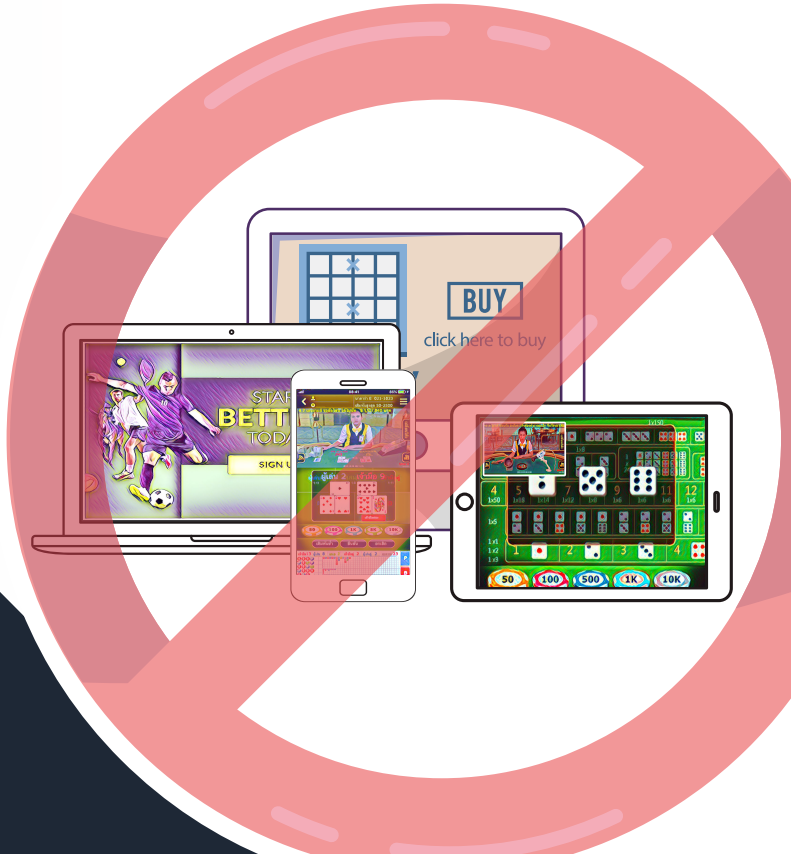
ศูนย์ข้อมูลนโยบายสาธารณะการลดปัญหาจากการพนัน
มูลนิธิสาธารณสุขแห่งชาติ

คู่มือการดำเนินงาน
ลดผลกระทบจากการพนันออนไลน์
สำหรับองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น



คู่มือการดำเนินงาน ลดผลกระทบจากการพนันออนไลน์ สำหรับองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น

คณะที่ปรึกษา

นายพงศ์ธร จันทรัศมี

ผู้จัดการศูนย์ข้อมูลนโยบายสาธารณะการลดปัญหาจากการพนัน

นายชาญวิทย์ โวหาร

นายจักรพงษ์ พื้นอินต๊ะศรี

นางสาวสุวลัย เมืองเจริญ

คณะผู้จัดทำ

ผศ.ดร.ฐาศุกร์ จันประเสริฐ

ดร.เก ประเสริฐสังข์

ดร.ศิวพร ละม้ายนิล

คณะทำงานในพื้นที่

นางสาววัชราภรณ์ ลครรำ
มูลนิธิสถาบันวิจัยเพื่อพัฒนาท้องถิ่นอีสาน
นางสาวปุณิกา หงษ์อุดร
มูลนิธิสถาบันวิจัยเพื่อพัฒนาท้องถิ่นอีสาน
นายสิทธิพงษ์ พงษ์เสือ
หัวหน้าฝ่ายส่งเสริมคุณภาพชีวิต
องค์การบริหารส่วนจังหวัดอำนาจเจริญ
นายนภัทร งามเถื่อน
นักวิชาการสาธารณสุขชำนาญการ
สำนักงานสาธารณสุขจังหวัดอำนาจเจริญ
นางสาวธิดารัตน์ อาชญาทา
มูลนิธิสถาบันวิจัยเพื่อพัฒนาท้องถิ่นอีสาน

จัดพิมพ์โดย

ศูนย์ข้อมูลนโยบายสาธารณะการลดปัญหาจากการพนัน
มูลนิธิสาธารณสุขแห่งชาติ

คำนำ

คู่มือการดำเนินงานลดผลกระทบจากการพนันออนไลน์สำหรับองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น เล่มนี้ จัดทำขึ้นภายใต้โครงการ “เสริมสร้างเครือข่ายการดำเนินงานส่งเสริมและพัฒนากลไกการขับเคลื่อนนโยบายป้องกันและลดผลกระทบจากการพนันออนไลน์ในพื้นที่และชุมชนรอบสถานศึกษา” ซึ่งเป็นแนวปฏิบัติที่สังเคราะห์จากการดำเนินงานโครงการ “กระบวนการขับเคลื่อนกลไกความร่วมมือเพื่อการลดผลกระทบจากการพนันออนไลน์ของเด็กและเยาวชนในและรอบสถานศึกษาจังหวัดอุบลราชธานีและจังหวัดอำนาจเจริญ: รวมพลังกลไกป้องกันเด็กและเยาวชนห่างไกลพนันออนไลน์” เป็นหลัก อันเป็นการขับเคลื่อนกิจกรรมโดยองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น และภาคีเครือข่าย เพื่อเป็นแนวปฏิบัติที่ดีในการดำเนินงานลดผลกระทบจากการพนันออนไลน์สำหรับองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น เนื้อหาสาระในคู่มือประกอบด้วย 3 ส่วน ได้แก่ **ส่วนที่ 1 ส่วนนำ** กล่าวถึงวัตถุประสงค์ของคู่มือ ขอบเขต ประโยชน์ นิยามที่เกี่ยวข้อง เนื้อหา และแนวปฏิบัติก่อนใช้คู่มือ **ส่วนที่ 2 แนวปฏิบัติที่ดีในการดำเนินงานส่งเสริมและพัฒนากลไกการขับเคลื่อนนโยบายลดผลกระทบจากการพนันออนไลน์: สำหรับองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น** กล่าวถึงสถานการณ์พนันออนไลน์ กลุ่มเป้าหมายที่ใช้คู่มือ แนวปฏิบัติที่ดีในการดำเนินงานลดผลกระทบจากการพนันออนไลน์ **และส่วนที่ 3 ปัจจัยเงื่อนไขที่นำไปสู่ความสำเร็จ**

คณะผู้จัดทำ

สารบัญ

		หน้า
คำนำ		
ส่วนที่ 1	**ส่วนนำ**	1
	วัตถุประสงค์ของคู่มือ	1
	ขอบเขตของการใช้คู่มือ	1
	ประโยชน์ของคู่มือ	1
	นิยามศัพท์ที่เกี่ยวข้อง	2
	เนื้อหาในคู่มือ	3
	แนวปฏิบัติก่อนใช้คู่มือ	3
ส่วนที่ 2	**แนวปฏิบัติที่ดีในการดำเนินงานส่งเสริมและพัฒนากลไกการขับเคลื่อนนโยบายลดผลกระทบจากการพนันออนไลน์: สำหรับองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น**	4
	สถานการณ์การพนันออนไลน์	4
	กลุ่มเป้าหมายที่ใช้คู่มือ	10
	แนวปฏิบัติที่ดีในการดำเนินงานส่งเสริมและพัฒนากลไกการขับเคลื่อนนโยบายลดผลกระทบจากการพนันออนไลน์: สำหรับองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น	10
ส่วนที่ 3	**ปัจจัยเงื่อนไขที่นำไปสู่ความสำเร็จ**	23
ภาคผนวก		25

สารบัญตาราง

		หน้า
ตาราง 1	จำนวน และร้อยละของผู้ตอบแบบสอบถาม จำแนกตามปัจจัยส่วนบุคคล	4
ตาราง 2	ตัวอย่างเครื่องมือและวิธีดำเนินการเก็บข้อมูลสถานการณ์พนันออนไลน์	11
ตาราง 3	ตัวอย่างแนวคำถามการสัมภาษณ์เชิงลึกเพื่อศึกษาสถานการณ์การพนันออนไลน์	16
ตาราง 4	ตัวอย่างการใช้ตาราง 5 ช่องในการจัดทำแผนปฏิบัติงาน	20
ตาราง 5	แบบประเมินปัจจัยเงื่อนไขที่นำไปสู่ความสำเร็จในการดำเนินงานป้องกันและลดผลกระทบจากการพนันออนไลน์	23

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	12
ภาพประกอบ 10	แนวปฏิบัติที่ดีในการดำเนินงานลดผลกระทบจากการพนันออนไลน์: สำหรับองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น	18

ส่วนที่ 1 ส่วนนำ

1. วัตถุประสงค์ของคู่มือ

คู่มือการดำเนินงานส่งเสริมและพัฒนากลไกการขับเคลื่อนนโยบายลดผลกระทบจากการพนันออนไลน์ขององค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น มีวัตถุประสงค์ของการจัดทำเพื่อเป็นแนวปฏิบัติสำหรับคณะกรรมการองค์กรปกครองท้องถิ่นในการส่งเสริมและสนับสนุนการดำเนินงานของเด็กและเยาวชนเกี่ยวกับประเด็นการลดผลกระทบจากการพนันออนไลน์ และขับเคลื่อนกลไกลดผลกระทบจากการพนันออนไลน์

2. ขอบเขตของการใช้คู่มือ

ขอบเขตของคู่มือฉบับนี้ ครอบคลุมเนื้อหาการดำเนินงานส่งเสริมและพัฒนากลไกการขับเคลื่อนนโยบายลดผลกระทบจากการพนันออนไลน์ขององค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นทั้งกระบวนการนับตั้งแต่เริ่มต้นจนจบกระบวนการ โดยมีความเกี่ยวข้องตั้งแต่ผู้ใช้คู่มือ ซึ่งมีแนวทางที่องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นสามารถนำไปเป็นแนวปฏิบัติที่ดีในการดำเนินงานเพื่อลดผลกระทบจากการพนันออนไลน์ ตัวอย่างกิจกรรมเพื่อลดผลกระทบจากการพนันออนไลน์ที่สังเคราะห์จากการดำเนินงานโครงการ “กระบวนการขับเคลื่อนกลไกความร่วมมือเพื่อการลดผลกระทบจากการพนันออนไลน์ของเด็กและเยาวชนในและรอบสถานศึกษาจังหวัดอุบลราชธานีและจังหวัดอำนาจเจริญ: รวมพลังกลไกป้องกันเด็กและเยาวชนห่างไกลพนันออนไลน์” เพื่อเป็นตัวอย่างสำหรับองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นนำไปประยุกต์ใช้ในการดำเนินกิจกรรม

3. ประโยชน์ของคู่มือ

คู่มือฉบับนี้ เป็นแนวปฏิบัติสำหรับองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นในการดำเนินงานเพื่อลดผลกระทบจากการพนันออนไลน์ ซึ่งประโยชน์ของคู่มือฉบับนี้ มีดังนี้

1. เป็นแนวปฏิบัติที่ดีสำหรับองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นในการดำเนินงานเพื่อลดผลกระทบจากการพนันออนไลน์

2. เพื่อให้องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นมีแนวปฏิบัติที่ชัดเจนว่าควรดำเนินการอะไรก่อน หลัง ทำกับใคร และทำอย่างไร

3. เพื่อให้การดำเนินงานลดผลกระทบจากการพนันออนไลน์เป็นไปอย่างมีกระบวนการ ขั้นตอน และช่วยสร้างความมั่นใจให้แก่ผู้ปฏิบัติงาน

4. นิยามศัพท์ที่เกี่ยวข้อง

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 ผ่านทางคอมพิวเตอร์หรือโทรศัพท์มือถือเพียงแค่มีอินเทอร์เน็ต

การคุ้มครองเด็ก หมายถึง การป้องกันและปกป้องเด็กจากความรุนแรง การถูกแสวงหาประโยชน์ การละเลยทอดทิ้ง หรือรูปแบบการกระทำต่าง ๆ ที่อาจก่อให้เกิดผลกระทบด้านลบต่อร่างกายและจิตใจ การพัฒนาและศักดิ์ศรีของเด็ก

เด็ก หมายถึง บุคคลซึ่งมีอายุต่ำกว่าสิบแปดปีบริบูรณ์ แต่ไม่รวมถึงผู้ที่บรรลุนิติภาวะด้วยการสมรส

เยาวชน หมายถึง บุคคลซึ่งมีอายุเกินกว่าสิบแปดปีบริบูรณ์แต่ไม่เกินยี่สิบห้าปีบริบูรณ์ ไม่รวมถึงผู้ที่บรรลุนิติภาวะด้วยการสมรส

องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น หมายถึง หน่วยงานของรัฐที่ทำหน้าที่บริหารจัดการกิจการต่างๆ ในท้องถิ่นของตน โดยผู้บริหารเป็นคนในท้องถิ่นที่ได้รับเลือกตั้งจากประชาชนในท้องถิ่นนั้นๆ เป็นการกระจายอำนาจเป็นการปกครองที่รัฐมอบอำนาจการตัดสินใจในทางการปกครองและการบริหารของส่วนกลางให้แก่องค์กรอื่นอย่างเป็นทางการ ทั้งนี้ มีการประกาศหลักและแนวทางการมอบอำนาจนั้นไว้เป็นกฎหมาย หรือโดยนโยบายที่สำคัญของประเทศและองค์กรที่สามารถรับมอบอำนาจจากรัฐบาลกลาง มีความเป็นอิสระในการตัดสินใจ สามารถมีทรัพย์สิน มีงบประมาณ มีอำนาจหน้าที่ที่ชัดเจน รวมทั้งมีบุคลากร ตลอดรวมจนถึงผู้บริหารและสภาที่มาจากการเลือกตั้งของประชาชน โดยทำหน้าที่ให้บริการประชาชนภายในอาณาบริเวณหนึ่ง ๆ ที่มีความชัดเจนแน่นอน

5. เนื้อหาในคู่มือ

เนื้อหาในคู่มือ ประกอบด้วย

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

6. แนวปฏิบัติก่อนใช้คู่มือ

องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น คือผู้ที่จะนำคู่มือไปใช้ ก่อนการใช้คู่มือผู้ใช้จะต้องมีการเตรียมความพร้อมก่อน เพื่อให้สามารถนำคู่มือไปประยุกต์ใช้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งแนวทางการเตรียมความพร้อม ดังนี้

1. ทำความเข้าใจการใช้คู่มือโดยละเอียด
2. สร้างทีมงานและกำหนดบทบาทของทีมงาน
3. ประเมินเงื่อนไขที่นำไปสู่ความสำเร็จ และแสวงหาสิ่งที่ต้องเติมเต็ม
4. พิจารณาวางแผนการดำเนินงานตามคู่มืออย่างเหมาะสมกับบริบทและสถานการณ์ของพื้นที่

ส่วนที่ 2

แนวปฏิบัติที่ดีในการดำเนินงานส่งเสริมและพัฒนากลไกการขับเคลื่อนนโยบายลดผลกระทบจากการพนันออนไลน์: สำหรับองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น

ส่วนที่ 2 ของคู่มือฉบับนี้ เป็นการแสดงให้เห็นถึงสถานการณ์ของการพนันออนไลน์ในภาพรวม จากการสำรวจกับผู้ที่มีประสบการณ์การเล่นพนันออนไลน์ ซึ่งดำเนินการสำรวจโดยพื้นที่เครือข่าย 4 แห่ง ที่ได้เป็นคณะทำงานในพื้นที่ (Node) ประกอบด้วย 1) มหาวิทยาลัยนครพนม 2) มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตปัตตานี 3) สถาบันยุวทัศน์แห่งประเทศไทย และสภาเด็กและเยาวชนแห่งประเทศไทย และ 4) มูลนิธิสถาบันวิจัยเพื่อพัฒนาท้องถิ่นอีสาน ในปี 2562 กลุ่มเป้าหมายที่จะนำคู่มือไปใช้ และแนวปฏิบัติที่ดีในการดำเนินงานขยายภาคีเครือข่ายเพื่อป้องกันและลดผลกระทบจากการพนันออนไลน์ ดังรายละเอียดต่อไปนี้

1. สถานการณ์การพนันออนไลน์

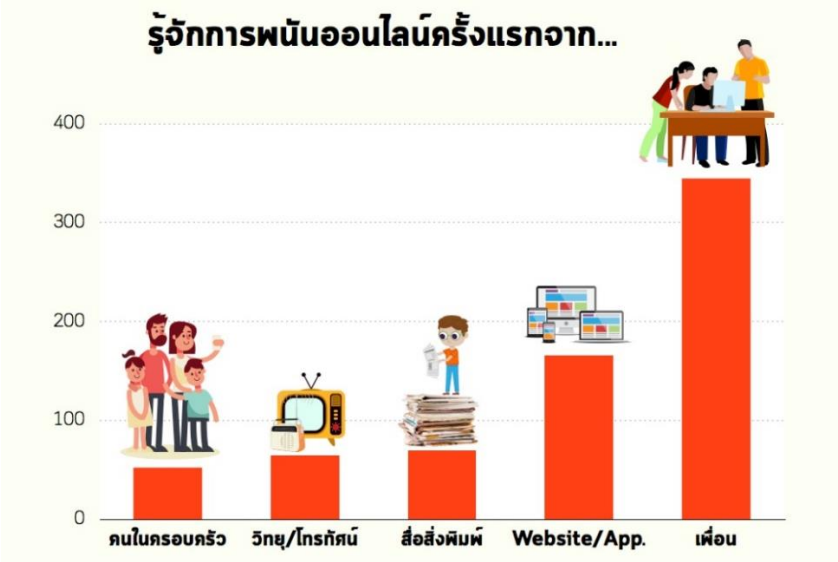
การนำเสนอภาพสถานการณ์การพนันออนไลน์ เป็นการฉายภาพให้เห็นสถานการณ์การพนันในภาพรวมที่มาจากการสำรวจโดยแบบสอบถามที่ทำการสำรวจกับกลุ่มเด็กและเยาวชนที่มีประสบการณ์ในการเล่นการพนัน จำนวนทั้งสิ้นจำนวน 759 คน แบ่งเป็นเพศชาย 476 คน และเพศหญิง 283 คน โดยใช้แบบสอบถามออนไลน์และการแจกแบบสอบถามผ่านคณะทำงานในพื้นที่ (Node) ในแต่ละพื้นที่ที่กระจายอยู่ทุกภูมิภาคของประเทศไทย ซึ่งสามารถจำแนกเป็นร้อยละของผู้ตอบแบบสอบถามตามปัจจัยส่วนบุคคลได้ดังรายละเอียดในตาราง 1

ตาราง 1 จำนวน และร้อยละของผู้ตอบแบบสอบถาม จำแนกตามปัจจัยส่วนบุคคล

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

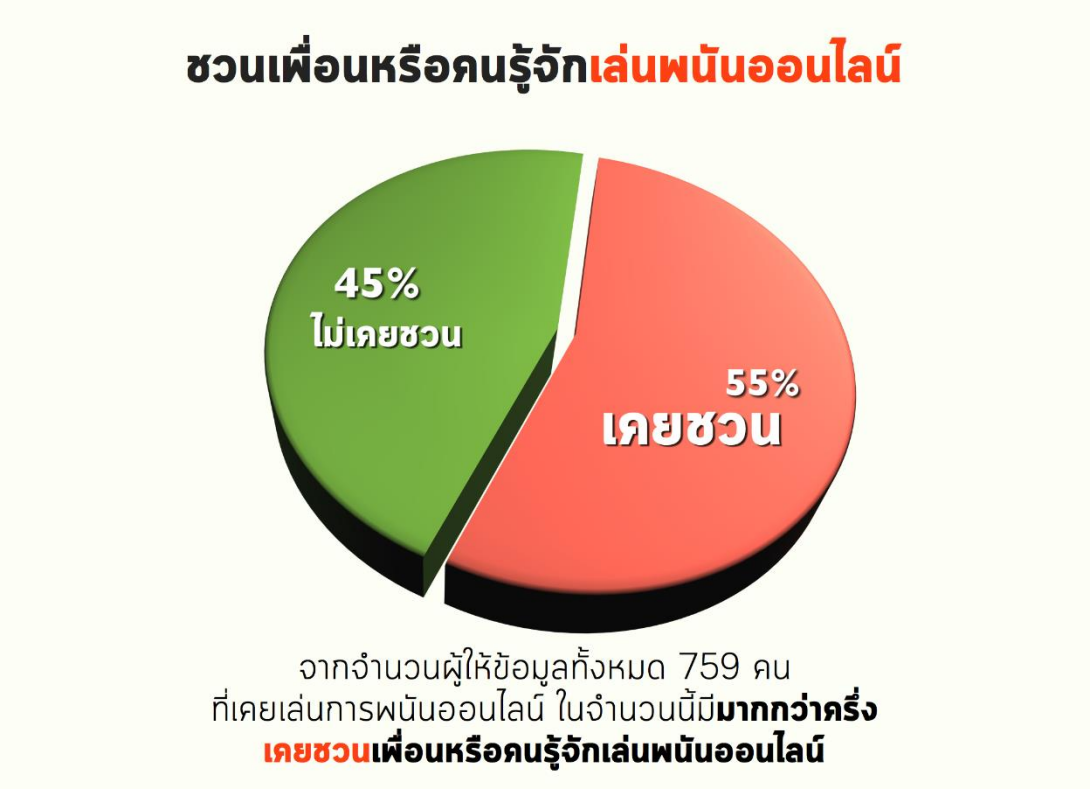
สถานภาพ	จำนวน(คน)	ร้อยละ
ช่วงอายุ		
น้อยกว่า 10 ปี	15	1.98
11 – 15 ปี	175	23.06
16 – 20 ปี	495	65.22
21 – 25 ปี	65	8.56
มากกว่า 25 ปี	9	1.19
ระดับการศึกษา		
ประถมศึกษา	111	14.62
มัธยมศึกษาตอนต้น	156	20.55
มัธยมศึกษาตอนปลาย/ปวช.	285	37.55
อนุปริญญา/ปวส.	147	19.37
อุดมศึกษา	45	5.93
อื่น ๆ (ประกอบอาชีพ)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

ผลจากการสำรวจผู้ที่มีประสบการณ์การเล่นพนันออนไลน์พบผลที่น่าสนใจในหลายประเด็น เช่น ผู้ที่มีส่วนที่ทำให้เด็กและเยาวชนรู้จักการพนันออนไลน์ครั้งแรก อิทธิพลของบุคคลที่ส่งผลต่อการเล่นการพนันออนไลน์ของเด็กและเยาวชน



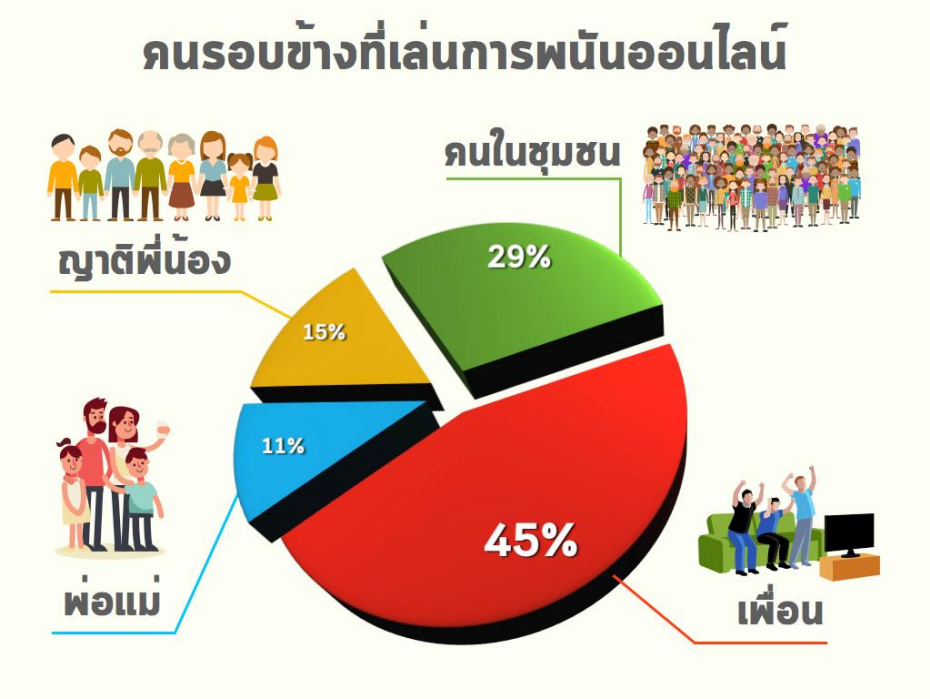
ภาพประกอบ 1 ผลการสำรวจอิทธิพลของบุคคลที่ส่งผลต่อการรู้จักพนันออนไลน์ครั้งแรก

เพื่อนเป็นบุคคลที่มีอิทธิพลสูงมากต่อการเข้าไปสู่วงจรแห่งการพนันออนไลน์ คณะทำงานในพื้นที่ (Node) ตระหนักและเห็นความสำคัญตรงประเด็นนี้จึงได้มีการดำเนินการจัดกิจกรรมที่เน้นย้ำถึงการให้ความสำคัญกับเด็กและเยาวชนผ่านเด็กและเยาวชนด้วยกันเอง เช่น กิจกรรมเพื่อนเตือนเพื่อน เป็นต้น

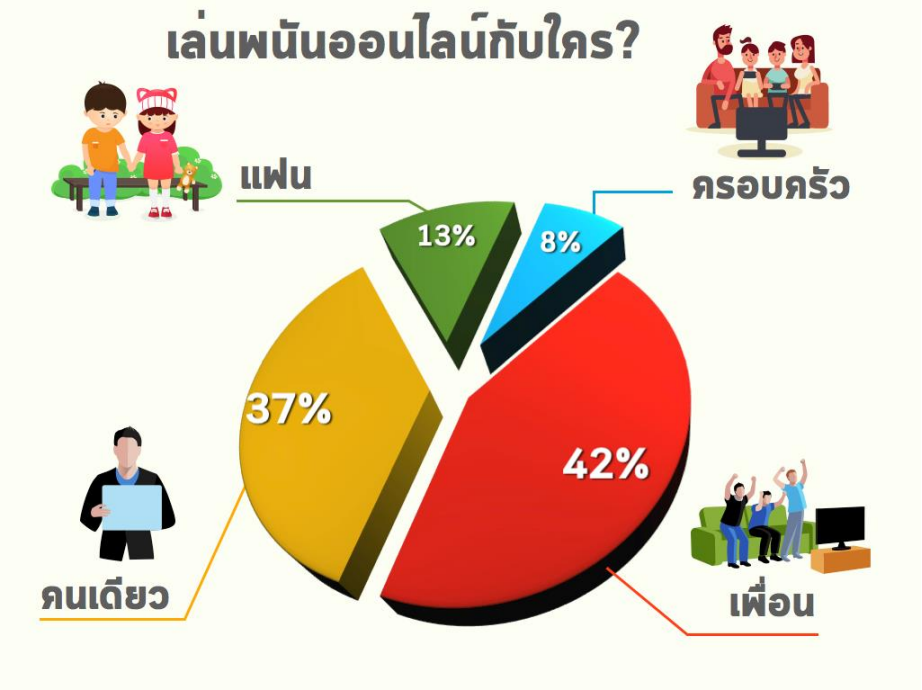


ภาพประกอบ 2 อิทธิพลของเพื่อนที่มีต่อการเล่นพนันออนไลน์

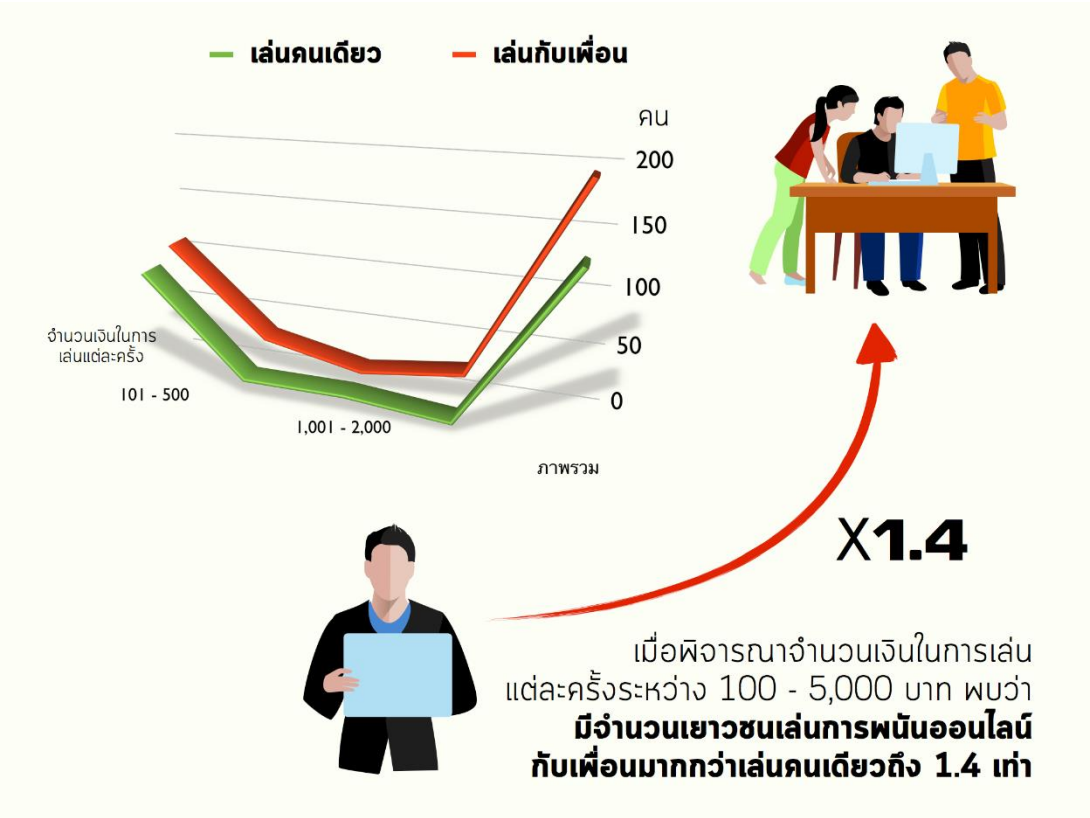
ผลการสำรวจสะท้อนให้เห็นถึงอิทธิพลของเพื่อนที่มีต่อการเล่นพนันออนไลน์ ซึ่งเด็กและเยาวชนส่วนใหญ่จะเห็นเพื่อนๆ เล่นการพนัน และการเล่นการพนันส่วนใหญ่ก็เล่นกับเพื่อนๆ ด้วยเช่นกัน



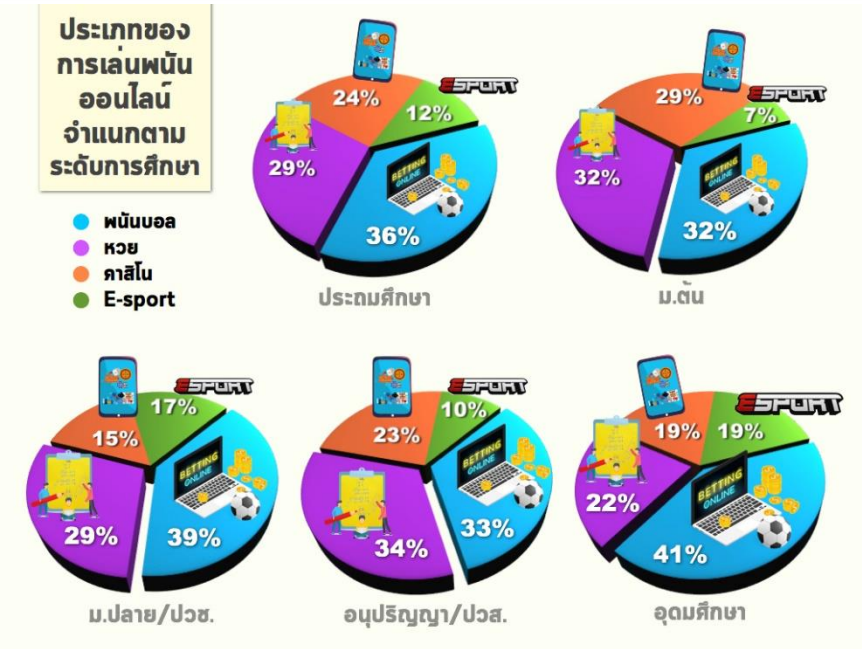
ภาพประกอบ 3 ผลการสำรวจบุคคลรอบข้างที่เล่นพนันออนไลน์



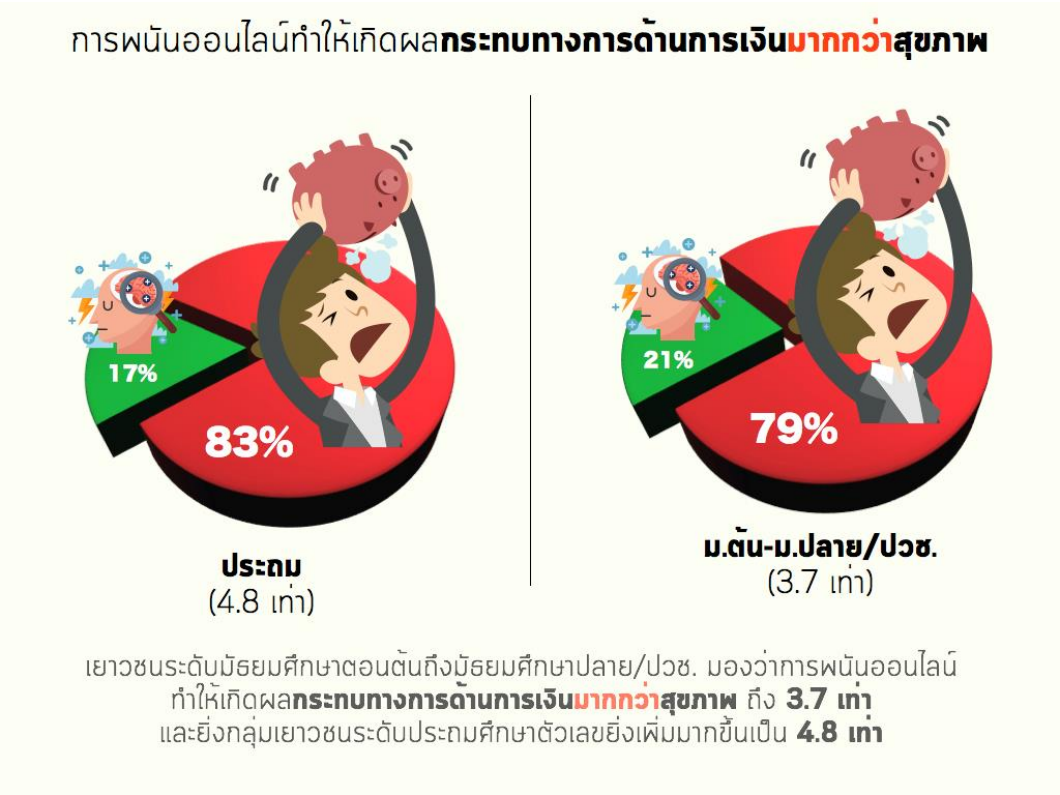
ภาพประกอบ 4 ผลการสำรวจลักษณะการเล่นพนันออนไลน์



ภาพประกอบ 5 ผลการสำรวจจำนวนเงินที่ใช้เล่นพนันออนไลน์



ภาพประกอบ 6 ผลการสำรวจประเภทของการเล่นพนันออนไลน์จำแนกตามระดับการศึกษา



ภาพประกอบ 7 ผลการสำรวจผลกระทบจากพนันออนไลน์จำแนกตามระดับการศึกษา

ข้อค้นพบจากภาพประกอบนี้ เป็นการเน้นย้ำว่าเด็กและเยาวชนยังไม่ได้รับรู้ว่าการพนันออนไลน์จะทำให้เกิดผลกระทบด้านสุขภาพ ดังนั้น จึงได้ออกแบบกิจกรรมที่มีการเสริมสร้างความรู้ความเข้าใจและส่งต่อองค์ความรู้ “การพนันเป็นปัจจัยเสี่ยงสุขภาพ” ไปสู่เด็กและเยาวชน

การประเมิน	ระดับพฤติกรรมหรือความรู้สึก จำนวน (ร้อยละ)				$\bar{x}$	S.D.	แปลผล
	ไม่เคย	บางครั้ง	บ่อยครั้ง	แทบทุกครั้ง			
1. ฉันเคยเล่นพนันออนไลน์โดยใช้เงินจำนวนมากกว่าที่จะจ่ายได้ตอนเสียพนัน	375 (49.34)	221 (29.12)	102 (13.44)	61 (8.04)	1.80	0.95	น้อย
2. ฉันต้องเพิ่มจำนวนเงินพนัน/พนันออนไลน์ให้เกิดความตื่นเต้นเท่าเดิม	358 (47.17)	168 (22.13)	181 (23.85)	52 (6.85)	1.90	0.99	น้อย
3. ฉันเคยหวนกลับไปเล่นพนัน/พนันออนไลน์เพื่อแก้มือโดยหวังว่าจะนำเงินที่เสียไปกลับคืน	347 (45.72)	208 (27.40)	143 (18.84)	61 (8.04)	1.89	0.99	น้อย
4. ฉันเคยต้องหยิบยืมเงินหรือขายสิ่งของบางอย่างเพื่อให้ได้เงินมาเล่นพนัน/พนันออนไลน์	442 (58.23)	194 (25.56)	95 (12.52)	28 (3.69)	1.62	0.85	น้อย
5. ฉันเคยรู้สึกว่าตนเองอาจมีปัญหาเกี่ยวกับการพนัน/พนันออนไลน์	381 (50.2)	238 (31.36)	111 (14.62)	29 (3.82)	1.72	0.86	น้อย
6. การพนันออนไลน์เคยทำให้ฉันเกิดปัญหาสุขภาพรวมทั้งความเครียดความกังวล	366 (48.22)	217 (28.59)	126 (16.60)	50 (6.59)	1.82	0.96	น้อย
7. มีคนกล่าวถึงว่าฉันเป็นผู้มีปัญหาเกี่ยวกับการพนัน/พนันออนไลน์	448 (59.03)	188 (24.77)	92 (12.12)	31 (4.08)	1.61	0.87	น้อย
8. การพนันออนไลน์ทำให้ฉันมีปัญหาการเงินหรือทรัพย์สินในบ้าน	405 (53.36)	170 (22.40)	105 (13.83)	79 (10.41)	1.81	1.03	น้อย
9. ฉันรู้สึกผิดเกี่ยวกับการเล่นพนัน/พนันออนไลน์ของตนเองหรือสิ่งที่ตามมาภายหลัง	335 (44.14)	166 (21.87)	147 (19.37)	111 (14.62)	2.04	1.13	น้อย
ภาพรวม					1.80	0.75	น้อย

ภาพประกอบ 8 ผลการสำรวจการรับรู้ถึงผลกระทบจากพนันออนไลน์

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

2. กลุ่มเป้าหมายที่ใช้คู่มือ

คู่มือฉบับนี้ เป็นคู่มือในการปฏิบัติงานเพื่อลดผลกระทบจากการพนันออนไลน์ สำหรับองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น เป็นผู้ที่มีบทบาทสำคัญในการดำเนินงานส่งเสริมและพัฒนากลไกการขับเคลื่อนนโยบายลดผลกระทบจากการพนันออนไลน์ เพื่อส่งเสริมและสนับสนุนการดำเนินงานของเด็กและเยาวชนเกี่ยวกับประเด็นการลดผลกระทบจากการพนันออนไลน์ ทั้งในมิติของการศึกษาสถานการณ์พนันออนไลน์ การดำเนินกิจกรรมเพื่อลดผลกระทบจากการพนันออนไลน์ และการติดตามประเมินผล

3. แนวปฏิบัติที่ดีในการดำเนินงานลดผลกระทบจากการพนันออนไลน์: สำหรับองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น

จากการดำเนินงานลดผลกระทบจากการพนันออนไลน์ จากบทเรียนการดำเนินงานของโครงการ “กระบวนการขับเคลื่อนกลไกความร่วมมือเพื่อการลดผลกระทบจากการพนันออนไลน์ของเด็กและเยาวชนในและรอบสถานศึกษาจังหวัดอุบลราชธานีและจังหวัดอำนาจเจริญ: รวมพลังกลไกป้องกันเด็กและเยาวชนห่างไกลพนันออนไลน์” ได้แนวปฏิบัติดังนี้

1. สร้างความเข้าใจเป้าหมายและแนวทางการป้องกันและลดผลกระทบจากการพนันออนไลน์ของเด็กและเยาวชน

การสร้างความเข้าใจเป้าหมายและแนวทางการป้องกันและลดผลกระทบจากการพนันออนไลน์ของเด็กและเยาวชนขององค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น มีเป้าหมายเพื่อให้ภาคีเครือข่ายมีความเข้าใจในเป้าหมายร่วมกัน นำไปสู่การวางแผนการปฏิบัติงานระหว่างองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นและภาคีเครือข่ายในการป้องกันและลดผลกระทบจากการพนันออนไลน์ของแด็กและเยาวชน มีวิธีการดำเนินงานดังนี้

1.1 นำเสนอผลกระทบจากการพนันออนไลน์ เช่น นำเสนอผ่านสื่อเอกสาร นำเสนอผ่านคลิปวิดีโอ

1.2 สร้างความเข้าใจการดำเนินงานป้องกันและลดผลกระทบจากการพนันออนไลน์ของเด็กและเยาวชนแก่ภาคีเครือข่าย

1.3 ร่วมกำหนดแนวทางในการดำเนินงาน และบรรจุในแผนปฏิบัติการโดยเป็นการดำเนินการร่วมกันขององค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น และภาคีเครือข่ายเพื่อป้องกันผลกระทบจากการพนันออนไลน์

2. สำรวจสถานการณ์พนันออนไลน์

สำรวจสถานการณ์พนันออนไลน์ในพื้นที่ เพื่อให้ได้ข้อมูลที่เป็นสถานการณ์ปัจจุบัน โดยกำหนดกลุ่มเป้าหมาย และวิธีการสำรวจสถานการณ์หลากหลายวิธีการ เช่น การสำรวจเชิงปริมาณ การสำรวจเชิงคุณภาพ การทำความเข้าใจสถานการณ์พนันออนไลน์มีความสำคัญและจำเป็นสำหรับการวางแผนกิจกรรมในพื้นที่ ทั้งนี้ เพื่อให้ได้ข้อมูลที่เป็นปัจจุบันและข้อมูลเชิงลึก สามารถวางแผนการดำเนินกิจกรรมได้อย่างสอดคล้องกับสถานการณ์ปัญหาในปัจจุบัน แนวทางในการสำรวจสถานการณ์การพนันออนไลน์ ดังนี้

1) กำหนดเป้าหมายของการสำรวจสถานการณ์

- กำหนดวัตถุประสงค์ของการสำรวจ
- ขอบเขตของการสำรวจ ได้แก่ เนื้อหาที่จะทำการสำรวจ กลุ่มเป้าหมาย พื้นที่ ระยะเวลา

2) กำหนดเครื่องมือและวิธีการ

การออกแบบเครื่องมือและวิธีการสำรวจสถานการณ์ที่เหมาะสม ทั้งในมิติของเนื้อหา กลุ่มเป้าหมายที่จะทำการสำรวจ และบริบทที่เกี่ยวข้อง จะช่วยให้สามารถตอบวัตถุประสงค์ของการสำรวจข้อมูล และสามารถนำข้อมูลไปใช้ประโยชน์ต่อได้อย่างมีประสิทธิภาพและเป็นรูปธรรม เครื่องมือและวิธีการสำรวจข้อมูลสถานการณ์ในพื้นที่สามารถทำได้หลายแบบ ดังเช่น 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 เปรียบเทียบ ความสัมพันธ์ 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 ความสมบูรณ์ของคำตอบที่ได้รับจากท่านจะมีคุณค่ายิ่งต่อผลการศึกษาครั้งนี้ และขอให้ท่านเชื่อมั่นว่าทุกคำตอบของท่านจะถูกเก็บเป็นความลับเพื่อประโยชน์ในการศึกษา และจะนำมาเพื่อการวิเคราะห์ในภาพรวมเท่านั้น การตอบแบบสำรวจจะไม่มีผลกระทบใด ๆ ต่อภาระหน้าที่และความรับผิดชอบของท่าน ซึ่งผลการศึกษาในครั้งนี้จะเป็นประโยชน์ต่อการลดผลกระทบจากการพนันออนไลน์ในโอกาสต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อขอความอนุเคราะห์จากท่าน และขอขอบคุณท่านเป็นอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

<u>ตอนที่ 1</u> 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

<u>ตอนที่ 2</u> แบบสำรวจเกี่ยวกับพฤติกรรมการพนันออนไลน์

คำชี้แจง *โปรดตอบคำถามตามความเป็นจริงมากที่สุด และโปรดตอบให้ครบทุกข้อ*

1. ท่านรู้จักการพนันออนไลน์ครั้งแรกจากแหล่งใด

☐ จากเพื่อน ☐ จากคนในครอบครัว ☐ จาก Internet ☐ จากสื่อสิ่งพิมพ์

☐ จากสื่อวิทยุ/โทรทัศน์ ☐ อื่น ๆ (โปรดระบุ) .....

2. ท่านเคยชักชวนเพื่อนหรือคนรู้จักเล่นพนันออนไลน์หรือไม่

☐ เคย ☐ ไม่เคย

3. ประเภทของการพนันออนไลน์ที่ท่านเล่น (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

☐ พนันฟุตบอลออนไลน์ ☐ หวยออนไลน์ ☐ คาสิโนออนไลน์

☐ อื่น ๆ (โปรดระบุ) .....

4. สาเหตุการเล่นพนันออนไลน์ของท่าน (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

☐ คลายความเครียด ☐ ความอยากรู้อยากลอง ☐ เพื่อความสนุกสนาน ชอบลุ้นและตื่นเต้น

☐ หวังรวยทางลัด ☐ เล่นตามเพื่อนหรือคนใกล้ชิด ☐ เล่นเป็นอาชีพ

☐ ชอบการเสี่ยงโชค ☐ เหตุผลอื่น ๆ (โปรดระบุ) .....

5. ช่วงเวลาที่เล่นการพนันออนไลน์ (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

☐ มีการแข่งขันกีฬาระดับชาติ ☐ มีการแข่งขันกีฬาระดับนานาชาติ

☐ ช่วงที่มีเพื่อนเล่นด้วย ☐ เวลาว่าง

☐ อื่น ๆ (โปรดระบุ) .....

6. สถานที่ที่ท่านเล่นการพนันออนไลน์

☐ บ้านตนเอง ☐ หอพัก ☐ บ้านเพื่อน

☐ ร้านบริการ Internet ☐ ทุกที่ที่มีสัญญาณ Internet

☐ อื่น ๆ (โปรดระบุ) .....

7. แหล่งทรัพย์สินที่นำมาเล่นการพนันออนไลน์ (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

☐ จากคนในครอบครัว ☐ เงินเก็บ ☐ จากการยืมเพื่อน/คนรู้จัก

☐ จากการทำงานพิเศษ ☐ เงินที่ได้จากการเล่นการพนันออนไลน์ที่ผ่านมา

☐ อื่น ๆ (โปรดระบุ) .....

8. 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

9. จำนวนเงินที่เคยเล่นได้สูงสุด ..... บาท

10. จำนวนเงินที่เคยเสียสูงสุด ..... บาท

11.คนรอบข้างของท่านที่เล่นการพนันออนไลน์ (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

☐ เพื่อน ☐ สมาชิกในครอบครัว

☐ เพื่อนบ้าน ☐ ญาติพี่น้อง

☐ อื่น ๆ (โปรดระบุ) .....

12. ลักษณะการเล่นการพนันออนไลน์

☐ เล่นคนเดียว ☐ เล่นเป็นกลุ่มกับเพื่อน

☐ เล่นกับคนในครอบครัว ☐ เล่นกับเพื่อนบ้าน

☐ อื่น ๆ (โปรดระบุ) .....

13.ท่านทำอย่างไรเมื่อเสียเงินจากการพนันออนไลน์จำนวนมาก

☐ เลิกเล่นชั่วคราว ☐ ลดจำนวนเงินที่เล่นลง ☐ ยืมเงินคนอื่นมาเล่น

☐ เล่นเท่าเดิม ☐ เพิ่มจำนวนเงินที่เล่นให้มากขึ้น

☐ อื่น ๆ (โปรดระบุ) .....

14. เมื่อท่านมีปัญหาเรื่องเงินจากการเล่นการพนันออนไลน์ ท่านแก้ปัญหาอย่างไร (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

☐ ยืมเพื่อนหรือคนใกล้ชิด ☐ ขอจากผู้ปกครอง

☐ กู้เงินนอกระบบ ☐ ขาย/จำนำทรัพย์สิน

☐ อื่นๆ (โปรดระบุ) .....

<u>ตอนที่ 3</u> 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

☐ อื่นๆ (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

☐ อื่นๆ (โปรดระบุ) .....

4

5. การพนันมีผลต่อการเรียนของท่านอย่างไร (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

☐ ไม่มีผลกระทบ ☐ ส่งการบ้านไม่ทัน ☐ มาเรียนสาย

☐ สมาธิสั้น ☐ เรียนไม่ทันเพื่อน ☐ ผลการเรียนตก

☐ อื่น ๆ (โปรดระบุ) .....

6. การเล่นพนันออนไลน์มีผลต่อการอยู่ร่วมกับผู้อื่นอย่างไรบ้าง (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

☐ ไม่มีผล ☐ ปลีกตัวจากสังคม ☐ เก็บตัวอยู่คนเดียว ☐ ห่างจากเพื่อน

☐ อื่นๆ (โปรดระบุ) .....

7. ท่านเคยถูกลงโทษจากการเล่นพนันออนไลน์หรือไม่

☐ เคย ☐ ไม่เคย

8. เคยมีคนตักเตือนท่านเกี่ยวกับการเล่นพนันออนไลน์หรือไม่

☐ เคย ☐ ไม่เคย

9. ท่านคิดว่าการพนันออนไลน์ก่อให้เกิดผลกระทบต่อส่วนรวมหรือไม่

☐ ไม่ส่งผลกระทบ

☐ ส่งผลกระทบ (โปรดระบุสิ่งที่ท่านคิดว่าเป็นผลกระทบ โดยสามารถระบุได้มากกว่า 1 ข้อ)

○ เกิดอาชญากรรม

○ คนในสังคมทะเลาะกัน

○ เกิดการลักขโมย

○ เศรษฐกิจของประเทศดีขึ้น

○ อื่น ๆ (โปรดระบุ) .....

10. การมีพนันออนไลน์ส่งผลต่อชุมชนที่ท่านอยู่อย่างไรบ้าง

☐ คนคุยกันน้อยลง

☐ เกิดการมั่วสุมกันในชุมชน

☐ เกิดอาชญากรรมในชุมชนเพิ่มขึ้น

☐ อื่นๆ (โปรดระบุ) .....

หมายเหตุ ผู้ที่จะนำแบบสำรวจไปใช้สามารถปรับเปลี่ยนข้อคำถามให้เหมาะสมกับบริบทพื้นที่และกลุ่มเป้าหมายที่ทำการสำรวจ

ภาพประกอบ 9 ตัวอย่างแบบสำรวจสถานการณ์พนันออนไลน์

ตัวอย่างแนวคำถามการสัมภาษณ์เชิงลึกเพื่อศึกษาสถานการณ์พนันออนไลน์

ตาราง 3 ตัวอย่างแนวคำถามการสัมภาษณ์เชิงลึกเพื่อศึกษาสถานการณ์การพนันออนไลน์

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

หมายเหตุ เครื่องมือในการเก็บข้อมูลสถานการณ์ควรเลือกใช้ และปรับให้เหมาะสมกับสถานการณ์ บริบทของพื้นที่ และการนำข้อมูลไปใช้ประโยชน์

3. การดำเนินกิจกรรมเพื่อลดผลกระทบจากการพนันออนไลน์สำหรับองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น: สร้างภูมิคุ้มกันทางสังคมแก่เด็กและเยาวชนในพื้นที่

การสร้างภูมิคุ้มกันทางสังคม เป็นการเสริมสร้างการรู้เท่าทันการพนันออนไลน์ให้แก่เด็กและเยาวชนในพื้นที่ ผ่านการส่งต่อข้อมูลสถานการณ์พนันออนไลน์ ผลกระทบจากการพนันออนไลน์ ด้วยกิจกรรมต่างๆ โดยการมีส่วนร่วมของเด็กและเยาวชน แนวทางการสร้างภูมิคุ้มกันทางสังคมแก่เด็กและเยาวชน ดังนี้

3.1 กิจกรรมเสริมสร้างความรู้การพนันและการพนันออนไลน์ รวมถึงสถานการณ์พนันออนไลน์ในพื้นที่

กิจกรรมการเสริมสร้างความรู้ความเข้าใจการพนันและการพนันออนไลน์ รวมถึงสถานการณ์การพนันออนไลน์ในพื้นที่สามารถดำเนินการได้หลากหลายรูปแบบ โดยมีเป้าหมายให้เด็กและเยาวชนได้รับทราบถึงความหมายและลักษณะของการพนันออนไลน์ว่าเป็นอย่างไร และเห็นสภาพปัญหาของการพนันออนไลน์ในพื้นที่ อันเป็นการกระตุ้นให้เด็กและเยาวชนตระหนักและเข้ามามีส่วนร่วมในการป้องกันและลดผลกระทบจากการพนันออนไลน์ กิจกรรมสามารถดำเนินการได้หลายแนวทาง ตัวอย่างเช่น

3.1.1 จัดกิจกรรมฐานการเรียนรู้การพนันและการพนันออนไลน์ โดยวิทยากรที่มีความรู้ด้านการพนัน และการจัดกระบวนการกลุ่ม การดำเนินการดังนี้

1) ประชุมคณะทำงานขององค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น และภาคีเครือข่ายที่เกี่ยวข้องเพื่อกำหนดแนวทางการดำเนินกิจกรรมและมอบหมายความรับผิดชอบ

2) ค้นหาวิทยากรที่มีความรู้ด้านการพนันและการพนันออนไลน์ อย่างเหมาะสมกับบริบทของเด็กและเยาวชนในพื้นที่

3) เตรียมข้อมูลผลการสำรวจสถานการณ์พนันออนไลน์ในพื้นที่เพื่อนำเสนอแก่เด็กและเยาวชน ให้สามารถเข้าใจได้ง่ายและเห็นภาพสถานการณ์การพนันออนไลน์ในพื้นที่

4) จัดกิจกรรมตามแผนการดำเนินงานที่กำหนด

3.1.2 กิจกรรมผลกระทบจากการพนันออนไลน์

1) เลือกวิทยากรที่เหมาะสม โดยคำนึงถึงบริบทพื้นที่ สถานการณ์ และเด็กและเยาวชนที่เข้าร่วมโครงการ

2) นำเสนอคลิปข่าวผลกระทบจากการพนันออนไลน์ เพื่อให้เห็นสถานการณ์และผลกระทบจากการพนันออนไลน์

3) ระดมความคิดเห็นแนวทางการลดผลกระทบออนไลน์ ทั้งในระดับครอบครัวหรือคนใกล้ตัว ระดับชุมชน และระดับสังคม

4) สรุปผลการดำเนินกิจกรรม

3.1.3 กิจกรรมการค้นหาแนวทางในการป้องกันและลดกระทบจากการพนันออนไลน์

1) เลือกวิทยากรที่เหมาะสม โดยคำนึงถึงบริบทพื้นที่ สถานการณ์ และเด็กและเยาวชนที่เข้าร่วมโครงการ

2) แบ่งกลุ่มปฏิบัติการ เพื่อระดมความคิดการป้องกันและลดผลกระทบจากการพนันออนไลน์ ทั้งระดับชุมชน และระดับตำบล

3) นำเสนอและแลกเปลี่ยนความคิดเห็นเกี่ยวกับแนวทางการลดผลกระทบจากการพนันออนไลน์

4) สรุปและประเมินผลการดำเนินกิจกรรม

3.2 สนับสนุนการมีส่วนร่วมในการลงมือปฏิบัติการป้องกันและลดผลกระทบจากการพนันออนไลน์ในกลุ่มเด็กและเยาวชน

การดำเนินการป้องกันและลดผลกระทบจากการพนันออนไลน์ ส่วนหนึ่งที่ทำให้การขับเคลื่อนประสบความสำเร็จ คือการมีส่วนร่วมในการลงมือปฏิบัติของผู้ที่เกี่ยวข้องทั้งที่เกี่ยวข้องโดยตรงและโดยอ้อม โดยเฉพาะเด็กและเยาวชนในพื้นที่ องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นซึ่งมีส่วนสำคัญในการผลักดันให้เกิดการลงมือดำเนินกิจกรรมของเด็กและเยาวชน ทั้งในมิติของการชี้ให้เห็นถึงผลกระทบ สนับสนุนการดำเนินกิจกรรมด้านต่าง ๆ รวมถึงการสนับสนุนงบประมาณในการดำเนินกิจกรรม และการสนับสนุนให้เด็กและเยาวชนเรียนรู้การขอรับการสนับสนุนการดำเนินการจากหน่วยงานอื่น กิจกรรมสามารถดำเนินการได้หลายแนวทาง ดังเช่น

3.2.1 โครงการสร้างสรรค์ลดผลกระทบจากการพนันออนไลน์

เป้าหมายกิจกรรมนี้เพื่อให้เด็กและเยาวชนได้ร่วมคิดและพัฒนาโครงการป้องกันและลดผลกระทบจากการพนันออนไลน์ เพื่อให้เกิดการวางแผนและมีส่วนร่วมในการดำเนินการตั้งแต่เริ่มต้นจนกระทั่งเสร็จสิ้นกระบวนการ มีแนวทางในการดำเนินกิจกรรมดังต่อไปนี้

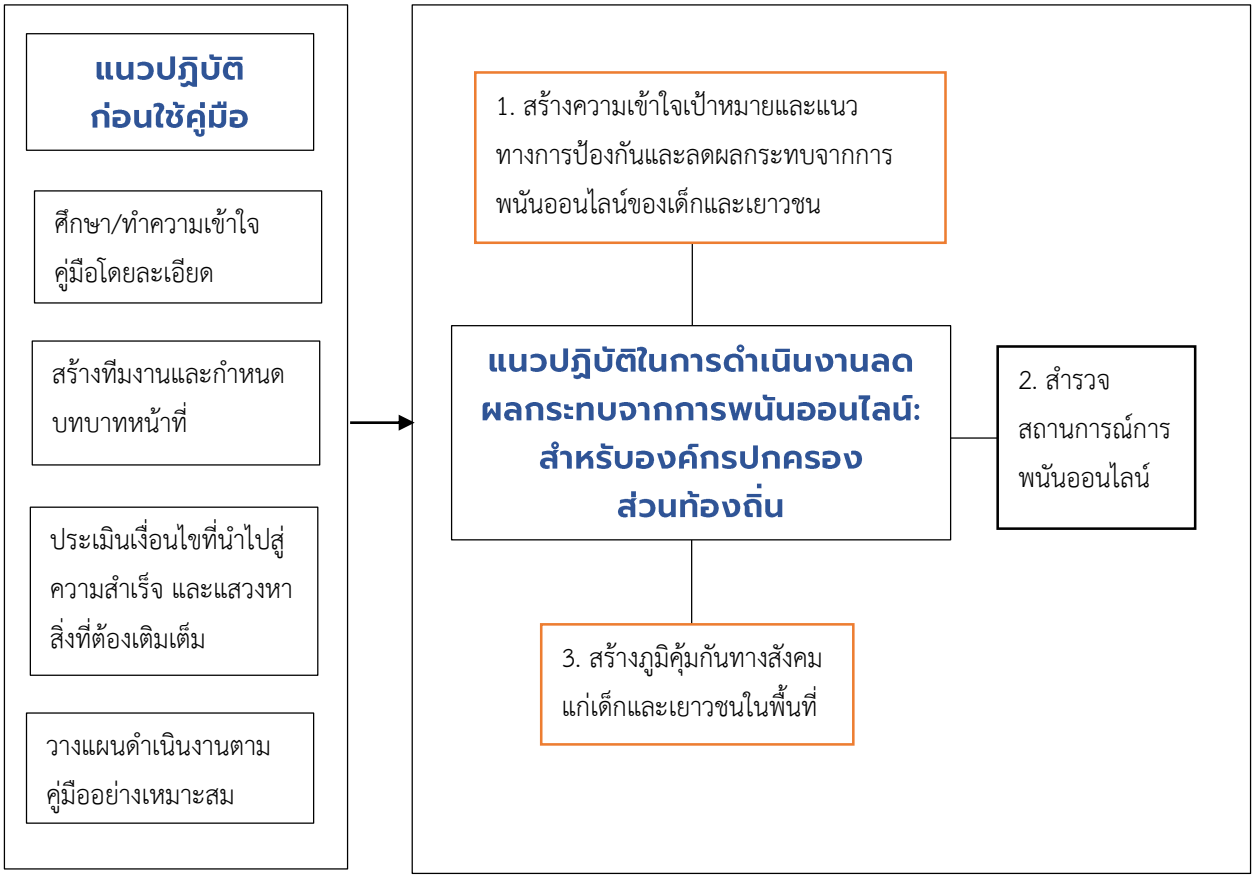
1) จัดประชุมทีมทำงานและวิทยากร เพื่อออกแบบเนื้อหาและกิจกรรมการเรียนรู้

2) เด็กและเยาวชนระดมความคิดเห็นร่วมกันเพื่อกำหนดความคาดหวังในการป้องกันและลดผลกระทบจากการพนันออนไลน์

3) เสริมสร้างความรู้ความเข้าใจเป้าหมายและองค์ประกอบของการดำเนินโครงการ

4) เด็กและเยาวชนร่วมกันวางแผน กำหนดกิจกรรม ออกแบบการดำเนินกิจกรรมเพื่อป้องกันและลดผลกระทบจากการพนันออนไลน์

5) สรุปผลการเรียนรู้และแนวทางการปฏิบัติตามกิจกรรมที่มาจากการระดมความคิดเห็นร่วมกัน



ภาพประกอบ 10 แนวปฏิบัติที่ดีในการดำเนินงานลดผลกระทบจากการพนันออนไลน์:
สำหรับองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น

ตัวอย่างกิจกรรมการจัดเวทีการสร้างความเข้าใจ

วัตถุประสงค์ของกิจกรรม

1. เพื่อให้ภาคีเครือข่ายมีความเข้าใจในเป้าหมาย และแนวทางการดำเนินงานป้องกันและลดผลกระทบจากการพนันออนไลน์ของเด็กและเยาวชน

2. เพื่อจัดทำแผนปฏิบัติการร่วมกันระหว่างองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นกับภาคีเครือข่าย เพื่อการป้องกันและลดผลกระทบจากพนันออนไลน์ของเด็กและเยาวชน

ผู้ดำเนินกิจกรรม: องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น

ขั้นตอน/ วิธีการ

1. ชี้แจงเป้าหมายและบทบาทความรับผิดชอบขององค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นต่อการป้องกันและลดผลกระทบจากการพนันออนไลน์ ต่อภาคีเครือข่าย

2. นำเสนอผลกระทบของการพนันออนไลน์ในมิติต่างๆ ทั้งด้านสุขภาพ สังคม เศรษฐกิจ และด้านอื่นๆ เช่น เปิดสื่อ คลิปวีดีโอ ที่เกี่ยวข้อง แนะนำช่องทางการเข้าถึงสื่อที่นำเสนอผลกระทบจากการพนันออนไลน์

3. อภิปรายแลกเปลี่ยนความคิดเห็น

4. ชี้แจงโครงการและแนวทางของโครงการที่จะดำเนินการร่วมกับภาคีเครือข่ายเพื่อการป้องกันและลดผลกระทบจากการพนันออนไลน์ของเด็กและเยาวชน ประกอบด้วย ที่มาของโครงการ วัตถุประสงค์ กลุ่มเป้าหมาย กิจกรรม ผลผลิต (Out put) ผลลัพธ์ (Out come) และระยะเวลาที่จะดำเนินการ

5. อภิปรายแลกเปลี่ยนความคิดเห็นต่อแนวทาง วิธีการดำเนินโครงการ ในประเด็นดังนี้

- ความคิดเห็นต่อสถานการณ์พนันออนไลน์ภายหลังจากชมคลิปวีดิโอและรับฟังโครงการ
- เสนอแนะแนวทางในการดำเนินการร่วมกันเพื่อป้องกันและลดผลกระทบจากการพนันออนไลน์ของเด็กและเยาวชน

6. ดำเนินการวางแผนปฏิบัติการร่วมกันระหว่างองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นกับภาคีเครือข่าย เพื่อการป้องกันและลดผลกระทบจากพนันออนไลน์ของเด็กและเยาวชน ซึ่งมีแนวทางในการดำเนินการโดยใช้ตาราง 5 ช่อง ดังตัวอย่างต่อไปนี้

ตาราง 4 ตัวอย่างการใช้ตาราง 5 ช่องในการจัดทำแผนปฏิบัติงาน

กิจกรรม	วัตถุประสงค์	วิธีการ	ระยะเวลาดำเนินการ	ผู้รับผิดชอบ/หน่วยงาน
การสำรวจข้อมูลสถานการณ์และผลกระทบจากการพนันออนไลน์ของเด็กและเยาวชนในสถานศึกษาและนอกสถานศึกษา	-เพื่อให้ทราบสถานการณ์และผลกระทบจากการพนันออนไลน์ของเด็กและเยาวชนในสถานศึกษาและนอกสถานศึกษา -เพื่อนำข้อมูลมาใช้ในการสร้างความตระหนักถึงผลกระทบที่เกิดจากการพนันออนไลน์ให้กับเด็กและเยาวชน	-การสำรวจ	2 เดือน	-สมาพันธ์เด็กและเยาวชนจังหวัด -สภาเด็กและเยาวชนจังหวัด -องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น
การสร้างความตระหนักรู้ในสถานการณ์ผลกระทบจากพนันออนไลน์ให้กับเด็กและเยาวชน	-เพื่อให้เด็กและเยาวชนรับรู้สถานการณ์และผลกระทบจากการพนันออนไลน์ของเด็กและเยาวชนในพื้นที่ -เพื่อจัดกิจกรรมฐานการเรียนรู้ให้กับเด็กและเยาวชนได้ตระหนักต่อผลกระทบที่เกิดจากการพนันออนไลน์	-บรรยาย -ฐานการเรียนรู้ 5 ฐาน	1 วัน	-องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น -แกนนำสมาพันธ์เด็กและเยาวชน -แกนนำสภาเด็กและเยาวชน -นักวิชาการมหาวทยาลัยมหิดล สาขาอำนาจเจริญ -นักวิชาการจากสำนักงานสาธาณสุขจังหวัด -สถานีตำรวจภูธรเมือง

กิจกรรม	วัตถุประสงค์	วิธีการ	ระยะเวลาดำเนินการ	ผู้รับผิดชอบ/หน่วยงาน
การเขียนข้อเสนอโครงการและการสรุปรายงานผลการดำเนินโครงการ	-เพื่อแจ้งให้ทราบว่ามีหน่วยงานหรือช่องทางการสนับสนุน -เพื่อให้กลุ่มเด็กและเยาวชนมีความเข้าใจการเขียนข้อเสนอโครงการและการสรุปรายงานผลการดำเนินโครงการ	-บรรยาย	1 วัน	-องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น -แกนนำสมาพันธ์เด็กและเยาวชน -แกนนำสภาเด็กและเยาวชน

ตัวอย่าง กิจกรรมสำรวจข้อมูลสถานการณ์การพนันออนไลน์

วัตถุประสงค์

1. เพื่อสำรวจสถานการณ์พนันออนไลน์ในสถานศึกษาและนอกสถานศึกษา
2. เพื่อวิเคราะห์ผลการสำรวจสถานการณ์และผลกระทบจากการพนันออนไลน์ของเด็กและเยาวชน
3. เพื่อเตรียมนำเสนอผลการวิเคราะห์ต่อผู้เกี่ยวข้อง

ผู้ดำเนินกิจกรรม: องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น และภาคีเครือข่าย

ขั้นตอนดำเนินงาน/วิธีการ

1. **พัฒนาแนวทางการสำรวจและสร้างแบบสำรวจ** สามารถดำเนินการได้ทั้งเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพ โดยพิจารณาวัตถุประสงค์การสำรวจและบริบทของพื้นที่เป็นสำคัญ
2. **พิจารณาพื้นที่และการเลือกกลุ่มตัวอย่าง**
3. **การเก็บรวบรวมข้อมูล**
4. **การประมวลผลการวิเคราะห์**
5. **การนำเสนอผลการสำรวจ** เป็นการนำเสนอผลการสำรวจให้ผู้เกี่ยวข้องได้รับรู้ รับทราบ โดยการนำเสนอผลให้น่าสนใจ เข้าใจง่าย เป็นศาสตร์และศิลป์ โดยทั่วไปมักที่จะนำเสนอข้อมูลผลการสำรวจในรูปแบบตารางแจกแจงความถี่ แผนภูมิแท่ง แผนภูมิวงกลม กราฟเส้น หรือปัจจุบันอาจมีการนำเสนอด้วยอินโฟกราฟฟิก (Infographic)

เทคนิคสำคัญในการดำเนินกิจกรรมสำรวจสถานการณ์พนันออนไลน์ในพื้นที่

1. ก่อนดำเนินการสำรวจข้อมูลสถานการณ์และผลกระทบจากการพนันออนไลน์ คณะทำงานจะต้องมีความเข้าใจที่ตรงกันถึงเป้าหมายของการสำรวจ เครื่องมือที่ใช้ในการสำรวจ ข้อคำถามที่ใช้ในการสำรวจ และการชี้แจงแก่ผู้ให้ข้อมูลต้องเป็นไปในแนวทางเดียวกัน

2. ผู้ทำการสำรวจ ควรคำนึงถึงการเข้าถึงผู้ให้ข้อมูล และเลือกผู้เก็บข้อมูลอย่าเหมาะสม เช่น ใช้ช่วงวัยเดียวกันเก็บข้อมูลกลุ่มเดียวกัน การเข้าพื้นที่ในช่วงเวลาที่เหมาะสม เป็นต้น

ส่วนที่ 3
ปัจจัยเงื่อนไขที่นำไปสู่ความสำเร็จ

การประเมินตนเองหรือทีมทำงานว่ามีการดำเนินการหรือมีคุณลักษณะตามปัจจัยเงื่อนไขที่จะนำไปสู่ความสำเร็จในการดำเนินงานป้องกันและลดผลกระทบจากการพนันออนไลน์ตามคู่มือนี้ เป็นการสะท้อนให้เห็นถึงความพร้อมของทีมและสามารถประเมินได้เบื้องต้นได้ว่ายังต้องเติมเต็มส่วนใดเพื่อนำไปสู่การดำเนินงานที่ประสบความสำเร็จมากยิ่งขึ้น โดยท่านสามารถประเมินการดำเนินงานตามปัจจัยเงื่อนไขที่นำไปสู่ความสำเร็จดังต่อไปนี้

แบบประเมินปัจจัยเงื่อนไขที่นำไปสู่ความสำเร็จในการดำเนินงานลดผลกระทบจากการพนันออนไลน์

คำชี้แจง ขอให้ท่านประเมินตนเองว่าตนเองหรือทีมทำงานได้ดำเนินการหรือมีคุณลักษณะตามปัจจัยเงื่อนไขใดบ้างต่อไปนี้ ที่เป็นการบ่งชี้ว่าจะนำไปสู่ความสำคัญของการดำเนินงานตามคู่มือนี้

ตาราง 5 แบบประเมินปัจจัยเงื่อนไขที่นำไปสู่ความสำเร็จในการดำเนินงานป้องกันและลดผลกระทบจากการพนันออนไลน์

ที่	เนื้อหาการประเมิน	ผลการประเมิน
	ด้านบุคคล	
1	ทีมทำงานมีความรู้เรื่องการพนันออนไลน์ทุกคน	☐ มี ☐ ไม่มี
2	ทีมทำงานสามารถวิเคราะห์สถานการณ์การพนันออนไลน์ก่อนวางแผนดำเนินกิจกรรมได้	☐ มี ☐ ไม่มี
	ด้านกระบวนการ	
3	มีการสร้างทีมทำงานก่อนดำเนินงานส่งเสริมและพัฒนากลไกการขับเคลื่อนนโยบายลดผลกระทบจากการพนันออนไลน์	☐ มี ☐ ไม่มี
4	มีการสร้างเครือข่ายการทำงานส่งเสริมและพัฒนากลไกการขับเคลื่อนนโยบายลดผลกระทบจากการพนันออนไลน์	☐ มี ☐ ไม่มี
5	มีการบูรณาการการทำงานกับหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง	☐ มี ☐ ไม่มี

ที่	เนื้อหาการประเมิน	ผลการประเมิน
6	มีการนำบริบทของพื้นที่มาพิจารณาก่อนดำเนินการ	☐ มี ☐ ไม่มี
7	มีการติดตามประเมินผลการดำเนินกิจกรรมอย่างต่อเนื่อง	☐ มี ☐ ไม่มี
8	มีการฝึกทักษะ/แนวทางการสื่อสารให้แก่ทีมก่อนดำเนินงานลดผลกระทบจากการพนัน	☐ มี ☐ ไม่มี
	ด้านงบประมาณ	
9	มีแหล่งทุนหรืองบประมาณที่เหมาะสมและเพียงพอสำหรับการดำเนินงาน	☐ มี ☐ ไม่มี
10	มีการหนุนเสริมด้านวัสดุอุปกรณ์จากหน่วยงานที่เกี่ยวข้องหรือภาคีเครือข่าย	☐ มี ☐ ไม่มี
	ด้านสภาพแวดล้อมและนโยบาย	
11	มีพื้นที่สาธารณะสำหรับแลกเปลี่ยนเรียนรู้ของทีมทำงาน	☐ มี ☐ ไม่มี
12	ประเด็นที่ดำเนินการสอดคล้องกับนโยบายระดับจังหวัด	☐ มี ☐ ไม่มี
13	ผลักดันให้มีการบรรจุอยู่ในแผนงานของหน่วยงานระดับนโยบาย	☐ มี ☐ ไม่มี

ผลจากการทำแบบประเมินปัจจัยเงื่อนไขที่นำไปสู่ความสำเร็จในการดำเนินงานลดผลกระทบจากการพนันออนไลน์ดังกล่าวข้างต้น หากท่านพบว่าท่านตอบ “มี” มากกว่า ร้อยละ 80 หรือไม่ต่ำกว่า 10 ข้อ นั่นแสดงว่าท่านมีแนวโน้มที่จะประสบความสำเร็จในการดำเนินงานลดผลกระทบจากการพนันออนไลน์ และในส่วนที่ท่านตอบว่า “ไม่มี” ขอให้ท่านพิจารณาดำเนินการจัดเตรียมหรือแสวงหา เพื่อให้มีหรือเติมเต็มในส่วนดังกล่าวอันจะเป็นการช่วยสนับสนุนการดำเนินงานให้ประสบความสำเร็จได้มากยิ่งขึ้น

ภาคผนวก

การพนันออนไลน์ ภัยร้ายปลายนิ้ว*

การพนันออนไลน์

การพนันออนไลน์ (Online Gambling) เป็นการเล่นพนันโดยผ่านระบบอินเทอร์เน็ต ซึ่งถูกพัฒนามาจากการเล่นตามบ่อนคาสิโน ที่มีเกมพนันออนไลน์ต่าง ๆ ให้ผู้เล่นเข้าไปเลือกใช้บริการ ตัวอย่างเช่น การเล่นโป๊กเกอร์ออนไลน์ การพนันด้านกีฬาและการพนันฟุตบอล หรือการเล่นบิงโกออนไลน์ หรือคาสิโนออนไลน์ ที่สามารถเล่นเกมคาสิโน อาทิ รูเล็ต แบล็กแจ็ก ปาจิงโกะ เป็นต้น ผู้เล่นรู้สึกเหมือนได้เล่นเกมพนันอยู่ในบ่อนจริง ๆ ซึ่งการเล่นพนันออนไลน์ ผู้เล่นสามารถเล่นได้หลายช่องทางทุกเวลา ผ่านทางคอมพิวเตอร์หรือโทรศัพท์มือถือ เพียงแค่มีอินเทอร์เน็ต

รูปแบบของการพนันออนไลน์

1. การเล่นเกมพนันแบบคาสิโน เช่น บาคาร่าออนไลน์ รูเล็ตออนไลน์ แบล็กแจ็ก หรือเกมไพ่ประเภทต่าง ๆ

2. การทายผลการแข่งขันกีฬา เช่น การแข่งม้า การแข่งขันฟุตบอล

3. การออกล็อตเตอรี่ที่ผู้ต้องการซื้อสามารถสั่งซื้อและเล่นผ่านเว็บไซต์ขององค์กรหรือบริษัทเอกชนที่ได้รับอนุญาตจากรัฐให้ดำเนินการธุรกิจนี้

4. การพนันอื่น ๆ เช่น การพนันหรือการทายผลที่เป็นการเสี่ยงโชคที่นิยมเล่นในประเทศนั้น ๆ

1. โดเมนเนม (Domain Name) คือ ชื่อที่ใช้เพื่อสื่อไปถึงเว็บไซต์นั้นๆ และ เซิร์ฟเวอร์ (Server)

2. แหล่งเก็บข้อมูลรายละเอียดของเว็บไซต์ โปรแกรมการเล่นพนัน (Gambling Software)

การบริหารจัดการ การบริการการพนัน (Gambling Operation)

3. การบริการ รับ – จ่ายเงินพนัน (Financial Transaction)

องค์ประกอบของ การพนันออนไลน์

กลุ่ม ผู้ให้บริการ การพนัน

รายละเอียดที่ชัดเจนในส่วนของสถานที่ตั้งของบริษัทรับแทงพนันออนไลน์มักไม่ค่อยปรากฏ ส่วนใหญ่ผู้ให้บริการเว็บไซต์พนันมักระบุบนเว็บไซต์และเว็บไซต์พนันแต่ละเว็บไซต์นั้นมีสถานที่ตั้งที่หลากหลาย ซึ่งธุรกิจการพนันออนไลน์ แบ่งได้เป็น 3 ประเภท

1. ประเภทเป็น**บ่อนการพนัน**พร้อมทั้งให้บริการรับแทงพนันออนไลน์

2. ประเภทเป็น**ร้านรับแท**งพนันพร้อมทั้งให้บริการรับแทงพนันออนไลน์

3. ประเภทเป็น**บริษัทให้บริการ Website** รับแทงพนันแต่ไม่เปิดให้บริการรับแทงพนันที่บริษัท

กลุ่ม ผู้เล่น การพนัน

1. กลุ่มเด็กและเยาวชนในสถานศึกษา

2. กลุ่มเจ้าของกิจการขนาดเล็กและขนาดกลาง

3. กลุ่มคนทั่วไปที่เล่นเป็นครั้งคราว

การพนันออนไลน์ในกลุ่มเด็กและเยาวชน

ปี พ.ศ. 2560 ศูนย์วิจัยเพื่อพัฒนาสังคมและธุรกิจได้ศึกษาสถานการณ์
พฤติกรรมและผลกระทบการพนันในประเทศไทย ในกลุ่มประชากรอายุ 15 – 25 ปี พบว่า

กลุ่มเยาวชนอายุ 15 - 25 ปี

53.4%
ของเยาวชนที่เคยเล่นการพนัน
เมื่อได้ลองเล่นแล้วจะไม่หยุด
ที่การพนันเพียงประเภทเดียว

68.1%
ของเยาวชนที่เคยเล่นการพนัน
เคยเล่นการพนันมากกว่า 1 ประเภท
สูงที่สุดคือ 9 ประเภท

เยาวชนชายมีแนวโน้ม
เข้าสู่วงจรการพนันเร็ว
กว่าเยาวชนหญิง

อายุต่ำสุดที่พบว่าเล่นการพนัน

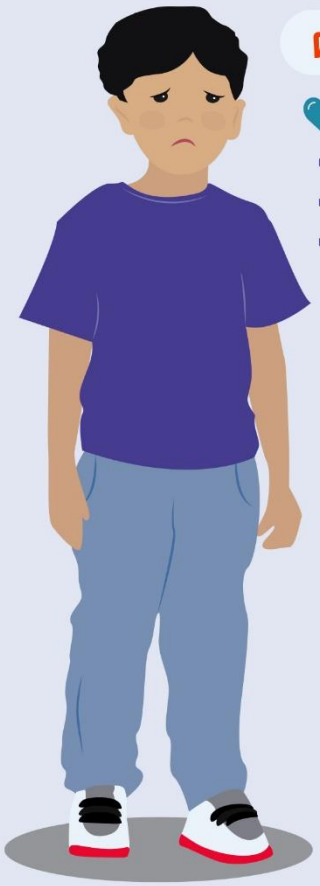
อายุ 7 ปี	อายุ 10 ปี
อายุเฉลี่ย 17.4 ปี	อายุเฉลี่ย 18.1 ปี

เริ่มเล่นการพนันครั้งแรก

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

สาเหตุที่เด็กและเยาวชน
เสี่ยงต่อการติดพนันออนไลน์
24
Online Gambling
สามารถเข้าไปเล่นผ่านเครือข่าย
อินเทอร์เน็ตได้ตลอดเวลา
ไม่จำกัดสถานที่
รูปแบบ เสียง ทำให้รู้สึกสนุก
เร้าใจ เล่นได้ต่อเนื่อง
สามารถเล่นได้โดยลำพัง
ไม่ต้องพึ่งพาบุคคลอื่น
GAMES
ผู้เล่นไม่รู้สึกว่าเป็นการพนัน
แต่เป็นลักษณะของการเล่นเกม
มีการโฆษณาเชิญชวนผ่าน
สื่อออนไลน์ถึงกลุ่มเป้าหมายโดยตรง

ผลกระทบจากการพนันออนไลน์ของเด็กและเยาวชน



ผลกระทบต่อสุขภาพ

สุขภาพจิต

- เสี่ยงต่อการมีโรควิตกกังวล
- เกิดอารมณ์สองขั้ว
- เกิดโรคซึมเศร้า และมีโอกาสฆ่าตัวตาย

สุขภาพกาย

ขาดการออกกำลังกาย ก่อให้เกิดปัญหาอื่นตามมา เช่น ปวดหลัง ปวดคอ ปัญหาทางสายตา เป็นต้น

ผลกระทบต่อสมอง

การพนันมีส่วนเปลี่ยนแปลงสมองได้เช่นเดียวกับยาเสพติด และขัดขวางการพัฒนาสมองและทักษะชีวิตของเด็กและเยาวชนอย่างถาวร ถ้าวัยรุ่นหมกมุ่นหรือติดการพนันจะส่งผลให้สมองส่วนหน้า (Prefrontal Cortex) ไม่เพิ่มเนื้อสมอง สมองส่วนหน้าจะไม่พัฒนาอย่างถาวรและยังอาจถูกคัดทิ้งเพราะไม่ได้ใช้งาน ส่งผลต่อระบบคิดและพฤติกรรมที่จะติดตัวไปตลอดชีวิต

- ความสามารถในการตัดสินใจลดลง
- เสี่ยงต่อโรคจิตเวชและโรคติดสารเสพติดเพิ่มขึ้น
- สมองส่วนหน้าทำงานบกพร่องส่งผลให้ใช้เงินมือเติบ เสี่ยงต่อการมีพฤติกรรมลักขโมย ฉ้อฉล คอรัปชั่น

ผลกระทบต่อพฤติกรรม

- มีโอกาสเข้าสู่อบายมุขอื่น เช่น ติดเหล้า สารเสพติด ติดบุหรี่

- เกิดปัญหาทางเศรษฐกิจ นำไปสู่การเป็นหนี้พนัน

- นำไปสู่การก่ออาชญากรรม เช่น การปล้น ชิงทรัพย์หรือล่อลวงเงินจากคนใกล้ชิด ทำร้ายร่างกายคนใกล้ชิด ค้ายาเสพติดและสิ่งผิดกฎหมาย เป็นต้น

แนวทางการป้องกันการพนันออนไลน์

สร้างความตระหนักในผลกระทบจากการพนันออนไลน์ (Demoralization)

- ให้ความรู้ถึงผลกระทบจากการพนันออนไลน์
- สร้างความตระหนักถึงผลกระทบจากการพนันออนไลน์

การป้องกัน (Prevention)

- พัฒนาเครือข่ายการเฝ้าระวัง ในระดับเยาวชน ครอบครัว และชุมชน
- ส่งเสริมพื้นที่การมีกิจกรรมสร้างสรรค์
- เสริมสร้างทักษะชีวิตตั้งแต่วัยเด็กให้รู้จักหยุดการพนันด้วยตัวเอง
- ป้องกันในกลุ่มเสี่ยงและเฝ้าระวังสื่อโดยใช้กลไกทางสังคมและกลไกทางการปกครอง

การลดผลกระทบ (Harm Reduction)

- พัฒนาระบบป้องกันและเยียวยาผู้ทำผิดที่เป็นเด็กและเยาวชนในด้านการแพทย์
- พัฒนารูปแบบการให้คำปรึกษาผู้ได้รับผลกระทบจากการพนัน
- ส่งเสริมการประเมินความเสี่ยงในด้านการพนันเพื่อประเมินสถานะติดพนันและการกลับคืนสู่ครอบครัวและสังคม
- องค์กรระดับท้องถิ่นและหน่วยงานในท้องถิ่นประสานการส่งต่อเด็กและเยาวชนที่ติดพนันเข้าสู่ระบบการช่วยเหลือ

การคุ้มครอง (Protection)

- มีมาตรการควบคุมเฉพาะทางในการเข้าถึงการพนันออนไลน์
- มีมาตรการในการควบคุมผู้ประกอบการและอุปกรณ์การเล่นการพนันออนไลน์

แหล่งข้อมูลสำหรับค้นคว้าเกี่ยวกับการพนันออนไลน์

- ศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน
- รายงานสถานการณ์การพนัน ปี 2559 และปี 2560 (โดย ศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน)
- หนังสือความสัมพันธ์ระหว่างการพนันและการทำงานของสมองในเด็กและเยาวชน และหนังสือแกะรอยหยักสมอง มองผลกระทบของการพนัน (โดย ผศ.พญ.พรจิรา ปริวัชรากุล)
- เอกสารตัวชี้วัดเฉพาะของประเทศ ประเด็นผลกระทบของการพนันที่มีต่อเด็กและเยาวชน (โดย พญ.มธุรดา สุวรรณโพธิ์)

ศูนย์ข้อมูลนโยบายสาธารณะการลดปัญหาจากการพนัน
Information Center for Gambling Control Policy

สำนักงานกองทุนสนับสนุน
การสร้างเสริมสุขภาพ