



ศูนย์ข้อมูลนโยบายสาธารณะการลดปัญหาจากการพนัน  
มูลนิธิสาธารณสุขแห่งชาติ

# คู่มือการดำเนินงาน

## ขยายภาคีเครือข่าย

## เพื่อลดผลกระทบจากการพนันออนไลน์ สำหรับสำนักงานวัฒนธรรมจังหวัด



คู่มือ

# การดำเนินงานขยายภาคีเครือข่าย เพื่อลดผลกระทบจากการพนันออนไลน์ สำหรับสำนักงานวัฒนธรรมจังหวัด

## คณะที่ปรึกษา

นายพงศ์ธร จันทรัมย์

ผู้จัดการศูนย์ข้อมูลนโยบายสาธารณะการลดปัญหาจากการพนัน

นายชาญวิทย์ โหวหาร

นายจักรพงษ์ พันอินตะศรี

นางสาวสุวลัย เมืองเจริญ

## คณะผู้จัดทำ

ผศ.ดร.ฐาศุภร์ จันประเสริฐ

ดร.เก ประเสริฐสังข์

ดร.ศิวพร ละม้ายนิล

## คณะทำงานในพื้นที่

นางสาววิชราภรณ์ ลครร่ำ

มูลนิธิสถาบันวิจัยเพื่อพัฒนาท้องถิ่นอีสาน

นางสาวปุกนิกา หงษ์อุตร

มูลนิธิสถาบันวิจัยเพื่อพัฒนาท้องถิ่นอีสาน

นางสาวกัญญา ดวงรัตน์

นักวิชาการวัฒนธรรมชำนาญการ สำนักงานวัฒนธรรมจังหวัดอุบลราชธานี

นางสาวธิดารัตน์ อาชญาทา

มูลนิธิสถาบันวิจัยเพื่อพัฒนาท้องถิ่นอีสาน

## จัดพิมพ์โดย

ศูนย์ข้อมูลนโยบายสาธารณะการลดปัญหาจากการพนัน

มูลนิธิสาธารณสุขแห่งชาติ

## คำนำ

คู่มือการดำเนินงานขยายภาคีเครือข่ายเพื่อลดผลกระทบจากการพนันออนไลน์ สำหรับสำนักงานวัฒนธรรมจังหวัด เล่มนี้ จัดทำขึ้นภายใต้โครงการ “เสริมสร้างเครือข่ายการดำเนินงานส่งเสริมและพัฒนากลไกการขับเคลื่อนนโยบาย ป้องกันและลดผลกระทบจากการพนันออนไลน์ในพื้นที่และชุมชนรอบสถานศึกษา” ซึ่งเป็นแนวปฏิบัติที่สังเคราะห์จากการดำเนินงานโครงการ “กระบวนการขับเคลื่อน กลไกความร่วมมือเพื่อการลดผลกระทบจากการพนันออนไลน์ของเด็กและเยาวชน ในและรอบสถานศึกษา จังหวัดอุบลราชธานีและจังหวัดอำนาจเจริญ” เป็นหลัก โดย แนวทางการดำเนินงานของคู่มือฉบับนี้ อาศัยแนวทางการดำเนินงานของสำนักเฝ้าระวังทางวัฒนธรรม สำนักงานวัฒนธรรมจังหวัด และภาคีเครือข่าย เพื่อเป็นแนวปฏิบัติที่ดีในการดำเนินงานลดผลกระทบจากการพนันออนไลน์ เนื้อหาสาระในคู่มือ ประกอบด้วย 3 ส่วน ได้แก่ **ส่วนที่ 1 ส่วนนำ** กล่าวถึงวัตถุประสงค์ของคู่มือ ขอบเขต ประโยชน์ นิยามที่เกี่ยวข้อง เนื้อหา และแนวปฏิบัติก่อนใช้คู่มือ **ส่วนที่ 2 แนวปฏิบัติที่ดีในการดำเนินงานขยายภาคีเครือข่ายเพื่อลดผลกระทบจากการพนันออนไลน์** กล่าวถึงสถานการณ์พนันออนไลน์ กลุ่มเป้าหมายที่ใช้คู่มือ แนวปฏิบัติที่ดีในการดำเนินงานลดผลกระทบจากการพนันออนไลน์ และ **ส่วนที่ 3 ปัจจัยเงื่อนไขที่นำไปสู่ความสำเร็จ**

คณะผู้จัดทำ

# สารบัญ

	หน้า
คำนำ	
ส่วนที่ 1 ส่วนนำ	1
วัตถุประสงค์ของคู่มือ	1
ขอบเขตของการใช้คู่มือ	1
ประโยชน์ของคู่มือ	1
นิยามศัพท์ที่เกี่ยวข้อง	2
เนื้อหาของคู่มือ	3
แนวปฏิบัติก่อนใช้คู่มือ	3
ส่วนที่ 2 แนวปฏิบัติที่ดีในการดำเนินงานขยายภาคีเครือข่าย เพื่อลดผลกระทบจากการพนันออนไลน์ สำหรับสำนักงานวัฒนธรรมจังหวัด	4
สถานการณ์การพนันออนไลน์	4
กลุ่มเป้าหมายที่ใช้คู่มือ	10
แนวปฏิบัติที่ดีในการดำเนินงานขยายภาคีเครือข่ายเพื่อลดผลกระทบจากการพนันออนไลน์ สำหรับสำนักงานวัฒนธรรมจังหวัด	10
ส่วนที่ 3 ปัจจัยเงื่อนไขที่นำไปสู่ความสำเร็จ	24
ภาคผนวก	26

## สารบัญตาราง

---

	หน้า
ตาราง 1 จำนวน และร้อยละของผู้ตอบแบบสอบถาม จำแนกตามปัจจัยส่วนบุคคล	4
ตาราง 2 ตัวอย่างเครื่องมือและวิธีดำเนินการเก็บข้อมูลสถานการณ์พนันออนไลน์	11
ตาราง 3 ตัวอย่างแนวคำถามการสัมภาษณ์เชิงลึกเพื่อศึกษาสถานการณ์การพนันออนไลน์	16
ตาราง 4 แบบประเมินปัจจัยเงื่อนไขที่นำไปสู่ความสำเร็จในการดำเนินงานป้องกันและลดผลกระทบจากการพนันออนไลน์	24

# 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	แนวปฏิบัติที่ดีในการดำเนินงานขยายภาคีเครือข่ายเพื่อลดผลกระทบจากการพนันออนไลน์ สำหรับสำนักงานวัฒนธรรมจังหวัด	19
ภาพประกอบ 11	กิจกรรมการสื่อสารประเด็นการพนันออนไลน์กับภาคีเครือข่ายเพื่อผลักดันให้เป็นประเด็นยุทธศาสตร์ของจังหวัด	21
ภาพประกอบ 12	กิจกรรม “อีสปอร์ตกับสุขภาวะเด็กและเยาวชน”	23

# ส่วนที่ 1 ส่วนนำ

## 1. วัตถุประสงค์ของคู่มือ

คู่มือการดำเนินงานขยายภาคีเครือข่ายเพื่อลดผลกระทบจากการพนันออนไลน์ มีวัตถุประสงค์เพื่อใช้เป็นแนวปฏิบัติสำหรับหน่วยงานภาครัฐ เอกชน และภาคประชาชน ในการส่งเสริมและสนับสนุนการดำเนินงานเกี่ยวกับประเด็นการลดผลกระทบจากการพนันออนไลน์ และขับเคลื่อนกลไกลดผลกระทบจากการพนันออนไลน์

## 2. ขอบเขตของการใช้คู่มือ

ขอบเขตของคู่มือฉบับนี้ ครอบคลุมเนื้อหาการดำเนินงานส่งเสริมและพัฒนากลไกการขับเคลื่อนนโยบายลดผลกระทบจากการพนันออนไลน์ทั้งกระบวนการนับตั้งแต่เริ่มต้นจนจบกระบวนการ โดยมีความเกี่ยวข้องตั้งแต่ผู้ใช้คู่มือ ซึ่งมีแนวทางที่หน่วยงาน องค์กร ที่เกี่ยวข้องสามารถนำไปเป็นแนวปฏิบัติที่ดีในการดำเนินงานเพื่อลดผลกระทบจากการพนันออนไลน์ ตัวอย่างกิจกรรมเพื่อลดผลกระทบจากการพนันออนไลน์ที่สังเคราะห์จากการดำเนินงานโครงการ “กระบวนการขับเคลื่อนกลไกความร่วมมือเพื่อลดผลกระทบจากการพนันออนไลน์ของเด็กและเยาวชนในและรอบสถานศึกษา จังหวัดอุบลราชธานีและจังหวัดอำนาจเจริญ” เพื่อเป็นตัวอย่างในการนำไปประยุกต์ใช้ในการดำเนินกิจกรรม

## 3. ประโยชน์ของคู่มือ

คู่มือฉบับนี้ เป็นแนวปฏิบัติสำหรับสำนักงานวัฒนธรรมจังหวัดในการดำเนินงานเพื่อลดผลกระทบจากการพนันออนไลน์ ซึ่งประโยชน์ของคู่มือฉบับนี้ มีดังนี้

1. เป็นแนวปฏิบัติที่ดีสำหรับหน่วยงาน องค์กร ที่เกี่ยวข้องในการดำเนินงานเพื่อลดผลกระทบจากการพนันออนไลน์



2. เพื่อให้หน่วยงาน องค์กรที่เกี่ยวข้องมีแนวปฏิบัติที่ชัดเจนว่าควรดำเนินการอะไรก่อน หลัง ทำกับใคร และทำอะไร
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 ผ่านทางคอมพิวเตอร์หรือโทรศัพท์มือถือเพียงแค่มือถืออินเทอร์เน็ต

**การคุ้มครองเด็ก** หมายถึง การป้องกันและปกป้องเด็กจากความรุนแรง การถูกแสวงหาประโยชน์ การละเลยทอดทิ้ง หรือรูปแบบการกระทำต่าง ๆ ที่อาจก่อให้เกิดผลกระทบด้านลบต่อร่างกายและจิตใจ การพัฒนา และศักดิ์ศรีของเด็ก

**เด็ก** หมายถึง บุคคลซึ่งมีอายุต่ำกว่าสิบแปดปีบริบูรณ์ แต่ไม่รวมถึงผู้ที่บรรลุนิติภาวะด้วยการสมรส

**เยาวชน** หมายถึง บุคคลซึ่งมีอายุเกินกว่าสิบแปดปีบริบูรณ์แต่ไม่เกินยี่สิบห้าปีบริบูรณ์ ไม่รวมถึงผู้ที่บรรลุนิติภาวะด้วยการสมรส

**การขยายเครือข่ายการดำเนินงาน** หมายถึง หน่วยงานภาครัฐ เอกชน ภาคประชาชน ที่มีความตระหนักและต้องการเข้ามามีส่วนร่วมในการดำเนินการป้องกันและลดผลกระทบจากการพนันออนไลน์ เช่น สำนักงานวัฒนธรรมจังหวัด หน่วยงานด้านสาธารณสุข สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา สถาบันการศึกษาทุกระดับ สำนักงานประชาสัมพันธ์จังหวัด สถานีตำรวจภูธร เป็นต้น

**อีสปอร์ต (Esports)** หมายถึง การแข่งขันกีฬาแบบอิเล็กทรอนิกส์ เป็นกีฬาประเภทบุคคลหรือทีมชนิดหนึ่ง กรมกีฬาได้จัด Esport เป็นส่วนหนึ่งของกีฬาที่เกี่ยวกับกับการแข่งขันวิดีโอเกม โดยมีการแข่งตามประเภทของวิดีโอเกม เช่น เกมวางแผนการรบ เกมต่อสู้ เกมยิงมุมมองบุคคลที่หนึ่ง โมบา การแข่งขันนั้นแบ่งออกเป็นระดับสมัครเล่น กึ่งอาชีพ และระดับมืออาชีพ รวมถึงมีรายการแข่งขันและลีกต่าง ๆ เช่นเดียวกับกีฬาทั่วไป

## 5. เนื้อหาในคู่มือ

เนื้อหาในคู่มือ ประกอบด้วย

- ส่วนนำ ประกอบด้วย วัตถุประสงค์ของคู่มือ ขอบเขตของคู่มือ ประโยชน์ของคู่มือ นิยามศัพท์ที่เกี่ยวข้อง เนื้อหาในคู่มือ แนวปฏิบัติก่อนใช้คู่มือ
- แนวปฏิบัติที่ดีในการดำเนินงานขยายภาคีเครือข่ายเพื่อลดผลกระทบจากการพนันออนไลน์ สำหรับสำนักงานวัฒนธรมจังหวัด ประกอบด้วย สถานการณ์พนันออนไลน์ กลุ่มเป้าหมายที่ใช้คู่มือ และแนวปฏิบัติที่ดีในการดำเนินงานขยายภาคีเครือข่ายเพื่อลดผลกระทบจากการพนันออนไลน์ สำหรับสำนักงานวัฒนธรมจังหวัด
- ปัจจัยเงื่อนไขที่นำไปสู่ความสำเร็จ

## 6. แนวปฏิบัติก่อนใช้คู่มือ

หน่วยงาน องค์กร ที่เกี่ยวข้อง เช่น สำนักงานวัฒนธรมจังหวัด หน่วยงานด้านสาธารณสุข สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา สถาบันการศึกษาทุกระดับ สำนักงานประชาสัมพันธ์จังหวัด สถานีตำรวจภูธร คือผู้ที่ให้นำคู่มือไปใช้ ก่อนการใช้คู่มือผู้ใช้จะต้องมีการเตรียมความพร้อมก่อน เพื่อให้สามารถนำคู่มือไปประยุกต์ใช้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งแนวทางการเตรียมความพร้อม ดังนี้

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

## ส่วนที่ 2

### แนวปฏิบัติที่ดี

# ในการดำเนินงานขยายภาคีเครือข่ายเพื่อ ลดผลกระทบจากการพนันออนไลน์ สำหรับสำนักงานวัฒนธรมจังหวัด

ส่วนที่ 2 ของคู่มือฉบับนี้ เป็นการแสดงให้เห็นถึงสถานการณ์ของการพนันออนไลน์ในภาพรวม จาก การสำรวจกับผู้ที่มีประสบการณ์การเล่นพนันออนไลน์ 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

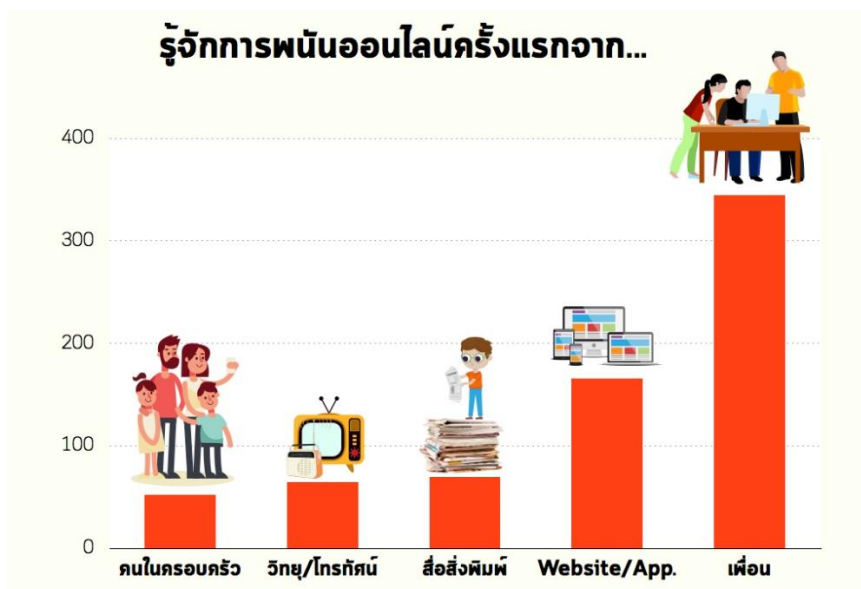
การนำเสนอภาพสถานการณ์การพนันออนไลน์ เป็นการฉายภาพให้เห็นสถานการณ์การพนันใน ภาพรวมที่มาจากการสำรวจโดยแบบสอบถามที่ทำการสำรวจกับกลุ่มเด็กและเยาวชนที่มีประสบการณ์ในการ เล่นการพนัน จำนวนทั้งสิ้นจำนวน 759 คน แบ่งเป็นเพศชาย 476 คน และเพศหญิง 283 คน โดยใช้ แบบสอบถามออนไลน์และการแจกแบบสอบถามผ่านคณะทำงานในพื้นที่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

ตาราง 1 จำนวน และร้อยละของผู้ตอบแบบสอบถาม จำแนกตามปัจจัยส่วนบุคคล

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

สถานภาพ	จำนวน(คน)	ร้อยละ
<b>ช่วงอายุ</b>		
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
<b>ระดับการศึกษา</b>		
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
<b>ภาพรวม</b>	<b>759</b>	<b>100.00</b>

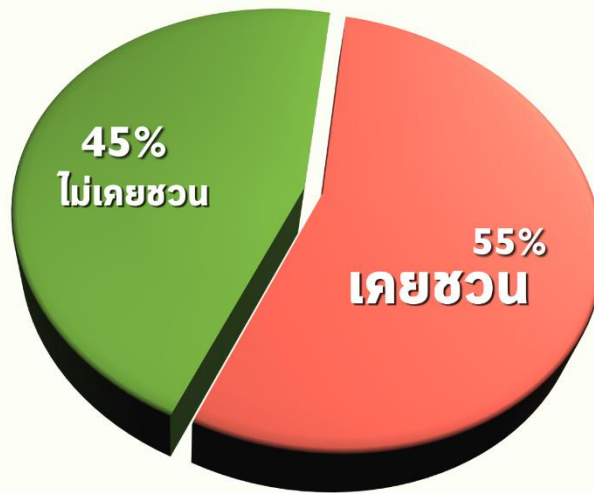
ผลจากการสำรวจผู้ที่มีประสบการณ์การเล่นพนันออนไลน์พบผลที่น่าสนใจในหลายประเด็น เช่น ผู้ที่มีส่วนที่ทำให้เด็กและเยาวชนรู้จักการพนันออนไลน์ครั้งแรก อิทธิพลของบุคคลที่ส่งผลต่อการเล่นการพนันออนไลน์ของเด็กและเยาวชน



ภาพประกอบ 1 ผลการสำรวจอิทธิพลของบุคคลที่ส่งผลต่อการรู้จักพนันออนไลน์ครั้งแรก

เพื่อนเป็นบุคคลที่มีอิทธิพลสูงมากต่อการเข้าไปสู่วงจรแห่งการพนันออนไลน์ คณะทำงานในพื้นที่ (Node) ตระหนักและเห็นความสำคัญตรงประเด็นนี้จึงได้มีการดำเนินการจัดกิจกรรมที่เน้นย้ำถึงการให้ความสำคัญกับเด็กและเยาวชนผ่านเด็กและเยาวชนด้วยกันเอง เช่น กิจกรรมเพื่อนเตือนเพื่อน เป็นต้น

## ชวนเพื่อนหรือคนรู้จักเล่นพนันออนไลน์

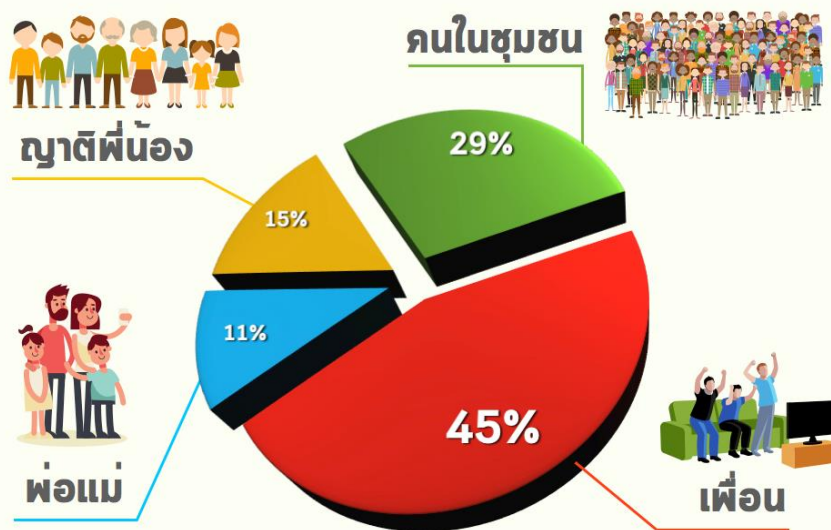


จากจำนวนผู้ให้ข้อมูลทั้งหมด 759 คน  
ที่เคยเล่นการพนันออนไลน์ ในจำนวนนี้มี**มากกว่าครึ่ง**  
**ชวนเพื่อนหรือคนรู้จักเล่นพนันออนไลน์**

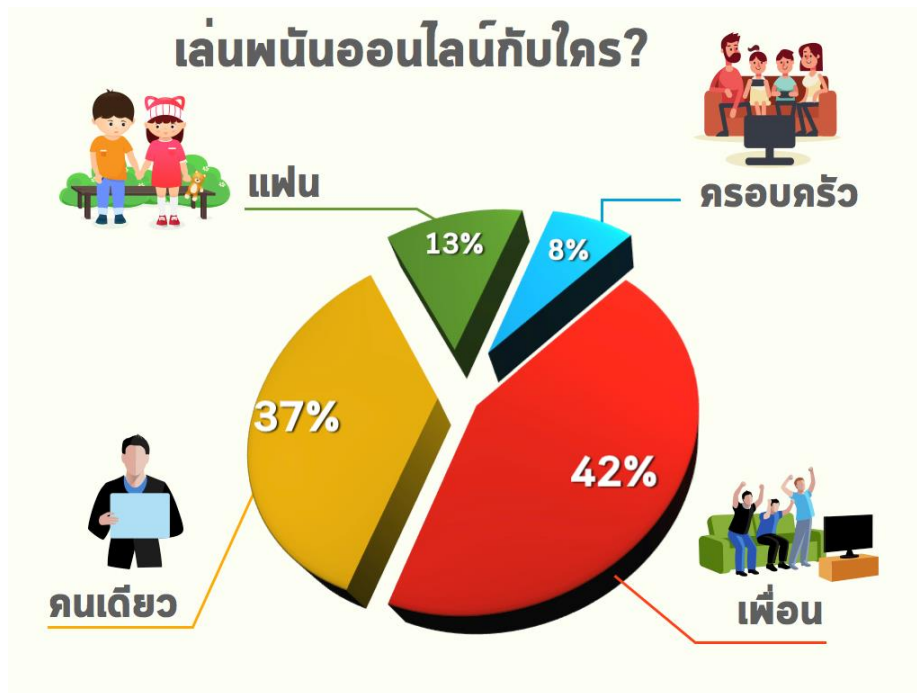
ภาพประกอบ 2 อิทธิพลของเพื่อนที่มีต่อการเล่นพนันออนไลน์

ผลการสำรวจสะท้อนให้เห็นถึงอิทธิพลของเพื่อนที่มีต่อการเล่นพนันออนไลน์ ซึ่งเด็กและเยาวชนส่วนใหญ่จะเห็นเพื่อนๆ เล่นการพนัน และการเล่นการพนันส่วนใหญ่ก็เล่นกับเพื่อนๆ ด้วยเช่นกัน

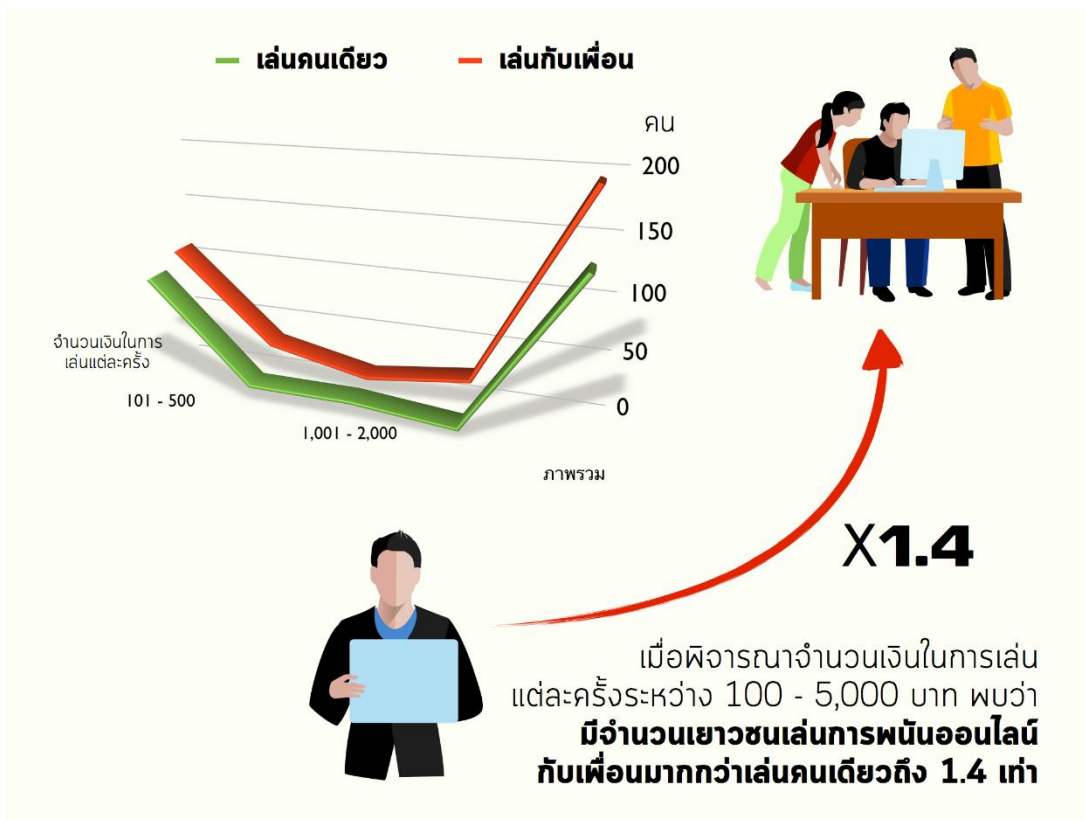
## คนรอบข้างที่เล่นการพนันออนไลน์



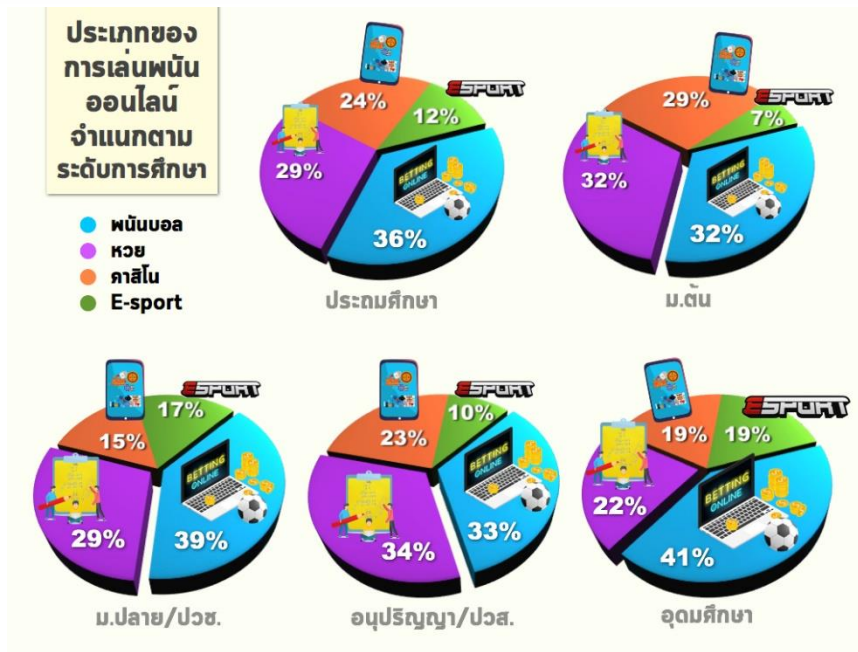
ภาพประกอบ 3 ผลการสำรวจบุคคลรอบข้างที่เล่นพนันออนไลน์



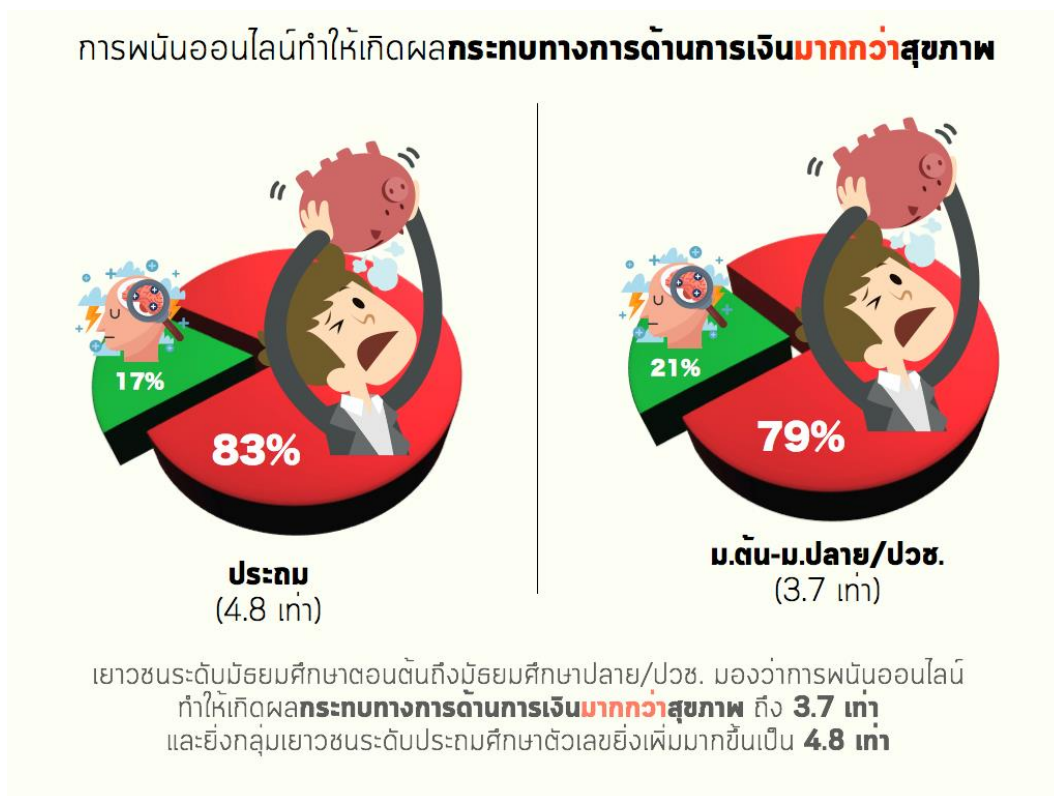
ภาพประกอบ 4 ผลการสำรวจลักษณะการเล่นพนันออนไลน์



ภาพประกอบ 5 ผลการสำรวจจำนวนเงินที่ใช้เล่นพนันออนไลน์



ภาพประกอบ 6 ผลการสำรวจประเภทของการเล่นพนันออนไลน์จำแนกตามระดับการศึกษา

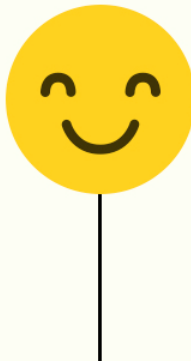


ภาพประกอบ 7 ผลการสำรวจผลกระทบจากพนันออนไลน์จำแนกตามระดับการศึกษา

ข้อค้นพบจากภาพประกอบนี้ เป็นการเน้นย้ำว่าเด็กและเยาวชนยังไม่ได้รับรู้ว่าการพนันออนไลน์จะทำให้เกิดผลกระทบด้านสุขภาพ ดังนั้น จึงได้ออกแบบกิจกรรมที่มีการเสริมสร้างความรู้ความเข้าใจและส่งต่อองค์ความรู้ “การพนันเป็นปัจจัยเสี่ยงสุขภาพ” ไปสู่เด็กและเยาวชน

“ ผู้ให้ข้อมูลรับรู้ว่าการ เล่นพนันออนไลน์ ก่อให้เกิดปัญหาหากับตัวเองอยู่ใน **ระดับน้อย** ”

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



**ไม่ได้รู้สึกว่**  
มีคนกล่าวถึงว่า **ตนเอง**  
เป็นผู้มีปัญหาเกี่ยวกับการ  
พนันออนไลน์

**ไม่รู้สึกว่าเป็นปัญหา**  
เมื่อต้องหยิบยืมเงิน หรือ  
ขายสิ่งของเพื่อให้ได้เงิน  
มาเล่นพนันออนไลน์

ภาพประกอบ 8 ผลการสำรวจการรับรู้ถึงผลกระทบจากพนันออนไลน์

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



## 2. กลุ่มเป้าหมายที่ใช้คู่มือ

คู่มือฉบับนี้ เป็นคู่มือในการปฏิบัติงานเพื่อลดผลกระทบจากการพนันออนไลน์ สำหรับหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง เช่น สำนักงานวัฒนธรรมจังหวัด หน่วยงานด้านสาธารณสุข สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา สถาบันการศึกษาทุกระดับ สำนักงานประชาสัมพันธ์จังหวัด สถานีตำรวจภูธร ซึ่งมีบทบาทสำคัญในการดำเนินงานส่งเสริมและพัฒนากลไกการขับเคลื่อนนโยบายลดผลกระทบจากการพนันออนไลน์ เพื่อส่งเสริมและสนับสนุนการดำเนินงานของเด็กและเยาวชนเกี่ยวกับประเด็นการลดผลกระทบจากการพนันออนไลน์ ทั้งในมิติของการศึกษาสถานการณ์พนันออนไลน์ การดำเนินกิจกรรมเพื่อลดผลกระทบจากการพนันออนไลน์ และการติดตามประเมินผล

## 3. แนวปฏิบัติที่ดีในการดำเนินงานขยายภาคีเครือข่ายเพื่อลดผลกระทบจากการพนันออนไลน์

จากการดำเนินงานขยายภาคีเครือข่ายเพื่อลดผลกระทบจากการพนันออนไลน์ จากบทเรียนการดำเนินงานของโครงการ “กระบวนการขับเคลื่อนกลไกความร่วมมือเพื่อการลดผลกระทบจากการพนันออนไลน์ของเด็กและเยาวชนในและรอบสถานศึกษา จังหวัดอุบลราชธานีและจังหวัดอำนาจเจริญ” ได้แนวปฏิบัติที่ดีในการดำเนินงานขยายภาคีเครือข่ายเพื่อลดผลกระทบจากการพนันออนไลน์ ดังนี้

### 1. สร้างทีมงาน

การสร้างทีมงานช่วยให้การขับเคลื่อนการดำเนินงานขยายภาคีเครือข่ายเพื่อลดผลกระทบจากการพนันออนไลน์สามารถดำเนินไปอย่างเข้มแข็ง ขั้นตอนในการสร้างทีมงาน ดังนี้

- 1) ระดมความคิดเห็นร่วมกัน เพื่อทบทวนเป้าหมาย บทบาท
- 2) วิเคราะห์กลุ่มเป้าหมาย และภาคีเครือข่ายที่เกี่ยวข้อง ทั้งระดับหน่วยงานและระดับบุคคล โดยพิจารณาจากลักษณะของหน่วยงาน ภารกิจที่เกี่ยวข้อง แคนนำหรือบุคคลที่มีความสนใจในประเด็นการป้องกันและลดผลกระทบจากการพนันออนไลน์
- 3) สร้างความเข้าใจแก่คณะทำงานและภาคีเครือข่ายถึงแนวทางการดำเนินงานเพื่อป้องกันและลดผลกระทบจากการพนันออนไลน์
- 4) วางแผนการดำเนินงานร่วมกันระหว่างหน่วยงานที่เกี่ยวข้องและภาคีเครือข่าย

## 2. ทำความเข้าใจสถานการณ์พนันออนไลน์ในพื้นที่

การทำความเข้าใจสถานการณ์พนันออนไลน์มีความสำคัญและจำเป็นสำหรับการดำเนินกิจกรรมใด ๆ ในพื้นที่ ทั้งนี้ เพื่อให้ได้ข้อมูลที่เป็นปัจจุบันและข้อมูลเชิงลึก แนวทางในการสำรวจสถานการณ์การพนันออนไลน์ ดังนี้

### 1) กำหนดเป้าหมายของการสำรวจสถานการณ์

- กำหนดวัตถุประสงค์ของการสำรวจ
- ขอบเขตของการสำรวจ ได้แก่ เนื้อหาที่จะทำการสำรวจ กลุ่มเป้าหมาย พื้นที่ ระยะเวลา

### 2) กำหนดเครื่องมือและวิธีการสำรวจ

การออกแบบเครื่องมือและวิธีการสำรวจสถานการณ์ที่เหมาะสม ทั้งในมิติของเนื้อหา กลุ่มเป้าหมายที่จะทำการสำรวจ และบริบทที่เกี่ยวข้อง จะช่วยให้สามารถตอบวัตถุประสงค์ของการสำรวจข้อมูล และสามารถนำข้อมูลไปใช้ประโยชน์ต่อได้อย่างมีประสิทธิภาพและเป็นรูปธรรม เครื่องมือและวิธีการสำรวจข้อมูลสถานการณ์ในพื้นที่สามารถทำได้หลายแบบ เช่น การศึกษาจากเอกสารที่เกี่ยวข้อง แบบสำรวจสถานการณ์พนันออนไลน์ 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 ความสมบูรณ์ของคำตอบที่ได้รับจากท่านจะมีคุณค่ายิ่งต่อผลการศึกษาคั้งนี้ 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

1. ท่านรู้จักการพนันออนไลน์ครั้งแรกจากแหล่งใด
 

<input type="checkbox"/> จากเพื่อน	<input type="checkbox"/> จากคนในครอบครัว	<input type="checkbox"/> จาก Internet	<input type="checkbox"/> จากสื่อสิ่งพิมพ์
<input type="checkbox"/> จากสื่อวิทยุ/โทรทัศน์	<input type="checkbox"/> อื่น ๆ (โปรดระบุ) .....		
2. ท่านเคยชักชวนเพื่อนหรือคนรู้จักเล่นพนันออนไลน์หรือไม่
 

<input type="checkbox"/> เคย	<input type="checkbox"/> ไม่เคย
------------------------------	---------------------------------
3. ประเภทของการพนันออนไลน์ที่ท่านเล่น (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)
 

<input type="checkbox"/> พนันฟุตบอลออนไลน์	<input type="checkbox"/> หวยออนไลน์	<input type="checkbox"/> คาสสิโนออนไลน์
<input type="checkbox"/> อื่น ๆ (โปรดระบุ) .....		
4. สาเหตุการเล่นพนันออนไลน์ของท่าน (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)
 

<input type="checkbox"/> คลายความเครียด	<input type="checkbox"/> ความอยากรู้อยากลอง	<input type="checkbox"/> เพื่อความสนุกสนาน ชอบลุ้นและตื่นเต้น
<input type="checkbox"/> หวังรวยทางลัด	<input type="checkbox"/> เล่นตามเพื่อนหรือคนใกล้ชิด	<input type="checkbox"/> เล่นเป็นอาชีพ
<input type="checkbox"/> ชอบการเสี่ยงโชค		
<input type="checkbox"/> เหตุผลอื่น ๆ (โปรดระบุ) .....		
5. ช่วงเวลาที่เล่นการพนันออนไลน์ (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)
 

<input type="checkbox"/> มีการแข่งขันกีฬาระดับชาติ	<input type="checkbox"/> มีการแข่งขันกีฬาระดับนานาชาติ
<input type="checkbox"/> ช่วงที่มีเพื่อนเล่นด้วย	<input type="checkbox"/> เวลาว่าง
<input type="checkbox"/> อื่น ๆ (โปรดระบุ) .....	
6. สถานที่ที่ท่านเล่นการพนันออนไลน์
 

<input type="checkbox"/> บ้านตนเอง	<input type="checkbox"/> หอพัก	<input type="checkbox"/> บ้านเพื่อน
<input type="checkbox"/> ร้านบริการ Internet	<input type="checkbox"/> ทุกที่ที่มีสัญญาณ Internet	
<input type="checkbox"/> อื่น ๆ (โปรดระบุ) .....		
7. แหล่งทรัพย์สินที่นำมาเล่นการพนันออนไลน์ (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)
 

<input type="checkbox"/> จากคนในครอบครัว	<input type="checkbox"/> เงินเก็บ	<input type="checkbox"/> จากการยืมเพื่อน/คนรู้จัก
<input type="checkbox"/> จากการทำงานพิเศษ	<input type="checkbox"/> เงินที่ได้จากการเล่นการพนันออนไลน์ที่ผ่านมา	
<input type="checkbox"/> อื่น ๆ (โปรดระบุ) .....		
8. ค่าใช้จ่ายในการเล่นการพนันออนไลน์ของท่านโดยเฉลี่ยแต่ละครั้ง
 

<input type="checkbox"/> ต่ำกว่า 300 บาท	<input type="checkbox"/> 301 - 500 บาท	<input type="checkbox"/> 501 - 1,000 บาท
<input type="checkbox"/> 1,001 - 2,000 บาท	<input type="checkbox"/> 2,001 - 5,000 บาท	<input type="checkbox"/> 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. ท่านทำอะไรเมื่อเสียเงินจากการพนันออนไลน์จำนวนมาก

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

14. เมื่อท่านมีปัญหาเรื่องเงินจากการเล่นการพนันออนไลน์ ท่านแก้ปัญหาอย่างไร (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

- ยืมเพื่อนหรือคนใกล้ชิด                 ขอจากผู้ปกครอง  
 กู้เงินนอกระบบ                         ขาย/จำหน่ายทรัพย์สิน  
 อื่นๆ (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                         ทหารายได้เสริม                                 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) .....

5. การพนันมีผลต่อการเรียนของท่านอย่างไร (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)
- ไม่มีผลกระทบ       ส่งการบ้านไม่ทัน       มาเรียนสาย
- สมาธิสั้น       เรียนไม่ทันเพื่อน       ผลการเรียนตก
- อื่น ๆ (โปรดระบุ) .....
6. การเล่นเกมพนันออนไลน์มีผลต่อการอยู่ร่วมกับผู้อื่นอย่างไรบ้าง (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)
- ไม่มีผล       ปลีกตัวจากสังคม       เก็บตัวอยู่คนเดียว       ห่างจากเพื่อน
- อื่น ๆ (โปรดระบุ) .....
7. ท่านเคยถูกลงโทษจากการเล่นเกมพนันออนไลน์หรือไม่
- เคย       ไม่เคย
8. เคยมีคนตักเตือนท่านเกี่ยวกับการเล่นเกมพนันออนไลน์หรือไม่
- 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. วิเคราะห์สถานการณ์และค้นหาแนวทางการปฏิบัติการขยายภาคีเครือข่ายในการลดผลกระทบจากการพนันออนไลน์

การวิเคราะห์สถานการณ์ เป็นการดำเนินการเพื่อนำไปสู่แนวทางการกำหนดกิจกรรมได้อย่างเหมาะสม แนวทางการวิเคราะห์สถานการณ์ดังนี้

1. วิเคราะห์สถานการณ์อย่างรอบด้าน เช่น ด้านความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับพนันออนไลน์ ประเภทของพนันออนไลน์ในพื้นที่ สถานการณ์การเล่น ผลกระทบจากพนันออนไลน์ กลุ่มที่เล่นพนันออนไลน์ สาเหตุการเล่นพนันออนไลน์ เป็นต้น
2. จัดกลุ่มของข้อมูล และเรียงลำดับความสำคัญของสถานการณ์ปัญหา
3. คืบข้อมูลแก่ภาคีเครือข่ายและพื้นที่

4. กำหนดแนวทางการแก้ปัญหาอย่างเหมาะสมและสอดคล้องกับสถานการณ์ เช่น การส่งเสริม การรู้เท่าทันและเฝ้าระวังสื่อออนไลน์ที่จะนำไปสู่พนันออนไลน์ในสถานศึกษา การเผยแพร่ข้อมูลในรูปแบบ ต่างๆ อย่างเหมาะสม เช่น อินโฟกราฟฟิก คลิปวิดีโอ เป็นต้น

5. กำหนดกิจกรรมที่จะดำเนินการเพื่อแก้ปัญหา โดยคำนึงถึงความเหมาะสมของพื้นที่ ดำเนินการ กลุ่มเป้าหมาย วัสดุอุปกรณ์ งบประมาณ และปัจจัยอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง

6. กำหนดขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม ระยะเวลา วัสดุอุปกรณ์ที่ต้องใช้ งบประมาณ ผู้รับผิดชอบ แต่ละกิจกรรมอย่างชัดเจน

7. กำหนดตัวชี้วัดหรือผลที่คาดว่าจะได้รับจากการดำเนินกิจกรรม ทั้งผลลัพธ์ระยะสั้น และระยะยาว

8. กำหนดแนวทางการประเมินผลการดำเนินกิจกรรม

#### 4. การดำเนินกิจกรรมเพื่อขยายภาคีเครือข่ายในการลดผลกระทบจากการพนันออนไลน์

##### 4.1 ขยายเครือข่ายการทำงานลดผลกระทบจากการพนันออนไลน์

สามารถดำเนินการได้หลายรูปแบบ ขึ้นอยู่กับสถานการณ์ปัญหา บริบทของพื้นที่ และ กลุ่มเป้าหมายที่ต้องการเข้าไปสร้างความรู้ความเข้าใจ ตัวอย่างเช่น

4.1.1 พัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์ โดยหน่วยงาน องค์กรและภาคีเครือข่าย ซึ่งสามารถ ดำเนินการได้ดังนี้

1) วางแผนการดำเนินงานร่วมกับภาคีเครือข่าย

2) คัดเลือกข้อมูลสำหรับการจัดทำสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์ โดยพิจารณาข้อมูลที่มีความ น่าสนใจ เพื่อกระตุ้นความสนใจของผู้รับสาร

3) กำหนดรูปแบบการนำเสนอสื่อ

4) เผยแพร่สื่อสู่สาธารณะ

4.1.2 การสร้างหรือพัฒนาพื้นที่ต้นแบบในการเรียนรู้ เพื่อการขยายเครือข่ายการเฝ้าระวังใน การป้องกันและลดผลกระทบจากการพนันออนไลน์ของเด็กและเยาวชนในพื้นที่สถานศึกษาโดยความร่วมมือ ของหน่วยงาน องค์กร ที่เกี่ยวข้อง เช่น สำนักงานวัฒนธรรมจังหวัด หน่วยงานการศึกษา หน่วยงานสาธารณสุข นักวิชาการในมหาวิทยาลัย องค์กรภาคประชาสังคม โดยเน้นการบูรณาการเข้ากับภารกิจของหน่วยงาน การ ดำเนินการสามารถทำได้ ดังนี้

1) พัฒนาแกนนำที่เกี่ยวข้อง ทั้งบุคลากรทางการศึกษา และแกนนำนักศึกษา

2) ให้ผู้เกี่ยวข้องในพื้นที่เข้ามามีส่วนร่วมหลักในการดำเนินกิจกรรมป้องกันและลด ผลกระทบจากการพนันออนไลน์ เช่น การรณรงค์ การสร้างความตระหนักของผลกระทบจากการพนัน ออนไลน์ในทุกมิติ

3) ดำเนินการให้มีศูนย์ให้คำปรึกษาและแนะแนวร่วมกับสถานพยาบาลในพื้นที่ใกล้เคียง

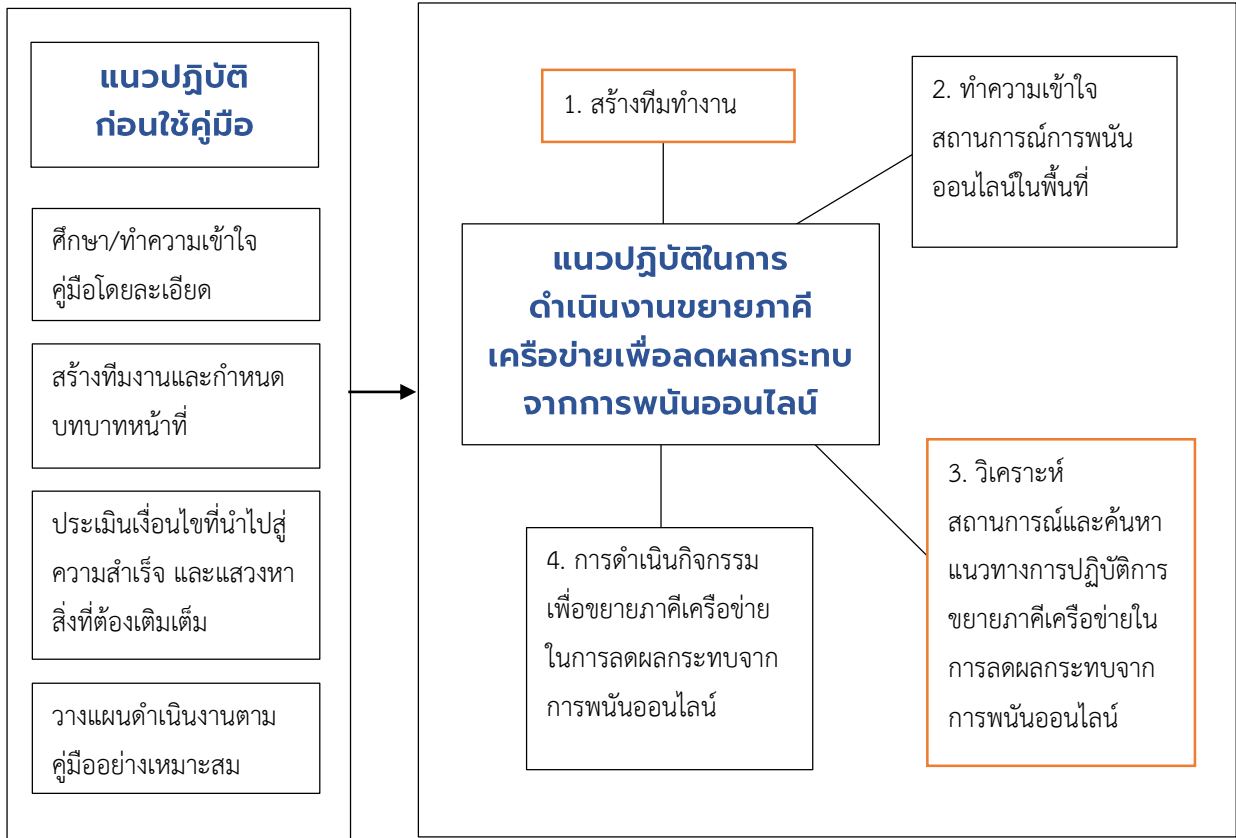


- 4) ดำเนินการเฝ้าระวังการพนันออนไลน์ในพื้นที่
- 5) ติดตามประเมินผลการดำเนินกิจกรรม

#### 4.2 สร้างเวทีสาธารณะเพื่อสร้างการรับรู้และขยายภาคีเครือข่ายการป้องกันและลดผลกระทบจากการพนันออนไลน์

การจัดเวทีสาธารณะตามแนวทางของกระบวนการมีส่วนร่วมมีเป้าหมายเพื่อสร้างการรับรู้สถานการณ์และผลกระทบจากการพนันออนไลน์ของเด็กและเยาวชนทั้งในและนอกสถานศึกษาแก่ภาคีเครือข่าย เพื่อนำไปสู่การขยายเครือข่ายการป้องกันและลดผลกระทบจากการพนันออนไลน์ของเด็กและเยาวชนโดยการมีส่วนร่วมของหน่วยงานภาครัฐ/ท้องถิ่น ภาควิชาการ ภาคประชาสังคมและภาคธุรกิจ ด้วยการเติมเต็มความรู้ “การพนันส่งผลต่อสุขภาพ” และร่วมกันหาแนวทางการป้องกันและลดผลกระทบจากการพนันออนไลน์ของเด็กและเยาวชนทั้งในและนอกสถานศึกษา การดำเนินการดังนี้

- 1) จัดเวทีสาธารณะโดยมีภาคีเครือข่ายที่เกี่ยวข้องเข้าร่วม
- 2) ชี้แจงเป้าหมายของการจัดเวทีสาธารณะ
- 3) นำเสนอผลกระทบการพนันออนไลน์ต่อสุขภาพ
- 4) นำเสนอผลการสำรวจสถานการณ์การพนันออนไลน์ และผลกระทบจากการพนันออนไลน์ของเด็กและเยาวชนทั้งในและนอกสถานศึกษา
- 5) แลกเปลี่ยนและนำเสนอแนวทางการป้องกันและลดผลกระทบจากการพนันออนไลน์ทั้งในและนอกสถานศึกษาโดยการมีส่วนร่วมของภาคีเครือข่าย



ภาพประกอบ 10 แนวปฏิบัติที่ดีในการดำเนินงานขยายภาคีเครือข่ายเพื่อลดผลกระทบจากการพนันออนไลน์  
สำหรับสำนักงานวัฒนธรรมจังหวัด

## ตัวอย่างกิจกรรมขยายภาคีเครือข่ายในการลดผลกระทบจากการพนันออนไลน์ “รู้เท่าทันและเฝ้าระวังสื่อออนไลน์ชวนเล่นพนันในสถานศึกษา”

**กิจกรรม** การสื่อสารประเด็นการพนันออนไลน์กับภาคีเครือข่ายเพื่อผลักดันให้เป็นประเด็นยุทธศาสตร์ของจังหวัด (กลไกคณะกรรมการเขตสุขภาพเพื่อประชาชน (กขป.) สมัชชาสุขภาพจังหวัด และเมื่อนำอยู่)

### วัตถุประสงค์

1. เพื่อสร้างการรับรู้สถานการณ์การพนันออนไลน์ของเด็กและเยาวชนในสถานศึกษาต่อภาคีเครือข่าย
2. เพื่อผลักดันประเด็นการพนันออนไลน์ ถูกนำไปดำเนินการร่วมกับประเด็นอื่นในระดับจังหวัด “คุณภาพชีวิตของเด็กและเยาวชน” พฤติกรรมเสี่ยงของเด็กและเยาวชน เป็นต้น

### ผลที่คาดว่าจะได้รับจากกิจกรรม

1. ภาคีเครือข่ายร่วมดำเนินกิจกรรมป้องกันและลดผลกระทบจากการพนันออนไลน์
2. เกิดแนวความคิดในการส่งต่อความรู้ความเข้าใจถึงผลกระทบจากการพนันออนไลน์ไปสู่ผู้อื่น

**ผู้ดำเนินกิจกรรม :** สำนักงานวัฒนธรรมจังหวัด

### รูปแบบการดำเนินกิจกรรม

- จัดเวทีเสวนาและประชุมกลุ่ม

### วิธีการดำเนินกิจกรรม

- ประสานงานภาคีเครือข่ายเพื่อเข้าร่วมกิจกรรม
- ฟังบรรยายจากผู้มีความรู้ความเชี่ยวชาญในประเด็นสุขภาพเชื่อมโยงผลกระทบจากการพนันต่อสุขภาพ โดยกำหนดหัวข้อ ”อุบลราชธานีเป็นเมืองน่าอยู่และกระบวนการสมัชชาสุขภาพกับการสร้างเสริมสุขภาพะจังหวัดอุบลราชธานี”
- แบ่งกลุ่มย่อย ตามกลุ่มเป้าหมายผู้เข้าร่วม เพื่อหาประเด็นการทำงานร่วมกันทั้งส่วนราชการและภาคประชาสังคม เพื่อแลกเปลี่ยนเรียนรู้และเชื่อมโยงการทำงานกับการป้องกันและลดผลกระทบจากการพนันออนไลน์
- อภิปราย แลกเปลี่ยน และเชื่อมโยงกับประเด็นที่มี เพื่อยกระดับให้เป็นประเด็นสาธารณะ เช่น การพนันออนไลน์กับพัฒนาการเด็ก สื่อปลอดภัย เป็นต้น

### ผลการดำเนินกิจกรรม

1. ประเด็นการพนันออนไลน์ได้รับการนำเสนอเป็นประเด็นสาธารณะ เพื่อนำไปสู่การทำงานร่วมกับภาคี เครือข่าย “สื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์สำหรับเด็กและเยาวชน ให้ห่างไกลการพนันออนไลน์”
2. ประเด็นการพนันออนไลน์ ได้รับการนำไปดำเนินการร่วมกับประเด็นอื่นในระดับจังหวัด ภายใต้ประเด็นสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์สำหรับเด็กและเยาวชนจังหวัดอุบลราชธานี โดยสำนักงานวัฒนธรรมจังหวัดเป็นหน่วยงานหลักในการดำเนินการ และนำไปบูรณาการการทำงานร่วมกับหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง การเฝ้าระวังและบังคับใช้กฎหมาย การให้ความรู้เรื่องสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์



ภาพประกอบ 11 กิจกรรมการสื่อสารประเด็นการพนันออนไลน์กับภาคีเครือข่ายเพื่อผลักดันให้เป็นประเด็นยุทธศาสตร์ของจังหวัด

## กิจกรรม “อีสปอร์ตกับสุขภาวะเด็กและเยาวชน”

### วัตถุประสงค์

เพื่อรณรงค์ให้ความเข้าใจ และสร้างความตระหนักต่อ “อีสปอร์ตกับสุขภาวะเด็กและเยาวชน”

### รูปแบบการดำเนินกิจกรรม

- จัดนิทรรศการเรื่องพนันออนไลน์-อีสปอร์ต โดยแกนนำนักศึกษา
- จัดเวทีเสวนาและให้ความรู้เรื่องการพนันออนไลน์ในกลุ่มนักศึกษา โดยวิทยากรที่มีความเชี่ยวชาญ

และสามารถถ่ายทอดความรู้ได้อย่างน่าสนใจ

### วิธีการดำเนินกิจกรรม

- แกนนำนักศึกษาร่วมกันวางแผนเพื่อดำเนินกิจกรรม
- จัดนิทรรศการเรื่องพนันออนไลน์-อีสปอร์ตของกลุ่มแกนนำนักศึกษา
- เวทีเติมเต็มความรู้-ประสบการณ์ มีผู้เชี่ยวชาญเรื่องเกมกับพนัน และเชื่อมโยงการพนันกับอีสปอร์ต
- การแข่งขันอีสปอร์ต
- การประเมินความรู้ ความเข้าใจและการเปลี่ยนแปลงที่ได้เรียนรู้จากเวทีวันนี้ของนักศึกษา

และกลุ่มแกนนำนักศึกษา

### ผลการดำเนินกิจกรรม

#### 1. แกนนำนักศึกษา

**1.1 เกิดทักษะและการเรียนรู้** จากการคิดค้นวิธีการเข้าถึงกลุ่มเป้าหมาย โดยอาศัยกิจกรรมที่กลุ่มเป้าหมายสนใจ เพื่อทำให้กลุ่มเป้าหมายเข้ามาร่วมกิจกรรม ซึ่งเป็นการสร้างความรู้ ปรับความเข้าใจในเรื่องอีสปอร์ตในมิติต่างๆ โดยได้รับฟังข้อมูลที่หลากหลาย ตั้งแต่ด้านที่เกี่ยวข้องกับกีฬา สุขภาพ การพนัน การใช้ชีวิต ตลอดจนเงื่อนไขการได้รับการคัดเลือกเป็นนักกีฬา

**1.2 เกิดการเปลี่ยนทัศนคติเกี่ยวกับการพนันออนไลน์** โดยเห็นว่าการพนันออนไลน์ส่งผลกระทบต่อตนเองและสังคม ทั้งในมิติสังคมวัฒนธรรม และมิติทางเศรษฐกิจ



ภาพประกอบ 12 กิจกรรม “อีสปอร์ตกับสุขภาวะเด็กและเยาวชน”

1.3 เกิดความคิดในการพัฒนาให้เกิดการรวมกลุ่มเพื่อป้องกันและลดผลกระทบจากการพนันออนไลน์ โดยให้ความสนใจ ติดตาม เฝ้าระวังการพนันออนไลน์ การพนันกับอีสปอร์ต สถานการณ์อีสปอร์ต เพื่อให้มีความรู้ความเข้าใจที่ถูกต้อง อีกทั้งทำหน้าที่ในการเก็บข้อมูลและพัฒนากิจกรรมรูปแบบต่างๆ ในสถานศึกษาผ่านกิจกรรมการเรียนการสอนในสถานศึกษา

## 2. นักศึกษาเข้าร่วมกิจกรรม

2.1 ได้รับความรู้เกี่ยวกับการพนันออนไลน์ และผลกระทบจากการพนันออนไลน์

2.2 ให้ความร่วมมือในการขยายผลความรู้เรื่องผลกระทบจากการพนันออนไลน์สู่ผู้อื่นทั้งในและนอกสถานศึกษา

## ส่วนที่ 3

# ปัจจัยเงื่อนไขที่นำไปสู่ความสำเร็จ

การประเมินตนเองหรือทีมงานว่ามีการดำเนินการหรือมีคุณลักษณะตามปัจจัยเงื่อนไขที่จะนำไปสู่ความสำเร็จในการดำเนินงานป้องกันและลดผลกระทบจากการพนันออนไลน์ตามคู่มือนี้ เป็นการสะท้อนให้เห็นถึงความพร้อมของทีมและสามารถประเมินได้เบื้องต้นได้ว่ายังต้องเติมเต็มส่วนใดเพื่อนำไปสู่การดำเนินงานที่ประสบความสำเร็จมากยิ่งขึ้น โดยท่านสามารถประเมินการดำเนินงานตามปัจจัยเงื่อนไขที่นำไปสู่ความสำเร็จดังต่อไปนี้

**แบบประเมินปัจจัยเงื่อนไขที่นำไปสู่ความสำเร็จในการดำเนินงานลดผลกระทบจากการพนันออนไลน์**

**คำชี้แจง** ขอให้ท่านประเมินตนเองว่าตนเองหรือทีมงานได้ดำเนินการหรือมีคุณลักษณะตามปัจจัยเงื่อนไขใดบ้างต่อไปนี้ ที่เป็นการบ่งชี้ว่าจะนำไปสู่ความสำเร็จของการดำเนินงานตามคู่มือนี้

**ตาราง 4** แบบประเมินปัจจัยเงื่อนไขที่นำไปสู่ความสำเร็จในการดำเนินงานป้องกันและลดผลกระทบจากการพนันออนไลน์

ที่	เนื้อหาการประเมิน	ผลการประเมิน
	<b>ด้านบุคคล</b>	
1	ทีมงานมีความรู้เรื่องการพนันออนไลน์ทุกคน	<input type="checkbox"/> มี <input type="checkbox"/> ไม่มี
2	ทีมงานมีทักษะในการสื่อสารข้อมูลสู่ภาคีเครือข่าย	<input type="checkbox"/> มี <input type="checkbox"/> ไม่มี
	<b>ด้านกระบวนการ</b>	
3	มีการสร้างทีมงานก่อนดำเนินงานส่งเสริมและพัฒนากลไกการขับเคลื่อนนโยบายลดผลกระทบจากการพนันออนไลน์	<input type="checkbox"/> มี <input type="checkbox"/> ไม่มี
4	มีการสร้างเครือข่ายการทำงานส่งเสริมและพัฒนากลไกการขับเคลื่อนนโยบายลดผลกระทบจากการพนันออนไลน์	<input type="checkbox"/> มี <input type="checkbox"/> ไม่มี
5	มีการวิเคราะห์สถานการณ์การพนันออนไลน์ก่อนวางแผนดำเนินกิจกรรม	<input type="checkbox"/> มี <input type="checkbox"/> ไม่มี
6	มีการนำบริบทของพื้นที่มาพิจารณาก่อนดำเนินการ	<input type="checkbox"/> มี <input type="checkbox"/> ไม่มี
7	มีการติดตามประเมินผลการดำเนินกิจกรรมอย่างต่อเนื่อง	<input type="checkbox"/> มี <input type="checkbox"/> ไม่มี

ที่	เนื้อหาการประเมิน	ผลการประเมิน
8	มีการฝึกทักษะ/แนวทางการสื่อสารให้แก่ทีมก่อนดำเนินงานลดผลกระทบจากการพนัน	<input type="checkbox"/> มี <input type="checkbox"/> ไม่มี
	<b>ด้านงบประมาณ</b>	
9	มีแหล่งทุนหรืองบประมาณที่เหมาะสมและเพียงพอสำหรับการดำเนินงาน	<input type="checkbox"/> มี <input type="checkbox"/> ไม่มี
10	มีการหนุนเสริมด้านวัสดุอุปกรณ์จากหน่วยงานที่เกี่ยวข้องหรือภาคีเครือข่าย	<input type="checkbox"/> มี <input type="checkbox"/> ไม่มี
	<b>ด้านสภาพแวดล้อมและนโยบาย</b>	
11	มีพื้นที่สาธารณะสำหรับแลกเปลี่ยนเรียนรู้ของทีมทำงาน	<input type="checkbox"/> มี <input type="checkbox"/> ไม่มี
12	ประเด็นที่ดำเนินการสอดคล้องกับนโยบายระดับจังหวัด	<input type="checkbox"/> มี <input type="checkbox"/> ไม่มี
13	ผลักดันให้มีการบรรจุอยู่ในแผนงานของหน่วยงานระดับนโยบาย	<input type="checkbox"/> มี <input type="checkbox"/> ไม่มี

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



## ภาคผนวก

# การพนันออนไลน์ ภัยร้ายปลายนิ้ว\*



## การพนันออนไลน์



**การพนันออนไลน์ (Online Gambling)** เป็นการเล่นพนัน โดยผ่านระบบอินเทอร์เน็ต ซึ่งถูกพัฒนามาจากการเล่นตาม บ่อนคาสิโน ที่มีเกมพนันออนไลน์ต่าง ๆ ให้ผู้เล่นเข้าไปเลือกใช้ บริการ ตัวอย่างเช่น การเล่นโป๊กเกอร์ออนไลน์ การพนันด้น กีฬาและการพนันฟุตบอล หรือการเล่นบิงโกออนไลน์ หรือ คาสิโนออนไลน์ ที่สามารถเล่นเกมคาสิโน อาทิ รูเล็ต แบล็กแจ็ก ปาจิงโกะ เป็นต้น ผู้เล่นรู้สึกเหมือนได้เล่นเกมพนันอยู่ในบ่อนจริงๆ ซึ่งการเล่นพนันออนไลน์ ผู้เล่นสามารถเล่นได้หลายช่องทางตลอดเวลา ผ่านทาง คอมพิวเตอร์หรือโทรศัพท์มือถือ เพียงแค่มี อินเทอร์เน็ต

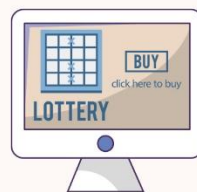
## รูปแบบของการพนันออนไลน์



**1.** การเล่นเกมพนันแบบ คาสิโน เช่น บาคาร่า ออนไลน์ รูเล็ตออนไลน์ แบล็กแจ็ก หรือเกมไพ่ ประเภทต่าง ๆ



**2.** การทายผล การแข่งขันกีฬา เช่น การแข่งม้า การแข่งขันฟุตบอล



**3.** การออกล็อตเตอรี่ ที่ผู้ต้องการซื้อสามารถ สั่งซื้อและเล่นผ่านเว็บไซต์ ขององค์กรหรือบริษัท เอกชนที่ได้รับอนุญาต จากรัฐให้ดำเนินการธุรกิจนี้

**4.** การพนันอื่น ๆ เช่น การพนันหรือการทายผล ที่เป็นการเสี่ยงโชค ที่นิยมเล่นในประเทศนั้นๆ





**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 การพนัน ออนไลน์

### กลุ่ม ผู้ให้บริการ การพนัน

รายละเอียดที่ชัดเจนในส่วนของสถานที่ตั้งของบริษัทรับแทงพนันออนไลน์มักไม่ค่อยปรากฏ ส่วนใหญ่ผู้ให้บริการเว็บไซต์พนันมีกระบวนเว็บไซต์และเว็บไซต์พนันแต่ละเว็บไซต์นั้นมีสถานที่ตั้งที่หลากหลาย ซึ่งธุรกิจการพนันออนไลน์ แบ่งได้เป็น 3 ประเภท



**1. ประเภทเป็นบ่อน  
การพนันพร้อมทั้งให้  
บริการรับแทงพนัน  
ออนไลน์**



**2. ประเภทเป็นร้าน  
รับแทงพนันพร้อม  
ทั้งให้บริการรับแทง  
พนันออนไลน์**



**3. ประเภทเป็นบริษัทให้  
บริการ Website รับแทง  
พนันแต่ไม่เปิดให้บริการ  
รับแทงพนันที่บริษัท**

### กลุ่ม ผู้เล่น การพนัน



**1. กลุ่มเด็กและเยาวชน  
ในสถานศึกษา**



**2. กลุ่มเจ้าของกิจการ  
ขนาดเล็กและขนาดกลาง**



**3. กลุ่มคนทั่วไป  
ที่เล่นเป็นครั้งคราว**

## 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  
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

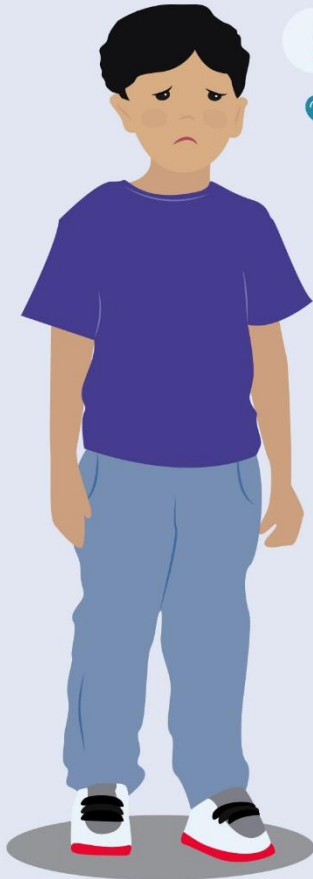


สามารถเล่นได้โดยลำพัง  
ไม่ต้องพึ่งพามุคคนอื่น



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 คอร์ปชั่น

### 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
- องค์กรระดับท้องถิ่นและหน่วยงานในท้องถิ่นประสานการส่งต่อเด็กและเยาวชนที่ติดพนันเข้าสู่ระบบการช่วยเหลือ



### การคุ้มครอง (Protection)

- มีมาตรการควบคุมเฉพาะทางในการเข้าถึงการพนันออนไลน์
- มีมาตรการในการควบคุมผู้ประกอบการและอุปกรณ์การเล่นการพนันออนไลน์



### แหล่งข้อมูลสำหรับคนทั่วไปเกี่ยวกับการพนันออนไลน์



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



ศูนย์ข้อมูลนโยบายสาธารณะการลดปัญหาจากการพนัน



