



คู่มือการดำเนินงาน ป้องกันและลดผลกระทบ จากการพนันออนไลน์

ศูนย์ข้อมูลนโยบายสาธารณะการลดปัญหาจากการพนัน
มูลนิธิสารธารณสุขแห่งชาติ

QR code
Download
หนังสือเล่มนี้



คู่มือการดำเนินงาน ป้องกันและลดผลกระทบ จากการพนันออนไลน์

คณะที่ปรึกษา

นายพงศ์ธร จันทรศมี
นายชาญวิทย์ ไหวหาร
นายจักรพงษ์ พันอินตะศรี
นางสาวสุลลัย เมืองเจริญ

คณะผู้จัดทำ

ผศ.ดร.ฐาศกร์ จันประเสริฐ
ดร.เก ประเสริฐสังข์
ดร.ศิวพร ละม้ายนิล

คณะทำงานในพื้นที่ (Node)

มหาวิทยาลัยนครพนม

อาจารย์ จุฑาลักษณ์ แสนโท และคณะ

สถาบันยุวทัศน์แห่งประเทศไทย และสภาเด็กและเยาวชนแห่งประเทศไทย

นายพชรพรรษ์ ประจวบลาภ

นางสาวกาญจนา วิจิตรบุรพา

นายภานุวัฒน์ เดชานุกานนท์

และคณะ

มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตปัตตานี

ผศ.ดร.นิเวศน์ อรุณเบิกฟ้า และคณะ

มูลนิธิสถาบันวิจัยเพื่อพัฒนาท้องถิ่นอีสาน

นางสาววัชรภรณ์ ละครร่า

นางสาวปุณิกา หงษ์อุดร

จัดพิมพ์โดย

ศูนย์ข้อมูลนโยบายสาธารณะการลดปัญหาจากการพนัน

มูลนิธิสาธารณสุขแห่งชาติ

คำนำ

คู่มือการดำเนินงานป้องกันลดผลกระทบจากการพนันออนไลน์ เล่มนี้ จัดทำขึ้นภายใต้โครงการ “เสริมสร้างเครือข่ายการดำเนินงานส่งเสริมและพัฒนากลไกการขับเคลื่อนนโยบายป้องกันและลดผลกระทบจากการพนันออนไลน์ในพื้นที่และชุมชนรอบสถานศึกษา” ของมูลนิธิสาธารณสุขแห่งชาติ (มสช.) ซึ่งได้สังเคราะห์แนวปฏิบัติที่ดีจากการดำเนินกิจกรรมเพื่อลดผลกระทบจากการพนันออนไลน์ของพื้นที่เครือข่าย 4 แห่ง ที่ได้เป็นคณะทำงานในพื้นที่ (Node) ในการขับเคลื่อนเชิงพื้นที่ ประกอบด้วย 1) มหาวิทยาลัยนครพนม 2) มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตปัตตานี 3) สถาบันยุวทัศน์แห่งประเทศไทย และสภาเด็กและเยาวชนแห่งประเทศไทย และ 4) มูลนิธิสถาบันวิจัยเพื่อพัฒนาท้องถิ่นอีสาน เพื่อเป็นคู่มือสำหรับหน่วยงานองค์กร หรือผู้ที่สนใจ นำไปเป็นแนวปฏิบัติในการขับเคลื่อนการดำเนินงานป้องกันและลดผลกระทบจากการพนันออนไลน์ เนื้อหาของคู่มือประกอบด้วย ส่วนที่ 1 ส่วนนำ กล่าวถึงวัตถุประสงค์ของคู่มือ ขอบเขตประโยชน์ และนิยามศัพท์ต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง เนื้อหาของคู่มือ และแนวปฏิบัติก่อนใช้คู่มือ ส่วนที่ 2 แนวปฏิบัติที่ดีในการดำเนินงานป้องกันและลดผลกระทบจากการพนันออนไลน์ และส่วนที่ 3 ปัจจัยเงื่อนไขที่นำไปสู่ความสำเร็จ หน่วยงาน องค์กร หรือผู้ที่นำคู่มือไปใช้ควรคำนึงถึงบริบทและสถานการณ์ในพื้นที่และนำไปปรับใช้อย่างเหมาะสม เพื่อให้เกิดผลอย่างเป็นรูปธรรมและสามารถป้องกันและลดผลกระทบจากการพนันออนไลน์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

คณะผู้จัดทำ

ตุลาคม 2562

สารบัญ

	หน้า
คำนำ	
ส่วนที่ 1 ส่วนนำ	1
วัตถุประสงค์ของคู่มือ	1
ขอบเขตของการใช้คู่มือ	1
ประโยชน์ของคู่มือ	2
นิยามที่เกี่ยวข้อง	2
เนื้อหาของคู่มือ	3
แนวปฏิบัติก่อนใช้คู่มือ	3
ส่วนที่ 2 แนวปฏิบัติที่ดีในการดำเนินงานป้องกันและลดผลกระทบจากการพนันออนไลน์	4
สถานการณ์พนันออนไลน์	5
กลุ่มเป้าหมายที่ใช้คู่มือ	10
แนวปฏิบัติที่ดีในการดำเนินงานป้องกันและลดผลกระทบจากการพนันออนไลน์	10
ส่วนที่ 3 ปัจจัยเงื่อนไขที่นำไปสู่ความสำเร็จ	33
ภาคผนวก	35
ภาคผนวก ก การพนันออนไลน์ ภัยร้ายปลายนิ้ว	36
ภาคผนวก ข แหล่งเรียนรู้เพิ่มเติม ด้านการพนันออนไลน์	43

สารบัญตาราง

	หน้า
ตาราง 1 จำนวน และร้อยละของผู้ตอบแบบสอบถาม จำแนกตามปัจจัยส่วนบุคคล	5
ตาราง 2 ตัวอย่างเครื่องมือและวิธีดำเนินการเก็บข้อมูลสถานการณ์พ่นออนไลน์	12
ตาราง 3 ตัวอย่างแนวคำถามการสัมภาษณ์เชิงลึกเพื่อศึกษาสถานการณ์การพ่นออนไลน์	17
ตาราง 4 ตัวอย่างแบบประเมินเบื้องต้น: คุณกำลังประสบปัญหาจากการพ่นออนไลน์หรือไม่	20
ตาราง 5 ผลการประเมินตามแบบประเมินเบื้องต้น	21
ตาราง 6 แบบประเมินปัจจัยเงื่อนไขที่นำไปสู่ความสำเร็จในการดำเนินงานป้องกันและลดผลกระทบจากการพ่นออนไลน์	33

สารบัญภาพประกอบ

	หน้า
ภาพประกอบ 1 ผลการสำรวจอิทธิพลของบุคคลที่ส่งผลต่อการรู้จักพนันออนไลน์ครั้งแรก	6
ภาพประกอบ 2 อิทธิพลของเพื่อนที่มีต่อการเล่นพนันออนไลน์	6
ภาพประกอบ 3 ผลการสำรวจบุคคลรอบข้างที่เล่นพนันออนไลน์	7
ภาพประกอบ 4 ผลการสำรวจลักษณะการเล่นพนันออนไลน์	7
ภาพประกอบ 5 ผลการสำรวจจำนวนเงินที่ใช้เล่นพนันออนไลน์	8
ภาพประกอบ 6 ผลการสำรวจประเภทของการเล่นพนันออนไลน์จำแนกตามระดับการศึกษา	8
ภาพประกอบ 7 ผลการสำรวจผลกระทบจากพนันออนไลน์จำแนกตามระดับการศึกษา	9
ภาพประกอบ 8 ผลการสำรวจการรับรู้ถึงผลกระทบจากพนันออนไลน์	9
ภาพประกอบ 9 ตัวอย่างแบบสำรวจสถานการณ์พนันออนไลน์	13
ภาพประกอบ 10 แนวคิดเกี่ยวกับการสร้างพื้นที่สาธารณะ	18
ภาพประกอบ 11 บรรยายภาคเสวนา หัวข้อ “การพนันเป็นปัจจัยเสี่ยงต่อสุขภาพ: การคุ้มครองเด็กและเยาวชนจากปัญหาการพนันออนไลน์”	24
ภาพประกอบ 12 กิจกรรมเด็กและเยาวชนชายแดนใต้ ห่วงไกลการพนันออนไลน์	25
ภาพประกอบ 13 กิจกรรมสื่อสารสร้างสรรค์ ด้านพนันออนไลน์	26
ภาพประกอบ 14 กิจกรรมรณรงค์และเผยแพร่ผลกระทบจากการพนันออนไลน์ผ่านสื่อ	27
ภาพประกอบ 15 กิจกรรมอบรมวัยใจใส “ไม่พนันออนไลน์” ภายใต้กรอบแนวคิด “ซื่อสัตย์ ต่อตนเอง รู้ปฏิเสธการพนันออนไลน์”	28
ภาพประกอบ 16 กิจกรรม “อีสปอร์ตกับสุขภาวะเด็กและเยาวชน”	30
ภาพประกอบ 17 กิจกรรมเรือไฟไม่พนัน	31
ภาพประกอบ 18 กิจกรรมเปลี่ยนเงินห่วยเป็นเงินออม	32

ส่วนที่ 1

ส่วนนำ



วัตถุประสงค์ของคู่มือ

คู่มือการดำเนินงานป้องกันและลดผลกระทบจากการพนันออนไลน์ มีวัตถุประสงค์เพื่อเป็นแนวปฏิบัติสำหรับหน่วยงาน องค์กร และผู้ที่เกี่ยวข้องในการดำเนินงานป้องกันและลดผลกระทบจากการพนันออนไลน์ ทั้งในเชิงกระบวนการและกิจกรรมที่นำไปสู่การป้องกันและลดผลกระทบจากการพนันออนไลน์อย่างเป็นระบบ มีลำดับขั้นตอนที่ชัดเจน รวมทั้งเพื่อเชื่อมโยงเครือข่ายในการดำเนินงานป้องกันและลดผลกระทบจากการพนันออนไลน์



ขอบเขตของคู่มือ

ขอบเขตของคู่มือฉบับนี้ เป็นการนำเสนอภาพรวมของการดำเนินงานเพื่อป้องกันและลดผลกระทบจากการพนันออนไลน์ที่ไม่ได้เฉพาะเจาะจงสำหรับหน่วยงาน องค์กร หรือบุคคลใดโดยเฉพาะ โดยฉายภาพให้เห็นกระบวนการดำเนินงานเพื่อป้องกันและลดผลกระทบจากการพนันออนไลน์ที่ผู้สนใจสามารถนำไปประยุกต์ใช้เป็นแนวปฏิบัติให้เหมาะสมกับบริบทและสถานการณ์ของตนเองได้ โดยตัวอย่างกิจกรรมการดำเนินงานเป็นการสังเคราะห์กิจกรรมที่พื้นเครือข่าย 4 แห่ง ที่ได้เป็นคณะทำงานในพื้นที่ (Node) ในการขับเคลื่อนเชิงพื้นที่ ประกอบด้วย 1) มหาวิทยาลัยนครพนม 2) มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตปัตตานี 3) สถาบันยุวทัศน์แห่งประเทศไทย และสภาเด็กและเยาวชนแห่งประเทศไทย และ 4) มูลนิธิสถาบันวิจัยเพื่อพัฒนาท้องถิ่นอีสาน เพื่อเป็นตัวอย่างสำหรับการนำไปประยุกต์ใช้



นโยบายของคู่มือ

คู่มือฉบับนี้ เป็นแนวปฏิบัติสำหรับหน่วยงาน องค์กร หรือบุคคล ในการดำเนินงานเพื่อป้องกันและลดผลกระทบจากการพนันออนไลน์ ซึ่งประโยชน์ของคู่มือฉบับนี้ มีดังนี้

1. เพื่อเป็นแนวปฏิบัติที่ดีสำหรับการดำเนินงานป้องกันและลดผลกระทบจากการพนันออนไลน์
2. เพื่อให้การดำเนินงานป้องกันและลดผลกระทบจากการพนันออนไลน์เป็นไปอย่างมีกระบวนการ ขั้นตอน และช่วยสร้างความมั่นใจให้แก่ผู้ปฏิบัติงาน



นิยามศัพท์ที่เกี่ยวข้อง

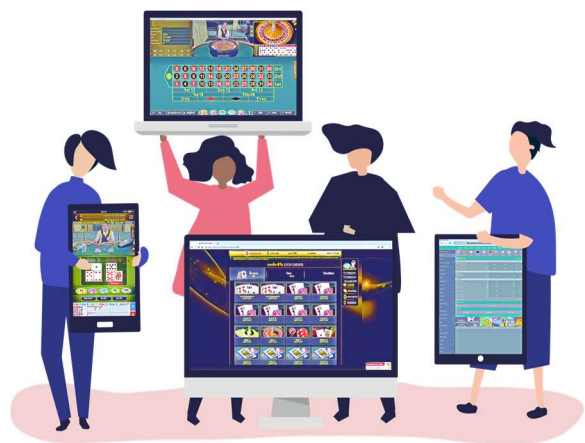
การพนันออนไลน์ (Online gambling) หมายถึง การเล่นพนันโดยผ่านระบบอินเทอร์เน็ต ซึ่งถูกพัฒนามาจากการเล่นตามบ่อนคาสิโน ที่มีเกมพนันออนไลน์ต่าง ๆ ให้ผู้เล่นเข้าไปเลือกใช้บริการ ตัวอย่างเช่น การเล่นโป๊กเกอร์ออนไลน์ การพนันด้านกีฬาและการพนันฟุตบอล หรือการเล่นบิงโกออนไลน์ หรือ คาสิโนออนไลน์ ที่สามารถเล่นเกมคาสิโน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

เด็ก หมายถึง บุคคลซึ่งมีอายุต่ำกว่าสิบแปดปีบริบูรณ์ แต่ไม่รวมถึงผู้ที่บรรลุนิติภาวะด้วยการสมรส

เด็กและเยาวชน หมายถึง บุคคลซึ่งมีอายุเกินกว่าสิบแปดปีบริบูรณ์แต่ไม่เกินยี่สิบห้าปีบริบูรณ์ ไม่รวมถึงผู้ที่บรรลุนิติภาวะด้วยการสมรส

เครือข่ายเด็กและเยาวชน หมายถึง เด็กและเยาวชนที่รวมกลุ่มกันทั้งที่มีกฎหมายรองรับ และรวมกลุ่มด้วยตนเอง เพื่อดำเนินกิจกรรมที่เป็นประโยชน์ต่อสังคม โดยมีเป้าหมายร่วมกันที่ชัดเจน ในการดำเนินกิจกรรมต่างๆ อย่างสร้างสรรค์ เช่น กิจกรรมอาสาสมัคร กิจกรรมพัฒนาชุมชน กิจกรรมแก้ปัญหาทางสังคม เป็นต้น

พื้นที่สาธารณะ หมายถึง พื้นที่ที่เด็กและเยาวชนใช้ในการดำเนินกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับการลดผลกระทบจากการพนันออนไลน์ เป็นพื้นที่ที่เด็กและเยาวชนสามารถแสดงความคิดเห็น มีส่วนร่วมในการดำเนินกิจกรรมด้วยความสบายใจ เป็นพื้นที่สีขาวสำหรับเด็กและเยาวชน





เนื้อหาในคู่มือ

เนื้อหาในคู่มือ ประกอบด้วย



ส่วนนำ

1. ส่วนนำ ประกอบด้วย วัตถุประสงค์ของคู่มือ ขอบเขตของการใช้คู่มือ ประโยชน์ของคู่มือ นิยามศัพท์ที่เกี่ยวข้อง เนื้อหาของคู่มือและแนวปฏิบัติก่อนใช้คู่มือ



แนวปฏิบัติที่ดี

2. แนวปฏิบัติที่ดีในการดำเนินงานป้องกันและลดผลกระทบจากการพนันออนไลน์ ประกอบด้วย สถานการณ์การพนันออนไลน์ กลุ่มเป้าหมายที่ใช้คู่มือ และแนวปฏิบัติที่ดีในการดำเนินงาน



ปัจจัยเงื่อนไขที่นำไปสู่ความสำเร็จ

3. ปัจจัยเงื่อนไขที่นำไปสู่ความสำเร็จ การดำเนินงานป้องกันและลดผลกระทบจากการพนันออนไลน์ ประกอบด้วย 4 ด้าน คือ ด้านบุคคล ด้านกระบวนการ ด้านสภาพแวดล้อม และนโยบายและด้านงบประมาณ



แนวปฏิบัติก่อนใช้คู่มือ

หน่วยงาน องค์กร ที่จะนำคู่มือฉบับนี้ไปใช้จะต้องมีการเตรียมความพร้อมก่อนและประยุกต์ใช้ให้เหมาะสม เพื่อให้สามารถนำคู่มือไปประยุกต์ใช้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งแนวทางการเตรียมความพร้อม ดังนี้

1. ทำความเข้าใจการใช้คู่มือโดยละเอียดก่อนดำเนินการตามคู่มือ ผู้ใช้คู่มือควรทำความเข้าใจเกี่ยวกับการพนันออนไลน์เบื้องต้น ทั้งในมิติของความหมาย รูปแบบ องค์ประกอบ เพื่อสร้างความเข้าใจเบื้องต้นเกี่ยวกับประเด็นที่จะดำเนินการ (รายละเอียดดังภาคผนวก ก)

2. สร้างทีมงานหรือผู้ที่จะร่วมขับเคลื่อนการดำเนินงานตามคู่มือ และกำหนดบทบาทอย่างชัดเจน เช่น ผู้รับผิดชอบหลัก ภาควิชาหรือฝ่าย เป็นต้น

3. ประเมินเงื่อนไขที่นำไปสู่ความสำเร็จว่ามีอยู่ระดับใด และแสวงหาสิ่งที่ต้องเติมเต็ม เพื่อให้การดำเนินการตามคู่มือประสบความสำเร็จ

4. พิจารณาวางแผนการดำเนินงานตามคู่มืออย่างเหมาะสมกับบริบทและสถานการณ์ของพื้นที่ โดยผู้ปฏิบัติสามารถประยุกต์แนวทางและกิจกรรมให้เหมาะสมกับการดำเนินงานของตนเองได้

ส่วนที่ 2

แนวปฏิบัติที่ดีในการดำเนินงาน ลดผลกระทบจากการพนันออนไลน์

ส่วนที่ 2 ของคู่มือฉบับนี้ เป็นการแสดงให้เห็นถึงสถานการณ์ของ การพนันออนไลน์ในภาพรวม จากการสำรวจกับผู้ที่มีประสบการณ์การเล่น พนันออนไลน์ ซึ่งดำเนินการสำรวจโดยพื้นที่เครือข่าย 4 แห่ง ที่ได้เป็น คณะทำงานในพื้นที่ (Node) ประกอบด้วย 1) มหาวิทยาลัยนครพนม 2) มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตปัตตานี 3) สถาบันยุวทัศน์แห่งประเทศไทย และสภาเด็กและเยาวชนแห่งประเทศไทย และ 4) มูลนิธิ สถาบันวิจัยเพื่อพัฒนาท้องถิ่นอีสาน ในปี 2562 กลุ่มเป้าหมายที่จะนำคู่มือไปใช้ และแนวปฏิบัติที่ดีในการดำเนินงานขยายภาคีเครือข่ายเพื่อป้องกันและ ลดผลกระทบจากการพนันออนไลน์ ดังรายละเอียดต่อไปนี้





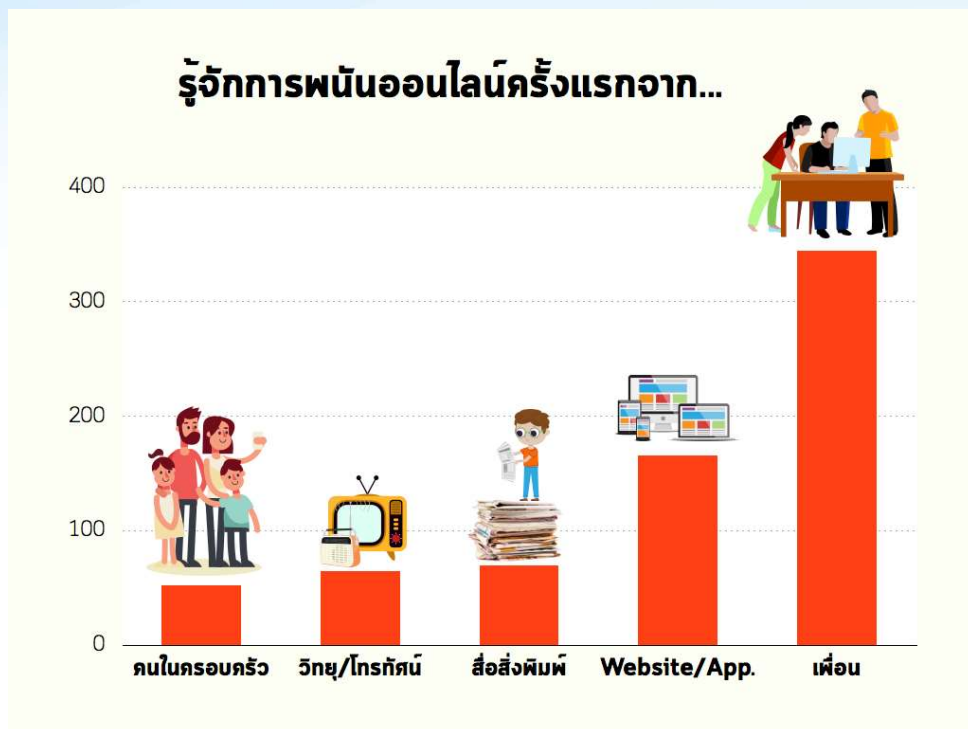
สถานการณ์การพนันออนไลน์

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

ตาราง 1 จำนวน และร้อยละของผู้ตอบแบบสอบถาม จำแนกตามปัจจัยส่วนบุคคล

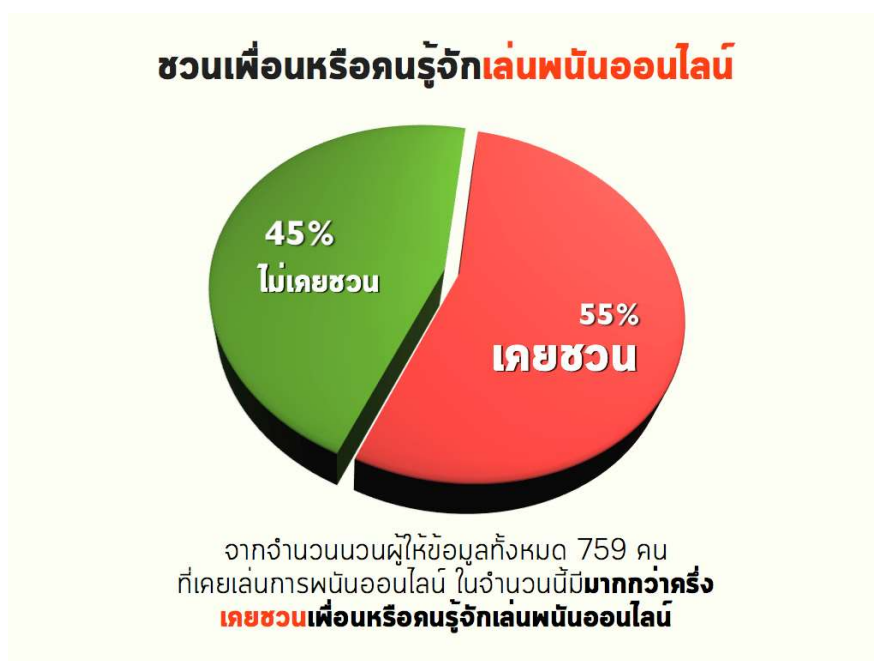
สถานภาพ	จำนวน(คน)	ร้อยละ
เพศ		
ชาย	476	62.71
หญิง	283	37.29
ช่วงอายุ		
น้อยกว่า 10 ปี	15	1.98
11 – 15 ปี	175	23.06
16 – 20 ปี	495	65.22
21 – 25 ปี	65	8.56
มากกว่า 25 ปี	9	1.19
ระดับการศึกษา		
ประถมศึกษา	111	14.62
มัธยมศึกษาตอนต้น	156	20.55
มัธยมศึกษาตอนปลาย/ปวช.	285	37.55
อนุปริญญา/ปวส.	147	19.37
อุดมศึกษา	45	5.93
อื่น ๆ (ประกอบอาชีพ)	15	1.98
ภาพรวม	759	100.00

ผลจากการสำรวจผู้ที่มีประสบการณ์การเล่นพนันออนไลน์พบผลที่น่าสนใจในหลายประเด็น เช่น ผู้ที่มีส่วนที่ทำให้เด็กและเยาวชนรู้จักการพนันออนไลน์ครั้งแรก อิทธิพลของบุคคลที่ส่งผลต่อการเล่นการพนันออนไลน์ของเด็กและเยาวชน



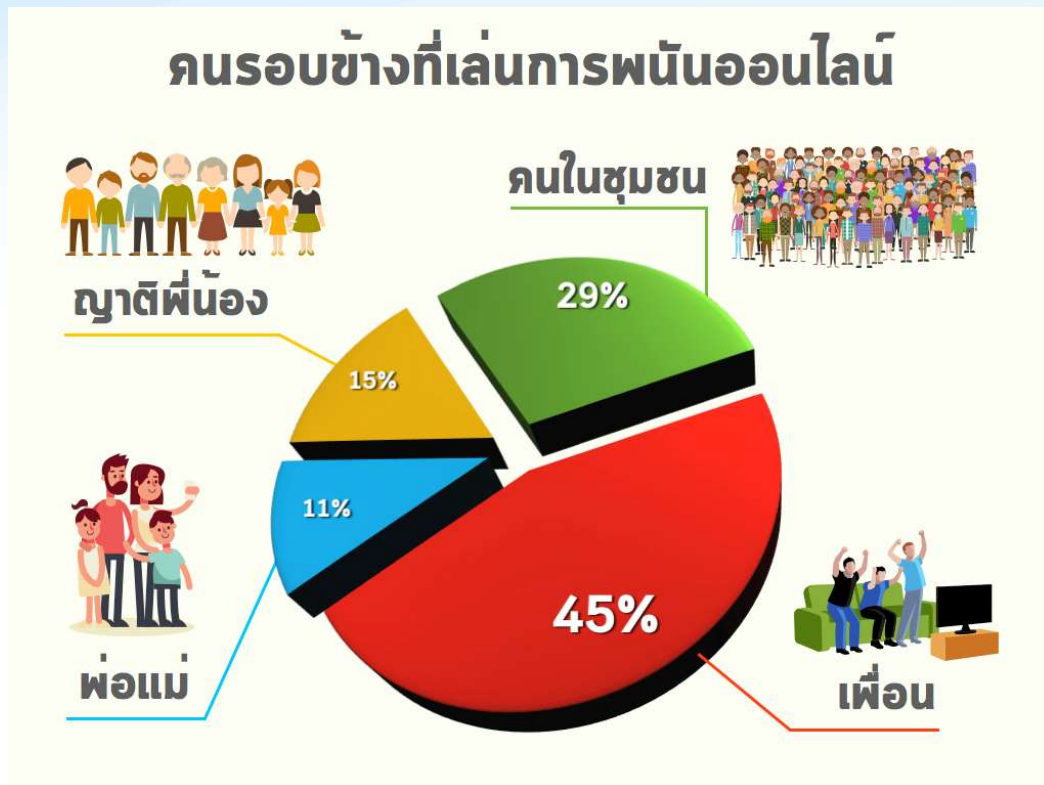
ภาพประกอบ 1 ผลการสำรวจอิทธิพลของบุคคลที่ส่งผลต่อการรู้จักพนันออนไลน์ครั้งแรก

เพื่อนเป็นบุคคลที่มีอิทธิพลสูงมากต่อการเข้าไปสู่วงจรแห่งการพนันออนไลน์ คณะทำงานในพื้นที่ (Node) ตระหนักและเห็นความสำคัญตรงประเด็นนี้จึงได้มีการดำเนินการจัดกิจกรรมที่เน้นย้ำถึงการให้ความสำคัญกับเด็กและเยาวชนผ่านเด็กและเยาวชนด้วยกันเอง เช่น กิจกรรมเพื่อนเตือนเพื่อน เป็นต้น

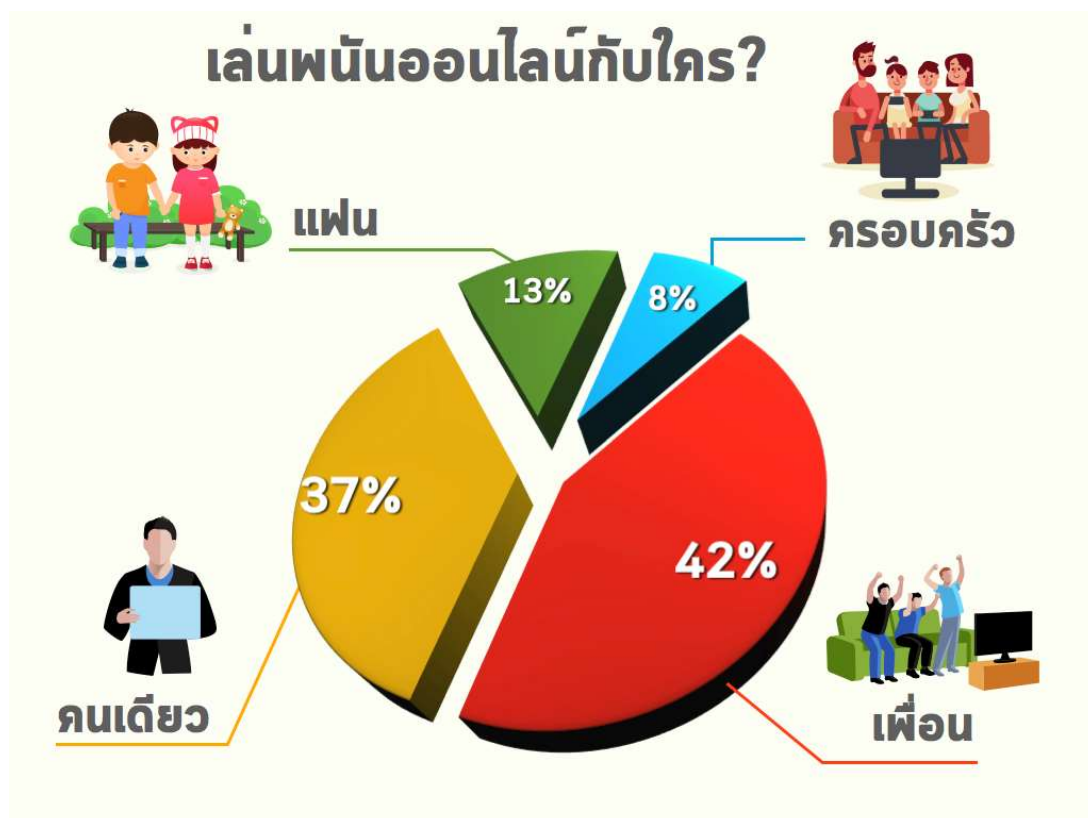


ภาพประกอบ 2 อิทธิพลของเพื่อนที่มีต่อการเล่นพนันออนไลน์

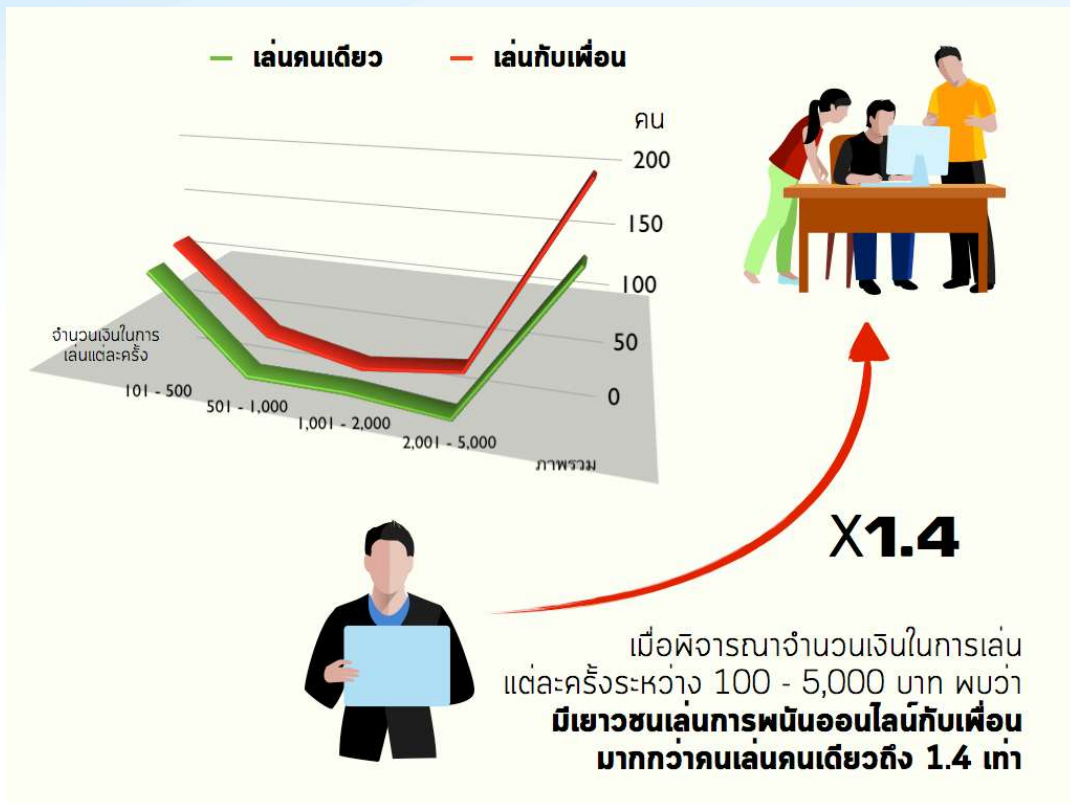
ผลการสำรวจสะท้อนให้เห็นถึงอิทธิพลของเพื่อนที่มีต่อการเล่นพนันออนไลน์ ซึ่งเด็กและเยาวชนส่วนใหญ่จะเห็นเพื่อนๆ เล่นการพนัน และการเล่นการพนันส่วนใหญ่ก็เล่นกับเพื่อนๆ ด้วยเช่นกัน



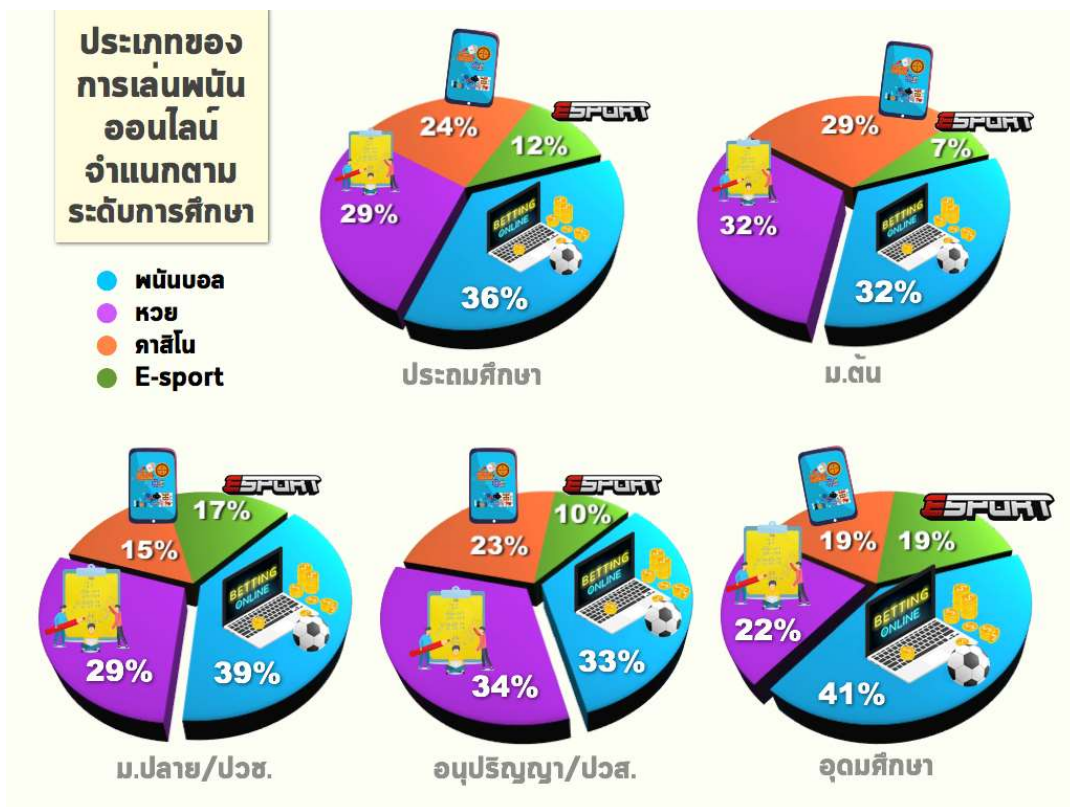
ภาพประกอบ 3 ผลการสำรวจบุคคลรอบข้างที่เล่นพนันออนไลน์



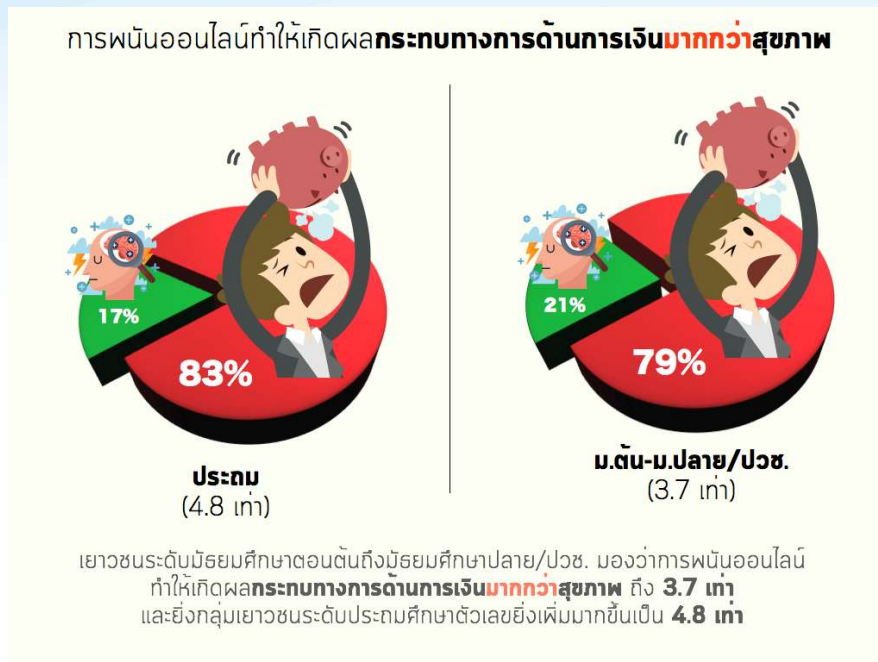
ภาพประกอบ 4 ผลการสำรวจลักษณะการเล่นพนันออนไลน์



ภาพประกอบ 5 ผลการสำรวจจำนวนเงินที่ใช้เล่นพนันออนไลน์



ภาพประกอบ 6 ผลการสำรวจประเภทของการเล่นพนันออนไลน์จำแนกตามระดับการศึกษา



ภาพประกอบ 7 ผลการสำรวจผลกระทบจากพนันออนไลน์จำแนกตามระดับการศึกษา

ข้อค้นพบจากภาพประกอบนี้ เป็นการเน้นย้ำว่าเด็กและเยาวชนยังไม่ได้รับรู้ว่าการพนันออนไลน์จะทำให้เกิดผลกระทบด้านสุขภาพ ดังนั้น จึงได้ออกแบบกิจกรรมที่มีการเสริมสร้างความรู้ความเข้าใจและส่งเสริมความรู้ “การพนันเป็นปัจจัยเสี่ยงสุขภาพ” ไปสู่เด็กและเยาวชน

“ ผู้ให้ข้อมูลรับรู้ว่าการ เล่นพนันออนไลน์ ก่อให้เกิดปัญหาเกี่ยวกับตัวเองอยู่ใน **ระดับน้อย** ”

การประเมิน	ระดับการรับรู้ผลกระทบ (ร้อยละ)				X̄	S.D.	แปลผล
	ไม่เคย	บางครั้ง	บ่อยครั้ง	แทบทุกสัปดาห์			
1. ฉันเคยเล่นพนันออนไลน์เมื่อฉันยังเด็กมากหรือจะจำไม่ได้เลยสักวัน	375 (59.34)	221 (29.12)	102 (13.44)	61 (8.04)	1.80	0.95	น้อย
2. ฉันยังคงจำจำนวนเงินที่ฉันพนันออนไลน์ได้ด้วยความตื่นตัวอยู่เสมอ	358 (57.57)	164 (22.13)	181 (23.85)	53 (6.85)	1.90	0.99	น้อย
3. ฉันเคยทราบว่าฉันเล่นพนันออนไลน์เมื่อฉันมีสติและรู้ว่าจะนำเงินไปใช้ทำอะไรบ้าง	367 (57.72)	208 (27.40)	143 (18.84)	61 (8.04)	1.89	0.99	น้อย
4. ฉันเคยคิดว่าฉันมีเงินในกระเป๋าเยอะกว่าที่ฉันมีไว้ใช้ในชีวิตประจำวัน	442 (58.23)	194 (25.56)	95 (12.52)	28 (3.69)	1.62	0.85	น้อย
5. ฉันเคยรู้สึกว่าฉันมีปัญหากับการพนันออนไลน์	381 (50.2)	238 (31.36)	111 (14.62)	29 (3.82)	1.72	0.86	น้อย
6. การพนันออนไลน์ทำให้ฉันมีปัญหาสุขภาพหรือความเครียดมากขึ้น	366 (58.22)	217 (28.59)	126 (16.60)	50 (6.59)	1.82	0.96	น้อย
7. ฉันเคยคิดว่าฉันเป็นผู้มีปัญหาเกี่ยวกับการพนันออนไลน์	448 (59.03)	188 (24.77)	92 (12.12)	31 (4.08)	1.61	0.87	น้อย
8. การพนันออนไลน์ทำให้ฉันมีปัญหาการเงินหรือชีวิตประจำวัน	405 (53.36)	170 (22.40)	105 (13.83)	79 (10.41)	1.81	1.03	น้อย
9. ฉันรู้สึกผิดเกี่ยวกับการพนันออนไลน์เมื่อฉันจะพนันหรือใช้เงินที่ฉันหาได้	335 (54.14)	166 (21.87)	147 (19.37)	111 (14.62)	2.04	1.13	น้อย
ภาพรวม					1.80	0.75	น้อย

ไม่ได้รู้สึกว่าเป็นคนที่มีปัญหา
มีคนกล่าวถึงว่า **ตนเอง** เป็นผู้มีปัญหาเกี่ยวกับการพนันออนไลน์



ไม่รู้สึกว่าเงินเป็นปัญหา
เมื่อต้องหยิบยืมเงิน หรือขายสิ่งของเพื่อให้ได้เงินมาเล่นพนันออนไลน์

ภาพประกอบ 8 ผลการสำรวจการรับรู้ถึงผลกระทบจากพนันออนไลน์

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



กลุ่มเป้าหมายที่ใช้คู่มือ

คู่มือฉบับนี้ เป็นคู่มือในการปฏิบัติงานเพื่อป้องกันและลดผลกระทบจากการพนันออนไลน์ สำหรับหน่วยงาน องค์กร และผู้ที่เกี่ยวข้องหรือสนใจดำเนินงานลดผลกระทบจากการพนันออนไลน์ เช่น สถาบันการศึกษาทุกระดับ หน่วยงานด้านสาธารณสุข องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น บริษัท ห้างร้าน องค์กรอิสระ ภาคประชาสังคม เป็นต้น ซึ่งมีบทบาทสำคัญในการดำเนินงานส่งเสริมและพัฒนากลไกการขับเคลื่อนนโยบายลดผลกระทบจากการพนันออนไลน์ เพื่อส่งเสริมและสนับสนุนการดำเนินงานของเด็กและเยาวชนเกี่ยวกับประเด็นการป้องกันและลดผลกระทบจากการพนันออนไลน์ ทั้งในมิติของการศึกษาสถานการณ์พนันออนไลน์ การดำเนินกิจกรรมเพื่อป้องกันและลดผลกระทบจากการพนันออนไลน์ และการติดตามประเมินผล



แนวปฏิบัติที่ดีในการดำเนินงานป้องกันและลดผลกระทบจากการพนันออนไลน์

แนวปฏิบัติที่ดีในการดำเนินงานป้องกันและลดผลกระทบจากการพนันออนไลน์นี้ เป็นการสังเคราะห์มาจากแนวปฏิบัติที่ดีจากการดำเนินงานลดผลกระทบจากการพนันออนไลน์ของพื้นที่เครือข่าย 4 แห่ง ที่ได้เป็นคณะทำงานในพื้นที่ (Node) ประกอบด้วย 1) มหาวิทยาลัยนครพนม 2) มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตปัตตานี 3) สถาบันยุวทัศน์แห่งประเทศไทย และสภาเด็กและเยาวชนแห่งประเทศไทย และ 4) มูลนิธิสถาบันวิจัยเพื่อพัฒนาท้องถิ่นอีสาน ซึ่งเป็นการสังเคราะห์กระบวนการ ขั้นตอน และกิจกรรมที่ประสบความสำเร็จในการดำเนินการระดับพื้นที่ เพื่อเป็นแนวทางสำหรับการนำไปประยุกต์ใช้สำหรับพื้นที่อื่นๆ ได้โดยกว้าง และสามารถป้องกันและลดผลกระทบจากการพนันออนไลน์ได้อย่างเป็นรูปธรรม แนวปฏิบัติที่ดีในการดำเนินงานป้องกันและลดผลกระทบจากการพนันออนไลน์ มีรายละเอียดดังต่อไปนี้



1. สร้างและพัฒนาทีมงาน
2. สำรวจสถานการณ์การพนันออนไลน์ระดับพื้นที่
3. สร้างเครือข่ายการทำงานและผลักดันประเด็นการพนันออนไลน์สู่ระดับนโยบาย
4. สร้างพื้นที่สาธารณะ
5. วิเคราะห์และกำหนดกิจกรรมการดำเนินงานลดผลกระทบจากการพนันออนไลน์
6. ประเมินผลการดำเนินกิจกรรม และสรุปบทเรียน



สร้างและพัฒนาทีมงาน

การสร้างและพัฒนาทีมงาน เป็นกระบวนการเริ่มต้นที่ช่วยให้การขับเคลื่อนการป้องกันและลดผลกระทบจากการพนันออนไลน์เป็นไปอย่างมีพลัง และเข้มแข็ง หากมีทีมงานที่มีประสิทธิภาพ จะช่วยให้การดำเนินงานในขั้นต่อไปมีโอกาสประสบความสำเร็จ ซึ่งขั้นตอนในการสร้างและพัฒนาทีมงานดำเนินการดังต่อไปนี้

1.1 ค้นหาทีมงานที่มีอุดมการณ์ร่วมกัน

เป็นการค้นหาผู้ที่มีความคิด ความเชื่อ และมีความปรารถนาที่จะดำเนินการเพื่อป้องกันและลดผลกระทบจากการพนันออนไลน์ร่วมกัน ซึ่งสามารถเป็นได้ทั้งบุคคลที่อยู่ในระดับหน่วยงาน องค์กร และบุคคลอื่นๆ อาจเป็นองค์กรหรือหน่วยงานที่มีภารกิจในการดำเนินการเกี่ยวข้องกับการพนันหรือสามารถเชื่อมโยงการทำงานร่วมกันได้ หรือบุคคลที่มีความต้องการที่จะดำเนินการในประเด็นนี้ เพื่อให้ได้ผู้ที่มีความพร้อมทั้งด้านความคิดและกำลังร่วมกันขับเคลื่อนการทำงาน

1.2 เสริมสร้างความสัมพันธ์และสร้างความเข้าใจ

เป็นขั้นตอนของการสร้างสัมพันธภาพของทีมงาน ซึ่งอาจมาจากที่เดียวกันหรือต่างหน่วยงาน วิธีการสร้างสัมพันธภาพมีหลากหลายวิธี เช่น กิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์ การประชุม พูดคุย แลกเปลี่ยนความคิดเห็นในประเด็นที่จะดำเนินการร่วมกัน เป็นต้น นอกจากนี้ยังต้องมีการเสริมสร้างความเข้าใจร่วมกันถึงประเด็นที่จะขับเคลื่อน ทั้งในมิติของเป้าหมาย การดำเนินการ บทบาทหน้าที่ และผลกระทบที่คาดว่าจะเกิดขึ้นหลังจากดำเนินกิจกรรม ซึ่งวิธีการสร้างความเข้าใจอาจทำได้โดยการประชุม สัมมนา พูดคุยแลกเปลี่ยนความคิดเห็น หรือนำเสนอภาพสถานการณ์ ผลกระทบจากการพนันออนไลน์ที่ผ่านมาให้ผู้ร่วมอุดมการณ์เห็นและชวนพูดคุยในประเด็นที่จะดำเนินการ เป็นต้น

1.3 พัฒนาความรู้และทักษะให้แก่ทีมงาน

ขั้นตอนนี้เป็นการพัฒนาทีมงานให้เป็นผู้ที่มีความรู้และทักษะที่เพียงพอสำหรับการดำเนินงานในประเด็นที่เกี่ยวข้อง เช่น ความรู้เรื่องการพนันออนไลน์ในมิติต่างๆ สถานการณ์การพนันออนไลน์ ทักษะการทำงานร่วมกับผู้อื่น ทักษะการเก็บข้อมูล เป็นต้น เพื่อให้สามารถขับเคลื่อนการดำเนินงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ (ทั้งนี้ ความรู้เรื่องการพนันออนไลน์ ผู้ใช้คู่มือหรือทีมงานสามารถศึกษาเพิ่มเติมได้จากภาคผนวก ก)



2.2.1 สำรองสถานการณ์การพนันออนไลน์ระดับพื้นที่

การสำรองสถานการณ์พนันออนไลน์ในระดับพื้นที่ มีความสำคัญอย่างยิ่งต่อการกำหนดแนวทางการดำเนินงานป้องกันและลดผลกระทบจากการพนันออนไลน์ เพราะจะทำให้ได้ข้อมูลที่เป็นปัจจุบัน ทันต่อสถานการณ์ที่เกิดขึ้น และสามารถนำไปเป็นแนวทางในการดำเนินการได้อย่างตรงกับสถานการณ์ปัญหาของพื้นที่ ซึ่งแนวทางในการสำรองสถานการณ์การพนันออนไลน์ ดังนี้

2.2.1 กำหนดเป้าหมายของการสำรองสถานการณ์

- กำหนดวัตถุประสงค์การสำรอง
- ขอบเขตของการสำรอง ได้แก่ เนื้อหาที่จะสำรอง กลุ่มเป้าหมาย พื้นที่ ระยะเวลา

2.2.2 กำหนดเครื่องมือและวิธีการ

การออกแบบเครื่องมือและวิธีการที่เหมาะสม จะช่วยให้สามารถตอบวัตถุประสงค์การสำรองข้อมูล และสามารถนำข้อมูลไปใช้ประโยชน์ต่อได้ เครื่องมือและวิธีการสำรองข้อมูลสถานการณ์ในพื้นที่สามารถทำได้หลายแบบ เช่น การศึกษาจากเอกสารที่เกี่ยวข้อง แบบสำรองสถานการณ์พนันออนไลน์ การสัมภาษณ์เชิงลึก การสังเกตสถานการณ์ เป็นต้น ซึ่งลักษณะของเครื่องมือแต่ละประเภทช่วยสะท้อนข้อมูลสถานการณ์ที่เกิดขึ้นแตกต่างกัน ดังต่อไปนี้

ตาราง 2 ตัวอย่างเครื่องมือและวิธีดำเนินการเก็บข้อมูลสถานการณ์พนันออนไลน์

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

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

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. 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

ตาราง 3 ตัวอย่างแนวคำถามการสัมภาษณ์เชิงลึกเพื่อศึกษาสถานการณ์การพนันออนไลน์

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

หมายเหตุ เครื่องมือในการเก็บข้อมูลสถานการณ์ควรเลือกใช้ และปรับให้เหมาะสมกับสถานการณ์บริบทของพื้นที่ และการนำข้อมูลไปใช้ประโยชน์



สร้างเครือข่ายการทำงานและผลักดันประเด็นการพนันออนไลน์สู่ระดับนโยบาย

3.1 ค้นหาเครือข่ายการทำงานที่เกี่ยวข้อง เช่น สภาเด็กและเยาวชนในพื้นที่ สมาพันธ์เด็กและเยาวชน สถาบันการศึกษา องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น หน่วยงานด้านสาธารณสุข เครือข่ายภาคเอกชน เครือข่ายภาคประชาสังคม เป็นต้น เพื่อร่วมกันขับเคลื่อนการดำเนินงาน

3.2 ทีมทำงานประสานงานเครือข่าย จัดกิจกรรมสร้างสัมพันธภาพ และสร้างความเข้าใจเกี่ยวกับการดำเนินงานเพื่อป้องกันและลดผลกระทบจากการพนันออนไลน์ รวมถึงบทบาทในการดำเนินงานป้องกันและลดผลกระทบจากการพนันออนไลน์ตั้งแต่เริ่มต้นจนถึงสิ้นสุดกระบวนการ ของแต่ละภาคส่วนที่เกี่ยวข้อง

3.3 ทีมทำงานและเครือข่ายร่วมกันผลักดันประเด็นการพนันออนไลน์สู่การดำเนินงานในระดับนโยบาย หรือเป็นแผนปฏิบัติงานของหน่วยงาน เช่น ผลักดันสู่นโยบายระดับจังหวัด กำหนดในแผนปฏิบัติการระยะสั้น หรือระยะยาวของหน่วยงานภาคีเครือข่าย เป็นต้น



สร้างพื้นที่สาธารณะ

การสร้างพื้นที่สาธารณะคือ การเปิดพื้นที่การสื่อสารสำหรับบุคคลที่เกี่ยวข้อง ทั้งในระดับของทีมทำงานและเครือข่าย และผู้ที่มีส่วนร่วมในการขับเคลื่อนการดำเนินงาน เช่น เด็กและเยาวชนกลุ่มเป้าหมาย โดยเป็นพื้นที่ที่ผู้ดำเนินกิจกรรมสามารถแสดงความคิดเห็น ถ่ายทอดประสบการณ์ได้โดยสะดวกทั้งกายและใจ ภายใต้อาณัติใจ ความเป็นอิสระ เสรีภาพ การเคารพซึ่งกันและกัน และการมีส่วนร่วม โดยมุ่งเน้นการพูดคุยกันเพื่อค้นหาผลลัพธ์ที่เกิดขึ้นจากการดำเนินงานที่ผ่านมาว่ามีส่วนใดที่ไม่สมเหตุผลทางความคิด มีส่วนใดที่มีการใช้ทรัพยากรอย่างยั่งยืน มีส่วนใดที่มีการใช้อำนาจที่ไม่เป็นธรรม เมื่อพบแล้วทุกคนจะร่วมกันทำความเข้าใจถึงมูลเหตุที่ทำให้เกิดผลลัพธ์เหล่านั้น จากนั้นร่วมกันค้นหาวิธีที่จะป้องกัน หลีกเลี่ยง หรือทำให้ดีขึ้นกว่าเดิม ทั้งนี้ พื้นที่สาธารณะจำเป็นต้องมองทั้งมิติของสถานที่ และบุคคลที่ร่วมกิจกรรม เพื่อให้การสื่อสารนั้นนำไปสู่ข้อสรุปที่เกิดประโยชน์ต่อการดำเนินงานป้องกันและลดผลกระทบจากการพนันออนไลน์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ดังแสดงแนวคิดในภาพประกอบ 10



ภาพประกอบ 10 แนวคิดเกี่ยวกับการสร้างพื้นที่สาธารณะ



วิเคราะห์และกำหนดกิจกรรมการดำเนินงานป้องกันและลดผลกระทบจากการพนันออนไลน์

5.1 วิเคราะห์สถานการณ์

1) วิเคราะห์สถานการณ์อย่างรอบด้าน เช่น ด้านความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับพนันออนไลน์ ประเภทของพนันออนไลน์ในพื้นที่สถานการณ์การเล่น ผลกระทบจากพนันออนไลน์ กลุ่มที่เล่นพนันออนไลน์ สาเหตุการเล่นพนันออนไลน์ เป็นต้น โดยให้ความสำคัญกับสถานการณ์ในระดับพื้นที่

2) จัดกลุ่มของข้อมูล และเรียงลำดับความสำคัญของสถานการณ์ปัญหา ประเด็นใดควรดำเนินการก่อน หลัง โดยพิจารณาผลกระทบที่จะเกิดขึ้น ทั้งในเชิงกว้างและเชิงลึก

3) กำหนดแนวทางการแก้ปัญหาอย่างเหมาะสมและสอดคล้องกับสถานการณ์ เช่น การขับเคลื่อนระดับนโยบาย การส่งเสริมความรู้ สร้างความตระหนัก การเฝ้าระวัง เป็นต้น



5.2 กำหนดกิจกรรมป้องกันและลดผลกระทบจากการพนันออนไลน์

หลังจากวิเคราะห์สถานการณ์แล้ว ขั้นตอนต่อไปคือการกำหนดกิจกรรมป้องกันและลดผลกระทบจากการพนันออนไลน์ การกำหนดกิจกรรมที่จะดำเนินการไม่ว่าจะเป็นมิติของการป้องกัน มิติการแก้ปัญหา ควรพิจารณาและคำนึงถึงความเหมาะสมของพื้นที่ดำเนินการ กลุ่มเป้าหมาย วัสดุอุปกรณ์ งบประมาณ และปัจจัยอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง โดยขั้นตอนในการกำหนดกิจกรรม มีแนวทางดังนี้

- 1) ระบุประเด็นปัญหาที่ต้องการดำเนินการแก้ไข
- 2) กำหนดเป้าหมาย วัตถุประสงค์
- 3) กำหนดกิจกรรม และขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม ระยะเวลา วัสดุอุปกรณ์ที่ต้องใช้งบประมาณ ผู้รับผิดชอบแต่ละกิจกรรมอย่างชัดเจน
- 4) ก่อนดำเนินกิจกรรมควรให้กลุ่มเป้าหมายประเมินตนเองตามแบบประเมินเบื้องต้น เพื่อให้กลุ่มเป้าหมายได้สำรวจตนเองว่ามีแนวโน้มที่จะติดพนันออนไลน์ระดับใด ดังตัวอย่างแบบประเมินต่อไปนี้
- 5) กำหนดตัวชี้วัดหรือผลที่คาดว่าจะได้รับจากการดำเนินกิจกรรม ทั้งผลลัพธ์ระยะสั้น และระยะยาว
- 6) กำหนดแนวทางการประเมินผลการดำเนินกิจกรรม

ตาราง 4 ตัวอย่างแบบประเมินเบื้องต้น: คุณกำลังประสบปัญหาจากการพนันออนไลน์หรือไม่

ข้อ	คำถาม	ใช่	ไม่ใช่
1	คุณเคยเอาเวลาจากการทำงานหรือการเรียนไปใช้เล่นการพนันออนไลน์		
2	การพนันออนไลน์เคยทำให้ชีวิตครอบครัวของคุณไม่มีความสุข		
3	การเล่นพนันออนไลน์ของคุณส่งผลเสียต่อภาพลักษณ์หรือทำให้คุณดูแย่ในสายตาคนอื่น		
4	คุณเคยรู้สึกผิด ละอายใจหลังจากที่เล่นการพนันออนไลน์		
5	คุณเคยเล่นการพนันออนไลน์เพื่อหาเงินไปใช้หนี้หรือแก้ปัญหาทางการเงิน		
6	การพนันออนไลน์ทำให้ความมุ่งมั่นและศักยภาพในตัวคุณลดลง		
7	เมื่อคุณเสียพนันออนไลน์ คุณมีความรู้สึกว่าจะต้องรีบกลับไปแก้มือเพื่อให้ได้เงินที่เสียไปคืนมา		
8	เมื่อคุณชนะพนันออนไลน์ คุณมีความต้องการอย่างมากที่จะกลับไปเล่นต่อเพื่อให้ชนะอีกเรื่อยๆ		
9	บ่อยครั้งที่คุณเล่นพนันออนไลน์จนไม่เหลือเงินติดตัวสักบาท		
10	คุณเคยยืมเงินคนอื่นมาเล่นพนันออนไลน์		
11	คุณเคยนำสิ่งของไปขาย เพื่อนำเงินมาเล่นพนันออนไลน์		
12	คุณรู้สึกเลวหรือลำบากใจที่จะนำ “เงินที่ใช้เล่นพนันออนไลน์” ไปใช้สอยอย่างอื่น		
13	การพนันออนไลน์ทำให้คุณละเลย ไม่เอาใจใส่ตัวเองหรือคนในครอบครัว		
14	คุณเคยเล่นพนันออนไลน์นานเกินกว่าที่ตั้งใจไว้		
15	คุณเคยเล่นพนันออนไลน์เพื่อหลีกเลี่ยงปัญหา ให้ลืมเรื่องที่กังวล แก่เบื่อ หรือเล่นเพื่อคลายเหงา		
16	คุณเคยคิดจะทำเรื่องผิดกฎหมายเพื่อหาเงินมาเล่นพนันออนไลน์		
17	การพนันออนไลน์ทำให้คุณนอนหลับยากขึ้น		
18	เวลามีปัญหากับคนอื่น มีเรื่องผิดหวัง หรือขุนข้องหมองใจ คุณจะรู้สึกต้องการไปเล่นพนันออนไลน์		
19	เวลามีเรื่องน่ายินดีเข้ามาในชีวิต คุณจะอยากฉลองด้วยการเล่นพนันออนไลน์สักสองสามชั่วโมง		
20	คุณเคยคิดว่าอยากจะหายไปจากโลกนี้หรือคิดจะฆ่าตัวตายเพื่อหนีปัญหาที่เกิดจากการพนันออนไลน์		

ตาราง 5 ผลการประเมินตามแบบประเมินเบื้องต้น

ระดับคะแนน	คำแนะนำ
หากคุณตอบว่า ‘ใช่’ 1 – 2 ข้อ	คุณแน่ใจนะ ว่ายังสามารถควบคุมการเล่นพนันของตัวเองได้ เราแนะนำว่าคุณควรหมั่นสังเกตตัวเองอยู่บ่อย ๆ และลอง กลับมาทำแบบประเมินนี้อีกครั้งเมื่อมีโอกาส
หากคุณตอบว่า ‘ใช่’ 3 – 5 ข้อ	ดูเหมือนว่าคุณจะไม่สามารถควบคุมตัวเองจากการเล่นพนันได้แล้วนะ คุณ น่าจะตัดสินใจทำอะไรสักอย่างกับพฤติกรรมการเล่นพนันของตัวเอง เราแนะนำให้คุณลองค้นหาข้อมูลเพิ่มเติมเกี่ยวกับวิธีการลด ละ เลิกพนัน ตามช่องทางต่าง ๆ
หากคุณตอบว่า ‘ใช่’ 6 ข้อ ขึ้นไป	เป็นไปได้สูงที่คุณกำลังประสบปัญหาจากการพนัน อย่าปล่อยให้ปัญหาจาก การพนันรุนแรงไปกว่านี้เลย เราแนะนำให้คุณแสวงหาความช่วยเหลือตามช่องทางต่าง ๆ ที่เหมาะสม

หมายเหตุ แบบประเมินฉบับนี้ปรับปรุงจาก: คู่มือคิดเบื้องต้น สำหรับนักพนัน. ศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน.

(ออนไลน์) http://www.gamblingstudy-th.org/imgadmins/book_file_new/Gambling_book_file_pdf_2019-10-03_19-51-52_number_.pdf?fbclid=IwAR2B6KO4RT-Vvq5b_wW90-4YYu-pB0oRMVHrotmxmfDhtR-3-mbeOpasWo

5.3 กิจกรรมป้องกันและลดผลกระทบจากการพนันออนไลน์

การดำเนินกิจกรรมป้องกันและลดผลกระทบจากการพนันออนไลน์ สามารถทำได้หลายมิติ ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับสิ่งที่ต้องการให้เกิดการเปลี่ยนแปลง เช่น การเปลี่ยนแปลงด้านเจตคติ การเปลี่ยนแปลงด้านความรู้ความเข้าใจ และการเปลี่ยนพฤติกรรม

5.3.1 กิจกรรมเสวนา

- 1) กำหนดผู้รับผิดชอบหลัก และภาคีเครือข่ายที่เกี่ยวข้อง
- 2) จัดประชุมวางแผนการดำเนินกิจกรรม โดยมีประเด็นต่างๆ ดังนี้
 - กำหนดงานและผู้รับผิดชอบหลักแต่ละงาน
 - กำหนดเป้าหมาย ประเด็น ขอบเขต ผู้ร่วมเสวนา และผู้ดำเนินรายการ ทั้งนี้ควรพิจารณาผู้ที่จะร่วมเสวนาอย่างรอบคอบ เช่น เป็นผู้มีความรู้ความเข้าใจในประเด็นที่จะดำเนินการเสวนาเป็นอย่างดี หรือมีประสบการณ์ในประเด็นนั้นๆ โดยตรง สามารถสื่อสารสู่สาธารณะอย่างเข้าใจ เป็นต้น
 - กำหนดผู้ร่วมฟังการเสวนา โดยคำนึงถึงเป้าหมาย ประเด็นที่เสวนา
 - ดำเนินการเสวนาตามแผนที่กำหนด
 - สรุปผลการดำเนินกิจกรรม

5.3.2 กิจกรรมอบรมและอบรมเชิงปฏิบัติการ

- 1) กำหนดผู้รับผิดชอบหลัก และภาคีเครือข่ายที่เกี่ยวข้อง
- 2) จัดประชุมวางแผนการดำเนินกิจกรรม โดยมีประเด็นต่างๆ ดังนี้
 - กำหนดงานและผู้รับผิดชอบหลักแต่ละงาน
 - กำหนดเป้าหมาย ประเด็น ขอบเขต วิทยากร และผู้เข้าอบรม ทั้งนี้ ควรพิจารณาเลือกวิทยากรอย่างเหมาะสม ทั้งในมิติของหัวข้อที่จะอบรม และกลุ่มผู้เข้าอบรม เช่น เป็นผู้มีความรู้ความเข้าใจในประเด็นที่จะอบรมอย่างชัดเจน หรือมีประสบการณ์ในประเด็นนั้นๆ โดยตรง เป็นต้น
 - ดำเนินการอบรมตามแผนที่กำหนด
 - สรุปผลการดำเนินกิจกรรม

5.3.3 กิจกรรมเปิดพื้นที่สาธารณะสำหรับเด็กและเยาวชน

การสร้างพื้นที่สาธารณะให้เด็กและเยาวชนมีโอกาสดูแลออกอย่างสร้างสรรค์เพื่อป้องกันและลดผลกระทบจากการพนันออนไลน์ สามารถทำได้หลายวิธี เช่น

สร้างแกนนำในการเฝ้าระวังพนันออนไลน์ เป็นการสร้างแกนนำเพื่อทำหน้าที่ในการเฝ้าระวัง ป้องกันเด็กและเยาวชนเข้าสู่การพนันออนไลน์ ที่เกิดจากกลไกธุรกิจการพนันออนไลน์ โดยการสื่อสารให้ทราบถึงกลไกการตลาดของธุรกิจการพนันออนไลน์ สื่อที่มีการโฆษณาให้เข้าถึงการพนันออนไลน์ อันเป็นการเฝ้าระวังตามช่องทางสื่อออนไลน์ต่าง ๆ Facebook Line Twitter Website ทั้งนี้ แกนนำที่ทำหน้าที่ในการเฝ้าระวังต้องมีความรู้พื้นฐานในการเฝ้าระวังสื่อพนันออนไลน์ สร้างกรอบ/หน่วยการวัด/นิยามการวัดให้เป็นที่เข้าใจร่วมกัน

สร้างพื้นที่สาธารณะเพื่อทำกิจกรรมสร้างสรรค์ เป็นการสร้างพื้นที่เพื่อให้เด็กและเยาวชนมีพื้นที่ในการทำกิจกรรมที่เกิดประโยชน์ ป้องกันและลดการเข้าสู่การพนันออนไลน์ เช่น การจัดกิจกรรมสร้างสื่อสร้างสรรค์ต่าง ๆ

กิจกรรมเพื่อนชวนเพื่อน เป็นกิจกรรมขยายเครือข่ายการดำเนินกิจกรรมสร้างสรรค์เพื่อป้องกันและลดผลกระทบจากการพนันออนไลน์ โดยการเชื่อมโยงเครือข่ายภายในสถานศึกษา ระหว่างสถานศึกษา เพื่อให้เด็กและเยาวชนในสถานศึกษาเกิดการรวมกลุ่มเพื่อทำกิจกรรมสร้างสรรค์

5.3.4 กิจกรรมจัดนิทรรศการ “การพนันออนไลน์”

การจัดนิทรรศการ เป็นวิธีการสื่อสารความรู้ ความเข้าใจ ให้แก่สังคมได้อีกรูปแบบหนึ่ง ผ่านการสร้างสรรค์ผลงานในรูปแบบของการจัดแสดงข้อความ รูปภาพ หรือสื่อต่างๆ ที่ต้องการสื่อสารออกสู่ผู้ชม วิธีการดำเนินการ

1. กำหนดผู้รับผิดชอบหลัก และภาคีเครือข่ายที่เกี่ยวข้อง
2. กำหนดประเด็นของนิทรรศการ และรูปแบบการสื่อสาร เช่น ภาพวาด ภาพถ่าย ข้อความ เป็นต้น

3. เลือกพื้นที่การจัดแสดงที่เหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมายที่ต้องการสื่อสาร เช่น โรงเรียน มหาวิทยาลัย ชุมชน หน่วยงานราชการ หรือสถานที่สาธารณะ เป็นต้น
4. กำหนดการจัดแสดงและประชาสัมพันธ์งาน
5. จัดกิจกรรมตามที่กำหนด
6. สรุปผลการดำเนินกิจกรรม

5.3.5 การจัดกิจกรรมรณรงค์

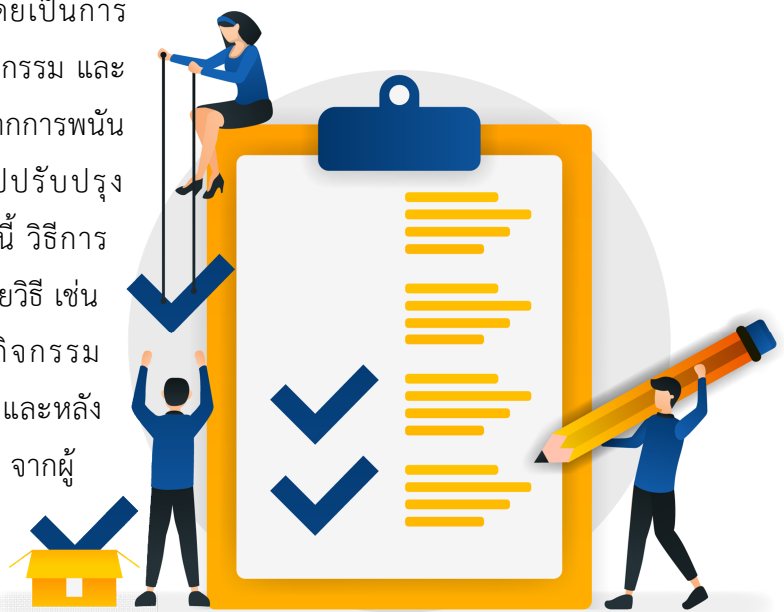
กิจกรรมรณรงค์ เป็นการสื่อสารอีกช่องทางหนึ่งเพื่อสร้างการเปลี่ยนแปลง เช่น เปลี่ยนเจตคติ ความรู้ความเข้าใจ หรือนำไปสู่การเปลี่ยนการปฏิบัติ สามารถดำเนินการได้หลากหลายรูปแบบ เช่น การรณรงค์โดยการบอกเล่าโดยตรง รณรงค์ผ่านกิจกรรมประเพณีของพื้นที่ การรณรงค์ผ่านสื่อต่างๆ เช่น สปอร์ตโฆษณา คลิปหนังสือ สื่อดิจิทัล เป็นต้น สิ่งที่ต้องคำนึงถึงในการจัดกิจกรรมรณรงค์คือการเลือกวิธีการให้เหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย เช่น รณรงค์ผ่านสื่อดิจิทัลกับกลุ่มเด็กและเยาวชน หรือใช้วิธีการที่หลากหลายในการเข้าถึงแต่ละกลุ่มเป้าหมาย เป็นต้น วิธีการจัดกิจกรรมรณรงค์มีแนวทางการดำเนินการดังนี้

1. กำหนดผู้รับผิดชอบหลัก และภาคีเครือข่ายที่เกี่ยวข้อง
2. กำหนดเป้าหมาย ประเด็น และรูปแบบรณรงค์
3. จัดกิจกรรมตามที่กำหนด
4. สรุปผลการดำเนินกิจกรรม



ประเมินผลการดำเนินกิจกรรม และสรุปบทเรียน

หลังจากได้ดำเนินกิจกรรมป้องกันและลดผลกระทบจากการพนันออนไลน์แล้ว ผู้ดำเนินการทำการประเมินผลการดำเนินกิจกรรม โดยเป็นการประเมินทั้งกระบวนการ ความสำเร็จของกิจกรรม และบทเรียนจากการจัดกิจกรรมลดผลกระทบจากการพนันออนไลน์ เพื่อเป็นแนวทางในการนำไปปรับปรุงพัฒนาการดำเนินงานในโอกาสต่อไป ทั้งนี้ วิธีการประเมินและสรุปบทเรียนสามารถทำได้หลายวิธี เช่น ใช้แบบประเมินก่อน-หลัง การดำเนินกิจกรรม สังเกตการณ์เปลี่ยนแปลง ทั้งก่อน ระหว่าง และหลัง การดำเนินกิจกรรม การสัมภาษณ์ สอบถาม จากผู้ดำเนินกิจกรรม ผู้เข้าร่วมกิจกรรม ถึงการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้น



ตัวอย่างกิจกรรมป้องกันและลดผลกระทบจากการพนันออนไลน์

ตัวอย่างกิจกรรม 1

เวทีเสวนาวิชาการพัฒนากลไกการลดผลกระทบจากการพนันออนไลน์ เพื่อการคุ้มครองเด็กและเยาวชนจังหวัด

ผู้ดำเนินกิจกรรม : คณะกรรมการคุ้มครองเด็ก และภาคีเครือข่าย

รูปแบบการดำเนินกิจกรรม

เสวนา หัวข้อ “การพนันเป็นปัจจัยเสี่ยงต่อสุขภาพ: การคุ้มครองเด็กและเยาวชนจากปัญหาการพนันออนไลน์”

ผู้ร่วมเวทีเสวนา: ผู้แทนเด็กและเยาวชน ผู้แทนคณะกรรมการคุ้มครองเด็กจิตแพทย์ผู้เชี่ยวชาญด้านการทำงานของสมอง ผู้แทนหน่วยงานระดับจังหวัด ผู้แทนองค์กรอิสระที่ดำเนินงานด้านการพนัน

ผู้ร่วมฟังการเสวนา เด็กและเยาวชน นักศึกษา และประชาชนทั่วไป ในพื้นที่จังหวัดนครพนม



ภาพประกอบ 11

บรรยากาศเสวนา หัวข้อ “การพนันเป็นปัจจัยเสี่ยงต่อสุขภาพ:
การคุ้มครองเด็กและเยาวชนจากปัญหาการพนันออนไลน์”

ตัวอย่างกิจกรรม 2

กิจกรรมเด็กและเยาวชนชายแดนใต้ ห่วงไกลการพนันออนไลน์ โดย เครือข่ายเพื่อนช่วยเพื่อนจังหวัดชายแดนใต้ จังหวัดปัตตานี

เพื่อสร้างภูมิคุ้มกันให้นักเรียน นักศึกษา ผ่านการให้ข้อมูลองค์ความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับการพนันออนไลน์ และผลกระทบจากการพนันออนไลน์ ตลอดจนสามารถนำไปปรับใช้กับกรณีที่ต้องประสบกับสถานการณ์จริงโดยตรง กิจกรรมดังกล่าวถูกจัดขึ้นเมื่อ วันที่ 18 กุมภาพันธ์ 2562 ณ ห้องประชุมโรงเรียนวิทยาอิสลามมูลนิธิ มีผู้เข้าร่วมกิจกรรมทั้งสิ้น 50 คน



ภาพประกอบ 12 กิจกรรมเด็กและเยาวชนชายแดนใต้ ห่วงไกลการพนันออนไลน์

ตัวอย่างกิจกรรม 3

กิจกรรมสื่อสร้างสรรค์ ด้านพนันออนไลน์ โดย สภาเด็กและเยาวชนจังหวัดอุบลราชธานี

มีวัตถุประสงค์เพื่อให้เด็กและเยาวชนมีส่วนร่วมในการสร้างสรรค์สื่อรณรงค์ เพื่อสะท้อนปัญหาและผลเสียที่เกิดจากพนันออนไลน์ โดยเผยแพร่ช่องทางสังคมออนไลน์ เช่น Facebook YouTube กิจกรรมจัดขึ้นเมื่อวันที่ 25 – 26 กุมภาพันธ์ 2562 ณ สวนสาธารณะหนองบัว เทศบาลนครอุบลราชธานี มีผู้เข้าร่วมทั้งสิ้น 15 คน



ภาพประกอบ 13 กิจกรรมสื่อสร้างสรรค์ ด้านพนันออนไลน์

ตัวอย่างกิจกรรม 4

กิจกรรมรณรงค์และเผยแพร่ผลกระทบจากการพนันออนไลน์ผ่านสื่อ

วัตถุประสงค์ของกิจกรรม

1. เพื่อให้สถาบันการศึกษามีส่วนร่วมในการดำเนินกิจกรรมเพื่อลดผลกระทบจากการพนันออนไลน์
2. เพื่อเผยแพร่สื่อสร้างสรรค์ที่เป็นผลผลิตจากสถาบันการศึกษา เช่น นักเรียน นิสิต นักศึกษา ผู้สาธารณะ

3. เพื่อสร้างความตระหนักถึงผลกระทบจากการพนันออนไลน์ให้แก่ผู้รับสาร

วิธีดำเนินการกิจกรรม

1. นักเรียนร่วมกันคิดประเด็นการพนันออนไลน์เพื่อเตรียมจัดทำสื่อ
2. ออกแบบการนำเสนอ
3. เริ่มดำเนินการจัดทำสื่อ
4. เผยแพร่สื่อสู่ช่องทางต่าง ๆ เช่น Facebook web site เป็นต้น



Yah Arlee 😊 รู้สึกตื่นเต้น กับ Paridah Aleesu และคนอื่นๆ อีก 10 คนที่ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ (Faculty of Humanities and Social Sciences) เมื่อวานนี้ เวลา 16:15 น. · เทศบาลเมืองปัตตานี · 📍

สารคดีสั้นเรื่องผลกระทบจากพนันออนไลน์

ถูกใจ แสดงความคิดเห็น แชร์

dtac-T 12:35 62%
มอสำรวจเด็กปัตตานีติดพนันออนไลน์...

Sinaran Online
ชีนารันออนไลน์ : วันอาทิตย์ ที่ 17 มีนาคม 2562

ผลสำรวจเด็กปัตตานีติดพนันออนไลน์ เพื่อนตัวดีชวนพาไปสูญเงิน เร่งสร้างกลไกเพื่อนติช่วยป้องกัน

Submitted by editor_m on Sun, 03/17/2019 - 08:18

อัลมี แวนะนอ #GenPeaceReporter

18 Shares

อำเภอเมืองปัตตานี จังหวัดปัตตานี ได้แชร์โพสต์...
เมื่อวานนี้ เวลา 19:52 น. · 📍
https://m.facebook.com/story.php?story_fbid=2159954487403629&id=115704935161938

ศูนย์...
สถานีวิทย์ ม.อ.ปัตตานี
เมื่อวานนี้ เวลา 19:36 น. · 📍
รวมพลัง...
จังหวัดปัตตานีร่วมรณรงค์ปลอดการพนันออนไลน์ในกลุ่มเด็กและเยาวชน ในจังหวัด... อ่านต่อ



รับชม 58 ครั้ง
dtac-T 17:47 55%
songkhatoday.com

Home > การศึกษา-เยาวชน >
"ม.อ.ปัตตานี" แท็กทีมเยาวชนต่อต้านพนันออนไลน์!

"ม.อ.ปัตตานี" แท็กทีมเยาวชนต่อต้านพนันออนไลน์!



๑ มีนาคม 16, 2019 · คอลัมน์นิสต์
การศึกษา-เยาวชน

ภาพประกอบ 14 กิจกรรมรณรงค์และเผยแพร่ผลกระทบจากการพนันออนไลน์ผ่านสื่อ

ตัวอย่างกิจกรรม 5

กิจกรรมอบรมวัยใจใส “ไม่พนันออนไลน์” ภายใต้กรอบแนวคิด “ซื่อสัตย์ต่อตนเอง รู้ปฏิเสธการพนันออนไลน์”

มีวัตถุประสงค์เพื่อสร้างความตระหนักถึงผลกระทบจาก พฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์ในปัจจุบัน โดยร่วมรณรงค์และสร้างภูมิคุ้มกันให้เด็กและเยาวชน รู้เท่าทันสื่อจากกลยุทธ์ธุรกิจการพนันออนไลน์ และเปิดโอกาสสร้างสรรค์พื้นที่ให้เด็กและเยาวชนได้แสดงออกทางความคิดเห็น มุมมอง ผ่านความสามารถของตนเอง ซึ่งโครงการดังกล่าวได้แบ่งออกเป็น กิจกรรมจัดขึ้นเมื่อวันที่ 15 กุมภาพันธ์ 2561 ณ โรงละคร อาคาร 12 มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์ มีผู้เข้าร่วมกิจกรรมทั้งสิ้น 60 คน



ภาพประกอบ 15 กิจกรรมอบรมวัยใจใส “ไม่พนันออนไลน์” ภายใต้กรอบแนวคิด
“ซื่อสัตย์ต่อตนเอง รู้ปฏิเสธการพนันออนไลน์”

ตัวอย่างกิจกรรม 6

กิจกรรม “อีสปอร์ตกับสุขภาวะเด็กและเยาวชน”

วัตถุประสงค์

เพื่อรณรงค์ให้ความเข้าใจ และสร้างความตระหนักต่อ“อีสปอร์ตกับสุขภาวะเด็กและเยาวชน”

รูปแบบการดำเนินกิจกรรม

- จัดนิทรรศการเรื่องพนันออนไลน์-อีสปอร์ต โดยแกนนำนักศึกษา
- จัดเวทีเสวนาและให้ความรู้เรื่องการพนันออนไลน์ในกลุ่มนักศึกษา โดยวิทยากรที่มีความเชี่ยวชาญ และสามารถถ่ายทอดความรู้ได้อย่างน่าสนใจ

วิธีการดำเนินกิจกรรม

- แกนนำนักศึกษาร่วมกันวางแผนเพื่อดำเนินกิจกรรม
- จัดนิทรรศการเรื่องพนันออนไลน์-อีสปอร์ตของกลุ่มแกนนำนักศึกษา
- เวทีเติมเต็มความรู้-ประสบการณ์ มีผู้เชี่ยวชาญเรื่องเกมส์กับพนัน และเชื่อมโยงการพนันกับอีสปอร์ต
- การแข่งขันอีสปอร์ต
- การประเมินความรู้ ความเข้าใจและการเปลี่ยนแปลงที่ได้เรียนรู้จากเวทีวันนี้ของนักศึกษา และกลุ่มแกนนำนักศึกษา

ผลการดำเนินกิจกรรม

1. แกนนำนักศึกษา

1.1 เกิดทักษะ และการเรียนรู้จากการคิดค้นวิธีการเข้าถึงกลุ่มเป้าหมาย โดยอาศัยกิจกรรมที่กลุ่มเป้าหมายสนใจ เพื่อทำให้กลุ่มเป้าหมายเข้ามาร่วมกิจกรรม ซึ่งเป็นการสร้างความรู้ ปรับความเข้าใจในเรื่องอีสปอร์ตในมิติต่างๆ โดยได้รับฟังข้อมูลที่หลากหลาย ตั้งแต่ด้านที่เกี่ยวข้องกับกีฬา สุขภาพ การพนัน การใช้ชีวิต ตลอดจนเงื่อนไขการได้รับการคัดเลือกเป็นนักกีฬา

1.2 เกิดการเปลี่ยนทัศนคติเกี่ยวกับการพนันออนไลน์ โดยเห็นว่าการพนันออนไลน์ส่งผลกระทบต่อตนเองและสังคม ทั้งในมิติสังคมวัฒนธรรม และมิติทางเศรษฐกิจ



ภาพประกอบ 16 กิจกรรม “อีสปอร์ตกับสุขภาวะเด็กและเยาวชน”

1.3 เกิดความคิดในการพัฒนาให้เกิดการรวมกลุ่มเพื่อป้องกันและลดผลกระทบจากการพนันออนไลน์ โดยให้ความสนใจ ติดตาม เฝ้าระวังการพนันออนไลน์ การพนันกับอีสปอร์ต สถานการณ์อีสปอร์ต เพื่อให้ความรู้ความเข้าใจที่ถูกต้อง อีกทั้งทำหน้าที่ในการเก็บข้อมูลและพัฒนากิจกรรมรูปแบบต่างๆ ในสถานศึกษาผ่านกิจกรรมการเรียนการสอนในสถานศึกษา

2. นักศึกษาเข้าร่วมกิจกรรม

2.1 ได้รับความรู้เกี่ยวกับการพนันออนไลน์ และผลกระทบจากการพนันออนไลน์

2.2 ให้ความร่วมมือในการขยายผลความรู้เรื่องผลกระทบจากการพนันออนไลน์สู่ผู้อื่นทั้งในและนอกสถานศึกษา

ตัวอย่างกิจกรรม 7

กิจกรรมสร้างความตระหนักเกี่ยวกับพนันออนไลน์ : เรือไฟไม่พนัน

ผู้ดำเนินกิจกรรม

คณะกรรมการคุ้มครองเด็ก และภาคีเครือข่าย

รูปแบบการดำเนินกิจกรรม

กิจกรรมการรณรงค์ผ่านประเพณีท้องถิ่น

ผู้ร่วมกิจกรรม

เด็ก เด็กและเยาวชน นักศึกษา สถาบันการศึกษา หน่วยงานระดับจังหวัด ระดับท้องถิ่น และประชาชนทั่วไป

วิธีการ

- ทีมทำงานจัดเตรียมสถานที่และวัสดุอุปกรณ์ให้เพียงพอต่อผู้เข้าร่วมกิจกรรม ได้แก่ เรือไฟ กระดาษสำหรับเขียนข้อความ ปากกา

- ให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรม ร่วมเขียนข้อความที่เกี่ยวข้องกับการไม่ข้องเกี่ยวกับการพนันออนไลน์ และจุดเทียนลอยเรือไฟ ที่ทำจากกาบกล้วยลงสู่สายน้ำ



ภาพประกอบ 17 กิจกรรมเรือไฟไม่พนัน

หมายเหตุ : เป็นกิจกรรมสร้างสรรค์ที่ออกแบบโดยกลุ่มเด็กและเยาวชน หลังจากผ่านการเข้าร่วมการอบรม ความรู้การพนันเป็นปัจจัยเสี่ยงต่อสุขภาพ

ตัวอย่างกิจกรรม 8

เปลี่ยนเงินห่วยเป็นเงินออม

วัตถุประสงค์

1. เพื่อสร้างพื้นที่สาธารณะให้แก่เด็กและเยาวชนในการทำกิจกรรมสร้างสรรค์ ลดการพนันออนไลน์
2. เพื่อส่งเสริมการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมการเล่นพนันเป็นพฤติกรรมสร้างสรรค์

ผลที่คาดว่าจะได้รับ

1. มีพื้นที่สาธารณะให้แก่เด็กและเยาวชนในการสร้างสรรค์กิจกรรมที่เป็นประโยชน์ ป้องกันและลดการยุ่งเกี่ยวกับการพนันออนไลน์
2. เด็ก เด็กและเยาวชน และผู้ที่เกี่ยวข้องสามารถเปลี่ยนพฤติกรรมจากการเล่นพนันเป็นพฤติกรรมสร้างสรรค์อื่น ๆ

ผู้ดำเนินกิจกรรม คณะกรรมการคุ้มครองเด็ก และภาคีเครือข่าย

รูปแบบกิจกรรม การออมเงิน

ผู้ร่วมกิจกรรม เด็ก เด็กและเยาวชน 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 เพราะปกติเวลาซื้อห่วย



เราจะมีตัวที่อยากซื้อเยอะ ๆ และตัวที่ซื้อไว้แล้ว เราก็ลดการซื้อเหลือแค่ตัวที่อยากซื้อจริง ๆ ตัวที่เหลือก็เอาเงินส่วนนั้นมาออม

2. เลิก (เลิกซื้อห่วยออนไลน์) โดยการนำเงินที่จะซื้อห่วยออนไลน์ไปหยอดกระปุกทั้งหมด โดยหยอดตามกระปุกที่มีหมายเลขที่เราอยากซื้อเหมือนเดิม

ภาพประกอบ 18 กิจกรรมเปลี่ยนเงินห่วยเป็นเงินออม

หมายเหตุ : เป็นกิจกรรมสร้างสรรค์ที่ออกแบบโดยกลุ่มเด็กและเยาวชน หลังจากผ่านการเข้าร่วมการอบรมความรู้การพนันเป็นปัจจัยเสี่ยงต่อสุขภาพ

ส่วนที่ 3

ปัจจัยเงื่อนไขที่นำไปสู่ความสำเร็จ

การประเมินตนเองหรือทีมงานว่ามีการดำเนินการหรือมีคุณลักษณะตามปัจจัยเงื่อนไขที่จะนำไปสู่ความสำเร็จในการดำเนินงานป้องกันและลดผลกระทบจากการพนันออนไลน์ตามคู่มือนี้ เป็นการสะท้อนให้เห็นถึงความพร้อมของทีมและสามารถประเมินได้เบื้องต้นได้ว่ายังต้องเติมเต็มส่วนใดเพื่อนำไปสู่การดำเนินงานที่ประสบความสำเร็จมากยิ่งขึ้น โดยท่านสามารถประเมินการดำเนินงานตามปัจจัยเงื่อนไขที่นำไปสู่ความสำเร็จ ดังต่อไปนี้

แบบประเมินปัจจัยเงื่อนไขที่นำไปสู่ความสำเร็จในการดำเนินงานป้องกันและลดผลกระทบจากการพนันออนไลน์

คำชี้แจง ขอให้ท่านประเมินตนเองว่าตนเองหรือทีมงานได้ดำเนินการหรือมีคุณลักษณะตามปัจจัยเงื่อนไขใดบ้างต่อไปนี้ ที่เป็นการบ่งชี้ว่าจะนำไปสู่ความสำเร็จของการดำเนินงานตามคู่มือนี้

ตาราง 6 แบบประเมินปัจจัยเงื่อนไขที่นำไปสู่ความสำเร็จในการดำเนินงานป้องกันและลดผลกระทบจากการพนันออนไลน์

ที่	เนื้อหาการประเมิน	ผลการประเมิน
	ด้านบุคคล	
1	ทีมงานมีความรู้เรื่องการพนันออนไลน์ทุกคน	☐ มี ☐ ไม่มี
2	ทีมงานมีทักษะในการสื่อสารข้อมูลสู่ภาคีเครือข่าย	☐ มี ☐ ไม่มี
3	ทีมงานสามารถวิเคราะห์สถานการณ์พนันออนไลน์ก่อนวางแผนดำเนินกิจกรรมได้	☐ มี ☐ ไม่มี
4	ทีมงานมีความสามารถในการเสริมสร้างความรู้เรื่องการพนันออนไลน์ให้แก่เครือข่ายการทำงาน	☐ มี ☐ ไม่มี

ที่	เนื้อหาการประเมิน	ผลการประเมิน
	ด้านกระบวนการ	
5	มีการสร้างทีมงานก่อนดำเนินงานลดผลกระทบจากการพนันออนไลน์	☐ มี ☐ ไม่มี
6	มีการสร้างเครือข่ายการทำงานส่งเสริมและพัฒนากลไกการขับเคลื่อนนโยบายลดผลกระทบจากการพนันออนไลน์	☐ มี ☐ ไม่มี
7	มีการขยายผลการดำเนินงานสู่เครือข่าย	☐ มี ☐ ไม่มี
8	มีการวิเคราะห์สถานการณ์พนันออนไลน์ก่อนวางแผนดำเนินกิจกรรม	☐ มี ☐ ไม่มี
9	มีการนำบริบทของพื้นที่มาพิจารณาก่อนดำเนินการ	☐ มี ☐ ไม่มี
10	มีการบูรณาการการทำงานกับหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง	☐ มี ☐ ไม่มี
11	มีการติดตามประเมินผลการดำเนินกิจกรรมอย่างต่อเนื่อง	☐ มี ☐ ไม่มี
12	มีการฝึกทักษะ/แนวทางการสื่อสารให้แก่ทีมงานก่อนดำเนินงานลดผลกระทบจากการพนัน	☐ มี ☐ ไม่มี
	ด้านงบประมาณ	
13	มีแหล่งทุนหรืองบประมาณที่เหมาะสมและเพียงพอสำหรับการดำเนินงาน	☐ มี ☐ ไม่มี
14	มีการหนุนเสริมด้านวัสดุอุปกรณ์จากหน่วยงานที่เกี่ยวข้องหรือภาคีเครือข่าย	☐ มี ☐ ไม่มี
	ด้านสภาพแวดล้อมและนโยบาย	
15	มีพื้นที่สาธารณะสำหรับแลกเปลี่ยนเรียนรู้ของทีมงาน	☐ มี ☐ ไม่มี
16	ประเด็นที่ดำเนินการสอดคล้องกับนโยบายระดับจังหวัดหรือแผนปฏิบัติการของหน่วยงานระดับพื้นที่	☐ มี ☐ ไม่มี
17	ผลักดันให้มีการบรรจุอยู่ในแผนงานของหน่วยงานระดับนโยบาย	☐ มี ☐ ไม่มี

ผลจากการทำแบบประเมินปัจจัยเงื่อนไขที่นำไปสู่ความสำเร็จในการดำเนินงานป้องกันและลดผลกระทบจากการพนันออนไลน์ดังกล่าวข้างต้น หากท่านพบว่าท่านตอบ “มี” มากกว่าร้อยละ 80 หรือ ไม่ต่ำกว่า 13 ข้อ แสดงว่าท่านมีแนวโน้มที่จะประสบความสำเร็จในการดำเนินงานลดผลกระทบจากการพนันออนไลน์ และในส่วนที่ท่านตอบว่า “ไม่มี” ขอให้ท่านพิจารณาดำเนินการจัดเตรียมหรือแสวงหา เพื่อให้มีหรือเพิ่มเติมในส่วนดังกล่าวอันจะเป็นการช่วยสนับสนุนการดำเนินงานให้ประสบความสำเร็จได้มากยิ่งขึ้น

ภาคผนวก

ภาคผนวก ก

การพนันออนไลน์ ภัยร้ายปลายนิ้ว

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 ปาจังโกะ เป็นต้น ผู้เล่นรู้สึกเหมือนได้เล่น เกมพนันอยู่ในบ่อนจริงๆ ซึ่งการเล่นพนันออนไลน์ ผู้เล่นสามารถเล่นได้หลายช่องทางตลอดเวลา ผ่านทาง คอมพิวเตอร์หรือโทรศัพท์มือถือ เพียงแค่มี อินเทอร์เน็ต

รูปแบบของการพนันออนไลน์



1. การเล่นเกมพนันแบบ คาสิโน เช่น บาคาร่า ออนไลน์ รูเล็ตออนไลน์ แบล็กแจ็ก หรือเกมไพ่ ประเภทต่างๆ



2. การทายผล การแข่งขันกีฬา เช่น การแข่งม้า การแข่งขันฟุตบอล



3. การออกล็อตเตอรี่ ที่ผู้ต้องการซื้อสามารถ สั่งซื้อและเล่นผ่านเว็บไซต์ ขององค์กรหรือบริษัท เอกชนที่ได้รับอนุญาต จากรัฐให้ดำเนินการธุรกิจนี้

4. การพนันอื่นๆ 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

รายละเอียดที่ชัดเจนในส่วนของการพนันที่จัดของ
บริษัทรับแทงพนันออนไลน์มักไม่ค่อยปรากฏ
ส่วนใหญ่ผู้ให้บริการเว็บไซต์พนันมักมีระบบ
เว็บไซต์และเว็บไซต์พนันแต่ละเว็บไซต์นั้นมี
สถานที่ตั้งที่หลากหลาย ซึ่งธุรกิจการพนัน
ออนไลน์ 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
เข้าสู่วงจรการพนันเร็ว
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

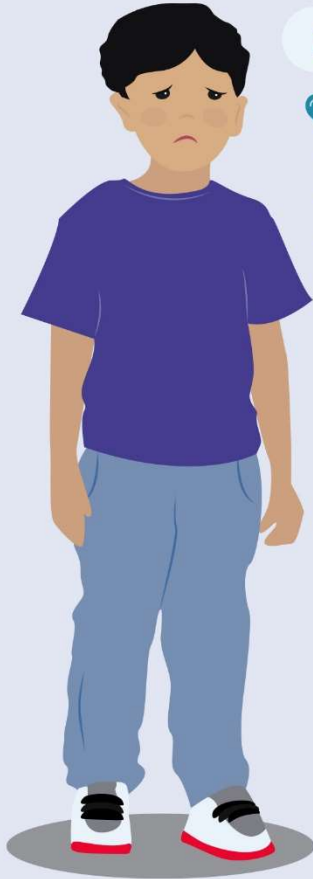


สามารถเล่นได้โดยลำพัง
ไม่ต้องพึ่งพาบุคคลอื่น



มีการโฆษณาเชิญชวนผ่าน
สื่อออนไลน์ถึงกลุ่มเป้าหมายโดยตรง

ผลกระทบจากการพนันออนไลน์ของเด็กและเยาวชน



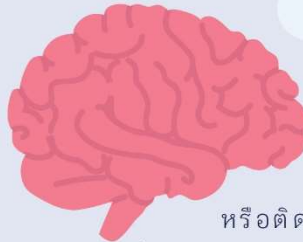
ผลกระทบต่อสุขภาพ

❤ สุขภาพจิต

- ▶ เสี่ยงต่อการมีโรควิตกกังวล
- ▶ เกิดอารมณ์สองชั่ว
- ▶ 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 คอรัปชั่น

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



แหล่งข้อมูลสำหรับค้นคว้าเกี่ยวกับการพนันออนไลน์

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



ศูนย์ข้อมูลนโยบายสาธารณะการลดปัญหาจากการพนัน

ภาคผนวก ข

แหล่งเรียนรู้เพิ่มเติม ด้านการพนันออนไลน์

QR CODE

คู่มือป้องกันและลดผลกระทบจากการพนันออนไลน์ 5 เล่ม

QR CODE

เว็บไซต์ศูนย์นโยบายสาธารณะการลดปัญหาจากการพนัน

QR CODE

คู่มือการดำเนินงานป้องกันลดผลกระทบจากการพนันออนไลน์



ศูนย์ข้อมูลนโยบายสาธารณะการลดปัญหาจากการพนัน
มูลนิธิสาธารณสุขแห่งชาติ