



**โครงการถอดบทเรียนปัญหา  
และผลกระทบจากการพนัน  
ด้วยการทบทวนวรรณกรรมอย่างเป็นระบบ  
Systematic Review และ  
ประเมินสถานการณ์ปัญหาการพนัน  
ของประเทศไทย จากข้อมูลการสำรวจ  
โดยเทคนิค Machine Learning ปี 2565**

อรรถกฤต เล็กศิวิไล  
พันธิพา วงศ์วรารเดชกุล  
ศิริ จงดี  
สถาพร น้อยจีน  
สารัช รุจิรานุรักษ์  
ไอฟาร สงวนประสิทธิ์  
กนกพร นิตยนิธิพฤกษ์

รายงานวิจัยฉบับสมบูรณ์  
**2 5 6 6**

รายงานฉบับสมบูรณ์  
โครงการถอดบทเรียนปัญหาและผลกระทบจากการพนันด้วยการทบทวนวรรณกรรมอย่างเป็นระบบ  
Systematic Review และ ประเมินสถานการณ์ปัญหาการพนันของประเทศไทย  
จากข้อมูลการสำรวจโดยเทคนิค Machine Learning ปี 2565

เสนอ

ศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน

โดย

ดร.อรรถกฤต เล็กศิริไฉ

นางสาวพันธิพา วงศ์วราเดชกุล

นางสาวศิริ จงดี

นายสถาพร น้อยจิ้น

นายสารัช รุจิรานุรักษ์

นายโอฬาร สงวนประสิทธิ์

นางสาวกนกพร นิตยนิธิพิฤทธิ



## บทสรุปผู้บริหาร

### Executive Summary

งานรวบรวมบทความวิจัยอย่างยาว 8 ฉบับนี้ ได้ประมวลงานทบทวนวรรณกรรมเกี่ยวกับการพนันทั้งในภาษาไทยและภาษาอังกฤษด้วยระเบียบวิธีวิจัยที่เป็นระบบ แล้วนำองค์ความรู้จากต่างๆ มาสรุปประมวลผลออกเป็น 4 หัวข้อหลัก ได้แก่ บทความที่ 1 ด้านอุปสงค์หรือผู้เล่นพนัน บทความที่ 2 ด้านอุปทานหรือผู้ให้บริการ บทความที่ 4 ด้านผลกระทบจากการพนัน และบทความที่ 5 มาตรการหรือนโยบายภาครัฐ โดยในแต่ละบทได้สรุปความเชื่อมโยงงานวิจัยด้านการพนัน ทั้งในภาษาไทยและภาษาอังกฤษระหว่างช่วงก่อนโควิด-19 เข้ากับช่วงการระบาดของโควิด-19 ซึ่งในส่วนของงานวิจัยภาษาไทยนั้น ได้รวบรวมและคัดกรองข้อมูลจากงานวิจัยของศูนย์ศึกษาการพนัน ส่วนภาษาอังกฤษคณะผู้วิจัยได้ทบทวนงานวิจัยประเภท Systematic Reviews หรือ Review of Reviews รวมถึงวรรณกรรมที่ไม่มีการตีพิมพ์ในวารสารวิชาการ (Grey Literature) แล้วศึกษาเพิ่มเติมลงไปยังแหล่งข้อมูลต้นเรื่องหรือรายงานต้นฉบับเฉพาะเนื้อหาที่ให้ความสนใจเป็นพิเศษ

ด้านอุปสงค์ การพนันโดยภาพรวมมีแนวโน้มลดลงเนื่องจากการลือคดว่านแต่พบว่ามีเข้าร่วมการพนันแบบออนไลน์เพิ่มขึ้น เหตุผลที่ตัวเลขโดยภาพรวมลดลงน่าจะมาจากนักพนันบางส่วนที่เป็นหน้าใหม่ไม่เล่นด้วยเหตุผลหลายๆ อย่าง อาทิ เหตุผลทางการเงิน เหตุผลที่เกี่ยวกับครอบครัว เช่น ต้องการใช้เวลาอยู่กับครอบครัวให้เป็น“เวลาคุณภาพ” รวมทั้งไม่มีการแข่งขันกีฬาสดจึงรู้สึกขาดแรงจูงใจ ยิ่งกว่านั้นสถานที่ใช้เงินก็ลดลง ทำให้กิจกรรมที่ทำด้วยกัน เช่น ซื้อมั้บแล้วเล่น lotto หายไป โดยกลุ่มนักพนันกีฬาเป็นประเภทการพนันที่การวางเดิมพันและจำนวนผู้เล่นลดลงอย่างรวดเร็วที่สุดหลังจากมาตรการลือคดว่าน แล้วยังไม่มีข้อบ่งชี้ว่ามีการนำเงินที่ใช้ไปจากการเดิมพันกีฬาเข้าไปเล่นในคาสิโนออนไลน์ (เพราะการวางเดิมพันในคาสิโนออนไลน์ในภาพรวมก็ปรับตัวลดลงตามไปด้วย) ทว่าในกลุ่มนักพนันที่เคยเล่นด้วยความถี่สูงและเดิมพันสูงอยู่แล้วจะไม่ค่อยมีการเปลี่ยนแปลง

แรงจูงใจในการเล่นพนันช่วงการระบาดโควิด-19 ได้แก่ ต้องการผลตอบแทนหรือหารายได้จากการเล่นพนัน ต้องการลดความเบื่อหน่ายในขณะที่ต้องกักตัวอยู่ที่บ้าน ต้องการเข้าสังคมออนไลน์ และต้องการผ่อนคลายความเครียด สำหรับลักษณะของผู้มีโอกาสจะเป็นนักพนันมากที่สุด คือ กลุ่มเพศชาย กลุ่มคนที่มีอายุน้อย หรือผู้ที่มีลักษณะหุ่นหันพลันแล่น รีบด่วนตัดใจ และไม่ชอบการวางแผน ขณะที่กลุ่มนักพนันที่มีปัญหาและต้องเข้ารับการบำบัดส่วนใหญ่จะได้รับการติดตามและเฝ้าระวังการรักษามากขึ้นส่งผลให้ ผู้ที่เข้ารับการบำบัดสามารถกลับมาเป็นปกติหรือเกือบจะกลับมาเป็นปกติ แสดงถึงสัญญาณที่ดีของการบำบัดในช่วงลือคดว่าน

ด้านอุปทาน กลุ่มธุรกิจที่เกี่ยวข้องกับการพนันจำนวนหนึ่งได้รับผลกระทบทางการเงินจากโควิด-19 จนทำให้ต้องปิดตัวลง แต่ธุรกิจการพนันออนไลน์มีสถานะค่อนข้างแข็งแกร่ง โดยแนวโน้มของการเปลี่ยนมาเป็นออนไลน์ไม่ได้เพิ่มขึ้นมากอย่างที่คาดคิด ส่วนใหญ่จะเป็นการสร้างบัญชีผู้ใช้งานใหม่มากกว่าในแง่การปรับตัวของอุตสาหกรรมการพนันนั้น สถานะที่หนึ่งๆ ต้องรองรับกิจกรรมทางการพนันได้หลากหลายมากขึ้นเพื่อให้ตอบโจทย์ความต้องการของนักพนัน ส่วนวิธีการเข้าถึงและการจ่ายเงินก็มีความหลากหลายมากขึ้น

กลยุทธ์หลักที่ธุรกิจการพนันใช้ในการส่งเสริมการเล่นพนันออนไลน์ ได้แก่ (1) การทำให้ผู้เล่นตระหนักรู้ถึงการมีอยู่ของแบรนด์ (Brand awareness) (2) การให้แรงจูงใจทางการเงิน (Financial incentives) (3) การวางเดิมพันที่มีความซับซ้อน (Odd advertising) โดยมีลักษณะเกี่ยวข้องกับเหตุการณ์ใดเหตุการณ์หนึ่ง เช่น ในการแข่งขันเกมกีฬา และอาจมีลักษณะต่อเนื่องที่ต้องทายถูกมากกว่าหนึ่งเหตุการณ์ (4) โปรแกรมพันธมิตรการขาย (Affiliate program) เพื่อดึงดูดลูกค้ากลุ่มใหม่ ๆ ให้เข้ามาใช้บริการ และ (5) กระตุ้นความรู้สึกของผู้เล่นเพื่อให้เกิดความรู้สึกใกล้พลาดหรือเกือบชนะ (Near Misses) และการสูญเสียที่ปลอมแปลงเป็นการชนะ (Loss Disguised as Win: LDWs)

ผลกระทบของโควิด-19 กับการพนัน ในช่วงลึกลับดาวน์ พบว่าการใช้สายด่วนของผู้ที่มีปัญหาเกี่ยวกับการพนันในต่างประเทศลดลง โดยอาจมีสาเหตุจากปัญหาทางเศรษฐกิจ ภาวะซึมเศร้า ภาวะเครียด ซึ่งทำให้นักพนันรู้สึกเบื่อหน่ายและไม่อยากเข้าร่วม ในกรณีที่กฎระเบียบของรัฐบาลไม่มีประสิทธิภาพ การโฆษณาการพนันมักมีแนวโน้มเพิ่มขึ้นและมีอิทธิพลมากขึ้น อันจะนำไปสู่ความเสียหายต่อสังคมมากขึ้น อีกทั้งยังต้องเฝ้าระวังความรุนแรงที่สืบเนื่องมาจากการเล่นพนัน เช่น ความรุนแรงในครอบครัว เป็นต้น

สำหรับนโยบายและมาตรการภาครัฐ จุดมุ่งหมายของการออกกฎหมายการพนันเป็นไปเพื่อต้องการปกป้องผู้ที่อ่อนแอหรือกลุ่มเปราะบาง ซึ่งกลุ่มนี้จะเปลี่ยนแปลงไปตามบริบทของสังคม รัฐจึงต้องเข้าใจว่าในสถานการณ์ปัจจุบันใครคือกลุ่มคนที่ควรถูกปกป้อง และกฎหมายที่ยังคงใช้อยู่สามารถปกป้องกลุ่มเปราะบางได้อย่างแท้จริงหรือไม่ การระบาดของโควิด-19 มีแนวโน้มทำให้ผู้คนมีความเปราะบางมากขึ้น และยังทำให้ความไม่เท่าเทียม ความเหลื่อมล้ำทวีความรุนแรงมากขึ้น ประกอบกับอุตสาหกรรมการพนันออนไลน์ใช้เทคโนโลยีเพื่อส่งเสริม ปกป้อง และขยายบริการพนันได้อย่างลับซับซ้อนมากยิ่งขึ้น

ดังนั้น งานวิจัยส่วนหนึ่งจึงมองว่าการปรับปรุงกฎหมายเดิมให้ทันสมัยกับยุคดิจิทัลนั้น อาจจะช่วยป้องกันและลดอันตรายจากการพนันได้ไม่มากเท่ากับการสร้างสิ่งที่เป็นขึ้นมาใหม่ และวางแผนสำหรับสภาวะปกติแบบใหม่ (New Normal) หลังการระบาดของโควิด-19 อันจะช่วยสร้างกฎหมายการพนันใหม่ที่ตอบรับกับสถานการณ์

ที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว และปกป้องกลุ่มที่อ่อนแอได้ทันทั่วทั้งที่ ตัวอย่างของมาตรการต่างๆ ในช่วงระหว่างการระบาดของโควิด-19 มี อาทิ รัฐบาลอินเดียหยุดออก lotto ในช่วงลือคดาวน์แล้วพบว่า ทำให้นักพนันมีความสนใจน้อยลง หรือกรณีรัฐบาลสวีเดนได้ออกกฎหมายจำกัดเงินฝากในคาสิโนออนไลน์และการจำกัดเวลาที่ใช้ในการเล่น เกม ขณะที่งานวิจัยในเชิงป้องกันกลับยังมีข้อมูลไม่เพียงพอ เนื่องจากมีแหล่งอ้างอิงข้อมูลค่อนข้างน้อยอีกทั้งประเด็นที่น่าสนใจที่พบในวรรณกรรม เช่น รูปแบบโฆษณาแบบ Mock up Ads ที่เข้าถึงเด็กและเยาวชน รูปแบบการเล่นพนันแบบใหม่ และรูปแบบการบำบัดหรือการป้องกันเด็กและเยาวชนเข้าเล่นการพนัน เป็นต้น

บทความที่ 3 เรื่อง การโฆษณาและประชาสัมพันธ์โดยธุรกิจการพนันออนไลน์ คณะผู้วิจัยสรุปข้อค้นพบจากการทบทวนวรรณกรรมตามระเบียบวิธี Scoping Reviews โดยคำถามหลักที่ใช้ในการสืบค้นและทบทวนวรรณกรรม คือ การศึกษากลยุทธ์ทางการตลาดและการโฆษณาที่ใช้เพื่อส่งเสริมการเล่นพนันออนไลน์ พบงานวิจัยที่มีเนื้อหาเกี่ยวข้องกับการโฆษณาและการพนันออนไลน์ทั้งสิ้น 31 ชิ้นงาน และ 4 ชิ้นงานจาก Grey literature

โฆษณาส่วนใหญ่มักจะแสดงกิจกรรมที่ทำเป็นหมู่คณะและมีแอลกอฮอล์เป็นส่วนประกอบ ในโฆษณามักแสดงสัญลักษณ์ที่หมายถึง มิตรภาพ และหากใช้ฟรีเซนต์อร์ที่เป็นคนที่มีชื่อเสียงจะทำให้รู้สึกเสี่ยงน้อยลงและมีความน่าเชื่อถือ ในแง่ข้อความมักจะเป็นข้อความที่แสดงอารมณ์ขันให้ผู้ชมหรือนักพนันรู้สึกว่า การพนันเป็นเรื่องปกติในชีวิตประจำวันเข้าถึงง่าย เล่นได้ทุกที่ทุกเวลา และเป็นช่องทางที่หาเงินง่าย รวมถึงสร้างความรู้สึกที่จะชนะหรือแสดงถึงความมั่งคั่ง ความสนุก ตื่นเต้น เมื่อได้เข้าร่วม อีกทั้งทำให้เชื่อว่าหากเล่นแพ้ก็น่าจะเป็นเรื่องปกติ ไม่ได้มีผลเสียอะไร และพยายามสื่อสารว่าอำนาจอยู่ในมือผู้เล่นที่สามารถคุมเกมได้ด้วยตนเอง นอกจากนี้ยังอาจนำเสนอข้อมูลเกี่ยวกับการพนัน เช่น สถิติการเล่น สาธิตวิธีการเล่น ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับกีฬา โฆษณาบางส่วนยังมีโปรโมชันแฝง เช่น เสนอให้เติมพันฟรี หรือมอบบัตรกำนัลพิเศษเมื่อมีการเปิดบัญชีใหม่ เป็นต้น

การโฆษณาการพนันออนไลน์ ทำให้เกิดการยอมรับมากขึ้น เช่นเดียวกันกับการมองสินค้าประเภท สุรา และบุหรี่ โดยทำให้สังคมยอมรับ/เข้าใจว่า มิใช่กิจกรรมที่มุ่งหวังจะได้เสียเงินเฉพาะเรื่องเงินเพียงอย่างเดียว แต่กลับเป็นกิจกรรมที่สร้างมาเพื่อความบันเทิงหากเป็นการพนันที่ถูกกฎหมาย ผู้คนส่วนใหญ่ยังยอมรับว่าการพนันออนไลน์เป็นกิจกรรมที่ทำให้พวกเขาารู้สึกผ่อนคลายไม่เป็นอันตรายต่อการใช้ชีวิต และมองว่าช่วงเวลาที่ได้เล่นการพนันเป็นช่วงเวลาที่ดีอีกด้วย งานวิจัยหลายชิ้นสรุปว่า การเห็นการโฆษณาการพนันออนไลน์มีความสัมพันธ์เชิงบวกกับความตั้งใจในการเล่นพนันและค่าใช้จ่ายในการเล่นพนัน และสำหรับคนที่เล่นพนันอยู่แล้วความตั้งใจก็จะเข้มข้นมากยิ่งขึ้น โดยข้อเสนอการวางเติมพันฟรีเป็นข้อเสนอที่ดึงดูดใจมากที่สุด (ในกลุ่มนักพนันชาวออสเตรเลีย)

แต่ก็เป็นข้อเสนอที่ถูกร้องเรียนมากที่สุดว่าเป็นข้อมูลที่หลอกลวงผู้บริโภคเพราะไม่มีการชี้แจงเงื่อนไขในการรับผลประโยชน์ให้ชัดเจน

สำหรับกลุ่มเปราะบาง การโฆษณาที่มีผลทำให้เยาวชนเกี่ยวข้องกับกิจกรรมการพนันมากขึ้น เล่นพนันถี่ขึ้น และยังทำให้ปัญหาจากการพนันรุนแรงขึ้น และเยาวชนที่เห็นการโฆษณาการพนันออนไลน์บ่อยขึ้นก็จะมีแนวโน้มที่มีทัศนคติเชิงบวกกับการพนันมากขึ้น อันจะเพิ่มความเสี่ยงที่พวกเขาจะกลายเป็นนักพนันที่มีปัญหาในอนาคต ในบางโฆษณายังทำให้เด็กและเยาวชนรู้สึกว่าคุณเองจะกลายเป็นบุคคลที่แปลกแยกจากสังคม หากว่าไม่คิดที่ลงเงินเดิมพัน นอกจากนี้ยังใช้คำว่า “ฟรี” เพื่อดึงดูดเด็ก และหลีกเลี่ยงการขออนุญาตจากพ่อแม่ ส่วนนักพนันที่มีปัญหานั้น การได้รับโปรโมชั่นและโฆษณาการพนันออนไลน์จากผู้ให้บริการการพนันเป็นตัวกระตุ้นที่ส่งผลต่อปัญหาการเล่นการพนันของพวกเขามากที่สุด เนื่องจากนักพนันที่มีปัญหามักจะพร้อมเปิดรับโปรโมชั่นมากกว่ากลุ่มอื่นๆ

สำหรับบทความที่ 6 เป็นการสรุปงานวิเคราะห์เชิงปริมาณ ที่คณะผู้วิจัยวิเคราะห์ข้อมูลจากแบบสอบถามเกี่ยวกับพฤติกรรมและผลกระทบจากการพนัน ประกอบกับข้อมูลการเล่นพนัน ความคิดเห็นต่อการพนัน และข้อมูลทั่วไปเกี่ยวกับผู้ตอบแบบสอบถาม จากแบบสำรวจที่เก็บข้อมูลในปีพ.ศ.2560 (2017) ปีพ.ศ.2562 (2019) และปีพ.ศ.2564 (2021) ขนาดกลุ่มตัวอย่างจากข้อมูลสำรวจการพนันทั่วประเทศในปีพ.ศ.2560 (2017) มีจำนวน 7,008 ตัวอย่าง ปีพ.ศ.2562 (2019) จำนวน 44,050 ตัวอย่าง และปีพ.ศ.2564 (2021) จำนวน 6,977 ตัวอย่าง โดยใช้ทั้งเทคนิค supervised machine learning ของแบบจำลองที่ไม่เป็นเชิงเส้น (Non-Linear Model) ได้แก่ Random Forest และ XGBoost แล้ววิเคราะห์ Partial Dependence Plot เพื่ออธิบายความสัมพันธ์ระหว่างตัวปัจจัย (ตัวแปรต้น) กับตัวแปรเป้าหมาย (ตัวแปรตาม) ของแต่ละแบบจำลอง และ unsupervised machine learning ที่ใช้เทคนิควิธีการจัดกลุ่ม (clustering) เพื่อจัดกลุ่มประเภทการพนันของกลุ่มตัวอย่างจากแบบสำรวจทั่วประเทศ รวมถึงหาความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรที่สนใจด้วยการใช้ Association Rules ในการประมวลผล และคัดเลือกคู่ตัวแปรมักเกิดขึ้นพร้อมกันบ่อยๆ ผลการศึกษาพบว่า

- ปัจจัยที่ส่งผลให้คนเล่นพนันในรอบ 12 เดือน จากการวิเคราะห์ข้อมูล พบว่า ปัจจัยหลักที่ส่งผลให้คนเล่นพนันจะเป็นการพบเห็นบุคคลรอบตัวในการเล่นพนันโดยเฉพาะ แฟน/คนรัก เพื่อนสนิท รวมถึงพ่อแม่ คนในครอบครัว จะทำให้มีโอกาสเข้าเล่นพนันสูงขึ้น ตามด้วยปัจจัยทางด้านอายุ ที่มักนิยมเล่นพนันมากในช่วงอายุ 30-50 ปี
- ปัจจัยที่ส่งผลให้คนติดพนัน (ในกลุ่มผู้เล่นพนันในรอบ 12 เดือน) แบบจำลองจะทำนายคะแนนประเมินโอกาสเสี่ยงที่จะเข้าข่ายติดการพนัน และแบ่งว่าผู้ตอบแบบสอบถามนั้นมีคะแนนอยู่ในกลุ่มเสี่ยงหรือไม่

จากการวิเคราะห์ข้อมูล ปัจจัยที่ส่งผลให้มีความเสี่ยงสูงขึ้นในการติดพนันมักมาจากประสบการณ์ในการเข้าเล่นพนันครั้งแรกด้วย การพบเห็นโฆษณาผ่านสื่อ มีคนชักชวนและคิดว่ามีโอกาสชนะพนันมาก และมีสาเหตุในการเล่นพนันคือ การอยากได้เงินที่เสียไปคืน เล่นพนันเป็นธุรกิจ/อาชีพ เล่นเพื่อเสริมรายได้ โดยมียอดเงินลงพนันตั้งแต่ 2,500 บาทขึ้นไป โดยเฉพาะกลุ่มที่เล่นพนันในบ่อน และพนันออนไลน์ ที่จะมีคะแนนความเสี่ยงสูงกว่าการพนันประเภทอื่นๆ ที่วงเงินเท่ากัน รวมถึงความถี่ในการเล่นพนันในการพนันหลาย ๆ ประเภท ที่ยิ่งเล่นยิ่งมีความเสี่ยงเพิ่มขึ้น ยกเว้นการพนันสลากกินแบ่งรัฐบาลที่มีความเสี่ยงค่อนข้างคงที่ไม่ว่าจะเล่นบ่อยหรือไม่ ในการวิเคราะห์พบข้อสังเกตจากปัจจัยด้านอายุที่น่าสนใจ ได้แก่ อายุเริ่มเล่นพนัน พบกลุ่มที่มีความเสี่ยงมากกว่าปกติจะเป็นกลุ่มที่เริ่มเล่นพนันตั้งแต่อายุยังน้อย (<18 ปี) และ เริ่มเล่นพนันตอนแก่ (อายุตั้งแต่ 50 ปีขึ้นไป) โดยกลุ่มที่เล่นตั้งแต่เด็กจะมีความเสี่ยงมากกว่า กลุ่มเริ่มเล่นพนันตอนแก่ โดยเฉพาะกลุ่มผู้ที่มีอายุ 60 ปีขึ้นไปแล้วเริ่มเล่นพนันตั้งแต่อายุยังน้อย จะมีความเสี่ยงสูงสุดที่จะติดพนัน

- ปัจจัยหลักที่ส่งผลให้ผู้เล่นพนันได้รับผลกระทบจากการพนัน (ในกลุ่มผู้เล่นพนันในรอบ 12 เดือน) ได้แก่ พื้นที่ภูมิภาค/พื้นที่จังหวัด ที่อาจมาจากสภาพแวดล้อมในพื้นที่ของผู้ตอบแบบสอบถาม ตามด้วยประสบการณ์ในการเคยเล่นพนันในครั้งแรก เพราะการเห็นโฆษณาผ่านสื่ออยู่ใกล้แหล่งพนัน มีคนชักชวนให้มาเล่นพนัน กลุ่มอาชีพที่มักได้รับผลกระทบจากการพนันมาก ได้แก่ เกษตรกร/ประมง และธุรกิจส่วนตัว/ผู้ประกอบการ ซึ่งมักมีโอกาสได้รับผลกระทบสูงกว่าอาชีพอื่นๆ ในส่วนของพฤติกรรมการเล่นพนันการเล่นพนันด้วยจำนวนเงินที่สูงเกินกว่า 2,000 บาทขึ้นไปจะทำให้โอกาสได้รับผลกระทบสูงขึ้นอย่างชัดเจนในหลายๆ ประเภทการพนัน และความถี่ในการเล่นที่ยิ่งเล่นบ่อยยิ่งทำให้มีโอกาสเสี่ยงเพิ่มขึ้น ยกเว้นการเล่นพนันสลากกินแบ่งรัฐบาลที่มีแนวโน้มความเสี่ยงคงที่
- การวิเคราะห์แบ่งกลุ่มประเภทนักพนัน จากพฤติกรรมการลงเงินพนัน ผลที่ได้จากการวิเคราะห์ข้อมูลจากชุดข้อมูลทั้ง 3 ปี พบว่า กลุ่มพฤติกรรมหลัก 3 กลุ่ม ได้แก่ กลุ่มนักพนันสลากกินแบ่งรัฐบาลเพียงอย่างเดียว กลุ่มนักพนันหวยใต้ดินเพียงอย่างเดียว และกลุ่มนักพนันสลากกินแบ่งรัฐบาลและหวยใต้ดิน (เล่นทั้ง 2 อย่าง โดยมีสัดส่วนเงินลงพนันอย่างละ 50%) โดยทั้ง 3 กลุ่มนี้มีประชากรมากกว่า 20 ล้านคน

ในส่วนของกลุ่มนักพนันประเภทอื่นๆ จะมีการพนันอย่างน้อย 1 อย่างที่มีสัดส่วนมากที่สุด และตามด้วยการพนันประเภทอื่นๆ รวมถึงการพนันสลากกินแบ่งรัฐบาลและหวยใต้ดิน โดยจากทั้ง 8 กลุ่มที่แบ่งได้สามารถสรุปลักษณะภาพรวมกลุ่มนักพนันได้ออกเป็น 3 ประเภท ได้แก่



- กลุ่มนักพนันที่มีประชากรมากและมีโอกาสได้รับผลกระทบน้อย ได้แก่ กลุ่มนักพนันที่เล่นเฉพาะสลากกินแบ่งรัฐบาล และหวยใต้ดิน หรืออย่างใดอย่างหนึ่ง
- กลุ่มนักพนันที่เล่นด้วยวงเงินมากซึ่งกลุ่มนี้มักจะเล่นด้วยสัดส่วนเงินลงพนันต่อรายได้ที่มาก มีโอกาสได้รับผลกระทบมาก ได้แก่ กลุ่มนักพนันมวย/มวยตู้เป็นหลัก พนันพื้นบ้าน บ่อน และหวยอื่นๆ (ไม่ใช่สลากกินแบ่งรัฐบาล และหวยใต้ดินเป็นหลัก)
- กลุ่มนักพนันที่มีการศึกษาสูง อายุน้อย ได้แก่ กลุ่มนักพนันทายผลฟุตบอล พนันออนไลน์ และพนันในบ่อน
- การวิเคราะห์ปัจจัยที่มีความสัมพันธ์กัน ผู้ที่ได้รับผลกระทบจากการพนันไม่ว่าจะเป็นปัญหาด้านการขาดเงิน ด้านสุขภาพ ความสัมพันธ์กับครอบครัว รวมถึงการเสียเวลา มักมีความเกี่ยวข้องกับการพนันหวยใต้ดินเป็นหลักในทั้ง 3 ปี ส่วนอาชีพเกษตรกรและชาวประมง กับการเล่นหวยใต้ดินมีความสัมพันธ์กันในปี พ.ศ.2560 เช่นเดียวกับอาชีพผู้ค้าและบริการรายย่อยที่สัมพันธ์กับการเล่นพนันสลากกินแบ่งรัฐบาล และข้าราชการและรัฐวิสาหกิจกับการเล่นสลากกินแบ่งรัฐบาล ในปีพ.ศ.2562 เป็นต้น

งานวิจัยในส่วนนี้มีข้อจำกัดที่สำคัญ คือ การศึกษาด้วยเทคนิค supervised machine learning ไม่สามารถสรุปความสัมพันธ์ที่ได้ในลักษณะความเป็นเหตุเป็นผล (Causality) ได้ แม้ในงานวิจัยนี้จะพยายามกำหนดตัวแปรต้นเฉพาะตัวแปรที่เป็นลักษณะเฉพาะของบุคคล หรือเกิดขึ้นก่อนพฤติกรรมหรือผลกระทบที่สนใจ เพื่อลดปัญหาการกลับด้านกันระหว่างตัวแปรต้นและตัวแปรตาม (Reverse causality) หรือแปลผลโดยเลือกใช้ค่า เช่น ปัจจัยที่ส่งผลให้ หรือมีผลต่อ เป็นต้น ทว่าการแปลผลทั้งหมดจะเป็นเพียงความสัมพันธ์แบบสหพันธ์ (Correlation) เท่านั้น ดังนั้น จึงต้องใช้ความระมัดระวังโดยตีความในลักษณะความสัมพันธ์เกี่ยวเนื่องมากกว่าจะกล่าวว่าเพราะมีลักษณะแบบ ก จึงเกิดผลเป็น ข อย่างไรก็ตาม คณะผู้วิจัยหวังเป็นอย่างยิ่งว่าผลการศึกษาดังนี้ จะมีส่วนเพิ่มความเข้าใจเกี่ยวกับปัญหาและผลกระทบจากการพนัน อันจะนำไปสู่การออกแบบนโยบายและมาตรการที่ช่วยปกป้องกลุ่มเสี่ยง และบรรเทาผลกระทบจากการพนันต่อไป

สำหรับบทความที่ 7 ได้สรุปข้อเสนอแนะ และความเชื่อมโยงระหว่างผลการศึกษาจากการทบทวนวรรณกรรมอย่างเป็นระบบ กับแบบจำลอง Machine Learning ซึ่งพบว่าข้อค้นพบต่างๆ มีความสอดคล้องกันเป็นส่วนใหญ่ หากแต่มีจุดเน้นต่างกันตามข้อจำกัดด้านแบบสอบถาม หรือข้อมูลที่ใช้ ขณะที่บทความที่ 8 คณะผู้วิจัยได้วิเคราะห์ข้อมูลตัวแปรจากแบบสอบถาม เพื่อทำการปรับปรุงข้อคำถามในแบบสอบถาม ทั้งจากวรรณกรรมในต่างประเทศ และจากเทคนิค Machine learning ซึ่งคัดเลือกจากตัวแปรที่มีความสำคัญกับการทำนายผลข้อมูล และมีความเป็นเอกลักษณ์สูง พบว่า ควรทำให้ข้อมูลมีความหลากหลายและเป็นเอกลักษณ์มากขึ้น ทั้งในส่วนของข้อมูล

รายงานฉบับสมบูรณ์: โครงการถอดบทเรียนปัญหาและผลกระทบจากการพนันด้วยการทบทวนวรรณกรรมอย่างเป็นระบบ Systematic Review และ ประเมินสถานการณ์ปัญหาการพนันของประเทศไทย จากข้อมูลการสำรวจโดยเทคนิค Machine Learning ปีพ.ศ.2565

ทั่วไปที่ต้องเพิ่มรายละเอียดในส่วนของสถานะ จำนวนบุตร รายได้ และ การศึกษา ในส่วนของพฤติกรรมการเล่นพนัน ให้เพิ่มรายละเอียดในด้านความถี่และจำนวนเงินในประเภทการพนันย่อย ๆ ในแต่ละหัวข้อการพนัน ในส่วนสุดท้ายได้เสนอแนะหัวข้อวิจัยในอนาคตแยกตามหัวข้อหลักทั้ง 4 ด้าน คือ ด้านอุปสงค์ ด้านอุปทาน ด้านผลกระทบจากการพนัน และมาตรการหรือนโยบายภาครัฐ

## บทคัดย่อ

### Abstract

งานวิจัยนี้รวบรวมบทความอย่างยาวจากชุดงานวิจัย เรื่อง ถอดบทเรียนปัญหาและผลกระทบจากการพนันด้วยการทบทวนวรรณกรรมอย่างเป็นระบบ (Systematic Review) และประเมินสถานการณ์ปัญหาการพนันของประเทศไทย จากข้อมูลการสำรวจโดยศูนย์ศึกษาปัญหาการพนันด้วยเทคนิค Machine Learning โดยบทความที่ 1-5 เป็นงานทบทวนวรรณกรรมอย่างเป็นระบบ เพื่อรวบรวมและสังเคราะห์องค์ความรู้จากงานวิจัยด้านการพนันที่มีในประเทศไทย และวรรณกรรมด้านการพนันจากฐานข้อมูลงานวิจัยภาษาอังกฤษ มุ่งเน้นไปที่งาน Systematic Reviews หรือ Review of Reviews ซึ่งคณะผู้วิจัยอาศัยกรอบในการวิเคราะห์และแจกแจงประเด็นออกเป็น 4 ด้าน คือ ด้านอุปสงค์หรือผู้เล่นพนัน (บทที่ 2) ด้านอุปทานหรือผู้ให้บริการ (บทที่ 3) ด้านผลกระทบจากการพนัน (บทที่ 5) และมาตรการหรือนโยบายภาครัฐ (บทที่ 6) ขณะที่บทที่ 4 เรื่อง การโฆษณาและประชาสัมพันธ์ โดยธุรกิจการพนันออนไลน์คณะผู้วิจัยสรุปข้อค้นพบจากการทบทวนวรรณกรรมตามระเบียบวิธี Scoping Reviews สำหรับบทที่ 7 เป็นการสรุปงานวิเคราะห์เชิงปริมาณ ที่คณะผู้วิจัยได้ศึกษาปัญหาการพนันของประเทศไทย จากข้อมูลแบบสำรวจการพนันทั่วประเทศของศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน ในปีพ.ศ.2560 (2017) ปีพ.ศ.2562 (2019) และปีพ.ศ.2564 (2021) โดยใช้เทคนิค supervised machine learning เช่น Random Forest และ XGBoost แล้วเลือกแบบจำลองที่ดีที่สุดมาวิเคราะห์หา (1) ปัจจัยที่ส่งผลให้คนไทยมีโอกาสเข้ามาเล่นพนัน (2) ปัจจัยที่ส่งผลต่อการติดการพนัน และ (3) ปัจจัยที่ส่งผลต่อการได้รับผลกระทบจากการพนัน โดยใช้ Permutation Feature Importance จัดลำดับความสำคัญเพื่อหาปัจจัยที่มีส่วนอธิบายความสัมพันธ์ของข้อมูลมากที่สุด นอกจากนี้ยังใช้ unsupervised machine learning เช่น เทคนิควิธีการจัดกลุ่ม (clustering) เพื่อจัดกลุ่มประเภทการพนันจากกลุ่มตัวอย่างทั่วประเทศ อีกด้วย ในส่วนสุดท้ายบทความที่ 7 ได้สรุปข้อเสนอแนะ และความเชื่อมโยงระหว่างผลการศึกษาจากการทบทวนวรรณกรรมอย่างเป็นระบบ กับแบบจำลอง Machine Learning ขณะที่บทความที่ 8 คณะผู้วิจัยได้เสนอแนะแนวทางในการปรับปรุงแก้ไขแบบสอบถามเพื่อสำรวจการพนันทั่วประเทศของศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน และเสนอแนะหัวข้อวิจัยในอนาคต

**คำสำคัญ (Keyword):** งานวิจัยเกี่ยวกับการพนัน, งานทบทวนวรรณกรรมอย่างเป็นระบบ Scoping Review, machine learning, Random Forest, XGBoost, clustering, association rules, การพนันออนไลน์, การพนันในประเทศไทย, โควิด-19, การโฆษณาและประชาสัมพันธ์, นโยบาย กฎระเบียบ และมาตรการของภาครัฐ, PGSI, การติดการพนัน, ผลกระทบจากการเล่นการพนัน

## สารบัญ

บทสรุปผู้บริหาร .....	i
บทคัดย่อ.....	viii
<b>บทที่ 1</b> <b>บทนำ</b> .....	<b>1</b>
<b>บทที่ 2</b> <b>ทบทวนวรรณกรรมการพนันด้านอุปสงค์ (Demand)</b> .....	<b>4</b>
2.1. สถานการณ์การเล่นพนันในประเทศไทย.....	5
2.1.1 แนวโน้มและสถานการณ์การเล่นพนันในประเทศไทย ระหว่างปีพ.ศ.2554-2564.....	5
2.1.2 พฤติกรรมการเล่นพนันช่วงการแพร่ระบาดโควิด-19 ในประเทศ.....	8
2.1.3 พฤติกรรมการเล่นพนันช่วงการแพร่ระบาดโควิด-19 ในต่างประเทศ .....	9
2.1.4 อภิปรายผลกระทบโควิด-19 ต่อพฤติกรรมการเล่นพนันในไทยและต่างประเทศ .....	10
2.2. ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการเล่นพนันในไทยและต่างประเทศ.....	11
2.2.1 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการเล่นพนันในไทย: .....	11
2.2.2 การทบทวนวรรณกรรมต่างประเทศที่เกี่ยวกับปัจจัยเสี่ยงการเล่นพนัน .....	15
2.2.3 อภิปรายงานวิจัยเกี่ยวกับปัจจัยเสี่ยงในไทยและต่างประเทศ:.....	20
2.3 งานทบทวนวรรณกรรมต่างประเทศเกี่ยวกับปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการเล่นพนันออนไลน์ และ Metaverse .....	20
2.3.1 งานทบทวนวรรณกรรมต่างประเทศเกี่ยวกับปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการเล่นพนันออนไลน์. ....	21
2.3.2 งานทบทวนวรรณกรรมต่างประเทศเกี่ยวกับการพนัน Metaverse.....	22
2.3.3 สรุปงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับอุปสงค์ของการพนันออนไลน์และ Metaverse .....	24
บรรณานุกรมของการทบทวนวรรณกรรมการพนันด้านอุปสงค์ .....	26
ภาคผนวกของการทบทวนวรรณกรรมการพนันด้านอุปสงค์ .....	31

<b>บทที่ 3</b>	<b>ทบทวนวรรณกรรมการพนันด้านอุปทาน (Supply)</b> .....	<b>33</b>
3.1	อุปทานในการพนันประเภทต่างๆจากวรรณกรรมของไทย .....	33
3.1.1	สลากกินแบ่งรัฐบาล .....	33
3.1.2	หวยใต้ดิน .....	35
3.1.3	การพนันพื้นบ้าน.....	37
3.1.4	บ่อนการพนัน.....	43
3.1.5	พนันฟุตบอล .....	46
3.2	อุปทานการพนันออนไลน์ในประเทศไทยช่วงก่อนโควิด-19 ในวรรณกรรมของไทย.....	47
3.3	อุปทานการพนันออนไลน์นอกประเทศในช่วงก่อนโควิด-19 ในวรรณกรรมของไทย.....	51
3.4	สรุปอุปทานที่เกิดขึ้นและนอกประเทศสำหรับการพนันออนไลน์ในช่วงก่อนโควิด-19 ใน วรรณกรรมของไทย .....	54
3.4.1	ประเภทของการพนันออนไลน์ .....	54
3.4.2	ผู้ให้บริการการพนันออนไลน์ .....	54
3.4.3	กลยุทธ์ทางการตลาด .....	55
3.4.4	วิธีการจ่ายเงิน.....	57
3.4.5	จุดเปลี่ยนของธุรกิจที่เปลี่ยนมาเป็นออนไลน์.....	58
3.5	อุปทานที่เกิดขึ้นในช่วงโควิดจากการศึกษาในวรรณกรรมต่างประเทศ .....	58
3.5.1	ประเภทของการพนันออนไลน์ .....	59
3.5.2	ผู้ให้บริการการพนันออนไลน์ .....	60
3.5.3	กลยุทธ์การตลาด .....	61
3.5.4	วิธีการจ่ายเงิน.....	62
3.5.5	แพลตฟอร์มใหม่ที่เกิดขึ้นในวงการการพนันออนไลน์.....	64

3.5.6 แนวทางในการป้องกันการพนันออนไลน์.....	66
3.6 สรุปอุปทานที่เกิดทั้งในและนอกประเทศสำหรับการพนันออนไลน์ในช่วงก่อนและช่วงระบาดของ โควิด-19 .....	67
3.7 ข้อเสนอแนะ.....	69
บรรณานุกรมของการทบทวนวรรณกรรมการพนันด้านอุปทาน.....	70
<b>บทที่ 4 การโฆษณาและประชาสัมพันธ์โดยธุรกิจการพนันออนไลน์ .....</b>	<b>75</b>
4.1 ภาพรวมของการพนันออนไลน์: อดีตและปัจจุบัน.....	75
4.2 การโฆษณาและประชาสัมพันธ์โดยธุรกิจการพนันออนไลน์.....	80
4.2.1 กลยุทธ์ที่โฆษณการพนันใช้เพื่อดึงดูดนักพนันในช่องทางสื่อสารต่างๆ .....	81
4.2.2 กลุ่มผู้เล่นกับช่องทางการโฆษณา.....	85
4.2.3 รูปแบบและเนื้อหาของโฆษณา.....	86
4.2.4 รูปแบบการพนันออนไลน์ที่ถูกขยายไปยังกิจกรรมต่างๆ.....	87
4.2.5 วิธีการดึงดูดกลุ่มผู้เล่น .....	89
4.3 ผลกระทบของการโฆษณา.....	90
4.3.1 ผลกระทบของการโฆษณาต่อการพนันออนไลน์.....	90
4.3.2 ผลกระทบต่อกลุ่มเปราะบาง.....	93
4.4 กฎที่เกี่ยวข้องกับการโฆษณาการพนันออนไลน์ในสหภาพยุโรป.....	96
4.5 การป้องกันตัวจากการพนันออนไลน์.....	97
4.6 ประเด็นเกี่ยวกับจริยธรรมในการโฆษณาออนไลน์.....	98
4.7 ข้อสรุป .....	99
บรรณานุกรมของการโฆษณาและประชาสัมพันธ์โดยธุรกิจการพนันออนไลน์.....	101

<b>บทที่ 5</b>	<b>ทบทวนวรรณกรรมการพนันด้านผลกระทบ (Impact).....</b>	<b>104</b>
5.1	ผลกระทบที่พบในวรรณกรรมไทย .....	104
5.1.1	ผลกระทบของสลากกินแบ่งรัฐบาลและหวยใต้ดิน.....	104
5.1.2	ผลกระทบของการพนันที่บ้าน .....	105
5.1.3	ผลกระทบของบ่อนการพนัน .....	110
5.1.4	ผลกระทบของพนันฟุตบอล .....	113
5.1.5	ผลกระทบของพนันออนไลน์.....	114
5.2	สรุปผลกระทบการพนันในภาพรวม .....	116
5.2.1	ผลกระทบต่อตนเองและครอบครัว .....	116
5.2.2	ผลกระทบต่อเศรษฐกิจ .....	117
5.2.3	ผลกระทบต่อสังคม .....	118
5.2.4	ผลกระทบกลุ่มเปราะบาง.....	120
5.3	ผลกระทบของการพนันออนไลน์ที่พบในวรรณกรรมต่างประเทศ.....	125
5.4	ต้นทุนผลกระทบทางสังคม .....	126
5.5	สรุปผลกระทบในการพนันออนไลน์ในวรรณกรรมไทย ช่วงปี 2011-2021 และวรรณกรรม ต่างประเทศช่วงปี 2019-2021 .....	127
	บรรณานุกรมของการทบทวนวรรณกรรมการพนันด้านผลกระทบ.....	130
<b>บทที่ 6</b>	<b>นโยบาย กฎระเบียบ และมาตรการของภาครัฐที่มีต่อธุรกิจการพนันออนไลน์.....</b>	<b>138</b>
6.1	มาตรการและกฎระเบียบรายประเทศ .....	141
6.1.1	สหราชอาณาจักร .....	141
6.1.2	กลุ่มสหภาพ EU.....	145
6.1.3	ประเทศสเปน.....	146

	6.1.4 ประเทศสาธารณรัฐเช็ก.....	146
	6.1.5 ประเทศเดนมาร์ก .....	147
	6.1.6 ประเทศนอร์เวย์.....	147
	6.1.7 ประเทศออสเตรเลีย.....	147
	6.1.9 ประเทศสหรัฐอเมริกา.....	150
	6.2 ข้อเสนอสรุป .....	151
	6.3 ข้อเสนอแนะ.....	151
	6.4 แนวโน้มของนโยบายเกี่ยวกับการพนันออนไลน์ในอนาคต .....	152
	บรรณานุกรมของนโยบาย กฎระเบียบ และมาตรการของภาครัฐที่มีต่อธุรกิจการพนันออนไลน์.....	154
<b>บทที่ 7</b>	<b>ประเมินสถานการณ์ปัญหาการพนันของประเทศไทย จากข้อมูลการสำรวจโดยศูนย์ศึกษาปัญหาการพนันด้วยเทคนิค Machine Learning.....</b>	<b>156</b>
	7.1 กรณีที่ 1 ปัจจัยที่ทำให้คนเล่นการพนัน .....	158
	7.2 กรณีที่ 2 ปัจจัยที่ทำให้คนเล่นการพนันติดการพนัน.....	160
	7.3 กรณีที่ 3 ปัจจัยที่ทำให้คนได้รับผลกระทบจากการเล่นพนัน .....	164
	7.4 กรณีที่ 4 การจัดกลุ่มรูปแบบการใช้จ่ายเงินเล่นการพนัน .....	169
	7.5 ข้อเสนอสรุป .....	177
<b>บทที่ 8</b>	<b>ข้อเสนอแนะ และความเชื่อมโยงระหว่างผลการศึกษาจากการทบทวนวรรณกรรมอย่างเป็นระบบกับแบบจำลอง Machine Learning.....</b>	<b>186</b>
	8.1 สรุปและสังเคราะห์ผลการศึกษาจากแบบจำลอง Machine Learning ร่วมกับองค์ความรู้จากการทบทวนวรรณกรรมด้วยวิธี Systematic Review.....	187
	8.1.1 ปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับการเล่น/ไม่เล่นการพนัน .....	187
	8.1.2 ปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับการติด/ไม่ติดการพนัน.....	189
	8.1.3 ปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับผลกระทบจากการเล่นการพนัน .....	192



8.1.4 พฤติกรรมการใช้เงินในการเล่นพนัน .....	192
8.2 ข้อเสนอแนะทางนโยบายจากผลการศึกษาทั้งสองส่วน .....	197
8.3 ข้อเสนอแนะปรับปรุงแก้ไขแบบสอบถามและหัวข้อวิจัยในอนาคตและหัวข้อวิจัยในอนาคต ....	203
8.3.1 ข้อเสนอแนะในการปรับปรุงแบบสอบถามของศูนย์ศึกษาปัญหาการพนันตามข้อค้นพบ .....	203
8.3.2 หัวข้อการทำวิจัยที่น่าสนใจในอนาคตของประเทศไทย.....	220

## สารบัญญภาพ

แผนภาพที่ 7.1 โอกาสในการเล่นการพนันตามช่วงอายุ ระดับรายได้เฉลี่ยต่อเดือน และความสัมพันธ์ระหว่างอายุ และรายได้เฉลี่ย ต่อเดือน เปรียบเทียบระหว่างแบบจำลองไม่เชิงเส้น XGBoost และ แบบจำลองเชิงเส้น Logistic Regression สำหรับข้อมูลชุดการพนัน ปี 2019/2562 ในกลุ่มผู้เล่นพนันทุกประเภท .....	159
แผนภาพที่ 7.2 โอกาสในการติดการพนัน แบ่งตามอายุที่เคยเล่นพนันครั้งแรก และอายุปัจจุบัน และความสัมพันธระหว่างอายุที่เคยเล่นพนันครั้งแรกและอายุปัจจุบัน ของแบบจำลองไม่เชิงเส้น Random Forest และแบบจำลองเชิงเส้น Linear Regression สำหรับชุดข้อมูลการพนัน ปี 2019/2562 ในกลุ่มผู้เล่นพนันทุก ประเภท .....	162
แผนภาพที่ 7.3 โอกาสในการติดการพนันตามจำนวนเงินลงพนันเฉลี่ยต่อเดือน แบ่งตามประเภทการพนัน ของ แบบจำลองไม่เชิงเส้น Random Forest สำหรับชุดข้อมูลการพนัน ปี 2019/2562 ในกลุ่มผู้เล่นพนันทุกประเภท .....	163
แผนภาพที่ 7.4 โอกาสการได้รับผลกระทบจากการพนันของแต่ละจังหวัด (ทั่วประเทศ) แบบจำลองไม่เชิงเส้น Random Forest สำหรับข้อมูลการพนัน ปี 2019/2562 ในกลุ่มนักพนันทุกประเภท .....	166
แผนภาพที่ 7.5 โอกาสการได้รับผลกระทบจากการพนันของแต่ละจังหวัด (เฉพาะภาคตะวันออกเฉียงเหนือ) แบบจำลองไม่เชิงเส้น Random Forest สำหรับข้อมูลการพนัน ปี 2019/2562 ในกลุ่มนักพนันทุกประเภท ...	167
แผนภาพที่ 7.6 โอกาสการได้รับผลกระทบจากการพนันตามสาเหตุที่นำไปสู่การเล่นพนันครั้งแรก และอายุที่เริ่ม เล่นพนันครั้งแรก ในแบบจำลองไม่เชิงเส้น Random Forest สำหรับชุดข้อมูลการพนัน ปี 2019/2562 ในกลุ่มผู้ เล่นพนันทุกประเภททั่วประเทศ .....	168

## สารบัญตาราง

ตารางที่ 2.1	สรุปสถิติสำคัญจากโครงการศึกษาสถานการณ์พฤติกรรม และผลกระทบการพนันในประเทศไทย พ.ศ.2554-2564.....	6
ตารางที่ 2.2	ปัจจัยเสี่ยงต่อการพนันและการติดพนัน 45 ปัจจัย.....	31
ตารางที่ 3.1	สรุปสถานการณ์การพนันออนไลน์ในฝั่งอุปทาน.....	67
ตารางที่ 5.1	การประเมินผลกระทบ ต้นทุน และต้นทุนส่วนเพิ่ม (Excess Cost) ของการพนัน.....	127
ตารางที่ 5.2	สรุปผลกระทบที่เปลี่ยนแปลงไปในช่วงการระบาดของโควิด-19.....	128
ตารางที่ 7.1	สรุปปัจจัยที่มีอิทธิพลสูงสุดของแต่ละแบบจำลองปัจจัย.....	157
ตารางที่ 7.2	ลำดับประชากรในแต่ละกลุ่มประเภทการพนัน (เรียงจากมากไปหาน้อย).....	169
ตารางที่ 7.3	ลำดับวงเงินลงพนันเฉลี่ยแต่ละกลุ่มประเภทการพนัน (เรียงจากมากไปหาน้อย).....	170
ตารางที่ 7.4	ลำดับรายได้เฉลี่ยของนักพนันแต่ละกลุ่มประเภทการพนัน (เรียงจากมากไปหาน้อย).....	171
ตารางที่ 7.5	ลำดับเงินลงพนันเฉลี่ยของนักพนันแต่ละประเภทการพนัน (เรียงจากมากไปหาน้อย).....	172
ตารางที่ 7.6	ลำดับอาชีพสูงสุดของนักพนันแต่ละกลุ่มประเภทการพนัน.....	173
ตารางที่ 7.7	ลำดับจำนวนปีการศึกษาสูงสุดของนักพนันแต่ละประเภทการพนัน (เรียงจากมากไปหาน้อย).....	174
ตารางที่ 7.8	ลำดับคะแนนโอกาสการติดการพนันเฉลี่ยสูงสุดของนักพนันแต่ละประเภทการพนัน (เรียงจากมากไปหาน้อย).....	175
ตารางที่ 7.9	ลำดับคะแนนเฉลี่ยการรายงานโอกาสการได้รับผลกระทบจากการพนันสูงสุดของนักพนันแต่ละกลุ่มประเภทการพนัน (เรียงจากมากไปหาน้อย).....	176
ตารางที่ 8.1	การปรับแก้แบบสอบถามในส่วนข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม.....	204
ตารางที่ 8.2	การปรับแก้แบบสอบถามในหมวดพฤติกรรมการเล่นพนัน.....	207

## บทที่ 1

### บทนำ

บทความวิจัยเหล่านี้สรุปจากงานวิจัย เรื่อง ถอดบทเรียนปัญหาและผลกระทบจากการพนันด้วยการทบทวนวรรณกรรมอย่างเป็นระบบ (Systematic Review) และประเมินสถานการณ์ปัญหาการพนันของประเทศไทย จากข้อมูลการสำรวจโดยเทคนิค Machine Learning (เลขที่ 65-01-04) เพื่อนำเสนอศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน โดยแบ่งเป็น การทบทวนวรรณกรรมอย่างเป็นระบบ เพื่อศึกษาและถอดบทเรียนเกี่ยวกับปัญหาและผลกระทบจากการพนัน ผู้วิจัยได้ทำการสรุป สังเคราะห์และจัดหมวดหมู่งานวิจัยของศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน โดยรอบสำหรับกรอบแนวคิดในการแบ่งเนื้อหาของงานทบทวนวรรณกรรมเป็นหมวดหมู่นั้น ทางคณะผู้วิจัยได้ประยุกต์ใช้การจัดหมวดหมู่ตามข้อเสนอแนะของศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน ซึ่งสามารถแบ่งผลการศึกษากววรรณกรรมต่าง ๆ ได้เป็น 4 กลุ่ม ได้แก่

1. ด้านอุปสงค์ (Demand) มุ่งเน้นไปที่ตัวผู้เล่นพนัน และปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับการตัดสินใจเล่นพนัน ปัญหาการติดพนัน และปัจจัยที่ทำให้ผู้เล่นบางกลุ่มได้รับผลกระทบมากกว่ากลุ่มอื่น ๆ เป็นต้น
2. ด้านอุปทาน (Supply) เน้นที่ผู้ประกอบการ/ผู้ให้บริการการพนัน ครอบคลุมรูปแบบการให้บริการ วิธีการชำระเงิน กลยุทธ์ทางการตลาดและการโฆษณา
3. ด้านผลกระทบจากการพนัน (Impact / Effect) ครอบคลุมประเด็นปัญหาสืบเนื่องจากการพนัน ทั้งในแง่เศรษฐกิจ สุขภาพ ครอบครัว และสังคม
4. ด้านกฎหมาย แนวนโยบาย และกฎระเบียบที่เกี่ยวข้อง (Regulation / Government policy) มุ่งเน้นไปที่การควบคุมและกำกับดูแลรวมถึงความพยายามบรรเทาผลกระทบโดยหน่วยงานภาครัฐของประเทศต่างๆ

ซึ่งงานวิจัยส่วนทบทวนวรรณกรรมแบ่งได้เป็น 3 ส่วนย่อย ได้แก่

(1) งานทบทวนวรรณกรรมภาษาไทยจากงานวิจัยในฐานข้อมูลของศูนย์ศึกษาปัญหาการพนันจำนวน 109 ชิ้นงาน เพื่อสรุปและทำความเข้าใจองค์ความรู้จากงานวิจัยด้านการพนันที่มีในประเทศไทย

(2) งานทบทวนวรรณกรรมด้านการพนันในต่างประเทศ ใช้วิธีการค้นหาคำสำคัญจากฐานข้อมูลงานวิจัยภาษาอังกฤษที่เป็น Systematic Reviews หรือ Review of the Reviews ยกเว้น ในบางหัวข้อที่ต้องศึกษาเพิ่มเติม ลงไปยังแหล่งข้อมูลหรือรายงานต้นฉบับ อีกทั้งได้ทบทวนงานวิจัยที่ไม่มีการตีพิมพ์

ในวารสารวิชาการ (Grey Literature) ซึ่งประกอบด้วยรายงานของหน่วยงานภาครัฐและองค์กรกำกับดูแลการพนันในต่างประเทศเป็นหลัก

(3) งานทบทวนวรรณกรรมอย่างเป็นระบบ ใช้ระเบียบวิธีการวิจัยแบบ Scoping Review เพื่อค้นหาและคัดเลือกงานวิจัยในหัวข้อ การโฆษณาและประชาสัมพันธ์โดยธุรกิจการพนันออนไลน์ ให้ได้กว้างขวางและครอบคลุมที่สุด โดยจำกัดการค้นหาเฉพาะบทความภาษาอังกฤษและตีพิมพ์ระหว่างปี พ.ศ.2553-กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2566 ขณะที่งานอีกส่วนได้ทบทวนงานวิจัย รายงานและบทความเกี่ยวกับ นโยบาย กฎระเบียบ และมาตรการของภาครัฐที่มีต่อธุรกิจการพนันออนไลน์ โดยทำการค้นหาเฉพาะงานประเภทรายงานสรุป หรือทบทวนวรรณกรรมแบบ Review of the Reviews ที่ตีพิมพ์ระหว่าง พ.ศ.2553-กุมภาพันธ์ พ.ศ.2566 เท่านั้น ซึ่งงานทบทวนวรรณกรรมในส่วนนี้มีส่วนช่วยให้ข้อค้นพบที่เกี่ยวกับสถานการณ์และผลกระทบจากการพนันในส่วนที่ (2) มีความชัดเจนและครอบคลุมมากยิ่งขึ้น

ในการนำเสนอคณะผู้วิจัยได้ฉายภาพสถานการณ์การพนันและผลกระทบในช่วงก่อนและระหว่างการแพร่ระบาดของโควิด-19 และการพนันออนไลน์รูปแบบต่างๆ ผ่านงานทบทวนวรรณกรรม โดยแบ่งออกเป็น 5 บทความ คือ ด้านอุปสงค์(บทที่ 2) ด้านอุปทาน(บทที่ 3) การโฆษณาและประชาสัมพันธ์โดยธุรกิจการพนันออนไลน์ (บทที่ 4) ด้านผลกระทบจากการพนัน(บทที่ 5) และด้านนโยบายภาครัฐ(บทที่ 6)

สำหรับการศึกษาปัญหาการพนันด้วยเทคนิค Machine Learning เป็นงานประเมินสถานการณ์ปัญหาการพนันของประเทศไทย จากข้อมูลแบบสำรวจ โดยศูนย์ศึกษาปัญหาการพนันด้วยวิธีการทาง Machine Learning งานวิจัยนี้วิเคราะห์ข้อมูลจากแบบสอบถามเกี่ยวกับพฤติกรรมและผลกระทบจากการพนัน ประกอบกับข้อมูลการเล่นพนัน ความคิดเห็นต่อการพนัน และข้อมูลทั่วไปเกี่ยวกับผู้ตอบแบบสอบถามจากแบบสำรวจที่เก็บข้อมูลในปี พ.ศ. 2560, ปีพ.ศ.2562 และ ปีพ.ศ.2564

ขนาดกลุ่มตัวอย่างจากข้อมูลสำรวจการพนันทั่วประเทศในปีพ.ศ.2560 (2017) มีจำนวน 7,008 ตัวอย่าง ปีพ.ศ.2562 (2019) จำนวน 44,050 ตัวอย่าง และ ปีพ.ศ.2564 (2021) จำนวน 6,977 ตัวอย่าง โดยทำการศึกษาวิเคราะห์ใน 4 ประเด็นหลัก ได้แก่ (1) ปัจจัยที่ทำให้กลุ่มตัวอย่างเล่นการพนัน (2) ปัจจัยที่ทำให้ผู้เล่นบางคนติดพนัน (3) ปัจจัยที่ทำให้ผู้เล่นได้รับผลกระทบจากการพนัน และ (4) ศึกษากลุ่มหรือรูปแบบการเล่นการพนันของกลุ่มตัวอย่าง โดย คำถามวิจัยข้อที่ 1-3 ใช้เทคนิค supervised machine learning ของแบบจำลองเชิงเส้น (Linear Regression) และแบบจำลองเชิงเส้น Logistic Regression แล้วทำการเปรียบเทียบผลลัพธ์กับแบบจำลองที่ไม่เป็นเชิงเส้น (Non-Linear Model) ด้วยเทคนิค Random Forest และ XGBoost

โดยอาศัยการวิเคราะห์ Partial Dependence Plot เพื่ออธิบายความสัมพันธ์ระหว่างตัวปัจจัย (ตัวแปรต้น) กับตัวแปรเป้าหมาย (ตัวแปรตาม) ของแต่ละแบบจำลอง ส่วนคำถามวิจัยที่ 4-5 ใช้ unsupervised machine learning ในส่วนของเทคนิควิธีการจัดกลุ่ม (clustering) เพื่อจัดกลุ่มประเภทการพนันของกลุ่มตัวอย่างจากแบบสำรวจทั่วประเทศ และหาความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรที่สนใจด้วยการใช้ Association Rules ในการประมวลผล และคัดเลือกคู่ตัวแปรมักเกิดขึ้นพร้อมกันบ่อยๆ มาพิจารณา

ส่วนบทความสุดท้ายได้นำเสนอความเชื่อมโยงระหว่างผลการศึกษาจากการทบทวนวรรณกรรมอย่างเป็นระบบกับแบบจำลอง Machine Learning และข้อเสนอแนะทางนโยบายจากผลการศึกษาทั้ง 2 ส่วน ซึ่งคณะผู้วิจัยหวังว่าจะเป็นประโยชน์ต่อผู้สนใจ ทั้งในภาครัฐ ภาควิชาการ และภาคประชาสังคม

## บทที่ 2

### ทบทวนวรรณกรรมการพนันด้านอุปสงค์ (Demand)

การสำรวจพฤติกรรมการเล่นพนันล่าสุดในรอบปีพ.ศ.2564 (ศูนย์วิจัยเพื่อการพัฒนาสังคมและธุรกิจ, 2564) ชี้ว่า คนไทยจำนวนมากเล่นพนัน โดยมีสัดส่วนสูงถึง 78.9% มีประสบการณ์การเล่นพนัน และมีกลุ่มผู้ที่ยังคงเล่นพนันอยู่หรือผู้ที่เล่นพนันในรอบ 12 เดือนของการสำรวจ จำนวนกว่า 32 ล้านคน โดยมีแนวโน้มเพิ่มขึ้นตั้งแต่ปีพ.ศ.2558 ที่มีจำนวนผู้เล่น 27.39 ล้านคน โดยมากถึง 6.6 ล้านคน ยอมรับว่าเป็นผู้ติดพนันที่ซื้อเป็นประจำจากความที่ชอบความตื่นเต้น การเสี่ยงดวง และการได้ลุ้นรางวัล

สถิติการเล่นพนันที่อยู่ในสัดส่วนสูงดังกล่าวนี้ ผลสำรวจชี้ว่า ส่วนหนึ่งอาจอธิบายได้จากอิทธิพลจากปัจจัยด้านทัศนคติและความเข้าใจ เช่น มุมมองต่อการซื้อสลากกินแบ่งรัฐบาลว่าไม่ใช่การพนัน รวมทั้งสภาพแวดล้อมทางสังคมที่มีการพนันอย่างแพร่หลาย โดยคนไทยเกือบทุกคนมีบุคคลที่อยู่รอบตัวอย่างการเล่นการพนัน ทำให้เกิดมุมมองต่อการพนันว่า “ไม่ใช่เรื่องผิดแต่เป็นเรื่องปกติ” อีกทั้งสื่อและการประชาสัมพันธ์ที่มีความสะดวกขึ้นตามยุคสมัย เอื้อให้การสร้างกระแสเกิดขึ้นได้อย่างรวดเร็ว กว้างขวาง และการใช้กลยุทธ์การตลาดให้ผู้มีชื่อเสียงที่ถูกรางวัลบ่อยครั้ง ออกมาสร้างแรงด้านความคิดและความเชื่อบุคคลให้ผูกติดกับระบบการเสี่ยงโชคมากยิ่งขึ้น

อีกประเด็นที่น่าเป็นกังวล คือ ปัจจัยด้านทัศนคติและสภาพแวดล้อมเหล่านี้ ยังเป็นแรงจูงใจการเริ่มเล่นพนันในกลุ่มเด็กและเยาวชน ซึ่งจากการสำรวจปีพ.ศ.2564 ชี้ว่า นักพนันเด็ก (อายุ 15 -18 ปี) มีจำนวนกว่า 8 แสนคน และนักพนันเยาวชน (อายุ 19-25 ปี) อีกเกือบ 3.5 ล้านคน ทำให้คนไทยกว่า 4.3 ล้านคน เริ่มเล่นพนันตั้งแต่ช่วงที่ยังเป็นเด็กและเยาวชน จากปัจจัยสนับสนุนที่ชอบในการเสี่ยงโชค อยากรวยได้เพิ่ม และความตื่นเต้นเพลิดเพลิน รวมทั้งการถูกชักชวนของคนใกล้ชิด และอิทธิพลของโฆษณาต่างๆ

สถานการณ์และแนวโน้มการเล่นพนันในไทยที่เริ่มเป็นที่น่ากังวลดังที่กล่าว ชักชวนให้มีการศึกษาและวิจัยถึงต้นเหตุของความต้องการ หรือ ปัจจัยด้านอุปสงค์ (Demand) ที่ส่งผลต่อพฤติกรรมและแนวโน้มการเล่นพนันในการศึกษานี้ จึงมุ่งเน้นในการรวบรวม สรุป สังเคราะห์และจัดหมวดหมู่งานวิจัยของศูนย์ศึกษาปัญหาการพนันจำนวน 109 ชิ้นงาน ที่เป็นงานวิจัยเกี่ยวกับการพนันและดำเนินการในประเทศไทย ควบคู่กับการทบทวนวรรณกรรมต่างประเทศอย่างเป็นระบบ (Systematic Review) และการค้นหาจากวรรณกรรมที่มีได้ตีพิมพ์ในวารสารทางวิชาการ (Grey Literature) ในต่างประเทศ ที่เกี่ยวกับประเด็นด้านอุปสงค์ (Demand) เพื่อให้เห็นบริบทของสถานการณ์งานวิชาการที่เกี่ยวข้อง สามารถวิเคราะห์เหตุปัจจัยของการพนันได้อย่างครบถ้วน โดยเฉพาะได้เน้นการพิจารณาจำแนกตามกลุ่มช่วงวัยที่เกี่ยวกับกลุ่มเปราะบาง เช่น กลุ่มเด็กและเยาวชน ซึ่งเสี่ยงต่อการได้รับผลกระทบจากการพนันได้ชัดเจนยิ่งขึ้น รวมทั้งตั้งข้อสังเกตจากองค์ความรู้จากการศึกษาสถานการณ์

การพนันในไทย เมื่อเทียบกับงานวิจัยต่างประเทศ เพื่อชี้ประเด็นที่น่าเป็นประโยชน์ต่อการศึกษาเพิ่มเติมในระยะต่อไปด้วย นอกจากนี้ นักวิจัยยังได้รวบรวมประเด็นด้านอุปสงค์การพนันออนไลน์และวิวัฒนาการทางเทคโนโลยีที่เข้ามาเปลี่ยนแปลงและเพิ่มช่องทางในการเล่นพนัน เช่น การเล่นพนันใน Metaverse เนื่องจากงานวิจัยไทยยังมีการศึกษาในประเด็นดังกล่าวอย่างจำกัด

## 2.1. สถานการณ์การเล่นพนันในประเทศไทย

การทบทวนสถานการณ์การเล่นพนันในประเทศไทยจะครอบคลุมผลงานวิจัยพฤติกรรมการพนันในประเทศไทยที่ได้ดำเนินการอย่างต่อเนื่องในระหว่างปีพ.ศ.2554-2564 ในกลุ่มประชากรที่อายุ 15 ปีขึ้นไป รวมทั้งการศึกษากลุ่มเป้าหมายเฉพาะของเด็กและเยาวชนในระดับการศึกษามัธยมศึกษาตอนต้นและอุดมศึกษา ทั้งนี้เนื่องจากในช่วงเวลาที่ดำเนินการสำรวจครอบคลุมช่วงเวลาของการแพร่ระบาดโรคโควิด-19 จึงได้จำแนกหัวข้อนี้ออกมาเพื่อเปรียบเทียบผลกระทบต่อพฤติกรรมการพนันทั้งในประเทศและต่างประเทศ

### 2.1.1 แนวโน้มและสถานการณ์การเล่นพนันในประเทศไทย ระหว่างปีพ.ศ.2554-2564

งานวิจัยลักษณะที่เป็นการสำรวจพฤติกรรมในระดับประเทศที่ดำเนินการมาอย่างต่อเนื่อง ได้แก่ โครงการศึกษาสถานการณ์พฤติกรรม และผลกระทบการพนันในประเทศไทย ซึ่งดำเนินการสำรวจทุกๆ 2 ปี มาตั้งแต่ปีพ.ศ.2554 จนการสำรวจล่าสุดในปีพ.ศ.2564 (รวมทั้งหมด 6 ชิ้นงาน) งานวิจัยดังกล่าวนี้ เป็นงานวิจัยเชิงปริมาณที่ดำเนินการสำรวจข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างประมาณ 5,000-6,000 กว่าคน<sup>1</sup> จากกลุ่มจังหวัดตัวอย่างกระจายตามภูมิภาคทั่วประเทศ คือ ภาคกลาง ภาคเหนือ ภาคใต้ และภาคตะวันออกเฉียงเหนือ รวมทั้งกรุงเทพฯและปริมณฑล เพื่อใช้ในการประมาณการสถิติของจำนวนผู้เล่นพนันที่จำแนกตามพื้นที่ อายุ ประเภทการพนัน รวมทั้งเพื่อสำรวจสถิติด้านปัจจัยที่อาจส่งผลกระทบต่อพฤติกรรมการพนัน ทิศนคติต่อการพนันและกฎหมาย/มาตรการที่เกี่ยวกับการพนัน ตลอดจนผลกระทบต่อจากการเล่นพนันต่อผู้เล่นพนัน และบุคคลแวดล้อม ของประชากรไทยทั่วประเทศ

ข้อค้นพบสำคัญจากงานวิจัยในช่วงการสำรวจปีพ.ศ.2558-2564 ดังกล่าวชี้ว่า ประชากรไทยอายุตั้งแต่ 15 ปีขึ้นไปประมาณ 3 ใน 4 มีประสบการณ์การเล่นพนันมาก่อน อย่างไรก็ตาม หากพิจารณาพฤติกรรมการเล่นพนันในรอบ 12 เดือนนับจากการสำรวจ จะมีผู้เล่นพนันประมาณ 50-60% ของประชากร หรือประมาณ 27-32 ล้านคน โดยภูมิภาคที่มีการเล่นพนันมากที่สุด คือ ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ รองลงมาภาคกลาง ภาคเหนือ กรุงเทพฯและปริมณฑล และภาคใต้ กลุ่มอายุที่มีการเล่นมากจะเป็นกลุ่มผู้ใหญ่ในช่วงวัยสูงกว่า 40 ปีขึ้นไป โดยเมื่อพิจารณา

<sup>1</sup> ยกเว้นในปี 2560 ที่การสำรวจครอบคลุมประชากรตัวอย่างทั้ง 77 จังหวัด จำนวนตัวอย่างทั้งสิ้น 43,207 คน



ตามเพศแล้ว พบว่า ในบางปีมีผู้เล่นเป็นผู้หญิงมากกว่าและบางปีเป็นผู้ชายสลับกันไป โดยผู้ที่เล่นพนันอย่างต่อเนื่องให้เหตุผลที่ยังเล่นอยู่ว่าเป็นการเสี่ยงโชค เพื่อความตื่นเต้นและเพลิดเพลิน และชอบเป็นการส่วนตัว

สำหรับรูปแบบการพนันที่มีความนิยมเป็นอันดับต้นๆ ได้แก่ สลากกินแบ่งรัฐบาล หวยใต้ดิน พนันทายผลฟุตบอล และไพ่พนัน โดยมีวงเงินหมุนเวียนในกิจกรรมการพนันใน 3 อันดับแรก ระหว่างปีพ.ศ.2558-2564 สูงถึง 2.7-4.7 แสนล้านบาทต่อปี ซึ่งเมื่อเทียบกับผลิตภัณฑ์มวลรวมประเทศแล้วคิดเป็นสัดส่วน 2-3% ของ GDP ไทย<sup>2</sup> จึงถือว่าเป็นกิจกรรมการใช้จ่ายที่มีนัยต่อเศรษฐกิจประเทศ หรือ อีกนัยหนึ่งคือเทียบเคียงได้กับสัดส่วนการใช้จ่ายด้านสุขภาพ<sup>3</sup> ในแต่ละปี ทั้งนี้ ผลสำรวจในแต่ละครั้งจะชี้ว่ามีผู้เล่นพนันประมาณ 15% ที่ยอมรับว่า ได้รับผลกระทบด้านเศรษฐกิจหรือผลกระทบเชิงลบอื่นๆ เช่น ทำให้สถานะการเงินแย่ลง หรือขาดสภาพคล่อง ทำให้เครียดจากการเล่นพนัน แต่ส่วนมากก็ไม่สามารถหยุดเล่นได้

ตารางที่ 2.1 สรุปสถิติสำคัญจากโครงการศึกษาสถานการณ์พฤติกรรม และผลกระทบการพนันในประเทศไทยพ.ศ.2554-2564

ปี	จำนวนผู้เล่นพนันในรอบ 12 เดือน (ล้านคน)	ผู้ติดพนัน (ประเมินตนเอง) (ล้านคน)	จำนวนผู้เล่นพนันที่เป็นเด็กและเยาวชนในรอบ 12 เดือน	นักพนันที่มีปัญหา (Problem Gambler)	เงินหมุนเวียนในกลุ่มการเล่นพนัน 2-4 อันดับแรก
2554	31.87	N/A	40.6% ของประชากรไม่เกิน 24 ปี	N/A	1.78 แสนล้านบาทจากการพนัน 2 อันดับแรก (สลากกินแบ่งรัฐบาล และหวยใต้ดิน)
2556	40.28	5.2 (13% ของคนไทยที่เล่นพนัน)	62.96% ของประชากรอายุ 15-18 ปี 73.27% ของประชากรอายุ 19-25 ปี	N/A	2.1 แสนล้านบาท จากการพนัน 4 อันดับแรก (พนันใต้ดิน เกมพนันสลากกินแบ่งรัฐบาล พนันไพ่ และเกมพนันฟุตบอล)

<sup>2</sup> ข้อมูล GDP จาก สศช. ปีพ.ศ.2558 วงเงิน 13.743 ลลพ. ปีพ.ศ.2560 วงเงิน 15.489 ลลพ. ปีพ.ศ.2562 วงเงิน 16.738 ลลพ. ปีพ.ศ.2564 วงเงิน 15.661 ลลพ.

<sup>3</sup> ใช้จ่ายเพื่อบริโภคกิจกรรมด้านสุขภาพปีพ.ศ.2554-2564 ประมาณ 2.96-5.05 แสนล้านบาท ต่อปี (ข้อมูล สศช.)

ปี	จำนวนผู้เล่นพนันในรอบ 12 เดือน (ล้านคน)	ผู้ติดพนัน (ประเมินตนเอง) (ล้านคน)	จำนวนผู้เล่นพนันที่เป็นเด็กและเยาวชนในรอบ 12 เดือน	นักพนันที่มีปัญหา (Problem Gambler)	เงินทุนเวียนในกลุ่มการเล่นพนัน 2-4 อันดับแรก
2558	27.39	2.17	9.44 แสนคน (15-18 ปี) 2.172 ล้านคน (19-25 ปี)	4 แสนคน	2.747 แสนล้านบาท จากการพนัน 3 อันดับแรก (พนันใต้ดิน เกมพนันสลากกินแบ่งรัฐบาล และ เกมพนันฟุตบอล)
2560	29	4	6 แสนคน (15-18 ปี) 3 ล้านคน (19-25 ปี)	3 แสนคน	4.156 แสนล้านบาท จากการพนัน 3 อันดับแรก (พนันใต้ดิน เกมพนันสลากกินแบ่งรัฐบาล และ เกมพนันฟุตบอล)
2562	30	5	7 แสนคน (15-18 ปี) 3 ล้านคน (19-25 ปี)	N/A	4.6 แสนล้านบาท จากการพนัน 3 อันดับแรก (พนันใต้ดิน เกมพนันสลากกินแบ่งรัฐบาล และ เกมพนันฟุตบอล)
2564	32	6.6	8 แสนคน (15-18 ปี) 3.5 ล้านคน (19-25 ปี)	3.5 ล้านคน	4.7 แสนล้านบาท จากการพนัน 3 อันดับแรก (พนันใต้ดิน เกมพนันสลากกินแบ่งรัฐบาล และ เกมพนันฟุตบอล)

ที่มา: การศึกษาสถานการณ์ พฤติกรรม และผลกระทบการพนันในประเทศไทย ประจำปีพ.ศ.2554-2564

อีกประเด็นที่น่าเป็นกังวล คือ ในช่วงปีพ.ศ.2558-2564 สังเกตได้ว่า จำนวนเด็กและเยาวชนมีแนวโน้มเล่นพนันเพิ่มขึ้น ถึงแม้การเติบโตดังกล่าวจะเป็นไปในทิศทางเดียวกันกับจำนวนผู้เล่นพนันทั้งหมด อัตราการเติบโตของจำนวนผู้พนันที่เป็นเด็กและเยาวชนเพิ่มขึ้นในอัตราที่เร็วกว่ากลุ่มประชากรทั่วไปเกือบเท่าตัว โดยจำนวนผู้เล่นพนันทั้งหมด (15 ปีขึ้นไป) เพิ่มขึ้นประมาณ 3-7% ทุกๆ 2 ปี ในขณะที่จำนวนผู้เล่นที่เป็นเด็กและเยาวชน (อายุ 15-25 ปี) เพิ่มขึ้นประมาณ 3-16% ทุกๆ 2 ปี ซึ่งอาจสะท้อนความสนใจและความสะดวกในการเข้าถึงกิจกรรมการพนันในกลุ่มประชากรที่เป็นเด็กและเยาวชน

ข้อกังวลดังกล่าวนี้ จึงมีส่วนให้มีการศึกษาวิจัยพฤติกรรมการณ์การพนันที่มุ่งเฉพาะกลุ่มเด็กและเยาวชนในไทย เช่น การศึกษาสถานการณ์ พฤติกรรม และผลกระทบการพนันในประเทศไทยประจำปีพ.ศ.2556 กรณีศึกษา

สถาบันอุดมศึกษา (มนฤดี กิรติพรานนท์ และคณะ, 2556) ชี้ว่า นักศึกษาในสถาบันอุดมศึกษาถึง 28.97% หรือประมาณ 527,636 คน มีประสบการณ์การเล่นพนัน โดยรูปแบบการพนันที่เป็นที่นิยม คือ พนันไพ่ บิงโก หวยใต้ ดิน สลากกินแบ่งรัฐบาล และพนันฟุตบอล ทั้งนี้ เมื่อให้พิจารณาผลกระทบของการเล่นพนันของนักศึกษา พบว่าได้รับผลกระทบในระดับที่ค่อนข้างน้อย คือ ระหว่าง 1.82 ถึง 1.99 จากค่าระดับผลกระทบสูงสุดที่ 5.00 โดยได้รับผลกระทบที่ลำดับจากมากไปน้อย คือ การเรียน ด้านครอบครัว ด้านการทำงาน ด้านคนรัก/แฟน และด้านเพื่อนสนิท

ในขณะที่การสำรวจทัศนคติ พฤติกรรม และผลกระทบจากการเล่นพนันในกลุ่มนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น (ธน หาพิพัฒน์, 2561) พบว่า นักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นมากกว่าครึ่ง (51.8%) มีประสบการณ์ในการเล่นพนันแล้ว โดยมากถึง 42% ของกลุ่มผู้เคยเล่นพนันยอมรับว่าได้รับผลกระทบจากการเล่นพนัน ที่รวมถึงความเครียด เสียการเรียน ต้องยืมเงินคนอื่น/ติดหนี้ ฯลฯ ทั้งนี้ มีการประมาณการว่ามีนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นประมาณ 350,000 คน ที่ยังเล่นพนันอยู่ โดยรูปแบบการพนันที่เป็นที่นิยม คือ น้ำเต้าปูปลา บิงโก และไพ่

ข้อมูลดังกล่าว ตอกย้ำถึงความสะดวกในการเข้าถึงกิจกรรมการพนันถึงแม้จะเป็นกลุ่มเด็ก และการขาดมาตรการที่มีประสิทธิภาพในการจำกัดการเข้าถึงที่ติพอ ซึ่งสอดคล้องกับผลสำรวจในทุกครั้งที่ชี้ว่า กิจกรรมการพนันส่วนมากเป็นเกิดขึ้นระหว่างญาติหรือเพื่อนตามสถานที่พักอาศัย รวมทั้งยังสะท้อนความเปราะบางของเด็ก โดยเฉพาะกลุ่มที่อายุต่ำกว่า 15 ปี ที่จะมีแนวโน้มรับมือกับความสูญเสียจากการเล่นพนันได้ไม่ดีเท่ากลุ่มประชากรที่มีอายุสูงกว่า

### 2.1.2 พฤติกรรมการเล่นพนันช่วงการแพร่ระบาดโควิด-19 ในประเทศ

การศึกษาสถานการณ์ พฤติกรรม และผลกระทบการพนันในประเทศไทยประจำปีพ.ศ.2564 (ศุนยวิวิจัย เพื่อการพัฒนาสังคมและธุรกิจ,2564) ชี้ว่า ผลกระทบจากสถานการณ์แพร่ระบาดของโควิด-19 ที่มีการล็อกดาวน์ (26 มีนาคม-30 มิถุนายน พ.ศ.2563) กลับไม่พบพฤติกรรมการเล่นพนันที่เปลี่ยนแปลงมากนัก โดยเพียง 7.2% ที่เล่นพนันกันเองกับคนรู้จัก/คนในชุมชนมากขึ้น และไม่ถึง 5% ที่เปลี่ยนไปเล่นผ่านช่องทางออนไลน์/คาสิโนออนไลน์ และอีก 2.5% เปลี่ยนจากการซื้อสลากกินแบ่งรัฐบาลไปซื้อหวยต่างประเทศแทน ทั้งนี้ ในภาพรวมผู้เล่นพนันกว่าครึ่งเล่นน้อยลง (57.5%) เพราะมีการงดออกรางวัล 3 งวดของสำนักงานสลากกินแบ่งรัฐบาล และความจำเป็นจากปัจจัยเชิงเศรษฐกิจของการมีรายได้ที่ลดลง/หายไปจากการตกงาน การหลีกเลี่ยงการพบปะคน และการไม่มีแหล่งให้เล่น โดยมีเพียง 2.1% ที่ระบุเล่นมากขึ้น โดยให้เหตุผลสำคัญว่า หันไปเล่นออนไลน์ทำให้เล่นได้บ่อย

ในช่วงการแพร่ระบาดของโควิด-19 ระลอกใหม่ (ตั้งแต่ปลายเดือนธันวาคม พ.ศ.2563) ที่เห็นทิศทางของมาตรการควบคุมจากเดิมที่เป็นการล็อกดาวน์ ผ่อนคลายขึ้นและเปลี่ยนเป็นการกำหนดพื้นที่ควบคุม-เฝ้าระวังตามความรุนแรงของสถานการณ์ในพื้นที่แต่ละที่แทน ในช่วงดังกล่าว พบว่า กลุ่มที่ยังเล่นอยู่นี้กว่า 55.8% เล่นเท่าเดิม ขณะที่ 41.2% เล่นน้อยลง เหตุผลสำคัญมาจากการประหยัดค่าใช้จ่าย (79.2%) รายได้ลดลง/ตกงานไม่มี

รายได้ (60.7%) และหลีกเลี่ยงการพบปะคนอื่น/กักตัวโควิด-19 (26.2%) ทั้งนี้ พบเพียง 1.2% ที่ระบุว่าหยุดเล่น โดยมีเหตุผลเดียวกันกับกลุ่มที่เล่นน้อยลง และพบเพียง 1.9% ที่เล่นมากขึ้น เหตุผลสำคัญมาจากหันไปเล่นออนไลน์ ทำให้เล่นได้บ่อยขึ้น (55.1%) มีเวลาว่างมากขึ้น (39.7%) มีแหล่งใหม่ให้เล่น (35.9%) และรายได้ลดลง จึงต้องการหารายได้จากการเล่น (29.5%) ตามลำดับ

### 2.1.3 พฤติกรรมการเล่นพนันช่วงการแพร่ระบาดโควิด-19 ในต่างประเทศ

งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับงานศึกษาพฤติกรรมการเล่นพนันในต่างประเทศที่ได้ค้นพบจากการสำรวจงานวิจัยชิ้นประเด็นทั้งคุณลักษณะของผู้เล่น แรงจูงใจ วงเงินเดิมพัน และการเข้ารับการรักษาของผู้เล่นพนันแบบมีปัญหาดังนี้

คุณลักษณะทางกายภาพของผู้ที่มีโอกาสเข้าร่วมกิจกรรมการพนัน (Hodgins & Stevens,2021) และ (Frison, Alibrandi, & Settineri,2020) ในช่วงที่มีสถานการณ์แพร่ระบาดของโควิด-19 (ระหว่างปีพ.ศ.2562-2564) ได้สรุปไว้ว่า

- กลุ่มเพศชาย ที่มีอายุน้อย
- กลุ่มคนที่ได้รับการจ้างงานเต็มเวลาและมีรายได้มากขึ้น
- คนที่บริโภคแอลกอฮอล์ ดิทยาหรือสูบบุหรี่
- กลุ่มชาติพันธุ์ต่างๆ ที่อยู่ต่างประเทศจัดเป็นกลุ่มเสี่ยงที่จะเข้าสู่กิจกรรมการพนันหรืออาจจะหนีเข้ามาในประเทศเพื่อเล่นการพนัน
- ลักษณะนิสัยหุนหันพลันแล่น รีบด่วนตัดสินใจ และไม่ชอบการวางแผน
- เป็นคนที่ใช้ชีวิตอย่างกระฉับกระเฉงในการทำงาน
- มีภาวะวิตกกังวล มีภาวะซึมเศร้า

สำหรับแรงจูงใจที่ดึงดูดให้นักพนันต้องการเข้าร่วมการพนันมากที่สุด คือ ต้องการเงินเพื่อใช้จ่ายในชีวิตประจำวัน รองลงมาคือต้องการลดความเบื่อหน่าย และ ผ่อนคลายความเครียดที่เป็นผลมาจากการกักตัวและต้องการเข้าสังคม โดยเปลี่ยนวิถี มาเป็นสังคมออนไลน์ (Hodgins & Stevens,2021) ในทางกลับกันได้เกิดแรงจูงใจ ที่จะทำให้นักพนันอยากลดปริมาณการเล่นพนัน หรือหยุดการเล่นพนันใน ช่วงสถานการณ์โควิด-19 คือ ต้องการควบคุมค่าใช้จ่าย หรือลดค่าใช้จ่ายส่วนที่ไม่จำเป็นออกไป ซึ่งคนกลุ่มนี้มองว่าการพนันถือเป็นค่าใช้จ่ายที่ไม่จำเป็น และมองว่าช่วงเวลาในการกักตัวเป็นเวลาคุณภาพ จึงต้องการให้เวลาดังกล่าวกับในการทำกิจกรรมอื่นๆร่วมกันกับครอบครัว หรือไม่อยากเป็นตัวอย่างไม่ดีของสมาชิกในครอบครัว (Auer, Malischnig, & Griffiths,2020)

อย่างไรก็ดี ก่อนสถานการณ์โควิด-19 ระบาด สำหรับกลุ่มการพนันกีฬา วันที่มีการวางเดิมพันและมีจำนวนผู้เล่นสูงสุดมักจะตรงกับวันเสาร์เสมอ (Auer, Malischnig, & Griffiths,2020) แต่ท่ามกลางสถานการณ์

ระบาดของโควิด-19 ตัวเลขการวางเดิมพันลดลงอย่างรวดเร็วหลังจากวันที่ 7 มีนาคม พ.ศ.2563 เพราะมาตรการล็อกดาวน์เริ่มขึ้นในหลายประเทศในยุโรปเพราะผู้เล่นไม่สามารถเข้าไปใช้บริการในสถานที่ต่างๆ ได้ (Black, Swanton, Burgess, Gainsbury , & Blaszczynski,2021) และสำหรับการวางเดิมพันกีฬาและคาสิโนออนไลน์ พบว่า นักพนันที่มีความถี่ในการเล่นพนันค่อนข้างสูงจะยังคงรักษาระดับการวางเดิมพันในการเล่นพนันของตนไว้เท่าเดิมเมื่อเทียบกับก่อนมีสถานการณ์โควิด-19 แต่นักพนันไม่ได้มีการเล่นแบบออนไลน์ และรวมไปถึงนักพนันที่มีความถี่ในการเล่นน้อยมักจะหยุดเล่นการพนันโดยสิ้นเชิง (Auer, Malischinig, & Griffiths,2020)

จากการพนันในภาพรวมพบว่าในช่วงการระบาดของโควิด-19 มีแนวโน้มของปัญหาจากการพนันเพิ่มขึ้น แต่ในออสเตรเลียพบว่า นักพนันที่มีความเสี่ยงในระดับปานกลางกลับไม่มีแนวโน้มที่จะมีปัญหาการพนันเพิ่มขึ้น (Hodgins & Stevens,2021) และสำหรับกลุ่มนักพนันที่มีปัญหาและเข้ารับการบำบัดส่วนใหญ่จะได้รับการติดตามและเฝ้าระวังการมากขึ้น ส่งผลให้ผู้ที่เข้ารับการบำบัดสามารถกลับมาเกือบเป็นปกติไปจนถึงเป็นปกติแสดงถึงสัญญาณที่ดีในการบำบัดเกิดขึ้นในช่วงล็อกดาวน์ (Donati, et al.,2020)

#### 2.1.4 อภิปรายผลกระทบโควิด-19 ต่อพฤติกรรมการเล่นพนันในไทยและต่างประเทศ

ในช่วงระหว่างการแพร่ระบาดของโควิด-19 พฤติกรรมการเล่นพนันในและต่างประเทศมีความใกล้เคียงคือ สามารถแบ่งกลุ่มนักพนันออกได้อย่างชัดเจน โดยนักพนันที่มีความต้องการที่เล่นการพนันสูงจะไม่สามารถลดการเล่นการพนันได้ทั้งในแง่ของความถี่ในการเล่นและปริมาณการวางเดิมพัน ในขณะที่นักพนันกลุ่มหนึ่งลดหรืองดเว้นที่จะมีความถี่ในการเล่นและปริมาณการวางเดิมพัน เนื่องจากไม่สามารถเข้าถึงแหล่งเล่นพนันได้จากมาตรการล็อกดาวน์ หรือการงดกิจกรรมการพนันบางส่วน ข้อสังเกตอีกประการคือ ถึงแม้การเล่นพนันออนไลน์จะเป็นทางเลือกการพนันที่เข้าถึงสะดวกและปลอดภัยในช่วงสถานการณ์การแพร่ระบาดโควิด-19 ทั้งในและต่างประเทศ กลับพบพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์เพิ่มขึ้นเพียงเล็กน้อย ทั้งนี้ งานวิจัยต่างประเทศยังชี้ว่า สถานการณ์ภาพรวมของผู้พนันมีปัญหาที่มีทิศทางที่ดีขึ้น เนื่องจากกลุ่มดังกล่าวไม่พบแนวโน้มการเล่นพนันที่เพิ่มขึ้น รวมทั้งการติดตามและบำบัดที่เข้มข้นมากขึ้นยังทำให้ผู้ที่รับการบำบัดกลับมาเกือบปกติหรือหายเป็นปกติได้

## 2.2. ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการเล่นพนันในไทยและต่างประเทศ

### 2.2.1 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการเล่นพนันในไทย

จากการสังเคราะห์และจัดหมวดหมู่งานวิจัยของศูนย์ศึกษาปัญหาการพนันที่เกี่ยวข้องกับด้านอุปสงค์ของผู้เล่นพนันในประเทศไทย พบว่า งานวิจัยหลายชิ้นเป็นการศึกษาในขอบเขตเฉพาะตามพื้นที่ ประเภทการพนัน หรือกลุ่มอายุ งานวิจัยเหล่านี้หลายชิ้นสะท้อนมุมมองว่า การเล่นพนันเกิดขึ้นจากปัจจัยที่มากกว่าพฤติกรรมส่วนบุคคลและแรงจูงใจ แต่กลับมีสัมพันธ์ใกล้ชิดกับสภาพสังคม ความเชื่อ วัฒนธรรม และเศรษฐกิจของพื้นที่และชุมชนนั้นๆ ซึ่งงานวิจัยประเภทดังกล่าวส่วนมากดำเนินการในลักษณะของการวิจัยเชิงคุณภาพ โดยงานวิจัยที่วิเคราะห์ปัจจัยเสี่ยงต่อการพนันอย่างเป็นระบบ ทั้งปัจจัยภายนอกและปัจจัยส่วนบุคคลมีจำนวนน้อยชิ้น โดยบางส่วนเป็นงานทบทวนวรรณกรรมของต่างประเทศรวมอยู่ด้วย โดยตัวอย่างงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับอุปสงค์ของผู้เล่นในประเทศไทยที่น่าสนใจดังนี้

กิจกรรมการพนันที่เกิดจากวิถีชีวิตส่วนมากดำเนินการต่อเนื่องจากการปลูกฝังมาอย่างยาวนาน ผูกโยงความสัมพันธ์ระหว่างครอบครัวและสังคม เป็นส่วนหนึ่งการสร้างคุณค่า ความภูมิใจ และรายได้แก่ชุมชน เช่น

- การพนันชนไก่ในพื้นที่จังหวัดสมุทรสงคราม (สุวรรณา กลั่นแสง, 2555) และสุพรรณบุรี (ทองใบ สิงสีทา, 2555) ซึ่งแรงจูงใจสำคัญที่คนเข้าสู่วงการไก่ชนและการพนันไก่ชนเป็นเพราะต้องการอนุรักษ์สายพันธุ์ สืบทอดการเลี้ยงไก่ชนจากบรรพบุรุษ หรือมีความหลงใหลในกิจกรรมดังกล่าวและต้องการเลี้ยงดูไว้เพื่อความสวยงาม และเพื่อการเล่นพนัน รวมทั้งสภาพพื้นที่ทางภูมิศาสตร์ที่เอื้อการเลี้ยงไก่ชนที่มีต่อความนิยมการพนันประเภทดังกล่าวด้วย

- โครงการศึกษาการพนันกับการแข่งเรือยาวประเพณี (วศิน ปัญญาวุฒตระกูล และสุพรรณิ เกลิอ่อน กลาด, 2556) ที่สำรวจและศึกษาประเพณีการจัดการแข่งเรือในลำน้ำน่านที่ไหลผ่านจังหวัดพิษณุโลกและพิจิตร ซึ่งองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นในพื้นที่เพื่อส่งเสริมอนุรักษ์ภูมิปัญญาท้องถิ่น และกระตุ้นการท่องเที่ยวและเศรษฐกิจในชุมชน โดยการละเล่นทายผลการแข่งขันเป็นส่วนหนึ่งของวิถีชีวิต ทำให้คนชนบทได้พูดคุย เป็นเครือข่ายทางสังคม เป็นสันตนาการ

- ‘นกรงหัวจุก’ พนันพื้นบ้านในสังคมมุสลิมสามจังหวัดชายแดนภาคใต้ (อับดุลลาตีฟ การ์, 2557) ซึ่งมีการเลี้ยงและแข่งนกรงเพื่อแข่งแบบให้คนตีกันเหมือนไก่ชน และแข่งขันประชันเสียงร้องเหมือนนกเขาชวา โดยการแข่งขันที่กล่าวนี้ยังมีมุมมองแตกต่างว่าเป็นการพนันหรือไม่ ซึ่งหากพิจารณาในมิติของหลักการศาสนานิยามและความหมาย ตลอดจนแบบคัดกรองการติดการพนันก็ถือว่าเป็นการพนัน แต่หากมองในมิติของการ

สนับสนุนของภาครัฐและพิจารณาจากบัญชีการพนันในพระราชบัญญัติการพนัน หรือ อีหม่ามมัสยิด โต๊ะครู หรือ บาบอโปเนาะส่วนมากก็เห็นว่าไม่ใช่การพนัน

- การเล่นการพนันในบุญงานศพที่พบในชุมชนจังหวัดศรีสะเกษภายใต้การศึกษา ยังคงมีอยู่อย่างต่อเนื่อง โดยให้เหตุผลว่า เป็นประเพณีนิยมที่ปฏิบัติกันมายาวนานโดยหากไม่มีการเล่นการพนันในบุญงานศพ เจ้าภาพจะไม่มีคนมาช่วยงาน หรือคนมาร่วมงานน้อย (ตั้งพิทักษ์ไกร และคณะ,2562)

ต่อมาเริ่มเห็นค่านิยมและลักษณะการเล่นพนันเปลี่ยนแปลงไป ตามสภาพสังคมและความเป็นอยู่ที่เป็นสังคมเมืองมากขึ้น ซึ่งกระทบต่อมุมมองการเล่นพนัน รวมทั้งรูปแบบการพนันด้วย

- กนกวรรณ มะโนรัมย์ และคณะ (2564) เปรียบเทียบการเล่นพนันของผู้สูงอายุและกลุ่มคนหนุ่มสาวในภูมิภาคอีสาน โดยกลุ่มผู้สูงอายุและวัยกลางในชนบทจะเล่นการพนันโดยมักอาศัยความเชื่อพื้นบ้านเป็นหลัก เช่น ความเชื่อเรื่องผี สิ่งเหนือธรรมชาติ สัตว์บางชนิดในตำนาน เช่น นาค และต้นไม้ใหญ่ และนำวัฒนธรรมพื้นบ้านบางชนิดมาเป็นข้ออ้างในการเล่นพนัน รวมทั้งนำการนับถือโชคกลาง และบุญวาสนาเป็นฐานการเล่นพนัน ในขณะที่กลุ่มวัยกลางคนที่เป็นมนุษย์เงินเดือนในเมืองที่มีรายได้ปานกลางจะนิยมใช้ความเชื่อสมัยใหม่ เช่น ได้รับอิทธิพลจากการโฆษณาชวนเชื่อของดารา นักร้อง เน็ตไอดอล และยูทูบเบอร์ รวมทั้งรูปแบบใหม่ เช่น ของขลัง วัตถุเคารพ และเครื่องราง เป็นต้น

- วศิน ปัญญาอุตรตระกูล และคณะ (2565) สะท้อนว่า การเปลี่ยนแปลงโครงสร้างของคนชนบทในพื้นที่ภาคเหนือ จากเดิมที่เป็นสังคมเกษตรกรรมที่มีระบบความสัมพันธ์ที่คอยประกันหรือรองรับความเสี่ยงในชีวิต เปลี่ยนเป็นแรงงานรับจ้างในเขตเศรษฐกิจในเมืองและกึ่งเมืองกึ่งชนบท โดยพบว่า ผู้คนรุ่นใหม่มีความพยายามสร้างความหมายและคุณค่าที่แตกต่างไปจากเดิม อาทิ การกล้าได้กล้าเสีย พร้อมทั้งจะลงทุนในกิจกรรมต่างๆ เพิ่มขึ้น รวมทั้งการเล่นการพนันนับเป็นกิจกรรมที่เข้ามาทั้งในฐานะช่องทางหาเงิน และกิจกรรมเพื่อพักผ่อนหย่อนใจ โดยรูปแบบการพนันที่เป็นที่นิยมยังเปลี่ยนไปจากเดิมที่ต้องมีความสัมพันธ์แบบใดแบบหนึ่ง เช่น เล่นชนไก่ ไฮโล หวย เปลี่ยนเป็นการเล่นที่ไม่จำเป็นต้องมีปฏิสัมพันธ์กันในเชิงกายภาพมากขึ้น

สำหรับในมุมมองของความเชื่อตามหลักศาสนาต่างๆ ในประเทศไทย ถือว่ามีผลต่อพฤติกรรมการเล่นพนันค่อนข้างน้อย ยกเว้นศาสนาอิสลามที่การพนันมีบัญญัติห้ามไว้ แต่ก็มีกรณีความกิจกรรมการพนันที่ยังมองต่างกันภายในชุมชน เช่น กรณีการแข่งขันกอล์ฟ (อัปดุลลาตีฟ การี,2559) สำหรับพระพุทธศาสนาและศาสนาคริสต์คาทอลิก การพนันไม่ถือเป็นปัจจัยที่มีผลกระทบต่อผลกระทบทางศีลธรรมตามหลักคำสอน เนื่องจากศาสนาพุทธยังไม่มีกรณีความการพนันเป็นข้อบังคับทางศาสนา (Dogmatism) ส่วนศาสนาคริสต์คาทอลิกถือเพียงว่าการพนันเป็นความผิดเพียงเล็กน้อยที่เรียกว่า “บาปเบา” (ชัยยนต์ ประดิษฐ์ศิลป์ และคณะ,2556) ซึ่งสอดคล้องกับผลสำรวจ (อิสรา อุปถัมภ์,2559) ที่พบว่า มากถึง 71% ของกลุ่มตัวอย่างชาวพุทธมีการเล่นพนันในรอบ 1 ปีที่ผ่านมา แต่

สำหรับผู้ที่ปฏิบัติทางศาสนาในระดับที่เคร่งครัดมากขึ้นจะมีระดับการเล่นพนันต่ำลง โดยเฉพาะในเพศชายที่ระดับการเล่นพนันอย่างหนักต่ำลงอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ( $r = -0.27$ )

นอกจากนี้ ถึงแม้ในประเทศไทยถือว่ามีผู้พนันที่เป็นเพศชายและหญิงไม่ต่างกันมาก งานวิจัยสะท้อนว่า มุมมองและแรงจูงต่อการพนันระหว่างทั้ง 2 เพศแตกต่างกัน โดยเศวตามร์และคณะ (2556) ได้ศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างผู้หญิง หวย และความเชื่อในบริบทของชุมชนตลาดแห่งหนึ่งในสังคมกึ่งเมืองในภาคเหนือในประเทศไทย กล่าวว่า การพนันเป็นส่วนหนึ่งของการพยายามในการต่อสู้ดิ้นรนในชีวิตประจำวันเพื่อบริหารจัดการการเงินในครัวเรือนทำให้เพิ่มประสิทธิภาพในการหมุนเวียนเงินสด จึงไม่ได้มองว่าเป็นการเสี่ยงโชคหรือพนันแต่เป็นการลงทุนประเภทหนึ่ง สำหรับกลุ่มนักพนันชายแล้ว การพนันมีความเชื่อมโยงกับการแสดงออกการสร้างตัวตนและพื้นที่ในสังคม เช่น งานวิจัยเรื่อง พนันบอล อำนาจ และความเป็นชาย (วสันต์ ปัญญาแก้ว, 2555) ชี้ว่า การเป็นคนงานในระบบทำให้ผู้ชายต้องการแสวงหากิจกรรมเพื่อไม่ให้ตนเองรู้สึกแปลกแยกไร้อำนาจ ผ่านการเล่นการพนัน เข้าร้านเพื่อดื่ม การสูบบุหรี่กับเพื่อนเพื่อช่วยเยียวยาจิตใจ และมองว่ากิจกรรมการพนันบอลเหมือนเป็นพื้นที่ของผู้ชายที่สามารถแสดงตัวตนของตัวเองออกมาได้มากที่สุด แม้กระทั่งในบริบทชุมชนงานวิจัยของทองใบ สิงสีทา (2555) ยังพบว่า การพนันชนไก่เปรียบเสมือนเป็นสัญลักษณ์ผู้ชายของนักพนันที่มีใจนักเลง ดังนั้นหากเกิดกรณีหนีหนี้พนันจะส่งผลกระทบต่อชื่อเสียงและความน่าเชื่อถือของนักพนันคนอื่นๆ

สำหรับกลุ่มเยาวชนหลายงานวิจัยอ้างถึงสภาพแวดล้อมของสังคมที่ทำให้ใกล้ชิดกับกิจกรรมการพนันและการพนันแฝง เป็นผลให้เกิดความเคยชินต่อการพนัน ได้รับการชักจูงจากคนรอบข้าง รวมทั้งปัจจัยส่วนบุคคลที่ต้องการเอาชนะ ความสนุกเพลิดเพลิน และเป็นแนวทางการแก้ไขปัญหาทางการเงิน เป็นปัจจัยให้มีการเล่นต่อเนื่อง เช่น

- อิทธิพัทธ์ สุวทันพรกุล (2557) ชี้ว่า กิจกรรมงานวัดที่เป็นการพนันแฝงประเภทหนึ่งมีผลทำให้เด็กรู้จักกิจกรรมตั้งแต่อายุน้อย และส่วนใหญ่มีทัศนคติที่มองเรื่องของการเล่นเกมในงานวัดเป็นเรื่องปกติธรรมดา ไม่ใช่การพนัน และเนื่องจากเกมในงานวัดอยู่ในบริเวณวัดจึงไม่ได้คิดว่าเป็นเรื่องผิด โดยเด็กและเยาวชน (15-25 ปี) กลุ่มเสี่ยงเสพติดการพนันในงานวัดผ่านเกมการเล่น พบเป็นกลุ่มเด็กและเยาวชนที่ไม่ได้รับการศึกษาในระดับสูง เช่น จบระดับประถมศึกษา โดยเด็กกลุ่มนี้โดนชักจูงจากเพื่อนๆ ได้ค่อนข้างง่าย อีกทั้งเกมในงานวัดส่วนใหญ่ต้องใช้ทักษะ ฝีมือ จึงเป็นความท้าทายที่ต้องเล่นจนเอาชนะให้ได้ ส่งผลให้มีการเล่นต่อเนื่อง

- กนกวรรณ มะโนรมย์ และคณะ (2560) กล่าวว่า แหล่งพนันในชุมชนที่มีหลายแหล่ง และเงื่อนไขทางสังคมที่มีผู้คนแวดล้อมเล่นการพนันทั้งเพื่อน รุ่นพี่ และผู้ใหญ่ที่ชักชวนให้เกิดการเล่นพนัน เป็นปัจจัยที่เอื้ออำนวยให้เยาวชนเข้าไปเกี่ยวข้องกับการพนัน โดยเยาวชนกรณีศึกษาส่วนใหญ่เล่นพนันเพื่อความเพลิดเพลินและสังสรรค์ มากกว่าการเน้นการสร้างรายได้



- งานวิจัยของ สุริยัน บุญแท้ (2562) ที่ศึกษาพฤติกรรมการเล่นพนันทายผลฟุตบอลโลกค.ศ.2018 ของกลุ่มนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย อาชีวศึกษา และนักศึกษามหาวิทยาลัย พบว่า เยาวชนที่ร่วมทายผลฟุตบอลกลุ่มตัวอย่าง ได้รับการชักจูงจากเพื่อนหรือคนใกล้ชิดที่มีการเข้าร่วมทายผลฟุตบอล และสื่อออนไลน์ โดยเยาวชนบางส่วนกล่าวว่า ตามเข้าไปเล่นโดยให้เหตุผลว่าเข้าไปเล่นได้ง่าย และเห็นว่าจะทำให้การเชียร์บอลสนุกขึ้น โดยกลุ่มเยาวชนที่อยู่อาศัยนอกบ้านจะมีความเสี่ยงที่จะเล่นพนันมากกว่าคนที่ดูที่บ้านการพนันบอล งานวิจัยดังกล่าวค่อนข้างสอดคล้องกับงานวิจัยของ วิชญ วรงค์สินศิริกุล (2559) ที่ศึกษาลักษณะทางสังคมและเศรษฐกิจของผู้ที่ตัดสินใจเข้าสู่การพนันทายผลฟุตบอลในกลุ่มเยาวชนที่กำลังศึกษาในระดับอุดมศึกษา พบว่า นักศึกษาที่อาศัยอยู่กับเพื่อนหรือแวดล้อมไปด้วยกลุ่มเพื่อนที่เล่นการพนันจะมีประสบการณ์เคยเล่นพนันประเภทใดประเภทหนึ่ง อย่างไรก็ตาม งานวิจัยดังกล่าวชี้ว่า เด็กนักศึกษาที่อาศัยอยู่กับพ่อแม่มีแนวโน้มเล่นพนันมากกว่านักศึกษาที่อาศัยอยู่กับเพื่อน โดยให้เหตุผลว่า เด็กนักศึกษาที่อยู่อาศัยกับเพื่อนจะนิยมเล่นพนันไพบากกว่า นอกจากนี้ ยังพบกลุ่มนักศึกษาที่มีค่าใช้จ่ายจำเป็นในชีวิตประจำวันในระดับที่สูงมีแนวโน้มที่จะมีประสบการณ์เล่นพนัน โดยยังมองว่าการเล่นพนันฟุตบอลเป็นทางออกหนึ่งในการแก้ปัญหา ซึ่งสังเกตได้จากความถี่ในการเล่นพนันฟุตบอลที่เพิ่มขึ้นเมื่อนักศึกษามีรายจ่ายส่วนตัวเพิ่มขึ้น

งานวิจัยที่เน้นการศึกษาปัจจัยเสี่ยงและการค้นหาหลักฐานความสัมพันธ์เชิงสถิติ เพื่ออธิบายพฤติกรรมการพนันและการติดพนันในประเทศไทยถือว่ายังมีค่อนข้างน้อย โดยตัวอย่างงานศึกษาที่อาศัยกรอบงานวิจัยวิเคราะห์เชิงปริมาณมาประยุกต์ใช้กับบริบทไทย ซึ่งถึงปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับการพนันและการพนันแบบมีปัญหา เช่น เพศชาย สถานะทางครอบครัว และรายได้ โดยสรุปดังนี้

- สมประวิณ มั่นประเสริฐ (2554) ได้จัดทำการศึกษาสถานการณ์ พฤติกรรม และผลกระทบการพนันในประเทศไทย การศึกษาเชิงปริมาณด้วยแบบจำลองทางเศรษฐศาสตร์ โดยใช้แบบจำลองที่ได้รับแรงจูงใจจากงานวิจัยของ Albers and Hubl (1997) ผนวกเข้าแบบจำลองทางเศรษฐศาสตร์ที่เกี่ยวข้องกับการบริการโภคสินค้าเสพติด เพื่อศึกษาอิทธิพลของตัวแปรทางด้านปัจจัยส่วนบุคคล สภาพสังคมและสิ่งแวดล้อม การเข้าถึงแหล่งของการเล่นการพนัน ทักษะคิดของผู้พนันที่มีต่อความเสี่ยง และความสุขที่ได้จากการเล่นการพนัน ต่อแนวโน้มการเล่นพนัน โดยงานวิจัยดังกล่าวชี้ว่า สำหรับคนไทยการพนันเป็นสินค้าเสพติดเพราะไม่สัมพันธ์กับรายได้ โดยความสุขของการได้เล่นพนันเป็นปัจจัยสำคัญที่บ่งชี้พฤติกรรมการพนัน นอกจากนี้ โดยเฉลี่ยผู้ที่เล่นการพนันเป็นผู้ที่เกลียดความเสี่ยง และรู้ตัวว่าเป็นผู้ติดพนัน ทำให้งานวิจัยดังกล่าว สรุปได้ว่าผู้เล่นการพนันเป็น ‘ผู้เสพติดอย่างมีเหตุผล’ เนื่องจากได้ตัดสินใจเล่นพนันเพราะเห็นความคุ้มค่าเมื่อเทียบประโยชน์ (เช่น ความสุขที่ได้รับ) กับต้นทุนทางการเงินที่ต้องเติมพิน นอกจากนี้ งานวิจัยดังกล่าวยังชี้ว่า บุคคลรอบข้างที่เป็นเพื่อนสนิท (Peer Effects) มีผล

ต่อการเพิ่มโอกาสให้เป็นบุคคลเป็น ‘ผู้เคยเล่น’ และ ‘ผู้ยังคงเล่น’ ในขณะที่เพศชายมีความสัมพันธ์ต่อการบุคลลที่เป็น ‘ผู้เคยเล่น’ อย่างมีนัยสำคัญ รวมทั้งบุคคลที่มีปัญหาทางครอบครัว มีแนวโน้มจะทดลองเล่นง่ายกว่ากลุ่มอื่น

- รัชพันธ์ โกมลไพศาล (2564) ใช้แบบประเมินนักพนันที่มีปัญหา PGSI ที่นิยมใช้ในหลายประเทศทั่วโลก ในการสำรวจนักพนันที่มีปัญหาในประเทศ โดยพบว่า พฤติกรรมการเล่นพนันในตลอดช่วงชีวิตของประชากรชาวไทย มีประมาณ 11.72% ของคนที่เคยเล่นพนันชาวไทยเป็นนักพนันที่มีปัญหา โดยเพศชายจะมีอัตราการเป็นนักพนันที่มีปัญหาสูงกว่าเพศหญิง และนักพนันที่มีสถานภาพหย่าร้างจะมีอัตราการเป็นนักพนันที่มีปัญหาที่สูงสุด

ทั้งนี้ เมื่อศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยกำหนดต่างๆ ตามแบบประเมินคุณลักษณะการวัดประเมินทางจิตวิทยา (Psychometric Properties) ของแบบประเมิน PGSI โดยใช้แบบจำลองทางเศรษฐมิติที่ควบคุมปัจจัยต่างๆ พบว่า จะไม่พบความแตกต่างระหว่างเพศในโอกาสที่จะเป็นนักพนันที่มีปัญหา ในขณะที่นักพนันที่มีการศึกษาสูงจะมีโอกาสเป็นนักพนันที่มีปัญหาสูงกว่าคนที่มีการศึกษาต่ำกว่าอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ภูมิภาคที่นักพนันมีโอกาสเป็นนักพนันที่มีปัญหาสูงที่สุดคือภูมิภาคตะวันออกเฉียงเหนือ รองลงมาคือภาคเหนือ ภาคใต้ภาคกลางและต่ำที่สุดคือนักพนันในพื้นที่กรุงเทพมหานครและปริมณฑล

นอกจากนี้ เพศชายมีโอกาสที่จะเริ่มเล่นพนันในรอบ 12 เดือนสูงกว่าเพศหญิง ในขณะที่บุคคลที่มีสถานภาพโสดมีโอกาสที่จะเริ่มเล่นพนันในรอบ 12 เดือนสูงกว่าบุคคลที่แต่งงานแล้ว ในทำนองเดียวกัน เพศชายมีโอกาสสูงกว่าที่จะรายงานว่าเป็นผู้เล่นพนันในรอบ 12 เดือน ผู้ที่มีรายได้สูงมีโอกาสสูงกว่าที่จะรายงานว่าเป็นผู้เล่นพนันในรอบ 12 เดือนเช่นกัน ในขณะที่ การหย่าร้างอาจเป็นเหตุผลหนึ่งที่ทำให้บุคคลหยุดเล่นพนัน แต่การมีอาชีพที่ค่อนข้างมั่นคงจะลดโอกาสที่บุคคลจะหยุดเล่นพนันในรอบ 12 เดือน

## 2.2.2 การทบทวนวรรณกรรมต่างประเทศที่เกี่ยวกับปัจจัยเสี่ยงการเล่นพนัน

### 2.2.2.1 งานวิจัย Risk Factors for Gambling and Harmful Gambling: an umbrella review ของ Public Health England

จากการทบทวนวรรณกรรมต่างประเทศที่เกี่ยวกับปัจจัยเสี่ยงของการเล่นพนันและการพนันแบบมีปัญห พบชิ้นงานวิจัยที่ชี้ กรอบแนวคิดและมุมมองต่อปัจจัยที่เกี่ยวข้องให้กว้างยิ่งขึ้น รวมทั้งมีการวิเคราะห์เชิงสถิติและมีการเก็บข้อมูลระยะยาวเพื่อชี้แจงของความสัมพันธ์อีกด้วย หนึ่งในชิ้นงานที่โดดเด่น คือ งานวิจัย Risk Factors for Gambling and Harmful Gambling: an umbrella review - A review of systematic reviews and meta analysis ซึ่งเป็นงานวิจัยภายใต้ชุดงานวิจัย England’s Research Series on Gambling (2019) โดย Public Health England ที่เป็นชุดงานวิจัยขนาดใหญ่ที่มุ่งศึกษาเฉพาะประเด็นการพนัน

งานวิจัยดังกล่าวเป็น การศึกษาและทบทวนหลักฐานที่เกี่ยวข้องกับปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการเล่นพนันและการพนันที่เป็นอันตราย ในรูป Umbrella Review (Systematic Review ของ Systematic Review) ในช่วงเวลา 1 มกราคม ค.ศ.2005 - 8 กรกฎาคม ค.ศ.2020<sup>4</sup> โดยงานดังกล่าวค้นพบปัจจัยที่มีอิทธิพลทั้งสิ้น 45 ปัจจัย<sup>5</sup> ครอบคลุมปัจจัยทั้งที่เป็น ที่มีอิทธิพลทางอ้อม (Distal Influences) และปัจจัยที่มีอิทธิพลโดยตรง (Proximal individual influences) และแยกย่อยออกเป็น ปัจจัยเสี่ยงส่วนบุคคล (Individual) ด้านครอบครัวและสังคม (Family and Social) ด้านชุมชน (Community) และด้านสิ่งแวดล้อม (Societal)

ข้อสังเกตของงานวิจัยดังกล่าว ชี้ว่า จากการวิจัยลักษณะ Systematic Review จำนวน 39 ชิ้นงาน ที่รวบรวมและศึกษาครอบคลุมประชากรและประเทศทั่วโลกเป็นการศึกษาปัจจัยที่เชื่อมโยงต่อพฤติกรรมการเล่นพนันจำนวน 7 ชิ้นงาน การพนันแบบมีปัญหามีจำนวน 28 ชิ้นงาน หรือทั้งคู่จำนวน 4 ชิ้นงาน อย่างไรก็ตาม เมื่อต้องพิจารณาคุณภาพและความน่าเชื่อถือของงานกลุ่มวิจัยในภาพรวม พบว่า ที่มีจุดอ่อนในหลายด้านทั้งเชิงระเบียบและวิธีการวิจัย การประเมินคุณภาพของงานวิจัยที่กำลังทบทวน โดยส่วนมากเป็นการทบทวนงานวิจัยในลักษณะเชิงพรรณนา ทำให้ยากที่จะสรุปความน่าเชื่อถือของข้อสรุปงานวิจัยได้ ทั้งนี้ สำหรับงานวิจัย Systematic Review ที่เป็นการศึกษาระยะยาว (longitudinal study) ทั้งหมด 5 ชิ้นงาน ส่วนมากเป็นการศึกษาแบบตัดขวาง (cross-sectional study) ที่ชี้ประเด็นความสัมพันธ์โดยไม่ได้อ้างอิงถึงข้อมูลหรือการวิเคราะห์เชิงสถิติ จึงทำให้ยากที่จะพิสูจน์ทิศทางของความสัมพันธ์ (Causality)

ถึงแม้จะมีข้อจำกัดของจำนวนงานวิจัยที่จะชี้ปัจจัยต้นเหตุได้อย่างชัดเจน งานวิจัยชิ้นนี้ ได้พยายามลำดับปัจจัยที่สัมพันธ์ต่อการเล่นพนันและการพนันที่เป็นอันตราย โดยอาศัยหลักการ 4 ด้าน ของ CERQual ที่จะพิจารณามิติของ 1. ข้อจำกัดของการระเบียบการศึกษา (Methodological Limitations) 2. ความเหมาะสมของงานวิจัย (Relevance) 3. ความสอดคล้องของข้อค้นพบ (Coherence) และ 4. จำนวน (Adequacy) เพื่อประเมินความน่าเชื่อถือของความสัมพันธ์ของแต่ละปัจจัยต่อการพนันและการพนันแบบมีปัญหา ดังนี้

---

<sup>4</sup> Public Health England (2019) มีการสำรวจเอกสารอ้างอิง 4,008 ฉบับ (รวมถึงรายงานวิชาการฉบับเต็ม 186 ชิ้นงาน) และงานวิจัย Systematic Review อีก 39 ชิ้นงาน

<sup>5</sup> ภาคผนวก 1

## 1. กลุ่มเด็กและเยาวชน

กลุ่มปัจจัยที่กระทบต่อการพนันและแนวโน้มการพนันที่เป็นอันตรายในกลุ่มเด็กและเยาวชน คือ

- ปัจจัยเสี่ยงที่มีอิทธิพลต่อแนวโน้มการพนันที่เป็นอันตรายในกลุ่มเด็กและเยาวชนที่มีความน่าเชื่อถือสูง โดยมีข้อสังเกตว่า เป็นปัจจัยส่วนบุคคลทั้งหมด ได้แก่ อาการหุนหันพลันแล่น (Impulsivity) การใช้สารเสพติด (Substance use) เช่น แอลกอฮอล์ ยาสูบ กัญชา และสารเสพติดผิดกฎหมายอื่นๆ เป็นต้น การเป็นเพศชาย และมีอาการโรคซึมเศร้า (depression)

- ปัจจัยเสี่ยงที่มีอิทธิพลต่อการพนันที่เป็นอันตรายในกลุ่มเด็กและเยาวชนที่มีความน่าเชื่อถือปานกลาง ได้แก่ มีการเล่นพนันบ่อยครั้ง เริ่มมีการพฤติกรรมการเล่นพนันที่เป็นปัญหา มีพฤติกรรมต่อต้านสังคม (Antisocial Behavior) แสดงพฤติกรรมรุนแรง (Violence Behavior) มีผลการเรียนไม่ดี (Poor Academic Performance) อิทธิพลของเพื่อนหรือคนที่มีลักษณะใกล้เคียง (Peer Influences) ซึ่งส่วนมากเป็นปัจจัยส่วนบุคคล ยกเว้นปัจจัยอิทธิพลของเพื่อนและคนรอบข้างที่เป็นปัจจัยที่เชื่อมโยงกับสภาพแวดล้อมและครอบครัว

กลุ่มปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการเล่นพนันในกลุ่มเด็กและเยาวชน ที่มีความน่าเชื่อถือระดับต่ำ ได้แก่ สถานะเศรษฐกิจและสังคม (Socioeconomic status) และการการใช้สารเสพติด (Substance use) อิทธิพลของเพื่อนหรือคนที่มีลักษณะใกล้เคียง (Peer Influences)

ในขณะเดียวกัน ในงานวิจัยยังได้สรุปปัจจัยที่คาดว่าไม่มีผลต่อพฤติกรรมการเล่นพนันที่มีปัญหาในกลุ่มเด็กและเยาวชนด้วยความมั่นใจในระดับปานกลาง ได้แก่ จำนวนเงินที่ได้หรือสูญเสียจากการพนัน (money won or lost) ความชอบเสี่ยงทาย (risk taking) อายุและอายุที่เริ่มเล่นพนัน (age and age of gambling onset) ศาสนา (religion) พฤติกรรมก้าวร้าว (Aggressive Behavior) อุปนิสัยการจดจ่อ (dispositional attention) และปัญหาสุขภาพจิต (Mental Health Problems)

## 2. กลุ่มผู้เล่นพนันทั่วไปหรือทุกกลุ่มอายุ

กลุ่มปัจจัยที่กระทบต่อการพนันที่เป็นอันตรายในทุกกลุ่มอายุ (all age groups) โดยไม่พบปัจจัยเสี่ยงที่มีความน่าเชื่อถือในระดับสูง หรือปานกลาง อย่างไรก็ตาม ปัจจัยที่มีความน่าเชื่อถือระดับต่ำ ได้แก่ ความขาดแคลนเชิงสัมพัทธ์ (Personal Relative Deprivation) โรคสมาธิสั้น (Attention Deficit Hyperactivity Disorder: ADHD) สัญชาติ (Ethnicity) การทารุณกรรมเด็ก (Child Maltreatment) ความใกล้เคียงของกิจกรรมการพนัน (Proximity to Gambling)

นอกจากนี้ ยังพบว่า สัญชาติ (Ethnicity) ความขาดแคลนเชิงสัมพัทธ์ (Personal Relative Deprivation) ความใกล้เคียงของกิจกรรมการพนัน (Proximity to Gambling) จำนวนสถานที่เล่นพนันในพื้นที่ (Density of

gambling opportunities) การเข้าถึง (Accessibility) และการโฆษณาและการตลาด (Advertising and Marketing) เป็นกลุ่มปัจจัยเสี่ยงที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการเล่นพนันในทุกช่วงวัยและมีความน่าเชื่อถือระดับต่ำ

### 2.2.2.2 งานวิจัยด้านแรงจูงใจ (Motivation) ในการเล่นพนันรวมถึง loss chasing

Binde (2013) ได้นำเสนอโมเดลของแรงจูงใจ (Motivation) ของการเล่นพนันเพื่อความบันเทิง (Leisure Gambling) ประกอบด้วยแรงจูงใจ 5 ด้าน ได้แก่ 1) ความฝันที่จะรวยจากการถูกรางวัลที่ 1 2) รางวัลจากการเข้าสังคม (Social Rewards) 3) ความท้าทายทางปัญญา (Intellectual Challenge) 4) การเปลี่ยนอารมณ์ (Mood Change) และ 5) โอกาสที่จะชนะ (Chance of Winning) โดยปัจจัยสุดท้ายถือว่าเป็นแรงจูงใจหลักของผู้เล่นพนันในทุกรูปแบบ แต่สำหรับแรงจูงใจอีก 4 ด้าน อาจแตกต่างกันออกไปสำหรับแต่ละผู้เล่น และเป็นเหตุที่กำหนดรูปแบบการพนันที่ผู้เล่นจะชอบหรือมีความถนัด เช่น การเล่นเกมโป๊กเกอร์ออนไลน์จะมีความท้าทายทางปัญญา แต่จะมีจำกัดในการแลกเปลี่ยนกับผู้เล่นอื่น ในขณะที่เกมบิงโกเป็นเกมพนันที่สร้างความผ่อนคลายและความตื่นเต้นให้กับผู้เล่น เป็นต้น

ทั้งนี้ โมเดลจะไม่สามารถนำมาปรับใช้กับนักพนันอาชีพหรือผู้เล่นเพื่อการเลี้ยงชีพได้ แต่สำหรับผู้ติดการพนัน (Pathological gamblers) พฤติกรรมที่พบเป็นหลักควบคู่กับการแรงจูงใจข้างต้น คือ การไล่ตามความสูญเสีย (Chasing Loss) ซึ่งเป็นพฤติกรรมที่พบในทุกระยะของผู้ติดการเล่นพนันที่แบ่ง 3 ระยะ คือ ชนะ (Winning) แพ้ (Losing) และความสิ้นหวัง (Desperation) (Lesieur, 1984)

### 2.2.2.3 พฤติกรรมการพนันระหว่างนักพนันที่เล่นการพนันที่ถูกกฎหมายและที่ผิดกฎหมายในประเทศอิสราเอล

เนื่องจากมีจำนวนน้อยที่ศึกษาทั้งการพนันที่ถูกและผิดกฎหมาย ทางทีมวิจัยจึงสรุปแรงจูงใจที่เกี่ยวข้องในบริบททั้งสองเพื่อให้เห็นการเปรียบเทียบ

งานวิจัย Bonny-Noach (2022) เกริ่นว่างานศึกษาที่ผิดกฎหมาย ส่วนใหญ่จะเป็นงานศึกษาจากประเทศในภูมิภาคเอเชียใต้ รวมถึงจีนและฮ่องกง โดยในฮ่องกงนักพนันที่เล่นการพนันที่ผิดกฎหมายจะมีพฤติกรรมที่กระตือรือร้นในการเข้าเล่นการพนัน และมีปริมาณการเล่นการพนันที่เพิ่มขึ้น รวมถึงมีความถี่ในการเข้าร่วมการพนันมากขึ้น เป็นผลทำให้มีแนวโน้มที่จะเกิดภาวะซึมเศร้า เกิดปัญหาในที่ทำงาน ปัญหาครอบครัว และปัญหาทางการเงินมากกว่าผู้ที่เล่นการพนันในสถานที่ที่ถูกกฎหมาย นอกจากนั้นแล้ว นักพนันที่เล่นการพนันที่ผิดกฎหมายจะเล่นการพนันที่ถูกกฎหมายเกือบทุกประเภทพร้อมด้วย นอกจากนั้น ก็ยังคงมีความพยายามที่จะหาช่องทางอื่นๆที่ผิดกฎหมายเพิ่มขึ้นอีก เนื่องจากการเล่นพนันที่ถูกกฎหมายไม่ตอบสนองต่อสนิมที่หลากหลาย

ของนักพนันที่เล่นการพนันที่ผิดกฎหมายได้ ซึ่งแตกต่างจากพฤติกรรมการเล่นของนักพนันที่เล่นการพนันที่ถูกกฎหมายเพียงเดียว

สำหรับมุมมองของชาวอิสราเอล ยังคงมีทัศนคติที่เป็นลบต่อการพนัน และเปิดรับปัญหาการพนันได้น้อยกว่านักพนันในตลาดการพนันเสรีที่มีมานาน เช่น ออสเตรเลียและแคนาดา เป็นต้น โดยการพนันที่ถูกต้องตามกฎหมายมีเฉพาะกิจกรรมการพนันกีฬาที่อยู่ภายใต้การควบคุมของ National Lottery หรือ ISBB และ การชิงโชครายวันหรือรายสัปดาห์หลายครั้ง ของ National Lottery (Mifal Hapais) โดยรูปแบบการพนันอื่นๆ ทั้งหมดรวมถึงการพนันส่วนตัวทุกรูปแบบและการพนันออนไลน์ ถือว่าผิดกฎหมาย ซึ่งตำรวจมีการประมาณการรายได้ที่พบจากการพนันที่ผิดกฎหมายนั้นสูงกว่ารายได้จากการพนันตามกฎหมายและอยู่ระหว่าง 10-15 พันล้านเชเชลต่อปี (Bonny-Noach, 2021; Weissblei, 2009) โดยพนันที่ต้องการทำให้การเล่นพนันของตนถูกกฎหมายก็จะเดินทางไปต่างประเทศเพื่อเล่นการพนันที่คาสิโนที่ถูกกฎหมาย ส่วนใหญ่จะไปในประเทศไซปรัสวันออก รวมถึงเมืองทาบาในอียิปต์ ซึ่งผู้เล่นสามารถข้ามพรมแดนด้วยการเดินเท้าจากเมืองไอแลตของอิสราเอล (Bonny-Noach, 2014)

จากการศึกษาพฤติกรรมการพนันระหว่างนักพนันที่ผิดกฎหมายในประเทศอิสราเอล โดยศึกษาจากประชากรชาวอิสราเอลจำนวน 1,251 คน ที่มีอายุ 18 ปีขึ้นไปเข้าร่วมการพนันในปีที่แล้ว พบว่า 13% เป็นนักพนันที่ผิดกฎหมาย ซึ่งจากตัวเลขดังกล่าว นักวิจัยมีข้อมูลและความคิดเห็นเพิ่มเติมว่า เป็นการเก็บข้อมูลในช่วง 3 เดือนที่เกิดการระบาดโควิด จึงทำให้เกิดการกักตัวเกิดขึ้น และประเทศอิสราเอลเป็นประเทศที่มีนโยบายกีดกันเรื่องของการมีคาสิโนและการพนันในหลายๆประเภท ดังนั้นตัวเลขที่ได้มาอาจจะต่ำกว่าความเป็นจริงที่เกิดขึ้นในสังคม นอกจากนี้ยังมีการรายงานลักษณะเพิ่มเติมของนักพนันเข้าร่วมการพนันที่ผิดกฎหมาย พบว่า เป็นเพศชายที่ โสด มีอายุระหว่าง 29-41 ปี เป็นกลุ่ม secular มีระดับรายได้ต่ำกว่าค่าเฉลี่ย โดยในปัจจุบันของรายได้เฉลี่ยพบว่ามีความสอดคล้องกับการศึกษาก่อนหน้านี้ในอิหร่านเกี่ยวกับการพนันกีฬาที่ผิดกฎหมาย ซึ่งพบว่าผู้เข้าร่วมที่ประสบความสำเร็จทางการเงิน อารมณ์เชิงลบ ซึ่งนำไปสู่โอกาสในการเล่นการพนันที่ผิดกฎหมายมากขึ้น ส่วนแรงจูงใจในการเล่นพนัน สำหรับนักพนันที่ผิดกฎหมายอันดับ 1 มาจากการมีประสบการณ์หรืออารมณ์ตื่นเต้นที่ได้เข้าร่วมรองลงมาคือเงินรางวัลที่ได้จากการพนัน และการได้เรียนรู้เกี่ยวกับเกมการพนัน ซึ่งแตกต่างจากแรงจูงใจของนักพนันที่ถูกกฎหมายที่มองว่า เงินรางวัลที่ได้จากการพนันเป็นแรงจูงใจอันดับแรกที่น่าไปสู่การเล่นพนัน พฤติกรรมการพนันของนักพนันที่ผิดกฎหมายมักจะเข้าร่วมการพนันมากกว่า 1 ประเภท หรือในบางคนอาจจะเข้าร่วมการพนันมากกว่า 7 ประเภทในระยะเวลาเดียวกัน ซึ่งเมื่อเปรียบเทียบกับนักพนันที่ถูกกฎหมายจะนิยมเล่นพนันเพียงแค่ประเภทเดียว ประเภทของการพนันเกือบทุกสิ่งนี้นักพนันที่ผิดกฎหมายจะมีการเข้าร่วมบ่อยกว่ากลุ่มนักพนันที่ถูกกฎหมาย (พนันกีฬา คาสิโนในต่างประเทศ คาสิโนบนเรือสำราญ โป๊กเกอร์ การพนันที่เกี่ยวข้องกับสัตว์ และการพนัน

ลูกเต๋า) ยกเว้นการพนันประเภท Lottery หรือ Lucky Cards สำหรับระดับความรุนแรงในการพนัน โดยนักพนันที่มีความเสี่ยงสูงปานกลางและกลุ่มนักพนันที่มีปัญหา มีความสัมพันธ์กับการพนันที่ผิดกฎหมายมากกว่าการพนันที่ถูกกฎหมาย เป็นผลให้นักพนันที่มีปัญหาที่มีส่วนร่วมในการเล่นการพนันที่ผิดกฎหมายจะถูกแสวงหาประโยชน์จากผู้จัดการการพนันที่ผิดกฎหมาย

### 2.2.3 อภิปรายงานวิจัยเกี่ยวกับปัจจัยเสี่ยงในไทยและต่างประเทศ

งานวิจัยไทยส่วนมากเป็นงานเชิงคุณภาพ โดยเจาะจงขอบเขตการศึกษาเฉพาะพื้นที่ และรูปแบบการพนัน โดยส่วนมากเป็นการชี้ให้เห็นถึงอิทธิพลของ ปัจจัยภายนอกและสิ่งแวดล้อมที่เอื้อให้เกิดพฤติกรรมกรรมการพนัน ไม่ว่าจะเป็นการพนันที่เกิดขึ้นจากวิถีชุมชนและวัฒนธรรม หรือกิจกรรมการพนันตามสังคมเมือง เช่น การเล่นไพ่ หวย หรือการทายผลฟุตบอล งานวิจัยเหล่านี้สะท้อนให้เห็นถึง การเข้าถึงการพนันที่สะดวกง่าย และการคุ้นชินกับการพนันมาตั้งแต่เด็ก การมีสื่อหรือคนใกล้ชิดตัวในการชักจูง อันทำให้ทัศนคติของการเล่นพนัน ไม่ได้มองว่าเป็นเรื่องเสียหายแต่เป็นกิจกรรมทางสังคมหรือที่ควรทดลอง เพื่อสร้างความเพลิดเพลินและการที่เป็นที่ยอมรับในสังคมได้

เมื่อเปรียบเทียบกับงานวิจัยต่างประเทศ งานวิจัยเชิงปริมาณที่ดำเนินในลักษณะ Systematic Review ก็ยังมีค่อนข้างจำกัด และยังมีงานวิจัยที่วิเคราะห์เชิงพรรณาค่อนข้างมากเช่นกัน อย่างไรก็ตาม หากพิจารณาถึงปัจจัยที่มีการศึกษาความสัมพันธ์กับพฤติกรรมกรรมการพนันหรือการพนันแบบมีปัญหา โดยเฉพาะปัจจัยที่พบว่ามึนยทางสถิติ จะพบว่า ส่วนมากเป็นกล่าวถึงปัจจัยส่วนบุคคล เช่น อาการหุนหันพลันแล่น การใช้สารเสพติด พฤติกรรมความรุนแรง การไล่ตามความสูญเสีย เป็นต้น โดยในงานวิจัยของประเทศไทย ถือว่ายังมีการศึกษาหรือกล่าวถึงปัจจัยเหล่านี้ค่อนข้างน้อย ส่วนหนึ่งอาจเพราะขาดเครื่องมือในการคัดแยกและบ่งชี้ปัจจัยเชิงพฤติกรรมดังกล่าว ด้วย โดยปัจจัยส่วนบุคคลที่มีการอ้างถึงในบางส่วนของงานวิจัยไทย จะมีตัวอย่างเช่น เพศชาย สถานะครอบครัว ระดับการศึกษา รายได้ เป็นต้น ดังนั้น ในระยะต่อไปการศึกษาปัจจัยกลุ่มนี้ในบริบทไทยจึงมีความน่าสนใจและจะเป็นประโยชน์ต่อการเข้าใจกลุ่มบุคคลที่เสี่ยงต่ออันตรายของการพนันมากยิ่งขึ้น เพื่อการออกแบบมาตรการที่เหมาะสมในการควบคุมความเสี่ยงดังกล่าว ดังกรณีศึกษาต่างประเทศข้างต้นที่ชี้ให้เห็นว่า การใช้กฎหมายในการควบคุมพฤติกรรมกรรมการพนันยังมีข้อจำกัดอยู่มาก และไม่สามารถยับยั้งการพนันของกลุ่มบุคคลบางกลุ่มที่มีรสนิยมและชอบความตื่นเต้นจากการเล่นพนัน

### 2.3 งานทบทวนวรรณกรรมต่างประเทศเกี่ยวกับปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการเล่นพนันออนไลน์ และ Metaverse

จากการทบทวนองค์ความรู้ และหัวข้อการวิจัยด้านการพนันในประเทศไทย พบงานวิจัยหลายชิ้นงานกล่าวถึงแนวโน้มการพนันออนไลน์ที่เพิ่มขึ้น โดยเฉพาะในการพนันผลการแข่งขันฟุตบอล บ่อนพนันออนไลน์ ความสะดวกในการเข้าถึง โดยทุกกลุ่มคนหลายประเภทและอายุรวมถึงเกมพนันออนไลน์มีการให้ผลตอบแทนที่สูงกว่า

การพนันทั่วไปแต่ยังขาดการควบคุมที่ดีพอ ในกรณีนี้ เนื่องจากเป็นประเด็นดังกล่าวยังเป็นเรื่องใหม่ โดยน่าจะเป็นประโยชน์และเป็นที่ต้องการในอนาคตที่จะเข้าใจในมิติของอุปสงค์การพนันเมื่อได้รับผลกระทบจากเปลี่ยนแปลงและพัฒนาการทางเทคโนโลยีต่างๆ จึงได้ทบทวนและสรุปวิจัยที่เกี่ยวข้องกับอุปสงค์การพนันในระบบออนไลน์ หรือ การด้านพัฒนาการเทคโนโลยี (Technological advancements) เช่น เทคโนโลยีบล็อกเชน, คริปโทเคอร์เรนซี และ AI รวมทั้งพฤติกรรมของผู้เล่นในการใช้ Mobile Online Gambling และการพนันใน Metaverse จากต่างประเทศ โดยสรุปดังนี้

### 2.3.1 งานทบทวนวรรณกรรมต่างประเทศเกี่ยวกับปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการเล่นพนันออนไลน์

นับตั้งแต่อินเทอร์เน็ตได้ถูกนำมาใช้แพร่หลายในครัวเรือนและส่วนอื่นๆ ของสังคมโดยภาพรวมในกลางทศวรรษ ปีค.ศ.1990 มา และก่อกำเนิดพัฒนาการที่รุดหน้าของเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ทั้งแบบตั้งโต๊ะและพกพา เช่น การเจริญเติบโตของอุปกรณ์พกพา เทคโนโลยีเสมือนจริง (Virtual Reality: VR) การเปลี่ยนแปลงทางกฎหมาย โรคระบาด ตลอดจนพัฒนาการรูปแบบของการชำระเงิน เช่น เทคโนโลยีบล็อกเชน และคริปโทเคอร์เรนซีเหล่านี้ได้เป็นปัจจัยผลักดันที่สำคัญทำให้การพนันในรูปแบบดั้งเดิม ยกตัวอย่าง เช่น คาสิโน ตู้สล็อต ลอตเตอรี่ บิงโก การพนันม้า การพนันกีฬาและการพนันอื่นๆ เป็นต้น ได้ปรับเปลี่ยนรูปแบบและเข้าถึงได้ง่ายขึ้นผ่านรูปการพนันออนไลน์และนับวันการพนันในรูปแบบใหม่นี้ก็ยิ่งได้รับความนิยมมากขึ้น ทั้งในแง่ จำนวนผู้เล่น ผู้ให้บริการ และเว็บไซต์หรือแอปพลิเคชัน

#### 2.3.1.1 ลักษณะของประชากร (ผู้เล่น)

จากข้อมูลของสมาคมเกมและการพนันของยุโรป (EGBA) ระบุไว้ว่า ในปีค.ศ.2020 ใน 27 ประเทศของยุโรปและสหราชอาณาจักรมีผู้เล่นการพนันออนไลน์ที่ยังเคลื่อนไหว (เล่นอย่างน้อย 1 ครั้งต่อปี) จำนวน 29 ล้านคน และจำนวนผู้คนที่วางเดิมหรือพนันออนไลน์จนถึงปีค.ศ.2020 ที่เก็บรวบรวม มีจำนวน 97.1 ล้านคน ส่วนประเทศสหรัฐอเมริกาอเมริกามีคนอเมริกัน 10% เล่นพนันออนไลน์ โดยเฉพาะการพนันกีฬาออนไลน์อย่างเดียวมีผู้เล่นถึง 19 ล้านคนในปีค.ศ.2021 (Statista,2022) โดยในจำนวนนั้นพบว่า

- ผู้เล่นส่วนใหญ่เป็นผู้ชาย ยกเว้น เกมบิงโก (ในประเทศอังกฤษ) ที่ส่วนใหญ่เป็นผู้หญิง (มากกว่าผู้ชาย)
- อายุเฉลี่ยระหว่าง 31-42 ปี (น้อยกว่าผู้เล่นแบบไม่ออนไลน์)
- มีระดับการศึกษาคือ
- รายได้สูงกว่ารายได้เฉลี่ยของคนทั่วไป



### 2.3.1.2 ช่องทางการเข้าถึง (Mode of Access) แบ่งเป็น 2 ช่องทางหลัก ได้แก่

1) **คอมพิวเตอร์ตั้งโต๊ะ** รูปแบบการเข้านี้เป็นรูปแบบการเข้าถึงการเล่นการพนันออนไลน์แต่เดิม ซึ่งในปัจจุบันนี้ การเข้าถึงการพนันออนไลน์ในรูปแบบนี้ก็ยังคงมีสัดส่วนสูงที่สุดเมื่อเทียบกับการเข้าถึงการเล่นการพนันออนไลน์ผ่านช่องทางอื่น ๆ (TechNavio,2022d)

2) **อุปกรณ์พกพา** เช่น มือถือหรือแท็บเล็ตถือเป็นหนึ่งอุปกรณ์ที่ได้รับความนิยมในการใช้เข้าถึงการเล่นการพนันออนไลน์สอดคล้องกับการพัฒนาเทคโนโลยีอุปกรณ์พกพาที่เจริญเติบโตอย่างรวดเร็ว (Zhang M, et al., 2018)

### 2.3.1.3 ปัจจัยที่เลือกเล่นการพนันออนไลน์

การเล่นพนันออนไลน์นั้นมีคุณสมบัติเฉพาะหลายประการที่แตกต่างจากการเล่นแบบดั้งเดิมอย่างชัดเจน ความแตกต่างที่เห็นได้ชัดคือ

1) ความสะดวกสบายในการเข้าไปเล่น และผู้เล่นสามารถเล่นเมื่อไรและที่ไหนก็ได้ที่ตนต้องการ แม้กระทั่งในขณะที่เล่นเสร็จแล้วต้องการเปลี่ยนเว็บไซต์ที่เล่นก็กระทำได้ง่าย

2) อัตราเงินรางวัลมักจะให้สูงกว่า การเล่นแบบดั้งเดิมเนื่องจากผู้ให้บริการมีต้นทุนค่าใช้จ่ายในการปฏิบัติการหรือดำเนินการรวมทั้งค่าใช้จ่ายอื่นๆ ที่เกี่ยวข้องที่ต่ำกว่าการให้บริการแบบดั้งเดิมหรือแบบมีสถานที่ให้บริการ

3) การเล่นพนันออนไลน์บางประเภท เช่น การเล่นพนันแบบอ้างอิงเหตุการณ์จริง (Betting Exchange) เหมาะกับการดำเนินการในรูปออนไลน์มากกว่าการเล่นแบบดั้งเดิมหรือไม่สามารถทดแทนด้วยการเล่นเดิมได้

4) ความนิยมชมชอบส่วนตัวเพื่อประโยชน์ในการเล่นการพนันหรือเพื่อความรู้สึกปลอดภัยและความมั่นใจ เช่น ผู้เล่นเพศหญิงบางคนต้องการแสดงตัวเป็นเพศชายในการเล่นเพื่อให้ดูจริงจัง หรือผู้เล่นชายบางคนต้องการแสดงตัวเป็นเพศหญิงเพื่อผลประโยชน์บางอย่างในการเล่นการพนันเป็นต้น (Griffiths,2003, 2006)

### 2.3.2 งานทบทวนวรรณกรรมต่างประเทศเกี่ยวกับการพนัน Metaverse

เมื่อเทคโนโลยีถูกพัฒนาจนเกิดเป็นสภาพแวดล้อมใหม่ที่ผู้คนสามารถนำโลกแห่งความเป็นจริงผสมผสานเข้ากับโลกดิจิทัลเสมือนจริงผ่านเครื่องมือต่างๆ เช่น การจำลองสภาพแวดล้อมจริงเข้าไปในโลกเสมือนจริง โดยจะตัดผู้ใช้งานออกจากสภาพแวดล้อม ณ ขณะนั้น (Virtual Reality: VR) และการรวมสภาพแวดล้อมจริงกับวัตถุเสมือนจริงเข้าด้วยกัน และผู้ใช้งานจะสามารถตอบสนองต่อสิ่งจำลองเหล่านั้น (Augmented Reality: AR) ทำให้

เกิดจักรวาลใหม่ที่เรียกว่า Metaverse ซึ่งจักรวาลดังกล่าวมีรูปแบบที่สามารถให้ผู้คนที่อยู่ต่างสถานที่กัน สามารถดำเนินกิจกรรมต่างๆร่วมกัน รวมไปถึงมีการตอบโต้กันได้ได้อย่างเสมือนจริงในห้วงเวลาเดียวกัน ซึ่งรูปแบบดังกล่าวถูกนำมาปรับใช้กับวิดีโอเกมออนไลน์ที่มีผู้เล่นหลายคนจำนวนมาก เกมบทบาทสมมุติที่สร้างบนโลกเสมือนจริง (Open-World game) และรูปแบบกิจกรรมอื่นที่เข้าร่วมกันกับ AR (Mystakidis,2022) ดังนั้น จึงทำให้ผู้พัฒนามีความพยายามที่จะยกระดับวงการการพนันให้เข้าสู่ Metaverse เพื่อเพิ่มโอกาสทางการแข่งขัน

เราจะเห็นได้ว่าใน 2-3 ทศวรรษที่ผ่านมาวงการการพนันได้มีการเปลี่ยนแปลงจาก Land-based ไปเป็น Online-based มากขึ้น เพื่อให้ นักพนันเข้าถึงการพนันได้เพิ่มขึ้น อีกทั้งการพนันในโลก Metaverse อาจจะมีกิจกรรมบางอย่างที่ช่วยเพิ่มความสนุกสนานให้กับนักพนันมากขึ้นอีกด้วยซึ่งการเปลี่ยนแปลง ดังกล่าว ในช่วงแรกจะต้องมีการปรับตัวทั้งในแง่ของนักพนันที่เรียนรู้รูปแบบการพนัน และผู้ที่มีหน้าที่กำกับดูแลที่เกี่ยวข้อง ทั้งในเชิงเศรษฐกิจ สังคม และกฎหมาย ที่ต้องปรับปรุงกฎระเบียบต่างๆ ให้เท่าทัน เพื่อรักษาความปลอดภัยของกับผู้บริโภค และสร้างรายได้ให้กับรัฐบาลผ่านการเก็บภาษี (Gambling in Metaverse,2022)

รายได้ที่ได้จากการพนันใน Metaverse นักพนันสามารถสร้างรายได้ออกมาเป็น 2 รูปแบบ คือ

1) Non-Fungible Token (NFT) หรือสินทรัพย์ดิจิทัล ซึ่งได้มาจากไอเทมที่เกิดจากเกม แต่ต้องนำไปซื้อขายแลกเปลี่ยนใน NFT Marketplace เพื่อเปลี่ยนเป็นเงินในสกุลเงินดิจิทัลอีกครั้ง

2) Fungible Token หรือสกุลเงินดิจิทัล ได้มาจากการชนะเกม หรือทำภารกิจในเกมสำเร็จ ซึ่งเงินที่ได้จะสามารถนำไปแลกเปลี่ยนเป็นไอเทมหรือแลกเปลี่ยนเป็นเงินได้ โดยสกุลเงินที่นิยมใช้ส่วนใหญ่จะเป็นเหรียญที่อยู่ในสกุลเงินที่อยู่ในระบบบล็อกเชนของ Ethereum และ Bitcoin ซึ่งแต่ละเกม อาจจะมีการสร้างสกุลเงินเพื่อใช้แลกเปลี่ยนไอเทมในเกม หรือแลกเปลี่ยนเป็นเงินได้ เช่น เหรียญ SAND จาก The Sandbox ที่สร้างบนระบบบล็อกเชนของ Ethereum มาตรฐาน ERC-20 เป็นต้น

ในส่วน of นักพนันที่ต้องการวางเงินคริปโทเคอร์เรนซี เป็นเงินเดิมพัน จะใช้วิธีการเปิดบัญชีโดยลงทะเบียนผ่านผู้ให้บริการกระเป๋าเงินดิจิทัล (Crypto wallet) เช่น MetaMask, Math Wallet , Coinbase, Alpha Wallet, Enjin Wallet เป็นต้น หลังจากนั้นทำการฝากสกุลเงินโดยทั่วไปจะนิยมฝากสกุลเงินที่เป็น Bitcoin และ Ethereum หลังจากนั้น ทำการโอนเงินเข้าไปยังเว็บไซต์การพนันเพื่อวางเดิมพันตามปกติ หลังจากที่ชนะหรือต้องการถอนเงินสามารถส่งคำสั่งถอนเงินเข้า Crypto wallet แล้วนำไปแลกเปลี่ยนเป็นเงินสดตามกฎหมายได้ โดยระยะเวลาในการถอนจากเดิมจะใช้เวลา 2-3 ชั่วโมงถึง 7 วันในการดำเนินการถอนเงิน แต่ถ้าเป็นในคริปโทเคอร์เรนซีจะได้รับเงินในทันที (Great Bridge Links, 2020)

### 2.3.2.1 ลักษณะของประชากร (ผู้เล่น)

งานวิจัยจากฟิลิปปินส์ทำการสำรวจกลุ่มผู้ตอบแบบสำรวจ เพศชาย (75%) ที่มีอายุระหว่าง 10-19 ปี และ 20-29 ปี (96%) พบว่า เกิดผลตอบแทนจากการเล่นเกม Axie ภายใน 1-3 เดือน โดยใช้เวลาเล่นเฉลี่ย 1-4 ชั่วโมงต่อวัน แต่กลับสร้างรายได้ที่เกือบจะเท่ากับเงินเดือนในงานประจำที่ทำอยู่ (Cruz,2021) เป็นสิ่งที่ดึงดูดให้ชาวฟิลิปปินส์มีความสนใจในการเล่นเกมนดังกล่าว (Francisco, Rodelas, & Ubaldo,2022)

### 2.3.2.2 ปัจจัยที่เลือกเล่นพนัน Metaverse

การใช้เทคโนโลยีบล็อกเชนเปิดโอกาสให้ผู้เล่นได้เป็นเจ้าของทรัพย์สินดิจิทัลมากขึ้น (สกุลเงินและ NFT) การจัดหาแหล่งรายได้ที่มีศักยภาพ จะเชื่อมโยงการเล่นที่มีทักษะมากขึ้นกับไอเทมหายากต่างๆ และจะทำให้ ราคาของสกุลเงินดิจิทัลที่เกี่ยวข้องกับเกมเพิ่มสูงขึ้น นอกจากนั้นแล้วรายได้จากการขาย NFT ยังสามารถถูก ส่งกลับไปยังเจ้าของผลงานได้ง่ายขึ้น และหลีกเลี่ยงปัญหาการละเมิดลิขสิทธิ์ และการละเมิดลิขสิทธิ์ที่สังเกตได้ก่อนที่จะมีการเปิดตัวเกม Free To Play (Davidovici-Nora, 2013) ในมุมมองของความเสียหายทางจิตวิทยา คือ อาจทำให้แรงจูงใจภายในเปลี่ยนจากความสนุกสนานเพลิดเพลิน หรือรู้สึกท้าทายที่ได้เล่นเกมนี้เป็นการมุ่งเน้นที่ผลลัพธ์ทางการเงินเป็นหลัก (Mills & Allen, 2020) (Peracchia , Presaghi, & Curcio, 2019)

ในมุมมองของแรงจูงใจภายนอก อาจส่งผลให้การควบคุมตนเองที่แย่งและพฤติกรรมการเล่นที่ไม่เหมาะสม (Mills & Allen, 2020) การวิจัยที่เกิดขึ้นใหม่ระบุว่าผลกระทบเหล่านี้อาจรุนแรงขึ้นในเกมประเภท P2E ในขณะที่เกมออนไลน์แบบดั้งเดิมได้รับการออกแบบมาเพื่อความเพลิดเพลิน (Aguila & Bartolata, 2022; De Jesus, et al., 2022) เป็นผลให้ผู้เล่นรายงานความต้องการที่มากขึ้นสำหรับสิ่งจูงใจทางการเงินภายในเกม ที่สร้างรายได้ ซึ่งมักจะต้องแลกมาด้วยความสนุกสนานอย่างแท้จริง (De Jesus, et al., 2022) ผลที่ตามมา ของแรงจูงใจภายนอกที่เพิ่มขึ้นอาจเป็นผู้เล่นที่มีส่วนร่วมในพฤติกรรม ซึ่งเกี่ยวกับการทำภารกิจการเล่นเกมที่ซ้ำๆ ไปเรื่อย เพื่อรับคะแนนเป็นสกุลเงินในเกมเพิ่ม (Columb, Griffiths, & Gara, 2022; King, Delfabbro, & Griffiths , 2010) ดังนั้น การเพิ่มความถี่และระยะเวลาในการเล่น และสร้างความเสี่ยงมากขึ้นที่จะเกิดอันตรายที่เกี่ยวข้องกับการเล่นเกมที่มากเกินไป

### 2.3.3 สรุปงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับอุปสงค์ของการพนันออนไลน์และ Metaverse

ปัจจัยด้านอุปสงค์ในการเล่นการพนันออนไลน์เกี่ยวข้องกับลักษณะของผู้เล่น ช่องทางการเข้าถึงการพนัน และปัจจัยที่กระตุ้นให้ผู้คนเลือกที่จะมีการเข้ามาเล่นการพนันออนไลน์ เช่น ความสะดวกสบายในการเข้าถึงเงินรางวัลที่สูงกว่า และประเภทของการพนันที่สอดคล้องกับ การพัฒนาเทคโนโลยีอุปกรณ์พกพาที่ทันสมัยและ

เจริญเติบโตอย่างรวดเร็วขึ้นในปัจจุบัน ในขณะที่ ผู้เล่นเกมพนันใน Metaverse จะสามารถสร้างรายได้ ในรูปตัวเงินดิจิทัล หรือ NFT ให้กับตัวเอง โดยเฉพาะอย่างยิ่งสำหรับผู้เล่นที่มีทักษะความสามารถในการหาไอเทมยากๆ ก็ยังสามารถสร้างรายได้เพิ่มมากขึ้น สิ่งนี้เป็นปัจจัยที่หลักและเปลี่ยนผู้เล่นหลายคนที่เคยเดิมเล่นเกมเพื่อสันตนาการให้เป็นผู้เล่นที่มุ่งหวังผลตอบแทนในรูปตัวเงินเป็นหลัก จนทำให้การเล่นเกมพัฒนากลายเป็นการเล่นพนันในเกมในรูปแบบต่างๆ ขึ้น ดังเช่นที่เกิดขึ้นกับผู้เล่นเกม Axie ในฟิลิปปินส์ เมื่อพวกเขาสามารถหารายได้จากการ เล่นเกมพอๆ กับเงินเดือนประจำแต่ใช้เวลาน้อยกว่าและด้วย รูปแบบของเกมที่ออกแบบมา เพื่อดึงดูดและให้คนใช้เวลาเล่นมากขึ้น เช่น การทำภารกิจในเกม ทำให้ผู้เล่นๆ เกมมากขึ้น จนกระทั่งติดสิ่งนี้ส่งผลกระทบต่อผู้เล่นในแง่ลบ เช่น การควบคุมตัวเอง ได้แย่งหรือพฤติกรรมการเล่นที่ไม่เหมาะสม หรือแม้กระทั่งการเล่นพนัน เป็นต้น

### บรรณานุกรมของการทบทวนวรรณกรรมการพนันด้านอุปสงค์

- Aei. (2022). The Dark Side of the Metaverse, Part 1. Retrieved from <https://www.aei.org/technology-and-innovation/the-dark-side-of-the-metaverse-part-i/>
- Auer, M., Malischnig, D., & Griffiths, M. D. (2020). Gambling Before and During the COVID-19. *International Journal of Mental Health and Addiction*.
- Aguila, D. A., & Bartolata, J. M. (2022). AXEing the Axie Infinity (AI): The AI of Modern Gaming, Business Model Strategem, and Global Economy Towards Cryptocurrency Era.
- Binde, P. (2013). Why people gamble: a model with five motivational dimensions. *International Gambling Studies* 13:1, 81-97.
- BitEdge. (2022). *Crypto gambling laws and jurisdictions*. Retrieved from BitEdge: <https://bitedge.com/blog/crypto-gambling-laws-and-jurisdictions/>
- Black, N., Swanton, T. B., Burgess, M. T., Gainsbury, S. M., & Blaszczynski, A. (2021). The impact of the COVID-19 shutdown on gambling in Australia Preliminary results from Wave 1 cross-sectional survey. *Journal of Gambling Studies*, 468-476.
- Bonny-Noach H. (2022). Differences Between Illegal and Legal Gamblers in Israel: Gambling Behavior, Motivation, and Substance Use. *Journal of gambling studies*, 10.1007/s10899-022-10142-6. Advance online publication. <https://doi.org/10.1007/s10899-022-10142-6>
- Columb, D., Griffiths, M. D., & Gara, C. O. (2022). Online gaming and gaming disorder: more than just a trivial pursuit. *Ir J Psychol Med*, 1-7.
- Davidovici-Nora, M. (2013). Innovation in business models in the Video Game Industry: Free-to-Play or the gaming experience as a service. *The Computer Games Journal* 2(3), 22-51.
- De Jesus, S. B., Austria, D., Marcelo, D. R., Ocampo, C., Tibudan, A. J., & Tus, J. (2022). Play-to-Earn: A Qualitative Analysis of the Experiences and Challenges Faced By Axie Infinity Online Gamers Amidst the COVID-19 Pandemic. *International Journal of Psychology and Counseling*, 391-424.
- Delfabbro, P., Delic, A., & King, D. L. (2022). Understanding the mechanics and consumer

risks associated with play-to-earn (P2E) gaming.

*Journal of Behavioral Addictions*, 716-726.

Donati, M. A., Cabrini, S., Capitanucci, D., Primi, C., Smaniotto, R., Avanzi, M., . . . Roaro, A. (2020).

Being a Gambler during the COVID-19 Pandemic: A Study with Italian Patients and the Effects of Reduced Exposition. *International Journal of Environmental Research and public health*.

Francisco, R. D., Rodelas, N. C., & Ubaldo, J. E. (2022). The perception of Filipinos on the advent of cryptocurrency and non-fungible token (NFT) games.

*International Journal of Computing Sciences Research*, 1005-1018.

Frisone, F., Alibrandi, A., & Settineri, S. (2020). Problem gambling during Covid-19. *Mediterranean Journal*.

Gainsbury, S. M., & Blaszczynski, A. (2017). How Blockchain And Cryptocurrency

Technology Could Revolutionize Online Gambling. *Gaming Law Review*, 482-492.

Gambling in Metaverse. (2022). *About Gambling in Metaverse*. Retrieved from Gambling in Metaverse: <https://gamblinginmetaverse.com/about/>

Great Bridge Links. (2020). *All You Need To Know About Gambling With Cryptocurrency*.

Retrieved from Great Bridge Links: <https://greatbridgelinks.com/all-you-need-to-know-about-gambling-with-cryptocurrency>

Griffiths, M.D. (2003). The therapeutic use of videogames in childhood and adolescence. *Clinical Child Psychology and Psychiatry*, 8, 547-554.

Griffiths, M.D. (2006). The lost gamblers: Problem gambling. *Royal Statistical Society*, 3(1), 13-15.

Hodgins, D. C., & Stevens, R. M. (2021). The impact of COVID-19 on gambling and gambling. [www.co-psychiatry.com](http://www.co-psychiatry.com), 333-343.

J. Cruz, et al. (2021). "Explaining the Belt and Road in the Philippines: Elite Consolidation, Construction Contracts, and Online Gambling Capital." in *Research Handbook on the Belt and Road Initiative*. Liow, J., J. Hong, and G. Xue (eds.). Cheltenham, UK: Edward Elgar Publishing.

J.P.Morgan. (2022). Opportunities in the metaverse How businesses can explore the metaverse and navigate the hype vs. reality. Retrieved from

- jpmorgan.com/onyx: <https://www.jpmorgan.com/content/dam/jpm/treasury-services/documents/opportunities-in-the-metaverse.pdf>
- K.C.WintersT.ChungR.StinchfieldJ.D.KasselM.Conrad. (2012). Addictions and Adolescence. *Encyclopedia of Human Behavior (Second Edition)*, 9-21.
- King, D., Delfabbro, P., & Griffiths , M. (2010). Video Game Structural Characteristics: A New Psychological Taxonomy. *International Journal of Mental Health and Addiction volume 8*, 90-106.
- Mills, D. J., & Allen, J. J. (2020). Self-determination theory, internet gaming disorder, and the mediating role of self-control. *Computers in Human Behavior*, 1-12.
- Mystakidis, S. (2022) Metaverse. *Encyclopedia*, 2, 486-497.  
<https://doi.org/10.3390/encyclopedia2010031>
- Peracchia , S., Presaghi, F., & Curcio, G. (2019). Pathologic Use of Video Games and Motivation: Can the Gaming Motivation Scale (GAMS) Predict Depression and Trait Anxiety? *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 1-13.
- Public Health England. (2019). *Risk factors for gambling and harmful gambling: an umbrella review A review of systematic reviews and meta-analyses*. London: Public Health England.
- Statista Research Department. (2022, November 22). *Online gambling in the U.S. - statistics & facts*. Retrieved from statista:  
<https://www.statista.com/topics/1368/gambling/#topicOverview>
- Stylianios Mystakidis. (2022). Metaverse. *Encyclopedia*, 486-497.
- Technavio. (2022). *Online Gambling Market in US Growth, Size, Trends, Analysis Report by Type, Application, Region and Segment Forecast 2022-2026*. Illinois: Technavio.
- Zhang, M., Yang, Y., Guo, S., Cheok, C., Kim Eng Wong, & Kandasami, G. (2018). Online Gambling among Treatment-Seeking Patients in Singapore: A Cross-Sectional Study. *Int J Environ Res Public Health*15(4) , 832.
- กนกวรรณ มะโนรมย์, ปิ่นวดี ศรีสุพรรณ และวัชรี ศรีคำวิถึ. (2560) พนันวัยใส: กรณีศึกษา เยาวชนที่เคยอยู่ในสถานพินิจและคุ้มครองเด็กจังหวัดอุบลราชธานี. ฐานข้อมูลงานวิจัยของศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน

กนกวรรณ มะโนรัมย์ และคณะ. (2564). การพนันในอีสาน: มองผ่านบริบทวัฒนธรรมความเชื่อและวัฒนธรรมการเมือง. ฐานข้อมูลงานวิจัยของศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน

ชัยยนต์ ประดิษฐ์ศิลป์, นักรบ เกียรติอ่ำ, วงธรรม สรณะ และชวงค์ อุบลาลี. (2556). โครงการศึกษาเครือข่ายชนชั้นนำทางเศรษฐกิจการเมือง กระบวนการและผลกระทบของบ่อนคาสีโนตามแนวชายแดนไทย-กัมพูชา ในเขตจังหวัดภาคตะวันออก. ฐานข้อมูลงานวิจัยของศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน

ทองใบ สิงสีทา (2555). การพนันชนไก่ พื้นที่จังหวัดสุพรรณบุรี. ฐานข้อมูลงานวิจัยของศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน  
ธัชพันธ์ โกมลไพศาล. (2564) การศึกษาอาการติดพนันของนักพนันทั่วประเทศไทยจากสำรวจสถานการณ์พฤติกรรมและผลกระทบจากการพนันในประเทศไทย ประจำปี 2562. ฐานข้อมูลงานวิจัยของศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน

พินิจ ลาภธนานนท์, รัตนา จารุเบญจ, อังคณา ชินเดช และนเรนทร์ ตุนทกิจ. (2554). การศึกษาสถานการณ์พฤติกรรม และผลกระทบการพนันในประเทศไทย. ฐานข้อมูลงานวิจัยของศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน

วศิน ปัญญาวุธตระกูล และสุพรรณิ เกื้อนกลาด. (2555). โครงการศึกษาการพนันกับการแข่งเรือยาวประเพณี. ฐานข้อมูลงานวิจัยของศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน

วศิน ปัญญาวุธตระกูล, ชัยพงษ์ สำเนียง และสถาปนิก นามวงษ์นิเวศ (2565) วัฒนธรรมและการปรับตัวของรูปแบบการพนันในเขตภาคเหนือ. ฐานข้อมูลงานวิจัยของศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน

สมประวิณ มั่นประเสริฐ. (2554). การศึกษาสถานการณ์ พฤติกรรม และผลกระทบการพนันในประเทศไทย การศึกษาเชิงปริมาณด้วยแบบจำลองทางเศรษฐศาสตร์. ฐานข้อมูลงานวิจัยของศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน

สุริยัน บุญแท้. (2562) โครงการสำรวจพฤติกรรมรับชมและเล่นการพนันทายผลฟุตบอลโลก 2018 ของกลุ่มนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย อาชีวศึกษา และนักศึกษามหาวิทยาลัย. ฐานข้อมูลงานวิจัยของศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน

สุวรรณา กลั่นแสง. (2555). การพนันชนไก่ พื้นที่จังหวัดสมุทรสงคราม. ฐานข้อมูลงานวิจัยของศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน



อับดุลลาตีฟ การี (2559) 'นกรงหัวจุก' พนันพื้นบ้านในสังคมมุสลิมสามจังหวัดชายแดนภาคใต้. ฐานข้อมูลงานวิจัยของศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน

อิทธิพัทธ์ สุวทันพรกุล (2559) การพนันแฝงในงานวัด : กระบวนการเปลี่ยนสภาพของกิจกรรมงานวัดและผลกระทบที่มีต่อพฤติกรรมการเล่นพนันของเยาวชนไทย. ฐานข้อมูลงานวิจัยของศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน

อิสรา อุปลัมภ์. (2559) ความเชื่อทางศาสนา การปฏิบัติทางศาสนาและการเล่นพนันของพุทธศาสนิกชนชาวไทยที่ไปวัดในกรุงเทพมหานคร. ฐานข้อมูลงานวิจัยของศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน

### ภาคผนวกของการทบทวนวรรณกรรมการพนันด้านอุปสงค์

ตารางที่ 2.2 ปัจจัยเสี่ยงต่อการพนันและการติดพนัน 45 ปัจจัย

ปัจจัยเสี่ยง (Risk Factor)			
ปัจจัยที่มีอิทธิพลโดยอ้อม (Distal Individual Influences)			
1.	ความหุนหันพลันแล่น (Impulsivity)	2.	เพศ (Gender)
3.	อายุ (Age)	4.	เชื้อชาติ (Ethnicity)
5.	การควบคุมอารมณ์ (Emotional Regulation)	6.	โรคสมาธิสั้น (Attention Deficit Hyperactivity Disorder: ADHD)
7.	พันธุศาสตร์ (Genetics)	8.	การรับรู้ความเสี่ยง (Risk Perception)
9.	การย้ำทำ (Compulsivity)	10.	ความเข้มแข็งของอัตตา (Ego Strength)
11.	รูปแบบการเผชิญปัญหา (Coping Styles)	12.	ความยอมรับความเสี่ยง (Risk Taking)
ปัจจัยที่มีอิทธิพลโดยอ้อม (Distal Individual Influences)			
13.	ผลการเรียนไม่ดี (Poor Academic Performance)	14.	ศาสนา (Religion)
15.	รูปแบบความคิดที่บิดเบือน (Cognitive distortions)		
ปัจจัยที่มีอิทธิพลโดยตรง (Proximal individual Influences)			
16.	การใช้สารเสพติด (Substance use)	17.	ปัญหาสุขภาพจิต (Mental health Problems)
18.	สถานะการสมรส (Marital Status)	19.	รายได้ (Income)
20.	ความผิดปกติของระบบประสาท (Neurological disorders treatment)	21.	การจ้างงาน (Employment)
22.	สุขภาพกาย (Physical Health)	23.	จำนวนเงินที่ได้หรือสูญเสียจากการพนัน (Money Spent/lost/won)
24.	เศรษฐกิจฐานะ (Socioeconomic status)	25.	อายุเมื่อเริ่มเล่นพนัน (Age of onset)
26.	จำนวนกิจกรรมการพนัน (Number of gambling activities)	27.	พฤติกรรมต่อต้านสังคม (Antisocial Behavior)
28.	ความขาดแคลนเชิงสัมพัทธ์ (Personal Relative Deprivation)	29.	ความชอกช้ำทางจิตใจ (Trauma)
30.	ความรุนแรงของการติดพนัน (Problem Gambling Severity)	31.	ความรุนแรง (Violence)

ปัจจัยเสี่ยง (Risk Factor) (ต่อ)			
ครอบครัวหรือสังคม (Family or Social)			
34.	อิทธิพลครอบครัว (Family Influences)	35.	อิทธิพลของเพื่อน (Peer Influences)*
36.	การทารุณกรรมเด็ก (Child Maltreatment)	37.	การสนับสนุนทางสังคม (Social Support)
38.	ความรุนแรงในคูรััก (Intimate Partner Violence)		
อิทธิพลของชุมชน (Community influences)			
39.	การเข้าถึง (Accessibility)	40.	ประเภทโรงเรียน (School Type)
41.	ความหนาแน่นของการพนัน (Density to Gambling)	42.	ความใกล้เคียงของกิจกรรมการพนัน (Proximity to Gambling)
43.	การโฆษณาและการตลาด (Advertising and Marketing)	44.	ความเร็วของการเล่นการพนัน (Speed of Play)
45.	ประเภทของการพนัน (Types of Gambling)		
32.	ความก้าวร้าว (Aggression)	33.	ลักษณะวัฒนธรรม (Acculturation)

## บทที่ 3

### ทบทวนวรรณกรรมการพนันด้านอุปทาน (Supply)

ความก้าวหน้าและการเข้าถึงโทรศัพท์สมาร์ทโฟนและอินเทอร์เน็ต รวมถึงการแพร่ระบาดของโรคโควิด-19 นับว่ามีส่วนทำให้อุปทานของการพนัน อันได้แก่ ผู้ประกอบธุรกิจการพนันทั้งถูกและผิดกฎหมาย รูปแบบและวิธีการเล่นพนัน และวิธีการจ่ายเงินเปลี่ยนแปลงไปอย่างมาก โดยเฉพาะการแพร่ขยายอย่างรวดเร็วของการพนันออนไลน์ คณะผู้วิจัยจึงได้ทำการทบทวนวรรณกรรมเรื่องอุปทานของการพนันทั้งในไทยและต่างประเทศ ก่อนจะสรุปความเชื่อมโยงระหว่างงานวิจัยด้านการพนันออนไลน์ในภาษาไทยและภาษาอังกฤษช่วงก่อนและระหว่างการระบาดของโควิด-19 โดยในส่วนของงานวิจัยภาษาไทยนั้น ได้รวบรวมและคัดกรองข้อมูลจากงานวิจัยของศูนย์ศึกษาการพนัน และทำการแบ่งรูปแบบของการพนัน มีรายละเอียดดังนี้

#### 3.1 อุปทานในการพนันประเภทต่างๆจากวรรณกรรมของไทย

มีหลายคนเชื่อว่าการพนันเป็นการผ่อนคลายความเครียดในรูปแบบหนึ่ง ซึ่งการพนันมีรูปแบบการเล่นที่แตกต่างกันออกไปตามวัฒนธรรมท้องถิ่นของภูมิภาค ตามความนิยมของยุคสมัย ตามความสนใจของผู้บริโภค หรือตามเหตุการณ์บ้านเมืองที่เกิดขึ้นในเวลานั้น และสำหรับการพนันในประเทศไทยก็จะมีลักษณะคล้ายคลึงกับรูปแบบการพนันในต่างประเทศ เช่น ลอตเตอรี่ พนันชนไก่ คาสีโน พนันฟุตบอล เป็นต้น และมีรูปแบบที่เป็นเอกลักษณ์เฉพาะตามท้องถิ่นนั้น เช่น พนันบุญบังไฟ เป็นต้น ผู้วิจัยได้ทำการแบ่งประเภทการพนันออกเป็น 6 ประเภทใหญ่โดยมีรายละเอียด ดังนี้

##### 3.1.1 สลากกินแบ่งรัฐบาล

สลากกินแบ่งรัฐบาลเป็นกิจการผูกขาดโดยรัฐ (รัตพงษ์ สอนสุภาพและคณะ, 2559) ซึ่งมีสำนักงานสลากกินแบ่งรัฐบาลเป็นองค์กรที่รับผิดชอบในการบริหารและจัดสรรสลากให้กับพื้นที่ส่วนกลาง (ผู้แทนจำหน่ายสลาก, ผู้แทนจำหน่ายสลากรายย่อย และองค์กรการกุศล) และส่วนภูมิภาค (ผู้แทนจำหน่ายสลาก และผู้แทนจำหน่ายสลากรายย่อย) (รัตพงษ์ สอนสุภาพและคณะ, 2554) โดยโครงสร้างของการผลิตและจำหน่ายสลากกินแบ่งรัฐบาลช่วงก่อนปี พ.ศ.2558 ใช้วิธีการจัดสรรโควตาให้กับองค์กรต่างๆ พบว่า เกิดความซ้ำซ้อน และเกิดความไม่เป็นธรรมในการจัดสรรสลากกินแบ่งรัฐบาลเพราะถูกแทรกแซงจากผู้มีอำนาจ ทำให้ในช่วงปีพ.ศ.2559-2562 สำนักงานสลากฯได้เปลี่ยนวิธีการจัดสรรสลากกินแบ่งรัฐบาลใหม่โดยจำนวนที่ผลิตจะเป็นไปตามความต้องการของผู้ค้าเป็นหลัก และแบ่งตลาดออกเป็น 2 ช่องทาง คือ ช่องทางตัวแทนจำหน่าย และช่องทางจองล่วงหน้า ทำให้ยอดการ

จัดพิมพ์สลากกินแบ่งรัฐบาลเกิดความไม่คง ที่ขาดเสถียรภาพ และกลับเข้าสู่ปัญหาเดิมที่เคยเป็นมา ทำให้ตั้งแต่ปี พ.ศ.2562-ปัจจุบัน กำหนดให้มีการผลิตสลากกินแบ่งรัฐบาลไม่เกิน 100 ล้านฉบับต่องวด แบ่งเป็น สลากกินแบ่งรัฐบาลแบบพิมพ์ 81.3 ล้านฉบับ และสลากดิจิทัล 18.6 ฉบับ (ข้อมูล ณ วันที่ 30 พฤษภาคม พ.ศ.2566) เพื่อเป็นการรักษาเสถียรภาพของการจำหน่ายสลากกินแบ่งรัฐบาลจึงกำหนดให้มีการออกรางวัล 2 ครั้งต่อเดือน

สำหรับผู้ที่เกี่ยวข้องกับธุรกิจสลากกินแบ่งรัฐบาล (รัตพงษ์ สอนสุภาพและคณะ,2564) จะแบ่งออกเป็น 3 กลุ่ม คือ กลุ่มผู้ได้รับจัดสรรสลาก (องค์กร, สมาคม, นิติบุคคล และส่วนราชการ) จะได้รับสลากกินแบ่งรัฐบาลจากแหล่งผลิตในราคาต้นทุนที่ 70.4 บาทต่อฉบับ ผู้ได้รับจัดสรรสลากจะการขายโควตาที่มีจำนวนมาก (Big Lot) ให้กับกลุ่มนายหน้า (นักธุรกิจ นักการเมือง หรือผู้แทนจำหน่ายสลาก เช่น ยี่ปี่วรายใหญ่) ในราคา 75 บาทต่อฉบับ กลุ่มนายหน้าจะทำการรวบรวมสลากกินแบ่งรัฐบาลและนำมาคัดแยกเป็นชุดต่าง ๆ เพื่อขายต่อให้กับกลุ่มผู้ค้าสุดท้าย (ผู้แทนจำหน่ายสลากรายย่อย) โดยกลุ่มผู้ค้าสุดท้ายจะถูกแบ่งออกเป็น 2 กลุ่มย่อย ๆ คือ ยี่ปี่วขนาดกลางหรือขาปี่วกลางเล็ก หากผู้ขายพอจะมีเงินทุนหมุนเวียนก็จะรับซื้อสลากฯในราคา 80-85 บาทต่อฉบับ แล้วนำมาขายต่อให้กับกลุ่มผู้ค้ารายย่อยที่เดินขายสลาก ในราคา 85-90 บาทต่อฉบับขึ้นอยู่กับความนิยมของเลข ทำให้ราคาสลากฯมีความแตกต่างกันออกไปตามสถานที่ขาย (ศูนย์วิจัยเพื่อการพัฒนาสังคมและธุรกิจ,2017) ถ้าตั้งขายหน้ากองสลากฯราคาขายจะเป็นไปตามที่สำนักงานสลากฯควบคุม (80 บาทต่อฉบับ) แต่ถ้าพบในสถานที่ทั่วไป (ย่านการค้า/ ตลาดและชุมชน/ หมู่บ้าน)ราคาที่วางขายอยู่ระหว่าง 100-120 บาทต่อฉบับ และหากพบในวัดหรือศาสนสถานต่าง ๆ ราคาขายอาจจะเพิ่มสูงถึง 150 บาทต่อฉบับ โดย 25% ของรูปแบบการขายเป็นการเร่ขายไปเรื่อย ๆ ตามสถานที่ต่าง ๆ (ศูนย์วิจัยเพื่อการพัฒนาสังคมและธุรกิจ,2557)

ภายหลังจากการเกิดสถานการณ์การแพร่ระบาดโควิด-19 ทำให้ธุรกิจสลากกินแบ่งรัฐบาลต้องทำปรับตัวจากงานวิจัยของรัตพงษ์ สอนสุภาพ และคณะ (2564) พบว่า มีการปรับตัวจากการขายแบบดั้งเดิมมาเป็นสลากกินแบ่งรัฐบาลออนไลน์ ทำให้บริษัทเอกชนหลายรายมีความพยายามที่จะเป็นตัวกลางในการขายสลากกินแบ่งรัฐบาลผ่านดิจิทัลแพลตฟอร์มจากโซเชียลมีเดียต่าง ๆ เช่น มังกรฟ้าลอตเตอรี่, เสือแดงลอตเตอรี่ออนไลน์จำกัด (กองสลาก.com) และอาม่าลอตโต้ออนไลน์ เป็นต้น ขายในราคา 80 บาทต่อฉบับหรือสูงกว่านั้น ซึ่งถือได้ว่าเป็นช่องทางที่ได้รับความนิยมอย่างมากในฝั่งผู้ขายเองก็ได้รับผลตอบแทนที่คุ้มค่ากับการลงทุน ถึงแม้ว่าธุรกิจจะถูกหักท้วงจากสำนักงานสลากฯ ในเชิงกฎหมาย แต่ธุรกิจก็ยังคงเดินหน้าต่อแสดงให้เห็นว่าผู้ค้ารายใหญ่มีอิทธิพลเหนือกว่าสำนักงานสลากฯของไทย

สำหรับในต่างประเทศการพนันที่เทียบเท่ากับสลากกินแบ่งรัฐบาลในไทยก็คือ ลอตเตอรี่ ในปัจจุบันมีขายได้ทั้งแบบดั้งเดิมและออนไลน์นั้น มีรูปแบบการบริหาร 2 แบบ คือ เป็นกิจการที่รัฐบาลรับผูกขาดทำเอง หรือให้สัมปทานกับบริษัทเอกชนแห่งใดแห่งหนึ่งทำ โดยบริษัทดังกล่าวจะจ่ายค่าสัมปทานหรือส่วนแบ่งกำไรให้รัฐบาล การพนันประเภทลอตเตอรี่ส่วนใหญ่จะเน้นตลาดภายในประเทศ แต่ในบางประเทศอนุญาตให้ขายข้ามประเทศได้

เช่นกัน รัฐบาลที่ทำธุรกิจลอตเตอรี่ออนไลน์ เช่น ออสเตรเลีย สหราชอาณาจักร ฝรั่งเศส สวีเดน หรือจะเป็นในอเมริกาเหนือมีบริษัท Atlantic Lottery Corporation ที่มีฐานในแคนาดาเป็นเอเยนต์ขายลอตเตอรี่ เป็นต้น การที่รัฐบาลทำเองหรือรัฐบาลหนุนหลังทำให้ลอตเตอรี่เป็นที่น่าเชื่อถือ แต่ในปัจจุบันที่มีการแข่งขันจากธุรกิจเอกชนขนาดใหญ่มากขึ้นทำให้ลอตเตอรี่ของหน่วยงานรัฐบาลบางแห่งแข่งขันสู้ลอตเตอรี่เอกชนที่ขายข้ามประเทศไม่ค่อยได้เพราะส่วนแบ่งในตลาดลดลง ทำให้รัฐบาลยุโรปหลายแห่งเลิกใช้นโยบายผูกขาดโดยรัฐเปลี่ยนไปใช้ระบบให้สัมปทานหรือออกใบอนุญาตให้บริษัทเอกชนแทน

### 3.1.2 หวยใต้ดิน

หวยใต้ดินถือเป็นการพนันที่ผิดกฎหมาย และเป็นที่นิยมเล่นอย่างกว้างขวางเพราะลงทุนต่ำแต่มีโอกาสได้รับเงินรางวัลสูงกว่าสลากกินแบ่งรัฐบาล มักจะอาศัยความสัมพันธ์ที่ใกล้ชิดเป็นตัวเชื่อมทางสังคมระหว่างเจ้ามือกับผู้ซื้อที่ส่วนใหญ่เจ้ามือหวยมักจะเป็นญาติ คนในชุมชน หรือคนรู้จักของญาติหรือคนในชุมชนอีกชั้นหนึ่ง ชาวบ้านส่วนใหญ่มีความเชื่อว่าหวยใต้ดินไม่ใช่การพนัน เป็นแค่การเสี่ยงโชคเท่านั้น และไม่ใช่ว่าเรื่องผิดกฎหมายทำให้การเล่นหวยใต้ดินกลายเป็นวัฒนธรรมหนึ่งของสังคมไทย สำหรับในปี พ.ศ.2546 รัฐบาลมีความพยายามที่จะนำหวยใต้ดินมาไว้บนดิน และได้รับผลตอบรับที่ดีมาก ทำให้พฤติกรรมของผู้บริโภคเปลี่ยนมาซื้อหวยบนดินทำให้ยอดซื้อสลากกินแบ่งรัฐบาลและหวยใต้ดินลดลง แต่ต่อมา ถูกแทรกแซงโดยนักการเมืองและข้าราชการทำให้เงินไม่ถูกใช้ไปกับกลุ่มเป้าหมายที่วางไว้คือประชาชนกลุ่มยากจนทำให้หวยบนดินต้องถูกยกเลิกไปในที่สุด

ลักษณะของการทำธุรกิจหวยใต้ดินจะมีลักษณะการทำงานเป็นเครือข่าย มีการแบ่งผลประโยชน์ระหว่างผู้ค้ และกระจายผลประโยชน์ได้อย่างยุติธรรมแม้ว่าหวยใต้ดินจะอยู่นอกกฎหมายที่ควบคุมก็ตาม การกำหนดทิศทางการธุรกิจจะขึ้นกับผู้มีส่วนได้ส่วนเสียในธุรกิจหวยใต้ดิน จากงานวิจัยของนพนันท์ วรรณเทพสกุล (2554) สามารถแบ่งผู้มีส่วนได้ส่วนเสียออกเป็น 2 กลุ่ม คือ กลุ่มผู้มีส่วนได้ส่วนเสียทางตรง (กลุ่มผู้ค้าในธุรกิจหวยใต้ดิน) และกลุ่มผู้มีส่วนได้ส่วนเสียทางอ้อม (ราชการ ชุมชน ตำรวจ และนักการเมือง) สำหรับกลุ่มผู้มีส่วนได้ส่วนเสียทางตรงจะถูกแบ่งออกเป็น 4 กลุ่มย่อย คือ เจ้ามือใหญ่ ,เจ้ามือย่อย (ยี่ปี่ว) ,คนขายหวย (ก๊ก) และคนขายหวยทั่วไป เมื่อมีการซื้อขายหวยใต้ดินเกิดขึ้น ยอดการขายหวยใต้ดินทั้งหมดจะถูกแบ่งออกเป็น 2 ส่วน คือ 70-75% จะถูกจัดสรรเป็นรูปของเงินรางวัลเลขท้าย 2 ตัว เลขท้าย 3 ตัว หรือเลขท้าย 3 ตัวของรางวัลที่ 1 ส่วนอีก 25-30% จะเป็นรายได้ของเครือข่ายหวยใต้ดิน โดยเจ้ามือใหญ่จะเป็นผู้รับมาจัดสรรแบ่งเป็นเจ้ามือใหญ่จะเก็บไว้เป็นอย่างต่ำ 3-5% ของยอดขายทั้งหมดเป็นค่าดำเนินการและค่าคุ้มครอง และจะทำการส่งต่อผลตอบแทนเป็นอัตราส่วนลด 25-27% ให้กับยี่ปี่วที่ขึ้นตรงกับเจ้ามือโดยตรง ยี่ปี่วจะเก็บส่วนต่าง 5% เป็นค่าบริหารจัดการ แล้วส่งต่อให้กับเครือข่ายลำดับถัดไปก็คือ ก๊ก โดยก๊กจะได้รับผลตอบแทนเป็นอัตราส่วนลด 20% และก๊กจะส่งต่อให้กับเครือข่ายของตน คือ คนขายหวยทั่วไปหรือเด็กเดินโพยในระดับอัตราส่วนลด 10%

นอกจากนี้ยังพบว่า เจ้ามือหวยจะปรับตัวตามสภาพเศรษฐกิจและสังคมได้อย่างรวดเร็วขึ้น โดยงานวิจัยของสังคีต และคณะ (2546) พบว่า เจ้ามือสมัยใหม่จะได้รับการสืบทอดจากเจ้ามือรุ่นก่อนๆ โดยมีมักจะอายุราว 30-40 ปี มีประวัติการศึกษาที่ดี และเป็นที่ยอมรับของสังคมทำให้เป็นที่ยอมรับในกลุ่มคนชนชั้นกลาง และมักจะหาช่องทางในการเพิ่มอำนาจทั้งทางเศรษฐกิจและการเมืองควบคู่กันไป เจ้ามือรายใหญ่จะอยู่ในจังหวัดที่มีการเติบโตทางเศรษฐกิจสูง ส่วนเจ้ามือรายย่อย ๆ จะอยู่ในระดับอำเภอเพิ่มมากขึ้น ส่วนวิจัยของรัตพงษ์ สอนสุภาพ และคณะ (2559) ได้กล่าวว่า เจ้ามือใหญ่จะหารายได้จากผู้ซื้อหวยใต้ดินเพิ่มเติมจากการปล่อยกู้โดยกำหนดอัตราดอกเบี้ยให้ต่ำกว่าแหล่งกู้เงินทั่วไป โดยมีมุ่งหวังผลที่จะสร้างความสัมพันธ์อันดีกับผู้ซื้อ นอกจากนี้ มีการเกิดของธุรกิจแบบใหม่ขึ้นในวงการหวยใต้ดิน คือ ธุรกิจเลขเด็ด ที่นำเสนอในรูปแบบสื่อสิ่งพิมพ์ต่างๆ ที่ได้รับการยอมรับอย่างแพร่หลายซึ่งกลายเป็นหนึ่งในเครื่องมือที่ช่วยขยายฐานลูกค้าให้มาซื้อหวยกันมากขึ้น (วัฒนา สุกัณศีล, 2562)

สำหรับกลุ่มผู้มีส่วนได้ส่วนเสียทางอ้อม (นพนันท์ วรรณเทพสกุล, 2554) กลุ่มบุคคลที่ได้รับประโยชน์สูงสุดคือ ตำรวจ โดยจะได้รับผลตอบแทนในรูปแบบเงินสินบนหรือส่วย และพึ่งพาผู้มีอิทธิพลหรือนักการเมืองในท้องถิ่น (ส.จ., ส.ท.ม นายก อบจ. หรือ ส.ส.) หรือผู้ที่สามารถคุ้มครองในการทำธุรกิจใต้ดินซึ่งวิธีการดังกล่าวก่อให้เกิดเป็นระบบระบบอุปถัมภ์ทางการเมือง

พัฒนาการของหวยใต้ดินเพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่อง (นพนันท์ วรรณเทพสกุล, 2554) ซึ่งในปัจจุบันให้บริการผ่านอินเทอร์เน็ตทำให้เกิดโอกาสในการขายสินค้าใหม่ๆ มากขึ้น (หวยใต้ดิน หวยหุ้น) แม้ว่าในช่วงแรกจะไม่ค่อยประสบความสำเร็จมากนักแต่ภายหลังจากที่โทรศัพท์มือถือเริ่มเข้าถึงกลุ่มคนในชนชั้นที่หลากหลายมากขึ้น ทำให้โอนเงินสะดวกสบายมากขึ้น เจ้ามือหวยสามารถเพิ่มฐานลูกค้าจากช่องทางอิเล็กทรอนิกส์ต่างๆ ได้มากขึ้น ในขณะเดียวกันก็จำเป็นต้องปรับปรุงการให้บริการให้มีความรวดเร็ว แม่นยำและเข้าถึงได้ง่ายมากขึ้นด้วย ดังนั้นการใช้เครื่องมือต่างๆ ที่เป็นประโยชน์ต่อการซื้อขายหวย ประกอบด้วย โทรศัพท์ สำหรับส่งคำสั่งซื้อมายังผู้ขายหวยเป็นช่องทางในการแจ้งข่าวสารต่างของเจ้ามือ และแจ้งเตือนเพื่อป้องกันการถูกจับผ่านเจ้าหน้าที่รับส่วย เครื่องถ่ายเอกสาร เครื่องโทรสารหรือแฟกซ์ เป็นเครื่องมือที่ใช้สำหรับการคัดลอกและส่งเอกสารที่สำคัญในเครือข่ายที่มีความแม่นยำไม่มีการคาดเคลื่อน ซึ่งปัจจุบันเครื่องดังกล่าวถูกแทนที่ด้วยโทรศัพท์มือถือถ่ายรูปได้ และแอปพลิเคชัน ที่นิยมใช้จะมี 2 แอปพลิเคชัน คือ โไลน์ เพื่อการสั่งซื้อ รับ-ส่งโพยหวย และแจ้งจำนวนยอดเงินที่คนเดินโพยต้องจ่ายให้กับเจ้ามือ และแอปพลิเคชันธนาคาร เพื่อทำธุรกรรมทางการเงิน จะเห็นได้ว่าจากเครื่องมือสื่อสารที่ทันสมัยทำให้หน้าที่ของคนเดินโพยจะถูกลดบทบาทลง จากการที่เจ้ามือหวยใต้ดินออนไลน์จะขายหวยผ่านเว็บไซต์ต่างๆ และนักพนันสามารถเข้ามาซื้อได้โดยตรง จึงทำให้คนซื้อก็ไม่จำเป็นต้องรู้จักคนขายทำให้ความสัมพันธ์แบบอุปถัมภ์เริ่มลดลง และนักพนันจะเลือกผู้ขายด้วยเหตุผลที่จูงใจมากกว่าเช่น ให้ผลตอบแทนมากกว่า ไม่มีเลขาอื่น จ่ายเงินครบ ตรงเวลา เป็นต้น แต่ไม่ได้หมายความว่า ตำแหน่งคนเดินโพยจะหายไปแต่เป็นการเปลี่ยนสภาพจากการเดิน

โพลแบบดั้งเดิมกลายเป็นตัวกลางระหว่างนักพนันที่เข้าไม่ถึงออนไลน์รวบรวมเพื่อมาซื้อในพื้นที่ออนไลน์ และทำหน้าที่กระจายเงินรางวัลให้กับบุคคลที่ฝากซื้อในภายหลัง

ภายหลังจากการเกิดสถานการณ์การแพร่ระบาดของโควิด-19 ทำให้ธุรกิจห่วยไต่ดินเพิ่มช่องทางในการเล่นแบบออนไลน์มากขึ้น โดยบริษัทที่ทำธุรกิจเริ่มใช้กลยุทธ์ในการสร้างชุมชนห่วยไต่ดินในแพลตฟอร์มโซเชียลมีเดีย เรียกกลุ่มดังกล่าวว่า “แนวทางห่วย” เพื่อเป็นแหล่งในการให้ความรู้และติดตาม แบ่งปันข้อมูลข่าวสารต่างๆ และวิเคราะห์ตัวเลขในการเล่นห่วยไต่ดินแบบใหม่ซึ่งมีมากมายหลายประเภทและสามารถเล่นได้ทุกวัน โดยห่วยไต่ดินออนไลน์ทำให้นักพนันสามารถเข้าถึงห่วยไต่ได้หลายประเภท เช่น ห่วยไต่ดินจากห่วยรัฐบาลไทย ห่วยลาว ห่วยฮานอย ห่วยหุ้น เป็นทำให้นักพนันในแพลตฟอร์มโซเชียลมีเดียขยายตัวตามไปด้วย กล่าวคือ อาจมีการเข้าร่วมกลุ่มห่วยไต่ดินมากกว่า 1 ชนิด

### 3.1.3 การพนันพื้นบ้าน

การพนันพื้นบ้านในประเทศไทยมีหลายประเภท กระจายอยู่ในหลายภูมิภาค ซึ่งจากงานวิจัยที่ได้รวบรวมมาทั้งหมดพบว่า อุปทานในประเภทของการพนันพื้นบ้านจะมีรายละเอียดแตกต่างกันออกไป ดังนี้

**บุญบั้งไฟ** จากงานวิจัยของ สดใส สร้างโสทรก และคณะ (2555) พบว่า การแข่งขันบั้งไฟเป็นการแข่งขันที่ไม่มีปรากฏอยู่ในกฎหมาย บ่อนการพนันบุญบั้งไฟจะจัดในพื้นที่ทางภาคอีสาน บ่อนการพนันบุญบั้งไฟมี 2 แบบคือ บ่อนบุญหรือบ่อนในเทศกาล จะมีช่วงเวลาจัดงานตั้งแต่เดือนเมษายน-กรกฎาคมของทุกปี และบ่อนอาชีพหรือบ่อนนอกเทศกาล บ่อนในลักษณะนี้จะจัดขึ้นทั้งปีบ่อนชนิดนี้ถูกสร้างขึ้นมาเพื่อเล่นการพนันเพียงอย่างเดียว ทั้งนี้การจัดการงานในแต่ละครั้งจำเป็นต้องขออนุญาตจากฝ่ายปกครองหรือฝ่ายตำรวจ โดยผู้จัดให้มีการเล่นพนันบั้งไฟถูกแบ่งออกเป็น 2 ประเภท คือ บุคคลภายนอกเข้าไปจัดหรือเรียกว่าเข้าไปเหมาบุญ จะเป็นการเหมาจัดงานเพื่ออำนวยความสะดวกให้หมู่บ้านในการจัดงานบุญบั้งไฟซึ่งทางวัดจะได้รายได้ที่แน่นอนโดยไม่ต้องเสียเงินบริจาคจากชาวบ้าน โดยคนกลุ่มนี้จะมีความถนัดในการจัดงานหรือที่เรียกว่า กลุ่มเรดาร์ ทำให้ต้นทุนที่เกิดขึ้นของของคนกลุ่มนี้จะอยู่ที่การจ่ายเงินใต้โต๊ะให้กับเจ้าหน้าที่ฝ่ายปกครองและฝ่ายตำรวจ ตั้งแต่ระดับอำเภอไปจนถึงระดับภาค และบุคคลภายในโดยส่วนใหญ่จะเป็นคณะกรรมการหมู่บ้าน กลุ่มบุคคลนี้จะมีต้นทุนที่เกิดขึ้นจะเป็นต้นทุนมหรสพ ค่าจ้างเรดาร์ หรือผู้จับเวลา และเงินรางวัลบั้งไฟ สำหรับรายได้ที่เกิดขึ้นของผู้จัดงานทั้ง 2 ประเภทจะมากหรือน้อยขึ้นอยู่กับปัจจัยที่เกี่ยวข้อง เช่น ขนาดพื้นที่ที่สามารถถนัดนักพนันที่เข้าร่วมให้มากที่สุดซึ่งจะส่งผลให้ยอดเงินพนันก็จะมากขึ้นตามไปด้วย

สำหรับบุคคลผู้ให้บริการที่เกี่ยวข้องกับธุรกิจพนันบุญบั้งไฟ ประกอบไปด้วย ผู้จัดการแข่งขัน รายได้จะมาจากการขายบัตรผ่านประตูเท่านั้น โดยลักษณะของผู้จัดจำเป็นต้องเป็นผู้มีอิทธิพล และมีความสัมพันธ์กับฝ่ายปกครองและฝ่ายตำรวจ และผู้จัดอาจจะเป็นหนึ่งในนักพนัน เรดาร์หรือกรรมการจับเวลา ทำหน้าที่เป็นกรรมการ



ในการจับเวลาบั้งไฟ ซึ่งต้องอาศัยความชำนาญในการดูบั้งไฟ และต้องมีความเที่ยงตรงสูง เพราะผลการตัดสินอยู่ที่ การชานเวลาของเรดาร์ ซึ่งมีผลต่อการได้-เสียของการพนัน ทำให้อาชีพเรดาร์จึงมีค่าตัวค่อนข้างสูง แต่เรดาร์เกือบ ทั้งหมดมักเล่นพนันบั้งไฟด้วยจึงทำให้บางครั้ง เรดาร์อาจจะไม่เที่ยงตรง เจ้าของร้านอาหารและเครื่องดื่มในบริเวณ งาน เพื่อให้บริการอาหารและเครื่องดื่มให้กับนักพนันดูแลการให้เข้าโต๊ะสำหรับเซียนพนัน และขายโปยก่ายบั้งไฟ ไปพร้อมกันด้วย คนเดินโปยก ทางผู้จัดมักจะจัดทำโปยกเพื่อแสดงชื่อค่ายและประวัติการทำเวลาของค่ายต่างๆและ จ้างคนเดินโปยกเพื่อจำหน่ายเอกสารดังกล่าวประกอบการตัดสินใจแทงพนันของนักพนัน นอกเหนือจาก บุคคลที่ ให้บริการดังที่กล่าวมาข้างต้นแล้วบุคคลที่เกี่ยวข้องกับการพนันบั้งไฟจะเป็นกลุ่มผู้มีอำนาจในการให้อนุญาต ซึ่งมักจะมีความสัมพันธ์แบบระบบอุปถัมภ์กับผู้จัด ประกอบด้วย เจ้าหน้าที่ตำรวจ จะได้รับส่วยจากผู้จัด โดยผู้จัด จะต้องส่งส่วยในทุกระดับตั้งแต่ระดับล่างสุดไปจนถึงระดับบนสุดของสายบังคับบัญชา เพื่อไม่ให้เกิดการจัดการเล่น พนันถูกรบกวนหรือถูกจับคาสนาม ซึ่งส่งผลกระทบต่อความน่าเชื่อถือของผู้จัด และพบว่า จำนวนเงินที่จ่ายส่วยมักจะ เพิ่มขึ้นตลอดเวลา ส่วนอัตราของส่วนตำรวจจะคิดอยู่ที่ 10-20% ของรายได้ของผู้จัด ส่วนเจ้าหน้าที่ฝ่ายปกครอง ตั้งแต่ผู้ว่าราชการจังหวัดไปจนถึงนายอำเภอ เป็นฝ่ายที่ไม่ควรมองข้าม เพราะจำเป็นต้องส่งส่วยด้วยเช่นกัน เพื่อ ไม่ให้เกิดอุปสรรคในการจัดงาน อีกทั้งจะช่วยเพิ่มความน่าเชื่อถือให้กับผู้จัดได้เช่นกัน กลุ่มนักการเมือง ไม่ว่าจะ เป็นในระดับท้องถิ่นหรือระดับชาติ ในกลุ่มนี้ไม่ได้มีการรับส่วยจากผู้จัด แต่จะเป็นผู้สนับสนุนในการจัดการแข่งขัน เพื่อเป็นช่องทางในการหาเสียงกับกลุ่มชาวบ้านในพื้นที่นั้น นอกจากนั้นแล้วกลุ่มนักการเมืองก็ได้แฝงตัวเป็นนัก พนันไปด้วย ทั้งนี้ ในส่วนของการปรับตัวของธุรกิจบั้งไฟภายหลังจากการเกิดสถานการณ์การแพร่ระบาดโควิด-19 ยังไม่มีงานวิจัยใดกล่าวถึง

**วัวชน** การแข่งขันวัวชนเป็นกีฬาพื้นบ้านที่มีการเล่นกันอย่างแพร่หลายในพื้นที่ภาคใต้ของประเทศไทยซึ่ง ถูกผนวกรวมกับการพนัน ผู้คนมองว่าการพนันชนิดนี้เป็นการพนันขั้นสูงเพราะนักพนันที่เข้าร่วมมักจะเป็นบุคคลที่ สังคมให้การยอมรับ บ่อนชนวัวถือว่าเป็นการพนันที่ถูกกฎหมายแต่ถูกจำกัดการอนุญาต ไม่มีเจ้ามือในการรับแทง พนัน นักพนันจะทำการจับคู่เพื่อเล่นกันเองอย่างอิสระภายในสนามวัวชน สำหรับรอบในการชนวัวจะทำการชน 2 วันต่อเดือน จากงานวิจัยของรงค์ บุญสวยขวัญ (2555) ได้แบ่งบ่อนชนวัวออกเป็น 2 ประเภท คือ บ่อนที่มี ใบอนุญาตที่เรียกว่า “สนามวัวชน” ต้องมีการลงทุนในสนามกีฬาวัวชนตามแบบขออนุญาตตามพรบ.การพนัน พ.ศ.2478 และต้องยื่นขออนุญาตต่อผู้ว่าราชการจังหวัด หรืออำเภอ โดยจะต้องจ่ายค่าใบอนุญาตประมาณ 3 ล้านบาท หรือใช้การขออนุญาตชนวัวเป็นกรณีพิเศษโดยอ้างวัตถุประสงค์เพื่อการกุศล พร้อมจ่ายเงินได้โต๊ะในอัตรา 15,000-20,000 บาทต่อวัน ผลตอบแทนหลักจะได้รับจากบัตรผ่านประตู ส่วนบ่อนที่ไม่มีใบอนุญาตหรือบ่อนเถื่อน เป็นบ่อนที่ไม่ถูกกฎหมาย โดยใช้การอ้างว่าจัดทำเพื่อสนับสนุนกิจกรรมสาธารณะประโยชน์อื่นๆ แล้วขออนุญาต นายอำเภอและผู้บังคับการตำรวจภูธรที่ดูแลพื้นที่นั้นๆ ต้องขออนุญาตพิเศษล่วงหน้า 2 วันและจ่ายเงินค่าขอ อนุญาตประมาณ 8-9 หมื่นบาทต่อครั้ง โดยการเปิดบ่อนดังกล่าวเพื่อหวังจะแสดงศักยภาพของตนให้ชุมชนเห็นว่า

มีอำนาจและบารมี และหวังจะสมัครรับเลือกตั้งในระดับท้องถิ่นในอนาคตได้ โดยรายได้ที่เจ้าของบ่อนจะได้รับจะเหมือนกับกับบ่อนที่ได้รับอนุญาต

สำหรับบุคคลผู้ให้บริการที่เกี่ยวข้องกับธุรกิจวัวชน ประกอบด้วย เจ้าของบ่อนวัวชน ทำหน้าที่ในการจัดหาวัว และประสานงานกับสื่อมวลชนต่างๆ ในอดีตจะเป็นผู้ได้รับมอบหมายจากทางราชการให้เป็นผู้ดูแล แต่ในปัจจุบันเจ้าของบ่อนจะเป็นบุคคลผู้มีอำนาจเทียบเคียงอำนาจรัฐหรืออำนาจของข้าราชการได้อีกทั้งยังสามารถเป็นบันไดไปสู่การเป็นนักการเมืองท้องถิ่นได้อีกด้วย ผู้จัดการสนาม ทำหน้าที่ จัดหาวัว ดูแลเปรี๊ยบวัว ทำสัญญา ดูแลการวางเงินประกันและถอนเงินประกัน เป็นต้น ซึ่งผู้จัดการจะเป็นหุ้นส่วนทางสังคม หรือหุ้นส่วนทางธุรกิจได้ โดยมีผลตอบแทนจากการดำเนินงานที่หลากหลาย เช่น คิตรายได้จากเปอร์เซ็นต์ของกำไรหรือผลตอบแทนจากการแบ่งปันตามหุ้นส่วนการลงทุน เพียงแต่ผู้จัดการสนามมีความโด่งดังไม่เท่าเทียมกับเจ้าของบ่อน และต้องปฏิบัติตามกฎเกณฑ์ของนายสนามซึ่งบางสนามอาจเป็นคนคนเดียวกัน บุคลากรฝ่ายอื่นๆที่เกี่ยวข้อง เช่น ฝ่ายจัดการผลประโยชน์การค้า ฝ่ายดูแลความเรียบร้อย ฝ่ายดูแลคอกวัวหรือที่พัควัว โดยบุคคลกลุ่มนี้มักจะเป็นญาติสนิทมิตรสหาย คนที่ไว้ใจได้ของเจ้าของบ่อน นอกจากนี้ยังมีกลุ่มบุคคลที่มีอำนาจในการอนุญาตให้มีการจัดตั้งสนามได้ คือ ข้าราชการท้องถิ่น เช่น ผู้ว่าราชการจังหวัด นายอำเภอ เป็นต้น เนื่องจากการขออนุญาตชนวัวจะอยู่ภายใต้ ‘อำนาจดุลยพินิจ’ ของรัฐมนตรีว่าการกระทรวงมหาดไทย และมีอายุของการอนุญาตตลอดชีพ จึงทำให้การได้มาซึ่งใบอนุญาตเป็นเรื่องยาก การที่เจ้าของบ่อนมีความสัมพันธ์อันดีกับข้าราชการท้องถิ่นอาจจะทำให้กระบวนการอนุญาตง่ายขึ้น ผลตอบแทนที่ข้าราชการท้องถิ่นจะได้ในคือ เงินใต้โต๊ะเพื่อให้ออกใบอนุญาตหรืออนุญาตให้ทำกิจกรรมสนามวัวชนได้ตามวัตถุประสงค์ที่เกี่ยวข้องกับการกุศล และถ้าหากทางราชการต้องการเงินงบประมาณเพื่อดำเนินกิจกรรมของราชการสามารถร้องขอจากเจ้าของบ่อนวัวได้ ทั้งนี้ ในส่วนของการปรับตัวของธุรกิจบ่อนวัวชนภายหลังจากการเกิดสถานการณ์การแพร่ระบาดโควิด-19 ยังไม่มีงานวิจัยใดกล่าวถึง

ไก่ชน ในอดีตการละเล่นไก่ชนจะถูกจัดขึ้นภายหลังจากฤดูการเก็บเกี่ยวเล่นกันในกลุ่มย่อย ๆ และมีการวางเดิมพันเล็กน้อยเพื่อความสนุกสนาน แต่ในปัจจุบันพัฒนาการของการละเล่นชนไก่ได้ขยายตัวมากขึ้นวงเล็กในหมู่บ้านมาเป็นระหว่างหมู่บ้าน จากระหว่างหมู่บ้านพัฒนาเป็นระหว่างคุ้ม ภายหลังเริ่มมีการจัดสถานที่ให้ชัดเจนมากขึ้น จนมาถึงจุดที่บ่อนชนไก่ถูกกฎหมายเข้ามาควบคุม คือ สามารถเปิดได้ภายใต้ใบอนุญาตที่ขึ้นตรงกับอำนาจของผู้ว่าราชการ สำหรับสถานที่ตั้งบ่อนชนไก่ส่วนใหญ่จะตั้งอยู่ในแถบอำเภอชานเมือง(พิเศษ สุจินพรหม, 2555) และจะกระจุกตัวอยู่บริเวณภาคเหนือและภาคตะวันออกเฉียงเหนือ มีทั้งแบบที่ใ้รับใบอนุญาตและดำเนินการอย่างถูกกฎหมายและแบบที่ผิดกฎหมาย นอกจากนี้ยังมีบางพื้นที่ในงานวิจัยของสุวรรณา กลั่นแสง (2555) ที่พบว่า ไม่มีการเปิดสนามไก่ชนเนื่องจากสภาพภูมิศาสตร์ คือ จังหวัดสมุทรสงคราม

สำหรับประเภทการเล่นพนันไก่ชน(บุญยืน วงศ์สงวน, 2555) แบ่งออกเป็น 3 ประเภท คือ เล่นแบบวางเดิมพัน เป็นการเล่นกันระหว่างเจ้าของไก่ทั้ง 2 ฝ่าย ภายหลังจากที่มีการจับคู่การแข่งขัน, เล่นแบบต่อรอง จะมี

ความเสี่ยงที่ลดลงเพราะจะเล่นทั้งสองฝั่งโดยจะลงฝั่งที่เป็นต่อมากกว่า และลงเงินฝั่งรองด้วยเพื่อป้องกันการพลิกล็อก, เล่นแบบเสมอข้าง คือ จะตามแค่ไก่ชนตัวเดิมตลอดการแข่งขันไม่เล่นกลับไปกลับมาเหมือนการเล่นแบบต่อรอง และมีการแบ่งประเภทของบ่อนสำหรับธุรกิจการพนันชนไก่ ออกเป็น 3 ประเภท คือ บ่อนป่า เป็นบ่อนที่ไม่ได้รับอนุญาตตามกฎหมาย เป็นการจัดตั้งขึ้นมาของชาวบ้านกันเองเพื่อความสนุกสนาน ทำให้ลักษณะของบ่อนจะไม่ได้มีความยั่งยืนมากนัก และมีความเสี่ยงที่จะถูกตำรวจจับได้ตลอดเวลาจึงทำให้บ่อนจำเป็นต้องเคลียร์กับเจ้าหน้าที่ในท้องถิ่นและต้องจ่ายค่าธรรมเนียมนอกระบบเพื่อจะได้ไม่ถูกจับกุมแต่บ่อนป่าจะมีข้อกำหนดคือ ไม่เปิดในวันที่ตรงกับบ่อนที่ได้รับอนุญาตตามกฎหมาย บ่อนบ้าน มีขนาดใหญ่กว่าบ่อนป่ามีลักษณะเป็นบ่อนถาวร เป็นความร่วมมือกันจัดตั้งระหว่างชาวบ้านและนักการเมือง บ่อนประเภทนี้จะมีทั้งได้ขออนุญาตถูกต้องตามกฎหมาย หรือไม่ได้ขออนุญาตแต่เป็นบ่อนที่มีนักการเมืองหนุนหลัง ทำให้ทางบ่อนจะต้องมีการกันงบก้อนหนึ่งไว้สำหรับรักษาความสัมพันธ์กับนักการเมือง นักธุรกิจ และข้าราชการ ส่วน บ่อนเมือง มีขนาดใหญ่และถูกสร้างอย่างมีมาตรฐานมากขึ้นทำให้สามารถรองรับการแข่งขัน บ่อนเมืองส่วนใหญ่จะเป็นบ่อนระดับอำเภอ บ่อนระดับจังหวัด หรือบ่อนระดับภาค โดยเจ้าของส่วนใหญ่จะเป็นนักการเมือง และมักจะเป็นสถานที่ที่ได้รับอนุญาตจากทางราชการเรียบร้อยแล้ว มีข้อกำหนดคือ อนุญาตให้ให้มีการเล่นพนันชนไก่ได้ไม่เกิน 5 วันต่อเดือน และต้องขอต่อใบอนุญาตเป็นรายปี หากขาดการต่ออายุใบอนุญาตจะต้องปิดกิจการในปีนั้น ดังนั้นเพื่อความสะดวกสบายในการดำเนินกิจการ เจ้าของบ่อนจึงมีความจำเป็นต้องรักษาความสัมพันธ์อันดีกับระบบอุปถัมภ์ของฝ่ายตำรวจและฝ่ายปกครอง บ่อนพนันชนไก่

ในงานวิจัยของแม่นาวต กุญชร ณ อยุธยา (2555) ได้แบ่งบุคคลผู้ให้บริการที่เกี่ยวข้องกับธุรกิจบ่อนชนไก่ ประกอบด้วย เจ้าของบ่อนพนันชนไก่ ต้องเป็นผู้มีเงินทุน กว้างขวาง และมีอิทธิพลเพียงพอที่จะประสานงานกับเจ้าหน้าที่รัฐที่เกี่ยวข้อง โดยผลตอบแทนที่เกิดขึ้นของเจ้าของบ่อนจะมาจากรายได้บัตรผ่านประตู และจากธุรกิจอื่นๆที่เกิดขึ้นภายในบ่อน เช่น รัยขายอาหาร เครื่องดื่ม และกิจการอื่นๆ เป็นต้น โดยทั่วไปเจ้าของบ่อนจะจ้างผู้จัดการบ่อนมาทำหน้าที่ดูแลบ่อนแทน ผู้จัดการบ่อนชนไก่ เป็นผู้มีประสบการณ์ และเชี่ยวชาญเกี่ยวกับไก่ชน โดยผู้จัดการจะทำหน้าที่ในการติดต่อเจ้าของไก่ชน เจ้าของซุ้มไก่ชน และนักพนัน เข้ามาในบ่อนให้ได้มากที่สุด ผู้จัดการบ่อนส่วนใหญ่อาจจะเป็นข้าราชการท้องถิ่น อดีตข้าราชการท้องถิ่น ทนายความ บุคคลกลุ่มนี้จะมีความรู้ความเข้าใจที่เกี่ยวข้องกับกฎหมายและกลไกทางราชการที่เกี่ยวข้อง พนักงานในบ่อนพนันชนไก่ เป็นบุคคลที่เจ้าของบ่อนหรือผู้จัดการบ่อนจ้างมาให้ทำงาน เช่น พนักงานขายบัตรผ่านประตู กรรมการบ่อน และประชาสัมพันธ์ เป็นต้น กรรมการห้ามไก่ บนสังเวียนจะมีกรรมการห้ามไก่ 1 คน และจะทำหน้าที่หลายอย่างบนสังเวียน กรรมการห้ามไก่บนสังเวียนหลักจะได้รับค่าตอบแทนประมาณ 500 บาทต่อวัน ส่วนกรรมการห้ามไก่สังเวียนรองจะได้รับค่าตอบแทนประมาณ 300 บาทต่อวัน นอกจากนั้นยังมีกลุ่มบุคคลที่มีอำนาจในการอนุญาตให้มีการจัดตั้งสนามได้ คือ ตำรวจ จะได้รับค่าธรรมเนียมนอกระบบในระดับที่แตกต่างกันออกไปตามประเภทของ

บ่อน กรณีบ่อนป่า จะมีการจ่ายค่าธรรมเนียมนอกระบบโดยเจ้าของบ่อนจะซื้อไก่ตัวที่แพ้ในราคา 100-150 บาท พร้อมกับเหล้า 1 กลม มอบให้ตำรวจ แต่ถ้าตำรวจพบบ่อนโดยบังเอิญ เจ้าของบ่อนจะขอเจรจากับตำรวจเพื่อไม่ให้เกิดการจับกุมโดยจะจ่ายประมาณ 500-1,000 บาท ส่วนบ่อนบ้าน จะมี เจ้าหน้าที่ในส่วนต่างๆของราชการ ที่เจ้าของบ่อนจะต้องจ่ายให้ประมาณ 4,000 บาทต่อเดือน ส่วนบ่อนเมืองหรือบ่อนที่มีการหมุนหลังโดยนักการเมือง จะไม่มีการรับค่าธรรมเนียมนอกระบบที่เป็นเงิน แต่จะได้รับของกำนัลตามความต้องการของเจ้าหน้าที่ในหน่วยงานนั้นๆ สำหรับ นักการเมือง อาจจะไม่ใช้ผู้มีอำนาจโดยตรงในการอนุญาตแต่นักการเมืองจะทำหน้าที่ในการหมุนหลังในฐานะเป็นผู้อุปถัมภ์ โดยผลตอบแทนของนักการเมืองจะได้รับในรูปของสิ่งที่นักการเมืองมุ่งหวังจะได้ยกตัวอย่างเช่น คะแนนเสียง การสนับสนุนในท้องถิ่น เป็นต้น

ภายหลังจากการเกิดสถานการณ์การแพร่ระบาดของโควิด 19 (วิเศษ สุจินพรัหม,2563) กระทรวงมหาดไทย ออกมาตรการไม่ให้มีการเล่นพนันชนไก่ กัดปลา ชกมวย แข่งม้า และชนโค ตั้งแต่วันที่ 18 มีนาคม พ.ศ.2563 ไปจนกว่าสถานการณ์จะคลี่คลายลง ทำให้ธุรกิจบ่อนชนไก่ต้องปิดอย่างไม่มีกำหนดจนกว่ารัฐจะอนุญาต จึงทำให้มีเพียงงานวิจัยที่รวบรวมผลกระทบจากการปิดบ่อน และข้อเสนอในการอนุญาตให้มีการชนไก่ จึงไม่มีแนวปฏิบัติว่าธุรกิจปรับตัวไปในทิศทางใด

**แข่งเรือ** จากงานวิจัยของวศิน ปัญญาวุฒตระกูล (2556) กล่าวถึง การเล่นพนันเรือ ว่า จะเกิดขึ้นก็ต่อเมื่อมีการแข่งเรือยาวประเพณี ที่สนามแข่งเรือตามประเพณี เมื่อรวมระยะเวลาการแข่งขันจะใช้เวลาทั้งหมดประมาณ 5 เดือน นับตั้งแต่เดือนสิงหาคม-ธันวาคมของทุกปี นอกจากนั้นก็จะมีการจัดแข่งเรือตามเทศกาล โดยจะเริ่มจัดนับตั้งแต่เทศกาลเข้าพรรษา และเทศกาลออกพรรษา ซึ่งในปัจจุบันเกิดสนามแข่งเรือ และจำนวนเรือที่เพิ่มมากขึ้น ทำให้ทีมเรือต่างๆมีความพยายามที่จะหาโอกาสเข้าแข่งขันได้หลายสนาม มีความพยายามที่จะให้เจ้าภาพในการจัดงานกำหนดวันและเวลาในการแข่งขันให้ชัดเจน และไม่ตรงกัน และผู้จัดการเรือจะประเมินสถานการณ์และเลือกที่จะไปลงแข่งในสนามที่ได้ประโยชน์มากที่สุด โดยประเมินจาก จำนวนค่าลากจูง จำนวนรางวัลชนะเลิศ เป็นต้น แต่ถ้านอกเหนือจากช่วงเวลาดังกล่าว ก็ยังมีสนามแข่งเรือที่จัดนอกเหนือช่วงเวลา (เดือนมกราคม-กรกฎาคม) เป็นการจัดการแข่งขันขึ้นเพื่อเฉลิมฉลองตามเทศกาล จึงมองว่าการจัดแข่งเรือในลักษณะนี้ว่าเป็นการจัดแข่งเรือนอกเทศกาล การพนันในการแข่งเรือยังถือเป็นเรื่องที่ผิดกฎหมาย เครือข่ายความสัมพันธ์ของคนเล่นพนันเรือส่วนมากจะเป็นคนรู้จักกันในกลุ่มเพื่อน หรือกลุ่มคนในวงการเกี่ยวกับกิจกรรมการแข่งขันเรือยาว วิธีการเล่นพนันคือการทายฝั่งที่จะเข้าเส้นชัยก่อน โดยจะเริ่มเล่นใน 2 ช่วงเวลา คือ ช่วงก่อนการแข่งขัน และระหว่างการแข่งขันขณะที่เรือเข้าคู่กัน ณ จุดสตาร์ท แต่เมื่อเรือออกจากจุดสตาร์ทแล้วเจ้ามือมักจะไม่รับพนัน ราคาการซื้อขายในแต่ละรอบ จะเกิดการเปลี่ยนแปลงได้เสมอ เพื่อเพิ่มแรงจูงใจในการเล่นพนันมากขึ้น รอบในการแข่งขันจะใช้ระยะเวลาประมาณ 120-180 วินาที เจ้ามือจะไม่มีการตั้งโต๊ะ แต่จะคอยรับทายผลอยู่ริมขอบสนามผ่านการติดต่อโดยตรง

หรือผ่านทางโทรศัพท์ทำให้เจ้ามือไม่มีหลักฐาน เช่น โปย หรือกระดาศ ทำให้ตำรวจไม่สามารถจับกุมได้ในข้อหาเล่นการพนัน

สำหรับบุคคลผู้ให้บริการที่เกี่ยวข้องกับธุรกิจการพนันแข่งเรือ ประกอบด้วย เจ้ามือ ที่รับพนันจะมีความเป็นปัจเจกสูง อาจจะเป็นเซียนพนันหรือเป็นคนในวงการเรือ คือ คนในทีมเรือ (เจ้าของเรือ ผู้จัดการเรือ ผู้ฝึกฝาย) คนที่เกี่ยวข้องกับตัวเรือ (เจ้าของอู่ต่อเรือ/อู่ซ่อมเรือ เจ้าของธุรกิจซื้อขายเรือหรืออุปกรณ์อื่นๆที่เกี่ยวข้อง) นักพนันอาชีพและนักพนันสมัครเล่น ซึ่งนักพนันก็มากจากกลุ่มคนที่เป็นเจ้ามือด้วยเช่นกัน ผลตอบแทนจากการพนันแข่งเรือเกิดเงินรางวัลที่หายตรงกับฝั่งที่ชนะ ส่วนผู้มีอำนาจในฝ่ายตำรวจและฝ่ายปกครอง ไม่พบในธุรกิจการพนันประเภทนี้ ทั้งนี้ ในส่วนของการปรับตัวของธุรกิจแข่งเรือภายหลังจากการเกิดสถานการณ์การแพร่ระบาดของโควิด-19 ยังไม่มีงานวิจัยใดกล่าวถึง

**มวย** จากงานวิจัยของรัตพงษ์ สอนสุภาพ (2560) การพนันมวยไทยถูกแบ่งออกเป็น 2 รูปแบบ คือ การพนันมวยไทยที่ถูกกฎหมาย เป็นการพนันมวยไทยที่เล่นในสนามมวยมาตรฐานหรือสนามมวยชั่วคราวที่ทางราชการอนุญาตให้เล่นการพนันได้ เป็นการพนันแบบเห็นหน้าทำให้เจ้ามือจะกำหนดอัตราต่อรอง และจะเปลี่ยนแปลงตามสถานการณ์จริงบนเวที และลงเดิมพันด้วยเงินสด ตลอดการชก 5 ยกของมวยแต่ละคู่ การพนันในสนามมวยไม่ต้องเสียค่านายหน้าหรือเสียค่าตัวแทน และจะเคลียร์เงินได้เสียทั้งหมดภายหลังจากที่มวยชกเสร็จ ส่วนการพนันมวยไทยที่ผิดกฎหมาย จะเป็นการลักลอบการเล่นพนันผ่านช่องทางที่รัฐไม่อนุญาต เช่น การเล่นพนันมวยตู้ การเล่นพนันผ่านบ่อนพนันมวยตู้รายใหญ่ การเล่นพนันผ่านเว็บไซต์พนันมวยออนไลน์ ซึ่งช่องทางออนไลน์ได้กลายเป็นที่นิยมและแพร่หลายในขณะนั้น ซึ่งการพนันในลักษณะนี้จะเป็นการแทงพนันที่ไหนก็ได้ ไม่จำกัดพื้นที่และอัตราการแทงระหว่างระหว่างผู้เล่นกับเจ้ามือ ปัจจุบันรายใหญ่ 2 กลุ่ม คือ กลุ่มมวยตู้บางบอน และกลุ่มมวยตู้อดีตกร กำลังถูกทำลายโดยคู่แข่งที่เป็นผู้ประกอบการเว็บไซต์การพนันโดยตรง เว็บไซต์การพนันมวยไทยแบ่งออกเป็น 2 ลักษณะ คือ เจ้าของเว็บไซต์ที่ประกอบธุรกิจการพนันในประเทศเพื่อนบ้านที่มีชายแดนติดกับประเทศไทยที่รวมพนันออนไลน์หลายๆชนิดอยู่ในเว็บไซต์ ซึ่งพนันมวยไทยออนไลน์เป็นเพียงแค่ประเภทหนึ่งเท่านั้นในเว็บไซต์ และเจ้าของเว็บไซต์ที่เป็นผู้เกี่ยวข้องกับวงการมวยไทยโดยตรง รูปแบบการเล่นในการพนันมวยออนไลน์จะมีการแทงพนัน 2 รูปแบบ คือ แทงฝั่งแดงหรือฝั่งน้ำเงิน และแทงว่าการต่อยมวยในครั้งนี้จะครบยกหรือไม่ครบยก

สำหรับบุคคลผู้ให้บริการที่เกี่ยวข้องกับธุรกิจมวย ประกอบด้วย เจ้ามือ ส่วนใหญ่จะเป็นพวกเซียนมวยและนักพนันกล่าวคือ บุคคลกลุ่มนี้จะเป็นทั้งผู้เล่นและเจ้ามือในเวลาเดียวกัน ส่วนผู้มีอำนาจในฝ่ายตำรวจและฝ่ายปกครองในธุรกิจการพนันมวยไม่พบการกล่าวถึงในงานวิจัยนี้

**นกกรงหัวจุก** การเลี้ยงนกกรงหัวจุกในสังคมมุสลิมสามจังหวัดชายแดนภาคได้มีมามากกว่า 30 ปี รูปแบบการแข่งขันในตอนแรกเริ่มจะแข่งแบบให้นกตีกันเหมือนไก่ชน จนกระทั่งในปี พ.ศ.2515 ชาวสงขลาได้คิดการแข่งขันประชันเสียงร้องเหมือนกับนกเขาชวา โดยมีรูปแบบการแข่งขันแบ่งออกเป็น 3 ประเภท คือ แบบ 4 ยก 8

ดอก แบบมาราธอน และประเภทเสียงทอง โดยการแข่งขันจะแบ่งออกเป็น 5 ยก กำหนดให้ยกที่ 1-4 จะคัดเลือกนกออกจากการแข่งขัน ส่วนยกสุดท้าย จะคัดหานกตัวที่ชนะเลิศกันจากจำนวนพยางค์ที่ร้องและท่าทางต่างต้องแสดงภายในเวลาที่กำหนด

สำหรับมุมมองที่ว่าเกี่ยวข้องกับการพนันหรือไม่นั้น จากงานวิจัยของ อับดุลลาตีฟ การ์ (2559) พบว่า มุมมองที่แตกต่างกันออกไป โดยเจ้าหน้าที่ภาครัฐ อิหม่ามมัสยิด โต๊ะครู หรือบาบอปอเนาะส่วนมากเห็นว่าการแข่งขันนกรงหัวจุกเป็นการละเล่นชนิดหนึ่งที่ไม่ได้เรียกว่าการพนัน ซึ่งสอดคล้องกับพิจารณาจากบัญชีการพนันในพระราชบัญญัติการพนันที่ถือว่าการแข่งขันนกรงหัวจุกไม่ใช่การพนัน เพราะไม่มีการวางเดิมพัน ในขณะที่นักวิชาการที่จบการศึกษาจากต่างประเทศตีความว่า การแข่งขันทุกประเภทถ้ามีค่าสมัครและเอาเงินค่าสมัครเป็นรางวัลถือเป็นการพนันซึ่งสอดคล้องกับความเห็นที่มาจากการศึกษาตามหลักการศาสนา นิยามและความหมาย ตลอดจนแบบคัดกรองการติดการพนันก็ถือว่าการพนัน

สำหรับการพนันที่บ้านส่วนใหญ่ เจ้าของบ่อนหรือผู้จัดงานจะไม่ใช่คนเดียวกับเจ้ามือและมักจะได้รายได้จากการเก็บค่าเข้าชม ส่วนเจ้ามือการพนันจะเป็นเขียนพนันของแต่ละประเภท การพนันที่บ้านที่มีใบอนุญาตให้ทำกิจการได้อย่างถูกกฎหมาย คือ บ่อนไก่ชน บ่อนวัวชน การแข่งขันมวย แต่ถึงแม้จะมีการออกใบอนุญาตการพนันที่บ้านทุกชนิดยังคงต้องมีความความสัมพันธ์อันดีต่อผู้มีอำนาจอย่างนักการเมืองในท้องถิ่น และยังคงต้องจ่ายสินบนให้กับผู้มีอำนาจในฝ่ายตำรวจและฝ่ายปกครอง (ยกเว้นในการพนันมวยที่ยังไม่มีการกล่าวถึง) เพื่อให้การดำเนินธุรกิจเป็นไปอย่างราบรื่น สำหรับรูปแบบออนไลน์ในการพนันที่บ้านยังไม่ถูกพูดถึงอย่างจริงจัง แต่เจ้ามือมีการปรับเปลี่ยนรูปแบบการติดต่อสื่อสารระหว่างเจ้ามือและนักพนันเป็นการใช้โทรศัพท์และเครื่องมือสื่อสารที่สามารถใช้อินเทอร์เน็ตได้ทำให้เกิดการสื่อสารโดยตรง ซึ่งจะช่วยให้เจ้ามือไม่ต้องจ้างเด็กเดินโพล และช่วยในการหลบเลี่ยงผู้มีอำนาจฝ่ายตำรวจจะเข้าดำเนินการทางกฎหมาย ซึ่งการเปลี่ยนวิธีการสื่อสารนี้อาจจะยังไม่ถือเป็นหนึ่งในรูปแบบการพนันออนไลน์ และเป็นการปรับตัวให้ทันสมัยมากขึ้นเท่านั้น

### 3.1.4 บ่อนการพนัน

บ่อนการพนันจะเป็นการเล่นพนันที่รวมกันหลายๆ ประเภทในสถานที่เดียว โดยบ่อนการพนันในประเทศไทยจะมี 2 รูปแบบ ได้แก่

**คาสีโน** หรือบ่อนต่างๆที่เกิดขึ้นในประเทศไทยเป็นการพนันที่ผิดกฎหมายตามพระราชบัญญัติการพนันปี พ.ศ.2478 ซึ่งจากการสำรวจของรัตนพงษ์ สอนสุภาพ (2555) พบว่า บ่อนที่ผิดกฎหมายประมาณ 1,500 บ่อนในประเทศไทยสามารถอยู่ได้จากการได้รับอนุญาตจากเจ้าหน้าที่รัฐที่มีการตกลงค่าเช่าทางเศรษฐกิจมาก่อนแล้ว โดยงานวิจัยส่วนใหญ่จะสำรวจบ่อนบริเวณที่มีดินแดนภาคตะวันออก ตะวันออกเฉียงเหนือ และบริเวณริมฝั่งแม่โขง ติดกับ

เพื่อนบ้านประเทศกัมพูชา ประเทศพม่า ประเทศลาว ซึ่งบริเวณดังกล่าวเป็นบริเวณพื้นที่พิเศษของชายแดนที่มีข้อยกเว้นหรือเงื่อนไขพิเศษที่ประเทศนั้นมีกฎหมายรับรองว่าการพนันเป็นสิ่งถูกกฎหมาย ซึ่งการได้รับอนุญาตให้เปิดในพื้นที่ดังกล่าวเป็นความมุ่งหวังของประเทศเพื่อนบ้านที่จะดึงดูดนักท่องเที่ยวเพื่อหารายได้จากการท่องเที่ยวและแก้ปัญหาคนในประเทศไปเล่นการพนันที่ต่างประเทศซึ่งทำให้สูญเสียเงินเป็นจำนวนมากในแต่ละปี นอกจากนั้นแล้ว การพนันของบ่อนคาสีโนชายแดนมีลักษณะเป็นธุรกิจใต้ดิน คือ การเป็นแหล่งฟอกเงินจากธุรกิจผิดกฎหมายอื่นๆ โดยเฉพาะอย่างยิ่งในประเทศลาวที่ไม่มีกฎหมายต่อต้านการฟอกเงิน สำหรับรูปแบบการเล่นในบ่อนคาสีโนจะเป็นรูปแบบการเล่นที่หลากหลาย จากงานวิจัยของสตีเฟ่น สว่างโศภิต(2556) กล่าวถึงการพนันที่มีทั้งแบบทั่วไป เช่น ไฮโล ไพ่ หวยใต้ดิน พนันมวยตู้ หรือเป็นรูปแบบการเล่นของฝั่งเพื่อนบ้าน เช่น ในพื้นที่ติดต่อกับกัมพูชา เช่น หุ่นเวียดนาม อาบอง (คล้ายไฮโล) กตามโฆละคร์หรือ คลาโฆละคร์กตาม คือ ปู โฆละคร์ คือ น้ำเต้าคล้ายน้ำเต้า ปู ปลา) ไพ่ สลากกินแบ่งรัฐบาลของกัมพูชา รวมไปถึงการพนันพื้นบ้าน เช่น พนันไก่ชน พนันโบก ปัจจุบันบ่อนการพนันชายแดนได้มีการปรับตัวเพื่อขยายฐานผู้เล่นหน้าใหม่โดยเฉพาะอย่างยิ่งในกลุ่มวัยรุ่นที่นิยมเล่นไอทีโดยจะนำเกมการพนันในบ่อนมาเข้าสู่ระบบออนไลน์อีกด้วย

สำหรับบุคคลผู้ให้บริการที่เกี่ยวข้องกับธุรกิจบ่อนการพนัน คือ เจ้าของบ่อน โดยส่วนใหญ่จะเป็นนักการเมือง นักธุรกิจ และผู้มีอิทธิพลที่มีความสัมพันธ์อันดีกับผู้ที่ใช้อำนาจพิเศษในการเปิดบ่อนทั้งพื้นที่ภายใน และตามแนวชายแดนที่เป็นพื้นที่พิเศษ สำหรับในพื้นที่ตามแนวชายแดน เครือข่ายอำนาจที่พบในฐานะที่เป็นเจ้าของบ่อนจะเป็นชนชั้นนำทางด้านเศรษฐกิจและการเมืองของทั้ง 2 ฝั่งประเทศ ทั้งทางฝั่งไทยและกัมพูชา (ชัยยนต์ ประดิษฐ์ศิลป์, 2013) หากการดำเนินธุรกิจมีการลงทุนร่วมทำให้มีการแยกส่วนของความเป็นเจ้าของกัน ผลประโยชน์ที่เกิดขึ้นก็จะได้รับแบบแยกส่วนกัน เช่น เจ้าของบ่อนจะได้ผลประโยชน์จากการค่าเช่าสถานที่ ส่วนเจ้าของโต๊ะหรือเจ้ามือมีแนวโน้มที่จะได้ประโยชน์มากกว่าที่จะเสียประโยชน์ เนื่องจากได้ประโยชน์จากเก็บค่าตั้งและสำหรับการพนันในรูปแบบที่เป็นเครื่องไฟฟ้าสามารถสร้างผลกำไรและมีระบบการบริหารความเสี่ยงเพราะสามารถตั้งโปรแกรมเพื่อควบคุมความเสี่ยงต่างๆที่เกิดขึ้นได้ นอกจากนั้นแล้ว กลุ่มเจ้าของบ่อนที่มีอำนาจอาจมีผลตอบแทนแฝงเกิดขึ้นจากความสัมพันธ์อันดีในการทำธุรกิจร่วมกัน ตัวอย่างเช่น การได้รับสัมปทานในบริเวณเขตสัมปทานฝั่งเมืองเมียวดี ในบริเวณชายแดนยังสามารถพบธุรกิจใหม่ คือ

เจ้าของทัวร์นักพนัน รูปแบบของธุรกิจคือการพาคนจากฝั่งไทยนั่งรถทัวร์ไปลงบริเวณด้านหน้าบ่อนที่อยู่บริเวณชายแดน การเข้าสู่อาชีพเจ้าของทัวร์นักพนันเกิดขึ้นได้หลายกรณี ได้แก่ การรับช่วงทัวร์นักพนันต่อจากคนในครอบครัว หรือการทำทัวร์ร่วมกันกับญาติ และมีประสบการณ์ในการเป็นนักพนันมาก่อน ทั้งนี้เจ้าของทัวร์อาจจะได้รับผลตอบแทนจากทั้งฝั่งเจ้าของบ่อนที่มีส่วนช่วยเพิ่มจำนวนนักพนัน และอาจจะเรียกเก็บจากนักพนันที่ต้องการเดินทางมาเล่นได้อีกทางหนึ่งด้วย เจ้าของธุรกิจโรงแรม เนื่องจากพื้นที่ดังกล่าวเป็นพื้นที่ที่ดึงดูด

นักท่องเที่ยวและนักพนันจากทุกสารทิศมาท่องเที่ยวและเล่นพนันจึงเป็นโอกาสทองของนักธุรกิจที่จะสร้างโรงแรมเพื่อรองรับกลุ่มคนกลุ่มนี้

นอกจากนี้ยังมีกลุ่มบุคคลที่มีอำนาจ คือ รัฐบาล เป็นผู้หนึ่งที่มีอำนาจในการตัดสินใจอนุญาตให้จัดสร้างภายในนโยบายของแต่ละประเทศ ทั้งนี้ การมีบ่อนคาสิโนอยู่ในพื้นที่พิเศษของประเทศตนก็จะได้รับผลตอบแทนในรูปแบบของสัมปทานและภาษี

เจ้าหน้าที่รัฐ โดยจากงานวิจัยของกนกวรรณ มะโนรัมย์ และคณะ (2564) พบว่า เจ้าหน้าที่รัฐทำงาน 2 อย่างแบบคู่ขนาน ในด้านหนึ่งรัฐได้ออกกฎหมายควบคุมการเล่นการพนัน มีการจับกลุ่มผู้เล่นการพนัน มีการกวาดล้าง และบทลงโทษที่ชัดเจนพยายามกวาดล้างบ่อนพนัน แต่ในอีกด้านก็ปล่อยหรือยืดหยุ่นให้เปิดบ่อนผิดกฎหมายอีกทั้งไม่ได้มีกวดขันหรือจัดระเบียบสื่อเกี่ยวกับพนันออนไลน์ปล่อยให้มีบ่อนพนันเพราะเจ้าของบ่อนมอบเงินใต้โต๊ะให้กับตำรวจ หรือที่เรียกว่า “ส่วย” ทำให้เจ้าของบ่อนสามารถเปิดทั้งแบบถูกกฎหมายและแบบลักลอบได้ เช่น บ่อนบางแห่งในเมืองขอนแก่นต้องจ่ายส่วยให้กับเจ้าหน้าที่ตำรวจโดยเฉพาะในพื้นที่เมือง และชุมชนบางแห่งได้มีการเปิดให้เล่นพนันอย่างเปิดเผยในหลากหลายรูปแบบ บางพื้นที่อาจเข้าถึงได้ง่ายถึงขนาดเดินไปเห็นอย่างชัดเจนโดยไม่ได้มีการปิดบัง แต่ในท้ายที่สุดหากผลประโยชน์ไม่ลงตัว อาจจะทำให้บ่อนดังกล่าวถูกกวาดล้างและปิดตัวลงจากตำรวจได้เช่นกัน ดังนั้น การดำรงอยู่ของธุรกิจการพนันเหมือนกับธุรกิจสีดำหรือสีเทาที่จะต้องมีความสัมพันธ์กับเจ้าหน้าที่รัฐที่เกี่ยวข้องระดับความสัมพันธ์จะเป็นกลไกทั้งในแง่อำนาจการต่อรองและการอยู่รอดของของธุรกิจสีดำหรือสีเทา

บ่อนเฉพาะกาล บ่อนเฉพาะกาลที่เกิดขึ้นเมื่อมีงานต่างๆเกิดขึ้น โดยส่วนใหญ่จะเกิดขึ้นกับงานศพ บนเหตุผลที่ว่าประเพณีนิยมที่ปฏิบัติกันมายาวนาน หากไม่มีการเล่นการพนันในงานศพ เจ้าภาพจะไม่มีคนมาช่วยงาน หรือคนที่มาร่วมงานจะน้อยมาก ประเภทของการพนันที่พบในบ่อนงานศพ มีทั้งไพ่ป๊อกแดง 2 ใบ ไฮโล หว่ยใต้ใต้ดิน ในบางชุมชนอาจมีความเชื่อเกี่ยวกับการเสี่ยงทายโชคชะตาโดยการดูตัวเลขที่ปรากฏตามจุดต่างๆในพื้นที่งานศพ บ่อนในงานศพมีลักษณะหลากหลาย เช่น การเปิดบ่อนพนันโดยบุคคลภายนอกชุมชนซึ่งมีลักษณะเป็นเครือข่ายบ่อนพนันงานศพในพื้นที่ และบ่อนพนันที่เปิดเล่นโดยเครือญาติผู้เสียชีวิตและคนในชุมชนนั้นๆ บ่อนที่เกิดขึ้นจะมีทั้งการเป็นบ่อนถาวร และบ่อนวิ่ง โดยนักพนันส่วนใหญ่จะมีทั้งเล่นเพื่อการผ่อนคลายและวิ่งรอกเป็นอาชีพ สถานที่ที่เลือกตั้งบ่อนส่วนใหญ่จะเป็นบริเวณหลังงานศพ ในส่วนอัตราความถี่ในการเล่น จากงานวิจัยของวัชร สิลป์เสวตร์(2556) พบว่า ในระยะเวลา 1 เดือน จะมีงานศพไม่น้อยกว่า 5 งาน โดยทุกงานจะมีการเล่นพนันไม่น้อยกว่า 7-10 วงพนัน

สำหรับบุคคลผู้ให้บริการที่เกี่ยวข้องกับธุรกิจบ่อนการพนัน เครือข่ายธุรกิจบ่อน จะมีลักษณะเป็นเครือข่ายกล่าวคือ ถ้ามีการจัดงานศพเกิดขึ้นเครือข่ายจะส่งนายหน้าเข้าเจรจากับเจ้าภาพงานศพเพื่อขออนุญาตจากเจ้าภาพพร้อมตกลงผลประโยชน์ที่ฝ่ายเจ้าภาพจะได้รับ ทั้งนี้ เครือข่ายจะช่วยรับผิดชอบค่าใช้จ่ายบางส่วนในงานศพ เช่น



จัดรับส่งพระสงฆ์ ค่าอาหารภายในงาน ค่าใช้จ่ายอื่นๆ เป็นต้น เมื่อสามารถเจรจากับเจ้าภาพได้แล้ว จะทำการประชาสัมพันธ์แจ้งให้ญาติของผู้เสียชีวิตรวมถึงนักพนันทราบ ภายหลังจากที่มีนักพนันเข้าร่วมเล่นนักพนันจะถูกเก็บค่าตั้งไม่ต่ำกว่าคืนละ 50,000 บาทต่อวง และจะให้เงินกับ เจ้าภาพงานศพ เป็นผลตอบแทนคืนละ 500-3,000 บาทต่อวงขึ้นกับการตกลงกัน พร้อมกับส่งนายหน้าเข้าไปเจรจากับ ตำรวจ ผู้รับผิดชอบในแต่ละพื้นที่พร้อมจ่ายส่วยให้กับตำรวจในอัตราคืนละ 5,000 บาทต่อวง นอกจากนั้น ยังมีการส่งทีม ปล่อยเงินกู้นอกระบบ ลงไปในพื้นที่บ่อนงานศพเพื่อสนับสนุนนักพนันที่ต้องการลงเงินเดิมพันเพิ่มเติมอีกด้วย ทั้งนี้ ในส่วนของการปรับตัวของธุรกิจแข่งเรือภายหลังจากการเกิดสถานการณ์การแพร่ระบาดโควิด-19 ยังไม่มีงานวิจัยใดกล่าวถึง

### 3.1.5 พนันฟุตบอล

ธุรกิจการพนันฟุตบอลรูปแบบจะเป็นการทายผลการพนันซึ่งยังเป็นกิจกรรมที่ผิดกฎหมายตามพระราชบัญญัติการพนันปี พ.ศ.2487 โดยมีรูปแบบการพนันทายผลฟุตบอล แบ่งออกเป็น 2 ประเภทคือ ประเภทบอลเดี่ยว เป็นการเล่นทายผลพนันฟุตบอลเป็นคู่ๆ ผลได้เสียของแต่ละคู่แข่งขันจะไม่เชื่อมโยงกัน และจำนวนเงินได้เสียจะขึ้นกับอัตราต่อรองระหว่างทีมคู่แข่งขัน ส่วนประเภทบอลชุด หรือ บอลโยง ผู้เล่นจะต้องเล่นพนันไม่ต่ำกว่า 3 คู่แข่งขันต่อชุด โดยผู้เล่นพนันจะได้เงินรางวัลก็ต่อเมื่อเล่นพนันถูกทุกคู่ต่อหนึ่งชุด ซึ่งในตอนแรก การเล่นพนันแบบบอลชุดแต่เจ้ามือจะพยายามหาข้อเสนอสเปซเพื่อดึงดูดความสนใจของลูกค้าพนัน และมีการปรับเปลี่ยนไปเรื่อยๆ จนกระทั่ง พบว่า อัตราผลตอบแทนของนักพนันคุ้มค่างกับอัตราความเสี่ยงของเจ้ามือพนัน

พัฒนาการของการพนันทายผลฟุตบอลในยุคถัดมา จะเริ่มนำเอาอินเทอร์เน็ตเข้ามาใช้ในการบริการ จนเกิดเป็นการให้บริการการพนันทายผลฟุตบอลออนไลน์ โดยระบบนี้จะสามารถเล่นได้ตลอดเวลา ไม่ปรากฏตัวเจ้ามือและคนกลางที่ชัดเจน แต่ละผู้ให้บริการจะมีศูนย์บริการให้ข้อมูล (call center) ทำหน้าที่โอนเงินให้กับลูกค้าบริษัทที่เปิดรับแทงพนันมีการแข่งขันกันสูงในระบบการพนันแบบใหม่ มีการทำโปรโมชั่นแข่งขันเพื่อดึงดูดลูกค้าและสร้างนักพนันหน้าใหม่ (นายธนิศ โตอติเทพย์,2560)

สำหรับบุคคลผู้ให้บริการที่เกี่ยวข้องกับธุรกิจพนันฟุตบอล คือ เจ้ามือพนัน โดยงานวิจัยของ วิชญ วงศ์สินศิริกุล(2555) แบ่งออกเป็น 2 กลุ่ม กลุ่มที่ 1 เจ้ามือพนันทายผลประเภทบอลเดี่ยว เจ้ามือกลุ่มนี้จะไม่มีหน้าร้าน ใช้การติดต่อผ่านทางโทรศัพท์และวางเดิมพันแบบเครดิต ส่วนกลุ่มที่ 2 เจ้ามือพนันทายผลประเภทบอลชุด จำเป็นต้องมีหน้าร้านเพราะวางเดิมพันเป็นเงินสด ในวงการจะเรียกเจ้ามือพนันบอลว่า “โต๊ะพนันบอล” ทั้งนี้ โต๊ะพนันบอล จะมีวิธีการบริการความเสี่ยงจากการจับคู่วงเงินเดิมพันของแต่ละคู่ เรียกว่า จับชน และเงินส่วนที่เหลือจะถูกถ่ายเทไปยังโต๊ะพนันบอลที่ใหญ่กว่าซึ่งจะได้ค่าตอบแทนเป็นค่าคอมมิชชั่น โดยมีอัตราอยู่ที่ 2-3% ของวงเงินเดิมพันที่ส่งมา ซึ่งเจ้ามือจะได้รับค่าตอบแทนในรูปของการจับชนมากกว่าค่าคอมมิชชั่น เมื่อเข้าสู่ระยะที่การพนันทายผลฟุตบอลออนไลน์ สามารถแบ่งออกได้ 3 ระดับ คือเจ้ามือระดับใหญ่ จะต้องสมัครสมาชิกเว็บไซต์การ

พนันต่างประเทศ หรือทำการร่วมทุนกับนักธุรกิจชาวต่างชาติเพื่อสร้างเว็บไซต์พนันทนายผลฟุตบอล เจ้ามือรายใหญ่มักจะต้องมีต้นทุนไม่ต่ำกว่า 1 พันล้านบาท เพราะต้องเป็นการให้บริการระหว่างประเทศ และเพื่อความสะดวกในการทำธุรกรรมทางการเงินเจ้ามือพนันรายใหญ่จะเปิดบัญชีกับทางธนาคารในต่างประเทศ สำหรับเจ้ามือระดับกลาง จะทำการสร้างเว็บไซต์ในขนาดที่รองลงมาเพื่อกระจายต่อไปยังเจ้ามือระดับที่ 3 คือ เจ้ามือรายย่อยเป็นการขยายฐานลูกค้า โดยเจ้ามือระดับกลางจะได้ค่าตอบแทนเป็นค่าคอมมิชชั่นจากการมีลูกค้าเพิ่มจากเจ้ามือรายใหญ่ โดยมีอัตราค่าคอมมิชชั่นอยู่ที่ 3 พันบาทต่อวงเงินเดิมพัน 1 ล้านบาทหรือคิดเป็น 0.3% ของวงเงินเดิมพัน ส่วนเจ้ามือรายย่อยจะแจกจ่ายเว็บไซต์ไปยังนักพนันที่ต้องการเล่นพนันออนไลน์โดยตรง และรวบรวมข้อมูลเงินที่วางเดิมพันจากลูกค้าที่ไม่ได้ลงเล่นพนันออนไลน์เพื่อนำมารวมกันและทายผลผ่านพนันออนไลน์ ทั้งนี้ เจ้ามือรายย่อยจะได้รับผลตอบแทนจากเจ้ามือระดับกลางเป็นค่าคอมมิชชั่นจะอยู่ในอัตราประมาณ 4-5% ของวงเงินเดิมพันที่เจ้ามือรายย่อยส่งต่อไปยังเจ้ามือระดับกลาง

โดยสรุปแล้ว รูปแบบการดำเนินการสำหรับการพนันในแต่ละประเภทจะมีสิ่งที่เหมือนกันคือ ในทุกการพนันมักมีส่วนที่ต้องเกี่ยวข้องกับผู้มีอำนาจเหมือนกันกล่าวคือการจะดำรงไว้ซึ่งกิจการการพนันไม่ว่าจะถูกกฎหมายหรือผิดกฎหมาย เจ้าของบ่อนจำเป็นต้องมีความสัมพันธ์อันดีกับผู้มีอำนาจทั้งฝ่ายการเมือง ฝ่ายตำรวจ และฝ่ายปกครอง แม้ว่าการพนันจะเป็นเรื่องลับๆแต่ตำแหน่งที่ตั้งของบ่อนการพนันส่วนใหญ่จะแทรกตัวอยู่ในพื้นที่ชุมชนที่คนอยู่อย่างพลุกพล่าน เพราะเป็นแหล่งที่สามารถสร้างงานสร้างรายได้ให้กับคนในชุมชนได้เสมอ รายได้จากเจ้าของบ่อนส่วนใหญ่จะมาจากการเก็บค่าเข้าชม ค่าใช้สถานที่ของพวกพ่อค้าแม่ค้า ผู้ที่เป็นเจ้ามือที่แท้จริงมักจะเป็นพวกเซียนพนันเพราะเป็นกลุ่มคนที่มีความเชี่ยวชาญในการเล่นพนันประเภทนั้นๆ จนทำให้สามารถหาช่องทางในการทำรายได้ โดยเซียนพนันส่วนใหญ่จะนั่งอยู่ตามจุดต่างๆเพื่อให้ นักพนันสามารถเข้ามาวางเดิมพัน และสำหรับการพนันที่มีเครือข่ายหลายๆชั้น ยิ่งพัฒนาการของการพนันเปลี่ยนแปลงไปจะยิ่งส่งผลให้จำนวนชั้นของเครือข่ายลดลง จำนวนคนที่ถูกจ้างงานในอุตสาหกรรมการพนันอาจจะลดลงตามไปด้วย

### 3.2 อุปทานการพนันออนไลน์ในประเทศไทยช่วงก่อนโควิด-19 ในวรรณกรรมของไทย

ธุรกิจการพนันแบบดั้งเดิมถูกเปลี่ยนผ่านมาเป็นออนไลน์มากขึ้นเมื่อเทคโนโลยีเข้ามามีบทบาทในวงการการพนันมากขึ้น โดยมีจุดขายคือ การเข้าถึงการเล่นพนันในรูปแบบต่างๆได้ง่ายขึ้น ในประเทศไทย อุตสาหกรรมการพนันมีความพยายามในการที่จะปรับตัวจากการพนันดั้งเดิมให้มีช่องทางออนไลน์มากขึ้นเพื่อขยายฐานลูกค้าให้กว้างขึ้น การสำรวจในปีค.ศ.2019 การพนันออนไลน์ในประเทศไทยเพิ่มแต่สัดส่วนของมูลค่าเงินหมุนเวียนยังไม่สูงมากนักเมื่อเทียบกับการเล่นการพนันในสถานที่จริง คือจะอยู่ที่ราว 10% ของการพนันในในสถานที่จริง (วิทยากร เชียงกูล,2563) หรือสังเกตได้จากการที่ตำรวจเข้าจับกุมบ่อนที่ให้คนไทยได้เข้าไปเล่นการพนันออนไลน์ผ่านทางเว็บไซต์บ่อยครั้ง (ณัฐกร วิทิตานนท์,2562) แม้ว่าการเอาผิดสำหรับการพนันออนไลน์ในไทยนั้นจะไม่ได้มีกฎหมาย

ควบคุมการพนันออนไลน์โดยตรง แต่ได้นำเอา พ.ร.บ.การพนัน พ.ศ.2478 มาปรับใช้ซึ่งมีบทลงโทษกับทั้งผู้จัดให้มีผู้เล่น และผู้โฆษณา ทว่ายังไม่เคยมีแนวคำพิพากษาของศาลฎีกาเกี่ยวกับการพนันออนไลน์มาก่อน ขณะที่ตาม พ.ร.บ.ว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์พ.ศ.2550 ให้อำนาจศาลสั่งบล็อกเว็บไซต์ได้ ซึ่งเห็นว่าการพนันยอมเข้าข่ายขัดต่อความสงบเรียบร้อยหรือศีลธรรมอันดีของประชาชนได้เช่นกันสถานการณ์ในประเทศไทยทำให้การพนันออนไลน์ยังคงเข้าถึงคนไทยได้ภายใต้ช่องโหว่บางอย่างของกฎหมาย เช่น การเข้าเล่นผ่านเซิร์ฟเวอร์นอกอาณาจักรที่ถูกกฎหมาย เป็นต้น อีกทั้ง เทคโนโลยีที่รองรับความก้าวหน้า เช่น การใช้คริปโทเคอร์เรนซีอย่างบิทคอยน์ เข้ามาใช้วางเป็นเดิมพันแทนเงินสด ทำให้เจ้าพนักงานหาหลักฐาน และพยายามเพื่อมาเอาผิดค่อนข้างลำบาก ทำได้เพียงนำเอาพ.ร.บ.ว่าด้วยการกระทำความผิดทางคอมพิวเตอร์มาปรับใช้เป็นการชั่วคราว ทั้งนี้ธุรกิจจำเป็นต้องมีกลวิธีต่างๆ ทั้งการสร้างแรงดึงดูด แรงจูงใจด้านต่างๆ เพื่อแย่งชิงฐานลูกค้าให้ได้มากที่สุด สำหรับประเภทการพนันที่อยู่ในการกลุ่มการพนันออนไลน์ในประเทศไทย ประกอบด้วย

**1. พนันฟุตบอลออนไลน์** จากงานวิจัยของวศิน ปัญญาวุธตระกูล และคณะ(2565) พบว่า ธุรกิจการพนันฟุตบอลออนไลน์ได้รับการพัฒนา และมีอัตราการเติบโตอย่างต่อเนื่องเช่นเดียวกันกับต่างประเทศ โดยส่วนใหญ่จะให้บริการผ่านเว็บไซต์ที่ให้บริการเดิมพันการแข่งขันฟุตบอลที่แข่งขันในประเทศรวมถึงระดับสโมสรต่างประเทศ หน้าเพจที่ที่จะเชื่อมโยงกับข้อมูลต่างๆเพื่อประกอบการตัดสินใจของผู้เล่น โดยข้อมูลที่สำคัญคือ ตารางการแข่งขันฟุตบอลพร้อมอัตราต่อรองของฟุตบอลคู่นั้นๆ มีหน้าเพจที่เป็นช่องทางเพื่อให้ นักพนันสามารถสมัครสมาชิกและช่องทางฝากถอนเงินจริง และมีหน้าเพจที่ไว้สำหรับตรวจสอบผลการแข่งขันของฟุตบอลต่างๆซึ่งข้อมูลต้องถูกต้องและอัปเดตให้เป็นปัจจุบันอยู่เสมอ โดยผู้ประกอบการจะใช้ช่องทางการส่งข้อความทางโทรศัพท์เป็นช่องทางในการสื่อสารโดยตรงกับนักพนัน

สำหรับงานวิจัยของชัยณรงค์ เครือนวน และคณะ(2564) กล่าวถึงกลุ่มผู้ให้บริการการพนันฟุตบอลประกอบด้วย กลุ่มผู้ประกอบการกิจการการพนันฟุตบอลในประเทศไทย โดยแบ่งออกเป็น 2 กลุ่มใหญ่ ประกอบด้วย กลุ่มแรก กลุ่มผู้ให้บริการพนันฟุตบอลออนไลน์ในต่างประเทศ เป็นกลุ่มเว็บไซต์การพนันที่ได้รับอนุญาตและจดทะเบียนในประเทศที่ระบุว่าการเล่นออนไลน์ถูกกฎหมาย ซึ่งเว็บไซต์ที่เป็นที่นิยมในประเทศไทยมี 2 เว็บไซต์ คือ สโบเบท (SBOBET) บริษัทดังกล่าวถูกจดทะเบียนขึ้นในไอลส์ออฟแมน และยูฟ่าเบท (UFABET) ดำเนินการโดยกลุ่มทุนข้ามชาติ กลุ่มที่สองกลุ่มผู้ประกอบการพนันฟุตบอลออนไลน์ในประเทศ จะมีหลายระดับลดหลั่นลงมาตั้งแต่ ตั้งแต่ระดับซูเปอร์ซีเนียร์ (Super Senior) เปรียบเสมือนเป็นเจ้าของรายใหญ่ผู้ซื้อลิขสิทธิ์จากเว็บไซต์ต่างประเทศเพื่อเป็นแม่ข่ายในการประกอบกิจการ ซีเนียร์ (Senior) ที่เปรียบเสมือนเป็นเจ้าของระดับกลาง โดยจะมีหน้าที่ในการสร้างลูกข่ายและกระจายเครดิตให้กับระดับ มาสเตอร์ (Master) ที่เปรียบเสมือนเป็นเจ้าของระดับกลางที่รองจากซีเนียร์ลงมา กลุ่มซีเนียร์และมาสเตอร์มีหน้าที่ที่ต้องทำร่วมกันคือ สร้างเว็บไซต์ย่อยสำหรับแจกจ่ายลูกข่ายที่อยู่ใน

ประเทศไทย จากการสำรวจพบว่า มีเว็บไซต์ย่อยจำนวน 62 เว็บไซต์ ที่อยู่ภายใต้เว็บไซต์หลัก UFABET ซึ่งในซีเนียร์หรือมาสเตอร์ 1 คน อาจดูแลได้มากกว่า 1 เว็บไซต์ได้ หลังจากนั้นจะหาลูกข่ายและกระจายเครดิตให้ เอเจนต์ (Agent) หรือเจ้ามือรายย่อย ซึ่งทำหน้าที่ขยายฐานนักพนันฟุตบอลออนไลน์ถือเป็นกลุ่มที่เข้าใกล้กับนักพนันมากที่สุด โดยคนในกลุ่มนี้เป็นคนในเครือข่ายของมาสเตอร์กลุ่มใดกลุ่มหนึ่ง ทำหน้าที่ในการรับเครดิตจากมาสเตอร์มากระจายต่อให้กับสมาชิกผ่านการเปิดระบบสมาชิก การมีโครงสร้างที่สะสมฐานลูกค้าไปเรื่อยๆเช่นนี้ ให้อายุที่สุดจะเกิดกลุ่มเครือข่ายขนาดใหญ่ภายใต้เจ้าของที่แท้จริงเพียงไม่กี่คน

นอกจากนี้ยังมีกลุ่มผู้กระทำการที่มีส่วนเชื่อมโยงกับผู้ประกอบกิจการพนันฟุตบอลออนไลน์ในประเทศไทย ไม่ว่าจะเป็น กลุ่มนักบริหารจัดการ (Admin) มีหน้าที่บริหารจัดการเว็บไซต์พนันฟุตบอลออนไลน์ รวมถึงอำนวยความสะดวกให้กับนักพนันฟุตบอลรูปแบบต่างๆ กลุ่มนักบริหารจัดการประกอบด้วย ตำแหน่งที่สำคัญ ๆ ดังต่อไปนี้ โปรแกรมเมอร์ จะช่วยออกแบบเว็บไซต์พนันฟุตบอล รวมทั้งควบคุมและบริหารจัดการระบบ หรือแก้ไขปัญหากรณีเว็บไซต์เกิดขัดข้อง นอกจากนี้ยังได้รับมอบหมายให้แสวงหาช่องทางเผยแพร่เว็บไซต์พนันฟุตบอลออนไลน์ พนักงานบริการลูกค้า ทำหน้าที่ตอบข้อซักถาม ข้อสงสัย หรือให้คำปรึกษาแก่ผู้เล่นพนันฟุตบอลออนไลน์ ตลอดจนถึงเป็นผู้รับแจ้งยอด ผาก ถอน ของผู้เล่นพนันกลุ่มผู้สนับสนุน (Supporter) มีส่วนช่วยให้การสื่อสารกับลูกค้าเพื่อให้เกิดการขยายธุรกิจเกิดขึ้น ตัวอย่างเช่น กลุ่มผู้วิเคราะห์เกม (Guru) เป็นผู้เชี่ยวชาญในวงการฟุตบอล ดังนั้น จะมีผลต่อการตัดสินใจของนักพนัน ผู้ประกอบการมักจะว่าจ้างกลุ่มคนกลุ่มนี้เพื่อสร้างความน่าเชื่อถือและทำให้เว็บไซต์เป็นที่รู้จักผ่านการโฆษณาจากผู้วิเคราะห์เกม กลุ่มผู้เขียนบทความ บทบาทของคนกลุ่มนี้มีความคล้ายคลึงกับกลุ่มผู้วิเคราะห์เกม แต่กลุ่มผู้เขียนบทความจะให้มุมมองที่เป็นประโยชน์ หรือสร้างเกราะป้องกันให้นักพนันได้ดีกว่าผู้วิเคราะห์เกม กลุ่ม พรีตตี้ (Pretty) เน็ตไอดอล (Net Idol) และยูทูบเบอร์ (YouTubers) ส่วนใหญ่จะทำหน้าที่ในการสร้างแรงจูงใจให้นักพนัน และสร้างภาพจำให้กับเว็บไซต์การพนันที่กลุ่มคนเหล่านี้ถูกว่าจ้างให้โฆษณา นอกจากนี้ก็ยังมีกลุ่มผู้สนับสนุนอื่นๆ อีก เช่น หนังสือพิมพ์กีฬาและเว็บไซต์ข่าวกีฬา บริษัทรับจ้างเขียนเว็บไซต์พนัน และบริษัทรับจ้างประชาสัมพันธ์และทำการตลาดให้แก่เว็บไซต์พนัน

2. **ห่วยใต้ดินออนไลน์** มีการเปิดเว็บไซต์จำนวนมากเพื่อรองรับการเล่นห่วยใต้ดินออนไลน์ โดยจัดให้ระบบการซื้อขายห่วยจากเดิมที่เคยเป็นระบบเงินเชื่อจะถูกเปลี่ยนเป็นระบบเงินสด ทำให้ตำแหน่งเด็กเดินโพล ถูกลดความสำคัญลงไปเพราะระบบสามารถเชื่อมโยงให้ผู้ซื้อสามารถเจอผู้ขายได้โดยตรง และยังมีโอกาสที่จะได้ผลตอบแทน ส่วนลดและส่วนแถมที่มากกว่าห่วยใต้ดินแบบดั้งเดิม มีการสอนและมีคำแนะนำในการแทงห่วยประเภทต่างๆอย่างละเอียด พร้อมวิธีคำนวณผลตอบแทน พร้อมทั้งแอดมินที่สามารถตอบคำถาม

ได้ตลอด 24 ชั่วโมง นอกจากนั้นยังมีช่องทางสำหรับนักพนันที่ไม่ต้องการสมัครสมาชิก ซึ่งมี 2 รูปแบบ คือ 1) การแทงหวยแบบอัตโนมัติ ลูกค้ายสามารถเลือกเลขและกรอกข้อมูลด้วยตนเอง ถ้าหากถูกหวยจะสามารถแจ้งถอนเงินได้ด้วยตนเองพร้อมมีผลประโยชน์ให้เลือก เช่น ได้รับส่วนลด 15% เป็นต้น และ 2) การแทงหวยแบบโพยจะเป็นวิธีที่รองรับลูกค้าที่ไม่ค่อยเข้าถึงเทคโนโลยีโดยการฝากคนที่เปิดบ้านหวยแทง จากนั้น เจ้าหน้าที่จะทำการส่งเลขที่บัญชีเพื่อโอนเงินค่าแทงมายังเจ้ามือ เมื่อถูกรางวัลแอดมินจะทำการขอเลขที่บัญชีของนักพนันและทำงานโอนเงินให้นักพนัน ส่งผลให้เกิดการเล่นหวยใต้ดินที่ข้ามไปในประเทศอื่นๆ เช่น หวยลาว หวยฮานอย เป็นต้น หรืออาจจะเป็นหวยประเภทอื่นๆ เช่น หวยหุ้น เป็นต้น ทำให้ความถี่ในการเล่นของนักพนันมีมากขึ้น

สำหรับงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการพนันออนไลน์ประเภทหวยใต้ดินออนไลน์ในประเทศไทยยังไม่ปรากฏการสรุปตัวเลขที่แน่ชัดของผู้ประกอบในธุรกิจดังกล่าว

- 3. คาสีโนออนไลน์** จะเป็นลักษณะการพนันที่รวบรวมเกมหลายๆชนิดอยู่ในเว็บไซต์เดียวกัน วิธีการจัดการและการบริหารเว็บไซต์ใช้วิธีการเดียวกันกับพนันฟุตบอลออนไลน์ แต่แตกต่างกันแค่เพียงวิธีเล่น ทั้งนี้ จากงานวิจัยของณัฐกร วิทิตานนท์(2562) สามารถแบ่งเว็บไซต์การพนันออนไลน์ที่คนไทยนิยมเล่นออกเป็น 3 กลุ่ม คือ กลุ่มที่ 1 ผู้ให้บริการที่ลักลอบเปิดอยู่ในไทย ถ้าเทียบกับการพนันฟุตบอลออนไลน์ คือ ในประเทศไทยยังคงมีเซียนและมาสเตอร์อยู่อีกจำนวนไม่น้อยซึ่งเป็นนายทุนชาวไทยที่เคยหรือยังคงทำบ่อนคาสีโนแบบดั้งเดิมมาก่อน มาดำเนินการเปิดเว็บไซต์พนันย่อยให้เกิดขึ้นอยู่เรื่อยๆ กลุ่มนายทุนหรือเจ้าของเว็บไซต์มักจะใช้ตัวแทนหรือลูกน้องในขบวนการรับเป็นผู้จัดให้มีการเล่นการพนันแทน และยังใช้บัญชีเงินฝากของผู้รับจ้างที่เรียกว่า บัญชีม้า เปิดบัญชีเป็นช่องทางในการรับเงินจากนักพนัน ดังนั้นเมื่อธุรกิจรายดังกล่าวถูกจับกุมและบัญชีเงินฝากถูกอายัด นายทุนหรือเจ้าของเว็บไซต์พนันออนไลน์ก็จะเปลี่ยนไปใช้บัญชีของบุคคลท่านอื่นในการกระทำความผิดต่อไป ตัวอย่างของเว็บไซต์ที่เคยเปิดแต่ปัจจุบันถูกจับกุมไปเรียบร้อยแล้วเช่น SBOTDED, SBOLUCKY666, SBOHERO888, SURE999, Hiallbet, UFAL88 (เครือข่ายของ UFABET) กลุ่มที่ 2 ผู้ให้บริการที่ตั้งอยู่กับคาสีโนตามแนวชายแดนในประเทศเพื่อนบ้าน กลุ่มนี้จะรับวางเดิมพันโดยตรงไม่จำเป็นต้องผ่านเอเยนต์และอยู่ในพื้นที่ผ่อนปรน ตัวอย่างของเว็บไซต์พนัน เช่น 199BET (ปอยเปต, กัมพูชา), G-Club (ปอยเปต, กัมพูชา), MM88BET (ท่าซี้เหล็ก, พม่า) เป็นต้น และกลุ่มที่ 3 ผู้ให้บริการที่เป็นบริษัทรับพนันถูกกฎหมายรายใหญ่ที่มีชื่อเสียงของต่างประเทศ เช่น SBOBET (บริษัทซึ่งให้บริการในทวีปเอเชียตั้งอยู่ที่ฟิลิปปินส์), Ladbrokes (อังกฤษ), bet365 (อังกฤษ), Bodog (แคนาดา) โดยกลุ่มนี้จะเป็นกลุ่มที่เป็นเจ้าของเว็บไซต์โดยตรง ดังนั้นต้องสมัครสมาชิกกับทางเว็บเพื่อเข้าใช้บริการ และเป็นเว็บไซต์ที่ไม่มีภาษาไทย ทั้ง 2 กลุ่มหลัง เป็นกลุ่มที่มีความเสี่ยงต่ำในการที่จะถูกดำเนินคดีภายในประเทศเพราะล้วนแต่อยู่ในพื้นที่ที่ได้รับอนุญาตอย่างถูกต้อง

ตามกฎหมายแล้ว แต่ทว่า รัฐบาลอาจจะใช้มาตรการการกีดกันโดยกฎหมายว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ที่ออกมาในปี พ.ศ.2550 ให้อำนาจศาลในการระงับการเผยแพร่ข้อมูลคอมพิวเตอร์ในบางด้านหรือบล็อกเว็บไซต์ได้ หากพิจารณาแล้วเห็นว่าขัดต่อความสงบเรียบร้อยหรือศีลธรรมอันดีของประชาชน เช่นเมื่อช่วงต้นปี พ.ศ.2562 มีการสั่งปิดกั้นเว็บไซต์พนันออนไลน์จำนวน 748 เว็บไซต์

สำหรับงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการพนันออนไลน์ประเภทคาสีโนออนไลน์ในประเทศไทยยังไม่ปรากฏการสรุปตัวเลขที่แน่ชัดของผู้ประกอบในธุรกิจดังกล่าว

### 3.3 อุปทานการพนันออนไลน์นอกประเทศในช่วงก่อนโควิด-19 ในวรรณกรรมของไทย

จากงานวิจัยของและณัฐกร วิทิตานนท์ (2562) พบการเติบโตของธุรกิจการพนันออนไลน์ โดยจากข้อมูลในปีค.ศ. 1996 มีเพียง 15 เว็บไซต์พนันออนไลน์ที่ให้ลงเงินพนันได้จริง เพิ่มเป็นมากกว่า 200 เว็บไซต์ในปีค.ศ. 1997 เพิ่มเป็น 650 เว็บไซต์ ในปีค.ศ. 1999 และ 700 กว่าเว็บไซต์ ในปีค.ศ.2000 (ดำเนินงานโดยกว่า 200 บริษัท) กระทั่งเติบโตอย่างรวดเร็วจนมีถึง 1,800 เว็บไซต์ในปีค.ศ.2002 และสำหรับข้อมูลในปีค.ศ.2006 อยู่ที่ 2,500 เว็บไซต์ขึ้นไป (เป็นของ 465 บริษัท) ข้อมูลล่าสุดในเดือนกันยายน ปีค.ศ.2019 อยู่ที่ 4,243 เว็บไซต์ โดยในช่วงแรกผู้ประกอบการมักจะเป็นกลุ่มผู้ประกอบการหน้าใหม่ เพราะผู้ประกอบการรายเดิมมองว่าการพนันออนไลน์ยังเป็นพื้นที่สีเทา ซึ่งมีความเสี่ยงที่จะทำให้กิจการที่มีอยู่ก่อนหน้านี้ อาจกระทบกระเทือนไปด้วย แต่ภายหลังที่มีนโยบายของรัฐออกใบอนุญาตให้ทำกิจการการพนันออนไลน์ได้มากขึ้น ผู้ประกอบการรายใหญ่ก็จะทยอยกลับมาเป็นผู้เล่นในการแข่งขันธุรกิจอีกครั้ง การพนันออนไลน์ทั้งในภาพรวมของโลกและในแต่ละประเทศมักเริ่มจากลอตเตอรี่ จากนั้นถึงจะตามด้วยการพนันที่ในประเทศแคนาดาเริ่มให้เล่นม้าแข่งแบบออนไลน์ได้ตั้งแต่ปี 2004 โดยบริษัท Woodbine Entertainment ตามมาด้วย บิงโกออนไลน์ โดยกลุ่ม QuadCard ในเว็บไซต์ [www.ibinggo.com](http://www.ibinggo.com) ที่มีการให้เงินรางวัลเป็นเงินสดครั้งแรกในปีค.ศ.1998 ส่วนโป๊กเกอร์ออนไลน์ โดย [www.planetpoker.com](http://www.planetpoker.com), การพนันอิงเหตุการณ์จริง (Betting Exchange) ผู้นำคือ เว็บไซต์ [www.betfair.com](http://www.betfair.com) เริ่มในปีค.ศ.2010 และการพนันประเภทที่ต้องใช้ทักษะในการเล่นสูง (Skill Game) เช่น [www.king.com](http://www.king.com)

สำหรับการพนันออนไลน์ จากงานวิจัยของ วิทยากร เชียงกุล (2563) และณัฐกร วิทิตานนท์ (2562) ได้มีการแบ่งประเภทของการพนันออนไลน์ ดังนี้

1. **ลอตเตอรี่ออนไลน์ (Online Lotteries)** ซึ่งผู้ประกอบการ คือ หน่วยงานของรัฐบาลหรือบริษัทที่รัฐบาลออกใบอนุญาต เป็นที่นิยมเพราะถูกกฎหมาย ซื้อง่าย ผู้เล่นลงทุนในราคาต่ำ แต่มีรางวัลล่อใจสูง ทั้งนี้ นักพนันผู้เล่นสามารถซื้อลอตเตอรี่ทั้งในประเทศ หรือระหว่างประเทศได้สะดวกผ่านระบบออนไลน์

2. **โป๊กเกอร์และไฟชิตีอื่นๆที่เป็นออนไลน์ (Online Poker)** ผู้ประกอบการจะสร้างเว็บไซต์ ซึ่งจัดให้คนได้เล่นการพนันกับคนอื่นๆ ทางออนไลน์นอกจากการจับคู่เล่นเพื่อเอาชนะกันแล้ว ก็มีการแข่งขันชิงรางวัลประเภทและระดับต่างๆ ที่มีรางวัลสูงด้วย โป๊กเกอร์ออนไลน์ให้ผู้เล่นลงเดิมพันโดยวางเงินด้วยจำนวนที่ต่ำมาก และมีเว็บไซต์ที่ให้เล่นฟรีเป็นจำนวนมาก สามารถทดลองเล่นได้ง่าย และไม่มีตรวจสอบอายุผู้เล่นแต่อย่างใด มากไปกว่านั้น องค์กร Paradise Poker สามารถทำให้ผู้เล่นสามารถแข่งกับผู้เล่นรายอื่นซึ่งอาจอยู่ที่อื่นใดในโลกก็ได้ ปัจจุบันสถานการณ์การเล่นโป๊กเกอร์ออนไลน์กลายเป็นมหรรรรมกีฬาที่แข่งขันที่ชิงแชมป์ในระดับโลกโดยมีทั้งการถ่ายทอดสดในสถานที่จริงและแข่งขันผ่านช่องทางออนไลน์
3. **คาสิโนออนไลน์ (Online Casino Games)** คือการเข้าไปเล่นเกมกับเจ้ามือที่สถานคาสิโนจัดให้ เช่น รูเล็ตต์ แบลคแจ็ค ปาจิงโกะ บาคาร่า สล็อตมาซิน และอื่นๆ คาสิโนบางแห่งถ่ายทอดวิดีโอจากสถานที่จริง มีคนเล่นอยู่จริง และใช้เทคนิคการถ่ายภาพเสมือน (Virtual Reality) ทำให้คนที่เข้าไปเปิดเว็บไซต์เพื่อเล่นเกมทางออนไลน์รู้สึกเหมือนว่าตนเองได้เข้าไปเล่นในสถานที่จริงอย่างสนุกสนานเพลิดเพลินด้วย
4. **พนันกีฬาออนไลน์ (Online Sport Betting)** เช่น การแข่งขันม้า การแข่งขันฟุตบอล ชกมวย เทนนิส วอลเลย์บอล ฯลฯ มีทั้งแบบการพนันในการแข่งขันกันจริงๆ และแบบที่สร้างขึ้นโดยคอมพิวเตอร์ ส่วนใหญ่จะเป็นการแข่งขันจริงมากกว่า มีทั้งเล่นพนันไว้ล่วงหน้าว่าใครจะชนะ และการเล่นการพนันในช่วงแข่งขัน (In-play Gambling) ซึ่งสามารถพนันในเรื่องปลีกย่อยได้เพิ่มขึ้น
5. **บิงโกออนไลน์ (Online Bingo)** มีความคล้ายกับลอตเตอรี่แต่เป็นชุดตัวเลขจำนวนหนึ่งที่เจ้ามือจะค่อยๆ ทอยประกาศทีละตัว ทำให้มีการใช้เวลาลุ้นกัน บิงโกออนไลน์นิยมออกแบบเพื่อเอาใจสตรีและกลุ่มที่ไม่ได้ต้องการเล่นพนันในแบบที่ดูจริงจังเกินไปจึงเป็นที่นิยมในหมู่ผู้สูงอายุและพวกแม่บ้าน โดยเฉพาะชาวตะวันตก สิ่งที่น่าสนใจคือ การเติบโตของบิงโกออนไลน์ยังมีผลโดยอ้อมจากมาตรการที่ห้ามมิให้ผู้เล่นสูบบุหรี่ระหว่างเล่น ทำให้ผู้เล่นกลุ่มนี้หันมาเล่นทางออนไลน์แทน
6. **การพนันอิงเหตุการณ์จริงพนันกีฬาออนไลน์ (Betting Exchange)** เป็นการวางเดิมพันเพื่อทายผลของเหตุการณ์หรือกิจกรรมต่างๆ เช่น ผลการเลือกตั้ง, การประกวดต่างๆ รวมไปถึงทายพฤติกรรมของเหล่าคนดัง
7. **เว็บไซต์เกมที่ต้องใช้ทักษะ (Skill Gaming Sites)** เว็บไซต์ที่ให้บริการจะเปิดการแข่งขันซึ่งผู้เล่นต้องเสียค่าสมัครเข้าร่วม และผู้ที่ชนะจะได้รางวัลสำหรับการแข่งขันนั้น และวงเงินที่เล่นได้ในแต่ละรอบรวมกัน

**8. เว็บไซต์เพื่อการฝึกฝน (Practice Sites)** เป็นเว็บไซต์เปิดให้เล่นฟรีเพื่อฝึกฝนทักษะในการเล่นพนัน มีการแนะนำขั้นตอน กฎกติกาต่างๆ เกี่ยวกับการพนันแต่ละชนิดแต่จะมีความเชื่อมโยงกับเว็บไซต์การพนันจริง โดยผู้ใช้มีความเชื่อว่าเป็นเว็บไซต์เป็นระบบแฝง “ม้าโทรจัน” ที่ลักลอบเก็บข้อมูลเพื่อชักชวนไปใช้บริการในเว็บพนันจริง

ทั้งนี้ บริษัทการพนันที่ลงทุนในธุรกิจการพนันออนไลน์มักนิยมไปลงทุนในประเทศเล็กๆ ที่เปิดเสรีและมีแรงจูงใจให้นักลงทุนโดยการเก็บค่าธรรมเนียม และภาษีในอัตราที่ต่ำ ประเทศที่นักลงทุนนิยมทำธุรกิจเปิดเว็บไซต์การพนันออนไลน์ คือ เกาะแอนติกาและบาร์บูดา, กือราเซา , มลรัฐคาห์นาวาเค (มลรัฐชนพื้นเมืองในแคนาดา), คอสตาริกา, มอลต้า, ไอล์ออฟแมน, ยิบรอลตาร์, ออลเดอร์นีย์, นอกจากนี้ ประเทศและรัฐอื่นที่ออกกฎหมายอนุญาตให้เปิดคาสิโนออนไลน์ได้ คือ อังกฤษ, ลักเซมเบิร์ก, สวีเดน, ฟิลิปปินส์, อิตาลี, ออสเตรเลีย, เบลเยียม, เยอรมัน, เนเธอร์แลนด์, แอนทิลีส, โดมินิกัน, อาร์เจนตินา, บราซิล ตลาดการพนันที่เกี่ยวข้องกับการพนันออนไลน์ถูกแบ่งออกเป็น 2 รูปแบบ คือ ตลาดการพนันทุกประเภท เป็นการพิจารณาทั้งการพนันแบบในสถานที่จริงและแบบออนไลน์ โดยแนวโน้มการเติบโตทางธุรกิจพบมากที่สุดในพื้นที่บริเวณเอเชียแปซิฟิก (จีน ญี่ปุ่น อินเดีย เกาหลีใต้ ฟิลิปปินส์ ออสเตรเลีย นิวซีแลนด์ ฯลฯ) สังเกตได้จากเศรษฐกิจในภูมิภาคเหล่านี้มีอัตราการเติบโตค่อนข้างสูง ซึ่งเป็นผลมาจากประชากรบางส่วนที่มีรายได้สูงขึ้นนิยมเล่นการพนันมาก นอกจากนั้นตลาดธุรกิจวีดีโอเกมออนไลน์ก็มีขนาดใหญ่ด้วยเช่นกัน

สำหรับ ตลาดการพนันออนไลน์เฉพาะ อ้างอิงจากรายงานของบริษัทวิจัยการตลาด Grand view research ในปีค.ศ.2020 ว่ายุโรปเป็นตลาดใหญ่ที่สุดในปีค.ศ.2019 มีขนาดตลาด 22 พันล้านดอลลาร์สหรัฐฯ เป็นผลพวงจากการที่ธุรกิจการพนันออนไลน์เป็นธุรกิจถูกกฎหมายในประเทศใหญ่หลายๆประเทศในยุโรป (ฝรั่งเศส เยอรมัน สเปน อังกฤษ อิตาลี ไอร์แลนด์ และมอลต้า) ประกอบกับการเข้าถึงการใช้สมาร์ตโฟนอินเทอร์เน็ตความเร็วสูง และความนิยมในคาสิโนออนไลน์ที่มากขึ้น สำหรับอเมริกาเหนือ (แคนาดาและสหรัฐฯ) ถือเป็นอีกหนึ่งตลาดใหญ่ของการพนันออนไลน์เช่นกัน ซึ่งจากการที่กฎหมายควบคุมการพนันออนไลน์ในสหรัฐอเมริกามีช่องโหว่ทำให้คนอเมริกันสามารถเข้าไปเล่นการพนันออนไลน์ในเว็บไซต์ของบริษัทที่ตั้งอยู่ในประเทศอื่นได้ไม่ยาก และภูมิภาคเอเชียแปซิฟิก อ้างอิงจากสถิติจากเว็บไซต์ Casino.org พบว่า ประเทศฟิลิปปินส์ รัฐบาลมีนโยบายผ่อนปรนธุรกิจการพนันออนไลน์ ทำให้ธุรกิจการพนันออนไลน์สามารถขยายตัวได้มากขึ้น หรือประเทศกัมพูชาที่เปิดธุรกิจการพนันทั้งเป็นแบบดั้งเดิมและแบบออนไลน์ โดยเน้นการหารายได้จากคนต่างชาติในละแวกใกล้เคียง เช่น จีน ไทย เป็นต้น



### 3.4 สรุปอุปทานที่เกิดขึ้นในและนอกประเทศสำหรับการพนันออนไลน์ในช่วงก่อนโควิด-19 ในวรรณกรรมของ ไทย

#### 3.4.1 ประเภทของการพนันออนไลน์

สำหรับประเภทของการพนันออนไลน์ในประเทศไทยจะไม่หลากหลายเท่ากับการแบ่งประเภทในของการพนันออนไลน์ในต่างประเทศ โดยในไทยจะแบ่งประเภทของการพนันออนไลน์แค่เพียง 3 ประเภทเท่านั้น คือ การพนันฟุตบอลออนไลน์ หวยใต้ดินออนไลน์ และ คาสีโนออนไลน์ ซึ่งน้ำหนักส่วนใหญ่ที่ประเทศไทยจะศึกษาจะเน้นหนักไปที่ การพนันฟุตบอลออนไลน์ อาจเป็นเพราะว่าในระยะเวลาที่ผ่านมา การพนันฟุตบอลออนไลน์ค่อนข้างเป็นที่นิยมมากที่สุด และส่งผลกระทบในวงกว้างต่อสังคมมากที่สุด จากข่าวสารต่างๆที่ทำให้เกิดผลกระทบในเชิงลบ ในขณะที่หวยใต้ดินออนไลน์และคาสีโนออนไลน์ยังไม่เป็นที่สนใจมากนัก **ส่วนการพนันออนไลน์ในต่างประเทศจะมีโครงสร้างหลักของเกมคล้ายคลึงกับของประเทศไทย แต่จะการแบ่งเกมการพนันประเภทไฟโปกเกอร์ออกมาจากการพนันประเภทคาสีโนออนไลน์ มีการพนันกีฬาที่หลากหลายกว่าการพนันฟุตบอลออนไลน์ของไทย** นอกจากนี้ ยังมีเกมพนันชนิดอื่นเพิ่มเติมขึ้นมาทำให้สามารถแบ่งได้ถึง 8 ประเภท คือ ลอตเตอรี่ออนไลน์ ไฟโปกเกอร์และไฟชนิดอื่นๆที่เป็นออนไลน์ คาสีโนออนไลน์ พนันกีฬาออนไลน์ บิงโกออนไลน์ การพนันอิงเหตุการณ์จริงพนันกีฬาออนไลน์ เว็บไซต์เกมที่ต้องใช้ทักษะ เว็บไซต์เพื่อการฝึกฝน ซึ่งสำหรับเว็บไซต์เพื่อการฝึกฝนจะเป็นความท้าทายเพราะส่วนใหญ่จะเป็นเกมที่เลียนแบบเกมการพนันอาจจะเล่นกับระบบหรือเล่นกับฝั่งตรงข้ามที่เป็นมนุษย์จริงๆก็ได้ แต่กำหนดให้เล่นฟรี ไม่มีฝาก-ถอนเงิน และวางเดิมพัน ไว้สำหรับเพื่อฝึกเทคนิคเพื่อเล่นในสนามจริง

#### 3.4.2 ผู้ให้บริการการพนันออนไลน์

ผู้ให้บริการการพนันในฝั่งไทย ในธุรกิจการพนันฟุตบอลออนไลน์พบว่า ผู้ให้บริการหรือเจ้ามือการพนันมีทั้งดำเนินการอย่างถูกกฎหมาย และผิดกฎหมาย กล่าวคือ เจ้ามือการพนันที่อยู่ในไทยจะลักลอบดำเนินการแบบผิดกฎหมายภายใต้ลิขสิทธิ์ที่ซื้อเข้ามาอย่างถูกกฎหมาย และมอบหมายและแบ่งเครดิตเจ้ามือลำดับรองจัดทำหน้าเว็บไซต์ของตนเองและแจกเครดิตไปยังนักพนัน ดังนั้น เครือข่ายของการพนันจะถูกสะสมให้กว้างขึ้นเรื่อย ๆ จากการสมัครเป็นสมาชิก และถ้าหากพบปัญหาถูกจับกุม ตำรวจจะสามารถจับกุมได้เพียงเว็บไซต์ย่อยที่สร้างขึ้นใหม่ ซึ่งอาจจะสืบสาวไม่ถึงเจ้ามือใหญ่ที่แท้จริงเพราะในระหว่างทางบัญชีที่รับเงินจะใช้บัญชีที่เปิดจากชื่อผู้อื่น และในทุกตำแหน่งของกิจการจะว่าจ้างผู้อื่นจึงไม่ปรากฏชื่อเจ้าของที่แท้จริง ในไทยมีเจ้ามือการพนันได้ซื้อลิขสิทธิ์จากเว็บไซต์การพนัน 2 เว็บไซต์ใหญ่ที่ชื่อว่าเป็น สโบบิท (SBOBET) และ ยูฟ่าเบท (UFABET) และจากการสำรวจ

พบว่า มีการสร้างเว็บไซต์ย่อยภายใต้เว็บไซต์หลักของยูฟ่าเบท จำนวน 62 เว็บไซต์ นอกจากนั้นเจ้ามือการพนันสามารถสร้างเว็บไซต์ย่อยเพิ่มขึ้นได้เรื่อย ๆ โดยไม่มีข้อจำกัด

ในขณะที่ ธุรกิจคาสิโนออนไลน์ ถ้าเจ้ามือการพนันอยู่ภายในประเทศ รูปแบบการดำเนินธุรกิจจะเหมือนกันกับธุรกิจการพนันฟุตบอล แต่ถ้าเป็นผู้ให้บริการที่อยู่บริเวณตะเข็บชายแดนหรืออยู่ในประเทศที่ได้รับอนุญาต สามารถให้ลูกค้าสมัครสมาชิกกับทางเว็บไซต์ไว้โดยตรงทันที ซึ่งในฐานะนักพนันอาจพบอุปสรรคเรื่องของภาษาเท่านั้น และหากพบการเอาผิดจากกฎหมาย เจ้ามือการพนันที่อยู่นอกประเทศจะได้รับผลกระทบเพียงแค่ถูกบล็อกเว็บไซต์เท่านั้น ซึ่งทางต้นทางก็สามารถสร้างหน้าเว็บใหม่ขึ้นมาได้ สำหรับคาสิโนออนไลน์ไม่พบจำนวนผู้ประกอบการที่แน่นอนแต่พบว่าใช้ลิขสิทธิ์ของเว็บไซต์พนันชนิดเดียวกันกับฟุตบอลออนไลน์ และพบว่าที่ผ่านมาเคยถูกสั่งปิดโดยเจ้าหน้าที่ตำรวจไปแล้วกว่า 748 เว็บไซต์ ส่วนห่วยใต้ดินออนไลน์พบว่าผู้ให้บริการได้ใช้ช่องทางออนไลน์ในการซื้อขายมากขึ้น ทำให้ลดตำแหน่งเด็กเดินโพลได้เพราะเป็นการติดต่อระหว่างผู้ซื้อและผู้ขายโดยตรง แต่ว่าเด็กเดินโพลยังไม่หายไปจากระบบถาวรเพราะยังมีนักพนันที่ไม่ถนัดเทคโนโลยีจึงใช้วิธีการฝากซื้อจากคนใดคนหนึ่งอยู่ นอกจากนั้นแล้วช่องทางออนไลน์สามารถพัฒนาไปจนถึงการซื้อห่วยข้ามชาติได้เลย ทั้งนี้ยังไม่มีกล่าวถึงตัวอย่างของผู้ประกอบการและตัวเลขของผู้ประกอบการที่แน่ชัด

และสำหรับผู้ให้บริการการพนันในฝั่งต่างประเทศผู้ประกอบการธุรกิจการพนันออนไลน์มีอัตราที่เพิ่มขึ้นเรื่อย ๆ ทุกปี โดยเริ่มตั้งแต่ปีค.ศ.1996 ที่มีเพียง 15 เว็บไซต์และมีอัตราเพิ่มขึ้นไปเรื่อย ๆ จนกระทั่งข้อมูลล่าสุดในเดือน กันยายน ค.ศ.2019 มีจำนวนเว็บไซต์ที่เป็นการพนันออนไลน์อยู่ที่ 4,243 เว็บไซต์

### 3.4.3 กลยุทธ์ทางการตลาด

สำหรับงานวิจัยของชัยณรงค์ เครือนวน และคณะ(2021) กล่าวถึงกลยุทธ์การพนันฟุตบอลออนไลน์จะมีกลยุทธ์ในการดึงดูดนักพนันรายใหม่และรักษานักพนันกลุ่มเดิมไว้ทำให้ผู้ประกอบการจัดโปรโมชั่นหลากหลายรูปแบบ ดังนี้

1. แรงจูงใจทางการเงิน (Financial incentives) โดยการใช้โปรโมชั่นในรูปแบบต่าง ๆ มาดึงดูดลูกค้าให้เข้ามาเปิดบัญชีเพิ่มขึ้น หรือลงเงินเดิมพันมากขึ้น ซึ่งประกอบด้วย โปรโมชั่นเพื่อดึงดูดนักพนันรายใหม่ โดยจะเสนอให้มีการให้ของสมนาคุณ การให้เงินรางวัลในรูปจำนวนเงินหรือเปอร์เซ็นต์ โปรโมชั่นกรณีฝากเงินและถอนเงิน เว็บไซต์จะให้ของสมนาคุณในลักษณะขึ้นบันไดตามจำนวนเงินฝากในแต่ละครั้ง ให้โบนัสเป็นเปอร์เซ็นต์สำหรับทุกๆยอดการฝาก หรือให้โบนัสพิเศษในวันพิเศษ (เช่น ฝากวันเสอา-อาทิตย์ ฝากในวันเกิด เป็นต้น) โปรโมชั่นกรณีการทายผลฟุตบอลผิดทั้งหมดหรือผิดต่อเนื่อง กลยุทธ์นี้ใช้เพื่อดึงดูดผู้เล่นในการเล่นกับเว็บเดิมให้นานที่สุดผ่านการจัดโปรโมชั่นแก่นักพนันที่ทำนายผลผิดโดยกำหนดอัตราขั้นต่ำที่ทายผิด โปรโมชั่นค่าคอมมิชชั่นจากยอดเทิร์นโอเวอร์ ใช้สำหรับกระตุ้นให้มีการเพิ่มจำนวนเงินในการเล่นหรือเพิ่ม

ความถี่ในการเล่น โพรโมชันยอดเทิร์นโอเวอร์สูงสุด โดยส่วนใหญ่จะเป็นรูปแบบการให้เงินรางวัลสำหรับนักพนันที่มียอดเทิร์นโอเวอร์สูงสุด 5-10 อันดับแรกในแต่ละเดือน การไม่กำหนดอัตราขั้นต่ำสำหรับเล่นพนันฟุตบอล ถือเป็นโพรโมชันที่ผู้เล่นสามารถลงทุนหรือเติมพันด้วยจำนวนเงินเท่าไรก็ได้ เนื่องจากผู้ให้บริการไม่ได้กำหนดจำนวนเงินขั้นต่ำที่จะใช้เติมพันแต่ละครั้ง เพื่อใช้ดึงดูดนักพนันที่มีเงินเล่นพนันจำนวนน้อย หรือนักพนันรายใหม่ที่ไม่มีประสบการณ์เล่นพนันฟุตบอลออนไลน์

2. การพัฒนาซอฟต์แวร์ให้มีมิติที่หลากหลาย กล่าวคือมีหลายๆเกม ที่มีรายละเอียดการเล่นที่ไม่เหมือนกัน รวมอยู่ด้วยกัน จะช่วยกระตุ้นให้ผู้เล่นต้องการสร้างบัญชีที่มากกว่า 1 บัญชี เพื่อรองรับตัวละครที่หลากหลายมากขึ้น นอกจากนี้ ความล้ำหน้าทางเทคโนโลยีอย่างการใช้ วีอาร์(Virtual Reality: VR) มาทดลองใช้ในตลาดการพนันออนไลน์ จะทำให้ผู้เล่นรู้สึกถึงความเสมือนจริงของการเข้าไปอยู่ในคาสิโน จึงทำให้ Gambit Gaming ซึ่งอ้างอิงจากข้อมูลในปี.ศ.2016 ประเมินว่าตลาดการพนันออนไลน์มีแนวโน้มว่าจะเพิ่มขึ้น เพราะ VR จะช่วยให้นักพนันรู้สึกถึงการได้เข้าสังคม และสร้างบรรยากาศที่เสมือนจริง ถือเป็นจุดจุดต่อของการพนันออนไลน์ลงได้ (ณัฐกร วิทิตานนท์,2562)
3. การพัฒนาเว็บไซต์ พบว่า การออกแบบเว็บไซต์ให้ถูกต้องตรงกับความต้องการ หรือสอดคล้องกับความรู้สึกของนักพนันในขณะนั้นจะมีส่วนในการดึงดูดให้นักพนันเข้าใช้บริการเว็บไซต์กันมากขึ้น
4. การโฆษณาประชาสัมพันธ์ เพื่อให้ธุรกิจสามารถขยายฐานลูกค้าได้กว้างมากขึ้น ดังนั้น การพนันออนไลน์มักใช้ช่องทางในการประชาสัมพันธ์ประเภทโซเชียลมีเดียเป็นช่องทางในการประชาสัมพันธ์มากที่สุด โดยมีเนื้อหาในการประชาสัมพันธ์ที่เกี่ยวข้องกับเรื่องราวทั่วไป เพื่อทำให้รู้สึกว่าการพนันเป็นเรื่องปกติของสังคม ในบางครั้งผู้ประกอบการจะใช้วิธีจัดกิจกรรมที่เลียนแบบความนิยม ณ ขณะนั้น เช่น การที่เว็บไซต์การพนันแห่งหนึ่ง ออกเก็บ free bet hunt โดยให้หาบัตรเล่นการพนันฟรีตามสถานที่ต่างๆผ่านกล้องโทรศัพท์มือถือ ซึ่งเป็นวิธีการเล่นที่คล้ายกับเกม Pokemon Go หรือ ให้ผู้เล่นสามารถใช้ google glass ร่วมกันกับเกมพนันได้ เป็นต้น

### 3.4.4 วิธีการจ่ายเงิน

ผู้ประกอบการจะมีวิธีการชำระเงินในรูปแบบต่าง ๆ ซึ่งจากงานวิจัยของวิชญ์ วงศ์สินศิริกุล (2554) และณัฐกร วิทิตานนท์ (2562) ได้ทำการรวบรวมวิธีการชำระเงินในการพนันออนไลน์ แบ่งวิธีชำระเงินออกเป็น 6 วิธี ดังนี้

1. ผาก/ถอน/โอนระหว่างทั้งภายในและภายนอกประเทศ (Direct/Local/Fast Bank Transfers) เป็นช่วงแรกของวิธีการชำระเงินในการพนันออนไลน์โดยผู้ประกอบการจะร้องขอให้ลูกค้าเปิดบัญชีกับทางบริษัทไว้สำหรับฝากถอนและวางเดิมพัน ทั้งนี้ ต้องมีวงเงินเพียงพอที่จะวางเดิมพันจึงจะสามารถเริ่มเล่นพนันออนไลน์ได้ ปัจจุบันมีเว็บไซต์การพนันเปิดให้ทำธุรกรรมลักษณะนี้จำนวน 46 เว็บไซต์
2. บัตรเครดิตหรือบัตรเดบิต (Credit/Debit) ในช่วงแรกบริษัทบัตรเครดิตได้เปิดให้นักพนันสามารถใช้จ่ายเพื่อการพนันผ่านบัตรเครดิตได้ แต่บริษัทบัตรเครดิตก็ต้องประสบปัญหาลูกค้าหนี้สูญจึงทำให้บริษัทบัตรเครดิตทำการยกเลิกการให้บริการไปในระยะหนึ่ง แต่ต่อมาเมื่อมีการปรับปรุงระบบเกิดขึ้น บริษัทผู้ให้บริการอย่าง Visa และ Mastercard ก็กลับมาอนุญาตให้ชำระค่าบริการการพนันได้อีกครั้ง ปัจจุบัน Visa มีเว็บไซต์การพนันเปิดให้ทำธุรกรรมจำนวน 47 เว็บไซต์ Visa Debit มีเว็บไซต์การพนันเปิดให้ทำธุรกรรมจำนวน 16 เว็บไซต์ และ MasterCard มีเว็บไซต์การพนันเปิดให้ทำธุรกรรมจำนวน 45 เว็บไซต์
3. ชำระเงินในรูปแบบกระเป๋าเงินอิเล็กทรอนิกส์หรือกระเป๋าเสมือนจริง (E-Wallet/ Virtual Wallet) ซึ่งเป็นธุรกิจตัวกลางในการทำธุรกรรมทางการเงินระหว่างผู้ให้บริการและนักพนัน เช่น Skrill, EcoPayz, MoneyBookers, Paysafe, Fire Play, Neteller, Paypal เป็นต้น ระบบจะบันทึกข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับนักพนันและประวัติการใช้ทั้งหมด นอกจากนั้นแล้วลูกค้าต้องเปิดบัญชีส่วนตัว หรือเชื่อมโยงบัญชีที่เปิดกับตัวกลางผ่านบัตรเดบิตหรือบัตรเครดิต เพื่อเป็นการยืนยันความสามารถในการชำระหนี้ของนักพนันและลดภาระความเสี่ยงของบริษัทตัวกลาง ปัจจุบัน Skrill มีเว็บไซต์การพนันเปิดให้ทำธุรกรรมจำนวน 42 เว็บไซต์ EcoPayz มีเว็บไซต์การพนันเปิดให้บริการทำธุรกรรมจำนวน 29 เว็บไซต์
4. การชำระเงินผ่านระบบคูปองเติมเงินทางอิเล็กทรอนิกส์ (Prepaid Card) จะมีผู้ให้บริการ คือ Paysafecard, Paypoint, UKash (ปัจจุบันถูกซื้อกิจการโดย Skrill) รวมไปถึงบัตรเครดิตแบบ Pre-paid ช่องทางนี้จะเหมาะกับผู้ที่ต้องการปกปิดข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับตัวตน หรือต้นทางของเงิน ปัจจุบัน Paysafecard มีเว็บไซต์การพนันเปิดให้ทำธุรกรรมจำนวน 10 เว็บไซต์
5. สินทรัพย์อิเล็กทรอนิกส์ที่มีมูลค่าแท้จริง (Electronic Commodity Accounts) เช่น ทอง (Virtual Gold) ตัวแลกเงิน (Barter Dollars) แต้มสะสม (Incentive Points) โอนเงินด้วยโทรเลข (Wire

Transfers) และเช็คผ่านแฟกซ์และอินเทอร์เน็ต ปัจจุบัน Bank Wire Transfer มีเว็บไซต์การพนันเปิดให้ทำธุรกรรมจำนวน 44 เว็บไซต์

6. สกุลเงินคริปโทเคอร์เรนซี (Cryptocurrency) เป็นวิธีการชำระเงินที่ไม่ผ่านระบบธนาคารกลาง โดยใช้ระบบบล็อกเชน (Blockchain) ทำให้ในการชำระเงินไม่จำเป็นจะต้องเสียค่าธรรมเนียมหรือค่าบริการต่างๆที่เกี่ยวข้อง ตัวอย่างสกุลเงินดิจิทัล เช่น บิทคอยน์ (Bitcoin) มีเว็บไซต์การพนันเปิดให้ทำธุรกรรมจำนวน 30 เว็บไซต์ และไลท์คอยน์ (Litecoin) มีเว็บไซต์การพนันเปิดให้ทำธุรกรรมจำนวน 16 เว็บไซต์

### 3.4.5 จุดเปลี่ยนของธุรกิจที่เปลี่ยนมาเป็นออนไลน์

ในช่วงเข้าสู่การระบาดของโควิด-19 กลุ่มธุรกิจที่เกี่ยวข้องกับการพนันแบบดั้งเดิมล้วนแต่ได้รับผลกระทบอย่างมาก บางรายต้องปิดตัวลงไปด้วยเหตุของสถานะทางการเงิน (Ng Yuen & Bursby, 2020) ในขณะที่บางประเทศมีความพยายามที่จะสร้างแบบการพนันที่ต่างออกไป เช่น ในรัฐเนอวาดา ประเทศสหรัฐอเมริกา ได้มีการได้จัดตั้งบริการโทรศัพท์ชั่วคราว โดยนักพนันจะต้องดาวน์โหลดแอปพลิเคชันและยืนยันตัวตนก่อนวางเดิมพัน (The BBC, 2020) แต่ถึงอย่างไรก็ตามกลุ่มการพนันออนไลน์กลับกลายเป็นกลุ่มที่ค่อนข้างแข็งแกร่ง จากงานวิจัยของ Håkansson (2020c) พบว่า รายรับจากการพนันออนไลน์ยังคงได้เท่าเดิม ในขณะที่แนวโน้มของการเปลี่ยนจากการพนันแบบดั้งเดิมมาเป็นออนไลน์ไม่ได้มีตัวเลขที่เพิ่มขึ้นมากนัก แต่จะเป็นการสร้างบัญชีใหม่ของลูกค้ารายเดิมมากกว่า (Hodgins & Stevens, 2021) ธุรกิจมีการปรับตัวให้ตอบโจทยความต้องการของนักพนันโดยเปลี่ยนรูปแบบดั้งเดิม มาเป็นการพนันออนไลน์มากขึ้นเพื่อให้เข้าถึงตัวผู้บริโภคได้ง่ายขึ้น (Griffiths, Reith, Wardle, & Mackie, 2020)

### 3.5 อุปทานที่เกิดในช่วงโควิดจากการศึกษาในวรรณกรรมต่างประเทศ

สถานการณ์ของอุตสาหกรรมในช่วงการระบาดโควิด-19 ในกลุ่มธุรกิจที่เกี่ยวข้องกับการพนันออนไลน์เป็นกลุ่มที่ค่อนข้างแข็งแกร่งเพราะจากงานวิจัยพบว่า รายรับจากการพนันออนไลน์ยังคงได้เท่าเดิม (Håkansson, 2020d) แม้ว่าแนวโน้มของการเปลี่ยนมาเป็นออนไลน์ไม่ได้เพิ่มขึ้นมากอย่างที่คิด ส่วนใหญ่จะเป็นการสร้างบัญชีใหม่มากกว่า (Hodgins & Stevens, 2021) เพราะฉะนั้น อุตสาหกรรมจำเป็นจะต้องปรับตัวให้สถานที่ที่อาจจะต้องรองรับกิจกรรมทางการพนันได้หลายประเภทมากขึ้น เพื่อให้ตอบโจทยความต้องการของนักพนัน หรือเปลี่ยนจากการเล่นพนันแบบดั้งเดิม มาเป็นรูปแบบต่างๆโดยเฉพาะรูปแบบการพนันออนไลน์มากขึ้นเพื่อให้เข้าถึงตัวผู้บริโภคได้ง่ายขึ้น (Griffiths, Reith, Wardle, & Mackie, 2020)

### 3.5.1 ประเภทของการพนันออนไลน์

สำหรับการพนันออนไลน์ ประเภทของการพนันออนไลน์ ที่พบในวรรณกรรมนอกประเทศภายหลังจากสถานการณ์โควิด-19 พบว่า การพนันออนไลน์แบ่งออกเป็น 10 ประเภทด้วยกัน (Sally Gainsbury, 2012; Casino City, 2022d) ดังนี้

1. ลอตเตอรี่ออนไลน์ (Online Lotteries)
  2. โป๊กเกอร์ออนไลน์ (Online Poker)
  3. คาสีโนออนไลน์ (Online Casino Games)
  4. พนันกีฬาออนไลน์ (Online Sport Betting)
  5. บิงโกออนไลน์ (Online Bingo)
  6. การพนันอิงเหตุการณ์จริง (Betting Exchange)
  7. เว็บไซต์เกมที่ต้องใช้ทักษะ (Skill Gaming Sites)
- } เหมือนกันกับอุปทานการพนันออนไลน์ที่พบนอกประเทศในวรรณกรรมของไทย
8. การพนันสเปรดทางการเงิน (Spread Betting) เป็นการพนันที่เกี่ยวข้องกับการเคลื่อนไหวด้านราคาของหลักทรัพย์ โดยนักพนันพิจารณาราคาของหุ้นอ้างอิงและเลือกข้างว่าราคาจะเคลื่อนไหวไปในทิศทางที่ต่ำกว่าหรือสูงกว่าราคาเสนอ ในส่วนต่างที่เท่ากับเท่าไร และใช้อัตราการเดิมพัน และจำนวนเท่าที่ตกลงกันไว้เป็นตัวคูณ Spread betting เป็นสิ่งผิดกฎหมายในสหรัฐอเมริกา แม้ว่าจะเป็นกฎหมายและเป็นที่ยอมรับอย่างมากในประเทศในทวีปยุโรปโดยเฉพาะอย่างยิ่งในสหราชอาณาจักร
  9. เกมกีฬาแฟนตาซีรายวัน (Daily Fantasy Betting) เป็นรูปแบบเกมกีฬาที่ผู้เล่นสามารถสร้างทีมนักกีฬามืออาชีพจากลีกหรือการแข่งขันต่างๆได้ ผ่านเงินที่ได้รับหรือฝากเพิ่มเข้าไปในระบบ และจะได้รับคะแนนจากสถิติที่ผู้เล่นแข่งขันกับทีมอื่นจริง เกมในลักษณะนี้จะใช้เวลาในการเล่นค่อนข้างสั้นคือภายใน 1 วัน โดยนักพนันจะเสียค่าแรกเข้าเป็นลำดับแรก และจะได้รับเงินรางวัลจากการชนะการแข่งขัน
  10. การพนันสตรระหว่างเกมกีฬา (Micro Betting) เป็นการพนันที่วางเดิมพันเกี่ยวกับเหตุการณ์ใดเหตุการณ์หนึ่งในขณะใดขณะหนึ่งในเกมกีฬาโดยเหตุการณ์นั้นไม่ได้เกี่ยวข้องกับผลการแข่งขันตอนจบเกมแต่ประการใด เช่น พนันว่า ภายใน 15 นาทีแรก Mohamed Salah ของทีมลิเวอร์พูลยิงเข้ากรอบก๊ลูกหรือกี่ครั้ง เป็นต้น

ในบรรดาการพนันออนไลน์ทั้ง 10 ประเภทนั้น การพนันที่ได้รับความนิยม 5 อันดับวัดจากความถี่ในการเล่นและส่วนแบ่งการตลาด ได้แก่ พนันกีฬาออนไลน์ คาสีโนออนไลน์ โป๊กเกอร์ออนไลน์ บิงโกออนไลน์ ล็อตเตอรี่ออนไลน์ โดยการพนันกีฬาออนไลน์ถือส่วนแบ่งการตลาดสูงราว ๆ 50% ในปีค.ศ.2021 (Grandviewresearch, 2022a; Casino City, 2022d)

### 3.5.2 ผู้ให้บริการการพนันออนไลน์

จากการสำรวจจำนวนผู้ประกอบการพบว่า ผู้ให้บริการการพนันออนไลน์นั้นมีจำนวนไม่น้อยกว่า 4,321<sup>6</sup> ราย มีทั้งผู้ให้บริการขนาดเล็ก กลางและใหญ่ แต่เมื่อแบ่งตามขนาดของบริษัท มูลค่าของบริษัทและความนิยมของผู้เล่นผ่านการใช้บริการเว็บไซต์ 10 อันดับแรก ประกอบไปด้วย (Casino City, 2022e; TechNavio, 2022c; Grandviewresearch,2022b)

1. Bet365 Group Ltd. เป็นบริษัทการพนันออนไลน์ของประเทศอังกฤษที่ตั้งอยู่ในสหราชอาณาจักรให้บริการการพนันประเภทการพนันกีฬาออนไลน์ และคาสิโนออนไลน์ มีสำนักงานใหญ่อยู่ที่ สโตก ออนเทรนต์ และมีสำนักงานย่อยอยู่ที่ แมนเชสเตอร์ ยิบรอลต้า มอลต้า บัลกาเรีย และ ออสเตรเลีย
2. William Hill เป็นบริษัทการพนันออนไลน์ของประเทศอังกฤษ อยู่ในเครือของบริษัท 888 Holdings PLC ให้บริการการพนันประเภท พนันกีฬาออนไลน์ คาสิโนออนไลน์ โป๊กเกอร์ออนไลน์ และบิงโกออนไลน์ มีสำนักงานใหญ่อยู่ที่ ลอนดอน และมีสำนักงานย่อยอยู่ที่ ยิบรอลต้า ลีดส์ มอลต้า มะนิลา และโซเฟีย
3. Paddy Power Betfair PLC เป็นบริษัทการพนันออนไลน์ของประเทศไอร์แลนด์ ในปี 2016 ได้มีการรวมธุรกิจกับบริษัท Betfair ปัจจุบันเปลี่ยนเป็นบริษัท Flutter Entertainment plc ให้บริการการพนันประเภท พนันกีฬาออนไลน์ คาสิโนออนไลน์ โป๊กเกอร์ออนไลน์ และบิงโกออนไลน์ มีสำนักงานใหญ่อยู่ที่ดับลิน และมีสำนักงานย่อยอยู่ที่ ลีดส์ ลอนดอน และ มอลต้า
4. Betsson AB เป็นบริษัทการพนันออนไลน์ของประเทศสวีเดน ให้บริการการพนันประเภทการพนันกีฬาออนไลน์ คาสิโนออนไลน์ โป๊กเกอร์ออนไลน์ บิงโกออนไลน์ และหวยชุด มีสำนักงานใหญ่อยู่ที่ มอลต้า
5. Ladbrokes Coral Group PLC เป็นบริษัทการพนันออนไลน์ของประเทศอังกฤษ ให้บริการการพนันประเภท พนันกีฬาออนไลน์ คาสิโนออนไลน์ โป๊กเกอร์ออนไลน์ และบิงโกออนไลน์ มีสำนักงานใหญ่อยู่ที่ ยิบรอลตาร์
6. The Stars Group Inc. เป็นบริษัทการพนันออนไลน์ของประเทศแคนาดา ให้บริการการพนันประเภท พนันกีฬาออนไลน์ โป๊กเกอร์ออนไลน์ และเกมออนไลน์ มีสำนักงานใหญ่ของการพนันออนไลน์อยู่ที่ประเทศแคนาดา ส่วนสำนักงานใหญ่ของเกมออนไลน์จะอยู่ที่เกาะไอล์ออฟแมน

<sup>6</sup> อ้างอิงจากเว็บไซต์ <http://online.casinocity.com> ข้อมูล ณ เดือนตุลาคม พ.ศ.2566

7. 888 Holdings PLC เป็นบริษัทการพนันออนไลน์ที่ก่อตั้งโดยนักลงทุนชาวอิสราเอล โดยในครั้งแรกสำนักงานใหญ่ตั้งอยู่บนเกาะแอนติกา ให้บริการการพนันประเภท พนันกีฬาออนไลน์ระดับโลก รวมไปถึงการพนันชนิดต่างๆ ปัจจุบันได้ย้ายสำนักงานใหญ่มาตั้งอยู่ที่ยิบรอลตาร์ และมีสำนักงานย่อยอยู่ที่ บูคาเรสต์ เซวตา ลีดส์ ลอนดอน มอลต้า โซเฟีย และเทลอาวีฟ
8. Sky Betting and Gaming เป็นบริษัทการพนันออนไลน์ของประเทศอังกฤษ ปัจจุบันเป็นบริษัทลูกของ Flutter Entertainment plc ให้บริการการพนันประเภท พนันกีฬาออนไลน์ คาสีโนออนไลน์ โป๊กเกอร์ออนไลน์ บิงโกออนไลน์ และเกมออนไลน์ มีสำนักงานใหญ่อยู่ที่ลีดส์ และมีสำนักงานย่อยอยู่ที่ เซฟฟิลด์ และโซลิสูล
9. Kindred Group PLC เป็นบริษัทการพนันออนไลน์ให้บริการการพนันประเภท พนันกีฬาออนไลน์ คาสีโนออนไลน์ โป๊กเกอร์ออนไลน์ และบิงโกออนไลน์ มีสำนักงานใหญ่อยู่ที่ประเทศยิบรอลตาร์ ลอนดอน สตอกโฮล์ม และสหรัฐอเมริกา และมีสำนักงานย่อยอยู่ที่ยุโรปและออสเตรเลีย
10. GVC Holdings PLC เป็นบริษัทการพนันออนไลน์ของประเทศลักเซมเบิร์กให้บริการการพนันประเภท พนันกีฬาออนไลน์ และคาสีโนออนไลน์ มีสำนักงานใหญ่อยู่ที่ยิบรอลตาร์

จะเห็นได้ว่า ผู้ให้บริการเว็บไซต์ส่วนใหญ่จะมีสำนักงานตั้งอยู่ในประเทศมอลต้า ไรล์ออฟแมน ยิบรอลตาร์ เกาะแอนติกา ซึ่งเป็นประเทศที่สนับสนุนการเข้ามาลงทุนในธุรกิจการพนันออนไลน์

### 3.5.3 กลยุทธ์การตลาด

บริษัทผู้ให้บริการหลาย ๆ แห่งเลือกที่จะบูรณาการปัจจัยต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับการโฆษณา หรือความพยายามที่จะดึงดูดลูกค้าในหลากหลายรูปแบบผ่านช่องทางที่พบเห็นได้ง่ายมากขึ้น โดยเฉพาะช่องทางการใช้สื่อสังคมออนไลน์นับตั้งแต่ Facebook Twitter Tiktok หรือ YouTube โดยสรุปแล้วกลยุทธ์หลักที่ผู้ให้บริการเลือกใช้ในการส่งเสริมบริการของตนนั้น ได้แก่

1. การสร้างความตระหนักรู้ถึงตราสินค้าของตน (Brand awareness) การแสดงยี่ห้อหรือตราสินค้าของผู้ให้บริการการพนันเพื่อให้ผู้เล่นรับรู้ถึงการมีอยู่ของตน เช่น การแทรกโลโก้ของแบรนด์ของผู้ให้บริการการพนันในรายการใดรายการหนึ่งบนสื่อ YouTube เว็บไซต์หรือแม้แต่โฆษณาแอบแฝงบนโทรทัศน์สำหรับในบางประเทศ เป็นต้น
2. แรงจูงใจทางการเงิน (Financial incentives) กลยุทธ์นี้ ผู้ให้บริการจะใช้วิธีสร้างแรงจูงใจที่หลากหลายจากการศึกษางานวิจัยรูปแบบกลยุทธ์จากผู้ให้บริการในออสเตรเลีย พบว่า ผู้ให้บริการเลือกรูปแบบจูงใจ



- 15 ประเภท เช่น สมัครง่ายใหม่จะได้โบนัส แนะนำเพื่อนได้โบนัส หรือมอบเงินเดิมพันฟรี (free bet) สำหรับผู้สมัครใหม่ เป็นต้น (Nerilee Hing, Kerry Sproston, Kate Brook, Richard Branding, 2017)
3. Odd advertising กลยุทธ์นี้มีใช้ในออสเตรเลียและอังกฤษ โดยกลยุทธ์ดังกล่าวมีคุณสมบัติ 2 ประการ
    - 1) เป็นการวางเดิมพันที่มีความซับซ้อนแบบเฉพาะ เช่น ผู้ให้บริการประกาศเดิมพันว่า ในการแข่งขันฟุตบอลระหว่างทีมชาติอังกฤษกับฝรั่งเศส ผู้เล่น Kylian Mbappé จะยิงประตูเป็นคนแรกและทีมฝรั่งเศสจะชนะอังกฤษ 2-0 เป็นต้น
    - 2) เป็นการวางเดิมที่มีลักษณะเกี่ยวข้องกับเหตุการณ์ใดเหตุการณ์หนึ่งในการแข่งขันเกม เช่น ผู้ให้บริการประกาศเดิมพันว่า ใครจะเป็นผู้ยิงประตูสูงสุดในพรีเมียร์ลีกฤดูกาลปี.ศ.2022-2023 เป็นต้น (Philip W. S. Newal et al., 2019; Lopez-Gonzalez H, Griffiths MD, 2017)
  4. พันธมิตรการขาย (Affiliate program) ถึงแม้ผู้ให้บริการการพนันออนไลน์สามารถนำเสนอเดิมพันที่ดี มีโปรแกรมซอฟต์แวร์ที่ดี ให้บริการลูกค้าดีเยี่ยม และลูกค้าก็มีประสบการณ์ที่ดีเมื่อใช้บริการแพลตฟอร์มผ่านกลยุทธ์ 3 อันแรก แต่ในสภาพการแข่งขันที่เข้มข้น ผู้ให้บริการนอกเหนือจากสามารถบูรณาการ กลยุทธ์ต่างๆ เข้าด้วยกันแล้ว จากการศึกษาพบว่า ผู้ให้บริการส่วนใหญ่ สร้างโปรแกรมพันธมิตรการขาย เพื่อดึงดูดลูกค้ากลุ่มใหม่ ๆ ให้เข้ามาใช้บริการด้วยการให้ผลตอบแทนเป็นค่าคอมมิชชันแก่อินฟลูเอนเซอร์ หรือผู้แนะนำลูกให้เว็บไซต์หรือแพลตฟอร์มของตน
  5. ผลกระทบจากการใกล้พลาดหรือเกือบชนะ (Near Misses) เป็นรูปแบบที่ผู้ให้บริการสร้างขึ้นในเครื่องเล่นเกมอิเล็กทรอนิกส์เพื่อกระตุ้นให้ผู้เล่นรู้สึกอยากเล่นอย่างต่อเนื่อง โดยใช้ภาพและเสียงในรูปแบบเดียวกันกับตอนชนะจริง ทำให้ผู้เล่นรู้สึกเข้าใกล้คำว่าชนะ ซึ่งจะช่วยให้ผู้เล่นประเมินอัตราการชนะมากกว่าความเป็นจริง (Barton et. al ,2017)

### 3.5.4 วิธีการจ่ายเงิน

จากการศึกษาพบว่าเฉพาะในประเทศออสเตรเลียนีรูปแบบการชำระเงินถึง 217 รูปแบบ และจากรูปแบบที่ผู้ให้บริการประกาศผ่านเว็บไซต์ Casino City (ซึ่งค้นหาในช่วงเดือน มกราคม พ.ศ.2566) พบว่ามีถึง 779 รูปแบบ ในที่นี้จึงขอยกรูปแบบที่ได้รับความนิยมสูงสุด 25 อันดับแรกมานำเสนอ โดยจะแบ่งวิธีการชำระเงินออกเป็น 7 วิธี (Australian Gaming Association, 2018; Casino City, 2022f) ดังนี้

1. ผาก/ถอน/โอนระหว่างทั้งภายในและภายนอกประเทศ (Direct/Local/Fast Bank Transfers) มีเว็บไซต์การพนันเปิดให้ทำธุรกรรมจำนวน 665 เว็บไซต์

## 2. บัตรเครดิตหรือบัตรเดบิต (Credit/Debit)

- Visa มีเว็บไซต์การพนันเปิดให้ทำธุรกรรมจำนวน 2,905 เว็บไซต์
- MasterCard มีเว็บไซต์การพนันเปิดให้ทำธุรกรรมจำนวน 2,860 เว็บไซต์
- Maestro เป็นบัตรเดบิตให้บริการโดย Mastercard มีเว็บไซต์การพนันเปิดให้ทำธุรกรรมจำนวน 1,269 เว็บไซต์
- Visa Debit มีเว็บไซต์การพนันเปิดให้ทำธุรกรรมจำนวน 965 เว็บไซต์
- Visa Electron มีเว็บไซต์การพนันเปิดให้ทำธุรกรรมจำนวน 759 เว็บไซต์
- EntroPay เป็นบัตรเดบิตของ Visa มีเว็บไซต์การพนันเปิดให้ทำธุรกรรมจำนวน 483 เว็บไซต์

## 3. ชำระเงินในรูปแบบกระเป๋าเงินอิเล็กทรอนิกส์หรือกระเป๋าเสมือนจริง (E-Wallet/ Virtual Wallet)

- NetTeller มีเว็บไซต์การพนันเปิดให้ทำธุรกรรมจำนวน 2,019 เว็บไซต์
- Skrill มีเว็บไซต์การพนันเปิดให้ทำธุรกรรมจำนวน 1,962 เว็บไซต์
- EcoPayz มีเว็บไซต์การพนันเปิดให้บริการทำธุรกรรมจำนวน 928 เว็บไซต์
- PayPal มีเว็บไซต์การพนันเปิดให้ทำธุรกรรมจำนวน 914 เว็บไซต์
- Qiwi Wallet มีเว็บไซต์การพนันเปิดให้ทำธุรกรรมจำนวน 320 เว็บไซต์

## 4. การชำระเงินผ่านระบบคูปองเติมเงินทางอิเล็กทรอนิกส์ (Prepaid Card)

- Paysafecard (สัญญาติออสเตเรีย) ที่มีเว็บไซต์การพนันเปิดให้ทำธุรกรรมจำนวน 1,707 เว็บไซต์
- Neosurf มีเว็บไซต์การพนันเปิดให้ทำธุรกรรมจำนวน 366 เว็บไซต์

## 5. สินทรัพย์อิเล็กทรอนิกส์ที่มีมูลค่าแท้จริง (Electronic Commodity Accounts)

- โอนเงินด้วยโทรเลข (Bank Wire Transfer) มีเว็บไซต์การพนันเปิดให้ทำธุรกรรมจำนวน 2,158 เว็บไซต์
- เช็คผ่านแฟกซ์และอินเทอร์เน็ต (Check/Cheque) เว็บไซต์การพนันเปิดให้ทำธุรกรรมจำนวน 364 เว็บไซต์

## 6. สกุลเงินดิจิทัล (Cryptocurrency)

- Bitcoin มีเว็บไซต์การพนันเปิดให้ทำธุรกรรมจำนวน 715 เว็บไซต์

## 7. บริษัท Fintech หรือ บริษัท start-up ให้บริการชำระเงินจาก (Online Banking Payments)

- Trustly มีเว็บไซต์การพนันเปิดให้ทำธุรกรรมจำนวน 741 เว็บไซต์
- Klarna (สัญชาติสวีเดน) มีเว็บไซต์การพนันเปิดให้ทำธุรกรรมจำนวน 510 เว็บไซต์
- GiroPay (สัญชาติเยอรมัน) ที่มีเว็บไซต์การพนันเปิดให้ทำธุรกรรมจำนวน 475 เว็บไซต์
- WebMoney มีเว็บไซต์การพนันเปิดให้ทำธุรกรรมจำนวน 391 เว็บไซต์
- Zimpler มีเว็บไซต์การพนันเปิดให้ทำธุรกรรมจำนวน 381 เว็บไซต์
- Interac (สัญชาติแคนาดา) มีเว็บไซต์การพนันเปิดให้ทำธุรกรรมจำนวน 351 เว็บไซต์
- AstroPay มีเว็บไซต์การพนันเปิดให้ทำธุรกรรมจำนวน 317 เว็บไซต์
- Euteller (สัญชาติฟินแลนด์) มีเว็บไซต์การพนันเปิดให้ทำธุรกรรมจำนวน 289 เว็บไซต์

ข้อสังเกตที่น่าสนใจ คือ มีการเปลี่ยนแปลงอันดับของช่องทางการชำระเงินจากผู้วิจัยได้เก็บข้อมูลในช่วงกลางปีพ.ศ.2565 กล่าวคือ บริษัทสัญชาติจีน เช่น UnionPay และ AliPay ถูกถอดออกหมดจากทุกช่องทางการชำระเงิน โดยบางช่องทางที่คาดว่าจะมีบริษัทจีนถือหุ้นด้วยถูกปรับหายไปโดยสิ้นเชิง ดังนั้น นอกจากบริษัทให้บริการใหญ่ๆ บริษัทที่เว็บไซต์พนันใช้บริการมักเป็นบริษัทฟินเทคหรือสตาร์ทอัพ ขณะที่ คริปโทเคอร์เรนซี (ได้แก่ Ethereum, Litecoin, Bitcoin Cash, Dashcoin, Dogecoin) หายไปเกือบหมด เหลือเพียงแค่ bitcoin เท่านั้น

### 3.5.5 แพลตฟอร์มใหม่ที่เกิดขึ้นในวงการการพนันออนไลน์

ในธุรกิจการพนันออนไลน์มีการพัฒนารูปแบบให้ดึงดูดนักพนันหน้าใหม่ให้เกิดขึ้นได้ตลอดเวลา ไม่ว่าจะเป็นการสร้างรูปแบบรางวัลที่ดึงดูดให้ผู้เล่นอยากได้มาใช้ในการเพิ่มพลังในเกมหรือใช้ในการตกแต่งพื้นที่ในเกมของตน การสร้างบรรยากาศเสมือนจริงหรือการเล่นเกมให้ได้รับผลตอบแทนจริงในรูปแบบที่ไม่ใช้เงินสดจากการรวบรวมข้อมูลจากเกมออนไลน์ที่เกี่ยวข้องกับการพนันพบว่ามีแพลตฟอร์มที่น่าสนใจ ดังนี้

#### 1. Lootbox

Spicer, S.G. et al. (2022) ได้ทบทวนวรรณกรรมอย่างเป็นระบบ งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับ Loot Box (LB) ซึ่งเป็นการซื้อสินค้าภายในวิดีโอเกมที่มีองค์ประกอบของการเสี่ยงโชค เช่น การซื้อกล่อง หีบ ลัง ชุดการ์ด หรือไข ที่บรรจุสิ่งของที่ผู้ซื้อต้องลุ้นว่าจะได้อะไร ทั้งนี้ ด้วยคุณลักษณะของ LB ที่มีความคล้ายคลึงกับการเล่นพนัน สินค้าดังกล่าวจึงเป็นที่สนใจมากขึ้นโดยเฉพาะในกลุ่มสื่อมวลชน นักวิชาการ

และผู้กำหนดนโยบาย โดยงานวิจัยดังกล่าว ศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างการซื้อ LB และปัญหาการติดพนัน (Problem Gambling) และการติดวิดีโอเกม (Problem Video Gaming) โดยชี้ว่า 12 ใน 13 งานวิจัย พบว่า LB และปัญหาการติดพนันมีความสัมพันธ์ที่เป็นบวก โดยมีขนาดของผล (Effect size) เข้าใกล้ปานกลาง  $r = 0.27$  ในขณะที่ความสัมพันธ์ระหว่าง LB และปัญหาติดวิดีโอเกมมีขนาดของผลปานกลาง  $r = 0.4$  จากผลสำรวจจำนวน 6 ชิ้นงาน สำหรับความสัมพันธ์ระหว่างปัญหาการติดพนันและการติดวิดีโอเกม ขนาดของผลอยู่ที่  $r = 0.21$  โดยมีเพียง 11 ใน 20 ผลงานวิจัยที่ชี้ว่าผลมีนัยสำคัญ ทั้งนี้หลักฐานที่สนับสนุนว่า LB มีความสัมพันธ์กับการพนันแบบมีปัญหาก็กล่าว จึงตระหนักถึงความจำเป็นของการพิจารณามาตรการที่เพื่อจำกัดความเสี่ยงที่อาจเกิดขึ้นจากสินค้าคล้ายการพนันอย่าง LB

สำหรับการซื้อขาย Lootbox บนเกมออนไลน์ที่มียอดประกอบการเสี่ยงโชค เช่น การซื้อกล่อง หีบ ลัง ที่ผู้ซื้อต้องลุ้นว่าจะได้อะไร ซึ่งมีงานวิจัยชี้หลักฐานความสัมพันธ์ระหว่าง Lootbox กับปัญหาการติดพนัน ความสัมพันธ์ของ Lootbox และปัญหาติดวิดีโอเกมรวมทั้งความสัมพันธ์ระหว่างปัญหาการติดพนันและการติดวิดีโอเกมก็มียอดสำคัญที่ไปในทางบวก ทำให้ตระหนักถึงความสำคัญต่อการกำหนดมาตรการการกำกับกิจกรรม/สินค้าคล้ายการพนันประเภทดังกล่าวมากขึ้นในระยะต่อไป

## 2. Metaverse

เป็นการจำลองสภาพแวดล้อมจริงเข้าไปในโลกเสมือนจริง โดยจะตัดผู้ใช้งานออกจากสภาพแวดล้อม ณ ขณะนั้น (Virtual Reality: VR) และการรวมสภาพแวดล้อมจริงกับวัตถุเสมือนจริงเข้าด้วยกัน และผู้ใช้งานจะสามารถตอบสนองต่อสิ่งจำลองเหล่านั้น (Augmented Reality: AR) และสามารถทำให้ผู้คนที่อยู่ต่างสถานที่กันสามารถดำเนินกิจกรรมต่างๆร่วมกันเสมือนอยู่สถานที่เดียวกัน ซึ่งรูปแบบดังกล่าวถูกนำมาปรับใช้กับวิดีโอเกมออนไลน์ หรือเกมบทบาทสมมติที่สร้างบนโลกเสมือนจริง (Open-World game) และรูปแบบกิจกรรมอื่นที่เข้าร่วมกันกับ AR (Mystakidis, 2022) ดังนั้น จึงทำให้ผู้พัฒนามีความพยายามที่จะยกระดับวงการการพนันให้เข้าสู่ Metaverse เพื่อเพิ่มโอกาสทางการแข่งขัน การพนันใน Metaverse จะใช้บล็อกเชน เข้ามาช่วยในการจัดเก็บข้อมูลในรูปแบบระบุตัวตนหรือไม่ระบุตัวตนได้อย่าง โปร่งใส และมีกลไกที่สามารถตรวจสอบและรับรองความถูกต้องได้โดยไม่จำเป็นต้องอาศัยตัวกลางอย่างธนาคารเป็นผู้รับรองความถูกต้องเหมือนสมัยก่อน ประกอบกับเลือกใช้สกุลเงินดิจิทัลอย่างคริปโทเคอร์เรนซี ซึ่งเป็นช่องทางกฎหมายที่รัฐบาลไม่สามารถควบคุมอย่างจริงจังและยังเป็นข้อดีของเหล่านักพนัน โดยเฉพาะอย่างยิ่ง การที่ไม่จำเป็นต้องระบุตัวตนของข้อมูลจึงไม่มีความกังวลเรื่องเส้นทางการเงิน และรูปแบบการจ่ายเงินที่เร็วขึ้นจึงทำให้บล็อกเชน และคริปโทเคอร์เรนซีเป็นระบบนิเวศ

ใหม่ที่เติบโตอย่างรวดเร็วในวงการการพนัน (Gainsbury & Blaszczynski, 2017) ในทางปฏิบัติเจ้าของธุรกิจ Metaverse โดยเฉพาะอย่างยิ่งกลุ่มที่เป็นเกม การพนันกีฬา หรือการพนันเงินสด จะเร่งเปลี่ยนวิธีการวางเดิมพันจากที่วางด้วยเงินสดปรับให้เป็นคริปโทเคอร์เรนซี ซึ่งในปัจจุบันที่บริษัทที่รองรับระบบดังกล่าวได้แล้ว เช่น Sightline Payments ที่มีโครงสร้างพื้นฐานเพื่อรองรับการเล่นเกมนดิจิทัล แบบไม่ใช้เงินสดสำหรับกีฬาสด และคาสีโน (J.P.Morgan, 2022)

### 3. Play to earn (P2E)

เป็นเกมที่ผู้เล่นไม่ได้ต้องผลลัพธ์สูงสุดจากการแพ้/ชนะ การได้ตำแหน่งสูงสุดในเกม หรือเหรียญรางวัลใดๆ แต่ผลลัพธ์สูงสุดของเกมนี้แท้จริงมาจากการเกิดรายได้ ประเภทของเกมมักจะเป็นเกมที่ต้องใช้ทักษะไม่ว่าจะเป็นรูปแบบเกมแนวผจญภัย ต่อสู้ ปลูกผักสร้าง ฟาร์มต่างๆ นอกเหนือจากนั้นแล้วผู้เล่นจะได้รับสิทธิประโยชน์ในรูปแบบของรายได้ 3 รูปแบบคือ รับ Fungible Token จากการเล่นเกม รับรายได้จากการขายทรัพย์สินในเกมในรูปแบบ NFT และ รับ Fungible Token จากการลงทุน ผู้เล่นสามารถกำหนดนโยบายของเกมได้ โดยอำนาจในการออกเสียงจะยึดตามจำนวน Token ของผู้เล่นซึ่งแตกต่างจากเดิมที่ต้อง เป็นไปตามที่ผู้พัฒนาเกมเห็นสมควรเท่านั้น ลักษณะภายนอกของเกมดูไม่มีความเกี่ยวข้องกับการพนัน แต่ว่าในการเล่น P2E จะมีเรื่องของรางวัลเข้ามาเกี่ยวข้อง ประกอบกับประเภทของเกมมักจะมีเกมไพ่หรือเกมการพนันผสมอยู่ด้วย

จุดเริ่มต้นของเกมประเภทนี้จะมาจากกลุ่มนักลงทุนรวมตัวกันและตัดสินใจที่จะใช้ที่ดินของตนเพื่อสร้างคาสีโนใน Metaverse และหลังจากที่นักพัฒนาได้ดำเนินการสร้างเกมแล้วเสร็จ ระบบ P2E ก็จะถูกเปิดตัว ทำงานโดยการลงทะเบียนการเดิมพันของนักพนัน และให้ผลตอบแทนเป็นเปอร์เซ็นต์เล็กน้อยในรูปแบบของ Token ต่างๆ เสมือนว่าเป็นการจ่ายเงินแรกเข้า เพื่อเข้าใช้บริการคาสีโนและ หลอกล่อด้วยผลตอบแทนจำนวนมากเมื่อเข้ามาเล่นแล้วชนะ ซึ่งเป็นไปตามนิยามของการพนันที่ว่าการเล่นเป็นการวางเดิมพันด้วยเงินหรือสิ่งของมีค่าอื่นๆ โดยในเหตุการณ์นี้จะมีผลลัพธ์ที่ไม่แน่นอน โดยมีเจตนาที่จะได้รับผลตอบแทนมากกว่าที่เสียเดิมพันไป (K.C.Winters et al., 2012)

#### 3.5.6 แนวทางในการป้องกันการพนันออนไลน์

ในขณะที่อุตสาหกรรมการพนันออนไลน์เติบโต และมีพัฒนาการเพิ่มขึ้นอย่างก้าวกระโดด ทำให้องค์กรต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับการปกป้องผู้บริโภคมีความพยายามที่จะหาเครื่องมือหรือวิธีการต่างๆ ในการป้องกัน โดยการสร้าง

ความรู้ความเข้าใจที่เท่าทันการพนันออนไลน์ในรูปแบบต่างๆ ยกตัวอย่างเช่น ในประเทศสิงคโปร์ ฮองกง มาเก๊า ประสบความสำเร็จในการป้องกันปัญหาการพนัน จากการกำหนดนโยบายที่ชัดเจนเกี่ยวกับอุตสาหกรรมการพนัน รวมทั้งมีการสร้างและเชื่อมโยงเครือข่ายองค์กรทางกฎหมาย ภาครัฐ และผู้ประกอบการเพื่อหาแนวทางในการป้องกันปัญหาการพนัน รวมทั้งแทรกหลักสูตรการศึกษาที่เกี่ยวข้องกับการรู้เท่าทันการพนัน (รัตพงษ์ สอนสุภาพ, 2561) และสำหรับในไทยมีหน่วยงานที่มีความพยายามที่จะให้ความรู้ชาวบ้านเพื่อให้รู้เท่าทันเกมการพนันต่างๆ เช่น งานวิจัยที่เกี่ยวกับการจัดแสดงละครดกแดลง (กนกวรรณ มะโนรมย์ และคณะ, 2562) งานวิจัยที่เกี่ยวกับการออกแบบชุดการเรียนรู้ “เท่าทันการพนัน” สำหรับเด็กระดับประถมศึกษาจนถึงมัธยมศึกษาตอนต้น (ศศิวิทย์ วงษ์มณฑา, 2562) งานวิจัยที่เกี่ยวกับการพัฒนาระบบการให้คำปรึกษาเพื่อลดปัญหาการพนัน (หวย) ในชุมชน (ทิพวัลย์ รามรงค์, 2562) เป็นต้น

### 3.6 สรุปอุปทานที่เกิดขึ้นในและนอกประเทศสำหรับการพนันออนไลน์ในช่วงก่อนและช่วงระบาดของโควิด-19

สำหรับการพนันออนไลน์พบว่าในช่วงก่อนและช่วงระหว่างการระบาดของโควิด-19 จะเห็นได้ว่าการพัฒนาของอุตสาหกรรมการพนันออนไลน์ถูกพัฒนาเพิ่มขึ้นเรื่อยๆ ไม่ว่าจะเป็นรูปแบบการพนัน จำนวนผู้ให้บริการการพนัน กลยุทธ์ทางการตลาดของการพนันออนไลน์ รวมไปถึงรูปแบบวิธีการจ่ายเงินซึ่งเมื่อเปรียบเทียบแล้วผลการศึกษาสามารถสรุปได้ดังตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 3.1 สรุปสถานการณ์การพนันออนไลน์ในฝั่งอุปทาน

หัวข้ออุปทาน	สถานการณ์การพนันออนไลน์		
	ช่วงก่อนโควิด-19		ต่างประเทศช่วงโควิด-19 ระบาด
	ไทย	ต่างประเทศ	
ประเภทการพนัน	<ul style="list-style-type: none"> <li>- พนันฟุตบอลออนไลน์</li> <li>- หวยใต้ดินออนไลน์</li> <li>- คาสีโนออนไลน์</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- พนันกีฬาออนไลน์</li> <li>- ลอตเตอรี่ออนไลน์</li> <li>- คาสีโนออนไลน์</li> <li>- ไพ่โป๊กเกอร์และไพ่ชนิดอื่นที่เป็นออนไลน์</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- พนันกีฬาออนไลน์</li> <li>- ลอตเตอรี่ออนไลน์</li> <li>- คาสีโนออนไลน์</li> <li>- โโป๊กเกอร์ออนไลน์</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>- บิงโกออนไลน์</li> <li>- การพนันอิงเหตุการณ์จริง</li> <li>- เว็บไซต์เกมที่ต้องใช้ทักษะ</li> <li>- เว็บไซต์เพื่อการฝึกฝน</li> <li>- บิงโกออนไลน์</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- บิงโกออนไลน์</li> <li>- การพนันอิงเหตุการณ์จริง</li> <li>- เว็บไซต์เกมที่ต้องใช้ทักษะ</li> <li>- เกมกีฬาแฟนตาซีรายวัน</li> <li>- การพนันสดระหว่างเกมกีฬา</li> </ul>	

หัวข้ออุปทาน	สถานการณ์การพนันออนไลน์		
	ช่วงก่อนโควิด-19		ต่างประเทศช่วงโควิด-19ระบาด
	ไทย	ต่างประเทศ	
ผู้ให้บริการการพนัน	ไม่ปรากฏตัวเลขที่แน่ชัดของผู้ประกอบในธุรกิจดังกล่าว	ข้อมูลเดือนกันยายน 2019 มีเว็บไซต์ที่เป็นการพนันออนไลน์อยู่ที่ 4,243 เว็บไซต์	ข้อมูลเดือนตุลาคม 2023* มีจำนวนเว็บไซต์ที่เป็นการพนันออนไลน์ไม่ต่ำกว่า 4,321 เว็บไซต์
กลยุทธ์ทางการตลาด	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. แรงจูงใจทางการเงิน</li> <li>2. การพัฒนาซอฟต์แวร์ให้มีมิติที่หลากหลาย</li> <li>3. การพัฒนาเว็บไซต์</li> <li>4. การโฆษณาประชาสัมพันธ์</li> </ol>		<ol style="list-style-type: none"> <li>1. การสร้างความตระหนักรู้ถึงตราสินค้าของตน</li> <li>2. แรงจูงใจทางการเงิน</li> <li>3. Odd advertising</li> <li>4. พันธมิตรการขาย</li> <li>5. ผลกระทบจากใกล้ตลาดหรือเกือบชนะ</li> </ol>
วิธีการจ่ายเงิน	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. ผาก/ถอน/โอนระหว่างทั้งภายในและภายนอกประเทศ</li> <li>2. บัตรเครดิตหรือบัตรเดบิต</li> <li>3. ชำระเงินในรูปแบบกระเป๋าเงินอิเล็กทรอนิกส์หรือกระเป๋าเสมือนจริง</li> <li>4. การชำระเงินผ่านระบบคูปองเติมเงินทางอิเล็กทรอนิกส์</li> <li>5. สินทรัพย์อิเล็กทรอนิกส์ที่มีมูลค่าแท้จริง</li> <li>6. คริปโทเคอร์เรนซี</li> </ol>		<ol style="list-style-type: none"> <li>1. ผาก/ถอน/โอนระหว่างทั้งภายในและภายนอกประเทศ</li> <li>2. บัตรเครดิตหรือบัตรเดบิต</li> <li>3. ชำระเงินในรูปแบบกระเป๋าเงินอิเล็กทรอนิกส์หรือกระเป๋าเสมือนจริง</li> <li>4. การชำระเงินผ่านระบบคูปองเติมเงินทางอิเล็กทรอนิกส์</li> <li>5. สินทรัพย์อิเล็กทรอนิกส์ที่มีมูลค่าแท้จริง</li> <li>6. คริปโทเคอร์เรนซี</li> <li>7. Online Banking Payments</li> </ol>

ที่มา: คณะผู้วิจัย

สรุปได้ว่า ประเภทการพนันในประเทศจะมีไม่หลากหลายถ้าเทียบกับในต่างประเทศ ซึ่งเมื่อสำรวจในช่วงการระบาดของโควิด-19 จะพบว่าประเภทของเกมการพนันเพิ่มขึ้นแสดงให้เห็นว่าในช่วงระหว่างนั้นอุตสาหกรรมการพนันไม่ได้หยุดที่จะพัฒนาประเภทของการพนันเพื่อดึงดูดให้มึนักพนันเข้าไปลองเล่นเพิ่มขึ้น

ในขณะที่ กลุ่มผู้ให้บริการการพนันในประเทศไทยไม่ได้มีการสำรวจเป็นตัวเลขที่แน่ชัด อาจเป็นเพราะประเทศไทยไม่ได้อนุญาตให้มีกิจการการพนันออนไลน์ ส่วนที่เปิดกิจการอยู่ก็เป็นกิจการที่ผิดกฎหมายจึงทำให้การสำรวจเป็นไปได้ยาก และสำหรับเปรียบเทียบจำนวนผู้ให้บริการการพนันออนไลน์ในต่างประเทศ พบว่า จากเดือนกันยายน ค.ศ.2019 จนถึงเดือนตุลาคม ค.ศ.2023 มีการปรับตัวเพิ่มขึ้นเล็กน้อย (+1.84%) อาจเป็นเพราะมีผู้ประกอบการบางรายที่เลิกธุรกิจไปและบางรายที่เพิ่มเข้ามาแทนที่ทำให้ตัวเลขที่เกิดขึ้นปรับตัวไม่มากนัก สำหรับกลยุทธ์ทางการตลาดจะพบว่าในช่วงก่อนโควิดกลยุทธ์ทางการตลาดจะเน้นการพัฒนาระบบในการเล่นมากกว่า การโฆษณาตัวผู้ให้บริการซึ่งอาจเป็นเพราะอยู่ในช่วงการทดลองเปลี่ยนผ่านมาเป็นการพนันออนไลน์จึงทำให้นักพนันยังคงไม่เชื่อถือในระบบการพนันออนไลน์มากนัก ในขณะที่ช่วงระหว่างการระบาดของโควิด-19 เริ่มมีนักพนันเข้าถึงการพนันมากขึ้นจึงทำให้กลยุทธ์ทางการตลาดจะเน้นไปในทางโฆษณาประชาสัมพันธ์และสร้างเครือข่ายไปยังกลุ่มต่างๆ อีกทั้งยังใช้วิธีการทางจิตวิทยาในการดึงดูดนักพนันให้เข้ามาเล่นและรักษาระดับความถี่บ่อยในการเล่นอีกด้วย ในวิธีการจ่ายเงินพบว่า เกิดวิธีการจ่ายเงินเพิ่มเติมขึ้นมาในช่วงการระบาดของโควิด-19 เนื่องจากเป็นช่วงการพัฒนาบบบล็อกเชน เป็นไปอย่างแพร่หลายมากขึ้นทำให้บริษัทฟินเทค หรือบริษัทสตาร์ทอัพใหม่เริ่มเห็นช่องทางในการทำธุรกิจจึงเกิดช่องทาง Online Banking Payments มากขึ้น ในขณะที่การชำระผ่านคริปโทเคอร์เรนซี จะเหลือเพียงแค่สกุลเงินเดียวคือ bitcoin อาจสะท้อนให้เห็นทิศทางของความนิยมการนำคริปโทเคอร์เรนซีมาใช้อย่างแพร่หลายอาจจะเป็นไปได้ยากขึ้น

### 3.7 ข้อเสนอแนะ

1. ยังขาดงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการศึกษาการพนันออนไลน์ที่เกิดขึ้นในประเทศไทยเพราะงานวิจัยส่วนใหญ่ที่พบในไทยจะเป็นงานวิจัยที่ศึกษาอุตสาหกรรมการพนันออนไลน์ในต่างประเทศมากกว่า ทำให้ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับการพนันในประเทศไทยค่อนข้างน้อย
2. สถานการณ์ส่วนใหญ่สำหรับการเล่นพนันในประเทศไทยมักจะพึ่งพิงเครื่องสื่อสารมากขึ้นทำให้การเกิดความสับสนในการตีความที่เกี่ยวข้องกับการพนันออนไลน์ เช่น การส่งโพยหวยผ่านช่องทางอินเทอร์เน็ตต่างๆ การLive สดการแข่งขันพนันไก่ชน ถือได้ว่าเข้าข่ายการพนันออนไลน์หรือไม่
3. การพนันออนไลน์เริ่มขยายฐานไปอยู่ในกลุ่มเกมออนไลน์มากขึ้น ดังนั้น การศึกษาที่มีความเชื่อมโยงระหว่างเกมออนไลน์กับการพนันน่าจะเป็นหัวข้อที่น่าสนใจในอนาคต



### บรรณานุกรมของการทบทวนวรรณกรรมการพนันด้านอุปทาน

- Anders Håkansson\*. (2020c). Effects on gambling activity from coronavirus disease 2019-an. *Front. Psychiatry* 11, 611939.
- Australian Gaming Association. (2018). Internet and Wireless Gambling: A Current Profile.
- Barton, K. R., Yazdani, Y., Ayer, N., Kalvapalle, S., Brown, S., Stapleton, J., . . . Harrigan, K. A. (2017). The Effect of Losses Disguised as Wins and Near Misses in Electronic Gaming Machines: A Systematic Review. *J Gambl Stud* 33, 1241-1260.
- Casino City. (2006). Online Casino City.
- David C. Hodgins, และ Rhys M.G. Stevens. (2021). The impact of COVID-19 on gambling and gambling. *www.co-psychiatry.com*, 333-343.
- Gainsbury, S., & Blaszczynski, A. (2017). How blockchain and cryptocurrency technology could revolutionize online gambling. *Gaming Law Review*, 21(7), 482-492.  
<https://doi.org/10.1089/glr2.2017.2174>
- GrandViewResearch. (2022). Online Gambling Market Size, Share & Trends Analysis Report By Type, By Device, By Region And Segment Forecasts, 2023 - 2030. *Online Gambling Market Size Global Report*, 112.
- Griffiths, S. M., Reith, G., Wardle, H., & Mackie, P. (2020). Pandemics and epidemics: public health and gambling harms. *Public Health Vol.184*, 1-2.
- Håkansson\*, A. (2020c). Effects on gambling activity from coronavirus disease 2019-an. *Front. Psychiatry* 11, 611939.
- Hodgins, D. C., & Stevens, R. M. (2021). The impact of COVID-19 on gambling and gambling. *www.co-psychiatry.com*, 333-343.

J.P.Morgan. (2022). *Opportunities in the metaverse How businesses can explore the metaverse and navigate the hype vs. reality*. เข้าถึงได้จาก [jpmorgan.com/onyx:](https://www.jpmorgan.com/onyx:)

<https://www.jpmorgan.com/content/dam/jpm/treasury-services/documents/opportunities-in-the-metaverse.pdf>

K R Barton, Y Yazdani, Nadina Ayer, Sai Kalvapalle, S Brown, J Stapleton, . . . Kevin A Harrigan. (2017). The Effect of Losses Disguised as Wins and Near Misses in Electronic Gaming Machines: A Systematic Review. *J Gambl Stud* 33, 1241-1260.

K.C.WintersT.ChungR.StinchfieldJ.D.KasselM.Conrad. (2012). Addictions and Adolescence. *Encyclopedia of Human Behavior (Second Edition)*, 9-21.

Lopez-Gonzalez(1), H., Estévez, A., & Griffiths, M. D. (2017). Marketing and Advertising Online Sports Betting: A Problem Gambling Perspective. *Journal of Sport and Social Issues vol 41(3)*, 1-17.

Mystakidis, S. (2022) Metaverse. *Encyclopedia*, 2, 486-497.  
<https://doi.org/10.3390/encyclopedia2010031>

Nerilee Hing, Kerry Sproston, Kate Brook, และ Richard Brading. (2017). The Structural Features of Sports and Race Betting Inducements: Issues for Harm Minimisation and Consumer Protection. *J Gambl Stud*, 685-704.

Nicole Ng Yuen, และ Richard Bursby. (2020). Are all bets off? the reopening of casinos, Bingo halls, and Other gambling establishment in post-lockdown UK. *Gaming Law Rev.* 24, 559-562.

Philip W.S. Newall, Crawford Moodie, Gerda Reith, Martine Stead, Nathan Critchlow, Amber Morgan, และ Fiona Dobbie. (2019). Gambling marketing from 2014 to 2018: A literature review. *Current Addiction Reports*, 49-56.

Sally Gainsbury. (2012). *Internet Gambling: Current Research Findings and Implications*. New York: Springer New York.

Sally Melissa Gainsbury, และ Alex Blaszczynski. (2017). How Blockchain And Cryptocurrency Technology Could Revolutionize Online Gambling. *Gaming Law Review*, 482-492.

Spicer, S. G., Nicklin, L. L., Uther, M., Lloyd, J., Lloyd, H., & Close, J. (2022). Loot boxes, problem gambling and problem video gaming: A systematic review and meta-synthesis. *New Media & Society* 24(4), 1001-1022.

Stuart Gordon Spicer, Laura Louise Nicklin, Maria Uther, Joanne Lloyd, Helen Lloyd, และ James Close. (2022). Loot boxes, problem gambling and problem video gaming: A systematic review and meta-synthesis. *New Media & Society* 24(4), 1001-1022.

Technavio. (2022). *Online Gambling Market in US Growth, Size, Trends, Analysis Report by Type, Application, Region and Segment Forecast 2022-2026*. Illinois: Technavio.

The BBC. (15 May 2020). *William Hill punters bet on table tennis in sports lull*. Retrieved from BBC News Services: <https://www.bbc.com/news/business-52673723>

กนกวรรณ มะโนรมย์, ปิ่นวดี ศรีสุพรรณ, และ วชิรี ศรีคำ. (2562). โครงการนำร่องการพัฒนาสื่อการละครถก แดงเชิงสร้างสรรค์เพื่อรณรงค์และป้องกันปัญหาการพนันในเยาวชนและชุมชนในภาคอีสาน. 1-125.

กนกวรรณ มะโนรมย์, ปิ่นวดี ศรีสุพรรณ, จันทรา ธนะวัฒนาวงศ์, ธวัช มณีผ่อง, และ ปิยะนุช สิงห์แก้ว. (2564). การพนันในอีสาน: มองผ่านบริบทวัฒนธรรมความเชื่อและวัฒนธรรมการเมือง. 1-35.

ชัยณรงค์ เครือนวน, และ พิมพ์ประไพ สนิทวงศ์ ณ ออยุธยา. (2564). โครงสร้างและผู้กระทำการที่มีผลต่อการขยายตัวของธุรกิจพนันฟุตบอลออนไลน์. 1-160.

ชัยยนต์ ประดิษฐ์ศิลป์, นักรบ เกียรติอ่ำ, วงธรรม สรณะ, ชวงค์ อุมาลี, และ จุตินันท์ ขวัญเนตร. (2556). เครือข่ายชั้นนำทางเศรษฐกิจการเมืองและผลกระทบของบ่อนคาสิโนตามชายแดนไทย-กัมพูชา ในเขตจังหวัดภาคตะวันออกเฉียงเหนือ. 1-171.

- ณัฐกร วิทิตานนท์. (2562). การศึกษาทบทวนองค์ความรู้และสังเคราะห์งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับคาสิโนออนไลน์. 1-128.
- ทิพวัลย์ รามรงค์. (2560). โครงการวิจัยเพื่อสนับสนุนการพัฒนาต้นแบบระบบการให้คำปรึกษาชุมชนเพื่อลดปัญหาการพนัน (ทวย). 1-126.
- ธนิต โตดิเทพย์. (2560). การพนันฟุตบอลในชีวิตประจำวันของสังคมอุตสาหกรรมแห่งหนึ่งในภาคตะวันออก. 1-102.
- นพรัตน์ วรรณเทพสกุล. (2554). เศรษฐกิจทวายใต้ดิน มุมมองการเปลี่ยนแปลงโครงสร้างเศรษฐกิจสังคมไทยผ่านธุรกิจการพนัน. 1-38.
- แม่นวาท กุญชร ณ อยุธยา. (2555). วิถีชีวิตไก่ชนสู่การพนันชนไก่. 1-101.
- รงค์ บุญสวยขวัญ. (2555). เศรษฐกิจการเมืองการพนัน (กีฬา) วัวชนภาคใต้. 1-74.
- รัตพงษ์ สอนสุภาพ. (2555). บ่อนพนันตามแนวชายแดน ผลกระทบและแนวทางการจัดการ. 1-79.
- รัตพงษ์ สอนสุภาพ. (2560). โครงสร้างและพฤติกรรมกรรมการพนันมวยไทย. 1-182.
- รัตพงษ์ สอนสุภาพ. (2561). โครงการวิจัยการสำรวจชุดการเรียนรู้การป้องกันการพนันสำหรับเด็กและเยาวชนในประเทศไทยสิงคโปร์ ฮองกง และมาเก๊า. 1-78.
- รัตพงษ์ สอนสุภาพ, และ ศรัณย์ ธิติลักษณ์. (2554). สลากกินแบ่งรัฐบาล โครงสร้างอำนาจและผลประโยชน์ของใคร. 1-108.
- รัตพงษ์ สอนสุภาพ, และ อีสริย์ ภักดีศรีแพง. (2564). สลากกินแบ่งรัฐบาลบนฐานอำนาจ คสช. 1-215.
- วศิน ปัญญาวุฒระกุล, และ สุพรรณิ เกลี่นกลาด. (2556). การพนันกับการแข่งเรือยาวประเพณี. 1-138.
- วศิน ปัญญาวุฒระกุล, ชัยพงษ์ สำเนียง, และ สถาปนิก นามวงษ์. (2565). นิเวศวัฒนธรรมและการปรับตัวของรูปแบบการพนันในเขตภาคเหนือ. 1-240.
- วัชระ ศิลป์แสวตร์. (2556). เครือข่ายธุรกิจบ่อนงานศพ. 1-73.
- วัฒนา สุกันศีล . (2562). ความเชื่อ การพนันและทวย. 1-75.

- วิเศษ สุจินทรัพย์. (2555). การพนันชนไก่พื้นที่ภาคเหนือตอนบน. 1-124.
- วิเศษ สุจินทรัพย์. (2563). การศึกษาเครือข่ายพนันไก่ชนในสถานการณ์การระบาดโรคไวรัสโควิด-19. 1-129.
- วิทยากร เชียงกูล. (2563). การพนันออนไลน์ สถานการณ์ นโยบายและการควบคุม. 1-112.
- วิชญ์ วงศ์สินศิริกุล . (2554). การพนันออนไลน์: หายนะเกมพนันที่ต้องควบคุม. 1-80.
- วิชญ์ วงศ์สินศิริกุล. (2560). มองพนันฟุตบอลผ่านเครื่องมือเศรษฐศาสตร์. 1-61.
- ศศิวิทย์ วงษ์มณฑา. (2562). การออกแบบชุดการเรียนรู้ “เท่าทันการพนันและเหตุผลชีวิตของนักพนัน” เพื่อสร้างภูมิคุ้มกันให้กับเด็กและเยาวชนไทย. 1-75.
- ศูนย์วิจัยเพื่อการพัฒนาสังคมและธุรกิจ. (2557). การสำรวจความคิดเห็นต่อข้อเสนอเพื่อแก้ปัญหาสลากกินแบ่งรัฐบาล. 1-57.
- ศูนย์วิจัยเพื่อการพัฒนาสังคมและธุรกิจ. (2560). การสำรวจปัญหาการจำหน่ายสลากกินแบ่งรัฐบาลเกินราคาและความคิดเห็นต่อแนวทางการแก้ไขในปัจจุบัน. 1-52.
- สดี ไส สร้างโชค, และ นนท พलगวัน. (2555). การพนันในบุญประเพณีบั้งไฟ. 1-89.
- สดี ไส สร้างโชค, และ นนท พलगวัน. (2556). โครงการศึกษาบ่อนคาสีโน ช่องสง่า-ช่องจรั๊กเจียม อ.อ้นลองเวง จ.อุดรธานี ประเทศกัมพูชาส่งผลให้วิถีพนันของชาวบ้านในพื้นที่ต่อแดนเปลี่ยนแปลงไปอย่างไร. 1-84.
- สุวรรณ กลั่นแสง. (2555). การพนันไก่ชน พื้นที่จังหวัดสมุทรสงคราม. 1-41.
- อับดุลลาตีฟ การีและคณะ. (2559). “นกรงหัวจุก” พนันพื้นบ้านในสังคมมุสลิมสามจังหวัดชายแดนภาคใต้. 1-74.

## บทที่ 4

### การโฆษณาและประชาสัมพันธ์โดยธุรกิจการพนันออนไลน์

#### 4.1 ภาพรวมของการพนันออนไลน์: อดีตและปัจจุบัน

นับตั้งแต่อินเทอร์เน็ตได้ถูกนำมาใช้แพร่หลายในครัวเรือนและส่วนอื่น ๆ ของสังคมโดยภาพรวมในกลางทศวรรษปีค.ศ.1990 มา และก่อกำเนิดพัฒนาการที่รุดหน้าของเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ทั้งแบบตั้งโต๊ะและพกพา เช่น การเจริญเติบโตของอุปกรณ์พกพา เทคโนโลยีเสมือนจริง (VR) การเปลี่ยนแปลงทางกฎหมาย โรคระบาด ตลอดจนพัฒนาการรูปแบบของการชำระเงิน เช่น เทคโนโลยีบล็อกเชน และ คริปโทเคอร์เรนซี เหล่านี้ได้เป็นปัจจัยผลักดันที่สำคัญทำให้การพนันในรูปแบบดั้งเดิม ยกตัวอย่าง เช่น คาสิโน ตู้สล็อต ลอตเตอรี่ บิงโก การพนันม้า การพนันกีฬาและการพนันอื่นๆ ได้ปรับเปลี่ยนรูปแบบ และเข้าถึงได้ง่ายขึ้นผ่านรูปการพนันออนไลน์และนับวันการพนันในรูปแบบใหม่นี้ก็ยิ่งได้รับความนิยมมากขึ้นๆ ทั้งในแง่จำนวนผู้เล่น ผู้ให้บริการและเว็บไซต์หรือแอปพลิเคชัน

##### 4.1.1 ความเป็นมาของการพนันออนไลน์

ในยุคแรกนั้น ปัจจัยหลักที่ทำให้การพนันออนไลน์ก่อตัวเป็นรูปร่างขึ้นนั้น ได้แก่ (4 Online Gambling.com, 2006; Schwartz, 2006a)

1. การสร้างพื้นที่การค้าเสรีในกลุ่มประเทศหมู่เกาะแถบแคริบเบียน เช่น แอนทีกาและบาร์บิวดาเบอร์มิวดา ในปีค.ศ.1994 ที่อนุญาตให้เจ้ามือรับพนันแข่งม้าและกีฬาชาวสหรัฐที่มีฐานอยู่ในประเทศของตนและประสงค์จะหลบเลี่ยงกฎหมายของประเทศสหรัฐสามารถทำการรับพนันผ่านโทรศัพท์จากดินแดนสหรัฐหรือที่อื่นๆ ได้
2. การพัฒนาซอฟต์แวร์การพนันของบริษัท Microgaming ในช่วงปีค.ศ.1994-1995
3. การพัฒนาโปรโตคอลด้านการสื่อสารที่เข้ารหัสลับโดยบริษัท CryptoLogic ในปีค.ศ.1995 ซึ่งพัฒนาการดังกล่าวได้ช่วยทำให้การทำธุรกรรมการเงินออนไลน์มีความปลอดภัยยิ่งขึ้น

หลังจากนั้นในปีค.ศ.1995 ได้เริ่มมีเว็บไซต์ต่างๆ ยกตัวอย่างเช่น Gaming Club ได้เริ่มให้บริการคาสิโนออนไลน์ โดยในครั้งนั้นเป็นการพนันออนไลน์ที่ไม่ได้ใช้เงินจริงในการพนัน หลังจากนั้นบริษัทรับพนันกีฬาชื่อดัง

อื่นๆ เช่น Intertops Casino ได้เริ่มใช้วิธีการประกาศแจ้งอัตราต่อรองและให้บริการโทรศัพท์ฟรีเพื่อวางเงินเดิมพันในการเล่นพนัน

ในปีค.ศ.1996 บริษัท InterCasino ซึ่งมีฐานอยู่ที่หมู่เกาะแอนทีกา ได้กลายเป็นบ่อนคาสิโนแห่งแรกที่เปิดรับเงินจริงเพื่อใช้เล่นพนัน หลังจากนั้นบริษัทพนันอื่นๆ ก็ดำเนินรอยตาม ซึ่งส่วนใหญ่เป็นกลุ่มบริษัทที่มีฐานที่ตั้งในแถบแคริบเบียนหรือดินแดนที่อยู่ใต้อาณัติของประเทศยุโรปที่อนุญาตให้เล่นการพนันได้ถูกต้องตามกฎหมาย โดยบริษัทที่ให้บริการพนันออนไลน์ในช่วงแรกๆ นั้น ส่วนใหญ่แล้วเป็นบริษัทที่จัดตั้งใหม่ ไม่ใช่กลุ่มหรือบริษัทที่ให้บริการการพนันแบบดั้งเดิม แต่ต่อมาในปีค.ศ.1999 บริษัท Lasseters จากออสเตรเลียได้ถือเป็นกลุ่มบริษัทแรกที่เปลี่ยนการเล่นคาสิโนแบบดั้งเดิมไปเป็นการเล่นแบบออนไลน์ ตามด้วยบริษัท William Hill -และ Ladbrokes จากอังกฤษที่เริ่มให้บริการการพนันในรูปแบบออนไลน์ในปีค.ศ.1999-2000 และบริษัทอื่นๆ ก็ดำเนินรอยตาม แต่ในช่วงแรกๆ นั้น เป็นที่สังเกตว่า มีบริษัทผู้ให้บริการการพนันออนไลน์จำนวนน้อย อันเนื่องมาจากความไม่ชัดเจนด้านข้อกำหนดซึ่งทำให้บริษัทผู้ให้บริการพนันต่าง ๆ ไม่กล้าเสี่ยงเพราะเกรงจะกระทบต่อธุรกิจดั้งเดิมหรือถูกเพิกถอนใบอนุญาตที่พวกตนถือครองอยู่ (Schwartz, 2006b) นอกจากนี้ประเภทการพนันออนไลน์ที่นำเสนอในช่วงแรกนั้น มักจะเป็น การพนันกีฬา การแข่งม้าและคาสิโนออนไลน์ โดยมีสัดส่วนมากกว่าครึ่งเป็นการพนันกีฬา (American Gaming Association, 2006)

ต่อมา ได้มีการนำเสนอการพนันออนไลน์ประเภทอื่นๆ เพิ่มมากขึ้น เช่น การพนันโป๊กเกอร์ออนไลน์ ให้บริการครั้งแรกในปีค.ศ.1998 แต่เริ่มได้รับความนิยมสุดขีดในปีค.ศ.2003 เมื่อรายการ World Series of Poker ที่เผยแพร่ผ่านโทรทัศน์ในขณะนั้นได้รับความนิยมอย่างสูง (Christiansen Capital Advisors,2005) ในปีค.ศ.2003 ลอตเตอรี่ออนไลน์ได้ถูกนำมาให้บริการเป็นครั้งแรก ตามมาด้วยบิงโกออนไลน์ซึ่งเป็นที่นิยมมากในหมู่ผู้เล่นเพศหญิง (Henderson,2005) นอกจากการพนันรูปแบบคล้ายดั้งเดิมแต่เปิดให้บริการแบบออนไลน์ดังกล่าวแล้ว เมื่อมีการปรับปรุงกฎหมายของประเทศต่าง ๆ ที่อนุญาตให้มีการดำเนินธุรกิจการพนันออนไลน์ได้เสรีมากขึ้น และเมื่อผนวกกับพัฒนาการอย่างก้าวกระโดดของเทคโนโลยีอุปกรณ์สื่อสารแบบพกพา เช่น โทรศัพท์มือถือแท็บเล็ต เทคโนโลยีเสมือนจริง Virtual Reality (VR) ที่ทำให้ผู้เล่นต่าง ๆ รวมทั้งผู้ให้บริการ ถึงแม้อยู่ห่างไกลเสมือนหนึ่งอยู่ใกล้กัน การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีบล็อกเชน ที่ทำให้การทำธุรกรรมของผู้เล่นมีความปลอดภัยมากขึ้นตลอดจนการนำระบบ คริปโทเคอร์เรนซี มาใช้ในการวางการพนันออนไลน์ ทำให้รูปแบบการพนันออนไลน์ใหม่ๆ ทั้งผสมผสานแบบเก่าหรือถูกสร้างขึ้นใหม่ ได้ถูกนำเสนอออกมามากขึ้น เช่น การพนันแบบใช้ทักษะ (skill game sites) และการพนันแบบอิงเหตุการณ์จริง (betting exchanges) สำหรับการพนันแบบใช้ทักษะนั้น

ประกอบไปด้วย เกมปริศนา (puzzle games) เกมวางแผน (strategy games) เช่น Mahjong เกมกีฬา เช่น บิลเลียด เกมไพ่ เกมอาร์เคดหรือหยอดเหรียญ วีดีโอเกม และเกมถามตอบ โดยผู้เล่นที่ต้องการเล่นเพื่อได้รับรางวัล หรือต้องการเข้าแข่งขันจะต้องจ่ายค่าธรรมเนียมเพื่อเข้าเล่นในรูปแบบเงินหรือรูปแบบอื่นๆ ที่ผู้ให้บริการกำหนด รูปแบบการเล่นมีเล่นแข่งกับตัวเอง แข่งกับผู้อื่น หรือเป็นทีม เป็นต้น

ส่วนเกมที่อ้างอิงเหตุการณ์จริงนั้น ผู้ให้บริการจะสร้างเว็บไซต์หรือประกาศเดิมพันหรืออัตราต่อรอง อัตราการจ่ายหรือรับเงินเกี่ยวกับเหตุการณ์ต่างๆ ทั้งในกีฬา การแข่งม้า การเมือง เป็นต้นว่า ใครจะได้เป็นนายกรัฐมนตรี ของอังกฤษคนต่อจาก Liz Truss ระหว่าง Penny Mordaunt และ Rishi Sunak เพื่อให้นักพนันได้เข้าไปเล่น นอกจากนี้แล้วยังมีการพนันออนไลน์ประเภทอื่นๆ ที่ให้บริการ เช่น การพนันสเปรดทางการเงิน (Spread betting) ซึ่งเป็นการวางเดิมพันเก็งกำไรว่ามูลค่าตราสารทางการเงินที่เราสนใจนั้นเพิ่มขึ้นหรือลดลง การเล่นในลักษณะนี้ไม่มีการซื้อหรือขายหรือครอบครองตราสารทางการเงินจริงๆ แต่ประการใด (Forbes,2022) เกมกีฬาแฟนตาซีรายวัน (daily fantasy sports) ซึ่งเป็นเกมที่ต้องเล่นผ่านอินเทอร์เน็ตโดยผู้เล่นจะต้องจ่ายค่าแรกเข้า และเข้าไปเล่นโดยสวมบทบาทต่างๆ เช่น ผู้จัดการทีม เป็นต้น เมื่อเล่นชนะก็จะได้เงินรางวัลตอบแทน (American Gaming Association,2022)

โดยสามารถสรุปเป็นเส้นเวลาการพนัน (Timeline) ได้ ดังนี้

- 1994: มีการสร้างพื้นที่ การค้าเสรีในกลุ่มประเทศหมู่เกาะแถบแคริบเบียนขึ้น และอนุญาตให้มีการรับพนันแข่งม้าและกีฬาผ่านโทรศัพท์
- 1994-1995: Microgaming พัฒนาซอฟต์แวร์การพนัน
- 1995: เริ่มมีเว็บไซต์ให้บริการคาสิโนออนไลน์แต่ยังไม่ใช้เงินจริงและเริ่มมีการประกาศอัตราต่อรองขึ้น
- 1996: InterCasino เปิดให้บริการคาสิโนออนไลน์ที่รับเงินจริง
- 1998: โป๊กเกอร์ออนไลน์เริ่มให้บริการ
- 1999-2000: Lasseters, William Hill, Ladbrokes เริ่มให้บริการพนันออนไลน์
- 2003: การพนันโป๊กเกอร์และบิงโกออนไลน์ได้รับความนิยมสูงและลอตเตอรี่ออนไลน์เริ่มให้บริการ
- 2003-ปัจจุบัน: การพัฒนาเกมและการพนันออนไลน์มีความหลากหลายมากขึ้น รวมถึงเกมใช้ทักษะ และเกมอิงเหตุการณ์จริงใช้เทคโนโลยี VR และบล็อกเชน และนำเสนอบริการผ่านอุปกรณ์สื่อสารแบบพกพา เช่น โทรศัพท์มือถือ แท็บเล็ต เป็นต้น และการใช้ช่องทาง



การชำระเงินที่หลากหลายทั้งเงินสด เงินออนไลน์หรือเงินดิจิทัล เช่น คริปโทเคอร์เรนซี ในการวางเดิมพัน เป็นต้น

#### 4.1.2 สถานการณ์ปัจจุบันของการพนันออนไลน์

จากข้อมูล ณ เดือนเมษายน พ.ศ.2565 มีเว็บไซต์ให้บริการมากกว่า 4,000 เว็บไซต์ จากเจ้าของหรือผู้ให้บริการทั่วโลกจำนวน 1,700 รายที่ลงทะเบียนผ่านเว็บไซต์ [www.online.casinocity.com](http://www.online.casinocity.com) โดยส่วนใหญ่แล้วมีเจ้าของเป็นบริษัทเอกชนต่างๆ ไป มีเพียงจำนวนน้อยนิดเท่านั้นที่เปิดให้บริการอย่างเป็นทางการและจดทะเบียนในตลาดหลักทรัพย์ เช่น บริษัท Entain plc. จดทะเบียนในตลาดหลักทรัพย์ลอนดอน เป็นต้น ซึ่งในจำนวนเว็บไซต์ให้บริการทั้งหมดนั้น มีเว็บไซต์ให้บริการคาสิโนจำนวน 2,307 เว็บไซต์ พนันกีฬาจำนวน 1,252 เว็บไซต์ บิงโกจำนวน 291 เว็บไซต์ ลอตเตอรี่จำนวน 229 เว็บไซต์ โป๊กเกอร์จำนวน 162 เว็บไซต์ การพนันสเปรตทางการเงินและอื่นๆจำนวน 137 เว็บไซต์ กีฬาแฟนตาซีจำนวน 56 เว็บไซต์ ที่เหลือเป็นเว็บการพนันในรูปแบบอื่นๆ (Casino City,2022b) ลักษณะที่เด่นชัดเฉพาะอย่างหนึ่งของเว็บไซต์ทั้งหมดเหล่านั้น คือ สามารถเข้าถึงได้ง่าย ฟรี มีกลไกสร้างความคุ้นเคยให้กับผู้เล่นและช่วยพัฒนาทักษะการเล่นให้ผู้เล่นรู้สึกเล่นง่าย แต่งานวิจัยหลายชิ้นงานระบุว่าเว็บไซต์เหล่านี้มีเจตนาหลอกล่อเพิ่มแอบแฝงก็คือทำให้ผู้เล่นรู้สึกว่าคุณมีโอกาสจะเป็นผู้ชนะได้มากกว่าโอกาสในการชนะที่แท้จริง (Séigny, Cloutier, Pelletier, & Ladouceur,2005) ซึ่งเหล่านั้น เป็นปัจจัยหลอกล่อทำให้ผู้เล่นมีโอกาสกล้าตัวเข้าไปเล่นง่ายและมากขึ้นเมื่อได้มีประสบการณ์ในการใช้บริการเว็บไซต์เหล่านั้น

เมื่อศึกษาแหล่งที่ตั้งให้บริการของเว็บไซต์ดังกล่าว พบว่า ครอบคลุมเขตพื้นที่ 164 อาณาเขต โดยมีเว็บไซต์ที่ตั้งอยู่ในดินแดนประเทศกูราเซา ซึ่งเป็นประเทศปกครองตนเองอยู่ภายใต้อำณัติของประเทศเนเธอร์แลนด์มากที่สุดจำนวน 1,211 เว็บไซต์ สหราชอาณาจักรจำนวน 970 เว็บไซต์ มอลต้าจำนวน 804 เว็บไซต์ ยิบรอลตาร์ (Gibraltar) ดินแดนโพ้นทะเลของสหราชอาณาจักรจำนวน 345 เว็บไซต์ ดินแดน ออลเดอร์นีย์ (Alderney) ซึ่งอยู่ภายใต้การดูแลของสหราชอาณาจักรจำนวน 230 เว็บไซต์ สวีเดนจำนวน 160 เว็บไซต์ อิตาลีจำนวน 150 เว็บไซต์ คอสตาริกาจำนวน 111 เว็บไซต์ ฟิลิปปินส์จำนวน 77 เว็บไซต์ สเปนจำนวน 68 เว็บไซต์ และส่วนที่อื่นๆ กระจายไปทั่วแห่งในมุมโลก (Casino City, 2022c) เป็นที่สังเกตว่า เว็บไซต์เหล่านั้นมีที่ตั้งอยู่ในดินแดนยุโรปมากที่สุด รองลงมาดินแดนแถบแคริบเบียน เอเชีย อเมริกา และทวีปอื่นๆ ของโลก แต่ดินแดนที่มีอัตราการเจริญเติบโตของตลาดการพนันออนไลน์มากที่สุดกลับมาจากกลุ่มประเทศ APAC (Asia Pacific) (Technavio,2022a)

กล่าวโดยเฉพาะในอาเซียนนั้นมีตั้งมากที่สุดในประเทศฟิลิปปินส์ (รวมเขตเศรษฐกิจพิเศษ Cagayan Economic Zone and Free Port ด้วยมีเว็บไซต์จำนวน 139 มากที่สุดในเอเชีย) รองลงมาคือพม่า (มีจำนวน 5 เว็บไซต์)

ในส่วนของรายได้ จากงานศึกษาของ TechNavio พบว่า ในปีค.ศ.2021 ตลาดการพนันออนไลน์มีมูลค่าที่ 72.02 พันล้านดอลลาร์สหรัฐ โดยสมาคมเกมและการพนันของยุโรป (EGBA)ได้ระบุไว้ว่ามูลค่าตลาดการพนันออนไลน์ในกลุ่มประเทศยุโรป 27 ประเทศ และอังกฤษมีมูลค่าสูงถึง 26.3 พันล้านยูโร ในปี ค.ศ.2020 (TechNavio, 2022b; EGBA, 2020)

#### 4.1.3 ประเภทของการพนันออนไลน์

การพนันออนไลน์แบ่งออกเป็น 10 ประเภทด้วยกัน (Sally Gainsbury, 2012; Casino City, 2022d)

1. คาสิโนออนไลน์ (Online Casino Games)
2. โป๊กเกอร์ออนไลน์ (Online Poker)
3. พนันกีฬาออนไลน์ (Online Sport Betting)
4. การพนันอิงเหตุการณ์จริง (Betting Exchange)
5. บิงโกออนไลน์ (Online Bingo)
6. ลอตเตอรี่ออนไลน์ (Online Lotteries)
7. เว็บไซต์เกมที่ต้องใช้ทักษะ (Skill Gaming Sites)
8. การพนันสเปรดทางการเงิน (Spread Betting)
9. เกมกีฬาแฟนตาซีรายวัน (Daily Fantasy Betting)
10. การพนันสตรระหว่างเกมกีฬา (Micro Betting) เป็นการพนันที่วางเดิมพันเกี่ยวกับเหตุการณ์ใด เหตุการณ์หนึ่งในขณะใดขณะหนึ่งในเกมกีฬาโดยเหตุการณ์นั้นไม่ได้เกี่ยวข้องกับผลการแข่งขันตอนจบเกมแต่ประการใด เช่น พนันว่า ภายใน 15 นาทีแรก Mohamed Salah ของทีมลิเวอร์พูลยิงเข้ากรอบก๊ลูกหรือกี่ครั้ง เป็นต้น

ในบรรดาการพนันออนไลน์ทั้ง 10 ประเภทนั้น การพนันที่ได้รับความนิยม 5 อันดับวัดจากความถี่ในการเล่นและส่วนแบ่งการตลาด ได้แก่ พนันกีฬาออนไลน์ คาสิโนออนไลน์ โป๊กเกอร์ออนไลน์ บิงโกออนไลน์ ล็อตเตอรี่

ออนไลน์ โดยการพนันกีฬาออนไลน์ถือส่วนแบ่งการตลาดสูงราว ๆ 50 % ในปีค.ศ.2021 (Grandviewresearch, 2022a; Casino City, 2022d)

#### 4.2 การโฆษณาและประชาสัมพันธ์โดยธุรกิจการพนันออนไลน์

การพนันออนไลน์เป็นที่นิยมเล่นกันมากขึ้นในระยะในไม่กี่ปีที่ผ่านมา จำนวนนักพนันออนไลน์ได้เพิ่มขึ้นเป็นจำนวนมาก กล่าวโดยเฉพาะตลาดการพนันออนไลน์ขยายตัวเพิ่มขึ้นอย่างรวดเร็ว ในปีค.ศ.2023 มีการคาดการณ์ว่า ตลาดการพนันออนไลน์มีมูลค่าสูงถึง 88.65 พันล้านดอลลาร์สหรัฐ (Statista, 2023; the Business Research Company, 2023) พร้อม ๆ กับความเจริญเติบโตของการพนันออนไลน์ การโฆษณาการพนันออนไลน์ที่มีบทบาทสำคัญในการดึงดูดผู้เล่นรายใหม่และในขณะเดียวกันก็รักษาผู้เล่นให้คงอยู่และเล่นมากขึ้นก็เติบโตสูงขึ้นเช่นเดียวกัน นอกจากนี้ด้วยการเพิ่มขึ้นของจำนวนแพลตฟอร์มการพนันออนไลน์ การโฆษณายังช่วยทำให้ผู้บริการพนันออนไลน์สร้างความแตกต่างให้กับบริษัท สินค้าและบริการการพนันของตัวเองในตลาดที่แข่งขันกันอย่างรุนแรงนี้ด้วยเช่นกัน การโฆษณาการพนันออนไลน์ปรากฏในหลายรูปแบบ ไม่ว่าจะเป็นการโฆษณาโดยใช้แบนเนอร์ตามสื่อต่าง ๆ การโฆษณาบนสื่อสังคมออนไลน์ การตลาดผ่านอีเมล การตลาดผ่านอินฟลูเอนเซอร์ และอื่นๆ (David Zandle, Paul Cairns, 2021; Gómez-Domínguez, R., & Martínez-Sánchez, V. M. ,2015)

อย่างไรก็ตาม ด้วยการเติบโตของอุตสาหกรรมการพนันออนไลน์ดังกล่าว ก็ได้สร้างความกังวลเกี่ยวกับผลกระทบต่างๆ ที่อาจเกิดขึ้นต่อบุคคลและสังคม ด้วยเหตุนี้รัฐบาลทั่วโลกจึงได้ทำการกำหนดกฎหมายเพื่อป้องกันประชากรของตัวเองโดยเฉพาะประชาชนกลุ่มเปราะบางจากผลกระทบของการพนันที่อาจเกิดขึ้น ซึ่งรวมถึงการกำหนดกฎเกณฑ์สำหรับการโฆษณาในอุตสาหกรรมการพนันออนไลน์ด้วย (Gómez-Domínguez, R., & Martínez-Sánchez, V. M. ,2015)

บทบาทของนโยบายของรัฐบาลในการควบคุมการโฆษณาในการพนันออนไลน์มีหลายมิติ ในทางหนึ่ง มีการกำหนดข้อกำหนดเพื่อป้องกันการใช้กลยุทธ์โฆษณาที่อาจเป็นอันตรายหรือล่อหลอกลูกค้า ซึ่งรวมถึงการเน้นกลุ่มประชากรที่อ่อนไหวหรือเปราะบาง เช่นเด็กหรือส่งเสริมพฤติกรรมการพนันที่มากเกินไป นอกจากนี้นโยบายยังมุ่งหวังให้การโฆษณาเป็นความจริง ไม่ล่อหลอก และไม่ส่งเสริมการพนันที่ไม่รับผิดชอบด้วย

ในทางตรงกันข้าม นโยบายของรัฐบาลยังมุ่งเน้นการสนับสนุนวงการพนันออนไลน์ที่มีมาตรฐาน มีความปลอดภัยต่อผู้เล่นและเป็นประโยชน์ต่อสังคมด้วย (การพนันช่วยสร้างความบันเทิงและเป็นแหล่งรายได้ของรัฐ) โดยให้มีการกำหนดมาตรฐานและกฎระเบียบในการโฆษณาที่ชัดเจน เข้าใจได้ง่ายและไม่สร้างความสับสนสำหรับ

ผู้บริโภค รัฐบาลสามารถสนับสนุนบริษัทที่ปฏิบัติตามกฎระเบียบได้อย่างชัดเจน ในเวลาเดียวกันก็สามารถยับยั้งบริษัทที่ไม่ปฏิบัติตามกฎระเบียบได้อย่างเหมาะสมด้วย (Hing et al., 2017a)

กล่าวโดยสรุปแล้ว การโฆษณามีความสำคัญต่อวงการอุตสาหกรรมการพนันและภาครัฐมีบทบาทสำคัญในการกำกับดูแลการโฆษณาเพื่อให้ผู้ให้บริการดำเนินธุรกิจอย่างมีความรับผิดชอบ เป็นไปตามกรอบ ระเบียบปฏิบัติ หรือกฎหมายว่าด้วยการโฆษณาและบรรลุปเป้าหมายของรัฐ และด้วยการเติบโต และเปลี่ยนแปลง ของอุตสาหกรรมที่มีลักษณะเป็นพลวัตร แนวโน้มที่บทบาทของนโยบายของภาครัฐ ในการกำกับโฆษณาการพนันออนไลน์จะยิ่งมีความสำคัญมากขึ้นในอนาคต

#### 4.2.1 กลยุทธ์ที่โฆษณาการพนันใช้เพื่อดึงดูดนักพนันในช่องทางสื่อสารต่างๆ

ในปัจจุบันพบว่าจำนวนผู้ให้บริการการพนันที่ได้รับอนุญาตมีอัตราการเติบโตอย่างต่อเนื่อง เป็นผลทำให้โฆษณามีส่วนสำคัญในการดึงดูดนักพนันให้เข้าร่วมการพนันประเภทต่างๆ เห็นได้จากค่าใช้จ่ายที่เกี่ยวข้องกับการโฆษณา และการตลาดในการเติมพื้นที่หา เพิ่มขึ้นอย่างทวีคูณในยุโรป ในวงการโฆษณาจึงต้องมีการวางกลยุทธ์โฆษณาสำหรับตลาดการพนันออนไลน์ ซึ่งกลยุทธ์ที่มักจะใช้บ่อยๆในการโฆษณาการพนันออนไลน์ คือการเผยแพร่โฆษณาไปในหลายๆ ช่องทางโดยมุ่งหวังว่าวิธีการดังกล่าวจะทำให้นักพนันทั้งเก่าและใหม่ นักพนันทั่วไป หรือนักพนันกลุ่มเปราะบางสามารถพบเห็นการให้บริการการพนันได้มากขึ้น กลยุทธ์ดังกล่าวมักถูกเรียกว่าเป็นกลยุทธ์แบบปากต่อปาก

##### 4.2.1.1 การโฆษณาผ่านช่องทางอินเทอร์เน็ต

เมื่อเทคโนโลยีสามารถเข้าถึงคนได้หลายกลุ่มมากขึ้น ทำให้ผู้ให้บริการการพนันส่วนใหญ่ใช้ช่องทางผ่านอินเทอร์เน็ตมากขึ้นเท่านั้น จะเห็นได้จากในหลาย ๆ แบบสำรวจงานวิจัย พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามมีโอกาสได้พบเห็นโฆษณาการพนันผ่านช่องทางอินเทอร์เน็ตบ่อยครั้งมากขึ้น และมีรายงานของประเทศอังกฤษรายงานว่า 73% ของผู้ตอบแบบสำรวจตอบว่าเห็นสื่อโฆษณาบ่อยครั้งที่อยู่ในช่องทางออนไลน์ โดยรูปแบบที่มักพบในโฆษณาการพนันทางช่องทางอินเทอร์เน็ต คือ โฆษณาที่เป็นป๊อปอัพขึ้นมา หรือแบนเนอร์ที่อยู่ตามหน้าเว็บไซต์การพนันออนไลน์ต่างๆ ซึ่งมีงานวิจัยฉบับหนึ่งพบว่า 93% ของวัยรุ่น เคยเห็นโปรโมชันเกมการพนันในรูปแบบป๊อปอัพ การนำเสนอป๊อปอัพที่เกี่ยวข้อง กับโฆษณาการพนันออนไลน์ ตามหน้าเว็บไซต์ต่างๆ จะมีทั้งโฆษณาภายในเว็บไซต์ของผู้ให้บริการการพนันเอง และโฆษณาในเว็บไซต์พันธมิตร ที่อาจจะไม่ได้เกี่ยวข้อง

กับการพนันออนไลน์ ซึ่งลักษณะดังกล่าวเป็น เหมือนการโฆษณาแฝงตามเว็บไซต์อื่นๆ ความมุ่งหมายของการแฝงโฆษณาไปยังเว็บไซต์ต่างๆ ก็เพื่อที่จะทำให้ผู้ชมจดจำชื่อแบรนด์ของตนเองได้มากขึ้นด้วย

#### 4.2.1.2 การโฆษณาผ่านช่องทางโซเชียลมีเดีย

จากการทบทวนงานวิจัย พบว่ามีงานวิจัย 15 ชิ้นงานที่กล่าวถึงช่องทางโซเชียลมีเดีย ที่ผู้ให้บริการการพนัน มักจะใช้ในการโฆษณาการพนัน ช่องทางโซเชียลมีเดียมีบทบาทสำคัญต่อตลาดการพนันออนไลน์เพราะเป็นช่องทางที่สามารถแบ่งปัน ข้อมูลโฆษณาการพนันออนไลน์ให้ผู้อ่านได้ง่ายซึ่งเทคนิคการโฆษณา การพนันออนไลน์ในช่องทางนี้น่าจะมาจากกาที่ภายใน 1 วันจะมีการโพสต์ข้อความมากมายในเนื้อหาของ โฆษณาจะเป็นเนื้อหาที่เกี่ยวกับการส่งเสริมการขายและอัตราการต่อรองในรูปแบบต่างๆ รวมไปถึง ข้อมูลข่าวสารที่เกี่ยวข้องกับประเภทการพนันนั้นๆ ด้วย ซึ่งถือได้ว่าวิธีการโพสต์ข้อความจำนวนมาก จะช่วยเพิ่มโอกาสที่จะมีผู้ชมพบเห็นโฆษณาและจะมาเข้าร่วมการพนันได้มากขึ้น หรืออาจเป็นแรงกระตุ้นให้นักพนันเกิดความอยากมีส่วนร่วมในเกมการพนันเหล่านั้นมากขึ้นตามไปด้วย การโฆษณาผ่านช่องทางโซเชียลมีเดีย ซึ่งประกอบด้วย Facebook Twitter YouTube และ Instagram จากการศึกษาพบว่า แพลตฟอร์ม ที่ได้รับความนิยมมากที่สุดทางช่องทางโซเชียลมีเดีย คือ Facebook (87%) รองลงมา คือ Twitter (52%)

#### ช่องทาง Facebook

พบงานวิจัย 1 ชิ้นงานที่แบ่งวิธีการโฆษณาออนไลน์บน Facebook ออกเป็น 2 วิธี คือ **การลงโฆษณาเชิงพาณิชย์** ซึ่งผู้ให้บริการการพนันจะโพสต์ข้อความโฆษณาการพนันพร้อมรูปภาพประกอบ และจะต้องชำระเงินเพื่อลงโฆษณาอัตโนมัติ ปริมาณความถี่ขึ้นอยู่กับขนาดของแพ็คเกจที่ Facebook กำหนด และพบว่ามีความถี่ในการโพสต์ค่อนข้างมากในแต่ละวันเพื่อกระตุ้นให้นักพนันเข้าร่วมการพนันได้มากขึ้น นอกจากนั้นแล้ว กลยุทธ์การโฆษณาผ่าน Facebook ที่เริ่มเป็นที่นิยมและเข้าถึงกลุ่ม เป้าหมายต่างๆได้ มากขึ้นคือ **การโฆษณาผ่านอินฟลูเอนเซอร์** แม้ว่า Facebook ไม่ได้มีการเรียกเก็บเงินเมื่อโฆษณาผ่าน อินฟลูเอนเซอร์ เพราะถือว่าเป็น ช่องทางส่วนบุคคลไม่ได้เป็นโฆษณาเชิงพาณิชย์ ตามข้อกำหนดของ Facebook แต่ผู้ให้บริการการพนันมักจะยอมเสียเงินเพื่อจ้างอินฟลูเอนเซอร์โฆษณา เพราะอินฟลูเอนเซอร์ที่มีผู้ติดตามจำนวนมากจะช่วยดึงดูดผู้ชมให้เข้ามาร่วมกิจกรรมจะทำให้ผู้ชมโอกาสได้เห็นหรือได้ยินผลิตภัณฑ์ต่างๆที่ได้ว่าจ้างให้อินฟลูเอนเซอร์โฆษณา นอกจากนั้นแล้ว การจะมีผู้ชมจำนวนไม่น้อยที่ทำการแบ่งปันวิดีโอไปเรื่อยๆ ทำให้เกิดการเข้าถึงของผู้ชม

ได้หลายกลุ่ม และไม่ถูกจำกัดด้วยเงื่อนไขต่างๆ จึงทำให้เกิดช่องโหว่บางอย่าง ที่จะทำให้ผู้ให้บริการการพนันเข้าถึงกลุ่มลูกค้าที่โดนกีดกันได้

### ช่องทาง Twitter

จากการศึกษางานวิจัยพบว่า ผู้ให้บริการการพนันมักจะโพสต์ข้อความที่เกี่ยวข้องกับโฆษณาโปรโมชัน ต่างๆใน Twitter เช่น การวางเดิมพันฟรี และนำเสนอโอกาสชนะแล้ว ซึ่งจะเป็นข้อความที่เกี่ยวข้องกับการพนันกีฬาออนไลน์ ทั้งนี้ จะเห็นได้ว่าผู้ชมก็ตอบสนองได้ดีจากช่องทาง ดังกล่าว จากปริมาณการกดไลค์ ข้อความต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับการทำนายผลกีฬา ดังนั้น จึงเป็นช่องทางที่ทำให้เจ้ามือ ใช้เป็น เครื่องมือ ในการคำนวณอัตราเดิม พัน เป็นผล ให้มีการโพสต์ ข้อความที่เกี่ยวข้องกับการเดิมพันในการพนัน กีฬาโดยเฉพาะอย่างยิ่ง แบบ Live-Odds และมีการเปลี่ยนแปลงข้อความอัตราการเดิมพันตามสถานการณ์ ที่เกิดขึ้น ในระหว่างการแข่งขันกีฬาและ ในช่องทาง Twitter ยังมีรายละเอียดที่เกี่ยวข้องกับการโฆษณาการพนันอื่นๆ เช่น เรามักจะพบเห็นโฆษณาการพนันออนไลน์ใน Twitter อย่างน้อยที่สุดวันละ 33 ข้อความต่อวัน ส่วนในประเทศออสเตรเลีย มักจะพบข้อความ Twitter ในช่วงเวลา 18.00-05.59 น. ซึ่งเป็นช่วงเวลาที่ยพบการถ่ายทอดการแข่งขันกีฬามากที่สุด การลงข้อความในช่วงเวลาดังกล่าว มีวัตถุประสงค์เพื่อต้องการให้ผู้ชมพบเห็นชื่อแบรนด์หรือชื่อบริษัทผู้ให้บริการการพนันได้ นอกจากนี้ ยังมีการกำหนด Hashtag ใน Twitter ให้เชื่อมโยงกับข้อความส่งเสริมการขาย และการแข่งขันกีฬา

#### 4.2.1.3 การโฆษณาการพนันออนไลน์ผ่านช่องทางโทรศัพท์

แม้ว่าเทคโนโลยีทางด้านอินเทอร์เน็ตจะก้าวหน้าและเป็นที่ยอมรับมากขึ้น แต่การโฆษณาการพนันออนไลน์ผ่านช่องทางโทรศัพท์ยังคงเป็นที่นิยมอย่างไม่เสื่อมคลายเช่นกัน ซึ่งจะเห็นได้จากงานวิจัยที่มีการกล่าวถึง ความนิยมของการโฆษณาการพนันออนไลน์ผ่านช่องทางโทรศัพท์ เช่น มีงานวิจัย 1 ชิ้นงาน พบว่าผู้ปกครองส่วนใหญ่จะพบ โฆษณาการพนันมากกว่าช่องทางอื่นๆ ในสหราชอาณาจักร จากการตอบแบบสอบถาม พบว่า 81% ของผู้ตอบแบบสอบถามเห็นโฆษณา การพนันทางโทรศัพท์ และในประเทศออสเตรเลีย ผู้ตอบแบบ สอบถาม ยอมรับว่าเห็นโฆษณาการพนันออนไลน์บนช่องทาง โทรศัพท์ในช่วงที่มีรายการกีฬา 46.1% และในช่วงรายการอื่นๆที่ไม่ใช่กีฬา 42.9% โดยผลการสำรวจพบว่า โฆษณาการพนันออนไลน์ จะปรากฏในช่องกีฬา (ESPN) มีการเพิ่มขึ้นประมาณ 40% ภายในระยะเวลา 4 ปี หรือจะเป็นช่องการท่องเที่ยวคิดเป็น

48.5% ในอดีตทั้งสองช่องนี้เป็นช่องโทรทัศน์ที่เป็นช่องเคเบิล แต่ภายหลังโฆษณามีการขยายตัวได้มากขึ้น ทำให้มีการนำเสนอออกอากาศ ผ่านช่อง broadcast เช่น ช่อง NBC เป็นต้น การเพิ่มโอกาสที่ผู้ชมจะได้เห็นโฆษณาการพนันได้มากขึ้น นอกจากนั้นแล้วยังมีรายงานว่า จำนวนโฆษณาการพนันออนไลน์ในรายการโป๊กเกอร์ทางทีวีในสหรัฐอเมริกาเพิ่มขึ้นอีกด้วย

#### 4.2.1.4 การโฆษณาการพนันออนไลน์ผ่านช่องทางที่เป็นสปอนเซอร์ของกิจกรรมต่างๆ

การที่ผู้ให้บริการการพนันเข้าเป็นผู้สนับสนุนการแข่งขันกีฬาหรือทีมกีฬา จากการศึกษา พบงานวิจัย 1 ชิ้นงาน กล่าวว่า 78% ของผู้ตอบแบบสอบถามในสหราชอาณาจักร พบเห็นผู้ให้บริการเข้าร่วมเป็นผู้สนับสนุนการแข่งขันกีฬา และยังพบอีก 7 ชิ้นงาน ได้กล่าวถึงการเป็นผู้สนับสนุนการแข่งขันกีฬา หรือทีมกีฬา โดยวิธีการโฆษณาผ่านการเป็นผู้สนับสนุน คือ การนำโลโก้แบรนด์ไปติดไว้ ตามผลิตภัณฑ์ต่างๆของทีมกีฬา เช่น เสื้อผ้า ของที่ระลึกของทีมกีฬาทั้งสองฝั่งหรือของการแข่งขันนั้น หรือการมีป้ายที่เป็นโลโก้ไปติดตามจุดต่างๆ ในสนามการแข่งขันกีฬา เช่น ป้ายข้างสนามกีฬา ป้ายแสดงคะแนน เป็นต้น หรือการฝังข้อความโฆษณาไว้ตามจุดต่างๆ ระหว่างการถ่ายทอดการแข่งขันกีฬา บนหน้าจอโทรทัศน์ ในบางครั้ง ผู้ให้บริการการพนันจะเป็นผู้สนับสนุน การติดตั้งไวไฟในสนามขณะ มีการแข่งขันกีฬา เพื่อเป็นอีกวิธีที่จะทำให้ผู้ชมสามารถรู้ชื่อแบรนด์ได้

#### 4.2.1.5 การโฆษณาการพนันออนไลน์ผ่านช่องทางอื่นๆ

จากงานวิจัยที่ได้ทำการทบทวนพบว่า มีวิธีการโฆษณาการพนันช่องทางอื่นๆที่เข้าถึงผู้ชมอีกหลายช่องทาง ยกตัวอย่างเช่น มีกล่าวถึงการโฆษณาการพนันทางวิทยุจำนวน 4 ชิ้นงาน หรือการโฆษณา ณ จุดขาย (POS: Point of Sale) มีงานวิจัยที่กล่าวถึงการโฆษณาผ่านช่องทางแอปพลิเคชันมือถือ จำนวน 6 ชิ้นงาน จากช่องทางนี้ผู้ให้บริการการพนันจะเริ่มจากการโฆษณาเกม ที่มีลักษณะคล้ายกับการเล่นพนัน ในหลายๆ ประเภท แต่ไม่ต้องลงเงินจริง ที่มักจะเรียกว่าเป็นเกมเสมือนจริง (Simulated gambling) โดยแฝงอยู่ตามแอปพลิเคชันที่ให้ดาวน์โหลดฟรี ยกตัวอย่างเช่น แอปพลิเคชันเกม บ่อยครั้งที่มักจะพบโฆษณาคั่นระหว่างการเล่นเกมเป็นโฆษณาที่จะมีวิดีโอ ตัวอย่างของเกมการพนัน ให้ดูเพื่อกระตุ้นให้ผู้เล่นอยากเข้ามามีส่วนร่วมกับเกมการพนันดังกล่าว และจะมีไอคอนบนโฆษณา ที่สามารถนำไปยังหน้าทีดาวน์โหลดแอปพลิเคชันเกมการพนันได้ทันที ในเกมประเภทนี้ เมื่อเข้าใช้งานไปแล้วจะพบว่า ผู้เล่นไม่ต้องวางเงินจริงแต่ให้บรรยากาศที่ใกล้เคียงกับเกมการพนันที่ต้องวางเงินจริง หรือที่เราเรียกเกมประเภทนี้ว่า Free to play ซึ่งผู้เล่นจะได้เรียนรู้วิธีการเล่น และเสมือนฝึกฝนการเล่น และเมื่อเล่นเกมแล้วพบผลตอบแทนในเกมที่สูงขึ้นเรื่อยๆ ก็จะเป็นตัวกระตุ้น

ให้ผู้เล่นอยากลงเงินจริง และจะพัฒนาไปสู่การเล่นการพนันออนไลน์ที่วางเงิน จริงต่อไป หรือการโฆษณา อาจจะมาจากความตั้งใจของนักพนันที่ต้องการเข้าร่วมการพนันอยู่แล้วโดยนักพนันทำการดาวน์โหลดแอปพลิเคชัน ที่รองรับการเล่นพนันออนไลน์มาใช้งานทางผู้ให้บริการจะสอบถามภายหลังจากที่ดาวน์โหลดเสร็จว่าจะอนุญาตให้ผู้ให้บริการเข้าถึงข้อมูลและอนุญาตให้ส่งข้อความแจ้งเตือนหรือไม่ ถ้านักพนันตอบตกลงทางผู้ให้บริการ จะสามารถดึงข้อมูลส่วนนั้นมาใช้ในการประเมินความต้องการของลูกค้า และจะทำการประมวลผลเพื่อเสนอโฆษณาหรือข้อเสนอบางอย่างที่น่าจะดึงดูดใจนักพนันหลังจากนั้น ข้อความโฆษณาต่างๆ จะมารูปของการแจ้งเตือนของแอปพลิเคชัน

สำหรับช่องทางที่มีการกล่าวถึงอีกช่องทางหนึ่งคือ การส่งข้อความผ่าน SMS และการได้รับอีเมล จำนวน 8 ชิ้นงาน โดยทั้งสองช่องทางจะเป็นการติดต่อลูกค้ากับลูกค้าโดยตรง ซึ่งกลยุทธ์ดังกล่าวถูกพัฒนาไปเป็นการตลาดแบบ Personalized Advertising เพราะจะต้องมีการเก็บข้อมูลเฉพาะตัวบุคคลเพื่อให้โฆษณาที่ส่งไปตอบสนองต่อความต้องการ ของผู้บริโภคโดยตรง

#### 4.2.2 กลุ่มผู้เล่นกับช่องทางการโฆษณา

การพนันออนไลน์มีหลายประเภท ผู้ให้บริการการพนันจะเลือกช่องทางในการโฆษณาให้ตรงกับเป้าหมาย ที่ต้องการมากที่สุด ยกตัวอย่างเช่น **กลุ่มนักพนันวัยผู้ใหญ่** ผู้ให้บริการการพนันมักจะเลือกใช้ช่องทางที่เข้าถึงผู้ชมหรือนักพนันที่ค่อนข้างมีประสบการณ์ในการเข้าถึงสื่อแบบดั้งเดิม คือ การโฆษณาทางโทรทัศน์ ทางวิทยุ ซึ่งจะสังเกตได้จาก การที่ผู้ปกครองของกลุ่มวัยรุ่นสามารถพบเห็นโฆษณากีฬาทางโทรทัศน์ หรือกู่มักพนัน ที่มีปัญหา ได้รับการกระตุ้นจากการเห็นสื่อในโทรทัศน์ จึงทำให้รู้สึกอยากกลับมาเล่นอีกครั้ง หรือนักพนันที่เคยเล่น พนันในรูปแบบอื่น ได้ยินการโฆษณาทางวิทยุถึง โปรโมชั่นส่งเสริมการขายต่างๆ จึงทำให้ดึงดูดมาเข้าร่วม การพนันกีฬา สำหรับประเทศที่อนุญาตให้มีการโฆษณา การพนันได้อย่างถูกกฎหมายจะ นิยมโฆษณาทางโทรทัศน์ ระหว่างการถ่ายทอดสดการแข่งขันกีฬา หรืออาจจะเป็น โฆษณาคั่นระหว่างการแข่งขันกีฬา โดยใช้เวลาในการ โฆษณาประมาณ 10-15 นาทีต่อ 1 การแข่งขัน จากการสำรวจจากงานวิจัย พบว่า 70% ของโฆษณาการ พนันถูกแสดงระหว่างการแข่งขันกีฬา แต่สำหรับในกลุ่มวัยรุ่น ผู้ให้บริการจะเลือกใช้ช่องทางโทรทัศน์ อีเมล สเปม อินเทอร์เน็ต หรือช่องทางโซเชียลมีเดีย และช่องทางการเป็นผู้สนับสนุนการแข่งขันกีฬา หรือทีมกีฬา เนื่องจากกลุ่มนี้ในหลายประเทศ จะมีข้อจำกัดทางด้านกฎหมายทำให้ ไม่สามารถสื่อสารไปยังกลุ่มเป้าหมาย โดยตรงได้ การแสดงโลโก้ จากการชมทางโทรทัศน์ หรือชมที่สนาม หรือการพบเห็นโดยทั่วไปเพราะรูปภาพ โลโก้ต่างๆ ที่ปรากฏจะทำให้เด็กและ วัยรุ่นสามารถจดจำแบรนด์เหล่านั้นได้ นอกจากนั้นตามสถานที่ต่างๆ จาก



การเป็นผู้สนับสนุนกีฬาที่เป็นช่องทางที่ผู้ให้บริการ ต้องการที่จะดึงดูดวัยรุ่นกลุ่มวัยรุ่น ยังสนใจช่องทางแอปพลิเคชันเพราะ เชื่อว่าช่องทางดังกล่าวเป็นช่องทางที่ค่อนข้างเป็นส่วนตัว ผู้ปกครองเข้าถึงได้ยากซึ่งความถี่ที่กลุ่มวัยรุ่นจะได้รับชมโฆษณาการพนันจะอยู่ที่ 1-2 ครั้งต่อสัปดาห์ โดยปราศจากการควบคุมใดๆ

#### 4.2.3 รูปแบบและเนื้อหาของการโฆษณา

สำหรับในการโฆษณาการพนันออนไลน์มีรูปแบบในการโฆษณาที่จะคล้ายๆกัน ถ้าเป็นในช่องทางที่สามารถมองเห็นรูปภาพหรือวิดีโอ ผู้ออกแบบโฆษณามักจะเริ่มจากการกำหนดธีมสี รูปภาพเพื่อให้ดึงดูดผู้ชมหรือนักพนันตามกลุ่มเป้าหมายที่ต้องการได้ เช่น เลือกธีมสีสดใส หรือรูปภาพการ์ตูน รูปภาพตามสมัยนิยม และตัวละครที่มีอายุต่ำกว่า 25 ปี จะช่วยดึงดูดกลุ่มเป้าหมาย ที่เป็น เด็กและเยาวชนได้ เลือกธีมสีเข้ม เพื่อแสดงถึงความจริงจัง ตื่นเต้น และสืเขียว สีน้ำเงินตัดกับสีขาว ซึ่งมีความเชื่อว่าเป็นสีแห่งโชคลาภและความโชคดี ใช้ตัวละครหลักในการนำเสนอที่แสดงถึงความมีอำนาจ การแข่งขัน และให้เพศหญิงเป็นตัวละครรอง โดยมี ลักษณะเข้ายวนทางเพศเพื่อดึงดูดกลุ่มเป้าหมาย ที่เป็นเพศชาย ตัวละครที่มีผิวสี หน้าตา และมีชาติพันธุ์ที่แตกต่างกันเพื่อแสดงถึงว่า ไม่ว่าจะเป็นชนชาติใดก็สามารถ จะเข้ามาเล่นการพนันได้

บรรยากาศในโฆษณาส່วนใหญ่ มักจะมีลักษณะเป็นการทำกิจกรรมเป็นหมู่คณะและมีแอลกอฮอล์ เป็นส่วนประกอบ ในโฆษณาเป็นการแสดงเชิงสัญลักษณ์หมายถึง มิตรภาพ การใช้ฟรีเซนต์อร์ ที่เป็นคนที่มื่อเสียงทำให้รู้สึกเสียงน้อยลงจากการเล่นการพนัน หรือการใช้ฟรีเซนต์อร์ ที่เป็นคนที่มีชื่อเสียง นักวิเคราะห์และเป็นนักกีฬาหรือผู้เชี่ยวชาญด้าน การพนัน จะทำให้รู้สึกมีความน่าเชื่อถือ และจะมีผลต่อบุคคลที่มีความภักดีต่อทีมหรือนักกีฬานั้นๆอีกด้วย

ตัวอักษรที่ใช้ในการโฆษณามักจะใช้ข้อความตัวหนา และป้ายข้อความ หรือไอคอนต่างๆที่มีการ กระพริบเพื่อดึงดูดสายตาและกระตุ้นความน่าสนใจของผู้ชม ข้อความที่ใช้ในการดึงดูดนักพนัน ส่วนมากมักจะเป็นข้อความที่แสดงอารมณ์ขัน แสดงให้ผู้ชมหรือนักพนันรู้สึกว่าการพนันเป็นเรื่องปกติในชีวิตประจำวัน เข้าถึงง่าย เล่นได้ทุกที่ทุกเวลา และเป็นช่องทางที่หาเงินง่าย เช่น เล่นได้ทุกวัน เปิดรับ 24 ชั่วโมง ไม่ว่าจะอยู่ที่ไหนก็สามารถเล่นได้ ซ้อปบี้ก็เล่นได้ เป็นต้น เลือกใช้ข้อความที่สร้างความรู้สึกที่จะชนะเมื่อเข้าร่วม เช่น โอกาสจะได้รางวัลใหญ่ใกล้แค่เอื้อมรางวัลใหญ่มาถึงแล้วรอให้คุณมาคว้ามันไป เป็นต้น แสดงถึงความ มั่งคั่งเมื่อเข้าร่วมกิจกรรมการพนัน เช่น การใช้คำว่า รวย กำไร เศรษฐี ทรูหรา มาเป็นองค์ประกอบในคำโฆษณา เป็นต้น แสดงความสนุก ตื่นเต้น เมื่อได้เข้าร่วม

มีการใช้คำว่า “รัก” ในการสื่อสารไปยังนักพนันเพื่อแสดงถึงมิตรภาพ และความภักดีต่อทีมกีฬาที่นักพนันชื่นชอบ นำเสนอข้อมูลเกี่ยวกับการพนัน เช่น สถิติการเล่น สถิติวิธีการเล่น ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับกีฬา เป็นต้น

นอกจากนั้นแล้วมีการนำเสนอว่าการเล่นการพนัน การพนันเป็นกิจกรรมปกติทั่วไปและเล่น เพื่อความสนุกและจะช่วยให้รู้สึกผ่อนคลาย ถ้าหากเล่นแพ้ก็ถือเป็นเรื่องปกติไม่ได้มีผลเสียอะไร และพยายามจะสื่อสารว่าอำนาจอยู่ในมือผู้เล่นสามารถคุมเกมได้ด้วยตนเอง ในอีกมุมเมื่อเป็นข้อความที่ต้องการให้นักพนันวางเดิมพันมักจะ ใช้ข้อความที่ซับซ้อน ใช้คติทางจิตวิทยา เพื่อให้ให้นักพนันมีความคิดที่คลาดเคลื่อนไปจากความเป็นจริง เช่น ใช้ความรู้เดิมของนักพนันมาประเมิน ความน่าจะเป็นที่จะชนะมากขึ้น ทั้งที่ในความเป็นจริงอาจจะได้ผลที่ตรงข้ามกัน

ในโฆษณาการพนันมักจะมีข้อเสนอที่ดึงดูดใจในเข้ามาเล่น ยกตัวอย่างเช่น ข้อเสนอการให้เดิมพันฟรี จะให้ผลตอบแทนมากกว่าปกติ หรือมอบบัตรกำนัลพิเศษเมื่อมีการเปิดบัญชีใหม่ เมื่อเปิดบัญชีกับผู้ให้บริการการพนัน) ข้อเสนอในการวางเดิมพันฟรี หรือข้อเสนอเงินคืน ข้อเสนอในการเพิ่มโอกาสชนะการเดิมพัน ข้อเสนอของนักพนันที่ภักดีต่อแบรนด์ ข้อเสนอสำหรับการแนะนำหรือบอกต่อเพื่อน บางครั้งก็แจกรหัสส่งเสริมการขาย หรือในโฆษณาจะแทรกข้อความที่แสดงถึงการพนันที่รับผิดชอบ โดยข้อความในข้อเสนอต่างๆ ผู้ให้บริการการพนันมักจะใช้ข้อความที่ซับซ้อน และกำกวม โดยนำเสนอให้ผลประโยชน์อย่างมีเงื่อนไขแอบแฝง ซึ่งผู้บริโภคมักจะสนใจข้อเสนอที่เป็นประโยชน์กับตนเอง มากกว่ามองหาเงื่อนไขที่แอบแฝงอยู่

#### 4.2.4 รูปแบบการพนันออนไลน์ที่ถูกขยายไปยังกิจกรรมต่างๆ

##### 4.2.4.1 รูปแบบการพนันกีฬาระหว่างเกม

การพนันกีฬาระหว่างเกม (In-play Betting) เป็นการพนันที่วางเดิมพันในเหตุการณ์ใดเหตุการณ์หนึ่งที่จะเกิดขึ้นในระหว่างการแข่งขันกีฬา(Live odds) โดยเฉพาะอย่างยิ่งในกีฬาฟุตบอล โดยรูปแบบการพนันประเภทนี้ กำลังเป็นแหล่งที่ทำรายได้หลักให้แก่อุตสาหกรรม การพนัน ออนไลน์ อ้างอิงจากบริษัทผู้ให้บริการแห่งหนึ่งรายงานว่า เมื่อปีค.ศ.2016 เขาได้ให้บริการ In-play Betting มากกว่า 15,000 รายการต่อเดือน และความนิยมใน การพนันประเภทยังคงเพิ่มสูงขึ้น ตามความแม่นยำของอัลกอริทึมอัตโนมัติที่มีการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง สังเกตได้จาก ในสหราชอาณาจักร สัดส่วนการวางเดิมพัน แบบ live odds สูงถึง 50% ของการวางเดิมพันทั้งหมด ทั่วประเทศ ซึ่งสอดคล้องกับการพนันฟุตบอล ในประเทศสเปน ที่ระบุว่า 73.88% ของเงินเดิมพันในการพนัน กีฬาออนไลน์ มาจากการพนันแบบ In-play Betting

รูปแบบการวางเดิมพันจากการศึกษางานวิจัย 1 ชิ้นงานที่เกี่ยวข้อง พบว่า การวางเดิมพันว่าใครเป็นผู้ทำประตูแรก หรือผู้ทำประตูถัดไปในเกมกีฬาฟุตบอลเป็นการเดิมพันที่มีการโฆษณามากที่สุดคิดเป็น 39.7% ของเดิมพันระหว่างการเล่นทั้งหมด โดยกว่า 50% จะมีการนำเสนออัตราต่อรองผ่านช่องทางโทรทัศน์ แต่มักจะส่งคำสั่งการวางเดิมพันผ่านโทรศัพท์มือถือโดยเน้นการส่งคำสั่งแบบ Real-time ผ่านเว็บไซต์ หรือแอปพลิเคชันที่ผู้ให้บริการการพนันเป็นผู้สร้างขึ้น ในการวางเดิมพันแต่ละเกมจะใช้เวลาประมาณ 3 นาทีต่อการแข่งขันกีฬา 1 เกม ระหว่างนั้นผู้ให้บริการการพนันจะนำเสนอโฆษณาที่มีเนื้อหาค่อนข้างซับซ้อนและยากต่อการคาดเดา โฆษณาการเดิมพันแบบ live odds จะมีประมาณ 2 โฆษณาต่อ 1 การแข่งขัน จากผู้ให้บริการการพนันจำนวน 5 ราย สิ่งที่ใช้ประกอบการโฆษณาผ่านช่องทางโทรทัศน์ คือ ป้ายโฆษณา Bet Live เพื่อกระตุ้น ให้นักพนันวางเดิมพัน อัตราการเดิมพันที่ประกาศผ่านการออกอากาศ และอัตราต่อรองในแบนเนอร์หรือป๊อปอัพที่แสดงในสนามกีฬา ซึ่งผู้ให้บริการการพนัน 25% จะโฆษณาอัตราการต่อรองเพิ่มขึ้นเรื่อยๆ เป็นผลทำให้อัตราการเดิมพัน 39.1% จะถูกวางเดิมพันในช่วงโฆษณาก่อนจบเกม ด้วยระยะเวลาอันสั้น จึงเป็นการเร้าให้นักพนันให้ต้องตัดสินใจวางเดิมพันในทันทีซึ่งอาจทำให้เกิดการวางเดิมพันซ้ำกันในช่วงเวลาดังกล่าวอีกด้วย วิธีการวางเดิมพันดังกล่าวจึงนำไปสู่แนวคิด Fast-paced casino game เกมการพนันออนไลน์เสมือนจริงที่กำหนดให้มีการวางเดิมพันในรอบระยะเวลาสั้นๆ

#### 4.2.4.2 แนวคิดการพนันออนไลน์แฝงไปอยู่ในเกมบนมือถือ

รูปแบบการพนันออนไลน์ถูกขยายไปยังแอปพลิเคชันเกมที่อยู่ในมือถือมากขึ้น อาจเป็นเพราะต้องการให้การพนันเข้าถึงกลุ่มเด็กและเยาวชนมากขึ้น ซึ่งความพยายามที่จะเข้าถึงเด็กและเยาวชนจะมาในรูปแบบของเกมที่ทำให้คุ้นเคยกับอุปกรณ์ที่กับการพนัน เช่น เกี่ยวข้องกับไพ่ (เช่น solitaire เกมจับคู่ไพ่จนกระทั่งจอก) เกี่ยวข้องกับการทอยลูกเต๋า (เช่น บันไดงู) สล็อตแมชชีน ซึ่งเกมประเภทนี้จะไม่ใช้ทักษะที่เกี่ยวข้องกับการเล่นพนันมากนัก ใช้เพียงแค่การเรียงตัวเลข การจับคู่เหมือนหรือการสุ่มเท่านั้น และเพิ่มความท้าทายมาจนถึงเกมการพนันเสมือนจริงที่ใช้ทักษะร่วมด้วย เช่น โป๊กเกอร์ แบล็คแจ็ค เป็นต้น เกมทั้งหมดที่กล่าวมานี้ ทำให้เด็กและเยาวชนสามารถเข้าร่วมเล่นได้โดยไม่จำกัดอายุ และไม่ต้องวางเงินและเป็นการเล่นพนันที่ไม่ผิดกฎหมาย ซึ่งการที่เกมพนันออนไลน์ประเภท Free to play เป็นรูปแบบเกมการพนันที่ตอบโจทย์กลุ่มวัยรุ่นรุ่นที่อยากรู้ อยากลองว่าเกมการพนันมีลักษณะเป็นอย่างไร ภายในเกมจะมีหลายฟังก์ชันที่ให้ความรู้สึกเสมือนกับการเล่นในคาสิโนจริงๆได้ ผู้เล่นสามารถปฏิสัมพันธ์กับบุคคลภายนอกได้และผู้เล่นไม่ต้องวางเงินจริง อีกทั้งยังมีการนำเสนอข้อมูลสถิติ และการวิเคราะห์ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับการแข่งขัน รวมไปถึงการนำข้อมูล

ไปใช้ในเกมเหล่านี้ จึงทำให้ผู้เล่นที่เป็นกลุ่มเด็กและเยาวชนมีการพัฒนาความรู้ ทักษะ และสามารถฝึกฝนจนเชี่ยวชาญจนนำไปสู่ความท้าทายบางอย่างที่ผันตัวเข้าไปเล่นเกมพนันออนไลน์ที่ต้องวางเงินจริงได้ในอนาคตอีกด้วย

นอกจากนั้นแล้ว แนวคิดของการพนันออนไลน์ยังขยายไปเป็นส่วนหนึ่งของเกมออนไลน์ ในรูปแบบของ Loot box กล่าวคือ เมื่อมีการเล่นเกมและชนะรางวัลหรือสะสมเงินภายในเกมแล้วนำมาซื้อกล่องโชคตีเพื่อตามหาไอเทมต่างๆที่มีทั้งไอเทมทั่วไปไปจนถึงไอเทมที่หายาก โดยไอเทมเหล่านี้จะให้ความรู้ถึงการเพิ่มประสิทธิภาพให้แก่ตัวละคร หรือบรรยากาศในเกมได้มากขึ้น

#### 4.2.5 วิธีการดึงดูดกลุ่มผู้เล่น

จากการศึกษาพบงานวิจัยชิ้นหนึ่งในประเทศออสเตรเลีย ได้แบ่งวิธีการดึงดูดผู้เล่นตามพฤติกรรมของผู้เล่น ดังนี้

1. ดึงดูดให้นักพนันเปลี่ยนจาก land-based มาเป็นออนไลน์: จะใช้การนำเสนอโฆษณาในบริเวณ สถานที่ที่นักพนันจะเข้าไปทำกิจกรรม โดยเนื้อหาของโฆษณาจะต้องแสดงถึงข้อดีที่มากกว่าการเล่น แบบเดิม เช่น การที่นักพนันเห็นโฆษณาตลอดเตอร์ออนไลน์ในร้านขายตลอดเตอร์ ทำให้นักพนันย้าย จากการซื้อที่ร้านมาเป็นการซื้อออนไลน์ เป็นต้น หรือใช้ลักษณะการบอกเล่าของเพื่อนแบบปากต่อปาก เช่น การที่นักพนันรวมตัวกันพูดคุยถึงโปรโมชั่นในการพนันออนไลน์ ที่ให้ผลตอบแทนจำนวนมาก เป็นต้น
2. ดึงดูดให้นักพนันเล่นพนันรูปแบบอื่นเพิ่มเติมผ่านช่องทางออนไลน์: การนำเสนอโฆษณาที่แฝงไปอยู่ในแหล่งอื่นๆ เช่น การโฆษณาเดิมพันรูเล็ตออนไลน์ ในเว็บไซต์โป๊กเกอร์ออนไลน์ ทำให้นักพนันหน้าใหม่ที่ยังไม่รู้วิธีการถอนเงินคืน นำเงินรางวัลที่ได้มาจากการเล่นโป๊กเกอร์ออนไลน์มาต่อยอดในการวางเดิมพันในรูเล็ตออนไลน์
3. ดึงดูดให้นักพนันหน้าใหม่เล่นพนันทางช่องทางออนไลน์: การนำเสนอโฆษณาผ่านช่องทางวิทยุ โดยในเนื้อหาของโฆษณากล่าวถึง โปรโมชั่นการพนันกีฬาออนไลน์ ทำให้ผู้ฟังมีความสนใจ และทดลอง เข้าไปเล่นในช่องทางดังกล่าว ซึ่งผลตอบรับที่ได้ทำให้นักพนันพอใจเกิดการค้นหาเว็บไซต์เดิมพันอื่นๆ ที่นำเสนอโปรโมชั่นการวางเดิมพันฟรีเพิ่มขึ้น
4. ดึงดูดให้นักพนันเพิ่มปริมาณการเล่นการพนันออนไลน์: ใช้รูปแบบการโฆษณาผ่านการแจ้งเตือนทาง อีเมลล์ เกี่ยวกับการออกรางวัลและการส่งเสริมการขาย ซึ่งวิธีการนี้ดึงดูดให้นักพนันมีปริมาณการซื้อ

ลอตเตอรี่เพิ่มขึ้น หรือผู้ให้บริการการพนันใช้โปรโมชันการให้วางเดิม พร้อมกับการการันตีเงินคืน ดังนั้นจำนวนเงินใน Matching Bet จึงกลายเป็นปัจจัยที่ทำให้เกิดการวางเดิมพันเพิ่มในการพนันกีฬาออนไลน์ หรือผู้ให้บริการการพนันใช้ช่องทางการชำระเงินพนันผ่านการผูกบัตร เครดิตไว้กับบัญชี ที่ใช้ในการเล่นพนัน ส่งผลให้มีโอกาสที่นักพนันที่ได้รับโปรโมชันแล้วกลับเข้าไปในเว็บไซต์จะซื้อผลิตภัณฑ์อื่นที่เกี่ยวข้องติดมือกลับมาด้วยเพราะช่องทางการชำระเงินสะดวกมากขึ้น หรือการที่มีโฆษณาอัตราต่อรองที่ดีกว่า หรือโปรโมชันเงินคืน โดยเฉพาะอย่างยิ่งในเว็บไซต์การพนันกีฬา มีแนวโน้มที่นักพนันจะวางเดิมพันสูงขึ้น หรือการสร้างโปรโมชันเพื่อกระตุ้นให้คนเปิดบัญชีออนไลน์ และส่งโปรโมชันที่กระตุ้นความรู้สึกเสียโอกาส ถ้าไม่รับโปรโมชันที่ผู้ให้บริการเสนอให้

5. ดึงดูดให้นักพนันที่มีปัญหาและอยู่ระหว่างการรักษากลับเข้ามาเล่นอีกครั้ง: ใช้วิธีการนำเสนอโฆษณาบ่อยครั้งผ่านโทรศัพท์ หรือการสร้างโปรโมชันโดยกำหนดกรอบเวลาระยะสั้นเพื่อกระตุ้นให้นักพนันต้องรีบตัดสินใจเพื่อเข้าร่วมเพราะกลัวจะพลาดโอกาสบางอย่าง หรือผู้ให้บริการสร้างโฆษณาป๊อปอัพเพื่อจูงใจนักพนันให้วางเดิมพันสูงขึ้นหรือเข้าเล่นบ่อยขึ้นเพราะมีการันตีเงินคืน นอกจากนี้แล้วยังมีโปรโมชันให้วางเดิมพันหรือฝากเงินได้ฟรี
6. ดึงดูดนักพนันที่เลิกเล่นไปแล้วให้กลับมาเข้าร่วมอีกครั้ง: ใช้วิธีการส่งอีเมลล์โดยใช้เนื้อหาและข้อความที่จูงใจให้นักพนันกลับมาเล่นอีกครั้ง หลังจากที่นักพนันไม่ได้วางเดิมพันเป็นระยะเวลาานาน เช่น ข้อความยินดีต้อนรับกลับมา หรือการเสนอให้เดิมพันฟรี 20 ดอลลาร์สหรัฐ เป็นต้น
7. ดึงดูดให้ให้นักพนันเล่นการพนันนานขึ้น: ผู้ให้บริการการพนันเสนอให้ฝากเงินเข้าไป ตามจำนวน ที่ผู้ให้บริการกำหนด โดยจูงใจจากการเสนอให้นักพนันได้รับเดิมพันฟรีเพิ่ม หรือผู้ให้บริการพนันเสนอให้เดิมพันเพิ่ม ภายใต้เงื่อนไขห้ามถอนเงินที่ฝากเข้ามาในตอนแรก และต้องใช้ระยะเวลาช่วงหนึ่งจึงจะสามารถขอถอนเงินที่ฝากไว้ออกมาได้

## 4.3 ผลกระทบของการโฆษณา

### 4.3.1 ผลกระทบของการโฆษณาต่อการพนันออนไลน์

การโฆษณามีผลกระทบต่อการเล่นพนันออนไลน์อย่างมีนัยสำคัญทั้งต่อพฤติกรรมและทัศนคติของคนที่มีการพนัน วิจัยส่วนใหญ่ระบุว่า การโฆษณานั้นส่งผลกระทบด้านลบต่อผู้เล่นหรือสังคม เช่น สามารถชักจูงคนหรือ

เกลี้ยกล่อมและทำให้คนเล่นพนันมากขึ้น ใช้จ่ายมากขึ้นหรือแม้กระทั่งมองการพนัน เป็นกิจกรรมที่เป็นที่ยอมรับในสังคม เป็นต้น กล่าวโดยเฉพาะรายงานบทวิเคราะห์ (Discussion Paper) ของ Victorian Responsible Gambling Foundation ระบุว่า การโฆษณาทำให้มุมมองต่อการพนันเป็นเรื่องทั่วไป (Normalizing effects) โดยการเห็นสื่อโฆษณาที่หลายครั้งทำให้ดูเหมือนคนทั่วไปพนันเป็นประจำ มีผลให้คนพนันบ่อยและใช้เงินกับการพนันมากขึ้น คนกลุ่มเสี่ยงซึ่งรวมถึงผู้พวยพวยอาจรู้สึกว่าจะต้องเข้าร่วมกิจกรรมพนันเพื่อเข้าสังคม การพนันเป็นสัญลักษณ์ของการยอมรับ สำหรับผู้ที่มีความเสี่ยงหรือมีปัญหาการพนันแล้ว การโฆษณาอาจมีผลให้เล่นพนันมากขึ้น ซึ่งรวมถึงการโฆษณาผ่านสื่อต่างๆ และในโซเชียลมีเดีย

การโฆษณาดิจิทัลเมื่อมีการรับชมหรือคลิกตาม (Engagement) อาจมีผลกระทบทำให้พิศโฆษณาเข้ามาถี่มากขึ้น ซึ่งงานวิจัยชี้ว่า อาจทำให้พนันบ่อยขึ้นและผู้เล่นมีแนวโน้มที่จะยอมเสียเงินไปกับการพนันมากขึ้น สำหรับคนที่กำลังพยายามลดการเล่นพนัน โดยเฉพาะผู้ที่เล่นพนันออนไลน์จะรู้สึกว่าการหลีกเลี่ยงได้ยากเพราะโฆษณาและสถานที่พนันเข้าถึงได้ผ่านมือถือทั้งคู่ (Brett Hetherington & Tony Phillips, 2023)

แต่งานวิจัยบางชิ้นงานกลับระบุว่า การโฆษณาส่งผลกระทบต่อด้านบวกแก่สังคม เช่น การได้เห็นโฆษณาการพนันที่มีความรับผิดชอบ ช่วยให้ผู้เล่นมีความรู้ความเข้าใจในการพนัน มี gambling literacy ที่สูงขึ้นและช่วยลดความรุนแรงปัญหาที่เกิดจากการพนัน นอกจากนี้ ยังเป็นแหล่ง สันทนาการผ่อนคลายความเครียดแหล่งหนึ่งของสังคมอีกด้วย

ในแง่บุคคลทั่วไป จากการศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้องพบว่า ทศนคติของผู้คนส่วนใหญ่ที่มองการพนันว่าเป็นสิ่งไม่ดีเริ่มผ่อนคลายลง ในช่วงปีค.ศ. 1970-1980 แต่จะเริ่มมีจุดเปลี่ยนที่ชัดเจนมากขึ้น ตั้งแต่ปี 1990 โดยคนส่วนใหญ่เริ่มมีความตระหนักถึงผลกระทบของการพนันที่เป็นอันตรายต่อสังคม ในขณะที่เดียวกันก็เกิดการยอมรับทางวัฒนธรรมมากขึ้น เช่นเดียวกันกับการมองสินค้าประเภท สุรา และบุหรี่ จนมาถึงในปัจจุบันคนในสังคม เริ่มแสดงออกถึงความต้องการเล่นการพนันเพิ่มมากขึ้นจึงทำให้การพนัน เป็นเรื่องที่สังคมให้ความยอมรับมากขึ้นว่า มิใช่กิจกรรมที่มุ่งหวังจะได้เสียกันเฉพาะเรื่องเงินเพียงอย่างเดียว แต่กลับเป็นกิจกรรมที่สร้างมาเพื่อความบันเทิง หากการพนันที่กล่าวมานี้เป็นการพนันที่ถูกกฎหมาย ผู้คนส่วนใหญ่ยอมรับว่า การพนันออนไลน์เป็นกิจกรรมที่ทำให้พวกเขาารู้สึกผ่อนคลาย ไม่เป็นอันตรายต่อการใช้ชีวิต และกลับมองว่าช่วงเวลาที่ได้เล่นการพนันเป็นช่วงเวลาที่ดีอีกด้วย นอกจากนี้ แล้วการพนันยังนำมาซึ่งความหวังว่าจะเป็นทางลัดที่นำพวกเขาไปสู่ความสำเร็จ และสามารถเอาชนะความไม่แน่นอนของอนาคตได้ โดยทั่วไปการโฆษณา

เกมพนันออนไลน์ถูกออกแบบมาเพื่อชักจูงและเน้นที่การได้รับ ผลประโยชน์จากการเล่นพนันในขณะที่ลดความเสี่ยงและส่งเสริมให้มีการเข้าร่วมบ่อยขึ้น

ส่วนผลกระทบที่เกิดจากการรับรู้โฆษณาการพนันสำหรับบุคคลทั่วไป พบว่า การได้เห็นการโฆษณาการพนันออนไลน์มีความสัมพันธ์เชิงบวกกับความตั้งใจในการเล่นพนันและค่าใช้จ่ายในการเล่นพนัน และสำหรับคนที่เล่นพนันอยู่แล้วความตั้งใจจะเข้มข้นมากขึ้น โดยเฉพาะในผู้เล่นผู้ใหญ่ (Gustafson, Forsstrom, & Jonsson, 2021) ขณะที่การนำเสนอโฆษณาการพนันออนไลน์ที่เป็นในเชิงเนื้อเรื่องทั่วไป จะดึงดูดผู้คนได้น้อยกว่าการนำเสนอโปรโมชั่นที่เกี่ยวข้องกับการพนัน ในขณะเดียวกัน ถ้ามีโฆษณาการพนัน ออนไลน์ที่นำเสนอโดยที่ไม่มีโปรโมชั่นเทียบกับ โฆษณาที่มีโปรโมชั่นแทรกอยู่ด้วยการตอบสนองของผู้เข้าร่วมจะสนใจโฆษณาที่มีโปรโมชั่นแทรกอยู่มากกว่า จากข้อมูลดังกล่าว จึงมองว่าสำหรับการพนันออนไลน์โปรโมชั่นจะมีอิทธิพลในการดึงดูดให้มาเข้าร่วมได้มากกว่าการโฆษณาการพนันออนไลน์ทั่วไป

ส่วนโปรโมชั่นที่ได้รับความสนใจ พบว่าข้อเสนอการวางเดิมพันฟรี เป็นข้อเสนอที่ดึงดูดมากที่สุดในกลุ่มนักพนัน ชาวออสเตรเลีย และในทางกลับกันก็เป็นข้อเสนอที่ถูกร้องเรียนมากที่สุดว่าเป็นข้อมูลที่หลอกลวงผู้บริโภค เพราะไม่มีการชี้แจงเงื่อนไขในการรับผลประโยชน์ให้ชัดเจน ความพยายามในการสร้างความสนใจ ของผู้ให้บริการการพนันต่อนักพนัน โดยการใช้กลยุทธ์ส่งข้อความ โปรโมชั่นอย่างต่อเนื่องเป็นระยะเวลา 6 เดือน ทำให้นักพนันจะรู้สึกผูกพัน และเสพติดข้อความดังกล่าวโดยไม่รู้ตัว ดังนั้น ภายหลังจาก 6 เดือน ผู้ให้บริการก็จะทำการลดต้นทุนของตัวเอง คือ ลดการส่งโปรโมชั่นลงแต่ผลที่ตามมาคือปริมาณการเล่นพนันของนักพนันเหล่านั้นไม่ได้ลดน้อยลงไปเพราะการเล่นพนันกลายเป็นความเคยชินไปแล้ว ถึงแม้ว่าจะมีนักพนันบางส่วนที่เคยค่อยๆลดปริมาณการเล่นพนันลงไปหรือถึงขั้นเลิกเล่นไปแล้ว ผู้ให้บริการจะใช้วิธีการดึงเวลาให้นักพนันเหล่านั้นเข้าร่วมในสิ่งแวดล้อมการพนันให้นานขึ้น ทั้งนี้ อาจจะใช้ข้อเสนอที่น่าสนใจมากๆ หรือสร้างจุดสนใจบางอย่าง เพื่อให้ให้นักพนันเข้าอยู่ในระบบได้นานขึ้น เช่น การนำเสนอเงินเดิมพันฟรี เป็นต้น แต่ผู้ให้บริการก็ยอมรับว่า ต้องใช้ความพยายามอย่างสูงเพื่อดึงลูกค้ากลุ่มนี้กลับมา

การนำเสนอโฆษณาการพนันออนไลน์ในประเภทการวางเดิมพันจะทำให้พฤติกรรมในการวางเดิมพันของนักพนันมีลักษณะ เริ่มวางเดิมพันน้อยก่อนการแข่งขัน เพื่อรอรับข้อมูลประกอบจากนักวิเคราะห์ หรือจากเกมกีฬาที่แข่งขัน หลังจากนั้นในช่วงระหว่างการแข่งขันนักพนันจะมีการวางเดิมพันเพิ่มขึ้นคิดเป็น 53% จากการวางเดิมพันทั้งหมด ซึ่งจะแตกต่างจากผู้เล่นทั่วไปที่ไม่ใช่ นักพนันที่เข้ามาวางเดิมพันเพิ่มเติมในช่วงระหว่างการแข่งขันเพียงแค่ 36% เท่านั้น

### 4.3.2 ผลกระทบต่อกลุ่มเปราะบาง

**เด็กและเยาวชน** หลายๆประเทศทั่วโลก พบว่า มีแนวโน้มที่จะเข้าถึงการพนันออนไลน์ ในรูปแบบ ต่างๆ ได้มากขึ้น ยกตัวอย่างเช่น ในประเทศสเปน รายการที่เด็กกลุ่มอายุ 4-12 ปี ติดตามมากที่สุดทางโทรทัศน์ คือ การแข่งขันกีฬาหลังเวลา 20.00 น. ซึ่งในช่วงเวลาดังกล่าว จะไม่มีการควบคุมการโฆษณาทำให้เด็กๆ สามารถรับรู้ถึงข้อมูลการพนันออนไลน์ โดยปราศจากการควบคุมใดๆ สอดคล้องกับงานวิจัยในออสเตรเลีย ที่ทำการทดสอบเด็ก ในช่วงอายุ 5-12 ปี พบว่า 1 ใน 5 ของเด็กที่ทำการทดสอบสามารถเชื่อมโยงทีมกับบริษัทผู้ให้บริการการพนันได้ ซึ่งอาจจะสังเกตจากโลโก้ที่ติดอยู่ในสนามหรือ อยู่บนเสื้อของนัก กีฬา และเด็กบางคนยอมรับว่าโฆษณาการพนัน สอนให้ความรู้และการเตรียมความพร้อม ให้กับพวกเขาได้ มากพอ ที่พวกเขาวางแผนวางเดิมพันในการแข่งขัน และอีกงาน วิจัยหนึ่งที่ พบว่า 75% ของกลุ่มตัวอย่างอายุ 8-16 ปี สามารถจดจำชื่อแบรนด์ของบริษัทผู้ให้บริการการพนันกีฬา ได้อย่างน้อย 1 แห่ง การโฆษณาการพนันออนไลน์ ยังส่งผลกระทบอย่างมีนัยสำคัญต่อ พฤติกรรม และทัศนคติของเยาวชนที่มีต่อการพนัน และยังเพิ่มความอยากใน การเล่นการพนันและทำให้การพนัน เป็นกิจกรรมยามว่างเป็นเรื่องปกติ (UK Gambling Commission,2018) ในขณะที่มีการเริ่มเล่นพนัน ออนไลน์ มากขึ้น เด็กอายุ 16-24 ปี ในสหราชอาณาจักร เล่นพนันเพิ่มขึ้น 33% ภายในระยะเวลา 1 ปี ในขณะที่ ประเทศสวีเดน เด็กในกลุ่มช่วง อายุเดียวกันกลายเป็นนักพนันที่มีปัญหา มากกว่า คนกลุ่มอายุ 25-44 ปีถึง 2 เท่า หรือในประเทศฟินแลนด์ พบว่า เด็กอายุ 12-15 จำนวน 4.9% มีความเสี่ยง ที่จะกลาย เป็นนักพนัน โดยการ โฆษณาเป็นปัจจัยสำคัญที่นำพาเด็กไปสู่การพนัน

ผลกระทบที่เกิดจากการโฆษณาที่เห็นได้ชัด จากงานวิจัยพบว่า การโฆษณามีผลทำให้เยาวชนเพิ่ม กิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับการพนันมากขึ้น เล่นพนันถี่ขึ้นและยังทำให้ปัญหาจากการพนันรุนแรงขึ้น และเยาวชน ที่เห็นการโฆษณาการพนันออนไลน์บ่อยขึ้นก็จะมีแนวโน้มที่มีทัศนคติเชิงบวกกับการพนันมากขึ้น ส่วนการเล่นพนัน กีฬา โฆษณาการพนันออนไลน์ช่วยส่งเสริมให้เล่นมากขึ้น และเพิ่มการเข้าร่วมเล่นพนันกีฬาของเยาวชน มากขึ้นด้วย กลุ่มวัยรุ่นยังมีความอยากลองเล่น การพนันออนไลน์ภายหลังจากที่ได้เห็นโฆษณา การพนัน โดยเฉพาะในกลุ่มวัยรุ่นเพศชาย และจุดเริ่มต้นของการเข้าร่วมการพนันนี้มาพร้อมกับความเสี่ยงที่พวกเขาจะ กลายเป็นนักพนันที่มีปัญหาในอนาคต ทั้งนี้ ยังมีปัจจัยอื่นที่เป็นองค์ประกอบ เช่น แรงกดดันจากเพื่อน การดื่มแอลกอฮอล์ และประวัติครอบครัวที่มีความเกี่ยวข้องกับนักพนันที่มีปัญหา แต่ตัวเลข ณ ปัจจุบัน จำนวนนักพนันเด็กที่มีปัญหาการพนันยังค่อนข้างน้อย อย่างมีนัยสำคัญ จึงควรที่จะเฝ้าระวังกลุ่มนี้ต่อไป



ถึงแม้ว่าการโฆษณาการพนันออนไลน์กับเด็กและเยาวชน จะเป็นเรื่องที่ไม่ทางกฎหมาย และ สาธารณสุขพยายามกีดกันในแยกขาดจากกัน เพราะเกรงว่าจะเกิดผลกระทบในระยะยาวตามที่ให้ความเห็นว่าการเปิดรับการพนันตั้งแต่อายุยังน้อยจะมีโอกาสเสพติดการพนันได้ในระยะ ยาวเช่นเดียวกันกับการเสพติดสุราหรือบุหรี่ แต่ผู้ให้บริการก็มักเพิกเฉยต่อการกีดกันดังกล่าว และจะใช้ความ พยายามจากช่องทางต่างๆ เพื่อดึงดูดกลุ่มเด็กและเยาวชนให้มาเข้าร่วม ยกตัวอย่างเช่น การนำเสนอโฆษณา ในช่วงระหว่างการถ่ายทอดสดในช่วงเวลา นอกเหนือการควบคุม โดยปราศจากข้อความรับผิดชอบใดๆ หรือ ความพยายามที่ใช้อินฟลูเอนเซอร์ในช่องทางโซเชียลมีเดีย ซึ่งถือได้ว่าเป็นพื้นที่สีเทาที่ยังไม่มีการควบคุม หรือการเป็นผู้สนับสนุนทีมกีฬาหรือการแข่งขันกีฬา เพื่อให้มีสัญลักษณ์ปรากฏอยู่ในสถานที่ต่างๆ ที่พบเห็น ได้ง่าย และทำการเชื่อมโยงกิจกรรมที่อาจเป็น อันตรายกับเหตุการณ์และภาพลักษณ์ที่ดี ผลิตรถยนต์ที่เป็นช่อง ทางการโฆษณาของธุรกิจ เช่น เสื้อที่ปรากฏสัญลักษณ์ของผู้ให้บริการการพนัน หรือ ชื่อสปอร์ตคลับที่เป็น ชื่อเดียวกันกับผู้ให้บริการการพนัน เป็นต้น ซึ่งการสร้างภาพลักษณ์เหล่านี้มีผล เช่น 16% ของวัยรุ่นที่เล่น การพนันออนไลน์มักจะ ชักชวนครอบครัวให้มาเล่นการพนันออนไลน์ด้วยกัน หรือการที่เสื้อกลายเป็น ผลิตรถยนต์ที่ได้รับความนิยม โดยเฉพาะกับวัยรุ่นเพศชาย หรือการที่เด็กมองว่านักกีฬาเป็นตัวแทนของ นักเสี่ยงโชคที่ประสบความสำเร็จ ในการเติมพันด้วยชีวิตของพวกเขา ซึ่งผลตอบรับเหล่านี้ชี้ให้เห็นว่าเด็ก ๆ มีทัศนคติในทางบวก กับผู้ให้บริการที่เป็นผู้สนับสนุนการแข่งขันกีฬา หรือกับการพนันโดยภาพรวม

โฆษณาการพนันบางโฆษณายังทำให้เด็กและเยาวชนรู้สึกรู้สีกว่าจะกลายเป็นบุคคลที่แปลกแยกของสังคมถ้าหากว่าพวกเขาไม่คิดที่ลงเงินเติมพัน อีกสิ่งหนึ่งที่ทำให้เกิดนักพนันเด็กได้คือคำว่า “ฟรี” โดยสถานะของเด็กแล้ว หากต้องการสิ่งใดที่ใช้เงิน เด็กก็ยังคงต้องได้รับการ อนุญาตให้ทำสิ่งนั้นจากพ่อแม่ก่อน แต่สำหรับการพนันคงเป็นเรื่องยากที่พ่อแม่จะสนับสนุนให้นำเงินมาใช้ ดังนั้น รูปแบบการโฆษณาที่นำเสนอว่าเข้าร่วมได้ฟรี จะสามารถดึงดูดเด็กให้มาเข้าร่วมได้ง่ายขึ้นสอดคล้องกับงานวิจัยของประเทศอังกฤษพบว่า 8% ของวัยรุ่นอังกฤษที่เล่นการพนันออนไลน์มีที่มาจากโฆษณาของฟรีบนเว็บไซต์โป๊กเกอร์ และยังพบว่า 25% ของนักเรียนในสหราชอาณาจักรมีการเล่น โโป๊กเกอร์ออนไลน์ ในรูปแบบไม่วางเติมพัน แต่ผลกระทบที่ตามมาจากการที่เล่นการพนันในรูปแบบไม่วางเติมพัน คือ เด็กอาจจะไม่สามารถแยกแยะระหว่างการพนันเงินจริงกับการเติมพันบนเกมที่ใช้เงินเสมือนจริงออกจากกันได้ และยังมีของฟรีที่ถูกมองว่าเป็นการพนันแฝงอยู่ในเกมออนไลน์ต่างๆ ด้วยเช่นกัน ได้แก่ Loot Box ที่เด็กมีโอกาสได้สัมผัสกับการเล่นในลักษณะนี้ก็อาจจะนำไปสู่การเข้าร่วมกิจกรรมการพนันจริงภายใน 1 ปี

**นักพนันที่มีปัญหา** พบว่าจำนวนนักพนันที่มีปัญหาเพิ่มขึ้น โดยข้อมูลจากการศึกษาผู้ป่วยที่ขอความช่วยเหลือ จากหน่วยการพนันทางพยาธิวิทยาในโรงพยาบาลของสเปนรายงานว่ากีฬา กลุ่ม ผู้เล่นที่มีปัญหาในการพนันออนไลน์เพิ่มขึ้นเกือบ 50% ของผู้ป่วยนักพนันที่มีปัญหาเกิดใหม่ และตัวกระตุ้นที่มีผลทำให้เกิดปัญหาการเล่นการพนันของพวกเขามากที่สุด คือ การได้รับโปรโมชั่น และโฆษณาการพนันออนไลน์จากผู้ให้บริการการพนัน เนื่องจากนักพนันที่มีปัญหามักจะพร้อมที่จะเปิดรับโปรโมชั่นมากขึ้นในขณะที่ระบบการกลั่นกรองอาจจะน้อยกว่านักพนันโดยทั่วไป ซึ่งจากงานวิจัยชิ้นหนึ่งที่ศึกษาจากกลุ่มตัวอย่างนักพนันที่มองหาการรักษา พบว่า ตั้งแต่ที่พวกเขารู้จักการพนันออนไลน์ จากการโฆษณาการพนันออนไลน์ และได้เข้าร่วมเล่นการพนันออนไลน์จนถึงปัจจุบัน ปริมาณการพนันของพวกเขาเพิ่มขึ้นตามปริมาณการเพิ่มขึ้นของโฆษณา และโปรโมชั่นที่เกี่ยวกับการพนันออนไลน์

สำหรับนักพนันที่มีปัญหาที่ได้ทำการทดลองรับข้อมูลโปรโมชั่นที่เกี่ยวข้องการวางเดิมพันติดต่อกัน ภายใน 6 เดือนจะส่งผลให้นักพนันที่มีปัญหาดังกล่าวมีโอกาสวางเดิมพันสูงขึ้น ซึ่งส่วนใหญ่จะรายงานว่า พบโปรโมชั่นและโฆษณาทางโทรทัศน์ นอกจากนี้ สัญญาณที่สังเกตได้ว่านักพนันเริ่มเข้าสู่ภาวะการเป็นนักพนันที่มีปัญหา คือ การปริมาณการรับชมกีฬา และโฆษณาที่มากขึ้น และเมื่อนักพนันที่มีปัญหาเข้าสู่ภาวะที่มีปัญหาสูงขึ้น ก็จะส่งผลกระทบโดยตรงกับพฤติกรรมการพนันของพวกเขาที่นอกเหนือจากปริมาณการวางเดิมพัน เช่น ความถี่ในการวางเดิมพัน และระยะเวลาที่ใช้ในการพนัน ก็จะเพิ่มขึ้น รวมถึงแสดงออกอย่างชัดเจนว่า ต้องการที่จะเข้าร่วมการพนัน นอกเหนือจากนั้น จะเห็นว่านักพนันกลุ่มดังกล่าวจะมีความรู้ที่เกี่ยวข้องกับผู้ให้บริการการพนันเพิ่มมากขึ้นอีกด้วย ซึ่งวิธีการวางเดิมพันของนักพนันที่มีปัญหาจะแตกต่างจากนักพนันทั่วไป คือ จะไม่มีการวางแผนว่าจะวางเดิมพัน ในช่วงไหนมากน้อยเท่าไรแสดงถึงความหุนหันพลันแล่นที่เกิดกับนักพนันที่มีปัญหาความหุนหันพลันแล่นนี้มีความเชื่อมโยงไปถึงโรคพาร์กินสันและอาจนำไปสู่การวางกลยุทธ์ของนักการตลาด โดยใช้กลยุทธ์ในโฆษณาการพนันออนไลน์ที่กระตุ้นให้นักพนันที่มีปัญหาทวีความรุนแรงของปัญหาเพิ่มขึ้น ประกอบด้วย การเตือนความจำ การสร้างโบนัสที่ล่อใจ โปรโมชั่นในการวางเดิมพัน ให้วางเดิมพันหรือฝากเงินได้ฟรี ข้อความที่เน้นไปทางเชิญชวนให้เข้าร่วมการพนัน เช่น เดิมพันง่าย ได้โบนัส ไม่มีความเสี่ยง และสื่อสารผ่าน พิธีกรที่มีชื่อเสียง แต่ไม่ได้เชี่ยวชาญด้านการพนัน และโฆษณาที่มีเนื้อเรื่อง ทำให้นักพนันที่มีปัญหาจินตนาการว่าตนเองเป็นตัวละครหลักในโฆษณา และจะมีความเชื่อว่าในท้ายที่สุดเขาจะประสบความสำเร็จ เฉกเช่นเดียวกับตัวละครในโฆษณายังถ้าตัวละครหลักเป็นคนที่มีความเสี่ยงจะยิ่งมีผลต่อความเชื่อซึ่งอาจจะส่งผลเสียต่อพฤติกรรมของนักพนันมากขึ้นตามไปด้วย

#### 4.4 กฎที่เกี่ยวข้องกับการโฆษณาการพนันออนไลน์ในสหภาพยุโรป

ในประเทศสมาชิก EU/EEA จำนวน 3 ประเทศ ที่โฆษณาการพนันถูกห้ามโดยสิ้นเชิง ประกอบด้วย ประเทศอิตาลี ลัตเวีย และลิทัวเนีย ในขณะที่จำนวน 2 ประเทศที่ไม่มีข้อจำกัดเฉพาะสำหรับการ โฆษณาการพนัน คือ ไอร์แลนด์และสโลวาเนีย และอีก 18 ประเทศ อนุญาตให้ผู้ประกอบการสามารถ โฆษณาการพนันของตนภายใต้ ข้อกำหนดที่กำหนด ทั้งนี้ ใน 15 ประเทศกำหนดให้รัฐมีอำนาจใน การออกประกาศลบบัญชีให้บริการที่ไม่ปฏิบัติตาม ข้อบังคับการโฆษณา และมีเพียง 5 ประเทศที่มี อำนาจแค่เพียงลบโพสต์ที่เกี่ยวข้องเท่านั้น สำหรับแพลตฟอร์ม โซเชียลมีเดียที่โฆษณาผ่านอินฟลูเอนเซอร์จะมีเพียง 5 ประเทศเท่านั้นที่ขอความร่วมมือจากผู้ดูแลแพลตฟอร์ม โซเชียลมีเดียให้มี การลบโพสต์ที่ไม่เป็นไปตามข้อบังคับการโฆษณา ทั้งนี้ ถ้ายังไม่สามารถระบุความผิดของผู้ เผยแพร่โฆษณาได้อย่างชัดเจน ผู้เผยแพร่โฆษณาจะได้รับการคุ้มครองจากข้อกำหนด E-commerce Directive 2000/31/EC และจะถูกลบทันทีเมื่อมีการแจ้งให้ทราบ ส่วน ข้อบังคับ ของ EU Audio-visual Media Services Directive (EU) 2018/180852 มีข้อกำหนดบนแพลตฟอร์มการแชร์วิดีโอ เช่น Youtube หรือ Dailymotion เพื่อปกป้องผู้เยาว์จากโฆษณาภาพและเสียงและวิดีโอที่ผู้ใช้สร้างขึ้น โดยจะทำลบวิดีโอหาก เนื้อหาไม่ผลในเชิงลบต่อ พัฒนาการทางร่างกาย จิตใจ หรือศีลธรรม ซึ่งในที่นี่น่าจะรวมถึงวิดีโอที่เกี่ยวข้องกับการพนันออนไลน์ ที่ถูกรวมอยู่ในข้อห้ามนั้น

ในสหราชอาณาจักร มีการอนุญาตให้มีการโฆษณาโดยธุรกิจพนันถูกกฎหมายตามบทบัญญัติของ Gambling Act 2005 โดยบทบาทของการกำกับดูแลรูปแบบการโฆษณาเป็นหน้าที่ร่วมของ Secretary of State, Ofcom, Advertising Standards Authority (ASA) และ Gambling Commission ซึ่งจะพิจารณาสื่อ โดยยึดหลักการว่า จะต้องดำเนินการอย่างมีความรับผิดชอบและไม่หาประโยชน์จากบุคคลอายุต่ำกว่า 18 ปี หรือกลุ่ม เสี่ยงต่ออันตรายของพนัน ซึ่งผู้มีใบอนุญาตอาจใช้ประโยชน์เทคโนโลยีในการเลือกกลุ่มเป้าหมายโฆษณาและ หลีกเลี่ยงไม่ให้กลุ่มเปราะบางกลุ่มดังกล่าวรับสื่อโฆษณาการพนัน

นอกจากนี้ ในงานวิจัย ชื่อ A Safer Bet? Online gambling and mental health ได้นำเสนอมาตรการ ที่เสนอแนะเกี่ยวข้องกับการโฆษณาและการพนันออนไลน์ จำแนกตามผู้มีส่วนเกี่ยวข้อง เช่น

- ผู้ให้บริการการพนัน ควรมีการกำหนดเพดานเวลา/วงเงินฝาก/วงเงินเดิมพัน โดยผู้เล่นที่ใช้ เวลา และวงเงินถึงเพดาน ควรได้รับข้อมูลเกี่ยวกับบริการ/คำปรึกษาต่อปัญหาการพนัน นอกจากนี้ ควรนำข้อมูลพฤติกรรมการเล่นพนันมาใช้ประโยชน์เพื่อการติดตาม และออกแบบ

มาตรการเชิงรุกเพื่อช่วยเหลือ แจ้งเตือน หรือระงับบัญชีระงับ สำหรับการโฆษณาออนไลน์ในระหว่างที่ยังมีการแพร่ระบาดโควิด-19 ควรดั่งทั้งหมดจนกว่าจะยกเลิกมาตรการเว้นระยะห่าง (Social Distance) อย่างไรก็ตาม 88% ของผู้ตอบแบบสอบถามเห็นด้วยกับการห้ามโฆษณาการพนันออนไลน์เป็นการถาวร

- แพลตฟอร์มโฆษณาออนไลน์ เช่น Google Facebook ควรทำให้ฟังก์ชัน Self-Exclude หน้าเว็บที่มีการขึ้นโฆษณา เข้าถึงง่ายและสะดวกมากยิ่งขึ้น
- ผู้ให้บริการอินเทอร์เน็ต ควรมีเครื่องมือเพื่อกรองเว็บไซต์พนันให้กับลูกค้า
- ธนาकार ควรพิจารณามาตรการเชิงรุกเพื่อป้องกันผู้เล่นพนันที่มีพฤติกรรมที่เสี่ยงหรืออาจมีปัญหาการพนัน

#### 4.5 การป้องกันตัวจากการพนันออนไลน์

ช่องทางอื่นๆ ที่สามารถช่วยผู้เล่นการพนันลดปัญหาและผลกระทบจากการพนันต่อตนเอง และครอบครัว ได้แก่ การโฆษณาอย่างรับผิดชอบ และเปิดโอกาสให้ผู้เล่น สามารถใช้เครื่องมือต่างๆ เพื่อป้องกันตนเองจากการพนันออนไลน์ จากงานศึกษาวิจัยพบว่า ผู้ให้บริการการพนันมีวิธีปฏิบัติต่อการแสดงความรับผิดชอบในการพนันแตกต่างกัน โดยจากงานวิจัยในประเทศออสเตรเลีย พบว่า 90% ของตัวอย่างโฆษณาเกมคาสีโนบนโซเชียลมีเดียมีเป้าหมายเป็นกลุ่มเด็กและเยาวชนแต่ไม่ได้กล่าวถึงข้อความที่แสดงความรับผิดชอบต่อการพนันที่มีปัญหาส่วนในสหรัฐอเมริกา พบว่าโฆษณาการพนันส่วนใหญ่จะปฏิเสธความรับผิดชอบต่อการพนัน แนวโน้มที่ผู้ประกอบการ จะปฏิเสธเพิ่มขึ้นเรื่อยๆ จากการสำรวจเว็บไซต์โป๊กเกอร์ออนไลน์นานาชาติมี 73.2% ของเว็บไซต์โป๊กเกอร์ออนไลน์ ที่มีกล่าวระบุข้อความแสดงความรับผิดชอบต่อการพนัน และมีงานวิจัยอีก 1 ชิ้นงานระบุว่า ไม่ค่อยพบข้อความแสดงความรับผิดชอบต่อการพนันในแพลตฟอร์ม Twitter (0.78%) แต่มักจะพบในข้อความที่ส่งตรงถึงนักพนัน และเป็นลักษณะข้อความฝั่งหน้าจอโทรทัศน์แต่จะเป็นแสดงบนหน้าจอที่มีขนาดเล็ก และฝังอยู่บริเวณด้านล่างของภาพจากข้อมูลข้างต้นจะเห็นได้ว่า ผู้ประกอบการการพนันส่วนใหญ่ไม่ได้ให้ความสำคัญกับการแสดงข้อความแสดงความรับผิดชอบต่อการพนัน โดยจะเห็นได้จากผู้ประกอบการบางรายไม่มีการแสดงให้เห็นเลยแต่ผู้ประกอบการในบางราย มีการแสดงข้อความแสดงความรับผิดชอบต่อการพนันจริง แต่ไม่ได้ถูกจัดวางหรือนำเสนอให้ข้อความ ไม่เป็นจุดเด่นต่อการโฆษณาออนไลน์ อาจหมายความว่าข้อความ แสดงความรับผิดชอบต่อการพนัน ไม่ใช่สาระสำคัญของการโฆษณาการ

พนันออนไลน์แต่มีไว้เพียงเพื่อความ สบายใจของภาครัฐ ที่มีต่ออุตสาหกรรมการพนันออนไลน์เท่านั้น สำหรับกลุ่มวัยรุ่นและกลุ่มเปราะบาง ผู้ประกอบการ จะมีการจัดเตรียมนโยบายป้องกันความเสี่ยงที่ประกอบด้วย การเข้าถึงตำแหน่งพื้นที่ผู้ใช้ บริการ การจำกัดอายุ และการจำกัดเนื้อหาโฆษณาที่ไม่เหมาะสม ซึ่งนโยบาย เหล่านี้ยังพบช่องโหว่บางประการ

ในส่วนของ การควบคุมตนเองสำหรับการเล่นพนันออนไลน์ ก็จะเป็นเรื่องที่ไม่ได้อยู่ภายใต้กฎหมายบังคับแต่จะเป็นเรื่องระหว่างความร่วมมือของผู้ให้บริการพนันกับนักพนันเพื่อป้องกันตนเองไม่ให้กลายเป็นนักพนันที่มีปัญหาในอนาคต ซึ่งจากงานวิจัยจะพบว่าวิธีกีดกันตนเองมีดังนี้

- ให้ผู้ประกอบการการพนันออนไลน์ หรือนักพนันเองควรรอกฟังก่อนจ้กัชั้นจำกัดวงเงินฝาก และจำกัดเวลาเข้าใช้เว็บไซต์หรือแอปพลิเคชัน
- ผู้ประกอบการควรให้ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับการให้ความช่วยเหลือแก่นักพนัน เช่น เบอร์สายด่วนช่วยเหลือด้านการพนัน เป็นต้น อยู่ในสิ่งแวดล้อมของการให้บริการการพนันด้วย
- ผู้ประกอบการเสนอโปรแกรมการกีดกันตนเองโดยสมัครใจสำหรับนักพนันที่มีปัญหา โดยระบบจะทำการปิดบัญชีนักพนันคนดังกล่าวให้ตามระยะเวลาที่นักพนันกำหนด

ทั้งนี้ ตัวนักพนันเองก็มีประเมินพฤติกรรมการเล่นพนันของตนเองด้วย เพื่อระวังตนเองไม่ให้เล่นการพนันจนผันตัวไปเป็นนักพนันที่มีปัญหาในอนาคต

#### 4.6 ประเด็นเกี่ยวกับจริยธรรมในการโฆษณาออนไลน์

ปัญหาทางจริยธรรมที่เกี่ยวข้องกับการโฆษณาในการพนันออนไลน์เป็นอีกเรื่องที่มีความสำคัญอย่างมาก เนื่องจากความเสี่ยงต่างที่อาจเกิดขึ้นจากพฤติกรรมการเล่นพนันเกินจำเป็นได้ อันเป็นผลมาจากการโฆษณาหนึ่งในปัญหาหลักคือการใช้กลยุทธ์ทางจิตวิทยาเพื่อดึงดูดผู้คนให้มาเล่นพนัน เช่น การเสนอโปรโมชั่นและโบนัสต่าง ๆ การสร้างความอารมณ์มั่นคงที่เป็นเท็จ เช่น โฆษณาว่าการพนันที่ช่วยหาทางออกปัญหาทางการเงินได้ เป็นต้น หรือการใช้การโฆษณาพุ่งเป้าหมายไปที่กลุ่มเป้าหมายเปราะบางเช่น เด็กหรือผู้ที่มีรายได้ต่ำ และผู้ที่มีประวัติการติดพนันหรือมีปัญหาด้านสุขภาพจิต เพื่อชักนำให้เข้าสู่การเล่นพนันออนไลน์ นอกจากนี้ การส่งเสริมพฤติกรรมการเล่นพนันเกินจำเป็นก็เป็นปัญหาได้เช่นกัน เนื่องจากอาจส่งผลให้เกิดปัญหาทางการเงิน ปัญหาในครอบครัว และผลกระทบอื่นๆ ตัวอย่างเช่น การโฆษณาของบริษัทการพนันออนไลน์ 888

ที่ถูกพิสูจน์ว่าไม่ปกป้องลูกค้าที่เป็นกลุ่มเป้าหมาย และอนุญาตให้บุคคลที่ทำการกันตัวเองออก (self-exclusion) ให้สามารถกลับมาเล่นพนันได้ (Gambling Commission, 2017) หรือในกรณีที่กลุ่มบริษัท William Hill Group ถูกปรับเป็นจำนวนสูงถึง 19.2 ล้านปอนด์ โทษฐานขาดความรับผิดชอบต่อสังคมและล้มเหลวในเรื่อง ต่อต้าน การฟอกเงิน (Gambling Commission, 2023) กรณีเหล่านี้เป็นตัวอย่างให้เห็นถึงปัญหาด้านจริยธรรมและความจำเป็น ในการปรับปรุงกฎระเบียบและการควบคุมการโฆษณาเกี่ยวกับการพนันออนไลน์เพื่อให้มีการดำเนินการ ที่มีจริยธรรมและรับผิดชอบต่อสังคมมากขึ้นในอนาคต

#### 4.7 ข้อเสนอ

การเล่นพนันออนไลน์ มีพัฒนาการและแนวโน้มที่มากขึ้นทั้งในแง่ปริมาณผู้ให้บริการ รูปแบบการ ให้บริการ ผู้เล่นทั้งจำนวนและความหลากหลายของผู้เล่นโดยเฉพาะกลุ่มเยาวชน และรูปแบบของเกมการพนัน กลยุทธ์และวิธีการที่ใช้โฆษณาเพื่อชักชวนให้เล่น

จากข้อมูลการทำ Scoping Review พบว่า มีบริษัทเอกชนผู้ให้บริการที่ลงทะเบียนให้บริการมากกว่า 1,700 ราย ในรูปแบบเว็บไซต์หรือแพลตฟอร์มมากกว่า 4,000 เว็บไซต์หรือแพลตฟอร์ม รูปแบบการให้บริการมีทั้ง ผ่านทั้งระบบตั้งโต๊ะและระบบเคลื่อนที่ โดยมีการให้บริการการพนันในรูปแบบคาสิโนออนไลน์มากที่สุดจำนวนถึง 2,307 เว็บไซต์หรือแพลตฟอร์ม ซึ่งการพนันที่ได้รับความนิยม 3 อันดับแรกได้แก่ การพนันกีฬาออนไลน์ คาสิโนออนไลน์ และโป๊กเกอร์ออนไลน์ ในแง่ผู้เล่นมีความหลากหลายทั้งอายุและสถานะทางสังคม เป็นที่น่าสังเกตว่า มีกลุ่มเล่น เปรียบบางโดยเฉพาะกลุ่มเยาวชนมีจำนวนและแนวโน้มที่เพิ่มมากขึ้น โดยลักษณะเด่นร่วมของเว็บไซต์หรือ แพลตฟอร์มเหล่านั้นคือ ฟรี เข้าถึงง่าย และระบบสร้างความคุ้นเคยและพัฒนาทักษะผู้เล่น ส่วนกลยุทธ์ที่ใช้โฆษณา คือการทำให้ผู้เล่นรู้สึกว่ามีโอกาสชนะมากกว่าแพ้ถ้าได้เข้าใช้บริการผ่านรูปแบบการโฆษณาเชิงพาณิชย์ผ่าน ช่องทางสังคมออนไลน์ เช่น Facebook, TikTok, Twitter, Instagram เป็นต้น และช่องทางอินฟลูเอนเซอร์ หรือเน็ตไอดอลต่าง ๆ

นอกจากนี้ การทำให้การพนันกลายเป็นสิ่งปกติในชีวิตประจำวันที่ใคร ๆ ก็เล่นด้วยการทำให้เห็นโฆษณา บ่อยๆสามารถมีผลกระทบต่อ พฤติกรรมและทัศนคติของผู้คนต่อการเล่นเกมพนันออนไลน์ได้โดยมีการเพิ่มความถี่ ในการเล่นเกมพนัน ความรุนแรงของการเล่นเกมพนันและการใช้จ่ายที่เพิ่มขึ้น การโฆษณาถูกออกแบบให้เป็น เชิงชกจูงหรือโน้มน้าว โดยมักจะลดความเสี่ยงที่เกี่ยวข้องกับการเล่นพนันในขณะที่เน้นเรื่องของ ผลตอบแทน ที่เป็นไปได้ และจะเห็นได้ว่าผลกระทบของการโฆษณาต่อการเล่นพนันออนไลน์โดยรวมเป็นลบ และการโฆษณา

สามารถ เป็นส่วนสำคัญในการพัฒนาปัญหาการเล่นพนันในกลุ่มประชากรที่อ่อนแอหรือกลุ่ม เสี่ยง เช่น เยาวชน และผู้เล่นพนันที่มีปัญหา ด้วยเหตุนี้ การระมัดระวังและควบคุมการโฆษณาการเล่นพนันออนไลน์เป็นสิ่งสำคัญสำหรับรัฐบาลและผู้กำกับดูแลเพื่อทำให้การโฆษณามีความรับผิดชอบสอดคล้องกับจริยธรรมและไม่เป็นอันตรายต่อสุขภาพและความเป็นอยู่ของประชาชน

## บรรณานุกรมของการโฆษณาและประชาสัมพันธ์โดยธุรกิจการพนันออนไลน์

- 4 Online Gambling. (2022, October). Online casino industry development timeline... Retrieved from 4 Online Gambling .com: <http://www.4online-gambling.com/timeline.htm>
- American Gaming Association. (2022). Interactive U.S. Map: Sports Betting. Retrieved from American Gaming Association: <https://www.americangaming.org/research/state-gaming-map/>
- Brett Hetherington and Tony Phillips. (2023, February). Gambling harm and the online gambling environment. Retrieved from [https://responsiblegambling.vic.gov.au/documents/1145/Discussion\\_Paper\\_Online\\_Gambling\\_Environment\\_February\\_2023.pdf](https://responsiblegambling.vic.gov.au/documents/1145/Discussion_Paper_Online_Gambling_Environment_February_2023.pdf)
- Casino City,2006. Online Casino City.
- Christiansen Capital Advisors. (2005). eGaming Data Report. Retrieved from <http://www.cca-i.com>
- David Zendle, Paul Cairns, Emergent gambling advertising; a rapid review of marketing content, delivery and structural features, Addictive Behaviors Reports, Volume 13, 2021, 100327, ISSN 2352-8532, <https://doi.org/10.1016/j.abrep.2021.100327>.
- European Gaming and Betting Association . (2020). European Online Gambling Key Figures 2021 Edition. European Gaming and Betting Association .
- F, M. (2022, September 14). Micro Betting Guide – Best Sportsbooks & Sports to Flash Bet. Retrieved from GAMBLE USA: <https://gamble-usa.com/sports-betting/micro/>
- Lindner, P., Forsström, D., Jonsson, J., Berman, A. H., & Carlbring, P. (2020). Transitioning Between Online Gambling Modalities and Decrease in Total Gambling Activity, but No Indication of Increase in Problematic Online Gambling Intensity During the First Phase of the COVID-19 Outbreak in Sweden: A Time Series Forecast Study. *Front. Public*, 554542.
- Gainsbury, S. (2012). *Internet Gambling: Current Research Findings and Implications*. New York: Springer New York.



- Gómez-Domínguez, R., & Martínez-Sánchez, V. M. (2015). Online gambling advertising regulations in Spain. A study on the protection of minors. *Adicciones*, 27(2), 85-92. doi: 10.20882/adicciones.18
- GrandViewResearch. (2022). Online Gambling Market Size, Share & Trends Analysis Report By Type, By Device, By Region And Segment Forecasts, 2023 - 2030. Online Gambling Market Size Global Report, 112.
- Henderson, I. (2005, August 2). Bingo attracts new profile of online gambler. Retrieved from 999 Today: <http://www.999today.com/funandgames/news/story/1555.html>
- Hetherington, B., & Phillips, T. (2023). Gambling harm and the online gambling environment. Victoria: Victorian Responsible Gambling Foundation.
- Hing, N. (., Vitartas, P., & Lamont, M. (2017). Understanding persuasive attributes of sports betting advertisements: A conjoint analysis of selected elements. *Journal of Behavioral Addictions* vol 6(4), 658-668.
- Sally Gainsbury, 2012. Internet Gambling: Current Research Findings and Implications.
- Schwartz, D. G. (2006). *Roll the Bones: The History of Gambling*. Nevada: Winchester.
- Sévigny, S., Cloutier, M., Pelletier, M.-F., & Ladouceur, R. (2005). Internet gambling: Misleading payout rates during the "demo" period. *Computers in Human Behavior* 21(1), 153-158.
- Statista. (2023). Market size of the online gambling and betting industry worldwide in 2021, with a forecast for 2028. Retrieved April 15, 2023, from <https://www.statista.com/statistics/270728/market-volume-of-online-gaming-worldwide/>
- Technavio. (2022). Online Gambling Market in US Growth, Size, Trends, Analysis Report by Type, Application, Region and Segment Forecast 2022-2026. Illinois: Technavio.
- The Business Research Company. (2023). Online Gambling Global Market Report 2023. The Business Research Company. Retrieved April 15, 2023, from <https://www.thebusinessresearchcompany.com/report/online-gambling-global-market-report>
- The Gambling Commission. (2017). Annual report and accounts 2017 to 2018. Retrieved from <https://assets.ctfassets.net/j16ev64qyf6l/4vqil38urBYwXKnBJ9cij/0d120903abaa8cce45b8c4bce276930/Annual-report-and-accounts-2017-2018.pdf>

รายงานฉบับสมบูรณ์: โครงการถอดบทเรียนปัญหาและผลกระทบจากการพนันด้วยการทบทวนวรรณกรรมอย่างเป็นระบบ *Systematic Review* และ ประเมินสถานการณ์ปัญหาการพนันของประเทศไทย จากข้อมูลการสำรวจโดยเทคนิค *Machine Learning* ปีพ.ศ. 2565

The Gambling Commission. (2018). Annual report and accounts 2018 to 2019. Retrieved from <https://assets.ctfassets.net/j16ev64qyf6l/7diRcyP5EVEjLtwOmNNE0/f4080524e3953982344141d7375a1b56/Annual-Report1819.pdf>

The Gambling Commission. (2020). National Strategic Assessment 2020. Birmingham : The Gambling Commission.

The Gambling Commission. (2023). Young People and Gambling 2023. Retrieved from <https://www.gamblingcommission.gov.uk/statistics-and-research/publication/young-people-and-gambling-2023>

## บทที่ 5

### ทบทวนวรรณกรรมการพนันด้านผลกระทบ (Impact)

จากข้อมูลการสำรวจพฤติกรรมการเล่นพนันล่าสุดในรอบปีพ.ศ.2564 (ศูนย์วิจัยเพื่อการพัฒนาสังคมและธุรกิจ, 2564) ชี้ว่า คนไทยที่เล่นพนันในรอบ 12 เดือนก่อนการสำรวจ มีจำนวนกว่า 32 ล้านคน โดยเป็นผู้เล่นการพนันอายุ 15-25 ปี มีจำนวนถึง 4.3 ล้านคน แม้ผู้เล่นการพนันที่ตอบแบบสอบถามจะได้รับผลกระทบด้านใดด้านหนึ่ง (เช่น เศรษฐกิจ สังคมสุขภาพ หรือ ครอบครัว) จากการพนันจะมีเป็น 10-20% แต่การแพร่ขยายอย่างรวดเร็วของการพนันออนไลน์ในช่วงก่อน และระหว่างการระบาดของโรคโควิด-19 ทำให้เด็ก เยาวชน และกลุ่มเปราะบางมีความเสี่ยงในการได้รับผลกระทบจากการพนันมากยิ่งขึ้น คณะผู้วิจัยจึงได้ทำการทบทวนวรรณกรรมเรื่องผลกระทบจากการพนันทั้งในไทยและต่างประเทศ ก่อนจะสรุปความเกี่ยวเนื่องระหว่างงานวิจัยในภาษาไทยและภาษาอังกฤษ โดยในส่วนของงานวิจัยภาษาไทยนั้น ได้รวบรวมและคัดกรองข้อมูลจากงานวิจัยของศูนย์ศึกษาการพนัน และทำการแบ่งผลกระทบตามประเภทของการพนัน และลักษณะของผลกระทบ ดังมีรายละเอียดต่อไปนี้

#### 5.1 ผลกระทบที่พบในวรรณกรรมไทย

##### 5.1.1 ผลกระทบของสลากกินแบ่งรัฐบาลและหวยใต้ดิน

เมื่อมองผลกระทบที่มีในการพนันประเภทสลากกินแบ่งรัฐบาลและหวยใต้ดิน สำหรับนักพนัน การได้ “เลขเด็ด” ที่มาจากสิ่งศักดิ์สิทธิ์ หัวข้อข่าวต่างๆที่เกี่ยวข้องกับตัวเลข รวมไปถึงความเชื่อในโชคชะตาของนักพนันมีผลต่อการตัดสินใจของนักพนันค่อนข้างสูง (วิวัฒนา สุภักดิ์, 2562) และการได้ “เลขลือ” จากแหล่งข้อมูลต่าง ๆ ซึ่งแท้จริงแล้วอาจเป็นการทำข้อมูลจากขบวนการโกงหวยใต้ดิน (นพนันท์ วรรณเทพสกุล, 2554) การล่อลวงนี้ก็จะส่งผลให้นักพนันมีแนวโน้มที่จะลงเงินเพิ่มขึ้น สำหรับผลกระทบต่อการทำงานของนักพนัน พบว่า ในวันที่หวยออก ประสิทธิภาพในการทำงานของแรงงานจะลดลง สังเกตได้จากผลผลิตจากโรงงานและจำนวนแรงงานมีจำนวนลดลง เพราะแรงงานส่วนใหญ่จะให้ความสนใจกับหวยที่จะออกมากกว่า สำหรับการขยายตัวของช่องทางจำหน่ายสลากกินแบ่งรัฐบาลส่งผลให้นักพนันสามารถเข้าถึงการพนันได้ง่ายขึ้น ผ่านการใช้โทรศัพท์มือถือ หรืออุปกรณ์ที่สามารถเข้าถึงอินเทอร์เน็ต ซึ่งการเข้าถึงการซื้อขายสลากกินแบ่งรัฐบาลและหวยใต้ดินในปัจจุบัน ไม่ได้มีแค่ตลาดในประเทศไทยเพียงอย่างเดียวแต่หมายรวมถึงตลาดในต่างประเทศด้วย ข้อดีของการรวมตลาดต่างประเทศด้วยคือนักพนันสามารถเพิ่มโอกาสในการเล่นได้มากกว่า 2 ครั้งต่อเดือน ทำให้สถานการณ์ทางการเงินของนักพนันมี

ปัญหามากขึ้น กล่าวคือมีโอกาสเกิดหนี้สินมากขึ้น ซึ่งอาจส่งผลมาถึงครอบครัวของนักพนัน เงินที่ต้องใช้จ่ายในครัวเรือนกลายเป็นถูกเบียดบังมาจ่ายหนี้ที่เกิดขึ้น บางครอบครัวอาจมีการจัดสรรรายได้ที่ 15% ของรายได้ที่ได้รับเพื่อป้องกันปัญหาการเล่นหวยที่มากเกินไป บางครอบครัวไม่ได้มีการกำหนดค่าใช้จ่ายในการเล่นหวยหรือสลากกินแบ่งรัฐบาลแต่ละงวดโดยไม่รู้ตัว (วิเศษ สุจินพรัหม, 2560) การที่นักพนันมีพฤติกรรมการซื้อหวยเพิ่มขึ้นเรื่อย ๆ ก็ยิ่งส่งผลกระทบต่อคนในครอบครัวมากขึ้นจนถึงขั้นที่ต้องนำเงินส่วนอื่นที่จำเป็น (เช่น ค่าเล่าเรียนลูก ค่ารักษาพยาบาล เป็นต้น) มาใช้ก่อน หรือการที่ภรรยาต้องตัดสินใจขายบ้านที่อยู่อาศัย (อริยา เศรษฐาภรณ์และคณะ, 2556) เพื่อชดใช้หนี้ของสามีจากการเล่นหวยใต้ดิน

ส่วนผลกระทบสำหรับผู้ขาย ในด้านสังคมจากงานวิจัยของรัตพงษ์ สอนสุภาพและคณะ (2564) พบว่าโครงสร้างการบริหารของสลากกินแบ่งรัฐบาลทำให้องค์กรปรับตัวได้ช้ากว่าธุรกิจทั่วไป และการที่มีนักการเมืองเป็นองค์ประกอบของคณะกรรมการสำนักงานฯ ทำให้เกิดระบบอุปถัมภ์และมีการเอื้อประโยชน์ต่อกิจการของนักการเมืองทำให้เกิดผลกระทบหลายด้าน เช่น การจัดสรรโควตาที่ไม่เป็นธรรมซึ่งทำให้เกิดการขายสลากที่เกินราคา ประเด็นความสงสัยของประชาชนเรื่องการล็อกเลข และประเด็นเรื่องการแสวงหาผลประโยชน์โดยมิชอบของกลุ่มผลประโยชน์ต่างๆ เป็นต้น สำหรับปัญหาสลากเกินราคา แม้ว่าสำนักงานสลากกินแบ่งรัฐบาลได้มีความพยายามที่จะแก้ปัญหาโดยการออกนโยบายห้ามขายข้ามเขตแต่ก็ยังไม่เป็นผลเนื่องจากไม่ใช้การแก้ปัญหาที่ลงไปถึงผู้ค้ารายย่อยโดยตรง และเมื่อมีนโยบายเพิ่มช่องทางสลากกินแบ่งรัฐบาลออนไลน์ ทำให้เกิดผลกระทบโดยตรงต่อผู้ค้ารายย่อยเดิม คือมีผู้ค้ารายย่อยหน้าใหม่ที่เป็คู่แข่งเพิ่มมากขึ้น

### 5.1.2 ผลกระทบของการพนันพื้นบ้าน

การพนันพื้นบ้านในประเทศไทยมีหลากหลาย ซึ่งในการพนันพื้นบ้านแต่ละประเภทจะมีรายละเอียดที่แตกต่างกันออกไปตามวิธีการเล่น สถานที่ หรือวัฒนธรรมของภูมิภาคนั้นๆ ผลกระทบที่เกิดกับการพนันพื้นบ้านจะสามารถแบ่งตามประเภทของการพนันพื้นบ้านได้ดังนี้

#### บุญบังไฟ

ลักษณะการพนันของบุญบังไฟส่วนใหญ่จะเป็นการจับคู่กันของนักพนันด้วยตนเอง ทำให้ผลกระทบที่เกิดขึ้นจะเป็นการกล่าวถึงผลที่เกิดกับนักพนันและสังคมโดยรอบ ซึ่งการพนันบุญบังไฟจากงานวิจัยของ สดใส สร้างไทรก(2555) พบผลกระทบที่มีต่อตนเองและครอบครัวในการพนันดังกล่าวโดยนักพนันหน้าใหม่ส่วนใหญ่จะเป็นนักพนันกลุ่มแม่บ้านและเยาวชนที่ต้องการเข้าร่วมชมบุญบังไฟ และอาจถูกชักชวน หรือพบเห็นนักพนันถือธนบัตรเพื่อหาคู่พนัน ทำให้กลุ่มแม่บ้านและเยาวชนเห็นโอกาสในการสร้างรายได้จึงเริ่มลงเดิมพันกับนักพนัน และเมื่อเกิดการเสียพนันขึ้น ผลก็คือ เงินที่มีอยู่หมดไป จึงเกิดการ

กู้ยืมเงินจากแหล่งกู้เงินในบริเวณนั้น ทำให้ทรัพย์สินที่มีอาจถูกจำหน่ายหรือจำหน่ายออกไป หากไม่มีก็จะนำไปสู่ปัญหาหนี้สิน ซึ่งจะส่งผลให้เกิดปัญหาการทะเลาะเบาะแว้งกับคนในครอบครัว และอาจจะนำไปสู่ทางออกที่รุนแรงที่สุดคือการฆ่าตัวตาย

สำหรับผลกระทบทางเศรษฐกิจ วัตถุประสงค์ในการจัดงานบุญบั้งไฟก็เพื่อหารายได้ให้กับวัดต่างๆ ในพื้นที่ ซึ่งเป็นโอกาสที่จะสร้างอาชีพและรายได้ให้กับผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้อง เช่น เจ้าของค่ายบั้งไฟ กลุ่มธุรกิจที่ประดิษฐ์อุปกรณ์บั้งไฟ เป็นต้น ส่งผลให้เศรษฐกิจในชุมชนดีขึ้น ส่วนผลกระทบทางสังคม พบว่าผลกระทบในทางบวกของการจัดงานบุญบั้งไฟ คือ ทำให้เกิดเครือข่ายภายในชุมชนและระหว่างชุมชนขึ้นจากการแข่งขัน ซึ่งจะช่วยสร้างความสัมพันธ์อันดีที่จะก่อให้เกิดความช่วยเหลือเกื้อกูลกันในอนาคต แต่ผลกระทบในทางลบ พบว่า ผู้จัดงานมีวัตถุประสงค์ของการจัดงานบุญบั้งไฟเพื่อเป็นการหาเงินให้แก่วัด โดยมีกิจกรรมการพนันแอบแฝงอยู่ซึ่งเป็นสิ่งที่ผิดกฎหมายแต่ผู้จัดงานเลือกที่จะมองข้าม การกระทำในลักษณะนี้เป็นการสร้างทัศนคติเห็นแก่เงินให้กับชาวบ้าน นอกจากนี้บริเวณพื้นที่ที่จัดงานกลายเป็นแหล่งรวมอบายมุขจำนวนมาก ไม่ว่าจะเป็นการแหล่งนัดพบของการซื้อขายยาเสพติด เป็นแหล่งปลอมแปลงธนบัตรจำนวนมากจากการหาคู่พนันในพื้นที่จัดกิจกรรม เป็นแหล่งขายบริการทางเพศซึ่งเป็นผลพวงจากการที่นักพนันต้องการหาเงินมาเพื่อใช้หนี้ หรือเพื่อขายบริการเป็นอาชีพ และปัญหาอาชญากรรมอื่นๆ และสำหรับผลกระทบทางศาสนา การจัดงานบุญบั้งไฟเป็นเหมือนการสืบทอดประเพณีเนื่องจากทำให้ผู้คนมีความสนใจต่อประเพณีนี้เป็นจำนวนมาก แต่ในทางกลับกันการจัดงานกลับกลายเป็นการทำลายชื่อเสียงของประเพณีอันดีงาม เพราะมีการพบเห็นการเล่นพนันทั้งในหมู่คนธรรมดา และพระสงฆ์ซึ่งทำให้เกิดความรู้สึกเสื่อมศรัทธาในงานบุญบั้งไฟ และอาจรวมถึงเสื่อมศรัทธาในศาสนาไปด้วย

## วัวชน

การแข่งขันวัวชนเป็นการพนันที่พบในภาคใต้เป็นส่วนใหญ่โดยการจัดตั้งบ่อนจะต้องผ่านการอนุญาตจากผู้มีอำนาจที่เกี่ยวข้อง จากงานวิจัยของรงค์ บุญสวยขวัญ(2555) กล่าวถึงบุคคลที่เกี่ยวข้องในฐานะเจ้าของบ่อนซึ่งเป็นผลกระทบทางสังคมเชิงอำนาจของเป็นหลัก เนื่องจากกิจการบ่อนวัวชนเป็นกิจการที่มีความเกี่ยวข้องกับกลุ่มนักการเมืองท้องถิ่นและยังคงต้องใช้ระบบอุปถัมภ์เพื่อทำให้กิจการดำเนินไปอย่างราบรื่นได้ โดยการที่อยู่ตำแหน่งที่เป็นเจ้าของบ่อนหรือในเครือข่ายบ่อนวัวชน จะได้รับผลกระทบเชิงบวก คือ จะมีโอกาสที่จะสานสัมพันธ์อันดีกับนักการเมืองท้องถิ่นทำให้เจ้าของบ่อนหรือผู้ที่เป็นเครือข่ายมีโอกาสที่จะพัฒนาอำนาจของตนเองไปสู่การเป็นนักการเมืองท้องถิ่นอิสระได้ นอกจากนี้แล้วการทำกิจการบ่อนวัวชนยังเป็นหนทางในการหารายได้ให้กับคนในครอบครัวของเจ้าของบ่อนได้อีกหนึ่งทางหนึ่งด้วย

## นกรงหัวจุก

การแข่งขันนกรงหัวจุกเป็นการแข่งขันในแง่ของเสียงร้องและลีลาท่าทางของนกรงหัวจุก ทำให้กลุ่มนักวิชาการและผู้ที่อยู่ในวงการตีความว่าไม่เป็นการพนัน แต่ในมุมมองของศาสนาอิสลามอาจมองว่าเป็นการพนันชนิดหนึ่ง และจากงานวิจัยของอับดุลลาตีฟ การีและคณะ(2559) พบว่า การพนันนกรงหัวจุกมีผลกระทบต่อครอบครัวของนักพนันในแง่ของเวลาที่เสียไป เนื่องจากนักพนันจะให้เวลากับนกที่จะเข้าแข่งขันเลยทำให้สมาชิกในบ้านรู้สึกโกรธ หรือไม่พอใจ และเกิดการทะเลาะเบาะแว้งในที่สุด ส่วนผลกระทบด้านศาสนา เกิดความเห็นต่างแบ่งออกเป็น 2 ฝ่ายคือ ฝ่ายที่มองว่าการเลี้ยงนกรงหัวจุกไม่ใช่การพนันเป็นเพียงการแข่งขันชิงรางวัลหรือเลี้ยงเพื่อดูสวยงาม ส่วนอีกฝ่ายหนึ่งมองว่า มีการเรียกเก็บค่าสมัคร และมีเงินรางวัลทำให้สามารถตีความได้ว่ามีวางเดิมพันเกิดขึ้นซึ่งผิดจากหลักศาสนาอิสลาม จึงทำให้ฝ่ายที่เห็นต่างมองว่าการแข่งขันนกรงหัวจุกเป็นสิ่งต้องห้ามและเป็นการพนันที่ชาวมุสลิมไม่ควรข้องเกี่ยว

## ไก่ชน

การละเล่นไก่ชนเคยเป็นกิจกรรมที่จัดขึ้นเพื่อความสนุกสนาน ในยามว่างจากการทำการเกษตร แต่เมื่อเวลาผ่านไปการวางเดิมพันของเกษตรกรเริ่มสูงขึ้นเรื่อย ๆ ทำให้กิจกรรมชนไก่ผันแปรไปเป็นการพนันไก่ชนระดับชุมชน และพัฒนาไปจนถึงการแข่งขันระดับประเทศ พัฒนาการของการพนันไก่ชนก่อให้เกิดผลกระทบในหลาย ๆ มิติ ผลกระทบต่อตนเองและครอบครัว พบว่า ประสบการณ์ในการเข้าร่วมการพนันไก่ชนตั้งแต่เด็กก่อให้เกิดเป็นกิจการของครอบครัวในอนาคต (สุวรรณ ก้านแสง,2555) แต่ในทางกลับกันการเข้าร่วมการพนันมากเกินไปอาจทำให้เกิดการทะเลาะต่อหน้าที่การงานและครอบครัว ทำให้เกิดความขัดแย้งในครอบครัวและนำไปสู่ปัญหาครอบครัวในที่สุด (บุญยืน วงศ์สงวน,2555) สำหรับผลกระทบต่อสุขภาพ การเล่นพนันไก่ชนมากเกินไปอาจทำให้เกิดความเจ็บปวดจากความเครียดเรื้อรัง ซึ่งอาจนำไปสู่โรคทางจิตเวชได้ (เรวัต สิงห์เรือง,2555)

ในด้านเศรษฐกิจการพนันชนไก่สามารถสร้างงาน สร้างอาชีพ สร้างรายได้ให้กับชุมชนที่อยู่ในละแวกใกล้เคียงจากการขายไข่ไก่ชน ขายลูกไก่ชน อุปกรณ์ที่เกี่ยวข้องกับไก่ชน หรือการเพิ่มมูลค่าไก่ชนที่ชนะโดยมีการซื้อขายแลกเปลี่ยนให้มีการเพาะพันธุ์และสร้างไก่ที่เก่งเพื่อให้มีราคาสูงขึ้นเรื่อย ๆ ทั้งนี้การแข่งขันไก่ชนนอกจากจะเป็นการส่งเสริมรายได้ให้กับชุมชนในการเลี้ยงไก่เพื่อการแข่งขันแล้ว ยังส่งผลดีต่อชุมชนในแง่ของการท่องเที่ยวได้อีกด้วย (วิเศษ สุจินพรัหม,2563) ผลกระทบต่อสังคม การพนันไก่ชนเมื่อมีการจัดตั้งบ่อนเกิดขึ้นระหว่างชุมชนจะทำให้เกิดเครือข่ายไก่ชนซึ่งเป็นพื้นที่ที่ได้ทำการแลกเปลี่ยน

ความรู้ ข้อมูล ข่าวสาร ตลอดจนสามารถช่วยเหลือกันได้ในอนาคต ทั้งนี้ข้อมูลต่างๆที่ได้ทำการแลกเปลี่ยน จะมีส่วนช่วยให้เกิดการพัฒนาศายพันธุ์ไก่ชนใหม่ๆได้ในอนาคต (แมนวาด กุญชร ณ อยุธยา, 2012) ซึ่ง การพัฒนาศายพันธุ์ไก่ชนให้เกิดเป็นพันธุ์ใหม่ๆ ที่พัฒนาขึ้นมาเพื่อการต่อสู้สังเวียน อาจทำให้ชุมชน สูญเสียพันธุ์ดั้งเดิม นอกจากนั้นแล้ว การพนันไก่ชนอาจก่อให้เกิดอาชญากรรมได้ เช่น การขโมยเงินเพื่อใช้ในการพนัน การขโมยไก่ตัวที่ชนะ การดื่มสุราอาจนำไปสู่การทะเลาะวิวาทขึ้นภายในบ่อนได้ การโกงพนัน ความรุนแรงภายในบ่อนซึ่งสาเหตุมาจากการถูกโกงพนัน ยกตัวอย่างเช่น เหตุการณ์ในประเทศฟิลิปปินส์ที่มีการโยนระเบิดเข้าไปในบ่อนไก่ส่งผลให้เด็กที่อยู่ในระแวกนั้นได้รับบาดเจ็บเพราะรู้สึกแค้นใจที่ถูกโกงพนัน เป็นต้น และสังคมยังคงได้รับผลกระทบจากการคงอยู่ของบ่อนชนไก่ที่ไม่ถูกกฎหมาย คือ การถูกบังคับให้ส่งส่วยให้กับเจ้าหน้าที่รัฐในรูปแบบนอกบัญชีรายการ (เรวัต สิงห์เรือง, 2012) ส่วนผลกระทบที่เกี่ยวข้องกับศาสนา พบว่า เกิดความเลื่อมใสในศาสนาน้อยลงเพราะเห็นพระสงฆ์เข้ามาเป็นนักพนันไก่ชน

### แข่งเรือ

การแข่งขันเรือจะมีรูปแบบการพนันในลักษณะทายผลของทีมที่ชนะหรือเวลาที่ชนะโดยเจ้ามือ และเด็กเดินโพนจะกระจายตัวอยู่ภายในงานและจะรับวางเดิมพันผ่านช่องทางโทรศัพท์หรือช่องทางอิเล็กทรอนิกส์อื่นๆเท่านั้น ทำให้การเอาผิดโดยเจ้าหน้าที่ตำรวจจึงเป็นไปได้ยากเพราะไม่มีหลักฐานที่แน่ชัด ทั้งนี้ จากงานวิจัยของวศิน ปัญญาวุฒตระกูล (2556) พบผลกระทบที่เกิดจากการพนันประเภทแข่งเรือ โดยผลกระทบต่อครอบครัวของนักพนันที่มักจะประสบคือ การเสียพนันและหวังจะได้ทุนคืนจึงเล่นไปเรื่อยๆ นำไปสู่การกู้ยืมจนกลายเป็นปัญหาหนี้สิน และทำให้เกิดความขัดแย้งในครอบครัวในท้ายที่สุด

ในส่วนของทีมผู้เข้าแข่งขัน พบผลกระทบต่อสุขภาพ โดยเกิดขึ้นจากการที่ต้องการเอาชนะเพื่อให้ผลพนันที่ตนเองลงไว้ได้เงินรางวัลจึงมีความพยายามที่ชนะโดยใช้สารกระตุ้นและสารเสพติดซึ่งส่งผลต่อสุขภาพของทีมผู้เข้าแข่งขันที่อาจจะเกิดปัญหาในระยะยาวขึ้น

ในส่วนของผู้ที่เกี่ยวข้องกับการจัดงานพบว่า เกิดผลกระทบเชิงบวกต่อการท่องเที่ยวและเศรษฐกิจ คือ การจัดงานแข่งเรือจะช่วยดึงดูดนักท่องเที่ยวให้มาเข้าร่วมกิจกรรม เป็นผลทำให้มีแม่ค้าในละแวกนั้นมีรายได้จากการขายของมากขึ้น นอกจากนั้นแล้วการจัดงานยังเป็นช่องทางในการอนุรักษ์วัฒนธรรมอันดีของท้องถิ่น ในขณะที่การแข่งขันเรือก็มีผลกระทบต่อสังคมเช่นกัน โดยการแข่งเรืออาจกลายเป็นธุรกิจโฆษณาของกลุ่มนักการเมืองทำให้นักการเมืองใช้ช่องทางดังกล่าวในการหาคะแนนนิยมจากชาวบ้านได้ อาจจะกลายเป็นแหล่งรวมอบายมุขหรือก่อให้เกิดอาชญากรรมต่างๆได้เช่นกัน

## มวย

กีฬามวยเป็นกีฬาที่นิยมอย่างแพร่หลายในไทยโดยกีฬามวยจะมีนักกีฬาที่แตกต่างกันออกไปตามอายุและน้ำหนักของนักกีฬา มวยไทยมักนิยมใช้มวยเด็กเป็นมวยเปิดเกมเพื่อดึงดูดความสนใจของผู้ชมและนักพนัน ซึ่งในการพนันกีฬามวยมีผลกระทบหลายด้าน จากการสำรวจผลกระทบที่เกิดขึ้น จากงานวิจัยของรัตพงษ์ สอนสุภาพ (2562) พบว่า การพนันมวยมีผลกระทบต่อนักมวยเด็กโดยตรงเนื่องจากการขึ้นชกแต่ละครั้งจะทำให้เด็กมีความรู้สึกเครียด วิตกกังวลและกลัวเป็นประจำ และมีโอกาสที่เด็กจะชอบใช้ความรุนแรงตัดสินปัญหาในอนาคตได้ ผลกระทบต่อสุขภาพของนักมวย เราจะพบว่า นักมวยที่มีชื่อเสียงจำนวนมากในบั้นปลายชีวิตมักจะเป็นโรคที่เกี่ยวข้องกับระบบประสาทซึ่งอาจเป็นผลจากความบาดเจ็บภายในสมองอันเกิดมาจากแรงปะทะที่ศีรษะอยู่บ่อยครั้ง และผลกระทบต่อเศรษฐกิจและสังคมในแง่ของ เมื่อการเติบโตของธุรกิจมวยถูกยึดโยงการพนันเป็นหลัก ทำให้วัตถุประสงค์ในการเข้าชมเปลี่ยนไปจากเดิมที่ดูเพื่อความบันเทิงกลับกลายเป็นการดูเพื่อหารายได้ มีผลทำให้มิติของการดูเพื่อการสร้างความสุขและสร้างสรรค์สังคมจึงค่อยๆเลือนหายไปจากวงการมวย นอกจากนั้นแล้ว ก็ยังทำให้ภาพลักษณ์ของมวยไทยมีผลต่อทัศนคติการรับรู้ของสังคมในแง่ของการเข้ามาเป็นนักมวยมักจะมาจากฐานะที่ไม่ดี เพราะเป็นกีฬาที่สามารถหารายได้ และสร้างโอกาสได้

เห็นได้ว่าการพนันที่บ้านสามารถสร้างผลกระทบได้ในหลายมิติ สำหรับผลที่กระทบในมิติที่เกิดขึ้นต่อตนเองในแง่ของการตกอยู่ภาวะเครียด วิตกกังวล ซึ่งในมุมมองของนักพนันความเครียดมักเกิดจากหนี้สินที่เกิดขึ้น ในขณะที่ ผู้ที่เกี่ยวข้องกับการพนันจะเครียดจากการกดดันตัวเองเพื่อนำไปสู่ชัยชนะของเกมนั้น ๆ ซึ่งภาวะเครียดดังกล่าวอาจนำไปสู่ความรู้สึกอยากฆ่าตัวตาย สำหรับผลกระทบต่อครอบครัวเกิดจากความไม่เพียงพอในเงิน และเวลา ทำให้ครอบครัวเกิดอาการไม่พอในตัวนักพนันและนำไปสู่การทะเลาะเบาะแว้งในที่สุด ผลกระทบที่มีต่อสุขภาพในแง่ของนักพนันจะเป็นผลสืบเนื่องจากความเครียดที่สะสมมากขึ้นเรื่อย ๆ อาจทำให้นักพนันอาจกลายเป็นโรคทางจิตเวช ในขณะที่ในกลุ่มของผู้เข้าแข่งขันพบว่ามีความพยายามที่จะใช้สารกระตุ้นหรือสารเสพติดเพื่อให้ตนเองและทีมเข้าใกล้ชัยชนะมากขึ้นซึ่งการใช้ในจำนวนมากหรือเป็นเวลานานอาจส่งผลกระทบต่อสุขภาพของผู้ใช้ในระยะยาวได้ และสำหรับนักกีฬามวยมีที่จะประสบปัญหาความรุนแรงที่เกิดจากการปะทะซึ่งอาจจะส่งผลในระยะยาวต่อระบบประสาทและสมองของตัวนักมวย ผลกระทบต่อเศรษฐกิจเรามากจะพบว่าการมีอยู่ของพนันที่บ้านสามารถสร้างงาน สร้างอาชีพให้กับชุมชนได้ในระดับหนึ่ง แต่ในแง่ของนักพนันมักพบว่าจะเกิดหนี้สินจำนวนมากซึ่งส่งผลกระทบต่อเศรษฐกิจภายในครัวเรือน บางครั้งครอบครัวต้องจำนำหรือขายทรัพย์สินเพื่อมาใช้หนี้ที่นักพนันก่อไว้สำหรับผลกระทบทางสังคม พบว่า สถานที่จัดการพนันที่บ้านหลายๆแห่งการเป็นแหล่งดึงดูดนักท่องเที่ยวได้รู้จักวัฒนธรรมท้องถิ่นนั้น ๆ ทำให้แน่ใจได้ว่าวัฒนธรรมเหล่านี้จะยังคงถูกสืบสานไปยังคนรุ่นต่อไปได้ นอกจากนั้น



แล้วยังเป็นการสร้างเครือข่ายในสังคมที่ติดต่อกันบนความสนใจเดียวกัน แต่ในทางกลับกัน สถานที่จัดกิจกรรมการพนันพื้นบ้านกลายเป็นแหล่งอบายมุขขนาดใหญ่ เช่น กลายเป็นแหล่งนัดพบการซื้อขายยาเสพติด เป็นแหล่งขายบริการทางเพศ มีฉาซีฟ ปัญหาอาชญากรรมต่างๆ เช่น การฉกชิง วิ่งราว การทำร้ายร่างกาย เป็นต้น นอกจากนี้แล้วการพนันยังเป็นพื้นที่ไว้สำหรับใช้อำนาจของนักการเมืองท้องถิ่นเพื่อการดำรงอยู่ของกิจกรรม หรือเพื่อเป็นโฆษณาแฝงเพื่อการหาคะแนนเสียงของตนในชุมชน หรือเป็นบันไดให้ก้าวเข้าการเป็นนักการเมืองท้องถิ่นจากการเป็นเจ้าของบ่อน และเป็นพื้นที่หาประโยชน์ของเจ้าหน้าที่รัฐจากการเก็บส่วยในการพนัน สำหรับศาสนาคนในชุมชนเกิดความเลื่อมใสและศรัทธาในศาสนาหลงเป็นผลจากการพบเห็นพระสงฆ์มีบทบาทในการพนันมากขึ้น อาจมาในฐานะผู้จัดงานร่วม หรือฐานะนักพนัน

### 5.1.3 ผลกระทบของบ่อนการพนัน

บ่อนการพนันถูกแบ่งออกเป็น 2 ลักษณะ ได้แก่

#### บ่อนคาสีโนถาวร

เป็นสถานที่สำหรับรวบรวมเกมการพนันหลาย ๆ ชนิดอยู่ในที่เดียวกัน ส่วนใหญ่คาสีโนที่ถูกกฎหมายจะตั้งอยู่บริเวณชายแดนซึ่งมักมีการผ่อนปรนทางกฎหมาย เช่น บ่อนคาสีโนช่องสะง่า อ.ภูสิงห์ จ.ศรีสะเกษ-ช่องจรีอกเจียม อ.อัลลองเวง จ.อุดรรัมย์ บ่อนคาสีโนที่เมืองท่าซี้เหล็ก (ติดต่อกับ อ.แม่สาย จ.เชียงราย เป็นต้น นอกจากนี้ ยังมีบ่อนที่อยู่อย่างผิดกฎหมายตามพื้นที่ต่าง ๆ ทั้งในตัวเมืองและนอกตัวเมืองของแต่ละจังหวัด ผลกระทบในบ่อนคาสีโนถาวรจะเกิดขึ้นหลายมิติ เริ่มจากผลกระทบต่อตนเองพบว่า ในการเริ่มเล่นการพนันช่วงแรกนักพนันจะเลือกเล่นในเวลาว่างโดยมองว่าเป็นกิจกรรมสนุกสนาน ช่วยให้รู้สึกคลายเครียด และทำให้ได้พบปะสังคม และมีมุมมองต่อการเดินทางไปเล่นที่คาสีโนว่าให้ความรู้สึกเป็นส่วนตัวดีเพราะเป็นสถานที่ที่ไม่มีใครรู้จัก และทำให้รู้สึกปลอดภัยเพราะพื้นที่ที่เข้าไปเล่นเป็นประเทศกัมพูชาซึ่งเป็นพื้นที่ที่อนุญาตให้เล่นการพนันได้อย่างถูกกฎหมาย แต่ยังรู้สึกเป็นห่วงความปลอดภัยเพราะอยู่นอกประเทศจะมีปัจจัยอื่นๆที่ยากต่อการควบคุมเช่นกัน (กนกวรรณ มะโนรัมย์, 2556) แต่เมื่อถึงจุดที่เสียพนันมากขึ้นเรื่อย ๆ อารมณ์ของนักพนันจะเริ่มเปลี่ยนเป็นอารมณ์ฉุนเฉียว หงุดหงิดง่าย กลายเป็นคนอารมณ์ร้อน (อุบล สวัสดิ์ผลและคณะ, 2562) และเมื่อนักพนันมีพฤติกรรมการเล่นพนันที่มากเกินไปก็จะมีผลต่อสถานะทางการเงินภายในครอบครัว และไปสู่อุปสรรคปัญหาหย่าร้างในครอบครัวซึ่งอาจจะเกิดจากความขัดแย้งภายในครอบครัว หรือเป็นเพราะไม่ต้องการให้ครอบครัวมีส่วนในการรับผิดชอบหนี้สินที่เกิดขึ้น (ชัยยนต์ ประดิษฐ์ศิลป์, 2556) สำหรับผลกระทบต่อสุขภาพพบว่านักพนันที่อยู่ในบ่อนคาสีโนจะ

ได้รับผลกระทบจากควันทูหรือทำให้เกิดโรคปอดในระยะยาว และการดื่มสุรา และสิ่งเสพติดซึ่งล้วนแต่มีผลเสียต่อสุขภาพในระยะยาวทั้งสิ้นนอกจากนั้นยังมีความเสี่ยงที่จะเกิดอุบัติเหตุทางรถยนต์ จาการรถนักท่องเที่ยวหรือรถทัวร์ที่ใช้ความเร็วสูง เมื่อนักพนันได้เข้าร่วมทัวร์นักพนัน (สดใส สร้างโครงสร้างและคณะ, 2556) เมื่อเกิดการเสียพนันเพิ่มขึ้นนักพนันจะประสบภาวะเครียดสะสมไปเรื่อย ๆ จากอาการเบื้องต้นที่พบบ่อยคือ มักจะหลับยาก รู้สึกเบื่ออาหาร น้ำหนักลด จนนำไปสู่ภาวะทางจิตเวช เมื่อพิจารณาในแง่เศรษฐกิจจะพบว่า การมีคาสีโนอยู่ในพื้นที่ส่งผลดีต่อพื้นที่ในบริเวณนั้น กล่าวคือพื้นที่ดังกล่าวจะได้รับการพัฒนาในส่วนของสาธารณูปโภคพื้นฐานมากขึ้น เช่น ถนน, ไฟฟ้า, ประปา เป็นต้น ส่งผลให้การคมนาคมในบริเวณนั้นสะดวกขึ้น (ชัยยนต์ ประดิษฐ์ศิลป์, 2556) เป็นปัจจัยที่ทำให้ราคาที่ดินในบริเวณใกล้เคียงปรับตัวสูงขึ้นตามไปด้วย (สดใส สร้างโครงสร้างและคณะ, 2556) และเมื่อคาสีโนเปิดทำการจะทำให้พื้นที่บริเวณดังกล่าวเป็นแหล่งจ้างงานขนาดใหญ่ ทำให้ชุมชนในละแวกนั้นได้รับอานิสงค์จากการได้เข้าทำงานในธุรกิจบริเวณใกล้เคียง การนำของไปขายข้ามแดน รวมไปถึงการที่นักพนันยึดการเล่นพนันเป็นอาชีพ สภาพเศรษฐกิจในบริเวณนั้นก็ดีขึ้นตามไปด้วย ผลเสียที่ตามมาคือ การเข้าไปเล่นของนักพนันชาวไทยจำนวนมากส่งผลให้เงินไหลออกนอกประเทศจำนวนมาก มากไปกว่านั้นแล้ว พื้นที่ดังกล่าวตกเป็นสัมปทานของต่างชาติทำให้ชาวบ้านที่อาศัยอยู่ในพื้นที่นั้นต้องสูญเสียสิทธิการใช้ที่ดินทำกินไปทำให้ชาวบ้านส่วนนั้นต้องหาที่ทำกินใหม่หรือมีโอกาสรายได้ที่ลดลง การมีคาสีโนเป็นประโยชน์ต่อการท่องเที่ยวในพื้นที่นั้น ๆ จากการสำรวจปริมาณนักท่องเที่ยวผ่านงานวิจัยของณัฐกร วิทิตานนท์และคณะ (2557) พบว่า ปริมาณนักท่องเที่ยวที่ข้ามผ่านด่านบ่อเต็นหรือเดินทางมาเที่ยวที่แขวงบ่อแก้วเพิ่มสูงขึ้นมากจากการเปิดบ่อนคาสีโนในพื้นที่เชียงแสน โดยเฉพาะอย่างยิ่งนักท่องเที่ยวในกลุ่มจีน นอกจากนี้ยังทำให้เกิดธุรกิจที่ใกล้เคียง เช่น ธุรกิจโรงแรม ธุรกิจรถตู้ ธุรกิจทัวร์การพนัน (ปิ่นวดี ศรีสุพรรณ, 2556) ในขณะเดียวกันการเปิดคาสีโนส่งผลต่อภาพลักษณ์ของสังคม โดยพบว่าพื้นที่คาสีโนการเป็นแหล่งรวมอบายมุขต่าง ๆ เช่น การค้าประเวณี การค้ายาเสพติด และอาชญากรรมต่าง ๆ เป็นต้น (วิเศษ สุจินทรัพย์, 2560) ซึ่งอบายมุขต่าง ๆ เหล่านี้ก็จะกลายเป็นผลกระทบทางสังคมเพราะเมื่อนักพนันสูญเสียรายได้จากการเล่นพนันจึงต้องการหารายได้เสริมเพื่อที่จะกลับไปเล่นพนันได้อีกครั้ง ทำให้กิจกรรมที่เป็นอบายมุขต่าง ๆ หรือธุรกิจสีเทากลายเป็นแหล่งทำเงินขึ้นคือนักพนัน ธุรกิจที่พบในบริเวณนั้นคือ การค้าประเวณี เป็นช่องทางที่ผู้ให้บริการเห็นโอกาสในการทำรายได้ และมากไปกว่านั้นการที่นักพนันสูญเสียรายได้จากการพนันก็เป็นจุดเริ่มต้นของการทำอาชีพค้าประเวณีด้วยเช่นกัน เพราะต้องการหาเงินเพื่อชดเชยหนี้สินที่เกิดขึ้นจากการพนัน ค้ายาเสพติดเนื่องจากพื้นที่ชายแดนเป็นพื้นที่ที่ไม่ได้รับการควบคุมทางกฎหมายมากนักจึงทำให้พ่อค้ายาเสพติดใช้ช่องทางดังกล่าวเป็นแหล่งซื้อขายแลกเปลี่ยนยาเสพติดและซุกซ่อนยาเสพติดเพื่อเข้าประเทศ การลักลอบขนของหนีภาษี ของละเมิดลิขสิทธิ์ สัตว์ป่าหายาก รวมไปถึงการลักลอบ

เข้าประเทศ เป็นแหล่งฟอกเงินขนาดใหญ่จากการนำเงินที่ผิดกฎหมายนำมาแปรสภาพเป็นรางวัลจากการพนันผ่านห้อง VIP ของคาสิโน การโกงพนันภายในบ่อนเป็นสิ่งที่ทำให้เกิดอาชญากรรมต่างๆเกิดขึ้น เริ่มตั้งแต่ระดับลักเล็กขโมยน้อย วิ่ง ชิง ปล้น ไปจนถึงอาชญากรรมข้ามชาติ นอกจากนี้ยังพบการจ่ายส่วยหรือการคอร์รัปชันในภาคส่วนต่าง ๆ บริเวณชายแดน ที่เห็นได้ชัดคือบริเวณด่านเข้า-ออกจกประเทศที่มี จะการรับส่วยเพื่ออนุญาตให้เข้าประเทศได้ ยังพบอีกว่าค่านิยมของวัยรุ่นในต่างประเทศเห็นว่าการทำงานในคาสิโนเป็นแหล่งหารายได้ที่ง่ายและกว่าการไปเรียนมหาวิทยาลัย จึงทำให้กลุ่มวัยรุ่นเริ่มไม่สนใจในการเรียนและลาออกกลางคันเพื่อมาทำงานในคาสิโน

ในช่วงการระบาดของโควิด-19 ทำให้ธุรกิจคาสิโนเริ่มปรับตัวโดยการเพิ่มเครื่องเล่นการพนันอัตโนมัติมากขึ้น และลดจำนวนพนักงานในคาสิโนลงเพื่อลดปัญหาการระบาดของโควิด-19 แต่เมื่อเข้าสู่สถานการณ์ปกติทำให้แรงงานจำนวนมากตกงาน รายได้ลดลงและต้องปรับตัวโดยการหางานใหม่ภายใต้สภาพเศรษฐกิจโลกที่กำลังถดถอย (วิทยากร เชียงกูล,2563)

ถ้าหากพิจารณาว่ากรณีมีการอนุญาตให้เปิดบ่อนพนันถูกกฎหมายได้ งานวิจัยของฟินิจ ลากธนา นนท์และคณะ (2554) ได้กล่าวถึงผลกระทบที่อาจจะเกิดขึ้นในอนาคต โดยพบว่าผลกระทบทางบวกที่มีต่อรัฐบาล คือ ทำให้รัฐมีโอกาสได้รายได้ เรียกเก็บภาษีได้เพิ่มขึ้น หรือผูกขาดธุรกิจการพนันบางประเภทได้ ดังนั้นเพื่อให้เศรษฐกิจสามารถเติบโตไปพร้อมกับธุรกิจการพนัน รัฐบาลจำเป็นต้องลงทุนในโครงสร้างพื้นฐานของประเทศเพิ่มเติม เช่น การสร้างระบบขนส่งคมนาคม การเพิ่มกำลังตำรวจดับเพลิง การควบคุมดูแลการป้องกันและเยียวยาผู้ติดการพนัน และปัญหาสังคมอื่นๆ ที่ตามมา ส่วนผลกระทบเชิงบวกที่เกิดขึ้นกับสังคม ทำให้คนในพื้นที่ไม่ต้องเดินทางข้ามไปต่างประเทศซึ่งเป็นสาเหตุของการที่เงินไหลออกนอกประเทศ ช่วยกระตุ้นการท่องเที่ยว เกิดธุรกิจที่เกี่ยวข้องมากมาย เช่น ร้านอาหาร ร้านขายสินค้า โรงแรม การท่องเที่ยว ธุรกิจบันเทิงต่างๆ เป็นต้น ทำให้คนในชุมชนมีรายได้มากขึ้น ลดการว่างงาน และอาจช่วยให้การลดปัญหาการจ่ายส่วยได้น้อยลง ให้ขณะที่ผลกระทบเชิงลบจะประกอบด้วย การมีคาสิโนอยู่ในประเทศจะเป็นการกระตุ้นให้ผู้เล่นมีความรู้สึกอยากเล่นมากขึ้น ทำให้เกิดปัญหาสังคมมากขึ้นเพราะพื้นที่การพนันเป็นเสมือนดินแดงแห่งอบายมุข และอาจเป็นช่องทางให้คอร์รัปชันได้มากขึ้นอีกด้วย

### บ่อนเฉพาะกาล

รูปแบบของบ่อนเฉพาะกาลเป็นบ่อนที่มีอยู่อย่างไม่ถาวรจะมีการตั้งก็ต่อเมื่อมีการจัดงานบางอย่างเท่านั้น เช่น งานศพ การเล่นพนันในบ่อนเฉพาะกาลส่วนใหญ่จะเป็นเกมไพ่หรือเกมไฮโล หรือเป็นเกมที่สามารเคลื่อนไหวได้ง่ายในเวลาอันสั้นเพื่อในกรณีที่ถูกลงโทษโดยตำรวจ บ่อนประเภทนี้มักจะเรียกว่าเป็น “บ่อนวิ่ง” ผลกระทบที่เกิดขึ้นมีหลายมิติ โดยผลกระทบที่เกิดกับตนเองและ

ครอบครัว คือ หนี้สินที่เกิดขึ้นจากการเสียพนันทำให้ต้องมีการหยีบยืมจากบุคคลอื่นๆ หรือการที่ต้องเสียทรัพย์สินของตนเองจากการต้องนำไปจำนวนหรือจำหน่าย ซึ่งอาจจะส่งผลกระทบต่อภาระและเบาแวงกันภายในครอบครัว และการเข้าร่วมการพนันของพ่อแม่ที่นำลูกไปด้วย อาจส่งผลให้เด็กมีความเข้าใจว่าการพนันที่พบเห็นเป็นเรื่องปกติธรรมดา และทำให้เด็กมีแนวโน้มที่จะกลายเป็นนักพนันตั้งแต่อายุยังน้อย (จันทร์ธา ณะวัฒนาวงศ์และคณะ,2556) สำหรับผลกระทบทางเศรษฐกิจ มีผลกระทบเล็กน้อยจากการที่แรงงานคนไทยเปลี่ยนจากอาชีพรับจ้างแล้วหันไปยึดอาชีพเล่นพนัน ทำให้ผู้ประกอบการต้องใช้แรงงานต่างด้าวทำงานแทน ส่วนผลกระทบทางสังคม ชาวบ้านมีความเชื่อว่าหากไม่มีการเล่นพนันในงานศพจะทำให้เจ้าภาพไม่มีคนมาช่วยงาน จึงเกิดเป็นค่านิยมที่ค้ำคั้นที่สืบทอดต่อกันมา และทำให้ชุมชนรู้สึกได้ว่าไม่ได้ส่งผลเสียแต่อย่างใด(อานนท์ ตั้งพิทักษ์ไกรและคณะ,2562) ซึ่งจะสอดคล้องกับงานวิจัยของวัชรศิริเสวตร์(2556) การเกิดบ่อนเฉพาะกาลเป็นสาเหตุที่ทำให้ชาวบ้านในชุมชนเล่นพนันเยอะขึ้น และมีแนวโน้มของนักพนันจะเพิ่มขึ้นจากการที่มีผู้ติดตามไปร่วมงานศพด้วย และเมื่อการพนันในงานศพเกิดการขยายตัวเพิ่มขึ้นเรื่อย ๆ ก็มักจะเกิดความขัดแย้งในสังคมเกิดขึ้น ทำให้การทะเลาะเบาะแวงในวงการพนันมีมากขึ้นตามไปด้วย และจะนำไปสู่การเกิดปัญหาอาชญากรรมต่างๆ เช่น การลักขโมยเพื่อหาเงินมาเล่นการพนัน การค้ายาเสพติด เป็นต้น การพนันของบ่อนเฉพาะกาลยังกลายเป็นช่องทางที่นักการเมืองจะใช้ในการหาเสียง และฟอกเงินผ่านการซื้อเสียงในวงพนัน และการเล่นพนันบ่อนเฉพาะกาลยังส่งผลกระทบต่อคณะสงฆ์ในชุมชนอีกด้วย เพราะวัดเป็นสถานที่ที่ชาวบ้านมักใช้เป็นบ่อนเฉพาะกาล ดังนั้น หากพบพระสงฆ์ที่ต่อต้านก็มักจะถูกรบกวนจากชาวบ้านขับไล่พระองค์นั้นออกจากชุมชนทำให้พระสงฆ์ได้รับความเดือดร้อนหรืออันตรายไปด้วย

#### 5.1.4 ผลกระทบของพนันฟุตบอล

เป็นรูปแบบการพนันที่เข้าถึงได้ง่ายขึ้น เนื่องจากการถ่ายทอดสดฟุตบอลสามารถพบเห็นได้ทั่วไป ทำให้สามารถรับชมที่ไหนก็ได้แม้กระทั่งในโทรศัพท์มือถือ ซึ่งสถานที่รับแทงพนันบอลก็มักจะโฆษณาแฝงอยู่ในระหว่างการรับชมกีฬาอยู่ด้วย จึงอาจจะช่วยดึงดูดผู้ชมในสามารถเข้าร่วมได้ง่ายขึ้น สำหรับผลกระทบที่เกิดจากการพนันฟุตบอลจะพบผลกระทบต่อตนเองและครอบครัว คือ ถ้าสังคมแวดล้อมไปด้วยกลุ่มคนที่เล่นการพนันฟุตบอลก็จะทำให้ตนเองตกหลุมพรางกลายเป็นนักพนันไปโดยอัตโนมัติ ทำให้สังคมนั้นมีจำนวนนักพนันหน้าใหม่เกิดขึ้นอยู่เรื่อยๆ และเมื่อนักพนันได้เข้าร่วมเล่นการพนันฟุตบอลแล้วเกิดเสียพนันก็อาจจะทำให้เกิดหนี้สินพอกพูนขึ้นไปเรื่อยๆ นำไปสู่การมีปัญหาและความขัดแย้งกับคนในครอบครัวมากขึ้นจากเรื่องเงิน นำไปสู่การทะเลาะเบาะแวงกันของคนในครอบครัว (ศูนย์วิจัยเพื่อการพัฒนาสังคมและธุรกิจ,2557) และจะส่งผลกระทบต่อสุขภาพของนักพนัน คือทำให้เกิดความเครียดสะสมไปเรื่อย ๆ ผลกระทบทางเศรษฐกิจจากงานวิจัยของ วิษณุ วงศ์สินศิริกุล(2555) พบว่า

ธุรกิจการพนันฟุตบอลมักจะมีเชื่อมโยงเครือข่ายที่อยู่ในต่างประเทศ ดังนั้น การเสียพนันในการพนันฟุตบอลของนักพนันในแต่ละครั้งจะทำให้เกิดการรั่วไหลของเงินออกนอกประเทศ และในกรณีที่ได้เงินพนันมานักพนันจำเป็นต้องหาวิธีในการนำเงินมาใช้ จึงทำให้เกิดพฤติกรรมการฟอกเงินในการพนันฟุตบอลมีแนวโน้มสูงขึ้น ซึ่งอาจจะเป็นเหตุผลที่นักพนันจะนำรายได้ดังกล่าวไปใช้เป็นเงินลงทุนเพื่อทำธุรกิจที่ถูกกฎหมายบ้างหน้าอีกทีหนึ่ง การเกิดธุรกิจลักษณะนี้ทำให้ความไม่ธรรมดาต่อการแข่งขันทางธุรกิจของผู้ประกอบการที่เริ่มกิจการมาอย่างถูกกฎหมาย และการที่มีเงินในระบบเพิ่มขึ้นอย่างไม่มีที่มาเยาะขึ้นก็จะส่งผลให้เกิดปัญหาเงินเฟ้อตามไปด้วย สำหรับผลกระทบทางสังคมพบว่า การพนันฟุตบอลมีส่วนสำคัญในการทำลายโครงสร้างและมาตรฐานของสโมสรกีฬาฟุตบอลของไทยจากการจ้างทีมในสโมสรให้ล้มบอลเพื่อจะได้รับเงินพนัน ปัญหาการทุจริตและคอร์รัปชัน และยังทำให้เกิดการโกงพนัน กระตุ้นในธุรกิจยาเสพติดและธุรกิจค้าประเวณีเติบโตขึ้น ซึ่งนำไปสู่ปัญหาอาชญากรรมอื่นๆ

### 5.1.5 ผลกระทบของพนันออนไลน์

จากงานวิจัยของวิทยากร เชียงกูล (2563) พบว่า สำหรับผลกระทบที่เกิดกับสุขภาพของสำหรับนักพนันส่วนใหญ่ในช่วงแรกของการเข้าร่วมการพนันมักจะได้รับความรู้สึกสนุกสนาน ตื่นเต้น และได้ผ่อนคลายความเครียดจากการทำงาน โดยเฉพาะในกลุ่มผู้สูงอายุมองว่าการพนันเป็นกิจกรรมที่ทำให้ได้พบเจอสังคม แต่สำหรับการพนันออนไลน์อาจไม่ได้ตอบโจทย์ในเรื่องของการพบปะสังคม แต่จะให้ประโยชน์ในเรื่องของความสนุกสนาน การผ่อนคลายความตึงเครียดและเป็นการทำให้เวลาผ่านไปได้อย่างเร็วขึ้นใน 1 วัน และเมื่อเล่นการพนันออนไลน์ พบว่านักพนันจะเกิดภาวะเครียดนำไปสู่การเปลี่ยนแปลงของสารเคมีภายในร่างกายกลายเป็นโรคติดการพนัน (Pathological Gambling) เป็นโรคทางจิตเวชชนิดหนึ่ง ทำให้สมองส่วนความอยากทำงานมากกว่าสมองส่วนความคิด ทำให้นักพนันไม่สามารถควบคุมแรงกระตุ้นหรือความอยากเล่นการพนันของตนเองได้ ซึ่งมีอาการคล้ายกับผู้ป่วยที่ติดสุราหรือยาเสพติด (พันธรัตน์ ศรีสุวรรณ, 2560) ส่งผลให้เกิดความผิดปกติทางด้านอารมณ์ และด้านความวิตกกังวลซึ่งในระยะยาว ตกอยู่ในภาวะซึมเศร้า ติดแอลกอฮอล์ หรือติดสารเสพติด และนำไปสู่แนวโน้มที่จะลงมือฆ่าตัวตาย นอกจากนี้แล้วยังผลพวงจากการติดพนันยังก่อให้เกิดความเสี่ยงที่จะเป็นโรคที่เกี่ยวข้องกับหัวใจ ความดันโลหิตสูง น้ำหนักลด โรคที่เกี่ยวข้องระบบทางเดินอาหาร ข้ออักเสบ โรคตับแข็ง

นอกจากนั้นแล้ว พฤติกรรมของนักพนันมักจะขาดการออกกำลังกาย จึงมีโอกาที่จะมีภาวะน้ำหนักเกินมาตรฐาน ในส่วนของผู้ที่อยู่ใกล้ชิดกับนักพนันก็ได้รับกระทบทางสุขภาพจิตตามมาด้วยเช่นกัน ส่วนใหญ่ปัญหาที่พบคือ ความรู้สึกโดดเดี่ยวจากการที่นักพนันไม่มีเวลาให้กัน และรู้สึกโทษตนเองว่าไม่สามารถปกป้องให้คนที่ใกล้ชิดกับตนเองจากการพนันได้ จึงทำให้ผู้ใกล้ชิดมีโอกาสที่เกิดอาการทางจิตใจ เช่น ภาวะซึมเศร้า ภาวะความตึงเครียด เป็นต้น สำหรับภาวะทางสุขภาพของผู้ใกล้ชิดมักพบอาการปวดหัว นอนไม่หลับ ความดันโลหิตสูง

เมื่อย่ำแย่ อ่อนแรง และมีความรู้สึกหวาดผวา ในผู้ใกล้ชิดที่เป็นเพศชายพบปัญหาการติดแอลกอฮอล์มากขึ้น และในเพศหญิงพบว่ามีโอกาสติดบุหรี่ยิ่งมากขึ้น และเนื่องจากการที่ครอบครัวมีพ่อและแม่เป็นนักพนันอาจจะทำให้เด็กในครอบครัวกลายเป็นเด็กมีปัญหาถึงขั้นคิดฆ่าตัวตาย ภาวะเครียดที่เกิดขึ้นจากทั้งในนักพนันและผู้ใกล้ชิดมักจะมาจากการสาเหตุของการเสียพนันจนเป็นหนี้สินเป็นหลัก ทำให้นักพนันจะต้องเสียทรัพย์สินของตนเองจากการนำไปจำหน่ายหรือจำหน่ายเพื่อการชดใช้หนี้ หากไม่เพียงพอก็จะมีผลต่อความสัมพันธ์ภายในครอบครัวทำให้เกิดความขัดแย้งและเกิดการทะเลาะเบาะแว้งเกิดขึ้นภายในครอบครัวและเป็นสาเหตุที่นำไปสู่ปัญหาการแยกกันอยู่และการหย่าร้างได้ มากไปกว่านั้นคนในครอบครัวมีโอกาสจะกลายเป็นเหยื่อทางอาชญากรรมของนักพนัน เช่น การถูกขโมยเงินหรือทรัพย์สินของคนในบ้าน ความรุนแรงที่เกิดขึ้นกับคนในครอบครัว และอาจจะรุนแรงถึงขั้นถูกนักพนันฆาตกรรมเพื่อชิงทรัพย์เพื่อนำไปชดใช้หนี้จากการพนัน

สำหรับผลกระทบทางเศรษฐกิจในแง่ของผู้ประกอบการพบว่า การพนันออนไลน์ใช้เงินลงทุนในการตั้งสัดส่วนไม่ถึง 1% ของเงินลงทุนในการตั้งบ่อนพนันดั้งเดิม ในขณะที่ผลตอบแทนจากการทำธุรกิจการพนันออนไลน์และการพนันแบบดั้งเดิมมีสัดส่วนไม่ต่างกันมากนัก ดังนั้นแรงดึงดูดจากนักลงทุนในการพนันออนไลน์จึงเป็นที่นิยมมากกว่า สำหรับต้นทุนค่าตอบแทนพนักงานในส่วนของการพนันออนไลน์จะลดลงเป็นอย่างมากเมื่อเทียบกับการพนันดั้งเดิมเพราะฉะนั้นจะส่งผลกระทบต่อความสามารถในการจัดเก็บภาษีของรัฐบาลที่มีแนวโน้มจะลดลง (วิษณุ วงศ์สินศิริกุล, 2554) ส่วนผลกระทบทางเศรษฐกิจที่มีต่อนักพนัน คือ การสูญเสียเงินและทรัพย์สินจำนวนมากจนนำไปสู่การล้มละลาย แต่การบ่อนการพนันออนไลน์ที่ถูกกฎหมายจะส่งผลกระทบต่อทางบวกให้กับรัฐบาล กล่าวคือทำให้รัฐบาลมีรายได้สูงขึ้นจากการธุรกิจท่องเที่ยว การจัดเก็บภาษีและธุรกิจอื่นๆที่เกี่ยวข้องแต่ต้นทุนที่รัฐบาลจะมีเพิ่มขึ้นคือต้นทุนโครงสร้างพื้นฐาน การควบคุมดูแล การป้องกัน และการเยียวยาคนติดการพนัน (วิทยากร เชียงกุล, 2563)

ในขณะที่เกิดผลกระทบเชิงลบต่อเศรษฐกิจของนักพนันออนไลน์ จากการที่นักพนันสามารถเข้าถึงการพนันได้ง่ายมากขึ้นจากการใช้โทรศัพท์มือถือแทนที่ใช้คอมพิวเตอร์ในอดีต (ณัฐกร วิทิตานนท์, 2562) ทำให้ความเสี่ยงที่จะสูญเสียเงินมีแนวโน้มที่จะสูงขึ้น ค่าใช้จ่ายของนักพนันมีแนวโน้มที่จะสูงขึ้นจากรูปแบบการเล่นพนันที่เปลี่ยนแปลงไปจากเดิมที่มีสื่อกลางเป็นเงิน ทำให้เกิดความตระหนักถึงจำนวนเงินที่จะต้องจ่ายในการเสียพนันน้อยลง กลายเป็นการสะสมหนี้ไปเรื่อย ๆ โดยไม่รู้ตัว (พันธรัตน์ ศรีสุวรรณ, 2560) ซึ่งจากการสำรวจของศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน (2558) ถึงลักษณะปัญหาจากการเล่นการพนันที่พบได้สะท้อนให้เห็นถึงปัญหาหนี้สินที่เกิดจากการเล่นพนัน มีผู้ที่เล่นเกินกว่าความสามารถของตนเองจนต้องยืมเงินผู้อื่นเพื่อนำมาเล่น (8.3%) บางคนเล่นพนันจนไม่เหลือเงินติดตัวสักบาท (2.3%) บ้างถึงกับต้องขายข้าวของหรือสิ่งมีค่าเพื่อนำเงินมาเล่นพนัน (1.1%)

ผลกระทบต่อสังคมในการพนันออนไลน์ พบว่ามีผลกระทบทางลบค่อนข้างสูงเนื่องจากการพนันออนไลน์เป็นการพนันที่รัฐสามารถควบคุมได้ยากทำให้กฎหมายที่ใช้ในการควบคุมกลุ่มคนที่มีข้อจำกัด เช่น กลุ่มเยาวชน กลุ่มนักพนันที่มีปัญหา เป็นต้น ในทางปฏิบัตินี้ไม่สามารถทำได้อย่างมีประสิทธิภาพมากนัก (วิษณุ วงศ์สินศิริกุล, 2554) และการพนันออนไลน์ยังเป็นช่องทางในการพักและหาทุนกลับไปเล่นสำหรับนักพนันบ่อนไฟ เนื่องจากนักพนันเห็นว่าการระบุงูคคลในการพนันออนไลน์ไม่เข้มข้นเท่ากับการพนันแบบดั้งเดิม (จันทรา ธนะวัฒน์วงศ์และคณะ, 2557) แต่หากคิดในทางกลับกันจะยิ่งเป็นการเพิ่มความเสี่ยงจากการเป็นหนี้ของนักพนันมากขึ้น นอกจากนั้น ยังทำให้เกิดปัญหาอาชญากรรมต่างๆ เช่น การแฮ็กข้อมูลส่วนตัวของนักพนันเพื่อนำมาใช้ขโมยเงินในบัญชีของผู้เล่นหรือนำไปใช้ธุรกรรมทางการเงินจากเจ้าของข้อมูล สามารถโกงคนเล่นในการพนันออนไลน์ได้มากขึ้น มีการขายโปรแกรมเถื่อนเพื่อโกงเว็บไซต์ และเป็นฐานในการฟอกเงินที่สำคัญโลก เป็นต้น (ณัฐกร วิทิตานนท์, 2562)

## 5.2 สรุปผลกระทบการพนันในภาพรวม

### 5.2.1 ผลกระทบต่อตนเองและครอบครัว

จากการสำรวจงานวิจัยส่วนใหญ่พบผลกระทบต่อตนเองและครอบครัว โดยในช่วงแรกของการเข้าร่วมการพนันจะพบว่า การพนันเป็นความสนุกสนาน สร้างความตื่นเต้นให้กับชีวิตของตนเอง ช่วยให้รู้สึกผ่อนคลายจากการทำงาน ทำให้มีโอกาสได้พบปะสังสรรค์มากขึ้น สามารถสร้างรายได้ให้กับตนเองได้ เกิดความภูมิใจต่อตนเองที่สามารถชนะพนันได้ (ธนากร คมกฤต, 2564) ได้เรียนรู้การละเล่นจนอาจก่อให้เกิดเป็นอาชีพได้ในอนาคต และช่วยให้เวลาว่างหมดไปได้อย่างรวดเร็ว แต่เมื่อเวลาผ่านไป อัตราการวางเดิมพันเริ่มสูงขึ้น จากความสนุกสนานเริ่มแปรเปลี่ยนเป็นความเครียด ความทุกข์ใจ ความไม่สบาย จนอาจจะทำให้สารเคมีในร่างกายเปลี่ยนแปลงไปทำให้เกิดเป็นโรคจิตเภทชนิดหนึ่ง คือ โรคติดการพนัน (Pathological Gambling) ซึ่งผลกระทบที่เกิดจากโรคติดการพนัน ทำให้นักพนันไม่สามารถควบคุมตัวเองที่จะหยุดการเข้าร่วมการพนันได้ ซึ่งความเครียดและความวิตกกังวลที่เกิดจากโรคติดการพนัน ทำให้นักพนันเกิดภาวะซึมเศร้าและอาจรุนแรงถึงขั้นฆ่าตัวตายได้

สำหรับภาวะทางสุขภาพกายพบว่า การติดการพนันอาจทำให้เกิดโรคที่เกี่ยวข้องกับหัวใจ ความดันโลหิตสูง น้ำหนักลด โรคที่เกี่ยวข้องระบบทางเดินอาหาร ข้ออักเสบ โรคตับแข็ง พฤติกรรมการนั่งอยู่กับที่เป็นเวลานาน ส่งผลให้นักพนันมีโอกาสน้ำหนักเกินมาตรฐาน มีความเสี่ยงจะมีตะตุมหรือ แอลกอฮอล์ และสารเสพติดต่างๆ และนักพนันที่เล่นในคาสิโนมีความเสี่ยงที่จะเป็นโรคที่เกี่ยวข้องกับปอดซึ่งเป็นผลจากการที่ได้รับควันบุหรี่เป็นจำนวนมากภายในคาสิโน และยังพบว่าในกลุ่มของผู้เข้าแข่งขันในการพนัน เช่น ทีมเรือ มักจะใช้สารกระตุ้นหรือสารเสพติดเพื่อให้ทีมของตนชนะผลการแข่งขัน

สำหรับผลกระทบต่อครอบครัว เริ่มจากบุคคลใกล้ชิดตัวของนักพนันจะได้รับรู้ถึงความเครียดของนักพนัน และทำให้ผู้ใกล้ชิดประสบกับภาวะเครียดตามมาด้วยเช่นกัน โดยสาเหตุหลักที่คนใกล้ชิดจะเครียดมาจากความรู้สึกโดดเดี่ยวจากการที่นักพนันไม่มีเวลาให้ และความรู้สึกโทษตัวเองที่ไม่สามารถปกป้องนักพนันจากการพนันได้ จึงนำไปสู่การทะเลาะเบาะแว้งกันของคนในครอบครัว นอกจากนี้แล้วหนี้สินเป็นอีกผลกระทบที่นำไปสู่การทะเลาะกับคนในครอบครัวด้วยเช่นกัน ซึ่งจะมีผลกระทบโดยตรงกับรายจ่ายภายในครัวเรือน ในบางครั้งครอบครัวต้องตัดสินใจจำหน่ายทรัพย์สินบางอย่างที่เป็นมรดกตกทอดของคนรุ่นหลังเพื่อชดใช้หนี้ที่เกิดขึ้น หรือในนักพนันบางคนอาจไม่สามารถรักษาความสัมพันธ์ของครอบครัวไว้ได้ หรือไม่ต้องการให้ครอบครัวต้องมารับผิดชอบต่อหนี้สินจึงนำไปสู่การหย่าร้างในที่สุด ในบางครอบครัวอาจจะได้รับผลกระทบจากการที่นักพนันในความรุนแรงในการชู้กรรโชกทรัพย์ หรืออาจรุนแรงถึงขั้นมีการฆาตกรรมกันเกิดขึ้นตามหน้าข่าวหนังสือพิมพ์ต่างๆ และการที่ครอบครัวมีกิจกรรมที่พากันไปเล่นพนันตามสถานที่ต่าง ๆ เป็นการปลูกฝังให้เด็กที่เป็นสมาชิกในครอบครัวกลายเป็นนักพนันหน้าใหม่ และอิทธิพลของคนรอบตัวของนักพนันมีผลต่อการตัดสินใจเลือกประเภทการพนัน เช่น จำนวนสมาชิกในครอบครัวมีผลต่อการเล่นสลากริงแ่งๆ หวยและหวยทุกประเภท ในขณะที่การมีกลุ่มเพื่อนจะทำให้เกิดความสนใจในการพนันประเภทการพนันฟุตบอล การพนันในบ่อน และการพนันกีฬาที่บ้าน (สมประวิณ มันประเสริฐ,2554)

### 5.2.2 ผลกระทบต่อเศรษฐกิจ

จากการสำรวจงานวิจัยส่วนใหญ่พบผลกระทบต่อเศรษฐกิจในระดับรัฐบาลกรณีที่ รัฐบาลอนุญาตให้การพนันถูกกฎหมาย ซึ่งจะทำให้เกิดผลกระทบทางบวก คือ รัฐบาลสามารถจัดเก็บรายได้เพิ่มจากการผูกขาดการพนันบางชนิด และสามารถจัดเก็บภาษีจากรูจการค้าการพนันและธุรกิจอื่นๆที่เกี่ยวข้อง เช่น ธุรกิจโรงแรม ธุรกิจสถานบันเทิง ธุรกิจการท่องเที่ยว เป็นต้น ทำให้รัฐมีรายได้มากขึ้นเพียงพอที่จะนำมาพัฒนาสาธารณูปโภคในพื้นที่ที่รัฐอนุญาตให้ทำธุรกิจการพนัน เช่น ถนน, ไฟฟ้า, ประปา เป็นต้น ส่งผลให้การคมนาคมในบริเวณนั้นสะดวกขึ้น และจะทำให้ นักลงทุนต่างชาติกล้าที่จะเข้ามาลงทุนในพื้นที่เหล่านั้นมากขึ้นแต่ในขณะเดียวกันรัฐบาลมีต้นทุนที่ต้องจ่ายเช่นกัน ต้นทุนโครงสร้างพื้นฐาน การควบคุมดูแล การป้องกัน และการเยียวยาคนติดการพนัน และทำให้ทำให้เงินตราต่างประเทศไหลเข้ามาในไทยมากขึ้นอย่างถูกกฎหมาย ทั้งนี้รัฐก็มีผลกระทบในทางลบเช่นกัน คือ รัฐอาจสูญเสียที่ดินทำกินของคนในประเทศไทยกับนักลงทุนชาวต่างชาติที่ต้องการเข้ามาลงทุนในธุรกิจการพนันในรูปแบบสัมปทานระยะยาว แต่ถ้าวรัฐยังมีนโยบายให้การพนันผิดกฎหมายก็อาจจะทำให้รัฐสูญเสียโอกาสที่จะได้รายได้จำนวนมากจากการที่นักพนันหลังไหลออกไปนอกประเทศเพื่อการเล่นพนัน



ในแง่ผู้ประกอบการและแรงงานพบว่าผลกระทบทางบวกที่เกิดขึ้นคือ ผู้ประกอบการในพื้นที่ที่ใกล้กับธุรกิจการพนันไม่ว่าจะเป็นพื้นที่ที่ถูกกฎหมายหรือผิดกฎหมายก็ตามจะมีรายได้เพิ่มขึ้นจากการขายสินค้าต่างๆที่เกี่ยวข้อง ผู้ประกอบการเกิดธุรกิจใหม่ที่เอื้ออำนวยต่อการเล่นพนัน เช่น ธุรกิจจัดทัวร์การพนัน การให้บริการรถตู้และรถทัวร์ผ่านข้ามแดน เป็นต้น และยังมีส่วนช่วยให้แรงงานถูกว่าจ้างให้มาทำงานในบริเวณที่เป็นธุรกิจการพนัน และธุรกิจที่เกี่ยวข้องเพิ่มมากขึ้นทำให้แรงงานบางส่วนที่มีภูมิภานาอยู่ในบริเวณนั้นได้มีงานทำไม่ต้องย้ายถิ่นที่อยู่ไปที่อื่น ดังนั้นจะส่งผลให้พื้นที่บริเวณนั้นมีสภาพเศรษฐกิจที่คึกคักมากขึ้น แนวโน้มของผู้ให้บริการแบบดั้งเดิมเริ่มเปลี่ยนแปลงมาให้บริการแบบออนไลน์เพราะลงทุนน้อยกว่าแต่ให้ผลตอบแทนที่ใกล้เคียงกับธุรกิจการพนันแบบดั้งเดิม นอกจากนั้นแล้ว ผู้ประกอบการยังสามารถหาผลกำไรจากการถือครองที่ดินในบริเวณธุรกิจการพนันเพราะราคาที่ดินบริเวณนั้นถีบตัวสูงขึ้นอย่างก้าวกระโดด แต่ในขณะเดียวกันผลกระทบทางลบที่เกิดขึ้นคือ อาจเกิดการแข่งขันที่ไม่เป็นธรรมระหว่างผู้ประกอบการที่ทำธุรกิจที่ถูกกฎหมายและนักพนันที่ใช้เงินที่ผิดกฎหมายมาลงทุนในธุรกิจที่ถูกกฎหมาย ผู้ประกอบการที่เกี่ยวข้องกับการเกษตรขาดแคลนแรงงานชาวไทยมากขึ้นจึงต้องอาศัยแรงงานต่างด้าวมาช่วย เนื่องจากแรงงานไทยส่วนใหญ่ผันตัวไปเป็นนักพนัน เพราะการเป็นนักพนันทำให้มีงานทำและมีโอกาสที่จะได้รับเงินรางวัลทุกวันซึ่งต่างจากงานเกษตรกรรมที่จะได้รับเงินตามหน้าฤดูกาลที่ไม่แน่นอน

สำหรับผลกระทบที่เกิดขึ้นกับตัวนักพนันในแง่ของเศรษฐกิจมักจะพบทั้งผลกระทบทางบวกและลบในเวลาเดียวกันกล่าวคือ นักพนันบางคนสามารถยึดเอาอาชีพนักพนันเป็นแหล่งรายได้หลักในการจุนเจือครอบครัวของตนเอง ในขณะที่นักพนันบางส่วนกลับเกิดหนี้สินจำนวนมาก ยิ่งในการพนันออนไลน์ยิ่งมีโอกาสที่จะเป็นหนี้ได้ง่ายขึ้นจากรูปแบบการวางเดิมพันที่ใช้วิธีการสะสมหนี้ไปเรื่อยๆ จึงทำให้นักพนันขาดความตระหนักในการเสียพนันทำให้นักพนันต้องหาเงินมาเพื่อใช้หนี้ที่เกิดขึ้นโดยการจำนำและจำหน่ายทรัพย์สินที่ตนเองมีทำให้สถานะเศรษฐกิจของตนเองเริ่มมีปัญหา จนถึงขั้นสิ้นเนื้อประดาตัวกลายเป็นคนเร่ร่อน ประเภทของการพนันที่ก่อให้เกิดหนี้สินมากที่สุด คือว่า การเล่นพนันหวยใต้ดิน เล่นพนันฟุตบอล และเล่นพนันในบ่อนการพนันล้วนก่อให้เกิดปัญหาหนี้สินทั้งสิ้น

### 5.2.3 ผลกระทบต่อสังคม

จากการสำรวจงานวิจัยส่วนใหญ่พบผลกระทบต่อสังคมในทางบวก พบว่า เกิดเครือข่ายใหม่ในชุมชนหรือระหว่างชุมชนที่มีการแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารต่างๆ และอาจจะทำให้เกิดการพึ่งพากันได้ภายในชุมชน นอกจากนั้นแล้วยังทำให้เกิดนวัตกรรมใหม่ๆในวงการเพิ่มขึ้นจากการแลกเปลี่ยนความรู้ต่างๆซึ่งกันและกัน กิจกรรมการพนันยังทำให้เกิดการจัดกิจกรรมที่กระตุ้นการท่องเที่ยวให้กับชุมชน เป็นการสืบสานประเพณีอันดีงามของชุมชน ส่วนผลกระทบทางลบต่อสังคมมีค่อนข้างมาก โดยเริ่มจากสถานที่ในการจัดกิจกรรมการพนันกลายเป็น

แหล่งรวมอบายมุข เช่น เป็นแหล่งรวมมิถุนาซีฟ เป็นแหล่งซื้อขายยาเสพติด เป็นแหล่งค้าประเวณี และเป็นแหล่งอาชญากรรมต่าง ๆ จากเล็ก เช่นการ ลัก ขโมย ชูกรรโชกทรัพย์ ไปจนถึงการฆาตกรรม หรือการเป็นแหล่งกบดานของอาชญากรข้ามชาติ เป็นแหล่งฟอกเงินขนาดใหญ่ของประเทศ

นอกจากนั้นแล้ว พื้นที่การพนันประเภทคาสีโนมักตั้งอยู่บริเวณเขตชายแดนจึงการเป็นพื้นที่พิเศษที่ถูกผ่อนปรนกฎระเบียบแล้ว ทำให้พื้นที่ดังกล่าวเป็นดินแดนแห่งการลักลอบ ไม่ว่าจะเป็นการลักลอบขนของสินค้าหนีภาษี ขนสินค้าประเภทสัตว์ป่าหรือสัตว์สงวน สินค้าผิดลิขสิทธิ์ต่างๆ รวมไปถึงการลักลอบเข้า-ออกประเทศ โดยจากงานวิจัยของศูนย์วิจัยการย้ายถิ่นแห่งเอเชีย(2561) พบว่า แรงงานข้ามชาติถือเป็นกลุ่มที่มีความเสี่ยงจะเป็นผู้กระทำผิดทางกฎหมาย และก่ออาชญากรรมได้ โดยเฉพาะกับคนรอบข้าง เช่น คนในครอบครัว คนในชุมชน และนายจ้าง พฤติกรรมของผู้เล่นการพนันที่เล่นจนติด และรายได้ที่ได้รับจากการทำงาน ไม่เพียงพอที่จะนำไปเล่นการพนัน ทำให้ต้องลักขโมยทรัพย์สินเงินทอง หรือชูกรรโชกทรัพย์เพื่อนำไปเล่นการพนัน และธุรกิจการพนันยังเป็นพื้นที่ที่รวมการทุจริต คอร์รัปชันต่าง ๆ เช่น การจ่ายส่วยให้กับเจ้าหน้าที่ตำรวจเพื่อการดำรงอยู่ของธุรกิจการพนัน การจ่ายสินบนให้กับเจ้าหน้าที่ที่เกี่ยวข้องเพื่อให้บ่อนได้รับอนุญาตจากฝ่ายปกครองได้เร็วขึ้น หรือการใช้อำนาจของนักการเมืองหรือที่เรียกว่า ระบบอุปถัมภ์ ในการเอื้อประโยชน์ต่อธุรกิจการพนันของตนเอง เป็นต้น

เมื่อเทคโนโลยีเข้ามาทำให้การพนันเริ่มขยับปรับตัวให้เข้าใกล้กลุ่มลูกค้าใหม่ๆมากขึ้น งานวิจัยหลายๆชิ้นมักพบว่า การพนันในปัจจุบันสามารถเข้าถึงได้ง่ายจากเทคโนโลยีผ่านปลายนิ้วอย่างเช่น โทรศัพท์มือถือ หรือเครื่องมือสื่อสารที่สามารถเข้าถึงอินเทอร์เน็ตได้ ทำให้เกิดนักพนันหน้าใหม่จำนวนมากในวงการนักพนันที่เป็นการพนันออนไลน์มากขึ้น ซึ่งมักจะตกเป็นเหยื่อของกลโกงต่างๆมากขึ้นไปด้วย กลโกงต่าง ๆ มักจะพบจากเซียนพนันนักพนัน ที่มีความรู้ความสามารถมากพอที่จะโกงการพนันนักพนันหน้าใหม่ได้เสมอ สังเกตได้จาก เซียนพนันหลายๆคนจะมีโอกาสชนะไฟมากกว่านักพนันหน้าใหม่ หรือในการพนันออนไลน์นักพนันหน้าใหม่มักจะประสบปัญหาถูกออาชญากรโกงผลการพนันในระบบ ทำการดูดข้อมูลส่วนตัว ชูกรรโชกทรัพย์จากข้อมูลส่วนตัวของผู้อื่น การปลอมแปลงข้อมูล ดูเงินออกจากบัญชีของผู้อื่น หรือแม้กระทั่งสร้างเว็บไซต์ปลอมขึ้นมาเพื่อดูดเงินจากนักพนัน ผลกระทบที่เกิดจากการพนันออนไลน์นอกจากที่ได้กล่าวมาข้างต้นแล้วนั้น ยังมีในแง่ของการควบคุมจากทางรัฐที่เป็นไปได้ยากเพราะกลไกทางทางอินเทอร์เน็ตที่กว้างไกลและครอบคลุมทั่วโลกทำให้การใช้เซิร์ฟเวอร์ในประเทศการพนันออนไลน์ถูกกฎหมาย มาเล่นยังที่ไทยที่ยังคงไม่มีกฎหมายที่ตรงตัวมากนัก จึงทำให้ผู้อำนาจยังมีสามารถควบคุม หรือดำเนินการลงโทษคนผิดได้อย่างมีประสิทธิภาพมากนัก

สำหรับผลกระทบต่อสังคมในด้านความเชื่อศาสนาและวัฒนธรรม สำหรับในการพนันจะพบว่าสิ่งศักดิ์สิทธิ์ การพาดหัวข่าวที่เกี่ยวข้องกับตัวเลขหรือสัตว์ที่เกิดมาผิดปกติ รวมไปถึงความเชื่อในโชคชะตาของตัวเองจะมี

อิทธิพลต่อการตัดสินใจในปริมาณการเล่นพนัน กล่าวคือ ถ้าเชื่อมากจะซื้อมากโดยหวังใจว่าจะได้ผลตอบแทนที่มากตามไปด้วย ในขณะที่ความเลื่อมใสในศาสนาอาจจะมีลดลงบ้างจากการพบเห็นพระสงฆ์ที่ความเกี่ยวข้องกับการพนันในฐานะนักพนันอีกด้วย

## 5.2.4 ผลกระทบกลุ่มเปราะบาง

### 5.2.4.1 ผลกระทบต่อเยาวชน

เยาวชนเป็นกลุ่มที่ยังคงต้องให้ความสนใจเป็นอย่างมากเพราะถูกชักจูงได้ง่าย และความสามารถในการยับยั้งชั่งใจยังมีน้อย แต่ในขณะที่เดียวจะมีแรงขับภายในตัวเองค่อนข้างสูง ทำให้มองได้ว่ากลุ่มเยาวชนถือเป็นกลุ่มที่มีความเสี่ยงมากสำหรับการเข้าร่วมการพนัน โดยเมื่อสำรวจผลกระทบในเยาวชนจะพบว่า เยาวชนมักจะถูกชักจูงให้เข้าวงการพนันจากการเห็นที่ตนเองถูกแวดล้อมด้วยครอบครัวที่เล่นการพนัน (ศุภชัยวิจิตรเพื่อการพัฒนาสังคมและธุรกิจ,2557) และจำนวนเพื่อนสนิทที่เข้าร่วมการพนันค่อนข้างมีอิทธิพลต่อการเข้าร่วมการพนันของเยาวชนด้วยเช่นกัน และในสถานการณ์ปัจจุบันการเข้าถึงแหล่งการพนันไม่ได้ยากเพราะสามารถเล่นผ่านระบบออนไลน์ได้ (ปีทมาภรณ์ สุขสมโส,2560) และจากงานวิจัยของคอลีฟ ต่วนบุละ(2017) ที่ทำการศึกษาพฤติกรรมของเยาวชนใน 3 จังหวัดชายแดนภาคใต้พบว่า การที่เยาวชนอยู่ในสังคมที่มีเหตุความรุนแรงตลอดเวลาจะมีผลต่อภาวะสุขภาพจิตของวัยรุ่น ทำให้วัยรุ่นส่วนใหญ่มีลักษณะ รักสันโดษ ชอบอยู่กับตัวเองเพราะรู้สึกไม่ปลอดภัย ชอบเล่นคนเดียวหรืออยู่ตามลำพังซึ่งทำให้โทรศัพท์มือถือกลายเป็นสังคมที่แท้จริงของเด็กกลุ่มดังกล่าว เมื่อได้ทดลองเล่นแล้วตอบโจทยจึงทำให้การพนันสามารถดึงดูดเด็กกลุ่มนี้มาเป็นลูกค้ารายใหม่ที่ก้าวเข้าสู่วงจรการพนันในที่สุด ซึ่งการพนันจะมีผลต่อเยาวชนในแง่ของการก่อให้เกิดหนี้ตั้งแต่วัยเด็ก และการติดอยู่กับที่ทำให้ทักษะในการใช้ชีวิตของเยาวชนน้อยลง (จันทร์ธา ธนะวัฒนาวาศและคณะ,2556)

สำหรับผลกระทบต่อสุขภาพของเด็กที่เข้าร่วมการพนัน จากงานวิจัยของ พงศกร เรืองเดชขจร (2556) พบว่า การพนันเป็นเกมที่สามารถทำลายสมองของเด็กและเยาวชนได้อย่างถาวรช่วงวัยรุ่นตอนต้น เพราะสมองส่วนหน้า (Prefrontal Cortex) ที่ใช้สำหรับกระบวนการตัดสินใจที่ใช้เหตุผลยังพัฒนาไม่เต็มที่ และถ้าหากวัยรุ่นหมกมุ่นกับการพนันมากเกินไปจะส่งผลให้เนื้อสมองในบริเวณนั้นหยุดการพัฒนา ประกอบกับการถูกกระตุ้นด้วยกิจกรรมการพนันจะยิ่งทำให้สารโดปามีนหลังมากกว่าปกติ ยิ่งทำให้วัยรุ่นเกิดความอยากเล่นมากขึ้นจนไม่สามารถถอนตัวได้ นำไปสู่การติดพนันในอายุยังน้อย และส่งผลต่อพฤติกรรมบางอย่างที่อาจติดตัวไปตลอด คือความสามารถในการอดทนรอจะต่ำกว่าปกติ และมักจะคิดว่าความสำเร็จได้ง่าย ทำให้เด็กจะไม่รู้จักกับความพยายาม (คอลีฟ ต่วนบุละ,2560) สำหรับผลกระทบทางเศรษฐกิจ พบว่าในเยาวชนมักจะมีต้นทุนไม่มากนักในการ

วางเดิมพัน แต่ความยับยั้งชั่งใจในเด็กที่มีค่อนข้างน้อยจะทำให้พวกเขาแสวงหาช่องทางที่ง่ายที่สุดในการได้เงินมาวางเดิมพันเพิ่มขึ้น เช่น การนำเงินที่ต้องใช้ในเรื่องที่ต้องจำเป็นมาใช้ก่อน (ค่าเทอม, ค่าใช้จ่ายรายเดือน เป็นต้น) การหยิบยืมจากผู้อื่น การกู้หนี้ยืมสินในระบบในอัตราดอกเบี้ย หรืออาจจะนำไปสู่การประกอบอาชญากรรมในรูปแบบต่าง ซึ่งจะไปสู่ผลกระทบทางด้านสังคม คือ เมื่อถึงจุดที่เด็กไม่สามารถหาเงินมาเล่นพนัน หรือขอใช้หนี้คืนได้ เด็กอาจจะตัดสินใจก่ออาชญากรรมจากขนาดเล็ก เช่น การลักขโมยเงินภายในครอบครัว และพัฒนาระดับความรุนแรงเพิ่มขึ้นไปเรื่อย ๆ จนถึงการวางแผนทำร้ายร่างกายผู้อื่นเพื่อประสงค์ต่อทรัพย์ หรือการฆาตกรรม นอกจากนั้นแล้วยังทำให้สังคมขาดกำลังความสามารถของคนรุ่นใหม่มากขึ้น เพราะได้สูญเสียคุณภาพจำนวนมากจากการที่เยาวชนติดการพนัน (พงศกร เรื่องเดชขจร,2556)

สำหรับผลกระทบด้านการศึกษา จะพบว่าเยาวชนที่ติดการพนันให้ความสนใจกับการเรียนลดลง และกลับชักชวนเพื่อนให้เข้าร่วมเครือข่ายการพนันที่ตนเองอยู่ เริ่มไม่สนใจกฎระเบียบของโรงเรียนและในท้ายที่สุด อาจจะกระทำการที่ละเมิดกฎโรงเรียนจนถึงขั้นต้องออกจากระบบการศึกษาเร็วกว่าที่ควร หรือถ้าหากเป็นเยาวชนที่กำลังทำงานก็จะส่งผลกระทบต่อประสิทธิภาพของงานที่เต็มทีซึ่งเป็นผลจากการที่ไม่สนใจทำงาน รวมไปถึงอาจมีพฤติกรรมหลอกลวงลูกค้า ไม่ซื่อสัตย์ต่อองค์กร หรือกระทำการที่ทุจริตต่อการเงินขององค์กรทำให้เยาวชนอาจจะตกงาน ซึ่งจะเป็นเหตุที่ทำให้เยาวชนหาเงินด้วยวิธีที่ผิดกฎหมายต่อไป

#### 5.2.4.2 ผลกระทบต่อผู้สูงอายุ

กลุ่มผู้สูงอายุต้องการให้เวลาว่างที่มีอยู่ในแต่ละวันสั้นลง การเข้าสังคมผ่านวงการการพนันจึงเป็นสิ่งที่ตอบโจทย์ในการใช้ชีวิตของผู้สูงอายุ ซึ่งในช่วงแรกผู้สูงอายุจะพบกับความสนุกสนานในการเล่นการพนัน แต่เมื่อเวลาผ่านไปอาจจะส่งผลกระทบต่อตนเองในเรื่องของความเครียดจากการเสียพนัน ความวิตกกังวลและรู้สึกกดดันที่จะโดนลูกหลานตำหนิ ทำให้พฤติกรรมของผู้สูงอายุจะเปลี่ยนแปลงไปฉับพลันกลายเป็น ไม่สนใจคนรอบข้าง ความรับผิดชอบภายในบ้านลดลง มักมีอาการมึนเฉื่อยเมื่อถูกตำหนิจากคนในบ้าน เป็นสาเหตุของการทะเลาะเบาะแว้งกับคนในครอบครัว (นงนุช แยมวงศ์,2562) ฐานะทางการเงินจะค่อย ๆ แย่ลงเรื่อย ๆ จากการเข้าร่วมการพนัน (สุภาวดี ขุนทองจันทร์, 2561) แต่หากสมาชิกในบ้านเข้าใจถึงความต้องการขั้นต้นของผู้สูงอายุที่ต้องการหากิจกรรมแก้เหงาก็อาจจะมึนมองที่ดีต่อการพนันออนไลน์ คือ ทำให้ผู้สูงอายุไม่ต้องเดินทาง ไม่ต้องพบผู้คนซึ่งมีผลต่อการวางเดิมพันที่สูงขึ้น (ประชาธิป กะทา,2563)

สำหรับผลกระทบต่อสุขภาพในผู้สูงอายุ ยังไม่พบผลกระทบที่รุนแรงทางด้านสุขภาพจากการเล่นพนันออนไลน์ในผู้สูงอายุ แต่จะพบอาการเครียดเล็กน้อยในวันที่เล่นพนันแล้วเสียเงินจำนวนมาก และพบว่าผู้สูงอายุ

จำนวนน้อยที่ประสบปัญหาเสียเงินมากแล้วเครียดรุนแรง แต่ภาวะเครียดรุนแรงในผู้สูงอายุ นั้น อาจต้องมีการเฝ้าระวังเพราะจะนำไปสู่อาการซึมเศร้าได้ (สุภาวดี ขุนทองจันทร์, 2561) และสำหรับผลกระทบต่อเศรษฐกิจและสังคม พบว่า ปัญหานี้สินจะเป็นปัญหาใหญ่ที่เกิดกับผู้สูงอายุ โดยที่กลุ่มผู้สูงอายุที่มีปัญหาติดการพนัน ถ้าหากผู้สูงอายุกู้เงินนอกระบบมาเพื่อใช้หนี้จะส่งผลกระทบต่อคุณภาพชีวิตของผู้สูงอายุที่มีแนวโน้มจะลดลงเช่นกัน (นงนุช แยมวงศ์, 2562) แต่ถ้าหากหนี้สินที่เกิดขึ้นนั้น ครอบครัวช่วยจัดการให้ก็จะส่งผลกระทบต่อความไว้นื้อเชื่อใจด้านการเงินจากคนในครอบครัว ส่งผลกระทบต่อความสัมพันธ์ของคนในครอบครัวและ ถ้าหากเป็นที่รับรู้โดยวงกว้างว่าผู้สูงอายุเป็นผู้ติดการพนันอาจทำให้ความน่าเชื่อถือ ความน่ายกย่องในสังคมลดลงตามไปด้วย ซึ่งจะทำให้ผู้สูงอายุรู้สึกถูกลดคุณค่าในตนเองลง และจะเหลือแค่สังคมในกลุ่มการพนันด้วยกัน แต่ในทางกลับกันผู้สูงอายุที่มีภาวะติดการพนันกลับกลายเป็นต้นแบบของเยาวชนภายในครอบครัว เพราะมีความเชื่อว่าการที่ผู้สูงอายุทำได้แสดงถึงความไม่มีพิษภัยในการกระทำเหล่านั้น โดยไม่ได้คำนึงถึงผลกระทบทางลบต่อสังคม

### 5.2.4.3 ผลกระทบต่อผู้มีปัญหาการพนัน

สำหรับกลุ่มผู้มีปัญหาการพนันจะเป็นกลุ่มที่มีระดับความยับยั้งชั่งใจในการเล่นพนันต่ำกว่าคนทั่วไป ดังนั้นคนกลุ่มนี้ควรได้รับการควบคุมดูแลและเฝ้าระวังอย่างใกล้ชิดเพื่อไม่ให้เกิดปัญหาที่รุนแรงเพิ่มขึ้นในอนาคต จากการสำรวจงานวิจัย พบผลกระทบที่เกิดกับผู้มีปัญหาการพนันในหลายมิติ โดยเมื่อพิจารณาผลกระทบที่เกิดกับตนเองและครอบครัวจะพบว่า ในแง่การรับรู้ของตนเองผู้มีปัญหาการพนันจะรู้สึกได้ทั้งทางบวกและทางลบ โดยผลกระทบทางบวกผู้มีปัญหาการพนันจะรู้สึกว่า ตนเองมีความมั่นใจ มีอำนาจ มีความสามารถในการเล่นพนันได้ดี แต่ในขณะเดียวกันจะรู้สึกถึงความอับอาย ไม่มีคุณค่าในตนเอง และรู้สึกผิดต่อการเล่นการพนันแต่พวกเขาจะไม่สามารถระงับความอยากเล่นการพนันของตนเองได้ (ชนากร คมกฤต, 2563) เป็นผลทำให้ผู้มีปัญหาการพนันจะขาดการพัฒนาตนเอง (พงศกร เรื่องเดชขจร, 2556) แนวคิดของผู้มีปัญหาการพนัน จะต้องการเงินเพื่อแค่ให้ได้เงินมาเล่นการพนันเท่านั้น ดังนั้น ผู้มีปัญหาการพนันจึงมีความพยายามที่จะหยิบยืมเงินจากผู้อื่น นำทรัพย์สินของตนไปจำหน่ายหรือจำหน่าย จนกระทั่งทรัพย์สินที่มีหมดไป ทำให้เกิดพฤติกรรมการโกหก หรือหลอกลวงเงินจากผู้อื่นมาเพื่อใช้ในการเล่นพนัน จนกระทั่งหมดความน่าเชื่อถือจากบุคคลอื่นรอบตัว นำไปสู่พฤติกรรมลักขโมย ปล้น หรือจี้ชิงทรัพย์ โดยความพยายามทั้งหมดที่มีตั้งอยู่บนความเชื่อที่ว่าการเล่นการพนันของตนเองจะสามารถหาเงินมาชดใช้สิ่งที่ทำลงไปได้ซึ่งเรียกพฤติกรรมเหล่านี้ว่า พฤติกรรมแบบไล่ติดตามเพื่อหาทางเอาคืน (Chasing Behaviors) (นงนุช แยมวงศ์และคณะ, 2563) ซึ่งพฤติกรรมดังกล่าวเป็นจุดที่ทำให้ลายความสัมพันธ์กับครอบครัว ซึ่งรวมไปถึงคนในครอบครัว ซึ่งถ้าหากมีภาวะทางอารมณ์และการใช้ยาเสพติดร่วมด้วยก็จะส่งผลให้เกิดความรุนแรงภายในครอบครัว และนำไปสู่ปัญหาการหย่าร้าง ทั้งนี้ปัญหาดังกล่าวอาจจะส่งผลต่อให้เยาวชนในครอบครัวเข้าสู่การพนันได้ง่ายขึ้นอีกด้วย

สำหรับผลกระทบทางสุขภาพ จากงานวิจัยของนงนุช แยม่วงค์และคณะ (2563) พบว่า ความรุนแรงในพฤติกรรมติดการพนันเป็นความผิดปกติทางจิตอย่างหนึ่งและมีระดับความรุนแรงคล้ายกันกับสารเสพติด ผู้มีปัญหการพนันจะไม่สามารถควบคุมแรงกระตุ้นที่เกิดจากการพนันได้ และทันทีที่ได้เล่นการพนันจะรู้สึกมีความสุขและรู้สึกถูกลดปล่อยเป็นผลจากการที่สมองมีการหลั่งสารโดปามีนจำนวนมาก ในขณะที่หลังสารซีโรโทนินที่มีผลต่อการยับยั้งซึ่งใจลดลง ทำให้ผู้มีปัญหการพนันมีความเสี่ยงสูงที่จะติดสารเสพติด รับประทานอาหารมากเกินไป เกิดอาการหุนหันพลันแล่น ย้ำคิดย้ำทำ มีความวิตกกังวลสูง และมีอารมณ์แปรปรวน ซึ่งเป็นผลจากสารเคมีในร่างกายไม่สมดุลนั่นเอง ผู้มีปัญหการพนันมีความเสี่ยงที่จะเกิดโรคทางจิตเวชตามมามากมาย เช่น โรคซึมเศร้า หรือฆ่าตัวตาย ในประเทศสหรัฐอเมริกา มีงานวิจัยในผู้ใหญ่ที่ติดการพนัน พบอัตราการพยายามฆ่าตัวตายสูงถึง 17 – 24% ส่วนใหญ่จะเกิดขึ้นทันทีหลังจากการเล่นสูญเสียเงินจำนวนมาก หากไม่มีการบำบัดอาจทำให้เกิดอาการผิดปกติทางด้านสุขภาพจิตแสดงออกแบบปกป้องตัวเองอย่างไม่ยอมรับความเป็นจริง (Defense Mechanism) ซึ่งเป็นปัญหาสุขภาพจิตอีกแบบหนึ่ง เช่น การหลีกเลี่ยงไม่สู้หน้าความจริง การสร้างแสดงออกการให้เหตุผลแก่ตัว การปฏิเสธ การทำให้เรื่องเล็กลงกว่าที่เป็นจริง นอกจากนี้พบว่าผู้ติดการพนันมีแนวโน้มเป็นโรคกลัวโรควิตกกังวลเกี่ยวกับความเจ็บป่วยทางกาย โรคบุคลิกภาพผิดปกติชนิดต่อต้านสังคม (พงศกร เรื่องเดชขจร,2556) สำหรับผลกระทบทางด้านร่างกาย หากผู้มีปัญหการพนันเป็นวัยรุ่นจะส่งผลต่อการมีภูมิคุ้มกันที่ไม่แข็งแรง การขาดการพักผ่อนที่ถูกต้องมีผลต่อระดับการหลั่งฮอร์โมนของการเจริญเติบโต (growth hormone) ทำให้ร่างกายได้รับการซ่อมแซมส่วนที่สึกหรอได้ไม่เต็มที่ การนั่งนาน เคลื่อนไหวน้อย รับประทานอาหารครั้งละหลายๆในเวลาสั้นๆ ประกอบกับความเครียดที่เกิดขึ้นพฤติกรรมเหล่านี้ก่อให้เกิดความตึงเครียดเรื้อรัง และเกิดโรคร้ายต่างๆ เช่น โรคอ้วน โรคเกี่ยวกับหัวใจหลอดเลือดหัวใจ โรคเกี่ยวกับระบบทางเดินอาหาร (วิทยากร เชียงกุล,2562)

สำหรับผลกระทบด้านเศรษฐกิจ จากงานวิจัยของนงนุช แยม่วงค์และคณะ (2564) พบว่าผู้มีปัญหการพนันจะไม่มีความสนใจในการประกอบอาชีพ และมีปัญหากับหนี้สินจำนวนมาก ทำให้เกิดการสูญเสียทรัพย์สินส่วนตัวของผู้มีปัญหการพนัน สูญเสียหน้าที่การงานของตนเอง จึงถึงขั้นล้มละลายในที่สุด แต่ถ้ามองในมุมเศรษฐกิจระดับประเทศกลับพบว่า ภาวะที่มีผู้มีปัญหการพนันกลับทำให้ธุรกิจการพนันมีรายได้สูงขึ้น มีอัตราการจ้างงานเพิ่มขึ้น ผลตอบแทนทางเศรษฐกิจดีขึ้น แต่ถ้าหากพิจารณาถึงต้นทุนที่เกิดขึ้นจากการควบคุม ดูแล และเยียวยาผู้มีปัญหการพนัน อาจจะเป็นการลงที่ไม่คุ้มเสีย นอกจากนั้นแล้วยังพบผลกระทบทางสังคมที่ตามมาคือ การเกิดอาชญากรรมต่าง ๆ เพื่อหาเงินไปใช้หนี้หรือเล่นการพนันต่อ จากการสำรวจขององค์กรช่วยบำบัด Gamblers Anonymous พบว่า คนที่สมัครเข้ามารับการบำบัดเยียวยาจากการพนัน 57% ยอมรับว่า เคยขโมยเพื่อหาเงินไปเล่นการพนัน ซึ่งอาจนำไปสู่ปัญหาทางกฎหมายตามมาและถูกดำเนินคดีมีความผิดตามกฎหมาย

(พงศกร เรืองเดชขจร,2556) และปัญหาสังคมต่อมาคือ การที่ผู้มีปัญหาการพนันมีปัญหาทางการเงินจนกลายเป็นคนเร่ร่อน (Homeless)

#### 5.2.4.4 สรุปผลกระทบในกลุ่มผู้เปราะบาง

กลุ่มเปราะบางที่ต้องให้ความสำคัญมากกว่ากลุ่มทั่วไปคือ กลุ่มผู้มีปัญหาการพนัน และกลุ่มเยาวชน ส่วนกลุ่มผู้สูงอายุนั้นผลกระทบที่เกิดขึ้นจะไม่รุนแรงมากนักและมักจะอยู่ในระดับที่ครอบครัวดูแลได้ ซึ่งเมื่อแยกเป็นรายหัวข้อจะพบว่า ผลกระทบที่มีต่อตนเองและครอบครัว ในกลุ่มเยาวชนมักจะถูกชักจูงจากคนที่แวดล้อม เช่น การพบเห็นการเล่นในครอบครัว หรือถูกชักชวนจากเพื่อนสนิท ในขณะที่กลุ่มผู้สูงอายุมักจะสมัครใจเข้ามาเล่นการพนันเองเพราะต้องการให้เวลาใน 1 วันสั้นลงไปอย่างมีความสุขและสนุกสนาน ส่วนนักผู้มีปัญหาการพนันเริ่มแรกในการเข้าร่วมอาจจะต้องการคลายเครียด หรือความสนุกสนาน หรืออาจต้องการหารายได้เพื่อเลี้ยงปากท้องตนเอง ซึ่งทั้ง 3 กลุ่มนี้มักจะมีปัญหาทะเลาะเบาะแว้งกับครอบครัวในเรื่องหนี้สิน สำหรับผลกระทบที่เกิดกับสุขภาพในกลุ่มผู้สูงอายุจะไม่ได้รับผลกระทบมากนัก มีแค่ความเครียดจากการสูญเสียเงินเท่านั้น แต่ในกลุ่มเยาวชนและผู้มีปัญหาการพนัน ที่จะไม่ได้อะไรเลยแต่พฤติกรรมภายนอกเพียงอย่างเดียว แต่จะมีเรื่องสารเคมีภายในร่างกายเข้ามาเกี่ยวข้องด้วย

ในส่วนของผู้ที่ติดการพนันจะส่งผลกระทบต่อพัฒนาสมองส่วนหน้าที่ไม่เต็มที่ ทำให้การวิเคราะห์ด้วยเหตุและผลจะมีปัญหาในระยะยาว อาจเกิดความผิดปกติของสารใส่สมองอย่างเช่นโดปามีนที่หลั่งออกมามากเกินไป นอกจากนั้นยังมีผลต่อการหลั่งฮอร์โมนเจริญเติบโตที่ไม่สามารถทำงานได้อย่างเต็มที่เพราะขาดการพักผ่อนที่เพียงพอ และสำหรับกลุ่มนักพนันที่มีปัญหา จะพบกับการหลั่งสารในสมองที่ไม่สมดุลระหว่างสารโดปามีนที่หลั่งมากเกินไปและสารซีโรโทนินที่หลั่งออกมาน้อยเกินไปทำให้เกิดความรู้สึกไม่สามารถควบคุมแรงกระตุ้นที่มีต่อการพนันได้ รู้สึกหุนหันพลันแล่น ย้ำคิดย้ำทำ และมีอาการใกล้เคียงกับการเสพติดยา ในแง่ทางสังคมสำหรับผู้สูงอายุจะถูกสังคมด้อยค่าในตัวเอง ทำให้สังคมของผู้สูงอายุจะเหลือแค่วงสังคมที่เล่นการพนันด้วยกันเท่านั้น ส่วนกลุ่มเยาวชนและผู้มีปัญหาการพนันจะให้ผลที่ใกล้เคียงกันคือ สูญเสียสมาธิให้การเรียน การทำงาน ทำให้ในท้ายที่สุดเกิดความล้มเหลวทางการศึกษาและการทำงาน แต่จุดที่แตกต่างกันระหว่างเยาวชนกับผู้ปัญหาการพนันคือ หากเป็นเยาวชนที่มีปัญหาการพนันจะผันตัวเป็นนักพนันเต็มตัวพร้อมกับการหารายได้จากช่องทางอบายมุขเสมือนเป็นจุดเริ่มต้นของการเป็นคนไม่ดีของสังคมแบบเต็มตัว ในขณะที่เป็นกลุ่มของผู้มีปัญหาการพนันในท้ายที่สุดหากไม่ได้รับการบำบัดรักษาหรือแก้ปัญหา กลุ่มคนเหล่านี้จะกลายเป็นคนล้มละลาย ไม่มีทรัพย์สินและกลายเป็นคนเร่ร่อนในที่สุด

### 5.3 ผลกระทบของการพนันออนไลน์ที่พบในวรรณกรรมต่างประเทศ

ในแง่ของการเปลี่ยนแปลงปริมาณผู้เล่นในตลาดต่างประเทศพบว่า ในช่วงแรกที่มีการถือกำเนิดการพนัน โดยภาพรวมจะลดลง รวมไปถึงจำนวนนักพนันก็หารายวัน และจำนวนเดิมพันก็หาที่ลดลงอย่างมากในช่วงวันที่ 10 มีนาคม ใน สหราชอาณาจักร แต่นักพนันกีฬาส่วนใหญ่ (>70%) เป็นผู้เล่นคาสิโนออนไลน์ก่อนเกิดโควิด-19 ด้วย ซึ่งจะเห็นได้ว่าอัตราการเล่นการพนันลดลงเล็กน้อย เนื่องจากมีการพนันออนไลน์ที่นักพนันส่วนใหญ่ได้ทำการลงทะเบียนไว้แล้วรองรับอยู่ ดังนั้นในหลายๆประเทศ เช่น สหราชอาณาจักรมีการเพิ่มขึ้นของการพนันออนไลน์ จาก 1.5% ในเดือนตุลาคม ค.ศ.2019 เป็น 2.3% ในเดือนพฤษภาคม ค.ศ.2020 ในสหรัฐอเมริกามีการเพิ่มขึ้นของการพนันออนไลน์ในเดือน เมษายน ค.ศ.2020 ถึง 31% เทียบกับการพนันออนไลน์ในปีก่อนหน้า และในประเทศแคนาดา พบว่า ในเดือนพฤษภาคม มีการปรับตัวเพิ่มขึ้น 24% เมื่อเทียบกับปีที่แล้ว หากสรุปโดยภาพรวมของการพนันออนไลน์ในแถบยุโรปและอเมริกาจะพบว่า มีการเพิ่มขึ้นอยู่ในช่วงระหว่าง 11-20 % การปรับตัวเพิ่มขึ้นนี้อาจทำให้ภาพรวมของการพนันในบางประเทศกลับเข้าสู่อัตราเดิม เช่น ประเทศออสเตรเลีย เป็นต้น (Hodgins และ Stevens, 2021)

สำหรับผลกระทบที่เกิดขึ้นต่อตนเองของการพนันออนไลน์ในช่วงการระบาดของโควิด-19 พบว่า ความเครียดของนักพนันเปลี่ยนไป จากเดิมที่ต้องการเล่นพนันเพื่อผ่อนคลายจากการทำงานกลายเป็นเครียดจากการที่ไม่มีงานทำ สังเกตได้จากปริมาณสายด่วนที่โทรไปขอคำปรึกษาเกี่ยวกับผู้มีปัญหาการพนันลดลงมาก แต่เป็นคำปรึกษาเรื่องอื่นที่เกี่ยวข้องกับสุขภาพจิต อันเนื่องมาจากความเครียด หรือความเบื่อหน่ายจากสถานการณ์โควิด-19 มีจำนวนมากขึ้น (Turner, 2020) ส่วนผู้มีปัญหาการพนันที่ได้เข้ารับการบำบัดในช่วงการระบาดโควิด-19 จะได้รับการติดตามและเฝ้าระวังมากขึ้นทำให้ผู้ที่เข้ารับการบำบัดสามารถกลับมาเป็นปกติหรือเกือบจะกลับมาเป็นปกติ แสดงถึงสัญญาณที่ดีสำหรับการบำบัดในช่วงถือกำเนิด (Donati, et al., 2020) ผลกระทบต่อครอบครัวพบว่า นักพนันมีแรงจูงใจที่จะลดหรือหยุดการเล่นพนันในช่วงสถานการณ์โควิด-19 เนื่องจากต้องการลดค่าใช้จ่ายในครัวเรือนและต้องการใช้ร่วมกันกับครอบครัวมากขึ้น ทั้งนี้ นักพนันบางส่วนรู้สึกไม่ต้องการเล่นการพนันต่อหน้าสมาชิกในครอบครัว และนักพนันอีกส่วนหนึ่งมองว่าการได้กักตัวอยู่ที่บ้านถือเป็นช่วงเวลา “คุณภาพ” จึงอยากที่จะใช้เวลาดังกล่าวกับครอบครัวให้มากขึ้น เช่น การตกแต่ง และปรับปรุงส่วนต่างของบ้าน เป็นต้น (Auer, Malischnig, & Griffiths, 2020)

ผลกระทบทางเศรษฐกิจพบว่า อุตสาหกรรมพนันบางรายทยอยปิดตัวด้วยเหตุของสถานะทางการเงิน (Ng Yuen & Bursby, 2020) แต่ไม่กระทบกับกลุ่มการพนันออนไลน์จากงานวิจัยพบว่า รายรับจากการพนันออนไลน์ยังคงได้เท่าเดิม (Håkansson\*, 2020c) และแนวโน้มของการเปลี่ยนมาเป็นจากการพนันดั้งเดิมมาเป็นการพนันออนไลน์ไม่ได้เพิ่มขึ้นมากนัก ส่วนใหญ่จะเป็นการสร้างบัญชีใหม่มากกว่า (Hodgins & Stevens, 2021)



มากไปกว่านั้น อุตสาหกรรมการพนันออนไลน์มีความซับซ้อนมากขึ้นในการใช้เทคโนโลยีเพื่อส่งเสริม ปกป้อง และขยายบริการของอุตสาหกรรมการพนันซึ่งเพิ่มความปลอดภัยอย่างยิ่งให้กับกลุ่มเปราะบาง (Griffiths, Reith, Wardle, & Mackie, 2020) สำหรับผลกระทบทางสังคมพบว่า ในต่างประเทศมีความพยายามที่จะปรับปรุงนโยบายต่างๆที่เกี่ยวข้องกับการพนันในช่วงระหว่างการระบาดของโควิด-19 ยกตัวอย่างเช่น ในรัฐบาลอินเดีย พบว่าการหยุดออก lotto ในช่วงระยะล็อกดาวน์ โควิด 19 มีผลทำให้นักพนันมีความสนใจน้อยลง ดังนั้นการพิจารณาวันหยุดในการออกลอตเตอรี่ อาจเป็นมาตรการที่ดีที่จะช่วยให้นักพนันดีขึ้น ซึ่งจะเป็นประโยชน์ต่อตัวนักพนันและครอบครัว (George, 2020) หรือในสหราชอาณาจักรมีการปรับปรุงพระราชบัญญัติที่เกี่ยวข้องกับการพนันโดยมีเนื้อหาว่า จะมีการควบคุมที่เข้มข้นขึ้น และมีการจัดตั้งองค์กรที่ช่วยให้ความรู้แก่ เด็ก วัยรุ่น และผู้ปกครอง เพื่อสร้างนักพนันที่มีความรับผิดชอบต่อสังคมเพิ่มขึ้น (Schalkwyk, Hawkins, และ Petticrew, 2022) มีข้อจำกัดในการโฆษณาการพนันในประเทศสเปน มีขีดจำกัดในการฝากเงินประเทศเบลเยียม สำหรับประเทศลัตเวียมีการออกข้อห้ามทั้งหมดที่เกี่ยวกับการพนัน และในประเทศสวีเดน รัฐบาลได้นำกฎหมายที่จำกัดเงินฝากในคาสิโนออนไลน์และการจำกัดเวลาที่ใช้ในการเล่นเกมน (Lindner, Forsström, Jonsson, Berman, & Carlbring, 2020) มาใช้

#### 5.4 ต้นทุนผลกระทบทางสังคม

ผลกระทบที่เกิดขึ้นจากการพนัน เช่น การเกิดอาชญากรรม ปัญหาการว่างงาน อัตราการฆ่าตัวตายที่เป็นผลจากการพนัน สิ่งเหล่านี้มักมีมูลค่าที่สังคมเสียสูญเสียไปโดยนักพนันไม่ได้เป็นผู้รับผิดชอบต่อทรัพยากรส่วนนั้น โดยตรงซึ่งจากการศึกษาพบว่า มีงานวิจัยเชิงปริมาณในการประเมินผลกระทบทางเศรษฐกิจและสังคมของการพนันในประเทศอังกฤษบางส่วนที่อาจประเมินเป็นมูลค่าทางการเงินได้ เช่น ผลกระทบทางการเงิน สุขภาพ การจ้างงานและการศึกษา และอาชญากรรม โดยผลการศึกษาชี้ว่า ต้นทุนส่วนเพิ่ม (Excess Direct Financial Cost) ต่อรัฐบาลของการพนันแบบมีปัญหา คิดเป็นประมาณ 412.9 ล้านปอนด์ต่อปี โดยมีประมาณการต้นทุนต่อสังคมอยู่ระหว่าง 635-1,355.5 ล้านปอนด์ ทำให้ผลกระทบรวมทั้งสิ้นประมาณ 1.05-1.77 พันล้านปอนด์

การคำนวณผลกระทบข้างต้นได้ใช้การคัดกรอง (Problem Gambling Severity Index (PGSI)) ของ HSE โดยพบว่ากลุ่มผู้ที่ได้รับผลกระทบจากการพนัน ซึ่งจำแนกเป็นระดับต่ำหรือระดับกลาง (low-risk and moderate-risk or both often referred as at-risk) และผู้เล่นพนันแบบมีปัญหา (Problem Gamblers) รวมแล้วจำนวน 1.76 ล้านคน ซึ่งรวมถึงผู้เล่นพนันแบบปัญหาจำนวน 168,000 คน สำหรับการวิเคราะห์ผลกระทบต่อการฆ่าตัวตายใช้ Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders (ฉบับที่ 4) ซึ่งเป็นเครื่องมืออีกประเภทเพื่อประเมินการพฤติกรรมกรรมการพนันแบบมีปัญหา

เนื่องจากงานวิจัยดังกล่าวยังไม่ครอบคลุมถึงผลกระทบบางส่วนที่ยังประเมินผลกระทบไม่ได้หรือประเมินได้เพียงบางส่วน เช่น อาชญากรรม การศึกษา วัฒนธรรม ความสัมพันธ์ และครอบครัว ทำให้การตัวเลขผลกระทบทางเศรษฐกิจโดยตรงต่อรัฐบาลจำนวน 412.9 ล้านบาทต่อปี และผลกระทบต่อสังคมอยู่ระหว่าง 635 ถึง 1,355.5 ล้านบาทต่อปี เป็นเพียงการประเมินผลกระทบขั้นต่ำของปัญหาการพนัน โดยสรุปต้นทุนส่วนเพิ่ม (Excess Cost) ของการพนันตามรายการดังนี้

ตารางที่ 5.1 การประเมินผลกระทบ ต้นทุน และต้นทุนส่วนเพิ่ม (Excess Cost) ของการพนัน

ประเภทของผลกระทบ	รายละเอียด	กลุ่มประชากร	ผลกระทบต่อรัฐ (ล้านบาท)	ผลกระทบต่อสังคม (ล้านบาท)	รวมต้นทุนทั้งหมด
การเงิน	การไร้บ้าน	ผู้ใหญ่	49.0	N/A	49.0
สุขภาพ	การฆ่าตัวตาย	ผู้ใหญ่	N/A	241.1-961.7	241.1-961.7
สุขภาพ	ภาวะซึมเศร้า	ผู้ใหญ่	114.2	393.8	508.0
สุขภาพ	การติดแอลกอฮอล์	ผู้ใหญ่	3.5	N/A	3.5
สุขภาพ	การเสพติด	17-24 ปี	1.8	N/A	1.8
รวม			119.5	635.0-1,355.5	754.4-1,475.0
อาชีพและการศึกษา	สวัสดิการการว่างงาน	ผู้ใหญ่	77.0	N/A	77.0
อาชญากรรม	การจำคุก	ผู้ใหญ่	167.3	N/A	167.3
รวม Excess Cost			412.9	635.0-1,355.5	1,047.8-1,768.4

ที่มา: สำนักงานเพื่อการปรับปรุงและความไม่เสมอภาคทางสุขภาพ สหราชอาณาจักร

หมายเหตุ: N/A หมายถึง ไม่มีการประเมินต้นทุน

## 5.5 สรุปผลกระทบในการพนันออนไลน์ในวรรณกรรมไทย ช่วงปีค.ศ.2011-2021 และวรรณกรรมต่างประเทศ ช่วงปีค.ศ. 2019-2021

เมื่อประชากรส่วนใหญ่ในประเทศสามารถเข้าถึงโทรศัพท์มือถือ หรือเครื่องมือสื่อสารที่เข้าถึงอินเทอร์เน็ต ก็ยิ่งทำให้การพนันออนไลน์ยิ่งเริ่มแพร่หลายมากขึ้นเรื่อย ๆ ซึ่งรูปแบบการพนันประเภทนี้มีความน่ากังวลเป็นอย่างมากในเรื่องของการควบคุมโดยกฎระเบียบ ในทางปฏิบัติจริงเรากลับพบว่าการพนันออนไลน์ไม่ได้ถูกควบคุมอย่างมีประสิทธิภาพมากนัก อาจจะเป็นเพราะมาตรการที่ควบคุมอาจยังไม่สามารถครอบคลุมรูปแบบขงการพนันออนไลน์ได้ ซึ่งเมื่อสถานการณ์ของโลกเกิดภาวะล็อกดาวน์ขึ้น สถานการณ์กันพนันแบบดั้งเดิมจำเป็นต้องหยุด

ธุรกิจลง แต่มีธุรกิจการพนันออนไลน์เท่านั้นที่สามารถคงอยู่ได้ ผู้วิจัยจึงได้ทำการสำรวจผลกระทบที่เกิดขึ้นในช่วงก่อนและระหว่างในช่วงการระบาดของโควิด-19 ซึ่งสามารถสรุปผลได้ดังตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 5.2 สรุปผลกระทบที่เปลี่ยนแปลงไปในช่วงการระบาดของโควิด-19

ผลกระทบ	วรรณกรรมไทย (2011 -2021)		วรรณกรรมต่างประเทศช่วงโควิด-19 ระบาด (2019-2021)	
	ผลกระทบเชิงบวก	ผลกระทบเชิงลบ	ผลกระทบเชิงบวก	ผลกระทบเชิงลบ
ตนเอง	-	ใช้การพนันเป็นพื้นที่สำหรับคลายเครียด	ใช้การโทรปรึกษาสายด่วนเป็นพื้นที่สำหรับคลายเครียด	-
	-	เกิดภาวะเครียดจากการเล่นพนันจนนำไปสู่โรคติดการพนัน ภาวะวิตกกังวล และโรคซึมเศร้า	กลุ่มผู้มีปัญหาการพนันมีแนวโน้มว่าจะหายเป็นปกติมากขึ้นจากการติดตามอาการอย่างใกล้ชิด	-
ครอบครัว	-	เล่นพนันจนเกิดหนี้	ลดภาระค่าใช้จ่ายลงโดยตัดส่วนที่เป็นการพนันออกทำให้แนวโน้มการเล่นพนันลดลง	-
	-	ไม่มีเวลาให้กับครอบครัว	ลดความถี่ในการเล่นพนันเพราะต้องการใช้เวลาอยู่กับครอบครัวมากขึ้นและอยากเป็นตัวอย่างที่ดีให้กับครอบครัว	-
เศรษฐกิจ	มีผลตอบแทนมากขึ้นจากการเปลี่ยนจากการพนันดั้งเดิมมาเป็นการพนันออนไลน์	-	รายรับจากการพนันออนไลน์ยังคงได้เท่าเดิม และแนวโน้มของการเปลี่ยนมาเป็นจากการพนันดั้งเดิมมาเป็นการพนันออนไลน์ไม่ได้เพิ่มขึ้นมากนัก	
สังคม	-	จากการที่การพนันออนไลน์มีการจ้างงานที่ลดลงส่งผลให้รัฐจัดเก็บภาษีลดลง	ไม่ได้กล่าวถึงรายได้ของรัฐ	

ผลกระทบ	วรรณกรรมไทย (2011 -2021)		วรรณกรรมต่างประเทศช่วงโควิด-19 ระบาด (2019-2021)	
	ผลกระทบเชิงบวก	ผลกระทบเชิงลบ	ผลกระทบเชิงบวก	ผลกระทบเชิงลบ
สังคม	-	รัฐสามารถควบคุมการพนันออนไลน์ได้ยากทำให้กฎที่ใช้ในการควบคุมกลุ่มเปราะบางไม่สามารถทำได้อย่างมีประสิทธิภาพมากนัก	หน่วยงานรัฐมีความพยายามที่จะปรับปรุงนโยบายต่างๆที่เกี่ยวข้องกับการพนันในช่วงระหว่างการระบาดของโควิด-19	

ที่มา: คณะผู้วิจัย

จากตารางสรุปได้ว่า ผลกระทบที่เกิดขึ้นในช่วงก่อนโควิด-19 และช่วงการระบาดของโควิด-19 มีความสอดคล้องกัน โดยผลกระทบต่อตนเองที่เกิดขึ้นในการพนันออนไลน์ส่วนใหญ่ คือ ความเครียดแต่สาเหตุของความเครียดในช่วงก่อนโควิดและหลังโควิดแตกต่างกัน โดยสถานการณ์ก่อนโควิดผู้คนส่วนใหญ่จะเข้าร่วมการพนันเพื่อผ่อนคลายความเครียดจากการทำงาน แต่ในช่วงการระบาดของโควิด-19 ผู้คนส่วนใหญ่เลือกที่จะพึ่งการปรึกษาสายด่วนเพื่อคลายเครียดมากขึ้น และผู้ว่าผู้มีปัญหาการพนันมีแนวโน้มที่จะกลับมาเป็นปกติได้มากขึ้นเมื่อเทียบกับช่วงเวลาปกติ ในขณะที่ผลกระทบต่อครอบครัวพบว่า ในช่วงการระบาดของโควิด-19 ผู้คนจะหันมาให้ความสนใจกับการอยู่ร่วมกันเป็นครอบครัวมากกว่าการหันไปพึ่งความสนุกสนานของการพนัน สิ่งที่น่าสังเกตคือในช่วงการระบาดของโควิด-19 ผู้คนส่วนใหญ่จะมองเห็นตนเองและครอบครัวมากขึ้น โดยเลือกวิธีการใช้ชีวิตที่เป็นผลกระทบเชิงบวกต่อตนเองและครอบครัวมากกว่าในช่วงเวลาปกติ และสำหรับผลกระทบทางเศรษฐกิจ ไม่ได้มีผลกระทบอะไรที่รุนแรงมากนัก ซึ่งสะท้อนให้เห็นว่าธุรกิจยังคงดำเนินการได้เกือบเป็นปกติแม้ว่าสถานการณ์จะอยู่ในช่วงล็อกดาวน์ก็ตาม ส่วนผลกระทบทางสังคม จะเห็นได้ว่ารัฐมีความพยายามที่จะควบคุมสถานการณ์การพนันออนไลน์มากขึ้นในช่วงการระบาดของโควิด-19 แต่ในขณะเดียวกันธุรกิจการพนันออนไลน์ก็ไม่ได้นิ่งนอนใจ ยังคงพัฒนาวิวัฒนาการของรัฐต่อไป

### บรรณานุกรมของการทบทวนวรรณกรรมการพนันด้านผลกระทบ

- Anders Håkansson\*. (2020c). Effects on gambling activity from coronavirus disease 2019-an. *Front. Psychiatry* 11, 611939.
- Anders Håkansson, และ Carolina Widinghoff. (2019). Television gambling advertisements: Extent and content of gambling advertisements with a focus on potential high-risk commercial messages. *Addictive Behaviors Reports Vol 9*, 100182.
- Black, N., Swanton, T. B., Burgess, M. T., Gainsbury , S. M., & Blaszczynski, A. (2021). The impact of the COVID-19 shutdown on gambling in Australia Preliminary results from Wave 1 cross-sectional survey. *Journal of Gambling Studies*, 468-476.
- David C. Hodgins, และ Rhys M.G. Stevens. (2021). The impact of COVID-19 on gambling and gambling. *www.co-psychiatry.com*, 333-343.
- Fabio Frisone, Angela Alibrandi, และ Salvatore Settineri. (2020). Problem gambling during Covid-19. *Mediterranean Journal*.
- GrandViewResearch. (2022). Online Gambling Market Size, Share & Trends Analysis Report By Type, By Device, By Region And Segment Forecasts, 2023 - 2030. *Online Gambling Market Size Global Report*, 112.
- Griffiths, S. M., Reith, G., Wardle, H., & Mackie, P. (2020). Pandemics and epidemics: public health and gambling harms. *Public Health Vol.184*, 1-2.
- J.P.Morgan. (2022). *Opportunities in the metaverse How businesses can explore the metaverse and navigate the hype vs. reality*. เข้าถึงได้จาก [jpmorgan.com/onyx](https://www.jpmorgan.com/onyx):  
<https://www.jpmorgan.com/content/dam/jpm/treasury-services/documents/opportunities-in-the-metaverse.pdf>

- K R Barton, Y Yazdani, Nadina Ayer, Sai Kalvapalle, S Brown, J Stapleton, . . . Kevin A Harrigan. (2017). The Effect of Losses Disguised as Wins and Near Misses in Electronic Gaming Machines: A Systematic Review. *J Gambl Stud* 33, 1241-1260.
- K.C.WintersT.ChungR.StinchfieldJ.D.KasselM.Conrad. (2012). Addictions and Adolescence. *Encyclopedia of Human Behavior (Second Edition)*, 9-21.
- Lindner, P., Forsström, D., Jonsson, J., Berman, A. H., & Carlbring, P. (2020). Transitioning Between Online Gambling Modalities and Decrease in Total Gambling Activity, but No Indication of Increase in Problematic Online Gambling Intensity During the First Phase of the COVID-19 Outbreak in Sweden: A Time Series Forecast Study. *Front. Public*, 554542.
- Lopez-Gonzalez(1), H., Estévez, A., & Griffiths, M. D. (2017). Marketing and Advertising Online Sports Betting: A Problem Gambling Perspective. *Journal of Sport and Social Issues vol 41(3)*, 1-17.
- Maria Anna Donati, Silvia Cabrini, Daniela Capitanucci, Caterina Primi , Roberta Smaniotto, Maurizio Avanzi, . . . Alessandra Roaro. (2020). Being a Gambler during the COVID-19 Pandemic: A Study with Italian Patients and the Effects of Reduced Exposition. *International Journal of Environmental Research and public health*.
- May C I van Schalkwyk, Benjamin Hawkins, และ Mark Petticrew. (2022). The politics and fantasy of the gambling education discourse: An analysis of gambling industry-funded youth education programmes in the United Kingdom. *SSM Popul Health*, 18:101122.
- May C.I. van Schalkwyk, Benjamin Hawkins, และ Mark Petticrew. (2022). The politics and fantasy of the gambling education discourse: An analysis of. *SSM - Population Health*, 101122.
- Michael Auer, Doris Malischnig, และ Mark D. Griffiths. (2020). Gambling Before and During the COVID-19. *International Journal of Mental Health and Addiction*.

Nerilee Hing, Kerry Sproston, Kate Brook, และ Richard Brading. (2017). The Structural Features of Sports and Race Betting Inducements: Issues for Harm Minimisation and Consumer Protection. *J Gambl Stud*, 685-704.

Nicole Ng Yuen, และ Richard Bursby. (2020). Are all bets off? the reopening of casinos, Bingo halls, and Other gambling establishment in post-lockdown UK. *Gaming Law Rev.* 24, 559-562.

Nigel E Turner. (2020). COVID-19 and Gambling in Ontario. *Journal of Gambling Issues* , Volume 44.

Philip W.S. Newall, Crawford Moodie, Gerda Reith, Martine Stead, Nathan Critchlow, Amber Morgan, และ Fiona Dobbie. (2019). Gambling marketing from 2014 to 2018: A literature review. *Current Addiction Reports*, 49-56.

Sally Gainsbury. (2012). *Internet Gambling: Current Research Findings and Implications*. New York: Springer New York.

Sally Melissa Gainsbury, และ Alex Blaszczyński. (2017). How Blockchain And Cryptocurrency Technology Could Revolutionize Online Gambling. *Gaming Law Review*, 482-492.

Sanju George. (2020). “Holidays” in people who are addicted to lotteries: A window of treatment opportunity provided by the COVID-19 lockdown. *Indian J Soc Psychiatry*.

Stuart Gordon Spicer, Laura Louise Nicklin, Maria Uther, Joanne Lloyd, Helen Lloyd, และ James Close. (2022). Loot boxes, problem gambling and problem video gaming: A systematic review and meta-synthesis. *New Media & Society* 24(4), 1001-1022.

Stylianios Mystakidis. (2022). Metaverse. *Encyclopedia*, 486-497.

Technavio. (2022). *Online Gambling Market in US Growth, Size, Trends, Analysis Report by Type, Application, Region and Segment Forecast 2022-2026*. Illinois: Technavio.

The BBC. (15 May 2020). *William Hill punters bet on table tennis in sports lull*. เข้าถึงได้จาก BBC News Services: <https://www.bbc.com/news/business-52673723>

เรวัต สิงห์เรือง. (2555). วิถีไก่ชนสู่การพนันในสังคมไทย: กรณีศึกษาชุมชนภาคตะวันออกเฉียงเหนือ. 1-177.

แม่นาวาด กุญชร ณ อยุธยา. (2555). วิถีชีวิตไก่ชนสู่การพนันชนไก่. 1-101.

กนกวรรณ มะโนรมย์, และ วชิรี ศรีคำ. (2556). เครือข่ายและองค์กรทางสังคมของคาสีโนข้ามแดนระหว่างไทยและกัมพูชาในพื้นที่อีสานล่างและนัยเชิงนโยบาย. 1-63.

กนกวรรณ มะโนรมย์, ปิ่นวดี ศรีสุพรรณ, และ วชิรี ศรีคำ. (2562). โครงการนำร่องการพัฒนาสื่อการละครถกแถลงเชิงสร้างสรรค์เพื่อรณรงค์และป้องกันปัญหาการพนันในเยาวชนและชุมชนในภาคอีสาน. 1-125.

กนกวรรณ มะโนรมย์, ปิ่นวดี ศรีสุพรรณ, จันทรา ธนะวัฒนาวงศ์, ธวัช มณีผ่อง, และ ปิยะนุช สิงห์แก้ว. (2564). การพนันในอีสาน: มองผ่านบริบทวัฒนธรรมความเชื่อและวัฒนธรรมการเมือง. 1-35.

คอลัฟ ต่วนบุละ, มาหะมะดารี แวโนะ, และ มูฮำหมัดราฟิร มะเก็ง. (2560). แรงสนับสนุนทางสังคม: กลไกป้องกันปัญหาการพนันของเยาวชนในพื้นที่สามจังหวัดชายแดนภาคใต้. 1-119.

จันทรา ธนะวัฒนาวงศ์, กิ่งกาญจน์ สำนวนเย็น, ปิยะมาศ ทัทมมงคล, เพียงกมล มานะรัตน์, ศิระศักดิ์ คชสวัสดิ์, และ คำปิ่น อักษร. (2557). การพนันที่สัมพันธ์กับวิถีชีวิต กรณีศึกษาบ่อนไฟ พนันฟุตบอลเว็บไซต์ และ ไฮโล จังหวัดอุบลราชธานี และอำนาจเจริญ. 1-106.

ชัยณรงค์ เครือนวน, และ พิมพ์ประไพ สนิทวงศ์ ณ อยุธยา. (2564). โครงสร้างและผู้กระทำการที่มีผลต่อการขยายตัวของธุรกิจพนันฟุตบอลออนไลน์. 1-160.

ชัยยนต์ ประดิษฐ์ศิลป์, นักรบ เกียรอำ, วงธรรม สรณะ, ชวงค์ อุมาลี, และ จุตินันท์ ขวัญเนตร. (2556). เครือข่ายชั้นนำทางเศรษฐกิจการเมืองและผลกระทบของบ่อนคาสีโนตามชายแดนไทย-กัมพูชา ในเขตจังหวัดภาคตะวันออกเฉียงเหนือ. 1-171.

ณัฐกร วิทิตานนท์. (2557). ผลกระทบจากสถานการณ์การพนันตามแนวชายแดน: กรณีคิงส์โรมันคาสีโน เขตเศรษฐกิจพิเศษสามเหลี่ยมทองคำ สาธารณรัฐประชาธิปไตยประชาชนลาว. 1-129.



- ณัฐกร วิทิตานนท์. (2562). การศึกษาทบทวนองค์ความรู้และสังเคราะห์งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับคาสิโนออนไลน์. 1-128.
- ทิพวัลย์ รามรงค์. (2560). โครงการวิจัยเพื่อสนับสนุนการพัฒนาต้นแบบระบบการให้คำปรึกษาชุมชนเพื่อลดปัญหาการพนัน (ทวย). 1-126.
- ธนากร คมกฤส. (2563). การศึกษารูปแบบบริการให้คำปรึกษาผู้ประสบปัญหาจากการพนันโดยองค์กรพัฒนาเอกชน. 1-103.
- ธนิต โตอดิเทพย์. (2560). การพนันฟุตบอลในชีวิตประจำวันของสังคมอุตสาหกรรมแห่งหนึ่งในภาคตะวันออกเฉียง. 1-102.
- นงนุช แยมวงศ์. (2562). ผู้สูงอายุกับปัญหาติดการพนัน: ปัจจัยเสี่ยง คุณภาพชีวิต และผลกระทบทางสังคม. 1-88.
- นพนันท์ วรรณเทพสกุล. (2554). เศรษฐกิจทวยใต้ดิน มุมมองการเปลี่ยนแปลงโครงสร้างเศรษฐกิจสังคมไทยผ่านธุรกิจการพนัน. 1-38.
- บุญยีน วงศ์สงวน, และ สาคร สงมา. (2555). สถานการณ์ พฤติกรรมและผลกระทบการพนันในประเทศไทย กรณีศึกษาการพนันชนไก่ ภาคเหนือตอนล่าง. 1-58.
- ประชาธิป กะทา. (2563). การศึกษาลักษณะและพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์บนแอปพลิเคชันโทรศัพท์มือถือในกลุ่มผู้สูงอายุ. 1-65.
- ปัทมาภรณ์ สุขสมโสด. (2560). การศึกษาพฤติกรรมและผลกระทบการใช้สื่อออนไลน์ต่อการเล่นพนันของเยาวชนในเขตจังหวัดพระนครศรีอยุธยา. 1-99.
- ปิ่นวดี ศรีสุพรรณ, และ สุรสุม กฤษณะจุฑะ. (2556). กระบวนการกลายเป็นนักพนันข้ามแดน กรณีศึกษา คนทัวร์ที่คาสิโนสะพานเวกัส. 1-78.
- พงศกร เรืองเดชขจร. (2556). มาตรการคุมครองเด็กตามพระราชบัญญัติการพนัน พ.ศ. 2478. 1-129.
- พันธรัตน์ ศรีสุวรรณ. (2560). มาตรการและกลไกในการควบคุมการพนันออนไลน์ของต่างประเทศและแนวทางในการสร้างกลไกในการควบคุมการพนันออนไลน์ของประเทศไทย. 1-162.

- พินิจ ลาภธนานนท์, รัตนา จารุเบญจ, อังคณา ชินเดช, และ นเรนทร์ ตุนทกิจ. (2554). การศึกษาสถานการณ์พฤติกรรม และผลกระทบการพนันในประเทศไทย. 1-130.
- รงค์ บุญสวยขวัญ. (2555). เศรษฐกิจการเมืองการพนัน (กีฬา) วัยชนภาคใต้. 1-74.
- รัตพงษ์ สอนสุภาพ. (2555). บ่อนพนันตามแนวชายแดน ผลกระทบและแนวทางการจัดการ. 1-79.
- รัตพงษ์ สอนสุภาพ. (2560). โครงสร้างและพฤติกรรมกรรมการพนันมวยไทย. 1-182.
- รัตพงษ์ สอนสุภาพ. (2561). โครงการวิจัยการสำรวจชุดการเรียนรู้การป้องกันการพนันสำหรับเด็กและเยาวชนในประเทศไทยสิงคโปร์ ฮองกง และมาเก๊า. 1-78.
- รัตพงษ์ สอนสุภาพ, และ ศรัณย์ ธิติลักษณ์. (2554). สลากกินแบ่งรัฐบาล โครงสร้างอำนาจและผลประโยชน์ของใคร. 1-108.
- รัตพงษ์ สอนสุภาพ, และ อีสริย์ ภักดีศรีแพง. (2562). การพนันมวยเด็กในประเทศไทย. 1-125.
- รัตพงษ์ สอนสุภาพ, และ อีสริย์ ภักดีศรีแพง. (564). สลากกินแบ่งรัฐบาลบนฐานอำนาจ คสช. 1-215.
- วศิน ปัญญาวุฒตระกุล, และ สุพรรณิ เกลี่อนกลาด. (2556). การพนันกับการแข่งเรือยาวประเพณี. 1-138.
- วศิน ปัญญาวุฒตระกุล, ชัยพงษ์ สำเนียง, และ สถาปนิก นามวงษ์. (2565). นิเวศวัฒนธรรมและการปรับตัวของรูปแบบการพนันในเขตภาคเหนือ. 1-240.
- วัชระ ศิลป์เสวตร์. (2556). เครือข่ายธุรกิจบ่อนงานศพ. 1-73.
- วัฒน์ สุกัญศีล . (2562). ความเชื่อ การพนันและหวย. 1-75.
- วิเศษ สุจินพรัหม. (2555). การพนันชนไก่พื้นที่ภาคเหนือตอนบน. 1-124.
- วิเศษ สุจินพรัหม. (2560). การศึกษาการพนันในพื้นที่ชายแดนแม่สาย จังหวัดเชียงราย. 1-104.
- วิเศษ สุจินพรัหม. (2563). การศึกษาเครือข่ายพนันไก่ชนในสถานการณ์การระบาดโรคไวรัสโควิด-19. 1-129.
- วิทยากร เชียงกุล. (2563). การพนันออนไลน์ สถานการณ์ นโยบายและการควบคุม. 1-112.
- วิษณุ วงศ์สินศิริกุล . (2554). การพนันออนไลน์: หายนะเกมพนันที่ต้องควบคุม. 1-80.

วิชัญ วงศ์สินศิริกุล. (2560). มองพนันฟุตบอลผ่านเครื่องมือเศรษฐศาสตร์. 1-61.

ศศิวิทย์ วงษ์มณฑา. (2562). การออกแบบชุดการเรียนรู้ “เท่าทันการพนันและเหตุผลวิบัติของนักพนัน” เพื่อสร้างภูมิคุ้มกันให้กับเด็กและเยาวชนไทย. 1-75.

ศูนย์วิจัยเพื่อการพัฒนาสังคมและธุรกิจ. (2557). การสำรวจความคิดเห็นต่อข้อเสนอเพื่อแก้ปัญหาสลากกินแบ่งรัฐบาล. 1-57.

ศูนย์วิจัยเพื่อการพัฒนาสังคมและธุรกิจ. (2557). พฤติกรรมรับชมและพนันทายผลฟุตบอลโลก 2014 กลุ่มนักพนันมัธยมศึกษาตอนปลายและอาชีวศึกษา. 1-68.

ศูนย์วิจัยเพื่อการพัฒนาสังคมและธุรกิจ. (2559). โครงการสำรวจพฤติกรรมรับชมและการเล่นพนันทายผลฟุตบอลยูโร 2016 กลุ่มนักพนันมัธยมศึกษาตอนปลายและอาชีวศึกษา. 1-37.

ศูนย์วิจัยเพื่อการพัฒนาสังคมและธุรกิจ. (2560). การสำรวจปัญหาการจำหน่ายสลากกินแบ่งรัฐบาลเกินราคาและความคิดเห็นต่อแนวทางการแก้ไขในปัจจุบัน. 1-52.

สดี สว่างโชค, และ นนท์ พลาวัน. (2555). การพนันในบุญประเพณีบั้งไฟ. 1-89.

สดี สว่างโชค, และ นนท์ พลาวัน. (2556). โครงการศึกษาบ่อนคาสีโน ช่องสง่างา-ช่องจระก้อเจียม อ.อันล่องเวง จ.อุดรธานี ประเทศไทยส่งผลให้วิถีพนันของชาวบ้านในพื้นที่ต่อแดนเปลี่ยนแปลงไปอย่างไร. 1-84.

สมประวิณ มั่นประเสริฐ. (2554). การศึกษาสถานการณ์ พฤติกรรม และผลกระทบการพนันในประเทศไทย: การศึกษาเชิงปริมาณด้วยแบบจำลองทางเศรษฐศาสตร์. 1-95.

สุภาวดี ขุนทองจันทร์. (2561). สถานการณ์การพนันในผู้สูงอายุ พื้นที่จังหวัดอุบลราชธานีและนครราชสีมา. 1-164.

สุวรรณ กลั่นแสง. (2555). การพนันไก่ชน พื้นที่จังหวัดสมุทรสงคราม. 1-41.

อริยา เสวตามร์, กนกพร ตีบุรี, วิเศษ สุจินทรัพย์, และ วิสุทธิ์ เหล็กสมบูรณ์. (2556). โครงการวิจัยการพนันภาคเหนือตอนบน การพนันในแนวคิดเศรษฐศาสตร์การเมืองในมุมมองสตรีนิยม “มุมมองของผู้หญิงกับการเล่นหวยในชุมชนภาคเหนือตอนบน”. 1-157.

อับดุลลาตีฟ การ์ิและคณะ. (2559). “นกรงหัวจุก” พนันพื้นบ้านในสังคมมุสลิมสามจังหวัดชายแดนภาคใต้. 1-74.

อานนท์ ตั้งพิทักษ์ไกร, ศรณรงค์ ปล่องทอง, รพีภัทร ศรีไกรภักดิ์, และ พัชรินทร์ ธนฤทธิไพศาล. (2562).

โครงการวิจัย แนวทางการจัดการปัญหาการพนันในบุญงานศพโดยผู้สูงอายุและชุมชนพื้นที่จังหวัดศรีสะเกษ. 1-162.

อุบล สวัสดิ์ผล, ประจวบ จันทรเหมื่น, ทองใบ สวัสดิ์ผล, และ ดวงกมล แหวนเพชร. (2562). สถานการณ์การพนันในชุมชนพื้นที่ชายแดนไทย-กัมพูชา. 1-194.

## บทที่ 6

### นโยบาย กฎระเบียบ และมาตรการของภาครัฐที่มีต่อธุรกิจการพนันออนไลน์

ท่ามกลางการเจริญเติบโตของอุตสาหกรรมการพนันนั้น การโฆษณาการพนันออนไลน์ได้เพิ่มขึ้นอย่างรวดเร็ว แต่ผลกระทบเชิงลบจากการพนันและการโฆษณากลับเป็นที่รับรู้ในสังคมอย่างกว้างขวางขึ้น สิ่งนี้นำไปสู่ความจำเป็นที่ต้องมีการกำกับควบคุมการพนันและการโฆษณาในอุตสาหกรรมนี้ในหลาย ๆ ประเทศด้วยจุดมุ่งหมายเพื่อปกป้องคุ้มครองผู้บริโภคจากการกระทำที่เป็นอันตรายต่อผู้บริโภค

ในส่วนนี้ คณะผู้วิจัยเลือกใช้ระเบียบวิธีทบทวนวรรณกรรมแบบ Umbrella Review หรือ Review of the Reviews เพื่อทำการสำรวจงานวิจัยในกลุ่มที่เป็นงานทบทวนวรรณกรรมเท่านั้น เนื่องจากงานวิจัยทางวิชาการที่เกี่ยวข้องกับกฎระเบียบหรือนโยบายส่วนใหญ่จะค่อนข้างจัดกระจายและสนใจเป็นรายประเทศมากกว่าภาพรวม ดังนั้นทีมผู้วิจัยจึงจำกัดการสืบค้นเฉพาะงานวิจัย บทความหรือรายงานจากภาครัฐที่เป็น Systematic Review, Review of Reviews หรือ Meta-Analysis เท่านั้น โดยได้กำหนดคำถามในการวิจัย ตามหลักเกณฑ์ PICO (Population or Problem, Interest and Context) ดังนี้

- 1) Population or Problem งานนี้ไม่ได้เลือกกลุ่มประชากรใดเฉพาะ เพื่อให้ครอบคลุมทุกช่วงอายุ และประสบการณ์ในการเล่นพนัน (ทั้งกลุ่มที่เล่นอยู่แล้ว และกลุ่มเป้าหมายหน้าใหม่)
- 2) Interest คือ จุดสนใจหลักของงานวิจัย ซึ่งในกรณีนี้เลือกศึกษา กฎเกณฑ์ กฎระเบียบ มาตรการ และนโยบายของภาครัฐ (government policy / legislation / regulation)
- 3) Co Context คือ บริบทที่ให้ความสนใจ ในงานส่วนนี้ยังคง ครอบคลุมงานวิจัยจากทุกประเทศ ระเบียบวิธีการวิจัยทุกรูปแบบ แต่สนใจเฉพาะการพนันออนไลน์ โดยตัดการพนันในสถานที่ต่าง ๆ ออกทั้งหมด หรือหากงานวิจัยใดศึกษาทั้งออนไลน์และออฟไลน์ ทางทีมวิจัยจะประมวลผลเฉพาะส่วนที่เกี่ยวกับการพนันออนไลน์เท่านั้น

การค้นหา และเลือกงานวิจัยอย่างเป็นระบบ ในช่วงเดือนกุมภาพันธ์ 2566 จากงานวิจัยที่ตีพิมพ์ช่วงระหว่างปี.ศ.2010 -2023 ในฐานข้อมูล PubMed คัดเลือกได้บทความที่เกี่ยวข้องกับกฎเกณฑ์ กฎระเบียบ มาตรการ และนโยบายของภาครัฐ 17 บทความ ส่วนใหญ่จำนวน 9 ชิ้นงาน เป็นรายงาน (Report) หรือรายงานสรุป (Brief) ในจำนวนนี้เป็นรายงานของภาครัฐหรือการประเมินผล 5 ชิ้นงานเป็นงานวิจัยซึ่งยังไม่ได้ตีพิมพ์หรือ

มาจากงานประชุมวิชาการ ที่เหลืออีก 2 รายงานใช้วิธีวิจัยแบบผสม (Mixed method) และอีก 1 บทความเป็นรายงานการทบทวนวรรณกรรม บทความส่วนใหญ่เน้นศึกษาและวิเคราะห์นโยบายการกำกับดูแลโดยภาครัฐ ทั้งในแง่การออกใบอนุญาต การควบคุม และปกป้องกลุ่มเปราะบาง รวมถึงบตลงโทษ (ถ้ามี) บทความส่วนน้อยได้ทำการสำรวจผู้เล่นพนันบ้างเพื่อศึกษาผลกระทบจากมาตรการภาครัฐ ดังรายละเอียดที่ได้ประมวลและสรุปดังนี้

งานวิจัย 17 ชิ้นงานทำการสำรวจนโยบาย กฎหมายและกฎระเบียบที่เกี่ยวข้องกับการพนันออนไลน์ที่ถูกกำกับและไม่ถูกกำกับโดยเน้นไปที่การพนันที่ถูกกำกับในประเทศต่าง ๆ ครอบคลุม 4 ทวีป ได้แก่ เอเชีย ยุโรป อเมริกาเหนือและอเมริกาใต้ และโอเชียเนีย กล่าวโดยเฉพาะนโยบาย และมาตรการภาครัฐ สหภาพยุโรป มีการเคลื่อนไหวในเรื่องกฎหมายและกฎระเบียบต่าง ๆ เกี่ยวกับการเล่นการพนันออนไลน์ โดยเฉพาะการปกป้องคุ้มครองผู้เล่นมาก่อนข้างยาวนานและต่อเนื่อง อีกทั้งมีหน่วยงานเฉพาะที่กำกับดูแลการปฏิบัติตามกฎหมายของผู้ให้บริการและกำหนดบตลงโทษ ซึ่งมีมาตรการที่สำคัญ ได้แก่

1. ผู้ให้บริการต้องตั้งฐานข้อมูล (server) ในประเทศที่กำกับดูแลโดยรัฐ (หรืออาจเก็บฐานข้อมูลไว้ที่อื่นด้วยเพื่อเป็นทางเลือก)
2. ต้องมีการยืนยันตัวตนของลูกค้า เพื่อป้องกันปัญหาการฉ้อโกง การฟอกเงิน หรือการใช้เงินเพื่อก่อการร้าย และป้องกันไม่ให้ผู้ที่อายุต่ำกว่าเกณฑ์เข้าเล่น
3. มีช่องทางลด หรือป้องกันผู้เล่นเข้าระบบ (self-exclusion) เช่น กำหนดเวลาเล่น และกำหนดจำนวนเงินมัดจำ
4. มีช่องทางช่วยเหลือรักษาเยียวยา (Treatment Support) เช่น กำหนดให้ผู้ให้บริการต้องแสดงข้อมูลรายละเอียดการติดต่อและช่องทางการช่วยเหลือในกรณีที่ผู้เล่นมีปัญหาจากการเล่นหรือติดพนัน

กฎหมายที่สำคัญ ๆ ได้แก่ พระราชบัญญัติ Interactive Gambling Amendment Bill 2016 พระราชบัญญัติ Australian Communications and Media Authority Act 2005 พระราชบัญญัติ Commonwealth Interactive Gambling Act 2001 และมาตรการปกป้องผู้เล่นโดยเฉพาะกลุ่มเปราะบาง 10 ข้อ ของประเทศออสเตรเลียที่กำหนดมาตรการที่สำคัญครอบคลุมทั้งการกำกับดูแลการพนันออนไลน์ การห้ามให้บริการการพนันที่ไม่ได้รับใบอนุญาต การห้ามเติมพันธ "click-to-call" ห้ามการให้บริการ payday lending ลดระยะเวลาการยืนยันตัวตนของลูกค้า จำกัดโปรโมชั่นในการเติมพันธ กำหนดให้มีระบบลงทะเบียนก่อนฝากเงินเล่นพนัน ให้มีการรับรองว่าลูกค้าสามารถปิดและยกเลิกบัญชีการเติมพันธได้ มี National Self-Exclusion

Register (NSER) สำหรับการเดิมพันออนไลน์ การอบรมให้ความรู้ทั้งผู้ให้บริการหรือผู้เล่น และปรับปรุงการควบคุมการโฆษณาการพนันในช่วงเวลาที่เฉพาะเจาะจง การปรับปรุงกระบวนการร้องเรียนและสอบสวน การห้ามการให้บริการเครดิตออนไลน์ และ พระราชบัญญัติ Gambling Act 2005 ของสหราชอาณาจักรที่ให้อำนาจแก่เจ้าหน้าที่ในการปฏิบัติการทั้งกำกับ ควบคุม ตรวจสอบ เปิดเผยข้อมูล และดำเนินการลงโทษตามกฎหมายแก่ผู้ละเมิด

นอกจากนี้ ยังมีกฎหมายหรือพระราชบัญญัติสำคัญ ๆ ได้แก่ Wire ปีค.ศ.1961 ของสหรัฐอเมริกาที่ถูกนำไปใช้ดำเนินคดีกับผู้ให้บริการที่อยู่นอกประเทศแต่รับเดิมพันกับคนในสหรัฐอเมริกาทางโทรศัพท์และอินเทอร์เน็ต พระราชบัญญัติการบังคับใช้การพนันกีฬาทางอินเทอร์เน็ตที่ผิดกฎหมาย (UIGEA) เป็นกฎหมายที่บังคับเฉพาะผู้ที่อาศัยอยู่ในสหรัฐอเมริกาและใช้กับผู้ให้บริการทางการเงิน เช่น บริษัทบัตรเครดิต โดยไม่ให้มีการทำธุรกรรมทางการเงินระหว่างเจ้ามือรับแทงและนักพนัน พระราชบัญญัติคุ้มครองกีฬาอาชีพและมือสมัครเล่น (PASPA) ปี1992 ที่อนุญาตให้การพนันกีฬาถูกกฎหมายเฉพาะบางพื้นที่ มาตรการการให้สัมปทานผูกขาดเพียงบางเจ้าและควบคุมอุปกรณ์การเล่นการพนัน ในกลุ่มประเทศสหภาพยุโรปและสหราชอาณาจักร และมาตรการกำกับและช่วยเหลืออื่น ๆ ได้แก่ ระบบกันตัวเอง (Self-exclusion) แสดงข้อมูลช่องทางต่างๆ เพื่อขอคำปรึกษาหรือการช่วยเหลือ แสดงข้อมูลสายด่วน จำกัดดวงเงินที่เล่น เว้นวรรคจากการพนัน (Cooling-off period for a short-term temporary break) จำกัดเวลา (Time Limits) ตั้งเวลาการเล่น (play clock) ข้อความแจ้งคำเตือนปัญหาจากการพนัน ข้อมูลอธิบายกฎกติกาการพนันและโอกาสในขณะ เครื่องมือประเมินพฤติกรรมการเล่นของผู้เล่น จัดวางหรือออนไลน์ (online forum) เกี่ยวกับการพนันแบบมีปัญหา ระบบเข้าถึงประวัติผู้เล่นเข้าถึงประวัติการเล่น (gambling history) และการออกแบบและเนื้อหาของเว็บไซต์หรือแพลตฟอร์มที่สามารถเก็บข้อมูลพฤติกรรมของผู้เล่น สำหรับเว็บไซต์พนันที่ไม่ได้อยู่ภายใต้การกำกับ (Unregulated) มีการใช้ประโยชน์คล้ายกับเว็บไซต์ที่มีการกำกับ เช่น เครื่องมือจำกัดเวลาและวงเงิน ประวัติการเล่น และระบบกันตัวเอง ที่แตกต่างอย่างชัดเจนระหว่างเว็บไซต์สองประเภทคือในเว็บไซต์ที่ไม่ได้อยู่ภายใต้การกำกับจะไม่มีระบบกันเล่นที่ติดตั้งด้วยบุคคลที่สาม (Third-party exclusion) ถึงแม้กระนั้นก็ตาม เนื่องจากการเปลี่ยนแปลงที่รวดเร็วเทคโนโลยีและความเชื่อมโยงกันที่ทั่วถึงมากขึ้นของประเทศต่าง ๆ ผ่านการเปลี่ยนแปลงเทคโนโลยีดังกล่าว ทำให้รูปแบบหรือวิธีการตลอดจนปัญหาการพนันการพนันออนไลน์มีความสลับซับซ้อนยิ่งขึ้น

การพนันออนไลน์จึงถือเป็นวาระสำคัญที่รัฐบาลของประเทศต่าง ๆ ให้ความสำคัญและพยายามกำหนดนโยบายกฎระเบียบ ข้อบังคับและเครื่องมือต่าง ๆ ที่เท่าทันกับปัญหาและผลกระทบจากการพนันออนไลน์

เพื่อฉายภาพมาตรการกำกับดูแลการโฆษณา ผู้วิจัยได้สรุปและนำเสนอมาตรการและกฎระเบียบรายประเทศที่น่าสนใจเป็นรายประเทศ

## 6.1 มาตรการและกฎระเบียบรายประเทศ

### 6.1.1 สหราชอาณาจักร

ประเทศในเครือสหราชอาณาจักรมีกฎหมายเกี่ยวกับโฆษณาการพนันออนไลน์ที่ห้ามพุ่งเป้าไปที่เยาวชน โดยในกรณีที่บริษัทในเครือของผู้ให้บริการได้กระทำผิดภายในพื้นที่สหราชอาณาจักร บริษัทแม่ต้องร่วมรับผิดชอบต่อการกระทำของบริษัทในเครือของตนเองด้วย ทั้งนี้ในส่วนของการโฆษณาได้มีการอนุญาตให้โฆษณาการพนันกีฬาในการแข่งขันกีฬาได้ทุกชั่วโมงในรูปแบบใดก็ได้ โดยมีเงื่อนไขว่าต้องไม่ใช่ การโฆษณาหรือการแข่งขันที่มีเป้าหมายเจาะจงไปที่เยาวชน หรือนักกีฬาที่แข่งขันต้องไม่ใช่เยาวชน นอกจากนี้ มีการยอมรับการพนันออนไลน์ที่ควบคุมโดยคาสีโนนอกชายฝั่งอย่างถูกกฎหมาย

ตามพระราชบัญญัติการพนันอนุญาตให้มีการโฆษณาทางโทรทัศน์สำหรับการพนันกีฬาคาสีโน ออนไลน์ และโป๊กเกอร์ออนไลน์ โดยมีข้อบังคับเกี่ยวกับโฆษณาการพนัน คืออนุญาตให้นำเสนอได้ ภายหลังจากเวลา 21.00 น. แต่มีข้อยกเว้นในกรณีที่การแข่งขันเกิดขึ้นก่อน 21.00 น. จะอนุญาต ให้โฆษณาการพนันสามารถนำเสนอได้ ในช่วงระหว่างการแข่งขันกีฬา แต่เนื้อหาของโฆษณา จะต้องไม่เชิญชวนให้สมัคร หรือกล่าวถึงการพนันชนิดอื่น ๆ ที่ไม่เกี่ยวข้องกับการแข่งกีฬา ณ ขณะนั้น ซึ่งข้อกำหนดส่วนใหญ่ที่เกี่ยวข้องกับการสื่อสารเชิงพาณิชย์สำหรับการพนัน โดยมุ่งเน้นไปที่องค์ ประกอบภายนอกของการสื่อสาร เช่น ข้อความแสดงความตระหนักรู้ถึงเรื่องการพนัน สายด่วน การพนัน วิธีการกีดกันตนเองออกจากการพนัน การกีดกันข้อมูลที่หลอกลวงหรือทำให้เข้าใจผิด อายุของผู้เข้าร่วมโฆษณา และอื่นๆ

ในสหราชอาณาจักรกำหนดให้ หน่วยงานที่มีหน้าที่กำกับดูแลการพนันออนไลน์คือ CMA ซึ่งอำนาจของ CMA ได้ระบุไว้ตามข้อบังคับ Enterprise Act 2002 (“EA02”) ว่า สามารถเริ่มการสอบสวนภาคส่วน และกำหนดให้มี การดำเนินการจากบริษัทที่ดำเนินกิจการในภาคส่วนนั้นแทนการดำเนินการบังคับใช้เพิ่มเติม ทั้งนี้ CMA มีการกำหนดให้ผู้ให้บริการ

- ผู้ให้บริการการพนันปรับปรุงการนำเสนอโปรโมชัน



- ชี้แจงข้อมูลเงินฝากให้ชัดเจนมากขึ้นว่าเงื่อนไขใดที่เงินฝากจะถูกจำกัดและเงื่อนไขใดที่สามารถถอนเงินฝากอย่างไม่จำกัด
- อนุญาตสามารถถอนเงินของตนเองได้ โดยผู้เล่นไม่จำเป็นต้องเล่นหลายครั้ง และบริษัทรับพนันต้องไม่ให้ผู้เล่นมีส่วนร่วมในการประชาสัมพันธ์เพื่อรับรางวัล
- หากผู้ใดฝ่าฝืนอาจมีโทษถึงให้ยกเลิกใบอนุญาตประกอบการ

#### เครื่องมืออื่นๆ ที่ใช้เพื่อปกป้องผู้บริโภค:

GAMSTOP ใช้วิธีการให้นักพนันที่อยู่ในสหราชอาณาจักรที่มีความต้องการลดหรือหยุดพฤติกรรมเล่นการพนัน เท่านั้น โดยผู้ใช้งานจะทำการลงทะเบียนบนเว็บไซต์ และระบุระยะเวลาที่ต้องการใช้บริการซึ่งอาจจะสั้นหรือยาวตามความต้องการของของผู้บริโภค หลังจากนั้นทาง GAMSTOP ก็จะดำเนินการส่งข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับ การพนันและบริการอื่นๆที่เกี่ยวข้อง ผลการตอบรับจากผู้บริโภคพบว่า

- 80%ของผู้ใช้บริการ GAMSTOP รายงานว่าโครงการมีประสิทธิภาพในหลากหลายมาตรการ
- 84% ของผู้บริโภครายงานว่าพวกเขารู้สึกปลอดภัยจากอันตรายที่เกี่ยวข้องกับการพนัน
- 82%ของผู้บริโภค GAMSTOP ช่วยลดหรือหยุดการพนัน หลังจากลงทะเบียน GAMSTOP และช่วยให้ผู้บริโภคตัดสินใจเลือกได้อย่างปลอดภัยยิ่งขึ้นเกี่ยวกับการพนันออนไลน์ (Cowen & Blond, 2018; Clifford, Theobald, & Arora, 2021)

#### การกำกับดูแลการโฆษณาการพนันออนไลน์

Gambling Commission ซึ่งเป็นผู้ให้ใบอนุญาตแก่ธุรกิจพนันและบุคลากรที่เกี่ยวข้อง เป็นผู้กำกับกิจกรรมการพนันผ่านการกำหนดกฎกติกาต่างๆ เพื่อให้กิจกรรมการพนันมีความปลอดภัย ตามเป้าประสงค์ใน 3 ด้าน ได้แก่

- 1) ป้องกันอันตรายการพนันต่อเด็กและกลุ่มเปราะบาง
- 2) ป้องกันไม่ให้เป็นที่เสี่ยงต่ออาชญากรรม และ
- 3) ส่งเสริมการพนันที่เป็นธรรมและโปร่งใส

ตามบทบัญญัติของ Gambling Act 2005 มีการอนุญาตให้มีการโฆษณาโดยธุรกิจพนันถูกกฎหมาย โดยบทบาทของการกำกับดูแลรูปแบบการโฆษณาเป็นหน้าที่ร่วมของ Secretary of State, Ofcom, Advertising Standards Authority (ASA) และ Gambling Commission ซึ่งจะพิจารณาสื่อโดยยึดหลักการว่า จะต้องดำเนินการอย่างมีความรับผิดชอบและไม่หาประโยชน์จากบุคคลอายุต่ำกว่า 18 หรือกลุ่มเสี่ยงต่ออันตรายของพนัน ซึ่งผู้มิใบอนุญาตอาจใช้ประโยชน์เทคโนโลยีในการเลือกกลุ่มเป้าหมายโฆษณา และหลีกเลี่ยงไม่ให้กลุ่มเปราะบางกลุ่มดังกล่าวรับสื่อโฆษณาการพนัน

แนวทางการกำกับดูแลโฆษณาพนัน ที่อาจต้องพิจารณาบริบทที่กว้างขึ้น รวมถึงผลกระทบต่อครอบครัวข้างผู้เล่นพนัน ซึ่งหลักฐานทางวิชาการชี้ว่ามีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการพนันที่ชัดเจนมากกว่าอิทธิพลจากสื่อโฆษณาโดยตรง นอกจากนี้ ธุรกิจพนันควรต้องกำกับดูแลบริษัทในเครือหรือบริษัทรับจ้างทำการโฆษณา ซึ่งคาดว่า มีจำนวนมากและอาจสูงถึงพันกว่าบริษัท อย่างรัดกุมมากยิ่งขึ้น เพื่อหลีกเลี่ยงการยิงสื่อโฆษณาไปยังเว็บไซต์ผิดกฎหมาย (Pirate Publishers) โดยเป็นการส่งเสริมเว็บไซต์เถื่อนเหล่านี้ให้มีรายได้จากการขึ้นสื่อโฆษณาต่างๆ และขัดต่อวัตถุประสงค์ใบอนุญาตธุรกิจพนัน (licensing objectives) โดยปรากฏการณ์ดังกล่าวอาจเกิดขึ้นจากการกำหนด Algorithm ในการยิงโฆษณา ซึ่งไม่สามารถแยกแยะระหว่างเว็บถ่ายถอดการแข่งขันกีฬาที่ถูกหรือผิดกฎหมาย ซึ่งที่ผ่านมาโฆษณาพนันถือเป็นอุตสาหกรรมหลักที่มีโฆษณาปรากฏบนเว็บไซต์ผิดกฎหมายเหล่านี้ ซึ่งที่ผ่านมา Gambling Commission ได้ทำงานร่วมกับ City of London Police's Intellectual Property Crime Unit (PIPCU) และ บริษัท White Bullet ซึ่งเป็นบริษัทที่เชี่ยวชาญด้าน IP Protection และ Cyber security มีผลทำให้โฆษณาบนเว็บไซต์ผิดกฎหมาย ลดลงจนเหลือเพียง 2% ของจำนวนครั้งของการโฆษณาทั้งหมด (Impression) บนเว็บไซต์กลุ่มดังกล่าว

อีกกรณีตัวอย่างที่เกิดขึ้นในช่วงเดือนพฤษภาคม 2020 คือ บริษัท FSB Technology Limited ซึ่งโดนปรับ 6 แสนปอนด์สเตอร์ลิงค์ เพราะขาดการกำกับบริษัทที่จ้างมาดำเนินการโฆษณาลูกค้าออนไลน์ เป็นผลให้มีการฝ่าฝืนเงื่อนไขการโฆษณา การฟอกเงิน และขาดความรับผิดชอบต่อสังคม โดยในช่วงระหว่างเดือน 2017-สิงหาคม 2019 ที่มีการตรวจสอบกิจการบริษัท พบความบกพร่องในการปฏิบัติต่อและตรวจสอบการใช้จ่ายเงินลูกค้าที่แสดงอาการมีปัญหาพนัน โดยลูกค้าท่านหนึ่งสูญเสียเงินราว 2.82 แสนปอนด์สเตอร์ลิงค์ ในช่วง 18 เดือน, มีการส่งโฆษณาทางอีเมลมากถึง 2,324 คนที่ได้ขอ self-exclude, ผู้บริหารองค์กรเข้าถึงข้อมูลเพื่อกำกับดูแล และยังขาดการอบรมด้านการฟอกเงิน รวมทั้งมีโฆษณาที่มีการ์ตูนที่ไม่เหมาะสมไปปรากฏบนเว็บไซต์ที่คนในประเทศเข้าถึงได้ และมีลิงค์เชื่อมโยงไปยังเว็บผิดกฎหมาย

การโฆษณายังพบในรูปของของการเข้ามาสนับสนุนทุน (Sponsor) ในการแข่งขันกีฬาต่างๆ เช่น พรีเมียร์ลีกอังกฤษ โดยส่วนมากเป็นบริษัทที่มีธุรกิจพนันในต่างชาตินอกจากการให้บริการในสหราชอาณาจักร และต้องการใช้ประโยชน์สื่อที่มีฐานผู้ชมทั่วโลกในการประชาสัมพันธ์ธุรกิจของตน ทั้งนี้ ในบริบทดังกล่าวอาจทำให้การกำกับดูแลผู้ถือใบอนุญาตพนันทำได้ยาก และผู้ถือใบอนุญาตจะต้องระมัดระวังและดำเนินการตรวจสอบบริษัทร่วมดำเนินงาน เพื่อให้มั่นใจว่าดำเนินการตามวัตถุประสงค์ใบอนุญาตอย่างเคร่งครัด

สื่อโฆษณาสามารถสร้างแรงจูงใจการเล่นพนันได้ โดยเฉพาะการให้วางพนันฟรีเมื่อมีการเปิดบัญชี เป็นผลทำให้มีเสียงต่อการเล่นพนันมากขึ้น นานขึ้น และเสี่ยงต่อเป็นปัญหามากยิ่งขึ้น นอกจากนี้ การโฆษณาพบเห็นเป็นจำนวนมาก (73% ของผู้ตอบแบบสำรวจตอบว่าเห็นสื่อโฆษณาการพนันบ่อยครั้งหรือทุกครั้งที่อยู่ออนไลน์) และหลีกเลี่ยงได้ยาก (85% ของผู้ตอบแบบสำรวจรู้สึกว่าจะไม่สามารถหลีกเลี่ยงการไม่เห็นสื่อโฆษณาประเภทนี้ได้) ทั้งนี้ ผู้ป่วยทางสุขภาพจิตโดยเฉพาะกลุ่มที่มีอาการพนันหันหลังเล่น จะเป็นกลุ่มเสี่ยงสำคัญเพราะมีข้อจำกัดในการควบคุมพฤติกรรม อีกทั้งขั้นตอนจากหน้าโฆษณาไปยังหน้าเริ่มเล่นพนันเกิดขึ้นได้อย่างรวดเร็ว

มาตรการสำคัญที่มีการเสนอแนะเกี่ยวข้องกับการโฆษณาและการพนันออนไลน์ จำแนกตามผู้มีส่วนเกี่ยวข้อง เช่น

- ผู้ให้บริการการพนัน ควรมีการกำหนดเพดานเวลา/วงเงินฝาก/วงเงินเดิมพัน โดยผู้เล่นที่ใช้เวลาและวงเงินถึงเพดาน ควรได้รับข้อมูลเกี่ยวกับบริการ/คำปรึกษาต่อปัญหาการพนัน นอกจากนี้ ควรนำข้อมูลพฤติกรรมการเล่นพนันมาใช้ประโยชน์เพื่อการติดตาม และออกแบบมาตรการเชิงรุกเพื่อช่วยเหลือ แจ้งเตือน หรือระงับบัญชีระงับ สำหรับการโฆษณาออนไลน์ในระหว่างที่ยังมีการแพร่ระบาดของโควิด-19 ควรดทั้งหมตจนกว่าจะยกเลิกมาตรการเว้นระยะห่าง (Social Distance) อย่างไรก็ดี 88% ของผู้ตอบแบบสอบถามเห็นด้วยกับการห้ามโฆษณาการพนันออนไลน์เป็นการถาวร
- แพลตฟอร์มโฆษณาออนไลน์ เช่น Google Facebook ควรทำให้ฟังก์ชัน self-exclude หน้าเว็บที่มีการขึ้นโฆษณา เข้าถึงง่ายและสะดวกมากยิ่งขึ้น
- ผู้ให้บริการอินเทอร์เน็ต ควรมีเครื่องมือเพื่อกรองเว็บไซต์พนันให้กับลูกค้า
- ธนาการ ควรพิจารณามาตรการเชิงรุกเพื่อป้องกันผู้เล่นพนันที่มีพฤติกรรมที่เสี่ยงหรืออาจมีปัญหาการพนัน

## 6.1.2 กลุ่มสหภาพ EU

แยกตามแต่ละประเทศจะมีการออกใบอนุญาตให้กับการพนันออนไลน์ในแต่ละประเภท โดยแต่ละประเทศจะมีการควบคุมปริมาณใบอนุญาต และจำกัดประเภทของการพนันออนไลน์ที่แตกต่างกันออกไป ซึ่งจะเห็นได้ว่า ลอตเตอรี่เป็นการพนันประเภทที่รัฐบาลมักจะเป็นผู้ควบคุม หรือผูกขาดโดยคนเพียงกลุ่ม เดียวที่ได้รับมอบหมายจากรัฐเท่านั้น ทั้งนี้ กลุ่ม EU ได้กำหนดแนวปฏิบัติสำหรับข้อตกลงระหว่าง ประเทศทั้งหมด 9 ประการ ดังนี้

1. มีการฝึกอบรมพนักงาน โดยอาจมีการแลกเปลี่ยนข้อมูล และอาจพิจารณาโอกาสในการฝึกอบรมข้ามพรมแดน
2. ใบอนุญาตที่มีมาตรฐานที่ดี ซึ่งจะเป็นประโยชน์ทั้งต่อหน่วยงานกำกับดูแล และผู้ประกอบการ โดยหากอยู่บนมาตรฐานเดียวกันจะหลีกเลี่ยงการทำซ้ำขั้นตอนที่ใช้เวลานานและบางครั้งยุ่งยากได้
3. การรับรองด้านเทคนิคของผู้ประกอบการผ่านบริษัทภายนอกที่ได้รับมอบหมาย เพื่อให้มีความน่าเชื่อถือมากขึ้น และรับประกันความสมบูรณ์ของการทดสอบและการรับรอง ในบริษัทที่เป็นที่ยอมรับของ EU/EEA
4. การรายงานเป็นภาระผูกพันของผู้ประกอบการ ซึ่งหากมีการเปลี่ยนแปลงที่ต้องให้ความสนใจเป็นพิเศษหน่วยงานกำกับดูแลอาจแบ่งปันข้อมูลดังกล่าวกับหน่วยงานกำกับดูแลอื่นๆ ในประเทศสมาชิกที่ผู้ดำเนินการอยู่ด้วย
5. หน่วยงานกำกับดูแลอาจตกลงที่จะแบ่งปันข้อมูล เมื่อมีเหตุการณ์ที่กระตุ้นให้เกิดการตรวจสอบของผู้ดำเนินการ
6. มีการแบ่งปันกฎและข้อจำกัดในการโฆษณา รวมถึงปฏิกริยาและแนวโน้มของตลาด
7. หน่วยงานกำกับดูแลอาจให้ความร่วมมือผ่านการแชร์ไวท์ลิสต์และแบล็คลิสต์ หมายถึงเว็บไซต์ออนไลน์ที่อนุญาตและต้องห้าม
8. การกีดกันตนเองโดยสมัครใจเป็นกลไกการป้องกันผู้เล่นที่สำคัญเพื่อป้องกันปัญหาการพนันหรือการเพิ่มปัญหาหรือการติดการพนัน ดังนั้นการเผยแพร่ข้อมูลดังกล่าวจะขึ้นอยู่กับปกป้องข้อมูลที่ใช้บังคับทั่ว EU/EEA
9. ระบบการจัดการข้อร้องเรียนของผู้เล่น หน่วยงานกำกับดูแลอาจแบ่งปันข้อมูล และแนวทางปฏิบัติเกี่ยวกับระบบและขั้นตอนการจัดการข้อร้องเรียน เนื่องจากหัวข้อของการร้องเรียน บ่งบอกถึงแนวโน้มใหม่ หรือที่กำลังพัฒนาในอันตรายที่ผู้เล่นต้องเผชิญ

นอกจากนี้ภายใต้กลุ่มสหภาพยุโรป ประเทศสมาชิกส่วนใหญ่ได้กำหนดกฎ ระเบียบข้อบังคับและกฎหมายต่าง ๆ เพื่อกำกับดูแลการพนันออนไลน์และการโฆษณาเพื่อไม่ให้กระทำการในลักษณะที่เป็นอันตรายต่อผู้เล่นหรือช่วยลดปัญหาจากการพนัน ตัวอย่างของมาตรการที่ใช้ ได้แก่

1. มาตรการบล็อกเว็บไซต์ ได้แก่การบล็อกการเข้าถึงเว็บไซต์ที่ไม่ได้รับอนุญาตหรือที่เป็นอันตรายต่อผู้บริโภค
2. มาตรการกำกับการโฆษณา มีสมาชิก EU/EEA โดยมีสมาชิก 67 % ใช้กฎระเบียบการโฆษณาของรัฐทั่วไปในการกำกับดูแล มีเพียง 25 % ของชาติสมาชิกขอทบทวนการโฆษณา ก่อนถึงจะอนุญาตให้เผยแพร่ได้ สำหรับการศึกษาทางโทรทัศน์และวิทยุส่วนใหญ่ต้องถูกตรวจสอบก่อนเผยแพร่
3. มาตรการทางอ้อมในการบล็อกการชำระเงินได้แก่ บล็อกการวางเงินเดิมพัน บล็อกการจ่ายเงินรางวัลและตรวจสอบช่องทางชำระเงินและขอให้ตัวกลางการชำระเงินหยุดทำธุรกรรม
4. มาตรการการลงโทษในกรณีที่มีการละเมิด มีสมาชิกจำนวน 80% มีทั้งโทษทางการปกครองและอาชญา ส่วนอีก 8 % มีโทษทางอาชญาอย่างเดียว ส่วนอีก 12 % มีเพียงโทษทางการปกครองที่บังคับใช้กับการพนันออนไลน์
5. มาตรการด้านออกใบอนุญาต สำหรับผู้ให้บริการซอฟต์แวร์การพนัน จะต้องได้รับการตรวจสอบถึงความน่าเชื่อถือและความเที่ยงตรงก่อนถึงจะมีสิทธิ์ ถูกพิจารณาออกใบอนุญาตให้ (European Commission,2019)

### 6.1.3 ประเทศสเปน

- ข้อบังคับเกี่ยวกับโฆษณาการพนัน คืออนุญาตให้นำเสนอได้ภายหลังจากเวลา 22.00 น. แต่มีข้อยกเว้นในกรณีที่มีการแข่งขันเกิดขึ้นก่อน 22.00 น. จะอนุญาตให้โฆษณาการพนันสามารถนำเสนอได้ในช่วงระหว่างการแข่งขันกีฬา แต่เนื้อหาของการโฆษณาจะต้องไม่เชิญชวนให้สมัคร หรือกล่าวถึงการพนันชนิดอื่น ๆ ที่ไม่เกี่ยวข้องกับการแข่งกีฬา ณ ขณะนั้น และต้องไม่กล่าวถึงอัตราต่อรอง หรือ แจ็คพอตใดๆ

### 6.1.4 ประเทศสาธารณรัฐเช็ก

- ผู้ใดที่ผลิต ส่งการ หรือจำหน่ายผลิตภัณฑ์ที่เกี่ยวข้องกับการโฆษณาการพนันทั้งหมด จะถือว่าผิด กฎหมาย ซึ่งหมายรวมถึงการพนันที่เป็นออนไลน์ในทุกแพลตฟอร์ม

### 6.1.5 ประเทศเดนมาร์ก

- หน่วยงานกำกับดูแลของเดนมาร์ก ระบุว่าผู้ประกอบการมีหน้าที่ต้องแจ้งให้หน่วยงานกำกับดูแลทราบเกี่ยวกับตัวตนของบริษัทในเครือของตน ทั้งนี้กิจกรรมของบริษัทในเครือก็ยังคงต้องอยู่ภายใต้ข้อบังคับ

### 6.1.6 ประเทศนอร์เวย์

- ในกรณีที่บริษัทในเครือของผู้ให้บริการได้กระทำความผิด ภายในพื้นที่ประเทศนอร์เวย์ บริษัทแม่ต้องรับผิดชอบต่อการกระทำของบริษัทในเครือของตนเองด้วย

### 6.1.7 ประเทศออสเตรเลีย

ในประเทศออสเตรเลีย แต่ละรัฐจะมีกฎหมายการพนันเป็นของตัวเอง ทำให้แต่ละรัฐจะดูแลการให้บริการการพนัน ควบคุม บังคับใช้กฎหมาย และรับรายได้ผ่านค่าธรรมเนียมและภาษีในเขตอำนาจศาลของตน ซึ่งในปี 2551 ศาลสูงของออสเตรเลียมีมติเป็นเอกฉันท์อนุญาตให้ผู้อยู่อาศัยในออสเตรเลียตะวันตก วางเดิมพันและการแลกเปลี่ยนการเดิมพันออนไลน์กับผู้ให้บริการการพนันได้รับใบอนุญาตซึ่งควบคุมในรัฐแทสมเนีย โดยมีข้อจำกัดที่ไม่อนุญาตให้นำเสนอโฆษณาการพนันในช่วงเวลา 5.00-20.30 น. เพื่อปกป้องการได้รับข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับการพนันในเด็กและเยาวชน นอกจากนี้ ยังมีข้อกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับการพนัน คือ พระราชบัญญัติ Commonwealth Interactive Gambling Act 2001 กำหนดให้

- ห้ามไม่ให้มีการพนันออนไลน์หรือการให้บริการการพนันออนไลน์ ยกเว้นการเดิมพัน การพนันกีฬา และลอตเตอรี่แก่ชาวออสเตรเลีย โดยการให้บริการหมายถึงรวมถึง โฆษณาการพนัน การส่งเสริมการขาย และการค้าผ่านการออกอากาศและบริการออนไลน์

นอกเหนือจากนั้น ยังมีมาตรการของ NCPF โดยพิจารณาเฉพาะส่วนออนไลน์จะมีรายละเอียดที่น่าสนใจดังนี้

- ห้ามผู้ให้บริการเดิมพันจัดหาหรือเสนอวงเงินเครดิต ยกเว้น เจ้ามือรับแทงม้าบางราย
- ยกเลิกการเชื่อมโยงกันระหว่างผู้ให้บริการเดิมพันกับสินเชื่อเงินด่วนต่างๆ สำหรับการวางเดิมพัน ออนไลน์
- ลดระยะเวลาการตรวจสอบลูกค้าจากเดิม 90 วัน ให้เหลือเพียง 14 วัน สำหรับการเดิมพันออนไลน์ในทุกเขตอำนาจศาล

- จำกัดการให้ข้อมูลเพื่อจูงใจด้านการพนันทั้งหมด ในในเขตอำนาจศาลที่เกี่ยวข้อง
- ตรวจสอบสถานะการเข้าถึงบัญชีของลูกค้า ในบัญชีที่ถูกปิด หรือยกเลิกบัญชีที่ใช้สำหรับเติมพันออนไลน์ไปแล้ว
- จัดทำแผนการยกเลิกข้อผูกมัดล่วงหน้าโดยสมัครใจสำหรับวงเงินฝาก
- ตรวจสอบว่าลูกค้ายังคงได้รับข้อความที่เกี่ยวข้องกับการเติมพันจากผู้ให้บริการวางเติมพันหรือไม่
- จัดเตรียมหลักฐานอ้างอิงที่เชื่อมโยงกับการส่งข้อความการพนัน
- จัดอบรมเจ้าหน้าที่ในการให้บริการการพนันออนไลน์อย่างมีความรับผิดชอบ
- จัดทำทะเบียนการผู้เข้าร่วมกิจกรรมการกีดกันตนเอง เพื่อให้มั่นใจได้ว่ากลุ่มคนดังกล่าวได้แยกออกจากผู้ให้บริการแล้ว

และตามหลักปฏิบัติของ Northern Territory Wagering Commission ระบุว่า ควรห้ามไม่ให้ส่งกิจกรรมทางการตลาดให้แก่กลุ่มคนดังนี้

- ผู้ที่ถูกผู้ให้บริการการพนันว่าเป็นผู้มีความเสี่ยง
- ผู้ที่ไม่เคยเปิดบัญชีเติมพันมาก่อนในช่วง 12 เดือนที่ผ่านมา
- ผู้ที่มีอายุต่ำกว่า 25 ปี
- ผู้ที่มียอดเงินในบัญชีน้อยกว่า 10 \$ และไม่ได้ลงชื่อเข้าใช้บัญชีในช่วง 3 เดือนที่ผ่านมา

#### เครื่องมืออื่นๆที่ใช้เพื่อปกป้องผู้บริโภค:

- หน่วยงานต่างๆมีความพยายามที่จะผลักดัน ไม่ให้ผู้ให้บริการการพนันชำระเงินผ่านบัตรเครดิต E-Wallets หรือการใช้บัตรกำนัล ที่ช่วยในการอำนวยความสะดวกในชำระเงิน
- ผู้ให้บริการการพนันควรมีนโยบายในการตรวจสอบคุณสมบัติของลูกค้า พร้อมติดตามพฤติกรรมของลูกค้าเพื่อดูว่าหากลูกค้ามีพฤติกรรมที่เป็นอันตรายจากการเล่นการพนัน ผู้ให้บริการจะสามารถแทรกแซงลูกค้าให้หยุดเล่นการพนันและส่งต่อไปยังหน่วยงานที่ดูแลรักษาเพื่อเข้าสู่กระบวนการรักษาต่อไป (Hetherington & Phillips, 2023)

ในอีกรายงานจากประเทศออสเตรเลีย (Australian Gambling Research Centre (AGRC), 2019) ได้กล่าว ถึง กฎเกณฑ์การปกป้องผู้บริโภค 10 ข้อได้แก่

1. ห้ามให้บริการเครดิตไลน์ ยกเว้นผู้ให้บริการแข่งมาและสุนัข greyhound (มีผลใช้บังคับตั้งแต่วันที่ 17 กุมภาพันธ์ 2018)
2. ห้ามไม่ให้มีความเชื่อมกันระหว่างผู้ให้บริการเดิมพันออนไลน์และสัญญาเงินกู้แบบ payday lending (เงินกู้ที่มักจะดอกเบี้ยสูงและระยะเวลาสั้น) สำหรับการวางเดิมพันออนไลน์ (มีผลใช้บังคับตั้งแต่วันที่ 17 กุมภาพันธ์ 2018)
3. ลดระยะเวลาการยืนยันตัวตนของลูกค้าจาก 90 วันเหลือไม่เกิน 14 วันสำหรับการเดิมพันออนไลน์ในทุกเขตกำกับดูแล (มีผลใช้บังคับตั้งแต่วันที่ 26 กุมภาพันธ์ 2019)
4. จำกัดโปรโมชั่นและสิ่งที่จะสร้างแรงจูงใจในการเดิมพันในเขตต่างๆที่ได้กำหนดไว้
5. ให้การรับรองว่า ผู้เล่นสามารถปิดและยกเลิกบัญชีการเดิมพันออนไลน์ได้สะดวกและเข้าถึงได้สำหรับผู้เล่นทุกคน (มีผลใช้บังคับตั้งแต่วันที่ 26 พฤษภาคม 2019) (ปกติเปิดบัญชีง่ายแต่ปิดยาก)
6. ให้บริการระบบลงทะเบียนก่อนฝากเงินตามต้องการ (pre-commitment scheme) ให้ผู้เล่นสามารถกำหนดวงเงินฝากเงินได้เองแบบอาจถอนออกได้ (opt-out) โดยผู้ให้บริการพนันออนไลน์ โดยมีการทดลองและทดสอบเพื่อเสริมความปลอดภัยให้มากขึ้น (มีผลใช้บังคับตั้งแต่วันที่ 26 พฤษภาคม 2019)
7. ให้การรับรองว่าลูกค้าจะได้รับรายงานกิจกรรมการเล่นพนันออนไลน์ของตนเองจากผู้ให้บริการพนันออนไลน์ทุกๆ ราย (มีผลภายใน 6 เดือนนับแต่ทดสอบในข้อก่อนหน้าเสร็จสมบูรณ์)
8. ใช้ข้อความเกี่ยวกับการพนันที่เหมาะสมและสอดคล้องกับหลักการและหลักธรรมาธิปไตย (ความเป็นธรรมและโปร่งใส)
9. จัดการอบรมพนักงานให้มีความรู้และเข้าใจเรื่องการให้บริการการพนันออนไลน์อย่างมีความรับผิดชอบ (มีผลภายใน 6 เดือนหลังอบรมระดับชาติเสร็จสิ้น)
10. จัดให้มี National Self-Exclusion Register (NSER) สำหรับการเดิมพันออนไลน์ เพื่อให้ผู้ที่มีปัญหาการพนันสามารถยกเลิกการใช้บริการจากผู้ให้บริการเดิมพันออนไลน์ทั้งหมดได้ทันที (มีผลใน 18 เดือนหลังจากเริ่มดำเนินการตามกรอบแห่งชาติ โดยต้องได้รับการรับรองจากกฎหมายและทดสอบก่อน) (Department of Social Services, 2019).

นอกจากนี้ ยังได้นำเสนอวิธีการและข้อกำหนดต่าง ๆ เพิ่มอีก เช่น

1. การพัฒนาและการใช้งานระบบและมาตรการ self-exclusion
2. การพัฒนามาตรการต่าง ๆ ในเครื่องมือป้องกันความเสี่ยงและลดความเสี่ยงของผู้ที่เล่นการพนันออนไลน์ โดยเน้นการเก็บข้อมูลและพัฒนามาตรการต่าง ๆ ที่เชื่อมโยงกับการลดความเสี่ยงและการป้องกันการเกิดภัย



จากการพนันออนไลน์ ในขณะที่เดียวกันยังต้องมีการปรับปรุงเทคนิคและมาตรการต่าง ๆ ให้เหมาะสมตามฐานข้อมูลที่พัฒนาขึ้นใหม่ ๆ ในอนาคต

3. พยายามปรับปรุงและพัฒนาระดับความเปิดกว้างและการสื่อสารระหว่างผู้กำกับดูแลและผู้ให้บริการ โดยเฉพาะเวลาออกมาตรการใหม่ ๆ หรือปรับปรุงกฎหรือมาตรการเดิมเพื่อไม่ให้มีปัญหาในเชิงปฏิบัติ

### 6.1.8 ประเทศสหรัฐอเมริกา

ในประเทศสหรัฐอเมริกา (งานวิจัยในปี 2017) อนุญาตให้รัฐเพียง 4 รัฐ ประกอบด้วย รัฐเนวาดา รัฐเดลาแวร์ รัฐมอนทานา และรัฐโอเรกอน ที่มีอำนาจในการดำเนินการที่เกี่ยวข้องกับการพนันออนไลน์ ถึงแม้ว่าบางรัฐใน สหรัฐอเมริกามีความพยายามที่จะดำเนินการขออนุญาตเป็นผู้ให้บริการการพนันแต่ไม่เป็นผล เนื่องจากรัฐบาล กลางมองว่าควรมีการควบคุมปริมาณผู้ให้บริการการพนันเพื่อลดปัญหาการขยายของการพนัน โดยที่รัฐยอม แลกกับรายได้ที่รัฐควรจะได้จากการจัดเก็บภาษีการพนันที่ถูกกฎหมาย ทั้งนี้รัฐบาลสหรัฐมีกฎข้อบังคับที่เกี่ยวข้อง กับการพนันออนไลน์ ดังนี้

#### กฎหมาย Wire ปี 1961

- ถูกนำไปใช้ดำเนินคดีกับผู้ให้บริการที่อยู่นอกประเทศแต่รับเดิมพันกับคนในสหรัฐอเมริกาทางโทรศัพท์และอินเทอร์เน็ต

#### พระราชบัญญัติการบังคับใช้การพนันกีฬาทางอินเทอร์เน็ตที่ผิดกฎหมาย (UIGEA)

- เป็นกฎหมายที่บังคับเฉพาะผู้ที่อาศัยอยู่ในสหรัฐอเมริกาและใช้กับผู้ให้บริการทางการเงิน เช่น บริษัทบัตรเครดิต โดยไม่ให้มีการทำธุรกรรมทางการเงินระหว่างเจ้ามือรับแทงและนักพนัน โดยข้อบังคับดังกล่าวไม่รวมถึง กีฬาแพนดาสี กีฬาใน 4 รัฐ (ยกเว้น การพนันกีฬาแบบพาร์เลย์ในเดลาแวร์ และการพนันกีฬาที่ถูกกฎหมายในเนวาดา) และการแข่งม้า ซึ่งข้อกำหนดดังกล่าว ได้ใช้ดำเนินคดีกับเจ้ามือออนไลน์ในต่างประเทศได้สำเร็จ

#### พระราชบัญญัติคุ้มครองกีฬามีอาชีพและมือสมัครเล่น (PASPA) ในปี 1992

- ที่อนุญาตให้การพนันกีฬาถูกกฎหมายเฉพาะ 4 รัฐ (เนวาดา เดลาแวร์ มอนทานา และโอเรกอน) แต่ต่อมาในปี 2009 รัฐเดลาแวร์ได้ออกกฎหมายที่จะทำให้การเดิมพันในการแข่งขันกีฬาแต่ละรายการนั้นถูกต้องตามกฎหมาย (Humphreys, 2017)

## 6.2 ข้อสรุป

กล่าวโดยสรุปการทบทวนนโยบายจากภาครัฐที่เกี่ยวข้องกับการพนันออนไลน์นั้นได้แสดงให้เห็นถึงความพยายาม และมาตรการในการกำกับดูแลและควบคุมอุตสาหกรรมการพนันที่แตกต่างกันในแต่ละประเทศ โดยส่วนใหญ่ให้ความสำคัญกับปัญหาและผลกระทบที่มีต่อเด็ก เยาวชนและกลุ่มเปราะบาง ขณะที่ในบางประเทศก็ให้ความสำคัญกับการจัดเก็บรายได้เข้ารัฐด้วย โดยการกำกับดูแลการพนันออนไลน์มักจะมีปัญหาและช่องโหว่ค่อนข้างมาก เนื่องจากผู้ประกอบการสามารถหลีกเลี่ยงกฎเกณฑ์ต่างๆ ด้วยการจดทะเบียนบริษัท หรือตั้ง Server นอกเขตอำนาจของหน่วยงานกำกับดูแลได้ ทว่าก็มีความพยายามของบางประเทศในการควบคุมการจ่ายเงิน เช่น ประเทศนอร์เวย์ ห้ามธนาคารในนอร์เวย์ทำธุรกรรมการเงินแก่ธุรกิจการพนันออนไลน์ที่ตั้งอยู่ในต่างประเทศเด็ดขาด จึงหวังว่าแนวทางและนโยบายเหล่านี้แม้จะรวบรวมและตีพิมพ์มานานแล้ว ก็ยังคงเป็นประโยชน์ในการประยุกต์และปรับใช้ในบริบทของประเทศไทยต่อไป

## 6.3 ข้อเสนอแนะ

จากการศึกษางานวิจัยในหัวข้อต่างๆพบว่า มีข้อเสนอที่น่าสนใจดังนี้

1. ควรจะมีวิธีการที่จะโน้มน้าวใจเพื่อต่อต้านการสร้างทัศนคติเชิงบวกต่อการพนันกีฬา ที่อาจนำไปสู่การเล่นการพนันที่มากเกินไปในหมู่นักพนันออนไลน์ โดยสื่อที่ใช้ควรเลียนแบบสื่อที่ประสบความสำเร็จในกลุ่มผู้ให้บริการการพนัน และควรเลียนแบบเทคนิคข้อความที่ใช้ในการถ่ายทอดเพื่อโต้ตอบ ซึ่งรวมถึงการใช้สี กราฟิก และพีเรียดอร์ที่ใช้ นักกีฬาหรือดาราคงดังต่างๆ โดยข้อความเหล่านี้ควรมีลักษณะตอบโต้คำเชิญชวนให้ไปเข้าร่วมเดิมพัน (Hing, Russell, Lamont, & Vitartas, 2017)
2. ผู้ให้บริการการพนันและหน่วยงานกำกับดูแลควรตระหนักถึงลักษณะของข้อความเหล่านี้ แม้ว่าจะไม่ห้ามให้มีการโฆษณาการพนันออนไลน์ แต่ควรที่จะพิจารณาว่ามีผลกระทบในทางลบต่อบุคคลมาก ขึ้น ซึ่งบุคคลทั่วไปมองว่าได้รับอิทธิพลจากโฆษณาการพนันออนไลน์พร้อมโบนัส (Guerrero-Solé, Lopez-Gonzalez, & Hibai Griffiths, 2017)
3. ผู้กำหนดนโยบายควรให้ความสนใจเป็นพิเศษกับโฆษณา.net ควรอยู่ภายใต้ข้อบังคับเดียวกันกับที่อธิบายไว้สำหรับการโฆษณาเพื่อการพนัน นอกจากนี้ โฆษณา.net ควรถูกห้ามไม่ให้เชื่อมต่อกับลิงก์ ที่เป็นเว็บไซต์การพนันด้วยเงินจริงโดยตรงด้วย (Kim, Lee, & Jung, 2013)

4. ปัญหาการพนันถูกมองว่าเป็นโรคทางการแพทย์ในสหรัฐอเมริกาเป็นส่วนใหญ่ แต่มันถูกมองว่าเป็นปัญหาสาธารณสุขในออสเตรเลีย จึงมีนักวิจัยแนะนำให้ใช้แนวทางด้านสาธารณสุขที่หลากหลายเพื่อจัดการกับการขยายตัวของพนัน นอกจากนี้แล้วยังมองว่าเกิดผลประโยชน์ทับซ้อนขึ้นจากการควบคุมการพนัน จึงควรมีแนวคิดเรื่อง ความรับผิดชอบต่อสาธารณะ เพื่อใช้เป็นแนวทางในการควบคุมการพนัน (Buchanan & Shen, 2021)
5. การที่นักพนันและผู้ให้บริการอยู่ต่างพื้นที่กัน ส่งผลให้เกิดความยุ่งยากในการบังคับใช้กฎระเบียบ จึงควรเลือกใช้กฎการปกป้องผู้บริโภคมากกว่ากฎอื่นๆ และในการลงโทษไม่ควรหมายรวมถึงผู้ให้บริการการพนันเพียงฝ่ายเดียวที่ถูกลงโทษ ควรรวมไปถึงผู้ให้บริการโซเชียลมีเดียด้วย (James & Bradley, 2021)
6. วิวัฒนาการในการจัดหาหลักฐานมีมากขึ้น ดังนั้นผู้ที่ทำหน้าที่ในการกำกับดูแลเกี่ยวกับการพนันมีความจำเป็นต้องเข้ามาแทรกแซงและกำหนดแนวทางเพื่อควบคุมผู้ให้บริการการพนันออนไลน์ (James & Bradley, 2021)
7. ในการออกกฎหรือข้อบังคับต่างๆที่ใช้ในการควบคุมการพนันออนไลน์ จากการศึกษา พบว่า เพศหญิงจะมีแนวโน้มที่จะเห็นด้วยกับการจำกัดการพนัน แต่ต้องอยู่ในเงื่อนไขการควบคุมที่ไม่มากจนเกินไป ซึ่งถ้าหากทำการควบคุมมากจนเกินไปจะส่งผลให้ทุกกลุ่มที่เกี่ยวข้องพยายามที่จะปฏิเสธหรือหาช่องทางเพื่อหลีกเลี่ยงและไม่ปฏิบัติตาม (Guerrero-Solé, Lopez-Gonzalez, & Hibai Griffiths, 2017)

#### 6.4 แนวโน้มของนโยบายเกี่ยวกับการพนันออนไลน์ในอนาคต

นโยบายที่เกี่ยวกับการพนันออนไลน์ของแต่ละประเทศมีความแตกต่างกันทั้งนี้ขึ้นอยู่กับหลายปัจจัย เช่น ปัจจัยด้านความแตกต่างกันด้านกฎหมาย ความสามารถในการด้านการบังคับใช้กฎหมาย วัฒนธรรม ทศนคติและความเชื่อของสังคม ประวัติศาสตร์ เศรษฐกิจ ความก้าวหน้าด้านเทคโนโลยี เป็นต้น แต่มีแนวโน้มร่วมทั่วไปที่ปรากฏออกมาในหลาย ๆ ปีที่ผ่านมาได้แก่

1. การทำให้ถูกกฎหมายและเข้าไปกำกับ หลายๆ ประเทศมุ่งไปที่ทำให้การพนันออนไลน์และเข้าไปกำกับพนันออนไลน์ แนวโน้มนี้ถูกขับเคลื่อนด้วยแรงปรารถนาที่จะนำอุตสาหกรรมนี้ออกจากเงาหรือมูมมิดเพื่อปกป้องผู้เล่นหรือแม้กระทั่งต้องการแสวงหารายได้ในรูปภาษีหรือไม่ใช่ภาษีจากรูทิจินี้

**2. การควบคุมที่เข้มงวด** ถึงแม้ว่า หลายๆ ประเทศมีแนวโน้มที่จะทำให้การพนันออนไลน์ถูกกฎหมาย แต่ก็มี การบังคับใช้กฎที่เข้มงวดและครอบคลุมยิ่งขึ้นเช่นกัน ตัวอย่างมาตรการควบคุมดังกล่าวได้แก่ มาตรการพิสูจน์ อายุผู้เล่นเพื่อป้องกันกลุ่มเปราะบางในการเข้าสู่วงการพนัน มาตรการการพนันที่มีความรับผิดชอบ หรือ แม้กระทั่งการควบคุมหรือป้องกันการฟอกเงิน เป็นต้น

**3. การปกป้องผู้เล่น** มีแนวโน้มของการมาตรการที่เน้นป้องกันผู้เล่นนี้เพิ่มขึ้นในหลายประเทศ ทั้งนี้เพื่อ ป้องกันผู้เล่นจากอันตรายจากการพนันออนไลน์ ทั้งขั้นตอนพิสูจน์หรือตรวจสอบอายุที่เข้มข้นและเข้มงวด มาตรการระบุและช่วยเหลือผู้เสพติดการพนัน เป็นต้น

**4. การจัดเก็บภาษี** มีแนวโน้มที่รัฐบาลหลายๆ ประเทศกำหนดนโยบายด้านภาษีเกี่ยวกับการพนัน ออนไลน์เพื่อเป็นแหล่งรายได้ของประเทศ

**5. นโยบายที่เกี่ยวกับการพนันใน E-sports** แนวโน้มความนิยมในกีฬา E-sports ที่เพิ่มสูงขึ้น ทำให้ รัฐบาลหลาย ๆ ประเทศต้องมีนโยบายหรือปรับปรุงนโยบายรวมทั้งมาตรการต่างๆ ที่มีอยู่เพื่อให้ครอบคลุมถึง แนวโน้มการพนันในกีฬานี้ที่เพิ่มขึ้นเช่นกัน

**6. นโยบายการควบคุมการโฆษณาและการทำการตลาดเกี่ยวกับการพนันออนไลน์** หลายๆ ประเทศมี แนวโน้มที่นำเสนอกฎการควบคุมการโฆษณาและการตลาดเกี่ยวกับการพนันออนไลน์ที่เข้มงวดมากขึ้น ทั้งนี้เพื่อ ปกป้องผู้เล่นกลุ่มเสี่ยงหรือเปราะบาง เช่น เยาวชน

**7. นโยบายเกี่ยวกับการออกใบอนุญาตให้บริการการพนันท้องถิ่นและระหว่างประเทศ** ในหลายๆ กรณี ที่ผู้ให้บริการการพนันออนไลน์ตั้งเซิร์ฟเวอร์ให้บริการในประเทศหนึ่งแต่ผู้เล่นอยู่ในอีกประเทศหนึ่ง กรณีภายใต้กฎมิ ทัศน์ที่ซับซ้อนดังกล่าว มีแนวโน้มที่จะมีความร่วมมือกันระหว่างประเทศต่างๆ ในการออกใบอนุญาตหรือขอ ใบอนุญาตระหว่างประเทศหรือใบอนุญาตท้องถิ่นกำกับมากขึ้น ทั้งนี้ หากผู้ให้บริการไม่ให้ความร่วมมืออาจจะถูก ปิดกั้นการเข้าถึงหรือแม้กระทั่งเสี่ยงถูกใช้มาตรการลงโทษด้านอื่น ๆ เช่น ห้ามหน่วยงานให้บริการด้านการเงิน เกี่ยวข้องกับผู้ให้บริการดังกล่าว เป็นต้น

## บรรณานุกรมของนโยบาย กฎระเบียบ และมาตรการของภาครัฐที่มีต่อธุรกิจการพนันออนไลน์

Buchanan, J., & Shen, Y. (2021). Gambling and marketing: a systematic literature review using HistCite. *Account & Finance* vol 61 (2), 2837-2851.

Clifford, J., Theobald, C., & Arora, R. (2021). GAMSTOP Evaluating the effectiveness of the national online self-exclusion scheme. London: Sonnet and its associates.

European Gaming and Betting Association . (2020). European Online Gambling Key Figures 2021 Edition. European Gaming and Betting Association .

Guerrero-Solé, Lopez-Gonzalez, F., & Hibaí Griffiths, M. D. (2017). Online gambling advertising and the third-person effect: A pilot study. *International Journal of Cyber Behavior* vol 7(2), 15-30.

Hetherington, B., & Phillips, T. (2023). Gambling harm and the online gambling environment. Victoria: Victorian Responsible Gambling Foundation.

Hing, N. (., Vitartas, P., & Lamont, M. (2017). Understanding persuasive attributes of sports betting advertisements: A conjoint analysis of selected elements. *Journal of Behavioral Addictions* vol 6(4), 658-668.

Humphreys, B. (2017). An Overview of Sports Betting Regulation in the. Economics Faculty Working Papers Series.

James, R. J., & Bradley, A. (2021). The Use of Social Media in Research on Gambling: a Systematic Review. *Current Addiction Reports* vol 8, 235-245.

Jenkinson, R., Khokhar, T., Tajin, R., Jatkar, U., & Deblaquiere, J. (2019). National Consumer Protection Framework for Online Wagering: Baseline study. Canberra: Department of Social Services.

รายงานฉบับสมบูรณ์: โครงการถอดบทเรียนปัญหาและผลกระทบจากการพนันด้วยการทบทวนวรรณกรรมอย่างเป็นระบบ *Systematic Review* และ ประเมินสถานการณ์ปัญหาการพนันของประเทศไทย จากข้อมูลการสำรวจโดยเทคนิค *Machine Learning* ปีพ.ศ. 2565

Kim, Y., Lee, W.-N., & Jung, J.-H. (2013). Changing the stakes: A content analysis of Internet gambling advertising in TV poker programs between 2006 and 2010. *Journal of Business Research* vol 66(9), 1644-1650.

## บทที่ 7

### ประเมินสถานการณ์ปัญหาการพนันของประเทศไทย จากข้อมูลการสำรวจโดย ศูนย์ศึกษาปัญหาการพนันด้วยเทคนิค Machine Learning

งานวิจัยส่วนนี้ เป็นการนำชุดข้อมูลการสำรวจการพนันทั่วประเทศไทย ปีพ.ศ.2560 (2017) ปีพ.ศ.2562 (2019) และ ปีพ.ศ.2564 (2021) มาใช้ในการศึกษาวิเคราะห์โดยใช้ Machine Learning เริ่มต้นจากการเลือกใช้วิธีการทางการทำเหมืองข้อมูลหรือ data mining มาเพื่อหาข้อมูลที่เป็นประโยชน์หรือ insight จากข้อมูลแบบสอบถามภายใต้โครงการ การศึกษาสถานการณ์พฤติกรรมและผลกระทบจากการพนันในประเทศไทย ซึ่งได้คัดเลือกประเด็นที่น่าสนใจออกมาจากการศึกษาคำถามในการวิจัย 5 หัวข้อหลัก ได้แก่

- (1) อะไร คือ ปัจจัยที่ทำให้กลุ่มตัวอย่างเล่นการพนัน
- (2) อะไร คือ ปัจจัยที่ทำให้ผู้เล่นบางคนติดพนัน
- (3) อะไร คือ ปัจจัยที่ทำให้ผู้เล่นได้รับผลกระทบจากการพนัน
- (4) รูปแบบการใช้จ่ายเงินเล่นการพนันสามารถจัดเป็นกลุ่มได้อย่างไรบ้าง
- (5) ปัจจัยใดบ้าง (ทั้งพฤติกรรมและผลกระทบ) ที่มีความสัมพันธ์กัน

เงื่อนไขของชุดข้อมูล พบว่า ชุดข้อมูลสำรวจ ปีพ.ศ.2562 นั้น จะมีข้อมูลครบทุกจังหวัด และสามารถใช้เป็นตัวแทนข้อมูลสถิติระดับจังหวัดได้ ขณะที่ชุดข้อมูลสำรวจ ปีพ.ศ.2560 และ ปีพ.ศ.2564 นั้น ซึ่งมีจำนวนข้อมูลที่น้อยกว่า และครอบคลุมน้อยกว่านั้น ได้รับการออกแบบการสุ่มตัวอย่างให้เป็นข้อมูลตัวแทนระดับภาคเท่านั้น ซึ่งเป็นข้อจำกัดสำคัญของการใช้ข้อมูลทั้งสามชุดนี้

สำหรับ 3 ประเด็นแรกนั้น ก่อนการประเมินผลนั้น จะทำการค้นหาปัจจัยที่มีอิทธิพลสูงสุดต่อแบบจำลองนั้นๆ ด้วยวิธี Feature Importance จากนั้น จึงทำการประเมินผลผลลัพธ์ของแบบจำลอง โดยจะแบ่งการอธิบายผลออกเป็น 3 ส่วน ในแต่ละชุดข้อมูลการพนัน ปีพ.ศ.2560 ปีพ.ศ.2562 และปีพ.ศ.2564 ประกอบด้วย

- (1) ประสิทธิภาพของ Machine Learning Model
- (2) ข้อสรุปที่ได้
- (3) การวิเคราะห์และแปลผลจาก Machine Learning Model

โดยภาพรวมของแบบจำลองทั้ง 3 ปัจจัยที่กล่าวไว้ข้างต้นนั้น ในแต่ละแบบจำลองจะทำการศึกษาจำแนกประเภทการเล่นการพนันออกเป็น 3 ประเภท ดังนี้

- (1) การจำแนกผู้เล่น/ไม่เล่นพนัน ในการพนันทุกประเภท
- (2) การจำแนกปัจจัยที่ทำให้ผู้เล่นพนันติดและไม่ติดการพนัน
- (3) การจำแนกผลกระทบที่ผู้เล่นการพนันได้รับ

จากข้อมูล ปีพ.ศ.2560 ปีพ.ศ.2562 และปีพ.ศ.2564 พบว่า Non-Linear Model นั้นมีค่าความแม่นยำมากกว่า Linear Model ในทั้ง 3 กลุ่มการเล่นพนัน คือ การเล่นการพนันทั้งหมด การเล่นการพนันเฉพาะสลากกินแบ่งรัฐบาลและหวยใต้ดิน และการเล่นการพนันอื่นๆ ไม่นับรวมสลากกินแบ่งรัฐบาลและหวยใต้ดิน

สำหรับปัจจัยที่มีอิทธิพลสูงสุดของแต่ละแบบจำลองปัจจัย (Feature Importance) ประกอบด้วย

ตารางที่ 7.1 สรุปปัจจัยที่มีอิทธิพลสูงสุดของแต่ละแบบจำลองปัจจัย

การเล่น/ไม่เล่นพนัน	การติด/ไม่ติดพนัน	การได้รับผลกระทบ/ไม่ได้รับผลกระทบจากการพนัน
<ol style="list-style-type: none"> <li>1) ปัจจัยการพบเห็นบุคคลอื่นเล่นพนัน</li> <li>2) ปัจจัยพื้นที่จังหวัด/ภูมิภาค</li> <li>3) ปัจจัยอาชีพ</li> <li>4) ปัจจัยพื้นที่อยู่อาศัย (เขตเทศบาล)</li> <li>5) ปัจจัยอายุร่วมกับรายได้เฉลี่ยต่อเดือน</li> <li>6) ปัจจัยระดับการศึกษาสูงสุด</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1) ปัจจัยพื้นที่จังหวัด / ภูมิภาค</li> <li>2) ปัจจัยจำนวนเงินลงพนันรวมทุกประเภท</li> <li>3) ปัจจัยอายุปัจจุบันและอายุการเริ่มเล่นพนันครั้งแรก</li> <li>4) ปัจจัยจำนวนเงินลงพนัน และ ความถี่ในการเล่นพนัน <ol style="list-style-type: none"> <li>i. ปัจจัยจำนวนเงินลงพนันเฉลี่ยต่อเดือนแต่ละประเภทการพนัน</li> <li>ii. ปัจจัยความถี่ในการเล่นพนันเฉลี่ยต่อเดือน</li> </ol> </li> <li>5) ปัจจัยสาเหตุในการเล่นพนัน</li> <li>6) ปัจจัยอาชีพ</li> <li>7) ปัจจัยประสบการณ์เล่นครั้งแรก</li> <li>8) ปัจจัยการพบเห็นบุคคลรอบตัวเล่นการพนัน</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1) ปัจจัยพื้นที่จังหวัด / ภูมิภาค</li> <li>2) ปัจจัยสาเหตุในการเล่นพนัน</li> <li>3) ปัจจัยสภกรรมการ์เล่นพนันครั้งแรก</li> <li>4) ปัจจัยอาชีพ</li> <li>5) ปัจจัยจำนวนเงินลงพนันและความถี่ในการเล่นพนันแต่ละประเภท</li> </ol>



ผลการศึกษาของแต่ละแบบจำลองปัจจัยของคำถามการวิจัยที่ 1-3 พบว่า

## 7.1 กรณีที่ 1 ปัจจัยที่ทำให้คนเล่นการพนัน

ปัจจัยที่ทำให้คนเล่นการพนัน พบว่า ปัจจัยที่มีอิทธิพลหลักๆ ต่อการตัดสินใจเล่นหรือไม่เล่นการพนันของทั้งสามชุดข้อมูลการพนัน ปีพ.ศ.2560 ปีพ.ศ.2562 และปีพ.ศ.2564 คือ ปัจจัยอายุ ตามมาด้วย ปัจจัยพื้นที่ ไม่ว่าจะจังหวัดหรือภูมิภาค อาชีพ และการพบเห็นคนอื่นเล่นการพนัน ทั้งสี่ปัจจัยนี้ จะเป็นปัจจัยหลักๆ ที่ปรากฏในลำดับต้นๆ ในแบบจำลองของทั้งสามชุดข้อมูล

กรณีปัจจัยของการพบเห็นบุคคลอื่นๆ เล่นการพนันนั้น พบว่า บุคคลที่มีความสนิทใกล้ชิดจะมีอิทธิพลอย่างมากต่อการตัดสินใจเล่นหรือไม่เล่นการพนัน สำหรับชุดข้อมูลการพนันปีพ.ศ.2560 และ ปีพ.ศ.2562 หากแต่สำหรับชุดข้อมูล ปีพ.ศ.2564 ค้นพบว่า ดารา/ไอดอล เริ่มมีอิทธิพลต่อการตัดสินใจเล่นหรือไม่เล่นพนันมากยิ่งขึ้น ดังนั้น โดยสรุป บุคคลที่มีความสนิท และมีอิทธิพล จึงมีผลต่อการตัดสินใจเล่นการพนัน

ปัจจัยเรื่องพื้นที่ พบว่า ภาคอีสาน และจังหวัดในพื้นที่ภาคอีสาน จะมีโอกาสในการเล่นการพนันสูงกว่าภาคอื่นๆ หากแต่ในปีพ.ศ.2560 นั้น ภาคใต้เคยเป็นพื้นที่ที่มีโอกาสการเล่นพนันที่สูงสุดไล่กับภาคอีสาน ขณะที่ในปีพ.ศ.2562 ภาคอีสานจะมีความโดดเด่นในการเล่นการพนันมากกว่าภาคใต้ และในปีพ.ศ.2564 กรุงเทพมหานคร และปริมณฑล เริ่มเป็นพื้นที่ที่มีโอกาสในการเล่นการพนันสูงมากขึ้น จนมากกว่าภาคใต้

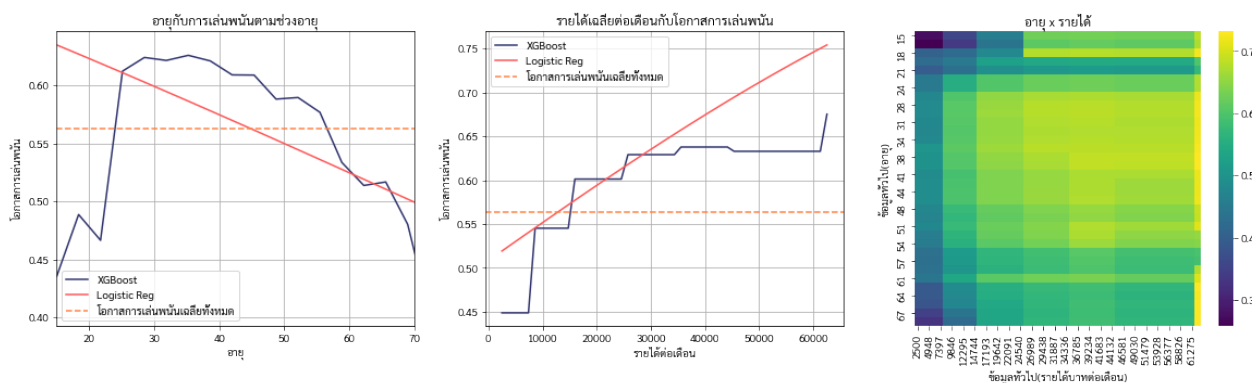
สำหรับปัจจัยอาชีพ พบว่า มีการเปลี่ยนแปลงลำดับอาชีพที่มีอิทธิพลต่อการเล่นการพนัน โดยพบว่า สำหรับข้อมูลการพนันปีพ.ศ.2560 นั้น อาชีพพนักงานบริษัท มีความน่าจะเป็นในการเล่นการพนันสูงสุด และตามมาด้วย เกษตรกร/ประมง หากแต่ในปีพ.ศ.2562 อาชีพแรงงานและรับจ้างทั่วไป กลายเป็นอาชีพที่มีโอกาสในการเล่นการพนันสูงสุด ตามมาด้วย ค้าขาย/บริการรายย่อย สำหรับแบบจำลองการพนันทั่วประเทศ หรืออาชีพอิสระ เช่น นายความ สถาปนิก สำหรับการพนันสลากกินแบ่งรัฐบาลและหวยใต้ดิน สำหรับข้อมูลการพนันปีพ.ศ.2564 อาชีพอิสระ กลายเป็นอาชีพที่มีโอกาสการเล่นการพนันสูงที่สุด โดยอาชีพนักเรียน/นักศึกษา จะเป็นอาชีพที่มีโอกาสการเล่นการพนันต่ำที่สุดในทุกชุดข้อมูลการพนัน

ปัจจัยพื้นที่พักอาศัย พบว่า ข้อมูลปีพ.ศ.2560 นั้น กรุงเทพและปริมณฑล เป็นพื้นที่ที่มีโอกาสการเล่นการพนันสูงสุด ขณะที่ปีพ.ศ.2562 จะเป็นพื้นที่เขตเทศบาล ในแทบทุกแบบจำลอง จากนั้น ข้อมูลปีพ.ศ.2564 พบว่า นอกเขตเทศบาลกลายเป็นพื้นที่ที่มีโอกาสการเล่นการพนันสูงที่สุด จากที่เคยเป็นพื้นที่ที่มีโอกาสเล่นการพนันต่ำ

กว่าเส้น Baseline สิ่งนี้ สะท้อนถึงการเข้าถึงการเล่นการพนันที่สะดวกมากยิ่งขึ้น ทำให้ประชาชนนอกเขตเทศบาลสามารถเข้าถึงการเล่นพนันได้มากขึ้น

กรณีศึกษาปัจจัยอายุร่วมกับปัจจัยรายได้เฉลี่ยต่อเดือน พบว่า แนวโน้มอายุที่จะมีการเล่นการพนันจะน้อยลง และรายได้เฉลี่ยต่อเดือนจะเพิ่มขึ้น กล่าวคือ ข้อมูลปีพ.ศ.2560 พบว่า อายุ 42-45 ปี กับระดับรายได้เฉลี่ย 12,295-19,642 บาทจะเป็นช่วงที่มีโอกาสในการเล่นการพนันสูงสุด แต่ต่อมาในข้อมูลปีพ.ศ.2562 สำหรับการพนันทุกประเภท พบว่า อายุ 38-41 ปี กับรายได้เฉลี่ยต่อเดือน 35,000 บาทขึ้นไปจะเป็นกลุ่มที่มีโอกาสเล่นการพนันสูงที่สุด แต่เมื่อวิเคราะห์ด้วยข้อมูลการพนันปีพ.ศ.2564 พบว่า อายุ 26-29 ปี กับรายได้เฉลี่ยเพียง 12,000-29,000 บาทนั้น เป็นกลุ่มคนที่มีโอกาสเล่นการพนันมากที่สุด

**แผนภาพที่ 7.1** โอกาสในการเล่นการพนันตามช่วงอายุ ระดับรายได้เฉลี่ยต่อเดือน และความสัมพันธ์ระหว่างอายุและรายได้เฉลี่ยต่อเดือน เปรียบเทียบระหว่างแบบจำลองไม่เชิงเส้น XGBoost และ แบบจำลองเชิงเส้น Logistic Regression สำหรับข้อมูลชุดการพนัน ปี 2019/2562 ในกลุ่มผู้เล่นพนันทุกประเภท



สำหรับปัจจัยการศึกษานั้น พบว่า ข้อมูลปีพ.ศ.2560 ไม่มีประสิทธิภาพเพียงพอในการตีความความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยการศึกษา กับโอกาสการเล่นการพนัน แต่สำหรับแบบจำลองที่เหลือทั้งหมดของชุดข้อมูลปีพ.ศ.2562 และ ปีพ.ศ.2564 พบว่า ช่วงที่มีการเล่นการพนันสูงสุด คือ มัธยมปลาย อนุปริญาตรี และ ปริญญาตรี (ช่วงต้น) และถ้าการศึกษาสูงกว่านั้น โอกาสในการเล่นการพนันยิ่งลดลง สอดคล้องกับข้อมูลสำรวจเชิงลึกและงานวิจัยต่างๆ

เมื่อเปรียบเทียบผลของแบบจำลองเชิงเส้น และไม่เชิงเส้นของทั้งสามชุดข้อมูลการพนัน ในกลุ่มนักพนันต่างๆ เช่น นักพนันทุกประเภท นักพนันสลากกินแบ่งรัฐบาลและหวยใต้ดิน นักพนันอื่นๆ ไม่นับรวมสลากกินแบ่งรัฐบาลและหวยใต้ดิน พบว่า แบบจำลองไม่เชิงเส้น สามารถตีความและอธิบายความสัมพันธ์ของปัจจัยต่างๆ ต่อ

โอกาสในการเล่นหรือไม่เล่นการพนันของทุกแบบจำลอง และทุกประเภทรูปแบบการพนัน ซึ่งจะมีประโยชน์ต่อการเข้าใจและเฝ้าระวังกลุ่มบุคคลที่มีลักษณะต่างๆ เพื่อป้องกันและระวังการตัดสินใจเล่นการพนันต่อไปได้อย่างมีประสิทธิภาพ

## 7.2 กรณีที่ 2 ปัจจัยที่ทำให้คนเล่นการพนันติดการพนัน

ในกรณีนี้ เป็นการศึกษาว่าอะไรเป็นปัจจัยที่มีผลนำไปสู่โอกาสการติดการพนัน ของทั้ง 3 ชุดข้อมูลการพนัน พบว่า ชุดปีข้อมูลปีพ.ศ.2560 นั้น โอกาสติดการพนันมาจากคะแนนแบบสำรวจ 20 คำถาม Gamblers Anonymous ส่วนชุดข้อมูลการพนันปีพ.ศ.2562 และ ปีพ.ศ.2564 โอกาสการติดการพนันคำนวณมาจากดัชนีชี้วัดความรุนแรงของปัญหาการติดการพนัน หรือ Problem Gambling Severity Index (PGSI) ส่วนแบบจำลองประเภทการพนันนั้น พบว่า ชุดข้อมูลปีพ.ศ.2560 และ ปีพ.ศ.2564 จะมีจำนวนข้อมูลที่น้อยกว่าปีพ.ศ.2562 จึงทำได้เพียงแบบจำลองประเภทการพนันทั้งหมด ส่วนข้อมูลปีพ.ศ.2562 นั้น สามารถทำได้ถึง 3 แบบจำลองประเภทการพนัน คือ การพนันทุกประเภท การพนันเฉพาะสลากกินแบ่งรัฐบาลและหวยใต้ดิน และการพนันอื่นๆ ไม่นับรวมสลากกินแบ่งรัฐบาลและหวยใต้ดิน

ปัจจัยที่ถูกใช้ในสร้างแบบจำลอง แบ่งออกเป็น ปัจจัยต้น (independent variables) และปัจจัยตาม (dependent variables) สำหรับปัจจัยต้นนั้น จะแบ่งออกเป็นหมวดข้อมูลทั่วไป หมวดการพบเห็นบุคคลรอบตัว เล่นพนัน และหมวดข้อมูลพื้นที่ (เฉพาะชุดข้อมูลปีพ.ศ.2562) โดยจะยังมีปัจจัยชั้นกลาง (intermediate variables) ที่ประกอบด้วยหมวดการเล่นพนันครั้งแรก และจำนวนเงินลงพนันเฉลี่ยต่อเดือนในแต่ละประเภทการพนัน จำนวนความถี่ในการเล่นพนันต่อเดือน เหตุผลที่เล่นพนัน จำนวนเงินลงพนันทั้งหมด สาเหตุการเล่นพนันครั้งแรกและสัดส่วนเงินลงพนันต่อรายได้ สำหรับทั้งสามชุดข้อมูลการพนัน ส่วนข้อมูลตัวแปรตาม คือ ค่าคะแนนการรายงานการติดการพนัน หรือก็คือแบบสำรวจ 20 คำถาม และค่าคะแนน PGSI นั้นเอง

ส่วนต่อมาคือ ผลลัพธ์ของแบบจำลอง จะแบ่งออกเป็น

ประสิทธิภาพของ Machine Learning Model นั้นจะประเมินจากค่าจาก regression  $r^2$  และ  $r^2$  กับผลรวมคะแนนจากแบบสอบถามจากชุดข้อมูลการพนัน พบว่า ทุกแบบจำลองประเภทการพนัน และชุดข้อมูลการพนันแบบจำลองไม่เชิงเส้น มีประสิทธิภาพในการประเมินดีที่สุดที่มากกว่าทั้งแบบจำลองเชิงเส้น และ Baseline

สำหรับผลสรุปที่ได้ของปัจจัยของแบบจำลองการเล่นการพนัน คือ การเคยเล่นการพนันครั้งแรก สาเหตุในการเล่นการพนัน จำนวนเงินลงพนันรายเดือนของแต่ละประเภทการพนัน ผลรวมเงินลงพนันเฉลี่ยต่อเดือน ความถี่

ในการเล่นการพนัน ปัจจัยอาชีพของนักพนัน และปัจจัยพื้นที่ภูมิภาค โดย 4 อันดับแรกเป็นปัจจัยที่มีความสำคัญหลักของชุดข้อมูลการพนันของชุดข้อมูลต่างๆ

ส่วนวิเคราะห์และแปลผลจาก Machine Learning Model นั้น พบว่า แบบจำลองไม่เชิงเส้น มีประสิทธิภาพดีกว่าแบบจำลองเชิงเส้น โดยในส่วนนี้ จะเป็นการศึกษาใน 10 ปัจจัยหลัก กับ 3 ชุดข้อมูลและแบบจำลองตามที่กล่าวไว้ข้างต้น

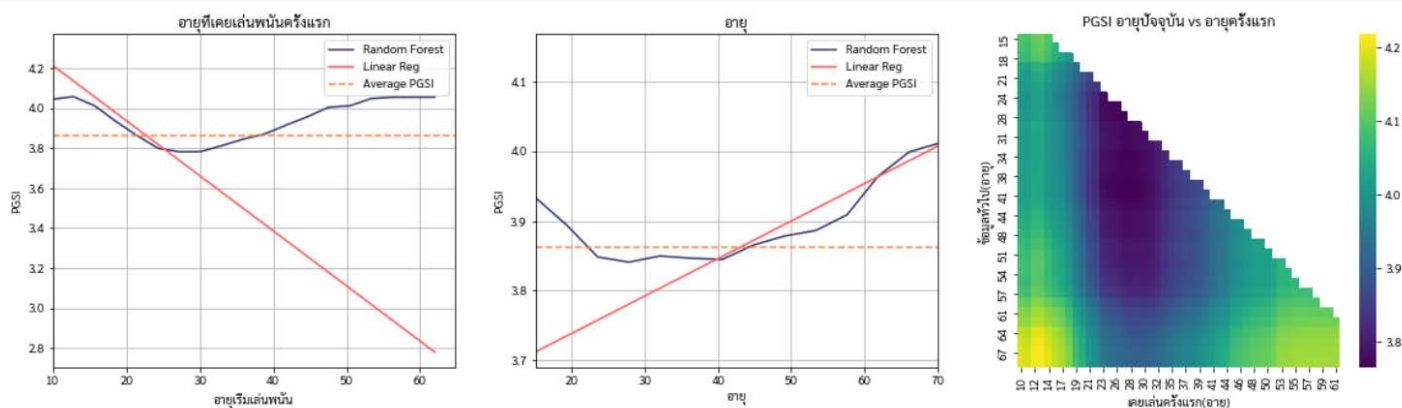
ปัจจัยสำคัญที่ใช้ในการพิจารณาคะแนนความเสี่ยงที่จะมาปัญหาจากการพนันจากแบบสอบถามทั้ง 3 ชุด มีความเกี่ยวข้องกับ ประสบการณ์เล่นพนันในครั้งแรก สาเหตุการเล่นพนัน เงินลงพนันในแต่ละประเภทการพนัน และความถี่ในการเล่นพนัน รวมถึงพื้นที่อยู่อาศัย (จังหวัดหรือภูมิภาค) จากชุดข้อมูลปีพ.ศ.2560 และ ปีพ.ศ.2564 ที่ให้ความสำคัญกับสาเหตุในการเล่นพนัน เป็นอันดับแรกๆ ตามด้วยจำนวนเงินลงพนันและความถี่ในการเล่นพนัน ส่วนในชุดข้อมูลปีพ.ศ.2562 นั้นให้ความสำคัญกับพื้นที่จังหวัดเป็นหลัก แล้วถึงตามแล้วปัจจัยด้านสาเหตุในการเล่นพนัน เงินลงพนันและความถี่ในการเล่นพนัน โดยข้อมูลจากปีพ.ศ.2562 นั้นมีการใช้ข้อมูลที่มีความละเอียดในระดับจังหวัด ส่วนชุดข้อมูลจากปีอื่นๆ ให้ความสำคัญในระดับภูมิภาค จึงได้ลำดับความสำคัญที่ต่างกัน

จากข้อมูลทั้ง 3 ชุดสามารถสรุปได้ว่าปัจจัยต่างๆ เหล่านี้ส่งผลให้มีความเสี่ยงที่จะเกิดปัญหาจากการพนัน โดยหลักๆ ได้แก่

- สาเหตุในการเล่นพนัน โดยมีสาเหตุหลักได้แก่ การอยากได้เงินที่เสียคือ เล่นพนันเพื่อเสริมรายได้ และ เล่นเป็นธุรกิจ จะทำให้มีความเสี่ยงเพิ่มขึ้นกว่าสาเหตุอื่นๆ
- เงินเล่นพนันเฉลี่ยต่อเดือน โดยมีจำนวนเงินขั้นต่ำที่จะทำให้มีความเสี่ยงสูงดังนี้
  - สลากกินแบ่งรัฐบาล 5,000 บาท
  - หวยใต้ดิน 2,000 บาท
  - หวยอื่นๆ 2,500 บาท
  - พนันทายผลฟุตบอล 500 บาท
  - พนันออนไลน์ 5,000 บาท
  - บ่อน 4,000 บาท
- ความถี่ในการเล่นพนัน ที่ยิ่งเล่นมากยิ่งเสี่ยงมาก โดยอ้างอิงจากชุดข้อมูลปีล่าสุดพ.ศ.2564 ได้ดังนี้
  - การเล่นเกมพนันฟุตบอลที่มากกว่า 10 ครั้ง/เดือน
  - การเล่นเกมพนันออนไลน์ที่มากกว่า 5 ครั้ง/เดือน
  - การเล่นเกมพนันที่บ้านที่มากกว่า 2-3 ครั้ง/เดือน

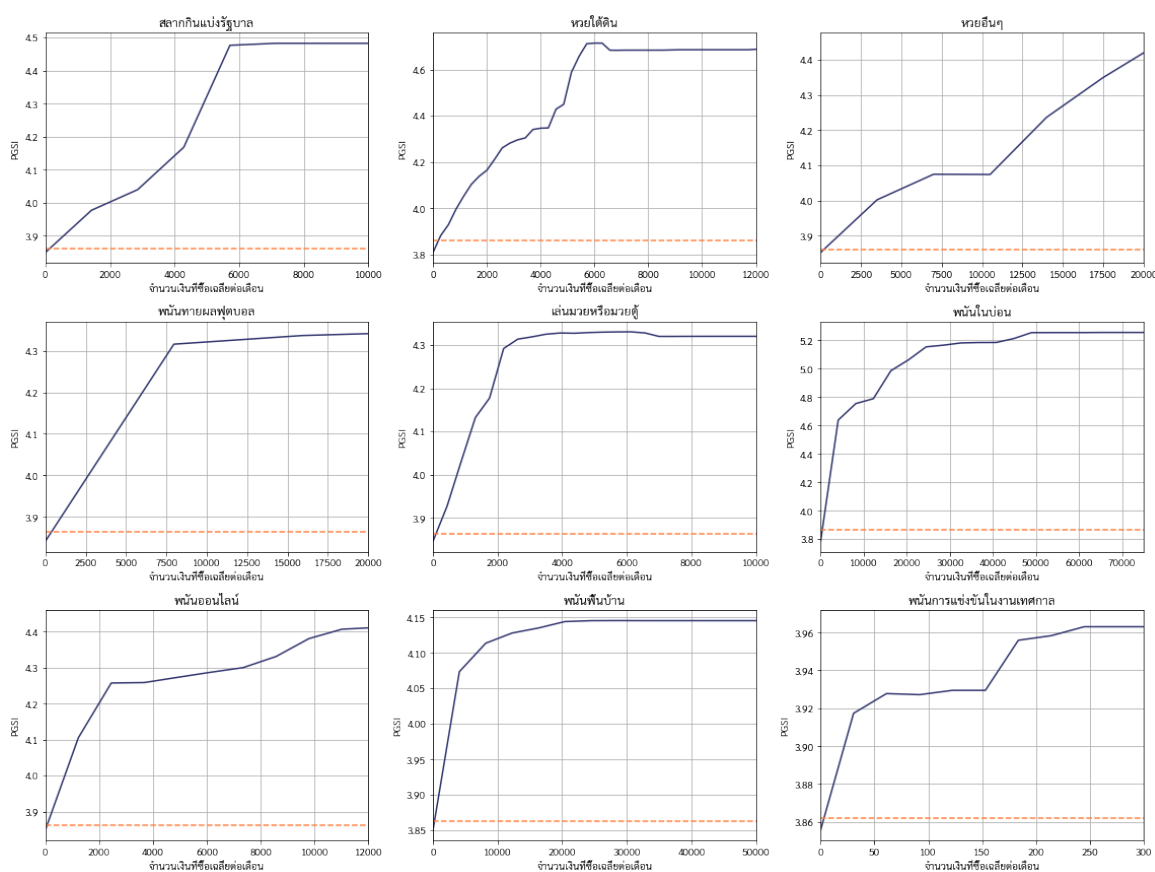
- การเล่นพนันในบ่อนที่มากกว่า 5-6 ครั้ง/เดือน
- การเล่นห่วยอื่นๆ ที่มากกว่า 20 ครั้ง/เดือน
- พื้นที่การเล่นพนัน
  - จากชุดข้อมูลปีพ.ศ.2562 นั้นแต่ละพื้นที่ที่จังหวัดมีคะแนน PGSI เฉลี่ยที่ไม่เท่ากัน โดยเฉพาะจังหวัดทางภาคอีสานที่มีความเสี่ยงมากกว่าพื้นที่จังหวัดอื่นๆ โดยเฉพาะ สกลนคร มหาสารคาม อุดรธานี กาฬสินธุ์ หนองบัวลำภู
  - ในชุดข้อมูลปีพ.ศ.2560 และ ปีพ.ศ.2564 จะใช้ข้อมูลรายละเอียดในระดับภูมิภาค โดยในปีพ.ศ.2560 พื้นที่ภาคเหนือ และภาคกลาง (ไม่รวม กทม. และจังหวัดใกล้เคียง) มีความเสี่ยงมากที่สุด เมื่อเทียบกับภูมิภาคอื่นๆ แต่ในปีพ.ศ.2564 พื้นที่ภาคอีสาน และภาคกลาง (ไม่รวม กทม. และจังหวัดใกล้เคียง) ที่มีความเสี่ยงสูงกว่าภูมิภาคอื่นๆ
- ปัจจัยด้านอายุ ที่ทำการเปรียบเทียบอายุปัจจุบันควบคู่กับอายุที่เริ่มเล่นพนัน โดยพบว่า กลุ่มผู้เล่นเยาวชน ที่มีอายุต่ำกว่า 18 ปีและกลุ่มผู้ที่มีอายุตั้งแต่ 50 ปีขึ้นไป จะมีความเสี่ยงมากกว่ากลุ่มอื่นๆ การเล่นพนันตั้งแต่อายุน้อยจะส่งผลให้มีความเสี่ยงสูง ตามด้วยกลุ่มผู้เล่นที่มาเริ่มเล่นพนันตอนแก่ (มากกว่า 50 ปี) จะมีแนวโน้มคะแนนที่สูงกว่า โดยกลุ่มที่เสี่ยงมากที่สุดจะเป็นกลุ่มที่มีอายุตั้งแต่ 50 ปีขึ้นไป ที่เริ่มเล่นพนันตั้งแต่เด็ก

**แผนภาพที่ 7.2** โอกาสในการติดการพนัน แบ่งตามอายุที่เคยเล่นพนันครั้งแรก และอายุปัจจุบัน และความสัมพันธ์ระหว่างอายุที่เคยเล่นพนันครั้งแรกและอายุปัจจุบัน ของแบบจำลองไม่เชิงเส้น Random Forest และแบบจำลองเชิงเส้น Linear Regression สำหรับชุดข้อมูลการพนัน ปี 2019/2562 ในกลุ่มผู้เล่นพนันทุกประเภท



- ปัจจัยด้านอาชีพ พบว่าในแต่ละชุดข้อมูลมีลักษณะความเสี่ยงตามกลุ่มอาชีพที่แตกต่างกันออกไป โดยพบว่าส่วนใหญ่กลุ่มอาชีพที่มีความเสี่ยงติดพนันจะเป็นกลุ่มผู้ประกอบการ ค่าขายรายย่อย/บริการรายย่อย เกษตรกร/ประมง และ อาชีพอิสระ ที่จะมีความเสี่ยงสูงกว่ากลุ่มอื่นๆ
- ปัจจัยสัดส่วนเงินลงพนันต่อรายได้ พบว่า ค่าความสัมพันธ์แปรผันตามกับโอกาสการติดการพนัน โดยในช่วงแรกของสัดส่วนเงินลงพนันต่อรายได้ที่เพิ่มขึ้น จะทำให้โอกาสการติดการพนันเพิ่มขึ้น จากนั้น จะคงที่ที่โอกาสติดการพนัน ณ จุดๆ หนึ่ง

แผนภาพที่ 7.3 โอกาสในการติดการพนันตามจำนวนเงินลงพนันเฉลี่ยต่อเดือน แบ่งตามประเภทการพนัน ของแบบจำลองไม่เชิงเส้น Random Forest สำหรับชุดข้อมูลการพนัน ปี 2019/2562 ในกลุ่มผู้เล่นพนันทุกประเภท



โดยภาพรวมของแบบจำลองที่ใช้ในการแปรผลปัจจัยต่างๆ ต่อโอกาสการติดการพนันในบทนี้ พบว่าแบบจำลองไม่เชิงเส้น ทั้ง XGBoost และ Random Forest สามารถตีความและอธิบายพฤติกรรมของนักพนันจากปัจจัยต่างๆ ได้อย่างมีเหตุมีผลมากกว่าแบบจำลองเชิงเส้น ทั้ง Linear Regression และ Logistic Regression

### 7.3 กรณีที่ 3 ปัจจัยที่ทำให้คนได้รับผลกระทบจากการเล่นพนัน

การประเมินปัจจัยที่ส่งผลให้เกิดผลกระทบต่อนักพนัน โดยการพิจารณาจากแบบสอบถามที่ทำการตอบคำถามว่า ได้รับผลกระทบเพียงข้อใดข้อหนึ่งจากข้อคำถามผลกระทบที่ได้รับจากการพนัน โดยทำการพิจารณาแบบจำลองแบบไม่เป็นเชิงเส้นเป็นหลัก เนื่องจากมีประสิทธิภาพของแบบจำลองในการตีความที่ดีกว่าแบบจำลองเชิงเส้น

ข้อมูลที่ใช้ในแบบจำลอง จะแบ่งเป็น 2 ประเภทหลักๆ คือ ตัวแปรต้น และตัวแปรตาม ใน 3 ชุดข้อมูลการพนัน ปีพ.ศ.2560 ปีพ.ศ.2562 และ ปีพ.ศ.2564 สำหรับตัวแปรต้นจะแบ่งเป็น กลุ่มข้อมูลทั่วไป เช่น อายุ เพศ ระดับการศึกษา อาชีพ รายได้เฉลี่ยต่อเดือน สถานภาพสมรส การมีบุตร พื้นที่อยู่อาศัย เป็น กลุ่มปัจจัยการพบเห็น บุคคลรอบข้างเล่นการพนัน เช่น พ่อแม่ พี่น้องญาติ เพื่อนสนิท เพื่อน แฟน/คนรัก ดารา/ไอดอล เพื่อนบ้าน อื่นๆ เป็นต้น กลุ่มปัจจัยพฤติกรรมการเล่นการพนัน แบ่งออกเป็น ปัจจัยการเล่นพนันครั้งแรก ประกอบด้วย อายุ และสาเหตุการเล่น จำนวนเงินลงพนันเฉลี่ยต่อเดือนในแต่ละประเภทการพนัน จำนวนความถี่ในการเล่นการพนันแต่ละประเภทต่อเดือน เหตุผลที่เล่นการพนันครั้งแรก จำนวนเงินลงพนันทั้งหมด สาเหตุในการเล่นพนัน และสัดส่วนเงินลงพนันต่อรายได้ เป็นต้น ส่วนตัวแปรตามหรือตัวแปรเป้าหมายเรื่องผลกระทบที่ได้รับจากการเล่นพนัน ซึ่งจะ เป็นประเภทผลกระทบต่างๆ เช่น การทำให้เสียเวลา การขาดเงินใช้ในชีวิตประจำวัน การเสื่อมเสียชื่อเสียง การเป็นหนี้ การเสียเพื่อน/ญาติ/ครอบครัว สุขภาพเสื่อมโทรม เจ้าหนี้ข่มขู่ทำร้ายร่างกาย ขายทรัพย์สินใช้หนี้ การทะเลาะเบาะแว้ง ครอบครัวหย่าร้าง มีความเครียด การทำผิดกฎหมายเพื่อนำเงินไปเล่นพนัน และอื่นๆ

ประสิทธิภาพของแบบจำลอง Machine Learning ของทั้งสามชุดข้อมูลการพนัน พบว่า สำหรับการพนันทั้งหมดนั้น ประสิทธิภาพของแบบจำลองไม่เชิงเส้นมีคะแนนประสิทธิภาพดีที่สุด ตามมาด้วย Baseline ส่วนแบบจำลองเชิงเส้นนั้น มีประสิทธิภาพน้อยที่สุด กล่าวคือ

- ข้อมูลปีพ.ศ.2560 พบว่า แบบจำลองเชิงเส้นมีประสิทธิภาพ 80.83% ตามมาด้วย Baseline ที่ 80.55% และแบบจำลองเชิงเส้น 76.94%
- ข้อมูลปีพ.ศ.2562 พบว่า แบบจำลองเชิงเส้นมีประสิทธิภาพ 89.7% ตามมาด้วย Baseline ที่ 88.3% และแบบจำลองเชิงเส้น 86.6% ส่วนแบบจำลองการพนันทั้งหมดของภาคอีสาน พบว่าแบบจำลองเชิงเส้นมีประสิทธิภาพ 87.9% ตามมาด้วย แบบจำลองเชิงเส้น 84.2% และ Baseline ที่ 81.6%
- ข้อมูลปีพ.ศ.2564 พบว่า แบบจำลองเชิงเส้นมีประสิทธิภาพ 87.0% ตามมาด้วย Baseline ที่ 86.15% และแบบจำลองเชิงเส้น 85.3%

ต่อมา ส่วนการวิเคราะห์และแปลผลจากแบบจำลอง Machine Learning จะวิเคราะห์โดยนำปัจจัยสำคัญต่างๆ ต่อโอกาสการได้รับผลกระทบจากการพนันมาทำการนำเสนอข้อมูล (Data visualization) ในส่วนนี้ แบ่งออกเป็น 7 ส่วน คือ

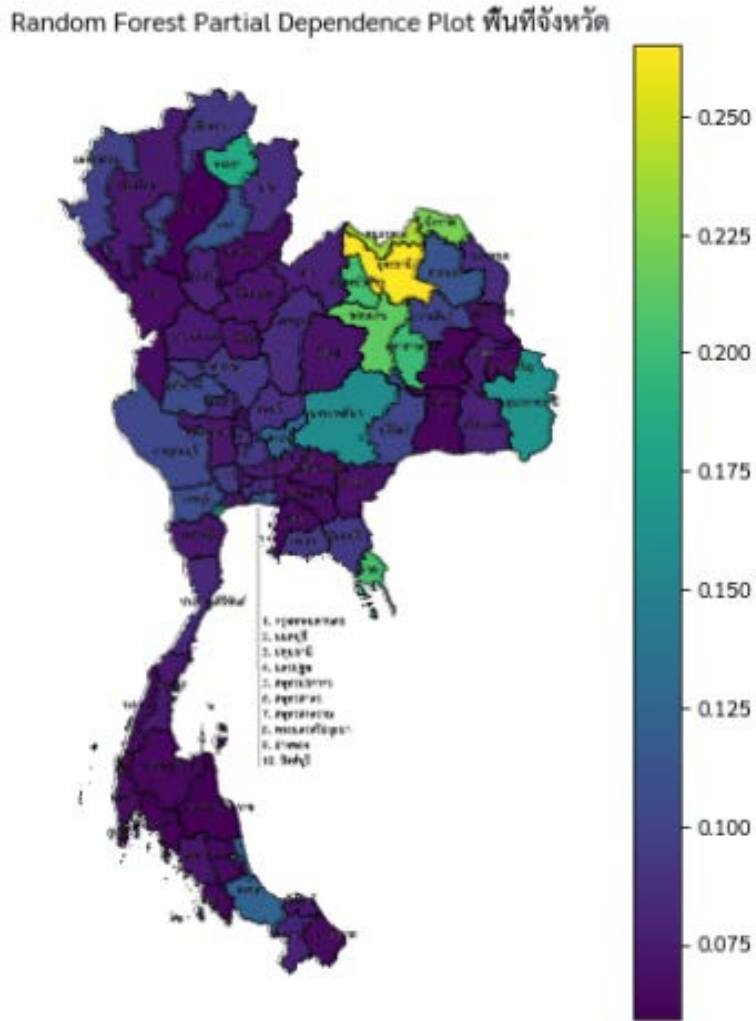
- ลำดับความสำคัญของตัวแปร (Feature Importance)
- พื้นที่จังหวัด และภูมิภาค
- เงินลงพนันต่อเดือน
- สาเหตุในการเล่นพนัน
- ประสบการณ์เล่นพนันครั้งแรก
- อาชีพ
- จำนวนเงินลงพนันและความถี่ในการเล่นพนันแต่ละประเภท

ลำดับสำคัญของตัวแปร คือ การศึกษาว่า ปัจจัยใดที่มีอิทธิพลต่อโอกาสการได้รับผลกระทบจากการเล่นการพนัน โดยจากข้อมูลทั้งสามชุดนั้น ปัจจัยพื้นที่ ปัจจัยการเคยเล่นพนันครั้งแรก และปัจจัยสาเหตุการเล่นการพนัน เป็น 3 ลำดับแรกของทุกแบบจำลองที่มีอิทธิพลต่อโอกาสการได้รับผลกระทบจากการพนัน

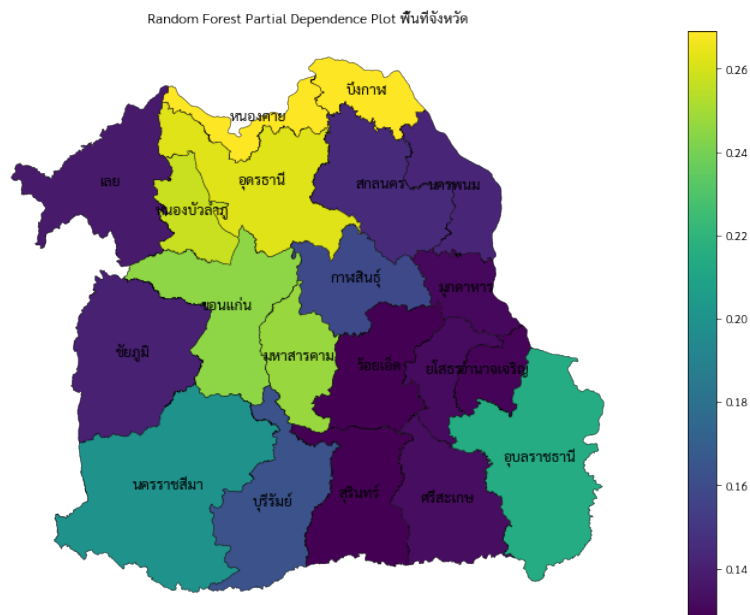
ส่วนของปัจจัยพื้นที่จังหวัด และภูมิภาค ที่มีอิทธิพลต่อโอกาสการได้รับผลกระทบจากการพนัน พบว่า ในแต่ละชุดข้อมูลนั้น มีการเปลี่ยนแปลงไปตามภูมิภาค กล่าวคือ ในปีพ.ศ.2560 ภาคใต้ เป็นภูมิภาคที่ได้รับผลกระทบสูงสุดจากการเล่นพนันในทั้งแบบจำลองเชิงไม่เชิงเส้นและเชิงเส้น ต่อมาข้อมูลปีพ.ศ.2562 ภาคอีสาน เป็นภูมิภาคที่ได้รับผลกระทบสูงสุดทั้งสองแบบจำลองเช่นกัน โดยอุดรธานี หนองคาย และบึงกาฬ เป็นจังหวัดที่มีโอกาสได้รับผลกระทบสูงสุด ส่วนข้อมูลปีพ.ศ.2564 พื้นที่กรุงเทพและปริมณฑลกลายเป็นพื้นที่ที่มีโอกาสสูงสุด ทั้งสองแบบจำลองเช่นกัน



แผนภาพที่ 7.4 โอกาสการได้รับผลกระทบจากการพนันของแต่ละจังหวัด (ทั่วประเทศ) แบบจำลองไม่เชิงเส้น Random Forest สำหรับข้อมูลการพนัน ปี 2019/2562 ในกลุ่มนักพนันทุกประเภท



**แผนภาพที่ 7.5** โอกาสการได้รับผลกระทบจากการพนันของแต่ละจังหวัด (เฉพาะภาคตะวันออกเฉียงเหนือ) แบบจำลองไม่เชิงเส้น Random Forest สำหรับข้อมูลการพนัน ปี 2019/2562 ในกลุ่มนักพนันทุกประเภท



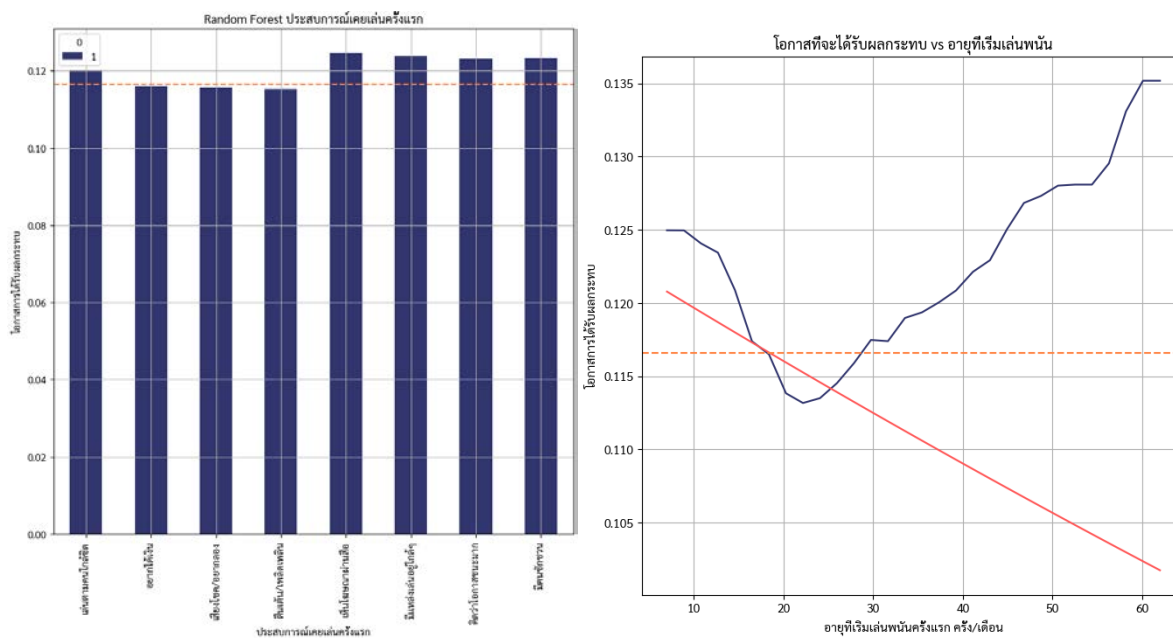
เงินลงพนันต่อเดือนของแต่ละประเภทการพนันที่มีอิทธิพลต่อผลกระทบจากการพนันนั้น พบว่า ปีพ.ศ.2560 การพนันบ่อน กับบวงเงินลงพนัน 8,000 บาทขึ้นไป ที่มีโอกาสได้รับผลกระทบถึง 34% ต่อมาในปี พ.ศ.2562 หวยใต้ดิน กับบวงเงินลงพนันตั้งแต่ 5,000 บาทขึ้นไป ทั้งการพนันทั่วประเทศและเฉพาะนักพนันภาคอีสาน กับบโอกาสผลกระทบ 21% และ 31% ตามลำดับ ส่วนปีพ.ศ.2564 การพนันบ่อน กับบวงเงินพนันตั้งแต่ 8,000 บาทขึ้นไป ที่มีโอกาสได้รับผลกระทบ 33% เช่นกัน โดยสรุป การลงเงินพนันที่เพิ่มมากขึ้นยิ่งส่งผลให้มีโอกาสได้รับผลกระทบที่เพิ่มมากขึ้น

สำหรับปัจจัยสาเหตุในการเล่นพนันที่มีต่อโอกาสได้รับผลกระทบนั้น ในปีพ.ศ.2560 พบว่า การมีคนชักชวน เป็นสาเหตุสูงสุดทั้งสองแบบจำลอง ส่วนข้อมูลปีพ.ศ.2562 พบว่า สำหรับนักพนันทั่วประเทศ ปัจจัยธุรกิจ/อาชีพ ส่วนนักพนันภาคตะวันออกเฉียงเหนือ ปัจจัยการอยากได้เงินคืน เป็นสาเหตุหลักที่ทำให้มีโอกาสได้รับผลกระทบมากที่สุด ตามมาด้วยปีพ.ศ.2564 ปัจจัยการเห็นโฆษณาผ่านสื่อเป็นสาเหตุหลักที่ทำให้ได้รับผลกระทบ

ปัจจัยประสบการณ์เล่นพนันครั้งแรกที่มีอิทธิพลต่อโอกาสการได้รับผลกระทบ พบว่า ปีพ.ศ.2560 สาเหตุการเห็นโฆษณาผ่านสื่อ กับบโอกาสการได้รับผลกระทบถึงกว่า 25% ส่วนปีพ.ศ.2562 สาเหตุการเห็นโฆษณา การมีแหล่งพนันอยู่ใกล้ๆ การคิดว่ามีโอกาสชนะมาก และมีคนชักชวน มีโอกาสการได้รับผลกระทบใกล้เคียงกันที่

ประมาณ 12.5% ส่วนนักพนันภาคอีสาน พบว่า สาเหตุการเห็นโฆษณาชักชวนมีอิทธิพลสูงสุด สำหรับชุดข้อมูลปีพ.ศ.2564 พบว่า สาเหตุการเข้าถึงแหล่งพนันที่อยู่ใกล้ๆ เป็นปัจจัยหลัก จึงสามารถสรุปได้ว่า โฆษณาผ่านสื่อและการเข้าถึงแหล่งพนัน เป็นปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการได้รับผลกระทบจากการพนันในส่วนของปัจจัยประสบการณ์การเล่นพนันครั้งแรก

**แผนภาพที่ 7.6** โอกาสการได้รับผลกระทบจากการพนันตามสาเหตุที่นำไปสู่การเล่นพนันครั้งแรก และอายุที่เริ่มเล่นพนันครั้งแรก ในแบบจำลองไม่เชิงเส้น Random Forest สำหรับชุดข้อมูลการพนัน ปี 2019/2562 ในกลุ่มผู้เล่นพนันทุกประเภททั่วประเทศ



ปัจจัยอาชีพที่มีผลต่อโอกาสการได้รับผลกระทบจากการเล่นพนัน พบว่า มีแนวโน้มเปลี่ยนแปลงจากปี พ.ศ.2560 ที่อาชีพพนักงานบริษัทมีโอกาสสูงสุด ต่อมาในปีพ.ศ.2562 สำหรับนักพนันทั่วประเทศ อาชีพเกษตรกร และชาวประมง ส่วนนักพนันภาคตะวันออกเฉียงเหนือ นั้น อาชีพผู้ประกอบการธุรกิจและกิจการส่วนตัว ส่วนปีพ.ศ. 2564 นั้น อาชีพอิสระ เช่น ทนายความ สถาปนิก และอาชีพพ่อบ้านแม่บ้าน กลายเป็นผู้ที่ได้รับผลกระทบสูงสุด จึงสรุปได้ว่า กลุ่มที่มีรายได้ไม่แน่นอน คือ กลุ่มอาชีพที่มีโอกาสสูงสุดที่จะได้รับผลกระทบต่อการเล่นพนัน

เมื่อพิจารณาปัจจัยทางด้านจำนวนเงินลงพนันแต่ละประเภท และความถี่ในการเล่นพนันพบว่า จำนวนเงินเล่นพนันยิ่งลงเงินพนันมากขึ้น ยิ่งก่อให้เกิดความเสี่ยงในการได้รับผลกระทบเพิ่มขึ้นซึ่งทำให้ โดยยอดเงินที่จะเริ่มทำให้เกิดผลกระทบสูงของการพนันแต่ละประเภท จะอยู่ที่ประมาณ 2,000 บาท/เดือน ในส่วนความถี่ในการเล่นพนันพบว่ายิ่งเล่นมาก ยิ่งมีความเสี่ยงมาก ยกเว้นการพนันสลากกินแบ่งรัฐบาลที่มีโอกาสได้รับผลกระทบต่ำ และมีแนวโน้มคงที่เมื่อเล่นพนันตั้งแต่ 1 งวดขึ้นไป

## 7.4 กรณีที่ 4 การจัดกลุ่มรูปแบบการใช้เงินเล่นการพนัน

เนื่องจากการศึกษาจะแบ่งเป็น 3 ชุดข้อมูลการพนัน คือ ปีพ.ศ.2560 ปีพ.ศ.2562 และ ปีพ.ศ.2564 ดังนั้น เมื่อนำข้อมูลในด้านต่างๆ มาเปรียบเทียบแต่ละชุดข้อมูลการพนัน พบว่า

### 1. ลำดับจำนวนประชากรของแต่ละกลุ่มการพนัน เรียงจากมากที่สุดไปน้อยที่สุด

ตารางที่ 7.2 ลำดับประชากรในแต่ละกลุ่มประเภทการพนัน (เรียงจากมากไปหาน้อย)

ลำดับ	ปีพ.ศ.2560	ปีพ.ศ.2562	ปีพ.ศ.2564
1	สลากกินแบ่งรัฐบาล และ หวยใต้ดิน 10,031,045 คน	สลากกินแบ่งรัฐบาล และ หวยใต้ดิน 9,424,982 คน	สลากกินแบ่งรัฐบาล และ หวยใต้ดิน 9,944,041 คน
2	สลากกินแบ่งรัฐบาล 7,444,291 คน	สลากกินแบ่งรัฐบาล 8,088,152 คน	สลากกินแบ่งรัฐบาล 8,752,742 คน
3	หวยใต้ดิน 3,684,482 คน	บ่อน 3,453,069 คน	หวยใต้ดิน 3,640,081 คน
4	บ่อน 2,647,876 คน	หวยใต้ดิน 3,224,966 คน	บ่อน 2,900,459 คน
5	ทายผลฟุตบอล 1,988,923 คน	ทายผลฟุตบอล 2,519,455 คน	ทายผลฟุตบอล 2,048,142 คน
6	หวยอื่นๆ 1,256,265 คน	พินบ้าน 1,788,026 คน	พินบ้าน 2,004,603 คน
7	พินบ้าน 915,813 คน	มวย 941,408 คน	ออนไลน์ 1,546,328 คน
8	มวย 838,343 คน	หวยอื่นๆ 939,916 คน	หวยอื่นๆ 943,775 คน

จากการเปรียบเทียบทั้งสามชุดข้อมูลการพนัน พบว่า ประชากรนักพนันสำหรับสลากกินแบ่งรัฐบาล ประมาณ 9-10 ล้านคน และ หวยใต้ดิน มีจำนวนมากที่สุด ตามมาด้วย นักพนันของสลากกินแบ่งรัฐบาล ส่วนอันดับที่ 3-4 นั้น จะสลับอันดับกันไปมาระหว่าง หวยใต้ดิน และ พินบ้าน อันดับที่ 5 จะเป็นพินทายผลฟุตบอล สำหรับลำดับที่ 6-8 จะสลับกันสำหรับกลุ่มนักพนันที่เหลือ

## 2. ลำดับจำนวนเงินลงพนันของแต่ละกลุ่มการพนัน เรียงจากมากที่สุดไปน้อยที่สุด

ตารางที่ 7.3 ลำดับวงเงินลงพนันเฉลี่ยแต่ละกลุ่มประเภทการพนัน (เรียงจากมากไปหาน้อย)

ลำดับ	ปีพ.ศ.2560	ปีพ.ศ.2562	ปีพ.ศ.2564
1	มวย 11,571.50 บาท/เดือน	หวยอื่นๆ 4,432 บาท/เดือน	พนันบ้าน 8,014.2 บาท/เดือน
2	พนันบ้าน 7,906.40 บาท/เดือน	พนันบ้าน 3,791.5 บาท/เดือน	ออนไลน์ 5,403.1 บาท/เดือน
3	หวยอื่นๆ 6,082.70 บาท/เดือน	มวย 2,854.7 บาท/เดือน	หวยอื่นๆ 5,330 บาท/เดือน
4	ทายผลฟุตบอล 3,371.8 บาท/เดือน	ทายผลฟุตบอล 1,805.8 บาท/เดือน	บ่อน 3,524.7 บาท/เดือน
5	บ่อน 2,845.40 บาทต่อเดือน	บ่อน 1,799.80 บาท/เดือน	ทายผลฟุตบอล 2,803.5 บาท/เดือน
6	สลากกินแบ่งรัฐบาล และ หวยใต้ดิน 1,031.30 บาท/เดือน	สลากกินแบ่งรัฐบาล และ หวยใต้ดิน 1,265.5 บาท/เดือน	สลากกินแบ่งรัฐบาล และ หวยใต้ดิน 1,122.5 บาท/เดือน
7	สลากกินแบ่งรัฐบาล 502 บาท/เดือน	หวยใต้ดิน 799.4 บาท/เดือน	หวยใต้ดิน 570.3 บาทต่อเดือน
8	หวยใต้ดิน 466 บาท/เดือน	สลากกินแบ่งรัฐบาล 558 บาท/เดือน	สลากกินแบ่งรัฐบาล 519.3 บาท/เดือน

จากผลการเปรียบเทียบจำนวนวงเงินการเล่นการพนันทั้ง 3 ชุดข้อมูลการพนัน พบว่า สลากกินแบ่งรัฐบาล และ หวยใต้ดิน และทั้ง หวยใต้ดิน และ สลากกินแบ่งรัฐบาล เป็น 3 ประเภทการพนันที่มีวงเงินเล่นการพนันต่ำที่สุด ตามมาด้วย กลุ่มของพนันในบ่อน และพนันทายผลฟุตบอล ส่วนกลุ่มการพนันที่มีวงเงินในการเล่นการพนันสูงจะ เป็นการพนันพนันบ้าน การพนันมวย/มวยตู้ การพนันออนไลน์ และการพนันหวยอื่นๆ ตามลำดับ

### 3. ลำดับจำนวนรายได้เฉลี่ยของแต่ละกลุ่มการพนัน เรียงจากมากที่สุดไปน้อยที่สุด

ตารางที่ 7.4 ลำดับรายได้เฉลี่ยของนักพนันแต่ละกลุ่มประเภทการพนัน (เรียงจากมากไปหาน้อย)

ลำดับ	ปีพ.ศ.2560	ปีพ.ศ.2562	ปีพ.ศ.2564
1	มวย 17,127.90 บาท/เดือน	มวยอื่นๆ 18,667 บาท/เดือน	มวยอื่นๆ 17,093.8 บาท/เดือน
2	พื้นบ้าน 16,341.50 บาท/เดือน	มวย 17,668.7 บาท/เดือน	พื้นบ้าน 16,670.1 บาท/เดือน
3	ทนายผลฟุตบอล 14,981.80 บาท/เดือน	ทนายผลฟุตบอล 16,192.30 บาท/เดือน	ทนายผลฟุตบอล 15,789.40 บาท/เดือน
4	มวยอื่นๆ 12,988 บาท/เดือน	บ่อน 15,582 บาท/เดือน	สลากกินแบ่งรัฐบาลและมวยใต้ดิน 15,501.7 บาท/เดือน
5	สลากกินแบ่งรัฐบาลและมวยใต้ดิน 12,700.50 บาท/เดือน	พื้นบ้าน 15,307 บาท/เดือน	ออนไลน์ 14,940.2 บาทต่อเดือน
6	สลากกินแบ่งรัฐบาล 12,514บาท/เดือน	สลากกินแบ่งรัฐบาลและมวยใต้ดิน 14,826.4 บาท/เดือน	สลากกินแบ่งรัฐบาล 14,885 บาท/เดือน
7	บ่อน 12,174.50 บาท/เดือน	สลากกินแบ่งรัฐบาล 14,670 บาท/เดือน	บ่อน 13,660.3 บาท/เดือน
8	มวยใต้ดิน 9,966.9 บาท/เดือน	มวยใต้ดิน 12,885.1 บาท/เดือน	มวยใต้ดิน 12,697.2 บาท/เดือน

สำหรับรายได้เฉลี่ยของแต่ละประเภทนักพนันนั้น พบว่า ไม่มีลำดับที่แน่นอน หากแต่นักพนันมวยใต้ดินจะเป็นกลุ่มที่มีรายได้ต่ำที่สุดในทั้งสามข้อมูลการพนัน นักพนันประเภทมวย มวยอื่นๆ ทนายผลฟุตบอล และพนันพื้นบ้าน จะเป็นกลุ่มนักพนันที่มีรายได้เฉลี่ยสูงสุด

#### 4. ลำดับสัดส่วนจำนวนเงินลงพนันต่อรายได้เฉลี่ยของแต่ละกลุ่มการพนัน เรียงจากมากที่สุดไปน้อยที่สุด

ตารางที่ 7.5 ลำดับเงินลงพนันเฉลี่ยของนักพนันแต่ละประเภทการพนัน (เรียงจากมากไปหาน้อย)

ลำดับ	ปีพ.ศ.2560	ปีพ.ศ.2562	ปีพ.ศ.2564
1	มวย 67.56%	พนันพื้นบ้าน และเทศกาล 24.77%	พนันพื้นบ้าน และเทศกาล 48.08%
2	พนันพื้นบ้าน และเทศกาล 48.38%	ห่วยอื่นๆ 23.74%	ออนไลน์ 36.16%
3	ห่วยอื่นๆ 46.83%	มวย 16.16%	ห่วยอื่นๆ 31.18%
4	บ่อน 23.37%	บ่อน 11.55%	บ่อน 25.80%
5	ทายผลฟุตบอล 22.51%	ทายผลฟุตบอล 11.15%	ทายผลฟุตบอล 17.76%
6	สลากกินแบ่งรัฐบาล และห่วยใต้ดิน 8.12%	สลากกินแบ่งรัฐบาล และห่วยใต้ดิน 8.54%	สลากกินแบ่งรัฐบาล และห่วยใต้ดิน 7.24%
7	ห่วยใต้ดินอย่างเดียว 4.68%	ห่วยใต้ดินอย่างเดียว 6.20%	ห่วยใต้ดินอย่างเดียว 4.49%
8	สลากกินแบ่งรัฐบาล 4.01%	สลากกินแบ่งรัฐบาล 3.80%	สลากกินแบ่งรัฐบาล 3.49%

เมื่อทำการเปรียบเทียบสัดส่วนของวงเงินลงพนันแต่ละประเภทกับจำนวนรายได้เฉลี่ยต่อเดือน พบว่า สามอันดับแรกที่สัดส่วนวงเงินลงพนันสูงสุดต่อรายได้ คือ พนันมวย/มวยตู้ พนันพื้นบ้านและประเพณี พนันห่วยต่างๆ และพนันออนไลน์ ขณะที่ อันดับที่ 4 คือ พนันในบ่อน ส่วนสามอันดับสุดท้าย จะเรียงจากมากไปหาน้อย คือ นักพนันที่เล่นทั้งสลากกินแบ่งรัฐบาลและห่วยใต้ดิน นักพนันเล่นเฉพาะห่วยใต้ดิน และนักพนันที่เล่นเฉพาะสลากกินแบ่งรัฐบาล

สิ่งนี้ สอดคล้องกับทั้งโอกาสการติดการพนัน หรือคะแนน PGSI ของแต่ละประเภทการพนัน และการรายงานผลกระทบจากการพนันที่เกิดขึ้นของแต่ละประเภทนักพนัน กล่าวคือ วงเงินลงพนันที่มาก และสัดส่วนเงินลงพนันต่อรายได้ที่มากขึ้น ส่งผลต่อโอกาสการติดการพนัน และการรายงานผลการได้รับผลกระทบจากการเล่นการพนันที่มากเช่นกัน มีความสัมพันธ์ในทิศทางแปรผกผัน เมื่อเทียบกับข้อมูลปีพ.ศ.2562 และ ปีพ.ศ.2564 หากแต่จะเปรียบเทียบโอกาสติดการพนันนั้น ไม่สามารถทำได้ เนื่องจากดัชนีที่ใช้วัดการติดการพนันของปีพ.ศ.2560 แตกต่างจากปีพ.ศ.2562 และ ปีพ.ศ.2564 แต่เมื่อเปรียบเทียบเฉพาะค่า PGSI ของปีพ.ศ.2562 และ ปีพ.ศ.2564 พบว่า การรายงานการติดการพนันของปีพ.ศ.2564 มีแนวโน้มลดลงในปัจจุบันเงื่อนไขวงเงินการเล่นการพนันที่สูงขึ้น

อีกสิ่งที่น่าสนใจสำหรับทั้ง 3 ชุดข้อมูลการพนัน ก็คือว่า สัดส่วนของวงเงินลงพนันของแต่ละประเภทการพนันต่อรายได้เฉลี่ยต่อเดือน พบว่า ข้อมูลปีพ.ศ.2560 มีสัดส่วนวงเงินเล่นการพนันที่ค่อนข้างสูง

อย่างไรก็ตาม เมื่อนำผลลัพธ์ของแต่ละประเภทการพนันต่างๆ มา จัดลำดับในแต่ละปี ตามตัวแปรต่างๆ พบว่า

## 5. ลำดับอาชีพสูงสุดของแต่ละกลุ่มการพนัน

ตารางที่ 7.6 ลำดับอาชีพสูงสุดของนักพนันแต่ละกลุ่มประเภทการพนัน

กลุ่ม	ปีพ.ศ.2560	ปีพ.ศ.2562	ปีพ.ศ.2564
สลากกินแบ่งรัฐบาล และหวยใต้ดิน	ค้าขาย/บริการรายย่อย	ค้าขาย/บริการรายย่อย	ค้าขาย/บริการรายย่อย
สลากกินแบ่งรัฐบาล	ข้าราชการ/รัฐวิสาหกิจ	ข้าราชการ/รัฐวิสาหกิจ	ข้าราชการ/รัฐวิสาหกิจ
หวยใต้ดินอย่างเดียว	เกษตรกร/ประมง	อาชีพอื่นๆ	เกษตรกร/ประมง
ทายผลฟุตบอล	พนักงานบริษัท	พนักงานบริษัท	อาชีพอิสระ เช่น นายความ สถาปนิก
บ่อน	อาชีพอื่นๆ	ธุรกิจส่วนตัว/ ผู้ประกอบการ	พนักงานบริษัท
หวยอื่นๆ	อาชีพอิสระ เช่น นายความ สถาปนิก	อาชีพอิสระ เช่น นายความ สถาปนิก	อาชีพอิสระ เช่น นายความ สถาปนิก
พนันพื้นบ้าน และเทศกาล	อาชีพอิสระ เช่น นายความ สถาปนิก	ผู้ใช้แรงงานและรับจ้าง ทั่วไป เกษตรกร/ประมง และผู้ประกอบธุรกิจ ส่วนตัว/ประกอบกิจการ	ผู้ประกอบการธุรกิจส่วนตัว ผู้ ทำงานรับจ้าง/รับจ้าง ทั่วไป และอาชีพอิสระ เช่น นายความ สถาปนิก
พนันมวย (ปี 2560,2562) และ พนันออนไลน์ (ปี 2564)	อาชีพอิสระ เช่น นายความ สถาปนิก	ผู้ใช้แรงงานและรับจ้าง ทั่วไป	นักเรียน/นักศึกษา

จากการเปรียบเทียบกลุ่มอาชีพส่วนใหญ่ที่เล่นการพนันแต่ละประเภทใน 3 ชุดข้อมูลจะพบว่า นักพนันที่เล่นสลากกินแบ่งรัฐบาลและหวยใต้ดิน จะเป็นผู้ค้าขาย/บริการรายย่อย ส่วนผู้ที่เล่นสลากกินแบ่งรัฐบาลอย่างเดียว จะเป็นข้าราชการ/รัฐวิสาหกิจ ส่วนหวยอื่นๆ จะเป็น อาชีพอิสระ เช่น นาย สถาปนิก สำหรับประเภทการพนันอื่นๆ พบว่า พนันทายผลฟุตบอล เริ่มเปลี่ยนจากพนักงานบริษัท เป็นอาชีพอิสระ พนันพื้นบ้านและเทศกาล จะพบว่า อาชีพอิสระ ก็ยังคงเป็นอาชีพที่มีการเล่นสูงสุดในปีพ.ศ.2560 และ ปีพ.ศ.2564 เช่นเดียวกับพนันหวยใต้ดิน



ที่มีเกษตรกรและชาวประมง เป็นผู้เล่นหลักของข้อมูลสองปีการพนันนี้ ส่วนพนันในบ่อนนั้น กลุ่มอาชีพหลักๆ มีการเปลี่ยนแปลง เช่น อาชีพอื่นๆ ธุรกิจส่วนตัว และอาชีพอิสระ ส่วนพนันมวย/มวยตู้ ก็มีกลุ่มอาชีพหลักที่แตกต่างกัน สุดท้าย พนันออนไลน์ ซึ่งเป็นกลุ่มที่เพิ่งมีในปีพ.ศ.2564 นั้น อาชีพนักเรียน/นักศึกษาเป็นผู้เล่นหลัก

## 6. ลำดับจำนวนปีการศึกษาเฉลี่ยของแต่ละกลุ่มการพนัน เรียงจากมากที่สุดไปน้อยที่สุด

ตารางที่ 7.7 ลำดับจำนวนปีการศึกษาสูงสุดของนักพนันแต่ละประเภทการพนัน (เรียงจากมากไปหาน้อย)

ลำดับ	ปีพ.ศ.2560	ปีพ.ศ.2562	ปีพ.ศ.2564
1	ทนายผลฟุตบอล 12.5 ปี (ปริญญาตรี ปี 1)	ทนายผลฟุตบอล 12.1 ปี (ปริญญาตรี ปี 1)	พนันออนไลน์ 11.9 ปี (มัธยมศึกษาปีที่ 6)
2	บ่อน 10.4 ปี (มัธยมศึกษาปีที่ 5)	ห่วยอื่นๆ 11.3 ปี (มัธยมศึกษาปีที่ 6)	ทนายผลฟุตบอล 11.9 ปี (มัธยมศึกษาปีที่ 6)
3	สลากกินแบ่งรัฐบาล 10.2 ปี (มัธยมศึกษาปีที่ 5)	บ่อน 10.5 ปี (มัธยมศึกษาปีที่ 5)	ห่วยอื่นๆ 10.4 ปี (มัธยมศึกษาปีที่ 5)
4	ห่วยอื่นๆ 9.6 ปี (มัธยมศึกษาปีที่ 4)	สลากกินแบ่งรัฐบาล 10.3 ปี (มัธยมศึกษาปีที่ 5)	สลากกินแบ่งรัฐบาล 10.4 ปี (มัธยมศึกษาปีที่ 5)
5	สลากกินแบ่งรัฐบาล และห่วยใต้ดิน 9.4 ปี (มัธยมศึกษาปีที่ 4)	พนันพื้นบ้าน และเทศกาล 10.1 ปี (มัธยมศึกษาปีที่ 4)	สลากกินแบ่งรัฐบาล และห่วยใต้ ดิน 9.9 ปี (มัธยมศึกษาปีที่ 4)
6	พนันมวย 9.0 ปี (มัธยมศึกษาปีที่ 3)	สลากกินแบ่งรัฐบาล และห่วยใต้ ดิน 9.9 ปี (มัธยมศึกษาปีที่ 4)	บ่อน 10.2 ปี (มัธยมศึกษาปีที่ 5)
7	พนันพื้นบ้าน และเทศกาล 8.6 ปี (มัธยมศึกษาปีที่ 3)	พนันมวย 9.4 ปี (มัธยมศึกษาปีที่ 4)	พนันพื้นบ้าน และเทศกาล 10.1 ปี (มัธยมศึกษาปีที่ 5)
8	ห่วยใต้ดินอย่างเดียว 8.3 ปี (มัธยมศึกษาปีที่ 3)	ห่วยใต้ดินอย่างเดียว 9.3 ปี (มัธยมศึกษาปีที่ 4)	ห่วยใต้ดินอย่างเดียว 9.9 ปี (มัธยมศึกษาปีที่ 4)

สำหรับระดับการศึกษาเฉลี่ยของนักพนันแต่ละประเภท พบว่า พนันทนายผลฟุตบอล พนันออนไลน์ บ่อน และห่วยอื่นๆ มีระดับการศึกษาที่ค่อนข้างสูง เมื่อเทียบกับการพนันประเภทอื่นๆ โดยจะอยู่ระหว่างมัธยมศึกษาปีที่ 5 ถึงระดับสูงสุดอยู่ที่ปริญญาตรีปีที่ 1 กลุ่มต่อมา คือ นักพนันสลากกินแบ่งรัฐบาล และนักพนันที่เล่นทั้งสลากกินแบ่งรัฐบาลและห่วยใต้ดิน ที่จะมีการศึกษาประมาณมัธยมศึกษาปีที่ 4 ขณะที่นักพนันที่เล่นห่วยใต้ดินอย่างเดียว จะมีระดับการศึกษาเฉลี่ยต่ำที่สุดของทั้งสามชุดข้อมูลการพนัน คือ มัธยมศึกษาปีที่ 3-4 ตามมาด้วย พนันพื้นบ้าน/

เทศกาล และพนันมวย/มวยตู้ ที่จะมีระดับการศึกษาสูงขึ้นมา โดยจะพบว่า นักพนันส่วนใหญ่จะมีระดับการศึกษาเฉลี่ยอยู่ที่มัธยมปลาย

## 7. ลำดับโอกาสการติดการพนัน เรียงจากมากที่สุดไปน้อยที่สุด

ตารางที่ 7.8 ลำดับคะแนนโอกาสการติดการพนันเฉลี่ยสูงสุดของนักพนันแต่ละประเภทการพนัน (เรียงจากมากไปหาน้อย)

ลำดับ	ปีพ.ศ.2560	ปีพ.ศ.2562	ปีพ.ศ.2564
1	พนันมวย 3.00 คะแนน (แบบคัดกรอง 20 คำถาม)	พนันมวย 6.1 คะแนน (PGSI)	พนันพื้นบ้านและเทศกาล 5.8 คะแนน (PGSI)
2	พนันพื้นบ้านและเทศกาล 2.93 คะแนน (แบบคัดกรอง 20 คำถาม)	บ่อน 5.6 คะแนน (PGSI)	หวยอื่นๆ 5.1 คะแนน (PGSI)
3	หวยอื่นๆ 2.81 คะแนน (แบบคัดกรอง 20 คำถาม)	พนันพื้นบ้าน และเทศกาล 5.1 คะแนน (PGSI)	พนันออนไลน์ 5.0 คะแนน (PGSI)
4	บ่อน 2.56 คะแนน (แบบคัดกรอง 20 คำถาม)	หวยอื่นๆ 4.8 คะแนน (PGSI)	บ่อน 4.1 คะแนน (PGSI)
5	ทายผลฟุตบอล 1.98 คะแนน (แบบคัดกรอง 20 คำถาม)	ทายผลฟุตบอล 4.2 คะแนน (PGSI)	ทายผลฟุตบอล 3.7 คะแนน (PGSI)
6	สลากกินแบ่งรัฐบาล 1.76 คะแนน (แบบคัดกรอง 20 คำถาม)	หวยใต้ดินอย่างเดียว 3.6 คะแนน (PGSI)	สลากกินแบ่งรัฐบาลและหวยใต้ดิน 2.6 คะแนน (PGSI)
7	สลากกินแบ่งรัฐบาลและหวยใต้ดิน 1.63 คะแนน (แบบคัดกรอง 20 คำถาม)	สลากกินแบ่งรัฐบาลและหวยใต้ดิน 3.4 คะแนน (PGSI)	หวยใต้ดินอย่างเดียว 2.0 คะแนน (PGSI)
8	หวยใต้ดินอย่างเดียว 1.5 คะแนน (แบบคัดกรอง 20 คำถาม)	สลากกินแบ่งรัฐบาล 3.0 คะแนน (PGSI)	สลากกินแบ่งรัฐบาล 1.5 คะแนน (PGSI)

สำหรับโอกาสการติดการพนันนั้น พบว่า ข้อมูลการพนันปีพ.ศ.2560 นั้น แตกต่างจากปีพ.ศ.2562 และ ปีพ.ศ.2564 กล่าวคือ ปีพ.ศ.2560 จะแบบคัดกรอง 20 คำถาม ขณะที่ ปีพ.ศ.2562-2564 ใช้ PGSI ดังนั้น เมื่อเปรียบเทียบข้อมูลการพนันปีพ.ศ.2562 และ ปีพ.ศ.2564 นั้นจะพบว่า ในทุกกลุ่มนักพนันนั้น โดยเฉลี่ยการรายงานการติดการพนันของนักพนันในปีพ.ศ.2564 มีแนวโน้มลดลงจากปีพ.ศ.2562 โดยกลุ่มประเภทการพนันที่มีโอกาสติดการพนันสูงสุดของทั้งสามชุดข้อมูล คือ พนันมวย พนันพื้นบ้านและเทศกาล พนันในบ่อน พนันออนไลน์ และหวยอื่นๆ ที่มีค่า PGSI ประมาณ 5-6 คะแนน ตามมาด้วย พนันทายผลฟุตบอล ที่มีคะแนนประมาณ

3-4 คะแนน หวยใต้ดินที่มีคะแนน ระหว่าง 2-4 คะแนน การเล่นเกมพนันทั้งสลากกินแบ่งรัฐบาลและหวยใต้ดิน ที่อยู่ระหว่าง 2-3 คะแนน และสลากกินแบ่งรัฐบาลที่มีคะแนนต่ำที่สุดในทุกชุดข้อมูล คือ 1-3 คะแนน

### 8. ลำดับโอกาสการได้รับผลกระทบ เรียงจากมากที่สุดไปน้อยที่สุด

ตารางที่ 7.9 ลำดับคะแนนเฉลี่ยการรายงานโอกาสการได้รับผลกระทบจากการพนันสูงสุดของนักพนันแต่ละกลุ่มประเภทการพนัน (เรียงจากมากไปหาน้อย)

ลำดับ	ปีพ.ศ.2560	ปีพ.ศ.2562	ปีพ.ศ.2564
1	หวยอื่นๆ 52%	หวยอื่นๆ 26.9%	พนันพื้นบ้าน และเทศกาล 42%
2	พนันมวย 51%	บ่อน 25.3%	หวยอื่นๆ 29%
3	พนันพื้นบ้าน และเทศกาล 44%	พนันพื้นบ้าน และเทศกาล 17.2%	บ่อน 29%
4	ทายผลฟุตบอล 34%	ทายผลฟุตบอล 12.4%	ทายผลฟุตบอล 27%
5	บ่อน 32%	พนันมวย 11.8%	พนันออนไลน์ 26%
6	สลากกินแบ่งรัฐบาล และหวยใต้ดิน 19%	สลากกินแบ่งรัฐบาล และหวยใต้ดิน 9.5%	สลากกินแบ่งรัฐบาล และหวยใต้ดิน 12%
7	หวยใต้ดินอย่างเดียว 12%	หวยใต้ดินอย่างเดียว 8.5%	หวยใต้ดินอย่างเดียว 10%
8	สลากกินแบ่งรัฐบาล 7%	สลากกินแบ่งรัฐบาล 3.8%	สลากกินแบ่งรัฐบาล 4%

สำหรับรายงานผลกระทบการที่ได้รับจากการเล่นเกมพนัน พบว่า ข้อมูลการพนันปีพ.ศ.2562 นั้น มีการรายงานผลกระทบน้อยที่สุด ส่วนปีพ.ศ.2560 มีการรายงานผลกระทบมากที่สุด สำหรับประเภทการพนัน พบว่า หวยอื่นๆ พนันพื้นบ้านและเทศกาล และพนันในบ่อน นักพนันจะรายงานว่าได้รับผลกระทบจากการเล่นเกมพนันมากที่สุดเมื่อเทียบกับการพนันประเภทอื่นๆ โดยจะมีผลกระทบประมาณ 30-50% ของนักพนันแต่ละประเภท ตามมาด้วย พนันทายผลฟุตบอล พนันมวย/มวยตู้ และพนันออนไลน์ ที่จะมีการรายงานผลกระทบประมาณ 11-30% ของนักพนันแต่ละประเภท กลุ่มสุดท้าย คือ นักพนันสลากกินแบ่งรัฐบาล หวยใต้ดิน และพนันทั้งสลากกินแบ่งรัฐบาล และหวยใต้ดิน จะมีการรายงานผลกระทบ ประมาณ 5-20%

## 7.5 ข้อสรุป

เมื่อเปรียบเทียบกลุ่มนักพนันระหว่างชุดข้อมูลการพนันปีพ.ศ.2560 ปีพ.ศ.2562 และปีพ.ศ.2564 พบว่าการแบ่งกลุ่มนักพนันตามจำนวนเงินลงพนันนั้น ทำให้สามารถแบ่งออกได้เป็น 8 กลุ่ม โดยจะมี 7 กลุ่มการพนันที่เหมือนกันในทั้ง 3 ชุดข้อมูลการพนัน คือ หวยใต้ดิน สลากกินแบ่งรัฐบาล สลากกินแบ่งรัฐบาลและหวยใต้ดิน หวยอื่นๆ พนันบ่อน พนันทายผลฟุตบอล และพนันพื้นบ้าน ส่วนกลุ่มสุดท้าย จะแตกไปในชุดข้อมูลพนันปี 2564 คือ พนันมวย/มวยตู้ ที่เป็นกลุ่มนักพนันสำคัญในปีพ.ศ.2560 และปีพ.ศ.2562 หากแต่ปีพ.ศ.2564 กลายเป็นกลุ่มนักพนันออนไลน์ สิ่งนี้ เกิดจากอิทธิพลของระบบออนไลน์ที่เข้ามามีบทบาทสำหรับการเล่นการพนันมากยิ่งขึ้น

สำหรับวัตถุประสงค์นี้ กลุ่มพนันต่างๆ สามารถแบ่งได้เป็น 3 กลุ่มที่มีความคล้ายคลึงกันในข้อมูลพื้นฐานของนักพนัน เช่น ระดับการศึกษา รายได้เฉลี่ย วงเงินเล่นพนัน โอกาสการติดการพนัน และผลกระทบจากการเล่นการพนัน

- กลุ่มที่จำนวนประชากรมาก แต่ผลกระทบน้อย คือ นักพนันสลากกินแบ่งรัฐบาล นักพนันหวยใต้ดิน และนักพนันที่เล่นทั้งสลากกินแบ่งรัฐบาลและหวยใต้ดิน
- กลุ่มที่วงเงินลงพนันมาก สัดส่วนเงินเล่นพนันต่อรายได้มาก โอกาสติดการพนันมากและผลกระทบมาก คือ นักพนันมวย/มวยตู้ พนันพื้นบ้าน และพนันหวยอื่นๆ
- กลุ่มที่มีระดับการศึกษาสูง อายุน้อย คือ พนันทายผลฟุตบอล พนันออนไลน์ และพนันในบ่อน

เพื่อให้เข้าใจลักษณะพื้นฐานของนักพนันในแต่ละกลุ่ม สำหรับการออกมาตรฐานในการควบคุม และเฝ้าระวังปัญหาการพนันที่จะเกิดขึ้นอย่างเหมาะสมนั้น จึงจักอธิบายตามรายละเอียดด้านล่างนี้

สำหรับกลุ่มนักพนันส่วนใหญ่ของประเทศ ที่เล่นพนันสลากกินแบ่งรัฐบาล หวยใต้ดิน และทั้งสลากกินแบ่งรัฐบาลและหวยใต้ดินนั้น มีสัดส่วนประชากร ทั้งหมดกว่า 20 ล้านคน

- ทั้งสามชุดข้อมูลการพนัน จะมีระดับการศึกษาที่ไม่สูงมากนักแต่จะอยู่ระดับกลางๆ เมื่อเทียบกับกลุ่มนักพนันอื่นๆ คือ ประมาณมัธยมศึกษาปีที่ 4-5
- รายได้เฉลี่ยจะอยู่ในเกณฑ์ต่ำเมื่อเทียบกับนักพนันกลุ่มอื่นๆ คือ ประมาณเดือนละ 10,000-15,000 บาท

- อาชีพของนักพนันส่วนใหญ่ คือ ค่าขาย/บริการรายย่อย สำหรับนักพนันสลากกินแบ่งรัฐบาลและ หวยใต้ดิน ข้าราชการและรัฐวิสาหกิจ สำหรับนักพนันสลากกินแบ่งรัฐบาล และเกษตรกรและ ชาวประมงสำหรับนักพนันหวยใต้ดิน
- ประเด็นสัดส่วนวงเงินลงพนันต่อรายได้เฉลี่ยต่อเดือน พบว่า สลากกินแบ่งรัฐบาลจะอยู่ที่ ประมาณ 4% หวยใต้ดิน จะอยู่ประมาณ 5-6% และทั้งสลากกินแบ่งรัฐบาลและหวยใต้ดิน จะ อยู่ประมาณ 7-8%
- โอกาสการติดการพนันจะอยู่ในเกณฑ์ที่ค่อนข้างต่ำ โดยสลากกินแบ่งรัฐบาลจะมีอัตราการติดการ พนันที่ต่ำที่สุด คือ PGSI = 1.5-3.0 คะแนน ส่วนหวยใต้ดิน และการเล่นการพนันทั้งหวยใต้ดิน และสลากกินแบ่งรัฐบาล จะอยู่ประมาณ PGSI = 2-3 คะแนน
- ประเด็นสุดท้าย การรายงานการได้รับผลกระทบจากการเล่นการพนัน พบว่า สลากกินแบ่ง รัฐบาล มีอัตราการได้รับผลกระทบต่ำที่สุด คือ ประมาณ 4-7% ของนักพนันสลากกินแบ่งรัฐบาล ตามมาด้วย หวยใต้ดิน ที่ 8-12% ของนักพนันหวยใต้ดิน และทั้งสลากกินแบ่งรัฐบาลและหวยใต้ ดิน มีการรายงานผลกระทบที่ 10-20% เป็นรูปแบบเดียวกันทั้งสามชุดข้อมูลการพนัน
- โดยพื้นที่ที่พบมากที่สุด คือ ภาคอีสานและกรุงเทพมหานคร สำหรับกลุ่มการพนันสลากกินแบ่ง รัฐบาลและหวยใต้ดิน ภาคเหนือและภาคกลาง สำหรับกลุ่มสลากกินแบ่งรัฐบาล และภาคอีสาน และภาคใต้ สำหรับการพนันหวยใต้ดิน ส่วนรายละเอียดลงระดับจังหวัดจะวิเคราะห์ได้เพียง ข้อมูลการพนันปีพ.ศ.2562 ทำให้ไม่สามารถวิเคราะห์ได้ว่า มีจังหวัดใดที่จะต้องเฝ้าระวังเป็น พิเศษ เพราะไม่สามารถเปรียบเทียบข้อมูลได้

สำหรับกลุ่มนักพนันที่มีวงเงินลงพนันสูง โอกาสติดการพนันสูง และได้รับผลกระทบที่สูง จะเป็นนักพนัน ทยอยอื่นๆ พนันที่บ้านและประเพณี และพนันมวย/มวยตู้ ที่มีจำนวนประชากรรวมประมาณ 3-4 ล้านคน จะพบ มากในภาคใต้

- จุดเด่นของนักพนันกลุ่มนี้ คือ รายได้สูง และวงเงินลงพนันสูง รวมทั้งสัดส่วนวงเงินลงพนันต่อ รายได้ก็สูงเช่นกัน เป็นกลุ่มประเภทพนันที่มีปัจจัยทั้งสามอย่างสูงที่สุด เมื่อเทียบกับนักพนัน ประเภทอื่น ส่งผลให้นักพนันสามประเภทนี้ มีโอกาสการติดการพนัน และรายงานว่าได้รับ ผลกระทบจากการพนันสูงที่สุด
- โดยแนวโน้มวงเงินลงพนัน และสัดส่วนวงเงินลงพนันต่อรายได้เฉลี่ยต่อเดือนมีแนวโน้มลดลง คือ วงเงินพนันเฉลี่ยจากปีพ.ศ.2560 ที่อยู่ระหว่าง 6,000 – 11,500 บาทต่อเดือนนั้น ลดลงเหลือ 3,000-4,500 บาทในปีพ.ศ.2562 และ 5,300-8,000 บาทในปีพ.ศ.2564

- รายได้เฉลี่ยจะใกล้เคียงกันที่ประมาณ 16,000-17,000 บาทต่อเดือน ส่วนสัดส่วนวงเงินลงพนันต่อรายได้นั้น โดยภาพรวมก็ลดลงเช่นเดียวกัน คือ จากประมาณ 50-70% ในปีพ.ศ.2560 เป็น 16-25% ในปีพ.ศ.2562 และ 30-50% ในปีพ.ศ.2564
- สำหรับโอกาสการติดการพนัน พบว่า ทั้งสามประเภทการพนันนี้ ค่อนข้างคงที่ คือ จาก PGSI = 5.1-6.1 คะแนน ในปีพ.ศ.2562 เป็น 5.1-5.8 คะแนนในปีพ.ศ.2564
- ส่วนการรายงานผลกระทบมีแนวโน้มลดลง คือ จาก 44-52% ในปี 2560 เป็น 12-27% ในปีพ.ศ.2562 และ 29-42% ในปีพ.ศ.2564 อาจวิเคราะห์ได้ว่า นักพนันรู้สึกเคยชินมากขึ้นจนไม่รู้สึกรู้ว่า ได้รับผลกระทบต่างๆ ที่จำนวนเงินลงพนันและสัดส่วนวงเงินลงพนันต่อรายได้เพิ่มสูงขึ้น หรืออาจเป็นเพราะความแตกต่างระหว่างช่วงก่อนและระหว่างโควิด
- ลักษณะพื้นฐานของนักพนันในกลุ่มนี้ คือ ประกอบอาชีพอิสระ เช่น ทนายความ สถาปนิก เป็นส่วนใหญ่ แต่จะมีผู้ใช้แรงงานและรับจ้างรายวันเริ่มมีอิทธิพลในปีพ.ศ.2562
- ส่วนระดับการศึกษานั้น หว่ยอื่นๆ จะมีการศึกษาสูงกว่าพนันพื้นบ้าน และพนันมวยประมาณ 1 ปีโดยเฉลี่ย โดยแนวโน้มการศึกษาเฉลี่ยจะเพิ่มสูงขึ้น จากระดับมัธยมศึกษาปีที่ 3-4 ในปีพ.ศ.2560 มาเป็น 4-6 ในปีพ.ศ.2562 และ ปีพ.ศ.2564

สุดท้าย คือ กลุ่มนักพนันรุ่นใหม่ ที่ค่อนข้างมีการศึกษาสูง และอายุน้อย เมื่อเทียบกับกลุ่มประเภทการพนันอื่นๆ จะมีประชากรประมาณ 4.5-6.5 ล้านคน รายได้ของนักพนันกลุ่มนี้ ระดับการศึกษาของกลุ่มนักพนันรุ่นใหม่อยู่ในเกณฑ์ที่สูงที่สุดเมื่อเทียบกับนักพนันประเภทอื่นๆ กล่าวคือ

- พนันทายผลฟุตบอล และพนันออนไลน์ จะมีการศึกษาคือ จบมัธยมศึกษาปีที่ 6 ส่วนพนันในบ่อนจะอยู่ที่ระดับมัธยมศึกษาปีที่ 5
- ส่งผลต่ออาชีพส่วนใหญ่ของกลุ่มนักพนันนี้ จะเป็นพนักงานบริษัท สำหรับพนันฟุตบอล แต่จะมีกลุ่มอาชีพธุรกิจส่วนตัวหรือเจ้าของกิจการ อาชีพอื่นๆ ด้วยในส่วนของพนันในบ่อน สิ่งที่น่าสนใจคือ นักเรียนนักศึกษาที่เป็นกลุ่มหลักของพนันออนไลน์
- รายได้ของกลุ่มนักพนันรุ่นใหม่จะค่อนข้างคงที่ประมาณ 15,000-16,000 บาทต่อเดือน สำหรับพนันทายผลฟุตบอลและพนันออนไลน์ ส่วนพนันในบ่อนนั้น จะมีรายได้ประมาณ 12,000-15,000 บาท
- สัดส่วนวงเงินเล่นการพนันของกลุ่มนี้จะคงที่ในลำดับที่ 4-5 สำหรับพนันบ่อน และพนันทายผลฟุตบอลของทั้งสามชุดข้อมูล โดยจะมีสัดส่วนเฉลี่ยประมาณ 11-26% สำหรับพนันบ่อน และ

11-23% สำหรับพนันทายผลฟุตบอล ส่วนพนันออนไลน์นั้น แม้จะเพิ่งเริ่มมีปรากฏในปี พ.ศ.2564 แต่สัดส่วนที่มีค่อนข้างสูง คือมากกว่า 36% ของรายได้เฉลี่ย

- โอกาสในการติดการพนัน พบว่า พนันทายผลฟุตบอลมีแนวโน้มติดการพนันลดลง แต่การรายงานผลกระทบเพิ่มขึ้น กล่าวคือ PGSI = 4.2 คะแนน ในปี 2562 เป็น 3.7 คะแนน ในปี พ.ศ.2564 หากแต่การรายงานผลกระทบกลับเพิ่มขึ้น จาก 12.4% ของนักพนันประเภทนี้ ในปี พ.ศ.2562 เป็น 27% ในปี 2564 เช่นเดียวกับพนันในบ่อน ที่ PGSI = 5.6 คะแนน ในปี พ.ศ.2562 เป็น 5.0 คะแนนในปีพ.ศ.2564 แต่รายงานผลกระทบกลับเพิ่มจาก 25.3% เป็น 29% ตามลำดับ หากแต่สำหรับข้อมูลปี 2560 สามารถเปรียบเทียบได้เพียงรายงานผลกระทบที่มีมากกว่าทั้งสองชุดข้อมูลที่เหลือ ส่วนพนันออนไลน์ที่มีเพิ่งมีบทบาทในปีพ.ศ.2564 พบว่า PGSI = 5.0 คะแนน สูงกว่าทั้งสองประเภทการพนัน หากแต่ผลกระทบที่ได้รับนั้นต่ำกว่า โดยมีผลกระทบเพียง 26% อาจเป็นเพราะการผลกระทบของปัญหาจากการพนันไปสู่ผู้ปกครองหรือบุคคลที่เกี่ยวข้องของนักเรียน/นักศึกษาก็เป็นได้

สำหรับข้อเสนอแนะนั้น จะแบ่งได้ตามกลุ่มประเภทการพนัน มีรายละเอียด ดังนี้

- สำหรับกลุ่มที่เป็นประชากรส่วนใหญ่ของประเทศนั้น แม้โอกาสในการติดการพนันและการรายงานผลกระทบจากการเล่นการพนันจะไม่สูงมาก หากแต่จำนวนประชาชนที่อยู่ในประเภทการพนันนี้ หรือก็คือ สลากกินแบ่งรัฐบาล และหวยใต้ดินนั้น มีจำนวนมาก และจากข้อมูลปัจจัยการพบเห็นบุคคลต่างๆ เล่นการพนันที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจเล่นหรือไม่เล่นการพนันนั้น จึงเสนอให้มีการควบคุมสื่อต่างๆ เนื่องจากปัจจัยเรื่องดารา/ไอดอล เริ่มมีอิทธิพลต่อการตัดสินใจในการเล่นการพนันมากยิ่งขึ้น บุคคลสาธารณะเหล่านี้ ควรได้รับการควบคุมดูแลอย่างเข้มงวด รวมทั้งปัจจัยเรื่องโอกาสในการเข้าถึงแหล่งพนันที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจเล่นหรือไม่เล่นการพนัน ดังนั้น เว็บไซต์หรือแอปพลิเคชัน ซื้อขายสลากกินแบ่งรัฐบาลและหวยใต้ดินต่างๆ จำเป็นต้องได้รับการควบคุมดูแลจากหน่วยงานที่เกี่ยวข้องอย่างเข้มงวด
- สำหรับกลุ่มพนันดั้งเดิม ที่มีวงเงินลงพนันสูง โอกาสการติดการพนันและผลกระทบที่มาก ดังเช่น พนันพื้นบ้านและประเพณี พนันมวยและมวยตู้ และพนันหวยอื่นๆ นั้น โดยส่วนใหญ่จะพบในภาคใต้ ตามมาด้วย ภาคอีสาน ภาคเหนือ และภาคกลางนั้น จำเป็นต้องมีการควบคุมการเล่นการพนันในพื้นที่ให้รัดกุมมากยิ่งขึ้น เนื่องจากลักษณะพื้นฐานของนักพนันเหล่านี้ จะมีระดับการศึกษาไม่ได้สูงมากเมื่อเทียบ

## กรณีศึกษา 5 ปัจจัย (ทั้งพฤติกรรมและผลกระทบ) ที่มีความสัมพันธ์กัน

ในส่วนนี้ จะเป็นการใช้กฎความสัมพันธ์ (Association Rule) คือการทำเหมืองข้อมูลโดยใช้กฎความสัมพันธ์ เพื่อหาความสัมพันธ์ของเหมืองข้อมูล (Data Mining) ปกติจะถูกใช้ในการวิเคราะห์ตะกร้าตลาด (Market basket analysis) ที่จะศึกษาพฤติกรรมการซื้อสินค้าของลูกค้า และหาความสัมพันธ์ของสินค้าที่ลูกค้าซื้อ เพื่อนำผลลัพธ์ที่ได้จากความสัมพันธ์ มาใช้ในการจัดวางสินค้าบนชั้นให้ลูกค้าสามารถหยิบซื้อสินค้าด้วยกันได้สะดวก หรือนำผลลัพธ์ที่ได้มาใช้ในการส่งเสริมการขายสินค้าหรือจัดทำแคตตาล็อกสินค้า เป็นต้น

ยกตัวอย่างเช่น นม -> ไข่ [Support = 25% Confident=33.34%] หมายความว่า 25% ของจำนวนการซื้อทั้งหมด ลูกค้าจะซื้อนม (Milk) และซื้อไข่ (Eggs) พร้อมกัน และ 33.34% ของลูกค้าที่ซื้อนมแล้วจะซื้อไข่ด้วย

โดยในการศึกษานี้ จะนำ Association Rules หรือกฎความสัมพันธ์นี้ มาศึกษาหาเหตุการณ์ตั้งต้น และเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นหลังจากเหตุการณ์ตั้งต้น หรือผลที่จะเกิดขึ้น เพื่อดูความน่าจะเป็นของความสัมพันธ์ที่จะเกิดขึ้นระหว่างสองเหตุการณ์

วิธีการประเมินด้วยการใช้ Association Rules จะเป็นการประเมินจากความน่าจะเป็นของเหตุการณ์หนึ่งที่จะก่อให้เกิดอีกเหตุการณ์หนึ่ง โดยมีค่าที่ใช้พิจารณาดังนี้

- Antecedents เหตุการณ์ตั้งต้น
- Antecedent Support ความน่าจะเป็นของเหตุการณ์ตั้งต้น
- Consequents เหตุการณ์ที่เกิดขึ้นหลังจากเหตุการณ์ตั้งต้น (ผลที่จะเกิดขึ้นตามมาหลังจาก Antecedent)
- Consequent Support ความน่าจะเป็นของผลที่ตามมา
- Support ความน่าจะเป็นจะเกิดเหตุ (Antecedents) และผล (Consequents) ที่เกิดขึ้นพร้อมกัน
- Confidence โอกาสที่เกิด Antecedents แล้วจะเกิด Consequents ด้วย

โดยสรุปพบว่า มี 2 คู่ปัจจัยที่มีความสัมพันธ์กันของ Association Rule ในทั้ง 3 ชุดข้อมูล คือ

- ปัจจัยความเครียดและปัญหาสุขภาพจิต กับการเล่นหวยใต้ดิน
  - ข้อมูลปีพ.ศ.2560 มีค่า support = 7% และ confidence = 79%
  - ข้อมูลปีพ.ศ.2562 มีค่า support = 8% และ confidence = 73%



- ข้อมูลปีพ.ศ.2564 มีค่า support = 5% และ confidence = 74%

ตีความได้ว่า ปัญญาความเครียดและปัญหาสุขภาพ และเล่นหวยใต้ดิน มีอยู่ support % ของนักพนันทั้งหมด โดย confidence % ของนักพนันหวยใต้ดิน มักจะมีปัญหาความเครียดและปัญหาสุขภาพ

- ปัจจัยการเล่นหวยอื่นๆ กับปัจจัยการเล่นหวยใต้ดิน
  - ข้อมูลปีพ.ศ.2560 มีค่า support = 4% และ confidence = 73%
  - ข้อมูลปีพ.ศ.2562 มีค่า support = 2% และ confidence = 85%
  - ข้อมูลปีพ.ศ.2564 มีค่า support = 3% และ confidence = 75%

ตีความได้ว่า ผู้เล่นพนันหวยอื่นๆ และเล่นหวยใต้ดิน มี support % ของนักพนันทั้งหมด โดย confidence % ของผู้เล่นหวยใต้ดิน จะเล่นหวยอื่นๆ ด้วย

ส่วนต่อมา คือ คู่ปัจจัยที่ปรากฏใน 2 ชุดข้อมูลการพนัน มีทั้งหมด 5 คู่ กล่าวคือ

- ปัจจัยการเสียสุขภาพ และปัจจัยการเล่นหวยใต้ดิน
  - ข้อมูลปีพ.ศ.2560 มีค่า support = 2% และ confidence = 77%
  - ข้อมูลปีพ.ศ.2564 มีค่า support = 2% และ confidence = 83%

ตีความได้ว่า ผู้ที่มีปัญหาเสียสุขภาพ และเล่นหวยใต้ดิน มี support % ของนักพนันทั้งหมด โดย confidence % ของผู้เล่นหวยใต้ดิน จะมีปัญหาเสียสุขภาพ

- ปัจจัยการขาดเงินใช้ในชีวิตประจำวัน และปัจจัยการเล่นหวยใต้ดิน
  - ข้อมูลปีพ.ศ.2562 มีค่า support = 13% และ confidence = 72%
  - ข้อมูลปีพ.ศ.2564 มีค่า support = 7% และ confidence = 79%

ตีความได้ว่า ผู้ที่มีปัญหาขาดเงินในชีวิตประจำวัน และเล่นหวยใต้ดิน มี support % ของนักพนันทั้งหมด โดย confidence % ของผู้เล่นหวยใต้ดิน จะมีปัญหาขาดเงินในชีวิตประจำวัน

- ปัจจัยการรู้สึกเสียเวลา และปัจจัยการเล่นหวยใต้ดิน
  - ข้อมูลปีพ.ศ.2562 มีค่า support = 3% และ confidence = 75%
  - ข้อมูลปีพ.ศ.2564 มีค่า support = 3% และ confidence = 76%

ตีความได้ว่า ผู้ที่รู้สึกเสียเวลา และเล่นหวยใต้ดิน มี support % ของนักพนันทั้งหมด โดย confidence % ของผู้เล่นหวยใต้ดิน จะมีรู้สึกเสียเวลา

- ปัจจัยการเสื่อมเสียชื่อเสียง และปัจจัยการเล่นหวยใต้ดิน
  - ข้อมูลปีพ.ศ.2562 มีค่า support = 2% และ confidence = 73%
  - ข้อมูลปีพ.ศ.2564 มีค่า support = 1% และ confidence = 88%

ตีความได้ว่า ผู้ที่เสื่อมเสียชื่อเสียง และเล่นหวยใต้ดิน มี support % ของนักพนันทั้งหมด โดย confidence % ของผู้เล่นหวยใต้ดิน จะมีปัญหาเสื่อมเสียชื่อเสียง

- ปัจจัยการขายทรัพย์สินและสิ่งของมีค่าเพื่อใช้หนี้ และปัจจัยการขาดเงินใช้ในชีวิตประจำวัน
  - ข้อมูลปีพ.ศ.2562 มีค่า support = 1% และ confidence = 78%
  - ข้อมูลปีพ.ศ.2564 มีค่า support = 1% และ confidence = 82%

ตีความได้ว่า ผู้ที่มีปัญหาจากการพนันจนต้องขายทรัพย์สินและสิ่งของมีค่าเพื่อใช้หนี้ และผู้ที่รู้สึกขาดเงินใช้ในชีวิตประจำวัน มี support % ของนักพนันทั้งหมด โดย confidence % ของผู้ที่รู้สึกขาดเงินใช้ในชีวิตประจำวัน จะมีปัญหาจนต้องขายทรัพย์สินและสิ่งของมีค่าเพื่อใช้หนี้

นอกจากนี้ มี 3 อาชีพที่มีผลต่อประเภทการเล่นการพนัน กล่าวคือ

- ปัจจัยอาชีพเกษตรกรและชาวประมง และปัจจัยการเล่นหวยใต้ดิน
  - ข้อมูลปีพ.ศ.2560 มีค่า support = 9% และ confidence = 72%

ตีความได้ว่า เกษตรกรและชาวประมง ที่เล่นหวยใต้ดิน คิดเป็น support % ของนักพนันทั้งหมด โดย confidence % ของนักพนันหวยใต้ดิน มักจะประกอบอาชีพเกษตรกรและชาวประมง

- ปัจจัยอาชีพผู้ค้าและบริการรายย่อย และปัจจัยการเล่นพนันสลากกินแบ่งรัฐบาล
  - ข้อมูลปีพ.ศ.2562 มีค่า support = 18% และ confidence = 73%

ตีความได้ว่า ผู้ค้าและบริการรายย่อย ที่เล่นสลากกินแบ่งรัฐบาล คิดเป็น support % ของนักพนันทั้งหมด โดย confidence % ของนักพนันสลากกินแบ่งรัฐบาล มักจะประกอบอาชีพผู้ค้าและบริการรายย่อย

- ปัจจัยอาชีพข้าราชการและรัฐวิสาหกิจ และปัจจัยการเล่นพนันสลากกินแบ่งรัฐบาล
  - ข้อมูลปีพ.ศ.2562 มีค่า support = 3% และ confidence = 72%

ตีความได้ว่า ข้าราชการและรัฐวิสาหกิจ ที่เล่นสลากกินแบ่งรัฐบาล คิดเป็น support % ของนักพนันทั้งหมด โดย confidence % ของนักพนันสลากกินแบ่งรัฐบาล มักจะประกอบอาชีพข้าราชการและรัฐวิสาหกิจ

นอกจากนี้ ยังมีคู่ปัจจัยสัมพันธ์กันที่ไม่ซ้ำกันในแต่ละปีอีกจำนวน 7 คู่

- ปัจจัยความรู้สึกเครียดและมีปัญหาสุขภาพจิต และปัจจัยการเล่นสลากกินแบ่งรัฐบาลในปี พ.ศ.2560
- ปัจจัยความรู้สึกเสียเวลา และปัจจัยการขาดเงินใช้ในชีวิตประจำวัน ในปีพ.ศ.2562
- ปัจจัยการเสื่อมเสียชื่อเสียงจากการเล่นพนัน และปัจจัยการขาดเงินใช้ในชีวิตประจำวัน ในปีพ.ศ.2562
- ปัจจัยการเล่นหอยอื่นๆ และปัจจัยการเล่นสลากกินแบ่งรัฐบาล ในปีพ.ศ.2562
- ปัจจัยการทะเลาะเบาะแว้งในครอบครัว และปัจจัยการเล่นหอยใต้ดิน ในปีพ.ศ.2564
- ปัจจัยการขายทรัพย์สินและสิ่งมีค่าเพื่อใช้หนี้ และปัจจัยการเล่นหอยใต้ดิน ในปีพ.ศ.2564
- ปัจจัยการเสียเพื่อน/ญาติ/ครอบครัวจากการเล่นการพนัน และปัจจัยการขาดเงินใช้ในชีวิตประจำวัน ในปีพ.ศ.2564

ความสัมพันธ์ของคู่ปัจจัยเหล่านี้ ควรได้รับนำไปพิจารณาในการออกแบบสอบถามสำหรับความต้องการเข้าใจพฤติกรรมนักพนันมากยิ่งขึ้น หรือการออกมาตรการต่างๆ ให้เหมาะสมกับนักพนันประเภทต่างๆ และแก้ปัญหาผลกระทบต่างๆ ที่ตามมาจากการเล่นการพนันของกลุ่มนักพนันแต่ละประเภทให้เหมาะสมต่อไปได้

โดยสรุปภาพรวมของการใช้เครื่องมือ Machine Learning มาศึกษาชุดข้อมูลการพนันปีพ.ศ.2560 ปีพ.ศ.2562 และปีพ.ศ.2564 พบว่า สำหรับวัตถุประสงค์ 1-3 ในการเข้าใจถึงปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการเล่นหรือไม่เล่นการพนัน การติดหรือไม่ติดการพนัน และการได้รับผลกระทบหรือไม่ได้ผลกระทบจากการพนัน พบว่า แบบจำลองไม่เชิงเส้น (non-linear model) มีประสิทธิภาพในการอธิบายและตีความได้ดีกว่า แบบจำลองเชิงเส้น (linear model) ทว่าข้อค้นพบที่ได้จากงานวิจัยนี้มีข้อจำกัดที่สำคัญ คือ การศึกษาด้วยเทคนิค supervised machine learning ไม่สามารถสรุปความสัมพันธ์ที่ได้ในลักษณะความเป็นเหตุเป็นผล (Causality) ได้ แม้ในงานวิจัยนี้จะพยายาม กำหนดตัวแปรต้นเฉพาะตัวแปรที่เป็นลักษณะเฉพาะของบุคคล หรือเกิดขึ้นก่อนพฤติกรรมหรือผลกระทบที่สนใจ เพื่อลดปัญหาการกลับด้านกันระหว่างตัวแปรต้นและตัวแปร ตาม (Reverse causality) หรือแปลผลโดยเลือกใช้คำ เช่น ปัจจัยที่ส่งผลให้ หรือ มีผลต่อ ทว่าการแปลผล ทั้งหมดจะเป็นเพียง

ความสัมพันธ์แบบสหพันธ์ (Correlation) เท่านั้น ดังนั้น จึงต้องใช้ความระมัดระวัง โดยตีความในลักษณะความสัมพันธ์เกี่ยวเนื่อง มากกว่าจะกล่าวว่าเป็น เพราะ มี ลักษณะแบบ ก จึงเกิดผลเป็น ข

นอกจากนี้ การใช้ชุดเครื่องมือ unsupervised machine learning ยังสามารถนำมาใช้ในการเข้าใจโครงสร้างหรือกลุ่มรูปแบบการเล่นการพนัน รวมทั้ง ความสัมพันธ์ของปัจจัยต่างๆ ที่ขึ้นแก่กัน ทั้งในส่วนของพฤติกรรมและผลกระทบของการเล่นการพนัน จะช่วยในการวิเคราะห์และตีความพฤติกรรม และแนวโน้มการเล่นการพนันของคนไทยได้ ซึ่งคณะผู้วิจัยหวังเป็นอย่างยิ่งว่าผลการศึกษานี้ จะมีส่วนเพิ่มความเข้าใจ เกี่ยวกับปัญหา และผลกระทบจากการพนัน อันจะนำไปสู่การออกนโยบาย และมาตรการที่ช่วยปกป้อง กลุ่มเสี่ยง และ บรรเทาผลกระทบจากการพนันต่อไป

## บทที่ 8

### ข้อเสนอแนะ และความเชื่อมโยงระหว่างผลการศึกษาจากการทบทวนวรรณกรรมอย่างเป็นระบบ กับแบบจำลอง Machine Learning

บทความนี้เป็นการนำเสนอความเชื่อมโยงระหว่าง ผลการศึกษาจากการทบทวน วรรณกรรมอย่างเป็นระบบกับการประเมินสถานการณ์ปัญหาการพนันของประเทศไทย จากข้อมูลการสำรวจโดยศูนย์ศึกษาปัญหาการพนันด้วยเทคนิค Machine Learning โดยสรุปปัจจัยสำคัญที่เกี่ยวข้องกับโอกาสในการเล่นพนันและปัจจัย สำคัญที่เกี่ยวข้องกับโอกาสในการติดพนัน ซึ่งส่วนใหญ่จะมีความคล้ายคลึงกับปัจจัยที่พบในงานทบทวน วรรณกรรมจากต่างประเทศ หากแต่ความเสี่ยงในการได้รับผลกระทบจากการพนัน และพฤติกรรมทางการเงิน พนันประเภทต่างๆ มีใช้หัวข้อหลักในงานทบทวนวรรณกรรม จึงสามารถสรุปความเหมือนหรือแตกต่าง จากผลการศึกษาที่มาจากแบบจำลอง Machine Learning ได้เท่าใดนัก คณะผู้วิจัยได้เสนอแนะข้อเสนอเชิงนโยบายต่างๆ โดยอภิปรายถึงประเด็นการเข้าถึงสื่อ และการได้รับโฆษณาและ โปรโมชันเพื่อกระตุ้นให้เล่นพนัน หรือการรณรงค์ป้องกันปัญหาจากการพนัน รวมถึงการเข้าถึงกิจกรรม การพนันออนไลน์ และช่องทางจ่ายเงินระหว่างผู้เล่นและผู้ให้บริการ เป็นประการสำคัญ การสรุปและสังเคราะห์นี้แบ่งออกเป็น 2 ส่วน ได้แก่

1. สรุปและสังเคราะห์ผลการศึกษาจากแบบจำลอง Machine Learning ร่วมกับองค์ความรู้จากการทบทวนวรรณกรรมด้วยวิธี Systematic Review
  - a. ปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับการเล่น/ไม่เล่นการพนัน
  - b. ปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับการติด/ไม่ติดการพนัน
  - c. ปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับผลกระทบจากการเล่นการพนัน
  - d. พฤติกรรมการใช้เงินในการเล่นพนัน
2. นำเสนอข้อเสนอแนะทางนโยบายที่จะเป็นประโยชน์ต่อการแก้ไขปัญหา อันสืบเนื่องจากการพนันในประเทศไทย

## 8.1 สรุปและสังเคราะห์ผลการศึกษาจากแบบจำลอง Machine Learning ร่วมกับองค์ความรู้จากการทบทวนวรรณกรรมด้วยวิธี Systematic Review

ผลการศึกษาที่ได้จากแบบจำลอง Machine Learning นั้น ปัจจัยส่วนใหญ่ที่มีความสอดคล้อง กับงานทบทวนวรรณกรรมต่างประเทศ โดยมีเพียงบางส่วนเท่านั้นที่มีความแตกต่างกัน ดังจะลงในรายละเอียดตามหัวข้อย่อยที่ศึกษาด้วยแบบจำลอง Machine Learning ดังต่อไปนี้

### 8.1.1 ปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับการเล่น/ไม่เล่นการพนัน

พิจารณาจากการเล่น หรือไม่เล่นการพนันในรอบ 12 เดือนที่ผ่านมา พบว่า ปัจจัยที่มีความสำคัญต่อการพยากรณ์ว่า บุคคลจะเล่นพนันหรือไม่ มีทั้งสิ้น 6 กลุ่มหลัก ดังนี้

#### 8.1.1.1 ปัจจัยการพบเห็นบุคคลอื่นเล่นพนัน

ผลการศึกษาจาก Machine Learning พบว่า ปัจจัยที่พบเห็นผู้อื่นเล่นการพนันนั้น ในกลุ่มของผู้ที่มีความใกล้ชิดมากเพียงใด โอกาสในการเล่นการพนันก็จะยิ่งเพิ่มมากขึ้นเท่านั้น เช่น คนรัก/แฟน พ่อแม่ และเพื่อนสนิท มีความสำคัญมากกว่าญาติ ซึ่งงานวิจัยในต่างประเทศก็พบว่า เพื่อนมีอิทธิพลต่อการเล่นการพนันในกลุ่มเด็กและเยาวชน แต่ไม่มีหลักฐานบ่งชี้ความสัมพันธ์นี้ในกลุ่มผู้ใหญ่ ขณะที่อิทธิพลของครอบครัวกลับไม่มีนัยสำคัญต่อการเล่นการพนันในงาน Review-level ในต่างประเทศ สำหรับกลุ่มดาราและเน็ตไอดอล ที่พบว่า มีความสัมพันธ์ต่อการเล่นการพนันในงาน Machine Learning นั้น ก็มีความใกล้เคียงกับผลการศึกษา ของการโฆษณาการพนันออนไลน์ในต่างประเทศ ซึ่งผู้ให้บริการธุรกิจการพนันจะเลือกใช้อินเทอร์เน็ตหรือช่องทาง Social media ในการเข้าถึง กลุ่มเยาวชนและวัยรุ่น

#### 8.1.1.2 ปัจจัยพื้นที่จังหวัด / ภูมิภาค

ในกรณีของประเทศไทย แบบจำลอง Machine Learning พบว่า โอกาสในการเล่นการพนัน จะแตกต่างกัน ตามจังหวัดและภูมิภาคที่อยู่อาศัย ขณะที่หัวข้อนี้ ไม่ได้มีการพูดถึงอย่างชัดเจนในงานวิจัยต่างประเทศ หากแต่ปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับอิทธิพลของชุมชนที่มีผลต่อการเล่นการพนัน ได้แก่ ความสะดวกในการเข้าถึง จำนวนสถานที่ที่สามารถเล่นพนันได้ในพื้นที่ และระยะห่างจากสถานที่ที่มีการเล่นการพนัน ล้วนเป็นปัจจัยที่มีความสัมพันธ์ต่อการเล่นการพนันทั้งในกลุ่มเด็กและผู้ใหญ่ จึงอาจกล่าวได้ว่า ความแตกต่างของระดับการเล่นการพนันในแต่ละจังหวัดหรือภูมิภาคของประเทศไทยนั้น ส่วนหนึ่งย่อมมีความเกี่ยวเนื่องกับความยากง่ายในการเข้าถึง และจำนวนสถานที่ที่

มีการเล่นพนันในแต่ละพื้นที่ด้วย นอกจากนี้ งานศึกษาจากแบบจำลอง Machine Learning ยังพบว่า ปัจจัยด้านเศรษฐกิจของจังหวัด เช่น รายได้เฉลี่ยต่อครัวเรือนต่อปี ในกรณีที่มีมากกว่า 30,000 บาท ก็จะส่งผลให้พื้นที่นั้น มีโอกาสเล่นการพนันมากกว่าพื้นที่อื่น ซึ่งในประเด็นนี้จะไม่ค่อยพบเห็นในงานวิจัยจากต่างประเทศ

### 8.1.1.3 ปัจจัยอาชีพ

ปัจจัยอาชีพ แม้จะเป็นปัจจัยสำคัญจาก Feature Importance ใน Machine Learning แต่ลำดับความสำคัญของอาชีพ จากแบบสอบถามของ 3 ชุดข้อมูล จะมีความแตกต่างกันเล็กน้อย โดยกลุ่มผู้ประกอบการอาชีพอิสระจะมีโอกาสเล่นการพนันสูงกว่ากลุ่มอื่นๆ ในชุดข้อมูลปีหลังๆ ขณะที่อาชีพพนักงานบริษัท ข้าราชการ และเกษตรกร จะมีแนวโน้มในการเล่นการพนันไม่แตกต่างจากค่าเฉลี่ยเท่าใดนัก ซึ่งการแยกปัจจัยอาชีพออกมานั้น จะไม่ค่อยพบในงานวิจัยในต่างประเทศ ซึ่งให้ความสำคัญกับการมีงานทำมากกว่า โดยพบว่า การมีหรือไม่มีงานทำ จะเกี่ยวข้องกับโอกาสในการเล่นพนันของกลุ่มเยาวชน ผู้สูงอายุ และในชุมชนของผู้อพยพ

### 8.1.1.4 ปัจจัยพื้นที่อยู่อาศัย (เขตเทศบาล)

ผู้เล่นการพนันที่อยู่อาศัยนอกเขตเทศบาลมีแนวโน้มการเล่นการพนันเพิ่มขึ้น จนข้อมูลปี 2564 พบว่า มีโอกาสเล่นการพนันสูงกว่า ผู้อยู่อาศัยในเขตเทศบาล ซึ่งสอดคล้องกับแนวโน้มการเล่นการพนันออนไลน์ที่เพิ่มขึ้น เมื่อเปรียบเทียบกับงานวิจัยในต่างประเทศนั้น ปัจจัยความเป็นเมือง/ชนบทนั้น กลับไม่ติดอยู่ในกลุ่ม 45 ปัจจัยหลักที่เกี่ยวข้องกับการเล่นการพนัน

### 8.1.1.5 ปัจจัยอายุ ร่วมกับรายได้เฉลี่ยต่อเดือน

ผู้เล่นการพนันที่มีช่วงอายุ 25-55 ปี จะมีโอกาสเล่นการพนันสูงที่สุด และในภาพรวม เมื่อรายได้เพิ่มโอกาสการเล่นการพนันก็เพิ่มมากขึ้นด้วย ซึ่งมีความแตกต่างจากงานทบทวนวรรณกรรมในต่างประเทศอยู่บ้าง เนื่องจากไม่พบหลักฐานว่า อายุมีผลต่อการเล่นการพนันไม่ว่าจะเป็นกลุ่มเด็ก หรือผู้ใหญ่ (แม้จะยังขาดหลักฐานการศึกษาในระยะยาวอยู่บ้าง) ส่วนในเรื่องรายได้ จะมีความเกี่ยวข้องกับโอกาสในการเล่นการพนัน แต่ก็ยังแตกต่างในประเด็นปลีกย่อย เช่น กลุ่มผู้สูงอายุในบางประเทศ หันมาเล่นการพนันเพิ่มรายได้

### 8.1.1.6 ปัจจัยระดับการศึกษาสูงสุด

ผู้เล่นการพนันที่มีการศึกษาระดับมัธยมปลาย อนุปริญญา และปริญญาตรี (ช่วงต้น) เป็นกลุ่มที่มีแนวโน้มเล่นการพนันมากที่สุด ขณะที่ กลุ่มที่มีการศึกษาตั้งแต่ปริญญาตรีขึ้นไป จะมีการเล่นการพนันลดลง สำหรับงานวิจัยในต่างประเทศ ระดับการศึกษาไม่ได้เป็นปัจจัยหลักของการเล่นการพนัน แต่งานศึกษาที่ระบุว่า ในกลุ่มเยาวชนที่มีผลการเรียนที่แย่ง แม้จะไม่มีผลต่อโอกาสในการเล่นการพนัน แต่ก็ยังเป็นปัจจัยเสี่ยงต่อการติดพนัน/เล่นการพนันแบบมีปัญหา (Problematic gambling)

### 8.1.2 ปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับการติด/ไม่ติดการพนัน

ในแบบสอบถามของศูนย์ศึกษาปัญหาการพนันในปีพ.ศ.2560 ใช้วิธีการประเมินในการติดพนันจากชุดคำถามของ Gamblers Anonymous ขณะที่ในปีพ.ศ.2562 และปีพ.ศ.2564 จะใช้ดัชนีชี้วัดความรุนแรงของปัญหาการติดพนัน (Problem Gambling Severity Index: PGSI) ซึ่งสามารถจำแนกผู้เล่นพนันออกได้เป็น ผู้ไม่มีความเสี่ยง / มีความเสี่ยงต่ำ ผู้มีความเสี่ยงปานกลางที่จะกลายเป็นักพนันที่มีปัญหา และผู้มีความเสี่ยงสูง หรือเป็น “นักพนันที่มีปัญหา” จากการจัดลำดับความสำคัญของตัวแปรในแบบจำลอง มีปัจจัยที่สำคัญดังนี้

#### 8.1.2.1 ปัจจัยพื้นที่จังหวัด / ภูมิภาค

งานศึกษาจาก Machine Learning พบว่า จังหวัดที่มีผลผลิตมวลรวมระดับจังหวัดต่อประชากร (GPP) และรายได้เฉลี่ยต่อประชากรสูง จะมีค่าคะแนนความเสี่ยงในการติดการพนันที่ต่ำกว่า จังหวัดอื่นๆ ซึ่งสามารถเชื่อมโยงกับงานทบทวนวรรณกรรมในเรื่องความสะดวกในการเข้าถึงและระยะห่างจากสถานที่ที่มีการเล่นพนัน ที่เป็นสองปัจจัยเกี่ยวข้องกับการพนันแบบมีปัญหา โดยเฉพาะในกลุ่มผู้ใหญ่ เพราะยังขาดหลักฐานจากการศึกษาในระยะยาวว่า ความสะดวกในการเข้าถึงหรือระยะห่างจะมีผลต่อการเล่นการพนันแบบมีปัญหาในทุกช่วงวัยหรือไม่

#### 8.1.2.2 ปัจจัยจำนวนเงินลงพนันรวมทุกประเภท

จำนวนเงินลงพนันรวมต่อเดือน ในช่วง 0-10,000 บาท ยิ่งลงเงินพนันมากขึ้น ยิ่งส่งผลให้มีโอกาสติดพนันเพิ่มขึ้นด้วย หากแต่เมื่อเงินลงพนันเกิน 10,000 บาทขึ้นไป กลับไม่ทำให้แนวโน้มการติดพนันเพิ่มขึ้นไปอีก ขณะที่งานวิจัยในต่างประเทศ ยังไม่สามารถสรุปได้ว่า จำนวนเงินลงพนัน (หรือเงินที่ชนะ หรือเสียไปจากการเล่นพนัน) จะมีผลต่อการเล่นพนันแบบมีปัญหาหรือไม่ โดยมีข้อเสนอแนะให้ทำการศึกษาระยะยาวเพิ่มเติมถึงความสัมพันธ์ดังกล่าว



### 8.1.2.3 ปัจจัยอายุปัจจุบันและอายุการเริ่มเล่นพนันครั้งแรก

กลุ่มคนที่มีแนวโน้มคะแนนการติดพนันสูง จะมีอายุปัจจุบันในช่วงต่ำกว่า 20 ปี และในช่วง 48-65 ปี ส่วนอายุเริ่มเล่นครั้งแรก เมื่อเริ่มตอนอายุน้อย เช่นน้อยกว่า 20 ปี ก็จะมีโอกาสติดการพนันมากขึ้น ขณะที่ชุดข้อมูลเฉพาะปี 2562 แสดงว่าทั้งกลุ่มที่เพิ่งเริ่มเล่นการพนันเมื่ออายุน้อย และกลุ่มที่เริ่มเมื่ออายุมาก (ช่วง 50-55 ปี) ก็มีคะแนนติดพนันสูงเช่นกัน ซึ่งจากงานวิจัยในต่างประเทศ ไม่พบว่าอายุในปัจจุบันเป็นปัจจัยเสี่ยงต่อ การพนันแบบมีปัญหาในกลุ่มเด็กและเยาวชน ทว่าก็มีงานวิจัยบางส่วนที่ชี้ว่าอายุที่เพิ่มขึ้นก็ส่วนสัมพันธ์กับ การเล่นพนันแบบมีปัญหาในกลุ่มผู้ใหญ่อยู่บ้าง สำหรับอายุเมื่อเริ่มเล่นพนันครั้งแรกมีความแตกต่างจากผล การศึกษาของ Machine Learning บ้าง คือ ยังไม่พบว่าเป็นปัจจัยเสี่ยงทั้งในกลุ่มเด็กและผู้ใหญ่ แต่ในงาน ทบทวนวรรณกรรมก็มีข้อเสนอแนะให้มีการศึกษาถึงผลกระทบในระยะยาวเพิ่มเติม

### 8.1.2.4 ปัจจัยความถี่ในการเล่นพนันเฉลี่ยต่อเดือนในแต่ละประเภทการพนัน

จากแบบจำลอง Machine Learning พบว่าความถี่ในการเล่นที่เพิ่มขึ้น ส่วนใหญ่จะมีส่วนให้คะแนน การติดพนันสูงขึ้น จนกระทั่งหยุดลงเมื่อถึงจุดหนึ่ง ยกเว้นการพนันเช่นสลากกินแบ่งรัฐบาลหรือหวยใต้ดิน ที่จำนวนการเล่น 1 ครั้งต่อเดือนจะเป็นจุดตัด โดยกรณีของสลากกินแบ่งรัฐบาลคะแนนการติดพนันมี แนวโน้มลดลงในช่วงที่เล่นน้อยกว่า 1 ครั้งต่อเดือน แต่กลับมาเพิ่มอีกครั้งเมื่อเล่นมากกว่าหนึ่งครั้งต่อเดือน ซึ่งหวยใต้ดินเมื่อเล่นมากกว่า 1 ครั้ง ก็จะมีทิศทางเพิ่มขึ้นอีกครั้ง งานวิจัยจากต่างประเทศ พบว่า ไม่มีข้อสรุปเกี่ยวกับเรื่องความถี่ในการเล่นพนัน หากแต่จำนวนรูปแบบการพนัน (Number of gambling activities) เป็นอีกปัจจัยเสี่ยงที่ทำให้กลุ่มเด็กและเยาวชนเล่นพนันแบบมีปัญหาในอนาคต

### 8.1.2.5 ปัจจัยสาเหตุในการเล่นพนัน

สาเหตุหลัก ในการเล่นพนันที่ส่งผลให้คะแนนการติดพนันเพิ่มขึ้นมากที่สุดได้แก่ การมองการพนันเป็นธุรกิจหรืออาชีพ การเข้าถึงการพนันได้ง่าย ความอยากได้เงินคืนจากที่เสียไป ขณะที่สาเหตุจากการเล่นพนันเพื่อความสนุก เช่น ต้องการเสี่ยงโชค เพื่อความตื่นเต้นหรือความเพลิดเพลิน หรือด้วยความชอบเป็นการส่วนตัวจะส่งผลต่อคะแนนการติดพนันที่น้อยกว่า

งานวิจัยในต่างประเทศเสนอโมเดลของแรงจูงใจ (Motivation) ของการเล่นพนันเพื่อความบันเทิง (Leisure Gambling) ว่าประกอบด้วยแรงจูงใจ 5 ด้าน ได้แก่ ความฝันที่จะรวยจากการถูกรางวัลที่ 1 รางวัล จาก

การเข้าสังคม (Social Rewards) ความท้าทายทางปัญญา (Intellectual Challenge) การเปลี่ยนอารมณ์ (Mood Change) และโอกาสที่จะชนะ (Chance of Winning) โดยปัจจัยสุดท้ายถือว่าเป็นแรงจูงใจหลัก ของผู้เล่นพนันในทุกรูปแบบ แต่สำหรับแรงจูงใจอีก 4 ด้านอาจแตกต่างกันออกไป สำหรับแต่ละผู้เล่น ทั้งนี้ โมเดล จะไม่สามารถนำมาปรับใช้กับนักพนันอาชีพหรือผู้เล่นเพื่อการเลี้ยงชีพได้ แต่สำหรับ ผู้ติดการพนัน (Pathological gamblers) พฤติกรรมที่พบเป็นหลักควบคู่กับการแรงจูงใจข้างต้น คือ การไล่ ตามความสูญเสีย (Chasing Loss) หรืออยากได้เงินที่เสียไปคืน ซึ่งเป็นพฤติกรรมที่พบในทุกระยะของ ผู้ติดการเล่นพนัน ที่แบ่ง 3 ระยะ คือ ชนะ (Winning) แพ้ (Losing) และความสิ้นหวัง (Desperation)

นอกจากนี้ยังพบว่า การเสี่ยงโชค (Risk taking) การรับรู้ความเสี่ยง และความคิดที่ผิดเพี้ยนไปจาก ความ เป็นจริง (Risk perception and cognitive distortions) อาจไม่ใช่ปัจจัยเสี่ยงต่อการพนันที่เป็นอันตราย (เป็น ปัญหา) ในเด็ก วัยรุ่น หรือผู้ใหญ่ ในขณะที่เดียวกันก็มีหลักฐานที่ชี้ว่าความสัมพันธ์ระหว่างการเข้าถึง ต่อการเล่น พนัน แบบมีปัญหาในกลุ่มผู้ใหญ่ สำหรับทัศนคติการพนันเพื่อเป็นอาชีพนั้นไม่ได้รับการกล่าวถึงในงานทบทวน วรรณกรรมต่างประเทศ

#### 8.1.2.6 ปัจจัยอาชีพ

อาชีพที่ส่งผลให้คะแนนการติดพนันสูงกว่าค่าเฉลี่ย มีความแตกต่างกัน ในแต่ละชุดข้อมูล แต่ที่ปรากฏ ขึ้นมาในปี 2562 และ 2564 คือ กลุ่มผู้ประกอบการหรือทำธุรกิจส่วนตัว ขณะที่กลุ่มเกษตรกร ข้าราชการ หรือผู้ ประกอบอาชีพอิสระ จะมีคะแนนการติดพนันสูงกว่าค่าเฉลี่ยแค่ในบางปีเท่านั้น ซึ่งในงานวิจัยจากต่างประเทศจะ ไม่กล่าวถึงปัจจัยอาชีพโดยตรง แต่จะศึกษาผลของเศรษฐกิจฐานที่มีต่อการเล่นการพนัน ซึ่งไม่พบว่า จะมี ความสัมพันธ์แบบมีปัญหา ส่วนในเรื่องการมีงานทำนั้น พบว่า มีความสัมพันธ์กับการเล่นการพนันแบบมีปัญหาใน กลุ่มผู้สูงอายุ โดยงานวิจัยชี้ว่า ผู้สูงอายุเล่นการพนันมากขึ้นเพื่อหารายได้

#### 8.1.2.7 ปัจจัยประสบการณ์เล่นครั้งแรก

การทำให้คนพนันเชื่อว่ามีโอกาสการเล่นชนะการพนันที่สูง การมีคนมาชักชวน การเห็นการเล่นการพนัน ผ่านสื่อโฆษณาต่างๆ และการเข้าถึงแหล่งพนันได้อย่างง่ายดาย เป็นสาเหตุหลักที่นำไปสู่การเล่นการพนันครั้งแรก โดยเฉพาะในกลุ่มเยาวชน ปัจจัยด้านสาเหตุเหล่านี้มีการศึกษาในงานวิจัยจากต่างประเทศอยู่บ้าง หากแต่มีใช้ ปัจจัย/สาเหตุที่ทำให้เริ่มเล่นครั้งแรก แต่เป็นสาเหตุที่ทำให้เล่นพนันในปีปัจจุบันดังได้สรุปไว้ข้างต้น

### 8.1.2.8 ปัจจัยการพบเห็นบุคคลรอบตัวเล่นการพนัน

การพบเห็นพ่อแม่เล่นการพนันส่งผลให้มีคะแนนการติดพนันสูงที่สุด ส่วนดารา/ไอดอลก็เป็น ปัจจัยต้นๆ ในทุกชุดข้อมูล และทุกแบบจำลอง ขณะที่การพบเห็นบุคคลประเภทอื่นๆ จะมีคะแนนการติดพนัน ใกล้เคียงกัน งานวิจัยชิ้นหนึ่งชี้ว่าพฤติกรรมของผู้ปกครองอาจส่งผลต่อการพนัน แบบมีปัญหาในกลุ่มเยาวชน ได้แก่ ผู้ปกครองเล่นการพนัน ทศนคติผู้ปกครองต่อเด็กที่เล่นการพนัน ความสัมพันธ์ระหว่างผู้ปกครองและ ลูกวัยรุ่น และการใช้สารเสพติดของผู้ปกครอง อิทธิพลของเพื่อนก็เป็นปัจจัยเสี่ยงต่อการพนันแบบมีปัญหา ของเด็กและเยาวชน และมีหลักฐานสนับสนุนบางส่วนสำหรับการพนันแบบมีปัญหาในกลุ่มผู้ใหญ่ อย่างไรก็ตามยังขาดงานวิจัย ระยะยาวที่เจาะประเด็นของอิทธิพลของครอบครัวต่อการพนันแบบมีปัญหาในทุก ช่วงวัย

### 8.1.3 ปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับผลกระทบจากการเล่นการพนัน

ผลการศึกษาจากแบบจำลอง Machine Learning พบว่า ลำดับสำคัญของตัวแปร (Feature Importance) ที่มีอิทธิพลต่อโอกาสการได้รับผลกระทบจากการเล่นการพนัน (ในทุกด้าน ทั้งเศรษฐกิจ สังคม และครอบครัว) 3 ลำดับแรกในทุกแบบจำลอง และชุดข้อมูลทั้งสามปี ได้แก่ ปัจจัยพื้นที่ ปัจจัยการเคยเล่นพนัน ครั้งแรก และปัจจัยสาเหตุการเล่นการพนัน โดยมีรายละเอียดของผลการศึกษาดังนี้

#### 8.1.3.1 ปัจจัยพื้นที่จังหวัด / ภูมิภาค

ผลการศึกษาพบว่า มีอิทธิพลต่อโอกาสการได้รับผลกระทบจากการพนัน ในแต่ละชุดข้อมูลแตกต่างกัน กล่าวคือ ในปีพ.ศ.2560 ภาคใต้ เป็นภูมิภาคที่ได้รับผลกระทบจากการเล่นพนันสูงสุด ขณะที่ข้อมูลปีพ.ศ.2562 ภาคอีสาน เป็นภูมิภาคที่ได้รับผลกระทบสูงสุด โดยอุดรธานี หนองคาย และบึงกาฬ เป็นจังหวัดที่มีโอกาสได้รับผลกระทบสูงสุด ส่วนข้อมูลปีพ.ศ.2564 พื้นที่กรุงเทพฯและปริมณฑลกลายเป็นพื้นที่ที่มีโอกาสสูงสุด

#### 8.1.3.2 ปัจจัยสาเหตุในการเล่นพนัน

สำหรับปัจจัยสาเหตุในการเล่นพนันที่มีต่อโอกาสได้รับผลกระทบนั้นก็ยังคงมีความแตกต่างกันในแต่ละปี โดยในปีพ.ศ.2560 พบว่า การมีคนชักชวนเป็นสาเหตุที่สำคัญที่สุด ส่วนข้อมูลปีพ.ศ.2562 พบว่า ในภาพรวมทั้งประเทศ ปัจจัยการเล่นพนันเป็นธุรกิจหรืออาชีพ และ ปัจจัยการอยากได้เงินคืนในกลุ่มนักพนันจากภาคตะวันออกเฉียงเหนือ เป็นสาเหตุหลักที่ทำให้มีโอกาสได้รับผลกระทบมากที่สุด แต่เมื่อถึงปีพ.ศ.2564 ปัจจัยการเห็นโฆษณาผ่านสื่อกลับกลายเป็นสาเหตุหลักที่ทำให้ผู้เล่นพนันได้รับผลกระทบ

### 8.1.3.3 ปัจจัยประสพการณ์เล่นพนันครั้งแรก

ปัจจัยหรือสาเหตุหลักที่ทำให้เริ่มเล่นการพนันครั้งแรก และมีอิทธิพลต่อโอกาสการได้รับผลกระทบจากการพนัน มีความคล้ายคลึงกันจากการศึกษาชุดข้อมูลทั้งสามปี คือ การเห็นโฆษณาผ่านสื่อและการเข้าถึงแหล่งพนัน/มีแหล่งพนันอยู่ใกล้ๆ เป็นสองปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการได้รับผลกระทบจากการพนัน ในส่วนของปัจจัยประสพการณ์การเล่นพนันครั้งแรกมากที่สุด นอกจากนี้ ปัจจัยที่ปรากฏในบางปีและ มีความสำคัญน้อยลงมา อาทิ การคิดว่ามีโอกาสมาก และการมีคนชักชวน

### 8.1.3.4 ปัจจัยอาชีพ

ปัจจัยอาชีพที่มีผลต่อโอกาสการได้รับผลกระทบจากการพนัน มีแนวโน้มเปลี่ยนแปลงไปจากปีพ.ศ. 2560 ถึงปีพ.ศ.2564 โดยอาชีพพนักงานบริษัทมีโอกาสได้รับผลกระทบสูงสุดในปีพ.ศ.2560 ต่อมาในปีพ.ศ.2562 กลับกลายเป็น อาชีพเกษตรกรและชาวประมง ส่วนปีพ.ศ.2564 พบว่า อาชีพอิสระ เช่น ทนายความ สถาปนิก และอาชีพพ่อบ้าน แม่บ้าน เป็นกลุ่มผู้ที่ได้รับผลกระทบจากการพนันสูงสุด สรุปได้ว่าในช่วงปีหลังๆ กลุ่มที่มีรายได้ไม่แน่นอน (แรงงาน ในภาคเกษตร หรืออาชีพอิสระ) เป็นกลุ่มอาชีพที่มีโอกาสสูงสุดที่จะได้รับผลกระทบต่อการพนัน

### 8.1.3.5 ปัจจัยจำนวนเงินลงพนันและความถี่ในการเล่นพนันแต่ละประเภท

เมื่อพิจารณาปัจจัยทางด้านจำนวนเงินลงพนัน และความถี่ในการเล่นพนันแต่ละประเภทพบว่า จำนวนเงินเล่นพนันยิ่งลงเงินพนันมากขึ้น ยิ่งก่อให้เกิดความเสี่ยงที่จะได้รับผลกระทบจากการพนันเพิ่มขึ้น โดยยอดเงินที่จะเริ่มทำให้ได้ผลกระทบสูงของการพนันแต่ละประเภท จะอยู่ที่ประมาณ 2,000 บาท/เดือน ส่วนความถี่ในการเล่นพนันพบว่ายิ่งเล่นบ่อย ยิ่งมีโอกาสได้รับผลกระทบจากการพนันมาก ยกเว้นการซื้อ สลากกินแบ่งรัฐบาลที่มีโอกาสได้รับผลกระทบต่ำ และมีแนวโน้มคงที่เมื่อเล่นพนันตั้งแต่ 1 งวดต่อเดือนขึ้นไป

ความเกี่ยวข้องระหว่างผลการศึกษาส่วนนี้ กับงานทบทวนวรรณกรรมอย่างระบบมีไม่มากนัก เนื่องจากงานทบทวนวรรณกรรมไม่ได้เน้นเรื่องผลกระทบจากการพนันมากนัก งานวิจัยเชิงปริมาณ ซึ่งประเมินผลกระทบทางเศรษฐกิจและสังคมของการพนันในประเทศอังกฤษนับเป็นตัวอย่างหนึ่ง ในการ ประเมินผลกระทบออกเป็นต้นทุนส่วนเพิ่ม (Excess Direct Financial Cost) ต่อรัฐบาลและสังคมของการ พนันแบบมีปัญา เช่น ผลกระทบทางการเงิน สุขภาพ การจ้างงานและการศึกษา และ อาชญากรรม ทว่า ผลกระทบบางส่วนยังไม่สามารถประเมินได้

หรือประเมินได้เพียงบางส่วน เช่น ผลกระทบด้านอาชญากรรม การศึกษา วัฒนธรรม ความสัมพันธ์ และครอบครัว ทำให้การตัวเลขผลกระทบต้นทุนส่วนเพิ่มเป็นเพียง การประเมินผลกระทบขั้นต่ำของปัญหาการพนันเท่านั้น

ประเด็นหลักที่เกี่ยวข้องกับงานทบทวนวรรณกรรม คือ สาเหตุที่ทำให้เริ่มเล่นการพนันครั้งแรก และสาเหตุที่เล่นการพนันในปัจจุบัน โดยเฉพาะผลจากการโฆษณาต่อการเล่นพนันออนไลน์ ซึ่งงานวิจัยในต่างประเทศพบว่าส่งผลอย่างมีนัยสำคัญต่อพฤติกรรมและทัศนคติที่มีต่อการพนัน โดยงานวิจัยส่วนใหญ่ระบุว่า การโฆษณานั้นส่งผลกระทบต่อผู้เล่นหรือสังคม เช่น สามารถชักจูงคน หรือเกลี้ยกล่อมและทำให้คนเล่นพนันมากขึ้น ใช้จ่ายมากขึ้นหรือแม้กระทั่งมองการพนัน เป็นกิจกรรมที่เป็นที่ ยอมรับในสังคม หากแต่งานวิจัยบางชิ้นระบุว่า การโฆษณาก็ส่งผลกระทบต่อด้านบวกแก่สังคม เช่น การได้เห็นโฆษณาการพนันที่มีความรับผิดชอบ ช่วยให้ผู้เล่นมีความรู้ความเข้าใจในการพนัน มี gambling literacy ที่สูงขึ้นและช่วยลดความรุนแรง ปัญหาที่เกิดจากการพนัน

ในส่วนของบุคคลทั่วไป พบว่า การได้เห็นการโฆษณา การพนันออนไลน์มีความสัมพันธ์เชิงบวกกับ ความตั้งใจในการเล่นพนันและค่าใช้จ่ายในการเล่นพนัน สำหรับคนที่เล่นพนันอยู่แล้วความตั้งใจ จะเข้มข้น มากขึ้น โดยเฉพาะในผู้เล่นผู้ใหญ่ ขณะที่ในกลุ่มเยาวชน การโฆษณามีผลทำให้เยาวชนเพิ่มกิจกรรมที่เกี่ยวข้อง กับการพนันมากขึ้น เล่นพนันถี่ขึ้นและยังทำให้ปัญหาจากการพนันรุนแรงขึ้น และเยาวชนที่เห็น การโฆษณา การพนันออนไลน์บ่อยครั้ง ก็จะมีแนวโน้มที่มีทัศนคติเชิงบวกกับการพนัน มากขึ้น ซึ่งเห็นได้ชัด จากการเล่นพนันกีฬาในกลุ่มวัยรุ่นเพศชาย โฆษณาการพนันบางโฆษณายังทำให้เด็ก และเยาวชนรู้สึกว่ ตนเองจะกลายเป็นบุคคลที่ แปรกแยกของสังคม ถ้าหากว่าพวกเขาไม่คิดที่ลงเงินเดิมพัน

ผู้เล่นที่มีปัญหาจากการพนันออนไลน์เพิ่มขึ้นเกือบ 50% ของผู้ป่วยนักพนันที่มีปัญหาเกิดใหม่ และตัว กระตุ้นที่มีผลทำให้เกิดปัญหาจากการเล่นการพนันของตนกลุ่มนี้มากที่สุด คือ การได้รับโปรโมชั่น และโฆษณาการพนันออนไลน์ จากผู้ให้บริการการพนัน เนื่องจากนักพนันที่มีปัญหามักจะพร้อมที่จะเปิดรับ โปรโมชั่นมากกว่า นักพนันโดยทั่วไป ในขณะที่ระบบการกลั่นกรองอาจทำงานได้น้อยกว่า

เนื่องจากผลกระทบของการโฆษณาต่อการเล่นพนันออนไลน์โดยรวมเป็นลบ และการโฆษณาเป็น ส่วนสำคัญในการพัฒนา ปัญหาการเล่นพนันในกลุ่มประชากรที่อ่อนแอหรือกลุ่มเสี่ยง เช่น เยาวชนและผู้เล่น พนันที่มีปัญหา ทั้งในแง่การเพิ่มความถี่ในการเล่นพนัน ความรุนแรงของการเล่นเกมพนัน และการใช้จ่าย ที่เพิ่มขึ้น (สอดคล้องกับผลศึกษาจากแบบจำลองตามเทคนิค Machine Learning ที่การพบเห็นโฆษณาการ เล่นพนันผ่านสื่อ

หรือเน็ตไอดอล มีความเกี่ยวข้องกับ การเล่นเกมพนัน การติดพนัน และการได้รับผลกระทบ จากการพนันในด้านต่างๆ) โฆษณาเหล่านี้ถูกออกแบบให้เป็นเชิงชักจูงหรือโน้มน้าว โดยมักพยายามลดความ เสี่ยงที่เกี่ยวข้องกับการเล่นเกมพนันแล้ว เน้นเรื่องของผลตอบแทนที่เป็นไปได้ ดังนั้น การระมัดระวังและควบคุม การโฆษณาการเล่นพนันออนไลน์เป็นสิ่งสำคัญสำหรับรัฐบาลและผู้กำกับดูแล เพื่อให้การโฆษณามีความ รับผิดชอบ สอดคล้องกับจริยธรรมและ ไม่เป็นอันตรายต่อสุขภาพ และความเป็นอยู่ของประชาชน

#### 8.1.4 พฤติกรรมการใช้เงินในการเล่นพนัน

พฤติกรรมการใช้เงินในการเล่นการพนัน หรือก็คือ การศึกษารูปแบบการใช้เงินเล่นการพนัน ประเภทต่างๆ ด้วยเทคนิคการทำ Clustering จากการวิเคราะห์พฤติกรรมการลงเงินเพื่อเล่นการพนันแต่ละประเภทของนักพนันจากกลุ่มตัวอย่างทั้ง 3 ชุดข้อมูล พบว่า ข้อมูลการพนันในแต่ละปี จะสามารถแบ่งนักพนันออกได้เป็น 8 กลุ่ม โดยมี 7 กลุ่มประเภทการเล่นการพนันที่เหมือนกันทั้ง 3 ชุดข้อมูล ได้แก่

- กลุ่มนักพนันสลากกินแบ่งรัฐบาลและหวยใต้ดิน
- กลุ่มนักพนันสลากกินแบ่งรัฐบาลอย่างเดียว
- กลุ่มนักพนันหวยใต้ดินอย่างเดียว
- กลุ่มนักพนันทายผลฟุตบอล
- กลุ่มนักพนันในบ่อน
- กลุ่มนักพนันหวยอื่นๆ
- กลุ่มนักพนันพื้นบ้าน เทศกาลประเพณี

หากแต่กลุ่มสุดท้ายของปีพ.ศ.2560 และปีพ.ศ.2562 คือ นักพนันมวย/มวยคู่และทุกอย่าง แต่กลายเป็นกลุ่มนักพนันออนไลน์ ในชุดข้อมูลปีพ.ศ.2564 จึงทำให้ในภาพรวมของกลุ่มการใช้เงินในการเล่นการพนันนั้น จะมี 9 กลุ่ม จากการเปรียบเทียบข้อมูลของแต่ละกลุ่มการเล่นการพนันพบว่า สามารถแบ่งออกเป็น 3 ประเภทหลัก คือ

กลุ่มที่มีจำนวนประชากรที่เล่นพนันมาก แต่ได้รับผลกระทบน้อย คือ กลุ่มการเล่นพนันสลากกินแบ่งรัฐบาล กลุ่มหวยใต้ดิน และกลุ่มที่เล่นทั้งสลากกินแบ่งรัฐบาลและหวยใต้ดิน จุดเด่นของ 3 กลุ่มการพนันนี้ จะมีสัดส่วนการลงเงินพนันของผู้เล่นการพนันที่เหมือนกัน จึงทำให้ลักษณะ (Characteristics) ในสามกลุ่มการพนันนี้ มีความคล้ายคลึงกัน เช่น อายุเฉลี่ย การศึกษาเฉลี่ย อาชีพ และคาดการณ์จำนวนประชากรในกลุ่ม

กลุ่มที่สอง มีวงเงินลงพนันมาก สัดส่วนเงินเล่นพนันต่อรายได้มาก โอกาสติดการพนันมากและผลกระทบมาก จะเป็นกลุ่มนักพนันที่ลงเงินพนันในมวย/มวยคู่ กลุ่มพนันพื้นบ้าน และพนันหวยอื่นๆ สำหรับสามกลุ่มการเล่นพนันนี้ ในแต่ละชุดข้อมูลจะมีสัดส่วนของผู้เล่นการพนันประเภทต่างๆ ไม่เท่ากัน หากแต่สัดส่วนมากที่สุด (Majority) จะเป็นกลุ่มพนันมวย/มวยคู่ กลุ่มพนันพื้นบ้าน และกลุ่มพนันหวยอื่นๆ ดังนั้น จึงส่งผลให้ลักษณะของผู้เล่นการพนันของกลุ่มอื่นๆ ในแต่ละชุดข้อมูลมีความแตกต่างกัน

ส่วนกลุ่มสุดท้าย จะมีจุดเด่นคือ นักพนันจะมีการศึกษาที่ค่อนข้างสูง แต่มีอายุน้อย คือ กลุ่มการพนันออนไลน์ และกลุ่มพนันทายผลฟุตบอล โดยกลุ่มพนันบ่อน จะมีการศึกษาอยู่ในระดับมัธยมศึกษาปีที่ 5 ขณะที่พนันทายผลฟุตบอล และพนันออนไลน์ จะมีการศึกษาเฉลี่ยอยู่ในระดับปริญญาตรีชั้นปีที่ 1 ส่วนอายุนั้น กลุ่มนักพนันทายผลฟุตบอล จะมีอายุเฉลี่ยประมาณ 33-34 ปี ส่วนกลุ่มนักพนันออนไลน์ จะมีอายุประมาณ 30-31 ปี ขณะที่ กลุ่มนักพนันบ่อน จะมีอายุประมาณ 38-40 ปี ซึ่งมีระดับอายุเฉลี่ยที่ต่ำกว่าการพนันประเภทอื่น

นอกจากนี้งานวิจัยในส่วน Machine Learning ยังศึกษาคู่ปัจจัยที่มีความสัมพันธ์กัน (Association Rule) พบว่า คู่ปัจจัยที่สัมพันธ์กันในชุดข้อมูลทั้ง 3 ปี มีทั้งสิ้น 2 คู่ ได้แก่ ปัจจัยความเครียดและ ปัญหาสุขภาพ จิต ซึ่งมีความสัมพันธ์กับการเล่นหวยใต้ดิน และปัจจัยการเล่นหวยอื่นๆ ซึ่งสัมพันธ์กับการเล่นหวยใต้ดิน แปลความโดยรวมได้ว่า นักพนันหวยใต้ดิน มักจะเล่นหวยอื่นๆไปด้วย พร้อมกับประสบปัญหาความเครียดและ ปัญหาสุขภาพไปด้วย

งานทบทวนวรรณกรรมจากต่างประเทศแม้จะมีงานวิจัยที่ใช้เทคนิค Clustering เพื่อจัดกลุ่มนักพนัน แต่เกือบทั้งหมดใช้ข้อมูลการพนันจากผู้ประกอบการ (ไม่ใช่จากแบบสอบถาม) ตัวแปรที่ใช้จัดกลุ่มในงาน ส่วนใหญ่ ได้แก่ ความถี่ในการเล่น จำนวนเงินลงพนันรวม และทิศทางการลงเงิน (เพิ่มขึ้น/ลดลง หรือคงเดิมในช่วงเวลาหนึ่งๆ) เป็นต้น จึงแตกต่างจากงานวิจัยนี้ ที่แยกการลงเงินพนัน เป็นรายประเภทการพนัน แล้วจึงจัดกลุ่มตามความชอบของนักพนันที่จะเล่นพนันในรูปแบบต่างๆ อีกทั้งลักษณะการพนันที่มีความจำเพาะทางวัฒนธรรมและกฎระเบียบ กล่าวคือ มีการพนันหวยที่หลากหลาย การพนันมวย และการพนันพื้นบ้านที่มีความสำคัญค่อนข้างมาก โดยมีเพียงสลากกินแบ่งรัฐบาลและการพนันสัตว์บาง ประเภทเท่านั้นที่ถูกกฎหมาย จึงเป็นการยากที่จะเปรียบเทียบพฤติกรรมกรรมการลงเงินกับผู้เล่นพนันจากงาน ทบทวนวรรณกรรมในต่างประเทศ

ทว่าก็มีลักษณะของผู้เล่นพนันบางกลุ่มที่คล้ายคลึงกัน อาทิ นักพนันกีฬาฟุตบอล มักเป็นเพศชายอายุน้อย ส่วนนักพนันออนไลน์ส่วนใหญ่เป็นผู้ชาย (ยกเว้น เกมบิงโกออนไลน์ในประเทศอังกฤษ ที่ผู้เล่นส่วนใหญ่

เป็นผู้หญิง) มีอายุเฉลี่ยระหว่าง 31-42 ปี (ซึ่งน้อยกว่าผู้เล่นแบบไม่ออนไลน์) มีระดับการศึกษาคดี และมีรายได้สูงกว่ารายได้เฉลี่ยของคนทั่วไป ขณะที่ข้อมูลจากแบบสอบถามของศูนย์ศึกษา ปัญหาการพนันยังไม่สามารถจำแนกได้ว่าการเล่นพนันออนไลน์ เป็นการเล่นในรูปแบบ Metaverse หรือ การเล่นเกมในลักษณะได้ผลตอบแทนไปด้วย (Play to Earn) ได้ จึงไม่อาจเชื่อมโยงกับงานทบทวนวรรณกรรม ได้ในส่วนนี้

## 8.2 ข้อเสนอแนะทางนโยบายจากผลการศึกษาทั้งสองส่วน

กฎหมายและกฎระเบียบต่างๆ เกี่ยวกับการเล่นการพนันโดยเฉพาะออนไลน์ในต่างประเทศ จะให้ ความสำคัญกับการปกป้องคุ้มครองผู้เล่น โดยผู้ให้บริการ (ที่ถูกกฎหมาย) พึงหรือต้องปฏิบัติตามหลักการสำคัญ ดังนี้

(a) รู้จักลูกค้า

(b) ปกป้องผู้เล่นที่ยังไม่บรรลุนิติภาวะ

(c) ให้ความสำคัญกับการพนันที่ปลอดภัย (เช่น มีมาตรการกันผู้เล่นที่เป็นกลุ่มเสี่ยงจะเล่นพนันแบบเป็นปัญหาออกจากระบบ กำหนดจำนวนเงินมัดจำ หรือให้ผู้เล่นสามารถเลือกกำหนดเวลาและวงเงินเองได้)

(d) มาตรการช่วยเหลือเยียวยาในกรณีที่ผู้เล่นประสบปัญหา และ

(e) การบังคับใช้กฎหมาย

ทางคณะผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะทางนโยบายที่ได้จาก ผลการศึกษาจาก Machine Learning และจากการทบทวนวรรณกรรมอย่างเป็นระบบ อันประมวลได้ 12 ข้อ ดังต่อไปนี้

1. ผลการศึกษาจาก Machine Learning จากกลุ่มอายุผู้เล่นพนัน ที่เริ่มเล่นพนันตั้งแต่อายุต่ำกว่า 18 ปี จะมีความเสี่ยงสูงในการได้รับ ปัญหาและผลกระทบจากการพนัน แต่เมื่อเข้าสู่วัยทำงานโอกาสเสี่ยงจะ ลดลง แล้วกลับมาที่มีความเสี่ยง เพิ่มขึ้นอีก เมื่ออายุมากกว่า 50 ขึ้นไป โดยกลุ่มที่มีความเสี่ยงสูงมี ทั้งหมด 3 กลุ่มซึ่งเป็นกลุ่มที่ควรได้รับ การดูแลอย่างใกล้ชิด ได้แก่
  - กลุ่มที่เริ่มเล่นพนันตั้งแต่อายุต่ำกว่า 18 ปี และมีอายุไม่เกิน 25 ปี
  - กลุ่มที่เริ่มเล่นพนันตั้งแต่อายุต่ำกว่า 18 ปี และมีอายุเกิน 50 ปี
  - กลุ่มที่เริ่มเล่นพนันเมื่อมีอายุ 50 ปีขึ้นไป



ดังนั้น ภาครัฐควรสร้างความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการพนันกับกลุ่มอายุเหล่านี้ ทั้งใน สถานศึกษา และในชุมชน เพื่อลดโอกาสเสี่ยงดังกล่าว

2. จากผลการศึกษา Machine Learning และการทบทวนวรรณกรรมต่างประเทศ ปัจจัยเรื่องความถี่และวงเงินในการเล่นการพนัน ค่อนข้างมีผลอย่างมากต่อการติดและได้รับผลกระทบจากการพนัน

ดังนั้น หากมีการเปิดพนันเสรี ภาครัฐควรมีการควบคุมการเล่นพนัน ทั้งในเรื่องความถี่ในการเล่นพนัน และ วงเงินในการลงพนันแต่ละประเภท ควรเปิดระบบแอปพลิเคชันเพื่อติดตามพฤติกรรมการเล่นพนัน และควบคุมจำนวนครั้งในการเล่นพนัน รวมถึงจำกัดจำนวนเงินในการเล่นพนันหลายๆ ประเภท

โดยการจะเข้าเล่นพนันได้ต้องมีแอปพลิเคชัน (คล้ายแอปพลิเคชันเป่าตัง) โดยการเล่นพนันทุกประเภทจำเป็นต้องทำ การซื้อ-ขาย/แลกเหรียญ พนันผ่านแอปพลิเคชันเท่านั้นและโดยต้องทำการฝากเงินและถอนเงินผ่านระบบเท่านั้น

ความถี่ในการเล่นพนัน ควรจำกัดจำนวนครั้งในการเล่นพนันต่อสัปดาห์หรือต่อเดือนในการเล่นพนัน แทนที่จะสามารถเล่นได้ตลอดเวลา โดยเฉพาะกลุ่มพนันในบ่อนและพนันออนไลน์

นอกจากนี้ จำเป็นต้องมีการจำกัดวงเงินในการเล่นพนันด้วย โดยผ่านการจำกัดปริมาณการฝากเงินในระบบ เพื่อไม่ให้เล่นพนัน จนมากจนเกินไป (ในส่วนของวงเงินนั้น ควรพิจารณาจากหลายๆ ปัจจัย ทั้งในเรื่องของทรัพย์สิน และรายได้ประจำ)

3. จากผลการศึกษา Machine Learning พบว่า พื้นที่จังหวัด มีผลต่อการได้รับผลกระทบจากการพนัน เป็นอย่างมาก

ดังนั้น ภาครัฐควรมีการ ควบคุมและจำกัดพื้นที่ในการเล่นพนัน และควรศึกษาถึงปัจจัยที่เป็นสาเหตุของปัญหาและผลกระทบ ภายในพื้นที่เพิ่มเติม โดยทำการศึกษาทั้งในด้านเศรษฐกิจ สังคมและวัฒนธรรม เพื่อกำหนดขอบเขตในการเล่นพนัน เพื่อลดโอกาสในการเกิดผลกระทบ แก่คนในพื้นที่และผู้เล่นพนันจากนอกพื้นที่

4. จากผลการศึกษา Machine Learning ในส่วนการศึกษาปัจจัยที่ส่งผลต่อโอกาสการ ติดพนัน และปัจจัยที่ก่อให้เกิดผลกระทบจากการพนัน พบว่า การเคยเล่นพนันครั้งแรก และสาเหตุในการเล่น

เป็นปัจจัยที่มีความสำคัญอยู่อันดับต้นๆ ของแต่ละการศึกษาในเกือบทุกชุดข้อมูล หากแต่จะมีผลมากหรือน้อยของแต่ละสาเหตุ ในลำดับต่างๆ แตกต่างกันไปของแต่ละชุดข้อมูลการพนัน โดย ปัจจัยการเคยเล่นการพนันครั้งแรก จะแบ่งเป็น 2 รูปแบบ ได้แก่ อายุที่เริ่มเล่นการพนัน และ สาเหตุในการเล่นพนันครั้งแรก ซึ่งสาเหตุในการเล่นการพนันครั้งแรก และสาเหตุในการเล่นพนันในปัจจุบัน เป็นปัจจัยที่มีลักษณะความคล้ายคลึงกัน แตกต่างกันที่ช่วงเวลา แสดงให้เห็นว่า แม้ช่วงเวลา จะเปลี่ยนแปลงไป หรืออาจมีเหตุผลในการเริ่มเล่น และเหตุผลที่ยังทำให้เล่นอยู่แตกต่างกัน แต่แรงจูงใจก็ยังเป็นปัจจัยที่ส่งอิทธิพลต่อ พฤติกรรม ทิศทาง และการตัดสินใจของผู้เล่นการพนัน

ดังนั้น การควบคุมปัจจัยแวดล้อม หรือสิ่งเร้ารอบตัวผู้เล่นพนันจึงเป็นสิ่งจำเป็น เพื่อที่จะทำให้ผู้เล่นการพนันมีโอกาสที่จะสร้างพฤติกรรมที่ไม่พึงประสงค์ได้

5. ในส่วนของอายุที่เริ่มเล่นการพนันครั้งแรก ซึ่งมีอิทธิพลสูงต่อโอกาสการติดพนัน และโอกาส การได้รับผลกระทบจากการพนัน รวมทั้งเป็นไปในทิศทางเดียวกันในทุกชุดข้อมูลการพนัน หมายความว่า หากบุคคลใดมีการเริ่มเล่นการพนัน ตั้งแต่อายุน้อย จะส่งผลให้โอกาสการติดพนัน และโอกาสการได้รับผลกระทบจากการพนันที่สูงอย่างมีนัยสำคัญ

ด้วยเหตุนี้ จึงมีความจำเป็นที่ จะต้อง ควบคุมไม่ให้มีผู้ที่อายุน้อยเข้าถึงการพนันให้ได้มากที่สุด เพราะในอนาคตบุคคลเหล่านี้ จะมีความเสี่ยงสูงที่ได้รับผลเสียจากการเล่นการพนันไม่มากนัก

6. จากผลการศึกษาของ Machine Learning กรณีกลุ่มที่เป็นผู้เล่นพนันส่วนใหญ่ของประเทศนั้น แม้โอกาสในการติดการพนันและการรายงานผลกระทบจากการเล่นการพนันจะไม่สูงมาก หากแต่จำนวนประชาชนที่อยู่ในประเภทการพนันนี้มีมาก หรือก็คือผู้ซื้อสลากกินแบ่งรัฐบาล และ/หรือหวยใต้ดิน

ดังนั้น สำหรับการพนันสลากกินแบ่งรัฐบาล และ/หรือหวยใต้ดินนั้น เป็นก้าวแรกของการเริ่มเล่นการพนัน จึงเห็นควรว่า ควรจะมีการควบคุมและเฝ้าระวังพฤติกรรมของนักพนันกลุ่มนี้ เพราะหากมีพฤติกรรมในการเล่นการพนันที่มากเกินไปและขยายวงกว้างไปยังการพนันประเภทอื่นๆ ก็จะมีโอกาสกลายเป็นนักพนันที่มีปัญหาได้

7. จากผลการศึกษา Machine Learning พบว่า ปัจจัยการพบเห็นบุคคลต่างๆ เล่นการพนันที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจ เล่น หรือไม่เล่นการพนันนั้น จึงเสนอให้มีการควบคุมสื่อต่างๆ เนื่องจากปัจจัยเรื่อง ดารา/ไอดอล เริ่มมีอิทธิพลต่อการตัดสินใจในการเล่นการพนันมากยิ่งขึ้น

ดังนั้น บุคคลสาธารณะเหล่านี้ ควรได้รับการ ควบคุมดูแลอย่างเข้มงวด รวมทั้งปัจจัยเรื่อง โอกาส ในการเข้าถึงแหล่งพนัน ที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจ เล่นหรือไม่เล่นการพนัน ดังนั้น เว็บไซต์หรือ แอปพลิเคชัน ชื่อขายสลากกินแบ่งรัฐบาลและ หวยใต้ดินต่างๆ จำเป็นต้องได้รับ การควบคุมดูแล จากหน่วยงานที่เกี่ยวข้องอย่างเข้มงวด

8. สำหรับกลุ่มพนันดั้งเดิม ที่มีวงเงินลงพนันสูง โอกาสการติดการพนันและผลกระทบที่มาก ดังเช่น พนันพื้นบ้านและประเพณี พนันมวยและมวยตู้ และพนันหวยอื่นๆ นั้น โดยส่วนใหญ่ จะพบในภาคใต้ ตามมาด้วย ภาคอีสาน ภาคเหนือ และภาคกลางนั้น

ดังนั้น จำเป็นต้องมีการควบคุม การเล่นการพนันในพื้นที่ให้รัดกุมมากยิ่งขึ้น เนื่องจากลักษณะ พื้นฐานของนักพนันเหล่านี้ จะมีระดับการศึกษาไม่ได้สูงมากเมื่อเทียบกับการพนันประเภทอื่นๆ จึงจำเป็นต้องมีข้อมูลความรู้ของผลกระทบที่จะเกิดขึ้นจากการเล่นพนันแบบมีปัญหาด้วยเช่นกัน

9. ผลการศึกษาจากทบทวนวรรณกรรมต่างประเทศ เนื่องจากนักพนันที่มีปัญหา มักคิดว่าตนเองมีโอกาสชนะมาก จึงเข้ามาเล่นพนัน ซึ่งอาจมาจากการถูก ชักจูงจากคนใกล้ชิด และสื่อโฆษณาต่างๆ ที่มัก ชักจูงให้คนมาเล่นพนัน และโน้มน้าวให้คนเหล่านั้น คิดว่า ได้เงินง่าย มีโอกาสชนะสูง ซึ่งเมื่อเข้าเล่น พนันแล้วกลับแพ้ และเป็นสาเหตุให้ยังคงเล่นพนันอยู่ เพราะส่วนใหญ่อยากได้เงินที่เสียไปคืน และ เล่นอย่างต่อเนื่องจนเป็นธุรกิจ/อาชีพ เพื่อหารายได้เสริม แต่ความจริงแล้วนั้น กลับทำให้คนเหล่านั้น มีโอกาสเสี่ยงที่จะเกิดปัญหาเพิ่มขึ้นซึ่งมาจากพฤติกรรมที่เล่นพนัน

ดังนั้น การป้องกัน ก่อนการเข้าเล่นพนัน ผู้เล่นพนันควรมีความรู้ความเข้าใจถึง โอกาสที่จะชนะพนัน เพื่อหลีกเลี่ยงหรือเล่นพนัน ตามวงเงินที่เหมาะสม ซึ่งการชักจูงหรือโฆษณาต่างๆ เกี่ยวกับการพนันควรมีการระบุถึงโอกาส ที่จะชนะพนัน ประเภทนั้นๆ ด้วย

10. ผลจากการทบทวนวรรณกรรมต่างประเทศ พบว่า ช่องทางอื่นๆ ที่สามารถช่วยผู้เล่นการพนันลด ปัญหา และผลกระทบจากการพนันต่อตนเองและ ครอบครัว ได้แก่ การโฆษณาอย่างรับผิดชอบ และ เปิดโอกาสให้ผู้เล่น สามารถใช้เครื่องมือต่างๆ เพื่อป้องกันตนเองจากการพนันออนไลน์ ซึ่งผู้ประกอบการการพนันส่วนใหญ่ ไม่ได้ให้ความสำคัญกับการแสดงข้อความแสดงความรับผิดชอบ ต่อการพนัน โดยจะเห็นได้จากผู้ประกอบการ บางรายไม่มีการแสดงให้เห็นเลย แต่ผู้ประกอบการใน บางรายมีการแสดงข้อความแสดงความรับผิดชอบต่อการพนันจริง แต่ไม่ได้ถูก จัดวางหรือนำเสนอให้ ข้อความไม่เป็น จุดเด่นต่อการโฆษณาออนไลน์ อาจหมายความว่า ข้อความแสดงความรับผิดชอบต่อการพนันไม่ใช่สาระสำคัญ แต่มีไว้เพียงเพื่อความสบายใจของภาครัฐเท่านั้น สำหรับกลุ่มวัยรุ่นและ กลุ่มเปราะบาง ผู้ประกอบการจะมีการจัด

เตรียมนโยบายป้องกันความเสี่ยง ที่ประกอบด้วย การเข้าถึง ตำแหน่งพื้นที่ผู้ใช้ บริการ การจำกัดอายุ และการจำกัดเนื้อหาโฆษณาที่ไม่เหมาะสม ซึ่งนโยบายเหล่านี้ ยังพบช่องโหว่บางประการ (James & Bradley, 2021)

ดังนั้น จึงเห็นควรให้ภาครัฐไทย อาจปรับใช้เครื่องมือหรือวิธีการที่มีการใช้ในต่างประเทศข้างต้น ของการโฆษณาอย่างรับผิดชอบ และมีและเปิดโอกาสให้ผู้เล่นพนันใช้เครื่องมือปกป้องตนเองจากการพนันออนไลน์ เป็นอีกทางเลือกที่ควรนำมาปรับใช้ในประเทศไทย

11. ในส่วนของการควบคุมตนเอง สำหรับการเล่นพนันออนไลน์ ก็จะเป็นเรื่องที่ไม่ได้อยู่ภายใต้กฎหมาย บังคับแต่จะเป็นเรื่องระหว่างความร่วมมือของผู้ให้บริการการพนันกับนักพนัน เพื่อป้องกันตนเองไม่ให้ กลายเป็นนักพนันที่มีปัญหาในอนาคต ซึ่งจากงานวิจัยจะพบว่าวิธีกีดกันตนเองมีดังนี้

- ให้ผู้ประกอบการการพนันออนไลน์ หรือนักพนันเองควรออกฟังก์ชันจำกัดวงเงินฝาก และจำกัดเวลา เข้าใช้เว็บไซต์หรือแอปพลิเคชัน
- ผู้ประกอบการควรให้ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับการให้ความช่วยเหลือแก่นักพนัน เช่น เบอร์ สายด่วนช่วยเหลือด้านการพนัน เป็นต้น อยู่ในสิ่งแวดล้อมของการให้บริการการ พนันด้วย
- ผู้ประกอบการเสนอโปรแกรมการกีดกันตนเองโดยสมัครใจสำหรับนักพนันที่มีปัญหาโดยระบบจะ ทำการปิดบัญชีนักพนันคนดังกล่าวให้ตามระยะเวลาที่นักพนันกำหนด
- ทั้งนี้ ตัวนักพนันเองก็มีประเมินพฤติกรรมกรรมการเดิมพันของตนเองด้วย เพื่อระวัง ตนไม่ให้เล่น การพนัน จนผันตัวไปเป็นนักพนันที่มีปัญหาในอนาคต

ดังนั้น จึงเห็นควรให้ภาครัฐไทย อาจปรับใช้เครื่องมือหรือวิธีการที่มีการใช้ในต่างประเทศข้างต้น เพื่อเป็นอีกทางเลือกในการควบคุมและช่วยเหลือผู้เล่นพนันแบบมีปัญญา

12. จากการทบทวนวรรณกรรมในต่างประเทศ พบว่า กลุ่มสหภาพยุโรป ประเทศสมาชิกส่วนใหญ่ได้ กำหนดกฎ ระเบียบข้อบังคับและกฎหมายต่าง ๆ เพื่อกำกับดูแลการพนันออนไลน์และการโฆษณา เพื่อไม่ให้กระทำการในลักษณะที่เป็นอันตรายต่อผู้เล่นหรือช่วยลดปัญหาจากการพนัน ตัวอย่างของ มาตรการที่ใช้ ได้แก่

- มาตรการบล็อกเว็บไซต์ ได้แก่ การบล็อกการเข้าถึงเว็บไซต์ที่ไม่ได้รับอนุญาตหรือ ที่เป็นอันตรายต่อผู้บริโภค

- มาตรการกำกับกำกับการโฆษณา มีสมาชิก EU/EEA โดยมีสมาชิก 67% ใช้กฎระเบียบ การโฆษณาของรัฐทั่วไปในการกำกับดูแล มีเพียง 25% ของชาติสมาชิก ขอบททวนการ โฆษณาก่อนถึงจะอนุญาตให้เผยแพร่ได้ สำหรับการศึกษาด้าน โทรทัศน์และวิทยุ ส่วนใหญ่ต้องถูกตรวจสอบก่อนเผยแพร่
- มาตรการทางอ้อมในการบล็อกการชำระเงินได้แก่ บล็อกการวางเงินเติมพัน บล็อก การจ่ายเงินรางวัลและตรวจสอบช่องทางชำระเงินและขอให้ตัวกลางการชำระเงิน หยุดทำธุรกรรม เช่น ประเทศนอร์เวย์ ห้ามธนาคารในนอร์เวย์ทำธุรกรรมการเงินแก่ ธุรกิจ การพนันออนไลน์ที่ตั้งอยู่ในต่างประเทศเด็ดขาด
- มาตรการการลงโทษในกรณีที่มีการละเมิด มีสมาชิกจำนวน 80% มีทั้งโทษทางการ ปกครองและอาชญา ส่วนอีก 8% มีโทษทางอาชญาอย่างเดียว ส่วนอีก 12% มีเพียง โทษทางการปกครองที่บังคับใช้กับการพนันออนไลน์
- มาตรการด้านออกใบอนุญาต สำหรับผู้ให้บริการซอฟต์แวร์การพนัน จะต้องได้รับการตรวจสอบ ถึงความน่าเชื่อถือและความเที่ยงตรงก่อนถึงจะมีสิทธิ์ถูกพิจารณาออกใบ อนุญาตให้

ดังนั้น จึงเห็นควรให้ภาครัฐไทย อาจปรับใช้มาตรการต่างๆ ข้างต้น เพื่อเป็นอีกทางเลือกในการ ควบคุมและลงโทษผู้ให้บริการการพนัน

ทั้งหมดนี้คือการสรุปและสังเคราะห์ความเชื่อมโยงระหว่างการทบทวนวรรณกรรมอย่างเป็นระบบ กับ การศึกษาข้อมูลแบบสำรวจด้วยแบบจำลอง Machine Learning พร้อมทั้งข้อเสนอเชิงนโยบายต่างๆ หวังเป็น อย่างยิ่งว่าจะมีส่วนช่วยเพิ่มความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับปัญหาการพนันในประเทศไทย และลดความเสียหายจาก การพนันต่อเศรษฐกิจ สังคม และครอบครัวในประเทศไทยบ้างไม่มากก็น้อย

### 8.3 ข้อเสนอแนะปรับปรุงแก้ไขแบบสอบถามและหัวข้อวิจัยในอนาคตและหัวข้อวิจัยในอนาคต

#### 8.3.1 ข้อเสนอแนะในการปรับปรุงแบบสอบถามของศูนย์ศึกษาปัญหาการพนันตามข้อค้นพบ

จากการทบทวนวรรณกรรม และการทำแบบจำลอง Machine Learning พบว่า จากการสร้างแบบจำลอง และตีความข้อมูลปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับการเล่นพนัน การติดพนัน และผลกระทบจากการเล่นพนันด้านต่างๆ รวมถึงพฤติกรรมกลางเงินเล่นพนัน พบว่าข้อมูลที่เป็นข้อมูลเป็นตัวเลขจำนวนต่อเนื่อง (continuous variable) จะให้ข้อมูลที่ละเอียดและชัดเจนกว่าข้อมูลที่เป็นกลุ่ม ช่วงหรือข้อคำตอบ (category/interval/choice) โดยข้อมูลตัวแปรต่อเนื่องจะช่วยให้เห็นแนวโน้มการเปลี่ยนแปลงในช่วงค่าต่างๆ เห็นข้อมูลจุดสูงสุด จุดต่ำสุด จากการตีความ ด้วยการใช้แบบจำลองที่ไม่ใช่เชิงเส้น (non-linear model) อีกทั้งเมื่อจำเป็นต้อง ปรับรูปแบบข้อมูล (transformation) หรือเมื่อต้องการปรับเปลี่ยนหน่วยวัดของข้อมูล ตัวแปรต่อเนื่องก็ สามารถให้ละเอียดได้มากยิ่งขึ้น ในขณะที่การตีความจากข้อมูลที่เป็นกลุ่มหรือข้อคำตอบนั้น จะได้ข้อสรุปเพียงว่าข้อคำตอบ ไหนมีความสำคัญมากน้อยเพียงใดเทียบกับคำตอบอื่นๆ แต่ไม่สามารถที่จะขยายความต่อ ไปได้มากนัก อีกทั้ง ข้อมูลเชิงตัวเลขมักจะได้รับการจัดลำดับให้เป็นข้อมูลที่มีความสำคัญต่อการพยากรณ์ของแบบจำลองสูง อาทิเช่น อายุ และจำนวนเงินที่เล่นพนัน มากกว่าข้อมูลประเภทหมวดหมู่ต่างๆ

นอกจากข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม ข้อคำถามด้านพฤติกรรมการเล่นแบ่งข้อมูลการเล่น เป็นหมวดๆ ทว่าในบางหมวดการเล่นกลับไม่สามารถเข้าถึงรายละเอียดเชิงลึกของพฤติกรรมการเล่นพนันในหมวดหมู่นั้นได้ เช่น พฤติกรรมการเล่นห่วยอื่นๆ พนันที่บ้านและเทศกาล พนันในบ่อน พนันออนไลน์ การพนันประเภทเหล่านี้ ก็ควรเก็บข้อมูลความถี่ และจำนวนเงินลงพนันรายประเภทการเล่นย่อยในหมวดหมู่ นั้นๆ เพื่อให้สามารถนำข้อมูลไปวิเคราะห์และทำการจัดกลุ่มนักพนันประเภทต่างๆ ได้อย่างถูกต้องและ ละเอียดมากขึ้น ส่วน การทำนายพฤติกรรมนักพนันที่ปัญหานั้น ก็พบว่า อายุของการเล่นพนันครั้งแรก และ ผลรวมเงินลงพนันต่อเดือนต่างเป็นปัจจัยที่มีความสำคัญต่อแบบจำลองมาก ดังนั้น จึงสรุปข้อคำถามที่สมควร ปรับแก้ได้ดังแสดงในตารางต่อไป

ตารางที่ 8.1 การปรับแก้แบบสอบถามในส่วนข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

หัวข้อ	ข้อความเดิมที่ควรปรับเปลี่ยน	ข้อเสนอในการปรับแบบสอบถาม
การมีบุตร	<ol style="list-style-type: none"> <li>มีบุตร</li> <li>ไม่มีบุตร</li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>ไม่มีบุตร</li> <li>บุตรคนที่ 1 เพศ .... อายุ .... อาชีพ .... ระดับการศึกษา ....</li> <li>บุตรคนที่ 2 เพศ .... อายุ .... อาชีพ .... ระดับการศึกษา ....</li> <li>บุตรคนที่ 3 เพศ .... อายุ .... อาชีพ .... ระดับการศึกษา ....</li> <li>บุตรคนที่ 4 เพศ .... อายุ .... อาชีพ .... ระดับการศึกษา ....</li> </ul>
ระดับการศึกษาที่สำเร็จ ขั้นสูงสุด	<ol style="list-style-type: none"> <li>ประถมศึกษา/ไม่ได้เรียน</li> <li>มัธยมศึกษาตอนต้น</li> <li>มัธยมศึกษาตอนปลาย/ปวช.</li> <li>อนุปริญญา/ปวส./ปวท.</li> <li>ปริญญาตรี</li> <li>สูงกว่าปริญญาตรี</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>ไม่ได้เรียน</li> <li>ประถมศึกษา</li> <li>มัธยมศึกษาตอนต้น</li> <li>มัธยมศึกษาตอนปลาย</li> <li>ปวช</li> <li>อนุปริญญา/ปวส./ปวท.</li> <li>ปริญญาตรี</li> <li>ปริญญาโท</li> <li>ปริญญาเอก</li> </ol>
อาชีพ	<ol style="list-style-type: none"> <li>ข้าราชการ/ รัฐวิสาหกิจ</li> <li>พนักงานบริษัทเอกชน</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>ข้าราชการ/ รัฐวิสาหกิจ</li> <li>พนักงานบริษัทเอกชน</li> <li>ค้าขายรายย่อย/ บริการรายย่อย</li> </ol>

หัวข้อ	ข้อความเดิมที่ควรปรับเปลี่ยน	ข้อเสนอในการปรับแบบสอบถาม
	3. ค้าขายรายย่อย/ บริการรายย่อย 4. ธุรกิจส่วนตัว/ ผู้ประกอบการ 5. ผู้ใช้แรงงาน/ รับจ้างทั่วไป 6. นักเรียน/ นักศึกษา 7. เกษียณอายุ 8. เกษตรกร/ ประมง 9. อาชีพอิสระ อาทิ หนายความ สถาปนิก 10. พ่อบ้าน/ แม่บ้าน 11. อื่นๆ 12. ว่างาน	4. ธุรกิจส่วนตัว/ ผู้ประกอบการ 5. ผู้ใช้แรงงาน/ รับจ้างทั่วไป 6. นักเรียน/ นักศึกษา 7. เกษียณอายุ 8. เกษตรกร/ ประมง 9. อาชีพอิสระ อาทิ หนายความ สถาปนิก 10. พ่อบ้าน/ แม่บ้าน 11. อื่นๆ 12. ว่างาน <b>เพิ่มกลุ่มสาขา/ธุรกิจที่เกี่ยวข้อง</b> 1. การศึกษา 2. การธนาคาร/การเงิน/การประกันภัย 3. การเกษตร ประมง และป่าไม้ 4. การผลิต 5. ก่อสร้าง 6. พลังงานและสาธารณูปโภค 7. การค้าส่งและค้าปลีก 8. การขนส่งและโลจิสติกส์ 9. บริการที่พักและอาหาร



หัวข้อ	ข้อความคำถามเดิมที่ควรปรับเปลี่ยน	ข้อเสนอในการปรับแบบสอบถาม
		<ol style="list-style-type: none"> <li>10. อสังหาริมทรัพย์</li> <li>11. บริการด้านวิชาชีพ วิทยาศาสตร์ และเทคนิค</li> <li>12. บริการด้านการบริหารและสนับสนุน</li> <li>13. การบริหารราชการ</li> <li>14. สาธารณสุข และการแพทย์</li> <li>15. สังคมสงเคราะห์</li> <li>16. ศิลปะ ความบันเทิง และนันทนาการ</li> <li>17. อื่นๆ</li> </ol>
รายได้ส่วนบุคคลเฉลี่ยต่อเดือน	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ไม่เกิน 5,000 บาท</li> <li>• 5,001 - 10,000</li> <li>• 10,001 - 20,000</li> <li>• 20,001 - 30,000</li> <li>• 30,001 - 40,000</li> <li>• 40,001 - 50,000</li> <li>• มากกว่า 50,000</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• รายได้เฉลี่ยต่อเดือน ... บาท</li> <li>• ประเภทของรายได้ <ul style="list-style-type: none"> <li>○ ตามปริมาณ/ยอดขาย</li> <li>○ รายวัน</li> <li>○ รายเดือน</li> <li>○ Part-time</li> <li>○ Full-time</li> </ul> </li> <li>• มีรายได้คงที่หรือใกล้เคียงกันทุกเดือนหรือไม่ <ul style="list-style-type: none"> <li>○ ใช่</li> <li>○ ไม่ใช่</li> </ul> </li> </ul>

ตารางที่ 8.2 การปรับแก้แบบสอบถามในหมวดพฤติกรรมการเล่นพนัน

หัวข้อ	ข้อความเดิมที่ควรปรับเปลี่ยน	ข้อเสนอในการปรับแบบสอบถาม
สลากกินแบ่งรัฐบาล	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ท่านซื้อผ่านทางช่องทางใดบ้าง               <ul style="list-style-type: none"> <li>○ แผงสลาก</li> <li>○ คนเร่ขาย</li> <li>○ โลจน์/แอปแชทต่างๆ</li> <li>○ เฟซบุ๊ก/โซเชียลมีเดียต่างๆ</li> <li>○ เว็บไซต์</li> <li>○ อื่นๆ ระบุ ...</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ท่านชอบเล่นผ่านช่องทางใดบ้าง               <ul style="list-style-type: none"> <li>○ แผงสลาก</li> <li>○ คนเร่ขาย</li> <li>○ โลจน์/แอปแชทต่างๆ</li> <li>○ เฟซบุ๊ก/โซเชียลมีเดียต่างๆ</li> <li>○ เว็บไซต์</li> <li>○ อื่นๆ ระบุ ...</li> </ul> </li> </ul>
หวยใต้ดิน	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ท่านเล่นผ่านช่องทางใดบ้าง               <ul style="list-style-type: none"> <li>○ เล่นกับเจ้ามือโดยตรง</li> <li>○ คนรับแทง/คนเดินโพย</li> <li>○ โลจน์/แอปแชทต่างๆ</li> <li>○ เฟซบุ๊ก/โซเชียลมีเดียต่างๆ</li> <li>○ เล่นโดยตรงกับเว็บไซต์/แอปพนัน</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ท่านชอบเล่นผ่านช่องทางใดบ้าง               <ul style="list-style-type: none"> <li>○ เล่นกับเจ้ามือโดยตรง</li> <li>○ คนรับแทง/คนเดินโพย</li> <li>○ โลจน์/แอปแชทต่างๆ</li> <li>○ เฟซบุ๊ก/โซเชียลมีเดียต่างๆ</li> <li>○ เล่นโดยตรงกับเว็บไซต์/แอปพนัน</li> </ul> </li> </ul>

หัวข้อ	ข้อความถามเดิมที่ควรปรับเปลี่ยน	ข้อเสนอในการปรับแบบสอบถาม
<p>ห่วยอื่นๆ เช่น ห่วยหุ่น ห่วยสัตว์ ห่วยป้องกัน จั๊บยี้กั ฯลฯ</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• เล่น <ul style="list-style-type: none"> <li>○ ห่วยหุ่น</li> <li>○ ห่วยสัตว์</li> <li>○ ห่วยป้องกัน</li> <li>○ จั๊บยี้กั</li> <li>○ อื่นๆ ระบุ ...</li> </ul> </li> <li>• ไม่เล่น (ข้าม)</li> <li>• เล่นมาแล้ว ... ปี</li> <li>• ทำนเล่นผ่านช่องทางใดบ้าง <ul style="list-style-type: none"> <li>○ เล่นกับเจ้ามือรับแทงห่วย</li> <li>○ คนรับแทง/คนเดินโพย</li> <li>○ ไลน์/แอปต่างๆ</li> <li>○ เฟซบุ๊ก/โซเชียลมีเดียต่างๆ</li> <li>○ ผ่านเว็บไซต์</li> <li>○ อื่นๆ ระบุ ...</li> </ul> </li> <li>• จำนวนเงินที่เล่นเฉลี่ยต่อเดือน <ul style="list-style-type: none"> <li>○ เฉลี่ยต่องวด ... บาท</li> <li>○ สูงสุดที่เคยเล่น ... บาท</li> </ul> </li> <li>• จำนวนครั้งที่เล่น <ul style="list-style-type: none"> <li>○ เฉลี่ย ... ครั้ง/สัปดาห์</li> <li>○ สูงสุดที่เคยเล่น ... ครั้ง / สัปดาห์</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• เล่น/ไม่เล่น</li> <li>• ทำนชอบเล่นผ่านช่องทางใด <ul style="list-style-type: none"> <li>○ เล่นกับเจ้ามือรับแทงห่วย</li> <li>○ คนรับแทง/คนเดินโพย</li> <li>○ ไลน์/แอปต่างๆ</li> <li>○ เฟซบุ๊ก/โซเชียลมีเดียต่างๆ</li> <li>○ ผ่านเว็บไซต์</li> <li>○ อื่นๆ ระบุ ...</li> </ul> </li> <li>• ห่วยหุ่น <ul style="list-style-type: none"> <li>○ จำนวนเงินที่เล่นเฉลี่ยต่อเดือน <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ เฉลี่ยต่องวด ... บาท</li> <li>▪ สูงสุดที่เคยเล่น ... บาท</li> </ul> </li> <li>○ จำนวนครั้งที่เล่น <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ เฉลี่ย ... ครั้ง/เดือน</li> <li>▪ สูงสุดที่เคยเล่น ... ครั้ง/เดือน</li> </ul> </li> </ul> </li> <li>• ห่วยต่างประเทศ <ul style="list-style-type: none"> <li>○ จำนวนเงินที่เล่นเฉลี่ยต่อเดือน <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ เฉลี่ยต่องวด ... บาท</li> <li>▪ สูงสุดที่เคยเล่น ... บาท</li> </ul> </li> <li>○ จำนวนครั้งที่เล่น <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ เฉลี่ย ... ครั้ง/เดือน</li> <li>▪ สูงสุดที่เคยเล่น ... ครั้ง/เดือน</li> </ul> </li> </ul> </li> </ul>

หัวข้อ	ข้อความคำถามเดิมที่ควรปรับเปลี่ยน	ข้อเสนอในการปรับแบบสอบถาม
		<ul style="list-style-type: none"> <li>• หวยปิงปอง               <ul style="list-style-type: none"> <li>○ จำนวนเงินที่เล่นเฉลี่ยต่อเดือน                   <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ เฉลี่ยต่องวด ... บาท</li> <li>▪ สูงสุดที่เคยเล่น ... บาท</li> </ul> </li> <li>○ จำนวนครั้งที่เล่น                   <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ เฉลี่ย ... ครั้ง/เดือน</li> <li>▪ สูงสุดที่เคยเล่น ... ครั้ง/เดือน</li> </ul> </li> </ul> </li> <li>• หวยสัตรี               <ul style="list-style-type: none"> <li>○ จำนวนเงินที่เล่นเฉลี่ยต่อเดือน                   <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ เฉลี่ยต่องวด ... บาท</li> <li>▪ สูงสุดที่เคยเล่น ... บาท</li> </ul> </li> <li>○ จำนวนครั้งที่เล่น                   <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ เฉลี่ย ... ครั้ง/เดือน</li> <li>▪ สูงสุดที่เคยเล่น ... ครั้ง/เดือน</li> </ul> </li> </ul> </li> <li>• จับยี่กี               <ul style="list-style-type: none"> <li>○ จำนวนเงินที่เล่นเฉลี่ยต่อเดือน                   <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ เฉลี่ยต่องวด ... บาท</li> <li>▪ สูงสุดที่เคยเล่น ... บาท</li> </ul> </li> <li>○ จำนวนครั้งที่เล่น                   <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ เฉลี่ย ... ครั้ง/เดือน</li> <li>▪ สูงสุดที่เคยเล่น ... ครั้ง/เดือน</li> </ul> </li> </ul> </li> </ul>

หัวข้อ	ข้อความถามเดิมที่ควรปรับเปลี่ยน	ข้อเสนอในการปรับแบบสอบถาม
		<ul style="list-style-type: none"> <li>• อื่นๆ ระบุ ...               <ul style="list-style-type: none"> <li>○ จำนวนเงินที่เล่นเฉลี่ยต่อเดือน                   <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ เฉลี่ยต่องวด ... บาท</li> <li>▪ สูงสุดที่เคยเล่น ... บาท</li> </ul> </li> <li>○ จำนวนครั้งที่เล่น                   <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ เฉลี่ย ... ครั้ง/เดือน</li> <li>▪ สูงสุดที่เคยเล่น ... ครั้ง/เดือน</li> </ul> </li> </ul> </li> </ul>
พนันทายผลฟุตบอล	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ทานเล่นผ่านช่องทางใด               <ul style="list-style-type: none"> <li>○ เล่นกับโต๊ะบอลโดยตรง</li> <li>○ คนรับแทง/คนเดินโพย</li> <li>○ ไลน์/แอปแชทต่างๆ</li> <li>○ เฟซบุ๊ก/โซเชียลมีเดียต่างๆ</li> <li>○ เล่นโดยตรงกับเว็บไซต์/แอปพนัน</li> <li>○ เล่นกันเอง</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ทานชอบเล่นผ่านช่องทางใด               <ul style="list-style-type: none"> <li>○ เล่นกับโต๊ะบอลโดยตรง</li> <li>○ คนรับแทง/คนเดินโพย</li> <li>○ ไลน์/แอปแชทต่างๆ</li> <li>○ เฟซบุ๊ก/โซเชียลมีเดียต่างๆ</li> <li>○ เล่นโดยตรงกับเว็บไซต์/แอปพนัน</li> <li>○ เล่นกันเอง</li> </ul> </li> </ul>
พนันในบ่อน หรือ คาสีโน (ไม่รวมพนันออนไลน์)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ทานเล่นพนันอะไรในบ่อน               <ul style="list-style-type: none"> <li>○ สล็อตแมชชีน/ตู้เกม</li> <li>○ เสียมังกร</li> <li>○ บาคาร่า/ป๊อปแดง</li> <li>○ โป๊กเกอร์</li> <li>○ เกมไพ่อื่นๆ เช่น ผสมสิบ</li> <li>○ รูเล็ต</li> <li>○ ไฮโล/โปป่น/น้ำเต้าปูปลา</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ทานเล่นพนันอะไรในบ่อน               <ul style="list-style-type: none"> <li>○ สล็อตแมชชีน/ตู้เกม                   <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ จำนวนเงินที่เล่นเฉลี่ยต่อเดือน</li> <li>• เฉลี่ยต่องวด ... บาท</li> <li>• สูงสุดที่เคยเล่น ... บาท</li> <li>▪ จำนวนครั้งที่เล่น</li> <li>• เฉลี่ย ... ครั้ง/เดือน</li> <li>• สูงสุดที่เคยเล่น ... ครั้ง/เดือน</li> </ul> </li> </ul> </li> </ul>

หัวข้อ	ข้อความคำถามเดิมที่ควรปรับเปลี่ยน	ข้อเสนอในการปรับแบบสอบถาม
	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ กำกั่ว/กำกั่วแยก</li> <li>○ หวยต่างๆ</li> <li>○ อื่นๆ ระบุ ...</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ เสียมังกร <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ จำนวนเงินที่เล่นเฉลี่ยต่อเดือน</li> <li>• เฉลี่ยต่องวด ... บาท</li> <li>• สูงสุดที่เคยเล่น ... บาท</li> <li>▪ จำนวนครั้งที่เล่น</li> <li>• เฉลี่ย ... ครั้ง/เดือน</li> <li>• สูงสุดที่เคยเล่น ... ครั้ง/เดือน</li> </ul> </li> <li>○ บาคาร่า/ป๊อปเต็ง <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ จำนวนเงินที่เล่นเฉลี่ยต่อเดือน</li> <li>• เฉลี่ยต่องวด ... บาท</li> <li>• สูงสุดที่เคยเล่น ... บาท</li> <li>▪ จำนวนครั้งที่เล่น</li> <li>• เฉลี่ย ... ครั้ง/เดือน</li> <li>• สูงสุดที่เคยเล่น ... ครั้ง/เดือน</li> </ul> </li> <li>○ โป๊กเกอร์ <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ จำนวนเงินที่เล่นเฉลี่ยต่อเดือน</li> <li>• เฉลี่ยต่องวด ... บาท</li> <li>• สูงสุดที่เคยเล่น ... บาท</li> <li>▪ จำนวนครั้งที่เล่น</li> <li>• เฉลี่ย ... ครั้ง/เดือน</li> <li>• สูงสุดที่เคยเล่น ... ครั้ง/เดือน</li> </ul> </li> <li>○ เกมไพ่อื่นๆ เช่น ผสมสิบ</li> </ul>

หัวข้อ	ข้อความคำถามเดิมที่ควรปรับเปลี่ยน	ข้อเสนอในการปรับแบบสอบถาม
		<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ จำนวนเงินที่เล่นเฉลี่ยต่อเดือน</li> <li>• เฉลี่ยต่องวด ... บาท</li> <li>• สูงสุดที่เคยเล่น ... บาท</li> <li>▪ จำนวนครั้งที่เล่น</li> <li>• เฉลี่ย ... ครั้ง/เดือน</li> <li>• สูงสุดที่เคยเล่น ... ครั้ง/เดือน</li> <li>○ รูเล็ต <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ จำนวนเงินที่เล่นเฉลี่ยต่อเดือน</li> <li>• เฉลี่ยต่องวด ... บาท</li> <li>• สูงสุดที่เคยเล่น ... บาท</li> <li>▪ จำนวนครั้งที่เล่น</li> <li>• เฉลี่ย ... ครั้ง/เดือน</li> <li>• สูงสุดที่เคยเล่น ... ครั้ง/เดือน</li> </ul> </li> <li>○ ไฮโล/โปป๋น/น้ำเต้าปูปลา <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ จำนวนเงินที่เล่นเฉลี่ยต่อเดือน</li> <li>• เฉลี่ยต่องวด ... บาท</li> <li>• สูงสุดที่เคยเล่น ... บาท</li> <li>▪ จำนวนครั้งที่เล่น</li> <li>• เฉลี่ย ... ครั้ง/เดือน</li> <li>• สูงสุดที่เคยเล่น ... ครั้ง/เดือน</li> </ul> </li> <li>○ กำถั่ว/ถั่วแยก</li> </ul>

หัวข้อ	ข้อความคำถามเดิมที่ควรปรับเปลี่ยน	ข้อเสนอในการปรับแบบสอบถาม
		<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ จำนวนเงินที่เล่นเฉลี่ยต่อเดือน</li> <li>• เฉลี่ยต่องวด ... บาท</li> <li>• สูงสุดที่เคยเล่น ... บาท</li> <li>▪ จำนวนครั้งที่เล่น</li> <li>• เฉลี่ย ... ครั้ง/เดือน</li> <li>• สูงสุดที่เคยเล่น ... ครั้ง/เดือน</li> <li>○ หวยต่างๆ <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ จำนวนเงินที่เล่นเฉลี่ยต่อเดือน</li> <li>• เฉลี่ยต่องวด ... บาท</li> <li>• สูงสุดที่เคยเล่น ... บาท</li> <li>▪ จำนวนครั้งที่เล่น</li> <li>• เฉลี่ย ... ครั้ง/เดือน</li> <li>• สูงสุดที่เคยเล่น ... ครั้ง/เดือน</li> </ul> </li> <li>○ อื่นๆ ระบุ ... <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ จำนวนเงินที่เล่นเฉลี่ยต่อเดือน</li> <li>• เฉลี่ยต่องวด ... บาท</li> <li>• สูงสุดที่เคยเล่น ... บาท</li> <li>▪ จำนวนครั้งที่เล่น</li> <li>• เฉลี่ย ... ครั้ง/เดือน</li> <li>• สูงสุดที่เคยเล่น ... ครั้ง/เดือน</li> </ul> </li> </ul>



หัวข้อ	ข้อความคำถามเดิมที่ควรปรับเปลี่ยน	ข้อเสนอในการปรับแบบสอบถาม
<p>คาสิโนออนไลน์ (รวมเกมพนันทางออนไลน์ต่างๆ ทั้งไพ่ ไฮโล สล็อตแมชชีน)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ทานเล่นคาสิโนออนไลน์อะไรบ้าง               <ul style="list-style-type: none"> <li>○ สล็อตแมชชีน/เกม</li> <li>○ เสือมังกร</li> <li>○ บาคาร่า/ป๊อปเต็ง</li> <li>○ โป๊กเกอร์</li> <li>○ เกมไพ่อื่นๆ เช่น ผสมสิบ</li> <li>○ รูเล็ต</li> <li>○ ไฮโล/โปป่น/น้ำเต้าปูปลา</li> <li>○ อื่นๆ ระบุ ....</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ทานเล่นคาสิโนออนไลน์อะไรบ้าง               <ul style="list-style-type: none"> <li>○ สล็อตแมชชีน/เกม                   <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ จำนวนเงินที่เล่นเฉลี่ยต่อเดือน</li> <li>• เฉลี่ยต่องวด ... บาท</li> <li>• สูงสุดที่เคยเล่น ... บาท</li> <li>▪ จำนวนครั้งที่เล่น</li> <li>• เฉลี่ย ... ครั้ง/เดือน</li> <li>• สูงสุดที่เคยเล่น ... ครั้ง/เดือน</li> </ul> </li> <li>○ เสือมังกร                   <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ จำนวนเงินที่เล่นเฉลี่ยต่อเดือน</li> <li>• เฉลี่ยต่องวด ... บาท</li> <li>• สูงสุดที่เคยเล่น ... บาท</li> <li>▪ จำนวนครั้งที่เล่น</li> <li>• เฉลี่ย ... ครั้ง/เดือน</li> <li>• สูงสุดที่เคยเล่น ... ครั้ง/เดือน</li> </ul> </li> <li>○ บาคาร่า/ป๊อปเต็ง                   <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ จำนวนเงินที่เล่นเฉลี่ยต่อเดือน</li> <li>• เฉลี่ยต่องวด ... บาท</li> <li>• สูงสุดที่เคยเล่น ... บาท</li> <li>▪ จำนวนครั้งที่เล่น</li> <li>• เฉลี่ย ... ครั้ง/เดือน</li> <li>• สูงสุดที่เคยเล่น ... ครั้ง/เดือน</li> </ul> </li> </ul> </li> </ul>

หัวข้อ	ข้อความถามเดิมที่ควรปรับเปลี่ยน	ข้อเสนอในการปรับแบบสอบถาม
		<ul style="list-style-type: none"> <li>○ โป๊กเกอร์ <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ จำนวนเงินที่เล่นเฉลี่ยต่อเดือน</li> <li>• เฉลี่ยต่องวด ... บาท</li> <li>• สูงสุดที่เคยเล่น ... บาท</li> <li>▪ จำนวนครั้งที่เล่น</li> <li>• เฉลี่ย ... ครั้ง/เดือน</li> <li>• สูงสุดที่เคยเล่น ... ครั้ง/เดือน</li> </ul> </li> <li>○ เกมไพ่อื่นๆ เช่น ผสมสิบ <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ จำนวนเงินที่เล่นเฉลี่ยต่อเดือน</li> <li>• เฉลี่ยต่องวด ... บาท</li> <li>• สูงสุดที่เคยเล่น ... บาท</li> <li>▪ จำนวนครั้งที่เล่น</li> <li>• เฉลี่ย ... ครั้ง/เดือน</li> <li>• สูงสุดที่เคยเล่น ... ครั้ง/เดือน</li> </ul> </li> <li>○ รูเล็ต <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ จำนวนเงินที่เล่นเฉลี่ยต่อเดือน</li> <li>• เฉลี่ยต่องวด ... บาท</li> <li>• สูงสุดที่เคยเล่น ... บาท</li> <li>▪ จำนวนครั้งที่เล่น</li> <li>• เฉลี่ย ... ครั้ง/เดือน</li> <li>• สูงสุดที่เคยเล่น ... ครั้ง/เดือน</li> </ul> </li> </ul>

หัวข้อ	ข้อความถามเดิมที่ควรปรับเปลี่ยน	ข้อเสนอในการปรับแบบสอบถาม
		<ul style="list-style-type: none"> <li>○ ไฮโล/โปป้อน/น้ำเต้าปูปลา <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ จำนวนเงินที่เล่นเฉลี่ยต่อเดือน</li> <li>• เฉลี่ยต่องวด ... บาท</li> <li>• สูงสุดที่เคยเล่น ... บาท</li> <li>▪ จำนวนครั้งที่เล่น</li> <li>• เฉลี่ย ... ครั้ง/เดือน</li> <li>• สูงสุดที่เคยเล่น ... ครั้ง/เดือน</li> </ul> </li> <li>○ อื่นๆ ระบุ .... <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ จำนวนเงินที่เล่นเฉลี่ยต่อเดือน</li> <li>• เฉลี่ยต่องวด ... บาท</li> <li>• สูงสุดที่เคยเล่น ... บาท</li> <li>▪ จำนวนครั้งที่เล่น</li> <li>• เฉลี่ย ... ครั้ง/เดือน</li> <li>• สูงสุดที่เคยเล่น ... ครั้ง/เดือน</li> </ul> </li> </ul>
พนันที่บ้าน	<ul style="list-style-type: none"> <li>• เล่นพนันที่บ้านประเภทใด <ul style="list-style-type: none"> <li>○ โกงหน</li> <li>○ วิ้วชน</li> <li>○ บั้งไฟ</li> <li>○ แข่งเรือ</li> <li>○ อื่นๆ ระบุ ...</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• เล่นพนันที่บ้านประเภทใด <ul style="list-style-type: none"> <li>○ โกงหน <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ จำนวนเงินที่เล่นเฉลี่ยต่อเดือน</li> <li>• เฉลี่ยต่องวด ... บาท</li> <li>• สูงสุดที่เคยเล่น ... บาท</li> <li>▪ จำนวนครั้งที่เล่น</li> <li>• เฉลี่ย ... ครั้ง/เดือน</li> <li>• สูงสุดที่เคยเล่น ... ครั้ง/เดือน</li> </ul> </li> </ul> </li> </ul>

หัวข้อ	ข้อความคำถามเดิมที่ควรปรับเปลี่ยน	ข้อเสนอในการปรับแบบสอบถาม
		<ul style="list-style-type: none"> <li>○ วิวชน <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ จำนวนเงินที่เล่นเฉลี่ยต่อเดือน</li> <li>• เฉลี่ยต่องวด ... บาท</li> <li>• สูงสุดที่เคยเล่น ... บาท</li> <li>▪ จำนวนครั้งที่เล่น</li> <li>• เฉลี่ย ... ครั้ง/เดือน</li> <li>• สูงสุดที่เคยเล่น ... ครั้ง/เดือน</li> </ul> </li> <li>○ บั้งไฟ <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ จำนวนเงินที่เล่นเฉลี่ยต่อเดือน</li> <li>• เฉลี่ยต่องวด ... บาท</li> <li>• สูงสุดที่เคยเล่น ... บาท</li> <li>▪ จำนวนครั้งที่เล่น</li> <li>• เฉลี่ย ... ครั้ง/เดือน</li> <li>• สูงสุดที่เคยเล่น ... ครั้ง/เดือน</li> </ul> </li> <li>○ แข่งเรือ <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ จำนวนเงินที่เล่นเฉลี่ยต่อเดือน</li> <li>• เฉลี่ยต่องวด ... บาท</li> <li>• สูงสุดที่เคยเล่น ... บาท</li> <li>▪ จำนวนครั้งที่เล่น</li> <li>• เฉลี่ย ... ครั้ง/เดือน</li> <li>• สูงสุดที่เคยเล่น ... ครั้ง/เดือน</li> </ul> </li> <li>○ อื่นๆ ระบุ ...</li> </ul>

หัวข้อ	ข้อความถามเดิมที่ควรปรับเปลี่ยน	ข้อเสนอในการปรับแบบสอบถาม
		<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ จำนวนเงินที่เล่นเฉลี่ยต่อเดือน</li> <li>• เฉลี่ยต่องวด ... บาท</li> <li>• สูงสุดที่เคยเล่น ... บาท</li> <li>▪ จำนวนครั้งที่เล่น</li> <li>• เฉลี่ย ... ครั้ง/เดือน</li> <li>• สูงสุดที่เคยเล่น ... ครั้ง/เดือน</li> </ul>

ส่วนข้อเสนอในการปรับปรุงแบบสอบถามจากการทบทวนวรรณกรรมนั้น ในแง่ปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับการเล่นพนัน หรือการเล่นพนันแบบมีปัญหา ยังมีอีกหลายปัจจัยที่พบในงานวิจัยจากต่างประเทศ แต่ยังไม่ปรากฏในแบบสอบถามชุดปัจจุบันของศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน ได้แก่

- 1) **ข้อคำถามที่เกี่ยวกับสถานการณ์ในเชิงจิตวิทยา** เพื่อช่วยประเมินพฤติกรรมของนักพนันที่เกิดขึ้นในช่วงที่ตอบแบบสอบถาม เช่น ความหุนหันพลันแล่นของนักพนัน การควบคุมอารมณ์ การเข้าใจถึง ความเสี่ยงที่จะเกิดขึ้น การย่ำคิดย่ำทำความเร็วในการเล่น (speed of play) (ตัวอย่างคำถามเช่น ในขณะที่เล่นพนันในเกมแรกพบว่าเสียพนัน นักพนันจะไปต่อหรือพอแค่นี้/อะไรเป็นสิ่งที่ดึงดูดให้ ไปต่อ หรือเลิกเล่น/ สถานการณ์ที่แสดงให้เห็นว่าใช้ระยะเวลาานเท่าไรในการตัดสินใจวางเดิมพันเพิ่ม/ สถานการณ์ที่แสดงออกให้เห็นว่ามีการแสดงด้านอารมณ์ของนักพนัน/ มีความกลัวอะไร บ้างที่เกิดขึ้นภายหลังจากมีการเล่นพนัน เป็นต้น)
- 2) **แบบสอบถามชุดปัจจุบัน** จะมีการเก็บข้อมูลเกี่ยวกับภูมิหลังของนักพนันที่อาจก่อให้เกิดพฤติกรรม การพนันในปัจจุบัน เช่น ประสบการณ์การเล่นพนันครั้งแรก แต่ก็มีปัจจัยจากวรรณกรรมปริทัศน์ที่ อาจนำมาเพิ่มเติมได้ เช่น การพบเห็นความรุนแรงในครอบครัวทั้งในอดีตและปัจจุบัน/ พฤติกรรมการต่อต้านสังคม/ ความสมบูรณ์ของสุขภาพกาย/ ปัญหาสุขภาพจิต/ การใช้สารเสพติด
- 3) **ปัจจัยในการเข้าถึงการพนัน** เช่น ความสะดวกในการเข้าถึงทั้งสถานที่เล่นการพนันทางกายภาพ (อยู่ในตลาด/ ห้าง/ ไทโรลิ่ง/ Line บอก) และทางออนไลน์ (มีแอปพลิเคชันเฉพาะแยกออกมา/ คลิกจากโฆษณาทางออนไลน์/ add line) หรือระยะห่างจากสถานที่ที่เล่นการพนัน (แผงหวัดติดกับโรงเรียน/ บ่อนอยู่ติดกับบ้าน) ซึ่งความสะดวกสบายในการเข้าถึงนี้อาจส่งผลต่อการเล่นพนันหรือภาวะการติดพนันได้ แม้แบบสอบถามในปัจจุบันจะมีคำถามเกี่ยวกับอุปกรณ์ที่ใช้ และวิธีการเข้าถึงอินเทอร์เน็ตอยู่แล้ว แต่คำถามเกี่ยวกับการเข้าถึงสื่อการเข้าถึงโฆษณา หรือประเภทของสื่อ ไม่ว่าจะเป็น Line Facebook tiktok ฯลฯ ก็เป็นหัวข้อที่น่าสนใจและสามารถนำมาเชื่อมโยงกับโอกาสในการเล่นพนัน และติดพนันอันจะนำไปสู่การสร้างนโยบายกำกับดูแลได้เช่นกัน
- 4) **อิทธิพลของการโฆษณาโดยตรงหรือโดยอ้อม** โดยเฉพาะอิทธิพลโดยอ้อมที่มีได้เป็นโฆษณาแบบตรงไปตรงมา เช่น กรณีสลากกินแบ่งรัฐบาล หลายสื่อทั้งสื่อหลัก และเพจในสื่อออนไลน์มักนำเสนอคนถูก รางวัลที่ 1 หรือรางวัลใหญ่ๆ อย่างเอิกเกริก ซึ่งปัจจุบันยังไม่มีงานศึกษาว่าการนำเสนอบ่อยๆ โดย สื่อใหญ่ๆ จะทำให้เกิดนักพนันหน้าใหม่ หรือนักพนันเดิมจะยิ่งเล่นมากขึ้น ถอนตัวออกยากขึ้น เมื่อ เห็นสื่อแนะนำแบบนี้หรือไม่
- 5) **ช่องทางการชำระเงิน** คำถามเกี่ยวกับวิธีการจ่ายเงินจากผู้เล่นไปยังผู้ให้บริการโดยเฉพาะการพนัน ออนไลน์ ความสะดวกในการรับและจ่ายเงิน มีผลต่อการตัดสินใจเล่นมากน้อยเพียงใด

ทางคณะผู้วิจัยตระหนักว่าการเพิ่มข้อคำถามทุกข้อ ทั้งในแง่รายละเอียดและจำนวนคำถามอาจเป็นไปได้ในทางปฏิบัติเนื่องจากระยะเวลาในการตอบอาจจะยาวนานเกินไป จึงมีข้อเสนอแนะว่าพึงให้ความสำคัญประเด็นที่เกี่ยวข้องกับการพนันออนไลน์และการโฆษณาออนไลน์ ซึ่งกำลังเป็นปัญหาที่สำคัญมากขึ้นของประเทศไทย ประเด็นเรื่องการเข้าถึง/ได้รับสื่อ โฆษณา หรือ เนตไอดอล ช่องทางการชำระเงิน และวิธีการเล่นพนันแบบดั้งเดิมที่ใช้สื่อสารออนไลน์มาช่วย เช่น การซื้อหวยใต้ดินผ่านLine หรือการพนันบอลผ่าน Website แทนที่จะเป็นโต๊ะแบบในอดีต

ประเด็นเหล่านี้ อาจจำเป็นต้องมีการกำหนดนิยามและขอบเขตของการพนันออนไลน์ขึ้นใหม่ เพื่อความเข้าใจถึงธรรมชาติในการเล่น อันจะช่วยสนับสนุนความเข้าใจในการออกแนวนโยบายเพื่อป้องปราม และบรรเทาผลกระทบจากการพนันออนไลน์ได้ในอนาคต

### 8.3.2 หัวข้อการท้าวิจัยที่น่าสนใจในอนาคตของประเทศไทย

สำหรับข้อเสนอแนะของงานวิจัยที่น่าสนใจในอนาคตนั้น จากงานศึกษาวรรณกรรมในต่างประเทศ และงาน Machine Learning ทางคณะผู้วิจัยมีข้อเสนอจัดแยกตามหมวดหมู่เป็น 4 กลุ่ม ได้แก่

ด้านอุปสงค์ (Demand) มุ่งเน้นไปที่ตัวผู้เล่นพนัน

1. ปรับปรุงและสร้างแบบจำลองเพื่อพยากรณ์
  - a. โอกาสในการเล่นพนัน
  - b. โอกาสในการติดพนัน และ
  - c. ความเสี่ยงที่จะได้รับผลกระทบจากการพนัน จากข้อมูลการสำรวจในอนาคตอย่าง ต่อเนื่อง เพื่อช่วยในการติดตามแนวโน้มของปัญหา และหาทางแก้ไขปัญหาจากการ พนันในอนาคต
2. ส่วนพฤติกรรมการณ์ลงเงินเล่นพนัน ทางผู้วิจัยเชื่อว่า กลุ่มที่จัดได้ 8 กลุ่ม (clustering) ในแต่ละชุดข้อมูลการพนันนั้น ย่อมมีโอกาสการเปลี่ยนแปลงทั้งลักษณะของนักพนันและ พฤติกรรม ในอนาคตได้ ดังนั้น การศึกษาแนวโน้มอย่างต่อเนื่อง จะช่วยให้ภาครัฐ และ ภาคประชาสังคม สามารถออกนโยบาย และแนวทางการช่วยเหลือที่เหมาะสม กับแต่ละกลุ่ม นักเล่นพนันได้ต่อไป
3. สำหรับหัวข้อวิจัยที่ยังมีผู้ตอบแบบสอบถามจากกลุ่มตัวอย่างไม่มากและควรได้รับการศึกษาเพิ่มเติม เช่น ปัจจัยที่มีส่วนทำให้นักพนันตัดสินใจเลิกเล่นการพนัน ความสำคัญของช่องทาง การเข้าถึง/ ได้รับสื่อหรือโฆษณา เป็นต้น
4. ประยุกต์ใช้พฤติกรรมของผู้บริโภคและผู้ให้บริการอย่างเป็นระบบในการวิเคราะห์แรงจูงใจ ความชอบ พฤติกรรมเวลาเข้าร่วมเล่นการพนันออนไลน์ ลักษณะประชากรและปัญหา
5. ศึกษาอิทธิพลของการโฆษณาและการตลาดผ่านช่องทางต่าง ๆ ต่อพฤติกรรมการเล่นการ พนันออนไลน์

## 6. วิจัยเพื่อหาแนวทางและวิธีการที่ช่วยลดอาการติดพนันและผลกระทบด้านลบจากการพนัน

ด้านอุปทาน (Supply) เน้นที่ผู้ประกอบการ/ผู้ให้บริการการพนัน

7. ติดตามแนวโน้มและสถิติของตลาดการพนันออนไลน์ของไทย โดยศึกษาขนาดและการเจริญเติบโตของ ตลาดพนันออนไลน์ ประเภทของพนันออนไลน์ ช่องทางการเล่น (platform) และรูปแบบ การชำระเงินหรือการทำธุรกรรมทางการเงิน
8. งานวิจัยที่มีในปัจจุบันยังขาดมิติ ด้านพัฒนาการเทคโนโลยี (Technological advancements) การประเมินบทบาทของเทคโนโลยีที่ผู้ให้บริการนำมาใช้ เช่น การใช้ เสมือนจริง (Virtual Reality) บล็อกเชน คริปโทเคอร์เรนซีrencies และ AI รวมถึงพฤติกรรม ของผู้เล่นในการใช้ Mobile online gambling ที่มีต่อความเจริญเติบโต ของการพนันและ การประยุกต์ใช้ เพื่อนำความรู้ ที่ได้ไปใช้แก้ไข้ปัญหาที่เกิดจากการพนัน ออนไลน์ (ในแง่นี้อาจ เป็นเพราะ เทคโนโลยีเหล่านี้ยังค่อนข้างใหม่ในปี 2563 ซึ่งเป็นปีเริ่มต้น โครงการล่าสุดที่รวม อยู่ใน งานทบทวนวรรณกรรมนี้)

ด้านผลกระทบจากการพนัน (Impact / Effect) ครอบคลุมประเด็นปัญหาสืบเนื่องจากการพนัน ทั้งในแง่เศรษฐกิจ สุขภาพ ครอบครัว และสังคม

9. การตรวจสอบผลกระทบที่เกิดแก่สังคมและเศรษฐกิจ เช่น ผลกระทบต่อเศรษฐกิจท้องถิ่น รายได้ภาษี ที่เกิดจากการพนันออนไลน์ทั้งในฉากทัศน์ที่การพนันกลายเป็นสิ่งถูกกฎหมาย ในอนาคต หรือ ผลข้างเคียงต่อสังคมและเศรษฐกิจเมื่อการพนันยังคงผิดกฎหมายต่อไป
- ด้านกฎหมาย แนวนโยบาย และกฎระเบียบที่เกี่ยวข้อง (Regulation / Government policy)
10. กรอบกฎหมาย ระเบียบ ข้อบังคับที่เกี่ยวกับการพนันที่ครอบคลุมเกี่ยวกับการพนันออนไลน์ รวมทั้งกระบวนการให้ใบอนุญาตและการปกป้องผู้เล่น (ถ้ามีแนวคิดในการทำให้ถูกกฎหมาย)
  11. สำหรับฉากทัศน์ที่การพนันออนไลน์ถูกกฎหมาย Cybersecurity และ Data protection ที่มีต่อความปลอดภัยส่วนตัวและข้อมูลด้านการเงิน ของผู้เล่น รวมทั้งความยุติธรรมของการ กฎกติกา และการออกรางวัลของการเล่น
  12. สำหรับฉากทัศน์ที่การพนันออนไลน์ยังคงไม่ถูกกฎหมาย การศึกษาถึงช่องทางและวิธีการจ่าย เงิน จะเป็นประโยชน์ต่อการป้องปรามและควบคุมดูแล อีกทั้งลดผลกระทบของการพนัน ออนไลน์ต่อเศรษฐกิจและสังคมได้