แรงจูงใจที่มีผลต่อพฤติกรรมการติดการพนันออนไลน์

ทักษพร ศรีแก้วช่วง[1] และสฤษดิ์ สืบพงษ์ศิริ[2]

วันได้รับบทความ: 2 กันยายน 2564 วันแก้ไข: 18 กันยายน 2564 วันยอมรับเผยแพร่: 20 กันยายน 2564

บทคัดย่อ

การศึกษาเรื่องแรงจูงใจในการติดการพนันออนไลน์ มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อศึกษาถึงพฤติกรรมการเล่นการพนันออนไลน์ของผู้เล่นการพนันออนไลน์ 2) เพื่อศึกษาถึงแรงจูงใจที่มีผลต่อพฤติกรรมการติดการพนันออนไลน์ของผู้เล่นการพนันออนไลน์ และ 3) เพื่อศึกษาแนวทางป้องกันและแก้ไขพฤติกรรมการติดการพนันออนไลน์ โดยใช้การเก็บรวบรวมข้อมูลเชิงคุณภาพ ด้วยวิธีการสัมภาษณ์เชิงลึก โดยใช้แบบสัมภาษณ์แบบกึ่งโครงสร้าง จากผู้ให้ข้อมูลหลักที่เป็นกลุ่มผู้เล่นการพนันออนไลน์ จำนวน 10 ราย และใช้วิธีการวิเคราะห์ เชิงเนื้อหาในการวิเคราะห์ข้อมูล ผลการศึกษา พบว่า ผู้เล่นการพนันออนไลน์จะเริ่มเล่นจากการพนันฟุตบอลออนไลน์ โดยมีความถี่อย่างน้อยอาทิตย์ละ 1 ครั้ง และหากวันใดไม่ได้เล่นการพนันออนไลน์ จะรู้สึกเหมือนขาดอะไรไปบางอย่าง มีอาการหงุดหงิดบ้างเล็กน้อย ส่วนแรงจูงใจที่ทำให้มีพฤติกรรมในการเล่นการพนันออนไลน์ เกิดจาก ความชื่นชอบส่วนตัว ในการชอบลุ้น ชอบเสี่ยงโชค และหากิจกรรมทำยามว่างที่ไม่น่าเบื่อ และพบว่าสื่อโฆษณาประชาสัมพันธ์ทางออนไลน์ มีผลต่อการตัดสินใจเล่นการพนันออนไลน์ สำหรับมุมมองของผู้เล่นแล้ว มาตรการทางกฎหมายที่ใช้ควบคุมอยู่ ไม่มีผลทำให้เกรงกลัวหรือส่งผลต่อการตัดสินใจเล่นการพนันออนไลน์ เนื่องจากผู้เล่นเชื่อว่า การเล่นการพนันออนไลน์นั้น ไม่มีความเสี่ยงในการถูกดำเนินคดี เพราะใช้ตัวตนในโลกออนไลน์เล่น โดยไม่เสี่ยงเท่ากับการเดินทางไปเล่นการพนันด้วยตนเองที่บ่อนการพนัน

คำสำคัญ: แรงจูงใจ การติดการพนัน การพนันออนไลน์

RPCA-JCSS

[1] นักศึกษาปริญญาโท คณะอาชญาวิทยาและการบริหารงานยุติธรรม มหาวิทยาลัยรังสิต (ผู้ประพันธ์บรรณกิจ)

[2] คณะอาชญาวิทยาและการบริหารงานยุติธรรม มหาวิทยาลัยรังสิต

Motivation for Online Gambling Addiction

Taksapron Srikeawchuang[1] & Sarit Suebpongsiri[2]

Received: October 11, 2021 Revised: November 19, 2021 Accepted: November 29, 2021

Abstract

This study, “ Motivation for Online Gambling Addiction”, aimed to 1) study online gambling of online gamblers 2) study the motivation for online gambling addiction of online gamblers and 3) find preventive and corrective measures for online gambling addiction. This study used a qualitative study method with in-depth interviews of 10 key informants who were online gamblers. Content analysis was the method for data analysis. It was found that online gamblers mostly started from online soccer gambling with a gambling frequency of at least once a week. When not actively engaged in gambling, the key informant would feel slightly irritated and inadequate. Major factors in key informants’ engagement in online gambling were their own preferences to “ keep their fingers crossed” or take risks and do exciting activities. The study showed that online gambling advertisements did have a substantial effect on the decision to engage in gambling. In the eyes of the players, existing legal measures do not have an effect on their decision to engage in gambling as they believe that online gambling is safer and more anonymous compared to going to actual casinos.

Keywords: Motivation, Online Gambling, Addiction

RPCA-JCSC

[1] Graduate student, Faculty of Criminology and Justice Administration, Rangsit University (Corresponding author)

[2] Faculty of Criminology and Justice Administration, Rangsit University

บทนำ (Introduction)

สถานการณ์การขยายตัวของการเล่นพนันทั่วโลก ได้สร้างความกังวลให้ประเทศต่างๆ ต่อการเตรียมความพร้อมรับมือกับอุบัติการณ์ของปัญหาการพนันในชุมชนที่มากขึ้น (Korn, Gibbins, & Azmier, 2003) จากการเติบโตขยายตัวแบบก้าวกระโดดของธุรกิจการพนันในรอบทศวรรษที่ผ่านมา สร้างรูปแบบ วิธีการ และทัศนคติใหม่กับการพนัน อาทิ ทำให้การพนันเป็นเครื่องบ่งบอกถึงความทันสมัย การสร้างค่านิยมการเล่นพนันที่สร้างรายได้มหาศาล การใช้การพนันเป็นเครื่องมือในการประชาสัมพันธ์เชิงท่องเที่ยว การให้คุณค่ากับกระบวนการของการพนัน ในฐานะองค์ความรู้และภูมิปัญญาท้องถิ่น รวมถึงการให้คุณค่าต่อธุรกิจที่เกี่ยวเนื่องกับการพนันในฐานะ อาชีพที่สร้างเศรษฐกิจในระดับครัวเรือน และภาครัฐก็มักจะมีส่วนพัวพันกับการพนันจากแรงผลักดันของ ภาคสังคมและภาคธุรกิจ และได้รับประโยชน์โดยตรงจากรายได้ภาษีอากรที่จัดเก็บ จากการเปิดให้มีการพนันโดยถูกต้องตามกฎหมาย (ศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน, 2559) เป็นผลทำให้การพนันมีแนวโน้มเพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่อง โครงสร้างธุรกิจการพนันมีความสลับซับซ้อนและผลประโยชน์มหาศาล รวมทั้งมีหลายกลุ่มบุคคลที่เข้ามาเกี่ยวข้อง ซึ่งเมื่อกล่าวถึงการพนันนั้น ในปัจจุบันรูปแบบของการพนันแบบหนึ่ง ที่มีการแพร่หลายนิยมเล่น และมีจำนวนของผู้เล่นการพนันเพิ่มมากขึ้น ก็คือ การพนันออนไลน์

การพนันออนไลน์ เป็นการพนันข้ามชาติที่มีการเติบโตอย่างมาก ปัจจัยที่ส่งผลให้ธุรกิจการพนันออนไลน์เติบโตขึ้นอย่างก้าวกระโดด ก็คือ ความง่ายในการเข้าถึง ความสะดวกของการเข้าร่วม การมีความหลากหลายรูปแบบพนันให้แก่ผู้เล่น และตัวนักพนันเองก็มักมองว่า มีความเสี่ยงน้อยกว่าในการถูกเจ้าหน้าที่จับกุม แต่จุดด้อยของการพนันออนไลน์กลับยังไม่มีคนกล่าวถึงกันมากนัก และมักเป็นสิ่งที่นักพนันมักมองข้าม อาทิ ความโปร่งใส การตรวจสอบได้ในการให้บริการ การขาดความชัดเจนในการจ่ายเงินพนันให้กับลูกค้า ปัญหาเหล่านี้กลับยังไม่เคยถูกหยิบยกมากล่าวกันมากนัก และในขณะเดียวกันยังพบว่า กลุ่มของคนที่เข้ามาเล่นการพนัน เป็นกลุ่มเยาวชนที่มีอายุเฉลี่ยน้อย ซึ่งจากข้อมูลสถิติเกี่ยวกับการพนันของประเทศไทย โดยข้อมูลของ สำนักงานส่งเสริมสวัสดิภาพและพิทักษ์เด็ก เยาวชน ผู้ด้อยโอกาส และผู้สูงอายุ (2561) พบว่า จากจำนวนเด็กชั้นประถมทั่วประเทศกว่า 5 ล้านคน มีเด็กชั้นประถมมากกว่า 300,000 คน ที่ติดการพนัน ส่วนเด็กชั้นมัธยมศึกษา อาชีวศึกษา อุดมศึกษา ที่ปัจจุบันมีอยู่ประมาณ 7 ล้านคน ติดการพนันประมาณ 1.7 ล้านคน ซึ่งส่วนใหญ่เป็นการเล่นพนันฟุตบอลและเกมออนไลน์ โดยเมื่อแยกตามช่วงอายุ และเพศ พบว่า เด็กและเยาวชนที่มีอายุต่ำกว่า 20 ปี เคยเล่นพนัน คิดเป็น 39.4% ไม่เคยเล่นพนัน คิดเป็น 60.6% ส่วนอายุที่เริ่มเล่นพนันครั้งแรก พบว่าอายุต่ำสุด คือ 7 ปี และกว่า 60% เริ่มเล่นพนันตอนอายุไม่เกิน 20 ปี สิ่งเหล่านี้จึงสะท้อนให้เห็นว่าการเข้าสู่การพนันของสังคมไทยเป็นไปได้โดยง่าย

ส่วนปัญหาใหญ่อีกข้อหนึ่งคือ การแพร่หลายของอินเทอร์เน็ตผ่านทางสมาร์ทโฟนที่คนไทยนิยมใช้กันมาก มีเว็บไซต์เล่นการพนันออนไลน์จากทั่วโลกให้คนไทยเข้าถึงได้มากกว่า 200,000 เว็บไซต์ มีเด็กเยาวชนเล่นการพนัน 3.69 ล้านคน ในจำนวนนี้กว่า 1 แสนคน ติดหนี้การพนันเป็นเงินราว 335 ล้านบาท ทำให้มีการนิยมเล่นการพนันกันได้สะดวก และแพร่หลายเพิ่มขึ้น ทั้งการพนันการแข่งฟุตบอล คาสิโนออนไลน์ และอื่นๆ ยังมีรายงานเพิ่มเติมว่า มีคนไทยทั้งเด็กเยาวชน ผู้หญิง คนสูงวัย เล่นการพนันสูงขึ้นในรอบ 5 ปีที่ผ่านมา (วิทยากร

เชียงกูล, 2562, น.15) จากภาพข้างต้นเป็นเพียงตัวอย่างหนึ่งของเครือข่ายการให้บริการพนันออนไลน์ ซึ่งเป็นหนึ่งในปัญหาที่สังคมไทยยังไร้ทิศทางในการบริหารจัดการที่ดี และเป็นคำถามสำคัญที่ต้องร่วมกันหาคำตอบว่าสังคมไทยควรจะจัดการธุรกิจการพนันอย่างไร ท่ามกลางสภาวะแวดล้อมทางเศรษฐกิจการเมืองและสังคมที่เชื่อมโยงสังคมไทยเป็นส่วนหนึ่งในระบบที่มีความเป็นสากล

ดังนั้น จากปัญหาและความสำคัญดังกล่าว คณะผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะศึกษาถึง แรงจูงใจในการติดการพนันออนไลน์ เพื่อศึกษาถึงพฤติกรรมการเล่นการ และการติดการพนันออนไลน์ของกลุ่มผู้เล่นการพนันออนไลน์ เพื่อศึกษาถึงแรงจูงใจในการเล่นการพนันออนไลน์ และ เพื่อศึกษาแนวทางป้องกันและแก้ไขพฤติกรรมการติดการพนันออนไลน์

วัตถุประสงค์ (Research Objectives)

1. เพื่อศึกษาถึงพฤติกรรมการเล่นการพนันออนไลน์ของกลุ่มผู้เล่นการพนันออนไลน์
2. เพื่อศึกษาถึงแรงจูงใจที่มีผลต่อพฤติกรรมการติดการพนันออนไลน์ของกลุ่มผู้เล่นการพนันออนไลน์
3. เพื่อศึกษาแนวทางป้องกันและแก้ไขพฤติกรรมการติดการพนันออนไลน์

ทบทวนวรรณกรรม (Reviews of Literature)

1. แนวคิดเกี่ยวกับการพนัน และการติดการพนัน

การพนัน เป็นการเล่นเอาเงินหรือสิ่งของโดยอาศัย ความฉลาด ความชำนาญ เล่ห์เหลี่ยม ไหวพริบปฏิภาณฝีมือรวมทั้งโชคด้วย โดยปัจจุบันนั้น การพนันมีการพัฒนาให้มีความทันสมัย โดยมีการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีทางการสื่อสารออนไลน์มาใช้เป็นสื่อกลางในการเล่นการพนันระหว่างผู้เล่นแต่ละคน โดยจากการศึกษาพบว่า มีผู้ที่กล่าวถึง ความหมายของการพนันไว้หลากหลาย อาทิ สังศิต พิริยะรังสรรค์ (2546, น.10) จี๊ด เศรษฐบุตร (2536, น.18) แต่กล่าวโดยสรุปแล้ว การพนัน จะหมายถึง การที่มีบุคคลสองฝ่ายที่มีความเห็นตรงข้ามกันในเหตุการณ์ในเหตุการณ์หนึ่งในอนาคตได้ทำการสัญญากัน และเมื่อปรากฏเหตุการณ์ในทางหนึ่งแน่นอนแล้ว ฝ่ายที่แพ้จะต้องจ่ายเงินหรือทรัพย์สินให้กับฝ่ายที่ชนะตามที่ได้ตกลงกันไว้

ส่วนสาเหตุที่ทำให้คนเล่นการพนันนั้น ศุภศักดิ์ ตระการรัตนกุล (2540, น.20-21) ได้อธิบายไว้ดังนี้

1. ความโลภ เป็นสาเหตุที่สามัญที่สุด เพราะการได้เงินก้อนใหญ่โดยง่ายเป็นสิ่งดึงดูดใจคนเรา โดยเหตุผลนี้จะเป็นจริงที่สุดในหมู่คนยากจน ที่ไม่มีทั้งการศึกษาและทักษะความชำนาญในงานใดๆ จึงคิดว่าวิถีทางเดียวที่จะก้าวสู่ความมั่งคั่งได้คือเล่นการพนัน

2. ความโก้ ค่านิยมของคนในสังคมบางกลุ่มหรือคนบางคน ยังนิยมยกย่องคนเด่น และการจะทำตัวให้เป็นที่สังเกตเห็นได้ในสังคมนั้นก็คือ การเป็นนักพนันมือหนัก

3. ความเบื่อ ความเบื่อในชีวิตประจำวันเป็นสาเหตุหนึ่งที่ทำให้คนมุ่งเข้าหาการพนัน เพราะการพนันนั้นจะเต็มไปด้วยความท้าทายในชีวิต

4. ความเชื่อในโชค โดยนักพนันนั้นจะไม่มีใครยอมรับว่าการเล่นได้ของตนนั้นเกิดขึ้นเพราะความเคราะห์ดี แต่จะเชื่อว่าเป็นเพราะโชคประจำตัว

นอกจากนั้นจากการศึกษาของ Henry R. Lesieur and Robert L. Custer (1984) ยังพบอีกว่า ปัจจัยที่ทำบุคคลเกิดพฤติกรรมการติดการพนันมีอยู่ด้วยกันหลายปัจจัย เช่น ความชอบ หรือความต้องการที่จะได้รับรางวัลใหญ่ๆ ตอบแทนจากการชนะการพนัน การอยากได้เงินพนันที่เสียไปคืน ซึ่งความต้องการได้รับรางวัล หรือการอยากได้เงินที่เสียไปคืนนี้ถือเป็นแรงจูงใจ ประเภทความต้องการ ซึ่งเมื่อเกิดความต้องการแล้วแต่ความต้องการนั้นยังไม่ได้รับการตอบสนอง เช่น ไม่ได้รางวัลใหญ่ หรือเล่นเท่าไหร่ก็ยังไม่ได้เงินที่เสียไปคืน จะทำให้บุคคลนั้น ๆ มีพฤติกรรมในการเล่นการพนันแบบมีทุ่มสุดตัว

ส่วนทางด้านจิตวิทยาของการที่บุคคลชอบเล่นการพนัน หรือ จิตวิทยาการพนัน ในมุมมองทางด้านสุขภาพจิตและจิตเวช ถือว่าเป็นกลุ่มของอาการป่วยที่เรียกว่า โรคติดการพนัน (Pathological Gambling) ซึ่งผู้ป่วยกลุ่มนี้จะไม่สามารถต่อต้านแรงกระตุ้น หรือ แรงผลักดัน หรือ สิ่งยั่วยวน ที่จะให้กระทำบางอย่างที่เป็นอันตรายทั้งต่อตนเองหรือผู้อื่น โดยส่วนมากจะเกิดความรู้สึกตึงเครียดหรือถูกปลุกเร้าอย่างมากก่อนลงมือกระทำ และจะรู้สึกยินดีอิ่มเอมใจหรือรู้สึกได้ปลดปล่อยในระหว่างที่ได้กำลังกระทำ ภาวะดังกล่าวจะคล้าย ๆ กับภาวะย้ำคิดย้ำทำ ซึ่งกลไกที่ทำให้เกิดความผิดปกติเหล่านี้จะคล้ายกัน จากการศึกษาทางระบาดวิทยาแสดงให้เห็นว่า ในผู้ป่วยที่มีความผิดปกติในการควบคุมแรงกระตุ้นภายใน (Impulse-Control Disorder) นั้นจะมีความเสี่ยงสูงที่จะเกิดภาวะผิดปกติอื่น ๆร่วมด้วย เช่น การติดสารเสพติด การย้ำคิดย้ำทำและการมีภาวะความวิตกกังวลสูงอย่างผิดปกติ และการเกิดอารมณ์แปรปรวน (กองบังคับการปราบปรามการกระทำความผิดเกี่ยวกับอาชญากรรมทางเทคโนโลยี, 2562)

ดังนั้นจึงเห็นได้ว่า มีหลายสาเหตุที่จะนำไปสู่การเล่นการพนัน ไม่ว่าจะเป็นสาเหตุที่มาจาก ปัจจัยส่วนบุคคล สภาพครอบครัว เศรษฐกิจ สังคม และสภาพสิ่งแวดล้อมต่าง ๆ สามารถเป็นสาเหตุสำคัญที่ทำให้คนหันมาเล่นการพนันกันมากขึ้น โดยเฉพาะสภาพสังคมที่มีการนำเอาเทคโนโลยีและการสื่อสารเข้ามาช่วยในการติดต่อสื่อสารกันได้อย่างสะดวก รวดเร็วและไร้พรมแดนอย่างเช่นในปัจจุบัน

2. แนวคิดเกี่ยวกับการพนันออนไลน์

การพนันออนไลน์ เป็นการเล่นเกมพนันรูปแบบใหม่ที่มีการนำเทคโนโลยีและการสื่อสารเข้ามาช่วยให้การเข้าถึงการพนันได้ง่ายยิ่งขึ้น สามารถตอบสนองความต้องการทั้งความสนุกสนานเพลิดเพลิน โดยพบว่า ในภูมิภาคเอเชีย เกมการพนันออนไลน์มีแนวโน้มเติบโตอย่างมาก เนื่องจากรัฐบาลในภูมิภาคแถบนี้หลายแห่งได้ให้การสนับสนุนการเปิดธุรกิจการพนัน ให้เป็นตลาดการพนันถูกกฎหมาย และพยายามแปลงสภาพบ่อนการพนันแบบดั้งเดิมให้กลายเป็นคาสิโน-รีสอร์ท เช่น กรณีประเทศสิงคโปร์ ได้ทำบ่อนการพนันเป็นแหล่งท่องเที่ยวแบบครบวงจร เพื่อกระตุ้นการท่องเที่ยวในประเทศ เป็นต้น

สำหรับประเทศไทย พระราชบัญญัติการพนัน พ.ศ.2478 เป็นกรอบในการกำหนดนโยบายและควบคุมการพนัน ซึ่งตามกฎหมายการเปิดบ่อนการพนันภายในราชอาณาจักรไทยไม่สามารถทำได้ ส่วนการบังคับใช้กฎหมายนั้น คดีเกี่ยวกับการพนัน ซึ่งจัดเป็นคดีอาญาประเภทหนึ่ง มีสถิติการจับกุมมากเป็นอันดับ

รองจากคดีทำร้ายร่างกาย และคดียาเสพติด ด้วยเหตุนี้ประเทศเพื่อนบ้านตามแนวชายแดนจึงมีการเปิดบ่อนการพนันจำนวนมาก เพื่อรองรับนักพนันชาวไทย ตั้งแต่ปี พ.ศ.2540 เป็นต้นมา บ่อนการพนันชายแดนโดยเฉพาะบ่อน ปอยเปต ประเทศกัมพูชา เปิดบริการรองรับนักพนันประเภทที่เดินทางมาเล่นที่บ่อนโดยตรง ปัจจุบันบ่อนการพนันชายแดนมีการปรับตัวเพื่อขยายฐานผู้เล่นหน้าใหม่เข้าสู่ธุรกิจการพนัน โดยเฉพาะกลุ่มวัยรุ่นที่นิยมเล่นไอที และชอบเล่น หรือดูฟุตบอลเป็นกิจวัตรอยู่แล้ว

นอกจากนั้น ผู้ประกอบการยังนำการพนันประเภทอื่น ๆ ที่เล่นในบ่อน เช่น บาคาร่า ไฮโล กำถั่ว และหวย เข้าสู่ระบบออนไลน์ด้วย ได้แก่ เว็บไซต์ Gclub, Royal1688, Holiday Palace, Red Dragon, Ruby888, Sbobet, Ibcbet โดยเว็บไซต์ที่นิยมกันของผู้เล่น ได้แก่ Gclub, Holiday Palace และ Royal1688 เป็นต้น ปัจจุบันยังพบว่า มีธุรกิจที่ส่งเสริมในคนเข้ามาเล่นเกมออนไลน์หลายอย่างได้ฟรี โดยไม่ได้ใช้เงินจริง กฎหมายจึงไม่ถือว่าเป็นการพนัน แต่เกมเหล่านี้ก็มีการแข่งขัน มีความเสี่ยงเช่นเดียวกับการพนัน เป็นการฝึกให้คนเล่นสนุกเพลิดเพลินกับการเล่นเกมแบบการพนัน รวมทั้งยั่วยุส่งเสริมให้คนเล่นเห็นว่ามีโอกาสชนะหรือได้มากกว่าเสียหรือเชื่อว่าตนนั้นมีโอกาสจะรวยได้ถ้าไปเล่นการพนันจริง ทั้งหมดนี้คือการฝึกฝนเตรียมการให้ผู้ที่ติดการเล่นเกม ยกระดับไปเล่นการพนันออนไลน์ต่อไปได้ (วิทยากร เชียงกูล, 2562)

3. แนวคิดเกี่ยวกับแรงจูงใจ

การที่บุคคลได้ทราบถึงปัญหาและมีความต้องการที่จะแก้ไขปัญหาของตัวเอง ซึ่งจะเป็นตัวกระตุ้นให้บุคคลนั้นเกิดพฤติกรรมในการที่จะแสวงหาสิ่งใดสิ่งหนึ่ง ที่สามารถจะตอบสนองความต้องการของตัวเองได้ จัดเป็นแรงจูงใจ โดยจากการศึกษาความหมายของแรงจูงใจ มีผู้ที่กล่าวถึงไว้หลากหลาย อาทิ วิภาพร ลาภสมบูรณ์ (2552) Kidd (1973) Domjan (1996) และ Lovell (1980) กล่าวโดยสรุปแล้ว แรงจูงใจ คือ ตัวกระตุ้นให้บุคคลเกิดพฤติกรรมใดพฤติกรรมหนึ่ง ในการสนองตอบต่อความต้องการของตัวเอง หรือ แก้ไขปัญหาของตัวเอง ซึ่งบุคคลแต่ละบุคคลจะมีแรงจูงใจที่แตกต่างกันออกไป

ส่วนประเภทของแรงจูงใจนั้น จากการศึกษาพบว่ามีผู้ที่แบ่งประเภทของแรงจูงใจ ไว้หลากหลายประเภท อาทิ ประสาท อิศรปรีดา (2551, น.45) อัจฉรา นารถพจนานนท์ (2551, น.47) และ จิราภา เต็งไตรรัตน์ (2553) ซึ่งกล่าวโดยสรุปแล้ว สามารถแบ่งออกได้เป็น 2 ประเภทหลัก คือ แรงจูงใจจากภายในร่างกาย เช่น ความหิว ความเหงา ความเครียด ความต้องการ ความต้องการความรัก และแรงจูงใจจากภายนอกร่างกาย เช่น ความต้องการเงิน ความต้องการความยอมรับจากผู้อื่น รวมถึงการได้รับการกระตุ้นจากปัจจัยที่เกี่ยวข้อง เช่น สื่อโฆษณา ประชาสัมพันธ์เชิญชวนให้เล่นการพนัน เป็นต้น

ส่วนลักษณะของแรงจูงใจนั้น อัจฉรา นารถพจนานนท์ (2551, น.30) ได้แบ่งแยกลักษณะของแรงจูงใจออกเป็น 7 ลักษณะด้วยกัน ได้แก่ แรงจูงใจด้านความมั่นคง ด้านสังคม ด้านชื่อเสียงด้านอำนาจ ด้านความสามารถ ด้านความสำเร็จ และ ด้านการเงิน โดยบุคคลแต่ละคนจะมีแรงจูงใจในลักษณะที่แตกต่างกันออกไป และมีการแสดงพฤติกรรมเพื่อตอบสนองแรงจูงใจแตกต่างกัน เพื่อตอบสองความต้องการของแต่ละบุคคล เพื่อขจัดความตึงเครียดที่เกิดจากความต้องการและแรงจูงใจ

ระเบียบวิธีการวิจัย (Research Methodology)

ในการศึกษาเรื่อง แรงจูงใจที่มีผลต่อพฤติกรรมการติดการพนันออนไลน์ คณะผู้วิจัยใช้วิธีการศึกษาวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Study) โดยใช้การสัมภาษณ์เชิงลึก (In-depth Interview) จากผู้ให้ข้อมูลหลัก (Key Informants) ซึ่งเป็นผู้ที่มีพฤติกรรมในการเล่นการพนันออนไลน์ ไม่ต่ำกว่าเดือนละ 1 ครั้ง จำนวน 10 ราย โดยวิธีการคัดเลือกแบบเจาะจง (Purposive sampling) และแบบสโนว์บอลล์ (Snowball Sampling) ในการแนะนำผู้ให้ข้อมูลสำคัญคนต่อไป และใช้เครื่องมือการสัมภาษณ์แบบกึ่งโครงสร้าง (Semi-structured Interview) โดยมีประเด็นคำถามหลัก ประกอบด้วย ประเด็นลักษณะทางภูมิหลังส่วนบุคคล ประเด็นสาเหตุและแรงจูงใจที่ทำให้กลุ่มผู้เล่นที่ทำให้เกิดพฤติกรรมในการเล่นการพนันออนไลน์

ส่วนการวิเคราะห์ข้อมูล เมื่อได้ข้อมูลจากการสัมภาษณ์เชิงลึกมาครบถ้วนแล้ว ดำเนินการจัดหมวดหมู่ข้อมูล ตรวจสอบความถูกต้องครบถ้วนด้วยวิธีการนำไปให้ผู้ให้ข้อมูลหลักตรวจสอบซ้ำ และใช้วิธีการวิเคราะห์ข้อมูลด้วยการวิเคราะห์เชิงเนื้อหา (Content Analysis) เพื่อนำมาสรุปนำเสนอข้อค้นพบและปรากฏการณ์ต่อไป

ผลการวิจัย (Results)

1. ข้อมูลภูมิหลังส่วนบุคคล

ตาราง 1 ข้อมูลภูมิหลังส่วนบุคคล

	รหัส	เพศ	อายุ	อาชีพ	รายได้ต่อเดือน
1.	A1	ชาย	20 – 30 ปี	นักศึกษา/นิสิต	ต่ำกว่าหรือเท่ากับ 15,000 บาท
2.	A2	ชาย	20 – 30 ปี	นักศึกษา/นิสิต	ต่ำกว่าหรือเท่ากับ 15,000 บาท
3.	A3	ชาย	31 – 35 ปี	เจ้าของกิจการ	35,001 – 45,000 บาท
4.	A4	ชาย	36 – 40 ปี	พนักงานบริษัทเอกชน	15,000 – 25,000 บาท
5.	A5	ชาย	20 – 30 ปี	พนักงานบริษัทเอกชน	15,000 – 25,000 บาท
6.	A6	ชาย	20 – 30 ปี	พนักงานบริษัทเอกชน	15,000 – 25,000 บาท
7.	A7	ชาย	20 – 30 ปี	พนักงานบริษัทเอกชน	15,000 – 25,000 บาท
8.	A8	หญิง	20 – 30 ปี	นักศึกษา/นิสิต	ต่ำกว่าหรือเท่ากับ 15,000 บาท
9.	A9	หญิง	20 – 30 ปี	นักศึกษา/นิสิต	ต่ำกว่าหรือเท่ากับ 15,000 บาท
10.	A10	หญิง	> 40 ปี	เจ้าของกิจการ	มากกว่า 45,001 บาทขึ้นไป

RPCA-JCSS

จากผู้ให้ข้อมูลหลักซึ่งเป็นกลุ่มผู้ที่เคยมีพฤติกรรมในการเล่นการพนันออนไลน์ ไม่ต่ำกว่าเดือนละ 1 ครั้ง จำนวน 10 ราย พบว่า เป็นเพศชาย จำนวน 7 ราย และเพศหญิง 3 ราย ส่วนใหญ่มีช่วงอายุระหว่าง 20-30 ปี ประกอบอาชีพพนักงานบริษัทเอกชน จำนวน 4 ราย อาชีพนักศึกษา/นิสิต จำนวน 4 ราย และ เป็นเจ้าของกิจการ จำนวน 2 ราย มีรายได้ต่อเดือน ต่ำกว่าหรือเท่ากับ 15,000 บาท จำนวน 4 ราย มีรายได้ต่อเดือน 15,000-25,000บาท จำนวน 4 ราย และ สูงกว่า 25,000 บาท จำนวน 2 ราย

2. สาเหตุและแรงจูงใจที่ทำให้เกิดพฤติกรรมในการเล่นการพนันออนไลน์

2.1 การเริ่มเล่นการพนันออนไลน์

การเริ่มเล่นการพนันออนไลน์ ส่วนใหญ่จะเริ่มเล่นจากการพนันฟุตบอลออนไลน์ รองลงมา คือ การเล่นสล๊อต และมีบางส่วนที่เล่นการพนันอยู่แล้วแต่เริ่มปรับเปลี่ยนมาเล่นการพนันออนไลน์ เนื่องจากมีความสะดวกในการเล่นมากขึ้น ดังที่ผู้ให้ข้อมูลหลักได้กล่าวไว้ ดังนี้

“...เริ่มแรกเลยที่เล่นการพนันออนไลน์ เราเล่นฟุตบอลออนไลน์ โดยเลือกเล่นตาม เพื่อนที่ เรียนด้วยกัน ที่เขาเล่นประจำ เพราะอยากเล่นตาม เพราะเห็นเพื่อนเล่นแล้วเพื่อนได้กำไร...” (การสัมภาษณ์เชิงลึก , A8, เพศหญิง, อายุ 20 – 30 ปี, นักศึกษา/นิสิต)

2.2 ความถี่ในการเล่นการพนันออนไลน์

ส่วนใหญ่จะมีความถี่ในการเล่นที่ไม่แน่นอน ขึ้นอยู่กับช่วงเวลาที่สะดวก และกำลังทรัพย์ในช่วงเวลาขณะนั้น ๆ โดยจะมีการเล่นการพนันออนไลน์อาทิตย์ละ 1 ครั้งเป็นอย่างต่ำ ดังที่ผู้ให้ข้อมูลหลัก ได้กล่าวไว้ ดังนี้

“...เล่นก็ประมาณ อาทิตย์ละครั้ง หรือถ้าช่วงไหนเบื่อ ๆ ก็บ่อยกว่านั้น แต่ไม่ได้เล่น ทุกวันค่ะ แล้วแต่โอกาส...” (การสัมภาษณ์เชิงลึก, A8, เพศหญิง, อายุ 20 – 30 ปี, นักศึกษา/ นิสิต)

2.3 พฤติกรรม / ความรู้สึกหากวันใดไม่ได้เล่นการพนันออนไลน์

ส่วนใหญ่จะรู้สึกเหมือนขาดอะไรไปบางอย่าง มีอาการหงุดหงิดบ้างเล็กน้อย เฉพาะกรณีที่รู้สึกเบื่ออยากหาอะไรทำแก้เบื่อ ถ้าไม่ได้เล่นก็จะรู้สึกหงุดหงิด ดังที่ผู้ให้ข้อมูลหลักได้กล่าวไว้ ดังนี้

RPCA-JCSC

“...ถ้าปกติก็ไม่ได้รู้สึกอะไร ยกเว้นช่วงที่เหนื่อย ๆ เบื่อ ๆ อยากพักผ่อน คลายเครียด มาก ๆ แล้วถ้าไม่ได้เล่น เช่น เงินไม่พอ ก็จะรู้สึกหงุดหงิด เหมือนอยากทำอะไรแล้วไม่ได้ ทำ...” (การสัมภาษณ์เชิงลึก, A6, อายุ 20 - 30 ปี, พนักงานบริษัทเอกชน)

2.4 หากไม่มีการพนันออนไลน์ จะเลิกเล่นการพนันหรือจะเลือกเล่นการพนันอย่างอื่นทดแทน

ส่วนใหญ่ก็จะเลิกเล่น เพราะโดยปกติไม่เคยไปเล่นการพนันตามบ่อนการพนันอยู่แล้ว หรือ หากไม่มีการพนันออนไลน์ ก็ยังมีบ่อนการพนันต่าง ๆ ให้เดินทางไปเล่น เพียงแต่อาจจะมีความถี่ในการเล่นที่น้อยลง เพราะต้องเสียเวลาในการเดินทาง แต่มีแนวโน้มว่า งบประมาณใน การเล่นต่อครั้งจะเพิ่มขึ้น ดังที่ผู้ให้ข้อมูลหลัก ได้กล่าวไว้ ดังนี้

“...หากไม่มีการพนันออนไลน์ ก็ยังมีบ่อนการพนันต่าง ๆ ให้เดินทางไปเล่น เพียงแต่อาจจะมีความถี่ในการเล่นที่น้อยลง...” (การสัมภาษณ์เชิงลึก, A3, เพศชาย, อายุ 31 – 35 ปี, เจ้าของกิจการ)

2.5 ปัจจัยที่ทำให้เลือกเล่นการพนันออนไลน์

ปัจจัยสำคัญที่ทำให้มีพฤติกรรมในการเลือกเล่นการพนันออนไลน์ เนื่องจากเกิดจากความชื่นชอบของตนเอง ในการชอบลุ้น ชอบเสี่ยงโชค และหากิจกรรมทำยามว่างที่ไม่น่าเบื่อ ดังที่ผู้ให้ข้อมูลหลัก ได้ กล่าวไว้ ดังนี้

“...ปัจจัยที่ทำให้เล่น ก็คือ อยากลองเล่นเอง โดยเริ่มเล่นจากเว็บที่มีการแชร์ แนะนำต่อกันใน Facebook ก็ลองเล่นมาเรื่อย ๆ เวลาว่างเมื่อไหร่ก็เล่น เพื่อให้มี อะไรทำไม่น่าเบื่อ แล้วก็สนุกด้วย...” (การสัมภาษณ์เชิงลึก A2, เพศชาย, อายุ 20 – 30 ปี, นักศึกษา)

2.6 บุคคลที่ส่งผลทำให้มีพฤติกรรมการเล่นการพนันออนไลน์

บุคคลที่ส่งผลทำให้มีพฤติกรรมการเล่นการพนันออนไลน์ คือ ตนเอง และ เพื่อนแนะนำให้เล่น ดังที่ผู้ให้ข้อมูลหลัก ได้กล่าวไว้ ดังนี้

“...เล่นเอง อยากทดลองเล่นเอง เพราะเคยเห็นโฆษณาเว็บไซต์การพนันออนไลน์จาก เว็บการดูหนัง และ Facebook...” (การสัมภาษณ์เชิงลึก, A9, เพศหญิง, อายุ 20 - 30 ปี, นักศึกษา/นิสิต)

RPCA-JCSC

"...คนที่มีผลทำให้เล่น คือ เพื่อน เพื่อนมาเล่าให้ฟังว่าเล่นได้ ทำให้เราสนใจ อยาก ทดลองเล่นบ้าง โดยเริ่มเล่นแรก ๆ คือ เพื่อนสอนเล่นด้วย..." (การสัมภาษณ์เชิงลึก, A6, เพศ ชาย, อายุ 20 – 30 ปี, พนักงานบริษัทเอกชน)

2.7 อิทธิพลของสื่อโฆษณาประชาสัมพันธ์ออนไลน์ต่อการเล่นการพนันออนไลน์

อิทธิพลของสื่อโฆษณาประชาสัมพันธ์ออนไลน์ มีผลมากต่อการตัดสินใจเล่นการพนันออนไลน์ โดยสื่อโฆษณาหรือการแนะนำโปรโมชั่นที่น่าสนใจผ่านเว็บไซต์ Facebook มีผลต่อการเล่นการพนันออนไลน์ ดังที่ผู้ให้ข้อมูลหลัก ได้กล่าวไว้ ดังนี้

"...มีผลทำให้อยากเล่น อยากทดลองเล่น เพราะพอเห็นรูปแบบการเล่นแบบต่าง ๆ ที่ น่าสนใจ น่าสนุก ส่วนตัวเริ่มเล่นจากเว็บพนันออนไลน์ที่มีการโฆษณาผ่านทาง Facebook และ เว็บดูหนัง..." (การสัมภาษณ์เชิงลึก, A3, เพศชาย, อายุ 31 - 35 ปี, เจ้าของกิจการ)

2.8 อิทธิพลของปัจจัยสภาพแวดล้อมต่อการเล่นการพนันออนไลน์

ในส่วนของปัจจัยสภาพแวดล้อมที่เป็นอยู่รอบข้าง มีผลต่อการเล่นการพนันออนไลน์ โดยเฉพาะการได้เห็นเพื่อนเล่น คนในที่ทำงานเล่น แล้วทำให้มีรายได้ที่เพิ่มมากขึ้น นอกเหนือจากเงินที่ได้รับปกติจากผู้ปกครองหรือจากเงินเดือน รวมถึงอิทธิพลของโปรโมชั่นต่าง ๆ ของเว็บการพนันออนไลน์นั้นมีผลมาก เช่น การฝากเงิน 1,000 บาท ได้ยอดเล่นพนัน 2,000 บาท เนื่องจากทำให้รู้สึกคุ้มค่าในการเล่น มีความเสี่ยงน้อย แม้จะมีเงินน้อยแต่ก็สามารถมีโอกาสได้ลุ้นในแต่ละรอบมากขึ้น ดังที่ผู้ให้ข้อมูลหลัก ได้กล่าวไว้ ดังนี้

"...ในส่วนของโปรโมชั่นมีผลต่อการตัดสินใจเริ่มเล่น หรือกลับมาเล่นการพนัน ออนไลน์ สำหรับคนที่เล่นแล้วเคยหยุดอย่างเรามาก เพราะมันรู้สึกลงนิดเดียว มีโอกาสได้ ลุ้นมาก..." (การสัมภาษณ์เชิงลึก, A9, เพศหญิง, อายุ 20 – 30 ปี, นักศึกษา/นิสิต)

2.9 ปัจจัยที่ทำให้เลิกเล่นการพนันออนไลน์

ปัจจัยที่มีผลทำให้เลิกเล่นการพนันออนไลน์ที่สำคัญที่สุด คือ ตนเอง เพราะส่วนใหญ่จะตัดสินใจเล่นด้วยตนเอง และก็สามารถเลิกหรือหยุดเล่นได้ด้วยตนเอง และปัจจัยรองลงมา คือ เรื่องของเงินที่ใช้ในการเล่น หากมีเงินในจำนวนที่จำกัดก็สามารถหยุดเล่นได้ ดังที่ผู้ให้ข้อมูลหลัก ได้กล่าวไว้ ดังนี้

"...ก็สามารถเลิกเล่นได้ด้วยตัวเองนะ คือ การเล่นมันจะเป็นช่วง ๆ ช่วงไหนที่เรานึก สนุกอยากเล่น มันก็เล่นได้บ่อย ช่วงไหนเบื่อหรือเล่นเสียเยอะ ๆ ก็จะหยุดไป ไว้รออยาก เล่นอีกก็กลับมาเล่น ใหม่ได้..." (การสัมภาษณ์เชิงลึก, A3, เพศชาย, อายุ 31 – 35 ปี, เจ้าของกิจการ)

2.10 มาตรการกฎหมายที่ควบคุมการพนันออนไลน์

มาตรการที่มีอยู่ในปัจจุบัน ไม่มีผลทำให้เกรงกลัว หรือ ตัดสินใจเลิกเล่นการพนัน ออนไลน์ เนื่องจากผู้เล่นเชื่อว่าการเล่นการพนันออนไลน์ ไม่มีความเสี่ยงในการโดนดำเนินคดี เพราะใช้ตัวตนในโลกออนไลน์เล่น ไม่เสี่ยงเท่ากับการเดินไปเล่นที่บ่อนการพนัน ดังที่ผู้ให้ข้อมูลหลักได้กล่าวไว้ ดังนี้

"...ไม่มีผล เพราะการเล่นการพนันออนไลน์ไม่มีความเสี่ยงในการโดนดำเนินคดี เพราะใช้ตัวตนในโลกออนไลน์เล่น ไม่มีใครรู้ว่าเราคือใคร อยู่ที่ไหน..." (การสัมภาษณ์เชิง ลึก, A9, อายุ 20 – 30 ปี, นักศึกษา/นิสิต)

สรุปและอภิปรายผล (Conclusion and Discussion)

ข้อมูลภูมิหลังส่วนบุคคลที่เป็นกลุ่มผู้เล่นการพนันออนไลน์เห็นได้ว่า การพนันออนไลน์เป็นรูปแบบการพนันที่สามารถเข้าถึงได้ทุกเพศ ทุกวัย ทุกอาชีพ เนื่องจากผู้คนมีพฤติกรรมในการใช้สื่ออินเตอร์เน็ต ในชีวิตประจำวันกันมากขึ้น ก็ย่อมมีโอกาสที่จะเข้าถึงการพนันออนไลน์ได้มากขึ้นเช่นกัน ทั้งจากการโฆษณาประชาสัมพันธ์จากเว็บไซต์ในรูปแบบต่าง ๆ ซึ่งประกอบกับการที่ประเทศไทยยังขาดทิศทางในการบริหารจัดการธุรกิจการเล่นการพนันออนไลน์ที่เหมาะสม จึงทำให้มีผู้เสพติดการพนันออนไลน์มากขึ้น และมีแนวโน้มของผู้เล่นที่จะมีอายุที่น้อยลงด้วย สอดคล้องกับข้อมูลของแผนงานศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน สำนักงานกองทุนสนับสนุน การสร้างเสริมสุขภาพ (2562) ที่ระบุไว้ว่า การพนันออนไลน์ได้สลายเส้นแบ่งพรมแดนระหว่างรัฐไปแล้วแต่ประเทศไทยยังไร้ทิศทางในการจัดการที่เหมาะสม และปล่อยให้เด็กและเยาวชนเข้ามาแทงพนันได้

เมื่อศึกษาถึงแรงจูงใจในการเล่นการพนันออนไลน์ของกลุ่มผู้เล่นการพนันออนไลน์ พบว่า ปัจจัยสำคัญที่ทำให้มีพฤติกรรมในการเล่นการพนันออนไลน์ คือ เกิดจากความชื่นชอบของตนเอง ในการชอบลุ้น ชอบเสี่ยงโชค และหากิจกรรมทำยามว่างที่ไม่น่าเบื่อ ซึ่งปัจจัยนี้จัดเป็นแรงจูงใจภายในร่างกาย เช่น ความหิว ความต้องการ ความชื่นชอบ (ประสาท อิศรปรีดา (2551, น.45) อัจฉรา นารถพจนานนท์ (2551, น.47) และจิราภา เต็งไตรรัตน์ (2553) ทั้งนี้เนื่องจากการพนันนั้น จะทำให้บุคคลที่เล่นมีอารมณ์สนุกสนาน ตื่นเต้นในการได้ลุ้นผลของการพนันว่าตนเองจะชนะหรือแพ้ โดยมีเงิน หรือสิ่งของเป็นรางวัลเดิมพัน สอดคล้องกับ กิติกร มีทรัพย์ (2541, น.

63-64) ที่กล่าวว่า การพนันจะทำให้มีอารมณ์สนุกสนาน ตื่นเต้น ได้เสี่ยง ได้ลุ้น เพื่อจะได้ชัยชนะ นักพนันจึงรู้สึกเป็นสุขอยู่กับความเพ้อฝัน มีความหวังว่าจะเป็นผู้กำชัยชนะ จะได้เงินทองมาง่าย ๆ จะร่ำรวยเป็นมหาเศรษฐีขึ้นมาในพริบตา ดังเช่นผลการศึกษาของ Lesieur and Custer (1984) ที่พบว่า ปัจจัยที่ทำบุคคลเกิดพฤติกรรมการติดการพนันมีอยู่ด้วยกันหลายปัจจัย เช่น ความชอบ หรือความต้องการที่จะได้รับรางวัลใหญ่ๆ ตอบแทนจากการชนะการพนัน แต่ความต้องการนั้นยังไม่ได้รับการตอบสนอง เช่น ไม่ได้รางวัลใหญ่ หรือเล่นเท่าไหร่ก็ยังไม่ได้เงินที่เสียไปคืน จะทำให้บุคคลนั้น ๆ มีพฤติกรรมในการเล่นการพนันแบบมีทุ่มสุดตัว

นอกจากนั้นยังพบว่า สื่อโฆษณา ประชาสัมพันธ์ออนไลน์ที่มีต่อการเล่นการพนันออนไลน์มีผลต่อการตัดสินใจเล่นการพนันออนไลน์ของผู้เล่นการพนัน เช่น สื่อโฆษณาหรือการแนะนำโปรโมชั่นที่น่าสนใจผ่านเว็บไซต์ Facebook เป็นต้น โดยสื่อโฆษณา ประชาสัมพันธ์ออนไลน์นี้ถือเป็นแรงจูงใจจากภายนอกร่างกาย ที่เป็นแรงกระตุ้นให้บุคคลสนใจ และเกิดพฤติกรรมการเล่นได้ง่ายขึ้น หรือมากขึ้น (ประสาท อิศรปรีดา (2551, น.45) อัจฉรา นารถพจนานนท์ (2551, น.47) และจิราภา เต็งไตรรัตน์ (2553)) ซึ่งสอดคล้องกับ กองบังคับการปราบปรามการกระทำความผิดเกี่ยวกับอาชญากรรมทางเทคโนโลยี (2562) ที่ระบุว่า สิ่งยั่วยุต่าง ๆ ทั้งจากสื่อมวลชน เช่น หนังสือพิมพ์กีฬา โทรทัศน์ นิตยสารเฉพาะกลุ่มกีฬาที่มีการวิเคราะห์พฤติกรรมหรือเกมการเล่นของแต่ละทีม พร้อมทั้งอาจมีการทำนายแนวโน้มผลการแข่งขัน ลงราคาต่อรอง มีส่วนยั่วยุให้คนที่มีแนวโน้มจะเล่นการพนันอยู่แล้วมาเล่นการพนัน และผู้ที่เล่นอยู่แล้วเล่นในปริมาณที่มากขึ้น นอกจากนั้นยังมีอีกปัจจัยหนึ่งที่สำคัญ คือ ปัจจัยสภาพแวดล้อมทางสังคม โดยเฉพาะอย่างยิ่ง คือ การเห็นเพื่อนเล่น หรือ คนในสถานที่ทำงานเล่น ประกอบกับมีปัจจัยที่ทำให้ผู้เล่นตัดสินใจเล่นได้ง่ายขึ้น หรือมีงบประมาณในการเล่นต่อครั้งสูงขึ้นที่สำคัญ เช่น โปรโมชั่นต่าง ๆ ของเว็บการพนันออนไลน์ เนื่องจากทำให้รู้สึกว่าคุ้มค่าในการเล่น ซึ่งสอดคล้องกับ จิราภา เต็งไตรรัตน์ (2553, น.42) ที่กล่าวถึง แรงจูงใจในทางสังคม (Social Motive) เป็นแรงจูงใจที่เกิดจากการเรียนรู้ เป็นผลมาจากความต้องการทางจิตใจของคนเราด้วยพร้อม ๆ กัน เพื่อสนองจิตใจให้เบิกบานในการดำเนินชีวิตร่วมกันในสังคม และสอดคล้องกับแนวคิดของ กองบังคับการปราบปรามการกระทำความผิดเกี่ยวกับอาชญากรรมทางเทคโนโลยี (2562) ที่ระบุว่า สาเหตุสำคัญของโรคติดการพนัน คือ สังคม สิ่งแวดล้อม ผู้ที่อยู่ในสิ่งแวดล้อมที่กระตุ้นให้เล่นการพนัน เช่น บ้านเป็นบ่อนการพนันหรืออยู่ในย่านชุมชน เพื่อนบ้าน เพื่อนฝูงที่เล่นการพนันมักจะถูกสิ่งแวดล้อมดังกล่าวชักจูงให้เล่นการพนันได้ง่ายขึ้นเช่นกัน

ข้อเสนอแนะ (Recommendations)

1. สื่อออนไลน์ ทำให้ผู้คนทุกวัยสามารถเข้าถึงสื่อการพนันออนไลน์ได้โดยง่าย และก่อให้เกิดจำนวนของผู้เล่นการพนันออนไลน์ที่มากขึ้น ดังนั้น จึงควรต้องมีมาตรการในการจำกัดการเข้าถึงเว็บไซต์การพนัน

ออนไลน์ รวมทั้ง ควบคุมสื่อโฆษณาประชาสัมพันธ์ออนไลน์และการเล่นเกมที่คล้ายการพนันออนไลน์ ไม่ให้สามารถเข้าถึงประชาชนได้ง่าย โดยควรมีหน่วยงานที่มีหน้าที่โดยตรงในการเฝ้าระวังติดตามตรวจสอบเว็บไซต์การพนันออนไลน์เหล่านี้อยู่ตลอดเวลา

2. จากมาตรการกฎหมายที่ควบคุมอยู่ พบว่า ไม่มีผลทำให้ผู้ติดการพนันออนไลน์รู้สึกเกรงกลัว เพราะเชื่อว่า การเล่นการพนันออนไลน์นั้น ไม่มีความเสี่ยงในการถูกดำเนินคดี ดังนั้น จึงควรปรับปรุงมาตรการดำเนินการตามกฎหมาย ให้เห็นผลในทางปฏิบัติ เช่น สามารถติดตามจับกุมเครือข่ายการให้บริการพนันออนไลน์ รวมทั้งผู้เล่นพนันออนไลน์ แล้วนำมาออกสื่อประชาสัมพันธ์ให้ประชาชนได้รับทราบเป็นระยะ เพื่อให้ผู้ที่คิดจะเล่นหรือกำลังเล่นพนันออนไลน์รับรู้ว่า การพนันออนไลน์นั้นมีความเสี่ยงในการถูกดำเนินคดีเทียบเท่ากับการเล่นการพนันที่บ่อนการพนันเช่นกัน

3. บุคคลที่ส่งผลทำให้มีพฤติกรรมการติดการพนันออนไลน์ นอกจากเกิดจากความต้องการส่วนตัวเองแล้ว ยังพบว่ามีเพื่อนมาแนะนำหรือชักชวนให้เล่น ดังนั้น สถาบันครอบครัวและสถานศึกษา จึงควรต้องช่วยกันสอดส่องดูแลเข้มงวดไม่ให้เด็กและเยาวชน พากันไปเล่นพนันออนไลน์ หรือ ควรหากิจกรรม กีฬาที่เหมาะสมกับวัยให้ทำ เพื่อจะไม่มีเวลาว่างมากหรือเกิดความเบื่อ จนต้องหันมาใช้การพนันออนไลน์เพื่อสร้างความตื่นเต้น สนุกสนาน รวมถึง ควรเสริมสร้างการมีวินัย การให้รู้จักแบ่งเวลาและการนำเวลาที่มีเพื่อไปพัฒนาความสามารถพิเศษและสร้างสรรค์กิจกรรมเพื่อสังคม เพราะซึ่งสิ่งเหล่านี้จะเป็นภูมิคุ้มกันจากครอบครัวและหล่อหลอมก่อให้เกิดพฤติกรรมการใช้เครือข่ายทางสังคมออนไลน์ได้อย่างถูกต้องเหมาะสมกับช่วงวัยของเด็กและเยาวชน

4. ควรจัดให้มีบริการการให้คำปรึกษาและบำบัดคนติดการพนัน เนื่องจากปัญหาเรื่องการติดการพนันเป็นปัญหาเฉพาะทาง โดยให้ถือว่า ปัญหาการติดการพนันเป็นปัญหาเรื่องสุขภาพเฉพาะบุคคล ที่ควรจะได้รับการปฏิบัติเหมือนกับการควบคุมป้องกันสารเสพติดและสารอันตรายต่อสุขภาพอื่น

เอกสารอ้างอิง (References)

กองบังคับการปราบปรามการกระทำความผิดเกี่ยวกับอาชญากรรมทางเทคโนโลยี. (2562). *จิตวิทยา ที่เป็นสาเหตุให้บุคคลชอบเล่นการพนัน.* กรุงเทพฯ: กองบังคับการปราบปรามการกระทำ ความผิดเกี่ยวกับอาชญากรรมทางเทคโนโลยี.

กิติกร มีทรัพย์. (2541). *งานวิจัยสุขภาพจิตเชิงวัฒนธรรมและภูมิปัญญาท้องถิ่น:เรื่องความสุขจาก การพนัน.* กรุงเทพฯ: กรมสุขภาพจิต กระทรวงสาธารณสุข.

จิราภา เต็งไตรรัตน์. (2553). *จิตวิทยาทั่วไป.* กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.

จี๊ด เศรษฐบุตร. (2536). *กฎหมายแพ่งและพาณิชย์ว่าด้วยการยืมฝากทรัพย์ ฯลฯ*. กรุงเทพฯ: นิติธรรม.

ประสาท อิศรปรีดา. (2551). *สารัตถะจิตวิทยาการศึกษา.* กรุงเทพฯ: นำอักษร.

วิภาพร ลาภสมบูรณ์. (2552). *การศึกษาเปรียบเทียบผลของการใช้แรงจูงใจที่มีต่อการทำงานของ*

นักเรียนระดับประถมศึกษาที่มีความวิตกกังวล. วิทยานิพนธ์ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร.

วิทยากร เชียงกูล. (2562). *เสพติดพนัน:ความใหญ่โตของปัญหาและแนวทางแก้ไข.* กรุงเทพฯ:โรงพิมพ์เดือนตุลา.

ศุภศักดิ์ ตระการรัตนกุล. (2540). *การเสนอเนื้อหาเรื่องฟุตบอลต่างประเทศในหนังสือพิมพ์กีฬากับปัญหาพนันฟุตบอล*. สารนิพนธ์วารสารศาสตร์บัณฑิต, สาขาวิชาหนังสือพิมพ์และ สิ่งพิมพ์, คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน, มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.

ศูนย์ปรึกษาปัญหาการพนัน. (2559). *พฤติกรรมการติดการพนันออนไลน์.* กรุงเทพมหานคร: ศูนย์ปรึกษาปัญหาการพนัน.

สังศิต พิริยะรังสรรค์. (2546*). เศรษฐกิจนอกกฎหมายและนโยบายสาธารณะในประเทศไทย.* กรุงเทพฯ: ศูนย์การศึกษาเศรษฐศาสตร์การเมือง คณะเศรษฐศาสตร์จุฬาลงกรณ์ มหาวิทยาลัย.

สำนักงานส่งเสริมสวัสดิภาพและพิทักษ์เด็ก เยาวชน ผู้ด้อยโอกาส และผู้สูงอายุ. (2561). *พฤติกรรมการเล่นการพนันในเยาวชน.* กรุงเทพมหานคร: สำนักงานส่งเสริมสวัสดิภาพและพิทักษ์ เด็ก เยาวชน ผู้ด้อยโอกาสและผู้สูงอายุ.

อัจฉรา นารถพจนานนท์. (2551). *เหตุจูงใจในการสมัครเข้าศึกษาเป็นรายกระบวนวิชา เพื่อเตรียมศึกษาระดับปริญญาตรี (Pre-degree) ของนักศึกษามหาวิทยาลัยรามคำแหง.* การค้นคว้า อิสระบริหารธุรกิจมหาบัณฑิต. มหาวิทยาลัยรามคำแหง.

Domjan. M. (1996). *The Principles of Learning and Behavior Belmont*. California: Thomson. Wadsworth.

Lesieur, H. R. & Custer, R. L. (1984). *Pathological Gambling: Roots, Phases, and Treatment*. Retrieved from: https://doi.org/10.1177/0002716284474001013

Kidd. J. R. (1973). *How Adults Learn*. New York: Association Press.

Korn D., Gibbins R., & Azmier J. (2003). *Balanced Scorecard: Step by Step for Government and Non-Profit*. Agencies. New Jersy: John Wiley & Sons

Lovell, R. B. (1980). *Adult Learning*. New York: Halsted Press Wiley & Son.

RPCA-JCSC