

การเล่นพนันคาสิโนออนไลน์ในเด็กและเยาวชนในพื้นที่ กรุงเทพมหานคร*

Online Casino Gambling among Juveniles in Bangkok Area

วันจักร น้อยจันทร์ และอุนิษา เลิศโตมรสกุล

Wanchak Noichan and Unisa Lerttomornsakul

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, ประเทศไทย

Chulalongkorn University, Thailand

Corresponding Author, E-mail: wanchak.no@gmail.com

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาสภาพปัญหาและสาเหตุการเล่นพนันคาสิโนออนไลน์ของเด็กและเยาวชนในพื้นที่กรุงเทพมหานคร เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ โดยดำเนินการเก็บข้อมูลจากเด็กและเยาวชนในพื้นที่กรุงเทพมหานครที่เล่นพนันคาสิโนออนไลน์ จำนวน 15 คน ด้วยการสัมภาษณ์เชิงลึก

ผลการวิจัยพบว่า

1. การเล่นพนันคาสิโนออนไลน์คือการเล่นเกมเสี่ยงโชคผ่านอินเทอร์เน็ต เช่น เกมไพ่ เกมโต๊ะสล็อตแมชชีน และรูเล็ต ซึ่งได้รับแรงผลักดันจากการพัฒนาทางเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารไร้สาย เด็กและเยาวชนสามารถเข้าถึงได้ง่ายผ่านสมาร์ทโฟน โดยใช้เงินจากหลากหลายแหล่ง เช่น เงินค่าขนม เงินที่ได้รับจากผู้ปกครอง การยืมเพื่อน หรือแม้กระทั่งการกู้ยืมออนไลน์ แรงจูงใจในการเล่นมักเริ่มจากการเห็นตัวอย่างคนอื่นได้รับรางวัลหรือคำชม การโฆษณาที่น่าสนใจ และความสะดวกในการเข้าถึง อย่างไรก็ตาม การพนันออนไลน์ก่อให้เกิดผลกระทบเชิงลบต่อเด็กและเยาวชน ทั้งด้านการศึกษา การใช้ชีวิต จิตใจ สังคม และการเงิน โดยผลกระทบทางการศึกษารวมถึงความล้าหลังในหน้าที่การเรียน ด้านจิตใจเกิดความเครียดหรือพฤติกรรมเสี่ยงเพิ่มขึ้น ด้านสังคมเกิดปัญหาในครอบครัวหรือเพื่อน และด้านการเงินเกิดหนี้สินหรือปัญหาการบริหารเงินในระยะยาว การพนันออนไลน์ในกลุ่มเด็กและเยาวชนจึงเป็นปัญหาที่ต้องการการเฝ้าระวังและการแก้ไขจากหลายฝ่ายอย่างเร่งด่วน

2. เด็กและเยาวชนในพื้นที่กรุงเทพมหานครมีเล่นพนันออนไลน์เกิดจากการเรียนรู้ ความผูกพันทางสังคม การขาดการควบคุมตนเอง ทางเลือกที่มีเหตุผล การมีแรงจูงใจ เป้าหมาย และการขาดแคลน

*ได้รับบทความ: 17 กรกฎาคม 2567; แก้ไขบทความ: 15 มกราคม 2568; ตอรับตีพิมพ์: 24 มกราคม 2568

Received: July 17, 2024; Revised: January 15, 2025; Accepted: January 24, 2025



ผู้ดูแลที่มีประสิทธิภาพ ความเป็นระเบียบและความเชื่อมโยงในสิ่งแวดล้อม และความกดดันทางสังคม

คำสำคัญ: การพนัน; คาสีโนออนไลน์; เด็กและเยาวชน; กรุงเทพมหานคร

Abstract

This research aimed to study the problems and causes of online casino gambling among juveniles in Bangkok. The study employed a qualitative research approach, collecting data through in-depth interviews with 15 juveniles and youth engaged in online casino gambling.

The results revealed that:

1. Online casino gambling involves games of chance accessed via the internet, such as card games, table games, slot machines, and roulette. It is driven by advancements in information and communication technology, making it easily accessible through smartphones. Participants funded their gambling through various sources, including pocket money, allowances from parents, borrowing from friends, and even online loans. Motivations for gambling included observing others winning rewards or receiving praise, appealing advertisements, and ease of access. However, online gambling adversely affected education, lifestyle, mental health, social relationships, and finances. Educational impacts included academic failure, while mental health issues ranged from stress to risky behaviors. Social impacts involved conflicts within families and peer groups, and financial problems included debt and poor money management.

2. Factors contributing to online gambling among Juveniles in Bangkok, including social learning, weak social bonds, poor self-control, rational decision-making, motivational goals, lack of effective guardianship, environmental disorder, and social pressures. These findings highlight the urgent need for multi-sectoral interventions to address this growing issue.

Keywords: Gambling; Online Casino; Juveniles; Bangkok

1. บทนำ

ปัจจุบันการพนันคาสีโนออนไลน์ได้รับความนิยมเพิ่มขึ้นอย่างรวดเร็วในประเทศไทย โดยเฉพาะในกลุ่มเด็กและเยาวชนในพื้นที่กรุงเทพมหานคร เนื่องจากการเข้าถึงอินเทอร์เน็ตและเทคโนโลยีที่ทันสมัยมีความง่ายและสะดวกมากขึ้น ทำให้เด็กและเยาวชนสามารถเข้าถึงการพนันออนไลน์ได้ทุกที่ทุกเวลา



(Rossi & Nairn, 2022, pp. 385-391) ปรากฏการณ์นี้ก่อให้เกิดปัญหาที่มีผลกระทบต่อชีวิตและพัฒนาการของเด็กและเยาวชน เช่น ปัญหาทางการศึกษา ปัญหาทางจิตใจ ปัญหาทางสังคม และปัญหาทางการเงิน (Gonzalez et al., 2023) พฤตินัย พรพวนันท์ (2562) ได้อธิบายว่า การพนันคาสิโนออนไลน์สามารถเปรียบได้กับบ่อนหรือสถานบริการการพนันประเภทหนึ่งที่ต้องเข้าถึงผ่านระบบอินเทอร์เน็ต การเข้าใช้งานต้องมีการสมัครสมาชิกเพื่อบันทึกข้อมูลส่วนบุคคลและบัญชีสำหรับการวางเดิมพัน เมื่อกระบวนการสมัครและยืนยันเสร็จสิ้น ผู้ใช้จึงจะสามารถเลือกเล่นเกมการพนันต่างๆ ได้

ผลกระทบจากการติดการพนันก่อให้เกิดความเสียหายทั้งด้านสุขภาพกาย สุขภาพจิต เศรษฐกิจ และสังคม ตัวอย่างเช่น การขาดประสิทธิภาพในการเรียนและการทำงาน ปัญหาด้านการเงิน ปัญหาความสัมพันธ์ในครอบครัว รวมถึงการก่ออาชญากรรม นอกจากนี้ การติดการพนันยังเชื่อมโยงกับปัญหาการเสพติดสารเสพติดอื่นๆ เช่น แอลกอฮอล์และยาเสพติด (วิทยากร เชียงกูล, 2562)

ในประเทศไทย การเล่นพนันคาสิโนออนไลน์ถือเป็นการละเมิดกฎหมาย เนื่องจากการพนันทุกรูปแบบที่ไม่ได้รับอนุญาตจากรัฐบาลถือเป็นสิ่งผิดกฎหมาย การดำเนินการของเว็บไซต์พนันออนไลน์ที่ไม่ได้รับอนุญาตนั้นจึงถือเป็นการกระทำที่ผิดกฎหมาย (กรุงเทพมหานคร, 2564) นอกจากนี้ การพนันคาสิโนออนไลน์มักถูกใช้เป็นช่องทางในการฟอกเงิน โดยผู้กระทำผิดจะใช้เงินที่ได้จากการกระทำผิดกฎหมาย เช่น การค้ายาเสพติด หรือการฉ้อโกง มาลงทุนในการพนันออนไลน์ เพื่อให้เงินดังกล่าวกลายเป็นเงินที่ได้มาถูกต้องตามกฎหมาย และการพนันออนไลน์มักเป็นสาเหตุให้เด็กและเยาวชนเข้าไปมีส่วนร่วม ซึ่งเป็นการละเมิดสิทธิเด็กและเยาวชน โดยเฉพาะเมื่อเด็กและเยาวชนไม่มีความสามารถในการตัดสินใจที่ดีเพียงพอ การเล่นพนันออนไลน์สามารถนำไปสู่การเสียเงินจำนวนมากและปัญหาทางจิตใจ (Derevensky & Gilbeau, 2015, pp. 4-12) มธุรดา สุวรรณโพธิ์ (2560) ระบุว่านักพนันที่มีอายุน้อยที่สุดในประเทศไทยอยู่ที่เพียง 7 ขวบ ขณะที่จำนวนคนไทยที่ติดการพนันมีมากกว่า 2.1 ล้านคน ซึ่งในจำนวนนี้เป็นเด็กและเยาวชนถึง 207,000 คน โดยส่วนใหญ่เล่นพนันคาสิโนออนไลน์ เมื่อพิจารณาแยกตามภูมิภาค ภาคตะวันออกเฉียงเหนือมีสัดส่วนคนเล่นการพนันในปี 2564 อยู่ร้อยละ 62.9 ของประชากรในภูมิภาค คิดเป็นจำนวน 11.461 ล้านคน รองลงมาคือ กรุงเทพฯ และปริมณฑล ร้อยละ 62.4 หรือประมาณ 4.889 ล้านคน ภาคใต้ร้อยละ 58.7 หรือประมาณ 4.392 ล้านคน ภาคเหนือ ร้อยละ 57.3 หรือ ประมาณ 5.601 ล้านคน และภาคกลาง ร้อยละ 54.2 หรือประมาณ 5.957 ล้านคน อย่างไรก็ตามหากเปรียบเทียบกับสัดส่วนคนเล่นพนันในปี 2562 ในแต่ละภูมิภาค พบว่า ในปี 2564 ภาคเหนือมีการขยายตัว ของกลุ่มประชากรที่เล่นพนันมากเป็นอันดับหนึ่ง รองลงมาคือ ภาคใต้ กรุงเทพฯ และปริมณฑล ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ และภาคกลาง (ศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน, 2565)

กรุงเทพมหานครเป็นเมืองหลวงที่มีความเจริญรุ่งเรืองและมีการพัฒนาเทคโนโลยีที่สูง ทำให้การเข้าถึงอินเทอร์เน็ตและสมาร์ทโฟนเป็นเรื่องที่ง่ายและสะดวกกว่าในพื้นที่อื่นๆ ของประเทศไทย (Rossi &



Nairn, 2022, pp. 385-391) ความเจริญของโครงสร้างพื้นฐานด้านเทคโนโลยีนี้ทำให้การพนันคาสิโนออนไลน์เป็นที่นิยมอย่างมากในกรุงเทพมหานคร

การวิจัยเรื่องนี้ มีความสำคัญอย่างยิ่งในการทำความเข้าใจสภาพปัญหาและสาเหตุที่ทำให้เด็กและเยาวชนหันมาเล่นพนันคาสิโนออนไลน์ รวมถึงผลกระทบที่เกิดขึ้นจากการเล่นพนันเหล่านี้ การศึกษานี้จะช่วยให้ผู้ปกครอง ครู และหน่วยงานที่เกี่ยวข้องสามารถวางแผนและดำเนินการในการป้องกันและแก้ไขปัญหาการพนันในเด็กและเยาวชนได้อย่างเหมาะสม (Derevensky & Gilbeau, 2015, pp. 4-12) นอกจากนี้ ผลการวิจัยยังสามารถนำไปใช้ในการสร้างนโยบายหรือมาตรการทางกฎหมายที่มีประสิทธิภาพในการควบคุมและลดการแพร่กระจายของการพนันคาสิโนออนไลน์ในสังคมไทย (Gainsbury, 2015, pp. 185-193)

2. วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาสภาพปัญหาการเล่นพนันคาสิโนออนไลน์ของเด็กและเยาวชนในพื้นที่กรุงเทพมหานคร
2. เพื่อศึกษาสาเหตุการเล่นพนันคาสิโนออนไลน์ของเด็กและเยาวชนในพื้นที่กรุงเทพมหานคร

3. วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ ผู้วิจัยได้กำหนดวิธีดำเนินการวิจัยประกอบด้วย

1. เครื่องมือวิจัยที่ใช้เป็นแบบสัมภาษณ์แบบกึ่งมีโครงสร้าง ประกอบด้วยข้อคำถาม 3 ส่วนด้วยกัน ได้แก่ ข้อมูลภูมิหลังของผู้ให้ข้อมูล ลักษณะรูปแบบการเล่นพนันคาสิโนออนไลน์ และสาเหตุการเล่นพนันคาสิโนออนไลน์ ซึ่งสร้างข้อคำถามจากการทบทวนแนวคิดทฤษฎี

2. ผู้ให้ข้อมูลสำคัญ คือ เด็กและเยาวชนในพื้นที่กรุงเทพมหานครที่เล่นพนันคาสิโนออนไลน์ มีอายุระหว่าง 13-18 ปี จำนวนทั้งสิ้น 15 คน มีวิธีการเลือกผู้ให้ข้อมูลโดยการเลือกแบบเจาะจงและแบบลูกโซ่ โดยผู้ให้ข้อมูลรายแรกนั้นเป็นเยาวชนที่ผู้วิจัยรู้จักจากการสังเกตการณ์แบบมีส่วนร่วมในเครือข่ายสังคมออนไลน์ ซึ่งเป็นกลุ่มของผู้เล่นการพนันคาสิโนออนไลน์ ผู้วิจัยจึงเลือกผู้ให้ข้อมูลรายนี้ด้วยวิธีเฉพาะเจาะจง จากนั้นจึงให้ผู้ให้ข้อมูลรายดังกล่าวแนะนำเด็กหรือเยาวชนที่รู้จักและมีพฤติกรรมเล่นพนันออนไลน์ติดต่อกันมาแล้วอย่างน้อย 1 ปี โดยหากผู้ให้ข้อมูลที่ถูกแนะนำนั้นเป็นเด็กที่อายุต่ำกว่า 15 ปี จะต้องเลือกเฉพาะผู้ให้ข้อมูลที่ผู้ปกครองได้ทราบถึงพฤติกรรมอยู่แล้วเท่านั้น โดยคำนึงถึงการกระจายตัวและความหลากหลายของผู้ให้ข้อมูล

3. วิธีการเก็บข้อมูล ผู้วิจัยได้สร้างเครื่องมือคือแบบสัมภาษณ์แบบกึ่งมีโครงสร้าง จากนั้นจึงประเมินเครื่องมือด้วยวิธีการแบบ IOC โดยผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวน 3 ท่าน และได้ส่งขอการรับรองจริยธรรมการวิจัยในคน โดยได้รับการรับรองจริยธรรมการวิจัยในคนจากคณะกรรมการพิจารณาจริยธรรมการวิจัย



ในคน กลุ่มสหสถาบัน ชุดที่ 2 สังคมศาสตร์ มนุษยศาสตร์และศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ใบรับรองเลขที่ COA No. 196/67 ซึ่งในการเก็บข้อมูลจะต้องให้ผู้ปกครองและผู้ให้ข้อมูลลงนามรับรองด้วย สาเหตุที่ต้องให้ผู้ปกครองและผู้ให้ข้อมูลลงนามรับรองด้วยนั้นเป็นเพราะการสัมภาษณ์ในกิจกรรมนี้ จำเป็นต้องได้รับคำยินยอมตามพระราชบัญญัติคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคล พ.ศ. 2562 มาตรา 20(1) โดยได้แจ้งให้ได้ทราบรายละเอียดเกี่ยวกับที่มาและวัตถุประสงค์ในการวิจัย รายละเอียดขั้นตอนต่างๆ ที่จะต้องปฏิบัติหรือได้รับการปฏิบัติ ความเสี่ยง/อันตราย รวมทั้งประโยชน์ซึ่งจะเกิดขึ้นจากการวิจัย ข้าพเจ้าได้อ่านรายละเอียดในเอกสารข้อมูลสำหรับกลุ่มตัวอย่าง/ผู้มีส่วนร่วมในการวิจัยโดยตลอดและรอบคอบแล้ว รวมทั้งได้รับคำอธิบายจากผู้วิจัยจนเข้าใจเป็นอย่างดีแล้ว ผู้ปกครองและผู้ให้ข้อมูลมีสิทธิถอนตัวออกจากการวิจัยเมื่อใดก็ได้โดยไม่ต้องแจ้งเหตุผล ซึ่งการถอนตัวออกจากการวิจัยนั้น จะไม่มีผลกระทบทางลบใดๆ ต่อผู้ที่อยู่ในปกครอง/ในความดูแล จากนั้นผู้วิจัยได้นัดพบกับผู้ให้ข้อมูล ซึ่งต้องขออนุญาตผู้ปกครองก่อน จากนั้นจึงสัมภาษณ์โดยลำพังเพื่อเป็นการรักษาความลับ และให้ผู้ให้ข้อมูลช่วยแนะนำผู้ให้ข้อมูลรายต่อไปที่มีพฤติกรรมการเล่นพนันคาสิโนออนไลน์เช่นเดียวกัน ซึ่งเมื่อเสร็จสิ้นการวิจัยแล้วข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับผู้มีส่วนร่วมในการวิจัยจะถูกทำลายภายหลังเสร็จสิ้นการวิจัยภายใน 6 เดือน โดยทำลายเอกสารฉบับที่กด้วยเครื่องทำลายเอกสาร

4. การวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยใช้วิธีการวิเคราะห์สรุปอุปนัยมาใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์ เป็นการตีความและสร้างข้อสรุปข้อมูลจากสิ่งที่เป็นรูปธรรมหรือปรากฏการณ์ที่มองเห็นที่เก็บรวบรวมมา โดยรวบรวมข้อมูลและข้อเท็จจริงจากหลายส่วนแล้วนำมาสรุปเป็นความจริงชุดใหญ่ที่สามารถเป็นตัวแทนและอธิบายส่วนต่างๆ ได้

4. สรุปผลการวิจัย

จากการวิจัยเรื่อง การเล่นพนันคาสิโนออนไลน์ในเด็กและเยาวชนในพื้นที่กรุงเทพมหานคร สามารถสรุปผลการวิจัยได้ดังนี้

1. ปัญหาการเล่นพนันคาสิโนออนไลน์ของกลุ่มผู้ให้ข้อมูลเด็กและเยาวชนในพื้นที่กรุงเทพมหานคร พบว่า สภาพปัญหาการเล่นพนันคาสิโนออนไลน์ของกลุ่มผู้ให้ข้อมูลเด็กและเยาวชนในพื้นที่กรุงเทพมหานคร ได้แบ่งออกเป็น 5 หัวข้อได้แก่ 1) การเล่นพนันคาสิโนออนไลน์ 2) การเติบโตและการเข้าถึงการพนันคาสิโนออนไลน์ 3) เงินที่ใช้ในการเล่นพนันคาสิโนออนไลน์ 4) ปัจจัยในการเล่นพนันคาสิโนออนไลน์ และ 5) ผลกระทบจากการเล่นพนันคาสิโนออนไลน์ โดยสรุปผลการวิจัยดังนี้

1.1 การเล่นพนันคาสิโนออนไลน์ (Online Casino Gambling) หมายถึง การเล่นเกมเสี่ยงโชคผ่านอินเทอร์เน็ต ซึ่งมีลักษณะคล้ายกับการเล่นในคาสิโนทั่วไป เช่น เกมไพ่ เกมโต๊ะ สล็อตแมชชีน และรูเล็ต เป็นต้น การเดิมพันคาสิโนออนไลน์ได้รับความนิยมมากในยุคปัจจุบันเนื่องจากความสะดวกสบายที่



สามารถเข้าถึงได้ตลอด 24 ชั่วโมงและมีเกมหลากหลายรูปแบบให้เลือกเล่น

1.2 การเติบโตของตลาดการพนันคาสิโนออนไลน์ในระดับโลกมีความโดดเด่นและเพิ่มขึ้นอย่างรวดเร็วในช่วงหลายปีที่ผ่านมา ปัจจัยสำคัญที่ผลักดันการเติบโตนี้ได้แก่การพัฒนาเทคโนโลยี การขยายตัวของอินเทอร์เน็ตและสมาร์ทโฟน รวมถึงการเปลี่ยนแปลงทางกฎหมายในหลายประเทศที่ทำให้การพนันออนไลน์ถูกกฎหมายมากขึ้น สำหรับในประเทศไทยมีแม้ว่าจะมีกฎหมายที่เข้มงวดและข้อบังคับที่ห้ามการพนันในทุกรูปแบบ อย่างไรก็ตาม การเข้าถึงการพนันออนไลน์ยังคงมีอยู่และเติบโตอย่างต่อเนื่องผ่านเว็บไซต์ที่ให้บริการจากต่างประเทศ ซึ่งไม่ได้อยู่ภายใต้การควบคุมของกฎหมายไทย การแพร่หลายของสมาร์ทโฟนและอินเทอร์เน็ตความเร็วสูงทำให้การเข้าถึงการพนันออนไลน์สะดวกยิ่งขึ้น

1.3 เงินที่ใช้ในการเล่นพนันคาสิโนออนไลน์มีการกระจายตั้งแต่จำนวนเงินเดิมพันต่ำที่สุดเพียง 10 บาทไปจนถึงสูงสุดถึง 91,260 บาทต่อเดือน เงินที่กลุ่มผู้ให้ข้อมูลเด็กและเยาวชนในประเทศไทยใช้ในการเล่นพนันออนไลน์มาจากหลายแหล่งที่แตกต่างกัน ได้แก่ เงินค่าขนมและเงินที่ได้รับจากผู้ปกครอง การขอเงินเพิ่มเติมจากครอบครัว การยืมเงินจากเพื่อน และการใช้บัตรเครดิตและการกู้ยืมเงินออนไลน์

1.4 ปัจจัยในการเล่นพนันคาสิโนออนไลน์ของกลุ่มผู้ให้ข้อมูลเด็กและเยาวชนมักเริ่มต้นจากหลายปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับสภาพแวดล้อมและเทคโนโลยีที่เข้าถึงง่าย เช่น 1) การเข้าถึงเทคโนโลยีและอินเทอร์เน็ต กลุ่มผู้ให้ข้อมูลเด็กและเยาวชนใช้สื่อสังคมออนไลน์ เช่น Facebook, Instagram, TikTok, และ YouTube เป็นช่องทางหลักในการสื่อสารและรับข่าวสาร 2) การโฆษณาและการตลาดที่น่าดึงดูด การโฆษณาผ่านสื่อสังคมออนไลน์และเว็บไซต์เป็นปัจจัยสำคัญที่ทำให้กลุ่มผู้ให้ข้อมูลเด็กและเยาวชนสนใจการพนันคาสิโนออนไลน์ การใช้ผู้มีอิทธิพลทางออนไลน์ (influencers) และเซเลบเป็นตัวละครต้น รวมถึงการเสนอโปรโมชั่นและโบนัสที่น่าสนใจ เป็นกลยุทธ์ที่มีประสิทธิภาพในการดึงดูดกลุ่มเป้าหมายนี้ 3) การเลียนแบบและแรงกดดันจากเพื่อน การเล่นพนันของเพื่อนฝูงและการเห็นผู้ใหญ่หรือเพื่อนเล่นพนันในสื่อออนไลน์เป็นปัจจัยที่ส่งผลให้กลุ่มผู้ให้ข้อมูลเด็กและเยาวชนมีแนวโน้มที่จะทดลองเล่นการพนันตาม และ 4) การใช้การพนันเป็นวิธีการหลีกเลี่ยงปัญหา กลุ่มผู้ให้ข้อมูลเด็กและเยาวชนบางคนหันมาเล่นการพนันออนไลน์เพื่อหลีกเลี่ยงปัญหาส่วนตัวหรือความเครียด เช่น ปัญหาทางการเงิน ความเครียดจากครอบครัว หรือความกดดันทางสังคม

1.5 ปัญหาการเล่นพนันคาสิโนออนไลน์ในกลุ่มผู้ให้ข้อมูลเด็กและเยาวชนในพื้นที่กรุงเทพมหานคร เป็นเรื่องที่น่าเป็นห่วงเนื่องจากผลกระทบที่มีต่อชีวิตและพัฒนาการของพวกเขาซึ่งสามารถแบ่งออกเป็นหลายประเด็นหลัก ได้แก่ 1) ผลกระทบทางการศึกษา กลุ่มผู้ให้ข้อมูลเด็กและเยาวชนที่เข้ามาเล่นพนันออนไลน์มักจะละเลยการศึกษา ขาดสมาธิในการเรียน และมีผลการเรียนที่ลดลง การขาดการเรียนรู้ที่มีคุณภาพและทักษะที่จำเป็นในอนาคต 2) ผลกระทบทางจิตใจ การเล่นพนันออนไลน์ส่งผลให้เกิดความเครียด ความวิตกกังวล และภาวะซึมเศร้า มีความเสี่ยงที่จะพัฒนาเป็นโรคติดพนัน 3) ผลกระทบทาง



สังคม เกิดปัญหาครอบครัว เนื่องจากการใช้เวลาบนพนักนอนไลน์มากเกินไป การเข้าสังคมกับกลุ่มเพื่อนที่มีพฤติกรรมเสี่ยง เช่น การติดยาเสพติด การเข้าร่วมแก๊งอาชญากรรม กลุ่มผู้ให้ข้อมูลเด็กและเยาวชนที่หมกมุ่นกับการเล่นพนักนอนไลน์มักจะใช้เวลาส่วนใหญ่กับการพนัน ทำให้มีเวลาน้อยลงในการใช้เวลากับครอบครัวและเพื่อน และ 4) ผลกระทบทางการเงิน การสูญเสียเงินในการเล่นพนักนอนไลน์ ส่งผลให้เกิดปัญหาทางการเงินในครอบครัว การก่อหนี้เพื่อเล่นพนัน ซึ่งอาจนำไปสู่การกระทำผิดกฎหมายเพื่อหาเงินมาใช้หนี้

2. สาเหตุการเล่นพนักคาสิโนออนไลน์ของกลุ่มผู้ให้ข้อมูลเด็กและเยาวชนในพื้นที่กรุงเทพมหานคร เมื่อวิเคราะห์แล้วพบว่ากลุ่มผู้ให้ข้อมูลเด็กและเยาวชนในพื้นที่กรุงเทพมหานครมีเหตุที่นำมาสู่การเล่นพนักนอนไลน์หลายสาเหตุ โดยสามารถจำแนกได้ดังนี้

2.1 การเรียนรู้ พฤติกรรมสามารถเรียนรู้ได้ผ่านการสังเกตหรือการเลียนแบบพฤติกรรมของผู้อื่น ในบริบทของการพนักนอนไลน์ หากกลุ่มผู้ให้ข้อมูลเด็กและเยาวชนสังเกตเห็นผู้อื่นเล่นพนักนอนไลน์ และได้รับรางวัลหรือคำชม พวกเขาอาจถูกจูงใจที่จะลองเล่นเช่นกัน.

2.2 ความผูกพันทางสังคมการขาดความผูกพันที่แข็งแกร่งกับสถาบันสังคมสำคัญเช่น ครอบครัวหรือโรงเรียนอาจทำให้ กลุ่มผู้ให้ข้อมูลเด็กและเยาวชนมีแนวโน้มที่จะมีพฤติกรรมที่เสี่ยงมากขึ้น โดยกลุ่มผู้ให้ข้อมูลเด็กและเยาวชนส่วนมากมีผูกพันกับครอบครัวน้อยหรือไม่มีเลย บางรายนั้นไม่ได้อยู่กับพ่อแม่ผู้ปกครอง บางรายผู้ปกครองไม่ได้มีเวลาให้หรือเกิดความขัดแย้งแตกแยกภายในครอบครัว นอกจากนี้ยังพบว่ากลุ่มผู้ให้ข้อมูลเด็กและเยาวชนส่วนใหญ่ไม่ได้ยึดติดหรือกังวลเกี่ยวกับการเรียนหรืออนาคตมากนัก เพราะมองว่ายังเป็นเรื่องไกลตัว โดยกลุ่มผู้ให้ข้อมูลเด็กและเยาวชนทั้งหมดมีผลการเรียนอยู่ในระดับแย่มากพอใช้ อีกทั้งกลุ่มผู้ให้ข้อมูลเด็กและเยาวชนบางรายไม่เคยทำกิจกรรมใดร่วมกับชุมชน โรงเรียนหรือแม้กระทั่งทำกิจกรรมเกี่ยวกับสาธารณะประโยชน์เลย และยังมีกลุ่มผู้ให้ข้อมูลเด็กและเยาวชนบางส่วนที่ไม่เชื่อในเรื่องของการทำดีแล้วจะได้ดี และมองว่าการเล่นพนักคาสิโนออนไลน์นั้นจะทำให้พวกเขามีรายได้อย่างรวดเร็ว ดีกว่าเสียเวลาไปกับการเรียนหรือทำงานพิเศษ

2.3 การขาดการควบคุมตนเองเด็กและเยาวชนที่มีการควบคุมตนเองต่ำมักจะมีแนวโน้มที่จะมีพฤติกรรมเสี่ยงและทำสิ่งที่ให้ผลตอบแทนทันทีแต่มีผลกระทบทางลบในระยะยาว อาจใช้การพนันเป็นวิธีการแก้ไขปัญหาลึกๆหรือหลีกเลี่ยงความเครียดและความกังวลในชีวิต มีการตัดสินใจที่ไม่ได้คำนึงถึงผลลัพธ์ในระยะยาว การเล่นการพนักคาสิโนออนไลน์สามารถตอบสนองความต้องการในการได้รับความตื่นเต้นและความพึงพอใจทันที แต่ผู้ที่ขาดการควบคุมตนเองมักจะไม่พิจารณาผลกระทบทางการเงินและจิตใจในระยะยาว แสวงหาความตื่นเต้นและกิจกรรมที่น่าสนใจ

2.4 ทางเลือกที่มีเหตุผล เด็กและเยาวชนทำการตัดสินใจโดยมีพื้นฐานจากการคำนวณค่าใช้จ่ายและผลประโยชน์เพื่อให้ได้ผลลัพธ์ที่ดีที่สุดสำหรับตนเอง ในบริบทของการพนักนอนไลน์ เด็กและ



เยาวชนจะทำการตัดสินใจโดยพิจารณาจากข้อมูลที่มีอยู่ เช่น อัตราการชนะ โอกาสที่จะได้รับรางวัล และความเสี่ยงที่เกี่ยวข้อง เลือกทางเลือกที่คิดว่าจะให้ผลประโยชน์สูงสุดสำหรับตนเอง โดยพิจารณาทั้งผลตอบแทนและความเสี่ยง ประเมินค่าใช้จ่ายที่เกี่ยวข้อง

2.5 การเล่นเกมพนันคาสิโนออนไลน์ของเด็กและเยาวชนเกิดขึ้นเพราะมีองค์ประกอบครบพร้อมกันได้แก่แรงจูงใจ เป้าหมาย และการขาดแคลนผู้ดูแลที่มีประสิทธิภาพ

2.6 ความไม่เป็นระเบียบและความเสื่อมโทรมในสิ่งแวดล้อม สภาพแวดล้อมออนไลน์ที่ไม่มีการควบคุม เว็บไซต์การพนันที่ไม่มีการควบคุมหรือการดูแลที่เหมาะสม ส่งสัญญาณว่าพฤติกรรมไม่เหมาะสมนั้นยอมรับได้หรือไม่ถูกตรวจสอบ

2.7 ความกดดันทางสังคม ความกดดันทางสังคมสามารถมีอิทธิพลต่อพฤติกรรมของเด็กและเยาวชน โดยเฉพาะในบริบทของการพนันออนไลน์ กลุ่มเพื่อนมีบทบาทสำคัญในการกำหนดพฤติกรรมของเด็กและเยาวชน หากกลุ่มเพื่อนส่วนใหญ่มีพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์ เด็กและเยาวชนอาจรู้สึกว่าการเข้าร่วมเพื่อความเข้ากันได้และยอมรับในกลุ่ม การที่เห็นเพื่อนได้รับรางวัลจากการพนันออนไลน์ อาจกระตุ้นความอยากลองเล่นเอง ความต้องการในการได้รับการยอมรับและการยกย่องจากสังคมอาจทำให้เด็กและเยาวชนเข้าร่วมการพนันออนไลน์

5. อภิปรายผลการวิจัย

จากการวิจัยนี้ ผู้วิจัยได้มีประเด็นการอภิปรายผลดังนี้

1. ผลการวิจัยพบว่า การเล่นเกมพนันคาสิโนออนไลน์ (Online Casino Gambling) หมายถึง การเล่นเกมเสี่ยงโชคผ่านอินเทอร์เน็ต ซึ่งมีลักษณะคล้ายกับการเล่นในคาสิโนทั่วไป เช่น เกมไพ่ เกมโต๊ะ สล็อตแมชชีน และรูเล็ต เป็นต้น การเดิมพันคาสิโนออนไลน์ได้รับความนิยมมากในยุคปัจจุบันเนื่องจากความสะดวกสบายที่สามารถเข้าถึงได้ตลอด 24 ชั่วโมงและมีเกมหลากหลายรูปแบบให้เลือกเล่นทั้งนี้เพราะการที่สามารถเข้าถึงได้ตลอด 24 ชั่วโมงทำให้ผู้เล่นสามารถเลือกเล่นได้ตามความสะดวกของตนเอง ไม่ต้องผูกพันกับเวลาหรือสถานที่ ที่เป็นเช่นนี้อภิปรายได้ว่าการเล่นเกมพนันคาสิโนออนไลน์ได้รับความนิยมอย่างมากในปัจจุบันเนื่องจากความก้าวหน้าของเทคโนโลยีที่ทำให้ผู้คนสามารถเข้าถึงเกมผ่านอินเทอร์เน็ตได้ตลอด 24 ชั่วโมงอย่างสะดวกสบาย โดยไม่ต้องผูกพันกับเวลาและสถานที่ อีกทั้งยังมีความหลากหลายของเกมที่ตอบสนองความต้องการเฉพาะบุคคล เช่น เกมที่ใช้ทักษะอย่างโป๊กเกอร์หรือเกมที่มีอัตราต่อรองอย่างสล็อตแมชชีน รวมถึงระบบโบนัสและโปรโมชั่นที่ช่วยเพิ่มแรงจูงใจให้ผู้เล่น นอกจากนี้ การเล่นเกมออนไลน์ยังให้ความเป็นส่วนตัว ลดความอึดอัดจากสภาพแวดล้อมที่พลุกพล่านในคาสิโนจริง และมาพร้อมกับระบบการเงินที่ยืดหยุ่นซึ่งทำให้ผู้เล่นสามารถเลือกเดิมพันตามความสะดวก สอดคล้องกับวิถีชีวิตที่เร่งรีบและผสมผสานความบันเทิงเข้ากับการพักผ่อนในยุคดิจิทัลได้อย่างลงตัว ซึ่งสอดคล้องกับผลการวิจัย Howarth, Dash,



& Olaoye (2024) ในการวิจัย Exploring the Growth, Regulations, and Social Impact of the Online Gambling Industry ได้ระบุว่า หนึ่งในปัจจัยหลักที่ทำให้การเดิมพันคาสิโนออนไลน์เติบโตอย่างรวดเร็วคือความสามารถในการเข้าถึงได้ทุกที่ทุกเวลา ผ่านอุปกรณ์ที่มีการเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ต ซึ่งไม่จำกัดเวลาในการเล่น ผู้เล่นสามารถเลือกเล่นได้ตามความสะดวกของตนเอง ไม่ต้องผูกพันกับเวลาหรือสถานที่ การเติบโตของตลาดการพนันคาสิโนออนไลน์ในระดับโลกมีความโดดเด่นและเพิ่มขึ้นอย่างรวดเร็วในช่วงหลายปีที่ผ่านมา ปัจจัยสำคัญที่ผลักดันการเติบโตนี้ได้แก่การพัฒนาเทคโนโลยี การขยายตัวของอินเทอร์เน็ตและสมาร์ทโฟน รวมถึงการเปลี่ยนแปลงทางกฎหมายในหลายประเทศที่ทำให้การพนันออนไลน์ถูกกฎหมายมากขึ้น ทั้งนี้เพราะในหลายประเทศที่ทำให้การพนันออนไลน์ถูกกฎหมายและเปิดเว็บไซต์พนันคาสิโนออนไลน์ ซึ่งกฎหมายไทยไม่สามารถควบคุมเว็บไซต์ต่างประเทศได้ ทำให้ผู้เล่นยังสามารถเข้าถึงการพนันออนไลน์ได้ง่าย ซึ่งสอดคล้องกับผลการวิจัยของ Lortrakul (2023, pp. 191-200) ในการวิจัย Enforcement of Online Gambling Laws ได้วิเคราะห์ถึงผลกระทบของกฎหมายการพนันที่เข้มงวดในประเทศต่างๆ รวมถึงประเทศไทย ซึ่งห้ามการพนันทุกรูปแบบยกเว้นห่วยรัฐบาลและการแข่งม้าที่ได้รับอนุญาต การที่กฎหมายไทยไม่สามารถควบคุมเว็บไซต์ต่างประเทศได้ ทำให้ผู้เล่นยังสามารถเข้าถึงการพนันออนไลน์ได้ง่าย เงินที่เด็กและเยาวชนในประเทศไทยใช้ในการเล่นพนันออนไลน์มาจากหลายแหล่งที่แตกต่างกันได้แก่ เงินค่าขนมและเงินที่ได้รับจากผู้ปกครอง การขอเงินเพิ่มเติมจากครอบครัว การยืมเงินจากเพื่อน และการใช้บัตรเครดิตและการกู้ยืมเงินออนไลน์ ทั้งนี้เพราะการหาเงินมาเล่นพนันด้วยวิธีดังกล่าวไม่มีเงื่อนไขที่เข้มงวดในการคืนเงิน และมีความสะดวกในการขอยืม ซึ่งสอดคล้องกับ Siraj, Najam & Ghazal (2021, pp. 1-8) ในการวิจัยเรื่อง Sensation Seeking, Peer Influence, and Risk-Taking Behavior in Adolescents ได้ระบุถึงบทบาทของเพื่อนในการให้ยืมเงินสำหรับการเล่นพนัน โดยเยาวชนมักยืมเงินจากเพื่อนเนื่องจากไม่มีเงื่อนไขที่เข้มงวดในการคืนเงิน และมีความสะดวกในการขอยืม นอกจากนี้ ปัจจัยในการเล่นพนันคาสิโนออนไลน์ของเด็กและเยาวชนมักเริ่มต้นจากหลายปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับสภาพแวดล้อมและเทคโนโลยีที่เข้าถึงง่าย เช่น การเข้าถึงเทคโนโลยีและอินเทอร์เน็ต การโฆษณาและการตลาดที่น่าดึงดูด การเลียนแบบและแรงกดดันจากเพื่อน และการใช้การพนันเป็นวิธีการหลีกเลี่ยงปัญหา ทั้งนี้เพราะการโฆษณาและการตลาดของการพนันคาสิโนออนไลน์มักใช้วิธีการที่น่าดึงดูดและสร้างความตื่นเต้น เช่น การเสนอโปรโมชั่นพิเศษ โบนัส และเกมที่มีกราฟิกสวยงามน่าสนใจ ซึ่งสอดคล้องกับ Di Censo, Delfabbro, & King (2024, pp. 71-91) ในการวิจัย the impact of gambling advertising and marketing on young people: A critical review and analysis of methodologies ได้ศึกษาถึงผลกระทบของการโฆษณาและการตลาดที่มุ่งเป้าไปยังเด็กและเยาวชน ซึ่งมักใช้วิธีการที่น่าดึงดูดและสร้างความตื่นเต้น เช่นการเสนอโปรโมชั่นพิเศษ โบนัส และเกมที่มีกราฟิกสวยงามและน่าสนใจ การวิจัยพบว่าการโฆษณาเหล่านี้มีผลกระทบต่อการตัดสินใจของเยาวชนในการเริ่มต้นเล่นพนัน



ปัญหาการเล่นพนันคาสิโนออนไลน์ในเด็กและเยาวชนในพื้นที่กรุงเทพมหานครเป็นเรื่องที่น่าเป็นห่วงเนื่องจากผลกระทบที่มีต่อชีวิตและการพัฒนาของพวกเขา ซึ่งสามารถแบ่งออกเป็นหลายประเด็นหลัก ได้แก่ 1) ผลกระทบทางการศึกษา เด็กและเยาวชนที่เข้ามาเล่นพนันออนไลน์มักจะละเลยการศึกษา ขาดสมาธิในการเรียน และมีผลการเรียนที่ลดลง 2) ผลกระทบทางจิตใจ การเล่นพนันออนไลน์ส่งผลให้เกิดความเครียด ความวิตกกังวล และภาวะซึมเศร้า มีความเสี่ยงที่จะพัฒนาเป็นโรคติดพนัน 3) ผลกระทบทางสังคม เกิดปัญหาครอบครัว เนื่องจากการใช้เวลาบนพนันออนไลน์มากเกินไป 4) ผลกระทบทางการเงิน การสูญเสียเงินในการเล่นพนันออนไลน์ ส่งผลให้เกิดปัญหาทางการเงินในครอบครัว การก่อหนี้เพื่อเล่นพนัน ซึ่งอาจนำไปสู่การกระทำผิดกฎหมายเพื่อหาเงินมาใช้หนี้ ทั้งนี้เพราะการติดการพนันเป็นความผิดปกติทางจิตใจ สอดคล้องกับ Saúl, et al. (2023, p. 32) ในการวิจัย Family Factors and Personal Characteristics of Gambling in Students from Seventh to Eleventh Grade of the Instituto Experimental La Asunción, Lechecuagos, León, III Quarter พบว่า การติดการพนันเป็นความผิดปกติทางจิตใจที่มีผลต่อแง่มุมต่างๆ ของชีวิตส่วนตัวครอบครัวการทำงานสังคมและเศรษฐกิจของผู้ที่ทุกข์ทรมานจากมัน นำไปสู่ความยากลำบากในการควบคุมตนเองและการจัดการแรงกระตุ้นการติดการพนันเป็นความผิดปกติทางจิตใจ ก่อให้เกิดความวิตกกังวล ความไม่มั่นคงทางอารมณ์ การขาดการควบคุมตนเอง และการนอนไม่หลับ ซึ่งได้รับการระบุว่ามียouthพลต่อการพัฒนาการติดการพนันในนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ถึงปีที่ 5

2. ผลการวิจัยพบว่า สาเหตุการเล่นพนันคาสิโนออนไลน์ของเด็กและเยาวชนในพื้นที่กรุงเทพมหานคร ได้แก่ การเรียนรู้ในบริบทของการพนันออนไลน์ มีการสังเกตเห็นผู้อื่นเล่นพนันออนไลน์และได้รับรางวัลหรือคำชม และถูกจูงใจที่จะลองเล่น ที่เป็นเช่นนั้นอีกประการได้ว่าเด็กและเยาวชนในพื้นที่กรุงเทพมหานครหันมาเล่นพนันคาสิโนออนไลน์สามารถเชื่อมโยงกับปัจจัยด้านการเรียนรู้ในบริบทของการพนันออนไลน์ โดยส่วนใหญ่เกิดจากการสังเกตเห็นคนรอบข้างหรือบุคคลที่มีอิทธิพล เช่น เพื่อนหรือผู้ใหญ่ เล่นพนันออนไลน์และได้รับรางวัลหรือคำชม ทำให้เกิดความสนใจและความเชื่อว่าการพนันอาจนำมาซึ่งผลตอบแทนที่คุ้มค่า ประกอบกับลักษณะการจูงใจผ่านสื่อออนไลน์ เช่น โฆษณาหรือโปรโมชั่นที่ชักชวนให้ทดลองเล่น ส่งผลให้เด็กและเยาวชนมีแนวโน้มที่จะลองเล่นเพื่อสนองความอยากรู้อยากเห็น หรือเพื่อค้นหาประสบการณ์ใหม่ที่พวกเขามองว่าอาจนำไปสู่ความสำเร็จหรือการยอมรับในสังคมกลุ่มเพื่อนของตนเอง ซึ่งสอดคล้องกับทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคม (Social Learning Theory) ซึ่งพัฒนาโดย Bandura (1977) ทฤษฎีนี้ชี้ให้เห็นว่า คนสามารถเรียนรู้พฤติกรรมใหม่ๆ ได้โดยการสังเกตและเลียนแบบผู้อื่น โดยเฉพาะอย่างยิ่งเมื่อพวกเขาเห็นว่าผู้อื่นได้รับผลตอบแทนที่เป็นบวกจากพฤติกรรมนั้นๆ

นอกจากนี้ การขาดความผูกพันที่แข็งแกร่งกับสถาบันสังคมสำคัญอาจทำให้เด็กและเยาวชนมีแนวโน้มที่จะมีพฤติกรรมที่เสี่ยงต่อการเล่นพนันคาสิโนออนไลน์มากขึ้น ในขณะที่เด็กและเยาวชนที่มีความ



ผูกพันที่แข็งแกร่งกับสังคม เช่น ครอบครัว, โรงเรียน, และงาน มีแนวโน้มที่จะหลีกเลี่ยงการกระทำผิดกฎหมายหรือพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสม เพราะพวกเขามีส่วนร่วมและมีส่วนได้ส่วนเสียที่มากกว่าในสังคมนั้นๆ ซึ่งสอดคล้องกับทฤษฎี Social Bond หรือทฤษฎีความผูกพันทางสังคม (Social Bond Theory) ของ Hirschi (1969) เน้นให้เห็นถึงความสำคัญของความผูกพันทางสังคมในด้านการป้องกันพฤติกรรมที่เสี่ยงและไม่เหมาะสม เช่น การเล่นเกมพนันคาสิโนออนไลน์ โดยทฤษฎีนี้ประกอบด้วย 4 องค์ประกอบหลักที่มีผลต่อการควบคุมพฤติกรรมของเด็กและเยาวชน ได้แก่ 1) ความผูกพัน (Attachment) ความสัมพันธ์ที่ใกล้ชิดกับคนสำคัญในชีวิต 2) ความมุ่งมั่น (Commitment) การมีเป้าหมายและความมุ่งมั่นในชีวิต 3) การมีส่วนร่วม (Involvement) การมีส่วนร่วมในกิจกรรมที่เป็นประโยชน์และสร้างสรรค์ และ 4) ความเชื่อ (Belief) การมีค่านิยมและความเชื่อที่สอดคล้องกับมาตรฐานทางสังคมและศีลธรรม การเชื่อในคุณค่าของความซื่อสัตย์ ความรับผิดชอบ และการทำดี การขาดความผูกพันที่แข็งแกร่งกับสถาบันสังคมสำคัญ เช่น ครอบครัว โรงเรียน และงาน จะทำให้เด็กและเยาวชนไม่มีแรงจูงใจหรือข้อผูกพันที่จะหลีกเลี่ยงพฤติกรรมที่เสี่ยง เช่น การเล่นเกมพนันคาสิโนออนไลน์ ในทางตรงกันข้ามหากเด็กและเยาวชนมีความผูกพันที่แข็งแกร่งกับสถาบันเหล่านี้ พวกเขาจะมีแนวโน้มที่จะหลีกเลี่ยงพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสมเพราะมีส่วนร่วมและมีส่วนได้ส่วนเสียในสังคมที่มากกว่า

อีกทั้งการขาดการควบคุมตนเองเด็กและเยาวชนที่มีการควบคุมตนเองต่ำมักจะมีแนวโน้มที่จะมีพฤติกรรมเสี่ยงและทำสิ่งที่ให้ผลตอบแทนทันทีแต่มีผลกระทบทางลบในระยะยาว อาจใช้การพนันเป็นวิธีการแก้ไขปัญหาก็หลีกเลี่ยงความเครียดและความกังวลในชีวิต มีการตัดสินใจที่ไม่ได้คำนึงถึงผลลัพธ์ในระยะยาว สอดคล้องกับทฤษฎีการควบคุมตนเอง (Self-Control Theory) ของ Gottfredson & Hirschi (1990) ที่ว่าการขาดการควบคุมตนเองเป็นปัจจัยสำคัญที่ทำให้เด็กและเยาวชนมีแนวโน้มที่จะมีพฤติกรรมเสี่ยงและทำสิ่งที่ให้ผลตอบแทนทันทีแต่มีผลกระทบทางลบในระยะยาว พฤติกรรมการเล่นเกมพนันคาสิโนออนไลน์เป็นตัวอย่างที่ชัดเจนของการขาดการควบคุมตนเองนี้

บางครั้งเด็กและเยาวชนทำการตัดสินใจโดยมีพื้นฐานจากการคำนวณค่าใช้จ่ายและผลประโยชน์เพื่อให้ได้ผลลัพธ์ที่ดีที่สุดสำหรับตนเอง ในบริบทของการพนันออนไลน์ เด็กและเยาวชนจะทำการตัดสินใจโดยพิจารณาจากข้อมูลที่มีอยู่ เช่น อัตราการชนะ โอกาสที่จะได้รับรางวัล และความเสี่ยงที่เกี่ยวข้อง เลือกทางเลือกที่คิดว่าจะให้ผลประโยชน์สูงสุดสำหรับตนเอง โดยพิจารณาทั้งผลตอบแทนและความเสี่ยง ประเมินค่าใช้จ่ายที่เกี่ยวข้องซึ่งสอดคล้องกับทฤษฎีการเลือกที่มีเหตุผล (Rational Choice Theory) (Becker, 1976) ทฤษฎีนี้ชี้ให้เห็นว่าเด็กและเยาวชนทำการตัดสินใจโดยการพิจารณาผลตอบแทนและความเสี่ยงเพื่อให้ได้ผลลัพธ์ที่ดีที่สุดสำหรับตนเอง ในบริบทของการพนันออนไลน์ การตัดสินใจที่มีเหตุผล การเล่นเกมพนันคาสิโนออนไลน์ของเด็กและเยาวชนเกิดขึ้นเพราะมีองค์ประกอบครบพร้อมกัน ได้แก่ แรงจูงใจ เป้าหมาย และการขาดแคลนผู้ดูแลที่มีประสิทธิภาพซึ่งสอดคล้องกับทฤษฎีกิจกรรมประจำวัน



(Routine Activities Theory) ของ Cohen & Felson (1979, pp. 588-608) เสนอว่าการกระทำผิดเกิดขึ้นเมื่อมีองค์ประกอบสามอย่างพร้อมกัน ได้แก่ ผู้กระทำผิดที่มีแรงจูงใจ (Motivated Offender) เป้าหมายที่เหมาะสม (Suitable Target) และการขาดการป้องกันที่เพียงพอ (Lack of Capable Guardianship) ทฤษฎีนี้สามารถใช้ในการอธิบายว่าทำไมเด็กและเยาวชนจึงมีแนวโน้มที่จะเล่นการพนันคาสิโนออนไลน์เมื่อมีองค์ประกอบครบพร้อมกัน

และสุดท้ายความไม่เป็นระเบียบและความเสื่อมโทรมในสิ่งแวดล้อม สภาพแวดล้อมออนไลน์ที่ไม่มีการควบคุมทำให้เด็กและเยาวชนหันมาเล่นการพนันคาสิโนออนไลน์มากขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับทฤษฎีหน้าต่างแตก (Broken Windows Theory) ของ Wilson & Kelling (1982, pp. 29-38) ทฤษฎีนี้เสนอว่าการไม่จัดการกับความไม่เป็นระเบียบและความเสื่อมโทรมในสภาพแวดล้อมส่งสัญญาณว่าพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสมนั้นเป็นที่ยอมรับได้และไม่ได้ถูกตรวจสอบ ซึ่งสามารถนำไปสู่การเพิ่มขึ้นของพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสมรวมถึงการพนันออนไลน์ได้ ในบริบทของสภาพแวดล้อมออนไลน์ ความไม่เป็นระเบียบอาจแสดงออกในรูปแบบของการปล่อยให้เว็บไซต์และการเล่นพนันคาสิโนออนไลน์ โดยไม่มีการจับกุมหรือระงับการดำเนินการ ส่งสัญญาณให้เห็นว่าพฤติกรรมการเล่นพนันที่ไม่เหมาะสมสามารถทำได้โดยไม่มีการตรวจสอบหรือการลงโทษ ทำให้เด็กและเยาวชนมีแนวโน้มที่จะเข้าไปสู่การพนันออนไลน์ได้ง่ายขึ้น และความกดดันทางสังคมความกดดันทางสังคม สามารถมีอิทธิพลต่อพฤติกรรมของเด็กและเยาวชน โดยเฉพาะในบริบทของการพนันออนไลน์ กลุ่มเพื่อนมีบทบาทสำคัญในการกำหนดพฤติกรรมของเด็กและเยาวชน หากกลุ่มเพื่อนส่วนใหญ่มีพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์ ซึ่งสอดคล้องกับทฤษฎีความเครียด (Strain Theory) ของ Merton (1938, pp. 672-682) ทฤษฎีนี้เสนอว่าความเครียดหรือแรงกดดันทางสังคมสามารถนำไปสู่พฤติกรรมที่ไม่เหมาะสมได้เมื่อเด็กและเยาวชนไม่สามารถบรรลุเป้าหมายตามที่สังคมกำหนดด้วยวิธีที่ถูกต้องได้

6. ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย

1.1 กระทรวงศึกษาธิการ กระทรวงพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์ รวมถึงหน่วยงานที่เกี่ยวข้องต้องมุ่งเน้นการแก้ปัญหาการพนันคาสิโนออนไลน์ในส่วน of สภาพแวดล้อมรอบตัวเด็กและเยาวชน

1.2 ผู้บังคับใช้กฎหมายและกระบวนการยุติธรรมจะต้องเข้มงวดเกี่ยวกับการโฆษณาเผยแพร่เนื้อหาเกี่ยวกับการพนันคาสิโนออนไลน์

1.3 หน่วยงานที่เกี่ยวข้องควรพัฒนาความผูกพันทางสังคมให้เด็กและเยาวชน เช่น การส่งเสริมสัมพันธภาพในครอบครัว การแนะแนวทางการเรียน อาชีพ หรืองานพิเศษเพื่อให้เด็กและเยาวชนมี



เป้าหมาย รวมทั้งการจัดกิจกรรมและถ่ายทอดความรู้ความเชื่อเกี่ยวกับคุณธรรมจริยธรรมให้กับเด็กและเยาวชน

2. ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้ประโยชน์

2.1 เด็กและเยาวชนจะต้องหากิจกรรมที่เป็นการใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์ นอกจากนี้พ่อแม่ ผู้ปกครอง และคนในครอบครัวเองก็มีส่วนสำคัญในการเหนี่ยวนำไม่ให้เด็กและเยาวชนเข้าไปยุ่งเกี่ยวกับการพนันคาสิโนออนไลน์ ดังนั้นจึงควรมีกิจกรรมที่เพิ่มสัมพันธภาพระหว่างคนในครอบครัว และใช้เวลาไปกับเด็กและเยาวชนมากยิ่งขึ้น

2.2 เด็กและเยาวชนที่เล่นพนันส่วนหนึ่งก็เพราะต้องการเงิน ดังนั้นจึงควรหางานพิเศษที่ก่อให้เกิดรายได้ และไม่ผิดกฎหมาย โดยในแต่ละประเทศนั้นมีการสนับสนุนในเรื่องของกิจกรรมทางกีฬาที่นอกจากจะเป็นการใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์และยังก่อให้เกิดรายได้แก่เด็กและเยาวชนอีกด้วย

2.3 เด็กและเยาวชนจะต้องรู้จักการเลือกคบเพื่อน จากการศึกษาพบว่าเด็กและเยาวชนส่วนหนึ่งนั้นเลือกเล่นพนันคาสิโนออนไลน์จากการที่เห็นเพื่อนเล่น ดังนั้นหากว่าเลือกคบเพื่อนที่ไม่ดีก็จะนำไปสู่สิ่งที่ไม่ดี

7. องค์ความรู้ที่ได้รับ

การเล่นพนันคาสิโนออนไลน์ในเยาวชนกรุงเทพมหานครเกิดจากหลายสาเหตุที่เชื่อมโยงกันอย่างเป็นเหตุเป็นผล ปัจจัยแรกคือ การเข้าถึงเทคโนโลยีและอินเทอร์เน็ตที่สะดวก การแพร่หลายของสมาร์ตโฟนและอินเทอร์เน็ตความเร็วสูงทำให้เยาวชนสามารถเข้าถึงแพลตฟอร์มการพนันได้ตลอด 24 ชั่วโมง แม้จะมีกฎหมายห้าม แต่เว็บไซต์จากต่างประเทศที่ไม่มีการควบคุมยังคงเปิดให้บริการ อีกทั้ง การโฆษณาและการตลาดที่ดึงดูดใจ ผ่านสื่อสังคมออนไลน์ เช่น การใช้ผู้มีอิทธิพล (Influencers) และการเสนอโปรโมชั่นหรือโบนัสที่ล่อตาล่อใจ ช่วยเพิ่มความน่าสนใจในหมู่เยาวชน

นอกจากนี้ แรงจูงใจจากสภาพแวดล้อมและสังคม เช่น การเลียนแบบพฤติกรรมจากคนรอบข้างหรือเพื่อน และการใช้การพนันเป็นวิธีหลีกเลี่ยงปัญหาส่วนตัวหรือความเครียด ส่งผลให้เยาวชนรู้สึกว่าการพนันสามารถช่วยให้ได้รับทั้งผลตอบแทนทางการเงินและการยอมรับในกลุ่มเพื่อน จากสาเหตุเหล่านี้นำไปสู่สภาพปัญหาการพนันในปัจจุบันที่เยาวชนในกรุงเทพมหานครเล่นพนันโดยใช้เงินจากแหล่งที่หลากหลาย เช่น เงินค่าขนม การยืมเพื่อน หรือการกู้ยืมออนไลน์ การพนันกลายเป็นกิจกรรมที่พวกเขาหมกมุ่นส่งผลต่อชีวิตในหลายด้าน ซึ่งผลกระทบที่ตามมาทั้งด้านการศึกษา เช่น การละเลยการเรียนและผลการเรียนที่ลดลง ด้านจิตใจที่เกิดความเครียด ความวิตกกังวล และความเสี่ยงต่อการติดพนัน ด้านสังคมที่นำไปสู่ความขัดแย้งในครอบครัวและสังคมเพื่อน และด้านการเงินที่ทำให้เกิดปัญหาหนี้สินและพฤติกรรมการใช้จ่ายที่ไม่เหมาะสม ดังภาพที่ 1



ภาพที่ 1 องค์ความรู้ที่ได้รับ

เอกสารอ้างอิง

- กรุงเทพธุรกิจ. (2564). การพนันออนไลน์ในประเทศไทย. เข้าถึงได้จาก <https://www.bangkokbiznews.com/news/detail/943937>
- พฤตินัย พราวพันธุ์. (2562). การพนันคาสิโนออนไลน์ภัยใกล้ตัว. เข้าถึงได้จาก <https://www.dsi.go.th/Files/25620626การพนันคาสิโนออนไลน์ภัยใกล้ตัว.pdf>
- มธุรดา สุวรรณโพธิ์, ภาสกร คุ่มสิริ, ธนาภรณ์ กองพล, นภาพดา สุขสัมพันธ์ และสันติภาพ นันทะสาร. (2560). ปัญหาพนัน เกม และการประยุกต์ใช้เครื่องมือเพื่อการตระหนักรู้ปัญหาพนันในชุมชน. (รายงานการวิจัย). นนทบุรี: กรมสุขภาพจิต กระทรวงสาธารณสุข.
- วิทยาการ เชียงกุล. (2562). เสพติดพนัน-ความใหญ่โตของปัญหาและแนวทางแก้ไข. กรุงเทพฯ: เดือนตุลา.
- ศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน. (2565). รายงานศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน ปี 2565. กรุงเทพฯ: เดือนตุลา.
- Bandura, A. (1977). *Social learning theory*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice Hall.
- Becker, G. S. (1976). *The Economic Approach to Human Behavior*. Chicago, IL: University of Chicago Press.



- Cohen, L. E., & Felson, M. (1979). Social change and crime rate trends: A routine activity approach. *American Sociological Review*, 44(4), 588-608. <https://doi.org/10.2307/2094589>
- Derevensky, J. L., & Gilbeau, L. (2015). Adolescent gambling: Twenty-five years of research. *Canadian Journal of Addiction*, 6(2), 4-12. <https://doi.org/10.1097/02213090-201506020-00002>
- Di Censo G., Delfabbro P., & King D. L. (2024). The impact of gambling advertising and marketing on young people: A critical review and analysis of methodologies. *International Gambling Studies*, 24(1), 71-91. <https://doi.org/10.1080/14459795.2023.2199050>
- Gainsbury, S. M. (2015). Online gambling addiction: The relationship between internet gambling and disordered gambling. *Current Addiction Reports*, 2(2), 185-193. <https://doi.org/10.1007/s40429-015-0055-9>
- Gonzalez, R. M., Quinn, P., Gardiner, J. & Sutcliffe, A. (2023). 47 Problematic online gambling and predictors of participation in adolescents. *Archives of Disease in Childhood*, 108, A101. <https://doi.org/10.1136/archdischild-2023-328738.47>
- Gottfredson, M. R., & Hirschi, T. (1990). *A general theory of crime*. Stanford University Press.
- Hirschi, T. (1969). *Causes of delinquency*. University of California Press.
- Howarth, E., Dash, M. & Olaoye, F. (2024). *Exploring the Growth, Regulations, and Social Impact of the Online Gambling Industry*. Retrieved from <https://easychair.org/publications/preprint/LCFC>
- Lortrakul, S. (2023). Enforcement of Online Gambling Laws. *International Journal of Sociologies and Anthropologies Science Reviews*, 3(6), 191-200. <https://doi.org/10.60027/ijssr.2023.3420>
- Merton, R. K. (1938). Social structure and anomie. *American Sociological Review*, 3(5), 672-682. <https://doi.org/10.2307/2084686>
- Rossi, R., & Nairn, A. (2022). New developments in gambling marketing: The rise of social media ads and its effect on youth. *Current Addiction Reports*, 9(4), 385-391. <https://doi.org/10.1007/s40429-022-00391-7>
- Saúl, R. P. V, Lucía, B. O. A., Guisell, P. M. Y., & Melisa, P. A. A. (2023). Family factors and personal characteristics of gambling in students from seventh to eleventh grade of the Instituto Experimental La Asunción, Lechecuagos, León, III Quarter. *Mathews Journal of Nursing*, 5(6), 32. <https://doi.org/10.30629/0321MJNS.2023.0006>



- Siraj, R., Najam, B., & Ghazal, S. (2021). Sensation Seeking, Peer Influence, and Risk-Taking Behavior in Adolescents. *Education Research International*, 2021, 1-8. <https://doi.org/10.1155/2021/8403024>
- Wilson, J. Q., & Kelling, G. L. (1982). Broken windows: The police and neighborhood safety. *Atlantic Monthly*, 249(3), 29-38.