วารสารนิเทศศาสตรปริทัศน์ ปีที่ 30 ฉบับที่ 2 (พฤษภาคม - สิงหาคม 2569)

[ลัดดา ณัฐชา อรวี สกาย หน้า 240 - 251]

ภาวะการเสพติดพนันออนไลน์และกระบวนการเข้าสู่การเสพติดพนันออนไลน์ของเด็กและเยาวชนในแคมป์งานก่อสร้าง จังหวัดเชียงใหม่

Online Gambling Addiction and the Process of Entering into Children's Online Gambling Addiction in Construction Camps, Chiangmai Province

ลัดดา จิตตคุตตานนท์. *สาขาวิชานิเทศศาสตร์บูรณาการ คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยแม่โจ้.*

ณัฐชา ภัทรผดุงกิจ. *คณะแพทยศาสตร์ มหาวิทยาลัยเวสเทิร์น.*

อรวี ใจคำ. *คณะแพทยศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.*

สกาย สุวรรณกิตติกุล. *สำนักบริการวิชาการ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.*

Ladda Chittakuttanon. *Integrated Communication, Faculty of Liberal Arts, Maejo University.*

Natcha Patarapadungkit. *Faculty of Medicine, Westetn University.*

Orawee Jaikham. *Faculty of Medicine, Chiangmai University.*

Sky Suwankittikun. *UNISERV CMU (University Academic Service Center), Chiangmai University.*

E-mail : da3572@hotmail.com, nuapat@kku.ac.th, orawee.moomhiaw@gmail.com, Skywork842@gmail.com

Received: 30 May 2025; Revised: 19 August 2025; Accepted: 21 August 2025

บทคัดย่อ

การวิจัยเรื่องนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาภาวะการเสพติดพนันออนไลน์ กระบวนการเข้าสู่การเสพติดพนันออนไลน์ และปัจจัยที่มีผลต่อการเสพติดพนันออนไลน์ของเด็กในแคมป์งานก่อสร้าง จังหวัดเชียงใหม่ ทำการศึกษาโดยใช้ระเบียบวิธีวิจัยเชิงคุณภาพเก็บรวบรวมข้อมูลกับเด็ก เยาวชน และพ่อแม่ผู้ปกครองด้วยแบบประเมินพฤติกรรมการเข้าข่ายการติดพนันออนไลน์ แบบสัมภาษณ์กึ่งโครงสร้างสำหรับเด็กและเยาวชน และแบบสัมภาษณ์กึ่งโครงสร้างสำหรับผู้ปกครอง และทำการสังเกตการณ์ในพื้นที่โดยใช้แบบสังเกตการณ์สภาพแวดล้อมแคมป์งานก่อสร้าง ทั้งนี้คณะผู้วิจัยได้รับความอนุเคราะห์จากเจ้าหน้าที่โครงการทุนการศึกษาลูกหลานแรงงานและเด็กไร้สัญชาติ (Shan Youth Power) ในการให้ข้อมูลเกี่ยวกับแคมป์งานก่อสร้างและร่วมดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลกับคณะผู้วิจัย ผลการวิจัยพบว่า ในแคมป์งานก่อสร้างมีเด็กและเยาวชนจำนวนหนึ่งเป็นกลุ่มเสี่ยงในการเสพติดพนันออนไลน์ ซึ่งจะใช้เงินจำนวนมากขึ้นเรื่อย ๆ หรือมากกว่าที่คิดหรือตั้งใจไว้ในตอนแรกเพื่อเล่นพนันออนไลน์ และมักสงสัยว่าตัวเองอาจติดพนัน เคยยืมเงินเพื่อนหรือเอาของมีค่าไปขายเพื่อให้ได้เงินไปเล่นพนันออนไลน์ มีปัญหาสุขภาพ เครียดง่าย อารมณ์หงุดหงิด เคยถูกเพื่อน พ่อแม่ หรือคนในแคมป์ล้อเลียนว่าเป็นเด็กติดการพนันออนไลน์ มีความรู้สึกผิดกับการเล่นพนันและสิ่งที่เกิดขึ้นตามมาภายหลังจากการเล่นพนันออนไลน์ เช่น ปัญหาการเงิน

สำหรับกระบวนการเข้าสู่การเสพติดพนันออนไลน์ในแคมป์งานก่อสร้างของกลุ่มผู้ให้ข้อมูลเริ่มต้นจากการพิจารณาสภาพแวดล้อมหรือภูมิหลังของกลุ่มผู้ให้ข้อมูลที่เป็นกลุ่มเสี่ยงแต่ละคน โดยกระบวนการเข้าสู่การเสพติดพนันออนไลน์แบ่งได้ 4 ช่วง คือ จุดเริ่มต้นเข้าสู่การเล่นพนันออนไลน์ จุดเล่นพนันออนไลน์ จุดติดพนันออนไลน์ และจุดวิกฤติที่นำไปสู่การเลิกเล่นหรือการเล่นพนันต่อไป

ปัจจัยที่มีผลต่อการเสพติดพนันออนไลน์ของเด็กและเยาวชนในแคมป์งานก่อสร้างที่เป็นกลุ่มเสี่ยงจนนำไปสู่การเสพติดพนันออนไลน์ประกอบด้วย ปัจจัยด้านตัวบุคคล ปัจจัยด้านสิ่งแวดล้อม และปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับพนันออนไลน์ หากหน่วยงานที่เกี่ยวข้องสามารถควบคุมปัจจัยต่าง ๆ ได้จะทำให้เด็กและเยาวชนในแคมป์งานก่อสร้างหลุดพ้นจากวงจรการพนันอันจะทำให้สังคมได้เด็กและเยาวชนที่มีคุณภาพและสามารถอยู่ร่วมกันในสังคมได้อย่างมีความสุข

คำสำคัญ : การเสพติด การพนันออนไลน์ ความเสี่ยง การเสพติดพนันออนไลน์ แคมป์งานก่อสร้าง

Abstract

This research aims to investigate online gambling addiction, the process of entering into online gambling addiction, and factors affecting online gambling addiction among children in construction camps in Chiang Mai Province. The study employed a qualitative research methodology. Data were collected from children, youth, and their parents using an online gambling addiction behavior assessment form, semi-structured interview form for children and youth, and semi-structured interview form for parents. And field observation was also conducted using a construction camp environment observation form. The research team received assistance from the Shan Youth Power Scholarship Program staff in providing information about the construction camps and collaborating in data collection. The research findings revealed that some children and youth in the construction camp are at risk of online gambling addiction, characterized by the following patterns: progressively spending more money than initially intended, suspecting personal addiction, borrowing money from friends or selling valuable items to fund online gambling, experiencing health issues, becoming easily stressed and irritable, being teased by friends, parents, or camp residents about being addicted to online gambling, and feeling guilty about gambling and its subsequent consequences, such as financial problems.

Regarding the process of entering online gambling in the construction camp among at-risk informants, the research found that the process of entering online gambling addiction can be divided into four stages: 1. Initial Entry Point into Online Gambling. 2. Online Gambling Engagement Stage. 3. Online Gambling Addiction Stage. 4. Critical Point of Online Gambling Addiction. Factors Affecting Online Gambling Among At-Risk Children and Youth in Construction Work Camps that Lead to Online Gambling Addiction Include the Following: 1. Personal Factors. 2. Environmental Factors and 3. Factors Related to Online Gambling, Comprising. If relevant agencies can control these various factors, it will help children and youth in construction work camps break free from the gambling cycle, ultimately providing society with quality youth who can live happily together.

Keywords : Addiction, Online gambling, Risk, Online gambling addiction, Construction worker camp

บทนำ

การพนันเป็นปัญหาสังคมที่ละเอียดอ่อนและแทรกซึมอยู่ในทุกมิติของชีวิตประจำวัน มนุษย์พบเห็นการพนันได้ทั่วไป และน่ากังวลเป็นอย่างยิ่งเมื่อเด็กและเยาวชนสามารถเห็นและเรียนรู้วิธีการเล่นพนันได้อย่างง่ายดาย แม้จะมีความพยายามอย่างต่อเนื่องจากหลายหน่วยงานในการรณรงค์เพื่อให้ยุติหรือเลิกเล่นการพนัน แต่การพนันก็ยังคงฝังรากลึกและไม่มีทีท่าว่าจะถูกขจัดออกไปจากสังคมได้เลย

จากการทบทวนวรรณกรรมพบว่า ปัญหาการพนันมักมีสาเหตุจากปัญหาด้านรายได้ โดยเฉพาะในกลุ่มคนที่มีรายได้น้อย ดังที่นายธนากร พวยไพบูลย์ ผู้ประสานงานเครือข่ายสหภาพแรงงานย่านรังสิต กล่าวไว้ในงานเสวนาเรื่องการพนันในชีวิตประจำวันของแรงงานภาคอุตสาหกรรมว่า “...การเล่นพนันเกิดจากการที่แรงงานมีรายได้ไม่เพียงพอ จึงเริ่มทำเรื่องเสี่ยงอย่างการเล่นพนัน จึงทำให้เกิดปัญหาการติดการพนันกันมากขึ้น...” (พงศ์ศุลี จีระวัฒนรักษ์, 2566) และกาญจน์นภา พงศ์พนรัตน์ (2562) อธิบายว่า การพนันไม่ได้เป็นเพียงแค่กิจกรรมเพื่อความบันเทิง แต่ถูกมองว่าเป็นเครื่องมือทางเศรษฐกิจที่คนคาดหวังว่าจะช่วยสร้างรายได้ให้เพิ่มขึ้น นอกจากนี้ยังพบสถานการณ์ที่น่าเป็นห่วงคือ เด็กอายุ 15-18 ปี ร้อยละ 14.6 หรือ 465,635 คน เคยเล่นการพนันแบ่งเป็นเด็กชาย 296,296 คน และเด็กหญิง 169,339 คน (ศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน, 2566) เนื่องจากเด็กและเยาวชนสามารถเข้าถึงสื่อออนไลน์ได้อย่างสะดวกและรวดเร็ว โดยเฉพาะการเล่นเกมออนไลน์ผ่านโทรศัพท์มือถือที่เชื่อมต่อเข้ากับระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ซึ่งได้เปิดช่องทางให้เด็กและเยาวชนสามารถเดินเข้าสู่วงจรของการพนันออนไลน์ได้ง่ายขึ้นเนื่องจากการพนันออนไลน์มีความเป็นสาธารณะและสามารถเข้าถึงทุกคนอย่างสะดวกรวดเร็วผ่านโซเชียลมีเดียได้กว่าร้อยละ 95.5 (วิไลลักษณ์ ลังกา และคณะ, 2564) ทั้งนี้การพนันออนไลน์ถูกนำเสนอให้เป็นกิจกรรมที่สนุกสนานบนความเสี่ยง เพียงแค่คลิกก็สามารถเข้าไปใช้บริการได้ และหากโชคดีก็อาจได้รับรางวัลกลับมาอีกด้วย จึงทำให้เด็กและเยาวชนเข้าสู่วงจรการเสพติดโดยไม่รู้ตัว และมักจะไม่แสดงอาการให้ผู้ปกครองทราบ ดังนั้นการทำให้เด็ก เยาวชน พ่อแม่ผู้ปกครองตระหนักและเข้าใจถึงอาการเบื้องต้นของการเสพติดพนันจึงมีความสำคัญอย่างยิ่ง เพื่อช่วยควบคุมดูแลแก้ปัญหาและป้องกันไม่ให้เด็กและเยาวชนกลายเป็นนักพนันอาชีพในอนาคต และเมื่อเด็กและเยาวชนต้องย้ายถิ่นฐานตามพ่อแม่ไปยังพื้นที่ก่อสร้างอื่น ๆ ก็จะมีเกราะป้องกันการติดพนันได้ ด้วยเหตุนี้คณะผู้วิจัยจึงทำงานร่วมกับโครงการทุนการศึกษาลูกหลานแรงงานและเด็กไร้สัญชาติ (Shan Youth Power) ศึกษาภาวะการเสพติดพนันออนไลน์ กระบวนการเข้าสู่การเสพติดพนันออนไลน์ และปัจจัยที่กระตุ้นให้กลุ่มเด็กและเยาวชนข้ามชาติเข้าสู่วงจรการพนันออนไลน์ เพื่อนำผลการวิจัยไปพัฒนาและสร้างนวัตกรรมป้องกันการเสพติดพนันออนไลน์ซึ่งอาจอยู่ในรูปแบบโปรแกรมหรือเกมที่ช่วยให้เด็กและเยาวชนรู้เท่าทันพนันออนไลน์ อันจะช่วยลดและป้องกันการติดพนันในแคมป์งานก่อสร้างต่าง ๆ ได้

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาภาวะการเสพติดพนันออนไลน์ของเด็กในแคมป์งานก่อสร้าง จังหวัดเชียงใหม่
2. เพื่อศึกษาและวิเคราะห์กระบวนการเข้าสู่การเสพติดพนันออนไลน์ของเด็กในแคมป์งานก่อสร้าง จังหวัดเชียงใหม่
3. เพื่อศึกษาปัจจัยที่มีผลต่อการเสพติดพนันออนไลน์ของเด็กในแคมป์งานก่อสร้าง จังหวัดเชียงใหม่

แนวคิดทฤษฎีที่ใช้ในการวิจัย

แนวคิดและทฤษฎีที่นำมาใช้เป็นแนวทางการศึกษาปัจจัยและกระบวนการที่นำไปสู่การเสพติดการพนันออนไลน์ในกลุ่มเด็กและเยาวชนข้ามชาติในบริบทของแคมป์งานก่อสร้าง ประกอบด้วย

แนวคิดเกี่ยวกับพฤติกรรมของเด็กและเยาวชน พฤติกรรมของเด็กและเยาวชนมีความหลากหลายและได้รับอิทธิพลจากหลายปัจจัย ได้แก่ ตัวเด็กเอง ครอบครัว กลุ่มเพื่อน และสิ่งแวดล้อมที่ไม่เหมาะสม เช่น แหล่งมั่วสุม หรือครอบครัวไม่ได้ดูแลเอาใจใส่ซึ่งอาจนำไปสู่ปัญหาทางสังคมได้ นอกจากนี้ความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีและสื่อออนไลน์ทำให้เด็กและเยาวชนมีพฤติกรรมที่เปลี่ยนแปลงไป โดยเฉพาะการใช้เวลาว่างไปกับการพนันออนไลน์ ซึ่งแนวคิดนี้ถูกนำมาใช้วิเคราะห์ปัจจัยที่ส่งผลต่อการเข้าสู่การพนันออนไลน์ของเด็กและเยาวชน

แนวคิดเกี่ยวกับเด็กข้ามชาติและความเป็นชายขอบ ให้ความสำคัญกับลักษณะเฉพาะของเด็กข้ามชาติที่แตกต่างจากเด็กทั่วไป เนื่องจากมีสถานะทางกฎหมายที่ไม่ชัดเจนและบางส่วนอาจเป็นบุคคลไร้สัญชาติ ทำให้ไม่ได้รับสิทธิขั้นพื้นฐานที่จำเป็น และมักถูกปลูกฝังค่านิยมและใช้ภาษาจากประเทศบ้านเกิด ในส่วนของแนวคิดเรื่องความเป็นชายขอบถือว่าเป็นหัวใจสำคัญที่เกี่ยวข้องกับเด็กข้ามชาติ โดยคนชายขอบคือผู้ด้อยสิทธิ์ในสังคมและอยู่ห่างไกลจากศูนย์กลางการพัฒนาทั้งทางภูมิศาสตร์และสังคม ทำให้เข้าไม่ถึงทรัพยากรและสิทธิที่พึงได้จากการพัฒนาด้านเศรษฐกิจ สังคม การศึกษา และสุขภาพที่รัฐไทยจัดให้ Gurung and Kollmair (2005) แบ่งความเป็นชายขอบเป็น 2 ลักษณะคือ ความเป็นชายขอบด้านสังคม (Societal Framework) ที่ทำให้เกิดความไม่เท่าเทียมกันในการเข้าถึงทรัพยากร และความเป็นชายขอบด้านเขตแดน (Spatial Framework) ซึ่งใช้ระยะทางจากจุดศูนย์กลางการพัฒนาเป็นตัวกำหนด ในงานวิจัยนี้กลุ่มเด็กข้ามชาติในแคมป์งานก่อสร้างถูกมองว่าเป็นกลุ่มคนชายขอบทางด้านสังคม เนื่องจากถูกเลือกปฏิบัติและไม่ได้รับความสำคัญเพียงพอต่อการเข้าถึงสิทธิขั้นพื้นฐานที่จำเป็นต่อการใช้ชีวิตในประเทศไทย ซึ่งแนวคิดนี้จะช่วยอธิบายความเปราะบางที่ส่งผลต่อการเข้าถึงและเสพติดพนันออนไลน์ของเด็กและเยาวชน

แนวคิดเกี่ยวกับโรคติดการพนัน (Pathological Gambling) เป็นภาวะทางจิตเวชที่ผู้ป่วยมีจิตใจจดจ่ออยู่กับการพนันตลอดเวลา ไม่สามารถควบคุมความต้องการได้ เมื่อชนะก็อยากได้มากขึ้น และเมื่อแพ้ก็อยากได้คืน ซึ่งนำไปสู่การสูญเสียเงินจำนวนมากและส่งผลกระทบต่อชีวิต อาชีพ ทรัพย์สิน และครอบครัว รวมถึงทำให้เกิดความเครียดจากการหมกมุ่นอยู่กับการพนัน (Hardoon et al., 2004; Welte et al., 2004) โดยแนวคิดนี้ใช้เพื่ออธิบายลักษณะอาการของการเสพติดพนันออนไลน์ในเด็กและเยาวชนข้ามชาติ เพื่อระบุว่ามีภาวะการติดพนันในระดับใด และอาการที่แสดงออกนั้นสอดคล้องกับนิยามของโรคติดการพนันอย่างไร

แนวคิดเกี่ยวกับการพนันออนไลน์และพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์ การพนันออนไลน์เป็นการพนันที่ผิดกฎหมายและเข้าถึงได้ง่ายผ่านอินเทอร์เน็ต สามารถเล่นได้ทุกที่ทุกเวลา (พิทักษ์พงษ์ พันธุประยูร, 2557; ชาตบุษย์ ฮายุกต์, 2559; ไพศาล ลิ้มสถิตย์, ม.ป.ป.) สาเหตุของการเล่นพนันออนไลน์แบ่งออกเป็น 4 กลุ่มหลักตามแนวคิดของดุจเดือน พันธุมนาวิน (2550) ได้แก่ สาเหตุด้านสถานการณ์ (Situational Factors) เป็นสิ่งแวดล้อมรอบตัวบุคคล เช่น พ่อแม่ ครู เพื่อน สื่อออนไลน์ สาเหตุด้านจิตลักษณะเดิม (Psychological Traits) เป็นพื้นเพนิสัยที่สะสมมาตั้งแต่เด็ก สาเหตุที่เกิดจากปฏิสัมพันธ์ระหว่างจิตลักษณะเดิมและสถานการณ์ (Mechanical Interaction) เช่น เมื่อเด็กเห็นพ่อแม่เล่นพนันเป็นประจำก็จะมองว่าการพนันเป็นเรื่องปกติ เมื่อเพื่อนชวนเล่นพนันก็จะเล่นเพื่อให้เพื่อนยอมรับ สาเหตุด้านจิตลักษณะตามสถานการณ์ (Psychological States) เป็นจิตลักษณะของบุคคลที่เปลี่ยนแปลงไปตามสถานการณ์ เช่น ความเครียดในช่วงใกล้สอบ งานวิจัยนี้จะใช้แนวคิดดังกล่าวในการวิเคราะห์สาเหตุและปัจจัยที่ผลักดันให้เด็กและเยาวชนข้ามชาติเข้าสู่การเล่นพนันออนไลน์

งานวิจัยที่เกี่ยวข้องที่ใช้เป็นแนวทางในการศึกษาประกอบด้วย งานวิจัยของนภัสพล สินสมศักดิ์ (2561) เรื่องผลกระทบของการเสพติดสมาร์ทโฟนของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายในเขตภาคตะวันออกของประเทศไทย งานวิจัยของกัญญารัตน์ เลียงผา (2563) เรื่องพฤติกรรมการเล่นของเยาวชนและผลกระทบด้านการศึกษา งานวิจัยของวสันต์ ปวนปันวงศ์ (2563) เรื่องสถานการณ์การเล่นการพนันของเยาวชนในพื้นที่ชายแดนแม่สอด-เมียวดี งานวิจัยของอัครเดช มณีภาค และคณาธิป ทองรวีวงศ์ (2565) เรื่องการพัฒนากฎหมายเพื่อคุ้มครองเด็กและเยาวชนจากการเล่นเกมออนไลน์ งานวิจัยของปัทมาภรณ์ สุขสมโสด (2561) เรื่องพฤติกรรมและผลกระทบการใช้สื่อออนไลน์ต่อการเล่นพนันของเยาวชนในเขตจังหวัดพระนครศรีอยุธยา และงานวิจัยของศูนย์วิจัยการย้ายถิ่นแห่งเอเชีย (2561) เรื่องปัญหาแรงงานข้ามชาติกับการพนันในจังหวัดสมุทรสาคร งานวิจัยที่เกี่ยวข้องดังกล่าวถูกนำมาใช้เป็นแนวทางในการศึกษา โดยสรุปได้ว่าคนส่วนใหญ่ที่เล่นการพนันได้รับอิทธิพลจากครอบครัวและเพื่อน มีแรงจูงใจในการเล่นเพื่อคลายเครียด หาความสนุกสนาน และหารายได้พิเศษ ซึ่งบางคนมองว่าการพนันเป็นสิ่งดีที่จะช่วยให้ใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์และสร้างสัมพันธภาพที่ดีกับเพื่อน ในทางตรงกันข้ามบางคนมองว่าการพนันเป็นสิ่งที่ไม่ดีที่ส่งผลเสียต่อสุขภาพ การเรียน และการเงิน นำไปสู่หนี้สิน และปัญหาอาชญากรรม นอกจากนี้การเข้าถึงการพนันออนไลน์ผ่านสื่อโซเชียลมีเดียเป็นเรื่องง่ายและปลอดภัย งานวิจัยเหล่านี้จะช่วยกำหนดกรอบการวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อนำไปพัฒนาโปรแกรมหรือนวัตกรรมป้องกันการเสพติดพนันออนไลน์ในเด็กและเยาวชนข้ามชาติในอนาคต

ระเบียบวิธีวิจัย

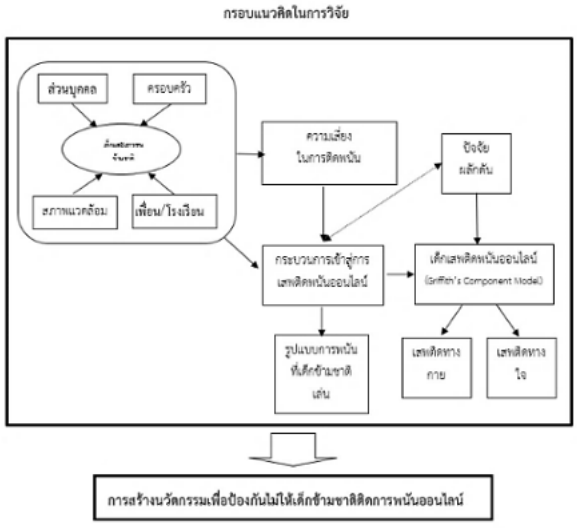
งานวิจัยนี้ผ่านการรับรองการพิจารณาจริยธรรมโครงการวิจัย (Certificate of Approval) โดยคณะกรรมการเต็มชุด (Full Board Review) เลขที่หนังสือรับรอง เลขที่ 1/2567 เลขที่โครงการวิจัย SPH.IRB014/2566 SC Ful จากคณะกรรมการจริยธรรมการวิจัยในคน โรงพยาบาลสวนปรุง กรมสุขภาพจิต กระทรวงสาธารณสุข เมื่อวันที่ 13 มีนาคม พ.ศ. 2567 โดยทำการศึกษาที่แคมป์งานก่อสร้างในอำเภอสันทราย จังหวัดเชียงใหม่ ด้วยระเบียบวิธีวิจัยเชิงคุณภาพ และแบ่งการดำเนินการวิจัยออกเป็น 2 ช่วงตามวัตถุประสงค์การวิจัยดังนี้

1. การศึกษาภาวะการเสพติดพนันออนไลน์ของเด็กและเยาวชนในแคมป์งานก่อสร้างจังหวัดเชียงใหม่ เก็บข้อมูลกับกลุ่มผู้ให้ข้อมูล 22 คน ด้วยแบบประเมินพฤติกรรมการเข้าข่ายการติดพนันออนไลน์ เพื่อวิเคราะห์ความเสี่ยงในการเสพติดพนันออนไลน์และคัดเลือกกลุ่มผู้ให้ข้อมูลที่มีความเสี่ยงสูงมาทำการศึกษาเชิงลึกต่อไป

2. การศึกษาและวิเคราะห์กระบวนการเข้าสู่การเสพติดพนันออนไลน์ รวมถึงปัจจัยที่ส่งผลต่อการเสพติดพนันออนไลน์ โดยมีกลุ่มผู้ให้ข้อมูล 2 กลุ่ม ได้แก่ เด็กและเยาวชนกลุ่มเสี่ยงจำนวน 5 คน ที่คัดเลือกมาจากการดำเนินงานวิจัยในวัตถุประสงค์ข้อที่ 1 และผู้ปกครองของเด็กกลุ่มดังกล่าวทั้ง 5 คน ซึ่งมีการเก็บข้อมูลด้วยแบบสัมภาษณ์กึ่งโครงสร้างสำหรับแต่ละกลุ่ม

ในการดำเนินงานวิจัย คณะผู้วิจัยทำการสังเกตการณ์พื้นที่และได้รับความร่วมมือจากเจ้าหน้าที่โครงการทุนการศึกษาลูกหลานแรงงานและเด็กไร้สัญชาติ (Shan Youth Power) ในการให้ข้อมูลเกี่ยวกับแคมป์งานก่อสร้างและร่วมดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูล ทำให้กลุ่มผู้ให้ข้อมูลเกิดความไว้วางใจและให้ความร่วมมือเป็นอย่างดี หลังจากเก็บข้อมูลเรียบร้อยแล้วจึงนำมาวิเคราะห์เพื่อค้นหากระบวนการเข้าสู่การเสพติดพนันออนไลน์และปัจจัยที่มีผลต่อการเสพติดของเด็กและเยาวชน

กรอบแนวคิดในการวิจัย



ผลการวิจัยและการอภิปรายผลการวิจัย

ผลการวิจัยพบประเด็นสำคัญเกี่ยวกับการเสพติดพนันออนไลน์ของเด็กและเยาวชนในแคมป์งานก่อสร้างดังนี้

1. **ผลการวิจัยในส่วนของภาวะการเสพติดพนันออนไลน์** พบว่า กลุ่มผู้ให้ข้อมูลส่วนใหญ่เป็นชาวไทใหญ่ เพศชาย อายุ 10-15 ปี เรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 อาศัยอยู่กับพ่อแม่ ทุกคนนับถือศาสนาพุทธ กลุ่มผู้ให้ข้อมูลทุกคนใช้โทรศัพท์มือถือที่เชื่อมต่อกับอินเทอร์เน็ตทุกวัน วันละ 5-10 ชั่วโมง เพื่อเล่นเกมออนไลน์ ดูวิดีโอ และแชท แม้ว่าส่วนใหญ่จะรู้จักพนันออนไลน์แต่ก็ไม่เคยเล่น อย่างไรก็ตามกลุ่มผู้ให้ข้อมูลที่เล่นจะเล่นพนันออนไลน์ประเภทไพ่และสล็อตผ่านเว็บไซต์พนันต่าง ๆ โดยกลุ่มผู้ให้ข้อมูลบางคนเล่นพนันโดยไม่ใช้เงิน ในขณะที่บางคนนำเงินเก็บ เงินไปโรงเรียน เงินที่ได้จากการขายบัญชีเกม หรือเงินที่ได้จากการชนะพนันมาใช้เล่นพนัน ซึ่งมีเหตุผลในการเล่นพนันออนไลน์เพื่อความสนุก คลายเครียด ต้องการเข้ากลุ่มกับเพื่อน อยากลอง คนชวน ความท้าทาย ความอยากได้เงิน พนันออนไลน์เข้าถึงและเล่นได้ง่าย อยากเสี่ยงโชค เล่นตามคนใกล้ชิด และอยากแก้มือเพราะเคยแพ้พนัน

สำหรับความคิดเห็นเกี่ยวกับการเล่นพนันพบว่า กลุ่มผู้ให้ข้อมูลส่วนใหญ่ไม่เห็นด้วยว่าการพนันเป็นเรื่องปกติหรือเป็นวิธีการหาเงินง่าย ๆ แต่เห็นด้วยว่าการพนันทำให้รู้สึกตื่นเต้น สนุกสนาน และคลายเครียด โดยตำรวจ ครู ผู้ปกครอง นายจ้าง และเพื่อนมีผลต่อการตัดสินใจในการเล่นพนันออนไลน์ของกลุ่มผู้ให้ข้อมูล โดยภาพรวมแล้วในแคมป์งานก่อสร้างมีเด็กและเยาวชนจำนวนหนึ่งเป็นกลุ่มเสี่ยงในการเสพติดพนันออนไลน์ พวกเขาอาจต้องใช้เงินมากขึ้นเรื่อย ๆ เคยสงสัยว่าตัวเองอาจติดพนันหรือไม่ และอาจเคยยืมเงินเพื่อนหรือขายของมีค่าเพื่อไปเล่นพนัน นอกจากนี้ยังพบปัญหาด้านสุขภาพ ความเครียดง่าย อารมณ์หงุดหงิด เคยถูกเพื่อน พ่อแม่ หรือคนในแคมป์ล้อเลียนว่าเป็นเด็กติดการพนันออนไลน์ และมีความรู้สึกผิดกับการเล่นพนันและสิ่งที่เกิดขึ้นหลังจากเล่นพนันออนไลน์ เช่น ปัญหาการเงิน เป็นต้น

2. **ผลการวิจัยในส่วนของกระบวนการเข้าสู่การเสพติดพนันออนไลน์** พบว่า กระบวนการเข้าสู่การเสพติดพนันออนไลน์เริ่มต้นพิจารณาจากสภาพแวดล้อมและภูมิหลังของกลุ่มผู้ให้ข้อมูล ซึ่งส่วนใหญ่เป็นเด็กชาวพม่าและไทใหญ่ที่อาศัยอยู่ในแคมป์งานก่อสร้างกับพ่อแม่ โดยพ่อแม่มักทำงานหนักตั้งแต่ 7.00-18.00 น.

ทำให้ไม่มีเวลาดูแลอย่างใกล้ชิดและให้โทรศัพท์มือถือไว้ใช้ ด้วยเหตุนี้โทรศัพท์มือถือและเพื่อนจึงกลายเป็นเครื่องมือหลักในการดูแลเด็กและเยาวชน ซึ่งทำให้เกิดความห่างเหินในครอบครัว โดยกลุ่มผู้ให้ข้อมูลใช้โทรศัพท์มือถือเป็นเพื่อน เป็นแหล่งบันเทิงในการแสวงหาความสนุกสนานในชีวิต เป็นเครื่องมือในการหลีกหนีจากความเหงาหรือความเบื่อหน่าย และหันไปใช้สื่อออนไลน์และเกม ซึ่งนำไปสู่การติดเกมหรือสื่อโซเชียลมีเดียในที่สุด ถึงแม้คนในแคมป์จะอยู่ร่วมกันอย่างเรียบง่าย เป็นมิตร และคอยช่วยเหลือซึ่งกันและกันโดยเฉพาะการดูแลบุตรหลาน แต่เด็กและเยาวชนกลุ่มนี้ยังคงมีความเปราะบางในการเข้าถึงและเสพติดพนันออนไลน์ เนื่องจากมีปัจจัยหลายอย่างจากสภาพแวดล้อมและภูมิหลังที่ส่งผลกระทบต่อพฤติกรรม

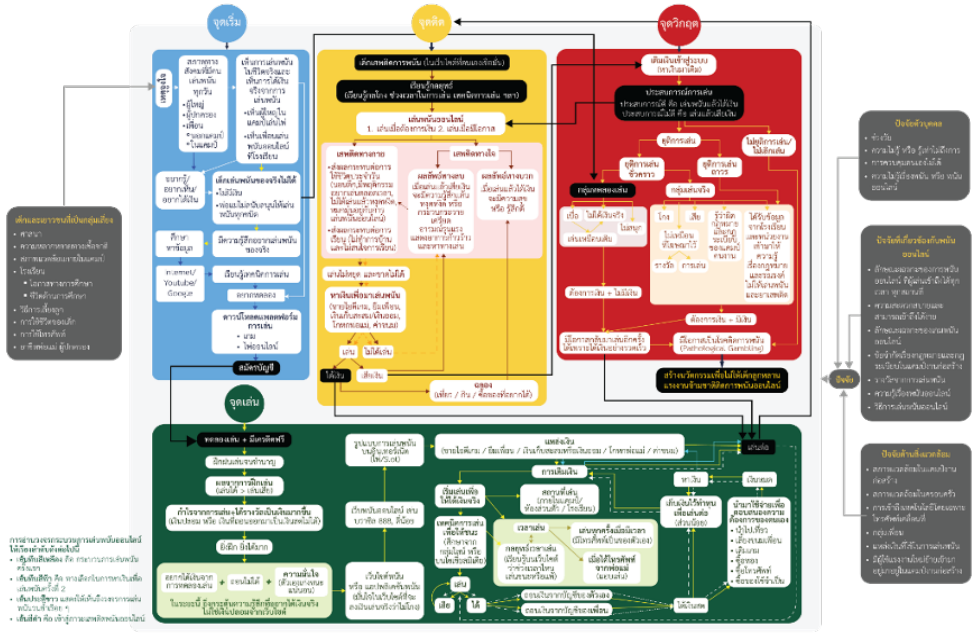
กระบวนการเข้าสู่การเสพติดพนันออนไลน์ของกลุ่มผู้ให้ข้อมูลสามารถแบ่งได้ 4 ช่วง ดังนี้

1. **จุดเริ่มต้นของการเข้าสู่การพนันออนไลน์** เกิดจากเหตุจูงใจในการเห็นคนรอบข้างเล่นและได้เงินรางวัลจากการเล่นพนัน รวมถึงความอยากรู้อยากเห็นและอยากได้เงินจึงนำไปสู่การค้นหาและเรียนรู้วิธีการเล่นพนันออนไลน์ผ่านอินเทอร์เน็ต

2. **จุดเล่นพนันออนไลน์** พบว่า กลุ่มผู้ให้ข้อมูลจะเริ่มจากการทดลองเล่นพนันตามคำแนะนำของเว็บไซต์พนัน จากนั้นฝึกฝนจนชำนาญบนเว็บไซต์ที่ออกแบบให้ชนะได้ง่ายในตอนแรกเพื่อดึงดูดความสนใจ เมื่อเกิดความมั่นใจจากการชนะบ่อยครั้งจึงตัดสินใจเติมเงินเข้าบัญชีที่ผูกไว้กับเว็บไซต์พนันเพื่อเล่นจริง โดยเงินที่ใช้ในการเล่นพนันได้มาจากการยืมเพื่อน การขายบัญชีเกม เงินออม เงินค่าขนม หรือแม้แต่เงินที่ได้จากการโกหกพ่อแม่ ก่อนเล่นพนันกลุ่มผู้ให้ข้อมูลจะศึกษาเทคนิคและกลยุทธ์ต่าง ๆ และเมื่อเล่นแล้วได้เงินรางวัลก็จะแบ่งส่วนหนึ่งไว้เป็นทุนเพื่อเล่นต่อ ส่วนที่เหลือจะนำไปใช้จ่าย เมื่อเงินหมดก็จะกลับมาเล่นซ้ำอีกครั้งจนกลายเป็นวงจรการพนันที่นำไปสู่การเสพติดในที่สุด

3. **จุดติดพนันออนไลน์** กลุ่มผู้ให้ข้อมูลจะเล่นพนันออนไลน์ทันทีที่โอกาสอำนวย มีการศึกษาเทคนิคและกลยุทธ์เพื่อให้ได้เงินรางวัลมากขึ้นจนนำไปสู่การเล่นพนันอย่างจริงจังและการเล่นพนันเป็นประจำจนถึงขั้นเสพติดทั้งทางกายและทางใจ อาการเสพติดทางกายได้แก่ การหมกมุ่นอยู่กับการพนันจนละเลยหน้าที่อื่น ๆ หงุดหงิดกระวนกระวายเมื่อไม่ได้เล่น และพยายามหาโอกาสเล่นตลอดเวลา หากชนะก็จะหยุดเล่น แต่หากแพ้ก็จะรู้สึกแค้นและพยายามหาเงินมาเล่นต่อเพื่อเอาเงินคืน ส่วนอาการเสพติดทางใจคือภาวะอยากกลับไปเล่นพนันอีกเมื่อชนะจะรู้สึกดีและมีความสุข แต่หากแพ้จะเกิดความรู้สึกหงุดหงิด เครียด กระวนกระวาย มีอารมณ์รุนแรงและก้าวร้าวส่งผลกระทบต่อความสัมพันธ์กับผู้อื่น หรือหมกมุ่นอยู่กับการหาวิธีเอาเงินเดิมพันที่เสียไปคืนมา

4. **จุดวิกฤตของการติดพนันออนไลน์** เป็นช่วงเวลาที่กลุ่มผู้ให้ข้อมูลต้องเผชิญกับจุดหักเหที่ทำให้ต้องหยุดเล่นชั่วคราวหรือถาวร เช่น ถูกโกง เสียเงินจนหมดตัว หรือเป็นหนี้ แต่บางคนก็ยังคงเล่นต่อไปอย่างต่อเนื่องไม่ว่าจะประสบความสำเร็จหรือไม่ก็ตาม ซึ่งจะนำไปสู่การแสดงออกถึงภาวะการเสพติดทั้งทางกายและทางใจหากไม่ได้เล่นพนันตามที่ต้องการ



ภาพ 1 โมเดลกระบวนการเข้าสู่การเสพติดพนันออนไลน์ของเด็กและเยาวชนในแคมป์งาน

3. ผลการวิจัยในส่วนของปัจจัยที่มีผลต่อการเสพติดพนันออนไลน์ของเด็กในแคมป์งานก่อสร้าง จนนำไปสู่การเสพติดการพนันออนไลน์แบ่งออกเป็น 3 ปัจจัยหลัก ได้แก่

3.1 ปัจจัยด้านตัวบุคคล ได้แก่ ช่วงวัย ความอยากรู้อยากลอง ความไม่รู้หรือรู้เท่าไม่ถึงการณ์ความไม่รู้เรื่องพนัน และการขาดการควบคุมตนเอง ทำให้กลุ่มผู้ให้ข้อมูลตกเป็นเหยื่อของการพนันออนไลน์และตัดสินใจเข้าสู่วงจรของการเล่นและเสพติดการพนันออนไลน์ในที่สุด

3.2 ปัจจัยด้านสิ่งแวดล้อม ได้แก่ สภาพแวดล้อมที่คนรอบข้างเล่นพนันเป็นประจำทำให้กลุ่มผู้ให้ข้อมูลรู้จักวิธีการเล่นพนันแล้วไปค้นหาและดูการเล่นพนันออนไลน์ผ่าน YouTube โซเชียลมีเดีย และเว็บไซต์ สภาพครอบครัวที่พ่อแม่ทำงานหนัก ไม่มีเวลาให้ลูก และไม่เชี่ยวชาญในการใช้โทรศัพท์มือถือ การเข้าถึงเทคโนโลยีโดยเฉพาะโทรศัพท์มือถือของเด็กและเยาวชนมี 3 ลักษณะคือ
พ่อแม่ซื้อโทรศัพท์มือถือให้ กลุ่มผู้ให้ข้อมูลซื้อโทรศัพท์มือถือเองจะใช้โทรศัพท์มือถืออย่างอิสระ และเด็กที่ไม่มีโทรศัพท์มือถือเป็นของตัวเองจะได้เล่นเมื่อพ่อแม่กลับมาจากการทำงานและจะใช้ชีวิตอยู่กับโทรศัพท์มือถือตลอดเวลา กลุ่มเพื่อนในแคมป์และโรงเรียน แหล่งเงิน และการมีครอบครัวผู้ใช้แรงงานใหม่ย้ายเข้ามา สิ่งเหล่านี้ล้วนส่งผลต่อการเข้าสู่การพนันออนไลน์ทั้งสิ้น

3.3 ปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับพนันออนไลน์ ได้แก่ ลักษณะเฉพาะของการพนันออนไลน์ที่ทำให้กลุ่มผู้ให้ข้อมูลเข้าถึงได้ทุกที่ทุกเวลา การออกแบบเกมพนันออนไลน์ที่เล่นได้ง่าย สะดวก และมีความโดดเด่นด้านกราฟิก ภาพ แสง สี เสียง ความสะดวกสบายในการเล่นพนันออนไลน์และโอนเงินเข้าระบบบัญชี และรางวัลที่ดึงดูดใจ นอกจากนี้ยังมีข้อจำกัดเรื่องกฎหมายและกฎระเบียบในแคมป์งานก่อสร้าง และความรู้เรื่องพนันออนไลน์และวิธีการเล่นพนันออนไลน์ ซึ่งสิ่งเหล่านี้ช่วยดึงดูดนักพนันหน้าใหม่ให้เข้าสู่วงการพนันออนไลน์เสมอ

ผลการวิจัยนี้เป็นข้อมูลพื้นฐานที่ตอกย้ำถึงความจำเป็นในการสร้างนวัตกรรมเพื่อป้องกันการเสพติดพนันออนไลน์ที่เหมาะสมกับเด็กและเยาวชนในแคมป์ก่อสร้าง ซึ่งจะเป็นผลผลิตที่เกิดขึ้นในงานวิจัยระยะที่สองต่อไป

การอภิปรายผลการวิจัย

วงจรการเข้าสู่กระบวนการเสพติดพนันออนไลน์ของเด็กและเยาวชนในแคมป์งานก่อสร้างชี้ให้เห็นว่าหน่วยงานที่เกี่ยวข้องควรสร้างนวัตกรรมเพื่อป้องกันการเสพติดพนันออนไลน์ และต้องจัดการในระดับครอบครัว สภาพแวดล้อม และระบบการให้ความรู้เกี่ยวกับผลกระทบของการพนันอย่างเป็นระบบ โดยคำนึงถึงปัจจัยแวดล้อม กลไกการเข้าถึง และมาตรการป้องกันที่เหมาะสมกับบริบทของเด็กและเยาวชน

ในส่วนของการอภิปรายผลเกี่ยวกับปัจจัยที่ส่งผลต่อการเล่นพนันออนไลน์แยกเป็นมิติด้านตัวบุคคล (Individual Factors) พบว่า ช่วงวัยหรืออายุเป็นปัจจัยสำคัญผลักดันให้เด็กและเยาวชนในแคมป์งานก่อสร้างเดินทางเข้าสู่วงจรการพนันออนไลน์ เนื่องจากมีการเปลี่ยนแปลงลักษณะทางร่างกายเข้าสู่วัยเจริญพันธุ์และมีการเปลี่ยนแปลงของฮอร์โมนที่อาจสนับสนุนให้เด็กและเยาวชนหันมาเล่นพนันได้ หากอยู่ในสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการเล่นพนัน สอดคล้องกับแนวคิดพฤติกรรมของเด็กที่ว่า เด็กวัยรุ่นเป็นวัยที่ต้องการเปลี่ยนแปลงตัวเองให้ทันสมัย หากเด็กกลุ่มนี้ไม่ได้รับการอบรมที่ดีอาจนำไปสู่การแสดงพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสมและสร้างปัญหาทางสังคมได้ (ศศิวิมล ทองกลม, 2555) โดยความอยากรู้อยากลอง ถือเป็นแรงขับเคลื่อนสำคัญที่ทำให้เด็กและเยาวชนอยากค้นหาและทดลองสิ่งใหม่ ๆ ทั้งดีและไม่ดี แต่เนื่องจากเด็กวัยนี้มีวุฒิภาวะในการตัดสินใจและทักษะในการควบคุมตนเองต่ำ จึงมีแนวโน้มถูกหลอกง่ายจากทั้งบุคคลรอบตัวและบุคคลในโลกออนไลน์ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยด้านพฤติกรรมเสี่ยงในวัยรุ่นที่อธิบายว่า บุคคลที่มีการควบคุมตนเองต่ำมักมีแนวโน้มที่จะแสดงพฤติกรรมเสี่ยงได้ง่าย นอกจากนี้การขาดทักษะในการจัดการอารมณ์และแรงกระตุ้นก็เป็นอีกปัจจัยที่ทำให้เด็กและเยาวชนตัดสินใจเล่นการพนันเมื่อมีโอกาสหรือถูกชักจูง ซึ่งสะท้อนให้เห็นถึงช่องว่างของการให้ความรู้และการป้องกันการเล่นพนันในกลุ่มเด็กเปราะบางอีกด้วย

ในมิติด้านสิ่งแวดล้อม (Environmental Factors) พบว่า ความเป็นสังคมวัตถุนิยมในปัจจุบันทำให้เด็กและเยาวชนต้องการได้รับการยอมรับจากเพื่อนและต้องการเงินเพื่อซื้อสิ่งที่ต้องการ ซึ่งเมื่อเด็กและเยาวชนอยู่ในสภาพแวดล้อมที่มีการเล่นพนันจริง เด็กจึงทดลองเล่นพนันออนไลน์และเรียนรู้ว่าการพนันเป็นช่องทางหาเงินที่ง่าย สภาพแวดล้อมในแคมป์ก่อสร้างจึงสะท้อนถึงการหล่อหลอมทางสังคมที่เด็กและเยาวชนซึมซับพฤติกรรมจากผู้ใหญ่ นอกจากนี้ปัญหาครอบครัว เช่น การขาดการดูแลเอาใจใส่ ความยากจน และการไม่รู้หนังสือของผู้ปกครองยังสะท้อนความเหลื่อมล้ำทางสังคม และอิทธิพลของกลุ่มเพื่อนก็เป็นปัจจัยสำคัญที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการเล่นพนันของวัยรุ่นซึ่งสอดคล้องกับทฤษฎีอิทธิพลกลุ่ม (Peer Influence) ในวัยรุ่น

มิติด้านเทคโนโลยีและการเข้าถึง (Technological Factors) พบว่า เด็กและเยาวชนสามารถเข้าถึงสมาร์ทโฟนและอินเทอร์เน็ตได้อย่างง่ายดายโดยไม่มีการควบคุมดูแลอย่างเหมาะสมจากพ่อแม่ผู้ปกครอง ซึ่งสะท้อนให้เห็นถึงช่องว่างในการคุ้มครองเด็กและเยาวชนในยุคดิจิทัล นอกจากนี้กลยุทธ์การตลาดของธุรกิจพนันออนไลน์ที่ออกแบบมาดึงดูดเด็กและเยาวชน ยังแสดงให้เห็นถึงความจำเป็นในการสร้างมาตรการควบคุมการเล่นพนันออนไลน์ที่เข้มงวดมากขึ้น

มิติด้านนโยบายและกฎหมาย (Policy and Legal Factors) พบว่า ข้อจำกัดของกฎหมายและการบังคับใช้ในพื้นที่แคมป์งานก่อสร้าง แสดงให้เห็นถึงช่องว่างในการคุ้มครองกลุ่มเด็กเปราะบางให้ห่างจากการพนัน และการขาดมาตรการป้องกันปัญหาการพนันออนไลน์ที่มีประสิทธิภาพ จึงจำเป็นต้องเร่งแก้ไขปัญหาแบบบูรณาการทั้งระดับครอบครัว ชุมชน และนโยบาย และควรพัฒนาระบบคุ้มครองเด็กให้ครอบคลุมมิติด้านดิจิทัลมากขึ้น

ผลการวิจัยพบข้อสังเกตบางประการเกี่ยวกับการเล่นพนันออนไลน์ของกลุ่มผู้ให้ข้อมูลดังนี้

1. กลุ่มผู้ทดลองเล่นพนันออนไลน์เพราะเห็นคนอื่นเล่นพนันจริงแล้วได้เงิน หากต้องการได้เงินก็สามารถกลับเข้ามาสู่การเล่นพนันออนไลน์อย่างจริงจังเต็มรูปแบบได้อีกครั้ง

2. กลุ่มผู้เล่นพนันจริงจัง หากต้องการได้เงินก็สามารถกลับเข้ามาสู่การเล่นพนันออนไลน์ได้อีกครั้งเนื่องจากมีประสบการณ์และความชำนาญในการเล่นเกมพนันออนไลน์อยู่แล้ว

3. กลุ่มผู้เล่นพนันอย่างต่อเนื่อง จะเล่นพนันออนไลน์อย่างหนักหน่วงจนหยุดเล่นไม่ได้ เนื่องจากต้องการเงินไปใช้ส่วนตัว ในอนาคตมีโอกาสพัฒนาเป็น **โรคติดการพนัน** (Pathological Gambling) ได้ ซึ่งจะส่งผลกระทบต่อชีวิตประจำวันและสุขภาพจิตอย่างรุนแรง เพราะไม่สามารถควบคุมความต้องการในการเล่นพนันได้แม้รู้ว่าการเล่นพนันจะส่งผลเสียต่อชีวิตตนเอง

4. กลุ่มผู้เล่นพนันบางคน มีโอกาสเสี่ยงที่จะเติบโตเป็นนักพนันมืออาชีพในอนาคต เมื่อมีความพร้อมทางด้านการเงินหรือสามารถหาเงินได้ด้วยตัวเอง

ผลการวิจัยแสดงให้เห็นถึงความสำคัญของกระบวนการเสริมสร้างการรู้เท่าทันการพนันออนไลน์ให้กับเด็กและเยาวชนโดยเฉพาะกลุ่มเด็กเปราะบาง เพื่อสร้างภูมิรู้และเป็นเกราะป้องกันมิให้เด็กและเยาวชนตกเป็นเหยื่อของปัญหาต่าง ๆ ที่ตามมา ดังนั้นหน่วยงานและองค์กรที่เกี่ยวข้องควรสนับสนุน และพัฒนาศักยภาพเด็กและเยาวชนกลุ่มนี้ตามสิทธิที่พึงได้รับบนพื้นฐานของความเป็นมนุษย์

ข้อเสนอแนะจากการวิจัย

ผลการวิจัยแสดงให้เห็นว่ามีเด็กและเยาวชนบางส่วนในแคมป์งานก่อสร้างเริ่มเล่นพนันออนไลน์ ครอบครัวและหน่วยงานที่เกี่ยวข้องควรดำเนินการดังต่อไปนี้

1. ในระดับสถาบันการศึกษาควรจัดบทเรียน กิจกรรม หรือรณรงค์เรื่องภัยคุกคามจากการพนัน โทษของการพนันออนไลน์ สื่อออนไลน์และพิษภัยจากสื่อออนไลน์ และการใช้โทรศัพท์มือถืออย่างสร้างสรรค์เพื่อให้เด็กและเยาวชนไม่หลงกล เกิดความตระหนักรู้ และรู้เท่าทันเล่ห์เหลี่ยมการพนัน

2. ในระดับแคมป์งานก่อสร้าง แคมป์งานก่อสร้างทุกแห่งควรออกระเบียบการเข้าพักอาศัยที่เกี่ยวข้องกับการเล่นพนันอย่างจริงจัง พร้อมทั้งให้เจ้าหน้าที่ปกครองเข้ามาตรวจความเรียบร้อย เพื่อป้องกันไม่ให้เด็กและเยาวชนเรียนรู้พฤติกรรมการเล่นพนันจากคนในแคมป์

3. ในระดับครอบครัว พ่อแม่ควรสร้างความสัมพันธ์ที่ใกล้ชิดกับลูก ไม่ทำตัวห่างเหิน และไม่ตามใจเพราะอยากชดเชยเวลาที่ขาดหายไป ควรทำกิจกรรมร่วมกันมากขึ้น เช่น การทำอาหารเย็น การพูดคุยกัน และคอยสอดส่องดูแลพฤติกรรมการใช้โทรศัพท์มือถือของลูก ซึ่งจะช่วยป้องกันการมีพฤติกรรมที่ไม่ดีและควบคุมการเล่นพนันได้

4. ผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องทั้งหมดควรช่วยกันปลูกฝังค่านิยมว่าการพนันเป็นสิ่งไม่ควรปฏิบัติและแสดงให้เห็นถึงโทษจากการเล่นการพนันอย่างชัดเจนผ่านสื่อ สื่อออนไลน์ และโฆษณาต่าง ๆ เพื่อให้ทุกคนตระหนักร่วมกันและรู้วิธีการหาเงินอย่างถูกต้องตามหลักสัมมาอาชีวะ

5. หน่วยงานที่เกี่ยวข้องควรนำโมเดลวงจรการเข้าสู่การพนันออนไลน์ที่ได้จากการวิจัยนี้ไปปรับใช้เพื่อสร้างนวัตกรรมที่จะช่วยลดและป้องกันการเข้าสู่พนันออนไลน์ของเด็กและเยาวชนในแคมป์งานก่อสร้างทั่วประเทศ

ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

คณะผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไปสำหรับผู้ที่ประสงค์จะดำเนินงานวิจัยในประเด็นการพนันออนไลน์กับเด็กและเยาวชนในแคมป์งานก่อสร้าง ดังนี้

1. ควรนำผลการวิจัยนี้ไปใช้เพื่อศึกษาต่อในแคมป์งานก่อสร้างทั่วประเทศ หรือเพื่อสร้างนวัตกรรมป้องกันการเสพติดพนันออนไลน์ที่เหมาะสมกับเด็กและเยาวชนข้ามชาติ โดยเน้นการสร้างสื่อสองภาษา (ไทใหญ่-ไทย) เช่น คู่มือสำหรับผู้ปกครองและสื่ออินโฟกราฟิก เพื่อให้กลุ่มเป้าหมายสามารถเข้าใจและนำไปปฏิบัติได้จริง

2. ควรใช้ระเบียบวิธีวิจัยแบบผสมผสานระหว่างเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพ และควรศึกษาเปรียบเทียบกับกลุ่มประชากรอื่นหรือแคมป์ก่อสร้างในพื้นที่อื่นด้วย เพื่อให้ได้ผลการศึกษาที่ลึกซึ้งและสามารถแก้ปัญหาการพนันได้อย่างครอบคลุมมากขึ้น

บรรณานุกรม

กัญญารัตน์ เลียงผา. (2563). *การพนันท้องถิ่น: พฤติกรรมการเล่นของเยาวชนและผลกระทบด้านการศึกษา* [วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ].

กาญจน์นภา พงศ์พนรัตน์. (2562). “เฮมพ์” กับการพัฒนาผลิตภัณฑ์ชุมชนอย่างสร้างสรรค์และยั่งยืน. *วารสารสิ่งแวดล้อม,* 23(3).

พงศ์ศุลี จีระวัฒนรักษ์. (2566). *การพนันในวิถีชีวิตประจำวันของแรงงานภาคอุตสาหกรรม.* https://www.thaihealth.or.th/341728-2/

ชาตบุษย์ ฮายุกต์. (2559). *การบังคับใช้กฎหมายควบคุมการพนันออนไลน์: ศึกษาเฉพาะกรณีเกมสังคมออนไลน์* [วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต, สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์].

ดุจเดือน พันธุมนาวิน. (2550). รูปแบบทฤษฎีปฏิสัมพันธ์นิยม (Interactionism Model) และแนวทางการตั้งสมมติฐานในการวิจัยสาขาจิตพฤติกรรมศาสตร์ในประเทศไทย. *วารสารพัฒนาสังคม,* 9(1): 90-93.

นภัสพล สินสมศักดิ์. (2561). *ผลกระทบของการเสพติดสมาร์ทโฟน* [วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยบูรพา].

ปัทมาภรณ์ สุขสมโสด. (2561). การศึกษาพฤติกรรมและผลกระทบการใช้สื่อออนไลน์ต่อการเล่นพนันของเยาวชนในเขตจังหวัดพระนครศรีอยุธยา ในรายงานการวิจัย ศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน.

พิทักษ์พงษ์ พันธุประยูร. (2557). *ปัญหาการบังคับใช้พระราชบัญญัติการพนัน พ.ศ.2478 กับการพนันบนเครือข่ายอินเตอร์เน็ต* [วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยแม่ฟ้าหลวง].

ไพศาล ลิ้มสถิตย์. (ม.ป.ป.). *เปิดปม เป็นอยู่ คือ “พนันออนไลน์” สังคมไทยยุคไร้พรมแดน.* โครงการจัดการความรู้เพื่อขับเคลื่อนสังคมปลอดพนัน มูลนิธิสดศรี-สฤษดิ์วงศ์.

วสันต์ ปวนปันวงศ์. (2563). สถานการณ์การเล่นการพนันของเยาวชนในพื้นที่ชายแดนแม่สอด-เมียวดี. *Journal of Politics and Governance,* 11(3). 116-183.

วิไลลักษณ์ ลังกา และคณะ. (2564). พฤติกรรมการติดพนันออนไลน์: ปัจจัยเชิงสาเหตุ กระบวนการ ผลกระทบทางพฤติกรรมศาสตร์และแนวทางการช่วยเหลือผู้เรียนที่ติดพนันออนไลน์สำหรับครูแนะแนวในสถานศึกษา *ในรายงานการวิจัย สถาบันวิจัยพฤติกรรมศาสตร์.*

ศศิวิมล ทองกลม. (2555). ตัวชี้วัดพฤติกรรมเสี่ยงของเด็กและเยาวชน. *วารสารกระบวนการยุติธรรม*, 5(1) .
89-108ศูนย์วิจัยการย้ายถิ่นแห่งเอเชีย. (2561). การศึกษาปัญหาแรงงานข้ามชาติกับการพนันในจังหวัดสมุทรสาคร. *ในรายงานการวิจัย คณะเศรษฐศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.*

ศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน. (2566). *สถานการณ์การพนันในสังคมไทย ปี 2564.* http://www.gamblingstudy-th.org/imgadmins/book_file/ppt-cgs-national-survey-2564.pdf

อัครเดช มณีภาค และ คณาธิป ทองรวีวงศ์. (2565). *การพัฒนากฎหมายเพื่อคุ้มครองเด็กและเยาวชนจากการเล่นเกมออนไลน์* [วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยราชภัฏจันทรเกษม].

Gurung, G. S., and Kollmair, M. (2005). *Marginality: Concepts and Their Limitations.* http://www.nccr-pakistan.org/wp-content/uplaods/2018/09/Marginality.pdf.

Hardoon, D. R., Szedmak, S. and Shawe-Taylor, J. (2004). Canonical Correlation Analysis: An Overview with Application to Learning Method. *Neural Computation,* 16(12): 2639-64.

Welte, J. W., et al. (2004). Risk factors for pathological gambling. *Addict Behav,* 29(2): 323-35. http://doi: 10.1016/j.addbeh.2003.08.007