

นักพนันรุ่นเยาว์ ... เหยื่อหรือผู้กระทำผิด? Youth Gamblers ... Victims or Offenders?

อมรทิพย์ อมราภิบาล*

Amornthip Amaraphibal

ภัสนันท์ พ่วงเถื่อน**

Passanan Phuangthuean

* อาจารย์ ดร., ภาควิชารัฐประศาสนศาสตร์ คณะรัฐศาสตร์และนิติศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา

Lecturer, Ph.D., Department of Public Administration, Faculty of Political Sciences and Laws.

** อาจารย์ ดร., ภาควิชารัฐประศาสนศาสตร์ คณะรัฐศาสตร์และนิติศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา

Lecturer, Ph.D., Department of Public Administration, Faculty of Political Sciences and Laws.

บทคัดย่อ

บทความนี้นำเสนอถึงสถานการณ์ ผลกระทบ รวมทั้งมุมมองของสาขาต่างๆ ต่อปัญหาการพนันในกลุ่มเยาวชน โดยเริ่มจากการชี้ให้เห็นปัจจัยเอื้อและปัจจัยส่งเสริมให้ปัญหาการเล่นพนันยังคงอยู่และนับวันจะเพิ่มขึ้น ซึ่งได้แก่ปัจจัยด้านสภาพแวดล้อมรอบๆ สถานศึกษาที่เต็มไปด้วยแหล่งพนัน และเทคโนโลยีที่อำนวยความสะดวกให้เข้าถึงการเล่นพนันได้สะดวกง่ายดาย การพนันที่แทรกซึมอยู่ในกิจกรรมบันเทิง ประเพณีและการละเล่นในสังคมตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน ทำให้สังคมไทยมีทัศนคติเปิดรับและผูกพันกับการพนันมายาวนาน นักศึกษามีทัศนคติไม่แตกต่างจากผู้ใหญ่ทั่วไปในสังคม โดยมองว่าการเล่นพนันเพื่อสันทนาการ การละเล่นตามประเพณีและวัฒนธรรมเป็นสิ่งที่ยอมรับได้ การเล่นพนันจะเริ่มมีปัญหาเมื่อเล่นแบบหมกมุ่นจนเกิดผลกระทบกับการเรียน การทำงาน การเงิน อย่างไรก็ตาม ปัจจุบันทางการแพทย์ระบุว่าการติดพนันเป็นพยาธิสภาพ เรียกว่า โรคติดการพนัน จัดอยู่ในกลุ่มเดียวกับการติดสารเสพติด โดยมีความรุนแรงไม่แตกต่างกัน สามารถวินิจฉัยด้วยเครื่องมือคัดกรองมาตรฐานทางจิตเวช เช่น DSM-IV-TR และ SOGS. การติดพนันจึงไม่ใช่การติดทางพฤติกรรมแต่เป็นการติดทางสมอง บทความชี้ว่าในสถานะปัจจุบันที่การควบคุมด้วยกฎหมาย ซึ่งเป็นการควบคุมอย่างเป็นทางการ ยังไม่ค่อยมีประสิทธิภาพ ดังนั้น แนวทางควบคุมแบบไม่เป็นทางการ เช่น การควบคุมตัวเอง และการควบคุมทางสังคมควรถูกนำไปใช้ บทความยังให้มุมมองต่อพฤติกรรมการเล่นพนันผ่านทฤษฎีสำคัญๆ ของสาขาอาชญาวิทยา และจิตวิทยาสังคม เพื่อเป็นแนวทางในการทำความเข้าใจพฤติกรรมเล่นการพนันและนำไปสู่การหาแนวในการทางแก้ไขปัญหาที่เหมาะสมต่อไป

คำสำคัญ : การพนันในมหาวิทยาลัย, ติดการพนัน, พฤติกรรมตามแผน, ความผูกพันทางสังคม, ทฤษฎีการแก้ตัว

Abstract

This article presents the gambling situation among youths and its impacts viewed by multidisciplinary aspects. The article identifies factors contributing to existing and increasing of gambling problem. These factors are environment and technology advancement which facilitate the youths to be associated with gambling easily. Gambling has been infiltrated into entertaining activities, traditions, and traditional games for decades. Thai society, therefore, has positive perspective towards gambling which has been attached in the society for a long period of time. Students and general adults have no different attitudes towards gambling. Both groups view playing gambling for recreation or as traditional and cultural activities are acceptable. Gambling will be problematic when youths immerse themselves in gambling until it affects their study, work, and financial distress. However, in medical field, gambling addiction is a pathology or known as “pathological gambling”. It is categorized in the same group as drug addiction which has similar severity. It can be diagnosed by standard tools namely DSM-IV-TR and SOGS. Gambling, therefore, can be addicted through brain rather than behaviors. The article suggests that formal control, law enforcement, is not so effective. Hence, informal control, such as, self-control and social control should be taken into account. The article also gives recommendations to view gambling problem through criminological and sociological psychology theories to understand gambling behaviors, and to find out appropriate measures for future solution.

Keywords : Gambling in collage, Gambling addict, Planned behavior, Social bonding, Neutralization

บทนำ

สังคมไทยผูกพันอยู่กับการพนันมานาน โดยแทรกซึมอยู่ในกิจกรรมบันเทิง ประเพณี และการละเล่นในสังคมตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน เฉพาะหลักฐานชัดเจนที่มีการบันทึกไว้ในปี 2230 โดยมองซิเออร์ ลาลูแบร์ เอกอัครราชทูตจากฝรั่งเศส สมัยพระเจ้าหลุยส์ที่ 14 ที่เข้ามาเจริญสัมพันธไมตรีกับประเทศสยาม ยุคกรุงศรีอยุธยาในรัชสมัยสมเด็จพระนารายณ์ว่า “ชาวสยามนั้นรักการพนันเหลือหลาย จนกระทั่งยอมฉิบหาย ขายตน หรือแม้กระทั่งบุตร ธิดา ...” แสดงให้เห็นความหลงใหลการพนันของคนไทยเป็นที่รับรู้ของผู้คนต่างบ้านต่างเมืองมานานหลายร้อยปี

ในสมัยกรุงรัตนโกสินทร์ตอนต้น การพนันเป็นสิ่งที่ทำได้อย่างถูกต้องตามกฎหมาย ประชาชนมีความหมกมุ่น ไม่ทำมาหากิน และเล่นพนันหมดเนื้อหมดตัว ทำให้เกิดอาชญากรรมในสังคมมากขึ้น จนกระทั่งสมัยรัชกาลที่ 5 จึงทรงสั่งให้ยกเลิกบ่อนเบี้ย ต่อมาสมัยรัชกาลที่ 6 มีการตรากฎหมายการพนันฉบับแรกในปี พ.ศ. 2473 และมีพระราชบัญญัติการพนัน พ.ศ. 2478 ปิดบ่อนทั่วราชอาณาจักรไทย ต่อมาเมื่อสังคมมีพัฒนาการและความเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยี จึงมีการประกาศกฎกระทรวงฉบับที่ 23 พ.ศ. 2530 ให้เพิ่มฟุตบอลโต๊ะและเครื่องเล่นซึ่งใช้ไฟฟ้าจักรกล หรือสปริงดีด ยิง หรือโยนวัตถุใดๆ ในภาชนะโดยมีการนับแต้ม ในกฎกระทรวงฉบับนี้ กำหนดโทษในการเล่นการพนันมีการปรับสูงสุดไม่เกิน 1,000 บาท ผู้จัดให้มีเล่นการพนัน กำหนดให้ปรับตั้งแต่ 500 - 500,000 บาท แม้กฎหมายจะระบุลักษณะของการพนัน รวมทั้งมีการกำหนดโทษไว้ แต่การพนันก็ไม่หมดไปจากสังคม และนับวันจะแพร่กระจายสู่คนทุกระดับทุกวัยในสังคม ไม่เว้นแม้แต่เยาวชนในสถานศึกษา

ความหมายของการพนัน

คนไทยอาจเคยได้ยินคำว่า “การพนันขั้นต่อ” อยู่บ่อยๆ ซึ่งพจนานุกรมกฎหมายแพ่งและพาณิชย์ (พระวรภักดิ์ พิบูลย์, 2511 หน้า 21) ว่า “การพนัน” หมายถึง ข้อตกลงซึ่งมีอยู่ว่า ผู้ใดเข้าเล่นชนะด้วยความฉลาดไหวพริบและความชำนาญของตน รวมทั้งมีโชคปนอยู่ด้วยจะได้รับประโยชน์จากผู้เล่นคนอื่นที่แพ้ เช่น เล่นไพ่ เล่นถั่วโป ส่วนคำว่า “ขั้นต่อ” หมายถึง ข้อตกลงของบุคคล ฝ่ายหนึ่งหนึ่งปฏิเสธต่อเหตุการณ์อันใดอันหนึ่งและตกลงว่าถ้าความเจริญอยู่

แก่ฝ่ายใด ฝ่ายนั้นเป็นผู้ชนะ เช่น ชกมวย ซึ่งถ้าดูจากความหมายคำแรก “การพนัน” จะมีลักษณะการใช้ทักษะ ความสามารถเฉพาะตัว ส่วน “ขั้นต่อ” จะเป็นลักษณะการทายผลหรือทายเหตุการณ์ที่จะเกิดขึ้นในอนาคต และทั้งสองคำมีเรื่อง “โชค” เข้ามาเกี่ยวข้อง ทำให้ผู้เล่นการพนันใช้คำว่า “เสี่ยงโชค” ซึ่งจะฟังดูดีกว่าคำว่า “เล่นพนัน”

พระราชบัญญัติการพนัน พุทธศักราช 2478 ไม่ได้กำหนดนิยามความหมายของคำว่า “พนัน” ไว้โดยเฉพาะ แต่จากรายละเอียดในกฎหมายดังกล่าว สรุปได้ว่าคำว่า “พนัน” มีความหมายว่าเป็นการที่บุคคลสองคนขึ้นไปเข้าเล่นเพื่อแสวงหาประโยชน์ โดยอาศัยการเสี่ยงโชคด้วยความฉลาด ความชำนาญ เล่ห์เหลี่ยม ไหวพริบ และฝีมือ เพื่อพนันเอาเงินหรือทรัพย์สิน เช่น การเล่นไพ่ต่างๆ บิดเลียด เป็นต้น รวมถึงลักษณะการนำคนหรือสัตว์มาต่อสู้แข่งขันกัน เช่น ชกมวย ชนวัว ชนไก่ กัดปลา แข่งม้า วิ่งวัวคน ชกมวยและมวยปล้ำ เป็นต้น

ต่อมามีการประกาศในกฎกระทรวงฉบับที่ 23 พ.ศ.2530 ให้ฟุตบอลโต๊ะและเครื่องเล่นซึ่งใช้ไฟฟ้าจักรกล หรือสปริงดีด ยิง หรือโยนวัตถุใดๆ ในภาชนะโดยมีการนับแต้ม เป็นการพนันด้วย

ความหมายของการพนันดังกล่าว สรุปได้ว่า เป็นกิจกรรมที่มีบุคคลหรือกลุ่มคนอย่างน้อยสองฝ่ายเข้ามาเกี่ยวข้อง ในลักษณะเป็นผู้เล่นหรือเป็นผู้แข่งขันเอง มีการใช้ทักษะ ความชำนาญ ไหวพริบ ฝีมือ หรือนำคนหรือสัตว์แข่งขันต่อสู้กัน และทายผลการแข่งขันนั้นในลักษณะการเสี่ยงโชค ขอบเขตของกิจกรรมการพนันจึงค่อนข้างกว้างขวาง และผันแปรไปตามความเปลี่ยนแปลงของวัฒนธรรมและพัฒนาการทางเทคโนโลยีในสังคม

สถานการณ์การพนันในสังคมไทย

การคงอยู่และการเพิ่มขึ้นของการพนันในสังคมไทยมีปัจจัยเกี่ยวข้องทั้งหลายประการ เริ่มจากปัจจัยภายใน คือ การที่สังคมมีทัศนคติว่า คนเล่นการพนันไม่ใช่คนเลวหากเล่นเพื่อความสนุกสนาน สร้างความสัมพันธ์ในชุมชน หรือเล่นเพื่อเสี่ยงโชค คนที่มีปัญหาคือ “นักพนัน” ซึ่งหมกมุ่น ใช้เวลาส่วนใหญ่เพื่อการเล่นพนัน แสวงหาที่จะเล่นพนันตลอดเวลา ทุกรูปแบบ โดยมองว่าแต่ละชุมชนจะมี “นักพนัน” อยู่ไม่กี่คน นอกจากนั้น ปัจจัยเชิงโครงสร้างและวัฒนธรรมประเพณีท้องถิ่นต่างๆ เอื้อให้การพนันแบบดั้งเดิมเพิ่มรวดเร็ว เช่น การเพิ่มจำนวนสลากกินแบ่งรัฐบาล การพนันวิถีวัฒนธรรมพื้นบ้าน ไม่ว่าจะเป็นการพนัน บั้งไฟ ชนไก่ วัวชนที่

เล่นกันในชุมชนต่างๆ ทั่วประเทศ และยังมีปัจจัยจากภายนอก คือ ประเทศเพื่อนบ้านเปิดบ่อนคาสีโนขึ้นจำนวนมาก รวมไปถึงการขยายตัวของธุรกิจการพนันทุกชนิดผ่านออนไลน์ ปัจจัยภายนอกและภายในเหล่านี้เป็นตัวกระตุ้นส่งเสริมคนไทยเล่นพนันมากขึ้น

นักวิชาการหลากหลายสาขาต่างพยายามให้คำอธิบายถึงสาเหตุว่าอะไรที่ทำให้การพนันมีพลังดึงดูดความสนใจจากมนุษย์อย่างสูง นักสังคมศาสตร์ให้ความเห็นว่า มนุษย์มีความปรารถนาโดยธรรมชาติในการเข้าไปเกี่ยวข้องกับความเสี่ยงและการแข่งขัน นักจิตวิทยา มองจากอีกแง่มุมหนึ่งว่า การพนันเป็นกิจกรรมที่สร้างความตื่นเต้นและท้าทายความสามารถ การได้หรือเสียเป็นตัวเสริมแรง แม้การพนันจะตอบสนองความต้องการตามธรรมชาติของมนุษย์ แต่ขณะเดียวกันก็มีโทษต่อการดำเนินชีวิตของคนและสังคม คนทุกยุคสมัยต่างก็รู้ดีว่าการพนันนำมาซึ่งปัญหาอาชญากรรม การทะเลาะวิวาท ความรุนแรง ความแตกแยกความต้องการเอาชนะทำให้มีการใช้เทคนิคกลโกง เมื่อ “เล่นเสีย” หรือเป็นฝ่ายแพ้พนัน มักคิดอยากเล่นแก้ตัวเพื่อให้ได้เงินคืนมา บางคนแก้ตัวจนเสียหายนต์จม บางคนหมกมุ่นจนถอนตัวไม่ขึ้นสร้างความทุกข์ยากเดือดร้อนไปถึงครอบครัวและคนใกล้ชิด การพนันจึงไม่ใช่เป็นเพียงปัญหาเฉพาะของตัวคนที่เล่นเท่านั้น แต่ยังเป็นสถานการณ์ที่คุกคามสังคมโดยรวม

การพนันในกลุ่มเยาวชน

สถานการณ์การพนันในปัจจุบันได้ขยายออกไปในวงกว้าง และมีการพัฒนารูปแบบและชนิดของการเล่นการพนันออกไปอย่างหลากหลาย ทุกวัยเข้าถึงการพนันได้อย่างง่ายดาย คนไทยถึงร้อยละ 77.1 เคยเล่นการพนันมาแล้ว และยังคงเล่นต่อเนื่องอยู่จนถึงปัจจุบัน ร้อยละ 58.2 ผู้ที่มีอายุต่ำสุด ในการเล่นพนันครั้งแรก มีอายุเพียง 7 ปี ในกลุ่มนิสิตนักศึกษาปัจจุบันพบว่า มีสถิติการเล่นพนันมากขึ้นและมีทัศนคติในเชิงบวกต่อการเล่นการพนันมากขึ้นเรื่อยๆ เด็กและเยาวชนเข้าสู่วงการพนันถึง 2,388,048 คน เยาวชนร้อยละ 67 เคยมีประสบการณ์ในการเล่นเสี่ยงโชครูปแบบต่างๆ โดยร้อยละ 63 ของผู้มีประสบการณ์เล่นการพนัน เริ่มเล่นครั้งแรกเมื่ออายุต่ำกว่า 24 ปี ส่วนในกลุ่มนักศึกษาในระดับอุดมศึกษา พบว่า ในช่วงปี 2555 - 2556 นักศึกษากว่า 500,000 คน มีเคยเล่นการพนัน โดยมีปัจจัยชักจูงและเอื้อต่อการเข้าถึงการพนันได้อย่างสะดวกง่ายดาย และเล่นกันอย่างแพร่หลาย จนการพนันกลายเป็นเรื่องปกติใน

สายตาศึกษา ถึงแม้ว่าบางส่วนจะเห็นว่าเป็นเรื่องที่ต้องแก้ไข แต่ก็ยอมรับสภาพว่าคงแก้ไขได้ยาก (พินิจ ลาภธนานนท์ และคณะ, 2554; ศูนย์ข้อมูลนโยบายสาธารณะเพื่อลดปัญหาการพนัน มูลนิธิสาธารณสุขแห่งชาติ, 2556; ศูนย์วิจัยความสุขชุมชน มหาวิทยาลัยอัสสัมชัญ, 2553) จากสถิติเหล่านี้แสดงให้เห็นว่าการพนันแพร่ระบาดเข้าไปในกลุ่มเด็กและเยาวชนไม่เว้นแม้แต่เด็กเล็กและเยาวชนในสถานศึกษา

ประเภทการพนันของเยาวชนในสถานศึกษา

ประเภทของการพนันในแต่ละสังคมแตกต่างกัน ขึ้นอยู่กับลักษณะของสังคมนั้น ๆ และการพนันแต่ละประเภทยังมีผลต่อพฤติกรรมการเล่นและการติดพนันไม่เหมือนกัน ในสังคมตะวันตกในกลุ่มนักศึกษาที่กลุ่มเป็นโรคติดการพนันเล่นกันมากที่สุด คือ การเล่นไพ่ Casino และทายผลกีฬา กลุ่มเล่นพนันที่มีปัญหา คือ Lottery Slot /Poker Machine และเล่นไพ่ ส่วนกลุ่มที่เล่นเป็นกิจกรรมสังคม คือ Lottery Casino และ Skill games (Engwell, Hunter & Steinberg, 2004) ส่วนในสังคมไทย การพนันที่เล่นมากที่สุด คือ เล่นสลากกินแบ่งรัฐบาล ไพ่ พนันฟุตบอล และไฮโล ในกลุ่มนักศึกษามหาวิทยาลัย พบการเล่นพนันฟุตบอลมากที่สุด รองลงมาคือ การเล่นไพ่ (พินิจ ลาภธนานนท์ และคณะ, 2554; เครือข่ายเฝ้าระวังการพนัน, 2558) หากจะพิจารณาปรากฏการณ์ความรุนแรงที่เกิดขึ้นในสังคม ไม่ว่าจะเป็นการลักขโมย ชิงทรัพย์ จี้ปล้น รวมถึงการข่มขู่ การทำร้ายของกลุ่มทวงหนี้ นอกกระบบที่เป็นข่าวให้เห็นในวงกว้างส่วนใหญ่เกิดจากการเล่นพนันทายผลฟุตบอลนั่นเอง

การพนันบอล

จากสถานการณ์ที่การพนันบอลเป็นการพนันประเภทที่กลุ่มนักศึกษานิยมเล่นมากที่สุดและส่งผลกระทบต่อรุนแรงกว้างขวาง ปัจจัยสำคัญประการหนึ่งก็คือ การพนันบอลอิงอยู่กับกิจกรรมกีฬาฟุตบอลซึ่งได้รับความนิยมกันทั่วโลก ประเทศไทยเป็นประเทศหนึ่งที่นิยมกีฬาฟุตบอล และมีการส่งเสริมเยาวชนเข้าไปเกี่ยวข้อง ทั้งเป็นผู้เล่นเองและเป็นผู้ดูแลแข่งขัน ทำให้เยาวชนหรือผู้ใหญ่จำนวนหนึ่งนำกีฬานี้มาเป็นกิจกรรมเพื่อการพนันจนเกิดผลกระทบในวงกว้าง เห็นได้จากการนำเสนอข่าวทางสื่อสารมวลชนอยู่เป็นประจำว่ามีการจับกุมเจ้ามือพนันบอล ดาราที่มีชื่อเสียงเล่นการพนันบอลจนหมดตัว เป็นหนี้จากการพนันบอล ถูกกลุ่มผู้มีอิทธิพล

ในวงการพนันบอลข่มขู่รุนแรงไปจนถึงการทำร้ายร่างกาย สามีภรรยาทะเลาะกันจนถึงขั้นหย่าร้าง ในส่วนเยาวชน พบว่า หนีเรียนและขโมยเงินพ่อแม่เพื่อนำไปเล่นพนันบอล เหล่านี้เป็นเพียงส่วนหนึ่งที่ปรากฏให้เห็น เนื่องจากถูกนำเสนอจากสื่อมวลชน แต่ยังมีส่วนที่แฝงเร้นอยู่ในสังคมที่ไม่ถูกนำเสนออีกเป็นจำนวนมาก

การพนันบอลมีลักษณะแอบแฝงกับกีฬา ทำให้ผู้เล่นสามารถอ้างได้ว่าสนใจกีฬา มากกว่าเล่นการพนัน การพนันเป็นเพียงผลพลอยได้ เป็นการเล่นการพนันที่ดูมีระดับ ไม่ได้เล่นเพื่อร่ำรวยเหมือนการพนันประเภทอื่น ในกลุ่มเยาวชนที่เป็นนักศึกษา การเล่นพนันบอลทำได้ง่าย โดยแหล่งรับพนันบอล โต๊ะบอล ร้านเกมส์ออนไลน์กระจายไปทั่วรอบๆ มหาวิทยาลัย มีการใช้เทคโนโลยีอำนวยความสะดวก เช่น การติดต่อผ่านแอปพลิเคชันไลน์ ผ่านอินเทอร์เน็ตทางเว็บไซต์ ที่มีการโฆษณากันอย่างเปิดเผย การรับจ่ายเงินผ่านบัตรเครดิตเงินต่างๆ โดยไม่ต้องโอนหรือใช้บัตรใดๆ มีการรวมกลุ่มเล่นออนไลน์ โดยมีส่วนร่วมเป็นสิ่งจูงใจ นอกจากปัจจัยเบื้องต้นกล่าวแล้ว ยังมีอิทธิพลของสื่อ เช่น รายการทีวี นิตยสารกีฬาทีวีเคราะห์เกมการแข่งขันฟุตบอล แต่ละคู่ไว้อย่างละเอียด เป็นตัวสนับสนุน กระตุ้นความรู้สึกว่าเป็นเรื่องธรรมดา กระแสการพนันผลฟุตบอลจึงกระจายสู่กลุ่มวัยรุ่นอย่างรวดเร็ว มีการเล่นได้ตลอดและหนักขึ้นในช่วงฟุตบอลโลกหรือการแข่งขันสำคัญ สถานการณ์และสภาพแวดล้อมเอื้ออำนวยดังที่กล่าวมา ล้วนอยู่นอกขอบเขตพื้นที่ของมหาวิทยาลัย ทำให้ยากที่จะหามาตรการห้ามปรามครอบคลุมไปถึงได้ (ศูนย์ข้อมูลนโยบายสาธารณะเพื่อลดปัญหาการพนัน มูลนิธิสดศรี-สฤษดิ์วงศ์, 2554)

ในทัศนคติของนักศึกษาต่อการพนันก็ไม่แตกต่างจากทัศนคติของสังคมโดยรวม คือมีข้อแก้ตัวให้กับคนเล่นการพนันบางลักษณะ นักศึกษาส่วนใหญ่คิดว่าผู้เล่นพนันบอลสามารถรับผิดชอบการเรียนได้ มีบางกลุ่มเท่านั้นที่เล่นพนันเกินรายได้จนมีปัญหาหนี้สิน ต้องใช้เวลาในการทำงานหาเงินใช้หนี้และมีปัญหาหนี้นอกระบบการหมกมุ่น ใช้เวลาและความคิดพิจารณา รอลุ้นผลการแข่งขันจนไม่หลับไม่นอน เกิดความเครียดเสียสุขภาพจิตและสุขภาพกาย (ศิริพร ยอดกมลศาสตร์, 2553; เครือข่ายเฝ้าระวังการพนัน มหาวิทยาลัยอัสสัมชัญ, 2558)

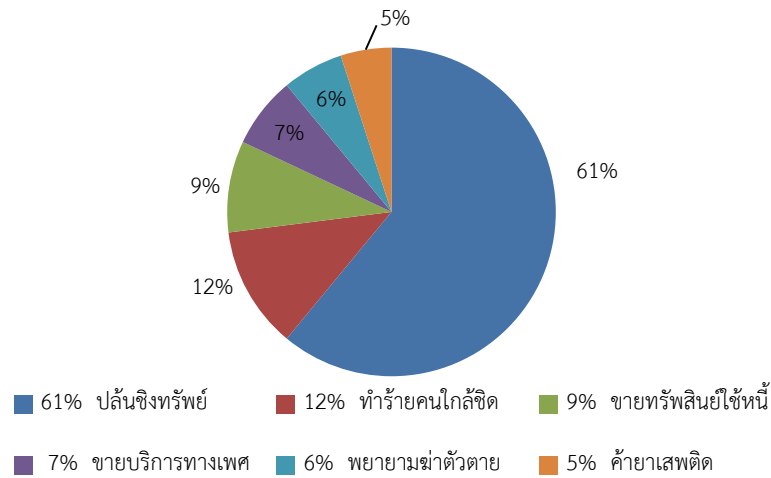
การเล่นพนันไฟ

การเล่นไฟเป็นการพนันที่นักศึกษานิยมเล่นมากเป็นอันดับสองรองจากพนันบอล จากข้อมูลพบว่า เกินครึ่งของนักศึกษาทั้งหมดเคยเล่นไฟ โดยก็สามารถเล่นได้ตามหอพัก หรือบ้านเช่า ที่กระจายอยู่รอบมหาวิทยาลัย ซึ่งเป็นที่รู้จักกันในกลุ่มว่าจะไปเล่นได้ที่ไหน แสดงให้เห็นว่าการเล่นไฟเป็นกิจกรรมเล่นสามารถเข้าถึงได้ง่าย ลักษณะของการเล่นไฟของนักศึกษา คือ มีการนัดหมายมาเล่นกันในหมู่เพื่อนฝูงที่รู้จักกัน นักศึกษาบางกลุ่มเล่นไฟในช่วงออกค่ายหลังเสร็จสิ้นกิจกรรมในละวัน สามารถด้วยเหตุผลต่างๆ เช่น เพื่อความสนุก เพื่อนชักชวน หรือต้องการเงิน

นักศึกษาส่วนใหญ่มีทัศนคติยอมรับพฤติกรรมการเล่นไฟว่าเป็นกิจกรรมสำหรับผ่อนคลายความเครียดหรือบันเทิงในหมู่เพื่อนฝูง แตกต่างจากการเล่นในบ่อนซึ่งมีมูลค่าการได้เสียกันเป็นจำนวนมากและอาจมีการเล่นกับคนแปลกหน้า และคิดว่าผู้เล่นพนันไฟยังสามารถรับผิดชอบการเรียนและการเงินได้ มีบางคนเท่านั้นที่ขาดความยั้งยั้งจิตใจ เล่นพนันจนมีปัญหาหนี้สิน นำเงินกู้ยืมเพื่อการศึกษามาหมุนใช้หนี้ (ศิริพร ยอดกมลศาสตร์, 2553; เครือข่ายเฝ้าระวังการพนันมหาวิทยาลัยอัสสัมชัญ, 2558)

นักศึกษาเล่นการพนันอาจเป็นทั้งเหยื่อและเป็นผู้ก่ออาชญากรรม

การพนันเป็นจุดเริ่มต้นที่นำเยาวชนเข้าสู่สถานการณ์เลวร้ายและพฤติกรรมอาชญากรรมต่างๆ (ข้อมูลมูลนิธิสตรี-สฤชดีวงศ์, 2556) พบว่า เมื่อเทียบกับเยาวชนที่ไม่เล่นการพนัน เยาวชนที่เล่นการพนันมีโอกาสติดเหล้ามากกว่า 5 เท่า มีโอกาสติดยาเสพติด 6 เท่า ใช้ความรุนแรงและใช้อาวุธ 6 เท่า สูบบุหรี่ 3-10 เท่า มีภาวะซึมเศร้า 4 และมีโอกาสฆ่าตัวตายสูงขึ้น ทักษะการใช้ชีวิตลดลง และนำไปสู่การก่ออาชญากรรมประเภทประเภทอื่นๆ ยืนยันด้วยสถิติเกี่ยวกับการกระทำที่ไม่เหมาะสมของเยาวชน ของศูนย์วิจัยความสุขชุมชนมหาวิทยาลัยอัสสัมชัญ ในปี 2553 ดังแสดงในภาพที่ 1



ภาพที่ 1 พฤติกรรมที่ไม่เหมาะสมของเยาวชนที่ติดการพนัน
ที่มา: ศูนย์วิจัยความสุขชุมชนมหาวิทยาลัยอัสสัมชัญ ในปี 2553

การพนันส่งผลกระทบต่อให้เกิดปัญหาอาชญากรรมและความรุนแรงต่างๆ ตามมา ที่ชัดเจนมากที่สุดคือ เยาวชนกลายเป็นผู้ก่ออาชญากรรมปล้นชิงทรัพย์หรือแม้แต่ทำร้ายคนใกล้ชิดเพื่อหาเงินไปเล่นพนัน นอกจากนั้นยังส่งผลกระทบเป็นเหยื่อหรือผู้เสียหาย ทั้งจากการกระทำของตัวเองและความกดดันของสังคม เช่น เมื่อสถานการณ์บีบบังคับ เยาวชนหลายคนต้องเดินเข้าสู่ความเลวร้าย การติดหนี้พนันและถูกข่มขู่ ทำให้ต้องหาทางออกด้วยการทำสิ่งที่ผิดกฎหมาย โดยมีผู้ใหญ่ที่หวังผลประโยชน์ซึ่งช่องทาง ไม่ว่าจะเป็นการลักขโมยฉกชิงวิ่งราว การปล้นชิงทรัพย์ การทำร้ายคนใกล้ชิด การขายทรัพย์สิน การขายบริการทางเพศ พยายามฆ่าตัวตาย และการค้ายาเสพติด พฤติกรรมเหล่านี้เป็นความรุนแรงต่อตัวเองและต่อสังคม โดยเฉพาะอย่างยิ่งในกลุ่มที่ติดการพนันอย่างหนักมีอัตราการฆ่าตัวตายสูงถึงร้อยละ 20 และมียังแนวโน้มที่จะเพิ่มสูงขึ้น เยาวชนจึงตกเป็นเหยื่อที่ถูกสังคมทำร้ายโดยการละเลยไม่หาทางป้องกันช่วยเหลือ ตกเป็นเหยื่อของผู้ที่ต้องการแสวงหาประโยชน์ทั้งทางตรงและทางอ้อม ถูกผลักดันให้เข้าไปเกี่ยวข้องกับอาชญากรรมโดยเป็นผู้ก่ออาชญากรรมและความรุนแรงในที่สุด (พินิจ ลาภธนานนท์ และคณะ, 2554)

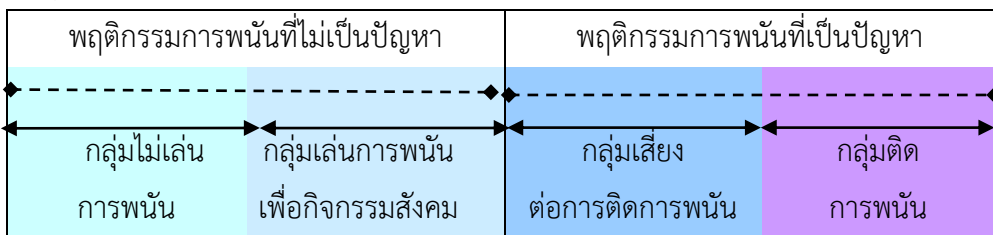
แม้คนทุกยุคสมัยประจักษ์ดีว่าการพนันมีโทษต่อการดำเนินชีวิตของคนและสังคม แต่การพนันก็ยังทำให้คนลุ่มหลงเมามัวได้ตลอดมา ศาสตร์สาขาต่างๆ ให้ความสนใจในการอธิบายว่าอะไรทำให้การพนันดึงดูดความสนใจของคนได้อย่างมาก ซึ่งก็พบว่ามี การอธิบายทั้งในลักษณะพฤติกรรมเบี่ยงเบนหรือพฤติกรรมผิดกฎหมาย ไปจนถึงเป็นความเจ็บป่วยทางจิตหรือที่เรียกว่าโรคติดการพนันนั่นเอง

การพนันในมุมมองจิตวิทยา

นักจิตวิทยามองว่าการพนันเป็นกิจกรรมที่ช่วยให้เกิดอารมณ์ความรู้สึกได้มาก ไม่ว่าจะผู้เล่นจะอยู่ในสถานการณ์ที่ได้หรือเสีย เป็นเกมสร้างความตื่นเต้นและท้าทายความสามารถ มีการเสริมแรงด้วยการได้และเสีย เป็นการตอบสนองความต้องการตามธรรมชาติของมนุษย์ การพนันจึงดึงดูดความสนใจให้คนอยากลอง และเมื่อได้ลองจะเกิดความหลงใหล เนื่องจากได้ ความสนุก ตื่นเต้น เพลิดเพลิน ยิ่งถ้าเมื่อเล่นได้เงินก็จะเป็นแรงกระตุ้นอย่างดี แต่หากเล่นเสียก็ ทำให้หมกมุ่นคิดหาวิธีเล่นแก้ตัวให้ได้คืน เด็กและเยาวชนเป็นวัยที่มีความเสี่ยงสูงมากที่จะติดการ พนันได้ง่ายและถอนตัวได้ยาก สาเหตุที่วัยรุ่นติดการพนันมีทั้งปัจจัยภายนอกและภายในตัวบุคคล ปัจจัยภายนอกคือ ปัจจัยทางสังคม เช่น การมีสื่อออนไลน์ มีโฆษณาบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ซึ่งเป็นช่องทางที่สอดคล้องกับศักยภาพของเยาวชน ทำให้สามารถเข้าถึงได้ง่ายดาย การมีเพื่อน เป็นคนแนะนำให้เล่นบางคนเดือดร้อนเรื่องเงินเนื่องจากความต้องการวัตถุดิบตามสมัยนิยม บางคน อาจมีปัญหาครอบครัวทำให้ต้องออกมาใช้ชีวิตนอกบ้านและหาเงินใช้เอง ประกอบกับ สภาพแวดล้อมทางกายภาพรอบสถานศึกษาที่เต็มไปด้วยแหล่งพนันที่เข้าถึงง่าย (ศูนย์ข้อมูล นโยบายสาธารณะเพื่อลดปัญหาการพนัน มูลนิธิสดศรี-สฤษดิ์วงศ์, 2554) ส่วนปัจจัยภายในหรือ ปัจจัยชีวภาพ ซึ่งเป็นมุมมองของสาขาจิตเวชที่พบว่า ผู้ป่วยที่ติดการพนันมักมีการถ่ายทอดทาง พันธุกรรมร่วมด้วย ผู้ติดการพนันจะมีเคมีในสมองที่ทำให้ต้องการเล่นการพนันและยับยั้งชั่งใจได้ น้อยกว่าคนทั่วไป โดยสาเหตุทางชีวภาพและทางสังคมมักจะเกิดควบคู่กันเสมอ (มธุรดา สุวรรณโพธิ์, 2559)

ในอดีต พฤติกรรมการติด (Addiction) มักถูกตีความให้หมายถึงการติดสารทางเคมี ที่มีคุณสมบัติทำให้เสพติดได้ เช่น ยาบ้า กัญชา ฝิ่น บุหรี่ เหล้า เท่านั้น แต่ในปัจจุบันมีการให้ความหมายที่กว้างขึ้นคือ มีความหมายรวมถึงสิ่งที่ไม่ใช่สารเคมี เช่น พฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต ติดเกม รวมทั้งติดพนัน โดยองค์การอนามัยโลกกำหนดให้พฤติกรรมติดการพนันเป็นความผิดปกติทางจิตชนิดหนึ่ง เรียกว่า Pathological Gambling สมาคมจิตวิทยาแห่งอเมริกัน (APA - American Psychological Association) จัดโรคติดการพนันให้อยู่ในกลุ่มเดียวกับโรคที่เกี่ยวข้องกับการเสพติด และให้ชื่อว่าโรคเป็น Gambling Disorder การพนันส่งผลกระทบต่อพฤติกรรมและพัฒนาการของเด็กและเยาวชนโดยเฉพาะด้านสมอง งานวิจัยด้านการแพทย์ระบุชัดเจนว่าการพนันเป็นเกมที่สามารถทำลายสมองของเด็กและเยาวชนได้อย่างถาวร (องค์การอนามัยโลก อ้างถึงใน มธรรดา สุวรรณโพธิ์, 2559)

จากทัศนคติของคนในสังคมที่มีข้อยกเว้นให้กับการพนันบางประเภทว่าไม่ใช่เรื่องเลวร้ายและมีการอนุญาตให้เล่นพนันได้ในบางเงื่อนไข ทำให้พฤติกรรมเกี่ยวกับการเล่นพนันของกลุ่มคนถูกแบ่ง 4 กลุ่ม ดังภาพที่ 2



ภาพที่ 2 พฤติกรรมเกี่ยวกับการเล่นพนันของนักศึกษา
 ที่มา : ปรับปรุงจาก Engwell, Huger & Steinberg (2011);
 McComb and Hanson (2009)

จากภาพที่ 2 กลุ่มแรก คือ ไม่เล่นการพนันเลย กลุ่มที่สอง เล่นเพื่อกิจกรรมทางสังคม เช่น เพื่อบันเทิง หรือเพื่อสังสรรค์กับเพื่อน ซึ่งในกลุ่มแรกและกลุ่มที่สองนี้ถือว่าเป็นพฤติกรรมที่ไม่มีปัญหา จะเริ่มมีปัญหาในกลุ่มที่สาม คือ มีอาการหมกมุ่นกับการพนัน ใช้เวลากับการคิดและเล่น ดิ้นรนหาทางเล่นพนันตลอดเวลา การเพิ่มจำนวนเงินเดิมพันสูงขึ้นเรื่อยๆ ต้องดิ้นรนหาเงิน

เพื่อเล่นหรือเพื่อใช้หนี้ที่เกิดจากการเสียพนัน เคยพยายามลดหรือเลิกแต่ไม่สามารถเลิกได้ กลุ่มที่สามารถนี้จะเข้าขั้นเสี่ยงต่อการเป็นโรคติดการพนันและเมื่อเล่นจนติดจะเป็นกลุ่มที่สี่ คือ เป็นโรคติดการพนัน ซึ่งจะมีความผิดปกติทางจิตเนื่องจากการหลั่งสารเคมีในสมอง (Engwell, Huger & Steinberg (2011); McComb and Hanson (2009); Wienstock, Jeremiah, Whelan, P. James and Meyers Andrew (2008)) กลุ่มที่สี่นี้เองที่องค์การอนามัยโลกกำหนดให้พฤติกรรมติดการพนันเป็นความผิดปกติทางจิต มีความรุนแรงไม่แตกต่างจากสารเสพติด คือ ผู้ป่วยจะไม่สามารถต่อต้านแรงกระตุ้น แรงผลักดัน หรือสิ่งยั่วยวนที่จะให้กระทำบางอย่างที่เป็นอันตรายต่อตนเองหรือผู้อื่น ผู้ป่วยมีความผิดปกติในการควบคุมแรงกระตุ้นภายใน (Impulse-Control Disorders) ที่อยากจะเล่นการพนันไม่ได้และจะรู้สึกมีสุข ยินดี อิ่มใจ หรือรู้สึกปลดปล่อยระหว่างที่กระทำ สาเหตุสำคัญส่วนหนึ่งเกิดจากมีการหลั่งสารโดปามีนในสมองมาก ซึ่งเป็นสารที่ทำให้บุคคลรู้สึกตื่นเต้น ยินดีเป็นสุข สนุกสนาน นอกจากนี้ยังพบว่า ผู้ที่ติดการพนันมีสารซีโรโทนินลดลง ซึ่งสารซีโรโทนินนี้เป็นสารที่ช่วยให้บุคคลมีความยับยั้งชั่งใจได้ การติดพนันจึงเป็นการติดที่สมองและเกี่ยวข้องกับสารเคมีในสมอง มิใช่เกิดจากพฤติกรรมและความคิดอย่างที่คนส่วนมากเข้าใจกัน ผู้ติดการพนันมีความเสี่ยงสูงที่จะเกิดภาวะผิดปกติอื่นๆ เช่น การติดสารเสพติด ย้ำคิดย้ำทำ และภาวะวิตกกังวล การกินอาหารผิดปกติ และอารมณ์แปรปรวน ทั้งนี้พบว่า ความชุกของภาวะของการติดการพนันในประชากรทั่วไปที่เป็นผู้ใหญ่ในอเมริกาประมาณ ร้อยละ 3 ส่วนในประเทศไทยพบมากกว่าถึงร้อยละ 8 ของประชากร (มธุรดา สุวรรณโพธิ์, 2559)

ในกลุ่มเยาวชนการพนันส่งผลกระทบต่อพฤติกรรมและพัฒนาการของเด็กและเยาวชน โดยเฉพาะด้านสมอง งานวิจัยด้านการแพทย์โดยสถาบันวิจัยเกี่ยวกับสุขภาพจิตในอเมริการะบุชัดเจนว่า การพนันเป็นเกมที่สามารถทำลายสมองของเด็กและเยาวชนได้อย่างถาวร วัยรุ่นหมกมุ่นหรือติดการพนันจะส่งผลให้สมองในส่วนการคิดคำนวณและการใช้เหตุผลไม่พัฒนา ส่งผลต่อระบบคิดและพฤติกรรมที่จะติดตัวไปตลอดชีวิต เยาวชนเหล่านี้จะเติบโตเป็นผู้ใหญ่ที่ไม่อดทนรอความสำเร็จ หวังได้เงินมาอย่างง่ายๆ และรวดเร็ว (Ladouceur, R., Sylvain, C. and Boutin, 2000)

เกณฑ์การคัดวินิจฉัยโรคติดการพนัน

โรคติดการพนันอยู่ในกลุ่มเดียวกับโรคที่เกี่ยวกับการเสพติดหรือการใช้สารเสพติด สามารถวินิจฉัยโดยใช้แบบทดสอบชื่อ DSM-IV-TR (Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders, Fourth Edition (DSM IVtr) (American Psychiatric Association, 1994) ซึ่งประกอบด้วยคำถามเกี่ยวกับความสามารถในการควบคุมภายในและการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมของบุคคลต่อการเล่นการพนัน จำนวน 10 ข้อ ได้แก่

1. หมกมุ่นกับการเล่นพนัน (เช่น ครุ่นคิดเกี่ยวกับการพนันที่ผ่านมา วางแผนหรือหาทางให้ได้แต้มต่อในการเสี่ยงครั้งต่อไป คิดหาหนทางที่จะได้เงินจากการเดิมพัน)
2. ต้องการเพิ่มเงินเดิมพันให้สูงขึ้น เพื่อให้เกิดความตื่นเต้น
3. พยายามที่ควบคุม ลด หรือหยุดการเล่นพนันหลายครั้ง แต่ไม่สามารถทำได้
4. รู้สึกกระสับส่ายหรือระคายเคือง เมื่อตั้งใจว่าจะตัดหรือหยุดเล่นพนัน
5. เล่นพนันเพื่อหนีหรือบรรเทาความรู้สึกไม่ดีต่างๆ เช่น รู้สึกไร้อำนาจ รู้สึกผิด วิตกกังวลหรือหดหู่
6. หลังจากเสียพนัน มักจะหาทางกลับมาเล่นใหม่เพื่อแก้มือ (เพื่อเอาที่เสียไปคืน)
7. โกหกคนในครอบครัว นักบำบัด หรือคนอื่นๆ เพื่อจะได้เล่นการพนันต่อไป
8. มีพฤติกรรมกระทำผิดกฎหมาย เช่น การปลอมแปลงเอกสาร ฉ้อโกง ลักขโมย หรือฉ้อฉล เพื่อให้ได้เงินไปเล่นการพนัน
9. เป็นอันตรายหรือทำให้สูญเสียความสัมพันธ์สำคัญๆ งาน การเรียน หรือโอกาสความก้าวหน้า เพราะการเล่นพนัน
10. พึ่งพาผู้อื่นให้ช่วยแก้ปัญหาการเงินที่เกิดจากการเล่นพนัน

โดยผู้ที่ตอบใช่จำนวน 5 ข้อขึ้นไป ถือว่าเป็นผู้ติดการพนันที่ควรจะได้รับ การดูแล ซึ่งในต่างประเทศให้ความสำคัญกับปัญหาการติดพนันโดยถือว่าเป็นเรื่องผิดปกติ

เครื่องมือที่ใช้วินิจฉัยโรคติดการพนันในกลุ่มนักศึกษาที่ใช้กันอย่างแพร่หลายอีกชนิดหนึ่งคือ SOGS (The South Oaks Gambling Screen) Lesieur and Blume (1987) พัฒนาขึ้นจาก DSM-IV-TR เป็นแบบวัดประกอบด้วยข้อคำถาม 20 ข้อ 11 ข้อแรกเป็นคำถามความบ่อยของเล่นการพนันประเภทต่างๆ ทั้งที่รู้จักกันทั่วไป เช่น ไพ่ การเล่นในบ่อน ลีอตเตอร์รี่

ตลาดหุ้น/ สินค้าในอนาคต รวมไปถึงการพนันที่มีลักษณะเฉพาะสังคมนั้นๆ ส่วนข้ออื่นๆ ที่เหลือเป็นคำถามเกี่ยวกับจำนวนเงิน แหล่งเงินที่หามาเล่นหรือมาใช้หนี้พนัน ความรู้สึกผิด การควบคุมตนเอง การเสียพนันมากกว่าที่ตั้งใจไว้ แอบซ่อนหลักฐานการเล่นพนัน การกลับไปเล่นแก้มือเมื่อเล่นเสีย การโกหกว่าเล่นได้ทั้งๆ ที่จริงเล่นเสีย โต้เถียง/ ทะเลาะกับคนในครอบครัว เรื่องการเล่นพนัน เกณฑ์คะแนนที่ใช้คือ 5 คะแนน ถือว่าเป็นโรคติดการพนัน เช่นเดียวกับเกณฑ์ของ DSM-IV-TR

ในประเทศไทย สมาคมจิตวิทยาแห่งประเทศไทยใช้เครื่องมือ DSM-IV-TR ซึ่งคำถามจะมีลักษณะถามถึงพฤติกรรมและความรู้สึกแบบกลางๆ ไม่ถามถึงประเภทการพนันเหมือนเครื่องมือ SOGS อย่างไรก็ตาม ผู้พัฒนาเครื่องมือเหล่านี้ระบุว่า สามารถนำมาใช้ในการคัดกรองผู้ติดการพนันในเบื้องต้นเท่านั้น หากจะใช้วินิจฉัยโรคเพื่อนำไปสู่การบำบัดรักษาต้องใช้ในการวินิจฉัยทางการแพทย์อื่นๆ ร่วมด้วย

กลุ่มจิตวิทยาสังคมมองว่า การแสดงพฤติกรรมของมนุษย์จะเกิดจากมีความตั้งใจหรือเจตนาที่จะแสดงพฤติกรรมนั้น โดยแรงจูงใจเกิดจากการกระตุ้นของปัจจัยภายนอก ทฤษฎีพฤติกรรมตามแผน (The Theory of Planned Behavior หรือ TPB) ของ Ajzen & Fishbein (1980) และทฤษฎีการกระทำด้วยเหตุผล (Theory of Reasoned Action: TRA) ของ Ajzen และ Fishbein (1975) อธิบายการแสดงพฤติกรรมของมนุษย์จะเกิดจากมีความตั้งใจหรือเจตนาที่จะแสดงพฤติกรรมนั้น โดยความตั้งใจเกิดจากความเชื่อ 3 ประการ ได้แก่ 1) ความเชื่อเกี่ยวกับพฤติกรรม (Behavioral beliefs) เป็นการให้คุณค่าหรือยอมรับพฤติกรรมนั้น 2) ความเชื่อเกี่ยวกับกลุ่มอ้างอิง (Normative Beliefs) คือบุคคลคนใกล้ชิดมีพฤติกรรมดังกล่าวเชื่อว่าบุคคลใกล้ชิดคาดหวังให้ตนเองทำพฤติกรรมนั้นด้วยเช่นกัน และความเชื่อเกี่ยวกับความสามารถในการควบคุม (Control Beliefs) คือเชื่อว่าตนเองมีความสามารถที่จะทำพฤติกรรมดังกล่าวได้เป็นอย่างดี โดยความเชื่อทั้ง 3 ตัวจะส่งผลต่อเจตนาหรือความตั้งใจที่มีพฤติกรรม และมีพฤติกรรมนั้น Ajzen (1991) ยังได้อธิบายเพิ่มเติมว่า ความเชื่อเกี่ยวกับความสามารถในการควบคุมพฤติกรรมยังสามารถส่งผลต่อพฤติกรรมได้โดยตรงโดยไม่ต้องมีเจตนาที่จะมีพฤติกรรมนั้นมาก่อน ดังนั้น พฤติกรรมการเล่นพนันของเยาวชนจึงเป็นการตัดสินใจโดยมีเหตุผลและแรงจูงใจ เนื่องจากมีความเชื่อว่าการเล่นพนันเป็นสิ่งที่ทำได้หากยังสามารถรับผิดชอบ การเรียน

และการเงินได้ การมีเพื่อนที่เล่นการพนัน และเชื่อว่าตนเองมีข้อมูลหรือมีความสามารถเพียงพอที่จะชนะพนันได้

การพนันในมุมมองอาชญาวิทยา

สาขาอาชญาวิทยาจัดการพนันไว้ในอาชญากรรมประเภทไม่มีเหยื่อ ซึ่งหมายถึง การกระทำผิดกฎหมายโดยไม่มีเหยื่อหรือผู้เสียหายชัดเจนแต่อาชญากรเป็นผู้รับผลแห่งการกระทำของตนเอง ดังนั้น ในมุมมองอาชญวิทยานักพนันอาจถือว่าเป็นทั้ง “เหยื่อ” และเป็นทั้ง “อาชญากร” ในเวลาเดียวกัน ส่วนในกลุ่มเด็กและเยาวชนที่กระทำผิดกฎหมาย ได้รับการคุ้มครองสิทธิในฐานะผู้เยาว์ จะไม่ใช่คำว่า “อาชญากรเด็ก” โดยจะแทนด้วยคำว่า “เด็กกระทำผิด” (Juvenile Delinquency หรือ Delinquent child) หรือ “พฤติกรรมเบี่ยงเบน” (Deviance) พฤติกรรมกระทำผิดในสาขาอาชญาวิทยา หมายถึง การกระทำผิดตามที่กฎหมายระบุไว้ การพนันหลายประเภทที่กฎหมายไม่ได้ระบุอย่างครอบคลุม รวมทั้งการพนันบางประเภทที่เพิ่งจะเกิดขึ้นมาใหม่ตามความเปลี่ยนแปลงของสังคม ก็จะไม่เข้าข่ายเป็นอาชญากรรมตามกฎหมาย ส่วน “พฤติกรรมเบี่ยงเบน” (Deviant Behavior) หมายถึง การกระทำที่ขัดแย้งกับบรรทัดฐานของกลุ่มหรือสังคมคนเล่นการพนันอาจถูกมองแค่เป็นพฤติกรรมเบี่ยงเบนเท่านั้น หรือยิ่งไปกว่านั้นในสถานการณ์ดังที่กล่าวไปเบื้องต้นว่า สังคมยอมรับการเล่นการพนันบางประเภทและอนุญาตให้เล่นพนันได้ในบางเงื่อนไข ยิ่งทำให้การพนันในกลุ่มเยาวชนเป็นปัญหายากที่จะเข้าไปจัดการแก้ไข

อย่างไรก็ตาม ค่านิยมและทัศนคติยอมรับการพนันที่แตกต่างกัน จึงมีทั้งคนที่ไม่เกี่ยวข้องกับการพนันไปจนถึงคนเป็นโรคติดพนัน (ดังภาพที่ 2) แสดงให้เห็นว่า การพนันไม่สามารถดึงดูดใจทุกคนได้ นักอาชญาวิทยาอธิบายพฤติกรรมเบี่ยงเบนและพฤติกรรมกระทำผิดว่า อาจเกิดจากผู้กระทำไม่สามารถแยกแยะได้ว่าเป็นสิ่งไม่ดี หรืออาจมีบางส่วนที่เห็นว่าเป็นสิ่งไม่ดีแต่ก็ยังกระทำด้วยสาเหตุหรือเหตุผลบางประการ เช่น ปัจจัยในการควบคุมต่ำ การเรียนรู้เลียนแบบบุคคลอ้างอิง การหาเหตุผลข้ออ้างต่างๆ รวมทั้งไม่สามารถควบคุมตัวเองได้ เกี่ยวกับปัจจัยควบคุมทฤษฎีอาชญาวิทยาที่นิยมใช้กันมากทฤษฎีหนึ่ง คือ ทฤษฎีความผูกพันทางสังคม (Social Bonding Theory) ของ Travis Hirschi (1969) ซึ่งอธิบายว่า บุคคลมีแนวโน้มที่จะกระทำผิดกฎหมายแต่ควบคุมเอาไว้ เนื่องจากมีความผูกพันหรือมีพันธะกับสังคม หากปราศจากความผูกพัน ขาดความเห็นอกเห็นใจผู้อื่น บุคคลจะรู้สึกอิสระที่จะกระทำผิด โดยความผูกพัน

ประกอบด้วย 4 องค์ประกอบ ได้แก่ 1) ความรู้สึกผูกพัน (Attachment) เป็นองค์ประกอบด้านความอารมณ์และความรู้สึกรักที่เด็กมีต่อบุคคลสังคมนรอบๆ ตัว เช่น พ่อแม่ เพื่อน ครูอาจารย์ รวมถึงสถาบันการศึกษา ความรู้สึกนี้จะเป็นสายใยยึดเหนี่ยวไม่ให้เด็กกระทำผิด ทำให้เด็กกลุ่มนี้ไม่เข้าไปเกี่ยวข้องกับกาพนัน 2) ความยึดมั่นผูกพัน (Commitment) คือ พันธะที่เด็กต้องปฏิบัติตามแนวทางที่สังคมยอมรับ และเชื่อว่าจะเป็นหนทางที่นำไปสู่ออนาคตที่ดี เช่น การพยายามตั้งใจเรียน หาอาชีพและความเจริญก้าวหน้าในอนาคต หากเยาวชนมีพันธะสัญญาที่เข้มแข็งก็จะไม่เข้าไปยุ่งเกี่ยวกับพฤติกรรมที่เป็นอันตราย 3) การเกี่ยวข้อง (Involvement) เป็นการเข้าร่วมกิจกรรมที่เป็นธรรมเนียมปฏิบัติและเป็นกิจกรรมที่ถูกต้องในสังคม เช่น การอ่านหนังสือ การละเล่น กิจกรรมกีฬา กิจกรรมทำงานสาธารณะกุศลต่างๆ ทำให้เด็กไม่มีเวลาไปมั่วสุมและเกี่ยวข้องกับการกระทำผิด 4) ความเชื่อ (Belief) คือการยอมรับค่านิยมและบรรทัดฐานของสังคมรวมถึงศีลธรรมและจริยธรรม เด็กที่เชื่อและยอมรับกฎเกณฑ์ของสังคมจะมีความรู้สึกผิดชอบชั่วดี ไม่ทำในสิ่งที่สังคมเห็นว่าไม่ถูกต้อง และไม่ละเมิดกฎเกณฑ์ของสังคม ทำให้เด็กกลุ่มนี้ไม่ทำผิดกฎหมาย ไม่เข้าไปเกี่ยวข้องกับการพนัน

องค์ประกอบของความผูกพันกับสังคมดังกล่าว จะทำให้บุคคลมีความยับยั้งชั่งใจควบคุมตัวเองไม่ให้ทำผิด เนื่องจากไม่ต้องการสูญเสียความสัมพันธ์อันดีกับบุคคลและสังคมนรอบตัว เด็กและเยาวชนในสถานศึกษาหากขาดความผูกพันยึดโยงเหล่านี้ ก็จะทำให้ขาดความยับยั้งชั่งใจและเข้าไปเกี่ยวข้องกับการพนัน

เมื่อพูดถึงวัยรุ่น ปัจจัยที่มีความสำคัญต่อพฤติกรรมของเขาอย่างมากก็คือ การคบเพื่อน ทฤษฎีความผูกพันทางสังคมของ Travis Hirschi ชำตันกล่าวถึงเพื่อนที่ดีว่าจะเป็นสิ่งยึดเหนี่ยวไม่ให้กระผิด ในทางตรงกันข้ามหากคบเพื่อนกระทำผิดก็มีแนวโน้มที่จะกระทำผิดด้วยเช่นกัน ทฤษฎีการคบหาสมาคมที่แตกต่าง (Differentiate Association Theory) ของ Edwin Sutherland และ Donald Cressey (1970) เห็นว่าปัจจัยที่มีส่วนอย่างมากในการทำให้เด็กและเยาวชนกระทำผิดคือ การคบหาเพื่อนกระทำผิด เนื่องจากได้เรียนรู้ค่านิยม ทักษะคติ และทักษะการกระทำผิด การเรียนรู้ขึ้นอยู่กับจำนวนเพื่อนที่กระทำผิด และความมากน้อยของการเข้าไปเกี่ยวข้องกับเพื่อนเหล่านั้น ในกลุ่มเยาวชนในสถานศึกษาซึ่งพบว่า มีการเล่นการพนันอย่างแพร่หลาย จึงไม่น่าแปลกใจที่เยาวชนยอมรับและมีทัศนคติว่าการพนันไม่ใช่เรื่องเลวร้าย และเรียนรู้ทักษะในการเล่นการพนันได้อย่างง่ายดาย

เยาวชนส่วนหนึ่งเล่นการพนันทั้งๆ ที่รู้ว่าเป็นสิ่งไม่ดี จะหาข้ออ้างต่างๆ ที่จะช่วยให้รู้สึกผิดน้อยลง ทฤษฎีการแก้ตัว (Neutralization Theory) ของ Sykes and Matza (1979) อธิบายว่า บุคคลหาเหตุผลมาอ้างในการทำสิ่งที่ไม่ดีต่างๆ เหตุผลหรือเทคนิคที่ใช้แก้ตัวที่ทำให้รู้สึกผิดน้อยลง (Techniques of Neutralization) ได้แก่ 1) อ้างว่าไม่ทำให้ใครเดือดร้อนเสียหาย (Denial of responsibility) 2) อ้างว่าไม่ได้ทำให้ใครบาดเจ็บ (Denial of injury) 3) อ้างว่าเหยื่อสมควรที่จะเป็นเช่นนั้น (Denial of the victim) 4) อ้างกล่าวโทษว่ามีผู้อื่นเลวร้ายกว่า (Condemnation of the condemners) 5) อ้างเหตุผลดีกว่ามาหักล้าง (Appeal to higher loyalties) ในส่วนวัยรุ่นที่เล่นการพนันรู้ว่าการพนันเป็นสิ่งไม่ดี จะพยายามหาเหตุผลมาแก้ตัวในการเล่น เหตุผลที่วัยรุ่นใช้บ่อยๆ คือ ใครๆ ก็เล่น ไม่เห็นเป็นไร กิจกรรมยามว่างกับเพื่อนๆ สนุกๆ เป็นกีฬา ไม่ใช่เล่นแบบเอาเป็นเอาตายเหมือนเข้าบ่อน สามารถรับผิดชอบการเรียนได้ ซึ่งทัศนคติยอมรับการพนันเหล่านี้เกิดจากการหลอหลอมของสังคมนั่นเอง

จะเห็นว่ามุมมองของสังคมต่อปัญหาการพนันมีหลากหลาย คือ อาจมองว่าไม่เป็นปัญหา หรืออาจเห็นว่าเป็นเพียงพฤติกรรมเบี่ยงเบน หรืออาจถึงขั้นเป็นพฤติกรรมกระทำผิดกฎหมาย ไปจนถึงเป็นพยาธิสภาพหรือความเจ็บป่วยทางจิต การทำความเข้าใจปัญหาที่มีการอธิบายถึงสาเหตุ ซึ่งมีทั้งปัจจัยภายในตัวบุคคลและปัจจัยทางสังคม ซึ่งส่งผลต่อกระบวนการคิดและการตัดสินใจแสดงพฤติกรรมและมีการสะท้อนให้เห็นผลกระทบทั้งต่อคนเล่นพนันและต่อสังคมโดยรวม จึงอาจสรุปได้ว่าเยาวชนที่เล่นการพนันเป็นทั้งเหยื่อและผู้กระทำในเวลาเดียวกัน

บทสรุป

การพนันเป็นส่วนหนึ่งในวิถีสังคมไทยตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน สังคมมีทัศนคติยอมรับว่าการเล่นพนันไม่ใช่ปัญหาหากไม่ได้เล่นจนติดหรือเล่นพนันในบ่อนรวมทั้งปัจจัยภายนอกและภายในประเทศกระตุ้นส่งเสริมให้การพนันในสังคมไทยเพิ่มอย่างรวดเร็ว เช่น กฎหมายที่ล่าช้าไม่ทันกับการเปลี่ยนแปลงแม้มีการออกกฎหมายใหม่ๆ สอดคล้องกับความเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยีแต่ก็ยังมีอุปสรรคในชั้นการบังคับใช้ ทำให้ไม่สามารถป้องกันและควบคุมปัญหาการพนันได้อย่างมีประสิทธิภาพ ปัญหาการพนันถูกละเลยจนแพร่ระบาดไปสู่กลุ่มเด็กและเยาวชน โดยเฉพาะในกลุ่มนักศึกษาในมหาวิทยาลัย ที่ซึ่งพบว่าเกินครึ่งของนักศึกษาทั้งหมดเคยเล่นการพนัน ในสายตาของนักศึกษา เห็นว่าการพนันกลายเป็นเรื่องปกติ การพนันฟุตบอลเป็นที่นิยมเล่นมากที่สุด ด้วยปัจจัยเอื้อและปัจจัยส่งเสริมต่างๆ ทำให้เข้าถึงการพนันได้สะดวกโดยการใช้เทคโนโลยีและสภาพแวดล้อมรอบๆ มหาวิทยาลัยเต็มไปด้วยแหล่งพนัน ส่วนการเล่นไพ่ก็เป็นที่ยอมรับลงมา นักศึกษาสามารถเล่นได้อย่างสะดวกง่ายดาย ตามหอพัก หรือบ้านเช่าที่กระจายอยู่รอบมหาวิทยาลัยเป็นที่รับรู้กันในกลุ่ม ปัจจัยต่างๆ เหล่านี้อยู่นอกขอบเขตที่สถาบันการศึกษาจะมีมาตรการควบคุมห้ามปรามได้ครอบคลุม

ผลกระทบของการพนัน นอกจากจะส่งผลต่อสุขภาพกายและสุขภาพจิตของเยาวชนโดยตรงแล้วยังส่งผลต่อเนื่องถึงความสงบสุขของสังคมโดยรวมเยาวชนที่ติดการพนันถูกสถานการณ์กดดันให้มีพฤติกรรมกรรมรุนแรงทั้งต่อตนเอง ต่อคนใกล้ชิด และต่อสังคมโดยรวมหรือแม้กระทั่งถูกบีบบังคับให้ทำผิดกฎหมาย เยาวชนที่ติดการพนันจึงอยู่ในสถานการณ์ที่เป็นทั้งเหยื่อและเป็นทั้งผู้กระทำผิดในเวลาเดียวกัน สังคมไทยจึงอาจจะต้องร่วมกันทบทวนใหม่ว่าจะยังยอมรับการพนันเป็นเรื่องธรรมดาหรือเป็นวิถีของสังคมไทยอยู่หรือไม่

ในสาขาอาชญาวิทยากลับระบุว่า การพนันเป็นอาชญากรรมประเภทหนึ่งที่ย้อนทำลายสังคมในทุกๆ ด้าน ถือว่าเป็นอาชญากรรมไม่มีเหยื่อ แต่ในความเป็นจริงความเสียหายจะเกิดขึ้นกับผู้เล่นและสังคมโดยรวม โดยเฉพาะอย่างยิ่งหากเล่นจนถึงขั้นเป็นโรคติดการพนันซึ่งปัจจุบันยอมรับว่ามีความรุนแรงไม่แตกต่างจากการติดสารเสพติดและต้องได้รับการบำบัดรักษาทางจิตเวช ส่วนในแง่พฤติกรรมศาสตร์ สาขาอาชญาวิทยาอธิบายว่าเกิดจากปัจจัยควบคุมทางสังคมอ่อนแอการคิดหาเหตุผลแก่ตัวเพื่อลดความรู้สึกผิด จิตวิทยาสังคมมองว่า

อมรทิพย์ อมราภิบาล/ ภัสนันท์ พ่วงเถื่อน

การเล่นพนันเป็นพฤติกรรมโดยเจตนา โดยมีกระบวนการคิดอย่างมีเหตุผลใช้เหตุผลในการตัดสินใจเล่นการพนัน ดังนั้น ในภาวะที่กลไกทางสังคมด้านกฎหมายซึ่งเป็นปัจจัยภายนอกไม่สามารถจัดการปัญหาได้อย่างมีประสิทธิภาพ สังคมจึงควรให้ความสำคัญกับปัจจัยภายในตัวบุคคลที่เป็นสาเหตุของพฤติกรรม รวมทั้งปัจจัยสภาพแวดล้อมที่จะสร้างการควบคุมทางสังคมแบบไม่เป็นทางการ เพื่อที่จะหามาตรการช่วยเหลือดูแลเด็กและเยาวชนได้อย่างเหมาะสมต่อไป

รายการอ้างอิง

- กฎกระทรวง ฉบับที่ 23 (พ.ศ. 2530) พระราชบัญญัติการพนัน พ.ศ. 2478. (2530, 29 ธันวาคม).
ราชกิจจานุเบกษา. เล่ม 104 ตอนที่ 271. หน้า 378.
- เครือข่ายเฝ้าระวังการพนัน*. (2558). วันที่ค้นข้อมูล 8 เมษายน 2560, จาก
<http://www.now26.tv/view/63124>
- เนชั่นทีวี 22. (2558). *เครือข่ายเฝ้าระวังการพนัน เผย นศ. ติดพนันอื้อ*. วันที่ค้นข้อมูล 8
 เมษายน 2560, จาก <https://www.youtube.com/watch?v=v4UMnX98BYk>
- พระวรภักดิ์พิบูลย์. (2511). *พจนานุกรมกฎหมายแพ่งและพาณิชย์*. กรุงเทพฯ: รุ่งเรืองรัตน์.
- พินิจ ลาภธนานนท์ และคณะ. (2554). *การศึกษาศถานการณ์ พฤติกรรม และผลกระทบการ
 พนันในประเทศไทย*. กรุงเทพฯ: สถาบันวิจัยสังคม จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- มธรรดา สุวรรณโพธิ์. (2559). *4 สาเหตุ วัยรุ่นเสี่ยงติดพนัน*. วันที่ค้นข้อมูล 8 เมษายน 2560, จาก
<http://www.thaiteentraining.com/?module=news&action=view&id=MzI3ZTdjMzQ=0>
- ราชบัณฑิตยสถาน. (2546). *พจนานุกรม ฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2542*. กรุงเทพฯ:
 นานมีบุ๊คส์พับลิเคชันส์
- ศิริพร ยอดกมลศาสตร์. (2553). *การพนันในสังคมไทย ศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน*. วันที่ค้น
 ข้อมูล 8 เมษายน 2560, จาก
[http://www.gamblingstudyth.org/issues_topic_1/43/1/1/
 %E0%B8%81%E0%B8%B2%E0%B8%A3%E0%B8%9E%E0%B8%99%E0%B8%B1%E0
 %B8%99%E0%B9%83%E0%B8%99%E0%B8%AA%E0%B8%B1%E0%B8%8
 7%E0%B8
 %84%E0%B8%A1%E0%B9%84%E0%B8%97%E0%B8%A2/](http://www.gamblingstudyth.org/issues_topic_1/43/1/1/%E0%B8%81%E0%B8%B2%E0%B8%A3%E0%B8%9E%E0%B8%99%E0%B8%B1%E0%B8%99%E0%B9%83%E0%B8%99%E0%B8%AA%E0%B8%B1%E0%B8%87%E0%B8%84%E0%B8%A1%E0%B9%84%E0%B8%97%E0%B8%A2/)
- พระราชบัญญัติการพนัน พุทธศักราช 2478. (2478, 1 กุมภาพันธ์). *ราชกิจจานุเบกษา*. เล่ม 52.
 หน้า 1978.

- ศูนย์ข้อมูลนโยบายสาธารณะเพื่อลดปัญหาการพนัน มูลนิธิสดศรี-สฤษดิ์วงศ์ 2556. (2554). *การสำรวจสถานการณ์การพนันของเยาวชน 2556*. วันที่ค้นข้อมูล 8 เมษายน 2560, จาก <http://www.thainhf.org/icgp/autopagev4/files/4vWlMpvWed85507.pdf>
- ศูนย์วิจัยความสุขชุมชน มหาวิทยาลัยอัสสัมชัญ (2553). วันที่ค้นข้อมูล 8 เมษายน 2560, จาก file:///C:/Users/COM/Downloads/TRCgeneral%20research_43.pdf
- Ajzen, I. (1985). From Intention to Action, The theory of planned behavior. *In SSSP Springer Series in Social Psychology*. (pp. 11-39). Germany, BL: Springer Berlin Heidelberg.
- Ajzen, I. (1991). The theory of planned behavior. *Organizational Behavior and Human Decision Processes*, 50, 179–211.
- American Psychiatric Association. (1994). *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders* (4th ed.). Washington, D.C.: APA.
- Engwall, D., Hunter, R. & Steinberg, M. (2004). *Gambling and Other Risk Behaviors on University Campuses*. Retrieved April 8, 2017, from <http://www.ccp.org/hedge/whyhedge/GamblingOtherRisk.pdf>
- Ladouceur, R., Sylvain, C. & Boutin, C. (2000). "Pathological Gambling." In Hersen, M. and Biaggio, M. (eds.), *Effective Brief Therapies: A Clinician's Guide*. New York: Academic Press.
- Lesieur, H. R., & Blume, S. B. (1987). The South Oaks Gambling Screen (SOGS): A new instrument for the Identification of Pathological Gamblers. *American journal of Psychiatry*, 144(9). 1184-1188.
- McComb, J.L., & Hanson, E.W. (2009). Problem Gambling on College Campuses. *NASPA Journal*, 46(1), 1-29.
- Sutherland, E. H., & Cressey, D. (1970). *Criminology*. Philadelphia: J.B. Lippincott Company.

- Sykes, G. M., & Matza, D. (1979). Techniques of Neutralization: A Theory of Delinquency. *American Sociological Review*, 22(6), 664-670.
- Travis, H. (1969a). *Causes of Delinquency*. Berkeley, CA: University of California Press.
- Travis, H. (1969b). *Key Idea: Hurschi's Social Bond/Social Control Theory*. Berkeley, CA: University of California Press.
- Wienstock, J., Whelan, P. J., & Meyers, A. (2008). College Students' Gambling Behavior: When Does It Become Harmful?. *Journal of American College Health*, 56(5), 513-521.
-