

บนความเสี่ยงในโลกดิจิทัล: สถานการณ์ความรอบรู้และพฤติกรรม การป้องกันตนเองจากสื่อการพนันออนไลน์ของชาวดิจิทัลไทย

วันที่รับบทความ: 7 กันยายน 2565 / วันที่แก้ไขบทความ: 9 มิถุนายน 2566 / วันที่ตอบรับบทความ: 31 ตุลาคม 2566

พิกชนิพัทธ์ วิชัยโน

สายชล ปัญญชิต

บทคัดย่อ

การหลั่งไหลของข้อมูลบนโลกดิจิทัลได้นำมาสู่ความเสี่ยงทางสังคมและสุขภาพในการรับสื่อที่ไม่ปลอดภัยและไม่สร้างสรรค์ ซึ่งบทความนี้ได้สังเคราะห์ความรู้ในประเด็นที่เกี่ยวข้องกับการพนันออนไลน์โดยใช้วิธีการทางสังคมวิทยา โดยมีวัตถุประสงค์คือ 1) สำรวจสถานการณ์ความรอบรู้และพฤติกรรมของชาวดิจิทัลไทยในการป้องกันตนเองจากสื่อการพนันออนไลน์ 2) วิเคราะห์ปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับการป้องกันตนเองจากสื่อการพนันออนไลน์ของชาวดิจิทัลไทย และ 3) พัฒนาข้อเสนอแนะในการเฝ้าระวังสื่อพนันออนไลน์ของชาวดิจิทัลไทย สำหรับการศึกษาวิจัยแบบผสานวิธีครั้งนี้ได้เก็บข้อมูลทั้งการสำรวจผ่านแบบสอบถาม การสังเกตการณ์พฤติกรรมบนสื่อออนไลน์ และแบบสอบถามสัมภาษณ์จากกลุ่มตัวอย่างที่เป็นชาวดิจิทัลไทย จำนวน 427 คน ต่อจากนั้นได้อาศัยการวิเคราะห์ข้อมูลทางสถิติและการวิเคราะห์เนื้อหาเพื่อสามารถสังเคราะห์องค์ความรู้ได้ ผลการศึกษาพบว่า 1) ชาวดิจิทัลไทยส่วนใหญ่มีความรอบรู้ด้านสื่อดิจิทัลในระดับสามารถป้องกันตนเองจากความล่อแหลมทางสื่อ รวมทั้งความรอบรู้เกี่ยวกับการพนันออนไลน์ในระดับสามารถป้องกันตนเองจากการพนันออนไลน์ และสามารถป้องกันตนเองจากการรับสื่อการพนันออนไลน์ได้ในระดับปกติ 2) ปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับการป้องกันตนเองจากสื่อการพนันออนไลน์ของชาวดิจิทัลไทย ประกอบด้วย ปัจจัยระดับบุคคล ปัจจัยระดับเครือข่ายโลกดิจิทัล และปัจจัยระดับสังคมภายนอกโลกดิจิทัล และ 3) การเฝ้าระวังสื่อพนันออนไลน์ของชาวดิจิทัลไทยจะต้องอาศัยการบูรณาการร่วมกันระหว่างบุคคล เครือข่ายทางสังคม และสถาบันทางสังคมที่เกี่ยวข้องในการพัฒนารูปแบบกิจกรรมและแนวทางการป้องกันตนเองจากสื่อการพนันออนไลน์ต่อไป

คำสำคัญ: โลกดิจิทัล, สื่อการพนันออนไลน์, ชาวดิจิทัลไทย, ความเสี่ยง

พิกชนิพัทธ์ วิชัยโน (ศศ.บ. สาขาวิชาสังคมวิทยาเพื่อการพัฒนา, มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, 2565; email: pichaniphath@gmail.com) ปัจจุบันกำลังศึกษาในหลักสูตรศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาสังคมวิทยาและมานุษยวิทยา คณะรัฐศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย และเป็นหัวหน้าโครงการพัฒนาการเฝ้าระวังสื่อการพนันออนไลน์ของชาวดิจิทัลไทย สนับสนุนโดยกองทุนพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์ ประจำปี 2564 ประเภทส่งเสริมและสนับสนุนเด็กและเยาวชน และสายชล ปัญญชิต (ศศ.ด. สาขาวิชาศิลปวัฒนธรรมวิจัย, มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ) ปัจจุบันดำรงตำแหน่งอาจารย์ประจำภาควิชาสังคมวิทยา คณะสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

บทความนี้เป็นส่วนหนึ่งของโครงการพัฒนาการเฝ้าระวังสื่อการพนันออนไลน์ของชาวดิจิทัลไทย ซึ่งได้รับทุนสนับสนุนจากกองทุนพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์ ประจำปี 2564 ประเภทส่งเสริมและสนับสนุนเด็กและเยาวชน

On Risks in a Digital World: Digital Thai People's Knowledge about and Their Self-Protecting Behavior from Online Gambling Media

Received: September 7, 2022 / Received in revised form: June 9, 2023 / Accepted: October 31, 2023

Pychaniphat Wichaino

Saichol Panyachit

Abstract

The influx of information in a digital world has led to social and health risks from receiving unsafe and uncreative media. This article has synthesized the knowledge relating to online gambling media, using sociological methodology with the aim to 1) Survey the situation of the knowledge and behavior of digital Thai people in protecting themselves from online gambling media; 2) Analyze the factors relating to digital Thai people's self-protection from online gambling media; and 3) Develop suggestions on precautions against online gambling media for digital Thai people. The information for this mixed methodology research was collected from a survey through questionnaires, observing people's behavior in online media and interviewing, using questionnaires and a sampling group of 427 digital Thai people. After that, the information was statistically analyzed and so was the content in order, subsequently, to synthesize a body of knowledge. The research found that 1) Most of the digital Thai people were knowledgeable in digital media at a level where they could protect themselves from dangers from the media and they were knowledgeable about online gambling at a level where they could protect themselves from it, and they could protect themselves from receiving online gambling media at a normal level; 2) Factors relating to digital Thai people's self-protection from online gambling media consisted of factors at a personal level, those at the networks of a digital world and those in society outside the digital world; and 3) Digital Thai people's precautions against online gambling media had to depend on integrated efforts of related people, social networks and social institutions in developing activities and guidelines in self-protection from online gambling media.

Keywords: Digital World, Online Gambling Media, Digital Thai People, Risk

Pychaniphat Wichaino (Bachelor of Liberal Arts degree in Sociology for Development, Srinakharinwirot University, 2022; email: pychanihat@gmail.com) is currently studying for a Master of Liberal Arts degree in Sociology and Anthropology at the Faculty of Political Science at Chulalongkorn University. the leader of the Project for the Development of Precautions against Online Gambling of Digital Thai People, which was funded by the Safe and Creative Media Development Fund in 2021 in the category of Promoting and Supporting Children and Adolescents. Saichol Panyachit (D.A. in Research in Art and Culture, Srinakharinwirot University) is currently a permanent lecturer in the Department of Sociology at the Faculty of Social Sciences, Srinakharinwirot University.

This article is part of the Project for the Development of Precautions against Online Gambling Media of Digital Thai People, which was funded by the Safe and Creative Media Development Fund in 2021 in the category of Promoting and Supporting Children and Adolescents.

บทนำ

ความพลิกผันของเทคโนโลยี (Technology Disruption) และการเปลี่ยนแปลงของสื่อสังคมในปัจจุบันได้นำมาสู่ความเสี่ยงบนโลกดิจิทัลหลากหลายประเด็น การพนันออนไลน์ถือเป็นประเด็นสำคัญที่ควรถูกพิจารณาในฐานะความเสี่ยงทางสังคมที่เป็นผลมาจากการเปิดรับสื่อ อีกทั้งการพนันออนไลน์ยังถูกพิจารณาในฐานะความเสี่ยงทางด้านสุขภาพ โดยเฉพาะผลกระทบทางด้านจิตใจที่เกิดขึ้นจากการเล่นการพนันออนไลน์ โดยศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน (2564) ได้เผยแพร่ข้อมูลสถานการณ์การพนันในสังคมไทย ปี พ.ศ. 2564 พบว่า คนไทยที่มีอายุ 15 ปีขึ้นไปมีการเล่นการพนันคิดเป็นจำนวน 32.330 ล้านคน ซึ่งเพิ่มขึ้นจากปี พ.ศ. 2562 จำนวน 1.909 ล้านคน ส่วนใหญ่เป็นเด็กและเยาวชนที่มีอายุ 15-25 ปี และมีนักพนันหน้าใหม่เพิ่มสูงขึ้นเป็น 0.795 ล้านคน แสดงให้เห็นว่าการเข้าถึงการพนันมีแนวโน้มเพิ่มมากขึ้น ประเภทรูปการพนันส่วนใหญ่ที่มีการเล่นใน 5 ลำดับแรก ได้แก่ สลากกินแบ่งรัฐบาล หวยใต้ดิน พนันไฟฟ้า และพนันทายผลฟุตบอล ประเด็นที่น่าสนใจของสถานการณ์การพนันในสังคมไทย ปี พ.ศ. 2564 ที่มีจำนวนผู้เล่นและนักพนันหน้าใหม่เพิ่มมากขึ้นอาจเป็นผลมาจากการเข้าถึงสื่อการพนันออนไลน์และช่องทางออนไลน์ที่ทำให้ผู้เล่นสามารถเข้าถึงได้ง่าย ไม่ว่าจะเป็นแอปพลิเคชันที่เป็นสื่อสังคมออนไลน์ เช่น เฟซบุ๊ก ไลน์ ทวิตเตอร์ เป็นต้น และการเกิดขึ้นของเว็บไซต์การพนันออนไลน์ ถึงแม้จะมีการเล่นที่น้อยกว่าการเล่นโดยตรงจากคนรับแทง หรือคนเดินโพย แต่มีแนวโน้มที่การพนันออนไลน์จะมีการขยายตัวเพิ่มมากขึ้นเพื่อรองรับความอยากรู้อยากลองของผู้เล่นการพนันโดยเฉพาะที่เป็นเด็กและเยาวชน อีกทั้งข้อมูลดังกล่าวยังแสดงให้เห็นถึงพฤติกรรมการเล่นการพนันออนไลน์ที่ส่วนใหญ่มิชอบวิธีการเล่นผ่านโทรศัพท์มือถือ ซึ่งมีประเภทรูปการพนันออนไลน์ที่เข้าถึงมากที่สุด 5 อันดับ ประกอบด้วย บาคาร่า ป็อกแดง สล็อต ไฮโลปั่น เกมไพ่ และเสียมังกร ซึ่งเหตุผลในการเล่นส่วนใหญ่คือ สะดวกและสามารถเล่นได้ทุกที่ทุกเวลา

ขณะที่การเข้าถึงแหล่งการพนันออนไลน์ของชาวดิจิทัลไทยที่ส่วนใหญ่เป็นเด็กและเยาวชนที่มีอายุ 15-25 ปี การศึกษาของ จุลณี เทียนไทย และคณะ (2563) ช่วยแสดงให้เห็นถึงพฤติกรรมและทัศนคติที่เกี่ยวข้องของชาวดิจิทัลไทย โดยพื้นฐานเด็กและเยาวชนที่มีอายุในช่วง 15-25 ปี ถูกจัดเป็นชาวดิจิทัล (Digital Natives) ซึ่งสามารถแบ่งกลุ่มได้เป็นชาวดิจิทัลรุ่นใหม่ (New-Digital Natives) เป็นผู้ที่เกิดในช่วงปี พ.ศ. 2539-2549 และชาวดิจิทัลรุ่นเก่า (Old-Digital Natives) เกิดอยู่ในช่วง พ.ศ. 2524-2538 โดยชาวดิจิทัลไทยส่วนใหญ่มองว่าการใช้สื่อออนไลน์อยู่ตลอดเวลาเป็นเรื่องปกติและเป็นส่วนหนึ่งของวิถีชีวิตที่ทำให้สามารถติดตามข่าวสารและสามารถตามกระแสสังคมได้อยู่เสมอ ชาวดิจิทัลมักมีทักษะในการใช้งานเทคโนโลยีและความรอบรู้ด้านสื่อดิจิทัล (Digital Literacy) กระนั้นก็ตามคุณลักษณะและพฤติกรรมของชาวดิจิทัลทั้งในกลุ่มที่เป็นชาวดิจิทัลรุ่นใหม่และชาวดิจิทัลรุ่นเก่าก็มีความแตกต่างกันในหลากหลายประเด็น เช่น เรื่องศาสนากับการสร้างคุณธรรมที่ชาวดิจิทัลรุ่นเก่ามองว่าสถาบันศาสนายังคงมีอิทธิพลสำคัญต่อการมีคุณธรรมในสังคม แต่ชาวดิจิทัลรุ่นใหม่มองว่าสถาบันศาสนาไม่ค่อยมีอิทธิพลต่อการมีคุณธรรมในสังคม เป็นต้น โดยหลักคุณธรรมที่ชาวดิจิทัลรุ่นใหม่ให้ความสำคัญมักเป็นเรื่องของการเมือง การเคารพสิทธิความสามารถในการปรับตัว และการมีวิจรรย์ญาณในการรับฟังข้อมูลข่าวสาร อัตลักษณ์ของชาวดิจิทัลรุ่นใหม่จึงเป็นไปในลักษณะของการกล้าแสดงออก มีจุดยืนที่ชัดเจนและเปิดกว้างทางความคิด มุ่งสร้างความเท่าเทียมทางสังคม มีความรับผิดชอบต่อสังคม สามารถปรับตัวในการใช้ชีวิตและมีความยืดหยุ่น เลือกรับข่าวสารที่หลากหลาย และพร้อมรับการพัฒนาดตนเองให้สอดคล้องกับสิ่งใหม่ ๆ อยู่เสมอ อย่างไรก็ตามคุณลักษณะสำคัญในการที่ชาวดิจิทัลไทยจะนำมาช่วยในการป้องกันการเข้าถึงการพนันออนไลน์ได้งานศึกษาชิ้นดังกล่าวได้แสดงให้เห็นผ่านทักษะความรู้ด้านสื่อดิจิทัล ซึ่งชาวดิจิทัลไทยมักมีทักษะการคิดวิเคราะห์และสามารถป้องกันตนเองจากข้อมูลที่น่านำไปสู่ความเสี่ยงทางสังคมและสุขภาพได้

ในมิติของความเป็นปึกแผ่นทางสังคม (Social Solidarity) ในสถาบันครอบครัวที่เกิดจากเทคโนโลยีดิจิทัล ภัทรพร ทำดี (2564) ได้เปิดให้เห็นถึงการที่เทคโนโลยีดิจิทัลได้เข้ามาเป็นส่วนหนึ่งในการพัฒนิกษณความสัมพันธ์ทางสังคมของสมาชิกภายในครอบครัว การที่สมาชิกภายในครอบครัวสามารถที่จะเข้าถึงเทคโนโลยีได้ได้ช่วยให้เกิดการเรียนรู้และแลกเปลี่ยนประสบการณ์ใหม่ ๆ ซึ่งนำมาสู่การป้องกันการได้รับสื่อที่ไม่ปลอดภัยและไม่สร้างสรรค์ เช่น ขาวปลอม เป็นต้น ในมิตินี้เทคโนโลยีจึงดำรงอยู่ท่ามกลางการป้องกันกันและกันของประชากรสองช่วงวัยคือช่วงวัยที่เป็นชาวดิจิทัลโดยกำเนิดและช่วงวัยที่เข้าสู่โลกดิจิทัลเพื่อเข้าใจวิถีชีวิตของชาวดิจิทัลโดยกำเนิด อีกทั้งการที่สมาชิกในครอบครัวเข้าถึงเทคโนโลยีดิจิทัลได้นำมาสู่การสร้างเครือข่ายทางสังคมในสื่อออนไลน์เพิ่มมากขึ้นอันจะก่อให้เกิดการเรียนรู้วัฒนธรรมในโลกดิจิทัลได้อย่างรวดเร็วและสามารถเข้าใจภาษาและสัญลักษณ์ที่ใช้แทนการสื่อความหมายได้อย่างง่ายดาย อย่างไรก็ตามข้อดีของเทคโนโลยีดิจิทัลคือช่วยเสริมสร้างความสัมพันธ์ทางสังคมใหม่ ๆ แต่ก็ได้นำมาซึ่งความเสี่ยงรูปแบบใหม่จากการที่สามารถรับสื่อที่ไม่ปลอดภัยและไม่สร้างสรรค์ได้อย่างรวดเร็ว การใช้วิจารณญาณการเพิ่มทักษะการคิดวิเคราะห์ และความสามารถในการป้องกันตนเองจากสื่อที่ล่อแหลมจึงเป็นสิ่งจำเป็นที่ประชากรดิจิทัลในทุกช่วงวัยต้องตระหนักถึง

เมื่อพิจารณาข้อมูลที่กล่าวมาควบคู่กับคุณลักษณะของชาวดิจิทัลไทยแสดงให้เห็นว่าการขยายตัวและความสามารถในการเข้าถึงสื่อออนไลน์ที่เกี่ยวข้องกับการพนันออนไลน์ของชาวดิจิทัลไทย ในมิติทางสังคมวิทยาของ Zinn (2008) นักสังคมวิทยาจาก University of Melbourne แสดงให้เห็นว่าสังคมสมัยใหม่ที่มีความเป็นปัจเจกชนสูงจะเกิดปัญหาจากการตัดสินใจที่ไม่มีการอ้างอิงอยู่กับสำนักรวมทางสังคม (Collective) กล่าวในนัยนี้การที่ความก้าวหน้าของเทคโนโลยีได้เปิดพื้นที่อิสระให้เยาวชนสามารถอยู่กับตนเองได้มากขึ้น ได้กลายเป็นผลการสะท้อนกลับของยุคสมัยใหม่ (Reflexive Modernity) ดังนั้น การศึกษาครั้งนี้จึงนำมุมมองและพฤติกรรมของชาวดิจิทัลไทยมาช่วยทำความเข้าใจเกี่ยวกับความรอบรู้

และพฤติกรรมการป้องกันตนเองจากสื่อการพนันออนไลน์ของชาวดิจิทัลไทยเพื่อศึกษาว่าความรอบรู้ทางด้านสื่อดิจิทัลจะช่วยป้องกันสื่อการพนันออนไลน์ได้หรือไม่ และมีปัจจัยใดบ้างที่เกี่ยวข้องกับการป้องกันตนเองจากสื่อการพนันออนไลน์ โดยการศึกษาได้ทำการเก็บข้อมูลชาวดิจิทัลไทยทั้งหมดและแบ่งประชากรที่ศึกษาออกเป็น 3 กลุ่มสำคัญคือ 1) ชาวดิจิทัลรุ่นใหม่ เป็นผู้ที่เกิดในช่วงปี พ.ศ. 2539-2549 2) ชาวดิจิทัลรุ่นเก่า เกิดอยู่ในช่วง พ.ศ. 2524-2538 และ 3) ชาวดิจิทัลลอยแพ เป็นผู้ที่ไม่ได้เกิดมาพร้อมกับเทคโนโลยีดิจิทัลแต่เป็นผู้ที่เรียนรู้และปรับตัวในการเข้ามาใช้เทคโนโลยีในชีวิตประจำวัน ซึ่งเป็นผู้ที่เกิดก่อน พ.ศ. 2524 เพื่อให้เห็นภาพของความแตกต่างต่อประเด็นที่ศึกษา

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อสำรวจสถานการณ์ความรอบรู้และพฤติกรรมของชาวดิจิทัลไทยในการป้องกันตนเองจากสื่อการพนันออนไลน์
2. เพื่อวิเคราะห์ปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับการป้องกันตนเองจากสื่อการพนันออนไลน์ของชาวดิจิทัลไทย
3. เพื่อพัฒนาข้อเสนอแนะในการเฝ้าระวังสื่อพนันออนไลน์ของชาวดิจิทัลไทย

วิธีดำเนินการวิจัย

การศึกษานี้ใช้ระเบียบวิธีวิจัยแบบผสมวิธี (Mixed-methods Research) ซึ่งเป็นการเก็บข้อมูลทั้งข้อมูลที่เป็นเชิงปริมาณและข้อมูลเชิงคุณภาพ โดยการวิจัยเชิงปริมาณอาศัยการเก็บข้อมูลด้วยแบบสอบถาม (Questionnaire) และการวิจัยเชิงคุณภาพประยุกต์เทคนิคการวิจัยทางมานุษยวิทยา (Anthropological Research) ในการเก็บรวบรวมข้อมูลผ่านแบบสอบถามสัมภาษณ์ (Survey Interview Questionnaire) ควบคู่กับการรวบรวมคำศัพท์ (Free-Listing) และการศึกษาครั้งนี้เป็นในลักษณะของการทำความเข้าใจสื่อการพนันออนไลน์จึงได้ประยุกต์ใช้การวิเคราะห์สื่อสังคม (Social Media Analytics) เพื่อการสังเกตการณ์พฤติกรรมและเก็บรวบรวม

ข้อมูลบนสื่อออนไลน์ในช่องทางทวิตเตอร์ (Twitter) ซึ่งจะช่วยให้เห็นเรื่องราวของชาวดิจิทัลที่มีต่อการพนันออนไลน์อย่างเป็นวงกว้างและนำมาอธิบายควบคู่กับข้อมูลที่ได้จากเทคนิคการวิจัยทางมานุษยวิทยา (จุลณี เทียนไทย และคณะ, 2563, หน้า 33-58)

สำหรับประชากรและผู้ให้ข้อมูลที่ใช้ในการศึกษานี้ แบ่งออกเป็น 2 รูปแบบคือ 1) ประชากรและกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการเก็บข้อมูลเชิงปริมาณเป็นผู้ใช้สื่อสังคมออนไลน์ในทวิตเตอร์ (Twitter) เฟซบุ๊ก (Facebook) และอินสตาแกรม (Instagram) ซึ่งมีความล่าช้าต่อการได้รับสื่อการพนันออนไลน์ แต่ไม่ปรากฏข้อมูลจำนวนประชากรที่แน่ชัดและมีการเพิ่มขึ้นของจำนวนผู้ใช้งานในทุกช่วงเวลา จึงกำหนดกลุ่มตัวอย่างด้วยวิธีการแบบไม่ทราบจำนวนของประชากร โดยใช้สูตรของ Khazanie (1996) ได้จำนวนกลุ่มตัวอย่าง 385 คน จากนั้นทำการเก็บข้อมูลด้วยการสุ่มตามความสะดวก (Convenience Sampling) ผ่านแบบสำรวจออนไลน์ในช่องทางทวิตเตอร์ เฟซบุ๊ก และอินสตาแกรม โดยมีผู้ตอบแบบสอบถามกลับมา จำนวน 415 คน และ 2) ผู้ให้ข้อมูลสำคัญเชิงคุณภาพ เป็นผู้ใช้สื่อสังคมออนไลน์ที่เคยพบเห็นสื่อการพนันออนไลน์ทั้งในสื่อสังคมออนไลน์ รวมไปถึงเคยได้รับข้อความเชิญชวนเล่นพนันออนไลน์ทางข้อความขนาดสั้น (Short Message Service: SMS) ในโทรศัพท์ โดยคัดเลือกจากคำถามก่อนเริ่มการสัมภาษณ์ว่าเคยได้รับข้อความเชิญชวนเล่นการพนันออนไลน์และเคยพบเห็นสื่อการพนันออนไลน์ในสื่อสังคมออนไลน์หรือไม่ ทั้งนี้ ผู้ให้ข้อมูลสำคัญเชิงคุณภาพจะต้องเป็นผู้ที่มีอายุตั้งแต่ 18 ปีขึ้นไป ยินยอมและสะดวกในตอบแบบสอบถามสัมภาษณ์ จำนวนทั้งสิ้น 12 คน

การวิเคราะห์ข้อมูลที่เป็นข้อมูลเชิงปริมาณอาศัยการวิเคราะห์ทางสถิติ ได้แก่ สถิติบรรยาย คือ ความถี่ ร้อยละ และค่าเฉลี่ย และสถิติอ้างอิงคือ การทดสอบแบบไค-สแควร์ (Chi-squared) เพื่อศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยด้านต่าง ๆ กับระดับความเสี่ยงด้านพฤติกรรมของชาวดิจิทัลไทยในการป้องกันตนเองจากสื่อการพนันออนไลน์ สำหรับข้อมูลเชิงคุณภาพเมื่อดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลด้วยเทคนิควิธีต่าง ๆ

แล้วจะนำมาวิเคราะห์เชิงเนื้อหา (Content Analysis) นอกจากนี้ การศึกษาครั้งนี้ให้ความสำคัญกับจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์เพื่อป้องกันผลกระทบและคำนึงถึงความปลอดภัยในการให้ข้อมูล จึงได้มีการขอจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์จากคณะกรรมการจริยธรรมสำหรับการพิจารณาโครงการที่ทำวิจัยในมนุษย์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ โดยการเก็บรวบรวมข้อมูล วิเคราะห์ข้อมูล และการนำเสนอผลการวิจัยจะหลีกเลี่ยงความเชื่อมโยงไปถึงผู้ให้ข้อมูลได้โดยตรง ซึ่งการศึกษานี้ได้รับการรับรองจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์รหัสโครงการ SWUEC-123/2565E

ผลการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ได้ทำการวิเคราะห์ข้อมูลและได้ผลการวิจัยแบ่งออกตามวัตถุประสงค์ได้ดังนี้

วัตถุประสงค์ที่ 1 สถานการณ์ ความรอบรู้ และพฤติกรรมของชาวดิจิทัลไทยในการป้องกันตนเองจากสื่อการพนันออนไลน์ ความรอบรู้และพฤติกรรมของชาวดิจิทัลไทยในการป้องกันตนเองจากสื่อการพนันออนไลน์ ผู้วิจัยอาศัยข้อมูลจากการวิจัยเชิงปริมาณ โดยสามารถแสดงผลการวิจัยได้ดังนี้

1) ข้อมูลพื้นฐานของชาวดิจิทัลไทยที่เป็นกลุ่มตัวอย่าง

ชาวดิจิทัลไทยที่เป็นกลุ่มตัวอย่างมีจำนวน 415 คน แบ่งออกเป็นชาวดิจิทัลออฟฟาย จำนวน 93 คน คิดเป็นร้อยละ 22.4 ชาวดิจิทัลรุ่นเก่า จำนวน 123 คน คิดเป็นร้อยละ 29.6 และชาวดิจิทัลรุ่นใหม่ จำนวน 199 คน คิดเป็นร้อยละ 48.0 ชาวดิจิทัลไทยที่เป็นกลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง จำนวน 267 คน คิดเป็นร้อยละ 64.3 ถัดมาเป็นเพศชาย จำนวน 120 คน คิดเป็นร้อยละ 28.9 ผู้มีความหลากหลายทางเพศ จำนวน 24 คน คิดเป็นร้อยละ 5.8 และไม่ระบุอัตลักษณ์ทางเพศ จำนวน 4 คน คิดเป็นร้อยละ 1.0 สำหรับการนับถือศาสนาส่วนใหญ่ในกลุ่มตัวอย่างนับถือศาสนาพุทธ จำนวน 367 คน คิดเป็นร้อยละ 88.4 รองลงมาคือ ไม่นับถือศาสนา (Atheist) จำนวน 29 คน คิดเป็นร้อยละ 7.0 นับถือศาสนาอิสลาม จำนวน 10 คน

คิดเป็นร้อยละ 2.4 และนับถือศาสนาคริสต์ จำนวน 9 คน คิดเป็นร้อยละ 2.2

อาชีพของชาวดิจิทัลไทยที่เป็นกลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ ประกอบอาชีพรับราชการ (จำนวน 152 คน คิดเป็นร้อยละ 36.6) ขณะที่กลุ่มตัวอย่างส่วนน้อยอยู่ในช่วงของการเว้นระยะเวลาลงชีวิตมหาวิทยาลัยเพื่อพัฒนาทักษะชีวิตและค้นหาตนเอง (Gap Year) (จำนวน 4 คน คิดเป็นร้อยละ 1.0) สำหรับรายได้ต่อเดือนซึ่งเป็นรายได้จากการประกอบอาชีพหรือรายได้ที่ได้รับจากผู้ปกครองของชาวดิจิทัลไทยที่เป็นกลุ่มตัวอย่างมีรายได้ต่อเดือนต่ำกว่า 10,000 บาท และ 10,001-20,000 บาท จำนวนเท่ากันคือ 122 คน คิดเป็นร้อยละ 29.4 และกลุ่มตัวอย่างส่วนน้อยมีรายได้ต่อเดือนอยู่ระหว่าง 100,001-150,000 บาท จำนวน 2 คน คิดเป็นร้อยละ 0.5 โดยมีรายได้ต่อเดือนสูงสุดคือ 120,000 บาท และมีรายได้ต่อเดือนต่ำสุดคือ 1,000 บาท

2) ความล่อแหลมเกี่ยวกับการพนันออนไลน์

ความล่อแหลมเกี่ยวกับการพนันออนไลน์เป็นการทำความเข้าใจผ่านสภาพแวดล้อมที่ก่อให้เกิดความล่อแหลม เช่น การมีครอบครัว เพื่อนที่สนิทเคยเล่นสื่อกาสิโนออนไลน์ เป็นต้น สถาบันทางสังคมโดยเฉพาะครอบครัวและกลุ่มเพื่อนถือเป็นปัจจัยสำคัญในการขัดเกลาทางสังคมเพื่อการป้องกันตนเองจากสื่อกาสิโนออนไลน์และการเกิดพฤติกรรมการเล่นแบบโดยครอบครัวของชาวดิจิทัลไทยที่เป็นกลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ กำลังเล่นการพนันออนไลน์อยู่จนถึงปัจจุบัน จำนวน 187 คน คิดเป็นร้อยละ 45.1 ไม่เคยเล่นเลย จำนวน 114 คน คิดเป็นร้อยละ 27.5 เคยเล่น แต่เลิกแล้ว จำนวน 66 คน คิดเป็นร้อยละ 15.9 และไม่แน่ใจว่าเคยเล่นการพนันออนไลน์อีก จำนวน 48 คน คิดเป็นร้อยละ 11.6 เช่นเดียวกันกับกลุ่มเพื่อนของกลุ่มตัวอย่างที่กำลังเล่นการพนันออนไลน์อยู่จนถึงปัจจุบัน จำนวน 233 คน คิดเป็นร้อยละ 56.1 รองลงมาคือ ไม่แน่ใจว่าเคยเล่นการพนันออนไลน์อีก จำนวน 104 คน คิดเป็นร้อยละ 25.1 ไม่เคยเล่นเลย จำนวน 58 คน คิดเป็นร้อยละ 14.0 และเคยเล่น แต่เลิกแล้ว จำนวน 20 คน คิดเป็นร้อยละ 4.8

สำหรับอิทธิพลเกี่ยวกับสื่อสารมวลชนนับเป็นปัจจัยที่ทำให้กลุ่มตัวอย่างสามารถรับรู้ถึงสื่อกาสิโนออนไลน์ได้เช่นเดียวกัน โดยกลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เคยพบเห็นสื่อกาสิโนออนไลน์ (จำนวน 371 คน คิดเป็นร้อยละ 89.4) ซึ่งส่วนใหญ่สื่อที่พบเห็นเกินกว่าครึ่งเป็นสื่อเกี่ยวกับกาสิโนออนไลน์ (จำนวน 263 คน คิดเป็นร้อยละ 63.4) พฤติกรรมของชาวดิจิทัลไทยที่เป็นกลุ่มตัวอย่างเมื่อพบเห็นสื่อกาสิโนออนไลน์ส่วนใหญ่มักจะทำการปิดสื่อกาสิโนออนไลน์ทิ้ง (จำนวน 400 คน คิดเป็นร้อยละ 96.4)

เมื่อกลุ่มตัวอย่างได้รับการชวนเล่นการพนันออนไลน์จากสื่อที่ปรากฏให้เห็น หรือคนรอบตัวจะทำการปฏิเสธที่จะทำการเล่นการพนันออนไลน์มากที่สุด (จำนวน 322 คน คิดเป็นร้อยละ 77.6) ขณะที่พฤติกรรมการเล่นการพนันออนไลน์ของชาวดิจิทัลไทยที่เป็นกลุ่มตัวอย่างเองส่วนใหญ่ไม่เคยเล่นการพนันออนไลน์ จำนวน 255 คน คิดเป็นร้อยละ 61.4 และกลุ่มตัวอย่างที่เคยเล่นการพนันออนไลน์ส่วนใหญ่มักจะเล่นการพนันออนไลน์ใน 5 ประเภทนี้เป็นหลักคือ เล่นหวยออนไลน์ พนันผลการแข่งขันฟุตบอล เติมนเกมออนไลน์เพื่อซื้อไอเทม กาสิโนออนไลน์ และเล่นบิงโกออนไลน์

3) ความรอบรู้ด้านสื่อดิจิทัลและความรอบรู้เกี่ยวกับการพนันออนไลน์

ความรอบรู้ด้านสื่อดิจิทัลและความรอบรู้เกี่ยวกับการพนันออนไลน์ เป็นการทำความเข้าใจเกี่ยวกับการมีทักษะ ความรอบรู้ด้านสื่อดิจิทัลและการพนันออนไลน์ โดยความรอบรู้ด้านสื่อดิจิทัลเป็นการให้ผู้เข้าร่วมการวิจัยประเมินตนเอง ซึ่งจะเป็นคำถามเกี่ยวกับการตระหนักรู้ ความสามารถ และ วิจารณญาณในการเลือกรับสื่อดิจิทัลที่เหมาะสม ขณะที่ความรอบรู้เกี่ยวกับการพนันออนไลน์เป็นการวัดเกี่ยวกับความรู้ในเรื่องของผลกระทบทางเศรษฐกิจ สังคม และสุขภาพ เช่น การพนันออนไลน์อาจก่อให้เกิดความเครียดและมีผลกระทบต่อสุขภาพจิต เป็นต้น ทั้งนี้ ผู้วิจัยได้ดำเนินการพัฒนาแบบสอบถามในการวัดความรู้ซึ่งผ่านการตรวจสอบค่าความเที่ยงตรงของแบบสอบถามจากผู้เชี่ยวชาญ โดยความรอบรู้ด้านสื่อดิจิทัลผู้วิจัยได้ทำการสอบถามให้ครอบคลุมประเด็นความ

รอบรู้ด้านดิจิทัล 9 ด้านคือ สิทธิและความรับผิดชอบ การเข้าถึงสื่อดิจิทัล การสื่อสารยุคดิจิทัล ความปลอดภัยในยุคดิจิทัล การรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศ มารยาทในสังคมดิจิทัล สุขภาพดีในยุคดิจิทัล ดิจิทัลคอมเมอร์ซ และกฎหมายดิจิทัล พบว่า ชาวดิจิทัลไทยที่เป็นกลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มีความรอบรู้

ด้านสื่อดิจิทัลในระดับสามารถป้องกันตนเองจากความล่อแหลมทางสื่อ จำนวน 410 คน คิดเป็นร้อยละ 98.8 ถัดมาคือ ความรอบรู้ด้านสื่อดิจิทัลในระดับพื้นฐาน จำนวน 3 คน คิดเป็นร้อยละ 0.7 และมีความรอบรู้ด้านสื่อดิจิทัลในระดับเรียนรู้เพิ่มเติม จำนวน 2 คน คิดเป็นร้อยละ 0.5

ตารางที่ 1 ระดับความรู้ด้านสื่อดิจิทัล

ความรู้ด้านสื่อดิจิทัล	ร้อยละ	จำนวน (คน)
มีความรอบรู้ด้านสื่อดิจิทัลในระดับเรียนรู้เพิ่มเติม	0.5	2
มีความรอบรู้ด้านสื่อดิจิทัลในระดับพื้นฐาน	0.7	3
มีความรอบรู้ด้านสื่อดิจิทัลในระดับสามารถป้องกันตนเองจากความล่อแหลมทางสื่อ	98.8	410
รวม	100.00	415

สำหรับความรู้เกี่ยวกับการพนันออนไลน์ ผู้วิจัยได้พัฒนาข้อคำถามในลักษณะของแบบทดสอบ พบว่า ชาวดิจิทัลไทยที่เป็นกลุ่มตัวอย่างเกินกว่าครึ่งหนึ่งมีความรอบรู้เกี่ยวกับการพนันออนไลน์ในระดับสามารถป้องกันตนเองจาก

การพนันออนไลน์ จำนวน 401 คน คิดเป็นร้อยละ 96.6 และมีความรอบรู้เกี่ยวกับการพนันออนไลน์ในระดับพื้นฐาน จำนวน 14 คน คิดเป็นร้อยละ 3.4

ตารางที่ 2 ความรอบรู้เกี่ยวกับการพนันออนไลน์

ความรู้เกี่ยวกับการพนันออนไลน์	ร้อยละ	จำนวน (คน)
มีความรอบรู้เกี่ยวกับการพนันออนไลน์ในระดับพื้นฐาน	3.4	14
มีความรอบรู้เกี่ยวกับการพนันออนไลน์ในระดับสามารถป้องกันตนเองจากการพนันออนไลน์	96.6	401
รวม	100.00	415

4) พฤติกรรมของชาวดิจิทัลไทยในการป้องกันตนเองจากสื่อการพนันออนไลน์

สำหรับพฤติกรรมของชาวดิจิทัลไทยในการป้องกันตนเองจากสื่อการพนันออนไลน์ ชาวดิจิทัลไทยที่เป็นกลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มีพฤติกรรมการป้องกันการรับสื่อการพนัน

ออนไลน์อยู่ในระดับปกติ จำนวน 370 คน คิดเป็นร้อยละ 89.2 โดยกลุ่มตัวอย่างส่วนน้อยเพียง 45 คน คิดเป็นร้อยละ 10.8 เท่านั้น ที่มีพฤติกรรมการป้องกันการรับสื่อการพนันออนไลน์อยู่ในระดับเสี่ยง

ตารางที่ 3 พฤติกรรมของชาวดิจิทัลไทยในการป้องกันตนเองจากสื่อการพนันออนไลน์

พฤติกรรมของชาวดิจิทัลไทยในการป้องกันตนเองจากสื่อการพนันออนไลน์	ร้อยละ	จำนวน(คน)
มีพฤติกรรมการป้องกันการรับสื่อการพนันออนไลน์อยู่ในระดับสูง	89.2	370
มีพฤติกรรมการป้องกันการรับสื่อการพนันออนไลน์อยู่ในระดับต่ำ	10.8	45
รวม	100.00	415

วัตถุประสงค์ที่ 2 ปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับการป้องกันตนเองจากสื่อการพนันออนไลน์ของชาวดิจิทัลไทย สำหรับปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับการป้องกันตนเองจากสื่อการพนันออนไลน์ของชาวดิจิทัลไทย ผู้วิจัยอาศัยข้อมูลที่ได้รับจากการเข้าถึงข้อมูลด้วยการวิจัยเชิงปริมาณและวิธีการทางมานุษยวิทยา โดยสามารถอธิบายรายละเอียดได้ดังนี้

1) ปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับการป้องกันตนเองจากสื่อการพนันออนไลน์: หลักฐานเชิงประจักษ์จากชาวดิจิทัลไทย

การวิเคราะห์ปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับการป้องกันตนเองจากสื่อการพนันออนไลน์ของชาวดิจิทัลไทยด้วยการทดสอบแบบไค-สแควร์ เพื่อหาความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยที่เกี่ยวข้อง

กับการป้องกันตนเองจากสื่อการพนันออนไลน์ พบว่า ปัจจัยที่มีความสัมพันธ์กับการป้องกันตนเองจากสื่อการพนันออนไลน์ของชาวดิจิทัลไทยมีด้วยกัน 8 ปัจจัย ประกอบด้วย ศาสนา การประกอบอาชีพ การรับรู้การเล่นการพนันออนไลน์ของกลุ่มเพื่อน พฤติกรรมเมื่อพบเห็นสื่อพนันออนไลน์ ประเภทสื่อพนันออนไลน์ที่พบเห็น พฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์ พฤติกรรมเมื่อถูกชักชวนให้เล่น และความรู้เกี่ยวกับการพนันออนไลน์ อธิบายได้ว่าปัจจัยที่มีความสัมพันธ์กันในแต่ละปัจจัยมีความแตกต่างกันในการป้องกันตนเองจากสื่อการพนันออนไลน์

ตารางที่ 4 การวิเคราะห์ปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับการป้องกันตนเองจากสื่อการพนันออนไลน์ของชาวดิจิทัลไทย

ปัจจัย	การป้องกันตนเองจากสื่อการพนันออนไลน์		Chi-square	p-value
	เสี่ยง	ปกติ		
ข้อมูลพื้นฐานของชาวดิจิทัลไทยที่เป็นกลุ่มตัวอย่าง				
1. กลุ่มอายุของชาวดิจิทัล	415		0.725	0.696
1.1 ชาวดิจิทัลอพยพ	8.6 (8)	91.4 (85)		
1.2 ชาวดิจิทัลรุ่นเก่า	12.2 (15)	87.8 (108)		
1.3 ชาวดิจิทัลรุ่นใหม่	11.1 (22)	88.9 (177)		
2. อัตลักษณ์ทางเพศ	415		2.312	0.510
2.1 เพศชาย	12.5 (15)	87.5 (105)		
2.2 เพศหญิง	10.5 (28)	89.5 (239)		
2.3 ผู้มีความหลากหลายทางเพศ	4.2 (1)	95.8 (23)		
2.4 ไม่ระบุอัตลักษณ์ทางเพศ	25.0 (1)	75.0 (3)		
3. ศาสนา	415		18.830	0.000*
3.1 ศาสนาพุทธ	9.5 (35)	90.5 (332)		
3.2 ศาสนาคริสต์	0.0 (0)	100.0 (9)		
3.3 ศาสนาอิสลาม	50.0 (5)	50.0 (5)		
3.4 ไม่นับถือศาสนา	17.2 (5)	82.8 (24)		
4. การประกอบอาชีพ	415		18.617	0.009*
4.1 นิสิต/นักศึกษา	10.6 (15)	89.4 (126)		
4.2 พนักงานบริษัทเอกชน	2.4 (1)	97.6 (40)		
4.3 ประกอบธุรกิจส่วนตัว	0.0 (0)	100.0 (21)		
4.4 รับราชการ	12.5 (19)	87.5 (133)		
4.5 รับจ้างทั่วไป	0.0 (0)	100.0 (8)		
4.6 เว้นระยะเวลาการทำงาน	50.0 (2)	50.0 (2)		
4.7 พนักงานรัฐวิสาหกิจ	21.1 (8)	78.9 (30)		
4.8 อื่น ๆ	0.0 (0)	100.0 (10)		
5. รายได้ต่อเดือน	415		2.194	0.901
5.1 ต่ำกว่า 10,000 บาท	12.3 (15)	87.7 (107)		
5.2 10,001 – 20,000 บาท	8.2 (10)	91.8 (112)		
5.3 20,001 – 30,000 บาท	12.7 (14)	87.3 (96)		
5.4 30,001 – 50,000 บาท	10.4 (5)	89.6 (43)		

ปัจจัย	การป้องกันตนเองจากสื่อการ พนันออนไลน์		Chi- square	p-value
	เสี่ยง	ปกติ		
5.5 50,001 – 70,000 บาท	12.5 (1)	87.5 (7)		
5.6 70,001 – 100,000 บาท	0.0 (0)	100.0 (3)		
5.7 ตั้งแต่ 100,001 บาท ขึ้นไป	0.0 (0)	100.0 (2)		
ความล่อแหลมเกี่ยวกับการพนันออนไลน์				
6. การรับรู้การเล่นการพนันออนไลน์ของครอบครัว	415		6.959	0.073
6.1 เล่นการพนันออนไลน์อยู่	15.0 (28)	85.0 (159)		
6.2 เคยเล่น แต่เลิกแล้ว	10.6 (7)	89.4 (59)		
6.3 ไม่เคยเล่นเลย	6.1 (7)	93.9 (107)		
6.4 ไม่แน่ใจ	6.3 (3)	93.8 (45)		
7. การรับรู้การเล่นการพนันออนไลน์ของกลุ่มเพื่อน	415		10.239	0.017*
7.1 เล่นการพนันออนไลน์อยู่	14.2 (33)	85.8 (200)		
7.2 เคยเล่น แต่เลิกแล้ว	20.0 (4)	80.0 (16)		
7.3 ไม่เคยเล่นเลย	5.2 (3)	94.8 (55)		
7.4 ไม่แน่ใจ	4.8 (5)	95.2 (99)		
8. การพบเห็นสื่อชวนเล่นการพนันออนไลน์	415		3.800	0.150
8.1 เคยพบเห็น	11.9 (44)	88.1 (327)		
8.2 ไม่เคยพบเห็น	0.0 (0)	100.0 (9)		
8.3 ไม่มั่นใจ	2.9 (1)	97.1 (34)		
9. พฤติกรรมเมื่อพบเห็นสื่อพนันออนไลน์	415		4.030	0.045*
9.1 ปิดสื่อพนันออนไลน์ทิ้ง	10.3 (41)	89.8 (359)		
9.2 กดเข้าไปเพื่ออ่านรายละเอียด	26.7 (4)	73.3 (11)		
10. ประเภทสื่อพนันออนไลน์ที่พบเห็น	415		14.975	0.020*
10.1 คาสิโนออนไลน์	14.8 (39)	85.2 (224)		
10.2 โป๊กเกอร์ออนไลน์	20.0 (2)	80.0 (8)		
10.3 พนันกีฬาออนไลน์	0.0 (0)	100.0 (24)		
10.4 บิงโกออนไลน์	0.0 (0)	100.0 (4)		
10.5 หวยออนไลน์	3.9 (2)	96.1 (49)		
10.6 เกมออนไลน์	3.3 (2)	96.7 (59)		
10.7 เว็บไซต์เพื่อการฝึกฝน	0.0 (0)	100.0 (2)		

ปัจจัย	การป้องกันตนเองจากสื่อการ พนันออนไลน์		Chi- square	p-value
	เสี่ยง	ปกติ		
11. พฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์	415		29.847	0.000*
11.1 เล่นหวยออนไลน์	6.3 (6)	93.8 (90)		
11.2 โป๊กเกอร์ออนไลน์	0.0 (0)	100.0 (1)		
11.3 พนันผลการแข่งขันฟุตบอล	38.5 (10)	61.5 (16)		
11.4 เล่นบิงโกออนไลน์	0.0 (0)	100.0 (3)		
11.5 คาสีโนออนไลน์	37.5 (3)	62.5 (5)		
11.6 เติมนเกมออนไลน์	8.0 (2)	92.0 (23)		
11.7 พนันเกม E-sport	0.0 (0)	100.0 (1)		
11.8 ไม่เคยเล่นการพนันออนไลน์	9.4 (24)	90.6 (231)		
12. พฤติกรรมเมื่อถูกชักชวนให้เล่น	415		9.983	0.019*
12.1 เข้าร่วมโดยทันที	0.0 (0)	100.0 (8)		
12.2 อ่านรายละเอียดและเข้าร่วม	18.2 (4)	81.8 (18)		
12.3 อ่านรายละเอียดและปฏิเสธ	20.6 (13)	79.4 (50)		
12.4 ปฏิเสธโดยทันที	8.7 (28)	91.3 (294)		
ความรู้ด้านสื่อดิจิทัลและความรู้เกี่ยวกับการพนันออนไลน์				
13. ความรู้ด้านสื่อดิจิทัล	415		4.795	0.091
13.1 มีความรู้ด้านสื่อดิจิทัลในระดับเรียนรู้เพิ่มเติม	50.0 (1)	50.0 (1)		
13.2 มีความรู้ด้านสื่อดิจิทัลในระดับ พื้นฐาน	33.3 (1)	66.7 (2)		
13.3 มีความรู้ด้านสื่อดิจิทัลในระดับสามารถป้องกันตนเองจากความล่อแหลมทางสื่อ	10.5 (43)	89.5 (367)		
14. ความรู้เกี่ยวกับการพนันออนไลน์	415		42.804	0.000*
14.1 มีความรู้เกี่ยวกับการพนันออนไลน์ในระดับพื้นฐาน	64.3 (9)	35.7 (5)		
14.2 มีความรู้เกี่ยวกับการพนันออนไลน์ในระดับสามารถป้องกันตนเองจากการพนันออนไลน์	9.0 (36)	91.0 (365)		

หมายเหตุ: *มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

2) ปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับการป้องกันตนเองจากสื่อการพนันออนไลน์ของชาวดิจิทัลไทย: ภาพสะท้อนจากคำบอกเล่าของชาวดิจิทัลไทย

สำหรับปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับการป้องกันตนเองจากสื่อการพนันออนไลน์ของชาวดิจิทัลไทยที่ได้จากการเข้าถึงข้อมูลการวิจัยด้วยวิธีการทางมานุษยวิทยา สามารถแบ่งปัจจัย

ที่เกี่ยวข้องออกเป็น 3 ระดับ ได้แก่ ปัจจัยระดับบุคคล ปัจจัยระดับเครือข่ายโลกดิจิทัล และปัจจัยระดับสังคมภายนอกโลกดิจิทัล โดยสามารถอธิบายรายละเอียดได้ดังนี้

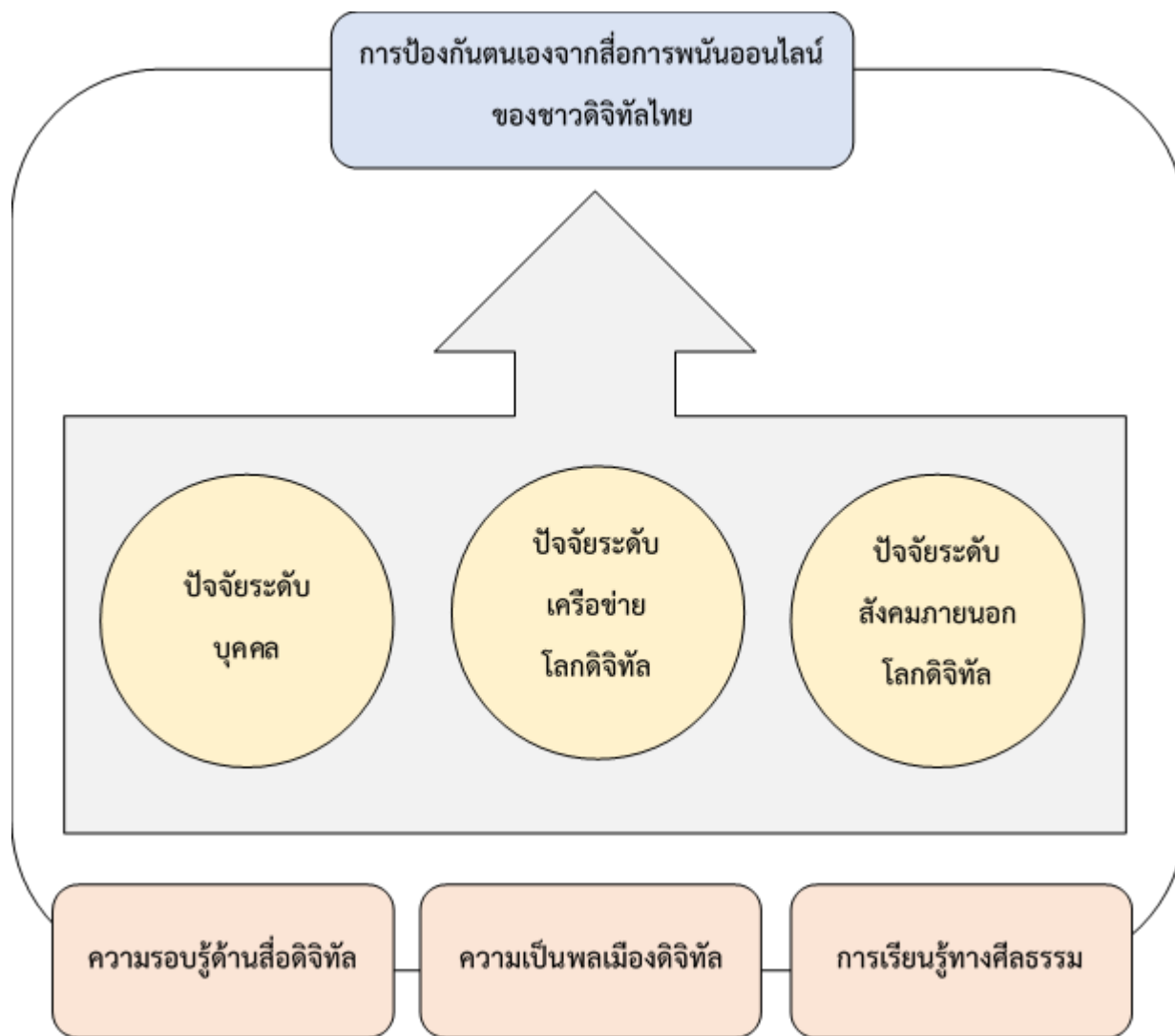
ปัจจัยระดับบุคคล เป็นปัจจัยที่สะท้อนให้เห็นถึงพฤติกรรมของปัจเจกบุคคลที่เป็นชาวดิจิทัลไทยในการป้องกันตนเองจากสื่อการพนันออนไลน์ โดยปัจจัยระดับบุคคลที่สำคัญ คือ การรับรู้ถึงความเสี่ยงของการพนันออนไลน์ว่าเป็นการกระทำที่ผิดกฎหมาย ทำให้เกิดความสูญเสียในระดับทรัพย์สินเป็นจำนวนมาก และมีตัวอย่างจากข่าวสารให้เห็นถึงวิธีการและรูปแบบของการเล่นการพนันออนไลน์ การรับรู้ถึงความเสี่ยงจึงนำไปสู่การปรับทัศนคติที่มีต่อการพนันออนไลน์ซึ่งจะก่อให้เกิดการสร้างภูมิคุ้มกันทางสังคมของบุคคลต่อความล่อแหลมของการพนันออนไลน์ในฐานะปัจจัยเสี่ยงได้อีกด้วย การตระหนักถึงคุณธรรมของบุคคลก็เป็นอีกปัจจัยที่สำคัญ โดยคุณธรรมที่จะช่วยในการป้องกันตนเองจากสื่อการพนันออนไลน์ได้คือการมีความพอเพียงและยับยั้งความโลภของตนจากความอยากได้ อยากมีผ่านการตอบสนองความอยากได้อย่างมีด้วยการเล่นการพนันออนไลน์ ซึ่งคุณธรรมในส่วนนี้มีส่วนสัมพันธ์กับศาสนาที่ชาวดิจิทัลไทยนับถือถึงแม้จะมี ความแตกต่างไปกันตามหลักธรรมคำสอนของแต่ละศาสนานำมาใช้ผู้คนในศาสนา ศาสนาของชาวดิจิทัลไทยไม่เพียงแต่เป็นศาสนาที่เรารู้จักกันโดยปกติแต่หมายรวมถึงศาสนาที่ถูกสถาปนาขึ้นให้มีความสัมพันธ์กับปัจเจกบุคคลที่เป็นศิลปินจากความชื่นชอบและการให้การสนับสนุน เช่น กลุ่มแฟนคลับที่มีวัฒนธรรมแตกต่างกันไปในแต่ละกลุ่ม เป็นต้น การได้รับสื่อที่เป็นการให้ความรู้เกี่ยวกับความเสี่ยงกับการพนันออนไลน์ก็ถือเป็นอีกปัจจัยหนึ่งที่สำคัญที่ทำให้ชาวดิจิทัลไทยได้มีความรู้ในการป้องกันตนเองจากสื่อการพนันออนไลน์ได้อีกด้วย อีกปัจจัยที่เกี่ยวข้องในระดับบุคคลคือ พฤติกรรมการเลียนแบบ การที่พบเห็นสื่อการพนันออนไลน์รับรู้ถึงการเล่นการพนันออนไลน์ของคนรอบตัว และการถูกชักชวนให้เข้าถึงการพนันออนไลน์โดยการโฆษณาจากผู้มีอิทธิพลต่อความคิดในโลกดิจิทัล (Influencer) ก็ถือเป็นปัจจัยที่จะต้องเฝ้าระวังและมีส่วนสำคัญต่อการป้องกันตนเองจากสื่อการพนันออนไลน์

ปัจจัยระดับเครือข่ายโลกดิจิทัล เป็นปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับการมีปฏิสัมพันธ์ในระดับชีวิตประจำวันของชาวดิจิทัลไทย ดังเช่นที่ได้กล่าวถึงศาสนาที่เกิดจากความชื่นชอบและการให้การสนับสนุนของกลุ่มแฟนคลับในส่วนนี้ถือเป็นพลังสำคัญในการทำให้ชาวดิจิทัลไทยสามารถรับรู้ถึงความเสี่ยงจากการพนันออนไลน์และสื่อที่มีความเสี่ยงได้เช่นเดียวกัน โดยการมีปฏิสัมพันธ์ผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ทำให้ชาวดิจิทัลไทยสามารถคิด วิเคราะห์ และใช้วิจารณญาณในการรับสื่อที่ก่อให้เกิดความเสี่ยงเข้ามาได้ รวมไปถึงปฏิสัมพันธ์ในเครือข่ายสังคมออนไลน์ก็กลับเป็นพื้นที่ที่สร้างความเสี่ยงในการเข้าถึงการพนันออนไลน์ เช่น แชชแท็กดังในทวีตเตอร์ที่เป็นการบอกเลขสลากกินแบ่งรัฐบาล หรือห่วยออนไลน์ เป็นต้น แชชแท็กดังกล่าวทำให้ผู้คนสามารถเข้าถึงการพนันออนไลน์ได้มากขึ้นจากการวิเคราะห์สื่อสังคมช่วยสะท้อนให้เห็นว่าเมื่อมีแชชแท็กที่เป็นการบอกเลขขึ้นมาจะมีผู้ใช้งานจำนวนหนึ่งประชาสัมพันธ์ช่องทางการซื้อขายห่วยออนไลน์ หรือรับเป็นเจ้ามือในการซื้อขายขึ้นมาด้วย เขตแดนและการสร้างเครือข่ายปฏิสัมพันธ์ในโลกดิจิทัลที่ปลอดภัยและไม่ยุ่งเกี่ยวกับปัจจัยเสี่ยงจึงเป็นปัจจัยปกป้องที่สำคัญในการป้องกันตนเองจากสื่อการพนันออนไลน์

ปัจจัยระดับสังคมภายนอกโลกดิจิทัล เป็นปัจจัยที่ช่วยทำให้เกิดการป้องกันการเข้าถึงสื่อการพนันออนไลน์จากมาตรการทางสังคมที่อยู่นอกโลกดิจิทัล โดยสถาบันการศึกษาในฐานะสถาบันทางสังคมหนึ่งที่ก่อให้เกิดการเรียนรู้ทางศีลธรรม (Moral Education) ที่จะทำให้ชาวดิจิทัลไทยที่เป็นปัจเจกบุคคลในโลกทางกายภาพสามารถเรียนรู้วินัยและระเบียบทางสังคมที่ทำให้เกิดความยับยั้งชั่งใจในการเล่นการพนันออนไลน์ซึ่งจะก่อให้เกิดสุขภาพทางศีลธรรม (Moral Health) สถาบันการศึกษาสามารถทำหน้าที่ในการให้ความรู้และสร้างความรอบรู้ที่จำเป็นต่อการป้องกันการพนันออนไลน์ รวมไปถึงการพัฒนาทักษะที่จำเป็นและบ่มเพาะให้ปัจเจกบุคคลกลายเป็นพลเมืองดิจิทัล (Digital Citizen) ที่มีความพร้อมในด้านคุณธรรม ศีลธรรม และการคิดอย่างมีวิจารณญาณขณะที่สถาบันการเมืองที่เกี่ยวข้องจะต้องดำเนินการออกมาตรการทางกฎหมายในการเข้ามาควบคุมการเข้าถึงสื่อการ

พนันออนไลน์ซึ่งจะช่วยลดความเสี่ยงในการเข้าถึงสื่อการพนันออนไลน์ได้ดี ทั้งนี้ ปัจจัยระดับสังคมภายนอกโลกดิจิทัลยังมีความเกี่ยวข้องกับสถาบันสุขภาพ ซึ่งเป็นกลไกสำคัญในการผลิตสร้างสื่อสุขภาพที่เกี่ยวข้องกับผลกระทบที่อาจเกิดขึ้นจากการพนันออนไลน์ โดยการพนันออนไลน์ถือเป็นปัจจัยเสี่ยง

ทางสุขภาพที่ก่อให้เกิดผลกระทบทางสุขภาพโดยเฉพาะในเด็กและเยาวชนที่เป็นชาวดิจิทัลรุ่นใหม่ซึ่งสามารถเข้าถึงข้อมูลออนไลน์ได้อย่างรวดเร็ว สื่อสุขภาพจึงเป็นปัจจัยสำคัญที่จะทำให้เกิดการตระหนักรู้ในการป้องกันตนเองจากสื่อการพนันออนไลน์



แผนภาพที่ 1 สรุปองค์ความรู้เกี่ยวกับการป้องกันตนเองจากสื่อการพนันออนไลน์ของชาวดิจิทัลไทย

อย่างไรก็ดี จากการวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้รับจากการวิจัยเชิงคุณภาพและเชิงปริมาณ ผู้วิจัยได้ดำเนินการสรุปเป็นองค์ความรู้ไว้ดังแผนภาพที่ 1 โดยพยายามชี้ชวนให้เห็นว่าปัจจัยที่มีความเกี่ยวข้องกับการป้องกันตนเองจากสื่อการพนันออนไลน์ของชาวดิจิทัลไทยประกอบด้วยปัจจัยระดับบุคคล ปัจจัยระดับเครือข่ายโลกดิจิทัล และปัจจัยระดับสังคมภายนอกโลกดิจิทัล โดยในระดับบุคคลหมายถึงศาสนา การประกอบอาชีพ และการเรียนรู้ทางสังคมจากสถาบันรอบตัว เช่น กลุ่มเพื่อน เป็นต้น ขณะที่ระดับเครือข่ายโลกดิจิทัลเป็นการเชื่อมโยงไปถึงพฤติกรรมเมื่อพบเห็นสื่อพนันออนไลน์ ประเภทสื่อพนันออนไลน์ที่พบเห็น พฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์ และพฤติกรรมเมื่อถูกชักชวนให้เล่น ซึ่งในส่วนนี้ เป็นความสัมพันธ์ทางสังคมที่เกิดขึ้นในโลกดิจิทัลเป็นหลัก นอกจากนี้ ความรู้เกี่ยวกับการพนันออนไลน์ ถือเป็นปัจจัยระดับสังคมภายนอกโลกดิจิทัล ซึ่งเป็นการเรียนรู้จากสถาบันครอบครัว สถาบันการศึกษา และสถาบันสื่อสารมวลชนภายใต้การมุ่งหวังให้ชาวดิจิทัลไทยมีความเป็นพลเมืองดิจิทัลด้วยการเรียนรู้ทางศีลธรรม โดยการเรียนรู้ทางศีลธรรมเป็นการเรียนรู้ที่ทำให้ชาวดิจิทัลไทยผนวกวิถีชีวิตทางดิจิทัลเข้ากับวิถีชีวิตในโลกของความเป็นจริง การผสมผสานข้อมูลระหว่างข้อมูลเชิงปริมาณและข้อมูลเชิงคุณภาพจึงช่วยเปิดพื้นที่ให้เห็นความสัมพันธ์ระดับต่าง ๆ ที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับการป้องกันตนเองจากสื่อการพนันออนไลน์ของชาวดิจิทัลไทย

วัตถุประสงค์ที่ 3 พัฒนาข้อเสนอแนะในการเฝ้าระวังสื่อพนันออนไลน์ของชาวดิจิทัลไทย สำหรับแนวทางการเฝ้าระวังสื่อการพนันออนไลน์ของชาวดิจิทัลไทย โดยข้อค้นพบสำคัญของการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้คือ การพนันออนไลน์นับเป็นปัจจัยเสี่ยงทางสุขภาพที่สำคัญอีกปัจจัยหนึ่งโดยเฉพาะในกลุ่มเด็กและเยาวชนที่มีความคุ้นเคยกับการรวมตัวกันเป็นกลุ่มทางสังคมในโลกดิจิทัล โดยกลุ่มทางสังคมที่รวมตัวกันขึ้นมาอาจมีอิทธิพลทางสังคมต่อเด็กและเยาวชนส่งผลให้เด็กและเยาวชนที่เข้าถึงโลกดิจิทัลเกิดการบูรณาการทางสังคม (Social Integration) ได้สูงและอาจส่งผลกระทบต่อ การเข้าถึงความเสี่ยงจากการได้รับสื่อที่ไม่ปลอดภัยและไม่สร้างสรรค์ หากกลุ่ม

ทางสังคมที่เด็กและเยาวชนเข้าถึงเป็นกลุ่มในลักษณะของการสร้างสรรค์และเป็นการสนับสนุนให้เกิดการเรียนรู้ก็จะทำให้เกิดการป้องกันตนเองจากความเสี่ยงได้เช่นเดียวกัน การศึกษานี้จึงได้สังเคราะห์ข้อเสนอแนะในการเฝ้าระวังสื่อพนันออนไลน์ของชาวดิจิทัลไทยเพื่อก่อให้เกิดการบูรณาการทางสังคมที่มีคุณภาพ เป็น 3 แนวทางสำคัญ ประกอบด้วย

แนวทางที่ 1 การเฝ้าระวังสื่อการพนันออนไลน์ระดับบุคคล การให้ความสำคัญกับการพัฒนาความรู้ (Literacy) โดยเฉพาะความรู้ที่เกี่ยวกับสื่อดิจิทัลและสื่อการพนันออนไลน์จะเป็นแนวทางสำคัญในการสร้างกลไกการป้องกันตนเองให้เกิดขึ้นได้ในระดับบุคคล การเฝ้าระวังสื่อการพนันออนไลน์ระดับบุคคลยังขึ้นอยู่กับปัจจัยสภาพแวดล้อมทางสังคมและวัฒนธรรมที่อยู่รอบตัวของบุคคลซึ่งมีส่วนสำคัญในการเข้าถึงและป้องกันตนเองจากปัจจัยเสี่ยง สำหรับโลกดิจิทัล การพิจารณาถึงนิเวศวิทยาดิจิทัล (Digital Ecology) ถือเป็นข้อคำนึงสำคัญในการทำความเข้าใจปฏิสัมพันธ์ของบุคคลต่อวัตถุสังคมและวัฒนธรรมที่ไหลเวียนอยู่ในพื้นที่ออนไลน์ การคัดกรองสื่อที่หลั่งไหลเข้ามาเป็นหน้าที่โดยตรงของผู้รับสื่อ การที่บุคคลมีความรู้และทักษะความรู้สื่อดิจิทัลและสื่อการพนันออนไลน์จึงเป็นเครื่องมือสำคัญในการทำให้ชาวดิจิทัลไทยสามารถป้องกันตนเองได้อย่างมีประสิทธิภาพ การส่งเสริมและพัฒนาความรู้ในด้านดังกล่าวจึงเป็นจุดหมายสำคัญที่จะทำให้เกิดการลดความเสี่ยงที่จะเกิดขึ้นทั้งในแง่ของสังคมและสุขภาพลงได้ นอกจากนี้ ความเป็นพลเมืองดิจิทัล นับเป็นอีกปัจจัยการขับเคลื่อนหนึ่งที่จะทำให้เกิดการเฝ้าระวังสื่อการพนันออนไลน์อย่างยั่งยืน ความเป็นพลเมืองดิจิทัลนับเป็นทักษะสำคัญในการเรียนรู้แนวปฏิบัติที่ดีต่อการใช้ชีวิตทางสังคมในโลกดิจิทัล สามารถรู้เท่าทันและพร้อมรับมือกับปัจจัยเสี่ยงที่เป็นสื่อการพนันออนไลน์รวมถึงสื่ออื่น ๆ ที่มีความไม่ปลอดภัยและไม่สร้างสรรค์ได้ ความเป็นพลเมืองดิจิทัลส่วนหนึ่งจะต้องเป็นหน้าที่ของปัจเจกบุคคลในการเรียนรู้และทำความเข้าใจ อีกส่วนหนึ่งเป็นหน้าที่ของสถาบันทางสังคมต่าง ๆ ในการช่วยเหลือและสนับสนุนการประกอบรวมกันเป็นพลเมืองดิจิทัลที่มีคุณภาพ ความเป็นพลเมืองดิจิทัลจึงเป็นทุนมนุษย์

และทุนทางปัญญาที่สำคัญของปัจเจกบุคคลที่สามารถนำมาใช้ในการต่อรองและสร้างกลไกการป้องกันตนเองจากสื่อการพนันออนไลน์ได้

แนวทางที่ 2 การเฝ้าระวังสื่อการพนันออนไลน์ระดับเครือข่าย เป็นการพัฒนาเครือข่ายเด็กและเยาวชนในการดูแล ให้คำปรึกษา และเป็นกำลังขับเคลื่อนในการเฝ้าระวังสื่อการพนันออนไลน์ เครือข่ายเด็กและเยาวชนเหล่านี้สามารถปฏิบัติการการช่วยเหลือและคอยให้คำแนะนำชาวดิจิทัลที่จะก้าวเข้าสู่ความเสี่ยงจากการเข้าถึงการพนันออนไลน์ได้โดยอาศัยช่องว่างที่เกิดจากตัวตนบนโลกออนไลน์ที่มีความนิรนาม (Anonymous) ผ่านการสร้างความรู้ การบอกเล่าประสบการณ์ และการแลกเปลี่ยนซึ่งกันและกัน และเป็นการให้ความสบายใจในการเข้าสู่กระบวนการช่วยเหลือได้ต่อไป ทั้งนี้ การจะพัฒนาเครือข่ายเด็กและเยาวชนในการปฏิบัติการการเฝ้าระวังสื่อการพนันออนไลน์ในโลกดิจิทัลได้จะต้องอาศัยทุนทั้งจากทุนที่เป็นทุนการเงินของสถาบันทางสังคม หรือหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง ทุนทางสังคมที่จะเป็นส่วนช่วยให้เครือข่ายสามารถขยายออกไปได้เป็นวงกว้าง และทุนที่สำคัญคือทุนมนุษย์และทุนทางปัญญาของแกนนำเด็กและเยาวชนที่พร้อมรับความรู้และมีคุณธรรมที่เต็มเปี่ยมไปไปด้วยความรู้รักและสามารถเข้าใจผู้อื่นได้ (Empathy) โดยการพัฒนาเครือข่ายการเฝ้าระวังสื่อการพนันออนไลน์จะต้องอาศัยทุนดังกล่าวขับเคลื่อนไปควบคู่กัน

แนวทางที่ 3 การเฝ้าระวังสื่อการพนันออนไลน์ระดับสถาบันทางสังคม เป็นการพัฒนางานความรู้เกี่ยวกับการพนันออนไลน์และการเฝ้าระวังสื่อการพนันออนไลน์ของชาวดิจิทัลไทย โดยอาศัยกลไกของสถาบันทางสังคม ได้แก่ สถาบันครอบครัว สถาบันการศึกษา สถาบันสื่อสารมวลชน และสถาบันการเมืองการปกครอง ผ่านการพัฒนาเครือข่ายการสร้างความรู้เพื่อส่งเสริมแนวทางการเฝ้าระวังสื่อการพนันออนไลน์ โดยเฉพาะในชาวดิจิทัลไทยที่เป็นเด็กและเยาวชน ซึ่งเป็นการเรียนรู้ในประเด็นที่เป็นปัจจัยเสี่ยง (Risk Factors) และสร้างความเข้าใจในปัจจัยปกป้อง (Protective Factors) จากการเข้าถึงสื่อการพนันออนไลน์ รวมไปถึงการบ่มเพาะศีลธรรมและคุณธรรมในการใช้ชีวิตทั้งในโลกที่เป็นโลกแห่งความเป็นจริงและโลกดิจิทัล สถาบันที่สำคัญในการเฝ้าระวังสื่อการพนันออนไลน์คือสถาบันครอบครัวและสถาบันการศึกษาที่จะสามารถสร้างตาข่ายคุ้มครองความปลอดภัยให้กับเด็กและเยาวชนให้ห่างไกลจากการพนันออนไลน์ผ่านกิจกรรมทางสังคม (Social Activity) ซึ่งเป็นกิจกรรมที่ทำให้เด็กและเยาวชนสามารถเรียนรู้ได้ตลอดเวลา มีความน่าสนใจในการเข้าถึง และตอบสนองต่อวิถีชีวิตทางสังคมที่เปลี่ยนไปในโลกดิจิทัล เช่น การจัดทำบอร์ดเกม (Board Game) เกี่ยวกับการพนันออนไลน์ เป็นต้น ทั้งนี้ สิ่งสำคัญในการจะทำให้การเฝ้าระวังสื่อการพนันออนไลน์ระดับสถาบันทางสังคมสามารถขับเคลื่อนไปได้คือการเป็นต้นแบบที่ดีให้กับเด็กและเยาวชนในการใช้ชีวิต การแสดงออกซึ่งคุณธรรม

ตารางที่ 5 ประเด็นข้อค้นพบจากการวิจัยจำแนกตามวัตถุประสงค์

ลำดับ	รายละเอียดวัตถุประสงค์	ประเด็นข้อค้นพบ
1	สำรวจสถานการณ์ ความรอบรู้ และ พฤติกรรมของชาวดิจิทัลไทยในการ ป้องกันตนเองจากสื่อการพนัน ออนไลน์	คุณลักษณะของชาวดิจิทัลไทย 3 กลุ่ม ได้แก่ ชาวดิจิทัลอพยพชาวดิจิทัลรุ่น เก๋า และชาวดิจิทัลรุ่นใหม่ โดยชาวดิจิทัลไทยมีความรอบรู้ด้านสื่อดิจิทัลใน ระดับสามารถป้องกันตนเองจากความล่อแหลมทางสื่อ และมีความรอบรู้ เกี่ยวกับการพนันออนไลน์ในระดับสามารถป้องกันตนเองจากการพนัน ออนไลน์
2	วิเคราะห์ปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับการ ป้องกันตนเองจากสื่อการพนัน ออนไลน์ของชาวดิจิทัลไทย	ปัจจัยที่มีความเกี่ยวข้องกับการป้องกันตนเองจากสื่อการพนันออนไลน์ของ ชาวดิจิทัลไทยประกอบด้วยปัจจัยระดับบุคคล ปัจจัยระดับเครือข่ายโลกดิจิทัล และปัจจัยระดับสังคมภายนอกโลกดิจิทัล
3	พัฒนาข้อเสนอแนะในการเฝ้าระวังสื่อ พนันออนไลน์ของชาวดิจิทัลไทย	สำหรับแนวทางการเฝ้าระวังสื่อการพนันออนไลน์ของชาวดิจิทัลไทยควรเป็น การถักทอขึ้นระหว่างปัจเจกบุคคล เครือข่ายทางสังคม และสถาบันทางสังคม โดยแต่ละส่วนมีความเชื่อมโยงกัน

อภิปรายผล

การป้องกันตนเองจากสื่อการพนันออนไลน์ จำเป็นต้องคำนึงถึงปัจจัยที่สำคัญในการส่งเสริมการตระหนักรู้ และการป้องกันตนเองจากสื่อที่ไม่ปลอดภัยและไม่สร้างสรรค์ ซึ่งข้อสำคัญคือการส่งเสริมให้ชาวดิจิทัลไทยสามารถเข้าถึง ข้อมูลที่จำเป็นและสื่อที่จะช่วยในการพัฒนาองค์ความรู้ ทั้งนี้ สถานการณ์ความรอบรู้และพฤติกรรมของชาวดิจิทัลไทยในการ ป้องกันตนเองจากสื่อการพนันออนไลน์ ชาวดิจิทัลไทยส่วน ใหญ่มีความรอบรู้ด้านสื่อดิจิทัลในระดับสามารถป้องกันตนเอง จากความล่อแหลมทางสื่อ อีกทั้งยังมีความรอบรู้เกี่ยวกับการ พนันออนไลน์ในระดับสามารถป้องกันตนเองจากการพนัน ออนไลน์ และสามารถป้องกันตนเองจากการรับสื่อการพนัน ออนไลน์ได้ในระดับปกติ สำหรับปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับการ ป้องกันตนเองจากสื่อการพนันออนไลน์ของชาวดิจิทัลไทย ประกอบด้วย 3 ปัจจัยหลักคือ ปัจจัยระดับบุคคล ปัจจัยระดับ เครือข่ายโลกดิจิทัล และปัจจัยระดับสังคมภายนอกโลกดิจิทัล ทั้งนี้ ชาวดิจิทัลไทยส่วนใหญ่เป็นเด็กและเยาวชนจึงก่อให้เกิด ความเสี่ยงต่อการเข้าถึงการพนันออนไลน์ได้อย่างรวดเร็ว ประกอบกับพฤติกรรมเลียนแบบและความอยากรู้อยากลอง

ดังที่งานศึกษาของ สายชล ปัญญชิต (2555) ได้สะท้อนให้เห็น ถึงเด็กและเยาวชนที่ตกเป็นเหยื่อของการพนันฟุตบอล ซึ่งเกิด จากความชื่นชอบของเด็กและเยาวชนที่มีต่อฟุตบอลจึงทำให้มี ความคุ้นเคยกับกีฬาฟุตบอลส่งผลให้เยาวชนสามารถเข้าสู่พื้นที่ เสี่ยงจากการพนันฟุตบอลได้อย่างรวดเร็ว การทำความเข้าใจ เด็กและเยาวชนในฐานะกลุ่มทางสังคมที่สามารถเชื่อมต่อกับ โลกดิจิทัลได้รวดเร็วและมีความไวต่อการเรียนรู้จะเป็นประเด็น สำคัญในการหาแนวทางการป้องกันการพนันออนไลน์ได้ต่อไป

หากทำความเข้าใจความเสี่ยงที่เกิดขึ้นจากสื่อการ พนันออนไลน์ที่ก่อให้เกิดความเสี่ยงทั้งในด้านสังคมและสุขภาพ Ulrich Beck (1992) ได้เสนอความคิดเกี่ยวกับสังคมเสี่ยง (Risk Society) เอาไว้โดย Beck เชื่อว่าสังคมมีพัฒนาการมาตลอด หลังจากการเปลี่ยนแปลงทางสังคมและวัฒนธรรมจากการ พัฒนาอุตสาหกรรมมาสู่สังคมในยุคสมัยแบบสะท้อนกลับ (Reflexive Modernity) ที่เป็นยุคของเทคโนโลยีข้อมูลข่าวสาร และเป็นสังคมที่ไหลเวียนตามกระแสโลกาภิวัตน์ ความเสี่ยง ทางสังคมในยุคสมัยนี้เป็นความเสี่ยงที่ไม่สามารถคาดคะเนได้ ซึ่งเป็นความเสี่ยงที่เกิดขึ้นจากการผันผวนของเทคโนโลยีและ ความซับซ้อนในโลกดิจิทัล การที่จะก้าวข้ามความเสี่ยงที่เกิดขึ้น

ไปได้จะต้องอาศัยความคิดและการแก้ปัญหาของปัจเจกบุคคล ทั้งนี้ ความเสี่ยงทางสังคมมีหลากหลายรูปแบบและไม่ได้มีลักษณะเฉพาะตายตัว หากตีความตามความคิดดังกล่าวสื่อการพนันออนไลน์ หรือสื่ออื่น ๆ ที่มีความล่อแหลมเกิดขึ้นจากความสามารถในการเข้าถึงเทคโนโลยีได้อย่างรวดเร็วและมีความไวของข้อมูลที่สามารถแพร่กระจายออกไป ผู้ที่ได้รับความเสี่ยงส่วนใหญ่จึงเป็นผู้ที่เป็นชาวดิจิทัลซึ่งเป็นผู้รับสื่อโดยตรงที่จะต้องป้องกันตนเองในการรับสื่อที่มีความล่อแหลมและไม่เผยแพร่ข้อมูลที่เป็นความเสี่ยงในโลกดิจิทัล

ขณะที่การศึกษาการเล่นการพนันฟุตบอลของกลุ่มแฟนบอลในสังคมไทยของ วสันต์ ปัญญาแก้ว และคณะ (2559) ช่วยแสดงให้เห็นภาพของการเข้าสู่สังคมสมัยใหม่ซึ่งสังคมสมัยใหม่ได้นำมาสู่การเปลี่ยนแปลงทางความสัมพันธ์ทางสังคมใหม่ตลอดจนการใช้ชีวิตประจำวันบนความเสี่ยง ความซับซ้อนของสังคมสมัยใหม่ยังก่อให้เกิดช่องว่างของกิจกรรมทางสังคมและความต้องการมีพื้นที่ทางสังคมในการสร้างปฏิสัมพันธ์เพื่อเติมเต็มชีวิตทางสังคม การเป็นแฟนบอลไทยลีกเป็นปฏิบัติการสำคัญที่ทำให้ผู้ชายได้ใช้เวลาว่างสำหรับการพักผ่อนหย่อนใจ ประเด็นที่สำคัญคือภายใต้ปฏิบัติการของการเป็นแฟนบอลไทยลีกการเล่นพนันบอลนับเป็นปฏิบัติการหนึ่งที่สำคัญในการสร้างความรู้สึกร่วมในการเป็นแฟนบอลไทยลีกกลุ่มเดียวกัน สิ่งที่น่ากังวลคือปฏิบัติการเหล่านี้ได้ก่อให้เกิดความเสี่ยงขึ้นในกลุ่มเด็กและเยาวชนที่ไม่สามารถป้องกันตนเองจากความล่อแหลมในการเล่นพนันบอลได้มากนักและเสี่ยงที่จะเข้าสู่เส้นทางของการเป็นนักพนันหน้าใหม่ โดยเฉพาะเด็กและเยาวชนที่สามารถเข้าถึงเครื่องมือเทคโนโลยีและบริบทข่าวสารออนไลน์ซึ่งมีผลให้เกิดการพนันได้ซึ่งเป็นการเล่นพนันตามโอกาส กล่าวคือเป็นการเล่นในเฉพาะในช่วงที่มีการแข่งขันฟุตบอล การที่แฟนบอลไทยลีกได้เล่นการพนันเป็นการเสี่ยงทายไปที่ทีมที่ตนเป็นแฟนคลับให้ชนะถือเป็นปฏิบัติการหนึ่งในวัฒนธรรมของแฟนคลับต่อประเด็นดังกล่าว จะเห็นได้ว่า การเข้าสู่สังคมสมัยใหม่ทำให้เกิดความสามารถในการรับรู้ข่าวสาร และการเข้าถึงแหล่งการเล่นการพนัน เป็นปัจจัยสำคัญที่จะช่วยขยายความเข้าใจ

และนำไปวางแผนทางการเฝ้าระวังสื่อการพนันออนไลน์ได้ต่อไป

สำหรับการทำความเข้าใจในคุณลักษณะ พฤติกรรม และทัศนคติของชาวดิจิทัลไทยที่จะช่วยในการเฝ้าระวังสื่อการพนันออนไลน์ได้ จุลณี เทียนไทย และคณะ (2563) สะท้อนให้เห็นว่าการเข้าสู่สังคมที่ถูกขับเคลื่อนด้วยเทคโนโลยีและมีความรวดเร็วในกระบวนการเข้าถึงข่าวสารได้ก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงของปฏิสัมพันธ์ทางสังคมไปอย่างสิ้นเชิง ประเด็นสำคัญของชาวดิจิทัลไทยที่ถือเป็นปัจจัยสำคัญในการนำมาสู่การเป็นผู้ที่มีความรอบรู้และสามารถป้องกันตนเองจากความล่อแหลมจากการเข้าสู่โลกดิจิทัลได้คือ ความตื่นตัวต่อข่าวสารและการมีส่วนร่วม 3 ลักษณะคือ ความตื่นตัวต่อข่าวสาร (Information Alertness) การออนไลน์ตลอดเวลา (Interactive) และการมีส่วนร่วมกับสังคม (Civic Engagement) ซึ่งคุณลักษณะดังกล่าวทำให้ชาวดิจิทัลไทยสามารถรับรู้ข่าวสารได้อย่างรวดเร็วและทำให้เกิดความพร้อมรับในการเปลี่ยนแปลงที่จะเกิดขึ้นได้เป็นอย่างดี นอกจากนี้ ชาวดิจิทัลไทยยังมีทักษะที่สำคัญและช่วยในการคัดกรองข้อมูลข่าวสารคือ ทักษะเกี่ยวกับการสืบค้นข้อมูลที่ชาวดิจิทัลไทยจะสามารถค้นหาข้อมูลที่ตนไม่เคยพบเจอหรือข้อมูลที่ยังไม่ได้รับการยืนยัน ทักษะดังกล่าวจึงนำมาซึ่งความสามารถในการคิดวิเคราะห์และสามารถใช้วิจารณญาณในการรับสื่อได้เป็นอย่างดี แต่ในบางครั้งความรวดเร็วที่เป็นอีกคุณลักษณะของชาวดิจิทัลมักทำให้ขาดความรอบคอบในการตัดสินใจได้เช่นเดียวกัน

เมื่อพิจารณาการป้องกันตนเองจากสื่อการพนันออนไลน์ภายใต้ปัจจัยทางวัฒนธรรม (Cultural Factors) การสังเคราะห์ของ Abbitt, and et al (2018) แสดงให้เห็นถึงการรับรู้เกี่ยวกับความเสี่ยงจากการพนัน ซึ่งมีปัจจัยสำคัญอยู่ 6 ปัจจัยคือ เชื้อชาติและประเพณี ชาติพันธุ์ ทัศนคติทางสังคม และวัฒนธรรม ศาสนาและระบบความเชื่อ วัฒนธรรมการเล่นการพนัน และเพศภาวะ ปัจจัยเหล่านี้เป็นปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมที่มีต่อการพนันซึ่งล้วนแต่เป็นปัจจัยในระดับบุคคลและอิทธิพลของสังคมและวัฒนธรรม เช่นเดียวกับกับงานของ Binde & Romild (2020) ที่ได้รับอิทธิพลจากแนวความคิดเรื่อง

ความแปลกแยก (Alienation) และเวลาในการพักผ่อน (Leisure) ที่ในเวลาของการทำงานในโรงงานอุตสาหกรรมผู้คนก็จะทำงานไปให้เข้ากับระบบการผลิตและเป็นไปตามระบบของการทำงานสมัยใหม่ เมื่ออยู่ในช่วงเวลาของการพักผ่อนผู้คนมักจะหากิจกรรมทำเพื่อเป็นพักผ่อนหย่อนใจ รวมไปถึงการใช้กิจกรรมที่ทำในเวลาว่างในการสร้างเครือข่ายทางสังคม การพำนัจึงนับเป็นกิจกรรมทางสังคมหนึ่งในการสร้างปฏิบัติการในช่วงเวลาของการพักผ่อนหย่อนใจ ซึ่งงานศึกษาดังกล่าวพบว่าการเล่นการพนันมีความแตกต่างกันไปตามปัจจัยทางประชากรและสังคม วัฒนธรรม สภาพแวดล้อมของสังคม ตลอดจนปฏิสัมพันธ์ทางสังคมและค่านิยมทางสังคมของสังคมที่แต่ละบุคคลอาศัยอยู่

ในมุมมองของจิตวิทยาการศึกษาเกี่ยวกับการพนันของวิทยากร เชียงกูล (2562) แสดงให้เห็นถึงปัจจัยเสี่ยงที่เกี่ยวข้องกับการป้องกันการพนัน โดยเป็นปัจจัยที่เป็นกระบวนการรู้คิดซึ่งถือเป็นปัจจัยเสี่ยง ได้แก่ ความเชื่อที่ผิดพลาด และการขาดความรู้เรื่องการพนัน กระบวนการรู้คิดเหล่านี้ทำให้เกิดความเสี่ยงต่อการเข้าถึงการพนันและก่อให้เกิดความอยากรู้อยากลองในการเล่นการพนันได้ การจะป้องกันปัจจัยเสี่ยงได้จะต้องเกิดปัจจัยปกป้องที่เป็นปัจจัยเสริมแรงในการลดอิทธิพลของปัจจัยเสี่ยงจากการพนันซึ่งเกิดจากการให้ความรู้ การให้คำแนะนำ การพัฒนาจิตสำนึก การพัฒนาทักษะการสร้างความสามารถ และมีการสร้างความตระหนักถึงปัญหาของการพนันจะทำให้เยาวชนสามารถเรียนรู้และพัฒนาความสามารถในการจัดการความเสี่ยงที่เกิดขึ้นได้ ดังนั้น การที่ชาวดิจิทัลไทยที่มีการรับรู้การเล่นการพนันออนไลน์ของกลุ่มเพื่อน พฤติกรรมเมื่อพบเห็นสื่อพนันออนไลน์ ประเภทสื่อพนันออนไลน์ที่พบเห็น พฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์ พฤติกรรมเมื่อถูกชักชวนให้เล่น และความรอบรู้เกี่ยวกับการพนันออนไลน์จึงมีการป้องกันตนเองที่แตกต่างกันออกไปตามบริบทที่ตนได้พบเห็นและรับรู้ แต่ประเด็นที่สำคัญคือการสามารถนำ

สิ่งที่ตนได้พบเห็นและรับรู้มาใช้เป็นกลไกสำคัญในการป้องกันตนเองจากรับสื่อการพนันออนไลน์ ซึ่งจะก่อให้เกิดความเสี่ยงทางสังคมและสุขภาพตามมา

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะจากการวิจัย

- 1) สถาบันการเมืองการปกครองและสถาบันสื่อสารมวลชนควรดำเนินการส่งเสริมและพัฒนาองค์ความรู้เกี่ยวกับการพนันออนไลน์ของชาวดิจิทัลไทย โดยอาศัยช่องทางที่เหมาะสมและสามารถเข้าถึงชาวดิจิทัลไทยได้อย่างครอบคลุม
- 2) สถาบันการศึกษาควรมีการสอดแทรกเนื้อหาหรือความรู้เกี่ยวกับสื่อการพนันออนไลน์และมีการพัฒนาทักษะความเป็นพลเมืองดิจิทัลที่จำเป็นซึ่งจะช่วยทำให้เด็กและเยาวชนสามารถป้องกันตนเองจากรับสื่อการพนันออนไลน์ภายใต้การคิด วิเคราะห์ และใช้วิจารณญาณในการเลือกรับสื่อ
- 3) กองทุนพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์ควรมีการสนับสนุนการพัฒนาและสังเคราะห์ชุดองค์ความรู้ที่เกี่ยวข้องกับสื่อการพนันออนไลน์และสามารถนำไปเผยแพร่ให้กับเด็กและเยาวชน ซึ่งจะช่วยทำให้เกิดความตระหนักรู้เกี่ยวกับการป้องกันตนเองจากรับสื่อการพนันออนไลน์

ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป

- 1) ควรมีการศึกษาวิจัยเชิงปฏิบัติการในการพัฒนาองค์ความรู้และกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับสื่อการพนันออนไลน์เพื่อให้ได้รูปแบบกิจกรรมที่เหมาะสมกับเด็กและเยาวชน
- 2) ควรมีการศึกษาความรอบรู้และพฤติกรรมการป้องกันตนเองจากรับสื่อการพนันออนไลน์ในกลุ่มที่เป็นกลุ่มเฉพาะที่ไม่ใช่กลุ่มที่อยู่ในโลกดิจิทัล เช่น เด็กและเยาวชนที่บวชเป็นสามเณร เด็กและเยาวชนที่อยู่ในโรงเรียนทั่วไป เป็นต้น

รายการอ้างอิง

ภาษาไทย

- จุลณี เทียนไทย และคณะ. (2563). *การสร้างความสำเร็จในคุณลักษณะ พฤติกรรม และทัศนคติในอนาคตของชาวดิจิทัลไทย*. กรุงเทพฯ: สำนักงานการวิจัยแห่งชาติ (วช.).
- จุลณี เทียนไทย และคณะ. (2563). *อัตลักษณ์ วิถีคิด และชีวิต 4.0 ของชาวดิจิทัลไทย: การสังเคราะห์ผลการวิจัยสู่การใช้ประโยชน์เชิงนโยบาย*. เชียงใหม่: แผนงานบูรณาการด้านยุทธศาสตร์เป้าหมาย (Spearhead) ด้านสังคมคนไทย 4.0 สำนักงานการวิจัยแห่งชาติ (วช.).
- ภัทรพร ทำดี. (2564). ผลกระทบของสื่อสังคมออนไลน์ที่มีต่อประชากรต่างรุ่นในครอบครัวจากมุมมองของประชากรชาวดิจิทัลไทย. *วารสารประชากรศาสตร์*, 37(2), 1-20.
- วสันต์ ปัญญาแก้ว, และคณะ. (2559). *ฟุตบอลไทยพรีเมียร์ลีก: ความเป็นชาย วัยรุ่น และวัฒนธรรมบริโภคนิยม*. กรุงเทพฯ: ศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- วิทยากร เชียงกุล. (2562). *สำรวจ/สรุป องค์ความรู้เรื่องจิตวิทยาของการพนันแบบมีปัญหา*. กรุงเทพฯ: ศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน. (2564). *สถานการณ์การพนันในสังคมไทย ปี 2564*. กรุงเทพฯ: ศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สายชล ปัญญชิต. (2555). สังคมวิทยาการพนัน: จากข้อถกเถียงทางสังคมวิทยาถึงการแก้ไขปัญหายาเสพติด พนันฟุตบอล. *วารสารสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ*, 15, 93-104.

ภาษาอังกฤษ

- Abbitt, M., and et.al. (2018). *Conceptual Framework of Harmful Gambling: An International Collaboration*. Ontario: Gambling Research Exchange Ontario (GREO).
- Beck, U. (1992). *Risk Society: Towards a New Modernity*. London: SAGE Publications.
- Binde, P., and Romild, U. (2020). Risk of problem gambling among occupational groups: A population and registry study. *Nordic Studies on Alcohol and Drugs*, 37(3), 262-278.
- Khazanie, R. (1996). *Statistics in a World of Applications* (4th Edition). New York: HarperCollins College Publishers.
- Zin, J. O. (2008). *Social Theories of Risk and Uncertainty: An Introduction*. Victoria: Blackwell Publishing.