

การทบทวนวรรณกรรม: การลดพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์ในศตวรรษที่ 21
LITERATURE REVIEW: REDUCING ONLINE GAMBLING BEHAVIOR IN THE 21st
CENTURY

ปองปรีดา ทองมาดี
Pongprida Thongmadee
จินต์ วิภาตะกลัส
Jint Vibhataklas
ศรีประไพ ม่วงพุ่ม
Sriprapai Muangpum
นริศรา บำยทุธิ์
Narissara bumyut
กนกทิพย์ บำรุงศรี
Kanokthip bamrungsri
มหาวิทยาลัยเจ้าพระยา
CHAOPRAYA UNIVERSITY
E-mail: sptmd2555@gmail.com

วันที่รับบทความ (Received) : 19 กันยายน 2568

วันที่แก้ไขบทความ (Revised) : 24 ตุลาคม 2568

วันที่ตอบรับบทความ (Accepted) : 7 พฤศจิกายน 2568

บทคัดย่อ

บทความนี้เป็นการค้นคว้า รวบรวม และวิเคราะห์วรรณกรรมที่เกี่ยวข้องกับการลดพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์ในศตวรรษที่ 21 โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อได้ปัจจัยที่มีผลต่อการลดพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์ในศตวรรษที่ 21 การศึกษานี้ใช้วิธีการวิเคราะห์วรรณกรรมอย่างเป็นระบบ โดยการสืบค้นวรรณกรรมและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องจาก MEPI, Research Gate, ProQuest และ Google scholar ใช้คำสำคัญในการสืบค้นวรรณกรรมและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง คือ กลยุทธ์การจัดการพนันออนไลน์, การควบคุมการเล่นพนันออนไลน์, และปัจจัยด้านการลดพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์ โดยกำหนดเงื่อนไขว่าจะต้องเข้าถึงเอกสารฉบับเต็มและคัดเลือกเอกสารที่ตีพิมพ์เผยแพร่ระหว่างปี 2020 – 2025 นำมาเข้าสู่กระบวนการวิเคราะห์เนื้อหาและสรุปเป็นปัจจัยที่มีผลต่อการลดพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์ ได้ดังนี้ 1) เทคโนโลยีดิจิทัล 2) การเข้าถึงง่ายและไม่เปิดเผย 3) พฤติกรรมการติดพนัน 4) สภาพแวดล้อม 5) กฎหมายและการควบคุม และ 6) การมีส่วนร่วมของผู้มีส่วนได้เสีย

คำสำคัญ: การติดพนันออนไลน์, การควบคุมทางกฎหมาย, การลดพฤติกรรมการเล่นพนัน

Abstract

This article is a research, collection and analysis of literature related to reducing online gambling behavior in the 21st century with the objective of obtaining factors that affect reducing online gambling behavior in the 21st century. This study uses a systematic literature analysis method by searching for literature and related research from MEPI, Research Gate, ProQuest, and Google scholar, the keywords used to search for literature and related research are as follows: The criteria for accessing the full document and selecting documents published between 2020 and 2025 are included in the content analysis process and summarized as factors affecting the reduction of online gambling behavior as follows: 1) Digital Technology, 2) Easy Access and Privacy, 3) Gambling Behavior, 4) Environment, 5) Laws and Control, and 6) Stakeholder participation.

Keywords: Online Gambling Addiction, Legal control, Reducing Gambling Behavior

บทนำ

ความสำคัญของปัญหาของการลดพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์ในศตวรรษที่ 21 ปัญหาการพนันในศตวรรษที่ 21 นี้ เป็นปัญหาที่ทวีความรุนแรงและซับซ้อนมากขึ้น จากการเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยีอย่างก้าวกระโดด การเข้าถึงการพนันได้เปลี่ยนจากรูปแบบดั้งเดิมที่ต้องเดินทางไปยังสถานที่จริง มาสู่รูปแบบดิจิทัลที่สามารถเข้าถึงได้จากทุกที่ทุกเวลาผ่านอุปกรณ์ส่วนตัว เช่น คอมพิวเตอร์หรือสมาร์ทโฟน (Macía, Estévez, and Jáuregui, 2023) ยิ่งไปกว่านั้นคุณลักษณะเด่นของการพนันออนไลน์คือ การเข้าถึงง่ายและไม่เปิดเผยตัวตน ซึ่งทำให้ผู้เล่นสามารถทำธุรกรรมทางการเงินและเข้าร่วมเกมได้อย่างรวดเร็วโดยไม่ต้องเผชิญหน้ากับผู้อื่น และยังลดความรู้สึกอับอายหรือถูกตัดสินจากสังคม (Gainsbury et al., 2020) สิ่งเหล่านี้เป็นปัจจัยสำคัญที่ทำให้ปัญหาขยายวงกว้างออกไปอย่างรวดเร็ว โดยเฉพาะอย่างยิ่งในช่วงเวลาที่ไม่คาดคิด เช่น การระบาดของ COVID-19 หรือมาตรการล็อกดาวน์ ซึ่งทำให้สถานพนันแบบดั้งเดิมต้องปิดตัวลง และเร่งให้ผู้คนจำนวนมากหันมาใช้บริการพนันออนไลน์เป็นทางเลือกทดแทน พฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์นี้นำไปสู่การเพิ่มขึ้นของปัญหาพฤติกรรมการติดพนันหรือความผิดปกติของการพนัน ซึ่งถูกจัดเป็นพฤติกรรมเสพติดที่ส่งผลกระทบต่อสุขภาพจิตและชีวิตของผู้เล่น (Bellringer and Garrett, 2021) ปัญหาจึงไม่ได้จำกัดอยู่แค่การกระทำที่ผิดกฎหมายแต่ลุกลามไปถึงปัญหาสุขภาพและสังคมที่ซับซ้อนยิ่งขึ้นในยุคดิจิทัล (Price, 2022) และยังคงส่งผลกระทบต่อปัญหาครอบครัว ปัญหาการทำงาน ปัญหาสังคม และการก่ออาชญากรรมต่างๆ อย่างต่อเนื่อง

ปัญหาและปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับการลดพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์ในศตวรรษที่ 21 ในปัจจุบันปัญหาการพนันออนไลน์เป็นปัญหาที่ซับซ้อนและมีผลกระทบในวงกว้าง ดังนี้

1. ผลกระทบต่อพฤติกรรมส่วนบุคคลและสังคม พฤติกรรมการติดพนันเป็นมากกว่าความเสียหายทางการเงิน ผู้ที่มีความเสี่ยงมักมีประวัติการพนันที่มีความเสี่ยงอยู่แล้ว การดื่มแอลกอฮอล์ในระดับอันตราย หรือเคยเล่นเกมพนันแบบเล่นฟรีในอดีต (Gainsbury et al., 2020) ปัญหาเหล่านี้ส่งผลกระทบต่อสุขภาพจิตและชีวิตของผู้เล่น เช่น ความวิตกกังวลและภาวะซึมเศร้า นอกจากนี้การพนันยังถือเป็นปัญหาทางสังคมที่ขัดต่อค่านิยมและบรรทัดฐานของชุมชน และอาจเป็นปัจจัยที่นำไปสู่

ปัญหาอาชญากรรมอื่น ๆ ได้ (Nugraha and Setiawan, 2023) ซึ่งแสดงให้เห็นว่าผลกระทบของการพนันออนไลน์ไม่ได้จำกัดอยู่แค่ตัวผู้เล่น แต่ขยายวงกว้างไปยังครอบครัวและสังคมโดยรวม

2. ความท้าทายในการควบคุมทางกฎหมาย แม้ว่าหลายประเทศจะมีกฎหมายการควบคุม เพื่อป้องกันการพนัน แต่การบังคับใช้กฎหมายยังคงมีช่องโหว่และไม่สมบูรณ์ สาเหตุหลักมาจากความไม่สอดคล้องระหว่างกฎหมายกับค่านิยมของสังคม การขาดความแน่นอนทางกฎหมาย และการขาดเครื่องมือสนับสนุนที่จำเป็นต่อการบังคับใช้ (Havid and Sambas, 2023) ความไม่เปิดเผยตัวตนของผู้กระทำผิดและการเข้าถึงจากต่างประเทศยังทำให้การดำเนินคดีและการบังคับใช้กฎหมายเป็นไปอย่างยากลำบาก ส่งผลให้การควบคุมปัญหาขาดประสิทธิภาพ และทำให้การพนันออนไลน์ยังคงแพร่หลายอยู่ในสังคมอย่างต่อเนื่อง

3. บทบาทของสภาพแวดล้อมและเทคโนโลยี สภาพแวดล้อมมีอิทธิพลอย่างมากต่อพฤติกรรมการเล่นพนัน เช่น การระบาดของ COVID-19 เป็นตัวอย่างที่ชัดเจนของสภาพแวดล้อมที่ผลักดันให้เกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม (Bellringer and Garrett, 2021) ผู้เล่นที่เคยพึ่งพาการพนันแบบออฟไลน์ต้องเปลี่ยนมาใช้ช่องทางออนไลน์ และผู้เล่นหน้าใหม่ก็สามารถเข้าถึงได้ง่ายขึ้น การออกแบบเว็บไซต์และแอปพลิเคชัน ถือว่าเป็นสภาพแวดล้อมทางเทคโนโลยีที่มีบทบาทสำคัญในการดึงดูดและรักษาผู้เล่น (Humphreys et al., 2021) รวมถึงการใช้เทคโนโลยีเพื่อสร้างแรงจูงใจในการเล่นอย่างต่อเนื่องและทำให้ผู้เล่นใช้เวลาและเงินในการเล่นมากขึ้น

4. ความจำเป็นในการมีส่วนร่วมของผู้มีส่วนได้เสีย ปัญหาการพนันออนไลน์เป็นเรื่องของความรับผิดชอบร่วมกัน การพึ่งพาเพียงการควบคุมทางกฎหมาย หรือภาครัฐเพียงฝ่ายเดียวไม่เพียงพอ ความสำคัญของการมีส่วนร่วมของผู้มีส่วนได้เสียทุกฝ่าย (Kuss and Gainsbury, 2021) ซึ่งประกอบด้วย (1) ผู้ใช้งาน การให้ความรู้และเครื่องมือในการควบคุมตัวเองเป็นสิ่งสำคัญ (2) ผู้ประกอบการ มีบทบาทในการสร้างระบบการพนันที่มีความรับผิดชอบและเป็นธรรม (3) หน่วยงานรัฐ มีหน้าที่ในการกำหนดและบังคับใช้นโยบายที่ครอบคลุม (4) องค์กรชุมชน มีบทบาทในการให้ความช่วยเหลือและการบำบัดแก่ผู้ที่ได้รับผลกระทบ (Gainsbury et al., 2020) การมีส่วนร่วมจากทุกฝ่ายจะช่วยให้มาตรการต่าง ๆ ครอบคลุมและมีประสิทธิภาพมากขึ้น โดยเฉพาะอย่างยิ่งในการสร้างกลไกการป้องกันและบำบัดที่เข้าถึงง่ายและลดการตีตราทางสังคม

ดังนั้นปัญหาการพนันออนไลน์ในศตวรรษที่ 21 คือผลลัพธ์จากวิวัฒนาการทางเทคโนโลยีที่ทำให้การเข้าถึงการพนันง่ายขึ้นและทำให้เกิดพฤติกรรมติดพนัน ซึ่งส่งผลกระทบต่อทั้งตัวบุคคลและสังคมในวงกว้าง การแก้ไขปัญหานี้จึงมีความสำคัญอย่างยิ่งและต้องอาศัยการทำงานร่วมกันของทุกฝ่าย เพื่อจัดการกับทั้งปัจจัยด้านเทคโนโลยี สภาพแวดล้อม และช่องโหว่ทางกฎหมายไปพร้อม ๆ กัน การวิจัยในอนาคตจึงควรเน้นไปที่การศึกษาความสัมพันธ์เชิงซับซ้อนระหว่างปัจจัยเหล่านี้ เพื่อพัฒนามาตรการป้องกันและบำบัดที่มีประสิทธิภาพและยั่งยืนต่อไป ซึ่งจากการทบทวนวรรณกรรมพบว่า ปัจจัยที่ส่งผลต่อการลดพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์ในศตวรรษที่ 21 ประกอบด้วย 1) เทคโนโลยีดิจิทัล 2) การเข้าถึงง่ายและไม่เปิดเผย 3) พฤติกรรมติดพนัน 4) สภาพแวดล้อม 5) กฎหมายและการควบคุม และ 6) การมีส่วนร่วมของผู้มีส่วนได้เสีย

วิธีการศึกษา

การศึกษาครั้งนี้ใช้การวิเคราะห์และรวบรวมวรรณกรรมอย่างเป็นระบบจากเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับกลยุทธ์ในการจัดการเพื่อลดพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์ โดยเลือกการสืบค้นจาก

MEPI, Research Gate, ProQuest และ Google scholar รวบรวมและคัดเลือกบทความ และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องโดยกำหนดเกณฑ์การคัดเลือกคือ มีการตีพิมพ์เผยแพร่ระหว่างปี 2019 – 2024 สามารถเข้าถึงบทความฉบับเต็มได้ และใช้คำสำคัญในการค้นหา คือ Online Gambling Strategies, Online Gambling Control, and Factors to Reduce Online Gambling Behavior และเลือกบทความจากชื่อเรื่องและบทคัดย่อ เพื่อนำมาศึกษาและวิเคราะห์เนื้อหาว่าเกี่ยวข้องกับการลดพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์ในศตวรรษที่ 21 หรือไม่ จากนั้นจึงดาวน์โหลดบทความฉบับเต็มเพื่อศึกษาและวิเคราะห์เนื้อหาโดยละเอียด

ผลการศึกษา

การศึกษาค้นคว้าและคัดเลือกบทความ พบว่า มีเอกสารที่ผ่านเกณฑ์ทั้งสิ้น 18 เรื่อง และนำมาจัดประเภทได้ 2 กลุ่ม คือ บทความวิจัย 16 เรื่อง บทความวิชาการ 2 เรื่อง โดยดำเนินการวิเคราะห์เนื้อหา ดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 แสดงข้อมูลบทความเกี่ยวกับการลดพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์ในศตวรรษที่ 21

ลำดับ	เรื่อง/ผู้แต่ง
1.	Risk Factors for Increased Online Gambling during COVID-19 Lockdowns in New Zealand: A Longitudinal Study. (Bellringer and Garrett, 2021)
2.	Impact of Warning Pop-Up Messages on the Gambling Behavior, Craving, and Cognitions of Online Gamblers: A Randomized Controlled Trial. (Caillon et al., 2021)
3.	Fenomena Judi Online: Hukum & Masyarakat. (Hukum & Masyarakat, 2022)
4.	Reducing Internet Gambling Harms Using Behavioral Science: A Stakeholder Framework. (Gainsbury et al., 2020)
5.	Online Gambling: A Systematic Review of Risk and Protective Factors in the Adult Population. (Ghelfi et al. 2023)
6.	Analisis Kriminologi Tindak Pidana Perjudian Online Yang Dilakukan Oleh Anak Dalam Perspektif UU NO.11 Tahun 2012 Tentang SPPA (Sistem Peradilan Pidana Anak). (Havid and Sambas, 2023)
7.	Identification of Behavior Change Techniques from Successful Web-Based Interventions Targeting Alcohol Consumption, Binge Eating, and Gambling: Systematic Review. (Humphreys et al., 2021)
8.	Reaching out to Big Losers Leads to Sustained Reductions in Gambling over 1 Year: A Randomized Controlled Trial of Brief Motivational Contact. (Jonsson et al., 2020)
9.	Debate: Behavioural Addictions and Technology Use – Risk and Policy Recommendations for Problematic Online Gambling and Gaming. (Kuss and Gainsbury, 2021)
10.	Gambling: Exploring the Role of Gambling Motives, Attachment and Addictive Behaviours Among Adolescents and Young Women. (Macia, Estévez, and Jáuregui, 2023)
11.	Penegakan Hukum Tindak Pidana Perjudian Online Di Kabupaten Tasikmalaya Dihubungkan Dengan Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik. (Nugraha and Setiawan, 2023)
12.	Content and Effectiveness of Web-Based Treatments for Online Behavioral Addictions: Systematic Review. (Park et al., 2022)
13.	Perceived Gambling Availability and Adolescent Gambling Behavior: The Moderating Role of Self-Efficacy. (Parrado-González et al., 2023)
14.	Online Gambling in the Midst of COVID-19: A Nexus of Mental Health Concerns, Substance Use and Financial Stress. (Price, 2022)
15.	Gambling Disorder and Stigma: Opportunities for Treatment and Prevention. (Quigley, 2022)
16.	A Reasoned Action Approach to Gambling Behavior. (St Quinton, 2020)
17.	Time for Policies on Gambling to Benefit Health - Not the Gambling Industry. (Thomas et al., 2023)
18.	Individual Risk Factors and Prediction of Gambling Disorder in Online Sports Bettors - the Longitudinal

ลำดับ	เรื่อง/ผู้แต่ง
	RIGAB Study. (Wirkus et al., 2024)

จากการค้นคว้า รวบรวม และวิเคราะห์วรรณกรรมอย่างเป็นระบบจากเอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับกลยุทธ์ในการจัดการเพื่อลดพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์ โดยเลือกการสืบค้นจาก MEPI, Research Gate, ProQuest และ Google scholar คัดเลือกบทความ และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง โดยกำหนดเกณฑ์การคัดเลือกคือ มีการตีพิมพ์เผยแพร่ระหว่างปี 2020 – 2025 สามารถเข้าถึงบทความฉบับเต็มได้และใช้คำสำคัญในการค้นหา คือ Online gambling strategies, online gambling control, and factors to reduce online gambling behavior พบว่า การลดพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์ในศตวรรษที่ 21 ประกอบด้วย 6 ปัจจัย คือ 1) เทคโนโลยีดิจิทัล 2) การเข้าถึงง่ายและไม่เปิดเผย 3) พฤติกรรมการติดพนัน 4) สภาพแวดล้อม 5) กฎหมายและการควบคุม และ 6) การมีส่วนร่วมของผู้มีส่วนได้เสีย

ตารางที่ 2 การวิเคราะห์บทความและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

นักวิชาการ	เทคโนโลยีดิจิทัล	เข้าถึงง่ายและไม่เปิดเผย	พฤติกรรมการติดพนัน	สภาพแวดล้อม	กฎหมายและการควบคุม	การมีส่วนร่วมของผู้มีส่วนได้เสีย
(Bellringer and Garrett, 2021)	✓		✓	✓		
(Caillon et al., 2021)	✓	✓				
(Hukum & Masyarakat, 2022)	✓	✓		✓	✓	✓
(Gainsbury et al., 2020)	✓	✓	✓	✓		✓
(Ghelfi et al., 2023)	✓	✓				
(Havid and Sambas, 2023)	✓			✓	✓	
(Humphreys et al., 2021)	✓	✓	✓	✓		
(Jonsson et al., 2020)	✓	✓	✓			
(Kuss and Gainsbury, 2021)	✓	✓	✓			
(Macía, Estévez, and Jáuregui, 2023)	✓	✓	✓	✓		
(Nugraha and Setiawan, 2023)	✓	✓	✓	✓	✓	✓
(Park et al., 2022)	✓	✓	✓	✓		
(Parrado-González et al., 2023)	✓	✓	✓	✓	✓	
(Price, 2022)	✓		✓	✓		
(Quigley, 2022)			✓	✓	✓	✓
(St Quinton, 2020)	✓		✓			
(Thomas et al., 2023)		✓	✓		✓	
(Wirkus et al., 2024)		✓	✓		✓	

โดยแต่ละประเด็นหรือปัจจัยที่สำคัญ มีรายละเอียดดังนี้

ปัจจัยที่ 1 เทคโนโลยีดิจิทัล (Digital Technology) หมายถึง ระบบและเครื่องมือดิจิทัลที่ช่วยให้การพนันสามารถเข้าถึงได้ง่ายและคงที่ เทคโนโลยีนี้ได้เปลี่ยนรูปแบบการพนันจากเดิมที่ต้องเดินทางไปยังสถานที่จริง มาสู่แพลตฟอร์มออนไลน์ที่สามารถเข้าถึงได้ผ่านอุปกรณ์หลากหลายชนิด เช่น คอมพิวเตอร์ส่วนบุคคล โทรศัพท์มือถือ แท็บเล็ต และแม้กระทั่งดิจิทัลทีวี (Havid and Sambas, 2023) เทคโนโลยีการพนันออนไลน์คือการเข้าถึงง่ายและไม่เปิดเผยตัวตน ที่ผู้เล่นสามารถเข้าร่วมเกมพนันได้ตลอด 24 ชั่วโมง และสามารถทำธุรกรรมทางการเงินได้อย่างรวดเร็วผ่านช่องทางดิจิทัล เพื่อไม่ต้อง

เผชิญหน้ากับผู้อื่นหรือลดความรู้สึกอับอายหรือการถูกตีหน้าทางสังคมได้ (Park et al., 2022) การวิเคราะห์บทบาทเทคโนโลยีดิจิทัลต่อการลดพฤติกรรมพนันออนไลน์ แม้ว่าเทคโนโลยีจะเป็นปัจจัยหลักที่ทำให้ปัญหาการพนันออนไลน์ขยายตัว จากการทบทวนวรรณกรรมได้ชี้ให้เห็นว่าเทคโนโลยีก็มีศักยภาพที่จะเป็นส่วนหนึ่งของการแก้ปัญหาด้วยเช่นกัน ซึ่งสามารถวิเคราะห์บทบาทของเทคโนโลยีต่อการลดพฤติกรรมพนันได้ดังนี้ (1) เป็นช่องทางสำหรับมาตรการช่วยเหลือคนจำนวนน้อยที่แสวงหาการรักษาแบบตัวต่อตัวสำหรับพฤติกรรมเสพติดออนไลน์ เนื่องจากมีอุปสรรคด้านความอับอาย ค่าใช้จ่าย หรือการเข้าถึงผู้เชี่ยวชาญ ในทางกลับกันเทคโนโลยีสามารถทำลายอุปสรรคเหล่านี้ได้ ด้วยการให้บริการการรักษาผ่านเว็บที่มีความสะดวก เข้าถึงง่าย และลดความอับอายของผู้เข้ารับการรักษา (Park et al., 2022) (2) เป็นเครื่องมือในการป้องกัน เทคโนโลยีสามารถใช้เพื่อสร้างระบบการแจ้งเตือนและการควบคุมตนเองบนแพลตฟอร์มการพนัน (Gainsbury et al., 2020) เช่น การสร้างป๊อปอัปเตือนภัยเมื่อผู้เล่นใช้จ่ายเงินหรือเวลามากเกินไป (Caillon et al., 2021) นอกจากนี้ เทคโนโลยีสามารถช่วยในการติดตามพฤติกรรมของผู้เล่นที่มีความเสี่ยงสูง เพื่อให้สามารถเข้าถึงการช่วยเหลือได้ทันทั่วทั้ง (Humphreys et al., 2021) (3) สนับสนุนการวิจัยและทำความเข้าใจปัญหา เทคโนโลยีทำให้สามารถเก็บข้อมูลเชิงพฤติกรรมของผู้เล่นได้ในปริมาณมหาศาล ซึ่งเป็นประโยชน์อย่างยิ่งในการศึกษาปัจจัยเสี่ยงและพัฒนาแนวทางแก้ไขปัญหาที่ตรงจุดและมีประสิทธิภาพมากขึ้น (Wirkus et al., 2024) สรุปได้ว่าเทคโนโลยีเป็นดาบสองคมในโลกของการพนันออนไลน์ หากใช้ในทางที่ผิดจะสร้างปัญหา แต่หากนำมาใช้เพื่อเป็นเครื่องมือในการศึกษา ป้องกัน และบำบัดอย่างมีประสิทธิภาพ ก็สามารถเป็นส่วนสำคัญในการแก้ไขปัญหาที่ซับซ้อนนี้ได้

ปัจจัยที่ 2 การเข้าถึงง่ายและไม่เปิดเผย (Accessibility and Anonymity) หมายถึง คุณสมบัติหลักของเทคโนโลยีการพนันออนไลน์ที่ทำให้การเล่นพนันเป็นเรื่องสะดวกสบายอย่างยิ่ง โดยผู้เล่นสามารถเข้าร่วมเกมได้ตลอดเวลาและจากทุกที่ผ่านอุปกรณ์พกพา เช่น โทรศัพท์มือถือและแท็บเล็ต โดยไม่ถูกจำกัดด้วยสถานที่หรือเวลา (Macía, Estévez, and Jáuregui, 2023) ในขณะเดียวกันการไม่เปิดเผยตัวตน หมายถึง การที่ผู้เล่นสามารถเข้าร่วมกิจกรรมการพนันได้โดยไม่ต้องเปิดเผยตัวตนที่แท้จริงต่อสาธารณะหรือแม้แต่ผู้ให้บริการ (Jonsson et al., 2020) คุณสมบัตินี้แตกต่างอย่างมากจากการพนันแบบดั้งเดิมที่มักเกิดขึ้นในบ่อนพนัน การไม่เปิดเผยตัวตนจึงช่วยลดความรู้สึกอับอาย การถูกตีตราทางสังคม หรือการถูกตัดสินจากผู้อื่น ซึ่งเป็นปัจจัยสำคัญที่ดึงดูดผู้เล่นจำนวนมากเข้าสู่โลกของการพนันออนไลน์ (Quigley, 2022) การวิเคราะห์บทบาทการเข้าถึงง่ายและไม่เปิดเผยต่อการลดพฤติกรรมพนันออนไลน์ แม้ว่าการเข้าถึงง่ายและไม่เปิดเผยตัวตนจะเป็นส่วนหนึ่งของปัญหา จากการทบทวนวรรณกรรมพบว่าคุณสมบัติเหล่านี้สามารถถูกนำมาใช้เป็นเครื่องมือในการแก้ปัญหาได้อย่างมีประสิทธิภาพดังนี้ (1) เปลี่ยนอุปสรรคสู่โอกาสในการบำบัด ผู้ที่มีปัญหาพฤติกรรมเสพติดออนไลน์ส่วนน้อยเท่านั้นที่ยอมเข้ารับการรักษาแบบตัวต่อตัว เนื่องจากความอับอายและปัญหาการเข้าถึง (Park et al., 2022) ดังนั้นการใช้เทคโนโลยีเพื่อให้บริการการบำบัดแบบออนไลน์ จึงเป็นทางออกที่สำคัญ (Humphreys et al., 2021) ผู้เล่นสามารถเข้ารับการรักษาและบำบัดในสภาพแวดล้อมที่สะดวกและเป็นส่วนตัว โดยไม่ต้องกังวลเรื่องการเปิดเผยตัวตนหรือการถูกตัดสินจากสังคม ซึ่งช่วยให้คนจำนวนมากขึ้นกล้าที่จะแสวงหาความช่วยเหลือ (Quigley, 2022) (2) ใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีเพื่อการป้องกัน ซึ่งเทคโนโลยียังสามารถถูกนำมาปรับใช้เพื่อสร้างกลไกการลดความเสี่ยงได้โดยตรงบนแพลตฟอร์มการพนัน (Caillon et al., 2021) เช่น ระบบแจ้งเตือนแบบป๊อปอัปเพื่อเตือนผู้เล่นเมื่อใช้จ่ายหรือเล่นเป็นเวลานานเกินไป หรือเครื่องมือควบคุมตนเอง ที่ผู้เล่นสามารถกำหนดวงเงินหรือระงับการเข้าถึงบัญชีได้ชั่วคราวหรือถาวร (Gainsbury

et al., 2020) สรุปได้ว่าการเข้าถึงง่ายและไม่เปิดเผยตัวตนเป็นทั้งตัวขับเคลื่อนหลักของปัญหาการพนันออนไลน์และเป็นปัจจัยที่ทำให้การรักษาแบบดั้งเดิมไม่ได้ผล อย่างไรก็ตามการเข้าใจคุณสมบัติเหล่านี้ อย่างถ่องแท้ทำให้ทนายสามารถพลิกวิกฤตให้เป็นโอกาส โดยการใช้เทคโนโลยีเป็นเครื่องมือในการ บำบัดและป้องกันปัญหาได้อย่างมีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

ปัจจัยที่ 3 พฤติกรรมการติดพนัน (Gambling Disorder) หมายถึง ความผิดปกติทาง พฤติกรรมเสพติด ซึ่งส่งผลกระทบต่ออย่างรุนแรงต่อสุขภาพจิตและชีวิตของผู้เล่น (Kuss and Gainsbury, 2021) ไม่ใช่เป็นเพียงการกระทำที่ผิดกฎหมาย แต่เป็นปัญหาด้านสุขภาพที่ซับซ้อน โดยพฤติกรรมนี้ เกิดขึ้นเมื่อบุคคลให้ความสำคัญกับการพนันมากจนเกินไปจนส่งผลกระทบต่อการใช้ชีวิตส่วนตัว อาชีพการงาน หรือกิจกรรมทางสังคม (Kuss and Gainsbury, 2021) ซึ่งพฤติกรรมการติดพนันคือ การ ที่บุคคลไม่สามารถควบคุมตนเองจากการเล่นพนันได้ แม้จะเกิดผลเสียตามมาและยังมักแสดงพฤติกรรม เสียอื่น ๆ ร่วมด้วย เช่น การดื่มแอลกอฮอล์ในระดับอันตราย หรือมีประวัติการเล่นเกมพนันแบบเล่นฟรี ซึ่งเป็นปัจจัยบ่งชี้ความเสี่ยงที่สำคัญ (Bellringer and Garrett, 2021) การวิเคราะห์บทบาทพฤติกรรม การติดพนันต่อการลดพฤติกรรมพนันออนไลน์ การทำความเข้าใจพฤติกรรมการติดพนันเป็นหัวใจสำคัญ ในการออกแบบมาตรการลดปัญหาได้อย่างตรงจุด จากการทบทวนวรรณกรรมพบว่า (1) การออกแบบ มาตรการป้องกันเชิงรุก การระบุปัจจัยเสี่ยงของพฤติกรรมการติดพนัน เช่น พฤติกรรมการใช้สารเสพติด หรือประวัติการเล่นพนันที่มีความเสี่ยง ช่วยให้สามารถออกแบบมาตรการป้องกันที่มุ่งเป้าไปที่กลุ่มเสี่ยง ได้อย่างมีประสิทธิภาพ (Bellringer and Garrett, 2021) เช่น การสร้างระบบการติดตามพฤติกรรมผู้ เล่นออนไลน์ที่ผิดปกติเพื่อส่งการแจ้งเตือนหรือให้ความช่วยเหลือตั้งแต่เนิ่น ๆ (2) การใช้เทคโนโลยีเพื่อ การบำบัด เนื่องจากอุปสรรคด้านความอับอายและการเข้าถึงการรักษาแบบดั้งเดิม การใช้ เทคโนโลยี จึง กลายเป็นเครื่องมือสำคัญในการแก้ไขปัญหา (Humphreys et al., 2021) การบำบัดผ่านเว็บสามารถ เป็นทางเลือกที่มีประสิทธิภาพและสะดวกสบาย ทำให้ผู้ป่วยสามารถเข้าถึงการรักษาได้โดยไม่ต้อง เผชิญหน้ากับความอับอาย (Park et al., 2022) (3) การสร้างความร่วมมือเพื่อลดความอับอาย การ ตระหนักถึงความรุนแรงของปัญหาและผลกระทบที่กว้างขวาง นำไปสู่การส่งเสริมความร่วมมือระหว่าง ทุกฝ่าย ทั้งรัฐบาล หน่วยงานบังคับใช้กฎหมาย และองค์กรในชุมชน (Gainsbury et al., 2020) เพื่อ ร่วมกันสร้างกลไกการป้องกันและบำบัดที่เข้าถึงง่ายและเป็นมิตรต่อผู้มีปัญหามากขึ้น ซึ่งเป็นปัจจัยสำคัญ ในการลดพฤติกรรมการติดพนันอย่างยั่งยืน สรุปได้ว่า การพัฒนามาตรการป้องกันที่มุ่งเป้าไปที่กลุ่มเสี่ยง ได้อย่างแม่นยำ เช่น การใช้ระบบติดตามพฤติกรรมผู้เล่นออนไลน์ที่ผิดปกติ เพื่อส่งการแจ้งเตือนหรือ เสนอความช่วยเหลือตั้งแต่เนิ่น ๆ การนำเทคโนโลยีมาใช้เพื่อให้บริการการบำบัดแบบออนไลน์ เป็น ทางเลือกที่มีประสิทธิภาพและสะดวกสบาย

ปัจจัยที่ 4 สภาพแวดล้อม (Environment) หมายถึง ปัจจัยภายนอกทั้งหมดที่ส่งอิทธิพลต่อ พฤติกรรมของบุคคล ซึ่งรวมถึงสภาพแวดล้อมทางสังคม ค่านิยมและบรรทัดฐานของชุมชน (Hukum & Masyarakat, 2022) รวมถึงความอับอายที่มาพร้อมกับปัญหาการติดพนันซึ่งขัดขวางไม่ให้ผู้มีปัญหา เข้าถึงการรักษา (Quigley, 2022) สภาพแวดล้อมทางเทคโนโลยี การออกแบบเว็บไซต์และแอปพลิเคชัน การพนันออนไลน์ที่ใช้กลไกทางจิตวิทยาเพื่อดึงดูดผู้เล่น (Humphreys et al., 2021) สภาพแวดล้อมทาง เศรษฐกิจและสังคมในวงกว้าง เช่น มาตรการล็อกดาวน์ที่ทำให้ผู้คนหันมาใช้บริการพนันออนไลน์เป็น ทางเลือกทดแทน (Bellringer and Garrett, 2021) รวมถึงสภาพเศรษฐกิจที่นำไปสู่ความเครียดทางการเงิน (Price, 2022) การวิเคราะห์บทบาทของสภาพแวดล้อมต่อการลดพฤติกรรมพนันออนไลน์ การทำ ความเข้าใจบทบาทของสภาพแวดล้อมเป็นสิ่งจำเป็นในการออกแบบแนวทางแก้ไขปัญหาคือครอบคลุม

และยั่งยืน จากการทบทวนวรรณกรรมพบว่า (1) การเปลี่ยนสภาพแวดล้อมเพื่อส่งเสริมการป้องกัน การแก้ไขปัญหาดังกล่าวต้องอาศัยการทำงานร่วมกันของทุกฝ่าย (Gainsbury et al., 2020) โดยภาครัฐต้องมีบทบาทเชิงรุกในการควบคุมและออกมาตรการที่ปกป้องประชาชนจากผลกระทบของอุตสาหกรรมการพนัน (Thomas et al., 2023) การพึ่งพาเพียงการควบคุมทางกฎหมายเพียงอย่างเดียวไม่เพียงพอ แต่ต้องสร้าง สภาพแวดล้อม ที่เอื้อต่อการแก้ปัญหา (2) ใช้เทคโนโลยีเพื่อลดอุปสรรคทางสังคม การเข้าใจว่าความอับอายคืออุปสรรคสำคัญในการขอความช่วยเหลือ ทำให้สามารถนำเทคโนโลยีมาใช้เพื่อเป็นเครื่องมือในการบำบัดแบบออนไลน์ที่เข้าถึงง่ายและไม่เปิดเผยตัวตน (Park et al., 2022) ซึ่งช่วยทำลายกำแพงทางสังคมและช่วยให้ผู้คนกล้าขอความช่วยเหลือมากขึ้น (3) การมีส่วนร่วมของทุกฝ่าย การแก้ไขปัญหาที่ยั่งยืนต้องอาศัย การมีส่วนร่วมของผู้มีส่วนได้เสีย ทุกฝ่าย ตั้งแต่ผู้ให้บริการ ผู้เล่น ไปจนถึงหน่วยงานภาครัฐ (Gainsbury et al., 2020) การร่วมกันสร้าง สภาพแวดล้อม ที่ปลอดภัยและรับผิดชอบต่อสังคมจะช่วยลดผลกระทบเชิงลบจากอุตสาหกรรมการพนันได้อย่างแท้จริง สรุปได้ว่าการแก้ไขปัญหาอย่างยั่งยืนจึงต้องมุ่งเน้นไปที่การเปลี่ยนแปลงและใช้ประโยชน์จากสภาพแวดล้อม เช่น การมีส่วนร่วมของทุกฝ่ายต่อการแก้ไขปัญหาที่ยั่งยืนต้องอาศัย การมีส่วนร่วมของผู้มีส่วนได้เสียตั้งแต่ผู้ประกอบการ ผู้เล่น ไปจนถึงหน่วยงานภาครัฐ โดยรัฐบาลควรมีบทบาทเชิงรุกในการออกมาตรการและนโยบายที่ปกป้องประชาชนจากผลกระทบเชิงลบของอุตสาหกรรมการพนัน เพื่อลดปัจจัยภายนอกที่อาจส่งเสริมให้เกิดปัญหาการพนันในอนาคต

ปัจจัยที่ 5 กฎหมายและการควบคุม (Law and Control) หมายถึง การควบคุมทางกฎหมาย กฎระเบียบและมาตรการที่ใช้เพื่อปราบปรามและจัดการกับพฤติกรรมที่ผิดกฎหมาย เป็นสิ่งจำเป็นในการป้องกันการพนัน (Havid and Sambas, 2023) ความสำคัญของกฎหมายและการควบคุมไม่ได้จำกัดอยู่แค่การลงโทษผู้กระทำผิด แต่ยังรวมถึงบทบาทในการปกป้องสังคม การพนันเป็นปัญหาทางสังคมที่ขัดต่อค่านิยมและบรรทัดฐานของชุมชน และยังเป็นปัจจัยที่อาจนำไปสู่ปัญหาอาชญากรรมอื่น ๆ ได้ (Nugraha and Setiawan, 2023) ดังนั้นกฎหมายจึงมีความสำคัญในการเป็นเครื่องมือเพื่อคุ้มครองประชาชนจากผลกระทบเชิงลบเหล่านี้ การพนันออนไลน์ใช้เทคโนโลยีที่ทำให้ผู้เล่นไม่เปิดเผยตัวตนและมักมีเซิร์ฟเวอร์อยู่ต่างประเทศ ทำให้การบังคับใช้กฎหมายเป็นไปอย่างยากลำบาก กฎหมายและการควบคุมจึงต้องปรับตัวให้ทันต่อความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีเพื่ออุดช่องโหว่เหล่านี้ (Parrado-González et al., 2023) การวิเคราะห์บทบาทของกฎหมายและการควบคุมต่อการลดพฤติกรรมพนันออนไลน์ จากการทบทวนวรรณกรรมพบว่า กฎหมายในปัจจุบันยังไม่สมบูรณ์ แต่ก็มีแนวทางที่สามารถนำมาปรับใช้เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในการลดพฤติกรรมพนันออนไลน์ได้ดังนี้ (1) การสร้างความร่วมมือจากทุกฝ่าย การแก้ไขปัญหาการพนันออนไลน์ไม่สามารถพึ่งพาการบังคับใช้กฎหมายโดยภาครัฐเพียงฝ่ายเดียวได้ (Thomas et al., 2023) ซึ่งกรอบความร่วมมือจากผู้มีส่วนได้เสียที่รวมถึงรัฐบาล ผู้ให้บริการ และผู้ใช้งาน เพื่อให้มาตรการต่าง ๆ ครอบคลุมและมีประสิทธิภาพมากขึ้น (Gainsbury et al., 2020) (2) การใช้นโยบายเชิงรุกเพื่อปกป้องสุขภาพประชาชน แทนที่จะมุ่งเน้นเพียงการปราบปรามอาชญากรรม กฎหมายควรถูกนำมาใช้เพื่อปกป้องประชาชนจากอันตรายที่เกิดจากการพนันเชิงพาณิชย์ (Thomas et al., 2023) รวมถึงการออกกฎหมายที่ควบคุมการโฆษณา การกำหนดขีดจำกัดการใช้จ่าย และการสนับสนุนนโยบายที่ส่งเสริมสุขภาพที่ดีของประชาชน (3) การใช้กฎหมายเพื่อสร้างเครื่องมือควบคุมตนเอง กฎหมายสามารถกำหนดให้ผู้ประกอบการต้องจัดเตรียมเครื่องมือที่ช่วยให้ผู้เล่นสามารถควบคุมตนเองได้ เช่น การตั้งวงเงินการใช้จ่าย หรือการระงับบัญชีชั่วคราวหรือถาวร (Gainsbury et al., 2020) มาตรการเหล่านี้จะช่วยให้อุตสาหกรรมเป็นส่วนหนึ่งของระบบป้องกันที่ยั่งยืน แทนที่จะเป็นเพียงเครื่องมือในการลงโทษ สรุปได้

ว่า การจะลดพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์ได้อย่างแท้จริงนั้น ไม่ได้ขึ้นอยู่กับความเข้มงวดของกฎหมายเพียงอย่างเดียว แต่ต้องอาศัยการปรับปรุงกฎหมายให้ทันสมัยและสอดคล้องกับยุคดิจิทัล พร้อมทั้งส่งเสริมให้ทุกฝ่ายที่เกี่ยวข้องเข้ามามีส่วนร่วมในการสร้างสภาพแวดล้อมที่ปลอดภัยและมีความรับผิดชอบร่วมกัน

ปัจจัยที่ 6 การมีส่วนร่วมของผู้มีส่วนได้เสีย (Stakeholder Engagement) หมายถึง กระบวนการที่ทุกฝ่ายที่เกี่ยวข้องกับปัญหาการพนันออนไลน์เข้ามามีบทบาทและรับผิดชอบร่วมกันในการแก้ไขปัญห (Gainsbury et al., 2020) การแก้ไขปัญหการพนันไม่สามารถพึ่งพาหน่วยงานใดหน่วยงานหนึ่งได้เพียงลำพัง โดยกลุ่มผู้มีส่วนได้เสียที่สำคัญประกอบด้วยผู้ใช้งานคือผู้เล่นพนันออนไลน์เอง ผู้ประกอบการคือผู้ให้บริการแพลตฟอร์มการพนัน หน่วยงานรัฐคือทั้งผู้กำหนดนโยบายและผู้บังคับใช้กฎหมาย และองค์กรในชุมชนคือองค์กรที่ให้ความช่วยเหลือด้านสุขภาพจิต และผู้ที่ได้รับผลกระทบจากปัญหาการพนัน เช่น ครอบครัว (Thomas et al., 2023) ความสำคัญของการมีส่วนร่วมคือการสร้างกรอบความร่วมมือจากทุกฝ่าย เพื่อให้มาตรการต่าง ๆ มีความครอบคลุมและมีประสิทธิภาพมากขึ้น เนื่องจากปัญหาการพนันเป็นเรื่องซับซ้อนที่ต้องอาศัยมุมมองและเครื่องมือจากหลากหลายสาขา (Gainsbury et al., 2020) การวิเคราะห์บทบาทการมีส่วนร่วมของผู้มีส่วนได้เสียต่อการลดพฤติกรรมการพนันออนไลน์ จากการทบทวนวรรณกรรมพบว่า การมีส่วนร่วมของผู้มีส่วนได้เสียเป็นแนวทางสำคัญในการลดพฤติกรรมการพนันออนไลน์ได้อย่างยั่งยืนดังนี้ (1) การเปลี่ยนจากนโยบายเชิงเดี่ยวเป็นความร่วมมือ แทนที่จะมุ่งเน้นการปราบปรามทางกฎหมายเพียงอย่างเดียว การมีส่วนร่วมจากผู้ประกอบการและภาคส่วนอื่น ๆ จะช่วยให้เกิดมาตรการเชิงรุกที่สามารถป้องกันปัญหาได้ตั้งแต่ต้นทาง เช่น การกำหนดให้ผู้ให้บริการต้องมีเครื่องมือช่วยควบคุมตนเองสำหรับผู้เล่น (Gainsbury et al., 2020) (2) การส่งเสริมสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการแก้ปัญหา การร่วมมือกันระหว่างหน่วยงานภาครัฐและองค์กรในชุมชนจะช่วยลดความอับอายที่มาพร้อมกับการติดพนัน ซึ่งเป็นอุปสรรคสำคัญที่ทำให้ผู้มีปัญหาไม่กล้าขอความช่วยเหลือ (Quigley, 2022) เมื่อมีการสร้างสภาพแวดล้อมที่เปิดกว้างและให้การสนับสนุน จะทำให้ผู้มีปัญหาเข้าถึงการรักษาได้ง่ายขึ้น (3) การใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีเพื่อความร่วมมือกัน ผู้ประกอบการสามารถใช้เทคโนโลยีเพื่อติดตามพฤติกรรมที่ผิดปกติของผู้เล่นและส่งข้อมูลให้แก่ผู้เชี่ยวชาญเพื่อการช่วยเหลือได้อย่างทันท่วงที (Humphreys et al., 2021) นี่คือนวัตกรรมที่ชัดเจนของการใช้การมีส่วนร่วมจากภาคเอกชนเพื่อส่งเสริมการลดพฤติกรรมการพนันอย่างเป็นระบบและยั่งยืน สรุปได้ว่า การมีส่วนร่วมของผู้มีส่วนได้เสียเป็นแนวทางเชิงรุกที่ช่วยให้การแก้ไขปัญหการพนันออนไลน์ก้าวข้ามข้อจำกัดของกฎหมายและการควบคุมแบบเดิม ๆ โดยสร้างความรับผิดชอบร่วมกันในหมู่ทุกฝ่ายที่เกี่ยวข้อง ซึ่งเป็นหัวใจสำคัญของการลดพฤติกรรมการเล่นพนันที่ซับซ้อนนี้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

กล่าวโดยสรุป ปัจจัยทั้ง 6 ด้านมีความสัมพันธ์และส่งผลกระทบบต่อกันอย่างเป็นระบบ การลดพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์ต้องอาศัยการทำงานร่วมกันของทุกมิติอย่างบูรณาการ ได้แก่ เทคโนโลยีและสภาพแวดล้อมทางกายภาพ เป็นปัจจัยที่ผลักดันให้เกิดปัญหาการพนันออนไลน์ โดยส่งผลโดยตรงต่อพฤติกรรมการติดพนันให้รุนแรงขึ้นในกลุ่มผู้ที่มีความเสี่ยง ส่วนการควบคุมทางกฎหมาย เพียงอย่างเดียวไม่สามารถยับยั้งปัญหาได้ หากไม่ได้รับการสนับสนุนจากการมีส่วนร่วมของผู้มีส่วนได้เสีย ในการบังคับใช้กฎหมายและสร้างสภาพแวดล้อมที่เข้มแข็งในชุมชน



ภาพที่ 1 องค์ความรู้ใหม่ที่ได้ทบทวนวรรณกรรม

สรุป

จากการค้นคว้า รวบรวม และวิเคราะห์วรรณกรรมและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการลดพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์ในศตวรรษที่ 21 สามารถสรุปแนวทางการลดพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์อย่างยั่งยืนในศตวรรษที่ 21 ได้โดยการพิจารณาปัจจัยสำคัญ 5 ประการดังนี้ (1) การใช้เทคโนโลยีเป็นเครื่องมือ เนื่องจากเทคโนโลยีเป็นส่วนหนึ่งของปัญหาการพนันออนไลน์ สามารถพลิกบทบาทมาเป็นเครื่องมือในการแก้ไขได้ โดยการพัฒนาแพลตฟอร์มที่มีฟังก์ชันการ ควบคุมตนเอง เช่น ระบบแจ้งเตือนเมื่อผู้เล่นใช้เงินเกินขีดจำกัด หรือเครื่องมือระงับการเข้าถึงบัญชี ซึ่งเป็นการนำเทคโนโลยีมาใช้เพื่อลดความเสี่ยงโดยตรง (2) การใช้ประโยชน์จากความสะดวกในการบำบัด การเข้าถึงที่ง่ายและไม่เปิดเผยตัวตนของการพนันออนไลน์ สามารถถูกนำมาใช้เพื่อเป็นช่องทางในการบำบัดได้เช่นกัน เนื่องจากความอับอายและอุปสรรคในการเข้าถึงการรักษาแบบดั้งเดิม ทำให้ผู้มีปัญหาจำนวนน้อยที่กล้าขอความช่วยเหลือ การบำบัดผ่านเว็บที่มีความสะดวกและเป็นส่วนตัวจึงเป็นทางเลือกสำคัญที่ช่วยให้ผู้ป่วยเข้าถึงการรักษาได้ง่ายขึ้น (3) การทำความเข้าใจพฤติกรรมเพื่อการป้องกันเชิงรุก การศึกษาพฤติกรรมพนันอย่างลึกซึ้งซึ่งช่วยให้สามารถระบุปัจจัยเสี่ยงส่วนบุคคลและออกแบบมาตรการป้องกันที่ตรงจุด การเข้าใจว่าอะไรคือแรงจูงใจและพฤติกรรมที่ผิดปกติของผู้เล่น จะช่วยให้สามารถสร้างระบบการแจ้งเตือนหรือการให้ความช่วยเหลือที่มุ่งเป้าไปที่ผู้ที่มีความเสี่ยงสูงได้อย่างมีประสิทธิภาพ (4) การปรับปรุงกฎหมายและการควบคุมให้ทันสมัย การแก้ปัญหาไม่สามารถพึ่งพากฎหมายแบบเดิมที่มุ่งเน้นเพียงการปราบปรามเท่านั้น แต่ต้องปรับปรุงกฎหมายให้ครอบคลุมถึงการควบคุมแพลตฟอร์มและนโยบายที่มุ่ง

ปกป้องประชาชนจากผลกระทบเชิงพาณิชย์ของอุตสาหกรรมการพนัน กฎหมายที่ทันสมัยควรกำหนดให้ผู้ประกอบการมีมาตรการเพื่อลดอันตรายและสนับสนุนความรับผิดชอบร่วมกัน (5) การมีส่วนร่วมของผู้มีส่วนได้เสียทุกฝ่าย การแก้ไขปัญหาการพนันออนไลน์อย่างยั่งยืนจำเป็นต้องอาศัยความร่วมมือจากทุกภาคส่วนที่เกี่ยวข้อง ทั้งรัฐบาล ผู้ประกอบการ องค์กรชุมชน และผู้ใช้งาน การสร้าง กรอบความร่วมมือที่ชัดเจนจะช่วยให้มาตรการต่าง ๆ มีความครอบคลุมและมีประสิทธิภาพมากขึ้น เพราะปัญหาการพนันเป็นเรื่องซับซ้อนที่ต้องอาศัยความรับผิดชอบร่วมกันจากทุกฝ่าย ไม่ใช่เพียงการพึ่งพากฎหมายและการควบคุมจากภาครัฐเท่านั้น

บรรณานุกรม

- Bellringer, Maria E., and Nick Garrett. 2021. "Risk Factors for Increased Online Gambling during COVID-19 Lockdowns in New Zealand: A Longitudinal Study." *International Journal of Environmental Research and Public Health* 18(24). doi:10.3390/ijerph182412946.
- Caillon, Julie, Marie Grall-Bronnec, Anaïs Saillard, Juliette Leboucher, Morgane Péré, and Gaelle Challet-Bouju. 2021. "Impact of Warning Pop-Up Messages on the Gambling Behavior, Craving, and Cognitions of Online Gamblers: A Randomized Controlled Trial." *Frontiers in Psychiatry* 12(July). doi:10.3389/fpsy.2021.711431.
- Fenomena Judi Online: Hukum & Masyarakat. 2022. "Fenomena Judi Online: Hukum & Masyarakat." *Widya Yuridika: Jurnal Hukum* 5(2): 345–62.
- Gainsbury, Sally M., Nicola Black, Alex Blaszczynski, Sascha Callaghan, Garner Clancey, Vladan Starcevic, and Agnieszka Tymula. 2020. "Reducing Internet Gambling Harms Using Behavioral Science: A Stakeholder Framework." *Frontiers in Psychiatry* 11(December): 1–7. doi:10.3389/fpsy.2020.598589.
- Ghelfi, Michela, Paola Scattola, Gilberto Giudici, and Veronica Velasco. 2023. "Online Gambling: A Systematic Review of Risk and Protective Factors in the Adult Population." *Journal of Gambling Studies* (0123456789). doi:10.1007/s10899-023-10258-3.
- Havid, Havid Zul Aswad, and Nandang Sambas. 2023. "Analisis Kriminologi Tindak Pidana Perjudian Online Yang Dilakukan Oleh Anak Dalam Perspektif UU NO.11 Tahun 2012 Tentang SPPA (Sistem Peradilan Pidana Anak)." *Bandung Conference Series: Law Studies* 3(1): 670–75. doi:10.29313/bcsls.v3i1.5085.
- Humphreys, Gabrielle, Rebecca Evans, Harriet Makin, Richard Cooke, and Andrew Jones. 2021. "Identification of Behavior Change Techniques from Successful Web-Based Interventions Targeting Alcohol Consumption, Binge Eating, and Gambling: Systematic Review." *Journal of Medical Internet Research* 23(2). doi:10.2196/22694.
- Jonsson, Jakob, David C. Hodgins, Ingrid Munck, and Per Carlbring. 2020. "Reaching out to Big Losers Leads to Sustained Reductions in Gambling over 1 Year: A Randomized Controlled Trial of Brief Motivational Contact." *Addiction* 115(8):

- 1522–31. doi:10.1111/add.14982.
- Kuss, Daria, and Sally Gainsbury. 2021. “Debate: Behavioural Addictions and Technology Use – Risk and Policy Recommendations for Problematic Online Gambling and Gaming.” *Child and Adolescent Mental Health* 26(1): 76–77. doi:10.1111/camh.12449.
- Macía, L., A. Estévez, and P. Jáuregui. 2023. “Gambling: Exploring the Role of Gambling Motives, Attachment and Addictive Behaviours Among Adolescents and Young Women.” *Journal of Gambling Studies* 39(1): 183–201. doi:10.1007/s10899-022-10124-8.
- Muhammad Rizky Aditia Nugraha, and Dian Alan Setiawan. 2023. “Penegakan Hukum Tindak Pidana Perjudian Online Di Kabupaten Tasikmalaya Dihubungkan Dengan Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik.” *Bandung Conference Series: Law Studies* 3(1): 81–86. doi:10.29313/bcsls.v3i1.4916.
- Park, Jennifer J., Daniel L. King, Laura Wilkinson-Meyers, and Simone N. Rodda. 2022. “Content and Effectiveness of Web-Based Treatments for Online Behavioral Addictions: Systematic Review.” *JMIR Mental Health* 9(9): 1–11. doi:10.2196/36662.
- Parrado-González, Alberto, Fermín Fernández-Calderón, and José C. León-Jariego. 2023. “Perceived Gambling Availability and Adolescent Gambling Behavior: The Moderating Role of Self-Efficacy.” *International Journal of Mental Health and Addiction* 21(4): 2737–50. doi:10.1007/s11469-021-00749-y.
- Price, Alex. 2022. “Online Gambling in the Midst of COVID-19: A Nexus of Mental Health Concerns, Substance Use and Financial Stress.” *International Journal of Mental Health and Addiction* 20(1): 362–79. doi:10.1007/s11469-020-00366-1.
- Quigley, Leanne. 2022. “Gambling Disorder and Stigma: Opportunities for Treatment and Prevention.” *Current Addiction Reports* 9(4): 410–19. doi:10.1007/s40429-022-00437-4.
- St Quinton, Tom. 2020. “A Reasoned Action Approach to Gambling Behavior.” *Cogent Psychology* 7(1). doi:10.1080/23311908.2020.1857104.
- Thomas, Samantha L., Gemma Crawford, Mike Daube, Hannah Pitt, Jonathan Hallett, Simone McCarthy, Louise Francis, and Melinda Edmunds. 2023. “Time for Policies on Gambling to Benefit Health - Not the Gambling Industry.” *Health Promotion Journal of Australia* 34(2): 267–71. doi:10.1002/hpja.721.
- Wirkus, Theresa, Robert Czernecka, Gerhard Bühringer, and Anja Kräplin. 2024. “Individual Risk Factors and Prediction of Gambling Disorder in Online Sports Bettors - the Longitudinal RIGAB Study.” *Frontiers in Psychiatry* 15: 1–26. doi:10.3389/fpsy.2024.1320592.