



SWU
73
ANNIVERSARY

ข่าวประชาสัมพันธ์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ



114 ซอยสุขุมวิท 23 เขตวัฒนา กรุงเทพมหานคร 10110 โทรศัพท์ 0-2649-5000 ภายใน 15666 โทรสาร 0-259-6172

ส่วนวิเทศสัมพันธ์และสื่อสารองค์กร ได้จัดระบบข่าวสื่อสิ่งพิมพ์ สนใจดูรายละเอียดได้ที่ <http://news.swu.ac.th/newsclips/>

ข่าวจากหนังสือพิมพ์เดลินิวส์ ฉบับประจำวันจันทร์ที่ 30 เดือนมิถุนายน พ.ศ.2565 หน้า 1,3 มูลค่าข่าว 351,864...-



และวันนี้ “ทีมสกู๊ปเดลินิวส์” ก็มีเรื่องราวปัญหาการคิดพนันของคนไทย มานำเสนออีกส่วน...

“โฟกัส” ที่ประเด็น “วัยเรียนติดการพนัน”...
“วัยเรียนติดพนันออนไลน์” นี่ก็ “เพิ่มมากขึ้น”...
“อนาคตของชาติ” นับวัน “ถูกผีพนันไอเทคสิง!”

เรื่องราว “ปัญหาวัยเรียนติดพนัน...โดยเฉพาะพนันออนไลน์” ที่ทาง “ทีมสกู๊ปเดลินิวส์” จะสะท้อนต่อในวันนี้นั้น...มาจาก รายงานการวิจัย “พฤติกรรมกาติดพนันออนไลน์ : ปัจจัยเชิงสาเหตุ กระบวนการ ผลกระทบทางพฤติกรรมศาสตร์ และแนวทางการช่วยเหลือผู้เรียนที่ติดพนันออนไลน์ สำหรับครูแนะแนวในสถานศึกษา” ซึ่งจัดทำโดย ผศ.ดร.วิไลลักษณ์ ตั้งกา และคณะ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ (มศว) โดยการสนับสนุนจาก ศูนย์ศึกษาปัญหาการเสพติด (ศศก.) โดยทำการ “คือพนัน” และการ “คือสารเสพติด” กับ 2 ส่วน 2 เรื่องนี้...สำหรับ “ในวัยเรียนที่มีความเสี่ยงสูง”

ทั้งนี้ จากผลการศึกษาวิจัยดังกล่าวที่มีการเผยแพร่ไว้ จากการศึกษาวัยรุ่นกลุ่มตัวอย่างในทุก ๆ ภาคของประเทศไทย จำนวน 6,909 คน ที่เป็น “วัยเรียน” ในสถานศึกษาทั้งของภาครัฐและเอกชน ส่วนใหญ่เป็น

เพศหญิง คิดคิดเป็นร้อยละ 61.38 ซึ่ง... เพศหญิงเคยเล่นการพนันออนไลน์ 53.03% เคยใช้สารเสพติด 56.11% ขณะที่ เพศชาย ที่คิดเป็นร้อยละ 38.62 นั้น... เพศชายเคยเล่นการพนันออนไลน์ 46.97% เคยใช้สารเสพติด 43.89% โดยจากผลการศึกษาวิจัยในส่วนนี้จะเห็นได้ว่า...

“วัยเรียนเพศหญิง” นั้น “ก็มีการเล่นพนันออนไลน์” และเมื่อดูจากเปอร์เซ็นต์แล้วก็ “น่าเป็นห่วงมาก!” ข้อมูลส่วนถัดมาจากการศึกษาวิจัยดังกล่าวข้างต้น...ที่ “น่าเป็นห่วงมาก!!!” เช่นกัน!!! คือ... “วัยเรียนไทยมีการเล่นพนันออนไลน์

‘พิพนันไอเทค’ ดุขึ้น! ‘สิงเด็กทั่วไทย’ หยาบ ‘ใครไร่น้ำยา?’

และใช้สารเสพติดตั้งแต่ในระดับประถมศึกษา!!!” โดยเมื่อจำแนกกลุ่มตัวอย่างวัยเรียนตามระดับชั้น พบว่า... ในส่วนของกลุ่มตัวอย่างวัยเรียนในระดับประถมศึกษาชั้น เคยเล่นการพนันออนไลน์ 0.88% และเคยใช้สารเสพติด 0.45%

ขยับระดับชั้นขึ้นเป็นกลุ่มตัวอย่างวัยเรียนระดับมัธยมศึกษา กลุ่มนี้เคยเล่นการพนันออนไลน์ 10.04% และเคยใช้สารเสพติด 11.17% ถัดมาขยับขึ้นเป็นกลุ่มตัวอย่างวัยเรียนระดับมัธยมศึกษา เคยเล่นการพนันออนไลน์ 17.71% และเคยใช้สารเสพติด 17.32% ส่วนกลุ่มตัวอย่าง

วัยเรียนในระดับอาชีวศึกษา เคยเล่นการพนันออนไลน์ 71.38% และ เคยใช้สารเสพติด 71.07%

กับสิ่งเสพติดที่วัยรุ่นมีการใช้อันดับต้นคือ... เครื่องดื่ม แอลกอฮอล์ 62.94% รองลงมาคือบุหรี่ 13.05% ส่วนการพนันที่วัยรุ่นมีการเล่น นอกเหนือจากหวยรัฐบาลที่นำโด่ง อีก 2 อย่างอันดับต้น ๆ คือ... บาคาร่า 23.15% ป็อกเต็ง/แบล็คแจ็ค 18.96%

นี่คือ “ยอดฮิตที่น่าเป็นห่วงในกลุ่มวัยรุ่นไทย”
โดยที่ทั้ง “พนัน-เสพติด” ก็ยังมีชนิดอื่น ๆ ด้วย!!



ทั้งนี้ “พนันออนไลน์ในวัยรุ่น” นั้น ในรายงานวิจัยโดยนักวิชาการ มศว โดย ศศก. สนับสนุน ระบุว่าผู้มี “มูลเหตุจูงใจ” คือ... อยากรู้ อยากลอง ในครั้งแรกที่เล่น และที่เล่นอีกเพราะ อยากสัมผัสการเปลี่ยนแปลงของสิ่งที่เคยเล่น แล้วก็ ติดกับดักความสนุก รู้สึกตื่นเต้นที่ได้เล่น นอกจากนั้น ต้องการเงิน ก็เป็นอีกสาเหตุที่เล่น หวังพิศ ๆ ว่าจะเป็นทางลัดให้ได้เงิน ซึ่ง ความอยากได้ อยากมี จากจุดเริ่มต้นภายในตัวเองจุดนี้ก็เป็นสาเหตุทำให้มีการเล่นพนัน โดยเป็นสาเหตุได้ตั้งแต่เล่นครั้งแรก

และ “สิ่งเร้า” ต่าง ๆ นี่ก็ด้วย... โดยที่สภาพแวดล้อมรอบตัวได้แก่... คนใกล้ชิดชวนให้เล่น อาจจะเป็นเพื่อน หรือรุ่นพี่ ชักชวนให้เล่นพนัน อีกทั้งการ เข้าถึงแหล่งพนันได้สะดวก โดยเฉพาะพนันออนไลน์ เหล่านี้ก็กระตุ้นให้วัยรุ่นเข้าสู่อการเล่นพนัน

เมื่อประกอบกับเรื่องความชอบ เช่นชอบฟุตบอล...

ก็มีแนวโน้มจะทำให้มีการเล่น “พนันบอลออนไลน์”

กับประเด็นที่ต้องเกิดแน่ ๆ เมื่อติดพนัน-พนันออนไลน์ “ผลเสียของการเล่นพนัน” ทางกลุ่มตัวอย่างวัยรุ่นที่สะท้อนไว้ในการศึกษาวิจัย สรุปได้ว่า... การเล่นจนติดพนัน ส่งผลกระทบต่อความรู้สึก ความรู้สึกที่แสดงออกมาชัดคือ หงุดหงิด เครียด และเกิดความโลภ ความรู้สึกหงุดหงิดจะเกิดขึ้นเมื่อเล่นแล้วไม่ได้เงิน เล่นเสีย แล้วอยากได้เงินคืน ก็จะมีการกระวนกระวาย อารมณ์บู๊นั้ว อารมณ์เสีย และมีความรู้สึกเครียดร่วมด้วย และ... เมื่อเสียเงินมาก ๆ จะมีความรู้สึกโลภ อยากจะได้เงินมาก ๆ ทำให้ขาดการยับยั้งใจ ไม่สามารถควบคุมตนเองได้ ส่งผลต่อการกระทำที่ไม่พึงปรารถนาอื่น ๆ ...นี่คือผลเสีย

อย่างไรก็ตาม มีข้อมูลจากการศึกษาวิจัยดังกล่าวอีกส่วนที่ก็น่าพิจารณาเช่นกัน คือ... กลุ่มตัวอย่างที่มารดาหรือบิดาเสียชีวิต มีการเล่นพนันออนไลน์สูงสุด และกลุ่มตัวอย่างที่บิดาหรือมารดาเสียชีวิต หรือแยกทางกัน มีการใช้สารเสพติดสูง สูงกว่ากลุ่มที่บิดาหรือมารดาไม่ได้เสียชีวิต หรืออยู่ร่วมกัน ...ซึ่งข้อมูลส่วนนี้ ผู้ใหญ่ที่เกี่ยวข้องก็ควรจะต้องพินิจ!!

“ผีพนันไฮเทคสิงเด็กไทยมากขึ้น” อย่าง “น่ากลัว!!!”

ผู้ใหญ่ในครอบครัวคงจะ “ต้องกัน-ต้องไล่” กันเอง ดูเหมือน “ผีพวกนี้มันหยาบใครไล่ก็ยาปราบ???”