

บทความวิจัย

การเล่นพนันออนไลน์บนแอปพลิเคชันโทรศัพท์มือถือในกลุ่มผู้สูงอายุ[†]

ประชาธิป กะทา^๑

^๑ อาจารย์ ดร. ประจำภาควิชาสังคมวิทยาและมานุษยวิทยา คณะสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์

อีเมล prachatip.k@ku.ac.th



วันที่รับ: 10 มิถุนายน 2568

วันที่แก้ไข: 30 กันยายน 2568

วันที่ตอบรับ: 3 ตุลาคม 2568

บรรณาธิการ: ธนพันธ์ โล่ประกอบทรัพย์
คณะรัฐศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

สิทธิ์: สัญญาอนุญาตแบบครีเอทีฟคอมมอนส์ - แจกจ่ายได้ ต้องอ้างอิง ไม่แก้ไข
ดัดแปลง ไม่ใช่เพื่อการค้า

ลิขสิทธิ์: ©2568 บทความนี้เป็นลิขสิทธิ์
ของคณะรัฐศาสตร์ จุฬาลงกรณ์
มหาวิทยาลัย

การอ้างอิง: ประชาธิป กะทา. 2568.
“การเล่นพนันออนไลน์บนแอปพลิเคชัน
โทรศัพท์มือถือในกลุ่มผู้สูงอายุ”. วารสาร
สังคมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
55 (2): 399-430.
<https://doi.org/10.61462/cujss.v55i12.5303>

ข้อความที่ปรากฏทั้งหมดในบทความเป็น
ความคิดเห็นของผู้เขียน มิใช่ความเห็น
ของหน่วยงานวารสารผู้จัดทำ

บทคัดย่อ

งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์หลักเพื่อศึกษาลักษณะพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์บนแอปพลิเคชันโทรศัพท์มือถือในกลุ่มผู้สูงอายุ ปัจจัยที่เกี่ยวข้องที่ทำให้ผู้สูงอายุเกิดแรงจูงใจในการเล่นพนันออนไลน์บนโทรศัพท์มือถือ และผลกระทบด้านต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นกับผู้สูงอายุที่นิยมเล่นพนันออนไลน์ งานวิจัยเป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ เก็บข้อมูลด้วยวิธีการชาติพันธุ์วรรณาในกลุ่มผู้สูงอายุหลากหลายกลุ่มที่เล่นพนันออนไลน์ งานวิจัยมีข้อค้นพบสำคัญ คือ ผู้สูงอายุที่เล่นพนันออนไลน์สามารถแบ่งออกได้เป็น 2 กลุ่มใหญ่ ได้แก่ 1) กลุ่มผู้สูงอายุที่นิยมเล่นการพนันเป็นทุนเดิมอยู่แล้ว 2) กลุ่มผู้สูงอายุที่ไม่เคยเล่นการพนันอย่างจริงจังมาก่อน แต่เล่นพนันออนไลน์ด้วยเหตุผลว่ามีเวลาว่างและคาดหวังรายได้เพิ่ม ปัจจัยที่สร้างแรงจูงใจมีอยู่ 4 ปัจจัยหลัก คือ 1) ความชื่นชอบเล่นพนันเป็นทุนเดิม 2) วิถีชีวิตของผู้สูงอายุ 3) รายได้ที่ลดลงหลังเกษียณ 4) กลยุทธ์การตลาด ส่วนผลกระทบด้านต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นกับผู้สูงอายุที่นิยมเล่นพนันออนไลน์ ผู้สูงอายุประเมินตนเองว่าไม่ได้รับผลกระทบรุนแรงที่ชัดเจน มีผู้สูงอายุจำนวนน้อยได้รับผลกระทบด้านจิตใจและความสัมพันธ์ในครอบครัว

คำสำคัญ: พนันออนไลน์, แอปพลิเคชันโทรศัพท์มือถือ, ผู้สูงอายุ

[†] โครงการวิจัยได้รับทุนสนับสนุนจากศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน คณะเศรษฐศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ปี พ.ศ. 2563

RESEARCH ARTICLE

Online Gambling on Mobile Phone Applications among the Elderly[†]



Prachatip Kata^a

Received: June 10, 2025

Revised: September 30, 2025

Accepted: October 3, 2025

Editor: Thanapan

Laiprakobsup,

Faculty of Political Science,

Chulalongkorn University

License: [Creative Commons](#)

[License: Attribution–](#)

[NonCommercial-NoDerivatives;](#)

[\(CC-BY-NC-ND 4.0\)](#)

Copyright: ©2025 Faculty of

Political Science,

Chulalongkorn University

Citation: Prachatip Kata. 2025.

“Online Gambling on Mobile
Phone Applications among the
Elderly”. *Chulalongkorn*

University Journal of Social

Sciences 55 (2): 399-430.

[https://doi.org/10.61462/cujss.](https://doi.org/10.61462/cujss.v55i2.5303)

[v55i2.5303](https://doi.org/10.61462/cujss.v55i2.5303)

*All statements in this article
are the opinions of the
authors. It is not the opinion
of the publisher of the journal.*

^a Lecturer, Ph.D., Sociology and Anthropology Department, Faculty of Social Science,
Kasetsart University

email: prachatip.k@ku.ac.th

Abstract

The main objective of this research is to study the characteristics and behavior of online gambling on mobile phones among the elderly, and the related factors that motivate the elderly to gamble online on mobile phones and the various impacts that occur to the elderly who like to gamble online. The research is qualitative research that collects data using ethnographic methods in various groups of elderly people who play online gambling. The research has found important findings: the elderly who gamble online can be divided into two large groups; 1) The group of elderly people who are already fond of gambling 2) The group of elderly people who have never gambled seriously before, but gamble online because they have free time and expect to earn more income. There are four main motivating factors: 1) a pre-existing interest in gambling; 2) the lifestyle of the elderly; 3) reduced income after retirement; and 4) marketing strategies. As for the impacts on the elderly who are fond of online gambling, the elderly assessed themselves as not being severely affected. A small number of the elderly were affected in terms of their mental health and family relationships.

Keywords: *Online Gambling, Mobile Phone Application, the Elderly*

[†] This research project was supported by a grant from the Center for Gambling Studies, Faculty of Economics,
Chulalongkorn University, 2020.

บทนำ

ประเทศไทยก้าวเข้าสู่สังคมสูงอายุอย่างรวดเร็ว และเกิดขึ้นพร้อม “สังคมอายุยืน” โดยองค์การสหประชาชาติคาดคะเนว่า แนวโน้มประชากรอายุ 60 ปีขึ้นไปของประเทศไทยจะเพิ่มเป็นร้อยละ 27.1 ใน ค.ศ. 2050 อายุขัยเฉลี่ยของประชากรจะเพิ่มขึ้นเป็น 76.8 ใน ค.ศ. 2025-2030 (United Nations 2002) ในอนาคต ประเทศไทยจะมีภาระทางการคลังเพิ่มขึ้น เช่น ค่าใช้จ่ายด้านบำนาญและการรักษาพยาบาลผู้สูงอายุ ในขณะที่ศักยภาพในการเติบโตทางเศรษฐกิจจะลดต่ำลงจากจำนวนแรงงานที่ลดลง ทำให้ไม่่ง่ายที่ไทยจะพัฒนาเป็นประเทศรายได้สูงได้ในอีก 20 ปีข้างหน้า

ในอีกด้านหนึ่ง บริบทการเปลี่ยนแปลงเชิงโครงสร้างทางสังคม เศรษฐกิจ และวัฒนธรรมของประเทศไทยในปัจจุบัน ทำให้ผู้สูงอายุไทยมีวิถีชีวิตและการรับรู้ถึงความหมายของการเป็นผู้สูงอายุที่ดีและมีคุณค่าของการมีชีวิตแตกต่างจากผู้สูงอายุยุคก่อนหน้า เราอาจสรุปบริบทแนวโน้มการเปลี่ยนแปลงเชิงโครงสร้าง (megatrends) ในสังคมไทยที่สำคัญที่ส่งผลต่อความเปลี่ยนแปลงลักษณะทางประชากรผู้สูงอายุไทย ดังนี้

ชนบทในสังคมยุคหลังชาวนา การพัฒนาประเทศสู่ความทันสมัยตลอดหลายทศวรรษที่ผ่านมาได้เปลี่ยนผ่านสังคมไทยสู่ “สังคมยุคหลังชาวนา” (the post-peasant society) ผู้คนในชนบทกลายมาเป็นส่วนหนึ่งของกลไกระบบทุนนิยมและภาคการผลิตอุตสาหกรรม รายได้หลักของครอบครัวไม่ได้มาจากภาคการเกษตรเหมือนอดีต หากมาจากการที่ประชากรวัยแรงงานอพยพจากชนบทไปทำงานรับจ้างในภาคอุตสาหกรรมและงานบริการในเขตเมือง หรืออพยพแบบไปเข้าเียนกลับ การเคลื่อนย้ายประชากรแรงงานในชนบทส่งผลให้ประชากรวัยแรงงานในชนบทลดลง และเปลี่ยนแปลงโครงสร้างครอบครัวไทยให้กลายเป็นครอบครัวเดี่ยวชนบท เกิดช่องว่างระหว่างวัยของเด็กที่พ่อแม่ทิ้งให้ผู้สูงอายุดูแล ผู้หญิงเปลี่ยนบทบาทกลายมาเป็นผู้นำครอบครัวเนื่องจากผู้ชายหัวหน้าครอบครัวอพยพไปทำงานต่างถิ่น

บริบทสังคมไทยยุคหลังชาวนาทำให้ค่านิยมทางสังคมดั้งเดิมหลายอย่างลดบทบาทในการกำกับชีวิตทางสังคมของคนท้องถิ่นลง โดยเฉพาะผู้สูงอายุที่อยู่ตัวคนเดียวไม่ได้ถูกแวดล้อมด้วยลูกหลานเหมือนเช่นอดีต เนื่องจากลูกหลานอพยพไปทำงานต่างถิ่นแล้วส่งเงินกลับมาให้ ทำให้ผู้สูงอายุมีชีวิตที่อิสระเสรีมากขึ้น สามารถแสดงพฤติกรรมทางสังคมและอารมณ์ความปรารถนาของตนในเรื่องต่าง ๆ ได้อย่างอิสระมากขึ้น เพราะไม่จำเป็นต้องถูกกำกับด้วยความคาดหวังทางสังคมที่ต้องแสดงบทบาทการเป็นผู้สูงอายุตามค่านิยมวัฒนธรรมไทยเหมือนสังคมชนบทยุคก่อนหน้า

ดังนั้น จึงเป็นประเด็นที่น่าสนใจว่า การเปลี่ยนผ่านทางสังคมวัฒนธรรมในสังคมยุคหลังชาวนา ซึ่งส่งผลกระทบต่อการเปลี่ยนแปลงบทบาททางสังคมและค่านิยมทางสังคมวัฒนธรรม

ของผู้สูงอายุไปพร้อมกันนั้น สัมพันธ์กับโลกชีวิตออนไลน์ของผู้สูงอายุซึ่งเป็นวิถีชีวิตสมัยใหม่
อย่างไร โดยเฉพาะพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์บนโทรศัพท์มือถือของผู้สูงอายุซึ่งเป็น
วัตถุประสงค์หลักของงานวิจัยชิ้นนี้

สังคมกึ่งเมืองกึ่งชนบท ปัจจุบัน แม้ผู้คนจะอาศัยอยู่ในชนบท แต่มีวิถีชีวิตที่สัมพันธ์กับ
เมืองทั้งในทางกายภาพและอุดมคติ ซึ่งเป็นผลจากการคมนาคมที่สะดวกและความก้าวหน้าของ
เทคโนโลยีการสื่อสาร โดยเฉพาะผู้คนทุกช่วงอายุเดินทางอพยพไปมาข้ามพื้นที่ทางกายภาพ
ระหว่างชนบทกับเมือง และไม่ได้สัมพันธ์หรือผูกพันกับพื้นที่กายภาพใดเป็นการเฉพาะเหมือน
อดีต (Keyes 2012; Sopranzetti 2014) รวมทั้งแม้ตัวจะอาศัยอยู่ในชนบท แต่กลับมีอุดมคติ
ในการใช้ชีวิตที่ไม่ได้แตกต่างมากนักกับคนในเมืองใหญ่ ทำให้ผู้คนในสังคมกึ่งเมืองกึ่งชนบทมี
ชีวิตราวกับอยู่ในโลกสองใบ โลกเดิมที่วิถีชีวิตถูกกำกับด้วยวัฒนธรรมดั้งเดิม กับโลกอีกใบที่ถูก
กำกับด้วยวิถีชีวิตสมัยใหม่

การเปลี่ยนผ่านสู่สังคมกึ่งเมืองกึ่งชนบททำให้คนชนบทกลืนกลายเอาวัฒนธรรมใหม่มาสู่
ชนบท โดยเฉพาะวัฒนธรรมการใช้เทคโนโลยีการสื่อสารสมัยใหม่และรสนิยมวัฒนธรรม
สมัยใหม่ ในทำนองเดียวกัน แม้ตัวผู้สูงอายุจะอาศัยอยู่ในพื้นที่ชนบท แต่มีรูปแบบการใช้ชีวิต
และเข้าถึงข้อมูลข่าวสารผ่านช่องทางที่หลากหลาย ไม่ได้แตกต่างจากคนในเมือง

สื่อสังคมออนไลน์ รายงานการสำรวจการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารของ
สำนักงานสถิติแห่งชาติและกระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม (2560) ยืนยันชัดเจนว่า
ปัจจุบัน สังคมไทยกำลังเคลื่อนตัวเข้าสู่ “สังคมดิจิทัล” ในรายงานการสำรวจจำนวนประชากร
อายุ 6 ปีขึ้นไปประมาณ 63.1 ล้านคน พบว่า มีผู้ใช้คอมพิวเตอร์ 19.4 ล้านคน (ร้อยละ 30.8)
ผู้ใช้อินเทอร์เน็ต 33.4 ล้านคน (ร้อยละ 52.9) และผู้ใช้โทรศัพท์มือถือ 55.6 ล้านคน (ร้อยละ
88.2) มีผู้ใช้โทรศัพท์มือถือเพิ่มขึ้นทั้งในเขตเทศบาลและนอกเขตเทศบาล คือ ในเขตเทศบาล
เพิ่มจากร้อยละ 80.0 เป็นร้อยละ 90.8 และนอกเขตเทศบาลจากร้อยละ 69.8 เป็นร้อยละ 86.0
(National Statistical Office and Ministry of Digital Economy and Society 2017)

การที่เทคโนโลยีการสื่อสารทุกประเภททั้งคอมพิวเตอร์และโทรศัพท์มือถือมีราคาถูกและ
หาซื้อได้ง่ายขึ้นในปัจจุบัน ทำให้ผู้สูงอายุเข้าถึงแหล่งข้อมูล ความรู้ และสื่อสาธารณะสะดวก
และกว้างขวางมากขึ้น แต่ในอีกด้านหนึ่ง ผู้สูงอายุก็สามารถเข้าถึงแหล่งอาชญากรรม สิ่งผิด
กฎหมาย และข้อมูลเท็จในโลกออนไลน์ได้สะดวกเช่นเดียวกัน

ดังนั้น ในด้านหนึ่งเทคโนโลยีสารสนเทศ โดยเฉพาะมือถือที่มีหลากหลายราคาให้เลือก หา
ซื้อได้ง่าย และออกแบบให้ใช้งานได้ง่ายขึ้นสำหรับผู้สูงอายุ มีส่วนช่วยให้ผู้สูงอายุเข้าถึงแหล่ง
ความรู้ด้านต่าง ๆ ที่กว้างขวางในโลกออนไลน์ (online) การค้นหากิจกรรมสันทนาการยามว่าง

และการรวมกลุ่มทางสังคมผ่านความสัมพันธ์ทางสังคมรูปแบบใหม่ ๆ ที่ข้ามพื้นที่และภูมิศาสตร์ทางกายภาพ โดยไม่ได้จำกัดอยู่แค่ความสัมพันธ์ทางสังคมบนพื้นที่ในโลกชีวิตจริง (offline) อย่างไรก็ตาม ในอีกด้านหนึ่ง ช่องทางการเข้าถึงข้อมูลข่าวสารในโลกสังคมออนไลน์ที่กว้างขวาง ก็เป็นช่องทางให้การโฆษณาชวนเชื่อรูปแบบต่าง ๆ และอาชญากรรมออนไลน์สามารถส่งตรงถึงประชากรผู้สูงอายุในฐานะกลุ่มลูกค้าได้ง่าย และยากต่อการตรวจสอบและควบคุม

งานวิจัยชิ้นนี้สนใจว่า บริบทความเปลี่ยนแปลงเชิงโครงสร้างของสังคมไทยที่สำคัญ 3 บริบทข้างต้น คือ “สังคมผู้สูงอายุ” “สังคมยุคดิจิทัล” และ “สังคมยุคหลังชาวนา” สัมพันธ์กับพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์บนแอปพลิเคชันโทรศัพท์มือถือของผู้สูงอายุ หรือมีอิทธิพลชักนำให้ผู้สูงอายุเข้าไปเกี่ยวข้องกับโลกอาชญากรรมการเล่นพนันออนไลน์อย่างไรบ้าง แม้ปัจจุบันเทคโนโลยีดิจิทัลจะมีพัฒนาการอย่างก้าวกระโดด และผู้คนสามารถเข้าถึงการพนันออนไลน์ได้เพียงปลายนิ้ว แต่ยังมีงานศึกษาการเล่นพนันออนไลน์ในกลุ่มผู้สูงอายุไม่มาก โดยที่ผ่านมาจะเป็นการศึกษาประเด็นผู้สูงอายุกับการเล่นพนันประเภทอื่น (Nongnuch Yamwong 2019; Nhumpung Thaklong and Tachapon Tongterm 2024) ทั้งที่เป็นกลุ่มเปราะบางต่อปัญหาติดพนันออนไลน์และมีแนวโน้มตกเป็นเหยื่อของพนันออนไลน์ได้ง่าย ส่วนหนึ่งอาจมีสมมติฐานว่า ผู้สูงอายุเข้าไม่ถึงเทคโนโลยีสารสนเทศ และยังคงมีค่านิยมเล่นการพนันในแบบพื้นที่ออฟไลน์ (offline) มากกว่าออนไลน์ (online) โดยเฉพาะการพนันออฟไลน์ประเภทสลากกินแบ่งรัฐบาล หวยใต้ดิน และไพ่

ในทางตรงข้าม งานวิจัยชิ้นนี้จะเปิดเผยให้เห็นว่า มายาคติหรือการรับรู้ดังกล่าวตรงข้ามกับสถานการณ์จริงของผู้สูงอายุไทยกับเทคโนโลยีสารสนเทศยุคดิจิทัลที่กำลังดำเนินอยู่ในปัจจุบัน

“มันเล่นได้แทบทุกวันและทุกเวลา ไม่ต้องรอหลายวันเหมือนหวยของรัฐบาล คิดอยากจะเล่น อยากจะลุ้นเมื่อไหร่ ก็เล่นได้ทันที” เสียงบอกเล่าของ**ป้าลำไย** อาชีพเกษตรกร ทำนา ทำสวน และเปิดร้านขายของชำ

ป้าลำไยกับสามีซื้อหวยใต้ดินอยู่แล้ว งวดละไม่ต่ำกว่า 10,000 บาท แต่ทุกวันนี้หันมาเล่นหวยออนไลน์ทุกวัน ครึ่งละ 200 บาท เงินที่นำมาเล่นหวยออนไลน์มาจากรายได้รายวันของร้านขายของชำและขายผลไม้ที่สวน

ลุงเชย ชอบเดินทางไปเล่นพนันในกาสิโนแถบชายแดนมาตั้งแต่วัยหนุ่ม สมัยเป็นผู้รับเหมาก่อสร้าง ปัจจุบันเป็นช่างไม้ อาศัยอยู่ตัวคนเดียว ทุกวันนี้ลุงเชยให้ข้อมูลว่าไม่ต้องเดินทางไกลไปบ่อนกาสิโนชายแดน หันมาเล่นกาสิโนออนไลน์บนหน้าจอมือถือ หมดเงินกับพนันออนไลน์ไปจำนวนมาก แต่ยังมีหวังว่าจะปลดหนี้สินที่สะสมมาจากอดีตได้ด้วยเกมกาสิโนออนไลน์

ลุงรัตน์ อดีตพนักงานแบงก์ ปัจจุบันทำสวนผักเป็นรายได้เสริม นาน ๆ ที่จะซื้อหวยใต้ดิน หวยรัฐบาล เคยลองเข้าไปเล่นสล็อตออนไลน์ไม่กี่รอบ ได้เงินเกือบ 30,000 บาท จึงเข้าไปเล่นพนันอีกหลายอย่างเพิ่มขึ้น ภรรยาและลูกก็ไม่ได้ห้าม เพราะเข้าใจว่าเป็นกิจกรรมยามว่างและคลายเหงาของคนหลังวัยเกษียณ

ครูนา ข้าราชการครูเกษียณ เล่นหวยออนไลน์และไพ่โป๊กเกอร์ในกาสิโนออนไลน์มาตั้งแต่รับราชการครู มีปัญหากับสามีและลูกเรื่องเงินทองและปัญหาครอบครัวมาตลอด พยายามเลิกเล่นแล้วหลายครั้งแต่ก็ยังเลิกเล่นไม่ได้

นี่เป็นตัวอย่างภาพสะท้อนของผู้สูงอายุในจังหวัดปริมณฑลแห่งหนึ่งกับชีวิตออนไลน์ของพวกเขา โดยเฉพาะการเข้าไปเกี่ยวข้องกับอาชญากรรมไซเบอร์การเล่นพนันออนไลน์

ที่ผ่านมา งานศึกษาการพนันออนไลน์ในประเทศไทยมักจะเน้นในกลุ่มของเด็กและวัยรุ่น (Pongsathon Kaewmanee and Parichat Pongloe 2021; Center for Gambling Studies 2023; Wanchak Noichan 2024) ยังไม่ค่อยมีงานศึกษาวิจัยการเล่นพนันออนไลน์รูปแบบต่างๆ บนแอปพลิเคชันโทรศัพท์มือถือที่ผู้สูงอายุนิยมเล่นกัน ในขณะที่ปัจจุบัน ผู้สูงอายุกำลังกลายเป็นกลุ่มเสี่ยงสำคัญจากภัยเงียบของอาชญากรรมในโลกออนไลน์ เพราะขาดความรู้ด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ มีเวลาว่าง เหนง รู้สึกรายได้ลดลง ในบริบทชีวิตที่มีอิสระเสรีในการใช้ชีวิตมากขึ้น ก็ได้อาศัยโลกออนไลน์บนแอปพลิเคชันในการติดต่อสื่อสารและเข้าถึงแหล่งข้อมูลข่าวสารได้สะดวกมากขึ้น

งานวิจัยมีคำถามวิจัยสำคัญ คือ ปัจจัยที่เกี่ยวข้องที่ทำให้ผู้สูงอายุเกิดแรงจูงใจในการเล่นพนันออนไลน์บนโทรศัพท์มือถือมีอะไรบ้าง ประเภทของการพนันออนไลน์ที่ผู้สูงอายุนิยมเล่นมีอะไรบ้าง ผู้สูงอายุได้รับผลกระทบด้านต่าง ๆ จากการนิยมเล่นเกมพนันออนไลน์อะไรบ้าง จากคำถามวิจัย งานวิจัยมีวัตถุประสงค์สำคัญเพื่อศึกษาลักษณะพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์บนแอปพลิเคชันโทรศัพท์มือถือของกลุ่มผู้สูงอายุ โดยเฉพาะศึกษาผลกระทบด้านต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นกับผู้สูงอายุที่เล่นพนันออนไลน์บนแอปพลิเคชัน งานวิจัยเก็บข้อมูลด้วยวิธีการศึกษาเชิงชาติพันธุ์วรรณา (Ethnography) เพื่อให้ได้ข้อมูลเชิงลึกของลักษณะและพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์ในกลุ่มผู้สูงอายุ ซึ่งปัจจุบันกำลังกลายเป็นกลุ่มลูกค้าสำคัญของอาชญากรรมในโลกออนไลน์ วิธีการเชิงชาติพันธุ์วรรณาที่อาศัยการเก็บข้อมูลระยะเวลานานและครอบคลุมบริบทที่แวดล้อมชีวิตผู้สูงอายุอย่างรอบด้าน ทั้งในโลกออนไลน์และออฟไลน์ จะช่วยให้นักวิจัยเข้าใจทั้งข้อมูลที่เป็นข้อเท็จจริงที่ปรากฏให้เห็น เปรียบเหมือนยอดของภูเขาน้ำแข็งกับนัยยะทางสังคมของข้อมูล ซึ่งเปรียบเสมือนฐานของภูเขาน้ำแข็งที่ถูกรองรับไว้ด้วยบริบทความ

เปลี่ยนแปลงทางสังคมวัฒนธรรม และวิถีชีวิตของผู้สูงอายุที่สัมพันธ์ใกล้ชิดกับเทคโนโลยีการสื่อสารยุคดิจิทัล โดยเก็บข้อมูลครอบคลุมลักษณะทางประชากรของผู้สูงอายุที่นิยมเล่นพนันออนไลน์บนแอปพลิเคชันโทรศัพท์มือถือ ประเภทแอปพลิเคชันพนันออนไลน์ที่ผู้สูงอายุนิยมเล่น เหตุผลของการเล่นพนันออนไลน์ แหล่งข้อมูลข่าวสารพนันออนไลน์ที่ผู้สูงอายุเข้าถึง กระบวนการเรียนรู้ทักษะการเล่นพนันออนไลน์ และลักษณะความเป็นชุมชน (sociality) ที่เกิดขึ้นในโลกพนันออนไลน์ รวมทั้งให้ความสนใจว่า ชีวิตจริงในโลกออนไลน์ที่ผู้สูงอายุกำลังใช้ชีวิตอยู่มีส่วนสัมพันธ์กับการเล่นพนันในโลกออนไลน์แง่มุมใดบ้าง

วรรณกรรมวิเคราะห์

ผู้สูงอายุกับเทคโนโลยีสารสนเทศ

การที่สังคมไทยเคลื่อนเข้าสู่สังคมยุคดิจิทัล ผู้คนสามารถเข้าถึงแหล่งความรู้และข้อมูลข่าวสารต่าง ๆ ได้อย่างกว้างขวาง ในด้านหนึ่ง มันได้สร้างการกีดกันทางสังคมและความไม่เท่าเทียมทางสังคมให้กับกลุ่มผู้สูงอายุที่เข้าไม่ถึง และขาดความรู้ด้านเทคโนโลยีการสื่อสารยุคดิจิทัล แต่อีกด้านหนึ่งกลุ่มผู้สูงอายุที่สามารถเข้าถึงเทคโนโลยีการสื่อสารกลับต้องเรียนรู้ทักษะการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล และใช้ชีวิตอยู่ในโลกออนไลน์ที่เต็มไปด้วยข้อมูลข่าวสารและแหล่งความรู้ที่ท่วมท้น ที่ผู้สูงอายุสามารถเข้าถึงได้ง่ายดายแค่เลื่อนปลายนิ้วมือ

ในการศึกษาความสัมพันธ์ระหว่าง “ผู้สูงอายุ” กับ “เทคโนโลยี” นั้น นักสังคมวิทยาและมานุษยวิทยาเริ่มต้นด้วยการตั้งคำถามว่า ความหมายของคำว่า “สูงอายุ” (aging) และ “เทคโนโลยี” ตามที่เข้าใจกันนั้น มีข้อจำกัดอย่างไรบ้างต่อการศึกษาเรื่องนี้

คำว่า “สูงอายุ” รวมถึงคำอื่น ๆ ที่นิยมใช้สลับกัน เช่น วัยชรา วัยเกษียณ มักถูกใช้ในฐานะเครื่องมือจำแนกกลุ่มคน (categorization) กลุ่มหนึ่งออกจากคนกลุ่มอื่น หรือใช้ในฐานะชื่อเรียกคนกลุ่มหนึ่งที่มีลักษณะร่วมกัน (category) ซึ่งแตกต่างไปจากกลุ่มอื่น เช่น พระราชบัญญัติผู้สูงอายุ พ.ศ. 2560 ระบุว่า ผู้สูงอายุ หมายความว่า บุคคลซึ่งมีอายุเกินหกสิบปีบริบูรณ์ขึ้นไปและมีสัญชาติไทย เป็นต้น ประเด็นที่นักสังคมวิทยาและมานุษยวิทยาสนใจต่อเรื่องนี้ คือ การจำแนกกลุ่มคนกลุ่มหนึ่งออกจากกลุ่มอื่นพร้อมกำหนดคำเรียกเฉพาะให้ ส่งผลอย่างไรต่อคนเหล่านั้น โดยเฉพาะอย่างยิ่ง ส่งผลให้เกิด “การตีตราแง่ลบ” (stigma) หรือไม่

ในปัจจุบัน “ผู้สูงอายุ” ถูกพูดถึงอย่างมาก อันเนื่องมาจากกระแสความตื่นตัวในประเด็นการเข้าสู่ “สังคมผู้สูงอายุ” (aging society) ของหลายประเทศทั่วโลก นักสังคมวิทยาและมานุษยวิทยามองว่า กระแสความตื่นตัวนี้ แม้จะส่งผลดีในแง่ที่ให้สังคมได้เตรียมตัวรองรับสังคมผู้สูงอายุและปัญหาทางประชากร แต่ก็ส่งผลให้ผู้คนมีมุมมองแง่ลบต่อ “ผู้สูงอายุ” โดยมองว่าคนกลุ่มนี้เป็นภาระทางเศรษฐกิจและสุขภาพต่อคนกลุ่มอื่นในสังคม เพราะไม่สามารถสร้าง

ผลผลิตได้เท่าสมัยที่ยังอยู่ในวัยทำงาน และยังเป็นกลุ่มเสี่ยงต่อการเจ็บป่วยที่ต้องอาศัยการดูแลระยะยาวจากคนกลุ่มอื่นอีกด้วย กระแสนี้ทำให้ “ผู้สูงอายุ” ใน “สังคมผู้สูงอายุ” ถูกนำเสนอว่าเป็นกลุ่มที่ไม่สามารถดำรงชีวิตได้ด้วยตัวเอง ต้องพึ่งพิงคนอื่นเสมอ นี่คือข้อจำกัดสำคัญของการใช้คำว่า “ผู้สูงอายุ” ในฐานะชื่อเรียกหรือการจัดประเภทคน

ทำนองเดียวกันกับเรื่อง “สูงอายุ” นักสังคมวิทยาและมานุษยวิทยาก็ตั้งคำถามเช่นกันว่าความเข้าใจต่อเรื่อง “เทคโนโลยี” นั้นเป็นอย่างไร

เทคโนโลยี โดยเฉพาะเทคโนโลยีสารสนเทศ (Information Communicative Technology : ICT) เป็นสิ่งที่เพิ่งเกิดขึ้นมาไม่นาน “เว็บ” หรือ “เวิลด์ ไวด์ เว็บ” (World Wide Web : WWW) ถูกพัฒนาขึ้นในปี ค.ศ. 1989 เว็บไซต์ขายของออนไลน์อย่าง “แอมะซอน” (Amazon) ก่อตั้งในปี ค.ศ. 1994 เว็บเบราว์เซอร์ (web browser) หรือเว็บที่ช่วยเราค้นหาข้อมูลต่าง ๆ อย่าง “กูเกิล” (Google) สร้างขึ้นในปี ค.ศ. 1995 ในขณะที่สื่อสังคมออนไลน์ยอดนิยมอย่าง “เฟซบุ๊ก” (Facebook) เริ่มต้นให้บริการครั้งแรกในปี ค.ศ. 2004 เหตุนี้ทำให้ความเข้าใจทั่วไปประการหนึ่งเมื่อคนกล่าวถึงเทคโนโลยี คือ มันเป็นเรื่องของ “คนยุคใหม่” มากกว่า “ผู้สูงอายุ” จนมีการกล่าวกันว่า คนรุ่นใหม่ั้นเปรียบเสมือน “ชนพื้นเมืองดิจิทัล” (digital natives) หรือกลุ่มคนที่คุ้นเคยและชำนาญกับการใช้อุปกรณ์และเทคโนโลยีที่ทันสมัย ในขณะที่ผู้สูงอายุนั้นคือ “ผู้อพยพดิจิทัล” (digital immigrants) ซึ่งมีลักษณะตรงข้ามคือ เป็นกลุ่มที่ไม่มีทักษะและไม่คุ้นเคยกับเทคโนโลยี (Blaschke, Freddolino, and Mullen 2009)

นอกจากนี้ เทคโนโลยียังถูกมองว่าเป็นเพียง “วัตถุ” (object) หรือสิ่งของซึ่งไม่สามารถส่งอิทธิพลต่อผู้คนได้ด้วยตัวเอง ถึงแม้จะมีการกล่าวกันว่า เทคโนโลยีเปลี่ยนโลกหรือส่งผลกระทบต่อชีวิตของผู้คนในหลายด้าน ไม่ว่าจะเป็นด้านเศรษฐกิจและการเงินที่ธุรกรรมต่าง ๆ แทบจะทำได้ผ่านออนไลน์หมดแล้ว หรือด้านสุขภาพที่เทคโนโลยีการดูแลตัวเองอย่างนาฬิกาข้อมืออัจฉริยะ (smartwatch) เป็นที่นิยมอย่างมาก (Miller et al. 2016) ถึงกระนั้น อิทธิพลของเทคโนโลยีก็ยังคงถูกมองว่าเกิดขึ้นจากมนุษย์ที่คอยสั่งการเป็นหลัก ไม่ได้เป็นเพราะตัวเทคโนโลยีเอง (Miller and Horst 2012; Ahlin 2017)

ข้อจำกัดสำคัญของความเข้าใจทั่วไปเรื่อง “เทคโนโลยี” คือ มันได้ตอกย้ำการตีตราแง่ลบต่อผู้สูงอายุที่กล่าวไปก่อนหน้านี้ เมื่อประกอบกับความเข้าใจที่ว่า เทคโนโลยีเองก็ต้องพึ่งพาคนรุ่นใหม่ในฐานะชนพื้นเมืองดิจิทัลในการทำงาน ไม่สามารถทำอะไรได้ด้วยตัวเอง ผู้สูงอายุยังถูกมองว่าเป็นภาระของสังคมในยุคสมัยที่ทุกอย่างต้องอาศัยเทคโนโลยีสารสนเทศ ผู้สูงอายุกลายเป็นภารกิจที่คนทั่วโลกต้องร่วมมือกันจัดการในโลกดิจิทัล ไม่ต่างอะไรกับปัญหาสภาพภูมิอากาศเปลี่ยนแปลง

การศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างผู้สูงอายุกับเทคโนโลยีภายใต้ข้อจำกัดนี้ได้สะท้อนความซับซ้อนของปรากฏการณ์ทั้งสองประการและปฏิสัมพันธ์ระหว่างสองสิ่งนี้ให้เหลือเพียงโจทย์เรื่อง “ความรู้” และ “ทักษะ” (Eshet 2012) กล่าวคือ จะให้ความรู้และทักษะที่ถูกต้องต่อผู้สูงอายุอย่างไร เมื่อคนกลุ่มนี้ต้องใช้เทคโนโลยี โดยเฉพาะเทคโนโลยีที่ใช้ในชีวิตประจำวันอย่างการใช้อินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถือ อย่างไรก็ตาม นักสังคมวิทยาและมานุษยวิทยากลุ่มหนึ่งได้เสนอว่า เพื่อขยายข้อจำกัดนี้ เราจำเป็นต้องปรับมุมมองต่อเรื่องสูงอายุ จากการมองในฐานะคุณลักษณะที่ติดตัวคนกลุ่มหนึ่งที่แตกต่างไปจากกลุ่มอื่นจนสามารถแยกได้อย่างเบ็ดเสร็จ (การใช้ผู้สูงอายุในฐานะ category หรือ categorization) มาเป็น “ความสูงอายุ” (oldness) หรือมองในฐานะบริบทเงื่อนไขชีวิต ที่แม้คนกลุ่มหนึ่งกำลังเผชิญร่วมกันอยู่ แต่มีรายละเอียดของเรื่องราวและการจัดการที่แตกต่างกัน นอกจากนี้ยังเสนอว่า เราไม่ควรมองเทคโนโลยีเป็นเพียง “เครื่องมือ” (tools) ให้คนหยิบจับใช้ได้ตามเจตนาเท่านั้น แต่ยังเป็น “โครงสร้างพื้นฐาน” (infrastructure) ให้คนได้ทำเรื่องอื่นต่อได้ ซึ่งอาจเป็นสิ่งที่ทำไม่ได้เลยถ้าไม่มีโครงสร้างพื้นฐานนี้ กล่าวอีกอย่างคือ ให้มองเทคโนโลยีเป็น “ผู้กระทำ” (actor/subject) มากขึ้น

ผู้สูงอายุกับการเล่นพนันออนไลน์

ในรายงานผลการสำรวจพฤติกรรมการเล่นพนันของคนไทยในปี พ.ศ. 2560 ของศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน พบว่า ผู้สูงวัยเป็นกลุ่มที่มีสัดส่วนการเล่นพนันที่มีแนวโน้มสูงขึ้น โดยในปี พ.ศ. 2558 มีสัดส่วนของผู้เล่นพนันในกลุ่มสูงวัยอยู่ที่ร้อยละ 60 ของประชากรสูงวัย แต่ในปี พ.ศ. 2560 สัดส่วนของผู้เล่นพนันในกลุ่มสูงวัยเพิ่มขึ้นเป็นร้อยละ 63 หรือคิดเป็นจำนวนประชากรประมาณ 3.3 ล้านคน โดยการพนันที่กลุ่มนี้ชอบเล่น 5 อันดับแรก คือ สลากกินแบ่งรัฐบาล หวยใต้ดิน ไพ่ วัวชน/ตีไก่/กัดปลา และมวย/มวยตู้ เมื่อให้ประเมินตนเองว่า ติดพนันหรือไม่ ผู้เล่นพนันในกลุ่มสูงวัยกว่า 5 แสนคน ยอมรับว่าตนเองติดพนันคิดเป็นร้อยละ 15 ของกลุ่มผู้สูงวัยที่เล่นพนัน ซึ่งถือเป็นกลุ่มที่ประเมินตนเองว่าติดพนันสูงกว่าผู้เล่นพนันกลุ่มอื่น ๆ และอีกประมาณ 5 แสนคนของกลุ่มผู้สูงวัยที่เล่นพนันยังไม่แน่ใจว่าตนเองติดพนันหรือไม่ พฤติกรรมเหล่านี้แตกต่างจากการศึกษาเมื่อ 15 ปีที่แล้วที่พบว่า ผู้สูงวัยมีแนวโน้มเล่นพนันน้อยลง (ศูนย์วิจัยเพื่อการพัฒนาสังคมและธุรกิจ 2560)

เมื่อประเมินสภาพปัญหาจากการเล่นพนันโดยใช้เครื่องมือประเมินพฤติกรรมการเล่นพนันที่เป็นปัญหา พบว่า มีนักพนันสูงวัยที่เล่นพนันจนถึงระดับที่เป็นปัญหาประมาณ 24,000 คน และที่มีความเสี่ยงต่อการกลายเป็นนักพนันที่มีปัญหาอีกประมาณ 1.6 แสนคน โดยปัญหาสำคัญข้อหนึ่งของการเล่นพนัน คือ ปัญหาหนี้สิน ผู้เล่นพนันสูงวัยประมาณ 1.2 แสนคน มีหนี้สินจากการพนัน โดยจำนวนหนี้พนันของกลุ่มนี้รวมกันประมาณ 1.5 พันล้านบาท หรือคิด

เป็นหนี้สินเฉลี่ยต่อหัวประมาณ 12,700 บาทต่อคน นอกจากปัญหาหนี้สินแล้ว ผู้เล่นพนันกลุ่มนี้ยังระบุปัญหาผลกระทบเชิงลบอื่น ๆ จากการพนัน ได้แก่ ปัญหาความเครียด ขาดเงินใช้จ่ายในชีวิตประจำวัน มีปากเสียงทะเลาะกับคนในครอบครัว และสุขภาพเสื่อมโทรม โดยการเล่นพนันที่มากขึ้นมาจากปัจจัยทั้งภายในและภายนอก โดยปัจจัยภายใน ได้แก่ เวลาว่างที่เพิ่มมากขึ้น การเข้าหรือมีกิจกรรมทางสังคมน้อยลง ความรู้สึกเศร้า/หดหู่จากการสูญเสียคู่ชีวิตหรือเพื่อน และภาวะความเจ็บป่วยเรื้อรัง ส่วนปัจจัยภายนอกที่ส่งเสริมการเล่นพนัน ได้แก่ ความสามารถในการเข้าถึงการพนันทำได้ง่ายขึ้นจากการขยายตัวของอุตสาหกรรมกาสิโนในพื้นที่ที่กลุ่มผู้สูงอายุอาศัยอยู่ การส่งเสริมการขายของกาสิโนเหล่านี้ เช่น อาหารกลางวันฟรี มีรถรับ-ส่ง และการเข้าร่วมกิจกรรมทางสังคมอื่น ๆ ที่กาสิโนจัดขึ้น เป็นต้น (Ibid 2560)

รายงานการสำรวจข้างต้นสอดคล้องกับผลการศึกษาสถานการณ์การพนันในกลุ่มผู้สูงอายุและผลกระทบ โดยสุภาวดี ขุนทองจันทร์ พบว่า ผู้สูงอายุมีมุมมองที่เห็นด้วยต่อการพนันเนื่องจากมองว่า 1) เป็นการใช้เวลาว่างของผู้สูงอายุ 2) เล่นแล้วทำให้รู้สึกตื่นเต้น 3) เป็นการเสี่ยงโชค 4) ทำให้มีเพื่อนเพิ่มมากขึ้น 5) ช่วยคลายเหงา และ 6) เป็นวัฒนธรรมของสังคมไทย โดยการเล่นไพ่สูงเป็นอันดับ 1 ตามด้วยสลากกินแบ่งรัฐบาล และหวยใต้ดิน ส่วนจำนวนเงินที่ใช้เล่นพนันพบว่า การพนันไก่ชนใช้เงินในการเล่นพนันสูงสุดถึง 10,000 บาทต่อการเล่น 1 ครั้ง การเล่นเกมการพนันของผู้สูงอายุส่วนใหญ่ร้อยละ 88.7 จะเล่นในชุมชน ร้อยละ 21.9 เล่นในจังหวัดที่ตัวเองอาศัยอยู่ ขณะที่การประเมินว่าตนเองติดการพนันหรือไม่พบว่า ร้อยละ 12.1 ประเมินว่าตนเองติดพนัน ร้อยละ 75.8 เชื่อว่าตนเองไม่ติดการพนัน สำหรับผลกระทบจากการเล่นพนันของผู้สูงอายุ ส่วนใหญ่ร้อยละ 44.9 ทำให้เกิดความเครียด ร้อยละ 17.2 หงุดหงิดง่าย และร้อยละ 16.4 ร่างกายอ่อนแอ ส่วนแหล่งข้อมูลข่าวสารประกอบการเล่นพนันของผู้สูงอายุนั้น มากที่สุด คือ พระหรือหมอดู (ร้อยละ 54.7) วิทยุหรือโทรทัศน์ (ร้อยละ 22.3) หนังสือวิเคราะห์คาดการณ์พนันต่าง ๆ (ร้อยละ 21.5) และทำนายจากฝัน (ร้อยละ 19.5) จากข้อมูลเชิงลึกพบว่า มูลเหตุสำคัญที่ทำให้การพนันเพิ่มมากขึ้น คือ การพนันมีบทบาทเป็นทั้งกิจกรรมยามว่างของผู้สูงอายุและการเสี่ยงโชคในวิถีชีวิตของสังคมไทย อันเนื่องมาจากการว่างงานของผู้สูงอายุ (Suphawadi Khuntongchan 2018)

งานวิจัยในหลายประเทศพบปัญหาของผู้เล่นการพนันสูงวัยในลักษณะที่คล้ายคลึงกัน คือ สัดส่วนจำนวนผู้สูงวัยที่เล่นการพนันต่อประชากรสูงวัยมีแนวโน้มเพิ่มสูงขึ้นอย่างต่อเนื่อง เช่น ในสหรัฐอเมริกา แคนาดา และออสเตรเลีย เป็นต้น ในปี พ.ศ. 2557 เกือบครึ่งของผู้เข้าเล่นกาสิโนในประเทศสหรัฐอเมริกามีอายุ 50 ปีขึ้นไป (Nuannoi Trirat 2018)

ข้อมูลวิจัยข้างต้นแสดงให้เห็นว่า ผู้สูงวัยมีแนวโน้มตกเป็นเหยื่อของการพนันได้ง่าย เพราะมีเวลาว่าง มีความเหงา และมีเงินเก็บที่สะสมไว้ตั้งแต่วัยทำงาน เมื่อติดพนันส่งผลกระทบต่อสุขภาพจิตเกิดความเครียดจากหนี้สิน กลายเป็นปัญหาครอบครัว และเมื่อสุขภาพเสื่อมโทรมลงก็ยากที่จะฟื้นฟูรักษา ผู้สูงวัยจึงเป็นกลุ่มเปราะบางต่อปัญหาติดพนัน

อย่างไรก็ตาม ในประเทศไทยยังไม่มีผลการสำรวจที่เฉพาะเจาะจงถึงสถานการณ์การเล่นพนันออนไลน์ของผู้สูงอายุ ซึ่งเป็นพนันรูปแบบใหม่ที่กำลังแพร่หลายอยู่ ณ ขณะนี้ งานศึกษาพนันออนไลน์แทบทั้งหมดจะเน้นในกลุ่มของเด็กและวัยรุ่น มีเพียงรายงานการสำรวจว่าผู้สูงอายุนิยมอาศัยช่องทางการติดต่อในโลกออนไลน์เพื่อเผยแพร่ข้อมูลข่าวสารเรื่องหวยใต้ดินและติดต่อซื้อหวยใต้ดินและลอตเตอรี่กับพ่อค้าแม่ค้าทางแอปพลิเคชันบนโทรศัพท์มือถือ แต่ยังไม่มีการศึกษาวิจัยการเล่นพนันออนไลน์รูปแบบต่าง ๆ บนแอปพลิเคชันโทรศัพท์มือถือที่ผู้สูงอายุนิยมเล่นกัน สำหรับนักวิจัยแล้ว คิดว่าเป็นภัยเงียบของอาชญากรรมในโลกออนไลน์ยุคปัจจุบันที่ผู้สูงอายุกำลังกลายเป็นกลุ่มเสี่ยงสำคัญ ทั้งการขาดความรู้ด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ บริบทชีวิตที่มีอิสระเสรีในการใช้ชีวิตมากขึ้น และการอาศัยโลกออนไลน์บนแอปพลิเคชันโทรศัพท์มือถือติดต่อสื่อสารและเข้าถึงแหล่งข้อมูลข่าวสารได้อย่างสะดวกง่ายดายมากขึ้น ฯลฯ

ระเบียบวิธีวิจัย

งานวิจัยชิ้นนี้เป็นงานวิจัยเชิงคุณภาพ พื้นที่ศึกษาเป็นสังคมกึ่งเมืองกึ่งชนบทของไทย โดยทำการเก็บข้อมูลในพื้นที่จังหวัดปริมณฑลแห่งหนึ่ง เก็บข้อมูลเชิงลึกในกลุ่มผู้สูงอายุนิยมเล่นพนันออนไลน์บนแอปพลิเคชันโทรศัพท์มือถือและคอมพิวเตอร์ โดยเลือกกลุ่มผู้สูงอายุที่มีลักษณะทางประชากรแตกต่างกัน เช่น อาชีพ เศรษฐฐานะ สถานภาพทางสังคม เพื่อศึกษาว่าบริบทแวดล้อมทางสังคมวัฒนธรรม ความสัมพันธ์ในครอบครัว บุคลิกลักษณะส่วนบุคคล และเศรษฐกิจ มีอิทธิพลเป็นแรงจูงใจให้ผู้สูงอายุเล่นพนันออนไลน์อย่างไร การเก็บข้อมูลเชิงลึกอาศัยการสัมภาษณ์ทั้งการสัมภาษณ์เชิงลึกแบบตัวต่อตัวระหว่างนักวิจัยกับผู้ให้ข้อมูล และการพูดคุยแชตผ่านแอปพลิเคชันสื่อสังคมออนไลน์ สำหรับการสังเกต นักวิจัยสังเกตชีวิตประจำวันในโลกออฟไลน์ และเก็บข้อมูลสังเกตการโพสต์และแชตของผู้สูงอายุกลุ่มเป้าหมายในสื่อสังคมออนไลน์สาธารณะ เช่น เฟซบุ๊ก

การเก็บข้อมูลเริ่มต้นจากชมรมหรือกลุ่มผู้สูงอายุที่เป็นทางการของโรงพยาบาลส่งเสริมสุขภาพประจำตำบล (รพ.สต.) ซึ่งมีคู้้นเคยสนิทสนมและมีความสัมพันธ์ที่ดีกับเจ้าหน้าที่ด้านสาธารณสุข ทำให้ง่ายในการเป็นจุดเริ่มต้นการเข้าถึงกลุ่มผู้สูงอายุผู้ให้ข้อมูลหลัก จากนั้นเลือกผู้ให้ข้อมูลหลักด้วยวิธีการเลือกแบบลูกโซ่ (Snowball Sampling Technique) ทำการเก็บข้อมูลต่อเนื่องจนข้อมูลอิ่มตัว จำนวน 50 คน

งานวิจัยทำการตรวจสอบข้อมูลเชิงคุณภาพที่เก็บด้วยวิธีการสามเส้า (Triangulation) เพื่อให้ได้ข้อมูลเชิงคุณภาพที่มีความน่าเชื่อถือ ก่อนที่จะทำการวิเคราะห์ข้อมูล คือ 1) การตรวจสอบข้อมูล โดยนักวิจัยอีกคนจะถามด้วยคำถามชุดเดิมซ้ำในผู้สูงอายุคนเดียวกันในประเด็นข้อค้นพบสำคัญเพื่อเปรียบเทียบข้อมูลที่ได้ 2) นักวิจัยผู้เก็บข้อมูล โดยงานวิจัยชิ้นนี้ใช้ นักวิจัยหลัก 2 คน และนักวิจัยผู้ช่วย 1 คน ในการเก็บข้อมูล เพื่อเป็นการตรวจสอบนักวิจัยผู้เก็บข้อมูล และ 3) วิธีการเก็บข้อมูล โดยเก็บข้อมูลด้วยเทคนิควิธีการที่หลากหลาย การสัมภาษณ์ และการสังเกตทั้งในโลกออฟไลน์และออนไลน์

นักวิจัยเก็บข้อมูลด้วยวิธีการสังเกตแบบมีส่วนร่วมและไม่มีส่วนร่วม ทั้งชุมชนในโลกออนไลน์ (online) กับ ชุมชนในโลกชีวิตจริงในชีวิตประจำวัน (offline) ของผู้สูงอายุ กลุ่มเป้าหมาย เพื่อเก็บข้อมูลลักษณะและพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์ของผู้สูงอายุ ข้อมูลกระบวนการเรียนรู้การเล่นพนันออนไลน์ และประเภทของแอปพลิเคชันพนันออนไลน์ที่ผู้สูงอายุนิยมเล่นกัน โดยเฉพาะข้อมูลความเกี่ยวข้องสัมพันธ์กันระหว่างโลกชีวิตจริงออฟไลน์กับโลกชีวิตออนไลน์ของผู้สูงอายุว่ามีอิทธิพลต่อการพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์ของผู้สูงอายุอย่างไร

การเก็บข้อมูลในการวิจัยครั้งนี้แบ่งออกเป็น 2 ส่วน คือ 1) การเก็บข้อมูลในโลกออฟไลน์ (offline) และ 2) การเก็บข้อมูลในโลกออนไลน์ (online)

การเก็บข้อมูลในโลกออฟไลน์เป็นการเก็บข้อมูลที่ไม่เกี่ยวข้องโดยตรงกับการใช้อินเทอร์เน็ตในโทรศัพท์มือถือของกลุ่มประชากร ใช้วิธีเก็บข้อมูลด้วยการสัมภาษณ์เป็นหลัก มีทั้งการสัมภาษณ์อย่างเป็นทางการ กล่าวคือ นักวิจัยนัดเวลาเพื่อสัมภาษณ์ผู้ให้ข้อมูลโดยเฉพาะในสถานที่และเวลาที่ผู้ให้ข้อมูลสะดวกและเป็นส่วนตัว ซึ่งโดยมากแล้วเป็นที่บ้านของผู้ให้ข้อมูลเอง แต่ก็มีบางรายที่สะดวกให้สัมภาษณ์ที่อื่นด้วย เช่น ที่ทำงาน เป็นต้น

ในการสัมภาษณ์ นักวิจัยใช้แบบสัมภาษณ์กึ่งโครงสร้าง (semi structured interview) การสัมภาษณ์แต่ละครั้งใช้เวลา 1-2 ชั่วโมง ขึ้นอยู่กับความสะดวกของผู้ให้ข้อมูลเป็นหลัก นอกจากการสัมภาษณ์ นักวิจัยยังเก็บข้อมูลด้วยวิธีการสังเกต สิ่งที่เกิดประกบไปด้วยรูปร่างหน้าตาของผู้ให้ข้อมูล ท่าทาง น้ำเสียง และปฏิกิริยาขณะที่ให้สัมภาษณ์ในหัวข้อต่าง ๆ ลักษณะของโทรศัพท์มือถือที่ใช้ เช่น รุ่น สี ยี่ห้อ และลักษณะทั่วไปของที่พกพาด้วย

การเก็บข้อมูลในโลกออนไลน์เป็นการเก็บข้อมูลที่เกี่ยวข้องโดยตรงกับการใช้อินเทอร์เน็ตของผู้ให้ข้อมูล ได้แก่ พฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ต เช่น ใช้แอปพลิเคชันอะไรบ้าง ใช้สื่อสังคมออนไลน์อะไรบ้าง โดยเฉพาะข้อมูลแอปพลิเคชันหรือเว็บพนันออนไลน์ที่ผู้สูงอายุนิยมเล่น นอกจากนั้น นักวิจัยได้เข้าร่วมกลุ่มไลน์ของกลุ่มคนที่คิดจะเลิกเล่นพนันออนไลน์ เพื่อเก็บข้อมูล

ว่าสมาชิกในกลุ่มไลน์พูดคุยเรื่องอะไรกันบ้าง และในบางครั้ง นักวิจัยอาจแสดงความคิดเห็นร่วมในบทสนทนาอีกด้วย

หลังจากนักวิจัยดำเนินการเก็บข้อมูลทั้งออฟไลน์และออนไลน์ไปได้ประมาณ 6 เดือน เกิดการระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 (COVID-19) ระลอกใหญ่อีกครั้ง ในช่วงเดือนกรกฎาคมถึงธันวาคม พ.ศ. 2563 รัฐบาลได้ดำเนินมาตรการเพื่อควบคุมการแพร่ระบาดของโรคโควิด-19 เช่น การเว้นระยะห่างสังคม ทำให้ต้องมีการปรับเปลี่ยนวิธีการเก็บข้อมูลในพื้นที่เนื่องจากผู้สูงอายุซึ่งเป็นประชากรกลุ่มเสี่ยงหลักของโรคโควิด-19 กังวลเรื่องการติดเชื้อจากคนภายนอกครอบครัว อีกทั้งนักวิจัยก็กังวลเกี่ยวกับความเสี่ยงของตนเองที่จะติดเชื้อไวรัสโคโรนาด้วยเช่นกัน การเก็บข้อมูลในลักษณะพบหน้ากันจึงทำไม่ได้เหมือนเดิม ดังนั้น ในช่วงการแพร่ระบาดเดือนกรกฎาคมถึงธันวาคม พ.ศ. 2563 นักวิจัยได้เปลี่ยนมาเน้นการเก็บข้อมูลในโลกออนไลน์เป็นหลัก และต้องเปลี่ยนมาใช้การสัมภาษณ์ทางสื่อสังคมออนไลน์แทน และการเข้าร่วมไลน์กลุ่มคนที่เคยติดพันนออนไลน์ที่คิดจะเลิกเล่น เพื่อเก็บข้อมูลบริบทชีวิตและบริบทของสังคมของคนเล่นพนันออนไลน์

ผลการศึกษา

การใช้สื่อสังคมออนไลน์ของผู้สูงอายุในชีวิตประจำวัน

เนื้อหาในหัวข้อนี้จะแสดงให้เห็นพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของผู้สูงอายุ เพื่อช่วยให้เราเข้าใจบริบทชีวิตประจำวันในโลกออนไลน์ของผู้สูงอายุและทักษะการใช้สื่อสังคมออนไลน์ซึ่งบริบทและทักษะดังกล่าวนี้มีส่วนในการตัดสินใจเข้าสู่การพนันออนไลน์ และทำให้ผู้สูงอายุเข้าถึงโลกพนันออนไลน์ จนกระทั่งกลายมาเป็นผู้เล่นพนันออนไลน์เต็มตัว เพราะอย่างที่เราทราบกันดี กลุ่มผู้สูงอายุที่นิยมเล่นพนันออนไลน์ คือ กลุ่มผู้สูงอายุที่ค่อนข้างมีทักษะในการใช้สื่อออนไลน์ ดังนั้น ข้อมูลในประเด็นนี้จึงมีความสำคัญหากเราจะเข้าใจลักษณะพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์ของผู้สูงอายุ

สุรัชย์ ผู้สูงอายุวัย 61 ปี ปัจจุบันประกอบอาชีพเป็นเกษตรกร ทำนาและทำสวนกล้วยก่อนหน้าประมาณ 1 ปี เคยทำงานที่หน่วยงานรัฐวิสาหกิจแห่งหนึ่ง หลังจากเกษียณ สุรัชย์ได้รับบทบาทในการเป็นที่ปรึกษาของกลุ่มสังคมต่าง ๆ ในชุมชน เช่น กลุ่มคณะกรรมการหมู่บ้านทั้งหมู่ของตนเองและหมู่บ้านอื่นในตำบลที่อยู่ใกล้เคียงอีก 5 หมู่บ้าน คณะกรรมการวัด คณะกรรมการใกล้เคียงข้อพิพาท 6 หมู่บ้าน และยังเป็นสมาชิกของกลุ่มเกษตรกรอีกด้วย ทำให้ปัจจุบัน สมชายยังต้องเข้าไปร่วมการดำเนินงานต่าง ๆ ของชุมชนตนเองและชุมชนใกล้เคียงอย่างต่อเนื่อง ปัจจุบัน สุรัชย์มีโทรศัพท์มือถือ 1 เครื่อง เป็นเครื่องเก่าของลูกสาวที่เอามาให้ใช้

เพราะลูกสาวเปลี่ยนโทรศัพท์มือถือเครื่องใหม่ ซึ่งก่อนหน้านี้ ตนเองก็มีโทรศัพท์ใช้มาก่อนแล้ว และใช้ระบบโทรศัพท์มือถือแบบเติมเงิน แต่หลังจากเกษียณก็ยังไม่เคยเติมเงินอีกเลย เพราะใช้อินเทอร์เน็ตจากสัญญาณไวไฟที่บ้าน จึงไม่มีปัญหาเรื่องความเร็วอินเทอร์เน็ตมือถือในการใช้งานทั้งในบ้านและนอกบ้าน

สุรัชย์มีทักษะการใช้งานแอปพลิเคชันการสื่อสารที่ดีพอสมควร เมื่อเทียบกับผู้สูงอายุทั่วไป สามารถค้นหาข้อมูลจากแหล่งต่าง ๆ เช่น ยูทูบ กูเกิล เป็นต้น โดยปกติแล้ว สุรัชย์จะใช้โทรศัพท์มือถือในการสื่อสารกับกลุ่มผู้นำชุมชนในการปรึกษาปัญหาต่าง ๆ เป็นหลัก และจะเป็นการติดต่อกับกลุ่มเพื่อนหรือคนรู้จัก ในกลุ่มสังคมออนไลน์ การใช้งานแอปพลิเคชันเฟซบุ๊กจะใช้เพื่อติดตามข่าวสาร ความเป็นอยู่ และการติดต่อเพื่อนทั้งเพื่อนที่พูดคุยเรื่องทั่วไปและเพื่อนที่พูดคุยในเรื่องงานที่ทำ ปกติไม่ค่อยจะโพสต์กระทู้หรือข้อความใด ๆ ในหน้าเฟซบุ๊กของตนเอง มีเพื่อนเข้ากดไลก์บ้างบางครั้ง หรืออาจจะเข้าไปโพสต์ข้อความตอบกลับบ้างบางครั้ง เมื่อมีผู้อื่นโพสต์ในเชิงคำถามที่เอ่ยถึงตนเองมา สุรัชย์จะระมัดระวังการแชร์ข้อมูลในเฟซบุ๊ก จำได้ว่าตั้งแต่ใช้งานเฟซบุ๊กมา น่าจะมีการแชร์ข้อมูล 1-2 ครั้งเท่านั้น แต่ก็จำเรื่องที่แชร์ไม่ได้แล้ว สุรัชย์คิดว่าการแชร์ข้อมูลต่าง ๆ อาจทำให้เกิดผลเสียที่ตามมาต่อตนเอง เพราะปัจจุบันมีทั้งข่าวจริงและข่าวปลอม การแชร์ข่าวปลอมก็อาจจะทำให้ตนเองเสื่อมเสียได้ ถ้าหากพบข้อความไหนที่ถูกใจก็จะมีเพียงแค่การกดไลก์เท่านั้น และจะไม่มีเข้าไปแสดงความคิดเห็นในเรื่องใด ๆ เลยที่ตนเองไม่แน่ใจว่าจะเกิดผลเสียหรือไม่ สุรัชย์กล่าวว่า “การแชร์ข้อมูลและการกดถูกใจทำน้อยมาก บางอย่างก็ยังไม่กล้าอยู่ กลัวว่าทำไปแล้วจะดีหรือไม่ดี บางอย่างอาจจะนำผลเสียบางอย่างที่เราอาจจะคิดไม่ถึง

แม้สุรัชย์จะมีพฤติกรรมระมัดระวังในการใช้สื่อออนไลน์ โดยเฉพาะการตรวจสอบข่าวลวง และการไม่โพสต์และแชร์ข้อความจากบุคคลอื่นที่ตนเองไม่สนิทคุ้นเคย แต่เนื่องจากสุรัชย์นิยมเล่นการพนันเป็นทุนเดิม และเล่นมาตั้งแต่วัยหนุ่ม พอสุรัชย์เห็นโฆษณาเว็บพนันออนไลน์ครั้งแรกในเว็บไซต์ดูภาพยนตร์ฟรี เขาไม่ลังเลที่จะกดเข้าไปดูและศึกษาการเล่น และตั้งแต่นั้นนั้น สุรัชย์ก็กลายเป็นลูกค้าของเว็บพนันออนไลน์ เข้า ๆ ออก ๆ เล่นพนันออนไลน์มาประมาณเกือบจะ 2 ปีแล้ว

จำเนียร หรือ ครูเนียร ชายร่างเล็กผอมบางผิวขาววัย 67 ปี ครูเนียรเป็นข้าราชการครูเกษียณอายุ ครูปราณี ภรรยาของครูเนียร เป็นข้าราชการครูเกษียณเหมือนกัน อาชีพข้าราชการทำให้โทรศัพท์มือถือเป็นสิ่งจำเป็น ครูเนียรเริ่มใช้โทรศัพท์มือถือตั้งแต่เริ่มมีวงขายในท้องตลาด ไม่ได้เปลี่ยนโทรศัพท์บ่อย ใช้ไปจนกว่าเครื่องจะเสีย และไม่ได้เลือกซื้อเครื่องราคาแพง

สมัยก่อนใช้แค่โทรออกและรับเท่านั้น เมื่อมีโทรศัพท์แบบสมาร์ตโฟนออกวางขาย และมีเครือข่ายสัญญาณอินเทอร์เน็ตครอบคลุมพื้นที่ ครูเนียร์จึงตัดสินใจซื้อสมาร์ตโฟนใช้ ช่วงแรกก็ใช้ไม่ค่อยเป็น ไม่ชินกับระบบสัมผัส แต่ใช้ไปสักพักก็ชินไปเอง และรู้สึกว่ายากกว่าโทรศัพท์รุ่นก่อนหน้านี้ โทรศัพท์สมาร์ตโฟนเครื่องที่ใช้อยู่ปัจจุบันเป็นเครื่องที่สอง เครื่องแรกใช้มานานจนมันเสียเอง เลยซื้อเครื่องที่สอง ราคาเครื่องนี้อยู่ที่หมื่นกว่าบาท ลูกเป็นคนพาไปซื้อที่ห้างสรรพสินค้า และเป็นคนเลือกยี่ห้อและรุ่นให้ แต่ครูเนียร์เป็นคนจ่ายเงินเอง ระบบอินเทอร์เน็ตที่ใช้อยู่ปัจจุบันคือไวไฟที่บ้านและโปรโมชั่นจ่ายรายเดือน ซึ่งตั้งแต่เริ่มใช้มือถือมาก็ใช้แบบนี้มาตลอด ไม่เคยเปลี่ยนเบอร์ เพียงแค่เปลี่ยนโปรโมชั่นบ้างตามแต่ลูกสาวจะแนะนำ นอกจากครูเนียร์จะใช้สมาร์ตโฟนในการเข้าถึงอินเทอร์เน็ตแล้ว ถ้าอยู่ที่บ้านใช้คอมพิวเตอร์โน้ตบุ๊กด้วย ซึ่งครูเนียร์มีความชำนาญในการใช้คอมพิวเตอร์ตั้งแต่สมัยเป็นครู

แอปพลิเคชันที่ครูเนียร์ใช้ คือ เฟซบุ๊ก ไลน์ และยูทูบ ที่ใช้อยู่ประจำก็คือไลน์ เฟซบุ๊กเพียงแค่ว่าเข้าไปดูข่าวสารต่าง ๆ และติดตามดูชีวิตของเพื่อนครูเกษียณ ส่วนยูทูบใช้ดูข่าว สารคดี การถ่ายทอดสดกีฬา โดยเฉพาะรายการขมขมซึ่งเป็นรายการโปรดของครูเนียร์ และบางครั้งก็ใช้ยูทูบในการค้นหาวิธีการทำปุยหมัก การทำน้ำยาสมุนไพร ครูเนียร์เป็นสมาชิกกลุ่มในสังคมออนไลน์อยู่หลายกลุ่ม คือ กลุ่มโรงเรียนผู้สูงอายุ กลุ่มหมู่บ้าน กลุ่มเพื่อนครู กลุ่มเพื่อนมหาชัย เป็นต้น

ครูเนียร์มีปัญหาทางสายตา จะปวดตาเวลาจ้องหน้าจอสมาธิ์โทรศัพท์นาน ๆ ทำให้เวลาเล่นพนันออนไลน์ ครูเนียร์จะใช้คอมพิวเตอร์โน้ตบุ๊กที่บ้าน ครูเนียร์บอกว่าเล่นพนันออนไลน์เพื่อแก้เหงา เพราะชีวิตเกษียณมีเวลาว่างมาก และไม่ได้ติดพนันออนไลน์ แต่ข้อมูลดังกล่าวนี้ที่ครูเนียร์ให้กับนักวิจัยจะตรงข้ามกับข้อมูลของครูปราณี ภรรยาครูเนียร์ ซึ่งมั่นใจว่าครูเนียร์เสียพนันออนไลน์วันละวันละหนอยจนเงินเกษียณรายเดือนไม่พอใช้จ่าย ต้องขอกับลูกสาว อยากจะช่วยเหลือสามีให้เลิกพนันออนไลน์เหมือนกัน แต่ก็ไม่รู้จะช่วยเหลืออย่างไร

พร ชายฉิวขาว ร่าเริง หัวตาอ่อนกว่าวัย อายุ 63 ปี เริ่มใช้โทรศัพท์มาตั้งแต่เริ่มมีโทรศัพท์ออกมาจำหน่าย โทรศัพท์สมาร์ตโฟนเครื่องที่กำลังใช้อยู่เป็นเครื่องที่สอง โทรศัพท์เครื่องแรกที่ซื้อ ราคา 8,000 บาท แต่เครื่องที่กำลังใช้นั้นซื้อแบบเงินสด โดยลูกสาวรับหน้าพาไปซื้อและผ่อนรายเดือนให้ สัญญาณโทรศัพท์ที่บ้านคลื่นไม่แรง ทำให้เวลาดูคลิปในยูทูบจะสะดุด ไม่ต่อเนื่อง โปรโมชั่นที่ใช้เป็นแบบรายเดือน เดือนละ 400 บาท ลูกพรให้ข้อมูลว่าใช้สมาร์ตโฟนในตอนแรกก็มีปัญหาอยู่บ้างเหมือนกัน ใช้ไม่ค่อยเป็น กดผิดกดถูก พอเครื่องมีปัญหา ก็จะไปให้ร้านขายมือถือที่หน้าปากซอยทำให้

ลุงพรมีปัญหาสายตา ทำให้จ้องหน้าโทรศัพท์มือถือได้ไม่นาน แอปพลิเคชันบนโทรศัพท์มือถือที่ลุงพรใช้อยู่เป็นประจำ ได้แก่ ไลน์ เฟซบุ๊ก และ internet banking โดยใช้ไลน์มากที่สุดทั้งอ่านและโพสต์ ลุงพรเหมือนกับคนยุคนี้ที่มีไลน์กลุ่มอยู่หลายกลุ่ม แต่ส่วนใหญ่ที่ติดตามจะเป็นไลน์กลุ่มของแกนนำชุมชน ส่วนเฟซบุ๊กเอาไว้ติดตามข่าวสารและกิจกรรมในชุมชนเป็นหลัก ส่วน internet banking เอาไว้ดูยอดเงินรายเดือนที่ลูกสาวส่งมาให้ประจำ ค่าเช่าบ้านที่ลูกค้าโอนมาให้ และเอาไว้ใช้โอนเข้าบัญชีธนาคารของเว็บไซต์พนันออนไลน์

ลุงพรเริ่มใช้โทรศัพท์สมาร์ทโฟนมานาน เมื่อประมาณ 5 ปีที่ผ่านมา ก่อนหน้านี้ ลุงพรใช้โทรศัพท์บ้านในการติดต่อสื่อสารและทำการค้า โทรศัพท์มือถือเครื่องแรกของลุงพรเป็นแบบปุ่มกด จำไม่ได้ว่าเป็นยี่ห้ออะไร รุ่นไหน แต่ได้จากลูกสาวที่ซื้อโทรศัพท์มือถือเครื่องใหม่เลยให้เครื่องแก่ลุงพรเพื่อเอาไว้ใช้ติดต่อกัน เมื่อลูกเรียนจบและมาเปิดร้านขายและซ่อมคอมพิวเตอร์ และโทรศัพท์มือถือ ลุงพรก็ใช้โทรศัพท์สมาร์ทโฟนมาโดยตลอด เป็นเครื่องเก่าบ้าง ใหม่บ้างแล้วแต่ลูกสาวจะให้ โปรโมชันใช้แบบเติมเงินมาตั้งแต่เริ่มแรกที่มีโทรศัพท์ ไม่เคยใช้รายเดือน ด้วยเหตุผลที่ว่า ลุงพรไม่ค่อยได้ใช้โทรศัพท์ในการติดต่อสื่อสารกับคนอื่น

ถึงแม้ว่าในหน้าจอมือถือลุงพรจะมีแอปพลิเคชันต่าง ๆ เหมือนโทรศัพท์ของคนอื่น แต่ที่ลุงพรใช้อยู่ประจำคือไลน์และยูทูบ ส่วนเฟซบุ๊กนั้นลุงพรให้ข้อมูลว่าใช้สำหรับดูข่าวเป็นหลัก ลุงพรเป็นสมาชิกกลุ่มไลน์ไม่มาก โดยส่วนใหญ่จะแค่อ่านข้อความในไลน์ แต่มักไม่ค่อยแสดงความคิดเห็นหรือส่งสติ๊กเกอร์ตอบกลับ หลังภรรยาเสียชีวิต ลุงพรเลิกกิจการร้านชำในชุมชน รายได้หลักของลุงพรมาจากเงินเก็บที่สะสมมาเมื่อครั้งเปิดร้านชำกับภรรยา และเงินรายเดือนที่ลูกสาวโอนให้เป็นประจำ รายได้หลักที่เวลานี้ในปัจจุบันหมดไปกับการเล่นพนันออนไลน์

อ่ำไผ่ อายุ 61 ปี อาชีพก่อนเกษียณเป็นแม่บ้านโรงงานผลิตเฟอร์นิเจอร์ที่สมุทรปราการ หลังเกษียณกลับมาอยู่บ้านเกิด ปัจจุบันอาศัยอยู่กับสามีสองคน อาชีพตอนนี้ขายอาหารตามสั่งในหมู่บ้าน รายได้หลักนอกจากขายอาหารตามสั่งแล้วมาจากลูกส่งให้ เดือนละประมาณ 15,000-16,000 บาท

หลังเกษียณและการที่ต้องย้ายกลับมาอยู่บ้านเกิดเป็นเรื่องที่ป้าอ่ำไผ่ต้องปรับตัวอย่างมาก ทั้งเรื่อง ความสัมพันธ์กับคนในชุมชน ซึ่งเป็นคนต่างถิ่นไม่คุ้นเคยกันมาก่อนที่ย้ายมาทำงานและพักอยู่ในชุมชน ป้าอ่ำไผ่จึงไม่มีเพื่อนพูดคุย ทำให้ป้าอ่ำไผ่ชอบดูคลิปทางเฟซบุ๊กและยูทูบเวลาว่างจากงาน

ป้าอ่ำไผ่ตื่นนอนประมาณตี 3 ออกไปซื้อวัตถุดิบทำอาหารที่ตลาดในเมือง ป้าอ่ำไผ่ขายอาหารตามสั่ง ข้าวแกง และรับทำข้าวกล่อง พอกลับถึงบ้านก็จะเริ่มลงมือทำอาหาร เริ่มด้วย

ข้าวแกงเป็นถุง ทำเสร็จก็จะถ่ายรูปโพสต์ลงเฟซบุ๊กส่วนตัวว่าวันนี้มีเมนูอาหารอะไรบ้าง จากนั้นสามีก็จะออกไปตระเวนขายอาหารถุงบริเวณรอบชุมชนใกล้เคียง ส่วนป้าอำไพบประจำอยู่ร้านอาหารตามสั่ง และรอรับออเดอร์ลูกค้าที่สั่งผ่านช่องทางออนไลน์จนถึงเย็น

ป้าอำไพบมีโทรศัพท์มือถือมาแล้ว 4 เครื่อง มือถือปัจจุบันคือยี่ห้อซัมซุง ราคาประมาณ 4,000 บาท ใช้โปรโมชั่นรายเดือน 549 บาท ส่วนใหญ่เอาไว้โทรไลน์ติดต่อกับลูกหลาน และมีอินเทอร์เน็ตบ้านไวไฟ ป้าอำไพบเป็นคนจ่ายค่าโทรศัพท์มือถือและค่าอินเทอร์เน็ตเอง และยังมีแท็บเล็ต iPad มือสอง 1 เครื่อง บุตรสาวเป็นคนซื้อให้ เอาไว้ดูคลิปสอนทำอาหารจากเฟซบุ๊กและยูทูบ ถ้ามีปัญหาการใช้แอปพลิเคชันบนโทรศัพท์มือถือจะปรึกษาลูกชายที่อยู่อีกหมู่บ้านใกล้เคียง และถ้าต้องการซ่อมโทรศัพท์มือถือหรือ iPad จะเอาไปซ่อมร้านโทรศัพท์ในตลาด

ป้าอำไพบเริ่มเล่นสื่อสังคมออนไลน์ติดต่อกันมาประมาณ 10 ปี เริ่มตั้งแต่ที่ทำงานเป็นแม่บ้านอยู่โรงงาน หลังจากเลิกงานจะหัดเล่นคอมพิวเตอร์ เข้าอินเทอร์เน็ต ดูยูทูบ เล่นเฟซบุ๊ก โดยมีคนงานในโรงงานสอนการใช้งานให้ หลังจากนั้นก็ฝึกหัดเรียนรู้การใช้งานด้วยตัวเอง ถ้าสงสัยก็จะถามคนงานที่สนิทกันที่โรงงาน และถามบุตรสาวที่บ้าน ป้าอำไพบเฟซบุ๊กชื่อ อำไพบมหานาค ไว้ติดต่อกับเพื่อนในโลกออนไลน์และโพสต์ขายอาหาร โดยจะเข้าโพสต์ขายอาหารและแจ้งเมนูอาหารแต่ละวันในเฟซบุ๊กส่วนตัว วันละ 2-3 ครั้ง หากเหงาก็จะเล่นเกมในมือถือ ป้าอำไพบนิยมเล่นการพนันมาตั้งแต่วัยสาว สมัยทำงานที่โรงงานจะมีกลุ่มเล่นไพ่ที่เป็นคนงานและแม่บ้านโรงงาน ดังนั้น พอเพื่อนแม่บ้านแนะนำให้เล่นพนันไพ่ออนไลน์ เพราะสถานการณ์โควิด-19 ไม่สามารถนัดรวมกลุ่มเล่นไพ่กันได้เหมือนปกติ ป้าอำไพบจึงไม่ลังเลที่จะลองเล่นจนชำนาญ และแนะนำเพื่อนร่วมวงไพ่ให้รู้จักกับโลกของพนันออนไลน์

ชาติ อายุ 74 ปี มีโทรศัพท์สมาร์ตโฟน 1 เครื่อง ยี่ห้อซัมซุง และ iPad 1 เครื่อง บุตรสาวซื้อให้ ใช้โปรโมชั่นเน็ตไม่อั้น บุตรสาวเป็นคนรับผิดชอบค่าใช้จ่ายนี้ทั้งหมด ลูกชาติเลือกโทรศัพท์รุ่นที่กำลังใช้ เพราะหน้าจอลง่าย ตัวหนังสือใหญ่ ราคาไม่แพง ส่วนใหญ่จะใช้ติดต่อกับลูกหลานญาติพี่น้อง ส่วน iPad เอาไว้ดูคลิปในยูทูบ ถ้าโทรศัพท์มีปัญหาจะแก้ไขเองเบื้องต้น ลูกชาติมีความรู้ทางช่าง เคยเปิดร้านซ่อมโทรศัพท์และวิทยุ ถ้าไม่ดีขึ้นจะไปให้ร้านซ่อมโทรศัพท์ใกล้บ้านให้ช่วยดูให้

ลูกชาติเรียนรู้การใช้โทรศัพท์และแอปพลิเคชันต่าง ๆ ด้วยตนเอง ถ้าไม่เข้าใจจะหาความรู้จากกูเกิล และเข้าไปดูคลิปในยูทูบ แอปพลิเคชันหลักที่ใช้ในชีวิตประจำวันคือไลน์ มีไลน์ส่วนตัวและไลน์กลุ่ม ซึ่งจะเป็นไลน์กลุ่มในครอบครัวและเครือญาติ ลูกชาติเป็นคนเก็บตัวเงียบ ไม่ค่อยได้มีส่วนร่วมในกิจกรรมทางสังคมของชุมชน ทำให้ไม่ค่อยได้ติดตามความเคลื่อนไหวของแกนนำและคนในชุมชนมากนัก

สำหรับผู้ที่ชอบจะเข้าไปดูคลิปข่าวการเมืองเพื่อติดตามความเคลื่อนไหวด้านการเมือง เพราะเป็นคนสนใจการเมือง ส่วนเฟซบุ๊กจะเข้าไปดูข่าวธุรกิจ ข่าวเศรษฐกิจ การค้าการขาย เพราะต้องมีข้อมูลในการให้คำปรึกษาด้านธุรกิจ ทิศทางกิจการ และการให้ข้อคิดกับลูกในการดำเนินธุรกิจภายใต้การเมืองที่ไม่แน่นอน และเศรษฐกิจโลกที่มีความผันผวนสูง

ลุงชาตินิยมเล่นการพนันมาตั้งแต่วัยหนุ่ม เพราะเป็นคนชอบเสี่ยงดวงและความตื่นเต้น เคยหมดเนื้อหมดตัวกับการพนันจนต้องหนีเจ้าหนี้ไปอยู่ต่างจังหวัดหลายสิบปี ก่อนที่จะประสบความสำเร็จกับธุรกิจส่งสินค้าไปประเทศเพื่อนบ้าน จนใช้หนี้ซึ่งมีอยู่หลายล้านบาทหมด พออายุมากขึ้นจึงกลับมาอยู่กับครอบครัวอีกครั้ง มีลูกสาวที่เปิดร้านขายทองในตัวเมืองรับหน้าที่ดูแลหลัก ส่วนธุรกิจส่งสินค้าให้ลูกชายเป็นคนรับไม้ต่อ ทักษะความเชี่ยวชาญในการใช้สื่อสังคมออนไลน์เมื่อครั้งทำธุรกิจส่งออก บวกกับความชื่นชอบในการพนันเป็นทุนเดิม จึงไม่ใช่เรื่องแปลกที่ลุงชาติจะพาตัวเองเข้าสู่วงการพนันออนไลน์ในปัจจุบัน

ข้อมูลผู้สูงอายุที่ใช้โทรศัพท์สมาร์ทโฟนข้างต้นแสดงให้เห็นความสัมพันธ์ระหว่างผู้สูงอายุยุคปัจจุบันกับเทคโนโลยีสารสนเทศยุคดิจิทัล ผู้สูงอายุไม่ใช่ “ผู้อพยพดิจิทัล” กลุ่มบุคคลที่ไม่มีทักษะและไม่คุ้นเคยกับเทคโนโลยีดิจิทัลสมัยใหม่ ผู้สูงอายุมีประสบการณ์และเรียนรู้ทักษะการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ จนเรียกได้ว่า พวกเขาใช้มันเป็นเพียงแค่การเริ่มต้นเรียนรู้ใช้งาน ซึ่งอาจจะแตกต่างกันไปในผู้สูงอายุแต่ละคน ผู้สูงอายุบางคนหากมีต้นทุนความสนใจเรียนรู้เทคโนโลยีใหม่เป็นทุนเดิม ก็ง่ายที่พวกเขาจะใส่ใจอยากเรียนรู้เทคโนโลยี สมาร์ทโฟนที่ถือเป็นเทคโนโลยีปัจจุบันที่สัมพันธ์กับชีวิตผู้คนอย่างแนบแน่น ผู้สูงอายุบางคนอาจสนใจเรียนรู้ทักษะใหม่ด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ เนื่องจากรับรู้ว่าเป็นช่องทางเข้าถึงข้อมูลข่าวสารที่รวดเร็วและสะดวกในการติดต่อกับคนอื่น เราอาจกล่าวได้ว่า แม้ผู้สูงอายุจะมีจุดเริ่มต้นการเรียนรู้และอุปสรรคระหว่างทางแตกต่างกัน แต่ปัจจุบันผู้สูงอายุไทยถือว่าเป็น “ชนพื้นเมืองดิจิทัล” กลุ่มคนที่คุ้นเคยและชำนาญกับการใช้อุปกรณ์และเทคโนโลยีที่ทันสมัย ไม่ได้แตกต่างจากประชากรกลุ่มอื่นในสังคม ซึ่งในอีกด้านหนึ่งเปิดโอกาสให้ฝ่ายที่อาชญากรรมไซเบอร์จะแทรกแซงชีวิตประจำวัน โดยเฉพาะเกมพนันออนไลน์ ที่ในปัจจุบันถือว่าเป็นอาชญากรรมไซเบอร์ข้ามชาติที่ทำการตลาดเข้าถึงประชากรทุกกลุ่ม ไม่ยกเว้นแม้แต่กลุ่มผู้สูงอายุ ซึ่งยิ่งทำให้ผู้สูงอายุกลุ่มที่นิยมเล่นการพนันเป็นทุนเดิมกลายเป็นเหยื่อได้ง่าย พร้อมไปกับจับใจผู้สูงอายุที่ไม่เท่าทันกลยุทธ์ทางการตลาดของเกมพนันออนไลน์ให้กลายเป็นนักเล่นเกมพนันออนไลน์หน้าใหม่

การเล่นเกมพนันออนไลน์บนแอปพลิเคชันโทรศัพท์มือถือของผู้สูงอายุ

เนื้อหาหลักในหัวข้อนี้จะนำเสนอลักษณะพฤติกรรมการเล่นเกมพนันออนไลน์ของผู้สูงอายุ งานวิจัยจะนำเสนอกรณีศึกษาของผู้สูงอายุที่นิยมเล่นพนันออนไลน์ เพื่อช่วยให้เข้าใจเส้นทาง

การเข้าสู่วงการพนันออนไลน์ของกลุ่มผู้สูงอายุ กลยุทธ์ทางการตลาดเพื่อสร้างแรงจูงใจของเว็บไซต์พนัน จำนวนเงินที่สูญเสียในการเล่นแต่ละรอบ และวิธีการจัดการปัญหาเมื่อเกิดความเครียดจากการสูญเสียเงินพนันจำนวนมาก และปัญหาความสัมพันธ์กับคนในครอบครัว อันเป็นผลกระทบจากการที่ผู้สูงอายุเล่นเกมพนันออนไลน์

ลำไย ปัจจุบันอายุ 63 ปี ประกอบอาชีพเป็นเกษตรกร ทำนา ทำสวน และเปิดร้านขายของชำควบคุมมาตลอดตั้งแต่เริ่มมีครอบครัว ปัจจุบันลำไยอาศัยอยู่กับสามีเพียงสองคน หลังแต่งงานมีบุตรชายด้วยกัน 2 คน คนโตแต่งงานและแยกครอบครัวออกไปอยู่อีกชุมชน ส่วนคนเล็กทำงานและมีครอบครัวอยู่ต่างจังหวัด นาน ๆ ครั้ง หรือวันหยุดสำคัญจึงจะกลับบ้านมาเยี่ยมพ่อกับแม่ ชีวิตประจำวันส่วนใหญ่ในตอนเช้าก็จะทำหน้าที่แม่บ้าน ออกไปตลาดหาซื้ออาหารและวัตถุดิบทำอาหาร สามีจะเป็นคนเปิดร้านขายของชำ เมื่อทำงานที่บ้านเสร็จเรียบร้อยจึงจะเข้าไปดูแลสวนผลไม้ที่ตั้งอยู่ภายในบริเวณบ้าน

ลำไยมีโทรศัพท์สมาร์ทโฟน 1 เครื่อง ในตอนแรกไม่ค่อยคุ้นเคยกับการใช้โทรศัพท์แบบสมาร์ทโฟน ต้องให้วัยรุ่นในหมู่บ้านที่สนิทเป็นคนสอน ลำไยกับสามีชอบซื้อหวยใต้ดินเป็นทุนเดิมอยู่แล้ว ในแต่ละงวดหมดเงินกับค่าหวยใต้ดินไม่ต่ำกว่า 10,000 บาท ป้าบอกว่าเป็นคนชอบเสี่ยงดวง ไม่ได้หวังรวยอะไรจากการเล่นหวย เคยรับลอตเตอรี่มาขายที่ร้านชำ แต่ขายไม่ดีเลยเลิก เพื่อนบ้านที่สนิทกันเป็นคนแนะนำให้ลำไยรู้จักหวยออนไลน์ และเป็นคนสอนให้เล่นหวยออนไลน์ผ่านโทรศัพท์มือถือ ลำไยบอกว่าชื่นชอบการเล่นหวยออนไลน์มาก เพราะมันเล่นได้แทบทุกวันและทุกเวลา ไม่ต้องรอหลายวันเหมือนหวยของรัฐบาล คิดอยากจะเล่นอยากจะลุ้นเมื่อไรก็เล่นได้ทันที ลำไยกับสามีจะเล่นหวยออนไลน์ด้วยกันในเวลารว่างของวันถือเป็นการพักผ่อนจากงาน ในแต่ละรอบการเล่นจะซื้อหวยออนไลน์ด้วยจำนวนเงินไม่มาก ไม่เกินครึ่งละ 200 บาท หากถามว่าตัวเองติดพนันออนไลน์ไหม ลำไยตอบว่าไม่แน่ใจเหมือนกัน แต่ตัวเองกับสามีมีข้อตกลงกันว่าจะไม่นำเงินเก็บมาเล่นหวยออนไลน์อย่างเด็ดขาด ดังนั้น เงินที่นำมาเล่นหวยออนไลน์ในแต่ละรอบของวันมาจากรายได้รายวันของร้านขายของชำและขายผลไม้ที่สวน

ชาติ อายุ 74 ปี ปัจจุบันไม่ได้ทำงานอะไรแล้ว ธุรกิจส่งสินค้าออกไปประเทศเพื่อนบ้านที่เคยทำในปัจจุบันได้ยกให้ลูกชายเป็นคนดูแล ส่วนลูกสาวเปิดร้านทองในตัวจังหวัด ลุงชาติเป็นคนชอบเล่นพนันมาตั้งแต่วัยหนุ่ม ชอบเข้าบ่อนกาสิโนชายแดน เคยเล่นเสียมากที่สุดถึงเกือบ 2 ล้านบาท จนต้องกู้เงินนอกระบบมาชดเชยบ่อนกาสิโน ลุงชาติให้ข้อมูลว่า ตัวเองรู้จักบ่อนทุกบ่อนในเขตกรุงเทพฯ และปริมณฑล เนื่องจากเล่นพนันมาตั้งแต่วัยหนุ่ม และมักตระเวนไปเล่น

ตามบ่อนที่มีชื่อเสียง ภรรยาของลุงเคยหนีกลับบ้านที่ต่างจังหวัดหลายครั้ง เพราะทนกับพฤติกรรมเล่นพนันของลุงชาติไม่ได้ ลุงชาติต้องคอยกลับไปง้ออยู่หลายครั้ง

อาจเรียกได้ว่า ในช่วงนั้น ลุงชาติไม่มีอาชีพหลักอะไร รายได้ของครอบครัวมาจากการเล่นพนัน ทั้งเป็นเจ้ามือและคนแทง วันไหนเล่นพนันได้เงิน ครอบครัวก็จะได้อินอาหารอย่างดี การพนันที่ลุงชาตินิยมเล่นในตอนนั้น คือ ไพ่ป๊อกแดง ไพ่บาคาร่า ลุงชาติเคยเล่นไพ่โดยกินอยู่หลับนอนอยู่ที่บ่อน ไม่กลับบ้านนานสุดเกือบเดือน

ระหว่างปี พ.ศ. 2539 ต่อเนื่องถึงปี พ.ศ. 2540 เป็นช่วงที่ลุงชาติเสียพนันอย่างหนัก ถึงขนาดต้องเอาบ้านไปจำนองมาเล่นพนัน และกู้เงินนอกระบบมาเล่นพนันและใช้จ่ายในครอบครัว พอถึงจุดหนึ่งที่ลุงชาติไม่สามารถจะหมุนเงินคืนธนาคารและเจ้าหนี้ได้ จึงตัดสินใจหนีไปอยู่กับเพื่อนที่จังหวัดชายแดนแห่งหนึ่ง โชคดีที่เพื่อนของลุงชาติทำธุรกิจส่งออกสินค้าไปประเทศเพื่อนบ้าน ลุงชาติช่วยงานธุรกิจเพื่อนอยู่หลายปี ก่อนจะรวบรวมเงินทุนทำเป็นธุรกิจของตนเองในเวลาต่อมา ช่วงแรกที่ลุงชาติย้ายไปอยู่กับเพื่อนที่จังหวัดชายแดนยังไม่มีบ่อนกาสิโนของประเทศเพื่อนบ้าน ทำให้ลุงชาติทุ่มเทกับการทำธุรกิจส่งออกของตนเอง แต่พอมีบ่อนกาสิโนของนักธุรกิจชาวจีนมาสร้างที่ฝั่งประเทศเพื่อนบ้านได้ไม่นาน ลุงชาติก็กลายเป็นลูกค้าประจำของบ่อนกาสิโนแห่งนั้น

แต่อาจจะถือเป็นโชคดีของครอบครัวลุงชาติ เพราะหลังจากนั้นไม่นาน ลูกชายคนโตได้เข้ามาดูแลบริหารงานธุรกิจของลุงชาติเต็มตัว รายได้ทุกบาททุกสตางค์มีลูกชายเป็นคนดูแล ไม่ปล่อยให้ลุงชาติซึ่งเป็นพ่อเข้ามาเกี่ยวข้อง โดยลูกชายจะจัดสรรเงินเดือนให้ลุงชาติและเงินพิเศษเป็นค่าตอบแทนให้บ้างตามโอกาส พอไม่มีเงิน ลุงชาติก็เข้าบ่อนกาสิโนน้อยลง จนกระทั่งย้ายกลับมาอยู่กับครอบครัวลูกสาวที่จังหวัดหนึ่งในเขตปริมณฑล

ลุงชาติมีใจรักในเรื่องช่างเป็นทุนเดิม ทำให้การเรียนรู้การใช้โทรศัพท์สมาร์ทโฟนเป็นเรื่องที่ไม่ได้ยาก พอเปลี่ยนยุคเข้าสู่สังคมออนไลน์ และการเล่นพนันย้ายมาอยู่บนแพลตฟอร์มออนไลน์ ลุงชาติจึงกลายเป็นลูกค้าเว็บไซต์พนันออนไลน์

พนันออนไลน์ที่ลุงชาตินิยมเล่น คือ ไพ่บาคาร่าและไพ่ป๊อกแดง ลูกทั้งสองคนเคยห้ามลุงชาติเข้าเว็บไซต์พนันออนไลน์ เพราะกลัวจะติดหนี้สินเหมือนในอดีต แต่ลุงชาติรับปากว่าจะเล่นพนันออนไลน์เท่าที่มีเงินจากที่ลูกให้เป็นรายได้รายเดือนเท่านั้น จะไม่ไปยืมเงินนอกระบบมาเล่นเหมือนที่เคยทำ ดังนั้น รายได้หลักของลุงชาติในแต่ละเดือนที่ลูกชายและลูกสาวให้เป็นค่าใช้จ่ายประมาณเดือนละ 30,000 บาท จึงหมดไปกับการเล่นพนันออนไลน์เป็นหลัก

หาวาน อายุ 61 ปี ปัจจุบันพักอาศัยอยู่กับสามีและลูกชายคนโต ป้าหาวานมีบุตรชาย 2 คน คนโตทำงานอิสระ แต่งงานกับชายชาวต่างชาติและปลูกบ้านอยู่ด้วยกันกับพ่อแม่ แต่ส่วนใหญ่จะอยู่ต่างประเทศ ส่วนลูกชายคนเล็กแต่งงานมีครอบครัว มีลูก 2 คน อยู่บ้านอีกหลังในชุมชนใกล้เคียงกัน ป้าหาวานทำอาชีพค้าขายและเปิดร้านซ่อมเครื่องจักรรถกับสามี งานหลักเป็นแม่บ้าน ทำกับข้าว เลี้ยงลูก ดูแลทำความสะอาดบ้าน สามีของป้าหาวานเดิมเคยเป็นผู้ใหญ่บ้าน และต่อมาก็ได้รับเลือกให้เป็นกำนัน รายได้ของป้าหาวานมาจากค่าเช่าที่และเงินรายเดือนที่ลูกชายคนโตโอนให้ ป้าหาวานนิยมเล่นการพนันมาก่อนที่จะรู้จักพนันออนไลน์ เล่นไพ่ป๊อกเด้งและไฮโลกับคนในชุมชน นาน ๆ ครั้งอาจตระเวนไปเล่นพนันที่ต่างจังหวัดกับเพื่อนบ้านในชุมชน เพื่อนร่วมวงไพ่ป๊อกเด้งเป็นคนแนะนำให้ป้าหาวานรู้จักเล่นไพ่ป๊อกเด้งออนไลน์ หลังเกิดการระบาดของโรคโควิด-19 แล้วทำให้รวมตัวเล่นไพ่ในชุมชนไม่ได้เหมือนเดิม

ในช่วงแรก ป้าหาวานเรียนรู้การเล่นไพ่ป๊อกเด้งออนไลน์อยู่หลายวัน เพราะตัวเองเป็นคนที่ไม่ถนัดใช้โทรศัพท์สมาร์ทโฟนเป็นทุนเดิม มีโทรศัพท์เอาไว้ติดต่อใช้โทรเข้า-ออกเท่านั้น แต่อย่างไรก็ตาม แม้จะหัดเล่นจนชำนาญ แต่ป้าหาวานก็ยังรู้สึกว่าการพนันออนไลน์ทดแทนวงไพ่เดิมของตนเองไม่ได้ มันขาดสีสันการรวมกลุ่ม และส่วนใหญ่จะเล่นเสียมากกว่าเล่นได้ แต่ที่ยังเล่นอยู่ตอนนี้เพราะสถานการณ์โควิด-19 หากสถานการณ์กลับมาเป็นปกติ ป้าหาวานคิดว่าจะเลิกเล่นพนันออนไลน์

ศักดิ์ดา อายุ 62 ปี อาชีพหลักเป็นคนขับรถรับ-ส่งนักเรียน และทำนาเป็นอาชีพเสริม ก่อนหน้านี้ประมาณ 10 กว่าปี เคยเดินทางไปทำงานเกี่ยวกับก่อสร้างที่ต่างประเทศ เมื่อกลับมาจากต่างประเทศจึงพอมีเงินซื้อรถตู้เพื่อใช้ในการรับ-ส่งเด็กนักเรียนไปโรงเรียนมัธยม กิจวัตรประจำวันของศักดิ์ดาในช่วงเปิดเทอมจะตื่นนอนประมาณหกโมงเช้า ทำธุระส่วนตัว แล้วจะออกไปรับนักเรียนตามจุดต่าง ๆ เพื่อไปส่งยังโรงเรียน หลังจากนั้นประมาณแปดโมงเช้าก็จะกลับมารับกลุ่มมิชชันและสามเณรไปส่งโรงเรียนปริยัติธรรม ถ้าไม่มีงานเกษตรก็จะว่างแล้วรอรับนักเรียนตอนเลิกเรียนทีเดียว เพราะการขับรถไป-กลับหลายเที่ยวจะทำให้เสียค่าน้ำมันเพิ่มขึ้น หารอก็จะมียกกลุ่มคนขับรถรับ-ส่งนักเรียนรออยู่ด้วยกันหลายคน ส่วนมากก็จะรวมตัวมานั่งเล่นพูดคุยกันบ้าง ดูหนัง ฟังเพลงจากโทรศัพท์บ้าง เล่นกีฬากันบ้าง หนึ่งในข้อมูลที่เพื่อนคนขับรถตู้รับ-ส่งเด็กนักเรียนแลกเปลี่ยนกันก็คือ ข้อมูลเกี่ยวกับทีมฟุตบอลที่จะเตะแต่ละนัดในสัปดาห์

ลุงศักดิ์ดาชื่นชอบกีฬาฟุตบอลมาตั้งแต่เป็นหนุ่ม เคยติดทีมนักกีฬาฟุตบอลตัวแทนจังหวัดไปแข่งขันกีฬาระดับประเทศ ลุงศักดิ์ดาอยากเรียนต่อที่วิทยาลัยพลศึกษา แต่ครอบครัวยากจนทำให้ต้องออกมาช่วยงานทำสวนที่บ้าน จนมีโอกาสดำเนินไปทำงานที่ต่างประเทศจนเก็บเงินกลับมาแต่งงานและสร้างครอบครัว ลุงศักดิ์ดาชอบเล่นพนันฟุตบอล ทุกเสาร์-อาทิตย์ที่มีการแข่งขัน

มักจะไปนั่งเชียร์ฟุตบอลที่ร้านเหล้ากับเพื่อนสนิท เวลาว่างช่วงรอตี๋นักเรียนเลิกเรียน ลูกศักดิ์ดาจะหาข้อมูลเกี่ยวกับทีมฟุตบอลที่จะแข่งขันในช่วงสุดสัปดาห์ เพื่อเป็นข้อมูลในการแทงพนันบอล ลูกศักดิ์ดาเล่นพนันแทงฟุตบอลออนไลน์มาได้หลายสิบปีแล้ว มีทั้งได้และเสีย หากถามว่าหมดเงินไปกับพนันฟุตบอลออนไลน์ไปเท่าไรแล้วตั้งแต่เริ่มเล่นมา ลูกศักดิ์ดาตอบว่าไม่สามารถระบุจำนวนเงินที่แน่ชัดได้ แต่หากให้เปรียบเทียบ ลูกศักดิ์ดาคิดว่า ถ้าเขาไม่เล่นพนันฟุตบอล คงซื้อรถตู้ใหม่ได้ประมาณ 3 คัน

พล อายุ 66 ปี เป็นข้าราชการบำนาญ ตำแหน่งสุดท้ายคืออาจารย์ 3 เอกภาษาไทย ชีวิตหลังเกษียณ ครูพลไม่ได้ทำงานอะไรแล้ว มีเพียงงานอดิเรกที่ตนเองชอบ คือ การประดิษฐ์สิ่งของเครื่องใช้และเฟอร์นิเจอร์จากไม้เป็นหลัก โดยไม้ที่เขาทำส่วนใหญ่เป็นไม้ที่มาจากสวนของตนเอง และมีบางส่วนที่ซื้อมาเพิ่มจากแหล่งอื่น หากมีเวลาว่างจะเล่นแอปพลิเคชันสล็อตออนไลน์ เช่น เพชฌัญญู โกลัน เป็นต้น หลังภรรยาเสียชีวิต สื่อสังคมออนไลน์ก็เป็นเครื่องมือที่พอจะช่วยให้ลูกพลคลายเหงาได้บ้าง ลูกพลชอบไปกดติดตามเพจความรู้ต่าง ๆ ที่ตนเองไม่เคยรู้มาก่อนสมัยทำงานเป็นครู ลูกพลให้ข้อมูลว่า สื่อสังคมออนไลน์ทำให้ตนเองรู้สึกหุตากว้างไกลมากขึ้นกว่าเดิมครั้งเป็นครูสอนหนังสือ

ในปัจจุบัน ครูพลไม่มีภาระอะไรให้ต้องคิด ลูกสาวทั้ง 3 คนแต่งงานมีครอบครัวและมีอาชีพมั่นคง เงินบำนาญรายเดือนบวกกับเงินฌาปนกิจศพของภรรยาก้อนโต ทำให้ครูพลที่อยู่ตัวคนเดียวใช้จ่ายได้อย่างสะดวกสบาย มีเพียงความเหงาเท่านั้นที่ตอนนี้เป็นปัญหาสำคัญในชีวิตครูพล

ครูพลรู้จักการเล่นสล็อตออนไลน์จากเว็บไซต์กาสิโนออนไลน์ที่โฆษณาแฝงอยู่ในเว็บไซต์ดูภาพยนตร์ฟรี ที่ครูพลมักจะเข้าไปดูหนังโหลดภาพยนตร์มาดูคลายเหงา ครูพลไม่เคยเล่นพนันมาก่อน และออกจะเกลียดคนที่ติดพนันด้วยซ้ำ แต่ลูกพลยอมรับว่า เขาติดเล่นสล็อตออนไลน์มันสนุกและตื่นเต้น มีทั้งเล่นได้และเล่นเสีย เคยเล่นสล็อตออนไลน์หมดเงินต่อวันมากที่สุดถึงเกือบ 20,000 บาท จนต้องไปโอนเงินฝากที่ธนาคารเข้าบัญชี internet banking แล้วโอนต่อเข้าบัญชีของเว็บไซต์พนันออนไลน์ เดือนนั้นลูกพลจำได้ว่าหมดเงินไปกับการเล่นสล็อตออนไลน์เดือนเดียวเกือบ 60,000 บาท ผลัดกันแพ้ผลัดกันชนะกับโปรแกรมสล็อตออนไลน์อยู่หลายวันกว่าที่ลูกพลจะได้สติหยุดเล่น

ทุกวันนี้ ครูพลยังเข้าไปเล่นเว็บไซต์พนันออนไลน์ พัฒนาจากการเล่นแค่สล็อตมาสู่การเล่นไพ่โป๊กเกอร์และเกมเปิดไพ่แบบต่าง ๆ ที่มีให้เลือกเล่น ลูกพลไม่ยอมบอกตัวเลขเงินที่เสียให้กับเว็บไซต์พนันออนไลน์ตั้งแต่ที่เริ่มเล่นเมื่อเกือบ 2 ปีที่ผ่านมา แต่ยอมรับว่า เงินบำนาญรายเดือน

แทบจะไม่เหลือในแต่ละเดือน จนต้องไปถอนเงินเก็บสะสมมาเป็นค่าใช้จ่าย ลูกสาวที่มีครอบครัวอยู่จังหวัดใกล้เคียง ซึ่งนาน ๆ ครั้งกลับมาเยี่ยมลูกพลก็ยังไม่ทราบเรื่องที่ลูกพลเล่นพนันออนไลน์

เชซ อายุ 63 ปี อาชีพปัจจุบันเป็นช่างทำเฟอร์นิเจอร์ไม้ อาศัยพื้นที่บริเวณบ้านเป็นโรงงาน ก่อนหน้านี้เคยทำอาชีพเป็นผู้รับเหมาก่อสร้าง แต่ไม่ประสบความสำเร็จ ยิ่งเมื่ออายุมากขึ้น ี่ยวแรงไม่ค่อยมีแล้ว จึงหันมาเป็นช่างเฟอร์นิเจอร์ไม้แทนเป็นหลัก มีลูกค้าที่มักจะมาสั่งให้ทำเฟอร์นิเจอร์ไม้ตามแบบที่ตนเองอยากได้ โดยการติดต่อกันผ่านทางแอปพลิเคชันไลน์ ลูกเชซมีความชำนาญในการใช้โทรศัพท์สมาร์ทโฟน เพราะต้องติดต่อลูกค้าตั้งแต่ตอนเป็นผู้รับเหมาก่อสร้าง นอกจากนั้น เวลารว่างชอบเข้าไปติดตามเพจร้านเฟอร์นิเจอร์ไม้เพื่อดูตัวอย่างแบบเฟอร์นิเจอร์ และเรียนรู้การทำเฟอร์นิเจอร์ไม้ทั้งในประเทศและต่างประเทศเพิ่มเติมจากยูทูบ

ลูกเชซมีหนี้สินจากเมื่อครั้งทำอาชีพเป็นผู้รับเหมาก่อสร้าง ภาวะเศรษฐกิจที่ไม่สู้จะดีนักมาตลอดหลายปี การต้องเลี้ยงดูลูกน้องจำนวนมากและภาระเรื่องการดูแลซ่อมแซมข้าวของอุปกรณ์งานช่างค่อย ๆ สะสม ทำให้ลูกเชซมีหนี้ก้อนโต ที่ดินผืนงานติดถนนใหญ่ที่พ่อแม่ยกให้ลูกเชซก็นำออกขายเพื่อนำเงินมาชดเชยหนี้ธนาคารและญาติพี่น้อง

ลูกเชซชอบเล่นพนันมาตั้งแต่วัยหนุ่ม ในช่วงที่เศรษฐกิจของประเทศเติบโตดี ทำเงินจากอาชีพผู้รับเหมาก่อสร้างได้จำนวนมาก ลูกเชซมักจะบินไปเล่นกาสิโนที่ต่างประเทศที่คนไทยนิยมเดินทางไปเล่นกัน ก่อนที่จะเปลี่ยนมาเล่นที่กาสิโนชายแดน ซึ่งลูกเชซเป็นหนึ่งในลูกค้าคนสำคัญ ลูกเชซไม่ได้มีครอบครัว เคยคบผู้หญิงอยู่หลายคน แต่ไม่ได้แต่งงานและมีลูกกัน ปัจจุบันจึงอาศัยอยู่ตัวคนเดียวและเหลือลูกน้องที่คอยช่วยงานเฟอร์นิเจอร์ไม้แค่ 2 คนเท่านั้น

ลูกเชซให้ข้อมูลว่าเล่นพนันออนไลน์มาตั้งแต่ธุรกิจนี้เข้ามาประเทศเราช่วงแรก เพื่อนสนิทที่มักเดินทางไปเล่นพนันที่กาสิโนชายแดนเป็นคนแนะนำให้เล่น ทักษะความเชี่ยวชาญในการใช้แอปพลิเคชันบนโทรศัพท์สมาร์ทโฟนทำให้ลูกเชซเรียนรู้การเล่นพนันออนไลน์ได้ไม่ยากนัก ความสะดวกในการไม่ต้องเดินทางไกลข้ามประเทศเพื่อไปเล่นยังบ่อนกาสิโนชายแดน ดึงดูดให้ลูกเชซหลงใหลกับการเล่นกาสิโนออนไลน์บนหน้าจอโทรศัพท์มือถือ

พนันออนไลน์กลายเป็นความหวังของลูกเชซ แม้จะเล่นเสียมากกว่าเล่นได้ และถ้าหากนับจากวันแรกที่เล่นจนปัจจุบัน ลูกเชซหมดเงินกับพนันออนไลน์ไปจำนวนมาก แต่ลูกเชซคาดหวังว่า เขาจะพอลดหนี้สินที่สะสมมาจากอดีตได้ด้วยเกมกาสิโนออนไลน์

นา อายุ 64 ปี เป็นข้าราชการครูเกษียณ สอนหนังสือระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 เป็นครูประจำชั้น สอนเกือบทุกวิชา ยกเว้นวิชาคอมพิวเตอร์ที่จะมีครูจากข้างนอกมาสอน ครูนาอาศัยอยู่กับสามีที่เกษียณจากงานของหน่วยงานรัฐวิสาหกิจแห่งหนึ่ง ครูนามีลูก 2 คน คนหนึ่งเป็นครูทำงานอยู่ที่จังหวัดสมุทรปราการ อีกคนทำงานในบริษัทยาที่กรุงเทพฯ หลังเกษียณ ครูนาเข้ามามีบทบาทในกิจกรรมพัฒนาชุมชนมากขึ้น ด้วยความเป็นคนมีความรู้ และเป็นที่น่าเชื่อถือของคนในชุมชน หน้าที่หลักที่ทำตอนนี้ คือ เฝ้าดูบัญชีกองทุนหมู่บ้าน

โลกสังคมออนไลน์ไม่ถือว่าแปลกนักกับครูนา ครูนาเรียนรู้การใช้โทรศัพท์สมาร์ทโฟนมาตั้งแต่ตอนเป็นครู เอาไว้ติดต่อเรื่องการบริหารงานการศึกษา แอปพลิเคชันที่ใช้บ่อยที่สุดในชีวิตประจำวัน คือ ไลน์ ครูนามีไลน์กลุ่มอยู่หลายกลุ่ม ด้วยการเป็นคนที่ยุ่ยสนุก ทำให้มีเพื่อนอยู่ในหลายวงการ ปัจจุบัน หนึ่งในไลน์กลุ่มที่เข้าไปติดตามข้อมูลข่าวสาร และแชตพูดคุยกับเพื่อนสมาชิก คือ ไลน์กลุ่ม “สมาคมโซคา” แห่งประเทศไทย ชื่อภาษาอังกฤษ คือ Soka Gakkai ชื่อไทยทางการ คือ สมาคมสร้างคุณค่า สมาคมนี้ทำงานเกี่ยวกับพุทธศาสนาในประเทศญี่ปุ่น เนื้อหาการสอน บทสวด ทำนองการสวด จะแตกต่างไปจากพุทธศาสนาเถรวาทของประเทศไทย ครูนาเพิ่งเข้าเป็นสมาชิกสมาคมได้ไม่นาน มีเพื่อนครูเกษียณที่สนิทซึกซวน เนื้อหาในกลุ่มไลน์นี้จะมีทั้งข่าวสารการจัดงาน เหตุการณ์ต่าง ๆ ของสมาคม เช่น การมาเยือนเมืองไทยของพระคนสำคัญของสมาคม การจัดงานที่สาขาใหญ่เมืองไทยของสมาคม การเผยแพร่บทสวดมนต์ซึ่งมีทั้งการส่งเป็นรูปและไฟล์เสียง

ครูนาให้เหตุผลว่า ที่ตัดสินใจเข้าสมาคมโซคาไม่ได้เกิดจากการเป็นคนชอบทำบุญหรือสวดมนต์ แต่ครูนาอยากหากิจกรรมทางสังคมอื่นเพื่อดึงความสนใจของครูนาออกจากเกมพนันออนไลน์ ที่ก่อภาระให้กับครูนาทั้งเรื่องเงินทองและปัญหาครอบครัวกับสามีและลูกสาว ครูนาเคยแอบโอนเงินเก็บจากบัญชีของครอบครัวเข้าแอปพลิเคชันบัญชีตนเองเพื่อใช้เล่นพนันออนไลน์ พอสามีและลูกสาวจับได้ จึงยื่นคำขาดให้ครูนาเลิกเล่นก่อนที่จะหมดเนื้อหมดตัว

ครูนารับปากคนในครอบครัวและเคยพยายามเลิกเล่นมาหลายครั้งแต่ไม่เคยสำเร็จ เคยใช้วิธีการยกเลิกบัตรเครดิต ลบแอปพลิเคชันธนาคารบนหน้าจอมือถือ และฝากสมุดบัญชีไว้กับสามี แต่ไม่นาน พอเงินบานาญออกในตอนปลายเดือน ครูนาก็นึกถึงเกมพนันออนไลน์ โดยเฉพาะหวยออนไลน์และไพ่โป๊กเกอร์ทุกครั้ง จนแอบดาวน์โหลดแอปพลิเคชันธนาคารกลับมาไว้บนมือถืออีกครั้งโดยไม่ให้สามีและลูกรู้

ครูนาเป็นสมาชิกไลน์กลุ่มคนที่คิดจะเลิกเล่นพนันออนไลน์ ไลน์กลุ่มดังกล่าวแลกเปลี่ยนวิธีการเลิกเล่นพนันออนไลน์และประสบการณ์การสูญเสียเงินให้กับพนันออนไลน์ ครูนาทดลองนำหลายวิธีการเลิกเล่นพนันออนไลน์มาประยุกต์ใช้พบว่าได้ผล แต่ก็ยังไม่ช่วยให้ครูนาหลุดจาก

วงการพนันออนไลน์ได้จริง ๆ การตัดสินใจเข้าสมาคมโชคจิงเป็นอีกทางเลือกหนึ่งที่ครุณา คาดหวังเพื่อช่วยดึงออกจากการเสพติดพนันออนไลน์

รัตน์ อายุ 62 ปี อาศัยอยู่กับภรรยาและลูกชายที่แต่งงานแล้วแต่ยังอยู่กับพ่อแม่ หลังจากเรียนจบมหาวิทยาลัยรามคำแหงก็ทำงานหลายแห่งในกรุงเทพมหานคร เริ่มจากงานที่โรงเหล็ก โรงงานผลิตตู้เย็น โรงงานพลาสติก บริษัทผลิตวิทยุและโทรทัศน์ธานินทร์ จนกระทั่งปี พ.ศ 2535 ลุงรัตน์สอบเข้าทำงานที่ธนาคารออมสิน สาขาใกล้บ้าน ตำแหน่งแรกสุด คือ พนักงานบริการฝากถอน จากนั้นทำงานในตำแหน่งสินเชื่อ และตำแหน่งสุดท้ายทำงานแผนกบัญชี จนกระทั่งเกษียณอายุเมื่อ 2 ปีที่แล้ว ปัจจุบัน ลุงรัตน์ได้ประกอบอาชีพอะไร กิจกรรมหลักประจำวัน คือ การ “ปลูกผักขายตลาด” แต่ไม่ได้ปลูกในบริเวณที่ดินตัวเอง ไปเช่าที่ดินของเพื่อนซึ่งห่างจากบ้านลุงรัตน์ไปประมาณ 3 กิโลเมตร

ในช่วงทำงานธนาคาร ลุงรัตน์แค่ซื้อหวยใต้ดินและลอตเตอรี่รัฐบาลเท่านั้น แม้จะเป็นคนที่ชื่นชอบเทคโนโลยีและเปลี่ยนมือถือรุ่นใหม่บ่อยครั้ง แต่ลุงรัตน์ก็ไม่เคยกดเข้าเว็บไซต์พนันออนไลน์เลย อย่างไรก็ตาม พอหลังเกษียณ เงินเก็บหลังเกษียณไม่พอใช้จ่าย เพราะรายได้ถูกธนาคารหักจากการที่ลุงรัตน์กู้เงินธนาคารมาลงทุน ทำธุรกิจให้กับลูกชายและขาดทุนเป็นหนี้ก้อนโต

ลุงรัตน์เริ่มศึกษาการเล่นพนันออนไลน์ด้วยตนเอง ความสนใจในเรื่องเทคโนโลยีและความชำนาญในการใช้โทรศัพท์สมาร์ทโฟน ทำให้เรียนรู้วิธีการเล่นได้ไม่ยาก ลุงรัตน์เริ่มต้นด้วยการเล่นสล็อตออนไลน์เพราะเล่นง่าย ตามมาด้วยไพ่ป๊อกเด้งและบาคาร่า ลุงรัตน์ไม่เล่นพนันฟุตบอล เพราะเป็นคนไม่ชอบดูกีฬา ลุงรัตน์เคยเล่นสล็อตได้เงินเกือบ 30,000 บาทต่อการเล่นไม่กี่รอบ ซึ่งยังเป็นแรงดึงดูดให้ลุงรัตน์เล่นพนันออนไลน์อีกหลายประเภทตามมา ลุงรัตน์บอกว่าพนันออนไลน์มีเสน่ห์หลายอย่าง เช่น เราสามารถลงเงินเล่นสล็อตออนไลน์ได้โดยไม่ต้องมียอดขั้นต่ำ ฝากและถอนง่าย รายได้หลักและรายได้รายวันจากการขายผัก จึงถูกปันส่วนมาเพื่อใช้เล่นพนันออนไลน์ ลุงรัตน์ไม่แน่ใจว่าพนันออนไลน์มีกลโกงหรือไม่ เพราะตนเองก็เคยเล่นได้เงินจำนวนมากเหมือนกัน ภรรยาและลูกชายก็ไม่ได้ห้ามหรือแนะนำให้เลิกเล่น เพราะเข้าใจว่าเป็นกิจกรรมยามว่างและคลายเหงาของคนหลังวัยเกษียณเท่านั้น

อภิปรายผลการศึกษา

ลักษณะของผู้สูงอายุที่เล่นพนันออนไลน์

เราอาจแบ่งกลุ่มผู้สูงอายุที่นิยมเล่นเกมพนันออนไลน์ออกได้เป็น 2 กลุ่มใหญ่ คือ 1) กลุ่มผู้สูงอายุที่นิยมเล่นการพนันเป็นทุนเดิมอยู่แล้ว และมีความชื่นชอบในการเล่นพนันหลาย

ประเภท 2) กลุ่มผู้สูงอายุที่ไม่เคยเล่นการพนันอย่างจริงจังมาก่อน แต่เล่นพนันออนไลน์ด้วยเหตุผล เพราะมีเวลาว่างและคาดหวังว่าจะมีรายได้จากการเล่นพนันออนไลน์

สำหรับผู้สูงอายุกลุ่มแรกเป็นกลุ่มที่ชื่นชอบการเล่นพนันหลายประเภทเป็นทุนเดิม มีทักษะในการใช้สื่อสังคมออนไลน์บนโทรศัพท์มือถือและคอมพิวเตอร์ ทำให้ผู้สูงอายุกลุ่มนี้หันมาเล่นพนันออนไลน์ควบคู่ไปด้วยได้ง่าย จากแรงดึงดูดของโฆษณาและโปรโมชั่นของเว็บไซต์พนันออนไลน์ อีกทั้งความชำนาญในการเล่นพนันมาก่อน เมื่อมาเรียนรู้การเล่นพนันออนไลน์ ซึ่งจำลองมาจากการเล่นพนันโดยทั่วไป จึงไม่ใช่เรื่องยากสำหรับผู้สูงอายุกลุ่มนี้ อีกทั้งเมื่อเปรียบเทียบกันแล้ว การเล่นพนันออนไลน์สะดวกกว่าการเล่นพนันโดยทั่วไป เพราะไม่ต้องออกเดินทางไปบ่อนหรือกาสิโน สามารถเล่นพนันออนไลน์บนหน้าจอโทรศัพท์มือถือได้ทุกสถานที่และเวลา และวงเงินการเล่นที่ไม่มีการกำหนดขั้นต่ำยิ่งกระตุ้นให้ผู้สูงอายุ ซึ่งหลายคนหลังเกษียณรายได้หลักลดลง แต่ตัวเองยังชื่นชอบการเล่นพนันอยู่ การเปลี่ยนมาเล่นพนันออนไลน์จึงเป็นทางออกหนึ่งของผู้สูงอายุกลุ่มที่นิยมเล่นการพนันเป็นทุนเดิม โดยเฉพาะอย่างยิ่งสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคโควิด-19 และมาตรการควบคุมป้องกันโรค ที่ห้ามการรวมกลุ่มเล่นพนันและบ่อนต้องปิดด้วยมาตรการดังกล่าว การหันมาเล่นพนันออนไลน์แทนเป็นอีกทางออกของผู้สูงอายุที่นิยมเล่นพนัน

ส่วนกลุ่มผู้สูงอายุที่ไม่เคยเล่นการพนันอย่างจริงจังมาก่อน แต่เล่นพนันออนไลน์เกิดจากเหตุผลหลายประการ ได้แก่ มีเวลาว่างมากขึ้น หากิจกรรมคลายเหงา และคาดหวังว่าจะมีรายได้จากการเล่นพนันออนไลน์มาเป็นค่าใช้จ่ายเสริมอีกทาง งานวิจัยพบว่า ผู้สูงอายุกลุ่มนี้ก่อนวัยเกษียณไม่ได้ชื่นชอบการเล่นพนันอย่างจริงจัง การพนันที่นิยมเล่นมีแค่ซื้อหวยใต้ดินและลอตเตอรี่ ส่วนการเล่นพนันประเภทอื่น เช่น ไพ่ หรือไฮโล หากจะมีการเล่นก็นาน ๆ ครั้ง เมื่อหน่วยงานเดินทางไปจัดกิจกรรมพัฒนาองค์กรที่ต่างจังหวัดหรือเมื่อมีงานศพในชุมชนเท่านั้น ผู้สูงอายุกลุ่มนี้มักให้ข้อมูลว่าไม่คิดว่าตนเองติดการพนัน แค่เล่นคลายเหงา ฆ่าเวลาว่างและชีวิตหลังเกษียณ อยากหากิจกรรมอะไรที่ตื่นเต้นที่เป็นกิจกรรมที่ตนเองไม่เคยทำมาก่อน การเล่นพนันออนไลน์ที่พบเจอโฆษณาแฝงอยู่ตลอดเวลาตามเว็บไซต์ต่าง ๆ จึงกระตุ้นให้ผู้สูงอายุกลุ่มนี้กดเข้าไปทดลองเล่น นอกจากนั้น ผู้สูงอายุยอมรับว่าคาดหวังว่าจะมีรายได้เพิ่มขึ้นจากเกมพนันออนไลน์ เพราะหลังเกษียณรายได้ลดลง และผู้สูงอายุที่ไม่สามารถจะทำงานหารายได้เสริมจากช่องทางอื่นได้มากนัก การเล่นพนันออนไลน์บนหน้าจอโทรศัพท์และคอมพิวเตอร์ที่บ้าน จึงสอดคล้องกับวิถีชีวิตผู้สูงอายุที่ต้องการหารายได้เพิ่มหลังเกษียณ

อย่างไรก็ตาม งานวิจัยพบว่า ผู้สูงอายุทั้งสองกลุ่มไม่แน่ใจว่าพนันออนไลน์มีกลโกงหรือไม่ เพราะตนเองเคยเล่นได้เงินจำนวนมาก และก็เสียเงินจำนวนมากเช่นกัน

ปัจจัยที่ทำให้ผู้สูงอายุเกิดแรงจูงใจในการเล่นพนันออนไลน์

ปัจจัยหลักที่สร้างแรงจูงใจในการเล่นพนันออนไลน์ให้กับผู้สูงอายุแบ่งได้เป็น 4 ปัจจัยหลัก คือ 1) ความชื่นชอบพนันเป็นทุนเดิม 2) วิถีชีวิตของผู้สูงอายุ 3) รายได้ที่ลดลงหลังเกษียณ และ 4) ลักษณะของพนันออนไลน์ที่ดึงดูดผู้เล่น

ผู้สูงอายุที่หันมาเล่นพนันออนไลน์ส่วนใหญ่เป็นผู้สูงอายุที่นิยมเล่นการพนันหลายประเภท มาก่อนเป็นทุนเดิม ไม่ได้รู้สึกแปลกแยกกับประสบการณ์การเล่นพนันออนไลน์แต่อย่างใด ดังนั้น การเปลี่ยนมาเล่นพนันบนแพลตฟอร์มออนไลน์จึงเป็นประสบการณ์ที่คุ้นเคย หากจะมีเรื่อง ยุ่งยากเป็นเรื่องทางเทคนิคของโปรแกรมมากกว่า ซึ่งใช้เวลาเรียนรู้ทำความเข้าใจได้ไม่ยาก โดยเฉพาะผู้สูงอายุปัจจุบันที่มีทักษะในการใช้แอปพลิเคชันต่าง ๆ บนโทรศัพท์มือถือ

วิถีชีวิตของผู้สูงอายุเป็นอีกปัจจัยที่กระตุ้นให้เล่นพนันออนไลน์ โดยเฉพาะผู้สูงอายุที่ใช้ ชีวิตอยู่ตัวคนเดียว หรืออยู่กับคู่สมรส แต่มีเวลาว่างและต้องการหากิจกรรมทำคลายเหงา งานวิจัยพบว่า ผู้สูงอายุที่ศึกษาใช้เวลาบนหน้าจอโทรศัพท์มือถือนานหลายชั่วโมงในแต่ละวัน เพื่อเป็นช่องทางการติดต่อกับเพื่อนหลากหลายกลุ่ม ติดตามข้อมูลข่าวสาร และความรู้ต่าง ๆ ที่ ตนเองสนใจ การเล่นพนันบนแพลตฟอร์มออนไลน์จึงเป็นส่วนหนึ่งของกิจกรรมของชีวิตในโลก ออนไลน์ของผู้สูงอายุ

รายได้ที่ลดลงหลังเกษียณเป็นปัจจัยที่สร้างแรงจูงใจในการเล่นพนันออนไลน์ให้กับผู้สูงอายุ เพราะคาดหวังว่า การเล่นพนันออนไลน์จะเป็นช่องทางหารายได้เสริม อีกทั้งจากประสบการณ์ การเล่นพนันออนไลน์มีทั้งที่เล่นได้และเล่นเสียสลับกันไปมา ทำให้ผู้สูงอายุกลุ่มนี้ยังคงตัดสินใจ หารายได้จากการเล่นพนันออนไลน์ต่อไป และรูปแบบการเล่นพนันออนไลน์ที่ไม่มีการกำหนด ยอดเงินการเล่นขั้นต่ำ สอดคล้องกับชีวิตของผู้สูงอายุในกลุ่มที่รายได้หลังเกษียณลดลง

ลักษณะของพนันออนไลน์ที่ดึงดูดผู้เล่นเป็นอีกปัจจัยที่ชักนำให้ผู้สูงอายุอยากทดลองเล่น พนันออนไลน์และดึงดูดให้ผู้สูงอายุยังคงเล่นพนันออนไลน์ต่อเนื่อง ได้แก่ สะดวก สามารถเล่น ผ่านแอปพลิเคชันได้ทุกที่ทุกเวลา ฝาก-ถอนง่าย บางเว็บไซต์ฝากถอนขั้นต่ำ 100 บาท ไม่มีเงิน เดิมพันขั้นต่ำ เช่น สล็อตออนไลน์เริ่มต้นที่ 1 บาท และแรงจูงใจจากโปรโมชั่นของแต่ละเว็บไซต์ พนันออนไลน์

ผลกระทบด้านต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นกับผู้สูงอายุที่นิยมเล่นพนันออนไลน์

ผู้สูงอายุแทบทั้งหมดให้ข้อมูลว่า หากให้ตนเองประเมิน ยังไม่ได้รับผลกระทบรุนแรงที่ ชัดเจนจากพนันออนไลน์ อาจจะมีอาการเครียด นอนไม่หลับบ้างในบางวันที่เสียเงินจำนวน มาก แต่ก็ไม่ถึงกับส่งผลกระทบจนรบกวนการใช้ชีวิตประจำวัน หรือจำเป็นต้องปรึกษาแพทย์ และรับยารักษา เหตุผลอาจเกิดจากผู้สูงอายุกลุ่มที่เล่นพนันออนไลน์มีประสบการณ์การเล่น

พนันหลายประเภทเป็นทุนเดิม จึงพอมองภาพประเมินถึงผลเสียของการเล่นพนันได้ ไม่ได้รู้สึก
เคร่งเครียดรุนแรงแม้จะเสียเงินจากการเล่นพนันออนไลน์ มีผู้สูงอายุจำนวนน้อยที่หลังจากเสีย
เงินให้กับพนันออนไลน์แล้วรู้สึกเคร่งเครียดรุนแรง ส่งผลกระทบต่อความสัมพันธ์ในครอบครัว
ทำให้คิดอยากปรึกษาหน่วยงานที่เกี่ยวข้องเพื่อช่วยในการเลิกเล่น ผู้สูงอายุกลุ่มนี้ไม่เคยมี
ประสบการณ์การเล่นพนันมาก่อน หรือนาน ๆ ครั้งเคยเล่นพนัน

ในทำนองเดียวกัน สำหรับคนในครอบครัวที่มีผู้สูงอายุนิยมเล่นการพนันเป็นทุนเดิม ไม่ได้
รับรู้ถึงผลกระทบที่จะเกิดขึ้นกับผู้สูงอายุ ลูกของผู้สูงอายุที่เล่นพนันออนไลน์ให้ข้อมูลว่า พวก
เขามีประสบการณ์กับการเล่นพนันของพ่อหรือแม่มาก่อนหน้านี้ พอหลังจากพ่อแม่เปลี่ยนมา
เล่นพนันออนไลน์บนหน้าจอโทรศัพท์และเล่นที่บ้าน จึงไม่ได้ถือว่าเป็นสิ่งที่แปลกใหม่ ในอีกด้าน
หนึ่ง การเล่นพนันออนไลน์ที่บ้านทำให้พ่อแม่ที่เล่นพนันออนไลน์อยู่ในสายตา ไม่ต้องเดินทางไป
เล่นที่บ่อนและกาสิโน ซึ่งการที่ต้องพบเจอกับคนเล่นพนันด้วยกันจะยิ่งชักชวนกันให้เล่นต่อเนื่อง
และเสียเงินจำนวนมาก อีกอย่าง ลูกหลานของผู้สูงอายุยอมรับว่าไม่มีความเข้าใจเกี่ยวกับพนัน
ออนไลน์มากนัก คิดว่าเหมือนการเล่นเกมมากกว่าการเล่นพนัน หากจะเสียเงินก็จะเสียเงินไม่
มากเหมือนเล่นพนันที่บ่อนและกาสิโน และเงินที่เสียคิดว่าเป็นแค่ค่าธรรมเนียมการเล่นเกม
เท่านั้น

บทสรุป

งานวิจัยชิ้นนี้มีวัตถุประสงค์หลักในการศึกษาลักษณะพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์บน
โทรศัพท์มือถือของผู้สูงอายุ ภายใต้บริบทสังคมไทยยุคปัจจุบันที่สำคัญ 3 บริบทสังคม คือ
“สังคมผู้สูงอายุ” “สังคมยุคดิจิทัล” และ “สังคมยุคหลังชาวนา” ให้ความสนใจอิทธิพลชักนำ
ให้ผู้สูงอายุเข้าไปเกี่ยวข้องกับโลกอาชญากรรมการเล่นพนันออนไลน์ และผลกระทบด้านต่าง ๆ
ที่เกิดขึ้น งานวิจัยเก็บข้อมูลด้วยวิธีการศึกษาเชิงชาติพันธุ์วรรณา เพื่อให้ได้ข้อมูลเชิงลึก
ลักษณะพฤติกรรมการเล่นพนันออนไลน์ในกลุ่มผู้สูงอายุ ซึ่งปัจจุบันกำลังกลายเป็นกลุ่มลูกค้า
สำคัญของอาชญากรรมในโลกออนไลน์ โดยเก็บข้อมูลครอบคลุมลักษณะทางประชากรของ
ผู้สูงอายุที่นิยมเล่นพนันออนไลน์บนแอปพลิเคชันโทรศัพท์มือถือ ประเภทแอปพลิเคชันพนัน
ออนไลน์ที่ผู้สูงอายุนิยมเล่น เหตุผลของการเล่นพนันออนไลน์ แหล่งข้อมูลข่าวสารพนันออนไลน์
ที่ผู้สูงอายุเข้าถึง กระบวนการเรียนรู้ทักษะการเล่นพนันออนไลน์ และลักษณะความเป็นชุมชน
ที่เกิดขึ้นในโลกพนันออนไลน์ รวมทั้งให้ความสนใจว่าชีวิตจริงในโลกออฟไลน์ที่ผู้สูงอายุกำลังใช้
ชีวิตอยู่มีส่วนสัมพันธ์กับการเล่นพนันในโลกออนไลน์แง่มุมใดบ้าง งานวิจัยได้แบ่งข้อค้นพบ
ออกเป็น 3 ประเด็น ได้แก่

1. ลักษณะของผู้สูงอายุที่เล่นพนันออนไลน์ แบ่งออกได้เป็น 2 กลุ่มใหญ่ ๆ

กลุ่มแรก คือ กลุ่มผู้สูงอายุที่นิยมเล่นการพนันเป็นทุนเดิมอยู่แล้ว มีความชื่นชอบในการเล่นพนันหลายประเภท มีทักษะในการใช้สื่อสังคมออนไลน์บนโทรศัพท์สมาร์ทโฟนและคอมพิวเตอร์ ทำให้ผู้สูงอายุกลุ่มนี้หันมาเล่นพนันออนไลน์ควบคู่ไปด้วยได้ง่าย จากแรงดึงดูดของโฆษณาและโปรโมชั่นของเว็บไซต์พนันออนไลน์

กลุ่มที่สอง คือ กลุ่มผู้สูงอายุที่ไม่เคยเล่นการพนันอย่างจริงจังมาก่อน ก่อนวัยเกษียณไม่ได้ชื่นชอบการเล่นพนันอย่างจริงจัง หรือจะมีการเล่นห่วยไต้หวัน ลอตเตอรี่ โฟล์ หรือไฮโล ก็นาน ๆ ครั้ง การเล่นพนันออนไลน์เกิดจากเหตุผลหลายประการ ได้แก่ มีเวลาว่างมากขึ้น หากิจกรรมคลายเหงา และคาดหวังว่าจะมีรายได้จากการเล่นพนันออนไลน์มาเป็นค่าใช้จ่ายเสริมอีกทาง ผู้สูงอายุกลุ่มนี้มักไม่คิดว่าตนเองติดการพนัน แค่เล่นคลายเหงา ฆ่าเวลา และในชีวิตหลังเกษียณอยากหากิจกรรมอะไรที่ตื่นเต้นทำเป็นกิจกรรมที่ตนเองไม่เคยทำมาก่อน การเล่นพนันออนไลน์ที่พบเจอโฆษณาแฝงอยู่ตลอดเวลาตามเว็บไซต์ต่าง ๆ จึงกระตุ้นให้ผู้สูงอายุนึกเข้าไปทดลองเล่น

2. ปัจจัยที่ทำให้ผู้สูงอายุเกิดแรงจูงใจในการเล่นพนันออนไลน์ แบ่งออกเป็นปัจจัยหลัก 4 ปัจจัย ได้แก่

1) **ความชื่นชอบเล่นการพนันเป็นทุนเดิม** ผู้สูงอายุที่หันมาเล่นพนันออนไลน์ส่วนใหญ่เป็นผู้สูงอายุที่นิยมเล่นการพนันหลายประเภทมาก่อนเป็นทุนเดิม ไม่ได้รู้สึกแปลกแยกกับประสบการณ์การเล่นพนันออนไลน์แต่อย่างใด

2) **วิถีชีวิตของผู้สูงอายุ** ผู้สูงอายุใช้เวลาบนหน้าจอโทรศัพท์มือถือนานหลายชั่วโมงในแต่ละวัน เพื่อเป็นช่องทางการติดต่อกับเพื่อนหลากหลายกลุ่ม ติดตามข้อมูลข่าวสารและความรู้ต่าง ๆ ที่ตนเองสนใจ การเล่นพนันบนแพลตฟอร์มออนไลน์จึงเป็นส่วนหนึ่งของกิจกรรมของชีวิตในโลกออนไลน์ของผู้สูงอายุ

3) **รายได้ที่ลดลงหลังเกษียณ** เป็นปัจจัยที่สร้างแรงจูงใจในการเล่นพนันออนไลน์ให้กับผู้สูงอายุ เพราะคาดหวังว่า การเล่นพนันออนไลน์จะเป็นช่องทางหารายได้เสริม อีกทั้งประสบการณ์การเล่นพนันออนไลน์มีทั้งที่เล่นได้และเล่นเสียสลับกันไปมา ทำให้ผู้สูงอายุกลุ่มนี้ยังคงตัดสินใจหารายได้จากการเล่นพนันออนไลน์ต่อไป

4) **ลักษณะของพนันออนไลน์ที่ดึงดูดผู้เล่น** เป็นอีกปัจจัยที่ชักนำให้ผู้สูงอายุอยากทดลองเล่นพนันออนไลน์ และดึงดูดใจให้ผู้สูงอายุยังคงเล่นพนันออนไลน์ต่อเนื่อง ได้แก่ สะดวกสามารถเล่นผ่านแอปพลิเคชันได้ทุกที่ทุกเวลา ฝาก-ถอนง่าย บางเว็บไซต์ฝากถอนขั้นต่ำ 100 บาท ไม่มีเงินเดิมพันขั้นต่ำ เช่น สล็อตออนไลน์เริ่มต้นที่ 1 บาท และแรงจูงใจจากโปรโมชั่นของ

แต่ละเว็บไซต์พนันออนไลน์

3. ผลกระทบด้านต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นกับผู้สูงอายุที่นิยมเล่นพนันออนไลน์ ผู้สูงอายุแทบทั้งหมดประเมินตัวเองว่ายังไม่ได้รับผลกระทบรุนแรงที่ชัดเจนจากพนันออนไลน์ อาจจะมีอาการเคร่งเครียด นอนไม่หลับบ้างในบางวันที่เล่นเสียเงินจำนวนมาก แต่ก็ไม่ถึงกับส่งผลกระทบรบกวนการใช้ชีวิตประจำวัน หรือจำเป็นต้องปรึกษาแพทย์และรับการรักษา เหตุผลอาจเกิดจากผู้สูงอายุกลุ่มที่เล่นพนันออนไลน์มีประสบการณ์การเล่นพนันหลายประเภทเป็นทุนเดิม มีผู้สูงอายุจำนวนน้อยที่หลังจากเสียเงินให้กับพนันออนไลน์แล้วรู้สึกเคร่งเครียดรุนแรง ส่งผลกระทบต่อความสัมพันธ์ในครอบครัว ทำให้คิดอยากปรึกษาหน่วยงานที่เกี่ยวข้องเพื่อช่วยในการเลิกเล่น

สำหรับคนในครอบครัวที่มีผู้สูงอายุนิยมเล่นการพนันเป็นทุนเดิม ไม่ได้รับรู้ถึงผลกระทบที่จะเกิดขึ้นกับผู้สูงอายุ ในทางตรงข้าม พวกเขามีทัศนคติว่า การที่ผู้สูงอายุเล่นพนันออนไลน์ที่บ้านทำให้พ่อแม่เล่นพนันออนไลน์อยู่ในสายตา ไม่ต้องเดินทางไปเล่นที่บ่อนกาสิโน อีกทั้งคนในครอบครัวผู้สูงอายุยอมรับว่าไม่มีความเข้าใจเกี่ยวกับพนันออนไลน์มากนัก คิดว่าเหมือนการเล่นเกมมากกว่าการพนัน หากจะเสียเงินก็จะเสียเงินไม่มากเหมือนเล่นพนันที่บ่อนกาสิโน และเงินที่เสียคิดว่าเป็นแค่ค่าธรรมเนียมการเล่นเหมือนการเล่นเกมเท่านั้น

ข้อเสนอแนะ

งานวิจัยมีข้อเสนอแนะเชิงนโยบายและมาตรการที่สำคัญ ดังนี้

1. หน่วยงานที่เกี่ยวข้องควรบูรณาการการทำงานร่วมกัน เช่น กระทรวงมหาดไทย สำนักงานตำรวจแห่งชาติ ธนาคารแห่งประเทศไทย โดยเฉพาะการบังคับใช้กฎหมายควบคุมเว็บไซต์พนันออนไลน์อย่างเคร่งครัด เพื่อป้องกันนักเล่นหน้าใหม่ในกลุ่มผู้สูงอายุ โดยเฉพาะมาตรการป้องกันเว็บไซต์พนันออนไลน์เข้าถึงระบบธุรกรรมทางการเงินได้ง่าย
2. หน่วยงานที่เกี่ยวข้อง เช่น กระทรวงมหาดไทย กระทรวงสาธารณสุข สำนักงานตำรวจแห่งชาติ ควรมีการให้ความรู้เท่าทันเกี่ยวกับกลโกงของพนันออนไลน์และความรอบรู้เท่าทันเทคนิคทางการตลาดของเว็บไซต์พนันออนไลน์ เพื่อจูงใจลูกค้าให้กับกลุ่มผู้สูงอายุและคนในครอบครัว
3. กรมสุขภาพจิต กระทรวงสาธารณสุข ควรพัฒนาแนวทางลดอันตราย (harm reduction) ให้กับกลุ่มผู้สูงอายุที่ยังนิยมเล่นพนันออนไลน์และยังไม่พร้อมจะเลิกเล่น เพื่อลดผลกระทบด้านต่าง ๆ ลง โดยเฉพาะการสูญเสียเงินสะสมหลังเกษียณและเงินบำนาญรายเดือน
4. กรมสุขภาพจิต กระทรวงสาธารณสุข ควรพัฒนาแนวทางการให้คำปรึกษาเพื่อช่วยใน

การเลิกเล่นพนันออนไลน์ที่สอดคล้องและเหมาะสมกับกลุ่มผู้สูงอายุ

5. รัฐควรมีนโยบายส่งเสริมในเรื่องการวางแผนการเงินในกลุ่มผู้สูงอายุ เนื่องจากงานวิจัยชิ้นนี้พบว่า ผู้สูงอายุบางกลุ่มที่เข้าสู่การเล่นพนันออนไลน์ด้วยเหตุผลว่าเป็นช่องทางหารายได้เพิ่มเติมหลังเกษียณอายุ จากการที่เงินเกษียณไม่พอใช้จ่าย

6. จำเป็นที่ต้องพัฒนามาตรการในระดับชุมชนเพื่อสร้างพื้นที่สร้างสรรค์หรือกิจกรรมที่เป็นประโยชน์ต่อการใช้ชีวิตประจำวันของผู้สูงอายุ เพื่อป้องกันผู้สูงอายุที่มีเวลาว่างในชีวิตประจำวัน และปัจจุบันใช้ชีวิตอยู่ในแพลตฟอร์มออนไลน์ ไม่ให้ถูกชักนำเข้าสู่การพนันออนไลน์

References

- Ahlin, Tanja. 2017. "Only Near Is Dear? Doing Elderly Care with Everyday ICTs in Indian Transnational Families." *Medical Anthropology Quarterly* 32 (1): 85–102. <https://doi.org/10.1111/maq.12404>.
- Blaschke, Christina, Paul Freddolino, and Erin Mullen. 2009. "Ageing and Technology: A Review of the Research Literature." *The British Journal of Social Work* 39 (4): 641–656. <https://doi.org/10.1093/bjsw/bcp025>.
- Center for Gambling Studies. 2023. *Online Gambling Behavior among Younger Generations, 2023*. Bangkok: Chulalongkorn University Press. [in Thai]
- Eshet, Yoram. 2012. "Thinking in the Digital Era: A Revised Model for Digital Literacy." *Issues in Informing Science and Information Technology* 9: 267–276. <https://doi.org/10.28945/1621>.
- Keyes, Charles. 2012. "'Cosmopolitan' Villagers and Populist Democracy in Thailand." *South East Asia Research* 20 (3): 343–360. <https://doi.org/10.5367/sear.2012.0109>.
- Miller, Daniel, and Heather Horst. 2012. "The Digital and the Human: A Perspectives for Digital Anthropology." In *Digital Anthropology*, edited by Heather A. Horst and Daniel Miller. London: BERG.
- Miller, Daniel, Elisabetta Costa, Nell Haynes, Tom McDonald, Razvan Nicolescu, Jolynna Sinanan, Juliano Spyer, Shriram Venkatraman, and Xinyuan Wang. 2016. *How the World Changed Social Media*. London: UCL Press. <https://doi.org/10.2307/j.ctt1g69z35>.
- National Statistical Office and Ministry of Digital Economy and Society. 2017. *Kan Samruat Kan Mi Kan Chai Theknoloyi Sarasonthet Lae Kan Suesan*

- [Survey on the Use of Information and Communication Technology].
Bangkok: National Statistical Office. [in Thai]
- Nhumpung Thaklong and Tachapon Tongterm. 2024. "Motives and Effects of Gambling of the Rural Elderly." *The Journal of Research and Academics* 7 (5): 259–274. <https://so06.tci-thaijo.org/index.php/jra/article/view/269012>. [in Thai]
- Nongnuch Yamwong. 2019. *Phu Sung-Ayu Kap Panha Tit Kanphanan: Patcai Siang Khunaphap Chiwit Lae Phonkrathop Thang Sangkhom* [Older Adults and Gambling Addiction Problems: Risk Factors, Quality of Life, and Social Impacts]. Bangkok: Center for Gambling Studies.
https://www.gamblingstudy-th.org/imgadmins/research_file/2562-15-nongnuch-elder-gam-addiction-v2.pdf. [in Thai]
- Nuannoi Trirat. 2018. "Settha Sewana Chula Thatsana." *Thansettakij Newspaper* 38 (3,359): 17. [in Thai]
- Pongsathon Kaewmanee and Parichat Pongloe. 2021. "Effecting Factors toward Attitudes and Behaviors regarding Gambling Activities of Undergraduate Students: A Case Study of Burapha University, Bangsean." *Journal of Educational Management and Research Innovation* 3 (2): 135–148.
<https://so02.tci-thaijo.org/index.php/jemri/article/view/252860>. [in Thai]
- Social and Business Development Research Center. 2017. *Kansueksa Sathanakan Pharuetikam Lae Phonkrathop Kan Phanan Nai Prathet Thai Pracham Pi 2560* [Study of the Situation, Behavior and Impact of Gambling in Thailand in 2017]. Bangkok: Gambling Problems Study Center. [in Thai]
- Sopranzetti, Claudio. 2014. *The Owners of the Map: Motorcycle Taxi Drivers, Mobility, and Politics in Bangkok*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Suphawadi Khuntongchan. 2018. *Sathanakan Kan Phanan Nai Phu Sung Ayu Phuentshi Changwat Ubon Ratchathani Lae Nakhon Ratchasima* [Gambling Situation among the Elderly in Ubon Ratchathani and Nakhon Ratchasima Provinces]. Bangkok: Gambling Problem Study Center. [in Thai]
- United Nations. 2002. *World Population Ageing 1950–2050*. New York: United Nations.
- Wanchak Noichan. 2024. *Online Casino Gambling Problems among Children and Youth in The Bangkok Metropolitan Area*. Chulalongkorn University Theses and Dissertations (Chula ETD), no. 12498.
<https://digital.car.chula.ac.th/chulaetd/12498>. [in Thai].