

## การศึกษาผลกระทบของการออกสลากส่งเสริมการกีฬาต่อการพัฒนากีฬาและ ด้านที่เกี่ยวข้องการพนันในประเทศไทย

ชัยสิทธิ์ ภาวิลาส<sup>1</sup>, เฉลิม ชัยวัชรภรณ์<sup>1</sup>, ณัฐราพร อะวิลัย<sup>1</sup> และ แสนพล อุ้วีเชียร<sup>2</sup>

<sup>1</sup>คณะวิทยาศาสตร์การกีฬา มหาวิทยาลัยเกษมบัณฑิต

<sup>2</sup>ฝ่ายธุรกิจและสิทธิประโยชน์ การกีฬาแห่งประเทศไทย<sup>3</sup>

Received: 30 March 2564 / Revised: Received: 27 May 2564 / Accepted: 21 December 2564

### บทคัดย่อ

**วัตถุประสงค์** เพื่อศึกษาความเป็นไปได้ และผลกระทบของการออกสลากส่งเสริมกีฬาในบริบทของ

ประเทศไทยทั้งในด้านการพัฒนากีฬา และด้านที่เกี่ยวข้องกับการเสี่ยงโชคการพนันใน 4 มิติ ได้แก่ ปัจจัยด้านเศรษฐกิจ การเงิน สังคม และวัฒนธรรมโดยการประยุกต์ใช้เทคนิคการวิจัยเชิงอนาคตแบบผสมผสาน (Ethnographic

Delphi Futures Research, EDFR)

**วิธีการดำเนินการวิจัย** สร้างและออกแบบเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยด้วยการวิเคราะห์ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) โดยผู้ทรงคุณวุฒิจากผู้แทนจากองค์กรด้านการกีฬาและหน่วยงานด้านผลกระทบที่เกี่ยวข้องจากนั้นนำเครื่องมือการวิจัยที่ได้มาจัดประชุมสนทนากลุ่มย่อย โดยผู้เชี่ยวชาญที่มีประสบการณ์ โดยตรงจากหน่วยงานต่างๆโดยสุ่มเลือกแบบเฉพาะเจาะจง จำนวน 24 คน จาก 15 หน่วยงาน เพื่อแสดงความคิดเห็นและให้คะแนนน้ำหนักผ่านทางกูเกิลฟอรม์นำข้อมูลมาวิเคราะห์ศึกษาวิจัยในเชิงคุณภาพ

**ผลการวิจัย** ผลการวิเคราะห์แบบสอบถามใน 4 มิติ พบว่าค่าดัชนีความสอดคล้องมีความตรงตามเนื้อหา

ในระดับดีมาก ส่วนปัจจัยที่มีความสำคัญถึงผลกระทบเป็นรายข้อ พบว่าผลกระทบด้านการพัฒนากีฬาภาพรวม เห็นด้วยระดับมาก คิดเป็นร้อยละ 87.5 โดยมีกลุ่ม ผู้ไม่เห็นด้วยเพียง ร้อยละ 8.3 ซึ่งสอดคล้องกับการพิจารณาแสดงความคิดเห็นที่มีมุมมองว่าการออกสลากมีผลกระทบเชิงลบต่อวิถีชีวิตของคนในสังคมในระดับน้อยและส่งผลทำให้เศรษฐกิจดีขึ้นในระดับน้อย เช่นเดียวกัน

**สรุปผลงานวิจัย** การออกสลากส่งเสริมกีฬามีผลกระทบด้านการพัฒนากีฬาในระดับมากและด้านที่เกี่ยวข้องกับการเสี่ยงโชค การพนันในระดับที่น้อย ดังนั้นจึงมีความเป็นไปได้ที่จะนำผลิตภัณฑ์นี้ไปใช้ในการออกสลาก ส่งเสริมกีฬาในบริบทของประเทศไทย อย่างไรก็ตามควรต้องมีการพิจารณาถึงผลกระทบต่อวิถีชีวิตของคนในสังคมเศรษฐกิจและจำนวนเงินรายได้รอบคอบ

**คำสำคัญ** : สลากส่งเสริมกีฬา, การพัฒนากีฬา, การเสี่ยงโชคการพนัน

## A STUDY OF SPORTS PROMOTION LOTTO IMPACT ON GAMES BETTING RELATED AND SPORTS DEVELOPMENT IN THAILAND

Chaiyasith Pavilas, Chalerm Chaiwatcharaporn, and  
Chaiyasith Pavilas<sup>1</sup>, Chalerm Chaiwatcharaporn<sup>1</sup>, Nutthaporn Awilai<sup>1</sup>, Saenpol Auvichienr<sup>2</sup>

Faculty of Sports Science, Kasem Bundit University<sup>1</sup>

Privilege and Business Department, Sports Authority of Thailand<sup>2</sup>

### Abstract

**Purpose** This research aimed to study the feasibility and impact of sports promotion lottery in Thailand on sports development and game betting related aspect in 4 different areas such as economic, finance, social and cultures factors. The research also determined key factors of priority by using the Ethnographic Delphi Futures Research technique, EDFR.

**Methods** This was a qualitative research using the questionnaire and interviewed in the focused group (24 experts from 15 institutions). The answers of the questionnaire were used to find index of congruence, while the focused group provided a confirmation of the results and suggestions, including priority ranging scale via Google form at the end of meeting.

**Results** The results showed that there were 4 impact factors contributing to the

priority key factors. Overall, the impact on national sports development was very high (87.5 %), with only a small (8.3%) disagreement. Moreover, the issuance of the lotto seemed to have a negative impact on the way of life of people in society to a lesser extent, with a slight improvement in the economy.

**Conclusion** The model of TSPL has a large impact on sports development but a small impact on the way of life of people and society This suggests the feasibility of the issuance of sport lotto for raising fund in sport; however, careful considerations should be given to social impact and economic and financial factors.

**KEY WORDS:** Sports promotion lotto, Sports development, Game betting, Sports prediction card, Sports trading card

### ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

พันธกิจที่สำคัญยิ่งของการกีฬาแห่งประเทศไทย คือ การสนับสนุน และกำกับให้องค์กรกีฬาเป็นเลิศ องค์กรกีฬาอาชีพ ให้มีการบริหารจัดการอย่างมีประสิทธิภาพ เพื่อพัฒนานักกีฬา บุคลากรทางการกีฬา ให้มีขีดความสามารถและประสิทธิผลสำเร็จในระดับชาติ และนานาชาติ สามารถสร้างความสุขและสร้างคุณค่าทางเศรษฐกิจให้สังคม (การกีฬาแห่งประเทศไทย พระราชบัญญัติ พ.ศ. ๒๕๕๔) รวมไปถึงการพัฒนาองค์ความรู้ และนวัตกรรม ด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีการกีฬา ไปใช้ในการพัฒนานักกีฬาและบุคลากรทางการกีฬา ทั้งในระดับเยาวชน จังหวัด ระดับชาติ และระดับนานาชาติ ตลอดจนบริหารจัดการในองค์กร สถานกีฬา อุปกรณ์กีฬาให้มีมาตรฐาน เทียบเท่านานาชาติระดับประเทศ เน้นการบูรณาการเพื่อให้เกิดประโยชน์สูงสุดในการพัฒนานักกีฬาของประเทศ และการบริการทางการกีฬา โดยได้รับเงินงบประมาณประจำปี เงินสนับสนุนจากภาษีสุราและบุหรี่จากกองทุนพัฒนาการกีฬาแห่งชาติ และจากกองทุนสลากกินแบ่งรัฐบาลเพื่อพัฒนาสังคมไทย (สำนักงานคณะกรรมการกฤษฎีกา, ๒๕๖๐) เนื่องจากข้อจำกัดของงบประมาณที่ได้รับจากแหล่งทุนต่าง ๆ ดังนั้นการที่การกีฬาแห่งประเทศไทย จำเป็นที่จะต้องวางแผนในการจัดหารายได้เพิ่มขึ้น โดยไม่ต้องรอการจัดสรรเพิ่มเติมจากภาครัฐ และเพื่อไม่ให้ซ้ำซ้อนกับแหล่งทุนข้างต้น จึงเกิดแนวคิดในการพัฒนาสลากกีฬาตามแบบที่ประสบความสำเร็จในต่างประเทศ และให้มีความเหมาะสมกับบริบททางวัฒนธรรม ลักษณะการบริโภคของผู้บริโภคในประเทศไทย

ด้วยเหตุนี้ จึงได้มีการเริ่มศึกษาความเป็นไปได้ของโครงการสลากกีฬาตามความร่วมมือทางวิชาการ ระหว่างการกีฬาแห่งประเทศไทย (กกท.) และมหาวิทยาลัยเกษมบัณฑิต ในการกำหนดโมเดลรูปแบบ

สลากกีฬา (Sports lotto model) ที่เหมาะสมกับบริบทประเทศไทย โดยใช้แนวคิดการส่งเสริมการมีส่วนร่วมในการกีฬาของประชาชน เป็นกลไกในการสร้างรายได้นำไปสู่การพัฒนากีฬาของชาติโดยรวม ซึ่งคล้ายกับกิจกรรมสลากกินแบ่งรัฐบาล ซึ่งเป็นวิธีการเก็บภาษีทางอ้อมของรัฐบาล จากประชาชนอย่างเต็มใจ (Pavlik and Hruza, 2015; Hutchinson, Berg, and Kellison, 2018; สำนักงานสลากกินแบ่งรัฐบาล, ๒๕๖๑) โดยเฉพาะกลุ่มผู้ที่มีรายได้น้อยและไม่เข้าเกณฑ์การต้องเสียภาษีบุคคลธรรมดา ทั้งนี้ กิจกรรมของสลากส่งเสริมกีฬามีความแตกต่างกันออกไปจากเดิม ที่หมายรวมถึงการตลาดด้านกีฬา (Sports marketing) ที่สอดคล้องนวัตกรรมของสลากส่งเสริมการกีฬา (Sports promotion lotto innovation) สร้างห่วงโซ่คุณค่า (Value chain) ต่อยอดไปสู่อุตสาหกรรมกีฬาและการท่องเที่ยวกีฬา สร้างรายได้ที่ยั่งยืน (Sustainable income) ให้กับ กกท. เป็นแนวทางการตลาดด้านกีฬาในรูปแบบใหม่ ตามแนวคิดในการปฏิวัติดิจิทัลของวงการกีฬาไทย ด้วยการสร้างดิจิทัลแพลตฟอร์มการกีฬาสำหรับประเทศไทย (Thailand sports digital platform) รวมไปถึงการจัดการผลตอบแทนให้กับผู้ซื้อ ช่องทางการจัดจำหน่าย ตลอดจนการประเมินรายได้ ทั้งนี้อาจรวมถึงจัดตั้งคณะกรรมการบริหารจัดการระดมทุนกีฬาที่จะเกิดขึ้นในอนาคต เพื่อให้เกิดประโยชน์สูงสุดต่อการพัฒนาเทคโนโลยีการกีฬาของประเทศ (กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม, พระราชบัญญัติ ฉบับที่ ๑๗ พ.ศ. ๒๕๕๙) นำไปสู่การเสนอโครงการเพื่อขอความเห็นชอบทั้งจากบอร์ดของการกีฬาแห่งประเทศไทย ผ่านความร่วมมือกับสำนักงานสลากกินแบ่งรัฐบาล และความเห็นชอบของคณะรัฐมนตรี จนสามารถประกาศในราชกิจจานุเบกษา ทำให้เกิดสลากส่งเสริมการกีฬาในประเทศไทยอย่างเป็นทางการ และเป็นรูปธรรม และอย่างยั่งยืน ด้วยกิจกรรมสำหรับ “สลากคนรักกีฬา” ต่อไป

โดยกรอบแนวคิดในการศึกษาวิจัยเพื่อส่งเสริมให้คนไทยในชาติ รักกีฬา ชอบดูกีฬา เล่นกีฬาเป็นงาน เป็นนิสัยเพื่อสุขภาพ นำไปสู่ความเป็นเลิศ สร้างสังคมแห่งการกีฬา (Sports society) เป็นศูนย์กลาง โดยมีนโยบายภาครัฐด้านกีฬา (Government sports policy) เป็นตัวขับเคลื่อนหลัก ใช้กฎหมายต่างๆให้เกิดความเป็นธรรม และสร้างกระบวนการควบคุมปัจจัยอย่างรัดกุม (Sports lotto laws) สร้างเงินรายได้เพื่อสนับสนุนการกีฬาอย่างเป็นระบบและต่อเนื่อง (Finance and Economics) โดยใช้เทคโนโลยีที่ทันสมัยในยุคคนวัตกรรม 4.0 (Innovative technology 4.0) เพื่อกำหนดรูปแบบสลากส่งเสริมกีฬาที่เหมาะสมในบริบทของประเทศไทย

### วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาความเป็นไปได้และผลกระทบของการออกสลากส่งเสริมกีฬาในบริบทของประเทศไทยทั้งในด้านการพัฒนากีฬาและด้านที่เกี่ยวข้องกับการเสี่ยงโชคการพนัน
2. เพื่อวิเคราะห์ปัจจัยที่สำคัญถึงผลกระทบของการออกสลากส่งเสริมกีฬาทั้งสองด้านใน 4 มิติ ได้แก่ มิติทางเศรษฐกิจ การเงิน สังคม และวัฒนธรรม.. คุณธรรม จริยธรรม

### วิธีดำเนินการวิจัย

การศึกษานี้ เป็นการวิจัยในเชิงคุณภาพ โดยใช้ประยุกต์ใช้เทคนิคการวิจัยเชิงอนาคตแบบผสมผสาน (Ethnographic Delphi Futures Research, EDFR) โดยให้ผู้เชี่ยวชาญแสดงความคิดเห็นในการประชุมสนทนากลุ่ม และตอบแบบสอบถามผ่านทางออนไลน์ และได้ผ่านการพิจารณาจริยธรรมการวิจัยจากคณะกรรมการพิจารณาจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์ มหาวิทยาลัยเกษมบัณฑิต (code No. P002/63X)

### กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ กลุ่มผู้ทรงคุณวุฒิและผู้เชี่ยวชาญจากผู้แทนองค์กรและหน่วยงานที่เกี่ยวข้องด้านผลกระทบของการออกสลากส่งเสริมการกีฬาในประเทศไทย อาทิเช่น ศูนย์ป้องกันปัญหาการพนันแห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย สำนักงานคุ้มครองผู้บริโภค การกีฬาแห่งประเทศไทย และกรมพลศึกษา สังกัดกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา สำนักงานสลากกินแบ่งรัฐบาล กรมการปกครอง สังกัดกระทรวงมหาดไทย กระทรวงกลาโหม สำนักนโยบายรัฐวิสาหกิจ สังกัดสำนักนายกรัฐมนตรี กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม และนักวิชาการจากสถาบันการศึกษาที่เกี่ยวข้องรวม จำนวน 15 หน่วยงาน โดยเลือกตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive sampling) จำนวน 24 คน และมีตัวแปรหลัก 2 ตัวแปร ได้แก่ ปัจจัยด้านการพัฒนากีฬา และด้านการเสี่ยงโชคที่เกี่ยวข้องกับการพนัน ในมิติทางเศรษฐกิจ การเงิน สังคม และวัฒนธรรม..คุณธรรม จริยธรรม

### เกณฑ์การคัดเลือกผู้เข้าร่วมวิจัย

1. ผู้ทรงคุณวุฒิ และ/หรือผู้เชี่ยวชาญจากผู้แทนองค์กร และหน่วยงานอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องกับผลกระทบทั้งสองจากการออกสลากส่งเสริมการกีฬาในประเทศไทย
2. เป็นผู้มีประสบการณ์โดยตรง หรือเป็นนักวิชาการจากสถาบันการศึกษา อย่างน้อย 5 ปีขึ้นไป

### เกณฑ์การคัดเลือกผู้เข้าร่วมวิจัยออกจากการวิจัย

1. เกิดเหตุสุดวิสัยที่ทำให้ไม่สามารถเข้าร่วมการวิจัยต่อไป
2. ไม่สามารถปฏิบัติตามเงื่อนไขของการวิจัยได้ อาทิเช่นไม่ได้เข้าร่วมประชุมสนทนากลุ่ม
3. ไม่สมัครใจในการเข้าร่วมการทดลองต่อ

### การเก็บรวบรวมข้อมูล

นำข้อคำถามหรือหัวข้อการสนทนากลุ่มที่ผ่านการ

ตรวจพิจารณาความตรงเชิงเนื้อหาจากผู้ทรงคุณวุฒิ มาประชุมสนทนากลุ่ม (Focus group) กับผู้ให้ข้อมูล สำคัญ (Key informants) ได้แก่ นักวิชาการ และ/หรือผู้เชี่ยวชาญ ที่มีประสบการณ์โดยตรง อย่างน้อย 5 ปีขึ้นไปให้ แสดงความคิดเห็นและข้อเสนอแนะ พร้อมให้คะแนนตามความคิดเห็นในช่วงสุดท้ายของการประชุมกลุ่ม นำข้อมูลมาวิเคราะห์รายละเอียดเชิงเนื้อหาและลักษณะเฉพาะ (Content analysis) จัดทำรายงาน และสรุปผลการประชุมสนทนากลุ่มในการศึกษาบริบทแนวทางการออกสลากกีฬาที่เหมาะสม เพื่อที่จะดำเนินการโครงการสลากกีฬาเสริมการกีฬา นำร่องต่อไป

### เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยคือ แบบสอบถามที่ผ่านการตรวจสอบคุณภาพ และนำมาเป็นแบบสอบถามผ่านทางออนไลน์อีกครั้ง โดยใช้แบบประเมินความสอดคล้องของข้อคำถาม/ประเด็นคำถามโดยการสร้างและออกแบบเครื่องมือที่ใช้ด้วยการวิเคราะห์ค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index of Congruence: IOC) โดยผู้ทรงคุณวุฒิที่มีประสบการณ์ มากกว่า 10 ปีขึ้นไป จากองค์กรด้านการกีฬาและหน่วยงานต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง กับผลกระทบทั้งสองด้าน โดยพบว่าทุกข้อคำถามมีค่า IOC เฉลี่ย เท่ากับ 0.84 แสดงว่ามีความตรงอยู่ในระดับดีมาก

### ขั้นตอนการดำเนินการวิจัย

เป็นการวิจัยในเชิงคุณภาพแบบผสมผสาน โดยขั้นตอนแรกเป็นการสร้างและออกแบบเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ด้วยการวิเคราะห์ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) จากนั้น ขั้นตอนที่สองนำเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยที่ได้มาจัดประชุมสัมมนากลุ่มในกลุ่มผู้แทนจาก องค์กรการกีฬาและหน่วยงานด้านต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง และขั้นตอนที่สาม ให้กลุ่มผู้แทนฯ แสดงความคิดเห็น และข้อเสนอแนะพร้อมให้คะแนนน้ำหนักถึงระดับความคิดเห็นที่เห็นด้วย แบ่งออกเป็น 4 ระดับ หรือ

ไม่เห็นด้วย ผ่านทางออนไลน์กูเกิลฟอร์ม (Google form) ในช่วงสุดท้าย

**การวิเคราะห์ข้อมูล** ทำการวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์สำเร็จรูป (SPSS/PC Window Version 11.5) ดังนี้

1. ค่าเฉลี่ย (Mean) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard deviation) ค่าร้อยละ (Percentage) ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) และคะแนนน้ำหนักความเห็นด้วยในแต่ละข้อ ที่เป็นปัจจัยสำคัญและความ สำเร็จต่อผลกระทบของการออกสลากกีฬาเสริมการกีฬา ในประเทศไทย

2. วิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพจากสนทนากลุ่ม ที่แสดงความคิดเห็นและข้อเสนอแนะ สรุปเป็น รายงานเชิงพรรณนา (Descriptive) เปรียบเทียบและ จัดอันดับความสำคัญของปัจจัยด้านการพัฒนากีฬา และด้านการเสี่ยงโชคที่เกี่ยวข้องกับการพนัน

### ผลการวิจัย

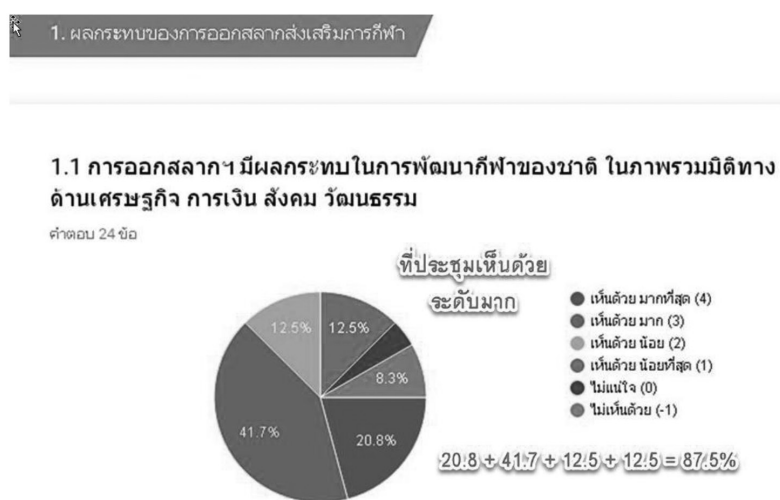
จากการศึกษาปัจจัยความสำคัญถึงผลกระทบ จากการออกสลากกีฬาเสริมกีฬาในด้านการพัฒนากีฬา และด้านผลกระทบที่เกี่ยวข้องกับการพนัน ในมิติทาง เศรษฐกิจ การเงิน สังคม และวัฒนธรรม โดยเก็บ รวบรวมข้อมูลจากการสนทนากลุ่มและการตอบแบบ สอบถามของผู้เชี่ยวชาญ ที่เป็นผู้แทนจากองค์กรการ กีฬาและหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง โดยการสุ่มเลือกแบบ เฉพาะเจาะจงพบว่า มีผู้เข้าร่วมประชุมรวม จำนวน 29 คน จาก 15 หน่วยงาน และมีผู้ที่ตอบแบบสอบถาม ผ่านทางออนไลน์ จำนวน 24 คน หรือคิดเป็นร้อยละ 82.7

โดยสรุปผลการวิจัย ใน 4 ประเด็นหลัก ได้ดังนี้

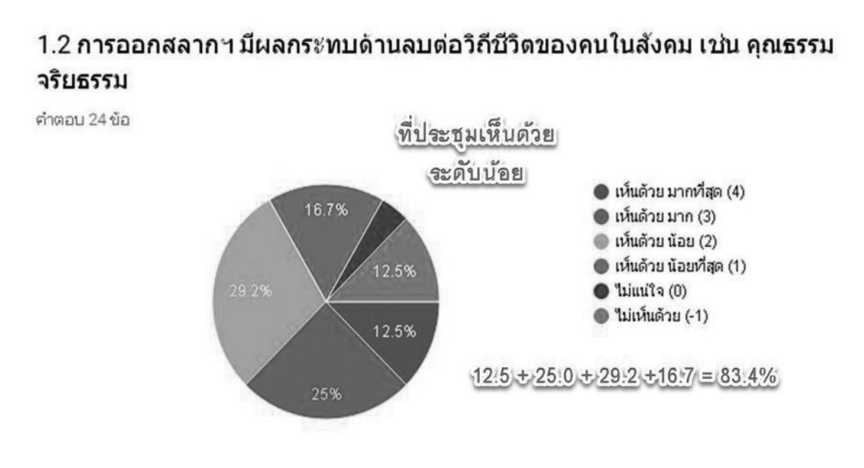
1. ผลกระทบในด้านการพัฒนากีฬาภาพรวม แบบสอบถามที่ใช้ในการวิจัยนี้มีค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) มีความตรงตามเนื้อหาในระดับดีมากทุกด้าน และจากการวิเคราะห์ปัจจัยที่สำคัญถึงผลกระทบเป็น

รายชื่อ พบว่ามีค่าเฉลี่ยแตกต่างกันไป โดยภาพรวม ผลกระทบในด้านการพัฒนากีฬาใน 4 มิติ พบว่ามีความเห็นด้วยในระดับมาก คิดเป็นร้อยละ 87.5 ดังรูปที่ 1 โดยมีคะแนนเฉลี่ย เท่ากับ 2.81 (อยู่ในช่วง 2.50-3.49) ทั้งนี้มีกลุ่มผู้ไม่เห็นด้วยว่าการออกสลากจะส่งต่อการพัฒนากีฬาของชาติ คิดเป็นร้อยละ 8.3 และกลุ่มไม่แน่ใจ เพียงร้อยละ 4.1 แสดงว่าผู้เชี่ยวชาญส่วนใหญ่มีความเห็นด้วยกับกิจกรรมในการออกสลากฯ นี้ ว่าสามารถจะช่วยพัฒนากีฬาโดยรวมได้

ซึ่งสอดคล้องกับการพิจารณาแสดงความคิดเห็น และข้อเสนอแนะ โดยมีมุมมองว่าการออกสลาก มีผลกระทบเชิงลบต่อวิถีชีวิตของคนในมิติ ด้านสังคม คุณธรรม และวัฒนธรรมในระดับน้อย คิดเป็นร้อยละ 83.4 ดังรูปที่ 2 โดยมีคะแนนเฉลี่ย เท่ากับ 2.40 (อยู่ในช่วง 1.50-2.49 ในตารางที่ 1) และมีกลุ่มผู้ไม่เห็นด้วยว่าจะส่งผลกระทบเชิงลบต่อวิถีชีวิต คือคิดว่าไม่น่าจะมีผลกระทบเชิงลบเลย คิดเป็นร้อยละ 12.5 ทั้งนี้มีกลุ่มที่คิดว่าไม่แน่ใจว่าจะดีหรือไม่ดี เพียง ร้อยละ 4.1



รูปที่ 1 ความคิดเห็นเกี่ยวกับผลกระทบด้านการพัฒนากีฬาจากการออกส่งเสริมการกีฬาในภาพรวม



รูปที่ 2 ความคิดเห็นเกี่ยวกับผลกระทบเชิงลบต่อวิถีชีวิตของคนในสังคมจากการออกสลากส่งเสริมการกีฬา



**ตารางที่ 1** สรุปผลข้อมูลจากแบบสอบถามผ่านทางออนไลน์กูเกิลฟอร์มโครงการศึกษาผลกระทบของการออกสลากส่งเสริมการกีฬาของประเทศไทย

| ข้อคำถาม                                                                                                                                                                 | ค่าคะแนนเฉลี่ย * | แปลผล        |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------|--------------|
| <b>1. ผลกระทบของการออกสลากส่งเสริมการกีฬาภาพรวม</b>                                                                                                                      |                  |              |
| 1.1 การออกสลากฯ มีผลกระทบเชิงบวกในการพัฒนากีฬาของชาติ ในภาพรวมมิติ ทางด้านเศรษฐกิจ การเงิน สังคม วัฒนธรรม                                                                | 2.81             | เห็นด้วยมาก  |
| 1.2 การออกสลากฯ มีผลกระทบเชิงลบต่อวิถีชีวิตของคนในมิติด้านสังคม เช่น คุณธรรม จริยธรรม และวัฒนธรรม                                                                        | 2.40             | เห็นด้วยน้อย |
| 1.3 การออกสลากฯ ส่งผลกระทบในมิติด้านเม็ดเงินรายได้จากการระดมทุน ที่ทำให้เศรษฐกิจดีขึ้น                                                                                   | 2.19             | เห็นด้วยน้อย |
| <b>2. ผลกระทบด้านการพนัน</b>                                                                                                                                             |                  |              |
| 2.1 ท่านคิดว่า...การมีส่วนร่วมกับการกิจกรรมสลากส่งเสริมกีฬา ถือว่าเป็นการพนัน                                                                                            | 2.50             | เห็นด้วยมาก  |
| 2.2 การมีส่วนร่วมกับการกิจกรรมสลากส่งเสริมกีฬาในรูปแบบ E-ticket ถือว่าเป็นการพนัน                                                                                        | 2.64             | เห็นด้วยมาก  |
| 2.3 การมีส่วนร่วมกับการกิจกรรมสลากส่งเสริมกีฬาในรูปแบบ Trading Card ถือว่าเป็นการพนัน                                                                                    | 2.43             | เห็นด้วยน้อย |
| 2.4 การมีส่วนร่วมกับการกิจกรรมสลากส่งเสริมกีฬาในรูปแบบ Prediction Card (อายุมากกว่า 20 ปีขึ้นไป) ถือว่าเป็นการพนัน และเป็นคู่แข่งชั้นเฉพาะที่มีทีมไทยเข้าแข่งขันเท่านั้น | 3.37             | เห็นด้วยมาก  |
| <b>3. ผลกระทบด้านการพัฒนากีฬาระดับชาติ</b>                                                                                                                               |                  |              |
| 3.1 สลากส่งเสริมกีฬา มีส่วนในการส่งเสริมพัฒนากีฬาในประเทศไทย เช่น นักกีฬาอาชีพ นักกีฬาสมัครเล่น นักกีฬาโครงการ Sports Hero/ Sports idols                                 | 2.91             | เห็นด้วยมาก  |
| 3.2 สลากส่งเสริมกีฬา ในรูปแบบ Trading Cards มีส่วนในการเพิ่มมูลค่าในการเข้าชมกีฬา เช่น การได้รับความรู้จากข้อมูลในบัตร การวิเคราะห์สถิติ เทคนิค                          | 3.11             | เห็นด้วยมาก  |
| 3.3 สลากส่งเสริมกีฬา ในรูปแบบ Trading Cards มีส่วนในการผลักดันให้นักกีฬาระดับเยาวชน มุ่งมั่นในการพัฒนาฝีมือ ตามแบบอย่าง นักกีฬาอาชีพ นักกีฬาสมัครเล่น หรือนักกีฬาในดวงใจ | 2.65             | เห็นด้วยมาก  |

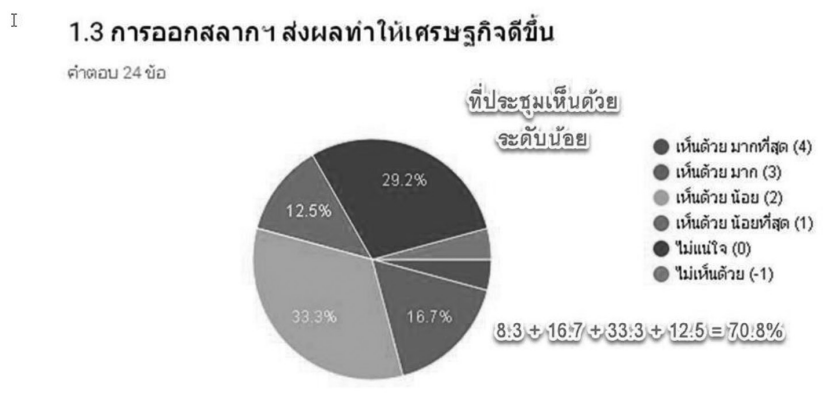
**ตารางที่ 1** สรุปผลข้อมูลจากแบบสอบถามผ่านทางออนไลน์กูเกิลฟอร์มโครงการศึกษาผลกระทบของการออกสลากส่งเสริมการกีฬาของประเทศไทย (ต่อ)

| ข้อคำถาม                                                                                                                                                                                                             | ค่าคะแนนเฉลี่ย * | แปลผล        |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------|--------------|
| 3.4 สลากส่งเสริมกีฬา มีส่วนในการส่งเสริมและกระตุ้นให้ผู้สนับสนุนทางการกีฬา (Sponsor) เข้ามาสนับสนุนการจัดการแข่งขันกีฬาของประเทศไทย                                                                                  | 2.71             | เห็นด้วยมาก  |
| 3.5 สลากส่งเสริมกีฬา มีส่วนในการส่งเสริมให้มีการพัฒนาสิ่งสนับสนุนทางการกีฬา เช่น การสร้างสนามที่ได้มาตรฐาน ทั่วประเทศ                                                                                                | 2.84             | เห็นด้วยมาก  |
| <b>4. แนวทางการออกสลากส่งเสริมกีฬาที่เหมาะสมกับ บริบทผู้บริโภคประเทศไทย</b>                                                                                                                                          |                  |              |
| 4.1 แนวทางการออกสลากส่งเสริมกีฬาที่กำหนด 3 รูปแบบ (E-ticket, Trading Card, Prediction) มีความเหมาะสมกับบริบทของผู้บริโภคในประเทศไทย                                                                                  | 2.50             | เห็นด้วยมาก  |
| 4.2 แนวทางการออกสลากส่งเสริมกีฬารูปแบบ E-ticket มีความเหมาะสมกับบริบทของผู้บริโภคในประเทศไทย                                                                                                                         | 2.70             | เห็นด้วยมาก  |
| 4.3 แนวทางการออกสลากส่งเสริมกีฬารูปแบบ Digital/Physical Trading Card มีความเหมาะสมกับบริบทของผู้บริโภคในประเทศไทย                                                                                                    | 2.35             | เห็นด้วยน้อย |
| 4.4 แนวทางการออกสลากส่งเสริมกีฬารูปแบบ Prediction Card บัตรเสี่ยงโชคทายผลการแข่งขันกีฬา มีความเหมาะสมกับบริบทของผู้บริโภคในประเทศไทย (อายุมากกว่า 20 ปีขึ้นไป) และเป็นคู่แข่งชั้นเฉพาะที่มีทีมไทยเข้าแข่งขันเท่านั้น | 2.59             | เห็นด้วยมาก  |

ในส่วนด้านที่ส่งผลกระทบเชิงบวกในมิติด้านเม็ดเงินรายได้จากการระดมทุน ที่ทำให้เศรษฐกิจดีขึ้น พบว่าอยู่ในระดับน้อย คิดเป็นร้อยละ 70.8 ดังรูปที่ 3 โดยมีคะแนนเฉลี่ย เท่ากับ 2.19 (อยู่ในช่วง 1.50-2.49 ในตารางที่ 1) ทั้งนี้ยังมีกลุ่มผู้ที่ไม่แน่ใจว่าจะส่งผลกระทบเชิงบวกทำให้เศรษฐกิจดีขึ้น คิดเป็นร้อยละ 29.2 และมีกลุ่มที่ไม่เห็นด้วยว่าจะทำรายได้เลย คิดเป็นร้อยละ 8.3

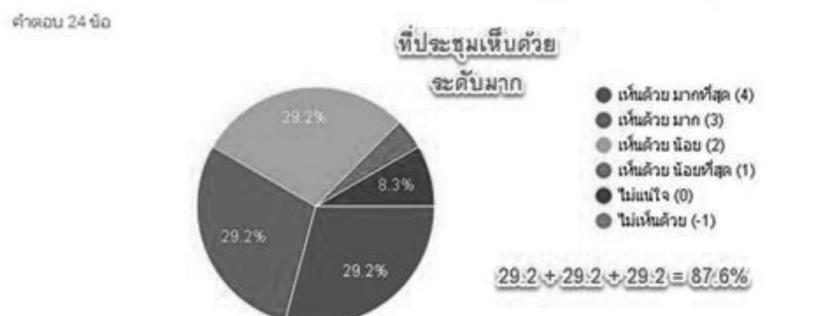
2. ด้านที่เกี่ยวข้องกับการพนัน  
พบว่า กลุ่มผู้ไม่เห็นด้วย ได้ยืนยันความเห็นด้วยในระดับมาก คิดเป็นร้อยละ 83.3 แสดงให้เห็นว่ากิจกรรมในการออกสลากฯ ทั้งสามรูปแบบ ได้แก่ e-ticket Trading Card และ Prediction Card ยังถือว่าเป็นการพนันอยู่ โดยกลุ่มผู้ไม่เห็นด้วยมีเพียงร้อยละ 16.7 โดยรูปแบบการทายผลการแข่งขันกีฬา (Prediction Card) ถือว่าเข้าข่ายเป็นการพนัน อยู่ใน





รูปที่ 3 ความคิดเห็นเกี่ยวกับส่งผลเชิงบวกทำให้เศรษฐกิจดีขึ้นจากการออกสลากส่งเสริมการกีฬา

#### 1.4 สลากส่งเสริมกีฬา มีส่วนในการส่งเสริมพัฒนานักกีฬาในประเทศไทย แบบ นักกีฬาอาชีพ นักกีฬาสมัครเล่น นักกีฬาโครงการ Sports Hero/ Sports idols



รูปที่ 4 ความคิดเห็นเกี่ยวกับส่งผลกระทบเชิงบวกด้านการพัฒนานักกีฬาในประเทศไทย

ระดับมาก (มีคะแนน 3.37 สูงที่สุด) โดยมีกลุ่มผู้ไม่เห็นด้วย คิดเป็นร้อยละ 4.2 ขณะที่กิจกรรมสลากส่งเสริมกีฬาในรูปแบบบัตรสะสมทีมกีฬา หรือสลากการค้าส่งเสริมกีฬา (Trading Card) ถือว่าเป็นการพนันในระดับที่น้อย แสดงให้เห็นว่ากิจกรรมในการออกสลากทั้งสามรูปแบบของสลากส่งเสริมการกีฬามีความเหมาะสม น่าจะสามารถนำไปทดลองปฏิบัติใช้จริงต่อไป โดยเฉพาะที่เป็นรูปแบบตัวอเล็กทรอนิกส์และการ์ดบัตรสะสมกีฬา

3. ด้านผลกระทบด้านบวกในการพัฒนานักกีฬาของประเทศไทย

พบว่าการมีส่วนร่วมในกิจกรรมจะช่วยส่งเสริมพัฒนานักกีฬา อาทิ นักกีฬาอาชีพ นักกีฬาสมัครเล่น และนักกีฬาโครงการ Sports Hero/ Sports Idols ที่ประชุมเห็นด้วยระดับมาก (คะแนน เท่ากับ 2.91) ดังตารางที่ 1 และมีผู้เห็นด้วยรวมตั้งแต่ระดับน้อยจนถึงมากมีค่าสูงถึง ร้อยละ 87.6 แสดงให้เห็นว่ากิจกรรมในการออกสลากฯ ทั้งสามกิจกรรมในภาพรวม

ถือว่าเป็นการส่งเสริมพัฒนานักกีฬาในประเทศ ทั้งนี้ มีกลุ่มผู้ไม่แน่ใจว่าจะส่งต่อการพัฒนานักกีฬาของชาติ มีเพียง ร้อยละ 8.3 ซึ่งสอดคล้องกับมีส่วนในการผลักดันให้นักกีฬาระดับเยาวชนมีความมุ่งมั่นในการพัฒนาฝีมือตามแบบอย่างนักกีฬาอาชีพ นักกีฬาสสมัครเล่น หรือนักกีฬาในดวงใจ เห็นด้วยในระดับมากเช่นกัน รวมถึงกิจกรรมดังกล่าวจะช่วยกระตุ้นให้ผู้สนับสนุนทางการกีฬา (Sponsor) เข้ามาสนับสนุนการจัดการแข่งขันกีฬาของประเทศ พบว่าเห็นด้วยในระดับมาก คิดเป็นร้อยละ 54.2 ถือว่ามีกลุ่มผู้เห็นด้วยสูงสุด และสุดท้ายยังมีผลกระทบถึงการพัฒนาลิขสิทธิ์สนับสนุนทางการกีฬา เช่น การสร้างสนามที่ได้มาตรฐาน ทั่วประเทศ มีความเห็นด้วยในระดับมาก คิดเป็นร้อยละ 45.8 ทั้งนี้ ที่ประชุมคงไม่แน่ใจว่าจะมีเม็ดเงินรายได้สูงมากเพียงพอที่จะใช้ในการสนับสนุนการสร้างสนามที่ได้มาตรฐาน ทั่วประเทศ

#### 4. ผลสรุปแนวทางการออกสลากส่งเสริมการกีฬาที่เหมาะสมกับบริบทผู้บริโภค

พบว่า ในภาพรวมกิจกรรมการออกสลากฯ ทั้งสามรูปแบบมีความเหมาะสมกับบริบทของผู้บริโภคในประเทศไทย ที่ประชุมเห็นด้วยมาก คิดเป็นร้อยละ 66.6 ของจำนวนทั้งหมด ทั้งนี้ในส่วนของกิจกรรมการเสี่ยงโชคทายผลการแข่งขันกีฬา (Prediction Card) กลุ่มผู้เชี่ยวชาญเห็นด้วยในระดับมาก ถ้ามีการจำกัดอายุต้องมากกว่า 20 ปีขึ้นไป และให้ทายเฉพาะเป็นคู่แข่งขันเฉพาะที่มีทีมไทยเข้าแข่งขันเท่านั้น ใกล้เคียงกับภาพรวม สิ่งที่น่าสนใจพบว่า แนวทางการออกสลากส่งเสริมกีฬาแบบสะสมทีมกีฬา (Trading Card) แม้ว่าที่ประชุมเห็นด้วยในระดับที่น้อย และน้อยกว่าทั้งสองรูปแบบผลิตภัณฑ์ข้างต้น แต่ไม่มีกลุ่มผู้ไม่เห็นด้วยเลย น่าจะสามารถใช้เป็นผลิตภัณฑ์ที่เหมาะสมที่สุดในการออกสลากส่งเสริมกีฬา หรือเหมาะสมกับบริบทผู้บริโภคของประเทศไทย เพราะมีผู้เห็นด้วยรวม

ถึงร้อยละ 95.8 ทั้งนี้อาจจะมองว่าเป็นรูปแบบบัตรสะสมทีมกีฬาเป็นการพนันในระดับที่น้อย อย่างไรก็ตามการสร้างรายได้ก็จะไม่สูงนัก เมื่อเปรียบเทียบกับ การทายผลกีฬาเพื่อเสี่ยงโชค แต่จะมีความปลอดภัยกว่าและห่างไกลจากการพนัน หรือส่งผลกระทบต่อเยาวชนในเรื่องที่เกี่ยวข้องการพนันน้อยที่สุด เป็นการระดมทุนกีฬาแบบค่อยเป็นค่อยไป ถึงแม้ว่ามูลค่าจะไม่มากนัก แต่ก็มีเม็ดเงินบ้างเพื่อใช้ในการพัฒนานักกีฬาของชาติ

#### อภิปรายผล

โครงการศึกษาความเป็นไปได้ในการออกสลากส่งเสริมการกีฬาในประเทศไทย ได้จัดเตรียมแผนงานดำเนินการเป็น 3 ระยะ ได้แก่ ระยะแรกเป็นการศึกษาความเป็นไปได้ของรูปแบบสลากกีฬา ซึ่งเป็นรูปแบบความเป็นไปได้ของสลากส่งเสริมการกีฬาเริ่มต้น (Conceptual Ideal Card) ต่อจากนั้นเป็นการจัดรูปแบบความเป็นไปได้ช่วงพัฒนา (Developing & Validity Card) และช่วงสุดท้ายเป็นการสรุปผลรูปแบบการ์ดที่เป็นไปได้ของสลากส่งเสริมการกีฬาในจะนำไปทดลองใช้จริง (Sports Actual Card)

โดยระยะแรกใช้วิธีการเก็บข้อมูลแบบเชิงคุณภาพจากการสร้างและออกแบบเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ด้วยการวิเคราะห์ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) จากผู้เชี่ยวชาญผู้ทรงคุณวุฒิที่มีประสบการณ์ในแต่ละด้าน แล้วดำเนินการจัดประชุมสนทนากลุ่ม (Focus group) ได้แก่ กลุ่มด้านกฎหมาย กลุ่มด้านสินค้า-แนวทางของสลากส่งเสริมกีฬา กลุ่มด้านเทคโนโลยีและนวัตกรรม การกีฬา-ระบบสารสนเทศ กลุ่มด้านช่องทางการจัดจำหน่าย และกลุ่มด้านการจัดสรรรายได้ เพื่อจัดทำรายงานสรุปการศึกษาความเป็นไปได้ของรูปแบบสลากส่งเสริมการกีฬาที่เหมาะสมในบริบทของประเทศไทย

ทั้งนี้ ปัจจัยความสำเร็จในการศึกษาความเป็นไปได้ในการออกสลากส่งเสริมกีฬาของประเทศไทย มีกรอบแนวคิดในการศึกษาวิจัย เพื่อสำรวจค้นหารูปแบบสลากส่งเสริมกีฬาต่าง ๆ ตามรายงานผลเริ่มโครงการ (Inception Report) ในระยะเริ่มต้น โดยเริ่มจากการทบทวนวรรณกรรม ศึกษาเอกสารวิชาการประกอบด้วย รายงานวิจัย และบทความวิชาการ วิเคราะห์เอกสารวิชาการจากแหล่งข้อมูลที่สืบค้นที่เกี่ยวข้องกับรูปแบบในการออกสลากกีฬาทั้งในประเทศและต่างประเทศ อาทิประเทศในแถบเอเชียขององค์กรสลากส่งเสริมกีฬาประเทศญี่ปุ่น (website: Japan Sports Council, JSC- toto) องค์กรสลากกีฬายุโรป (website: The European Lotteries, EL; Sharman, Murphy, Turner, et al., 2018; Sharman, Murphy, Turner, et al., 2018) และสหรัฐอเมริกา (website: USA, The Powerball Lottery; Lamont, Hing, Vitartas, 2016) รวมถึงองค์กรด้านสลากส่งเสริมกีฬาระดับโลก (website: World Lottery Association, WLA; Adams, Wiles, 2017) เป็นต้น โดยในรายงานผลโครงการฉบับกลาง (Interim Report) ได้สรุปผลการศึกษาความเป็นไปได้ในการออกสลากส่งเสริมกีฬาในประเทศไทย รวม 3 มิติ ได้แก่ ประเด็นแรก คือ ด้านบริบท ข้อบังคับ ข้อกำหนดด้านกฎหมายต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง โดยการประชุมสนทนากลุ่ม จากผู้ทรงคุณวุฒิและผู้เชี่ยวชาญ เพื่อแสดงความคิดเห็นและข้อเสนอแนะพร้อมให้คะแนนน้ำหนักระดับความคิดเห็นในแต่ละรูปแบบสลากส่งเสริมกีฬา ในประเด็นที่สอง เป็นการประชุมสนทนากลุ่มครั้งที่สอง เกี่ยวกับสินค้ารูปแบบสลากส่งเสริมกีฬา ช่องทางในการจัดจำหน่ายวิธีการในการออกรางวัล ช่องทางในการจ่ายเงินรางวัล และมาตรการทางภาษี รวมไปถึงมาตรการในการจัดสรรผลประโยชน์ การบริหารจัดการเกี่ยวกับสลากส่งเสริมกีฬาร่วมด้วย ในประเด็นที่สาม เรื่องการศึกษา

ผลกระทบของการออกสลากส่งเสริมกีฬา การให้การคุ้มครองผู้บริโภคในด้านต่าง ๆ ทุกขั้นตอน ซึ่งเป็นรายงานการวิจัยครั้งนี้ ตามมาตรการทางกฎหมายอื่น ๆ ในด้านการควบคุมกำกับดูแล กับผู้เข้าร่วมกิจกรรม “สลากคนรักกีฬา” ซึ่งเป็นการประชุมสนทนากลุ่มครั้งที่สาม และในขั้นตอนนี้รวมถึงการศึกษาสำรวจโพลล์สลากคนรักกีฬา จากประชาชนทั่วประเทศ ซึ่งเป็นผู้บริโภคโดยตรง (การกีฬาแห่งประเทศไทย: รายงานโครงการฉบับสมบูรณ์โครงการสลากกีฬา, 2562)

การศึกษาปัจจัยความสำคัญของความเป็นไปได้ในการออกสลากส่งเสริมการกีฬาในประเทศไทยในประเด็นที่สามนี้ คณะผู้วิจัยได้สัมภาษณ์ผู้ทรงคุณวุฒิเพื่อกำหนดกรอบแนวคิดในการวิจัยและนำมาสร้างแบบสอบถามและแบบสัมภาษณ์เกี่ยวกับปัจจัยความสำคัญถึงผลกระทบของการออกสลากกีฬาในประเทศไทยในมิติทางเศรษฐกิจ การเงิน สังคม วัฒนธรรม และอื่น ๆ แบ่งออกเป็นใน 2 ด้านหลักคือ ด้านการพัฒนา กีฬา และด้านที่เกี่ยวข้องกับการพนัน เป็นการให้การคุ้มครองผู้บริโภคในด้านต่าง ๆ ทุกขั้นตอน ตามมาตรการทางกฎหมายอื่น ๆ ในด้านการควบคุมกำกับดูแล ผู้เข้าร่วมกิจกรรม ผลการวิจัยถึงปัจจัยและความสำคัญผลกระทบของการออกสลากส่งเสริมกีฬาในด้านการพัฒนากีฬาและด้านผลกระทบที่เกี่ยวข้องกับการพนัน มีเข้าร่วมประชุมรวม จำนวน 29 คน มีผู้ที่ตอบแบบสอบถามผ่านทางออนไลน์ จำนวน 24 คน คิดเป็นร้อยละ 82.7 ข้อมูลพื้นฐาน พบว่ากลุ่มตัวอย่างโดยส่วนใหญ่เป็นประชากรกีฬา อาทิเช่น นักกีฬา สมาคมกีฬา องค์กรกีฬา อุตสาหกรรมกีฬา คนรักกีฬา ดูกีฬา และเล่นกีฬา สูงถึงร้อยละ 70.8 จากกลุ่มตัวอย่างและเป็นกลุ่มไม่ใช่ประชากรกีฬา ร้อยละ 29.2 โดยพบว่า

ผลกระทบในด้านการพัฒนากีฬาภาพรวม

ในมิติทางด้านเศรษฐกิจ การเงิน สังคม วัฒนธรรม

พบว่าที่ประชุมเห็นด้วยระดับมาก (คะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 2.81) คิดเป็นร้อยละ 41.7 โดยมีกลุ่มที่เห็นด้วยตั้งแต่ระดับน้อยจนถึงระดับมากที่สุด รวมเป็นร้อยละ 87.5 ของทั้งหมด ทั้งนี้มีกลุ่มผู้ไม่เห็นด้วยว่าจะส่งต่อการพัฒนากีฬาของชาติ เพียงร้อยละ 8.3 และกลุ่มไม่แน่ใจ ร้อยละ 4.1 แสดงว่าเห็นด้วยกับกิจกรรมในการออกสลากที่จะพัฒนากีฬาโดยรวม สอดคล้องกับการแสดงความคิดเห็นและข้อเสนอแนะในที่ประชุม มีมุมมองว่าในการออกสลากฯ มีผลกระทบด้านลบต่อวิถีชีวิตของคนในสังคม เช่น คุณธรรม จริยธรรม ในระดับน้อย แต่ยังคงมีอยู่ ดังนั้นจึงควรมีมาตรการเพิ่มเติมเพื่อให้ครอบคลุมกิจกรรมดังกล่าว ทั้งนี้ในการออกสลากที่ประชุมเห็นว่าส่งผลกระทบต่อเศรษฐกิจดีขึ้น ในระดับน้อย เช่นกัน สะท้อนให้เห็นว่ายังพอมีเงินรายได้บ้างจากกิจกรรมการระดมทุนกีฬานี้ เพื่อใช้ในการพัฒนากีฬาของชาติโดยภาพรวม แต่คงไม่มากนัก

ผลกระทบในด้านที่เกี่ยวข้องกับการพนัน

พบว่า ที่ประชุมยืนยันเห็นด้วยในระดับมากที่สุด ผลกระทบเชิงลบด้านที่เกี่ยวข้องกับการพนัน และมีผู้กลุ่มที่เห็นด้วยรวม คิดเป็น ร้อยละ 83.3 แสดงให้เห็นว่ากิจกรรมในการออกสลากฯ ทั้งสามรูปแบบของสลากส่งเสริมการกีฬา ได้แก่ รูปแบบตั๋วอิเล็กทรอนิกส์ การ์ดทายผลการแข่งขันกีฬา และบัตรสะสมทีมกีฬา ในภาพรวมประเทศไทย ยังถือว่าการพนันอยู่ โดยกลุ่มผู้ไม่เห็นด้วย (ไม่คิดว่าเป็นการพนัน) เพียงร้อยละ 16.7 ทั้งนี้ในรูปแบบตั๋วสลากส่งเสริมกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ที่จัดจำหน่ายแก่ประชาชนในการเข้าดูกีฬา (e-ticket) และรูปแบบการ์ดเสี่ยงโชคทายผลการแข่งขันกีฬา (Prediction Card) ถือว่าเข้าข่ายเป็นการพนัน มีกลุ่มผู้เห็นด้วยระดับมาก (คะแนน 3.37 สูงที่สุด) แต่ก็ยังมีกลุ่มผู้ไม่เห็นด้วย (ไม่คิดว่าเป็นการพนัน) ทั้งสองกลุ่มคิดเป็น ร้อยละ 33.3 และ ร้อยละ 4.2 ตามลำดับ อย่างไรก็ตามพบว่า มีกลุ่มไม่แน่ใจว่าจะเป็นการเล่น

ทั้งสองกิจกรรมอีกร้อยละ 8.3 และร้อยละ 16.7 เรียงตามลำดับ สอดคล้องกับรายงานจากศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน (2561, 2562) ร่วมกับ ศูนย์วิจัยเพื่อการพัฒนาสังคมและธุรกิจ ดำเนินโครงการศึกษาสถานการณ์พฤติกรรม และผลกระทบการพนันในประเทศไทย ประจำปี 2562 ปี พบว่าคนไทยเล่นการพนันร้อยละ 57 หรือประมาณ 30.42 ล้านคน เมื่อเปรียบเทียบกับผลสำรวจในปี 2560 พบว่าเพิ่มขึ้นประมาณ 1.49 ล้านคน แม้พบว่านักพนันส่วนใหญ่มีอายุอยู่ในช่วงวัยทำงาน แต่ก็น่ากังวลใจที่มีเด็กอายุ 15-18 ปี เล่นการพนันประมาณ 7.33 แสนคน หรือคิดเป็นร้อยละ 20.9 ของกลุ่มเด็ก และเยาวชนอายุ 19-25 ปี เล่นการพนันประมาณ 3.05 ล้านคน หรือคิดเป็นร้อยละ 46.3 ของกลุ่มเยาวชน ขณะที่กลุ่มผู้สูงอายุอายุ 60 ปีขึ้นไป เล่นการพนันประมาณ 3.35 ล้านคน หรือคิดเป็นร้อยละ 42.2 ของกลุ่มผู้สูงอายุ พบว่าการพนันที่ชักจูงใจคนเริ่มเล่นพนันครั้งแรกมากที่สุด คือ สลากกินแบ่งรัฐบาล และหวยใต้ดิน ถัดมาคือ ไพ่ ไฮโล พนันฟุตบอล น้ำเต้าปูปลา โกงเงิน และอื่นๆ ในส่วนของการเล่นพนันผ่านช่องทางออนไลน์ พบว่าคนไทย ร้อยละ 7.4 หรือประมาณ 3.19 ล้านคน ระบุว่าเคยเล่นพนันผ่านช่องทางออนไลน์

อย่างไรก็ตาม รัฐพงศ์ บุญญานุวัตร (2562) ศูนย์นวัตกรรมกีฬาพัฒนาทุนมนุษย์ มหาวิทยาลัยเกษมบัณฑิตรายงานในมติชนออนไลน์ เรื่องนวัตกรรมกีฬากีฬาชาติ Sports Lotto ว่า ในสังคมไทยเมื่อมีกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับการเสี่ยงโชค จึงมักจะมีคำถามตามมาว่าอะไรคือเสี่ยงโชค อะไรคือการพนัน การพนันคือการเล่นที่มีการวางเดิมพันซึ่งกำหนดโดยผู้เล่นมีการแข่งขันต่อสู้ มีผู้ประกอบการ (เจ้ามือ) มีรูปแบบและลักษณะของการต่อรองถึงผลได้และผลเสียของคนสองฝ่าย สำหรับการเสี่ยงโชค ไม่มีการแข่งขันต่อสู้ มีลักษณะของการเสี่ยงทาย ไม่มีต่อรองผลแพ้ชนะและ

ได้เสีย อย่างไรก็ตามถึงแม้ นิยาม หรือความหมายของการพนันจะต่างจากการเสี่ยงโชคก็ตาม แต่ในความเป็นจริงถ้าหากมีคนบางกลุ่มนิยมชมชอบไม่หวังแค่เสี่ยงโชค แต่กลับมีการทุ่มเท หรือใช้เงินจำนวนมากเพื่อหวังได้เสีย สิ่งที่น่าคิดว่าเสี่ยงโชคก็อาจกลายเป็นการพนันได้เช่นกัน

สอดคล้องกับรายงานโครงการฉบับสมบูรณ์ โครงการสลากกีฬา (การกีฬาแห่งประเทศไทย, 2562) พบว่าในการศึกษาด้านบริบท ข้อบังคับ ข้อกำหนดด้านกฎหมายต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง จากผู้ทรงคุณวุฒิและผู้เชี่ยวชาญที่มีประสบการณ์ด้านกฎหมายโดยตรงจากหน่วยงานต่าง ๆ จำนวน 17 คน ได้แสดงความคิดเห็นว่าการกีฬาแห่งประเทศไทย สามารถดำเนินการจัดทำและออกสลากส่งเสริมกีฬาภายใต้ตามบทบัญญัติมาตรา ๘ (๙) และมาตรา ๙ แห่งพระราชบัญญัติการกีฬาแห่งประเทศไทย พ.ศ. ๒๕๕๘ ซึ่งกำหนดวัตถุประสงค์ของการกีฬาแห่งประเทศไทย ในการประกอบกิจการอื่น ๆ อันเกี่ยวแก่ หรือเพื่อประโยชน์ของการกีฬาและให้การกีฬาแห่งประเทศไทยมีอำนาจกระทำการกิจกรรมต่าง ๆ ภายในขอบเขตแห่งวัตถุประสงค์ ตามมาตรา ๘ โดยที่ประชุมส่วนใหญ่เห็นด้วยคะแนนเฉลี่ยในระดับมากถึงร้อยละ 71.5 ซึ่งมีผู้เห็นด้วยมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 28.6

อย่างไรก็ตามการจัดกิจกรรมสลากส่งเสริมการกีฬาในทั้งสามรูปแบบนี้ เข้าข่ายเป็นการจัดให้มีการเล่นพนัน หรือรางวัลด้วยการเสี่ยงโชคโดยวิธีใด ๆ ในการประกอบกิจการค้า หรืออาชีพซึ่งจะต้องได้รับอนุญาตจากเจ้าพนักงานผู้ออกใบอนุญาตก่อน (จากกรมการปกครอง กระทรวงมหาดไทย) จึงจะทำได้ตาม มาตรา ๘ แห่งพระราชบัญญัติการพนัน พ.ศ. ๒๔๗๔ โดยผู้เชี่ยวชาญด้านกฎหมายเห็นด้วยระดับมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 42.9 และไม่มียกเว้นที่ไม่เห็นด้วย รวมถึงมาตรการในการจัดสรรผลประโยชน์และการบริหารจัดการ

การเกี่ยวกับสลากส่งเสริมกีฬา โดยผ่านคณะกรรมการบริหารจัดการระดมทุนที่อาจเกิดขึ้นในอนาคต เพื่อให้เกิดประโยชน์สูงสุดต่อการพัฒนาประเทศไทย สอดคล้องและเป็นตามกับยุทธศาสตร์ด้านต่าง ๆ ของการกีฬาแห่งประเทศไทย

โดยการมีส่วนร่วมกับกิจกรรมสลากส่งเสริมกีฬา ในรูปแบบบัตรสะสมทีมกีฬา หรือสลากการค้าส่งเสริมกีฬา (Trading Card) ถือว่าเป็นการพนันในระดับที่น้อย น้อยกว่าสองกิจกรรมข้างต้น และยังมีกลุ่มผู้ไม่เห็นด้วยสนับสนุนอีกถึง ร้อยละ 37.5 แสดงให้เห็นว่ากิจกรรมในการออกสลากฯ ทั้งสามรูปแบบของสลากส่งเสริมการกีฬา น่าจะมีโอกาสนำไปใช้ทดลองจริงที่ต่อไป โดยเฉพาะที่เป็นรูปแบบตัวอิเล็กทรอนิกส์และบัตรสะสมทีมกีฬา

#### ผลกระทบการพัฒนา กีฬา ระดับชาติ

พบว่าการมีส่วนร่วมในกิจกรรมจะช่วยส่งเสริมพัฒนา กีฬา ในประเทศไทย อาทิ นักกีฬาอาชีพ นักกีฬาสมัครเล่น และนักกีฬาโครงการ Sports Hero/ Sports Idols ที่ประชุมเห็นด้วยมาก และมีผู้เห็นด้วยตั้งแต่ระดับน้อยจนถึงมากมีค่าสูงถึง ร้อยละ 87.6 แสดงให้เห็นว่ากิจกรรมในการออกสลากฯ ทั้งสามกิจกรรมในภาพรวม ถือว่าเป็นการส่งเสริมพัฒนา กีฬา ในประเทศ ทั้งนี้ มีกลุ่มผู้ไม่แน่ใจเพียงร้อยละ 8.3 สอดคล้องกับองค์การส่งเสริมกีฬาแห่งประเทศไทย เป็นหน่วยงานหลักที่ได้ดำเนินการบริหารจัดการส่งเสริมสนับสนุนทีมกีฬาชาติ และหารายได้เพื่อมาช่วยสนับสนุนการพัฒนา กีฬา พบว่า สลากส่งเสริมการกีฬา (JSC- toto, 2016; Pavlik, Hruza, 2015) เป็นกิจกรรมที่สามารถหารายได้และมีส่วนอย่างมากในการช่วยเหลือสนับสนุนกิจกรรม ทั้งด้านการกีฬาเพื่อความเป็นเลิศ และการกีฬามวลชนเพื่อสุขภาพของประเทศ ญี่ปุ่น ทั้งนี้ได้มีการจัดสรรผลประโยชน์ และการบริหารจัดการเกี่ยวกับสลากส่งเสริมการกีฬา อย่างมีประสิทธิภาพ



และโปร่งใส ส่งผลทำให้ประชาชนคนญี่ปุ่นที่รักกีฬา เข้าร่วมกิจกรรมเป็นจำนวนมาก รวมถึงมีมาตรการทางภาษีในภาคธุรกิจเอกชนด้านกีฬา ทั้งนี้ องค์การสลากกีฬายุโรป (website: The European Lotteries; Franke, Kanzow, Leininger et al., 2014) ได้รายงานแหล่งที่ระดมทุนได้เม็ดเงินที่สูงมาก ส่วนหนึ่งบริจาคไปเพื่อการพัฒนากีฬา (2 billion Euros) และอีกส่วนหนึ่งนำไปใช้ด้านสังคมเพื่อช่วยเหลือกลุ่มผู้สูงอายุในวงเงินและสัดส่วนที่สูง (23 billion Euros) อย่างไรก็ตามในสหรัฐอเมริกา (website: USA, The Powerball Lottery) ได้มีการทลายผลการแข่งขันกีฬาอย่างกว้างขวางในเชิงธุรกิจกีฬา ซึ่งเป็นการพนันแบบเต็มรูปแบบ เป็นต้น ทั้งนี้องค์ดังกล่าวยังเข้าเป็นสมาชิกในองค์กรด้านสลากส่งเสริมกีฬาระดับโลก (website: World Lottery Association, WLA) รวมทั้งสำนักงานสลากกินแบ่งรัฐบาลของไทยด้วย

### สรุปผลการวิจัยการศึกษา

โดยภาพรวมพบว่าการออกสลากส่งเสริมการกีฬามีผลกระทบด้านการพัฒนากีฬาในระดับมาก และมีผลกระทบเชิงลบต่อวิถีชีวิตของคนในสังคม คุณธรรมจริยธรรมในระดับน้อย รวมทั้งจะส่งผลทำให้เศรษฐกิจดีขึ้นในระดับน้อย เช่นเดียวกัน ดังนั้นมีความเป็นไปได้ที่จะนำรูปแบบสลากส่งเสริมการกีฬาทั้งสามไปใช้ในการออกสลากส่งเสริมการกีฬาของประเทศไทย ทั้งนี้รูปแบบการวัดสะสมทีมกีฬาจะเหมาะสมที่สุด เนื่องจากเป็นกิจกรรมเชิงการพนันระดับที่น้อย ส่งผลกระทบเชิงพฤติกรรมต่อเยาวชนด้านการพนันน้อยที่สุด แม้ว่าจะสร้างรายได้เชิงเศรษฐกิจในระดับน้อยเมื่อเปรียบเทียบกับ การทลายผลกีฬา แต่น่าจะมีความปลอดภัยมากกว่า

### กิตติกรรมประกาศ

ขอขอบคุณการกีฬาแห่งประเทศไทยที่สนับสนุนทุนวิจัยการศึกษาความเป็นไปได้ของโครงการตาม

ความร่วมมือทางวิชาการ ขอขอบคุณผู้ทรงคุณวุฒิ และ/หรือผู้เชี่ยวชาญจากผู้แทนองค์กรอื่นๆที่เกี่ยวข้อง และผู้มีส่วนร่วมในงานวิจัยทุกท่านที่ให้ความร่วมมือเป็นอย่างดี

### เอกสารอ้างอิง

#### ภาษาไทย

- การกีฬาแห่งประเทศไทย (2562) รายงานโครงการฉบับสมบูรณ์โครงการสลากกีฬา ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. ๒๕๖๒
- การกีฬาแห่งประเทศไทย. (2558). ราชกิจจานุเบกษา. พระราชบัญญัติ การกีฬาแห่งประเทศไทย พ.ศ. ๒๕๕๘. กรุงเทพฯ
- กระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม. (2562). ราชกิจจานุเบกษา. พระราชบัญญัติ ปรับปรุงกระทรวง ทบวง กรม (ฉบับที่ ๑๙) พ.ศ. ๒๕๖๒ กรุงเทพฯ
- กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม. (2559). ราชกิจจานุเบกษา. พระราชบัญญัติ ปรับปรุงกระทรวง ทบวง กรม (ฉบับที่ ๑๗) พ.ศ. ๒๕๕๙-กรุงเทพฯ
- กระทรวงมหาดไทย กรมการปกครอง. (2563). แผนปฏิบัติการราชการกรมการปกครอง. สมเด็จพระเจ้าบรมวงศ์เธอกรมพระยาดำรงราชานุภาพทรงเป็นเสนาบดี รับผิดชอบงานมหาดไทย หรืองานการปกครองประเทศ... [https://www.dopa.go.th/main/web\\_index](https://www.dopa.go.th/main/web_index)
- รัฐพงศ์ บุญญานุวัตร.(2562). นวัตกรรมพัฒนากีฬาชาติ Sports Lotto ศูนย์นวัตกรรมพัฒนาทุนมนุษย์ มหาวิทยาลัยเกษมบัณฑิต รายงานในมติชนออนไลน์ วันที่ 17 กรกฎาคม 2562
- ศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน. (2561). ชีวิตเสี่ยงพนันจะป้องกันเยาวชนอย่างไร? รายงานรวบรวม



- บทความจากงานวิจัยในรอบ 2 ปี ชีวิตเสี่ยงพนัน  
จะป้องกันเยาวชนอย่างไร.
- ศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน.(2562). โครงการศึกษา  
สถานการณ์ พฤติกรรม และผลกระทบการพนัน  
ในประเทศไทย ประจำปี 2562 ร่วมกับ ศูนย์วิจัย  
เพื่อการพัฒนาสังคมและธุรกิจ
- สำนักงานคณะกรรมการกฤษฎีกา. (๒๕๖๐). ระเบียบ  
สำนักงานสลากกินแบ่งรัฐบาล ว่าด้วยการกำหนด  
ขั้นตอนการจ่ายรางวัลสลากกินแบ่งรัฐบาล และ  
หรือสลากอื่น ที่สำนักงานสลากกินแบ่งรัฐบาล  
จัดทำขึ้นเพื่อจำหน่าย พ.ศ.๒๕๖๐. กรุงเทพฯ:  
สำนักงานคณะกรรมการกฤษฎีกา.
- สำนักงานสลากกินแบ่งรัฐบาล. (๒๕๖๑). รายงาน  
ประจำปี ๒๕๖๐ สำนักงานสลากกินแบ่งรัฐบาล.  
กรุงเทพฯ: สำนักงานสลากกินแบ่งรัฐบาล.
- ภาษาอังกฤษ**
- Adams, P. J., & Wiles, J. (2017). Gambling  
machine annexes as enabling spaces for  
addictive engagement. *Health & Place*,  
43, 1-7.
- European Lotteries: EL.(2020).  
An overview of its activities, which would  
not have been possible without the  
ongoing support of EL Members.  
Retrieved from <https://www.european-lotteries.org/>
- Franke, J., Kanzow, C., Leininger, W., &  
Schwartz, A. (2014). Lottery versus all-pay  
auction contests: A revenue dominance  
theorem. *Games and Economic Behavior*,  
83, 116-126.
- Hutchinson, M., Berg, B. K., &Kellison, T. B.  
(2018). Political activity in escalation of  
commitment: Sport facility funding and  
government decision making in the  
United States. *Sport Management Review*,  
21(3), 263-278.
- Japan Sport Council (2016) Sports Promotion  
Fund The Sports Promotion Lottery  
(toto/BIG) was introduced in 2001.  
(FY2016 indicates the amount allocated)  
Retrieved from <https://www.jpnsport.go.jp/corp/english/activities/tabid/394/Default.aspx>.
- Pavlik, M. & Hruza, F. (2015). Alternative lottery  
systems in Europe and key variables for  
using lottery as a financial resource for  
sport. *Studia Sportiva*, 1, 216-224.
- Sharman, S., Murphy, R., Turner, J. J. D., &  
Roberts, A. (2018). Trends and patterns  
in UK treatment seeking gamblers: 2000-  
2015. *Addictive Behaviors*.
- The World Lottery Association: WLA. (2020).  
An international trade organization that  
serves the interests of state-authorized  
lotteries and suppliers to the global lottery.  
Retrieved from <https://www.world-lotteries.org>
- USA Powerball Mega.(2020). Home of Mega  
Millions and Powerball multi-state lottery  
games, with the latest lottery results (winning  
numbers), jackpot analysis, daily lottery  
news, past. Retrieved from <https://www.usamega.com/>