

บทที่ 1

บทนำ

ที่มาและความสำคัญของปัญหา

สังคมโลกในปัจจุบันประเทศต่าง ๆ มีการพัฒนาประเทศให้เจริญก้าวหน้าแตกต่างกันไปตามลักษณะการจัดการด้านการปกครอง การเมือง เศรษฐกิจ สังคม และรูปแบบการดำเนินชีวิตของประชากรที่อาศัยอยู่ในประเทศ ดังเช่น ประเทศสหรัฐอเมริกา อังกฤษ ฝรั่งเศส ฯลฯ ประเทศต่าง ๆ เหล่านี้จัดได้ว่าเป็นประเทศที่พัฒนาแล้วจึงมีความได้เปรียบมากกว่าประเทศอื่น ๆ ทั้งทางด้านการต่อรองอำนาจทางการเมือง เศรษฐกิจ และสังคม ทั้งนี้ยังสามารถยกระดับคุณภาพชีวิตของประชากรที่อาศัยอยู่ในประเทศนั้น ๆ ด้วย

ประเทศไทยจัดได้ว่าเป็นประเทศที่กำลังพัฒนาในทุก ๆ ด้านของประเทศ ทั้งนี้เพื่อต้องการยกระดับศักยภาพของประเทศให้มีความเท่าเทียมกัน สิ่งที่สำคัญที่สุดในการพัฒนาประเทศของประเทศไทยคือ ทรัพยากรบุคคล ซึ่งจะเป็นตัวขับเคลื่อนการพัฒนาต่าง ๆ ภายในประเทศ การพัฒนาทรัพยากรบุคคลของไทยนั้นก็มีหลายประการ เช่น การให้การศึกษาแก่ประชาชนอย่างกว้างขวางทั่วถึง เพื่อต้องการให้ประชาชนรู้จักคิดเป็นทำเป็นแก้ปัญหาได้ด้วยตนเอง และมีความคิดสร้างสรรค์ การพัฒนาด้านสาธารณสุขไปจนถึงเพื่อต้องการให้ประชาชนมีสุขภาพที่ดีปลอดภัยจากอันตรายต่าง ๆ หรือการส่งเสริมอาชีพให้แก่ประชาชนทั่วทุกภูมิภาค เพื่อให้ประชาชนมีอาชีพเป็นของตนเองและสามารถดำรงชีวิตได้อย่างมีความสุข แต่ภายใต้กลไกการพัฒนาต่าง ๆ เหล่านี้มีสิ่งหนึ่งที่อาจกล่าวได้ว่าเป็นการบั่นทอนคุณภาพชีวิตของทรัพยากรมนุษย์ในประเทศต่าง ๆ ให้ต่ำลงก็คือ ความเชื่อและพฤติกรรมในเรื่องการพนัน

ในต่างประเทศ การรับรู้เรื่องการพนันยังคงมีลักษณะเหมือนเหรียญ 2 ด้านเช่นกัน ทั้งด้านที่เป็นบวกและด้านลบ กล่าวคือถึงแม้การพนันจะเป็นกิจกรรมที่ทำให้เกิดความสนุกสนาน ตื่นเต้นเร้าใจ หรือช่วยบรรเทาเยียวยาความเบื่อหน่ายจากชีวิตประจำวันที่จำเจ การพนันก็สามารถสร้างปัญหาให้กับผู้ที่ติดการพนันได้ด้วยในขณะเดียวกัน นอกจากนี้ยังอาจเกิดปัญหาจากการเข้าไปยุ่งเกี่ยวกับองค์กรอาชญากรรมหรือพวกนอกกฎหมายอีกด้วย อย่างไรก็ตามหลังสงครามโลกครั้งที่ 2 เป็นต้นมาทัศนคติต่อการพนันในหลายประเทศเริ่มเปลี่ยนไป กล่าวคือเริ่มยอมรับการพนันกันมากขึ้น เพราะในเมื่อไม่สามารถกำจัดการพนันให้หมดไปจากสังคมได้ ก็ควรจะทำให้เป็นกิจกรรมที่เสรีที่ได้รับการคุ้มครองจากกฎหมาย ทำให้หลาย ๆ ประเทศ เช่น สหรัฐอเมริกา อังกฤษ ออสเตรเลีย มาเลเซีย มาเก๊า ฯลฯ มีการพิจารณาร่วมในแผนงานนโยบายแห่งชาติ เพื่อกำกับดูแลในเชิงพาณิชย์ กล่าวคือเป็น

การพนันที่ถูกกฎหมาย (Legalized Gambling) เพื่อแสวงหาผลประโยชน์จากการพนันในรูปของรายได้จากภาษีการพนันและรายได้จากการท่องเที่ยวของชาวต่างชาติ

การเล่นพนันในประเทศไทย มีมาตั้งแต่สมัยรัชกาลที่ 3 ซึ่งเป็นสมัยที่เศรษฐกิจแบบใช้เงินตราเริ่มขยายตัว พระคลังได้กำหนดรูปแบบประเภทของเงินตรามากมาย แต่ราษฎรกลับเอาเงินไปฝังไว้ไม่เอาออกมาใช้ นายอากรสุราได้ทูลแนะนำให้มีการตั้งเล่นหวย เพื่อให้กระแสเงินได้สะพัดในประเทศ (กาญจนา แก้วเทพ และ เด่นเดียน เหลืองเซ็ง, 2536, น. 63) หลังจากนั้นจึงมีการพัฒนาการเล่นหวยขึ้นมาเรื่อย ๆ จนกระทั่งในปัจจุบัน ความแตกต่างระหว่างอดีตกับปัจจุบันก็คือรัฐบาลไม่จำเป็นต้องตั้งการเล่นการพนันหวยแบบใหม่ ประชาชนคนไทยก็เล่นหวยที่บ้านทั่วเมือง จนกระทั่งการเล่นหวยของคนไทยได้อยู่ในสายเลือดที่รักการเสี่ยงโชค และการเล่นหวยได้กลายเป็นส่วนหนึ่งในชีวิตประจำวันของคนไทย

การเล่นหวยต้องผ่านกระบวนการหลายอย่าง ประการแรกคือ คนเล่นหวยจะต้องมองว่าการเล่นหวยเป็นการเสี่ยงโชคที่ให้ประโยชน์กับชีวิต สามารถเปลี่ยนแปลงชีวิตจากความยากจนไปสู่ความร่ำรวยได้และสามารถทำให้กลายเป็นคนที่สังคมชื่นชมและกล่าวถึงในฐานะผู้ประสบความสำเร็จในชีวิตอย่างหนึ่ง

ทฤษฎีทางสังคมวิทยา Robert K. Merton มองสังคมในปัจจุบันว่ามีความไม่เท่าเทียมกันภายในสังคมมากซึ่งเป็นผลมาจากการที่บุคคลไม่สามารถจะปฏิบัติตามบรรทัดฐานต่าง ๆ ของสังคมได้เหมือน ๆ กันหรือเท่ากัน ถึงแม้ว่าจะยอมรับบรรทัดฐานนั้นแล้วก็ตาม สาเหตุที่เป็นเช่นนี้เพราะเกิดความไม่สอดคล้องกันของเป้าหมายทางวัฒนธรรม ที่เน้นความสำเร็จในสำเร็จ เช่นการได้มาซึ่งเกียรติยศและเงินตรา เป็นต้น กับวิถีทางที่จะบรรลุเป้าหมายนั้นเป็นไปทิศทางตรงกันข้ามกัน ซึ่งสมาชิกของสังคมจะถูกปลูกฝังให้ใฝ่หาความสำเร็จทางอื่นที่ไม่ถูกต้องถึงแม้จะไม่ได้รับหรือไม่มีโอกาสที่จะไปสู่ความสำเร็จได้ (กาญจนา แก้วเทพ และ เด่นเดียน เหลืองเซ็ง, 2536, น. 64)

อย่างไรก็ตามมีหลายมุมมองในปัจจุบันที่มองว่า การพนันหวยเป็นสิ่งที่มอมเมาประชาชนอย่างหนึ่ง เนื่องจากเป็นธุรกิจที่หากินกับความคาดหวังและความเสี่ยงของคนที่มีหวังในโชคลาภอันมหาศาลที่ได้จากการเล่นหวยและสังคมไทยซึ่งส่วนใหญ่ยังคงเป็นสังคมที่ยากจน ไร้คุณภาพชีวิต จึงทำให้คนเหล่านี้หาที่พึ่งพาของทางการเสี่ยงโชคอื่น ๆ ซึ่งหวยก็เป็นกิจกรรมอย่างหนึ่งที่เป็นที่พึ่งพาของคน จึงทำให้ทุกวันนี้คนไทยติดการพนันหวย มีจิตใจหมกมุ่นอยู่กับการเสี่ยงโชค ทำให้คนไทยดำเนินชีวิต แสดงพฤติกรรมที่ไม่กระตือรือร้นในการทำงาน และใช้ชีวิตเพื่อรอความหวังโชคลาภในอนาคตที่ไม่มีความแน่นอน ส่วนเงินที่นำมาใช้ในการเสี่ยงชคนั้นก็คือเงินเดือนหรือเงินเก็บออมซึ่งหากในช่วงใดไม่มีเงินพอก็จะทำการกู้หนี้ยืมสินมาเสี่ยง

การพนันหอยในปัจจุบันนี้มีหลายรูปแบบ เช่นมีการพัฒนามาจากการแทง 3 ตัวบน เต็งและโต๊ด 3 ตัวล่าง 2 ตัวบน 2 ตัวล่าง วึ่งบน วึ่งล่าง ฯลฯ ที่สามารถเพิ่มช่องทางและวิธีในการเล่นมากมาย เป็นการเสริมให้คนนิยมเล่นหอยกันมากขึ้น คนเล่นหอยต้องเสี่ยงใช้เงินในการเล่นมากกว่าเดิมเนื่องจากการเล่นเผื่อ ถ้าตรงนี้ไม่ถูกก็อาจจะถูกตรงนั้น แต่ถ้าไม่ถูกทั้งหมดก็เกิด ความสูญเสียเงินในการเล่นครั้งนั้นมาก ประกอบกับการเล่นในปัจจุบันคนเล่นหอยสามารถเล่น หอยได้หลายช่องทาง เช่น ทางรัฐบาล หรือ เจ้ามือหอยเถื่อน

จากการสำรวจของศูนย์วิจัยกสิกรไทยพบว่าค่าใช้จ่ายในการเล่นการพนันของคน กรุงเทพมหานครก่อให้เกิดเม็ดเงินสะพัดสูงถึงเดือนละ 8,000 ล้านบาท โดยคนกรุงเทพฯ ที่เป็น กลุ่มตัวอย่างมีค่าใช้จ่ายในการเล่นการพนันเฉลี่ย 4,000 บาทต่อเดือน โดยค่าใช้จ่ายในการเล่น การพนันคิดเป็นร้อยละ 10-18 ของรายได้ทั้งหมด ทั้งนี้ค่าใช้จ่ายของการเล่นการพนันนั้นจะแตกต่างกัน ตามอายุ อาชีพ และระดับรายได้ ประเภทการพนันยอดนิยมของคนกรุงเทพฯ ที่เป็นกลุ่มตัวอย่างคือ หอยใต้ดิน ลีตเตอร์ และไพ่ ที่น่าสนใจก็คือกลุ่มวัยรุ่นมีการเล่นการพนันถึงร้อยละ 65.3 และคน กรุงเทพฯ ร้อยละ 24.8 ของกลุ่มตัวอย่างที่มีปัญหาหนี้สินเนื่องจากการเล่นการพนัน และหาทางออก ด้วยการฆ่าตัวตายเพื่อหลีกเลี่ยงหนี้สิน (ที่มา : ศูนย์วิจัยกสิกรไทย เรื่อง “พฤติกรรมการเล่นการพนัน ของคนกรุงเทพฯ” ช่วงเวลาสำรวจ 18-22 พฤศจิกายน 2545 กลุ่มตัวอย่าง 1,156 คน)

เนื่องจากการเล่นหอยเป็นกิจกรรมการเสี่ยงโชคที่คนเล่นมักพยายามหาวิธีการที่จะทำ ให้ความเสี่ยงลดน้อยลงให้มากที่สุด โดยการพยายามหาข้อมูลทั้งจากตัวเอง เช่น จากความฝัน จากสิ่งที่พบในเชิงไสยศาสตร์ ตลอดจนจากสำนักใบ้หวยตามที่ต่าง ๆ ซึ่งล้วนแล้วแต่ทำให้ต้องใช้ เงินทุนไปกับการเล่นหอยเพิ่มมากขึ้น ในโลกยุคปัจจุบันที่ข้อมูลข่าวสารทุกอย่างทุกประเภทสามารถ เข้ามาถึงคนรับได้ง่ายและรวดเร็วมากขึ้น สื่อจึงกลายเป็นช่องทางหนึ่งที่สำคัญในการตัดสินใจ เล่นหอยของนักเล่นหอยค่อนข้างมาก เช่น หนังสือพิมพ์ วิทยุ โทรทัศน์ นิตยสาร อินเทอร์เน็ต และ สื่อบุคคล

ซึ่งการเป็นแหล่งข้อมูลข่าวสารของการเล่นหอยของสื่อดังกล่าวจึงเป็นที่น่าศึกษาอย่างยิ่ง ว่า กลุ่มนักเล่นการพนันหอยได้สนใจเปิดรับข้อมูลข่าวสารเกี่ยวกับหอยจากสื่อต่าง ๆ มากน้อยแค่ไหน อย่างไร ซึ่งกลุ่มคนที่อยู่ใกล้ชิดกับสื่อมากที่สุดได้แก่ กลุ่มคนในกรุงเทพมหานคร ซึ่งนอกจาก จะเป็นกลุ่มคนที่อยู่ใกล้แหล่งข้อมูลข่าวสารแล้วยังอยู่ใกล้แหล่งที่มีการพนันในทุกรูปแบบอยู่มากที่สุด การเป็นคนในสังคมเมืองที่เรียกได้ว่าปากกัดตีนถีบ มีค่าครองชีพสูง ทำงานกินเงินเดือนเป็นส่วนใหญ่ และมีแนวโน้มของการเสี่ยงโชคด้วยการพนันหลากหลายรูปแบบ ดังจะพบข่าวอยู่เสมอว่าคนฆ่า ตัวตายหรือถูกฆ่า หรือคนเลือกเป็นมิจฉาชีพเพราะหมดตัวจากการพนัน เหตุการณ์ต่าง ๆ ดังกล่าว ข้างต้น ซึ่งเป็นเรื่องที่น่าจะสะท้อนให้เห็นถึงปัญหาของการเล่นการพนันหอย ซึ่งส่วนหนึ่งเกิดจาก

แรงกระตุ้นและสนใจจากข้อมูลข่าวสารเกี่ยวกับหอยที่สร้างความมั่นใจในการเลี้ยงชีพของสื่อในรูปแบบต่าง ๆ ในท้ายที่สุดก็จะนำไปสู่การพนันหอยแบบต่อเนื่อง

ดังนั้นงานวิจัยในครั้งนี้จึงต้องการสะท้อนข้อสงสัยว่าสื่อต่าง ๆ อันได้แก่ หนังสือพิมพ์ วิทยุ โทรทัศน์ นิตยสาร อินเทอร์เน็ต และสื่อบุคคล ว่ามีส่วนมากน้อยเพียงใดในการเป็นแหล่งข้อมูลที่สำคัญในการนำไปใช้ตัดสินใจเล่นการพนันหอยของประชาชน และหากเป็นเช่นนั้นจริงในฐานะที่เป็นสื่อมวลชนควรทำอย่างไรในการชะลอพฤติกรรมการเล่นการพนันหอยของประชาชน และควรแก้ปัญหาที่สื่อชนิดใดและอย่างไรมากที่สุดเพื่อเป็นการแก้ไขปัญหาได้ตรงจุด และเป็นการทำหน้าที่ของสื่อที่ควรมีความรับผิดชอบต่อสังคม

ปัญหาคำถามวิจัย

1. ประชาชนในกรุงเทพมหานครมีพฤติกรรมการเล่นหอยอย่างไร
2. ประชาชนในกรุงเทพมหานครมีการเปิดรับสื่อและข้อมูลข่าวสารเกี่ยวกับหอยอย่างไร
3. มีปัจจัยใดบ้างที่มีผลต่อการเล่นหอยของคนกรุงเทพมหานคร

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาพฤติกรรมการเล่นพนันหอยของประชาชนในกรุงเทพมหานคร
2. เพื่อศึกษาพฤติกรรมการเปิดรับสื่อและข้อมูลข่าวสาร (เนื้อหา) เกี่ยวกับหอยของประชาชนในกรุงเทพมหานคร
3. เพื่อศึกษาปัจจัยที่มีผลต่อการเล่นพนันหอยของคนกรุงเทพมหานคร

สมมติฐานการวิจัย

1. ลักษณะทางประชากรศาสตร์ อันได้แก่ เพศ อายุ ระดับการศึกษา อาชีพ และรายได้ที่แตกต่างกันทำให้มีพฤติกรรมการเปิดรับสื่อและข้อมูลข่าวสารเกี่ยวกับหอยของประชาชนในเขตกรุงเทพมหานครแตกต่างกัน
2. ลักษณะทางประชากรศาสตร์ อันได้แก่ เพศ อายุ ระดับการศึกษา อาชีพ และรายได้ที่แตกต่างกันทำให้มีความคิดเห็นต่อการเล่นหอยของประชาชนในเขตกรุงเทพมหานครแตกต่างกัน

3. ลักษณะทางประชากรศาสตร์ อันได้แก่ เพศ อายุ ระดับการศึกษา อาชีพ และ รายได้มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการเล่นหอยของประชาชนในเขตกรุงเทพมหานคร

4 พฤติกรรมการเปิดรับสื่อที่เกี่ยวข้องกับหอยมีความสัมพันธ์กับความคิดเห็นต่อการเล่นหอยของประชาชนในเขตกรุงเทพมหานคร

5. พฤติกรรมการเล่นหอยมีความสัมพันธ์กับความคิดเห็นต่อการเล่นหอยของประชาชนในเขตกรุงเทพมหานคร

ขอบเขตของการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้เป็นการศึกษากลุ่มเป้าหมายที่มีพฤติกรรมการเล่นหอย เฉพาะในเขต กรุงเทพมหานครเท่านั้น เนื่องจากกรุงเทพมหานครเป็นเขตที่ประชากรอาศัยอยู่หนาแน่น สาธารณูปโภคทั่วถึง และประชาชนส่วนใหญ่สามารถเข้าถึงแหล่งข้อมูลด้านต่าง ๆ โดยเฉพาะเรื่อง หอยจากสื่อต่าง ๆ ได้ทุกสื่อ

นิยามศัพท์เฉพาะ

1. การเล่นหอย คือ การเล่นที่มีความเสี่ยงเพื่อให้ได้เงินหรือทรัพย์สินหรืออื่น ๆ ตามที่ได้ทำการตกลงกันระหว่างเจ้ามือหอย และคนเล่นหอย โดยมีผู้ได้และผู้เสียและให้ทราบถึงการ เล่นหอย สลากกินแบ่งรัฐบาล, หอยใต้ดิน, หอยออมสิน, และหอย 2 ตัว 3 ตัวหรือหอยบนดินเท่านั้น

2. พฤติกรรมในการเล่นหอย หมายถึง การกระทำหรือการแสดงออกของผู้เล่นหอยต่อการพนันหอย ประกอบด้วยประเภทของการพนันที่ชอบเล่นและความถี่ในการเล่น รวมทั้งจำนวนเงินที่ใช้ในการเล่นหอย

3. สื่อ หมายถึง สื่อชนิดต่าง ๆ ที่เสนอข้อมูลเกี่ยวกับหอย เช่น การใบ้หอย เสนอหอย ย้อนหลัง การบอกใบ้ของเกจิอาจารย์ชื่อดังต่าง ๆ การตีหอยจากความผิดปกติของธรรมชาติ การ แลกเปลี่ยนความคิดเกี่ยวกับหอย สื่อต่าง ๆ อันได้แก่ วิทย์ โทรทัศน์ หนังสือพิมพ์ นิตยสาร อินเทอร์เน็ต และสื่อบุคคล เป็นต้น

4. สลากกินแบ่งรัฐบาล หมายถึง สลากที่รัฐบาลได้จัดทำขึ้นที่เรียกว่า “ลอตเตอรี่” รัฐบาลจะเป็นผู้กำหนดรางวัลขึ้นมา ตั้งแต่รางวัลที่เล็กที่สุดไปจนถึงใหญ่ที่สุดที่ได้รับเงินจำนวนมากน้อย ลดหลั่นกันไปและมีหลักประกันในการจ่ายเงินที่แน่นอน ในแต่ละเดือนจะออก 2 ครั้ง คือ ทุกวันที่ 1 และ 16 ของทุกเดือน

5. ห่วยใต้ดิน หมายถึง สลากที่เอกชนหรือบุคคลจัดทำขึ้น โดยการเขียนตัวเลข 2 ตัว หรือ 3 ตัว แล้วนำไปเปรียบเทียบกับเลขท้าย รางวัลที่ 1 และเลขท้าย 2 ตัว ของสลากกินแบ่งรัฐบาล เมื่อผู้ซื้อถูกรางวัลเอกชนหรือบุคคลก็จะจ่ายเงินให้ผู้ซื้อ แต่การจ่ายเงินจะไม่มีหลักประกันที่แน่นอน และการจ่ายเงินของเอกชนหรือบุคคลก็แตกต่างกันไปตามที่ได้กำหนดไว้ การเล่นห่วยในลักษณะนี้เป็นการเล่นระบบความไว้นื้อเชื่อใจกันระหว่าง คนเล่นห่วยและเอกชนหรือบุคคลที่รับเป็นเจ้ามือห่วย

6. ห่วยบนดิน หรือ ห่วย 2 ตัว 3 ตัว คือ ห่วยที่รัฐบาลได้คิดค้นรูปแบบการเล่นห่วยแบบใหม่ที่มีลักษณะคล้ายกับการเล่นห่วยใต้ดิน แต่นำมาให้ถูกกฎหมาย ลักษณะการเล่นก็คล้ายกับห่วยใต้ดิน คือมีคนเดินโพย หรือคนเก็บห่วยของรัฐบาล คนเล่นห่วยสามารถเล่นห่วยได้กับคนเดินโพยเหล่านี้ รางวัลก็จะกำหนดคล้ายกับรางวัลที่ห่วยใต้ดินได้กำหนด แต่เป็นรางวัลที่ตายตัวแน่นอน ไม่มีความเสี่ยงได้รับเงินแน่นอน ห่วยบนดินยังมีลักษณะที่พิเศษต่างจากห่วยใต้ดินก็คือรางวัลแจ๊คพอต นอกจากคนเล่นห่วยจะเล่นห่วยไม่ถูกแล้ว ยังสามารถลุ้นรางวัลแจ๊คพอตได้อีกด้วย

7. การใช้ประโยชน์ หมายถึง การนำข้อมูลห่วยที่ได้จากสื่อบุไปใช้ประโยชน์ในการเล่นห่วยตามระดับความมากน้อยของการใช้ประโยชน์ เช่น ใช้ในการเก็งตัวเลขเพื่อการพนันห่วยหรือใช้ในการแลกเปลี่ยนข้อมูลภายในสังคมคนเล่นห่วยด้วยกัน เป็นต้น

8. พฤติกรรมกาเปิดรับสื่อ หมายถึง การรับข่าวสาร ความถี่ในการเปิดรับ ลักษณะการเปิดรับ ระยะเวลาในการเปิดรับของประชาชนจากสื่อมวลชนชนิดต่าง ๆ อาทิเช่น หนังสือพิมพ์ วิทยุ โทรทัศน์ นิตยสาร อินเทอร์เน็ต สื่อบุคคล

9. แนวทางในการควบคุม หมายถึง แนวทาง หรือนโยบายที่ใช้ในการพิจารณาการเสนอเนื้อหาเกี่ยวกับห่วยของสื่ออย่างเหมาะสม อันได้แก่ การหาปัจจัยที่มีผลต่อพฤติกรรมการเล่นห่วยของบุคคล อาทิ มูลเหตุจูงใจ ทศนคติหรือความคิดเห็นต่อการขอความเสีงของบุคคล และคุณลักษณะของบุคคลที่เล่นห่วย เป็นต้น

10. งวด หมายถึง การเล่นห่วยในแต่ละเดือนจะออกห่วย 2 ครั้ง คือทุกวันที่ 1 และ 16 ของทุกเดือน โดยจะเรียกครั้งที่ออกว่า “งวด” เช่น งวดวันที่ 1 มกราคม 2549 เป็นต้น

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ทราบถึงลักษณะของคนเล่นห่วยว่ามีการเปิดรับสื่อเกี่ยวกับห่วย และพฤติกรรมการเล่นห่วยอย่างไร เพื่อทำให้รู้จักคนเล่นห่วยมากยิ่งขึ้นและเพื่อให้สื่อมวลชนได้ตระหนักถึงผลเสีของการนำเสนอข้อมูลห่วยซึ่งเป็นการส่งเสริมสนับสนุนการเล่นห่วยที่เป็นสิ่งมอมเมาประชาชน

2. ทราบถึงแนวทางในการนำเสนอเนื้อหาเกี่ยวกับหอยของสื่อในอนาคตว่าจะมีแนวโน้มการเปลี่ยนแปลงไปในทิศทางใด และสามารถเป็นตัวช่วยยกระดับคุณภาพชีวิตของประชาชนในประเทศให้ดีขึ้นได้หรือไม่

