



รายงานวิจัยฉบับสมบูรณ์

การศึกษาพฤติกรรมการพนัน ของวัยรุ่นในบริบทพื้นที่ภาคอีสาน จังหวัดอุบลราชธานีและมุกดาหาร

ดร. สุภาวดี ขุนทองจันทร์

กิตติกรรมประกาศ

งานวิจัยเรื่อง “การศึกษาพฤติกรรมการพนันของวัยรุ่นในบริบทพื้นที่ภาคอีสาน จังหวัดอุบลราชธานีและมุกดาหาร” สำเร็จได้ด้วยดีด้วยความร่วมมือในการให้ข้อมูลจากวัยรุ่นซึ่งเป็นกรณีศึกษา 5 กรณีจากจังหวัดอุบลราชธานีและจังหวัดมุกดาหาร

ขอขอบคุณกลุ่มตัวอย่างผู้มีส่วนเกี่ยวข้องซึ่งเป็นบุคคลในครอบครัวของวัยรุ่น ผู้นำชุมชนที่วัยรุ่นอาศัยอยู่ ตลอดจนเจ้าหน้าที่ของรัฐซึ่งเป็นผู้มีส่วนเกี่ยวข้องระดับสังคม ได้ให้ข้อคิดเห็นและมุมมองต่อปัญหาการพนัน ตลอดจนหาแนวทางเพื่อเป็นมาตรการสกัดกั้นพฤติกรรมการพนันของวัยรุ่น ทำให้ได้ข้อมูลและข้อคิดเห็นที่เป็นประโยชน์อย่างยิ่ง

ขอขอบคุณผู้ทรงคุณวุฒิของศูนย์ศึกษาปัญหาการพนันจุฬาลงกรณ์ มหาวิทยาลัย ท่านผู้อำนวยการศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน รองศาสตราจารย์ ดร.นวลน้อย ตรีรัตน์ ที่ได้ให้โอกาสแก่ผู้วิจัยในการทำงานวิจัยเรื่องนี้ ที่ได้ให้คำแนะนำ ข้อคิดเห็นที่เป็นประโยชน์และมุมมองที่หลากหลาย ทำให้งานวิจัยสมบูรณ์ยิ่งขึ้น

สุดท้ายนี้ งานวิจัยจะไม่สามารถสำเร็จได้เลย หากขาดการสนับสนุนงบประมาณจากสำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (สสส.) และการอำนวยความสะดวกในการทำงานจากเจ้าหน้าที่ศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย คุณกิตติราช คงยก คุณอัญชลี จักรวาทิ ที่ได้อำนวยความสะดวกอย่างดียิ่ง นอกจากผลการวิจัยที่บรรลุวัตถุประสงค์แล้ว นักวิจัยยังได้ประสบการณ์และได้รับการพัฒนาทักษะซึ่งเป็นการเสริมสร้างขีดความสามารถในการทำงานวิจัย ผู้วิจัยใคร่ขอขอบคุณหน่วยงานและบุคคลดังกล่าวอีกครั้งมา ณ ที่นี้

สุภาวดี ขุนทองจันทร์

มีนาคม 2559

บทคัดย่อ

ชื่อเรื่อง: การศึกษาพฤติกรรมการพนันของวัยรุ่นในบริบทของสังคมไทยภาคอีสานพื้นที่จังหวัดอุบลราชธานีและมุกดาหาร

ผู้วิจัย: สุภาวดี ขุนทองจันทร์

คำสำคัญ: พฤติกรรมการพนัน วัยรุ่น บริบทสังคมไทยภาคอีสาน

พฤติกรรมการพนันของวัยรุ่นส่งผลกระทบทั้งทางตรงและทางอ้อม รัฐต้องใช้จ่ายงบประมาณจำนวนมาก เพื่อแก้ปัญหาที่มาจากพฤติกรรมการพนันของวัยรุ่น การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์ (1) เพื่อศึกษาบริบทของมิติที่เป็นองค์ประกอบ (ด้านสถานภาพของครอบครัว ด้านเทคโนโลยีการสื่อสาร ด้านสภาพแวดล้อมสังคมเมืองและสังคมชนบท ด้านความต้องการหรือมูลเหตุจูงใจ และด้านค่านิยม ประเพณีและวัฒนธรรม) ที่จะก่อให้เกิดการพนันในกลุ่มวัยรุ่นพื้นที่ภาคอีสานจังหวัดอุบลราชธานีและจังหวัดมุกดาหาร (2) เพื่อศึกษาความเชื่อมโยงจากมิติที่เป็นองค์ประกอบที่นำไปสู่พฤติกรรมการพนันของวัยรุ่นในบริบทพื้นที่ภาคอีสานจังหวัดอุบลราชธานีและจังหวัดมุกดาหาร และ (3) เพื่อศึกษาแนวทางการสกัดกั้นพฤติกรรมการพนันของวัยรุ่นที่เชื่อมโยงไปสู่รูปแบบการพนันและอบายมุขอื่นๆ ในลักษณะที่เป็นมาตรการป้องกัน แก้ไข โดยผู้มีส่วนเกี่ยวข้องในระดับครอบครัว ชุมชนและสังคม ใช้การวิจัยเชิงคุณภาพ นำเสนอเป็นกรณีศึกษา โดยเก็บรวบรวมข้อมูลจากวัยรุ่น 5 ราย ผู้มีส่วนเกี่ยวข้องระดับครอบครัว 5 ราย ระดับชุมชน (ผู้นำชุมชน) 5 ราย และระดับสังคม (เจ้าหน้าที่รัฐ) จำนวน 2 ราย ด้วยการเลือกแบบเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลคือ แบบสัมภาษณ์ และแบบสังเกตพฤติกรรมของวัยรุ่นตามแบบคัดกรองการติดพนันอย่างง่าย ผลการวิจัยปรากฏดังนี้

1 ภาพรวมพฤติกรรมการพนันของวัยรุ่นจังหวัดอุบลราชธานีและจังหวัดมุกดาหารเทียบกับแบบคัดกรองการติดการพนันแบบง่าย เรียงตามลำดับความถี่ของพฤติกรรม 5 ลำดับแรกพบว่า (1) การเล่นเกมการพนันของวัยรุ่นเคยทำให้ชีวิตครอบครัวไม่มีความสุข ร้อยละ 13.69 (2) การพนันทำให้ความสามารถต่างๆ ในตัววัยรุ่นมีประสิทธิภาพน้อยลง ร้อยละ 10.71 (3) หลังจากชนะพนัน วัยรุ่นมีความต้องการอย่างรุนแรงที่จะเล่นอีกครั้งและเอาชนะให้มากขึ้น และวัยรุ่นจะใช้เวลาในการเล่นพนันแต่ละครั้ง 2 ชั่วโมงเป็นอย่างต่ำ ร้อยละ 9.52 (4) วัยรุ่นจะนำเงินจากการพนันไปใช้ในการจับจ่ายใช้สอยอย่างอื่น ร้อยละ 8.92 และ(5) หลังจากเสียพนันวัยรุ่นรู้สึกว่าจะต้องกลับไปเล่นอีกครั้งอย่างรวดเร็วที่สุดและต้องเอาคืนเงินที่เสียไป และวัยรุ่นเคยยืมเงินคนในครอบครัวเพื่อนำมาลงทุนในการเล่นพนัน ร้อยละ 7.74

2 มิติที่เป็นองค์ประกอบในการเกิดพฤติกรรมการพนันของวัยรุ่น โดยมีมูลเหตุจูงใจในการเล่นพนันมาจากความต้องการหารายได้เพิ่ม เล่นเพื่อความสนุกสนาน ทำให้ชีวิตเกิดความตื่นเต้นและอยากลองเล่นเพราะเห็นคนอื่นเล่น ซึ่งรวมถึงเพื่อน บุคคลในครอบครัว และคนในชุมชนเล่น มิติ

ทางด้านสภาพแวดล้อมโดยเฉพาะชุมชนที่อาศัยอยู่เป็นแหล่งมั่วสุมการพนัน คนส่วนใหญ่ในชุมชนเล่นพนันหลากหลายชนิด ส่วนปัจจัยสนับสนุนอื่นคือโทรศัพท์มือถือ ซึ่งเป็นเครื่องมือสื่อสารที่สำคัญในการอำนวยความสะดวกในการเล่นพนัน วัฒนธรรมการเล่นพนันที่มีมาอย่างยาวนานและแฝงอยู่ในกิจกรรมสังคมของชุมชน เป็นปัจจัยสำคัญที่ส่งผลต่อวัยรุ่นทั้งในสังคมชนบทและสังคมเมือง ให้มีวิถีปฏิบัติใกล้ชิดกับการพนัน นอกจากนี้ความพร้อมของระบบสาธารณูปโภค การคมนาคมที่สะดวกสบายช่วยให้เดินทางไปยังสถานที่ที่ให้บริการการพนันได้อย่างง่ายดายและรวดเร็ว

3 รูปแบบการพนันที่พบเห็นในวัยรุ่นในสังคมชนบทและสังคมเมืองในบริบทพื้นที่อีสานจังหวัดอุบลราชธานี และมุกดาหารได้แก่ ไฮโล ไพ่ โกงเงิน มวย หวย และโบก เหตุผลที่ไฮโล ไพ่ โกงเงิน มวย หวย และโบกเป็นที่นิยมของวัยรุ่นในพื้นที่ภาคอีสานจังหวัดอุบลราชธานีและมุกดาหาร เพราะ จำนวนเงินที่ใช้เล่นในแต่ละประเภทเริ่มต้นจากจำนวนน้อย และสามารถเล่นได้บ่อย หาเล่นได้ง่ายรวมทั้งวิธีการเล่นง่าย เมื่อวัยรุ่นติดการพนันแล้วจะเชื่อมโยงไปสู่อบายมุขต่างๆ ได้แก่ ดื่มสุรา สูบบุหรี่ ขโมยของ เกิดเป็นความโลภอยากได้ของคนอื่น นำไปสู่ปัญหายาเสพติด ความรุนแรงในครอบครัวและปัญหาอาชญากรรมอื่นๆ ตามมา

4 มาตรการการสะกดกันพฤติกรรมการเล่นของวัยรุ่นจากแนวทางของผู้มีส่วนเกี่ยวข้องระดับครอบครัว ซึ่งเป็นบุคคลที่วัยรุ่นเห็นตัวอย่างได้ก่อนใคร หากบุคคลในครอบครัวเล่นพนันโอกาสสูงมากที่วัยรุ่นจะเล่นการพนันด้วย ครอบครัวจึงต้องเป็นแบบอย่างที่ดี ถัดมาระดับชุมชนต้องช่วยกันจัดสภาพแวดล้อมในชุมชนให้ปลอดจากแหล่งการพนันและอบายมุขต่างๆ รวมทั้งสอดส่องแจ้งเบาะแส แหล่งมั่วสุมการพนัน และพฤติกรรมที่เข้าข่ายการพนันให้ชุมชนปลอดการพนัน ส่วนระดับสังคมต้องรณรงค์ต่อต้านการพนันทุกรูปแบบ สร้างมาตรฐานแนวปฏิบัติที่ดีให้ห่างไกลจากการพนัน จัดสภาพแวดล้อมระดับสังคม โดยการรณรงค์โทษของการพนันผ่านสื่อต่างๆ อย่างต่อเนื่อง

โดยสรุป พฤติกรรมการเล่นของวัยรุ่น 5 กรณีศึกษาเทียบกับแบบคัดกรองการติดการพนันแบบง่ายสำหรับประเมินผู้เล่นพนันของพนม เกตมานและเทียบกับแบบสรุประยะของการติดพนันของคณะแพทยศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย พบว่ากรณีศึกษาทั้ง 5 มีแนวโน้มที่จะมีปัญหาการเล่นการพนัน และเสี่ยงเป็นโรคติดพนันและติดการพนันอยู่ในระยะกลางถึงระยะปลาย ในลักษณะชีวิตครอบครัวเริ่มไม่มีความสุข และไม่สามารถหาเงินมาใช้หนี้ได้ เริ่มที่จะเล่นพนันเพื่อ “ตามเอาคืน” และอยากกลับมาเล่นอีกครั้งให้เร็วที่สุดเพื่อเอาชนะพนันที่เพิ่งเสียไป ซึ่งการพนันของวัยรุ่นเชื่อมโยงไปสู่อบายมุขอื่นอย่างหลีกเลี่ยง พฤติกรรมการเล่นของวัยรุ่นสอดคล้องกับนักจิตวิทยา กลุ่มพฤติกรรมที่เชื่อว่า มนุษย์เกิดมาไม่ดีไม่เลว มนุษย์จะดีเลวขึ้นอยู่กับสภาพแวดล้อม ถ้ามนุษย์อยู่ในสภาพแวดล้อมที่ดีก็จะเป็นคนดี ถ้าอยู่ในสภาพแวดล้อมที่ไม่ดีก็จะเป็นคนที่ไม่ดี มนุษย์จึงเป็นผลผลิตของสิ่งแวดล้อม และสอดคล้องกับแนวคิดของนักจิตวิทยากลุ่มปัญญานิยม ที่เชื่อว่ามนุษย์จะดีเลวขึ้นอยู่กับ การปรับตัวในสภาพแวดล้อม เพราะมนุษย์เป็นผู้มีสติปัญญา ดังนั้นการจัดสภาพแวดล้อมที่ดีตั้งแต่ระดับครอบครัว ชุมชนและสังคมจะเป็นแนวทางช่วยให้วัยรุ่นห่างไกลจากการพนันหรือลดปัญหาการพนันได้

ABSTRACT

Title: The Study on Gambling Behavior of Teenagers in E-san Society Context, Ubon Ratchathani and Mukdahan Province

Author: Supawadee Khunthongjan

Keywords: Gambling Behavior, Teenagers, E-san Society Context

The gambling behavior of teenager affects a lot to budget allocated by the government because huge amount of money will be paid to solve teenager's gambling behavior. This study aims to (1) study the context (situation in family, communication technology, environment in rural and urban area, motivation, and social value, customs, and culture) leading to gambling behavior of the teenager living in Ubonratchathani province and Mukdahan province (2) study the linkage between each context that leads to gambling behavior of teenagers living in Ubonratchathani province and Mukdahan province and (3) study the interception for unwanted gambling behavior of teenager which needs cooperation of concerned people; family, community, and society. This qualitative study was a case-study presented that the data was collected from 5 people of teenager, 5 people of concerned family member, 5 people of community leader, and 2 people of government sector. The purposive sampling technique was employed to choose those. The research tools were interview for and teenager's gambling behavior observation as the gambling-addiction filtration form. The findings were:

1 Compared to gambling-addiction filtration form teenager's gambling behavior of those living in Ubonratchathani and Mukdahan, arranged by the top frequency of behavior, were: (1) family was displeased with teenager's gambling behavior (13.69%), (2) gambling behavior brought to self-effectiveness loss (10.71%), (3) after winning the game they feel stronger to overcome the game again and at least they paid two hours for each turn (9.52%), (4) the money gained from gambling would be paid for a miscellaneous set of thing (8.92%) and (5) after losing the game they feel like to be back to the game once again to get the lost money back. Once, some of them borrowed some money from family for gambling (7.74%).

2 the motive for gambling of teenager was to look for additional income, to be for pleasure, to bring excitement to life, and to copy gambling behavior as someone else. Other

important context led to unwanted behavior was that the community was found as the mingle source of gambling. Lots of gambling games were done there. Other supportive factors were mobile phone as a convenient device for online gambling, a long tradition of gambling in community which played an important role to teenager in both urban area and rural area, and the last factor was the convenience of transportation system that make those gamblers get through the casino easily and quickly.

3 the gambling activities found among teenage gambler in Ubonratchathani and Mukdahan were sicbo, playing card, cock fighting, boxing, lottery, and playing poker. Those gambling games got popular among those gamblers because they were easy to play with few money to start the game and importantly the casino could be found at almost every corner in community. When the gamblers got addicted to the games they always got addicted to other vices too, for example, drinking alcohol, smoking, robbery, and drugs.

4. Concerned people in family as model of teenager could importantly help to solve gambling behavior of them. If those family members played the gambling, those teenagers would too. So, the family must act as a good model. Next, community needed to be arranged as to be free-gambling and all vices community. If any gambling trace was found, community leaders and all concerned people should give hand to clear up the problems. Last, all anti-gambling campaigns should be launched continuously at every corner of society as to keep people away from gambling under the fine environment.

Measured by a quick gambling-addiction filtration form by Panom Ketman, 5 case studies of teenager's behavior that was compared to the summary form of gambling addiction period by Faculty of Medicine, Chulalongkorn University indicated that those 5 case studies were likely to face gambling problem, be risky to get addicted to gambling, and probably be at middle-stage addicted to gambling. Be involved with such situation make life unhappy and soon when they were in debt of gambling and had no money to pay for it they would strongly call back the lost money by gambling again and again. Such behavior linked unavoidably to other vices. This was in line to the belief of behaviorism that a man was neutral-passive. All behavior depends on environment. A good man in a good environment would behave well and a poor man and in a poor environment would behave poorly. Regarded as a wise product of environment a man's behavior depends on self-adjustment to the surrounding.

สารบัญ

	หน้า
กิตติกรรมประกาศ	ก
บทคัดย่อภาษาไทย	ข
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ	ง
สารบัญ	ฉ
สารบัญตาราง	ฅ
สารบัญภาพ	ญ
บทที่ 1	1
บทนำ	1
1.1 ที่มาและความสำคัญของปัญหาการวิจัย	1
1.2 วัตถุประสงค์ของการวิจัย	4
1.3 ขอบเขตของการวิจัย	5
1.4 กรอบแนวคิดการวิจัย	5
1.5 นิยามศัพท์เฉพาะที่ใช้ในงานวิจัย	6
1.6 ผลที่คาดว่าจะได้รับจากการดำเนินการวิจัย	7
1.7 ลำดับการนำเสนอรายงานวิจัย	8
บทที่ 2	9
วรรณกรรมปริทัศน์ที่นำไปสู่การวิจัย	9
2.1 วัยรุ่น	9
2.2 บทบาทของผู้มีส่วนเกี่ยวข้องกับวัยรุ่น	13
2.3 สภาพพื้นที่ศึกษาอุปราชธานีและมุกดาหาร	15
2.4 ระบบที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมมนุษย์	17
2.5 แนวคิดเกี่ยวกับมนุษย์ของนักจิตวิทยา	18
2.6 ทฤษฎีการตัดสินใจเลือก	19
2.7 แนวคิดเกี่ยวกับพฤติกรรมและความต้องการของมนุษย์	21
2.8 สังคมเสี่ยงภัย	23
2.9 วิวัฒนาการและรูปแบบการพนันในประเทศไทย	24
2.10 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	25
2.11 พฤติกรรมการเล่นพนันแบบผิดปกติ	30
บทที่ 3	36
ระเบียบวิธีวิจัย	36
3.1 รูปแบบวิธีวิจัย	36
3.2 ประชากร	37

สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
3.3 กลุ่มตัวอย่าง	37
3.4 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	37
3.5 การเก็บรวบรวมข้อมูล	38
3.6 การวิเคราะห์ข้อมูล	39
บทที่ 4	
กรณีศึกษาจังหวัดอุบลราชธานี	
4.1 กรณีศึกษาที่ 1 พฤติกรรมการพนันของวัยรุ่นเขตเมืองของ จังหวัดอุบลราชธานี	40
4.2 กรณีศึกษาที่ 2 พฤติกรรมการพนันของวัยรุ่นเขตเมืองจังหวัด อุบลราชธานี	51
4.3 กรณีศึกษาที่ 3 พฤติกรรมการพนันของวัยรุ่นเขตชนบท จังหวัดอุบลราชธานี	60
บทที่ 5	
กรณีศึกษาจังหวัดมุกดาหาร	
5.1 กรณีศึกษาที่ 1 พฤติกรรมการพนันของวัยรุ่นเขตเมืองของ จังหวัดมุกดาหาร	71
5.2 กรณีศึกษาที่ 2 พฤติกรรมการพนันของวัยรุ่นเขตชนบทของ จังหวัดมุกดาหาร	81
บทที่ 6	
การสังเคราะห์กรณีศึกษาเพื่อนำไปสู่ข้อเสนอแนะ	91
6.1 พฤติกรรมการพนันของวัยรุ่น 3 กรณีศึกษาของจังหวัด อุบลราชธานี	91
6.2 กรณีพฤติกรรมการพนันของวัยรุ่น 2 กรณีศึกษาจังหวัด มุกดาหาร	91
6.3 การเชื่อมโยงรูปแบบการพนันและอบายมุขอื่นของวัยรุ่น 5 กรณีศึกษา	92
6.4 การพนันยอดนิยมของวัยรุ่น 5 กรณีศึกษาจังหวัดอุบลราชธานี และมุกดาหาร	94

สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
6.5 พฤติกรรมการพนันของวัยรุ่น เป็นไปตามทฤษฎีการตัดสินใจ เลือก	99
6.6 การพนันของวัยรุ่นเชื่อมโยงอย่างชัดเจนกับเรื่องเศรษฐกิจ	100
6.7 มาตรการการสะกดกันพฤติกรรมการพนันของวัยรุ่น	100
6.8 ข้อเสนอแนะสำหรับนำผลวิจัยไปใช้	101
6.9 ข้อเสนอแนะในเชิงนโยบาย	102
เอกสารอ้างอิง	103
ภาคผนวก	107
ภาคผนวก ก แบบสัมภาษณ์วัยรุ่น	108
ภาคผนวก ข แบบสัมภาษณ์ผู้มีส่วนเกี่ยวข้อง	113
ภาคผนวก ค แบบสังเกตพฤติกรรมวัยรุ่นของผู้มีส่วนเกี่ยวข้อง ระดับครอบครัว	115
ประวัติผู้วิจัย	118

ตารางที่	สารบัญญัตินี้	หน้า
2.1	แสดงลักษณะผู้เล่นการพนันและความเสี่ยงจากการพนัน	23
4.1	แบบสังเกตพฤติกรรมของวัยรุ่นกรณีศึกษาที่ 1 จังหวัด อุบลราชธานี ในรอบ 4 เดือนระหว่างเมษายน –กรกฎาคม 2558 ของผู้มีส่วนเกี่ยวข้องระดับครอบครัว	45
4.2	แบบสังเกตพฤติกรรมของวัยรุ่นกรณีศึกษาที่ 2 จังหวัด อุบลราชธานี ในรอบ 4 เดือนระหว่างเมษายน –กรกฎาคม 2558 โดยผู้มีส่วนเกี่ยวข้องระดับครอบครัว	54
4.3	แบบสังเกตพฤติกรรมของวัยรุ่นกรณีศึกษาที่ 3 จังหวัดอุบลราชธานี ใน รอบ 4 เดือนระหว่างเมษายน –กรกฎาคม 2558 โดยผู้มีส่วน เกี่ยวข้องระดับครอบครัว	64
5.1	แบบสังเกตพฤติกรรมของวัยรุ่นกรณีศึกษาที่ 1 จังหวัดมุกดาหาร ในรอบ 4 เดือนระหว่างเมษายน –กรกฎาคม 2558 โดยผู้มีส่วนเกี่ยวข้อง ระดับครอบครัว	75
5.2	แบบสังเกตพฤติกรรมของวัยรุ่นกรณีศึกษาที่ 2 จังหวัดมุกดาหาร ในรอบ 4 เดือนระหว่างเมษายน –กรกฎาคม 2558 โดยผู้มีส่วนเกี่ยวข้อง ระดับครอบครัว	85
6.1	ภาพรวมความถี่การสังเกตพฤติกรรมของวัยรุ่นจังหวัดอุบลราชธานี และมุกดาหารระหว่างเดือนเมษายน –กรกฎาคม 2558 ของผู้ มีส่วนเกี่ยวข้องระดับครอบครัว	96
6.2	สรุปมาตรการการสกัดกั้นพฤติกรรมการเล่นการพนันของวัยรุ่นของ ผู้เกี่ยวข้อง	101

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ที่มาและความสำคัญของปัญหาการวิจัย

สถานการณ์ปัญหาเด็กและเยาวชนในสังคมไทยยุคปัจจุบัน ได้ทวีความรุนแรงมากขึ้น เกือบทุกด้าน ไม่ว่าจะเป็นด้านการมีทัศนคติและพฤติกรรมเบี่ยงเบน เห็นห่างศาสนามีค่านิยมที่เน้น การบริโภคอย่างฟุ่มเฟือย การทะเลาะวิวาทตบตี ติดยาเสพติด การเสพสื่อลามกอนาจาร ติดเกม และเล่นการพนัน ปัญหาเหล่านี้ล้วนมาจากภาวะโลกไร้พรมแดนในยุคโลกาภิวัตน์ที่ข้อมูลข่าวสาร แพร่กระจายอย่างรวดเร็วผ่านช่องทางเทคโนโลยีการสื่อสาร

คนไทยประมาณร้อยละ 75 เคยเล่นการพนันและมีพฤติกรรมชอบเล่นการพนัน (สำนักข่าวอิศรา 2557: ออนไลน์) ปัญหาการพนันจึงเป็นปัญหาที่สำคัญอีกหนึ่งปัญหาที่ทวีความรุนแรง และขยายวงกว้างเข้าไปยังกลุ่มนักเรียน นักศึกษาซึ่งจะเป็นอนาคตของชาติต่อไป ช่วงอายุที่เป็นกลุ่มเสี่ยงเป็นโรคติดการพนันมากที่สุดคือ กลุ่มวัยรุ่น ซึ่งเด็กวัยรุ่นไทยมีสัดส่วนเล่นการพนันสูง จากงานวิจัยของศูนย์วิจัยความสุขชุมชน มหาวิทยาลัยอัสสัมชัญ ในปี 2555 พบว่า วัยรุ่นไทยกว่า 2,388,048 คน กลายเป็นผู้ที่เล่นการพนันแบบไม่รู้ตัว โดยเป็นกลุ่มอายุระหว่าง 18-24 ปี มีพฤติกรรมเคยเล่นการพนันมากถึงร้อยละ 22 ส่วนกลุ่มอายุระหว่าง 12-17 ปี มีพฤติกรรมเคยเล่นการพนันร้อยละ 12

เด็กและเยาวชนที่เข้าสู่วัยรุ่นเป็นวัยที่มีอายุระหว่าง 14-24 ปี เป็นวัยที่อยู่ในระยะหัวเลี้ยวหัวต่อระหว่างการผ่านพ้นวัยเด็กที่ยังไม่มีประสบการณ์ชีวิตมากเท่าที่ควรยังขาดทักษะชีวิตกับวัยผู้ใหญ่ ดังนั้นคุณลักษณะของวัยรุ่นจึงเป็นวัยที่ยังไม่มีความยั้งคิดพิจารณาที่ดี มีการใช้อารมณ์มากกว่าเหตุผลโดยอารมณ์ของความเป็นเด็กยังมีอยู่มากในตัว ส่งผลให้เกิดปัญหาสังคมทั้งทางตรงและทางอ้อมที่เกิดจากพฤติกรรมของวัยรุ่น ทำให้รัฐต้องใช้จ่ายงบประมาณมากมายเพื่อแก้ปัญหาสังคมที่เกิดจากพฤติกรรมกระทำของวัยรุ่นปรากฏตามสื่อต่างๆ ในแต่ละวันเฉพาะปัญหาการพนันได้ถูกบรรจุเป็นวาระแห่งชาติ ของผู้เกี่ยวข้องที่ต้องร่วมกันแก้ปัญหา

การพนันจึงเป็นอีกหนึ่งพฤติกรรมของวัยรุ่นที่ก่อให้เกิดปัญหา และเชื่อมโยงไปสู่ปัญหาอื่นๆ สถิติของการกระทำที่เป็นพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสมของเยาวชนที่มีสาเหตุมาจากการติดการพนันทั้งในรูปแบบออนไลน์และรูปแบบอื่น พบว่า มีพฤติกรรมปล้นชิงทรัพย์ หรือล่อลวงเงินจากคนใกล้ชิดมากถึง (ร้อยละ 61) มีการทำร้ายร่างกายคนใกล้ชิด (ร้อยละ 12) ขायทรัพย์สินเพื่อใช้หนี้พนัน (ร้อยละ 9) ขायบริการทางเพศ (ร้อยละ 7) พยายามฆ่าตัวตาย (ร้อยละ 6) และค้ายาเสพติดและสิ่งผิดกฎหมาย (ร้อยละ 5) (ศูนย์วิจัยความสุขชุมชน มหาวิทยาลัยอัสสัมชัญ 2555 : ออนไลน์) จาก

สถิติที่กล่าวมาจำเป็นอย่างยิ่งที่ผู้เกี่ยวข้องจะต้องร่วมกันหามาตรการในการป้องกันให้เด็กและเยาวชนที่กำลังเป็นวัยรุ่นห่างไกลจากการพนันและหลีกเลี่ยงพฤติกรรมที่จะนำไปสู่การเล่นพนัน เพราะการพนันเป็นจุดเริ่มต้นวงจรของความหายนะทั้งต่อตัววัยรุ่นเองและสังคมส่วนรวม

สาเหตุของการติดพนันของวัยรุ่นมีหลายสาเหตุ อาทิ มีปัญหาทางครอบครัว ประสบปัญหาทางการเงิน ทำให้ต้องพึ่งพาการพนันแทบจะทุกรูปแบบโดยหวังรวยทางลัด การคบเพื่อนที่ไม่ดีชักจูงไปในทางที่ผิด การเลี้ยงดูแบบไม่ถูกต้องจากครอบครัว ความต้องการเงินหรือทรัพย์สินอื่นๆ เพื่อซื้อความสุขและเครื่องอำนวยความสะดวกให้กับตนเอง การชอบเสี่ยงโชค หรือแม้แต่การมีสภาพแวดล้อมที่สามารถเข้าถึงแหล่งการพนันได้ง่ายทั้งที่อยู่ใกล้ที่พักรออาศัยและสถาบันการศึกษาต่างๆ ดังนั้นการพนันจึงมีผลกระทบทางลบต่อตัวผู้พนัน และส่งผลต่อสังคม สร้างนิสัยที่ไม่พึงปรารถนาคือผู้พนันจะหมกมุ่น ไม่ทำมาหากิน หาเงินโดยการเสี่ยงโชคมากกว่างานสุจริต หมาดเนื้อหมาดตัวนำไปสู่การก่ออาชญากรรมเพิ่ม แม้ปัจจุบันการพนันจะถูกกำหนดให้เป็นสิ่งที่ผิดกฎหมายตามกฎหมายการพนัน แต่การพนันก็ยังคงไม่หมดไปจากสังคมไทย ผลกระทบจากการพนัน ปรากฏอย่างต่อเนื่องตามสื่อต่างๆ เช่น การเกิดอาชญากรรม ความยากจน ครอบครัวแตกแยก ทำให้เด็กเข้าสู่ธุรกิจเพศพาณิชย์ ทำลายมาตรฐานศีลธรรม จริยธรรมอันดีเพราะนำพาสู่การผิดศีล 5 ที่เป็นข้อห้าม การพนันจึงถือเป็นสิ่งเลวร้ายต่อคนในสังคมสร้างปัญหาในวงกว้าง

นอกจากการพนันไม่เคยลดลงจากสังคมไทยแล้ว ยังคงเพิ่มจำนวนขึ้นปรากฏหลากหลายรูปแบบในปัจจุบัน หากรวมทั้งรูปแบบเดิมที่เล่นกันมายาวนานและรูปแบบใหม่ที่เกิดขึ้นในสังคมยุคโลกาภิวัตน์ที่แพร่กระจายโดยผ่านระบบอินเทอร์เน็ตนับได้มากกว่า 60 ชนิด ยิ่งในปัจจุบันอินเทอร์เน็ตกลายเป็นเครื่องมืออำนวยความสะดวกในการเล่นพนัน ที่ทำให้วัยรุ่นเข้าถึงง่าย เช่น การพนันฟุตบอล จัดเป็นการพนันประเภทหนึ่งในสังคมไทยที่มีการเล่นกันมาก ทั้งกลุ่มผู้มีการศึกษาฐานะ หน้าที่การงานดี และกลุ่มผู้ไม่มีการศึกษา หรือ มีอาชีพการงานที่ไม่ดี การพนันทั้งฟุตบอลและการพนันอื่นๆ ได้แพร่เข้าไปยังกลุ่มนักเรียน นักศึกษา และสร้างปัญหาสังคมที่ตามมามากมายอย่างต่อเนื่อง

นอกจากนี้ สภาพแวดล้อมเป็นอีกองค์ประกอบที่สำคัญส่งผลให้มีการพนันที่เพิ่มขึ้นในหมู่วัยรุ่น เช่นการรับเอาวัฒนธรรมของชาติตะวันตกเข้ามามีบทบาทในการดำเนินชีวิตประจำวันมากขึ้น ทำให้วัยรุ่นไทยมีความกล้าแสดงออกมากขึ้น ปัญหาของพ่อแม่ผู้ปกครองที่มีเวลาใกล้ชิดกับบุตรหลานน้อยลง ซึ่งเป็นผลมาจากสภาพของภาวะทางเศรษฐกิจ ตัวอย่างที่ไม่ดีของสังคมปรากฏให้เห็นอยู่ทั่วไป เหล่านี้เป็นสิ่งเร้าภายนอกที่สำคัญที่สามารถจะเร้าและกระตุ้นให้วัยรุ่นเกิดความต้องการอยากเล่น อยากลองจึงดำเนินชีวิตไปในทางที่ผิด

ผลจากสภาพทางสังคมและวัฒนธรรมของไทยที่ส่งผลให้วัยรุ่นไทยเกิดค่านิยมและมีพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสม เกิดแรงจูงใจในการอยากเล่น อยากลอง อยากเสี่ยงโชค การทำตามคนอื่นที่ปราศจากการยั้งคิด ซึ่งหากปล่อยไว้โดยไม่มีการควบคุมดูแล จากพฤติกรรมเพียงแค่การอยากลอง

เพื่อความสนุก ก็อาจพัฒนาไปจนถึงขั้นเป็นโรคติดการพนัน จากงานวิจัยระบุว่าระดับความรุนแรงและโอกาสในการเล่นพนันจะเพิ่มมากขึ้นตามอายุ ดังนั้นโอกาสที่วัยรุ่นจะกลายเป็นผู้ใหญ่ที่ติดการพนันในอนาคตจึงมีมากขึ้นเพราะช่วงชีวิตที่เหลืดยาวนานเมื่อเทียบกับคนวัยชราที่เล่นการพนัน

จังหวัดอุบลราชธานี และจังหวัดมุกดาหาร เป็นจังหวัดที่อยู่ทางภาคตะวันออกเฉียงเหนือของไทยสำหรับอุบลราชธานีนั้น ติดกับชายแดนทั้งของ สปป.ลาว และกัมพูชา ส่วนจังหวัดมุกดาหารติดชายแดน สปป.ลาว ส่งผลให้เกิดการแลกเปลี่ยนทางวัฒนธรรม ความคิด ค่านิยม และพฤติกรรมของผู้คนอย่างต่อเนื่อง โดยเฉพาะในเรื่องของอบายมุข สถิติการจับกุมผู้ต้องหาคดีการพนันของจังหวัดอุบลราชธานีและมุกดาหาร ในปีงบประมาณ 2555-2556 มีจำนวน 1,450 ราย และ 475 ราย ตามลำดับ (สถานีตำรวจภูธรเมืองอุบลราชธานี และมุกดาหาร 2557) เนื่องจากปัจจุบันมีการหลั่งไหลของอบายมุขเข้ามาในรูปแบบต่างๆ ตลอดเวลา อีกทั้งประชากรส่วนใหญ่ของจังหวัดมีฐานะทางเศรษฐกิจที่แตกต่างกันโดยเฉพาะสังคมเมืองกับสังคมชนบท คนที่มีรายได้น้อยต่างก็มีวิถีชีวิตที่ต้องต่อสู้ดิ้นรนเพื่อปากท้องโดยมีความเชื่อเดิมๆ คือการขอขบเสี่ยงโชคหวังรวยทางลัด และคิดว่าการพนันจะช่วยยกระดับความเป็นอยู่หากโชคเข้าข้าง จึงทำให้การพนันแทรกซึมเข้ามาในกิจกรรมการดำเนินชีวิตอย่างง่ายดาย ความเชื่อและค่านิยมเหล่านี้ ยังคงติดอยู่ในครอบครัวของสังคมไทยภาคอีสานหลายครอบครัว หรือแม้กระทั่งครอบครัวที่มีฐานะดี บิดามารดาเป็นข้าราชการ หากปล่อยให้แนวความคิดเหล่านี้มีอิทธิพลต่อบุตรหลานที่อยู่ระหว่างการเป็นวัยรุ่นย่อมส่งผลร้ายในช่วงชีวิตที่เหลือ อันจะทำร้ายสังคมทั้งทางตรงและทางอ้อม

นอกจากนี้พฤติกรรมกรรมการแสดงยั่วยุทางอารมณ์ การพนันและการทะเลาะวิวาท ในจังหวัดชายแดนมุกดาหารหรืออุบลราชธานี ก็เกิดขึ้นอยู่เป็นประจำและมากขึ้นเรื่อย ๆ จนกลายเป็นว่าการมีอบายมุขนั้นเป็นเรื่องปกติธรรมดาและเกิดการฝังแน่นเข้าไปเกือบทุกกิจกรรม โดยเฉพาะการแทรกซึมอยู่ภายในงานประเพณีของจังหวัด สถิติการข้ามชายแดนของประชากรไทยไปลาวเฉพาะที่ผ่านด่านตรวจคนเข้าเมืองจังหวัดมุกดาหาร มีชาวไทยไม่ต่ำกว่าวันละ 1,500 คน ข้ามแดนในแต่ละวัน ในจำนวน 1,500 คน โดยร้อยละ 90 ข้ามแดนไปเพื่อเล่นการพนัน (จังหวัดมุกดาหาร 2553) จากสถิตินี้ยังไม่สามารถชี้ชัดได้ว่าร้อยละ 90 นั้นเป็นกลุ่มวัยรุ่นจำนวนเท่าใด แต่ปัญหาที่ตามมาคือเมื่อมีหนี้สินจากการพนัน จะมีการลักลอบนำยาเสพติดจากประเทศเพื่อนบ้านมาจำหน่ายที่ไทย ซึ่งเป็นความเชื่อมโยงที่มาจากพฤติกรรมการเล่น ส่งผลต่อปัญหาทางสังคมที่รุนแรงตามมา ดังนั้นหากไม่หาทางป้องกันและบรรเทาปัญหาที่มาจากพฤติกรรมการเล่นของวัยรุ่นจะยิ่งทวีความรุนแรงมากขึ้นเมื่อเปิดเสรีอาเซียนที่มีการเคลื่อนย้ายทรัพยากรต่างๆ อย่างเสรีในปี 2558 โดยเฉพาะทรัพยากรมนุษย์ที่อาจมีนักพนันแอบแฝงในอาชีพที่เคลื่อนย้ายได้อย่างเสรีรวมอยู่ด้วย ซึ่งจะส่งผลกระทบต่อประมาณที่รัฐต้องสูญเสียในการจัดการกับปัญหาเหล่านี้

ดังนั้น จากปัญหาที่พบในจังหวัดอุบลราชธานีและมุกดาหารซึ่งเป็นจังหวัดที่มีชายแดนติดกับประเทศเพื่อนบ้าน มีแนวโน้มความเชื่อมโยงจากปัญหาพฤติกรรมการเล่นที่นำไปสู่ปัญหา

อื่นๆ ได้มากขึ้น ซึ่งการเป็นจังหวัดชายแดนจะมีความแตกต่างจากสภาพการณ์ในพื้นที่อื่นๆ จึงเป็นโจทย์ที่ทำทนายให้ผู้วิจัยสนใจที่จะดำเนินการวิจัยในลักษณะที่เป็นปรากฏการณ์เชิงลึก เน้นการวิจัยเชิงคุณภาพ เพื่อนำเสนอเป็นกรณีศึกษาที่แตกต่างในมิติขององค์ประกอบสำคัญที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการณ์การพนันของวัยรุ่นใน 5 กรณีศึกษาโดยแยกตามความแตกต่างของมิติที่เป็นองค์ประกอบ ด้านสภาพของครอบครัว ด้านเทคโนโลยีการสื่อสาร ด้านสภาพแวดล้อมของสังคมเมืองและสังคมชนบท ด้านความต้องการหรือมูลเหตุจูงใจอื่นๆ ตลอดจนค่านิยม ประเพณีและวัฒนธรรมท้องถิ่น โดยมีคำถามนำในงานวิจัยว่าแต่ละมิติขององค์ประกอบที่ต่างต่างนั้น จะมีรูปแบบการเชื่อมโยงปรากฏการณ์อย่างไรเพื่อให้เห็นลักษณะการฉายภาพเป็น model เพราะการวิจัยในลักษณะนี้จะทำให้เห็นความแตกต่างที่ลึกซึ้งมากกว่าการวิจัยในเชิงสำรวจทั่วไปที่มีผลงานวิจัยในลักษณะนี้เป็นจำนวนมากอยู่แล้ว

ทั้งนี้ประโยชน์ที่จะได้รับจากการนำเสนอเป็นกรณีศึกษาคือความแตกต่างของความเชื่อมโยงอย่างลึกซึ้งในบริบทที่สังคมเกิดการเปลี่ยนแปลงอย่างเป็นพลวัต ทั้งในสภาพพื้นที่เมืองและชนบทของการเป็นจังหวัดชายแดน เพื่อให้ได้แนวทางการสกัดกั้นพฤติกรรมการณ์การพนันของวัยรุ่นให้เป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพอันจะช่วยลดภาระของรัฐ และส่งผลให้เกิดความสงบสุขในระดับครอบครัว ชุมชน และสังคม เพราะวัยรุ่นเป็นวัยที่ต้องเติบโตขึ้นไปเป็นผู้ใหญ่ในวันหน้าช่วงชีวิตที่เหลือนพวกเขาควรได้เวลาไปทำประโยชน์และรับผิดชอบต่อสังคมตามบทบาทหน้าที่ที่ควรจะเป็น เพราะหากปล่อยให้อาการพฤติกรรมการณ์การพนันลุกลามย่อมเป็นอุปสรรคสำคัญในการบ่มเพาะความเจริญของชาติ ดังนั้นการศึกษาวัยรุ่นเรื่องนี้จะสามารถนำองค์ความรู้ไปใช้แก้ปัญหา ลดความเสี่ยงจากพฤติกรรมการณ์การพนันของวัยรุ่นในลักษณะรู้เท่าทันและมีมาตรการเฝ้าระวังในสถานการณ์ที่แตกต่างได้อย่างเหมาะสม

1.2 วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1 เพื่อศึกษาบริบทของมิติที่เป็นองค์ประกอบ (ด้านสภาพของครอบครัว ด้านเทคโนโลยีการสื่อสาร ด้านสภาพแวดล้อมสังคมเมืองและสังคมชนบท ด้านความต้องการหรือมูลเหตุจูงใจและด้านค่านิยม ประเพณีและวัฒนธรรม) ที่จะก่อให้เกิดการพนันในกลุ่มวัยรุ่นพื้นที่ภาคอีสานจังหวัดอุบลราชธานีและจังหวัดมุกดาหาร

2 เพื่อศึกษาความเชื่อมโยงจากมิติที่เป็นองค์ประกอบที่นำไปสู่พฤติกรรมการณ์การพนันของวัยรุ่นในบริบทพื้นที่ภาคอีสานจังหวัดอุบลราชธานีและจังหวัดมุกดาหาร ในรูปแบบ (model) 5 กรณีศึกษา

3 เพื่อศึกษาแนวทางการสกัดกั้นพฤติกรรมการณ์การพนันของวัยรุ่นที่เชื่อมโยงไปสู่รูปแบบการพนันและอบายมุขอื่นๆ ในลักษณะที่เป็นมาตรการป้องกัน แก้ไข โดยผู้มีส่วนเกี่ยวข้องในระดับครอบครัว ชุมชน สังคม

1.3 ขอบเขตของการวิจัย

1 ประชากรในงานวิจัยคือ วัยรุ่นที่มีอายุระหว่าง 14-24 ปี ที่อาศัยอยู่ในเขตพื้นที่จังหวัดอุบลราชธานี และมุกดาหาร ที่เป็นผู้ที่เกี่ยวข้องหรือถูกจับกุมในคดีการพนันระหว่างปี 2555-2556 จำนวน 2,195 คน (ฝ่ายสืบสวนสถานีตำรวจภูธรจังหวัดอุบลราชธานี และจังหวัดมุกดาหาร 2557)

2 กลุ่มตัวอย่างในงานวิจัยคือ วัยรุ่นอายุระหว่าง 14-24 ปี จำนวน 5 คน เลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง และกลุ่มตัวอย่างที่เป็นผู้มีส่วนเกี่ยวข้องในระดับครอบครัว 5 คน ผู้นำชุมชน 5 คน และเจ้าหน้าที่รัฐ 5 คน รวมทั้งสิ้นจำนวน 15 คนโดยการเลือกแบบเจาะจงเช่นเดียวกัน

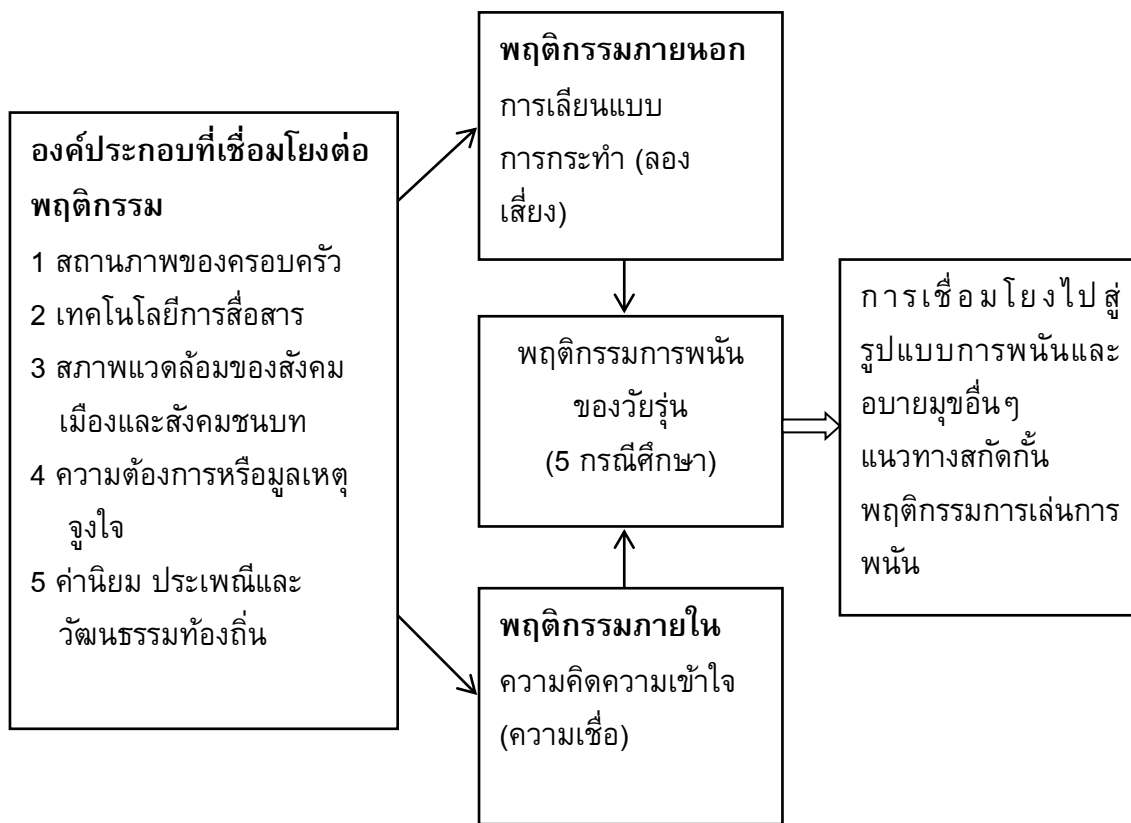
3 ขอบเขตด้านเนื้อหาศึกษามิติที่เป็นองค์ประกอบที่จะก่อให้เกิดการพนันในกลุ่มวัยรุ่นเช่น สถานภาพของครอบครัว เทคโนโลยีการสื่อสาร สภาพแวดล้อม ความต้องการหรือมูลเหตุจูงใจ ค่านิยม ประเพณีและวัฒนธรรมกับความเกี่ยวพันต่อพฤติกรรมการพนันของวัยรุ่น

4 นิยามศัพท์การพนันในงานวิจัยนี้ หมายถึงการพนันที่เป็นความผิดทางอาญา ที่กฎหมายบัญญัติห้าม หรือการพนันที่ได้รับอนุญาตจากเจ้าพนักงานที่มีการเล่นพนันเพื่อเอาทรัพย์สินและอาจเป็นคดีที่เป็นผู้ต้องหาหรือถูกจับกุมและนำไปสู่ศาล

5 ระยะเวลาที่ใช้ในการศึกษาวิจัย 12 เดือน ตั้งแต่เดือนมีนาคม 2558 ถึงเดือนกุมภาพันธ์ 2559

1.4 กรอบแนวคิดการวิจัย

จากแนวคิดนักจิตวิทยามนุษย์กลุ่มพฤติกรรมนิยมที่ให้เหตุผลว่ามนุษย์เกิดมาจะไม่ดีหรือไม่เลวมาแต่กำเนิด มนุษย์จะดีเลวขึ้นอยู่กับสภาพแวดล้อมที่อยู่รอบๆ ตัว ดังนั้นถ้ามนุษย์อยู่ในสภาพแวดล้อมที่ดีก็จะเป็นคนดี แต่ถ้ามนุษย์อยู่ในสภาพแวดล้อมที่ไม่ดีหรือเลวก็จะเป็นคนเลว มนุษย์จึงเป็นผลผลิตของสิ่งแวดล้อมในหลายมิติที่เป็นองค์ประกอบ กรอบแนวคิดของงานวิจัยเรื่องนี้ จึงมุ่งศึกษาพฤติกรรมการพนันของวัยรุ่น เนื่องจากอิทธิพลของสภาพแวดล้อมในปัจจุบันก่อให้เกิดรูปแบบพฤติกรรมการพนันต่างๆ ที่เชื่อมโยงไปสู่ปัญหาที่มีความสำคัญกระทบกับบุคคลอื่นๆ และสังคมในวงกว้าง โดยมีมิติที่เป็นองค์ประกอบด้านสถานภาพครอบครัว ด้านสิ่งแวดล้อมด้านเทคโนโลยีการสื่อสาร ด้านสภาพแวดล้อมของสังคมเมือง และสังคมชนบท ด้านความต้องการหรือมูลเหตุจูงใจ และด้านค่านิยม ประเพณีและวัฒนธรรมท้องถิ่น เชื่อมโยงไปสู่พฤติกรรมภายนอก และพฤติกรรมภายในจะแสดงออกมาในรูปแบบความสัมพันธ์ ดังภาพที่ 1 กรอบแนวคิดของการวิจัย



ภาพที่ 1.1 กรอบแนวคิดของการวิจัย

1.5 นิยามศัพท์เฉพาะที่ใช้ในงานวิจัย

1 พฤติกรรมการพนันของวัยรุ่นหมายถึง พฤติกรรมภายนอกที่เป็นการแสดงออกของวัยรุ่นที่นำไปสู่การพนันในรูปแบบต่างๆ เช่นคิดหมกมุ่นในเรื่องการพนันอยู่ตลอดเวลา เพิ่มปริมาณความถี่ในการเล่นพนัน และเล่นพนันเป็นทางออกในการหนีปัญหา หรือนำไปสู่การทำเรื่องผิดกฎหมาย เพื่อนำเงินมาเล่นพนัน เป็นต้น

2 บริบทของสังคมไทยภาคอีสานหมายถึง สังคมที่มีลักษณะเฉพาะ รักอิสระ ยึดมั่นในสถาบันชาติ ศาสนา พระมหากษัตริย์ มีขนบธรรมเนียมประเพณีที่ดั้งเดิม มีเอกลักษณ์เป็นของตนเองซึ่งสังคมเมืองก็มีคุณลักษณะเฉพาะเช่น มีอาชีพหลากหลายมีฐานะร่ำรวยและยากจนแตกต่างกัน ครอบครัวมีความผูกพันกันน้อย ส่วนสังคมชนบทมีลักษณะเฉพาะตัวและยังคงไว้ซึ่งวัฒนธรรมอันดั้งเดิมมีค่านิยมในเรื่องคุณงามความดีในทางศาสนา เป็นตัวควบคุมความประพฤติทางสังคมมีแนวโน้มการเปลี่ยนแปลงทางลบสูงขึ้น

3 วัยรุ่นในสังคมเมืองหมายถึง วัยรุ่นอายุระหว่าง 14-24 ปี อาศัยอยู่ในพื้นที่สังคมที่เป็นศูนย์กลาง การปกครอง วัฒนธรรม และเศรษฐกิจทางการค้าและการแลกเปลี่ยน เพราะเป็นที่ชุมนุมของผู้คนที่มาจากต่างอาชีพ ต่างชุมชนหรือต่างชาติพันธุ์ที่มีมารวมกันเป็นจำนวนมากเมืองจึงกลายเป็นศูนย์กลางทางความเจริญต่างๆ ทั้งด้านเทคโนโลยี มีอาชีพหลากหลาย ตั้งบ้านเรือนหรือเป็นชุมชนอยู่ในเขตเทศบาลเคยถูกจับกุมในข้อหาเล่นการพนันในรูปแบบต่างๆ

4 วัยรุ่นในสังคมชนบทหมายถึง วัยรุ่นอายุระหว่าง 14-24 ปี อาศัยอยู่ในพื้นที่ชนบทสังคมที่มีการรวมตัวกันอย่างเหนียวแน่น สมาชิกของสังคมทำหน้าที่สอดคล้องต่อเนื่องกันอย่างราบรื่น โดยมีระบบความสัมพันธ์แบบเครือญาติ มีการนับถือผู้อาวุโส มีความเห็นอกเห็นใจกัน มีอาชีพเน้นทางเกษตรกรรมและรับจ้างทั่วไป ตั้งบ้านเรือนหรือเป็นชุมชนอยู่นอกเขตเทศบาลเคยถูกจับกุมในข้อหาเล่นการพนันในรูปแบบต่างๆ

1.6 ผลที่คาดว่าจะได้รับการดำเนินการวิจัย

1 ประชาชนในพื้นที่ชนบทและเมืองของจังหวัดอุบลราชธานีและมุกดาหารรู้เท่าทันรูปแบบของการพนันและเฝ้าระวังพฤติกรรมของวัยรุ่นในพื้นที่ เพื่อตัดวงจรความเชื่อมโยงระหว่างการพนันกับอบายมุขอื่นๆ ชุมชนและสังคมลดความเสี่ยงจากปัญหาทั้งทางตรงและทางอ้อม

2 สังคมเมืองและสังคมชนบทในบริบทของภาคอีสานจังหวัดอุบลราชธานีและมุกดาหาร มีแนวทางในการร่วมมือเพื่อสร้างเกราะป้องกันของการพนันในกลุ่มวัยรุ่นเพื่อให้เกิดความเข้มแข็งได้อย่างเป็นอันหนึ่งอันเดียวกันนำไปสู่ความรับผิดชอบร่วมกันในการแก้ปัญหาของผู้จัดการพนัน

3 สถาบันการศึกษานำผลการวิจัยไปใช้ในการจัดการเรียนการสอนเป็นกรณีศึกษาเพื่อป้องกันพฤติกรรมที่น่าพาเยาวชนหรือวัยรุ่นไปสู่การพนัน ครูอาจารย์และบุคลากรทางการศึกษาร่วมกันสอดส่องเยาวชนที่เป็นวัยรุ่นที่กำลังศึกษาอยู่ในสถาบันการศึกษา ให้ตระหนักและรู้เท่าทันของผลกระทบจากการสังเกตพฤติกรรมการเล่นการพนันที่เชื่อมโยงกับปัญหาอื่นๆ ที่ตามมา

4 ประเทศชาติมีพื้นฐานที่ดีจากการที่เด็กและเยาวชนมีพฤติกรรมเป็นไปในทิศทางที่เหมาะสม มีความเข้มแข็งทั้งทางด้านการกระทำและจิตใจ ส่งผลต่อครอบครัว สังคม ชุมชน และประเทศชาติอย่างเป็นระบบ ในวิถีทางที่เหมาะสมกับบริบทของประเทศ

5 นำข้อเสนอแนะเชิงนโยบายหรือมาตรการต่างๆ ต่อหน่วยงานที่เกี่ยวข้องเพื่อสร้างกลไกสนับสนุนให้เอื้อให้การดำเนินการป้องกันเป็นไปในทิศทางที่เหมาะสม สอดคล้องกับสภาพการณ์ของพื้นที่และปัจจัยการเปลี่ยนแปลงจากภายนอกเพื่อลดต้นทุนของรัฐในการนำเงินไปใช้แก้ปัญหาที่เชื่อมโยงจากการพนันของวัยรุ่น

6 นักวิจัยนำเสนอผลงานในการประชุมวิชาการระดับชาติหรือระดับนานาชาติหรือตีพิมพ์ในวารสารทางวิชาการระดับชาติหรือระดับนานาชาติไม่น้อยกว่า 1 เรื่องที่ปรากฏอยู่ในฐานข้อมูล TCI กลุ่มที่ 1

1.7 ลำดับการนำเสนอรายงานวิจัย

เนื้อหาการนำเสนอ 6 บท ดังนี้ บทที่หนึ่งคือบทนำ เสนอที่มาและความสำคัญในการวิจัย บทที่สอง คือวรรณกรรมที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการพนัน บทที่สาม นำเสนอรายละเอียดเกี่ยวกับระเบียบวิธีวิจัยและขั้นตอนการวิจัย บทที่สี่และบทที่ห้า นำเสนอรายละเอียดจากการสำรวจข้อมูลปฐมภูมิด้วย การสังเกตการณ์ การสัมภาษณ์กลุ่มตัวอย่างซึ่งเป็นวัยรุ่นในเขตพื้นที่เมืองและชนบทของจังหวัดอุบลราชธานีและจังหวัดมุกดาหารตามลำดับ บทที่หก สรุปผลและสังเคราะห์ผลการวิจัยที่ได้จากการศึกษา และนำเสนอข้อเสนอเชิงนโยบายที่ได้จากผลการศึกษาในรูปแบบ (model) การเชื่อมโยงพฤติกรรมการพนันไปสู่อบายมุขอื่นๆ

บทที่ 2

วรรณกรรมปริทัศน์ที่นำไปสู่การวิจัย

พฤติกรรมการเล่นพนันของวัยรุ่น เป็นปัญหาของสังคมไทยที่รัฐพยายามแก้ไข เนื่องจากวัยรุ่นที่มีปัญหาการพนันจะส่งผลกระทบต่อโอกาสในการพัฒนาด้านต่าง ๆ ตั้งแต่ระดับครอบครัว ชุมชน สังคมและประเทศชาติ เนื่องจากรัฐต้องสูญเสียงบประมาณค่าใช้จ่ายในการแก้ปัญหาที่เป็นผลจากพฤติกรรมการเล่นพนันของวัยรุ่น ส่งผลให้ขีดความสามารถในการพัฒนาประเทศลดลง ดังนั้น แนวทางการแก้ปัญหาลเล่นพนัน จึงมีองค์ประกอบหลายอย่างเข้ามาเกี่ยวข้องเพราะส่งผลกระทบในวงกว้าง การทบทวนวรรณกรรมจากอดีตจะทำให้มองเห็นแนวทางต่อยอดการแก้ปัญหาจากพฤติกรรมที่เกิดจากการพนัน โดยอาศัยมิติที่เกี่ยวข้อง เพื่อนำไปเป็นข้อปฏิบัติในการลดทอนปัญหาของผู้เกี่ยวข้อง ในบทนี้ผู้วิจัยจึงได้นำเสนอแนวคิด ทฤษฎีต่าง ๆ ที่จะเป็นพื้นฐานในการพิจารณาตลอดจนงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง โดยมีลำดับดังนี้

2.1 วัยรุ่น

วัยรุ่นเป็นวัยที่มีการเปลี่ยนแปลงเข้าสู่สภาวะทั้งทางด้านร่างกาย จิตใจ อารมณ์ สังคม และสติปัญญา จึงเป็นช่วงวิกฤติช่วงหนึ่งของชีวิต เนื่องจากเป็นช่วงหัวเลี้ยวหัวต่อของวัยเด็กไปเป็นวัยผู้ใหญ่ โดยเฉพาะอย่างยิ่งในระยะต้นของวัยรุ่นจะมีการเปลี่ยนแปลงมากมายเกิดขึ้น ซึ่งการเปลี่ยนแปลงดังกล่าว จะมีผลต่อความสัมพันธ์ระหว่างวัยรุ่นด้วยกันเอง และบุคคลรอบข้าง หากกระบวนการเปลี่ยนแปลงดังกล่าว เป็นไปอย่างเหมาะสม ที่ได้รับการดูแลเอาใจใส่ใกล้ชิดจากผู้มีส่วนเกี่ยวข้อง จะช่วยให้วัยรุ่นสามารถปรับตัว ได้อย่างเหมาะสมบรรเทาปัญหาต่างๆ ที่อาจจะเกิดขึ้น และเป็นทั้งแรงผลักดันและแรงกระตุ้นให้เกิดการพัฒนาการด้านอื่นๆ เป็นไปด้วยดีในทางตรงกันข้าม หากวัยรุ่นไม่ได้รับการดูแลเอาใจใส่ที่ดีที่ควรจะเป็นย่อมส่งผลให้เกิดปัญหาต่างๆ ตามมามากมาย จนยากที่จะแก้ไขในบางครั้ง

พนม เกตุมาน (2550) ได้กล่าวถึงวัยรุ่นว่าเป็นวัยที่มีการเปลี่ยนแปลงเกิดขึ้นหลายด้าน ทำให้ต้องมีการปรับตัวหลายด้านพร้อมๆ กัน จึงเป็นวัยที่จะเกิดปัญหาได้มากกว่าวัยอื่นๆ การปรับตัวได้สำเร็จจะช่วยให้วัยรุ่นพัฒนาตนเอง เกิดบุคลิกภาพที่ดี ซึ่งจะเป็นพื้นฐานสำคัญของการดำเนินชีวิตต่อไป การเรียนรู้พัฒนาการวัยรุ่นจึงมีประโยชน์ทั้งต่อการส่งเสริมให้วัยรุ่นเติบโตเป็นผู้ใหญ่ที่มีสุขภาพดีทั้งทางร่างกายจิตใจสังคม อารมณ์ สติปัญญา ซึ่งจะเป็นเกราะป้องกันปัญหาต่างๆ ในวัยรุ่นเช่น ปัญหาทางเพศ ปัญหาการใช้สารเสพติดและปัญหาการพนันในหมู่วัยรุ่นเอง

นอกจากนี้วัยรุ่นยังเป็นวัยที่สติปัญญาจะพัฒนาสูงขึ้น มีความสามารถเรียนรู้ เข้าใจ เหตุการณ์ต่างๆ มีความสามารถในการคิด วิเคราะห์ สิ่งต่างๆ ได้มากขึ้นตามลำดับจนเมื่อพ้นวัยรุ่น

แล้ว จะมีความสามารถทางสติปัญญาได้เหมือนผู้ใหญ่ แต่ในช่วงระหว่างวัยรุ่นนี้ ยังอาจขาดความ
ยังคิดพิจารณา มีความหุนหันพลันแล่น ขาดการไตร่ตรองให้รอบคอบหรือขาดประสบการณ์ ที่
เกี่ยวข้องกับทักษะชีวิตที่ดี

การเปลี่ยนแปลงที่พบเห็นทางกายภาพของวัยรุ่นได้ในระยะแรกคือ การให้ความสำคัญกับ
ภาพลักษณ์ของตนเอง ในด้านต่างๆ เช่น รูปร่าง หน้าตา ความสวยงาม ความหล่อ วัยรุ่นจะใ้
ความใส่ใจเป็นพิเศษในการพิจารณาและย่ำคิดเกี่ยวกับข้อดีข้อด้อยทางร่างกายของตนเอง สิ่งที่
วัยรุ่นสนใจมากเป็นพิเศษคือการให้เวลา และสูญเสียทรัพย์สินไปกับรูปร่าง หน้าตา ผิวพรรณ
มากกว่าวัยอื่นๆ ในช่วงชีวิต โดยเฉพาะหากตัวเองมีข้อด้อยกว่าคนอื่นก็จะเกิดความรู้สึกนึกคิดหา
วิธีการที่จะทำให้ตนเองมีพร้อมสมบูรณ์ทุกสิ่งทุกอย่างเหมือนคนอื่นๆ อีกทั้งวัยรุ่นนอยากรับการ
ยอมรับจากผู้อื่นโดยเฉพาะการยอมรับจากกลุ่มเพื่อนอย่างมาก การได้รับการยอมรับจะช่วยให้เกิด
ความรู้สึกมั่นคง ปลอดภัย เห็นคุณค่าของตนเอง มั่นใจตนเอง วัยรุ่นจึงมักอยากเด่นอยากดัง
อยากให้มีคนรู้จักมากๆ เมื่อวัยรุ่นได้รับการยอมรับสิ่งที่จะตามมาคือการเกิดความรู้สึกภาคภูมิใจตนเอง
รู้สึกว่าตนเองมีคุณค่า เป็นคนดีและมีประโยชน์แก่ผู้อื่นได้ ทำอะไรได้สำเร็จ

สิ่งสำคัญประการหนึ่งคือวัยรุ่นต้องการความเป็นตัวของตัวเอง รักอิสระ เสรีภาพ ไม่ค่อย
ชอบอยู่ในกฎเกณฑ์กติกาใดๆ ทั้งกติกาในครอบครัว สังคมชอบคิดเอง ทำเอง พึ่งพาตัวเอง เชื่อ
ความคิดตนเองซึ่งอาจมีทั้งถูกและผิด มีปฏิกิริยาตอบโต้ผู้ใหญ่ที่บีบบังคับสูง ความอยากรู้อยากเห็น
อยากลองจะมีสูงสุดในช่วงของวัยรุ่น ทำให้อาจเกิดพฤติกรรมเสี่ยงได้ง่ายถ้าวัยรุ่นขาดการยั้งคิดที่ดี
การได้ทำอะไรด้วยตนเอง และทำได้สำเร็จจะช่วยให้อวัยรุ่นมีความมั่นใจในตนเอง

ในด้านการควบคุมตนเอง วัยรุ่นจะเรียนรู้ที่จะควบคุมความคิด การรู้จักยั้งคิด การคิดให้
เป็นระบบ เพื่อให้สามารถใช้ความคิดได้อย่างมีประสิทธิภาพ และอยู่ร่วมกับผู้อื่นได้ อารมณ์จะ
ปั่นป่วน เปลี่ยนแปลงง่าย หงุดหงิดง่าย เครียดง่าย โกรธง่าย อาจเกิดอารมณ์ซึมเศร้าโดยไม่มีสาเหตุ
ได้ง่าย อารมณ์ที่ไม่ดีเหล่านี้อาจทำให้เกิดพฤติกรรมเกเร ก้าวร้าว มีผลต่อการเรียนและการดำเนิน
ชีวิต โดยเฉพาะในวัยรุ่นตอนต้น การควบคุมอารมณ์ยังไม่ค่อยดีนัก บางครั้งยังทำอะไรตามอารมณ์
ตัวเองอยู่บ้างแต่จะค่อยๆ ดีขึ้นเมื่ออายุมากขึ้น

ในด้านจริยธรรมและความรับผิดชอบ วัยรุ่นนี้จะมีแนวคิดเชิงอุดมคติสูงหรือมีจินตนาการ
ที่เป็นไปในทางใดทางหนึ่งมีมาตรฐานความดี ความงามที่เป็นเป้าหมายแห่งชีวิตของตน เพราะเขาจะ
แยกแยะความผิดชอบชั่วดีได้แล้ว มีระบบมโนธรรมของตนเอง ต้องการให้เกิดความถูกต้อง
ความชอบธรรมในสังคม ชอบช่วยเหลือผู้อื่น ต้องการเป็นคนดี เป็นที่ชื่นชอบของคนอื่น และจะรู้สึก
อึดอัดคับข้องใจกับความไม่ถูกต้องในสังคม หรือในบ้านแม้แต่พ่อแม่ของตนเองเขาก็เริ่มรู้สึกว่าไม่ได้
ดีสมบูรณ์แบบเหมือนเมื่อก่อนอีกต่อไปแล้ว บางครั้งเขาจะแสดงออก วิพากษ์วิจารณ์พ่อแม่หรือ ครู
อาจารย์ตรงๆ อย่างรุนแรง การต่อต้าน ประท้วงจึงเกิดได้บ่อยในวัยนี้เมื่อวัยรุ่นเห็นการกระทำที่ไม่
ถูกต้อง หรือมีการเอาเปรียบ เบียดเบียน ความไม่เสมอภาคกัน ในวัยรุ่นตอนต้นการควบคุม

ตนเองอาจยังไม่ดีนัก แต่เมื่อพ้นวัยรุ่นนี้ไป การควบคุมตนเองจะดีขึ้น จนเป็นระบบจริยธรรมที่สมบูรณ์เหมือนผู้ใหญ่ ปัญหาความเปลี่ยนแปลงทางด้านร่างกายที่สำคัญของวัยรุ่นคือรูปร่างหน้าตา หากรูปร่างหน้าตาพึงประสงค์ก็ส่งผลให้วัยรุ่นรู้สึกดี ไม่เป็นกังวล เมื่อรูปร่างหน้าตาของวัยรุ่นมีลักษณะไม่พึงประสงค์ก่อให้เกิดความไม่พอใจในรูปร่างหน้าตา จะส่งผลให้วัยรุ่นพยายามหาวิธีการเพื่อทำให้รูปร่างหน้าตาดีขึ้น ปัญหาความเปลี่ยนแปลงทางด้านร่างกายนี้เป็นปัญหาที่ละเอียดอ่อนมากเป็นพิเศษสำหรับเด็กวัยรุ่น เนื่องจากเป็นระยะเวลาที่เด็กกำลังแสวงหาความภาคภูมิใจในตนเอง ความชื่นชอบจากเพื่อน จากสังคม จากเพศตรงข้าม ปัญหาในเรื่องนี้จึงเป็นเรื่องที่ก่อให้เกิดผลกระทบทางอารมณ์และจิตใจของวัยรุ่นอย่างมาก อารมณ์ของวัยรุ่นเป็นอารมณ์ที่เปลี่ยนแปลงง่าย อ่อนไหวง่าย เจ้าอารมณ์ มีอารมณ์รุนแรง การควบคุมอารมณ์ยังไม่สู้ดี บางครั้งเก็บกด บางคราวมั่นใจสูง ลักษณะอารมณ์แบบนี้จึงมีความคิดเห็นขัดแย้งกับผู้ใหญ่ได้ง่าย ทำให้วัยรุ่นจึงคิดว่าผู้ที่เข้าใจตนเองดีที่สุดคือเพื่อนในวัยเดียวกัน เนื่องจากมีความคิดเห็นที่เป็นไปทางเดียวกัน ยอมรับกัน และกัน การเปลี่ยนแปลงทางอารมณ์ที่เกิดขึ้นนี้มีผลมาจากหลายปัจจัยประกอบกันเช่น การปรับตัวกับการเปลี่ยนแปลงทางด้านร่างกาย การปรับพฤติกรรมการแสดงออกจากการเป็นเด็ก เข้าสู่การเรียนรู้บทบาทของการเป็นผู้ใหญ่ สังคมที่มีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว ลักษณะดังกล่าวอาจส่งผลให้วัยรุ่นกระทำการบางอย่างเพื่อให้ได้เงินมาเป็นเครื่องมือนำไปสู่สิ่งที่อยากได้ อยากเป็นเช่น รูปร่างหน้าตาที่ดีขึ้น ซึ่งการทำให้รูปร่างหน้าตาที่ดีขึ้น อาจเป็นปัจจัยที่มาของของหลายปัจจัยการคิดเล่นการพนันเนื่องจากเป็นวิธีการหาเงินที่ง่าย ไม่ต้องใช้คุณสมบัติทางการศึกษาใดๆ ก็ทำให้เล่นได้ และมีการพนันที่หลากหลายประเภทเข้าถึงง่ายได้เลือกเล่นตามถนัดและทุนทางการเงินที่มี

2.1.1 พัฒนาการทางสังคมของวัยรุ่น วัยรุ่นจะเริ่มห่างจากทางบ้าน ไม่ค่อยสนิทสนมคลุกคลีกับพ่อแม่พี่น้องเหมือนวัยเด็ก แต่จะสนใจเพื่อนมากกว่า จะใช้เวลากับเพื่อนมากขึ้นกว่าการอยู่กับครอบครัว มีกิจกรรมนอกบ้านมาก ไม่อยากทำกิจกรรมกับทางบ้านเหมือนตอนเป็นวัยเด็ก เริ่มมีความสนใจเพศตรงข้าม สนใจสังคมสิ่งแวดล้อม ปรับตัวเองให้เข้ากับกฎเกณฑ์กติกาของกลุ่มของสังคมได้ดีขึ้น มีความสามารถในทักษะทางสังคมคือการอยู่ร่วมกัน การสื่อสารเจรจา มีการใช้เหตุผลในการเจรจา การแก้ปัญหา การประนีประนอม การยืดหยุ่นโอนอ่อนผ่อนตามกัน และการทำงานร่วมกับผู้อื่น พัฒนาการทางสังคมที่ดีจะเป็นพื้นฐานมนุษย์สัมพันธ์ที่ดี และบุคลิกภาพที่ดี การเรียนรู้กฎเกณฑ์การอยู่ร่วมกันของสังคมจะช่วยให้วัยรุ่นเองหาแนวทางการดำเนินชีวิตที่เหมาะสมกับตนเองได้ เลือกวิชาชีพที่เหมาะสมกับตน และมีสังคมสิ่งแวดล้อมที่ดีต่อตนเองในอนาคต (ธันวรจัน บุรณสุขสกุล 2558)

พัฒนาการของวัยรุ่นที่ดีที่มีพื้นฐานมาจากการรู้จักเรียนรู้ในการอยู่ร่วมกับสังคม รู้จักการปรับตัวเข้ากับสังคม จะทำให้มีวิธีการปรับปรุงตัวเองในการดำเนินชีวิตได้ตามครรลองคลองธรรมของสังคม เป็นที่ยอมรับของสังคม แต่พัฒนาการของวัยรุ่นในบางครั้งไม่สามารถปรับตัวเองเข้ากับ

สังคมได้อย่างสมบูรณ์ จึงทำให้เกิดปัญหาในการอยู่ร่วมกันกับสังคม ปัญหาที่เกิดขึ้นกับวัยรุ่นและเป็นปัญหาที่แก้ไขได้ลำบากส่วนหนึ่งเป็นผลมาจากการมีข้อจำกัดในการเรียนรู้เป็นสำคัญ

2.1.2 ปัญหาพฤติกรรมในวัยรุ่น ปัญหาที่พบได้บ่อยในวัยรุ่น คือปัญหาที่เกิดขึ้นในระดับครอบครัวเบื้องต้นคือความสัมพันธ์กับพ่อแม่ พี่น้อง วัยรุ่นจะแสดงพฤติกรรมที่แสดงความเป็นตัวของตัวเองค่อนข้างมาก การพูดจาไม่ค่อยเรียบร้อย อารมณ์แปรปรวนเปลี่ยนแปลงง่าย ความรับผิดชอบขึ้นๆ ลงๆ เอาแต่ใจตัวเอง ทำให้พ่อแม่ ผู้ปกครอง หรือครูอาจารย์หงุดหงิดไม่พอใจได้มาก ถ้าใช้วิธีการจัดการไม่ถูกต้องเช่น ใช้วิธีดุด่าว่ากล่าว ตำหนิ หรือลงโทษรุนแรง วัยรุ่นจะเกิดปฏิกิริยาต่อต้าน เป็นอารมณ์ต่อกัน วิธีการดังกล่าวจึงไม่ได้ช่วยเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมวัยรุ่น วิธีการจัดการกับปัญหาพฤติกรรมเหล่านี้ เริ่มต้นจากการทำความเข้าใจความต้องการของวัยรุ่น มีการตอบสนองโดยประนีประนอมยืดหยุ่น แต่ก็ยังคงมีขอบเขตพอสมควร พยายามจูงใจให้ร่วมมือมากกว่าการบังคับกันตรงๆ หรือรุนแรง ครอบครัวควรเน้นสร้างความสัมพันธ์ที่ดีไว้ก่อน ผู้เกี่ยวข้องพยายามอย่าหงุดหงิดกับพฤติกรรมเล็กๆ น้อยๆ ของวัยรุ่น (ศูนย์ข้อมูลและนโยบายสาธารณะเพื่อลดผลกระทบจากการพนัน มูลนิธิสาธารณสุขแห่งชาติ 2557)

กล่าวโดยสรุป จุดนี้เป็นระยะที่ผู้ใกล้ชิดต้องใช้ศิลปะในการประคับประคอง จูงใจให้วัยรุ่นกระทำในสิ่งที่ดีและมีประโยชน์ เพราะเป็นจุดเริ่มต้นของเหตุผลที่ทำให้วัยรุ่นหันไปหาสิ่งไม่ดี โดยใช้เหตุผลว่าครอบครัวบังคับ ครอบครัวไม่เข้าใจ จึงมักแสดงออกให้เห็นอยู่ทั่วไปตามที่เห็นข่าวเช่น ปัญหาการใช้สารเสพติด เพราะตามธรรมชาติของวัยรุ่นจะมีความอยากรู้อยากเห็นอยากรลองมาก ถ้าขาดการยับยั้งชั่งใจด้วย ขาดคำแนะนำที่ดี การที่วัยรุ่นอยู่ในกลุ่มที่ใช้สารเสพติด หรือเพื่อนใช้สารเสพติด เพื่อนจะมีการชักชวนให้ใช้ร่วมกัน บางคนไม่กล้าปฏิเสธเพื่อน บางคนใช้เพื่อให้เหมือนเพื่อนๆ เมื่อลองแล้วเกิดความพอใจก็จะติดได้ง่าย นอกจากนี้ปัญหาทางด้านการพนันก็จะตามมาได้โดยง่ายเมื่อต้องการเงินไปเป็นเครื่องมือในการซื้อสิ่งที่นำมาใช้บำบัดต้องการ หากเล่นการพนันแล้วไม่ได้เงิน ก็อาจกลายเป็นผู้ลักขโมยและสร้างความเดือดร้อนให้กับสังคมไปในที่สุด

2.1.3 การป้องกันปัญหายุวชน แรงผลักดันที่ทำให้มนุษย์แสดงพฤติกรรมต่างๆ ออกมาก็คือ ความต้องการ ซึ่งความต้องการนี้จะแบ่งออกเป็น 2 ประเภทใหญ่ๆ คือ ความต้องการทางร่างกายและความต้องการทางจิตใจความต้องการทางร่างกาย เป็นแรงผลักดันที่อยู่ในระดับพื้นฐานที่สุดแต่มีพลังอำนาจสูงสุด เพราะเป็นแรงผลักดันที่จะทำให้ชีวิตอยู่รอด มนุษย์จะต่อสู้ดิ้นรนทุกวิถีทางเพื่อให้ได้มาซึ่งสิ่งที่จำเป็นมาบำบัดความต้องการทางร่างกาย ทำให้มนุษย์แสดงพฤติกรรมต่างๆ ซึ่งอาจจะเห็นทั้งทางที่ดีที่ถูกต้องหรือทางที่ไม่ถูกต้องก็ได้เป็นแรงผลักดันที่อยู่ในระดับสูงขึ้นกว่าความต้องการทางร่างกาย แต่มีพลังอำนาจน้อยกว่า เพราะความต้องการทางจิตใจนี้ ไม่ใช่ความต้องการที่เป็นความตายของชีวิต จะเป็นความต้องการที่มาช่วยสร้างเสริมให้ชีวิตมีความสุขสบายยิ่งขึ้นเท่านั้น (สถาบันสุขภาพของเด็กและวัยรุ่นราชนครินทร์ 2557)

ดังนั้น การป้องกันปัญหาที่วัยรุ่นอาจแสดงพฤติกรรมที่ไม่พึงประสงค์ออกมาคือ พ่อแม่ หรือผู้ปกครองต้องให้การเลี้ยงดูอย่างถูกต้อง ให้ความรักความอบอุ่นเป็นพื้นฐานการฝึกให้รู้จักระเบียบวินัย การควบคุมตัวเองการฝึกทักษะชีวิต ให้แก้ไขปัญหาก็ได้ถูกต้อง มีทักษะในการปฏิเสธ สิ่งที่ไม่ถูกต้อง การสอนให้วัยรุ่นรู้จักคบเพื่อน ทักษะสังคมการฝึกให้วัยรุ่นมีเอกลักษณ์เป็นของตนเองเป็นการสร้างภูมิคุ้มกันที่ดีที่สุดให้กับวัยรุ่น เพื่อลดปัญหาต่างๆ ที่จะตามมาเช่น ปัญหาการพนันซึ่งเป็นจุดเน้นในการศึกษาของงานวิจัยเรื่องนี้

2.2 บทบาทของผู้มีส่วนเกี่ยวข้องกับวัยรุ่น

บทบาทของผู้มีส่วนเกี่ยวข้องกับวัยรุ่นจึงประกอบไปด้วย สถาบันครอบครัวซึ่งเป็นหน่วยที่เล็กที่สุดที่ต้องรับผิดชอบ เลี้ยงดูให้ความดูแลเพื่อไม่ให้ไปเป็นปัญหาของสังคม เนื่องจากใกล้ชิดกับวัยรุ่นมากที่สุด ถัดมาเป็นสถาบันการศึกษาที่ร่วมเป็นส่วนหนึ่งในการอบรมวัยรุ่นในลักษณะการให้ความรู้ แนะนำ หล่อหลอมพฤติกรรมซึ่งเป็นหน่วยสังคมในลักษณะสถาบัน และชุมชนที่วัยรุ่นอาศัยอยู่ซึ่งเป็นการรวมกลุ่มให้ความช่วยเหลือเกื้อกูลกันเป็นกลุ่มคนที่ต้องปรับตัวเข้าหากัน และอิทธิพลของสื่อสารมวลชนเป็นส่วนสำคัญที่จะต้องรับผิดชอบต่อสังคมที่ประกอบไปด้วยผู้คนมากมายรวมทั้งวัยรุ่นเอง มีส่วนช่วยเหลือสังคมได้อย่างมากเนื่องจากเป็นแหล่งเสนอข่าว การนำเสนอข่าวสารความรู้ที่ดี ไปสู่กลุ่มคนมากมาย ซึ่งแต่ละสถาบันหากทำหน้าที่ของตนเอง และรับผิดชอบต่ออย่างดีที่สุด มีความเหมาะสมที่สุดย่อมจะส่งผลต่อการหล่อหลอมและสร้างวัยรุ่นให้เป็นวัยรุ่นที่มีความรับผิดชอบสามารถแยกแยะสิ่งดีหรือไม่ดีได้

2.2.1 สถาบันครอบครัว มีบทบาทในการประคับประคอง สนับสนุนให้มีการเจริญเติบโต ทั้งทางด้านร่างกาย และจิตใจ ปัจจัยของสถาบันครอบครัวที่มีอิทธิพลต่อการพัฒนาการวัยรุ่นคือ ให้การดูแลพัฒนาการทางด้านร่างกาย ให้วัยรุ่นได้รับอาหารที่เป็นประโยชน์ มีการพักผ่อนนอนหลับตามความต้องการของร่างกาย มีการออกกำลังกายที่เหมาะสม และได้ประกอบกิจกรรมต่างๆ ที่เด็กสนใจ ด้านจิตใจ สภาพแวดล้อมในครอบครัวมีผลโดยตรงต่อการพัฒนาการด้านต่างๆ ของวัยรุ่น บิดา มารดา และผู้ปกครองที่มีบุคลิกภาพซึ่งกำลังมีการเจริญเติบโตเข้าสู่วัยรุ่น ควรให้ความสนใจ เข้าใจ การเปลี่ยนแปลง และแบ่งเวลาให้กับเด็กมากขึ้น สัมพันธภาพที่ดีในครอบครัวจะเป็นพื้นฐานที่ดีในการส่งเสริมให้วัยรุ่นสามารถใช้ชีวิตในสังคมได้อย่างมีความสุขซึ่งในงานวิจัยเรื่องนี้จะได้ศึกษา บทบาทของสถาบันครอบครัวกับการช่วยเหลือวัยรุ่นเมื่อติดการพนันในลักษณะอย่างไร (ศูนย์สุขภาพเด็กและวัยรุ่นมาราธิบตี 2558)

สถาบันครอบครัวควรประพฤติตนเป็นตัวอย่างที่ดีแก่บุตรหลาน ไม่เล่นการพนันให้ความร่วมมือกับทางโรงเรียนในการอบรม ดูแลเอาใจใส่ในการอบรมเลี้ยงดู ช่วยเหลือบุตรหลานเมื่อมีปัญหาอบรม แนะนำ ชี้แจงถึงโทษของการเล่นการพนันให้บุตรหลานได้รู้และเข้าใจด้วยเหตุและผล เป็นที่ปรึกษาให้บุตรหลานซึ่งเป็นวัยรุ่นได้ปรึกษาตลอดเวลาเมื่อพวกเขามีปัญหา

2.2.2 สถาบันศึกษา มีบทบาทสำคัญในการสร้างสิ่งแวดล้อมที่ดีและเหมาะสมในการมีสังคมร่วมกันของวัยรุ่น การส่งเสริมความรักในหมู่คณะ การเลือกคบเพื่อนที่ดี การเคารพในกฎเกณฑ์ของสังคม รู้จักการให้อภัย การควบคุมอารมณ์รุนแรงด้วยวิธีที่เหมาะสม รวมทั้งการให้ความรู้เรื่องเกี่ยวกับการเปลี่ยนแปลงต่างๆ ที่เกิดขึ้นกับวัยรุ่น ทำให้เด็กวัยรุ่นมีความเข้าใจเกี่ยวกับตนเองอย่างถูกต้อง

ในสภาพปัจจุบัน ปัญหาการพนันกระจายเข้าไปในโรงเรียนซึ่งเป็นสถาบันการศึกษา เป็นที่ถ่ายทอดความรู้ให้กับวัยรุ่น ดังนั้นสถาบันการศึกษาต้องสอดแทรกทักษะชีวิตทำงานร่วมกันระหว่างบ้านกับโรงเรียน จัดทำพฤติกรรมเสี่ยงที่อาจเกิดขึ้น จัดทำโครงการต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับการป้องกันและควบคุมความเสี่ยงด้านการพนันและการมั่วสุมโดยมีโครงการเข้าค่ายคุณธรรมจริยธรรมนักเรียนนักศึกษา มีระเบียบว่าด้วยการควบคุมความประพฤติและการลงโทษให้สอดคล้องกับระเบียบของกระทรวงศึกษาธิการ ปี 2548 และระเบียบของสถานศึกษาเช่นการมีอุปกรณ์การเล่นพนันในครอบครองและเล่นการพนันในสถานศึกษาเป็นโทษสถานเบา และโทษสถานปานกลางคือเล่นการพนันทุกชนิดทั้งภายในและภายนอกสถาบันการศึกษาสำหรับบทบาทของสถาบันการศึกษาควรปลูกฝังให้นิสิตนักศึกษา รู้เท่าทันสื่อ และสร้างการตระหนักรู้เกี่ยวกับพิษภัยของการพนันให้มากขึ้นด้วย อาทิ การเปิดเสียงตามสายในมหาวิทยาลัย การส่งข้อมูลและคำเตือนเกี่ยวกับการพนันผ่านระบบฐานข้อมูลของนักศึกษา เพื่อเป็นการป้องกันการเล่นการพนันไม่ให้ขยายวงกว้าง (กระทรวงศึกษาธิการ 2558)

2.2.3 สถาบันในชุมชน มีบทบาทในการเป็นแหล่งของสถาบันต่างๆ ที่จะเอื้อประโยชน์ที่ดีของวัยรุ่น เช่น สถาบันศาสนาสามารถลดอารมณ์ที่รุนแรงและแปรปรวนง่ายของวัยรุ่น โดยครอบครัวยุโรปและวัดควรจัดให้มีกิจกรรมร่วมกันเพื่อช่วยเหลือและส่งเสริมให้วัยรุ่นได้มีกิจกรรมต่างๆ เช่น การอุปสมบทหมู่ การเรียนพุทธศาสนาในวัดสำหรับศาสนาพุทธ หรือการเรียนพระคัมภีร์ในศาสนาคริสต์และอิสลาม เป็นต้น ในโรงพยาบาล การจัดกิจกรรมโดยการให้นักเรียนได้เข้าไปสังเกตการทำงานในลักษณะการช่วยเหลือเพื่อนมนุษย์ การได้มีส่วนร่วมในการช่วยเหลือ จะส่งเสริมให้วัยรุ่นได้รู้จักการช่วยเหลือบุคคลอื่นที่มีความเดือดร้อนได้ รวมทั้งอาจทำให้วัยรุ่นชายได้ตระหนักเห็นความรุนแรงที่เกิดขึ้นจากการขับขีรถที่ไม่ปลอดภัยและการแก้ปัญหาโดยใช้ความรุนแรง เป็นต้น

ในบางครั้งชุมชนก็มีส่วนในการเป็นแหล่งมั่วสุมอบายมุข โดยเฉพาะชุมชนที่อยู่กันอย่างแออัด ชุมชนควรมีการสร้างการมีส่วนร่วมในการค้นหา สอดส่องพฤติกรรมการเล่น มีกำหนดและสร้างวัฒนธรรมของชุมชนโดยไม่เล่นการพนัน การเห็นโทษพิษภัยของการพนัน ซึ่งในงานวิจัยเรื่องนี้จะได้ศึกษาบทบาทของชุมชนและบทบาทของผู้นำชุมชนต่อการช่วยเหลือวัยรุ่นติดการพนัน

2.2.4 สื่อสารมวลชน บทบาทของสื่อมวลชนในโลกปัจจุบันมีมากมาย การเลือกสื่อที่เหมาะสมสำหรับวัยรุ่น ควรได้มีการพิจารณาอย่างดี การสร้างภาพยนตร์ที่มีความรุนแรง ภาพยนตร์

ที่มีการใช้สิ่งเสพติดของบุคคลที่อยู่ในความสนใจของวัยรุ่น ภาพยนตร์หรือเพลงที่มีการยั่วยั่วทางกามารมณ์ ทำเด่นต่าง ๆ ที่มีลักษณะล่อแหลมเป็นต้น สิ่งเหล่านี้ผู้ผลิตสื่อควรให้ความสำคัญและตระหนักถึงวัยรุ่นที่ดูสื่อเหล่านี้ว่าจะเป็นการส่งเสริมพฤติกรรมในทางที่ไม่เหมาะสมด้วย สื่อสารมวลชนยังสามารถจัดกิจกรรมที่ผ่อนคลายความเครียดได้ เช่น มีการจัดกิจกรรมที่สนุกสนานส่งเสริมการมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมของสมาชิกในครอบครัว การทำกิจกรรมเหล่านี้จะส่งเสริมให้เกิดความรัก ความเอาใจใส่ดูแลกันในครอบครัว เป็นการส่งเสริมสัมพันธ์ภาพอันดีในครอบครัวต่อไป (บุปผา ลาภะวัฒนาพันธ์ 2556)

ผลวิจัยหลายสำนักเช่น ศูนย์เครือข่ายวิชาการเพื่อสังเกตการณ์และวิจัยความสุขชุมชน มหาวิทยาลัยอัสสัมชัญ ศูนย์ข้อมูลนโยบายสาธารณะเพื่อลดปัญหาจากการพนัน มูลนิธิสดศรี-สฤษดิ์วงศ์ ศูนย์ศึกษาปัญหาการพนันจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย สนับสนุนว่านักศึกษาซึ่งอยู่ในกลุ่มวัยรุ่นติดพนันกว่าร้อยละ 66.7 มีสาเหตุเกิดจากเพื่อนมากที่สุด รองลงมาคือสื่อโทรทัศน์ นอกจากนี้ผลการวิจัยยังเน้นย้ำเกี่ยวกับสื่อว่าวัยรุ่นเปิดรับสื่อมากเกินไปจะยังมีทัศนคติเชิงบวกต่อการเล่นพนันมากขึ้น บทบาทของสื่อสารมวลชนจึงต้องสร้างความรับผิดชอบต่อสังคม เนื่องจากเป็นช่องทางนำเสนอเรื่องราวของการพนัน ดังนั้นการปรับรูปแบบการนำเสนอข่าวอย่างเหมาะสมซึ่งข้อเสียของการพนัน ดี แผลด้านมืดของการพนันย่อมจะลดปัญหาผู้ติดการพนันลงได้บ้างไม่มากก็น้อย การนำเสนอของสื่อจึงจำเป็นต้องระมัดระวังให้มากขึ้น ต้องมีการนำเสนออย่างรอบด้าน

2.3 สภาพพื้นที่ศึกษาอุบลราชธานีและมุกดาหาร

ลักษณะพื้นที่ทางกายภาพมีความสำคัญในการกำหนดพฤติกรรมของประชาชนในจังหวัด ที่ประกอบไปด้วยองค์ประกอบสำคัญเช่น สภาพเศรษฐกิจ สังคม ประเพณี และวัฒนธรรมในงานวิจัยนี้ได้ศึกษาพฤติกรรมวัยรุ่นที่อาศัยอยู่ในพื้นที่จังหวัดอุบลราชธานีและมุกดาหารดังนั้น ผู้วิจัยจึงได้นำเสนอบริบทพื้นที่ของสองจังหวัดพอสังเขปดังนี้

2.3.1 บริบทพื้นที่ภาคอีสานจังหวัดอุบลราชธานี ด้านสภาพเศรษฐกิจ สังคม ประเพณี และวัฒนธรรม

จังหวัดอุบลราชธานีตั้งอยู่ทางตะวันออกสุดของภาคตะวันออกเฉียงเหนือ ของประเทศไทย ห่างจากกรุงเทพมหานคร 630 กิโลเมตรมีพื้นที่ใหญ่เป็นอันดับ 2 ของภาคและเป็นอันดับ 5 ของประเทศ มีเนื้อที่ประมาณ 16,112 ตารางกิโลเมตร แบ่งเขตการปกครองออกเป็น 25 อำเภอ ได้แก่ เมืองอุบลราชธานี วารินชำราบ เดชอุดม พิบูลมังสาหาร เขมราฐ เขื่องใน ตระการพืชผล ม่วงสามสิบ หนองม่วง นาเยีย ศรีเมืองใหม่ ไชยเมืองมุกดาหาร กุดข้าวปุ้น นาจะหลวย ตาลชุม โพธิ์ไทย สำโรง ศรีนคร ดอนมดแดง ท่งศรีอุดม นาเยีย นาตาล เหล่าเสือโก้ก สว่างวีระวงศ์ และน้ำขุ่น สถิติปี 2553 มีประชากรทั้งสิ้น 1,813,088 คนเป็นชาย 909,405 คนและหญิง 903,683 คน สภาพเศรษฐกิจของจังหวัด

อุบลราชธานี โดยทั่วไป ประชากรมีรายได้ต่อหัวจำนวน 59,965 บาทต่อคนต่อปี ส่วนใหญ่มีอาชีพทางการเกษตรประมาณร้อยละ 68 สภาพเศรษฐกิจที่เปลี่ยนแปลงส่งผลให้ปัจจัยการดำรงชีพสูงขึ้นและมีแนวโน้มสูงขึ้นอย่างต่อเนื่องในขณะที่รายได้ของประชากรของจังหวัดไม่ได้เพิ่มขึ้นมากนัก

2.3.2 บริบทพื้นที่ภาคอีสานจังหวัดมุกดาหาร ด้านสภาพเศรษฐกิจ สังคม ประเพณี และวัฒนธรรม

จังหวัดมุกดาหารตั้งอยู่ทางตะวันออกสุดของภาคตะวันออกเฉียงเหนือ ของประเทศไทย ห่างจากกรุงเทพมหานคร 642 กิโลเมตรแบ่งเขตการปกครองออกเป็น 7 อำเภอ ได้แก่ เมืองนิคมคำสร้อย ห้วยน้ำใหญ่ ดอนตาล คำชะอี หนองสูง และดงหลวงสถิติปี 2553 มีประชากรทั้งสิ้น 339,836 คนเป็นชาย 170,437 คนและหญิง 169,399 คน สภาพเศรษฐกิจของจังหวัดมุกดาหาร โดยทั่วไป ประชากรมีรายได้ต่อหัวจำนวน 53,422.34 บาทต่อคนต่อปี ส่วนใหญ่มีอาชีพทางการเกษตรประมาณร้อยละ 60 สภาพเศรษฐกิจที่เปลี่ยนแปลงส่งผลให้ปัจจัยการดำรงชีพสูงขึ้นและมีแนวโน้มสูงขึ้นอย่างต่อเนื่องในขณะที่รายได้ของประชากรของจังหวัดไม่ได้เพิ่มขึ้นมากนัก

ทั้งจังหวัดอุบลราชธานี และมุกดาหารเป็นจังหวัดที่อยู่ภาคทางอีสานมีชายแดนติดกับประเทศเพื่อนบ้าน ประชากรมีรายได้ต่อหัวไม่มากนัก เพราะมีอาชีพส่วนใหญ่ทำการเกษตร ด้วยประเพณีและวัฒนธรรมของคนอีสานที่เน้นความเอื้อเฟื้อ เผื่อแผ่และสนุกสนาน ในงานรื่นเริงหรือแม้แต่งานโศกเศร้า ของทั้งสองจังหวัดจะมีการเล่นพนันแทรกซึมอยู่ด้วยเสมอหรืออาจเพื่อความสนุกสนานหรือเพื่อต้องการเงินจากการพนัน อีกทั้งการมีพรมแดนติดกับประเทศเพื่อนบ้านจะมีการแลกเปลี่ยนวัฒนธรรมกันอย่างง่ายดายทั้งการแลกเปลี่ยนในทางที่ดีและการแลกเปลี่ยนที่อาจนำไปสู่สิ่งไม่ดี โดยเฉพาะในเรื่องของการพนัน ดังนั้นสาเหตุที่งานวิจัยเรื่องนี้เลือกพื้นที่ศึกษาของจังหวัดอุบลราชธานีและมุกดาหาร เนื่องจากความน่าสนใจของปัจจัยที่เกี่ยวข้องของจังหวัดโดยเฉพาะประเพณีวัฒนธรรมของคนอีสานและการเป็นจังหวัดที่มีชายแดนติดกับประเทศเพื่อนบ้าน เพื่อค้นหาสาเหตุว่าปัจจัยสองอย่างนี้จะมีผลกระทบกับพฤติกรรมวัยรุ่นน้อยเพียงใดในการก่อเกิดเป็นพฤติกรรมการเล่นพนันและมีการเชื่อมโยงกับอบายมุขอื่นอย่างไรหรือไม่

การพนันเป็นการเสพติดสิ่งเสพติดอีกรูปแบบหนึ่ง การเสพติดการพนันของวัยรุ่น มีอิทธิพลจากสภาพจากแรงจูงใจที่ก่อให้เกิดรายได้ และหารายได้เพื่อไปซื้อสินค้าสนองความต้องการ โดยส่วนใหญ่พฤติกรรมของผู้เสพติดการพนันมีปัจจัยสำคัญที่อาจมีส่วนในการกำหนดพฤติกรรมเล่นการพนันจะประกอบไปด้วย ปัจจัยส่วนบุคคล (เช่น อายุ เพศ การศึกษา ฯลฯ) ปัจจัยที่เกิดจากสภาพสังคมและสิ่งแวดล้อม (เช่น ระดับการเล่นการพนันของครอบครัว และเพื่อน) การเข้าถึงแหล่งของการเล่นการพนัน (ความยากง่ายของเข้าถึง และความหลากหลายของการพนัน) และทัศนคติของผู้บริโภคที่มีต่อความเสี่ยง (พริยะ ผลพิรุฬห์ 2558) พฤติกรรมการพนันจึงเป็นพฤติกรรมที่เล่นแล้วติด เมื่อเล่นแล้วติดจึงเป็นบ่อเกิดของการเชื่อมต่อในรูปแบบต่างๆ เพื่อให้ได้เงินมาใช้เล่นหรือต่อยอด

การเล่นพนันต่อไป ลักษณะดังกล่าวเป็นพฤติกรรมของมนุษย์การพนันซึ่งอาจมีระบบต่าง ๆ หลายระบบเข้ามาเกี่ยวข้อง

2.4 ระบบที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมมนุษย์

สังคมไทยปัจจุบัน เป็นสังคมที่เห็นคุณค่าทางวัตถุมากกว่าคุณค่าทางจิตใจ ยิ่งพัฒนามากเท่าใด จะยิ่งเกิดปัญหาจากการพัฒนาเท่านั้น ยังมีวัตถุนิยมของความต้องการมากเท่าใดยิ่งไม่รู้จักอิ่ม ไม่รู้จักพอ คนไทยในยุคโลกาภิวัตน์ จึงมีปัญหาด้านจิตเกิดขึ้นมากมาย เช่น มีพฤติกรรมการแสดงออกที่รุนแรง ขาดเมตตา ทั้ง ๆ ที่พระพุทธศาสนาสอนว่า เมตตาธรรมเป็นเครื่องค้ำจุนโลก ทำให้คนไทยยุคใหม่ตกเป็นทาสของประเทศทุนนิยมที่ผลิตเครื่องอุปโภคบริโภคมาเป็นเหยื่อล่อ ทำให้มนุษย์เกิดกิเลสอยากมีอยากได้ สนับสนุนให้เกิดค่านิยมบริโภคผ่านสื่อต่าง ๆ โดยปราศจากการควบคุม เมื่อเกิดความอยากมี อยากได้ แต่ไม่มีเงินซื้อจะทำทุจริต ลักเล็กขโมยน้อย จนชิงวิ่งราวดังที่เป็นข่าวอยู่เสมอ สังคมปัจจุบันจึงไร้ความมีน้ำใจ มนุษย์ชอบหมกมุ่นในกามคุณ เป็นที่รวมสิ่งชั่วร้ายทางเพศ สื่อลามกต่าง ๆ มากมาย มีสิ่งมอมเมาในรูปแบบการพนันต่าง ๆ อีกมาก เสพสิ่งเสพติด เช่น บุหรี่ ยาบ้า ยาไอซ์ เมื่อสังคมไทยตกอยู่ในสภาพแวดล้อมทางสังคมเช่นนี้ จึงหมกมุ่นจนถอนตัวไม่ขึ้น อีกทั้งคนส่วนใหญ่คิดว่า การมีความพร้อมทางวัตถุจะทำให้ชีวิตมีความสุข จึงชอบวิ่งตามวัตถุ ไขว่คว้าหา มาบำรุงชีวิต สิ่งใดที่ยังไม่มีเหมือนคนทั่วไปจะพยายามดิ้นรนหามา สิ่งที่มีอยู่แล้วก็ให้มีมากกว่าเดิม ถึงกับกู้หนี้ยืมสินมาซื้อหา ที่ถลาลึกอาจถึงขั้นทุจริตคิดมิชอบต่อหน้าที่การงาน คนประเภทนี้จะหาความสุขทางใจไม่ได้จนตลอดชีวิต (สำนักพัฒนาการประชาสัมพันธ์ 2558 : ออนไลน์)

2.4.1 ระบบสังคมไทยในปัจจุบันมีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว เกิดการเคลื่อนย้ายถิ่นฐานของผู้คนตลอดเวลาการเคลื่อนย้ายดังกล่าวมีผลกระทบต่อระบบทางสังคมและวัฒนธรรมของชนบทและในเมือง เช่นในสังคมชนบทเดิมอยู่กันอย่างเรียบง่ายในกรอบของประเพณี ที่มีจารีต และขนบธรรมเนียมท้องถิ่นคอยควบคุม ให้ผู้คนอยู่กันอย่างสงบสุข ปัจจุบันเมื่อคนรุ่นหนุ่มสาวย้ายออกไปทำงานหรือไปเล่าเรียนเอาความรู้ใหม่ๆ จากในเมือง มีความสามารถในการใช้เทคโนโลยีใหม่ๆ ได้ พร้อมกันนั้นก็รับเอาความทันสมัยหลายๆ อย่างมาจากภายนอก จึงทำให้หมดความเลื่อมใส และเชื่อถือในสิ่งที่เป็จารีตและประเพณีของ ท้องถิ่นที่เคยมีบทบาทในการสร้างและควบคุมความสัมพันธ์ทางสังคม ความขัดแย้งจึงเกิดขึ้น ในขณะที่คนรุ่นใหม่ ก็หมดความเชื่อถือ ในความรู้ความสามารถต่อการเป็นผู้นำของคนรุ่นก่อน เรื่อยๆ (สารานุกรมไทยสำหรับเยาวชน 2558 : ออนไลน์) คนส่วนใหญ่ในสังคมจึงต้องปรับตัวให้ทันกับการเปลี่ยนแปลงทำให้ระบบในสังคมปัจจุบันจึงไม่สามารถควบคุมพฤติกรรมของคนในสังคมได้เหมือนในอดีตที่ผ่านมา ทำให้พฤติกรรมของคนเปลี่ยนแปลงไปในทางที่ไม่ดีมากขึ้น

2.4.2 ครอบครัว เป็นสถาบันเริ่มต้นขนาดเล็ก ที่ให้ความรักความอบอุ่น ให้ความปลอดภัย หล่อหลอมพฤติกรรมบุคลิก ลักษณะนิสัยของคนในครอบครัว ดังนั้นครอบครัวจึงมีความสำคัญเป็นอย่างมากในการอบรมบ่มนิสัยของวัยรุ่นให้เป็นไปตามที่สังคมต้องการ ให้เป็นพลเมืองที่ดีของสังคม รู้หน้าที่และปฏิบัติตามกฎหมาย และบรรทัดฐานของสังคม สถาบันครอบครัวจึงเป็นสถาบันเก่าแก่ที่สุด และเป็นพื้นฐานของสถาบันอื่นๆ เป็นหน่วยที่เล็กที่สุดในสังคม และบุคคลที่อยู่ภายในครอบครัว มักจะมีความผูกพันกันและมีหน้าที่มากมายและเกี่ยวข้องกับสถาบันอื่น ๆ ในระดับใหญ่ต่อไป

2.4.3 ชุมชน ความเป็นชุมชนมาจากครอบครัวรวมกันหลายครอบครัวอาศัยอยู่บริเวณเดียวกัน แล้วกลายเป็นชุมชน และสังคมที่ใหญ่ขึ้น การรวมกลุ่มเป็นชุมชนทำให้ต้องพึ่งพาอาศัยกัน และร่วมมือช่วยเหลือเกื้อกูลกันในเรื่องต่างๆ ความใกล้ชิดสนิทสนมทำให้เกิดเป็นพฤติกรรมของกลุ่ม ที่เกิดการเลียนแบบ การอยู่ร่วมกันจึงก่อให้เกิดเป็นวัฒนธรรมแนวปฏิบัติร่วมกัน มีการถ่ายทอด วัฒนธรรมให้แก่กันและซึ่งมีผลต่อพฤติกรรมของคนในสังคม เมื่อสังคมเจริญขึ้นมักมีการนำ เทคโนโลยีมาใช้ในชีวิตประจำวันเพื่อให้เกิดความสะดวกสบาย

พฤติกรรมของคนในชุมชนจึงมีอิทธิพลส่งผลกระทบแก่กันละกัน หากพฤติกรรมเป็นไปในทิศทางที่ดีก็จะเกิดผลดีกับชุมชนเอง แต่ถ้าหากพฤติกรรมเป็นไปในทิศทางที่เป็นปัญหาก็เกิดปัญหากระทบกับชุมชน ดังนั้นระบบการเป็นชุมชนจึงไม่ควรต่างคนต่างอยู่ ปัญหาต้องร่วมกันแก้ไข โดยเฉพาะหากมีการเล่นพนันในชุมชนคนในชุมชนก็ต้องร่วมกันแก้ไขปัญหาเหล่านั้นๆ ร่วมกันเพื่อการอยู่ร่วมกันอย่างปกติสุข

2.4.4 สิ่งแวดล้อมธรรมชาติ คนมักมีชีวิตผูกพันอยู่กับธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมการประกอบอาชีพที่อยู่กับธรรมชาติ ทำให้มนุษย์รู้จักปรับตัวเพื่อความอยู่รอด การพึ่งพาธรรมชาติ การเชื่อถือและเคารพในกฎของธรรมชาติ โดยเฉพาะสังคมชนบท ยังคงคงพึ่งพิงธรรมชาติสูงการหาอาหารจากแหล่งอาหารธรรมชาติ สิ่งแวดล้อมตามธรรมชาติจัดเป็นทรัพยากรธรรมชาติที่สำคัญ และมีประโยชน์ต่อคนคนเรา เพราะคนต้องใช้ทรัพยากรธรรมชาติในการดำรงชีวิต พฤติกรรมของคนส่วนใหญ่ในสังคมไทยยังอิงธรรมชาติเป็นสำคัญ นอกจากนี้พบว่าสิ่งแวดล้อมธรรมชาติแบ่งออกเป็น 2 ชนิดคือสิ่งแวดล้อมที่มีชีวิตกับสิ่งแวดล้อมที่ไม่มีชีวิต คนจัดเป็นสิ่งแวดล้อมทางธรรมชาติที่ถือเป็นสิ่งมีชีวิตที่สำคัญ ดังนั้นพฤติกรรมของสิ่งแวดล้อมธรรมชาติที่เป็นคน ที่อยู่ร่วมกันจะถ่ายทอดไปสู่บุคคลอื่น

2.5 แนวคิดเกี่ยวกับมนุษย์ของนักจิตวิทยา

แนวคิดนักจิตวิทยาเกี่ยวกับจริยธรรมของมนุษย์มีความคล้ายคลึงกันในบางส่วนและแตกต่างกันในบางประการดังนี้ (สมพร สุทัศน์ีย์ 2547)

2.5.1 นักจิตวิทยาากลุ่มจิตวิเคราะห์ เชื่อว่าธรรมชาติดั้งเดิมของมนุษย์มีความเลวติดตัวมาแต่กำเนิด พฤติกรรมต่างๆ เกิดจากสัญชาตญาณซึ่งอยู่ภายในตัวตน

2.5.2 นักจิตวิทยาากลุ่มพฤติกรรมนิยม นักจิตวิทยาในกลุ่มนี้เชื่อว่า มนุษย์เกิดมาไม่ดีไม่เลว มนุษย์จะดีเลวขึ้นอยู่กับสิ่งแวดล้อม ถ้ามนุษย์อยู่ในสิ่งแวดล้อมที่ดีก็จะเป็นคนดี ถ้าอยู่ในสิ่งแวดล้อมที่เลวก็จะเป็นคนเลว มนุษย์จึงเป็นผลผลิตของสิ่งแวดล้อม

2.5.3 นักจิตวิทยาากลุ่มปัญญานิยม เชื่อว่ามนุษย์จะดีเลวขึ้นอยู่กับ การปรับตัวในสภาพแวดล้อม เพราะมนุษย์เป็นผู้มีสติปัญญา

2.5.4 นักจิตวิทยาากลุ่มมนุษยนิยม เชื่อว่าเกิดมาดีโดยกำเนิด พฤติกรรมของมนุษย์เกิดมาจากความต้องการพื้นฐาน มนุษย์เป็นหน่วยรวมของร่างกายและจิตใจ ซึ่งแสดงความคิด ความรู้สึก และการกระทำอย่างมีความเกี่ยวข้องกัน ถ้ามีความไม่ปรกติเกิดขึ้นในจิตใจ อาจก่อผลกระทบอารมณ์ความรู้สึกและพฤติกรรมได้

กล่าวโดยสรุป นักจิตวิทยาทั้ง 4 กลุ่มมีความเห็นเกี่ยวกับพฤติกรรมของมนุษย์ที่แตกต่างกันเป็น 3 ลักษณะ คือ มนุษย์ที่เกิดมาเลวแต่กำเนิด มนุษย์ที่เกิดมาไม่ดีไม่เลว และการเป็นคนดี คนเลวของมนุษย์อาจติดมาโดยกำเนิดหรือเกิดจากสภาพแวดล้อม ซึ่งในงานวิจัยเรื่องนี้เน้นศึกษาพฤติกรรมของมนุษย์ซึ่งเป็นกลุ่มวัยรุ่นดังนั้นผู้วิจัยเล็งเห็นความสำคัญของสภาพแวดล้อมที่มีผลกระทบให้บุคคลแสดงพฤติกรรมออกมาทั้งดีหรือไม่ดี โดยการศึกษาปรากฏการณ์ทั้งหมดที่คาดว่าจะมีส่วนและเป็นรากฐานที่ส่งผลต่อคุณลักษณะส่วนบุคคลของวัยรุ่นว่าเป็นผลผลิตที่สำคัญของปัจจัยใด

2.6 ทฤษฎีการตัดสินใจเลือก

ทฤษฎีการตัดสินใจเลือก (Rational choice theory) มีหลักการสำคัญคือ กิจกรรมทุกอย่างของมนุษย์เกิดขึ้นจากการไตร่ตรองและตัดสินใจกระทำอย่างมีเหตุผล (Scott 1999 : 1) มนุษย์เลือกที่จะกระทำกิจกรรมพื้นฐานง่าย ๆ ตั้งแต่การดื่ม กิน ซื้อสินค้า ไปจนถึงกิจกรรมที่สำคัญในอนาคต เช่น การศึกษา การเลือกประกอบอาชีพ การมีครอบครัว ซึ่งเป็นลำดับเกิดขึ้นหลังจากที่คิดไตร่ตรองอย่างรอบคอบแล้ว นักวิชาการมองว่ารากฐานของความคิดทฤษฎีนี้ มาจากหลักการทางเศรษฐศาสตร์ ที่เชื่อว่ามนุษย์ทุกคนต้องการอรรถประโยชน์สูงสุด (Maximize utility or maximize profit) และตัดสินใจกระทำการในเรื่องต่างๆ ขึ้นอยู่กับรสนิยมและความพึงพอใจ เมื่อมนุษย์มีสิ่งใด ๆ มากขึ้นความสนใจและความต้องการต่อสิ่งนั้นจะลดลงตัวอย่างเช่นการรับประทานอาหารใน 1 มื้อ ข้าวจานที่สองทำให้มนุษย์มีความต้องการน้อยกว่าจานแรก เพราะข้าวจานแรกสนองความต้องการของมนุษย์ในระดับหนึ่งแล้ว

เมื่อกล่าวถึงราคาของสินค้าและบริการที่ขายได้ในตลาด ที่มีการแข่งขัน สินค้าและบริการจะได้รับอิทธิพลถูกกำหนดโดยตรงจากระบบ และความต้องการของผู้ซื้อและผู้ขาย ความต้องการสินค้ายังมีมาก สินค้านั้นก็ยังมีค่าและราคานั้นก็จะสูงขึ้นตามสัดส่วนของความต้องการ แต่ถ้าปริมาณความต้องการของสินค้าลดลง ราคาก็จะลดลงตามไปด้วย นอกจากนี้ราคาสินค้าจะแพงถ้าหากมีผู้ผลิตหรือขายเพียงน้อยรายหรือผูกขาดเมื่อเทียบกับสินค้าที่มีผู้ผลิตหลายรายในตลาดที่มีการแข่งขันกันสูง

หลักการของทฤษฎีการตัดสินใจเลือก จึงมาจากหลักการพื้นฐานทางเศรษฐศาสตร์ ที่นำมาประยุกต์ใช้เพื่ออธิบายการกระทำ หรือกิจกรรมต่าง ๆ ของมนุษย์ ประการที่หนึ่งว่าเกิดขึ้นเพราะมนุษย์ใช้เหตุผลที่มีอยู่เป็นเครื่องมือในการกระทำโดยมีสมมติฐานที่สำคัญที่เชื่อว่ามนุษย์เป็นผู้มีเหตุผล ดังนั้นการกระทำกิจกรรมต่าง ๆ ของมนุษย์จึงเกิดขึ้นจากการใช้เหตุผล เป็นเครื่องมือนำทางเพื่อให้บรรลุเป้าหมายหรือผลประโยชน์ที่ตนเองต้องการหรือการกระทำของมนุษย์ (Harsanyi 1986) การกระทำของมนุษย์ล้วนตอบสนองต่อเป้าหมายที่ตนเองต้องการและคาดหวัง ไม่ว่าจะเป็นคนรวยหรือคนจนก็ไม่แตกต่างกัน เช่น ในทางเศรษฐศาสตร์ นักธุรกิจทำธุรกิจเพื่อหวังผลกำไร ประการที่ 2 มีข้อสันนิษฐานต่อว่า มนุษย์ต้องการอรรถประโยชน์สูงสุด จากทางเลือกหลากหลายที่เปิดให้กับตนเอง โดยที่มนุษย์สามารถจัดลำดับทางเลือกทั้งหมดแล้วเลือกทางเลือกที่คิดว่าดีที่สุด (Heath 1976) ทั้งนี้การจัดลำดับทางเลือกเพื่อตัดสินใจทางเลือกที่ดีที่สุดเพื่อให้ตนเองบรรลุเป้าหมายหรือประโยชน์ส่วนตน มาจากการที่มนุษย์มีข้อมูลสามารถรวบรวมข้อมูลที่มีอยู่แล้วนำไปสู่การตัดสินใจอย่างมีเหตุผลในแง่ของการเลือกซื้อสินค้าผู้บริโภคมีข้อมูลของสินค้าแต่ละชนิดจนนำไปสู่การเลือกสินค้าที่ตอบสนองประโยชน์สูงสุดแก่ตนเอง ประการที่ 3 เชื่อว่ามนุษย์มีเป้าหมายที่ต้องการที่ชัดเจนสามารถใช้เหตุผลประเมินแนวทางที่มีอยู่หลากหลายแล้วจึงเลือกแนวทางของการกระทำที่ดีที่สุดที่คาดว่าจะนำไปสู่เป้าหมาย (Mouzelis 1995) และประการสุดท้ายมีสมมติฐานว่า การอธิบายปรากฏการณ์ทางสังคมทุกชนิดจากคนเพียงคนเดียว เพราะถือว่าสังคมคือผลรวมของปัจเจกแต่ละคนก็ไม่ต่างจากการที่เรารู้พฤติกรรมหรือการกระทำของคนทั้งสังคม เพราะทฤษฎีนี้ถือว่ากลุ่มเป็นสิ่งที่มองไม่เห็น กลุ่มไม่มีอยู่จริง อภิปรายของทฤษฎีนี้คือปัจเจกชนการอธิบายสังคมจึงต้องอธิบายในระดับปัจเจกชน

จากหลักการสำคัญหลายประการทั้งปวงที่กล่าวมาแล้วข้างต้นทฤษฎีการตัดสินใจเลือกจึงน่าจะเป็นทฤษฎีที่สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในอธิบายการกระทำของมนุษย์ได้อย่างรอบด้านเนื่องจากเป็นทฤษฎีที่เกิดขึ้นโดยมีรากฐานจากเศรษฐศาสตร์ที่เชื่อว่ามนุษย์ทุกคนต้องการอรรถประโยชน์สูงสุดที่เป็นความต้องการเกี่ยวข้องกับทางด้านเศรษฐกิจ ในการเลือกสินค้าและบริการจากการตัดสินใจกระทำใดๆ โดยการกระทำของมนุษย์มีเหตุผลรองรับมาจากการสร้างทางเลือกให้ตนเองเพื่อให้ตนเองบรรลุเป้าหมาย ในงานศึกษานี้ จึงเป็นหลักการสำคัญที่จะสามารถนำไปอธิบายพฤติกรรมของวัยรุ่นในการตัดสินใจเล่นพนันต่างๆ ว่ามีเหตุผลรองรับอย่างไรในแง่ของการเล่นพนันและอรรถประโยชน์สูงสุดทางด้านเศรษฐกิจซึ่งเป็นมูลเหตุของการเล่นพนันในวัยรุ่นอีกทั้ง

ความเชื่อมโยงในระหว่างสังคมกับวัยรุ่นซึ่งเป็นระดับปัจเจกชนจะเชื่อมโยงกันอย่างไรในปรากฏการณ์ทางสังคมจากการเล่นพนันของวัยรุ่นเอง

2.7 แนวคิดเกี่ยวกับพฤติกรรมและความต้องการของมนุษย์

พฤติกรรมหมายถึง การกระทำทุกอย่างของบุคคลทั้งที่โดยรู้สึกตัวและไม่รู้สึกตัว แบ่งเป็นพฤติกรรมภายนอกเป็นพฤติกรรมที่สังเกตได้ด้วยตาหรือเครื่องมือวัด และพฤติกรรมภายในเป็นพฤติกรรมที่ไม่สามารถสังเกตได้โดยตรงและไม่สามารถใช้เครื่องมือวัดได้ ได้แก่ พฤติกรรมที่เป็นความในใจ ความรู้สึกนึกคิด ความกลัว ความโกรธ ต่างๆ ซึ่งเราสามารถสันนิษฐานได้จากพฤติกรรมภายนอก (Allen, R. and Santrock 1993) มนุษย์เกิดพฤติกรรมได้อย่างไร มีแนวคิดในเรื่องดังนี้ มนุษย์เกิดพฤติกรรมได้อย่างไร มีแนวคิดในเรื่องดังนี้

1) พฤติกรรมเกิดจากการทำงานของระบบต่างๆ ในร่างกาย แรงขับต่างๆจะไปกระตุ้น ให้ร่างกายแสดงพฤติกรรม

2) พฤติกรรมเกิดจากความคิดความเข้าใจ การคิดเป็นตัวกำหนดพฤติกรรม ถ้าต้องการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมต้องเปลี่ยนการคิดของบุคคล

3) พฤติกรรมเกิดจากการเปลี่ยนแปลงสิ่งแวดล้อม โดยเฉพาะผลของการกระทำ ถ้าได้สิ่งทีพอใจจะทำให้มีพฤติกรรมนั้นสูงขึ้น

4) พฤติกรรมเกิดจากการเลียนแบบพฤติกรรม

วิธีการศึกษาพฤติกรรมมนุษย์เพื่อให้ได้ความรู้อย่างเชื่อถือได้นั้นเป็นเรื่องที่มีความสำคัญ เพราะจะนำไปสู่เป้าหมายที่สำคัญได้แก่การอธิบาย การทำนาย และ การควบคุมพฤติกรรมสิ่งที่ต้องคำนึงถึงการใช้วิธีการใดในการศึกษาพฤติกรรม มนุษย์คือวิธีการนั้นจะมีความตรง ซึ่งหมายถึงวิธีการนั้นสามารถวัดหรือกำหนดสิ่งที่ วัดได้อย่างถูกต้องตามเนื้อแท้ อีกประการหนึ่งคือความเที่ยง หมายถึงความ สอดคล้อง ความคงที่ของสิ่งที่วัดหรือศึกษาไม่เปลี่ยนไปมา ในงานศึกษานี้จะใช้วิธีการศึกษาพฤติกรรมของวัยรุ่น ด้วยการสัมภาษณ์ เป็นวิธี การหนึ่งที่ได้รับคามนิยมในการศึกษาพฤติกรรม (Banyard 1994) และการใช้แบบสอบถามและการสำรวจ

นอกจากนี้การสังเกตเป็นการศึกษาพฤติกรรมที่ได้รับความนิยมมากในปัจจุบัน เพราะเป็นวิธีการที่มีความชัดเจน ตรงไปตรงมาและได้รับการพัฒนาในเทคนิควิธีมากจึงได้รับ การยอมรับและกำลังก้าวหน้าอย่างรวดเร็วโดยเฉพาะในกลุ่มพฤติกรรมนิยมวิธีการสังเกตพฤติกรรม เป็นการเฝ้าดูพฤติกรรมเป้าหมายของบุคคลว่าเป็นอย่างไร มีความถี่ ความยาวนานของพฤติกรรมนั้นแค่ไหน

ทั้งนี้จากพฤติกรรมของวัยรุ่นที่เสี่ยงว่าจะเป็นโรคติดพนัน หรือวัยรุ่นที่เสี่ยงว่าจะเป็นโรคติดพนัน จะมีลักษณะ 9 ข้อ หลักๆ (ทวีศิลป์ วิษณุโยธิน 2557 : ออนไลน์) ประกอบด้วยพฤติกรรมดังต่อไปนี้

- 1) มีพฤติกรรมคิดหมกมุ่นในเรื่องการพนันอยู่ตลอดเวลา
- 2) มีการเพิ่มปริมาณความถี่ในการเล่นพนันหรือเพิ่มจำนวนเงินเล่นพนันขึ้นเรื่อยๆ
- 3) มีความคิดที่พยายามจะหยุด ลด ละ เลิกเล่นพนัน หลายครั้ง แต่ไม่สำเร็จ
- 4) ใช้การเล่นพนันเป็นทางออกในการหนีปัญหา
- 5) แม้ว่าจะเล่นพนันเสียจนเป็นหนี้ แต่ก็จะใช้วิธีเล่นพนันเพิ่มขึ้นเพราะหวังได้เงินใช้หนี้
- 6) มักพูดปิด ปกปิด เพื่อนหรือคนในครอบครัว
- 7) ทำเรื่องผิดกฎหมาย เพื่อนำเงินมาเล่นพนัน
- 8) มีปัญหาสัมพันธภาพกับเพื่อนและครอบครัว
- 9) ขอยืมเงินผู้อื่นเพื่อไปจ่ายหนี้พนัน

พฤติกรรมเหล่านี้ ผู้วิจัยจะได้นำไปเทียบเคียงในการศึกษาวิจัยเรื่องนี้ กับกลุ่มตัวอย่าง เนื่องจากเป็นพฤติกรรมที่เชื่อมโยงไปสู่รูปแบบการพนันอื่นๆ ทั้งที่มีมาแต่อดีตหรือเพิ่งเกิดขึ้นในรูปแบบใหม่ เพื่อให้รู้เท่าทันและพฤติกรรมในข้อใดที่วัยรุ่นในพื้นที่ภาคอีสานมีแนวโน้มกระทำที่เป็นความถี่ที่มากมีระดับความเข้มข้นอย่างไร ซึ่งส่งผลต่อปัญหาอื่นๆ ในสังคมที่ตามมาอย่างไรโดยเลือกเครื่องมือที่เหมาะสมที่สุดอย่างหลากหลายเพื่อให้การทำนายพฤติกรรมเที่ยงตรงและนำเสนอเป็นกรณีศึกษาที่แตกต่างในงานได้

การเกิดปัญหาติดการพนันในวัยรุ่น แบ่งได้เป็นสามช่วง (คณะแพทยศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย 2558) ดังนี้

1 ระยะแรก เป็นช่วงที่ผู้พนันชนะรางวัลใหญ่ หรือ ชนะติดต่อกันหลายครั้ง ทำให้พวกเขามองมันในแง่ดีว่าจะมีการชนะเช่นนี้ไปเรื่อยๆ ทำให้เขารู้สึกตื่นเต้นเมื่อได้พนันและเริ่มเพิ่มจำนวนเงินที่ใช้พนันมากขึ้นเรื่อยๆ

2 ระยะกลางผู้เล่นพนันจะคุยโม้โอ้อวดเกี่ยวกับการที่ไปชนะการเล่นพนันบ่อยครั้ง และเริ่มที่จะเล่นพนันเองคนเดียว เริ่มคิดเกี่ยวกับการพนันอยู่ตลอดเวลาและอาจยืมเงินครอบครัว เพื่อนฝูง หรือ ทำสิ่งผิดกฎหมายเพื่อให้ได้เงินมาใช้พนัน อาจเริ่มโกหกเกี่ยวกับการเล่นการพนันกับเพื่อน หรือ ครอบครัว และเริ่มรู้สึกหงุดหงิดง่าย กระสับกระส่าย ไม่สูงส่งกับใคร ชีวิตครอบครัวเริ่มไม่มีความสุข และไม่สามารถหาเงินมาใช้หนี้ได้ เริ่มที่จะเล่นพนันเพื่อ “ตามเอาคืน” และอยากกลับมาเล่นอีกครั้งให้เร็วที่สุดเพื่อเอาชนะพนันที่เพิ่งเสียไป

3 ระยะสุดท้ายเป็นช่วงที่เพิ่มการใช้เวลาไปกับการพนันอย่างมาก โดยอาจมีความรู้สึกร่วมไปกับความรู้สึกผิด โทษคนอื่นและทำตัวเหินห่างแปลกแยกออกมาจากครอบครัวและเพื่อนฝูง ในที่สุดอาจจะเข้าไปเกี่ยวข้องกับสิ่งผิดกฎหมายเพื่อนำเงินมาใช้เป็นทุนในการพนัน เขาอาจมีความรู้สึกสิ้นหวัง อยากตาย โดนตำรวจจับ หยาร้าง หรือ มีปัญหาการใช้สารเสพติดชนิดอื่น เช่น เหล้า หรือ อาจมีปัญหาทางอารมณ์

ตารางที่ 2.1 แสดงลักษณะผู้เล่นการพนันและความเสี่ยงจากการพนัน

ชนิดของ พฤติกรรม การพนัน	จุดประสงค์การพนัน	จำนวนเงินที่ เสียในการพนัน	จำนวนเงินที่ใช้ เพื่อการเล่นพนัน	การรักษา
ติดการพนัน	ความสุข ความ ตื่นเต้น หนีปัญหา	ขาดเดาไม่ได้	ควบคุมไม่ได้	ต้องรักษา
มีปัญหาจากการ พนัน	ความสุข ความ ตื่นเต้น หนีปัญหา	ขาดเดาไม่ได้	ควบคุมไม่ได้	ประเมินการรักษา
เสี่ยงเป็นผู้ติดการ พนัน	ความสุข ความ ตื่นเต้น หนีปัญหา	ขาดเดาไม่ได้	ควบคุมได้พอใช้	ประเมินการรักษา
เล่นพนันตามงาน สังคม	ความสนุกสนาน	ควบคุมเงินที่จะ เสียได้	ควบคุมได้อย่างดี	ไม่จำเป็นต้อง รักษา
นักพนันมืออาชีพ	หารายได้เลี้ยง ตนเอง	ควบคุมและ ขาดเดาได้	ควบคุมได้อย่าง พอใช้	ไม่จำเป็นต้อง รักษา

ที่มา: คณะแพทยศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

จากตาราง 2.1 พบว่าชนิดของพฤติกรรมการเล่นพนันของผู้เล่นและวัตถุประสงค์ของการเล่นพนันของนักพนัน แบ่งออกเป็น 5 ประเภทประกอบด้วย พฤติกรรมติดพนัน พฤติกรรมมีปัญหาจากการพนัน พฤติกรรมเสี่ยงเป็นผู้ติดการพนัน เล่นพนันตามงานสังคมและนักพนันมืออาชีพ โดยมีวัตถุประสงค์ของการเล่นประกอบด้วยการเล่นเพื่อความสุข เพื่อความตื่นเต้น เพื่อหนีปัญหา เพื่อความสนุกสนานและเล่นเพื่อหารายได้เลี้ยงตัวเอง ดังนั้นจากตารางนี้ ผู้วิจัยจะนำไปสรุปเทียบเคียงใน 5 กรณีศึกษาของวัยรุ่นที่เป็นกลุ่มตัวอย่างในงานนี้ ว่ากรณีศึกษาใดมีพฤติกรรมการเล่นพนันลักษณะใด และมีวัตถุประสงค์ของการเล่นพนันเพื่ออะไร ทำยที่สุดจะทำให้ผู้วิจัยสามารถสรุปพฤติกรรมของวัยรุ่นว่าเป็นอย่างไรและนำไปสู่ข้อเสนอแนะในการนำผลวิจัยไปใช้ในลักษณะที่เกิดผลในทางปฏิบัติของผู้มีส่วนเกี่ยวข้องในระดับครอบครัว ชุมชนและสังคมต่อไป

2.8 สังคมเสี่ยงภัย

สังคมไทยในปัจจุบันอยู่ในยุคที่ 3 ที่เรียกว่าสะท้อนความทันสมัย (reflexive modernity) (Beck 1992) อันเป็นยุคข้อมูลข่าวสารหรือโลกาภิวัตน์ผลจากการพัฒนาการติดต่อสื่อสาร การ

คมนาคมขนส่ง และเทคโนโลยีสารสนเทศ อันแสดงให้เห็นถึงการเจริญเติบโตของความสัมพันธ์ทางเศรษฐกิจ การเมือง เทคโนโลยี และวัฒนธรรมที่เชื่อมโยงระหว่างปัจเจกบุคคล ชุมชน หน่วยงาน และรัฐบาล ทั่วทั้งโลก (สารานุกรม 2542) บรรทัดฐานชาติมีอิทธิพลมากขึ้น ศาสนาและครอบครัวมีรูปแบบที่หลากหลายและยืดหยุ่นมากขึ้น สังคมทันสมัยเผชิญหน้ากับภาวะเสี่ยงภัยที่มาจากการเติบโตของอุตสาหกรรมและการทำลายตนเองในด้านสิ่งแวดล้อม ปัญหาเหล่านี้จะสร้างสำนึกให้คนมองเห็นพิษภัยของความทันสมัย และเกิดสำนึกในการหาทางเยียวยาแก้ไข

เนื่องจาก ประการ 1 มนุษย์เป็นปัจจัยที่สร้างความเสี่ยงมากขึ้น แทนที่มนุษย์จะประสบแต่ภัยธรรมชาติอย่างแต่ก่อน แต่ตอนนี้มนุษย์ต้องเผชิญความเสี่ยงภัยจากน้ำมือของมนุษย์ด้วยกันเอง เช่น โรงไฟฟ้านิวเคลียร์ พิษภัยจากสารเคมีต่าง ๆ เป็นต้น ประการที่ 2 ความเสี่ยงในยุคปัจจุบันแตกต่างจากความเสี่ยงที่เกิดขึ้นในอดีตอย่างสิ้นเชิง กล่าวคือ อะไรคือความเสี่ยงนั้นขึ้นอยู่กับการให้ความหมายของคนในสังคม ซึ่งท่ามกลางการเผชิญหน้ากับปัญหามลภาวะ ปัญหาโลกร้อน ความเสี่ยงภัยที่มนุษย์ต้องเผชิญหน้าก็มีความหมายเปลี่ยนแปลงไป ประการที่ 3 มนุษย์ในฐานะปัจเจกบุคคลเป็นผู้ให้ความหมายทางสังคม ชนชั้นจึงไม่มีความสำคัญ โดยเฉพาะปัญหาทางสิ่งแวดล้อมที่ทุกคนได้รับผลกระทบเท่าเทียมกัน (Beck 1992)

สังคมเสี่ยงภัย จึงเป็นสิ่งที่มนุษย์เป็นผู้สร้างขึ้นมาซึ่งมีสาเหตุมาจากความทันสมัย การสื่อสารที่รวดเร็ว การคมนาคมที่สะดวกสบาย ข่าวดสารทุกอย่างแพร่สะพัดได้อย่างง่ายดาย คนที่อยู่กันในสังคมจึงกลายเป็นผู้ได้รับผลกระทบ พฤติกรรมการพนันของวัยรุ่นส่งผลกระทบทั้งทางตรงและทางอ้อม สังคมใกล้และสังคมไกล ผู้คนส่วนใหญ่จึงมีโอกาสมองหน้ากับความเสี่ยงที่มาจากพฤติกรรมการพนันของวัยรุ่น ทุกคนที่เกี่ยวข้องทั้งทางตรงและทางอ้อมจึงควรได้หาทางออกร่วมกัน เพราะในอนาคตสังคมเสี่ยงที่เป็นผลจากการพนันของวัยรุ่นอาจมาในรูปแบบที่หลากหลายไม่เพียงที่ไม่อาจคาดคะเนในอนาคตได้ ถือเป็นภัยคุกคามที่น่ากังวลเป็นอย่างยิ่ง ที่สถาบันครอบครัว ชุมชน สังคมกำลังเผชิญ ในงานศึกษานี้จะใช้แนวคิดสังคมเสี่ยงภัยที่มาจากการสะท้อนความทันสมัยในการอธิบายความเชื่อมโยงของไปสู่พฤติกรรมการพนันของวัยรุ่น

2.9 วิวัฒนาการและรูปแบบการพนันในประเทศไทย

มากกว่า 100 ปีที่การพนันได้เกิดขึ้นกับสังคมไทย รูปแบบการพนันมีมากมายตามพระราชบัญญัติการพนัน พ.ศ. 2478 ตามบัญชี ก. 26 ชนิด และตามบัญชี ข. 24 ชนิด แต่ประเภทการพนันที่ผู้คนส่วนใหญ่รู้จักและเป็นที่นิยมเล่นในหมู่นักการพนันมากเช่น หวย ไฟ สลากกินแบ่ง และการพนันที่เกิดจากการละเล่นที่เป็นการต่อสู้ของคนและสัตว์ ถึงแม้ระยะแรกๆ การพนันจะเล่นเพื่อความบันเทิง แต่เมื่อมีการเล่นเพิ่มมากขึ้น การพนันยิ่งนับวันยิ่งมีความซับซ้อนและวิวัฒนาการการเล่นขึ้นเป็นลำดับโดยเฉพาะปัจจุบันในยุคสังคมข่าวสารการพนันในรูปแบบออนไลน์ได้เป็นอีก

ช่องทางที่ขยายวงกว้างและสร้างผลกระทบกับผู้คนและเยาวชนช่วงวัยรุ่นจำนวนมาก เนื่องจากวัยรุ่นสามารถเข้าถึงอินเทอร์เน็ตได้ง่าย ดังนั้นไม่ว่าจะยุคไหนสมัยใด การพนันเป็นสิ่งที่อยู่คู่กับสังคมไทย มาแต่อดีต จากข้อมูลที่สถิติรูปแบบกาพนันไม่มีแนวโน้มว่าจะลดตั้งแต่ในอดีตจนถึงปัจจุบัน นอกจากนี้ไม่ลดแล้วยังมีรูปแบบของการพนันที่เพิ่มขึ้นปรากฏในหลากหลายรูปแบบและวิธีการ ทั้งๆ ที่รัฐพยายามออกกฎหมายเพื่อดำเนินคดีกับผู้เกี่ยวข้อง ซึ่งเป็นเหตุผลที่ต้องทำการศึกษาวิจัยอย่างต่อเนื่องในปรากฏการณ์ที่สิ่งแวดล้อมหรือความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีมีส่วนเกี่ยวพันในวิถีการดำรงชีวิต

2.10 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

มีงานวิจัยหลายเรื่องที่มุ่งเน้นศึกษาเกี่ยวกับการพนันที่เกิดขึ้นในสังคมไทยในห้วงระยะเวลาไม่นานมานี้เช่นงานวิจัยของไพศาล ลิ้มสถิตที่ศึกษาเรื่อง “การศึกษาทบทวนการจัดการปัญหาการพนันและผลกระทบทางสังคม” เรื่อง “เปิดปมเป็นอยู่คือ พนันออนไลน์สังคมไทยยุคไร้พรมแดน” ในปี 2555 งานวิจัยของ พินิจ ลาภชนานนท์ และคณะ ที่ศึกษาเรื่อง “การศึกษาสถานการณ์ พฤติกรรม และผลกระทบการพนันในประเทศไทย” ในปี 2554 แต่ยังไม่มียงานวิจัยใดที่เจาะลึกถึงพฤติกรรมของวัยรุ่นในบริบทพื้นที่ที่ติดกับประเทศเพื่อนบ้านที่มีการแลกเปลี่ยนวัฒนธรรมกันอย่างต่อเนื่องและเข้าถึงกันได้ง่าย ทั้งจังหวัดอุบลราชธานีและมุกดาหาร ถึงแม้งานวิจัยของกิงกาญจน์ สำนวนเย็น เรื่อง “สังคมวิทยาการพนันและนัยเชิงนโยบาย : การพนันที่สัมพันธ์กับวิถีชีวิต กรณีศึกษาบ่อนไฟ พนันฟุตบอลเว็บไซต์และไฮโล จังหวัดอุบลราชธานีและอำนาจเจริญ” ในปี 2556 จะศึกษาในพื้นที่อุบลราชธานี แต่ไม่ได้มุ่งรายละเอียดที่เป็นพฤติกรรมของวัยรุ่นในพื้นที่เชิงลึกที่น่าเสนอเป็นกรณีศึกษา ในส่วนรายละเอียดผลการศึกษาที่พบและวิธีการศึกษาของนักวิจัยที่กล่าวถึงข้างต้น ผู้วิจัยจะได้ให้รายละเอียดและขยายความให้สมบูรณ์อีกครั้งซึ่งก็แตกต่างกับวิธีการศึกษาในงานวิจัยเรื่องนี้ที่ไม่ได้เน้นเชิงสำรวจแต่เน้นเจาะลึกเพื่ออธิบายปรากฏการณ์ของการฉายภาพความเชื่อมโยงของพฤติกรรมกาพนันของวัยรุ่นกับองค์ประกอบที่สำคัญ

เกียรติศักดิ์ แซ่เล่า (2555) ได้ศึกษา การศึกษาเพื่อจัดลำดับความรุนแรงของการพนันตามโอกาสได้เสียและผลตอบแทนจากการพนันแต่ละประเภท โดยมีวัตถุประสงค์ของการศึกษา (1) เพื่อนำเสนอมุมมองที่มีต่อการพนันด้วยหลักทางคณิตศาสตร์และความเป็นไปได้โดยจะแสดงถึงความสัมพันธ์ของปัจจัยต่างๆ ซึ่งจะเป็นตัวกำหนดผลได้เสียของการพนัน (2) เพื่อจัดอันดับความรุนแรงของการพนัน การพนันที่ผู้เล่นมีโอกาสขาดทุนมากที่สุดคือ การพนันที่มีรอบการเล่นถี่ ๆ และมีอัตรารางวัลที่เอาเปรียบผู้เล่นเยอะ เช่น ตู้ม้า ไฮโล ส่วนการแทงบอลนั้น แม้อัตรารางวัลจะเสียเปรียบเจ้ามือไม่เยอะนัก แต่เนื่องจากเงินแทงในแต่ละดานนั้นมีจำนวนที่สูง จึงทำให้มีผลขาดทุนมากเช่นกัน ส่วนการพนันที่ชี้ถึงผลกระทบที่เกิดจากความถี่อย่างเห็นได้ชัด คือ รูเล็ต และสลาकिन

แบ่งรัฐบาล แม้รู้เลื้จะมีค่าเฉลี่ยติดลบประมาณร้อยละ 5 ซึ่งถือว่าดีมากเมื่อเทียบกับสลากกินแบ่งที่มีผลตอบแทนเฉลี่ยติดลบถึงร้อยละ 42 แต่เนื่องจากมีรอบการออกรางวัลที่สูงมาก จึงสามารถสร้างความเสียหายให้กับนักพนันได้มากกว่า ส่วนสลากกินแบ่งรัฐบาลกลับให้ค่าความเสียหายต่ำสุดทั้งที่มีค่าผลตอบแทนเฉลี่ยแย่ที่สุดเนื่องจากจากมีรอบการออกที่ต่ำมากจึงทำให้ผู้เล่นไม่มีโอกาสได้แทงพนันมากนัก จึงพอสรุปได้ว่าความถี่ของรอบการพนันนั้นมีผลกระทบอย่างมากต่อโอกาสสร้างความเสียหายให้แก่ักพนัน การพนันที่มีรอบพนันสูงจะมีโอกาสสร้างความเสียหายต่อผู้เล่นพนันสูงไปด้วย ซึ่งสำคัญกว่าอัตรารางวัล เนื่องจากอัตรารางวัลที่ต่ำมาก แม้จะทำให้ผู้แทงพนันเสียเปรียบมาก แต่ถ้รอบการพนันไม่สูงมากก็มีโอกาสสร้างความเสียหายต่อผู้เล่นได้น้อยกว่า ส่วนเงินพนันที่ลงในแต่ละครั้งนั้นก็เป็ปัจจัยหนึ่งที่มีความสำคัญมากเช่นกัน ยิ่งลงมากยิ่งขึ้นเท่าไรก็ยังมีโอกาสขาดทุนมากขึ้นเท่านั้น จากค่าผลตอบแทนเฉลี่ยในระยะยาวที่หาได้จากการพนันทุกชนิดเป็นลบหมด หมายถึงการเล่นพนันเป็นกิจกรรมที่ผู้เล่นเสียเปรียบเจ้ามือ ถึงแม้จะได้บ้างเสียบ้างสลับกันไปแต่สุดท้ายแล้ว ผลรวมทั้งหมดจะจบลงที่การขาดทุนสำหรับปัจจัยที่ทำให้การพนันเป็นกิจกรรมที่ขาดทุนก็คือค่าผลตอบแทนเฉลี่ย ถ้ค่าผลตอบแทนเฉลี่ยของการพนันที่หาได้ติดลบ แปลว่าการเล่นพนันชนิดนั้นในระยะยาวแล้วจะขาดทุน เพราะเจ้ามือมีความได้เปรียบในอัตราต่อรอง โดยการพนันที่ให้ผลตอบแทนที่ติดลบมากที่สุด ในงานวิจัยนี้ก็คือสลากกินแบ่งรัฐบาล ในการออกสลากแต่ละรอบกองสลากจะมีรายรับจากการขายสลากกินแบ่ง 2,000,000,000 บาท แต่จะจ่ายรางวัลรวมออกมาทั้งหมด 1,200,000,000 บาท ซึ่งหมายความว่ากองสลากจะมีกำไร 800,000,000 บาทในแต่ละรอบเลยที่เดียว ส่วนการพนันประเภทอื่นถึงแม้บางชนิดจะมีผลขาดทุนน้อยกว่าสลากกินแบ่ง แต่มีความเสี่ยงที่จะโดนโกงพนันหรือเจ้ามือไม่จ่ายเงินเมื่อถูกรางวัลนอกจากนี้แล้วยังผิดกฎหมายอีกด้วย

คงกริช เล็กศรีนาค (2555) ได้ศึกษาพฤติกรรมการเล่นการพนันของเยาวชนกรณีศึกษาเขตกรุงเทพมหานคร การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาพฤติกรรมการเล่นพนันของเยาวชน ปัจจัยสาเหตุของการเล่นพนัน ความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยสาเหตุกับพฤติกรรมการเล่นพนันของเยาวชน ผลลัพธ์ของการเล่นพนัน ตลอดจน ความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมการเล่นพนันกับผลลัพธ์ของการเล่นพนันของเยาวชนในเขตกรุงเทพมหานคร รูปแบบการวิจัยเป็นการวิจัยเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพ กลุ่มตัวอย่างคือเยาวชนที่เล่นการพนันในเขตกรุงเทพ มหานครจำนวน 400 ราย จากผลการศึกษาพบว่า เยาวชน 400 รายส่วนใหญ่เป็นเพศชายร้อยละ 92.8 ส่วนใหญ่ ร้อยละ 75 มีอายุระหว่าง 15-20 ปี ด้านการศึกษาพบว่าร้อยละ 83.5 ยังคงทำการศึกษาอยู่ในปัจจุบัน ส่วนใหญ่ศึกษาอยู่ในระดับปริญญาตรีโดยมีรายได้สูงสุดไม่เกิน 6,000 บาทต่อเดือน และพบว่ากลุ่มตัวอย่าง ร้อยละ 79.8 ได้รับรายได้มากกว่า 2 แหล่งที่มา ส่วนใหญ่ที่มาของรายได้มาจากผู้ปกครอง พิจารณาความถี่ในการเล่นพนันพบว่าเยาวชนส่วนใหญ่กว่าร้อยละ 72 เล่นพนันอย่างน้อย 1-3 วันต่อสัปดาห์ ด้านสถานที่หรือ ช่องทางการเล่นพนันของเยาวชน พบว่าร้อยละ 89.8 เล่นที่บ้านเพื่อนหรือที่พักอาศัยของเพื่อน ค่าใช้จ่ายในการ พนันแต่ละครั้ง 1,000 - 2,000 บาท

การให้น้ำหนักปัจจัยด้านสังคมที่ส่งผลต่อการเล่นพนันอยู่ในระดับมากที่สุดคือ การมีเพื่อนเล่นพนัน ส่งผลให้เล่นพนัน ปัจจัยด้านโครงสร้างที่ส่งผลในการเล่นพนันอยู่ในลำดับมากที่สุดคือการได้รับสื่อข่าวสารที่มีเนื้อหา เกี่ยวกับแหล่งพนัน วิธีการเล่นพนัน ปัจจัยด้านทัศนคติและแรงจูงใจในการเล่นพนันที่ให้น้ำหนักในระดับมากที่สุดได้แก่ เป็นช่องทางหาเงินและต้องการเงินที่เสียไปคืน การให้น้ำหนักผลลัพธ์ด้านอารมณ์และกายภาพอยู่ในลำดับมากที่สุดได้แก่ เคยคิดเลิกพนันแต่เลิกไม่ได้ ทำให้สูญเสียความมั่นใจ เครียด และปล่อยเลยตามเลย ผลลัพธ์ ด้านปฏิสัมพันธ์กับครอบครัวและสังคมให้น้ำหนักในลำดับมากที่สุดได้แก่ การโกหกคนในครอบครัวเพื่อการไปเล่น พนัน การทะเลาะกับคนในครอบครัวเพราะการพนัน การขโมยเงินของคนในครอบครัวเพราะผลจากการพนัน และต้องกู้ยืมเงินมาเพื่อการพนัน ผลลัพธ์ด้านพฤติกรรมเด็กเกรและการศึกษาของเยาวชนอยู่ในลำดับปานกลางทั้งหมด ได้แก่ การขาดเรียนเพราะไปเล่นการพนัน การเสียสมาธิหรือหลับในระหว่างเรียน ผลการเรียนตกต่ำเมื่อเทียบกับเพื่อน การถูกกล่าวโทษว่ากล่าวตักเตือนจากอาจารย์และครอบครัวหรือถูกจับกุม และสุดท้ายคือทำให้เข้าสู่พฤติกรรมเสี่ยงในการสูบบุหรี่ ดื่มสุรา หรือสิ่งเสพติดอื่น ๆ

รสสุคนธ์ ชีมทราย (2554) ได้ศึกษาพฤติกรรมการเล่นการพนันฟุตบอลของนักศึกษา คณะเศรษฐศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาพฤติกรรมการเล่นการพนันฟุตบอลของนักศึกษา คณะเศรษฐศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ เป็นการศึกษาวิจัยในเชิงพรรณนา กลุ่มตัวอย่างได้จากการสุ่มแบบลูกโซ่ จำนวน 74 ตัวอย่าง เก็บรวบรวมข้อมูลด้วยแบบสอบถาม สถิติที่ใช้ได้แก่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ผลการศึกษาพบว่า นักศึกษาที่เล่นพนันฟุตบอลส่วนใหญ่เป็นเพศชาย อายุ 21 ปี เรียนในชั้นปีที่ 4 มากที่สุด มีรายได้เฉลี่ยต่อเดือน 5,001-7,000 บาท พักอาศัยในหอพักเอกชน ด้านพฤติกรรมการเล่นพนันฟุตบอลรู้จักการเล่นพนันฟุตบอลเป็นระยะเวลามากกว่า 3 ปี และเริ่มเล่นครั้งแรกเนื่องจากเพื่อนชักชวน รายการที่นิยมเล่นคือพรีเมียร์ลีกของอังกฤษ แหล่งข้อมูลที่ใช้ประกอบการตัดสินใจจากอินเทอร์เน็ต รูปแบบการเล่นคือแบบบอลเดี่ยว ช่องทางการเล่นโดยผ่านโต๊ะพนันฟุตบอล ลงเงินที่ใช้เล่นแต่ละครั้งต่ำกว่า 500 บาท ความถี่ในการเล่น 2-3 วันต่อสัปดาห์ ทัศนคติที่มีต่อการเล่นพนันฟุตบอล มีทัศนคติที่ดีต่อการเล่นพนันฟุตบอลคือ การเล่นพนันฟุตบอลให้ความสนุกสนานและความบันเทิง ส่วนทัศนคติที่มีต่อข้อเสียของการเล่นการพนันฟุตบอลคือ ทำให้เกิดความเครียดและกดดัน

บุปผา ลาภะวัฒนาพันธ์ (2556) ได้ศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างการเปิดรับข่าวสารกับทัศนคติ และพฤติกรรมการพนันของนิสิตนักศึกษาในสถาบันอุดมศึกษาทั่วประเทศ วัตถุประสงค์ของการวิจัยเพื่อศึกษาการเปิดรับข่าวสาร ทัศนคติ และพฤติกรรมการเล่นการพนันของนิสิตนักศึกษาระดับปริญญาตรีทั่วประเทศ ตลอดจนความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรทั้งสาม โดยใช้ระเบียบวิธีวิจัยเชิงปริมาณ เก็บรวบรวมจากกลุ่มตัวอย่าง 900 คน ผลการวิจัยพบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มีความถี่ในการเปิดรับข่าวสารเกี่ยวกับการเล่นการพนันจากสื่อบุคคลที่เป็นเพื่อนมากที่สุดโดยมีค่าเฉลี่ย 3.66 ครั้งต่อเดือน รองลงมาคือการเปิดรับข่าวสารจากสื่อโทรทัศน์มีค่าเฉลี่ย 3.27 ครั้งต่อเดือน ปัจจัยที่มี

ความสัมพันธ์อย่างชัดเจนกับพฤติกรรมการเล่นการพนันของนิสิตนักศึกษามี 3 ปัจจัยได้แก่ (1) การมีทัศนคติเชิงบวกต่อการพนัน นักศึกษาส่วนใหญ่มีทัศนคติเชิงบวกต่อการเล่นการพนันผ่านมุมมองคนไทยชอบการเสี่ยงโชคมากที่สุด รองลงมาเป็นทัศนคติเชิงลบต่อการเล่นการพนันผ่านมุมมองไม่มีใครประสบความสำเร็จได้จากการพนัน การพนันเป็นสิ่งที่ไม่ดีเพราะจะนำความเดือดร้อนมาสู่ตนเองและครอบครัว และไม่ใช่ว่าเรื่องง่ายเลยที่จะได้เงินจากการพนัน การเปิดรับข่าวสารการพนันจากเพื่อน โทรทัศน์และเว็บไซต์ (2) ประเด็นพฤติกรรมการเล่นการพนัน เพศชายมีประสบการณ์เล่นการพนันมากที่สุด รองลงมาเป็นเพศทางเลือก และเพศหญิง ประเภทการพนันที่นักศึกษานิยมเล่นมากที่สุดคือไพ่ รองลงมาคือลอตเตอรี่หรือสลากกินแบ่งรัฐบาล และหวยใต้ดิน เหตุผลที่ไฟได้รับความนิยมคือต้นทุนในการเล่นต่ำกว่าประเภทอื่นๆ ผู้เล่นซื้อไฟเพียงครั้งเดียวแต่ได้ใช้ในการเล่นหลายโอกาส ง่ายในการพกพาและเก็บรักษา สถานที่ที่ใช้เล่นก็หาง่ายใช้พื้นที่น้อย ไม่ต้องรอคอยเวลาในการเล่นเหมือนสลากกินแบ่งรัฐบาลที่มีวันที่ในการออกแน่นอน นักศึกษาส่วนใหญ่จะเริ่มเล่นพนันครั้งแรกเมื่อตอนเรียนอยู่มัธยมศึกษาตอนปลาย มัธยมศึกษาตอนต้น และประถมศึกษาตามลำดับ เหตุผลในการเล่นคือเพื่อความสนุกสนาน เพื่อฆ่าเวลา ไม่มีอะไรทำ และการชอบเสี่ยงดวง (3) ลักษณะทางประชากรศาสตร์ที่เอื้อต่อการเล่นการพนันได้แก่ เพศ ประเภทมหาวิทยาลัยที่ศึกษาและรายได้เฉลี่ยต่อเดือน

จากการทบทวนผลงานวิจัยที่ผ่านมาพบว่าเป็นสื่อบุคคลที่พูดเรื่องการพนันมากที่สุด เพื่อนเป็นผู้มีบทบาทหรืออิทธิพลในช่วงเป็นวัยรุ่น การเล่าเรื่องการพนันของเพื่อนจึงทำให้ผู้ฟังมีความคิดและความรู้สึกคล้อยตามไปด้วย โทรทัศน์หรือสื่ออื่นๆ ยังคงเป็นสื่อรองลงมาจากเพื่อน ประเด็นทัศนคติที่มีต่อการเล่นพนันแม้ว่านิสิตนักศึกษาจะรู้ทั้งรู้ว่าไม่มีใครประสบความสำเร็จจากการพนันและการพนันเป็นสิ่งที่ไม่ดี แต่นักศึกษาก็ยังเลือกที่จะเสี่ยงโชคกับกิจกรรมการพนันต่อไป

งานวิจัยที่อยู่ในพื้นที่เดียวกันบางส่วนกับงานวิจัยเรื่องอย่างของ จันทรา ธนะวัฒนาวงศ์ และคณะ (2550) ได้ศึกษาการพนันที่สัมพันธ์กับวิถีชีวิต กรณีศึกษาบ่อนไฟ พนันฟุตบอลเว็บไซต์ และไฮโล จังหวัดอุบลราชธานีและอำนาจเจริญ ศึกษาสถานการณ์การพนันในจังหวัดอุบลราชธานี อำนาจเจริญและความเปลี่ยนแปลงในมิติการพนันที่เกิดขึ้น ศึกษาพฤติกรรมของผู้เล่น ประเภท ชนิด การพนัน ในพื้นที่ในเขตเมืองและเขตชนบทของจังหวัดอุบลราชธานี และ อำนาจเจริญ เพื่อศึกษาต้นทุนและรายได้ ประเมินการวงเงินพนัน รวมถึงผลกระทบที่เกิดจากการเล่นพนัน รวมทั้งปัจจัยที่ทำให้เกิดการเล่นการพนัน โดยวิเคราะห์จากข้อมูลเชิงสังคมเศรษฐกิจของผู้เล่นนอกจากการศึกษาสถานการณ์การพนันแล้ว งานวิจัยนี้ยังดำเนินการเจาะลึกในกรณีศึกษาที่สะท้อนความเป็นเมืองและชนบท โดยในส่วนของเมืองอุบลราชธานีผู้วิจัยทำการศึกษาเจาะลึกเรื่องบ่อนไฟ สำหรับเทศบาลเมืองอำนาจเจริญทำการศึกษาวีจยเจาะลึกที่การพนันฟุตบอลเว็บไซต์ ส่วนในเขตชนบท ดำเนินการศึกษาไฮโลงานศพในเขตอำเภอโขงเจียมและอำเภอโพธิ์ไทร จังหวัดอุบลราชธานี ผลการศึกษาที่พบมีดังนี้ ในส่วนของสถานการณ์การพนันในจังหวัดอุบลราชธานีและอำนาจเจริญ “หวยใต้ดิน” ยังคงเป็นชนิด

การพนันที่เป็นที่นิยม เนื่องจากเข้าถึงได้ง่ายและมีความสะดวกในการเล่นการพนันชนิดดังกล่าว สำหรับการพนันที่พบสามารถจัดประเภทเป็น 3 กลุ่มใหญ่ ๆ คือการพนันผิดกฎหมาย ซึ่งได้แก่ หวย บ่อนไฟ การพนันที่ผิดกฎหมายและสอดคล้องกับประเพณีวัฒนธรรม ได้แก่ ไฮโล การชนไก่ การพนันที่ผิดกฎหมายที่มาจากเทคโนโลยี ได้แก่ การพนันฟุตบอล การพนันออนไลน์ และมวยตู้ ซึ่งการพนันแต่ละชนิดมีกลุ่มผู้เล่นที่หลากหลายทั้งในอายุ อาชีพ และวงเงินหมุนเวียน

ในส่วนของการศึกษาเจาะลึกทั้งบ่อนไฟ พนันฟุตบอลเว็บไซต์ และไฮโลงานศพ พบว่า (1) การพนันบอลเว็บไซต์ เขตเมืองอำนาจเจริญ พิจารณาจากกลุ่มผู้เล่นพบว่าส่วนใหญ่จะเป็นเยาวชนในระดับนักเรียนมัธยมปลาย โดยแรงจูงใจสำคัญของผู้เล่นกลุ่มนี้คือเหตุผลในเชิงสังคม (social reason) การที่กลุ่มเพื่อนเข้าไปยังร้านที่รับแทงพนันบอลเว็บไซต์ เป็นปัจจัยหนึ่งที่ทำให้เยาวชนกลุ่มนี้เข้าไปแทงบอลเว็บไซต์ (2) ไฮโลงานศพ เป็นสนามของการสมาคมของผู้คนในชุมชน ในการมีปฏิสัมพันธ์กับคนอื่น ๆ ในชุมชน ที่ชุดคุณค่าบางอย่างที่มีร่วมกันถูกสร้างขึ้นและได้รับการยอมรับ ชุดคุณค่าของชุมชนที่ได้รับการยอมรับให้จัดกิจกรรมดังกล่าวในงานศพถูกผสมผสานเข้าการจัดการที่เป็นระบบมากขึ้น ส่งผลให้แรงจูงใจของผู้เล่นนอกจากจะเป็นที่สมาคมกันแล้ว เดิมพันในวงไฮโลได้ขยับตัวขึ้นมาเป็นแรงจูงใจหลักของผู้เล่นด้วย (3) บ่อนไฟสเตอร์ปัจจัยสำคัญที่ทำให้เกิดพฤติกรรมการเล่นไฟ สะท้อนให้เห็นในการให้ความหมายต่อการพนันของนักพนันกลุ่มต่าง ๆ อาทิ นักพนันที่เป็นข้าราชการ แม่ค้า พบการให้คำจำกัดความที่คล้ายกัน กล่าวคือนักพนันเชื่อว่า การเล่นไฟเป็นกิจกรรมทางสังคมประเภทหนึ่ง ที่เทียบเคียงได้กับกิจกรรมทางสังคมประเภทอื่นๆ ที่บุคคลทั่วไปใช้เป็นกิจกรรมคลายเครียด และกิจกรรมยามว่าง คำตอบที่ได้มักจะสะท้อนด้วยคำพูดที่ว่า “คือการเล่นเพื่อคลายเครียด” หรือ “กิจกรรมยามว่าง” “กิจกรรมคลาดเครียดยามว่าง” ดังนั้นช่องว่างของเวลาที่ดำเนินอยู่ในชีวิตประจำวันจึงถูกเติมเต็มด้วยการเล่นไฟ

มนฤดี กิรติพรานนท์และคณะ (2556) ได้ศึกษาการศึกษาสถานการณ์ พฤติกรรม และผลกระทบการพนันในประเทศไทยประจำปี 2556 : กรณีศึกษาสถาบันอุดมศึกษา โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อสำรวจสถานการณ์และพฤติกรรมการเล่นพนันในกลุ่มนักศึกษาเกี่ยวกับสัดส่วนที่เล่นพนัน ประเภทเกมพนันที่เล่นพนัน วิธีการและช่องทางการเล่นพนันของแต่ละประเภทเกมพนัน จำนวนเงินที่เล่นพนัน และผลกระทบของการพนันที่มีต่อตัวนักศึกษา ครอบครัว และสังคมโดยรวม ทั้งนี้คาดหวังว่า ผลการสำรวจนี้จะสามารถถูกนำไปใช้ในการกำหนดนโยบาย เพื่อนำไปสู่แนวทางในการแก้ปัญหาการเล่นพนันของนักศึกษาไทย การศึกษาในครั้งนี้ใช้วิธีวิจัยเชิงสำรวจโดยเลือกตัวอย่างนักศึกษาจากกรุงเทพและปริมณฑล และภูมิภาค จำนวนทั้งสิ้น 2,199 คน การสำรวจกระทำในเดือนสิงหาคม พ.ศ. 2556

ผลการสำรวจสถานการณ์ พฤติกรรม และผลกระทบการพนันในกลุ่มนักศึกษาไทย พบว่า มีนักศึกษาถึงร้อยละ 28.97 ที่ระบุว่า เคยเล่นการพนัน หรือคิดเป็น 527,636 คน (จากจำนวนนักศึกษาในระดับปริญญาตรีทั่วประเทศปีการศึกษา 2555 มีจำนวนทั้งสิ้น 1,821,318 คน ข้อมูล

รายงาน ณ วันที่ 10 มกราคม 2556 ของกลุ่มสารนิเทศ สำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษา โดยประเภทเกมพนันที่นักศึกษานิยมเล่นพนันมากที่สุดในรอบ 1 ปีที่ผ่านมา คือ เกมพนันไพ่ ถึงร้อยละ 67.16 หรือคิดเป็น 354,360 คน รองลงมาคือ เกมพนันบิงโก (ร้อยละ 29.60 หรือคิดเป็น 156,180 คน) เกมพนันหวยใต้ดิน (ร้อยละ 27.27 หรือคิดเป็น 143,886 คน) เกมพนันสลากกินแบ่งรัฐบาล (ร้อยละ 26.04 หรือคิดเป็น 137,396 คน) และเกมพนันพนันฟุตบอล (ร้อยละ 19.76 หรือคิดเป็น 104,261 คน) ส่วนเกมพนันตุ้มมา เกมพนันหวยหุ้น เกมพนันโป๊กเกอร์ และเกมพนันหวยต่างประเทศ มีนักศึกษานิยมเล่นพนันค่อนข้างน้อย กล่าวคือ มีเพียงร้อยละ 3.61, 2.95, 2.62 และ 0.84 ตามลำดับเท่านั้น

นอกจากนี้เมื่อทำการประมาณมูลค่าของวงเงินพนันของทั้ง 8 ประเภทเกมพนันในรอบ 1 ปีที่ผ่านมา มีถึง 12,499,576,276 บาท โดยการพนันที่มีวงเงินสูงสุด คือ เกมพนันฟุตบอล 3,787,158,840 บาท รองลงมาคือ เกมพนันไพ่ 3,693,150,551 บาท เกมพนันหวยใต้ดิน 812,646,545 บาท เกมพนันสลากกินแบ่งรัฐบาล 329,702,311 บาท เกมพนันบิงโก 232,689,458 บาท เกมพนันตุ้มมา 52,337,046 บาท เกมพนันหวยหุ้น 34,093,420 บาท และเกมพนันหวยต่างประเทศ 9,491,970 บาท

ผลกระทบจากการเล่นพนันของนักศึกษาในด้านการเรียน ด้านครอบครัว ด้านเพื่อนสนิท ด้านคนรัก แฟน และด้านการทำงาน ผลการสำรวจระบุว่า ในความคิดเห็นของนักศึกษาแล้วผลกระทบเหล่านี้อยู่ในระดับค่อนข้างน้อยทั้งสิ้นโดยมีค่าเฉลี่ยระดับผลกระทบอยู่ระหว่าง 1.82 ถึง 1.99 จากค่าระดับผลกระทบสูงสุด 5.00 อย่างไรก็ตาม ประสพการณ์การพนันที่นักศึกษาประสบ และเป็นประสบการณ์ที่สะท้อนถึงการเสพติดพนัน ผลสำรวจชี้ให้เห็นว่า นักศึกษาที่เคยมีประสบการณ์ในด้านนี้มากที่สุดคือ กลุ่มนักศึกษาที่เล่นพนันฟุตบอล หวยใต้ดิน และพนันตุ้มมา

ในส่วนของความคิดเห็นที่เกี่ยวข้องกับการพนันของนักศึกษาในกลุ่มที่เคยเล่นพนันและในกลุ่มที่ไม่เคยเล่นพนัน มีความเห็นที่สอดคล้องและแตกต่างกันในหลายประเด็น ซึ่งนำไปสู่ข้อสรุปที่ว่า นักศึกษาในกลุ่มที่ไม่เคยเล่นพนันพยายอมรับได้ต่อการมีเกมพนันสลาก 2 ตัว 3 ตัว และสลากกินแบ่งรัฐบาลในสังคม แต่ปฏิเสธอย่างสิ้นเชิงต่อการมีเกมพนันสลากชุด ลอก หวยใต้ดิน เกมพนันโป๊กเกอร์ และพนันฟุตบอลในสังคมไทย เพราะเชื่อว่าเกมพนันเหล่านี้จะนำไปสู่ปัญหาต่างๆ อย่างมีอาจหลีกเลี่ยง

2.11 พฤติกรรมการเล่นการพนันแบบผิดปกติ

ว่าการพนันส่งผลกระทบต่อประชาชนและสังคมหลายด้านด้วยกันในด้านบวก ได้แก่ การจ้างแรงงานในกิจการที่เกี่ยวข้องกับการพนัน และผลประโยชน์ทางเศรษฐกิจที่จะได้รับการอนุญาตให้การพนันเป็นสิ่งถูกกฎหมาย แต่ในด้านลบก็อาจจะทำให้เกิดปัญหาสังคมที่เกิดจากการ

พนันทั้งในระดับบุคคลและในระดับสังคมของท้องถิ่นที่มีการอนุญาตให้มีการเล่นพนัน เช่น การฆ่าตัวตาย การหย่าร้าง การไร้ที่อยู่อาศัย การทอดทิ้งบุคคลในครอบครัวจากผลการศึกษาดังกล่าว ทาง National gambling impact study commission: NGISC มีความเห็นว่า มีความจำเป็นที่จะต้อง “หยุดพัก” (pause) การเติบโตของการพนัน เพื่อให้เวลารัฐบาลหรือคณะผู้บริหารของท้องถิ่นต่าง ๆ ได้ไปศึกษาผลที่อาจเกิดขึ้นจากการตัดสินใจอนุญาตให้การพนันเป็นสิ่งถูกกฎหมาย โดยไต่ตรองถึงผลประโยชน์ของประชาชน (public good) และการเยียวยาความเสียหายที่อาจเกิดขึ้นหากมีผลกระทบในทางเสียหายจากการตัดสินใจเปิดให้มีการพนันถูกกฎหมายในท้องถิ่น

พฤติกรรมที่ผู้ป่วยหมกมุ่นอยู่กับการเล่นการพนัน เพิ่มเงินในการเล่นพนันเพื่อให้เกิดความรู้สึกตื่นเต้น ไม่สามารถหยุดเล่นการพนันได้ มีอาการกระวนกระวายเมื่อถึงเวลาหยุดเล่นหรือต้องเล่นน้อยลง และพฤติกรรมการเล่นการพนันในลักษณะดังกล่าวส่งผลให้ตัวผู้ป่วยรวมถึงครอบครัวมีปัญหา เช่น เป็นหนี้ ทะเลาะวิวาทกับคนในครอบครัว รวมถึงอาจทำให้ผู้ป่วยกระทำความผิดอื่น ๆ เพิ่มขึ้นอีก เช่น ลักทรัพย์เพื่อนำเงินไปเล่นการพนัน หรือฆ่าตัวตายเพื่อหนีปัญหาหนี้จากการพนัน

พนม เกตมานและ ภาณุ อุฎฒยกร (2558) ได้เสนอแบบคัดกรองการติดการพนันแบบง่ายสำหรับประเมินผู้เล่นพนัน ซึ่งประกอบด้วยข้อคำถาม 20 ข้อ โดยหากตอบ “ใช่” ตั้งแต่ 7 ข้อขึ้นไป แสดงว่าบุคคลนั้นมีแนวโน้มที่จะมีปัญหาการเล่นการพนัน ประกอบไปด้วยการแสดงออกต่าง ๆ ดังนี้

- 1 เวลาเรียนหรือเวลาเรียนของคุณเสียหายเพราะการพนัน
- 2 การเล่นการพนันของคุณเคยทำให้ชีวิตครอบครัวไม่มีความสุข
- 3 การเล่นการพนันของคุณเคยทำให้คุณเสื่อมเสียชื่อเสียง
- 4 คุณเคยรู้สึกสำนึกผิดหลังจากเล่นการพนัน
- 5 คุณเคยเล่นการพนันเพื่อให้ได้เงินมาใช้หนี้พนันหรือแก้ปัญหการเงิน
- 6 การพนันทำให้ความสามารถต่าง ๆ ในตัวคุณมีประสิทธิภาพน้อยลง
- 7 หลังจากเสียพนัน คุณรู้สึกว่าต้องกลับมาเล่นอีกครั้งอย่างรวดเร็วที่สุดและต้องเอาคืนของที่เสีย

ไป

- 8 หลังจากชนะพนัน คุณมีความต้องการอย่างรุนแรงที่จะเล่นอีกครั้งและเอาชนะให้มากขึ้น
- 9 บ่อยครั้งที่คุณเล่นพนันจนกระทั่งเหลือสตางค์สุดท้าย
- 10 คุณเคยยืมเงินเพื่อนำมาลงทุนในการเล่นพนัน
- 11 คุณเคยขายของใดๆ เพื่อนำมาลงทุนในการเล่นพนัน
- 12 คุณไม่เต็มใจที่จะใช้เงินจะใช้พนันไปใช้ในการจับจ่ายใช้สอยอย่างอื่น
- 13 การพนันทำให้คุณไม่ใส่ใจต่อความเป็นอยู่ของตัวเองหรือครอบครัวของคุณ
- 14 คุณเคยเล่นการพนันนานกว่าที่คุณวางแผนไว้
- 15 คุณเคยเล่นการพนันเพื่อหลีกเลี่ยงจากความกังวลหรือปัญหาอื่น

- 16 คุณเคยกระทำหรือคิดจะกระทำผิดกฎหมายเพื่อนำเงินไปใช้เป็นทุนในการพนัน
- 17 การพนันทำให้คุณนอนหลับยากขึ้น
- 18 การโต้เถียงกัน ความผิดหวัง หรือ ความรู้สึกอึดอัด ส่งผลให้คุณเกิดความอยากไปเล่นการพนัน

- 19 คุณเคยมีความรู้สึกอยากทดลองเรื่องต่างๆที่เกิดขึ้นโดยการไปเล่นพนันสักสองสามชั่วโมง
- 20 คุณเคยทำร้ายตนเองหรือพยายามฆ่าตัวตายอันเป็นผลมาจากการพนันของคุณ

เนื่องจากงานวิจัยเรื่องนี้เป็นการศึกษาที่เน้นพฤติกรรมการแสดงออกในการเล่นพนันของวัยรุ่น ดังนั้น ข้อคำถาม 20 ข้อที่ได้กล่าวข้างต้น จะสามารถนำไปประเมินพฤติกรรมการเล่นพนันของวัยรุ่นได้อย่างเหมาะสม ซึ่งผู้วิจัยจะได้นำไปประยุกต์เป็นแบบสังเกตพฤติกรรมการเล่นพนันของวัยรุ่นโดยผู้มีส่วนเกี่ยวข้องในระดับครอบครัว ในการเฝ้าสังเกตเพื่อระบุความถี่ของการกระทำว่าวัยรุ่นในสังคมเมืองและสังคมชนบทว่ามีพฤติกรรมด้านใดที่มีความถี่มากที่สุดเพื่อประเมินความร้ายแรงในการเล่นพนันจนกลายเป็นโรคติดการพนัน

ทั้งนี้เพราะสังคมไทย ทั้งระบบสังคมเมืองและระบบสังคมชนบทเป็นสังคมที่มีลักษณะเฉพาะ รักอิสระ ยึดมั่นในสถาบัน ชาติ ศาสนา พระมหากษัตริย์ มีขนบธรรมเนียมประเพณีที่ดีงาม มีเอกลักษณ์เป็นของตนเอง สองระบบนี้เป็นตัวกำหนดบทบาทหน้าที่ และวิถีชีวิต ของคนในสังคมไทยย่อมเกิดการเปลี่ยนแปลงไม่มากนักน้อย เมื่อได้รับอิทธิพลจากสังคมต่างชาติ ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลง ในวิถีการดำเนินชีวิตบางประการ สังคมเมืองก็มีคุณลักษณะเฉพาะเช่น มีอาชีพหลากหลายมีฐานะร่ำรวยและยากจนแตกต่างกัน ครอบครัวมีความผูกพันกันน้อยเพราะต้องทำงานแข่งขันกันสูงให้ได้มาซึ่งรายได้ มีการละเมิดขนบธรรมเนียมเพราะรับเอาวัฒนธรรมตะวันตกมาสูง ส่วนสังคมชนบท ถึงแม้จะมีลักษณะเฉพาะตัวและยังคงไว้ซึ่งวัฒนธรรมอันดีงาม ประกอบอาชีพเกษตรกรรม มีความใกล้ชิดสนิทสนมช่วยเหลือกัน มีวัดและศาสนสถานเป็นที่รวมและยึดเหนี่ยวความสัมพันธ์ มีค่านิยมในเรื่องคุณงามความดีในทางศาสนา เป็นตัวควบคุมความประพฤติทางสังคม แต่ทั้งสองระบบก็เปลี่ยนแปลงตามสภาพโลกาภิวัตน์และมีแนวโน้มการเปลี่ยนแปลงทางลบสูงขึ้น

งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับสถานการณ์การพนันชายแดนอีสานใต้ อย่างงานของ จันทรา ธนะ-วัฒนาวงศ์ ที่ได้ศึกษาเรื่อง การพนันที่สัมพันธ์กับวิถีชีวิต กรณีศึกษาบ่อนไก่ พนันฟุตบอลเว็บไซต์ และไฮโล โดยเน้นพื้นที่ชายแดนอีสานใต้โดยเฉพาะในเขตจังหวัดอุบลราชธานีและอำนาจเจริญ พบว่าหวยใต้ดินเป็นการพนันที่เป็นที่นิยม เนื่องจากเข้าถึงได้ง่าย มีความสะดวกในการเล่น นอกจากนี้ในงานนี้ได้จัดกลุ่มการพนันออกเป็น 3 กลุ่มใหญ่ กลุ่มแรกคือการพนันผิดกฎหมายแบบดั้งเดิมประกอบด้วยหวยใต้ดิน/หวยลาว ทุกเพศทุกกลุ่มอาชีพเป็นกลุ่มผู้เล่นอายุระหว่าง 10-70 ปี ส่วนใหญ่อยู่ในชุมชนชนบทโดยมีจำนวนเงินที่เล่นตั้งแต่ 10-100 บาทต่อคนต่องวด และบ่อนไก่ (สะเตอ) ผู้เล่นส่วนใหญ่ทุกเพศมีอาชีพค้าขาย ข้าราชการ พนักงานประจำ อายุระหว่าง 30-45 ปี บ่อนเล็กมีวงเงินเล่นตั้งแต่ 400-2,000 บาทต่อคน บ่อนใหญ่มีวงเงินเล่นตั้งแต่ 2,000 บาทขึ้นไปต่อคน

สำหรับกลุ่มที่สองการพนันที่ผิดกฎหมายที่เชื่อมโยงกับประเพณีวัฒนธรรมประเภทการพนันที่พบคือ ไฮโลงานศพในชุมชนชนบท ผู้เล่นเป็นชาวบ้านที่มาร่วมในงานศพ พบในทุกเพศอายุระหว่าง 5-70 ปี วงเงินแทงพนัน 10,000-15,000 บาทต่อวงต่อคืนแต่ละคืนจะตั้งวงประมาณ 3-4 วง และชนไก่ ผู้เล่นส่วนใหญ่เป็นเพศชายอายุระหว่าง 25-45 ปี มีอาชีพค้าขาย รับจ้าง และเป็นข้าราชการ เดิมพันคู่ละ 40,000 -60,000 บาท คู่ทั่วไป เดิมพันต่ำกว่า 20,000 บาท ส่วนกลุ่มที่สามการพนันผิดกฎหมายที่ใช้เทคโนโลยีประกอบด้วย การพนันฟุตบอล ผู้เล่นส่วนใหญ่เป็นผู้ชายอายุระหว่าง 15-45 ปี อยู่ในวัยเรียนวงเงินพนัน 50-200 บาท และในวัยทำงานเป็นพนักงานที่มีเงินเดือนประจำวงเงินพนัน 100-1,000 บาท ส่วนที่เป็นเซียนพนันจะมีวงเงินสูงสุด 10,000 บาทต่อคู่ การพนันออนไลน์ กลุ่มผู้เล่นจะเป็นเยาวชนและนักศึกษาทุกเพศอายุประมาณ 20 ปี ไม่ปรากฏวงเงินแทงพนัน การพนันในกลุ่มนี้อันตรายที่สุดคือมวยตู้ ผู้เล่นส่วนใหญ่คือชาวบ้านทั่วไป โดยเฉพาะผู้ชายอายุระหว่าง 30-70 ปี ส่วนใหญ่เล่นรวม 1,000 บาทต่อคนต่อวัน

ความแตกต่างระหว่างสังคมไทยกับสังคมชนบทอาจนำไปสู่ปัญหาการพนันและพฤติกรรม การพนันของวัยรุ่นที่แตกต่างกันเนื่องจากการได้รับอิทธิพลที่เป็นความกดดันจากสภาพทางเศรษฐกิจที่ต้องผูกติดอยู่กับระบบตลาด สภาพเศรษฐกิจดังกล่าวทำให้วัยรุ่นให้ความสำคัญกับวัตถุสิ่งของเพื่อ บ่งบอกความเป็นคนทันสมัยและรสนิยมของตนเอง อิทธิพลของสื่อต่อปัญหาการพนันในเด็กและ เยาวชนเด็กและเยาวชนได้รับข่าวสารการพนันจากสื่อต่างๆ ทั้งจากสื่อโทรทัศน์ ภาพยนตร์ วิทยุและ อินเทอร์เน็ตทุกวัน การโฆษณาการเล่นพนันและกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับการพนันอย่างแพร่หลายสื่อ อีกประเภทหนึ่งที่เด็กและเยาวชนสามารถเข้าถึงและได้รับรู้ข่าวสารการพนันได้การเติบโตอย่างรวดเร็วของอินเทอร์เน็ตและการพนันผ่านอินเทอร์เน็ตของเด็กและเยาวชนเป็นเรื่องที่น่าเป็นห่วง อย่างมาก เนื่องจากเด็กและเยาวชนเป็นกลุ่มแรกๆ ที่เข้าถึงและใช้เทคโนโลยีใหม่ๆ

วนเอกสารทางวิชาการ การทบทวนเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องทำให้ทราบว่าสถานการณ์การพนันใน ปัจจุบันได้ขยายออกไปในวงกว้างและมีการพัฒนารูปแบบและชนิดของการเล่นการพนันออกไปอย่าง กว้างขวางและหลากหลาย ทำให้ประชาชน ทุกกลุ่ม ทุกเพศ ทุกวัยเข้าถึงการพนันได้อย่างง่ายดาย ผ่านสื่อต่างๆ ที่มีช่องทางมากมาย โดยเฉพาะในกลุ่มนิสิตนักศึกษาหรือกลุ่มวัยรุ่นในปัจจุบัน พบว่ามีสถิติการเล่นพนันตั้งแต่อายุยังน้อย และมีแนวโน้มสูงขึ้นอย่างต่อเนื่อง ประเด็นสำคัญที่เป็น ปัจจัยให้เด็กและเยาวชนที่จัดอยู่ในกลุ่มวัยรุ่นมีความเสี่ยงสูงมากที่จะติดการพนันได้ง่ายกว่าวัยอื่นๆ เนื่องจากวัยรุ่นเป็นวัยที่ ถูกชักจูงได้ง่ายจากเพื่อน เป็นวัยที่ให้ความสำคัญกับสถานะด้านเศรษฐกิจ ในขณะที่ตนเองไม่มีรายได้จากการประกอบอาชีพแต่อยากได้เงินมาจับจ่ายในยุคที่ให้ความสำคัญกับ วัตถุมากกว่าจิตใจ ซึ่งสอดคล้องกับการระบุของสุมาลี ไชยสุภกรากุล ที่ได้รับผลวิจัยในระยะเวลาที่ ผ่านมาว่า การเล่นการพนันมีสาเหตุจูงใจเกิดจาก 3 ปัจจัยหลัก คือ (1) เล่นเพื่อความบันเทิง ต้องการ เสี่ยงโชค ซึ่งอาจไม่ส่งผลกระทบ และไม่เกิดปัญหามากนัก (2) เล่นการพนันเพื่อเป็นช่องทางในการ ขยับฐานะอย่างรวดเร็ว เล่นเพื่อหวังรวย ซึ่งกลุ่มนี้ถือว่ามีอาการน่าเป็นห่วงที่สุด เพราะอาจนำไปสู่

อาชญากรรม หรือกลายเป็นเหยื่อของอาชญากรรม ซึ่งที่ผ่านมาเคยมีนักศึกษาที่เล่นพนันจนต้องกู้หนี้ยืมสิน และ (3) กลุ่มที่ติดการพนัน เล่นแล้วเลิกไม่ได้ แต่ไม่ได้เป็นผลมาจากฐานะแต่มีปัญหาด้านสุขภาพจิตใจ อย่างไรก็ตามสำหรับการเล่นการพนันในกลุ่มนักศึกษา ถือว่ามีความเสี่ยงมาก เนื่องด้วยนักศึกษาเป็นกลุ่มคนที่เชื่อง่าย ขาดวิจารณญาณ และที่สำคัญยังเชื่อในโชคชะตามากขึ้น ทำให้เราต้องเร่งตระหนักและร่วมกันแก้ปัญหาดังกล่าวเพื่อหยุดและยับยั้งทัศนคติในเชิงบวกของการเล่นการพนันในกลุ่มนักศึกษา (สมาลี ไชยสุภรากล 2556 : ออนไลน์)

หากเน้นการศึกษาการพนันที่เจาะจงพื้นที่แถบอีสานมีงานวิจัยชุดโครงการวิจัยการพนันสังคมวิทยาการพนันและนโยบาย: กรณีศึกษา การพนันในพื้นที่จังหวัดชายแดนอีสานใต้ (อุบลราชธานี-อำนาจเจริญ ยโสธร-มุกดาหาร สุรินทร์-ศรีสะเกษ) และแหล่งพนันในเขตแดนติดต่อกับประเทศเพื่อนบ้าน โดยใช้กระบวนการศึกษาด้วยวิธีการสำรวจสภาพ ประเภทของการพนัน พฤติกรรมการเล่นและผลจากพฤติกรรมการเล่นของกลุ่มคนต่างๆ ว่ามีแนวโน้มจะเกิดปัญหาสังคมและหรือเศรษฐกิจตามมาอย่างไร เพื่อให้ได้ข้อเสนอแนะและการหาทางออกของปัญหาที่เกิดขึ้น วัตถุประสงค์ของการวิจัยเพื่อศึกษาองค์ความรู้เกี่ยวกับการพนันในพื้นที่ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ ตั้งแต่ประเภท ชนิดของการพนันและพื้นที่เฉพาะที่เล่นพนัน กลุ่มคนที่เล่น พฤติกรรม ลักษณะทางเศรษฐกิจและสังคม มุมมองของผู้เล่นการพนัน รวมทั้งผลกระทบที่เกิดจากการเล่นการพนันในเชิงสังคมและเศรษฐกิจในพื้นที่อุบลราชธานีและในพื้นที่ชายแดนอีสานใต้ที่ติดกับประเทศเพื่อนบ้าน งานวิจัยของกนกวรรณ มโนรมย์ และวัชร ศรีคำ ที่ศึกษาเรื่องเครือข่ายทางสังคมและเศรษฐกิจของผู้เล่นการพนัน เครือข่ายและองค์กรทางสังคมของคาสีโนข้ามแดนระหว่างไทยและกัมพูชาในพื้นที่อีสานล่างและนโยบาย ผลการศึกษาพบว่าการเดินทางเข้าออก ณ ด่านที่มีคาสีโนข้ามแดนผ่านด่านช่องสะง่าและช่องจอมมีจำนวนราว 700,000 คนต่อปีและจำนวนผู้ข้ามไปเล่นเป็นผู้หญิงมากกว่าผู้ชายมาก โดยดูจากข้อมูลการใช้หนังสือเดินทางไทยเข้าประเทศไทยเดือนมิถุนายน 2556 ผู้ชายที่ใช้หนังสือเดินทางไทยมีจำนวน 9,437 คนในขณะที่จำนวนผู้หญิงมีมากถึง 11,298 คน ผู้ทำทัวร์พนันข้ามแดนมีฐานะปานกลางและชนชั้นกลางและเคยมีประสบการณ์เกี่ยวข้องกับการพนันข้ามแดนไม่ทางก็ทางหนึ่งมาก่อน ส่วนกลุ่มผู้เล่นพบว่า เกือบทั้งหมดเป็นวัยกลางคนมีทั้งผู้ที่มีอาชีพหลักของตัวเองและเล่นพนันในคาสีโนเป็นอาชีพหลัก ผู้เล่นพนันไปเล่นที่คาสีโนชายแดนโดยไม่ต้องกังวลเรื่องถูกจับกุมและรู้สึกรับอาย เพราะผู้เล่นส่วนหนึ่งเป็นข้าราชการทั้งทำงานและเกษียณอายุแล้วที่ข้ามไปเล่นในปอนต่างประเทศและมีจำนวนไม่มากนักที่เป็นคนแก่ ชาวบ้าน หรือคนวัยทำงานที่ตกงาน และงานของ ปิ่นวดี ศรีสุพรรณและสุรสม กฤษณะจุฑา ที่ศึกษาเรื่อง กระบวนการกลายเป็นนักพนันข้ามแดน กรณีศึกษาคนทัวร์ที่คาสีโนสะพานเวกัส มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษากระบวนการที่ทำให้ชาวบ้านกลายเป็นนักพนันข้ามแดน และ เพื่อศึกษาผลกระทบทางสังคมวัฒนธรรมต่อประเทศไทยอันเป็นผลจากการเปิดคาสีโนสะพานเวกัส ผลการศึกษาพบว่า สิ่งอำนวยความสะดวกในการข้ามแดนให้กับชาวบ้านโดยเฉพาะทัวร์นักพนันเป็นปัจจัยหลักที่ทำให้ชาวบ้านเข้าสู่วงจรการพนัน ซึ่งเป็นกลยุทธ์

ของคาสโนที่ต้องการโปรโมทสร้างความครึกครื้นและหารายได้เข้าคาสโน การตัดสินใจเข้าร่วมทัวร์ของชาวบ้านมีปัจจัยทางด้านสังคมเศรษฐกิจเป็นตัวแปรสำคัญ โดยเฉพาะการว่างงาน การสร้างรายได้เสริม ความหวังจากเงินพนันจำนวนหนึ่ง และการไม่เสียค่าใช้จ่ายในการเดินทาง นอกจากนี้ปัจจัยทางด้านสังคมวัฒนธรรม ได้แก่ การเข้าร่วมกิจกรรมของเพื่อนฝูง การช่วยเหลือคนรู้จักให้มีลูกค้าครบจำนวนตามเป้าหมาย การทำกิจกรรมยามว่างของผู้สูงอายุ ปัจจัยทางด้านกฎหมาย ได้แก่ การไม่ถูกจับกุม และปัจจัยเสริมเช่นการได้ท่องเที่ยวต่างประเทศ ต่างส่งผลให้ชาวบ้านตัดสินใจเข้าร่วมทัวร์ได้โดยง่าย การเข้าร่วมกิจกรรมการพนันดังกล่าวมีส่วนให้ชาวบ้านส่วนหนึ่งเปลี่ยนสถานะกลายเป็นนักพนันข้ามแดน และเข้าสู่กิจกรรมการพนันต่อเนื่อง จากที่ไม่เคยเข้าร่วมกิจกรรมดังกล่าวเลย

อย่างไรก็ตาม งานวิจัยของศูนย์ศึกษาปัญหาการพนันจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ที่ดำเนินการมาอย่างต่อเนื่อง เพื่อให้รู้เท่าทันรูปแบบการพนัน และนำเสนอรูปแบบการพนันที่หลากหลายในสภาพสังคมที่เปลี่ยนแปลงไปซึ่งเกิดประโยชน์กับสังคมในวงกว้างและทำให้สังคมได้รับทราบและหาแนวทางป้องกัน แต่ในบริบทของสภาพสังคมที่เปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลาอย่างเป็นพลวัตนั้น ย่อมส่งผลให้พฤติกรรมของคนหรือการพนันที่แฝงอยู่ในรูปแบบต่างๆ ปรับเปลี่ยนอยู่ตลอดเวลาเช่นกัน ดังนั้นการศึกษาและวิจัยเป็นระยะๆ เพื่อให้ได้ผลการวิจัยที่สามารถนำไปแก้ปัญหาได้ทันทั่วที่จะช่วยบรรเทาปัญหาและการมีมาตรการต่างๆ ได้ ในกรณีของงานวิจัยเรื่องนี้ ได้เน้นการศึกษาในเชิงคุณภาพเป็นหลักเพื่อให้ได้กรณีศึกษาที่แตกต่างในมิติที่เป็นองค์ประกอบใน 5 ด้าน เนื่องจากต้องการความลึกซึ้งของปรากฏการณ์การเชื่อมโยงระหว่างพฤติกรรมของวัยรุ่นและรูปแบบการพนันโดยเน้นการเฝ้าสังเกตจากบุคคลในครอบครัวของวัยรุ่นร่วมด้วย ในลักษณะการสังเคราะห์เป็นรูปแบบ (model) ของการเชื่อมโยงองค์ประกอบด้านสถานภาพของครอบครัว ด้านเทคโนโลยีการสื่อสาร ด้านสภาพแวดล้อมของสังคมเมืองและสังคมชนบท ด้านความต้องการหรือมูลเหตุจูงใจด้านค่านิยม ประเพณีและวัฒนธรรม

บทที่ 3

ระเบียบวิธีวิจัย

ในบทนี้ ผู้วิจัยจะกล่าวถึงขั้นตอนและกระบวนการวิจัย ที่แสดงถึงเนื้อหาและโครงสร้างที่เกี่ยวข้องกับขอบเขตของการศึกษา รูปแบบวิธีวิจัย วิธีดำเนินการวิจัย และการวิเคราะห์ข้อมูล เพื่อให้ผู้อ่านได้ทราบถึงเงื่อนไขหรือวิธีการ ที่สะท้อนให้เห็นลักษณะการดำเนินการที่เกิดขึ้นตามลำดับดังนี้

3.1 รูปแบบวิธีวิจัย

ระเบียบวิธีวิจัย ใช้วิธีวิจัยเชิงคุณภาพ (qualitative) ในการค้นคว้าหาข้อมูล ซึ่งมีความยืดหยุ่นสูง เป็นการค้นหาคำตอบที่ปรากฏอยู่ตามธรรมชาติ ด้วยการมอง ฟัง อ่านและฟัง (ลัดดาวัลย์ เพชรโรจน์ 2547) งานวิจัยเรื่องนี้มีแนวทางการทำงานที่แสวงหาความจริงในสภาพที่เป็นอยู่โดยธรรมชาติ (naturalistic inquiry) ซึ่งเป็นการสอบสวน มองภาพรวมทุกมิติ (holistic perspective) ด้วยตัวผู้วิจัยเอง เพื่อหาความสัมพันธ์ของปรากฏการณ์ในพฤติกรรมการณ์ของวัยรุ่นกับมิติหรือองค์ประกอบของสภาพแวดล้อมของภาคีสถานที่เชื่อมโยงกัน โดยให้ความสำคัญกับข้อมูลที่เป็นความรู้สึกนึกคิด คุณค่าของมนุษย์ และความหมายที่มนุษย์ให้ต่อสิ่งแวดล้อมต่างๆ รอบตัว จากนั้นนำข้อค้นพบมาสรุปและสังเคราะห์ เพื่อนำเสนอเป็นกรณีศึกษา 5 กรณีศึกษาในรูปแบบความเชื่อมโยงของพฤติกรรมกับมิติองค์ประกอบที่แตกต่าง

กรณีศึกษา เป็นอีกหนึ่งระเบียบวิธีที่ใช้ตอบคำถามที่มุ่งเน้นหาเหตุผลของผลลัพธ์หรือวิธีการหรือกระบวนการในการก่อเกิดผลลัพธ์ดังกล่าวภายใต้สภาวะแวดล้อมที่เป็นจริง (Yin 2003) วิธีวิจัยนี้มีข้อดีตรงที่เป็นการศึกษาในสภาพแวดล้อมซึ่งไม่ได้มีการควบคุมตัวแปรใดๆ เช่นเดียวกับวิธีวิจัยเชิงทดลอง ข้อดีอีกอย่างคือมุ่งศึกษาเชิงลึกเพื่อทำความเข้าใจกับเรื่องใดเรื่องหนึ่งซึ่งในงานวิจัยนี้ได้มุ่งทำความเข้าใจกับพฤติกรรมการณ์ของวัยรุ่น

เหตุผลของการเลือกใช้ระเบียบวิธีวิจัยเชิงคุณภาพนำเสนอเป็นกรณีศึกษาในงานวิจัยนี้ เพื่อค้นหาคำตอบโดยให้ความสำคัญกับคำถามของการวิจัย เพราะวิธีวิจัยบางอย่างไม่สามารถตอบคำถามได้ชัดเจนดังที่ต้องการได้ เช่นวิธีวิจัยเชิงปริมาณสามารถค้นหาความสัมพันธ์และความแตกต่างด้วยค่าทางสถิติได้แต่อาจไม่สามารถอธิบายเหตุผลแห่งความสัมพันธ์หรือความแตกต่างนั้นได้ ดังนั้นงานวิจัยเรื่องนี้จึงพยายามสร้างความเชื่อมั่นของข้อมูลที่ได้โดยการใช้ข้อมูลยืนยันหลายแหล่ง

3.2 ประชากร

ประชากรคือ เยาวชนที่เป็นกลุ่มวัยรุ่นอายุระหว่าง 14-24 ปี อาศัยอยู่ในพื้นที่เมืองและชนบทของจังหวัดอุบลราชธานี และจังหวัดมุกดาหารที่เคยเกี่ยวข้องกับผู้ต้องหาหรือเคยถูกจับกุมเกี่ยวกับคดีการพนัน ในระหว่างปี 2555-2556 จำนวน 2,195 คน (สถานีตำรวจภูธรจังหวัดอุบลราชธานีและจังหวัดมุกดาหาร 2557)

3.3 กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างคือ กลุ่มเยาวชนที่เป็นกลุ่มวัยรุ่นอายุระหว่าง 14-24 ปี อาศัยอยู่ในพื้นที่เมือง และชนบทของจังหวัดอุบลราชธานี จำนวน 3 ราย และพื้นที่เมืองและและชนบทของจังหวัดมุกดาหาร จำนวน 2 ราย เลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง เนื่องจากให้เป็นไปตามวัตถุประสงค์ของการวิจัยคือกลุ่มตัวอย่างที่มีพฤติกรรมเล่นพนันและอบายมุขอื่น โดยมีเกณฑ์การเลือกกลุ่มตัวอย่างประกอบด้วยต้องเป็นบุคคล (วัยรุ่น) ที่เคยเกี่ยวข้องกับคดีการพนันในระหว่างปีงบประมาณ 2555-2556 หรือเคยถูกจับกุมในข้อหาเล่นการพนันในรูปแบบต่างๆ

กลุ่มตัวอย่าง กลุ่มผู้มีส่วนเกี่ยวข้องจำนวน 12 ราย จำแนกเป็นระดับครอบครัวของวัยรุ่นเป็นบุคคลที่อาศัยอยู่ในครอบครัวเดียวกัน 5 ราย ผู้นำของชุมชนในชุมชนที่วัยรุ่นอาศัยอยู่ 5 รายและเจ้าหน้าที่ของรัฐที่เกี่ยวข้องในระดับจังหวัดหรืออำเภอ 2 รายโดยการเลือกแบบเจาะจง

3.4 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เนื่องจากการศึกษานี้ เป็นการศึกษาเชิงคุณภาพนำเสนอเป็นกรณีศึกษา 5 กรณีศึกษาดังนั้นการใช้เครื่องมือในการศึกษาต้องใช้หลากหลายเพื่อหาความสัมพันธ์และความหมายของปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้น ในลักษณะการพรรณนาที่ค่อนข้างละเอียด เพราะมีข้อจำกัดในการประเมินเป็นตัวเลขและแปลความหมายของตัวเลขได้ เครื่องมือที่ใช้จึงประกอบด้วย

3.4.1 แบบสังเกตการณ์ ใช้บันทึกพฤติกรรมสำคัญของวัยรุ่น ระบุพฤติกรรมความถี่ที่ทำซ้ำๆ มากที่สุดในรอบ 4 เดือนตั้งแต่เดือนเมษายน 2558-พฤษภาคม 2558 กับความเกี่ยวพันขององค์ประกอบในสภาพแวดล้อมที่เกี่ยวข้องกับบริบทขององค์ประกอบด้านสถานภาพของครอบครัว องค์ประกอบด้านเทคโนโลยีการสื่อสาร องค์ประกอบด้านสภาพแวดล้อมที่เป็นสังคมเมืองกับสังคมชนบท องค์ประกอบด้านความต้องการหรือมูลเหตุจูงใจ และองค์ประกอบด้านค่านิยม ประเพณีและวัฒนธรรมของท้องถิ่น โดยผู้มีส่วนเกี่ยวข้องระดับครอบครัวเป็นผู้สังเกตการณ์ ตัวอย่างแบบสังเกตการณ์ (ภาคผนวก ข)

3.4.2 แบบสัมภาษณ์กึ่งโครงสร้างเพื่อตอบวัตถุประสงค์ข้อที่ 1-2 ใช้กับกลุ่มตัวอย่างวัยรุ่น แบ่งออกเป็น 4 ตอนประกอบด้วย ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของวัยรุ่นพื้นที่จังหวัดอุบลราชธานี และ Mukdahanha ตอนที่ 2 อิทธิพลขององค์ประกอบด้านสถานภาพของครอบครัว องค์ประกอบด้านเทคโนโลยีการสื่อสาร องค์ประกอบด้านสภาพแวดล้อมที่เป็นสังคมเมืองกับสังคมชนบท องค์ประกอบด้านความต้องการหรือมูลเหตุจูงใจ และองค์ประกอบด้านค่านิยม ประเพณีและวัฒนธรรมของท้องถิ่นที่ส่งผลต่อพฤติกรรม ตอนที่ 3 รูปแบบการพนัน และพฤติกรรมการเล่นการพนัน ความเสี่ยงที่เกิดขึ้นเมื่อเล่นการพนัน และตอนที่ 4 การเชื่อมโยงรูปแบบการพนันและอบายมุขอื่น

3.4.3 แบบสัมภาษณ์กึ่งโครงสร้างเพื่อตอบวัตถุประสงค์ข้อที่ 3 ใช้กับกลุ่มตัวอย่างกลุ่มผู้มีส่วนเกี่ยวข้องในระดับครอบครัว ชุมชน สังคมในมุมมองและการพบเห็นของผู้เกี่ยวข้องแบ่งออกเป็น 4 ตอนประกอบด้วย ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของวัยรุ่นพื้นที่จังหวัดอุบลราชธานี และ Mukdahanha ตอนที่ 2 อิทธิพลขององค์ประกอบด้านสถานภาพของครอบครัว องค์ประกอบด้านเทคโนโลยีการสื่อสาร องค์ประกอบด้านสภาพแวดล้อมที่เป็นสังคมเมืองกับสังคมชนบท องค์ประกอบด้านความต้องการหรือมูลเหตุจูงใจ และองค์ประกอบด้านค่านิยม ประเพณีและวัฒนธรรมของท้องถิ่นที่ส่งผลต่อพฤติกรรมวัยรุ่น ตอนที่ 3 รูปแบบการพนัน และพฤติกรรมการเล่นการพนัน ความเสี่ยงที่วัยรุ่นจะเล่นการพนัน และตอนที่ 4 แนวทางการป้องกันพฤติกรรมความเสี่ยงที่จะเล่นการพนัน แนวทางการแก้ปัญหาผู้ที่ติดการพนัน ที่จะเชื่อมโยงไปสู่รูปแบบการพนันและอบายมุขอื่น (แบบสัมภาษณ์กึ่งโครงสร้างแสดงในภาคผนวก)

3.4.4 ตัวผู้วิจัย ทั้งนี้ตัวผู้วิจัยเอง ถือเป็นเครื่องมือสำคัญในการเก็บข้อมูลการวิจัยแบบเชิงคุณภาพ เพราะสามารถปรับเข้ากับสถานการณ์ต่างๆ ได้ สามารถประเมินค่านิยมและมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้ให้ข้อมูลกับผู้รับข้อมูลได้ (ลัดดาวาลย์ เพชรโรจน์ 2547)

3.5 การเก็บรวบรวมข้อมูล

การเก็บรวบรวมข้อมูลจากแหล่งข้อมูลที่สำคัญ 2 แหล่งคือแหล่งข้อมูลปฐมภูมิ และแหล่งข้อมูลทุติยภูมิ มีรายละเอียดดังนี้

3.5.1 การเก็บรวบรวมข้อมูลปฐมภูมิ

1) การเก็บรวบรวมข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างวัยรุ่น ด้วยการ (1) สังเกตการณ์แบบไม่มีส่วนร่วมในบริบทของสภาพแวดล้อมทั่วไปเพื่อเก็บข้อมูลในระยะเริ่มต้น (2) การสังเกตพฤติกรรมเพื่อให้เห็นภาพในเหตุการณ์ต่างๆ อย่างเป็นธรรมชาติ ในขณะที่ทำการสัมภาษณ์เชิงลึกกลุ่มตัวอย่างวัยรุ่น จำนวน 5 ราย ของสังคมเมืองและสังคมชนบทในจังหวัดอุบลราชธานี และจังหวัดมุกดาหาร

2) การเก็บรวบรวมข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างผู้มีส่วนเกี่ยวข้องจำนวน 15 ราย ในระดับครอบครัวและชุมชน เก็บรวบรวมข้อมูลโดยสัมภาษณ์บุคคลในครอบครัวและผู้นำชุมชนด้วยแบบสัมภาษณ์แบบมีโครงสร้าง และให้บุคคลในครอบครัวและผู้นำชุมชนเก็บรวบรวมข้อมูลด้วยการสังเกตการณ์กลุ่มตัวอย่างวัยรุ่นโดยใช้แบบบันทึกการสังเกตการณ์แล้วส่งข้อมูลให้ผู้วิจัย ในระดับเจ้าหน้าที่ของรัฐเก็บรวบรวมข้อมูลโดยสัมภาษณ์ เพื่อให้ได้ข้อมูลเชิงลึกในทัศนะ มุมมอง และความคิดเห็นจากผู้มีส่วนเกี่ยวข้องกับวัยรุ่นซึ่งเป็นผู้ได้สัมผัสกับกลุ่มตัวอย่างวัยรุ่นโดยตรงเป็นระยะเวลานาน

3.5.2 การเก็บรวบรวมข้อมูลทุติยภูมิ เป็นข้อมูลที่ได้จากการเก็บรวบรวมจากเอกสารทางวิชาการเอกสารเผยแพร่และผลการศึกษาของหน่วยงานต่างๆ ที่เกี่ยวข้องได้แก่ การวิเคราะห์เอกสารของรายงานทางวิชาการที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมของวัยรุ่น การดำเนินคดีและการจับกุมผู้เฝ้าการพนันของฝ่ายสืบสวนสถานีตำรวจภูธรจังหวัดอุบลราชธานี และจังหวัดมุกดาหาร และรายงานการวิจัยของนักวิจัยท่านอื่นๆ

3.6 การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพ โดยการนำข้อมูลจากการสังเกตการณ์ของผู้มีส่วนเกี่ยวข้องในครอบครัว และการสัมภาษณ์เชิงลึก มาวิเคราะห์แบบอุปนัย (inductive analysis) เน้นการวิเคราะห์เหตุการณ์แบบไม่อิงทฤษฎี เน้นอธิบายปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นจริงจากข้อมูลส่วนย่อยๆ (segments) ของแต่ละกรณีศึกษา แล้วพิจารณาสวนย่อยที่คล้ายๆ กันหรือประเภทเดียวกันมารวมกันจัดเป็นประเด็นรวม (topics) และหลายๆ ประเด็นรวมกันเป็นกลุ่ม (categories) และหลายๆ กลุ่มจัดเป็นแบบแผน (pattern) แล้วนำเสนอเป็นกรณีศึกษาที่แตกต่างกัน 5 กรณีศึกษา

บทที่ 4

กรณีศึกษาจังหวัดอุบลราชธานี

ในบทนี้ผู้วิจัยจะได้นำเสนอพฤติกรรมการเล่นของวัยรุ่นในพื้นที่จังหวัดอุบลราชธานี โดยการสัมภาษณ์วัยรุ่น ผู้มีส่วนเกี่ยวข้องระดับครอบครัว ผู้มีส่วนเกี่ยวข้องระดับชุมชน เพื่อแสดงการเชื่อมโยงองค์ประกอบด้านสถานภาพของครอบครัว ด้านเทคโนโลยีการสื่อสาร ด้านสภาพแวดล้อมของสังคมเมืองและสังคมชนบท ด้านความต้องการหรือมูลเหตุจูงใจ ด้านค่านิยม ประเพณีและวัฒนธรรมที่เป็นปัจจัยในการกำหนดพฤติกรรมการเล่นของวัยรุ่นว่ามีอิทธิพลมากน้อยเพียงใดระหว่างสังคมเมืองและสังคมชนบท จำนวน 3 กรณีศึกษาในพื้นที่จังหวัดอุบลราชธานีตามลำดับดังนี้

4.1 กรณีศึกษาที่ 1 พฤติกรรมการเล่นของวัยรุ่นเขตเมืองของจังหวัดอุบลราชธานี

4.1.1 ข้อมูลพื้นฐานกับความเกี่ยวพันในการเล่นของวัยรุ่นกรณีศึกษาที่ 1 จากการสัมภาษณ์เมื่อวันที่ 2 พฤษภาคม 2558

วัยรุ่นกรณีศึกษาที่ 1 เป็นเพศชาย อายุ 24 ปี อาศัยอยู่บ้านเลขที่ 66 บ้านผับแล้ง ตำบลสำโรง อำเภอสำโรง จังหวัดอุบลราชธานี มีอาชีพรับจ้างทั่วไป บิดามีอาชีพรับราชการแต่เกษียณอายุราชการแล้ว ส่วนมารดามีอาชีพเป็นเกษตรกร ทำนารับจ้างปลูกข้าว มีจำนวนพี่น้องรวมบิดามารดาเดียวกันจำนวน 5 คน

วัยรุ่นได้เล่าให้ผู้วิจัยฟังในตอนต้นของการสัมภาษณ์ว่า “จุดเริ่มต้นของการพนันเริ่มเล่นการพนันมาตั้งแต่ปี พ.ศ. 2544 จุดประสงค์ของการเล่นในตอนแรกคือเพื่อความสนุกสนาน ตื่นเต้น เนื่องจากช่วงนั้นมีเวลาว่างมากเกินไป ภาระความรับผิดชอบมีน้อย ถึงแม้กิจกรรมยามว่างจะมีการเล่นกีฬาต่างๆ เช่น ตะกร้อ ฟุตบอล มวยบ้าง ก็ไม่สามารถแก้ปัญหาการว่างงานได้ แต่ก็ไม่เคยละทิ้งการเล่นกีฬาเพราะคิดว่าการมีสุขภาพแข็งแรง ไม่เจ็บไข้ได้ป่วยเป็นเรื่องที่ดี ในที่สุดการเล่นกีฬากับเพื่อนเพิ่มมากขึ้นเรื่อยๆ ก็กลายเป็นจุดเริ่มต้นที่ทำให้มีการพนันในกิจกรรมการกีฬากើกเกิดขึ้น เพราะนอกเหนือจากการเล่นเพื่อให้ได้ชัยชนะแล้ว ยังมีการพนันเป็นเงินเดิมพัน ซึ่งขณะนั้นก็ได้มากมายอะไรเริ่มจาก 100-200 บาทต่อครั้ง ซึ่งทำให้รู้สึกตื่นเต้นและมีแรงจูงใจในการเล่นกีฬาเพราะเป็นการชนะยกกำลังสองหมายความว่าชนะกีฬาและชนะพนันกีฬาด้วย สร้างความตื่นเต้นและแรงจูงใจในการเล่นได้อย่างมาก หลังปี พ.ศ. 2548 เป็นต้นมาเมื่อเล่นกีฬากับกลุ่มเพื่อนที่ไร้มีกการพนันเข้ามาเกี่ยวข้องทุกครั้ง เมื่อทำเป็นประจำกลายเป็นความเคยชิน การพนันจึงได้กลายมาเป็นส่วนหนึ่งของชีวิตตั้งแต่บัดนั้นเป็นต้นมา”

สาเหตุหลักที่ทำให้ติดการพนันกรณีศึกษาที่ 1 กล่าวว่า “มีเวลาว่างนอกเหนือจากการทำงานหรือทำอย่างอื่นเช่นเล่นกีฬาแล้ว เวลาว่างก็จะหากิจกรรมทำซึ่งก็คือการพนันเพราะใครๆ เขาก็เล่นกัน นอกจากนั้นเมื่อมาพิจารณาตัวเองแล้ว การพนันนี้จะชอบโดยนิสัยส่วนตัว โดยส่วนตัวชอบการพนันอยู่แล้วเมื่อมีโอกาสจะเล่นตลอด เพื่อเป็นการหารายได้ นอกเหนือจากการรับจ้างทั่วไป เป็นการหารายได้อีกทางหนึ่งคือการพนันเล่นจนติด เมื่อเล่นการพนันก็จะทำให้หันไปหาอบายมุขอย่างอื่นได้อีกโดยเฉพาะการดื่มเหล้า นอกจากนี้เมื่อมีเวลาว่างก็จะเล่นพนันชนิดอื่นด้วยเช่น การเล่นไฮโล การพนันโป๊กเกอร์ ไพ่ โกะชน บั้งไฟ เป็นต้น ในหมู่บ้านที่อาศัยอยู่จะไม่ค่อยมีสถานที่เล่นการพนัน แต่จะไปเล่นการพนันที่อื่นโดยเดินสายเล่นตามงานต่างๆ หรือตามบ่อนการพนันละแวกหมู่บ้าน ใกล้เคียงจะมีการเปิดบ่อนพนันเล่นกันเป็นประจำ ปัจจุบันมีรายได้จากการรับจ้างทำงานทั่วไปเฉลี่ยเดือนละ 16,000 บาท แบ่งเงินรายได้มาเล่นการพนันต่อเดือนเฉลี่ยเดือนละ 5,000-6,000 บาท

กรณีศึกษาที่ 1 เล่าให้ผู้วิจัยฟังต่อว่า “การพนันที่เล่นเป็นประจำคือ มวยตู้ มวยเวที สด ไฮโล ซึ่งปัจจุบันอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ที่ช่วยอำนวยความสะดวกในการเล่นพนัน คือ โทรศัพท์มือถือใช้ในการติดต่อสื่อสารระหว่างผู้เล่นด้วยกัน โดยเฉพาะในการเล่นการพนันมวยตู้และมวยเวทีสดจะมีการวิจารณ์คู่มวยก่อนว่าใครมีโอกาสชนะ ส่วนการเล่นไฮโลก็มีการติดกล้องและดูทางจอเอาหรือใช้รีโมทคอนโทรลควบคุมในการเล่น วิธีการเล่นพนันมวยตู้ ก็มีวิธีการเล่นง่ายๆ คือพนันตามมุมที่ชอบคือมุมแดง-น้ำเงิน ส่วนไฮโลการเล่นก็เป็นลูกมือแทงสูง-ต่ำและเลือกเล่นตามใจชอบมีโต๊ะ มีเต็ง ส่วนการเล่นโป๊กเกอร์ก็เล่นเป็นลูกมือเพื่อแทงคี่ แทงคู่ สำหรับไพ่มีหลายประเภทและเล่นทุกอย่าง มีกติกาตกลงกันก่อนเล่น สุดท้ายการพนันที่ชอบเล่นคือโป๊กเกอร์ เลือกเล่นตามเชิง ดูลักษณะความแข็งแรงของไพ่ที่เห็นหากคิดว่าตัวไหนมีโอกาสจะชนะและเลือกเล่นได้ทุกฝ่าย”

ผู้วิจัยถามต่อว่าผลกระทบที่ได้จากการเล่นการพนัน กรณีศึกษาที่ 1 กล่าวว่า “ผมถือว่า การพนันเป็นเรื่องปกติอย่างที่บอก ใครๆ เขาก็เล่นกัน ผมจะแบ่งเวลาเล่นคือเวลาทำงานก็ต้องทำงานเพื่อให้ได้รายได้อีกส่วนหนึ่ง และจะเล่นการพนันในเวลาว่างหรือในเวลาทำงานที่สามารถเล่นได้โดยใช้โทรศัพท์ติดต่อในการเล่น จนดูเหมือนว่าเป็นการทำงานปกติ แต่นอกจากการทำงานหรือมีเวลาว่างก็จะเล่นพนันตลอด เคยถูกจับกุมในข้อหาเล่นการพนันไฮโล ในปี 2555 มาแล้วตอนนั้นทำให้ครอบครัวรู้สึกผิดหวังและอับอายคน แต่ผมก็ยังไม่หยุดเล่นตราบดีที่ยังมีโอกาส ซึ่งระยะต่อมาจะเริ่มหมกมุ่นกับการพนัน” แนวทางที่จะทำให้ตนเองห่างไกลจากการพนันและหลีกเลี่ยงพฤติกรรมที่จะนำไปสู่การเล่นพนัน กรณีศึกษาที่ 1 ได้ให้ข้อมูลต่อว่า “ต้องมีงานหลักหรืองานประจำทำอย่างต่อเนื่องน่าจะช่วยให้ ไม่ทำให้มีเวลาว่างเยอะหรืออาจจะเป็นการทำงานรับราชการต่างๆ ลูกจ้างประจำก็ได้ที่ทำให้มีเวลาทำเยอะขึ้น มีเวลาประจำตัวเช่นงานราชการเริ่มทำงาน 8.30 น. เลิกงาน 16.30 น. เวลาว่างจะได้น้อยลง และจะได้ไม่หมกมุ่นหรือหันหน้าเข้าไปเล่นการพนันต่างๆ เมื่อเลิกงานก็มีการออกกำลังกายที่ต่อเนื่องและพยายามเลี่ยงพนันที่เกิดจากการกีฬา พยายามเตือนตนเองว่าการพนันมีแต่โทษ อย่าหลงเชื่อคำเชิญชวนของบุคคลอื่น”

นอกจากนี้ อิทธิพลจากงานบุญประเพณีท้องถิ่นมีส่วนทำให้ติดการพนันเนื่องจากวัฒนธรรมของคนไทยจะรวมกลุ่มเมื่อรวมกลุ่มกันแล้วจะหากิจกรรมทำร่วมกัน ด้วยความสนุกสนานซึ่งกิจกรรมที่ทำร่วมกันในงานบุญประเพณี และวัฒนธรรมท้องถิ่นส่วนใหญ่ก็หนีไม่พ้นการพนันเล็กน้อยๆ แล้วแต่จังหวะและโอกาส โดยการพนันที่นิยมเล่นมากที่สุดคือการเล่นไฮโลตามงานศพ บางงานตั้งวงเล่นเป็น 2-3 วงขนาดใหญ่หากหมู่บ้านใดหรือละแวกใดจำนวนคนเล่นเยอะก็จะแบ่งวงเล่นหลายวง เนื่องจากที่นั่นล้อมวงมีจำกัด ส่วนตัวผมเองจะเล่นเป็นลูกมือทุกครั้ง เบี้ยโบกก็เช่นเดียวกันตามงานศพก็จะเล่นเป็นลูกมือ ไฟ บั้งไฟซึ่งเป็นประเพณีและศิลปะของชาวอีสานที่ขึ้นชื่อมีการพนันเข้าไปเกี่ยวข้องด้วยเสมอ โดยเลือกเล่นตามใจชอบในการเล่นและก็เคยเล่นมาทั้งหมดเกือบทุกประเภทเป็นลักษณะพนันตามงานสังคมหรืองานบุญประเพณี ในรอบระยะเวลา 1 ปีจะมีประเพณีหลายอย่างของคนอีสานทำให้ยากที่จะหลุดจากวงโคจรพนันได้

4.1.2 รูปแบบการพนันที่เชื่อมโยงไปสู่อบายมุขอื่น

รูปแบบการพนันที่เชื่อมโยงไปสู่อบายมุขอื่นจากประสบการณ์ของวัยรุ่นนักศึกษาที่ 1 ได้สรุปสั้นๆ ให้ผู้วิจัยฟังว่า “ในวงการพนันจะมีการเชื่อมโยงกับอบายมุขอื่นเสมอ มากบ้าง น้อยบ้าง อย่างเช่น การสูบบุหรี่ การดื่มสุรา เบียร์ การเที่ยวเตร่ การเที่ยวผู้หญิงถือว่าเป็นส่วนประกอบของอบายมุขเพิ่มเติม ส่วนตัวผมเองนั้นจะเชื่อเรื่องโชคลาง เวลาเล่นการพนันเสียจะถือว่าตนเองมีเคราะห์ แล้วจะหันไปดูหมอดู ฟังหมอดูเพื่อให้ทำนายดวงชะตา เพราะคิดว่าหมอดูจะช่วยให้เล่นการพนันได้ช่วงใดที่มีเคราะห์ก็อาจจะทำให้เล่นเสีย แต่ถ้าช่วงไหนโชคดียิ่งจะทำให้เล่นพนันได้ ซึ่งเป็นความเชื่อที่ติดตัวผมมาตลอด” ผู้วิจัยได้ถามต่อว่าแล้วทุกครั้งที่ไปดูหมอดูจะมีกิจกรรมอะไรที่ต่อเนื่องจากการดูหมอดูหรือไม่ วัยรุ่นผู้ให้สัมภาษณ์บอกกล่าวว่า ทุกครั้งที่ไปดูหมอดูจะเสียค่าใช้จ่ายต่อครั้ง และถ้าหมอดูทำนายทายทักว่าจะมีเคราะห์ก็ต้องเสียค่าสะเดาะเคราะห์ซึ่งเป็นเงินตั้งแต่ 1,000-3,000 บาทต่อการสะเดาะเคราะห์ในแต่ละครั้ง

4.1.3 ผลกระทบจากการเล่นการพนัน

ผลกระทบจากการเล่นพนันที่ผ่านมายาวรุ่นนักศึกษาที่ 1 ได้ให้ข้อมูลว่า “แรกสุดคิดว่าการพนันจะทำให้ชีวิตดีขึ้น มีรายได้เพิ่มขึ้นเมื่อนำเงินที่เล่นจากการพนันไปรวมกับเงินที่ได้จากการทำงานรับจ้างทั่วไป แต่ในระยะแรกๆ ที่เล่นการพนันยังไม่มีครอบครัวก็ไม่มีไร เสียหน่อยเสียมากก็ยังพออยู่ได้ เพราะทำงานรับจ้างเลี้ยงดูตนเอง แต่ในระยะหลังรู้สึกว่าการพนันมีแต่เสียจากที่เสียน้อยก็เริ่มเสียมากขึ้น มากขึ้นเรื่อยๆ เริ่มนำข้าวของที่บ้านไปจำนำเพื่อนำเงินมาใช้หนี้พนัน ข้าวของชิ้นแรกก็นำไปจำนำคือ รถจักรยานยนต์ เงินจากการทำงานก็หมดตั้งแต่วันแรกของการรับเงินเพราะติดหนี้พนันไว้แล้ว ในปีที่ผ่านมาเกือบทำให้ครอบครัวแตกแยกเพราะพิษของการพนัน คือ ผิดลูกเมียในวงพนัน จนทำให้ภรรยาได้ขอหย่าขาด แต่ก็ยังไม่ได้อหย่าขาดเสียทีเดียว ปัจจุบันนี้แยกกันอยู่เพราะภรรยาไม่ไว้ใจที่ตนเองชอบเล่นการพนัน เกิดความระแวงไม่ไว้ใจหลายอย่าง เพราะภรรยาเกรงว่าตนเองจะนำทรัพย์สินที่มีอยู่ไปขายจนเกลี้ยง ถ้าเสียพนันมากๆ เข้า อาจจะขายที่ดิน

ขายบ้าน ขายรถก็เป็นได้ เพราะการติดหนี้การพนัน ประสบการณ์ความคิดที่เลวร้ายที่สุดของตนเอง ล่าสุดเคยมีความคิดที่จะวิ่งรกร้านทองในย่านตลาดสด แต่ความคิดก็วูบมานิดหนึ่งว่าหากถูกจับได้ล่ะจะทำอย่างไร เพราะไม่มีทางออกว่าจะจัดการกับหนี้พนันอย่างไรดี ตอนนั้นเป็นหนี้พนันหลายหมื่นบาท นอกจากนั้นยังเคยทำร้ายตนเองหรือพยายามฆ่าตัวตายอันเป็นผลมาจากการพนันแต่ก็คิดได้จึงหยุดความคิดนั้นเสีย”

4.1.4 แนวทางการแก้ปัญหาเพื่อให้วัยรุ่นหลุดพ้นจากวิถีแห่งการพนัน ผู้มีส่วนเกี่ยวข้องระดับครอบครัว จากการสัมภาษณ์เมื่อ 3 พฤษภาคม 2558

การสัมภาษณ์ความคิดเห็นเกี่ยวกับพฤติกรรมกรรมการพนันของวัยรุ่นกรณีศึกษาที่ 1 โดยผู้มีส่วนเกี่ยวข้องระดับครอบครัวคือ นางรุ่งทอง โครตบุตร อายุ 49 ปีซึ่งเป็นมารดา อาศัยอยู่บ้านเลขที่ 66 บ้านผับแล้ง ตำบลสำโรง อำเภอสำโรง จังหวัดอุบลราชธานี มีอาชีพรับจ้างทั่วไป ได้ให้ข้อมูลตามความเข้าใจของผู้เกี่ยวข้องเกี่ยวกับความหมายของการพนันว่า “การพนันเป็นการเล่นที่หวังผลได้ผลเสียหรือว่าการเสี่ยงโชคอาจได้หรือเสียก็ได้ แต่ถ้าได้ก็ดีไป แต่ถ้าเสียก็จะทำให้เดือดร้อน ซึ่งการพนันจะต้องมีเงินทองหรือสิ่งของเข้ามาเกี่ยวข้องและเดิมพันได้เสียกันอย่างจริงจัง”

ผู้เกี่ยวข้องในครอบครัวได้ให้ข้อมูลเพิ่มเติมว่า “สาเหตุที่ทำให้คนในครอบครัวซึ่งเป็นวัยรุ่นติดการพนัน สำหรับวัยรุ่นที่อยู่ในครอบครัว คนในครอบครัวก็พยายามเข้าใจว่าเป็นวัยที่อยากทดลอง อยากเสี่ยงโชค อยากหาเงินได้เองโดยได้มาง่ายๆ คิดน้อย ไม่มีประสบการณ์ ไม่อยากทำงาน จึงหันหน้าไปเล่นการพนันเพื่อที่จะได้เงินมาใช้จ่าย เช่น (1) ได้เงินมาง่ายๆ โดยที่ไม่ต้องทำงาน (คิดว่าการพนันจะได้ง่ายเดียว สนิทกันไปถึงอีกทางหนึ่งว่าอาจจะเสียพนันก็ได้) (2) เป็นการเสี่ยงโชคเพราะไม่มีงานทำประจำเพียงแค่นี้รับจ้างทั่วไป (ไม่มีรายได้หลักจึงอยากมีรายได้ เขาคิดสั้นๆ ไม่นึกถึงผลกระทบที่จะเกิดขึ้นในอนาคตแม้แต่หน่อย) และ (3) หมกมุ่นอยากได้เงินไปใช้จ่าย เทียวเตร่หรือซื้อสิ่งของเครื่องใช้อุปโภคบริโภคเพื่อแสดงตัวโอ้อวดในการมีข้าวของเครื่องใช้แพงมากกว่าคนอื่นโดยไม่ต้องใช้หยาดเหงื่อแรงงานแต่อย่างใด”

นอกจากนี้ สภาพแวดล้อมก็มีส่วนสำคัญเป็นอย่างมากที่จะทำให้วัยรุ่นติดการพนัน เพราะแหล่งที่อยู่อาศัยโดยเฉพาะหมู่บ้านใกล้เคียงที่เดินทางไปมาหาสู่กันได้อย่างรวดเร็ว การคมนาคมสะดวกสบาย แวดล้อมไปด้วยการเล่นพนันต่างๆ หลายชนิดให้เลือกเล่นได้ ไม่ว่าจะเป็นการพนันประเภทใดแล้วก็ตามก็จะทำให้วัยรุ่นเห็นและมีการลอกเลียนแบบ ได้แบบอย่างจากผู้ใหญ่หรือจากสภาพแวดล้อมที่พบเห็นเป็นประจำที่อยู่ในชุมชนนั้นๆ ประเภทการพนันที่วัยรุ่นในครอบครัวไปเล่นประจำประกอบด้วย

- 1) ไฮโล เล่นได้ทุกสภาพการณ์ ลักลอบเล่นกัน ใช้โทรศัพท์มือถือนัดแนะสถานที่เล่นพนันกันซึ่งจะเปลี่ยนสถานที่บ่อยๆ
- 2) ไพ่ มีการเล่นหลายๆ ชนิดแตกต่างกันออกไปเช่น ดรัมมี่ ปัก สเตอร์ 9 เกย์
- 3) มวยตู้และมวยเวทีสด

- 4) บั้งไฟ ตามฤดูกาลและประเพณี
- 5) ไก่ชน มีการลักลอบเปิดชนไก่สัปดาห์ละครั้ง และไปเล่นทุกสัปดาห์
- 6) หว่ยใต้ดินเป็นการพนันที่ยืนพื้นและเล่นทุกเดือนๆ ละ 2 ครั้งคือวันที่ 1 และวันที่ 16 ของทุกเดือน

ผู้เกี่ยวข้องในครอบครัวได้ให้ข้อมูลต่อเนื่องว่า “จากที่พบเห็นและสังเกตได้ของวัยรุ่นในครอบครัวพบว่า การพนันเมื่อมีการเล่นก็มีได้มีเสีย ถ้าได้เงินจากการพนันก็นำไปเที่ยวเตร่ซื้อเหล้า บุหรี่ เบียร์เพื่อดื่มกิน สังสรรค์ในหมู่เพื่อนฝูงเพราะได้เงินจากการพนันมาแบบง่ายตายแสดงตัวว่าเก่งที่ชนะพนันและได้เงินมา เมื่อดื่มแล้วเมาเขาก็จะไปเที่ยวที่อื่นต่อ เรียกว่ากำลังไหลบางครั้งก็ไปเล่นการพนันเพื่อต่อทุน บางครั้งก็ไปเที่ยวผู้หญิงแล้วแต่สถานการณ์ที่พาไหล แต่ตรงกันข้ามหากเล่นการพนันเสียเงินจากการพนัน เขาก็ทำสิ่งที่ผิดมากไปอีกเช่น หาหลักเล็กขโมยน้อย หรือฉกชิงวิ่งราวเพื่อให้ได้เงินมาเพื่อที่จะเอามาเล่นการพนันต่อซึ่งเป็นเรื่องน่ากลัวมากสำหรับครอบครัวผู้ติดพนันอย่างพวกเรา เคยถูกจับกุมข้อหาเล่นการพนัน ครอบครัวก็ต้องไปประกันตัวออกมา”

แนวทางที่จะทำให้วัยรุ่นห่างไกลการพนัน ในมุมมองของผู้เกี่ยวข้องระดับครอบครัวมองว่า “แนวทางที่จะทำให้วัยรุ่นห่างไกลการพนันและหลีกเลี่ยงพฤติกรรมที่จะนำไปสู่การพนันเริ่มต้นจากครอบครัวที่ต้องดูแลใกล้ชิด อบรมสั่งสอนให้ถือศีล 5 อย่างเคร่งครัดทั้งครอบครัว ญาติพี่น้องต้องทำตัวเป็นแบบอย่างคอยสอนคอยแนะนำ จากนั้นต้องร่วมมือในระดับชุมชนที่อยู่อาศัยไม่ให้การพนันเข้ามามีอิทธิพลในชุมชน มีการประชาสัมพันธ์บอกต่อและจัดให้มีการทำกิจกรรมการเล่นกีฬา แข่งขันกีฬา ให้มีสถานที่ออกกำลังกายได้ หากเป็นไปได้ชุมชนควรมีรายการเสียงตามสายเพื่อตอกย้ำพิษภัยของการพนัน”

นอกจากนี้ ผู้เกี่ยวข้องกรณีศึกษาที่ 1 ได้ให้ข้อมูลต่อว่า “งานบุญประเพณีโดยเฉพาะงานบุญบั้งไฟ ก็จัดให้มีการแข่งขันบั้งไฟเมื่อแข่งขันเสร็จก็จะมีการพนันบั้งไฟของแต่ละคุ้มบ้านเพื่อแสดงความสามารถและฝีมือในการทำบั้งไฟ จึงมีการพนันแต่ละคุ้มบ้านเข้าไปเกี่ยวข้องด้วย ส่วนงานศพหรืองานคนตาย จะมีการเล่นพนันที่นิยมกันมากที่สุดคือ โบก ไฮโล ไฟ โดยประเพณีถือว่าเล่นเพื่อเป็นเพื่อนกันในงานในขณะที่ศพยังอยู่ที่บ้าน ชาวบ้านเรียกว่า “**เงินเหือนดี**” หมายความว่าสังสรรค์เพื่อให้เกิดฤกษ์ดีของบ้าน ซึ่งบ้านที่มีคนตายยังไม่ได้นำศพไปฌาปนกิจแต่อย่างใด ตัวแปรที่สำคัญในงานศพคือจะเอาศพไว้กี่วัน เพราะจะเล่นพนันทุกวันที่ศพยังอยู่ที่บ้านส่วนใหญ่จะเก็บศพไว้ระหว่าง 3-5 วัน ตลอดเวลา 3-5 วันนี้จะเล่นพนันกันทุกวัน ตั้งวงแต่ละครั้งก็จำนวนคนเล่นอยู่ระหว่าง 20-30 คนเรียกได้ว่าเล่นกันทั้งหมู่บ้านเวียนกันเล่นตั้งแต่หัวค่ำจนกระทั่งรุ่งเช้า อีกทั้งในงานบุญผ้าป่าสามัคคีก็ไม่ละเว้นการพนัน ก็มีชนไก่ แข่งขันแต่เป็นลักษณะแอบเล่นพนันมากกว่า”

ผู้วิจัยได้ถามต่อว่าการพนันก่อให้เกิดโทษอย่างไร ผู้เกี่ยวข้องในกรณีศึกษาที่ 1 ได้ให้ข้อมูลเพิ่มเติมว่า “การพนันก่อให้เกิดโทษแน่นอนว่าสิ่งแรกคือการเสียเงิน เสียทอง เสียทรัพย์สินทำให้คนติดและนำไปสู่อบายมุขอื่น ๆ และผลกระทบกับครอบครัวเองคือ บ้านเรือนแตกแยก

ครอบครัวแตกแยก หมดเนื้อหมดตัว ทำให้เกิดการทะเลาะวิวาทกันไม่รู้จบสิ้น บางครั้งบางครั้งไปถึงขั้นลงไม้ลงมือกันเลย นอกจากนี้การพนันนำไปสู่การผิดศีล 5 แทบทุกข้อ”

สำหรับมาตรการในการป้องกันวัยรุ่นติดการพนัน ผู้เกี่ยวข้องได้ให้ข้อมูลเพิ่มเติมว่า “ควรให้วัยรุ่นมีงานทำเป็นหลักแหล่ง มีงานประจำทำ ต้องไม่มีเวลาว่างเพราะจะใช้เวลาว่างไปในทางที่ไม่เกิดประโยชน์ หรือไม่ก็ให้ออกกำลังกายเพื่อสุขภาพให้มีความรับผิดชอบที่เพิ่มมากขึ้น นอกจากนี้ควรจัดอบรมให้ความรู้เกี่ยวกับการหารายได้ที่สุจริตโดยไม่พึ่งพาการพนัน จัดให้มีแหล่งหารายได้ในชุมชนหรือให้หน่วยงานของรัฐมาส่งเสริมการสร้างอาชีพทางเลือกให้กับชาวบ้านทั่วไปที่รวมถึงนักพนันวัยรุ่นคนติดพนันด้วย”

จากการสังเกตพฤติกรรมโดยใช้แบบตรวจสอบรายการ ของผู้มีส่วนเกี่ยวข้องในครอบครัวของวัยรุ่นระหว่างเดือนเมษายนถึงเดือนกรกฎาคม 2558 พบว่ามีพฤติกรรมการพนันที่เกิดขึ้นและเป็นเรื่องที่ซ้ำมากที่สุด 5 ลำดับแรกคือลำดับที่ 1 การพนันทำให้ความสามารถต่างๆ ในตัววัยรุ่นมีประสิทธิภาพน้อยลง จำนวน 4 ครั้ง การทำงานเหม่อลอย ซึมเศร้า และขี้เกียจทำงาน ลำดับที่ 2 การเล่นการพนันของวัยรุ่นเคยทำให้ชีวิตครอบครัวไม่มีความสุขจำนวน 3 ครั้ง เพราะมีคนมาทวงหนี้แทบทุกวัน และถูกจับกุมในคดีการพนันครอบครัวต้องหาเงินไปประกันตัวออกมา ลำดับที่ 3 วัยรุ่นจะนำเงินจากการพนันไปใช้ในการใช้จ่ายใช้สอยอย่างอื่น จำนวน 3 ครั้ง การพบปะเพื่อนฝูง สื่อโทรศัพท์มือถือ ลำดับที่ 4 วัยรุ่นเคยเล่นการพนันเพื่อให้ได้เงินมาใช้หนี้พนันหรือแก้ปัญหาทางการเงินเพิ่มจำนวนเงินเล่นมากขึ้นหวังได้เงินไปชดเชยจำนวนที่สูญเสียไปกับการพนันจำนวน 2 ครั้ง และลำดับที่ 5 เวลางานหรือเวลาเรียนของวัยรุ่นเสียหายเพราะการพนัน จำนวน 2 ครั้ง ไม่ได้ไปทำงานเพราะคอยหลบเจ้าหน้าที่กลัวว่าเขาจะไปทวงเงินที่ทำงาน ดังตารางที่ 4.1

ตารางที่ 4.1 แบบสังเกตพฤติกรรมของวัยรุ่นกรณีศึกษาที่ 1 จังหวัดอุบลราชธานี ในรอบ 4 เดือนระหว่างเมษายน –กรกฎาคม 2558 ของผู้มีส่วนเกี่ยวข้องระดับครอบครัว

ข้อ	รายละเอียดการสังเกต	มีพฤติกรรม ระบุความถี่ (ครั้ง)	ไม่ปรากฏ พฤติกรรม
1	เวลางานหรือเวลาเรียนของวัยรุ่นเสียหายเพราะการพนัน	2	
2	การเล่นการพนันของวัยรุ่นเคยทำให้ชีวิตครอบครัวไม่มีความสุข	3	
3	การเล่นการพนันของวัยรุ่นเคยทำให้วัยรุ่นและครอบครัวเสื่อมเสียชื่อเสียง	1	
4	วัยรุ่นเคยรู้สึกสำนึกผิดหลังจากเล่นการพนัน	-	-

ตารางที่ 4.1 แบบสังเกตพฤติกรรมของวัยรุ่นกรณีศึกษาที่ 1 จังหวัดอุบลราชธานี ในรอบ 4 เดือน ระหว่างเมษายน –กรกฎาคม 2558 ของผู้มีส่วนเกี่ยวข้องระดับครอบครัว (ต่อ)

ข้อ	รายละเอียดการสังเกต	มีพฤติกรรม ระบุความถี่ (ครั้ง)	ไม่ปรากฏ พฤติกรรม
5	วัยรุ่นเคยเล่นการพนันเพื่อให้ได้เงินมาใช้หนี้พนันหรือแก้ปัญหาด้านการเงิน	2	
6	การพนันทำให้ความสามารถต่างๆในตัววัยรุ่นมีประสิทธิภาพน้อยลง	4	
7	หลังจากเสียพนัน วัยรุ่นรู้สึกว่าจะต้องกลับไปเล่นอีกครั้งอย่างรวดเร็วที่สุดและต้องเอาคืนเงินที่เสียไป	1	-
8	หลังจากชนะพนัน วัยรุ่นมีความต้องการอย่างรุนแรงที่จะเล่นอีกครั้งและเอาชนะให้มากขึ้น	2	-
9	บ่อยครั้งที่วัยรุ่นเล่นพนันจนกระทั่งไม่มีเงินเหลือติดตัวเลย	-	-
10	วัยรุ่นเคยยืมเงินคนในครอบครัวเพื่อนำมาลงทุนในการเล่นพนัน	1	-
11	วัยรุ่นเคยขายของที่มีค่าเพื่อนำไปเป็นทุนในการเล่นพนัน	1	-
12	วัยรุ่นจะนำเงินจากการพนันไปใช้ในการจับจ่ายใช้สอยอย่างอื่น	3	
13	การพนันทำให้วัยรุ่นไม่ใส่ใจต่อความเป็นอยู่ของตัวเองวัยรุ่นเองหรือครอบครัวของวัยรุ่น	1	-
14	วัยรุ่นจะใช้เวลาในการเล่นพนันแต่ครั้ง 2 ชั่วโมงเป็นอย่างต่ำ	2	-
15	วัยรุ่นเคยเล่นการพนันเพื่อหลีกหนีจากความกังวลหรือปัญหาอื่น	-	-
16	วัยรุ่นเคยกระทำหรือคิดจะกระทำผิดกฎหมายเพื่อนำเงินไปใช้เป็นทุนในการเล่นพนัน	-	-
17	การพนันทำให้วัยรุ่นนอนหลับยากขึ้นหรืออดหลับอดนอน	1	

ตารางที่ 4.1 แบบสังเกตพฤติกรรมของวัยรุ่นกรณีศึกษาที่ 1 จังหวัดอุบลราชธานี ในรอบ 4 เดือน ระหว่างเมษายน –กรกฎาคม 2558 ของผู้มีส่วนเกี่ยวข้องระดับครอบครัว (ต่อ)

ข้อ	รายละเอียดการสังเกต	มีพฤติกรรม ระบุความถี่ (ครั้ง)	ไม่ปรากฏ พฤติกรรม
18	ความไม่เข้าใจกันในครอบครัวส่งผลให้วัยรุ่นเกิด ความคิดที่จะไปเล่นการพนัน	-	-
19	วัยรุ่นเคยมีความรู้สึกอยากทดลองเรื่องต่างๆ ที่ เกิดขึ้นโดยการไปเล่นพนันสักสองสามชั่วโมง	-	-
20	วัยรุ่นเคยทำร้ายตนเองหรือพยายามฆ่าตัวตายอัน เป็นผลมาจากการพนันของวัยรุ่นเอง	-	-

จากตารางที่ 4.1 พฤติกรรมของวัยรุ่นเมื่อเทียบกับแบบคัดกรองการติดการพนันแบบง่าย สำหรับประเมินผู้เล่นพนันของพนม เกตมานและภาณุ คุงุฒยากร (พบว่า มีพฤติกรรมที่สังเกตได้มากกว่า 7 ข้อ โดยเกิดขึ้น 13 ข้อ และข้อที่เกิดขึ้น เป็น 4 ข้อในข่าย 9 ข้อหลักที่เสี่ยงว่าจะเป็นโรคติดพนัน ของทวีศิลป์ วิษณุโยธิน (2557) ซึ่งหมายความว่ากรณีศึกษาที่ 1 มีแนวโน้มที่จะมีปัญหาลเล่นการพนัน และเสี่ยงเป็นโรคติดพนัน และอาจติดการพนันอยู่ในระยะกลางเมื่อเทียบเคียงตามแบบสรุปการแบ่งช่วงระยะการติดพนันของคณะแพทยศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย (2558) คือชีวิตครอบครัวเริ่มไม่มีความสุข และไม่สามารถหาเงินมาใช้หนี้ได้ เริ่มที่จะเล่นพนันเพื่อให้ได้เงินคืนมา และอยากกลับมาเล่นอีกครั้งให้เร็วที่สุดเพื่อเอาชนะพนันที่เพิ่งเสียไป

4.1.5 แนวทางการแก้ปัญหาเพื่อให้วัยรุ่นหลุดพ้นจากวิถีแห่งการพนัน ผู้มีส่วนเกี่ยวข้องในระดับชุมชน จากการสัมภาษณ์เมื่อ 9 พฤษภาคม 2558

การสัมภาษณ์ความคิดเห็นเกี่ยวกับพฤติกรรมการเล่นของวัยรุ่นกรณีศึกษาที่ 1 โดยผู้มีส่วนเกี่ยวข้องในระดับชุมชนคือ นายประเสริฐ แก้วคำชาติ อายุ 55 ปี อยู่บ้านเลขที่ 102 บ้านผับแล้ง ตำบลสำโรง อำเภอสำโรง จังหวัดอุบลราชธานี ได้ให้ข้อมูลตามความเข้าใจของผู้เกี่ยวข้องเกี่ยวกับการพนันว่า “ การพนันคือการเล่นชนิดหนึ่งเพื่อเอาเงินหรือสิ่งของ เป็นการเสี่ยงโชค เสี่ยงดวง และการใช้ไหวพริบและฝีมือโดยที่เราพนันว่าจะเอาเงินหรือทรัพย์สินอะไรจากคนอื่น ๆ การพนันเป็นอบายมุขอย่างหนึ่งที่ทำให้คนในชุมชนมัวเมาในการเสี่ยงโชคและส่งผลให้คนในครอบครัวได้รับความเดือดร้อน เป็นสาเหตุให้เกิดอาชญากรรมมีผลกระทบถึงความสงบเรียบร้อยของคนในชุมชน นักพนันบางคนในหมู่บ้านมีการฝึกล้อมการวิ่งหนีตำรวจ และเลือกสถานที่สำหรับการเล่นพนันที่ตนเองชำนาญในป่าท้ายหมู่บ้าน เพื่อเป็นทำเลในการเล่น เมื่อใดก็ตามหากตำรวจปราบปรามมาก็สามารถวิ่งหนีหรือหลบหลีกได้ทัน ทำให้ไม่โดนจับง่าย ๆ”

สาเหตุที่ทำให้วัยรุ่นในชุมชนติดการพนันหรือชอบเล่นการพนันผู้มีส่วนเกี่ยวข้องระดับชุมชนได้ให้ข้อมูลต่อว่า “เนื่องจากวัยรุ่นเป็นวัยที่อยากรู้สิ่งใหม่ อยากรลองในสิ่งที่ไม่เคยทำจึงเกิดเป็นสาเหตุในการติดพนันได้โดยเฉพาะวัยรุ่นที่มีบุคลิกลักษณะที่เกิดจากตัววัยรุ่นเอง เพราะเกิดความอยากรู้อยากเห็น อยากรลอง อยากรเด่น อยากรดัง และเกิดจากเพื่อนที่แนะนำสิ่งที่ได้มาง่ายๆ เช่นการพนันบอลเอาเงินพอได้แล้วก็ถล่ำลึง และเกิดจากครอบครัวที่พ่อแม่พาเล่นพนัน ในหมู่บ้านนี้ การพนันประเภทหวยเถื่อนเล่นกันแทบทุกบ้าน มากบ้างน้อยบ้างตามเงินทุนที่มีอยู่ บางคนไม่มีเงินก็หยิบยืมมาเล่น เนื่องจากวัยรุ่นมีแบบอย่างโดยเฉพาะคนในครอบครัวซึ่งเป็นพ่อแม่พาเล่น ก็เลยลองทำตามโดยเริ่มจากการซื้อหวยก่อนเป็นอันดับแรก

นอกจากนี้ สภาพแวดล้อมก็เป็นส่วนหนึ่งที่ทำให้วัยรุ่น มองเห็นภาพการพนันหรืออบายมุขต่างๆ ได้ชัดเจนอย่างเช่น วงพนันไฟ วงไฮโล ตั้งวงเล่นในขณะที่เด็กวัยรุ่นในชุมชนก็มองเห็น เพราะคนในชุมชนหรือคนในครอบครัวเล่นการพนัน สิ่งเหล่านี้จะเป็นแนวทางให้วัยรุ่นเล่นพนันได้อย่างรวดเร็ว เกิดเป็นสิ่งเสพติดติดการพนันหรือฝิ่นได้ง่ายๆ”

ลักษณะการเล่นที่พบเห็นในหมู่บ้าน คือการเล่นไฟที่นั่งเล่นล้อมวงเป็นกลุ่มๆ เพราะต้องแจกไฟในการเสี่ยงดวง การตีไก่ คือการนำไก่ตีมาตีกัน (ภาษาพูดของภาคอีสานคือการชนไก่) เพื่อพนันเอาเงินหรือทรัพย์สิน พนันบอลคือการเลือกหรือเชียร์ข้างใดข้างหนึ่งเพื่อเอาเงินที่พนันกันไว้กับเพื่อที่เล่นอยู่ด้วยกัน และการพนันไฮโลคือการเป็นกลุ่มแล้วลงขันกันแทง ต่ำ สูง เพื่อเสี่ยงโชคเสี่ยงดวงการเล่นแต่ละอย่างมีกฎกติกาการเล่นที่ง่ายตายให้

ผู้มีส่วนเกี่ยวข้องระดับชุมชนได้กล่าวต่อว่า “แนวทางที่จะทำให้วัยรุ่นห่างไกลจากการพนันและหลีกเลี่ยงพฤติกรรมที่จะนำไปสู่การพนันอันดับแรกต้องเริ่มจากคนในครอบครัวที่เป็นพ่อแม่ต้องหยุดเล่น และต้องให้คำแนะนำกับลูกหลาน อาจจะให้ดูข่าวสารหรือการบอกเล่าให้ตัวเขาได้รับรู้ว่าสิ่งไหนดี สิ่งไหนไม่ดี มีกิจกรรมที่ทำให้วัยรุ่นสนใจเพื่อโน้มน้าวจิตใจเขาไว้ก่อน มีการจัดกีฬาเยาวชนให้เขาได้ออกกำลังกาย หรืออาจจะเป็นการประกวดดนตรี อะไรก็ได้ที่ทำให้เขาไม่มัวเมากับการพนันอีก การอบรมสั่งสอนเพื่อให้ความรู้เป็นภูมิคุ้มกันในชีวิต ให้ประกอบอาชีพที่สุจริตจะได้ไม่หวังรวยทางลัด

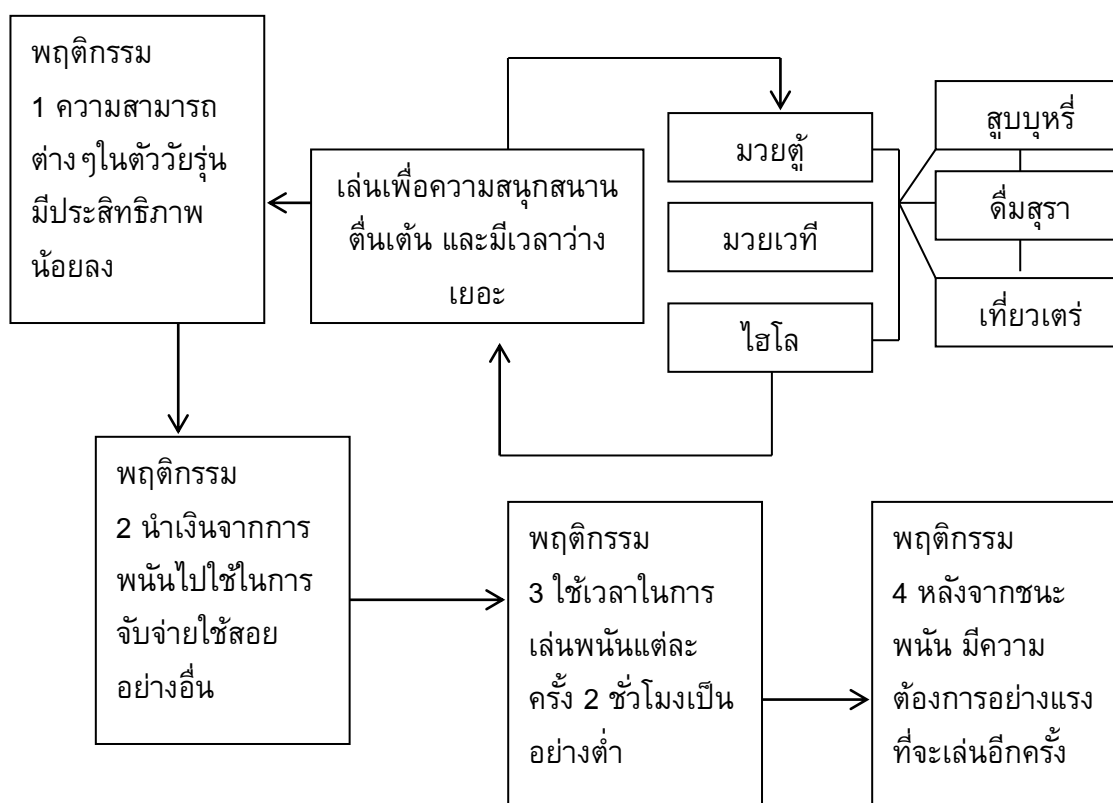
อีกทั้ง งานบุญประเพณีวัฒนธรรมท้องถิ่นของชุมชนจะเป็นที่รวมของผู้คนมากมายจากท้องถิ่นอื่นและท้องถิ่นของตนเองมาร่วมกันทำบุญ อันนี้นำไปสู่การเกิดอบายมุขได้ง่ายโดยเฉพาะงานบุญบั้งไฟ งานศพ งานบุญบั้งไฟมีการเล่นพนันระหว่างคนในหมู่บ้าน และคนหมู่บ้านอื่นมาร่วมเล่นด้วยเพื่อเอาเงินเป็นการพนันที่ครั้งหนึ่งในหมู่บ้านวัยรุ่น ส่วนงานศพ มีการเล่นไฮโลเวลาเสร็จจากพิธีกรรมจะนั่งเล่นกันโดยมีคนในงานศพกับคนหมู่บ้านอื่นมาเล่นร่วมด้วย”

ในมุมมองของผู้มีส่วนเกี่ยวข้องระดับชุมชนได้ให้ความคิดเห็นเกี่ยวกับโทษของการพนันดังนี้ “การพนันก่อให้เกิดความมัวเมาและเป็นโทษกันทุกคนที่ติดการพนัน เป็นสาเหตุที่ทำให้ผู้เล่นหมดตัว ต้องสูญเสียเงินทอง ทรัพย์สินมีค่าที่มีอยู่ อาจจะได้รับโทษตามกฎหมาย ส่งผลให้คนใน

ครอบครัวและตัวเองหมดอนาคต สังคมก็ไม่สงบสุขเพราะวัยรุ่นติดพนัน มาตรการในการป้องกันควรดำเนินการดังนี้

- 1) วัยรุ่นต้องมีการศึกษาที่ดี เพื่อที่จะได้มีความรู้เกี่ยวกับโทษของการพนัน
- 2) วัยรุ่นควรมีงานทำเป็นหลักแหล่งที่มั่นคงเหมาะสมกับวัยของตนเอง หากยังเป็นนักศึกษาอยู่ก็ควรหารายได้พิเศษจากการทำงานระหว่างปิดเทอม
- 3) ผู้นำชุมชนมีกิจกรรมให้เข้าร่วมเช่น การอบรมต้านลงโทษของการพนันและวิธีการป้องกันแก้ไขให้แก่วัยรุ่นในชุมชนได้มีความรู้จะได้ไม่หลงผิดกับอบายมุข โดยจังหวัดอาจจัดอบรมหลักสูตรป้องกันการพนันในวัยรุ่นโดยชุมชน
- 4) มีการเสริมสร้างรายได้ให้กับวัยรุ่นได้ใช้ความรู้ความสามารถของเขาให้เป็นประโยชน์กับผู้อื่น
- 5) จัดกิจกรรมโดยมีผู้เชี่ยวชาญด้านฝีมือแรงงาน มาสอนวัยรุ่นได้ทำงานให้มีทักษะในการทำงาน และการต่อยอดการทำงาน”

ข้อค้นพบพฤติกรรมการณ์การพนันของกรณีศึกษาที่ 1 มีตัวแปรที่สำคัญในการเชื่อมโยงพฤติกรรมการณ์การพนันของวัยรุ่นคือความเชื่อเรื่องดวงกับการสะเดาะเคราะห์ เป็นความเชื่อของนักการพนันหากดวงดีจะทำให้ได้รับชัยชนะจากการพนัน แต่ถ้าหากดวงไม่ดีก็จะหยุดเสียและหาวิธีเสริมดวงให้ดวงดีขึ้นคือการสะเดาะเคราะห์ซึ่งเป็นความเชื่อของบุคคลที่ฝังรากลึก แต่การดูดวงในแต่ละครั้งจะมีค่าใช้จ่ายในการดูดวงและการสะเดาะเคราะห์ตามมา ดังนั้นนักพนันวัยรุ่นจึงไม่เพียงแต่จะสูญเสียทรัพย์จากการพนันเท่านั้นยังสูญเสียทรัพย์เสียทรัพย์สินอื่นกับการสะเดาะเคราะห์ซึ่งเป็นช่องทางให้มีจลาจลในรูปแบบหมอดูสามารถหลอกลวงเอาเงินนักพนันได้อีกทางหนึ่ง ซึ่งความเชื่อมโยงที่ดังกล่าว ดังภาพที่ 4.1



ภาพที่ 4.1 ความเชื่อมโยงของการพนันวัยรุ่นนกรณศึกษาที่ 1 อุบลราชธานี

การเข้าสู่วิถีการพนันของวัยรุ่นนกรณศึกษาที่ 1 วัยรุ่นอาศัยอยู่ในเขตเมือง จังหวัดอุบลราชธานี หากพิจารณาจากองค์ประกอบด้านบริบทเชิงพื้นที่พบว่าในสภาพปัจจุบันความเป็นสังคมไทยยังมีการรวมกลุ่มกันอย่างเหนียวแน่น มีความสัมพันธ์กันระหว่างหมู่บ้านสูง คนส่วนใหญ่รู้จักกันเพราะสภาพพื้นที่ระหว่างหมู่บ้านไม่สามารถแบ่งพื้นที่ที่ชัดเจนได้ ทุกคนที่อาศัยอยู่บริเวณเดียวกันต่างมีอิทธิพลต่อกันทางด้านความคิดและการกระทำ การร่วมกันทำกิจกรรมเพื่อสร้างความรู้สึกคุ้นเคยและการมีเพื่อน ๆ นำไปสู่การเล่นพนันของวัยรุ่นนกรณศึกษาที่ 1 ได้ง่าย อีกทั้งสภาพด้านเศรษฐกิจพบว่าสินค้าและบริการในปัจจุบันต่างโฆษณาเพื่อกระตุ้นการซื้อ ทั้งที่จำเป็นในการดำรงชีวิตและเกินความจำเป็นในการดำรงชีวิต ดังนั้นการซื้อสินค้าและบริการจำเป็นต้องใช้เงินจากรายได้ แต่เนื่องจากวัยรุ่นมีรายได้ไม่เป็นหลักแหล่งเพราะมีอาชีพรับจ้างทั่วไป ทำให้ต้องสร้างทางเลือกในการหารายได้ด้วยการเล่นการพนัน นอกจากนี้ด้านสภาพแวดล้อมที่หมายรวมถึงค่านิยมและวัฒนธรรมของสังคมพบว่าได้รับอิทธิพลจากงานบุญประเพณีท้องถิ่น โดยเฉพาะการเล่นพนันในงานศพ และได้รับอิทธิพลจากกลุ่มเพื่อนเป็นส่วนใหญ่ทำให้เล่นการพนันและติดการพนันในที่สุด

4.2 กรณีศึกษาที่ 2 พฤติกรรมการพนันของวัยรุ่นเขตเมืองจังหวัดอุบลราชธานี

4.2.1 ข้อมูลพื้นฐานกับความเกี่ยวพันในการพนันของวัยรุ่น จากการสัมภาษณ์เมื่อวันที่ 10 พฤษภาคม 2558

วัยรุ่นกรณีศึกษาที่ 2 เป็นเพศชาย อายุ 24 ปี อาศัยอยู่บ้านเลขที่ 43 ตำบลในเมือง อำเภอเมือง จังหวัดอุบลราชธานี อาชีพรับจ้างทั่วไป บิดาและมารดามีอาชีพรับจ้าง มีจำนวนพี่น้อง 3 คน ปัจจุบันแต่งงานแล้ว มีบุตร 2 คน

วัยรุ่นได้เล่าให้ผู้วิจัยฟังในตอนต้นของการสัมภาษณ์ว่า “เริ่มเล่นการพนันมาตั้งแต่ ปี พ.ศ. 2546 จุดประสงค์ของการเล่นคือเพื่อหารายได้เนื่องจากเศรษฐกิจย่ำแย่โดยถูกปลดออกจากงาน เพราะนายจ้างขาดทุนจากการทำธุรกิจ ในขณะที่ตนเองต้องเลี้ยงปากเลี้ยงท้อง จึงต้องการเงิน โดยเริ่มจากสภาพแวดล้อมที่อยู่อาศัย มีเพื่อนชวน ประกอบกับอยากทดลองเล่นเพื่อโชคติดอยากได้เงิน อยากมีรายได้ที่เพิ่มมากขึ้นกว่าเดิมเพราะกำลังตกงาน เพราะเล่นบางครั้งได้เงินเยอะไม่ขาดทุน ว่างงานไม่มีงานทำ ก็เล่นข้ามเวลาคลายความกังวล คลายเครียด อยากสมาคม พบปะเพื่อนฝูง เพื่อให้ไม่ให้เกิดเรื่องการตกงาน”

สาเหตุหลักที่ทำให้ติดการพนันกรณีศึกษาที่ 2 กล่าวว่า “หากลำดับสาเหตุที่ทำให้อยากเล่นการพนันลำดับแรกคือ เห็นคนในชุมชนเล่น ชอบเสี่ยงโชค เพื่อความสนุกสนานเพลิดเพลิน และอยากได้เงินไปใช้จ่ายเพราะไม่มีรายได้อื่นที่อยู่อาศัยอยู่ใกล้กับสนามมวย สำหรับตัวผมสภาพแวดล้อมมีความสำคัญที่ทำให้ต้องเล่นการพนันเพราะคนในชุมชนเล่นการพนันเกือบทั้งหมด ปัจจุบันมีรายได้ต่อเดือนเฉลี่ยเดือนละ 9,000 บาทไปเล่นการพนันต่อเดือนไม่สามารถคาดเดาได้ ที่ผ่านมายุ่งเล่นมากที่สุดต่อเดือน 12,000 บาท แหล่งรายได้ที่นำมาเล่นการพนันมาจากการทำงานรับจ้างทั่วไป ในการเล่นการพนันมีการใช้เทคโนโลยีคือโทรศัพท์มือถือเข้ามาช่วยเล่นมากที่สุด โดยเฉพาะการโทรซื้อขายใต้ดิน โทรซื้อ และมวยก็โทรเลือกข้างกับเพื่อนนักพนันคนอื่น”

ประเภทการพนันที่เล่นมีหลายชนิดและที่นิยมเล่นมากที่สุดเรียงตามลำดับคือ ไพ่ (ปอกเต้ง) มีเจ้ามือ 1 คนที่เหลือเป็นลูกมือและเจ้ามือจะสับไพ่แจกโดยแจกให้ได้ 2 ใบและอรลันว่าเจ้ามือได้แต้มเท่าไรถ้าได้เท่ากันจะได้เงิน ไพ่ (ดรัมมี่) ทำไพ่ในมือให้เหลือดอกเดียวกันหรือต้องหนึ่งเพื่อเป้าหมายที่ผู้เล่นต้องวางแผนคือการน็อค การกินเพื่อทำแต้มสะสมให้ครบ 100 แต้มก่อนไฮโล มีการเล่นคือ ลูกเต๋าที่ใช้เล่นมีหกหน้า 1-6 มี 3 ลูกเขย่าแล้วให้แทงครั้งต่อไป เขย่าอีกโดยไม่ต้องตั้งหน้าลูกเต๋าคือใหม่แล้วให้แทง สลากเกอร์ มีวิธีการเล่นคือมีสีขาว 1 ลูก สีแดง 15 ลูกมีคะแนนลูกละ 1 คะแนน สีเหลือง 2 คะแนน สีเขียว 3 คะแนน สีน้ำตาล 4 คะแนน สีน้ำเงิน 5 คะแนน สีชมพู 6 คะแนน สีดำ 7 คะแนน ผู้ชนะจำนวนเฟรมมากกว่าจะเป็นผู้ชนะเล่นลูกละ 60 บาท ส่วนมวย ซื้อเลขที่ชอบเลขดังซึ่งมาจากเกจิอาจารย์ ทำนายฝัน ถ้าถูกจะได้บาทละ 70 บาทจากเงินที่ซื้อ 1 บาท

สำหรับ 2 ตัวล่าง ส่วนสามตัวบนถ้าถูกจะได้ 400 บาทต่อ เงินที่ซื้อ 1 บาท ถ้าโติดคือการถูกสามตัวหลังจะได้บาทละ 80 บาทต่อเงินที่ซื้อ 1 บาท

4.2.2 รูปแบบการพนันที่เชื่อมโยงไปสู่อบายมุขอื่น

รูปแบบการพนันที่เชื่อมโยงไปสู่อบายมุขอื่นจากประสบการณ์ของวันรุ่นได้สรุปสั้นๆ ให้ผู้วิจัยฟังว่า “เครียดจากการตงงานแล้วไปเล่นพนันเพื่อมีรายได้เลี้ยงปากท้อง เมื่อเล่นพนันเสียก็เครียดจากการเสียพนันนำไปสู่การติดสุราในที่สุด เพราะคิดว่าจะช่วยให้ลืมเรื่องการเสียพนัน การถูกทวงหนี้จากการพนัน แต่ก็ลืมได้เป็นระยะเวลาสั้นๆ หายลืมแล้วก็ไปเล่นอีก เหตุการณ์ที่เลวร้ายที่สุดคือ ขโมยของในร้านค้าในหมู่บ้านและถูกจับได้ จับได้สองครั้ง ซึ่งทำให้ครอบครัวอับอายมากแต่ก็ไม่ว่าจะทำอย่างไร เพราะไม่มีทางออก”

4.2.3 ผลกระทบจากการเล่นการพนัน

ผลกระทบจากการเล่นพนันที่ผ่านมาวัยรุ่นกรณีศึกษาที่ 2 ได้ให้ข้อมูลว่า “การพนันทำให้ผิดศีล 5 หลายข้อ โดยเริ่มจากการโกหก คนแรกที่โกหกเลยคือภรรยา ผลกระทบที่เกิดขึ้นกับครอบครัวในระยะแรกทำให้เกิดความไม่สบายใจในการดำเนินชีวิตทั้งตนเองและภรรยา การหวาดระแวงของภรรยาที่มีต่อตน ระยะถัดมาผลกระทบเริ่มหนักมากขึ้น เนื่องจากชายที่ติดซึ่งมีอยู่แปลงเดียวในชีวิตเพื่อใช้หนี้การพนัน รู้สึกเหมือนหมดเนื้อหมดตัว เงินเดือนจากการรับจ้างที่หามาได้ก็ติดลบตั้งแต่ต้นเดือน ไม่มีเงินซื้อนมให้ลูก บางครั้งแก้ปัญหาเฉพาะหน้าโดยการไปยืมเพื่อนบ้าน พอยืมมาๆ เข้าก็ทำให้เป็นหนี้พอกพูนแล้วไม่มีความสามารถในการจ่ายคืนเขาได้ สุดท้ายก็ใช้วิธีการหนีปัญหาหนีแล้วไม่คืน”

วัยรุ่นกรณีที่ 2 ได้ขยายความต่ออีกว่า “บทเรียนที่ได้รับจากการพนันเป็นเรื่องที่เจ็บปวดมาก คือมีทองขายทอง มีรถขายรถ ที่ดินแปลงสุดท้ายที่มีอยู่ก็ขาย เป็นหนี้บัตรเครดิตแล้วไม่มีจะชื้อคืน มีอะไรก็จำนำ กู้ จำนำ ยืมเงิน มีเพื่อนยืมเพื่อน มีพี่น้องยืมพี่น้อง มีญาติยืมญาติ ติดหนี้จนไม่มีใครอยากให้เข้าใกล้ แหวนเงินทองไม่จำนำก็ขาย จำนำบางทีก็ไม่มีเงินไปไถคือจนปล่อยหลุดไป ผันทรัพย์ไปเป็นทุนจนหมดเพื่อความหวังว่าจะได้กลับคืนมาจึงอยากได้คืน ก็ยิ่งถล่มทลายจนถอนตัวไม่ขึ้น การงานก็ตกต่ำ นี่คือโทษของการพนันซึ่งในชีวิตนี้จะไม่ลืมเลย” ผู้วิจัยได้ถามถึงแนวทางการแก้ปัญหาเพื่อให้ตัววัยรุ่นเองหลุดพ้นจากวิถีการพนัน วัยรุ่นได้ให้ข้อมูลว่า “แนวทางที่คิดว่าจะแก้ปัญหาให้ตนเองห่างไกลจากการพนันและหลีกเลี่ยงพฤติกรรมที่จะนำไปสู่การเล่นพนันอย่างไหนั้นคิดว่าควรต้องอยู่ให้ไกลจากบรรยากาศและกิจกรรมที่เกิดการยั่วยักที่จะทำให้เข้าไปสู่การพนันได้ ส่วนการพนันที่พบเห็นในชุมชนได้แก่ ป็อกเต็ง ดรัมมี่ ไฮโล น้ำเต้าปูปลาเยอะมากมีเล่นทุกวันตนเองจะเลือกเล่นเป็นบางอย่าง”

4.2.4 แนวทางการแก้ปัญหาเพื่อให้วัยรุ่นหลุดพ้นจากวิถีแห่งการพนัน ผู้มีส่วนเกี่ยวข้องระดับครอบครัว จากการสัมภาษณ์เมื่อ 16 พฤษภาคม 2558

การสัมภาษณ์ความคิดเห็นเกี่ยวกับพฤติกรรมการเล่นของวัยรุ่นนศึกษาที่ 2 โดยผู้มีส่วนเกี่ยวข้องระดับครอบครัวคือ การสัมภาษณ์คุณ รัตรี ขวัญคำอายุ 24 ปี ตำบลในเมือง อำเภอเมือง จังหวัดอุบลราชธานี ซึ่งเป็นบุคคลที่ใกล้ชิดกับผู้เล่นการพนัน ได้ให้ข้อมูลตามความเข้าใจของผู้เกี่ยวข้องเกี่ยวกับความหมายของการพนันว่า “การพนันในความหมายของดิฉันคือ การเข้าเล่นเพื่อแสวงหาประโยชน์ โดยอาศัยการเสี่ยงโชค ด้วยไพ่หรือไพ่และมือ โดยพนันเอาเงินหรือทรัพย์สินของคนอื่นมาเป็นของตนเอง”

ผู้วิจัยได้ถามต่อว่าสาเหตุที่ทำให้คนในครอบครัวติดการพนันหรือชอบเล่นการพนันมีสาเหตุจากอะไรนั้น ผู้มีส่วนเกี่ยวข้องได้ให้ข้อมูลว่า “เล่นพนันได้เงินแล้วเหมือนชนะรางวัลใหญ่ๆ หรือชนะติดกันหลายครั้งมันทำให้รู้สึกว่าจะมีการชนะเช่นนี้ไปเรื่อยๆ ทำให้รู้สึกตื่นเต้น เมื่อได้พนันและทำให้อยากเล่นไปเรื่อยๆ เพราะเห็นเขาเล่นในช่วงแรกๆ มีแต่ได้ไม่มีเสียซึ่งเป็นเรื่องน่าแปลกใจจนรู้สึกว่าการพนันนี้ทำไมมันถึงได้มาโดยง่าย แต่พอเขาเล่นนานไปเห็นมีแต่เสียกับเสียถึงแม้จะตกเต๋อนอย่างไรก็ไม่ยอมรับฟังแล้วเพราะความคิดไปไกลเกินจะกลับมาตั้งหลักที่จะเลิกเล่นแล้ว

นอกจากนี้สภาพแวดล้อมที่เป็นอยู่มีส่วนทำให้วัยรุ่นติดการพนันหรือเล่นการพนัน มีส่วนมากเพราะเป็นชุมชนชนบท มีความใกล้ชิดสนิทสนมกันทำอะไรก็ทำเหมือนกันเล่นการพนันก็เล่นเหมือนกัน อยู่ล้อมวงกัน พอล้อมวงกันมีก็สุรา ยาตองจากนั้นก็เริ่มต้นเล่นการพนันกันประเภทการพนันที่วัยรุ่นในชุมชนหรือละแวกบ้านที่ดิฉันอาศัยอยู่ เล่นกันมีหลายชนิดเช่น ไพ่ป๊อกเด้ง ไพ่ดรัมมี่ คอยคู่ ไฮโล น้ำเต้าปูปลา มวย หวดยะเยะเยะมากมาย

การพนันที่วัยรุ่นเล่นอยู่นำไปสู่อบายมุขอื่นอย่างไหน บุคคลที่เกี่ยวข้องกับครอบครัวเล่าว่า “มีการเชื่อมโยงไปสู่อบายมุขอื่นเยะเยะ เช่นพอติดการพนันก็ไปติดยา ไม่มีเงินก็ไปลักเล็กขโมยน้อย หนีเที่ยวไม่เข้าบ้าน ไม่เชื่อฟังพ่อแม่ ก็กลายเป็นเด็กจรจัดไม่มีที่อยู่ ไม่มีการศึกษาผู้คนรังเกียจ แนวทางที่จะทำให้วัยรุ่นห่างไกลจากการพนันและหลีกเลี่ยงพฤติกรรมที่จะนำไปสู่การเล่นการพนันประกอบด้วย

- 1) ใช้เวลาว่างในการอ่านหนังสือ สอนการบ้านลูกให้เวลากับลูกมากขึ้น และทำกิจกรรมร่วมกับคนในครอบครัวมากขึ้น
- 2) เล่นกีฬา ออกกำลังกาย ปลูกต้นไม้ร่วมกับครอบครัวเพิ่มมากขึ้น เปลี่ยนความรับผิดชอบที่ต้องไปเล่นการพนันกับเพื่อน มาเป็นรับผิดชอบต่อครอบครัวให้มากขึ้น
- 3) ปฏิเสธการถูกชักชวนจากเพื่อนๆ ที่ชอบเล่นการพนัน เช่นต้องไปทำธุระให้แม่ ไปทำธุระให้ภรรยา ฟุ้งนี้ลูกสาวมีสอบต้องพาลูกสาวอ่านหนังสือ ต้องคิดให้เป็น คิดถึงโทษทัณฑ์ของการพนันแล้วหยุดความคิดนั้นเสีย

นอกจากนี้ งานบุญประเพณีและวัฒนธรรมท้องถิ่น มีส่วนทำให้เกิดการพนันและอบายมุข ถือว่ามีส่วนอย่างมาก เนื่องจากงานบุญเป็นการรวมญาติกัน มีดนตรี มีเครื่องเสียง มี

เครื่องดื่ม ทำให้เกิดอารมณ์ครื้นเครง ไม่มีอะไรเล่นก็ชวนกันเล่นไฟ เล่นโฮโล เล่นน้ำเต้าปูลา เป็นเหตุให้เกิดการพนันขึ้นทันที”

โทษของการพนันที่พบเห็น เริ่มต้นการพนันอาจทำให้รู้สึกสนุกสำหรับวัยรุ่นบางคน ทำให้ครอบครัวได้รับความเดือดร้อน เป็นความทุกข์ของครอบครัว เอาเงินที่เล่นการพนันเอาไปให้ลูกเรียนหนังสือดีกว่า อีกทั้งทำให้เสียงาน เสียเวลาในการทำมาหากิน เอาเวลาว่างไปทำให้เกิดประโยชน์ดีกว่า สำหรับมาตรการในการป้องกันวัยรุ่นติดการพนัน ผู้เกี่ยวข้องได้ให้ข้อมูลเพิ่มเติมว่า “ รัฐต้องมีการออกกฎระเบียบ และข้อบังคับต่าง ๆ ให้การเล่นการพนันเป็นไปอย่างมีความรับผิดชอบ เป็นธรรมต่อผู้เล่นและ ลดผลกระทบจากปัญหาการพนันให้เหลือน้อยที่สุดเพียงเท่านี้ได้ก็วัยรุ่นก็จะรอดจากการตกเป็นทาสของการพนัน นอกจากนี้สถาบันการศึกษาควรปรับวิธีการสอนเรื่องโทษ ทัศนคติของการพนันและปรับทัศนคติที่ถูกต้องเกี่ยวกับการพนันและมีทักษะชีวิตที่ดีเพียงพอที่จะเติบโตเป็นผู้ใหญ่ที่มีคุณภาพในวันข้างหน้าได้ ฝากความหวังไว้กับสถาบันการศึกษาโดยครอบครัวก็ต้องให้ความร่วมมืออย่างเต็มที่”

จากการสังเกตพฤติกรรมของผู้มีส่วนเกี่ยวข้องในครอบครัวของวัยรุ่นระหว่างเดือน เมษายนถึงเดือนกรกฎาคม 2558 พบว่ามีพฤติกรรมการพนันที่เกิดขึ้นและเป็นที่ซ้ำมากที่สุด 5 ลำดับแรกคือลำดับที่ 1 การพนันทำให้ความสามารถต่างๆในตัววัยรุ่นมีประสิทธิภาพน้อยลง จำนวน 6 ครั้งซึ่งเกี่ยจ นอนตื่นสายไม่ขยันทำมาหากิน ห่างไกลจากศาสนา ลำดับที่ 2 วัยรุ่นจะใช้เวลาในการเล่นพนันแต่ละครั้ง 2 ชั่วโมงเป็นอย่างต่ำเพราะเล่นหวังได้แม้จะใช้เวลานานมากก็ตาม จำนวน 5 ครั้ง ลำดับที่ 3 การเล่นการพนันของวัยรุ่นเคยทำให้ชีวิตครอบครัวไม่มีความสุขเพราะไปขโมยของคนอื่นจนถูกจับได้ ครอบครัวก็เป็นกังวล จำนวน 4 ครั้งลำดับที่ 4 วัยรุ่นเคยยืมเงินคนในครอบครัวเพื่อนำมาลงทุนในการเล่นพนัน จำนวน 3 ครั้งเพราะคิดว่าจะสามารถต่อทุนได้ และลำดับที่ 5 วัยรุ่นจะนำเงินจากการพนันไปใช้ในการจับจ่ายใช้สอยอย่างอื่นเช่นเที่ยวเตร่กลางคืน ไปเลี้ยงผู้หญิง จำนวน 2 ครั้ง ดังตารางที่ 4.2

ตารางที่ 4.2 แบบสังเกตพฤติกรรมของวัยรุ่นกรณีศึกษาที่ 2 จังหวัดอุบลราชธานี ในรอบ 4 เดือน ระหว่างเมษายน –กรกฎาคม 2558 โดยผู้มีส่วนเกี่ยวข้องระดับครอบครัว

ข้อ	รายละเอียดการสังเกต	มีพฤติกรรม ระบุความถี่ (ครั้ง)	ไม่ปรากฏ พฤติกรรม
1	เวลายานหรือเวลาเรียนของวัยรุ่นเสียหายเพราะการพนัน	-	-
2	การเล่นการพนันของวัยรุ่นเคยทำให้ชีวิตครอบครัวไม่มีความสุข	4	

ตารางที่ 4.2 แบบสังเกตพฤติกรรมของวัยรุ่นกรณีศึกษาที่ 2 จังหวัดอุบลราชธานี ในรอบ 4 เดือน ระหว่างเมษายน –กรกฎาคม 2558 โดยผู้มีส่วนเกี่ยวข้องระดับครอบครัว (ต่อ)

ข้อ	รายละเอียดการสังเกต	มีพฤติกรรม ระบุความถี่ (ครั้ง)	ไม่ปรากฏ พฤติกรรม
3	การเล่นการพนันของวัยรุ่นเคยทำให้วัยรุ่นและครอบครัวเสื่อมเสียชื่อเสียง	1	
4	วัยรุ่นเคยรู้สึกสำนึกผิดหลังจากเล่นการพนัน	1	
5	วัยรุ่นเคยเล่นการพนันเพื่อให้ได้เงินมาใช้หนี้พนันหรือแก้ปัญหาทางการเงิน	-	-
6	การพนันทำให้ความสามารถต่างๆในตัววัยรุ่นมีประสิทธิภาพน้อยลง	6	
7	หลังจากเสียพนัน วัยรุ่นรู้สึกว่าจะต้องกลับไปเล่นอีกครั้งอย่างรวดเร็วที่สุดและต้องเอาคืนเงินที่เสียไป	-	-
8	หลังจากชนะพนัน วัยรุ่นมีความต้องการอย่างรุนแรงที่จะเล่นอีกครั้งและเอาชนะให้มากขึ้น	-	-
9	บ่อยครั้งที่วัยรุ่นเล่นพนันจนกระทั่งไม่มีเงินเหลือติดตัวเลย	-	-
10	วัยรุ่นเคยยืมเงินคนในครอบครัวเพื่อนำมาลงทุนในการเล่นพนัน	3	
11	วัยรุ่นเคยขายของที่มีค่าเพื่อนำไปเป็นทุนในการเล่นพนัน	1	
12	วัยรุ่นจะนำเงินจากการพนันไปใช้ในการจับจ่ายใช้สอยอย่างอื่น	2	
13	การพนันทำให้วัยรุ่นไม่ใส่ใจต่อความเป็นอยู่ของตัวเองวัยรุ่นเองหรือครอบครัวของวัยรุ่น	-	-
14	วัยรุ่นจะใช้เวลาในการเล่นพนันแต่ละครั้ง 2 ชั่วโมงเป็นอย่างต่ำ	5	
15	วัยรุ่นเคยเล่นการพนันเพื่อหลีกเลี่ยงจากความกังวลหรือปัญหาอื่น	-	-
16	วัยรุ่นเคยกระทำหรือคิดจะกระทำผิดกฎหมายเพื่อนำเงินไปใช้เป็นทุนในการเล่นพนัน	-	-

ตารางที่ 4.2 แบบสังเกตพฤติกรรมของวัยรุ่นกรณีศึกษาที่ 2 จังหวัดอุบลราชธานี ในรอบ 4 เดือน ระหว่างเมษายน –กรกฎาคม 2558 โดยผู้มีส่วนเกี่ยวข้องระดับครอบครัว (ต่อ)

ข้อ	รายละเอียดการสังเกต	มีพฤติกรรม ระบุความถี่ (ครั้ง)	ไม่ปรากฏ พฤติกรรม
17	การพนันทำให้วัยรุ่นนอนหลับยากขึ้นหรืออดหลับอดนอน	-	-
18	ความไม่เข้าใจกันในครอบครัวส่งผลให้วัยรุ่นเกิดความคิดที่จะไปเล่นการพนัน	-	-
19	วัยรุ่นเคยมีความรู้สึกอยากทดลองเรื่องต่างๆ ที่เกิดขึ้น โดยการไปเล่นพนันสักสองสามชั่วโมง	-	-
20	วัยรุ่นเคยทำร้ายตนเองหรือพยายามฆ่าตัวตายอันเป็นผลมาจากการพนันของวัยรุ่นเอง	-	-

จากตารางที่ 4.2 เมื่อพิจารณาพฤติกรรมของวัยรุ่นเทียบกับแบบคัดกรองการติดการพนันแบบง่ายสำหรับผู้เล่นพนันของพนม เกตมานและภาณุ คูจุฒยากร พบว่ามีพฤติกรรมที่สังเกตได้มากกว่า 7 ข้อ โดยเกิดขึ้น 8 ข้อ และข้อที่เกิดขึ้น เป็น 3 ข้อในข่าย 9 ข้อหลักที่เสี่ยงว่าจะเป็นโรคติดพนัน ของทวิศิลป์ วิษณุโยธิน ซึ่งหมายความว่ากรณีศึกษาที่ 2 มีแนวโน้มที่จะมีปัญหาการเล่นการพนัน และเสี่ยงเป็นโรคติดพนัน และอาจติดการพนันอยู่ในระยะกลางเมื่อเทียบเคียงตามแบบสรุปการแบ่งช่วงระยะการติดพนันของคณะแพทยศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย (2558) คือ ยืมเงินของครอบครัว เพื่อนมาเป็นทุนในการพนันชีวิตครอบครัวเริ่มไม่มีความสุข และการพนันทำให้ความสามารถต่างๆในตัววัยรุ่นมีประสิทธิภาพน้อยลง

4.2.5 แนวทางการแก้ปัญหาเพื่อให้วัยรุ่นหลุดพ้นจากวิถีแห่งการพนัน ผู้มีส่วนเกี่ยวข้องระดับชุมชน จากการสัมภาษณ์เมื่อ 17 พฤษภาคม 2558

การสัมภาษณ์ความคิดเห็นเกี่ยวกับพฤติกรรมการเล่นการพนันของวัยรุ่นกรณีศึกษาที่ 2 โดยผู้มีส่วนเกี่ยวข้องระดับชุมชนคือ คุณธิดารัตน์ โทแก้ว อายุ 60 ปี อาศัยอยู่บ้านเลขที่ 78/6 ตำบลในเมือง อำเภอเมือง จังหวัดอุบลราชธานี ได้ให้ข้อมูลตามความเข้าใจของผู้เกี่ยวข้องเกี่ยวกับการพนันว่า “การพนันเป็นการที่บุคคลตั้งแต่สองคนขึ้นไปตกลงร่วมกันทำการเสี่ยงโชคเอาจากทรัพย์สินที่ตนเองนำมารวมกันร่วมกันเพื่อเล่นการพนันกัน เล่นเอาเงินหรือสิ่งอื่นใดตามที่ตกลงกันได้ โดยอาศัยความฉลาด ความชำนาญ เล่ห์เหลี่ยม ไหวพริบ และมีมือรวมทั้งโชคด้วยการเล่น”

ผู้นำชุมชนได้ให้ข้อมูลเพิ่มเติมว่า “สาเหตุที่ทำให้วัยรุ่นติดการพนันประกอบด้วย

1) การมีสื่ออินเทอร์เน็ตออนไลน์ มีการโฆษณาอย่างแพร่หลายบนโลกอินเทอร์เน็ต เพียงแค่คลิกก็สามารถเข้าไปใช้บริการได้อย่างง่ายดาย

2) เพื่อนที่อยู่ใกล้ชิดกันเป็นคนแนะนำให้เล่น โดยเฉพาะวัยรุ่นมีแนวคิดว่าลองเล่นดูดีกว่าได้เงินมาก็ซื้อข้าวของเครื่องใช้เช่นโทรศัพท์มือถือรุ่นใหม่ โดยไม่ต้องออกแรงมากมาย ยังไม่มีเงินเล่นก็มีแหล่งเงินทุนให้ยืมเล่น เล่นได้ก็ค่อยใช้หนี้คืน

3) ร้อนเงินหรือมีความต้องการตามสมัยนิยมสูง แต่มีฐานะทางเศรษฐกิจที่ขาดแคลน บังคับด้านเงินทองที่จะไปใช้จ่ายตามสมัยนิยม

4) ปัญหาครอบครัวเกิดจากการประชดพ่อแม่ที่ดูว่ากล่าวแล้วหนีออกจากบ้านเมื่อหนีออกจากบ้านต้องหาเงินใช้เอง จึงนำพาไปสู่การเล่นพนันในที่สุด”

ส่วนสภาพแวดล้อมเป็นตัวกำหนดและมีผลต่อการเล่นการพนันเป็นอย่างยิ่ง โดยเฉพาะความเป็นชุมชนที่มีบ้านหลายหลังอยู่ติดกัน มีสภาพแวดล้อมของคนในชุมชนไม่ค่อยมีงานทำ อาจจะเป็นเหตุของการพนัน ติดการพนันได้

ประเภทของการพนันที่วัยรุ่นในชุมชนเล่นมีหลายประเภท ประกอบด้วย

1 ไฮโล

2 มวย

3 น้ำเต้า ปู ปลา

4 บิงโก

5 ไพ่

6 หวย

7 พนันบอล

การพนันที่วัยรุ่นในชุมชนชอบเล่นนำไปสู่การเชื่อมโยงอบายมุขที่สำคัญได้แก่ การพนันทำให้วัยรุ่นในชุมชนมีนิสัยก้าวร้าว สร้างความเดือดร้อนให้ชุมชน เล่นการพนันก็เหมือนการเสี่ยงโชค เวลาได้เงินก็ดีใจฉลอง อยากได้อีกก็ชวนกันไปเล่นอีก เวลาเสียเงินก็เสียใจ กินเหล้า ไวยวายทำลายสิ่งของสาธารณะ ลักเล็กขโมยน้อย ปล้นจี้ ขับขี่รถแวนซึ่งสร้างความเดือดร้อนให้ชุมชน การพนันเป็นจุดเริ่มต้นทำให้วัยรุ่นติดยาเสพติด ครอบครัวและชุมชนขาดความอบอุ่น ไปจนถึงขั้นรุนแรง ปล้น ฆ่า ข่มขืน

แนวทางที่จะทำให้วัยรุ่นห่างไกลจากการพนัน ควรมีการเสริมสร้างทัศนคติของคนในชุมชน ให้เห็นถึงความเลวร้ายจากการพนันในกลุ่มเด็ก เยาวชนและวัยรุ่น ให้มีการเล่นกีฬาในชุมชน พาเด็ก ๆ ทำกิจกรรมในเวลาว่างให้เกิดประโยชน์

งานบุญประเพณีก็มีส่วนทำให้วัยรุ่นติดการพนันเป็นอย่างยิ่งเพราะ เป็นชุมชนที่เล่นการพนัน บ้านเรือนติดกัน ผู้คนมากมายยังเป็นงานบุญ มีเครื่องดื่มแอลกอฮอล์ มีเครื่องดนตรีที่ปลุกเร้าอารมณ์ อาจจะเป็นเหตุทำให้เกิดการพนันได้มากกว่าปกติ สรุปว่าการพนันก่อให้เกิดโทษดังนี้

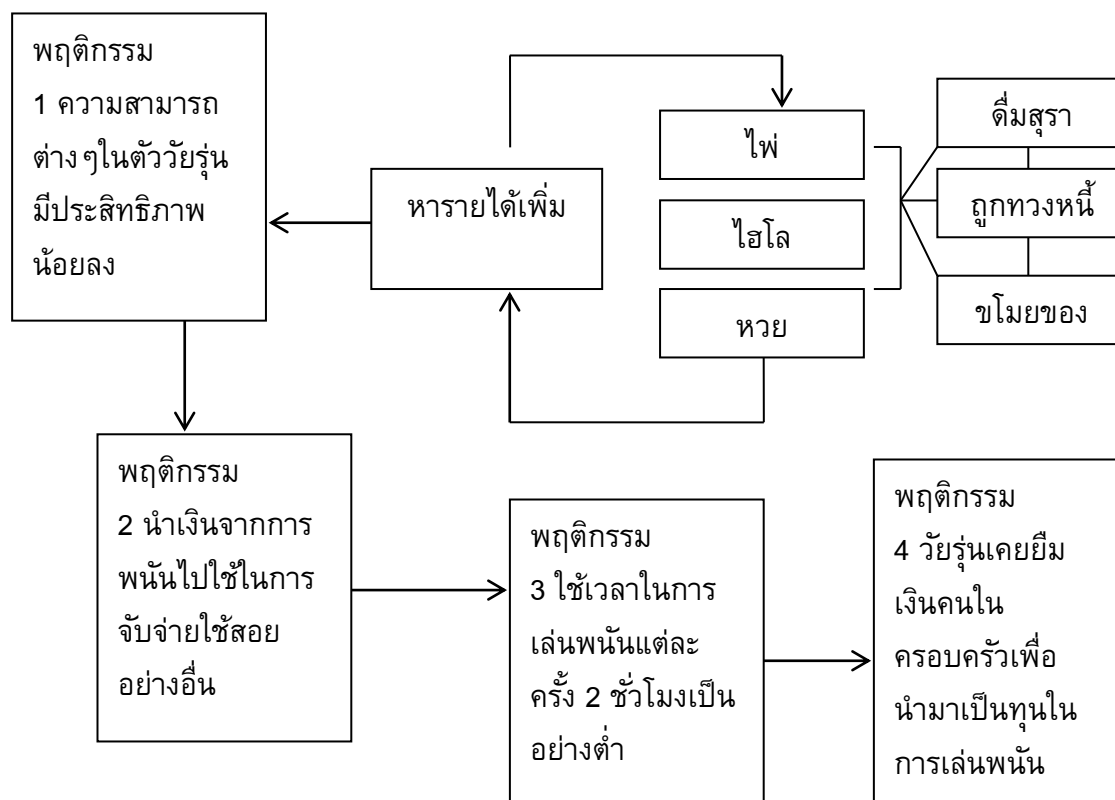
1) การพนันทำให้เกิดการลักเล็กขโมยน้อยในชุมชน

2) หมดเนื้อ หมดตัวไม่มีที่พึ่งพิง เป็นที่รังเกียจของผู้คนที่พบเห็น

- 3) เมื่อตายไปก็ถูกกองไว้กับทุกข์ ทรมานเกิดจากความโลภของตนเอง
- 4) การติดการพนันเปรียบดังถูกปีศาจร้าย ควบคุมจิตใจชีวิตมีแต่ความเศร้าหมอง
- 5) บุคคลที่หลงใหลในการเล่นการพนัน หาความจริงใจต่อผู้อื่นไม่ได้เลย

ในตอนท้ายของการสัมภาษณ์ ผู้มีส่วนเกี่ยวข้องในระดับชุมชนได้ให้ทัศนะเกี่ยวกับแนวทางการป้องกันวัยรุ่นติดการพนันไว้ว่า “ ควรจัดให้มีหลักสูตรการเรียนการสอนที่มุ่งให้ความรู้ที่ถูกต้อง เกี่ยวกับการพนันและปัญหาของการพนัน เป็นหลักสูตรในโรงเรียนระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลายเป็นต้นไป ซึ่งเป็นเป้าหมายของหลักสูตร ต้องทำให้นักเรียน มีความรู้ ความเข้าใจเรื่องการพนันอย่างเป็นจริง และมีเหตุผลในการใช้ชีวิตเมื่อเขาเติบโตขึ้นมาก โดยเน้นให้เห็นถึงอันตรายหายนะที่มาพร้อมกับการพนัน สร้างทักษะในการตัดสินใจเชิงบวก ต้องไม่ลืมนำมาตรการป้องกันและแก้ไขปัญหาการพนันใดๆ จะประสบความสำเร็จมิได้ หากไม่สามารถปรับเปลี่ยนทัศนคติของสังคมที่มีต่อปัญหาการพนันและการพนันในเด็กและเยาวชนเพื่อเป็นการป้องกันตั้งแต่ระยะแรกในขณะเดียวกันในกลุ่มเด็กและเยาวชน นอกจากนี้การเขียนป้ายพิกษัยของการเล่นพนัน ติดตามสถานที่ต่างๆ ทั้งในโรงเรียนและชุมชนควรทำเป็นอย่างยิ่ง เหมือนป้ายคำสอนในทางพระพุทธศาสนาให้คนตระหนัก อย่างน้อยๆ เมื่อเขาได้อ่านบ่อยๆ มันอาจจะเปลี่ยนแนวความคิดได้บ้างค่อยๆ เปลี่ยนแปลงทีละเล็กละน้อยเพื่อความสุขของชุมชนและคนใกล้ชิดกับนักพนัน”

ข้อค้นพบพฤติกรรมกรรมการพนันของกรณีศึกษาที่ 2 ข้อค้นพบพฤติกรรมกรรมการพนันของกรณีศึกษาที่ 3 ด้านมูลเหตุจูงใจ ที่ทำให้วัยรุ่นเล่นการพนันคือหวังรวยทางลัดอยากมีเงินใช้เพิ่มมากขึ้นจะได้นำเงินไปใช้จ่าย โดยที่ไม่ต้องออกแรงทำมาหากิน ความเชื่อมโยงพฤติกรรมกรรมการพนันของวัยรุ่นไปสู่อบายมุขอื่นๆ เริ่มจากการโกหกบุคคลใกล้ชิดเพื่อเอาเงินไปเล่นการพนันต่อและโกหกบ่อยขึ้นจนเป็นนิสัย ผลกระทบที่เกิดขึ้นคือเมื่อไม่มีเงินโกหกคนใกล้ชิดและคนใกล้ชิดจับได้จะฉุนเฉียวและทะเลาะทูปตีกันในกรณีที่เป็นสามีภรรยา เหตุการณ์ดังกล่าวทำให้ขาดความไว้วางใจจากครอบครัว เช่นครอบครัว การเล่นพนันนอกจากเชื่อมโยงกับอบายมุขอย่างอื่นยังนำไปสู่ความรุนแรงในครอบครัวได้ ซึ่งความเชื่อมโยงดังกล่าว ดังภาพที่ 4.2



ภาพที่ 4.2 ความเชื่อมโยงของการพนันวัยรุ่นนรณศึกษาที่ 2 อุบลราชธานี

การเข้าสู่วิถีการพนันของวัยรุ่นนรณศึกษาที่ 2 วัยรุ่นสังคมเมือง จังหวัดอุบลราชธานี หากพิจารณาจากองค์ประกอบด้านบริบทเชิงพื้นที่พบว่า ระหว่างความเป็นสังคมเมืองหรือสังคมชนบท แทบจะแยกจากกันไม่ออก เนื่องจากความทันสมัยของเทคโนโลยีในการสื่อสาร โครงสร้าง สาธารณูปโภคและการเข้าถึงอินเทอร์เน็ตทำให้วัยรุ่นนรณศึกษาที่ 2 วัยรุ่นสังคมเมืองอุบลราชธานี ได้รับข่าวสารได้อย่างเท่าเทียมและทันสมัย นอกจากนี้การเดินทางเพื่อไปยังจุดหมายต่างๆ มีพาหนะ อำนวยความสะดวกให้เลือกมากมายทั้งรถยนต์ จักรยานยนต์ รถยนต์ส่วนตัว และรถรับจ้างประจำ ทาง เป็นปัจจัยสนับสนุนในการเอื้อให้วัยรุ่นเดินทางไปเล่นการพนันในสถานที่ต่างๆ ได้โดยง่าย นอกจากนี้สภาพแวดล้อมพื้นที่ที่วัยรุ่นสังคมเมือง แวดล้อมไปด้วยการเล่นพนันต่างๆ หลายชนิดให้ เลือกเล่นได้ ดังนั้นในขณะที่วัยรุ่นนรณศึกษาที่ 2 กำลังเผชิญภาวะวิกฤติเศรษฐกิจ โดยเฉพาะเมื่อถูก เลิกจ้างจากนายจ้างให้ต้องตกงาน การเอาตัวรอดในระยะกระชั้นชิดและความหวังของความอยู่ รอดจึงต้องหันหน้าเข้าหาการพนัน

4.3 กรณีศึกษาที่ 3 พฤติกรรมการพนันของวัยรุ่นเขตชนบทจังหวัดอุบลราชธานี

4.3.1 ข้อมูลพื้นฐานกับความเกี่ยวพันในการพนันของวัยรุ่นจากการสัมภาษณ์เมื่อวันที่ 23 พฤษภาคม 2558

วัยรุ่นกรณีศึกษาที่ 3 เป็นเพศชาย อายุ 22 ปีหมู่บ้านใหม่รุ่งเรือง อาศัยอยู่บ้านเลขที่ 101 หมู่บ้านใหม่รุ่งเรือง ตำบลโนนโพน อำเภวารินชำราบ จังหวัดอุบลราชธานี มีพี่น้องร่วมบิดามารดา 5 คน แต่งงานแล้วมีบุตร 2 คน

วัยรุ่นได้เล่าให้ผู้วิจัยฟังในตอนต้นว่า “เริ่มเล่นการพนันเมื่อปี 2540 จุดประสงค์ของการเล่นคือเพื่อความตื่นเต้น สนุกสนาน เริ่มจากการไปเรียนต่างจังหวัด คุณคนอื่นเล่นก่อนจากนั้นก็ลองเล่นกับเขา เริ่มแทงไฮโลก่อน เริ่มจากแทงครั้งละ 10-20 บาทจากนั้นจะเพิ่มขึ้นเรื่อยๆ จาก 100-200-500 บาทตามลำดับมีทั้งได้ทั้งเสียและเริ่มเล่นมากขึ้นจนติด”



ภาพที่ 4.3 การพนันไฮโล

สาเหตุหลักที่ทำให้ติดการพนันกรณีศึกษาที่ 3 กล่าวว่า “สาเหตุจริงๆ ที่ติดการพนันไปอยู่ต่างถิ่นเริ่มมีการกินเหล้ากินเบียร์กับเพื่อนร่วมที่เรียนอยู่ที่เดียวกัน พูดคุยถูกคอ ก็มีการตั้งวงกินเหล้ากันบ่อยขึ้นหลังเลิกเรียนและวันหยุด พอมาได้ที่ที่ชอบออกเที่ยวบ้างและเล่นการพนันบ้างตามแต่โอกาสจะอำนวย นอกจากนี้ที่อยู่อาศัยใกล้กับแหล่งอบายมุขที่เป็นบ่อนไก่ โดยมีบ่อนไก่ที่เปิด

ไม่ถูกกฎหมาย โดยลักลอบเปิดเล่นกันเอง นอกนั้นรอบๆ ที่พักอาศัยมีบ่อนไฮโล บ่อนไพ่ โดยเปิดแบบลักลอบเล่นกันเองและบ้านเรือนักพนันก็อยู่ใกล้เคียง ติดกันดังนั้นคนส่วนมากแถวๆ บ้านจะลักลอบเปิดเล่นการพนันและชอบเล่นการพนันโดยสภาพแวดล้อมและมีโอกาสสูงมากที่จะทำให้ติดการพนัน”

เมื่อเรียนจบแล้วก็มาทำงานรับจ้างบริษัทแห่งหนึ่ง ปัจจุบันมีรายได้ต่อเดือน 10,000 บาท จากที่เล่นการพนันมาใช้จ่ายไปกับการเล่นการพนันเฉลี่ย 5,000 บาทต่อเดือน แหล่งรายได้ที่มาจากการพนันคือ ทำนา ทำการเกษตรและรับจ้างทั่วไป เทคโนโลยีมีส่วนช่วยในการเล่นไฮโล นักพนันส่วนใหญ่จะใช้รีโมทหรือวาระบบสั่นสะเทือน ประเภทการพนันที่เล่นเป็นประจำประกอบด้วย

ไฮโล มีทั้งแบบที่เป็นคนแทงและเป็นเจ้ามือเอง ตามแต่โอกาส แทงต่ำ-สูงหรือก็กัดติดตามต้องการ ส่วนชนไก่ จะมีการวางเดิมพันก่อนชนและในขณะชนก็มีการต่อรองกันได้ตามข้างที่ตนชอบ พนันประเภทไพ่ก็เล่นหลายชนิดเล่นแบบนับแต้มก็มี แล้วแต่ชนิดและกติกาที่ตกลงกันได้ ส่วนพนันโบก มีการเล่นกันแบบแทงคี่ แทงคู่ ส่วนมากเจ้ามือจะแทงคู่ ส่วนผู้แทงจะแทงคี่ ตามต้องการ

4.3.2 รูปแบบการพนันที่เชื่อมโยงไปสู่อบายมุขอื่น

รูปแบบการพนันที่เชื่อมโยงไปสู่อบายมุขอื่นจากประสบการณ์ของวัยรุ่นได้สรุปสั้นๆ ให้ผู้วิจัยฟังว่า “การพนันนำไปสู่อบายมุขอื่นเช่น สูบบุหรี่ ดื่มเหล้า เบียร์ เทียวผู้หญิง ไม่ชอบเข้าบ้านบางครั้ง 1 วัน 2 วัน และ 3 วันจึงจะเข้าบ้านที่หนึ่ง ทั้งนี้เพราะในวงการพนันก็จะมีทั้งคนสูบบุหรี่ ดื่มเหล้า และเบียร์อยู่แล้ว บางทีคิดว่าเล่นไปด้วย สูบบุหรี่ไปด้วยแถมเครียดไปด้วย ดื่มเหล้า เบียร์เพื่อคลายความเครียดเพราะการพนันมีได้มีเสียถ้าได้ก็ดื่ม สูบบุหรี่ ถ้าเสียก็ทำให้เครียดและสูบบุหรี่ ดื่มเหล้า เบียร์อีกเหมือนเดิม สรุปคือไม่ว่าจะได้พนันหรือเสียพนันก็จะนำไปสู่อบายมุขอื่นๆ อยู่ดี”

4.3.3 ผลกระทบจากการเล่นการพนัน

ผลกระทบจากการเล่นพนันที่ผ่านมามีวัยรุ่นกรณีศึกษาที่ 3 ได้ให้ข้อมูลว่า “ผลกระทบจากการเล่นการพนัน ทำให้เกิดความหมกมุ่น ขี้เกียจทำงานเพราะขณะเล่นเสียทำให้พักผ่อนไม่เพียงพอ อดหลับ อดนอน ง่วงนอน ตื่นสาย จะเป็นวัฏจักรของชีวิตอย่างนี้ไปเรื่อยๆ บางครั้งก็หมดเนื้อหมดตัวและก็เป็นแบบนี้บ่อยครั้ง ผลการเล่นพนันทำให้ชีวิตครอบครัวไม่มีความสุข และคนใกล้ชิดก็ไม่มีความสุขเพิ่มมากขึ้นมีแต่เสียงบ่น เสียงด่า และเสียงสาปแช่ง”

ผู้วิจัยได้ถามถึงแนวทางการแก้ปัญหาเพื่อให้ตัววัยรุ่นเองหลุดพ้นจากวิถีการพนัน วัยรุ่นได้ให้ข้อมูลว่า “แนวทางที่จะทำให้ตนเองห่างไกลจากการพนันและหลีกเลี่ยงพฤติกรรมที่นำไปสู่การพนัน คิดว่าต้องหางานทำที่ถาวร เป็นหลักแหล่งหรือไม่ก็ต้องหาอะไรทำเพื่อที่จะไม่ให้มีเวลาว่างเยอะ หาอะไรทำในช่วงเวลาที่ไม่ใช่การพนัน และเป็นสิ่งที่มีประโยชน์และต้องเป็นการหารายได้ไปด้วยในตัว เพราะคนเราต้องใช้เงิน ต้องมีรายได้มาใช้จ่าย”

นอกจากนี้วัยรุ่นกรณีที่ 3 ได้ให้ข้อมูลต่อว่า “การพนันที่นิยมเล่นในงานบุญ ประเพณีและวัฒนธรรมท้องถิ่น ส่วนใหญ่จะเล่นไฮโล ไฟ ถ้าไม่แทงก็จะเป็นเจ้ามือเอง เพราะจะทำให้ได้มากกว่าเสีย การชนไก่ ถ้ามีงานบุญประเพณีก็จะมีการจัดการชนไก่ด้วย การพนันบั้งไฟ ซึ่งเป็นประเพณีของฝนแต่ก็มีการพนันเข้าไปเกี่ยวข้องอยู่ดีที่ผ่านมาถึงแม้จะรู้ว่าการพนันทำให้เกิดโทษคือเกิดความแตกแยกในครอบครัว เกิดปัญหาการหย่าร้าง เป็นหนี้ครอบครัว หมดเนื้อหมดตัว เพราะถ้าเสียมากก็จะหาเงินมาเล่น เมื่อไม่มีเงินก็กู้ยืมเงินมาเล่นเพื่อต่อทุนในบางครั้งก็หาสิ่งของไปจำหน่าย จ้างน้อง หมดมุ่งต่อการพนัน ไม่ทำงานมาเลี้ยงครอบครัว ชอบเที่ยวไม่อยู่บ้านทำให้ครอบครัวขาดความอบอุ่น และชายที่ขายบ้านในที่สุด จึงอยากให้รัฐบาลมีการปราบปรามอย่างจริงจังเพื่อให้การพนันลดน้อยลงและหมดไปในที่สุด ตัวเองก็จะได้ไม่ตกเป็นทาสการพนัน”

4.3.4 แนวทางการแก้ปัญหาเพื่อให้วัยรุ่นหลุดพ้นจากวิถีแห่งการพนัน ผู้มีส่วนเกี่ยวข้องระดับครอบครัว จากการสัมภาษณ์เมื่อ 24 พฤษภาคม 2558

การสัมภาษณ์ความคิดเห็นเกี่ยวกับพฤติกรรมการเล่นการพนันของวัยรุ่นกรณีที่ 3 โดยผู้มีส่วนเกี่ยวข้องระดับครอบครัวคือ นายพรชัย บรรเทา อายุ 54 ปี อยู่บ้านเลขที่ 124 บ้านใหม่รุ่งเรือง ตำบลโนนโพน อำเภวารินชำราบ จังหวัดอุบลราชธานี ได้ให้ข้อมูลตามความเข้าใจของผู้เกี่ยวข้องเกี่ยวกับความหมายของการพนันว่า “การพนันเป็นการหาเงินมาเลี้ยงครอบครัวโดยการเล่นการพนันเพื่อให้ได้เงินมาและใช้จ่ายในครอบครัวของตนเอง คล้ายๆ กับว่าเล่นเป็นอาชีพส่วนมากจะได้เงินมาแต่บางครั้งก็เสียบ้าง นักพนันกลุ่มนี้จะคุยโม้ว่าไปชนะพนันมาได้เงินเป็นจำนวนพอสมควร และพยายามเชื้อเชิญให้คนในชุมชนมาลงขันโดยตัวเขาจะเป็นผู้ไปเล่น หากได้เงินมาก็จะแบ่งปันคืนให้ เหมือนเป็นหุ้นส่วนพนันก็มีบางคนหลงเชื่อและให้เงินไปลงทุนในการเล่นพนัน”

สาเหตุที่ทำให้วัยรุ่นติดการพนันผู้มีส่วนเกี่ยวข้องระดับครอบครัวได้ให้ความเห็นว่า “สภาพแวดล้อมเป็นส่วนสำคัญทำให้วัยรุ่นติดการพนันหรือเล่นการพนันเด็กหรือวัยรุ่นมักพบเห็นผู้ใหญ่ในชุมชนทำก็จะนำไปเป็นแบบอย่างและเลียนแบบผู้ใหญ่หรือผู้ปกครองแล้วก็จะทำให้วัยรุ่นติดเล่นการพนันและติดการพนันได้ การพนันที่วัยรุ่นในชุมชนเล่นส่วนใหญ่ได้แก่การเล่น ไพ่ชน การเล่นพนันไฟ การเล่นพนันไฮโล การเล่นพนันมวย และการเล่นพนันโป๊กเกอร์

นอกจากนี้ การพนันของวัยรุ่นนำไปสู่อบายมุขอื่นๆ ได้แน่นอนอย่างเช่น เมื่อเขาเล่นการพนันแล้วเมื่อได้เงินเข้ามาก็อาจจะนำไปซื้อของไม่ดี ของผิดกฎหมาย เช่นซื้อยาบ้ามาเสพ ซื้อกาวมาดม สำหรับวัยรุ่นที่ติดสิ่งเสพติดด้วย แต่ถ้าเสียเงินก็จะหาหลักเล็กขโมยน้อย สิ่งของเพื่อไปขายนำเงินมาเล่นการพนันหรือนำเงินมาซื้อยาเสพติด ซึ่งเป็นผลที่ต่อเนื่องกัน การพนัน ยาเสพติด การลักทรัพย์เป็นต้น”

ผู้วิจัยได้ถามต่อถึงแนวทางที่จะทำให้วัยรุ่นห่างไกลจากการพนันและหลีกเลี่ยงพฤติกรรมที่จะนำไปสู่การเล่นพนัน ผู้มีส่วนเกี่ยวข้องในระดับครอบครัวระบุว่า “การเล่นการพนันกับยาเสพติดมีความเกี่ยวโยงกันมากเราต้องจัดให้มีการออกกำลังกาย ไม่ให้วัยรุ่นมีเวลาว่าง และจะได้

ไม่เล่นการพนันจัดให้วัยรุ่นหารายได้จากการทำงานไม่ใช่จากการเล่นการพนัน จัดสภาพแวดล้อมในชุมชน ไม่ให้มีการเล่นพนัน แต่จะครอบครัวดูแลสมาชิกติดเตือนกันก่อน นอกจากนี้ต้องส่งเสริมทัศนคติให้ห่างไกลจากการพนันและอบายมุขอื่นๆ เข้าวัดฟังธรรม ปฏิบัติตามหลักพระพุทธศาสนา

นอกจากนี้ งานบุญประเพณีและวัฒนธรรมท้องถิ่น มีส่วนทำให้เกิดการพนันและอบายมุขอื่นๆ อย่างไร ประเพณีคงจะไปขัดไม่ได้ แต่ต้องไม่ให้มีการพนัน เช่นงานศพ ตำรวจต้องปราบปรามห้ามไม่ให้เล่นการพนันในงานศพ บุญบั้งไฟ ตำรวจต้องเข้มงวดไม่ให้เล่นการพนัน ตรวจตราอย่างละเอียด ตำรวจต้องปราบปรามบ่อนการพนันอย่างจริงจังในชุมชนแต่บางครั้งเหมือนชุมชนถูกปล่อยปละละเลยจากเจ้าหน้าที่”

ผู้วิจัยได้ถามต่อในส่วนท้ายว่าในความคิดของท่านการพนันก่อให้เกิดโทษอย่างไรบ้าง ผู้มีส่วนเกี่ยวข้องกับครอบครัวได้ให้มุมมองว่า ทำให้เสียเวลาโดยเปล่าประโยชน์ ทำให้เสียการทำงาน ทำให้หมกมุ่นคิดแต่เรื่องที่จะไปเล่นการพนัน นำไปสู่การเป็นขโมย ลักทรัพย์ หมดเนื้อหมดตัวในที่สุด อาจนำไปสู่การมีปากเสียงกับคนในครอบครัวเช่น พ่อ แม่ พี่และน้อง ส่วนมาตรการป้องกันวัยรุ่นติดการพนัน เช่นให้ความรู้เรื่องโทษของการพนัน ปราบปรามแหล่งมั่วสุมและการพนันในท้องถิ่น จัดหางานและหางานเพื่อให้วัยรุ่นมีงานทำไม่หันไปเล่นการพนัน ส่งเสริมการเล่นกีฬาเพื่อไม่ให้มีเวลาว่างและครอบครัวต้องให้ความอบอุ่น ดูแล เอาใจใส่หากมีพฤติกรรมไม่เหมาะสมต้องตักเตือนก่อนที่จะสายเกินไป

จากการสังเกตพฤติกรรมของผู้มีส่วนเกี่ยวข้องในระดับครอบครัวของวัยรุ่นกรณีศึกษาที่ 3 ระหว่างเดือนเมษายนถึงเดือนกรกฎาคม 2558 พบว่ามีพฤติกรรมการพนันที่เกิดขึ้นและเป็นการติดขั้นมากที่สุด 5 ลำดับแรกคือลำดับที่ 1 การเล่นการพนันของวัยรุ่นเคยทำให้ชีวิตครอบครัวไม่มีความสุขเนื่องจากทะเลาะกันเป็นประจำ สัมพันธภาพในครอบครัวห่างเหิน จำนวน 6 ครั้ง ลำดับที่ 2 วัยรุ่นจะใช้เวลาในการเล่นพนันแต่ละครั้ง 2 ชั่วโมงเป็นอย่างต่ำขาดการติดต่อกับครอบครัว จะเล่นได้หรือเล่นเสียก็ไม่ยอมเลิกง่ายๆ จำนวน 5 ครั้ง ลำดับที่ 3 วัยรุ่นจะนำเงินจากการพนันไปใช้ในการจับจ่ายใช้สอยอย่างอื่นจำนวน 4 ครั้งส่วนใหญ่ใช้จ่ายกับสิ่งของที่ไม่จำเป็นเช่น บุหรี่ เหล้า ลำดับที่ 4 หลังจากชนะพนัน วัยรุ่นมีความต้องการอย่างรุนแรงที่จะเล่นอีกครั้งและเอาชนะให้มากขึ้นจำนวน 3 ครั้ง เพราะรู้สึกว่ามันเองเก่งได้รับการยอมรับจากกลุ่มเพื่อนซึ่งเป็นความเข้าใจผิด และลำดับที่ 5 หลังจากเสียพนัน วัยรุ่นรู้สึกว่าจะต้องกลับไปเล่นอีกครั้งอย่างรวดเร็วที่สุดและต้องเอาคืนเงินที่เสียไปจำนวน 3 ครั้งต้องการเงินคืนเพราะรู้สึกสูญเสียจึงติดอยู่กับดักของการพนันไม่รู้จักจบสิ้น ดังตารางที่ 4.3

ตารางที่ 4.3 แบบสังเกตพฤติกรรมของวัยรุ่นกรณีที่ 3 จังหวัดอุบลราชธานี ในรอบ 4 เดือนระหว่าง
เมษายน –กรกฎาคม 2558 โดยผู้มีส่วนเกี่ยวข้องระดับครอบครัว

ข้อ	รายละเอียดการสังเกต	มีพฤติกรรม ระบุความถี่ (ครั้ง)	ไม่ปรากฏ พฤติกรรม
1	เวลางานหรือเวลาเรียนของวัยรุ่นเสียหายเพราะการพนัน		-
2	การเล่นการพนันของวัยรุ่นเคยทำให้ชีวิตครอบครัว ไม่มีความสุข	6	
3	การเล่นการพนันของวัยรุ่นเคยทำให้วัยรุ่นและ ครอบครัวเสื่อมเสียชื่อเสียง	-	-
4	วัยรุ่นเคยรู้สึกสำนึกผิดหลังจากเล่นการพนัน	1	
5	วัยรุ่นเคยเล่นการพนันเพื่อให้ได้เงินมาใช้หนี้พนัน หรือแก้ปัญหาด้านการเงิน	2	
6	การพนันทำให้ความสามารถต่างๆในตัววัยรุ่นมี ประสิทธิภาพน้อยลง	2	
7	หลังจากเสียพนัน วัยรุ่นรู้สึกว่าต้องกลับไปเล่นอีก ครั้งอย่างรวดเร็วที่สุดและต้องเอาคืนเงินที่เสียไป	1	
8	หลังจากชนะพนัน วัยรุ่นมีความต้องการอย่าง รุนแรงที่จะเล่นอีกครั้งและเอาชนะให้มากขึ้น	2	
9	บ่อยครั้งที่วัยรุ่นเล่นพนันจนกระทั่งไม่มีเงินเหลือติด ตัวเลย	1	
10	วัยรุ่นเคยยืมเงินคนในครอบครัวเพื่อนำมาเป็นทุน ในการเล่นพนัน	2	
11	วัยรุ่นเคยขายของที่มีค่าเพื่อนำไปเป็นทุนในการ เล่นพนัน	2	
12	วัยรุ่นจะนำเงินจากการพนันไปใช้ในการจับจ่ายใช้ สอยอย่างอื่น	4	

ตารางที่ 4.3 แบบสังเกตพฤติกรรมของวัยรุ่นกรณีที่ 3 จังหวัดอุบลราชธานี ในรอบ 4 เดือนระหว่าง เมษายน –กรกฎาคม 2558 โดยผู้มีส่วนเกี่ยวข้องระดับครอบครัว (ต่อ)

ข้อ	รายละเอียดการสังเกต	มีพฤติกรรม ระบุความถี่ (ครั้ง)	ไม่ปรากฏ พฤติกรรม
13	การพนันทำให้วัยรุ่นไม่ใส่ใจต่อความเป็นอยู่ของตัว วัยรุ่นเองหรือครอบครัวของวัยรุ่น	1	
14	วัยรุ่นจะใช้เวลาในการเล่นพนันแต่ละครั้ง 2 ชั่วโมง เป็นอย่างต่ำ	5	
15	วัยรุ่นเคยเล่นการพนันเพื่อหลีกเลี่ยงจากความกังวล หรือปัญหาอื่น		-
16	วัยรุ่นเคยกระทำหรือคิดจะกระทำผิดกฎหมายเพื่อ นำเงินไปใช้เป็นทุนในการพนัน	1	
17	การพนันทำให้วัยรุ่นนอนหลับยากขึ้นหรืออดหลับ อดนอน	-	-
18	ความไม่เข้าใจกันในครอบครัวส่งผลให้วัยรุ่นเกิด ความคิดที่จะไปเล่นการพนัน	-	-
19	วัยรุ่นเคยมีความรู้สึกอยากทดลองเรื่องต่างๆ ที่ เกิดขึ้นโดยการไปเล่นพนันสักสองสามชั่วโมง	-	-
20	วัยรุ่นเคยทำร้ายตนเองหรือพยายามฆ่าตัวตายอัน เป็นผลมาจากการพนันของวัยรุ่นเอง	1	

จากตารางที่ 4.3 เมื่อพิจารณาพฤติกรรมของวัยรุ่นเทียบกับแบบคัดกรองการติดการพนันแบบง่ายสำหรับประเมินผู้เล่นพนันของพนม เกตมานและภาณุ คุุณฉายกร พบว่ามีพฤติกรรมที่สังเกตได้มากกว่า 7 ข้อ โดยเกิดขึ้น 14 ข้อ และข้อที่เกิดขึ้น เป็น 6 ข้อในข่าย 9 ข้อหลักที่เสี่ยงว่าจะเป็นโรคติดพนัน ของทวิศิลป์ วิษณุโยธิน ซึ่งหมายความว่ากรณีศึกษาที่ 3 มีแนวโน้มที่จะมีปัญหากล่องเล่นการพนัน และเสี่ยงเป็นโรคติดพนันและอาจติดการพนันอยู่ในระยะกลางเมื่อเทียบกับเคียงตามแบบสรุปการแบ่งช่วงระยะการติดพนันของคณะแพทยศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย (2558) คือชีวิตครอบครัวเริ่มไม่มีความสุข และไม่สามารถหาเงินมาใช้หนี้ได้ เริ่มที่จะเล่นพนันมากขึ้นโดยใช้เวลานาน และอยากกลับมาเล่นอีกครั้งให้เร็วที่สุด เพื่อเอาชนะพนันที่เพิ่งเสียไป เคยกระทำหรือคิดจะกระทำผิดกฎหมายเพื่อนำเงินไปใช้เป็นทุนในการพนัน พยายามฆ่าตัวตายอันเป็นผลมาจากการพนัน

4.3.5 แนวทางการแก้ปัญหาเพื่อให้วัยรุ่นหลุดพ้นจากวิถีแห่งการพนัน ของผู้มีส่วนเกี่ยวข้องระดับชุมชน จากการสัมภาษณ์เมื่อ 30 พฤษภาคม 2558

การสัมภาษณ์ความคิดเห็นเกี่ยวกับพฤติกรรมการเล่นการพนันของวัยรุ่นกรณีที่ 3 โดยผู้มีส่วนเกี่ยวข้องในระดับชุมชนคือ นายนม ทองลี บ้านเลขที่ 15 บ้านใหม่รุ่งเรือง ตำบลโนนโพน อำเภวารินชำราบ จังหวัดอุบลราชธานี ได้ให้ข้อมูลตามความเข้าใจของผู้เกี่ยวข้องเกี่ยวกับการพนันเบื้องต้นว่า “การพนันในความหมายของผมคือ การเล่นเกมพนันเงินทุกอย่างหรือการเสี่ยงโชคมีการได้เสียกันในการเล่นนั้นๆ ถ้าโชคดีก็ได้ถ้าโชคไม่ดีก็ทำให้เสียเงินทอง แต่ส่วนมากที่เห็นๆ ก็จะเป็นไปในส่วนเสียเงินทองมากกว่าได้ และไม่เห็นใครรวยเพราะการเล่น มีแต่ส่วนมากจะจนและล้มจมมากกว่า แสดงว่าการพนันไม่มีส่วนดีเลยมีแต่ส่วนที่เสียทั้งเวลา เงินทอง อนาคต ผู้นำชุมชนได้ให้ข้อมูลเพิ่มเติมว่า “สาเหตุที่ทำให้วัยรุ่นติดการพนันหรือชอบเล่นการพนันมีสาเหตุจาก (1) เป็นการหาเงินที่ได้มาโดยไม่ต้องออกแรงได้มาง่ายๆ (2) คนที่มีเวลาว่างมากทำให้ไปหัดเล่นการพนัน (3) สภาพแวดล้อมที่อยู่รอบๆ ชุมชนมีการเล่นการพนัน ร้อยละ 80 เล่นการพนัน (4) มีผู้ใหญ่หรือบุคคลในครอบครัวเป็นต้นแบบหรือเป็นแบบอย่างในการเล่นการพนันบางบ้านเล่นพนันกันทั้งบ้าน และ (5) เป็นโดยนิสัยส่วนตัวที่ชอบเล่นการพนัน

นอกจากนี้ สภาพแวดล้อมมีส่วนและมีผลมากที่ทำให้วัยรุ่นหันไปเล่นการพนันและติดการพนันได้ซึ่งถ้าในชุมชนแวดล้อมไปด้วยแหล่งการพนัน และการเล่นการพนันหรือบ่อนการพนัน ก็จะทำให้เด็กวัยรุ่นฝึกหรือหัดเล่นการพนัน และถ้ายังเห็นผู้ใหญ่เล่นแล้วเด็กก็มักจะมีการเลียนแบบและเล่นการพนันตามแบบของผู้ใหญ่ ดังนั้นการที่จะทำให้วัยรุ่นหยุดการพนันได้ ผู้ใหญ่ที่เล่นการพนันก็ต้องหยุดพฤติกรรมการเล่นด้วย ไม่เช่นนั้นก็แก้ปัญหาลำบาก”

สำหรับประเภทการพนันที่วัยรุ่นชอบเล่นในชุมชนผู้มีส่วนเกี่ยวข้องระดับชุมชนได้ว่า “ไฮโล เหมือนการเล่นไฮโลโดยทั่วๆ ไปการเต็ง สูง - ต่ำ จำหนึ่งเท่าของยอด แทง แทงเต็ง แทงโต๊ดเลข แทงเต็งแต้มรวม แทงตอง แทงตองรวม แทงโต๊ดเลขคู่ ส่วนพนันโบกเล่นคือเล่นคู่ ไก่ชนเสี่ยงตามข้างที่ชอบ มวยต่อสู้เล่นตามข้างที่ชอบ และไพ่เล่นได้หลายแบบและมีเล่นกันบ่อยมาก”

ผู้วิจัยได้ถามต่อ การพนันที่วัยรุ่นในชุมชนเล่นมีการนำไปสู่บายนุชอื่นอย่างไร ผู้มีส่วนเกี่ยวข้องในชุมชนได้ให้ข้อคิดเห็นว่า “การพนันจะทำให้วัยรุ่นในชุมชนนั้นๆ ติดและมีการเล่นกันอย่างต่อเนื่องเสียเล่นกันแบบเอาเป็นเอาตายเพราะวัยรุ่นไม่สามารถแยกถูกผิดได้ชัดเจนในบางเรื่อง เมื่อมีการได้เงินก็จะทำให้วัยรุ่นนำเงินที่ได้ไปใช้ดื่มกินของมีเมาหรือแม้กระทั่งรวมไปถึงการเสพสิ่งเสพติดหรือว่านำเงินไปใช้เที่ยวเตร่ซึ่งทำให้เกิดเฉพาะผลเสีย ไม่มีผลดีเลย อีกอย่างถ้าเสียเงินจากการพนันวัยรุ่นก็อาจจะมีความผิดในการลักทรัพย์เพื่อที่จะได้เงินมาเพื่อเล่นการพนันซึ่งเป็นผลตามมา

ส่วนแนวทางที่จะทำให้วัยรุ่นห่างไกลจากการพนันและหลีกเลี่ยงพฤติกรรมที่นำไปสู่การพนัน ผู้มีส่วนเกี่ยวข้องในระดับชุมชนมองว่าต้องจัดให้มีกิจกรรมที่ทำให้เวลาว่างซึ่งไม่ใช่การพนันเป็นกิจกรรมที่มีประโยชน์ อย่างเช่นการจัดกีฬา การออกกำลังกาย ซึ่งจะเป็นการใช้เวลาว่างให้เกิด

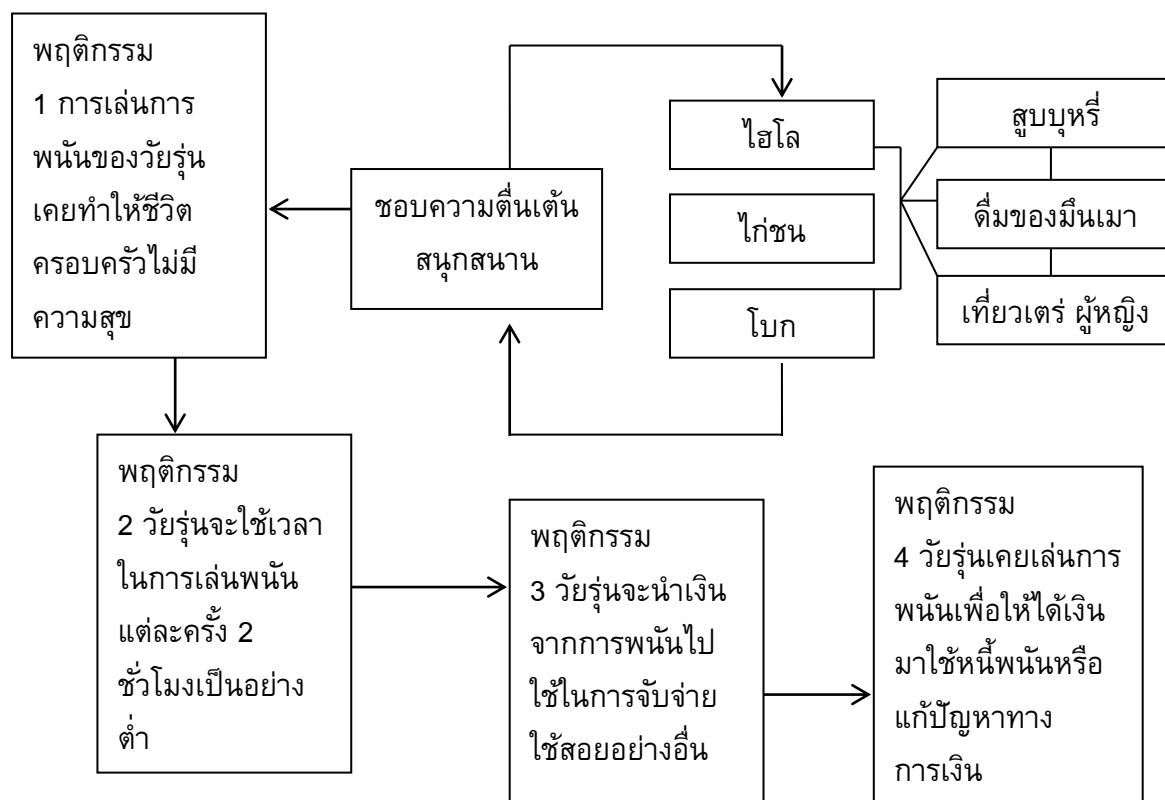
ประโยชน์ หรืออาจจะจัดให้มีการหารายได้นอกเหนือจากการพนันเป็นการหารายได้ที่ต้องตามกฎหมายฝึกการมีสัมมาอาชีพให้กับวัยรุ่น พ่อแม่ผู้ปกครองต้องไม่เล่นการพนันให้เด็กเห็นเพราะเป็นเหมือนปลูกฝังการเล่นการพนันตั้งแต่เด็กซึ่งโตขึ้นเขาจะซึมซับเอาการพนันอย่างไม่รู้ตัว”

สำหรับงานบุญประเพณีและวัฒนธรรมท้องถิ่นผู้มีส่วนเกี่ยวข้องระดับชุมชนได้ให้ความเห็นต่อว่า “มีส่วนทำให้เกิดการพนันและอบายมุขอื่นๆ โดยเฉพาะประเพณีบุญบั้งไฟ ก็จะมีการแข่งขันบั้งไฟของแต่ละคุ้มบ้าน เมื่อมีการแข่งขันก็จะเกิดการท้าทายกันและก็จะทำให้เกิดการพนันตามมาเพราะความคิดเห็นไม่ตรงกัน ส่วนงานศพก็เป็นอีกงานหนึ่งที่แหล่งการเล่นพนันและเล่นหลายอย่างด้วยเช่น ไฮโล ไพ่ โบก เพื่อเป็นการว่าเล่นอยู่เป็นเพื่อนกับญาติคนตายเพื่อให้คลายความโศกเศร้าต่อการจากไปของผู้ตายในขณะที่ศพยังตั้งบำเพ็ญกุศลอยู่ที่บ้านนั่นเอง”

สุดท้ายผู้วิจัยได้ถามว่าในความคิดของท่านการพนันก่อให้เกิดโทษอย่างไรนั้น ผู้นำชุมชนให้ทัศนะว่า “ก่อให้เกิดความแตกแยกในครอบครัว ผิดลูก ผิดเมีย อดหลับอดนอน สุขภาพทรุดโทรม เสียเงินเสียทอง ทรัพย์สินต่างๆ เพราะถ้าเล่นเสียแล้วจะนำสิ่งของที่มีอยู่ไปขายนำเงินมาใช้ในการเล่นการพนัน หมกมุ่น ไม่ทำมาหากินอย่างอื่น มัวแต่เล่นการพนัน นำพาไปสู่อบายมุขอื่นเช่น สิ่งเสพติด ของมีเนมา ผู้หญิง ทำให้ล้มละลายได้ในบางครั้ง”

อีกทั้งผู้นำชุมชนได้ให้ความคิดเห็นเกี่ยวกับมาตรการในการป้องกันวัยรุ่นติดพนันว่า “มาตรการในการป้องกันวัยรุ่นติดการพนัน ผู้นำชุมชนต้องช่วยกันสอดส่อง ดูแล และตักเตือนตามความเหมาะสม (ทำงานเหมือนसारวัตรนักเรียน) จัดเวรยามดูแลลูกหลานในชุมชน ดำรวจต้องปราบปรามบ่อนและแหล่งการเล่นพนันต่างๆ จัดให้มีการเล่นกีฬาและแข่งขันกีฬาเพื่อไม่ให้มีเวลาว่างสำหรับวัยรุ่น ครอบครัวควรหมั่นดูแลและให้ความอบอุ่นกับเด็กและวัยรุ่นและผู้นำในเรื่องที่ถูกต้องเกี่ยวกับการเล่นการพนันผลเสียจากการพนัน ผู้ใหญ่ควรเป็นแบบอย่างที่ดีให้กับเด็กๆ วัยรุ่น ภายในชุมชนจะต้องปลอดแหล่งมั่วสุมและแหล่งการพนันต่างๆ งานบุญประเพณีของท้องถิ่นจะต้องไม่มีการพนันเข้าไปเกี่ยวข้อง โดยใช้มาตรการทางสังคม ในการต่อต้านบุคคลหรือกลุ่มบุคคลที่เล่นการพนันทุกรูปแบบตามข้อตกลงของชุมชนเพื่อความสงบสุข”

ข้อค้นพบพฤติกรรมการเล่นการพนันของกรณีศึกษาที่ 3 มูลเหตุจูงใจ ที่ทำให้วัยรุ่นเล่นการพนันคือเพื่อความสนุกสนานตื่นเต้นและต้องการเงินไปซื้อเหล้าเบียร์ ความเชื่อมโยงพฤติกรรมการเล่นการพนันของวัยรุ่นไปสู่อบายมุขอื่นๆ เริ่มกินเหล้ากินเบียร์ก่อนแล้วจึงหันไปเล่นการพนันเพื่อเอาเงินมาซื้อเหล้าเบียร์กิน ผลกระทบที่เกิดขึ้น วัยรุ่นเคยกระทำผิดกฎหมายเพื่อนำเงินไปใช้เป็นทุนในการเล่นการพนัน อีกทั้งวัยรุ่นเคยทำร้ายตนเองหรือพยายามฆ่าตัวตายอันเป็นผลมาจากการพนันของวัยรุ่นเอง ซึ่งครอบครัวบุคคลใกล้ชิดได้รับผลกระทบเป็นลำดับแรก เพราะการเล่นการพนันของวัยรุ่นเคยทำให้ชีวิตครอบครัวไม่มีความสุข จากนั้นพฤติกรรมการเล่นการพนันของวัยรุ่นจะส่งผลในวงกว้างต่อไปซึ่งเป็นเรื่องที่เกี่ยวข้องต้องหามาตรการในการป้องกัน ซึ่งความเชื่อมโยงดังกล่าว ดังภาพที่ 4.3



ภาพที่ 4.4 ความเชื่อมโยงของการพนันวัยรุ่นกรณีศึกษาที่ 3 อุบลราชธานี

การเข้าสู่วิถีการพนันของวัยรุ่นกรณีศึกษาที่ 3 อุบลราชธานี หากพิจารณาจากองค์ประกอบด้านบริบทเชิงพื้นที่พบว่า พื้นที่ที่วัยรุ่นกรณีศึกษาที่ 3 อาศัยอยู่ ใกล้กับแหล่งอบายมุขที่เป็นบ่อนโก๋ โดยมีบ่อนโก๋ที่เปิดไม่ถูกกฎหมาย ลักลอบเปิดเล่นกันเอง นอกนั้นรอบๆ ที่พักอาศัยมีบ่อนไฮโล บ่อนไพ่ โดยเปิดแบบลักลอบเล่นกันเองและบ้านเรือนักพนันก็อยู่ใกล้เคียงติดกัน ดังนั้นคนส่วนใหญ่ในพื้นที่นั้นจึงเล่นการพนัน ด้านเศรษฐกิจพบว่า มาจากการมีรายได้ไม่เป็นหลักแหล่ง ไม่มีงานทำหรืออาชีพที่ถาวร การรับจ้างทั่วไปทำให้รายได้ไม่สม่ำเสมอ ในขณะที่ครอบครัวต้องใช้จ่าย จำเป็นต้องหารายได้ด้วยการพนันเพื่อนำเงินมาเลี้ยงครอบครัวจน จนดูเหมือนว่าเล่นเป็นอาชีพและด้านสภาพแวดล้อมที่หมายรวมถึงค่านิยมและวัฒนธรรมของสังคมพบว่า เป็นส่วนสำคัญทำให้วัยรุ่นติดการพนันหรือเล่นการพนันเด็กหรือวัยรุ่นมักพบเห็นผู้ใหญ่ในชุมชนทำก็จะนำไปเป็นแบบอย่างและเลียนแบบผู้ใหญ่หรือผู้ปกครอง

จากการรวบรวมข้อมูลการศึกษาพฤติกรรมการเล่นการพนันของวัยรุ่นกรณีที่ 1-3 ของจังหวัดอุบลราชธานี สาเหตุที่ทำให้วัยรุ่นติดการพนันหรือชอบเล่นการพนันคือ (1) ว่างาน ไม่มีงานทำแต่อยากใช้จ่ายเงินไปซื้อเครื่องอุปโภคบริโภคที่ทันสมัยและโอ้อวดสถานะทางสังคมว่ามีข้าวของ

เครื่องใช้ทันสมัย ในกลุ่มมีการมั่วสุมและชักชวนกันระหว่างเพื่อน ๆ เพื่อไปเล่นการพนันโดยผูกติดกับปัจจัยทางด้านเศรษฐกิจ (2) อยากได้เงินมาใช้จ่ายโดยไม่ต้องออกแรงได้มาง่าย ๆ เกิดเป็นนิสัยความขี้เกียจในการทำงานและ (3) ชุมชนละแวกที่อยู่อาศัยมีการเล่นพนันกันอย่างแพร่หลายและมีแบบอย่างในการเล่นที่ต่อเนื่องมาจากบรรพบุรุษโดยเฉพาะผู้ที่มีอิทธิพลในครอบครัวคือพ่อแม่ และการพนันที่ซึมซับเข้าไปในพฤติกรรมวัยรุ่นอย่างแรกคือห่วยที่เป็นการพนันสืบเนื่องต่อความเชื่อเรื่องโชคลางและวิถีชีวิตการดำเนินชีวิต

พฤติกรรมการเล่นของวัยรุ่นไม่ได้เป็นเพียงปัญหาส่วนบุคคล ครอบครัว หรือสังคม แต่เป็นปัญหาที่ซับซ้อนเกี่ยวพันกันในหลายมิติ เกิดจากปัจจัยหลายประการ ทั้งจากตัววัยรุ่นเอง และปัจจัยสภาพแวดล้อมภายนอก ตั้งแต่ครอบครัว เพื่อน โรงเรียน สังคม ค่านิยม วัฒนธรรม และเศรษฐกิจ ที่มีผลกระทบต่อกันไปมาอย่างต่อเนื่องและซับซ้อนจนเป็นวัฏจักร มีเหตุการณ์เกิดขึ้นเป็นมูลเหตุจูงใจก่อนวัยรุ่นจึงจะไปเล่นการพนันโดยมีสมมติฐานว่าเล่นเพื่อเอาเงิน เมื่อต้องการเงินไปสนองตอบความต้องการจึงหันไปเล่นการพนัน

การปรับเปลี่ยนให้เข้ากับยุคสมัยที่เปลี่ยนไปมากขึ้น การบริโภคเพื่อโอ้อวดตามนิยามปัจจุบันกล่าวถึง การที่บุคคลแสดงความร่ำรวยผ่านการใช้จ่ายสินค้าและบริการที่หรูหรา ดังนั้น ความพึงพอใจจากการบริโภคสินค้าและบริการโดยมาก จึงมาจากปฏิกิริยาที่ได้รับจากผู้อื่นเป็นหลัก เช่น คำชื่นชม การได้รับการยอมรับว่าอยู่ในสถานะทางสังคมที่สูงขึ้น อีกทั้งปัจจุบันวัยรุ่นอยู่ในสภาพแวดล้อมที่มีการแข่งขันทางธุรกิจที่รุนแรง การพัฒนาขีดความสามารถในการสื่อสารการตลาดเพื่อเพิ่มยอดขาย เร่งการตัดสินใจซื้อ และการขยายตลาด อยู่ในระดับที่วัยรุ่นอาจไม่รู้เท่าทัน ทำให้เกิดค่านิยมการบริโภคที่ไม่ส่งผลดีต่อฐานะทางเศรษฐกิจของวัยรุ่น อีกทั้งภาคธุรกิจ ที่มีตลาดเป้าหมายเป็นกลุ่มวัยรุ่น ที่ไม่สามารถใช้วิจารณ์ญาณในการซื้อและบริโภคสินค้าให้เหมาะสมกับวัยรุ่นกับสถานภาพทางเศรษฐกิจไม่แข่งขันโอ้อวดในเชิงสัญลักษณ์ซึ่งแสดงออกด้วยการแข่งกันใช้สินค้าที่มีราคาแพง ซึ่งจะส่งผลเสียต่อความมั่นคงทางการเงินของตนเอง และต่อสังคมในระยะยาวเพราะสุดท้ายวัยรุ่นเป็นวัยที่ยังไม่มีอาชีพมั่นคง รายได้มั่นคงจึงหันไปหาการพนันได้ง่าย

ประเภทการพนันที่วัยรุ่นในสังคมเมืองกับสังคมชนบทในจังหวัดอุบลราชธานีนิยมเล่นกันคือไฮโลสาเหตุที่ไฮโลเป็นการพนันยอดนิยมในหมู่วัยรุ่นเป็นเพราะสามารถเล่นได้ในงานศพโดยขออนุญาตทางการเล่นได้ อีกทั้งอุปกรณ์การเล่นหาซื้อได้ง่ายขายตามท้องตลาด กติกาและวิธีการเล่นไม่ยุ่งยากซับซ้อน ส่วนมวยโดยเฉพาะมวยตู้ผู้เล่นหาเล่นได้ง่ายและปลอดภัยจากการถูกจับกุม ใช้โทรศัพท์มือถือในการโทรเติมพนันเลือกข้างมวย (มุมแดง-มุมน้ำเงิน) ได้อย่างง่ายดายสามารถนั่งเล่นที่บ้านตนเองได้อย่างแนบเนียน ไม่จำกัดเวลาในการเล่น เนื่องจากมีโทรทัศน์หลายช่องถ่ายทอดสดอีกทั้งมีการเปิดเทปการชกมวยตามสถานีโทรทัศน์ต่าง ๆ

ไฟอาจเป็นเพราะมันเล่นได้ทุกที่ ทุกเวลา เก็บและพกพาได้ง่าย ส่วนห่วยได้กลายเป็นส่วนหนึ่งของวิถีชีวิตที่กลมกลืนกับความเชื่อเรื่องโชคลางที่มีเครื่องมือสำหรับการซื้อและการ

พยากรณ์ตัวเลข การคาดเดาจากความฝัน ความเชื่อที่มีอยู่ตามธรรมชาติในสังคมไทยมาตั้งแต่บรรพบุรุษ เห็นได้จากมีหนังสือทำนายฝันเป็นคู่มือตัวเลขสำหรับเสี่ยงโชค และการคิดค้นสูตรตัวเลขเพื่อเก็งเลขเด็ดในงวดถัดไป ทำให้การพนันห่วยแพร่หลายในสังคมไทยรวมทั้งแพร่หลายเข้าไปยังกลุ่มวัยรุ่น ส่วนโปกนาจะมีสาเหตุมาจากอุปกรณ์การเล่นทุกชนิดมาจากวัสดุที่มีในท้องถิ่นอุปกรณ์การเล่นหาได้ง่ายเช่น กะลามะพร้าว กระดังที่นำมาจากไม้ไผ่ และเมล็ดพืช ทั้งหมดนี้หาง่ายในท้องถิ่น จึงทำให้ไม่ต้องลงทุนมากมาย การเลือกทำเลในการเล่นได้ง่ายโดยเฉพาะในชนบทยังคงมีป่าเขาเหลืออยู่ในการเป็นที่กำบังและหลบสายตาของผู้รักษากฎหมายซึ่งต้องลักลอบเล่นดังนั้นจะพบว่าวัยรุ่นนักพนันจะเล่นในป่ารกทึบ หรือใกล้กับแหล่งน้ำซึ่งเป็นลำห้วยเพื่อหนีได้ง่ายเมื่อจะถูกจับกุม

ครอบครัวเป็นสถาบันแรกที่มีส่วนทำให้วัยรุ่นติดการพนัน เพราะคนในครอบครัวหรือบรรพบุรุษพาเล่นการพนันสืบทอดมาจนกลายเป็นส่วนหนึ่งของวิถีชีวิตโดยเฉพาะการเล่นห่วย ดังนั้นจึงกล่าวได้ว่าห่วยใต้ดินเป็นจุดเริ่มต้นของการพนันในบรรดาการพนันทั้งหลายที่วัยรุ่นพบเห็นอันดับแรกในครอบครัว และคนในครอบครัวบางครั้งเป็นฝ่ายชักชวนกันเล่น บางครอบครัวเล่นกันทั้งครอบครัว คิดเป็นร้อยละ 80 ขึ้นไป เล่นพนันห่วย งานบุญประเพณีและวัฒนธรรมของท้องถิ่นเป็นจุดเริ่มต้นของการพนันและซึมซับแก่เด็กวัยรุ่น โดยเฉพาะงานศพที่นิยมเล่นไฮโล เนื่องจากงานศพจะเป็นงานที่ญาติพี่น้องมาร่วมแสดงความเสียใจกับการสูญเสียบุคคลในครอบครัวซึ่งเป็นที่รวมผู้คนในวัยต่างๆ ในงานทั้งวัยเด็ก วัยรุ่น วัยผู้ใหญ่ซึ่งทุกคนจะเห็นการเล่นพนันตลอดวันที่ศพยังตั้งอยู่ในบ้านเรือนจุดนี้สถาบันครอบครัวหรือชุมชนอาจนึกคิดไม่รอบคอบถึงผลกระทบที่จะเกิดขึ้นกับวัยเด็กและวัยรุ่น เพราะตัวอย่างที่เห็นกับคำสอนในทางปฏิบัติของผู้ใหญ่ไม่สอดคล้องกัน

บทที่ 5

กรณีศึกษาจังหวัดมุกดาหาร

ในบทนี้ผู้วิจัยจะได้นำเสนอพฤติกรรมการเล่นของวัยรุ่นในพื้นที่จังหวัดมุกดาหาร โดยการสัมภาษณ์วัยรุ่น ผู้มีส่วนเกี่ยวข้องของระดับครอบครัว ผู้มีส่วนเกี่ยวข้องระดับชุมชน เพื่อแสดง การเชื่อมโยงองค์ประกอบด้านสถานภาพของครอบครัว ด้านเทคโนโลยีการสื่อสาร ด้านสภาพแวดล้อมของสังคมเมืองและสังคมชนบท ด้านความต้องการหรือมูลเหตุจูงใจในการเล่นพนัน ด้านค่านิยม ประเพณีและวัฒนธรรมที่เป็นปัจจัยในการกำหนดพฤติกรรมการเล่นของวัยรุ่นว่ามีอิทธิพลมากน้อย เพียงใดระหว่างสังคมเมืองและสังคมชนบท จำนวน 2 กรณีศึกษาในพื้นที่จังหวัดมุกดาหารตามลำดับ ดังนี้

5.1 กรณีศึกษาที่ 1 พฤติกรรมการเล่นของวัยรุ่นเขตเมืองของจังหวัดมุกดาหาร

5.1.1 ข้อมูลพื้นฐานกับความเกี่ยวข้องในการพนันของวัยรุ่นกรณีศึกษาที่ 1 จากการสัมภาษณ์เมื่อวันที่ 6 มิถุนายน 2558

วัยรุ่นกรณีศึกษาที่ 1 เป็นเพศหญิงอายุ 23 ปี จบการศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ปวช. อาศัยอยู่บ้านเลขที่ 46 หมู่บ้านโนนก่อ ตำบลหนองแขว อำเภอนิคมน้ำอ้อม จังหวัดมุกดาหาร มีพี่น้องร่วมบิดามารดา 2 คน บิดามารดามีอาชีพเป็นเกษตรกร เริ่มเล่นการพนันมาเมื่อปี 2555 จุดเริ่มต้นของการมีพฤติกรรมการเล่นเนื่องจากมีอาชีพรับจ้างทั่วไป ได้ไปทำงานต่างจังหวัด และชุมชนที่ไปอาศัยอยู่เต็มไปด้วยผู้คนในการเล่นการพนัน จึงทำให้คิดอยากลองเล่นดูว่าจะได้รายได้ดีกว่าการทำงานรับจ้างหรือไม่ พอได้ลองเล่นก็เล่นได้เงิน มีเงินเพิ่มขึ้น ก็คิดว่าเป็นรายได้เสริมอีกทางหนึ่ง ที่สำคัญเล่นได้ไม่ยากและได้เงินมาง่าย ๆ หลังจากรับจ้างเสร็จเพื่อนที่อาศัยอยู่ข้างบ้าน ใกล้เคียงในละแวกนั้นก็มาชวนไปเล่นไพ่เสมอ ในชีวิตที่ผ่านมาตั้งแต่เริ่มเล่นพนันจะเล่นไพ่มากที่สุด ได้ทั้งเงินและรู้สึกว่าการเล่นแล้วสนุกสนานมีเพื่อนทั้งคนไทย คนลาว โดยที่คนลาวจะเป็นฝ่ายเข้ามาเล่นที่หมู่บ้าน เคยตั้งวงเล่นไพ่น้อยที่สุด 2 คนมากที่สุด 12 คนแต่เฉลี่ยแล้วอยู่ระหว่าง 10 คน นอกจากนี้ยังรู้สึกว่าการช่วยผ่อนคลายความเครียดของเราได้บ้าง จึงเล่นมาได้ประมาณ 2-3 ปีอย่างต่อเนื่อง

วัยรุ่นได้เล่าให้ผู้วิจัยฟังในตอนต้นของการสัมภาษณ์ว่า “สาเหตุที่ทำให้ติดการพนันเนื่องจากเวลาเลิกงานแล้วไม่มีอะไรทำจึงเล่นพอสนุกๆ หารายได้เสริมอีกทางหนึ่ง อีกทั้งสามีไม่มีเวลาไม่เอาใจใส่จะทำอะไรก็ทำตามใจไม่ว่า จึงเล่นได้โดยไม่ผิดใจกันกับครอบครัวเพราะสามีเขาก็เล่นและเที่ยวเตร่เหมือนกัน

นอกจากนี้ สภาพแวดล้อมที่อยู่อาศัยซึ่งเป็นชุมชนแออัด มีส่วนทำให้เกิดความอยากรู้ อยากเห็น อยากลองในสิ่งที่ไม่เคยทำ เพราะรับจ้างอย่างเดียวเงินไม่พอใช้ เพื่อนมาชวนก็เล่น เพราะอยากได้เงินอยากเล่นได้มากกว่าเสีย จึงมีความคิดที่จะเล่นต่อไปเรื่อย ๆ ปัจจุบันรายได้จากอาชีพรับจ้างเฉลี่ย 9,000 บาทต่อเดือน เล่นพนัน เฉลี่ย 1,000 -2,500 บาทต่อเดือน แห่รายได้ที่นำมาเล่นการพนันคือรับจ้างทั่วไปและหยิบยืมเพื่อนที่ทำงานด้วยกันบ้างเล็กน้อยหากมีการเล่นติดพันและเกิดเสียเงินในวงไฟ”

ผู้วิจัยได้ถามต่อว่ามีการใช้เทคโนโลยีสื่อสารในการเล่นพนันหรือไม่อย่างไร วัยรุ่นให้คำตอบว่า “โทรศัพท์มือถือช่วยได้เยอะ โดยเฉพาะการนัดเพื่อนในวงพนันมารวมกลุ่มและนัดแนะสถานที่ในการเล่นพนัน เพราะจะเปลี่ยนที่เล่นพนันไปเรื่อย ๆ เพื่อป้องกันการตรวจพบของเจ้าหน้าที่ตำรวจ แต่ผู้ที่เล่นส่วนใหญ่จะเป็นกลุ่มเดิม ๆ มีนักพนันหน้าใหม่เพิ่มมาบ้างสัปดาห์ละ 2-3 คน โดยการชักชวน นอกจากนี้ เคยเล่นไฮโล จะเห็นได้เสมอว่าคนส่วนใหญ่ที่เป็นเจ้ามือไฮโลจะมีเครื่องมือสื่อสารที่ใช้เล่นไฮโลคือรีโมท เพื่อจะเอาไว้กดเปลี่ยนเกมได้หรือใช้เพื่อเป็นกลโกง โดยเฉพาะในบ่อนใหญ่ ถึงจะเป็นวิธีการที่สกปรกก็ตาม เล่นที่รู้สึกได้ว่าตนเองถูกโกงก็เลยเล่นไฟเป็นหลัก

วัยรุ่นได้ให้ข้อมูลเพิ่มเติมอีกว่าประเภทการพนันที่ชอบเล่นคือ ไฟ ไฟมีหลายอย่างเช่น ผสมสับคือแจกไฟและบวกกันให้ได้สิบ ผู้ใดเปิดไฟออกมาเป็นสิบก่อนก็ได้เงินตามที่ตกลงกัน ชนไก่ตกลงกันก่อนว่าจะลงเงินในเกมไก่เท่าไร จากนั้นก็นำไก่มาตีกันเพื่อให้รู้ผลแพ้ชนะ ผู้ชนะได้เงินที่ตกลงไว้ ส่วนไก่ที่เอามาชนเอามาชุมชนที่เพาะเลี้ยงไก่ชนไว้ซื้อขายสำหรับนำมาชนเพื่อการพนันโดยเฉพาะจะเลี้ยงอย่างดีและมีราคาสูงในบางตัวที่หน่วยก้านดี

5.1.2 รูปแบบการพนันที่เชื่อมโยงไปสู่อบายมุขอื่น

รูปแบบการพนันที่เชื่อมโยงไปสู่อบายมุขอื่น จากประสบการณ์ของผู้วิจัย วัยรุ่นกรณีศึกษาที่ 1 ได้เล่าให้ผู้วิจัยฟังพอสังเขปว่า “การพนันที่เล่นนำไปสู่ความเชื่อมโยงกับอบายมุขอื่นอย่างไร “การพนันที่เล่นนำไปสู่อบายมุขอื่น ๆ คือเล่นแล้วมีแต่ความโลภและอยากได้ไม่มีที่สิ้นสุด จึงต้องไปยืมเงินกู้มาเล่น จากนั้นก็เริ่ม ติดเหล้า ติดเที่ยวไม่ยอมไปทำงาน คิดแต่ว่าไม่ต้องทำงานก็มีเงินใช้ เงินเที่ยวแค่เล่นการพนันก็ได้เงินมาง่าย ๆ แต่สุดท้ายก็รู้ว่าจริง เหมือนตกนรกทั้งเป็นหลังจากติดพนันแล้ว”

5.1.3 ผลกระทบจากการเล่นการพนัน

ผลกระทบจากการเล่นพนันที่ผ่านมายุ่ วัยรุ่นกรณีศึกษาที่ 1 ได้ให้ข้อมูลว่า “ผลกระทบจากการเล่นพนัน คือความรักความอบอุ่นและความเอาใจใส่ระหว่างครอบครัวไม่มีเลย เพราะไม่มีเวลาให้กัน และทรัพย์สินที่หามาด้วยกันก็หมดไปกับการเล่นพนันทั้งหมดไม่เหลือซักอย่าง

ส่วนแนวทางการแก้ปัญหาเพื่อให้ตนเองหลุดพ้นจากการพนันคิดว่าต้องหางานพิเศษทำเพื่อเป็นการลดเวลาว่างจากงานรับจ้างทั่วไปที่ทำอยู่ เพื่อไม่ให้ตัวเองไปหารายได้เสริมจากการเล่นการพนัน เพราะยังมีงานอีกหลายอย่างที่หารายได้ให้เราและจิตใจเราก็จะไม่หมกมุ่นกับ

สิ่งมอมเมาเหล่านั้นอีก ที่สำคัญจิตใจต้องเข้มแข็งเพราะสังเกตตนเองตั้งแต่เล่นพนันมาคิดจะเลิกหลายครั้ง แต่เลิกไม่ได้เหมือนติดยาเสพติด”

นอกจากนี้ ผู้เกี่ยวข้องกรณีศึกษาที่ 1 ได้ให้ข้อมูลต่อว่า “งานบุญประเพณีที่นิยมเล่นในงานศพ เมื่อสวดอภิธรรมเสร็จในแต่ละคืนทำพิธีการเสร็จเรียบร้อยแล้วจะมีเจ้ามือหลายคนมานั่งเล่น โดยจะเล่นเป็นลูกมือเช่น การเล่นโบก ไฮโล จะนิยมเล่นกันมาก เพราะจะลงเงินพนันกันไม่มากเริ่มตั้งแต่ 20 บาทไปจนถึง 1,000 บาท แต่เล่นกันตลอดทั้งคืน เหนื่อย หิวก็กินข้าวในบ้านงานศพ เพราะเขาจะเลี้ยงข้าว เลี้ยงอาหารแขกที่มาในงานอยู่แล้ว จึงมีผู้เล่นเป็นจำนวนมากเพราะลงทุนในการเล่นได้ตามสมควรและมีอาหารเลี้ยงทั้งคืน”

ตอนท้ายของการสัมภาษณ์ วิทยุกรณีศึกษาที่ 1 ได้เล่าถึงบทเรียนที่ได้รับจากการพนัน และโทษจากการพนันว่า “เป็นบทเรียนที่ส่งผลกระทบในชีวิต คือสูญเสียโอกาสในการทำมาหากินในอาชีพที่สุจริต ถึงแม้จะเก็บเล็กผสมน้อยก็ยังดีกว่าไปขลุกอยู่ในวงพนัน แต่กว่าจะเริ่มคิดได้ก็ได้รับบทเรียนอย่างหนัก จึงอยากให้มีมาตรการที่เข้มงวดกว่านี้ และมีบทลงโทษจากการเล่นการพนันเพื่อกระตุ้นความกลัวของผู้เล่น มีกิจกรรมเสริมสร้างให้คนที่ว่างงานมีงานทำ โดยเป็นการทำสินค้าด้วยความคิดสร้างสรรค์และสามารถสร้างรายได้ ในชุมชนและตัวเราเอง มีการอบรมให้ความรู้จากหน่วยงานของรัฐบาล เรื่องบทลงโทษและเรื่องกฎหมายที่ถูกต้องสำหรับผู้เล่นพนัน เพื่อให้ผู้ที่เคยเล่นพนันหรือติดการพนันได้รู้วิธีป้องกันตัวเองจากอบายมุขต่างๆ ในการเป็นเกราะปกป้องตนเองจากการพนันและจะทำให้เกิดความกลัว ซึ่งจะส่งผลต่อการลดพฤติกรรมเล่นพนันของนักพนันอย่างจริงจังและคนอื่นลงได้บ้าง”

5.1.4 แนวทางการแก้ปัญหาเพื่อให้วัยรุ่นหลุดพ้นจากวิถีการพนัน ผู้มีส่วนเกี่ยวข้องในระดับครอบครัว จากการสัมภาษณ์เมื่อ 13 มิถุนายน 2558

การสัมภาษณ์ความคิดเห็นเกี่ยวกับพฤติกรรมการเล่นการพนันของวิทยุกรณีศึกษาที่ 1 โดยผู้มีส่วนเกี่ยวข้องในระดับชุมชนคือ คือ นายวิสัย พิมราต อายุ 52 ปี อยู่บ้านเลขที่ 46 บ้านโนนก่อ ตำบลหนองแวง อำเภอนิคมน้ำอ้อย จังหวัดมุกดาหาร มีอาชีพรับจ้างทั่วไป

ได้ให้ข้อมูลตามความเข้าใจของผู้เกี่ยวข้องเกี่ยวกับความหมายของการพนันว่า “การพนันในความหมายของผมคือ การเล่นเพื่อความสนุกสนานอย่างหนึ่ง เล่นให้รู้ว่าจะได้มากน้อยแค่ไหน กับการเสี่ยงโชค เป็นการหาเพื่อนยามว่างๆ ลองความรู้ความสามารถกันเล็กๆ น้อยๆ ในกลุ่มเพื่อนเป็นการเล่นเพื่อหวังได้เงินจากผู้อื่นโดยไม่ต้องออกแรงแค่ใช้สมองเท่านั้น”

สาเหตุที่ทำให้วัยรุ่นติดการพนันผู้มีส่วนเกี่ยวข้องระดับครอบครัวได้ให้ความเห็นว่า “สาเหตุที่ทำให้วัยรุ่นติดการพนัน วัยรุ่นเป็นวัยที่ชอบลองสิ่งใหม่ๆ เสมออะไรที่ไม่เคยทำก็ลองเล่นดู ขาดความรักความอบอุ่นในครอบครัว ทำให้อยู่บ้านแล้วไม่มีความสุข ไม่มีงานทำจึงหันไปเล่นการพนันเพราะได้เงินง่ายดีไม่ต้องออกแรงใช้แค่สมอง นอกจากนั้นเกิดจากกลุ่มเพื่อนที่มาเล่นชักจูงไปในทางที่ผิด

นอกจากนี้ สภาพแวดล้อมก็มีส่วนทำให้วัยรุ่นติดการพนันหรือเล่นการพนันเพราะชุมชนและสิ่งแวดล้อมทำให้เด็กเห็นและเป็นตัวอย่างที่ไม่ดี เพราะคนในชุมชนนั้นนิยมเล่นกันมาก เพราะมีเวลาว่างเยอะจึงจับกลุ่มกันเล่น เมื่อเด็กวัยรุ่นได้เห็นก็อยากลองเล่น เนื่องจากคนในชุมชนนั้นมีความคิดที่ผิดไม่เป็นแบบอย่างที่ดีให้กับเด็กในชุมชน”

แนวทางที่จะทำให้วัยรุ่นห่างไกลการพนัน ในมุมมองของผู้เกี่ยวข้องระดับครอบครัวมองว่า “แนวทางการหลีกเลี่ยงจากการพนันเริ่มจากตัววัยรุ่นเอง มีสภาพจิตใจที่เข้มแข็งอยู่กับครอบครัวที่อบอุ่นได้รับคำสั่งสอนที่ดีจากบิดามารดา ฝึกตนเองให้เป็นคนคิดดี ทำดี และทำกิจกรรมที่เป็นประโยชน์ให้แก่สังคม การจัดตั้งชมรมอาสาพัฒนาของกลุ่มวัยรุ่นในหมู่บ้านขึ้นแล้วให้เขาคิดกิจกรรมบำเพ็ญประโยชน์ให้กับหมู่บ้าน”

นอกจากนี้ ผู้เกี่ยวข้องกรณีศึกษาที่ 1 ได้ให้ข้อมูลต่อว่า “งานบุญประเพณีและวัฒนธรรมท้องถิ่น มีส่วนทำให้เกิดการพนันและอบายมุขอื่น ดังนี้ งานบุญบั้งไฟ เป็นงานประเพณีที่จัดแบบใหญ่โต มีเพื่อนต่างหมู่บ้านมากันเยอะจึงทำให้เล่นการพนันว่าบั้งไฟที่นำมาแข่งกันด้วยการตกลงเงินพนันหรือสิ่งของที่มีอยู่เช่น รถ สร้อย นาฬิกา บุญผ้าป่าสามัคคีเป็นงานบุญที่มีผู้คนมาร่วมทำบุญมากมาย และมีคนบางส่วนแอบเอาไก่เข้ามาเล่นการพนันคือแอบเล่นไก่ชนตามบุญเพราะเป็นจังหวะที่คนหมู่บ้านมารวมกันทำให้เกิดการพนันได้ง่าย สิ่งที่เห็นประจำคือในวันงานจะมีสิ่งของที่เป็นของมีค่าติดตัวกันแต่ละคนเมื่อมีการพนันเกิดขึ้น บางคนกลับบ้านทำเป่ล่าก็มีแม่แต่รองเท้าผ้าใบยังใช้เป็นสิ่งของพนันกันได้หมู่บ้านวัยรุ่น เป็นภาพที่เห็นประจำในงานบุญประเพณี”

ผู้วิจัยได้ถามต่อว่าการพนันก่อให้เกิดโทษอย่างไร ผู้เกี่ยวข้องในกรณีศึกษาที่ 1 ได้ให้ข้อมูลเพิ่มเติมว่า “การพนันทำให้เสียเงิน เสียทอง เสียทรัพย์สิน โดยเปล่าประโยชน์ ทำให้มีหนี้สินมากมายจากการกู้ยืมเพราะเอาไปเล่นการพนันจนหมด ทำให้ครอบครัวต้องแตกแยกและเกิดการทะเลาะวิวาทกันถึงขั้นรุนแรงเมื่อผีพนันเข้าสิง

ผู้มีส่วนเกี่ยวข้องระดับครอบครัวได้ให้มุมมองเกี่ยวกับมาตรการในการป้องกันวัยรุ่นติดการพนันต่อว่า “กรรมการระดับหมู่บ้าน พ่อแม่ ผู้ปกครอง ผู้ใหญ่บ้านควรคิดหาวิธีเช่น จัดให้มีแหล่งรายได้ในชุมชนให้เด็กได้แสดงความคิดสร้างสรรค์ในการสร้างงานขึ้นมา วัยรุ่นควรมีงานที่ต้องรับผิดชอบตามความสามารถของเขาเพื่อลดเวลาว่าง ใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์ ให้ความอบอุ่นและเอาใจใส่คอยให้คำแนะนำตักเตือนและสั่งสอนในเรื่องดี ๆ เพื่อปลูกฝังความคิดของวัยรุ่นเอง และจัดพิมพ์คู่มือเผยแพร่กรณีศึกษาให้กับทุกครอบครัว เพราะครอบครัวส่วนใหญ่มีผู้ที่ติดการพนันหรือเล่นการพนันแทบทั้งสิ้น ว่าติดพนันหรือหากเล่นพนันแล้วเกิดผลกระทบอย่างไร และบทลงโทษของการพนันมีอะไรบ้างตั้งแต่ระดับเบาสุดไปหารุนแรงมากที่สุดซึ่งอาจจะช่วยลดพฤติกรรมของวัยรุ่นที่ไม่ค่อยเชื่อฟังพ่อแม่ผู้ปกครองลงได้บ้าง

จากการสังเกตพฤติกรรมโดยใช้แบบตรวจสอบรายการ ของผู้มีส่วนเกี่ยวข้องในครอบครัวของวัยรุ่นระหว่างเดือนเมษายนถึงเดือนกรกฎาคม 2558 พบว่ามีพฤติกรรมการพนันที่เกิดขึ้นและ

เป็นความถี่ซ้ำมากที่สุด 5 ลำดับแรกคือลำดับที่ 1 หลังจากเสียพนัน วัยรุ่นรู้สึกว่าจะต้องกลับไปเล่นอีกครั้งอย่างรวดเร็วที่สุดและต้องเอาคืนเงินที่เสียไป จำนวน 5 ครั้ง เพราะเงินที่นำไปเล่นแล้วเสียเป็นเงินที่ต้องใช้จ่ายในครัวเรือน เป็นค่าเครื่องอุปโภคบริโภคในเดือนนั้นๆ หากสูญเสียไปกับการพนันก็จะไม่มีเงินซื้ออาหารและข้าวของเครื่องใช้ที่จำเป็น จึงต้องรีบกลับไปเล่นพนันให้ได้คืนมาอย่างรวดเร็วที่สุด ลำดับที่ 2 เวลางานหรือเวลาเรียนของวัยรุ่นเสียหายเพราะการพนัน จำนวน 4 ครั้ง เป็นเหตุการณ์ที่สืบเนื่องเมื่อสูญเสียเงินจากการพนันแล้วต้องการเอาคืนให้เร็วที่สุด การไปรับจ้างทั่วไปจึงทำให้ได้เงินมาช้ากว่าที่คิดว่าไปเล่นการพนัน ดังนั้นจึงเอาเวลาที่จะไปทำงานรับจ้างประจำวันไปเล่นการพนันเพิ่มมากขึ้น ลำดับที่ 3 หลังจากชนะพนัน วัยรุ่นมีความต้องการอย่างรุนแรงที่จะเล่นอีกครั้งและเอาชนะให้มากขึ้น จำนวน 4 ครั้ง เพราะเป็นความรู้สึกของวัยรุ่นที่ต้องการชนะ อีกทั้งสูญเสียเงินไปกับการพนัน จำเป็นที่จะต้องเล่นเพื่อเอาคืนให้ได้มากกว่าเดิม เพราะหากได้มากกว่าเดิมจะทำให้มีกำไรและมีทุนในการเล่นต่อไป ลำดับที่ 4 วัยรุ่นเคยขายของที่มีค่าเพื่อนำไปเป็นทุนในการเล่นพนัน จำนวน 2 ครั้ง ด้วยการขายของมีค่าที่ติดตัวอยู่ก่อนคือ สร้อยคอทองคำ และแหวนทองคำ และลำดับที่ 5 วัยรุ่นเคยยืมเงินคนในครอบครัวเพื่อนำมาเป็นทุนในการเล่นพนัน จำนวน 4 ครั้ง บางเดือนที่เล่นพนันหมดไป ความรู้สึกที่ต้องการได้เงินทุนคืนมา และรายได้ขาดเซຍจากการไม่ได้รับจ้างทั่วไป ทำให้ต้องหาเงินมาต่อทุนในการเล่นพนัน จึงยืมยืมเงินคนในครอบครัวและคนอื่นๆ ที่เขาให้ยืมยืม ดังตารางที่ 5.1

ตารางที่ 5.1 แบบสังเกตพฤติกรรมของวัยรุ่นนักศึกษาที่ 1 จังหวัดมุกดาหาร ในรอบ 4 เดือน ระหว่างเมษายน –กรกฎาคม 2558 ของผู้มีส่วนเกี่ยวข้องระดับครอบครัว

ข้อ	รายละเอียดการสังเกต	มีพฤติกรรม ระบุความถี่ (ครั้ง)	ไม่ปรากฏ พฤติกรรม
1	เวลางานหรือเวลาเรียนของวัยรุ่นเสียหายเพราะการพนัน	4	
2	การเล่นการพนันของวัยรุ่นเคยทำให้ชีวิตครอบครัวไม่มีความสุข	3	-
3	การเล่นการพนันของวัยรุ่นเคยทำให้วัยรุ่นและครอบครัวเสื่อมเสียชื่อเสียง	3	-
4	วัยรุ่นเคยรู้สึกสำนึกผิดหลังจากเล่นการพนัน	1	
5	วัยรุ่นเคยเล่นการพนันเพื่อให้ได้เงินมาใช้หนี้พนันหรือแก้ปัญหาทางการเงิน	2	-

ตารางที่ 5.1 แบบสังเกตพฤติกรรมของวัยรุ่นกรณีศึกษาที่ 1 จังหวัดมุกดาหาร ในรอบ 4 เดือน ระหว่างเมษายน –กรกฎาคม 2558 ของผู้มีส่วนเกี่ยวข้องระดับครอบครัว (ต่อ)

ข้อ	รายละเอียดการสังเกต	มีพฤติกรรม ระบุความถี่ (ครั้ง)	ไม่ปรากฏ พฤติกรรม
6	การพนันทำให้ความสามารถต่างๆในตัววัยรุ่นมี ประสิทธิภาพน้อยลง	2	-
7	หลังจากเสียพนัน วัยรุ่นรู้สึกว่าจะต้องกลับไปเล่นอีก ครั้งอย่างรวดเร็วที่สุดและต้องเอาคืนเงินที่เสียไป	5	
8	หลังจากชนะพนัน วัยรุ่นมีความต้องการอย่าง รุนแรงที่จะเล่นอีกครั้งและเอาชนะให้มากขึ้น	4	
9	บ่อยครั้งที่วัยรุ่นเล่นพนันจนกระทั่งไม่มีเงินเหลือติด ตัวเลย	-	-
10	วัยรุ่นเคยยืมเงินคนในครอบครัวเพื่อนำมาลงทุน ในการเล่นพนัน	4	
11	วัยรุ่นเคยขายของที่มีค่าเพื่อนำไปเป็นทุนในการ เล่นพนัน	4	-
12	วัยรุ่นจะนำเงินจากการพนันไปใช้ในการจับจ่ายใช้ สอยอย่างอื่น	2	
13	การพนันทำให้วัยรุ่นไม่ใส่ใจต่อความเป็นอยู่ของตัว วัยรุ่นเองหรือครอบครัวของวัยรุ่น	1	-
14	วัยรุ่นจะใช้เวลาในการเล่นพนันแต่ละครั้ง 2 ชั่วโมง เป็นอย่างต่ำ	2	-
15	วัยรุ่นเคยเล่นการพนันเพื่อหลีกหนีจากความกังวล หรือปัญหาอื่น	-	-
16	วัยรุ่นเคยกระทำหรือคิดจะกระทำผิดกฎหมายเพื่อ นำเงินไปใช้เป็นทุนในการเล่นพนัน	-	-
17	การพนันทำให้วัยรุ่นนอนหลับยากขึ้นหรืออดหลับ อดนอน	-	
18	ความไม่เข้าใจกันในครอบครัวส่งผลให้วัยรุ่นเกิด ความคิดที่จะไปเล่นการพนัน	-	

ตารางที่ 5.1 แบบสังเกตพฤติกรรมของวัยรุ่นนรณศึกษาที่ 1 จังหวัดมุกดาหาร ในรอบ 4 เดือน ระหว่างเมษายน –กรกฎาคม 2558 ของผู้มีส่วนเกี่ยวข้องระดับครอบครัว (ต่อ)

ข้อ	รายละเอียดการสังเกต	มีพฤติกรรม ระบุความถี่ (ครั้ง)	ไม่ปรากฏ พฤติกรรม
19	วัยรุ่นเคยมีความรู้สึกรอยยิ้มหรือหัวเราะต่าง ๆ ที่ เกิดขึ้นโดยการไปเล่นพนันสักสองสามชั่วโมง	1	-
20	วัยรุ่นเคยทำร้ายตนเองหรือพยายามฆ่าตัวตายอัน เป็นผลมาจากการพนันของวัยรุ่นเอง	-	-

จากตารางที่ 5.1 เมื่อพิจารณาพฤติกรรมของวัยรุ่นเทียบกับแบบคัดกรองการ
ติดการพนันแบบง่ายสำหรับประเมินผู้เล่นพนันของพนม เกตมานและภาณุ คุญฉายกร พบว่ามี
พฤติกรรมที่สังเกตได้มากกว่า 7 ข้อ โดยเกิดขึ้น 14 ข้อ และข้อที่เกิดขึ้น เป็น 5 ข้อในชาย 9 ข้อหลัก
ที่เสี่ยงว่าจะเป็นโรคติดพนัน ของทวิศิลป์ วิษณุโยธิน ซึ่งหมายความว่ากรณีศึกษาที่ 4 มีแนวโน้มที่จะ
มีปัญหาการเล่นการพนัน และเสี่ยงเป็นโรคติดพนันและอาจติดการพนันอยู่ในระยะกลางเมื่อเทียบกับ
แบบสรุปช่วงระยะของการติดพนันของคณะแพทยศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย (2558) คือชีวิต
ครอบครัวเริ่มไม่มีความสุข และไม่สามารถหาเงินมาใช้หนี้ได้ เริ่มที่จะเล่นพนันเพื่อ “ตามเอาคืน” และ
อยากกลับมาเล่นอีกครั้งให้เร็วที่สุดเพื่อเอาชนะพนันที่เพิ่งเสียไป

4.1.5 แนวทางการแก้ปัญหาเพื่อให้วัยรุ่นหลุดพ้นจากวิถีแห่งการพนัน ผู้มีส่วนเกี่ยวข้อง ใน
ระดับชุมชนจากการสัมภาษณ์เมื่อวันที่ 20 มิถุนายน 2558

การสัมภาษณ์ความคิดเห็นเกี่ยวกับพฤติกรรมการเล่นการพนันของวัยรุ่นนรณศึกษาที่ 1 โดย
ผู้มีส่วนเกี่ยวข้องในระดับชุมชนคือ นายธงชัย อ่างแก้ว อายุ 53 ปี อาศัยอยู่บ้านเลขที่ 99 บ้านโนน
ก่อ ตำบลหนองแขว อำเภอนิคมน้ำอ้อม จังหวัดมุกดาหาร

ได้ให้ข้อมูลตามความเข้าใจของผู้เกี่ยวข้องเกี่ยวกับการพนันเบื้องต้นว่า “การพนันใน
ความหมายของผมคือ เป็นการเสี่ยงโชคเสี่ยงดวงเล่นเพื่อความสนุกสนานกับเพื่อนต่างหมู่บ้าน และ
ลองดูว่าจะมีวิธีและแผนการอย่างไรเอาชนะฝ่ายตรงข้าม เพื่อให้ได้สิ่งของและเงินพนันมาเป็นของ
ตนเอง แม้ว่าจะได้มาด้วยวิธีโกงผู้อื่นก็ตาม เพราะมันเป็นเพียงการแข่งขันอย่างหนึ่ง”

นอกจากนี้ สาเหตุที่ทำให้วัยรุ่นติดการพนันหรือชอบเล่นการพนันคือ ขาดการ
ประสานงานระหว่างโรงเรียนกับบ้าน และโรงเรียนไม่จัดทำข้อมูลที่มีพฤติกรรมเสี่ยง และแหล่ง
สถานที่เสี่ยงต่อการทำผิด บิดามารดาไม่มีเวลาอบรมสั่งสอนเด็ก ขาดการดูแลเอาใจใส่ ขาดการให้
คำปรึกษาบุตรหลานในเรื่องการพนันว่ามีโทษภัยอย่างไร

ผู้นำชุมชนได้ให้ข้อมูลเพิ่มเติมว่า “สำหรับสภาพแวดล้อมมีส่วนสำคัญอย่างสูง เพราะ
แหล่งชุมชนที่อาศัยอยู่มีอบายมุขหลากหลายรูปแบบที่นำไปสู่การพนันที่หลากหลายรูปแบบ เช่น การดื่ม

เหล่า สิบบุหรี และติดการพนันจะถูกถ่ายทอดผ่านกลไกทางพันธุกรรมไปสู่บุตรให้มีโอกาสเสี่ยงติดการพนันเมื่อโตขึ้น

สำหรับประเภทการพนันที่วัยรุ่นในชุมชนหรือในละแวกบ้านที่ท่านอาศัยอยู่เล่น ประกอบด้วย การพนันบอล หว่ยใต้ดิน ไก่ชน โบก สุนัขเกอร์



ภาพที่ 5.1 การพนันไก่ชนและการโฆษณาชักชวน

ผู้วิจัยได้ถามต่อ การพนันที่วัยรุ่นในชุมชนเล่นมีการนำไปสู่อบายมุขอื่นอย่างไร ผู้มีส่วนเกี่ยวข้องในชุมชนได้ให้ข้อคิดเห็นว่า “ การพนันที่วัยรุ่นในชุมชนอาศัยอยู่นำไปสู่การเชื่อมโยงกับอบายมุขอื่นได้เพราะวัยรุ่นเล่นกันในชุมชนคือ พนันบอลกับเล่นพนันโบก การพนันบอลเป็นการเล่นแบบมีขนาดใหญ่ ใครๆ ก็เล่นได้เพราะมีเครื่องมือสื่อสารที่ช่วยเล่นได้ง่าย นำไปสู่วงจรการเล่นแบบธุรกิจ วัยรุ่นมีส่วนทำให้เครือข่ายพนันบอลกว้างขวางขึ้นนำไปสู่อบายมุขอีกหลายอย่างเช่น วัยรุ่นติดเหล้า บุหรี่ และยาเสพติดได้ง่ายๆ จากกลไกการพนันที่เป็นตัวเชื่อมโยง”

สำหรับประเภทการพนันที่วัยรุ่นชอบเล่นในชุมชนผู้มีส่วนเกี่ยวข้องระดับชุมชนได้ให้ข้อมูลว่า “ ประเภทการพนันที่วัยรุ่นในชุมชนเล่นประกอบด้วย หว่ยใต้ดิน ไก่ชน ไพ่ ไฮโล บอล การพนันดังกล่าวสามารถเชื่อมโยงไปสู่อบายมุขอื่นๆ ได้เพราะการพนันของวัยรุ่นที่เห็นได้ชัดเจน และโยงไปสู่แหล่งอบายมุขอื่นๆ เริ่มจากการที่อยากรู้อยากเห็น อยากลองตามประสาของเด็ก การพนันบอลในปัจจุบันที่วัยรุ่นเล่นกันเริ่มมีความรุนแรงมากขึ้น ไม่เฉพาะแค่การพนันด้วยเงินเท่านั้น แต่ของสะสมทุกอย่างที่มีในบ้านนำไปเล่นพนันจนหมด จากนั้นก็ขโมยนอกบ้านเพราะต้องนำเงินมาใช้หนี้ที่เล่นเสียไป โดยที่ขาดสติยังคิดก่อนเล่น ถูกการพนันหลอหลอมจิตใจ ภายใตจนยากที่จะออกจากวงจรชั่วร้าย”

ส่วนแนวทางที่จะทำให้วัยรุ่นห่างไกลจากการพนันและหลีกเลี่ยงพฤติกรรมที่จะนำไปสู่การเล่นพนัน เริ่มจากคนในครอบครัวและชุมชนเป็นแบบอย่างที่ดีกับวัยรุ่น เอาใจใส่เขาให้มากๆ สอนให้รู้รับผิดชอบชั่วดี โดยการศึกษา และคำสั่งสอนของพ่อแม่ที่จะทำให้รู้ได้เข้าใจและหลีกเลี่ยงจากพฤติกรรมที่ไม่ดีแก่ตัวเขาเอง

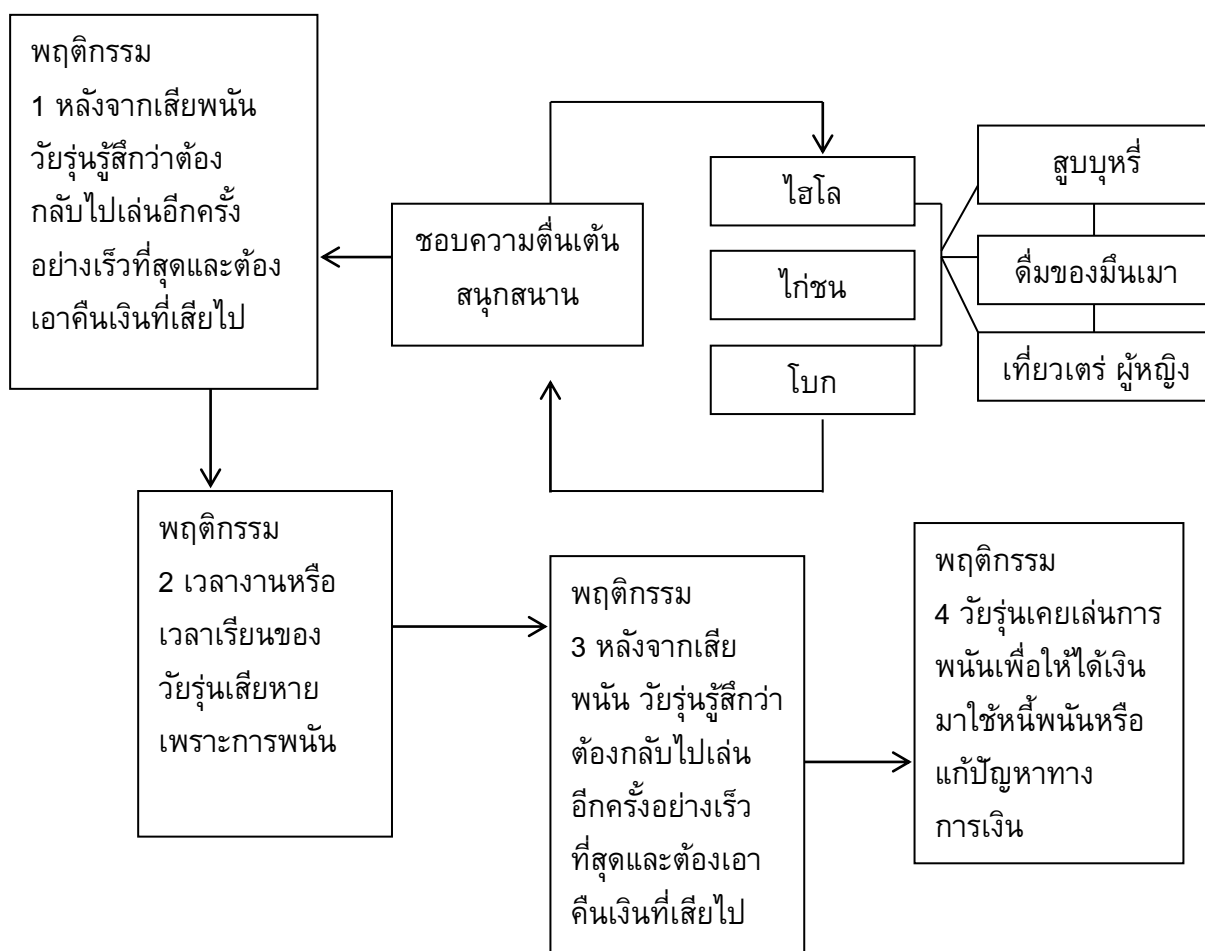
นอกจากนี้ งานบุญประเพณีและวัฒนธรรมท้องถิ่นผู้มีส่วนเกี่ยวข้องระดับชุมชนได้ให้ความเห็นต่อว่า “งานบุญ ประเพณีและวัฒนธรรมท้องถิ่น มีส่วนทำให้เกิดการพนันและอบายมุข งานศพก็มีการเล่นไพ่ ไฮโลกันมากขึ้นเรื่อย ๆ ยิ่งทำให้คนในงานศพมีกิเลส ความอยากได้กลายเป็นวัฒนธรรมที่เสื่อมลงเพราะเล่นพนันเป็นแบบอย่างที่ไม่ดีกับวัยรุ่น และนำไปสู่การเป็นแบบอย่างของวัยรุ่นให้ได้รับอบายมุขและตัวอย่างผิดๆ”

ในตอนท้ายผู้วิจัยได้ถามว่าในความคิดของท่านการพนันก่อให้เกิดโทษอย่างไรนั้น ผู้นำชุมชนให้ทัศนะว่า “การพนันก่อให้เกิดโทษคือ วัยรุ่นมีความวิตกกังวล หงอยเหงาอันเนื่องมาจากความเปลี่ยนแปลงทางจิตใจ ไม่เป็นที่ยอมรับในสังคมเป็นเด็กนิสัย ก้าวร้าวพูดอะไรไม่ค่อยเชื่อฟัง เพราะขาดคำแนะนำจากผู้ใหญ่ คิดแต่ว่าคนอื่นจะมาทำร้ายเพราะคิดว่าเล่นพนันเสีย แล้วไม่มีเงินไปจ่ายเจ้ามือ ระวังอาจส่งผลถึงอารมณ์ซึมเศร้า อยากอยู่คนเดียว

อีกทั้งผู้นำชุมชนได้ให้ความคิดเห็นเกี่ยวกับมาตรการในการป้องกันวัยรุ่นติดพนันว่า “ต้องเริ่มต้นที่สถาบันเล็กๆ คือครอบครัวต้องส่งเสริม และปลูกฝังค่านิยมในเรื่องการรักษาศีล 5 การประกอบอาชีพที่สุจริต ขยันอดทนมีระเบียบวินัย และควรนำคำสอนของพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัวมาประยุกต์ใช้ในการดำเนินชีวิต โดยใช้หลักเศรษฐกิจพอเพียง ไม่โลภจนเกิดความต้องการที่เหนือความสามารถตนเองที่จะจัดหาได้ นอกจากนี้จัดอบรมระหว่างชุมชนและโรงเรียนเพื่อให้คำแนะนำกับลูกหลานเรื่องโทษของการพนันและภัยที่ตามมาภายหลัง มีมาตรการช่วยเหลือเด็กผู้ยากไร้ที่ไม่ได้เรียนให้มีการศึกษาติดตัว เพราะจะได้ไม่มีเวลาว่างไปหมกมุ่นกับสิ่งไม่ดี จัดให้มีการแข่งขันกีฬาต้านอบายมุขและจะได้ส่งเสริมให้สุขภาพแข็งแรงมีภูมิต้านทานโรคภัยด้วย และจัดหาวัยรุ่นต้นแบบในการประพฤติตนที่ดี ที่สามารถเป็นแบบอย่างให้กับวัยรุ่นทั่วไปได้ โดยการยกย่องชมเชย เชิดชูเป็นวัยรุ่นต้นแบบในหมู่บ้านหรือชุมชน ซึ่งอาจจะสร้างแรงบันดาลใจให้กับวัยรุ่นที่กำลังจะเข้าไปเกี่ยวข้องกับการพนันหรือกำลังหลงผิดได้ทุกๆ ปีต่อเนื่อง”

ข้อค้นพบพฤติกรรมกรรมการพนันของกรณีศึกษาที่ 1 ด้านมูลเหตุจูงใจ ที่ทำให้วัยรุ่นเล่นการพนันคือต้องการมีรายได้อันเนื่องมาจากยังไม่มีงานประจำทำที่เป็นหลักแหล่ง ที่สร้างให้เกิดความมั่นคงในรายได้ อีกทั้งการมีพฤติกรรมส่วนตนที่เน้นบริโภคนิยมทำให้เกิดความต้องการรายได้ไปจับจ่ายซื้อของทั้งที่จำเป็นและไม่จำเป็น อันเป็นผลมาจากการขาดความเอาใจใส่จากคนใกล้ชิดในครอบครัวพอไปเล่นพนันโดยเฉพาะวงไพ่ทำให้รู้สึกว่ามีเพื่อนเพิ่มขึ้น เพราะคนใกล้ชิดซึ่งเป็นสามีต่างคนก็ต่างไปเล่นพนันด้วยกัน ซึ่งเป็นเรื่องยากที่จะลดพฤติกรรมดังกล่าวได้ เพราะในระดับครอบครัวไม่สามารถตักเตือนกันได้ ความเชื่อมโยงพฤติกรรมกรรมการพนันของไปรุ่นไปสู่อบายมุขอื่นๆ

ที่มีข้อมูลเริ่มจากการลองเล่น พอเล่นแล้วติดคิดจะเลิกก็เลิกยาก เพราะมีแนวความคิดว่าเล่นง่ายได้เงินแล้วความคิดดังกล่าวก็ติดตัวมา แต่ถ้าเล่นเสียเงินก็คิดใหม่ว่าจะต้องเล่นพนันเพื่อเอาเงินคืน การพนันจึงหมุนวนอยู่ในตัวของวัยรุ่นไม่รู้จบสิ้น เหมือนการพนันเป็นยาเสพติด ผลกระทบที่เกิดขึ้นคือติดอยู่ในวังวนของการพนัน ถึงแม้จะอยากเลิกก็ยังไม่สามารถเลิกได้ ซึ่งความเชื่อมโยงดังกล่าว ดังภาพที่ 5.2



ภาพที่ 5.2 ความเชื่อมโยงของการพนันวัยรุ่นกรณีศึกษาที่ 1 มุกดาหาร

การเข้าสู่วิถีการพนันของวัยรุ่นกรณีศึกษาที่ 1 วัยรุ่นสังคมเมือง จังหวัดมุกดาหาร หากพิจารณาจากองค์ประกอบด้านบริบทเชิงพื้นที่พบว่า วัยรุ่นมีที่อยู่อาศัยซึ่งเป็นชุมชนแออัดถึงพื้นที่เสื่อมโทรมมีอบายมุขต่างๆ หลากหลายทั้งการพนันและอบายมุขต่างๆ สภาพที่อยู่อาศัยต่ำกว่ามาตรฐาน ความสกปรกรกรุงรัง และการขาดการรักษาความปลอดภัยที่มั่นคง นอกจากนี้การเป็นสังคม

เมืองในปัจจุบันนับวันจะมีสภาพเสื่อมโทรมมากขึ้น เนื่องจากประชากรของจังหวัดมุกดาหารมีแนวโน้มเพิ่มขึ้น วัยรุ่นที่อาศัยอยู่ในสภาพแวดล้อมดังกล่าวเกิดความอยากรู้ อยากเห็น อยากลองในสิ่งที่ไม่เคยทำซึ่งก็คือการพนัน โดยมีเครื่องมือคือโทรศัพท์มือถือช่วยในการนัดเพื่อนในวงพนันมารวมกลุ่มและนัดแนะสถานที่ในการเล่นพนัน เพราะจะเปลี่ยนที่เล่นพนันไปเรื่อย ๆ เพื่อป้องกันการตรวจพบของเจ้าหน้าที่ตำรวจ อิทธิพลทางด้านเศรษฐกิจที่มีต่อวัยรุ่นกรณีศึกษาที่ 1 พบว่า วัยรุ่นต้องการจะนำเงินจากการพนันไปใช้ในการจับจ่ายใช้สอยอย่างอื่นที่สะท้อนความฟุ้งเฟ้อตามสมัยนิยม และด้านสภาพแวดล้อม วัยรุ่นให้ความสำคัญกับการพนันในงานบุญประเพณีที่มีการรวมกลุ่มกันและเล่นการพนัน

5.2 กรณีศึกษาที่ 2 พฤติกรรมการพนันของวัยรุ่นเขตชนบทจังหวัดมุกดาหาร

5.2.1 ข้อมูลพื้นฐานกับความเกี่ยวพันในการพนันของวัยรุ่นจากการสัมภาษณ์เมื่อวันที่ 20 มิถุนายน 2558

วัยรุ่นกรณีศึกษาที่ 2 เป็นเพศหญิงอายุ 21 ปี จบการศึกษาระดับมัธยมศึกษาปีที่ 6 อาศัยอยู่บ้านเลขที่ 102 หมู่บ้านโพนทราย มีบุตร 1 คน อาชีพค้าขาย รายได้ต่อเดือน 6,000-8,000 บาท มีพี่น้อง 2 คน ปัจจุบันสมรสแล้ว

วัยรุ่นได้เล่าให้ผู้วิจัยฟังในตอนต้นของการสัมภาษณ์ว่า “เริ่มเล่นการพนันอย่างจริงจังเมื่อปี 2556 มूलเหตุจูงใจที่ทำให้เล่นการพนันคือ เริ่มจากเรียนจบแค่มัธยมศึกษาตอนปลาย ก็มีครอบครัว และชุมชนที่อาศัยอยู่นั้นมีคนเล่นการพนันกันมากก็เลยเริ่มอยากลองเล่นดูว่ามันเป็นอย่างไร พอได้เล่นมันก็เป็นการเล่นที่ไม่ยากใครๆ ก็เล่นได้ และยังได้เงินมาง่ายๆ ไม่ต้องทำงานให้เหนื่อยและยังเป็นรายได้เสริมเล็กๆ น้อยๆ ให้ครอบครัวอีก การพนันที่ชอบเล่นในชุมชนมากที่สุดคือ ไพ่ ไฮโล เพราะเล่นไม่ยากและเงินที่พนันก็มากพอที่จะทำให้คนเล่นอยากเล่นต่อเพราะคิดแค่ว่าจะได้มาโดยไม่ยากเกินความสามารถของเราเพราะความรู้มีน้อยจึงยังไม่ทันได้คิดให้ดีกว่านี้”

วัยรุ่นได้เล่าต่อว่า “ที่อยู่อาศัยใกล้กับแหล่งอบายมุขหรือการพนัน เป็นหมู่บ้านใกล้เรือนเคียงกันเดินทางไปเล่นกันเป็นประจำและจะมีเจ้ามือมาชวนให้เล่นเพราะเคยเล่นได้ตลอดมีเล่นเสียบ้างแต่เล็กน้อยก็เป็นการเล่นที่ไม่ได้เสียเงินมากมายแต่กลับได้เงินมาใช้อีก

นอกจากนี้ สภาพแวดล้อมที่เป็นอยู่มีส่วนทำให้ติดการพนันหรือไม่อย่างไร ก็มี部分是ไปได้มาก เพราะชุมชนหรือสิ่งแวดล้อมที่เป็นอยู่เต็มไปด้วยการเล่นพนันหลายอย่าง ซึ่งเห็นเป็นประจำทั้งชุมชนที่เราอยู่อาศัยและเพื่อนจากหมู่บ้านอื่น ก็มาชวนให้ลองเล่นก็อยากรู้ว่าจะได้มากน้อยเท่าไรเลยต้องลองเล่นดูแล้วมันก็เล่นง่าย ๆ ได้เงินเร็วกว่าที่เราทำงานรับจ้างเสียอีก”

สาเหตุหลักที่ทำให้ติดการพนันกรณีศึกษาที่ 2 กล่าวว่า “มาจากคนในครอบครัวไม่ให้ความเอาใจใส่ และขาดความอบอุ่น อีกทั้งชอบโดยนิสัยและคำชักจูงของบุคคลรอบข้างและเวลาว่าง

จะมากกว่าคนที่มืออาชีพประจำ มีรายได้มั่นคงจึงไปเล่นการพนัน นอกจากนี้แหล่งการพนันเยอะมาก จึงทำให้หายากรู้ยากเห็น พอเล่นแล้วก็ทำให้ติดได้โดยง่ายเพราะความอยากได้ แหล่งรายได้ที่นำมาเล่นการพนันมาจากการค้าขาย ซึ่งมีรายได้ประจำต่อเดือนๆ ละ 6,000-8,000 บาท เล่นพนันต่อเดือน 1,000- 2,000 บาท

เทคโนโลยีที่ใช้เล่นการพนันได้ดีที่สุด คือ โทรศัพท์มือถือ และรีโมทหรือกล่องส่งติดตั้งไว้ในโทรศัพท์สามารถทำให้กดแต้มไฮโลเพื่อพลิกเกมเล่นได้

5.2.2 รูปแบบการพนันที่เชื่อมโยงไปสู่อบายมุขอื่น

รูปแบบการพนันที่เชื่อมโยงไปสู่อบายมุขอื่นจากประสบการณ์ของวัยรุ่นได้สรุปสั้นๆ ให้ผู้วิจัยฟังว่า “การพนันที่เล่นมากคือ หว่ยใต้ดิน มีคนเป็นเจ้ามือใหญ่และซื้อเลขได้ตามใจชอบจะซื้อหลายๆ เพื่อได้เงินมากๆ หากถูก โฟเล่นกันเป็นกลุ่มโดยมีเจ้ามือและลูกมือ เจ้ามือจะเป็นคนแจกไพ่ และจากนั้นก็ลงเงินแล้วเปิดไพ่แต้มสูงสุดคือผู้ชนะ ส่วนไกชนำไก่ของแต่ละฝ่ายเข้าไปตีกันในสนามที่เตรียมไว้แล้วจบเวลาของการตีลงเงินว่าข้างไหนจะเป็นฝ่ายชนะ”

การพนันที่เล่นเชื่อมโยงไปสู่อบายมุขอื่นๆ คือการพนันที่เล่นเป็นกลุ่มใหญ่มักจะเชื่อมโยงไปสู่อบายมุขหลายอย่างเช่น การลักขโมย การดื่มเหล้า ดินยาเสพติด รวมถึงอาชญากรรมที่ถึงขั้นต้องติดคุกติดตารางได้ เพราะเมื่อเล่นติดแล้วมักจะออกจากวงจรนี้ได้ยาก เพราะมันยากที่จะถอนตัวจึงต้องจำใจกระทำการในสิ่งที่อาจผิดกฎหมาย ศีลธรรม ได้

5.2.3 ผลกระทบจากการเล่นการพนัน

ผลกระทบจากการเล่นพนันที่ผ่านมาวัยรุ่นกรณีศึกษาที่ 2 ได้ให้ข้อมูลว่า “ผลกระทบจากการเล่นพนันทุกอย่างที่กล่าวมาทำให้เสียทรัพย์สิน เงินทองที่มีเก็บไว้ไม่เหลือเลย ความสูญเสียในทรัพย์สินที่มีอยู่หมดไปโดยเปล่าประโยชน์ ครอบครัวแตกแยก เพราะความขาดสติ ยังคิดครอบครัวยังไม่อบอุ่น มีปากมีเสียงต่อกัน ทำให้เป็นคนลึกลับขโมยน้อย โกหกเพื่อเอาเงินมาใช้หนี้การพนัน ทำให้ขาดสติในด้านความคิดเพราะติดการพนันจึงมีแต่ความอยากได้และเป็นคนโลภอยากได้ของของคนอื่นมาเป็นของตนเองเคยคิดจะฆ่าตัวตายเพราะหมดตัว แต่ก็มองหาทางออกโดยการหันไปลักเล็ก ขโมยน้อยชีวิตเปลี่ยนแปลงไปในทางที่แย่ลงทุกทีเพราะผลของการพนัน”

วัยรุ่นกล่าวต่อว่า “แนวทางการแก้ปัญหาเพื่อให้ตนเองหลุดพ้นจากวิถีการพนันวัยรุ่นบอกว่า “อยากทำงานในอาชีพที่สุจริตถึงแม้จะได้เงินน้อยก็ยังอยากทำ หลีกเลียงจากการมั่วสุมว่าง แล้วหันไปเล่นการพนันและควรออกกำลังกายเพื่อให้ร่างกายและจิตใจมีสภาพเข้มแข็ง แค่งานและคิดแต่สิ่งดีก็ช่วยให้ห่างไกลจากการพนันได้เช่นกัน แต่ต้องบอกอีกอย่างว่าสำหรับคนที่ติดพนันแล้วถึงแม้จะอยากเปลี่ยนแปลงไปในทางที่ดีแต่รู้สึกว่ามันทำยากเหลือเกิน

ส่วนการพนันที่นิยมเล่นในงานบุญประเพณีและมีส่วนในการเล่นเป็นประจำคือ งานบุญบั้งไฟก็จะเล่นกันหลายคนเพราะมีคนต่างหมู่บ้านนำเอาบั้งไฟของบ้านเขามาแข่งกับบ้านเรา เพื่อ

พนันเงินว่าบั้งไฟของใครจะขึ้นได้สูงกว่ากัน ผู้นั้นก็เป็นฝ่ายชนะและได้เงินไป การพนันบั้งไฟเป็น ศักดิ์ศรีของคนระหว่างหมู่บ้านด้วยในฝีมือการทำบั้งไฟว่าใครจะเก่งกว่ากัน

ตอนท้ายของการสัมภาษณ์ วิทยุณกรณีศึกษาที่ 1 ได้เล่าถึงจากบทเรียนที่ได้รับจากการพนัน หรือโทษจากการพนันว่า “บทเรียนที่ได้จากการเล่นการพนันมีแต่ความผิดหวัง และ ผิดพลาดในชีวิต ครอบครัวไม่ยอมรับแต่ก็พูดอะไรไม่ได้ ทำให้อยู่ด้วยกันแล้วไม่มีความสุข บทเรียนที่ เลวร้ายที่สุดคือครอบครัวแตกแยกเพราะเราทำให้ชีวิตการเป็นอยู่ไม่มีความสุข หมดเนื้อหมดตัว เพราะเอาไปเล่นการพนันจนหมดตัวไม่เหลืออะไรเลย เครื่องทำมาหากินที่จะใช้ทำมาหากินในอนาคต ก็หมดสิ้นไปกับการพนัน”

5.2.5 แนวทางการแก้ปัญหาเพื่อให้อัยรุ่นหลุดพ้นจากวิถีแห่งการพนัน ผู้มีส่วน เกี่ยวข้องในระดับครอบครัว จากการสัมภาษณ์เมื่อ 27 มิถุนายน 2558

จากการสัมภาษณ์ ผู้มีส่วนเกี่ยวข้องในระดับครอบครัวคือนายสังวาท จอมทอง อายุ 58 ปี อาศัยอยู่บ้านเลขที่ 102 หมู่บ้านโพทราย ตำบลโพทราย อำเภอเมือง จังหวัดมุกดาหาร ได้ให้ข้อมูลตามความเข้าใจของผู้เกี่ยวข้องในระดับครอบครัวเกี่ยวกับความหมายของการพนันว่า “การพนันคือ การหารายได้เสริมจากอาชีพที่ทำอยู่ เพราะเป็นการเล่นแบบการคาดเดาง่ายๆ ว่าอันนี้ ควรจะเป็นอันไหน ถ้าถูกเราก็จะได้เงินหรือสิ่งของที่พนันกันไว้ โดยที่ผู้เล่นไม่ได้ออกแรงให้เหนื่อย อะไรเลยก็ได้มาเสริมเป็นรายได้อย่างหนึ่งของครอบครัว”

ผู้เกี่ยวข้องในครอบครัวได้ให้ข้อมูลเพิ่มเติมว่า “สาเหตุที่ทำให้วัยรุ่นติดการพนัน และชอบเล่นการพนันมีสาเหตุมาจากเมื่อลงมือเล่นการพนันแล้วไม่มีใครคิดหรือกว่าตนเองจะเล่นเสีย ทุกคน คิดแต่ว่าจะต้องเป็นผู้เล่นได้ด้วยวิธีสกปรกอย่างไรก็ยอมขอเพียงได้เท่านั้น ความอยากได้ อยากมีและครอบครองในสิ่งของผู้อื่นเป็นสาเหตุนำไปสู่การคิดเล่นการพนันด้วยวิธีการต่างๆ ออกไป

นอกจากนี้ สภาพแวดล้อมมีส่วนมอมเมาจิตใจ คนในปัจจุบันหรือวัยรุ่นให้หันมา เล่นการพนันโดยมีตัวอย่างให้เห็นจากครอบครัวว่าเล่นได้ แต่ลืมคิดว่าผลที่ตามมาจะเป็นอย่างไร จึง เป็นสาเหตุให้หมกมุ่นกับการพนันจนติดเป็นนิสัย”

ประเภทของการพนันที่วัยรุ่นชอบเล่นในชุมชนได้แก่ สลากเกอร์ ไฟ ไฮโล พนัน บอล หวยใต้ดิน พนันมวย ไก่ชน การพนันที่วัยรุ่นชอบเล่นนี้ไปสู่การเชื่อมโยงอบายมุขอื่นๆ ดังนี้ ในชุมชนการพนันที่เล่นกันมากเช่น การตีไก่ เป็นการพนันอย่างหนึ่งที่เล่นโดยการนำไก่ชนของแต่ละ คนมาแข่งกันโดยมีจำกัดเวลาในการตี และผู้พนันนั้นก็มีหลายคน ส่วนมากจะพนันกันด้วยเงินโดยให้ แต่ละฝ่ายเลือกจะลงพนันว่าข้างไหนจะเป็นฝ่ายชนะ ตีชนะ การรู้แพ้ชนะเป็นสิ่งดีแต่สังคมปัจจุบันมี วิธีการเล่นด้วยความสกปรกก็นำไปสู่ความรุนแรง ทะเลาะวิวาทกันเอง มีการโต้เถียงกันไม่ยอมรับ โดยอ้างว่าถูกโกง

แนวทางที่จะทำให้วัยรุ่นห่างไกลการพนัน ในมุมมองของผู้เกี่ยวข้องระดับครอบครัว มองว่า “มีแนวทางที่ดีคือ แนะนำแนวทางที่เป็นประโยชน์โดยเริ่มต้นจากคนในครอบครัว ต้องปลูกฝัง

ความคิดของเด็กให้อยู่ในสิ่งแวดล้อมที่ดี โดยผู้ใหญ่เป็นแบบอย่างให้กับเขา ให้เขาได้เห็นสิ่งที่ดีของการดำรงชีวิต โดยบอกให้เขารู้ถึงความร้ายแรงของการเล่นการพนัน หางานหรือกิจกรรมให้เขาได้ แสดงความสามารถของเขาออกมาโดยที่เขาจะได้ไม่หมกมุ่นกับสิ่งเร้าเหล่านั้น ”

นอกจากนี้ ผู้เกี่ยวข้องกรณีศึกษาที่ 1 ได้ให้ข้อมูลต่อว่า “งานบุญประเพณีที่มีอิทธิพลให้เล่นการพนันคือ บุญบั้งไฟ มีส่วนทำให้การพนันและอบายมุขเข้ามามีอำนาจเหนือจิตใจของเรา เพราะการพนันมีการวางเดิมพันเงินทอง ทรัพย์สินอื่นๆ มากพอสมควร จึงสามารถโน้มน้าวจิตใจของเราให้เกิดความอยากได้และมีแต่จะมากขึ้นเรื่อยๆ จนอาจเกิดเป็นความสูญเสียและหมดเนื้อหมดตัวได้

ในความคิดของผมการพนันก่อให้เกิดโทษดังนี้

- 1 การพนันมีส่วนทำให้วัยรุ่นมีโอกาสติดเหล้า บุหรี่ และยาเสพติด
- 2 การพนันอาจนำไปสู่ความรุนแรงและการใช้อาวุธ
- 3 การพนันก่อให้เกิดภาวะซึมเศร้าและทำให้มีโอกาสฆ่าตัวตายสูงขึ้น
- 4 การพนันทำให้ทักษะในการใช้ชีวิตลดลง
- 5 การพนันนำไปสู่การเป็นหนี้และก่ออาชญากรรมเพิ่มขึ้น
- 6 การพนันก่อให้เกิดความคิดที่จะเป็นขโมย ลักทรัพย์สินของผู้อื่นเพื่อนำไปใช้หนี้

การพนัน เป็นภาวะบีบคั้นให้วัยรุ่นได้รับผลกระทบ”

สำหรับมาตรการในการป้องกันวัยรุ่นติดการพนัน ผู้เกี่ยวข้องได้ให้ข้อมูลเพิ่มเติมว่า “มาตรการในการป้องกันวัยรุ่นติดการพนัน แนะนำให้ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับการพนันว่ามีดีมีโทษอย่างไร จึงจะทำให้วัยรุ่นได้มีแนวทางป้องกัน เนื่องจากวัยรุ่นมีจิตใจที่ตอบสนองกับสิ่งเร้าและสิ่งรอบข้างได้ง่ายๆ อีกทั้งวัยรุ่นบางคนไม่ได้เรียนจึงมีเวลาว่าง ทำให้คิดหาเงินโดยวิธีต่างๆ โดยการพนันบอล สลากเกอร์ ดังนั้นผู้มีส่วนเกี่ยวข้องต้องให้โอกาสในการศึกษาเขาให้เขาได้มีความรู้และมีอาชีพที่ดี มีอนาคตที่ดีเพื่อให้ครอบครัวและสังคมได้ภูมิใจ”

จากการสังเกตพฤติกรรมโดยใช้แบบตรวจสอบรายการ ของผู้มีส่วนเกี่ยวข้องในครอบครัวของวัยรุ่นระหว่างเดือนเมษายนถึงเดือนกรกฎาคม 2558 พบว่ามีพฤติกรรมการพนันที่เกิดขึ้นและเป็นความถี่ซ้ำมากที่สุด 5 ลำดับแรกคือลำดับที่ 1 หลังจากชนะพนัน วัยรุ่นมีความต้องการอย่างรุนแรงที่จะเล่นอีกครั้งและเอาชนะให้มากขึ้น จำนวน 7 ครั้ง เพราะได้เงินจากการพนัน คิดแต่เรื่องที่จะได้เงินเพิ่มมากขึ้นเกิดความโลภ อยากได้ทรัพย์สินของผู้อื่นมาเป็นของตนเอง ครุ่นคิดเรื่องวางแผนพนันเพื่อให้ตนเองชนะ รวมทั้งการหากลโกงต่างๆ ลำดับที่ 2 การเล่นการพนันของวัยรุ่นเคยทำให้ชีวิตครอบครัวไม่มีความสุข จำนวน 7 ครั้ง นิสัยและพฤติกรรมเปลี่ยนแปลงไปในทางที่ไม่ดี และไม่ดีขึ้นเรื่อยๆ เช่นพูดจาไม่สุภาพ หงุดหงิด อารมณ์เสียกับคนในครอบครัว ลำดับที่ 3 หลังจากเสียพนัน วัยรุ่นรู้สึกว่าจะต้องกลับไปเล่นอีกครั้งอย่างรวดเร็วที่สุดและต้องเอาคืนเงินที่เสียไป ดังนั้นคิดแต่ว่าต้องชนะอย่างเดียว จำนวน 6 ครั้ง เนื่องจากไม่มีความคิดต่อว่าหากเสียเพิ่มละจะทำ

อย่างไร ลำดับที่ 4 การพนันทำให้ความสามารถต่างๆ ในตัววัยรุ่นมีประสิทธิภาพน้อยลง จำนวน 4 ครั้ง เนื่องจากสุขภาพกายและสุขภาพจิตเสียเพราะเล่นจนตัวโกงเพื่อให้ตนเองชนะ จนนำไปสู่การขาดความซื่อสัตย์ต่อตนเองและผู้อื่น และลำดับที่ 5 วัยรุ่นจะนำเงินจากการพนันไปใช้ในการจับจ่ายใช้สอยอย่างอื่นจำนวน 2 ครั้ง เนื่องจากวัตถุนิยมในปัจจุบันทำให้วัยรุ่นเป็นวัยที่ขาดความยั้งคิดพิจารณาถึงเหตุและปัจจัยต่างๆ คิดอยากได้ข้าวของเครื่องใช้ที่ทันสมัยในลักษณะวัตถุนิยม จึงต้องหาเงินมาเพื่อสนองความต้องการให้ได้วัตถุนิยมนั้น ดังนั้นด้วยวัยที่ยังไม่มีงานทำเป็นหลักแหล่งจึงหันไปพึ่งการพนันซึ่งคิดว่าเป็นวิธีการสร้างรายได้ให้อย่างรวดเร็วที่สุด ดังตารางที่ 5.2

ตารางที่ 5.2 แบบสังเกตพฤติกรรมของวัยรุ่นกรณีศึกษาที่ 2 จังหวัดมุกดาหาร ในรอบ 4 เดือน ระหว่างเมษายน –กรกฎาคม 2558 ของผู้มีส่วนเกี่ยวข้องระดับครอบครัว

ข้อ	รายละเอียดการสังเกต	มีพฤติกรรม ระบุความถี่ (ครั้ง)	ไม่ปรากฏ พฤติกรรม
1	เวลางานหรือเวลาเรียนของวัยรุ่นเสียหายเพราะการพนัน	3	
2	การเล่นการพนันของวัยรุ่นเคยทำให้ชีวิตครอบครัวไม่มีความสุข	7	
3	การเล่นการพนันของวัยรุ่นเคยทำให้วัยรุ่นและครอบครัวเสื่อมเสียชื่อเสียง	3	
4	วัยรุ่นเคยรู้สึกสำนึกผิดหลังจากเล่นการพนัน	-	
5	วัยรุ่นเคยเล่นการพนันเพื่อให้ได้เงินมาใช้หนี้พนันหรือแก้ปัญหาทางการเงิน	1	
6	การพนันทำให้ความสามารถต่างๆ ในตัววัยรุ่นมีประสิทธิภาพน้อยลง	4	
7	หลังจากเสียพนัน วัยรุ่นรู้สึกว่าจะต้องกลับไปเล่นอีกครั้งอย่างรวดเร็วที่สุดและต้องเอาคืนเงินที่เสียไป	6	
8	หลังจากชนะพนัน วัยรุ่นมีความต้องการอย่างรุนแรงที่จะเล่นอีกครั้งและเอาชนะให้มากขึ้น	7	
9	บ่อยครั้งที่วัยรุ่นเล่นพนันจนกระทั่งไม่มีเงินเหลือติดตัวเลย	3	
10	วัยรุ่นเคยยืมเงินคนในครอบครัวเพื่อนำมาลงทุนในการเล่นพนัน	3	

ตารางที่ 5.2 แบบสังเกตพฤติกรรมของวัยรุ่นนรณศึกษาที่ 2 จังหวัดมุกดาหาร ในรอบ 4 เดือน ระหว่างเมษายน –กรกฎาคม 2558 ของผู้มีส่วนเกี่ยวข้องระดับครอบครัว (ต่อ)

ข้อ	รายละเอียดการสังเกต	มีพฤติกรรม ระบุความถี่ (ครั้ง)	ไม่ปรากฏ พฤติกรรม
11	วัยรุ่นเคยขายของที่มีค่าเพื่อนำไปเป็นทุนในการเล่นพนัน	2	
12	วัยรุ่นจะนำเงินจากการพนันไปใช้ในการจับจ่ายใช้สอยอย่างอื่น	4	
13	การพนันทำให้วัยรุ่นไม่ใส่ใจต่อความเป็นอยู่ของตัวเองหรือครอบครัวของวัยรุ่น	2	
14	วัยรุ่นจะใช้เวลาในการเล่นพนันแต่ละครั้ง 2 ชั่วโมงเป็นอย่างต่ำ	2	
15	วัยรุ่นเคยเล่นการพนันเพื่อหลีกหนีจากความกังวลหรือปัญหาอื่น	-	-
16	วัยรุ่นเคยกระทำความผิดจะกระทำความผิดกฎหมายเพื่อนำเงินไปใช้เล่นการพนัน	-	-
17	การพนันทำให้วัยรุ่นนอนหลับยากขึ้นหรืออดหลับอดนอน	3	
18	ความไม่เข้าใจกันในครอบครัวส่งผลให้วัยรุ่นเกิดความคิดที่จะไปเล่นการพนัน	-	-
19	วัยรุ่นเคยมีความรู้สึกลอยลางเรื่องต่างๆ ที่เกิดขึ้นโดยการไปเล่นพนันสักสองสามชั่วโมง	-	-
20	วัยรุ่นเคยทำร้ายตนเองหรือพยายามฆ่าตัวตายอันเป็นผลมาจากการพนันของตัวเอง	1	-

จากตารางที่ 5.2 เมื่อพิจารณาพฤติกรรมของวัยรุ่นเทียบกับแบบคัดกรองการติดการพนันแบบง่ายสำหรับประเมินผู้เล่นพนันของพนม เกตมานและภาณุ คูวุฒยากร พบว่ามีพฤติกรรมที่สังเกตได้มากกว่า 7 ข้อ โดยเกิดขึ้น 15 ข้อ และข้อที่เกิดขึ้น เป็น 4 ข้อในข่าย 9 ข้อหลักที่เสี่ยงว่าจะเป็นโรคติดพนัน ของทวีศิลป์ วิษณุโยธิน ซึ่งหมายความว่ากรณีศึกษาที่ 4 มีแนวโน้มที่จะมีปัญหากล่องเล่นการพนัน และเสี่ยงเป็นโรคติดพนัน และอาจติดการพนันอยู่ในระยะสุดท้ายเมื่อเทียบกับแบบสรุประยะการติดพนันของคณะแพทยศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย (2558) คือชีวิตครอบครัวเริ่มไม่มี

ความสุข และไม่สามารถหาเงินมาใช้หนี้ได้ เริ่มที่จะเล่นพนันเพื่อเอาคืนให้ได้ และอยากกลับมาเล่นอีกครั้งให้เร็วที่สุดเพื่อเอาชนะพนันที่เพิ่งเสียไป เคยทำร้ายตนเองหรือพยายามฆ่าตัวตายอันเป็นผลมาจากการพนัน

4.2.5 แนวทางการแก้ปัญหาเพื่อให้วัยรุ่นหลุดพ้นจากวิถีแห่งการพนัน ผู้มีส่วนเกี่ยวข้องในระดับชุมชน จากการสัมภาษณ์เมื่อ 4 กรกฎาคม 2558

การสัมภาษณ์ความคิดเห็นเกี่ยวกับพฤติกรรมการเล่นของวัยรุ่นกรณี 3 โดยผู้มีส่วนเกี่ยวข้องในระดับชุมชนคือ นายคำตา ทองออย อายุ 53 ปี อยู่บ้านเลขที่ 96 หมู่บ้านโพนทราย ตำบลโพนทราย อำเภอเมือง จังหวัดมุกดาหาร

ได้ให้ข้อมูลตามความเข้าใจของผู้เกี่ยวข้องเกี่ยวกับการพนันเบื้องต้นว่า “การพนันในความหมายของผมคือ การเสี่ยงโชคโดยการทำนายหรือคาดเดาผลที่เกิดขึ้นในอนาคต การพนันในการแข่งขันตัวอย่างเช่น เกมไพ่ เกมลูกเต๋า การพนันโดยการทำนายผลที่คาดว่าจะเกิดขึ้นในอนาคต เช่น การแทงบอล หรือเป็นการพนันเอาทรัพย์สินหรือเงินตามที่คุณพนันได้ตกลงกัน หากผู้แพ้พนันเล่นเสียก็จะทำให้สูญเสียสิ่งที่พนันไว้ตามที่ตกลงกัน

สาเหตุที่ทำให้วัยรุ่นในชุมชนติดการพนันหรือชอบเล่นการพนันผู้มีส่วนเกี่ยวข้องระดับชุมชนได้ให้ข้อมูลต่อว่า “สาเหตุที่ทำให้วัยรุ่นติดการพนันหรือชอบเล่นการพนันมีสาเหตุจากสิ่งแวดล้อมและสื่อสิ่งพิมพ์ต่าง ๆ เช่นการพนันบอล เพราะมีความชัดเจนในภาพและเกมการแข่งขัน ทำให้วัยรุ่นเกิดการพนันกันเองระหว่างเพื่อน และการมีเวลาว่างจากการทำงานและคิดว่าการพนันที่ไม่ต้องออกแรงก็ได้เงินมาง่าย ๆ ส่วนสภาพแวดล้อมที่เป็นอยู่มีส่วนทำให้วัยรุ่นติดการพนันหรือเล่นการพนันได้ง่ายเช่น ครอบครัวเล่นการพนันอยู่ตลอด และเมื่อวัยรุ่นเห็นภาพเหล่านั้นทำให้เกิดเป็นความคิดว่าไม่ต้องทำงานให้เหนื่อยแต่คาดเดาเล่นพนันลงเงินก็ทำได้เงินแล้ว

นอกจากนี้ ประเภทการพนันที่วัยรุ่นในชุมชนหรือละแวกที่ท่านอาศัยอยู่เล่นได้แก่การพนันบอลคือการตกลงว่าทีมในการแข่งขันทีมไหนจะชนะเพื่อเอาเงิน การแทงสนุกเกอร์คือการลงเงินตามที่คุณพนันว่าถ้าแพ้จะต้องเสียเงินให้ฝ่ายตรงข้ามตามเงื่อนไข และบุญบังไฟ คือการนำเอาบังไฟของแต่ละหมู่บ้านมาแข่งขันกันว่าของใครจะได้ขึ้นสูงกว่ากันเพื่อเอาของรางวัลในเกมการแข่งขัน”

ผู้วิจัยได้ถามต่อ การพนันที่วัยรุ่นในชุมชนเล่นมีการนำไปสู่อบายมุขอื่นอย่างไร ผู้มีส่วนเกี่ยวข้องในชุมชนได้ให้ข้อคิดเห็นว่า “การพนันที่วัยรุ่นในชุมชนอาศัยอยู่นำไปสู่อบายมุขอื่นมากคือ การพนันบอลจะเห็นมากที่สุดเพราะวัยรุ่นจะติดพนันบอลเนื่องจากมีผู้มาชักจูงก่อน และจากนั้นก็นำไปสู่การติดพนัน เล่นเกมการพนันด้วยจำนวนที่เพิ่มขึ้นเรื่อยๆ จนต้องเล่นเพราะคิดว่าได้มาง่ายและต้องการนำเงินมาเล่นต่อเพื่อเอาเงินไปใช้หนี้เก่า เพราะถ้าไม่ใช้หนี้ที่ติดไว้จะถูกขู่ฆ่าหรือโดยทำร้ายร่างกาย จากการพนันนำไปสู่อบายมุขที่ร้ายแรงในสังคมปัจจุบัน”

ผู้มีส่วนเกี่ยวข้องระดับชุมชนได้กล่าวต่อว่า “แนวทางที่จะทำให้วัยรุ่นห่างไกลจากการพนันและหลีกเลี่ยงพฤติกรรมที่จะนำไปสู่การเล่นพนันต้องมีการใช้สื่อเพื่อให้ความรู้เกี่ยวกับการพนันว่ามีโทษอย่างไร ทำให้สูญเสียอะไรบ้าง และทำให้องค์กรของวัยรุ่นเข้าไปสู่อบายมุขและความรุนแรงของการเล่นพนัน ซึ่งการนำสื่อมาเพื่อเป็นความรู้และแนวทางในการหลีกเลี่ยงการเล่นพนันและแนะนำอาชีพที่สร้างรายได้เสริมให้วัยรุ่นได้ทำเพื่อลดเวลาว่างของเขาไม่ให้คิดไปเล่นสิ่งไม่ดีอีก

อีกทั้ง งานบุญประเพณีและวัฒนธรรมในท้องถิ่น มีส่วนทำให้เกิดการพนันและอบายมุขอื่นๆ ได้เช่นงานศพ มีการเล่นไพ่ ไฮโล จึงทำให้การพนันมีอำนาจควบคุมให้คนหลงใหลในอบายมุขได้ง่าย เพราะคิดว่ายิงเล่นยิงได้เงินมากขึ้นโดยไม่คิดถึงที่จะต้องสูญเสียบ้างเลย”

ในมุมมองของผู้มีส่วนเกี่ยวข้องระดับชุมชนได้ให้ความคิดเห็นเกี่ยวกับโทษของการพนันดังนี้ “โทษของการพนันเมื่อเล่นแล้วทำให้ผู้เล่นและครอบครัวของผู้เล่นไม่มีความสุข ทำให้ความสามารถต่างๆ ในตัวเรามีประสิทธิภาพน้อยลง ทำให้เราไม่มีสติ คิดทำร้ายตนเองและคนรอบข้าง แม้กระทั่งคนในครอบครัว มีหนี้สินมากมายเนื่องจากติดการพนันเพราะความหลงผิดจากการพนัน เกิดอารมณ์หงุดหงิดได้ง่าย คุ่มคลั่งไม่มีสติเนื่องจากเสียพนัน ทำให้ไม่ได้กับการสูญเสียที่เพิ่มมากขึ้นเรื่อยๆ ทำให้เป็นโรคซึมเศร้า คิดค่าตัวตายเพราะเล่นพนันเสีย

อีกทั้งผู้นำชุมชนได้ให้ความคิดเห็นเกี่ยวกับมาตรการในการป้องกันวัยรุ่นติดพนันว่า “มาตรฐานในการป้องกันวัยรุ่นติดการพนัน การจัดความรู้และวิธีการป้องกันโดยเริ่มจากผู้นำชุมชนของแต่ละหมู่บ้าน

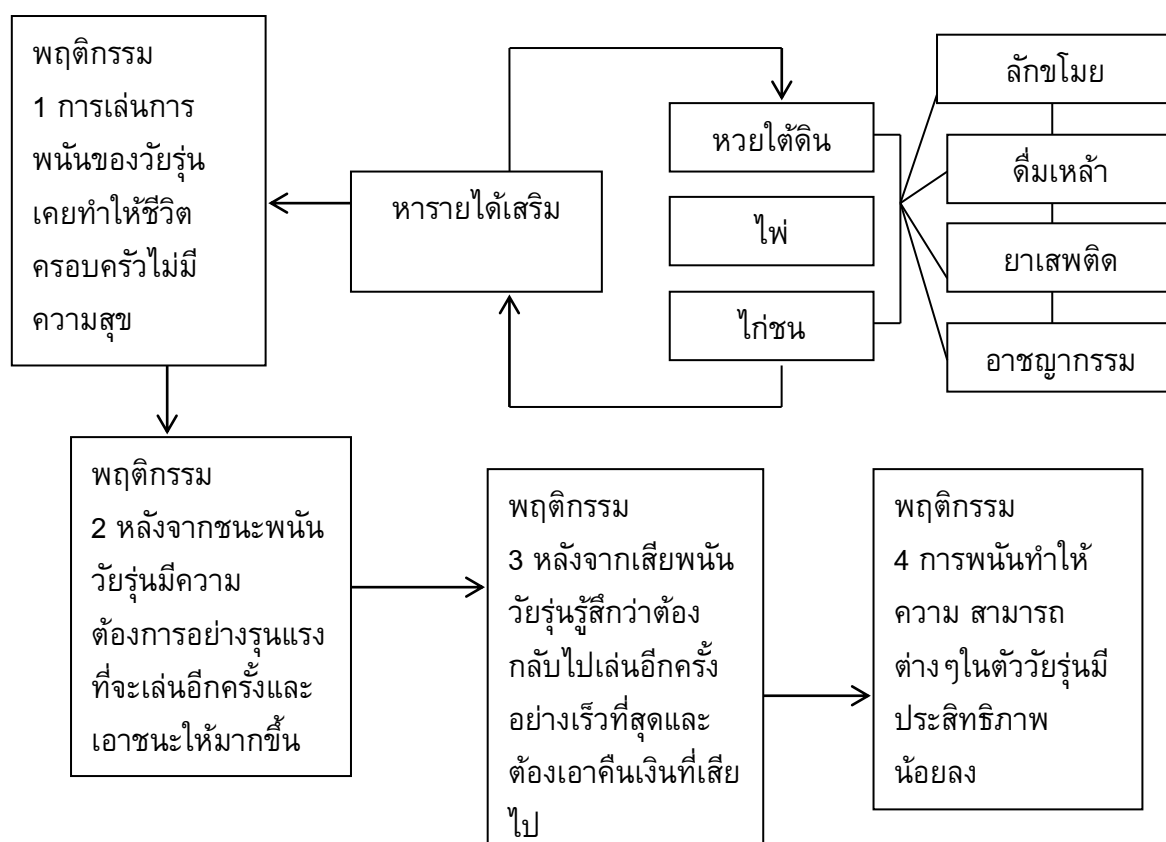
1 มีกิจกรรมเช่น จัดแข่งขันกีฬาให้เด็กในชุมชนได้มีความรักใคร่ สามัคคีกันและได้ทำกิจกรรมที่มีประโยชน์ร่วมกันให้กับชุมชนของตนเอง

2 รัฐบาลควรมีมาตรการที่เข้มงวดกว่านี้ ในการลงโทษผู้เล่นการพนัน เพื่อให้เขาว่าการที่เล่นพนันนั้นทำให้เกิดความสูญเสียอะไรบ้าง

3 มีบทลงโทษ ที่ทำให้เกิดความกลัวจนไม่กล้าไปเล่นการพนันอีก โดยใช้สื่อต่างๆ ในการสร้างภาพให้เขาเห็นและไม่อยากกลับไปเล่นอีกเลย”

ข้อค้นพบพฤติกรรมการเล่นพนันของกรณีศึกษาที่ 2 ด้านมูลเหตุจูงใจ ที่ทำให้วัยรุ่นเล่นการพนันคืออยากมีรายได้เพิ่ม โดยที่ลงทุนแต่ไม่ต้องลงแรง (หาเงินมาเล่นพนัน แต่เกียจคร้านในการทำงานที่สุจริต) อันเกิดจากความไม่ขยันหมั่นเพียร ซึ่งเป็นค่านิยมของสังคมไทยในภาคอีสานที่เพิ่มขึ้น จึงเล่นการพนันเพื่อหวังเงินรายได้จะแพ้หรือชนะสามารถนำมาเป็นเหตุผลเพื่อเล่นพนันต่อ ซึ่งหากเสียพนัน วัยรุ่นก็รู้สึกว่าจะต้องกลับไปเล่นอีกครั้งอย่างรวดเร็วที่สุดเพื่อเอาที่เสียคืนไปหากชนะพนัน วัยรุ่นก็มีความต้องการอย่างรุนแรงที่จะเล่นอีกครั้งและเอาชนะให้มากขึ้น ซึ่งพฤติกรรมการเล่นพนันดังกล่าวทำให้ความสามารถต่างๆ ในตัววัยรุ่นลดน้อยลง เนื่องจากครุ่นคิดถึงแต่เรื่องการวางแผนพนัน

ส่วนความเชื่อมโยงพฤติกรรมการเล่นของวัยรุ่นไปสู่บಾಯมอื่นๆ เริ่มจากสภาพแวดล้อมในชุมชนที่คนส่วนใหญ่เล่นการพนัน แล้ววัยรุ่นได้ลองเล่นดู พอเล่นในคราวแรกได้เงินมาแล้วรู้สึกเกิดทัศนคติที่ดีต่อการเล่นพนันว่าเป็นการได้เงินมาอย่างง่ายดาย ผลกระทบที่เกิดขึ้นเมื่อเล่นแล้วติด พอติดแล้วเริ่มเสียพนันและเสียมากขึ้นเรื่อยๆ จากที่ได้กลายเป็นเสียจนเป็นหนี้พนัน ส่งผลให้ครอบครัวอยู่อย่างมีความสุขเพราะทุกขี้ใจกับการพนัน ทุกขี้ใจกับสิ่งที่จะเกิดขึ้นในอนาคต เนื่องจากการพนันเชื่อมโยงไปสู่บಾಯมต่างๆ เช่นคิดจะกระทำผิดกฎหมายเพื่อนำเงินไปใช้หนี้พนัน และลงทุนต่อยอดในการพนันให้เพิ่มมากขึ้น ซึ่งความเชื่อมโยงที่กล่าวมานี้ ดังภาพที่ 5.3



ภาพที่ 5.3 ความเชื่อมโยงของการพนันวัยรุ่นกรณีศึกษาที่ 2 มุกดาหาร

การเข้าสู่วิถีการพนันของวัยรุ่นกรณีศึกษาที่ 2 วัยรุ่นในเขตชนบท จังหวัดมุกดาหาร หากพิจารณาจากองค์ประกอบด้านบริบทเชิงพื้นที่ พบว่าที่อยู่อาศัยใกล้กับแหล่งบಾಯมหรือการพนัน เป็นหมู่บ้านใกล้เคียงกันเดินทางไปเล่นกันเป็นประจำ นอกจากนี้แล้วจะมีเจ้ามือมาชวนให้เล่นพนัน ด้านเศรษฐกิจ พบว่าผลิตภัณฑ์และบริการส่วนใหญ่จะเป็นสิ่งที่ตอบสนองต่อความสะดวกและรวดเร็วในการใช้ชีวิตประจำวัน ความฟุ่มเฟือยอยากมีรายได้เพิ่ม โดยที่ลงทุนแต่ไม่ต้องลงแรง

ซึ่งเกิดจากความไม่ขยันหมั่นเพียร ซึ่งเป็นค่านิยมของสังคมไทยในภาคอีสานที่เพิ่มขึ้นในปัจจุบัน จึงเล่นการพนันเพื่อหวังเงินรายได้ ส่วนจะแพ้หรือชนะพนันสามารถนำมาเป็นเหตุผลเพื่อเล่นพนันต่อและขายของที่มีค่า เพื่อนำเงินไปเป็นทุนในการเล่นพนัน และด้านสภาพแวดล้อมในปัจจุบันที่มีเครื่องอำนวยความสะดวกในการเล่นพนันเช่น โทรศัพท์มือถือและการมีสื่อต่างๆ หลายช่องทางที่โฆษณาชักชวนให้อยากเล่นการพนัน อีกทั้งครอบครัวของวัยรุ่นเองเล่นการพนันอยู่ตลอดทำให้วัยรุ่นมองการพนันเป็นเรื่องปกติที่ใครๆ ก็เล่นกัน

จากการรวบรวมข้อมูลการศึกษาพฤติกรรมการเล่นการพนันของวัยรุ่นกรณีที่ 1-2 ของจังหวัดมุกดาหาร สาเหตุที่ทำให้วัยรุ่นติดการพนันหรือชอบเล่นการพนันคือการอยากมีรายได้เพิ่มมากขึ้นเพื่อนำเงินไปจับจ่ายซื้อของ เมื่อเข้าไปสู่วงจรของการพนัน ก็ถูกชักจูงหรือเป็นเหตุผลในการไปสู่อบายมุขอื่นๆ โดยเฉพาะการผิดศีล 5 ข้อ ทำให้สูญเสียทรัพย์สินเงินทอง เป็นภัยคุกคามด้านครอบครัวทำให้เกิดความทุกข์ ความไม่สบายใจของคนในครอบครัว ขาดความสงบสุข ส่งผลต่อปัญหาของสังคม ดังนั้นกล่าวได้ว่าการพนันจึงไม่เคยหมดไปจากสังคมไทยแม้แต่น้อย ตรงกันข้ามประชากรเพิ่มมากขึ้นเท่าไรปัญหาการพนันก็มากขึ้นเท่านั้น เครื่องมือสื่อสารที่อำนวยความสะดวกในการเล่นพนันคือ โทรศัพท์มือถือ จากกรณีศึกษาเน้นย้ำว่ามีการลักลอบเล่นการพนันเสมอๆ โดยที่วัยรุ่นขาดการนึกถึงผลกระทบที่จะเกิดขึ้นแม้แต่น้อย อันเนื่องมาจากการเป็นวัยรุ่นที่ขาดภูมิคุ้มกันทางด้านความคิด การไตร่ตรองพิจารณาอย่างรอบคอบ ดังนั้นวัยรุ่นควรได้ปรับทัศนคติว่า “อยากมีรายได้มีเงินและทรัพย์สินต้องขยันทำงาน”

บทที่ 6

การสังเคราะห์กรณีศึกษาเพื่อนำไปสู่ข้อเสนอแนะ

ในบทนี้ ผู้วิจัยจะได้นำเสนอพฤติกรรมการณ์ของวัยรุ่นของจังหวัดอุบลราชธานี และจังหวัดมุกดาหาร ลักษณะวิเคราะห์กรณีศึกษาทั้ง 5 กรณีเพื่อสังเคราะห์รูปแบบ (model) ในความเชื่อมโยงของพฤติกรรมการณ์และอบายมุขอื่นๆ ตามลำดับเพื่อนำไปสู่มาตรการสกัดกั้นพฤติกรรมที่ไม่พึงประสงค์ ที่จะส่งผลต่อข้อเสนอแนะในเชิงนโยบายในระดับชุมชนและสังคมต่อไป

6.1 พฤติกรรมการณ์ของวัยรุ่น 3 กรณีศึกษาของจังหวัดอุบลราชธานี พบว่า วัยรุ่นในสังคมชนบทและสังคมเมือง นิยมเล่นการพนันประเภท ไฮโล และมวย ทั้งนี้เพราะการพนันทั้งสองประเภทนี้ หาเล่นได้ง่าย วงเงินพนันที่ใช้เล่นไม่มาก เล่นได้ตามความพอใจของวัยรุ่นผู้เล่น โดยมีมูลเหตุจูงใจที่ทำให้เล่นการพนัน เพื่อความสนุกสนาน ตื่นเต้น มีเวลาว่างเยอะ และต้องการหารายได้เพิ่ม เนื่องมาจากการว่างงาน เมื่อว่างงานแล้วไม่มีงานทำ ทำให้ไม่มีรายได้แต่เมื่อต้องการเงินเพื่อไปจับจ่ายใช้สอย จำเป็นต้องหารายได้ด้วยวิธีการพนันเพราะหาเล่นได้ง่าย ทำได้ทันที และรู้ผลทันทีว่าจะเล่นได้หรือเล่นเสีย ทำให้วัยรุ่นตัดสินใจไปสู่การพนัน หากพิจารณาปัจจัยที่เกี่ยวข้องพบว่าด้านสภาพแวดล้อม เพื่อน บุคคลในครอบครัว และปัจจัยสนับสนุนอื่นคือป้ายโฆษณาชักชวน อุปกรณ์การเล่นพนันที่หาซื้อได้ง่ายตามท้องตลาดทั่วไป เป็นปัจจัยสำคัญที่ส่งผลต่อวัยรุ่นให้หันหน้าเข้าหาการพนัน เป็นปัจจัยสำคัญที่ทำให้วัยรุ่นในสังคมชนบทและสังคมเมืองผ่นตนเองเข้าไปสู่วงจรของการพนันและอบายมุขอื่น

6.2 กรณีพฤติกรรมการณ์ของวัยรุ่น 2 กรณีศึกษาจังหวัดมุกดาหาร พบว่า วัยรุ่นในสังคมชนบทและสังคมเมือง นิยมเล่นการพนันประเภท ไพ่กับไก่ชน ทั้งนี้เพราะจังหวัดมุกดาหารเป็นจังหวัดที่เลี้ยงไก่ชนเป็นจำนวนมากกว่าจังหวัดอุบลราชธานี โดยเลี้ยงไว้ตามหมู่บ้าน ส่วนไก่ มีเพื่อนร่วมวงมากโดยเฉพาะเพื่อนที่เป็นชาวลาวที่เดินทางเข้าออกด่านสะพานนะเขตจังหวัดมุกดาหาร โดยมีมูลเหตุจูงใจที่ทำให้เล่นการพนันมาจาก ต้องการหาได้ได้เพิ่ม เพื่อไปใช้จ่ายในชีวิตประจำวัน และการทำตามคนอื่นคือเห็นคนอื่นเล่นก็เลยเล่นบ้าง หากพิจารณาปัจจัยที่เกี่ยวข้องพบว่าด้านสภาพแวดล้อม บุคคลในครอบครัว เพื่อนและปัจจัยสนับสนุนอื่นคือโทรศัพท์มือถือ ระบบสาธารณูปโภค การคมนาคมสะดวกสบาย สามารถเดินทางไปสถานที่ที่ให้บริการได้อย่างที่ใจวัยรุ่นต้องการ เป็นปัจจัยสำคัญที่ส่งผลต่อวัยรุ่นในสังคมเมืองและชนบทให้เข้าถึงการพนันได้อย่างง่ายดาย

6.3 การเชื่อมโยงรูปแบบการพนันและอบายมุขอื่นของวัยรุ่น 5 กรณีศึกษา ผลจากการบันทึกพฤติกรรมการณ์การพนันของวัยรุ่นโดยใช้แบบคัดกรองอย่างง่าย โดยผู้มีส่วนเกี่ยวข้องในระดับครอบครัว พบว่า ภาพรวมระดับความรุนแรงของพฤติกรรมการณ์การพนันของวัยรุ่นมากที่สุด 3 ลำดับแรก ได้แก่ (1) การเล่นเกมการพนันของวัยรุ่นเคยทำให้ชีวิตครอบครัวไม่มีความสุข เพราะการพนันเป็นหนทางสู่หายนะอื่นๆ จึงนำความวิตกกังวลมาใส่บุคคลในครอบครัว ร้อยละ 13.69 (2) การพนันทำให้ความสามารถต่างๆ ในตัววัยรุ่นมีประสิทธิภาพน้อยลง เพราะวัยรุ่นหมกมุ่นอยู่กับการพนัน ขาดโอกาสที่จะใช้ความคิดสร้างสรรค์ที่จะทำกิจกรรมอื่นๆ ที่มีประโยชน์ให้กับตนเองและครอบครัว ร้อยละ 10.71 (3) หลังจากชนะพนัน วัยรุ่นมีความต้องการอย่างรุนแรงที่จะเล่นอีกครั้งและเอาชนะให้มากขึ้น เพราะเริ่มติดการพนัน และเกิดความโลภภายในใจอยากได้มากขึ้นเป็นทวีคูณโดยไม่ต้องออกแรงทำงาน และวัยรุ่นจะใช้เวลาในการเล่นพนันแต่ละครั้ง 2 ชั่วโมงเป็นอย่างต่ำ เพราะวัยรุ่นว่างงาน ไม่มีอาชีพอื่น อีกทั้งต้องการใช้เวลาเล่นเพิ่มขึ้นเพื่อหารายได้เพิ่มจนบางคนกลายเป็นนักพนันอาชีพ ร้อยละ 9.52

พฤติกรรมดังกล่าว ส่งผลให้เกิดความเชื่อมโยง โดยมีที่มาจากมูลเหตุจูงใจของวัยรุ่นคือ ความต้องการทางด้านเศรษฐกิจคือหารายได้เพิ่ม การเล่นเพื่อความสนุกสนาน เพื่อให้ชีวิตเกิดความตื่นเต้น และอยากลองเล่นเพราะเห็นคนอื่นเล่นโดยเฉพาะบุคคลที่อยู่ในครอบครัว และบุคคลที่อยู่ในชุมชนที่วัยรุ่นอาศัยอยู่ พฤติกรรมของวัยรุ่นที่ปรากฏนี้ สอดคล้องกับแนวความคิดของนักจิตวิทยา กลุ่มพฤติกรรมนิยม นักจิตวิทยากลุ่มนี้เชื่อว่า มนุษย์เกิดมาไม่ดีไม่เลว มนุษย์จะดีเลวขึ้นอยู่กับสิ่งแวดล้อม ถ้ามนุษย์อยู่ในสิ่งแวดล้อมที่ดีก็จะเป็นคนดี ถ้าอยู่ในสิ่งแวดล้อมที่เลวก็จะเป็นคนเลว มนุษย์จึงเป็นผลผลิตของสิ่งแวดล้อม และนักจิตวิทยากลุ่มปัญญานิยม เชื่อว่ามนุษย์จะดีเลวขึ้นอยู่กับ การปรับตัวในสภาพแวดล้อม เพราะมนุษย์เป็นผู้มีสติปัญญา ดังนั้นสิ่งแวดล้อมที่อยู่ใกล้ชิดกับวัยรุ่น และมีอิทธิพลมากที่สุดคือครอบครัว และชุมชน

ส่วนรูปแบบการพนันที่พบเห็นในวัยรุ่นในสังคมชนบทและสังคมเมืองในบริบทพื้นที่อีสาน จังหวัดอุบลราชธานี และมุกดาหารคือ ไฮโล ไพ่ โกงเงิน มวย หวย และโบก เหตุผลที่ไฮโล ไพ่ โกงเงิน มวย หวย และโบกเป็นที่นิยมของวัยรุ่นในพื้นที่ภาคอีสานจังหวัดอุบลราชธานีและมุกดาหารเพราะจำนวนเงินที่ใช้เล่นในแต่ละประเภทเริ่มต้นจากจำนวนน้อย ตั้งแต่ 20 บาทขึ้นไป และสามารถเล่นได้บ่อย หาเล่นได้ง่าย เมื่อวัยรุ่นติดการพนันแล้วจะเชื่อมโยงไปสู่อบายมุขต่างๆ ได้แก่ ดื่มสุรา สูบบุหรี่ ขโมยของ เกิดเป็นความโลภอยากได้ของคนอื่น นำไปสู่ปัญหายาเสพติดและปัญหาอาชญากรรมอื่นๆ ตามมา ซึ่งความเชื่อมโยงจากกรณีศึกษา หากใช้พฤติกรรมทางการเงินเป็นตัวตั้งเป็นเหตุผลว่าวัยรุ่นจะหาเงิน และใช้เงิน พฤติกรรมที่ทำให้ได้เงินมาคือ เล่นการพนัน ขโมยของคนอื่น ทำสิ่งผิดกฎหมาย เพื่อนำเงินไปใช้จ่ายในการดื่มสุรา สูบบุหรี่ เที่ยวเตร่ ในวงจรดังกล่าวจึงเป็นลักษณะหมุนวนคือ อดายมุขเชื่อมโยงจากการพนันหรืออาจกล่าวอีกนัยหนึ่งว่าการพนันเชื่อมโยงกับอบายมุข ซึ่งไม่อาจ

ต้องเผชิญภาวะทางเศรษฐกิจที่เหมือนกัน เพราะทุกอย่างต้องอาศัยระบบและกลไกตลาดในการซื้อสินค้าและบริการที่ราคาเป็นไปตามมาตรฐานเดียวกัน ในการจัดหาเครื่องอำนวยความสะดวกในชีวิตทั้งที่จำเป็นและเกินความจำเป็น ทำให้ต้องใช้เงินเป็นเครื่องมือในการจัดหาสินค้าและบริการไว้อำนวยความสะดวกในการดำรงชีวิตอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ อีกทั้งสภาพแวดล้อมของสังคมชนบทและสังคมเมืองมีความคล้ายคลึงกันโดยได้รับอิทธิพลจากความทันสมัยที่มาพร้อมระบบโลกาภิวัตน์ที่ให้ความสำคัญกับวัตถุมากกว่าจิตใจ สภาพแวดล้อมถูกทำลาย วัฒนธรรมที่ดีถูกกลืนหายไป เช่นการปฏิบัติตามศีล 5 ดังนั้นไม่ว่าสังคมเมืองหรือสังคมชนบท ได้รับอิทธิพลจากสิ่งต่างๆ ที่กล่าวมาอย่างเท่าเทียมกันจนแทบจะไม่เห็นความแตกต่าง ว่าเป็นการเล่นพนันของวัยรุ่นในชนบท นี่คือการเล่นพนันของวัยรุ่นในสังคมเมือง

6.4 การพนันยอดนิยมของวัยรุ่น 5 กรณีศึกษาจังหวัดอุบลราชธานีและมุกดาหาร ไก่ชน บั้งไฟ ไฮโล มวย หวยและโป๊กเกอร์

ไก่ชน ดั้งเดิมเป็นกิจกรรมการเล่นเพื่อสร้างความสัมพันธ์ระหว่างกลุ่มคนบางกลุ่ม ในชุมชนแต่การเล่นเพื่อสร้างความสัมพันธ์นั้นได้เติมเต็มสิ่งที่ให้เกิดความบันเทิง สนุกสนาน ตื่นเต้นเร้าใจมากขึ้นด้วยการพนันให้มีฝ่ายชนะ และแพ้ ในระยะแรกวงเงินพนันไม่มากนักแต่ระยะหลังวงเงินพนันมากขึ้นตามสภาพของเศรษฐกิจ อย่างไรก็ตาม ในปัจจุบันไก่ชนได้กลายเป็นการพนันที่วัยรุ่นภาคอีสานนิยมเล่นเพื่อความสนุกสนานและหารายได้เสริม

บั้งไฟ ดั้งเดิมเป็นกิจกรรมนัดพบปะระหว่างญาติพี่น้องที่อยู่ต่างชุมชนให้มารวมตัวกันก่อนฤดูกาลเพาะปลูกข้าว ที่เรียกว่าบุญบั้งไฟ (รวมญาติพี่น้องเพื่อเอาบุญ) เพื่อให้เกิดบรรยากาศแห่งความสนุกสนานเพลิดเพลิน ซึ่งความสนุกสนาน ความเพลิดเพลินนั้น ได้เพิ่มวาทะกรรมเข้าไปคือคำว่า “แพ้กับชนะ” โดยที่ฝ่ายแพ้จะต้องถูกฝ่ายชนะจัดการด้วย กฎ กติกาที่ตั้งไว้ก่อนเล่น เช่น หากใครแพ้จะต้องถูกจับโยนลงน้ำโคลน ทำให้เนื้อตัวละอะ ใครเห็นใครก็หัวเราะ จากนั้น การเล่นได้เพิ่มระดับขึ้นมา พนันด้วยเหล้าหากใครแพ้จะต้องซื้อเหล้าให้ฝ่ายชนะได้ดื่มกิน จากความบันเทิงนั้นก็เกิดเป็นวิวัฒนาการของการพนันขึ้นมีการพนันเงินกันมากบ้างน้อยบ้างตามข้อตกลง บั้งไฟจึงเป็นการพนันที่วัยรุ่นภาคอีสานนิยมเล่นเพื่อความสนุกสนานทางสังคมและเล่นเพื่อหารายได้เสริมในงานบุญประเพณี

ไฮโล ถึงแม้ดั้งเดิมจะเล่นกันในงานศพ และเริ่มต้นจากการพนันเลยเพราะใช้เงินในกิจกรรมเพื่อให้เกิดความได้เสียของฝ่ายที่เล่น ซึ่งเงินที่เล่นในระยะแรกเป็นจำนวนเงินที่น้อย ไม่ได้เล่นเอาเป็นเอาตาย แต่เพื่อสร้างบรรยากาศให้เกิดความสนุกสนานและคลายความโศกเศร้าให้กับญาติผู้เสียชีวิต การอยู่เป็นเพื่อนญาติพี่น้องทั้งคืน จึงต้องหากิจกรรมเล่นให้สนุกซึ่งเป็นเหตุผลที่คนในชุมชนกล่าวไว้แต่วิวัฒนาการการเล่นได้เพิ่มระดับความตื่นเต้นโดยเพิ่มจำนวนเงินที่เล่น จำนวนวงที่เล่น จำนวนวันที่เล่นมากขึ้นเป็นลำดับจนกลายเป็นธุรกิจการพนันในบ่อนงานศพ ดังนั้นไฮโลจึงเป็นการพนันที่

วัยรุ่นในสังคมชนบทและสังคมเมืองเล่นเป็นเพื่อนญาติผู้เสียชีวิตโดยมีวัตถุประสงค์แอบแฝงคือหารายได้เสริม

มวย วัยรุ่นที่มีพื้นฐานมาจากการเป็นนักกีฬาจะชอบมวยเป็นพิเศษ แต่ความชอบเป็นพิเศษไม่ทำให้วัยรุ่นตื่นเต้นและสนุกสนานได้เท่าที่ควร ดังนั้นการเพิ่มความสนุกสนานเข้าไปทำให้เสียไม่ได้ที่จะใช้วิธีการพนันซึ่งอาจเล่นด้วยจำนวนเงินน้อยบ้างและมากบ้าง อีกทั้งมวยเข้าถึงง่ายหากเป็นมวยตุ๊กก็เพียงมีโทรทัศน์ที่บ้าน แต่ถ้าหากเป็นมวยเวทีสดก็หาดูได้ง่ายตามเวทีมวยที่อยู่ใกล้บ้านหรือจังหวัดใกล้เคียง เพราะการคมนาคมสะดวกสบายในทุกวัน มีรถประจำทาง และรถตู้ และรถแท็กซี่ที่วิ่งระหว่างจังหวัดเป็นพาหนะในการรับส่งได้อย่างง่ายดายในทุกวัน

หอย กลายเป็นส่วนหนึ่งในชีวิตประจำวันของวัยรุ่น ในพื้นที่ภาคอีสานที่เรียกว่าหอยใต้ดิน ทั้งนี้หอยใต้ดินซื้อได้ง่าย และมีวิธี รูปแบบการซื้อและผลตอบแทนในการให้เลือกมาก หอยเป็นความหวังสำหรับวัยรุ่นที่มีรายได้น้อย ต้องการรายได้เสริม หรือวัยรุ่นที่ไม่มีงานทำเป็นหลักแหล่ง ในการหารายได้จึงใช้การเสี่ยงโชคทางตัวเลข ความถี่ในการเล่นส่วนมากวัยรุ่นจะเล่นหอยเดือนละ 2 ครั้งส่วนใหญ่วันต้นเดือน (วันที่ 1 ของทุกเดือน) กับวันกลางเดือน (วันที่ 16 ของทุกเดือน) หอยกับวัยรุ่นจึงสร้างทั้งความหวัง ความตื่นเต้นและความเศร้าในวันที่หอยออก

โบก เป็นการพนันที่เล่นมาช้านานในสังคมชนบทภาคอีสาน สถานที่เล่นจะเป็นป่าละเมาะและอยู่ใกล้ลำธารหรือห้วยที่เต็มไปด้วยความรกของป่า เพื่อเอาไว้วังหนีหากมีการจับกุมนักพนัน วัยรุ่นจะรู้จักโบกเพราะบุคคลในครอบครัวเล่น โดยเฉพาะผู้นำครอบครัวที่นิยมเล่นในฤดูกาลว่างงานจึงเป็นภาพให้วัยรุ่นเห็น และมองเป็นเรื่องปกติและตัววัยรุ่นเองก็เล่นด้วยจนกลายเป็นการพนันยอดฮิต ที่ไม่ต้องเล่นในระบบออนไลน์ แต่แอบเล่นในป่าสำหรับชาวชนบทที่เข้าไม่ถึงอินเทอร์เน็ต

ระดับการพนันเริ่มต้น จึงเป็นกิจกรรมของชุมชนที่เน้นเพื่อความสนุกสนานเท่านั้น แต่สิ่งที่คนปรุปรุ่งแต่งเพิ่มขึ้น ซึ่งต่อมาอาจจะเรียกว่านักพนัน เขียนพนันหรืออื่นๆ ตามที่บุคคลทั่วไปเรียกขาน ได้บิดเบือนกฎ กติกา เบื้องต้นจนกลายเป็นเรื่องราวส่งผลกระทบต่อในวงกว้างของสังคม อย่างไรก็ตามวาทกรรมของนักพนันที่ถล่มทลายเข้าสู่โครงการพนันก็ยังให้เหตุผลว่าในตอนต้นเล่นเพื่อความบันเทิงเท่านั้น แต่สุดท้ายกลายเป็นการเล่นพนันที่ผิดปกติ คือติดพนันจนเกิดมีปัญหามากมาย ซึ่งเกิดจากพฤติกรรมที่ปราศจากการยั้งคิด ขาดการมองผลกระทบที่จะตามมา ทำให้ภูมิคุ้มกันทางใจไม่เข้มแข็งพอ

จุดเริ่มต้นของการเรียนรู้เรื่องการพนันของเด็กไปสู่วัยรุ่นในสังคมชนบทจะรู้จักการพนันที่เกิดขึ้นในบ้านตนเองก่อนคือการเล่นหอยใต้ดินของพ่อแม่หรือผู้ปกครองเพราะมีคนเดินโปยในหมู่บ้านและชุมชน จากนั้นวัยรุ่นจะรู้จักการพนันที่อยู่ในงานศพเช่น ไพ่ ไฮโล เนื่องจากชุมชนชนบทจะมีความใกล้ชิดสนิทสนมกันเป็นอย่างดี และเด็กวัยรุ่นจะติดตามผู้ปกครองหรือญาติไปร่วมในงานศพเพราะมีการเล่นอย่างเปิดเผยอีกทั้งเมื่อพ่อแม่ผู้ปกครองเล่นพนันในงานศพแล้วได้เงินจะนำเงินแจกจ่ายบุตรหลานด้วยคำกล่าว **“พ่อเล่นการพนันได้เงินมา เอาเงินไปซื้อขนมกินนะแล้วอย่า**

กวนพ้อหากพ้อเล่นได้เยอะ ๆ จะได้เงินซื้อขนมเยอะ ๆ” จึงกล่าวได้ว่าได้รู้จักการพนันจากสภาพแวดล้อมที่ใกล้ชิดมากที่สุดคือบุคคลใกล้ชิดที่เล่นการพนันหรือกล่าวถึงการพนันในทางบวกนั่นเอง การสร้างภูมิคุ้มกันด้านจิตใจให้กับวัยรุ่นเป็นเรื่องที่ดีและควรเริ่มต้นจากผู้ปกครอง หากผู้ปกครองทำตัวเป็นแบบอย่างและสอนให้เห็นผลกระทบจากการพนันจะทำให้วัยรุ่นซึมซับสิ่งที่ดีเพื่อเป็นภูมิคุ้มกันต่อไป

ตารางที่ 6.1 ภาพรวมความถี่การสังเกตพฤติกรรมของวัยรุ่นจังหวัดอุบลราชธานีและมุกดาหาร ระหว่างเดือนเมษายน –กรกฎาคม 2558 ของผู้มีส่วนเกี่ยวข้องระดับครอบครัว

ข้อ	รายละเอียดการสังเกต	อุบลราชธานี			มุกดาหาร		รวม (ร้อยละ)
		เมือง 1	เมือง 2	ชนบท 3	เมือง 1	ชนบท 2	
1	เวลางานหรือเวลาเรียนของวัยรุ่นเสียหายเพราะการพนัน	2	0	0	0	3	9 (5.36)
2	การเล่นการพนันของวัยรุ่นเคยทำให้ชีวิตครอบครัวไม่มีความสุข	3	3	6	4	3	23 (13.69)
3	การเล่นการพนันของวัยรุ่นเคยทำให้วัยรุ่นและครอบครัวเสื่อมเสียชื่อเสียง	1	1	0	3	7	8 (4.76)
4	วัยรุ่นเคยรู้สึกสำนึกผิดหลังจากเล่นการพนัน	0	1	1	1	0	3 (1.79)
5	วัยรุ่นเคยเล่นการพนันเพื่อให้ได้เงินมาใช้หนี้พนันหรือแก้ปัญหาทางการเงิน	2	1	2	2	1	7 (4.17)
6	การพนันทำให้ความสามารถต่าง ๆ ในตัววัยรุ่นมีประสิทธิภาพน้อยลง	4	6	2	2	4	18 (10.71)

ตารางที่ 6.1 ภาพรวมความถี่การสังเกตพฤติกรรมของวัยรุ่นจังหวัดอุบลราชธานีและมุกดาหาร ระหว่างเดือนเมษายน –กรกฎาคม 2558 ของผู้มีส่วนเกี่ยวข้องระดับครอบครัว (ต่อ)

ข้อ	รายละเอียดการสังเกต	อุบลราชธานี			มุกดาหาร		รวม (ร้อยละ)
		เมือง 1	เมือง 2	ชนบท 1	เมือง 1	ชนบท 1	
7	หลังจากเสียพนัน วัยรุ่นรู้สึกว่าจะต้องกลับไปเล่นอีกครั้งอย่างรวดเร็วที่สุดและต้องเอาคืนเงินที่เสียไป	1	0	1	5	6	13 (7.74)
8	หลังจากชนะพนัน วัยรุ่นมีความต้องการอย่างรุนแรงที่จะเล่นอีกครั้งและเอาชนะให้มากขึ้น	2	0	3	4	7	16 (9.52)
9	บ่อยครั้งที่วัยรุ่นเล่นพนันจนกระทั่งไม่มีเงินเหลือติดตัวเลย	0	0	1	0	3	4 (2.38)
10	วัยรุ่นเคยยืมเงินคนในครอบครัวเพื่อนำมาเป็นทุนในการเล่นพนัน	1	3	2	4	3	13 (7.74)
11	วัยรุ่นเคยขายของที่มีค่าเพื่อนำไปเป็นทุนในการเล่นพนัน	1	1	2	4	2	10 (5.95)
12	วัยรุ่นจะนำเงินจากการพนันไปใช้ในการจับจ่ายใช้สอยอย่างอื่น	3	2	4	2	4	15 (8.92)
13	การพนันทำให้วัยรุ่นไม่ใส่ใจต่อความเป็นอยู่ของตัวเองวัยรุ่นเองหรือครอบครัวของวัยรุ่น	1	0	1	1	2	5 (2.98)
14	วัยรุ่นจะใช้เวลาในการเล่นพนันแต่ละครั้ง 2 ชั่วโมงเป็นอย่างต่ำ	2	5	5	2	2	16 (9.52)

ตารางที่ 6.1 ภาพรวมความถี่การสังเกตพฤติกรรมของวัยรุ่นจังหวัดอุบลราชธานีและมุกดาหาร ระหว่างเดือนเมษายน –กรกฎาคม 2558 ของผู้มีส่วนเกี่ยวข้องระดับครอบครัว (ต่อ)

ข้อ	รายละเอียดการสังเกต	อุบลราชธานี			มุกดาหาร		รวม (ร้อยละ)
		เมือง 1	เมือง 2	ชนบท 1	เมือง 1	ชนบท 1	
15	วัยรุ่นเคยเล่นการพนันเพื่อหลีกหนีจากความกังวลหรือปัญหาอื่น	0	0	0	0	0	0 (0)
16	วัยรุ่นเคยกระทำหรือคิดจะกระทำผิดกฎหมายเพื่อนำเงินไปใช้เป็นทุนในการพนัน	0	0	1	0	0	1 (0.60)
17	การพนันทำให้วัยรุ่นนอนหลับยากขึ้นหรืออดหลับอดนอน	1	0	0	0	3	4 (2.38)
18	ความไม่เข้าใจกันในครอบครัวส่งผลให้วัยรุ่นเกิดความคิดที่จะไปเล่นการพนัน	0	0	0	0	0	0 (0)
19	วัยรุ่นเคยมีความรู้สึกอยากทดลองเรื่องต่างๆ ที่เกิดขึ้นโดยการไปเล่นพนันสักสองสามชั่วโมง	0	0	0	1	0	1 (0.60)
20	วัยรุ่นเคยทำร้ายตนเองหรือพยายามฆ่าตัวตายอันเป็นผลมาจากการพนันของวัยรุ่นเอง	0	0	1	0	1	2 (1.19)

หมายเหตุ สังเกตพฤติกรรมโดยคนในครอบครัว

จากการบันทึกพฤติกรรมของคนในครอบครัว พบว่า ความถี่ของการศึกษาพฤติกรรมการพนันของวัยรุ่นจังหวัดอุบลราชธานีและมุกดาหารเรียงตามลำดับพฤติกรรมความถี่ใน 5 ลำดับแรก

พบว่า (1) การเล่นเกมพนันของวัยรุ่นเคยทำให้ชีวิตครอบครัวไม่มีความสุข ร้อยละ 13.69 (2) การพนันทำให้ความสามารถต่างๆในตัววัยรุ่นมีประสิทธิภาพน้อยลง ร้อยละ 10.71 (3) หลังจากชนะพนัน วัยรุ่นมีความต้องการอย่างรุนแรงที่จะเล่นอีกครั้งและเอาชนะให้มากขึ้น และวัยรุ่นจะใช้เวลาในการเล่นพนันแต่ละครั้ง 2 ชั่วโมงเป็นอย่างต่ำ ร้อยละ 9.52 (4) วัยรุ่นจะนำเงินจากการพนันไปใช้ในการจับจ่ายใช้สอยอย่างอื่น ร้อยละ 8.92 และ(5) หลังจากเสียพนัน วัยรุ่นรู้สึกว่าจะต้องกลับไปเล่นอีกครั้งอย่างรวดเร็วที่สุดและต้องเอาคืนเงินที่เสียไป และวัยรุ่นเคยยืมเงินคนในครอบครัวเพื่อนำมาเป็นทุนในการเล่นพนัน ร้อยละ 7.74

หากพิจารณาจำนวนครั้งเฉลี่ยเปรียบเทียบแยกเป็นรายจังหวัด พบว่า การเล่นเกมพนันของวัยรุ่นเคยทำให้ชีวิตครอบครัวไม่มีความสุข จังหวัดอุบลราชธานี มากกว่า จังหวัดมุกดาหาร การพนันทำให้ความสามารถต่างๆในตัววัยรุ่นมีประสิทธิภาพน้อยลง จังหวัดอุบลราชธานี มากกว่า จังหวัดมุกดาหาร

หลังจากชนะพนัน วัยรุ่นมีความต้องการอย่างรุนแรงที่จะเล่นอีกครั้งและเอาชนะให้มากขึ้น จังหวัดมุกดาหารมากกว่าจังหวัดอุบลราชธานี วัยรุ่นจะใช้เวลาในการเล่นพนันแต่ละครั้ง 2 ชั่วโมงเป็นอย่างต่ำจังหวัดมุกดาหารมากกว่าจังหวัดอุบลราชธานีเพราะวัยรุ่นของจังหวัดมุกดาหารมีปัญหาในการเล่นและติดการพนันในระยะกลางถึงระยะปลายจนคิดจะฆ่าตัวตาย

เมื่อพิจารณาพฤติกรรมของวัยรุ่นเทียบกับแบบคัดกรองการติดการพนันแบบง่ายสำหรับประเมินผู้เล่นพนันของพนม เกตมานและภาณุ อุฑฒยากร พบว่ามีพฤติกรรมที่สังเกตได้มากกว่า 7 ข้อ โดยเกิดขึ้น 14 ข้อ และข้อที่เกิดขึ้น เป็น 5 ข้ออยู่ในข่าย 9 ข้อหลักที่เสี่ยงว่าจะเป็นโรคติดพนันของทวีศิลป์ วิษณุโยธิน ซึ่งหมายความว่ากรณีศึกษาทั้ง 5 มีแนวโน้มที่จะมีปัญหาการเล่นการพนันและเสี่ยงเป็นโรคติดพนันและอาจติดการพนันอยู่ในระยะกลางถึงระยะปลายเมื่อเทียบกับแบบสรุประยะเวลาการติดพนันของคณะแพทยศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย (2558) คือชีวิตครอบครัวเริ่มไม่มีความสุข และไม่สามารถหาเงินมาใช้หนี้ได้ เริ่มที่จะเล่นพนันเพื่อ “ตามเอาคืน” และอยากกลับมาเล่นอีกครั้งให้เร็วที่สุดเพื่อเอาชนะพนันที่เพิ่งเสียไป

6.5 พฤติกรรมการพนันของวัยรุ่น เป็นไปตามทฤษฎีการตัดสินใจเลือก เนื่องจากกรณีศึกษาทั้ง 5 มีเหตุผลมารองรับในการเล่นการพนัน ทั้งนี้เพราะวัยรุ่นตัดสินใจที่จะเล่นการพนันมีเหตุผลรองรับคือ ความต้องการด้านเศรษฐกิจโดยมีการไตร่ตรองว่าการเล่นการพนันเป็นวิธีที่หาเงินที่สามารถกระทำได้ที่โดยไม่ต้องมีคุณสมบัติทางการศึกษามารองรับเหมือนการทำงานในตำแหน่งหน้าที่ต่างๆ ที่จะต้องมีคุณสมบัติต่างๆ การพนันจึงเป็นความเท่าเทียมกันของผู้เล่นที่ไม่ว่าจะอยู่ในฐานะร่ำรวยหรือยากดมีจนก็สามารถเล่นการพนันได้ การตัดสินใจเล่นพนันของวัยรุ่นจึงเป็นเรื่องของความพึงพอใจล้วนๆ เป็นไปเพื่อประโยชน์ส่วนตนหวังรวยทางลัด หากเปรียบเทียบในแง่ของการซื้อสินค้าและบริการ การพนันเปรียบเหมือนสินค้าและบริการ ซึ่งถูกกำหนดโดยตรงจากความพึงพอใจของวัยรุ่น โดยมีการรวบรวมข้อมูลที่มีอยู่แล้วทั้งประเภทของการพนัน แหล่งของการพนัน ปัจจัย

อำนวยความสะดวกในการเล่นพนัน แล้วนำไปสู่การตัดสินใจเลือกซื้อสินค้าและบริการคือประเภทของการพนันที่เลือกเล่นแต่ละชนิดว่าเป็นแนวทางของการกระทำที่ดีที่สุด เพื่อตอบสนองประโยชน์สูงสุดแก่ตนเองโดยมีเป้าหมายที่ต้องการที่ชัดเจนคือเล่นแล้วได้เงินจากการพนัน ในทางเศรษฐศาสตร์ “นักธุรกิจทำธุรกิจเพื่อหวังผลกำไร” ในทางการพนัน “วัยรุ่นเล่นการพนันเพื่อหวังรวยทางลัด” อย่างไรก็ตามหากเปรียบเทียบราคาของสินค้าและบริการที่ขายในตลาดกับการเล่นพนันต่างๆ สินค้าและบริการที่อยู่ในตลาดปริมาณความต้องการอาจลดลง หากผู้ซื้อได้รับการสนองตอบที่เพียงพอแต่การพนันมีแนวโน้มสูงขึ้นทั้งนี้นักพนันก็ได้รับการตอบสนองจากสินค้าและบริการทางด้านการพนัน จึงกล่าวได้ว่าการเล่นพนันของวัยรุ่นเป็นไปเพื่อประโยชน์ส่วนตนแต่ทำให้ ครอบครัว ชุมชน สังคมได้รับผลกระทบซึ่งเป็นความเสี่ยงของสังคม

6.6 การพนันของวัยรุ่นเชื่อมโยงอย่างชัดเจนกับเรื่องเศรษฐกิจ เพราะในสภาพสังคมปัจจุบันของไทยเป็นสังคมที่สะท้อนความทันสมัยอันเป็นยุคข้อมูลข่าวสารหรือโลกาภิวัตน์ ผลจากการพัฒนาการติดต่อสื่อสาร การคมนาคมขนส่ง และเทคโนโลยีสารสนเทศ เพราะการติดต่อสื่อสาร การคมนาคมขนส่งและเทคโนโลยีที่ทันสมัยนี้เอง เป็นปัจจัยเอื้อที่ช่วยอำนวยความสะดวกให้กับวัยรุ่นที่ติดการพนันให้เดินทางไปสู่แหล่งของการพนันได้อย่างง่ายดาย เมื่อเป็นเช่นนี้วัยรุ่นจะเล่นพนันเพื่อหารายได้โดยปราศจากการยั้งคิด พิจารณาผลได้ผลเสียอย่างรอบด้าน และทำทุกวิถีทางก่อเกิดเป็นความเสี่ยงของตนเอง ครอบครัว ชุมชนและสังคมในวงกว้าง ก่อให้เกิดภาวะสังคมเสี่ยงภัย ที่มาจากปัญหาการพนันของวัยรุ่น จากกรณีศึกษาทั้ง 5 วัยรุ่นเข้าข่ายสร้างความเสี่ยงต่อตนเองและสังคมอันเป็นผลมาจากพฤติกรรมการเล่นพนันเริ่มจากครอบครัวไม่มีความสุข ทำสิ่งผิดกฎหมายเพื่อหาเงินมาใช้หนี้พนันเป็นภัยต่อสังคม ปัญหาเหล่านี้จะสร้างสำนึกให้บุคคลที่เกี่ยวข้องมองเห็นพิษภัยของความทันสมัยที่ช่วยสนับสนุนการกระทำของวัยรุ่น และเกิดสำนึกในการหาทางเยียวยาแก้ไขและร่วมกันหามาตรการสกัดกั้นพฤติกรรมเพราะในอนาคตสังคมเสี่ยงที่เป็นผลจากการพนันของวัยรุ่นอาจมาในรูปแบบที่หลากหลายไม่เพียงที่ไม่อาจคาดคะเนในอนาคตได้ ถือเป็นภัยคุกคามที่น่ากังวลเป็นอย่างยิ่ง

6.7 มาตรการการสกัดกั้นพฤติกรรมการเล่นพนันของวัยรุ่นจากการสัมภาษณ์ผู้มีส่วนเกี่ยวข้องระดับครอบครัวซึ่งเป็นบุคคลที่อยู่ร่วมในครอบครัวเดียวกันกับวัยรุ่นโดยส่วนใหญ่แล้วบุคคลในครอบครัวคือผู้ที่วัยรุ่นเห็นตัวอย่างได้ก่อนใคร ดังนั้นหากบุคคลในครอบครัวเล่นพนันโอกาสสูงมากที่วัยรุ่นจะเล่นการพนันด้วย ระดับชุมชนคือ ผู้นำชุมชนที่วัยรุ่นอาศัยอยู่จะต้องต่อต้านไม่ให้การพนันเข้ามามีอิทธิพลในชุมชน ช่วยกันจัดสภาพแวดล้อมในชุมชนตนเองให้ปลอดจากแหล่งการพนันและอบายมุขต่างๆ และสังคมคือเจ้าหน้าที่รัฐซึ่งเป็นผู้รับผิดชอบต่อสังคมโดยรวมในลำดับถัดมาเป็นผู้ออกกฎระเบียบ ปฏิบัติเพื่อให้เกิดความสงบสุขของสังคมส่วนร่วม การออกกฎระเบียบและโทษของการพนันเป็นส่วนสำคัญที่ทำให้นักพนันกล้าหรือไม่กล้าที่จะเสี่ยงเล่นการพนัน ดังนั้นระดับสังคมภาครัฐนอกจากจะเป็นผู้ออกกฎระเบียบแล้ว จะต้องมีความช่วยเหลือนักครอบครัวและชุมชนส่วนรวม

ด้วยการสนับสนุนโครงการหรือกิจกรรมต่างๆ ผลจากการสัมภาษณ์และการประมวลความคิดเห็นโดยการจัดกลุ่มเนื้อหา ดังตารางที่ 6.2

ตารางที่ 6.2 สรุปมาตรการการสกัดกั้นพฤติกรรมการเล่นของวัยรุ่นของผู้เกี่ยวข้อง

ระดับครอบครัว	ระดับชุมชน	ระดับสังคม (ภาครัฐ)
1 ดูแลใกล้ชิด สังเกตพฤติกรรม และพูดคุยสม่ำเสมอ 2 ให้คำปรึกษาแนะนำแนว ทักะการใช้ชีวิต 3 อบรมให้ถือศีล 5 อย่าง เเคร่งครัด 4 ญาติ พี่น้องและบุคคลใน ครอบครัวทำตัวเป็นแบบอย่างที่ดีและไม่เล่นพนัน	1 สอดส่องพฤติกรรมของคนใน ชุมชน 2 ต่อต้านไม่ให้การพนันเข้ามา มีอิทธิพลต่อคนในชุมชน 3 จัดกิจกรรมร่วมกันของคนใน ชุมชนเพื่อสร้างความสามัคคี 4 จัดทำป้ายเตือนโทษของการ พนันและอบายมุขทุกชนิด 5 จัดกิจกรรมเสี่ยงตามสาย รณรงค์คนในชุมชนไม่ให้เป็ น ทาสของการพนัน	1 สนับสนุนการเล่นกีฬาและ อุปกรณ์กีฬาจากหน่วยงาน ภาครัฐ 2 สนับสนุนป้ายรณรงค์ คำ เตือน โทษของการพนันและ อบายมุขทุกประเภท 3 จัดประกวดหมู่บ้านปลอดการ พนันและอบายมุขเป็นประจำ ทุกปีเพื่อจูงใจ 4 จัดอบรมหลักสูตรที่ปรึกษา ปัญหาการพนันให้ และ หลักสูตรการป้องกันการพนัน ในวัยรุ่นให้แก่ผู้นำชุมชน 5 จัดทำคู่มือรู้เท่าทันการพนัน และผลกระทบของการพนันเพื่อ แจกจ่าย

6.8 ข้อเสนอแนะสำหรับนำผลวิจัยไปใช้ พฤติกรรมของวัยรุ่นทั้ง 5 กรณีศึกษา เทียบกับ แบบคัดกรองการติดการพนันแบบง่าย พบว่ามีพฤติกรรมที่เสี่ยงว่าจะเป็นโรคติดพนัน โดย 3 กรณีศึกษาของจังหวัดอุบลราชธานี ติดการพนันอยู่ในระยะกลางทั้งหมด ส่วน 2 กรณีศึกษาของ จังหวัดมุกดาหาร ติดการพนันอยู่ในระยะกลางถึงระยะปลาย จากผลการวิจัยนี้ เป็นเรื่องเร่งด่วนที่ผู้มีส่วนเกี่ยวข้องต้องช่วยเหลือ บุคคลแรกคือ บุคคลในครอบครัวต้องพาวัยรุ่นไปทำการรักษาตาม คำแนะนำการคัดกรองของแพทย์ ในระดับชุมชนต้องเฝ้าระวังไม่ให้การพนันแผ่ขยายในวงกว้างของ สังคม ตรวจตราและจัดสภาพแวดล้อมของชุมชนใหม่ไม่ให้เอื้อต่อการเล่นพนัน ส่วนระดับสังคมต้อง เร่งหามาตรการและให้การช่วยเหลือในเบื้องต้นที่เหมาะสม เช่น ร่วมกับผู้นำชุมชน ผู้ปกครอง คัด

กรองผู้ติดพนันและคนในครอบครัวของวัยรุ่นที่ติดพนันด้วยและให้คำปรึกษาอย่างใกล้ชิด ทรนรงค์ผ่านสื่อที่มีอยู่ในพื้นที่ และผู้มีส่วนเกี่ยวข้องเข้าถึงสื่ออย่างสม่ำเสมอ จัดคลินิกเคลื่อนที่เข้าหาชุมชน

6.9 ข้อเสนอแนะในเชิงนโยบาย การพนันของวัยรุ่น เชื่อมโยงไปสู่อบายมุขอื่นอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ตั้งแต่ ผลจากพฤติกรรมของวัยรุ่นที่เกิดที่เกิเกิดขึ้น ทำให้ชีวิตครอบครัวไม่มีความสุข ทำให้ความสามารถต่างๆในตัววัยรุ่นมีประสิทธิภาพน้อยลง ถึงแม้จะชนะพนัน วัยรุ่นมีความต้องการอย่างรุนแรงที่จะเล่นอีกครั้งและเอาชนะให้มากขึ้น ในแต่ละครั้งใช้เวลาในการเล่นพนัน 2 ชั่วโมงเป็นอย่างต่ำ เมื่อได้เงินจากการพนันวัยรุ่นจะนำเงินจากการพนันไปใช้ในการจับจ่ายใช้สอยอย่างอื่น หลังจากเสียพนัน วัยรุ่นรู้สึกว่าจะต้องกลับไปเล่นอีกครั้งอย่างรวดเร็วที่สุดและต้องเอาคืนเงินที่เสียไป อีกทั้งวัยรุ่นเคยยืมเงินคนในครอบครัวเพื่อนำมาลงทุนในการเล่นพนัน

พฤติกรรมการเล่นของวัยรุ่นในยุคปัจจุบันสะท้อนภาพความเปลี่ยนแปลงอันเนื่องมาจากความเป็นสังคมทันสมัยทั้งสังคมเมืองและสังคมชนบทต่างได้รับอิทธิพลจากความทันสมัย การพนันมีเทคโนโลยีที่ทันสมัยเป็นเครื่องอำนวยความสะดวก เป็นปัจจัยที่สร้างความเสี่ยงมากขึ้น เป็นสภาพแวดล้อมที่พร้อมจะทำลายผู้เกี่ยวข้อง ความเสี่ยงในยุคปัจจุบันแตกต่างจากความเสี่ยงที่เกิดขึ้นในอดีตเพราะความเสี่ยงปัจจุบันมีปัจจัยเอื้อที่มาพร้อมกับเครื่องอำนวยความสะดวกของสภาพโลกาภิวัตน์ กลายเป็นสังคมเสี่ยงที่ไม่อาจคาดเดาได้ในอนาคตที่มาพร้อมกับการเติบโตทางด้านเศรษฐกิจที่เน้นวัตถุนิยมแล้วใช้เงินเป็นตัวตั้ง ดังนั้นผู้เกี่ยวข้องในสังคมทันสมัยกำลังเผชิญหน้ากับภาวะเสี่ยงภัยที่มาจากสภาพเศรษฐกิจ จนอาจเกิดการทำลายตนเองและผู้เกี่ยวข้อง

ครอบครัวจึงเป็นสถาบันแรกที่เผชิญกับพฤติกรรมที่ไม่พึงประสงค์และขยายสู่วงกว้างในระดับชุมชน และสังคมต่อไป การหมั่นสังเกตพฤติกรรมที่ผิดปกติจะช่วยหาแนวทางป้องกันและแก้ไขได้เร็วขึ้น การสกัดกั้นมูลเหตุจูงใจที่มาจากความต้องการหารายได้เพิ่ม บุคคลในครอบครัวและผู้เกี่ยวข้องต้องให้คำแนะนำในการประกอบสัมมาอาชีพที่สุจริต ขยัน อดทนทำงานเป็นการได้รายได้มาอย่างภาคภูมิใจ มูลเหตุที่เกิดจากการว่างงาน ต้องส่งเสริมให้วัยรุ่นได้ทำงานซึ่งเป็นประเภทงานรับจ้างที่เป็นประเภทเต็มเวลา หรือใช้เวลาในบางส่วนเพื่อลดเวลาว่างลง และการเล่นพนันตามผู้อื่นนั้น ต้องชี้ถูกชี้ผิดเน้นย้ำผลกระทบที่ตามมา เพื่อให้เกิดเป็นภูมิคุ้มกันทางด้านจิตใจ

ส่วนผู้มีส่วนเกี่ยวข้องระดับชุมชนและสังคมที่ใกล้ชิดรองลงมา ส่งเสริมให้กำลังใจครอบครัว วัยรุ่นผู้มีพฤติกรรมเล่นการพนัน มีส่วนร่วมในการแก้ไขปัญหาที่เพิ่มมากขึ้น ให้ความช่วยเหลือแก่ครอบครัวที่มีลูกหลานเป็นวัยรุ่น ที่มีพฤติกรรมเล่นการพนันและติดการพนันด้วยการช่วยรณรงค์ประชาสัมพันธ์และต่อต้านทุกรูปแบบและทำอย่างต่อเนื่อง เพื่อให้เกิดจิตสำนึก ผู้มีส่วนเกี่ยวข้องต้องหมั่นสังเกตพฤติกรรมของวัยรุ่นหากพบพฤติกรรมที่ไม่พึงประสงค์ ต้องร่วมมือกันรีบเข้าไปแก้ปัญหาโดยเร็วตามบทบาทความร่วมมือจากทุกคนในครอบครัวและสังคมในการดูแล

เอกสารอ้างอิง

เอกสารอ้างอิง

- กนกวรรณ มโนรมย์ และวัชร ศรีคำ (2558). **เครือข่ายและองค์กรทางสังคมของคาสีโนข้ามแดนระหว่างไทยและกัมพูชาในพื้นที่อีสานล่าง**. รายงานการวิจัยศูนย์ศึกษาปัญหาการพนันจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
- กระทรวงศึกษาธิการ. (2558). **การป้องกันและแก้ไขปัญหายาของวัยรุ่น**. สืบค้นเมื่อ 13 กันยายน 2558 จาก <http://www.moe.go.th/moe/th/news/detail.php?NewsID=43143&Key=news6>
- เกียรติศักดิ์ แซ่เล้า. (2555). **การศึกษาเพื่อจัดลำดับความรุนแรงของการพนันตามโอกาสได้เสียและผลตอบแทนจากการพนันแต่ละประเภท** รายงานการวิจัย สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (สสส.)
- คงกฤษ เล็กศรีนาค ฌรงค์ พลอยดน้อย และวิเชียรโชติ สุกโชติรัตน์.(2555). **พฤติกรรมการเล่นการพนันของเยาวชนกรณีศึกษาเขตกรุงเทพมหานคร**. วารสารวิจัย มข. (บศ.) 12 (4)
- คณะแพทยศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย (2558). **ปัญหาติดการพนัน**. สืบค้นจาก <http://www.cumentalhealth.com> เมื่อ 20 มกราคม 2558
- ทวีศิลป์ วิษณุโยธิน. (2557). **ถึงเวลาเอาจริงกับวัยรุ่นติดการพนัน**. สืบค้นเมื่อ 1 กรกฎาคม 2557 จาก www.gamblingstudy-th.org
- ธันว์รุจน์ บุรณสุขสกุล. (2558). **พฤติกรรมและการเปลี่ยนแปลงของวัยรุ่น**. 20 สิงหาคม 2558 จาก http://www.smartteen.net/main/_admin/download/4-30-1387795341.pdf 28
- ปิ่นวดี ศรีสุพรรณและสุรสม กฤษณะจุฑะ. (2558). **กระบวนการกลายเป็นนักพนันข้ามแดนกรณีศึกษาคนทัวร์ที่คาสีโนสะพานเวกัส**. รายงานการวิจัยศูนย์ศึกษาปัญหาการพนันจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
- พนม เกตุมาน. (2557). **พัฒนาการวัยรุ่น**. สืบค้นเมื่อ 26 สิงหาคม 2557 จาก <http://www.familynetwork.or.th/content>
- พนม เกตุมานและ ภาณุ คุวุฒยากร (2558). **โรคติดการพนัน (Pathological gambling) เป็นจากนิสัยหรือจัดว่าป่วย?** ศูนย์ข้อมูลนโยบายสาธารณะการลดปัญหาจากการพนัน มูลนิธิสาธารณสุขแห่งชาติ สืบค้นเมื่อ 28 สิงหาคม 2558 จาก http://icgp.thaissf.org/autopagev4/show_page.php?topic_id=190&auto_id=7&TopicPk=
- พินิจ ลาภานานนท์ และคณะ. (2554). **การศึกษาสถานการณ์ พฤติกรรมและผลกระทบการพนันในประเทศไทย**. รายงานวิจัยศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน จุฬาลงกรณ์ มหาวิทยาลัย
- พิริยะ ผลพิรุฬห์. (2557). **การศึกษาพฤติกรรมการเล่นการพนันในประเทศไทย**. สืบค้นเมื่อ 23 สิงหาคม 2558 จาก <http://piriya-pholpirul.blogspot.com/2014/04/blog-post.html>

เอกสารอ้างอิง (ต่อ)

- ไพศาล ลิ้มสถิตย์. (2555). การศึกษาบทบาทของการจัดการปัญหาการพนันและผลกระทบทางสังคมโครงการจัดการความรู้เพื่อขับเคลื่อนสังคม ปลอดภัย รายงานวิจัยมูลนิธิสดศรี-สฤษดิ์วงศ์
- ไพศาล ลิ้มสถิตย์. (2555). เปิดปมเป็นอยู่คือ พนันออนไลน์สังคมไทยยุคไร้พรมแดน. กรุงเทพฯ: มูลนิธิสดศรี-สฤษดิ์วงศ์
- รสสุคนธ์ ชื่นทราย. (2554). พฤติกรรมการเล่นการพนันฟุตบอลของนักศึกษาคณะเศรษฐศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ รายงานการวิจัย มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
- ลัดดาวัลย์ เพชรโรจน์. (2547). ระเบียบวิธีการวิจัย. กรุงเทพมหานคร: พิมพ์ดีการพิมพ์ จำกัด.
- ศูนย์เครือข่ายวิชาการเพื่อสังเกตการณ์ และวิจัยความสุขชุมชน มหาวิทยาลัยอัสสัมชัญ. (2553). พฤติกรรมและทัศนคติต่อการพนันฟุตบอลโลกปี 2553 กรณีศึกษาประชาชนอายุ 12-60 ปีในเขตกรุงเทพมหานครและหัวเมืองใหญ่ รายงานวิจัย มหาวิทยาลัยอัสสัมชัญ.
- สถานีตำรวจภูธรมุกดาหาร. สถิติผลการจับกุมคดีการพนัน ปีงบประมาณ 2555 เปรียบเทียบปี 2556
- สถานีตำรวจภูธรเมืองอุบลราชธานี. สถิติผลการจับกุมคดีการพนัน ปีงบประมาณ 2555 เปรียบเทียบปี 2556
- สถาบันอิศรา. (2557). มูลนิธิพัฒนาสื่อมวลชนแห่งประเทศไทย. สืบค้นเมื่อ 25 กรกฎาคม 2557 จาก <http://www.isranews.org/thaireform-news-conscious/item/24537>.
- สมพร สุทัศน์. ม.ร.ว. (2547). จิตวิทยาการปกครองชั้นเรียน. พิมพ์ครั้งที่ 6 กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สารานุกรมไทยสำหรับเยาวชน 2558 : การเปลี่ยนแปลงทางสังคมและวัฒนธรรม <http://kanchanapisek.or.th/kp6/sub/book/book.php?book=16&chap=5&page=t16-5-infodetail05.html>
- สำนักข่าวอิศรา. (2557). สถิติเยาวชนเล่นการพนัน ยกกระต๊อบเป็นวาระแห่งชาติ. สืบค้นเมื่อ 23 ธันวาคม 2557 จาก <http://www.isranews.org/thaireform-other-news>.
- สำนักพัฒนาการประชาสัมพันธ์ กรมประชาสัมพันธ์ (2558) : ปัญหาของสังคมไทยในปัจจุบัน 29 สิงหาคม 2558 http://hq.prd.go.th/prTechnicalDM/ewt_news.php?nid=1619
- หนังสือพิมพ์ผู้จัดการ. คุณภาพชีวิต การศึกษา ฉบับที่ 13 กันยายน (2556) สืบค้นเมื่อ 23 สิงหาคม 2558 จาก www.manager.co.th/

เอกสารอ้างอิง (ต่อ)

Allen, R. and Santrock, J.W. **Psychology : The Contexts of Behavior**. United State of America : Wm. C.

Brown Communication,1993.

Beck, Ulrich. (1992). **Risk Society**: Towards a New Modernity.(translated by Mark Ritter)

London, Newbury, New Delhi: SAGE Publications.(introduction pp.1-8))

Banyard and Nicky Hayes. (1994). **Psychology: Theory and Application**. Published by Nelson Thornes Ltd.

Hasanyi John C. (1986). **Rational Behaviour and Bargaining Equilibrium in Games and Social Situations**, New York: Cambridge University Publication.

Heath 1976. **Rational Choice and Social Exchange: A Critique of Exchange Theory**. New York: Cambridge University Publication.

Mouzelis, Nicot. (1995). **Sociological theory, what when wrong?**. diagnosis and remedies. Lodon: Routledge

Scott, John. (1999). **Understanding Contemporary Society: Theory of the Present**, New Delhi: SAGE Publications.

ภาคผนวก

ภาคผนวก ก
แบบสัมภาษณ์วัยรุ่น

แบบสัมภาษณ์

โครงการวิจัยเรื่อง “การศึกษาพฤติกรรมการพนันของวัยรุ่นในบริบทของสังคมไทยภาคอีสานพื้นที่จังหวัดอุบลราชธานีและมุกดาหาร” ได้รับการสนับสนุนจากศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย มีจุดมุ่งหมายเพื่อศึกษาศึกษาบริบทของมิติที่เป็นองค์ประกอบเช่น สถานภาพของครอบครัว เทคโนโลยีการสื่อสาร สภาพแวดล้อม ความต้องการหรือมูลเหตุจูงใจ ค่านิยม ประเพณี และวัฒนธรรมที่จะก่อให้เกิดการพนันในกลุ่มวัยรุ่นพื้นที่ภาคอีสานจังหวัดอุบลราชธานี และจังหวัดมุกดาหาร

ชื่อ.....นามสกุล.....ผู้สัมภาษณ์
 ชื่อ.....นามสกุล.....อายุ.....ผู้ให้สัมภาษณ์
 ที่อยู่บ้านเลขที่.....หมู่บ้าน.....ตำบล.....
 อำเภอ.....จังหวัด.....

1. เริ่มเล่นการพนันมาตั้งแต่ปี พ.ศ.....
2. จุดเริ่มต้นของการนำไปสู่การมีพฤติกรรมการพนัน (เล่าอย่างละเอียด)

.....

3. สาเหตุที่ทำให้ติดการพนันหรือชอบเล่นการพนันมีสาเหตุจากอะไรบ้าง

.....

4. สถานภาพของครอบครัว จำนวนพี่น้อง.....คน
 () แต่งงาน มีบุตร.....คน () ยังไม่แต่งงาน
5. อาชีพ.....
6. สถานภาพของบิดา-มารดา () อยู่ด้วยกัน () แยกกันอยู่ () หม้าย/เสียชีวิต
 อื่นๆ

7. อาชีพบิดา.....อาชีพมารดา.....
8. ที่อยู่อาศัยใกล้เคียงกับแหล่งอบายมุขหรือการพนันใดบ้าง เช่น บ่อนไก่ สนามมวย สถานบันเทิงเป็น
 ต้น

9. สภาพแวดล้อมที่เป็นอยู่มีส่วนทำให้ท่านติดการพนันหรือเล่นการพนันหรือไม่ อย่างไร

10. รายได้ต่อเดือน.....บาท การพนันต่อเดือน.....บาท
11. แหล่งรายได้ที่นำมาเล่นการพนัน.....
12. มีการใช้เทคโนโลยีการสื่อสารในการเล่นพนันหรือไม่ อย่างไรเช่น โทรศัพท์มือถือ อินเทอร์เน็ต

13. ประเภทการพนันที่เล่นมีอะไรบ้าง
- 13.1.....เล่นอย่างไร.....
- 13.2.....เล่นอย่างไร.....
- 13.3.....เล่นอย่างไร.....
- 13.4.....เล่นอย่างไร.....

13.5.....เล่นอย่างไร.....

14. การพนันที่ท่านเล่นนำไปสู่หรือเชื่อมโยงกับอบายมุขอื่นอย่างไร

15. ท่านได้รับผลกระทบอย่างไรกับการเล่นพนันเช่น หมดเนื้อหมดตัว ชี้เกียจทำงาน หมกมุ่น

16.เคยถูกจับกุมในข้อหาเล่นการพนันหรือไม่.....
หากเคยถูกจับกุมเมื่อปี.....การพนันอะไร.....

17. คิดว่ามีแนวทางอะไรที่จะทำให้ตนเองห่างไกลจากการพนันและหลีกเลี่ยงพฤติกรรมที่จะนำไปสู่
การเล่นพนัน

18.การพนันอะไรที่นิยมเล่นในงานบุญ ประเพณีและวัฒนธรรมท้องถิ่น และท่านมีส่วนในการเล่น
อย่างไร

19. ในความคิดของท่านการพนันก่อให้เกิดโทษอย่างไร และท่านได้รับบทเรียนอย่างไรจากการพนัน

ขอขอบคุณที่ให้ความร่วมมือในการให้ข้อมูลเพื่อนำไปเป็นกรณีศึกษา

แบบสัมภาษณ์ (ผู้มีส่วนเกี่ยวข้อง)

โครงการวิจัยเรื่อง “การศึกษาพฤติกรรมการพนันของวัยรุ่นในบริบทของสังคมไทยภาคอีสานพื้นที่จังหวัดอุบลราชธานีและมุกดาหาร” ได้รับการสนับสนุนจากศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย มีจุดมุ่งหมายเพื่อศึกษาแนวทางการสกัดกั้นพฤติกรรมการพนันของวัยรุ่นที่อาจจะเชื่อมโยงไปสู่รูปแบบการพนันและอบายมุขอื่นๆ ในลักษณะที่เป็นมาตรการป้องกัน แก้ไข โดยผู้มีส่วนเกี่ยวข้องในระดับครอบครัว ชุมชน สังคม

ชื่อ.....นามสกุล.....ผู้สัมภาษณ์
ชื่อ.....นามสกุล.....อายุ.....ผู้ให้
สัมภาษณ์
ที่อยู่บ้านเลขที่.....หมู่บ้าน.....ตำบล.....
อำเภอ.....จังหวัด.....

1. การพนันในความหมายของท่านคือ

.....
.....
.....
.....

2. สาเหตุที่ทำให้วัยรุ่นติดการพนันหรือชอบเล่นการพนันมีสาเหตุจากอะไรบ้าง

.....
.....
.....
.....

3. สภาพแวดล้อมที่เป็นอยู่มีส่วนทำให้วัยรุ่นติดการพนันหรือเล่นการพนันหรือไม่ อย่างไร

.....
.....
.....
.....

4. ประเภทการพนันที่วัยรุ่นในชุมชนหรือละแวกที่ท่านอาศัยอยู่เล่น มีอะไรบ้าง

.....

.....

.....

.....

.....

.....

5. การพนันที่วัยรุ่นในชุมชนที่ท่านอาศัยอยู่เล่นนำไปสู่หรือเชื่อมโยงกับอบายมุขอื่นอย่างไร

.....

.....

.....

.....

.....

.....

6. คิดว่ามีแนวทางอะไรที่จะทำให้วัยรุ่นห่างไกลจากการพนันและหลีกเลี่ยงพฤติกรรมที่จะนำไปสู่การเล่นพนัน

.....

.....

.....

.....

.....

7.งานบุญ ประเพณีและวัฒนธรรมท้องถิ่น มีส่วนทำให้เกิดการพนันและอบายมุขอื่นๆ อย่างไร

.....

.....

.....

.....

.....

8. ในความคิดของท่านการพนันก่อให้เกิดโทษอย่างไร

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

9. ท่านคิดว่าจะมีมาตรการอย่างไรในการป้องกันวัยรุ่นติดการพนัน

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

ขอบคุณที่ให้ความร่วมมือในการให้ข้อมูลเพื่อนำไปเป็นกรณีศึกษา

ภาคผนวก ข

แบบสังเกตพฤติกรรมวัยรุ่นของผู้มีส่วนเกี่ยวข้องระดับครอบครัว

ตารางสังเกตพฤติกรรมพฤติกรรมของวัยรุ่นของผู้มีส่วนเกี่ยวข้องระดับครอบครัว ในรอบ 4 เดือน
ระหว่างเมษายน –กรกฎาคม 2558

ข้อ	รายละเอียดการสังเกต	มีพฤติกรรม ระบุความถี่ (ครั้ง)	ไม่ปรากฏ พฤติกรรม
1	เวลางานหรือเวลาเรียนของวัยรุ่นเสียหายเพราะการพนัน		
2	การเล่นการพนันของวัยรุ่นเคยทำให้ชีวิตครอบครัว ไม่มีความสุข		
3	การเล่นการพนันของวัยรุ่นเคยทำให้วัยรุ่นและ ครอบครัวเสื่อมเสียชื่อเสียง		
4	วัยรุ่นเคยรู้สึกสำนึกผิดหลังจากเล่นการพนัน		
5	วัยรุ่นเคยเล่นการพนันเพื่อให้ได้เงินมาใช้หนี้พนัน หรือแก้ปัญหาทางการเงิน		
6	การพนันทำให้ความสามารถต่างๆในตัววัยรุ่นมี ประสิทธิภาพน้อยลง		
7	หลังจากเสียพนัน วัยรุ่นรู้สึกว่าจะต้องกลับไปเล่นอีก ครั้งอย่างรวดเร็วที่สุดและต้องเอาคืนเงินที่เสียไป		
8	หลังจากชนะพนัน วัยรุ่นมีความต้องการอย่าง รุนแรงที่จะเล่นอีกครั้งและเอาชนะให้มากขึ้น		
9	บ่อยครั้งที่วัยรุ่นเล่นพนันจนกระทั่งไม่มีเงินเหลือติด ตัวเลย		
10	วัยรุ่นเคยยืมเงินคนในครอบครัวเพื่อนำมาเป็นทุน ในการเล่นพนัน		
11	วัยรุ่นเคยขายของที่มีค่าเพื่อนำไปเป็นทุนในการ เล่นพนัน		
12	วัยรุ่นจะนำเงินจากการพนันไปใช้ในการจับจ่ายใช้ สอยอย่างอื่น		
13	การพนันทำให้วัยรุ่นไม่ใส่ใจต่อความเป็นอยู่ของตัว วัยรุ่นเองหรือครอบครัวของวัยรุ่น		
14	วัยรุ่นจะใช้เวลาในการเล่นพนันแต่ละครั้ง 2 ชั่วโมง เป็นอย่างต่ำ		

ตารางสังเกตพฤติกรรมวัยรุ่นของผู้มีส่วนเกี่ยวข้องระดับครอบครัวในรอบ 4 เดือนระหว่างเมษายน – กรกฎาคม 2558 (ต่อ)

ข้อ	รายละเอียดการสังเกต	มีพฤติกรรม ระบุความถี่ (ครั้ง)	ไม่ปรากฏ พฤติกรรม
15	วัยรุ่นเคยเล่นการพนันเพื่อหลีกหนีจากความกังวลหรือปัญหาอื่น		
16	วัยรุ่นเคยกระทำหรือคิดจะกระทำผิดกฎหมายเพื่อนำเงินไปใช้เป็นทุนในการพนัน		
17	การพนันทำให้วัยรุ่นนอนหลับยากขึ้นหรืออดหลับอดนอน		
18	ความไม่เข้าใจกันในครอบครัวส่งผลให้วัยรุ่นเกิดความคิดที่จะไปเล่นการพนัน		
19	วัยรุ่นเคยมีความรู้สึกลอยลางเรื่องต่างๆ ที่เกิดขึ้นโดยการไปเล่นพนันสักสองสามชั่วโมง		
20	วัยรุ่นเคยทำร้ายตนเองหรือพยายามฆ่าตัวตายอันเป็นผลมาจากการพนันของวัยรุ่นเอง		

ประวัติผู้วิจัย

ประวัติคณะนักวิจัย

ประวัติหัวหน้าโครงการวิจัย

ชื่อ-นามสกุล (ภาษาไทย) นางสาวดี ขุนทองจันทร์

(ภาษาอังกฤษ) Mrs. Supawadee Khunthongjan

เพศหญิง วันเดือนปีเกิด 26 กรกฎาคม 2514

ตำแหน่งปัจจุบัน (อาจารย์, ผศ., รศ., ศ., ตำแหน่งทางราชการ) อาจารย์

สถานที่ติดต่อ (ที่ทำงาน) คณะบริหารธุรกิจและการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏ

อุบลราชธานี

โทรศัพท์ 045-352000 ต่อ 1303 โทรสาร 045-355250

E-mail: supawadee.khunthongjan@gmail.com

ที่อยู่ เลขที่ 223 หมู่ 9 บ้านเหรัญทองซอย 2 ตำบลโนนผึ้ง อำเภอวารินชำราบ จังหวัด

อุบลราชธานี 34190

โทรศัพท์ 086-2576790 โทรสาร -

ประวัติการศึกษา (ปริญญาตรี – เอก ; สาขา และสถาบัน)

ครุศาสตรบัณฑิต (สาขาวิชาการประถมศึกษา) สถาบันราชภัฏลำปาง 2538

บริหารธุรกิจมหาบัณฑิต (สาขาวิชาบริหารธุรกิจ) มหาวิทยาลัยมหาสารคาม 2548

ปรัชญาดุษฎีบัณฑิต (สาขาวิชาพัฒนบูรณาการศาสตร์) มหาวิทยาลัยอุบลราชธานี 2553

ผลงานวิจัย

ก. ผลงานวิจัยที่ดำเนินการแล้วเสร็จ และผลงานวิจัยที่ตีพิมพ์เผยแพร่ในรูปแบบบทความวิจัย

ผลงานวิจัยที่ดำเนินการแล้วเสร็จ

- หัวหน้าโครงการวิจัยเรื่อง “การยกระดับทักษะแรงงานกึ่งฝีมือและมีฝีมือระดับกลางที่ได้ผ่านการศึกษาก่อนอาชีวศึกษาขององค์กรธุรกิจตามแนวทางปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง” ของชุดโครงการ “นโยบายการยกระดับทรัพยากรมนุษย์ของไทยในกระแสเอเชียระยะที่ 2” ได้รับทุนสนับสนุนการวิจัยจาก สำนักงานกองทุนสนับสนุนการวิจัย (สกว.) ระยะเวลาดำเนินการ ธันวาคม 2556 – พฤศจิกายน 2557 (งบประมาณ 633,490)

- หัวหน้าโครงการวิจัยเรื่อง “แบบแผนรายได้และการใช้จ่ายของครัวเรือนเกษตรกรผู้ปลูกข้าวกับการสร้างสมดุลในการดำรงชีพ: กรณีศึกษาจังหวัดอุบลราชธานี” ของชุดโครงการ “งานวิจัยเชิงนโยบายเกษตรและเสริมสร้างเครือข่ายงานวิจัยเชิงนโยบาย” ได้รับทุนสนับสนุนการวิจัยจาก สำนักงานกองทุนสนับสนุนการวิจัย (สกว.) ระยะเวลาดำเนินการ กันยายน 2556 – สิงหาคม 2557 (งบประมาณ 489,320)

- **หัวหน้าโครงการวิจัยเรื่อง** “ปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงกับการเสริมสร้างค่านิยมภายใต้กระแสโลกาภิวัตน์ของสังคมเมืองกับสังคมชนบทในเขตภาคตะวันออกเฉียงเหนือตอนล่าง” ได้รับทุนสนับสนุนการวิจัยจาก งบประมาณแผ่นดิน ตามมติคณะรัฐมนตรี ระยะเวลาดำเนินการ ตุลาคม 2556 – กันยายน 2557 (งบประมาณ 350,000)

- **หัวหน้าโครงการวิจัยเรื่อง** “การผลิตข้ามแดนในระบบพันธะสัญญาไทย-ลาวของพืชกะหล่ำปลี แขวงจำปาสัก” ของชุดโครงการ “การผลิตข้ามแดนไทย-ลาว ได้รับทุนสนับสนุนการวิจัยจาก สำนักงานกองทุนสนับสนุนการวิจัย (สกว.) ระยะเวลาดำเนินการ กุมภาพันธ์ 2555 – พฤศจิกายน 2555 (งบประมาณ 679,700)

- **นักวิจัยร่วมเรื่อง** “รูปแบบการบริหารจัดการองค์กรกลุ่มผลิตข้าวอินทรีย์ปลอดสารพิษ บ้านราษฎร์เจริญ ตำบลท่าลาด อำเภอวารินชำราบ จังหวัดอุบลราชธานี” ได้รับทุนสนับสนุนการวิจัยจากสำนักงานกองทุนสนับสนุนการวิจัย (สกว.) ระยะเวลา มีนาคม 2554-กันยายน 2555 (งบประมาณ 170,000)

- **หัวหน้าชุดโครงการวิจัย** “การศึกษาปัญหา อุปสรรค และแนวทางแก้ไขในการบริหารงานบุคคล คณะบริหารศาสตร์ มหาวิทยาลัยอุบลราชธานี” ได้รับทุนอุดหนุนและส่งเสริมการวิจัยจากมหาวิทยาลัยอุบลราชธานี ปี 2552

- **หัวหน้าโครงการวิจัยเรื่อง** “ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อความพึงพอใจในการปฏิบัติงานของบุคลากรคณะบริหารศาสตร์ มหาวิทยาลัยอุบลราชธานี” ได้รับทุนอุดหนุนและส่งเสริมการวิจัยจากมหาวิทยาลัยอุบลราชธานี ปี 2552

- **หัวหน้าโครงการวิจัยเรื่อง** “ความสัมพันธ์ระหว่างการเรียนรู้ขององค์กรกับประสิทธิภาพการบริหารงานของคณะบริหารศาสตร์ มหาวิทยาลัยอุบลราชธานี ” ได้รับทุนอุดหนุนและส่งเสริมการวิจัยจากคณะบริหารศาสตร์ มหาวิทยาลัยอุบลราชธานี ประจำปี 2549

ผลงานวิจัยที่ตีพิมพ์เผยแพร่ในรูปแบบบทความวิจัย

- **สุภาวดี ขุนทองจันทร์.** “ต้นทุนผลตอบแทนของเกษตรกรผู้ปลูกพริกพื้นเมืองหัวเรือในเชิงเศรษฐกิจและสังคม” วารสารมหาวิทยาลัยศิลปากรฉบับภาษาไทย สาขาสังคมศาสตร์ มนุษย์ศาสตร์ และศิลปะ ปีที่ 36 ฉบับที่ 3 ประจำเดือนกันยายน-ธันวาคม 2559. ตอบรับตีพิมพ์

- **สุภาวดี ขุนทองจันทร์.** “ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อแบบแผนการใช้จ่ายของครัวเรือนเกษตรกรผู้ปลูกข้าวในระบบการผลิตและการดำรงชีพท่ามกลางสภาพการเปลี่ยนแปลงทางเศรษฐกิจ”วารสารจุฬาลงกรณ์ธุรกิจปริทัศน์ ปีที่ 38 ฉบับที่ 148 ประจำเดือนเมษายน-มิถุนายน 2559. ตอบรับตีพิมพ์

- **สุภาวดี ขุนทองจันทร์ อุทัย อันพิมพ์ และสุวิทย์ โสภภาพล.** “ความคิดเห็นต่อการจัดการ ศึกษาในหลักสูตรเน้นการวิจัย คณะบริหารศาสตร์ มหาวิทยาลัยอุบลราชธานี” วารสารการศึกษาและพัฒนาสังคม. มหาวิทยาลัยบูรพา ปีที่ 10 ฉบับที่ 1 ปี 2557

-**สุภาวดี ขุนทองจันทร์.** “การวิเคราะห์ต้นทุนและผลตอบแทนการผลิตกะหล่ำปลีของเกษตรกรลาวภายใต้ข้อตกลงการผลิตในระบบพันธะสัญญาไทย-ลาว” วารสารบริหารธุรกิจมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ ปีที่ 36 ฉบับที่ 140 ตุลาคม-ธันวาคม 2556

-**ศิริรัตน์ เจนศิริศักดิ์สุภาวดี ขุนทองจันทร์ และสุวิทย์ โสภภาพ** “การศึกษาบริบทของชุมชนในการคำนวณต้นทุนการผลิตข้าวอินทรีย์ในจังหวัดอุบลราชธานี” วารสารมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยอุบลราชธานี ปีที่ 4 ฉบับที่ 1 มกราคม-มิถุนายน 2556

-**วิริญญา ชูราชี่ และสุภาวดี ขุนทองจันทร์** “ความพึงพอใจในการปฏิบัติงานของบุคลากรคณะบริหารศาสตร์ มหาวิทยาลัยอุบลราชธานี” วารสารวิทยาการจัดการและสารสนเทศ มหาวิทยาลัยนเรศวร ฉบับที่ 1 ปีที่ 6 ตุลาคม 2553 - มีนาคม 2554

-**สุภาวดี ขุนทองจันทร์ อภิชัย พันธเสน และอารี วิบูลย์พงศ์.** “การศึกษาผลลัพธ์ที่คล้ายคลึงกันของวิสาหกิจขนาดกลางและขนาดย่อมที่ดำเนินธุรกิจแนวเศรษฐกิจพอเพียง” วารสารมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒวิจัยและพัฒนา ปีที่ 2 ฉบับที่ 2 ประจำเดือน กรกฎาคม-ธันวาคม 2553

-**สุภาวดี ขุนทองจันทร์.** “มูลเหตุจูงใจในการปรับใช้เศรษฐกิจพอเพียงของวิสาหกิจขนาดกลางและขนาดย่อม” วารสารวิชาการมหาวิทยาลัยอุบลราชธานี ปีที่ 12 ฉบับที่ 2 ประจำเดือน พฤษภาคม-สิงหาคม 2553

-**สุภาวดี ขุนทองจันทร์.** “การศึกษาประเภทธุรกิจของวิสาหกิจขนาดกลางและขนาดย่อมที่เอื้อต่อการขับเคลื่อนเศรษฐกิจพอเพียง” วารสารวิชาการมหาวิทยาลัยแม่ฟ้าหลวงปีที่ 2 ฉบับที่ 1 ประจำเดือน มกราคม-เมษายน พ.ศ. 2553

-**สุภาวดี ขุนทองจันทร์.** “ความสัมพันธ์ระหว่างการเรียนรู้องค์กรกับปัจจัยที่มีผลต่อการดำเนินงานของคณะบริหารศาสตร์ มหาวิทยาลัยอุบลราชธานี” วารสารวิชาการมหาวิทยาลัยอุบลราชธานี ปีที่ 12 ฉบับที่ 1 ประจำเดือน มกราคม-เมษายน 2553

-**สุภาวดี ขุนทองจันทร์. อภิชัย พันธเสน และอารี วิบูลย์พงศ์** “การศึกษาการทำการใดและการเติบโตทางธุรกิจของวิสาหกิจขนาดกลางและขนาดย่อมในรูปแบบปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง” วารสารวิจัยมหาวิทยาลัยขอนแก่น ฉบับมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ ปีที่ 14 ประจำเดือนเมษายน 2552

-**สุภาวดี ขุนทองจันทร์.** “ความสัมพันธ์ระหว่างคุณลักษณะบรรษัทภิบาลกับศักยภาพในการแข่งขันของผู้ประกอบการวิสาหกิจขนาดกลางและขนาดย่อมในเขตภาคตะวันออกเฉียงเหนือ” วารสารวิชาการมหาวิทยาลัยอุบลราชธานี ปีที่ 10 ฉบับที่ 2 ประจำเดือน มิถุนายน-สิงหาคม 2551

-**สุภาวดี ขุนทองจันทร์ และปพฤกษ์ อุตสาหะวานิชกิจ.** “บรรษัทภิบาลกับความสามารถในการแข่งขันของวิสาหกิจขนาดกลางและขนาดย่อม” วารสารวิชาการมหาวิทยาลัยมหาสารคาม ฉบับพิเศษ 2549

-**สุภาวดี ขุนทองจันทร์** และปพฤกษ์ อุตสาหะวานิชกิจ. “บรรษัทภิบาลกับความสามารถในการแข่งขันของวิสาหกิจขนาดกลางและขนาดย่อม”การประชุมทางวิชาการ “มหาสารคามวิจัย” ครั้งที่ 2 ระหว่างวันที่ 6-8 กันยายน พ.ศ. 2549 ณ คณะวิศวกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม

-**สุภาวดี ขุนทองจันทร์** และพิพัฒน์ ยอดพฤติการ. “แนวทางการขับเคลื่อนและยกระดับความเป็นเศรษฐกิจพอเพียงของวิสาหกิจขนาดกลางและขนาดย่อม” การประชุมทางวิชาการ “ศาสตร์ด้านการบริหารและการจัดการทรัพยากร” ระหว่างวันที่ 20-21 สิงหาคม พ.ศ. 2552 ณ โรงแรมลายทอง จังหวัดอุบลราชธานี

- **Supawadee, Khunthongjan.** “Pattern of Income and Spending, Household Rice Farmers in Ubon Ratchathani Province, Thailand”. Silpakorn University Journal of Humanities Social Sciences and Arts. Vol. 16 No. 1, January 2016 accepted

- **Supawadee, Khunthongjan.** “Strengthening Thai Social Value with the Sufficiency Economy Philosophy”. Silpakorn University Journal of Humanities Social Sciences and Arts. Vol. 14 No. 3, December 2014; Pgs 153-171

-**Khunthongjan, Supawadee.** “Benefit and Efficiency of Cabbage Production of Lao Farmer Under Thai-Laos Contract Farming”Chaina-USA Business Review Vol.12 No.7 July 2013

-**Khunthongjan,S.** and Wiboonpongse, A. “A Study of Performance of SMEs in their Application of Sufficiency Economy Philosophy” GMSARN International Journal Vol. 4, No. 4 December 2010.

-**Khunthongjan, Supawadee.** “A Study of Characteristics Sufficiency Economy Leader Style of Small and Medium Size Enterprises” Journal of Global Management Research Vol. 5, No.1 June 2009.

-**Khunthongjan, Supawadee.** “Potentiality of Medium Enterprises Who Adopting two Different Approach in order to Achieve Different Levels of Sufficiency Economy : Employee Oriented Approach and Job Oriented”Toward Knowledge Networks for the Economy, Society, Culture, Environment and Health for the GMS and Asia-Pacific, 6-10 September 2009, at the University of Mumbai, India.

-**Khunthongjan, Supawadee** and Wiboonpongse, Aree. “A Study of Performance of SMEs in their Application of Sufficiency Economy Philosophy”The Fourth GMSARN International Conference 2009 “Energy Security and Climate Change: Problems and Issues in GMS”, 25-27 September 2009 in Ha long City, Vietnam.

- Plaisent Michel, Bernard Prosper and **Khunthongjan, Supawadee**. “Managing with Western Proverbs and Asian Theories” 2nd Bangkok International Forum on Indigenous Management Practices during 28-31 August 2011, Kasetsart University Bangkok, Thailand

- **Khunthongjan Supawadee**, Wiboonpong, Aree , Soukhamthad, Thanongsai and Sirilamdaun, Chadrudee “Contract Farming Thai-Laos: Cabbage” APUGSM Conference 2013 International Winter Conference on Business & Economic Research, 18-19 January 2013, Ritsumeikan Asia Pacific University, Beppu, Oita, Japan

ข. ผลงานวิจัยที่สามารถนำไปใช้ประโยชน์ได้

-งานวิจัยเรื่อง “การยกระดับทักษะแรงงานกึ่งฝีมือและมีฝีมือระดับกลางที่มีได้ผ่านการศึกษาจากอาชีวศึกษาขององค์กรธุรกิจตามแนวทางปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง” การไฟฟ้าฝ่ายผลิตแห่งประเทศไทยนำข้อมูลจากงานวิจัยไปพัฒนาพนักงานในองค์กรเพื่อยกระดับฝีมือแรงงาน และกรมพัฒนาฝีมือแรงงานนำข้อมูลไปใช้อบรมแรงงานเพื่อเพิ่มผลผลิตภาพ (ทุนสนับสนุนการวิจัยจากฝ่ายนโยบายและความสัมพันธ์ข้ามชาติ สกว.)

-งานวิจัยเรื่อง “แบบแผนรายได้และการใช้จ่ายของครัวเรือนเกษตรกรผู้ปลูกข้าวกับการสร้างสมดุลในการดำรงชีพ: กรณีศึกษาจังหวัดอุบลราชธานี” ธนาคารเพื่อการเกษตรและสหกรณ์การเกษตรนำข้อมูลจากงานไปวิจัยไปประกอบการพิจารณาให้สินเชื่อแก่เกษตรกรผู้ปลูกข้าวเพื่อลดความเสี่ยงทั้งของผู้กู้ (เกษตรกร) และผู้ให้กู้ (ธกส.) (ทุนสนับสนุนการวิจัยจากฝ่ายเกษตร สกว.)

- งานวิจัยเรื่อง “การเกษตรในระบบพันธะสัญญาของพืชกะหล่ำปลี แขวงจำปาสัก สำนักงานพาณิชย์จังหวัดอุบลราชธานีได้นำรูปแบบการผลิตในระบบพันธะสัญญาที่เหมาะสมระหว่าง ไทย-ลาว ไปปรับปรุงสัญญาข้อตกลงระหว่างผู้ประกอบการจังหวัดอุบลราชธานีและผู้ประกอบการ แขวงจำปาสัก (ทุนสนับสนุนการวิจัยจากฝ่ายนโยบายและความสัมพันธ์ข้ามชาติ สกว.)

ค. ผลงานอื่น ๆ เช่น หนังสือ

-สุภาวดี ขุนทองจันทร์. 2559. การบริหารทรัพยากรมนุษย์อย่างบูรณาการเพื่อเพิ่มผลผลิตภาพในองค์กรธุรกิจ. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์ซีเอ็ดบุ๊ค

-สุภาวดี ขุนทองจันทร์. 2554 ลักษณะธุรกิจและผู้ประกอบการวิสาหกิจขนาดกลางและขนาดย่อมที่เอื้อต่อการขับเคลื่อนเศรษฐกิจพอเพียง. กรุงเทพมหานคร : หจก.ไอเดียสแควร์

-Supawadee Khunthongjan. 2015. Supawadee Khunthongjan. 2015. “**The Contract Farming Thai-Lao: Cabbage, Champasak.**” Saarbrucken, Germany: LAP LAMBERT Academic Publishing ; 113 pgs.

ง. รางวัลผลงานวิจัยที่เคยได้รับ

- รางวัลบทความวิจัยชมเชย ระดับชาติ ประจำปี 2558 ด้านพัฒนบริหารศาสตร์ สาขา เศรษฐกิจพอเพียงเรื่อง **“ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อแบบแผนการใช้จ่ายของครัวเรือนเกษตรกรผู้ปลูกข้าวในระบบการผลิตและการดำรงชีพในสภาพการเปลี่ยนแปลงทางเศรษฐกิจ”** จากโครงการประกวดผลงานทางวิชาการระดับชาติ จัดโดยสถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์ (NIDA)

- รางวัลนักวิจัยดีเด่น **“การมีผลงานวิจัยและเผยแพร่ต่อเนื่อง”** ประจำปี 2558 ของคณะบริหารธุรกิจและการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุบลราชธานี

- ได้รับการคัดเลือกให้เป็น **“นักวิจัยระดับดี”** ประจำปี 2556 ตามโครงการ “การเพิ่มศักยภาพทางด้านการวิจัยของบุคลากร” จากมหาวิทยาลัยราชภัฏอุบลราชธานี

-รางวัลสมาวิจัยแห่งชาติ: รางวัลวิทยานิพนธ์ระดับดี ประจำปี 2554 เรื่อง **“การศึกษาประเภทธุรกิจและคุณลักษณะของผู้ประกอบการที่เอื้อต่อการขับเคลื่อนเศรษฐกิจพอเพียง”** สาขาเศรษฐศาสตร์ จากสำนักงานคณะกรรมการวิจัยแห่งชาติ (วช.)

- รางวัลบทความวิชาการดี ประจำปี 2553 ด้านพัฒนบริหารศาสตร์ สาขาบริหารธุรกิจเรื่อง **“ปัจจัยที่มีผลกระทบต่อระดับความเป็นเศรษฐกิจพอเพียงของธุรกิจ SMEs”** จากโครงการประกวดผลงานทางวิชาการ จัดโดยสถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์ (NIDA)

จ. สาขาวิชาที่เชี่ยวชาญ

1. เศรษฐกิจพอเพียงในภาคธุรกิจ
2. นโยบายสาธารณะ
3. การพัฒนาที่ยั่งยืน