ศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน
CENTER FOR GAMBLING STUDIES
CGS

การสร้างกระบวนการกลุ่มเรียนรู้เพื่อเท่าทันพนันของเด็กและเยาวชนในชุมชนชายแดนไทย-กัมพูชา

อุบล สวัสดิ์ผล และคณะ

รายงานวิจัยฉบับสมบูรณ์

การสร้างกระบวนการกลุ่มเรียนรู้เพื่อเท่าทันพนันของเด็กและเยาวชนในชุมชนชายแดนไทย-กัมพูชา

ภายใต้โครงการวิจัย
เรื่องสถานการณ์การพนันในชุมชนชายแดนกับแนวทางสร้างกระบวนการกลุ่มเรียนรู้เพื่อเท่าทันพนันของเด็กและเยาวชนในชุมชน

สัญญาเลขที่ 61-01-10

โดย
นายอุบล สวัสดิ์ผล และคณะ
ศูนย์วิจัยและบริการวิชาการด้านเด็กและเยาวชน มหาวิทยาลัยราชภัฏศรีสะเกษ

เสนอ

ศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ตุลาคม 2562

สัญญาเลขที่ 61-01-10

รายงานวิจัยฉบับสมบูรณ์

เรื่อง การสร้างกระบวนการกลุ่มเรียนรู้เพื่อเท่าทันพนันของเด็กและเยาวชนในชุมชนชายแดนไทย-กัมพูชา

คณะวิจัย

นายอุบล สวัสดิ์ผล	หัวหน้าโครงการ
นายประจวบ จันทร์หมื่น	นักวิจัย
นางทองใบ สวัสดิ์ผล	นักวิจัย
นางสาวดวงกมล แหวนเพชร	นักวิจัย

ผู้ดำเนินการวิจัย

นายอุบล สวัสดิ์ผล
นายประจวบ จันทร์หมื่น
นางทองใบ สวัสดิ์ผล
นางสาวดวงกมล แหวนเพชร

หน่วยงาน ศูนย์วิจัยและบริการวิชาการด้านเด็กและเยาวชน มหาวิทยาลัยราชภัฏศรีสะเกษ
ปี พ.ศ. 2562

การวิจัยนี้ดำเนินการวิจัยต่อยอดชุดความรู้จากโครงการวิจัยเรื่องการพนันในมุมมองของเด็กและเยาวชนในพื้นที่ชายแดนไทย-กัมพูชา ปี พ.ศ. 2561 ในครั้งนี้ต้องการศึกษาเรื่องแนวทางการจัดกระบวนการกลุ่มเรียนรู้เพื่อเท่าทันพนันของเด็กและเยาวชนในพื้นที่ชายแดนไทย-กัมพูชา มีวัตถุประสงค์1) เพื่อศึกษาบริบทและการเปลี่ยนแปลงของชุมชนท้องถิ่นชายแดนหลังการเปิดจุดผ่านแดนถาวรช่องสะงำชายแดนไทย-กัมพูชา และ2)เพื่อค้นหาแนวทางในการจัดกิจกรรมให้ความรู้เรื่องพนันในโรงเรียน โดยใช้กระบวนการกลุ่มเรียนรู้ของเด็กและเยาวชนในชุมชน การศึกษาครั้งใช้ระเบียบวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative approach) โดยใช้เครื่องมือ ชุดเรียนรู้เรียนรู้เพื่อเท่าทันพนัน 5 ชุดเรียนรู้ ได้แก่ 1. ชุดเรียนรู้เกมละครผจญภัย เกาะมหาสมบัติ 2. ชุดเรียนรู้ละครถกแถลง 3. ชุดเรียนรู้ บอร์ดเกม Dream Ranger 4. ชุดเรียนรู้การ์ดเกม บักเซี่ยงเหมี่ยง และ5. ชุดเรียนรู้เกมใบ้คำ เอ็กซ์โอ (XO) โดยมีกลุ่มเป้าหมายในการพัฒนากิจกรรมให้ความรู้เรื่องพนัน ประกอบด้วย แกนนำนักวิจัยเด็กและเยาวชนในหมู่บ้านจำนวน 13 คน และนักเรียนในโรงเรียน จำนวน 50 คน และในบางกิจกรรมการเรียนรู้ได้เชิญคนในชุมชนและผู้มีส่วนเกี่ยวข้องหน่วยงานอื่นๆเข้าร่วมกิจกรรมเรียนรู้ด้วย การศึกษานี้เลือกพื้นที่วิจัยแบบเจาะจง ที่บ้านไพรพัฒนา ตำบลไพรพัฒนา อำเภอภูสิงห์ จังหวัดศรีสะเกษ มีเหตุผลเลือกพื้นที่เนื่องจาก ชุมชนแห่งนี้อยู่ใกล้บริเวณชายแดนประเทศไทย-กัมพูชา ได้รับผลกระทบจากการมีคาสิโนชายแดนฝั่งกัมพูชาชัดเจน และเคยเป็นพื้นที่ดำเนินงานวิจัยเรื่อง “การพนันในมุมมองของเด็กและเยาวชนในพื้นที่ชุมชนท้องถิ่นชายแดนไทย-กัมพูชา” ซึ่งผลการศึกษาชี้ชัดว่าการพนันในพื้นที่มีความหลากหลาย ซับซ้อน และเชื่อมสัมพันธ์กับการมีคาสิโนฝั่งกัมพูชาชัดเจน โดยดำเนินการวิจัยช่วงระหว่างเดือนตุลาคม 2561 ถึงเดือนกันยายน 2562

ผลการศึกษา มีดังนี้

ประการแรก การเปลี่ยนแปลงของบริบทชุมชนท้องถิ่นชายแดนหลังการเปิดจุดผ่านแดนถาวรช่องสะงำชายแดนไทย-กัมพูชา พบว่า ชุมชนแห่งนี้อยู่ใกล้ชายแดนไทย-กัมพูชา ภายหลังการเปิดจุดผ่านแดนถาวรช่องสะงำ บ้านไพรพัฒนามีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วใน 2 ระดับพื้นที่ คือ 1) การเปลี่ยนแปลงระดับพื้นที่ชุมชนบ้านไพรพัฒนา ใน 4 ระบบสำคัญ คือ 1. การเปลี่ยนแปลงระบบคมนาคมและโลจิสติกส์ และสิ่งอำนวยความสะดวก เส้นทางการค้า การพนันและการเชื่อมสัมพันธ์

ข้ามแดนไทย-กัมพูชา 2. การเปลี่ยนแปลงระบบเศรษฐกิจของชุมชน 3. การเปลี่ยนแปลงด้านสังคม 4. การเปลี่ยนแปลงด้านระบบศาสนา วัฒนธรรม ประเพณี และ 2)การเปลี่ยนแปลงระดับพื้นที่ชายแดน ไทย-กัมพูชา

ในมิติด้านการพนัน ชุมชนแห่งนี้เป็น “ชุมชนเปราะบางด้านการพนัน” เนื่องจากชุมชนมีการเปลี่ยนแปลงด้านเศรษฐกิจ สังคมจากพนันอย่างเห็นได้ชัด ขณะที่คนในชุมชนส่วนใหญ่ยังไม่ให้ความสำคัญ ไม่กล้าเปิดเผยข้อมูลอย่างตรงไปตรงมา มองว่าการพนันในชุมชนเป็นเรื่องปกติ ไม่ได้รู้สึกไม่ยินดียินร้าย ไม่มีแผนปฏิบัติการรับมือด้านพนันนอกจากจารีตและกฎหมายที่ไม่สามารถบังคับใช้ได้จริง หลังจากชุมชนต้องตกอยู่ภายใต้การปฏิบัติการของธุรกิจการพนันในประเทศไทยและภายใต้กลยุทธ์ของกลุ่มการพนันข้ามพรมแดนที่หลากหลาย หลังการเปิดคาสิโนและสนามบั้งไฟในประเทศกัมพูชา โดยชุมชนแห่งนี้กำลังได้รับแรงกระตุ้นการพนันท้องถิ่นที่มีการเล่นพนันกันโดยทั่วไป และจากธุรกิจการพนันข้ามแดนในพื้นที่ชายแดนกัมพูชา เช่น บ่อนคาสิโน สนามบั้งไฟ สนามมวย และ สนามไก่ชน อันเป็นกีฬาสร้างสัมพันธ์บริเวณชายแดนไทย – กัมพูชา

ประการที่สอง การค้นหาแนวทางกระบวนการกลุ่มเรียนรู้เพื่อเท่าทันพนันของเด็กและเยาวชนในโรงเรียน การศึกษานี้ พบว่า ชุดเรียนรู้พนัน ทั้ง 5 ชุดเรียนรู้ได้แก่ 1. ชุดเรียนรู้ “เกมละครผจญภัย เกาะมหาสมบัติ” 2. ชุดเรียนรู้ “ละครถกแถลง”3. ชุดเรียนรู้ “บอร์ดเกม Dream Ranger” 4. ชุดเรียนรู้ “การ์ดเกม บักเซี่ยงเหมี่ยง” และ5. ชุดเรียนรู้ “เกมใบ้คำ เอ็กซ์โอ (XO)” ที่ผู้วิจัยได้นำมาจัดกระบวนการเรียนรู้พนันในชุมชนและโรงเรียนสามารถสร้างการรับรู้และเรียนรู้เท่าทันพนันได้ แต่ปรับเนื้อหาให้สอดคล้องกับบริบทของชุมชน

ทั้งนี้ ผู้วิจัยพบว่า กระบวนการกลุ่มเรียนรู้เพื่อเท่าทันพนัน เป็นการเรียนรู้ดำเนินการภายใต้แนวคิด Executive Function (EF) กระบวนการยับยั้งชั่งใจ ดังนั้นการใช้เครื่องมือชุดเรียนรู้พนันเป็นสร้างคุณลักษณะภายในเชิงบวกของเด็กและเยาวชนที่รู้จักการปฏิเสธพนัน โดยคุณลักษณะเหล่านี้ได้สะท้อนจากผู้เล่นที่แสดงออกทางพฤติกรรมระหว่างเล่น ซึ่งผู้นำกระบวนการบอร์ดเกมหรือการ์ดเกมจะต้องพยายามให้ความสำคัญในการสังเกตพฤติกรรมต่างๆ ที่ปรากฏออกมาอย่างเป็นธรรมชาติ/ไม่เป็นธรรมชาติโดยที่ผู้เล่นไม่รู้ตัว เช่น ในรูปของสีหน้า แววตา ท่าทาง น้ำเสียง ภาษาคำพูด คำอุทาน ฯลฯ ที่ผู้นำกระบวนการสังเกตได้

ข้อเสนอแนะ

ในพื้นที่ชุมชนเปราะบางด้านการพนัน การที่จะให้คนในชุมชนลุกขึ้นมาให้ความสำคัญกับปัญหาพนันและจัดการกับการพนันในชุมชนเพียงลำพังนั้นค่อนข้างยาก ดังนั้นเด็กและเยาวชน ในชุมชนเป็นหัวใจสำคัญ ของครอบครัว สังคมชุมชน และหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง ดังนั้นการดำเนินการเพื่อลด ละ เลิก การพนันในชุมชนเปราะบางด้านการพนันควรเน้นไปที่เด็ก และเยาวชนในเบื้องต้น โดยผู้วิจัยมีข้อเสนอ ดังนี้

ประการแรก ผู้ที่เกี่ยวข้องกับเด็กและเยาวชน จะต้องให้ความสำคัญกับการพัฒนาชุดเรียนรู้พนันที่หลากหลาย และยกระดับความเข้มข้นนำมาจัดกระบวนการเรียนรู้ให้มีความเหมาะสมกับบริบทชุมชนและเข้าถึงกลุ่มเด็ก เยาวชน ในโรงเรียนและชุมชนเป็นอันดับเบื้องต้น

ประการที่สอง หน่วยงานระดับนโยบายด้านกฎหมายจะต้องบังคับใช้กฎหมายโดยเฉพาะการพนันที่เกี่ยวข้องกับเด็กและเยาวชนอย่างเป็นรูปธรรม

ประการที่สาม ต้องมีการพัฒนามีกลไกหรือหน่วยงานที่มีบทบาทหน้าที่ด้านพนันอย่างชัดเจนทั้งในระดับพื้นที่และนโยบาย เพื่อให้เกิดการทำงานอย่างต่อเนื่องในการลด ละ เลิกพนัน และสามารถลดช่องว่างของธุรกิจการพนันไทย-การพนันข้ามพรมแดนได้อย่างเป็นระบบ

กิตติกรรมประกาศ

รายงานวิจัยฉบับนี้สำเร็จสมบูรณ์ได้ด้วยดี จากความร่วมมือหลายฝ่าย ตั้งแต่แกนนำเด็กเยาวชน ชาวบ้าน กรรมการหมู่บ้าน ผู้นำชุมชน พระสงฆ์ พ่อค้า ที่อยู่บ้านไพรพัฒนา ตำบลไพรพัฒนา อำเภอภูสิงห์ จังหวัดศรีสะเกษ และเจ้าหน้าที่ที่เกี่ยวข้องกับธุรกิจการพนันบริเวณชายแดนไทย กัมพูชา ที่กรุณาพาลงสนามพื้นที่วิจัย ให้ข้อมูล ทั้งการสัมภาษณ์ ประชุมกลุ่มย่อย และสนับสนุนให้เด็กนักเรียนเข้าร่วมกิจกรรมรณรงค์เรียนรู้การพนัน คณะผู้วิจัยขอขอบคุณเป็นอย่างสูง มา ณ โอกาสนี้

ขอขอบพระคุณ ทีมละครถกแถลง มหาวิทยาลัยอุบลราชธานี ทีมละครผจญภัยเกาะมหาสมบัติ กลุ่มเยาวชนจังหวัดอุบลราชธานี นายถนัด สีดา นายสวงค์เสนคราม ผู้บริหารองค์การบริหารส่วนตำบลไพรพัฒนา นายมนตรี นันทะวงศ์ นายวรการ น้อยสงวน ผู้บริหารโรงเรียนบ้านไพรพัฒนา นายสุภาพ แพงมา ผู้อำนวยการโรงพยาบาลส่งเสริมสุขภาพตำบลไพรพัฒนา นายแสวง นันทะวงศ์ นายสันติ บุตรชัย พระครูโกศลสิกขกิจ(หลวงพ่อพุฒ วายาโม)เจ้าคณะอำเภอภูสิงห์(ธ) เจ้าอาวาสวัดไพรพัฒนา ที่ให้คำปรึกษา ประสานงานและอนุเคราะห์สถานที่จัดกิจกรรมและห้องประชุม MR.MA SOK และชาวบ้านจากภูมิเจิงพนม คุ้มตะเปียงไปร เชราะอัลลองเวง เขตอุดรมีชัย ที่สนับสนุนการวิจัยพาทีมวิจัยลงพื้นที่ศึกษาวิจัยที่ประเทศกัมพูชา และเป็นล่ามสำหรับสื่อสารต่างๆ

ขอขอบคุณคณาจารย์ เจ้าหน้าที่ศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน คณะเศรษฐศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย และสำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (สสส.) ที่สนับสนุนความรู้และงบประมาณในการดำเนินงานวิจัย ขอขอบคุณ นายอุบล สวัสดิ์ผล นายประจวบ จันทร์หมื่น นางทองใบ สวัสดิ์ผล น.ส.ดวงกมล แหวนเพ็ชร แกนนำทีมวิจัยเยาวชนบ้านไพรพัฒนาและวิทยากร อ.ดร.มนตรี พิมพ์ใจ ที่ช่วยวิเคราะห์ข้อมูลแบบสำรวจรายครัวเรือน และผู้ทรงคุณวุฒิทุกท่านที่เอื้ออำนวยงานวิชาการและในการประสานงานและร่วมเก็บรวบรวมข้อมูลงานวิจัยจนแล้วเสร็จสมบูรณ์

คณะผู้วิจัย ขอขอบคุณกลุ่มสร้างสรรค์กิจกรรมเพื่อเด็กและเยาวชนจังหวัดร้อยเอ็ดและศูนย์วิจัยและบริการวิชาการด้านเด็กและเยาวชน มหาวิทยาลัยราชภัฏศรีสะเกษ ที่ให้โอกาสและสนับสนุน คณะผู้วิจัยคาดหวังว่าคุณค่าและประโยชน์ของงานวิจัยคงมีผลต่อการขับเคลื่อนงานด้านการพัฒนาเด็ก ครอบครัวและชุมชนบริเวณชายแดนไทย-กัมพูชา และการขับเคลื่อนเชิงนโยบายด้านการพนันต่อไป

อุบล สวัสดิ์ผลและคณะ

2562

สารบัญ

	หน้า
บทที่ 1 บทนำ	**13**
1.1 ความเป็นมาและความสำคัญ	13
1.2 กรอบแนวคิดในการวิจัย	14
1.3 คำถามวิจัย	16
1.4 วัตถุประสงค์	16
1.5 ผลที่คาดว่าจะได้รับ	16
บทที่ 2 แนวคิด ทฤษฎี เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	**17**
2.1 แนวคิด ทฤษฎี ที่เกี่ยวข้อง	17
2.1.1 ความหมายของการพนัน	17
2.1.2 การพนันในสังคมไทย	18
2.1.3 สถานการณ์การพนันในประเทศไทย	24
2.1.4 นโยบายของรัฐไทยเกี่ยวกับการพนัน	25
2.1.5 แนวคิดการพัฒนาเด็กเยาวชน	29
2.1.6 แนวคิดการขัดเกลาทางสังคม (Socialization)	37
2.17 แนวคิดพฤติกรรมเบี่ยงเบน (Deviance	39
2.1.8 แนวคิดการตีตรา (Stigmatization)	39
2.1.9 แนวคิดพื้นที่ชายแดน (Borderland)	40
2.2 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	42
2.2.1 การพนันที่เกี่ยวข้องเด็กและเยาวชน ในสังคมไทย	42
2.2.2 การพนันบริเวณชายแดนประเทศไทยและในอีสาน	45
2.2.3 การพนันในพื้นที่จังหวัดศรีสะเกษ	48
บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย	**51**
3.1 พื้นที่ศึกษาวิจัย	51
3.2 กลุ่มประชากรเป้าหมาย	51
3.3 ขอบเขตเนื้อหา	52
3.4 ขอบเขตระยะเวลา	53
3.5 เครื่องมือการวิจัย	53
3.6 การดำเนินการวิจัยและการเก็บรวบรวมข้อมูล	53
3.7 การตรวจสอบข้อมูล	54
3.8 การวิเคราะห์ข้อมูล	54

สารบัญ

	หน้า
บทที่ 4 บ้านไพรพัฒนา : บริบทชุมชนท้องถิ่นชายแดนและการเปลี่ยนแปลงหลังการเปิดจุดผ่านแดนถาวรช่องสะงำชายแดนไทย-กัมพูชา	55
4.1 บริบทชุมชนชายแดนบ้านไพรพัฒนา	55
4.1.1 ประวัติศาสตร์ชุมชนท้องถิ่นบ้านไพรพัฒนา	55
4.1.2 ที่ตั้งและอาณาเขตบ้านไพรพัฒนา	68
4.1.3 ลักษณะทางภูมิศาสตร์	69
4.1.4 ลักษณะทางกายภาพ	60
4.1.5 โครงสร้างทางสังคม	62
4.2 บ้านไพรพัฒนาและการเปลี่ยนแปลงหลังการเปิดจุดผ่านแดนถาวรช่องสะงำชายแดนไทย-กัมพูชา	63
4.2.1 การเปลี่ยนแปลงระดับชุมชนบ้านไพรพัฒนา	63
4.2.2 การเปลี่ยนแปลงระบบเศรษฐกิจของชุมชน	65
4.2.3 การเปลี่ยนแปลงด้านสังคม	70
4.2.4 การเปลี่ยนแปลงด้านระบบศาสนา วัฒนธรรม ประเพณี	74
4.3 พื้นที่ชายแดนและการเปลี่ยนแปลงเพื่อรองรับการพนันข้ามพรมแดน	78
4.3.1 การเปลี่ยนแปลงบริบทจุดผ่านแดนถาวรช่องสะงำ	78
4.3.2 การเปลี่ยนแปลงบริบทตลาดเมืองใหม่ช่องสะงำและโอกาสการพัฒนาธุรกิจที่ชายแดนไทย-กัมพูชา	79
4.4 กลยุทธการดึงดูดนักพนันและการเปลี่ยนแปลงพื้นที่เพื่อรองรับการพนันข้ามพรมแดน	82
4.4.1 กลยุทธการดึงดูดนักพนัน	82
4.4.2 การเปลี่ยนแปลงพื้นที่เพื่อรองรับการพนันข้ามพรมแดน	83
บทที่ 5 กระบวนการกลุ่มเรียนเพื่อเท่าทันพนันของเด็กและเยาวชนในโรงเรียน	**87**
5.1 การพัฒนาเสริมทักษะการจัดกระบวนการกลุ่มเรียนรู้โดยแกนนำเด็กและเยาวชน	87
5.2 ชุดเรียนรู้พนัน	91
5.2.1 ชุดเรียนรู้ เกมละครผจญภัย เกาะมหาสมบัติ	91
5.2.2 ชุดเรียนรู้ ละครถกแถลง	100
5.2.3 ชุดเรียนรู้ บอร์ดเกม Dream Ranger	101
5.2.4 ชุดเรียนรู้ การ์ดเกม บักเซี่ยงเหมี่ยง	103
5.2.5 ชุดเรียนรู้ เกมไบ้คำ เอ็กซ์โอ (XO)	108
5.3 บทเรียนการดำเนินกิจกรรมกระบวนการกลุ่มเรียนรู้พนันของเด็กเยาวชน	110

สารบัญ

	หน้า
5.4 ข้อแสนอแนะแนวทางจัดกระบวนการกลุ่มเรียนรู้เพื่อเท่าทันพนัน	112
บทที่ 6 สรุปผล การอภิปรายผล และข้อเสนอแนะ	115
6.1 สรุปผลการวิจัย	115
6.2 ผลการวิจัย	115
6.3 อภิปรายผล	119
6.4 ข้อเสนอแนะ	121
ภาคผนวก	**123**
ภาคผนวก ก เครื่องมือวิจัย	123
ภาพผนวก ข ภาพการดำเนินกิจกรรมวิจัย	124
บรรณานุกรม	**141**

สารบัญภาพ

ภาพที่		หน้า
4-1	แผนที่แสดงที่ตั้งหมู่บ้านไพรพัฒนา ตำบลไพรพัฒนา อำเภอภูสิงห์ จังหวัดศรีสะเกษ	59
4-2	แผนที่แสดงลักษณะทางภูมิศาสตร์บ้านไพรพัฒนา ตำบลไพรพัฒนา อำเภอภูสิงห์ จังหวัดศรีสะเกษ	60
4-3	แผนที่ลักษณะทางกายภาพบ้านไพรพัฒนา ตำบลไพรพัฒนา อำเภอภูสิงห์ จังหวัดศรีสะเกษ	61
4-4	ภาพแสดงการเปลี่ยนแปลงทางเข้าหมู่บ้านและวัดไพรพัฒนา	63
4-5	ภาพแสดงการเปลี่ยนแปลงขยายเส้นทางจราจรถนน ระบบการคมนาคม เส้นหน้าหมู่บ้านไพรพัฒนา	64
4-6	ภาพแสดงการเปลี่ยนแปลงการเดินทางของคนภายนอกหมู่บ้านโดยรถบัส เข้ามาใช้บริการในหมู่บ้าน	64
4-7	ภาพแสดงการค้าขายเครื่องบูชา เครื่องเซ่น ไก่ชน ที่บริเวณหน้าวัดของหมู่บ้าน	67
4-8	ภาพแสดงการเปลี่ยนแปลงพื้นที่โดยสร้างเป็นห้องเช่าเพื่อจำหน่ายสินค้า ในบริเวณตลาดต้องชม บนพื้นที่ของวัด	67
4-9	ภาพแสดงคนสนใจในการซื้อสลากกินแบ่งรัฐบาล บริเวณหน้าวัดบ้านไพรพัฒนา	68
4-10	ภาพแสดงการจัดวางแผงขายสลากกินแบ่งรัฐบาลบริเวณตลาดต้องชม บริเวณวัดไพรพัฒนา	68
4-11	ภาพแสดงถึงสถานที่และช่องทางระบบการเงินชุมชน โดยโอนเงินในหมู่บ้านไพรพัฒนา	69
4-12	ภาพแสดงถึงสถานที่พักของนักท่องเที่ยวและนักพนัน ในบริเวณใกล้หมู่บ้าน	69
4-13	ภาพแสดงโล่ความสัมพันธ์ของหน่วยงานรัฐบริเวณชายแดนของไทยและกัมพูชา	71
4-14	ภาพแสดงป้ายความสัมพันธ์ระหว่างรัฐและชุมชนของไทย และของประเทศกัมพูชา	72
4-15	ภาพแสดงถึงความสัมพันธ์ของคนในชุมชนในงานบุญตักบาตรข้าวสาร อาหารแห้งที่วัดบ้านไพรพัฒนา	73
4-16	ภาพแสดงการเปลี่ยนแปลงบริเวณหน้าประตูวัดบ้านไพรพัฒนา	75
4-17	ภาพแสดงการเซ่นปู่ตาในบุญเดือนสาม ของชาวบ้าน	77
4-18	ภาพแสดงบรรยากาศกลุ่มนักท่องเที่ยวเข้าเคารพสักการะสรีระสังขารหลวงปู่สรวง	77
4-19	ภาพแสดงการเปลี่ยนแปลงถนน เส้นทางไปจุดผ่าแดนถาวรช่องสะงำ	78
4-20	ภาพแสดงการให้บริการที่ด่านตรวจคนเข้าเมือง จุดผ่านแดนถาวรช่องสะงำ	79
4-21	ภาพแสดงการจุดให้บริการแลกเปลี่ยนสกุลเงินต่างๆในบริเวณตลาดเมืองใหม่ช่องสะงำ	80
4-22	ภาพแสดงการค้าขายสินค้าให้กลุ่มชาวบ้านกัมพูชา ที่ตลาดเมืองใหม่ช่องสะงำ	81
4-23	ภาพแสดงสถานที่โรงเรือนสนามมวยและสนามไก่ชน ที่ตลาดเมืองใหม่ช่องสะงำ	82
4-24	ภาพแสดงที่ตั้งบริเวณด้านหน้าของคาสิโนในบริเวณชายแดนประเทศกัมพูชา	83

สารบัญแผนภาพ

แผนภาพที่ **หน้า**

4-25 ภาพแสดงบรรยากาศการเล่นพนันบั้งไฟ ที่สนามบั้งไฟที่ชายแดนประเทศกัมพูชา 84
4-26 ภาพแสดงที่ตั้งของสนามบั้งไฟ ที่บริเวณชายแดนประเทศกัมพูชา 85
5-1 ภาพแสดงกระบวนการเรียนรู้และพัฒนาศักยภาพเกมพนัน ที่กรุงเทพมหานคร 88
5-2 ภาพแสดงบรรยากาศการประชุมเตรียมการและจัดทำแผนการดำเนินกิจกรรม 88
5-3 ภาพแสดงบรรยากาศการฝึกซ้อมการดำเนินกิจกรรมชุดเรียนรู้พนัน 89
5-4 ภาพแสดงบรรยากาศการร่วมจัดกิจกรรมชุดเรียนรู้พนัน 90
5-5 ภาพแสดงบรรยากาศการร่วมจัดกิจกรรมชุดเรียนรู้พนัน ที่โรงเรียนบ้านไพรพัฒนา 90
5-6 ภาพแสดงบรรยากาศการถอดบทเรียนการจัดกิจกรรมชุดเรียนรู้พนัน 91
5-7 ภาพแสดงบรรยากาศการการจัดกิจกรรมชุดเรียนรู้ 99
5-8 ภาพแสดงบรรยากาศการการจัดกิจกรรมชุดเรียนรู้พนันละครถกแถลง 100
5-9 ภาพแสดงกิจกรรมชุดเรียนรู้พนัน “บอร์ดเกม Dream Ranger” 102
5-10 ภาพแสดงบรรยากาศการการจัดกิจกรรมชุดเรียนรู้พนัน “บอร์ดเกม Dream Ranger” 102
5-11 ภาพแสดงชุดเรียนรู้พนัน “บักเซียงเมี่ยง” 104
5-12 ภาพแสดงชุดผีเชิญชวนชุดเรียนรู้พนัน “บักเซียงเมี่ยง” 105
5-13 ภาพแสดงชุดสถานการณ์ชุดเรียนรู้พนัน “บักเซียงเมี่ยง 106
5-14 ภาพแสดงชุดวิธีการชุดเรียนรู้พนัน “บักเซียงเมี่ยง 106
5-15 ภาพแสดงชุดการ์ดฉลาดหลักแหลม ชุดเรียนรู้พนัน “บักเซียงเมี่ยง 107
5-16 ภาพแสดงชุดการ์ดผีโจมตี ชุดเรียนรู้พนัน “บักเซียงเมี่ยง 107
5-17 ภาพแสดงบรรยากาศจัดกิจกรรม ชุดเรียนรู้พนัน “บักเซียงเมี่ยง 108
5-18 ภาพแสดงบรรยากาศจัดกิจกรรม ชุดเรียนรู้พนัน “เกมใบ้คำ เอ็กซ์โอ” 109

สารบัญตาราง

ตารางที่ **หน้า**

2-1 ประเภทของนักพนัน 23
2-2 กรอบการตีตรา 39
4-1 แสดงจำนวนหลังคาเรือนและประชากรของบ้านไพรพัฒนา 62

บทที่ 1
บทนำ

1.1 ความเป็นมาและความสำคัญ

จากรายงานผลการศึกษา การพนันในมุมมองของเด็กและเยาวชนในพื้นที่ชุมชนท้องถิ่นชายแดนไทย-กัมพูชา กรณีศึกษาบ้านไพรพัฒนา ตำบลไพรพัฒนา อำเภอภูสิงห์ จังหวัดศรีสะเกษ ของศูนย์วิจัยและบริการวิชาการด้านเด็กและเยาวชน จังหวัดศรีสะเกษ มหาวิทยาลัยราชภัฏศรีสะเกษ ปี 2561 ภายใต้การสนับสนุนจากศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน พบว่า ชุมชนบ้านไพรพัฒนา ที่อยู่ภายใต้บริบทพื้นที่บริเวณชายแดนไทย-กัมพูชา ทำให้ เด็ก เยาวชน และชาวบ้าน ส่วนใหญ่เป็นกลุ่มชาติพันธ์เขมร ที่มีอัตลักษณ์กลุ่มชาติพันธ์เขมรทางความเชื่อ วัฒนธรรมประเพณี ที่เปลี่ยนแปลงไปภายใต้วิถีชีวิตการดำรงอยู่ด้วยภายใต้บริบทชุมชนและการเปลี่ยนแปลงทางสังคมที่ อยู่ในพื้นที่ชายแดนที่มีความ “พิเศษ” แตกต่างจากหมู่บ้านอื่นโดยทั่วไป ภายใต้พื้นที่ความมั่นคงของรัฐและกลไกอำนาจต่างๆในพื้นที่บริเวณชายแดน-กัมพูชา ท่ามกลางนโยบายการพัฒนาของรัฐไทย ที่ส่งผลต่อการเปลี่ยนแปลงทางด้านเศรษฐกิจ สังคม วัฒนธรรม และการเมืองอย่างรวดเร็ว

ขณะเดียวกัน มุมมองการพนันของเด็กและเยาวชนในพื้นที่ชุมชนท้องถิ่นชายแดนไทย-กัมพูชา พบว่า เด็ก เยาวชนและคนในชุมชนแห่งนี้ สามารถเข้าถึงการพนันได้ง่ายขึ้นด้วยวิธีการที่แตกต่างกันออกไป ที่ส่งผลถึงพฤติกรรมการเล่นพนันของเด็ก เยาวชน และคนในหมู่บ้าน ที่สามารถการเล่นพนันได้ในสถานที่หลากหลายจากพื้นที่หมู่บ้านในประเทศไทย ได้แก่ พนันหวย ต่างๆ ประกอบด้วย หวยหุ้น หวยงวด หวยฮานอย ลอตเตอรี่ สลากเบอร์รางวัล พนันกีฬาต่างๆ พนันโบก พนันไพ่ พนันไฮโล พนันมวย(มวยตู้และมวยสัญจร) พนันไก่ชน พนันโดมิโน พนันปาเป้า ปาโป่ง พนันบิงโก จับฉลากชิงรางวัล พนันบั้งไฟตามบุญประเพณี และการเล่นพนันข้ามแดนในประเทศกับพูชา ได้แก่ 1. การเล่นพนันในบ่อนคาสิโน(บ่อนคาสิโน คอมเพ็กเอนเตอร์เทรนเมนต์) และที่บ่อนคาสิโน ที่ช่องจอม จังหวัดสุรินทร์ 2 แห่ง และการเล่นบั้งไฟ ที่สนามบั้งไฟในประเทศกัมพูชา

ในมิติการพนันในพื้นที่บริเวณชายแดนไทย-กัมพูชา พบว่า เด็ก เยาวชน และคนในชุมชนแห่งนี้กำลังเผชิญปัญหาโดยได้รับแรงกระตุ้นการพนันในท้องถิ่นที่มีการเล่นพนันกันโดยทั่วไป และจากธุรกิจการพนันข้ามแดนในพื้นที่ชายแดนกัมพูชา เช่น บ่อนคาสิโน สนามบั้งไฟ สนามมวย และ สนามไก่ชน อันเป็นกีฬาสร้างสัมพันธ์บริเวณชายแดนไทย-กัมพูชา เพราะชุมชนแห่งนี้เป็นพื้นที่ชายแดน ที่มีความพิเศษ คือ มีความสลับซับซ้อน มีความเลื่อนไหล หลากหลายและมีข้อยกเว้น หรือเงื่อนไขพิเศษภายใต้กลยุทธการดึงดูดนักพนัน ที่หลากหลายแตกต่างออกไปรวมถึงการก่อผลประโยชน์และเอื้ออำนวยด้านอำนาจของผู้ที่อยู่บริเวณชายแดนด้วยโดย สอดคล้องกับการศึกษาของ กนกวรรณ มโนรมย์ (2559) ที่ศึกษาเครือข่ายและองค์กรทางสังคมของคาสิโนข้ามแดน ระหว่างไทยและกัมพูชาในพื้นที่อีสานล่างและในเชิงนโยบาย ที่มีเครือข่ายพนันข้ามแดนมีการก่อตัวขึ้นแบบธรรมชาติ ผ่านระบบเครือญาติและเพื่อนฝูงที่รู้จักคุ้นเคย และก่อตัวผ่านการจัดตั้งและการจัดการอย่างเป็นระบบ โดยคนเล่นพนันจะรู้สึกว่ามีการเล่นได้อย่างเปิดเผย ผู้เล่นสามารถเล่นได้อย่างปลอดภัยไม่ต้องกลัว

เจ้าหน้าที่ด้านกฎหมาย และยังได้รับการคุ้มครองจากเจ้าของบ่อนพนันทำให้ให้รู้สึกเล่นได้อย่างปลอดภัย ไม่ถูกจับหรือมีมาตรการลงโทษใด ๆ

เป็นที่น่าสนใจว่า ที่ผ่านมากระบวนการจัดการการพนันในชุมชนท้องถิ่นชายแดนไทย-กัมพูชา พบว่า มีคนในหมู่บ้านเล่นการพนันมานาน และชุมชนมีการรับรู้มาตรการควบคุมการเล่นการพนันในชุมชน ผ่าน จารีต กฎข้อห้ามระเบียบของชุมชน มาตรการนโยบายจังหวัด และมาตรการทางกฎหมาย แม้ว่ามาตรการดังกล่าวจะมีอยู่จริงแต่การนำมาตรการต่างๆมาใช้ยังเป็นข้อจำกัด และขาดกลไกสนับสนุนที่ชัดเจน ในขณะที่คนในชุมชนเองยังเข้าถึงการพนันในชุมชนสามารถทำได้ง่าย ในขณะที่ปัจจุบันเด็ก เยาวชน และคนในชุมชนกำลังเผชิญมีการเล่นการพนันในหมู่บ้านมากขึ้น จำนวนเงินมากขึ้นจากการพนันที่บ่อนคาสิโน ที่ประเทศกัมพูชาและการพนันในชุมชน ที่ชุมชนเองไม่คิดว่าการพนันเป็นปัญหา แต่การอธิบายดังกล่าว ยังขาดข้อมูลที่เป็นข้อเท็จจริงจากการศึกษาในระดับครอบครัวและชุมชนในชุมชน

ดังนั้น โครงการวิจัย เรื่อง สถานการณ์การพนันในชุมชนชายแดนกับแนวทางสร้างกระบวนการกลุ่มเรียนรู้เพื่อเท่าทันพนันของเด็กและเยาวชนในชุมชน จึงต้องการศึกษาถึงสถานการณ์พฤติกรรม และผลกระทบจากการพนัน ของครัวเรือนในชุมชนแห่งหนึ่งในตำบลไพรพัฒนา อำเภอภูสิงห์ จังหวัดศรีสะเกษ โดยเฉพาะช่วงหลังคาสิโนชายแดนช่องสะงำเปิดให้บริการ รวมถึงจะประสานงานและสนับสนุนให้เด็กและเยาวชนในชุมชนได้เข้าร่วมกิจกรรมพัฒนาทักษะการจัดการเรียนรู้เรื่องพนันของมูลนิธิรณรงค์หยุดพนัน เพื่อกระตุ้นให้เกิดปฏิบัติการกลุ่มของเด็กและเยาวชนในการจัดกิจกรรมให้ความรู้เรื่องพนันในโรงเรียน เพื่อให้เด็กและเยาวชนมีภูมิคุ้มกันและสามารถตัดสินใจเองว่าจะเข้าร่วมหรือปฏิเสธ การเล่นการพนันอย่างมีเหตุผล

1.2 กรอบแนวคิดในการวิจัย

ในการศึกษานี้ ผู้วิจัยมุ่งเน้นหาเครื่องมือชุดเรียนรู้พนันมาปฏิบัติการในโรงเรียนและชุมชน เพื่อค้นหาแนวทางในการสร้างเสริมกระบวนการกลุ่มเรียนรู้เรื่องการพนันของเด็กและเยาวชนในพื้นที่ชุมชนท้องถิ่นชายแดนไทย-กัมพูชา ตำบลไพรพัฒนา อำเภอภูสิงห์ จังหวัดศรีสะเกษ โดยมีแนวคิดที่สำคัญในการวิเคราะห์ดังนี้

1. แนวคิดการพัฒนาเด็กและเยาวชน

เด็กและเยาวชนเป็นทรัพยากรที่มีคุณค่าและเป็นอนาคตของชาติ ดังนั้นเด็กจำเป็นต้องได้รับการพัฒนาเต็มตามศักยภาพตั้งแต่แรกเกิด ขณะเดียวกันเด็กมีพัฒนาการและการเปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลา จึงต้องมีการพัฒนาอย่างสม่ำเสมอเพื่อให้มีพัฒนาการเหมาะสมตามวัย ด้วยการพัฒนาอย่างเป็นองค์รวม ครบทุกด้านพร้อมกัน ไม่ละเว้นด้านใดด้านหนึ่ง ได้แก่ ด้านร่างกาย จิตใจ อารมณ์ สังคม และสติปัญญา โดยการบูรณาการผสมผสานกับชีวิตของเด็ก เพื่อให้เด็กได้รับการพัฒนาอย่างครบถ้วน ตามสภาพทางเศรษฐกิจ สังคม วัฒนธรรม การเมือง ตามสภาพแวดล้อมของครอบครัว ชุมชน และสังคม ดังนั้นผู้วิจัยจึงเลือกให้เด็กมีบทบาทร่วมในการเก็บข้อมูลและการจัดกิจกรรมรณรงค์

เพื่อให้เด็กได้ทำความเข้าใจต่อการพนันที่ตนเองเข้าไปเกี่ยวข้องสัมพันธ์ และเรียนรู้ถึงมุมมองที่ถูกต้องต่อการพนันตามช่วงอายุ (Gen) ที่แตกต่างกัน

2. แนวคิดการขัดเกลาทางสังคม (Socialization)

การขัดเกลาทางสังคม (Socialization) เป็นกระบวนการที่สังคมหรือกลุ่มสั่งสอนเพื่อปลูกฝังให้สมาชิกได้รับเอาบรรทัดฐานทางสังคมต่างๆ ที่สังคมกำหนดไว้ไปปฏิบัติในชีวิตประจำวัน การขัดเกลาทางสังคมเกิดจากความสัมพันธ์ทางสังคมของบุคคลที่บุคคลยินยอมเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของตนไปตามบรรทัดฐานของสังคมที่สังกัด หรือกล่าวได้อีกอย่างหนึ่งว่า การขัดเกลาทางสังคมเป็นการเรียนรู้ในเรื่องการปฏิบัติตน เมื่อปะทะสังสรรค์ทางสังคมกับบุคคลอื่น เป็นกระบวนการที่ช่วยให้สมาชิกของสังคมปฏิบัติตามบรรทัดฐานที่สังคมกำหนด ทำให้ดำรงชีวิตร่วมกันได้อย่างมีความสุข การขัดเกลาทางสังคมเป็นสิ่งที่มนุษย์จะต้องประสบตลอดชีวิต เพราะมนุษย์เป็นสัตว์สังคมต้องได้รับการขัดเกลาทางสังคมเพื่อความเป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์ การขัดเกลาทางสังคมเป็นวิธีการถ่ายทอดทางวัฒนธรรมที่ทำให้บุคคลสามารถปรับตัวให้เข้ากับชีวิตของกลุ่มหรือสังคมที่ตนเป็นสมาชิก ภายใต้บริบทชุมชนท้องถิ่นชายแดน-ไทยกัมพูชา บ้านไพรพัฒนา ผู้วิจัยจะนำ แนวคิดการขัดเกลาทางสังคม (Socialization) มาอธิบาย โดยชี้เห็นว่าการเปลี่ยนแปลงสภาพเศรษฐกิจสังคมของชุมชนมีผลต่อพฤติกรรมการเล่นพนันของคนในชุมชนอย่างไร ภายใต้ต้นทุนทางวัฒนธรรม (เช่น พิธีกรรม ประเพณี ความช่วยเหลือเกื้อกูลกัน เป็นต้น)

3. แนวคิดพฤติกรรมเบี่ยงเบน (Deviance)

พฤติกรรมเบี่ยงเบน คือ พฤติกรรมหรือความประพฤติที่แตกต่างไปจากบรรทัดฐานของกลุ่ม โดยกลุ่มคนในสังคมเห็นว่าผิด ผลของการกระทำมีตั้งแต่ ส่งผลเพียงเล็กน้อยไม่ก่อให้เกิดความเสียหายต่อสังคม จนกระทั่งพฤติกรรมที่ก่อให้เกิดความเสียหายต่อสังคมส่วนรวมอย่างรุนแรง โดยผู้มีพฤติกรรมเบี่ยงเบนอาจจะได้รับโทษแบบไม่เป็นทางการหรือโทษเป็นทางการ โทษทางกฎหมาย มีนักสังคมวิทยาบางท่าน เช่น Emile Durkheim เห็นว่าพฤติกรรมเบี่ยงเบนไม่ได้ก่อให้เกิดผลเสียต่อสังคมเพียงด้านเดียว แต่บางโอกาสอาจก่อให้เกิดประโยชน์ต่อสังคมได้ด้วย เช่น ทำให้คนในสังคมเห็นคุณค่าหรือบรรทัดฐานของสังคม เห็นถึงความเป็นหนึ่งเดียวของสังคม หรืออาจนำไปสู่ความเปลี่ยนแปลง ผู้วิจัยจะนำแนวคิดพฤติกรรมเบี่ยงเบนมาอธิบายสถานการณ์การพนันและพฤติกรรมการเล่นพนันในชุมชนและการเล่นพนันที่บ่อนคาสิโนและการพนันอื่นๆในบริเวณชายแดนไทย-กัมพูชา

4.การตีตรา (Stigmatization)

การตีตรา (stigma) คนที่ถูกตีตราจะถูกแบ่งแยกให้โดดเดี่ยว ไม่เป็นส่วนหนึ่งของสังคม การตีตราจึงเปรียบเสมือนการติดป้ายบอกให้รู้ว่าบุคคลนี้มีลักษณะอย่างใดอย่างหนึ่งในแง่ลบ (stigmatization) ทำให้บุคคลที่ถูกตีตราเปลี่ยนจากบุคคล “ปกติธรรมดา” กลายเป็นบุคคล “ผิดปกติ” ไร้คุณค่า แตกต่างไปจากบุคคลอื่นๆ เช่น นินทา การแยกตัวหรือหลีกหนี ปฏิเสธ ตำหนิ ดูถูก ไม่สนใจ ไม่พูดด้วย มารับฟัง ผู้วิจัยจะนำแนวคิดการตีตรามาอธิบายพฤติกรรมการตัดสินใจเข้าร่วมหรือไม่เข้าร่วมวงพนันของสมาชิกในชุมชน เพื่อค้นหาแนวทางสร้างกระบวนการเรียนรู้เรื่องพนันที่เหมาะสมต่อสภาพแวดล้อมของชุมชน

1.3 คำถามวิจัย

1. การสร้างเสริมภูมิคุ้มกันการพนันด้วยกระบวนการกลุ่มเรียนรู้ของเด็กและเยาวชนในพื้นที่ชายแดนไทย-กัมพูชาควรเป็นอย่างไร

1.4 วัตถุประสงค์

1. เพื่อศึกษาบริบทและการเปลี่ยนแปลงของชุมชนท้องถิ่นชายแดนหลังการเปิดจุดผ่านแดนถาวรช่องสะงำชายแดนไทย-กัมพูชา

2. เพื่อค้นหาแนวทางในการจัดกิจกรรมให้ความรู้เรื่องพนันในโรงเรียน โดยใช้กระบวนการกลุ่มเรียนรู้ของเด็กและเยาวชนในชุมชน

1.5 ผลที่คาดว่าจะได้รับ

เป้าหมาย	ตัวชี้วัด
1. ชุดความรู้ข้อมูลบริบทและการเปลี่ยนแปลงของชุมชนท้องถิ่นชายแดนหลังการเปิดจุดผ่านแดนถาวรช่องสะงำชายแดนไทย-กัมพูชา	มีฐานข้อมูลบริบทชุมชนและการเปลี่ยนแปลงของชุมชนหลังการเปิดจุดผ่านแดนถาวรช่องสะงำ
2. ชุดความรู้การจัดกระบวนการกลุ่มเรียนรู้เรื่องการพนันในโรงเรียน	- แกนนำนักวิจัยเด็กและเยาวชนในหมู่บ้านได้รับการพัฒนากระบวนการเรียนรู้ชุดเรียนรู้เท่าทันพนัน จำนวน 15 คน - มีการนำชุดเรียนรู้เพื่อเท่าทันพนันมาจัดกระบวนการเรียนรู้ในโรงเรียน - มีแนวทางการพัฒนาชุดเรียนรู้เพื่อเท่าทันพนันในโรงเรียน

บทที่ 2
แนวคิด ทฤษฎี เอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

เพื่อให้ได้องค์ความรู้เพื่อสนับสนุนตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ จึงได้มีการสำรวจองค์ความรู้ ในเบื้องต้น เป็นการทบทวนวรรณกรรม เกี่ยวแนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการวิจัยสถานการณ์การพนันในชุมชนพื้นที่ชายแดนไทย-กัมพูชา ดังนี้

2.1 แนวคิด ทฤษฎี ที่เกี่ยวข้อง

เพื่อเป็นการทำความเข้าใจเกี่ยวกับการศึกษาการพนันในมิติต่าง ๆ ให้ชัดเจนมากขึ้น การศึกษานี้จำเป็นต้องศึกษาแนวคิด ทฤษฎีต่างๆที่เกี่ยวข้องกับการพนัน มีรายละเอียด ดังนี้

2.1.1 ความหมายของการพนัน

ความหมายของ “การพนัน” ในพระราชบัญญัติการพนัน พ.ศ. 2478 ไม่ได้มีบทวิเคราะห์ศัพท์การพนันไว้โดยตรง แต่สามารถหาความหมายหรือคำจำกัดความของการพนันได้ ดังนี้

บทบัญญัติบางมาตราของพระราชบัญญัติการพนัน พ.ศ. 2478 ได้กล่าวถึงลักษณะการพนันเอาไว้ ได้แก่ มาตรา 4 ทวิ วรรคสอง บัญญัติว่า “คำว่า “การเล่น” ให้หมายความรวมตลอดถึงการทายและการทำนายด้วย” ซึ่งแสดงว่าการพนันในกฎหมายนี้รวมถึงการขันต่อด้วย และในมาตรา 5 บัญญัติว่า “ผู้ใดจัดให้มีการเล่นซึ่งตามปกติย่อมจะพนันเอาเงินหรือทรัพย์สินอย่างอื่นแก่กัน” หรือมาตรา 9 บัญญัติว่า “การเล่นอย่างใดที่เสี่ยงโชคให้เงินหรือประโยชน์อย่างอื่นแก่ผู้เล่น” แสดงความหมายของการพนันว่าจะต้องมีการเล่นที่มีลักษณะได้หรือเสียเงินหรือทรัพย์สินกันในตัว

“การพนันขันต่อ” ตามพจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2542 หมายถึง การพนันซึ่งได้เสียกันโดยวิธีต่อรอง

“การพนันและขันต่อ” ตามประมวลกฎหมายแพ่งและพาณิชย์บัญญัติไว้ในเอกเทศสัญญา ตั้งแต่มาตรา 853 ถึงมาตรา 855 การพนันหรือขันต่อ คือ สัญญาซึ่งคู่สัญญาทั้งสองฝ่ายได้ตกลงกันว่า เมื่อมีเหตุการณ์อย่างใดอย่างหนึ่งซึ่งไม่แน่นอนเกิดขึ้นตรงตามเงื่อนไขของสัญญาแล้ว จะก่อให้เกิดผลแพ้ชนะกับคู่สัญญานั้น คู่สัญญาฝ่ายที่แพ้จะชำระหนี้อย่างใดอย่างหนึ่ง

“การพนัน” หมายถึง เล่นเอาเงินหรือสิ่งอื่นใดโดยอาศัยความฉลาด ความชำนาญ เล่ห์เหลี่ยม ไหวพริบ และฝีมือ รวมทั้งโชคด้วย การเล่นเช่นนั้นเรียกว่า การพนัน

“ขันต่อ” หมายถึง การเข้าเล่นเพื่อแสวงหาผลประโยชน์ โดยอาศัยการเสี่ยงโชคในเหตุการณ์อันไม่แน่นอนอันจะเกิดในภายหน้า โดยคู่สัญญา มีความคิดเห็นไม่ตรงกัน

ข้อแตกต่างระหว่างการพนันและขันต่อก็คือ การพนันนั้นผู้เข้าเล่นต้องใช้ไหวพริบและฝีมือร่วมกับเหตุการณ์อันเป็นเงื่อนไขแห่งการแพ้ชนะด้วย แม้จะเพียงฝ่ายเดียวก็ตาม ส่วนการขันต่อนั้น ผู้เข้าเล่นไม่มีส่วนร่วมในเหตุการณ์อันเป็นเงื่อนไขแห่งการแพ้ชนะกัน การแพ้ชนะนั้นขึ้นอยู่กับเหตุการณ์ต่างๆ ที่ได้ตกลงกันว่าจะมีผลไปในทางใด

วิกิพีเดีย สารานุกรมเสรี ได้ให้นิยาม การพนัน (อังกฤษ: gambling) หมายถึง การเล่นชนิดหนึ่งเพื่อเอาเงินหรือสิ่งอื่นใดด้วยการเสี่ยงโชค โดยการทำนายหรือคาดเดาผลที่เกิดขึ้นในอนาคต การพนันอาจแบ่งได้หลายอย่าง เช่น การพนันในการแข่งขัน ตัวอย่างเช่น เกมไพ่ เกมลูกเต๋า การพนันโดยการทำนายผลที่คาดว่าเกิดขึ้นในอนาคตเช่น การแทงบอล การแทงม้า และการพนันที่ไม่มีการแข่งขันโดยขึ้นกับความน่าจะเป็นของเหตุการณ์ที่เกิด เช่น หวย

พจนานุกรมแปล ไทย-ไทย ราชบัณฑิตยสถาน การพนัน ความหมายจาก ก. เล่นเอาเงินหรือสิ่งอื่นโดยอาศัยความฉลาด ความชำนาญ เล่ห์เหลี่ยม ไหวพริบและฝีมือ รวมทั้งโชคด้วย. น. การเล่นเช่นนั้น เรียกว่า การพนัน

สังศิต พิริยะรังสรรค์ (2547:2) การพนันหมายถึง อะไรก็ได้ที่มีลักษณะเป็นธุรกรรมทางการเงิน (Financial Transaction) ที่เกี่ยวข้องกับผลลัพธ์ของความไม่แน่นอน

ดังนั้น การพนัน หมายถึง การเล่นชนิดหนึ่งเพื่อเอาเงินหรือสิ่งอื่นใดด้วยการเสี่ยงโชค โดยการทำนายหรือคาดเดาผลที่เกิดขึ้นในอนาคต ที่เกี่ยวข้องกับผลลัพธ์ที่ไม่แน่นอน

2.1.2 การพนันในสังคมไทย

จากข้อมูล การพนันในยุคเปลี่ยนผ่าน รายงานประจำปี 2559 ศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน 2559 (นวลน้อย ตรีรัตน์, 2559) ได้ระบุว่าตลาดการพนันโลกมีการผันผวนมากขึ้น การพนันเป็นธุรกิจระดับนานาชาติ เกี่ยวข้องกับเงินจำนวนมหาศาล แนวโน้มการขยายตัวของการพนันดำเนินการควบคู่ไปกับผลกระทบ ที่อาจเกิดขึ้นกับตัวผู้เล่นพนันเอง คนรอบข้าง ชุมชน สังคม ประเทศชาติ ทั้งนี้ ภาพรวมตลาดการพนันโลกมีการขยายตัวเพิ่มขึ้นในช่วงทศวรรษที่ผ่านมา โดยมีการเติมโตโดยเฉลี่ยในช่วงปี 2000-2009 ประมาณ ร้อยละ 6 ต่อปี แต่อัตราการขยายตัวชะลอตัวลงในช่วงปี 2010-2014 อยู่ที่ร้อยละ 3.3 ต่อปี และในปี 2015 ตลาดการพนันโลกทีการหดตัวลงเล็กน้อย ที่ร้อยละ -1 จากรายงาน มูลค่าการพนันโลก (GGY) ปี 2016 มากว่า 450 พันล้านเหรียญสหรัฐ ขณะที่ตลาดตลาดในมาเก๊า ฮ่องกง และจีน มีมูลค่ารวมกันมากถึงประมาณ 63 พันล้านเหรียญสหรัฐ สาเหตุหลักที่ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงสำคัญในตลาดการพนัน โลก 3 ประการ คือ

ประการแรก ตลาดการพนันโลกมีการผันผวน โดยเฉพาะอย่างยิ่งในตลอดคาสิโน หลังจากที่ตลาดในเอเชียมีส่วนแบ่งทางการตลาดเป็นอันดับหนึ่ง โดยจีเป็นลูกค้าสำคัญของตลาดนี้ ส่งผลให้ส่วนแบ่งรายได้ของคาสิโนมาเก๊าใหญ่กว่า คาสิโนในลาสเวกัส แต่จากนโยบายการปราบปรามคอร์รับชั่นและการฟอกเงินของประเทศจีน ส่งผลให้มีการควบคุมการโอนเงินระหว่างประเทศและการเดินทางไปต่างประเทศของข้าราชการมากยิ่งขึ้น ทำให้ปริมาณลูกค้าจากประเทศจีน ซึ่งเป็นลูกค้าหลักของคาสิโนมาเก๊าลดจำนวนลงมาก ทำให้การเติบโตของรายได้คาสิโนหดตัวลงอย่างชัดเจน และทำให้ภาพรวมของรายได้คาสิโนทั่วโลกโดยรวมลดลง ส่งผลต่อรายได้ในอุตสาหกรรมการพนันลดลงเล็กน้อยในปี 2015

ประการที่ สอง การเติบโตของการพนันออนไลน์มีความชัดเจนและต่อเนื่อง ทำให้มีการอนุญาตให้มีการพนันออนไลน์ที่ถูกกฎหมายมากเพิ่มขึ้นในหลายประเทศ โดยการพนันทายผลการแข่งขันมีส่วนแบ่งมากที่สุดในตลาดออนไลน์

ประการที่ สาม ปัญหาคอรัปชั่นในการจัดการแข่งขันกีฬามีเพิ่มมากขึ้น จากอิทธิพลของนักพนันทายผลการแข่งขัน ทำให้ต้องมีการตั้งคณะกรรมการขึ้นมากำกับดูแลปัญหาการทุจริตในการแข่ง

การพนันในสังคมไทย เรามักพบเห็นภาพการเล่นการพนันได้ทั่วไป เพราะผู้เล่นการพนันมีช่องทางการเล่นที่สามารถเข้าถึงได้ง่าย มีการพนันหลากหลายรูปแบบและมีการเล่นกันอย่างกว้างขวาง ทั้งการพนันที่ได้รับการอนุญาตถูกต้องตามกฎหมาย เช่น สลากกินแบ่งรัฐบาล การแข่งม้า มวย เป็นต้น และการพนันที่ผิดกฎหมาย เช่น การเล่นหวยใต้ดิน บ่อนพนันตามสถานที่ต่างๆโดยการลักลอบเปิดเล่นการพนัน และเล่นการพนันผ่านระบบออนไลน์ที่มีความหลากหลาย โดยจะเห็นได้ว่าการเล่นพนันในปัจจุบันได้แทรกอยู่ในสังคมทุกระดับชั้นโดยแทรกซึมเข้าไปเกี่ยวข้องและสัมพันธ์อยู่ในวิถีชีวิตการหาอยู่ หากิน ทั้งในระบบเศรษฐกิจ สังคม วัฒนธรรม บางครั้งการพนันได้แทรกซึมเข้าไปในงานบุญประเพณี ความเชื่อ การละเล่นของผู้คนที่อาศัยในแต่ละพื้นที่ โดยเฉพาะในระดับพื้นที่ชุมชนท้องถิ่นอีสาน เราก็เห็นภาพการพนันคล้ายกันกับสังคมไทยโดยทั่วไป เพียงแต่มีการพนันพื้นบ้าน และการเล่นการพนันในเทศการงานบุญประเพณี ที่ต่างกัน เช่น งานบุญเดือนสาม งานบุญเดือน 6 บุญบั้งไฟ บุญแข่งเรือ บุญงานวัด งานศพ เป็นต้น

ขณะที่ ศิริพร ยอดกมลศาสตร์ จากศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ได้วิเคราะห์สังคมไทยกับการพนัน พบว่า สังคมไทยมองว่าคนเล่นการพนันไม่ใช่คนเลว ถ้าเล่นเพื่อความสนุกสนาน สร้างความสัมพันธ์ในชุมชน หรือเล่นเพื่อเสี่ยงโชค แต่กลุ่มที่เป็นปัญหา คือ นักพนัน เป็นคนไม่ดี เป็นคนที่หมกมุ่นหรือใช้เวลาส่วนใหญ่เพื่อการเล่นพนัน แสวงหาที่จะเล่นพนันตลอดเวลา ทุกรูปแบบ ซึ่งในแต่ละชุมชนจะมีกลุ่มที่เป็นปัญหาหรือเรียกว่า นักพนัน ไม่กี่คน เมื่อการเล่นพนันไม่ใช่ปัญหา จึงไม่ใช่เรื่องแปลกที่คนไทยเกือบ ร้อยละ 77 เคยเล่นการพนันมาแล้ว โดยผู้ที่มีอายุต่ำสุดในการเล่นพนันครั้งแรกมีอายุเพียง 7 ปี และสถานที่เล่นการพนันครั้งแรกๆมักอยู่ในบ้าน ละแวกบ้าน หรือในโรงเรียน โดยคนเล่นพนันบางคนค่อยๆพัฒนาการเล่นจากวงเล็กไปสู่วงที่ใหญ่ขึ้นๆ และมีโอกาสกลายเป็นนักพนัน ในที่สุด

ผาสุก พงษ์ไพจิตร และคณะ (2546) ได้ทำการสำรวจและให้ข้อมูลในหนังสือ อุตสาหกรรมการพนัน พบว่า ปี 2539-2541 ธุรกิจการพนันผิดกฎหมายสูงสุด 3 อันดับแรก คือ 1) หวยใต้ดิน 2) บ่อนเถื่อน และ3)พนันฟุตบอล การพนันเหล่านี้ทำเงินให้กับผู้ให้บริการการพนันสูงถึง 138,000-277,000 ล้านบาทต่อปี และต่อมา สถาบันวิจัยสังคม จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัยทำการ สำรวจสถานการณ์การพนัน ซ้ำอีกรอบ พบว่า ปี 2553 หวยใต้ดินยังครองแชมป์อันดับหนึ่งของการพนันไทยควบคู่กับสลากกินแบ่งรัฐบาล โดยมีการพนันในบ่อนและการพนันฟุตบอลติดอันดับตามมา และประมาณการจำนวนเงินที่สะพัดในอุตสาหกรรมการพนันตลอดทั้งปีสูงถึง 357,275 ล้านบาท (http://www.gamblingstudy-th.org/issues_topic_1/43/1/1/%E0%B8%81%E0%B8%B2%E0%B8%A3%E0%B8%9E%E0%B8%99%E0%B8%B1%E0%B8%99%E0%B9%83%E0%B8%99%E0%B8%AA%E0%B8%B1%E0%B8%87%E0%B8%84%E0%B8%A1%E0%B9%84%E0%B8%97%E0%B8%A2/) เข้าใช้เมื่อวันที่ 30 มิถุนายน 2560)

ขณะที่ เครือข่ายการพนัน LDF :Let The Good Times Roll มองว่า การพนันในสังคมชนบทไทยเป็นรูปแบบการพนันที่เรียบง่ายเหมือนกับวิถีการดำรงชีวิตของคนในชนบทเช่นกัน การพนันตามสังคมชนบทนั้นแบ่งได้เป็น 3 รูปแบบคือ

1.การพนันงานวัด

การพนันงานวัดเป็นการจัดเล่นเกมการพนันเพื่อหารายได้เข้าวัด ซึ่งการพนันแบบนี้จะมีรูปแบบและสีสันที่สวยงามน่าเข้ามาเล่น รายได้จากการเล่นเกมพนันทั้งหมดจะนำเข้าวัดเพื่อบำรุงหรือสร้างสิ่งปลูกสร้างภายในวัด เช่น การเล่นบิงโก การเล่นวงล้อพาโชค การเล่นจับสลาก เป็นการพนันแบบธรรมดามีวงเงินเดิมพันเล็ก เพื่อการกุศลเท่านั้น แต่ก่อนการเล่นแบบนี้ไม่ถือเป็นการพนันและเป็นการละเล่นเสียมากกว่าแต่ในปัจจุบันนี้การรูปแบบการเล่นได้มีการปรับเปลี่ยนไปตามยุคตามสมัยและมีการเพิ่มเงินเดิมพันในการเล่น จึงได้มีการกำหนดเป็นการพนันที่ผิดกฎหมายห้ามเล่นตามงานวัดแล้ว

2.การพนันตามงานอื่นๆ

อย่างที่รู้กันว่าการพนันอยู่คู่กับสังคมไทยกันมาช้านานไม่ว่าจะงานบวช งานแต่ง จนถึงงานศพ เมื่อมีการจัดงานที่ไหนต้องมีการตั้งวงเล่นการพนันกันเพื่อความสนุก แต่จะสนุกได้อย่างไรถ้าไม่มีการเดิมพัน เมื่อมีการเดิมก็เป็นการพนันเกิดขึ้นแล้ว รูปแบบการพนันที่นิยมเล่นกันตามงานก็จะเป็นการเล่นลูกเต๋าที่นิยมเป็นอันดับหนึ่ง ลองลงมาก็น้ำเต้าปูปลา งานพิธีที่จะมีการตั้งวงมากที่สุดก็เห็นจะเป็นงานศพที่มีการเล่นการพนันกันทุกคืน ที่งานศพนิยมตั้งวงเล่นพนันกันก็เพราะต้องอยู่เป็นเพื่อนกันในบรรยากาศที่เศร้าเสียใจจากการสูญเสียคนที่รัก จึงต้องหาสิ่งที่ช่วยลดความตึงเครียดของบรรยากาศแต่จะให้เปิดเพลงสนุกสนานฟังก็คงไม่เหมาะกับกาลเทศะ การตั้งวงพนันจึงเป็นทางเลือกที่ดูดีที่สุด

3.การพนันตามบ่อน

บ่อนการพนันตามชนบทจะเป็นเพียงบ่อนเล็กๆ ที่เปิดตามบ้านคนเท่านั้น ไม่ใช่บ่อนคาสิโนขนาดใหญ่เหมือนในเมืองหรือคาสิโนในต่างประเทศ บ่อนก็มีอยู่สองแบบด้วยกันคือ บ่อนแบบถาวรและบ่อนแบบชั่วคราว บ่อนถาวรคือบ้านที่มีการตัดแปลงภายในเป็นสถานที่เล่นการพนันโดยเฉพาะมีการจัดสถานที่เพื่ออำนวยความสะดวกทั้งโต๊ะ เก้าอี้ ให้กับนักพนันที่เข้ามาเล่น บ่อนประเภทนี้บางแห่งจะจัดให้มีการเล่นพนันเพียงอย่างเดียวโดยเฉพาะ อย่าง โต๊ะสนุก วงไพ่ วงลูกเต๋า แต่บางแห่งที่เป็นบ่อนขนาดใหญ่ขึ้นมาอีกนิด ก็จะมีการพนันให้เลือกเล่นได้หลายแบบ ทั้งดัมมี่ ลูกเต๋า ไฮโล กำถั่ว เป็นต้น บ่อนถาวรนักพนันจะเข้ามาเล่นการพนันได้ทุกวัน ขึ้นอยู่กับความต้องการของนักพนันเองและบ่อนก็จะมีการเก็บค่าหัวคิวในการเล่นหรือไม่นั้นขึ้นอยู่กับการจัดการของบ่อนแต่ละที

บ่อนชั่วคราวหรือบ่อนวิ่ง เป็นบ่อนที่จัดขึ้นชั่วคราวเพื่อให้นักพนันเข้ามาเล่นกันบ่อนนี้เป็นบ่อนที่มีการย้ายสถานที่เล่นไปเรื่อยๆ ไม่มีที่อยู่แน่นอนเหมือนบ่อนถาวร โดยนักพนันจะนัดหมายกันเอง ว่าวันนี้จะไปตั้งบ่อนที่ไหนเมื่อไหร่และจะมีการแจ้งให้ทราบกันเฉพาะในกลุ่มของตนเท่านั้นเพื่อป้องกันการโดนจับกุมของเจ้าหน้าที่รัฐบาล ซึ่งรูปแบบการเล่นที่จัดบ่อนวิ่ง จะเล่นไฮโล ลูกเต๋าและพนันไพ่ และอีกแบบหนึ่งก็คือการจัดบ่อนตามบ้านเมื่อมีกีฬามวยหรือกีฬาฟุตบอลที่มีการ

ถ่ายทอดสด โดยเฉพาะกีฬามวยนี่เป็นกีฬายอดนิยมที่คนชนบทชอบที่จะมาตั้งวงดูและเสริมด้วยการพนันกัน มีถ่ายทอดสดมวยเมื่อใด การตั้งวงพนันมวยก็จะเกิดขึ้นหน้าจอโทรทัศน์ทันที ยิ่งมวยเด็ดมวยดังยิ่งมีนักพนันเข้ามาเล่นกันมากขึ้น (http://www.ladefuncion.com/%E0%B8%81%E0%B8%B2%E0%B8%A3%E0%B8%9E%E0%B8%99%E0%B8%B1%E0%B8%99/)

ด้านกระทรวงสาธารณสุข ในวงการแพทย์ มองว่า พฤติกรรมการพนัน เป็นพฤติกรรมการติด โดยพบว่า การพนันชนิดใดที่ยิ่งได้รางวัลเร็วหรือเห็นผลประโยชน์เร็ว จะยิ่งทำให้ติดการพนันชนิดนั้นๆได้ง่ายและรวดเร็วยิ่งขึ้น

การเสพติดนั้น ปัจจุบันจัดว่าเป็นโรคทางสมอง โดยงานวิจัยได้ พบว่า วงจรการทำงานของสมองของผู้ติดการพนันมีลักษณะที่ต่างจากคนทั่วไป

การติดการพนันก่อให้เกิดความบกพร่องในชีวิตทั้งทางด้านจิตใจ ร่างกาย สังคม หรืออาชีพอย่างรุนแรง มีผลกระทบต่อครอบครัวทั้งในแง่ความสัมพันธ์และการเงิน คนทั่วไปที่เล่นการพนันอาจเล่นเพราะรู้สึกสนุกกับการที่ได้เสี่ยง หรือลุ้นที่จะชนะพนัน ในขณะที่บางคนเล่นเพื่อทำให้อารมณ์ตนเองดีขึ้น หรือเพื่อหลีกหนีจากปัญหามรสุมในชีวิต จากการศึกษา พบว่า มีนักพนันประมาณ 8 - 47% ติดสารเสพติดชนิดอื่น เช่น บุหรี่ เหล้า กัญชา ร่วมด้วย และพบกลุ่มอาการทางจิตเวชได้มากกว่าคนทั่วไป เช่น ปัญหาบุคลิกภาพโดยเฉพาะบุคลิกภาพแบบอันธพาล อาการซึมเศร้า การฆ่าตัวตาย โดยพบการพยายามฆ่าตัวตายได้มากถึง 15 - 20% ของผู้ติดการพนัน

ขณะที่มีการออกแบบ “แบบคัดกรองการติดการพนันแบบง่ายๆ ประกอบด้วยข้อคำถาม 20 ข้อ” โดยหากตอบ “ใช่” ตั้งแต่ 7 ข้อขึ้นไปแสดงว่าบุคคลนั้นมีแนวโน้มที่จะมีปัญหาการเล่นการพนัน ข้อคำถามทั้ง 20 ข้อ มีดังนี้

1. เวลางานหรือเวลาเรียนของคุณเสียหายเพราะการพนัน
2. การเล่นการพนันของคุณเคยทำให้ชีวิตครอบครัวไม่มีความสุข
3. การเล่นการพนันของคุณเคยทำให้คุณเสื่อมเสียชื่อเสียง
4. คุณเคยรู้สึกสำนึกผิดหลังจากเล่นการพนัน
5. คุณเคยเล่นการพนันเพื่อให้ได้เงินมาใช้หนี้พนันหรือแก้ปัญหาการเงิน
6. การพนันทำให้ความสามารถต่างๆในตัวคุณมีประสิทธิภาพน้อยลง
7. หลังจากเสียพนัน คุณรู้สึกว่าต้องกลับมาเล่นอีกครั้งอย่างเร็วที่สุดและต้องเอาคืนของที่เสียไป
8. หลังจากชนะพนัน คุณมีความต้องการอย่างรุนแรงที่จะเล่นอีกครั้งและเอาชนะให้มากขึ้น
9. บ่อยครั้งที่คุณเล่นพนันจนกระทั่งเหลือสตางค์สุดท้าย
10. คุณเคยยืมเงินเพื่อนำมาเป็นทุนในการเล่นพนัน
11. คุณเคยขายของใดๆ เพื่อนำมาเป็นทุนในการเล่นพนัน
12. คุณไม่เต็มใจที่จะใช้เงินจะใช้พนันไปใช้ในการจับจ่ายใช้สอยอย่างอื่น
13. การพนันทำให้คุณไม่ใส่ใจต่อความเป็นอยู่ของตัวคุณเองหรือครอบครัวของคุณ
14. คุณเคยเล่นการพนันนานกว่าที่คุณวางแผนไว้

15. คุณเคยเล่นการพนันเพื่อหลีกหนีจากความกังวลหรือปัญหาอื่น

16. คุณเคยกระทำหรือคิดจะกระทำผิดกฎหมายเพื่อนำเงินไปใช้เป็นทุนในการพนัน

17. การพนันทำให้คุณนอนหลับยากขึ้น

18. การโต้เถียงกัน ความผิดหวัง หรือ ความรู้สึกอึดอัด ส่งผลให้คุณเกิดความอยากไปเล่นการพนัน

19. คุณเคยมีความรู้สึกอยากฉลองเรื่องต่างๆที่เกิดขึ้นโดยการไปเล่นพนันสักสองสามชั่วโมง

20. คุณเคยทำร้ายตนเองหรือพยายามฆ่าตัวตายอันเป็นผลมาจากการพนันของคุณ

อาการหรืออาการแสดงของการติดการพนันตามเกณฑ์การวินิจฉัยของ American Psychiatric Association มีดังนี้ (4) โดยได้จัดลำดับเป็นคำย่อ WAGER OFTEN เพื่อให้สะดวกในการจดจำได้ง่าย (3)

Withdrawal – รู้สึกกระสับกระส่ายหรือหงุดหงิดง่ายเวลาพยายามหยุดหรือลดการเล่นพนัน

Affect significant relationship – ความสัมพันธ์กับบุคคลสำคัญ โอกาสในด้านการงาน การเรียน หรืออาชีพเสียไปเพราะการพนัน

Goal is to get even by chasing – หลังจากเสียเงินพนันแล้ว ได้พยายามที่จะกลับไปเล่นเพื่อเอาเงินคืนบ่อยครั้ง

Escape – เล่นการพนันเพื่อหาทางออกจากปัญหา หรือให้มีความรู้สึกที่ดีขึ้นจากความรู้สึกไม่สบายใจ

Rescue – ต้องให้บุคคลอื่นหาเงินมาช่วยให้พ้นจากการเป็นหนี้พนัน

Outside the laws – ทำผิดกฎหมาย เช่น ปลอมแปลงเอกสาร ขโมยของ เพื่อให้ได้เงินมาใช้หนี้พนัน

Failure to control – พยายามที่จะควบคุม ลด หรือ หยุดการเล่นพนันแต่ทำไม่สำเร็จบ่อยครั้ง

Tolerance – พนันด้วยการเพิ่มปริมาณเงินมากขึ้นเรื่อยๆ เพื่อให้คงความรู้สึกตื่นเต้นเช่นเดิมไว้

Evades telling the truth – โกหกครอบครัว แพทย์ผู้รักษา หรือ บุคคลอื่นเพื่อปกปิดการเล่นพนันของตนเอง

Needs to think about gambling – ครุ่นคิดถึงแต่การพนันอย่างมาก ทั้งเรื่องที่เกี่ยวกับประสบการณ์การเล่นพนันในอดีตของตนเอง ว่าเล่นได้หรือเสียอย่างไร รวมไปถึงการวางแผนล่วงหน้าว่าจะทำอย่างไรให้ชนะในคราวต่อไป หรือ คิดวิธีหาเงินเพื่อจะนำไปใช้ในการพนันครั้งต่อไป

หากมีอาการข้างต้น 5 ข้อหรือมากกว่า แสดงว่าติดการพนัน แต่หากมี 3 หรือ 4 อาการ จัดว่าเป็นผู้มีปัญหาเกี่ยวกับการพนัน และ หากมีเพียง 1 หรือ 2 ข้อ จะจัดเป็นผู้เล่นพนันที่มีความเสี่ยง (at-risk gambler) ดังแสดงในตาราง

ชนิดของพฤติกรรมการพนัน	จุดประสงค์การพนัน	จำนวนเงินที่เสียในการพนัน	จำนวนเงินที่ใช้เพื่อพนัน	การรักษา
ติดการพนัน (pathological gambler)	ความสุข ความตื่นเต้น หนีปัญหา	คาดเดาไม่ได้	ควบคุมไม่ได้	ต้องรักษา
มีปัญหาจากการพนัน (problem gambler)	ความสุข ความตื่นเต้น หนีปัญหา	คาดเดาไม่ได้	ควบคุมไม่ได้	ควรพามาประเมิน
ผู้เล่นพนันที่ดูเสี่ยงจะติด (at-risk gambler)	ความสุข ความตื่นเต้น หนีปัญหา	คาดเดาไม่ได้	ควบคุมได้พอใช้	ควรพามาประเมิน
พนันตามงานสังคม (social gambler)	ความสนุกสนาน	ควบคุมเงินที่จะเสียได้	ควบคุมได้อย่างดี	ไม่จำเป็น
นักพนันมืออาชีพ (professional gambler)	หารายได้เลี้ยงตนเอง	ควบคุมและคาดเดาได้	ควบคุมได้อย่างยอดเยี่ยม	ไม่จำเป็น

ตารางที่ 2.1 ประเภทของนักพนัน

ปัจจุบัน กระทรวงสาธารณสุข มีการให้บริการ “สายด่วนเลิกพนัน 1323” ซึ่งในปัจจุบันใช้เทคนิคใหม่สัมภาษณ์สร้างแรงจูงใจให้ผู้ติดพนันเลิกได้ด้วยตนเอง มีบทบาทหน้าที่ในการบำบัดคนเครียดจากปัญหาพนัน ผลกระทบต่อเนื่องถึงเด็ก เยาวชน และครอบครัว โดยกรมสุขภาพจิตร่วมมือกับสานักงานสลากกินแบ่งรัฐบาล ขยายบริการ “สายด่วนให้การปรึกษาปัญหาพนัน 1323” โดยผู้เชี่ยวชาญตลอด 24 ชั่วโมง เพื่อแก้ปัญหากระทบต่อสังคมอย่างรุนแรงและกว้างขวางมาก

แม้ว่าการติดการพนันจะเป็นภาวะเรื้อรัง และมักจะกลับเป็นซ้ำได้บ่อยๆ แต่ก็เป็นภาวะที่สามารถรักษาได้ ผู้ติดการพนันมักจะขอรับการรักษาเมื่ออาการเป็นมากจนมีปัญหาการเงินขั้นรุนแรง อย่างไรก็ตามการรักษาจะทำให้คุณภาพชีวิตของผู้ติดการพนันและครอบครัวโดยเฉพาะเรื่องการเงินดีขึ้น สำหรับแนวทางการรักษามักใช้วิธีการปรับเปลี่ยนพฤติกรรม (behavioral therapy) การให้คำปรึกษา (counseling) หรือ อาจใช้วิธีการเปลี่ยนแนวคิด (cognitive therapy) และอาจให้เข้าร่วมกลุ่มเพื่อให้การสนับสนุนและให้กำลังใจในการเปลี่ยนพฤติกรรมการเล่นการพนัน การรักษาด้วยยาอาจมีส่วนช่วยได้บ้าง แม้ว่ายาเหล่านี้ยังไม่ได้รับการรับรองว่าสามารถใช้ได้ผล แต่การให้การรักษาร่วมกันระหว่างการรักษาโดยไม่ใช้ยาร่วมกับการให้ยามีแนวโน้มที่จะทำให้ผลการรักษาออกมาดีที่สุด นอกจากนี้ควรรักษาโรคอื่นที่พบร่วมกับการติดการพนัน เช่น ภาวะซึมเศร้า วิตกกังวล และ การติดสารเสพติดชนิดอื่น เช่น เหล้า บุหรี่ จะช่วยทำให้การติดการพนันดีขึ้นได้ (http://www.cumentalhealth.com/%E0%B8%A3%E0%B8%AD%E0%B8%9A%E0%B8%A3%E0%B8%B9%E0%B9%89%E0%B9%80%E0%B8%A3%E0%B8%B7%E0%B9%88%E0%B8%AD%E0%B8%87%E0%B8%AA%E0%B8%B8%E0%B8%82%E0%B8%A0%E0%B8%B2%E0%B8%9E%E0%B8%88%E0%B8%B4%E0%B8%95%E0%B8%9C%E0%B8%B9%E0

%B9%89%E0%B9%83%E0%B8%AB%E0%B8%8D%E0%B9%88/%E0%B8%95%E0%B8%B4%E0%B8%94%E0%B8%81%E0%B8%B2%E0%B8%A3%E0%B8%9E%E0%B8%99%E0%B8%B1%E0%B8%99.html วันที่ 29 ตุลาคม 2560)

ขณะที่ (ผาสุก พงษ์ไพจิตร, 2543 ข: 36-38) ได้อธิบายถึง กระบวนการที่ทำให้คนกลายเป็นนักการพนันที่มีปัญหาซึ่งมีอยู่ 3 ระยะ คือ

1. ระยะชัยชนะ นักพนันจะเพลิดเพลินกับการเล่นการพนันมาก และคิดว่าตนเองเก่ง เพราะมักจะชนะรางวัลใหญ่ๆ นอกจากนี้มักจะเกิดความรู้สึกมั่นใจตนเองมากขึ้น ในทักษะการเล่นของตน พวกเขามักมีความเชื่อมั่นว่า เงิน คือ ทางออกของปัญหาชีวิตซึ่งผลักดันให้มีการเพิ่มทุนในการเล่นการพนัน โดยเฉพาะนักพนันหญิงส่วนใหญ่จะมองการพนันว่า เป็นหนทางหลบหนีปัญหาในอดีตของตน ปัญหาชีวิตครอบครัว หรือปัญหาความสัมพันธ์ในครอบครัว

2. ระยะพ่ายแพ้ เมื่อนักพนันทุ่มเงินและเวลาในการพนันมากขึ้น ความสูญเสียและความพ่ายแพ้ก็เกิดขึ้นอย่างหลีกเลี่ยงได้ยาก ทำให้เกิดปัญหาการเงินและนำไปสู่การสูญเสียความเชื่อมั่นในตนเองในทักษะการพนัน แต่ก็พยายามเล่นต่อเพื่อเงินและเรียกความเชื่อมั่นกลับคืนมาโดยคาดหวังจะได้รางวัลใหญ่ เมื่อนักพนันมีความทุกข์กังวลมากขึ้นก็จะเล่นการพนันหนักขึ้นบ่อยครั้งขึ้น ปล่อยปละละเลยงานและครอบครัว เมื่อทุนทรัพย์หมดก็เริ่มคิดถึงการกระทำ ผิดเล็กๆ น้อยๆ เพื่อเป็นทางหาเงินมาเล่นพนัน

3. ระยะสิ้นหวัง นักพนันจะถลำลึกไปในวิธีหาเงินมาเล่นการพนันมากยิ่งขึ้น โดยมักจะแก้ตัวว่า เป็นการยืมเงินมาใช้ชั่วคราวจนกว่าจะได้รางวัลใหญ่ๆ ซึ่งเป็นเรื่องที่ยากมาก ผลก็คือ เล่นการพนันมากขึ้นเรื่อยๆ จนกระทั่งเงินหมด นักพนันเริ่มรู้สึกว่าชีวิตลำบากมากแทบทนไม่ได้และมีชีวิตแบบหวาดกลัวกฎหมาย กลัวเจ้าหนี้ คู่ครอง และมักจะหาทางออกโดยการฆ่าตัวตาย

จะเห็นได้ว่า การพนันได้เข้าเป็นส่วนหนึ่งของวิถีชีวิตที่ส่งผลกระทบทั้งทางด้านร่างกาย จิตใจและสังคม ของผู้คนที่ยากจะแยกขาดออกจากกัน

2.1.3 สถานการณ์การพนันในประเทศไทย

ในรายงานศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน ปี 2561 พบว่า ศูนย์ศึกษาปัญหาการพนันได้มีการดำเนินการให้มีการสำรวจสถานการณ์การพนัน ในปี 2560 ภายใต้โครงการ การศึกษาสถานการณ์พฤติกรรมและผลกระทบการพนันในประเทศไทย ประจำปี 2560 โดยศูนย์วิจัยเพื่อการพัฒนาสังคมและธุรกิจ (SAB) และศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน ได้ทำการสำรวจประชากรที่มีอายุ 15 ปี ขึ้นไป ใน 25 จังหวัด จำนวน 7,008 ตัวอย่าง พบว่า ประชากรคนไทยที่มีอายุ 15 ปี ขึ้นไปกว่า 3 ใน 4 ของประชากร มีความคุ้นเคยกับการพนัน ร้อยละ 75.2 หรือประมาณ 39.844 ล้านคน เคยมีประสบการณ์เล่นการพนันมาแล้วไม่อย่างใดก็อย่างหนึ่ง ในช่วงชีวิตที่ผ่านมา การพนันที่แพร่หลายที่สุดในสังคมไทย การพนันที่ได้รับความนิยมสูงสุด คือ สลากกินแบ่งรัฐบาล ร้อยละ 79.0 รองลงมา คือ หวยใต้ดิน ร้อยละ 74.0 อันดับต่อไป คือ ไพ่ พนันทายผลฟุตบอลและ และไฮโล/โปปั่น/กำถั่ว/ถั่วแยก/น้ำเต้าปูปลา ตามลำดับ ร้อยละ 38.1 17.1 และ14.0 ตามลำดับ

เมื่อพิจารณาตามภูมิภาค พบว่า ภาคตะวันออกเฉียงเหนือและภาคใต้ เล่นการพนันหวยใต้ดิน มากสุด คือ 9.90 ล้านคน ภาคกลาง 4.78 ล้านคน กรุงเทพและปริมณฑล 4.76 ล้านคน ภาคเป็นการพนันที่คนส่วนใหญ่มีประสบการณ์เคยเล่นเป็นครั้งแรก มากกว่าฉลากกินแบ่งรัฐบาล

และผลสำรวจในปี 2560 ยังประมาณการได้ว่าคนไทย 1.83 ล้านคน เคยเล่นการพนันตามบ่อนชายแดน และอีกประมาณ 4.84 แสนคน เคยไปเล่นการพนันในต่างประเทศ (ที่ไม่ติดชายแดนไทย) ประมาณ 4.74 แสนคน เคยเล่นการพนันผ่านเว็บไซต์ต่างประเทศ และในปี 2560 คนไทยที่มีอายุ 15 ปี ขึ้นไป ร้อยละ 54.6 หรือ 28.93 ล้านคน เล่นการพนันเพิ่มขึ้น จากปี 2558 คือ ถึง 1.536 ล้านคน

กนกศักดิ์ แก้วเทพ (2560) ได้สังเคราะห์องค์ความรู้การวิจัยการพนันพื้นบ้าน จำนวน 5 เรื่อง ได้ให้มุมมองมิติเศรษฐศาสตร์การเมืองของบ่อนการพนันพื้นบ้าน ว่า การพนันเป็นเรื่องที่คาบเกี่ยวกับกลไกและอำนาจรัฐ (state apparatus and state power) ทั้งในส่วนของผู้ปฏิบัติหน้าที่ของรัฐในหลายระดับ โดยเฉพาะอย่างยิ่งฝ่ายปกครองและตำรวจ และตัวบทกฎหมายหลายอย่าง อาทิ เช่น แม้ว่ากฎหมายระบุว่าประชาชนสามารถขออนุญาตเล่นการพนัน (บางประเภท) ได้ แต่ในทางปฏิบัติ การที่จะได้รับอนุญาตให้เล่นการพนันหรือไม่นั้นก็ยังอาจจะต้องขึ้นอยู่กับผู้มีอำนาจในการตัดสินใจระดับต่างๆ เช่น ผู้ว่าราชการจังหวัด ซึ่งแต่ละท่านอาจมีนโยบายเฉพาะตัว และตามเงื่อนไขและสภาพการณ์อันหนึ่งๆ เช่น การรณรงค์สังคมปลอดอบายมุข เป็นต้น ผลก็คือ ในทางปฏิบัติ การพนันเกือบจะเป็นสิ่งที่ผิดกฎหมายทั้งหมด และได้กลายมาเป็นช่องทางในการแสวงหาผลประโยชน์ในรูปแบบต่างๆ ที่อาจเรียกรวมกันในที่นี้ว่า “ส่วย”

วสันต์ ปัญญาแก้ว (2561) เรื่องคาสิโนชายแดน ได้รวบรวมผลงานวิจัยในช่วงที่ผ่านมาของนักวิชาการภายใต้การสนับสนุนจากศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน ได้พูดถึงการเกิดขึ้นของคาสิโนชายแดน ที่หลากลาย และน่าสนใจต่อการศึกษาองค์ความรู้และรวบรวมบทความผลงานวิจัย ดังนี้ งานศึกษา ของ วสันต์ ปัญญาแก้ว เรื่อง การพนัน รัฐพัฒนา คาสิโนชายแดน รัตพงษ์ สอนสุภาพ เรื่อง รัฐและทุนคาสิโน การลงทุนในพื้นที่ชายแดนไทยและเพื่อนบ้าน ณัฐกร วิทิตานนท์ เรื่องคิงส์โรมันคาสิโนกับการพัฒนาพื้นที่เขตเศรษฐกิจพิเศษสามเหลี่ยมคำ วศิน ปัญญาวุธตระกูล เรื่องคาสิโนและเครือข่ายธุรกิจในพื้นที่เขตเศรษฐกิจพิเศษแม่สอด-เมียวดี ชัยยนต์ ประดิษฐศิลป์ เรื่องคาสิโนกับเครือข่ายทุนท้องถิ่น/ข้ามชาติในพื้นที่ชายแดนไทย-กัมพูชา วิเศษ สุจิตพรัทม เรื่องคาสิโนกับการเติบโตของเมืองชายแดนแม่สาย-ท่าขี้เหล็ก ปิ่นวดี ศรีสุพรรณและสุรสม กฤษณะจูทะ เรื่องสะหวันเวกัส การพนันความหวังและการจัดการความเสี่ยงของนักพนันข้ามแดน และกนกวรรณ มะโนรมณ์และวัชรี ศรีดำ เรื่องนักพนันและเครือข่ายบ่อนคาสิโนในพื้นที่ชายแดนไทย-กัมพูชา

2.1.4 นโยบายของรัฐไทยเกี่ยวกับการพนัน

แนวทางการปฏิบัติของรัฐไทยเกี่ยวกับการพนัน ในช่วงแรกนั้น มุ่งที่การแสวงหารายได้หรือผลประโยชน์จากการพนันการกำจัดหรือควบคุมการเล่นการพนัน โดยในสมัยพระเจ้าบรมโกษฐ์ได้โปรดให้มีการจัดตั้งนายอากรบ่อยเบี้ยเพื่อเก็บผลประโยชน์จากการเล่นการพนัน โดยเรียกเก็บค่าธรรมเนียมจากเจ้าของบ่อนการพนันถั่วโป และหวย โดยนำเงินช่วยราชการ และยอมให้มีการ

ผูกขาดอากรไปตั้งบ่อนเบี้ยตามหัวเมืองทั่วไป ซึ่งการเปิดบ่อนการพนันโดยเก็บค่าธรรมเนียมอากรบ่อนเบี้ยเข้าคลังนี้มีอยู่เรื่อยมาจนถึงสมัยรัตน์โกสินทร์ตอนต้น

ต่อมาในสมัยพระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าอยู่หัวราชการที่ 5 พบว่า การพนันเป็นสาเหตุหนึ่งที่ทำให้เกิดอาชญากรรม โจรผู้ร้ายซุกซุม ประชาชนไม่ทำมาหากิน ยากจนลง พระองค์จึงมีพระบรมราชโองการให้เลิกและปิดบ่อนการพนันในท้องที่ มณฑลนครศรีธรรมราชและมณฑลชุมพร กับกำจัดให้การเล่นการพนันในมณฑลอื่นน้อยลง จนกระทั่งสมัยราชการที่ 6 ได้มีการประกาศปิดบ่อนการพนันทั่วราชอาณาจักรไทย เมื่อวันที่ 1 เมษายน 2460 และได้มีการปิดโรงหวย เมื่อวันที่ 1 เมษายน 2495

สำหรับกฎหมายการพนันในประเทศไทยนั้น จากการศึกษาของ สังศิต พิริยะรังสรรค์ (2543, น. 106-107) พบว่า กฎหมายการพนันฉบับแรกมีขึ้นเมื่อ พ.ศ. 2473 ซึ่งเป็นการรวบรวมกฎหมายการพนันฉบับต่าง ๆ มารวมไว้ในที่เกี่ยวกัน ต่อมามีประกาศใช้พระราชบัญญัติการพนันพ.ศ. 2478 เป็นการปรับปรุงกฎหมายให้ทันสมัยยิ่งขึ้น และเพิ่มเติมการพนันประเภทต่าง ๆ จนกลายเป็นกฎหมายฉบับที่ใช้อยู่ในปัจจุบัน

กฎหมายเกี่ยวกับการพนันในประเทศไทย เริ่มมีการใช้บังคมเป็นครั้งแรก เมื่อวันที่ 1 เมษายน 2472 คือ ประมวลกฎหมายแพ่งละพาณิชย์ บรรพ 3 ลักษณะ 18 ว่าด้านการพนันขันต่อ มาตรา 853 ถึง มาตรา 855 ต่อมาใน พ.ศ. 2473 ได้มี พระราชบัญญัติการพนัน 2473 ซึ่งเป็นกฎหมายเกี่ยวกับการพนัน ที่มีบทบัญญัติข้อบังคมเกี่ยวกับความผิด และบทลงโทษทางอาญาใช้บังคับเป็นครั้งแรก และตั้งแต่นั้นเป็นต้นมา แนวความคิดเกี่ยวกับการพนันในประเทศไทยได้เปลี่ยนจากการแสวงหาผลประโยชน์มาเป็นการควบคุม จนกระทั้งปี พ.ศ. 2478 ได้มีการประกาศใช้พระราชบัญญัติการพนันที่มีอยู่เดิมให้ทันสมัยขึ้น และมีการเพิ่มเติมการพนัน พ.ศ. 2478 นี้ ยังเป็นกฎหมายที่ใช้กันในปัจจุบัน

กฎหมายการพนันประเทศไทยในปัจจุบัน ประกอบด้วย 3 หลักการ คือ 1) การพนันจะต้องปราศจากความเกี่ยวข้องกับการก่ออาชญากรรมอื่น กระทำด้วยความซื่อสัตย์ และมีกลไปป้องกันและลดผลกระทบ 2) ผู้เล่นการพนันจะต้องได้ทราบข้อมูลและสามารถมั่นใจได้ว่าจะไม่ถูกเอาเปรียบ และ 3) กฎหมายจะต้องบัญญัติคุ้มครองเด็กและเยาวชนและบุคคลที่ขาดความสามารถในการป้องกันตนเอง ทั้งนี้การพนันทุกประเภทถือว่าเป็นสิ่งผิดกฎหมาย เว้นแต่จะได้รับใบอนุญาตจากพนักงานเจ้าหน้าที่

ในปัจจุบัน มีกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับการควบคุมการพนัน ได้แก่ พระราชบัญญัติการพนัน พ.ศ. 2478 กฎกระทรวงและระเบียบที่ออกตามความในพระราชบัญญัติการพนัน ประมวลกฎหมายแพ่งและพาณิชย์ มาตรา 853-855 พระราชบัญญัติว่าด้วยสลากกินแบ่งรัฐบาล พ.ศ. 2517 และพระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ. 2550 โดยควบคุมถึงการพนันออนไลน์ทุกประเภท ไม่ว่าจะเป็นการพนันแบบ คาสิโน หรือการพนันบอลผ่านเว็บไซต์ ล้วนถือว่าเป็นสิ่งกฎหมายทั้งสิ้น

ในพระราชบัญญัติการพนัน พ.ศ. 2478 แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2482 แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ 3) พ.ศ. 2485 แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ 4) พ.ศ. 2485 แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ 5) พ.ศ.

2490 แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ 6) พ.ศ. 2503 เหตุผลในการประกาศใช้พระราชบัญญัติฉบับนี้ คือ เนื่องจากในขณะนี้ เทศบาลได้รับเงินปันส่วนรายได้จากการอนุญาตให้เล่นการพนันไว้น้อยมาก โดยได้รับเพียง 10% ของอัตราค่าธรรมเนียมใบอนุญาตเท่านั้น และรายได้ของเทศบาลไม่เพียงพอแก่ภารกิจในอันที่จะบำรุงท้องถิ่น จึงควรเก็บภาษีการเล่นการพนัน หมายเลข 17, 18 และ 19 ในบัญชี ข. แห่งพระราชบัญญัติการพนัน พุทธศักราช 2478 เพิ่มขึ้น เพื่อให้เป็นรายได้แก่เทศบาลและแก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ 7) พ.ศ. 2504 เหตุผลในการประกาศใช้พระราชบัญญัติฉบับนี้ คือ เนื่องจากปรากฏว่าได้มีการเล่นการพนันสลากกินรวบอัน เป็นการผิดกฎหมายอยู่โดยแพร่หลาย สมควรที่จะแก้ไขเพิ่มเติมกฎหมายให้ลงโทษหนักขึ้นเพื่อเป็นการปราบปราม และแก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ 8) พ.ศ. 2505 เหตุผลในการประกาศใช้พระราชบัญญัติฉบับนี้ คือ เนื่องจากมีผู้ขายขายสลากกินแบ่งที่ยังมิได้ออกรางวัลเกินกว่าราคาที่กำหนดไว้ในสลาก เป็นเหตุให้ประชาชนต้องซื้อสลากในราคาสูง และไม่อาจลงโทษแก่ผู้ขายได้ เพื่อเป็นทางป้องกันและปราบปรามจึงต้องออกกฎหมายเพิ่มเติม เพื่อมิให้ผู้ขายขายสลากกินแบ่งที่ยังมิได้ออกรางวัลเกินกว่าราคาที่กำหนดไว้ในสลาก

ประเภทการพนัน ที่ห้ามมิให้อนุญาต จัดให้มี หรือเข้าเล่น

ในพระราชบัญญัติการพนัน พ.ศ. 2478 (แก้ไขเพิ่มเติม) มีการกำหนดประเภทการพนัน ออกเป็น 2 ประเภท คือ บัญชี ก และบัญชี ข ดังนี้

1) ประเภทการพนัน ที่ห้ามมิให้อนุญาต จัดให้มี หรือเข้าเล่น บัญชี ก. ท้ายพระราชบัญญัติการพนัน พ.ศ. 2478 มี 28 ชนิด คือ 1. หวย ก. ข. 2. โปปั่น 3. โปกำ 4. ถั่ว 5. แปดเก้า 6. จับยี่กี 7. ต่อแต้ม 8. เบี้ยโบก หรือคู่คี่ หรืออีโจ้ง 9. ไพ่สามใบ 10. ไม้สามอัน 11. ช้างงา หรือป๊อก 12. ไม้ดำ ไม้แดง หรือปลาดำปลาแดง หรืออีดำอีแดง 13. อีโปงครอบ 14. กำตัด 15. ไม้หมุน หรือล้อหมุนทุก ๆ อย่าง 16. หัวโตหรือทายภาพ 17. การเล่นซึ่งมีการทรมานสัตว์ เช่นเอามีดหรือหนามผูก หรือวางยาเบื่อเมาให้สัตว์ชนหรือต่อสู้กัน หรือสุมไฟบนหลังเต่าให้วิ่งแข่งกันหรือการเล่นอื่น ๆ ซึ่งเป็นการทรมานสัตว์ อันมีลักษณะคล้ายกับที่ว่ามานี้ 18. บิลเลียดรู ตีผี 19. โยนจิ่ม 20. สี่เหงาลัก 21. ขลุกขลิก 22. น้ำเต้าทุก ๆ อย่าง 23. ไฮโลว์ 24. อีก้อย 25. ปั่นแปะ 26. อีโปงซัด 27. บาการา 28. สล๊อทแมชีน

2) ประเภทการเล่นที่สามารถอนุญาตจัดให้มี หรือเข้าเล่นได้ เป็นการเล่นที่ต้องได้รับอนุญาตจากเจ้าหน้าที่ก่อน ฯ ที่จะมีการจัดให้มี หรือเข้าเล่นได้ ซึ่งกฎหมายได้กำหนดประเภทการพนันนี้ไว้ใน บัญชี ข. มี 28 ชนิด ได้แก่ 1. การเล่นต่าง ๆ ซึ่งให้สัตว์ต่อสู้หรือแข่งกัน เช่น ชนโค ชนไก่ กัดปลา แข่งม้า ฯลฯ นอกจากที่กล่าวไว้ในหมายเลข 17 แห่งบัญชี ก. 2. วิ่งวัวคน 3. ชกมวย มวยปล้ำ 4. แข่งเรือพุ่ง แข่งเรือล้อ 5. ชี้รูป 6. โยนห่วง 7. โยนสตางค์หรือวัตถุใด ๆ ลงในภาชนะต่าง ๆ 8. ตกเบ็ด 9. จับสลากโดยวิธีใด ๆ 10. ยิงเป้า 11. ปาหน้าคน ปาสัตว์ หรือสิ่งใด ๆ 12. เต๋าข้ามด่าน 13. หมากแกว 14. หมากหัวแดง 15. ปิงโก 16. สลากกินแบ่ง สลากกินรวบหรือการเล่นอย่างใดที่เสี่ยงโชคให้เงินหรือประโยชน์อย่างอื่นแก่ผู้เล่นคนใดคนหนึ่ง 17. โตแตไลเซเตอร สำหรับการเล่นอย่างใดอย่างหนึ่ง 18. สวีป สำหรับการเล่นอย่างใดอย่างหนึ่ง 19. บุ๊กเมกิง สำหรับการเล่นอย่างใดอย่างหนึ่ง

20. ขายสลากกินแบ่ง สลากกินรวบ หรือสวีป ซึ่งไม่ได้ออกในประเทศสยาม แต่ได้จัดให้มีขึ้นโดยชอบด้วยกฎหมายของประเทศที่จัดนั้น 21. ไพ่นกกระจอก ไพ่ต่อแต้ม ไพ่ต่าง ๆ 22. ดวด 23. บิลเลียด 24. ข้องอ้อย 25. สะบ้าทอย 26. สะบ้าชุด 27. ฟุตบอลโต๊ะ 28. เครื่องเล่นซึ่งใช้เครื่องกล พลังไฟฟ้า พลังแสงสว่าง หรือพลังอื่นใดที่ใช้เล่นโดยวิธีสัมผัส เลื่อน กด ดีด ดึง ยิง โยน โยก หมุน หรือวิธีอื่นใดซึ่งสามารถทำให้แพ้ชนะกันได้ไม่ว่าจะโดยมีการนับแต้มหรือเครื่องหมายใด ๆ หรือไม่ก็ตาม

ยังมีการพนันประเภทอื่น นอกจากประเภท ก. หรือ ข. เป็นการพนันซึ่งไม่ได้ระบุชื่อไว้ใน พ.ร.บ. การพนันที่อนุญาตให้เล่นได้เฉพาะงานนักขัตฤกษ์หรือโอกาสพิเศษ เช่น พนันแบกข้าวสาร ใครแบกได้หนักกว่าคนนั้นชนะ หรือพนันกินก๋วยเตี๋ยว ใครกินได้มากกว่าคนนั้นชนะ เป็นต้น

นอกจากนี้ระบบกฎหมายในต่างประเทศส่วนใหญ่มีการแบ่งประเภทของกฎหมายควบคุมการพนันออกเป็น 3 ประเภท ได้แก่ เกมการพนัน (Gaming) การขันต่อ (Betting) และลอตเตอรี่ (Lotteries)

1) เกมการพนัน (Gaming) เป็นการพนันประเภทที่ผู้เล่นมีส่วนเข้าร่วมเล่นในเกมการพนันด้วยตนเองมีโอกาสใช้ความสามารถของตนเองในการตัดสินใจในขณะที่เข้าร่วมในการเล่นนั้น ซึ่งมีเกมการเล่นอยู่หลายประเภทด้วยกัน โดยที่กาสิโนถูกจัดว่า อยู่ในประเภท Gaming ด้วย

2) การขันต่อ (Betting) เป็นการพนันประเภทที่ผู้เล่นไม่ได้มีส่วนร่วมในเหตุการณ์ซึ่งนำไปสู่การขันต่อ เช่น การพนันผลการแข่งขันของเกมกีฬา ซึ่งผู้เล่นมิได้เป็นผู้เข้าร่วมใช้ความสามารถของตนเองในการแข่งขันนั้น เพียงแต่ขันต่อโดยใช้ผลของการแข่งขันนั้นๆ เท่านั้น เช่น ขันต่อผลของมวย ฟุตบอล หรือการชนไก่ เป็นต้น

3) ลอตเตอรี่(Lotteries) ถือเป็นการพนันชนิดหนึ่งซึ่งรัฐเป็นผู้จัดให้มีขึ้นโดยหน่วยงานของรัฐ หรือโดยเอกชนที่ได้รับอนุญาตจากรัฐ

ขณะที่ในปัจจุบันมีการพนันออนไลน์และ มีคาสิโนบริเวณชายแดนไทยเกิดขึ้นอย่างต่อเนื่องที่เป็นธุรกิจบ่อนการพนัน หรือ คาสิโน ได้กระจายตามบริเวณแนวชายแดนไทยได้รับความนิยมจากนักเสี่ยงโชค นักพนันจากคนไทยจำนวนมาก ไม่ว่าจะเป็นชายแดนติดประเทศพม่าตรงข้ามจังหวัดเชียงราย ตาก และระนอง ชายแดนติดประเทศลาวตรงข้ามจังหวัดหนองคาย นครพนม ชายแดนติดด้านประเทศกัมพูชา ตรงข้ามจังหวัดสระแก้ว ตราด จันทบุรี สุรินทร์และศรีสะเกษ และชายแดนติดประเทศมาเลเซีย ติดชายแดนด้าน จังหวัดสงขลา โดยส่วนใหญ่เปิดรองรับนักเสี่ยงโชค นักพนันทั้งชาวไทยและชาวต่างประเทศเข้าไปเล่นการพนัน การเดินทางไปเล่นพนัน ในคาสิโนย่านนี้จะได้รับความสะดวกสบายมากกว่าที่อื่น เนื่องจากไม่ไกลจากกรุงเทพฯ มากนักกำลังเป็นที่นิยมของบรรดานักพนัน

การเล่นการพนัน ในปัจจุบัน ทำให้เกิดปัญหาที่หลากหลาย ทั้งในมิติสังคม เศรษฐกิจ กฎหมาย ส่งผลกระทบในหลากหลายมิติ ดังนั้นรัฐไทยได้ออกกฎหมายควบคุมการเล่นการพนันทั้งในรูปแบบการเล่นการพนันที่ถูกกฎหมายที่ได้รับอนุญาตอย่างถูกต้องมีกฎหมายรองรับ และการเล่นการพนันที่ผิดกฎหมาย และการการควบคุมการเล่นเป็นรายกรณี เช่น คำสั่งหัวหน้าคณะรักษาความสงบแห่งชาติ ที่ 27/2559 เรื่อง มาตรการป้องกันและแก้ไขปัญหาความเดือดร้อนจากการจุดและปล่อยบั้ง

ไฟ พลุ ตะไล โคมลอย โคมไฟ โคมควัน หรือวัตถุอื่นใดที่คล้ายคลึงกัน เพื่อให้แต่ละจังหวัดจัดทำประกาศ เกี่ยวกับมาตาการการป้องกัน และการควบคุม

นอกจากนั้น ในบางชุมชนท้องถิ่นเองก็มีการสร้างมาตรการ มีการกำหนดนโยบาย มีบรรทัดฐานของชุมชนท้องถิ่นร่วมกับหน่วยรัฐและภาคประชาสังคมได้มีการกำหนดมาตรการ ข้อบังคับ และออกระเบียบกฎเกณฑ์ ของตนเองเพื่อป้องกันไม่ให้คนในชุมชนท้องถิ่น เข้าไปยุ่งเกี่ยวกับการพนันหรือเล่นการพนัน เช่น นโยบายหมู่บ้าน ศีล หมู่บ้านปลอดเหล้า ปลอดการพนัน มีธรรมนูญตำบล นโยบายงานบุญประเพณีปลอดเหล้า ปลอดการพนัน โดยรับการส่งเสริมและสนับสนุนการดำเนินกิจกรรมตลอดทั้งปี เป็นต้น

2.1.5 แนวคิดการพัฒนาเด็กและเยาวชน

เด็กและเยาวชนเป็นทรัพยากรที่มีคุณค่าและเป็นอนาคตของชาติ ดังนั้น การพัฒนาและนโยบายการคุ้มครองเด็กและเยาวชน ในสังคมไทย เด็กจำเป็นต้องได้รับการพัฒนาเต็มตามศักยภาพตั้งแต่แรกเกิด ขณะเดียวกันเด็กมีพัฒนาการและการเปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลา จึงต้องมีการพัฒนาอย่างสม่ำเสมอเพื่อให้มีพัฒนาการเหมาะสมตามวัย ด้วยการพัฒนาอย่างเป็นองค์รวม ครบทุกด้านพร้อมกัน ไม่ละเว้นด้านใดด้านหนึ่ง ได้แก่ ด้านร่างกาย จิตใจ อารมณ์ สังคม และสติปัญญา โดยการบูรณาการผสมผสานกับชีวิตของเด็ก เพื่อให้เด็กได้รับการพัฒนาอย่างครบถ้วน ตามสภาพทางเศรษฐกิจ สังคม วัฒนธรรม การเมือง ตามสภาพแวดล้อมของครอบครัว ชุมชน และสังคม เพื่อให้เด็กได้รับการพัฒนาอย่างครบถ้วน ตามสภาพทางเศรษฐกิจ สังคมวัฒนธรรม การเมือง ตามสภาพแวดล้อมของครอบครัว ชุมชน และสังคม โดยปัจจุบันประเทศไทยมีประชากร 65,948,260 คน เป็นประชากรเด็กและเยาวชน อายุระหว่าง 0-25 ปี จำนวน 21,500,347 คน คิดเป็นร้อยละ 32.60 ของจำนวนประชากร (การคาดประมาณประชากรของประเทศไทย พ.ศ. 2553-2583 สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ) จำแนกเป็นประชากรเด็ก (0- ต่ำกว่า 18 ปี) จำนวน 13,890,908 คน (คิดเป็นร้อยละ 21.06) และประชากรเยาวชน (18-25 ปี) จำนวน 7,609,439 คน (คิดเป็นร้อยละ 11.53) ซึ่งจากการคาดประมาณประชากรของประเทศไทย พ.ศ. 2553-2583 ของสำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ พบว่ามีการเปลี่ยนแปลงโครงสร้างประชากรตามกลุ่มอายุที่สำคัญ คือ ประชากรวัยเด็ก (อายุ 0-14 ปี) และประชากรวัยแรงงาน (อายุ 15-59 ปี) มีจำนวนและสัดส่วนลดลงขณะที่ประชากรสูงอายุ (อายุ60 ปีขึ้นไป) มีแนวโน้มเพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่อง

ที่ผ่านมาประเทศไทยได้ลงทุนทรัพยากรและให้ความสำคัญกับการพัฒนาเด็กและเยาวชนจนได้รับผลสำเร็จอย่างสูงในหลายประเด็น จากความมือของหน่วยงานรัฐ องค์กรพัฒนาเอกชน(NGO) กลุ่มและองค์กรภาคประชาสังคมที่ทำงานด้านเด็กและเยาวชน โดยพิจารณาจาก การดำเนินนโยบายด้านเด็กและเยาวชนที่หลากหลาย ขณะที่ สถานการณ์เด็กและเยาวชนท่ามกลางการพัฒนาของประเทศไทยในปัจจุบัน เกิดผลสำเร็จในการพัฒนาคุณภาพชีวิตและสร้างความเข้มแข็งให้เด็กเยาวชนเป็นรูปธรรมในหลายมิติ เช่น การเข้าถึงและการบริการขั้นพื้นฐานของรัฐไทย เกิด กลุ่มองค์กรและเครือข่ายเด็กเยาวชนที่เข้ามาดำเนินงานแก้ไขและพัฒนาของตนเอง เกิดกลุ่มองค์องค์กรภาคประชา

สังคมที่มาทำงานเพื่อเด็กและเยาวชน แต่ในขณะเดียวกัน ยังมีเด็กเยาวชนจำนวนมากที่ยังประสบปัญหาและได้รับผลกระทบจากช่องว่างการพัฒนาด้านอื่นๆของครอบครัว ชุมชน สังคม และหน่วยงานของรัฐ เช่น ข้อมูลจากเวที "เสียงเล็กๆ จากเด็กถูกเท : พาเด็กและเยาวชนให้หลุดพ้นภาวะเปราะบาง" โดยกระทรวงการพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์ สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (สสส.) กองทุนประชากรแห่งสหประชาชาติ (UNFPA) สำนักงานส่งเสริมสังคมแห่งการเรียนรู้และคุณภาพเยาวชน (สสค.) และศูนย์วิจัยและพัฒนาด้านเด็กและเยาวชน คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัน ได้เปิดเผย สถานการณ์ด้านเด็กและเยาวชน เมื่อวันที่ 18 กันยายน 2560 ที่ผ่านมา พบว่า เด็กเยาวชนที่เผชิญภาวะเปราะบางในช่วงขณะหนึ่งที่เข้าไม่ถึงสิทธิโดยนโยบายภาครัฐหรือมาตรการในทางปฏิบัติเอื้อมไม่ถึง ไม่ต่ำกว่า 3,170,000 คน โดยจำแนกตามดัชนีการพัฒนาเยาวชน (Youth Development Index) ใน 5 ด้าน ได้แก่ เปราะบางทางเศรษฐกิจ สิทธิพลเมือง การศึกษา สุขภาพ การมีส่วนร่วม ที่ประกอบด้วย กลุ่มเยาวชนที่มีความต้องการพิเศษทางการเรียนรู้ มีประมาณ 10 %ของจำนวนประชากรเด็กไทย โดยยังขาดการส่งเสริมพัฒนาการเรียนรู้และอาชีพรองรับ กลุ่มเด็กยากจนพิเศษ จำนวน 476,000 คน ลูกแรงงานต่างด้าว 250,000 คน เมื่อประเทศได้จัดระบบแรงงานต่างด้าว ด้วยการขึ้นทะเบียนอย่างถูกต้องตามกฎหมาย กลุ่มเด็กไร้สัญชาติ ราว 200,000 คน ที่ต้องเผชิญปัญหารอยต่อทางการศึกษาแม่วัยรุ่น ที่มีอยู่ 104,248 คน โดย พบว่า เด็กแรกเกิดของไทย 15% มาจากแม่วัยรุ่น ทำอย่างไรเด็กที่เกิดใหม่เติมโตอย่างมีคุณภาพ กลุ่มเด็กเยาวชนที่ถูกดำเนินคดี 33,121 คน ที่ 68% มาจากครอบครัวที่พ่อแม่แยกทาง และส่วนใหญ่หลุดจากระบบ เป็นต้น และในกลุ่มเปราะบางนี้ไม่ได้รวมถึงเด็กที่เกี่ยวข้องกับการพนัน

ขณะที่แผนพัฒนาเด็กและเยาวชนแห่งชาติ ฉบับที่ 2 พ.ศ. 2560-2564 ได้ระบุถึงสถานการณ์เด็กและเยาวชนและแนวโน้มการเปลี่ยนแปลง ที่สำคัญ คือ

1) ความแตกต่างของคุณลักษณะตามเจเนอเรชัน (Generation) เด็กและเยาวชนที่เกิดในยุคต่างกันจะเติบโตมาในสภาพแวดล้อมทางเศรษฐกิจสังคมและวัฒนธรรมที่แตกต่างกันส่งผลให้มีลักษณะนิสัยที่แตกต่างกัน สำหรับเด็กและเยาวชนจัดอยู่ใน เจเนอเรชันวาย (Generation Y) เกิดในช่วง พ.ศ. 2523-2540 จะมีความคิดสร้างสรรค์คุ้นเคยกับเทคโนโลยี มีความมุ่งมั่น ทำงานเป็นทีม เจเนอเรชันแซด (Generation Z) เกิดในช่วง พ.ศ. 2540-2552 เกิดและเติบโตมาพร้อมกับความเจริญก้าวหน้าทางเทคโนโลยีและ การเปลี่ยนแปลงทางเศรษฐกิจ สังคม การเมือง และสภาพแวดล้อม และ เจเนอเรชันแอลฟ่า (Generation Alpha) เกิดในช่วง พ.ศ. 2553 ขึ้นไป เด็กและเยาวชนรุ่นนี้เกิดและเติบโตมาพร้อมเทคโนโลยีเป็นกลุ่มที่ถูกเรียกว่า “Digital Natives” ทั้งนี้ พบว่าเทคโนโลยีและสื่อสังคมออนไลน์ปัจจุบันส่งผลต่อวิถีชีวิตและการเรียนรู้ของคนทุกเจเนอเรชัน

2) เด็กและเยาวชนในชุมชนเมืองและท้องถิ่นที่กำลังเติบโตเป็นเมืองใหญ่มีพฤติกรรมเสี่ยงที่จำเป็นต้องแก้ไขอย่างเร่งด่วน ได้แก่ มีเพศสัมพันธ์ก่อนวัยอันควร มีพฤติกรรมก้าวร้าวรุนแรง ปัญหายาเสพติด คุณธรรมจริยธรรมลดลง ใช้เวลาว่างเชิงสร้างสรรค์ลดลง ก่ออาชญากรรม โดยจำแนกพฤติกรรมเสี่ยงของเด็กและเยาวชนระหว่างชนบทและเมืองใหญ่ คือ เด็กและเยาวชนในชุมชนเมืองมีพฤติกรรมเสี่ยง อาทิ ยึดติดกับวัตถุนิยม ปัญหายาเสพติด เพศเสรีในเด็กวัยรุ่น ความรุนแรงในพฤติกรรมและอารมณ์ ติดและใช้อินเทอร์เน็ตในทางที่ไม่เหมาะสม สื่อลามกอนาจาร และการตั้งแก๊ง

มอเตอร์ไซค์ ในขณะที่เด็กและเยาวชนในท้องถิ่นที่กำลังเติบโตเป็นเมืองใหญ่ มีพฤติกรรมเสี่ยงในด้านต่าง ๆ อาทิ บริโภคนิยมสูง มีพฤติกรรมนอนตื่นสายเนื่องจากใช้เวลาค่ำคืนกับสื่อมัลติมีเดีย มีสภาพร่างกายอ่อนแอ ออกกำลังกายน้อย ปัญหายาเสพติด มีวุฒิภาวะทางอารมณ์และพฤติกรรมก้าวร้าว เด็กวัยใสที่อ่อนเยาว์แต่กลับเรียนรู้ทางเพศเร็วกว่าวัยอันควร การแสวงหาความรู้ ความสุขและการมีเพื่อนใหม่ทางอินเทอร์เน็ต ยึดคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาเป็นตัวตั้งในการสร้างค่านิยมเชิงปริมาณ ขาดจิตอาสาและสำนึกสาธารณะ เป็นต้น

3) สถานการณ์ด้านการมีส่วนร่วมของเด็กและเยาวชน กลุ่มเด็กและเยาวชนจำนวนมากทำงานพัฒนาชุมชนและสังคมแต่ไม่ได้เชื่อมโยงกันให้เกิด พลังบวกในการขับเคลื่อนงานหรือผลักดันระดับนโยบาย ยังไม่มีกลไกรับผิดชอบการส่งเสริมการมีส่วนร่วมที่ชัดเจนและมีเอกภาพ กลไกที่มีอยู่ไม่ครอบคลุมทุกกลุ่มและมีข้อจำกัดด้านศักยภาพในการทำงาน ในขณะที่มีการกำหนดการมีส่วนร่วมของเด็กและเยาวชนในยุทธศาสตร์และแผนงานของหน่วยงาน แต่ยังเป็นส่วนน้อยและการดำเนินงานไม่สัมฤทธิ์ผล ภาคส่วนของสังคมเกิดความตระหนักแต่ไม่เข้าใจความหมายและขอบเขตของการมีส่วนร่วม หน่วยงานที่สนับสนุนการมีส่วนร่วมจึงดำเนินการตามความต้องการของหน่วยงานในลักษณะกิจกรรมจิตอาสาเป็นครั้งคราว ไม่มีความเข้มข้นในการพัฒนาศักยภาพของเด็กและเยาวชนที่มีส่วนร่วมและไม่มีความต่อเนื่องของงาน พี่เลี้ยง และที่ปรึกษาไม่ได้รับการพัฒนาทักษะที่เหมาะสมจึงไม่สามารถทำงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ นอกจากนี้ ปัญหาอุปสรรคของการมีส่วนร่วมที่สำคัญ คือ โอกาสในการมีส่วนร่วมไม่เท่าเทียมกันและโอกาสในระดับนโยบาย มีจำกัด ความอ่อนด้อยประสบการณ์ของเด็กและเยาวชน และทัศนคติทางลบของผู้ใหญ่เรื่องบทบาทของเด็กและเยาวชนในกระบวนการพัฒนา

4) สถานการณ์ที่เกี่ยวข้องกับเด็กและเยาวชนที่ต้องการการคุ้มครองเป็นพิเศษ ดังนี้ 1. เด็กและเยาวชนเร่ร่อน จากปัญหาครอบครัวแตกแยก ถูกทารุณกรรม หารายได้ช่วยเหลือครอบครัว และหนีตามเพื่อนมาเร่ร่อน เด็กและเยาวชนกลุ่มนี้กำลังเผชิญความเสี่ยงสูงต่อปัญหา ยาเสพติด การขายบริการทางเพศ และอาชญากรรม ซึ่งแหล่งชุมชนแออัดที่มีจำนวนเด็กและเยาวชนเร่ร่อนมากที่สุด คือ เมืองขนาดใหญ่ 2. เด็กและเยาวชนไร้สัญชาติ แม้จะมีการดำเนินงานของไทยที่ช่วยแก้ไขปัญหาเด็กและเยาวชนไร้สถานะ/ไร้รัฐ ทั้งการออกกฎหมายและมาตรการต่าง ๆ แต่พบว่าในทางปฏิบัติยังมีข้อจำกัด ในการปฏิบัติงานของเจ้าหน้าที่ผู้ปฏิบัติงาน รวมถึงการออกกฎ ระเบียบตามกฎหมายที่ยังล่าช้า 3. เด็กและเยาวชนที่เป็นบุตรของแรงงานต่างชาติ ปัญหาสำคัญของเด็กกลุ่มนี้ คือ ขาดโอกาสทางการศึกษาเป็นแรงงานเด็ก เด็กกลุ่มนี้จึงต้องการการศึกษารูปแบบพิเศษบนพื้นฐานของความต้องการ ให้การศึกษาที่มีคุณภาพเหมาะสมกับวิถีชีวิตที่มีความหลากหลายทางวัฒนธรรม 4. เด็กและเยาวชนที่ได้รับผลกระทบจากเอดส์ ต้องเผชิญกับปัญหาทางสุขภาพ ขาดการยอมรับจากสังคมเข้าไม่ถึงบริการด้านสุขภาพ การส่งต่อของเด็กระหว่างองค์กรไม่เป็นความลับ และเด็กและเยาวชนที่ป่วยไม่สามารถอยู่ร่วมกับครอบครัวได้ เด็กและเยาวชนในกลุ่มนี้จึงต้องการการดูแลด้านสุขภาพ ระบบสวัสดิการ การเข้าใจและยอมรับจากสังคม และโอกาสในการศึกษา 5. เด็กและเยาวชนกำพร้าถูกทอดทิ้ง ซึ่งถูกทอดทิ้งตามโรงพยาบาล สถานรับเลี้ยงเด็ก และที่สาธารณะ เด็กและเยาวชนในกลุ่มนี้ต้องการโอกาสทางการศึกษาความรักความเอาใจใส่เป็นพิเศษ เพื่อให้เด็กสามารถปรับตัวกับสังคมได้

6. เด็กและเยาวชนถูกบังคับใช้แรงงาน มีจำนวนมากที่เข้าไม่ถึงระบบการคุ้มครองของกฎหมายและบริการทางสังคม เนื่องจากสถานประกอบการมีลักษณะซ่อนเร้น เด็กและเยาวชนในกลุ่มนี้ต้องการความช่วยเหลือทั้งทางสุขภาพ จิตใจ และโอกาสกลับสู่ระบบการศึกษา การมีงานทำที่มั่นคง เพื่อหนีความยากจนในอนาคต 7. เด็กและเยาวชนถูกบังคับให้ค้าประเวณี รวมถึงเด็กและเยาวชนที่ทำงานในสถานบริการต่าง ๆ ซึ่งความต้องการของเด็กและเยาวชนกลุ่มนี้ คือ ความช่วยเหลือทั้งทางสุขภาพ จิตใจ โอกาสทางการศึกษา รวมถึงกลไกทางสังคมและชุมชนในการให้กำลังใจ เพื่อฟื้นฟูจิตใจ ปลูกจิตสำนึกให้รักศักดิ์ศรีความเป็นมนุษย์ การฝึกฝนอาชีพให้มีงานทำ 8. เด็กและเยาวชนติดยาเสพติดโดยกระจายอยู่ในเขตกรุงเทพมหานครและเมืองใหญ่ รวมถึงพื้นที่ในจังหวัดชายแดนภาคใต้ เด็กและเยาวชนกลุ่มนี้มีความต้องการฟื้นฟูสภาพร่างกาย สมอง การเยียวยาจิตใจ และคืนความมั่นใจในการกลับสู่สังคม/ชุมชน 9. เด็กและเยาวชนยากจนพิเศษ หรือเด็กและเยาวชนที่ครอบครัวมีรายได้รวมกันไม่เกิน 20,000 บาท/ปี เด็กและเยาวชนในกลุ่มนี้ต้องการการสนับสนุนโอกาสทางการศึกษาที่มีคุณภาพตั้งแต่ปฐมวัยจนถึงขั้นสูงสุดตามศักยภาพ 10. เด็กและเยาวชนที่อยู่ในพื้นที่ห่างไกล ถิ่นทุรกันดาร โดยเด็กและเยาวชนกลุ่มนี้ต้องการ การสนับสนุนโอกาสทางการศึกษาที่มีคุณภาพตั้งแต่ปฐมวัยจนถึงชั้นสูงสุดตามศักยภาพ 11. เด็กและเยาวชนพิการ ซึ่งเด็กที่เกี่ยวข้องกับการพนันยังไม่ได้รับการคุ้มครองพิเศษเหมือนอย่างเช่นกลุ่มอื่นๆ (เด็กที่เกี่ยวข้องกับการพนันยังไม่ได้ถูกเหมารวมไว้ในที่นี้ด้วย)

ในขณะเดียวกันหากพิจารณาประเด็น “การพัฒนาเด็กและเยาวชน” โดยใช้แนวทางตามนโยบายรัฐไทย ที่เป็นกฎหมายในการบังคมเพื่อให้ความสำคัญกับเด็กและเยาวชน สรุปได้ดังนี้

1) รัฐธรรมนูญแห่งราชอาณาจักรไทย พ.ศ. 2550 ได้ประกันสิทธิเสรีภาพ ความเสมอภาค และการไม่เลือกปฏิบัติ โดยเฉพาะแนวนโยบายพื้นฐานแห่งรัฐ มาตรา 80 รัฐต้องดำเนินการตามแนวนโยบายด้านสังคม สาธารณสุข การศึกษา และวัฒนธรรม ในข้อ 1 คุ้มครองและพัฒนาเด็กและเยาวชน สนับสนุนการอบรมเลี้ยงดู และให้การศึกษาปฐมวัย ส่งเสริมความเสมอภาคของหญิงและชาย ส่งเสริมและพัฒนาความเป็นปึกแผ่นของสถาบันครอบครัวและชุมชน รวมทั้งต้องสงเคราะห์และจัดสวัสดิการให้แก่ผู้สูงอายุ ผู้ยากไร้ ผู้พิการหรือผู้ทุพพลภาพ และผู้อยู่ในสภาวะยากลำบาก ให้มีคุณภาพชีวิตที่ดีขึ้นและพึ่งพาตนเองได้

2) พระราชบัญญัติคุ้มครองแรงงาน พ.ศ. 2541 แก้ไขเพิ่มเติมโดยพระราชบัญญัติคุ้มครองแรงงาน ฉบับที่ 2 ฉบับที่ 3 พ.ศ. 2551 หมวด 4 การใช้แรงงานเด็ก สาระสำคัญคือ ห้ามมิให้จ้างเด็กอายุต่ำกว่าสิบห้าปีเป็นลูกจ้าง กรณีจ้างเด็กอายุต่ำกว่า 18 ปี เป็นลูกจ้าง ให้แจ้งการจ้างและการสิ้นสุดการจ้างต่อพนักงานตรวจแรงงาน รวมทั้งจัดทำบันทึกสภาพการจ้าง โดยห้ามทำงานเวลา 22.00-06.00 นาฬิกา (เว้นแต่ได้รับอนุญาตหรือเป็นงานการแสดง) ห้ามทำงานล่วงเวลาหรือทำงานในวันหยุด รวมทั้งงานที่อาจเป็นอันตราย เช่น งานหลอม เป่า หล่อ รีดโลหะหรือปั้มโลหะ งานเกี่ยวกับความร้อน ความเย็น ความสั่นสะเทือน สารเคมีที่เป็นอันตราย จุลชีวันเป็นพิษ วัตถุระเบิดหรือไวไฟ กัมมันตภาพรังสี และอื่นๆ รวมทั้งห้ามทำงานใต้ดินและบนที่สูง ตลอดจนห้ามทำงานในบางสถานที่ เช่น โรงฆ่าสัตว์ และสถานที่เล่นการพนัน (มาตรา 47-50) นอกจากนี้ยังได้กำหนดสิทธิลาเข้าประชุม

สัมมนา รับการอบรมหรืออื่น ๆ เพื่อประโยชน์ในการพัฒนาและส่งเสริมคุณภาพชีวิตและการทำงานของแรงงานเด็ก

3) พระราชบัญญัติการจัดสวัสดิการสังคม พ.ศ. 2546 สืบเนื่องจากแนวนโยบายพื้นฐานแห่งรัฐที่จะต้องคุ้มครองและพัฒนาเด็กและเยาวชน ส่งเสริมความเสมอภาคหญิงชาย เสริมสร้างและพัฒนาความเป็นปึกแผ่นของครอบครัว และความเข้มแข็งของชุมชน รวมทั้งต้องสงเคราะห์ผู้สูงอายุ ผู้ยากไร้ ผู้พิการหรือทุพพลภาพ และผู้ด้อยโอกาส ให้มีคุณภาพชีวิตที่ดีและพึ่งตนเองได้ โดยการจัดสวัสดิการสังคมทั้งในส่วนภาครัฐและภาคเอกชน ตลอดจนส่งเสริมและสนับสนุนให้บุคคล ครอบครัว ชุมชน องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น องค์กรอื่น โดยเฉพาะองค์กรภาคประชาชนได้เข้ามามีส่วนร่วมในการจัดสวัสดิการสังคมให้เป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ ตอบสนองความต้องการของสมาชิก และเกิดระบบการช่วยเหลือเกื้อกูลในสังคมและชุมชน ตลอดจนการรวมตัวกันเป็นเครือข่ายการจัดสวัสดิการชุมชน เพื่อเสริมสร้างความมั่นคงทางสังคม และการพึ่งพาตนเองของชุมชนให้เกิดความเข้มแข็งอย่างทั่วถึง เหมาะสมและเป็นธรรม โดยองค์กรภาคเอกชนสามารถขอขึ้นทะเบียนเป็นองค์กรสาธารณประโยชน์ และมีกองทุนส่งเสริมการจัดสวัสดิการสังคมเพื่อสนับสนุนการดำเนินงาน รวมถึงการสนับสนุนให้การดำเนินงานการจัดสวัสดิการสังคมขององค์การต่าง ๆ และผู้ปฏิบัติงาน (นักสังคมสงเคราะห์และอาสาสมัคร) เป็นไปตามมาตรฐาน

4) พระราชบัญญัติคุ้มครองเด็ก พ.ศ. 2546 มีสาระสำคัญในเรื่องการกำหนดขั้นตอนวิธีการปฏิบัติต่อเด็กในด้านการอุปการะเลี้ยงดู การสงเคราะห์ การคุ้มครองสวัสดิภาพ และการส่งเสริมความประพฤติเด็ก เพื่อให้เด็กได้รับการอุปการะเลี้ยงดู อบรมสั่งสอน และมีพัฒนาการที่เหมาะสม รวมถึงการป้องกันไม่ให้เด็กถูกทารุณกรรม ตกเป็นเครื่องมือในการแสวงหาผลประโยชน์โดยมิชอบ หรือการถูกเลือกปฏิบัติโดยไม่เป็นธรรม โดยอาศัยความร่วมมือในการคุ้มครองเด็กระหว่างหน่วยงานของรัฐและเอกชน และเปิดโอกาสให้ทุกคนได้เข้ามามีส่วนในการคุ้มครองเด็กทั้งในรูปแบบการแจ้ง การรายงาน หรือการช่วยเหลือเด็กเบื้องต้น

5) พระราชบัญญัติส่งเสริมการพัฒนาเด็กและเยาวชน พ.ศ. 2550 และที่แก้ไขเพิ่มเติม(ฉบับที่2)พ.ศ.2560 ที่กำหนดให้มี “สภาเด็กและเยาวชน” ในทุกระดับตั้งแต่ระดับตำบล เทศบาล อำเภอ จังหวัด ถึงระดับชาติ เพื่อเปิดโอกาสให้เด็กและเยาวชนได้มีส่วนร่วมในการกำหนดแนวทางและเสนอแนะในการพัฒนาประเทศ เป็นต้น ได้ให้หลักการคำนึงถึงประโยชน์สูงสุด ทั้งในด้านการจดทะเบียนรับรองการเกิด การพัฒนา การยอมรับ การคุ้มครองและโอกาสในการมีส่วนร่วมโดยไม่มีการเลือกปฏิบัติโดยไม่เป็นธรรม มีสิทธิด้านการศึกษา โดยเฉพาะเด็กพิการหรือเด็กที่มีความสามารถพิเศษมีสิทธิได้รับการศึกษาพิเศษที่เหมาะสมกับตน ได้รับบริการสาธารณสุข การเล่น การพักผ่อน การเข้าร่วมกิจกรรม นันทนาการวัฒนธรรมและศิลปะ ส่งเสริมให้มีความผูกพันต่อครอบครัว ภูมิใจในชาติไทยและวิถีชีวิตแบบประชาธิปไตย มีสุขภาพแข็งแรง มีวุฒิภาวะทางอารมณ์สมควรแก่วัย รู้จักคิดอย่างมีเหตุผล มีเจตคติและทักษะที่ดีต่อการทำงาน มีจิตสำนึกในการให้และการอาสาสมัคร รับผิดชอบต่อตนเอง ผู้อื่น และต่อส่วนรวม มีส่วนร่วมในการแสดงออกทั้งโดยส่วนบุคคลและเป็นหมู่คณะ ในรูปของสภาเด็กและเยาวชน ในระดับอำเภอ ระดับจังหวัดและระดับประเทศ โดยการสนับสนุนจากทุกภาคส่วน

6) พระราชบัญญัติคุ้มครองผู้ถูกกระทำด้วยความรุนแรงในครอบครัว พ.ศ. 2550 มีสาระสำคัญกำหนดหลักเกณฑ์กว้าง ๆ เพื่อแก้ปัญหาคือ กำหนดให้ผู้พบเห็นการกระทำความรุนแรงในครอบครัวมีหน้าที่แจ้งเหตุต่อพนักงานเจ้าหน้าที่ มีบทบัญญัติลงโทษผู้กระทำความรุนแรงในครอบครัว (ซึ่งส่วนใหญ่เป็นเด็กและสตรี) และกำหนดให้มีวิธีการช่วยเหลือผู้ถูกกระทำ มีการบำบัดรักษาฟื้นฟูผู้กระทำและผู้ถูกกระทำ รวมทั้งมีบทห้ามการเผยแพร่ข้อมูลข่าวสารเรื่องความรุนแรงในครอบครัวต่อสาธารณะ

7) พระราชบัญญัติป้องกันและปราบปรามการค้ามนุษย์ พ.ศ. 2551 มีระบบช่วยเหลือ คุ้มครองสวัสดิภาพผู้เสียหายจากการค้ามนุษย์ที่ครอบคลุมทั้งด้านปัจจัย 4 และการบำบัดฟื้นฟู ทั้งร่างกายและจิตใจในลักษณะของทีมสหวิชาชีพ นอกจากนี้ยังมีกลไกในระดับต่าง ๆ ที่ส่งเสริมสนับสนุนในการบังคับใช้กฎหมายดังกล่าวให้มีประสิทธิภาพ กล่าวคือ มีคณะกรรมการป้องกันและปราบปรามการค้ามนุษย์ โดยมี นายกรัฐมนตรี เป็นประธาน มีหน้าที่ในการกำหนดนโยบายยุทธศาสตร์ และมาตรการในการป้องกันและปราบปรามการค้ามนุษย์ รวมทั้งกำกับดูแลการดำเนินการตามกฎหมาย มีคณะกรรมการประสานและกำกับการดำเนินงานป้องกันและปราบปรามการค้ามนุษย์ มีรองนายกรัฐมนตรีที่นายกมอบหมายเป็นประธาน มีหน้าที่ในการกำกับการดำเนินงานให้สอดคล้องกับนโยบายยุทธศาสตร์ และมาตรการในการป้องกันและปราบปรามการค้ามนุษย์ และกำหนดให้สำนักงานปลัดกระทรวงการพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์ เป็นศูนย์กลางในการประสานความร่วมมือกับหน่วยงานที่เกี่ยวข้องในการดำเนินการตามกฎหมาย นอกจากนี้ยังมีกองทุนในการป้องกันและปราบปรามการค้ามนุษย์ เพื่อเป็นทุนใช้จ่ายสำหรับการป้องกันและปราบปรามการค้ามนุษย์ รวมถึงการช่วยเหลือผู้เสียหายในต่างประเทศให้กลับเข้ามาในราชอาณาจักร หรือถิ่นที่อยู่ด้วย

8) พระราชบัญญัติคุ้มครองผู้รับงานไปทำที่บ้าน พ.ศ. 2553 หมวด 4 ความปลอดภัย ในการทำงาน มาตรา 120 สาระสำคัญคือ ห้ามหญิงมีครรภ์หรือเด็กซึ่งมีอายุต่ำกว่าสิบห้าปี ที่รับงานไปทำที่บ้านที่มีลักษณะงานอาจเป็นอันตรายต่อสุขภาพและความปลอดภัย โดยให้เป็นไปตาม ที่กำหนดในกฎกระทรวง (ขณะนี้อยู่ระหว่างจัดทำกฎกระทรวง)

9) อนุสัญญา ฉบับที่ 182 ว่าด้วยการห้ามและการดำเนินการโดยทันทีเพื่อขจัดรูปแบบ ที่เลวร้ายที่สุดของการใช้แรงงานเด็ก ขององค์การแรงงานระหว่างประเทศ ซึ่งประเทศไทยให้สัตยาบันวันที่ 16 กุมภาพันธ์ 2544 สาระสำคัญคือ รูปแบบที่เลวร้ายที่สุดของการใช้แรงงานเด็ก ซึ่งหมายถึงบุคคลที่มีอายุต่ำกว่า 18 ปี ประกอบด้วย การใช้ทาสหรือแนวปฏิบัติที่คล้ายกับการใช้ทาส เช่น แรงงานขัดหนี้และแรงงานบังคับหรือเรียกเกณฑ์ การใช้จัดหาหรือเสนอเด็กเพื่อการค้าประเวณี การผลิตสื่อหรือการแสดงลามก กิจกรรมที่ผิดกฎหมาย โดยเฉพาะเพื่อการผลิตและขนส่งยาเสพติด รวมทั้งลักษณะงานหรือสภาพแวดล้อมในการทำงานมีแนวโน้มที่จะเป็นอันตรายต่อสุขภาพความปลอดภัยหรือศีลธรรมของเด็ก ประกาศสมาชิกต้องกำหนดและปฏิบัติตามแผนงานดำเนินการเพื่อขจัดรูปแบบที่เลวร้ายที่สุดของการใช้แรงงานเด็ก โดยถือเป็นภารกิจสำคัญเร่งด่วน ซึ่งต้องดำเนินมาตรการที่ได้ผลและมีกำหนดเวลาเพื่อที่จะป้องกันมิให้เด็กเข้าไปเกี่ยวข้องและจัดให้มีความช่วยเหลือ

เด็กออกจากรูปแบบที่เลวร้ายที่สุดของการใช้แรงงานเด็ก รวมทั้งฟื้นฟูสภาพเด็กบูรณาการกลับเข้าสู่สังคม และสามารถเข้าถึงการศึกษาขั้นพื้นฐาน ทั้งนี้ให้คำนึงถึงสถานการณ์ที่เป็นพิเศษของเด็กหญิง

10) อนุสัญญาว่าด้วยสิทธิเด็ก มีสาระสำคัญครอบคลุม 4 เรื่อง ได้แก่ 1) การห้ามเลือกปฏิบัติต่อเด็ก และการให้ความสำคัญแก่เด็กทุกคนอย่างเท่าเทียมกัน 2) การกระทำหรือดำเนินการทั้งหลายต้องคำนึงถึงประโยชน์สูงสุดของเด็กเป็นอันดับแรก 3) สิทธิในการมีชีวิต การอยู่รอด และการพัฒนาทางด้านจิตใจ อารมณ์ และสังคม และ 4) สิทธิในการแสดงความคิดเห็นของเด็ก และการให้ความสำคัญกับความคิดเหล่านั้น

11) แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 12 พ.ศ. 2560-2564 การพัฒนาภายใต้แผนพัฒนาฯ ฉบับที่ 12 จึงเป็น 5 ปีแรกของการขับเคลื่อนยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี (พ.ศ. 2560-2579) สู่การปฏิบัติ โดยที่ยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปีเป็นแผนแม่บทหลักของการพัฒนาประเทศไทยให้มีความมั่นคง มั่งคั่ง และยั่งยืน ด้านการเตรียมพร้อมด้านกำลังคนและการเสริมสร้างศักยภาพของประชากรในทุกช่วงวัย โดยมุ่งเน้นการพัฒนาคนในทุกมิติและในทุกช่วงวัยให้เป็นทุนมนุษย์ที่มีศักยภาพสูง ภายใต้เงื่อนไขการเปลี่ยนแปลงที่สำคัญ

ทั้งนี้ การพัฒนาเด็กและเยาวชนได้อยู่ภายใต้ยุทธศาสตร์การพัฒนาพัฒนาประเทศ ยุทธศาสตร์ที่ 1 การเสริมสร้างและพัฒนาศักยภาพทุนมนุษย์ยุทธศาสตร์ที่ 2 การสร้างความเป็นธรรมและลดความเหลื่อมล้ำในสังคม

12) แผนพัฒนาเด็กและเยาวชนแห่งชาติ ฉบับที่ 2 พ.ศ. 2560-2564 นี้ ประกอบด้วย 5 ยุทธศาสตร์ 26 มาตรการ ดังนี้

ยุทธศาสตร์ที่ 1 การพัฒนาศักยภาพและสร้างภูมิคุ้มกันเด็กและเยาวชน ประกอบด้วย มาตรการ 1.1 พัฒนาคุณภาพชีวิตเด็กและเยาวชนแต่ละช่วงวัยให้สอดคล้องตามพัฒนาการด้านร่างกาย จิตใจ อารมณ์ สังคม และสติปัญญา มาตรการ 1.2 พัฒนาและคุ้มครองเด็กและเยาวชนที่ต้องการการคุ้มครองเป็นพิเศษ มาตรการ 1.3 พัฒนาเด็กและเยาวชนให้มีทักษะการกีฬาขั้นพื้นฐานและน้ำใจนักกีฬา มาตรการ 1.4 พัฒนาเด็กและเยาวชนให้มีทักษะที่จำเป็นต่อการดำรงชีวิตในศตวรรษที่ 21มาตรการ 1.5 พัฒนาเด็กและเยาวชนให้มีศักยภาพทางเศรษฐกิจ มาตรการ 1.6 พัฒนาเด็กและเยาวชนให้มีคุณธรรม จริยธรรม และทักษะทางสังคม และมาตรการ 1.7 พัฒนาเด็กและเยาวชนให้มีจิตสำนึก มีทักษะการพัฒนาสิ่งแวดล้อมอย่างยั่งยืน และมีความสามารถในการดำรงชีวิตภายใต้การเปลี่ยนแปลงของสภาวะแวดล้อมโลก

ยุทธศาสตร์ที่ 2 การเสริมสร้างความเข้มแข็งของกลไกสภาพแวดล้อมให้เอื้อต่อการพัฒนาเด็กและเยาวชน อย่างมีประสิทธิภาพ ประกอบด้วย มาตรการ 2.1 เสริมสร้างความเข้มแข็งของกลไกสถาบันครอบครัว และการจัดสวัสดิการสำหรับครอบครัวตามนโยบายของรัฐ มาตรการ 2.2 เสริมสร้างความเข้มแข็งของกลไกสถาบันศาสนาในการพัฒนาเด็กและเยาวชน มาตรการ 2.3 เสริมสร้างความเข้มแข็งของกลไกศูนย์พัฒนาเด็กปฐมวัยและสถาบันการศึกษาในการพัฒนาการเรียนรู้ของเด็กและเยาวชน มาตรการ 2.4 เสริมสร้างความเข้มแข็งของชุมชนในการพัฒนาเด็กและเยาวชน มาตรการ 2.5 เสริมสร้างความเข้มแข็งของกลไกด้านสื่อให้มีความปลอดภัยและสร้างสรรค์

สำหรับเด็กและเยาวชน และมาตรการ 2.6 ส่งเสริมและสนับสนุนให้เกิดพื้นที่เรียนรู้ที่ปลอดภัยสำหรับเด็กและเยาวชน

ยุทธศาสตร์ที่ 3 การส่งเสริมการมีส่วนร่วมของเด็กและเยาวชน ประกอบด้วย มาตรการ 3.1 รณรงค์ ส่งเสริมเพื่อให้ความรู้ความเข้าใจแก่สังคม เด็กและเยาวชน และ ผู้ที่เกี่ยวข้อง เกี่ยวกับโลกทัศน์ของคนรุ่นใหม่ ความหมายขอบเขต และกระบวนการพัฒนาการมีส่วนร่วมของเด็กและเยาวชนที่มีคุณภาพและเป็นระบบ มาตรการ 3.2 สร้างระบบการพัฒนาศักยภาพและการเสริมพลังเพื่อการเป็นพลเมืองสร้างสรรค์และเป็นผู้นำการเปลี่ยนแปลง เพื่อการมีส่วนร่วมของเด็กและเยาวชนในระบวนการพัฒนาที่มีประสิทธิภาพ และยั่งยืน โดยครอบคลุม ทุกระดับและทุกมิติ มาตรการ 3.3 สนับสนุนเด็กและเยาวชนในและนอกระบบการศึกษาให้รวมกลุ่ม และทำงานพัฒนาชุมชนและสังคมอย่างสม่ำเสมอและต่อเนื่อง มาตรการ 3.4 สร้างระบบการสนับสนุนทรัพยากรสำหรับกลุ่มเด็กและเยาวชนในการทำกิจกรรมเพื่อพัฒนาชุมชนและสังคมอย่างเพียงพอ ต่อเนื่อง และทั่วถึง มาตรการ 3.5 สร้างเสริมพลังและสถานะของเครือข่ายเด็กและเยาวชนให้เป็นศูนย์รวมและเป็นตัวแทนของกลุ่มเด็กและเยาวชนในกระบวนการพัฒนาเท่าเทียมกับภาคส่วนอื่น ๆ รวมทั้งมีบทบาทระดับชาติ ภูมิภาค และสากลได้อย่างมีประสิทธิภาพ และมาตรการ 3.6 กำหนดและสร้างความเข้มแข็งให้แก่หน่วยงานรับผิดชอบหลักในการส่งเสริมการมีส่วนร่วมของเด็กและเยาวชนในกระบวนการพัฒนา ทั้งในระดับประเทศและพื้นที่

ยุทธศาสตร์ที่ 4 การส่งเสริมบทบาทและระดมความร่วมมือของทุกภาคส่วน ในการพัฒนาเด็กและเยาวชน ประกอบด้วย มาตรการ 4.1 ส่งเสริมบทบาทองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นในการพัฒนาเด็กและเยาวชน มาตรการ 4.2 ส่งเสริมบทบาทองค์กรภาคธุรกิจและธุรกิจเพื่อสังคมในการพัฒนาเด็กและเยาวชน และมาตรการ 4.3 ระดมความร่วมมือทุกภาคส่วน มุ่งสู่การพัฒนานโยบายและการลงทุนด้านการพัฒนาเด็กและเยาวชนของประเทศ

ยุทธศาสตร์ที่ 5 การพัฒนานวัตกรรมการบริหารจัดการในการพัฒนาเด็กและเยาวชน ประกอบด้วย มาตรการ 5.1 พัฒนาศักยภาพและเสริมพลังบุคลากรด้านการพัฒนาเด็กและเยาวชน รวมทั้งจัดกระบวนการพัฒนาสมรรถนะและการสนับสนุนบุคลากรของหน่วยงานด้านเด็กและเยาวชนให้มีศักยภาพในการส่งเสริมการมีส่วนร่วมของเด็กและเยาวชนในกระบวนการพัฒนา มาตรการ 5.2 พัฒนาประสิทธิภาพของระบบฐานข้อมูลสารสนเทศด้านการพัฒนาเด็กและเยาวชน และสร้างเครือข่ายการเรียนรู้ด้านการมีส่วนร่วมของเด็กและเยาวชน มาตรการ 5.3 พัฒนาประสิทธิภาพของกฎหมายและมาตรการด้านการพัฒนาเด็กและเยาวชน และมาตรการ 5.4 ค้นหานวัตกรรมด้านการจัดการความรู้ การติดตามประเมินผล และการวิจัยสร้างองค์ความรู้ รวมทั้งสร้างต้นแบบการมีส่วนร่วมของเด็กและเยาวชนในกระบวนการพัฒนา

ดังนั้นเด็กและเยาวชนจึงเป็นหัวใจ และกลไกสำคัญต่อการพัฒนาท้องถิ่นและประเทศชาติให้เกิดความมั่นคง มั่นคั่ง และยั่งยืนต่อไป

2.1.6 แนวคิดการขัดเกลาทางสังคม (Socialization)

การขัดเกลาทางสังคม (Socialization) เป็นกระบวนการที่สังคมหรือกลุ่มสั่งสอนเพื่อปลูกฝังให้สมาชิกได้รับเอาบรรทัดฐานทางสังคมต่างๆ สังคมกำหนดไว้ไปปฏิบัติในชีวิตประจำวัน การขัดเกลาทางสังคมเกิดจากความสัมพันธ์ทางสังคมของบุคคลที่บุคคลยินยอมเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของตนไปตามบรรทัดฐานของสังคมที่สังกัด หรือกล่าวได้อีก อย่างหนึ่งว่า การขัดเกลาทางสังคมเป็นการเรียนรู้ในเรื่องการปฏิบัติตน เมื่อปะทะสังสรรค์ทางสังคมกับบุคคลอื่นนั่นเอง เป็นกระบวนการที่ช่วยให้สมาชิกของสังคมปฏิบัติตามบรรทัดฐานที่สังคมกำหนด ทำให้ดำรงชีวิตร่วมกันได้อย่างมีความสุข การขัดเกลาทางสังคมเป็นสิ่งที่มนุษย์จะต้องประสบตลอดชีวิต เพราะมนุษย์เป็นสัตว์สังคม ต้องได้รับการขัดเกลาทางสังคมเพื่อความเป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์ การขัดเกลาทางสังคมเป็นวิธีการถ่ายทอดทางวัฒนธรรมที่ทำให้บุคคลสามารถปรับตัวให้เข้ากับชีวิตของกลุ่มหรือสังคมที่ตนเป็นสมาชิกอีกด้วยการขัดเกลาทางสังคมมีจุดมุ่งหมายที่สำคัญ คือ

1. เพื่อให้สมาชิกปฏิบัติตามบรรทัดฐานของสังคม
2. เพื่อปลูกฝังระเบียบวินัยให้แก่สมาชิกในสังคม
3. เพื่อปลูกฝังความมุ่งหวังในชีวิตที่สังคมยอมรับหรือคาดหวังให้แก่สมาชิกในสังคม
4. เพื่อให้สมาชิกในสังคมรู้จักสถานภาพบทบาทหน้าที่ของตน
5. เพื่อสร้างความชำนาญหรือทักษะในการมีส่วนร่วมในกิจกรรมต่างๆ ของสังคมให้แก่สมาชิกในสังคม
6. เพื่อสร้างบุคลิกภาพที่ดีให้แก่สมาชิกในสังคม

การขัดเกลาทางสังคมมีกระบวนการสำคัญ ดังต่อไปนี้

1. การตอบสนองความต้องการในระยะเริ่มแรกของมนุษย์ (Response) ตามระเบียบแบบแผนหรือบรรทัดฐานที่สังคมกำหนดไว้ เช่น เมื่อทารกหิวจะร้องออกมา ผู้เลี้ยงดูก็จะให้นมเด็กแต่จะแตกต่างกันไปตามสภาพของครอบครัว เช่น บางครอบครัวจะให้นมทุกครั้งที่เด็กร้อง แต่บางครอบครัวจะให้ตามกำหนดเวลาเป็นต้น

2. การรู้จักปรับความต้องการและความสามารถของบุคคลให้เข้ากับบรรทัดฐานของสังคม (Adaptation) ที่แตกต่างกัน จึงต้องจัดให้มีการขัดเกลาทางสังคมขึ้น

3. การยึดถือในสิ่งที่คล้ายกับตัวเอง (Identification) ทำ ให้เกิดการขัดเกลาทางสังคมขึ้น เช่น

3.1 ความต้องการที่จะทำ ตัวให้เหมือนกับบุคคลที่ตนต้องการยึดถือเป็นแบบฉบับ เช่นเด็กชายต้องการเลียนแบบพ่อ ให้เก่งเหมือนพ่อ เด็กหญิงต้องการเลียนแบบแม่ ให้ดีเหมือนแม่ เป็นต้น

3.2 ความรู้สึกร่วมกับบุคคลหรือกลุ่มที่ถือว่าเป็นพวกเดียวกันกับตน เช่น ความรู้สึกเจ็บร้อนแทนกันและกันของสามี-ภรรยา เป็นต้น

3.3 ความรู้สึกยึดมั่นในหลักการหรืออุดมคติบางอย่างอย่างแน่นแฟ้น เช่น ความเป็นชาตินิยม การยอมตายดีกว่าที่จะประพฤติชั่ว เป็นต้น

การขัดเกลาทางสังคมแบ่งออกเป็น 2 ประเภท คือ

1. การขัดเกลาทางอ้อม เป็นการที่บุคคลเรียนรู้ระเบียบวิธีปฏิบัติต่างๆ ในสังคม โดยการสังเกตหรือการประพฤติในชีวิตประจำ วันจนกลายเป็นความเคยชิน

2. การขัดเกลาโดยตรง เป็นการที่สังคมทำการขัดเกลาหรือฝึกอบรมให้บุคคลเรียนรู้และนำไปปฏิบัติโดยผ่านสถาบันที่สังคมกำหนด เช่น สถาบันการศึกษา สถาบันศาสนา เป็นต้น

ในการขัดเกลาทางสังคมนั้น มีกลุ่มและสถาบันต่างๆ ทำหน้าที่ในการขัดเกลาที่สำคัญ คือ

1. ครอบครัว ครอบครัวมีความใกล้ชิดและมีความผูกพันกับบุคคลอย่างลึกซึ้งจึงมีอิทธิพลต่ออารมณ์ เจตคติ และแบบแผนความประพฤติของบุคคลเป็นอย่างยิ่ง ครอบครัวจึงเป็นกลุ่มตัวแทนที่มีบทบาทมากที่สุดในการขัดเกลาทางสังคม

2. กลุ่มเพื่อน กลุ่มเพื่อนเกิดจากการสังสรรค์สมาคมของบุคคล ในวัยเด็กจะเป็นกลุ่มเพื่อนเล่น พอวัยรุ่นเป็นกลุ่มเพื่อนฝูง และเมื่อเป็นผู้ใหญ่ก็จะคบค้าสมาคมกับบุคคลระดับเดียวกันกลุ่มเพื่อนมีความสำคัญต่อบุคคลมาก เพราะบุคคลมักจะยึดถือเพื่อเป็นแนวทางในการปฏิบัติหรือการตัดสินใจ แม้ว่าครอบครัวจะทำ หน้าที่ขัดเกลาทางสังคมแล้วก็ตาม

3. โรงเรียนหรือสถานศึกษา โรงเรียนเป็นสถานที่ซึ่งทำ หน้าที่ขัดเกลาทางสังคมโดยตรง เพราะเป็นแหล่งปลูกฝังความรู้ ความคิด และวิทยาการต่างๆ อย่างเป็นทางการ โรงเรียนยังฝึกอบรมสั่งสอนในด้านการสมาคม อาชีพ และอื่นๆ อีกด้วย

4. องค์กรทางศาสนา ศาสนาเป็นคำสั่งสอนที่มีอิทธิพลต่อจิตใจของบุคคลมาก จึงมีอิทธิพลต่อการขัดเกลาทางสังคมมาก แนวความคิดและพฤติกรรมต่างๆ ของบุคคลจึงได้รับการปลูกฝังจากศาสนามาตั้งแต่เยาว์วัยและตลอดชีวิต ไม่ว่าบุคคลจะนับถือศาสนาใดก็ตาม

5. กลุ่มอาชีพ เมื่อบุคคลสามารถประกอบอาชีพ เพื่อเลี้ยงตนได้ อาชีพแต่ละอาชีพจะทำให้บุคคลเรียนรู้และยอมรับระเบียบวิธีปฏิบัติตนตามลักษณะของอาชีพนั้นๆ จนกลายเป็นเอกลักษณ์เฉพาะอาชีพ เช่น ครู แพทย์ นักกฎหมาย วิศวกร นักการเมืองจะมีความแตกต่างกันออกไป เป็นต้น

6. สื่อสารมวลชน สื่อสารมวลชน คือ หนังสือพิมพ์ วิทยุ โทรทัศน์ ภาพยนตร์ และสื่ออื่นๆ ทำหน้าที่ถ่ายทอดความรู้และความบันเทิงต่างๆ ให้แก่บุคคลในสังคม สื่อสารมวลชนจึงเป็นเครื่องมือสำคัญที่ขัดเกลาบุคคลให้เกิดการเรียนรู้วิธีการใช้ชีวิตในสังคม ให้มีชีวิตที่ผาสุกโดยการประพฤติปฏิบัติตามระเบียบแบบแผนหรือบรรทัดฐานทางสังคม

7. กลุ่มผลประโยชน์ กิจกรรมของบุคคลมีมากมายหลายประการตามความสนใจและความต้องการ ทั้งด้านเศรษฐกิจ การเมือง สังคม และวัฒนธรรม การใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์และการนันทนาการ เป็นต้น กิจกรรมดังกล่าวจะร่วมกันกระทำ ในรูปของกลุ่มคน กลุ่มเหล่านี้จะทำ หน้าที่เป็นตัวแทนของสังคมที่จะให้การอบรมขัดเกลาบุคคลให้ยอมรับบรรทัดฐานของสังคมอีกทางหนึ่ง

การขัดเกลาทางสังคม นับว่าเป็นกระบวนการที่สำคัญในการจัดระเบียบทางสังคมเพราะเป็นการเตรียมบุคคลให้พร้อมที่จะยอมรับบรรทัดฐานและความแตกต่างทางสังคม ทำ ให้สังคมไม่เกิดความวุ่นวายสับสนหรือเกิดภาวะสังคมไร้ระเบียบขึ้น การเล่นพนันถือว่าเป็นการไม่ปฏิบัติตัวอยู่ในกฎเกณฑ์บรรทัดฐานที่สังคมกำหนดหรือการเล่นพนัน ถือว่าเป็นการไม่ปฏิบัติตนตามกฎเกณฑ์ที่เป็นบรรทัดฐานของสังคม ทั้งนี้ด้วยอาจมีสาเหตุมาจากสิ่งแวดล้อมหรืออิทธิพลต่างๆ ที่อยู่ใกล้ตัวจาก

แนวคิดนี้อาจถือได้ว่า การขัดเกลาทางสังคมและอิทธิพลของกลุ่มมีส่วนสัมพันธ์กับพฤติกรรมการเล่นพนัน

2.1.7 แนวคิดพฤติกรรมเบี่ยงเบน (Deviance)

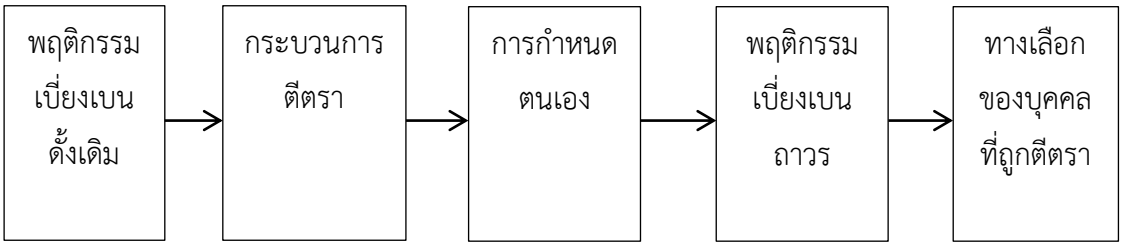
พฤติกรรมเบี่ยงเบน คือ พฤติกรรมหรือความประพฤติที่แตกต่างไปจากบรรทัดฐานของกลุ่ม โดยกลุ่มคนในสังคมเห็นว่าผิด ผลของการกระทำมีตั้งแต่ ส่งผลเพียงเล็กน้อยไม่ก่อให้เกิดความเสียหายต่อสังคม จนกระทั่งพฤติกรรมที่ก่อให้เกิดความเสียหายต่อสังคมส่วนรวมอย่างรุนแรง โดยผู้มีพฤติกรรมเบี่ยงเบนอาจจะได้รับโทษแบบไม่เป็นทางการหรือโทษเป็นทางการ โทษทางกฎหมาย มีนักสังคมวิทยาบางท่าน เช่น Emile Durkheim เห็นว่าพฤติกรรมเบี่ยงเบนไม่ได้ก่อให้เกิดผลเสียต่อสังคมเพียงด้านเดียว แต่บางโอกาสอาจก่อให้เกิดประโยชน์ต่อสังคมได้ด้วย เช่น ทำให้คนในสังคมเห็นคุณค่าหรือบรรทัดฐานของสังคม เห็นถึงความเป็นหนึ่งเดียวของสังคม หรืออาจนำไปสู่ความเปลี่ยนแปลง

ประเภทของพฤติกรรมเบี่ยงเบน Bicsanz and Bicsanz ได้แบ่งพฤติกรรมเบี่ยงเบนไว้ดังนี้

1. ความประพฤติไม่เหมาะสม (Improper)
2. การเป็นปรปักษ์ต่อผู้อื่น (amtisocial behavior)
3. ทำลายตัวเอง (Self destructive)
4. ละเมิดกฎศีลธรรม (Immoral)
5. ทำลายสังคม (Destructive to the society)
6. ความผิดปกติของร่างกาย

2.1.8 การตีตรา (Stigmatization)

การตีตรา (stigma) คนที่ถูกตีตราจะถูกแบ่งแยกให้โดดเดี่ยว ไม่เป็นส่วนหนึ่งของสังคม การตีตราจึงเปรียบเสมือนการติดป้ายบอกให้รู้ว่าบุคคลนี้มีลักษณะอย่างใดอย่างหนึ่งในแง่ลบ (stigmatisation) ทำให้บุคคลที่ถูกตีตราเปลี่ยนจากบุคคล “ปกติธรรมดา” กลายเป็นบุคคล “ผิดปกติ” ไร้คุณค่า แตกต่างไปจากบุคคลอื่นๆ เช่น นินทา การแยกตัวหรือหลีกหนี ปฏิเสธ ตำหนิ ดูถูก ไม่สนใจ ไม่พูดด้วย มารับฟัง



ตารางที่ 2-2 กรอบการตีตรา

2.1.9 แนวคิดพื้นที่ชายแดน (Borderland)

พื้นที่ชายแดนหรือพื้นที่พรมแดน มีคำใช้ที่ใกล้เคียงกับคำนี้หลายคำที่เกี่ยวข้องกับการศึกษาในอาณาบริเวณพื้นที่ดังกล่าวเช่น ชายแดน (Border) พรมแดน(Frontier) เขตแดน (Boundary) เส้นเขตแดน (Borderline) พื้นที่ชายแดน (Borderlands) และอาณาเขต (Territory) หรือคำคำที่มีลักษณะสื่อถึงการเคลื่อนไหวไร้ขอบเขตเช่น ข้ามเขตแดน (Trans-Boundary) ข้ามชาติ (Transnational) และข้ามแดน (Cross-Border) เป็นต้น มีการพยายามนิยามหรืออธิบายลักษณะการใช้ศัพท์เฉพาะของแต่ละคำอย่างระมัดระวัง ทั้งนี้ยังไม่ต้องกล่าวถึง การแปลความหมายในภาษาต่างๆ ที่ปราศจากความชัดเจนความเข้าใจ และนำมาใช้ในบริบทที่แตกต่างกัน (จักรกริช สังขมณี. 2550 : 16-17)

หากเราพิจารณาดูแนวคิดเรื่องพื้นที่ชายแดนในทางมานุษยวิทยา เราจะสังเกตเห็นได้ว่ามีการใช้แนวคิดนี้แตกต่างกันออกไปอย่างน้อยสามลักษณะด้วยกัน ลักษณะแรกเป็นการพูดถึงชายแดนด้านสังคม ซึ่งหมายถึงเครือข่ายความสัมพันธ์ การรวมกลุ่มและการจัดการองค์กรทางสังคม ลักษณะที่สองเป็นชายแดนทางวัฒนธรรม ซึ่งหมายถึงเส้นแบ่งกั้นระบบสัญลักษณ์ และการให้ความหมายทางวัฒนธรรมที่แตกต่างกันออกไป ในแต่ละกลุ่ม และลักษณะที่สามเป็นการพูดถึงดินแดน (Territory) ซึ่งหมายถึง ชายแดนทางกายภาพและทางการเมือง แน่นอนการแบ่งแยกชายแดนทั้งสามแบบนี้ มิใช่การแบ่งแยกในลักษณะเด็ดขาด หากแต่มีการทับซ้อนกันอยู่ ระหว่างพื้นที่ทางสังคม (social space) พื้นที่ทางวัฒนธรรม (cultural space) กับพื้นที่ทางกายภาพและการเมือง (geopolitical space) (ยศ สันตสมบัติ. 2551 : 49)

ปิ่นแก้ว เหลืองอร่ามศรี (2545 : 1-16) กล่าวถึงชายแดนในทัศนะของนักประวัติศาสตร์ชาวฝรั่งเศส Pierre Vilar อธิบายว่า ชายแดนคือ จุดกำเนิดของความเป็นชาติและประเทศ เป็นจุดเริ่มต้นพร้อมๆ กับจุดสิ้นสุดของรัฐชาติสมัยใหม่ และขอบเขตความเป็นอธิปไตย เป็นเส้นแบ่งที่ผนวกเอา “ความเหมือนกัน” ของคนในชาติภายในพรมแดนเดียวกันเข้าไว้ด้วยกัน และแยก “ความต่างกัน” ของคนนอกชายแดนออกไป แนวคิดดังกล่าวมองชายแดนในฐานะองค์ประกอบสำคัญของรัฐชาติ ที่มีบทบาทหน้าที่ในการผูกโยงประวัติศาสตร์ของมนุษย์และสังคมเข้ากับการดำรงอยู่ของรัฐชาติ อันกลายมาเป็นศูนย์กลางของชีวิตของคนทางสังคมและวัฒนธรรม ดังนั้นแนวคิดเรื่องชายแดนจึงนิยามโดยผูกโยงกับแนวคิดเรื่องดินแดนและรัฐชาติ ชายแดนจึงเป็น

เครื่องมืออันหนึ่งในการจัดระเบียบของรัฐที่เข้ามาสร้างความเหมือนและความต่างของคนในสังคมและคนต่างสังคมที่เคลื่อนย้ายไม่ได้ (Fixed) และไม่อาจปะปนกัน เป็นกลไกสำคัญในการผลิตพื้นที่ทางการเมือง และทางวัฒนธรรมที่ต่อเนื่องและเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน

ธงชัย วินิจจะกูล (Thongchai Winichakul. 2541 : 73-80) มองว่าพื้นที่ชายแดนหรือเขตแดนในกระบวนการกลายเป็นรัฐชาติของสยาม เป็นการใช้อำนาจของเทคโนโลยี โดยการใช้แผนที่เป็นเครื่องมือ ในช่วงเปลี่ยนผ่านศตวรรษที่ 20 การขีดเส้นกั้นเขตแดนลงบนแผนที่โดยอังกฤษกับรัฐบาลสยาม ทำให้เกิดผลต่อการกำหนดเส้นเขตแดน สยามได้กลายมาเป็นพื้นที่ที่มีเขตแดนที่ชัดเจนแน่นอน พื้นที่ทางกายภาพถูกแยกออกจากประเทศเพื่อนบ้านเช่น ลาว กัมพูชา พม่าและมาเลเซีย ปฏิบัติการของเทคโนโลยีในการจัดการเขตแดน เพื่อสร้างพื้นที่ของความเป็นรัฐชาติขึ้นมา โดยอาศัยความรู้ใน

การจัดการพื้นที่หรือภูมิศาสตร์ สร้างสถาบันทางสังคมขึ้นมารองรับแนวคิด Geo-body ทำให้การสร้างตัวตนทางภูมิศาสตร์และประวัติศาสตร์ เป็นเทคโนโลยีที่ทรงอำนาจของความเป็นชาติ

เขตแดนหรือชายแดนของรัฐชาติจึงถูกกำหนดแน่นอนอย่างตายตัวบนแผนที่ และต้องได้รับการยอมรับจากระบบกฎหมายระหว่างประเทศ เขตแดนบ่งบอกถึงอำนาจอธิปไตยและการควบคุมของรัฐเหนือประชาชนพลเมือง การล่วงละเมิดเขตแดน อาจนำมาซึ่งการใช้กำลังทหารและความรุนแรงหรือการข่มขู่คุกคาม ใช้กำลังเพื่อปกป้องอำนาจอธิปไตยเหนือดินแดนของรัฐชาติ นับเนื่องตั้งแต่ ค.ศ. 1970 เป็นต้นมา นักมานุษยวิทยาเริ่มใช้พื้นที่ชายแดนเป็นหน่วยวิเคราะห์ที่ช่วยให้มองเห็นความสัมพันธ์ระหว่างชุมชนท้องถิ่นกับรัฐชาติ ในลักษณะที่เคลื่อนไหวและซับซ้อนมากขึ้น (ยศ สันตสมบัติ. 2551 : 53-56) อาณาบริเวณชายแดนจึงเป็นพื้นที่ที่เราไม่เพียงแต่เห็นอำนาจและข้อจำกัดของรัฐชาติ แต่เรายังเห็นความขัดแย้งและการอำนวยความสะดวกในฐานะที่อาณาบริเวณนี้หลากล้นไปด้วยปฏิบัติการทางวัฒนธรรมของผู้คนจำนวนมากที่มีประวัติของการย้ายถิ่นพลัดถิ่น ข้ามรัฐชาติ อาณาบริเวณชายแดนเป็น พื้นที่ในระหว่าง ซึ่งมิติทางวัฒนธรรม การเมือง

เศรษฐกิจ และความรุนแรงถูกถักทอกันอย่างซับซ้อนจนหลายครั้งไม่เห็นร่องรอย และบริเวณพื้นที่ในระหว่างนี้เองที่เป็นจุดนัดพบกันของความหลากหลาย ภายใต้ความพยายามทำให้กลมกลืนเป็นเนื้อเดียวกันของรัฐชาติ (เดชา ตั้งสีฟ้า. 2549 : 306-307)

Andrew Walker (1999:232) กล่าวถึงอำนาจใหม่ที่ชายแดนว่าจะประกอบด้วยช่องโหว่ (Interstitial zon) ที่มีการโยกย้ายและแทนที่ เกิดการสูญสลายของอาณาบริเวณแบบหนึ่งเดียว จะเกิดอัตลักษณ์และลักษณะใหม่ของวิถีชีวิต เกิดการเชื่อมต่อในมิติการทับซ้อนทั้งด้านการเมืองระดับท้องถิ่น สังคมพหุลักษณ์ และวัฒนธรรมแบบลื่นไหล

Wilson and Donnan (2002 : 3-6) มองว่า ชายแดนมีความหลากหลายทางวัฒนธรรม เป็นพื้นที่ที่ต่อรองได้ทั้งระดับปฏิบัติการและระดับการนิยามความหมายต่อกิจกรรมต่างๆ ในท้องถิ่น ผู้คนในพื้นที่พรมแดนสามารถต่อรองและให้ความหมายที่เกี่ยวข้องกับการเป็นสมาชิกของชาติและรัฐได้ แนวคิดของ Appadurai (1996) มองพื้นที่ชายแดนในลักษณะที่เคลื่อนไหวและเลื่อนไหล ส่วน Walker (1997) นำเสนอว่า รัฐชาติไม่ได้มีอำนาจในการกำหนดกติกาต่างๆ ในบริเวณชายแดนแต่เพียงฝ่ายเดียว แต่ผู้คนที่อยู่ในบริเวณนั้นก็สามารถที่จะสร้างสรรค์ ต่อรองและอธิบายการให้ความหมายของพรมแดนโดยตัวของเขาเองโดยผ่านกิจกรรมต่างๆชายแดนไม่ใช่เส้นที่ขีดไว้อย่างตายตัวเพื่อให้คน สิ่งของ หรือความคิด ข้ามไปข้ามมาแต่ชายแดนไม่ว่าจะเป็นชายแดนของอะไรก็ตามถูกขยับ ถูกลบ และถูกขีดใหม่อยู่เสมอๆ ขึ้นอยู่กับความสัมพันธ์ของกลุ่มคนในแต่ละสถานที่และเวลา (ปฤษฐา รัตนพฤกษ์. 2545 : 38) พื้นที่ชายแดนจึงมีความหมายที่หลากหลายและแบ่งออกเป็นหลายลักษณะ แต่ละลักษณะไม่ได้แบ่งแยกอย่างชัดเจน มีการทับซ้อนกันอยู่ ความหมายของพื้นที่ชายแดนจึงเลื่อนไหลไปตามระยะเวลา อำนาจ สังคม บริบทแวดล้อมและความเคลื่อนไหวของผู้คนที่เกี่ยวข้องผ่านอำนาจการต่อสู้ต่อรอง กิจกรรมต่างๆ ในวิถีชีวิตของผู้คนในชุมชน

ผู้วิจัยเห็นว่าพื้นที่สนามวิจัยโครงการ ฯที่ตำบลไพรพัฒนา อำเภอภูสิงห์ จังหวัดศรีสะเกษ มีลักษณะความเป็นพื้นที่เฉพาะและมีบริบทของความเป็นพื้นที่ชายแดน (Borderland) ที่แต่ต่างสังคมชนบทโดยทั่วไป

2.2 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการพนันในประเทศไทยที่ผ่านมา มุ่งศึกษาประเด็นในเชิงเศรษฐศาสตร์ มิติทางเศรษฐกิจและการจัดสรรทรัพยากรและกระจายทรัพยากร การพนันจึงมีความหมายในเชิงเศรษฐศาสตร์ระดับมหาภาคเป็นส่วนใหญ่ ซึ่งงานวิจัยเรื่องการพนันที่สำคัญ ได้แก่ เศรษฐศาสตร์การเมืองเรื่องการพนัน (ผาสุก พงษ์ไพจิตร,2546) เศรษฐกิจการพนัน (สังศิต พิริยะรังสรรค์, 2547) แต่การศึกษานี้มุ่งไปศึกษาการพนันในมุมมองของเด็กและเยาวชน ในพื้นที่บริเวณชายแดนไทย-กัมพูชา มีงานวิจัยที่เกี่ยวข้องดังนี้

2.2.1 การพนัน ที่เกี่ยวข้องเด็กและเยาวชน ในสังคมไทย

กาญจน์นภา พงศ์พนรัตน์ และธีรโชติ ภูมิภมร (2559) ได้ศึกษาเยาวชนกับการพนัน: ปัจจัยเสี่ยง ความเปราะบางและผลกระทบทางสังคม โดยเก็บข้อมูลจากเยาวชนที่มีอายุ 13-24 ปี โดยแบ่งเป็น 2 ระดับคือ วัยรุ่นตอนต้น (13-18 ปี) และวัยรุ่นตอนปลาย (19-24 ปี) จากชุมชนเสี่ยงจานวน 5 ชุมชนในเขตกรุงเทพมหานคร ผลการศึกษาได้สะท้อนว่า ปัจจุบันยังไม่มีการส่งเสริมให้เกิดนโยบายในการคุ้มครองเยาวชนผลกระทบจากปัญหาการพนันในภาพรวม และการสร้างการมีส่วนร่วมจากผู้มีส่วนเกี่ยวข้องให้ได้ตระหนักถึง ผลกระทบทางสังคมต่อประเด็นการพนันในสังคมไทยยังไม่เพียงพอต่อการกำหนดนโยบายสาธารณะในการป้องกันเยาวชนจากการพนัน ขณะเดียวกันในทัศนะของผู้วิจัยยังมีความพยายามแสดงให้เห็นว่า การพนันของเยาวชนในมิติความเสี่ยงและความเปราะบางซึ่งเป็นสาเหตุของปัญหาอาชญากรรมและอบายมุขอื่นๆ ซึ่งสถานการณ์เชิงลึกในชุมชนและผลกระทบโดยรวมผลจากการพนัน ทั้งผลกระทบระดับสังคม ระดับความรุนแรง (อาชญากรรม, ครอบครัว, สังคม) ผลกระทบด้านมิติเศรษฐกิจยังไม่ช่วยให้เกิดการการแก้ปัญหาของผู้ติดการพนันและการพนันที่ส่งผลกระทบต่อบุคคลอื่น และผลกระทบด้านสุขภาพของนักพนันเยาวชนเอง นอกจากนี้ ผลการศึกษายังช่วยให้เห็นมิติเชิงผลกระทบระดับจุลภาคจากพฤติกรรมการเล่นพนันสู่มหภาคในเชิงนโยบายและสถานการณ์โดยภาพรวมของปัญหาการพนันในมิติเฉพาะกลุ่มและผลกระทบทางสังคมจากพฤติกรรมการพนัน

อิทธิพัทธ์ สุวทันพรกูล และคณะ (2559) ได้ศึกษาเรื่อง การพนันแฝงในงานวัด: กระบวนการเปลี่ยนสภาพของกิจกรรมงานวัดและผลกระทบที่มีต่อพฤติกรรมการเล่นพนันของเยาวชนไทย พบว่า กระบวนการเปลี่ยนสภาพของกิจกรรมงานวัดเป็นการพนันแฝง เกิดจากประเด็นสำคัญ 4 ประเด็น ได้แก่ 1) การเปลี่ยนแปลงของสภาพสังคมสู่การเปลี่ยนแปลงรูปแบบการจัดงานวัด ทำให้มีการคิดค้นเกมการเล่นที่มีความหลากหลายแตกต่างกันออกไป มีการแข่งขันกันมากขึ้นทำให้มีการพัฒนารูปแบบให้ดึงดูดใจมากขึ้น แปลกขึ้น ดัดแปลงเป็นเกมใหม่ ๆ โดยมีเป้าหมายเพื่อให้มีผู้สนใจเล่นมากขึ้น 2) การเปลี่ยนแปลงมุมมองในการเพิ่มรายได้ของวัด การเพิ่มรายได้ของวัดเป็นอีกประเด็นหนึ่งที่เป็นสาเหตุของการเปลี่ยนสภาพของกิจกรรมงานวัดเป็นการพนันแฝง ยิ่งจัดใหญ่เท่าไหร่ยิ่งมีคนมาเดินมากขึ้นเท่านั้น และรายได้ก็มากขึ้นตามไปด้วยเช่นกัน 3) กลุ่มเสี่ยงจากการพนันแฝงในงานวัด คือ กลุ่มวัยรุ่น โดยเฉพาะเด็กและเยาวชนระดับประถมศึกษาตอนปลาย และ

ระดับมัธยมศึกษาตอนต้น ถือเป็นกลุ่มที่มีความเสี่ยงสูง และส่วนใหญ่เด็กทุกคนรู้จักงานวัดตั้งแต่อายุยังน้อยโดยการมาเที่ยวกับครอบครัว พ่อแม่ ผู้ปกครอง ญาติ ซึ่งเด็กได้เห็นสภาพบรรยากาศและกิจกรรมของงานรวมถึงได้มีโอกาสลองเล่นเกมและกิจกรรมต่าง ๆ ภายในงานวัดร่วมกับครอบครัว เมื่อเด็กโตขึ้นบางคนสามารถมาเที่ยวงานด้วยตนเองได้ เนื่องจากเป็นคนในท้องถิ่นและงานวัดอยู่ในเขตพื้นที่ใกล้บ้าน บ้างก็มากับกลุ่มเพื่อน และเล่นเกมในงานวัดด้วยตนเองหรือเล่นกับเพื่อน และ 4) การเสพติดการการเสพติดเกม การเล่นในลักษณะนี้เกิดขึ้นได้ง่ายมาก โดยลักษณะทั่วไปของเกมการเล่นในงานวัดส่วนใหญ่ต้องใช้ทักษะ ฝีมือ และความชำนาญในการเล่น บางเกมเล่นค่อนข้างยากและโอกาสในการชนะหรือได้ของรางวัลก็ยากด้วยเช่นกัน หรือบางเกมการเล่นอาจไม่จาเป็นต้องใช้ทักษะหรือความชำนาญใด ๆ เพราะเป็นการเสี่ยงโชค โดยลุ้นเพียงอย่างเดียวพนันในงานวัดผ่านเกมการเล่น

สุภาวดี ขุนทองจันทร์ (2559) ได้ศึกษาพฤติกรรมการพนันของวัยรุ่นในบริบทของสังคมไทยภาคอีสานพื้นที่จังหวัดอุบลราชธานีและมุกดาหาร โดยศึกษา กรณีศึกษาจากวัยรุ่น 5 ราย ผู้มีส่วนเกี่ยวข้องระดับครอบครัว 5 ราย ระดับชุมชน (ผู้นำชุมชน) 5 ราย และระดับสังคม (เจ้าหน้าที่รัฐ) จำนวน 2 ราย พบว่า พฤติกรรมการพนันของวัยรุ่น 5 กรณีศึกษาเทียบกับแบบคัดกรองการติดการพนันแบบง่ายสาหรับประเมินผู้เล่นพนันของพนม เกตมานและเทียบกับแบบสรุประยะของการติดพนันของคณะแพทย์ศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย พบว่า กรณีศึกษาทั้ง 5 มีแนวโน้มที่จะมีปัญหาการเล่นการพนัน และเสี่ยงเป็นโรคติดพนันและติดการพนันอยู่ในระยะกลางถึงระยะปลาย ในลักษณะชีวิตครอบครัวเริ่มไม่มีความสุข และไม่สามารถหาเงินมาใช้หนี้ได้ เริ่มที่จะเล่นพนันเพื่อ “ตามเอาคืน” และอยากกลับมาเล่นอีกครั้งให้เร็วที่สุดเพื่อเอาชนะพนันที่เพิ่งเสียไป ซึ่งการพนันของวัยรุ่นเชื่อมโยงไปสู่อบายมุขอื่นอย่างหลีกเลี่ยง พฤติกรรมการพนันของวัยรุ่นสอดคล้องกับนักจิตวิทยากลุ่มพฤติกรรมที่เชื่อว่า มนุษย์เกิดมาไม่ดีไม่เลว มนุษย์จะดีเลวขึ้นอยู่กับสภาพแวดล้อม ถ้ามนุษย์อยู่ในสภาพแวดล้อมที่ดีก็จะเป็นคนดี ถ้าอยู่ในสภาพแวดล้อมที่ไม่ดีก็จะเป็นคนที่ไม่ดี มนุษย์จึงเป็นผลผลิตของสิ่งแวดล้อม และสอดคล้องกับแนวคิดของนักจิตวิทยากลุ่มปัญญานิยม ที่เชื่อว่ามนุษย์จะดี เลวขึ้นอยู่กับการปรับตัวในสภาพแวดล้อม เพราะมนุษย์เป็นผู้มีสติปัญญา ดังนั้นการจัดสภาพแวดล้อมที่ดีตั้งแต่ระดับครอบครัว ชุมชนและสังคมจะเป็นแนวทางช่วยให้วัยรุ่นห่างไกลจากการพนันหรือลดปัญหาการพนันได้

ธีรารัตน์ วงศ์ธนะเอนก(2559) ได้ศึกษา เรื่อง การสร้างชุดการเรียนรู้ต้นแบบเกี่ยวกับการพนันสำหรับเด็กในวัยเรียน โดย คณะวิจัยฯ จึงได้ทำการศึกษาโครงการและชุดการเรียนรู้การให้การศึกษาเชิงป้องกันปัญหาการพนันสาหรับเด็กในวัยเรียนในโรงเรียนแยกตามระดับชั้นการศึกษาตั้งแต่ระดับประถมศึกษาตอนปลาย จนถึงระดับชั้น มัธยมศึกษาตอนปลายในประเทศต่างๆ เช่น แคนาดา สหรัฐอเมริกา สหราชอาณาจักร ออสเตรเลีย และนิวซีแลนด์ เพื่อศึกษาเนื้อ หาและรูปแบบชุดการเรียนรู้ฯ ที่เหมาะสมมาประยุกต์ใช้ในประเทศไทย จากนั้น คณะวิจัยฯ ได้พัฒนาชุดการเรียนรู้ต้นแบบ เพื่อให้การศึกษาเชิงป้องกันปัญหาการพนันสา หรับนักเรียนในโรงเรียน ในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ในประเทศไทย โดย ตั้งชื่อชุดการเรียนรู้ต้นแบบเพื่อป้องกันปัญหาการพนันสำหรับนักเรียนในโรงเรียน นี้ว่า “คุณรู้จักการพนันดีจริงหรือ” และนำชุดการเรียนรู้ต้นแบบนี้มา

ดำเนินการทดสอบกับนักเรียนระดับชั้น ประถมศึกษาปีที่ 6 ของโรงเรียน 3 แห่งในเขตกรุงเทพมหานคร และปริมณฑล โดยมีนักเรียนจำนวน 100 คน เข้าร่วมการทดสอบ

ผลการทดสอบ พบว่า หลังการทดสอบ นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจประเด็นที่เกี่ยวกับการพนันได้ดีขึ้น และสามารถปลูกฝังให้เด็กมีทัศนคติที่ถูกต้องต่อการพนันได้อย่างมีนัยสำคัญ โดยนักเรียนสามารถเข้าใจคาจากัดความของการพนันได้อย่างดีว่า การพนันคือ การเอาเงิน สิ่งของ หรือของที่มีค่าไปเสี่ยงกับกิจกรรมที่มีผลลัพธ์ไม่แน่นอน การพนันเป็นเรื่องของความไม่แน่นอน การเล่นพนันแต่ละครั้ง เป็นอิสระต่อกัน ไม่มีรูปแบบที่แน่นอน ไม่ใช่เรื่องของโชคชะตา มีผู้แพ้พนันมากกว่าผู้ชนะพนัน โอกาสในการชนะพนันมีน้อยและไม่อยู่ข้างผู้เล่นพนัน เจ้ามือเป็นฝ่ายได้เปรียบเสมอเพราะเจ้ามือเป็นผู้ออกแบบกฎเกณฑ์ ยิ่งเล่นนานยิ่งมีโอกาสเสียพนันมากขึ้น นอกจากนั้น ยังสามารถกาจัดความเชื่อและความเข้าใจที่ผิดๆ เกี่ยวกับการพนันได้ เช่น ความเชื่อที่ว่าคุณสามารถฝึกฝนเล่นการพนันให้เก่งขึ้น ได้หากคุณพยายามมากขึ้น ความเชื่อที่ว่าการคิดว่าตัวเองมีโชคทาให้ชนะพนัน การเกือบชนะพนันครั้งนี้หมายความว่าเรามีโอกาสชนะพนันครั้ง หน้ามากขึ้น และความเชื่อในโชคลางของขลัง เป็นต้น นอกจากนั้น นักเรียนยังมีโอกาสได้ใช้ความรู้ดังกล่าวมาใช้ในการประกอบการตัดสินใจเล่นเกมพนัน ซึ่งทำให้นักเรียนสามารถใช้ความรู้และประสบการณ์นี้ในการประกอบการตัดสินใจใดๆ ที่มีความเสี่ยงได้อย่างเหมาะสม มีเหตุมีผล โดยคำนึงถึงผลได้ผลเสียอย่างรอบด้าน สามารถสร้างภูมิคุ้มกันให้กับเด็ก เพื่อไม่ให้เด็กเข้าไปข้องเกี่ยวกับการพนันในอนาคตได้

ศูนย์วิจัยเพื่อการพัฒนาสังคมและธุรกิจ (SAB) (2558) ได้ศึกษาสถานการณ์ พฤติกรรมและผลกระทบการพนันในประเทศไทย ประจำปี 2558 โดยศึกษากลุ่มประชาชนทั่วไปที่มีอายุ 15 ปีขึ้นไป ใน 26 จังหวัด กระจายตามภูมิภาคต่างๆของไทย พบว่า 1) ทัศนคติและสภาพแวดล้อมทางสังคมกับสถานการณ์ด้านการพนัน คนในสังคมจำนวนไม่น้อยยังมีทัศนคติที่เป็นแรงเสริมด้านบวกกับการเล่นพนัน อาทิ การพนันเป็นวิธีการที่ทำให้รวยทางลัด ตลอดจนทัศนคติในการเล่นพนันบางประเภทว่าเป็นเรื่องที่ถูกต้องหรือเป็นกิจกรรมที่ “ไม่ใช่การพนัน” อาทิ สลากกินแบ่งรัฐบาล หรือแม้แต่หวยใต้ดิน สภาพแวดล้อมเป็นเงื่อนไขสำคัญที่ส่งผลกับทัศนคติต่อการเล่นพนันรูปแบบต่างๆ 2) สถานการณ์ด้านการเล่นพนันในรอบ 12 เดือน (ปีพ.ศ. 2558) พบว่าคนไทยที่เล่นการพนันในรอบ 12 เดือนที่ผ่านมามีเกินครึ่งคือร้อยละ 52.4 หรือสูงถึงประมาณ 27 ล้านคน โดยภาคตะวันออกเฉียงเหนือเป็นพื้นที่ที่มีจำนวนนักพนันมากที่สุด ประมาณ 10 ล้านคนหรือคิดเป็น 1 ใน 3 ของจำนวนนักพนันทั้งหมด ในกลุ่มนักพนันจำนวนกว่า 27 ล้านคน เป็นนักพนันที่อยู่ในช่วงวัยเด็กและเยาวชนจำนวนสูงถึง ประมาณ 3 ล้านคน ข้อมูลดังกล่าวเป็นสิ่งที่สังคมไม่ควรมองข้ามเพราะเด็กและเยาวชนกลุ่มนี้มีโอกาสกลายเป็นนักพนันเต็มตัวในอนาคต ดังผลการสำรวจที่ระบุอย่างชัดเจนว่ากลุ่มนักพนันในปัจจุบันกว่าร้อยละ 60 เริ่มต้นเล่นพนันในช่วงอายุไม่เกิน 20 ปี

ผลกระทบทางสังคม ที่เห็นอย่างเด่นชัด คือ พฤติกรรมการเสพติดพนัน โดยผลการสำรวจครั้งนี้ พบว่า มีนักพนันถึง 2 ล้านคนเศษที่ยอมรับว่าตัวเองติดพนัน (ประมาณ 5 ล้านคนไม่แน่ใจว่าตัวเองติดพนันหรือไม่) ที่น่าสนใจคือในจำนวนนี้เป็นนักพนันที่อยู่ในช่วงวัยเด็กและเยาวชนถึงประมาณ 2 แสนคน สอดคล้องกับผลการสำรวจที่สะท้อนให้เห็นว่า ผู้ที่มีโอกาสได้เล่นพนันอย่างน้อยร้อยละ 10 มีแนวโน้มจะเข้าสู่ภาวะการติดพนัน โดยร้อยละ 13 หลังชนะพนันเคยมีความต้องกำรอ

ย่างมากที่จะเล่นอีกเพื่อเอาชนะหรือให้ได้เงินเพิ่มขึ้น ขณะที่ร้อยละ 12 เล่นพนันนานกว่าที่ตั้งใจจะเล่น/ที่วางแผนไว้ รวมถึงหลังเสียพนัน จะเกิดความรู้สึกว่าจะต้องรีบกลับมาแก้มือ เพื่อเอาเงินที่เสียไปคืนมาให้เร็วที่สุด ผลกระทบทางสังคมนอกจากการติดพนัน ยังพบว่า นักพนันจำนวนถึงเกือบ 4 แสนคน เล่นพนันจนถึงระดับที่มีปัญหา และอีกเกือบ 4 แสนคนถือได้ว่าเป็นกลุ่มที่มีความเสี่ยงว่าจะเล่นจนถึงระดับที่มีปัญหา

วสันต์ ปัญญาแก้วและคณะ (2559) ได้ศึกษาเรื่องฟุตบอลไทยพรีเมียร์ลีก: ความเป็นชาย วัยรุ่น และวัฒนธรรมบริโภคนิยม โดยใช้แบบสอบถามจำนวน 400 ชุดในพื้นที่ 5 สนาม คือ 1. สนาม SCG Stadium – เมืองทองธานี 2. สนาม PAT Stadium – การท่าเรือ-คลองเตย 3. สนาม I-Mobile Stadium – บุรีรัมย์ 4. สนาม United Stadium – เชียงราย และ 5. สนามกีฬาสมโภชเชียงใหม่ 700 ปี – เชียงใหม่ พบว่า ปรากฏการณ์ฟุตบอลไทยคือพื้นที่วัฒนธรรมใหม่ที่ก่อตัวขึ้นและช่วยให้เราเห็นความเคลื่อนไหว เปลี่ยนแปลงเชิงโครงสร้างในช่วงทศวรรษที่ผ่านมา กระแสความนิยมในฟุตบอลไทยในช่วง 6-7 ปีที่ผ่านมา ได้สะท้อนให้เห็นถึงพัฒนาการของอุตสาหกรรมฟุตบอลในสังคมไทย ยังช่วยให้เราเห็นและสามารถติดตามการขยายตัวเพิ่มขึ้นของคนกลุ่มใหม่ คือ เยาวชนและชายวัยทำงาน ที่อาจจะเรียกว่า “ชนชั้นใหม่” ซึ่งส่วนใหญ่อาศัยอยู่ในเขตเมือง มีรายได้ระดับกลาง (คือระหว่าง 1-20,000 บาท) ทำงานในระบบ พวกเขาคือแฟนบอลกลุ่มใหญ่ที่บริโภคฟุตบอลไทยภายใต้สภาพสังคมที พวกเขากำลังเผชิญกับภาวะวิกฤติอัตลักษณ์ทั้งจากชีวิตประจำวันและชีวิตการงานในระบบสมัยใหม่ ความสัมพันธ์เชิงชุมชนแบบจารีตลดลง การเดินทางโยกย้ายถิ่นมีอัตราเร่งมากขึ้นจนถึงการถูกเบียดขับจากการเข้าสู่พื้นที่สาธารณะและการงานของผู้หญิงที่ปัจจุบันก็มีโอกาสมากขึ้น กลุ่มชายไทยเหล่านี้จึงต้องการพื้นที่ทางสังคมใหม่ๆ สำหรับแสดงตัวตนเพื่อยืนยันและค้ำจุนสภาวะวิกฤติอัตลักษณ์นี้ และหนึ่งในพื้นที่ทาสังคมนั้นก็คือ “วัฒนธรรมแฟนบอลไทยลีก”

2.2.2 การพนันในพื้นที่ชายแดนไทยและในอีสาน

ที่ผ่านมามีนักวิชาการได้นำเสนองานวิชาการที่เกี่ยวข้องกับการพนันในพื้นที่บริเวณชายแดนไทย โดยเฉพาะการพนันในคาสิโนจากที่ต่างๆที่ติดกับชายแดนไทย งานที่สำคัญคือ จากหนังสือเรื่อง คาสิโนชายแดน วสันต์ ปัญญาแก้ว (2561) ของศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน ได้รวบรวมและนำเสนอบทความวิชาการที่หลายหลาย ได้แก่ การพนัน รัฐพัฒนา คาสิโนชายแดน (วสันต์ ปัญญาแก้ว) รัฐและทุนคาสิโน การลงทุนในพื้นที่ชายแดนไทยและเพื่อนบ้าน (รัตพงษ์ สอนสุภาพ) คิงส์โรมันคาสิโนกับการพัฒนาพื้นที่เขตเศษฐกิจพิเศษสามเหลี่ยมทองคำ(ณัฐกร วิทิตานนท์) คาสิโนและเครือข่ายธุรกิจในพื้นที่เขตเศรษฐกิจพิเศษแม่สอด-เมียวดี (วศิน ปัญญาวุธตระกูล) คาสิโนกับเครือข่ายท้องถิ่น/ข้ามชาติในพื้นที่ชายแดนไทย-กัมพูชา(ชัยยนต์ ประดิษฐ์ศิลป์) คาสิโนกับการเติบโตของเมืองชายแดนแม่สาย-ท่าขี้เหล็ก(วิเศษ สุจินพรัหม) สะหวันเวกัส การพนัน ความหวัง และการจัดการความเสี่ยงของนักพนันข้ามแดน (ปิ่นวดี ศรีสุพรรณ, สุรสม กฤษณะจูฑะ) และนักพนันและเครือข่ายบ่อนคาสิโนในพื้นที่ชายแดนไทย-กัมพูชา: สะงำ-ช่องจอม(กนกวรรณ มะโนรมย์, วัชรี ศรีคำ) งานชุดนี้ส่วนใหญ่ให้ความสำคัญกับธุรกิจคาสิโนชายแดน

เพื่อให้ได้ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ทบทวนงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการพนันพื้นที่บริเวณชายแดนไทย-กัมพูชา มีงานที่สำคัญ ดังนี้

ชัยยนต์ ประดิษฐ์ศิลป์ (2561) บทความคาสิโนกับเครือข่ายท้องถิ่น/ข้ามชาติในพื้นที่ชายแดนไทย-กัมพูชา ได้สรุปว่า การเติบโตอย่างรวดเร็วของธุรกิจคาสิโนตามแนวชายแดนไทย-กัมพูชา นั้นเป็นผลมาจากการขยายตัวอย่างกว้างขวางของทุนนิยมคาสิโนภายใต้กระแสโลกาภิวัฒน์ร่วมกับความต้องการการดึงดูดการลงทุนโดยประกาศใช้นโยบายระดับชาติของประเทศกัมพูชาและข้อกฎหมายห้ามมิให้เปิดบ่อนในประเทศไทย ทำให้กลุ่มชนชั้นนำต่างๆทั้งกลุ่มนายทุนไทย กลุ่มนักการเมืองไทย กลุ่มนายทุนกัมพูชา กลุ่มนักการเมืองกัมพูชา และกลุ่มทุนข้ามชาติ เข้ามาลงทุนธุรกิจคาสิโนในพื้นที่ชายแดนภาคตะวันออกระหว่างประเทศไทยและประเทศกัมพูชาทั้งธุรกิจที่เป็นทางการ(normal economy) และธุรกิจใต้ดิน(underground economy) เช่น การเปิดให้เล่นการพนันอย่างถูกกฎหมายในขณะเดียวกันก็เป็นแหล่งฟอกเงินจากธุรกิจผิดกฎหมายอื่นๆ

กนกวรรณ มะโนรมย์, วัชรี ศรีคำ (2559) เรื่องเครือข่ายและองค์กรทางสังคมของคาสิโนข้ามแดนระหว่างไทยและกัมพูชาในพื้นที่อีสานล่างและนัยเชิงนโยบาย โดยศึกษาเครือข่ายและองค์กรทางสังคมของกลุ่มคนที่เล่นคาสิโนในพื้นที่พรมแดนระหว่างไทยและกัมพูชา บริเวณชายแดนช่องสะงำ อ. ภูสิงห์ จ. ศรีสะเกษและช่องจอม อ. กาบเชิง จ. สุรินทร์ พบว่า การเดินทางเข้าออก ณ ด่านที่มีคาสิโนข้ามแดนผ่านด่านช่องสะงำและช่องจอมมีจำนวนราว 700,000 คนต่อปี และจำนวนผู้ข้ามไปเล่นเป็นผู้หญิงมากกว่าผู้ชายมาก ในกลุ่มผู้เล่น พบว่า เกือบทั้งหมดเป็นวัยกลางคนมีทั้งผู้ที่มีอาชีพหลักของตัวเองและเล่นพนันในคาสิโนเป็นอาชีพหลัก ผู้เล่นพนันไปเล่นที่คาสิโนชายแดนโดยไม่ต้องกังวลเรื่องถูกจับกุมและรู้สึกอับอาย เพราะผู้เล่นส่วนหนึ่งเป็นข้าราชการทั้งทำงานและเกษียณอายุแล้วที่ข้ามไปเล่นในบ่อนต่างประเทศและมีจำนวนไม่มากนักที่เป็นคนแก่ ชาวบ้าน หรือคนวัยทำงานที่ตกงาน

เครือข่ายพนันข้ามแดนก่อตัวขึ้นทั้งแบบตามธรรมชาติ ผ่านระบบเครือญาติและเพื่อนฝูงที่รู้จักคุ้นเคยกันและก่อตัวผ่านการจัดตั้งและการจัดการอย่างเป็นระบบเชิงธุรกิจ นอกจากนี้การศึกษายังพบว่า เครือข่ายทางสังคมของการพนันข้ามแดนมีหกลักษณะ ได้แก่ 1) เครือข่ายที่มีการจัดการที่ชัดเจนของธุรกิจที่เรียกว่า“การขึ้นทัวร์” 2) เครือข่ายญาติพี่น้อง 3) เครือข่ายเพื่อนฝูง 4) เครือข่ายการเดินทางร่วมกันในฐานะนักท่องเที่ยว 5) เครือข่ายภายในครอบครัวเดียวกัน และ 6) การเดินทางไปคาสิโนแบบส่วนตัวโดยไม่พึ่งเครือข่าย แต่โดยส่วนใหญ่จะมีลักษณะการจัดการเครือข่ายผ่านธุรกิจการขึ้นทัวร์เป็นหลัก โดยการพนันข้ามชาตินี้ มีการจัดระบบอย่างชัดเจนของผู้กระทำการอันเป็นการสร้างเครือข่ายความสัมพันธ์ที่ทับซ้อนกันระหว่างความสัมพันธ์แบบอุปถัมภ์และความสัมพันธ์เชิงธุรกิจบนฐานผลประโยชน์ระหว่างเจ้าของคาสิโนกับเครือข่ายผู้จัดทัวร์พนัน และกลุ่มนักพนัน ในแง่ผลกระทบที่เกิดจากการพนันข้ามแดนนี้มีทั้งด้านบวกที่การพนัน คือ รายได้และสามารถทำเป็นอาชีพได้ การเกิดธุรกิจที่เกี่ยวเนื่องกับพนันหลากหลายแบบ ที่สนับสนุนการพัฒนาเศรษฐกิจท้องถิ่น ส่วนผลกระทบด้านลบได้แก่ ความเสี่ยงจากการเป็นหนี้แม่ทัวร์และคนทัวร์ด้วยกันเอง การถูกหักหลัง ความเสี่ยงจากการเดินทางและสุขภาพเป็นต้น

ในเชิงสังคมวิทยาการพนันข้ามชาติ พบว่า เครือข่ายทางสังคมของการพนันข้ามแดนมีการขยายตัวและเติบโตขึ้นเรื่อยๆ อันเนื่องมากจากการฉวยใช้ความเป็นพื้นที่ “พิเศษ” ของชายแดนที่เต็มไปด้วยความสลับซับซ้อน มีความเลื่อนไหล หลากหลายและมีข้อยกเว้น หรือเงื่อนไขพิเศษ รวมทั้งการที่ประเทศหนึ่งมีนโยบายและกฎหมายรองรับว่าคาสิโน หรือการพนันเป็นสิ่งถูกกฎหมาย (Legality) ในขณะที่อีกประเทศหนึ่งกำหนดทั้งโดยนโยบายและกฎหมายว่า การพนันเป็นสิ่งผิดกฎหมาย

ปิ่นวดี ศรีสุพรรณ, สุรสม กฤษณะจูฑะ (2556) กระบวนการกลายเป็นนักพนันข้ามแดน กรณีศึกษาคนทัวร์ที่คาสิโนสะหวันเวกัส ได้ศึกษากระบวนการที่ทำให้ชาวบ้านกลายเป็นนักพนันข้ามแดน และ เพื่อศึกษาผลกระทบทางสังคมวัฒนธรรมต่อประเทศไทย อันเป็นผลจากการเปิดคาสิโนสะหวันเวกัส การศึกษาพบว่า สิ่งอำนวยความสะดวกในการข้ามแดนให้กับชาวบ้านโดยเฉพาะทัวร์นักพนันเป็นปัจจัยหลักที่ทำให้ชาวบ้านเข้าสู่วงจรการพนัน ซึ่งเป็นกลยุทธ์ของคาสิโนที่ต้องการโปรโมทสร้างความครึกครื้นและหารายได้เข้าคาสิโน การตัดสินใจเข้าร่วมทัวร์ของชาวบ้านมีปัจจัยทางด้านสังคมเศรษฐกิจเป็นตัวแปรสำคัญ โดยเฉพาะการว่างงาน การสร้างรายได้เสริม ความหวังจากเงินพนันจำนวนหนึ่ง และการไม่เสียค่าใช้จ่ายในการเดินทาง ปัจจัยทางด้านสังคมวัฒนธรรม ได้แก่ การเข้าร่วมกิจกรรมของเพื่อนฝูง การช่วยเหลือคนรู้จักให้มีลูกค้าครบจำนวนตามเป้าหมาย การทำกิจกรรมยามว่างของผู้สูงอายุ ปัจจัยทางด้านกฎหมาย ได้แก่ การไม่ถูกจับกุม และปัจจัยเสริมเช่นการได้ท่องเที่ยวต่างประเทศ ต่างส่งผลให้ชาวบ้านตัดสินเข้าร่วมทัวร์ได้โดยง่าย การเข้าร่วมกิจกรรมการพนันดังกล่าวมีส่วนให้ชาวบ้านส่วนหนึ่งเปลี่ยนสถานะกลายเป็นนักพนันข้ามแดน และเข้าสู่กิจกรรมการพนันต่อเนื่องจากที่ไม่เคยเข้าร่วมกิจกรรมดังกล่าวเลย

ผลกระทบต่อการเข้าไปพนันในคาสิโนชายแดน พบว่า การสูญเสียรายได้ส่วนบุคคลและรายได้รวมของประเทศอย่างมีนัยสำคัญและส่งผลทางลบโดยตรงต่อผู้ที่เสพย์ติดการพนัน และส่งผลต่อปัญหาอาชญากรรมในทางอ้อมขณะที่ การพนันในคาสิโนไม่ได้ส่งผลกระทบเชิงลบอย่างร้ายแรงต่อกลุ่มตัวอย่างที่เป็นชาวบ้านที่เป็นนักพนันรับจ้าง พวกเขามองการพนันในฐานะของกิจกรรมทางเศรษฐกิจประเภทหนึ่ง ที่เป็นช่องทางในการสร้างรายได้ในเวลาว่าง แต่การพนันดังกล่าวไม่ได้ตอบสนองในฐานะกิจกรรมยามว่าง เนื่องจากไม่ได้มีกำลังทางการเงินที่เพียงพอตามทฤษฎี พวกเขาใช้เงินพนันอย่างระมัดระวัง เพื่อที่จะไม่ให้เสียหรือได้มา และมองว่าเงินที่ได้เป็นผลพลอยได้ในเวลาว่างงาน นอกจากนี้ กลุ่มตัวอย่างไม่มีการพัฒนาสู่การเป็นนักพนันมืออาชีพจากระบบทัวร์ เนื่องจากเหตุผลด้านเงินทุนและตรรกะในการลงทุน ซึ่งการหลั่งไหลไปคาสิโนชายแดนกับทัวร์ของกลุ่มตัวอย่างที่เป็นชาวบ้านสะท้อนให้เห็นการสร้างทางเลือกในการดำรงชีวิตของชาวบ้าน

สดใส สร่างโศรก, นนท์ พลางวัน (2556) ได้ศึกษาเรื่อง บ่อนคาสิโน ช่องสะงำ-ช่องจร็อกเจือม อ.อัลลองเวง จ.อุดรมีชัย ประเทศกัมพูชา ส่งผลให้วิถีพนันของชาวบ้านในพื้นที่ต่อแดนเปลี่ยนแปลงไปอย่างไร โดยศึกษา ที่บ่อนคาสิโนช่องสะงำ พบว่า การเล่นพนันของชาวบ้านก่อนมีบ่อนคาสิโนช่องสะงำ ในฝั่งไทย ที่บ้านแซรไปร์ มีการเล่นการพนันที่มีลักษณะเป็นการพนันพื้นบ้าน ได้แก่ พนันไก่ชน โบก การพนันในลักษณะที่มีผู้นำเข้าสู่ชุมชน ได้แก่ ไฮโล ไพ่ หวยใต้ดิน ส่วนการเล่นพนันของชาวบ้านหลังมีบ่อนคาสิโนช่องสะงำ ยังคงมีการเล่นการพนันอย่างเดิมทุกชนิด และยังเพิ่ม

การพนันหวยหุ้นอีกด้วย ทางด้านกัมพูชา ในอดีตยุคเขมรแดงยังมีอิทธิพล ชาวบ้านไม่มีการเล่นพนัน แต่ภายหลังการเสียชีวิตและถูกจับดำเนินคดีฆ่าล้างเผ่าพันธุ์ของระดับนำของเขมรแดง พร้อมๆ กับการเปิดด่านช่องสะงำ ทำให้เกิดชุมชนใหม่ และมีการเล่นการพนันกระจายทั่วไปจนถึงอำเภออันลองเวง เป็นการเล่นการพนันที่มีลักษณะเป็นการพนันพื้นบ้าน ได้แก่ พนันไก่ชน การพนันในลักษณะที่มีผู้นำเข้าสู่ชุมชน ได้แก่ พนันมวยตู้ หวยใต้ดิน กดามโฆละก์ (คล้ายน้ำเต้า ปู ปลา) ไพ่ สลากกินแบ่งรัฐบาลของกัมพูชา ส่วนภายหลังมีบ่อนคาสิโนช่องสะงำ ยังคงมีการเล่นการพนันอย่างเดิมทุกชนิด โดยในระยะหลังมีการเล่นพนันหวยใต้ดินโดยใช้ผลสลากฯ ของไทย และหวยหุ้นเวียดนาม

การปรับตัวของชาวบ้านต่อแดนเกิดความเปลี่ยนแปลงของวิถีพนันของชาวบ้านขึ้นทั้งสองฝั่ง ในฝั่งไทย ในห้วงเวลาที่เปิดบ่อนใหม่ๆ ชาวบ้านเข้าเล่นในบ่อนเป็นจำนวนมาก ในลักษณะเห่อของใหม่ ในระยะต่อมาก็ลดจำนวนลงเรื่อยๆ จนเหลือแต่นักพนันอาชีพและชาวบ้านที่เข้าบ่อนแบบรับจ้างนั่งรถตู้ ส่วนในฝั่งกัมพูชา ที่ชาวบ้านที่เป็นอดีตเขมรแดงต้องปรับตัวให้เข้ากับกระแสทุนนิยมและโลกาภิวัตน์ จนมีคำกล่าวกันในหมู่อดีตเขมรแดงว่า “เอาเงินไว้ก่อน” ทำให้หลายครอบครัวยอมจำนนต่อความจำเป็นทางเศรษฐกิจ โดยยินยอมให้ลูกๆ เข้าทำงานในบ่อน สำหรับคนในชุมชนหน้าบ่อนคาสิโน ซึ่งส่วนใหญ่ได้แก่ผู้ค้าแล้ว พอปิดร้านก็กรูกันไปที่บ่อนและเสียเงินให้บ่อนจนหมด

ผลกระทบจากบ่อนคาสิโนช่องสะงำที่มีต่อชุมชนต่อแดนฝั่งไทย เกิดผลกระทบด้านบวก คือ เมื่อมีบ่อนทำให้การคมนาคมดีขึ้น ราคาที่ดินถีบตัวสูงขึ้น และตลาดนัดชายแดนทำให้ชาวบ้านสามารถเลือกซื้อสินค้าราคาถูกกว่าการเดินทางไปซื้อถึงในตัวอำเภอขุขันธ์ ส่วนผลกระทบด้านลบ ได้แก่ ปัญหาอุบัติเหตุทางรถยนต์ โดยรถนักท่องเที่ยวและรถตู้บริการนำนักพนันเข้าบ่อนช่องสะงำใช้ความเร็วสูง ทำให้เกิดอุบัติเหตุบนถนนบ่อยครั้ง นักพนันอาชีพหมดเนื้อหมดตัวจนต้องขายที่ทำกินและมีหนี้สินรุงรัง ในฝั่งกัมพูชา ผลกระทบด้านบวก ได้แก่ ทำให้เศรษฐกิจดีขึ้น คนมีงานทำ ชาวบ้านสามารถหางานใกล้บ้านไม่ต้องเดินทางเข้าไปเมืองใหญ่ ส่วนผลกระทบด้านลบมักเกิดกับผู้ที่เข้าบ่อน ได้แก่ ผู้นำชุมชนที่มีฐานะทางการเงินดี หรือเป็นนักธุรกิจ มีนักพนันหญิงชาวเขมรเมื่อเล่นพนันจนหมดตัวทำให้ต้องขายตัวในที่สุด

2.2.3 การพนันในพื้นที่จังหวัดศรีสะเกษ

อุบล สวัสดิ์ผล และคณะ (2561) ได้ศึกษาเรื่อง การพนันในมุมมองของเด็กและเยาวชนในพื้นที่ชุมชนท้องถิ่นชายแดนไทย-กัมพูชา ผลการศึกษา พบว่า ภายใต้บริบทชุมชน ที่อยู่พื้นที่บริเวณชายแดนไทย-กัมพูชา ทำให้ เด็ก เยาวชน และชาวบ้านา ส่วนใหญ่เป็นกลุ่มชาติพันธ์เขมร ที่มีอัตลักษณ์กลุ่มชาติพันธ์เขมรทางความเชื่อ วัฒนธรรมประเพณี ที่เปลี่ยนแปลงไปภายใต้วิถีชีวิตการดำรงอยู่ด้วยภายใต้บริบทชุมชนและการเปลี่ยนแปลงทางสังคมที่ อยู่ในพื้นที่ชายแดนที่มีความ “พิเศษ” แตกต่างจากหมู่บ้านอื่นโดยทั่วไป ภายใต้พื้นที่ความมั่นคงของรัฐและกลไกอำนาจต่างๆในพื้นที่บริเวณชายแดน-กัมพูชา ท่ามกลางนโยบายการพัฒนาของรัฐไทย ที่ส่งผลต่อการเปลี่ยนแปลงทางด้านเศรษฐกิจ สังคม วัฒนธรรม และการเมืองอย่างรวดเร็ว ในมิติด้านสังคม การเมือง ของการพนันในพื้นที่บริเวณชายแดนไทย-กัมพูชา พบว่า ชุมชนแห่งนี้กำลังเผชิญปัญหาโดยได้รับแรงกระตุ้นการพนันในท้องถิ่นที่มีการเล่นพนันกันโดยทั่วไป และจากธุรกิจการพนันข้ามแดนในพื้นที่ชายแดนกัมพูชา เช่น

บ่อนคาสิโน สนามบั้งไฟ สนามมวย และ สนามไก่ชน อันเป็นกีฬาสร้างสัมพันธ์บริเวณชายแดนไทย-กัมพูชา เพราะชุมชนแห่งนี้เป็นพื้นที่ชายแดน ที่มีความพิเศษ คือ มีความสลับซับซ้อน มีความเลื่อนไหล หลากหลายและมีข้อยกเว้น หรือเงื่อนไขพิเศษ ภายใต้กลยุทธการดึงดูดนักพนัน ที่หลากหลายแตกต่างออกไปรวมถึงการก่อผลประโยชน์และเอื้ออำนวยด้านอำนาจของผู้ที่อยู่บริเวณชายแดนด้วย

มุมมองและพฤติกรรมของเด็กและเยาวชนต่อการพนันในพื้นที่ชุมชนท้องถิ่นชายแดนไทย-กัมพูชา พบว่า ข้อมูลพื้นฐานเด็กเยาวชนในพื้นที่ เกี่ยวกับ เพศ อายุ ระดับชั้นเรียน การอยู่อาศัย ลักษณะทางสังคมและการมีรายได้ของครอบครัวเด็ก เป็นปัจจัยสำคัญเบื้องต้นที่เป็นสาเหตุและปัจจัยที่หลากหลายด้วยพื้นฐานทางครอบครัว ชุมชนและสังคม จากสภาพแวดล้อม ชุดประสบการณ์จากการเรียนรู้ของเด็ก เยาวชนที่แตกต่างกัน ที่เกิดจากการขัดเกลาทางสังคมที่แตกต่างกัน ส่งผลให้การนิยาม การพนันในความหมายของเด็ก เยาวชน ที่หลากหลาย รวมถึงการมีประสบการณ์ในการเสี่ยงโชคหรือการเล่นการพนันและการรับรู้การเล่นการพนันครั้งแรกของเด็กและและคนในชุมชน ที่สามารถจำแนกประเภทของการพนันที่เด็กรับรู้มีอยู่ในหมู่บ้านได้

เด็ก เยาวชนและคนในชุมชนแห่งนี้ สามารถเข้าถึงการพนันได้ง่ายขึ้นด้วยวิธีการที่แตกต่างกันออกไป ส่งผลถึงพฤติกรรมการเล่นพนันของเด็ก เยาวชน และคนในหมู่บ้าน ที่สามารถการเล่นพนันได้หลากหลายทั้งในหมู่บ้านประเทศไทย ได้แก่ พนันหวย ต่างๆ ประกอบด้วย หวยหุ้น หวยงวด หวยฮานอย ลอตเตอรี่ สลากเบอร์รางวัล พนันกีฬาต่างๆ พนันโบก พนันไพ่ พนันไฮโล พนันมวย (มวยตู้และมวยสัญจร) พนันไก่ชน พนันโดมิโน พนันปาเป้า ปาโป่ง พนันบิงโก จับฉลากชิงรางวัล พนันบั้งไฟตามบุญประเพณี และการเล่นพนันข้ามแดนในประเทศกับพูชา ได้แก่ 1. การเล่นพนันในบ่อนคาสิโน(บ่อนคาสิโน คอมเพ็กเอนเตอร์เทรนเมนต์) และที่บ่อนคาสิโน ที่ช่องจอม จังหวัดสุรินทร์ 2 แห่ง และการเล่นบั้งไฟ ที่สนามบั้งไฟในประเทศกัมพูชา

กระบวนการจัดการการพนันในชุมชนท้องถิ่นชายแดนไทย-กัมพูชา พบว่า คนในหมู่บ้านเล่นการพนันมานาน และชุมชนมีการรับรู้มาตรการควบคุมการเล่นการพนันในชุมชน ผ่าน จารีต กฎข้อห้ามระเบียบของชุมชน มาตรการนโยบายจังหวัด และมาตรการทางกฎหมาย แม้ว่ามาตรการดังกล่าวจะมีอยู่จริงแต่การนำมาตรการต่างๆมาใช้ยังเป็นข้อจำกัด และขาดกลไกสนับสนุนที่ชัดเจน ในขณะที่คนในชุมชนเองยังเข้าถึงการพนันในชุมชนสามารถทำได้ง่าย ในขณะที่ปัจจุบันคนในชุมชุนกำลังเผชิญมีการเล่นการพนันในหมู่บ้านมากขึ้น จำนวนเงินมากขึ้นจากการพนันที่บ่อนคาสิโน ที่ประเทศกัมพูชา และการพนันในชุมชน ที่ชุมชนเองไม่คิดว่าการพนันเป็นปัญหา แต่การอธิบายดังกล่าว ยังขาดข้อมูลที่เป็นข้อเท็จจริงจากการศึกษาในระดับครอบครัวและชุมชนในชุมชน

สดใส สร่างโศรก และนนท์ พลางวัน (2555) ได้ศึกษาเรื่องการพนันในบุญประเพณีบั้งไฟ การศึกษาเรื่องสถานการณ์ พฤติกรรม และผลกระทบการพนันในประเทศไทย โดยศึกษาการพนันในประเพณีบุญบั้ง ไฟ ในพื้นที่ อีสานใต้ ที่จังหวัดศรีสะเกษ และพื้นที่อีสานเหนือ ที่จังหวัดอุดรธานี ผลการศึกษา พบว่า บุญบั้ง ไฟ มีที่มาจากกรอบจารีตประเพณีของชาวอีสาน ในบุญเดือน 6 หรือบุญบั้งไฟ เพื่อบูชาพระยาแถน การแข่งขันบั้งไฟไม่มีในกฎหมาย ในทางปฏิบัติ หมู่บ้านที่จัดงานบุญบั้งไฟและเป็นสนามแข่งขันบั้งไฟ ต้องทำประชาคมหมู่บ้าน เพื่อนำผลการประชาคมให้คณะกรรมการหมู่บ้าน หรือผู้จัด หรือผู้รับเหมาจัดงาน ใช้ประกอบในการขออนุญาตต่อฝ่ายปกครองและตำรวจ การ

เล่นพนันบั้งไฟ ในปัจจุบันใช้เกณฑ์ตัดสินด้วยระยะเวลาที่บั้งไฟลอยอยู่ในอากาศ บ่อนการพนันบั้งไฟมีอยู่ 2 แบบ ได้แก่ บ่อนบุญหรือบ่อนในเทศกาล หมายถึง บ่อนที่เปิดเล่นพนันในเดือน 6 รวมทั้งเดือนก่อนหน้าและหลัง คือ ตั้งแต่เดือนเมษายน-กรกฎาคม และบ่อนอาชีพหรือบ่อนนอกเทศกาล ซึ่งเปิดเล่นการพนันตลอดทั้งปี โดยมีผู้จัดให้มีการเล่นพนันบั้งไฟ หรือโปรโมเตอร์ มีอยู่ 2 ประเภท ได้แก่ ผู้จัดประเภทบุคคลภายนอกที่เข้าไปเหมาบุญ และผู้จัดที่เป็นบุคคลภายในในรูปของคณะกรรมการหมู่บ้าน โดยมีภาระต้นทุนต้องใช้จ่ายในด้านพิธีกรรมและมหรสพเพิ่ม และค่าจ้างทีมเรดาร์ หรือผู้จับเวลา และเงินรางวัลบั้งไฟ ส่วนต้นทุนของผู้จัดประเภทผู้รับเหมาบุญ คือ เงินใต้โต๊ะที่จ่ายให้กับเจ้าหน้าที่ฝ่ายปกครองและฝ่ายตำรวจ ตั้งแต่ระดับอำเภอและระดับที่สูงกว่า

รายได้ของผู้จัด รายได้ของผู้จัดใน 2 เขตไม่เท่ากัน โดยรายได้ของผู้จัดในเขตอีสานใต้ได้มากกว่าผู้จัดในเขตอีสานเหนือ เนื่องจากสนามในเขตอีสานใต้มีขนาดที่ใหญ่กว่า คือ มีพื้นที่กว้างขวาง มีจำนวนนักพนันมากกว่า และเงินพนันมากกว่า ประมาณการวงเงินพนันบั้งไฟทั้งภาคอีสานในรอบ 1 ปี อยู่ที่ 56,529,400,000 บาท ในเขตอีสานเหนือ 14,409,500,000 บาท จำแนกเป็น ในเทศกาล (เมษายน–กรกฎาคม) รวม 122 วัน มีวงเงินพนัน 7,515,200,000 บาท นอกเทศกาล ประมาณ 227 วัน วงเงินพนัน 6,832,700,000 บาท และเขตอีสานใต้ มีเพียงในเทศกาล (เมษายน-กรกฎาคม) 122 วัน ประมาณการวงเงิน พนันอยู่ที่ 42,181,500,000 บาท

การจัดให้มีการเล่นการพนันบั้งไฟ ระบบอุปถัมภ์ได้เข้ามามีบทบาทในการเอื้ออำนวยเห็นได้จากความสัมพันธ์ระหว่างผู้จัดกับเจ้าหน้าที่ของรัฐผู้อาจให้คุณให้โทษในการจัดให้มีการเล่นการพนัน ทั้งนี้เนื่องจากการจุดบั้งไฟไม่มีบทบัญญัติในกฎหมาย แต่มีการนำกฎหมายอื่นมาใช้บังคับโดยอนุโลม โดยระบุไว้ในเอกสารการขออนุญาตเพียงว่า “ดินปืนชนิดมีควัน” และเนื้อหาในใบอนุญาตที่ออกโดยสถานีตำรวจระดับอำเภอ ได้กำหนดหน้าที่ในการแจ้งแก่ ศูนย์ควบคุมการบิน ให้เป็นหน้าที่ของผู้ขออนุญาต โดยอำนวยความสะดวกเพียงระบุหมายเลขโทรศัพท์ไว้ในท้ายหนังสือเท่านั้น แต่ในทางปฏิบัติไม่ว่าการจัดให้มีการพนันบั้งไฟแบบในเทศกาลหรือนอกเทศกาลล้วนแล้วต้องจ่ายเงินให้แก่เจ้าหน้าที่ของรัฐทั้งสิ้น

ผลกระทบจากการเล่นพนันบั้งไฟ ทางบวก เป็นการสร้างอาชีพ และเป็นแหล่งรายได้ให้แก่ผู้มีส่วนเกี่ยวข้อง เช่น เจ้าของค่ายบั้งไฟ กลุ่มธุรกิจที่ประดิษฐ์อุปกรณ์ในการทำบั้งไฟ ผลกระทบด้านลบ ได้แก่ ทำให้เกิดแหล่งอบายมุข เกิดนักพนันหน้าใหม่ เกิดปัญหาหนี้สิน ปัญหาทางเศรษฐกิจ เป็นต้นเหตุของปัญหาสังคม เช่น ปัญหาครอบครัว ปัญหาการขายตัวสร้างทัศนคติเห็นแก่เงินแก่ชุมชน เกิดความเสื่อมศรัทธาในพระสงฆ์ ที่สำคัญ การทำบุญบั้งไฟกลายเป็นการทำลายประเพณีเสียเอง

ขณะที่งานวิจัยดังกล่าวมี ข้อเสนอแนะ ควรฟื้นฟูประเพณี โดยเปลี่ยนทัศนคติไม่ใช้บุญบั้งไฟในการระดมทุนเข้าสู่ชุมชนหรือวัดโดยให้กลับไปสู่การเพื่อบูชาพระยาแถน ส่วนผู้เกี่ยวข้องกับการพนันบั้งไฟ มีทั้งเสนอให้นำการพนันบั้งไฟ “ขึ้นบนโต๊ะ. เพื่อจะได้ไม่ต้องเสียเงินใต้โต๊ะให้กับเจ้าหน้าที่ และควรแยกบั้งไฟออกจากประเพณีและการพนันโดยถือว่าบั้งไฟเป็นนวัตกรรมที่จะต้องมีการพัฒนาและต่อยอดนวัตกรรม

บทที่ 3
วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยนี้ได้ต่อยอดชุดความรู้เก่าเรื่อง การพนันในมุมมองของเด็กและเยาวชนในพื้นที่ชายแดนไทย-กัมพูชา ในปี พ.ศ. 2561 จากการวิจัยการพนันที่เกี่ยวข้องกับเด็กเยาวชนในพื้นที่ชายแดน โดยพบว่า เด็กและเยาวชนในพื้นที่กำลังเผชิญกับปัญหาด้านการพนันในชุมชนและธุรกิจพนันที่ชายแดนไทย-กัมพูชาที่หลายหลาย ดังนั้นการวิจัยครั้งนี้มุ่งเน้นเรื่อง แนวทางสร้างกระบวนการกลุ่มเรียนรู้พนันของเด็กและเยาวชนในพื้นที่ชายแดนไทย-กัมพูชา ซึ่งอยู่ภายใต้โครงการวิจัยเรื่องสถานการณ์การพนันในชุมชนชายแดนกับแนวทางสร้างกระบวนการกลุ่มเรียนรู้เพื่อเท่าทันพนันของเด็กและเยาวชนในชุมชน โดยการวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อศึกษาบริบทและการเปลี่ยนแปลงของชุมชนท้องถิ่นชายแดนหลังการเปิดจุดผ่านแดนถาวรช่องสะงำชายแดนไทย-กัมพูชา 2) เพื่อค้นหาแนวทางในการจัดกิจกรรมให้ความรู้เรื่องพนันในโรงเรียน โดยใช้กระบวนการกลุ่มเรียนรู้ของเด็กและเยาวชนในชุมชน การศึกษาครั้งนี้ใช้วิธีการศึกษาเชิงคุณภาพ (Qualitative approach) ใช้ระเบียบการวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วม (Participatory Action Research-PAR) ซึ่งมีรายละเอียด ดังนี้

3.1 พื้นที่ศึกษาวิจัย

การศึกษานี้เลือกพื้นที่แบบเจาะจง คือ ชุมชนบ้านไพรพัฒนา ในเขตปกครองของตำบลไพรพัฒนา อำเภอภูสิงห์ จังหวัดศรีสะเกษ เนื่องจากชุมชนแห่งนี้อยู่ใกล้บริเวณชายแดนประเทศไทย-กัมพูชา ได้รับผลกระทบจากการมีคาสิโนชายแดนฝั่งกัมพูชาชัดเจน และเคยเป็นพื้นที่ดำเนินงานวิจัยเรื่อง “การพนันในมุมมองของเด็กและเยาวชนในพื้นที่ชุมชนท้องถิ่นชายแดนไทย-กัมพูชา” ซึ่งผลการศึกษาชี้ชัดว่าการพนันในพื้นที่มีความหลากหลาย ซับซ้อน และเชื่อมสัมพันธ์กับการมีคาสิโนฝั่งกัมพูชาชัดเจน

3.2 กลุ่มประชากรเป้าหมาย

กลุ่มประชากรเป้าหมายในการศึกษาครั้งนี้ คัดเลือกกลุ่มเป้าหมายโดยใช้เกณฑ์พิจารณาตามประเด็นและวัตถุประสงค์ แบ่งเป็นกลุ่มเป้าหมากลุ่มเป้าหมายในการศึกษานี้แบ่งออกเป็น 2 ส่วน ตามวัตถุประสงค์ในการศึกษา ดังนี้

1. กลุ่มเป้าหมายในการให้ข้อมูลบริบทชุมชนและการเปลี่ยนแปลงชุมชนหลังการเปิดจุดผ่านแดนถาวรและพื้นที่ชายแดนไทย-กัมพูชา ได้แก่ ผู้นำในชุมชน นายกองค์การบริหารส่วนตำบล (อบต.) เจ้าหน้าที่โรงพยาบาลส่งเสริมสุขภาพไพรพัฒนา พระสงฆ์วัดไพรพัฒนา อาสาสมัครสาธารณสุข (อสม.) นักพนัน พนักงานขับรถมอเตอร์ไซค์รับจ้าง ผู้ดูแลพื้นที่บริการรับจ้างที่จอดรถบริเวณที่ชายแดนไทย-กัมพูชา พนักงานบ่อนคาสิโน สนามบั้งไฟที่ชายแดนไทย-กัมพูชา เจ้าหน้าที่รัฐ เป็นต้น

2. กลุ่มเป้าหมายในการพัฒนากิจกรรมเรียนรู้พนันในชุมชน ประกอบด้วย

2.1 แกนนำนักวิจัยเด็กและเยาวชน บ้านไพรพัฒนาและเครือข่ายเด็กเยาวชน โดยกลุ่มนี้มีบทบาทจะร่วมในการพัฒนาฝึกอบรมให้สามารถเก็บข้อมูลวิจัยและเป็นผู้ร่วมจัดกระบวนการกลุ่มเรียนรู้เพื่อเท่าทันพนันในชุมชนและโรงเรียน และร่วมเป็นกลุ่มเป้าหมายการถอดบทเรียนการจัดกระบวนการเรียนรู้เพื่อเท่าทันพนัน

2.2 ครูและนักเรียนในโรงเรียนบ้านไพรพัฒนาระดับประถม 4-6 และมัธยมต้น (ม.1-3) ครั้งละประมาณ 30-50 คน จะมีบทบาทเป็นผู้เข้าร่วมในกิจกรรมพัฒนาความรู้เรื่องพนัน โดยชุดเรียนรู้พนัน จำนวน 5 ชุดเรียนรู้

3.3 ขอบเขตเนื้อหา

1. ศึกษาบริบทชุมชนท้องถิ่น เพื่อเป็นข้อมูลพื้นฐานในการสนับสนุนตามวัตถุประสงในข้อ 1และ2 เนื้อหา ประกอบด้วย

- ประวัติศาสตร์ชุมชน

–ที่ตั้ง อาณาเขต

-สภาพทางกายภาพ

-การเปลี่ยนแปลงของชุมชน ด้านเศรษฐกิจ สังคม/วัฒนธรรม /ประเพณี และวิถีการดำเนินชีวิตของชุมชน ช่วงหลังการเปิดจุดผ่านแดนถาวรช่องสะงำ เพื่อให้ทราบถึงการเปลี่ยนแปลงหลังการเปิดจุดผ่านแดนถาวรช่องสะงำ บริเวณชายแดนไทย-กัมพูชา

2. ศึกษาแนวทางจัดกระบวนการกลุ่มเรียนรู้พนันกับแกนนำเด็กและเยาวชน

เนื้อหาสำคัญ ประกอบด้วย

1) การพัฒนาเสริมทักษะการจัดกระบวนการกลุ่มเรียนรู้พนันโดยแกนนำเด็กและเยาวชน บทเรียนการดำเนินกิจกรรมกระบวนการกลุ่มเรียนรู้พนัน และประเด็นที่สี่ ข้อเสนอแนะแนวทางในการจัดกิจกรรมให้ความรู้เรื่องพนันในโรงเรียน

2) พัฒนาศักยภาพเด็ก เยาวชนในการจัดกิจกรรมเรียนรู้พนัน ร่วมกับเครือข่ายสภาเด็กและมูลนิธิยุติพนัน ศูนย์ศึกษาปัญหาพนัน ที่กรุงเทพมหานคร

3) ชุดเรียนรู้พนันและฝึกปฏิบัติการและสนับสนุนการจัดกิจกรรมเรียนรู้พนันร่วมกับสภาเด็กและเยาวชนจังหวัดอุบล และ กลุ่มละครถกแถลง มหาวิทยาลัยอุบลราชธานี จำนวน 5 ชุดเรียนรู้ ได้แก่ 1. ชุดเรียนรู้เกมละครผจญภัย เกาะมหาสมบัติ 2. ชุดเรียนรู้ละครถกแถลง 3. ชุดเรียนรู้ บอร์ดเกม Dream Ranger 4. ชุดเรียนรู้การ์ดเกม บักเซี่ยงเหมี่ยง และ5. ชุดเรียนรู้เกมไบ้คำ เอ็กซ์โอ (XO)

4) ถอดบทเรียนกลุ่มแกนนำเด็กและเยาวชนในการจัดกระบวนการเรียนรู้พนันและจัดทำข้อเสนอแนะต่อการจัดกิจกรรมให้ความรู้เรื่องพนันในโรงเรียนที่เหมาะสมกับพื้นที่ชุมชนชายแดนไทย-กัมพูชาของเด็กและเยาวชนในชุมชน

3.4 ขอบเขตระยะเวลา

ระยะเวลาในการดำเนินโครงการทั้งสิ้น 12 เดือน โดยเริ่มตั้งแต่เดือนตุลาคม 2561 สิ้นสุดเดือนกันยายน 2562

3.5 เครื่องมือการวิจัย

เพื่อให้บรรลุวัตถุประสงค์การวิจัย แนวทางสร้างกระบวนการกลุ่มเรียนรู้เพื่อเท่าทันพนันของเด็กและเยาวชนในชุมชน การศึกษาครั้งนี้ ทีมวิจัยเลือกใช้การวิจัยเชิงคุณภาพ โดยวิธีการดำเนินวิจัยเชิงปฏิบัติการ โดยใช้เครื่องมือชุดเรียนรู้ 5 ชุดเรียนรู้ และแนวคำถามบริบทและการเปลี่ยนแปลงของพื้นที่วิจัย และการสังเกต การเก็บรวบรวมข้อมูล มีรายละเอียดขั้นตอน ดังนี้

3.6 การดำเนินการวิจัยและการเก็บรวบรวมข้อมูล

ทีมวิจัยใช้วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล มีรายละเอียด ดังนี้

1. การศึกษาเอกสาร (Documentary Research) โดยทีมวิจัยศึกษาค้นคว้า และรวบรวมรายงานการศึกษาวิจัย วิทยานิพนธ์ เอกสาร บทความ วารสาร หนังสือ บทสัมภาษณ์ สื่ออิเล็กทรอนิกส์ ที่มีเนื้อหาหรือมีแนวคิดที่เกี่ยวข้องกับเรื่องที่วิจัย เพื่อจัดทำฐานข้อมูล (Data Based) ของการวิจัย โดยศึกษาข้อมูลจากอินเตอร์เน็ต ห้องสมุด เช่น หน่วยงานภาครัฐ สถาบันการศึกษา มหาวิทยาลัย องค์กรพัฒนาเอกชน เพื่อมาวิเคราะห์ให้เห็นที่มา และความสำคัญของการพนันในพื้นที่บริเวณชายแดนไทย-กัมพูชา

2. การศึกษาภาคสนาม (Field Research) เป็นการเก็บข้อมูลภาคสนามในพื้นที่ โดยเก็บรวบรวมข้อมูล และตรวจสอบความถูกต้องของข้อมูล โดยทีมวิจัยเดินทางเก็บข้อมูลภาคสนามด้วยตนเอง และเข้าร่วมกิจกรรมทางสังคมของคนในชุมชน เพื่อให้เห็นข้อมูลที่เป็นจริง โดยทีมวิจัยใช้วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูลภาคสนาม ประกอบด้วย

2.1 การใช้แนวคำถามบริบทและการเปลี่ยนแปลงของพื้นที่วิจัย โดยผู้วิจัยได้ไปสัมภาษณ์เพื่อเก็บข้อมูลบริบทชุมชน และการเปลี่ยนแปลงของพื้นที่วิจัยและบริเวณชายแดนไทย-กัมพูชา กับผู้ที่มีข้อมูลสำคัญ เช่น ผู้นำชุมชน โรงเรียน โรงพยาบาลส่งเสริมสุขภาพตำบล พระสงฆ์ พ่อค้า เป็นต้น

2.2 การใช้ชุดเรียนรู้พนัน 5 ชุดเรียนรู้ ได้แก่ 1. ชุดเรียนรู้เกมละครผจญภัย เกาะมหาสมบัติ 2. ชุดเรียนรู้ละครถกแถลง 3. ชุดเรียนรู้ บอร์ดเกม Dream Ranger 4. ชุดเรียนรู้การ์ดเกม บักเซี่ยงเหมี่ยง และ5. ชุดเรียนรู้เกมใบ้คำ เอ็กซ์โอ (XO) โดยการปฏิบัติการกระบวนการกลุ่มเรียนรู้เพื่อเท่าทันพนันที่จัดโดยกลุ่มเด็กเยาวชนที่ได้รับการพัฒนาศักยภาพและให้กลุ่มเป้าหมายเหล่านี้นำมาจัดกระบวนการเรียนรู้ให้กับเด็กในโรงเรียนและคนในชุมชน

2.3 การถอดบทเรียนการจัดกระบวนการเรียนรู้เพื่อเท่าทันพนัน โดยผู้วิจัยใช้การสรุปงานหลังการจัดกิจกรรมเรียนรู้ในแต่ละครั้ง เพื่อนำมาวิเคราะห์ให้เห็นความคิดหรือเหตุผลของแต่ละชุดเรียนรู้ เพื่อหารูปแบบแนวทางข้อเสนอในการจัดกระบวนการเรียนรู้เพื่อเท่าทันพนันต่อไป

2.4 การสังเกตการณ์ (Observation) เพื่อให้มีโอกาสในการได้ข้อมูลมากขึ้น โดยทีมวิจัยจะเข้าร่วมสังเกตเหตุการณ์ที่สำคัญ และร่วมมือกับกับหน่วยงานวิชาการด้านการพนันในประเด็นเกี่ยวข้องกับประเด็นการพนัน ทั้งที่อยู่ในระดับชุมชนท้องถิ่น ระดับประเทศการข้ามแดนเพื่อสังเกตการณ์พนันที่บ่อนคาสิโนและสนามบั้งไฟที่ชายแดนประเทศกัมพูชา

2.5 จัดประชุมเติมเต็มข้อมูล (Work Shop) เพื่อเติมเต็มข้อมูลจากผลการศึกษาแนวทางการสร้างกระบวนการกลุ่มเรียนรู้เพื่อเท่าทันพนันของเด็กและเยาวชนในชุมชน โดยทีมวิจัยเชิญตัวแทนกลุ่มเป้าหมายจาก กลุ่มนักวิจัยเด็กเยาวชนบ้านไพรพัฒนา คณะนักวิจัย กลุ่มผู้มีส่วนเกี่ยวข้องภายในชุมชน ได้แก่ กลุ่มผู้นำชุมชน ผู้อำนวยการและครูในโรงเรียน และองค์กร สถาบันอื่น ๆ กลุ่มผู้มีส่วนเกี่ยวข้องภายนอกชุมชน เข้าร่วมประชุมเติมเต็มข้อมูล เพื่อให้คนในชุมชนและหน่วยงานที่เกี่ยวข้องได้เติมเต็ม และสะท้อนข้อมูลพนันในชุมชนร่วมกัน ให้เกิดการแลกเปลี่ยนเรียนรู้เติมเต็มข้อมูล วิพากษ์ วิจารณ์ แสดงความคิดเห็นต่อสถานการณ์พนันในชุมชน โดยทีมวิจัยใช้แบบบันทึกการประชุมและอุปกรณ์บันทึกเสียงและการถ่ายภาพ สำหรับบันทึกข้อมูลการสนทนาแต่ละครั้ง เพื่อป้องกันการลืมและการรวบรวมข้อมูล เพื่อให้ได้ข้อมูลเชิงลึกตามลักษณะของเครื่องมือการเก็บรวบรวมข้อมูล ทีมวิจัยได้นำเสนอเครื่องมือในการวิจัยครั้งนี้ ดังรายละเอียดที่แสดงไว้ในภาคผนวก ก

3.7 การตรวจสอบข้อมูล

เบื้องต้นหลังจากทีมวิจัยเก็บรวบรวมข้อมูลแต่ละเครื่องมือวิจัย เช่น จากการเก็บข้อมูลบริบท และการเลี่ยนแปลงในพื้นที่วิจัย การสัมภาษณ์เชิงลึก กระสนทนากลุ่ม การประชุมเชิงปฏิบัติการเสร็จ ทีมวิจัยได้สรุปทบทวนประเด็นกับกลุ่มเป้าหมาย โดยช่วยตรวจสอบความถูกต้องของข้อมูลในแต่ละครั้ง เพื่อให้มีความถูกต้องแม่นยำ ร่วมกับกลุ่มเป้าหมายในแต่ละกลุ่ม ส่วนข้อมูลที่ได้จากการสังเกตการณ์ ทีมวิจัยใช้การตรวจสอบช่วงการการประชุมเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วม

การตรวจสอบความน่าเชื่อถือของข้อมูลด้วยวิธีการตรวจสอบสามเส้า (Triangulation) ในกระบวนการวิจัยใช้วิธีการตรวจสอบข้อมูลด้านวิธีการ (Methods Triangulation) โดยการรวบรวมข้อมูลที่ใช้หลากหลายวิธีประกอบกัน ทั้งการจัดกระบวนการเรียนรู้เพื่อเท่าทันพนัน การสังเกตการณ์ การศึกษาเอกสาร การถ่ายภาพ การบันทึกเสียง โดยใช้ข้อมูลจากทุกแหล่งข้อมูลที่ได้จากกลุ่มเป้าหมายทุกกลุ่ม

3.8 การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพ ทีมวิจัยใช้การจัดระเบียบข้อมูลที่ได้จากการเก็บรวบรวมข้อมูล จากเครื่องมือ ชุดเรียนรู้พนัน การสัมภาษณ์ การถอดบทเรียน การสังเกตการณ์แบบมีส่วนร่วม การศึกษาเอกสาร การถ่ายภาพ การบันทึกเสียง โดยใช้ข้อมูลจากทุกแหล่งข้อมูลที่ได้จากกลุ่มเป้าหมายทุกกลุ่ม การใช้กรณีศึกษาที่ได้จากการตรวจสอบข้อมูลแล้ว จากนั้นนำข้อมูลที่ได้ผ่านการเรียบเรียง จัดหมวดหมู่ และการสังเคราะห์ ทั้งนี้ ทีมวิจัยได้นำข้อมูล มาเชื่อมโยงสู่กรอบแนวคิดทฤษฎีหลักการทางวิชาการ และข้อมูลที่ได้จากภาคสนาม เพื่อนำเสนอสู่การวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) ในแต่ละประเด็นอย่างเป็นระบบร่วมกับกลุ่มเป้าหมาย

บทที่ 4
บ้านไพรพัฒนา : บริบทชุมชนท้องถิ่นชายแดนและการเปลี่ยนแปลงหลังการเปิดจุดผ่านแดนถาวรช่องสะงำชายแดนไทย-กัมพูชา

ในบทนี้ผู้วิจัยต้องการนำเสนอข้อมูลตอบวัตถุประสงค์ที่ 1 และเพื่อเป็นข้อมูลพื้นฐานในการสนับสนุนบรรลุตามวัตถุประสงในข้อ 2 โดยผู้วิจัยนำเสนอผลการศึกษาบริบทชุมชนบ้านไพรพัฒนาใน 2 ประเด็นสำคัญ ได้แก่ ประเด็นแรก เกี่ยวกับบริบทชุมชนท้องถิ่นบ้านไพรพัฒนา และประเด็นที่สอง เกี่ยวข้องกับการเปลี่ยนแปลงด้านเศรษฐกิจ สังคม วัฒนธรรมของครอบครัวในหมู่บ้านไพรพัฒนาและพื้นที่บริเวณชายแดนหลังการเปิดจุดผ่านแดนถาวรช่องสะงำชายแดนไทย-กัมพูชา

4.1.บริบทชุมชนชายแดนบ้านไพรพัฒนา

ในประเด็นนี้ ผู้วิจัยจะนำเสนอเกี่ยวกับประวัติศาสตร์การตั้งถิ่นฐาน ที่ตั้งอาณาเขต ลักษณะทั่วไปทางภูมิศาสตร์ สภาพทางสังคม สภาพทางเศรษฐกิจและวิถีการดำรงชีวิต ผ่านเรื่องเล่าตามความทรงจำในช่วงของชุมชน มีรายละเอียดดังนี้

4.1.1 ประวัติศาสตร์ชุมชนท้องถิ่นบ้านไพรพัฒนา

บ้านไพรพัฒนา ส่วนใหญ่เป็นกลุ่มชาติพันธุ์เขมรถิ่นไทย ที่อพยพมาจากบ้านไพรบึงน้อย อำเภอไพรบึง จังหวัดศรีสะเกษ (ระยะทางห่างออกไปด้านทิศตะวันออกเฉียงเหนือจากบ้านไพรพัฒนาปัจจุบัน ประมาณ 74 กิโลเมตร) โดยเดินทางตามเส้นทางสายลวดเข้ามาแสวงหาพื้นที่ทำกิน จากคำบอกเล่าของผู้นำชุมชนบ้านไพรพัฒนา พบว่า ในพื้นที่บริเวณนี้มีผู้คนที่พูดภาษาเขมรอาศัยอยู่ก่อนแล้ว โดยชาวบ้านดั้งเดิมจะอาศัยบนเทือกเขาพนมดงรัก และจากกลุ่มคนเหล่านั้นได้อพยพจากเทือกเขาพนมดงรักบริเวณชายแดนไทย-กัมพูชาได้ลงมาตั้งถิ่นฐานใหม่ ที่บ้านนาตำบล บ้านแซรไปรในปัจจุบัน ขณะเดียวกันก็มีชาวบ้านบางส่วนอพยพไปสร้างบ้านเรือนในฝั่งประเทศกัมพูชา

จากการศึกษาประวัติศาสตร์การก่อตั้งถิ่นฐานตามความทรงจำของชาวบ้านตำบลไพรพัฒนา สามารถแบ่งพัฒนาการและเหตุการณ์สำคัญ ออกเป็น 5 ยุคหลักๆ ดังนี้

ยุคแรก ช่วงของการเจาะป่าสร้างบ้านเรือน ช่วง พ.ศ. 2500-2518 มีเหตุการณ์สำคัญได้แก่ ปีพ.ศ. 2514 เริ่มก่อสร้างบ้านเรือนของบ้านไพรพัฒนา ประมาณ 30 ครอบครัว โดยเป็น 2 กลุ่ม คือ กลุ่มพ่อพิณ บุญเยี่ยม มีสมาชิก 13 ครอบครัว และกลุ่มที่ 2 กลุ่มพ่อจันทร์ โพธิ์ศรีเรือง มาสร้างบ้านกระจัดกระจายอยู่บริเวณลำห้วยชะนี คนในละแวกนั้นเรียกว่า บ้านไพรบึงน้อย จากการที่มีชาวบ้านอพยพย้ายถิ่นฐานจากที่อื่นๆ เข้ามาอยู่ตามแนวบริเวณชายแดน ในบริเวณนี้ เช่น บ้านจะแจโกน บ้านวนาสวรรค์ บ้านโอว์ปังโกว์ รวมถึง ไทครัว ที่เป็น คนไทย คนลาว คนกูย คนเยอ และคนเขมร จากพื้นที่อื่นๆของจังหวัดศรีสะเกษ จังหวัดสุรินทร์ จังหวัดบุรีรัมย์ จังหวัดนครราชสีมาอพยพเข้ามาสมทบจับจองพื้นที่ทำกิน สร้างครอบครัวสบทบเข้าเป็นหมู่บ้านต่างๆ มีขนาดใหญ่ขึ้น อย่างรวดเร็ว

ยุคที่สอง ยุคช่วงบ้านแตกภายใต้ลัทธิคอมมิวนิสต์ ช่วงพ.ศ. 2518-2532 ช่วงนี้มีเหตุการณ์สำคัญคือ ปีพ.ศ. 2518 เกิดเหตุการณ์ความไม่สงบจากคอมมิวนิสต์ เนื่องจากบริเวณที่ตั้งหมู่บ้านอยู่ติดชายแดนไทย-กัมพูชา และเป็นที่ที่ป่าเขารกทึบ จึงมีกลุ่มคนที่มีกองกำลังติดอาวุธอาศัยอยู่ตามแนวเทือกเข้าพนมดงรักชายแดนไทย – กัมพูชา ได้เข้ามา และชักชวนให้ชาวบ้านเข้าร่วมอุดมการณ์ทางการเมือง ปลุกระดมชาวบ้าน หลายครั้ง เกิดการสู้รบตู้สู้ทั้งชาวบ้านและทหาร และเกิดเหตุการณ์ความไม่สงบกับชาวบ้านไพรพัฒนาและหมู่บ้านละแวกใกล้เคียงอยู่บ่อยครั้ง เช่น การเผาสะพาน และเผาอาคารเรียน คำว่า “สะหาย” จึงเป็นคำที่ถูกชาวบ้านเรียกชื่อของคนกลุ่มนี้ แต่เป็นที่น่าสังเกตว่า กลุ่มสะหาย บริเวณนี้ด้วยลักษณะของคำพูด น้ำเสียงไม่เหมือนสหายที่เป็นคนไทย จึงทำให้ทัศนะคติของชาวบ้านไม่ดีและไม่ให้ความร่วมมือ กลับมองว่ามีสะหาย คอมมิวนิสต์เหล่านี้มีความโหดร้าย มากกว่าคอมมิวนิสต์ในที่อื่นๆ และที่สำคัญพวกเขาบุกเข้าหมู่บ้าน ทำให้ชาวบ้านแซรไปร บ้านนาตำบล บ้านแซรสะโบว์ ต้องอพยพมาอาศัยอยู่ที่บ้านไพรพัฒนา ขณะส่วนผู้หญิงและเด็กให้อพยพออกจากพื้นที่ ส่วนผู้ชายต้องจัดเวรยามคอยเฝ้าระวังเหตุการณ์ต่างๆ การเพิ่มความปลอดภัยและการขุดหลุมกลบภัยทุกหลังคาเรือน เพื่อป้องกันอันตราย และคอยหลบพวกคอมมิวนิสต์ในเวลากลางคืน ขณะที่หน่วยงานราชการได้เข้ามาสร้างถนนเข้าหมู่บ้าน จากบ้านละลม ถึงบ้านแซรไปร เพราะทางราชการต้องนำกำลังทหารเข้าไปปราบปรามคอมมิวนิสต์ รวมทั้งได้จัดกิจกรรมอบรมไทยอาสาป้องกันชาติ (ทสปช.) ให้กับผู้นำในชุมชน จำนวนหลายครั้ง และมอบอาวุธปืนทั้ง 2 หมู่บ้าน หมู่บ้านละ 12 กระบอก และในปี 2525 การสู้รบระหว่างรัฐไทยกับฝ่ายคอมมิวนิสต์ได้สิ้นสุดลง โดยการประกาศคำสั่งจาก พลเอกเปรม ตามนโยบายให้ฝ่ายคอมมิวนิสต์เข้ามอบตัวโดยเข้าร่วมเป็นผู้ร่วมพัฒนาชาติไทย

ยุคที่สาม ยุคช่วงเขมรแตก และการพัฒนาสู่การสร้างความสัมพันธ์ใหม่กับชุมชนท้องถิ่นไทย-กัมพูชา ช่วงพ.ศ. 2533-2541 ในช่วงนี้มีเหตุการณ์สำคัญ ได้แก่ พบว่า ช่วงปี พ.ศ. 2522 หลังเวียดนามกับเขมรบางกลุ่มบุกเข้ายึดกัมพูชา มีตั้งรัฐบาลโดยนายเฮง สัมริน เป็นผู้นำประเทศ พ.ศ. 2523-2536 ในระหว่างนั้นเกิดความไม่สงบภายภายในประเทศกัมพูชา จึงเกิดการต่อสู้กลายเป็นสงครามกลางเมือง หรือที่หลายคนรับรู้คือ สงครามเขมร 3 ฝ่าย ฝ่ายที่ชนะได้เป็นชนชั้นปกครอง ส่วนที่พ่ายแพ้ต้องอพยพไปอยู่ที่อื่น เป็นเหตุการณ์ที่ฝ่ายผู้นำได้ขับไล่เขมรแดงโดยการนำของพอล พต ออกไปสู่ป่าและอาศัยอยู่ตามชายแดนไทย-กัมพูชา จนเป็นสาเหตุให้ชาวบ้านจากประเทศกัมพูชาหนีภัยสงครามกลางเมือง มาที่ชายแดนประเทศไทย และมาอาศัยอยู่ที่ศูนย์อพยพในประเทศไทยโดยครั้งแรกที่คนเขมรอพยพมาที่ค่ายทหารที่บ้านภูกอง ในช่วงสงครามฝรั่งเศส มีชาวบ้านจากประเทศกัมพูชา ประมาณ 50,000 คน โดยมีหน่วยงานของรัฐไทยและหน่วยงานจากสหประชาชาติให้การช่วยเหลือหลายหน่วยงาน ครั้งที่ 2 พ.ศ. 2541 การอพยพครั้งนี้มาอาศัยอยู่ที่ท้ายเขื่อนห้วยสำราญ ใกล้บ้านแซรไปร-นาตำบล จากนั้นได้เดินทางมาอยู่ที่ศูนย์อพยพที่บ้านนาตำบล (ติดกับบ้านไพรพัฒนา) ชาวบ้านเรียกว่า “ศูนย์อพยพภูน้อย” (บริเวณป่าเชิงเขาบ้านนาตำบล –ไพรพัฒนา-บ้านวนาสวรรค์ (ทางขึ้นจุดผ่านแดนช่องสะงำเดิม)ในครั้งนี้มีชาวบ้านจากประเทศกัมพูชา

ประมาณ 20,000 คน ชาวบ้านที่อพยพมาอยู่ที่นี้เนื่องจาก รัฐบาลกัมพูชาในสมัยนั้นได้การกวดล้างเขมรแดง และครอบครัว จนชาวบ้านได้รับผลกระทบและความทุกข์ไม่ได้น้อยกว่าที่ผ่านมา

ยุคที่สี่ ยุคช่วงหมู่บ้านเป้าหมายของการพัฒนา ช่วง ปีพ.ศ. 2541-2545 พบว่า การพัฒนาหมู่บ้านของรัฐ เริ่ม ปีพ.ศ. 2515 โดยก่อสร้างโรงเรียนบ้านไพรพัฒนาชั่วคราว และในปี พ.ศ. 2524 ได้ย้ายมาก่อสร้างโรงเรียนบ้านไพรพัฒนาขึ้นใหม่ (โรงเรียนปัจจุบัน)และ มีการก่อตั้งสำนักสงฆ์และพัฒนามาเป็นวัดไพรพัฒนา ปีพ.ศ. 2541 ชาวบ้านไพรพัฒนาได้นิมนต์หลวงปู่สรวง มาจำพรรษาที่วัดไพรพัฒนา เนื่องจากชาวบ้านได้ให้ความเคารพบูชา มีบารมีจนได้รับฉายาเป็นเทวดาเดินเดิน ขณะเดียวกันหลวงปู่สรวงไม่มีวัดจำพรรษาที่แน่นอน ขณะเดียวกันหลวงปู่สรวงมักเดินทางไปโปรดชาวบ้าน นักบุญในต่างๆบริเวณชายแดนไทยกัมพูชาจนกลายเป็นตำนาน ความเชื่อ มีเรื่องเล่า ความทรงจำเกี่ยวกับหลวงปู่สรวงมากมาย ปีพ.ศ. 2543 หลวงปู่สรวงได้มรณภาพ โดยหลวงพ่อพุฒิและชาวบ้านไพรพัฒนายังคงเก็บรักษาสรีระสังขารหลวงปู่สรวงมาไว้ที่วัดไพรพัฒนาปีพ.ศ. 2523-2524 ก่อสร้างอนามัย ปีพ.ศ. 2525-2527 หน่วยงานรัฐให้เอกชนเข้ามาสัมปทานป่าไม้รอบ 2 มีระยะเวลา 3 ปี โดยให้สัมปทานทำถ่านเตาอบไม้ขนาดใหญ่ ในพื้นที่ที่มีการสัมปทานป่าไม้รอบแรก การให้สัมปทานทำถ่านทำให้ป่าไม้บริเวณนี้ ลดหายไปจำนวนมาก ขณะเดียวกันก็ส่งผลต่อการเปลี่ยนแปลงของพื้นที่ทำกินของชาวบ้าน สามารถแผ้วถางและจับจองพื้นที่ทำกินได้มากเช่นกัน ปีพ.ศ. 2544 และ 2545 องค์กรพัฒนาเอกชน โครงการแดนทิพย์และองค์การแพลน ประเทศไทย เข้ามาทำงานพัฒนาคุณภาพชีวิตคนในชุมชนร่วมกับชาวบ้านและหน่วยงานรัฐในบริเวณชายแดน เนื่องจากในสมัยนั้นชาวบ้านที่อาศัยอยู่ในพื้นที่ชายแดนไทย-กัมพูชายังมีช่องว่างของการพัฒนาของรัฐ ชาวบ้านบางกลุ่มยังเข้าไม่ถึงการพัฒนาของรัฐเหมือนเช่นพื้นที่อื่นๆ ขณะเดียวกันหมู่บ้านชายแดนไพรพัฒนาได้กลายเป็นพื้นที่เป้าหมายของการพัฒนา จากนโยบายต่างๆที่เกี่ยวข้อง ทั้งทางด้านเศรษฐกิจ สังคมวัฒนธรรมการเมือง โดยเฉพาะหน่วยงานที่เกี่ยวข้องกับความมั่นคงบริเวณชายแดนไทยกัมพูชา เช่น ทหาร เป็นต้น

ยุคที่ห้า ยุคช่วงหมู่บ้านหลังการเปิด “จุดผ่านแดนถาวรช่องสะงำ” บริเวณชายแดนไทย-กัมพูชา (หลังช่วง ปี 2546 ถึงปัจจุบัน มีเหตุการณ์สำคัญ ได้แก่ ช่วง พ.ศ.2544-2546 จากการเก็บข้อมูลพบว่า ในระดับหมู่บ้านเริ่มพัฒนา “จุดผ่านแดนถาวรช่องสะงำ”อย่างเป็นทางการ โดยเริ่มต้นการพัฒนาจาก “ช่องด่านประเพณีช่องสะงำ” พัฒนาเป็น “จุดผ่านแดนชั่วคราวช่องสะงำ” เป็น “จุดผ่านแดนถาวรช่องสะงำ” และปี พ.ศ. 2546 เปิดจุดผ่านแดนถาวรช่องสะงำอย่างเป็นทางการ ปี พ.ศ. 2548 เริ่มก่อสร้างถนนบ้านแซรไปร ถึงจุดผ่านแดนถาวรช่องสะงำ โดยตัดถนนสายใหม่ตามเส้นทางถนนที่ชาวบ้านใช้เดินทางไปไร่นา หาของป่าอีกเส้นทางของบ้านแซรไปรและจะไปเชื่อมกับช่องสะงำบนเขาพนมดงรัก ในช่วงนั้นรัฐมีการเวนคืนที่ดินจากชาวบ้านเพื่อขยายไหล่ทางตั้งแต่บ้านนาตำบล บ้านแซรไปร มีการตัดต้นไม้ ระเบิดหินบริเวณภูเขา สร้างสะพาน เพื่อทำถนนลาดยางเชื่อมชายแดนไทยกัมพูชา การเวนคืนที่ดินของรัฐ เพื่อสร้างถนน เชื่อมเส้นทางการค้าประกอบ กับผู้คนจากภายนอกให้ความสนใจเข้ามาทำธุรกิจ ซื้อขาย ที่ดิน รองรับการพัฒนาของเมืองใหม่ช่องสะงำ ทำให้เกิดกระแสการขายที่ดินในราคาที่สูงมากเมื่อเทียบกับอดีต ที่ผ่านมา จากราคา ไร่

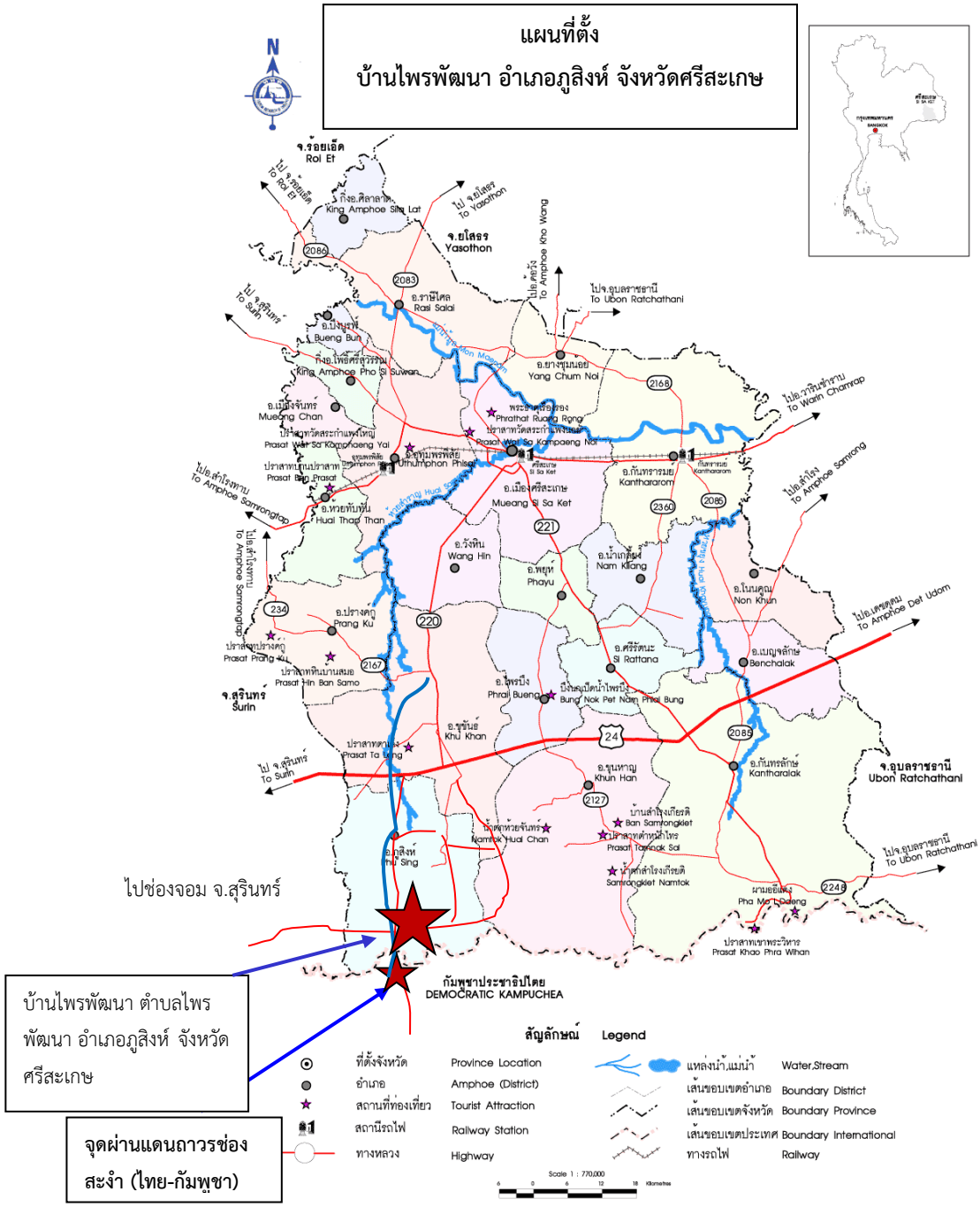
ละ 5,000 บาท มาเป็น 100,000 บาท ทำให้ชาวบ้านมีรายได้ จึงได้มีการก่อสร้างบ้านเรือนที่ทันสมัย มั่นคงแข็งแรง ปี พ.ศ. 2549 เริ่มก่อสร้างพัฒนาเมืองใหม่ช่องสะงำ เพื่อมุ่งหวังสร้างเมืองไหมที่มีหน่วยงานรัฐเอกชน และชาวบ้าน การพัฒนาดังกล่าวมีหน่วยงานรัฐที่ชายแดนทั้งของประเทศไทยและกัมพูชาเข้าปฏิบัติงาน ขณะเดียวกันการพัฒนาจุดผ่านแดนถาวรช่องสะงำมีการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง

บ้านไพรพัฒนาในปัจจุบันจึงกลายเป็นหมู่บ้านที่ชายแดน และตำบลไพรพัฒนาได้เป็นตำบลหน้าด่าน ชายแดนไทย-กัมพูชา หน่วยงานรัฐในระดับท้องถิ่นได้เข้ามาทำงานอย่างต่อเนื่องที่ชายแดน ทำให้ชาวบ้านในตำบลไพรพัฒนาเข้าไปสัมพันธ์กับระบบการค้าชายแดน ด้วยวัฒนธรรมและภาษาเขมรที่ในการสื่อสาร ชาวบ้าน บางส่วนเปลี่ยนอาชีพจากการทำการเกษตร หันมาทำการค้าที่บริเวณชายแดน รับจ้างขับมอเตอร์ไซค์ บางคนต้องไปรื้อฟื้นความสัมพันธ์ระบบเครือญาติ ไปแต่งงานกับคนกัมพูชามีคู่ครองใหม่ ไปสร้างสัมพันธ์ใหม่ ด้วยการผูกเสี่ยวเป็นเกลอกัน บางคนมีบ้านที่พักอาศัยในพื้นที่บริเวณชยแดน ทำให้วิถีชีวิตของคนในหมู่บ้านเกิดการเปลี่ยนแปลงและเกี่ยวข้องกับระบบการพนันที่ชายแดนไทย-กัมพูชา ซึ่งจะกล่าวถึงในรายละเอียดในบทต่อไป

4.1.2 ที่ตั้งและอาณาเขตบ้านไพรพัฒนา

ที่ตั้งและอาณาเขตบ้านไพรพัฒนา 2 หมู่บ้าน เป็น 2 ใน 10 หมู่บ้านในตำบลไพรพัฒนา อำเภอภูสิงห์ จังหวัดศรีสะเกษ มีแนวเขตติดต่อกับพื้นที่อื่นดังนี้ ด้านทิศเหนือ จรดกับตำบลห้วยตามอญ อำเภอภูสิงห์ จังหวัดศรีสะเกษ ด้านทิศใต้จรดจุดผ่านแดนถาวรช่องสะงำ ประตูข้ามแดนไทย-กัมพูชา ที่บริเวณเทือกเขาพนมดงรักกับภูมิโอทะมอ คุ้มตะเปียงไปร เชราะอัลลองเวง เขตอุดรมีชัย ราชอาณาจักรกัมพูชา และและทิศตะวันออกจรดกับตำบลดงรก อำเภอภูสิงห์ จังหวัดศรีสะเกษ และเทือกเขาพนมดงรัก ทิศตะวันตกจรดกับลำห้วยสำราญ ตำบลจรัส อำเภอบัวเชด จังหวัดสุรินทร์ โดยมีลำห้วยสำราญกันชายแดนจังหวัดสุรินทร์และจังหวัดศรีสะเกษ

บ้านไพรพัฒนาตั้งอยู่ทางด้านทิศตะวันตกเฉียงใต้ของอำเภอภูสิงห์ มีที่ตั้งหมู่บ้านห่างจากตัวอำเภอภูสิงห์ ประมาณ 27 กิโลเมตร มีระยะทางห่างจากตัวเมืองศรีสะเกษ 95 กิโลเมตร



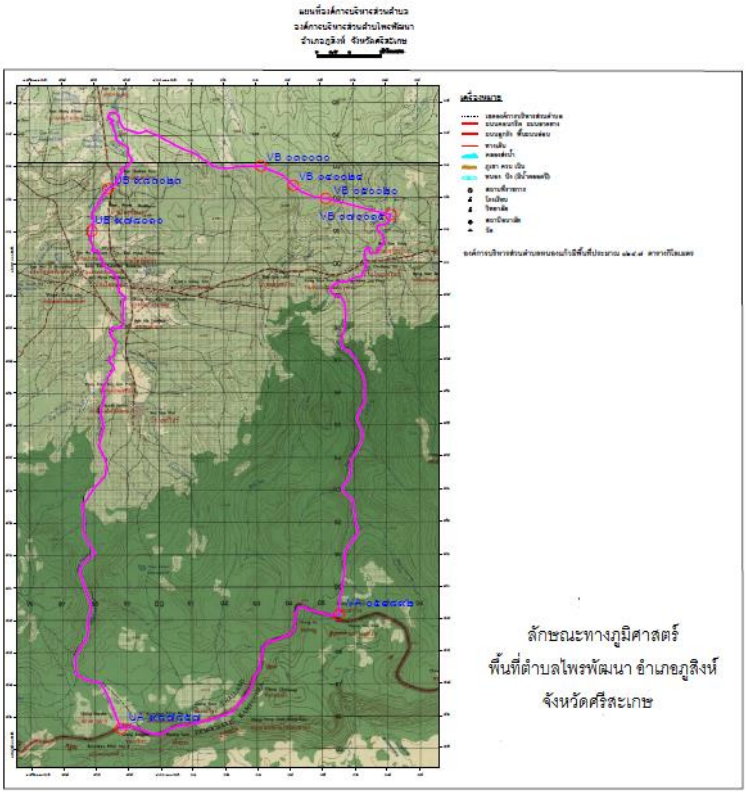
ภาพที่ 4-1 แผนที่แสดงที่ตั้งหมู่บ้านไพรพัฒนา ตำบลไพรพัฒนา อำเภอภูสิงห์ จังหวัดศรีสะเกษ

4.1.3 ลักษณะทางภูมิศาสตร์

ลักษณะทางภูมิศาสตร์ของบ้านไพรพัฒนา เป็นที่ราบสูงลาดเอียง ตามแนวเทือกเขาพนมดงรัก สลับภูเขาเป็นลักษณะที่สูง พื้นที่ของตำบลไพรพัฒนา ทั้งหมดประมาณ 156 ตารางกิโลเมตร หรือ 97,500 ไร่ ทิศใต้ และทิศตะวันตก ตะวันออกเป็นพื้นที่เขตป่าอนุรักษ์ (เขตรักษาพันธุ์สัตว์ป่าห้วยศาลา บนสันเขาพนมดงรักษ์เป็นจุดผ่านแดนถาวร ช่องสะงำ มีเส้นทางคมนาคมทางลาด

ยางที่สะดวกโดยตัดผ่าน บ้านไพรพัฒนา ที่บ้านแซรไปร ถึงบ้านละลม โดยเชื่อมกับถนนหมายเลข 24 สามารถเดินทางเชื่อมต่อไปจังหวัดอื่น ๆได้

ด้านทิศตะวันตก เป็นลำห้วยสำราญ ปัจจุบันได้มีการสร้างเขื่อนห้วยสำราญที่บริเวณบ้านแซรไปร ชาวบ้านสามารถใช้ประโยชน์หาอาหารจากแหล่งน้ำ และเป็นที่ราบลุ่มมีแหล่งน้ำ เหมาะแก่การเพาะปลูกทำการเกษตร ประชากรส่วนใหญ่ในชุมชนใช้เป็นพื้นที่ใกล้ลำห้วยสำราญในการทำนา ปลูกสวนยางพารา และเลี้ยงสัตว์

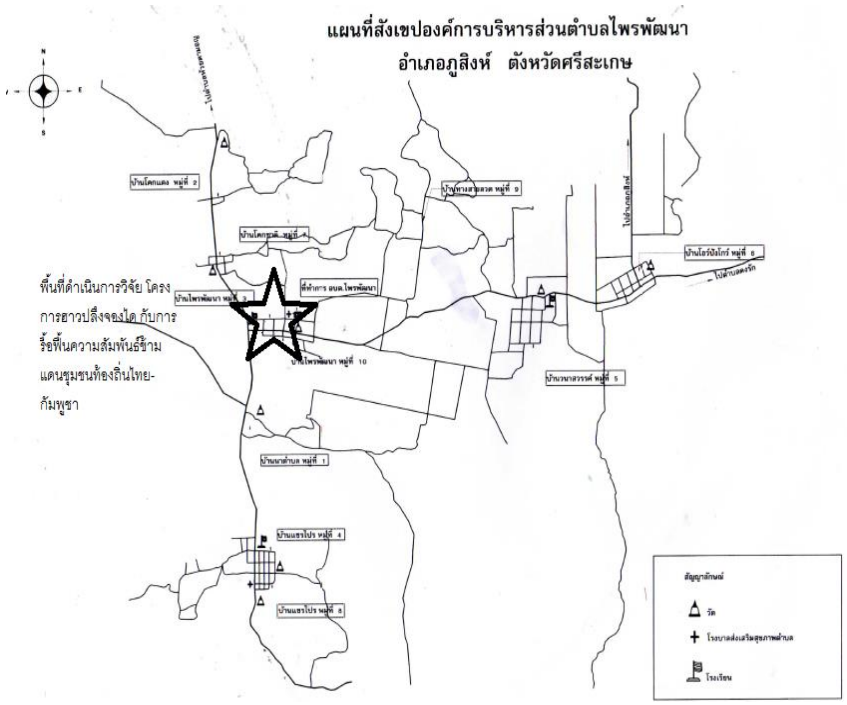


ภาพที่ 4- 2 แผนที่แสดงลักษณะทางภูมิศาสตร์บ้านไพรพัฒนา ตำบลไพรพัฒนา อำเภอภูสิงห์ จังหวัดศรีสะเกษ

4.1.4 ลักษณะทางกายภาพ

บ้านไพรพัฒนา เป็นหมู่บ้านขนาดใหญ่ จึงแบ่งการปกครองออกเป็น 2 หมู่บ้าน ได้แก่ บ้านไพรพัฒนา หมู่ 3 และบ้านไพรพัฒนา หมู่ 10 โดยเป็นหมู่บ้านที่ตั้งของตำบลไพรพัฒนา และตำบลไพรพัฒนาเป็น 1 ใน 8 ตำบลของอำเภอภูสิงห์ จังหวัดศรีสะเกษ บ้านไพรพัฒนาเป็น 2 หมู่บ้านในอีก 2,411 หมู่บ้าน ของจังหวัดศรีสะเกษ ที่แบ่งการปกครองทั้งออกเป็น 22 อำเภอ 206 ตำบล บ้านไพรพัฒนา ตำบลไพรพัฒนา อำเภอภูสิงห์ จังหวัดศรีสะเกษ ได้แยกการปกครองจากตำบลห้วยตามอญ พ.ศ. 2538 และได้รับการเปลี่ยนแปลงฐานะจากสภาตำบลไพรพัฒนาเป็นองค์การบริหารส่วนตำบลไพรพัฒนาตามพระราชบัญญัติการเปลี่ยนแปลงฐานะสภาตำบลและ

องค์การบริหารส่วนตำบล พ.ศ.2540 โดยมีหมู่บ้านแซรไป หมู่ 8 ในตำบลไพรพัฒนา ตำบลสุดท้ายของประเทศไทย โดยที่มีเทือกเขาพนมดงรักเป็นแนวกัน มีจุดผ่านแดนถาวรช่องสะงำ เป็นเสมือนประตูเปิดรับผู้คนก่อนเดินทางไปถึงอำเภออัลลองเวง จังหวัดอุดรมีชัย ประเทศกัมพูชา และใช้เส้นทางนี้ไปเชื่อมกับประเทศในภูมิภาคอาเซียนได้



ภาพที่ 4-3 แผนที่ลักษณะทางกายภาพบ้านไพรพัฒนา ตำบลไพรพัฒนา อำเภอภูสิงห์ จังหวัดศรีสะเกษ

บ้านไพรพัฒนามีสภาพเป็นป่าไม้ธรรมชาติ และสวนยางพารา ลักษณะพื้นที่ส่วนใหญ่เป็นลูกคลื่นที่ราบสูง สลับที่ดอนกับเนินเขาเตี้ย มีแนวลาดเทจากด้านทิศใต้ลงมาทางทิศตะวันออก ในปัจจุบันลักษณะการสร้างบ้านเรือนทำโครงสร้างด้วยไม้มีลักษณะแบบดังเดิมที่เป็นบ้านและบ้านไม้ สองชั้น ใต้ถุนบ้านโล่ง ชั้นบนทำด้วยไม้ที่ประกอบกัน โดยชาวบ้านจะใช้ไม้เป็นแผ่นทำเป็นฝาบ้าน และบ้านที่ผสมผสานกับการสร้างบ้านเรือนยุคใหม่ด้วยปูนซีเมนต์ มีสร้างผนังกันด้วยคอนกรีต การสร้างบ้านเรือนที่อาศัยในหมู่บ้านไพรพัฒนาจะเป็นระเบียบตามผังบ้านที่ได้สร้างจากทหาร ตามพื้นที่การจัดสรรที่อยู่อาศัยดังที่กล่าวมาแล้วนั้น ในระบบเครือญาติกันการสร้างบ้านจะชิดชนกันและมักจะอาศัยอยู่เป็นกลุ่มๆเครือญาติ

4.1.5 โครงสร้างทางสังคม

โครงสร้างทางสังคมของหมู่บ้านไพรพัฒนา เกิดจากความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล และกลุ่มคนในหมู่บ้านที่รวมตัวกัน โดยมีระบบต่างๆ เช่น ระบบการสื่อสาร บ้านไพรพัฒนา มีการใช้ภาษาเฉพาะของกลุ่มชาติพันธุ์เขมรถิ่นไทย หรือภาษาเขมรที่เป็นภาษาถิ่นในการสื่อสาร บ้านไพรพัฒนาจะมีสำเนียงการพูดหรือภาษาพูดคล้ายกับคนที่สื่อสารภาษาเขมรถิ่นไทยอื่น ๆ ในจังหวัดศรีสะเกษ แต่จะมีความแตกต่างกับการสื่อสารกับเขมรกัมพูชา บ้าง ระบบครอบครัว เครือญาติ เศรษฐกิจ ความเชื่อ ประเพณีและการศึกษา ระบบเหล่านี้จะยึดโยงให้สังคมหมู่บ้านดำรงอยู่ได้ การพัฒนาของรัฐในปัจจุบันแบ่งเขตการปกครอง ตำบลไพรพัฒนาแบ่งการปกครอง เป็น 10 หมู่บ้าน ในเขตพื้นที่การปกครองของบ้านไพรพัฒนา ได้แบ่งพื้นที่การปกครองออกเป็น 2 หมู่บ้าน มีจำนวนครัวเรือน และมีจำนวนประชากร แบ่งตามหมู่บ้าน ดังนี้

ชื่อหมู่บ้าน	หมู่ที่	จำนวนครัวเรือน	จำนวนประชากร		รวม
			ชาย	หญิง	
บ้านไพรพัฒนา	3	237	362	356	718
บ้านไพรพัฒนาตะวันออก	10	152	338	318	656
รวม		389	700	674	1,374

ข้อมูลจากรายงานสถิติบ้านและประชากรระดับตำบล ของตำบลไพรพัฒนา ข้อมูลของวันที่ 12 ตุลาคม 2559

ตาราง 4-1 แสดงจำนวนหลังคาเรือน และประชากรของบ้านไพรพัฒนา

ปัจจุบันบ้านไพรพัฒนาแบ่งเขตการปกครองออกเป็น 2 หมู่บ้าน และในหมู่บ้านจะมีการกำหนดโครงสร้างของชุมชนโดยรัฐและจะมีตำแหน่งของหน่วยงานของรัฐในหมู่บ้านเพื่อทำงานแทน และประสานในระดับหมู่บ้าน เช่น บ้านไพรพัฒนา หมู่ 3 และหมู่ 10 มีคณะกรรมการหมู่บ้านตำแหน่งที่สำคัญ ประกอบด้วย กำนันหรือผู้ใหญ่บ้าน สารวัตรกำนัน ผู้ช่วยผู้ใหญ่บ้าน ผู้รักษาความสงบภายในหมู่บ้าน และกรรมการหมู่บ้าน รวมแล้ว 9 คน จากนั้นหมู่บ้านจะแบ่งคุ้มการปกครอง แต่ละคุ้มก็จะมีหัวหน้าคุ้มคอยดูแลรักษาความสงบร่วมกัน ในหมู่บ้านมีนายกองค์การบริหารส่วนตำบลไพรพัฒนา และทีมบริหาร และในหมู่บ้านมีสมาชิกองค์การบริหารส่วนตำบลจำนวน 2 คน คณะกรรมการหมู่บ้านจะทำงานภายใต้โครงสร้างที่เชื่อมประสานกันทั้งในหมู่บ้านและหน่วยงานที่เกี่ยวข้องจากนอกชุมชน

4.2 บ้านไพรพัฒนาและการเปลี่ยนแปลงหลังการเปิดจุดผ่านแดนถาวรช่องสะงำชายแดนไทย- กัมพูชา

จากการศึกษาการแปลงแปลงของบ้านไพรพัฒนา หลังการเปิดจุดผ่านแดนถาวรช่องสะงำชายแดนไทย-กัมพูชา ผู้วิจัย พบว่ามีการเปลี่ยนแปลงในหลายด้าน โดยผู้วิจัยจะนำเสนอการเปลี่ยนที่ชัดเจน ทั้งหมด 2 พื้นที่ 4 ระบบ สำคัญ มีรายละเอียดดังนี้

4.2.1 การเปลี่ยนแปลงพื้นที่ระดับชุมชนไพรพัฒนา ประกอบด้วยการเปลี่ยนแปลงใน 4 ระบบ ได้แก่

1) การเปลี่ยนแปลงระบบคมนาคมและโลจิสติกส์ และสิ่งอำนวยความสะดวก(ถนนสายแยกนาเจริญ-ช่องสะงำ และ ถนน 67) เส้นทางการค้า การพนันและการเชื่อมสัมพันธ์ข้ามแดนไทย-กัมพูชา

หลังการเปิดจุดผ่านแดนถาวรช่องสะงำ ถนนสาย 24 และเส้นทางเชื่อมถนนสายแยกนาเจริญ-ช่องสะงำ ได้มีการพัฒนามาอย่างต่อเนื่องแบบก้าวกระโดด เพื่อรองรับการพัฒนาการค้าการลงทุน ด้านเศรษฐกิจ สังคมวัฒนาธรรมและการเมืองและการท่องเที่ยวที่บริเวณชายแดนไทย-กัมพูชา

ภาพที่ 4-4 ภาพแสดงการเปลี่ยนแปลงทางเข้าหมู่บ้านและวัดไพรพัฒนา

ปัจจุบันจากถนนลาดยางได้มีการขยายถนนเสริมไหล่ทางให้มีขนาดกว้างขึ้นมีการจักทำร่องระบายน้ำ มีการติดไฟส่องสว่างในเวลากลางคืน ตลอดเส้นทางอย่างต่อเนื่อง เพื่อเอื้ออำนวยให้รถที่สัญจรจากนักท่องเที่ยว นักพนันและชาวบ้าน ได้ใช้การคมนาคมอย่างสะดวกมากยิ่งขึ้น แต่ในขณะเดียวกันก็ส่งผลกระทบต่อคุณภาพชีวิตของชาวบ้านที่อาศัยอยู่ริมถนน ที่ต้องระวังความปลอดภัยจากการข้ามถนนของตนเอง เด็ก และสัตว์เลี้ยงมากยิ่งขึ้น

ภาพที่ 4-5 ภาพแสดงการเปลี่ยนแปลงขยายเส้นทางจราจร
ถนน ระบบการคมนาคม เส้นหน้าหมู่บ้านไพรพัฒนา

ภาพที่ 4-6 ภาพแสดงการเปลี่ยนแปลงการเดินทางของคนภายนอกหมู่บ้านโดยรถบัส
เข้ามาใช้บริการในหมู่บ้าน

ปี พ.ศ. 2548 เริ่มก่อสร้างถนนบ้านแซรไปร ถึงจุดผ่านแดนถาวรช่องสะงำ เพื่อรองรับการพัฒนาที่ชายแดนไทย-กัมพูชา โดยตัดถนนสายใหม่ตามเส้นทางถนนที่ชาวบ้านใช้เดินทางไปไร่นา หา

ของป่าอีกเส้นทางของบ้านแซรไปรและจะไปเชื่อมกับช่องสะงำบนเขาพนมดงรัก ในช่วงนั้นรัฐบาลมีการเวนคืนที่ดินจากชาวบ้านเพื่อขยายไหล่ทาง ตั้งแต่บ้านนาตำบล บ้านแซรไปร มีการตัดต้นไม้ ระเบิดหินบริเวณภูเขา สร้างสะพาน เพื่อทำถนนลาดยางเชื่อมชายแดนไทย-กัมพูชา

การเวนคืนที่ดินของรัฐ เพื่อสร้างถนน เชื่อมเส้นทางการค้า ประกอบกับผู้คนจากภายนอกให้ความสนใจเข้ามาทำธุรกิจ ซื้อขาย ที่ดิน รองรับการพัฒนาของเมืองใหม่ช่องสะงำ ทำให้เกิดกระแสการขายที่ดินในราคาที่สูงมากเมื่อเทียบกับอดีต ที่ผ่านมา จากราคา ไร่ละ 5,000 บาท มาเป็น 100,000 บาท ทำให้ชาวบ้านมีรายได้ จึงได้มีการก่อสร้างบ้านเรือนที่ทันสมัย มั่นคงแข็งแรง มีการไปจับจองพื้นที่ทำกิน ค้าขาย

โครงการพัฒนาถนนหมายเลข 67 เป็นหนึ่งในโครงการพัฒนาเครือข่ายคมนาคมเชื่อมโยงที่รัฐบาลไทยได้ให้การสนับสนุนแก่รัฐบาลกัมพูชา ตามมติคณะรัฐมนตรีเมื่อวันที่ 10 มิถุนายน 2546 ซึ่งอนุมัติการให้ความช่วยเหลือ การพัฒนาเส้นทางหมายเลข 67 เชื่อมโยงไทย-กัมพูชา จากจุดผ่านแดนถาวรช่องสะงำ อัลลองเวง –เสียมเรียบ เป็นการช่วยเหลือแบบให้เปล่า 126,000 ล้านบาทโครงการสร้างพื้นฐานและอำนวยความสะดวกเริ่มต้น 17,725 ล้านบาท

ถนนหมายเลข 67 จึงเป็นการพัฒนาเครือข่ายคมนาคมเชื่อมโยงที่รัฐบาลไทยได้ให้การสนับสนุนแก่รัฐบาลกัมพูชา ถนนหมายเลข 67 ถือเป็นสัญลักษณ์ของความสัมพันธ์และความร่วมมืออันดีระหว่างรัฐบาลไทย-กัมพูชา และประชาชนของสองประเทศ โดยจะช่วยอำนวยความสะดวกด้านการคมนาคมขนส่งระหว่างภาคตะวันออกเฉียงเหนือตอนล่างของไทยกับภาคเหนือของกัมพูชา และมีบทบาทสำคัญในการส่งเสริมการท่องเที่ยวตามเส้นทางอารยธรรม ทางศิลปวัฒนธรรมขอม อีสานใต้ การค้าการลงทุน และการแลกเปลี่ยนในสาขาต่าง ๆ ระหว่างประชาชนไทย-กัมพูชา นอกจากนี้ ยังนับเป็นเส้นทางที่สั้นที่สุดที่เชื่อมประเทศไทยเข้ากับจังหวัดเสียมราฐ ซึ่งเป็นศูนย์กลางอารยธรรมขอมและเป็นแหล่งท่องเที่ยวสำคัญที่สุดของกัมพูชา นครวัฒน์-นครธม

4.2.2 การเปลี่ยนแปลงระบบเศรษฐกิจของชุมชน

จากการศึกษาการเปลี่ยนแปลงระบบเศรษฐกิจของชุมชน ยังพบว่า ชาวบ้านเกิดการเปลี่ยนแปลงที่ชัดเจน โดยผู้วิจัยจะนำเสนอการเปลี่ยนแปลงด้านเศรษฐกิจในหมู่บ้าน ที่สำคัญ ดังนี้

การศึกษาระบบเศรษฐกิจ พบว่า ในอดีต วิถีชีวิตของชาวบ้านชุมชนท้องถิ่นบ้านไพรพัฒนาเป็นการผลิตทางเศรษฐกิจแบบพอยังชีพด้วยการประกอบอาชีพเกษตรกรรม ทำนา ทำไร่ เลี้ยงสัตว์ ทอผ้า และหาของป่า เพื่อการบริโภคในครัวเรือนเท่านั้น ขณะเดียวกันปีไหนที่ได้ผลิตมากก็เก็บไว้ในยุ้งฉางสำรองไว้เลี้ยงชีพในปีที่แห้งแล้งได้ผลิตน้อย บางส่วนจะแบ่งปันให้กับเครือญาติ และซื้อขายแบบศีลธรรม ใช้ระบบการแลกเปลี่ยนผลผลิตสินค้าที่มีความเกื้อกูลกันในหมู่บ้าน การผลิตทั้งหมดยังคงพึ่งพากับระบบธรรมชาติ ยังสามารถผลิตได้เพราะพื้นที่ยังมีความอุดมสมบูรณ์ของดิน น้ำ ป่า

การใช้ประโยชน์ที่ดิน ขนาด สิทธิและลักษณะการถือครองที่ดินของชาวบ้านไพรพัฒนา ประเทศไทย จากการศึกษาข้อมูลของคณะวิจัย ชาวบ้านบ้านไพรพัฒนามีที่ดินที่ได้รับจากการจัดสรรโดยรัฐใหม่ เป็นพื้นที่ที่อยู่อาศัย ครอบครัวละ 1 ไร่ พื้นที่ทำกิน 20 ไร่ พื้นที่ส่วนใหญ่มีลักษณะลาดเอียงตามเนินเขา ที่ลุ่ม เป็นดินร่วนปนทราย ที่ดินส่วนใหญ่ใช้ประโยชน์สำหรับการ

ประกอบอาชีพทำนา ทำไร่ ลักษณะการถือครองที่ดินส่วนมากที่ดินเป็นประเภท สปก.4-01 ประมาณ 80% และ ประเภท ภบท.5 (เสียภาษีบำรุงท้องที่) ประมาณ 20 %

ปัจจุบันบ้านไพรพัฒนามี การประกอบอาชีพหลักของชาวบ้านในพื้นที่ชายแดนไทย-กัมพูชาได้ ดังนี้

1) การประกอบอาชีพภาคการเกษตร

ระบบการผลิตที่สัมพันธ์กับวิถีชีวิตชาวบ้านในบริเวณชายแดนไทย-กัมพูชา การประกอบอาชีพและการมีรายได้ของคนในบริเวณนี้ คณะวิจัยพบว่า ในอดีตชาวบ้านส่วนใหญ่มีการยังชีพด้วยการประกอบอาชีพเกษตรกรรม ทำสวนไม้เศรษฐกิจ ปลูกยาพารา ทำไรมันสำปะหลัง โดยการพึ่งพิงทรัพยากร และแหล่งน้ำฝนตามธรรมชาติอาศัยความสมบูรณ์ของดินในการทำมาหากิน การหาอาหารจากธรรมชาติ ด้วยการล่าสัตว์ และหาของป่าเริ่มหมดไป การเปลี่ยนแปลงพื้นที่สาธารณะส่วนกลางถูกจำจองเป็นของส่วนตัว อาชีพภาคการเกษตรเป็นอาชีพหลักของชาวบ้านไพรพัฒนา คิดเป็นร้อยละ 95 จากประชากรทั้งหมดของหมู่บ้านที่ยังคงมีอาชีพด้านการทำเกษตร

2) การประกอบอาชีพนอกภาคการเกษตร

ในอดีตชาวบ้านไพรพัฒนา มีอาชีพนอกภาคการเกษตรร่วมกับการเป็นเกษตรกร เนื่องจากระบบการศึกษา และความเจริญของสังคม ทำให้คนในหมู่บ้านมีการพัฒนารูปแบบการประกอบอาชีพที่หลากหลายมากขึ้น มีความหลากหลายของอาชีพ อาชีพนอกภาคการเกษตรที่ชาวบ้านในบริเวณนี้ ได้แก่ รับราชการ เช่น รับราชการครู รับราชการทหาร ตำรวจ เป็นต้น

ขณะที่ในปัจจุบัน ระบบเศรษฐกิจของชุมชนเปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็ว เช่น ระบบการค้าขายปลีกและค้าส่ง และเพิ่มจำนวนร่านมากขึ้นเรื่อย โดยขายให้กับชาวบ้านและคนที่เข้ามาท่องเที่ยวในวัดไพรพัฒนา โดยส่วนมาก เป็นร้านขายของชำ, ร้ายขายเสื้อผ้า ,ขายอาหารตามสั่ง, ขายก๋วยเตี๋ยว, ขายผัก, ขายเนื้อหมู, ขายปลา ,ขายสลากกินแบ่งรัฐบาล เป็นต้น ทั้งที่มีการขายในครัวเรือนของตนเอง และเช่าพื้นที่ของมูลนิธิวัดไพรพัฒนา ในราคา 2,000 บาท และ 1,000 บาท ที่ตลาดต้องชม บายตึกเจีย และรับจ้างทั่วไปทั้งในหมู่บ้าน และในกิจกรรมของวัดไพรพัฒนาและบริเวณชายแดนไทย-กัมพูชา

จากข้อมูลการสำรวจรายครัวเรือน (รายงานสถานการณ์พนันในชุมชนพื้นที่ชายแดนไทย-กัมพูชา)จำนวน 253 ครัวเรือนด้านการมีรายได้ พบว่า ชาวบ้านมี เงินเดือนประจำ 5,515,320 บาท รายได้จากการขายผลผลิตทางการเกษตร จำนวน 20,046,000 บาท มีรายได้จากการรับจ้างทั่วไป จำนวน 2,549,050 บาท มีรายได้จากการค้าขายหรือการให้บริการ จำนวน 2,105,000 บาท และมีรายได้อื่น เช่น ลูกส่งเงินให้ โบนัส (ไม่รวมที่ได้จากการพนัน จำนวน 627,200 บาท รวมรายได้ 30,842,570 บาท

ในขณะที่ ข้อมูลจากแบบสำรวจรายครัวเรือนดังกล่าว ได้สำรวจมิติ ค่าใช้จ่ายในครัวเรือน พบว่า ชาวบ้านมีค่าใช้จ่ายลงทุนด้านการเกษตร จำนวน 7,548,000 บาท ค่าใช้จ่ายด้านการศึกษา จำนวน 2,786,900 บาท มีค่าใช้จ่ายด้านสุขภาพ จำนวน 824,100 บาท มีค่าใช้จ่ายด้านการขนส่ง จำนวน 2,544,450 บาท มีค่าใช้จ่ายด้านการสื่อสาร จำนวน 1,177,295 บาท มีค่าใช้จ่ายด้านสังคม

งานบุญต่างๆ จำนวน 2,817,300 บาท และมีค่าใช้จ่ายด้านพนัน จำนวน 1,561,900 บาท รวมรายจ่าย ที่กล่าวมาทั้งหมด จำนวน 19,259,945 บาท

ภาพที่ 4-7 ภาพแสดงการค้าขายเครื่องบูชา เครื่องเซ่น ไก่ชน ที่บริเวณหน้าวัดของหมู่บ้าน

ภาพที่ 4-8 ภาพแสดงการเปลี่ยนแปลงพื้นที่โดยสร้างเป็นห้องเช่าเพื่อจำหน่ายสินค้าในบริเวณตลาดต้องชม บนพื้นที่ของวัด

ภาพที่ 4-9 ภาพแสดงคนสนใจในการซื้อสลากกินแบ่งรัฐบาล บริเวณหน้าวัดบ้านไพรพัฒนา

ภาพที่ 4-10 ภาพแสดงการจัดวางแผงขายสลากกินแบ่งรัฐบาลบริเวณตลาดต้องชม บริเวณวัดไพรพัฒนา

ภาพที่ 4-11 ภาพแสดงถึงสถานที่และช่องทางระบบการเงินชุมชน
โดยโอนเงินในหมู่บ้านไพรพัฒนา

ภาพที่ 4-12 ภาพแสดงถึงสถานที่พักของนักท่องเที่ยวและนักพนัน ในบริเวณใกล้หมู่บ้าน

4.2.3 การเปลี่ยนแปลงด้านสังคม

จากการศึกษา พบว่า ในอดีตชาวบ้านไพรพัฒนาและชุมชนท้องถิ่นบริเวณชายแดนไทย-กัมพูชาเคยมีความสัมพันธ์กันก่อนที่จะมีนโยบายการพัฒนาที่ชายแดน ในอดีตชาวบ้านเคยไปล่าสัตว์ด้วยกัน ชาวบ้านเคยไปเยี่ยมญาติ ไปเข้าร่วมงานด้านสังคมต่างๆ เริ่มมีความสัมพันธ์ในระบบการค้าขาย ค้าวัว ข้ามแดนในอดีต และมีการแลกเปลี่ยนด้านวัฒนธรรม เช่น การบวช งานพิธีกรรมทางศาสนา ในอดีต ชาวบ้านจะเดินเท้าเพื่อไปมาหากัน จากนั้นได้มีการพัฒนา ทำถนนเพื่อความสะดวกมากขึ้นตามนโยบายของรัฐ มีเจ้าหน้าที่ของรัฐที่เกี่ยวข้องกับการข้ามแดน ด้านความมั่นคง ส่งผลทำให้การข้ามแดนของชาวบ้านไปสร้างกับความสัมพันธ์ของชาวบ้านยากยิ่งขึ้น ความเปราะบางพื้นที่ชายแดน การสู้รบกันของรัฐไทยกับรัฐกัมพูชา บางครั้งที่ด่านชายแดนไทย-กัมพูชา ก็ปิดห้ามคนข้ามแดนไปมาหากัน แต่ปัจจุบันจุดผ่านแดนถาวรช่องสะงำกลายเป็นช่องทางข้ามแดนเพื่อสร้างความสัมพันธ์ของชุมชนท้องถิ่นชายแดนไทย-กัมพูชา สร้างความสัมพันธ์กับหน่วยงานรัฐ

ในปัจจุบัน ชาวบ้านเกิดการเปลี่ยนแปลงโดยมีระบบความสัมพันธ์ที่ขยายเพิ่มมากขึ้น โดยอาศัยความเป็นหมู่บ้านในพื้นที่บริเวณชายแดนแดนไทย-กัมพูชาที่รียกว่า ความสัมพันธ์ระบบใหม่ ใน 3 ลักษณะคือ 1)ความสัมพันธ์ระหว่างรัฐกับรัฐ 2)ความสัมพันธ์ระหว่างรัฐกับชาวบ้าน 3) ความสัมพันธ์ระหว่างชาวบ้านกับชาวบ้าน

1. ลักษณะความสัมพันธ์ระหว่างรัฐกับรัฐ

การประชุม JC ครั้งแรกเมื่อปี พ.ศ. 2538 ณ กรุงพนมเปญ ประเทศกัมพูชา นอกจากนี้ยังมี กลไกความร่วมมือด้านการทหารสองประเทศ โดยตั้งคณะกรรมการทั่วไปชายแดนไทย–กัมพูชา (General Border Committee – GBC) ซึ่งมีรัฐมนตรีว่าการกระทรวงกลาโหมของทั้งสองประเทศ เป็นประธานและคณะกรรมการชายแดนส่วนภูมิภาคไทย–กัมพูชา (Regional Border Committee – RBC) ซึ่งมีแม่ทัพทหารแต่ละภูมิภาคของทั้งสองฝ่ายเป็นประธาน

สำหรับกรอบความร่วมมือ GMS (Greater Mekong Subregion) ไทย กับกัมพูชาได้ดำเนินโครงการร่วมกัน ได้แก่ การพัฒนาแนวพื้นที่เศรษฐกิจ ตอนใต้ (Southern Economic Corridor) เชื่อมโยงไทย กัมพูชา และ เวียดนาม การอำนวยความสะดวกการผ่านแดนของคนและสินค้าระหว่างไทย–กัมพูชา ส่งเสริมการท่องเที่ยวในรูป Package Tour โดยจะเน้น ตามแนวพื้นที่เศรษฐกิจ ตลอดจนการดำเนินการ GMS Single Visa เพื่อ อำนวยความสะดวกแก่นักท่องเที่ยว

ปัจจุบันมีหน่วยงานของรัฐบาลไทยและรัฐบาลกัมพูชา มีข้อตกลงร่วมกันหลายด้านเพื่อสร้างความสัมพันธ์และสร้างความมั่นคงบริเวณชายแดนร่วมกัน บางครั้งเป็นการเจรจาในทางลับด้วย

ภาพที่ 4-13 ภาพแสดงโล่ความสัมพันธ์ของหน่วยงานรัฐบริเวณชายแดนของไทยและกัมพูชา

2. ลักษณะความสัมพันธ์ระหว่างรัฐกับชาวบ้านชุมชนท้องถิ่น

จากความร่วมมือในกรอบต่างๆดังที่คณะวิจัยได้เสนอไปแล้วในส่วนที่ผ่านมา ส่งผลให้ภายในพื้นที่ตำบลไพรพัฒนาเป็นพื้นที่ดำเนินโครงการระหว่างรัฐกับชาวบ้านในลักษณะหลากหลายโครงการ ซึ่งการศึกษาครั้งนี้คณะวิจัยเห็นว่าโครงการหมู่บ้านเข้มแข็งคู่ขนานตามแนวชายแดนไทย-กัมพูชา เป็นโครงการที่จะชี้ให้เห็นถึงความสัมพันธ์ดังกล่าวได้เป็นอย่างดี

ในกรณีความสัมพันธ์ด้านต่างๆที่รัฐได้กันขับเคลื่อนเชิงนโยบายและส่งผลให้เกิดความร่วมมือด้านต่างๆ มีหลากหลาย ดังกรณี วัดไพรพัฒนาร่วมกับหน่วยงานในท้องถิ่นได้สร้างความร่วมมือกับหน่วยงานรัฐในประเทศกัมพูชาในด้านต่างๆ เช่น ที่วัดไพรพัฒนาร่วมกับหน่วยงานภาครัฐและชุมชนมีกิจกรรม เพื่อสร้างความสัมพันธ์ระหว่างชาวบ้านและหน่วยงานประเทศไทยและ กัมพูอย่างต่อเนื่อง โดยมีกิจกรรมดังนี้

1. สวดมนต์ข้ามปีอาเซียน ไทย-กัมพูชา ประจำปี มีกิจกรรมประกอบด้วย พิธีบวชเนกขัมบารมี ปฏิบัติธรรมกัมมัฏฐาน ทำวัตรเช้า-เย็น พิธีทำบุญตักบาตรข้าวสารอาหารแห้ง โดยเฉพาะในวันที่ 31 ธันวาคม 2560 นี้ จะมีพิธีเจริญพระพุทธมนต์ข้ามปี 2 ภาษา (ภาษาไทย และภาษาเขมร) มีการแสดงศิลปวัฒนธรรม 2 ชาติ ระหว่างไทย-กัมพูชา

2. "มาฆบูชา" สานสัมพันธไมตรีกับประเทศอาเซียน ในมิติพระพุทธศาสนา จังหวัดศรีสะเกษ ประจำปีงบประมาณ ระหว่างจังหวัดศรีสะเกษ ประเทศไทย และจังหวัดอุดรมีชัย ประเทศ

กัมพูชา วันที่ 10-12 กุมภาพันธ์ 2560 ณ วัดไพรพัฒนา ตำบลไพรพัฒนา อำเภอภูสิงห์ จังหวัดศรีสะเกษ

3. วันวิสาขบูชา อาเซียน (ไทย - กัมพูชา) มีการบวชเนกขัมมะบารมีปฏิบัติธรรมกัมมัฏฐาน วันที่ 9-11 พฤษภาคม2560 ณ วัดไพรพัฒนา อำเภอภูสิงห์ จังหวัดศรีสะเกษ ประเทศไทย และวัดอัลลองเวง อำเภออัลลองเวง จังหวัดอุดรมีชัย ประเทศกัมพูชา

4. แห่เทียนพรรษาถวายผ้าอาบน้ำฝนสองแผ่นดิน ไทย – กัมพูชา บรรพชาอุปสมบทหมู่ บวชเนกขัมมะบารมีปฏิบัติธรรมเฉลิมพระเกียรติพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัว เนื่องในโอกาสมหามงคลเสด็จเถลิงถวัลยราชสมบัติ ครบ 70 ปี โดยระหว่างวันที่ 16-20 กรกฎาคม 2559 ณ วัดไพรพัฒนา ตำบลไพรพัฒนา อำเภอภูสิงห์ จังหวัดศรีสะเกษ

5. กฐินสามัคคีเชื่อมสัมพันธไมตรี ไทย-กัมพูชา เพื่อน้อมกล้าถวายเป้นพระราชกุศลพระบาทสมเด็จพระปรมินทรมหาภูมิพลอดุลยเดช วันอาทิตย์ที่ 30 ตุลาคม 2559 ณ วัดตวลอันแดด อ.จอมประสาน จังหวัดพระวิหาร ราชอาณาจักรกัมพูชา

โครงการหมู่บ้านเข้มแข็งคู่ขนานตามแนวชายแดนไทย-กัมพูชา ที่บ้านแซรไปร หมู่ที่ 8 เป็นหมู่บ้านสุดท้ายของ จ.ศรีสะเกษ ที่มีพรมแดนติดประเทศกัมพูชา มีนายอำเภอภูสิงห์ หัวหน้าส่วนราชการ นายกองค์การบริหารส่วนตำบลไพรพัฒนา กำนัน ผู้ใหญ่บ้านในพื้นที่ตำบลไพรพัฒนา ครู นักเรียนโรงเรียนบ้านแซรไปร และผู้นำจากประเทศกัมพูชา นายทหารประสานงานชายแดนกัมพูชา-ไทย นายชู นาด กำนันตำบลตระเปียงไปร ผู้นำชุมชน เมืองอัลลองเวง จังหวัดอุดรมีชัย มีผู้เข้าร่วมงาน จำนวนมาก เพื่อยกระดับฐานะพัฒนาคุณภาพชีวิต การเสริมสร้างสัมพันธ์ที่ดีระหว่างประชาชนทั้ง 2 ประเทศ ช่วยลดปัญหาความขัดแย้งตามแนวชายแดน

ภาพที่ 4-14 ภาพแสดงป้ายความสัมพันธ์ระหว่างรัฐและชุมชนของไทย และของประเทศกัมพูชา

3. ลักษณะความสัมพันธ์ระหว่างชาวบ้านกับชาวบ้าน

ในปัจจุบัน ชาวบ้านในพื้นที่ตำบลไพรพัฒนา ยังคงรักษาความสัมพันธ์ระหว่างชาวบ้านอยู่ ทั้งชาวบ้านที่อาศัยมาก่อนดั้งเดิม ชาวบ้านที่อพยพมาจากกัมพูชา รวมถึงชาวบ้านที่อพยพเข้ามาใหม่ แต่อย่างไรก็ตามโดยรวมแล้วความสัมพันธ์ของกลุ่มคนเหล่านี้จะมีกลไกทางเศรษฐกิจ สังคมวัฒนธรรมและระบบการเมืองผูกพันไว้อยู่ ไม่ได้เป็นสังคมที่ตัดขาดออกจากกัน ในการศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างชาวบ้านกับชาวบ้าน เช่น ความสัมพันธ์ด้านการค้าขาย ความสัมพันธ์ด้านศาสนา ประเพณี ความเชื่อ และการทำบุญ ความสัมพันธ์ด้านสังคมและการช่วยเหลือเกื้อกูลกัน เช่น ในงานศึกษาของนักวิชาการจากสำนักงานการวิจัยเพื่อการพัฒนาท้องถิ่น (สกว.ฝ่ายท้องถิ่น) อุบล สวัสดิ์ผล (2561) ได้ศึกษาความสัมพันธ์ของคนไทย-กัมพูชาบริเวณชายแดนจังหวัดศรีสะเกษ และใช้มิติความสัมพันธ์เชิงเครือญาติเป็นแกนในการศึกษาพบว่าชาวไทยและกัมพูชามีความสัมพันธ์เชิงเครือญาติ เพื่อนบ้าน รวมถึงความสัมพันธ์แบบ “เสี่ยว” ในภาษาอีสานหมายถึงเพื่อนตาย หรือเพื่อร่วมสาบานที่ต้องผ่านพิธีกรรมต่างๆเพื่อยืนยันคำสาบานที่มีต่อกัน และในปัจจุบันความเป็นเพื่อนบ้าน ญาติพี่น้องหรือเสี่ยวฮัก ยังไปมาหาสู่กันและเริ่มมีความสำคัญมากยิ่งขึ้น เมื่อมีหน่วยงานวิจัยเข้าร่วมเป็นส่วนหนึ่งในการสืบค้นว่าเครือญาติของพวกเขาอยู่ที่ไหน ใครเคยเป็นเสี่ยวกับใคร และจะไปเยี่ยมยามกันอย่างไร ซึ่งการเยี่ยมยามของกลุ่มคนเหล่านี้ก็มีมาอย่างต่อเนื่องอยู่แล้ว เพียงแต่ยังไม่ได้ถูกอธิบายและขยายความทางวิชาการเพื่อชี้ให้เห็นความสัมพันธ์ของผู้คนแบบไม่เป็นทางการซึ่งเป็นวัฒนธรรมอย่างหนึ่งที่รัฐจะใช้อำนาจในการตัดความสัมพันธ์ของพวกเขาไปเลยไม่ได้ ในพื้นที่ศึกษาของคณะวิจัยครั้งนี้จึงพบเห็นการมาเยี่ยมยามถามข่าวญาติพี่น้อง รวมทั้งเพื่อนบ้านที่เคยช่วยเหลือกันและยังช่วยเหลือกันอยู่ในด้านต่างๆ ทั้งด้านการค้าขาย ด้านการรักษาพยาบาล ด้านการเรียนหนังสือของลูกหลายชาวกัมพูชาที่ส่งมาเรียนยังโรงเรียนไพรพัฒนา

ภาพที่ 4-15 ภาพแสดงถึงความสัมพันธ์ของคนในชุมชนในงานบุญตักบาตรข้าวสาร อาหารแห้ง ที่วัดบ้านไพรพัฒนา

4.2.4 การเปลี่ยนแปลงด้านระบบศาสนา วัฒนธรรม ประเพณี

ผู้วิจับพบว่า การเปลี่ยนแปลงด้านระบบศาสนา ประเพณี ของชุมชนถิ่นในพื้นที่บริเวณชายแดนบ้านไพรพัฒนา ประเทศไทย สรุปได้ดังนี้

ระบบศาสนา

บ้านไพรพัฒนาเป็นหมู่บ้านที่ก่อตั้งไม่นานมาก หลังจากที่ชาวบ้านส่วนใหญ่อพยพมาจากอำเภอไพรบึง จังหวัดศรีสะเกษ จากนั้นมีผู้คนเข้ามาอาศัยอยู่จำนวนมากขึ้นเรื่อย ประกอบด้วยหลายกลุ่มชาติพันธุ์ ได้แก่ กลุ่มชาติพันธุ์เขมร กลุ่มชาติพันธุ์กูยกลุ่มชาติพันธุ์ลาว และคนไทย ดังนั้นบ้านไพรพัฒนาจึงมีความเชื่อที่ผสมผสานระหว่างการนับถือศาสนาพุทธและการนับถือผี เช่น ผีปู่ตา ผีบรรพบุรุษ ผีบ้าน ผีเฮือน ในอดีตชาวบ้านมีวัดเป็นศูนย์กลางของหมู่บ้าน

ปีพ.ศ. 2541 ชาวบ้านไพรพัฒนาได้นิมนต์หลวงปู่สรวง มาจำพรรษาที่วัดไพรพัฒนา เนื่องจากชาวบ้านได้ให้ความเคารพบูชา มีบารมีจนได้รับฉายาเป็นเทวดาเดินเดิน ขณะเดียวกันหลวงปู่สรวงไม่มีวัดจำพรรษาที่แน่นอน ขณะเดียวกันหลวงปู่สรวงมักเดินทางไปโปรดชาวบ้าน นักบุญในต่างๆบริเวณชายแดนไทยกัมพูชาจนกลายเป็นตำนาน ความเชื่อ มีเรื่องเล่า ความทรงจำเกี่ยวกับหลวงปู่สรวงมากมาย จากนั้นหลวงปู่สรวงได้มรณภาพ ปีพ.ศ. 2543 ยังความโศกเศร้าให้กับชาวบ้าน ลูกศิษย์ทั้งหลายจากนั้นหลวงพ่อพุฒิ วายาโมและชาวบ้านไพรพัฒนาเก็บรักษาสรีระสังขารหลวงปู่สรวงมาไว้ที่วัดไพรพัฒนา เพื่อให้ผู้มีจิตศรัทธาเคารพสักการะ มาถึงทุกวันนี้

ปัจจุบันวัดไพรพัฒนาเป็นศูนย์กลางการพัฒนา วัดไพรพัฒนาจึงมีบทบาทเกี่ยวข้องการเป็นศูนย์กลางในการถ่ายทอดพระพุทธศาสนา โดยมีพระเป็นตัวแทน รวมถึงการพัฒนาหมู่บ้านร่วมกับรัฐโดยใช้เป็นสถานที่ในการประชุมชาวบ้าน จัดกิจกรรมต่างๆ ของชุมชนและเป็นศูนย์กลางทำกิจกรรมตามประเพณี ฮีต 12 คอง 14 ตามวัฒนธรรมของลาว “คนบ้านไพรพัฒนาเป็นคนเขมรแต่มีวัฒนธรรมการเล่นบั้งไฟคือกันเด้อ” (สุรัตน์ บุญเยี่ยม. 2559. : สัมภาษณ์) ขณะเดียวกัน จะมีคนกลุ่มชาติพันธุ์เขมรทั้งในประเทศไทยและประเทศกัมพูชา และกลุ่มชาติพันธุ์อื่นที่บวชพระและเณร เข้ามาจำพรรษาที่วัดบ้านบ้านไพรพัฒนาอย่างต่อเนื่องเป็นประจำทุกปี วัดบ้านไพรพัฒนามีเจ้าอาวาสทั้งหมด 4 รูป ได้แก่ 1) มหาเมธี 2) หลวงพ่อแดง 3) หลวงพ่อสา 4)หลวงพ่อถนัด และ 5)หลวงพ่อพุทธ วายาโม จนถึงปัจจุบัน

บทบาทของพระสงฆ์บ้านไพรพัฒนา จะเกี่ยวข้องกับวิถีชีวิตของคน เช่น การเกิด การแต่งงาน การเจ็บป่วย และการตาย ที่เป็นงานมงคลและงานอวมงคลของชาวบ้าน โดยชาวบ้านมีความเชื่อว่าจะต้องทำบุญกับพระสงฆ์ ด้วยการใส่บาตร และนิมนต์พระมาทำพิธีกรรมที่บ้านตามงานพิธีกรรมต่าง ทั้งข้าวปลาอาหารคาวหวาน และเงินควบคู่กับพิธีกรรมความเชื่อเรื่องผีปู่ตา จากการเปลี่ยนแปลงทางด้านเศรษฐกิจ สังคม และวัฒนธรรม ทำให้ชาวบ้านไพรพัฒนามีผู้ชายบวชน้อยลงมาก ขณะเดียวทางวัดมีกิจกรรมทางพุทธศาสนามากขึ้น

ปี พ.ศ. 2558 พ.ศ. 2559 พ.ศ. 2560 พ.ศ. 2561 และ พ.ศ. พระเจ้าหลานเธอ พระองค์เจ้าอทิตยาทรกิติคุณ ได้เสด็จมายังวัดไพรพัฒนา อำเภอภูสิงห์ จังหวัดศรีสะเกษ เป็นประจำทุกปี และปี 2559 ได้ทรงบรรจุพระบรมสารีริกธาตุ ประดิษฐานยอดมณฑปปราสาทหลวงปู่สรวง ทรงหล่อรูปหลวงปู่สรวงขนาดเท่าองค์จริง และทรงบำเพ็ญพระกุศลครบรอบวันละสังขารหลวงปู่สรวงทุกปี โดยมี

หน่วยงานรัฐ องค์กรต่าง ๆที่เกี่ยวข้องและชาวบ้านทั้งประเทศไทยและชาวต่างประเทศเข้าร่วมจำนวนมาก

ปัจจุบันวัดบ้านไพรพัฒนามีชื่อเสียงมาก กลายเป็นจุดศูนย์รวมของคนทั้งประเทศกลายเป็นสถานที่ท่องเที่ยวที่สำคัญ และการปฏิบัติตามวิถีพุทธศาสนาของคนทั่วไป เนื่องจากวันบ้านไพรพัฒนามีหลวงปู่สรวง (เทวดาเดินดิน) ที่เคยเป็นพระมีบุญบารมี เคยจำวัด และท่านได้ละสังขาร ขณะที่หลวงพ่อพุฒิ วายาโม เจ้าอาวาสวัด ได้อัญเชิญสรีระสังขารท่านมาประจำที่วัดไพรพัฒนาทำให้ผู้คนแห่มากราบไหว้เพื่อเป็นสิริมงคลชีวิต จนเกิดเป็นงานประจำปี มีผู้คนเดินทางมาร่วมงานกิจกรรมของวัดเป็นประจำ ทั้งคนไทยและคนกัมพูชา และคนเชื้อชาติอื่นๆ รวมทั้ง พระเจ้าหลานเธอ พระองค์เจ้าอทิตยาทรกิติคุณ เสด็จไปยังวัดไพรพัฒนาตลอดทุกปี ในช่วง 5 ปี ที่ผ่านมา

ขณะเดียวกันทางวัดไพรพัฒนาเองมีการพัฒนาทางด้านวัตถุด้วยการก่อสร้างศาลาทม กุฏิ โบสถ์ ปราสาทหินรองรับจากหีบแก้วที่บรรจุสรีระสังขาลหลวงปุ่สรวง เพื่อเคารพสักการะตลอดทั้งปี จากการมีส่วนร่วมจากชาวบ้าน และกลุ่มชาวบ้านไพรพัฒนาและบ้านอื่นๆ ที่ไปทำงานที่อื่นด้วยการหาผ้าป่า บูชาวัตถุมงคล ทำวัดให้เป็นสถานที่ท่องเทียวทางวัฒนธรรม เพื่อเป็นการระดมทุนในการก่อสร้างร่วมกันเป็นประจำทุกปี วัดจึงเป็นสถานที่การสร้างความสัมพันธ์ของผู้คนบริเวณชายแดนไทยกัมพูชา และเสี่ยงโชค

ภาพที่ 4-16 ภาพแสดงการเปลี่ยนแปลงบริเวณหน้าประตูวัดบ้านไพรพัฒนา

วัฒนธรรมและประเพณี

วัฒนธรรมและประเพณีที่ดำรงรักษาไว้ของชาวบ้านไพรพัฒนา ในปัจจุบันได้มีการเปลี่ยนแปลงไปตามสมัยนิยมทางสังคมและวัฒนธรรม การแสดงออกจึงเป็นลักษณะการผสมผสานของวัฒนธรรมกลุ่มชาติพันธุ์ไทย-เขมร มีการสื่อสารโดยภาษาเขมร ที่ยึดถือบุญประเพณีทางพระพุทธศาสนา ประกอบกับความเชื่อเรื่องผี และพราหมณ์ ตามเดือนต่างๆ ปัจจุบันบ้านไพรพัฒนามี

การปรับตัวเปลี่ยนแปลง วิธีการปฏิบัติตามวัฒนธรรม และความเชื่อ ตามฮีต 12 คอง 14 ที่เปลี่ยนแปลงไปตามสังคม เศรษฐกิจ และการเมือง และผสมผสานกับประเพณีของกลุ่มชาติพันธุ์ไทย-ลาว อยู่ในลักษณะการปฏิบัติ และความเชื่อบางอย่าง วัฒนธรรมและประเพณีที่ดำรงรักษาไว้ของชาวบ้านไพรพัฒนาใกล้เคียงกันในปัจจุบัน มีดังนี้

1. เดือนมกราคม /โบะ งานบุญปริวาสกรรม /งานบุญชำระ
2. เดือนกุมภาพันธ์ /เบี๊ยโทม งานไหว้ปู่ตา 3 ค่ำ เดือน 3 บุญข้าวจี่ ขึ้น 1 ค่ำ-15 ค่ำ เดือน 3 งานบุญเจดีข้าวเปลือก เป็นงานบุญที่มีการจัดใหญ่ (บุญกุ่มข้าวใหญ่) มาฆบูชา
3. เดือนมีนาคม /ประปุน ประเพณีงานแต่งงาน งานบุญขึ้นบ้านใหม่ งานบุญผะเวส
4. เดือนเมษายน / แจด งานบุญประเพณีสงกรานต์ (ปีใหม่)และงานบุญสืบสานตำนานหลวงปู่สรวง จะจัดในช่วงวันสงกรานต์ของทุกปี
5. เดือนพฤษภาคม/ประสาก ประเพณีงานแต่งงาน บุญขึ้นบ้านใหม่ บุญบังไฟ (เคยมีงานบุญบั้งไฟ 3 ปี จัด 1 ครั้ง (หยุดดำเนินการแล้ว 4 ปี)ไหว้ปู่ตา ขึ้น 3 ค่ำ เดือน 6 จะมีการเซ่นไหว้ปู่ตาอีกครั้ง เพื่อเป็นการบอกกล่าวการลงนาทำไร่ ในการประกอบอาชีพเพื่อให้เกิดสิริมงคล และเจริญรุ่งเรือง
6. เดือนมิถุนายน/เจ๊ งานบุญแรกนา (เลี้ยงผีตาแฮก)
7. เดือนกรกฎาคม/ อะสาท ประเพณีเข้าพรรษา งานบุญบวช
8. เดือนสิงหาคม / บัง ไม่มีงานบุญประเพณี
9. เดือนกันยายน /เบ็ญ ประเพณีแซนโฎนตา ในวันแรม 15 ค่ำ เดือน 10 ของทุกปี (บุญข้าวสาก)
10. เดือนตุลาคม/จำเบ็ง บุญออกพรรษา 15 ค่ำ เดือน 11 งานบุญตักบาตรเทโวโรหนะ
11. เดือนพฤศจิกายน /กระเด็ก งานบุญกฐิน บุญลอยกระทง (15 ค่ำ เดือน 12) งานบุญแต่งงาน งานบุญขึ้นบ้านใหม่
12. เดือนธันวาคม /เมียกตุย งานบุญลงแขกเกี่ยวข้าว
13. อื่น ๆได้แก่ ประเพณีการเล่นแม่มด สามารถเล่นได้ตามฤกษ์สะดวก งานบุญสลากพัด ช่วงเดือนกรกฎาคม ถึงเดือนกันยายน

ภาพที่ 4-17 ภาพแสดงการเซ่นปู่ตาในบุญเดือนสาม ของชาวบ้าน

ภาพที่ 4-18 ภาพแสดงบรรยากาศกลุ่มนักท่องเที่ยวเข้าเคารพสักการะสรีระสังขาร หลวงปู่สรวง วัดไพรพัฒนา

4.3 พื้นที่ชายแดนและการเปลี่ยนแปลงเพื่อรองรับการพนันข้ามพรมแดนที่บริเวณชายแดนไทย-กัมพูชา

ผู้วิจัยสามารถจัดแบ่งการเปลี่ยนแปลงตามลักษณะทางสถานที่ได้ดังนี้

4.3.1 การเปลี่ยนแปลงบริบทจุดผ่านแดนถาวรช่องสะงำ

ผู้วิจัย พบว่า ในอดีต“ช่องข้ามแดนด่านประเพณีช่องสะงำ” มีความสำคัญ เพราะชาวบ้านในบริเวณชายแดนทั้งสองประเทศใช้เป็นช่องข้ามแดนไปมาหากัน เยี่ยมญาติ เป็นจุดนัดพบ จุดแลกเปลี่ยนสินค้าในลักษณะชาวบ้าน เป็นจุดผ่านของพ่อค้าวัวข้ามแดน เมื่อมีนโยบายการค้าไม้กับประเทศกัมพูชา บริษัทในประเทศไทยเข้าไปทำไม้ในประเทศกัมพูชาและใช้ช่องทางข้ามแดนนี้ชักลากไม้เข้าชายแดนประเทศไทย ทำให้มีคนข้ามแดนมากขึ้น สินค้าข้ามแดนมากขึ้น เกิดเป็นตลาดชายแดนเล็กๆ มีเจ้าหน้าที่ของทางราชการเข้ามาประจำจากนั้นพัฒนาเป็น “จุดผ่านแดนชั่วคราวช่องสะงำ”

ด้วยนโยบายของรัฐไทยและกัมพูชาทำให้มีการค้าขายมากขึ้นทำให้จุดผ่านแดนนี้กลายเป็นจุดผ่านของสินค้าและพัฒนาเป็น “จุดผ่านแดนถาวรช่องสะงำ” ตำบลไพรพัฒนา อำเภอภูสิงห์ จังหวัดศรีสะเกษ มีที่ตั้งอยู่บนเทือกเขาพนมดงรัก รอบข้างเป็นป่าไม้ อยู่ติดชายแดนประเทศกัมพูชา ระยะทางจากกรุงเทพมหานครประมาณ 571 กิโลเมตรห่างจากจังหวัดศรีสะเกษ ประมาณ 105 กิโลเมตร ใช้เส้นทางอำเภอขุขันธ์ใช้ทางหลวงหมายเลข 2201 โดยมีถนนเชื่อมเส้นยุทธศาสตร์นครราชสีมา –อุบลราชธานีไปเชื่อมต่อกับเส้นทางสายบ้านละลม-บ้านแซรไปร-ช่องสะงำ ระยะทางประมาณ 47 กิโลเมตร ห่างจากองค์การบริหารส่วนตำบลไพรพัฒนา 18 กิโลเมตร ห่างจากบ้านแซรไปรได้ หมู่8 บ้านสุดท้าย ประมาณ13 กิโลเมตร และจากช่องสะงำไปประมาณ 16 กิโลเมตร ก็จะถึงตัวอำเภออัลลองเวง ของกัมพูชา และไปอีกประมาณ 135 กิโลเมตร ตามเส้นทางหมายเลข 67 ก็จะถึงเมืองเสียมราฐ

ภาพที่ 4-19 ภาพแสดงการเปลี่ยนแปลงถนน เส้นทางไปจุดผ่าแดนถาวรช่องสะงำ

พ.ศ.2544-2546 ช่วงเริ่มต้นของพัฒนาต่อการพัฒนา “จุดผ่านแดนถาวรช่องสะงำ” การพัฒนาช่วงเริ่มต้นเป็นความร่วมมือของชาวบ้าน ผู้นำหมู่บ้านในอำเภอภูสิงห์ การร่วมแรงผลักดันให้เกิดการทำงานโดยการสร้างการมีส่วนร่วมกับหน่วยงานรัฐในพื้นที่จังหวัดสุรินทร์ ศรีสะเกษ

ในปี พ.ศ.2546 จุดผ่านแดนถาวรช่องสะงำ อำเภอภูสิงห์ ประเทศไทย-อัลลองเวง กัมพูชาได้ถูกเปิดอย่างเป็นทางการ

ภาพที่ 4-20 ภาพแสดงการให้บริการที่ด่านตรวจคนเข้าเมือง จุดผ่านแดนถาวรช่องสะงำ

จุดผ่านแดนถาวรช่องสะงำ ในปัจจุบันทำให้เกิดการไหลเทของผู้คน ของสื่อ ของเทคโนโลยี ขณะที่การข้ามแดนเพื่อไปเล่นการพนันที่ประเทศกัมพูชามีมากยิ่งขึ้น จากกระบวนการธุรกิจการพนันที่กัมพูชา การรวมทั้งการแลกเปลี่ยนทางความคิดในด้านการพัฒนารูปแบบต่างๆ ซึ่งบริเวณชายแดนเป็นลักษณะของการข้ามชาติ และมีกระบวนการมีลักษณะข้ามถิ่นด้วยและตรงบริเวณชายแดนจะก่อให้เกิดระบบอำนาจแบบเบ็ดเสร็จของรัฐ ดังนั้นพื้นที่ชายแดนหรือพื้นที่ชายขอบ รัฐจะเป็นผู้สร้างกฎหมาย การปกครอง บังคับใช้กฎหมาย และการทำพัฒนาธุรกิจ ระบบอำนาจบุคคลที่มีส่วนได้เสียจากการค้าทำให้บริเวณช่องสะงำเกิดการลักลอกการค้าขายที่ผิดกฎหมายเช่นยาเสพติด สินค้าหนีภาษี และสินค้าปลอมแปลงละเมิดลิขสิทธิ์ ที่พยายามหลบเลียงกฎหมายเข้ามาในประเทศ การข้ามแดนในลักษณะพิเศษเพื่อไปเล่นการพนันในรูปแบบต่างๆ ขณะเดียวกันก็เป็นจุดผ่านแดนเพื่อเชื่อมความสัมพันธ์ของผู้คนในปัจจุบัน เป็นช่องทางการไปมาหากันได้อย่างถูกต้องตามกฎหมาย

4.3.2 การเปลี่ยนแปลงบริบทตลาดเมืองใหม่ช่องสะงำและโอกาสการพัฒนาธุรกิจที่ชายแดนไทย-กัมพูชา

ผู้วิจัย พบว่า พ.ศ. 2549 เริ่มก่อสร้างพัฒนาเมืองใหม่ช่องสะงำ เพื่อมุ่งหวังสร้างเมืองไหมที่มีหน่วยงานรัฐเอกชน และชาวบ้าน การพัฒนาดังกล่าวมีหน่วยงานรัฐที่ชายแดนทั้งของประเทศไทย

และกัมพูชาเข้าปฏิบัติงาน ขณะเดียวกันการพัฒนาจุดผ่านแดนถาวรช่องสะงำมีการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง เพื่อรองรับการขยายตัวดังกล่าวมีการพัฒนาโครงการต่างๆมากมายเพื่อรองรับการพัฒนาความร่วมมือทางเศรษฐกิจไทย-กัมพูชา เช่น การเปิดตลาดการค้าของทั้ง 2 ประเทศ และมีโครงการพัฒนาเมืองใหม่บริเวณด่านถาวรช่องสะงำ เพื่อพัฒนาศักยภาพด้านการค้าขายชายแดน และการท่องเที่ยว

ที่ผ่านมาจังหวัดศรีสะเกษ ได้ทุ่มงบประมาณเพื่อกระตุ้นเศรษฐกิจและการท่องเที่ยงบริเวณชายแดนไทย-กัมพูชา มาอย่างต่อเนื่อง โดยเฉพาะการก่อสร้างเมืองใหม่ช่องสะงำ อำเภอภูสิงห์ ซึ่งมีพื้นที่ 966 ไร่ 2 งาน 31 ตารางวา โดยได้เริ่มการก่อสร้างเมื่อปี พ.ศ. 2546 ได้ผันงบประมาณ 112,570 ล้านบาท เพื่อพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานผังเมืองใหม่ช่องสะงำ รองรับการขยายตัวด้านเศรษฐกิจ การค้า การลงทุน การท่องเที่ยว มีการแบ่งพื้นที่พานิชยกรรม เพื่อการก่อสร้างอาคารพาณิชย์ ตลาดสด ศูนย์การค้า และพื้นที่สำหรับสร้างสถานที่ราชการและสาธารณูปโภค เช่น ไฟฟ้า ประปา สถานบริการด้านสาธารณสุข สถานีตำรวจ ตลอดจนได้ก่อสร้างสถานีขนส่งเพื่อรองรับการขนส่งการขยายตัว มีพื้นที่สำหรับที่พักอาศัย และศูนย์บริการชุมชนเพื่อให้บริการประชาชนในลักษณะ One stop service

โครงการดังกล่าวได้มีการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง เช่น โครงการขุดคูน้ำรอบเมือง โครงการทำถนนลาดยางบริเวณผังเมือง สร้างเส้นทางลาดยางบ้านแซรไปร-ช่องสะงำ (12.735 กม. แม้ว่าการลงทุนเพื่อสร้างเมืองใหม่ช่องสะงำจำนวนมาก แต่ก็ไม่สามารถดำเนินงานได้มากนักผนวกกับติดขัดเรื่องการบริหารจัดการเมืองใหม่และ ปี พ.ศ. 2558 เมืองใหม่ช่องสะงำอยู่ภายใต้การบริหารขององค์การบริหารส่วนจังหวัดศรีสะเกษ และได้สร้างสร้างตลาดโรงเกลือ โดยจะใช้งบประมาณมาสร้างอาคารพานิชแล้วแบ่งล็อคให้เช่า แต่ถึงปัจจุบันยังดำเนินการได้ไม่เสร็จ

ในทุกวันพฤหัสบดีและวันอาทิตย์ตลาดช่องสะงำจะคึกคักเป็นพิเศษ เนื่องจากเป็นวันตลาดนัดที่พ่อค้าแม่ค้าฝั่งไทย จะหาสินค้ามาขายให้กับพี่น้องชาวกัมพูชา พอประตูด่านเปิด 07.00 น.ชาวกัมพูชาจะรีบเข้าฝั่งไทยให้เร็วที่สุดเพื่อจะได้เลือกของก่อน ซึ่งเชื่อว่าจะได้ของดีและมีคุณภาพก่อนคนอื่น ๆ เป็นที่น่าสนใจว่า กลุ่มพ่อค้ารายใหญ่ และนายทุน ซึ่งเห็นว่ารัฐกับพ่อค้าบางคนได้ทำสิ่งประดิษฐ์สร้างทางวัฒนธรรมที่มีความหมาย หมายถึงพื้นที่บริเวณชายแดนที่ถูกสร้างขึ้นด้วยกระบวนการทางสังคมในการนิยายความหมาย เพื่อกำหนดพื้นที่นั้น คืออะไร มีหน้าที่อย่างไร มีระเบียบหรือมีกฎเกณฑ์ในการใช้พื้นที่นั้นอย่างไร

ภาพที่ 4-21 ภาพแสดงการจุดให้บริการแลกเปลี่ยนสกุลเงินต่างๆในบริเวณตลาดเมืองใหม่ช่องสะงำ

ขณะเดียวกันพื้นที่ที่มีข้อกำหนด หรือมีอำนาจคอยกำกับการมีชีวิตอยู่ร่วมของคนบริเวณจุดผ่านแดนให้มีความสัมพันธ์กัน การแย่งชิงพื้นที่ของกล่มนายทุนรายใหญ่บริเวณชายแดนที่สัมพันธ์กับรัฐ

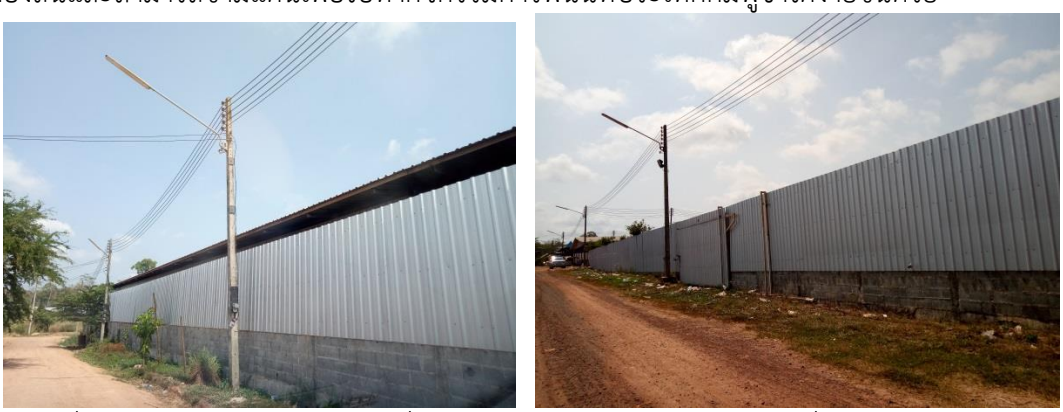
ในปัจจุบัน ร้านค้าต่างๆ(ตลาดเก่า)ในบริเวณชายแดนไทย ได้ย้ายมาที่เมืองใหม่ช่องสะงำ คนที่ได้พักจะต้องจับจองในจำนวน 70 ห้อง แต่คนที่ได้จับจองเป็นคนนอกพื้นที่ตำบลไพรพัฒนา การค้าขายยังคงมีปัญหาเรื่องระยะทางที่ห่างจากจุดผ่านแดนประมาณ 3 กิโลเมตร ราคาค่าเช่าแพงกว่าที่เดิม ต้องเสียค่าน้ำ ค่าไฟฟ้า ค่าขยะ และค่ารักษาความปลอดภัย ขณะที่คนซื้อจากประเทศกัมพูชาต้องนักระมอเตอร์ไซค์ รถสองแถว จากจุดผ่านแดนถาวรช่องสะงำมาที่ตลาด คนละ 20 บาท และจ้างรถเข็นสินค้ากลับที่จัดผ่านแดน โดยคิดเป็นเที่ยวสินค้าส่วนใหญ่ถูกนำมาจากตลาดโรงเกลือ และตลาดช่องจอม

ภาพที่ 4-22 ภาพแสดงการค้าขายสินค้าให้กลุ่มชาวบ้านกัมพูชา ที่ตลาดเมืองใหม่ช่องสะงำ

ส่วนการค้าบริเวณเมืองใหม่ช่องสะงำ โดยส่วนใหญ่สินค้าก็ยังคงเป็นสินค้าอุปโภคบริโภค ที่ผู้ประกอบการจะนำไปขายยังประเทศกัมพูชา ความสัมพันธ์ทางด้านการค้าขายของชาวบ้านมีลักษณะพึ่งพาอาศัย ต่อรองและแสวงหาช่องทางรายได้ ซึ่งเป็นเรื่องปกติของความสัมพันธ์เชิงค้าขายที่เกิดขึ้นในทุกพื้นที่ เพียงแต่พื้นที่ชายแดนมีลักษณะเฉพาะเนื่องจากเกี่ยวข้องกับความมั่นคง เกี่ยวข้องกับการเสียภาษีและลักษณะสินค้าที่ค้าขายข้ามพรมแดน แต่โดยรวมแล้วการจัดการในเรื่องดังกล่าวในพื้นที่ศึกษาครั้งนี้ทั้งภาครัฐ เอกชนและพ่อค้าก็สามารถดำเนินการค้าขายไปได้ แม้โดยสภาพทั่วไปแล้วตลาดช่องสะงำในอดีตจะถูกปรับเปลี่ยนมาเป็นตลาดเมืองใหม่ช่องสะงำซึ่งห่างจากด่านชายแดนกว่า 4 กิโลเมตร

ในเมืองใหม่ช่องสะงำยังได้ก่อสร้างอาคารถาวรเพื่อเป็นสนามมวย และสนามไก่ชน(ปัจจุบันปิดให้บริการเพราะปัญหาด้านความมั่นคง) เพื่อเป็นสถานที่บันเทิงและผ่อนคลายให้กับชาวบ้านและ

นักพนันในช่วงที่มีการจัดกิจกรรมดังกล่าวมักจะมีวัตถุประสงค์เพื่อเชื่อสัมพันธ์ของคนทั้ง 2 ประเทศ และเป็นที่น่าสนใจว่า การจัดเวทีมวย และสนามไก่ชนที่เมืองใหม่ช่องสะงำมักจะมุ่งเน้นเพื่อสร้างความสัมพันธ์ของคนไทยและคนกัมพูชา และจะได้รับการประชาสัมพันธ์จากหน่วยงานรัฐและคนในท้องถิ่นและสามารถข้ามแดนเพื่อไปทำกิจกรรมการพนันที่ประเทศกัมพูชาได้ง่ายขึ้นด้วย



ภาพที่ 4-23 ภาพแสดงสถานที่โรงเรือนสนามมวยและสนามไก่ชน ที่ตลาดเมืองใหม่ช่องสะงำ (ปัจจุบันปิดให้บริการ)

4.4 กลยุทธการดึงดูดนักพนัน และการเปลี่ยนแปลงพื้นที่เพื่อรองรับการพนันข้ามพรมแดน

4.4.1 กลยุทธการดึงดูดนักพนัน

ในปัจจุบันการพัฒนาระบบเครือข่ายธุรกิจการพนันข้ามพรมแดนไทย-กัมพูชา ที่เห็นได้ชัดเจนในระดับพื้นที่ คือ “บ่อนคาสิโน”คอมเพ็กเอนเตอร์เทรนเมนต์ที่เปิดทำการอย่างต่อเนื่องตลอดระยะเวลาดำเนินการตั้งแต่ต้นปี พ.ศ. 2555 จนถึงปัจจุบัน และ “บ่อนสนามบั้งไฟกัมพูชา” ที่มีนักพนันคนไทยเกือบ 100 เปอร์เซ็นต์ ต้องเดินทางข้ามพรมแดนมาพนันบั้งไฟแสน ขนาดเส้นผ่าศูนย์กลางท่อ PVC 5-6 นิ้ว

ธุรกิจพนันข้ามพรมแดนเหล่านี้มีแผนการตลาดและใช้กลยุทธ์สร้างแรงกระตุ้นการพนันที่หลากหลาย จนส่งผลทำให้เด็ก เยาวชน ผู้ปกครองและคนในชุมชนหลายชุมชนบริเวณชายแดนไทย-กัมพูชาและนักพนันในบริเวณพื้นที่อื่น ในประเทศไทย เกิดการรับรู้และตกอยู่ภายใต้กระบวนการทำให้เข้าสู่วงการพนันข้ามแดนจนกลายเป็นนักพนันข้ามแดนโดยสมบูรณ์ โดยจำแนกกลยุทธ์ของธุรกิจพนันข้ามพรมแดนได้ดังนี้

1) การสร้างการรับรู้พนัน โดยการสร้างเว็บไซต์ ของคาสิโน เพื่อเผยแพร่ประชาสัมพันธ์กิจกรรมพนันในระบบการสื่อสารออนไลน์ สามารถรับรู้ได้ทั่วโลก และการขึ้นป้านประชาสัมพันธ์การแจกของ การเพิ่มวงเงินพนันและอื่นที่คาสิโนและติดตามรถสองแถว

2) การสร้างและมอบรางวัลล่อใจ

3) การสร้างแรงกระตุ้นโดยการแจกแจ๊คพอตแตก บ่อยๆ ถึง 3 ครั้ง (โดยเฉพาะในกลุ่มคนเล่นที่อาศัยอยู่ใกล้ชายแดน)

4) การทำให้คนในพื้นที่เข้าเป็นพวกเดียวกันกับเครือข่ายพนันข้ามแดน

5) การมีโปรโมชั่นยั่วยวนการเล่นพนันตลอดทั้งปี

6) การสร้างเครือข่ายพนัน

7) การเอื้ออำนวยการเดินทางและกระบวนการข้ามพรมแดนที่ทำให้คนเดินทางถึงสถานที่พนันได้ง่าย

8) ความเป็นมืออาชีพของธุรกิจพนันโดยทำให้คนเล่นรู้สึกเป็นอิสระ เล่นได้อย่างเปิดเผย เล่นได้อย่างปลอดภัยไม่ต้องกลัวเจ้าหน้าที่ด้านกฎหมาย และยังได้รับการคุ้มครองจากเจ้าของบ่อนพนันไม่ต้องถูกจับหรือมีมาตรการลงโทษใด ๆ ทางกฎหมาย

4.4.2 การเปลี่ยนแปลงพื้นที่เพื่อรองรับการพนันข้ามพรมแดนสามารถจัดแบ่งตามประเภทของการพนัน ได้ดังนี้

สามารถจัดแบ่งตามประเภทของการพนัน ได้ดังนี้

1) บ่อนคาสิโนกัมพูชา

ตรงข้ามจุดผ่านแดนถาวรช่องสะงำประเทศไทยที่ชายแดนประเทศกัมพูชา รัฐบาลกัมพูชาให้เอกชนเข้ามาสร้างบ่อนคาสิโน คอมเพ็กเอนเตอร์เทรนเมนต์ โรงแรมหรู มีรีสอร์ทและร้านอาหารเพื่อรองรับนักท่องเที่ยวและนักเสี่ยงโชคจากประเทศไทยที่เดินทางไปเล่นการพนันที่บ่อนคาสิโนช่องสะงำ

ภาพที่ 4-24 ภาพแสดงที่ตั้งบริเวณด้านหน้าของคาสิโนในบริเวณชายแดนประเทศกัมพูชา

จากการสอบถามคนไทยที่ทำงานในบริเวณนั้น พบว่า คนเล่นพนันส่วนใหญ่เดินทางมาจากต่างพื้นที่ทั้งหมด ขณะเดียวกันก็มีนักพนันในพื้นที่บริเวณชายแดนไทย –กัมพูชา ที่เข้าไปเล่นในบ่อนคาสิโนด้วยเช่นเดียวกัน และมีบางคนที่เข้าไปเล่นประจำ ทั้งนี้ที่บ่อนคาสิโน มีกลยุทธ์โดยการจ้างรถตู้และให้เงินนักพนันเป็นค่าเดินทางมา ดังนั้นนักพนันส่วนใหญ่โดยสารมากับเครือข่ายรถตู้ที่บ่อนคาสิโนร่วมกับนายทุน ในฝั่งประเทศไทยจะมีรถตู้บริการวิ่งรับจากบ้านพักพามาส่งถึงประตูเข้าบ่อนคาสิโน หรือนักพนันที่เดินทางโดยรถส่วนตัวก็จะจอดรถในที่รับจอดของชาวบ้านตำบลไพรพัฒนา และจะมีมอเตอร์ไซค์รับจ้างจากที่จอดรถมายังจุดข้ามแดนและจะมีรถสองแถวของบ่อนคาสิโนมารับส่งถึงบ่อนคาสิโน เช่นเดียวกัน นักพนันที่ไปเล่นพนันที่บ่อนคาสิโนฝั่งกัมพูชา ไม่ได้ช่วยให้เกิดการซื้อขายที่ฝั่งประเทศไทยมากเท่าไหร่ จะมีบ้างเล็กน้อยเท่านั้นที่มาด้วยรถส่วนตัว จะแวะพักใช้บริการกินข้าวท่องเที่ยวหรือพักนอนค้างแรมในบริเวณที่ใกล้ที่ฝั่งชายแดนประเทศไทย จากการสัมภาษณ์ เจ้าของรี

สอร์ทในพื้นที่ ได้ให้ข้อมูลที่สอดคล้องกัน คือ นักพนันที่มาส่วนใหญ่ไปและกลับโดยรถตู้ และมาโดยรถยนต์ส่วนตัว โดยส่วนใหญ่จะมาพักแรมค้างคืน และเดินทางไปท่องเที่ยวแล้วไปบ่อนคาสิโนเท่านั้น เป็นที่น่าสนใจว่า ชาวบ้านที่ไม่ได้ยุ่งเกี่ยวกับการพนันจะไม่ได้ประโยชน์โดยตรงจากนักพนัน นอกจากผลกระทบจากจำนวนรถที่มาก และความไม่ปลอดภัยจากการเดินทางข้ามถนนของชาวบ้านและสัตว์เลี้ยง นอกจากที่เจ้าหน้าที่ขององค์การบริหารส่วนท้องถิ่นมีการจัดที่จอดรถ และมอเตอร์ไซค์รับจ้างบริการคิวมอเตอร์ไซค์เพื่อรับฝากรถและส่งนักท่องเที่ยวเพื่อข้ามแดนไทย-กัมพูชา

2) สนามบั้งไฟแสน กัมพูชา

ขณะเดียวกันในปัจจุบัน ที่ชายแดนประเทศกัมพูชา มีสนามบั้งไฟแสน เพื่อเปิดให้นักพนันเล่นการพนันได้อย่างโจ่งครึ่ม

ภาพที่ 4-25 ภาพแสดงบรรยากาศการเล่นพนันบั้งไฟ ที่สนามบั้งไฟที่ชายแดนประเทศกัมพูชา

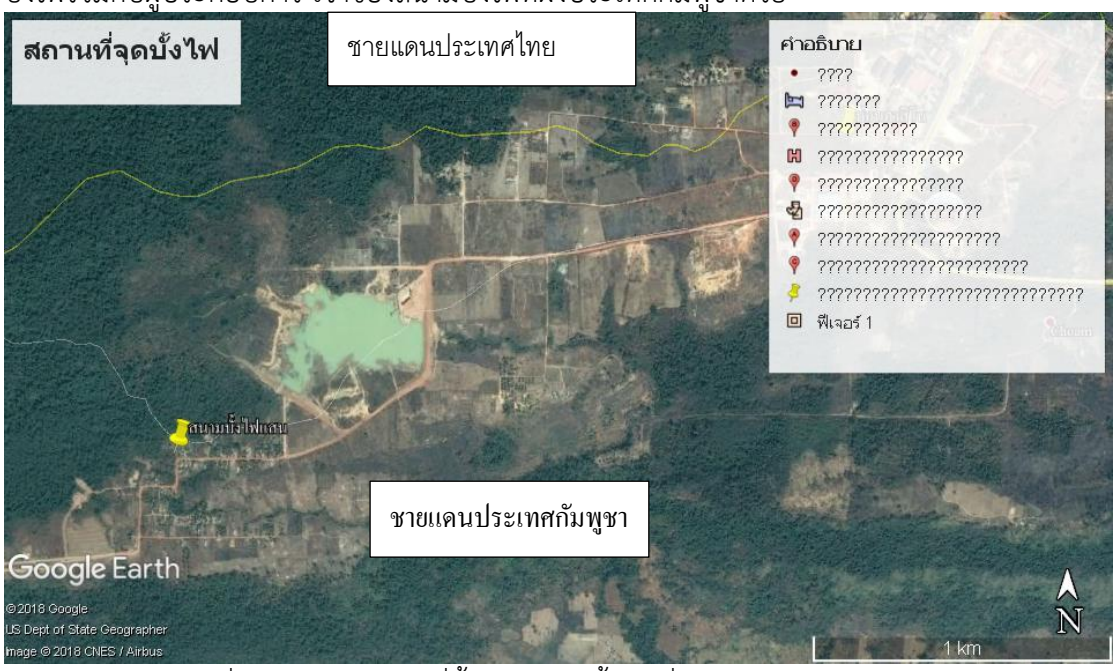
เนื่องจากปัจจุบันนี้มีมาตรการทางกฎหมายที่ประเทศไทยห้ามจุดบั้งไฟนอกช่วงฤดูกาลบุญบั้งไฟในเดือน 6 ทำให้เกิดค่ายบั้งไฟในฝั่งประเทศไทย นำส่วนประกอบของการทำบั้งไฟและไปทำสนามบั้งไฟ ที่ชายแดนประเทศกัมพูชา โดยสามารถเล่นได้ตลอดทั้งปี โดยเฉพาะในวัน เสาร์อาทิตย์ จะมีนักพนันข้ามแดนมาเล่นการพนันบั้งไฟจำนวนมาก โดยใช้กระบวนการข้ามแดนแบบพิเศษ ที่หลากหลายอย่างเช่นเดียวกันกับการไปเล่นการพนันที่บ่อนคาสิโน

จากการเก็บข้อมูลจากนักพนันบั้งไฟข้ามแดน และค่ายบั้งไฟที่ไปจุดสนามบั้งไฟ ที่กัมพูชา พบว่า สนามบั้งไฟบริเวณนี้ได้เปิดและ ปิดมา แล้วรวมหลายครั้ง หากนับเป็นสนามรวมแล้ว จำนวน 3 สนาม (ครั้งแรก จุดช่วงวันลอยกระทง ปี พ.ศ. 2556 ครั้งที่ 2 ช่วงวันที่ 15-16 มกราคม พ.ศ. 2557 ครั้งที่ 3 วันที่18 มิถุนายน พ.ศ. 2560) การเปิดสนามบั้งไฟ ครั้งที่ 3 นี้เปิดเพื่อรองรับนักพนันบั้งไฟที่ได้รับผลกระทบจากมาตรการนโยบาย คำสั่งหัวหัวหน้าคณะรักษาความสงบแห่งชาติ ที่ 27/2559 เรื่อง มาตรการป้องกันและแก้ไขปัญหาความเดือดร้อนจากการจุดและปล่อยบั้งไฟ พลุ ตะไล โคม

ลอย โคมไฟ โคมควัน หรือวัตถุ อื่นใดที่คล้ายคลึงกัน ส่งผลให้บั้งไฟไม่สามารถจุดในประเทศไทยได้ นอกจากช่วงบุญบั้งไฟ (บุญเดือน 6 บุญบั้งไฟ) ของแต่ละจังหวัด ดังนั้นผู้ประกอบการและส่วนที่เกี่ยวข้องอื่นๆได้เปิดสนามบั้งไฟแสน โดยขนาดท่อPVC 5-6 นิ้ว ในช่วงแรกจะผลิตบั้งไฟที่ฝั่งประเทศกัมพูชาทั้งหมดยกเว้นหางบั้งไฟที่ต้องนำเข้าจากประเทศไทย และช่วงหลังการนำเข้าตัวบั้งไฟนำเข้าจากประเทศไทยด้วย บั้งไฟจะถูกผลิตโดยช่างบั้งไฟจากค่ายในประเทศไทย ในช่วงแรกส่วนใหญ่ดำเนินการจุดบั้งไฟช่วงวันหยุด เสาร์ และอาทิตย์ และช่วงหลังปัจจุบันมีการขยายวันจุดบั้งไฟเกือบทุกวัน ยกเว้นวันฝนตกหรือมีเหตุการณ์ที่ต้องหยุดจุดบั้งไฟโดยจะมีคนส่งสัญญาณว่าไม่ให้จุด ขณะเดียวกันที่สนามบั้งไฟ ก็มีกิจกรรมนันทนาการอื่นๆด้วย เช่น อาหาร เครื่องดื่ม ทุกประเภท รวมถึง กิจกรรมการพนันอื่นๆ ระหว่างช่วงรอการจุดพนัน เช่น ไฟ และไฮโล รองรับนักพนันจากประเทศไทยและคนที่สนใจพนันบั้งไฟ

การเดินทางของนักพนันบั้งไฟ จะต้องเดินทางโดยรุยนต์ส่วนตัวหรือกับกลุ่มนักพนันบั้งไฟด้วยกัน และมาจอดและฝากรถที่ชายแดนไทย จากนั้นจะข้ามแดน ด้วยวิธีการปกติ Passport ข้ามแดนและเสียค่าข้ามแดนที่ประเทศกัมพูชา 100 บาท หรือวิธีการแบบพิเศษ ขึ้นอยู่กับความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลกับเจ้าหน้าที่รัฐที่ชายแดนไทย-กัมพูชา จากนั้นจะมีบริการรถเช่า ที่ชายแดนกัมพูชา ขึ้นกับชนิดของรถและจำนวนผู้โดยสาร ได้แก่ มอเตอร์ไซค์ ค่าบริการไป-กลับ 40 บาท รถกระบะ รถเก๋ง ค่าบริการ ไป-กลับ ราคา 120 บาท และเสียค่าผ่านประตู ปัจจุบันปรับราคา หลายรอบและราคาปัจจุบัน จำนวน 800 บาท/คน/ต่อครั้ง เพื่อเข้าไปเล่นพนันบั้งไฟในแต่ละครั้ง

แต่จากข้อมูลไม่พบว่ามีชาวบ้านไพรพัฒนาข้ามแดนไปเล่นการพนันบั้งไฟที่ประเทศกัมพูชา แต่ส่วนใหญ่จะเข้าไปเกี่ยวข้องและสัมพันธ์ในการเอื้ออำนวย ในการข้ามแดนไทย-กัมพูชา ขณะเดียวกัน จะมีชาวบ้านในหมู่บ้านใกล้เคียงเข้าไปเป็นทีมช่างบั้งไฟ และร่วมเป็นทีมจัดการสนามบั้งไฟร่วมกับผู้ประกอบการ เจ้าของสนามบั้งไฟที่ฝั่งประเทศกัมพูชาด้วย



ภาพที่ 4-26 ภาพแสดงที่ตั้งของสนามบั้งไฟ ที่บริเวณชายแดนประเทศกัมพูชา

สรุป บริบทบ้านไพรพัฒนาเป็นหมู่บ้านที่อยู่พื้นที่บริเวณชายแดนไทย-กัมพูชา ชาวบ้านส่วนใหญ่ที่เป็นกลุ่มชาติพันธ์เขมรที่มีทางความเชื่อ วัฒนธรรมประเพณี ดังเดิมต้องเปลี่ยนแปลงไปทั้งทางด้านเศรษฐกิจ สังคม วัฒนธรรมความเชื่อ โดยมีวัดบ้านไพรพัฒนาเป็นศูนย์กลางการเปลี่ยนเปลี่ยน ในขณะที่ชาวบ้านต้องปรับตัวให้มีวิถีชีวิตการดำรงอยู่ด้วยภายใต้บริบทชุมชนและการเปลี่ยนแปลงทางสังคมใหม่ที่มีความ “พิเศษ” แตกต่างจากหมู่บ้านอื่นโดยทั่วไป ภายใต้พื้นที่ความมั่นคงของรัฐและกลไกอำนาจต่างๆในพื้นที่บริเวณชายแดน-กัมพูชา ท่ามกลางนโยบายการพัฒนาของรัฐไทย ที่ส่งผลต่อการเปลี่ยนแปลงทางด้านเศรษฐกิจ สังคม วัฒนธรรม และการเมืองอย่างรวดเร็ว

ขณะเดียวกันในมิติ ของการพนัน ในชุมชนแห่งนี้มีความพิเศษ เพราะในพื้นที่บริเวณชายแดนไทย-กัมพูชา มีความเปราะบางด้านการพนัน เนื่องจากชุมชนแห่งนี้กำลังเผชิญปัญหาโดยได้รับแรงกระตุ้นการพนันในท้องถิ่นที่มีการเล่นพนันกันโดยทั่วไป และจากธุรกิจการพนันข้ามแดนในพื้นที่ชายแดนกัมพูชา เช่น บ่อนคาสิโน สนามบั้งไฟ สนามมวย และ สนามไก่ชน อันเป็นกีฬาสร้างสัมพันธ์บริเวณชายแดนไทย-กัมพูชา ขณะเดียวกันคนในชุมชนยังไม้ได้ให้ความสำคัญกับสถานการณ์พฤติกรรมและผลกระทบจากการพนันมากนัก ขณะเดียวกันชุมชนแห่งนี้เป็นพื้นที่ชายแดน ที่มีความพิเศษ คือ มีความสลับซับซ้อน มีความเลื่อนไหล หลากหลายและมีข้อยกเว้น หรือเงื่อนไขพิเศษภายใต้กลยุทธการดึงดูดนักพนัน ที่หลากหลายแตกต่างออกไปรวมถึงการก่อผลประโยชน์และเอื้ออำนวยด้านอำนาจของผู้ที่อยู่บริเวณชายแดนด้วย

บทที่ 5

กระบวนการกลุ่มเรียนรู้เพื่อเท่าทันพนันของเด็กและเยาวชนในโรงเรียน

ในบทนี้ผู้วิจัยต้องการนำเสนอข้อมูลเพื่อตอบวัตถุประสงค์ที่ 2 คือ เพื่อค้นหาแนวทางในการจัดกิจกรรมให้ความรู้เรื่องพนันในโรงเรียน โดยใช้กระบวนการกลุ่มเรียนรู้ของเด็กและเยาวชนในชุมชน โดยผู้วิจัยนำเสนอบทนี้ใน 4 ประเด็นสำคัญ ได้แก่ ประเด็นแรก เกี่ยวกับการพัฒนาเสริมทักษะการจัดกระบวนการกลุ่มเรียนรู้พนันโดยแกนนำเด็กและเยาวชน ประเด็นที่สอง เกี่ยวข้องชุดเรียนรู้พนันที่ได้ดำเนินงานภายใต้โครงการ 5 ชุดเรียนรู้ ประเด็นที่สาม บทเรียนการดำเนินกิจกรรมกระบวนการกลุ่มเรียนรู้พนัน และประเด็นที่สี่ ข้อเสนอแนะแนวทางในการจัดกิจกรรมให้ความรู้เรื่องพนันในโรงเรียน โดยใช้กระบวนการกลุ่มเรียนรู้ของเด็กและเยาวชนในชุมชน

5.1 การพัฒนาเสริมทักษะการจัดกระบวนการกลุ่มเรียนรู้พนันโดยแกนนำเด็กและเยาวชน

การพัฒนาเสริมทักษะการจัดกระบวนการกลุ่มเรียนรู้พนันโดยแกนนำเด็กและเยาวชนมีรายละเอียดดังนี้

5.1.1 การพัฒนาศักยภาพกระบวนการเรียนรู้เกมพนัน

แกนนำเด็กเยาวชนในชุมชน จำนวน 13 คน ได้พัฒนาเสริมทักษะและเรียนรู้การจัดกิจกรรมกลุ่มเรียนรู้เกี่ยวกับเกมพนันเพื่อให้รู้เท่าทันพนัน ที่หลากหลาย ได้แก่

1) อบรมพัฒนาศักยภาพ “เกมละครผจญภัย เกาะมหาสมบัติ” เป็นเกมที่ศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน และ มูลนิธิรณรงค์หยุด พนัน ภายใต้การสนับสนุนของสำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (สสส.) ได้จัดให้มีการอบรม แกนนำเด็กและเยาวชนเพื่อเสริมทักษะการจัดกิจกรรมรณรงค์หยุดพนัน โดยร่วม อบรม 5 จังหวัด ได้แก่ จังหวัดกาญจนบุรี เลย ลำปาง สตูล อุบลราชธานี และศรีสะเกษ หลักการอบรมเสร็จสิ้น มูลนิธิรณรงค์หยุดพนันได้สนับสนุนอุปกรณ์การทำกิจกรรมให้กับโครงการโดยมีแกนนำเด็กและเยาวชนที่ผ่านการจะต้องนำไปฝึกฝนให้เกิดความชำนาญต่อไป

ผลการดำเนินกิจกรรม

1) แกนนำเด็กเยาวชนที่เข้าร่วมกิจกรรม มีความรู้เกี่ยวกับการพัฒนาเกมละครเพื่อการเรียนรู้เรื่องพนัน “เกมละครผจญภัย เกาะมหาสมบัติ” สำหรับกลุ่มเป้าหมายเด็กในโรงเรียน
2) กลุ่มเป้าหมายได้เรียนรู้เกมละคร“เกมละครผจญภัย เกาะมหาสมบัติ เปรียบเหมือนกับพนัน ว่ามีการเสี่ยงโชค และมีความเสี่ยง เพราะมีคำว่าลุ้น แล้วทั้งได้และเสีย

3) กลุ่มเป้าหมายได้วัสดุอุปกรณ์ สำหรับการจัดกระบวนการกลุ่มเรียนรู้ ชุดเรียนรู้พนัน “เกมละครผจญภัย เกาะมหาสมบัติ”

ภาพที่ 5-1 ภาพแสดงกระบวนการเรียนรู้และพัฒนาศักยภาพเกมพนัน ที่กรุงเทพมหานคร

2) ประชุมเตรียมการและจัดทำแผนการดำเนินกิจกรรม เกมละครผจญภัย เกาะมหาสมบัติ โดยมีทีมวิจัยโครงการเป็นพี่เลี้ยงและสนับสนุนงบประมาณในการประชุมเตรียมร่วมกัน

ภาพที่ 5-2 ภาพแสดงบรรยากาศการประชุมเตรียมการและจัดทำแผนการดำเนินกิจกรรม

3) ฝึกซ้อมการดำเนินกิจกรรมชุดเรียนรู้พนัน“เกมละครผจญภัย เกาะมหาสมบัติ” เนื่องจากการจัดกิจกรรมเกมมีความซับซ้อน และมีอุปกรณ์จำนวนหลายชิ้น และมีผู้ดำเนินกิจกรรมหลักจำนวนหลายคน ดังนี้ กลุ่มแกนนำได้มีการจัดประชุมหลายครั้งเพื่อให้เกิดความเข้าใจและสามารถดำเนินการกิจกรรมได้

ภาพที่ 5-3 ภาพแสดงบรรยากาศการฝึกซ้อมการดำเนินกิจกรรมชุดเรียนรู้พนัน

ผลที่เกิดขึ้น

1. กลุ่มเป้าหมายมีการนัดซ้อมการจัดกิจกรรมชุดเรียนรู้พนันหลายครั้ง แต่แกนนำไม่สามารถมารวมครับตามจำนวน
2. แกนนำเด็กทำกิจกรรมกลุ่มเรียนรู้พนันมีความเข้าใจต่อกติกาการเล่นเกมละครและเรียนรู้ในบทบาทการแสดงของแต่ละตัวละครมากขึ้น

ข้อจำกัด

1. กลุ่มแกนนำจัดกระบวนการเรียนรู้เป็นนักเรียนในระดับ ม.3-ม.6 ที่อาศัยอยู่ในชุมชน แต่ต้องเดินทางไปโรงเรียนในต่างอำเภอ(เดินทางไป-กลับเช้า-เย็น) ทำให้นัดซ้อมค่อนข้างยากลำบากและว่างไม่ตรงกัน
2. เนื่องจากแกนนำจัดกระบวนการเรียนรู้เกมละคร เป็นคนในชุมชน เวลาจะให้จัดกิจกรรมในชุมชน แกนนำเหล่านี้ไม่มั่นใจต่อการจัดกิจกรรมโดยลำพัง
3. แกนนำรู้สึกเขินอาย ไม่กล้าจัดกิจกรรมรณรงค์พนันในโรงเรียน ในชุมชนตนเอง เพราะบางครั้งเด็กคิดว่ามันรู้สึกขัดต่อการกระทำของตนเองในชุมชน

4) ร่วมจัดกิจกรรมกระบวนการกลุ่มเรียนรู้เกมละครผจญภัย เกาะมหาสมบัติ ร่วมกับสภาเด็กและเยาวชนจังหวัดอุบลราชธานี ที่วัดบ้านไพรพัฒนา ตำบลไพรพัฒนา อำเภอภูสิงห์ จังหวัดศรีสะเกษ

ภาพที่ 5-4 ภาพแสดงบรรยากาศการร่วมจัดกิจกรรมชุดเรียนรู้พนัน

5) ร่วมจัดกิจกรรมกระบวนการกลุ่มเรียนรู้เพื่อเท่าทันพนันของเด็กในโรงเรียน ร่วมกับทีมวิทยากรจากมหาวิทยาลัยอุบลราชธานี ที่โรงเรียนบ้านไพรพัฒนา ตำบลไพรพัฒนา อำเภอภูสิงห์ จังหวัดศรีสะเกษ

ภาพที่ 5-5 ภาพแสดงบรรยากาศการร่วมจัดกิจกรรมชุดเรียนรู้พนัน
ที่โรงเรียนบ้านไพรพัฒนา

6) ร่วมถอดบทเรียนจัดกิจกรรมกระบวนการกลุ่มเรียนรู้เพื่อเท่าทันพนันของเด็กในโรงเรียนร่วมกับทีมวิทยากร

ภาพที่ 5-6 ภาพแสดงบรรยากาศการถอดบทเรียนการจัดกิจกรรมชุดเรียนรู้พนัน

5.2 ชุดเรียนรู้เพื่อเท่าทันพนัน

ภายใต้การดำเนินกิจกรรมเพื่อค้าหาแนวทางในการจัดกิจกรรมให้ความรู้เรื่องพนันในโรงเรียน โดยใช้กระบวนการกลุ่มเรียนรู้ของเด็กและเยาวชนในโรงเรียนและชุมชน ผู้วิจัยได้นำชุดเรียนรู้พนันมาทดลองปฏิบัติการในพื้นที่วิจัย มีชุดเรียนรู้พนัน จำนวน 5 ชุดเรียนรู้ โดยผู้วิจัยจะสรุปเนื้อหาสำคัญกับชุดเรียนรู้พนันแต่ละชนิด ดังนี้

5.2.1 ชุดเรียนรู้ “เกมละครผจญภัย เกาะมหาสมบัติ”

ชุดเรียนรู้ “เกมละครผจญภัย เกาะมหาสมบัติ” ดำเนินกิจกรรมเรียนรู้โดย กลุ่มสภาเด็กและเยาวชนจังหวัดอุบลราชธานีร่วมกับแกนนำเด็กเยาวชนบ้านไพรพัฒนา เกมละครผจญภัยในเกาะมหาสมบัติ เป็นเกมที่ประยุกต์มาจากการเกมเพื่อจัดกระบวนการเรียนรู้ด้านสิ่งแวดล้อม โดยศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน และ มูลนิธิรณรงค์หยุด พนัน ภายใต้การสนับสนุนของ สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (สสส.) ได้ร่วมกันดำเนินการเพื่อเป็นเกมให้กับแกนนำเด็กเยาวชนนำไปใช้เพื่อให้เกิดการเรียนรู้ด้านการพนัน

วัตถุประสงค์ของเกม เพื่อให้เด็กที่เข้าร่วมกิจกรรมได้เรียนรู้ด้านพนัน

เกมกระบวนการ ผู้วิจัยคัดลอกมาจากเอกสารประกอบการอบรม“เกมละครผจญภัย เกาะมหาสมบัติ”ฉบับปรับปรุงวันที่ 11 มกราคม 2562 มีรายละเอียดดังนี้

บทและกติกาเกมละคร “ผจญภัยเกาะมหาสมบัติ”

1) สร้างความคุ้นเคยกันก่อน

ปลาบู่ปลาช่อน และเรือเปลี่ยนท่า

2) เข้าสู่เกมละคร

ภูติน้ำ(คนเดินเรื่อง) : ยินดีต้อนรับเหล่าผู้กล้าทุกท่าน เข้าสู่ผจญภัยครั้งยิ่งใหญ่ โลกแห่งท้องทะเลที่กว้างใหญ่ ลึกล้ำ จนยากจะรู้ว่ามีอะไรเกิดขึ้นข้างหน้า แต่ที่แน่ๆ มหาสมุทรแห่งนี้ มีทรัพย์สมบัติมากมาย ที่รอคอยให้พวกเจ้า มาเป็นเจ้าของมัน เกาะมหาสมบัติทั้ง 5 เกาะ จะเคลื่อนย้ายตัวเอง อยู่ในมหาสมุทรแห่งนี้ โชคชะตาเท่านั้นที่จะพาให้เจ้าได้ขึ้นไปบทเกาะมหาสมบัติทั้ง 5 เกาะ และบนเกาะนั้น บททดสอบก็จะเริ่มขึ้น ว่าเจ้ามีความเหมาะสมที่จะได้ครอบครองสมบัติล้ำค่านั้นหรือไม่ และเรือของเหล่าผู้กล้าลำใดจะได้ครอบครองสมบัติมากที่สุด จะถือว่าเหล่าผู้กล้าบนเรือลำนั้น คือสุดยอดแห่งจ้าวท้องทะเล

3) ผจญภัยเกาะมหาสมบัติ

<u>ช่วงแนะนำ GOD</u> (ในบทมี GOD 6 ตัวเผื่อให้แต่ละทีมเลือก แต่เล่นจริงจะมีแค่ 4)

ดนตรี

ภูติน้ำ : แต่การเดินทางครั้งนี้ไม่ง่ายอย่างที่คิด ผู้กล้ามากมายต้องพ่ายแพ้ต่อภัยอันตราย น้อยคนนักที่จะรู้ ว่าท่ามกลางเกาะมหัศจรรย์ ทั้ง 6 นี้ ยังคงมีเหล่า GOD ผู้พิทักษ์ที่จะคอยดูแล ปกป้องเหล่าผู้กล้าให้รอดพ้นภัยอันตราย แต่ก่อนที่จะพบเหล่า GOD ข้าอยากจะแนะนำให้พวกเจ้าได้รู้จักกันอย่างเป็นทางการก่อน ในแต่ละแถวที่พวกเจ้านั่งอยู่ คือเพื่อนร่วมชะตากรรมที่จะออกผจญภัยเกาะมหาสมบัติไปพร้อมกัน หันไปทักทายกันหน่อย เพราะคงต้องร่วมเดินทางกันไปอีกยาวนาน

1.แอตแลนติก้า : (ดนตรี) ทั่วทั้งมหาสมุทรสุดนาวา สุดปลายขอบฟ้า ทุกหนแห่ง ไกลสุดหล้า สมบัติอันมากมาย นับคนาจักเป็นของข้า แต่เพียงผู้เดียววววว ข้ามีนามว่า**<u>แอตแลนติก้า</u>** ผู้มาพร้อมกับความบ้า ความซ่า สุดระห่ำ การเดินทางเพื่อตามหาสมบัติไม่ว่าจะยากเย็นแค่ไหน ก็ไม่มีทางที่จะขัดขวางข้าได้ 5555

ดนตรีเปลี่ยน

<u>2.แคสเปียน</u> : ข้าต่างหากคือผู้ที่จะพาพวกเจ้าไปเจอสมบัติแห่งท้องทะเล ข้าคือ**<u>แคสเปียน</u>** เจ้าหญิงแห่ง

มหาสมุทร ด้วยความสวย สาว พราวเสน่ห์ เล่ห์เหลี่ยม ทุกคำลวงหลอก พวกเจ้าจะได้รู้ว่า

ข้าเก่งกาจแค่ไหน

ดนตรีเปลี่ยน

<u>3.อาร์คติก</u> : คลื่นลมเปลี่ยนแปร กระแสน้ำเปลี่ยนทิศ มรสุมจากแดนไกล มีเพียงข้าคนเดียวเท่านั้นผู้ที่จะรู้ก่อนใคร และข้าคือGOD**อาร์คติก**...ที่ใครๆ ก็กล่าวขานถึง

ดนตรีเปลี่ยน

4.แปซิฟิก : หยุดก่อนเหล่าผู้กล้าทั้งหลาย ท่ามกลางมหาสมุทรที่กว้างใหญ่นี้ คงไม่มีอำนาจใดจะเต็ม

เปี่ยมด้วยพลังเท่ากับข้า **“แปซิฟิก”** อีกแล้ว ข้าเท่านั้นที่จะพาพวกเจ้าเหล่าผู้กล้าฝ่ามหัตภัย

พิชิตสมบัติล้ำค่า เพื่อเป็นจ้าวแห่งมหาสมุทร

ดนตรีเปลี่ยน

5.อันดามัน : ข้าคือปีศาจใต้ท้องทะเล ทุกสิ่งแห่งความหวาดกลัวล้วนรวมอยู่ในตัวของข้าเพราะข้าคือ

อันดามัน ปีศาจสาหร่ายหางกระรอก ข้ารู้จักเกาะทุกเกาะในมหาสมุทรนี้อย่างดี ใครได้ข้าไปเป็น GOD ประจำเรือ รับรองมีแต่ได้กับได้

ภูตน้ำ : อย่างที่อันดามัน ปีศาจหางกระรอกบอก ก่อนจะออกเดินทางเพื่อผจญภัยในท้องทะเลอัน

กว้างใหญ่ เรือทุกลำต้องเลือก GOD ประจำเรือเพื่อมาเป็นผู้พิทักษ์ ปกป้องเรือแต่ละลำ

พวกเจ้าพร้อมที่จะ..... (ทิ้งช่วง)

6.อาหรับ : จะออกเดินทางกันหรือยังเนี่ย หลับเพลินไปหน่อย ไม่เห็นมีใครมาปลุกเลย จะออกเดินทางก็รีบไป ข้าง่วง

ภูตน้ำ : เจ้าเป็นใคร ???

อาหรับ : ข้าคือเทพเจ้าแห่งทะเลอาหรับ... !! ผู้นำพาไปสู่หนทาง อภิมหามหึมา มโหฬารบานตะไท

แห่งความยิ่งใหญ่ เหนือคลื่นมหาสมุทรทั่วทั้งปวงงง

ภูตน้ำ : ข้าหลงลืมเทพอาหรับ อย่างท่านไปได้อย่างไรเนี่ย และแล้วเหล่า GOD ทั้ง 6 ก็มากันครบ

แล้ว ได้เวลาแห่งโชคชะตาที่จะคัดสรร GOD ประจำเรือแล้ว พวกเจ้าเหล่าผู้กล้าพร้อมที่จะ

ต้อนรับ GOD ที่โชคชะตาแห่งท้องทะเลจะเป็นผู้เลือกสรรให้ ถ้าพร้อมแล้วโชคชะตาแห่ง

ท้องทะเลได้เวลาพัดพาเหล่ามวลมิตรที่จะเกื้อกูล พิทักษ์ ดูแลกัน ท่ามกลางมหาสมุทรแห่งนี้

จงสำแดงพลัง ณ บัดนี้

GOD รวมตัวกัน หมุน 1 รอบ และกระจายไปตามเรือต่างๆ

ภูตน้ำ : และนี่คือ GOD ประจำเรือ และเรือทุกลำก็พร้อมออกเดินทาง (ผายมือไปที่เรือแต่ละลำ)

พร้อมกันไหมขอเสียงหน่อย ***เรือแปซิกฟิค เรืออันดามัน เรือแคสเปี้ยน เรือแอตแลนติก เรืออาร์คติก เรืออาหรับ***

แต่ก่อนออกเดินทาง เหล่าผู้กล้าทั้งหลายต้องรู้จักกฎ กติกา ของท้องทะเลแห่งนี้เสียก่อน

4) กติกาแห่งท้องทะเล

1.เรือแต่ละลำต้องมีลูกเรือได้ลำละไม่เกิน 10 คน

2. แต่ละคนต้องรู้บทบาท หน้าที่ของตนเอง

3. ใช้ความสามารถพิเศษช่วยเหลือกัน เพื่อให้การเดินทางครั้งนี้ บรรลุเป้าหมาย

5) บทบาท หน้าที่ และความสามารถพิเศษ

1. **GOD** (1 คน) ความสามารถพิเศษ มี **<u>การ์ดทอง</u>** ที่ใช้ได้ 1 ครั้ง (***แต่ละทีมเตรียมการ์ดทองเอง)
   โดยการ์ดทองนี้สามารถใช้แทน การ์ดทรัพยากร การ์ดเดิน และชุบชีวิตได้
   - **GOD** แจกการ์ดเดินทางให้ลูกเรือคนละ 1 ใบ ซึ่งการ์ดเดินทางจะมี <u>ทางตรง 4 อัน ทางเลี้ยวซ้าย 1 เลี้ยวขวา 1 สี่แยก 1 น้ำวน 1</u>
   - **GOD** มอบการ์ดทรัพยากร 1,000 คะแนน ให้เรือ (ทรัพยากรตั้งต้น)

2. **กัปตัน** (1 คน) ความสามารถพิเศษ กำหนดการเดินทางได้ 1 ครั้ง
3. **ต้นหน** (2 คน) ความสามารถพิเศษ รื้อทางน้ำวน
4. **หมอ** (1 คน) ความสามารถพิเศษ Copy Character ได้ 1 ครั้ง
5. **พ่อค้า** (1 คน)ความสามารถพิเศษ เจรจาต่อรองแลกเปลี่ยนทรัพยากร ได้ 1 ครั้ง
6. **พ่อครัว** (1 คน)ความสามารถพิเศษ เรียกทรัพยากรจากเรืออื่นๆได้ 1 ครั้ง
   เลือกได้ 2 แบบ คือ
   แบบที่ 1 เจาะจง ขอการ์ดทรัพยากร 1 ประเภท เรือทุกลำต้องให้การ์ดทรัพยากรนั้น 1 ใบ (ถ้ามี ถ้าไม่มีก็ไม่ต้องให้)
   แบบที่ 2 สุ่ม เรือแต่ละลำต้องให้การ์ดทรัพยากรใดก็ได้ ลำละ 2 ใบ
7. **ผู้ดูแล สมบัติ** (1 คน) ความสามารถพิเศษ แทนการ์ดทรัพยากร 1 ชนิด
8. **กะลาสีเรือ** (1 คน) ความสามารถพิเศษ แทนการ์ดเดินทางได้ 1 ใบ/คน

<u>*ในกรณีลูกเรือ 9 คน เพิ่มกะลาสีเรือ 1 คน ในกรณีลูกเรือ 10 คน เพิ่ม หมอ 1 คน</u>**

สึนามิแมน ออกมาเมื่อครบ TURN พาลูกเรือ*<u>เล่นกิจกรรมลุ้น – เสี่ยง</u>* แลกการ์ดทรัพยากร
ของเรือ กับสมบัติต่างๆ ในแต่ละรอบ (เช่น เสี่ยงลูกเต๋า หรือ เลขเข็มทิศ)

เจ้าคลังมหาสมบัติ ดูแลการ์ดทรัพยากร การกู้เงินต่างๆ รวมถึงการแลกการ์ดเดินทาง

- กู้คลังสมบัติ คิดดอกเบี้ย 100 ละ 20 กู้ได้ครั้งละ 1,000 ขึ้นไป คืน 1,200 หากไม่มีคืนในรอบถัดไป จะคิดเพิ่มอีกครั้งละ 200 ตามดอกเบี้ยจริง

6) ขั้นตอนการออกเดินทาง

1. โยนลูกเต๋าหรือหมุนเข็มทิศเดินทาง
2. ลงการ์ดเดินทางตามแต้มที่ได้จากการทอยลูกเต๋าหรือหมุนเข็มทิศเดินทาง
3. หยิบการ์ดทรัพยากรตามจำนวนการ์ดเดินทางที่ลง
4. หากไม่มีการ์ดเดินทางสามารถซื้อได้จากธนาคาร
   - ซื้อการ์ดเดินทางแบบสุ่ม 100 / ใบ
   - ซื้อการ์ดเดินทางแบบเจาะจง 500 / ใบ
5. ใช้ความสามารถพิเศษของตัวเองได้
6. **ในแต่ละรอบจะมี*สึนามิแมน* ออกมาให้โชคยักษ์ใหญ่**

*** การโยนลูกเต๋าหรือหมุนเข็มทิศ จะเปลี่ยนทีมแรกในการโยนหรือหมุน...ในแต่ละรอบ

*** ถ้าลงการ์ดเดินทางน้ำวน ไม่ได้การ์ดทรัพยากร

*** ห้ามขึ้นเกาะเดิม

*** การเล่นเกมกับสึนามิแมน ต่างคนต่างเล่นได้ โดยใช้การ์ดทรัพยากรจากหีบสมบัติของเรือได้

<u>การ์ดทรัพยากรสำหรับเข้าเกาะ</u>

- ใช้การ์ดทรัพยากรรวมกัน **<u>มูลค่า 1,000</u>** ในการเข้าเกาะแต่ละครั้ง

<u>มูลค่าการ์ดทรัพยากร</u>

ชนิด	**ราคา**
ปลาฉนาก	1,000
เต่า	500
วาฬ	500
โลมา	300
กุ้ง	100
ปลาหมึก	100

<u>เวลารวมทั้งหมดในการทำกิจกรรม 1.40 นาที</u>

อธิบายเกม 20 นาที / เล่นเกม 50 นาที / ชวนคุยหลังจบเกม 30 นาที

7) เกาะมหาสมบัติทั้ง 5 เกาะ

1. เกาะราชาปลาหมึก

เจ้าแห่งเกาะ : *ใครมาปลุกข้ากันเนี่ย !! ข้าราชินีปลาหมึก ข้าอุส่าหลบหลีกซ่อนตัวมานานนับพันปี พวกนักล่าสมบัติอีกแล้วหรอเนี่ย เดี๋ยวเถอะนะ คอยดู ไม่รู้พิษสงของราชินีปลาหมึกเสียแล้ว กล้าลองดีกับข้าหรือ อย่าหวังจะได้สมบัติจากข้าเลย ลูกสมุนของข้าจัดการมัน (โยนการ์ดปลาหมึก 5 ใบ) ในเมื่อลูกสมุนของข้าจัดการพวกเจ้าไม่ได้ ข้านี่แหละจะจัดการพวกเจ้าเอง แต่ถ้าพวกเจ้าอยากได้สมบัติละก็ พวกเจ้าจะต้องไขปริศนาที่ข้าสาปทิ้งไว้ในเกาะแห่งนี้เสียก่อนเถิด 5555*

ปริศนาของข้ามีอยู่ 2 แบบ นั้นคือ ลองทำ ลองลุ้นเสี่ยงดวง พวกเจ้าอยากจะเลือกแบบไหน

**ถ้าเจ้าเลือกลองลุ้นเสี่ยงดวงข้าจะซ่อนดวงตาของข้าอีกข้างไว้ในถ้ำแห่งนี้ ถ้าเจ้าหาดวงตาของข้าเจอเจ้าเอาไปเลย การ์ดทรัพยากรสองเท่า กับ ไข่มุก 1 เม็ด*

แต่ถ้าเจ้าหาไม่เจอ พวกเจ้าก็ต้องกลับไปตัวเปล่า โฮะๆๆ

**แต่ถ้าเจ้าลองทำ ข้าจะเสกให้พวกเจ้ามีหนวดกันทุกคนแล้วรวมเป็นปลาหมึกตัวเดียวกัน โดยพวกเจ้าจะต้องใช้หนวด เหยียบจุดสีต่างๆ ตามที่ข้ากำหนด ถ้าเจ้าทำได้ เจ้าเอาไปเลย รางวัลการ์ดทรัพยากร 1 เท่า พร้อม ไข่มุก 1 เม็ด*

<u>ด่านลอง</u>

ทุกคนในทีมต้องแปลงร่างเป็นปลาหมึกโดยมี 1 คนต้องลอยจากพื้น ว่ายวนโดยรอบ 1 เที่ยว

<u>ด่านลุ้น</u>

หาราชาปลาให้เจอ หาโดยการสุ่มหยิบไข่ราชาปลาหมึกในกล่อง ถ้าหยิบได้ราชาปลาหมึกก็จะชนะ (หยิบได้แค่ครั้งเดียว)

2. เกาะกาลาปาก๊อส

เจ้าแห่งเกาะ : *(เต่าพิสต้าออกมาเหมือนกำลังตามหาอะไรบางอย่างอยู่หันไปเห็นคนขึ้นมาที่เกาะ)*

พวกเจ้าเป็นคนดีใช่ไหม จะไม่ทำร้ายข้าใช่ไหม ข้าคือเต่าพิสต้าหรือจะให้พ่ออย่างก็ได้นะข้ามีฉายาว่า ***จอร์จผู้โดดเดี่ยว*** *ช่วยอะไรข้าอย่างได้ไหม ข้าเนี่ยอยู่เพียงตัวเดียวมันนานแสนนานเหลือเกิน ข้าเหงาเหลือเกิน พวกเจ้าช่วยกันตามหาเต่าพิสต้าตัวอื่นๆให้หน่อยน่ะ ขอบใจมากน่ะ ค่าให้กุ้งตัวนึง วิธีหามีอยู่สองแบบ.*

1 พวกเจ้าต้องช่วยกันต่อรูปภาพเต่าพิสต้าถ้าทำสำเร็จ จะได้ทรัพยากรที่เสียขึ้นเกาะมากลับไป 1 เท่าตัวหนึ่งเท่าตัว พร้อมกับไข่มุก

2 พวกเจ้าต้องสุ่มหยิบภาพหนึ่งภาพถ้าเจอรูปเต่าพิสต้า พวกเจ้าจะได้ ทรัพยากรที่ขึ้นเกาะมาคูณ2ไปเลย และพร้อมกับไข่มุก

** ถ้าทำสำเร็จข้าจะเจอเพื่อนของข้า และได้หายเหงาสักที*

<u>ด่านลอง</u>

ในทีมจะต้องช่วยกันต่อจิ๊กซอร์ รูปเต่าพิตต้าให้สำเร็จ

<u>ด่านลุ้น</u>

จะมีไพ่ 5 ใบให้เลือก และเลือกได้แค่ครั้งเดียว ถ้าเลือกเจอรูปเต่าพิตต้า ก็จะชนะ

3. เกาะวงกต

เจ้าแห่งเกาะ : *สวัสดีผู้มาเยือนทุกๆคน ที่นี่คือเกาะวงกต เกาะที่มีความซับซ้อนและยากที่จะหาทางออก แนะนำตัวอยากเป็นทางการ ฉันคือ ผู้เฝ้าประตู ฉันรอพวกเธอมาเป็นเวลานาน พวกเธอรู้จักหินมั้ย หินที่ก่อตัวกันปิดกั้นเป็นทางเดินที่วนไปวนมา นานมาแล้วมีผู้มาเยือนหลงผ่านเข้ามา พวกเค้าเข้าไปแล้วกลับออกมาไม่ได้ จากวันนั้นผ่านมา 30 ปีแล้ว พวกเค้ากลายเป็นปีศาจที่จะคอยหลอกหลอนให้พวกเจ้าเสียสติ มีเพียงเครื่องรางที่จะช่วยพวกเธอได้*

พวกเธอต้องไปเอาเครื่องราง ถึงจะสามารถคว้าสมบัติอันมีค่าไปครอบครอง

มีเพียง2 วิธี คือลองเข้าไปเอาเครื่องรางด้วยวิธีการปิดตา

และลุ้น เสี่ยงหยิบเครื่องราง ถ้าเธอสามารถผ่านลุ้นได้ฉันจะมอบสมบัติของฉันให้เธอเพิ่ม 1 เท่าตัว

<u>ด่านลอง</u>

ให้ตัวแทนทีมหนึ่งคนออกมาปิดตาเพื่อหาเครื่องราง ถ้าหาเจอเครื่องรางที่กำหนดภายใน 1 นาทีก็จะเป็นผู้ชนะ

<u>ด่านลุ้น</u>

ให้ตัวแทนทีมหยิบเครื่องราง แต่จะต้องหยิบขึ้นมาในวินาทีที่ 13 ถ้าหยิบแล้วเวลาเกินหรือขาดก็จะแพ้ทันที

4.เกาะดึกดำบรรพ์

เจ้าแห่งเกาะ : *เกาะดึกดำบรรพ์ สวัสดีข้าคือ มนุษย์ยุคแรกของพวกเจ้านี่คือเกาะ ที่ไม่เคยมีใครมาต้นพบมาก่อน เพราะทะเลแถบนี้เป็นมหาสมุทรแปซิฟิกส่วนลึก ที่มีสัตว์ดุร้ายมากมาย และคลื่นลมที่*

แปรปรวนตลอดเวลา แต่เมื่อเจ้ามาค้นพบแล้ว ข้าก็จะมีรางวัลให้ แต่ข้าอยากให้เจ้าช่วยอะไรข้าก่อน นั้นคือตามหาสัตว์ในตำนานที่ข้าค้นหามานานแสนนานและไม่พบสักที เป็นสัตว์ ดึกดำบรรพ์ 3 ชนิด และหอยนายูทีรัสหลากสี 1 ลอง หาภาพสัตว์ทะเลดึกดำบรรพ์ 3 ภาพให้ครบ 2 ลุ้น เสี่ยงเซียมซี หอยนายูทีรัส

<u>ด่านลอง</u>

หาภาพสัตว์ทะเลดึกดำบรรพ์ 3 ภาพให้ครบ ภายในเวลา 1 นาที

<u>ด่านลุ้น</u>

<u>เซียมซีหอย</u> จะต้องเซียมซีหอย โดยเลือกสีให้ตรงกับที่เซียมซีได้ อัตราส่วน 1:5

4. เกาะพิษรัก ใต้พิภพ

เจ้าแห่งเกาะ : *สวัสดีเจ้ามนุษย์โลก นานแค่ไหนแล้วที่ไม่มีมนุษย์หลุดเข้ามาในเกาะข้า พวกเจ้ารู้มั้ยว่าข้าคือใคร เหอะๆ ข้าคือทูตแห่งความเจ็บปวด. ในความสวยงามที่เจ้าเห็นนั้นมันมีความเจ็บปวดซ่อนอยู่และไม่ว่าใครก็ตามที่ขึ้นมาบนเกาะนี้เจ้าจะได้ภพแต่ความผิดหวัง แต่มีสิ่งหนึ่งที่จะสามารถช่วยเจ้าได้ก็คือ*

<u>วิธีที่1 ด่านลอง</u> เจ้าจะต้องช่วยตัวเจ้าเองโดยการหาสัตว์ที่พิษในท้องทะเล 5 ชนิด เพื่อทดแทนความผิดหวังที่เจ้าจะได้รับ ถ้าเจ้าทำได้เจ้าก็จะพ้นจากคำสาบ แล้วเจ้าจะได้ทรัพยากร 1 เท่า พร้อมไข่มุก 1 ลูกกลับไป

<u>หรือวิธีที่2 ด่านลุ้น</u> พวกเจ้าทุกคนจะได้รับการ์ดแห่งคำสาปอยู่ในมือคนละ1 ใบ จากนั้นจะให้พวกเจ้าจับคู่กันแล้วเปิดการ์ดถ้าเปิดมาแล้วเจอรูปภาพที่ต่างกัน นั่นแสดงว่าเจ้าหลุดพ้นจากตำสาป แล้วเจ้าก็จะได้รับทรัพยากรกลับมา 2 เท่า และไข่มุก 1 ลูก

<u>ด่านลอง</u>

ให้ในทีมช่วยกันหาสัตว์ที่มีพิษในท้องทะเล 5 ชนิด จะมีภาพให้เลือก 10 ภาพ (เวลา 1 นาที)

<u>ด่านลุ้น</u>

ทุกคนจะมีไพ่ในมือคนละ1 ใบ เมื่อได้ไพ่แล้วจะให้จับคู่กัน แต่ละคู่จะต้องเปิดไพ่ในมือ ถ้าเปิดไพ่แล้วคู่ไหนรูปไม่เหมือนกันก็จะเป็นผู้ชนะ (ใช้พิษเป็นเกณฑ์ในความเหมือนหรือไม่เหมือน)

<u>8) การคำนวณมูลค่า</u>

- ด่านลอง ได้การ์ดทรัพยากรคืน 1 เท่า ได้ไข่มุก 1 เม็ด
- ด่านลุ้น ได้การ์ดทรัพยากรคืน 2 เท่า ได้ไข่มุก 2 เม็ด
- <u>เจ้าแห่งเกาะมหาสมบัติ ได้มาจากการรวม</u>
    - <u>การ์ดทรัพยากร</u> ตามมูลค่า
    - <u>การ์ดเดินทาง</u> ใบละ 100
    - <u>ความสามารถพิเศษ</u> ถ้าไม่ใช้ มีมูลค่าคนละ 1,000

แล้วคูณด้วยไข่มุก

- **ไข่มุก 1 ลูก คูณ 2 เท่า
- **ไข่มุก 2 ลูก คูณ 3 เท่า
- **ไข่มุก 3 ลูก คูณ 4 เท่า

ภาพกิจกรรมกระบวนการกลุ่มเรียนรู้ เกมละครผจญภัยเกาะมหาสมบัติ

ภาพที่ 5-7 ภาพแสดงบรรยากาศการการจัดกิจกรรมชุดเรียนรู้พนัน

ข้อสังเกตการจัดกระบวนการเรียนรู้และพัฒนาศักยภาพเกมพนัน “ชุดเรียนรู้เกมละครผจญภัยเกาะมหาสมบัติ”

ข้อสังเกตนี้ผู้วิจัยได้จากเข้าร่วมการจัดกระบวนการเรียนรู้ของชุดเรียนรู้พนัน เพื่อให้สามารถนำไปพัฒนาให้เหมาะสมกับบริบทการจัดกระบวนการเรียนรู้พนันต่อไป

จุดแข็ง/ข้อดี

- ❖ มีการเตรียมสื่อ/อุปกรณ์ชุดเรียนรู้สำเร็จรูป
- ❖ มีทีมที่มีทักษะผ่านการฝึกอบรมในการจัดกระบวนการเรียนรู้เกมละคร
- ❖ เป็นเครื่องมือที่สามารถจัดกระบวนการเรียนรู้เพื่อเท่าทันพนัน
- ❖ สามารถสร้างบรรยากาศการมีส่วนร่วม/สนุก/ตื่นเต้นเร้าใจ
- ❖ ไม่ใช้คำว่า “พนัน” ในการจัดกระบวนการเรียนรู้
- ❖ สร้างกระบวนการเรียนรู้ในกลุ่มใหญ่

จุดอ่อน/ข้อเสีย

- ❖ ใช้คน/สื่อ/อุปกรณ์/และบทในการจัดกระบวนการเรียนรู้จำนวนมาก
- ❖ ขั้นตอนวิธีการจัดกระบวนการเรียนรู้ค่อนข้างซับซ้อน/ยาว
- ❖ ใช้เวลาในการจัดกระบวนการเรียนรู้ทั้งกระบวนการค่อนข้างนาน
- ❖ เนื้อหาเกี่ยวข้องกับทรัพยากรทางทะเล
- ❖ ต้องเป็นสถานที่ปิดในการจัดกิจกรรมจึงจะสร้างกระบวนการเรียนรู้ได้ดี

5.2.2 ชุดเรียนรู้ “ละครถกแถลง”

ชุดเรียนรู้ “ละครถกแถลง” ดำเนินกิจกรรมเรียนรู้โดยกลุ่มละครถกแถลง มหาลัยวิทยาลัยอุบลราชธานี

“ละครถกแถลง (Dialogue theatre) เป็นรูปแบบการแสดงที่มุ่งนำเสนอปัญหาความขัดแย้งต่างๆ ในสังคมผ่านการแสดงละคร โดยแบ่งโครงสร้างออกเป็นสองส่วน ส่วนแรกเรียกว่า ส่วนเนื้อเรื่องหรือส่วนแสดง ละคร ส่วนที่สองเป็นช่วงถกแถลง คือการเปิดเวทีหลังการแสดง กระตุ้นให้ผู้ชมแลกเปลี่ยนถกเถียงกับตัวละครหลักในเรื่อง เพื่อทำความเข้าใจและหาทางคลี่คลายปัญหาความขัดแย้งร่วมกันเป็นเกมที่ประยุกต์มาจากการเกมเพื่อจัดกระบวนการเรียนรู้ด้านสิ่งแวดล้อม โดยศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน และ มูลนิธิรณรงค์หยุด พนัน ภายใต้การสนับสนุนของ สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (สสส.) ได้ร่วมกันดำเนินการเพื่อเป็นเกมให้กับแกนนำเด็กเยาวชนนำไปใช้เพื่อให้เกิดการเรียนรู้ด้านการพนัน

วัตถุประสงค์ของเกม เพื่อให้เกิดกระบวนการเรียนรู้เรื่องพนันที่คลอบคลุมถึงคนหลายช่วงวัยในชุมชน

เกมกระบวนการ

ละครถกแถลง จะดำเนินการใน 2 ส่วนสำคัญ คือ

ส่วนแรก เรียกว่า ส่วนเนื้อเรื่องหรือส่วนแสดงละคร

ส่วนที่สองเป็นช่วงถกแถลง คือการเปิดเวทีหลังการแสดง กระตุ้นให้ผู้ชมแลกเปลี่ยนถกเถียงกับตัวละครหลักในเรื่อง เพื่อทำความเข้าใจและหาทางคลี่คลายปัญหาพนัน

ภาพกิจกรรมกระบวนการกลุ่มเรียนรู้พนันชุดเรียนรู้ “ละครถกแถลง”

ภาพที่ 5-8 ภาพแสดงบรรยากาศการการจัดกิจกรรมชุดเรียนรู้พนันละครถกแถลง

ข้อสังเกตการจัดกระบวนการเรียนรู้และพัฒนาศักยภาพเกมพนัน “ชุดเรียนรู้ละครถกแถลง”

ข้อสังเกตนี้เกิดผู้วิจัยได้เข้าร่วมการจัดกระบวนการเรียนรู้ของชุดเรียนรู้พนัน เพื่อให้สามารถนำไปพัฒนาให้เหมาะสมกับบริบทการจัดกระบวนการเรียนรู้พนันต่อไป

จุดแข็ง/ข้อดี

- ❖ มีทีมละครที่มีทักษะในการแสดงละคร
- ❖ เป็นเครื่องมือที่สามารถจัดกระบวนการเรียนรู้เพื่อเท่าทันพนัน
- ❖ ใช้ “วัฒนธรรมบุญบั้งไฟ” ของความเป็นอีสานเป็นสื่อในการเล่นละครที่กลุ่มเป้าหมายเข้าร่วมรู้จักเป็นอย่างดี
- ❖ ช่วงการละคร ได้สร้างการรับรู้/สะท้อนสถานการณ์การพนันในชุมชน
- ❖ ช่วงถกแถลง เกิดการระดมความคิดเห็น/เป็นทางเลือก/ทางออกให้กับตัวละคร (บทบาทสมมุติตำแหน่งทางสังคมในหมู่บ้านที่เกี่ยวข้องกับสถานการณ์ในบทบาทสมมุติและบทบาทจริงในชุมชน)
- ❖ สร้างการรับรู้ในกลุ่มใหญ่
- ❖ ใช้ภาษาอีสานผสมกับภาษาไทย สามารถสร้างการรับรู้ได้ดี
- ❖ สามารถใช้สถานที่ได้ทั้งพื้นที่เปิดและปิด

จุดอ่อน/ข้อเสีย

- ❖ ใช้คน/อุปกรณ์/บทละครในการจัดกระบวนการเรียนรู้ค่อนข้างมาก/ยาว

5.2.3 ชุดเรียนรู้ “บอร์ดเกม Dream Ranger”

ดำเนินกิจกรรมเรียนรู้โดย กลุ่มแว่นขยาย และนักศึกษาสาขาการพัฒนาสังคม คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทมยาลัยอุบลราชธานี

ความเป็นมา

บอร์ดเกมและการ์ดเกมเกิดขึ้นภายใต้ แผนงานพัฒนาเครือข่ายรณรงค์หยุดพนัน โดยมูลนิธิรณรงค์หยุดพนันร่วมกับเครือข่ายสร้างการเรียนรู้แก่เด็กและเยาวชน 6 กลุ่ม ได้แก่ กลุ่มไม้ขีดไฟ (จังหวัดนครราชสีมา) กลุ่มมานีมานะ (จังหวัดสงขลา) สำนักกิ่งก้านใบ (จังหวัดอุตรดิตถ์) กลุ่มเรียนรู้บางเพลย์ (จังหวัดชลบุรี) กลุ่มแว่นขยาย (จังหวัดอุบลราชธานี) และกลุ่มเฉพาะกิจเธียเตอร์ (กรุงเทพฯ) หลังจากสนับสนุนการดำเนินงานมา 2 ระยะ (2557-2558 และ 2559-2560) ได้ร่วมกันพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้เพื่อสร้างเสริมลักษณะนิสัยไร้พนัน โดยหวังให้เป็นเครื่องมือสำคัญในการพัฒนาทักษะชีวิตแก่เด็กและเยาวชนร่วมกัน

ภาพที่ 5-9 ภาพแสดงบรรยากาศการการจัดกิจกรรมชุดเรียนรู้พนัน
“บอร์ดเกม Dream Ranger”

เนื้อหาหลัก

ชุดบอร์ดเกม Dream Ranger การใช้ความสามารถในการสะสมแต้มเพื่อให้ตนเองได้รับชัยชนะ เป็นการกระตุ้นให้เกิด “ภูมิคุ้มกัน” หรือ “เกราะป้องกัน” ภายในตัวเด็กและเยาวชนที่เล่นเกม

เกมกระบวนการ

การใช้เกมกระบวนการในการสอดแทรกประเด็นเนื้อหาเกี่ยวกับพนันยังนำไปสู่การสร้างกระบวนการเรียนรู้อย่างมีส่วนร่วมของเด็กและเยาวชนกลุ่มเป้าหมายได้ เนื่องจากเป็นลักษณะของเกมที่ต้องใช้ผู้เล่นหลายคนในการเล่นพร้อมกัน โดยมีผู้นำกระบวนการคอยกระตุ้นให้เกิดบรรยากาศการเล่นอย่างสนุกสนานขั้นตอนการเล่น

ภาพที่ 5-10 ภาพแสดงบรรยากาศการการจัดกิจกรรมชุดเรียนรู้พนัน
“บอร์ดเกม Dream Ranger”

ข้อสังเกตการจัดกระบวนการเรียนรู้และพัฒนาศักยภาพเกมพนัน “บอร์ดเกม Dream Ranger”

ข้อสังเกตนี้เกิดผู้วิจัยได้เข้าร่วมการจัดกระบวนการเรียนรู้ของชุดเรียนรู้พนัน เพื่อให้สามารถนำไปพัฒนาให้เหมาะสมกับบริบทการจัดกระบวนการเรียนรู้พนันต่อไป

จุดแข็ง/ข้อดี

- ❖ มีชุดเรียนรู้ที่สำเร็จรูป
- ❖ ใช้ผู้นำเกมจำนวนน้อย คือ 1 คน
- ❖ ผู้นำเกมมีความรู้และทักษะในการจัดกระบวนการเรียนรู้
- ❖ เป็นเครื่องมือที่สามารถจัดกระบวนการเรียนรู้เพื่อเท่าทันพนัน
- ❖ เป็นวิธีการสร้างการรับรู้สถานการณ์การพนันได้ดี
- ❖ สร้างการเรียนรู้ได้ในสถานที่โดยทั่วไปได้

จุดอ่อน

- ❖ ผู้นำเกมต้องอธิบายและสร้างความเข้าใจในกติกา/วิธีการเล่นให้ชัดเจนก่อนดำเนินกิจกรรม

5.2.4 ชุดเรียนรู้ “การ์ดเกม บักเซี่ยงเหมี่ยง”

ดำเนินกิจกรรมเรียนรู้โดย กลุ่มแว่นขยาย และกลุ่มละครถกแถลง มหาลัยวิทยาลัยอุบลราชธานี

ความเป็นมา

ชุดการ์ดเกม บักเซี่ยงเหมี่ยง เป็นชุดบอร์ดเกมและการ์ดเกมเกิดขึ้นภายใต้ แผนงานพัฒนาเครือข่ายรณรงค์หยุดพนัน โดยมูลนิธิรณรงค์หยุดพนันร่วมกับเครือข่ายสร้างการเรียนรู้แก่เด็กและเยาวชน เช่นเดี่ยวกันกับชุดเรียนรู้บอร์ดเกม Dream Ranger

การ์ดเกม “บักเซียงเมี่ยง” เป็นการหยิบยกวรรณกรรมท้องถิ่นอีสานเรื่อง “บักเซียงเมี่ยง” มาใช้เป็นตัวละครสมมติในการ์ดเกม วรรณกรรมถือเป็นบันทึกความรู้ ความคิด ประสบการณ์ของมนุษย์ สืบทอดและสร้างความเชื่อมต่อของสังคม เป็นกระจกสะท้อนให้เห็นภาพชีวิตความเป็นอยู่สังคม วัฒนธรรม ขนบธรรมเนียมประเพณี ตลอดจนทรรศนะ ความเชื่อของผู้คนในสังคม นิทานพื้นบ้านเรื่อง บักเซียงเมี่ยง ถูกเล่าส่งต่อกันแบบมุขปาฐะปากต่อปากในชุมชนท้องถิ่นอีสาน ทำให้เห็นบริบทชุมชนท้องถิ่นอีสานและกิจกรรมในชีวิตประจำวันที่เกี่ยวข้องกับเกษตรกรรม คำว่า “บัก” หรือ “บักเซียง” เป็นคำเรียกเด็กชายวัยรุ่นของคนอีสาน

บุคลิกลักษณะนิสัยของบักเซียงเมี่ยงเป็นเด็กหนุ่มที่มีความ “ฉลาดแกมโกง” หรือ “ฉลาดหลักแหลม” ในการเอาตัวรอดจากสิ่งเร้า หรือเหตุการณ์ในชีวิตประจำวันที่คนทั่วไปอาจคาดการไม่ถึง เมื่อเปรียบเทียบกับเด็กและเยาวชนในชนบทจะเห็นว่า เด็กและเยาวชนในช่วงวัยรุ่นต้องประสบพบเจอกับสิ่งเร้าและสถานการณ์เกี่ยวกับพนันหลากหลายรูปแบบ หากเขาเหล่านั้นไม่สามารถเอาตัวรอด

จากสิ่งเร้า อาจนำไปสู่ปัญหาและผลกระทบต่อชีวิต ครอบครัว ดังนั้น จินตนาการการ์ดเกมบักเซียงเมี่ยงจึงเป็นภาพแทนเชิงสัญลักษณ์ถึงความฉลาดแกมโกงและฉลาดหลักแหลมของเด็กและเยาวชนในท้องถิ่นอีสานในการเอาตัวรอดจากปัญหาพนัน โดยใช้ชุดการ์ดเกมที่สร้างเงื่อนไขการเล่นแตกต่างกัน

ภาพที่ 5-11 ภาพแสดงชุดเรียนรู้พนัน “บักเซียงเมี่ยง”

เกมกระบวนการ

การใช้เกมกระบวนการในการสอดแทรกประเด็นเนื้อหาเกี่ยวกับพนันยังนำไปสู่การสร้างกระบวนการเรียนรู้อย่างมีส่วนร่วมของเด็กและเยาวชนกลุ่มเป้าหมายได้ เนื่องจากเป็นลักษณะของเกมที่ต้องใช้ผู้เล่นหลายคนในการเล่นพร้อมกัน โดยมีผู้นำกระบวนการคอยกระตุ้นให้เกิดบรรยากาศการเล่นอย่างสนุกสนานขั้นตอนการเล่น

เนื้อหาหลัก

ชุดการ์ดเกม บักเซี่ยงเหมี่ยง เป็นกิจกรรมการสร้างบรรยากาศการถกเถียงเชิงประเด็นผ่านการจำลองสถานการณ์ปัญหา เหตุการณ์ ปรากฏการณ์ต่างๆ ที่เกิดขึ้น ดังนี้

ชุดการ์ดผีเชิญชวน เป็นภาพสะท้อนปัญหาที่เกิดขึ้นในชุมชนท้องถิ่นอีสาน “ผี” คือ ภาพแทนสิ่งเร้า สิ่งดึงดูด และการหลอกล่อให้คนมีความต้องการ จิตใต้สำนึกของมนุษย์ที่มีทั้งขาวและดำเสมือน “อำนาจเชิญชวน” ทุกคนมีผีสถิตอยู่ในตัวเองและมีโอกาสถูกผีเชิญชวนให้ทำในสิ่งที่อาจนำไปสู่ปัญหา การ์ดผีเชิญชวน มีทั้งหมด 8 ใบ (8 สถานการณ์) โดยการ์ดผีเชิญชวนจะมีสัญลักษณ์ ∞ (อินฟินิตี้) ผู้เล่นที่แก้ไขปัญหานี้ได้อย่างสมเหตุสมผลจะได้รับสัญลักษณ์ไว้ครอบครอง เมื่อผู้เล่นสะสมสัญลักษณ์ครบ 5 ใบ ถือว่าจบเกมและเป็นผู้ชนะในทันที

ภาพที่ 5-12 ภาพแสดงชุดผีเชิญชวนชุดเรียนรู้พนัน “บักเซียงเมี่ยง”

ชุดการ์ดสถานการณ์ ในชีวิตประจำวันมนุษย์ต้องพบเจอกับเหตุการณ์และสถานการณ์ที่ต้องเอาตัวรอด ทั้งจากคนในครอบครัว เพื่อน หรือคนในสังคม เพราะมนุษย์ต้องต่อสู้กับสิ่งเร้าที่เกิดขึ้นภายใต้จิตสำนึกของตนเอง การ์ดสถานการณ์ มีทั้งหมด 10 ใบ (10 สถานการณ์) โดยการ์ดสถานการณ์มีคุณสมบัติแบบเดียวกันกับการ์ดผีเชิญชวน ถ้าผู้เล่นสามารถช่วยบักเซียงเมี่ยงแก้ไขปัญหาได้จะแต้มสะสม

ภาพที่ 5-13 ภาพแสดงชุดสถานการณ์ชุดเรียนรู้พนัน “บักเซียงเมี่ยง

ชุดการ์ดวิธีการ เป็นเครื่องมือในการแก้ไขและป้องกันปัญหาที่อาจเกิดขึ้น เนื่องจากบางสถานการณ์มีความซับซ้อน การมีวิธีการและทางเลือกที่หลากหลายจะช่วยให้มนุษย์มีทางออกให้กับตัวเอง การ์ดวิธีการ มีทั้งหมด 20 ใบ (20 วิธีการ) ซึ่งการ์ดวิธีการแก้ไขปัญหาเป็นวิธีการที่พยายามให้ผู้เล่นเกิดการบริหารจัดการตนเองไม่ให้เข้าสู่วงโคจรของพนัน หรือเข้าสู่วงโคจรแล้วออกมาให้ได้ รวมถึงการช่วยเหลือ ให้คำแนะนำ และเป็นที่ปรึกษาให้กับคนรอบข้าง

ภาพที่ 5-14 ภาพแสดงชุดวิธีการชุดเรียนรู้พนัน “บักเซียงเมี่ยง

ชุดการ์ดฉลาดหลักหลักแหลม หรือ OPINION มนุษย์เป็นสิ่งมีชีวิตที่มีเหตุผลและประสบการณ์ชีวิตที่แตกต่างหลากหลาย การแสดงออกในรูปแบบที่แตกต่างย่อมเป็นไปได้ แม้บทเรียนจากคนอื่นหรือสังคมปรากฏให้เห็น แต่นั่นอาจไม่ใช่ทางออกที่สมเหตุสมผลสำหรับทุกคนโดยสมบูรณ์ การเปิดโอกาสให้มนุษย์ได้คิดและออกแบบวิธีการด้วยตนเองจึงเป็นสิ่งสำคัญ การ์ดฉลาดหลักแหลม มีทั้งหมด 5 ใบ ใช้ในกรณีที่ผู้เล่นเห็นว่าเหตุผลในการ์ดวิธีการไม่สามารถใช้แก้ปัญหาได้ แต่การใช้การ์ดฉลาดหลักแหลม จะต้องเป็นเหตุผลที่ออกมาจากผู้เล่นเอง

ภาพที่ 5-15 ภาพแสดงชุดการ์ดฉลาดหลักแหลม ชุดเรียนรู้พนัน “บักเซียงเมี่ยง

ชุดการ์ดผีโจมตี หรือ GHOST ATTACK สะท้อนปรากฏการณ์ “การมีอำนาจเหนือ” จากสิ่งเร้ารอบข้าง เป็นปัญหาระดับโครงสร้างที่มนุษย์ไม่สามารถควบคุมได้ด้วยตนเอง แม้จะมีการออกมารณรงค์เพื่อการแก้ไขและป้องกันปัญหาก็ตาม การ์ด GHOST ATTACK มีทั้งหมด 2 ใบ เป็นการ์ดพิเศษที่มีพลังเหนือการ์ด OPINION/ฉลาดหลักแหลม เพื่อให้ผู้เล่นช่วงชิงการ์ดจากการแสดงความคิดเห็นก่อนหน้า ผู้ที่ใช้การ์ด GHOST ATTACK ไม่ต้องให้เหตุผลใดๆ สามารถช่วงชิงการ์ดไปได้เลย

ภาพที่ 5-16 ภาพแสดงชุดการ์ดผีโจมตี ชุดเรียนรู้พนัน “บักเซียงเมี่ยง

กติกาการเล่น

1. แบ่งผู้เล่นออกเป็น 4 ทีม ทีมละ 1-2 คน และคัดเลือกตัวแทนจากผู้เข้าร่วมกระบวนการเป็นคณะกรรมการตัดสิน 2-3 คน (หรือตามความเหมาะสม)

2. คนนำกระบวนการอธิบายเกม/อธิบายคุณสมบัติของการ์ดแต่ละประเภทให้ผู้เล่นรับทราบ

3. คนนำกระบวนการสาธิตการเล่น 1 ครั้ง หรือตามความเหมาะสม เพื่อให้ผู้เล่นเข้าใจรายละเอียดการใช้การ์ดแต่ละชุดในการเล่น

4. ให้ผู้เล่นร่วมกันตัดสินว่าเหตุผลจากการ์ดใบไหนที่มีความสมเหตุสมผลในการแก้ไขปัญหาหรือกรณีที่ไม่สามารถตัดสินได้ให้คณะกรรมการเป็นคนตัดสินการใช้การ์ด โดยมีข้อตกลงร่วมกันเกี่ยวกับการเคารพการตัดสินของผู้เล่นคนอื่นและคณะกรรมการ

ภาพที่ 5-17 ภาพแสดงบรรยากาศจัดกิจกรรม ชุดเรียนรู้พนัน “บักเซียงเมี่ยง

ข้อสังเกตการจัดกระบวนการเรียนรู้และพัฒนาศักยภาพเกมพนัน “ชุดเรียนรู้พนัน บักเซียงเมี่ยง”

ข้อสังเกตนี้เกิดผู้วิจัยได้เข้าร่วมการจัดกระบวนการเรียนรู้ของชุดเรียนรู้พนัน เพื่อให้สามารถนำไปพัฒนาให้เหมาะสมกับบริบทการจัดกระบวนการเรียนรู้พนันต่อไป

จุดแข็ง/ข้อดี

- ❖ มีชุดเรียนรู้ที่สำเร็จรูปสีสันต์สวดงาม
- ❖ ใช้ผู้นำเกมจำนวนน้อยคน คือ 1 คน
- ❖ ผู้นำเกมมีความรู้และทักษะในการจัดกระบวนการเรียนรู้
- ❖ เป็นเครื่องมือที่สามารถจัดกระบวนการเรียนรู้เพื่อเท่าทันพนัน

จุดอ่อน

- ❖ รายละเอียดของตัวละครในเกมมีมาก ผู้นำเกมต้องมีความแม่นในบทบาทและวิธีการเล่น

2.2.5 ชุดเรียนรู้ “เกมใบ้คำ เอ็กซ์โอ (XO)”

ดำเนินกิจกรรมเรียนรู้โดย นักศึกษาสาขาการพัฒนาสังคม คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทมยาลัยอุบลราชธานี

ความเป็นมา

ชุดเรียนรู้ “เกมใบ้คำ เอ็กซ์โอ (XO)” พัฒนาเกมโดยนักศึกษาสาขาการพัฒนาสังคม คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทมยาลัยอุบลราชธานี มีแนวคิดการพัฒนาเกมมาจาก ต้องการทราบถึงสถานการณ์และการรับรู้การพนันของเด็กที่เข้าร่วมกิจกรรมในแต่ละประเภทของการพนัน โดยมุ่งเน้นให้เกิดการเรียนรู้เป็นกลุ่มและสร้างการมีส่วนร่วมของเกม

เนื้อหาหลัก

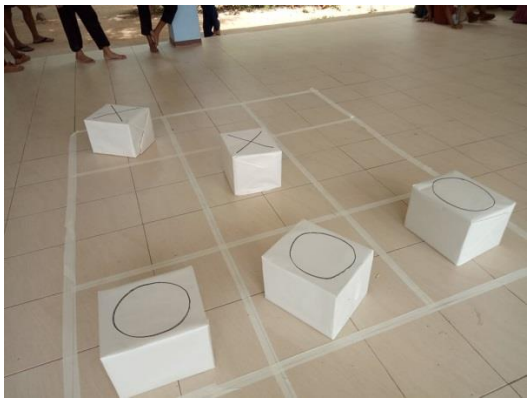
ชุดเรียนรู้ เกมใบ้คำ เอ็กซ์โอ แบ่งออกเป็นกิจกรรม 2 ส่วน ส่วนแรกมุ่งเน้นให้ผู้ร่วมมีส่วนร่วมกับการรับรู้ประเภทของพนัน ผ่านบัตรคำประเภทของการพนันที่มีอยู่ เพื่อให้เกิดภูมิคุ้มกัน หรือเกราะป้องกัน ภายในตัวเด็กและเยาวชนที่เล่นเกม และส่วนที่สอง มุ่งเน้นให้ผู้เข้าร่วมได้มีส่วนร่วมจากการเล่นเกมเพื่อให้เกิดการชนะ ผ่านเกม เอ็กซ์โอ เป็นการกระตุ้นให้เกิดการแข่งขัน

เกมกระบวนการ

การใช้เกมกระบวนการในการเล่น

1. ผู้ดำเนินกิจกรรมและผู้ช่วยเตรียมการอุปกรณ์ เช่น บัตรคำประเภทของการพนัน อุปกรณ์เอ็กซ์โอ ตาราง เอ็กซ์โอ
2. แบ่งผู้เล่นออกเป็น 2 ฝ่าย
3. อธิบายกติกาและวิธีการเล่นเกม
4. ใช้กิจกรรมเพลงเพื่อหาตัวแทนของแต่ละฝ่าย (จะเปลี่ยนตัวแทนทุกรอบหลังการใบคำและนำเอ็กซ์โอเล่นเสร็จ)
5. ให้ตัวแทนแต่ละฝ่ายใบคำตามผู้ช่วยวิทยากร โชว์บัตรคำประเภทพนัน
6. ฝ่ายที่ตอบถูกก่อน จะมีสิทธิ์นำ อุปกรณ์ เอ็กซ์โอ ไปวางในตารางก่อน
7. เล่นตามข้อ 3-5 จนกว่าจะมีฝ่ายที่บิงโก เอ็กซ์โอ
8. สรุปการเรียนรู้ของเกมใบคำเอ็กโอ

ภาพกิจกรรมกระบวนการกลุ่มเรียนรู้พนันชุดเรียนรู้ “เกมใบ้คำ เอ็กซ์โอ”



ภาพที่ 5-18 ภาพแสดงบรรยากาศจัดกิจกรรม ชุดเรียนรู้พนัน “เกมใบ้คำ เอ็กซ์โอ”

ข้อสังเกตการจัดกระบวนการเรียนรู้และพัฒนาศักยภาพเกมพนัน “ชุดเรียนรู้พนัน เกมใบ้คำ เอ็กซ์โอ”

ข้อสังเกตนี้เกิดผู้วิจัยได้เข้าร่วมการจัดกระบวนการเรียนรู้ของชุดเรียนรู้พนัน เพื่อให้สามารถนำไปพัฒนาให้เหมาะสมกับบริบทการจัดกระบวนการเรียนรู้พนันต่อไป

จุดแข็ง/ข้อดี

- ❖ เป็นเครื่องมือที่สามารถจัดกระบวนการเรียนรู้เพื่อเท่าทันพนัน
- ❖ ใช้อุปกรณ์ไม่ยุ่งยาก
- ❖ ใช้จำนวนผู้นำเกมไม่มาก 3-4 คน
- ❖ สร้างการเรียนรู้ได้ครั้งละจำนวนมาก
- ❖ สร้างการมีส่วนร่วมกับเกมได้ดี

จุดอ่อน

- ❖ การ์ดคำใบ้ของประเภทพนันต้องเป็นที่รู้จักของกลุ่มเป้าหมาย
- ❖ การคัดเลือกตัวแทนของทีม AและB ในการในคำต้องสรรหาคนที่เป็นตัวแทนที่กล้าแสดงออก/และกระต้นลูกทีมได้

5.3 บทเรียนการดำเนินกิจกรรมกระบวนการกลุ่มเรียนรู้พนันของเด็กเยาวชน

5.3.1 บทเรียนการจัดกระบวนการเรียนรู้และพัฒนาศักยภาพเกมพนัน

บทเรียนนี้นี้เกิดผู้วิจัยและผู้นำกิจกรรมได้เข้าร่วมการจัดกระบวนการเรียนรู้ของชุดเรียนรู้พนัน ทั้ง 5 ชุดเรียนรู้เพื่อให้สามารถนำไปพัฒนาให้เหมาะสมกับบริบทการจัดกระบวนการเรียนรู้พนันต่อไป

สรุปภาพรวมบทเรียนชุดเรียนรู้เรียนรู้เพื่อเท่าทันพนัน 5 ชุดเรียนรู้ ได้แก่ และ

- ❖ **การบรรลุวัตถุประสงค์**

1) ชุดเรียนรู้พนัน ทั้ง 5 ชุด สามารถสร้างกระบวนการกลุ่มเรียนรู้เพื่อเท่าทันพนันของเด็กในโรงเรียนได้ โดยการจัดกระบวนการสามารถประเมินสถานการณ์และการรับรู้พนันของผู้เข้าร่วมกิจกรรมได้ เพราะการเรียนรู้ความสัมพันธ์ระหว่างเกม ละครกับการพนันหรือการเทียบเคียงเกมละครกับการพนันหรือการเสี่ยงโชคขึ้น ช้า หรือ เร็ว นั้น ขึ้นกับ ประสบการณ์เดิมๆ ของน้องๆ ผู้เข้าร่วม น้องบางคนในกลุ่มที่มีเคยมีประสบการณ์เสี่ยงโชคจากบริบทแวดล้อมที่เห็น เช่น แผงหวยที่ขายทั่วไปทั้งการเดินขายและตั้งโต๊ะ การซื้อหวยของพอแม่ หรือเคยมีประสบการณ์ปาเป้า จับฉลาก หรือ เสี่ยงทาย หรือ ชิงโชค จะบอกได้ทันทีว่าเกมละครคือการเล่นพนันและการเสี่ยงโชค

2) แกนนำเยาวชนได้สะท้อนความคิดเห็นหลังการจัดกิจกรรมกับน้องๆนักเรียนที่มาร่วมเล่นละครได้เรียนรู้เกมละคร เปรียบเหมือนกับพนัน เพราะการเสี่ยงโชค และมีความเสี่ยง เพราะมีคำว่าลุ้น แล้วทั้งได้และเสีย

❖ **บรรยากาศการจัดกระบวนการเรียนรู้**

1) บรรยากาศก่อน/ระหว่างการจัดกิจกรรม/สิ้นสุดการจัดกิจกรรม ทีมผู้นำกระบวนการสามารถจัด/สร้างบรรยากาศต่อการเรียนรู้ได้ดี ผู้เข้าร่วมกิจกรรมเรียนรู้มีส่วนร่วมได้ในทุกช่วงของการดำเนินกิจกรรม

❖ **ทีม/คน**

1) ทีมผู้จัดจัดกระบวนการเรียนรู้ มีความรู้ ทักษะและทัศนคติด้านการพนันที่ดีและสามารถในการจัดกระบวนการเรียนรู้ ที่ผ่านการเตรียมการ การฝึกซ้อม และปฏิบัติการได้เป็นอย่างดี

2) กลุ่มเป้าหมายที่เข้าร่วมกิจกรรมเรียนรู้พนัน เป็นกลุ่มที่ไม่เคยผ่านการจัดกิจกรรมเรียนรู้มาก่อน จึงมีความอยากเข้าร่วมกิจกรรม และชุดการเรียนรู้มีความเหมาะสมในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในแต่ละประเภท ทั้งในระดับประถมปลาย มัธยมต้น และคนในชุมชน

❖ **การจัดการ/วิธีการจัดกระบวนการเรียนรู้**

1) มีการอธิบายลำดับขั้นตอนการดำเนินงานได้อย่างชัดเจน

2) การดำเนินงานตามขั้นตอนกระจัดกระบวนการเรียนรู้ตามแผนงานที่วางไว้เป็นอย่างดี/โดยเฉพาะการสรุปเนื้อหาบทเรียนหลังการจัดกิจกรรมเรียนรู้

❖ **เครื่องมือ/อุปกรณ์**

1) แต่ละชุดเรียนรู้มีการเตรียมเครื่องมือและอุปกรณ์ที่เหมาะสมและสร้างกระบวนการเรียนรู้ได้เป็นอย่างดี

❖ **ข้อสังเกตต่อภาพรวมการจัดกระบวนการกลุ่มเรียนรู้เพื่อเท่าทันพนัน**

จุดแข็งของชุดเรียนรู้พนัน

1) เป็นเกมชุดการเรียนรู้พนันที่ต้องสร้างการมีส่วนร่วมอย่างแท้จริงกับผู้เล่นกลุ่มเป้าหมาย โดยผู้เล่นแบ่งเป็นหลายทีมทีม ๆ ในแต่ละทีมมีหลายคน ประมาณ 10 คน การทำกิจกรรมร่วมกันการตัดสินใจร่วมกันทำให้สมาชิกในกลุ่มเกิดความสัมพันธ์ที่ดีต่อกัน

2) ผู้นำเกมได้เรียนรู้การจัดกระบวนการกลุ่มเรียนรู้พนัน และเกิดความตระหนักต่อเรื่องเกี่ยวการเล่นพนันของตนเอง และหลายคนที่เคยเล่นได้สัญญาว่า จะลด ละ เลิกเล่นการพนัน และคนที่ไม่มีประสบการณ์เล่นพนันก็ไม่อยากเข้าไปยุ่งเกี่ยว

จุดอ่อนของชุดเรียนรู้พนัน

1) ชุดเรียนรู้พนันบางเกมเช่น เกมผจญภัยเกาะมหาสมบัติและเกมละครถกแถลง มีความซับซ้อนและมีอุปกรณ์จำนวนมาก ต้องใช้ผู้ดำเนินกิจกรรมหลายคน ผู้นำเกมต้องผ่านการฝึกฝนและซ้อมการทำกิจกรรมร่วมกันอย่างต่อเนื่องจึงสามารถดำเนินงานได้ดี

2) ทีมคณะผู้นำเกมมีความกังวลใจ(ไม่กล้า)ที่จะนำเกมเรียนรู้พนันมาเล่นในหมู่บ้านตนเองในโรงเรียนของตนเอง เพราะเนื่องจากเด็กรู้สึกขัดต่อวิถีการดำเนินชีวิตของตนเอง เช่น บางคนขายหวย บางคนขายฉลากกินแบ่งรัฐบาล ส่งผลให้มีข้ออ้างอื่นๆในการเตรียมทีม เช่น ไม่ค่อยมีเวลาพร้อมกัน เนื่องจากต้องเดินทางไปเรียนต่างอำเภอ ออกเดินทางจากบ้างแต่เช้า กลับถึงบ้านตอนเย็นและต้องทำการบ้าน

❖ **ข้อเสนอต่อการจัดกิจกรรมกระบวนการกลุ่มเรียนรู้ชุดเรียนรู้พนัน**

1) ใน ชุดการเรียนรู้พนัน ควรการกำหนดเนื้อหาที่ควรส่งเสริมการเรียนรู้ จากง่ายไปหายากตามลำดับของช่วงวัยของนักเรียน โดยมีเนื้อหาสำคัญ การเรียนรู้เกี่ยวกับความรู้ทั่วไปเกี่ยวกับการพนัน ความน่าจะเป็นและโอกาสในการชนะพนัน ปัจจัยที่ส่งผลต่อการติดพนัน และช่องทางการบริการความช่วยเหลือที่มีให้แก่ผู้ที่ได้รับผลกระทบจากการพนัน

2) คนที่จะใช้เครื่องมือชุดเรียนรู้พนันต่อ เช่น ครูในโรงเรียน นักจัดกิจกรรมรณรงค์ด้านพนันจะต้องตำความเข้าใจ เป้าหมายของชุดการเรียนรู้พนัน วัตถุประสงค์ของการเล่น กติกาการเล่น อย่างเข้าใจและมีการทดลองเล่นจนเกิดความชำนาญ

3) การสร้างบรรยากาศในการเล่นชุดเรียนรู้เป็นเรื่องสำคัญมาก เพื่อให้เด็กเกิดความอยากเล่น โดยเน้นเปิดโอกาสให้เด็กที่เล่นชุดเรียนรู้พนันมีส่วนร่วมจากชุดเรียนรู้ทุกคน

4) ผู้จัดกระบวนการเรียนรู้พนัน ต้องพัฒนาทักษะการจัดการปัญหาความขัดแย้ง การแก้ไขปัญหา การประยุกต์ใช้ชุดการเรียนรู้พนันให้เหมาะสม และสามารถจัดการจัดกิจกรรมกรรมการเรียนรู้ชุดพนันให้จนจบการเรียนรู้

5) หลังการจัดกิจกรรมชุดเรียนรู้พนันจบ ต้องมีการสรุปกิจกรรมร่วมกับเด็กแบบมีส่วนร่วม ว่า ความรู้สึกของการเล่น ผลการเล่นชุดการเรียนรู้พนันเป็นอย่างไร บทเรียนหรือข้อคิดที่ได้จากการเล่นในชุดเรียนรู้พนันคืออะไร

5.4 ข้อแสนอแนะแนวทางจัดกระบวนการกลุ่มเรียนรู้เพื่อเท่าทันพนัน

ผู้วิจัย มีความเห็นว่า การดำเนินกระบวนการกลุ่มเรียนรู้เพื่อเท่าทันพนันของเด็กและคนในชุมชน มีความสำคัญและเป็นสิ่งที่ต้องทำกับกลุ่มเด็ก และเยาวชนในทุกโรงเรียนเป็นเบื้องต้น เพราะกระบวนการกลุ่มเรียนรู้เพื่อเท่าทันพนัน เป็นการเรียนรู้ดำเนินการภายใต้แนวคิด Executive Function (EF) กระบวนการยับยั้งชั่งใจ หรือ เป็นทักษะการคิดที่สอดคล้องกับสมอง ที่เน้นการกระตุ้นสำนึกภายใต้การทำงานของสมอง โดยเด็กและเยาวชนในฐานะ “คนเล่น” จะได้ใช้ความคิดประสบการณ์ และไหวพริบต่างๆ ในการเอาตัวรอดจากสถานการณ์ที่ท่าทายให้เด็กและเยาวชนต้องเล่นพนันหรือเผชิญกับปัญหาพนัน ภายใต้สมมติฐานของ “คนสร้าง” หรือ “คนออกแบบ” ที่เล็งเห็นว่าปัญหาเกี่ยวกับพนันมีความหลากหลายในสังคม เด็กและเยาวชน รวมถึงคนทั่วไปมีโอกาสเสี่ยงต่อปัญหาพนันได้หลากระดับ หลากมิติ ดังนั้น บอร์ดเกมและการ์ดเกมที่ถูกออกแบบจึงให้ความสำคัญเกี่ยวกับ Executive Function ที่เน้น “การยับยั้งชั่งใจ” และ “การพึ่งพาตัวเอง” ในการเอาตัวรอดหรือการมีภูมิคุ้มกันในตัวเอง

ดังนั้นการใช้เครื่องมือชุดเรียนรู้พนัน บอร์ดเกมหรือการ์ดเกม จะนำไปสู่การสร้างคุณลักษณะภายในเชิงบวกของเด็กและเยาวชนที่รู้จักการปฏิเสธพนัน การรู้จักเก็บสะสมทีละน้อย การเห็นคุณค่าสิ่งที่สูญเสียไป การได้ลงมือทำด้วยตนเอง การเห็นผลกระทบที่เกิดขึ้นเมื่อเล่นพนัน การเข้าใจสภาวะทางอารมณ์ของตนเองและคนรอบข้าง การรักษาสัญญา หรือการใช้ความรู้ในทางที่ถูกต้องเหมาะสม เป็นต้น คุณลักษณะเหล่านี้ได้สะท้อนจากผู้เล่นที่แสดงออกทางพฤติกรรมระหว่างเล่น ซึ่งผู้นำกระบวนการบอร์ดเกมหรือการ์ดเกมจะต้องพยายามให้ความสำคัญในการสังเกตพฤติกรรมต่างๆ ที่ปรากฏออกมาอย่างเป็นธรรมชาติ/ไม่เป็นธรรมชาติโดยที่ผู้เล่นไม่รู้ตัว เช่น ในรูปของสีหน้า แววตา ท่าทาง น้ำเสียง ภาษา คำพูด คำอุทาน ฯลฯ ที่ผู้นำกระบวนการสังเกตได้

โดยมีข้อเสนอแนะที่สำคัญ ดังนี้

1. ในระดับผู้ปฏิบัติการการพัฒนาชุดเรียนรู้พนัน ต่างๆที่นำมาใช้ในโครงการนี้ เช่น เกมละครผจญภัยเกาะมหาสมบัติ ละครถกแถลง และการ์ดเกม รวม 5 ชุด จะต้องทดลองปฏิบัติการเล่นและปรับกติกา รูปแบบการเล่นให้มีความเหมาะสม ซึ่งบางครั้ง การ์ดเกมไม่สมบูรณ์ในครั้งแรก หรือในระยะของการพัฒนา หากต้องการให้ขั้นตอนการปรับปรุงน่าสนใจมากขึ้น ควรเปิดโอกาสให้ผู้เล่นได้สะท้อนข้อมูลและมีส่วนร่วมในการปรับปรุงแก้ไขเกม

2. การขยายผล หลังจากพัฒนาชุดการเรียนรู้พนันทั้ง 5 ชุด ในระยะเริ่มต้นแล้ว สามารถนำไปเป็นเครื่องมือในการสร้างการตระหนักรับรู้ให้กับเด็กและเยาวชนในชุมชนท้องถิ่น รวมถึงนำเกมที่ได้ให้เด็กและเยาวชนนำไปเล่นในชุมชน โรงเรียนของตนเอง ซึ่งสามารถสร้างเครือข่ายเด็กและเยาวชน โรงเรียน ชุมชน ให้เป็นคนเล่นเกมเพื่อเท่าทันพนันได้ในอนาคต

3. การพัฒนาต่อยอดชุดการเรียนรู้พนัน เดิมที่ผลิตขึ้นมาให้มีความหลากหลาย ให้สามารถใช้เพื่อการรณรงค์มีเป้าหมายเพื่อการสร้างการตระหนักรับรู้ของผู้เข้าร่วมกระบวนการ ต่อการเรียนรู้พนันในระดับช่วงชั้นและช่วงอายุที่หลากหลาย ดังนั้น รูปแบบของเกมบางชุดเรียนรู้พนันที่ได้อาจมีหน้าตาไม่สวยงามมากนักระหว่างการดำเนินกระบวนการ หากได้รับการพัฒนาต่อเนื่องสามารถนำรูปแบบที่ได้ไปพัฒนาให้สวยงามและเหมาะสำหรับนำไปจัดกระบวนการกลุ่มเรียนรู้และเล่นในกลุ่มเด็กและเยาวชนในชุมชนได้

4. การพัฒนาศักยภาพครูในโรงเรียน ผู้นำชุมชนอาสาสมัครในชุมชน นักจัดกิจกรรมรณรงค์ พระสงฆ์ผู้นำศาสนา และในองค์การบริหารส่วนท้องถิ่น ให้สามารถมีความรู้ในการจัดกระบวนการเรียนรู้กับชุดการเรียนรู้พนันที่หลากหลายได้

5. ในระดับนโยบาย ควรมีการขยายผลใช้ชุดเครื่องมือชุดการเรียนรู้พนันในกลุ่มเด็ก ในระบบและนอกระบบ ให้สามารถเข้าถึงชุดเรียนรู้พนันให้กว้างขึ้น โดยใช้นักกิจกรรมในชุมชนและหน่วยงานในระดับท้องถิ่นเป็นผู้ขับเคลื่อนจัดกระบวนการกลุ่มเรียนรู้พนัน

6.ในระดับนโยบายควรมีการกำหนดนโยบาย ให้เด็กได้เรียนรู้และเท่าทันการ พนันเพื่อเป็นภูมิคุ้มกัน ในการลด ละ เลิกเล่นพนัน โดยกำหนดหลักสูตรในการเรียนการสอนในโรงเรียน มีช่องทางในการเข้าถึงการเรียนรู้ที่หลากหลาย และการบังคับใช้กฎหมายที่เกี่ยวข้องกับพนันอย่างจริงจัง

บทที่ 6
สรุปผล การอภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

6.1 สรุปผลการวิจัย

ในปี พ.ศ. 2561 ผู้วิจัยได้ศึกษาการพนันในมุมมองของเด็กและเยาวชนในหมู่บ้านแห่งนี้ และนักวิจัยและเด็กเยาวชนได้รับรู้สถานการณ์ พฤติกรรมและผลกระทบและความเสี่ยงต่อเด็กและเยาวชนที่กำลังเผชิญปัญหาพนันในชุมชนและการกระตุ้นจากธุรกิจพนันข้ามพรมแดนที่หลากหลาย ดังนั้น จึงได้ต่อยอดการวิจัย เรื่องแนวทางสร้างกระบวนการกลุ่มเรียนรู้เพื่อเท่าทันพนันของเด็กและเยาวชนในชุมชน ครั้งนี้ โดยมีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อศึกษาบริบทและการเปลี่ยนแปลงของชุมชนท้องถิ่นชายแดนหลังการเปิดจุดผ่านแดนถาวรช่องสะงำชายแดนไทย-กัมพูชา และ2)เพื่อค้นหาแนวทางในการจัดกิจกรรมให้ความรู้เรื่องพนันในโรงเรียน โดยใช้กระบวนการกลุ่มเรียนรู้ของเด็กและเยาวชนในชุมชน การศึกษาครั้งใช้ระเบียบวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative approach) โดยใช้เครื่องมือ ชุดเรียนรู้เรียนรู้เพื่อเท่าทันพนัน 5 ชุดเรียนรู้ ได้แก่ 1. ชุดเรียนรู้เกมละครผจญภัย เกาะมหาสมบัติ 2. ชุดเรียนรู้ละครถกแถลง 3. ชุดเรียนรู้ บอร์ดเกม Dream Ranger 4. ชุดเรียนรู้การ์ดเกม บักเซี่ยงเหมี่ยง และ5. ชุดเรียนรู้เกมใบ้คำ เอ็กซ์โอ (XO) โดยมีกลุ่มเป้าหมายในการพัฒนากิจกรรมให้ความรู้เรื่องพนัน ประกอบด้วย แกนนำนักวิจัยเด็กและเยาวชนในหมู่บ้านจำนวน 13 คน และนักเรียนในโรงเรียนจำนวน 50 คน และในบางกิจกรรมการเรียนรู้ได้เชิญคนในชุมชนและผู้มีส่วนเกี่ยวข้องหน่วยงานอื่นๆ เข้าร่วมกิจกรรมเรียนรู้ด้วย การศึกษานี้เลือกพื้นที่วิจัยแบบเจาะจง ที่บ้านไพรพัฒนา ตำบลไพรพัฒนา อำเภอภูสิงห์ จังหวัดศรีสะเกษ มีเหตุผลเลือกพื้นที่เนื่องจาก ชุมชนแห่งนี้อยู่ใกล้บริเวณชายแดนประเทศไทย-กัมพูชา ได้รับผลกระทบจากการมีคาสิโนชายแดนฝั่งกัมพูชาชัดเจน และเคยเป็นพื้นที่ดำเนินงานวิจัยเรื่อง “การพนันในมุมมองของเด็กและเยาวชนในพื้นที่ชุมชนท้องถิ่นชายแดนไทย-กัมพูชา” ซึ่งผลการศึกษาชี้ชัดว่าการพนันในพื้นที่มีความหลากหลาย ซับซ้อน และเชื่อมสัมพันธ์กับการมีคาสิโนฝั่งกัมพูชาชัดเจน โดยดำเนินการวิจัยช่วงระหว่างเดือนตุลาคม 2561 ถึงเดือนกันยายน 2562

6.2 ผลการวิจัย

6.2.1 การเปลี่ยนแปลงของบริบทชุมชนท้องถิ่นชายแดนหลังการเปิดจุดผ่านแดนถาวรช่องสะงำชายแดนไทย-กัมพูชา

1) บริบทของชุมชนชายแดนบ้านไพรพัฒนา งานวิจัยนี้พบว่า ในอดีตชาวบ้านไพรพัฒนา ตำบลไพรพัฒนา อำเภอภูสิงห์ จังหวัดศรีสะเกษ ส่วนใหญ่อพยพมาจากอำเภอไพรบึง จังหวัดศรีสะเกษ เพื่อมาหาแหล่งพื้นที่ทำกิน ช่วงปี พ.ศ. 2514 โดยชาวบ้านมีความทรงจำกับเหตุการณ์สำคัญที่เป็นประวัติการตั้งถิ่นฐานของชุมชนบริเวณชายแดนไทยกับพูชา

ที่ตั้งหมู่บ้านระยะทางห่างจากชายแดนประเทศกัมพูชา 18 กิโลเมตร ห่างจากอำเภอภูสิงห์ 27 กิโลเมตร และห่างจากจังหวัดศรีสะเกษ 95 กิโลเมตร มีการแบ่งเขตการปกครองเป็น 2 หมู่บ้าน คือ บ้านไพรพัฒนา หมู่ 3 และบ้านไพรพัฒนาตะวันออก หมู่ 10 มีโครงสร้างและประชากรรวม จำนวน 1,374 คน ชาวบ้านส่วนใหญ่มีอัตลักษณ์ทางชาติพันธ์เขมร สื่อสารด้วยภาษาท้องถิ่นเขมรถิ่นไทย (ส่วนใหญ่พูดเขมร) สภาพทางเศรษฐกิจและรายได้ จากประกอบอาชีพด้วยการเป็นเกษตรกร ทำสวนยางพารา ทำไร่มันสำปะหลัง มีพื้นที่อยู่นอกเขตชลประทาน หลังฤดูการผลิต จะมีการค้าขายและรับบริการนักท่องเที่ยว ในหมู่บ้าน ที่วัดไพรพัฒนา เมืองใหม่ช่องสะงำ และจุดผ่านแดนถาวรช่องสะงำ ชาวบ้านยังคงมีทุนทางสังคม และทุนวัฒนธรรม ประเพณีความเชื่อที่โดดเด่น โดยเฉพาะที่วัดไพรพัฒนา เป็นศูนย์กลางการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม การใช้ชีวิตของชาวบ้านมีความสัมพันธ์และเชื่อมโยงกัน ในระบบเครือญาติ และลักษณะครอบครัว

2) **การเปลี่ยนแปลงหลังการเปิดจุดผ่านแดนถาวรช่องสะงำชายแดนไทย- กัมพูชา** พบว่า ท่วมกลางการพัฒนาพื้นที่ชายแดนและความมั่นคงของรัฐบริเวณชายแดนไทย-กัมพูชา ที่มีความเป็นพื้นที่เฉพาะมีลักษณะของความเป็นพื้นที่พิเศษ เพราะมีความเป็นอาณาบริเวณที่ติดชายแดนที่อยู่ในพื้นที่ความมั่นคงของรัฐ ที่มีอำนาจทางการทหารที่เชื่อมโยงกับกลไกอำนาจอื่นๆ ที่มีความสลับซับซ้อน มีความลื่นไหลหลากหลาย บางครั้งมีข้อยกเว้นหรือเงื่อนไขพิเศษ ในการปฏิบัติการ ที่เกี่ยวข้องกับนโยบายบ่อนคาสิโน สนามบั้งไฟและการพนันที่ชายแดน ในกัมพูชา ภายใต้กลยุทธการดึงดูดนักพนัน ที่แตกต่างออกไปรวมถึงการก่อผลประโยชน์และเอื้ออำนวยด้านอำนาจของผู้ที่อยู่บริเวณชายแดนด้วย ขณะที่ความสัมพันธ์ของผู้คนบริเวณนี้ได้สะท้อนความสัมพันธ์ของฝ่ายต่างๆที่เกี่ยวข้องในบริเวณชายแดนช่องสะงำแล้ว ยังมีนัยแสดงถึงการเปลี่ยนแปลงความคิดของคนบริเวณชายแดนว่าต้องการที่จะใช้เศรษฐกิจวัฒนธรรมนำการเมือง กล่าวคือ การศึกษาพบว่าความคิดเห็นของชาวตำบลไพรพัฒนาจำนวนมากเห็นว่าหากเศรษฐกิจดีความสัมพันธ์ของคนดีขึ้น การพัฒนาพื้นที่ก็จะดีขึ้น การสะท้อนความสัมพันธ์ระหว่างรัฐกับรัฐ และรัฐกับชาวบ้าน รวมถึงความสัมพันธ์ระหว่างชาวบ้านกับชาวบ้านได้เป็นอย่างดี ว่าในปัจจุบันความสัมพันธ์ส่วนใหญ่เป็นไปในลักษณะบูรณาการความร่วมมือเข้าด้วยกันเพื่อขยายผลด้านการค้า การคมนาคมระหว่างชายแดนให้สะดวกขึ้น ขณะที่ชาวบ้านในบริเวณนี้มีความเกี่ยวข้องและสัมพันธ์กับระบบธุรกิจการพนันข้ามแดนอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้

การศึกษานี้พบว่า ภายหลังการเปิดจุกผ่านแดนถาวรช่องสะงำ บ้านไพรพัฒนามีการเปลี่ยนแปลงใน 2 ระดับพื้นที่ คือ ประการแรกการเปลี่ยนแปลงระดับพื้นที่ชุมชนบ้านไพรพัฒนาประกอบด้วย 4 ระบบ คือ 1) การเปลี่ยนแปลงระบบคมนาคมและโลจิสติกส์ และสิ่งอำนวยความสะดวก(ถนนสายแยกนาเจริญ-ช่องสะงำ และ ถนน 67) เส้นทางการค้า การพนันและการเชื่อมสัมพันธ์ข้ามแดนไทย-กัมพูชา 2) การเปลี่ยนแปลงระบบเศรษฐกิจของชุมชน 3) การเปลี่ยนแปลงด้านสังคม 4) การเปลี่ยนแปลงด้านระบบศาสนา วัฒนธรรม ประเพณี

ประการที่สอง การเปลี่ยนแปลงระดับพื้นที่ชายแดน ไทย-กัมพูชา การศึกษานี้ชี้ให้เห็นชัดเจนว่า ท่วมกลางการพัฒนาพื้นที่ชายแดนและความมั่นคงของรัฐบริเวณชายแดนไทย-กัมพูชา ที่มีความเป็นพื้นที่เฉพาะมีลักษณะของความเป็นพื้นที่พิเศษ เพราะมีความเป็นอาณาบริเวณที่ติดชายแดนที่อยู่ในพื้นที่ความมั่นคงของรัฐ ที่มีอำนาจทางการทหารที่เชื่อมโยงกับกลไกอำนาจอื่นๆ ที่มีความสลับซับ

ซ้อน มีความลื่นไหลหลากหลาย บางครั้งมีข้อยกเว้นหรือเงื่อนไขพิเศษ ในการปฏิบัติการ ที่เกี่ยวข้องกับนโยบายบ่อนคาสิโน สนามบั้งไฟและการพนันที่ชายแดน ในกัมพูชา ภายใต้กลยุทธการดึงดูดนักพนัน ที่แตกต่างออกไปรวมถึงการก่อผลประโยชน์และเอื้ออำนวยด้านอำนาจของผู้ที่อยู่บริเวณชายแดนด้วย ขณะที่ความสัมพันธ์ของผู้คนบริเวณนี้ได้สะท้อนความสัมพันธ์ของฝ่ายต่างๆที่เกี่ยวข้องในบริเวณชายแดนช่องสะงำแล้ว ยังมีนัยแสดงถึงการเปลี่ยนแปลงความคิดของคนบริเวณชายแดนว่าต้องการที่จะใช้เศรษฐกิจวัฒนธรรมนำการเมือง สามารถจัดแบ่งตามลักษณะทางสถานที่ พบว่า 1) การเปลี่ยนแปลงบริบทจุดผ่านแดนถาวรช่องสะงำ 1 การเปลี่ยนแปลงบริบทจุดผ่านแดนถาวรช่องสะงำ 2) การเปลี่ยนแปลงบริบทตลาดเมืองใหม่ช่องสะงำและโอกาสการพัฒนาธุรกิจที่ชายแดนไทย-กัมพูชา 3)กลยุทธการดึงดูดนักพนัน และการเปลี่ยนแปลงพื้นที่เพื่อรองรับการพนันข้ามพรมแดน ได้แก่ คาสิโนและสนามบั้งไฟแสนในประเทศกัมพูชา โดยงานวิจัยนี้ พบว่า เด็ก เยาวชน และชาวบ้านไพรพัฒนา ปัจจุบันกำลังเผชิญกับกลยุทธ์ของการพนันท้องถิ่นและการสะสมทุนของธุรกิจการพนันด้วยวิธีการ และใช้เครือขายการพนันที่หลากหลาย บริเวณตรงข้ามจุดผ่านแดนถาวรช่องสะงำประเทศไทยที่ชายแดนประเทศกัมพูชา ที่รัฐบาลกัมพูชาให้เอกชนเข้ามาสร้างบ่อนคาสิโน คอมเพ็กเอนเตอร์เทรนเมนต์ โรงแรมหรู มีรีสอร์ท และสนามบั้งไฟแสน เพื่อเปิดให้นักพนันเล่นการพนันได้อย่างอิสระไม่ผิดกฎหมาย

6.2.2 แนวทางกระบวนการกลุ่มเรียนรู้เพื่อเท่าทันพนันของเด็กและเยาวชนในโรงเรียน

งานวิจัยนี้ ได้ดำเนินการเชิงปฏิบัติการกระบวนการกลุ่มเรียนรู้เพื่อเท่าทัน สรุปได้ ดังนี้

1) การพัฒนาเสริมทักษะการจัดกระบวนการกลุ่มเรียนรู้พนันโดยแกนนำเด็กและเยาวชน จำนวน 13 คน โดยแกนนำเด็กได้ร่วมดำเนินงานกิจกรรมดังนี้ 1.เข้าร่วมอบรมพัฒนาศักยภาพ “เกมละครผจญภัย เกาะมหาสมบัติ เป็นเกมที่ศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน และ มูลนิธิรณรงค์หยุด พนัน ภายใต้การสนับสนุนของสำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (สสส.) ได้จัดให้มีการอบรมแกนนำเด็กและเยาวชนเพื่อเสริมทักษะการจัดกิจกรรมรณรงค์หยุดพนัน และได้สนับสนุนวัสดุอุปกรณ์ในการทำกิจกรรมเกม จากนั้น 2. แกนนำเด็กเยาวชนได้ประชุมเตรียมการและจัดทำแผนการดำเนินกิจกรรม เกมละครผจญภัย เกาะมหาสมบัติ โดยมีทีมวิจัยโครงการเป็นพี่เลี้ยงและสนับสนุนงบประมาณในการประชุมเตรียมร่วมกัน 3.ฝึกซ้อมการดำเนินกิจกรรมชุดเรียนรู้พนัน เกมละครผจญภัย เกาะมหาสมบัติ 4. ร่วมจัดกิจกรรมกระบวนการกลุ่มเรียนรู้เกมละครผจญภัย เกาะมหาสมบัติ ร่วมกับสภาเด็กและเยาวชนจังหวัดอุบลราชธานี และกลุ่มละครมหาวิทยาลัยอุบลราชธานี และ 5. ร่วมถอดบทเรียนจัดกิจกรรมกระบวนการกลุ่มเรียนรู้เพื่อเท่าทันพนันของเด็กในโรงเรียน ร่วมกับทีมวิทยากร

2) ชุดเรียนรู้พนัน ภายใต้การดำเนินกิจกรรมเพื่อค้นหาแนวทางในการจัดกิจกรรมให้ความรู้เรื่องพนันในโรงเรียน โดยใช้กระบวนการกลุ่มเรียนรู้ของเด็กและเยาวชนในโรงเรียนและชุมชน ผู้วิจัยได้นำชุดเรียนรู้พนันมาทดลองปฏิบัติการในพื้นที่วิจัย มีชุดเรียนรู้พนัน จำนวน 5 ชุดเรียนรู้ ได้แก่ 1. ชุดเรียนรู้ “เกมละครผจญภัย เกาะมหาสมบัติ” 2. ชุดเรียนรู้ “ละครถกแถลง” 3. ชุดเรียนรู้ “บอร์ดเกม Dream Ranger” 4. ชุดเรียนรู้ “การ์ดเกม บักเซี่ยงเหมี่ยง” และ5. ชุดเรียนรู้ “เกมใบ้

คำ เอ็กซ์โอ (XO)” โดยผ่านทีม/คณะผู้นำเกมกิจกรรมเรียนรู้พนันแต่ละชุดเรียนรู้ชัดเจน โดยในแต่ละชุดการเรียนรู้ ผู้วิจัยได้ถอดบทเรียนโดยะสรุปเนื้อหาสำคัญ ประกอบด้วย ชื่อชุดเรียนรู้ ความเป็นมาของชุดเรียนรู้ วัตถุประสงค์ ขั้นตอนกระบวนการเล่น กติกา บทสรุปของเกม และข้อสังเกตข้อผู้วิจัยต่อการจัดกระบวนการเรียนรู้แต่ละชุดการเรียนรู้

3) บทเรียนการดำเนินกิจกรรมกระบวนการกลุ่มเรียนรู้พนันของเด็กเยาวชน พบว่า บทเรียนการจัดกระบวนการเรียนรู้และพัฒนาศักยภาพเกมพนัน พบว่า การบรรลุวัตถุประสงค์ บรรยากาศทีม การบริหารจัดการ เครื่องมือ/อุปกรณ์ และผลที่เกิดขึ้น

มีจุดแข็งที่หลากหลาย คือ 1.เกมสามารถสะท้อนความคิดว่าเป็นการเล่นพนันได้จริง 2. สามารถประเมินการรับรู้ของการพนันของกลุ่มเป้าหมายได้ 3.สามารถสร้างการมีส่วนร่วมจากเกมชุดเรียนรู้ได้ 4.ผู้นำเกมได้เรียนรู้จากกจัดกระบวนการเรียนรู้และได้รู้เท่าทันพนันได้

ขณะที่จุดอ่อนของชุดเรียนรู้พนัน ได้แก่ 1.ชุดเรียนรู้พนันบางเกม มีความซับซ้อนและมีอุปกรณ์จำนวนมาก ต้องใช้ผู้ดำเนินกิจกรรมหลายคน เช่น เกมละครผจญภัยเกาะมหาสมบัติ 2. ทีมคณะผู้นำเกมมีความกังวลใจที่จะนำเกมมาเล่นในหมู่บ้านตนเอง ในโรงเรียน เพราะเด็กรู้สึกขัดต่อวิถีการดำเนินชีวิตของตนเอง เช่น บางคนขายหวย บางคนขายฉลากกินแบ่งรัฐบาล

4) ข้อเสนอต่อการจัดกิจกรรมกระบวนการกลุ่มเรียนรู้เพื่อเท่าทันพนัน

1) การกำหนดเนื้อหาที่ควรส่งเสริมการเรียนรู้พนันที่สอดคล้องกับวิถีชีวิต และความยากง่าย จะเห็นได้ว่าในชุดการเรียนรู้พนัน ควรการกำหนดเนื้อหาที่ควรส่งเสริมการเรียนรู้ จากง่ายไปหายากตามลำดับของช่วงวัยของนักเรียน โดยมีเนื้อหาสำคัญ การเรียนรู้เกี่ยวกับความรู้ทั่วไปเกี่ยวกับการพนัน ความน่าจะเป็นและโอกาสในการชนะพนัน ปัจจัยที่ส่งผลต่อการติดพนัน และช่องทางการบริการความช่วยเหลือที่มีให้แก่ผู้ที่ได้รับผลกระทบจากการพนัน

2) พัฒนาและยกระดับทักษะคนนำกระบวนการชุดเรียนรู้พนัน จะเห็นได้ว่าคนที่จะใช้เครื่องมือชุดเรียนรู้พนันเช่น ครูในโรงเรียน นักจัดกิจกรรมรณรงค์ด้านพนัน จะต้องตำความเข้าใจเป้าหมายของชุดการเรียนรู้พนัน วัตถุประสงค์ของการเล่น กติกาการเล่น อย่างเข้าใจและมีการทดลองเล่นจนเกิดความชำนาญ

3) การสร้างบรรยากาศในการเล่นชุดเรียนรู้เป็นเรื่องสำคัญมาก เพื่อให้เด็กเกิดความอยากเล่น โดยเน้นเปิดโอกาสให้เด็กที่เล่นชุดเรียนรู้พนันมีส่วนร่วมจากชุดเรียนรู้ทุกคน

4) ผู้จัดกระบวนการเรียนรู้พนัน ต้องพัฒนาทักษะการจัดการปัญหาความขัดแย้ง การแก้ไขปัญหา การประยุกต์ใช้ชุดการเรียนรู้พนันให้เหมาะสม และสามารถจัดการจัดกิจกรรมกรรมการเรียนรู้ชุดพนันให้จนจบการเรียนรู้

5) หลังการจัดกิจกรรมชุดเรียนรู้พนันจบ ต้องมีการสรุปกิจกรรมร่วมกับเด็กแบบมีส่วนร่วม ว่า ความรู้สึกของการเล่น ผลการเล่นชุดการเรียนรู้พนันเป็นอย่างไร บทเรียนหรือข้อคิดที่ได้จากการเล่นในชุดเรียนรู้พนันคืออะไร

6.3 อภิปรายผล

การวิจัยนี้ ได้ต่อยอดงานวิจัย ปี พ.ศ. 2561 เรื่องการพนันในมุมมองของเด็กและเยาวชนในหมู่บ้านแห่งนี้ จากงานวิจัยดังกล่าว นักวิจัยและเด็กเยาวชนที่เข้าร่วมได้รับรู้สถานการณ์ พฤติกรรมและผลกระทบและความเสี่ยงต่อเด็กและเยาวชนที่กำลังเผชิญปัญหาพนันในชุมชนและการกระตุ้นจากธุรกิจพนันข้ามพรมแดนที่หลากหลาย ดังนั้น ในปีนี้ (2562)จึงได้ต่อยอดศึกษา เรื่องแนวทางสร้างกระบวนการกลุ่มเรียนรู้เพื่อเท่าทันพนันของเด็กและเยาวชนในชุมชน โดยศึกษาให้เห็นถึง1)การเปลี่ยนแปลงของบริบทชุมชนท้องถิ่นชายแดนหลังการเปิดจุดผ่านแดนถาวรช่องสะงำชายแดนไทย-กัมพูชา และ2) ค้นหาแนวทางกระบวนการกลุ่มเรียนรู้เพื่อเท่าทันพนันของเด็กและเยาวชนในโรงเรียน ดังนี้

งานวิจัยนี้ พบว่า ชาวบ้านไพรพัฒนา มีการเปลี่ยนแปลงไปภายใต้วิถีชีวิตการดำรงอยู่ด้วยภายใต้การเปลี่ยนแปลงของบริบทชุมชนใหม่อยู่ในพื้นที่ชายแดนที่มีความ “พิเศษ” แตกต่างจากหมู่บ้านอื่นโดยทั่วไป เป็นพื้นที่อยู่ในพื้นที่ความมั่นคงของรัฐและกลไกอำนาจต่างๆในพื้นที่บริเวณชายแดน-กัมพูชา ท่ามกลางนโยบายการพัฒนาของรัฐไทย ที่ส่งผลต่อการเปลี่ยนแปลงทางด้านเศรษฐกิจ สังคม วัฒนธรรม และการเมืองอย่างรวดเร็ว

ในด้านการพนันของหมู่บ้าน ผู้วิจัยมีความเห็นว่า ชุมชนแห่งนี้เป็น “หมู่บ้านเปราะบางด้านการพนัน”

เนื่องจากชุมชนมีการเปลี่ยนแปลงด้านเศรษฐกิจ สังคมจากพนันอย่างเห็นได้ชัด ขณะที่คนในชุมชนส่วนใหญ่ยังไม่ให้ความสำคัญ ไม่กล้าเปิดเผยข้อมูลอย่างตรงไปตรงมา มองว่าการพนันในชุมชนเป็นเรื่องปกติ ไม่ได้รู้สึกไม่ยินดียินร้าย ไม่มีแผนปฏิบัติการรับมือด้านพนันเลยนอกจากจารีตและกฎหมายที่ไม่สามารถบังคับใช้ได้จริง หลังจากชุมชนตกอยู่ภายใต้การปฏิบัติการของธุรกิจการพนันในประเทศไทยและภายใต้กลยุทธ์ของกลุ่มการพนันข้ามพรมแดนที่หลากหลาย หลังการเปิดคาสิโนและสนามบั้งไฟในประเทศกัมพูชา โดยชุมชนแห่งนี้กำลังได้รับแรงกระตุ้นการพนันท้องถิ่นที่มีการเล่นพนันกันโดยทั่วไป และจากธุรกิจการพนันข้ามแดนในพื้นที่ชายแดนกัมพูชา เช่น บ่อนคาสิโน สนามบั้งไฟ สนามมวย และ สนามไก่ชน อันเป็นกีฬาสร้างสัมพันธ์บริเวณชายแดนไทย – กัมพูชา

ชุมชนแห่งนี้เป็นพื้นที่ชายแดน ที่มีความพิเศษ คือ ชุมชนแห่งนี้เป็น “ชุมชนเปราะบางด้านพนัน” เป็นผลมาจากการได้รับแรงกระตุ้นการพนันท้องถิ่นที่มีการเล่นพนันกันโดยทั่วไป และจากธุรกิจการพนันข้ามแดนในพื้นที่ชายแดนกัมพูชา เช่น บ่อนคาสิโน สนามบั้งไฟ สนามมวย และ สนามไก่ชน อันเป็นกีฬาสร้างสัมพันธ์บริเวณชายแดนไทย – กัมพูชา เพราะชุมชนแห่งนี้เป็นพื้นที่ชายแดนที่มีความพิเศษ คือ มีความสลับซับซ้อน มีความเลื่อนไหล หลากหลายและมีข้อยกเว้น หรือเงื่อนไขพิเศษ ภายใต้กลยุทธการดึงดูดนักพนัน ที่หลากหลายมีความสลับซับซ้อน มีความเลื่อนไหลหลากหลายและมีข้อยกเว้น หรือเงื่อนไขพิเศษ ภายใต้กลยุทธการดึงดูดนักพนัน ที่หลากหลายแตกต่างออกไปรวมถึงการก่อผลประโยชน์และเอื้ออำนวยด้านอำนาจของผู้ที่อยู่บริเวณชายแดนด้วย

โดยเฉพาะในมิติการพนันข้ามพรมแดน พบว่า ชาวบ้านในบริเวณนี้สามารถเข้าถึงได้ง่ายโดยเฉพาะการพนันที่บ่อนคาสิโน คอมเพ็กเอนเตอร์เทรนเมนต์ และสนามบั้งไฟ ที่มีกลยุทธ์ที่

หลากหลายในการดึงดูดผู้คนเข้าสู่วงการการพนัน เช่น การอาศัยกลไก เครือข่ายการพนัน ที่สอดคล้องกับ การศึกษาของ อุบล สวัสดิ์ผล 2561 ที่ศึกษาการพนันในมุมมองของเด็กและเยาวชน พื้นที่ชายแดนไทย-กัมพูชา ชัยยนต์ ประดิษฐ์ศิลป์ (2561) ได้สรุปว่า การเติบโตอย่างรวดเร็วของธุรกิจคาสิโนตามแนวชายแดนไทย-กัมพูชา นั้นเป็นผลมาจากการขยายตัวอย่างกว้างขวางของทุนนิยมคาสิโนภายใต้กระแสโลกาภิวัฒน์ร่วมกับความต้องการการดึงดูดการลงทุนโดยประกาศใช้นโยบายระดับชาติของประเทศกัมพูชาและข้อกฎหมายห้ามมิให้เปิดบ่อนในประเทศไทย และการศึกษาของกนกวรรณ มโนรมย์ 2559 ที่ศึกษาเครือข่ายและองค์กรทางสังคมของคาสิโนข้ามแดน ระหว่างไทยและกัมพูชาในพื้นที่อีสานล่างและในเชิงนโยบาย ที่มีเครือข่ายพนันข้ามแดนมีการก่อตัวขึ้นแบบธรรมชาติ ผ่านระบบเครือญาติและเพื่อนฝูงที่รู้จักคุ้นเคย และก่อตัวผ่านการจัดตั้งและการจัดการอย่างเป็นระบบ ที่การศึกษานี้เรียกว่ากลยุทธ์ของธุรกิจการพนันข้ามแดน ด้วยวิธีการการจัดสรรผลประโยชน์จากการพาคนเข้าไปเล่นการพนัน การใช้กลยุทธ์ทำให้คนในชุมชนเป็นพวกเดียวกัน ขณะที่คนเล่นพนันจะรู้สึกว่ามีการเล่นได้อย่างเปิดเผย ผู้เล่นสามารถเล่นได้อย่างปลอดภัยไม่ต้องกลัวเจ้าหน้าที่ด้านกฎหมาย และยังได้รับการคุ้มครองจากเจ้าของบ่อนพนันทำให้ให้รู้สึกเล่นได้อย่างปลอดภัย ไม่ถูกจับหรือมีมาตรการลงโทษใด ๆ

ดังนั้น แนวคิดการขัดเกลาทางสังคม(Socialization) ได้ช่วยอธิบายให้เห็นมิติด้านการแก้ไขปัญหาพนัน และการเปลี่ยนแปลงสภาพเศรษฐกิจ สังคม วัฒนธรรม ของชุมชนมีผลต่อพฤติกรรมการเล่นพนันของเด็กเยาวชนและคนในชุมชน ได้ การขัดเกลาทางสังคมเป็นกระบวนการที่คนในชุมชน สังคมหรือกลุ่มครอบครัวต้องสั่งสอนเพื่อปลูกฝังให้สมาชิกในครัวเรือนได้รับเอาบรรทัดฐานทางสังคมต่างๆ ที่สังคมกำหนดไว้ไปปฏิบัติในชีวิตประจำวัน ภายใต้ต้นทุนทางวัฒนธรรม เช่น พิธีกรรม ประเพณี ความช่วยเหลือเกื้อกูลกัน ในการแก้ไขปัญหาในชุมชนดังนั้น ชุดประสบการณ์จากการเรียนรู้ของคนในชุมชนต่อการพนันจากช่องทางต่างส่งผลให้เด็กและคนในชุมชนมีพฤติกรรมการเล่นพนันที่แตกต่างกัน ที่เกิดจากการขัดเกลาทางสังคมที่แตกต่างกันด้วย

ภายใต้แนวคิดพฤติกรรมเบี่ยงเบน (Deviance) ของคนเล่นพนันพบว่า มีพฤติกรรมหรือความประพฤติการเล่นพนันที่แตกต่างไปจากบรรทัดฐานของกลุ่มทั้งการเล่นพนันในหมู่บ้านและการเล่นพนันที่บ่อนคาสิโนประเทศกัมพูชา เพราะคนที่มีพฤติกรรมเล่นการพนันที่เป็นปัญหาจะไม่สนใจกับคำพูดของคนคนในสังคมเห็นว่าผิด แต่การเล่นพนันได้มีผลกระทบผลของการกระทำมีตั้งแต่ ส่งผลเพียงเล็กน้อยและได้ก่อให้เกิดความเสียหายต่อสังคม และอาจมีพฤติกรรมที่ก่อให้เกิดความเสียหายต่อสังคมส่วนรวมอย่างรุนแรงในอนาคตได้

ผู้วิจัยนำเอา แนวคิดการตีตรา (Stigmatization) มาอธิบายคนเล่นพนันในชุมชน พบว่าคนเล่นพนันไม่ได้สนใจกับการตีตรา ว่าเป็น “นักพนัน” เป็นคนเล่นพนันที่บ่อนคาสิโน เพราะคนเล่นพนันไม่ได้ถูกตีตราจะถูกแบ่งแยกให้โดดเดี่ยว ไม่เป็นส่วนหนึ่งของสังคมไม่ได้ถูกมองในแง่ลบว่าเป็นนักพนัน แต่คนเล่นพนันยังมีคนที่ให้การยอมรับนับถือเช่นเคย ยังมีกลุ่มเพื่อนกวนเดียวกัน มีหน้าตาและหน้าที่ทางสังคมเช่นเดิม ไม่ได้กลายเป็นบุคคลผิดปกติไม่ได้ ไร้คุณค่า แตกต่างไปจากบุคคลอื่นๆ

ขณะที่การรับรู้มาตรการควบคุมการเล่นการพนันในชุมชน ผ่าน จารีต กฎข้อห้ามระเบียบของชุมชน มาตรการนโยบายจังหวัด และมาตรการทางกฎหมาย แม้ว่าจะมีอยู่จริงแต่การนำ

มาตรการต่างๆมาใช้ยังเป็นข้อจำกัด ไม่สามารถนำมาใช้ได้จริง เพราะขาดกลไกสนับสนุน เห็นได้จากการแสดงความคิดเห็นของคนในชุมชนต่อมาตรการควบคุมการพนันแทบไม่ได้มีผลต่อการเล่นพนัน ไม่สนใจไยดีต่อสิ่งหรือเหตุการณ์ที่ประสบอยู่ และจากข้อมูลการเติมเต็มข้อมูลสะท้อน ว่าคนในชุมชนมองว่าการเล่นพนันเป็นเรื่องปกติ แม้ว่าการเล่นพนันอยู่ในระดับที่เป็นปัญหา แต่คนในชุมชนก็มองว่าการแก้ไขปัญหาพนันไม่สามารถทำได้ง่าย เพราะคนในหมู่บ้านเล่นการพนันมานาน และในปัจจุบันมีการเล่นการพนันในหมู่บ้านมากขึ้น จำนวนเงินมากขึ้น แต่ยังมีกลุ่มคนในชุมชนที่ให้ความสนใจต่อการแก้ไขปัญหาร่วมกับหน่วยงานภาคีที่มีอยู่ชุมชนและหน่วยงานที่มีบทบาทหน้าที่ด้านการแก้ไขปัญหาพนันต่อไป

การค้นหาแนวทางกระบวนการกลุ่มเรียนรู้พนันเพื่อเท่าทันของเด็กในโรงเรียน พบว่า ชุดเรียนรู้พนัน ทั้ง 5 ชุดเรียนรู้ได้แก่ 1. ชุดเรียนรู้ “เกมละครผจญภัย เกาะมหาสมบัติ” 2. ชุดเรียนรู้ “ละครถกแถลง”3. ชุดเรียนรู้ “บอร์ดเกม Dream Ranger” 4. ชุดเรียนรู้ “การ์ดเกม บักเซี่ยงเหมี่ยง” และ5. ชุดเรียนรู้ “เกมใบ้คำ เอ็กซ์โอ (XO)” ที่ผู้วิจัยได้นำมาจัดกระบวนการเรียนรู้พนันในชุมชนและโรงเรียนสามารถสร้างการรับรู้และเรียนรู้เท่าทันพนันได้ ขณะเดียวกันผู้นำกระบวนการเรียนรู้เองได้พัฒนาตนเองทั้งด้านทักษะความเป็นผู้นำให้เท่าทันพนันมากขึ้น ในขณะที่เด็กและเยาวชนเป็นทรัพยากรที่มีคุณค่าและเป็นอนาคตของชาติ ดังนั้นเด็กจำเป็นต้องได้รับการพัฒนาเต็มตามศักยภาพ โดยการบูรณาการผสมผสานกับชีวิตของเด็ก เพื่อให้เด็กได้รับการพัฒนาอย่างครบถ้วนตามสภาพทางเศรษฐกิจ สังคม วัฒนธรรม การเมือง ตามสภาพแวดล้อมของครอบครัว ชุมชน และสังคม ดังนั้นการเลือกให้เด็กมีบทบาทร่วมในการเก็บข้อมูลและการจัดกิจกรรมกระบวนการเรียนรู้เพื่อเท่าทันพนัน ทำให้ให้เด็กได้ทำความเข้าใจต่อการพนันที่ตนเองเข้าไปเกี่ยวข้องสัมพันธ์ และเรียนรู้ถึงมุมมองที่ถูกต้องต่อการพนันตามช่วงอายุ (Gen) ที่แตกต่างกันด้วย

6.4 ข้อเสนอแนะ

การศึกษาแนวทางสร้างกระบวนการกลุ่มเรียนรู้เพื่อเท่าทันพนันของเด็กและเยาวชนในชุมชน ได้ชี้ให้เห็นว่าการพนันในชุมชนไม่ใช่เรื่องปกติ เป็นชุมชนเปราะบางด้านการพนัน คนในชุมชนจะลุกขึ้นมาจัดการกับปัญหาพนันเพียงลำพังนั้นเป็นเรื่องยาก ดังนั้นการสร้างการรับรู้เพื่อให้เด็กได้เรียนรู้เท่าทันการพนันที่มีอยู่ในปัจจุบันจึงเป็นสิ่งสำคัญและสามารถดำเนินการได้ในอันดับต้นๆ เพื่อการควบคุมตนเองในการ ลด ละ เลิก ในการเข้าสู่วงการพนันในชุมชนท้องถิ่นชายแดนไทย-กัมพูชา ผู้วิจัยมีข้อเสนอสำคัญ ดังนี้

ประการแรก ผู้ที่เกี่ยวข้องกับเด็กและเยาวชน จะต้องให้ความสำคัญกับการพัฒนาชุดเรียนรู้พนันที่หลากหลาย และนำมาจัดกระบวนการเรียนรู้ให้มีความเหมาะสมกับบริบทชุมชนและเข้าถึงกลุ่มเด็ก เยาวชน ในโรงเรียนและชุมชนเป็นอันดับเบื้องต้น

ประการที่สอง หน่วยงานระดับนโยบายด้านกฎหมายจะต้องบังคับใช้กฎหมายโดยเฉพาะการพนันที่เกี่ยวข้องกับเด็กและเยาวชนอย่างเป็นรูปธรรม

ประการที่สาม ต้องมีการพัฒนามีกลไกหรือหน่วยงานที่มีบทบาทหน้าที่ด้านพนันอย่างชัดเจน ทั้งในระดับพื้นที่และนโยบาย เพื่อให้เกิดการทำงานอย่างต่อเนื่องในการลด ละ เลิกพนัน และสามารถลดช่องว่างของธุรกิจการพนันไทย-การพนันข้ามพรมแดนได้อย่างเป็นระบบ

ภาคผนวก ก. เครื่องมือวิจัย

<u>แนวคำถามการศึกษาบริบทชุมชนพื้นที่วิจัย</u>

โครงการวิจัยเรื่อง สถานการณ์การพนันในชุมชนชายแดนกับแนวทางสร้างกระบวนการกลุ่มเรียนรู้เพื่อเท่าทันพนันของเด็กและเยาวชนในชุมชน

วัตถุประสงค์ เพื่อศึกษาบริบทพื้นที่การวิจัยให้เป็นข้อมูลพื้นฐานในการสนับสนุนการดำเนินงานวิจัยตามวัตถุประสงในข้อ 1และ 2

กลุ่มเป้าหมาย ผู้นำชุมชน กรรมการหมู่บ้าน ปราชญ์ชาวบ้าน ครู เจ้าหน้าที่โรงพยาบาลส่งเสริมสุขภาพตำบล พระสงฆ์ เจ้าหน้าที่องค์การบริหารส่วนตำบล เจ้าหน้าที่และผู้มีส่วนเกี่ยวข้องบริเวณชายแดนไทย-กัมพูชา

แนวคำถามการวิจัยเกี่ยวกับ “บริบทชุมชนและการเปลี่ยนแปลงหลังเปิดจุดผ่านแดนถาวรช่องสะงำ อย่างเป็นทางการ ในปี 2546จนถึงปัจจุบัน”

1. ประวัติศาสตร์การก่อตั้งชุมชนบ้านไพรพัฒนาเป็นอย่างไร
2. ที่ตั้งและอาณาเขต ของชุมชนเป็นอย่างไร
3. สภาพทางเศรษฐกิจและวิถีการดำเนินชีวิตของชุมชนและบริเวณชายแดนไทย-กัมพูชาเป็นอย่างไร และเกิดการเปลี่ยนแปลงอย่างไรบ้าง หลังเปิดจุดผ่านแดนถาวรช่องสะงำอย่างเป็นทางการ ในปี 2546จนถึงปัจจุบัน
4. ทุนทางวัฒนธรรม /ประเพณี /ความเชื่อ ของคนในชุมชนและบริเวณชายแดนไทย-กัมพูชาเป็นอย่างไร และเกิดการเปลี่ยนแปลงอย่างไรบ้าง หลังเปิดจุดผ่านแดนถาวรช่องสะงำ อย่างเป็นทางการ ในปี 2546จนถึงปัจจุบัน
5. สภาพทางสังคม ของชุมชน และบริเวณชายแดนไทย-กัมพูชาเป็นอย่างไร และเกิดการเปลี่ยนแปลงอย่างไรบ้าง หลังเปิดจุดผ่านแดนถาวรช่องสะงำ อย่างเป็นทางการ ในปี 2546จนถึงปัจจุบัน
6. มาตรการทางสังคม และความสัมพันธ์ของผู้คนในชุมชนและบริเวณชายแดนไทย-กัมพูชาเป็นอย่างไร และเกิดการเปลี่ยนแปลงอย่างไรบ้าง หลังเปิดจุดผ่านแดนถาวรช่องสะงำอย่างเป็นทางการ ในปี 2546
7. สภาพบริบทพื้นที่บริเวณชายแดนไทย-กัมพูชาเป็นอย่างไร และเกิดการเปลี่ยนแปลงอย่างไรบ้าง หลังเปิดจุดผ่านแดนถาวรช่องสะงำอย่างเป็นทางการ ในปี 2546จนถึงปัจจุบัน

ภาคผนวก ข. ภาพกิจกรรมวิจัย

ภาพแสดงบรรยากาศการชี้แจงโครงการและร่วมจัดกิจกรรมเรียนรู้การพนันในชุมชน ที่ห้องประชุมศาลาขาว วัดไพรพัฒนา

ภาพกิจกรรมการชี้แจงและทบทวนโครงการวิจัยฯในกิจกรรมด้านการพนันในชุมชน

ภาพแสดงนักวิจัยกำลังเก็บข้อมูลการพนัน

ทีมวิจัยเข้าร่วมกิจกรรมการศึกษาการพนันในพื้นที่ชุมชนชายแดนไทย-กัมพูชา

บรรยากาศนักแสวงโชค มาบนบานของโชคลาภจาก เจ้าแม่ตะเคียนทอง ตั้งอยู่ในบริเวณวัดบ้านไพรพัฒนา

ภาพบรรยากาศกลุ่มผู้ผลิต/ค่ายบั้งไฟกำลังออกจากที่พักในประเทศไทยเพื่อไปจุดบั้งไฟที่สนามบั้งไฟในฝั่งประเทศกัมพูชา

ภาพบรรยากาศผู้วิจัยเข้าไปเก็บข้อมูลสนามบั้งไฟที่ชายแดนประเทศกัมพูชา

ภาพบรรยากาศผู้วิจัยเข้าไปเก็บข้อมูลสนามบั้งไฟที่ชายแดนประเทศกัมพูชา

ภาพบรรยากาศผู้วิจัยเข้าไปเก็บข้อมูลสนามบั้งไฟที่ชายแดนประเทศกัมพูชา

ภาพบรรยากาศเส้นทางที่ผู้วิจัยเข้าไปเก็บข้อมูลสนามบั้งไฟที่ชายแดนประเทศกัมพูชา

ภาพบรรยากาศผู้วิจัยเข้าไปเก็บข้อมูลสถานที่ผลิตบังไฟเพื่อจุดที่สนามบั้งไฟที่ชายแดนประเทศกัมพูชา

ภาพแสดงครันบั้งไฟ กำลังทะยานขึ้นเหนือบ่อนคาสิโนบริเวณจุดผ่านแดนช่องสะงำ ประเทศกัมพูชา

ภาพแสดงรถสองแถวจอดรับส่งนักพนันข้ามพรมแดนและป้ายประชาสัมพันธ์เพื่อกระตุ้นให้คนไปเล่นพนันที่คาสิโนเพิ่มขึ้น ที่ลานจอดรถชายแดนไทย

บรรยากาศการเก็บข้อมูลพนันที่ชายแดนไทย-กัมพูชา

ผู้วิจัยและกลุ่มแกนนำเด็กและเยาวชน บ้านไพรพัฒนา เข้าร่วมการอบรมเครือข่ายเยาวชน เพื่อเสริมทักษะการจัดกิจกรรม “เกมละคร ผจญภัยใต้สมุทร” ภายใต้การสนับสนุนของศูนย์วิจัยปัญหาการพนัน คณะเศรษฐศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย และสำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (สสส.) ระหว่างวันที่ 10-11 พฤศจิกายน 2561 ณ ห้องประชุมไอเดรนเยีย 1 ชั้น 6 โรงแรมที่เค พาเลส ถนนแจ้งวัฒนะ กรุงเทพมหานคร

ภาพบรรยากาศการอบรมแกนนำเยาวชนการใช้เครื่องมือเกมเกาะมหาสมบัติ

กลุ่มแกนนำเด็กและเยาวชนทดลองฝึกปฏิบัติการจัดกระบวนการกลุ่มเรียนรู้ “เกมละคร ผจญภัยใต้สมุทร” เพื่อสร้างความเข้าใจในบทบาทและกติกาและการจัดกระบวนการเรียนรู้เรื่องพนันในโรงเรียน โดยใช้กระบวนการกลุ่มเรียนรู้ของเด็กและเยาวชนในชุมชน

แกนนำเด็กเยาวชนในชุมชนเข้าร่วมจัดกิจกรรมกระบวนการกลุ่มเรียนรู้เพื่อเท่าทันพนัน ร่วมกับสภาเด็กจังหวัดอุบลราชธานี ที่วัดบ้านไพรพัฒนา

ภาพบรรยากาศแกนนำนักวิจัยเยาวชนบ้านไพรร่วมเก็บข้อมูลและประสานงานสถานที่อบรมที่วัดไพรพัฒนา

ภาพบรรยากาศการจัดกระบวนการกลุ่มเรียนรู้พนัน ละครถกแถลง ที่ห้องประชุมศาลาขาว วัดไพรพัฒนา

ภาพกิจกรรมถ่ายภาพหมู่ผู้เข้าร่วมกิจกรรมละครถกแถลง ที่วัดไพรพัฒนา

ภาพกิจกรรมถ่ายภาพหมู่ผู้เข้าร่วมกิจกรรมเกมเกาะมหาสมบัติ ที่วัดไพรพัฒนา

ผู้ทรงคุณวุฒิ จากศูนย์ศึกษาปัญหาพนัน มูลนิธิรณรงค์หยุดพนัน และเครือข่ายวิชาการด้านพนัน มหาลัย ร่วมสะท้อนบทเรียนการจัดกระบวนการกลุ่มเรียนรู้เพื่อให้คนเท่าทันพนันในพื้นที่ชายแดน ที่วัดบ้านไพรพัฒนา

บรรยากาศผู้ทรงคุณวุฒิสะท้อนบทเรียนการจัดกระบวนการเรียนรู้ของกลุ่มละครถกแถลง มหาวิทยาลัยอุบลราชธานี ที่วัดไพรพัฒนา

ภาพบรรยากาศการจัดกิจกรรมกระบวนการกลุ่มเรียนรู้พนัน ชุดเรียนรู้พนันเกมใบคำ XO ที่โรงเรียนบ้านไพรพัฒนา

ภาพบรรยากาศการจัดกระบวนการกลุ่มเรียนรู้เพื่อเท่าทันพนันของเด็กในโรงเรียน ที่โรงเรียนบ้านไพรพัฒนา

ภาพบรรยากาศเวทีกิจกรรมกระบวนการเรียนรู้กลุ่มเพื่อเพื่อเท่าทันพนัน

ภาพบรรยากาศเวทีถอดบทเรียนการจัดกระบวนการกลุ่มเรียนรู้เพื่อเท่าทันพนันในโรงเรียน

ภาพบรรยากาศผู้วิจัยได้ไปร่วมสังเกตการเล่นพนันบั้งไฟ ที่จังหวัดร้อยเอ็ดและจังหวัดยโสธร

ภาพบรรยากาศการสะท้องข้อมูลการลงพื้นที่ศึกษาการพนันบั้งไฟ ที่โรงแรมในจังหวัดร้อยเอ็ด

ภาพบรรยากาศวิทยากรนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลวิจัย เวทีเติมเต็มข้อมูลผลการศึกษาโครงการวิจัยฯ ที่โรงพยาบาลส่งเสริมสุขภาพตำบลไพรพัฒนา

ภาพบรรยากาศการเติมเต็มข้อมูลการพนันเวทีเติมเต็มข้อมูลวิจัย ที่โรงพยาบาลส่งเสริมสุขภาพตำบลไพรพัฒนา

ภาพบรรยากาศการแสดงความคิดเห็นในเวทีเติมเต็มข้อมูล
ที่โรงพยาบาลส่งเสริมสุขภาพตำบลไพรพัฒนา

บรรณานุกรม

กนกวรรณ มะโนรมย์และวัชรี ศรีคำ. (2559). เครือข่ายและองค์กรทางสังคมของคาสิโนข้ามแดนระหว่างไทยและกัมพูชาในพื้นที่อีสานล่างและนัยเชิงนโยบาย. รายงานวิจัย. ศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน. [ระบบออนไลน์]. แหล่งที่มา http://www.gamblingstudy-th.org/imgadmins/research_file/2556-Kanokwan-socnetwork.pdf (10 ธันวาคม 2560)

กนกศักดิ์ แก้วเทพ. (2560). การสังเคราะห์องค์ความรู้การวิจัยการพนันพื้นบ้าน. รายงานวิจัย. ศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน. [ระบบออนไลน์]. แหล่งที่มา http://www.gamblingstudy-th.org/imgadmins/research_file_new/Gambling_research_file_pdf_2017-03-21_14-19-43_number_.pdf (15 ธันวาคม 2560)

กาญจน์นภา พงศ์พนรัตน์ และธีรโชติ ภูมิภมร. (2559). เยาวชนกับการพนัน: ปัจจัยเสี่ยง ความเปราะบางและผลกระทบทางสังคม. รายงานวิจัย. ศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน. [ระบบออนไลน์]. แหล่งที่มาhttp://www.gamblingstudy-th.org/imgadmins/research_file/2559-Kanyanapha-Youth-and-riskfactors.pdf (15 ธันวาคม 2560)

กิติกร มีทรัพย์. ม.ป.ป. ความสุขจากการเล่นการพนัน. กรุงเทพมหานคร: กรมสุขภาพจิต.

เครือข่ายเยาวชน 4 ภาค. (2556). การสำรวจสถานการณ์การพนันของเยาวชน 2556. ศูนย์ข้อมูลนโยบายสาธารณะเพื่อลดปัญหาการพนัน มูลนิธีสดศรี-สฤษดิ์วงศ์ [ระบบออนไลน์]. แหล่งที่มา http://icgp.thaissf.org/autopagev4/files/Rg36kERMon30535.pdf (11 ธันวาคม 2560)

จักรกริช สังขมณี. (2550). ชายแดนศึกษากับมานุษยวิทยาการค้าข้ามพรมแดน : บทสำรวจสถานภาพขอบเขตและการข้ามเส้นแดนของความรู้ ในเอกสารประกอบคำบรรยายการประชุม เรื่องการข้ามพรมแดนความรู้ศาสตร์ในการศึกษาสังคมไทย. มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ จังหวัดเชียงใหม่.
หน้า 16-17. วันที่ 5-6 มกราคม 2550.

ชูชัย สินไชย. (2538). การบริหารทรัพยากรแบบไทยๆ. ยุทธโกษ. 93 (มิถุนายน–กรกฎาคม 2528: 103.

เดชา ตั้งสีฟ้า. (2549). อ่าน คู่มือราชการ เขียนพื้นที่วัฒนธรรม : วาทกรรมวัฒนธรรมของรัฐไทยกับพื้นที่ในระหว่างไทย-มาเลเซีย. แผ่นดินจินตนาการ. หน้า 306-307 กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.

ธีรารัตน์ วงศ์ธนะอเนก. (2559). การวิจัยเพื่อสร้างชุดการเรียนรู้ต้นแบบเกี่ยวกับการพนันสำหรับเด็กในวัยเรียน. รายงานวิจัย. ศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน. [ระบบออนไลน์]. แหล่งที่มา http://www.gamblingstudy-th.org/imgadmins/research_file/2559-Teerarut.pdf (10 ธันวาคม 2560)

นวลน้อย ตรีรัตน์. (2539). การพนันฟุตบอล การเสี่ยงโชคของชนชั้นกลาง ในเศรษฐกิจนอกกฎหมายและนโยบายสาธารณะในประเทศไทย. รายงานการวิจัย, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, คณะรัฐศาสตร์, ศูนย์ศึกษาเศรษฐศาสตร์และการเมือง.

นวลน้อย ตรีรัตน์. (2559). ตลาดการพนันโลก : ผันผวนมากขึ้น. การพนันในยุคเปลี่ยนผ่าน รายงานประจำปี 2559 ศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน. กรุงเทพฯ: เดือนตุลา.

ปฤษฐา รัตนพฤกษ์. (2545). ปัญหาข้ามแดนและสภาวะไร้พรมแดน: โลกที่เปลี่ยนไปหรือมุมมองของนักวิชาการที่เปลี่ยนไป? สังคมศาสตร์. 15 (1/2545), 17-46. คณะสังคมมหาวิทยาลัยเชียงใหม่.

ปิ่นแก้ว เหลืองอร่ามศรี (2545). ข้ามพรมแดน กับคำถามเรื่องอัตลักษณ์ วัฒนธรรม พื้นที่และความเป็นชาติ. สังคมศาสตร์ (คณะสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่). ปีที่ 15, ฉบับที่ 1 (2545)

ปิ่นวดี ศรีสุพรรณ และสุรสม กฤษณะจูฑะ. (2556). กระบวนการกลายเป็นนักพนันข้ามแดน กรณีศึกษาคนทัวร์ที่คาสิโนสะหวันเวกัส. รายงานวิจัย. ศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน. [ระบบออนไลน์]. แหล่งที่มา http://www.gamblingstudy-th.org/imgadmins/research_file/2556-Pinwadee-Sawanvegas.pdf (18 ธันวาคม 2560)

ผาสุก พงษ์ไพจิตร และคริส เบเคอร์. (2546).

ผาสุก พงษ์ไพจิตรและคณะ. (2543). หวย ซ่อง บ่อน ยาบ้าเศรษฐกิจนอกกฎหมายกับนโยบายสาธารณะในประเทศไทย. กรุงเทพมหานคร : สำนักพิมพ์ตัสวิน (ซิลค์เวอร์บุคส์).

ผาสุก พงษ์ไพจิตรและคณะ. (2543). อุตสาหกรรมการพนัน. กรุงเทพฯ: โอเอส. พริ้นติ้ง เฮ้าส์.

แผนพัฒนาเด็กและเยาวชนแห่งชาติ ฉบับที่ 2 พ.ศ. 2560-2564

แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 12 พ.ศ. 2560-2564

พระราชบัญญัติการพนัน พุทธศักราช 2478.

ยศ สันตสมบัติ. (2551). อำนาจ พื้นที่ และอัตลักษณ์ทางชาติพันธุ์ การเมืองวัฒนธรรมของรัฐชาติในสังคมไทย. หน้า 49 กรุงเทพฯ : ศูนย์มานุษยวิทยาสิรินธร (องค์กรมหาชน).

รัตน์ สนแก้ว. (2536). การศึกษาเชิงวิเคราะห์เรื่องการพนันในวรรณคดีสันสกฤตและวรรณคดีบาลี. วิทยานิพนธ์ปริญญาโท, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

วสันต์ ปัญญาแก้ว. (2561). คาสิโนชายแดน. กรุงเทพ:โรงพิมพ์เดือนตุลา

วสันต์ ปัญญาแก้วและคณะ. (2559). ฟุตบอลไทยพรีเมียร์ลีก: ความเป็นชาย วัยรุ่น และวัฒนธรรมบริโภคนิยม. รายงานวิจัย. ศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน. [ระบบออนไลน์]. แหล่งที่มา

http://www.gamblingstudy-th.org/imgadmins/research_file/2559-Wasan-Football-Thai-PremierLeague.pdf (18 ธันวาคม 2560)

วิศรุต ภู่ไหมทอง. (2558). สถานการณ์ พฤติกรรม และผลกระทบการพนันในประเทศไทย ประจำปี 2558 การพนันในยุคเปลี่ยนผ่าน รายงานประจาปี 2559 ศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์เดือนตุลา.

ศูนย์วิจัยเพื่อการพัฒนาสังคมและธุรกิจ (SAB) (2558). สถานการณ์ พฤติกรรม และผลกระทบการพนันในประเทศไทย ประจำปี 2558. รายงานวิจัย. ศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน. [ระบบออนไลน์]. แหล่งที่มาhttp://www.gamblingstudy-th.org/imgadmins/research_file/2558%20project%20SAB%20national%20survey.pdf

ศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน. (2559), การพนันในยุคเปลี่ยนผ่าน รายงานประจาปี 2559 ศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน. กรุงเทพฯ: เดือนตุลา.

สดใส สร่างโศรก และนนท์ พลางวัน. (2555). การพนันในบุญประเพณีบั้งไฟ. รายงานวิจัย. ศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน. [ระบบออนไลน์]. แหล่งที่มา http://www.gamblingstudy-th.org/imgadmins/research_file/2555-Sodsai-Bangfire.pdf (3 มกราคม 2561)

สดใส สร่างโศรก และนนท์ พลางวัน. (2556). บ่อนคาสิโน ช่องสะงำ-ช่องจร็อกเจือม อ.อัลลองเวง จ. อุดรมีชัย ประเทศกัมพูชา ส่งผลให้วิถีพนันของชาวบ้านในพื้นที่ต่อแดนเปลี่ยนแปลงไปอย่างไร. รายงานวิจัย. ศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน. [ระบบออนไลน์]. แหล่งที่มา http://www.gamblingstudy-th.org/imgadmins/research_file/2556-Sodsai-casinoSangam.pdf (18 ธันวาคม 2560)

สมเด็จพระบรมวงศ์เธอกรมพระยาดำ รงราชานุภาพ. (2503). ประชุมพงศาวดารภาคที่ 12. เรื่อง ตำนานการเลิกอากรบ่อนเบี้ยและหวย. พระนคร: (อนุสรณ์ในงานชาปนกิจศพนาย ทองอยู่ พัฒ นพงศ์พานิช).

_____. (2504). ประชุมพงศาวดารภาคที่ 17. พระนคร: โรงพิมพ์ธนาคารออมสิน.

สังศิต พิริยะรังสรรค์ และคณะ. (2547). เศรษฐกิจการพนัน. กรุงเทพฯ: ร่วมด้วยช่วยกัน.

สังศิต พิริยะรังสรรค์. (2539). เศรษฐกิจนอกกฎหมาย และนโยบายสาธารณะในประเทศไทย กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, คณะเศรษฐศาสตร์, ศูนย์การศึกษาเศรษฐศาสตร์การเมือง.

สุภาวดี ขุนทองจันทร์. (2559). การศึกษาพฤติกรรมการพนันของวัยรุ่นในบริบทของสังคมไทยภาคอีสานพื้นที่จังหวัดอุบลราชธานีและมุกดาหาร. รายงานวิจัย. ศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน. [ระบบออนไลน์]. แหล่งที่มา http://www.gamblingstudy-th.org/imgadmins/research_file/2559-Suphawadee-NE-youth-gambling.pdf (11 มกราคม 2561)

อเนก เธียรถาวร. (2511). ภาษีการพนัน. วารสาร ก.ต.ภ. 7. 4 (กรกฎาคม-สิงหาคม 2511) : 66-67.

อิทธิพัทธ์ สุวทันพรกูล และคณะ. (2559). การพนันแฝงในงานวัด : กระบวนการเปลี่ยนสภาพของกิจกรรมงานวัด และผลกระทบที่มีต่อพฤติกรรมการเล่นพนันของเยาวชนไทย. รายงานวิจัย ศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน. [ระบบออนไลน์]. แหล่งที่มา http://www.gamblingstudy-th.org/imgadmins/research_file/2559-Ittipat-Buddisht-temple-festival-hidden-gambling.pdf. (11 มกราคม 2561)

อุบล สวัสดิ์ผล (2561). ธุรกิจการพนันข้ามพรมแดนในมุมมองเด็กชายแดนไทย-กัมพูชา. รายงานศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน ปี 2561. กรุงเทพ: โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

บรรณานุกรมภาษาอังกฤษ

Appadurai, A. (1996 b). Sovereignty without Territoriality: Notes from a Postnational Geography. In P.Taeger. (Eds), The Geography of Identity (pp. 40-57). Ann Arbor: University of Michigan Press.

Walker, Anddrew. (1997). The Legend of the Gloden Boat : Regulation Transport and Trade in North-Western Laos. A Thesis Submitted for the Degree of Philosophy of The Australian Nation University

Wilson, M. Thomas and Donnan, Hastings. (1998) (eds.) Border Identities Nation and StateAt Internation Forntiers. UK : Cambridge.

Winichakul, Thongchai. (2541). Siam Mapped : A History of the Geo-body of a Nation.Chiang Mai : Silkwoem Books, 1998.