



รายงานวิจัยฉบับสมบูรณ์

โครงการ

กระบวนการเสริมสร้างความเข้มแข็งให้กับเด็กและเยาวชน
เพื่อป้องกันการเข้าสู่การพนัน
ตำบลนาด่าน อำเภอสุวรรณคูหา จังหวัดหนองบัวลำภู

โดย

นายสมพัฒน์ ธิปโชติ และคณะ

กันยายน 2551

รายงานวิจัยฉบับสมบูรณ์

โครงการ

กระบวนการเสริมสร้างความเข้มแข็งให้กับเด็กและเยาวชน
เพื่อป้องกันการเข้าสู่การพนัน
ตำบลนาด่าน อำเภอสุวรรณคูหา จังหวัดหนองบัวลำภู

คณะผู้วิจัย

ทีมวิจัยหลัก

1. นายสมพัฒน์ ธิปโชติ
2. นายทงไชย โยชน์เย็น
3. นายสวัสดิ์ แดงนา
4. นายแย้ม สุทธิโสม
5. นายอนม แก้วกามา
6. นายมานิตย์ มาลาสิงห์
7. นายกฤษ กองผาพา
8. นายเอกสิทธิ์ เขมานุกูล

ที่ปรึกษาโครงการวิจัย

1. นางนิตยา หาญรักษ์ พยาบาลวิชาชีพ 7 ประจำสถานีอนามัยหนองบัวน้อย
2. นายชัยวัฒน์ สังกุลดา นายกองค้การบริหารส่วนตำบลนาด่าน
3. นายชัยยง ผาจง ผู้บริหารสถานศึกษาโรงเรียนกุดฮู
4. นายสมาน ดอกคำ ผู้บริหารสถานศึกษาโรงเรียนชุมชนหนองบัวน้อยฯ

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย	ก
กิตติกรรมประกาศ	ค
บทที่ 1 บทนำ	
ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา	1
คำถามการวิจัย	3
วัตถุประสงค์การวิจัย	3
ขอบเขตการศึกษา	3
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	4
บทที่ 2 การทบทวนวรรณกรรม	
1. ความหมายและความเป็นมาของการพนัน	5
2. พัฒนาการของเด็กวัยรุ่นและเยาวชน	7
3. เด็กและเยาวชนกับการพนัน	8
4. การวิจัยปฏิบัติการอย่างมีส่วนร่วม	11
5. การมีส่วนร่วมของชุมชน	13
6. การเสริมสร้างพลังอำนาจ	15
7. กรอบแนวคิดในการวิจัย	18
บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย	
สถานศึกษา	19
กลุ่มผู้ร่วมวิจัย	19
ผู้ให้ข้อมูลหลัก	20
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	21
ระเบียบวิธีวิจัย	21
บทที่ 4 ผลการวิจัย	
1. บริบท	27
2. การวิเคราะห์สถานการณ์ปัญหาและนำปัญหานั้นมาวางแผนแก้ไข	31
3. ผลการดำเนินงานแก้ปัญหา	43
4. สิ่งที่ได้เรียนรู้	45

สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
บทที่ 5 สรุป อภิปรายผลการวิจัยและข้อเสนอแนะ	
สรุปผลการวิจัย	48
อภิปรายผลการวิจัย	49
ข้อเสนอแนะ	50
เอกสารอ้างอิง	51
ภาคผนวก	
ภาคผนวก ก แนวคำถาม	53
ภาคผนวก ข ตารางเข้าค่ายปรับแต่งจิตเพื่อพัฒนาตนเองและชุมชน	55
ภาคผนวก ค รายชื่อทีมวิจัยชุมชน	57
ภาคผนวก ง ภาพกิจกรรม	59
ภาคผนวก จ ประวัติทีมวิจัย	63

โครงการวิจัย เรื่อง กระบวนการเสริมสร้างความเข้มแข็งให้เด็กและเยาวชนเพื่อป้องกัน การเข้าสู่การเล่นการพนัน ตำบลนาदान อำเภอสุวรรณคูหา จังหวัดหนองบัวลำภู

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วม นักวิจัยท้องถิ่นเป็นผู้ดำเนินการวิจัย มีที่ปรึกษาการวิจัยเป็นนักวิชาการ และมีนักวิจัยชุมชนร่วมด้วย รวมทั้งหมด 49 คน เก็บข้อมูลจากกลุ่มเด็กและเยาวชนที่เล่นการพนัน กลุ่มเด็กและเยาวชนที่ไม่เล่นการพนัน พ่อ แม่ ผู้ปกครองเด็กที่เล่นการพนัน ผู้นำชุมชน ครูประจำชั้นนักเรียนที่เล่นการพนัน เจ้าของร้านค้าในชุมชน และพระภิกษุในชุมชน โดยการสังเกต การสัมภาษณ์เชิงลึก และกระบวนการระดมสมอง ใช้เวลาศึกษาจาก 1 พฤษภาคม 2550 – 30 มีนาคม 2551 การวิจัยมี 3 ขั้นตอน คือ ขั้นแรกเก็บรวบรวมข้อมูล วิเคราะห์ข้อมูล ขั้นที่สอง เป็นการวางแผนดำเนินงานโดยใช้การระดมความคิดเห็นและคืนข้อมูลสู่ชุมชน และขั้นที่สาม เป็นการปฏิบัติตามแผน

ผลการวิจัยจากการวิเคราะห์เนื้อหา โดยใช้กรอบแนวคิดการมีส่วนร่วมของชุมชนและการเสริมสร้างพลังอำนาจ พบว่า 1) บริบทของปัญหาวิจัย ถึงแม้ผู้คนจะรู้ว่าการเล่นการพนันก่อให้เกิดปัญหาทั้งด้านสังคมและเศรษฐกิจ แต่กลับเห็นว่าการเล่นการพนันเป็นเรื่องธรรมดา เป็นประเพณี บางคนยึดถือเป็นอาชีพ ไม่จำเป็นต้องแก้ไข 2) เด็กทุกคนต่างเคยเล่นการพนันตามความหมายว่าการพนันคือการเล่นที่ได้เสียเป็นเงิน แต่มีกลุ่มเด็กและเยาวชนที่เสี่ยงมาก จำนวน 43 คน 3) กระบวนการเริ่มเข้าสู่การเล่นการพนัน คือ เด็กจะดูผู้ใหญ่เล่น โดยเฉพาะในงานศพหรือวันสงกรานต์ เด็กจะเฝ้าในใจ ถ้าเขาถูกจะลองเล่น ถ้าได้เงินจะอยากได้อีก ถ้าเสียเงินอยากได้คืน จึงเข้าสู่การเล่นการพนันต่อมา ปัจจัยที่ทำให้เด็กและเยาวชนเล่นการพนัน คือ ความเชื่อว่าการเล่นการพนันเป็นประเพณี เชื่อว่านักพนันสपोर्ट เชื่อว่าเป็นการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ เชื่อว่าการเล่นการพนันเป็นการเสี่ยงดวงชะตา ปัจจัยภายนอก คือ เด็กมีเงินเหลือจากการใช้จ่าย และเล่นตามพ่อ แม่ หรือผู้ใหญ่ ปัจจัยภายในตัวของเด็กและเยาวชน คือ ความอยากได้เงิน ความภาคภูมิใจที่หาเงินได้ด้วยตนเอง มีความต้องการแสดงออก และเล่นการพนันตามกลุ่มเพื่อน และมีปัจจัยเสริม คือ การชักชวนของผู้ใหญ่ผู้ปกครองเมื่อเด็กเล่นได้ เจ้าหน้าที่รัฐไม่บังคับตามกฎหมาย หาซื้ออุปกรณ์การเล่นได้ง่าย และมีเวลาว่างมาก

ทีมวิจัยดำเนินการแก้ปัญหา 3 โครงการ คือ โครงการเข้าค่ายปรับแต่งจิตเพื่อพัฒนาตนเอง และชุมชน เพื่อให้บุคคลในครอบครัวและเด็กเข้าใจกัน โครงการตำรวจน้อยในโรงเรียน เพื่อควบคุมการเล่นการพนันในโรงเรียน และเสริมการเรียนรู้ให้กับเด็กว่าการพนันเป็นสิ่งที่ไม่ดี และโครงการคณะหมอลำทีมวิจัย เพื่อสร้างอาชีพให้เด็กมีรายได้ ได้แสดงออก และป้องกันการดัดแปลงเล่นการพนันในงานศพให้เด็กเห็น ผลการดำเนินการวิจัยทำให้เกิดความตื่นตัวในชุมชนเรื่องการเล่น

การพนันในเด็กและเยาวชน ผู้ใหญ่ห้ามปรามเด็กไม่ให้อ่านการพนัน มีผู้ใหญ่บางคนเลิกเล่นการพนันจากการเป็นนักวิจัย อีกทั้งทีมวิจัยได้เรียนรู้การทำงานร่วมกัน การตัดสินใจบนฐานข้อมูลมากกว่าความรู้สึก

ผลการวิจัยครั้งนี้แสดงให้เห็นถึง กระบวนการแก้ปัญหาที่สาเหตุของปัญหาที่มีความซับซ้อน ปลุกฝังมานานจนเป็นประเพณี ความเชื่อ ด้วยกระบวนการมีส่วนร่วม บนฐานข้อมูลที่เป็นจริงของชุมชน โดยไม่ต้องได้รับคำสั่งจากหน่วยงานอื่น แต่ปัญหาที่ซับซ้อนอย่างนี้คงไม่สามารถแก้ได้ง่ายๆ จึงควรมีกระบวนการต่อเนื่อง และค้นหากระบวนการที่เหมาะสมกับพื้นที่ต่อไป

กิตติกรรมประกาศ

งานวิจัยเรื่อง กระบวนการเสริมสร้างความเข้มแข็งให้กับเด็กและเยาวชนเพื่อป้องกันการเข้าสู่การพนัน ตำบลนาदान อำเภอสุวรรณคูหา จังหวัดหนองบัวลำภูนี้ เป็นงานวิจัยท้องถิ่นครั้งแรกของทีมวิจัย ซึ่งก่อให้เกิดกระบวนการเรียนรู้ของผู้คนในพื้นที่วิจัยเป็นอย่างมาก ก่อให้เกิดการตื่นตัวในชุมชน จากที่มองว่าการพนันเป็นเรื่องธรรมดา เป็นประเพณี กระบวนการเรียนรู้นี้ทำให้ชุมชนมองเห็นว่าการพนันเป็นสิ่งที่ไม่ดี เด็กและเยาวชนไม่ควรเล่น และกระบวนการนี้จะเป็นจุดก่อเกิดให้ชุมชนดำเนินการเพื่อแก้ปัญหาที่ซับซ้อนเรื่องการเล่นการพนันในชุมชนต่อไป

งานวิจัยนี้จะก่อกำเนิดไม่ได้ถ้าไม่ได้รับงบประมาณสนับสนุนจาก กองทุนสนับสนุนการวิจัย (สกว.) และกัลยาณมิตร คุณพรสวรรค์ จุฑานันท์ ทพ.ญ.วรางคณา อินทโลหิต ที่เป็นผู้ประสานงานโครงการ อาจารย์โกวิท พรหมวิหารสัจจา นักวิชาการอิสระ ที่นำสิ่งดีๆ มาสู่พวกเราเสมอ จึงขอขอบพระคุณมา ณ โอกาสนี้ และขอขอบคุณทีมที่ปรึกษา ทีมนักวิจัยชุมชนทุกท่านที่ทำงานวิจัยเพื่อพัฒนาชุมชนของพวกเราไม่ยิ่งหย่อนไปกว่าทีมวิจัยหลัก อีกทั้งขอขอบคุณผู้คนในชุมชนถึงแม้ไม่ใช่ทีมวิจัยแต่เข้ามามีส่วนร่วมอย่างเต็มที่ เช่น หมอลำชาวบ้าน สาวร่าง หางเครื่อง เป็นต้น

สุดท้ายนี้ขอคุณความดีเป็นเกราะคุ้มครองผู้ทำความดีทุกคน

สมพัฒน์ ธิปโชติ และคณะ

บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ตำบลนาदान อำเภอสุวรรณคูหา จังหวัดหนองบัวลำภู มีทั้งหมด 11 หมู่บ้าน มีองค์การบริหารส่วนท้องถิ่นเป็นองค์การบริหารส่วนตำบล 1 แห่ง มีโรงเรียนขยายโอกาส 4 แห่ง มีสถานีนามัย 2 แห่ง ในพื้นที่รับผิดชอบของสถานีอนามัยหนองบัวน้อยประกอบด้วย 6 หมู่บ้าน โรงเรียน 2 แห่ง และมีคณะกรรมการพัฒนาบริการสถานีอนามัยแบบมีส่วนร่วม คณะกรรมการประกอบด้วย ผู้ใหญ่บ้าน ข้าราชการ ครูอนามัยโรงเรียน สมาชิกองค์การบริหารส่วนตำบล เยาวชน อาสาสมัครสาธารณสุข ผู้สูงอายุ ผู้ป่วย แม่บ้าน และผู้ทรงคุณวุฒิ 6 หมู่บ้าน ประกอบด้วย หมู่ที่ 3 บ้านกุดสุ หมู่ที่ 4 บ้านหนองบัวน้อย หมู่ที่ 5 บ้านโนนชาติ หมู่ที่ 6 บ้านหนองเหิน หมู่ที่ 9 บ้านหนองบัวงาม และหมู่ที่ 10 บ้านชมภูทอง คณะกรรมการมีการพบปะพูดคุยกันเดือนละ 1 ครั้ง จากการพูดคุยพบปัญหาเกี่ยวกับเด็กและเยาวชนเล่นการพนัน ถ้านับรวมทั้ง 6 หมู่บ้าน มีเด็กเล่นการพนันมากกว่า 100 คน จึงได้ร่วมกันคิดและสรุปปัญหาดังต่อไปนี้

เหตุการณ์ที่พบเป็นประจำในชุมชน คือ พบวงเล่นไพ่ เล่นไฮโลในหมู่บ้าน ครอบครัวยุคใหม่ไม่มีเจ้าของบ้านอยู่ เมื่อถามว่าไปไหน แทนที่จะได้คำตอบว่าไปทำมาหากิน กลับได้คำตอบว่า “ไปซ่อมรา ราพัด” “ไปตีคณิตศาสตร์” ซึ่งหมายถึงการเล่นไพ่หรือ “ไปหากินเหล้า (บ้าน) ดำ” หมายถึง การเข้าวงเล่นไพ่ ไฮโล เหตุการณ์เหล่านี้จะเห็นชัดเจนเมื่อมีงานศพ หรือช่วงเทศกาลสงกรานต์ ที่น่าตกใจคือเจ้ามือวงกึ่ง ไก่ ไฮโล เป็นเด็ก ป.1, ป.2 คนที่เล่นทั้งวงมีแต่เด็ก หรือมีทั้งเด็กและผู้ใหญ่เล่นด้วยกัน เมื่อสอบถามถึงความคิดเห็นของผู้ปกครองเด็กแต่ละคน คำตอบที่ได้พบว่าผู้ปกครองไม่เห็นว่าเป็นปัญหา หรือบางคนตอบในเชิงส่งเสริมด้วย เช่น “ถึงมันเล่นมันก็ฉลาดมีแต่ได้ไม่มีเสีย”

ปัญหาที่เกิดตามมาจากการเล่นการพนันที่พบในชุมชนปัญหาแรก คือ การลักขโมย ดังที่ผู้นำชุมชนคนหนึ่งบอกว่า “พวกนี้จะลักเล็กขโมยน้อย ถ้าให้จับตัวใครบ้างสามารถชี้ได้เลย วันที่ไม่ได้เงินจะไปมั่วสุมอยู่หัวไร่ปลายนา แล้วไปลักเล็ก ขโมยน้อย ขโมยเปิด ไก่ ขโมยเหล็ก ขโมยนุ่น ขโมยของเศษ” ปัญหาที่ 2 คือ เด็กนักเรียนที่เล่นการพนันเพื่อนเยาวชนให้ข้อมูลว่า “ไม่ตั้งใจเรียนหนังสือ และรบกวนเพื่อนในห้องเรียน” ปัญหาที่ 3 คือ เกิดผู้มีอิทธิพลในโรงเรียน ครูในโรงเรียนให้ข้อมูลว่า “เด็ก ป.5, ป.6 ไปขู่มึงกับเอาเงินจากเด็กอนุบาล” ปัญหาที่ 4 คือ มีหนี้สินจากการหยิบยืมเล่นการพนัน ผู้ปกครองเด็กที่เล่นการพนันบอกว่า “เมื่อเล่นเสียก็ยืมกัน 9 บาท, 10 บาท และทยอยส่งคืนวันละบาท สองบาท” ปัญหาที่ 5 คือ เกิดการมั่วสุมนำไปสู่ปัญหาอื่นๆ ตามมา ดังที่ผู้สูงอายุท่านหนึ่งบอกว่า “พอได้เงินมาก็เอาไปซื้อกาบ ซื้อบุหรี่ ซื้อเหล้า มั่วสุมกันอีก” ปัญหาที่

6 เกิดการทะเลาะวิวาท เหมือนเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในงานศพในพื้นที่หมู่ที่ 10 เมื่อเล่นเสีย อารมณ์ไม่ดี หยิบยืมเงินจากเพื่อนไม่ได้ก็มีเรื่องราว เกิดความขัดแย้งกันในหมู่เครือญาติ

ส่วนปัญหาด้านสุขภาพมีมากมาย เช่น เรื่อง “ชีวิตของน้องปลาย” น้องปลายเป็นเด็กหญิง เรียนหนังสืออยู่ชั้น ป.4 หน้าตาน่ารัก พุดจาดี มารยาทงาม แต่เธอต้องไปพบแพทย์ประจำ เจ็บป่วยบ่อย ขาดเรียนเป็นอาเจิน เพราะเธอเป็นเอดส์ ได้รับเชื้อจากมารดา ปัจจุบันมารดาของเธอเสียชีวิตแล้ว ผู้รับดูแลคือป้า (พี่สาวของแม่) ส่วนพ่อติดเชื่อเช่นกันแต่ไปทำงานต่างถิ่น 2-3 ปีกลับมาเยี่ยมน้องปลายครั้งหนึ่ง กรอกรั้วป้าที่ดูแลน้องปลาย ต่างก็ให้ความรักและให้การดูแลอย่างดี น้องปลายจึงมีความสุขและมีอายุยืนมาจนถึงทุกวันนี้ แต่น้องปลายคงมีความสุขกว่านี้ถ้าแม่ยังมีชีวิตอยู่ คงดีมากขึ้นถ้าแม่ไม่ติดเชื่อเอดส์ และคงจะดีกว่านี้ถ้าน้องปลายไม่ได้รับเชื้อเอดส์จากแม่ขณะตั้งครรภ์

ก่อนเสียชีวิตแม่น้องปลายเล่าให้ฟังว่าเรื่องมันเกิดขึ้นเมื่อวันหนึ่ง แม่น้องปลายเล่นไฮโล เกิดเสียเงิน ช่วงนั้นกลัวที่สุด คือกลัวสามีรู้แล้วจะเกิดทะเลาะกันหรือไม่อาจจะถูกทุบตี เธอจึงตัดสินใจขายตัวให้กับผู้ชายที่ร่วมอยู่ในวง เมื่อกล้ามีครั้งแรก ครั้งอื่นๆ ก็ตามมา ตัวเธอก็รู้ว่าติดจากใครเพราะคนนั้นเสียชีวิตก่อน และเธอก็รู้ว่าเธอแพร่กระจายเชื้อให้ใครบ้างรวมทั้งสามีของเธอ “หมอ! หนูปล่อยไว้ให้หลายคนอยู่นะ แต่เขาไม่กล้าไปตรวจ คนแถวๆ บ้านเรานี้แหละ ก็ส่งสารลูกเมียเขาเหมือนกัน เขาไม่รู้เรื่องอะไร”

เมื่อร่วมกันวิเคราะห์สาเหตุของปัญหาการเล่นการพนันพบว่ามีความซับซ้อน นับจากปัญหาครอบครัวที่เด็กเลียนแบบจากผู้ใหญ่ “พ่อ แม่ มองหาแต่เงิน เด็กเล่นกึ่งๆ ไร่ ไม่มีเงิน เอากระดาดเล่นเป็นเงิน ผู้ปกครองชื่นชม” “บางครอบครัวเป็นสื่อให้กับเด็ก เล่นการพนันให้เด็กดู กินเหล้าให้เด็กดู ย้อนไปถึงโรงเรียน ที่ผ่านมาในโรงเรียนก็มีการพนัน” หรือปัญหาเด็กขาดความอบอุ่น ขาดคนดูแล และเด็กมีเวลาว่าง “พ่อ แม่ รายได้น้อย ไม่มีอาชีพ มีหนี้สิน อพยพไปอยู่กรุงเทพฯ ให้เด็กอยู่กับตายาย ตายายตามไม่ทัน ไม่รู้ว่าเด็กไปทำอะไรบ้างในแต่ละวัน เด็กมีเวลาว่างทั้งในโรงเรียนและหลังเลิกเรียน”

ณ วันนี้สิ่งที่น่ากลัวที่เกิดขึ้น จากการวิเคราะห์สิ่งที่พบเห็น พบว่ากระบวนการเรียนรู้ทางสังคม ที่ไม่สอนให้เด็กรู้ว่า การพนันทางพุทธศาสนา คือ อบายมุข คือหนทางแห่งความเสื่อมหรือเหตุของความพินาศ การพนันเมื่อชนะก็ก่อเวร เมื่อแพ้เสียทรัพย์ ทำให้ทรัพย์หมดไป เข้าที่ประชุมเขาไม่เชื่อถ้อยคำ เป็นที่หมิ่นประมาทของเพื่อนฝูง และไม่เป็นที่พึงประสงค์ของผู้ที่จะหาคุ้มครองให้บุตรหลาน แต่แล้วการพนันกลับกลายเป็นอาชีพ เป็นแหล่งทำมาหากินอย่างนี้คงมีเหตุการณ์แห่งความเสื่อม เหตุของความพินาศ ที่เลวร้ายกว่านี้เกิดขึ้นตามมา ในอนาคตเด็กกลุ่มนี้จะต้องรับผิดชอบและเป็นกำลังสำคัญในการสร้างผลผลิต เพื่อดูแลตนเองและสมาชิกในครอบครัว ซึ่งการพนันไม่ก่อให้เกิดผลผลิตที่จะทำให้พึ่งตนเองได้ และจากการพูดคุยกับผู้คนในชุมชนพบว่าการเล่นการพนันเป็นปัญหาที่ต้องจำยอม เช่น “มันเป็นประเพณี” “ที่ไหนๆ ก็มี ไม่มีทางแก้ได้” ทาง

คณะกรรมการพัฒนาบริการสถานือนามัยหนองบัวน้อยจึงได้จัดทำโครงการ วิจัยเรื่องการจัดการปัญหาการเล่นการพนันในเด็กนี้ขึ้น เพื่อสร้างความตระหนักของผู้คนในชุมชนและเป็นการค้นหาคำตอบโดยชุมชนดำเนินการแก้ไขปัญหาโดยชุมชน เพื่อให้ผู้คนในชุมชนมีสุขภาพต่อไป

คำถาม / โจทย์ของการวิจัย

จะมีกระบวนการเสริมสร้างความเข้มแข็งให้กับเด็กและเยาวชนเพื่อป้องกันการเข้าสู่กระบวนการเล่นการพนันได้อย่างไร

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อศึกษาปัญหา / ผลกระทบของการเล่นการพนันในเด็กและเยาวชน
2. เพื่อศึกษาปัจจัยและสาเหตุการเล่นการพนันของเด็กและเยาวชน
3. เพื่อหาแนวทางเสริมสร้างความเข้มแข็งให้กับเด็กและเยาวชน เพื่อป้องกันการเข้าสู่กระบวนการเล่นการพนัน

ขอบเขตการศึกษา

1. พื้นที่เป้าหมาย
 - 6 หมู่บ้าน ใน ต.นาदान อ.สุวรรณคูหา จ.หนองบัวลำภู ประกอบด้วย หมู่ที่ 3 บ้านกุดฮู หมู่ที่ 4 บ้านหนองบัวน้อย หมู่ที่ 5 บ้านโนนชาติ หมู่ที่ 6 บ้านหนองเหิน หมู่ที่ 9 บ้านหนองบัวงาม และหมู่ที่ 10 บ้านชมภูทอง
2. กลุ่มเป้าหมาย
 - เด็กและเยาวชนอายุระหว่าง 7 – 18 ปี ในพื้นที่ 6 หมู่บ้าน เนื่องจากพบว่าในพื้นที่เด็กเริ่มเล่นการพนันด้วยตนเอง ตั้งแต่ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 เป็นต้นไป ส่วนเยาวชนที่อายุมากกว่า 18 ปี จะอพยพสู่โรงงานอุตสาหกรรมในกรุงเทพฯ ถ้าอายุน้อยกว่า 18 ปี โรงงานไม่จ้างงาน เนื่องจากผิดกฎหมายแรงงาน เยาวชนกลุ่มนี้จึงยังอยู่ในพื้นที่ กลุ่มอายุ 7 – 18 ปี จึงเป็นกลุ่มที่สามารถเข้าถึงกระบวนการเล่นการพนันได้
 - ผู้ปกครองของเด็กและเยาวชนอายุ 7 - 18 ปี ที่เป็นกลุ่มเสี่ยงต่อการเล่นการพนันและกลุ่มที่สามารถเข้าถึงกระบวนการเล่นการพนัน
 - ผู้บริหารโรงเรียนและครูโรงเรียนบ้านกุดฮู และ โรงเรียนชุมชนหนองบัวน้อย
 - ผู้บริหารองค์การบริหารส่วนตำบลนาदान และ สมาชิกองค์การบริหารส่วนตำบลในพื้นที่ 6 หมู่บ้าน
 - เพื่อนบ้านใกล้เคียงหรือกลุ่มคนที่เกี่ยวข้องหรือได้รับผลกระทบจากการเล่นการพนัน

3. เนื้อหาที่ต้องการศึกษา

- จำนวนเด็กและเยาวชนอายุ 7 – 18 ปีทั้งหมดในเขตพื้นที่เป้าหมาย
- กลุ่มเด็กและเยาวชนอายุ 7 – 18 ปี ที่เป็นกลุ่มเสี่ยงในการเล่นการพนัน
- ปัจจัยที่เกี่ยวข้องหรือสาเหตุของการเล่นการพนัน ได้แก่ ปัจจัยภายนอก(สภาพครอบครัว เศรษฐกิจของครอบครัว และสภาพสิ่งแวดล้อม) และปัจจัยภายใน (วัฒนธรรม ความคิด ความเชื่อ ทักษะคติ ฯลฯ)
- ปัญหา/ผลกระทบจากการพนัน ต่อครอบครัว ต่อสังคม และต่อตนเอง
- วิธีการที่เหมาะสมในการป้องกันและแก้ปัญหาเด็กเล่นการพนันโดยชุมชนมีส่วนร่วม
- ศึกษากระบวนการเสริมสร้างความเข้มแข็งให้กับเด็กและเยาวชนต่อการป้องกันการเข้าสู่กระบวนการเล่นการพนัน

เวลาที่ใช้ในการศึกษา

ใช้เวลา 12 เดือน นับตั้งแต่วันที่ได้รับการอนุมัติโครงการ

งบประมาณใช้ในการวิจัย

ได้รับการสนับสนุนจากสำนักงานกองทุนสนับสนุนการวิจัย จำนวน 277,400 บาท (สองแสนเจ็ดหมื่นเจ็ดพันสี่ร้อยบาทถ้วน)

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

- ชุมชนได้ร่วมกันดำเนินการแก้ปัญหาเด็กและเยาวชนเล่นการพนัน
- สร้างความเข้มแข็งแก่เด็กและเยาวชน
- ครอบครัวและชุมชนมีความตระหนักในการแก้ปัญหาเด็กและเยาวชนต่อการเล่นการพนัน

บทที่ 2

การทบทวนวรรณกรรม

1. ความหมายและความเป็นมาของการพนัน

สุมนทิพย์ จิตสว่าง (2550) ให้ความหมาย การพนัน หมายถึง อะไรก็ได้ที่มีลักษณะเป็นธุรกรรมทางการเงิน กับผลลัพธ์ของความไม่แน่นอน ไม่ได้เกิดจากมูลค่าเพิ่มของการลงทุน การพนันเป็นพฤติกรรมเบี่ยงเบนอย่างหนึ่งในสังคมไทย เนื่องจากขัดต่อบรรทัดฐานในสังคมไทย โดยเฉพาะขัดต่อหลักศีลธรรม ซึ่งการพนันจัดเป็นอบายมุข รวมทั้งการพนันบางประเภทขัดต่อหลักกฎหมาย มีบทลงโทษทางอาญา ดังจะเห็นได้จากบทบัญญัติในพุทธศาสนา ได้กำหนดให้การพนันเป็น 1 ในอบายมุข 6 ประเภท คือ ดื่มน้ำเมา เที่ยวกลางคืน เที่ยวดูการละเล่น เล่นการพนัน คบคนชั่วเป็นมิตร และเกียจคร้านการทำงาน ซึ่งเป็นแหล่งที่มาของความเสื่อมและความหายนะให้แก่ผู้ประพฤติปฏิบัติ

รัฐบาลมีมุมมองต่อการพนันว่าเป็นสิ่งผิดกฎหมาย รัฐบาลจึงต้องมีหน้าที่ปกป้องประชาชนจากการพนัน เพราะผลกระทบของการพนันมีทั้งก่อให้เกิดความยากจนและก่อให้เกิดอาชญากรรมตามมา ในขณะที่มุมมองของประชาชนบางกลุ่ม เห็นว่าการพนันเป็นพฤติกรรมที่ไม่ควรกำหนดให้ผิดกฎหมาย คนส่วนมากมีส่วนร่วมในกิจกรรมนี้เป็นประจำ และมีการยอมรับพฤติกรรมดังกล่าวว่าไม่มีความแปลกแยกจากคนทั่วไปในสังคม ดังนั้นการพนันจัดเป็นพฤติกรรมที่เกิดขึ้นในสังคมไทยมาเป็นเวลานาน จนกระทั่งบางครั้งเป็นพฤติกรรมที่คนในสังคมเห็นเป็นพฤติกรรมปกติธรรมดา ผู้ที่มีพฤติกรรมดังกล่าวอาจไม่มีความแตกต่างหรือแปลกแยกจากบุคคลทั่วไปในสังคมบางกลุ่ม

สังคมไทยมีความสัมพันธ์กับการพนันมาเป็นเวลานาน โดยการพนันเป็นส่วนหนึ่งของความบันเทิง รวมทั้งการละเล่นของคนในสังคมไทยมาเป็นเวลานาน ดังจะเห็นได้จาก ได้มีการกำหนดให้การพนันเป็นสิ่งที่ถูกต้องตามกฎหมายขึ้นในสมัยรัตนโกสินทร์ตอนต้น โดยรัชกาลที่ 3 สนับสนุนการพนัน เพื่อการเก็บภาษีอากรบ่อนเบี้ย อากรหวย แต่ต่อมารัฐบาลต้องปิดโรงหวยเนื่องจากการพนันมีผลกระทบต่อสังคมสูง ประชาชนหมกมุ่น ไม่ทำมาหากิน หมดเนื้อหมดตัว อาชญากรรมเพิ่ม ในรัชกาลที่ 5 ให้เลิกบ่อนการพนันมณฑลศรีธรรมราช ชุมพร และจำกัดบ่อนการพนันในมณฑลอื่นๆ ต่อมารัชกาลที่ 6 ให้ปิดบ่อนทั่วราชอาณาจักร

จากเหตุการณ์ดังกล่าวข้างต้น แสดงให้เห็นว่าการพนันมีความสัมพันธ์กับสังคมไทยมาเป็นเวลานาน อย่างไรก็ตามแม้การพนันจะถูกกำหนดให้เป็นสิ่งผิดกฎหมาย ตามกฎหมายการพนัน พ.ศ. 2478 แต่การพนันก็ยังไม่หมดไปจากสังคมไทย รวมทั้งข้อกำหนดในกฎหมายยังมีความคลุมเครือในหลายประเด็น เช่น ห้ามเล่นการพนันหลายชนิด นอกจากภายใต้การอนุญาตชั่วคราว ระยะเวลาไม่เกิน 1 วัน ที่ตำรวจออกให้ในโอกาสพิเศษ กฎหมายลงโทษคนที่ไม่ปฏิบัติตามกฎ แต่ไม่ลงโทษ

การพนันว่าเลวร้ายทั้งหมด กฎหมายไม่มีความเป็นจริง ไม่สามารถบังคับได้ ผู้มีอิทธิพลได้รับการคุ้มครอง

ปัจจุบันรัฐบาลไทยให้ความสำคัญกับปัญหาการพนันเป็นอย่างมากในมุมมอง 2 ลักษณะ คือ มุมมองทางเศรษฐกิจ และมุมมองทางสังคม มุมมองทางเศรษฐกิจ รัฐบาลจะตระหนักถึงการสูญเสียเงินให้แก่ประเทศเพื่อนบ้านที่มีการเปิดให้เล่นการพนันอย่างเสรี จึงมีกระแสให้เปิดบ่อนการพนันที่ถูกกฎหมายขึ้นในประเทศไทย และกระแสการเปิดให้มีการซื้อขายหวยถูกกฎหมาย ซึ่งมีความเชื่อว่า จะเป็นการนำการพนันออกจากมุมมืดของสังคม สามารถกำหนดควบคุมได้ นำรายได้บางส่วนมาพัฒนาประเทศได้ เกิดการหมุนเวียนของเงินในระบบมากขึ้น ประหยัดค่าปราบปราม และหน่วยงานยุติธรรมจะมีภาระงานลดลงสามารถทำภารกิจอื่นได้มากขึ้น

มุมมองด้านสังคมที่เกิดกระแสนี้มากขึ้นจากผลกระทบของการเล่นพนันบอล ที่เกิดการทวงหนี้ ทำร้ายร่างกายถึงชีวิต หรือเกิดเหตุการณ์ฆ่าตัวตายหลายราย รัฐบาลจึงมอบหมายรัฐมนตรีว่าการกระทรวงพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์ เป็นผู้รับผิดชอบแผนงานส่งเสริมชีวิตมั่นคงปลอดภัยชุมชนเป้าหมายหลักของแผนงานนี้ คือการวางแนวทางแก้ปัญหาการพนันของคนไทย แผนงานนี้ต้องการให้หาแนวทางที่จะทำให้ครอบครัวไทยหรือชุมชนมีชีวิตที่มั่นคง ซึ่งจะเป็นภูมิคุ้มกันในการที่จะหวังแต่เสี่ยงโชคเพื่อหวังรวย หรือมีฐานะที่ดีขึ้นด้วยการเล่นการพนันรูปแบบต่างๆ ซึ่งการทำให้ชุมชนเข้มแข็ง มีชีวิตที่มั่นคง เป็นทางหนึ่งที่จะแก้ปัญหาการพนันได้

ขณะนี้สังคมไทยมีสารพัดการพนันที่จะล่อใจให้เล่น ทั้งที่ถูกกฎหมายและผิดกฎหมาย ตั้งแต่สลากกินแบ่งรัฐบาล หวยใต้ดิน การพนันบอล การชนไก่ ไฮโล ฯลฯ สลากอื่น เช่น สลากออมสิน สลาก ธกส. แม้แต่ดัชนีหุ้นคนก็เอาไปเล่นการพนันด้วย รูปแบบการพนันต่างๆ ที่กล่าวแล้ว แท้จริงก็คือ ผลิตภัณฑ์การพนันนั่นเอง ซึ่งต้องมีการควบคุมเหมือนผลิตภัณฑ์ยาสูบ เฉพาะที่รัฐบาลเป็นเจ้ามือ เช่นสลากกินแบ่ง สลากออมสิน และสลาก ธกส. ก็เปิดโอกาสให้ประชาชนเล่นได้เดือนละครั้งแล้ว สลากกินแบ่งวันที่ 1 กับ 16 สลาก ธกส. วันที่ 10 สลากออมสินวันที่ 20 ของเดือน ข้อเสนอ คือ ต้องลดให้เหลือเล่นได้เดือนละน้อยวันลง โดยขอให้สลากออมสินและสลาก ธกส. ออกตรงกับวันที่สลากกินแบ่งออก คือ ไม่วันที่ 1 ก็ 16 ของเดือน ซึ่งตกลงในหลักการได้แล้ว และจะมีการดำเนินการในไม่ช้า

เรื่องหวยบนดิน ที่ถูกต้องเมื่อรัฐบาลเลิกไปแล้วก็ไม่ควรที่จะให้มีใหม่ ต้องคว่ำถ้าไม่รื้อฟื้น หวยบนดินแล้วมีปัญหาอะไร รัฐต้องมุ่งแก้ปัญหานั้นโดยตรง แต่หากรัฐบาลจำเป็นต้องรื้อฟื้นขึ้นมาใหม่ ก็ต้องคิดในภาพรวมว่ารูปแบบที่คิดขึ้นมาวิบัติอุปสรรคเพียงเพื่อแก้ปัญหาเฉพาะหน้า คงจะเลิกหวยทั้งหมดไม่ได้ แต่ต้องมีการควบคุมสารพัดสลาก หวย และการพนันรูปแบบอื่นให้อยู่ในระดับที่ไม่ทำความเสียหายต่อบุคคล ครอบครัว และสังคมมากอย่างที่เป็นอยู่ ในส่วนของการพนันที่ผิดกฎหมายก็ต้องมีการปราบปรามอย่างจริงจัง

นอกจากควบคุมผลิตภัณฑ์การพนันแล้วยังต้องควบคุมการโฆษณาและการส่งเสริมให้เล่นการพนันด้วย ซึ่งเมื่ออยู่หลากหลายรูปแบบทั้งการไปห่วย การประโคมข่าวแจ็กพ็อตการชิงโชคในรูปแบบต่างๆ ในส่วนของการรณรงค์ไม่ให้เล่นการพนันนั้น ต้องรณรงค์โดยแจ่มแจ้งถึงผลเสียที่เกิดจากการเล่นการพนันที่มี ต่อบุคคล ครอบครัว และสังคม และผลดีที่เกิดจากการเลิกเล่นการพนัน ต้องรณรงค์ให้การพนันไม่เป็นที่ยอมรับของสังคม คนจึงจะค่อยๆ เล่นการพนันน้อยลง

ปัจจุบันเรามองว่าความรู้ในการแก้ปัญหาการพนันน้อย มีข้อมูลเพื่อสนับสนุนแนวทางแก้ปัญหาไม่มากนัก การตัดสินใจกำหนดนโยบายขาดข้อมูลทางวิชาการที่เพียงพอ การรณรงค์ไม่มีประสิทธิภาพ ไม่มีการจัดระบบประมาณสนับสนุน มีปัญหาที่ถกเถียงกันที่ โดยใช้ความรู้สึกเป็นหลัก ปัญหาการเล่นการพนันจึงอยู่กับสังคมไทยตลอดมา

2. พัฒนาการของเด็กวัยรุ่น / เยาวชน

2.1 พัฒนาการทางด้านร่างกาย เป็นลักษณะที่แสดงออกถึงความสมบูรณ์ที่จะทำหน้าที่ของสรีระของอวัยวะภายในร่างกาย เช่น ส่วนสูง น้ำหนัก สัดส่วนของร่างกาย โครงกระดูก การทำงานของต่อมต่างๆ ในร่างกาย ซึ่งในระยะแรกจะเป็นการเตรียมพร้อม การเปลี่ยนแปลงไม่ชัดเจน ต่อมาระยะหนึ่งจะมีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว มีการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมทางเพศให้สามารถสืบพันธุ์ได้ มีความเป็นหนุ่มสาวอย่างชัดเจน

2.2 พัฒนาการด้านอารมณ์ จากการเจริญเติบโตทางด้านร่างกายของวัยรุ่น ส่งผลให้อารมณ์ของวัยรุ่นเปลี่ยนแปลงง่าย สับสน อ่อนไหว อารมณ์รุนแรง ไม่มั่นคง ควบคุมอารมณ์ไม่ได้ เนื่องจากสภาพแวดล้อม สังคม วัฒนธรรมที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว ถูกกดดันจากสภาพเศรษฐกิจ ความไม่ทันโลก และมุมมองของชีวิตยังไม่เพียงพอ ย่อมเป็นสาเหตุให้เด็กวัยรุ่นเกิดความสับสนทางอารมณ์ เช่น สับสนทางอารมณ์ต่อบทบาทหน้าที่จากช่วงเปลี่ยนวัย ที่ต้องแสดงบทบาทความเป็นผู้ใหญ่ ทำให้เกิดความสับสนลังเลใจไม่แน่ใจว่าสิ่งที่ปฏิบัติเป็นอย่างไร หรือจากการวางตัว ด้วยสรีระเจริญเติบโตเต็มที่ทำให้เด็กวัยรุ่นต้องพิจารณาการวางตัวในสังคมระหว่างเพื่อนต่างเพศ เพื่อนต่างวัย

2.3 พัฒนาการทางสังคม เพื่อนคือกลุ่มทางสังคมที่สะท้อนพัฒนาการของเด็กวัยรุ่น เนื่องจากเด็กวัยรุ่นมีความสัมพันธ์กัน เห็นใจกัน ร่วมทุกข์ร่วมสุข ร่วมกันแก้ปัญหาของกันและกัน เกิดการรวมกลุ่มกันจากการเปลี่ยนแปลงที่ส่งผลกระทบทั้งทางด้านร่างกายและจิตใจ จึงเป็นการรวมกลุ่มกันอย่างแท้จริง โดยการรวมกลุ่มนี้เพื่อต้องการตอบสนองความต้องการเป็นบุคคลสำคัญ การต่อต้านผู้มีอำนาจ การหนีสภาพความเบื่อหน่าย มีการตั้งกฎระเบียบ การสื่อสารภายในกลุ่ม รวมกลุ่มกันเป็นไปตามธรรมชาติ มีกิจกรรมที่ทำร่วมกันที่สร้างสรรค์เพื่อความ สุข ความสบายใจ เมื่อเข้ากลุ่มรวมกับเพื่อนเด็กวัยรุ่นจะมีความจงรักภักดีต่อกลุ่ม รับเอาค่านิยม ความเชื่อ ความสนใจ ความเต็มใจ และความสนิทสนม ทำให้เกิดความอบอุ่น ทำให้กล้าที่จะขัดคำสั่งสอนของผู้ใหญ่

(ศรีเรือน แก้วกังวาน, 2538) และครอบครัวเริ่มมีความสำคัญน้อยลง ลักษณะการคบเพื่อนสามารถบ่งบอกลักษณะพฤติกรรมของวัยรุ่นได้ เนื่องจากการคบเพื่อนเป็นพฤติกรรมทางสังคมที่สำคัญต่อจิตใจของวัยรุ่น การคบเพื่อนที่ดีชักนำไปทางที่ดี จึงเป็นพฤติกรรมของวัยรุ่นที่ดี ในทางตรงข้ามเพื่อนอาจชักนำวัยรุ่นไปในทางที่เสื่อมเสียได้เช่นเดียวกัน

2.4 พัฒนาการทางความคิด โดยธรรมชาติความคิดของวัยรุ่นเด่นชัดในเรื่องของการมีความคิดเชื่อตนเอง และการประเมินความคิดเห็นหรือความรู้สึกของบุคคลอื่นมากกว่าการประเมินความคิดเห็นของตนเอง แบ่งได้ 3 ลักษณะ คือ

- 1) คิดตามแบบอย่าง เป็นลักษณะภายนอกที่เห็นง่ายเป็นไปตามการเปลี่ยนแปลง เช่น รองเท้า เสื้อผ้า ทรงผม อาหาร เพลง ดาราที่โปรด เป็นส่วนที่เปิดเผยให้ผู้อื่นได้รู้
- 2) คิดตามเป็นครั้งคราว เป็นการคิดสร้างโลกส่วนตัวที่ไม่อยากให้ผู้อื่นรู้ โดยเฉพาะผู้ที่สูงกว่า
- 3) คิดแบบเพื่อฝัน มีโลกส่วนตัวคิดฝันจินตนาการเกินความจริง โดยเปิดเผยโลกส่วนตัวในลักษณะการเขียนสมุดบันทึก หรือบอกเล่าเพื่อนสนิทเท่านั้น

เด็กวัยรุ่นส่วนใหญ่มีพัฒนาการทางด้านร่างกายโดยเฉพาะสมองส่วนที่เป็นฐานในการสร้างกระบวนการคิดได้ โดยส่งผลให้เด็กวัยรุ่นมีความสามารถในการคิดทุกๆ ขั้นตอน จึงรู้จักคิดอย่างเป็นเหตุเป็นผล ไม่เชื่ออะไรง่ายๆ สามารถคิดแบบวิทยาศาสตร์ การวิเคราะห์ วิพากษ์ วิจารณ์ คิดอย่างมีระเบียบแบบแผนลึกซึ้ง สามารถเชื่อมโยงประสบการณ์ในอดีตและปัจจุบัน และคาดการณ์ในอนาคต

2.5 พัฒนาการทางจริยธรรม จะค่อยๆ ถูกสอนมาตั้งแต่ในวัยเด็กและเริ่มพัฒนาเรื่อยมาจนสู่วัยรุ่น หากได้รับคำแนะนำที่ถูกต้อง ทำให้เข้าใจคุณค่าของประเพณีวัฒนธรรมก็จะสามารถชักจูงให้เขาสนใจในทางที่ถูกต้องตามประเพณีวัฒนธรรมและบรรทัดฐานของสังคม

ดังนั้นจะเห็นว่าพัฒนาการของเด็กวัยรุ่นเป็นช่วงที่มีการเปลี่ยนแปลง เกิดความเครียดสูงทั้งด้านร่างกาย จิตใจ ความคิดและสังคม มีแนวโน้มจะมีพฤติกรรมตามกลุ่มสูง มีความคิดเชิงเหตุผลเป็นของตนเอง

3. เด็กและเยาวชนกับการพนัน

จากผลการสำรวจพฤติกรรมการพนันบอลของเด็กและเยาวชนจาก "สถาบันรามจิตติ" เปิดเผยข้อมูลอันน่าเป็นห่วงเช่นกันว่า ในจำนวนเด็กชั้นประถมทั่วประเทศ 5 ล้านคน ดิการพนันบอล 6.64% หรือประมาณ 3 แสนกว่าคน ส่วนเด็กมัธยมศึกษา อาชีวศึกษาและอุดมศึกษา 7 ล้านคน ดิการพนันบอล 17.62% หรือประมาณ 1.1 ล้านคน ซึ่งถือว่าเป็นตัวเลขที่น่ากลัวมาก และนี่ไม่ใช่เป็นการเล่นแค่ชั่วครั้งชั่วคราว แต่เป็นการเล่นพนันบอลชนิด "ขาประจำ"

นพ.ทวีศิลป์ วิษณุโยธิน โฆษกกรมสุขภาพจิตกระทรวงสาธารณสุข ได้ให้ความเห็นต่อพฤติกรรมการติดพนันบอลของเยาวชนว่า บางครั้งพฤติกรรมวัยรุ่นจะออกมาในทางก้าวร้าว และกระทำการโดยไม่มีการไตร่ตรองหรือ "ขาดการยั้งคิด" ซึ่งวัยรุ่นช่วงนี้จะมีความรู้สึกว่าตนเองมีอิสระทางด้านร่างกายโตแล้วและสามารถดูแลตนเองได้ รวมถึงเป็นวัยที่ชอบลองโดยเฉพาะกิจกรรมที่เกิดความเสี่ยงชอบเรียนรู้แสวงหาสิ่งแปลกใหม่ที่หลุดออกจากสังคมหรือกรอบที่เคยเจอ ไม่ว่าจะเป็นครอบครัวหรือโรงเรียน โดยรู้สึว่าเป็นความแปลกใหม่ ตื่นเต้นและเร้าใจ สำหรับการเล่นพนันบอลหรือพนันต่างๆ เป็นเพราะเด็กในวันนี้มีความต้องการที่จะเอาชนะมากเมื่อเสียก็ต้องการที่จะเอาคืนให้ได้และทำให้รู้สึกว่าการได้มาซึ่งเงินเป็นสิ่งที่ทำได้ง่าย ทำให้จิตใจไม่สามารถหยุดและกลายเป็นคนติดพนันไปโดยไม่รู้ตัว ที่สำคัญคือสิ่งเหล่านี้ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงทางด้านสมอง ซึ่งจะเกิดการหลั่ง "สารแห่งความสุข" เมื่ออยู่ในช่วงขณะนั้นจึงทำให้เด็กไม่รู้จักเบื่อและกลายเป็น "โรคติดการพนัน" ในที่สุด

ทางด้าน นพ.สมชาย จักรพันธุ์ อธิบดีกรมสุขภาพจิต กล่าวว่า ปัญหาการพนันบอลกำลังเป็นปัญหาสำคัญที่หลายฝ่ายให้ความสำคัญเป็นห่วงอยู่ในขณะนี้โดยเฉพาะ "เด็กและเยาวชน" ที่อาจหลงผิดตกเป็นเหยื่อของวังวนการพนันบอลจนถอนตัวไม่ขึ้น ซึ่งจะนำไปสู่ปัญหาต่างๆ อีกมากมาย ไม่ว่าจะเป็นเรื่องหนี้สิน ความเครียดการคิดสั้นหรือการก่ออาชญากรรมในรูปแบบต่างๆ ทั้งลัก ชิง ปล้น สำหรับข้อสังเกตเกี่ยวกับพฤติกรรมบุคคลที่เสี่ยงต่อการเป็น "โรคติดพนัน" สามารถสังเกตได้ว่าจะมีการคิดหมกมุ่นเรื่องพนันอยู่ตลอดเวลามีการเพิ่มความถี่ในการเล่นหรือเพิ่มจำนวนเงินขึ้นเรื่อยๆ พยายามจะหยุด ลด ละเลิกการเล่นพนันหลายครั้งแต่ไม่สำเร็จ ใช้การเล่นพนันเป็นทางออกในการหนีปัญหาแม้ว่าจะเล่นเสียเป็นหนี้ก็จะใช้วิธีการเล่นพนันเพื่อหาเงินใช้คืน ทั้งนี้ยังมีพฤติกรรมการพูดปิด ปกปิดเพื่อนหรือครอบครัวเกี่ยวกับการเล่นพนัน ทั้งนี้อาจส่งผลต่อการทำเรื่องผิดกฎหมายเพื่อที่จะหาเงินมาเล่นพนันต่อ มีปัญหาเรื่องสัมพันธภาพ ระหว่างบุคคลหรือหน้าที่การงานรวมถึงขอยืมเงินผู้อื่นเพื่อไปจ่ายหนี้จากพนัน

จิตแพทย์เผยผู้ที่ติดเกม-สารเสพติด-ห่วย-อินเทอร์เน็ต-การพนัน และแฟนมีแนวโน้มติดพนันบอลได้ ชี้ติดมากชีวิตหายนะ หนี้สินท่วมหัว ร้ายแรงขั้นถูกขู่เอาชีวิต บ้านเมืองวิกฤติ อาชญากรรมเกลื่อน ระบุอาจเกิดความเครียด ซึมเศร้า และฆ่าตัวตายได้ นพ.กัมปนาท ตันสัจบุตรกุล จิตแพทย์ประจำโรงพยาบาลมหารมย์ เปิดเผยว่า ผู้ที่มีลักษณะการติดอย่างใดอย่างหนึ่ง เช่น ติด ห่วย อินเทอร์เน็ต สารเสพติด การพนันชนิดอื่นๆ หรือแม้กระทั่งคิดแฟน ก็อาจจะทำให้ติดการพนันฟุตบอลได้ เพราะในทางจิตเวชศาสตร์ เรียกการติดอะไรสักอย่างว่า Dependence ซึ่งการติดการพนันแบบงอมแงมก็อาจจะนำความหายนะมาสู่ชีวิตได้ เนื่องจากเป็นหนี้ และไม่มีเงินจ่าย อาจถูกขู่เอาชีวิตจากเจ้าของโต๊ะพนันบอล ทำให้เกิดความเครียด ซึมเศร้า และอาจตัดสินใจฆ่าตัวตายเพื่อหนีปัญหา "การใจจดใจจ่ออยู่กับการพนันเป็นเวลานานมีโอกาสทำให้ใจหงุดหงิด ก้าวร้าวถูกกระตุ้นทางอารมณ์เพียงเล็กน้อยก็ทนไม่ได้ นอกจากนี้ทำให้เสียเวลา เสียสมาธิในการเรียนการทำงาน อีก

ทั้งสัมพันธภาพในครอบครัวก็ค่อยลงไป ที่น่ากลัวที่สุดคือการเป็นหนี้สิน ต้องหาเงินมาใช้ เมื่อไม่มีก็ถูกขู่ทำร้าย บางรายถึงแก่ชีวิตก็มี"

ส่วนผลกระทบต่อคนในครอบครัวนั้น อาจทำให้สัมพันธภาพในครอบครัวสั่นคลอน สมาชิกในครอบครัวมีโอกาสตกเป็นเหยื่อหรือเป้าหมายในการชดใช้ค่าพินันบอลแทน บางครอบครัวไม่ยอมรับก็อาจจะถูกข่มขู่ทำร้ายได้ นอกจากนี้เมื่อบุตรหลานในครอบครัวติดการพนันแล้ววิธีการจัดการด้วยความโกรธยิ่งทำให้สัมพันธภาพยิ่งห่างออกไปเรื่อยๆ ในที่สุดเด็กและเยาวชนเหล่านั้นก็เติลออกจากบ้าน ทางด้านสังคมและประเทศชาติ เมื่อมีคนเป็นหนี้การพนันมากขึ้นส่งผลกระทบต่อปัญหาอาชญากรรมที่ตามมา ประสิทธิภาพในการทำงานพัฒนาองค์กร หรือการพัฒนาของประเทศชาติอาจค่อยลงไปได้ คนที่มีประวัติการติดหลายๆ อย่าง คนเหล่านี้ลึกๆ มักจะมีปัญหาทางด้านจิตใจอื่นๆ ร่วมด้วย เช่น เป็นพวกย่ำคิดย่ำทำ ขาดความภาคภูมิใจในตนเอง รักสนุก ขาดความรับผิดชอบในตัวเอง ไม่ค่อยมีความอดทนในการดำเนินชีวิต อยากมีเงินแต่ไม่อยากทำงาน และที่สำคัญอยากรวยทางลัด

สาเหตุหลัก ๆ ของการติดการพนันนั้นเกิดจาก

ประการที่ 1 คือการได้รับแบบอย่างที่ไม่ดีมาจากครอบครัวหรือผู้เลี้ยงดู คือเรียกว่าอยู่กับสิ่งเหล่านี้มาตลอดทั้งชีวิต พ่อติดเหล้า แม่ติดหวย มีหรือที่ลูกจะไม่ติดเกมและการพนัน แบบอย่างที่ไม่ดีเหล่านี้ย่อมนำมาซึ่งความหายนะของคนในครอบครัวในที่สุด

ประการที่ 2 คือลักษณะการจัดการกับการติดทั้งหลายของคนในครอบครัว เช่น พ่อแม่ผู้ปกครอง ไม่มีประสิทธิภาพเพียงพอ นั่นคือการฝึกเยาวชนให้เป็นคนมีระเบียบวินัย สามารถที่จะควบคุมตนเองให้ไม่ไปหลงมกมายหรือมัวเมาอยู่กับอบายมุข เช่น ไม่มีความสม่ำเสมอในการจัดการกับปัญหา (inconsistency) เรียกว่าไม่เอาจริงเอาจัง โมโห เกรี้ยวกราด ไม่พอใจที่ลูกติดการพนัน แต่ในที่สุดก็ปลง หรือเฉยๆ บอกว่าหมดหวัง ถ้าไม่ลุกขึ้นมาจัดการ ปัญหา ก็จะยังอยู่อย่างนั้น ที่น่ากลัวกว่านั้น พ่อแม่หลายคนกลัวลูกจะเสียใจ ถูกขังใจแล้วเครียด จึงยอมเครียดเอง บางทีก็เครียดจนตัวเองซึมเศร้า ฆ่าตัวตายไปก็มี

ประการที่ 3 คือเรื่องของสังคม สิ่งแวดล้อม ความเจริญก้าวหน้าของเทคโนโลยีในการเล่นการพนัน จนเอื้ออำนวยความสะดวกในการเล่นการพนัน รวมกับความล้มเหลวของหน่วยงานภาครัฐในการจัดการแก้ปัญหาที่ต้นเหตุ ก็เลยไม่สามารถแก้ไขปัญหาได้อย่างยั่งยืนและมีประสิทธิภาพ

สำหรับคำแนะนำ 7 แนวทางในการป้องกันเพื่อไม่ให้ติดการพนัน มีดังนี้

1. สถาบันครอบครัวถือว่ามีความสำคัญที่สุดในการสร้างเกราะป้องกันให้เยาวชน การดูแลเอาใจใส่อย่างใกล้ชิดคงไม่เพียงพอ ถ้าไม่แสดงให้เห็นบุตรหลานเห็นว่าการเล่นการพนันเป็นตัวแทนความหายนะมาสู่ครอบครัว ดังนั้นท่าทีของพ่อแม่ผู้ปกครองถือว่าเป็นเรื่องสำคัญที่ต้องแสดงให้เห็น

ว่า เอาจริง อย่าทำแค่เพียงชู้ หรือปลงหรือเซ่ง และก็ปล่อยให้ผ่านไป เพราะนั่นจะเป็นตัวแสดงให้เห็นว่าพ่อแม่หรือผู้ปกครองจริงจังด้วย

2. การเอาจริงไม่จำเป็นต้องอาศัยความเกรี้ยวกราด ความรุนแรงก้าวร้าวก็ได้ วิธีการที่นุ่มนวลในการค่อยๆทำความเข้าใจ มีความอดทนในการแก้ปัญหาของบุตรหลานที่เกิดขึ้นจะเป็นสิ่งที่ทำให้บุตรหลานที่มีปัญหาเหล่านั้นยังคงอยู่ในสายตาของครอบครัวได้ ดีกว่าใช้ความรุนแรงในการแก้ปัญหาจนตลิดเปิดเปิงไป

3. ร่วมกันช่วยคิดช่วยแก้ปัญหา เมื่อบุตรหลานเกิดปัญหาจากการเล่นพนัน ถ้าแก้ไม่ได้หรือคิดไม่ออกให้พยายามปรึกษาหน่วยงานภาครัฐที่สามารถให้คำปรึกษาได้ จะดีกว่า เช่น หน่วยงานทางด้านการดูแลสุขภาพจิต หน่วยงานของสถานศึกษา เป็นต้น

4. สนับสนุนให้มีการตั้งผู้ติดการพนันออกไปสู่กิจกรรมที่สร้างสรรค์ เช่น การออกกำลังกาย การสร้างกิจกรรมที่ส่งเสริมสัมพันธภาพอันดีให้กับคนในครอบครัว ลดการดำเนินคดีจนแต่หันมาชื่นชม เมื่อบุตรหลานที่ติดการพนันเหล่านั้นสามารถทำสิ่งที่ดีๆ และสร้างสรรค์ให้เกิดขึ้นได้

5. สังคมและครอบครัวต้องร่วมมือกันสร้างค่านิยมใหม่ เช่น ค่านิยมของการพอเพียง การไม่คิดรวยทางลัด เพราะมีโอกาสจะประสบความสำเร็จได้น้อยกว่าการมีความขยันหมั่นเพียรอย่างแท้จริง ไม่ให้ความสำคัญกับคนที่ดูเหมือนจะเป็นแบบอย่างของเยาวชนแต่ทำตัวไม่ดี ค่านิยมการสนใจกีฬาโดยไม่ต้องมีการพนันเข้ามาเกี่ยวข้อง รวมถึงร่วมกันรณรงค์ต่อต้านการเล่นการพนันฟุตบอล อย่างสม่ำเสมอ

6. ผู้ที่ติดการพนันฝึกเอาชนะใจของตนเองให้ได้บ่อยครั้งและชื่นชมตัวเองทุกครั้งที่ทำสิ่งเหล่านี้ได้

7. เมื่อทำทุกวิถีทางไม่ได้แล้ว อีกหนทางหนึ่งที่พอจะช่วยบรรเทาได้ก็คือการมาปรึกษาบุคลากรทางด้านสุขภาพจิต มีหลายรายที่ได้รับการรักษา เช่น รับประทานยา การทำจิตบำบัดหาสาเหตุต้นตอของการลุ่มหลง การคิดให้ได้ ก็ช่วยลดความรุนแรงของการติดพนันลงได้พอสมควร

ข้อมูลจากโครงการติดตามสภาวะการณ์เด็กและเยาวชนรายจังหวัด โดยสถาบันรามจิตติ ปี พ.ศ.2548 พบว่า เด็กและวัยรุ่น อายุ 6 – 25 ปี เล่นการพนัน ร้อยละ 31 การพนันที่นิยมเล่นในกลุ่มเด็กและวัยรุ่น อายุ 6 – 25 ปี คือ เล่นไพ่ร้อยละ 60 พนันบอลหรือผลกีฬา ร้อยละ 23 หว่ย ร้อยละ 8 และอื่นๆ ร้อยละ 9

4. 1. การวิจัยปฏิบัติการอย่างมีส่วนร่วม (Participatory action research: PAR) พันธุ์ทิพย์ งามสูตร (2540) ให้ความรู้เรื่องการวิจัยปฏิบัติการอย่างมีส่วนร่วมไว้ดังต่อไปนี้

ในภาวะที่คนและระบบนิเวศของคนถูกคุกคามและทำลายลงอยู่ทุกวันนี้ทั้งจากอำนาจธรรมชาติ และอำนาจในโครงสร้างสังคม โดยเฉพาะอย่างยิ่งสถานการณ์ในสังคมโลกปัจจุบันที่ประชาชนบางกลุ่มตกอยู่ในฐานะแพะเปรี๊ยะ ค่อยโอกาส ไม่ได้ได้รับความเป็นธรรม ถูกเอาเปรียบและ

ถูกกดขี่ การค้นหาทางเลือกในการดำเนินชีวิต ในการจัดระเบียบสังคม และในการติดต่อปฏิสัมพันธ์ระหว่างกันจึงมีอยู่ตลอดเวลา เพื่อที่จะหาทางแก้ไขปรับปรุงสถานการณ์ให้ดีขึ้น

การวิจัยปฏิบัติการอย่างมีส่วนร่วมเป็นทางเลือกใหม่ของวิธีการพัฒนาและการเรียนรู้ที่ถูกนำมาใช้กันมากขึ้นในลักษณะของกระบวนการวิจัยบนฐานของปรัชญาและคุณค่าที่เน้นคนเป็นศูนย์กลาง (People centered) และมีจุดยืนที่จะสร้างพลังอำนาจให้แก่ประชาชน (Empowerment) ด้วยกระบวนการพัฒนาอย่างมีส่วนร่วม (Participatory) ผ่านวิธีการวิจัยเพื่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลง (Transformation) ของบุคคลและสังคม การวิจัยปฏิบัติการอย่างมีส่วนร่วมมุ่งที่จะปลดปล่อยผู้ถูกกดขี่ โดยพัฒนาจิตสำนึกและความมุ่งมั่นของประชาชน ให้แน่วแน่แก้ไขสภาพความเป็นจริงในสังคมของเขา ในลักษณะการลงมือทำร่วมกัน (Collective action) โดยมุ่งให้เกิดการเปลี่ยนแปลงในระดับบุคคลและสังคม กล่าวคือพยายามเปลี่ยนรูปจากสังคมที่แข่งขัน ทำลายและขัดแย้งกัน ไปเป็นสังคมที่ร่วมมือ สร้างสรรค์และสันติ

กระบวนการวิจัยปฏิบัติการอย่างมีส่วนร่วม

วิธีการที่ใช้ในการวิจัยปฏิบัติการอย่างมีส่วนร่วมเป็นลักษณะของมนุษยชาติโดย (Humanitarian) และประชาธิปไตย (Democratic) ซึ่งประชาชนปกครองตนเอง ผลที่จะมีต่อประชาชนและชุมชนคือประชาชนได้รับการประทับประคองช่วยเหลือให้หาทางที่จะควบคุมสุขภาพและชีวิตของเขาเอง ประชาชนจะถูกมองว่ามีความสามารถจะดูแลรับผิดชอบของตนเองได้ และพึ่งพาตนเองได้ สามารถรับผิดชอบปัญหาและการงานทุกอย่างได้ หากได้รับการปฏิบัติต่ออย่างยกย่องและเท่าเทียม เสมอภาค ซึ่งโดยวิธีนี้ประชาชนจะเกิดความไว้วางใจต่อเจ้าหน้าที่ มองเห็นว่าเจ้าหน้าที่เป็นผู้ช่วยเหลือ (Facilitator) ที่จะสนับสนุนเขา ช่วยเขาให้สามารถมองหาคำตอบด้วยตนเอง โดยวิธีการเรียนรู้ที่เป็นลักษณะเรียนด้วยตนเอง (Action learning) ผ่านการลงมือปฏิบัติและการศึกษา อภิปราย ถกเถียงปัญหาร่วมกัน

กระบวนการของการวิจัยปฏิบัติการอย่างมีส่วนร่วมประกอบด้วยขั้นตอนต่างๆ ดังนี้

1. **เตรียมชุมชน** เพื่อที่จะให้ชุมชนมีความพร้อมในการเข้ามีส่วนร่วมในการวิจัยในระดับที่เสมอภาค ในทุกขั้นตอนจึงต้องมีการเตรียมชุมชนก่อนโครงการวิจัยจะเริ่ม ในแง่ต่างๆ เช่น การสร้างบูรณาการของชุมชน การส่งเสริมกระบวนการตัดสินใจร่วมกันของชุมชน ในการจัดลำดับความสำคัญของปัญหา หรือในการเลือกผู้แทน ผู้ร่วมโครงการ ฯลฯ

2. **อบรมนักวิจัยร่วมจากชุมชน** ในฐานะเป็นนักวิจัยจากท้องถิ่น ให้มีความรู้เกี่ยวกับสถานการณ์ในท้องถิ่น บทบาทของผู้นำที่เป็นนักวิจัยท้องถิ่น การจัดองค์กร ชุมชนรูปแบบของผู้นำ การสนับสนุนและมนุษยสัมพันธ์

3. **กำหนดรูปแบบการวิจัย** ทีมนักวิจัยท้องถิ่นจะร่วมกันกำหนดรูปแบบการวิจัย เช่น การแตกปัญหาทั่วไปที่ชุมชนเลือกแล้ว ลงเป็นปัญหาย่อยๆ ที่สามารถจะทำวิจัยเพื่อแก้ปัญหาได้ทีละ

ส่วนต่อไปก็กำหนดวิธีการที่จะรวบรวมข้อมูลที่ต้องการ เครื่องมือที่จะใช้ ผู้ที่จะให้คำตอบหรือให้ข้อมูล รวมทั้งขนาดของตัวอย่าง การสร้างเครื่องมือ การกำหนดรูปแบบคำถาม และวิธีการถาม ฯลฯ

4. ลงมือเก็บข้อมูล โดยผู้ที่ได้รับการอบรมวิธีการเก็บข้อมูลมาแล้ว

5. ประมวลผลและวิเคราะห์ข้อมูล ทีมนักวิจัยท้องถิ่นจะร่วมกันทำการประมวลผลและสรุปข้อมูล ให้ข้อสังเกตหรือข้อวิจารณ์สิ่งที่พบ วิเคราะห์ว่าเหตุใดจึงได้ข้อมูลเช่นนั้น เขียนสรุปสิ่งที่พบกว้างๆ พร้อมทั้งให้ข้อเสนอแนะประกอบ

6. หาหรือผลการค้นพบกับชุมชน โดยมีจุดมุ่งหมายที่จะนำข้อมูลที่ได้จากการศึกษาเสนอกลับคืนต่อชุมชน ให้มีโอกาสดูตรวจสอบและแก้ไขความถูกต้อง ตลอดจนทำการวิเคราะห์สรุปประเด็นหรือชี้แนะแก่ทีมวิจัย กระบวนการหาเรื่องนี้อาจทำในรูปของการแสดงบทบาทสมมติ การประชุมกลุ่ม หรือวิธีการอื่นๆ เช่น จัดแสดงข้อมูลในรูปของภาพหรือกราฟแบบต่างๆ ในที่สาธารณะ หรือที่ชุมนุมของชุมชน แล้วกระตุ้นให้มีการออกความคิดเห็น การแสดงออกถึงความรู้สึกรักของชาวบ้าน การประเมิน ทำที่และปฏิกิริยาต่อข้อมูลของชุมชน ที่รวบรวมได้จากกระบวนการวิจัย ตลอดจนการตัดสินใจร่วมกันในเรื่องเหล่านี้

7. วางแผนชุมชน โดยการอบรมทีมวางแผนให้สามารถเขียนโครงการได้ รวมทั้งความสามารถในการจัดองค์กรชุมชนด้วย โครงการที่ทีมวางแผนเขียนนี้ จะต้องนำมาปรึกษาหารือกับชุมชน ให้ชุมชนตรวจสอบแก้ไขและรับรองก่อนนำไปเสนอเพื่อขอทุนสนับสนุนต่อองค์กรที่เกี่ยวข้อง

8. นำแผนไปปฏิบัติ โดยระดมทรัพยากร ทั้งบุคคลและชุมพลั้งตลอดจนองค์กรประชาชนต่างๆ ในชุมชน มาร่วมในการปฏิบัติตามแผนที่จัดวางขึ้นจากข้อมูลที่เป็นผลจากการศึกษาร่วมกัน โดยทีมนักวิจัยปฏิบัติการอย่างมีส่วนร่วมนั้น

9. ติดตามกำกับและประเมินผลในชุมชน โดยทีมวิจัยและชุมชนร่วมกัน

จะเห็นว่ากระบวนการวิจัยปฏิบัติการอย่างมีส่วนร่วมมุ่งที่จะเสริมสร้างพลังอำนาจให้แก่ประชาชน ด้วยกระบวนการพัฒนาอย่างมีส่วนร่วมทุกขั้นตอน ดังนั้นต่อไปจะนำเสนอการทบทวนวรรณกรรมเรื่อง การมีส่วนร่วมของชุมชนและการเสริมสร้างพลังอำนาจ

5. การมีส่วนร่วมของชุมชน (Community participation)

แนวคิดการมีส่วนร่วมของชุมชน เกิดขึ้นมาจากความล้มเหลวในการดำเนินการพัฒนาในอดีตซึ่งเน้นให้ความสำคัญกับบทบาทของคนภายนอกชุมชน โดยละเลยศักยภาพและความสามารถของคนในชุมชน การพัฒนาจากบุคคลภายนอกชุมชนโดยที่คนในชุมชนไม่มีส่วนร่วม ก่อให้เกิดความเหลื่อมล้ำ ไม่เท่าเทียมกันของสมาชิกในชุมชน ซึ่งปัจจุบันเป็นที่ยอมรับกันว่าการมีส่วนร่วมของชุมชนเป็นแนวคิดที่มีความสำคัญต่อความสำเร็จของการพัฒนา ไม่ว่าจะเป็นทางการเมือง

เศรษฐกิจ สังคม วัฒนธรรม รวมทั้งทางสาธารณสุข หรือในด้านอื่นๆ ทั้งในระดับนานาชาติ ระดับท้องถิ่นและระดับชุมชน

แนวคิดการมีส่วนร่วมของชุมชนในระบบสาธารณสุขได้รับการกล่าวถึงมากและให้ความสำคัญตั้งแต่องค์การอนามัยโลก (World Health Organization: WHO) ประกาศนโยบายการสาธารณสุขมูลฐาน (Primary Health Care: PHC) เมื่อปี พ.ศ.2521 เป็นที่ยอมรับกันว่างานสาธารณสุขมูลฐานในประเทศต่างๆ ยังไม่ประสบความสำเร็จตามที่คาดหวัง นักวิชาการหลายคนเชื่อว่าปัจจัยสำคัญที่เป็นอุปสรรคต่อความสำเร็จของงานสาธารณสุขมูลฐานอยู่ที่ว่า แนวคิดการมีส่วนร่วมของชุมชน ซึ่งเป็นแนวคิดหลักยังไม่ได้ถูกนำไปปฏิบัติอย่างแท้จริง

แนวคิดการมีส่วนร่วมของชุมชนถือว่าเป็นแนวคิดที่สำคัญที่สุดของงานสาธารณสุขมูลฐาน บางคนเรียกว่า "การมีส่วนร่วมของชุมชนเป็นหัวใจและวิญญาณของการสาธารณสุขมูลฐาน" เพราะการมีส่วนร่วมของชุมชนเป็นการเปิดโอกาสให้ทุกคนเข้าถึงบริการได้เท่าเทียมกัน (Universal coverage: UC) ทำให้มีการเลือกใช้เทคโนโลยีที่เหมาะสม (Appropriate technology) และเกิดการประสานงานระหว่างหน่วยงาน (Intersectoral collaboration) กล่าวคือการทำงานที่ชุมชนมีส่วนร่วมในการพัฒนาสุขภาพของตนเอง ลักษณะการแก้ปัญหาจะเป็นการยึดพื้นที่เป็นฐาน นั่นคือเป้าหมายของการทำงานจะเน้นการแก้ปัญหาของชุมชนเป็นสำคัญเนื่องจากปัญหาของชุมชนจะเป็นปัญหาที่ซับซ้อน โดยปกติปัญหาในลักษณะนี้จะไม่เกิดจากสาเหตุใดสาเหตุหนึ่งโดยเฉพาะ ถ้าชุมชนมุ่งมั่นและมีส่วนร่วมในการแก้ปัญหาที่เกิดขึ้น โอกาสที่จะมีการประสานงานระหว่างหน่วยงานต่างๆ จะมีความเป็นไปได้สูง เพราะในหมู่บ้านจะไม่มีการแบ่งฝ่าย แบ่งแผนกเหมือนงานราชการ นอกจากนี้ถ้าชุมชนมีส่วนร่วมในการเลือกปัญหาและดำเนินการแก้ไขด้วยตนเอง ก็ย่อมเป็นที่เชื่อได้ว่าชุมชนจะเป็นผู้เลือกเทคโนโลยีที่ตนเองเห็นว่าเหมาะสมที่จะแก้ปัญหาได้ และมีความเหมาะสมตามกำลังทรัพยากรของชุมชน ปัญหาที่เลือกมาก็น่าจะสอดคล้องกับความต้องการส่วนใหญ่ ประกอบกับเทคโนโลยีการแก้ปัญหาที่เลือกสรรแล้วน่าจะสามารถเอื้อประโยชน์ให้ทุกคนได้เข้าถึงบริการได้เท่าเทียมกัน

ความหมายของการมีส่วนร่วมของชุมชน

เนื่องจากการนำแนวคิดการมีส่วนร่วมของชุมชนไปใช้กันอย่างแพร่หลาย จึงทำให้ความหมายของการมีส่วนร่วมของชุมชนแตกต่างกันไป ขึ้นอยู่กับว่าใครเป็นคนนิยาม และเพื่อวัตถุประสงค์อะไร ความหมายของการมีส่วนร่วมมีตั้งแต่ การที่บุคคลหรือชุมชนช่วยเหลือในด้านทรัพยากร หรือร่วมมือในการดำเนินงาน หรือเข้าร่วมในกิจกรรมต่างๆ จนถึง เป็นผู้คิดริเริ่มในการพัฒนาตนเอง แต่โดยหลักสำคัญแล้ว การมีส่วนร่วม หมายถึง การมีส่วนร่วมของบุคคล ครอบครัวและชุมชนให้เขาสามารถควบคุมและมีอำนาจในกระบวนการตัดสินใจ (Power and control over the decision - making processes) ในเรื่องต่างๆ อันมีผลต่อวิถีชีวิตของพวกเขา (Jones & Sidel, 1997: 50) และเป็นกระบวนการทางสังคมที่สนับสนุนให้บุคคล ครอบครัวและชุมชนได้

ตระหนักถึงความต้องการของตน เข้าใจสถานการณ์ของตนเองและมีความมุ่งมั่นที่จะแก้ปัญหาด้วยตนเอง ดังนั้นการมีส่วนร่วมหมายถึงกระบวนการที่สนับสนุนให้ชุมชนมีอำนาจและสามารถควบคุมกระบวนการตัดสินใจในเรื่องต่างๆ อันมีผลต่อชีวิตของพวกเขา และเพื่อการจัดสรรผลประโยชน์ที่เป็นธรรม กล่าวโดยสรุปการมีส่วนร่วมก็คือ การมีอำนาจในกระบวนการตัดสินใจในเรื่องต่างๆ ที่มีผลกระทบต่อวิถีชีวิตของตนเอง

การนำแนวคิดการมีส่วนร่วมของชุมชนไปปฏิบัติ

วิธีการนำแนวคิดการมีส่วนร่วมของชุมชนไปปฏิบัติมีหลายวิธี เช่นการใช้แนวคิดของประชาสังคม (Civil society) ธรรมรัฐ (Good government) หรือนำแนวคิดการมีส่วนร่วมไปปฏิบัติโดยใช้ปัญหาเป็นตัวนำ เช่น โครงการเมืองน่าอยู่ (Healthy cities) เป็นต้น แต่ปัญหาคือไม่มีสูตรตายตัวที่จะนำไปใช้ให้ได้ผลในทุกสถานการณ์ เพราะการทำงานในลักษณะนี้จะขึ้นอยู่กับปัญหาที่ชุมชนเลือกขึ้นมา และยืดหยุ่นตามบริบทของชุมชน เช่น ความเข้มแข็งของชุมชน ความสามารถของผู้นำ ฯลฯ

ในการนำแนวคิดการมีส่วนร่วมของชุมชนไปปฏิบัตินี้มีผู้กล่าวไว้หลากหลายตามวัตถุประสงค์ของการนำไปใช้ อีกทั้งเมื่อพิจารณาถึงการมีส่วนร่วมของชุมชน จำเป็นต้องวิเคราะห์ถึงการมีส่วนร่วมของชุมชนอย่างเป็นพลวัตร ซึ่งถือว่าการมีส่วนร่วมของชุมชนถูกกำหนดและอาจเปลี่ยนแปลงด้วยเงื่อนไขทางเศรษฐกิจ สังคม และการเมือง ฯลฯ แต่หลักการสำคัญของการนำแนวคิดการมีส่วนร่วมไปปฏิบัติ คือ ต้องเป็นการร่วมกันทำงาน (Participatory manner) และในการร่วมกันทำงานนั้นต้องมีการร่วมเสวนา (Focused conversation / Dialogue) กันอย่างสม่ำเสมอ เพราะการร่วมกันทำงานเป็นการเรียนรู้จากการกระทำ (Learning by doing) โดยมีความเชื่อว่าคนจะเกิดการเรียนรู้จากกระบวนการต่อเนื่องของการลงมือทำงาน และได้สะท้อนปัญหาหรือประเมินผลการทำงาน ทำให้คนได้ร่วมคิด ร่วมทำ ร่วมประเมินผลและร่วมรับผลประโยชน์ กระบวนการนี้จะทำให้คนเกิดความตระหนักในปัญหาของตนเอง และเมื่อลงมือทำก็จะเกิดความตระหนักถึงความสามารถของตนและของกลุ่ม (กาญจนา เกียรติธนาพันธุ์, 2543: 191; นิศย์ ทศนิยม, 2543: 80, 82; ประเวศ วะสี, 2543: 174)

อีกทั้งแนวคิดการทำงานเพื่อให้เกิดการมีส่วนร่วมจะต้องมีการปรึกษาหารือ แลกเปลี่ยนความคิดเห็น แลกเปลี่ยนความรู้ แลกเปลี่ยนประสบการณ์ มีการแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสาร และมีการต่อรองอำนาจ ดังนั้นการดำเนินการให้ชุมชนมีส่วนร่วมนอกจากจะต้องมีความรู้ มีประสบการณ์และความเสมอภาคแล้วยังจะต้องเปิดใจหรือใจกว้าง (Openness) มีความไว้วางใจ (Trust) และมีความเต็มใจ (Willingness) ในการปฏิบัติด้วย (Jones & Sidel, 1997: 72) ลักษณะการทำงานเพื่อให้เกิดการมีส่วนร่วม เจ้าหน้าที่ผู้ให้การสนับสนุน (Facilitator) ต้องสร้างบรรยากาศในการเสวนา ต้องเป็นบรรยากาศที่เสมอภาค สร้างโอกาสในการประชุม เน้นการเจรจา เจ้าหน้าที่ต้องทำตัวเป็นผู้ฟังที่มีประสิทธิภาพ เคารพและรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่นด้วยความจริงใจและด้วย

ความเสมอภาค ปฏิภินยานี้จะช่วยกระตุ้นให้อีกฝ่ายหนึ่งกล้าพูด เพราะเห็นว่าคุณคิดเห็นของเขามีความสำคัญ และเป็นที่ยอมรับ ซึ่งในที่สุดจะเป็นการสร้างความมั่นใจ และเป็นการเสริมสร้างพลังอำนาจให้กับเขา

การประเมินผลการมีส่วนร่วมของชุมชน

การประเมินผลการมีส่วนร่วมของชุมชน เป็นเรื่องใหม่และยังไม่มีแนวทางปฏิบัติที่ชัดเจน ส่วนใหญ่ข้อเสนอแนะในการประเมินมักจะเป็นการประเมินกระบวนการ (Process evaluation) ทั้งนี้โดยมีเป้าหมายสุดท้ายเพื่อช่วยให้ชุมชนมีอำนาจในการตัดสินใจที่จะพัฒนาสุขภาพของสมาชิก การประเมินกระบวนการดังกล่าวอาจจะทำได้โดยถามคำถามหรือสังเกตการทำงานในประเด็นต่อไปนี้

1. ใครบ้างที่เข้ามาเป็นหุ้นส่วน (Leadership) เข้ามาได้อย่างไร หรือกระบวนการการเลือกผู้เข้ามาเป็นหุ้นส่วนเลือกอย่างไร มีใครบ้างที่มีโอกาสเข้าร่วมกิจกรรม ผู้ที่เข้ามาเป็นผู้นำที่แท้จริง หรือเป็นตัวแทนของทุกกลุ่มหรือไม่
2. ใครเป็นคนระบุปัญหาที่เลือกมาศึกษา (Need assessment) ปัญหาที่เลือกมาเป็นปัญหาที่แท้จริงของชุมชนหรือไม่ หรือเป็นปัญหาของคนกลุ่มใดกลุ่มหนึ่งที่มีสิทธิมีเสียงในที่ประชุม ทุกกลุ่มมีส่วนร่วมในการตัดสินใจเลือกปัญหาหรือไม่
3. การบริหาร (Management) อยู่ในความรับผิดชอบของหุ้นส่วน หรือชุมชนมีส่วนเป็นผู้รับผิดชอบในการบริหารงานหรือว่าการบริหารจัดการกิจกรรมอยู่ภายใต้การชี้นำของเจ้าหน้าที่
4. มีองค์กรที่บริหารงาน (Organization) มีความเข้มแข็ง ทำงานแข่งขัน เพื่อแก้ปัญหาของชุมชนอย่างแท้จริงหรือไม่ การจัดตั้งองค์กรเป็นไปเพื่อตอบสนองความต้องการของสังคมหรือไม่ หรือเพื่อตอบสนองความต้องการของคนบางกลุ่มเท่านั้น
5. การตัดสินใจในการจัดสรรทรัพยากร (Resource mobilization) เป็นอำนาจของชุมชนหรือไม่ ชุมชนมีความสามารถในการจัดหาทรัพยากรเพียงใด

6. การเสริมสร้างพลังอำนาจ (Empowerment)

แนวคิดการเสริมสร้างพลังอำนาจมีการนำไปใช้อย่างแพร่หลาย จึงมีผู้ให้ความหมายไว้ในลักษณะต่างๆ ซึ่งอาจมีความแตกต่างกันในแต่ละศาสตร์สาขาอยู่บ้าง โดยในระดับกว้างอาจหมายถึงกระบวนการในการเพิ่มหรือการมีส่วนร่วมในพลังทางการเมือง (Collective political power) แต่ในระดับจุลภาคมักจะใช้ในความหมายการสร้างความรู้สึกลึกซึ้งส่วนตัวของบุคคลให้เกิดความรู้สึกว่าตนเองมีพลังอำนาจ หรือสามารถควบคุม (Power or Control) สิ่งต่างๆ ได้โดยไม่ต้องเปลี่ยนแปลงโครงสร้างพื้นฐานของตนเอง (กอบกุล พันธุ์เจริญวรกุล, 2539) ดังนั้นการเสริมสร้างพลังอำนาจและการมีส่วนร่วมของชุมชนจึงเป็นแนวคิดที่เกี่ยวเนื่อง เชื่อมโยง ผสมผสาน เป็นอันหนึ่งอัน

เดียวกันอย่างแยกไม่ออก เพราะการมีส่วนร่วมคือกระบวนการได้มาซึ่งอำนาจ (Participation as a process of empowering) (Oakley & Marsden, 1984)

ความหมายของการเสริมสร้างพลังอำนาจ

การเสริมสร้างพลังอำนาจเป็นกระบวนการทางสังคมที่เกิดในบุคคลและการกระทำของกลุ่มที่ช่วยสนับสนุน หรือช่วยเพิ่มความสามารถของบุคคลหรือกลุ่ม เพื่อช่วยให้เขารักษาสิทธิในการตัดสินใจที่จะแก้ปัญหาของเขาเอง ทำให้บุคคลสามารถปฏิบัติงานให้สำเร็จลุล่วงตามเป้าหมาย (นิตย ทัศนียม, 2543: อวยพร ตันมุษยกุล, 2540: 1) และเป็นภาวะที่บุคคลรู้สึกว่ามีอำนาจ มีความสามารถที่จะควบคุมความเป็นอยู่หรือวิถีชีวิตของตน มีศักดิ์ศรี มีความเชื่อมั่นในตนเอง เป็นสิ่งที่เกิดขึ้นในตัวบุคคล เป็นกระบวนการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นเองภายในบุคคลนั้น (Inherent process) ความหมายของการเสริมสร้างพลังอำนาจในการวิจัยนี้ หมายถึง ความรู้สึกส่วนตนของบุคคลหรือชุมชนที่รู้สึกว่ามีอำนาจ มีความสามารถควบคุมความเป็นอยู่หรือวิถีชีวิตของตน รู้สึกว่ามีค่า มีศักดิ์ศรี มีความเชื่อมั่นในตนเอง ที่เกิดจากกระบวนการดำเนินงานวิจัยครั้งนี้

การนำแนวคิดการเสริมสร้างพลังอำนาจไปปฏิบัติ

นิตย ทัศนียม (2543: 82) กล่าวว่า กระบวนการเสริมสร้างพลังอำนาจมีมุมมองที่แตกต่างกันขึ้นอยู่กับกรอบแนวคิดหรือทฤษฎีที่ยึดถือ แต่ไม่ว่าจะใช้ทฤษฎีอะไรก็ตามจะอิงกระบวนการเดียวกันและมีเป้าหมายที่ตรงกัน คือ เป็นกระบวนการเรียนรู้ที่เกิดจากการมีบรรยากาศของปฏิสัมพันธ์ระหว่างบุคคลกับสิ่งแวดล้อมที่เหมาะสม มีกัลยาณมิตรและมีเวทีเสวนา บุคคลที่อยู่รอบข้างจึงเป็นสิ่งแวดล้อมที่สำคัญที่สุด และคนที่จะช่วยสร้างบรรยากาศนี้ได้จำเป็นต้องปรับระบบแนวคิดใหม่ (A shift in thinking) ต้องมีความเชื่อและความเข้าใจที่ถูกต้องในการเสริมสร้างพลังอำนาจ โดยเชื่อว่าทุกคนมีสิทธิที่จะได้รับการพัฒนาเต็มตามศักยภาพ มีสิทธิและความรับผิดชอบที่จะตัดสินใจแก้ปัญหาของตนเอง ส่วนเป้าหมายหลักก็คือการสร้างควมมีคุณค่าในตนเอง สร้างภาพพจน์ต่อตนเองในทางบวก ซึ่งจะเป็นปัจจัยพื้นฐานของความรู้สึกมีพลังอำนาจในตนเอง คนที่มีความรู้สึกมีพลังอำนาจในตนเองจะเข้าใจและสามารถไปเสริมสร้างพลังอำนาจให้กับผู้อื่นได้

การประเมินผลการเสริมสร้างพลังอำนาจ

เนื่องจากแนวคิดการเสริมสร้างพลังอำนาจประกอบด้วยหลายมิติ ตามที่ได้กล่าวไว้ข้างต้นนั้น ทำให้มีความยุ่งยากและสับสนในการวัดผลของการเสริมสร้างพลังอำนาจ แต่ได้มีนักวิชาการได้เสนอการวัดผลพอสรุปได้ว่า เมื่อเกิดกระบวนการเสริมสร้างพลังอำนาจแล้ว ผลที่เกิดต่อบุคคลได้แก่ ความรู้สึกมีคุณค่าในตนเอง ความสามารถในการตั้งเป้าหมาย ความรู้สึกที่สามารถควบคุมสถานการณ์ได้ และสามารถเปลี่ยนแปลงได้ และความรู้สึกมีความหวังในอนาคต การรับรู้สมรรถนะแห่งตนและพฤติกรรมในทางบวก

Werllerstein & Bernstein (1994) เสนอแนะการวัดผลการเสริมสร้างพลังอำนาจ สรุปไว้เป็น 3 แนวทาง ดังนี้

1) การมีส่วนร่วมหรือการมีกิจกรรมร่วมกันในชุมชน ซึ่งเป็นการช่วยส่งเสริมให้บุคคลรับรู้ในคุณค่า และความสามารถของตน ตลอดจนทำให้เกิดความเชื่อว่าสามารถแก้ไขปัญหาหรือเปลี่ยนแปลงสภาพปัญหาที่ประสบได้ ดังนั้นตัวแปรที่ใช้วัดคือ การเห็นคุณค่าในตนเอง ความเชื่อในความสามารถของตน

2) ผลพลอยได้จากการรวมกลุ่ม ซึ่งอาจวัดจาก เครือข่ายทางสังคม แรงสนับสนุนทางสังคม ความพึงพอใจในการมีปฏิสัมพันธ์ หรือการรวมกลุ่มกันในชุมชน

3) ผลการเปลี่ยนแปลงที่เกิดกับสิ่งแวดล้อมหรือภาวะสุขภาพ

7. กรอบแนวคิดในการวิจัย

กรอบแนวคิดในการวิจัยเรื่องกระบวนการเสริมสร้างความเข้มแข็งในเด็กและเยาวชน เพื่อป้องกันการเข้าสู่การพนันครั้งนี้ ใช้กรอบแนวคิดการวิจัยปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วม โดยมีเป้าหมายเพื่อเสริมสร้างความเข้มแข็งให้กับผู้มีส่วนร่วม โดยนำประเด็นปัญหาเกี่ยวกับการเล่นการพนันของเด็กและเยาวชนมาเป็นโจทย์ ทำให้ผู้มีส่วนร่วมได้มาทำงานร่วมกัน ได้ศึกษาข้อมูล ได้ร่วมวิเคราะห์ข้อมูล ดำเนินการแก้ปัญหาและประเมินผลร่วมกัน

บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วม (Participatory Action Research ; PAR) นักวิจัยท้องถิ่นเป็นผู้ดำเนินการแก้ปัญหาการเล่นการพนันในเด็กและเยาวชนด้วยกระบวนการมีส่วนร่วม มีรายละเอียดดังต่อไปนี้

สถานศึกษา

เนื่องจากการวิจัยเรื่องกระบวนการเสริมสร้างความเข้มแข็งให้กับเด็กและเยาวชน เพื่อป้องกันการเข้าสู่การพนันนี้ เป็นโครงการพัฒนาต่อเนื่องจากแนวความคิดของคณะกรรมการพัฒนาสถานีนามัยแบบมีส่วนร่วม ของสถานีนามัยหนองบัวน้อย ตำบลนาदान อำเภอสุวรรณคูหา จังหวัดหนองบัวลำภู คณะกรรมการพัฒนาสถานีนามัยรับผิดชอบทั้งหมด 6 หมู่บ้าน จากทั้งหมด 11 หมู่บ้านของตำบลนาदान ดังนั้นทีมวิจัยจึงเลือกศึกษาเฉพาะ 6 หมู่บ้านในพื้นที่รับผิดชอบของคณะกรรมการพัฒนาสถานีนามัย ซึ่งในที่นี้คือทีมวิจัยนั่นเอง พื้นที่รับผิดชอบของทีมวิจัย ประกอบด้วย หมู่ที่ 3 บ้านกุดสุ หมู่ที่ 4 บ้านหนองบัวน้อย หมู่ที่ 5 บ้านโนนชาติ หมู่ที่ 6 บ้านหนองเหิน หมู่ที่ 9 บ้านหนองบัวงาม และ หมู่ที่ 10 บ้านชมภูทอง

กลุ่มผู้ร่วมวิจัย

เนื่องจากประเด็นปัญหาเรื่องกระบวนการเสริมสร้างความเข้มแข็งให้กับเด็กและเยาวชน เพื่อป้องกันการเข้าสู่การเล่นการพนันครั้งนี้ เกิดจากกระบวนการพบปะ พูดคุย ปรึกษาหารือถึงปัญหาด้านสุขภาพ ของคณะกรรมการพัฒนาสถานีนามัยหนองบัวน้อย ทำให้ทีมวิจัย คือ คณะกรรมการพัฒนาสถานีนามัยหนองบัวน้อยทั้งหมด ที่ได้รับคัดเลือกมาจากทุกภาคส่วนของชุมชน ประกอบด้วย

- | | |
|-----------------------------------|--------------------------|
| 1. ผู้ใหญ่บ้าน | 1 คน x 6 หมู่บ้าน = 6 คน |
| 2. สมาชิก อบต. | 1 คน x 6 หมู่บ้าน = 6 คน |
| 3. ตัวแทนเยาวชน | 1 คน x 6 หมู่บ้าน = 6 คน |
| 4. ตัวแทนผู้สูงอายุ | 1 คน x 6 หมู่บ้าน = 6 คน |
| 5. ตัวแทน อสม. | 1 คน x 6 หมู่บ้าน = 6 คน |
| 6. ตัวแทนแม่บ้าน | 3 คน |
| 7. ตัวแทนผู้ป่วย | 2 คน |
| 8. ครูพี่เลี้ยงศูนย์พัฒนาเด็กเล็ก | 1 คน |

9. ครูอนามัยโรงเรียน 1 คน x 2 แห่ง = 2 คน

10. ตัวแทนข้าราชการในชุมชน 3 คน

11. ผู้ทรงคุณวุฒิ (กิตติมศักดิ์) 4 คน

รวม 45 คน

ทีมที่ปรึกษาประกอบด้วยผู้กำหนดนโยบายที่เกี่ยวข้องกับเด็กและเยาวชน ประกอบด้วย นายกองค์การบริหารส่วนตำบลนาค่าน 1 คน ผู้อำนวยการโรงเรียน 2 คน และที่ปรึกษาคณะกรรมการพัฒนาสถานีนามัย 1 คน รวมทีมวิจัยทั้งหมด 49 คน แต่ยังมีทีมวิจัยชุมชนอีกหลายคน เช่น ทีมนักวิจัยเด็ก ทีมอาสาสมัครสาธารณสุขที่มาร่วมประชุมและเก็บข้อมูลร่วม ฯลฯ

ผู้ให้ข้อมูลหลัก

ผู้ให้ข้อมูลหลัก (Key informants) ในการศึกษาครั้งนี้ประกอบด้วย

1. กลุ่มเด็กและเยาวชนที่เล่นการพนัน คือเด็กที่เคยเล่นการพนัน จากการพบเห็นของทีมวิจัย ทีมวิจัยจะรู้อยู่แล้วว่าใครในกลุ่มที่ตนเองรับผิดชอบเล่นการพนัน จะเก็บข้อมูลด้วยการสัมภาษณ์เชิงลึกจากทุกคน และสังเกตแบบมีส่วนร่วมเมื่อเด็กเล่นการพนัน และสังเกตสัมพันธภาพและสภาพความเป็นอยู่ในครอบครัว มีผู้ให้ข้อมูลหลักในกลุ่มนี้ จำนวน 43 คน เก็บข้อมูลในประเด็นลักษณะครอบครัว (โครงสร้าง เศรษฐกิจ ความอบอุ่น) สาเหตุที่เล่นการพนัน ความคิดเห็นต่อการเล่นการพนัน ผลกระทบจากการเล่นการพนัน ชนิดและวิธีเล่นการพนัน

2. กลุ่มเด็กและเยาวชนที่ไม่เล่นการพนัน เพื่อศึกษาปัจจัย ความคิด ความเชื่อที่ทำให้ไม่เล่นการพนัน และศึกษาความรู้สึกต่อเพื่อนที่เล่นการพนัน ในกลุ่มนี้มีผู้ให้ข้อมูลทั้งหมด 32 คน เก็บข้อมูลด้วยการสัมภาษณ์เชิงลึก

3. ผู้ปกครอง หรือ บิดา มารดา เด็กที่เล่นการพนัน เพื่อศึกษาความรู้สึก ความคิดเห็น ความเชื่อต่อการเล่นการพนันของเด็กในปกครองของตนเอง และความคิดเห็นต่อแนวทางแก้ปัญหาเด็กเล่นการพนัน เก็บข้อมูลด้วยการสัมภาษณ์เชิงลึก และสังเกตแบบมีส่วนร่วมเวลาผู้ปกครองพบเด็กเล่นการพนัน มีผู้ให้ข้อมูลทั้งหมดในกลุ่มนี้ 27 คน

4. ผู้นำชุมชน หมายถึง ผู้ใหญ่บ้าน หรือ สมาชิกองค์การบริหารส่วนตำบล เพื่อ ศึกษาแนวคิด การกำหนดนโยบายต่อการแก้ปัญหาเด็กเล่นการพนัน เนื่องจากเป็นทีมวิจัยอยู่แล้ว จึงเก็บข้อมูลโดยการให้บันทึกความรู้สึก ความคิดเห็นของตนเองไว้ในเอกสาร และนำมาแลกเปลี่ยนกันในที่ประชุม มีผู้ให้ข้อมูลทั้งหมด 12 คน

5. ครูประจำชั้นนักเรียนที่เล่นการพนัน เก็บข้อมูลโดยการสัมภาษณ์เชิงลึก ผู้เก็บข้อมูล คือครูอนามัยโรงเรียนที่เป็นครูอนามัยโรงเรียน มีผู้ให้ข้อมูลทั้งหมด 2 คน

6. เจ้าของร้านค้าในชุมชน เพื่อศึกษาพฤติกรรมการใช้จ่ายเงินของเด็กและเยาวชน และศึกษาพฤติกรรมการจำหน่ายอุปกรณ์การเล่นการพนัน หรือสารเสพติดให้แก่เด็กและเยาวชน เก็บข้อมูลด้วยการสัมภาษณ์เชิงลึก และสังเกตแบบมีส่วนร่วม มีผู้ให้ข้อมูลทั้งหมด 6 คน

7. พระภิกษุในชุมชน เพื่อศึกษาความคิดเห็นและแนวทางแก้ไขปัญหาการเล่นการพนันในเด็กและเยาวชน ของพระภิกษุซึ่งถือเป็นที่พึ่งทางจิตใจของผู้คนในชุมชน เก็บข้อมูลด้วยการสัมภาษณ์เชิงลึก มีผู้ให้ข้อมูลทั้งหมด 2 รูป

รวมมีผู้ให้ข้อมูลทั้งหมด 124 คน

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. แนวคำถามในการกระตุ้นการมีส่วนร่วมในการประชุม เป็นคำถามลักษณะปลายเปิด เพื่อใช้ในการกระตุ้นการแสดงความคิดเห็น เช่น การเก็บข้อมูลมีปัญหาอะไรบ้าง? เก็บข้อมูลได้ผลอย่างไร? ทำอย่างไรถึงได้ข้อมูล? วางแผนจะอย่างไรต่อไป? ฯลฯ

2. เครื่องมือในการระดมสมอง ให้เข้าใจร่วมกันส่วนมากจะใช้การเขียนบนกระดานด้วยตัวหนังสือใดๆ ให้เห็นได้ทั่วถึง บางครั้งใช้แผนผังให้เห็นความเกี่ยวเนื่องเชื่อมโยง บางครั้งใช้แผนที่ความคิด

3. แนวคำถามการสัมภาษณ์เชิงลึก และแนวทางการสังเกต (ภาคผนวก)

ระเบียบวิธีวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วม แบ่งการศึกษาเป็น 4 ขั้นตอน คือ ขั้นเก็บข้อมูลและวิเคราะห์ข้อมูล ขั้นวางแผนแก้ปัญหา ขั้นปฏิบัติตามแผนและประเมินผล และขั้นการเขียนรายงานการวิจัย รายละเอียดแต่ละขั้นตอน ดังนี้

1. ขั้นเก็บข้อมูลและวิเคราะห์ข้อมูล ประกอบด้วย 3 ระยะ คือ ระยะพัฒนาโครงการ ระยะเตรียมทีมวิจัยหลัก ทีมวิจัยร่วม และเตรียมชุมชน และระยะเก็บข้อมูลและวิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้

1.1 ระยะพัฒนาโครงการ จัดให้มีเวทีประชุมแลกเปลี่ยนเรียนรู้ของคณะกรรมการพัฒนาสถานีนาม้อย่างสม่ำเสมอ เพื่อร่วมวิเคราะห์ปัญหาและหาแนวทางแก้ปัญหาร่วมกัน ในเวทีมีปัญหาหลายอย่างรวมทั้งปัญหาเรื่องเด็กและเยาวชน เช่น ปัญหาเด็กหนีเรียน ปัญหาเด็กทะเลาะวิวาท ปัญหาเด็กดื่มสุรา เสพสารเสพติด ปัญหาเด็กมีเพศสัมพันธ์ ปัญหาเด็กติดการพนัน ติดเกม ฯลฯ ที่ประชุมสรุปว่าปัญหาต่างๆ เกี่ยวเนื่องเชื่อมโยงกัน ไม่สามารถแยกได้ชัดเจน จะดำเนินการแก้ปัญหาใดก่อนก็ได้ สุดท้ายจะส่งผลดีกับทุกปัญหา ที่ประชุมจึงเริ่มทำการแก้ปัญหาเด็กเล่นการพนันเพราะคิดว่าเป็นสาเหตุนำของปัญหาหลายๆ อย่าง จากนั้นจัดทำข้อเสนอโครงการและนำเสนอผู้ประสานงาน สกว. ประจำจังหวัด และปรับแก้รายละเอียดโครงการ โดยประชุมทีมวิจัย

หลัก ทีมที่ปรึกษา และทีมวิจัยร่วม ร่วมกับผู้รับผิดชอบโครงการจาก สกว.ส่วนกลางมาช่วยพัฒนาโครงการด้วย พร้อมกับส่งโครงการฉบับสมบูรณ์เพื่อขออนุมัติ

1.2 ระยะเตรียมทีมวิจัยหลัก ทีมวิจัยร่วม และชุมชน โดยประชุมทีมวิจัยหลัก ทีมวิจัยร่วม ตัวแทนชุมชน และที่ปรึกษาเพื่อวางแผนดำเนินงาน ตามโครงการวิจัยและกำหนดบทบาทหน้าที่ของทีมวิจัย เป้าหมายในการประชุมเพื่อให้ทีมวิจัยมีความรู้ความเข้าใจในการศึกษาวิจัยร่วมกัน มีความรู้ความเข้าใจทิศทาง วัตถุประสงค์ เป้าหมายของการวิจัยไปในทิศทางเดียวกัน ทีมวิจัยวางแผนการดำเนินงานร่วมกัน และแบ่งบทบาทหน้าที่ที่รับผิดชอบ มีกรอบประเด็นเนื้อหาในการเก็บข้อมูลเรื่อง การเล่นเกมพนันในเด็กและเยาวชนมีผู้เข้าร่วมประชุมทั้งหมด 72 คน

เริ่มดำเนินการพูดคุยและนำเสนอเรื่องการเล่นเกมพนันในเด็กและเยาวชนในความคิดเห็นของคณะกรรมการพัฒนาสถานีนามัย กระตุ้นให้ทุกคนได้พูดคุย มีความคิดเห็นที่หลากหลาย แต่สุดท้ายทุกคนมีความเห็นร่วมกันว่าการที่เด็กเล่นเกมพนันเป็นสาเหตุให้เกิดปัญหาต่างๆ ตามมา เช่นการลักขโมย การหนีเรียน การดื่มสุรา การทะเลาะวิวาท การใช้ยาเสพติด การมีเพศสัมพันธ์ที่ไม่เหมาะสม ฯลฯ ทีมงานจึงมีความเห็นร่วมกันว่าจะร่วมกันแก้ปัญหา แต่จะแก้อย่างไร? ที่ปรึกษาจึงเสนอทางเลือกด้วยการศึกษาข้อมูลให้เข้าใจ และหาแนวทางแก้ไขด้วยกระบวนการวิจัย แต่คณะกรรมการยังมีความกลัวกับคำว่าวิจัย ที่ปรึกษาจึงได้อธิบายคำว่าวิจัยทำอย่างไร จนประธานคณะกรรมการเข้าใจและสรุปให้ทีมฟังว่า “การวิจัยคือการหารากไม่รักษาโรคของตนเอง” ซึ่งหมายถึงการพึ่งตนเอง การศึกษาว่าตัวเองเป็นโรคอะไรและหาวิธีรักษาตัวเอง เทียบได้กับการพนันเป็นปัญหาของชุมชน ชุมชนต้องเป็นผู้ดำเนินการแก้ปัญหา ปัญหาเรื่องกลัวการวิจัยจึงค่อยลดลง

จากนั้นจึงกำหนดบทบาทหน้าที่ของแต่ละคน ที่ประชุมมีมติให้คณะกรรมการพัฒนาสถานีนามัยทุกคนเป็นทีมวิจัย แต่เพื่อให้ถูกระเบียบของ สกว. ให้แต่ละหมู่บ้านเลือกตัวแทนมาเป็นทีมวิจัยหลัก ที่เหลือเป็นทีมวิจัยร่วม และแต่งตั้งทีมที่ปรึกษา จากนั้นพิจารณาผู้ดำเนินงานจากทีมวิจัยทั้งหมด ประกอบด้วยคณะกรรมการเปิดบัญชี 3 คน ทีมวิชาการ 3 คน ทีมเลขานุการ 4 คน ทีมประชาสัมพันธ์ 4 คน ทีมธุรการและเหรียญก 3 คน ทีมผู้รวบรวมและเขียนรายงาน 4 คน

1.3 ระยะเก็บข้อมูลและวิเคราะห์ข้อมูล แบ่งเป็น การเตรียมพร้อมก่อนเก็บข้อมูล การเก็บข้อมูลและวิเคราะห์ข้อมูล และการสรุปผลการวิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้

1) การเตรียมพร้อมก่อนเก็บข้อมูล โดยประชุมวางแผนสำรวจและวิธีการสำรวจ เพื่อให้ผู้วิจัยเข้าใจวิธีการวิจัย แผนงานวิจัย เข้าใจวิธีการเก็บข้อมูล และเข้าใจวิธีการรวบรวมข้อมูล เป็นการฝึกอบรมเชิงปฏิบัติการ โดย อาจารย์โกวิท พรหมวิหารสัจจา และทีมงานผู้ประสานงาน สกว. จังหวัดหนองบัวลำภู ฝึกอบรมในประเด็นเรื่องความสำคัญของปัญหาการวิจัย วิธีการวิจัย และการสร้างแนวคำถามการวิจัย

ประชุมสร้างแบบสำรวจ เพื่อจัดทำแบบสำรวจ และแบบบันทึกข้อมูลการสำรวจ โดยการประชุมระดมความคิดเห็นเนื่องจากการฝึกอบรมเชิงปฏิบัติการครั้งก่อน มีการเสนอแนะมากมาย สนุกสนาน แต่ละกลุ่มมีการนำเสนอ มีความเข้าใจว่าจะไปถามอย่างไร แต่ไม่ได้แนวคำถาม กระบวนการนี้จึงมีการปรับปรุงประเด็นการเก็บข้อมูล และแนวคำถามไปพร้อมๆ กับการเก็บข้อมูลไปด้วย คือ ในแต่ละวันทีมวิจัยจะไปเก็บข้อมูล เวลาเย็นจะเอาข้อมูลที่ได้มาเล่าให้ทีมวิจัยภายในแต่ละหมู่บ้านฟัง ถ้าข้อมูลยังไม่ครบจะไปเก็บเพิ่มเติมโดยช่วยกันหาวิธีและแนวคำถามที่จะให้ได้คำตอบ ปรับแก้แนวคำถามร่วมกันและคัดเลือกคนที่จะไปถามให้เหมาะกับบุคคลและประเด็น ภายใต้อกรอบคำถามใหญ่ๆ (ดังภาคผนวก)

2) การเก็บข้อมูลและวิเคราะห์ข้อมูล

ก. การสัมภาษณ์เชิงลึก เพื่อให้ได้ข้อมูลบริบทการก่อการเล่นการพนันของเด็กและเยาวชน ระยะเวลา สถานที่ ช่วงเวลา ปัจจัยส่งเสริมให้เกิดการเล่นการพนันในเด็กและเยาวชน เพื่อให้ได้ข้อมูลสถานการณ์ ความรุนแรง จำนวนผู้ติดการพนัน จำนวนผู้ที่เสี่ยงต่อการเล่นการพนัน และเพื่อให้ได้ข้อมูลผลกระทบจากการเล่นการพนัน สัมภาษณ์เชิงลึกในกลุ่มเด็กและเยาวชน ผู้ปกครอง ครู ผู้นำชุมชน ร้านค้า และพระภิกษุ

ข. การสังเกตแบบมีส่วนร่วม นักวิจัยจะสังเกตวิธีการเล่นการพนันแต่ละชนิด พฤติกรรมของเด็กที่เล่นการพนัน ลักษณะฐานะ การใช้เงินและสัมพันธภาพในครอบครัว

ค. สนทนากลุ่ม นักวิจัยที่เป็นผู้เล่นการพนันจะไปสนทนากับนักพนันในวงเล่นไพ่ หรือวงไฮโล เพื่อเก็บข้อมูลความคิดเห็นของเด็กและผู้ปกครองต่อการเล่นการพนัน

ง. การวาดภาพ เก็บข้อมูลในเด็กและเยาวชนเพื่อทราบความคิดเห็นของเด็กและเยาวชนต่อการพนัน วาดภาพในหัวข้อ การพนันในความคิดเห็นของฉัน มีผู้ให้ข้อมูลโดยการวาดภาพ 42 คน

วิธีการเก็บข้อมูลจะเก็บข้อมูลในหมู่บ้านของทีมวิจัยเอง มีทีมวิจัยเฉลี่ย 12 คน / 1 หมู่บ้าน (รวมทีมวิจัยหลัก ทีมวิจัยร่วม ทีมที่ปรึกษา และทีมวิจัยชุมชน) เมื่อเก็บข้อมูลมาแต่ละวันภายในหมู่บ้านจะนำข้อมูลมาเล่าแลกเปลี่ยนกัน ทำให้ทีมวิจัยเข้าใจข้อมูลร่วมกัน แล้ววางแผนว่าวันต่อไปจะไปเก็บข้อมูลส่วนใดเพิ่มเติม ทำอย่างนี้หมู่บ้านละ 3 วัน เมื่อภายในหมู่บ้านได้ข้อมูลครบแล้วจึงนัดประชุมรวมทีมวิจัยทั้งหมด คือรวม 6 หมู่บ้าน ตัวแทนทีมวิจัยแต่ละหมู่บ้านจะเป็นผู้นำเล่าข้อมูลที่ได้ภายในหมู่บ้านแลกเปลี่ยนกับหมู่บ้านอื่นๆ จากนั้นทีมวิจัยทั้งหมดจะร่วมกันวางแผนว่าข้อมูลส่วนไหนที่ขาด เช่น ยังไม่ได้ถามพระภิกษุว่ามีความคิดเห็นต่อการเล่นการพนันของเด็กและเยาวชนอย่างไร หรือจากข้อมูลพบว่าจะมีการเล่นการพนันในงานศพ แต่ทีมวิจัยยังไม่ได้ถามเจ้าภาพงานศพว่ามีความคิดเห็นอย่างไร ทีมงานจะมอบหมายงานให้ทีมไปเก็บข้อมูลเพิ่ม เมื่อได้ข้อมูลแล้วจะนัดประชุมทีมวิจัยทั้งหมดเพื่อนำข้อมูลมาเล่าแลกเปลี่ยนให้มีความเข้าใจร่วมกัน

จากวิธีการดังกล่าวทำให้ได้ข้อมูลดิบจำนวนมาก แต่ละหมู่บ้านจะมีวิธีการเก็บข้อมูลที่แตกต่างกัน เช่น บางครั้งมีปัญหากับผู้ปกครองเด็ก ที่เข้าใจว่าการเก็บข้อมูลกับลูกหลานเรื่องการพนันจะทำให้เด็กมีชื่อเสียงในบัญชีดำ จะมีผลต่ออนาคตเด็กได้ ผู้ปกครองไม่ให้ความร่วมมือและคำว่าผู้วิจัย บางครั้งทีมวิจัยจะอธิบายว่าไม่มีผลต่อตัวเด็ก บางครั้งก็เข้าใจ บางครั้งไม่ยอม ทีมวิจัยจึงต้องคิดหาวิธีที่จะให้ได้ข้อมูล เช่น เทคนิคของหมู่บ้านชมพูทอง ที่เข้าหาเด็กโดยตรง ให้เด็กเก็บข้อมูลในเด็ก ประกอบกับมีครูในโรงเรียนเป็นทีมวิจัยอยู่แล้ว จึงจัดตั้ง “ตำรวจน้อย” ในโรงเรียนขึ้นเพื่อเก็บข้อมูลการเล่นการพนัน และการป้องกันการเล่นการพนันขึ้นทั้งในโรงเรียนและนอกโรงเรียน

การวิเคราะห์ข้อมูล วิธีการวิเคราะห์ข้อมูลกระทำไปพร้อมกับการเก็บข้อมูลในแต่ละวัน (รายละเอียดดังในวิธีการเก็บข้อมูล) และประชุมวิเคราะห์ข้อมูล 1 วัน เพื่อให้เห็นภาพรวมของข้อมูล เห็นความต่อเนื่องเชื่อมโยงของข้อมูลร่วมกัน เห็นแนวทางแก้ไขร่วมกัน โดยมีที่ปรึกษาทำหน้าที่เป็นผู้กระตุ้นและสนับสนุน (Facilitator) ให้เกิดกระบวนการแลกเปลี่ยนข้อมูลซึ่งกันและกัน และจัดหมวดหมู่ข้อมูล ได้แก่ ชนิดและวิธีการเล่นการพนันของเด็กและเยาวชน ปัจจัยที่ทำให้เล่นการพนัน กระบวนการเล่นการพนัน ผลที่เกิดขึ้นจากการเล่นการพนัน ปัจจัยที่ทำให้เล่นการพนันลดลง หรือเพิ่มขึ้น สิ่งแวดล้อมที่ส่งเสริมให้เล่นการพนัน

3) สรุปผลการวิเคราะห์ข้อมูล โดยการประชุมชาวบ้านและผู้เกี่ยวข้องโดยการคืนข้อมูลที่ได้นำให้ที่ประชุมรับทราบ และแสดงความคิดเห็นเพิ่มเติมรายละเอียดข้อมูล ผู้เข้าร่วมประกอบด้วยอาสาสมัครสาธารณสุขประจำหมู่บ้าน สมาชิกสภาองค์การบริหารส่วนตำบล ผู้ปกครองเด็กในกลุ่มเสี่ยง และผู้บริหารในโรงเรียน โดยเชิญทุกฝ่ายในชุมชนดังที่กล่าวมาเข้าร่วมประชุม โดยมีผู้ประสานงาน สกว.ของจังหวัดและคณะเข้าร่วมด้วย โดยการทบทวนอดีตและการเรียนรู้สภาพปัจจุบันว่าเป็นอย่างไร นำเสนอผลการวิจัยที่ได้จากการวิเคราะห์ข้อมูล จากการประชุมพบว่าข้อมูลที่ได้นำมาถูกต้อง ที่ประชุมเห็นด้วยและช่วยให้ข้อมูลเสริมให้ข้อมูลมีความถูกต้องมากขึ้น และเพิ่มเติมข้อมูลบางส่วน เช่น ชนิดของการเล่นการพนันบางอย่างที่ผู้วิจัยไม่เคยทราบมาก่อน คือการเล่น “โอเลย์” ฯลฯ

2. ขึ้นวางแผนแก้ปัญหา โดยการจัดเวทีระดมความคิดเห็นจากชุมชน เพื่อกำหนดแนวทางการแก้ไขปัญหา การเล่นการพนันในเด็ก โดยจัดประชุมกลุ่มย่อย 6 กลุ่ม ประชุม 6 ครั้ง (1 หมู่บ้าน/ 1 ครั้ง) ขึ้นระดมความคิดเห็นจากชุมชนเพื่อแก้ไขปัญหาการเล่นการพนันในเด็กและเยาวชน ร่วมหาแนวทางแก้ไขปัญหาก็ได้รับการยอมรับจากชุมชน เป็นการกระจายข้อมูลให้ทั่วถึงทั้งชุมชน และสร้างความตระหนักในชุมชนว่าการเล่นการพนันในเด็กและเยาวชนเป็นปัญหาเบื้องต้น ที่จะทำให้เด็กกล้าที่จะทำให้เกิดปัญหาอื่นๆ ตามมา โดยแยกจัดเวทีระดมความคิดเห็นในแต่ละหมู่บ้านเพื่อให้เกิดความทั่วถึง เข้าถึงเด็กและผู้ปกครองให้มากที่สุด โดยเริ่มจากนำผลการวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้นำขึ้นแสดงเป็นแผ่นใหญ่ ชี้ให้เห็นวงจรของปัญหา แล้วหาวิธีตัดวงจรของ

ปัญหาร่วมกัน จากเวทีระดมความคิดเห็นนี้มีความหลากหลาย เช่น การสร้างกฎระเบียบในชุมชน การห้ามร้านค้าไม่ให้ขายอุปกรณ์การเล่นการพนัน ฯลฯ แต่ที่มีข้อเสนอที่ตรงกันทุกหมู่บ้านอย่างหนึ่ง คือ การจัดให้มีการฝึกอบรมให้ความรู้กับเด็ก เยาวชน และผู้ปกครอง เพื่อให้มีความเข้มแข็งทางจิตใจ ให้ห่างไกลจากการพนัน จึงนำมาสู่การเข้าค่ายเด็ก เยาวชน และผู้ปกครองในค่าย “ปรับแต่งจิตเพื่อพัฒนาตนเองและชุมชน”

ปัจจัยที่ทำให้เล่นการพนันอย่างหนึ่งคือ ความเชื่อในการเล่นการพนันในงานศพเชื่อว่าเล่นเป็นเพื่อนเจ้าภาพ เจ้าภาพต้องการให้เล่นการพนัน ทีมวิจัยวิเคราะห์ร่วมกันว่าจะแก้ปัญหาอย่างไร เพราะความต้องการของทั้งผู้เล่นและเจ้าภาพตรงกัน จะห้ามเล่น หรือออกกฎระเบียบคงจะยาก ทีมวิจัยจึงวางแผนว่าจะไปเป็นเพื่อนเจ้าภาพแทน ประกอบกับทีมวิจัยที่เป็นผู้สูงอายุมีความต้องการถ่ายทอดศิลปวัฒนธรรมสู่ลูกหลาน ส่วนลูกหลานซึ่งเป็นกลุ่มเด็กและเยาวชนมีความต้องการให้มีการเล่นดนตรี (ข้อมูลจากการเข้าค่ายปรับแต่งจิตเพื่อพัฒนาตนเองและชุมชน) ทีมวิจัยจึงก่อตั้งคณะหมอลำกลอนซึ่งของทีมวิจัย จัดแสดงในงานศพทำให้บรรลุลวัตถุประสงค์ทั้งสามประการ ฯลฯ

แผนในการแก้ไขปัญหาจากผลการวิจัยมีหลายวิธี ได้แก่ การก่อตั้งคณะ “หมอลำกลอนซึ่ง” การจัดตั้ง “ตำรวจน้อย” การเข้าค่าย “ปรับแต่งจิตเพื่อพัฒนาตนเองและชุมชน” แต่ละช่วงของการดำเนินการจะมีการประชุมทีมวิจัยเพื่อสรุปบทเรียนเป็นระยะและปรับแก้แผนการดำเนินงานให้เหมาะสม มีการประชุมสรุปบทเรียนภายในทีมวิจัยเองอย่างสม่ำเสมอเดือนละ 1 – 2 ครั้ง และมีการสรุปบทเรียนร่วมกับทีมวิจัยเครือข่ายภายในจังหวัดหนองบัวลำภู 2 ครั้ง (ที่ภูหินลาดซ่อฟ้า 1 คืน 2 วัน และที่ณัฐพงษ์ รีสอร์ท 1 วัน) กระบวนการวิเคราะห์ข้อมูลแบบนี้ทำให้ทีมวิจัยได้วิเคราะห์ข้อมูล แล้วสะท้อนมาที่ตัวของผู้วิจัยเอง ทำให้ได้คิด แล้วนำมาปฏิบัติด้วยตัวเอง เช่น ผู้ใหญ่บ้านที่เป็นผู้วิจัยบอกว่า “เวลาจะเล่นการพนันก็จะอายเด็ก กลัวว่าจะเป็นตัวอย่างที่ไม่ดีให้เด็กเห็น ขณะที่ตัวเองบอกเด็กว่าการพนันไม่ดี ตัวเองก็ยังเล่น ทำให้ผมเลิกเล่นการพนันไปโดยอัตโนมัติ”

3. ขึ้นปฏิบัติตามแผนและประเมินผล

ทุกระยะของการดำเนินโครงการจะมีการสังเกต จดบันทึกสิ่งที่เกิดขึ้น และสัมภาษณ์เชิงลึกผู้เกี่ยวข้อง จากนั้นนำมาวิเคราะห์ประเมินผลร่วมกัน และปรับปรุงแผนในการนำไปปฏิบัติ ครั้งต่อไป การประเมินผลการปฏิบัติตามแนวทางแก้ไขปัญหามีความต่อเนื่อง เชื่อมโยง สอดแทรกเข้าไปในทุกขั้นตอน เช่น ขั้นการเก็บรวบรวมข้อมูลจะประเมินวิธีการเก็บข้อมูล ประเมินความถูกต้องของข้อมูล ประเมินความคิดเห็นของตนเอง ประเมินความคิดเห็นของชุมชนต่อการเล่นการพนันของเด็กและเยาวชน ฯลฯ ในขั้นวิเคราะห์สถานการณ์ปัญหาและนำปัญหานั้นมาวางแผนแก้ไข จะประเมินว่าวิเคราะห์สถานการณ์ของปัญหาได้ถูกต้องหรือไม่ แผนการที่กำหนดไว้มีความเป็นไปได้หรือไม่ ดำเนินการไปแล้วได้ผลอย่างไร ถ้ามีปัญหาจะปรับแก้อย่างไร ทีมวิจัยจะมีการปรึกษา พูดคุยอย่างเป็นทางการในที่ประชุม และที่ไม่เป็นทางการ คือ ทีมวิจัยพบกันที่ไหนก็ปรึกษา พูดคุยกันที่นั่น ตกลงกันแล้วก็ไปดำเนินการต่อ และนำผลการวิจัยมาเล่าแลกเปลี่ยนกัน ด้วย

บรรยากาศที่เป็นกันเอง เป็นกลุ่มเดียวกัน คือกลุ่มวิจัยการพนัน ทีมวิจัยจะใช้เวลาในการแก้ปัญหาตลอดเวลา มองว่าปัญหาเรื่องการพนันเป็นปัญหาของตนเอง วิธีการปฏิบัติ และประเมินผลการปฏิบัติ และปรับแก้แนวทางปฏิบัติเป็นวงจรอยู่ในห้วงคิดของทีมวิจัยตลอดเวลา เป็นวงจรของการใช้ปัญญา ใช้มิตรภาพ และเป็นกัลยาณมิตรต่อกันของทีมวิจัย

4. ขั้นการเขียนรายงานการวิจัย ขั้นตอนการเขียนรายงานวิจัยได้รับการฝึกอบรม 1 วัน ให้กับทีมวิจัยทั้งหมด เรื่องวิธีการเขียนรายงานวิจัย จากผู้ประสานงาน สกว.จังหวัดหนองบัวลำภู โดยเชิญอาจารย์จากวิทยาลัยพยาบาลอุดรธานี จากนั้นจึงประชุมทีมวิจัยอีกครั้ง เพื่อสรุปผลการวิจัย กำหนดเค้าโครงที่จะนำเสนอ โดยให้ทีมที่ปรึกษาเป็นผู้เขียนรายงาน จากนั้นนำรายงานที่ได้ให้ทีมวิจัยตรวจสอบว่าถูกต้องหรือไม่ เมื่อทีมวิจัยทุกคนยอมรับจึงจัดทำรายงานฉบับสมบูรณ์ส่งผู้ประสานงาน สกว.จังหวัดหนองบัวลำภู

บทที่ 4

ผลการวิจัย

เป้าหมายของการวิจัยนี้เพื่อศึกษาปัญหา / ผลกระทบจากการเล่นการพนัน ศึกษาปัจจัยที่ทำให้เล่นการพนัน และหาแนวทางป้องกันการเข้าสู่การพนันของเด็กและเยาวชน วิธีการศึกษาใช้เทคนิคการวิจัยปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วม การนำเสนอผลการวิจัยแบ่งเป็น 4 ส่วน ส่วนที่ 1 บริบทของพื้นที่วิจัยและบริบทของปัญหาวิจัย ส่วนที่ 2 การวิเคราะห์สถานการณ์ปัญหาและนำปัญหานั้นมาวางแผนแก้ไข ส่วนที่ 3 รายงานผลการดำเนินงานเพื่อป้องกันการเข้าสู่การพนันในเด็กและเยาวชน และส่วนที่ 4 รายงานผลที่เกิดขึ้นจากกระบวนการวิจัย รายละเอียดดังต่อไปนี้

1. บริบท

1.1 บริบทของพื้นที่วิจัย

ตำบลนาदान อำเภอสุวรรณคูหา จังหวัดหนองบัวลำภู อยู่ห่างจากจังหวัด 70 กิโลเมตรไปทางทิศเหนือ ภูมิประเทศเป็นที่ราบสลับกับที่ราบสูง มีภูเขาอยู่ทางทิศตะวันออก คือ ภูเขาแดง ซึ่งเป็นเทือกเขาเดียวกับเทือกเขาภูพาน แต่เรียกชื่อต่างออกไป เป็นแหล่งอาหารที่สำคัญ เช่น เห็ด สัตว์ป่า และพืชป่า และเป็นต้นน้ำของลำห้วยแคน ไหลผ่านตำบลนาदान และมีลำห้วยบน ลำห้วยส้มป่อย ลำห้วยยาง เป็นแหล่งน้ำในการทำนา และทำการเกษตรนอกฤดูฝน มีพื้นที่ทั้งหมดอยู่ในเขตชนบท มีประชากร 96,000 คน ส่วนใหญ่ประกอบอาชีพเกษตรกรรม ทำนา ปลูกมันสำปะหลัง ปลูกอ้อย ปลูกข้าวโพด ปัจจุบันเริ่มมีพื้นที่ปลูกไม้ยืนต้นเพิ่มขึ้นแต่ยังไม่ได้เก็บผลประโยชน์ ได้แก่ การปลูกต้นยูคาลิปตัส การปลูกต้นยางพารา และปลูกปาล์มน้ำมัน ป่าธรรมชาติจึงถูกทำลายลงมากเพื่อปลูกไม้เศรษฐกิจในช่วง 2 ปี มาแล้ว ด้านการเลี้ยงสัตว์มีการเลี้ยงวัว ควาย หมู เพื่อจำหน่ายเป็นอาหาร แต่พื้นที่ในการเลี้ยงเริ่มคับแคบจึงมีผู้เลี้ยงน้อยลง ส่วนการเลี้ยงเป็ด ไก่ เป็นการเลี้ยงตามธรรมชาติ ไว้เป็นอาหารภายในครัวเรือน

ในด้านการปกครอง ตำบลนาदान แบ่งการปกครองทั้งหมดเป็น 11 หมู่บ้าน มีโรงเรียนขยายโอกาส 4 แห่ง ศูนย์พัฒนาเด็กเล็ก 5 แห่ง วัด 10 แห่ง องค์การบริหารส่วนตำบล 1 แห่ง สถานีอนามัย 2 แห่ง ในการวิจัยครั้งนี้การศึกษาเฉพาะในเขตพื้นที่รับผิดชอบของสถานีอนามัยหนองบัวน้อย มีพื้นที่รับผิดชอบ 6 หมู่บ้าน ประชากรประมาณ 4,700 คน มี 909 หลังคาเรือน ประกอบด้วย หมู่ที่ 3 บ้านกุดสุ หมู่ที่ 4 บ้านหนองบัวน้อย หมู่ที่ 5 บ้านโนนชาติ หมู่ที่ 6 บ้านหนองเหิน หมู่ที่ 9 บ้านหนองบัวงาม หมู่ที่ 10 บ้านชมภูทอง ซึ่งถ้าแบ่งพื้นที่ตามภูมิประเทศสามารถแบ่งได้เป็น 3 ส่วน คือ ส่วนที่ 1 บ้านหนองบัวน้อย และบ้านหนองบัวงาม เดิมเป็นหมู่บ้านเดียวกันได้รับการแบ่งแยกเป็นคนละหมู่บ้านตามนโยบายของรัฐ เมื่อปี พ.ศ.2523 ส่วนที่ 2 บ้านกุดสุ และ

บ้านชมพูทอง เดิมเป็นหมู่บ้านเดียวกัน ได้รับการแบ่งแยกเป็นคนละหมู่บ้านตามนโยบายของรัฐ เมื่อวันที่ 13 สิงหาคม พ.ศ.2538 ส่วนที่ 3 บ้านโนนชาติ และบ้านหนองเหิน เดิมเป็นหมู่บ้านเดียวกัน ได้รับการแบ่งแยกเป็นคนละหมู่บ้านตามนโยบายของรัฐ เมื่อปี พ.ศ.2516

นอกจากความสัมพันธ์ของผู้คนในลักษณะหมู่บ้านเดียวกันมาก่อน มีความเป็นเครือญาติกันสูงแล้ว ประชาชนจากทั้ง 3 ส่วน ยังมีประวัติความเป็นมาจากบรรพบุรุษเดียวกัน คือ เมื่อประมาณ 100 ปี ก่อน (ประมาณปี พ.ศ.2440) มีชุมชนเดิมอยู่ที่บริเวณบ้านเก่าหลาวทอง ปัจจุบันอยู่ทางทิศตะวันตกเฉียงเหนือของบ้านโนนชาติ ห่างออกไปประมาณ 2 กิโลเมตร ในปีนั้นบ้านเก่าหลาวทองเกิดโรคฝีดาษระบาด ชาวบ้านเชื่อว่าเกิดจากผีปอบ มีไฟไหม้บ้าน (หรืออาจจะเผาบ้านหรือเผาผีปอบ) แต่ผู้สูงอายุให้ข้อมูลว่ามีคนตายทั้งเป็นในกองไฟ ร้องไห้โหยหวน ชาวบ้านเชื่อว่าผีหลอก ผู้คนในบ้านเก่าหลาวทองจึงเริ่มอพยพออกไปอยู่ที่อื่น เป็นยุค “บ้านเก่าหลาวทองแตก”

เมื่อบ้านเก่าหลาวทองแตก ผู้คนในบ้านเก่าหลาวทองที่เป็นญาติพี่น้องกัน เป็นลูกพี่ลูกน้องกัน ได้แบ่งออกเป็น 4 กลุ่ม อพยพออกไปอยู่หัวไร่ปลายนาของตนเอง เมื่อนานไปก็มีผู้อื่นเริ่มเข้ามาจับจอง และเริ่มก่อตั้งเป็นบ้านเรือนต่อมา ดังนี้

นายซุย , นางทุมมา แดงนา และนายล้ง, นางฝัน แดงนา อพยพไปอยู่ที่นาของตนเองบริเวณหนองน้ำ ที่เรียกว่า “กุดฉิม” (บริเวณโรงเรียนบ้านกุดชู ในปัจจุบัน) แต่เกิดโรคระบาด จึงย้ายไปอยู่โนนบ้านหมากก่อง (อยู่ทางทิศตะวันตกของบ้านกุดชูในปัจจุบัน) อยู่ได้ประมาณ 1 ปี จึงย้ายมาอยู่บริเวณบ้านกุดชูในปัจจุบัน

นายก้อน, นางแสง แดงนา; นายแท่ง, นางสาวทอง แดงนา และนายหา, นางบัว แดงนา อพยพมาอยู่ริมหนองน้ำที่มีดอกบัว ที่เรียกว่าหนองบัว ที่ค้นพบจากการมาเป็นพรานล่าสัตว์บริเวณนี้ เมื่อผู้คนมากขึ้นจึงเรียกว่าหมู่บ้านหนองบัวน้อย ซึ่งบริเวณนี้เดิมเป็นหมู่บ้านร้าง ผู้สูงอายุเล่าให้ฟังว่าบริเวณวัดสระประทุมทองในปัจจุบัน ก่อนที่จะมาตั้งบ้านเรือนมีร่องรอยของวัดเดิมอยู่แล้ว

นายไส, นางหนู แดงนา (พ่อเนียม, แม่เนียม) ; นายไว, นางอวน แดงนา (พ่อเลื่อน, แม่เลื่อน) และนายบาน, นางวัน แดงนา (พ่อถัน, แม่ถัน) อพยพมาอยู่หัวไร่ปลายนาของตนเองบริเวณหนองน้ำ ที่มีต้นขี้เหล็กขึ้นในหนองน้ำ จึงเรียกชื่อว่าบ้านหนองเหิน

มีญาติพี่น้องส่วนหนึ่งแยกออกมาจากกลุ่มที่ไปอยู่บ้านหนองบัวน้อย ประกอบด้วย นายคำ, นางพุด ใจแน่น (พ่อบัว, แม่บัว) ; นายพรมมา, นางมา แสงดา (พ่อพู, แม่พู) ; นายวงศ์, นางสาวทองมา (พ่อเบ็ง, แม่เบ็ง) ; นายจิม, นางเข็ม แสงศรี (พ่อทอก, แม่ทอก) ย้ายมาก่อตั้งบ้านเรือนอยู่บริเวณป่าที่อุดมสมบูรณ์ มีต้นไม้ชนิดขึ้นจำนวนมาก จึงเรียกว่าบ้านโนนชาติ

อีกกลุ่มหนึ่งอพยพไปอยู่หัวไร่ปลายนาของตนเองบริเวณบ้านนาดี ตำบลนาดี ซึ่งมีพื้นที่ติดกับหมู่บ้านหนองบัวน้อย และหมู่บ้านกุดชู

ดังนั้นจะเห็นว่าสายสัมพันธ์ทางเครือญาติจึงมีความผูกพัน แน่นแฟ้นกันทั้ง 6 หมู่บ้านสามารถทำงานร่วมกันได้ง่าย ในการทำวิจัยครั้งนี้จึงไม่มีความขัดแย้งกัน มีการสื่อสารกันได้ง่าย

โดยเฉพาะแบบไม่เป็นทางการ ความรู้สึกที่รับผิดชอบต่อนาคตของเด็กและเยาวชนของทีมวิจัยจึงมีร่วมกันสูง แต่ด้วยความเป็นเครือญาติกันสูงนี้ เมื่อคิดวิธีแก้ปัญหาเรื่องการเล่นการพนัน ทุกคนจึงไม่คิดที่จะออกเป็นคำสั่ง หรือออกเป็นกฎระเบียบ แต่จะช่วยกันคิดหาวิธีที่นุ่มนวล ไม่ให้เกิดการผิดใจต่อทุกฝ่าย

สภาพสังคมและเศรษฐกิจ

ถึงแม้พื้นที่วิจัยจะเป็นเขตชนบท มีความผูกพันทางเครือญาติสูง มีประวัติศาสตร์ความเป็นมาที่ยาวนาน แต่ก็หลีกเลี่ยงไม่ได้พ้นจากผลกระทบของกระแสทุนนิยม ถูกครอบงำด้วยระบบบริโภคนิยม เอาเงินเป็นตัวตั้งในการอยู่รอดของครอบครัว นับถือกันที่ความร่ำรวย จะเห็นได้จากการกู้เงินเพื่อนำไปซื้อสิ่งของฟุ่มเฟือย เช่น กู้เงินมาสร้างบ้านหลังใหญ่ๆ กู้เงินมาซื้อรถ ซื้อโทรศัพท์มือถือ สังเกตจากหญิงหลังคลอดที่กำลังให้นมบุตร ครอบครัวจะส่งให้ไปทำงานรับจ้างต่างถิ่น โดยปล่อยลูกเล็กๆ ให้ญาติเลี้ยงดูแทน ขณะที่บางครั้งเงินที่ได้ยังไม่พอค่าซื้อนมเลี้ยงลูกด้วยซ้ำ ประกอบกับความผูกพันของกลุ่มสมาชิกก็น้อยลง เพราะต้องแยกกันอยู่ สมาชิกไปทำงานรับจ้างต่างถิ่น สมาชิกไปทาง ภรรยาไปทาง เกิดความแตกแยก หย่าร้างสูงขึ้นเรื่อยๆ ประเด็นเรื่องการเล่นการพนันในเด็กและเยาวชนก็หนีไม่พ้นจากระบบเหล่านี้เช่นกัน

ด้านการคมนาคม การสื่อสาร มีรถรับส่งสะดวก ส่วนมากจะมีรถมอเตอร์ไซด์ใช้ส่วนตัวภายในครอบครัวอย่างทั่วถึง มีถนนลาดยาง มีระบบน้ำประปาทุกหมู่บ้าน มีตู้โทรศัพท์สาธารณะแต่ส่วนมากจะใช้โทรศัพท์มือถือ จากการเก็บข้อมูลวิจัยเรื่องการแก้ปัญหาหนี้สินของหมู่บ้านชมภูทอง พบว่า ร้อยละ 85 ของครอบครัวมีโทรศัพท์มือถือใช้

1.2 บริบทของปัญหาวิจัย

เมื่อก้าวถึงการเล่นการพนันผู้คนในชุมชนคิดว่าเป็นสิ่งที่ไม่ดี ได้รับการบอกต่อมาว่าเป็นสิ่งที่ไม่ดี รับทราบว่าการพนันเป็นสาเหตุให้คนยากจน มีหนี้สิน ขาดความเชื่อถือ มีคำบอกเล่า สั่งสอนต่อกันมาว่าไม่ให้เชื่อถือ “คนเล่นคนกิน” “คนกิน” หมายถึงผู้ที่ติดยาเสพติด ส่วน “คนเล่น” หมายถึงคนที่ติดการพนัน แสดงให้เห็นว่า คนเล่น ไม่ใช่ “คนจริง” เพราะฉะนั้นถ้าคนเล่นพุดจา หรือสัญญาว่าจะทำอะไรไม่ให้เชื่อถือเพราะพูดเล่นๆ ทำเล่นๆ

เมื่อถามว่าการเล่นการพนันมีปัญหาตามมาหรือไม่? ส่วนมากบอกว่ามี เช่น ปัญหาในการพัฒนาชุมชนและพัฒนาตนเอง มีปัญหาความยากจน ผู้ใหญ่บ้านคนที่หนึ่งบอกว่า “กลุ่มที่เล่นการพนันกันมาก คือกลุ่ม (ชื่อกลุ่ม) พัฒนาอะไรก็ไม่ขึ้น” การเล่นการพนันก่อให้เกิดปัญหาสังคมหลายประการ เช่น การลักขโมย การมั่วสุม ดื่มสุรา การทะเลาะวิวาท ดังที่ อสม. คนที่สองบอกว่า “พวกนี้จะลักเล็กขโมยน้อย ... วันที่เล่นไม่ได้เงินจะไปมั่วสุมอยู่หัวไร่ปลายนา แล้วไปลักเล็กขโมยน้อย ขโมยเป็ด ไก่ ขโมยเหล็ก ขโมยปูน ขโมยของเศษ” ซึ่งเหตุการณ์ที่เล่ามาเกิดขึ้นจริง และมีการไต่ถามถึง เรียกเรื่องค่าเสียหายที่บ้านผู้ใหญ่บ้าน มีผู้สูงอายุคนที่สาม บอกว่า “พอได้เงินมาก็เอาไปซื้อกาบ ซื้อบุหรี่ยี่ห้อแล้ว มามั่วสุมกันอีก” มีปัญหาการทะเลาะวิวาท เช่น เหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในพื้นที่

หมู่ที่ 10 เมื่อเล่นเสีย ทำให้อารมณ์ไม่ดี หยิบยืมเงินจากเพื่อนไม่ได้ก็มีเรื่องราว เกิดความขัดแย้งในหมู่เครือญาติ ลูกหลานถึงกับตัดญาติขาดมิตรกัน การเล่นเกมพนันในเด็กทำให้เกิดปัญหาหลายอย่าง เป็นการเรียนรู้ของเด็กจากการเล่นอย่างหนึ่ง การเรียนรู้ที่เป็นปัญหา เช่น เมื่อเล่นเสีย เงินไม่พอใช้ก็ยืมเงินเพื่อน เรียนรู้การเป็นหนี้ บางคนที่ไม่อยากเป็นหนี้ ก็เกิดผู้มีอิทธิพลในโรงเรียนขึ้นมา พี่ที่โตกว่ามาขู่บังคับเอาเงินจากน้องๆ อนุบาล และเพื่อนๆ ในโรงเรียนให้ข้อมูลว่าเด็กที่เล่นเกมพนันไม่ตั้งใจเรียน และรบกวนเพื่อนในห้องเรียน

ส่วนปัญหาด้านสุขภาพมีมากมายดังเรื่องเล่าของหมออนามัย เรื่องชีวิตของน้องปลาย (ชื่อสมมุติ) ที่ได้รับเชื้อเอดส์จากการค้าขายตั้งครุฑ มารดาได้รับเชื้อเอดส์จากเพศสัมพันธ์จากชายอื่นที่ไม่ใช่สามี ที่ยอมขายอื่นเพราะต้องการเงินกินจากการเสียการพนัน นอกจากนี้ยังมีปัญหาสุขภาพอื่นๆ เป็นโรคปวดท้องเนื่องจากรับประทานอาหารไม่ตรงเวลา ผู้เล่นเกมพนันคนหนึ่งมีอาการปวดท้องมารักษาที่สถานีอนามัยประจำ ทุกครั้งหมออนามัยวิเคราะห์สาเหตุแล้วเกิดจากการรับประทานอาหารไม่ตรงเวลา หมอจะให้คำแนะนำเรื่องรับประทานอาหารให้ตรงเวลาทุกครั้ง แต่ผู้ป่วยก็ปฏิบัติตามไม่ได้สักครั้งจนเื่อมระอากันทั้งสองฝ่าย จนต่อมาครั้งหนึ่งหมอยังไม่ได้แนะนำแต่ผู้ป่วยบอกก่อนเลยว่า “ผมเข้าใจว่าต้องกินอาหารให้ตรงเวลา ผมก็อยากกินให้ตรงเวลา แต่มันกินไม่ได้ เวลาเล่น (พนัน) ติดพัน กำลังได้ กำลังเสีย มันออกจากวงไม่ได้”

อีกทั้งพบปัญหาเรื่องคุณภาพการเลี้ยงดูเด็กดังมีเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นจริงคืนหนึ่ง ยายอุ้มเด็กชายโชติ (นามสมมุติ) อายุ 2 ขวบมาปลุกหมอที่บ้านพักบอกว่าหลานให้หนอยไม่รู้มันกินยาแก้ไข้เข้าไปเท่าไร เมื่อถามว่าทำไมต้องกินยาแก้ไข้ ยายบอกว่าเพราะเด็กไข้ เมื่อถามว่าทำไมให้กินเอง บอกว่าแม่ก็ยุ่ง ยายก็ยุ่ง จึงให้เด็กกินยาเองนี่กว่ามันจะกินเป็นพอหายยุ่งมาดูอีกทีเห็นแต่ขวดยาเปล่า เมื่อถามว่าทำอะไรถึงได้ยุ่งขนาดนั้น คำตอบที่ได้คือ เข้าวงไฮโลทั้งครอบครัว เด็กวัยเท่านี้เจ็บป่วยยังได้รับการดูแลอย่างนี้ แล้วเด็กปกติสภาพการดูแลด้อยกว่านี้อีก

ถึงแม้ผู้คนจะรู้ว่าการพนันไม่ดี การเล่นเกมพนันมีปัญหาต่างๆ ตามมามากมาย แต่ผู้คนในพื้นที่วิจัยกลับไม่ตระหนักว่าการพนันเป็นปัญหา เห็นว่าการเล่นเกมพนันไม่จำเป็นต้องแก้ไข ผู้ใหญ่ในชุมชนมองว่าการพนันเป็นเรื่องธรรมดา เป็นเรื่องวิถีชีวิตคู่กับคนไทยที่ชอบการพนันขั้นต่อ เป็นการละเล่นในงานประเพณีต่างๆ ข้อมูลเหล่านี้ได้จากการสังเกต ในพื้นที่วิจัยจะมีสถานที่เล่นเกมพนันชัดเจน หลายจุด มีทุกหมู่บ้าน ผู้นำชุมชนและผู้คนในชุมชนจะรู้ จะเห็น แล้วก็มองผ่านไปเหมือนไม่มีอะไรเกิดขึ้นในนั้น ไม่เคยมีการจับกุมตามกฎหมาย และจากการพูดคุยกันของทีมวิจัยเพื่อแก้ปัญหาเรื่องการเล่นเกมพนัน คำพูดที่พูดถึงกันมากคือ บอกว่าการพนันเป็นประเพณี ที่ไหนๆ ก็มี ไม่มีทางแก้ได้ ดังคำกล่าวของผู้สูงอายุที่เป็น อสม.ด้วย กล่าวว่า “การไม่ให้เล่นเกมพนันมันยาก ที่ไหนๆ ก็มี มันเป็นประเพณี ขนาดตำรวจยังเอาไม่อยู่ เราเอาไม่อยู่หรอก” นอกจากนั้นยังพบว่าผู้ปกครองเด็กเห็นว่าบุตรหลานเล่นเกมพนันไม่ใช่ปัญหา บางคนยังมีความคิดเห็นเชิงส่งเสริม เช่นเวลาเด็กเล่นจะชื่นชม ยกย่องว่าเป็นคนเก่ง ดังที่เมื่อทีมวิจัยไปตักเตือนแม่

ของเด็กชายชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 คนหนึ่ง ที่เล่นไฮโล แม่ของเด็กบอกว่า “ถึงมันเล่นมันก็ฉลาด มีแต่ได้ไม่มีเสีย”

นอกจากนั้นผู้คนในชุมชนบางส่วน ให้ความสำคัญกับการเล่นการพนันว่า เป็น “อาชีพ” เป็นแหล่งทำมาหากิน ดังเหตุการณ์ที่หมอนามัยพบเห็นเป็นประจำในชุมชน เช่น เมื่อไปเยี่ยมบ้าน ครอบครัวไหนที่ไม่พบเจ้าของบ้าน เมื่อถามว่าไปไหน แทนที่จะได้คำตอบว่าไปทำงาน กลับได้คำตอบว่า “ไปหากินเฮือนดำ” ซึ่งหมายถึงการไปทำงานที่บ้านหลังดำ ซึ่งเป็นบ้านที่มีวงการพนัน ไพ่ ไฮโล และชาวบ้านใช้คำว่า “หากิน” ซึ่งหมายถึงการประกอบอาชีพให้มีอยู่มีกิน นอกจากนี้ยังมีข้อมูลหลายอย่างสนับสนุน ดังเช่นครอบครัวของน้องต๋ม ดังนี้

เช้าวันหนึ่งพ่อของน้องต๋ม อายุ 6 เดือนพาเด็กมาพบหมอที่สถานอนามัยด้วยอาการท้องร่วง จึงถามว่าให้กินอะไรบ้าง พ่อก็บอกว่าพ่อป้อนอาหารเสริม ซึ่งเด็กวัยขนาดนี้ยังต้องกินนมแม่ และผู้ดูแลหลักๆ ต้องเป็นแม่ แต่ทำไมเด็กคนนี้จึงเป็นพ่อดูแล เมื่อสอบถามคำตอบที่สรุปได้คือ แม่ต้องไปเล่นไฮโล เพราะแม่จะเล่นได้ (มือขึ้น) มากกว่าพ่อ พ่อจึงต้องรับหน้าที่ดูแลลูกแทน เมื่อสอบถามแม่ คำตอบที่ได้ทำให้หมอนามัยพูดไม่ออก “แม่หมอ (หมายถึงหมอนามัย) ถ้าไม่เล่นก็ไม่ได้กิน ถ้าเล่นวันไหนได้ก็ได้อีก วันไหนเสียก็พ่อได้ชอกันกินหิบบิ๊มไปก่อน” และจากการสังเกตของทีมวิจัยจะพบการเล่นการพนันมากช่วงว่างงาน หรือนอกฤดูทำนา จึงสรุปได้ว่าในชุมชนถึงแม้จะทราบว่าการเล่นการพนันก่อให้เกิดปัญหาต่างๆ ตามมามากมาย แต่ผู้คนในชุมชนกลับไม่ตระหนักว่าการพนันเป็นปัญหา การพนันไม่จำเป็นต้องแก้ไข และเป็นปัญหาที่ต้องยอมจำนน ถึงแม้ต้องการจะแก้ไขแต่ก็หมดหนทาง ดูเหมือนจะไร้วิธีการที่จะดำเนินการแก้ปัญหา

2. การวิเคราะห์สถานการณ์ปัญหาและนำปัญหานั้นมาวางแผนแก้ไข

2.1 ความหมายและชนิดของการพนัน

ความหมายของการพนัน ในความหมายของทั้งเด็กและผู้ใหญ่ จากการเก็บข้อมูลชนิดและวิธีเล่นการพนัน พบว่า การพนันสื่อความหมายว่า การเล่นได้เสียที่เป็นเงิน ถ้าไม่เล่นได้เสียด้วยเงินชาวบ้านและเด็กจะไม่นับว่าเป็นการพนัน ถึงแม้ว่าจะเป็นการเล่นอย่างเดียวกัน เช่นการเล่นป่นโป้ก้อย ถ้าเล่นพนันกันด้วยการ “เชกเข้า” คือผู้ชนะจะใช้มะเหลงโขกไปที่หัวเข้าของผู้แพ้เป็นการเล่นเพื่อสนุกสนานไม่ถือว่าเล่นพนัน แต่ถ้าผู้ชนะได้เงิน ผู้แพ้เสียเงิน เด็กจะเรียกว่าการเล่นป่นโป้ก้อยนั้นเป็นการเล่นการพนันทันที การเล่นสอด้ส้ถือเป็นการสอนเด็กให้เด็กรู้จักตัวเลข ไม่ถือว่าเป็นการพนัน การเล่นและแข่งขันกีฬา โดยเฉพาะวอลเลย์บอล ฟุตบอล ถือเป็นการกีฬา แต่วิธีการดังกล่าวถ้านำมาเล่นมีฝ่ายแพ้ ฝ่ายชนะ และมีผู้ได้เงิน มีผู้เสียเงิน จะเรียกการเล่นดังกล่าวว่าเป็นการพนันทันที ที่น่าสนใจอีกอย่างหนึ่งคือ จากการเก็บข้อมูลทั้งในเด็กและผู้ใหญ่ไม่มีข้อมูลสนับสนุนว่า การซื้อหวย เป็นการพนัน

สำหรับเด็กแล้วคำว่า “เงิน” ไม่ได้หมายถึงเฉพาะ เงิน คือ ธนบัตรที่ชำระหนี้ได้ ตามกฎหมายเท่านั้น แต่เงินในความหมายของเด็กรวมทั้งกระดาษที่เขียนตัวเลขลงไปแล้วสมมุติว่าเป็นเงิน หรือหมายถึงเงินที่มีรูปการ์ตูนที่มีขายเป็นของเล่น (เงินการ์โม) ถ้าเล่นแล้วมีผู้ได้ ผู้เสียเงิน ทุกชนิดเหล่านี้ เด็กจะถือว่านั่นคือการพนันด้วย

นอกจากนี้การแยกระหว่างผู้ที่เล่นการพนันเพื่อสนุกสนาน กับผู้ที่ติดการพนัน ในกลุ่มเด็ก เด็กจะแยกไม่ออก เด็กจะเข้าใจว่าเล่นการพนันก็คือเล่น จะเล่นมากเล่นน้อยก็คือเล่น จากการวิจัยจึงพบเด็กและเยาวชนมารายงานตัวว่าตัวเองเป็นผู้เล่นการพนัน สำหรับผู้ใหญ่แล้ว แยกผู้เล่นการพนันเพื่อสนุกสนาน เล่นเพื่อการพักผ่อนกับผู้ติดการพนัน ได้ 2 ประเด็น ประเด็นแรก ผู้ที่เล่นการพนันเพื่อสนุกสนาน คือจะเล่นตามประเพณีเท่านั้น ความหมายของประเพณี คือประเพณี สงกรานต์เท่านั้น ที่จะมีการเล่นไฟ เล่นไฮโลอย่างเปิดเผย ใครไม่เล่นจะถูกพูดแซวว่า ทำผิดประเพณี ประเด็นที่สอง คือเมื่อเล่นเสียเงินแล้วไม่รู้สึกเสียขาย ไม่คิดอยากได้คืน ไม่คิดที่จะแก้มือ ถือว่าคนนั้นเล่นเพื่อสนุกสนาน เช่น พฤติกรรมการเล่นการพนันของผู้สูงอายุคนหนึ่ง (พ่อของทีมวิจัย) ปกติจะไม่เล่นการพนัน แต่ช่วงสงกรานต์จะเล่นทุกปี ส่วนมากจะเล่นไฟ หรือไฮโล แล้วแต่กลุ่มเพื่อน เล่นเหมือนนักพนันจริงๆ บางปีจะเล่นจนไม่ได้นอน บางครั้งไม่ยอมรับประทานอาหารเพราะติดพัน เล่นอย่างนี้ตั้งแต่เป็นหนุ่มจนชรา การเล่นแต่ละปีจะกำหนดไว้เลยว่าจะเล่นไม่เกินเท่าไร หมายถึงถ้าเสียเงินต้องเสียไม่เกินเท่าไร บางปีก็ได้เงิน แต่ส่วนมากจะเสียตามที่กำหนดไว้ เสียหมดเงินที่กำหนดไว้แล้วจะเลิกเล่น ไม่ยืมเงินเล่นต่อ “ปีนี้กำหนดไว้ 500 บาท เล่นไฟ 3 วัน ติดต่อกัน เงินหมดก็เลิกเล่น เลิกสงกรานต์พอดี”

2.2 ชนิดของการพนัน

จากความหมายของการพนันดังกล่าวมาทำให้เด็กและเยาวชนนำเสนอชนิดของการเล่นการพนันหลายอย่าง ดังนี้

- 1) ไฟ การเล่นไฟเล่นได้หลายวิธีแล้วแต่ผู้เล่นชอบ และขึ้นอยู่กับจำนวนผู้เล่น ไฟจะพิเศษคือเล่นได้ง่าย ผู้เล่นมากหรือน้อยก็เล่นได้ ทำให้ผู้คนนิยมเล่นกันมาก เกมไฟ ที่เด็กนิยมเล่น เช่น ผสมสิบ คอยคู่ กบดำ กบแดง ปีกแดง ดำมี
- 2) ไฮโล มีเล่นไฮโลที่เป็นลูกเต๋าแบบตัวเลข และแบบรูปภาพ สำหรับเด็กจะชอบเล่นแบบรูปภาพ ที่เรียกว่ากั้ง ไก่ ไฮโล การเล่นและการได้เสียจะเหมือนกัน การเล่นมีเจ้ามือเป็นผู้เขย่าลูกเต๋า และมีแผ่นผ้าวางไว้ให้ผู้เล่นวางเงินลงไปตามที่ต้องการ
- 3) จี๊ดเส้น วิธีการเล่นนิยมมีผู้เล่น 3 – 7 คน โดยจี๊ดเส้นเป็นแบบสามเส้น ผู้เล่นจะโยนเงินไปที่เส้นที่จี๊ด ถ้าเงินของใครทับเส้นที่จี๊ดไว้ก็จะได้เงิน ถ้าทับเส้นกลางเงินอยู่ส่วนใดส่วนหนึ่งมากกว่าฝ่ายนั้นจะได้เงิน การเล่นจะเล่นครั้งละ 1 บาท
- 4) ปั่นโป๊กอย ใช้เหรียญที่เป็นวงกลมปั่น แล้วทายว่าเมื่อเหรียญหยุดจะออกหัวหรือก้อย ทายถูกต้องว่าชนะ

- 5) ปลากัด และไก่ชน เด็กจะหาปลากัดจากทุ่งน่านำมาเลี้ยงในขวด จากนั้นนัดทำปลากัดกันในบ้านของเพื่อนๆ ปลาทัวใดกตชนะถือว่าเจ้าของปลาเป็นผู้ชนะ ส่วนไก่ชนจะต้องเลี้ยงดูไก่ชน จะนำไปแข่งในสังเวียนชนไ้ร่วมกับผู้ใหญ่
- 6) โยนลูกแก้ว (บางคนเรียกแก้วตาแมว) จะใช้วิธีดีดลูกแก้วโดยมีกฎกติกาของการเป็นผู้ชนะ คือผู้ที่สามารถโยนลูกแก้วให้ไกลหลุมที่กำหนดไว้ให้มากที่สุด ผู้ที่โยนได้ไกลที่สุดจะได้เป็นผู้ที่เริ่มเล่น โดยดีดลูกแก้วของตนเองให้ชนลูกแก้วของคู่แข่ง ถ้าชนจะได้บีบลูกแก้วให้หลุมถือว่าชนะ
- 7) แข่งพนันฟุตบอลและวอลเลย์บอล จะเล่นหลังเลิกเรียน นักเรียนจะแบ่งทีมแข่งขันกัน ทีมชนะจะได้เงินตามที่พนันกันไว้
- 8) แข่งบั้งไฟ เด็กจะเอาใบหญ้าคามากีและยิงออกไป ใบหญ้าคาของใครที่ไปได้ไกลที่สุดคือผู้ชนะ
- 9) แข่งโดมิโน จะมีตัวโดมิโน (ที่ซื้อเป็นของเล่น) แบ่งให้เท่ากันตามจำนวนผู้เล่น นำมาต่อกันตามจำนวนแต้มที่มี เวียนผู้เล่นไปเรื่อยๆ ใครที่ต่อหมดก่อนคือผู้ชนะ
- 10) นึกสลาก แม้ถ้าจะทำสลากจำหน่ายตามร้านค้า เด็กจะจ่ายเงินตามจำนวนที่ตั้งไว้ แล้วเลือกจับสลาก ถ้าได้เบอร์ตามสิ่งของที่แสดงไว้จะได้สิ่งของนั้น ถ้าไม่มีก็จะสูญเสียเงินเปล่า
- 11) เล่นยาง เด็กจะเล่นยางยืด นำมาเล่นได้หลายวิธี เช่นเป่ากบ โยนช่อง ฯลฯ
- 12) โยนหลุม เด็กจะใช้เหรียญบาทขุดหลุมที่พื้นดินไว้เป็นหลุมเล็กๆ กำหนดระยะให้ยืนแล้วโยน การเล่นจะมีเจ้ามือ ถ้าโยนเหรียญไม่ลงหลุมเจ้ามือได้ (ได้กิน) ถ้าโยนลงหลุมผู้โยนได้
- 13) สอดไส้ เด็กจะเอาหนังสือมาเล่มหนึ่ง ใช้กระดาษแข็งบางๆ มาสุมสอดเข้าไป พนันกันที่เลขท้ายของหน้าหนังสือ ใครสอดได้เลขท้ายที่มากกว่าถือว่าเป็นผู้ชนะ
- 14) โอเลย์ มีวิธีการเล่น ในขั้นแรกขีดตารางเป็น 6 ช่อง และมีตัวเลขข้างใน ดังนี้

147	258	369
ต่ำ		สูง
1 – 5	โอเลย์	6 - 8

ขั้นที่สองใช้กระดาษแข็งมาสอดเข้าไปในหนังสือเล่มใดก็ได้ ให้ได้เลขหน้า แล้วนำเลขหน้ามาบวกกัน ได้เลขอะไรนำเลขนั้นไปเทียบกับตาราง ถ้ามีเลขในตาราง จะถือว่าชนะได้เงิน เช่น สอดเลขหน้าหนังสือได้หน้า 59 จะนำเลข $5 + 9 = 14$ จะมีเลข 1, 4 ในตาราง ถ้าลงเงิน 1 บาท ถือว่าได้สอง

เท่า เพราะมีเลข 2 ตัว ในช่องเดียวกัน ถ้าเปิดได้หน้า 19, 109 ฯลฯ ที่บวกกันทุกตัวแล้วลงท้ายด้วย 0 จะถือว่าได้ออเลย์ จะได้เงินเพิ่มจากที่ลงไว้ 5 เท่า ถ้าเปิดได้หน้า 215 ได้ $2 + 1 + 5 = 8$ มีเลข 8 ในช่องที่ 2 ได้เงินเพิ่ม 1 เท่า และรวมกันได้ 8 อยู่ในช่องสูง จะได้เงินเพิ่มอีก 1 เท่า รวมเป็น 2 เท่า ฯลฯ

เป็นที่น่าสังเกตว่า “หอย” ไม่ใช่การพนันในความคิดเห็นของเด็ก และการพนันหลายอย่างเป็นเรื่องที่ผู้ใหญ่มองข้าม เช่น เมื่อคืนข้อมูลเรื่องชนิดของการพนันให้ครูทราบ ครูตกใจ บอกว่านำ “โอเลย์” เข้ามาสอนเด็กเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เรื่องการบวกเลข ครูบอกว่าต่อไปต้องระวังและให้เหตุผลกับเด็กมากขึ้น

2.2 ลักษณะทางประชากร

จากที่ทีมวิจัยสังเกตการณ์เล่นการพนันของเด็กและเยาวชนอย่างคร่าวๆ และมีการพูดคุยแลกเปลี่ยนปัญหาทั้งกับครู ผู้นำ ผู้สูงอายุ เด็กและเยาวชนพบว่าเด็กชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 หลายคนเริ่มเล่นไพ่ ไฮโลแล้ว ทีมวิจัยจึงเริ่มเก็บข้อมูลในเด็กอายุตั้งแต่ 7 ปี ขึ้นไป ส่วนช่วงอายุ วัยที่อยู่ในชุมชนเป็นส่วนใหญ่ และมีพฤติกรรมที่ไม่พึงประสงค์ ถูกกลุ่มชักจูงได้ง่าย อายุจะน้อยกว่า 18 ปี ส่วนผู้ที่อายุมากกว่า 18 ปี จะอพยพไปทำงานที่ศูนย์กลางความเจริญเป็นส่วนใหญ่ เยาวชนที่อายุน้อยกว่า 18 ปี อพยพแรงงานลำบากเพราะโรงงานไม่รับคนงานที่อายุน้อยกว่า 18 ปี ดังนั้นทีมวิจัยจึงเลือกศึกษาในกลุ่มเด็กและเยาวชนอายุระหว่าง 7 – 18 ปี มีจำนวนทั้งหมด 972 คน รายละเอียด ดังในตารางที่ 1

ตารางที่ 1 จำนวนประชากรอายุ 7 – 18 ปี และจำนวนผู้เล่นการพนันเป็นประจำ

หมู่บ้าน	ชาย (คน)	หญิง (คน)	รวม (คน)	ผู้เล่นการพนัน
กุดฮู	90	68	158	6
หนองบัวน้อย	82	62	144	9
โนนชาติ	79	72	151	6
หนองเหิน	79	75	154	8
หนองบัวงาม	109	79	188	9
ชมพูทอง	90	87	177	5
รวม	529	443	972	43

ด้วยความหมายของการพนันและชนิดของการพนันดังที่กล่าวมา เมื่อสอบถามเด็กที่ให้ข้อมูลทั้งจากการสัมภาษณ์เชิงลึก การเข้าค่ายปรับแต่งจิตเพื่อพัฒนาตนเองและชุมชน จากเวทีถื่นข้อมูลและระดมความคิดเห็น เด็กทั้งหมดให้ข้อมูลว่าเคยเล่นการพนันมาก่อน ทีมวิจัยจึงวิเคราะห์ว่าเด็กที่เสี่ยงต่อการเล่นการพนันค่อนข้างมากเป็นใครบ้าง ได้ข้อสรุปว่าเด็กที่เล่นการพนันที่รุนแรงคือเล่นไฮโลและเล่นไพ่ อีกทั้งเด็กเล่นสม่ำเสมอ เล่นทุกโอกาส มีอุปกรณ์การเล่นเป็นของตนเอง

ผู้ปกครองไม่ห้ามปราม หรือผู้ปกครองเล่นการพนันเป็นประจำ มีเด็กกลุ่มนี้จำนวน 43 คน แต่ในเทศกาลสงกรานต์หรือในงานศพจะมีเด็กเล่นการพนันมากกว่านี้เป็นอย่างมาก ส่วนวัยของเด็กที่เล่นจะมีทุกวัย แต่เด็กจะเล่นอยู่ในกลุ่มวัยของตนเองเป็นกลุ่มๆ ส่วนมากจะแบ่งเป็นวัยประถมศึกษาตอนต้น กลุ่มวัยประถมศึกษาตอนปลาย และกลุ่มเด็กมัธยมศึกษาขึ้นไป

2.3 วิธีของการเล่นการพนัน

การเล่นการพนันมีเหตุปัจจัยที่ซับซ้อน ข้อมูลที่ได้จากการวิจัยสามารถจัดหมวดหมู่ได้ 3 กลุ่ม คือ ปัจจัยที่ทำให้เล่นการพนัน กระบวนการเล่นการพนัน ผลที่เกิดขึ้นจากการเล่นการพนัน ดังแผนภาพที่ 1



2.3.1 กระบวนการเล่นการพนัน

กระบวนการเล่นการพนันในหมู่บ้านเด็กและเยาวชนจะแอบเล่นกันในบ้านที่มีดซิด ปิดประตู ส่วนในโรงเรียนเด็กจะเล่นเวลาไม่ได้เข้าห้องเรียน ช่วงพักกลางวัน ช่วงที่มีเวลาว่าง เล่นในงานศพงานสงกรานต์ กระบวนการเริ่มต้นเล่นไฮโล เด็กๆ ในเวทีระดมความคิดเห็น เล่าให้ฟังว่า “ที่เล่น (ไฮโล) เพราะที่บ้านพาเล่น เบ๊ (อู) ผู้ใหญ่เล่น ดูแล้วก็ เตาในใจ ว่าเปิดขึ้นมาลูกเต๋าจะขึ้นอะไร ปรากฏว่า เตาถูก บ่อยๆ จึง ลองเล่น แล้ว เล่นถูก ทำให้ ได้เงิน พอได้เงินก็ อยากได้อีก ทำให้ เล่นต่อ มาเรื่อยๆ พอเสียเงินก็อยากได้คืน ทำให้เล่นต่ออีก” จะเห็นว่าการที่เด็กและเยาวชนตัดสินใจเล่นการพนัน มีการไตร่ตรอง คิดวิเคราะห์จากการเล่นของผู้ใหญ่ ดังภาพนี้ที่เด็กคนหนึ่งวาดขึ้นจากประสบการณ์ชีวิตของตนเองในหัวข้อเรื่อง “การพนันในความคิดเห็นของข้าพเจ้า”



จากภาพจะเห็นว่าเด็กเรียนรู้การเล่นการพนันตั้งแต่เด็กๆ เพราะรอบๆ ตัวเขามีแต่ผู้เล่นการพนัน การป้องกันเด็กและเยาวชนเข้าสู่การเล่นการพนันจะต้องทำอย่างไร เพื่อที่จะทำให้เด็กและเยาวชนไม่รู้ไม่เห็นการเล่นการพนันของผู้ใหญ่ ประเด็นนี้จึงเป็นโจทย์ของการแก้ปัญหาการเริ่มเล่นการพนันของเด็กและเยาวชนของทีมวิจัย

2.3.2 ปัจจัยที่ทำให้เล่นการพนัน

ปัจจัยที่ทำให้เด็กและเยาวชนเล่นการพนัน แบ่งได้เป็น 3 กลุ่ม คือ ปัจจัยด้านความเชื่อ ปัจจัยภายนอก และปัจจัยภายใน ดังนี้

ปัจจัยด้านความเชื่อ ความเชื่อของผู้คนในชุมชนเรื่องเล่นการพนันในงานศพถือว่าดี มีประโยชน์ เล่นเป็นเพื่อนเจ้าภาพ งานศพจะได้ไม่เศร้าจนเกินไป และมีความเชื่อว่าเจ้าภาพมีความต้องการให้เล่น นอกจากเล่นเป็นเพื่อนแล้วบางครั้งยังได้รับเงินจากนักพนันเพื่อช่วยงานศพด้วย นักพนันมักจะให้เงินช่วยมากกว่าชาวบ้านทั่วไป เพราะเชื่อว่านักพนัน “สपोर्ट” (กล้าได้ กล้า

เสีย กล้าให้) ดังที่เด็กชาย ป.5 คนหนึ่งบอกว่า “เล่นได้เอาเงินให้ยาย ชื้อขนมให้น้อง แบ่งเงินให้เพื่อนไปเล่นแก้มือด้วย จะสปอร์ต” ดังมีเหตุการณ์ที่มีผู้เสียชีวิตในช่วงเก็บข้อมูลวิจัย ผู้เสียชีวิตเพศหญิง อายุ 48 ปี มีบุตร 2 คน สามี 1 คน ครอบครัวนี้ยากจน มีหนี้สิน เมื่อเสียชีวิตได้รับเงินฌาปนกิจสงเคราะห์แก่พอใช้หนี้ ไม่เพียงพอที่จะดำเนินพิธีกรรมในงานศพ ญาติพี่น้องและเพื่อนบ้านต่างช่วยกันเต็มกำลัง ในงานนี้เปิดให้เล่นการพนันไฮโลและเล่นไพ่กันมาก มีเจ้ามือไฮโลคนหนึ่งในห้องบ้านนั้นเองบอกงานศพงานนี้มีขึ้น (เล่นได้) จึงยินดีทำบุญกับงานศพด้วย โดยเป็นเจ้าภาพสวดพระอภิธรรมศพ 1 วัน ซึ่งถือว่าเป็นจำนวนมาก และไม่เคยมีเหตุการณ์ที่ทำบุญด้วยมากอย่างนี้มาก่อน ญาติผู้ตายรู้สึกชื่นชมนักการพนันคนนั้นมาก และถือว่ามิบุญคุณต่อกันเรื่อยมา

นอกจากนี้ผู้ใหญ่พูดเล่นหยอกล้อกันเวลาไปเล่นการพนันว่า “ไปเรียนคณิต” หรือ “ไปตีคณิตศาสตร์” เด็กได้ยินเป็นประจำ ประกอบกับผู้ใหญ่ในวงพนันพูดคุยกับเด็กที่เล่นการพนันด้วยกันว่า “มาเรียนวิชาคณิตคิดในใจหรือ” ทำให้เด็กมีความเชื่อว่า การเล่นการพนันเป็นการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ เด็กไม่สามารถแยกแยะได้ว่าอะไรเป็นการพูดประชด หรือพูดเปรียบเทียบ ทำให้เด็กไม่ได้เรียนรู้ว่าพฤติกรรมการเล่นการพนันเป็นสิ่งที่ไม่ดี

ผู้คนในชุมชนมีความเชื่อเรื่องดวงชะตา เชื่อเรื่องกรรมเก่า เชื่อผลของกรรม ผลที่เกิดขึ้นในปัจจุบันเกิดจากกรรมคือผลของการกระทำ ถ้าไม่ใช่ผลของการกระทำในปัจจุบัน ก็เป็นผลของการกระทำในอดีต หรือไม่ก็เป็นผลของการกระทำจากชาติก่อน การที่ใครจะได้เงินมาง่ายๆ จากการพนันส่วนหนึ่งเชื่อว่าเป็นผลของการทำบุญทำทานมาจากชาติก่อน ดวงชะตาก็เป็นส่วนหนึ่งในการกำหนดว่าจะได้รับโชคหรือไม่ การเล่นการพนันมีความเชื่อว่าเป็นการเปิดประตูรับโชค ถ้าเราไม่เล่นการพนันโชคก็เข้ามาไม่ได้ บางครั้งการเล่นการพนันเป็นการเสี่ยงดวงชะตา เพื่อคิดว่าตนเองมีดวงอย่างไร จะได้หรือเสีย ถ้าเสียก็เข้าใจว่าดวงไม่ดี หรือ “ชินชะตา” ไม่ดี การเสี่ยงดวงนี้ผู้เล่นจะไม่เสียค่าที่เสียไปถือว่าเป็นการทำบุญ สวดเคราะห์ ที่เรียกกันว่า “ฟาดเคราะห์” เพื่อจะมีดวงชะตาดีในคราวหน้า ความเชื่อนี้จะเห็นชัดเจนโดยเฉพาะในเทศกาลสงกรานต์ ผู้คนในชุมชนจะชักชวนการเล่นการพนัน และจะเป็นการตัดสินใจดวงชะตาทั้งปี เช่นจะชักชวนกันว่า “ไปเล่นไฮโลเสี่ยงดวงกันเถอะ ปีนี้ดวงจะเป็นอย่างไร”

ปัจจัยภายนอกตัวบุคคลที่ทำให้เล่นการพนัน คือ หนึ่งเด็กต้องมีเงินก่อน โดยเฉพาะในช่วงเทศกาลสงกรานต์ พ่อ แม่ผู้ปกครองจะให้เงินจำนวนมากว่าปกติ และจะไม่ห้ามปรามถ้าเด็กจะเล่นการพนัน ถ้าไม่ใช่ช่วงเทศกาลเด็กที่เล่นการพนันส่วนหนึ่งเพราะพ่อ แม่ ครอบครัวเล่นเป็นประจำแล้ว อีกส่วนหนึ่งเพราะมีเงิน จากสภาพครอบครัวที่พ่อ แม่ ไม่ได้อยู่ด้วย อาจจะไปทำงานที่กรุงเทพฯ หรือต่างจังหวัด ให้เด็กอยู่กับญาติ และให้เงินเด็กไว้เป็นงวด อาจเป็นรายเดือน หรือรายครึ่งเดือน ทำให้เด็กมีเงินที่เป็นของตนเองจำนวนมาก ดังที่ครูกล่าวถึงเด็กที่เล่นการพนันคนหนึ่งว่า “พ่อ แม่ไม่อยู่ ไปทำงานกรุงเทพฯ เด็กอยู่กับยาย ยายก็แก่แล้วไม่รู้อะไร พ่อ แม่โอนเงินให้เป็นเดือน บางวันเห็นเด็กคนนี้ถือเงินไปโรงเรียน 4 – 5 ร้อยบาท” ส่วนเด็กที่อยู่กับพ่อ

แม่และเล่นการพนันในโรงเรียน เล่าให้ฟังว่า “พ่อ แม่ให้เงินไปโรงเรียน 10 – 20 บาท ซื้อกับข้าว กลางวันแล้วก็หักเก็บไว้ครั้งละ 2 บาท 5 บาท แล้วแต่โอกาส เพื่อให้เงินเหลือเอาไปเล่นการพนัน”

สอง เล่นตามพ่อแม่หรือผู้ใหญ่ ประเด็นนี้เป็นสังคมประกิต เป็นการเรียนรู้ทางสังคมอย่างหนึ่ง เมื่อผู้ใหญ่มีพฤติกรรมเล่นการพนันให้เด็กเห็นเป็นประจำ เด็กจะเลียนแบบและทำตาม โดยเฉพาะผู้ใหญ่ในชุมชนเล่นเท่านั้น ที่สำคัญพ่อ แม่ ผู้ปกครองของตนเองเป็นผู้เล่นการพนันให้เป็นแบบอย่าง ดังที่เด็กหญิงอายุ 13 ปี คนหนึ่ง (4) ที่เล่นไฮโลเป็นประจำ พ่อกับแม่เล่นไฮโลเป็นประจำ วันที่ทีมวิจัยไปสอบถามเด็ก พ่อกับแม่ยังอยู่ในวงไฮโล เด็กไปขอเงินกับพ่อ แม่ มาเล่นไฮโล หลังจากเล่นได้เงินนำเงินนั้นมาซื้อน้ำอัดลม “ถ้าเล่นเสียขอยืมไปขอน้าอ๊อแม่ แต่พ่อเว้าว่าอย่ามายุ่งงูน่า ไป ไปทางใดกะไป ก็เลยเสียใจ มาเอาเงินกับแม่ แม่เลยเอาเงินให้ 40 บาท ไปเล่นไฮโล เลยได้ 60 บาท รวมทุน เลยไปซื้อแป๊ปซี่ขวดหนึ่ง 20 บาท” เมื่อถามพ่อแม่ของเด็กว่ารู้สึกอย่างไรที่ลูกเล่นการพนัน พ่อ แม่บอกว่า ไม่รู้สึกละไร เลยๆ “บ่เสียใจ มันเล่นซื่อๆ” และมีเยาวชนอายุ 15 – 16 ปี ถามทั้งหมด 10 คน ตอบเหมือนกันหมดว่า “เล่นซื่อๆ เห็นผู้ใหญ่เล่นแล้วได้เงิน ก็อยากได้น้า” แม้แต่ผู้ปกครองของเยาวชนกลุ่มนี้ยังให้ข้อมูลตรงกันว่า “รู้ว่าลูกเล่น พูด (สอน) แล้วแต่ก็ไม่ฟัง ยังลักลอบเล่นเหมือนเดิม เล่นเพราะว่าเห็นผู้ใหญ่พาเล่น”

ปัจจัยภายในตัวบุคคลที่ทำให้เล่นการพนัน คือความอยากได้ อยากมีเหมือนคนอื่น ด้วยความที่เด็กก็คือเด็ก ไม่รู้ว่าอะไรคือสิ่งจำเป็น อะไรคือสิ่งฟุ่มเฟือย เด็กจึงอยากได้ อยากมีเหมือนคนอื่นซึ่งเป็นธรรมชาติของคนอยู่แล้ว ประกอบกับกระแสนิยม วัตถุนิยม แทรกซึมกระจายไปทั่ว ไม่เว้นแม้แต่ชนบทอย่างพื้นที่วิจัย นอกจากเด็กจะอยากมีผลไม้กินเหมือนคนอื่นแล้ว เด็กยังอยากกินน้ำอัดลม (แป๊ปซี่) อยากมีโทรศัพท์มือถือเหมือนคนอื่นด้วย ดังเรื่องเล่าของเด็กชาย อายุ 14 ปี (10) ที่เล่าเรื่องครั้งแรกของการเล่นการพนัน และเล่นต่อมาเรื่อยๆ ทุกครั้งที่มีโอกาส เด็กคนนี้อยู่ในครอบครัวที่ยากจน เป็นคนหาเช้ากินค่ำ พ่อ แม่ไปทำงานหาเงินที่กรุงเทพฯ เด็กคนนี้ก็กับน้องสาวอยู่ กับยาย พ่อ แม่ ส่งเงินมาให้ 3 ชีวิตใช้จ่ายเดือนละ 2,000 บาท และ 2,000 บาทนี้ ยังต้องแบ่งใช้หนี้ด้วย ทำให้ไม่พอใช้จ่าย ที่ครอบครัวนี้ยากจนเพราะพ่อ แม่ เล่นการพนันเสีย ต้องขายทรัพย์สินที่มี ทำให้ไม่มีที่ดินที่จะทำมาหากิน เด็กเล่าว่า “วันหนึ่งไม่มีเงิน เห็นรถมาขายผลไม้ เลยไปขอยาย 20 บาท ยายบอกว่าไม่มี ยายดู ค่า บ่น อยู่กับยายใช้แต่อารมณ์ ไม่ค่อยดี ต่อมาเพื่อนคนหนึ่งเดินมาหา เพื่อนชวนไปเที่ยวในหมู่บ้าน วันนั้นมีงานศพ เพราะเห็นผู้ใหญ่เขาเล่นไฮโลกันอยู่ เพื่อนชวนเล่นไฮโล จึงบอกว่า ไม่มีเงินสักบาทเดียว เพื่อนเขามิเงินติดตัวมา 50 บาท เพื่อนจึงแบ่งให้ 20 บาท เพื่อนบอกให้ลองเล่นดู คนไม่เคยเล่นคงถูกระเพื่อน เพื่อนพูดยังไม่เขา (เพื่อนยุ) เลยลงไป ถูก ได้มา 40 บาท คิดเห็นยายพูดยังไม่ลื้ม ต่อมาเพื่อนมาหาเป็นประจำ ชวนไปเล่นบ่อยๆ” และมีเด็กหญิงอายุ 12 ปี คนหนึ่ง (3) เล่นกึ่งๆ ไฮโลบ่อยๆ เมื่อทีมวิจัยถามว่าทำไมเล่น เด็กตอบว่า “เล่นตัว เล่นได้เงินแล้วจะเอาไปซื้อโทรศัพท์” เมื่อถามแม่ของเด็กคนนี้บอกว่า “มันมาอ้อนให้ซื้อโทรศัพท์ให้ แต่แม่ว่าโตยังน้อยอยู่อือห้ล่า บ่สมควรซื้อโทรศัพท์ ให้โตกว่านี้ก่อน แต่มันก็ไม่เชื่อ”

การได้ของ การได้เงิน สามารถตอบสนองความอยากได้ของเด็กและเยาวชนได้ แต่ที่ได้มากกว่านั้นคือความภาคภูมิใจที่สามารถหาเงินใช้ได้เอง ไม่ต้องพึ่งพาพ่อ แม่ ผู้ปกครอง เด็กบางคนนำเงินที่ได้จากการเล่นการพนัน มาให้พ่อ แม่ ผู้ปกครองใช้จ่ายร่วมด้วย ผู้ปกครองชื่นชมบอกว่า เป็นเด็กดี จึงยิ่งส่งเสริมให้เด็กรู้สึกว่าเป็นคือ ความดี ความถูกต้อง บางคนบอกว่าเล่นการพนันเพราะอยากได้เงินมาซื้อขนม ซื้อของเล่นให้น้องๆ ฯลฯ ซึ่งความรู้สึกนี้จะทำให้เด็กและเยาวชนยิ่งรู้สึก ผิดหวัง เสียใจมากขึ้นเมื่อเล่นเสีย ความต้องการอยากได้สินจะมากตามมา ยิ่งจะเป็นแรงดึงดูดนำเด็กสู่กระบวนการเล่นการพนันเพิ่มขึ้น ดังที่เด็กชายคนหนึ่ง (10) อายุ 11 ปี อยู่ในครอบครัวที่อบอุ่น มี ยาย พ่อ แม่ และพี่สาว รักใคร่กันดี พ่อ แม่เป็นผู้มีเกียรติในชุมชน จุดพลิกผันเกิดขึ้นเมื่อครอบครัวนี้ มีหนี้สิน (จากการเล่นการเมืองท้องถิ่น) พ่อ แม่จึงต้องไปทำงานรับจ้างที่กรุงเทพฯ เด็กอยู่กับยาย และพี่สาวที่กำลังเรียนชั้น ปวช. เนื่องจากต้องหาเงินใช้หนี้จึงต้องใช้จ่ายอย่างประหยัด วันหนึ่งเด็ก เห็นวงไฮโลที่ผู้ใหญ่เล่นเป็นประจำอยู่ในชุมชน จึงนำเงินที่มีไปเล่น ได้เงินมาถึง 500 บาท (ซึ่ง นับว่าเป็นเงินจำนวนมากๆ) เด็กนำเงินมาให้ยาย ยายชื่นชมเป็นอันมาก ตั้งแต่นั้นมาเด็กจะหายเข่าวง ไฮโลเป็นประจำ ยายคอยลุ้นและรอความหวังว่าวันไหนเด็กจะเล่นได้ อีก ยายบอกว่า “เขาเป็นเด็กดี เล่นได้เงินจะเอามาให้ยายทุกครั้ง” วิถีชีวิตของเด็กคนนี้ก็เปลี่ยนไป จากที่มาทำประโยชน์ช่วยหมอ ที่สถานีอนามัยให้บริการผู้ป่วย ก็หายไปเข้าสู่วงจรของการเล่นการพนัน และเด็กหลายคนในการเล่น การพนันบอกว่าที่เล่นเพราะอยากได้เงินมาให้แม่ ให้ครอบครัว อีกทั้งมีพ่อ แม่ของเด็กบางคนพูดกับทีม วิจัยเมื่อไปบอกให้เด็กเตือนลูกที่เล่นการพนันว่า “ถึงมันเล่นมันก็ฉลาด มีแต่ได้ ไม่มีเสีย”

แรงผลักดันภายในตัวของเด็กและเยาวชนอีกส่วนหนึ่ง คือ ความต้องการอยากแสดงออก อยากแสดงความสามารถ เยาวชนผู้ชายให้ข้อมูลว่าอยาก “โชว์หญิง” หมายถึง การทำตัวให้โดดเด่น ให้เป็นที่สนใจของเพศตรงข้าม บางครั้งการที่ผู้ใหญ่ไม่ให้เด็กและเยาวชนได้แสดงออกในทางที่ เหมาะสม จะมีส่วนผลักดันเด็กเข้าสู่การพนันได้ อีกทั้งการห้ามไม่ให้เด็กและเยาวชนเล่นการพนัน นอกจากไม่ได้ผลแล้ว ยังทำให้เด็กและเยาวชนบางส่วนที่มีแนวคิดต่อต้านผู้ใหญ่เป็นพื้นฐานอยู่แล้ว ใช้เป็นสัญลักษณ์แสดงการต่อต้านคำสั่งของผู้ใหญ่อีกด้วย ดังเรื่องราวของเด็กหญิง อายุ 11 ปี (3) มี ครอบครัวที่อบอุ่น พ่อ แม่ ห้ามไม่ให้เล่นการพนัน แต่เด็กเล่นในงานศพเป็นประจำ ไม่เชื่อฟังพ่อ แม่ เด็กคนนี้ชอบแสดงออก ชอบร้องเพลงคาราโอเกะ “ที่มงาน (ศพ) เพราะตั้งใจไปร้องเพลง แต่ ไม่ได้ร้อง มีแต่ผู้ใหญ่แย่งร้อง ถึงคิวก็ไม่ได้ร้อง ก็เลยเล่น (ไฮโล) เล่นแก้เซ็ง พ่อ แม่ ก็ว่าให้อยู่ ว่าอย่าไปเล่น แต่ขอยบฟัง ขอยเฮ็ดไส้อีพ่อ อีแม่ซื้อๆ (ทำประชด)”

มีคำกล่าวกันว่าเมื่อเป็นเด็กเล็กๆ จะเชื่อพ่อ แม่ ผู้ปกครอง เมื่อเป็นเด็กนักเรียนประถมจะ เชื่อครู เมื่อเข้าสู่วัยรุ่นจะเชื่อเพื่อน ในการวิจัยนี้พบข้อมูลตรงกับที่กล่าวมา คำว่า “เพื่อน” มีความสำคัญ พบว่าเด็กและเยาวชนเล่นการพนันตามกลุ่มเพื่อน ถึงแม้จะรู้ว่าไม่ดี หรือพ่อ แม่ ผู้ปกครองห้ามก็ยังคงเล่นการพนัน เพื่อให้ได้รับการยอมรับจากกลุ่ม เด็กและเยาวชนบางส่วนบอกว่า ไม่คิดอยากได้ ไม่คิดอยากเล่น แต่เพื่อนชวนเล่น และเพื่อนคนอื่นๆ ก็เล่น ตัวเองจึงเล่นบ้าง

ผู้ปกครองคนหนึ่งที่มีลูก อายุ 9 ปี (3) ต้องการให้ลูกเลิกเล่นการพนัน ทั้งคู่ ทั้งดี “อยากให้เขา (หยุด) แต่มีปัญหาให้เด็กหยุดได้ เพราะหมู (เพื่อน) มาชวนไป บางครั้งก็ไล่ตี แต่วิ่งไม่ทันเด็ก”

2.3.3 ผลที่เกิดขึ้นจากการเล่นการพนัน

ผลที่เกิดขึ้นจากการเล่นการพนันมีหลายประเด็น ดังที่กล่าวถึงในบริบทสถานการณ์และปัญหาการเล่นการพนันในเด็กและเยาวชน นอกจากนั้นการเล่นการพนันที่ดึงดูดให้เด็กเล่น คือ การพนันมีความสนุกสนาน ได้ลุ้นได้เฮ อีกประเด็นหนึ่งที่น่าเป็นห่วง คือ การปลูกฝังให้เด็กและเยาวชนเรียนรู้ “การโกง” การเอาเปรียบคู่แข่งขั้นทุกรูปแบบ เพื่อให้ตนเองเป็นผู้ชนะ เด็กและเยาวชนที่เล่นการพนันเชื่อว่า การโกง การเอาเปรียบคู่แข่งขั้นเป็นเรื่องธรรมดา ไม่ใช่ความผิด ไม่ใช่สิ่งที่ไม่ถูกต้อง แต่การโกงคนอื่นได้กลับเป็นความสามารถ เป็นความเก่ง เกิดความภูมิใจในตนเองจากการโกง ดังที่เด็กผู้ชาย อายุ 13 ปี คนหนึ่ง (4) บอกว่า “การเล่นก็ต้องโกง ถ้าโกงคนอื่นได้ก็ภาคภูมิใจ ดีใจ”

การเล่นการพนันทำให้ไม่ซื่อตรง ไม่ซื่อสัตย์ ภายในครอบครัว ดังเหตุการณ์วันหนึ่งนักวิจัยไปสังเกตการณ์เล่นไฮโลในงานศพ ผู้หญิงที่เล่นพูดคุยกันว่า ถ้าเล่นเสียเงินทุกคนจะบอกสามีว่าเล่นได้ และสรุปเป็นเสียงเดียวกันว่า “อย่าซื้อ (ซื้อตรง ซื่อสัตย์) กับมันหลายผัวนะ เดียวจะไม่ได้เล่น”

ปัจจัยที่มีผลต่อการเล่นการพนัน

ปัจจัยที่ทำให้เล่นการพนันเพิ่มขึ้น ดังผลการวิจัยที่กล่าวมา การเล่นการพนันเมื่อได้เงินทำให้อยากได้เพิ่ม เมื่อเสียเงินทำให้อยากแก้ตัว เมื่อเล่นได้ผู้ใหญ่มั่นใจมากขึ้น ประกอบกับการเล่นการพนันสนุกสนาน ได้คิดหาวิธีโกงกัน ทำลาย ทำให้ผู้ที่เข้าสู่อการเล่นการพนันแล้วมีแต่จะถดถอยลงไปเรื่อยๆ ขากที่จะถอนตัว

ปัจจัยที่ทำให้เล่นการพนันลดลง จากผลการวิจัยพบว่าเด็กที่ไม่เล่นการพนันส่วนมากบอกว่ากลัวตำรวจกลัวพ่อ แม่ ดู แสดงให้เห็นว่าถ้าพ่อ แม่ ผู้ปกครองหรือผู้ใหญ่ห้ามปรามเด็กยังรับฟัง แต่ที่เด็กส่วนใหญ่เล่นเพราะได้รับคำชื่นชมจากผู้ใหญ่ อีกทั้งคำพูดที่ว่า “ระวังตำรวจ” ทำให้เด็กและเยาวชนไม่กล้าเล่นการพนัน แต่จากผลการวิจัยกลับพบว่าถึงจะมีกฎหมายห้ามเล่นการพนันแต่มีผู้ดำเนินการให้เป็นไปตามกฎหมายน้อย พบว่าตลอดระยะเวลา 1 ปี ของการวิจัย ไม่มีเหตุการณ์ที่เจ้าหน้าที่จับนักพนันให้เด็กและเยาวชนเห็นเลย แต่ที่ทีมวิจัยเห็น คือ การจ่ายเงินให้เจ้าหน้าที่เพื่อให้เล่นการพนันกันอย่างเสรี ดังเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นจริงในช่วงที่ทีมวิจัยเก็บข้อมูล มีช่วงหนึ่งที่นักพนันเลิกเล่นการพนันเพราะมีงานให้ทำ เจ้าของบ้านที่เล่นการพนันประจำเล่าให้ฟังว่าเจ้าหน้าที่มาบอกให้เปิดเล่น “เปิดเล่นกันเถอะ เพราะพวกผมไม่มีค่าน้ำค่าไฟแล้ว” และเหตุการณ์ในงานศพงานหนึ่งที่อยู่ใกล้บ้านของทีมวิจัย เป็นงานศพของชาวบ้านที่ยากจน แต่ผู้มาร่วมงานศพมีรถยนต์ส่วนตัวคันใหญ่ๆ จอดเป็นแถวยาวต่อกันเป็นกิโลเมตร เข้ามาก็กระจายกันกลับเมื่อสังเกตดูพบว่าเป็นรถยนต์ของผู้มาเล่นการพนันจากต่างถิ่น แต่มีรถเก๋งคันหนึ่งถึงเช้าแล้วก็ไม่ยอมกลับ จอดอยู่หน้าบ้านทีมวิจัย ในรถมีเด็กและผู้หญิงมาด้วย ทีมวิจัยจึงได้เข้าไปพูดคุยกับผู้หญิงจึงได้ความว่า

เป็นภรรยาและลูกของเจ้าหน้าที่ที่เป็นเจ้าของรถ มาดูแลเก็บเงินจากวงไฮโลในงานศพ และจะปฏิบัติอย่างนี้ทุกงาน นี่คือนิสัยที่เกิดขึ้นในพื้นที่จริงๆ

บางครั้งการประกอบอาชีพของผู้ใหญ่ในพื้นที่ การประกอบอาชีพที่ผู้ใหญ่คิดว่าเป็นอาชีพสุจริต โดยไม่ทราบว่าเป็นอาชีพสุจริตนั้นส่งผลต่อเด็กและเยาวชนอย่างไร จึงพบว่าร้านค้าแทบทุกร้านยังขายเหล้า ขายบุหรี่ให้เด็กและเยาวชนถึงแม้จะมีกฎหมายห้าม ผู้ใหญ่ยังทำสลากขายให้เด็ก เด็กสามารถหาซื้ออุปกรณ์การเล่นไพ่ ไฮโลได้ง่าย เพียงแค่มีเงินซื้อเท่านั้น ดังที่เด็กๆ เล่าให้ฟังในเวทีระดมความคิดเห็นว่า ถ้าอยากได้อุปกรณ์การเล่นไพ่ไปที่ร้าน (ชื่อร้าน) ที่อยู่ในตัวอำเภอ

ประกอบกับเด็กและเยาวชนในพื้นที่อยู่ในระบบใหญ่ของประเทศ และของโลก ที่มีการกล่าวถึงกันมากคือระบบการศึกษาที่ทำให้คนทิ้งรากเหง้า ทิ้งถิ่นฐาน หลีกหนีอาชีพดั้งเดิม เมื่อเด็กในพื้นที่เข้าสู่ระบบการศึกษา ทำให้ทำนาไม่ได้ ทำไร่ไม่เป็น เลี้ยงวัวไม่ไหว เลือกกาน ประคบกับเป้าหมายของพ่อ แม่ ที่ให้ลูกเรียนเพราะต้องการให้ลูกเป็นเจ้าคน นายคน จึงต้องเรียนให้เก่งๆ ต้องการให้ลูกเรียนหนังสืออย่างเดียว ไม่ต้องช่วยงานพ่อ แม่ ทำให้ไม่แบ่งงานให้ลูกทำ เพราะไม่ต้องการให้ลูกลำบากเหมือนตัวเอง ทำให้เด็กและเยาวชนมีเวลาว่างมาก และไม่มีรายได้เป็นของตนเอง ประเด็นนี้มีส่วนผลักดันเด็กเข้าสู่กระบวนการเล่นการพนันด้วยเช่นกัน

2.3 การวางแผนเพื่อแก้ปัญหา

จากข้อมูลการวิจัยพบว่ากระบวนการเข้าสู่การพนันสาเหตุใหญ่ๆ คือ หนึ่ง กระบวนการเรียนรู้ของเด็กและเยาวชนใน 2 ลักษณะ ได้แก่ ผู้ใหญ่เล่นเป็นแบบอย่างอีกทั้งชื่นชมส่งเสริมเมื่อเด็กและเยาวชนเล่นการพนันได้ และสอนเด็กในทางที่ผิดว่าเป็นการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ สองการเล่นการพนันเป็นประเพณี เป็นเรื่องธรรมดาไม่ใช่ปัญหา สามกระแสทุนนิยมที่ให้คุณค่ากับการบริโภควัตถุ ทำให้เด็กมีความต้องการเงินเพื่อซื้อสิ่งของที่ผู้ใหญ่คิดว่าเกินความจำเป็น และสี่กระบวนการบังคับใช้กฎหมายยังไม่เข้มแข็งพอ

เมื่อประชุมวางแผนเพื่อแก้ปัญหการเล่นการพนัน ทำให้ผู้ที่เดือดร้อนมากที่สุดคือผู้ใหญ่ พ่อ แม่ ผู้ปกครอง ผู้ที่เป็นสาเหตุให้เด็กเข้าสู่การพนัน แต่การวิจัยครั้งนี้ไม่ได้ศึกษาการเล่นการพนันในผู้ใหญ่ แต่ที่พบในชุมชนคร่าวๆ ผู้ใหญ่เล่นการพนันจำนวนมาก มีผู้เล่นในทุกอาชีพ แม้แต่ทีมวิจัยก็มีผู้เล่นการพนันเป็นประจำ ขณะเดียวกันผู้ใหญ่ที่เล่นการพนันก็ไม่ได้ตระหนักว่าเป็นปัญหาดังนั้นการที่จะปฏิบัติการเพื่อแก้ปัญหาในผู้ใหญ่จึงไม่ได้รับการสนับสนุนและมีแรงต่อต้านด้วย

ทีมวิจัยจึงปรึกษากันว่าจะปฏิบัติการแก้ปัญหายังไง ปัญหาแรกคือ ทำอย่างไรเด็กจะได้เรียนรู้ว่าการพนันเป็นสิ่งไม่ดี เด็กจะมีจุดยืนเป็นของตนเองภายใต้สิ่งแวดล้อมที่เล่นการพนันได้ อย่างไร จึงได้จัดทำโครงการเข้าค่าย “ปรับแต่งจิตเพื่อพัฒนาตนเองและชุมชน” ขึ้น (รายละเอียดการอบรมดังภาคผนวก) เพื่อจัดกระบวนการเรียนรู้ระหว่างเด็กและเยาวชนกับผู้ปกครอง กระตุ้นให้เด็กเห็นคุณค่าของตนเอง ทีมวิทยากร คือทีมงาน อาจารย์ปริพนธ์ วัฒนจำ ระหว่างวันที่ 20 – 22

ตุลาคม 2550 ณ ศูนย์ส่งเสริมและพัฒนาอาชีพการเกษตร จังหวัดเลย (พืชสวน) มีผู้ร่วมเข้าค่าย ทั้งหมด 92 คน ผู้ใหญ่ ผู้ปกครอง 27 คน เด็กและเยาวชน 65 คน

ปัญหาที่สอง การเล่นการพนันเป็นประเพณี ในงานสงกรานต์มีปีละ 1 ครั้ง ทีมวิจัยเห็นร่วมกันว่าแก้ยาก ส่วนในงานศพที่มีการเล่นการพนันกันอย่างเปิดเผย เด็กและเยาวชนสามารถเข้าไปเล่นได้อย่างอิสระ และมีปีละหลายครั้งในพื้นที่วิจัย บางครั้งมีติดต่อกันถึง 2 สัปดาห์ ลักษณะการเล่นการพนันในงานศพ คือ ถ้าเจ้าภาพอนุญาตให้เล่นการพนัน เครือข่ายผู้เล่นจะติดต่อกันทางโทรศัพท์ จากนั้นพาหนะของผู้เล่นการพนันจะทยอยเข้ามา ชั่วโมงไม่ถึงชั่วโมงทุกอย่างจะพร้อมเพรียงกัน ทีมวิจัยวิเคราะห์จากข้อมูลพบว่าถ้าจะไม่ให้เจ้าภาพงานศพเปิดให้เล่นการพนันคงลำบาก เพราะเจ้าภาพต้องการเพื่อนและบางครั้งต้องการเงินมาช่วยงานศพ ทีมวิจัยจึงวิเคราะห์กันว่าพวกเราทีมวิจัยจะไปเป็นเพื่อนเจ้าภาพแทน แต่จะไปในลักษณะไหน? ให้มีความผสมกลมกลืนกับวัฒนธรรมประเพณี

ทีมวิจัยจึงทบทวนกิจกรรมในงานประเพณีต่างๆ ที่เคยดำเนินการมา พบว่าในงานกลิ้งผ้าป่า จะมีกิจกรรมเวลากลางคืนเพื่อณรงค์หาเงินช่วยสมทบทำบุญ จะมีงานรำวงชาวบ้าน ชาวบ้านจะร่วมช่วยเหลือกัน ผู้ที่มีเครื่องเสียงเอาเครื่องเสียงมา ผู้ร้องเพลงได้จะเป็นนักร้อง ผู้ที่เล่นดนตรีได้จะมาเป็นนักดนตรี ผู้หญิงจะมาเป็นสาวรำวง ทีมวิจัยจึงสรุปว่าน่าจะนำวิธีการนี้มาประยุกต์ใช้ในงานศพ

ทีมวิจัยวิเคราะห์จุดแข็งในชุมชนที่มีพบว่าในพื้นที่ที่มีผู้สูงอายุที่เคยเป็น “ครูบาหมอลำ” คือผู้ฝึกสอนหมอลำอยู่หลายคน และปัจจุบันมีคณะหมอลำที่มีชื่อเสียง และมีผู้ประกอบอาชีพเป็นหมอลำหาเลี้ยงชีพหลายครอบครัว สิ่งเหล่านี้ทำให้เด็กและเยาวชนบางส่วนต้องการเป็นนักดนตรี บางคนต้องการเป็นหมอลำ ประกอบกับครูบาหมอลำมีความต้องการถ่ายทอดภูมิปัญญาเหล่านี้สู่ลูกหลานด้วย ทีมวิจัยจึงได้จัดตั้ง “คณะหมอลำทีมวิจัย” ขึ้น เพื่อช่วยเป็นเพื่อนเจ้าภาพ นอกจากเป้าหมายดังที่กล่าวมา ทีมวิจัยยังมีความเชื่ออีกอย่างหนึ่งว่า การเล่นหมอลำนี้จะมีเสียงดังไปรบกวนวงไฮโล ทำให้ผู้เล่นไม่มีสมาธิที่จะเล่นไฮโล แล้วจะทำให้วงไฮโลเลิกเล่นโดยอัตโนมัติ ไม่ต้องห้ามปรามให้เกิดความบาดหมางต่อกันในชุมชน ทั้งนี้ที่คิดโครงการนี้ขึ้นมาได้เพราะทีมวิจัยสังเกตเห็นว่าในงานศพที่มีมหรสพ เจ้ามื่อวงไฮโลจะมาจ้างให้หยุดแสดงเพราะไม่มีสมาธิเล่น

จากข้อมูลการวิจัยพบว่าการเล่นการพนันก่อนที่จะติดหรือเล่นการพนันเป็นประจำ การเริ่มต้นใหม่ๆ จะนำไปสู่การเล่นครั้งต่อไป ก่อนที่จะมีการเล่นที่มีการได้เสียกันมากๆ เริ่มต้นต้องมีการได้เสียกันน้อยๆ ก่อน เช่นเดียวกันที่ผู้ใหญ่เล่นการพนันกันมากๆ ในวันนี้ คงเริ่มต้นมาจากการเคยเล่นตั้งแต่เด็ก ดังนั้นการเล่นการพนันเล็กๆ น้อยๆ ของเด็กในโรงเรียน เล่นเวลาว่าง ลงเงินครั้งละ 1 บาท จึงไม่ใช่เรื่องเล็กน้อย ทีมวิจัยร่วมวางแผนจะป้องกันการเข้าสู่การพนันของเด็กในโรงเรียนได้อย่างไร? จึงร่วมกับครูที่โรงเรียนกุดฮู จัดทำโครงการ “ตำรวจน้อย” ขึ้น โดยจัดตั้งนักเรียนในโรงเรียนให้เป็นตำรวจน้อย มีหน้าที่สอดส่อง ดูแลไม่ให้มีการเล่นการพนัน ถ้าพบเล่น

การพนันทั้งในโรงเรียนหรือนอกโรงเรียนให้มารายงานครู ครูจะเรียกเด็กมาอบรม ดักเตือน ตามวิธีการของโรงเรียน นอกจากนี้ตำรวจน้อยยังมีหน้าที่สอดส่องดูแลเรื่องยาเสพติด เช่น บุหรี่ สุรา ร่วมด้วย

3. ผลการดำเนินงานแก้ปัญหา

จากการปฏิบัติตามแผนสามารถสรุปผลได้ดังนี้

กิจกรรมค่ายปรับแต่งจิตเพื่อพัฒนาตนเองและชุมชน ใช้เวลาเข้าค่าย 3 วัน 2 คืน ที่ใช้ชีวิตร่วมกัน สิ่งที่เกิดขึ้น คือ เกิดกระแสในชุมชนว่าเด็กไปทำอะไร ชุมชนทั้ง 6 หมู่บ้าน รู้ว่าเด็กและทีมวิจัยต่อต้านการเล่นการพนัน ผู้เข้าร่วมกิจกรรมมีสัมพันธภาพที่ดีต่อกัน สามารถร่วมงานประสานงานกันต่อมา เด็กและเยาวชนมีมิตรต่างหมู่บ้าน เด็กได้นำเสนอความคิดเห็นต่อการเล่นการพนัน แต่มีประเด็นที่ควรปรับปรุง คือ 1) กลุ่มเป้าหมายที่เข้าร่วมมีความหลากหลายมากเกินไป มีเด็กและเยาวชนอายุตั้งแต่ 7 – 18 ปี และมีผู้ปกครองร่วมด้วย ทำให้รูปแบบการจัดหลักสูตรให้เกิดการมีส่วนร่วมจากทุกส่วนได้ลำบาก 2) เป้าหมายต้องการให้ครอบครัวของเด็กและเยาวชน ได้ทำกิจกรรมร่วมกัน แต่ผู้ปกครองที่ไปด้วยกลับไม่ใช่บุคคลในครอบครัวเป็นส่วนใหญ่ กลับเป็นผู้ปกครองที่ฝากกันดูแล “ครอบครัวฝาก” ทำให้กิจกรรมที่จัดในลักษณะครอบครัวสัมพันธ์ ดำเนินงานได้ลำบาก ทีมวิจัยสรุปว่า กิจกรรมนี้ประกอบกับการจัดเวทีคืนข้อมูลและเวทีระดมความคิดเห็นสร้างให้เกิดกระแสความตื่นตัวในชุมชนสนใจเกี่ยวกับการเล่นการพนันเกิดขึ้น ผู้ใหญ่ที่เล่นการพนันจะห้ามไม่ให้เด็กเข้าใกล้วงพนันบอกว่า “มันไม่ดี อย่ามาใกล้” ถ้ามีการปรับปรุงในการเลือกกลุ่มเป้าหมายที่เข้าร่วมกิจกรรมค่ายจะทำให้มีประสิทธิภาพมากขึ้น

โครงการตำรวจน้อยในโรงเรียน ทีมวิจัยและครูในโรงเรียนสรุปว่าเด็กที่เป็นตำรวจน้อยภาคภูมิใจ ทำงานอย่างแข็งขัน มีรายงานผู้กระทำความผิดเล่นการพนันในโรงเรียนอย่างสม่ำเสมอ เด็กนักเรียนกลัวจะถูกจับได้ ทำให้เด็กเล่นการพนันน้อยลง เด็กจะไปเล่นกีฬาเวลาว่างมากขึ้น ทีมวิจัยคนหนึ่งเข้าร่วมดำเนินงานโครงการตำรวจน้อย และเป็นแม่ค้าขายของในโรงเรียนบอกว่า “ตำรวจน้อยก็ขยันๆ เด็กไปเล่นที่ไหนเห็นหมดเลย เขาภูมิใจที่ได้เป็นตำรวจ” โครงการนี้ในปัจจุบันถึงแม้จะไม่มียงบประมาณสนับสนุนก็ยังดำเนินการมาอย่างต่อเนื่อง เด็กที่เป็นตำรวจน้อยไม่เล่นการพนันบอกว่า “เป็นตำรวจน้อยคอยเฝ้าดู ถ้าเห็นจะรายงานครู ภูมิใจ ไม่เล่นการพนัน เพราะครูบอกว่า เราต้องทำเป็นตัวอย่าง”

โครงการหมอลำทีมวิจัย สรุปผลจากการไปแสดงในงานศพ 5 ครั้ง แสดงที่บ้านชมพุดอง 1 ครั้ง บ้านหนองบัวงาม 2 ครั้ง บ้านหนองบัวน้อย 1 ครั้ง บ้านโนนชาติ 1 ครั้ง ได้ผลดังนี้

- 1) ไม่มีเล่นการพนันในงานศพที่คณะหมอลำไปแสดง กระบวนการไม่เล่นการพนันเป็นไปตามที่คาดหมาย คือ เสียงดนตรีทำให้นักพนันไม่มีสมาธิในการเล่น วงพนันจะเลิกเล่นโดยอัตโนมัติ และนักพนันจะมาร่วมชมหมอลำ ร่วมฟ้อนรำอย่างสนุกสนาน

ไม่เกิดความบาดหมางหรือขัดแย้งกัน อีกทั้งในเวทีแสดงยังได้ให้ข้อมูลการเล่นการพนันที่ค้นพบจากการวิจัยอีกด้วย มีงานศพครั้งหนึ่งที่ทีมวิจัยเป็นกังวลมากเพราะเป็นศูนย์กลางการพนัน แต่เมื่อการแสดงเริ่มขึ้น วงพนันเลิกเล่น และทีมวิจัยพอใจมาก (ปลื้ม) เพราะเห็นนักพนันมีอาชีพทั้งหลายมาชมหมอลำ ปรับมือตามจังหวะบ้าง บางคนเข้าพอรำในวง สนุกสนาน เขาบอกว่าสนุกกว่าเล่นไฮโล ไม่รู้สึกเสียค่าที่ไม่ได้เล่นการพนัน เขาชวนชายอายุ 17 ปี คนหนึ่งบอกว่า “ดูหมอลำกะม่วน (สนุก) ดี ไม่มีวงไฮโลให้เล่น ก็ไม่คิดอยากเล่น”

- 2) เกิดการถ่ายทอดศิลปวัฒนธรรม ภูมิปัญญาเรื่องหมอลำจากผู้คนต่างช่วงวัย ผู้สูงอายุได้ถ่ายทอดความสามารถสู่ลูกหลาน เกิดหมอลำคนใหม่ที่เป็นเยาวชนหญิง มีหมอลำคนใหม่ ส่วนหมอลำเก่าก็ได้แสดงความสามารถให้เด็กและเยาวชนได้เห็น ที่สำคัญได้รื้อฟื้นความหลัง สร้างความสุขให้ผู้สูงอายุและผู้คนในชุมชน ทำให้เด็กประทับใจศิลปวัฒนธรรมหมอลำของท้องถิ่น เพราะผู้ที่แสดงหมอลำเป็นคนที่เขารู้จัก เขาจะคอยเป็นกำลังใจให้กันและกัน เด็กอนุบาลคนหนึ่งพูดกับยายว่า “แม่ๆ หมอลำน้อยม่วนกว่าหมอลำใหญ่” สื่อให้เห็นว่าการดูหมอลำอาชีพไม่สนุกเท่าหมอลำของพวกเขาเอง
- 3) เกิดความรักความสามัคคีในชุมชน ปัจจุบันงานศพไม่กล้าจัดให้มีมหรสพ เพราะจะเกิดการทะเลาะวิวาทกันของเยาวชนทุกครั้ง โดยเฉพาะเวลามีหมอลำชิง แต่สำหรับการแสดงของคณะหมอลำทีมวิจัย ไม่มีทะเลาะวิวาทของเยาวชน ทั้งที่มาจากต่างหมู่บ้าน และมีการพอรำของผู้ชมเหมือนกัน (เดินหน้าฮ้าน) ทั้งนี้อาจเป็นเพราะความรู้สึกว่าตนเองต้องมีส่วนรับผิดชอบในงาน เพราะนักแสดงต่างก็เป็นเพื่อน เป็นพ่อ เป็นแม่ เป็นญาติพี่น้องของตน ฯลฯ
- 4) ทีมวิจัยเกิดความภาคภูมิใจ รู้สึกตนเองมีคุณค่า เพราะได้ทำบุญ ได้ช่วยงานเพื่อนบ้าน ยิ่งทุกงานที่ไปแสดงเจ้าภาพชื่นชม บางงานเจ้าภาพยากจนมาก ญาติพี่น้องน้อย แต่เมื่อมีคณะหมอลำทีมวิจัยไปแสดงทำให้ผู้คนไปช่วยงานจำนวนมาก งานก็คลั่ง ไม่เจียเบเหงา และคณะหมอลำมักได้รับคำชมจากผู้คนต่างถิ่นว่โครงการนี้ดีจริงๆ เกิดขึ้นได้อย่างไร? อยากให้มีโครงการอย่างนี้ในหมู่บ้านของตน ฯลฯ
- 5) ก่อให้เกิดรายได้ ในการแสดงแต่ละงานจะแจ้กับเจ้าภาพว่าช่วยงานฟรี แต่วัฒนธรรมของชุมชนเมื่อมีการแสดงหมอลำ ต้องมีการ “ติดฝั้” คือการให้เงินหมอลำเพื่อเป็นกำลังใจ หรือแสดงความพึงพอใจ ชาวบ้านจึงมีเงินติดฝั้หมอลำเสมอ ทำให้หมอลำมีรายได้ งานศพแห่งหนึ่งเจ้าภาพพอใจการแสดงของคณะหมอลำทีมวิจัยมาก มอบเงินให้ 2,000 บาท

สรุปผลการดำเนินงานทั้งสามกิจกรรมและกระบวนการวิจัยที่ผ่านมา ที่ทีมวิจัยภูมิใจคือ เกิดความตื่นตัวในพื้นที่วิจัย ผู้คนมีความเห็นร่วมกันว่าเด็กและเยาวชนไม่ควรเล่นการพนัน สำหรับ

นักพนันก็รู้ว่าสิ่งที่ตนเองทำเป็นแบบอย่างที่ไม่ดีให้กับเด็กและเยาวชน จากที่ทีมวิจัยไปสังเกตการเล่นการพนันในงานศพ พบว่าปัจจุบันไม่มีเด็กประถมศึกษาอยู่ในวงการพนันแล้ว พ่อ แม่ ผู้ปกครองไม่อุ้มเด็กเล็กๆ เข้าวงพนัน เพราะถ้าทีมวิจัยเห็น ทีมวิจัยจะทักท้วง และถ้ามีเด็กไปเล่นการพนันหรือไปดูผู้ใหญ่เล่น นักพนันที่เป็นผู้ใหญ่จะไม่ให้เล่น หลายครั้งที่ทีมวิจัยได้ยินผู้ใหญ่ที่เป็นนักพนันบอกเด็กๆ ว่า “ไปๆ อย่ามาใกล้ อย่ามาเบ็ง (ดู) มันไม่ดี” เด็กจะเชื่อฟังและถอยห่างออกมา แต่ถ้าถามว่ากระแสที่เกิดขึ้นจะยั่งยืนหรือไม่ ทีมวิจัยยังไม่มั่นใจ เพราะการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้น เกิดจากปัจจัยภายนอกที่เข้ามาตรวจสอบ ยังไม่เกิดจากจิตสำนึกภายใน แต่นี่คือความสำเร็จที่เริ่มต้น จากกระบวนการแก้ปัญหาอันซับซ้อน มีวิวัฒนาการมาเนิ่นนานจนกลายเป็นประเพณีโดยใช้เวลาเพียง 1 ปี

4. สิ่งที่ได้เรียนรู้

4.1 ผลต่อทีมวิจัย

“คน” เป็นปัจจัยของชุมชน เมื่อคนได้รับการพัฒนาศักยภาพย่อมหมายถึง ชุมชนถูกยกระดับทางปัญญารุ่งขึ้นไปด้วย กระบวนการวิจัยครั้งนี้ทำให้ คน ได้เรียนรู้โดยเฉพาะทีมวิจัย ได้พัฒนาตนเองทั้งด้านกระบวนการเรียนรู้ตนเองและเรียนรู้ผู้อื่นจากการเป็นนักวิจัย ทีมวิจัยได้พัฒนาตนเองจากการปฏิบัติงานร่วมกัน จากการพูด การนำเสนอ จะสังเกตเห็นผู้นำบางคนเปิดเวทีครั้งแรกๆ ไม่ค่อยกล้าพูด แต่ช่วงต่อมาสามารถนำเสนอได้ยาว มีเหตุ มีผล “ผมเป็นคนพูดไม่ค่อยเป็น ไม่รู้จะพูดอะไร แต่พอได้ไปทำเอง ทำจริงๆ แล้วมีเรื่องอยากเล่า ไม่รู้เอาคำพูดมาจากไหน และจากไปดูงานที่ภาคใต้ ทำให้ผมอยากพัฒนาเด็กให้มีความสามารถเหมือนของเขา ผมจึงเอาเด็กนักเรียนมาเป็นทีมวิจัยด้วย” ทีมงานได้พัฒนาตนเองในด้านการคิด วิเคราะห์ จากการเป็นนักวิจัยและมีเวทีร่วมพูดคุยอย่างสม่ำเสมอ

ทีมวิจัยได้เรียนรู้กระบวนการวิจัย นักวิจัยคนหนึ่งเล่าให้ฟังว่า เมื่อปรึกษากันว่าจะของบประมาณมาทำวิจัย เพื่อแก้ปัญหาลเล่นการพนัน จะมีความวิตกกังวลมาก ที่กังวล คือ “เคยได้ยินแต่ว่าหมอวิจัยโรค ดูเหมือนเป็นเรื่องยากมาก เราเป็นชาวบ้านจบ ป.4 จะทำวิจัยได้อย่างไร” แต่เมื่อทำวิจัยไปเรื่อยๆ ตามกระบวนการที่วางแผนไว้ นักวิจัยจบ ป.4 คนนี้บอกว่า “ผมไม่กลัวแล้วการวิจัย มันก็คือการค้นหาคำความจริงของตัวเองนี่แหละ เป็นการวิจัยตัวเอง ให้เข้าใจตัวเอง และต้องเปลี่ยนที่ตัวเอง ที่กลัวตอนนี้คือ การทำหลักฐานการเงินมากกว่า”

การวิจัยครั้งนี้ได้พัฒนาทีมวิจัยเกี่ยวกับกระบวนการคิด ให้อยู่บนพื้นฐานของข้อมูล ความจริง มากกว่าที่จะใช้ความคิดเห็น และความรู้สึกส่วนตัว จะสังเกตเห็นตลอดกระบวนการวิจัย โดยเฉพาะกระบวนการเก็บข้อมูล ใหม่ๆ ทีมวิจัยจะไปสอบถามผู้ให้ข้อมูล แต่บันทึกข้อมูลเป็นสรุปความคิดเห็นของตนเองมา ทีมวิจัยบางคนไม่สอบถามผู้ให้ข้อมูลเพราะคิดว่าตัวเองรู้ดีอยู่แล้ว แต่

จากกระบวนการวิจัยทำให้ทีมวิจัยได้เรียนรู้ว่า “อย่าเชื่อในสิ่งที่ตนเห็น อย่าเชื่อในสิ่งที่ตนคิด ต้องไปรับฟังเขาก่อน”

จากกระบวนการวิจัยที่ให้ไปถามและไปฟัง ทำให้ทีมวิจัยเข้าใจเด็กและเยาวชน สร้างความเป็นมิตรกับเด็กและเยาวชนเพื่อให้ได้ข้อมูล ทีมวิจัยประชุมสรุปกันว่า “จริงๆ แล้วเด็กเขาก็มีเหตุผลของเขา ผู้ใหญ่ต่างหากที่ไม่เข้าใจเขา” ผู้ใหญ่ที่เป็นทีมวิจัยได้ฝึกตนเองไม่ให้ไปตีตราเด็ก ไม่ชี้ถูกผิดกับเด็ก กระบวนการนี้ทำให้เด็กมีความเป็นมิตรกับทีมวิจัย สามารถเชื่อมไปสู่งานอื่นๆ ได้ต่อไป

ปัญหาเรื่องการพนันเป็นปัญหาที่ซับซ้อน ชุมชนเห็นว่าเป็นประเพณี เป็นเรื่องที่ย้ำยอม จากความเชื่อเดิมที่ว่าแก้ไม่ได้ ไม่มีทางแก้ แต่เมื่อทีมวิจัยกล้าที่จะหยิบยกขึ้นมาแก้ปัญหา และเกิดศรัทธาใจที่สามารถแก้ปัญหาได้ในระดับหนึ่ง ก่อให้เกิดความเชื่อมั่นว่าตนเองมีศักยภาพ มีความกล้าหาญที่จะเข้ามาร่วมแก้ปัญหาอื่นๆ โดยใช้หลักการร่วมใจกัน พูดยุกัน หาข้อมูลร่วมกัน ร่วมกันวิเคราะห์ ร่วมกันหาทางเลือกที่ดีที่สุด และหลีกเลี่ยงความขัดแย้งกันในชุมชน ตัวอย่าง เช่น ทีมวิจัยมีตัวแทนร่วมเป็นคณะกรรมการบริหารกองทุนสุขภาพระดับตำบล ร่วมบริหารงบประมาณกองทุน และนำเสนอข้อมูลสู่ทีมวิจัยให้รับรู้อย่างสม่ำเสมอ

ที่สำคัญเกิดการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมของทีมวิจัยเอง ทีมวิจัยที่เล่นการพนันบางคนที่ไม่สามารถเลิกได้จะระวังตัวมากขึ้น เล่นไม่ให้เด็กเห็น ทีมวิจัยคนหนึ่งที่เป็นผู้นำชุมชนและเคยติดการพนันคนหนึ่งเลิกเล่นการพนันเด็ดขาดจากการทำวิจัยครั้งนี้ บอกว่า “เดี๋ยวนี้ทำอะไรต้องระวัง เพราะคิดว่ามีเด็กที่เฝ้ามองเราอยู่เสมอ การพนันผมก็เลิกเลย พอเลิกชีวิตครอบครัวก็ดีขึ้น เดิมลูกเต้าเขาห้ามเราก็ก่อนไม่ฟัง พ่อ แม่ทะเลาะกันบ่อย ลูกก็ไม่อยากมาข้องเกี่ยว บางครั้งเราชวนกินข้าวเขาก็บอกว่าไม่หิว ไม่มาร่วมวงกับข้าว เดี๋ยวนี้พ่อไม่เล่นการพนันลูกสาว (วัยรุ่น) ก็เข้ามาคลอเคลีย มาพูดคุยเล่นด้วย ไม่หน้าอู้ รู้สึกว่ามีกิจกรรมร่วมกันมากขึ้น”

ในกลุ่มเด็กและเยาวชนมีหลายคนที่ไม่เลิกเล่นการพนันจากผลของการวิจัยครั้งนี้ ส่วนหนึ่งบอกว่าเมื่อผู้ใหญ่ห้ามปรามไม่ให้เล่นการพนัน ผู้ใหญ่ไม่ชวนเล่น ผู้ใหญ่ไม่ให้เงิน ก็ไม่ได้เล่น ทั้งนี้เพราะกระบวนการวิจัยทำให้เกิดการตื่นตัว ผู้ใหญ่ห้ามไม่ให้เด็กเล่นการพนัน แต่เมื่อวิเคราะห์ให้ลึกไปกว่านั้นพบว่าที่เด็กกลุ่มนี้เลิกเล่นการพนันเพราะ ได้เข้ามามีส่วนร่วมในการป้องกันการเล่นการพนันในเด็กและเยาวชน เช่น เป็นตำรวจน้อย ที่คอยเฝ้าระวังคนเล่นการพนันและเฝ้าระวังการใช้สารเสพติดในโรงเรียน หรือเข้ามามีส่วนร่วมในการเก็บข้อมูลเพื่อนที่เล่นการพนัน ทำให้รู้สึกว่าการตนเองต้องเป็นแบบอย่างให้กับเพื่อนๆ ทำให้ไม่กล้าเล่นการพนัน

4.2 ผลต่องานในชุมชน

เนื่องจากศูนย์รวมในการดำเนินโครงการวิจัยนี้อยู่ที่สถานีอนามัยหนองบัวน้อย ทำให้เจ้าหน้าที่สถานีอนามัยรู้สึกสามารถทำงานต่างๆ ได้ง่ายขึ้นจากกระบวนการเรียนรู้ของทีมงาน และการมีเวทีพูดคุยกันอย่างสม่ำเสมอ เมื่อผู้คนได้พูดคุยกันคงไม่พูดแต่เรื่องวิจัยอย่างเดียว แต่จะนำ

เรื่องราวต่างๆ ที่เกิดขึ้นในขณะนั้นมาพูดคุย ทำให้เจ้าหน้าที่สถานีอนามัยสามารถนำเสนอประเด็นต่างๆ ได้ มีเวทีให้เจ้าหน้าที่สถานีอนามัยได้ให้ข้อมูล ได้สื่อสารความรู้สึก ความต้องการของตนเองสู่ชุมชน และได้รับการโอบอุ้ม ดูแล ช่วยเหลือ เกื้อกูล เอื้ออาทรต่อกัน มีความผูกพันกันทางใจมากกว่าทางหน้าที่การงานหรือความรับผิดชอบ เจ้าหน้าที่สรุปว่าทำงานง่ายขึ้น เพราะ “รู้เป้า รู้วิธี เข้าใจได้ถูกต้อง” ดังคำกล่าวของเจ้าหน้าที่คนหนึ่งที่ยกมาว่า “ การทำอย่างนี้ดี ทำให้เราทำงานง่ายขึ้น ไม่ว่าเรื่องอะไร เราจะรู้ว่าจะประสานกับใคร จะให้ใครทำอะไร และเวลาขอความร่วมมือจะง่ายกว่าเดิมเยอะ เวลามีปัญหาในการให้บริการเรื่องจะมาถึงเราเร็วขึ้น เรามีโอกาสชี้แจง พอชี้แจงแล้วก็เข้าใจ เรื่องก็จบ”

เป็นเวทีที่ก่อให้เกิดความร่วมมือของทุกภาคส่วน ทำงานร่วมกันได้อย่างเท่าเทียม มีศักดิ์ศรี เพราะระบบการเมืองท้องถิ่น การเลือกตั้งทำให้เกิดการแบ่งเป็นพรรคเป็นพวก ถ้าดำเนินการในองค์การบริหารส่วนตำบลทำให้บางคนบางกลุ่มถูกกีดกันออกไป แต่การดำเนินการที่สถานีอนามัยจะเป็นจุดสมดุลที่ต่างฝ่ายต่างรับได้ มีผู้นำคนหนึ่งที่มีศรัทธาพมากแต่มีทิฐิหนักเช่นกันบอกว่า “ผมไม่ชอบ ... (ชื่อคน) แต่ที่ยอมมาทำงานด้วยเพราะเห็นแก่หมอเท่านั้นนะ” แต่มีบางคู่ที่ทิฐิไม่มากสามารถพูดคุยและคืนดีกันได้จากการได้ร่วมกันทำงานบ่อยๆ จากโครงการนี้ บางครั้งหลังจากประชุมเรื่องการวิจัยแล้วจะมีการประชุมเรื่องอื่นๆ ต่อ เช่นประชุมเรื่องโครงการพัฒนาที่จะเสนอองค์การปกครองส่วนท้องถิ่น ฯลฯ

บทที่ 5

สรุป อภิปรายผลการวิจัยและข้อเสนอแนะ

สรุปผลการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วม นักวิจัยท้องถิ่นเป็นผู้ดำเนินการ แก้ปัญหาการเล่นการพนันในเด็กและเยาวชน ด้วยกระบวนการมีส่วนร่วม ทำการศึกษาใน 6 หมู่บ้าน มีทีมวิจัยหลัก 7 คน ทีมที่ปรึกษา 4 คน ทีมวิจัยชุมชน 38 คน รวม 49 คน ผู้ให้ข้อมูลหลัก คือ กลุ่มเด็กและเยาวชนที่เล่นการพนัน กลุ่มเด็กและเยาวชนที่ไม่เล่นการพนัน พ่อ แม่ ผู้ปกครอง เด็กที่เล่นการพนัน ผู้นำชุมชน ครูประจำชั้นนักเรียนที่เล่นการพนัน เจ้าของร้านค้าในชุมชน และ พระภิกษุในชุมชน นำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์ วางแผนแก้ไขปัญหา และคืนข้อมูลสู่ชุมชน ใน ลักษณะการระดมความคิดเห็น และข้อเสนอแนะเพื่อการแก้ปัญหา ดำเนินการแก้ไขปัญหามาตาม ที่วางแผนไว้ และประเมินผลการดำเนินงาน สรุปผลได้ดังนี้

พื้นที่ที่ทำวิจัยประชาชนมีความสัมพันธ์กันดีในลักษณะเครือญาติ มีบรรพบุรุษร่วมกัน มี วัฒนธรรมประเพณีร่วมกันมายาวนาน เช่นเดียวกับการเล่นการพนันที่อยู่คู่กับชุมชนมานาน จน ปลุกฝังเข้าไปในความเชื่อของผู้คนในชุมชน ว่าการเล่นการพนันเป็นประเพณี ถึงแม้ผู้คนจะรู้ว่าการ เล่นการพนันก่อให้เกิดปัญหาทั้งด้านสังคมและเศรษฐกิจ แต่ชุมชนกลับไม่ตระหนักว่าการพนันเป็น ปัญหา การเล่นการพนันไม่จำเป็นต้องแก้ไข บางคนยังยึดการพนันเป็นอาชีพอีกด้วย

การพนันในความหมายของชุมชนหมายถึง การเล่นที่ได้เสียเป็นเงิน “เงิน” ในความหมาย ของเด็กหมายถึง เงินจริงและเงินสมมุติ สำหรับเด็กแล้วไม่สามารถแยกได้ว่าการเล่นเพื่อสนุกกับ การเล่นการพนันต่างกันอย่างไร แต่ผู้ใหญ่สามารถแยกการเล่นการพนันเพื่อความสนุกกับการเล่น การพนันได้ จากลักษณะการเล่น ถ้าเล่นเพื่อสนุกจะเล่นในประเพณีสงกรานต์เท่านั้น และเมื่อเล่น เสียแล้วจะไม่รู้สึกเสียดาย ไม่คิดอยากได้คืน เด็กและเยาวชนมองว่าการพนันประกอบด้วย ไพ่ ไฮโล จี๊ดเส้น ปั่นโป๊ก้อย ปลากัด โยนลูกแก้ว แข่งพนันฟุตบอล / วอลเลย์บอล แข่งบั้งไฟ โคมิน โฉกสลาเก เล่นยาง โยนหลุม สอดไส้ โอลย์ เด็กและเยาวชนในพื้นที่ต่างเคยเล่นการพนันมาแล้วทุก คน แต่เด็กที่เสี่ยงต่อการติดการพนันมีทั้งหมด 43 คน

ปัจจัยที่ทำให้เด็กและเยาวชนเล่นการพนัน คือ ความเชื่อว่าการเล่นการพนันเป็นสิ่งที่ดี มี ประโยชน์ เพราะเล่นเป็นเพื่อนเจ้าภาพงานศพ การเล่นการพนันเป็นเรื่องธรรมดา เป็นประเพณี เชื่อ ว่านักพนันสปอร์ต กล้าได้ กล้าเสีย กล้าให้ เชื่อว่าการเล่นไพ่ ไฮโลเป็นการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ เชื่อว่าการเล่นการพนันเป็นการเสี่ยงดวงชะตา ปัจจัยภายนอก คือ เด็กมีเงินเหลือจากการใช้จ่าย และ เล่นตามพ่อ แม่ หรือผู้ใหญ่ ปัจจัยภายในตัวของเด็กและเยาวชน คือ ความอยากมี อยากได้ ความ ภาวภูมิใจที่หาเงินได้ด้วยตนเอง มีความต้องการแสดงออก และเล่นการพนันตามกลุ่มเพื่อน

นอกจากนี้ปัจจัยเสริม คือ การชื่นชมของผู้ใหญ่ผู้ปกครองเมื่อเด็กเล่นได้ เจ้าหน้าที่รัฐไม่บังคับตามกฎหมาย หาซื้ออุปกรณ์การเล่นได้ง่าย และมีเวลาว่างมาก

การแก้ปัญหาเล่นการพนันในเด็กและเยาวชนของทีมวิจัยอยู่บนพื้นฐานของข้อมูล ตามสาเหตุของการเล่นการพนัน และผ่านกระบวนการวิเคราะห์ร่วมกันถึงความเป็นไปได้ และไม่เกิดความบาดหมาง ความแตกแยกของผู้คนในชุมชน ต้องการให้ค่อยเป็นค่อยไป แต่ผลที่ได้น่าพอใจ เพราะเพียงแค่นี้ทีมวิจัยไปเก็บข้อมูลการเล่นการพนันในเด็กและเยาวชน และเก็บข้อมูลในกลุ่มผู้ใหญ่ ก็สามารถสร้างความตื่นตัวของผู้คนในชุมชน กระตุ้นจิตสำนึกให้ผู้ใหญ่ได้คิดว่าการพนันเป็นสิ่งที่ไม่ดี ทีมวิจัยดำเนินการแก้ไขปัญหา 3 โครงการ คือ 1) โครงการเข้าค่ายปรับแต่งจิตเพื่อพัฒนาตนเองและชุมชน เพื่อให้บุคคลในครอบครัวและเด็กได้ทำกิจกรรมร่วมกัน เพื่อให้พ่อ แม่ ผู้ปกครองได้ทราบว่าตนเองมีส่วนทำให้เด็กและเยาวชนเล่นการพนัน และกระตุ้นให้เด็กและเยาวชนตระหนักถึงคุณค่าในตนเอง 2) โครงการตำรวนน้อยในโรงเรียน เพื่อเป็นการเรียนรู้ของเด็กในโรงเรียน ว่าการพนันเป็นสิ่งไม่ดี ผิดระเบียบ ผิดกฎหมาย โดยสร้างกลไกควบคุม ตรวจสอบ แทนเจ้าหน้าที่รัฐ และ 3) โครงการคณะหมอลำทีมวิจัย เพื่อช่วยแสดงในงานศพ เป็นกลไกเชิงสังคม เชิงกว้าง เพื่อให้ชุมชนตื่นตัวเรื่องไม่ควรเล่นการพนัน และวิธีนี้จะทำให้นักพนันไม่มีสมาธิในการเล่น จึงต้องเลิกเล่นโดยอัตโนมัติ

ผลการดำเนินงานแก้ปัญหาพบว่าชุมชนตื่นตัว นักพนันช่วยกีดกันไม่ให้เด็กเข้าสู่วงพนัน ไม่ให้เด็กดูการเล่นพนันของผู้ใหญ่ มีกระบวนการสอนให้เด็กรู้ว่าการพนันเป็นสิ่งไม่ดี อีกทั้งกระบวนการวิจัยทำให้ทีมวิจัยได้พัฒนาศักยภาพของตนเอง ในด้านการทำงานอยู่บนพื้นฐานของข้อมูลที่เป็นจริงมากกว่าการใช้ความรู้สึกนึกคิด เกิดสัมพันธภาพที่ดีต่อกันในชุมชน ทีมวิจัยบางคนเลิกเล่นการพนันเพราะตระหนักว่า ตนเองเป็นแบบอย่างให้กับเด็กอยู่ตลอดเวลา อีกทั้งเกิดเวทีให้มีส่วนร่วมจากทุกภาคส่วนในชุมชน ทำให้การทำงานพัฒนาชุมชนง่ายขึ้น

อภิปรายผลการวิจัย

จากความหมายและชนิดของการพนัน เป็นที่น่าแปลกใจว่าผู้คนในชุมชนไม่ได้เสนอให้ “หวย” เป็นการพนัน ทั้งที่ในระดับประเทศจากการทบทวนวรรณกรรมจะให้ความสำคัญกับการเล่นหวยเป็นอย่างมาก รัฐบาลมีนโยบายทำหวยได้ดินเป็นหวยบนดิน เป็นหวยออนไลน์ หรือเพราะกระบวนการเหล่านี้ไม่มีกระบวนการส่งเสริมให้ประชาชนตระหนักว่าหวยเป็นการพนัน / เป็นสิ่งที่ไม่ดี เป็นหนทางแห่งความเสื่อมตามหลักอภายมุขทางพุทธศาสนาแล้ว ยังมีส่วนส่งเสริมให้การพนันหวยเป็นเรื่องธรรมดาสำหรับเด็ก เยาวชนและสังคมไปแล้ว สำหรับผู้ทำงานเกี่ยวกับการป้องกันการเล่นการพนันแสดงให้เห็นว่า นี่เป็นสิ่งที่น่ากลัวอย่างยิ่ง

เป้าหมายของการวิจัยครั้งนี้คือป้องกันเล่นการพนันในเด็กและเยาวชน แต่เมื่อผลการวิจัยออกมากลับพบว่าปัญหาจริงๆ ไม่ได้อยู่ที่ตัวเด็กเลย ถึงแม้ว่าเด็กที่เล่นการพนันเพราะอยากได้เงิน

อยากได้ของ ภูมิใจที่หาเงินใช้ได้ด้วยตนเอง แต่ที่เด็กและเยาวชนต้องการเกินตัวเพราะระบบทุนนิยม ทั้งในภาพกว้าง การโฆษณาชวนเชื่อต่างๆ และในภาพแคบคือผู้คนใกล้ชิดตัวทำเป็นแบบอย่าง การเล่นเกมพนันหาเงินได้ง่าย หรือไม่หาก็ได้ จากผลการวิจัยจะเห็นได้ว่ากว่าเด็กจะกล้าเสี่ยงเล่นเกมพนัน เขาผ่านกระบวนการดูผู้ใหญ่เล่นก่อน มีการเอาใจ ถ้าเขาถูกบอยๆ ถึงจะเล่น อีกทั้งระบบการอบรมสั่งสอนเชิงสังคมไม่ได้สอนให้เด็กรู้ว่าการพนันเป็นสิ่งไม่ดี อีกทั้งการบังคับใช้กฎหมายอ่อนแอ ดังนั้นการแก้ปัญหาเด็กและเยาวชนเล่นเกมพนันต้องแก้ที่ผู้ใหญ่ตัวเอง แล้วเราที่เป็นผู้ใหญ่ในชุมชนพร้อมที่จะปรับปรุง หรือแก้ไขที่ตนเองแล้วหรือยัง

จากผลการวิจัยที่ได้พบว่าการเล่นเกมพนันของเด็กและเยาวชนเล่นตามผู้ใหญ่ และเล่นตามเพื่อน ซึ่งเป็นไปตามระยะพัฒนาการของเด็กและเยาวชน อีกทั้งยังตรงกับที่ สมชาย จักรพันธ์ (2551) ที่กล่าวไว้ว่าสาเหตุของการติดการพนันของเด็กเกิดจากการเห็นแบบอย่างที่ไม่ดี และความล้มเหลวของหน่วยงานภาครัฐในการจัดการกับปัญหาที่ต้นเหตุ

เป้าหมายของการวิจัยที่ต้องการเห็นอีกอย่าง คือ การเกิดนโยบายสาธารณะ มีกฎระเบียบของชุมชนอย่างจริงจัง เพื่อป้องกันไม่ให้เด็กและเยาวชนเล่นเกมพนัน แต่การวิจัยครั้งนี้ไม่บรรลุจุดมุ่งหมายดังกล่าว ทั้งนี้อาจเป็นเพราะประเด็นที่หนึ่ง ผู้คนในชุมชนบางส่วนยังเห็นว่าการพนันเป็นสิ่งที่ดี เป็นอาชีพ ทำให้มีกิน ประเด็นที่สอง สัมพันธภาพในชุมชน มีความสัมพันธ์แบบเครือญาติเป็นหลัก ทำให้การใช้กฎระเบียบไม่ได้ผล ดังตัวอย่างการใช้กฎระเบียบในพื้นที่เรื่อง การทะเลาะวิวาทของเยาวชน ที่กำหนดไว้ว่าถ้ามีเหตุการณ์ทะเลาะกัน ผู้ก่อเหตุจะต้องจ่ายค่าเสียหายให้เจ้าภาพงานเป็น 2 เท่า แต่เมื่อเกิดเหตุการณ์จริง ผู้บังคับใช้กฎก็ช่วยเหลือผู้ทำผิดกฎหมายเหมือนเดิม เพราะความเป็นญาติพี่น้อง ดังนั้นทีมวิจัยจึงหาวิธีที่เหมาะสม ไม่ก่อให้เกิดความขัดแย้งกันในชุมชน เช่น การแสดงหมอลำในงานศพ ซึ่งแสดงให้เห็นถึงภูมิปัญญาที่สั่งสมมาจากประสบการณ์ในพื้นที่ของนักวิจัย บางครั้งคนนอกอาจจะยากที่จะเข้าใจ

ในพื้นที่วิจัยมีผู้เล่นเกมพนันค่อนข้างมาก ผู้นำในชุมชนหลายคนเป็น “เซียน” ประกอบกับการเลือกกลุ่มคนที่เข้าร่วมแก้ปัญหา ผู้มีอำนาจในชุมชนบางส่วนยังเล่นเกมพนัน ทำให้ผู้ใหญ่ไม่ตระหนักถึงปัญหา การขับเคลื่อนในกลุ่มเด็ก แต่กระทบถึงผู้ใหญ่ การแก้ปัญหาจึงเป็นไปได้ยาก อีกทั้งบางส่วนยึดถือเป็นอาชีพ ทำให้มีกิน การแก้ปัญหาหรือการป้องกันการเข้าสู่การพนันจึงยุ่งยากมากขึ้น ต้องเชื่อมโยงกับหลายภาคส่วน เพื่อพัฒนาเรื่องการสร้างให้อาชีพใหม่ในชุมชน

ข้อเสนอแนะ

1. เนื่องจากประเด็นปัญหาเล่นเกมพนันในเด็กและเยาวชน มีต้นเหตุของปัญหาจากการเล่นเกมพนันของผู้ใหญ่ จึงควรดำเนินการเพื่อแก้ปัญหาในกลุ่มผู้ใหญ่โดยตรง เพื่อกระตุ้นให้ผู้ใหญ่ พ่อ แม่ ผู้ปกครอง หรือนักพนันให้เกิดความตระหนักว่าการพนันเป็นปัญหาที่ต้องได้รับการแก้ไข

2. ควรจัดให้มีเวทีเพื่อให้เกิดการมีส่วนร่วมในทุกภาคส่วน เพราะปัญหาเล่นการพนันในเด็กและเยาวชนเป็นปัญหาที่ซับซ้อน ดังนั้นผู้คนที่ชุมชนต้องมีส่วนร่วมในการแก้ปัญหา จึงควรมีเวทีคืนข้อมูลสู่ชุมชนให้ทั่วถึง และแสวงหาแนวร่วมในการแก้ปัญหา
3. “หอย” เป็นการพนันที่ไม่ได้รับการกล่าวถึงในการวิจัยครั้งนี้ จึงเป็นประเด็นที่น่าศึกษาในเชิงลึกกว่า ทำไม หอย เด็กจึงไม่คิดว่าเป็นการพนัน และจะดำเนินการแก้ปัญหาอย่างไรต่อไป
4. ทำการศึกษาวิจัยในกลุ่มนักพนัน “เซียน” โดยตรง เพื่อศึกษากระบวนการคิด และหาแนวทางแก้ปัญหาในผู้เล่นการพนัน เพื่อลดจำนวนผู้เล่น ลดแบบอย่างการเรียนรู้การเล่นการพนันของเด็กและเยาวชน

เอกสารอ้างอิง

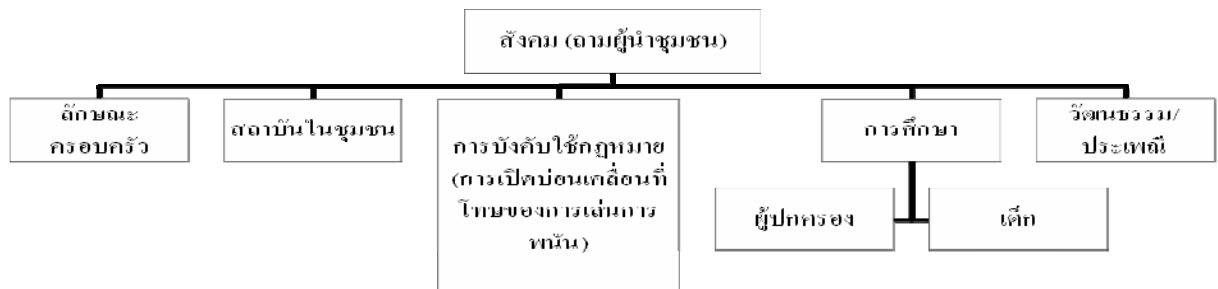
- กอบกุล พันธุ์เจริญวรกุล. (2539). แนวคิดจากการประชุมสตรีโลกที่ปักกิ่ง กลยุทธ์ในการพัฒนาสุขภาพสตรี: การส่งเสริมพลังอำนาจ. *วารสารพยาบาลศาสตร์*, 14 (1): 9 – 18
- กาญจนา เกียรติธนาพันธ์. (2543). บรรยายการองค์กรที่เอื้อต่อการพัฒนาไปสู่องค์กรแห่งการเรียนรู้
กรณีศึกษา: กองสาธารณสุขและสุขภาพ สำนักงานปลัดกระทรวงสาธารณสุข.
วารสารการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ด้านสุขภาพ, 2 (3): 185 - 193
- นิตย์ ทศนิยม. (2543). การจัดการเรียนการสอนเพื่อการส่งเสริมสุขภาพ. ในคณะพยาบาลศาสตร์
มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ และคณะพยาบาลศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น. **สรุปผลการ
ประชุมโครงการพัฒนาหลักสูตรพยาบาลศาสตร์ด้านการส่งเสริมสุขภาพ** วันที่ 4 – 6
กันยายน 2543 ณ โรงแรมเอเชีย กรุงเทพฯ. (หน้า 78 – 100)
- ประเวศ วะสี. (2543). การปฏิรูปการเรียนรู้: มิติใหม่ของการปฏิรูประบบสาธารณสุขไทย.
วารสารการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ด้านสุขภาพ, 2 (3); 170 - 184
- พันธุ์ทิพย์ รามสูตร. (2540). การวิจัยปฏิบัติการอย่างมีส่วนร่วม. สถาบันการพัฒนาสาธารณสุข
อาเซียน มหาวิทยาลัยมหิดล.
- สถาบันรามจิตติ. (2550). พฤติกรรมการเล่นการพนันของเด็กไทย.
www.thaihealth.or.th/files/br/jpg
- ศรีเรือน แก้วกังวาน. (2538). *วัยรุ่นไทย – ภาพสะท้อนจากมุมหนึ่ง*. พิธีพิมพ์. กรุงเทพฯ:
- สุนันทิพย์ จิตสว่าง. (2550). การพนันอย่างถูกต้องตามกฎหมายในสังคมไทย.
www.polsci.chula.ac.th/sumonthip/devian-gambling.htm. 25/07/2550
- อมรวิชัย นาคทรรพ. (2550). พนันบอล พนันชีวิต. www.thaihealth.or.th/taxonomy/term/111
- อวยพร ตันมยุขกุล. (2540). พลังอำนาจกับการเสริมสร้างพลังอำนาจในวิชาชีพการพยาบาล.
พยาบาลสาร, 24 (1); 1 - 9
- Gibson, C.H. (1991). A Concept analysis of empowerment. *Journal of Advanced Nursing*,
16(2), 354-361.
- Jones, L., & Sidell, M. (1997). *The Challenge of Promoting Health: Exploration and Action*.
London: Macmillan Press.
- Oakley, P. (1984). *Approaches to Participation in Rural Development*. Geneva: International
Labour Organization.
- Wellertein, N. & Bernstein, E. (1994). Empowerment education: Freire's ideas adapted to health
education. *Health Education Quarterly*, 15(4), 379-394.

ภาคผนวก

ภาคผนวก ก

แนวคำถาม

สภาวะแวดล้อมภายในชุมชน



1. ลักษณะครอบครัว ครอบครัวแตกแยก หรือ อบอุ่น เด็กอยู่กับใครเพราะเหตุใด
2. สถาบันในชุมชน เก็บข้อมูลโดยการสอบถามและสังเกต
 - วัด - ความคิดเห็นของพระต่อการเล่นการพนันของเด็ก
 - ความคิดเห็นของเด็กต่อสถาบันศาสนาในหมู่บ้าน
 - อบต. ความคิดเห็น/นโยบาย/กิจกรรม ของ อบต. ต่อการเล่นการพนันของเด็ก
 - โรงเรียน ถามครู เพื่อนนักเรียน เกี่ยวกับการเล่นพนันของเด็ก (7-18 ปี)
 - กลุ่มต่างๆ (มวยคู่ ไก่ชน ปลากัด บ่อนต่างๆ) โดยการสังเกตว่ามีเด็ก 7-18 ปี ร่วมกิจกรรมหรือไม่ อย่างไร
3. วัฒนธรรมประเพณี การพนันในงานศพ งานสงกรานต์ สังเกตจำนวนเด็กที่เล่น เป็นคนเก่ง หรือ คนใหม่
4. ค่านิยม ในการเล่นการพนันในงานศพ งานสงกรานต์ มีผลต่อการเล่นการพนันในเด็กหรือไม่ หรืออะไรทำให้เด็กเริ่มเล่นการพนัน

สภาพครอบครัว

- วิธีการเก็บข้อมูล - สอบถามจากเพื่อนเด็ก จากตัวเด็ก จากผู้ปกครอง พ่อ แม่ จากบุคคลในชุมชน
- สังเกต รู้แหล่งที่เล่นประจำ/รู้บ้านที่เด็กอยู่ รู้ตัวผู้เล่น รู้ชนิดของการพนัน (ไฟ, ไฮโล, โดมิโน, ปิงโก, ไพ่ยูกิ, ลูกแก้ว, จิกซอ, สอดไส้, เกมกีฬา, ตีไก่, ปลากัด, โยนเหรียญ, กู้ไก่, ซื้อหอย)

โครงสร้างครอบครัว ครอบครัวมีลักษณะเป็นเครือญาติกันในหมู่บ้านหรือไม่ อย่างไร

ครอบครัวเด็กเป็น ครอบครัวขยาย หรือครอบครัวแตกแยก หรือครอบครัวที่พ่อแม่ไม่ได้อยู่ด้วยกัน เด็กอยู่กับใคร

เศรษฐกิจในครอบครัว - อาชีพ ในภาคการเกษตร สัตว์ พืช และนอกภาคเกษตร เช่น รับจ้าง

อะไรบ้าง ที่ไหน รายได้เป็นอย่างไร

- ที่ดิน ทำกินเป็นอย่างไร ทั้งจำนวน ความเป็นเจ้าของ เอกสารสิทธิ์ การจ้างงาน จำนำ ฯลฯ
- รายรับ/รายจ่าย/หนี้สิน สาเหตุของหนี้สิน

ค่านิยม ความเชื่อ คนในครอบครัวมีความคิดเห็นเกี่ยวกับการเล่นการพนันที่เด็กเล่นอย่างไร

กลุ่มเด็ก

วิธีการเก็บข้อมูล สอบถามและสังเกต

ในเรื่องเพศ วัย การศึกษา เงินที่ได้จากที่ไหนบ้าง การใช้จ่าย ความเชื่อ ค่านิยม
ถามจากเด็กที่เล่นการพนัน และเด็กที่ไม่เล่นการพนัน จากพ่อแม่ จากญาติ จากครู
ประจำชั้น จากร้านค้า จากเพื่อนสนิท ฯลฯ

แนวคำถาม - ชอบเล่นอะไรบ้าง เล่นอย่างไร เริ่มเล่นเมื่อไหร่ เล่นเวลาใดบ้าง เพื่อนที่ร่วมเล่นมี
ใครบ้าง เล่นแล้วรู้สึกอย่างไร ทำอย่างไรถึงจะได้เงินคืน เคยถูกโกงไหม เวลาถูก
โกงรู้สึกอย่างไร เคยมีใครจับได้ไหมเวลาโกงคนอื่น ทำอย่างไรกับคนที่มาโกงเรา
 ฯลฯ

ภาคผนวก ข

กำหนดการค่าย “ปรับแต่งจิตเพื่อพัฒนาตนเองและครอบครัว”
ณ ศูนย์ส่งเสริมและพัฒนาอาชีพการเกษตร จังหวัดเลย (พืชสวน)

วัน – เวลา	กิจกรรม
วันเสาร์ที่ 20 ตุลาคม 2550	
11.45 น.	- เดินทางถึงสถานที่ / ลงทะเบียน
12.00 – 13.00 น.	- รับประทานอาหารกลางวัน
13.00 – 13.30 น.	- พิธีเปิดค่ายอบรม / ทีมวิทยากรแนะนำตัว
13.30 – 15.30 น.	- กิจกรรมละลายพฤติกรรม
15.30 – 16.30 น.	- อิทธิพลของสื่อที่มีต่อเยาวชนและสังคม
16.30 – 17.30 น.	- ภารกิจส่วนตัว / ส่วนรวม
17.30 – 18.00 น.	- สันทนาการ
18.00 – 19.00 น.	- รับประทานอาหารเย็น
19.00 – 21.00 น.	- ลอนสัน ศรีทธา - นำเสนอกิจกรรมกลุ่ม “หน่อไม้หวาน” - ความคาดหวัง (ผู้นำในอุดมคติ)
21.00 น.	- สวดมนต์ไหว้พระ
วันอาทิตย์ ที่ 21 ตุลาคม 2550	
06.00 – 08.00 น.	- กิจกรรมพัฒนาร่างกาย / ภารกิจส่วนตัว
08.00 – 09.00 น.	- รับประทานอาหารกลางวัน
09.00 – 10.00 น.	- พัฒนาพลังปัญญาสู่การเปลี่ยนแปลง
10.00 – 12.00 น.	- การคิดเชิงกระบวนการระบบ
12.00 – 13.00 น.	- รับประทานอาหารกลางวัน
13.00 – 15.00 น.	- การพัฒนาตนเองสู่คนดีของสังคม
15.00 – 16.00 น.	- เพลงดีที่พัฒนาสังคม
16.00 – 17.00 น.	- กิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์
17.00 – 18.00 น.	- ภารกิจส่วนตัว / ส่วนรวม
18.00 – 19.00 น.	- รับประทานอาหารเย็น
19.00 – 21.00 น.	- การแสดงของชาวลำ / พิธีหลอมใจ
21.00 น.	- สวดมนต์ไหว้พระ

กำหนดการค่าย (ต่อ)

วันจันทร์ที่ 22 ตุลาคม 2550

- | | |
|------------------|--------------------------------------|
| 06.00 – 08.00 น. | - ออกกำลังกาย / ภารกิจส่วนตัว |
| 08.00 – 09.00 น. | - รับประทานอาหารเช้า |
| 09.00 – 11.30 น. | - บทบาทเยาวชนกับการมีส่วนร่วมในชุมชน |
| 11.30 – 12.00 น. | - รับประทานอาหารกลางวัน |
| 12.00 น. | - ปิดค่าย / อำลาหาวค่าย |

ภาคผนวก ก

รายชื่อทีมวิจัยชุมชน

นายบุญหลาย ศรีมุงคุณ
 นางจรรยา พัฒนแสง
 นายนิรัตน์ กาล้อม
 นายสมร วงศ์สมบัติ
 นางสาวศุภสงวน วงศ์ชาน้อย
 นายสมหมาย ศรีสม
 นายสมคิด วงศ์ชาน้อย
 นายสมบูรณ์ บุ่งทอง
 นายสนอง ขจรเสน
 นายบัณฑิต ทวีโยค
 นายคำพันธ์ แจ็กนา
 นางอำนวยพร ศรีถาน
 นายสิงห์ วรรณศิริ
 น.ส.ไพลิน นาคี
 นายอำพร เพชรแสน
 นายเด่น แทนไธสง
 นายคำมवल นามมี
 น.ส.สุรีพร วงศ์เคน
 นายประกาศ เห่งแก้ว
 นายเลื่อน แดงนา
 นายบุญคุ้ม แดงนา
 นายหวัน สิมมะลี
 นายบัวลย์ โนนสกุล
 นายสง่า ไสยศักดิ์
 นายทองสุข ชัยรส

รายชื่อทีมวิจัยชุมชน (ต่อ)

นายแยม สุทธิโสสม

นางบุญศรี ผาคำ

นายสนม สิมมะลี

นายหม่วน ชุ่มมา

นายช่วง จำปาแก้ว

นายหมุน มาลัยขวัญ

นายอารี แดงนา

น.ส.นฤมล บุตรวงศ์

นางจำเนียร ผายกลาง

นายมานพ เชื้อสาวัดดี

นายนิราศ บรรยง

นางแก่นจิรา สุทธิโสสม

นายไพบุลย์ พรหมสอน

นางหนูจิ้น เหง้าแก้ว

นายภราดร เป้าวรรณ

นางยุพิน แต่งผิว

นายคำพัน เจ็กนา

นางศรีวัลย์ กันทะพรม

ภาคผนวก ง

ภาพกิจกรรม

ผลงานการภาพของเด็กในหัวข้อ “การพนันในความคิดเห็นของฉัน” แสดงให้เห็นว่าสิ่งที่เด็กเล็กๆ เห็น คือ ผู้ใหญ่เล่นการพนันให้ดู เด็กเกิดความสงสัยว่ามันคืออะไร (กิจกรรมการณรงค์ป้องกันการเล่นการพนัน ในวันเด็กแห่งชาติ ปี 2551 ณ องค์การบริหารส่วนตำบลนาदान)



เด็ก เยาวชนและผู้ปกครองร่วมเข้าค่าย “ปรับแต่งจิตเพื่อพัฒนาตนเองและชุมชน”



หัวหน้าโครงการวิจัย ทีมวิจัย และบรรณารักษ์การแลกเปลี่ยนข้อมูลของทีมวิจัย





กิจกรรมการร่วมมือกันระหว่างเด็กและผู้ใหญ่
“ ตำรวจน้อยในโรงเรียน ”



ระดมความคิดเห็น



หมอลำทึมวิจัย



ภาคผนวก จ

ประวัติทีมวิจัย

1. นายสมพัฒน์ ธิปโชติ

เกิดวันที่ 5 พฤศจิกายน 2496

ที่อยู่ บ้านเลขที่ 118 หมู่ที่ 4 บ้านหนองบัวน้อย ต.นาदान อ.สุวรรณคูหา จ.หนองบัวลำภู

จบการศึกษาชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 จากโรงเรียนบ้านหนองโน ต.กุดจับ อ.กุดจับ

จ.อุดรธานี

ผลงานในอดีต

หัวหน้าคุ้มและกรรมการการคลังประจำหมู่บ้าน ปี พ.ศ.2532

ผลงานปัจจุบัน

กรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน โรงเรียนชุมชนหนองบัวน้อยฯ ปี พ.ศ.2545

อาสาสมัครประจำตำบลนาदान อ.สุวรรณคูหา จ.หนองบัวลำภู

ประธานคณะกรรมการพัฒนาสถานีอนามัยหนองบัวน้อย

ผู้ใหญ่บ้านบ้านหนองบัวน้อย 2 สมัย

2. นายธงไชย โยชน์เย็น

เกิดวันที่ 1 มีนาคม 2507

ที่อยู่ บ้านเลขที่ 187 หมู่ที่ 3 บ้านกุดฮู ต.นาदान อ.สุวรรณคูหา จ.หนองบัวลำภู

จบการศึกษาชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จากโรงเรียนบ้านกุดฮู

ผลงานปัจจุบัน

ผู้ช่วยผู้ใหญ่บ้านบ้านกุดฮู 2 สมัย

กรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน โรงเรียนบ้านกุดฮู

อาสาสมัครประจำหมู่บ้านกุดฮู ตั้งแต่ปี พ.ศ.2540 – ปัจจุบัน

คณะกรรมการพัฒนาสถานีอนามัยหนองบัวน้อย

ประธานกลุ่มอาสาสมัครสาธารณสุขประจำหมู่บ้าน บ้านกุดฮู

3. นายสวัสดิ์ แดงนา

เกิดวันที่ 1 มกราคม 2486

ที่อยู่ บ้านเลขที่ 76 หมู่ที่ 4 บ้านหนองบัวน้อย ต.นาदान อ.สุวรรณคูหา จ.หนองบัวลำภู

จบการศึกษาชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 จากศูนย์การศึกษานอกโรงเรียน อ.สุวรรณคูหา

จ.หนองบัวลำภู

ผลงานในอดีต

กรรมการการศึกษาโรงเรียนชุมชนหนองบัวน้อยฯ ปี พ.ศ.2530
 อาสาสมัครสาธารณสุขประจำหมู่บ้าน ตั้งแต่ปี พ.ศ.2524 – 2550
 สัตวแพทย์อาสาประจำหมู่บ้าน ปี พ.ศ.2525 – 2542
 ผู้สื่อข่าวมาลาเรียประจำหมู่บ้าน ตั้งแต่ปี พ.ศ.2520 จนถึงยกเลิก

ผลงานปัจจุบัน

กรรมการป่าไม้ประจำหมู่บ้าน
 กรรมการสหกรณ์การเกษตร อ.สุวรรณคูหา จ.หนองบัวลำภู
 คณะกรรมการพัฒนาสถานีอนามัยหนองบัวน้อย
 ผู้ช่วยผู้ใหญ่บ้านบ้านหนองบัวน้อย ฝ่ายรักษาความปลอดภัย
 กรรมการวัฒนธรรมประจำหมู่บ้าน

4. นายเยี่ยม สุทธิโสม

เกิดวันที่ 20 มกราคม 2497

ที่อยู่ บ้านเลขที่ 91 หมู่ที่ 5 บ้านโนนชาติ ต.นาค่าน อ.สุวรรณคูหา จ.หนองบัวลำภู
 จบการศึกษาระดับประถมศึกษาปีที่ 4 จากโรงเรียนบ้านโนนป่าหว้าน ต.กุดผึ้ง อ.สุวรรณคูหา
 จ.หนองบัวลำภู

ผลงานในอดีต

เคยเป็นทหาร 2 ปี สังกัดค่ายสุรนารี จ.นครราชสีมา
 เคยทำงานรักษาความปลอดภัย บริษัท บีไอจี กรุงเทพฯ
 คณะกรรมการกองทุนหมู่บ้าน

ผลงานปัจจุบัน

เป็นศิลปินหมอลำ
 เป็นหัวหน้าคุ้มในหมู่บ้าน บ้านโนนชาติ
 รองประธานอาสาสมัครพิทักษ์ป่าชุมชน
 สมาชิกองค์การบริหารส่วนตำบลนาด่าน

5. นายถนอม แก้วกามา

เกิดวันที่ เดือนมิถุนายน 2489

ที่อยู่ บ้านเลขที่ 20 หมู่ที่ 6 บ้านหนองเหิน ต.นาค่าน อ.สุวรรณคูหา จ.หนองบัวลำภู
 จบการศึกษาระดับประถมศึกษาปีที่ 4 จากโรงเรียนบ้านหนองหนองบัวน้อย ต.นาค่าน
 อ.สุวรรณคูหา จ.หนองบัวลำภู

ประกาศนียบัตรนักรรณชั้นโท

ผลงานในอดีต

ผู้ทรงคุณวุฒิประจำบ้านหนองเหิน
 อาสาหมอดินประจำบ้านหนองเหิน
 อาสาพัฒนาชุมชนดีเด่น ปี 2545
 ไทยอาสาป้องกันชาติ (ทสปช.)
 ลูกเสือชาวบ้าน
 ฯลฯ

ผลงานปัจจุบัน

ผู้ช่วยผู้ใหญ่บ้านบ้านหนองเหิน ตั้งแต่ปี 2538 - ปัจจุบัน
 คณะกรรมการพัฒนาสถานีอนามัยหนองบัวน้อย
 อาสาสมัครสาธารณสุขประจำหมู่บ้าน ตั้งแต่ปี 2526 – ปัจจุบัน และเป็นประธาน
 อสม.ประจำหมู่บ้านบ้านหนองเหิน
 อาสาป้องกันตนเองฝ่ายพลเรือน (อปพร.)
 ประธานหมู่บ้านป่าและสิ่งแวดล้อม
 ประธานกองทุนหมู่บ้านบ้านหนองเหิน
 อาสาพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์

6. นายมานิตย์ มาลาสิงห์

เกิดวันที่ 4 กุมภาพันธ์ 2514

ที่อยู่ บ้านเลขที่ 80 หมู่ที่ 9 บ้านหนองบัวงาม ต.นาदान อ.สุวรรณคูหา จ.หนองบัวลำภู
 จบการศึกษาชั้นมัธยมปีที่ 3 จากโรงเรียนบ้านตาตวิทยา ต.บ้านตาต อ.เมือง จ.อุดรธานี

ผลงานปัจจุบัน

กรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน โรงเรียนชุมชนหนองบัวน้อยฯ
 คณะกรรมการพัฒนาสถานีอนามัยหนองบัวน้อย
 ผู้ใหญ่บ้านบ้านหนองบัวงาม

7. นายกฎ กองผาพา

เกิดวันที่ 10 เมษายน 2508

ที่อยู่ บ้านเลขที่ 3 หมู่ที่ 10 บ้านชมภูทอง ต.นาदान อ.สุวรรณคูหา จ.หนองบัวลำภู
 จบการศึกษาชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 จากโรงเรียนบ้านกุดฮู ต.นาदानอ.สุวรรณคูหา
 จ.หนองบัวลำภู

จบการศึกษาชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 จากโรงเรียนมหาไถ่ศึกษาขอนแก่น

จบการศึกษาชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 จากโรงเรียนหนองบัวพิทยาคาร อ.เมือง จ.หนองบัวลำภู
ผลงานในอดีต

ผู้ใหญ่บ้านบ้านชมภูทอง 2 สมัย ตั้งแต่ปี 2538 – 2548

ผลงานปัจจุบัน

เลขานุการนายกองค์การบริหารส่วนตำบลนาदान ตั้งแต่ปี 2548 – ปัจจุบัน

อาสาพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์ ตั้งแต่ปี 2540 - ปัจจุบัน

คณะกรรมการพัฒนาสถานีอนามัยหนองบัวน้อย

ครูบัญชีเกษตรอาสาประจำตำบลนาदान

เป็นประธานกองทุนหมู่บ้านชมภูทอง, ประธานเครือข่ายกองทุนหมู่บ้าน

ตำบลนาदान, ประธานเครือข่ายกองทุนหมู่บ้านอำเภอสุวรรณคูหา และ

อนุกรรมการสนับสนุนกองทุนหมู่บ้านจังหวัดหนองบัวลำภู

อาสาคุ้มครองสิทธิเสรีภาพตำบลนาदान

8. นายเอกสิทธิ์ เขมานุกูล

เกิดวันที่ 7 ตุลาคม 2532

ที่อยู่ บ้านเลขที่ หมู่ที่ 6 บ้านหนองเหิน ต.นาदान อ.สุวรรณคูหา จ.หนองบัวลำภู

จบการศึกษาประกาศนียบัตรวิชาชีพ สาขาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ จากวิทยาลัยการอาชีพ

อ.บ้านฝื่อ จ.อุดรธานี

ผลงานในอดีต

ประธานนักเรียนโรงเรียนชุมชนหนองบัวน้อยฯ ปี 2548 – 2549

คณะกรรมการสภาเด็กและเยาวชนตำบลนาदान

ประธานกลุ่มเด็กอาสาอนามัยหนองบัวน้อย

กลุ่ม อย.น้อย และชนะเลิศการแข่งขัน ปี 2549

ผลงานปัจจุบัน

คณะกรรมการพัฒนาสถานีอนามัยหนองบัวน้อย

คณะกรรมการกองทุนหมู่บ้านบ้านหนองเหิน