

กระบวนการกลุ่มเรียนรู้ของเด็กและเยาวชนเพื่อเท่าทันการพนัน ในชุมชนพื้นที่ชายแดนไทย-กัมพูชา¹

Group Learning Process for Gambling Awareness among Children and Youth in Thai-Cambodian Border Communities

อุบล สวัสดิ์ผล²

Ubon Sawasphon

Received: September 1, 2020/Revised: December 1, 2020/ Accepted: December 10, 2020

บทคัดย่อ

งานวิจัยชิ้นนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อค้นหาแนวทางในการจัดกิจกรรมให้ความรู้เรื่องพนันในโรงเรียน โดยใช้กระบวนการกลุ่มเรียนรู้ของเด็กและเยาวชนในชุมชน การศึกษานี้ใช้ระเบียบวิธีวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative approach) โดยจัดกระบวนการกลุ่มผ่านการใช้เครื่องมือ ชุดเรียนรู้เรียนรู้เพื่อเท่าทันพนัน 5 ชุดเรียนรู้ ได้แก่ 1. ชุดเรียนรู้เกมละครผจญภัย เกาะมหาสมบัติ 2. ชุดเรียนรู้ละครรถกอล์ฟ 3. ชุดเรียนรู้บอร์ดเกม Dream Ranger 4. ชุดเรียนรู้การ์ดเกม บักเซียงเหมียง และ 5. ชุดเรียนรู้เกมใบคำ เอ็กโซ (XO) โดยมีกลุ่มเป้าหมายในการพัฒนากิจกรรมให้ความรู้เรื่องพนัน ประกอบด้วย แกนนำนักวิจัยเด็กและเยาวชนในหมู่บ้านจำนวน 13 คน และนักเรียนในโรงเรียน จำนวน 50 คน ผลการศึกษาพบว่า การใช้เครื่องมือชุดเรียนรู้พนัน เป็นสร้างคุณลักษณะภายในเชิงบวกของเด็กและเยาวชนที่รู้จักการปฏิเสธพนัน โดยคุณลักษณะเหล่านี้ได้สะท้อนจากผู้เล่นที่แสดงออกทางพฤติกรรมระหว่างเล่น ซึ่ง

¹ บทความปรับปรุงจากโครงการวิจัย เรื่องสถานการณ์การพนันในชุมชนชายแดนกับแนวทางสร้างกระบวนการกลุ่มเรียนรู้เพื่อเท่าทันพนันของเด็กและเยาวชนในชุมชน สนับสนุนโดย ศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน คณะเศรษฐศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ภายใต้การสนับสนุนของ สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (สสส.)

² นักวิจัยประจำศูนย์วิจัยและบริการวิชาการด้านเด็กและเยาวชนจังหวัดศรีสะเกษ วิทยาลัยกฎหมายและการปกครอง มหาวิทยาลัยราชภัฏศรีสะเกษ,

E-mail : ubon.sawasphon@gmail.com

ผู้นำกระบวนการบอร์ดเกมหรือการ์ดเกมจะต้องพยายามให้ความสำคัญในการสังเกตพฤติกรรมต่างๆ ที่ปรากฏออกมาอย่างเป็นธรรมชาติ/ไม่เป็นธรรมชาติโดยที่ผู้เล่นไม่รู้ตัว เช่น ในรูปของสีหน้า แววตา ท่าทาง น้ำเสียง ภาษา คำพูด คำอุทาน ฯลฯ ที่ผู้นำกระบวนการสังเกตได้ กระบวนการดังกล่าวพบทั้งจุดแข็งและจุดอ่อน ในการใช้เครื่องมือสร้างการเรียนรู้เท่าทันในกลุ่มเยาวชน

คำสำคัญ กระบวนการกลุ่ม เครื่องมือการเรียนรู้ การพนันในกลุ่มเยาวชน

Abstract

The objective of this research is to find ways to educate schoolers and to raise their awareness on gambling problems by using group learning process for children and youth in the local community. The study applies a qualitative approach to organize group processes through the use of selected tools. The five learning tools employed include 1. 'Treasure Island' learning series, 2. 'Dialogue Theatre', 3. Dream Ranger board game, 4. Bug Xiang Miang card game, and 5. XO hint game. The participants consist of 13 youth community leaders and 50 students. It was found that using the gambling learning tool kits can create a positive inner trait among children and young people to know how to overcome gambling urges. These attributes were reflected by the players' behaviors during each play. The leader of the game, such as board game or card game process, must focus on observing the players' behaviors exhibited spontaneously and naturally without being noticed. At the same time, they need to make sure that the observees must not be realized being observed. Such behaviors observed are in the form of facial expressions, expressions of the eyes, gestures, tones of voice, speech and language use, the use of interjections, etc. The results also reveal that the process of employing learning tools has both strengths and weaknesses.

Keyword: Group process, Learning Tool, Youth Gambling

บทนำ

ศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน (Center for Gambling Studies 2020) ได้สรุปสถานการณ์การพนันในปี 2562 ซึ่งดำเนินการสำรวจและประมวลผลข้อมูลโดยศูนย์วิจัยเพื่อการพัฒนาสังคมและธุรกิจ พบกลุ่มตัวอย่างเป็นเด็กและเยาวชน (อายุ 15 – 25 ปี) จำนวน 7,736 ตัวอย่าง ในจำนวนนี้มีผู้เคยเล่นพนันร้อยละ 58.2 ประมาณ 3 ใน 4 ของเด็กและเยาวชนที่ได้ลองเล่นพนันจะไม่หยุด ที่การพนันเพียงประเภทเดียว โดยเด็กและเยาวชน ชายที่เคยเล่นพนันมีแนวโน้มเล่นพนันหลากหลายประเภทกว่าเด็กและเยาวชนหญิง ซึ่งเป็นสถานการณ์ที่ต้องให้ความสำคัญ และชี้ว่าการพนันก่อให้เกิดผลกระทบหลายด้านและหลายระดับ โดยมีงานวิจัยในต่างประเทศพบว่า ผู้ที่มีปัญหาจากการพนันส่วนใหญ่เริ่มเล่นการพนันตั้งแต่อายุน้อย เด็กและเยาวชนเข้าถึงการพนันที่ถูกกฎหมายได้เกือบทุกรูปแบบทั้งที่มีข้อห้ามหรือข้อจำกัดตามกฎหมายที่สำคัญ เด็กและเยาวชนที่เล่นพนันมีสัดส่วนเป็นผู้มีปัญหาจากการพนันในอัตราสูงกว่า ผู้ใหญ่ 2 เท่า แต่มีอัตราการขอรับความช่วยเหลือเพื่อแก้ไขปัญหา น้อยกว่าผู้ใหญ่ และเห็นว่าการดูแลปกป้องเด็กและเยาวชนจากปัญหาการพนัน เป็นประเด็นที่ต้องดำเนินการอย่างเร่งด่วน

สำหรับการจับกุมคดีด้านการพนันในเด็กและเยาวชน พบตัวอย่างจากงานของ ปิ่นวดี ศรีสุพรรณ, กนกวรรณ มะโนรมย์ และวัชร ศรีคำ (Srisupan, Manorum, and Srikham, 2019) ที่ทำการศึกษากลุ่มเยาวชนที่ถูกจับกุมด้วยคดีพนันในจังหวัดแห่งหนึ่งในภาคอีสาน พบว่า การเล่นการพนันของวัยรุ่นในพื้นที่ศึกษาสะท้อนให้เห็นว่า การพนันของเยาวชนอยู่ภายใต้บริบทการเปลี่ยนแปลงของสังคมทั้งชนบทและเมืองมีทั้งเพื่อวัตถุประสงค์ทางเศรษฐกิจและสังคมรวมทั้งสังสรรค์ผ่อนคลาย หลายกรณี พบว่า เยาวชนเล่นการพนันนั้นเป็นการเล่นเพื่อความสนุกสนานและเป็นวัฒนธรรมของวัยรุ่น พวกเขาสามารถเสี่ยงดังได้ตามที่ตนต้องการ แม้จะได้เงินเพียงน้อยนิดในการพนันในแต่ละครั้งที่เล่น อีกทั้งเป็นการตอบสนองจิตใจและต้องการอยู่กับเพื่อนมากกว่าเล่นเพื่อหวังรายได้หรือค่าตอบแทน พฤติกรรมวัยรุ่นส่งผลต่อการเข้าสู่การเล่นการพนัน เพราะพบว่าเยาวชนที่ถูกดำเนินคดี ถูกชักชวนให้เล่นการพนันหรือเข้าไปใกล้กับพื้นที่การเล่นการพนันโดยผู้ใหญ่ทั้งที่เป็นญาติและไม่ใช่ญาติ เพื่อนรุ่นเดียวกันและรุ่นพี่ของเยาวชนรวมทั้งเป็นคนที่เยาวชนนับถือในชุมชนเพราะเป็นเพื่อนบ้านกัน ซึ่งเยาวชนมิได้ปฏิเสธการเล่นแต่อย่างใด นอกจากนี้

การรับรู้ว่าการพนันไม่ใช่สิ่งผิดกฎหมายสามารถส่งผลเสียทำให้เยาวชนมีโอกาสเข้าสู่การเล่นการพนันที่มากขึ้นเมื่อกลายเป็นผู้ใหญ่ได้

ผู้วิจัยได้ศึกษาการพนันในมุมมองของเด็กและเยาวชนในพื้นที่ชุมชนท้องถิ่นชายแดนไทย-กัมพูชาแห่งหนึ่งในจังหวัดศรีสะเกษ ซึ่งกำลังเผชิญปัญหาโดยได้รับแรงกระตุ้นการพนันในท้องถิ่นที่มีการเล่นพนันกันโดยทั่วไป และจากธุรกิจการพนันข้ามแดนในพื้นที่ชายแดนกัมพูชา เช่น บ่อนคาสีโน สนามบิงโก สนามมวย และ สนามไก่ชน อันเป็นกีฬาสร้างสัมพันธ์บริเวณชายแดนไทย-กัมพูชา ภายใต้กลยุทธ์การดึงดูดนักพนันที่หลากหลายแตกต่างออกไปรวมถึงการก่อผลประโยชน์และเอื้ออำนวยด้านต่างๆ มุมมองและพฤติกรรมของเด็กและเยาวชนต่อการพนันในพื้นที่ชุมชนท้องถิ่นชายแดนไทย-กัมพูชา พบว่า ข้อมูลพื้นฐานเด็กเยาวชนในพื้นที่ เกี่ยวกับ เพศ อายุ ระดับชั้นเรียน การอยู่อาศัย ลักษณะทางสังคมและการมีรายได้ของครอบครัวเด็กเป็นปัจจัยสำคัญเบื้องต้นที่เป็นสาเหตุและปัจจัยที่หลากหลายด้วยพื้นฐานทางครอบครัว ชุมชนและสังคม จากสภาพแวดล้อม ชุมชนประสบการณ์จากการเรียนรู้ของเด็กเยาวชนที่แตกต่างกัน ที่เกิดจากการขัดเกลาทางสังคมที่แตกต่างกัน ส่งผลให้นิยาม การพนันในความหมายของเด็ก เยาวชน ที่หลากหลาย รวมถึงการมีประสบการณ์ในการเสียโชคหรือการเล่นการพนันและการรับรู้การเล่นการพนันครั้งแรกของเด็กและและคนในชุมชน ที่สามารถจำแนกประเภทของการพนันที่เด็กรับรู้มีอยู่ในหมู่บ้านได้ (Sawasphon et al., 2018)

ขณะเดียวกัน มุมมองการพนันของเด็กและเยาวชนในพื้นที่ชุมชนท้องถิ่นชายแดนไทย-กัมพูชา พบว่า เด็ก เยาวชนและคนในชุมชนแห่งนี้สามารถเข้าถึงการพนันได้ง่ายขึ้นด้วยวิธีการที่แตกต่างกันออกไป ที่ส่งผลถึงพฤติกรรมการเล่นพนันของเด็ก เยาวชน และคนในหมู่บ้าน ที่สามารถเล่นพนันได้ในสถานที่หลากหลายจากพื้นที่หมู่บ้านในประเทศไทย ได้แก่ พนันหวย ต่างๆ ประกอบด้วย หวยหุ้น หวยงวด หวยฮานอย ลอตเตอรี่ สลากเบอร์รางวัล พนันกีฬาต่างๆ พนันโบก พนันไพ่ พนันไฮโล พนันมวย(มวยตุ้มและมวยสัจจร) พนันไก่ชน พนันโดมิโน พนันปาเป้า ปาโป่ง พนันบิงโก จับฉลากชิงรางวัล พนันบิงโกตามบุญประเพณี และการเล่นพนันข้ามแดนในประเทศกัมพูชา ได้แก่ 1. การเล่นพนันในบ่อนคาสีโน(บ่อนคาสีโน คอมพิวเตอร์ เทรนเมนต์) และที่บ่อนคาสีโน ที่ช่องจอม จังหวัดสุรินทร์ 2 แห่ง และการเล่นบิงโกที่สนามบิงโกในประเทศกัมพูชา (Sawasphon et al., 2018)

นอกจากนี้ เยาวชนยังเผชิญกับรูปแบบการจัดการการพนันในชุมชนท้องถิ่น ชายแดนไทย-กัมพูชา พบว่า คนในหมู่บ้านเล่นการพนันมานาน และชุมชนมีการรับรู้ มาตรการควบคุมการเล่นการพนันในชุมชน ผ่าน จาริต กฎข้อห้ามระเบียบของชุมชน มาตรการนโยบายจังหวัด และมาตรการทางกฎหมาย แม้ว่ามาตรการดังกล่าวจะมีอยู่จริงแต่การนำมามาตรการต่าง ๆ มาใช้ยังเป็นข้อจำกัด และขาดกลไกสนับสนุนที่ชัดเจน ในขณะที่คนในชุมชนเองยังเข้าถึงการพนันในชุมชนสามารถทำได้ง่าย ในขณะที่ปัจจุบันคนในชุมชนกำลังเผชิญกับการเล่นการพนันในหมู่บ้านมากขึ้น จำนวนเงินมากขึ้นจากการพนันที่บ่อนคาสีโน ที่ประเทศกัมพูชาและการพนันในชุมชน ที่ชุมชนเองไม่คิดว่าการพนันเป็นปัญหา (Sawasphon et al., 2018)

ข้อมูลข้างต้นชี้ว่า เด็ก เยาวชน และคนในชุมชนแห่งนั้นกำลังเผชิญปัญหา โดยได้รับแรงกระตุ้นการพนันในท้องถิ่นที่มีการเล่นพนันกันโดยทั่วไป และจากธุรกิจ การพนันข้ามแดนในพื้นที่ชายแดนกัมพูชา เช่น บ่อนคาสีโน สนามบั้งไฟ สนามมวย และ สนามไก่ชน อันเป็นกีฬาสร้างสัมพันธ์บริเวณชายแดนไทย-กัมพูชา ภายใต้กล ยุทธ์การดึงดูดนักพนัน ที่หลากหลายแตกต่างออกไปรวมถึงการก่อผลประโยชน์ และเอื้ออำนวยด้านอำนาจของผู้ที่อยู่บริเวณชายแดนด้วยโดย ทั้งนี้ จากการศึกษา ของ กนกวรรณ มะโนรมย์และวัชร ศรีคำ (Manorom and Srikham, 2016) พบว่า มีเครือข่ายพนันข้ามแดนมีการก่อตัวขึ้นแบบธรรมชาติ ผ่านระบบเครือข่ายและเพื่อน ที่รู้จักคุ้นเคย และก่อตัวผ่านการจัดตั้งและการจัดการอย่างเป็นระบบ โดยคนเล่น พนันจะรู้สึกรู้ว่ามีการเล่นได้อย่างเปิดเผย ผู้เล่นสามารถเล่นได้อย่างปลอดภัยไม่ต้อง กลัวเจ้าหน้าที่ด้านกฎหมาย และยังได้รับการคุ้มครองจากเจ้าของบ่อนพนันทำให้รู้สึก เล่นได้อย่างปลอดภัย ไม่ถูกจับหรือมีมาตรการลงโทษใด ๆ

การเข้าถึงการพนันได้โดยง่าย และหากไม่รู้เท่าทันจะเป็นปัญหาในอนาคต ได้โดยเฉพาะในกลุ่มเด็กและเยาวชนซึ่งเป็นอนาคตของชาติ ผู้วิจัยจึงนำชุดการเรียนรู้ เรื่องการรู้เท่าทันการพนันมาทดลอง ปฏิบัติการสร้างการเรียนรู้ในพื้นที่ เพื่อหาชุด ความรู้มาสนับสนุนให้เด็กและเยาวชนในชุมชนได้เข้าร่วมกิจกรรมพัฒนาทักษะการ จัดการเรียนรู้เรื่องพนัน กระตุ้นให้เกิดปฏิบัติการกลุ่มของเด็กและเยาวชนในการจัด กิจกรรมให้ความรู้เรื่องพนันในโรงเรียน เพื่อให้เด็กและเยาวชนสามารถตัดสินใจเองว่าจะเข้าร่วมหรือปฏิเสธ การเล่นการพนันอย่างมีเหตุผล และสามารถมีภูมิคุ้มกันต่อ การพนันด้วยตนเอง

วัตถุประสงค์การวิจัย

เพื่อหาแนวทางในการจัดกิจกรรมให้ความรู้เรื่องพินันในโรงเรียน โดยใช้กระบวนการกลุ่มเรียนรู้ของเด็กและเยาวชนในชุมชน

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการศึกษานี้ ผู้วิจัยมุ่งเน้นหาเครื่องมือชุดเรียนรู้พินันมาปฏิบัติการในโรงเรียนและชุมชน เพื่อค้นหาแนวทางในการสร้างเสริมกระบวนการกลุ่มเรียนรู้เรื่องพินันของเด็กและเยาวชนในพื้นที่ชุมชนท้องถิ่นชายแดนไทย-กัมพูชา ตำบลแห่งหนึ่งในจังหวัดศรีสะเกษ โดยมีแนวคิดที่สำคัญในการวิเคราะห์ดังนี้

การพัฒนาเด็กและเยาวชนและการส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้

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

งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

1) การพินันที่เกี่ยวข้องเด็กและเยาวชนในสังคมไทย

งานวิจัยด้านการพินันที่เกี่ยวข้องกับเด็กและเยาวชนมักจะเน้นในเรื่องการทำความเข้าใจกลุ่มดังกล่าวในฐานะที่เป็นกลุ่มเปราะบางของสังคม และเห็นว่าเป็นกลุ่มเสี่ยงที่ต้องได้รับการเฝ้าระวัง ดังงานผลการศึกษาของ กาญจน์นา พงศ์พนรัตน์ และธีรโชติ ภูมิภมร (Pongpanarat and Teerachote, 2016) ได้ศึกษาเยาวชนกับการพินัน: ปัจจัยเสี่ยง ความเปราะบางและผลกระทบทางสังคม ได้สะท้อนว่า

ปัจจุบันยังไม่มี การส่งเสริมให้เกิดนโยบายในการคุ้มครองเยาวชนผลกระทบจากปัญหาการพนันในภาพรวม และการสร้างการมีส่วนร่วมจากผู้มีส่วนเกี่ยวข้องให้ได้ตระหนักถึง ผลกระทบทางสังคมต่อการพัฒนาในสังคมไทยยังไม่เพียงพอต่อการกำหนดนโยบายสาธารณะในการป้องกันเยาวชนจากการพนัน ขณะเดียวกันในทัศนะของผู้วิจัยยังมีความพยายามแสดงให้เห็นว่า การพนันของเยาวชนในมิติความเสี่ยงและความเปราะบางซึ่งเป็นสาเหตุของปัญหาอาชญากรรมและอบายมุขอื่นๆ ซึ่งสถานการณ์เชิงลึกในชุมชนและผลกระทบโดยรวมผลจากการพนัน ทั้งผลกระทบระดับสังคม ระดับความรุนแรง (อาชญากรรม ครอบครัว สังคม) ผลกระทบด้านมิติเศรษฐกิจยังไม่ช่วยให้เกิดการแก้ปัญหาของผู้ติดการพนันและการพนันที่ส่งผลกระทบต่อบุคคลอื่น และผลกระทบด้านสุขภาพของนักพนันเยาวชนเอง

สุภาวดี ขุนทองจันทร์ (Khunthongjan, 2016) ศึกษาพฤติกรรม การพนันของวัยรุ่นในบริบทของสังคมไทยภาคอีสานพื้นที่จังหวัดอุบลราชธานีและมุกดาหาร โดยศึกษา กรณีศึกษาจากวัยรุ่น 5 ราย ผู้มีส่วนเกี่ยวข้องระดับครอบครัว 5 ราย ระดับชุมชน (ผู้นำชุมชน) 5 ราย และระดับสังคม (เจ้าหน้าที่รัฐ) จำนวน 2 ราย พบว่า พฤติกรรมการพนันของวัยรุ่น 5 กรณีศึกษาเทียบกับแบบคัดกรองการติดการพนันแบบง่ายสำหรับผู้ประเมินผู้เล่นพนันของพนม เกตมานและเทียบกับแบบสรุประยะของการติดพนันของคณะแพทยศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย พบว่า กรณีศึกษาทั้ง 5 มีแนวโน้มที่จะมีปัญหาการเล่นการพนัน และเสี่ยงเป็นโรคติดพนันและติดการพนันอยู่ในระยะกลางถึงระยะปลาย ในลักษณะชีวิตครอบครัวเริ่มไม่มีความสุข และไม่สามารถหาเงินมาใช้หนี้ได้ เริ่มที่จะเล่นพนันเพื่อ “ตามเอาคืน” และอยากกลับมาเล่นอีกครั้งให้เร็วที่สุดเพื่อเอาชนะพนันที่เพิ่งเสียไป ซึ่งการพนันของวัยรุ่นเชื่อมโยงไปสู่อบายมุขอื่นอย่างหลีกเลี่ยง พฤติกรรมการพนันของวัยรุ่นสอดคล้องกับนักจิตวิทยาากลุ่มพฤติกรรมที่เชื่อว่า มนุษย์เกิดมาไม่ตีไม่วิน มนุษย์จะตีเร็วขึ้นอยู่กับสภาพแวดล้อม ถ้ามนุษย์อยู่ในสภาพแวดล้อมที่ดีก็จะเป็นคนดี ถ้าอยู่ในสภาพแวดล้อมที่ไม่ดีก็จะเป็นคนที่ไม่ดี ดังนั้น การจัดสภาพแวดล้อมที่ดีตั้งแต่ระดับครอบครัว ชุมชนและสังคมจะเป็นแนวทางช่วยให้วัยรุ่นห่างไกลจากการพนันหรือลดปัญหาการพนันได้

อิทธิพัทธ์ สุวทันพรกุล และคณะ (Suwatanpornkul et al., 2016) ได้ศึกษาเรื่อง การพนันแฝงในงานวัด: กระบวนการเปลี่ยนสภาพของกิจกรรมงานวัดและผลกระทบที่มีต่อพฤติกรรมการเล่นพนันของเยาวชนไทย พบว่า กระบวนการ

เปลี่ยนสภาพของกิจกรรมงานวัดเป็นการพนันแฝง เกิดจากประเด็นสำคัญ 4 ประเด็น ได้แก่ 1) การเปลี่ยนแปลงของสภาพสังคมสู่การเปลี่ยนแปลงรูปแบบการจัดงานวัด ทำให้มีการคิดค้นเกมการเล่นที่มีความหลากหลายแตกต่างกันออกไป มีการแข่งขันกันมากขึ้นทำให้มีการพัฒนารูปแบบให้ดึงดูดใจมากขึ้น แปลกขึ้น ดัดแปลงเป็นเกมใหม่ ๆ โดยมีเป้าหมายเพื่อให้มีผู้สนใจเล่นมากขึ้น 2) การเปลี่ยนแปลงมุมมองในการเพิ่มรายได้ของวัด การเพิ่มรายได้ของวัดเป็นอีกประเด็นหนึ่งที่เป็นสาเหตุของการเปลี่ยนสภาพของกิจกรรมงานวัดเป็นการพนันแฝง ยิ่งจัดใหญ่เท่าไรยิ่งมีคนมาเดินมากขึ้นเท่านั้น และรายได้ก็มากขึ้นตามไปด้วยเช่นกัน 3) กลุ่มเสี่ยงจากการพนันแฝงในงานวัด คือ กลุ่มวัยรุ่น โดยเฉพาะเด็กและเยาวชนระดับประถมศึกษาตอนปลาย และระดับมัธยมศึกษาตอนต้น ถือเป็นกลุ่มที่มีความเสี่ยงสูง และส่วนใหญ่เด็กทุกคนรู้จักงานวัดตั้งแต่อายุยังน้อยโดยการมาเที่ยวกับครอบครัว พ่อแม่ ผู้ปกครอง ญาติ ซึ่งเด็กได้เห็นสภาพบรรยากาศและกิจกรรมของงานรวมถึงได้มีโอกาสลองเล่นเกมและกิจกรรมต่าง ๆ ภายในงานวัดร่วมกับครอบครัว เมื่อเด็กโตขึ้นบางคนสามารถมาเที่ยวงานด้วยตนเองได้ เนื่องจากเป็นคนในท้องถิ่นและงานวัดอยู่ในเขตพื้นที่ใกล้บ้าน บ้างก็มากับกลุ่มเพื่อน และเล่นเกมในงานวัดด้วยตนเองหรือเล่นกับเพื่อน และ 4) การเสพติดการการเสพติดเกม การเล่นในลักษณะนี้เกิดขึ้นได้ง่ายมาก โดยลักษณะทั่วไปของเกมการเล่นในงานวัดส่วนใหญ่ต้องใช้ทักษะ ฝีมือ และความชำนาญในการเล่น บางเกมเล่นค่อนข้างยากและโอกาสในการชนะหรือได้ของรางวัลก็ยากด้วยเช่นกัน หรือบางเกมการเล่นอาจไม่จำเป็นต้องใช้ทักษะหรือความชำนาญใด ๆ เพราะเป็นการเสี่ยงโชค โดยเล่นเพียงอย่างเดียวพนันในงานวัดผ่านเกมการเล่น

ในทางการแพทย์ การติดพนันมักจะถูกมองปัญหาที่สัมพันธ์กับสุขภาพ สถาบันสุขภาพจิตเด็กและวัยรุ่นราชนครินทร์ (Child and Adolescent Mental Health Rajanagarindra Institute (n.d.)) กล่าวว่า องค์การอนามัยโลกกำหนดให้พฤติกรรมติดการพนันเป็นความผิดปกติทางจิตชนิดหนึ่ง เรียกว่า Pathological Gambling หรือ โรคติดพนัน ซึ่งผู้เล่นการพนันจะมีความทุกข์จากการเล่นพนัน แต่ก็หยุดไม่ได้ยังจะต้องเล่นต่อไป งานวิจัยทบทวนเอกสารทางวิชาการเกี่ยวกับผลกระทบระยะยาวจากการพนัน พบข้อมูลที่ยืนยันว่า การพนันไม่ใช่แค่เกมสนุก แต่เป็นเกมที่สามารถทำลายสมองของเด็กได้อย่างถาวร สถาบันวิจัยเกี่ยวกับสุขภาพจิตในอเมริกา (National Institute of Mental Health) โดย Ernts และคณะ ได้ศึกษาโครงสร้างสมองของวัยรุ่นด้วยการถ่ายภาพเอ็กซเรย์สมองด้วยคลื่นแม่เหล็ก ไฟฟ้า (MRI) พบว่า

สมองของวัยรุ่นยังพัฒนาไม่สมบูรณ์ชี้ให้เห็นว่า ช่วงวัยรุ่นตอนต้นเป็นวัยที่ยังขาดความยับยั้งชั่งใจ ซึ่งสมองส่วนหน้าซึ่งเกี่ยวข้องกับกระบวนการคิดที่ใช้เหตุผล (Prefrontal Cortex) จะพัฒนาสมบูรณ์ในช่วงอายุ 20 ปีขึ้นไป ถ้าวัยรุ่นหมกมุ่นหรือติดการพนันจะส่งผลให้สมองส่วนหน้า (Prefrontal Cortex) ไม่เพิ่มเนื้อสมอง สมองส่วนหน้าจะไม่พัฒนาอย่างถาวรและยังอาจถูกตัดทิ้ง (Pruning) เพราะไม่ได้ใช้งาน ส่งผลต่อระบบคิดและพฤติกรรมที่จะติดตัวไปตลอดชีวิต คือ จะกลายเป็นผู้ใหญ่ที่ไม่อดทนรอความสำเร็จ หวังได้เงินมาอย่างง่ายๆ และรวดเร็ว

2.2 งานวิจัยด้านการสร้างชุดการเรียนรู้เพื่อรู้เท่าทันการพนัน

สำหรับการสร้างชุดการเรียนรู้ในกลุ่มเด็กและเยาวชนเพื่อให้รู้เท่าทันการพนัน พบว่ามีความพยายามในการสร้างชุดการเรียนรู้หลากหลายรูปแบบ เช่น การรณรงค์ “บอลโลกครั้งนี้ใครๆ ก็ไม่พนัน” ของมูลนิธิธรรมาภิบาลพนัน ในช่วงเทศกาลการแข่งขันฟุตบอลโลกในปี 2561 เป็นต้น นอกจากนี้ มีงานของ อีรารัตน์ วงศ์ธนะอเนก (Wongtana-anek, 2016) ได้ศึกษา เรื่องการสร้างชุดการเรียนรู้ต้นแบบเกี่ยวกับการพนันสำหรับเด็กในวัยเรียน โดยทำการศึกษาโครงการและชุดการเรียนรู้ การให้การศึกษาระงับป้องกันปัญหาการพนันสำหรับเด็กในวัยเรียนในโรงเรียนแยกตามระดับชั้นการศึกษา ผ่านชุดการเรียนรู้ต้นแบบเพื่อป้องกันปัญหาการพนันสำหรับนักเรียนในโรงเรียน นีว่า “คุณรู้จักการพนันดีจริงหรือ” และนำชุดการเรียนรู้ต้นแบบนี้มาดำเนินการทดสอบกับนักเรียนระดับชั้น ประถมศึกษาปีที่ 6 ของโรงเรียน 3 แห่งในเขตกรุงเทพมหานคร และปริมณฑล พบว่า หลังการทดสอบ นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจประเด็นที่เกี่ยวกับการพนันได้ดีขึ้น และสามารถปลูกฝังให้เด็กมีทัศนคติที่ถูกต้องต่อการพนันได้อย่างมีนัยสำคัญ โดยนักเรียนสามารถเข้าใจคำจำกัดความของการพนันได้อย่างดีว่า การพนันคือ การเอาเงิน สิ่งของ หรือของที่มีค่าไปเสี่ยงกับกิจกรรมที่มีผลลัพธ์ไม่แน่นอน การพนันเป็นเรื่องของความไม่แน่นอน การเล่นพนันแต่ละครั้ง เป็นอิสระต่อกัน ไม่มีรูปแบบที่แน่นอน ไม่ใช่เรื่องของโชคชะตา มีผู้แพ้พนันมากกว่าผู้ชนะพนัน โอกาสในการชนะพนันมีน้อยและไม่อยู่ข้างผู้เล่นพนัน เจ้ามือเป็นฝ่ายได้เปรียบเสมอเพราะเจ้ามือเป็นผู้ออกแบบกฎเกณฑ์ ยิ่งเล่นนานยิ่งมีโอกาสเสียพนันมากขึ้น นอกจากนั้น ยังสามารถกำจัดความเชื่อและความเข้าใจที่ผิดๆ เกี่ยวกับการพนันได้ เช่น ความเชื่อที่ว่าคุณสามารถฝึกฝนเล่นการพนันให้เก่งขึ้น ได้หากคุณพยายามมากขึ้น ความเชื่อที่ว่าความคิดว่าตัวเองมีโชคทำให้ชนะพนัน การเกือบชนะ

พนักครั้งนี้หมายความว่าเรามีโอกาสชนะพนักครั้งหน้ามากขึ้น และความเชื่อในโชคกลางของคลัง เป็นต้น นอกจากนี้ นักเรียนยังมีโอกาสได้ใช้ความรู้ดังกล่าวมาใช้ในการประกอบการตัดสินใจเล่นเกมพนัก ซึ่งทำให้นักเรียนสามารถใช้ความรู้และประสบการณ์นี้ในการประกอบการตัดสินใจใดๆ ที่มีความเสี่ยงได้อย่างเหมาะสม มีเหตุผล โดยคำนึงถึงผลได้ผลเสียอย่างรอบด้าน สามารถสร้างภูมิคุ้มกันให้กับเด็กเพื่อไม่ให้เด็กเข้าไปข้องเกี่ยวกับการพนันในอนาคตได้

ปิ่นวดี ศรีสุพรรณ, กนกวรรณ มะโนรมย์ และวัชร ศรีคำ (Srisupan, Manorum, and Srikham, 2020) ได้ทดลองนำแนวทางการทำละครถกแถลงเป็นเครื่องมือหนึ่งในการใช้รณรงค์การรู้เท่าทันปัญหาการพนัน พบว่าละครดังกล่าวเป็นเครื่องมือที่สามารถทำให้ผู้เข้าร่วม ได้มีปฏิสัมพันธ์ในการแสดงความคิดเห็นและมีส่วนร่วมในการพูดคุย และเล่าเรื่อง ได้เป็นอย่างดี นำไปสู่การกระตุ้นความคิดให้ผู้เข้าร่วม ได้รู้เท่าทันปัญหาการพนันได้ อย่างไรก็ดี ในฐานะที่ละครถกแถลง เป็นเครื่องมือที่เน้นให้เห็นการเปลี่ยนแปลงของผู้เล่นเป็นสำคัญนั้น ความเปลี่ยนแปลงที่นักแสดงได้สะท้อนจากการเข้าร่วมกระบวนการละคร คือ การเปลี่ยนมุมมองและองค์ความรู้ ต่อการเล่นพนัก โดยเฉพาะความรู้และความตระหนักรู้ในมิติความถูกต้องตามหลักศีลธรรม ถูกใจกับถูกกฎหมาย แต่อาจจะไม่ได้เปลี่ยนพฤติกรรมของผู้เข้าร่วม ที่ตนเองสัมพันธ์กับการพนันโดยตัดขาดอย่างสิ้นเชิงได้อย่างทันที่ แต่การที่ผู้ชม ซึ่งมีทั้งชาวบ้าน นักเรียน และนักศึกษา มีจินตนาการร่วมระหว่างชมละคร รวมทั้ง ได้เข้าร่วมถกเถียงแลกเปลี่ยนกันภายหลังการรับชมละครจบลง สามารถสร้างปฏิสัมพันธ์ กระตุก กระตุ้นความคิดและเกิดการแลกเปลี่ยนเกี่ยวกับปัญหา จากการพนัก การรู้เท่าทันการพนันโดยเชื่อมโยงกับประสบการณ์ของผู้ชมเกี่ยวกับ การพนักได้เป็นอย่างดี

ชุดการสร้างเรียนรู้ข้างต้นชี้ให้เห็นว่าเราสามารถหาแนวทางที่หลากหลายในการสร้างชุดการเรียนรู้เพื่อให้เด็กและเยาวชนรู้เท่าทันการพนัน

วิธีดำเนินการวิจัย

การศึกษาครั้งนี้ใช้วิธีการศึกษาเชิงคุณภาพ (Qualitative approach) ใช้ระเบียบการวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วม (Participatory Action Research-PAR) ซึ่งมีรายละเอียด ดังนี้

1. พื้นที่ศึกษาวิจัย การศึกษานี้เลือกพื้นที่แบบเจาะจง คือ ชุมชนชายแดนแห่งหนึ่งใน จังหวัดศรีสะเกษ เนื่องจากชุมชนแห่งนี้อยู่ใกล้บริเวณชายแดนประเทศไทย-กัมพูชา ได้รับผลกระทบจากการมีคาสีโนชายแดนฝั่งกัมพูชาชัดเจน และเคยเป็นพื้นที่ดำเนินงานวิจัยเรื่อง “การพนันในมุมมองของเด็กและเยาวชนในพื้นที่ชุมชนท้องถิ่นชายแดนไทย-กัมพูชา” ซึ่งผลการศึกษาชี้ชัดว่าการพนันในพื้นที่ที่มีความหลากหลาย ซับซ้อน และเชื่อมสัมพันธ์กับการมีคาสีโนฝั่งกัมพูชาชัดเจน

2. ระยะเวลาในการวิจัย โครงการวิจัยนี้ใช้ระยะเวลาเดือนตุลาคม 2561 ถึง กันยายน 2562 รวม 12 เดือน

3. กลุ่มประชากรศึกษา

กลุ่มประชากรเป้าหมายในการศึกษาครั้งนี้ คัดเลือกกลุ่มเป้าหมายโดยใช้เกณฑ์พิจารณาตามประเด็นและวัตถุประสงค์ กลุ่มเป้าหมายในการศึกษานี้แบ่งออกเป็น 2 ส่วน ตามวัตถุประสงค์ในการศึกษา ดังนี้

1. กลุ่มเป้าหมายในการให้ข้อมูลบริบทชุมชนและการเปลี่ยนแปลงชุมชน หลังการเปิดจุดผ่านแดนถาวรและพื้นที่ชายแดนไทย-กัมพูชา ได้แก่ ผู้นำในชุมชน นายกองค์การบริหารส่วนตำบล (อบต.) เจ้าหน้าที่โรงพยาบาลส่งเสริมสุขภาพ พระสงฆ์ อาสาสมัครสาธารณสุข (อสม.) นักพนัน พนักงานขับรถมอเตอร์ไซด์รับจ้าง ผู้ดูแลพื้นที่บริการรับจ้างที่จัดรถบริเวณที่ชายแดนไทย-กัมพูชา พนักงานบ่อนคาสีโน สนามบั้งไฟที่ชายแดนไทย-กัมพูชา เจ้าหน้าที่รัฐ เป็นต้น

2. กลุ่มเป้าหมายในการพัฒนากิจกรรมเรียนรู้พหุในชุมชน ประกอบด้วย

2.1 แกนนำนักวิจัยเด็กและเยาวชน และเครือข่ายเด็กเยาวชน โดยกลุ่มนี้มีบทบาทจะร่วมในการพัฒนาฝึกอบรมให้สามารถเก็บข้อมูลวิจัยและเป็นผู้ร่วมจัดกระบวนการกลุ่มเรียนรู้เพื่อเท่าทันพนันในชุมชนและโรงเรียน และร่วมเป็นกลุ่มเป้าหมายการถอดบทเรียนการจัดกระบวนการเรียนรู้เพื่อเท่าทันพนัน

2.2 ครูและนักเรียนในโรงเรียนของพื้นที่ ระดับประถม 4-6 และมีมัธยมต้น (ม.1-3) ครั้งละประมาณ 30-50 คน จะมีบทบาทเป็นผู้เข้าร่วมในกิจกรรมพัฒนาความรู้เรื่องพนัน โดย ชุดเรียนรู้พหุ จำนวน 5 ชุดเรียนรู้

4. เครื่องมือการวิจัยและวิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล

เพื่อให้บรรลุวัตถุประสงค์การวิจัย แนวทางสร้างกระบวนการกลุ่มเรียนรู้เพื่อเท่าทันพนันของเด็กและเยาวชนในชุมชน การศึกษาครั้งนี้ ทีมวิจัยเลือกใช้การวิจัยเชิงคุณภาพ โดยวิธีการดำเนินวิจัยเชิงปฏิบัติการ โดยใช้เครื่องมือชุดเรียนรู้ 5 ชุด

เรียนรู้ และแนวคำถามบริบทและการเปลี่ยนแปลงของพื้นที่วิจัย และการสังเกต การเก็บรวบรวมข้อมูล มีรายละเอียดขั้นตอน ดังนี้

1. การศึกษาเอกสาร (Documentary Research) โดยทีมวิจัยศึกษาค้นคว้า และรวบรวมรายงานการศึกษาวิจัย วิทยานิพนธ์ เอกสาร บทความ วารสาร หนังสือ บทสัมภาษณ์ สื่ออิเล็กทรอนิกส์ ที่มีเนื้อหาหรือมีแนวคิดที่เกี่ยวข้องกับเรื่องที่วิจัย เพื่อมาวิเคราะห์ให้เห็นที่มา และความสำคัญของการพหุนัยในพื้นที่บริเวณชายแดนไทย-กัมพูชา

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

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

2.2 การใช้ชุดเรียนรู้พหุนัย 5 ชุดเรียนรู้ ได้แก่ 1. ชุดเรียนรู้เกมละครผจญภัย เกมมหาสมบัติ 2. ชุดเรียนรู้ละครรถแกล้ง 3. ชุดเรียนรู้ บอร์ดเกม Dream Ranger 4. ชุดเรียนรู้การ์ดเกม บักเซี่ยงเหมียง และ 5. ชุดเรียนรู้เกมใบคำ เอ็กซ์โอ (XO) โดย การปฏิบัติการกระบวนกรกลุ่มเรียนรู้เพื่อเท่าทันพหุนัยที่จัดโดยกลุ่มเด็กเยาวชนที่ได้รับการพัฒนาศักยภาพและให้กลุ่มเป้าหมายเหล่านี้มาจัดกระบวนกรการเรียนรู้ให้กับเด็กในโรงเรียนและคนในชุมชน

2.3 การถอดบทเรียนการจัดกระบวนกรการเรียนรู้เพื่อเท่าทันพหุนัย โดยผู้วิจัยใช้การสรุปงานหลังการจัดกิจกรรมเรียนรู้ในแต่ละครั้ง เพื่อนำมาวิเคราะห์ให้เห็นความคิดหรือเหตุผลของแต่ละชุดเรียนรู้ เพื่อหารูปแบบแนวทางข้อเสนอในการจัดกระบวนกรการเรียนรู้เพื่อเท่าทันพหุนัยต่อไป

2.4 การสังเกตการณ์ (Observation) เพื่อให้มีโอกาสในการได้ข้อมูลมากขึ้น โดยทีมวิจัยจะเข้าร่วมสังเกตเหตุการณ์ที่สำคัญ และร่วมมือกับกับหน่วยงานวิชาการด้านการพหุนัยในประเด็นเกี่ยวข้องกับประเด็นการพหุนัย ทั้งที่อยู่ในระดับชุมชน

ท้องถิ่น ระดับประเทศการข้ามแดนเพื่อสังเกตการณ์พื้นที่บ่อนคาสิโนและสนามแข่งไฟที่ชายแดนประเทศกัมพูชา

2.5 จัดประชุมเติมเต็มข้อมูล (Work Shop) เพื่อเติมเต็มข้อมูลจากผลการศึกษาแนวทางการสร้างกระบวนการกลุ่มเรียนรู้เพื่อเท่าทันพนันของเด็กและเยาวชนในชุมชน โดยทีมวิจัยเชิญตัวแทนกลุ่มเป้าหมายจาก กลุ่มนักวิจัยเด็กเยาวชน คณะนักวิจัย กลุ่มผู้มีส่วนเกี่ยวข้องภายในชุมชน ได้แก่ กลุ่มผู้นำชุมชน ผู้อำนวยการและครูในโรงเรียน และองค์กร สถาบันอื่น ๆ กลุ่มผู้มีส่วนเกี่ยวข้องภายนอกชุมชน เข้าร่วมประชุมเติมเต็มข้อมูล เพื่อให้คนในชุมชนและหน่วยงานที่เกี่ยวข้องได้เติมเต็มและสะท้อนข้อมูลพนันในชุมชนร่วมกัน ให้เกิดการแลกเปลี่ยนเรียนรู้เติมเต็มข้อมูล วิพากษ์ วิจาร์ณ แสดงความคิดเห็นต่อสถานการณ์พนันในชุมชน โดยทีมวิจัยใช้แบบบันทึกการประชุมและอุปกรณ์บันทึกเสียงและการถ่ายภาพ สำหรับบันทึกข้อมูลการสนทนาแต่ละครั้ง เพื่อป้องกันการลืมและการรวบรวมข้อมูล เพื่อให้ได้ข้อมูลเชิงลึกตามลักษณะของเครื่องมือการเก็บรวบรวมข้อมูล

5. การวิเคราะห์ข้อมูล

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

ผลการศึกษา

1. บริบทชุมชนท้องถิ่น: การเปลี่ยนแปลงของชุมชนหลังการเปิดจุดผ่านแดนถาวรช่องสะงำชายแดนไทย-กัมพูชา

1) บริบทของชุมชนชายแดนแห่งหนึ่งในจังหวัดศรีสะเกษ ในอดีตชาวบ้าน ส่วนใหญ่อพยพมาจากอำเภอไพรบึง จังหวัดศรีสะเกษ เพื่อมาหาแหล่งพื้นที่ทำกิน ช่วงปี พ.ศ. 2514 โดยชาวบ้านมีความทรงจำกับเหตุการณ์สำคัญที่เป็นประวัติการตั้งถิ่นฐานของชุมชนบริเวณชายแดนไทยกับกัมพูชา มีการแบ่งเขตการปกครองเป็น

2 หมู่บ้าน คือ หมู่ 3 และ หมู่ 10 มีโครงสร้างและประชากรรวม จำนวน 1,374 คน ชาวบ้านส่วนใหญ่มีอัตลักษณ์ทางชาติพันธุ์เขมร สื่อสารด้วยภาษาท้องถิ่นเขมรถิ่นไทย (ส่วนใหญ่พูดเขมร) สภาพทางเศรษฐกิจและรายได้ จากประกอบอาชีพด้วยการเป็นเกษตรกร ทำสวนยางพารา ทำไร่มันสำปะหลัง มีพื้นที่อยู่นอกเขตชลประทาน หลังฤดูการผลิต จะมีการค้าขายและรับบริการนักท่องเที่ยว ในหมู่บ้าน วัด เมืองใหม่ช่องสะง่า และจุดผ่านแดนถาวรช่องสะง่า ชาวบ้านยังคงมีทุนทางสังคม และทุนวัฒนธรรม ประเพณีความเชื่อที่โดดเด่น โดยเฉพาะที่วัดจะเป็นศูนย์กลางการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม การใช้ชีวิตของชาวบ้านมีความสัมพันธ์และเชื่อมโยงกัน ในระบบเครือญาติ และลักษณะครอบครัว

2) การเปลี่ยนแปลงหลังการเปิดจุดผ่านแดนถาวรช่องสะง่า
ชายแดนไทย- กัมพูชา พบว่า ท่ามกลางการพัฒนาพื้นที่ชายแดนและความมั่นคงของรัฐบริเวณชายแดนไทย-กัมพูชา ที่มีความเป็นพื้นที่เฉพาะมีลักษณะของความเป็นพื้นที่พิเศษ เพราะมีความเป็นอาณาบริเวณที่ติดชายแดนที่อยู่ในพื้นที่ความมั่นคงของรัฐ ที่มีอำนาจทางการทหารที่เชื่อมโยงกับกลไกอำนาจอื่นๆ ที่มีความสลับซับซ้อน มีความลื่นไหลหลากหลาย บางครั้งมีข้อยกเว้นหรือเงื่อนไขพิเศษ ในการปฏิบัติการ ที่เกี่ยวข้องกับนโยบายบ่อนคาสิโน สนามบิงโไฟและการพนันที่ชายแดน ในกัมพูชา ภายใต้กลยุทธ์การดึงดูดนักท่องเที่ยว ที่แตกต่างออกไปรวมถึงการก่อผลประโยชน์และเอื้ออำนวยด้านอำนาจของผู้ที่อยู่บริเวณชายแดนด้วย ขณะที่ความสัมพันธ์ของผู้คนบริเวณนี้ได้สะท้อนความสัมพันธ์ของฝ่ายต่างๆที่เกี่ยวข้องในบริเวณชายแดนช่องสะง่าแล้ว ยังมีนัยแสดงถึงการเปลี่ยนแปลงความคิดของคนบริเวณชายแดนว่าต้องการที่จะใช้เศรษฐกิจวัฒนธรรมนำการเมือง กล่าวคือ การศึกษาพบว่าความคิดเห็นของชาวบ้านจำนวนมากเห็นว่าหากเศรษฐกิจดีความสัมพันธ์ของคนดีขึ้น การพัฒนาพื้นที่ก็จะดีขึ้น การสะท้อนความสัมพันธ์ระหว่างรัฐกับรัฐ และรัฐกับชาวบ้าน รวมถึงความสัมพันธ์ระหว่างชาวบ้านกับชาวบ้านได้เป็นอย่างดี ว่าในปัจจุบันความสัมพันธ์ส่วนใหญ่เป็นไปในลักษณะบูรณาการความร่วมมือเข้าด้วยกันเพื่อขยายผลด้านการค้า การคมนาคมระหว่างชายแดนให้สะดวกขึ้น ขณะที่ชาวบ้านในบริเวณนี้มีความเกี่ยวข้องและสัมพันธ์กับระบบธุรกิจการพนันข้ามแดนอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้

การศึกษานี้พบว่า ภายหลังจากเปิดจุดผ่านแดนถาวรช่องสะง่า ชุมชนแห่งนี้มีการเปลี่ยนแปลงใน 2 ระดับพื้นที่ คือ ประการแรก การเปลี่ยนแปลงระดับพื้นที่ ชุมชน ประกอบด้วย 4 ระบบ คือ 1) การเปลี่ยนแปลงระบบคมนาคมและโลจิสติกส์

และสิ่งอำนวยความสะดวก(ถนนสายแยกนาเจริญ-ช่องสะงำ และ ถนน เส้นทาง การค้า การพนันและการเชื่อมสัมพันธ์ข้ามแดนไทย-กัมพูชา 2) การเปลี่ยนแปลงระบบเศรษฐกิจของชุมชน 3) การเปลี่ยนแปลงด้านสังคม 4) การเปลี่ยนแปลงด้านระบบศาสนา วัฒนธรรม ประเพณี ประการที่สอง การเปลี่ยนแปลงระดับพื้นที่ชายแดน ไทย-กัมพูชา ท่ามกลางการพัฒนาพื้นที่ชายแดนและความมั่นคงของรัฐบริเวณชายแดนไทย-กัมพูชา ที่มีความเป็นพื้นที่เฉพาะมีลักษณะของความเป็นพื้นที่พิเศษ เพราะมีความเป็นอาณาบริเวณที่ติดชายแดนที่อยู่ในพื้นที่ความมั่นคงของรัฐ ที่มีอำนาจทางการเมืองที่เชื่อมโยงกับกลไกอำนาจอื่น ๆ ที่มีความสลับซับซ้อน มีความสลับหลากหลาย บางครั้งมีข้อยกเว้นหรือเงื่อนไขพิเศษ ในการปฏิบัติการที่เกี่ยวข้องกับนโยบายบ่อนคาสิโน สนามบิงไฟและการพนันที่ชายแดน ในกัมพูชา ภายใต้กลยุทธ์การดึงดูดนักพนันที่แตกต่างออกไปรวมถึงการก่อผลประโยชน์และเอื้ออำนวยด้านอำนาจของผู้ที่อยู่บริเวณชายแดนด้วย ขณะที่ความสัมพันธ์ของผู้นับบริเวณนี้ได้สะท้อนความสัมพันธ์ของฝ่ายต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องในบริเวณชายแดนช่องสะงำแล้ว ยังมีนัยแสดงถึงการเปลี่ยนแปลงความคิดของคนบริเวณชายแดนว่าต้องการที่จะใช้เศรษฐกิจวัฒนธรรมนำการเมือง สามารถจัดแบ่งตามลักษณะทางสถานที่ พบว่า 1) การเปลี่ยนแปลงบริบทจุดผ่านแดนถาวรช่องสะงำ 2) การเปลี่ยนแปลงบริบทตลาดเมืองใหม่ช่องสะงำและโอกาสการพัฒนาธุรกิจที่ชายแดนไทย-กัมพูชา 3) กลยุทธ์การดึงดูดนักพนัน และการเปลี่ยนแปลงพื้นที่เพื่อรองรับการพนันข้ามพรมแดน ได้แก่ คาสิโนและสนามบิงไฟแสนในประเทศกัมพูชา โดยงานวิจัยนี้ พบว่า เด็กเยาวชน และชาวบ้าน ปัจจุบันกำลังเผชิญกับกลยุทธ์ของการพนันท้องถิ่นและการสะสมทุนของธุรกิจการพนันด้วยวิธีการ และใช้เครือข่ายการพนันที่หลากหลายบริเวณตรงข้ามจุดผ่านแดนถาวรช่องสะงำประเทศไทยที่ชายแดนประเทศกัมพูชา ที่รัฐบาลกัมพูชาให้เอกชนเข้ามาสร้างบ่อนคาสิโน คอมเพล็กซ์ เอนเตอร์เทนเมนต์ โรงแรมหรู มีรีสอร์ท และสนามบิงไฟแสน เพื่อเปิดให้นักพนันเล่นการพนันได้อย่างอิสระไม่ผิดกฎหมาย

2. กระบวนการกลุ่มเรียนรู้เพื่อเท่าทันพจน์ของเด็กและเยาวชนในโรงเรียน

จากบริบทพื้นที่ข้างต้น จึงจำเป็นที่จะต้องสร้างการเรียนรู้เท่าทันการพจน์ในกลุ่มเด็กและเยาวชน โดยงานวิจัยนี้ได้ใช้กลไกเด็กเยาวชนในพื้นที่และนอกพื้นที่เพื่อดำเนินงานเชิงปฏิบัติการกระบวนการกลุ่มเรียนรู้เพื่อเท่าทัน สรุปผลได้ ดังนี้

2.1 การพัฒนาเสริมทักษะการจัดการกระบวนการกลุ่มเรียนรู้พจน์โดยแกนนำเด็กและเยาวชน แกนนำเด็กได้ร่วมดำเนินงานกิจกรรม จำนวน 13 คน ผ่านขั้นตอนกิจกรรมพัฒนาเรียนรู้ คือ 1. เข้าร่วมอบรมพัฒนาศักยภาพ “เกมละครผจญภัย เกาะมหาสมบัติ” เป็นเกมที่ศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน และ มูลนิธิธรรมาภิบาลพนัน ภายใต้การสนับสนุนของสำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (สสส.) ได้จัดให้มีการอบรม แกนนำเด็กและเยาวชนเพื่อเสริมทักษะการจัดการกิจกรรมธรรมาภิบาลพนัน และได้สนับสนุนวัสดุอุปกรณ์ในการทำกิจกรรมเกม จากนั้น 2. แกนนำเด็กเยาวชนได้ประชุมเตรียมการและจัดทำแผนการดำเนินกิจกรรม เกมละครผจญภัย เกาะมหาสมบัติ โดยมีทีมวิจัยโครงการเป็นพี่เลี้ยงและสนับสนุนงบประมาณในการประชุมเตรียมร่วมกัน 3. ฝึกซ้อมการดำเนินกิจกรรมชุดเรียนรู้พจน์ เกมละครผจญภัย เกาะมหาสมบัติ 4. ร่วมจัดกิจกรรมกระบวนการกลุ่มเรียนรู้เกมละครผจญภัย เกาะมหาสมบัติ ร่วมกับสภาเด็กและเยาวชนจังหวัดอุบลราชธานี และกลุ่มละครมหาวิทยาลัยอุบลราชธานี และ 5. ร่วมถอดบทเรียนจัดกิจกรรมกระบวนการกลุ่มเรียนรู้เพื่อเท่าทันพจน์ของเด็กในโรงเรียน ร่วมกับทีมวิทยากร

2.2 ชุดเรียนรู้พจน์: ข้อสังเกตปฏิบัติการกระบวนการกลุ่มเรียนรู้เพื่อเท่าทันพจน์ของเด็กในโรงเรียน

1) ชุดเรียนรู้พจน์ “เกมละครผจญภัย เกาะมหาสมบัติ” ข้อสังเกตจากผู้วิจัยได้จากการเข้าร่วมการจัดการกระบวนการเรียนรู้ของชุดเรียนรู้พจน์ เพื่อให้สามารถนำไปพัฒนาให้เหมาะสมกับบริบทการจัดการกระบวนการเรียนรู้พจน์ต่อไป พบว่า **มีจุดแข็ง/ข้อดี** คือ มีการเตรียมสื่อ/อุปกรณ์ชุดเรียนรู้สำเร็จรูป มีทีมที่มีทักษะผ่านการฝึกอบรมในการจัดการกระบวนการเรียนรู้เกมละคร เป็นเครื่องมือที่สามารถจัดการกระบวนการเรียนรู้เพื่อเท่าทันพจน์ สามารถสร้างบรรยากาศการมีส่วนร่วม/สนุก/ตื่นเต้นเร้าใจ ไม่ใช่คำว่า “พจน์” ในการจัดการกระบวนการเรียนรู้ สร้างกระบวนการเรียนรู้ในกลุ่มใหญ่

ขณะที่จุดอ่อน/ข้อเสีย คือ ใช้คน สื่อ อุปกรณ์ และบทในการจัดกระบวนการเรียนรู้จำนวนมาก ขั้นตอน วิธีการจัดกระบวนการเรียนรู้ค่อนข้างซับซ้อน ใช้เวลาในการจัดกระบวนการเรียนรู้ทั้งกระบวนการค่อนข้างนาน เนื้อหาเกี่ยวข้องกับทรัพยากรทางทะเล ต้องเป็นสถานที่ปิดในการจัดกิจกรรมจึงจะสร้างกระบวนการเรียนรู้ได้ดี

2) ชุดเรียนรู้พนัก “ละครถกแถลง” ข้อสังเกตของผู้วิจัยได้เข้าร่วมการจัดกระบวนการเรียนรู้ของชุดเรียนรู้พนัก เพื่อให้สามารถนำไปพัฒนาให้เหมาะสมกับบริบทการจัดกระบวนการเรียนรู้พนักต่อไป พบว่า **มีจุดแข็ง/ข้อดีคือ** มีทีมละครที่มีทักษะในการแสดงละครสูง เป็นเครื่องมือที่สามารถจัดกระบวนการเรียนรู้เพื่อเท่าทันพนักได้ ใช้ “วัฒนธรรมบุญบังไฟ” ของความเป็นอีสานเป็นสื่อในการเล่นละครที่กลุ่มเป้าหมายเข้าร่วมรู้จักเป็นอย่างดี ช่วงการละคร ได้สร้างการรับรู้ สะท้อนสถานการณ์การพนักในชุมชนได้ดี ช่วงถกแถลง เกิดการระดมความคิดเห็น เป็นทางเลือก/ทางออกให้กับตัวละคร(บทบาทสมมติตำแหน่งทางสังคมในหมู่บ้านที่เกี่ยวข้องกับสถานการณ์ในบทบาทสมมติและบทบาทจริงในชุมชน) สร้างการรับรู้ในกลุ่มใหญ่ ใช้ภาษาอีสานผสมกับภาษาไทย สามารถสร้างการรับรู้ได้ดี สามารถใช้สถานที่ได้ทั้งพื้นที่เปิดและปิด **ขณะที่จุดอ่อน/ข้อเสีย คือ** ใช้คน อุปกรณ์ บทละครในการจัดกระบวนการเรียนรู้ค่อนข้างมากและใช้เวลานาน

3) ชุดเรียนรู้พนัก “บอร์ดเกม Dream Ranger” ข้อสังเกตของผู้วิจัยได้เข้าร่วมการจัดกระบวนการเรียนรู้ของชุดเรียนรู้พนัก เพื่อให้สามารถนำไปพัฒนาให้เหมาะสมกับบริบทการจัดกระบวนการเรียนรู้พนักต่อไป พบว่า **มีจุดแข็ง/ข้อดี คือ** มีชุดเรียนรู้ที่สำเร็จรูปแล้ว ใช้ผู้นำเกมจำนวนน้อย คือ 1 คน ผู้นำเกมมีความรู้และทักษะในการจัดกระบวนการเรียนรู้ เป็นเครื่องมือที่สามารถจัดกระบวนการเรียนรู้เพื่อเท่าทันพนัก เป็นวิธีการสร้างการรับรู้สถานการณ์การพนักได้ดี สร้างการเรียนรู้ได้ในสถานที่โดยทั่วไปได้ **ขณะที่ จุดอ่อนที่พบคือ** ผู้นำเกมต้องอธิบายและสร้างความเข้าใจในกติกา/วิธีการเล่นให้ชัดเจนก่อนดำเนินกิจกรรม

4) ชุดเรียนรู้พนัก “การ์ดเกม บักเชียงเหมียง” ข้อสังเกตของผู้วิจัยได้เข้าร่วมการจัดกระบวนการเรียนรู้ของชุดเรียนรู้พนัก เพื่อให้สามารถนำไปพัฒนาให้เหมาะสมกับบริบทการจัดกระบวนการเรียนรู้พนักต่อไป พบว่า **มีจุดแข็ง/ข้อดี คือ** มีชุดเรียนรู้ที่สำเร็จรูปสีสันสดใสสวยงาม ใช้ผู้นำเกมจำนวนน้อยคน คือ 1 คน ผู้นำเกมมีความรู้และทักษะในการจัดกระบวนการเรียนรู้ เป็นเครื่องมือที่สามารถจัด

กระบวนการเรียนรู้เพื่อเท่าทันพนัน ขณะที่**พบจุดอ่อน** คือ มีรายละเอียดของตัวละครในเกมมีมาก ผู้นำเกมต้องมีความแม่นยำในบทบาทและวิธีการเล่น

5) **ชุดเรียนรู้พนัน “เกมใบ้คำ เอ็กซ์โอ (XO)”** ข้อสังเกตของผู้วิจัยได้เข้าร่วมการจัดกระบวนการเรียนรู้ของชุดเรียนรู้พนัน เพื่อให้สามารถนำไปพัฒนาให้เหมาะสมกับบริบทการจัดกระบวนการเรียนรู้พนันต่อไป พบว่า **มีจุดแข็ง/ข้อดี** คือ เป็นเครื่องมือที่สามารถจัดกระบวนการเรียนรู้เพื่อเท่าทันพนันได้ ใช้อุปกรณ์ไม่ยุ่งยาก ใช้จำนวนผู้นำเกมไม่มาก 3-4 คน สร้างการเรียนรู้ได้ครั้งละจำนวนมาก สร้างการมีส่วนร่วมกับเกมได้ดี **ขณะเดียวกัน พบจุดอ่อน** คือ การดัดคำใบ้ของประเภทพนันต้องเป็นที่รู้จักของกลุ่มเป้าหมาย การคัดเลือกตัวแทนของทีม A และ B ต้องสรรหาคนที่เป็นตัวแทนที่กล้าแสดงออก/และกระตุ้นลูกทีมได้

2.3 ถอดบทเรียนปฏิบัติการกระบวนการกลุ่มเรียนรู้พนันของเด็กเยาวชนในโรงเรียน

จากบทเรียนการจัดกระบวนการเรียนรู้และพัฒนาศักยภาพเกมพนัน พบว่าการบรรลุวัตถุประสงค์ บรรยายากด ทีม การบริหารจัดการ เครื่องมือ/อุปกรณ์ และผลที่เกิดขึ้นจากการจัดกระบวนการเรียนรู้พนันของเด็กเยาวชนที่หลากหลาย คือ

1. เกมสามารถสะท้อนความคิดว่าเป็นการเล่นพนันได้จริง
2. สามารถประเมินการรับรู้ของการพนันของกลุ่มเป้าหมายได้
3. สามารถสร้างการมีส่วนร่วมจากเกมชุดเรียนรู้ได้
4. ผู้นำเกมได้เรียนรู้จากกิจกรรมการเรียนรู้และได้รู้เท่าทันพนันได้ ไม่ได้ด้อยกว่ากลุ่มเป้าหมายที่เข้าร่วมเล่นเกม

ขณะที่จุดอ่อนที่เป็นบทเรียนของชุดเรียนรู้พนัน ที่สำคัญ คือ

1. ชุดเรียนรู้พนันบางเกม มีความซับซ้อนและมีอุปกรณ์จำนวนมาก ต้องใช้ผู้ดำเนินกิจกรรมหลายคน เช่น เกมละครผจญภัยเกมมหาสมบัติ
2. ทีมผู้เรียนรู้เกมมีความกังวลใจที่จะนำเกมมาสร้างกระบวนการเรียนรู้ในหมู่บ้านตนเอง ในโรงเรียน เพราะเด็กรู้สึกขัดต่อวิถีการดำเนินชีวิตของตนเอง เช่น บางคนขวยหัวย บางคนขวยฉลากกินแบ่งรัฐบาล

2.4 ข้อเสนอต่อปฏิบัติการจัดกิจกรรมกระบวนการกลุ่มเรียนรู้เพื่อเท่าทันพหุนัยของเด็กในโรงเรียน

1) การกำหนดเนื้อหาที่ควรส่งเสริมการเรียนรู้พหุนัยที่สอดคล้องกับวิถีชีวิตและความยากง่าย จะเห็นได้ว่าในชุดการเรียนรู้พหุนัย ควรกำหนดเนื้อหาที่ควรส่งเสริมการเรียนรู้ จากง่ายไปหายากตามลำดับของช่วงวัยของนักเรียน โดยมีเนื้อหาสำคัญ การเรียนรู้เกี่ยวกับความรู้ทั่วไปเกี่ยวกับการพหุนัย ความน่าจะเป็นและโอกาสในการชนะพหุนัย ปัจจัยที่ส่งผลต่อการตีพหุนัย และช่องทางการบริการความช่วยเหลือที่มีให้แก่ผู้ที่ได้รับผลกระทบจากการพหุนัย

2) พัฒนาและยกระดับทักษะคนนำกระบวนการชุดเรียนรู้พหุนัย จะเห็นได้ว่าคนที่จะใช้เครื่องมือชุดเรียนรู้พหุนัยเช่น ครูในโรงเรียน นักจัดกิจกรรมรณรงค์ด้านพหุนัย จะต้องทำความเข้าใจ เป้าหมายของชุดการเรียนรู้พหุนัย วัตถุประสงค์ของการเล่น กติกาการเล่น อย่างเข้าใจและมีการทดลองเล่นจนเกิดความชำนาญ

3) การสร้างบรรยากาศในการเล่นชุดเรียนรู้เป็นเรื่องสำคัญมาก เพื่อให้เด็กเกิดความอยากเล่น โดยเน้นเปิดโอกาสให้เด็กที่เล่นชุดเรียนรู้พหุนัยมีส่วนร่วมจากชุดเรียนรู้ทุกคน

4) ผู้จัดกระบวนการเรียนรู้พหุนัย ต้องพัฒนาทักษะการจัดการปัญหาความขัดแย้ง การแก้ไขปัญหา การประยุกต์ใช้ชุดการเรียนรู้พหุนัยให้เหมาะสม และสามารถจัดการจัดกิจกรรมกระบวนการเรียนรู้ชุดพหุนัยให้จบจบการเรียนรู้

5) หลังการจัดกิจกรรมชุดเรียนรู้พหุนัยจบ ต้องมีการสรุปกิจกรรมร่วมกับเด็กแบบมีส่วนร่วม ว่า ความรู้สึกของการเล่น ผลการเล่นชุดการเรียนรู้พหุนัยเป็นอย่างไร บทเรียนหรือข้อคิดที่ได้จากการเล่นในชุดเรียนรู้พหุนัยคืออะไร

อภิปรายผล

จากการที่ชุมชนพื้นที่ศึกษาเป็น “หมู่บ้านที่มีความเปราะบาง” เนื่องจากชุมชนมีการเปลี่ยนแปลงด้านเศรษฐกิจ สังคมจากพหุนัยอย่างเห็นได้ชัด ขณะที่คนในชุมชนส่วนใหญ่ยังไม่ให้ความสำคัญ ไม่กล้าเปิดเผยข้อมูลอย่างตรงไปตรงมา มองว่าการพหุนัยในชุมชนเป็นเรื่องปกติ ไม่ได้รู้สึกไม่อินดีอินร้าย ไม่มีแผนปฏิบัติการรับมือด้านพหุนัยเลยนอกจากจารีตและกฎหมายที่ไม่สามารถบังคับใช้ได้จริง หลังจากชุมชนตกอยู่ภายใต้การปฏิบัติการของธุรกิจการพหุนัยในประเทศไทยและภายใต้ภัยคุกคามของกลุ่มการพหุนัยข้ามพรมแดนที่หลากหลาย หลังการเปิดศาลาและสนามบั้งไฟใน

ประเทศกัมพูชา โดยชุมชนแห่งนี้กำลังได้รับแรงกระตุ้นการพนันท้องถิ่นที่มีการเล่นพนันกันโดยทั่วไป และจากธุรกิจการพนันข้ามแดนในพื้นที่ชายแดนกัมพูชา เช่น บ่อน คาสิโน สนามแข่งม้า สนามมวย และ สนามไก่ชน อันเป็นกีฬาสร้างสัมพันธ์บริเวณชายแดนไทย – กัมพูชา ขณะที่การรับรู้มาตรการควบคุมการเล่นการพนันในชุมชนผ่าน จารีต กฎข้อห้ามระเบียบของชุมชน มาตรการนโยบายจังหวัด และมาตรการทางกฎหมาย แม้ว่าจะมีอยู่จริงแต่การนำมาตราการต่างๆมาใช้ยังเป็นข้อจำกัดไม่สามารถนำมาใช้ได้จริง เพราะขาดกลไกสนับสนุน ทำให้เป็นสิ่งที่ปฏิเสธไม่ได้ว่าเยาวชนในพื้นที่กลายเป็นกลุ่มเปราะบางและเสี่ยงต่อการเข้าสู่วังวนของการพนันงานวิจัยชิ้นนี้ พบว่าในขณะที่มีคนในชุมชนเห็นการพนันเป็นสิ่งปกติ ก็มีคนกลุ่มคนในชุมชนที่ให้ความสนใจต่อการแก้ไขปัญหาพร้อมกับหน่วยงานภาคีที่มีอยู่ชุมชนและหน่วยงานที่มีบทบาทหน้าที่ด้านการแก้ไขปัญหาพนันในชุมชน

การค้นหาแนวทางกระบวนการการเรียนรู้พนันเพื่อเท่าทันของเด็กในโรงเรียนมีความสอดคล้องกับงานวิจัยของ ปิ่นวดี ศรีสุพรรณ, กนกวรรณ มะโนรมย์ และวัชร ศรีคำ (Srisupan, Manorom, and Srikham, 2020) และ อีรารัตน์ วงศ์ธนอเนก (Wongtana-anek, 2016) ที่เห็นว่าการสร้างกิจกรรมการเรียนรู้เป็นประโยชน์ต่อการสร้างการเรียนรู้เท่าทันการพนันของเด็กและเยาวชน โดยงานวิจัยชิ้นนี้พบว่า ชุดเรียนรู้พนัน ทั้ง 5 ชุดเรียนรู้ได้แก่ 1. ชุดเรียนรู้ “เกมละครผจญภัย เกาะมหาสมบัติ” 2. ชุดเรียนรู้ “ละครถกแถลง” 3. ชุดเรียนรู้ “บอร์ดเกม Dream Ranger” 4. ชุดเรียนรู้ “การ์ดเกม บักเซี่ยงเหมียง” และ 5. ชุดเรียนรู้ “เกมใบ้คำ เอ็กซ์โอ (XO)” ที่ผู้วิจัยได้นำมาจัดกระบวนการเรียนรู้พนันในชุมชนและโรงเรียนสามารถสร้างการเรียนรู้และเรียนรู้เท่าทันพนันได้ ขณะเดียวกันผู้นำกระบวนการเรียนรู้เองได้พัฒนาตนเองทั้งด้านทักษะความเป็นผู้นำให้เท่าทันพนันมากขึ้น ในขณะที่เด็กและเยาวชนเป็นทรัพยากรที่มีคุณค่าและเป็นอนาคตของชาติ ดังนั้นเด็กจำเป็นต้องได้รับการพัฒนาเติมตามศักยภาพ โดยการบูรณาการผสมผสานกับชีวิตของเด็กเพื่อให้เด็กได้รับการพัฒนาอย่างครบถ้วน ตามสภาพทางเศรษฐกิจ สังคม วัฒนธรรม การเมือง ตามสภาพแวดล้อมของครอบครัว ชุมชน และสังคม ดังนั้นการเลือกให้เด็กมีบทบาทร่วมในการเก็บข้อมูลและการจัดกิจกรรมกระบวนการเรียนรู้เพื่อเท่าทันพนัน ทำให้เด็กได้ทำความเข้าใจต่อการพนันที่ตนเองเข้าไปเกี่ยวข้องกับสัมพันธ์ และเรียนรู้ถึงมุมมองที่ถูกต้องการพนันตามช่วงอายุ (Gen) ที่แตกต่างกันด้วย

ข้อเสนอแนะ

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

ประการแรก ผู้ที่เกี่ยวข้องกับเด็กและเยาวชน จะต้องให้ความสำคัญกับการพัฒนาชุดเรียนรู้พนันที่หลากหลาย และนำมาจัดกระบวนการเรียนรู้ให้มีความเหมาะสมกับบริบทชุมชนและเข้าถึงกลุ่มเด็ก เยาวชน ในโรงเรียนและชุมชนเป็นอันดับเบื้องต้น

ประการที่สอง หน่วยงานระดับนโยบายด้านกฎหมายจะต้องบังคับใช้กฎหมายโดยเฉพาะการพนันที่เกี่ยวข้องกับเด็กและเยาวชนอย่างเป็นรูปธรรม

ประการที่สาม ต้องมีการพัฒนามิกสไกหรือหน่วยงานที่มีบทบาทหน้าที่ด้านพนันอย่างชัดเจนทั้งในระดับพื้นที่และนโยบาย เพื่อให้เกิดการทำงานอย่างต่อเนื่องในการลด ละ เลิกพนัน และสามารถลดช่องว่างของธุรกิจการพนันไทย-การพนันข้ามพรมแดนได้อย่างเป็นระบบ

References

- Center for Gambling Studies. (2020). **2019 Gambling Situation Survey**.
http://www.gamblingstudy-th.org/document_book/160/1/3/CGS-conference-2562/. [In Thai].
- Child and Adolescent Mental Health Rajanagarindra Institute, (n.d.)
Adolescent pathological gambling.
<https://new.smartteen.net/infographic/119> [In Thai].
- Khunthongjan, S. (2016). **The study of Gambling Behavior of Teenagers in E-san Society Context, Ubon Ratchathani and Mukdahan Province**. Bangkok: Center for Gambling Studies. [In Thai].

- Manorm, K and Srikham, W. (2016). **Network and Social Organization of Cross-border Casino at Southern Isan – Cambodian Border and Its Policy Implication**. Bangkok: Center for Gambling Studies. [In Thai].
- Pongpanarat, K. and Teerachote, P. (2016). **Youth and gambling: Risk factors, fragility, social impact**. Bangkok: Center for Gambling Studies. [In Thai].
- Sawasphon, U. et al. (2018). **Gambling from the Perspective of Children and Youth in the Thai-Cambodian Border Area: A Case Study of Baan Prai Phatthana, Phrai Phatthana District, Si Sa Ket Province**. Bangkok: Center for Gambling Studies. [In Thai].
- Srisupan, P., Manorm, K and Srikham, W. (2019). Teen Gamblers: A Case Study of Arrested Child and Adolescent Gamblers in a province in Northeastern of Thailand. **Journal of Social Science and Humanities**, 45(2): 80-108. [In Thai].
- Srisupan, P., Manorm, K and Srikham, W. (2020). Pilot Project of Dialogue Theatre Creativity: A Campaign for Gambling Problem Protection in Isan Youth and Communities. **Journal of Mass Communication**, 8 (1) 35-74. [In Thai].
- Suwatanpornkul, I. et al. (2016). **Latent Gambling in Temples: the Process of Changing Temple activities and the impact on gambling behavior of Thai youths**. Bangkok: Center for Gambling Studies. [In Thai].
- Wongtana - anek, T. (2016). **Research for Creating Youth Gambling Recognition Learning Tool in School**. Bangkok: Center for Gambling Studies. [In Thai].