

## บทที่ 4

### ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยได้เก็บรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับการศึกษาพฤติกรรมการเล่นการพนันและรูปแบบการแก้ไข การเล่นเกมพนันในเรือนจำจังหวัดมหาสารคาม เป็นการวิจัยเชิงปริมาณ และเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วม (Participatory Action Research : PAR) โดยประยุกต์ใช้เทคนิค AIC เพื่อหาแนวทางสร้างรูปแบบการแก้ไขผู้ต้องขังลักลอบเล่นเกมพนัน ของเรือนจำจังหวัดมหาสารคาม ตำบลแวงน่าง อำเภอเมือง จังหวัดมหาสารคาม และนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลดังนี้

1. ข้อมูลทั่วไปของผู้ต้องขังกลุ่มตัวอย่าง
  - 1.1 เพศ
  - 1.2 อายุ
  - 1.3 ประเภทความผิด
  - 1.4 ชั้นผู้ต้องขัง
  - 1.5 ระดับการศึกษาของผู้ต้องขัง
2. ข้อมูลสภาพครอบครัว
  - 2.1 สภาพครอบครัว
  - 2.2 การศึกษาบิดามารดา
  - 2.3 ความรู้สึกพึงพอใจเกี่ยวกับที่อยู่ สภาพแวดล้อม และความอบอุ่นจากผู้เกี่ยวข้อง
3. พฤติกรรมการเล่นการพนัน
  - 3.1 ข้อมูลการเคยเล่นเกมพนัน
  - 3.2 ข้อมูลทุนในการเล่น
  - 3.3 ข้อมูลเวลาในการเล่น
  - 3.4 ข้อมูลจำนวนคนที่เล่นเกมพนันแต่ละครั้ง
  - 3.5 ข้อมูลพฤติกรรมที่ไปเกี่ยวข้องกับการเล่นการพนัน
  - 3.6 ข้อมูลสาเหตุของการเล่นเกมพนัน
  - 3.7 ข้อมูลการที่เคยเห็นเพื่อนนักโทษเล่นเกมพนัน
  - 3.8 ข้อมูลสถานที่ที่ใช้เล่นเกมพนัน
  - 3.9 ข้อมูลการพนันที่ผู้ตอบแบบสอบถามชอบมากที่สุด

4. ผลกระทบที่เกิดจากการเล่นการพนันของผู้ต้องขัง ตามความผิดของผู้ต้องขังในด้านต่าง ๆ ดังนี้

- 4.1 ต่อบุคลิกภาพ
- 4.2 ต่อสังคมไทย
- 4.3 ต่อยาเสพติด
- 4.4 ต่อการทะเลาะวิวาท
- 4.5 ต่อนาคตของเยาวชนของประเทศชาติ
- 4.6 ต่อนาคตของตัวผู้เล่น
- 4.7 พฤติกรรมภายหลังเล่นการพนันจนหมดตัว และเป็นหนี้

5. การป้องกันการเล่นการพนันในเรือนจำ

6. รูปแบบการแก้ไขและป้องกันการเล่นการพนัน จากการศึกษากรณีมีส่วนร่วม

6.1 เป้าหมาย และแนวทางการแก้ไขปัญหา และการป้องกันการลักลอบเล่นการพนันในเรือนจำ จังหวัดมหาสารคาม

ผลการวิจัยเชิงพัฒนา

1. การมีส่วนร่วมของคนในชุมชน
2. การเรียนรู้ของบุคคล และชุมชน ในการร่วมประชุมวางแผนแบบมีส่วนร่วม

มีส่วนร่วม

ผลการวิจัยผลผลิต

1. รูปแบบแนวทางการแก้ไขปัญหาการลักลอบเล่นการพนัน
2. การป้องกันการลักลอบเล่นการพนัน

## 1. ข้อมูลทั่วไปของผู้ต้องขังกลุ่มตัวอย่างในการวิจัยครั้งนี้

ผู้วิจัยได้ใช้แบบสอบถามที่สร้างขึ้นเพื่อศึกษาพฤติกรรมการเล่นการพนันของผู้ต้องขังจำนวน 245 คน เพื่อตอบคำถามตามวัตถุประสงค์ข้อที่ 1 คือ เพื่อศึกษาพฤติกรรมการเล่นการพนันเป็นหลัก ดังตารางที่ 2 - ตารางที่ 15 ดังต่อไปนี้

ตารางที่ 2 แสดงค่าความถี่ ค่าร้อยละ ลักษณะทั่วไปของผู้ต้องขังที่ตอบแบบสอบถามการวิจัยในครั้งนี้

รายการ	จำนวน (คน)	ร้อยละ
1. เพศ		
1.1 ชาย	205	83.70
1.2 หญิง	40	16.30
2. อายุ		
2.1 ไม่เกิน 18 ปี	5	2.04
2.2 18-25 ปี (วัยหนุ่ม)	81	33.06
2.3 26-35 ปี	98	40.00
2.4 36-50 ปี	58	23.6
2.5 50 ปีขึ้นไป	3	1.22
3. ประเภทความผิด		
3.1 ความผิดต่อชีวิตและร่างกาย	78	31.80
3.2 ความผิดต่อกับทรัพย์	79	32.20
3.3 ความผิดต่อสิ่งเสพติด	68	27.80
3.4 ความผิดต่อเพศ	20	8.20
4. เป็นผู้ต้องขังชั้น		
4.1 ชั้นเยี่ยม	46	18.80
4.2 ชั้นดีมาก	95	38.80
4.3 ชั้นดี	24	9.80
4.4 ชั้นกลาง	60	24.49
4.5 ชั้นเลว	10	4.08
4.6 ชั้นเลวมาก	10	4.08

รายการ	จำนวน (คน)	ร้อยละ
5. ระดับการศึกษา		
5.1 ไม่จบการศึกษา, ต่ำกว่า ป.6	25	10.20
5.2 ป.6	80	32.70
5.3 ม.3	83	33.90
5.4 ม.6	43	17.60
5.5 ปริญญาตรี	14	5.70

จากตารางที่ 2 คุณสมบัติทั่วไปของผู้ต้องขังเรือนจำจังหวัดมหาสารคาม ที่ให้ข้อมูลตอบในแบบสอบถามการวิจัยในครั้งนี้

1. เพศ ส่วนใหญ่เป็นเพศชาย จำนวน 205 คน ร้อยละ 83.7 และเป็นเพศหญิง จำนวน 40 คน ร้อยละ 16.3

2. อายุผู้ต้องขัง ต่ำกว่า 18 ปี ที่รอคำพิพากษา และจัดส่งสถานพินิจและคุ้มครองเด็ก จำนวน 5 คน ร้อยละ 2.04 ผู้ต้องขังวัยหนุ่ม อายุ 18-25 ปี จำนวน 81 คน คิดเป็นร้อยละ 33.06 และผู้ต้องขัง อายุ 26 ปีขึ้นไป จำนวน 159 คน คิดเป็นร้อยละ 64.9

3. ประเภทความผิด ส่วนใหญ่เป็นผู้ต้องขังกระทำผิดต่อทรัพย์ จำนวน 79 คน คิดเป็นร้อยละ 32.2 รองลงมาเป็นคดีความผิดต่อร่างกายและชีวิต จำนวน 78 คน คิดเป็นร้อยละ 31.8 น้อยที่สุด เป็นคดีเกี่ยวกับเพศ จำนวน 20 คน คิดเป็นร้อยละ 8.2

4. ชั้นของผู้ต้องขัง โดยมากเป็นผู้ต้องขังชั้นดีมาก จำนวน 95 คน ร้อยละ 38.80 ผู้ต้องขังชั้นกลาง จำนวน 60 คน ร้อยละ 24.49 ผู้ต้องขังชั้นเลวและเลวมาก จำนวน 20 คน ร้อยละ 8.16

5. ระดับการศึกษา ส่วนใหญ่ ม.3 จำนวน 83 คน คิดเป็นร้อยละ 33.90 ป.6 จำนวน 80 คน คิดเป็นร้อยละ 32.70 และน้อยที่สุด ปริญญาตรี และต่ำกว่า ป.6 คิดเป็นร้อยละ 15.90

## 2. ข้อมูลเกี่ยวกับสภาพครอบครัวและความพึงพอใจที่เกี่ยวข้อง

ตารางที่ 3 แสดงค่าความถี่และค่าร้อยละของข้อมูลเกี่ยวกับบิดามารดา

รายการ	จำนวน (คน)	ร้อยละ
1.สภาพครอบครัว		
1.1บิดา-มารดา อยู่ร่วมกัน	12	4.90
1.2บิดาถึงแก่กรรม	54	22.00
1.3มารดาถึงแก่กรรม	122	49.80
1.4แยกกันอยู่เพราะหย่าร้าง	57	23.30
2.การศึกษาบิดา		
2.1ไม่ได้เรียนหนังสือ	3	1.20
2.2เรียนชั้นประถมศึกษา	76	31.00
2.3เรียนชั้นมัธยมศึกษา	166	67.80
3.การศึกษามารดา		
3.1ไม่ได้เรียนหนังสือ	42	17.10
3.2เรียนชั้นประถมศึกษา	78	31.80
3.3เรียนชั้นมัธยมศึกษา	125	51.10
รวม	245	100.00

จากตารางที่ 3 ข้อมูลสภาพครอบครัว การศึกษาของบิดา มารดา ของผู้ตอบแบบสอบถามในการวิจัยครั้งนี้ พบว่า ส่วนใหญ่มารดาถึงแก่กรรม จำนวน 122 คน คิดเป็นร้อยละ 49.80 รองลงมาแยกกันอยู่ เพราะหย่าร้าง จำนวน 57 คน คิดเป็นร้อยละ 23.30 และน้อยที่สุดบิดา-มารดาอยู่ร่วมกัน จำนวน 12 คน คิดเป็นร้อยละ 4.90 การศึกษาบิดาเรียนชั้นมัธยมศึกษา จำนวน 166 คน คิดเป็นร้อยละ 67.80 รองลงมาเรียนชั้นประถมศึกษา จำนวน 7 คนคิดเป็นร้อยละ 31.0 และน้อยที่สุดไม่ได้เรียนหนังสือ จำนวน 3 คน คิดเป็นร้อยละ 1.20 การศึกษามารดาเรียนชั้นมัธยมศึกษา จำนวน 125 คน คิดเป็นร้อยละ 51.10 รองลงมาเรียนชั้นประถมศึกษา จำนวน 78 คน คิดเป็นร้อยละ 31.80 และน้อยที่สุดไม่ได้เรียนหนังสือจำนวน42 คน คิดเป็นร้อยละ 17.10

ตารางที่ 4 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ความพึงพอใจต่อสภาพแวดล้อม ที่อยู่อาศัย  
ความสำเร็จ ความมีคุณค่า และความอบอุ่น จากผู้เกี่ยวข้อง

พฤติกรรม	$\bar{X}$	S.D	แปลผล
1.ความพอใจต่อที่อยู่อาศัยในเรือนจำ	3.73	0.81	มาก
2.ความพอใจสภาพแวดล้อมที่อยู่อาศัยเพียงใด	3.84	0.61	มาก
3.ความรู้สึกว่าตนเองมีค่าเพียงใดในปัจจุบัน	3.99	0.71	มาก
4.ความรู้สึกต่อความสำเร็จของชีวิตตนเอง	4.03	0.59	มาก
5.ความอบอุ่นจากเจ้าหน้าที่	4.00	0.71	มาก
6.ความอบอุ่นจากเพื่อนผู้ต้องขัง	4.04	0.54	มาก
7.ความอบอุ่นจากอนุศาสนาจารย์	4.07	0.72	มาก
8.ความอบอุ่นจากญาติที่ใกล้ชิด	4.22	0.77	มาก
9.ความอบอุ่นจากผู้ช่วยเหลือเจ้าพนักงาน	4.23	0.64	มาก
10.ความอบอุ่นจากบิดา-มารดา	4.20	0.63	มาก
เฉลี่ยโดยรวม	4.04	0.54	มาก

จากตารางที่ 4 ความรู้สึก ของผู้ตอบแบบสอบถามในการวิจัยครั้งนี้ ต่อสภาพความเป็นอยู่ ความพึงพอใจ และความอบอุ่น จากผู้เกี่ยวข้อง ของผู้เกี่ยวข้องในเรือนจำปัจจุบันโดยภาพรวม พบว่า อยู่ในระดับมากคือ ( $\bar{X} = 4.04$ ) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ ที่มีข้อค่าเฉลี่ยจากมากไปหาน้อย 3 อันดับแรก ได้แก่ ได้รับความอบอุ่นจากผู้ช่วยเหลือเจ้าพนักงาน รองลงมา ได้รับความอบอุ่นจากญาติที่ใกล้ชิด ได้รับความอบอุ่นจากบิดา-มารดา ส่วนข้อที่มีค่าเฉลี่ยต่ำที่สุด คือ ความพอใจสภาพที่อยู่อาศัยในเรือนจำ

### 3. พฤติกรรมการเล่นการพนัน

ตารางที่ 5 แสดงจำนวนคนและร้อยละจำแนกตามข้อมูลเกี่ยวกับพฤติกรรมการเล่นการพนัน  
ในเรือนจำ

รายการ	จำนวน (คน)	ร้อยละ
1. การเล่นการพนันในเรือนจำ		
1.1 เคย	205	83.67
1.2 ไม่เคย	40	16.33
รวม	245	100.00

จากตารางที่ 5 พฤติกรรมการเล่นการพนันของผู้ตอบแบบสอบถาม การวิจัยในครั้งนี้  
ผู้ตอบแบบสอบถาม ส่วนใหญ่เคยเล่นการพนัน จำนวน 205 คน คิดเป็นร้อยละ 83.67  
ไม่เคยเล่น จำนวน 40 คน คิดเป็นร้อยละ 16.33

ตารางที่ 6 แสดงจำนวนผู้ต้องขัง (คน) และร้อยละ ของพฤติกรรมการเล่นการพนัน ต่อเวลา และจำนวนเงินที่ใช้

รายการ	จำนวน (คน)	ร้อยละ
เวลาที่ใช้ในการเล่นการพนันนานแค่ไหน		
1. 1-2 ชั่วโมง	10	4.10
2. 2.5-3 ชั่วโมง	37	15.10
3. 3.5-4 ชั่วโมง	178	72.70
4. 5 ชั่วโมงขึ้นไป	20	8.20
จำนวนผู้ที่เล่นต่อครั้ง		
1. 2-3 คน	3	1.20
2. 4-6 คน	55	22.40
3. 7-9 คน	128	52.20
4. 10 คนขึ้นไป	59	24.10
จำนวนเงินที่ใช้เล่นการพนัน (ต่อครั้ง)		
1. น้อยกว่า 200 บาท	10	4.10
2. 210-300 บาท	91	37.10
3. 310-400 บาท	97	39.60
4. 410-500 บาท	47	19.20

จากตารางที่ 6 เวลาที่ใช้เล่นการพนัน จำนวนคนที่เล่นแต่ละครั้ง และทุนทรัพย์ในการเล่นการพนัน ของผู้ตอบแบบสอบถามการวิจัยในครั้งนี้ ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่

1. ใช้เวลาในการเล่นการพนันนานส่วนใหญ่ 3.5-4 ชั่วโมง จำนวน 178 คน คิดเป็นร้อยละ 72.70 รองลงมาใช้เวลาในการเล่น 2.5-3 ชั่วโมง จำนวน 37 คน คิดเป็นร้อยละ 15.10 และน้อยที่สุด ใช้เวลาในการเล่น 1-2 ชั่วโมง จำนวน 10 คน คิดเป็นร้อยละ 4.10

2. จำนวนผู้ที่เล่นต่อครั้งส่วนใหญ่ 7-9 คน จำนวน 128 คน คิดเป็นร้อยละ 52.20 รองลงมาเล่น 10 คนขึ้นไป จำนวน 59 คนคิดเป็นร้อยละ 24.10 และน้อยที่สุด เล่น 2-3 คน จำนวน 3 คน คิดเป็นร้อยละ 1.20



3. ในการเล่นแต่ละครั้งใช้เงินส่วนใหญ่ 310-400 บาท จำนวน 97 คน คิดเป็นร้อยละ 39.60 รองลงมาใช้เงิน 210-300 บาท จำนวน 91 คน คิดเป็นร้อยละ 37.10 และน้อยที่สุดใช้เงินน้อยกว่า 200 บาท จำนวน 10 คน คิดเป็นร้อยละ 4.10



มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม  
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY

ตารางที่ 7 แสดงค่าความถี่และค่าร้อยละ ของพฤติกรรมที่เข้าไปเกี่ยวข้องกับการพนันในเรือนจำ จำแนกตามการเกี่ยวข้องและชนิดของการพนัน จำนวน 245 คน

พฤติกรรม	ไม่เคย		เคยได้		เคยเห็น		เคยเล่นมากกว่า		เคยเล่นเมื่อ		เคยเล่นเมื่อ		เคยเล่นเมื่อ		เคยเล่น	
	ไม่ได้ยินชื่อ	%	ยินแต่ชื่อ	%	ของจริง	%	12 เดือนที่แล้ว	%	6 เดือนที่แล้ว	%	30 วันที่แล้ว	%	7 วันที่แล้ว	%	เป็นประจำ	%
ชนิดของการพนัน	ไม่เคยได้ยินชื่อ	%	เคยได้ยินชื่อ	%	เคยเห็นของจริง	%	เคยเล่นมากกว่า 12 เดือนที่แล้ว	%	เคยเล่นเมื่อ 6 เดือนที่แล้ว	%	เคยเล่นเมื่อ 30 วันที่แล้ว	%	เคยเล่นเมื่อ 7 วันที่แล้ว	%	เคยเล่นเป็นประจำ	%
1. ไพ่	-	-	24	9.79	197	80.40	24	9.79	-	-	-	-	-	-	-	-
2. หว่ยใต้ดิน	-	-	-	-	73	29.79	65	26.53	41	16.73	24	9.76	24	9.76	18	7.34
3. พนันบอล	-	-	2	0.81	89	36.32	81	33.06	41	16.73	-	-	-	-	32	13.36
4. พนันตะกร้อ	-	-	8	3.26	155	63.76	48	19.59	9	3.67	8	3.26	8	3.26	9	3.67
5. โดมิโน	8	3.26	80	32.65	133	54.28	24	9.79	-	-	-	-	-	-	-	-
6. พนันมวย	-	-	-	-	33	13.46	49	20.00	49	20.00	79	20.00	24	9.79	41	16.73
7. พนันเปตอง	-	-	-	-	20	8.16	89	36.32	24	9.79	37	15.10	45	18.36	30	12.24
8. กัดปลา	-	-	98	40.00	49	20.00	108	44.08	-	-	-	-	-	-	-	-
9. สอดไส้	75	30.61	8	3.26	57	23.26	105	42.85	-	-	-	-	-	-	-	-
เฉลี่ยโดยรวม	41.50	33.87	50	20.40	108.5	44.28	66	26.93	29	11.85	28.5	11.63	26.5	21.62	25	10.20

จากตารางที่ 7 พฤติกรรมที่เข้าไปเกี่ยวข้องกับการพนัน เช่น ได้ยินชื่อ เคยเห็น เคยเล่น การพนันแต่ละชนิดของผู้ตอบแบบสอบถามการวิจัย พบว่า

1. การพนันไพ่ การมีพฤติกรรมที่เข้าไปเกี่ยวข้องของผู้ตอบแบบสอบถามการวิจัยมีพฤติกรรม เคยเห็นของจริงมากที่สุด จำนวน 197 คน คิดเป็นร้อยละ 80.40 รองลงมา คือ เคยเล่นมากกว่า 12 เดือนที่แล้ว จำนวน 24 คน คิดเป็นร้อยละ 9.79 และต่ำสุด เคยได้ยินแต่ชื่อ จำนวน 24 คน คิดเป็นร้อยละ 9.79
2. การพนันหวยใต้ดิน การมีพฤติกรรมที่เข้าไปเกี่ยวข้องของผู้ตอบแบบสอบถามการวิจัย มีพฤติกรรมมากที่สุด คือ เคยเห็นของจริง จำนวน 73 คน คิดเป็นร้อยละ 29.79 รองลงมา คือ เคยเล่นมากกว่า 12 เดือนที่แล้ว จำนวน 65 คน คิดเป็นร้อยละ 26.53 และต่ำสุด เคยเล่นเป็นประจำ จำนวน 18 คน คิดเป็นร้อยละ 7.34
3. การพนันบอล การมีพฤติกรรมที่เข้าไปเกี่ยวข้องของผู้ตอบแบบสอบถามการวิจัย มีพฤติกรรมมากที่สุดคือ เคยเห็นของจริง จำนวน 89 คน คิดเป็นร้อยละ 36.32 รองลงมา คือ เคยเล่นมากกว่า 12 เดือนที่แล้ว จำนวน 81 คน คิดเป็นร้อยละ 33.6 และต่ำสุด คือ เคยได้ยินแต่ชื่อ จำนวน 8 คน คิดเป็นร้อยละ 3.26
4. การพนันตะกร้อ การมีพฤติกรรมเข้าไปเกี่ยวข้องของผู้ตอบแบบสอบถามการวิจัย มีพฤติกรรมที่เข้าไปเกี่ยวข้องมากที่สุดคือ เคยเห็นของจริง จำนวน 155 คน คิดเป็นร้อยละ 63.76 รองลงมาคือ เคยเล่นเมื่อ 12 เดือนที่แล้ว จำนวน 48 คน คิดเป็นร้อยละ 19.59
5. การพนันโดมิโน การมีพฤติกรรมที่เข้าไปเกี่ยวข้องของผู้ตอบแบบสอบถามการวิจัย มีพฤติกรรมที่เข้าไปเกี่ยวข้องมากที่สุด คือ เคยเห็นของจริง จำนวน 133 คน คิดเป็นร้อยละ 54.28 รองลงมาคือ เคยได้ยินแต่ชื่อ จำนวน 80 คน คิดเป็นร้อยละ 32.65 และต่ำสุด คือ ไม่เคยได้ยินชื่อ จำนวน 8 คน คิดเป็นร้อยละ 3.26
6. การพนันมวย การมีพฤติกรรมที่เข้าไปเกี่ยวข้องของผู้ตอบแบบสอบถามการวิจัย มีพฤติกรรมที่เข้าไปเกี่ยวข้องมากที่สุด คือ เคยเล่นเมื่อ 6 เดือนที่แล้ว จำนวน 49 คน คิดเป็นร้อยละ 20.00 รองลงมา คือ เคยเล่นเป็นประจำ จำนวน 41 คน คิดเป็นร้อยละ 16.73 และต่ำสุด คือ เคยเล่นเมื่อ 7 วันที่แล้ว จำนวน 24 คน คิดเป็นร้อยละ 9.79
7. การพนันแปดอง การมีพฤติกรรมที่เข้าไปเกี่ยวข้องของผู้ตอบแบบสอบถามการวิจัย มีพฤติกรรมที่เข้าไปเกี่ยวข้องมากที่สุด คือ เคยเล่นมากกว่า 12 เดือนที่แล้ว จำนวน 89 คน คิดเป็นร้อยละ 36.62 รองลงมา คือ เคยเล่นเมื่อ 7 วันที่แล้ว จำนวน 45 คน คิดเป็นร้อยละ 18.36 และต่ำสุด คือ เคยเห็นของจริง จำนวน 20 คน คิดเป็นร้อยละ 8.16

8. กัดปลา การมีพฤติกรรมที่เข้าไปเกี่ยวข้องกับผู้ที่ตอบแบบสอบถามของการวิจัย มีพฤติกรรมที่เข้าไปเกี่ยวข้องกับมากที่สุด คือ เคยเล่นมากกว่า 12 เดือนที่แล้ว จำนวน 108 คน คิดเป็นร้อยละ 44.08 รองลงมา คือ เคยได้ยีนแต่ชื่อ จำนวน 98 คน คิดเป็นร้อยละ 40.00 และต่ำสุดบอกว่าเคยเห็นของจริง จำนวน 49 คน คิดเป็นร้อยละ 20.00

9. การพนันสอดได้ การมีพฤติกรรมที่เข้าไปเกี่ยวข้องกับผู้ที่ตอบแบบสอบถาม การวิจัย มีพฤติกรรมเข้าไปเกี่ยวข้องกับมากที่สุด คือ เคยเล่นมากกว่า 12 เดือนที่แล้ว จำนวน 105 คน คิดเป็นร้อยละ 42.88 รองลงมา คือ ไม่เคยได้ยีนชื่อ จำนวน 75 คน คิดเป็นร้อยละ 30.61 และต่ำสุด คือ เคยได้ยีนแต่ชื่อ จำนวน 8 คน คิดเป็นร้อยละ 3.26



มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม  
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY

ตารางที่ 8 แสดงค่าความถี่และค่าร้อยละ ของสาเหตุของการพ่นน้ำในเรือสินค้า โดยจำแนกตามชนิดและสาเหตุ จำนวน 245 คน

สาเหตุ	เพื่อนชวน		ความ สนุกสนาน		ประชดชีวิต		ต้องการเงิน		มีปัญหาวีชีวิต		เป็นงาน อดิเรก		สภาพ แวดล้อม	
	คน	%	คน	%	คน	%	คน	%	คน	%	คน	%	คน	%
ชนิดของการพ่นน้ำ	คน	%	คน	%	คน	%	คน	%	คน	%	คน	%	คน	%
1. หว่ยใต้ดิน	-	-	-	-	16	6.53	131	53.46	98	40.00	-	-	-	-
2. พ่นบอด	-	-	80	32.65	49	20.00	88	35.91	28	11.42	-	-	-	-
3. พ่นตะกร้อ	-	-	80	32.65	-	-	98	40.00	29	11.83	16	6.53	32	13.06
4. พ่นมมว	8	3.26	16	6.53	32	13.06	40	16.32	133	54.25	-	-	16	6.53
5. พ่นเบตอง	8	3.26	32	13.06	57	23.26	25	10.20	123	50.20	-	-	-	-
เฉลี่ยโดยรวม	8	3.26	48	19.59	36.5	14.89	31.83	31.83	80.50	32.83	16	6.53	24	9.79

จากตารางที่ 8 สาเหตุของการเล่นการพนัน จากผู้ตอบแบบสอบถามการวิจัยครั้งนี้ พบว่า

1. การพนัน หวยใต้ดิน ผู้ตอบแบบสอบถามการวิจัยบอกว่า มีสาเหตุจากความ ต้องการเงินมากที่สุด จำนวน 131 คน คิดเป็นร้อยละ 53.46 รองลงมา ตอบว่ามีปัญหาชีวิต จำนวน 98 คน คิดเป็นร้อยละ 40.00 และต่ำสุดมีสาเหตุจากต้องการประชดชีวิต จำนวน 16 คน คิดเป็นร้อยละ 6.53
2. การพนัน บอล ผู้ตอบแบบสอบถามบอกว่า มีสาเหตุจากความ ต้องการเงิน มากที่สุด จำนวน 88 คน คิดเป็นร้อยละ 35.91 รองลงมา มีสาเหตุเกิดจากความสนุกสนาน จำนวน 80 คน คิดเป็นร้อยละ 32.65 และต่ำสุดมีสาเหตุจากการมี ปัญหาชีวิต 28 คน คิดเป็น ร้อยละ 11.42
3. การพนัน ตะกร้อ ผู้ตอบแบบสอบถามการวิจัยบอกว่า มีสาเหตุจากการ ต้องการ เงินมากที่สุด จำนวน 98 คน คิดเป็นร้อยละ 40.00 รองลงมา คือ ความสนุกสนาน จำนวน 80 คน คิดเป็นร้อยละ 32.65 และต่ำสุด ตอบว่า เป็นงานอดิเรก จำนวน 16 คน คิดเป็น ร้อยละ 6.53
4. การพนัน มวย ผู้ตอบแบบสอบถามการวิจัยตอบว่า มีสาเหตุจากการมี ปัญหา ชีวิตมากที่สุด จำนวน 133 คน คิดเป็นร้อยละ 54.25 รองลงมา ตอบว่า มีสาเหตุจากการ ต้องการเงิน จำนวน 40 คน คิดเป็นร้อยละ 16.32 และต่ำสุด มีสาเหตุเกิดจากเพื่อนชวน จำนวน 3.26 คน คิดเป็นร้อยละ 3.26
5. การพนัน เปตอง ผู้ตอบแบบสอบถามการวิจัยตอบว่า มีสาเหตุจากมี ปัญหา ชีวิตมากที่สุด จำนวน 123 คน คิดเป็นร้อยละ 50.20 รองลงมา ตอบว่า มีสาเหตุเกิดจาก การประชดชีวิต จำนวน 57 คน คิดเป็นร้อยละ 23.26 และต่ำสุด ตอบว่า เพื่อนชวน จำนวน 8 คน คิดเป็นร้อยละ 3.26

ตารางที่ 9 แสดงค่าความถี่และค่าร้อยละ ของการพนันที่เคยเห็นเพื่อนนักโทษของตน  
ในเรือนจำเล่นการพนัน โดยจำแนกตามชนิดของการพนัน และระดับความถี่  
ในการเล่น จำนวน 245 คน

ความถี่ในการเล่น	เห็นเล่นเป็นประจำ		เคยเห็นเล่น บางครั้งคราว		ไม่เคยเห็นเล่น		ไม่ทราบ	
	จำนวนคน	%	จำนวนคน	%	จำนวนคน	%	จำนวนคน	%
1. หวยใต้ดิน	73	29.79	132	53.87	-	-	40	16.32
2. พนันบอล	41	16.73	164	66.93	-	-	40	16.32
3. พนันตะกร้อ	89	36.32	90	36.73	26	10.61	40	16.32
4. พนันมวย	122	49.79	74	30.20	8	3.26	40	16.32
5. พนันเปตอง	24	9.79	48	19.59	89	36.32	84	34.28
เฉลี่ยโดยรวม	73	29.79	106	43.26	48.5	19.79	62	25.30

จากตารางที่ 9 การพนันที่เคยเห็นเพื่อนนักโทษเล่น จากผู้ตอบแบบสอบถามการวิจัย  
ในครั้งนี้ พบว่า

1. หวยใต้ดิน ผู้ตอบแบบสอบถามการวิจัย เคยเห็นเพื่อนของตนเล่นการพนัน  
มากที่สุด คือ เห็นเล่นเป็นบางครั้งคราว จำนวน 132 คน คิดเป็นร้อยละ 53.87 รองลงมา  
คือ เห็นเล่นเป็นประจำ จำนวน 73 คน คิดเป็นร้อยละ 29.79 และต่ำสุด คือ ไม่ทราบว่าเล่น  
การพนัน จำนวน 40 คน คิดเป็นร้อยละ 16.32

2. การพนันบอล ผู้ตอบแบบสอบถามการวิจัย เคยเห็นเพื่อนของตนเล่นการพนัน  
มากที่สุด คือ เห็นเล่นเป็นบางครั้งคราว จำนวน 164 คน คิดเป็นร้อยละ 66.93 รองลงมา  
คือ เห็นเล่นเป็นประจำ จำนวน 41 คน คิดเป็นร้อยละ 16.73 และต่ำสุด คือ ไม่ทราบว่าเพื่อน  
เล่นการพนัน จำนวน 40 คน คิดเป็นร้อยละ 16.32

3. การพนันตะกร้อ ผู้ตอบแบบสอบถามการวิจัย เคยเห็นเพื่อนของตนเล่น  
การพนันมากที่สุด คือ เห็นเล่นเป็นบางครั้งคราว จำนวน 90 คน คิดเป็นร้อยละ 36.73  
รองลงมา คือ เคยเห็นเล่นเป็นประจำ จำนวน 89 คน คิดเป็นร้อยละ 36.32 และต่ำสุด คือ  
ไม่ทราบว่าเพื่อนตนเองเล่นการพนัน จำนวน 40 คน คิดเป็นร้อยละ 16.32

4. การพนันมวย ผู้ตอบแบบสอบถามการวิจัยพบว่า เคยเห็นเพื่อนเล่นการพนันมากที่สุด คือ เคยเห็นเล่นเป็นประจำ จำนวน 122 คน คิดเป็นร้อยละ 49.79 รองลงมา คือ ไม่เคยเห็นเล่น จำนวน 89 คน คิดเป็นร้อยละ 36.32 และต่ำที่สุด คือ เคยเห็นเล่นเป็นบางครั้งคราว จำนวน 48 คน คิดเป็นร้อยละ 19.59

5. การพนันเปตอง ผู้ตอบแบบสอบถามการวิจัย เคยเห็นเพื่อนของตนเองเล่นการพนัน มากที่สุด คือ ไม่เคยเห็นเล่น จำนวน 89 คน คิดเป็นร้อยละ 36.32 รองลงมาคือ ไม่ทราบว่าเป็นการเล่นการพนัน จำนวน 84 คน คิดเป็นร้อยละ 34.28 และต่ำสุด คือ เคยเห็นเล่นเป็นประจำ จำนวน 24 คน คิดเป็นร้อยละ 9.79

ตารางที่ 10 แสดงค่าความถี่และค่าร้อยละ ของสถานที่ที่ผู้ตอบแบบสอบถามเคยเห็นเป็นที่ใช้เล่นการพนัน โดยจำแนกตามสถานที่ และชนิดของการพนัน จำนวน 245 คน

สถานที่	บริเวณสนามกีฬา		แดนโรงงาน		โรงเลี้ยง		เรือนนอน	
	จำนวนคน	%	จำนวนคน	%	จำนวนคน	%	จำนวนคน	%
1. หอยใต้ดิน	114	46.53	115	46.93	16	6.53	-	-
2. พนันบอล	154	68.85	18	7.34	73	29.79	-	-
3. พนันตะกร้อ	114	46.53	16	6.53	106	43.26	9	3.67
4. พนันมวย	8	3.26	41	16.73	155	63.26	41	16.78
5. พนันเปตอง	89	36.32	90	36.73	40	16.32	16	6.53
เฉลี่ยโดยรวม	81	33.06	65.5	26.73	85.5	34.89	25	10.20

จากตารางที่ 10 สถานที่ที่ใช้เล่นการพนันตามที่เคยพบเห็น จากการตอบแบบสอบถามการวิจัยในครั้งนี้ พบว่า

1. หอยใต้ดิน สถานที่ที่เล่นพบมากที่สุดคือ แดนโรงงาน จำนวน 115 คน คิดเป็นร้อยละ 46.93 รองลงมาพบที่บริเวณสนามกีฬา จำนวน 114 คน คิดเป็นร้อยละ 46.53 และต่ำสุด พบที่โรงเลี้ยง จำนวน 16 คน คิดเป็นร้อยละ 6.53



2. การพนันบอล พบมากที่สุด คือ บริเวณสนามกีฬา จำนวน 154 คน คิดเป็นร้อยละ 68.85 รองลงมา พบที่โรงเลี้ยง จำนวน 154 คน คิดเป็นร้อยละ 29.79 ต่ำสุด คือ พบที่แดนโรงงาน จำนวน 18 คน คิดเป็นร้อยละ 7.34
3. การพนันตะกร้อ พบมากที่สุดคือ บริเวณสนามกีฬา จำนวน 114 คน คิดเป็นร้อยละ 46.53 รองลงมาพบที่โรงเลี้ยง จำนวน 106 คน คิดเป็นร้อยละ 43.26 และต่ำสุดพบที่เรือนนอน จำนวน 9 คน คิดเป็นร้อยละ 3.67
4. การพนันมวย พบมากที่สุด คือ บริเวณโรงเลี้ยง จำนวน 155 คน คิดเป็นร้อยละ 63.26 รองลงมาพบที่แดนโรงงาน จำนวน 41 คน คิดเป็นร้อยละ 16.73 และต่ำสุดพบมากที่บริเวณสนามกีฬา จำนวน 8 คน คิดเป็นร้อยละ 3.26
5. การพนันเปตอง พบมากที่สุด คือ บริเวณแดนโรงงาน จำนวน 90 คน คิดเป็นร้อยละ 36.73 รองลงมา พบที่บริเวณสนามกีฬา จำนวน 89 คน คิดเป็นร้อยละ 36.32 และต่ำสุดพบมากที่เรือนนอน จำนวน 16 คน คิดเป็นร้อยละ 6.53

ตารางที่ 11 แสดงค่าความถี่และค่าร้อยละ ของการพบนั่นในเรื่องจำเป็นที่สุดของผู้ต้องขังชอบมากที่สุด โดยจำแนกตามความชอบมากที่สุด และชนิดของ  
การพบนั่นจำนวน 245 คน

ระดับ ความรู้สึกชอบ	ระดับ มากที่สุด		ระดับ มาก		ระดับ ปานกลาง		ระดับ น้อย		ระดับ น้อยที่สุด หรือไม่ชอบ	
	คน	%	คน	%	คน	%	คน	%	คน	%
1. หยไต้ดิน	98	40.00	66	26.93	33	13.46	40	16.36	8	3.26
2. พนั้บอด	90	36.73	99	40.40	8	3.26	8	3.26	40	16.32
3. พนั้ตะกรั้	57	23.26	98	40.00	33	13.46	17	6.93	40	16.32
4. พนั้มวย	73	29.79	73	29.79	-	-	25	10.20	57	23.26
5. พนั้บตอง	8	3.26	33	18.46	65	26.53	82	33.46	57	23.26
เฉลี่ยโดยรวม	53	21.16	66.00	26.73	36.5	14.89	45.00	16.86	32.50	13.26

จากตารางที่ 11 การพินิจของผู้ต้องขังชอบมากที่สุดในเรื่องจำ จากการตอบแบบสอบถามการวิจัยในครั้งนี้ พบว่า

1. การพินิจหน่วยใต้ดิน ระดับความชอบอันดับแรกที่ชอบมากที่สุด คือ ความชอบระดับมากที่สุด จำนวน 98 คน คิดเป็นร้อยละ 40.00 รองลงมา คือ ระดับความชอบระดับมาก จำนวน 66 คน คิดเป็นร้อยละ 26.93 และต่ำสุดคือ ระดับน้อยที่สุด จำนวน 8 คน คิดเป็นร้อยละ 3.26

2. การพินิจบอล ระดับความชอบอันดับแรกที่ชอบมากที่สุดคือ ระดับความชอบระดับมาก จำนวน 99 คน คิดเป็นร้อยละ 40.40 รองลงมา คือ ระดับความชอบมากที่สุด จำนวน 90 คน คิดเป็นร้อยละ 36.73 และต่ำสุดคือ ระดับความชอบระดับน้อย จำนวน 8 คน คิดเป็นร้อยละ 3.26

3. การพินิจตะกร้อ ระดับความชอบอันดับแรกที่ชอบมากที่สุด คือ ระดับความชอบระดับมาก จำนวน 98 คน คิดเป็นร้อยละ 40.00 รองลงมาคือ ระดับความชอบระดับมากที่สุด 57 คน คิดเป็นร้อยละ 23.26 และต่ำสุด คือ ระดับความชอบที่ระดับน้อย จำนวน 17 คน คิดเป็นร้อยละ 6.93

4. การพินิจมวย ระดับความชอบอันดับแรกที่ชอบมากที่สุดคือ ความชอบระดับมากที่สุด และระดับมาก จำนวน 73 คน คิดเป็นร้อยละ 29.79 รองลงมาคือ ระดับความชอบระดับน้อยที่สุด จำนวน 57 คน คิดเป็นร้อยละ 23.36 และต่ำสุด คือ ระดับความชอบระดับน้อย จำนวน 25 คน คิดเป็นร้อยละ 10.20

5. การพินิจเปตอง ระดับความชอบอันดับแรกที่ชอบมากที่สุด คือ ความชอบระดับน้อย จำนวน 82 คน คิดเป็นร้อยละ 33.46 รองลงมา คือ ระดับความชอบระดับปานกลาง จำนวน 65 คน คิดเป็นร้อยละ 26.53 และต่ำสุด คือ ระดับมากที่สุด จำนวน 8 คน คิดเป็นร้อยละ 3.26

#### 4. ผลกระทบที่เกิดจากการเล่นการพนันของผู้ต้องขังในด้านต่าง ๆ

ตารางที่ 12 แสดงค่าความถี่และค่าร้อยละของผู้ต้องขัง (คน) ที่ให้ข้อมูลเกี่ยวกับผลกระทบด้านต่าง ๆ

ผลกระทบต่อ	จำนวน (คน)	ร้อยละ
บุคลิกภาพ		
1. ไม่มี	122	49.80
2. มี	123	50.2
2.1 สุข	39	15.9
2.2 ทุกข์ เครียด ก้าวร้าว	84	34.3
สังคมไทย		
1. ไม่มี	-	-
2. มี	245	100
2.1 เศรษฐกิจ	94	38.36
2.2 อาชญากรรม	53	21.63
2.3 การพัฒนาประเทศ	41	16.73
2.4 ทุจริต	57	23.26
การใช้ยาเสพติด		
1. ไม่มี ไม่เกี่ยวกัน	34	13.88
2. มี เพราะ แก้งวง	211	86.12

ผลกระทบต่อ	จำนวน (คน)	ร้อยละ
การทะเลาะวิวาท		
1. ไม่เกิดการทะเลาะ	42	17.14
2. เกิด	203	82.85
2.1 โกง	138	56.32
2.2 ไม่จ่ายตามเวลา	65	26.53
อนาคตของเยาวชนและประเทศชาติ		
1. ไม่มีผล	12	4.89
2. มีผล	233	95.1
2.1 ขาดสัมจมน	159	64.89
2.2 เกียจคร้านการทำงานเสียเศรษฐกิจ	74	30.20
อนาคตของตัวผู้เล่น		
1. ไม่มี	-	-
2. มี	245	100
2.1 ถูกลักทรัพย์	94	38.36
2.2 ถูกโกง	53	21.63
2.3 ถูกข่มขู่	41	16.73
2.4 ภาวะแก่ญาติ	57	23.26

จากตารางที่ 12 แสดงผลกระทบที่เกิดจากการเล่นการพนัน ของผู้ต้องขังที่ตอบแบบสอบถามการวิจัยในครั้งนี้ พบว่า ผลกระทบต่อบุคลิกภาพ ตอบ มีผลต่อบุคลิกภาพ จำนวน 123 คน คิดเป็นร้อยละ 50.20 แยกเป็น มีความสุข จำนวน 39 คน คิดเป็นร้อยละ 15.9 และเกิดทุกข์เครียดก้าวร้าว จำนวน 84 คน คิดเป็นร้อยละ 34.20 ไม่มีผลกระทบเลย พบว่า มีผู้ตอบว่า มีผลกระทบ จำนวน 122 คน ร้อยละ 49.80 ผลกระทบต่อสังคมไทย พบว่า มีผลกระทบต่อสังคมไทย ร้อยละร้อยละ โดยแยกเป็นมีผลกระทบต่อเศรษฐกิจ จำนวน 94 คน คิดเป็นร้อยละ 38.36 รองลงมา พบว่า มีผลต่อการทุจริต และอาชญากรรม จำนวน 53 คน คิดเป็นร้อยละ 38.36 ระดับน้อยที่สุด พบว่า มีผลต่อการพัฒนาประเทศ จำนวน 41 คน คิดเป็นร้อยละ 16.73 ผลกระทบต่อการใช้จ่ายเสพติด พบว่า มีผลต่อการใช้จ่ายเสพติด จำนวน 211 คนคิดเป็น ร้อยละ 86.12 และ รองลงมาตอบว่า ไม่มีผลต่อการใช้จ่ายเสพติด จำนวน 34 คน

คิดเป็นร้อยละ 13.88 ผลกระทบทำให้เกิดการทะเลาะวิวาท พบว่า ทำให้เกิดการทะเลาะวิวาท จำนวน 203 คน คิดเป็นร้อยละ 82.85 โดยแยกเป็นเกิดจากการโก่ง จำนวน 138 คน คิดเป็นร้อยละ 56.23 เกิดจากการไม่จ่ายในทันที จำนวน 65 คน คิดเป็นร้อยละ 26.53 รองลงมาตอบว่า ไม่ทำให้เกิดการทะเลาะวิวาท จำนวน 12 คน คิดเป็นร้อยละ 17.14 ผลกระทบต่ออนาคตของเยาวชน และประเทศ พบว่า มีผลกระทบ จำนวน 245 คน คิดเป็นร้อยละร้อยละ โดยแยกเป็น ชาติลุ่มจวม จำนวน 233 คน คิดเป็นร้อยละ 95.1 เกียรติกร้าน การงาน เสียเศรษฐกิจ จำนวน 159 คน คิดเป็นร้อยละ 30.20 รองลงมาตอบว่า ไม่มีผลต่ออนาคตของเยาวชนและประเทศชาติ จำนวน 12 คน คิดเป็นร้อยละ 4.89 ผลกระทบต่ออนาคตของตัวผู้เล่นพบว่า มีผลกระทบของประชากรกลุ่มตัวอย่าง แยกเป็น ถูกหลักทรัพย์ คิดเป็นร้อยละ 38.36 รองลงมาเป็นการแก่ญาติและถูกโกง คิดเป็นร้อยละ 44.89 และน้อยสุดคือ ถูกยืมของ คิดเป็นร้อยละ 16.73

### 5. พฤติกรรมภายหลังเล่นการพนันจนหมดตัว และเป็นหนี้

ตารางที่ 13 แสดงค่าความถี่และค่าร้อยละ ของพฤติกรรมภายหลังเล่นพนันจนหมดตัว และเป็นหนี้

พฤติกรรมภายหลังเล่นพนันจนหมดตัวและเป็นหนี้	จำนวน (คน)	ร้อยละ
1. ใช้หนี้	70	28.57
2. โก่ง	23	9.38
3. เล่นแก้มือ	50	20.40
4. เลิกเล่น	97	39.59
5. ประกอบอาชีพการงาน ทุจริต	5	2.04

จากตารางที่ 13 พฤติกรรมภายหลังการเล่นพนันจนหมดตัว และเป็นหนี้ ของผู้ตอบแบบสอบถามการวิจัยในครั้งนี้ พบว่า มีพฤติกรรม เลิกเล่นมากที่สุด จำนวน 97 คน คิดเป็นร้อยละ 39.59 รองลงมา คือ ใช้หนี้ จำนวน 70 คน คิดเป็นร้อยละ 28.57 และต่ำสุด คือ ประกอบอาชีพการงาน จำนวน 5 คน คิดเป็นร้อยละ 2.04

## 6. การป้องกันการเล่นการพนันในเรือนจำ

ตารางที่ 14 แสดงค่าความถี่และค่าร้อยละวิธีการป้องกันการเล่นการพนัน

วิธีการป้องกันการเล่นการพนัน	จำนวน (คน)	ร้อยละ
1. ทำไม่ได้	12	4.90
2. ทำได้	233	95.1
2.1 อบรมจิตภาวนา	54	22.00
2.2 กวดขันตรวจตราลงโทษ	122	49.80
2.3 ตัดปัจจัย	57	23.30

จากตารางที่ 14 วิธีการป้องกันการเล่นการพนัน จากการตอบแบบสอบถาม ของผู้ต้องขังในการวิจัยครั้งนี้ พบว่า มีวิธีการป้องกันการเล่นการพนันเรียงตามลำดับจากมากไปน้อย ดังนี้ คือ กวดขันตรวจตราลงโทษ จำนวน 122 คน คิดเป็นร้อยละ 49.80 รองลงมาตัดปัจจัย จำนวน 57 คน คิดเป็นร้อยละ 23.30 รวมร้อยละ และน้อยที่สุดทำไม่ได้ จำนวน 12 คน คิดเป็นร้อยละ 4.90

## 7. รูปแบบการแก้ไขและป้องกันการล่นการพนันจากการประชุมเสวนา

จากการเก็บรวบรวมข้อมูล ด้วยการประชุมเสวนาวางแผนแบบมีส่วนร่วม เพื่อวิเคราะห์ปัญหาที่เกิดขึ้น และหารูปแบบแนวทางการแก้ไขปัญหา และการป้องกันการล่นการพนันในเรือนจำจังหวัดมหาสารคาม ผู้วิจัยได้สร้างความสัมพันธ์แบบไม่เป็นทางการก่อน จนมีการเห็นดีด้วย ของกลุ่มแกนนำต่าง ๆ จากนั้นผู้วิจัย ได้ใช้ชุดคำถามการเสวนาเชิงปฏิบัติการ เพื่อตอบคำถามตามวัตถุประสงค์ข้อที่ 1 บางส่วน และวัตถุประสงค์ข้อที่ 2 เป็นหลักเพื่อหารูปแบบแนวทางการแก้ปัญา และการป้องกันการล่นการพนันในเรือนจำกับกลุ่มตัวอย่าง ที่เป็นเจ้าหน้าที่เรือนจำที่ทำงาน คลุกคลีกับผู้ต้องขังภายในเรือนจำ เป็นชาย 21 คน เป็นหญิง 4 คน อนุศาสนาจารย์ 1 นาย กลุ่มตัวอย่าง ที่เป็นผู้ต้องขังผู้ช่วยเหลือชาย 20 คน ผู้ช่วยเหลือหญิง 5 คน ผู้ต้องขังหัวหน้าห้อง และเสมียนกองงาน ชาย 10 คน หญิง 10 คน ผู้ต้องขังอื่น ๆ ที่สนใจ 70 คน และผู้ต้องขังนักการพนัน 20 คน

### 7.1 เป้าหมายและแนวทางแก้ไขปัญหาการล่นการพนัน

ผู้วิจัยได้ทำการเสวนากับกลุ่ม 3 กลุ่มใหญ่ คือ กลุ่มเจ้าหน้าที่ กลุ่มผู้ต้องขังแกนนำ คือ กลุ่มเจ้าหน้าที่กลุ่มผู้ขังที่เป็นแกนนำ เช่น หัวหน้าห้อง ผู้ช่วยเหลือเจ้าพนักงานผู้ต้องขังอื่น ๆ ที่สนใจ และผู้ต้องขังนักพนัน

### 7.2 รูปแบบของการแก้ปัญาการล่นการพนัน

ด้วยการประชุมวางแผนแบบมีส่วนร่วม เพื่อวิเคราะห์ปัญหา เพื่อการป้องกันการล่นการพนัน โดยทำตามขั้นตอนที่วางแผนไว้ ใช้เวลาในการจัดประชุม 3 วัน คือ 12-14 กุมภาพันธ์ 2549 สถานที่ประชุม คือ ที่ทำการฝ่ายการศึกษา เรือนจำจังหวัดมหาสารคาม มีวัตถุประสงค์การประชุม เพื่อเปิดโอกาสให้ผู้ในกลุ่ม เช่น นักโทษที่เป็นผู้ช่วยเหลือเจ้าพนักงาน หัวหน้าห้อง ตัวผู้เล่นการพนัน เจ้าหน้าที่เรือนจำ และผู้ต้องขังอื่น ๆ ที่สนใจ ร่วมวิเคราะห์ปัญหา และร่วมตัดสินใจ เลือหาแนวทางการสร้างมาตรการแก้ไขปัญา การล่นการพนันให้ได้ ซึ่งแนวทางการปฏิบัติที่สอดคล้อง เหมาะสมกับวิถีชีวิตในชุมชน ในการประชุมวางแผนแบบมีส่วนร่วม Appreciation Influence Control : AIC ได้เป็นขั้นตอน และมติร่วมกัน เป็นดังนี้

ชั้น A1 สถานการณ์เกี่ยวกับปัญหาการล่นการพนันและผลกระทบ ผู้เข้าร่วมประชุมทุกคน ได้แสดงความรู้สึก และทัศนคติที่มีต่อสภาพหรือสถานการณ์ เกี่ยวกับการพนัน สรุปได้ดังนี้



### กลุ่มที่ 1 กลุ่มเจ้าหน้าที่

1.1 เจ้าหน้าที่บางคนปล่อยปะละเลย ไม่ตรวจตรา กวดขัน ไม่มีการลงโทษ โดยเห็นแก่พวกพ้อง ควบคุมตัวเอง เก็บค่าคุ้มครอง

1.2 ไม่มีสายตรวจ หรือมีแต่เวลาแจ้งเจ้าหน้าที่ แล้วไม่มีการดำเนินการ

1.3 ไม่มีกิจกรรมให้นักพนันเล่นชดเชยในวันหยุด

1.4 ไม่มีการอบรม ธรรมเนียมหรือภาวนา เพื่อลดละเลิกอบายมุขสำหรับนักพนัน

1.5 ปล่อยให้มั่วปัจจัย สื้อ โดยไม่มีการควบคุม

1.6 ไม่มีรางวัล หรือสิ่งกระตุ้นให้แก่ผู้นำจับเหมือนกฎหมาย

ภายนอก

1.7 กรณีเจ้าหน้าที่ ผู้ช่วยเหลือ ปล่อยปะละเลย ไม่มีการเอาโทษกับเจ้าหน้าที่ หรือผู้ช่วยเหลือเจ้าพนักงาน

1.8 ไม่มีการวางสายสืบ

1.9 ผลประโยชน์เจ้าหน้าที่ขัดแย้งกัน

### กลุ่มที่ 2 กลุ่มผู้ช่วยเหลือเจ้าพนักงานและหัวหน้าห้องเสมียนแดน และ

ผู้ต้องขังอื่น ๆ ที่สนใจ

2.1 เมื่อทราบแล้วรายงานว่ามีผู้เล่นการพนัน แล้วเจ้าหน้าที่ไม่สนใจ

2.2 เกิดการต่อต้านจากผู้เล่นการพนัน

2.3 ผู้ช่วยเหลือเป็นผู้เล่นเอง หรือเรียกผลประโยชน์คุ้มครอง

2.4 ไม่ได้วางสายสืบอีกชั้นหนึ่ง คือไม่สนใจ

### กลุ่มที่ 3 กลุ่มผู้เล่นการพนัน ชื่นชอบการพนัน

ได้รับคำบอกเล่าจากการสัมภาษณ์ บอกว่า เลิกเล่นไม่ได้ ถ้าหากไม่ให้เล่นเปตอง มวย ฟุตบอลโทรทัศน์ ก็จะไปหาเล่นการพนันอย่างอื่นอยู่ดี สาเหตุที่เล่นอยู่ก็เพื่อเหตุผลดังต่อไปนี้

1. ความสนุกสนานเพลิดเพลิน คลายเครียด ความวิตกกังวล
2. ช่วงเวลาจะไม่ให้คิดถึงโลกภายนอก ฟุ้งซ่าน
3. เพื่อยังชีพ พอได้ชนะพนันก็จะมีทุนเป็นค่าใช้จ่ายต่าง ๆ

“หากจะให้เลิกเล่น” มีข้อเสนอให้ทราบดังนี้

1. พันโทษ (อ้างว่า บางคนพันโทษไปแล้วก็เลิกเล่น เพราะไม่มีที่เล่น จะเล่นเพราะติดคุกเท่านั้น)
2. หากิจกรรมอย่างอื่นให้ทำแทนการปล่อยให้อยู่อิสระตามลำพัง
3. บวช ถีอศีล ภาวนา

ชั้น A2 เป้าหมาย คือ อนาคต ที่พึงปรารถนาเกี่ยวกับปัญหาการลักลอบเล่นการพนันในเรือนจำจังหวัดมหาสารคาม คือ การพนันจะต้องหมดไป จะต้องทำให้สมกับเป็นสถานที่อบรมแก้ไขคนให้เป็นคนดี ตามวิสัยทัศน์ ภารกิจหลักของกรมราชทัณฑ์ พอสรุปได้ดังนี้

เจ้าหน้าที่ ผู้ช่วยเหลือ หัวหน้าห้อง ผู้ต้องขัง ลดละเลิกการพนัน โดยจัดกิจกรรมที่เหมาะสม มีการตรวจตราตั้งสายลับ และรางวัลนำจับ รณรงค์ประชาสัมพันธ์ ถึงโทษภัยของการพนัน

ชั้น I1 ผู้เข้าร่วมประชุมช่วยกันหาวิธี เพื่อกำหนดกิจกรรมในการป้องกันแก้ไขปัญหา การลักลอบเล่นการพนัน ในเรือนจำจังหวัดมหาสารคาม ได้ดังนี้

1. เจ้าหน้าที่ที่ประจำตามเขต และผู้ช่วยเหลือเจ้าพนักงาน จะต้องมีความมุ่งมั่นที่ดี กวดขัน ตรวจตราให้ความสนใจในการจับกุม ปรามปรามอบายมุข
2. จัดกิจกรรมให้พวกนักพนันทำในวันหยุด
3. จัดกิจกรรมอบรมจิตภาวนา กรรมฐาน ลดละเลิกอบายมุข
4. มีรางวัลนำจับเหมือนภายนอก และเครื่องกระตุ้นให้กระทำความดี
5. เอาโทษจริงจ้งกับคนเล่น และเจ้าหน้าที่ ผู้ช่วยเหลือที่ปล่อยปะ

ละเลย

6. มีการวางสายลับ สายลับ และให้การคุ้มครองให้สิทธิพิเศษ
7. รณรงค์ ประชาสัมพันธ์ ถึงโทษภัยของการพนัน ให้ลดละเลิก
8. ควบคุม สื่อ และปัจจัย ทุนในการเล่นการพนัน

ชั้น I2 เลือกกิจกรรม ลำดับความสำคัญ

ผู้วิจัยให้ผู้เข้าร่วมประชุม เลือกกิจกรรม และจัดลำดับ โดยการยกมือนับคะแนน แต่ละกิจกรรม

1. กวดขัน ตรวจตราในเขตของตน โดยเจ้าหน้าที่ ผู้ช่วยเหลือ

2. รณรงค์ ประชาสัมพันธ์แก่ผู้ต้องขัง และญาติ ถึงโทษภัยของการพนัน

3. วางสายสืบ รางวัลนำจับ คุ่มครองให้สิทธิประโยชน์
4. ลงโทษตามระเบียบ ไม่เลือกปฏิบัติ
5. จัดกิจกรรมที่เหมาะสมให้กับนักพนัน ทำในวันหยุด
6. จัดกิจกรรม อบรมจิตภาวนา กรรมฐาน ลดละเลิกอบายมุข
7. ควบคุมสื่อ และบัจจัยการเล่นการพนัน

ขั้น C1 ค้นหาเจ้าภาพผู้รับผิดชอบกิจกรรม คือ

1. กวดขัน ตรวจสอบ โดยเจ้าหน้าที่ ผู้ช่วยเหลือ เพื่อสืบค้น นักพนันวางสายสืบ โดยเจ้าหน้าที่และผู้ช่วยเหลือ

2. จัดกิจกรรมที่เหมาะสมแก่นักพนันในวันหยุด โดยฝ่ายควบคุม  
3. จัดกิจกรรมอบรมกรรมฐาน จิตภาวนา ลดละเลิกอบายมุข โดยฝ่ายการศึกษา

4. ลงโทษตามระเบียบไม่เลือกปฏิบัติ โดยฝ่ายควบคุม  
5. ควบคุม สื่อ ทุนบัจจัยที่ใช้เล่นการพนัน อุปกรณ์เวลา ตัดโอกาสโดยฝ่ายควบคุม

6. รณรงค์ ประชาสัมพันธ์ถึงโทษภัยแก่ผู้ต้องขัง และญาติผู้ต้องขังโดยทุกฝ่าย

7. ให้รางวัล ผู้รายงาน เบาะแสนำจับ คุ่มครองให้สิทธิประโยชน์ โดยฝ่ายควบคุม

ขั้น C2 ทำแผนปฏิบัติงานประจำปี และให้แต่ละคนไปปฏิบัติในรูปแบบง่าย ๆ และเหมาะสม ครอบคลุมทุกประเด็น เช่น

1. ชื่อโครงการ
2. กลวิธีการดำเนินการ
3. ระยะเวลา
4. ผู้รับผิดชอบโครงการ

## ผลการวิเคราะห์ผลการวิจัยเชิงพัฒนา

### 1. การมีส่วนร่วมของคนในชุมชน

การจัดประชุมวางแผนแบบมีส่วนร่วม มีผู้เข้าร่วมครั้งแรก คือ ผู้ต้องขังที่เป็น ผู้ช่วยเหลือ และหัวหน้าห้อง พร้อมเจ้าหน้าที่ประจำฝ่ายการศึกษา และพัฒนาจิตใจ โดยเน้นเสวนาถึงสภาพปัญหาและสถานการณ์ การเล่นการพนันในเรือนจำจังหวัดมหาสารคาม ตลอดจนสภาพทั่วไปของเรือนจำ

วันที่ 2 และวันที่ 3 เริ่มได้รับความร่วมมือจากกลุ่มตัวอย่างเพิ่มมากขึ้น เป็นจำนวน 128 คน โดยได้จากนักการพนันด้วย ซึ่งตอนแรกก็ยังคงกลัวว่า ถ้าเจ้าหน้าที่รู้จะถูก ลงโทษหรือย้ายเรือนจำ แต่ในที่สุดก็เข้าร่วมให้ข้อเสนอแนะจนได้ ซึ่งสังเกตได้ว่า คนในชุมชนเรือนจำเริ่มให้ความสำคัญที่จะให้ความร่วมมือ ในการค้นหาแนวทางแก้ไขปัญหาการพนันในเรือนจำ จากการเสนอของ นช.อัษฎาวุธ สีตาสี ผู้ช่วยเหลือ "อยากจะทำให้มีการจัดสายตรวจสายสืบ ในเขตรับผิดชอบ เมื่อมีการลักลอบเล่นการพนัน จะได้รายงานเจ้าหน้าที่เพื่อทราบ และเจ้าหน้าที่จะต้องดำเนินการ จับกุมเอาความผิดทุกรายไป" และได้เน้นถึงโทษภัย ผลกระทบและอาชญากรรมอย่างอื่นตามมา และการป้องกัน การกำหนดบทบาทของแกนนำ ผู้ช่วยเหลือและหัวหน้าห้องทุกคนมีส่วนร่วม ในการเสนอความคิดเห็น จนบรรลุถึงการกำหนดแผนงาน โครงการ และวิธีการที่จะนำกลับไปสู่การมีส่วนร่วมของชุมชนต่อไป

### 2. การเรียนรู้ของบุคคลและชุมชนในการร่วมประชุมวางแผนแบบมีส่วนร่วม

พบว่าในการที่จะดำเนินการแก้ไขปัญหามีประสิทธิภาพ และที่แท้จริงจะต้องมาจากปัญหาที่แท้จริงและรู้ปัญหา สาเหตุของปัญหาอย่างลึกซึ้ง ด้วยตัวของผู้มีส่วนร่วมเสียเอง และจะต้องรวมพลังความคิดร่วมกัน โดยไม่ถือว่าเป็นหน้าที่ของใครคนใดคนหนึ่ง

จากการสังเกต จากการที่ได้ประชุม พบว่า ผู้เข้าประชุมแต่ละคน เกิดขบวนการคิดร่วมกัน และเสนอความคิด เสนอปัญหา ที่ตนคิดว่าตนเป็นปัญหา โดยใช้เทคนิควิธี แผนที่ความคิด (Mind Map) โดยแต่ละคน จะเสนอปัญหาได้อย่างอิสระ และสนับสนุนในความคิดแบบต่อยอดความคิดกัน ตลอดจนในประเด็นการวิเคราะห์ปัญหานั้น ผู้เข้าร่วมประชุมเกิดขบวนการเรียนรู้ในการวิเคราะห์และร่วมมติสรุปปัญหา ว่าอยู่ส่วนใดของต้นไม้วัดความคิด ซึ่งแสดงว่าผู้เข้าร่วมประชุม เกิดการเรียนรู้ในปัญหาของชุมชน และสามารถรู้ตำแหน่ง หรือระดับปัญหาของเขาได้เพื่อจะนำไปสู่การร่วมกัน ขจัดปัญหาในการจัดทำแผนปฏิบัติการต่อไป

## การวิเคราะห์ผลการวิจัยเชิงผลผลิต

ผลผลิตจากการประชุมเสวนา โดยใช้เทคนิค AIC จากกลุ่มตัวอย่างแกนนำ เพื่อหาผลผลิตเป็นไปตามจุดมุ่งหมายของวัตถุประสงค์ข้อที่ 2 ของการวิจัย คือ

1. ได้รูปแบบการแก้ไขปัญหากลลอบเล่นการพนัน
2. ได้วิธีการป้องกันการลกลอบเล่นการพนันในเรือนจำ

### ผลการวิจัยเชิงผลผลิต

1. รูปแบบแนวทางการแก้ไขปัญหามาจากการใช้เทคนิค AIC

จากกลุ่มตัวอย่างได้มติดอกมา สำหรับเป็นแนวทางในการแก้ไขปัญหามา โดยจะต้องจัดให้มีกิจกรรมที่เหมาะสม ที่จะทำให้เกิดการลดละเลิกอบายมุข ทดแทนการเล่นการพนัน ในวันหยุดราชการ และเวลาอื่น ๆ ซึ่งอาจเป็นการอบรมจิตภาวนา มีการตรวจตรา กวดขัน ตั้งสายสืบและรางวัลนำจับ ควบคุมสื่อและปัจจัยเวลาในการเล่น และมีการรณรงค์ ถึงโทษภัยของการพนันแก่ผู้ต้องขัง และญาติของผู้ต้องขัง

2. การป้องกันการเล่นการพนันในเรือนจำจังหวัดมหาสารคาม

จากการประยุกต์ใช้เทคนิค AIC ข้างต้น ได้วิธีการป้องกันการลกลอบเล่นการพนัน โดยนำรูปแบบแนวทางการแก้ไขปัญหากลลอบเล่นการพนัน จากมติที่ประชุมมา ดำเนินการให้เป็นรูปธรรม โดยจัดหาผู้รับผิดชอบกิจกรรม โดยระดมทรัพยากรที่มีอยู่ เช่น บุคลากร ระเบียบ ข้อบังคับต่าง ๆ มาร่วมกันในการดำเนินกลยุทธ์ตามมติที่ประชุม

โดยแยกเป็นกิจกรรมและผู้รับผิดชอบดังนี้

1. กิจกรรมกวดขันตรวจตรา เพื่อสืบค้นการเล่นการพนัน โดยการวางสายสืบและมีรางวัลนำจับจากของกลางที่ยึดได้ จัดดำเนินการโดยเจ้าหน้าที่ และผู้ช่วยเหลือเจ้าพนักงาน
2. จัดกิจกรรมนันทนาการ ที่เหมาะสมแก่นักพนันในวันหยุด ดำเนินการโดยฝ่ายควบคุม จัดกิจกรรมอบรมกรรมฐาน จิตภาวนา ลดละเลิกอบายมุข ดำเนินการโดยฝ่ายการศึกษา
3. ดำเนินการลงโทษทางวินัย แก่ผู้เล่นการพนันโดยปราศจากอคติ 4 ไม่เลือกปฏิบัติ ดำเนินการโดยเจ้าหน้าที่ทั่วไปที่พบเห็น และฝ่ายควบคุม
4. ควบคุม สื่อ อุปกรณ์ ปัจจัย ตัดโอกาส ดำเนินการโดยฝ่ายควบคุมฯ เช่น การจุ่มตรวจจุก

5. การรณรงค์ ประชาสัมพันธ์ ถึงโทษภัยของการพนัน แก่ผู้ต้องขัง  
เจ้าหน้าที่ และญาติของผู้ต้องขัง ต้องดำเนินการกันทุก ๆ ฝ่าย

จากข้อสรุปกิจกรรมข้างต้นนี้ ต้องดำเนินการจัดทำโครงการ และเป็นแผนงาน  
ประจำปี เพื่อให้ทุกฝ่ายและบุคคลที่เกี่ยวข้อง ปฏิบัติตามรูปแบบดังกล่าวตามความ  
เหมาะสม และครอบคลุมทุกประเด็น โดยได้จัดทำกิจกรรมทำเป็น 3 โครงการดังนี้

1. โครงการจัดกิจกรรม นันทนาการ แก่ผู้ชอบเล่นการพนันในวันหยุด และฝึกอบรม  
จิตภาวนากรรมฐาน ลดละเลิกอบายมุข ละลายพฤติกรรม
2. โครงการรณรงค์ ประชาสัมพันธ์ถึงโทษภัยของการพนันแก่ผู้ต้องขังและญาติ
3. โครงการกวาดขัน ตรวจตรา คุ่มเข้ม

ตารางที่ 15 โครงการจัดกิจกรรม นันทนาการ แก่ผู้ชอบเล่นการพนันในวันหยุด

ชื่อโครงการ	กลวิธีการดำเนินการ	ระยะเวลา	แหล่งสนับสนุน	ผู้รับผิดชอบ	หมายเหตุ
จัดกิจกรรมแก่นักการพนันในวันหยุด	1. สืบค้น โดยสืบสวนว่าใครชอบเล่นการพนันแล้วนำตัวมาทำกิจกรรมนันทนาการในวันหยุด อย่าไปปล่อยให้ว่าง 2. จัดกิจกรรม เช่น กีฬาประกวดร้องเพลง 3. อบรมจิตภาวนา ลดละเลิกอบายมุข ละลายพฤติกรรม	ทุก ๆ วัน  ในวันหยุด  ในวันหยุด สลับกันกับกิจกรรมอย่างอื่น	  พระสงฆ์จากวัดต่าง ๆ นักบวช ตามลัทธิศาสนาอื่น	  ฝ่ายการศึกษา  ฝ่ายการศึกษา	

ตารางที่ 16 โครงการรณรงค์ ประชาสัมพันธ์ ถึงโทษภัยของการพนัน แก่ญาติ และผู้ต้องขัง

ชื่อโครงการ	กลวิธีการดำเนินการ	ระยะเวลา	แหล่งสนับสนุน	ผู้รับผิดชอบ	หมายเหตุ
ประชาสัมพันธ์ แก่ผู้ต้องขัง และญาติ ถึง โทษภัยของ อบายมุข การพนัน	1. ใช้เครื่องขยายเสียง เปิดให้ญาติฟังทุกวัน ทำการที่เปิดเยี่ยม	ทุกวันทำการ ที่เปิดเยี่ยม 8.30-12.00 น. 13.00-15.00 น.		ฝ่ายควบคุม	
	2. จัดรายการเสียง ตามสาย เพื่อปลูก จิตสำนึก	กลางวัน 12.00-13.00 น. ของวันทำการ		ฝ่ายการ	

ตารางที่ 17 โครงการกวดขัน ตรวจตรา คุ่มเข้ม

ชื่อโครงการ	กลวิธีการดำเนินการ	ระยะเวลา	แหล่งสนับสนุน	ผู้รับผิดชอบ	หมายเหตุ
กวดขัน ตรวจตรา	1. จุโจมตรวจค้น ทำสื่อ อุปกรณ์ ทูตที่ใช้เล่นการ พนัน และนำมาควบคุม จ่ายให้ในปริมาณพอดี ยึดไว้ โดยไม่ละเมิดสิทธิตาม รัฐธรรมนูญ	ทุก ๆ วัน		เจ้าหน้าที่ ทุก ๆ คน	
	2. ควบคุม ปิดเปิด โทรศัพท์ ไม่ให้มีการเล่นการพนัน	วันหยุด		เจ้าหน้าที่ เวรยาม	
	3. วางสายสืบ จำรายวัล นำจับจากของกลางส่วนหนึ่ง	ทุกวัน ทุก ครั้งที่จับได้		ฝ่ายควบคุม	
	4. ปลูกจิตสำนึกให้เจ้าหน้าที่ และผู้ช่วยเหลือ สำนึกถึง หน้าที่ความรับผิดชอบ	จัดประชุม ทุกเดือน		ฝ่ายควบคุม	