



๗๗๐,๐๐๐ บาท

สำนักงานกองทุนสนับสนุนการวิจัย

ฝ่ายชุมชนและสังคม

Indira 5/11

คืน ๔ คน > 192,500/คน

สัญญารับทุนอุดหนุนการวิจัย

โครงการ "การจัดการความรู้ด้านการป้องกันและปราบปรามการกระทำความผิดเกี่ยวกับการพนัน ในเขตพื้นที่กองบัญชาการตำรวจนครบาล"

Knowledge Management in Prevention and Suppression of illegal Gambling Operations in Metropolitan Police Bureau Area

๗๗๐,๐๐๐/๔

สัญญานี้ทำขึ้น ณ สำนักงานกองทุนสนับสนุนการวิจัย (สกว.) ตั้งอยู่ที่ชั้น 14 อาคาร เอส เอ็ม ทาวเวอร์ เลขที่ 979/17-21 ถนนพหลโยธิน แขวงสามเสนใน เขตพญาไท กรุงเทพมหานคร เมื่อวันที่ 25 เดือน กันยายน พ.ศ. 2556 ระหว่าง กองทุนสนับสนุนการวิจัย โดย นายสุทธิพันธ์ จิตพิมลมาศ ตำแหน่ง ผู้อำนวยการสำนักงานกองทุนสนับสนุนการวิจัย ซึ่งต่อไปในสัญญานี้เรียกว่า "สำนักงาน" ฝ่ายที่หนึ่ง กับ โรงเรียนนายร้อยตำรวจ ตั้งอยู่ที่ ตำบลสามพราน อำเภอสามพราน จังหวัดนครปฐม โดย พล.ต.ท. อารีย์ อ่อนชิต ตำแหน่ง ผู้บัญชาการ โรงเรียนนายร้อยตำรวจ ซึ่งต่อไปในสัญญานี้เรียกว่า "ผู้รับทุน" ฝ่ายที่สอง และ พ.ต.อ.หญิงพัชรา สินลอยมา สังกัดคณะนิติวิทยาศาสตร์ โรงเรียนนายร้อยตำรวจ เลขประจำตัวประชาชน 3102200504385 ซึ่งต่อไปในสัญญานี้เรียกว่า "หัวหน้าโครงการวิจัยผู้รับทุน" ฝ่ายที่สาม ทั้งสามฝ่ายได้ตกลงกันมีข้อความดังต่อไปนี้

1. การให้และรับทุน

1.1 สำนักงานตกลงให้ทุนอุดหนุนโครงการวิจัยแก่ผู้รับทุน และหัวหน้าโครงการวิจัยผู้รับทุนเพื่อการวิจัยเรื่อง "การจัดการความรู้ด้านการป้องกันและปราบปรามการกระทำความผิดเกี่ยวกับการพนันในเขตพื้นที่กองบัญชาการตำรวจนครบาล" ซึ่งต่อไปในสัญญานี้จะเรียกชื่อ "โครงการวิจัย" หรือ "โครงการ" ตามเอกสารแนบหมายเลข 1 ในวงเงิน 770,000 บาท (เจ็ดแสนเจ็ดหมื่นบาท) โดยมีระยะเวลาดำเนินการของกรวิจัยไม่เกิน 1 (หนึ่ง) ปี นับตั้งแต่วันที่ 25 เดือน กันยายน พ.ศ. 2556 ถึงวันที่ 24 เดือน กันยายน พ.ศ. 2557

1.2 สำนักงานจะจ่ายเงินตามสัญญาให้กับหัวหน้าโครงการวิจัยผู้รับทุนเป็นงวด ๆ ตามกำหนดเวลาและเงื่อนไขในเอกสารแนบหมายเลข 2 และตามระเบียบต่าง ๆ ของสำนักงาน

หัวหน้าโครงการวิจัยผู้รับทุนจะต้องใช้เงินทุนที่ได้รับตามสัญญาเพื่อดำเนินการให้เป็นไปตามวัตถุประสงค์ของโครงการวิจัยตามสัญญานี้เท่านั้นและจะต้องใช้อย่างประหยัดและเหมาะสม ตามระเบียบการเงิน บัญชี และพัสดุของสำนักงาน ตลอดจนจัดเตรียมหลักฐานการรับและกรจ่ายเงินให้ถูกต้องครบถ้วน เพื่อให้สำนักงานตรวจสอบได้ทุก 6 (หก) เดือน หรือตามที่สำนักงานเห็นสมควรและในกรณีที่เกิดปัญหาซึ่งต้องพิจารณาชำระค่าใช้จ่ายเพื่อดำเนินการของหัวหน้าโครงการวิจัยผู้รับทุนเป็นไปตามวัตถุประสงค์ของโครงการหรือไม่ ทั้งสามฝ่ายตกลงให้สำนักงานเป็นผู้วินิจฉัยชี้ขาด

หากมีรายได้หรือผลประโยชน์ใดๆ ที่เกิดขึ้นในระหว่างการดำเนินงานวิจัย หัวหน้าโครงการวิจัยผู้รับทุนจะต้องนำรายได้หรือผลประโยชน์ดังกล่าวเข้าบัญชีโครงการ "การจัดการความรู้ด้านการป้องกันและปราบปรามการกระทำความผิดเกี่ยวกับการพนันในเขตพื้นที่กองบัญชาการตำรวจนครบาล" และรายงานให้สำนักงานทราบเป็นหนังสือโดยเร็ว ตลอดจนบันทึกกรายรับดังกล่าวในรายงานการเงินที่เสนอต่อสำนักงาน พร้อมกรายงานความก้าวหน้าและรายงานการวิจัยฉบับสมบูรณ์ หากมีเงินเหลือเมื่อสิ้นสุดโครงการแล้ว หัวหน้าโครงการวิจัยผู้รับทุนจะต้องคืนเงินที่เหลือพร้อมดอกเบี้ยที่เกิดจากโครงการให้แก่สำนักงานภายใน 30 (สามสิบ) วัน นอกจากนี้จะมีหลักฐานเป็นหนังสือว่าได้มีการตกลงกันเป็นอย่างอื่น

1.3 กรณีทุนอุดหนุนโครงการที่มีมูลค่าตั้งแต่ 500,000 บาท (ห้าแสนบาท) ขึ้นไป ผู้รับทุนที่มีใช้หน่วยงานของ รัฐมีหน้าที่แสดงบัญชีรายการรับจ่ายของโครงการในฐานะที่เป็นคู่สัญญากับหน่วยงานของรัฐต่อกรมสรรพากรโดยตรง นอกเหนือจากบัญชีงบดุลปกติที่ยื่นประจำปี ตามมาตรา 103/7 วรรค 2 แห่งพระราชบัญญัติประกอบรัฐธรรมนูญว่าด้วยการ ป้องกันและปราบปรามการทุจริต พ.ศ. 2542 ซึ่งแก้ไขเพิ่มเติมโดยพระราชบัญญัติประกอบรัฐธรรมนูญว่าด้วยการป้องกัน และปราบปรามการทุจริต (ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2554 โดยมีหลักเกณฑ์และวิธีการปฏิบัติตามประกาศคณะกรรมการป้องกันและ ปราบปรามการทุจริตแห่งชาติ เรื่อง หลักเกณฑ์และวิธีการจัดทำและแสดงบัญชีรายการรับจ่ายของโครงการที่บุคคลหรือนิติ บุคคลเป็นคู่สัญญากับหน่วยงานของรัฐ พ.ศ. 2554

2. การดำเนินงาน

2.1 ผู้รับทุนจะมอบหมายให้หัวหน้าโครงการวิจัยผู้รับทุนและเอกสารแนบหมายเลข 3 เป็นผู้ทำงานใน โครงการวิจัยนี้ และถ้าหากจะเปลี่ยนแปลงบุคคลซึ่งเป็นหัวหน้าโครงการวิจัยผู้รับทุนหรือนักวิจัยในโครงการนี้ ผู้รับทุนต้องมี หนังสือแจ้งให้สำนักงานทราบล่วงหน้าอย่างน้อย 7 (เจ็ด) วัน สำนักงานมีสิทธิที่จะให้ความเห็นชอบกับการเปลี่ยนแปลงนั้น หรือปรับเปลี่ยนโครงการ หรือยุติการสนับสนุนนักวิจัยได้ตามความเหมาะสม

หัวหน้าโครงการวิจัยผู้รับทุนจะทำงานวิจัยตามโครงการวิจัยนี้ด้วยความวิริยะอุตสาหะและรับรองว่าจะไม่ ว่างงานตามโครงการวิจัยบางส่วนหรือทั้งหมดไปให้ผู้อื่นรับช่วง เว้นแต่จะได้รับความยินยอมจากสำนักงานเป็นหนังสือก่อน

2.2 หัวหน้าโครงการวิจัยผู้รับทุนต้องดำเนินการวิจัยตามโครงการในทันที นับแต่วันลงนามในสัญญา ถ้าหาก หัวหน้าโครงการวิจัยผู้รับทุนมิได้เริ่มดำเนินการภายใน 30 (สามสิบ) วัน นับจากวันดังกล่าว สำนักงานมีสิทธิบอกเลิกสัญญา

หัวหน้าโครงการวิจัยผู้รับทุนรับจะต้องดำเนินการวิจัยตามวิธีการที่เสนอไว้ตามเอกสารแนบหมายเลข 1 ให้ครบถ้วนสมบูรณ์ หากเกิดอุปสรรคไม่สามารถดำเนินการวิจัยได้ หรือมีความจำเป็นจะต้องแก้ไขเปลี่ยนแปลงแผนงาน และวิธีการใดๆ หัวหน้าโครงการต้องแจ้งให้สำนักงานทราบเป็นหนังสือภายในกำหนด 30 (สามสิบ) วัน ทั้งนี้ สำนักงาน สงวนสิทธิที่จะยุติการสนับสนุนนักวิจัย หรือให้ความเห็นชอบกับการแก้ไขเปลี่ยนแปลงโครงการได้ตามความเหมาะสม

กรณีไม่สามารถทำการวิจัยตามโครงการให้แล้วเสร็จภายในกำหนดเวลาตามข้อ 1 หัวหน้าโครงการวิจัย ผู้รับทุนจะต้องแจ้งเหตุผลให้ผู้ให้ทุนทราบเป็นหนังสือและขออนุมัติขยายเวลาก่อนวันสิ้นสุดสัญญาไม่น้อยกว่า 15 (สิบห้า) วัน ทั้งนี้ สำนักงานทรงไว้ซึ่งสิทธิที่จะพิจารณาอนุมัติให้ขยายเวลาหรือไม่ก็ได้ โครงการที่ได้รับอนุมัติให้ขยายเวลาได้จะถือเอาวัน สิ้นสุดท้ายของการขยายเวลาเป็นวันที่กำหนดส่งผลงาน

2.3 หัวหน้าโครงการวิจัยผู้รับทุนต้องรับผิดชอบการดำเนินการวิจัย โดยคำนึงถึงความปลอดภัยของ ผู้ร่วมงาน ผู้เกี่ยวข้อง ตัวอย่างที่ใช้ทดลอง และสิ่งแวดล้อม ทั้งนี้ให้เป็นไปตามจริยธรรมการวิจัย รวมทั้งจัดให้มีการบันทึก ขั้นตอนและผลการวิจัยอย่างเป็นระบบ และเก็บไว้เป็นเวลาอย่างน้อย 10 (สิบ) ปี หลังเสร็จสิ้นโครงการ

2.4 สำนักงานมอบหมายให้ พล.ต.ต.อดุลย์ ณรงค์ศักดิ์ ผู้ประสานงานชุดโครงการ "กระบวนการยุติธรรม- ตำรวจ" เป็นผู้ทำการแทนสำนักงาน ในการติดตามและประเมินโครงการนี้

ผู้รับทุนและหัวหน้าโครงการวิจัยผู้รับทุนยินยอมและอำนวยความสะดวกให้สำนักงานหรือผู้ที่สำนักงาน มอบหมายเข้าไปในสถานที่ทำการของผู้รับทุน หรือสถานที่ที่ทำการวิจัย เพื่อประโยชน์ในการติดตามและประเมิน ผลการวิจัยตามโครงการได้

2.5 ในการโฆษณาเผยแพร่ข้อมูล ข่าวสารอันเกี่ยวผลประโยชน์ของงานวิจัยตามโครงการ ในสิ่งพิมพ์ใดหรือสื่อใด ในแต่ละครั้ง ผู้รับทุนและหัวหน้าโครงการวิจัยผู้รับทุนต้องระบุข้อความว่า "ได้รับทุนอุดหนุนจากสำนักงานกองทุนสนับสนุน การวิจัย" และ "ความเห็นในรายงานผลการวิจัยเป็นของผู้วิจัย สำนักงานกองทุนสนับสนุนการวิจัยไม่จำเป็นต้องเห็นด้วยเสมอ ไป" และส่งสำเนาของสิ่งที่ได้โฆษณาเผยแพร่นั้นให้สำนักงานจำนวน 1 (หนึ่ง) ชุดด้วย

3. ผลงาน

3.1 สำนักงาน ผู้รับทุน และหัวหน้าโครงการวิจัยผู้รับทุนตกลงร่วมกันที่จะให้มีการประเมินคุณภาพ ผลงานวิจัยตามวิธีการที่สำนักงานกำหนดทั้งในระหว่างดำเนินการวิจัยตามโครงการและ/หรือเมื่องานวิจัยเสร็จสิ้นและ หัวหน้าโครงการวิจัยผู้รับทุนต้องปรับปรุงแก้ไขงานวิจัยตามที่สำนักงานร้องขอ

3.2 หัวหน้าโครงการวิจัยผู้รับทุนต้องนำส่งผลงานวิจัย ซึ่งมีรูปแบบและเนื้อหาตามแบบในเอกสารแนบ หมายเลข 1 และหมายเลข 4 หรือตามที่สำนักงานกำหนดโดยนำส่งแก่สำนักงานหรือผู้ที่สำนักงานมอบหมาย ภายในกำหนดเงื่อนไขเวลาตามเอกสารแนบหมายเลข 4

กรณีหัวหน้าโครงการวิจัยผู้รับทุนนำส่งรายงานผลการวิจัยฉบับร่างในเวลาไม่เกินกว่า 90 (เก้าสิบ) วัน นับจากวันที่กำหนดในข้อ 1 หรือไม่เกิน 90 วัน (เก้าสิบ) วัน นับจากวันที่กำหนดส่งมอบผลงานที่ได้รับอนุมัติขยายเวลาตามข้อ 2.2 วรรคสาม และได้รับการประเมินคุณภาพว่าอยู่ในระดับดีหรือดีมาก และหัวหน้าโครงการวิจัยผู้รับทุนได้ดำเนินการปรับปรุง แก้ไข ร่างรายงานการวิจัยฉบับสมบูรณ์ให้แล้วเสร็จภายใน 90 วัน (เก้าสิบ) วัน นับแต่วันที่ได้รับแจ้งจากสำนักงาน สำนักงานจะพิจารณาจ่ายเงินค่าตอบแทนการวิจัยงวดสุดท้ายและเงินงวดพิเศษ ก. (ค่าบำรุงสถาบัน) ที่ยังคงค้างอยู่

หากหัวหน้าโครงการวิจัยผู้รับทุนนำส่งรายงานผลการวิจัยฉบับร่างล่าช้ากว่ากำหนดเกิน 90 (เก้าสิบ) วัน นับจากวันที่กำหนดในข้อ 1 หรือเกินกว่า 90 (เก้าสิบ) วัน นับจากวันที่กำหนดวันส่งมอบผลงานที่ได้รับอนุมัติขยายเวลาตามข้อ 2.2 วรรคสาม หรือหัวหน้าโครงการวิจัยผู้รับทุนได้ดำเนินการปรับปรุง แก้ไข ร่างรายงานการวิจัยฉบับสมบูรณ์ให้แล้วเสร็จ นับแต่วันที่ได้รับแจ้งจากสำนักงาน แต่ไม่เกิน 180 (หนึ่งร้อยแปดสิบ) วัน ให้ถือว่าผู้รับทุนและหัวหน้าโครงการวิจัยผู้รับทุนส่งผลงานล่าช้า ผู้รับทุนและหัวหน้าโครงการวิจัยผู้รับทุนยินยอมให้สำนักงานลดค่าตอบแทนการวิจัยงวดสุดท้ายและเงินงวดพิเศษ ก. (ค่าบำรุงสถาบัน) ที่ยังคงค้างอยู่ ลงครึ่งหนึ่งจากที่ระบุในสัญญา

หากหัวหน้าโครงการวิจัยผู้รับทุนนำส่งรายงานผลงานการวิจัยฉบับร่างล่าช้ากว่ากำหนดเกิน 180 (หนึ่งร้อยแปดสิบ) วัน นับจากวันที่กำหนดในข้อ 1 หรือเกินกว่า 180 (หนึ่งร้อยแปดสิบ) วัน นับจากวันที่กำหนดวันส่งมอบผลงานที่ได้รับอนุมัติขยายเวลาตามข้อ 2.2 วรรคสาม หรือหัวหน้าโครงการวิจัยผู้รับทุนได้ดำเนินการปรับปรุง แก้ไข ร่างรายงานการวิจัยฉบับสมบูรณ์ให้แล้วเสร็จ เกิน 180 (หนึ่งร้อยแปดสิบ) วัน นับแต่วันที่ได้รับแจ้งจากสำนักงาน ให้ถือว่าผู้รับทุนและหัวหน้าโครงการวิจัยผู้รับทุนผิดสัญญา ผู้รับทุนและหัวหน้าโครงการวิจัยผู้รับทุนยินยอมให้สำนักงานระงับการจ่ายค่าตอบแทนการวิจัยงวดสุดท้ายและเงินงวดพิเศษ ก. (ค่าบำรุงสถาบัน) ที่ยังคงค้างอยู่ตามที่ระบุในสัญญา

4. สิทธิและการยกเลิกสัญญา

4.1 สำนักงาน ผู้รับทุน และนักวิจัย มีสิทธิในทรัพย์สินทางปัญญาที่เกิดขึ้นจากโครงการวิจัยตามสัญญานี้ ดังนี้

4.1.1 สำนักงานและผู้รับทุน เป็นผู้ทรงสิทธิความเป็นเจ้าของร่วมกันในทรัพย์สินทางปัญญา

4.1.2 สิทธิในการบริหารจัดการทรัพย์สินทางปัญญา เป็นของสำนักงานแต่เพียงผู้เดียว โดยมีต้องขอความยินยอมจากคู่สัญญา ทั้งนี้ให้เป็นไปตามข้อบังคับสำนักงานกองทุนสนับสนุนการวิจัย ว่าด้วยการบริหารจัดการทรัพย์สินทางปัญญา พ.ศ.2551

4.1.3 ผลประโยชน์ใดๆ ที่เกิดขึ้นจากทรัพย์สินทางปัญญา ให้มีการแบ่งผลประโยชน์ร่วมกันระหว่างสำนักงาน ผู้รับทุน และนักวิจัย ทั้งนี้ เกณฑ์การจัดแบ่งผลประโยชน์ให้เป็นไปตามหลักเกณฑ์สำนักงานกองทุนสนับสนุนการวิจัย เรื่องการจัดสรรผลประโยชน์จากทรัพย์สินทางปัญญา พ.ศ.2551

อนึ่ง ผู้รับทุน และ/หรือนักวิจัย มีสิทธินำผลงานอันมีทรัพย์สินทางปัญญาไปใช้ประโยชน์เพื่อการศึกษาวิจัย หรือนำออกเผยแพร่เพื่อประโยชน์สาธารณะได้ ในกรณีที่ผู้รับทุน และ/หรือนักวิจัย ต้องการนำผลงานอันมีทรัพย์สินทางปัญญานั้นไปใช้ประโยชน์เชิงพาณิชย์ จะต้องได้รับอนุญาตเป็นลายลักษณ์อักษรจากสำนักงานก่อน

4.2 หัวหน้าโครงการวิจัยผู้รับทุนต้องเปิดเผยผลผลวิจัยทั้งหมดต่อสำนักงาน และต้องให้ความร่วมมือกับสำนักงาน ในการเปิดเผยผลงานวิจัยทั้งหมดเพื่อโฆษณาเผยแพร่ ให้เกิดประโยชน์ต่อสาธารณชน เว้นแต่จะได้มีการตกลงกันเป็นหนังสือเป็นอย่างอื่น

ในกรณีที่จำเป็นต้องดำเนินการเพื่อจดสิทธิบัตร หรือเพื่อประโยชน์ในการโอนสิทธิในการถ่ายทอดเทคโนโลยี ผู้รับทุนและหัวหน้าโครงการวิจัยผู้รับทุนต้องให้ข้อมูลผลการวิจัยแก่สำนักงาน และจะเปิดเผยผลการวิจัยไม่ได้ จนกว่าจะได้จดสิทธิบัตรเสร็จเรียบร้อยแล้ว

สำนักงานขอสงวนสิทธิ์ไม่ต้องรับผิดชอบและ/หรือชดใช้ค่าเสียหาย อันเกิดขึ้นจากการกระทำละเมิดบท

บัญญัติแห่งกฎหมายใดๆ โดยผู้รับทุนและ/หรือหัวหน้าโครงการวิจัยผู้รับทุน และ/หรือละเมิดสิทธิในทรัพย์สินทางปัญญาของบุคคลอื่น ซึ่งผู้รับทุนและ/หรือหัวหน้าโครงการวิจัยผู้รับทุนนำมาใช้ในการปฏิบัติงานตามสัญญาฯ โดยผู้รับทุนและ/หรือหัวหน้าโครงการวิจัยผู้รับทุนจะต้องรับผิดชอบและชดเชยค่าเสียหายอันเกิดจากการฟ้องร้อง การดำเนินคดีจนถึงคำพิพากษาถึงที่สุด รวมทั้งค่าฤชาธรรมเนียมต่างๆ ที่เกิดขึ้น

4.3 อุปกรณ์หรือครุภัณฑ์ใดๆ ที่ผู้รับทุนหรือหัวหน้าโครงการวิจัยผู้รับทุนได้จัดซื้อโดยเงินทุนตามสัญญาฯ ให้ตกเป็นของสำนักงาน เว้นแต่จะได้มีการตกลงกันเป็นหนังสือเป็นอย่างอื่น

การใช้อุปกรณ์หรือครุภัณฑ์การวิจัยที่ผู้รับทุนหรือหัวหน้าโครงการวิจัยผู้รับทุนได้จัดซื้อดังกล่าว ผู้รับทุนและ/หรือหัวหน้าโครงการวิจัยผู้รับทุนจะต้องใช้และบำรุงรักษาอุปกรณ์หรือครุภัณฑ์การวิจัยดังกล่าว ให้อยู่ในสภาพที่ใช้การได้ดีเสมอและผู้รับทุนและ/หรือหัวหน้าโครงการวิจัยผู้รับทุนยินยอมให้สำนักงานหรือผู้ที่ได้รับมอบหมายเข้าตรวจสอบอุปกรณ์หรือครุภัณฑ์ได้ตลอดเวลา ผู้รับทุนและ/หรือหัวหน้าโครงการวิจัยผู้รับทุนจะต้องจัดทำบัญชีแสดงรายการอุปกรณ์หรือครุภัณฑ์การวิจัยมอบให้สำนักงาน พร้อมกับรายงานการวิจัยที่เสร็จสมบูรณ์แล้ว หรือเมื่อสิ้นสุดสัญญาฯ

กรณีที่อุปกรณ์หรือครุภัณฑ์การวิจัยเสียหาย โดยเหตุที่ผู้รับทุนหรือหัวหน้าโครงการวิจัยผู้รับทุนต้องรับผิดชอบ ผู้รับทุนหรือหัวหน้าโครงการวิจัยผู้รับทุนต้องจัดการซ่อมแซมให้อยู่ในสภาพที่ใช้งานได้ดีตั้งเดิมด้วยค่าใช้จ่ายของตนเอง แต่ถ้าเบิกจ่ายไม่จัดการซ่อมแซมอุปกรณ์หรือครุภัณฑ์ดังกล่าว สำนักงานมีสิทธิซ่อมแซมเองและเรียกให้ผู้รับทุนหรือหัวหน้าโครงการวิจัยผู้รับทุนชดเชยค่าใช้จ่ายตามจำนวนที่สำนักงานได้ออกค่าใช้จ่ายไป

เมื่อเสร็จสิ้นการวิจัยตามสัญญาฯ แล้ว ผู้รับทุนจะต้องส่งอุปกรณ์หรือครุภัณฑ์ที่เหลือจากการวิจัยให้แก่สำนักงานเจ้าของอุปกรณ์หรือครุภัณฑ์ทันที

4.4 ผู้รับทุนและ/หรือหัวหน้าโครงการวิจัยผู้รับทุนมิใช่เป็นตัวแทนของสำนักงานในการปฏิบัติงานตามสัญญาฯ ผู้รับทุนและ/หรือหัวหน้าโครงการวิจัยผู้รับทุนต้องป้องกันมิให้สำนักงานต้องรับผิดชอบต่อบุคคลที่สาม อันเกิดจากความผิดพลาดหรือการกระทำการหรือการละเว้นไม่กระทำการของผู้รับทุน หรือหัวหน้าโครงการวิจัยผู้รับทุน หรือของลูกจ้างและตัวแทน

4.5 การระงับงานชั่วคราวและการบอกเลิกสัญญา

4.5.1 สำนักงานมีสิทธิระงับงานทั้งหมดหรือบางส่วน หรือบอกเลิกสัญญาฯ ได้ ถ้าสำนักงานเห็นว่าผู้รับทุนหรือหัวหน้าโครงการวิจัยผู้รับทุนและผู้ที่เกี่ยวข้อง หรือหัวหน้าโครงการวิจัยผู้รับทุนมอบหมายมิได้ปฏิบัติงานด้วยความชำนาญ หรือด้วยความเอาใจใส่ในวิชาชีพเท่าที่พึงคาดหวังได้จกงานที่วิจัยในระดับเดียวกัน หรือมิได้ปฏิบัติตามสัญญาฯ ข้อใดข้อหนึ่ง หรือเมื่อสำนักงานเห็นว่าควรระงับหรือยุติโครงการวิจัยตามสัญญาฯ ในกรณีเช่นนี้ สำนักงานต้องมีหนังสือแจ้งให้ผู้รับทุนและ/หรือหัวหน้าโครงการวิจัยผู้รับทุนทราบล่วงหน้าอย่างน้อย 60 (หกสิบ) วัน

4.5.2 สำนักงานมีสิทธิระงับการให้ทุนตามสัญญาฯ หรือให้เงินอุดหนุนเพียงบางส่วนแก่ผู้รับทุน หรือหัวหน้าโครงการวิจัยผู้รับทุน ในกรณีที่สำนักงานได้รับงบประมาณสนับสนุนจากรัฐบาลไม่เพียงพอ

4.5.3 กรณีผู้รับทุนและ/หรือหัวหน้าโครงการวิจัยผู้รับทุนเห็นว่าสำนักงานมิได้ปฏิบัติตามสัญญาฯ ในกรณีเช่นนี้ ผู้รับทุนและ/หรือหัวหน้าโครงการวิจัยผู้รับทุนจะต้องมีหนังสือถึงสำนักงาน ระบุรายละเอียดถึงสาเหตุและเหตุผล และถ้าสำนักงานมิได้ดำเนินการแก้ไขให้ถูกต้องตามสัญญาฯ ภายในระยะเวลา 30 (สามสิบ) วัน นับแต่วันที่ได้รับหนังสือบอกกล่าวนั้น ผู้รับทุนมีสิทธิบอกเลิกสัญญาฯ ได้

4.5.4 เมื่อมีการบอกเลิกสัญญาตามข้อ 4.5.1 หรือ 4.5.2 หรือ 4.5.3 สำนักงานจะจ่ายเงินให้แก่ผู้รับทุนหรือหัวหน้าโครงการวิจัยผู้รับทุนตามสัดส่วนที่เป็นธรรมและเหมาะสมเฉพาะตามที่กำหนดในเอกสารแนบหมายเลข 2 และผู้รับทุนหรือหัวหน้าโครงการวิจัยผู้รับทุนจะต้องคืนเงินที่เหลือ ณ วันสัญญาสิ้นสุดลง พร้อมทั้งส่งมอบเครื่องมือเครื่องใช้และวัสดุอุปกรณ์ที่ผู้รับทุนหรือหัวหน้าโครงการวิจัยผู้รับทุนได้จัดซื้อด้วยทุนทรัพย์สินของสำนักงานให้แก่สำนักงานทั้งหมดภายใน 30 (สามสิบ) วัน หลังจากวันบอกเลิกสัญญาฯ

4.5.5 ในกรณีที่มิเหตุสุดวิสัยหรือเหตุใด ๆ อันเนื่องมาจากความผิดหรือความบกพร่องของสำนักงานหรือพฤติการณ์อันใดอันหนึ่งที่สำคัญไม่ต้องรับผิดชอบต่อกฎหมาย ทำให้ผู้รับทุนหรือหัวหน้าโครงการวิจัยผู้รับทุนไม่สามารถทำการวิจัยให้แล้วเสร็จภายในเวลาที่กำหนดแห่งสัญญาฯ สำนักงานมีสิทธิสั่งระงับงานตามโครงการชั่วคราว และผู้รับ

ทุนหรือหัวหน้าโครงการวิจัยผู้รับทุนมีสิทธิได้รับการขยายเวลาตามสัญญาข้อ 2.2 วรรคสาม โดยให้อยู่ในดุลพินิจของสำนักงานที่จะพิจารณาตามที่เห็นสมควร

4.6 หัวหน้าโครงการวิจัยผู้รับทุนรับรองว่าไม่เคยรับทุนวิจัยจากแหล่งอื่นอยู่ก่อน และรับรองว่าจะไม่นำโครงการวิจัยที่ได้รับทุนนี้ไปขอทุนจากแหล่งทุนอื่นเพิ่มเติมอีก โดยไม่ได้รับความเห็นชอบจากสำนักงานเป็นหนังสือ

4.7 เอกสารแนบท้ายสัญญาให้ถือเป็นส่วนหนึ่งของสัญญานี้ ในกรณีที่ข้อความในเอกสารแนบท้ายสัญญาขัดแย้งกับข้อความในสัญญานี้ ให้ถือตามข้อความในสัญญา และในกรณีที่เอกสารแนบท้ายสัญญานี้ขัดหรือแย้งกันเองหรือมีได้กล่าวไว้ ให้ถือปฏิบัติตามคำวินิจฉัยของสำนักงาน

4.8 หากมีค่าภาษีอากร ค่าใช้จ่ายอื่นใดที่เกิดขึ้นจากการได้รับเงินอุดหนุนการวิจัยตามโครงการแห่งสัญญานี้ ให้เป็นความรับผิดชอบของผู้รับทุนหรือหัวหน้าโครงการวิจัยผู้รับทุนแต่ละฝ่ายเอง และไม่ถือเป็นค่าใช้จ่ายที่อยู่ในข่ายได้รับการสนับสนุนเงินอุดหนุนภายใต้สัญญานี้

ในการดำเนินงานโครงการตามสัญญานี้ คู่สัญญาจะต้องปฏิบัติตามจรรยาบรรณวิชาชีพและตามระเบียบของสกว.ทุกประการ

สัญญานี้ทำขึ้น 3 (สาม) ฉบับ มีข้อความถูกต้องตรงกัน คู่สัญญาทุกฝ่ายได้อ่านและเข้าใจข้อความโดยตลอดแล้ว จึงได้ลงลายมือชื่อไว้เป็นสำคัญต่อหน้าพยานและตงเก็บไว้ฝ่ายละฉบับ

ลงชื่อ _____ สำนักงาน

(นายสุทธิพันธ์ จิตพิมลมาศ)

ผู้อำนวยการสำนักงานกองทุนสนับสนุนการวิจัย

ลงชื่อ _____ ผู้รับทุน

(พล.ต.ท. อารีย์ อ่อนชิต)

ผู้บัญชาการ โรงเรียนนายร้อยตำรวจ

ลงชื่อ _____ หัวหน้าโครงการวิจัยผู้รับทุน

(พ.ต.อ.หญิงพัชรา สินลอยมา)

ลงชื่อ _____ พยาน

(พ.ต.อ. ไชรัตน์ กศบิลลา)

ลงชื่อ _____ พยาน

(นางสีลาภรณ์ บัวสาย)

สัญญาเลขที่ RDG5640047

โครงการ "การจัดการความรู้ด้านการป้องกันและปราบปรามการกระทำความผิดเกี่ยวกับการพนัน
ในเขตพื้นที่กองบัญชาการตำรวจนครบาล"

สรุปข้อเสนอโครงการ

ผู้เสนอ : ศ.พ.ต.อ.หญิง ดร.พัชรา สินลอยมา
หน่วยงานต้นสังกัด : คณะนิติวิทยาศาสตร์ โรงเรียนนายร้อยตำรวจ
ระยะเวลาดำเนินการ : 1 ปี (25 กันยายน 2556 ถึง 24 กันยายน 2557)
งบประมาณที่เสนอ : 770,000 บาท (เจ็ดแสนเจ็ดหมื่นบาท)

ความเป็นมาของโครงการ

ปัจจุบันการพนันเป็นกิจกรรมที่เกิดขึ้นในเกือบทุกสังคม สามารถเกิดขึ้นได้ทุกที่ทุกเวลา เนื่องจากมนุษย์มีสัญชาตญาณรักความเสี่ยงและหวังผลตอบแทนจากการพนันที่สูง โดยมีความคิดที่ว่าหากสามารถเสี่ยงโชคได้นับได้ว่าเป็นกำไรอย่างหนึ่ง เนื่องจากมีต้องลงทุนในการใช้กำลังกายและใช้เวลาในการทำงานเพื่อให้ได้ผลตอบแทนที่สูง ถึงแม้ประชาชนทั่วโลกโดยส่วนใหญ่จะทราบและยอมรับว่าการพนันส่วนก่อให้เกิดปัญหาและผลกระทบในวงกว้างทั้งทางด้านสังคมและเศรษฐกิจ แต่ทั้งนี้ก็มีอาจปฏิเสธได้ว่าการพนันได้รับการยอมรับมากขึ้นในหลายสังคม ดังจะเห็นได้จากความนิยมในการเล่นการพนันที่สูงมาก โดยเฉพาะบ่อนการพนันออนไลน์ที่มีแนวโน้มเติบโตควบคู่ไปกับอุตสาหกรรมเทคโนโลยี สารสนเทศ เนื่องจากอินเทอร์เน็ตกลายเป็นเครื่องมือสื่อสารของคนในสังคมยุคออนไลน์อยู่ในรูปแบบต่างๆ เช่น การสื่อสารผ่านทาง อีเมล เฟซบุ๊ก ทวิตเตอร์ และอื่นๆ เป็นต้น

ในภูมิภาคเอเชียพบว่าเกมการพนันออนไลน์มีแนวโน้มเติบโตอย่างมาก เนื่องจากรัฐบาลในภูมิภาคแถบนี้ให้การสนับสนุนการเปิดธุรกิจการพนัน และคาดว่าอีกไม่กี่ปีข้างหน้า ธุรกิจการพนันในเอเชียจะเป็นตลาดการพนันถูกกฎหมายที่ใหญ่ที่สุดในโลก โดยจะแข่งหน้าธุรกิจการพนันในสหรัฐอเมริกาและยุโรปซึ่งเป็นตลาดดั้งเดิม ดังนั้น ภาครัฐและภาคธุรกิจในยุโรปและสหรัฐอเมริกาจึงพยายามคิดค้นหาเกมการพนันประเภทใหม่ๆ ผ่านช่องทางระบบเทคโนโลยีสารสนเทศ เช่น การพนันบ่อน ออนไลน์ และการพนันฟุตบอลออนไลน์ เป็นต้น ขณะที่หลายประเทศในเอเชียพยายามแปลงสภาพบ่อนการพนันแบบดั้งเดิมให้กลายเป็นคาสิโนรีสอร์ท เช่น กรณีสิงคโปร์ ได้ทำบ่อนการพนันเป็นแหล่งท่องเที่ยวครบวงจรเพื่อกระตุ้นการท่องเที่ยวในประเทศ และอีกหลายประเทศในเอเชียได้พยายามเลียนแบบสิงคโปร์ จึงไม่ใช่เรื่องแปลกที่ธุรกิจการพนันในภูมิภาคเอเชียแปซิฟิกเติบโตมากกว่าภูมิภาคอื่นๆ ของโลก คือในปี 2010 มีมูลค่าสูงถึง 34,280 ล้านดอลลาร์สหรัฐฯ หรือเพิ่มขึ้นร้อยละ 49.7 และคาดว่าสิ้นปี 2015 ตลาดในภูมิภาคนี้จะโตจนมีมูลค่าสูงที่สุดในโลก คือมีมูลค่าถึง 79,266 ล้านดอลลาร์สหรัฐฯ หรือเฉลี่ยเติบโตขึ้นร้อยละ 18.3 ต่อปี (รัตพงษ์ สอนสุภาพ, การพนันออนไลน์ บททดสอบครั้งใหม่ของสังคมไทย, ศึกษาศึกษาการพนัน, 25 ส.ค.56 เข้าถึงได้ที่ (<http://www.gamblingstudy-th.org>))

ทั้งนี้รวมถึงประเทศไทยซึ่งเป็นประเทศหนึ่งในภูมิภาคเอเชียแปซิฟิกที่มีอัตราการขยายธุรกิจทางด้านการพนันและเพิ่มจำนวนผู้เล่นหน้าใหม่สูงขึ้นอย่างต่อเนื่อง ซึ่งถึงแม้ประเทศไทยจะมีพระราชบัญญัติการพนัน พ.ศ.2478 เป็นกรอบในการกำหนดนโยบายและควบคุมการพนัน โดยตามกฎหมายถือว่าการพนันเป็นสิ่งที่ผิดกฎหมาย และการเปิดบ่อนการพนันภายในราชอาณาจักรไทยไม่สามารถทำได้ แต่ก็ยังมีการกระทำความผิดในลักษณะดังกล่าวสูงอย่างต่อเนื่อง ดังจะเห็นได้จากสถิติการจับกุมคดีความผิดตามพระราชบัญญัติการพนันฯ จากสำนักงานตำรวจแห่งชาติดังแสดงในตารางที่ 1

ตารางที่ 1 สถิติข้อมูลการจับกุมคดีการพนันภาพรวมของสำนักงานตำรวจแห่งชาติ
ตั้งแต่ ปี พ.ศ. 2550-2555

ชื่อย่อหน่วยงาน กองบัญชาการ	จำนวนคดีที่จับกุมผู้ต้องหาได้					
	2550	2551	2552	2553	2554	2555
ภ.1	5,602	4,644	4,326	3,510	3,433	4,325
ภ.2	4,368	4,784	5,788	4,361	4,273	4,229
ภ.3	8,434	9,299	9,853	9,744	9,098	10,113
ภ.4	7,809	8,215	8,845	8,966	7,204	6,425
ภ.5	3,851	3,634	3,008	2,506	1,996	1,366
ภ.6	1,937	2,059	2,260	2,369	1,842	1,885
ภ.7	2,936	4,771	4,701	5,091	5,355	5,251
ภ.8	4,255	4,901	4,261	4,735	5,706	6,767
ภ.9	3,111	2,549	1,982	2,270	2,090	1,721
ศ.ต.ต.	184	216	291	296	269	242
บ.ช.น.	7,073	7,182	6,408	6,898	5,458	8,180
บ.ช.ก.	2	0	29	27	26	25
รวม	49,562	52,254	51,752	50,773	46,750	50,529

แหล่งที่มา : สำนักงานตำรวจแห่งชาติ สถิติการรับแจ้งและจับกุมกลุ่มคดีที่รัฐเป็นผู้เสียหาย
จำแนกตามประเภทคดีที่รับแจ้งทั่วราชอาณาจักร พ.ศ. 2550 - 2555

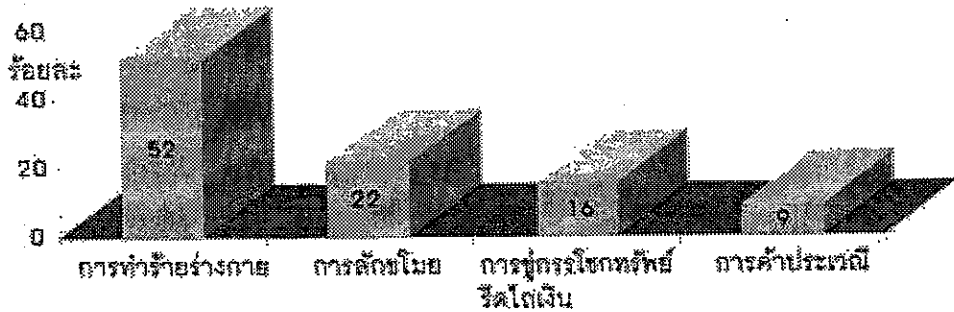
ตามตารางสถิติข้างต้นสะท้อนให้เห็นถึงอัตราการกระทำความผิดในคดีการพนันที่มีเพิ่มมากขึ้น ดังจะเห็นได้จากสถิติประเภทการจับกุม (คดี) กับประเภทการจับกุม(คน) ระหว่างในปี 2550-2555 ที่พบว่ายังคงมีสถิติการถูกจับกุมในจำนวนที่สูงมาก นอกจากนี้สถิติข้อมูลจากคดีกรรมยังระบุว่าในปี 2555 มีคดีตามพระราชบัญญัติการพนัน พ.ศ. 2478 รวมมากถึง 49,572 ข้อหา มีผู้ต้องหา 1-2 แสนคนต่อปี ซึ่งคิดเป็นลำดับที่ 3 ของสถิติคดีอาญา รองจากคดียาเสพติดให้โทษและความผิดจราจรทางบก

ปัจจุบันการพนันมีวิธีการเล่นที่หลากหลาย ไม่ว่าจะเป็นการเล่นการพนันที่ผิดกฎหมายในรูปแบบเดิม เช่น หวยใต้ดิน-จับยี่กี-ไฮโล-โปยั้น แต่ทั้งนี้เนื่องด้วยปัจจุบันโลกมีวิวัฒนาการทางด้านเทคโนโลยีมากยิ่งขึ้น ส่งผลให้เกิดการพัฒนา รูปแบบของการเล่นพนันในรูปแบบใหม่ กล่าวคือมีกาใช้เครือข่ายอินเทอร์เน็ตซึ่งของทางหนึ่งเปิดให้มีการเล่นการพนัน ตัวอย่างเช่น การพนันออนไลน์ การพนันฟุตบอลผ่านเว็บไซต์ และหวยหุ้นถึงช่องทางการเล่นในรูปแบบใหม่นั้นส่งผลทำให้คนทุกเพศ ทุกวัย สามารถเข้าถึงสื่อการพนันดังกล่าวได้ง่ายและสะดวกรวดเร็วมากยิ่งขึ้น เนื่องจากพื้นที่บนระบบออนไลน์ไม่มีข้อจำกัดในเรื่องของเวลาและสถานที่ อีกทั้งรูปแบบการเล่นผ่านระบบออนไลน์ดังกล่าวยังสามารถหลบหลีกการถูกจับกุมได้ดีกว่าการเล่นพนันในรูปแบบธรรมดาอีกด้วย ด้วยเหตุนี้จึงทำให้ในปัจจุบันมีคนเข้ามาเล่นการพนันผ่านระบบออนไลน์ในปริมาณที่มากขึ้น

จากรูปแบบของการพนันที่มีความหลากหลายมากขึ้น ส่งผลทำให้เป็นปัจจัยหนึ่งที่เพิ่มอัตราของผู้กระทำความผิดในคดีเกี่ยวกับการพนันมากยิ่งขึ้นตามมา ซึ่งการขยายวงกว้างของการเล่นการพนันในสังคมนั้น ล้วนแต่ก่อให้เกิดปัญหาตามมาหลายด้าน ตัวอย่างเช่น ปัญหาสังคมและปัญหาอาชญากรรมต่าง ๆ ให้มีปริมาณเพิ่มสูงมากขึ้นตามลำดับ ดังจะเห็นได้จากข่าวอาชญากรรมในหน้าหนังสือพิมพ์และผลงานวิจัย ในต่างประเทศที่ Blaszczynski&McConaughy (1994 cited in Welte et al., 2004) ได้ทำการศึกษาเรื่องผลกระทบของผู้ที่ติดการพนัน โดยผลการศึกษาดังกล่าวพบว่า การติดการพนันมีอัตราความเสี่ยงสูงในการก่ออาชญากรรม การแสดงพฤติกรรมก้าวร้าว และมีบุคลิกที่ต่อต้านสังคม อันเป็นปัจจัยสำคัญที่จะก่ออาชญากรรมเพื่อนำเงินมาเล่นการพนัน หรือติดตามทางหนีด้วย

วิธีการทำร้ายร่างกายจนบาดเจ็บ หรือฆาตกรรมเพื่อล้างหนี้ที่ติดค้างอยู่ นอกจากนี้ยังมีงานวิจัยภายในประเทศไทยของ ผาสุก พงษ์ไพจิตร (2543) ที่ได้กล่าวถึงผลกระทบของการเล่นการพนันไว้ว่า การพนันเป็นที่มาของอาชญากรรม เนื่องจากเจ้ามือที่รับพนัน โดยส่วนใหญ่จะเป็นผู้มีฐานะและมีอิทธิพลในวงกว้าง อีกทั้งตามปกตินิสัยของผู้ที่เล่นการพนัน โดยส่วนใหญ่ก็มักจะเกิดความโลภ จนทำให้ไม่สามารถควบคุมตนเองในการเล่นการพนันได้ ดังนั้นผู้เล่น การพนันจึงมีแนวโน้มที่จะเพิ่มวงเงินของการแทงพนันในจำนวนที่สูง โดยไม่คำนึงถึงสถานะทางการเงินของตนเองส่งผลทำให้เมื่อผู้เล่นแพ้พนัน จึงไม่มีเงินที่จะมาชำระหนี้ที่แพ้พนัน ด้วยเหตุปัจจัยนี้จึงส่งผลทำให้ผู้พนันจะต้องประสบปัญหาหลายด้านตามมา ตัวอย่างเช่น เจ้ามือที่รับพนันจะนำนักเลงมาคอยตามทวงหนี้และ ให้ชำระหนี้ด้วยวิธีการที่รุนแรงเช่นทำร้ายร่างกาย ช่มชู้ หรือบางรายถึงขั้นฆ่าผู้พนันทิ้ง เป็นต้น นอกจากนี้ยังมีโครงการวิจัยที่ได้ทำการติดตามสภาวการณ์ของเด็กและเยาวชนที่เกี่ยวข้องกับการพนัน ระหว่างปี 2547-2548 ซึ่งจากผลการสำรวจพบช่วงชีวิตของความรุนแรงที่เกิดจากการพนันมากที่สุดก็คือ การทำร้ายร่างกาย รองลงมาคือ การลักขโมย การขู่กรรโชกทรัพย์รีดไถเงิน และการค้าประเวณี ตามลำดับ ดังจะเห็นได้จากแผนภูมิที่ 2 ดังต่อไปนี้ (อมรวิทย์ นาคกรรพ และคณะ, 2548)

ชนิดของความรุนแรงที่เกิดมาจากการพนัน พ.ศ. 2548



แผนภูมิที่ 1 ชนิดความรุนแรงที่เกิดจากการพนัน

แหล่งที่มา: อมรวิทย์ นาคกรรพ และคณะ สถาบันรามจิตติ โครงการติดตามสภาวการณ์เด็กและเยาวชนรายจังหวัด 2547-2548 ภายใต้การสนับสนุนร่วมกันของสำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (สสส) และสำนักงานกองทุนสนับสนุนการวิจัย (สกว.)

นอกจากนี้ การพนันยังส่งผลกระทบต่อปัญหาเศรษฐกิจเป็นอย่างมาก เพราะการพนันจะส่งผลกระทบต่อเรื่องการเมืองบนด้าน การบริโภคและการลงทุนจากกิจกรรมอื่น ๆ มาสู่การพนัน ซึ่งสอดคล้องกับผลงานวิจัยในรัฐ Melbourne ประเทศออสเตรเลียที่พบว่าอัตราการอดออมของครอบครัวลดลงจาก 10% เหลือ 3% (ผาสุก พงษ์ไพจิตร, 2543 อ้างถึงใน ภัทรพร แจ่มใส, 2549)

กรุงเทพมหานคร เป็นเมืองหลวงของประเทศไทย และเป็นเมืองที่มีประชากรมากที่สุดในประเทศซึ่ง กรุงเทพมหานครเป็นศูนย์กลางของประเทศไทย การศึกษา การคมนาคมขนส่ง การเงิน การธนาคาร การพาณิชย์ การสื่อสารและความเจริญของประเทศ มีแม่น้ำสำคัญคือแม่น้ำเจ้าพระยาไหลผ่านทำให้แบ่งเมืองออกเป็น 2 ฝั่ง คือ ฝั่งพระนครและฝั่งธนบุรี โดยกรุงเทพมหานครมีพื้นที่ทั้งหมดประมาณ 1,568,737 ตารางกิโลเมตร โดยแบ่งเขตการปกครองออกเป็น 50 เขต มีประชากร 5,674,843 คน มีประชากรหนาแน่นเป็นอันดับ 13 ของโลก การเจริญเติบโตของ กรุงเทพมหานครซึ่งเป็นศูนย์กลางความเจริญในด้านต่าง ๆ จึงเป็นเมืองที่ดึงดูดให้คนอพยพเข้ามาทั้งเพื่อการศึกษาและเพื่อการทำงานทำ รวมทั้งยังเป็นเมืองที่มีชาวต่างชาตินิยมเข้ามาท่องเที่ยวเป็นจำนวนมากกว่า 10 ล้านคนต่อปี ซึ่ง กรุงเทพมหานครได้รับการจัดอันดับเป็นเมืองที่ดีที่สุดในโลก จากการดึงดูดประชากรเข้ามาในกรุงเทพมหานคร จึงดึงดูดใจให้อาชญากรเข้ามาใช้กรุงเทพมหานคร เป็นแหล่งประกอบอาชญากรรม ในความผิดประเภทต่าง ๆ อย่างมากมาย

เมื่อกรุงเทพมหานคร มีการพัฒนาความเจริญมากขึ้นเท่าใด ปัญหาอาชญากรรมก็มีพัฒนาการควบคู่กับความเจริญมากขึ้นเรื่อย ๆ ดังจะเห็นได้จากที่ผ่านมา กรุงเทพมหานครต้องเผชิญกับปัญหาอาชญากรรม ประเภทอาชญากรรม พื้นฐาน (Street Crime) อาทิ การลักทรัพย์ ชิงทรัพย์ วิ่งราวทรัพย์บนท้องถนน และในปัจจุบันนี้ อาชญากรรมใน

กรุงเทพมหานคร ได้มีพัฒนาการตามความเปลี่ยนแปลงของความเจริญที่กำลังมีอยู่อย่างต่อเนื่อง โดยมีอาชญากรรมที่มีรูปแบบที่มีความสลับซับซ้อน ทวีความรุนแรงมากขึ้น ในขณะเดียวกันปัญหาอาชญากรรมพื้นฐาน (Street Crime) ก็ยังไม่หมดไปจากกรุงเทพมหานคร

ตารางที่ 2 สถิติข้อมูลการจับกุมคดีการพนันภาพรวมทั้งหมดของกองบัญชาการตำรวจนครบาลตั้งแต่ปี 2550-2556

ชื่อย่อ หน่วยงาน บก.	จำนวนคดีที่จับกุมผู้ต้องหาได้						
	2550	2551	2552	2553	2554	2555	2556
บก.น.1	751	615	798	824	629	1,234	513
บก.น.2	1,614	1,705	1,315	1,100	862	1,168	822
บก.น.3	275	399	257	262	244	298	146
บก.น.4	800	558	477	725	586	712	250
บก.น.5	1,277	1,317	1,145	840	684	985	509
บก.น.6	231	236	226	196	245	433	198
บก.น.7	590	584	483	490	236	481	251
บก.น.8	716	844	876	804	689	910	663
บก.น.9	819	924	831	1,657	1,283	1,959	1,188
รวม	7,073	7,182	6,408	6,898	5,458	8,180	4,540

แหล่งที่มา : สำนักงานตำรวจแห่งชาติ สถิติการรับแจ้งและจับกุมกลุ่มคดีที่รัฐเป็นผู้เสียหาย
จำแนกตามประเภทคดีที่รับแจ้งในสถานีตำรวจนครบาล พ.ศ. 2550 - 2556

ตามตารางสถิติข้างต้นสะท้อนให้เห็นถึงอัตราการกระทำความผิดในคดีการพนันที่มีเพิ่มมากขึ้น ดังจะเห็นได้จากสถิติประเภทการจับกุม (คดี) กับประเภทการจับกุม (คน) ระหว่างในปี 2550-2556 ที่พบว่า ในกรุงเทพมหานครยังคงมีสถิติการถูกจับกุมในจำนวนที่สูงมาก ในปีปัจจุบันปัญหาการลักลอบเล่นการพนันในเขตพื้นที่กรุงเทพมหานคร มีทั้งที่เป็นบ่อนขนาดใหญ่ขนาดกลาง และขนาดเล็ก การพนันสลากกินรวบ การพนันรูปแบบใหม่ซึ่งสามารถแทงพนันได้โดยใช้เครดิต(แทงก่อน จ่ายทีหลัง) การพนันหายผลฟุตบอลต่างประเทศ ฯลฯ ได้แพร่ระบาดเข้าไปตามกลุ่มคนทำงาน รวมทั้งเด็กและเยาวชนในสถานศึกษาต่างๆ สิ่งก็ตามมาภายหลังคือ การติดตามทวงหนี้ อันนำไปสู่การทำร้ายร่างกาย หรือการลักทรัพย์ ชิงทรัพย์ การขายบริการทางเพศเพื่อนำมาใช้หนี้ ส่งผลกระทบต่อความมั่นคงและความปลอดภัยในชีวิตและทรัพย์สินของประชาชนอย่างมาก

เนื่องด้วยผลกระทบและสภาพปัญหาที่เกิดขึ้นจากอาชญากรรมที่เกี่ยวข้องกับการพนัน ทั้งทางด้านสังคมและเศรษฐกิจของประเทศที่นับวันจะยิ่งทวีความรุนแรงและมีรูปแบบหลากหลายมากขึ้น เช่น การพนันบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ซึ่งเกี่ยวโยงไปสู่องค์กรอาชญากรรมและการฟอกเงิน ทำให้หน่วยงานภาครัฐหลายหน่วยงาน ตัวอย่างเช่น สำนักงานตำรวจแห่งชาติ กรมสอบสวนคดีพิเศษ กระทรวงยุติธรรม และกระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร ซึ่งเป็นหน่วยงานที่เกี่ยวข้องกับการป้องกันและปราบปรามการกระทำความผิดเกี่ยวกับการพนันทุกรูปแบบพยายามเร่งออกมาตรการและวางแนวทางเพื่อป้องกันและปราบปรามการกระทำความผิดในคดีการพนันอย่างต่อเนื่อง เพื่อยับยั้งการกระทำความผิดเกี่ยวกับการพนันในทุกรูปแบบ แต่เนื่องด้วยวิวัฒนาการในการพัฒนารูปแบบการพนันที่มีความทันสมัย ทำให้การกระทำความผิดมีความรูปแบบที่ซับซ้อน ส่งผลทำให้สืบค้นและจับกุมได้ยากมากขึ้น ประกอบกับปัญหาจากปัจจัยด้านอื่นๆ เช่น

1. ปัญหารัฐบาลไม่ค่อยให้ความสำคัญเกี่ยวกับการจัดการปัญหาการพนันที่ผิดกฎหมาย กล่าวคือ ฝ่ายบริหารไม่มีนโยบายจัดการการพนันที่ผิดกฎหมายอย่างเป็นรูปธรรม

2. ปัญหาด้านกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับเรื่องการพหุนิยมมีความล้าสมัย กล่าวคือไม่มีการกำหนดฐานความผิด รวมถึงบทลงโทษไม่สอดคล้องกับสภาพปัญหาปัจจุบันทำให้ผู้กระทำความผิดไม่เกรงกลัวกฎหมาย

3. ปัญหาเรื่องขาดกลไกในการเฝ้าระวัง และการตรวจสอบการพหุนิยมที่ผิดกฎหมายอย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งอาจเกิดจากภาระงานประจำของตำรวจที่มีมากอยู่แล้ว จึงทำให้เฝ้าระวังและตรวจสอบโดยส่วนใหญ่ ทำในรูปแบบเชิงรับมากกว่าเชิงรุก รวมทั้งยังขาดการประสานงานกับหน่วยงานหรือองค์กรอื่นๆ รวมทั้งภาคประชาชน ซึ่งมีส่วนในการแจ้งเบาะแสสำคัญ

4. ปัญหาเรื่องขาดความรู้ความเข้าใจในสาระของบทบัญญัติต่างๆในพระราชบัญญัติการพหุนิยม ทำให้ไม่สามารถนำกฎหมายมาปรับใช้กับการกระทำความผิดที่เกิดขึ้นได้อย่างเต็มที่ เช่น กรณีการพหุนิยมออนไลน์ ตำรวจบางนายยังเข้าใจว่าไม่ถือเป็นความผิดตามพระราชบัญญัติการพหุนิยม ซึ่งตามหลักกฎหมายแล้วถือว่าการพหุนิยมออนไลน์เป็นความผิดตามพระราชบัญญัติการพหุนิยม

5. ปัญหาเรื่องที่เกี่ยวข้องบางส่วนได้รับลิขเนนหรือผลประโยชน์บางอย่างในกระบวนการออกใบอนุญาต รวมถึงการพหุนิยมที่ผิดกฎหมายซึ่งเกี่ยวข้องกับผู้มีอิทธิพล มาเฟีย นักกตกรเมือง อาจทศให้เจ้าหน้าที่ตำรวจบางนายได้รับผลประโยชน์ดังกล่าว ทำให้ตำรวจชั้นผู้น้อยไม่กล้าที่จะคดีเนนทศตามหน้าที่

6. ปัญหาเรื่องการไม่มีมาตรการในการคุ้มครองผู้ที่แจ้งเบาะแสการพหุนิยมผิดกฎหมาย เพราะผู้แจ้งเบาะแสยังไม่มืสถานะเป็นพยานในคดีอาญศ ทศยังไม่มีการแจ้งความ ฟ้องร้องเป็นคดีความทางอาญา ด้วยเหตุนี้จึงทำให้ผู้แจ้งเบาะแส เกรงกลัวว่าตนเองหรือครอบครัวจะได้รับอันตรายจากผู้มีอิทธิพล หรือเจ้าหน้าที่ที่ได้รับผลประโยชน์โดยมิชอบ

จากเหตุปัจจัยที่เป็นปัญหตามรายละเอียดในข้างต้น ได้ส่งผลทำให้เป็นอุปสรรคในการทำงานของเจ้าหน้าที่ของรัฐในการป้องกันและปราบปรามอาชญากรรมที่เกี่ยวข้องกับการพหุนิยมเป็นอย่างมาก ซึ่งปัญหาและอุปสรรคต่างๆดังกล่าวรัฐบาลหรือฝ่ายบริหารควรให้ความสำคัญในการหาวิธีการปรับปรุงแก้ไขอย่างเร่งด่วน เพื่อให้เกิดการป้องกันและปราบปรามอาชญากรรมที่เกี่ยวข้องกับการพหุนิยมทุกรูปแบบอย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งจะเป็นการเสริมสร้างเกราะป้องกันให้คนในชาติปลอดภัยห่างไกลจากเหล่าอาชญากร และลดอาชญากรรมที่เกี่ยวข้องจากคดีการพหุนิยมได้อย่างยั่งยืนต่อไป

ด้วยเหตุนี้ โรงเรียนนายร้อยตำรวจ ในฐานะสถาบันการศึกษาที่มีผู้ทรงคุณวุฒิและมีความเชี่ยวชาญ งานวิชาการด้านการป้องกันและปราบปรามอาชญากรรมทุกรูปแบบเป็นอย่างดี จึงมีความสนใจที่จะทำวิจัยการจัดการความรู้ด้านการป้องกันและปราบปรามอาชญากรรมที่เกี่ยวข้องกับการพหุนิยม โดยทศวิจัยดังกล่าวจะศึกษาถึงสถานการณ์และรูปแบบของอาชญากรรมที่เกี่ยวข้องกับคดีการพหุนิยม การดำเนินงานของเจ้าหน้าที่ตำรวจในการป้องกันและปราบปรามอาชญากรรมที่เกี่ยวข้องกับการพหุนิยมในเขตพื้นที่กองบัญชาการตำรวจ นครบาล รวมถึงสภาพปัญหาที่เป็นอุปสรรคในการปฏิบัติงานของเจ้าหน้าที่ตำรวจ ทั้งเป็นส่วนของบุคลากร ทรัพยากรในการปฏิบัติงาน การบริหารจัดการ กฎหมายและระเบียบในการปฏิบัติ และการมีส่วนร่วมของประชาชน รวมทั้งวิเคราะห์แบบอย่างการดำเนินงานที่ดี (Best Practice) ของเจ้าหน้าที่ตำรวจที่ปฏิบัติงาน เพื่อนำวิธีปฏิบัติที่เป็นเลิศดังกล่าวไปเป็นรูปแบบการดำเนินงานของเจ้าหน้าที่ตำรวจในทุกภาคส่วนให้ปฏิบัติเป็นมาตรฐานเดียวกัน และสามารถได้ข้อมูลที่เป็นรูปแบบมาตรฐานที่แลกเปลี่ยนกันได้ รวมถึงเพิ่มการมีส่วนร่วมของภาคประชาชนให้เข้ามามีบทบาทในการร่วมกันป้องกันและปราบปรามการกระทำความผิดเกี่ยวกับการพหุนิยมอย่างแท้จริง เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในการป้องกันและปราบปรามการกระทำความผิดเกี่ยวกับพหุนิยมที่มีผลกระทบต่อสภาพสังคมและเศรษฐกิจของประเทศไทยต่อไป

วัตถุประสงค์ของโครงการ

1. เพื่อศึกษาสถานการณ์และรูปแบบของการกระทำความผิดเกี่ยวกับการพหุนิยมในเขตพื้นที่กองบัญชาการตำรวจนครบาล
2. เพื่อศึกษารูปแบบและวิธีการดำเนินงานของเจ้าหน้าที่ตำรวจในการป้องกันและปราบปรามการกระทำความผิดเกี่ยวกับการพหุนิยม รวมทั้งปัญหาอุปสรรคในการป้องกันและปราบปรามการกระทำความผิดเกี่ยวกับการพหุนิยมของเจ้าหน้าที่ตำรวจ ในเขตพื้นที่กองบัญชาการตำรวจนครบาล
3. เพื่อสร้างคู่มือเพื่อใช้ในการปฏิบัติงานของเจ้าหน้าที่ตำรวจในสำนักงานตำรวจแห่งชาติในการป้องกันและปราบปรามการกระทำความผิดเกี่ยวกับการพหุนิยม

4. เพื่อเสนอแนะแนวในการพัฒนาการป้องกันและปราบปรามการกระทำความผิดเกี่ยวกับการพนันในเขตพื้นที่ กองบัญชาการตำรวจนครบาลให้มีประสิทธิภาพสูงสุด

ประเด็นและโจทย์การวิจัย

1. สถานการณ์และรูปแบบของการกระทำความผิดเกี่ยวกับคดีการพนัน ในเขตพื้นที่กองบัญชาการตำรวจนครบาล ในปัจจุบันเป็นอย่างไร
2. รูปแบบหรือวิธีการที่ประสบผลสำเร็จ (Best Practice) ในการนำมาใช้ป้องกันและปราบปรามการกระทำ ความผิดเกี่ยวกับการพนันในเขตพื้นที่กองบัญชาการตำรวจนครบาล ควรเป็นอย่างไร
3. ในปัจจุบันมีปัญหาและอุปสรรคในการป้องกันและปราบปรามการกระทำความผิดเกี่ยวกับการพนันในเขต พื้นที่กองบัญชาการตำรวจนครบาลหรือไม่ อย่างไร
4. แนวทางการพัฒนาประสิทธิภาพด้านการป้องกันและปราบปรามการกระทำความผิดเกี่ยวกับการพนันควร เป็นอย่างไร เพื่อนำมาสู่การพัฒนาในการป้องกันและปราบปรามการกระทำความผิดเกี่ยวกับการพนันที่มีประสิทธิภาพ มากยิ่งขึ้น

นิยามศัพท์เฉพาะ

1. การจัดการความรู้ หมายถึง กระบวนการความรู้ที่เน้นการแลกเปลี่ยนความรู้ของคนในองค์กรใดองค์กรหนึ่ง โดยต้องอาศัยการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ มีการปฏิสัมพันธ์ต่อกันของคนภายในองค์กรเดียวกันเมื่อรวบรวมแล้วก็มีการนำ ความรู้ที่ได้มาสังเคราะห์ และการจำแนกหรือจัดระบบใหม่เพื่อสร้างเป็นองค์ความรู้ใหม่ที่สามารถนำไปพัฒนาปรับปรุง องค์กร ในการบริหารจัดการและนำความรู้เผยแพร่ต่อสาธารณชนต่อไป
2. การป้องกันอาชญากรรม หมายถึง การคาดการณ์หรือประเมินล่วงหน้าเกี่ยวกับช่องทางหรือโอกาส การกระทำผิด หรือสภาพการณ์ของอาชญากรรมที่อาจจะเกิดขึ้น รวมทั้งความพยายามที่จะกระทำใดๆ เพื่อเป็นการสกัดกั้นมิให้มี การกระทำผิดใดๆ เกิดขึ้น
3. การปราบปรามอาชญากรรม หมายถึง การจับกุมตัวคนร้ายให้เข้ามาอยู่ในระบบขั้นตอนกระบวนการยุติธรรม ภายหลังเมื่อได้ประกอบความผิดแล้ว รวมถึงเข้าระบบอาชญากรรมที่กำลังจะเกิดขึ้นให้ระงับลงจนไม่ให้เกิดความสูญเสียใดๆ เพิ่มเติมขึ้นอีก โดยมีวัตถุประสงค์ลดปริมาณการเกิดอาชญากรรมลง รวมถึงการแก้ไขปัญหาภายหลังในระยะยาว
4. การกระทำผิดเกี่ยวกับการพนัน หมายถึง สัญญาที่คู่สัญญาต้องมีส่วนเกี่ยวข้องกับเหตุการณ์อันเป็นเงื่อนไข แห่งการแพ้ชนะ และเป็นกากระทำที่ผิดกฎหมายตามพระราชบัญญัติการพนัน พ.ศ.2478 แต่ในส่วนของงานวิจัยนี้ ไม่ รวมคดีการพนันประเภทหยู

แนวคิดและทฤษฎีที่ใช้ในการวิจัย

แนวคิดการจัดการความรู้

ปัจจุบันเป็นสังคมแห่งการเรียนรู้ แหล่งความรู้มีอยู่มากมาย และจัดกระจายอยู่ในหลายรูปแบบ ความรู้ เป็นผลผลิตของสารสนเทศ ซึ่งประกอบด้วย ข้อเท็จจริง ความคิดเห็น ทฤษฎี หลักการและกรอบแนวคิดต่างๆ รวมถึง ทักษะ และประสบการณ์ของแต่ละบุคคล ซึ่งเราใช้เพื่อการตัดสินใจ การดำเนินชีวิตของมนุษย์ ชีวิตส่วนตัว หรือการทำงานใน องค์กรต้องใช้ความรู้เป็นเครื่องมือช่วยในการตัดสินใจในเรื่องต่างๆ ดังนั้น จึงเกิดแนวคิดที่ว่าเราจะทำอย่างไร เราจึงจะสามารถใช้ ความรู้ที่เรามีอยู่ให้เกิดประโยชน์สูงสุด Knowledge Management เกิดจากข้อมูลข่าวสารต่างๆ ที่เกิดขึ้นอย่างมากมาย ทำให้ องค์กรต่าง ๆ มีข้อมูลจัดเก็บอยู่จำนวนมาก และเกิดความต้องการที่จะจัดให้อยู่อย่างเป็นระเบียบ เข้าถึงง่าย ทันต่อการนำไปใช้งาน

1. ความเป็นมาของแนวคิดการจัดการความรู้

สารสนเทศจัดกระจายและการจัดเก็บอยู่ในแหล่งเก็บที่หลากหลาย ที่สำคัญยิ่งไปกว่านั้นคือมีข้อมูล มากมาย แต่ความรู้มีน้อย ในยามที่ต้องการข้อมูลเพื่อการตัดสินใจ การรวบรวมข้อมูลทำได้ไม่เต็มประสิทธิภาพและไม่ ครบถ้วน อีกทั้งใช้เวลาในการค้นหานั้น การจัดการความรู้ที่มีระบบจะช่วยให้ปัญหาดังกล่าวบรรเทาลงหรือหมดไป ยิ่งไปกว่านั้นการก้าวเข้าสู่สังคมภูมิปัญญาและความรอบรู้ เป็นแรงผลักดันทำให้องค์กรต้องการพัฒนาไปเป็นองค์กรแห่ง

การเรียนรู้ (Learning Enterprise) เพื่อสร้างคุณค่าจากภูมิปัญญาและความรอบรู้ที่มีอยู่เปลี่ยนสินทรัพย์ทางปัญญาให้เป็นทุน ด้วยการจัดการความรู้ และภูมิปัญญาซึ่งมีผลให้เกิดการเปลี่ยนรูปแบบการทำงานเป็นแบบผู้ปฏิบัติที่มีความรู้ (Knowledge Worker) ด้วย

ขั้นแรกที่จะนำไปสู่การจัดการความรู้ คือ การจัดเก็บข้อมูลไว้ในคลังข้อมูล (Data warehouse) ที่มีการวิเคราะห์ประมวลผล คัดกรองข้อมูล (Data Mining) เพื่อให้ได้ความรู้ที่น่าสนใจ ได้แก่ กฎ ระบบ หรือลักษณะที่เกิดขึ้นประจำ รูปแบบ ความแปลกแยก หรือสิ่งผิดปกติจากข้อมูลที่เก็บไว้ในฐานข้อมูลขนาดใหญ่

ในการแข่งขันทางด้านธุรกิจนำการจัดการความรู้เข้ามาใช้ โดยมีเหตุผลดังนี้ (Twana, 2000 : 6)

- 1) บริษัทต่าง ๆ กลายเป็นองค์กรแห่งความรู้ มีการใช้ความรู้ในการทำงานมากขึ้น รวมถึงการแข่งขันทางด้านธุรกิจ
- 2) การเปลี่ยนแปลงของตลาดการแข่งขัน ทำให้ต้องมีการพัฒนาองค์กร พัฒนาการบริหารจัดการภายในองค์กร
- 3) การจัดการความรู้ทำให้บุคคลเกิดการเปลี่ยนแปลงไปในทางที่ดีขึ้น
- 4) ความรู้ทำให้องค์กรอยู่รอด
- 5) ความซับซ้อนขององค์กรในปัจจุบันจึงต้องมีการจัดการความรู้
- 6) ความรู้ช่วยในการตัดสินใจ
- 7) ความต้องการในการใช้ความรู้ร่วมกัน
- 8) ความรู้เฉพาะบุคคลเป็นสิ่งที่มีความสัมพันธ์กับองค์กร
- 9) การเติบโตของบริษัทและธุรกิจ

2. ความหมายของการจัดการความรู้

นักวิชาการและบุคลากรด้านการจัดการความรู้หลายท่านและหลายสถาบัน ได้เห็นความสำคัญและทำการศึกษารูปแบบ แนวทางในการพัฒนาการจัดการความรู้ ไว้ดังนี้

Hedeo Yamazaki ได้แสดงปรัมาติของความรู้โดยเริ่มจากฐานล่าง คือ ข้อมูลทำการสังเคราะห์จนได้สารสนเทศ แล้วคิดเปรียบเทียบเชื่อมโยงจนได้ความรู้ และนำไปใช้งานกลายเป็นปัญญาซึ่งจะผ่าน 3 กระบวนการ คือ การแสวงหาความรู้ที่ดีความ ขยายความเข้าใจ การนำความรู้ไปประยุกต์ใช้

วรภัทร์ ภูเจริญ (2548) กล่าวถึงวงจรความรู้ว่ามีขั้นตอนของวงจร คือ 1) Identify ระบุค้นหา กำหนดความรู้และแหล่งความรู้ 2) Capture คือการเก็บสะสม รวบรวมความรู้ต่าง ๆ 3) Select ประเมินคุณค่า ดูว่าขัดแย้งกันเองหรือไม่ จริงหรือเท็จ 4) Store จัดเก็บในฐานข้อมูลความรู้ขององค์กร 5) Apply นำไปประยุกต์ใช้แก้ปัญหา วิจัย อบรม 6) Create สร้างความรู้ใหม่ ๆ ทดลอง วิจัย 7) Sell นำไปขาย สร้างสินค้าใหม่ บริการใหม่ ๆ

Laudon (2000) กล่าวถึง Knowledge Management ว่า การบริหารจัดการความรู้ในองค์กรมีความสำคัญเป็นพิเศษในองค์กรที่มีลักษณะการบริหารงานแบบแบนราบและแบบเครือข่าย ซึ่งในการจัดการในระดับต่าง ๆ จะมีการจัดการแยกแยะความจริงในส่วนที่จะสามารถนำมาช่วยสมาชิกในทีม ในกรณีพัฒนางานในหน้าที่ รวมทั้งการแบ่งปันข้อมูล เพื่อพัฒนางานในส่วนงานอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องกันด้วย

Stair (2001) กล่าวว่า การบริหารจัดการความรู้ เป็นกระบวนการรวบรวม จัดการความรู้ความชำนาญ ไม่ว่าจะความรู้ที่อยู่ในคอมพิวเตอร์ ในกระดาษ หรือตัวบุคคลโดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อจัดการให้บุคลากรได้รับความรู้ และแลกเปลี่ยนความรู้ ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมจากเดิม โดยทำให้เกิดประสบการณ์และความชำนาญเพิ่มขึ้น

วีรวิฐ ศิรานนท์ (2542) กล่าวถึง การบริหารจัดการความรู้ว่า การบริหารจัดการความรู้เป็นกระบวนการบริหารรูปแบบใหม่ ที่เน้นในด้านการพัฒนากระบวนการควบคู่ไปกับการพัฒนากระบวนการเรียนรู้ โดยทุกกระบวนการจะต้องสัมพันธ์กับความคิดสร้างสรรค์ที่เป็นผลมาจากการขยายวงและการประสานความรู้ รวมถึงการฉลาดคิดไปตลอดทั่วทั้งองค์กรอยู่ตลอดเวลา ซึ่งเท่ากับว่าองค์กรที่มีการบริหารจัดการความรู้อย่างเป็นระบบ ก็จะเกิด

เป็นโอกาสอันสำคัญต่อการพัฒนาให้เป็นองค์กรที่เปี่ยมไปด้วยการทำงานอย่างฉลาดคิดและสร้างสรรค์ในที่สุด ทำให้ องค์กรนั้นสามารถเผชิญกับการแข่งขันและการเปลี่ยนแปลงในทุกๆ รูปแบบ และสามารถฟันฝ่าอุปสรรคทั้งหมดได้เป็นอย่างดี

ศรันย์ ชูเกียรติ (2541) กล่าวถึง การจัดการองค์ความรู้ในองค์กร หมายถึงการจัดการและรักษาระดับ ในการจัดเก็บองค์ความรู้ในองค์กรให้เป็นระบบเป็นระเบียบ ตลอดจนสามารถนำไปใช้ประโยชน์ได้จริงในทางปฏิบัติ

จากแนวคิดดังกล่าว สรุปได้ว่า การจัดการความรู้ (Knowledge Management) หมายถึง กระบวนการ ความรู้ที่เน้นการแลกเปลี่ยนความรู้ของคนในองค์กรใดองค์กรหนึ่ง โดยต้องอาศัยการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ มีการปฏิสัมพันธ์ ต่อกันของคนภายในองค์กรเดียวกัน เมื่อรวบรวมแล้วก็มีการนำความรู้ที่ได้มาสังเคราะห์ และการจำแนกหรือจัดระบบ ใหม่เพื่อสร้างเป็นองค์ความรู้ใหม่ที่สามารถนำไปพัฒนาปรับปรุงองค์กร ในการบริหารจัดการและนำความรู้เผยแพร่ต่อ สาธารณชนต่อไป

3. การจัดการความรู้ในประเทศไทย

วิจารณ์ พานิช (2547) แห่งสถาบันส่งเสริมการจัดการความรู้เพื่อสังคมได้ดำเนินการเผยแพร่ แนวคิดด้านการจัดการความรู้ได้กล่าวว่า ความเป็นองค์กรเรียนรู้ (Learning Organization) และการจัดการความรู้ (Knowledge Management) เป็นเสมือน 2 หน้าของเหรียญเดียวกัน คืออาจมองว่าเป็นเรื่องเดียวกันก็ได้ มองว่าเป็นคน ละเรื่องแต่เกี่ยวข้องกันส่งเสริมเกื้อกูลซึ่งกันและกันได้ ในการดำเนินการจัดการความรู้ต้องนำหลักการและวิธีการของ องค์กรเรียนรู้มาประยุกต์ใช้ และในการพัฒนาองค์กรให้เป็นองค์กรเรียนรู้ก็ต้องนำเอาวิธีการจัดการความรู้มาประยุกต์ใช้ องค์กรเรียนรู้ คือ องค์กรที่มีความสามารถสูงต่อการรับรู้อะไรใหม่ๆ ซึ่งหมายความว่ามีความไวในการเปิดรับจับกระแส ของสภาพแวดล้อมขององค์กรตลอดเวลา มีความสามารถในการรับรู้การเปลี่ยนแปลงทั้งที่เป็นการเปลี่ยนแปลงของ สภาพแวดล้อมภายนอกและที่เป็นการเปลี่ยนแปลงภายในองค์กรและเอาใจใส่ข้อมูลนั้นนำมาใช้ปรับตัวหรือเปลี่ยนแปลง องค์กรเอง องค์กรเรียนรู้มีการรับรู้อะไรใหม่ๆ ในทุกส่วนขององค์กร ไม่ใช่รับรู้และเรียนรู้เฉพาะในกลุ่มผู้บริหารระดับสูง แต่รับรู้และเรียนรู้ในทุกกลุ่มและทุกระดับของพนักงาน เมื่อมีการรับรู้และเรียนรู้ก็หมายความว่ามีการสร้างความรู้ขึ้นเอง ภายในองค์กรได้เป็นการโยงเข้หากกระบวนการจัดการความรู้ องค์กรเรียนรู้มีผลผลิตอย่างน้อย 4 ประการ ได้แก่ 1) ผลสัมฤทธิ์ของงานสูง เช่น ผลงานตอบสนองหรือตรงตามความต้องการของลูกค้า (Responsiveness) เป็นผลงานหรือ กระบวนการทำงานที่มีนวัตกรรม (Innovation) มีการสร้างขีดความสามารถขององค์กร และของพนักงาน Competency มีการทำงานอย่างมีประสิทธิภาพ (Efficiency) ซึ่งหมายความว่า Output สูง โดยที่ input ต่ำ 2) เกิดการพัฒนาคนซึ่ง หมายถึงพนักงานเกิดการเรียนรู้ เพิ่มพูนความรู้และประสบการณ์จากการทำงานและเกิดทักษะในการเรียนรู้ที่เรียกว่า เป็นบุคคลเรียนรู้ (Learning Person) 3) มีการพัฒนาความรู้ทำให้ความรู้เพิ่มพูนขึ้นในองค์กรและในพนักงาน 4) องค์กรมี ศักยภาพสูงขึ้นโดยเฉพาะอย่างยิ่งศักยภาพในการรับรู้และเรียนรู้อันนำไปสู่ศักยภาพในการปรับตัวหรือการเปลี่ยนแปลงตนเอง ซึ่งหมายถึงการเป็นองค์กรเรียนรู้

ส่วนการจัดการความรู้ วิจารณ์ พานิช (2547) กล่าวว่า การจัดการความรู้เป็นเครื่องมือที่ช่วยให้ ดำเนินการบรรลุวัตถุประสงค์ตามเป้าหมาย ซึ่งมักเป็นเป้าหมายที่ยากซับซ้อน และมักใช้เป็นเครื่องมือเพื่อบรรลุ ผลสัมฤทธิ์ของงานในลักษณะที่สูงส่ง การจัดการความรู้เป็นเครื่องมือ (Means) ไม่ใช่เป้าหมาย (End) การจัดการความรู้ ไม่ใช่การเอาความรู้มาจัดระบบ หรือจัดการเพื่อให้ผู้นานาไปใช้ แต่เป็นการดำเนินการเพื่อให้การปฏิบัติงานมีการ ประยุกต์ใช้ความรู้อย่างเข้มข้นและทำให้งานมีผลสัมฤทธิ์สูง โดยที่ความรู้ที่นำมาประยุกต์ใช้นั้นได้มาจากหลากหลายทาง ได้แก่ การได้มาจากภายนอกองค์กร การนำเอามาจากองค์ความรู้ภายในองค์กร โดยที่อาจเป็นความรู้ฝังลึก (Tacit knowledge) เป็นประสบการณ์ที่สั่งสมยาวนานเป็นภูมิปัญญา เป็นความรู้ขององค์กร และความรู้ชัดแจ้ง (Explicit knowledge) เป็นความรู้ที่อยู่ในรูปแบบที่เป็นเอกสารหรือวิชาการ อยู่ในตำรา คู่มือปฏิบัติงานทั้งที่เป็นความรู้จากภายนอกและ ความรู้ของกลุ่มผู้ร่วมงาน ความรู้ดังกล่าวต้องนำมาปรับใช้ให้เหมาะสมต่อกาลเทศะ หรือบริบทขององค์กรและเมื่อมีการ ประยุกต์ใช้ความรู้ในการทำงานก็มีการนำประสบการณ์จากการทำงานของพนักงานมารวมกันกลั่นกรองเป็นความรู้ใหม่ใน กระบวนการจัดการความรู้ มีการสร้างความรู้ทั้งที่เป็นการสร้างความรู้ก่อนการปฏิบัติงาน สร้างความรู้ระหว่างปฏิบัติงาน และ สร้างความรู้หลังจากงานสำเร็จหรือเสร็จสิ้น ต้องมีกระบวนการดำเนินการให้มีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างพนักงานอย่าง

เข้มข้น ทำให้ความรู้ของบุคคล ถูกปรับไปเป็นความรู้ขององค์กรมีการจัดเก็บความรู้ขององค์กรให้อยู่ในสภาพที่ค้นหามาใช้ งานได้ง่ายที่เรียกว่า "การจัดการความรู้แบบฉับพลัน" (Just in Time Knowledge Management)

การจัดการความรู้เป็นกระบวนการ (Process) ที่ดำเนินการร่วมกันโดยผู้ปฏิบัติงานในองค์กรหรือ หน่วยงานย่อยขององค์กร เพื่อสร้างและใช้ความรู้ในการทำงานให้เกิดผลสัมฤทธิ์ที่ดีขึ้นกว่าเดิมการจัดการความรู้ใน ความหมายนี้เป็นกิจกรรมของผู้ปฏิบัติงานไม่ใช่กิจกรรมของนักวิชาการหรือนักทฤษฎี แต่นักวิชาการหรือนักทฤษฎีอาจ เป็นประโยชน์ในฐานะแหล่งความรู้ (Resource person) หรือผู้อำนวยการความสะดวในการจัดการความรู้ การจัดการ ความรู้เป็นกระบวนการที่เป็นวงจรถัดต่อเนื่อง เกิดการพัฒนาอย่างต่อเนื่องสม่ำเสมอ เป้าหมาย คือ การพัฒนาคน โดย มีความรู้เป็นเครื่องมือ มีกระบวนการจัดการความรู้เป็นเครื่องมือในการจัดการความรู้ ความรู้ที่เราคุ้นเคยกันเป็นอย่างดีคือ ความรู้ยุคที่ 1 เป็นความรู้ที่สร้างขึ้น โดยนักวิชาการมีความเป็นวิทยาศาสตร์เน้นความเป็นเหตุผล พิสูจน์ได้โดยวิธีการทาง วิทยาศาสตร์หรือวิชาการ มีการจำแนกแยกแยะเป็นความรู้เฉพาะสาขาวิชาการเป็นความรู้ที่เน้นความลึก ความเป็นวิชาการ เฉพาะด้าน(Specialization) เน้นความรู้ที่อยู่ในรูปแบบที่เป็นเอกสาร หรือวิชาการอยู่ในตำรา คู่มือปฏิบัติงาน ส่วนความรู้ที่เน้นในเรื่องการจัดการความรู้เป็นความรู้ยุคที่ 2 ซึ่งเป็นความรู้ที่ผูกพันอยู่กับงานหรือกิจกรรมของบุคคล และองค์กรเป็นความรู้ที่ใช้ในงาน และสร้างขึ้นโดยผู้ปฏิบัติงานหรือกลุ่มผู้ปฏิบัติงานเอง โดยอาจสร้างขึ้นจากการเลือกเอา ความรู้เชิงทฤษฎีหรือความรู้จากภายนอกมาปรับแต่ง เพื่อการใช้งานหรือสร้างขึ้น โดยตรงจากประสบการณ์ในการ ทำงาน ความรู้นี้มีลักษณะบูรณาการและมีความจำเพาะต่อบริบทของงานกลุ่มผู้ปฏิบัติงาน หน่วยงานและองค์กรนั้น ๆ ความรู้ในยุคที่ 2 เน้นความรู้เป็นประสบการณ์ที่สั่งสมมกยเวลานานเป็นภูมิปัญญา โดยการจัดการความรู้มีเป้าหมาย 3 ประการ ได้แก่ 1) เพื่อพัฒนางานให้มีคุณภาพและผลสัมฤทธิ์ยิ่งขึ้น 2) เพื่อการพัฒนาคนโดยพัฒนาผู้ปฏิบัติงานในที่นี้คือ พนักงานทุกระดับ แต่ที่ได้ประโยชน์มากที่สุด คือ พนักงานชั้นผู้น้อย และระดับกลาง 3) เพื่อการพัฒนาฐานความรู้ของ องค์กรหรือหน่วยงานเป็นการเพิ่มพูนท่นความรู้หรือทุนปัญญาขององค์กรซึ่งช่วยทำให้องค์กรมีศักยภาพในการฟันฝ่า ความยากลำบากหรือความไม่แน่นอนในอนาคตได้ดีขึ้น

สรุปได้ว่า การจัดการความรู้ หมายถึง การบริหารจัดการเพื่อให้บุคคลที่ต้องการใช้ความรู้ ได้รับความรู้ที่ต้องการในเวลาที่ต้องการ เพื่อให้บรรลุเป้าหมายการทำงาน (Right Knowledge - Right People-Right Time) ส่วนการบริหารจัดการความรู้ คือ ระบบบริหารจัดการความรู้ให้เป็นระเบียบ ครบถ้วนง่ายต่อการเรียกใช้ จัดเก็บตาม ความต้องการ เก็บรักษาความรู้ให้ควบคู่กับองค์กรตลอดไป โดยนำเทคโนโลยีเข้ามาใช้ในการจัดการ

ดังนั้นจากการศึกษาพบว่า ปัจจัยแห่งความสำเร็จของการจัดการความรู้เกิดจากผู้นำต้องมีความ จริงจัง ให้การสนับสนุน และทำให้เป็นตัวอย่าง โครงสร้างขององค์กรเปิดโอกาสในการแสวงหาความรู้ เปิดสู่ สภาพแวดล้อมภายนอก วัฒนธรรมขององค์กรสร้างวัฒนธรรมการเรียนรู้ สนับสนุนความคิดสร้างสรรค์ ใช้ข้อมูลหลักฐาน และเหตุผลช่วยส่งเสริมกิจกรรมการจัดการความรู้ ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศเข้ามาช่วยในการจัดการการเข้าถึงแหล่ง ความรู้ ช่วยอำนวยความสะดวกในการค้นหาข้อมูล ช่วยในการสื่อสารแลกเปลี่ยนข้อมูลและความรู้ การถ่ายทอดข้อมูล ภายใต้การจัดการอย่างเหมาะสมให้เกิดความมุ่งมั่นร่วมกัน และมีวิสัยทัศน์ร่วมกันของบุคคลในองค์กร มีการประเมินผล ทำให้เข้าใจกระบวนการจัดการความรู้ขั้นตอนต่าง ๆ ผลลัพธ์จากกิจกรรมการจัดการความรู้ รวมทั้งผลกระทบที่เกิดขึ้นมี ระบบการให้รางวัลและการยกย่องเน้นการยกย่องกระบวนการร่วมมือและควรแลกเปลี่ยนความรู้ระหว่างกันได้นำมาสู่การ สนับสนุนการจัดการความรู้ และมีความรู้และทักษะทั้งระดับบุคคลหรือเครือข่ายมีความสำคัญต่อการจัดการความรู้

4. กระบวนการจัดการความรู้

การจัดการความรู้เป็นการรวบรวมองค์ความรู้ที่มีอยู่ในองค์กร ซึ่งกระจัดกระจายอยู่ในตัวบุคคลหรือ เอกสาร มาพัฒนาให้เป็นระบบ เพื่อให้ทุกคนในองค์กรสามารถเข้าถึงความรู้ และพัฒนาตนเองให้เป็นผู้รู้ รวมทั้งปฏิบัติงาน ได้อย่างมีประสิทธิภาพ อันจะส่งผลให้องค์กรมีความสามารถในแข่งขันสูงที่สุด โดยที่ความรู้มี 2 ประเภท คือ

1) ความรู้ที่ฝังอยู่ในคน (Tacit Knowledge) เป็นความรู้ที่ได้จากประสบการณ์ พรสวรรค์หรือสัญชาตญาณของแต่ละบุคคลในการทำความเข้าใจในสิ่งต่าง ๆ เป็นความรู้ที่ไม่สามารถถ่ายทอดออกมาเป็นคำพูดหรือลายลักษณ์อักษรได้ง่าย เช่น ทักษะในการทำงาน งานฝีมือหรือการคิดเชิงวิเคราะห์บางครั้งจึงเรียกว่าเป็นความรู้แบบนามธรรม

2) ความรู้ที่ชัดเจน (Explicit Knowledge) เป็นความรู้ที่สามารถรวบรวม ถ่ายทอดได้ โดยผ่านวิธีต่าง ๆ เช่น การบันทึกเป็นลายลักษณ์อักษร ทฤษฎี คู่มือต่าง ๆ และบางครั้งเรียกว่าเป็นความรู้แบบรูปธรรม

แผนภูมิที่ 2 กระบวนการจัดการความรู้ (Knowledge Management Process)

กระบวนการจัดการความรู้เป็นกระบวนการแบบหนึ่งที่จะช่วยให้องค์กรเข้าใจถึงขั้นตอนที่ทำให้เกิดกระบวนการจัดการความรู้ หรือพัฒนาการของความรู้ที่จะเกิดขึ้นภายในองค์กร ประกอบด้วย 7 ขั้นตอน ดังนี้

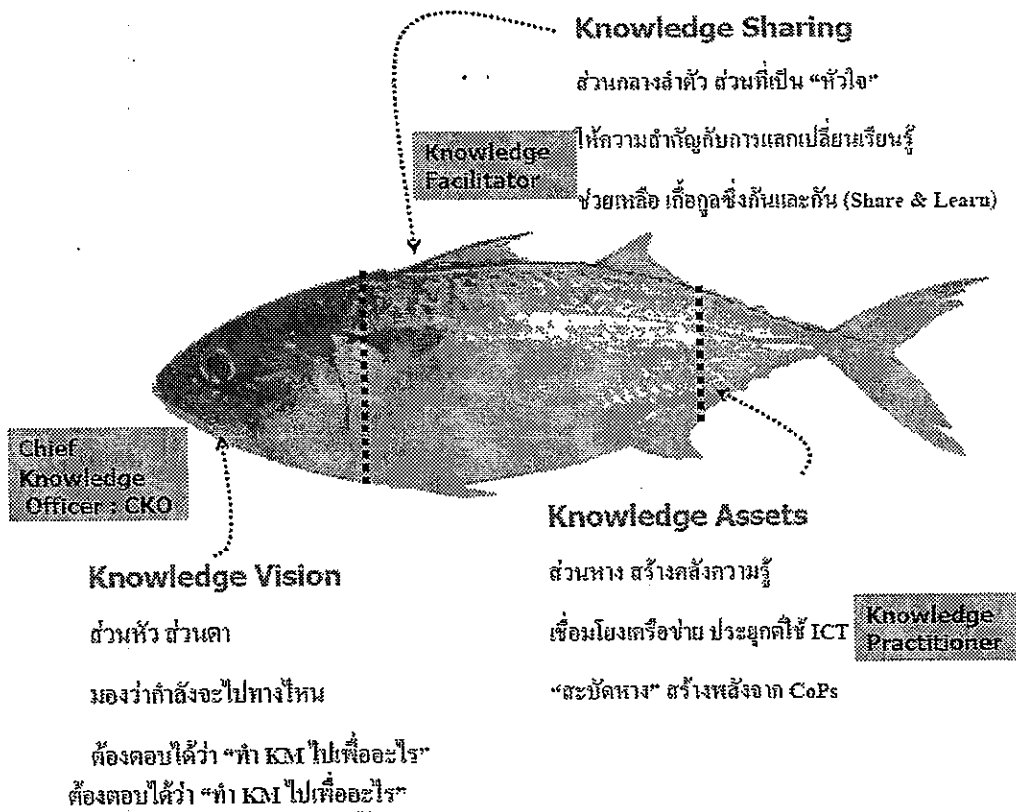
- 1) การบ่งชี้ความรู้ – เช่น พิจารณาว่า วิสัยทัศน์/ พันธกิจ/ เป้าหมาย คืออะไร และเพื่อให้บรรลุเป้าหมายเราจำเป็นต้องรู้อะไร, ขณะนี้เรามีความรู้อะไรบ้าง, อยู่ในรูปแบบใด, อยู่ที่ใคร
- 2) การสร้างและแสวงหาความรู้ – เช่น การสร้างความรู้ใหม่, แสวงหาความรู้จากภายนอก, รักษาความรู้เก่า, กำจัดความรู้ที่ใช้ไม่ได้แล้ว
- 3) การจัดความรู้ให้เป็นระบบ- เป็นการวางโครงสร้างความรู้ เพื่อเตรียมพร้อมสำหรับการเก็บความรู้ อย่างเป็นระบบในอนาคต
- 4) การประมวลผลและกลั่นกรองความรู้ – เช่น ปรับปรุงรูปแบบเอกสารให้เป็นมาตรฐาน, ใช้ภาษาเดียวกัน, ปรับปรุงเนื้อหาให้สมบูรณ์
- 5) การเข้าถึงความรู้ – เป็นการทำให้ผู้ใช้ความรู้เห็นเข้าถึงความรู้ที่ต้องการได้ง่ายและสะดวก เช่น ระบบเทคโนโลยีสารสนเทศ (IT), Web board, บอร์ดประชาสัมพันธ์ เป็นต้น
- 6) การแบ่งปันแลกเปลี่ยนความรู้ – ทำได้หลายวิธีการ โดยกรณีเป็น Explicit Knowledge อาจจัดทำเป็น เอกสาร, ฐานความรู้, เทคโนโลยีสารสนเทศ หรือกรณีเป็น Tacit Knowledge อาจจัดทำเป็นระบบ ทีมข้ามสายงาน, กิจกรรมกลุ่มคุณภาพและนวัตกรรม, ชุมชนแห่งการเรียนรู้, ระบบพี่เลี้ยง, การสับเปลี่ยนงาน, การยืมตัว, เวทีแลกเปลี่ยนความรู้ เป็นต้น
- 7) การเรียนรู้ – ควรทำให้การเรียนรู้เป็นส่วนหนึ่งของงาน เช่น เกิดระบบการเรียนรู้จากการสร้างองค์ความรู้ > นำความรู้ไปใช้ > เกิดการเรียนรู้และประสบการณ์ใหม่ และหมุนเวียนต่อไปอย่างต่อเนื่อง

5.เครื่องมือในการจัดการความรู้

การจัดการความรู้ประกอบด้วย กระบวนการหลักๆ ได้แก่ การค้นหาความรู้ การสร้างและแสวงหาความรู้ใหม่ การจัดการความรู้ให้เป็นระบบ การประมวลผลและกลั่นกรองความรู้ การแบ่งปันแลกเปลี่ยนความรู้ สุดท้ายคือ การเรียนรู้ และเพื่อให้มีการนำความรู้ไปใช้ให้เกิดประโยชน์สูงสุดต่อองค์กร เครื่องมือหลากหลายประเภทถูกสร้างขึ้นมา เพื่อนำไปใช้ในการถ่ายทอดและแลกเปลี่ยนความรู้ ซึ่งอาจแบ่งเป็น 2 กลุ่มใหญ่ ๆ คือ

- 1) เครื่องมือที่ช่วยในการ “เข้าถึง” ความรู้ ซึ่งเหมาะสำหรับความรู้ประเภท Explicit
- 2) เครื่องมือที่ช่วยในการ “ถ่ายทอด” ความรู้ ซึ่งเหมาะสำหรับความรู้ประเภท Tacit ซึ่งต้องอาศัยการถ่ายทอด โดยปฏิสัมพันธ์ระหว่างบุคคลเป็นหลักในบริบท เครื่องมือดังกล่าวที่มีผู้นิยม ใช้กันมากประเภทหนึ่งคือ ชุมชนแห่งการเรียนรู้ หรือชุมชนแห่งปฏิบัติ (Community of Practice : CoP) และการเล่าเรื่อง (storytelling)

รูปแบบการจัดการความรู้ได้จำลองแบบมาจากกลุ่มปราชญ์ เพื่อค้นหาเหตุผลและหน้าที่ของแต่ละส่วนซึ่งมีความเกี่ยวข้องกันอีกเป็น 3 ส่วนและให้ความหมายของแต่ละส่วนให้ชัดเจน ผู้ปฏิบัติสามารถเข้าใจและศึกษารายละเอียดได้ด้วยตนเอง



จากโมเดลปลา สามารถอธิบายการจัดการความรู้ ได้ดังนี้

Chief Knowledge Officer : CKO เป็นส่วนหัวของปลา หมายถึง เป้าหมายหลักของการจัดการความรู้ เพื่อบรรลุวิสัยทัศน์ขององค์กร(kv) โดยมีคุณเอื้อ (ceo) เป็นบุคคลสำคัญในการส่งเสริม

Knowledge Sharing : KS เป็นส่วนกลางของตัวปลา ส่วนที่เป็นหัวใจสำคัญของการแลกเปลี่ยนความรู้ บุคคลสำคัญที่จะทำให้เกิดการแลกเปลี่ยนเรียนรู้คือคุณอำนวย (Knowledge Facilitator) เป็นผู้จุดประกายและอำนวยความสะดวก โดยมีคุณกิจเป็นผู้แสดงการแลกเปลี่ยนเรียนรู้

Knowledge Assets : KA เป็นส่วนหางปลา เป็นส่วนคลังความรู้ที่เป็นรูปธรรมที่เกิดจากการกำหนดทิศทางในส่วนหัว และการแลกเปลี่ยนความรู้ในด้านจัดการ โดยมีคุณลิขิตเป็นผู้บันทึกและตีความและคุณประสานช่วยอำนวยความสะดวกประสานงานต่างๆ

6. กิจกรรมแลกเปลี่ยนเรียนรู้ในองค์กร

กิจกรรมแลกเปลี่ยนเรียนรู้กันเองในองค์กร ไม่ใช่เกิดขึ้นง่าย ๆ ผู้บริหารองค์กรจึงต้องจัดให้มีคนมาจัดการให้เกิดบรรยากาศเหล่านี้ การแลกเปลี่ยนเรียนรู้จึงน่าจะเกิดผลอย่างน้อย 9 ประการ คือ

- 1) เกิดการเทียบเคียงความรู้ (benchmarking) กัน
- 2) เป็นการแลกเปลี่ยน แลกเปลี่ยน best practices กัน
- 3) กระตุ้นให้คนในองค์กรเกิดความกระตือรือร้น
- 4) บุคลากรสร้างกัลยาณมิตรที่ดีต่อกัน
- 5) ส่งเสริมการมีส่วนร่วม (การร่วมคิดร่วมทำ)
- 6) แต่ละคนต่างทำตามพันธะสัญญาที่มีต่อกัน
- 7) สร้างความเสียสละ และดูแลซึ่งกันและกัน
- 8) รู้จักปรับตัวและยืดหยุ่น
- 9) สร้างวัฒนธรรมนำไปสู่องค์กรแห่งการเรียนรู้ (learning organization)

กิจกรรมแลกเปลี่ยนเรียนรู้ที่มีพลังของกระบวนการ KM มีหลายกิจกรรม แต่กิจกรรมหนึ่งที่ใช้แล้วได้ผลและควรทดลองนำไปปรับใช้คือ กิจกรรมเรื่องเล่าเร้าพลัง (Storytelling) ที่สามารถดำเนินการผ่านชุมชนปฏิบัติ (Community of Practices : CoPs) ในแต่ละเรื่องแต่ละประเด็นที่เรากำหนดเป้าหมายร่วมกันไว้ ซึ่งมีกติกาหรือข้อตกลงในการดำเนินการ

7. ชุมชนนักปฏิบัติ (Community of Practice, CoP)

เป็นวิธีการหนึ่งที่สำคัญในการจัดการความรู้ขององค์กรและจะนำไปสู่การเป็นองค์กรแห่งการเรียนรู้ด้วยการสร้างเป็นชุมชนขึ้นมาเพื่อทำการแลกเปลี่ยนแบ่งปันความรู้ รวมทั้งประสบการณ์ของผู้ที่สนใจในเรื่องเดียวกัน มีวัตถุประสงค์หรืออุดมการณ์ร่วมกันผ่านทั้งรูปแบบที่เป็นทางการและไม่เป็นทางการ โดยอาจจะมีการพบปะกันจริงหรือพบปะกันแบบเสมือนผ่านทางเครือข่ายอินเทอร์เน็ตหรืออินเทอร์เน็ต ซึ่งจะเป็นครทำให้เกิดการทำงานที่มีการประสานร่วมมือกัน ปรัชญาหรือกันมีลักษณะเป็นการทำงานแบบเชื่อมโยงกันเป็นเครือข่ายที่มีการแบ่งปันความรู้ร่วมกัน หากองค์กรสามารถเชื่อมโยงชุมชนนักปฏิบัติหลาย ๆ ชุมชนเข้าด้วยกันก็จะเป็นเครือข่ายการทำงานที่มีการปฏิบัติงานร่วมกันจากหลาย ๆ ฟังก์ชันงาน ทักษะบุคลากร ไม่เพียงแต่มีความรู้ความสามารถเฉพาะด้านใดด้านหนึ่งเท่านั้น แต่อาจจะมีความรู้ความสามารถที่หลากหลายมากขึ้นเมื่อได้มีการแบ่งปันความรู้ร่วมกันผ่านชุมชนนักปฏิบัติ

รูปแบบของชุมชนนักปฏิบัติ ลักษณะรูปแบบในการทำชุมชนนักปฏิบัติมีด้วยกันหลายรูปแบบแตกต่างกันไปแล้วแต่ว่าแต่ละชุมชนจะเลือกใช้แบบใดแบบหนึ่งหรืออาจจะผสมผสานกันก็ได้โดยมีรูปแบบดังต่อไปนี้

1) แบบกลุ่มเล็กมี 5-6 กลุ่มกลุ่มละ 6-7 คนซึ่งมีข้อดีคือสามารถแลกเปลี่ยนประสบการณ์กันได้อย่างทั่วถึง

2) แบบเป็นทางการ (Public) ที่เปิดเผยมีการจัดทำเป็นโครงการ KM ของสถาบันการจัดการความรู้เพื่อสังคม (สคส.) ดำเนินการโดย KM Team ขององค์กรเนื่องจากเป็นโครงการนำร่องจัดเป็นครั้งแรกจึงต้องทำแบบเป็นทางการ

3) แบบไม่เป็นทางการเป็นลักษณะที่ต้องมีการพบปะแลกเปลี่ยนประสบการณ์กันเมื่อไรก็ได้ตามความเหมาะสมและต้องการของสมาชิก เช่น สภากาแฟหรือพบปะพูดคุยกันในโต๊ะอาหาร เป็นต้น

4) แบบบนลงล่าง (Top Down) เพราะเป็นนโยบายขององค์กรซึ่งต่อไปในอนาคตเมื่อทุกคนมีความรู้ความเข้าใจเรื่อง KM ดีแล้วแต่ละฝ่ายงานจะมีการทำ CoP แบบรากหญ้า (Grass Root) ที่เริ่มต้นรวมตัวกันจากสมาชิกภายในฝ่าย

5) แบบอิสระฝ่ายเนื่องจากหัวข้อเรื่องการทำ CoP เป็นหัวข้อใหญ่มีลักษณะงานที่เกี่ยวข้องกันหลายฝ่ายคืองานบริการต้องฝึกอบรมจำเป็นต้องแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับฝ่ายต่างๆที่เกี่ยวข้องกับงานฝึกอบรม

6) แบบเห็นการแลกเปลี่ยนความรู้ระหว่างคนกับคนแบบซึ่งหน้า (Face to Face) ไม่ใช่การแลกเปลี่ยนความรู้โดยผ่านสื่อ Intranet หรือ Internet

7) แบบที่มีการแลกเปลี่ยนความรู้ระหว่างคนในองค์กรและคนนอกองค์กรเนื่องจากมีเจ้าหน้าที่ปฏิบัติงานจากหน่วยงานภายนอกมาร่วมกิจกรรมด้วย

เราสามารถเลือกใช้แต่ละแบบได้ตามความเหมาะสมของแต่ละสถานการณ์หรือแต่ละหน่วยงาน

เนื่องจากกิจกรรมในกระบวนการ KM มีมากมาย เราจึงสามารถพิจารณาประยุกต์ใช้ได้ตามความเหมาะสมของแต่ละบริบท อย่างไรก็ตามการทำ KM ขององค์กรต่าง ๆ ในปัจจุบันยังมีปัญหาอุปสรรค อีกหลายประการ ปัญหาสำคัญที่สุดคือเรื่องวัฒนธรรมองค์กรที่ยังเป็นแนวตั้งมากกว่าแนวราบสืบทอดกันมายาวนาน บุคลากรก็ยังสาละวนกับการจัดการงานประจำแต่ละวันให้เสร็จสิ้นไปอย่างหัวไม่วางหางไม่เว้นพอมีเรื่องใหม่เข้ามาก็เกรงว่าไปเพิ่มงานประจำให้มากขึ้นอีก จึงปฏิเสธหรือไม่ก็ทำอย่างไม่เต็มใจ การแก้ไขคงต้องใช้เวลาอีกยาวนาน ซึ่งต้องอาศัยผู้บริหาร (CKO) และผู้อำนวยการความสะดวก (คุณอำนวย) ที่เป็นแบบอย่างและมีความแน่วแน่ในการหากลยุทธ์มาปรับเปลี่ยนวัฒนธรรมองค์กรให้เป็นแนวราบอย่างต่อเนื่องมากขึ้น โดยอาจใช้กระบวนการ KM แทรกซึมลงไปกิจกรรมพัฒนาคน พัฒนางานในสภาพการณืปกติ

แนวคิดเรื่องการพนัน

1. ความหมายการพนัน

"พนัน" ตามพจนานุกรม ฉบับบัณฑิตราชสถาน พ.ศ. 2542 หมายถึง เล่นเอาเงินหรือสิ่งอื่นโดยอาศัยความฉลาด ความชำนาญ เล่ห์เหลี่ยม ไหวพริบ และฝีมือ รวมทั้งโชคด้วย

พ.ร.บ. การพนัน พ.ศ. 2478 ได้กล่าวใน มาตรา 4 ทวิ เพียงว่า... ให้หมายความรวมถึงการทายหรือการทำนายด้วย

ประมวลกฎหมายแพ่งและพาณิชย์ ได้อธิบายว่า

การพนัน คือ การเสี่ยงโชค ซึ่งต้องใช้ไหวพริบและฝีมือ มาพนันเอาทรัพย์สินกัน เช่น การเล่นไพ่ตอง บิลเลียด สนั่นเกอร์ เป็นต้น

ขั้นต่อ คือ การเล่นที่บุคคลสองฝ่าย มีความเห็นตรงกันข้ามกันในเหตุการณ์อย่างใดอย่างหนึ่งซึ่งไม่แน่นอน อันจะเกิดขึ้นในอนาคต และได้ตกลงกันว่าถ้าเหตุการณ์ใดเป็นไปตามนั้นจริง ฝ่ายหนึ่งแพ้ ฝ่ายหนึ่งชนะ ฝ่ายแพ้ต้องเสียเงินให้กับผู้ชนะตามที่ตกลงกันไว้ เช่น พนันกันว่าใครเป็นนายกรัฐมนตรีคนต่อไป เป็นต้น แต่โดยทั่วไปแล้วเมื่อกล่าวก็จะกล่าวรวมกันว่า การพนันนั่นเอง

นอกจากนี้ยังมีกฎหมายที่ได้ให้นิยามความหมายไว้ดังนี้ คือ

จิต เศรษฐบุตร (2492:171) ได้กล่าวว่า การพนันเป็นเอกเทศสัญญาที่คู่สัญญาให้คำมั่นซึ่งกันและกัน ฝ่ายหนึ่งจะจ่ายเงินหรือทรัพย์สินแก่อีกฝ่ายแล้วแต่ว่าเหตุการณ์ที่คู่สัญญายังไม่รู้แน่นอน เมื่อเหตุการณ์ปรากฏแก่คู่สัญญาว่าแน่นอนทางใดหนึ่งแล้ว คู่สัญญาที่จ่ายเงินหรือทรัพย์สินตามคำมั่น ได้ชื่อว่าเป็นผู้แพ้ ส่วนคู่สัญญาที่รับเงินหรือทรัพย์สินตามคำมั่นได้ชื่อว่าเป็นผู้ชนะ

รุ่งโรจน์ รุ่งเรืองวงศ์ (2519:75-78) กล่าวว่า การพนัน คือสัญญาที่ก่อให้เกิดการได้เสีย ซึ่งเงินหรือทรัพย์สิน โดยคู่สัญญาถือเอาผลแห่งเหตุการณ์ในอนาคตอันไม่แน่นอน ซึ่งคู่สัญญาไม่มีส่วนเกี่ยวข้องเป็นเครื่องชี้ขาด

สรุปได้ว่าการพนัน คือ สัญญาที่คู่สัญญาต้องมีส่วนเกี่ยวข้องกับเหตุการณ์อันเป็นเงื่อนไขแห่งการแพ้ชนะ ส่วนขั้นต่อ คือสัญญาที่คู่สัญญาได้มีส่วนเกี่ยวข้องกับเงื่อนไขแห่งการแพ้ชนะ

2. แนวคิดเรื่องเกี่ยวกับการพนันกับอาชญากรรม

ความหมายของอาชญากรรม หากตีความโดยเคร่งครัดแล้ว คือการกระทำทุกอย่างที่ผิดกฎหมายนับว่าเป็นอาชญากรรมทั้งหมด ซึ่งนักอาชญาวิทยาหลายท่านมีความเห็นว่าเป็นเรื่องที่ไม่ยุติธรรมสำหรับการกระทำ ความผิดบางอย่าง ซึ่งไม่น่าจะถือว่าเป็นอาชญากรรม เช่น การฝ่าฝืนกฎจราจร การเล่น การพนัน เหล่านี้ เป็นต้น ซึ่งความผิดเกี่ยวกับการพนันไม่ใช่ความผิดที่ร้ายแรง ถ้าหากพิจารณาการพนันในแง่การทำความผิดเล็กน้อยๆ เป็นเรื่องที่ตอบโต้ยาก เพราะการพนันมิได้ทำให้ผู้อื่นเป็นผู้เสียหายโดยตรง เช่นเดียวกับการทำความผิดบางอย่างที่ผู้เสียหายได้รับความเสียหายโดยตรงจากการกระทำนั้น เช่น การฉ้อ ปล้น ช่มชู้ เป็นต้น แต่ผู้โดนกลับเป็นผู้เสียหายเอง นอกจากนั้นสังคมไทยยังคุ้นเคยกับการพนันมาเป็นเวลาช้านาน ในบางครั้งและบางช่วงยังได้รับอนุญาตให้เล่นการพนันได้โดยเสรี เช่น การเล่นไพ่แบบจีนที่มิตรในสมัย จอมพล ป. พิบูลสงคราม ในช่วงปี 2488-2491 จึงทำให้ทัศนคติและความคิดของบุคคลเหล่านี้ย่อม เห็นว่าการทำความผิดเกี่ยวกับการพนันเป็นความผิดเล็กน้อยๆ มิใช่ความผิดร้ายแรงกระทบถึงบุคคลอื่น ๆ แต่ก็มีบุคคลอื่นอีกจำนวนมากที่เห็นว่าการพนันเป็นสิ่งที่เลวร้าย เป็นสิ่งที่ไม่พึงปรารถนา ฉะนั้น การกระทำผิดเกี่ยวกับการพนัน ถ้าหากพิจารณาในแง่ของกฎหมายย่อมผิดในแง่ของกฎหมายอาญา แต่เป็นการทำความผิดเล็กน้อยๆ สังคมไม่ได้รับความกระทบกระเทือนจากการทำความผิด แต่ถือเป็นการกระทำผิดต่อบรรทัดฐานของสังคม

กล่าวโดยสรุปคือ การพนันถ้าพิจารณาในแง่ของเนื้อหาความแตกต่างระหว่างการทำความผิดแล้วจะเห็นได้ว่าการทำความผิดเกี่ยวกับการพนัน เป็นความผิดที่กฎหมายบัญญัติว่าเป็นความผิดและเป็นข้อห้ามมิได้เป็นความผิดที่เกิดขึ้นได้ในตัวเอง เป็นความผิดที่ผู้กระทำความผิดเป็นผู้ได้รับความเสียหายมิใช่ผู้อื่นเป็นผู้ได้รับความเสียหายจากการกระทำผิดนั้น แต่อาจจะกระทบกระเทือนต่อสังคมในทางอ้อมอยู่บ้าง ตัวอย่างเช่น ทางด้านสังคมและเศรษฐกิจ

3. ประเภทของการพนัน

คณะผู้วิจัยได้ทำการทบทวนวรรณกรรมในส่วนของประเภทการพนันไว้เป็น 2 ส่วน คือ 1) การพนันแบบพื้นฐาน โดยไม่มีการใช้ระบบเทคโนโลยีเข้ามาในการเล่นการพนัน 2) การเล่นการพนันบนอินเทอร์เน็ต ซึ่งมีรายละเอียด ดังต่อไปนี้

1) ประเภทการพนันแบบพื้นฐาน

ประเภทการพนันที่ระบุไว้ตามพระราชบัญญัติการพนัน พ.ศ. 2478 ว่าห้ามเล่นโดยเด็ดขาดมีจำนวนทั้งสิ้นรวมทั้งสิ้น 28 ชนิด โดยกฎหมายได้ระบุไว้ว่าห้ามมิให้จัดให้มีการเข้าเล่นหรือเข้าพนัน แม้จะอนุญาตให้เล่นก็เล่นไม่ได้ เพราะเป็นการเล่นที่กฎหมายไม่ให้ออกใบอนุญาตให้เล่นกันได้ (นรเทพ บุญเกิบ ,2548)

ตามรายละเอียดและวิธีการเล่นดังต่อไปนี้

(1) หวย ก. ข. มีตัวหวยให้แทงอยู่ 34 ตัว ตามพยัญชนะไทยทั้งหมด 44 ตัว ซึ่งยกเว้นไว้เพียง 10 ตัว ที่ไม่ได้กำหนดไว้เป็นตัวแทง ได้แก่ ตัว ง. ฉ. ช. ซ. ฮ. ฉ. พ. ข. และศ. อีก 34 ตัวนอกนั้นเป็นตัวอักษรที่แทงเล่นหวยกันได้ หวย ก. ข. นี้เป็นต้นกำเนิดของหวยใต้ดินในปัจจุบัน

(2) ไปบั้น มีอุปกรณ์คือลูกโป่งสองลูก ลูกใหญ่เรียกว่ารองนอก ลูกเล็กเรียกว่ารองใน ลูกโป่งนี้ทำด้วยทองเหลืองเป็นรูปสี่เหลี่ยมลูกบดศก แต่ลูกทำเป็นช่องสี่เหลี่ยม ลูกใหญ่หรือรองนอกให้มีช่องกว้างและลึกพอที่จะเอาลูกเล็กหรือรองในสวมใส่เข้าไปได้พอดี เวลาเล่นโปให้เอาลิ้นโปใส่เข้าไปในรองนอก แล้วสวมใส่รองในเข้าไปในปากรองนอกเขย่า จากนั้นก็วางลูกโปไว้ต่อหน้าเจ้ามือและผู้แทง ก่อนแทงโปจะขึ้นลูกโป่งจนได้เหลี่ยมกับหน้าเจ้ามือ เมื่อลูกค้ำหรือผู้เล่นแทงไปตามต้องการแล้ว เจ้ามือก็จะเปิดรองนอกหรือครอบทองเหลืองลูกใหญ่ออก เพื่อดูว่าสีขาของลิ้นโปชี้ไปทางใด ทางนั้นคือประตูที่โปออก ถือเป็นแพ้ชนะกันตรงนี้

(3) ไปก้า ใช้เบี้ยหรือเม็ดผลไม้ เช่น เบี้ยจั่น เม็ดละหุ่ง เม็ดมะขาม เอามาเล่นที่ละจำนวนมาก ๆ ครอบด้วยถ้วยอย่างมิดชิด แล้วให้ลูกค้ำหรือผู้เล่นแทงจนพอใจ ใครแทงถูกแบบไหนก็เสียกันตามนั้น

(4) อด เล่นเหมือนไปก้า แต่เจ้ามือจะใช้มือครอบเอาเบี้ยหรือเม็ดมากองไว้ข้างหน้าจำนวนมากโดยไม่ต้องใช้ภาชนะครอบ จำนวนเบี้ยมากจนผู้เล่นกะจำนวนไม่ถูก พอลูกค้ำแทงแล้วก็แจก 4 เบี้ย ทีละกอง ๆ จนเหลือ 1 2 หรือ 3 ถือว่าเป็นตัวออกเช่นเดียวกับไปก้า

(5) แปะดเก้า ใช้ไฟที่ใช้เล่นต่อแถม 2 ชุด แต่เลือกเอาบางตัวออกให้เหลือเพียง 32 ตัว ผู้เล่นมี 4 คน เล่นได้สองวิธี คือ มีเจ้ามือกับไม่มีเจ้ามือ แบบมีเจ้ามือคนหนึ่ง อีกสามคนเป็นลูกค้ำ แบบไม่มีเจ้ามือใช้เล่นแบบกินเงินกองกลางซึ่งออกคนละเท่า ๆ กัน โดยใช้วิธีการเล่นที่หน้าไฟไม่ทั้งหมดที่ใช้เล่นมาคร่าละกันให้ทั่ว แล้วตั้งข้อเรียงกันเป็นแถว จากนั้นผู้เล่นคนใดก็ได้นำลูกเต๋าสองลูกมาทอดเพื่อเสียดหาตัวผู้หยิบไฟไม้คนแรก ใครหยิบไฟไม้คนแรกนั้นจะต้องทอดลูกเต๋าค้างครั้งหนึ่งลูกจะหยิบไฟไม้คู่ใดก่อน แล้วผู้เล่นคนอื่นก็หยิบตาม เมื่อมีไฟในมือครบทุกคนแล้วก็เริ่มแบบไฟไม้หมับแถม ใครได้แถมเกิน 10 หรือ 20 เศษของ 10 หรือ 20 คือ แถมชนะ แต่ใครมีแถม 10 หรือ 20 หรือต่ำกว่า ถือว่าไม่มีแถมเลย

(6) จับยี่ตี ใช้ไฟผ่องเงินเล่นตัดเอาตัวที่มีชื่อว่า ตี ลือเจียคือ เบี้ยและเผ่าออกมาทั้งสองสี รวมเป็น 12 ตัวแต่ตัวที่เจ้ามือใช้ต้องเอาออกมว้างเป็นเครื่องหมายให้ลูกค้ำแทงตรงกัน เจ้ามือเอาตัวที่ใช้ออกตัวใดตัวหนึ่งใส่ลงในกล่องที่วางไว้ข้างหน้าเพื่อให้ลูกค้ำแทงตามไฟ ถ้าลูกค้ำคนใดแทงถูกเจ้ามือจะจ่ายให้ 1 ต่อ

(7) ต่อแถม ใช้ไฟไม้สำหรับเล่นนครต่อแถมธรรมดา ชุดหนึ่งมี 28 ตัว ทุกตัวมีจุดประจำแถมที่ไฟไม้ เอาไฟไม้ทั้ง 28 ตัวนี้มัดคร่าละกันแล้วจับตั้งซ้อนกันเป็นแถวใช้ลูกเต๋าทอดเสียดหาใครจะเป็นผู้หยิบไฟไม้นี้ก่อน ใครหยิบก่อนจะหยิบตรงไหนของแถวก็ได้ จากนั้นผู้เล่นคนอื่นก็หยิบไฟไม้ทีละคู่จนหมดกล่อง ทำเช่นนี้ไปเรื่อย ๆ จนคนใดคนหนึ่งในวงเล่นหมดไฟไม้มือก่อน คนนั้นจะเป็นผู้ชนะ การได้เสียแล้วแต่จะ ตกลงกันว่า คิดเป็นเงินตามราคาตัวไฟไม้หรือตามเก๊กก็ได้

(8) เบี้ยโบก หรือคู่ตี หรืออีจั้ง เล่นไม่เหมือนกัน ดังนี้

- เบี้ยโบก ใช้เบี้ย 4 ตัว ฝนหลังให้แบน เอาเบี้ยสี่ตัวนี้ใส่กระบอกลงแล้วเขย่าคร่าไว้เพื่อให้พนันกันว่าเป็นคู่หรือตี พอพนันกันเสร็จก็เปิดกระบอกลง การเล่นเกมนี้ไม่มีเจ้ามือ ใครจะพนันเท่าใดก็ได้ถ้ามีผู้รับคำทำพนัน

- คู่ตี ใช้เบียดเหมือนกัน แต่เจ้ามือต้องกำเบียดไว้ในมือ จำนวนเบียดมากน้อยไม่จำกัด เมื่อลูกค้าแทงกันเป็นที่พอใจแล้ว เจ้ามือก็นำเบียดออกมาแจกดูทีละคู่ๆ ถ้าเหลือเป็นเศษก็เป็นตีโครท่ายถูกก็ได้เงินพินันเท่ากับที่แทงนั้น ถ้าท่ายผิดเจ้ามือกิน

- อีโจ้ง ใช้สตาจหรือวัตถุอย่างอื่นที่มีลักษณะคล้ายกัน จำนวนไม่จำกัดแล้วแต่จะตกลงกัน นอกจากนั้นยังมีหลุมสำหรับโยนสตาจหรือวัตถุนั้นลงไป การโยนจจากวันที่ขีดไว้แล้ว และจะโยนคนเดียวหรือผลัดกันโยนก็ได้ พอโยนสตาจหรือวัตถุนั้นจนหมดแล้ว ผู้เล่นจะพนันกันว่าสตาจในหลุมหงายคู่หรือตี โดยถือเอาหน้าทีเหมือนกันเป็นหลัก

(9) ไฟสามใบ ใช้ไฟปอกกรรมดา แต่เลือกเอามาเพียงสามใบ ให้มีภาพและแต้มเหมือนกัน สองใบ ส่วนอีกใบหนึ่งมีภาพและแต้มแปลกออกไป เจ้ามือเอาไฟทั้งสามใบนั้นมาคว่ำหน้าสลัดกัน ไปมาหลายๆ ครั้ง แล้ววางเรียงกันเพื่อให้ลูกค้าแทง การเล่นแบบนี้อาศัยความว่องไวในการลับไฟของเจ้ามือ

(10) ไม้สามอัน ใช้ไม้สามอัน อันหนึ่งผูกปลายข้างใดข้างหนึ่งด้วยเชือกเส้นเล็กๆ โดยไม่ให้ลูกค้าเห็น แล้วเจ้ามือก็กำไม้ทั้งสามอันนั้นไว้ ให้ปลายที่ผูกเชือกอยู่ในกำมือด้วย แล้วให้ลูกค้าแทงหรือท่ายว่าอันไหนผูกเชือก ถ้าท่ายถูกก็ชนะ

(11) ขัดงาหรือปอก ใช้ไฟฝรั่งทั้งสำหรับ เล่นคล้ายกัน แต่นับแต้มต่างกัน

(12) ไม้ดำไม้แดง หรือปลาดำปลาแดง หรืออีตาอีแดง เป็นการท่ายชนิดหนึ่งใช้ไม้ โลหะหรือสากหลายชิ้นที่มีรูปเป็นเครื่องมือเล่น รูปที่เล่นมีลีสี่ตัว สีแดงและสีขาว ใช้ลีสี่เป็นเครื่องล่อให้ลูกค้าแทง เจ้ามือต้องมีความว่องไวในการเปิดปิดลีสี่ตัวหรือสีแดงนั้นไว้ เพื่อให้ลูกค้าแทงว่าตนได้ปิดสีอะไรไว้ ใครท่ายถูกเจ้ามือจ่ายให้เท่าจำนวนเงินที่แทงไว้

(13) อีโปงครอบ ใช้ไม้สี่เหลี่ยมลูกบาศก์หกหน้าเป็นเครื่องมือเล่น แต่ละหน้าเขียนเป็นภาพสัตว์ต่างๆไว้ทุกหน้า และมีกระดาศอีกแผ่นหนึ่งเขียนภาพสัตว์ไว้ทุกภาพตรงกับภาพบนหน้าไม้ลูกบาศก์นั้น เจ้ามือจะเอาไม้ลูกบาศก์วางล่อไว้ในจานให้ลูกค้าดู แล้วใช้ภาชนะครอบและชดเบาๆ ส่วนลูกค้าก็เริ่มแทงตามภาพในกระดาศ (หรือผ้า) ถ้าแทงถูกคือหน้าไหนหงายเป็นรูปสัตว์ใด ตรงกับที่แทงบนกระดาศ เจ้ามือก็จ่าย

(14) กำตัด ใช้เบียดไม่เกิน 10 เบียด หรือจะใช้เศษสตาจหรือวัตถุอย่างอื่นคล้ายกัน ก็ได้ ก่อนลงมือเล่น ลูกค้าจะเอาสินพนันมาวางไว้ตรงหน้าเจ้ามือ เจ้ามือจะเป็นคนเอาเบียดมากี่ไว้ในมือให้ลูกค้าท่าย ด้วยการให้ลูกค้ากำเบียดไว้ในมือจนทั่วทุกคน แล้วเจ้ามือจะแบมือออก ถ้าลูกค้าคนใดมีเบียดอยู่เท่ากับเจ้ามือ ถือว่าท่ายถูก เจ้ามือต้องจ่ายเท่าเงินเดิมพันที่ลูกค้าคนนั้นวางไว้

(15) ไม้หมอน หรือล้อหมอนทุกอย่าง เหมือนการเล่นรูเล็ต ใช้ไม้กระดานทำรูปวงกลม ขีดเส้นรัศมีจากรูตรงศูนย์กลางแบ่งออกเป็นช่องๆ จะมี 6 , 10, 24, 36, 37, 38 ก็ได้ แต่ละช่องทาสีสลัดกัน และจะเขียนหมายเลขประจำช่องไว้ด้วยก็ได้ มีแกนยึดไว้หรือล้อสำหรับหมุน และมีช่องสำหรับให้ลูกค้าแทงไว้ด้วย ตกลงกันว่าแทงถูกแล้วจะจ่ายให้กี่ต่อ เจ้ามือก็เริ่มหมุนไว้กระดานกลมนั้นไปเป็นรอบๆแกน เมื่อหยุดและช่องใดตรงกับผู้ใดแทงถูก ผู้นั้นก็เป็นผู้ชนะในการเล่น

(16) หัวโตหรือท่ายภาพ ใช้แผ่นผ้าหรือกระดาษเขียนรูปภาพต่างๆไว้จำนวน 4-6 ภาพ ไว้ให้ลูกค้าแทง ส่วนเจ้ามือมีไม้เขียนรูปภาพไว้อีกชุดหนึ่ง เรียกว่าตัวออก รูปภาพที่ตัวไม้ไม่มีทั้งสองหน้า บางอันมีภาพต่างกัน บางอันมีภาพซ้ำกัน เมื่อลงมือเล่นเจ้ามือจะเอาไม้รูปท่ายใส่กล่องให้พอเห็นรูปท่ายด้านหลัง แล้ววางไว้ข้างหน้าให้ลูกค้าแทง หรือท่ายภาพอีกด้านหนึ่งของไม้ พอแทงหรือท่ายเสร็จหมดเจ้ามือจะหงายกล่องและเปิดกล่องออกให้ดูโดยทั่วกัน ใครแทงถูกจะได้รับเงินเดิมพัน

(17) การเล่นเกมหมากรุก เช่น เอามิตหรือหนามผูกหรือวางยาเบื่อเมาให้สัตว์ต่อสู้กัน หรือสุ่มไฟบนหลังเต่าให้วิ่งแข่งขันหรือการเล่นอื่นๆซึ่งเป็นการพนันสัตว์ ต่างกับการเล่นต่างๆซึ่งใช้สัตว์ต่อสู้หรือแข่งขัน ตามบัญชี ข. หมายเลข 1 เพราะการเล่นหมากรุกเป็นการพนันสัตว์ให้เจ็บปวดหรือ มีนเมาแล้วต่อสู้กัน ดังนั้นการเล่นปลากัดหรือชนไก่จึงเป็นการเล่นในบัญชี ข. เพราะไม่ได้มีการพนันสัตว์

(18) บิลเลียดรู ดีฟี ไม่เหมือนบิลเลียดธรรมดาในบัญชี ข. หมายเลข 23

- บิลเลียด ใช้โต๊ะบิลเลียดซึ่งมีอยู่ 9 หลุม ขนาดโตพอลูกบิลเลียดลงได้ การเล่นจะใช้เบียดรวมแต้มที่แทงได้แต่ละไม้ก็ได้ เช่น 100 200 500 หรือ 1,000 แต้มก็ได้แล้วแต่จะตกลงกัน

- ตีมี มีสองอย่างคือตีมีหลักหรือตีมีแก่น และตีมีหลุมใช้โต๊ะบิลเลียดธรรมดาสำหรับเล่น การเล่นตีมีหลักหรือตีมีแก่น ใช้ไม้แข็งโตขนาดดินสอดำ เพื่อให้สะดวกแก่การตั้งแต่ละหลักหรือแก่นมีหมายเลข 1,2, 3, 4,6,10 และตีมีไว้สำหรับหมายเลข 1,2,4 มีมีอย่างละ 2 อัน นอกนั้นมีมีอย่างละ 1 อัน รวมเป็น 12 อัน ถ้าลูกบิลเลียดไปกระทบแก่นที่มีตัวเลขก็ได้บวก ถ้าไปถูกแก่นมีก็จะได้ลบ ผู้เล่นจะต้องแทงให้ได้แต้มรวมทั้งเบอร์ที่ถืออยู่ให้ครบ 31 แต้ม ถ้าแทงไปแล้วได้แต้มรวมทั้งเบอร์ที่จับได้เกินกว่า 31 แต้มก็ถือว่าตาย

(19) โยนจิม ใช้สตาจค์หรือวัตถุอื่นคล้ายสตาจค์สำหรับเล่นและขีดเส้นไว้บนพื้นสองเส้น เส้นหนึ่งสำหรับยืนโยนสตาจค์ อีกเส้นหนึ่งเป็นที่หมายสำหรับโยนสตาจค์ไป การเล่นมีสองอย่างคือ แบบกึ่งกลางและแบบไม่มีกึ่งกลาง การเล่นแบบกึ่งกลาง ผู้เล่นจะต้องนำสินพนันมารวมไว้ในกึ่งกลางคนละเท่าๆกัน จากนั้นก็โยนสตาจค์จากเส้นโยนไปยังอีกเส้นหนึ่ง ใครโยนใกล้เส้นกว่าเพื่อน ผู้นั้นเป็นผู้ชนะได้เงินพนันไปจากกึ่งกลาง

(20) สีเหงาลัก เล่นด้วยลูกเต๋า ทำด้วยกระดูกสัตว์หรืออาจทำด้วยพลาสติกหรือโลหะเป็นรูปสี่เหลี่ยมลูกบาศก์มี 6 หน้า แต่ละหน้าทำเครื่องหมายเป็นจุดบอกแต้มเรียงตามลำดับตั้งแต่ 1 ถึง 6 เล่นโดยวิธีทอดลูกเต๋า

(21) ซลุกขลิก ใช้ลูกเต๋าเหมือนสีเหงาลัก แต่ใช้เพียง 3 ลูก กับมีถ้วยครอบและจานรองและกระดาดบอกแต้ม 1,2,3,4,5 และ 6 สำหรับให้ลูกเต๋าท่างด้วย

(22) บันเจ้าทุก ๆ อย่าง เล่นเหมือนซลุกขลิก แต่ใช้ไม้ที่มีน้ำหนักเบาทำเป็นรูปสี่เหลี่ยมลูกบาศก์เหมือนลูกเต๋ามัดกันเคลือบเคลือบออกเสียทุกเหลี่ยมยกเว้นหน้าไว้ทั้ง 6 หน้า แต่ละหน้ามีรูปร่างหน้าตาและรูปสัตว์ต่างๆ เช่น กุ้ง ปลา ไก่ หรือ เสือ เป็นต้น กับมีกระดาดบอกแต้มหนึ่งสำหรับเขียนภาพตรงกับลูกหน้าเต๋าวางไว้ให้ลูกเต๋าท่าง เมื่อเล่นเจ้ามือจะเอาหน้าเต๋าสามลูกลูกที่ใช้เล่นวางไว้ในจาน ใช้เขมือหรือถ้วยมาครอบลูกหน้าเต๋าวางไว้แล้วหยิบเบาๆ ให้ลูกหน้าเต๋าลูกปิดไว้ไว้อย่างนั้นเพื่อให้ลูกเต๋าท่าง การได้เสียทายเหมือนเล่นซลุกขลิก

(23) ไฮโลว์ เหมือนเล่นซลุกขลิก ใช้ลูกเต๋า 3 ลูก พร้อมด้วยถ้วยครอบและจานรอง แต่กระดาดบอกแต้มสำหรับลูกเต๋ามีเพียง 3 ช่อง คือทำเครื่องหมายบอกให้แทงสูง ไฮโลว์ และแทงต่ำเมื่อเล่น เจ้ามือจะวางลูกเต๋าวางไว้ในจานรองรับ แล้วเอาถ้วยครอบเขย่าเบาๆพอให้ลูกพลิก วางไว้ให้ลูกเต๋าท่างแต้มรวมของลูกเต๋าท่างสามลูก

(24) อีก็้อย ใช้สตาจค์หรืออะไรก็ได้ที่พอจะนำมาตกลงกันให้เป็นหัวเป็นก้อย การเล่นไม่มีเจ้ามือจะเล่นก็คนก็ได้ พนันกันมากน้อยเท่าไรก็ได้

(25) บันแปะ ใช้สตาจค์หรืออะไรก็ได้ที่พอจะตกลงกันว่าจะอะไรเป็นก้อยอะไรเป็นหัว แล้วเอาสตาจค์นั้นมาบ้นบนที่ราบ เอามือตะบปขณะที่ยังสตาจค์นั้นกำลังหมุน แล้วเอามือตะบปปิดสตาจค์นั้นไว้ ให้ลูกเต๋าท่างวางสตาจค์นั้นหงายทางหัวหรือหงายทางก้อย ถ้าทางถูกก็จะได้จ่ายเท่าจำนวนเงินที่แทงนั้น

(26) อีโย่งซัด ใช้เศษสตาจค์ เบี้ย หรืออีแปะก็ได้มา 6 อัน พร้อมด้วยภาชนะสำหรับปิดฝาซีสำหรับครอบอีก 1 อัน การเล่นชนิดนี้เจ้ามือต้องอาศัยความรวดเร็วในการซัดเบี้ยลงกับพื้นแล้วใช้ฝาซีครอบไว้ให้ลูกเต๋าท่างว่าเบี้ยในฝาซีที่เจ้ามือครอบนั้นมีจำนวนเท่าใด ใครแทงถูกจ่ายให้หนึ่งต่อ

(27) บวกจรรยา ใช้ไฟฟ้งอย่างี่เล่นข้างงาหรือปอก เจ้ามือจะเอาไฟฟ้งสองสำหรับมาชอย สลับและตัด วางคว่ำหน้าไว้ แล้วเอาให้ผู้เล่นคนละสองรอบ รอบละ 1 ใบ จนได้ครบ 2 ใบ ครบแล้วตรวจไฟในมือ ถ้าไฟในมือใครมีแต้มเป็น 10 หรือ 20 พอดีคือเป็นไม่มีแต้มเลย ถ้าได้แต้มเกิน 10 หรือ 20 แต้มที่เกินนั้นถือเป็นแต้มแพ้ชนะกัน

(28) สลือทแมซิ่น ใช้เครื่องจักรกลชนิดหนึ่ง ผู้จัดให้มีการเล่นสามารถตัดแปลงเครื่องกลไกภายในได้ ผู้เล่นจะต้องเสียโชค โดยการนำเงินเหรียญออกมาตามจำนวนที่ผู้จัดให้มีการเล่นตั้งไว้เป็นระยะๆ เงินที่ไหลออกมานี้เป็นสิทธิแก่ผู้เสียโชค ถ้าไม่มีเหรียญออกมา ผู้เล่นหรือผู้เสียโชคจะต้องหยอดเหรียญใหม่และกดปุ่มหรือโยกคันบังคับใหม่

2) การพนันบนอินเทอร์เน็ต

การพนันบนอินเทอร์เน็ต สามารถแบ่งออกได้เป็น 4 รูปแบบ 1) การทายผลลอตเตอรีออนไลน์ 2) การทายผลการแข่งขัน 3) การทายผลเกมพนันในลักษณะป้อนคาสีโน 4) การจัดให้มีการเล่นเกมพนกหรือรางวัลในการเสียโชค (วิชญ วงศ์สินศิริกุล,2547)

(1) การทายผลลอตเตอรีออนไลน์

การพนันรูปแบบนี้จะเป็นการพนันผลการออกลอตเตอรี่ของต่างประเทศ โดยส่วนมากจะเลือกประเทศที่มีการออกผลเป็นประจำ สัปดาห์ละครั้งหรือสองครั้ง ทั้งนี้เพื่อสร้างความเข้าใจอย่างต่อเนื่อง และผู้เล่นสามารถแทงพนันได้เกือบทุกวันในรอบสัปดาห์ โดยทั่วไปบริษัทรับแทงพนันจะยึดเอาผลลอตเตอรี่ของประเทศอังกฤษ ฮอลแลนด์ อิตาลี สเปน และสหรัฐอเมริกา เป็นผลพนัน

(2) การทายผลการแข่งขัน

การพนันประเภทนี้จะเป็นที่นิยมในหมู่นักพนันอินเทอร์เน็ตมากกว่า การแทงพนันประเภททายผลลอตเตอรี่ออนไลน์ เพราะรูปแบบและวิธีการเล่นมีความหลากหลาย โดยเฉพาะการทายผล การแข่งขันกีฬา มีหลายประเภทของกีฬาให้เลือกแทง อาทิ ฟุตบอล อเมริกันฟุตบอล บาสเก็ตบอล รถแข่ง เทนนิส เป็นต้น แต่ที่ได้รับความนิยมสูงสุดได้แก่ การพนันฟุตบอลทางอินเทอร์เน็ต บรรดาบริษัทรับแทงพนันที่มีชื่อเสียงในต่างประเทศได้หันมาเปิดเว็บไซต์ให้นักพนันทั่วโลกสามารถเล่นพนันได้ เว็บไซต์สำหรับพนันฟุตบอลส่วนใหญ่จะมีข้อจำกัดสำหรับผู้เล่นชาวไทยที่จะเป็นภาษาอังกฤษ แต่ก็ยังมีบางเว็บไซต์ที่เป็นภาษาไทย ได้แก่ เว็บไซต์ www.ssb.co.uk www.expelct.com และ www.sportingbet.com

(3) การทายผลเกมพนันในลักษณะบนคอมพิวเตอร์

การพนันประเภทนี้จะเป็นที่นิยมเล่นในบ่อนคาสิโนทั่วๆไป เช่น รูเล็ตแบล็คแจ๊ค สล็อตแมชีน หรือบาคาร่า เป็นต้น การพนันประเภทนี้ไม่ค่อยได้รับความนิยมในหมู่นักพนันชาวไทยมากนัก ทั้งนี้เนื่องจากนักพนันส่วนใหญ่ไม่เชื่อถือขั้นตอนการออกผลพนัน และขั้นตอนในการเล่น เช่น เกมแบล็คแจ๊ค หรือ บาคาร่า ผู้เล่นไม่สามารถรับรู้ถึงขั้นตอนในการแจกไพ่ หรือในแกมรูเล็ต ผู้เล่นไม่สามารถรับรู้ถึงขั้นตอนในการหมุนวงล้อเพื่อออกผลรางวัล หน้าไพ่ขึ้นอยู่กับกระบวนการสุ่มของเทคโนโลยีอันทันสมัยที่บริษัทนำมาใช้ก็ตาม

(4) การจัดทำให้มีการเล่นแถมพหุหรือรางวัลในการเสี่ยงโชค

การจัดให้มีการเล่นแถมพหุหรือรางวัลในการเสี่ยงโชคจะกระทำผ่านทางเว็บไซต์ ซึ่งมีการเสี่ยงโชคชิงรางวัล โดยการแจกของจากผู้ให้การสนับสนุนเว็บไซต์นั้นอยู่ เช่น การแจกตั๋วเครื่องบินหรือของที่ระลึก การตอบคำถามชิงรางวัล เป็นต้น ในเว็บไซต์ที่เกิดให้บริการนั้น ผู้เข้าใช้บริการจะต้องมีการลงทะเบียนกับทางเว็บไซต์เสียก่อน เพื่อให้ได้ข้อมูลบัญชีสมาชิกและรหัสผ่าน โดยผู้เข้าใช้บริการต้องให้ข้อมูลส่วนบุคคลกับทางเว็บไซต์ และสิ่งสำคัญคือต้องให้ที่อยู่อีเมล เพื่อใช้ในการติดต่อ โดยผู้เล่นจะต้องลงทะเบียนผ่านทางเว็บไซต์โดยกรอกกรายละเอียด และทางเว็บไซต์จะแจ้งกำหนดวันที่ประกาศผล โดยประกาศไว้ในเว็บไซต์

สรุปประเภทของการพนันในปัจจุบันจะเห็นได้ว่าตามพระราชบัญญัติการพนัน พ.ศ. 2478 ในรูปแบบเดิมได้จัดแบ่งประเภทการพนันไว้ เป็นประเภทที่ห้ามมิให้มีการเล่น กับที่อนุญาตให้มีการเล่นได้ ซึ่งประเภทการพนันดังกล่าวล้วนเป็นการพนันแบบที่เรารู้จักกันดี กล่าวคือไม่ได้ใช้เทคโนโลยีในการกระทำความผิด แต่เนื่องด้วยวิวัฒนาการที่ทันสมัย มีการเชื่อมต่อถึงกันทั่วมุมโลกจึงมีการพัฒนารูปแบบการพนันทางอินเทอร์เน็ตขึ้น ซึ่งทำให้การพนันในรูปแบบใหม่สามารถเข้าถึงได้ง่ายโดยไม่ต้องเดินทางหรือใช้เวลาในการเล่นนานเหมือนรูปแบบดั้งเดิม ซึ่งประเภทและรูปแบบการพนันดังกล่าวจะเป็นส่วนที่นักวิจัยจะนำมาวิเคราะห์และสังเคราะห์อาชญากรรมที่เกี่ยวข้องกับการพนันว่าในปัจจุบันมีสถานการณ์และรูปแบบอย่างไร อันจะนำไปสู่การปรับแก้หรือพัฒนากฎหมายเดิมที่มีอยู่ เพื่อให้ครอบคลุมการกระทำความผิดในรูปแบบต่างๆ ที่มีการปรับเปลี่ยนไปตามยุคสมัยอย่างรวดเร็ว เพื่อนำไปสู่การป้องกันและปราบปรามอาชญากรรมทางการพนันที่มีประสิทธิภาพสูงสุด

4. ผลกระทบของการพนัน

การพนันส่งผลกระทบต่อบุคคลผู้เล่นหลายด้าน ดังจะเห็นได้จากรายละเอียดดังต่อไปนี้ (ชูพงษ์ จารุดำรงศักดิ์, 2545)

1. เป็นหนี้เป็นสิน ซึ่งนับเป็นจุดเริ่มต้นที่จะเกิดขึ้นจากการเล่นการพนัน และจะเป็นตัวที่ ทำให้เกิดปัญหาอื่นๆ ตามมาเป็นจำนวนมาก ทั้งความเครียด ความหมกมุ่น กระวนกระวาย ดังนั้นหากสามารถเลี่ยงการเล่นการพนันได้ก็จะทำให้หนี้สินลดน้อยลง อีกทั้งปัญหาอื่นๆก็จะลดลงตามไปด้วย

2. การเสียเวลาโดยเปล่าประโยชน์ กล่าวคือหากใครเล่นการพนันก็มักจะหมกมุ่นอยู่กับข้อมูลต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับการพนัน เช่น การวิเคราะห์วิจารณ์ สถิติต่างๆ เป็นต้น ทำให้การเอาใจใส่ในเรื่องงานที่ต้องรับผิดชอบ หรือเรื่อง

การเรียนลดน้อยลงไป ไม่มีสมาธิในการทำงานหรือการเรียน ซึ่งจะทำให้เวลากับคนในครอบครัวลดน้อยลง อันจะก่อให้เกิดปัญหาความไม่เข้าใจซึ่งกันและกัน จนต้องไปพึ่งสิ่งยั่วยวนรอบข้าง ทำให้เป็นปัญหาสังคม

3. จิตใจฝักใฝ่อบายมุข จนเป็นฝักการพนัน กล่าวคือผู้เล่นจะเกิดอาการติดใจ เพราะเมื่อลงทุนน้อยแต่เล่นชนะจะได้เงินมาก ซึ่งจะทำให้เกิดความโลภ และอยากได้มากยิ่งขึ้น ในทางกลับกันเมื่อเล่นเสียก็จะไม่หยุดหรือเลิกเล่น แต่กลับจะเล่นมากขึ้นเพื่อให้ได้เงินที่เสียไปคืน

4. ผลกระทบทางเศรษฐกิจ คนที่ติดการพนันอาจจะไม่ประกอบอาชีพ เพราะมัวแต่หมกมุ่นเล่นการพนัน จนอาจทำเอาเศรษฐกิจต่างๆไม่เจริญก้าวหน้า มีเงินทุนหมุนเวียนในกิจกรรมการเล่นการพนัน แต่รัฐหรือสังคมไทยไม่ได้รับผลประโยชน์จากการเล่นการพนัน แต่พวกเขาถือการพนันผิดกฎหมายกลับได้ผลประโยชน์แทน

5. ปัญหาสังคม เพราะผู้เล่นการพนันเล่นจนมัวเมา งมงาย ก่อให้เกิดผลเสียต่อบุคลิกภาพและส่งผลเสียต่อครอบครัวของนักพนัน และก่อให้เกิดความแยกแวกในครอบครัว เป็นตัวอย่างที่ไม่ดีแก่เด็กและเยาวชนหรือครอบครัวอื่น จนส่งผลกระทบต่อสังคมได้ในที่สุด

6. ปัญหาอาชญากรรม กล่าวคือ การพนันมักจะมีกรณีใช้เล่ห์เหลี่ยมคดโกงหรือผิดสัญญาไม่จ่ายเงินพนันกัน ตามที่ตกลงกันไว้ ส่งผลให้เกิดการทะเลาะวิวาท หรือฆาตกรรมขึ้น หรือสูญเสียทรัพย์สินจากการพนัน ทำให้เป็นหนี้เป็นสิน ไม่มีเงินหาเลี้ยงครอบครัว จนต้องหนีหนีกองออกด้วยการลักขโมย ยักยอกทรัพย์สินของผู้อื่น จี้ปล้น เป็นต้น

7. ปัญหาการทุจริตในวงราชการและการเมือง เพราะวงเงินในการหมุนเวียนสูง แต่เป็นสิ่งที่ผิดกฎหมาย ทำให้กลุ่มเจ้ามือมักจะนำเงินไปติดสินบนเจ้าหน้าที่ของรัฐ และสร้างอิทธิพลในด้านต่างๆ เพื่อคุ้มครองธุรกิจผิดกฎหมายของตน จนทำให้เกิดการคอร์รัปชันขึ้นมา หรืออาจนำเงินไปสนับสนุนนักการเมืองจนเกิดความเสียหายขึ้นในวงการเมือง

สรุปได้ว่าการเล่นการพนันได้ส่งผลกระทบต่อหลายด้านทั้งในส่วนของตัวบุคคลและสภาพสังคมในภาพรวม กล่าวคือในส่วนของบุคคล ผู้ที่เล่นการพนันจะมีสุขภาพร่างกายและจิตใจที่ไม่สมบูรณ์แข็งแรง เนื่องจากจะมีความเครียดและกระวนกระวายใจสูง เพราะการเป็นหนี้เป็นสินจากการเล่นการพนัน อีกทั้งปฏิสัมพันธ์กับคนในครอบครัวก็จะมีลดน้อยลงไปด้วย เนื่องจากผู้เล่นการพนันโดยส่วนใหญ่จะหมกมุ่นอยู่กับอบายมุขดังกล่าวไม่สนใจสิ่งรอบข้าง นอกจากนี้การพนันยังส่งผลกระทบต่อสภาพสังคมในภาพรวม ทั้งในเรื่องการเกิดปัญหาอาชญากรรมการลักขโมยชิงปล้นมากขึ้น เนื่องจากผู้เล่นการพนันจะต้องหาเงินมาใช้หนี้ที่เล่นการพนัน เสียไป หรือหากไม่มีเงินมาใช้หนี้ก็จะมีเจ้ามือการพนันที่เป็นผู้มีอิทธิพลสูง เข้ามาใช้กำลังบังคับขู่เข็ญให้ชำระหนี้ โดยวิธีการทำร้ายร่างกาย หรือฆาตกรรม รวมถึงส่งผลกระทบต่อสภาพเศรษฐกิจในภาพรวม เนื่องจากผู้เล่นการพนัน โดยส่วนใหญ่จะไม่สนใจการทำงานหรือประกอบอาชีพเพื่อหาเลี้ยงตนเอง ส่งผลทำให้เศรษฐกิจในภาพรวม ไม่เจริญก้าวหน้า เพราะเงินต้องถูกดึงลงเข้าไปสู่วงจรของการพนันที่ผิดกฎหมาย ไม่ได้เข้าสู่ตลาดที่ภาครัฐบริหารจัดการ เป็นต้น

5. กฎหมายที่เกี่ยวข้องกับการพนันในประเทศไทย

การพนัน ตามพระราชบัญญัติการพนัน พ.ศ.2478 กฎหมายไม่รับรองทั้งในทางแพ่งและทางอาญา โดยทางแพ่ง กฎหมายถือว่าไม่ได้ก่อให้เกิดมูลหนี้ต่อกัน สิ่งที่ได้คืนแล้วจะเรียกคืนไม่ได้ ส่วนในทางอาญา ถือว่าเป็นการขัดต่อความสงบเรียบร้อยและศีลธรรมอันดีของประชาชนโดยส่วนรวม จึงได้บัญญัติเป็นความผิดไว้ (ศตวรรษ-จันทร์แป้น , 2545)

การกระทำความผิดตามพระราชบัญญัติการพนัน อาจแยกพิจารณาตามลักษณะของการกระทำได้ดังนี้ คือ

- 1) การจัดให้มีการเล่นที่ไม่ชอบด้วยกฎหมาย
- 2) การเข้าเล่นในการเล่นที่ไม่ชอบด้วยกฎหมาย
- 3) การเข้าพนันในการเล่นที่ไม่ชอบด้วยกฎหมาย
- 4) การตีราคารางวัลเป็นเงิน หรือรับซื้อ แลกเปลี่ยนรางวัลคืน
- 5) การอยู่ในวงการเล่นที่ไม่ชอบด้วยกฎหมาย
- 6) การจัดให้มีการแกมพอกหรือรางวัล โดยไม่ได้รับอนุญาต
- 7) การไม่ส่งสลากกินแบ่ง สลากกินรวบ สวิป หรือการเล่นอย่างใดที่เสี่ยงโชคให้เงินหรือ

ประโยชน์อย่างอื่นแก่ผู้เล่นคนใด ให้เจ้าพนักงานตรวจประทับตราก่อนจำหน่าย

8) การประกาศ โฆษณา ชักชวน ให้เข้าร่วมเล่นสลากกินแบ่ง สลากกินรวบ สวีป หรือการเล่น
อย่างใดที่เสี่ยงโชคให้เงินหรือประโยชน์อย่างอื่นแก่ผู้เล่นคนหนึ่งคนใดก่อนได้รับอนุญาต

9) การเสนอขายหรือขายสลากกินแบ่งที่ยังมีได้ออกรางวัลเกินราคา

10) การทำอุบายล่อ ช่วยประกาศโฆษณาหรือชักชวนไม่ว่าโดยทางตรงหรือทางอ้อมให้ผู้อื่นเข้า
เล่นหรือเข้าพนันในการเล่นที่ต้องห้ามหรือการเล่นที่ไม่ได้รับอนุญาตจากพนักงาน หรือการเล่นที่ได้รับอนุญาตแล้วแต่เล่นพลิก
แพลง หรือเล่นผิดไปจากกฎกระทรวงหรือข้อความในใบอนุญาต

11) การจัดให้มีการเล่นที่ต้องห้ามตามกฎหมาย ได้แก่ การเล่นที่ระบุไว้ใน บัญชี ก.¹ หรือที่มีลักษณะคล้ายกัน หรือการเล่นอันตรายอื่นใดที่กฎกระทรวงระบุเพิ่มเติมไว้ ตามพระราชบัญญัติการพนัน พ.ศ. 2478 มาตรา 4
วรรคแรก หรือการจัดให้มีการเล่นที่ระบุไว้ในบัญชี ข.² หรือการเล่นที่มีลักษณะคล้ายกัน หรือที่กฎกระทรวงระบุเพิ่มเติมไว้เพื่อ
เป็นทางนำมาซึ่งประโยชน์แก่ผู้จัดโดยทางตรงหรือทางอ้อมก็ตามโดยไม่ได้รับอนุญาตหรือการจัดให้มีการเล่นการพนันจากการ
เล่นตามบัญชี ก หรือ ข หรือมีการเล่นที่มีลักษณะคล้ายกัน ที่กฎกระทรวงระบุเพิ่มเติมไว้ โดยไม่ได้รับอนุญาตให้เล่นการพนัน
ตามพระราชบัญญัติการพนัน พ.ศ. 2478 มาตรา 4 วรรค 3 หรือมีการจัดให้มีการเล่นหรือเล่นพนันในการเล่นอื่นใดที่ไม่ได้ระบุไว้
ในบัญชี ก. และ ข. หรือที่มีลักษณะคล้ายกัน หรือที่มีกฎกระทรวงระบุไว้เพิ่มเติม ตามพระราชบัญญัติการพนัน พ.ศ. 2478
มาตรา 4 ทวิ โดยรวมถึงการทำนายด้วย

รวมทั้งการจัดให้มีการเล่นตามข้อสันนิษฐานของกฎหมาย ในการเล่นซึ่งตามปกติยอมพนันเอาเงิน
หรือทรัพย์สินกัน เพื่อนำมาซึ่งผลประโยชน์แห่งตน แม้จะไม่มีการเล่นเอาทรัพย์สินกัน ตามพระราชบัญญัติการพนัน พ.ศ.
2478 มาตรา 5 ซึ่งบัญญัติว่า

“ผู้ใดจัดให้มีการเล่น ซึ่งตามปกติยอมจะพนันเอาเงินหรือทรัพย์สินอย่างอื่นแก่กันให้
สันนิษฐานไว้ก่อนว่าผู้นั้นจัดให้มีขึ้นเพื่อนำมาซึ่งผลประโยชน์แห่งตน ผู้ใดเข้าเล่นด้วยก็ให้สันนิษฐานไว้ก่อนว่าผู้นั้นเอา
เงินหรือทรัพย์สินอย่างอื่น

และตามจัดให้มีการเล่น ซึ่งมีได้รับอนุญาตจากเจ้าพนักงานหรือรับอนุญาตแล้วแต่เล่นพลิกแพลง
ตามพระราชบัญญัติการพนัน พ.ศ.2478 มาตรา12 ซึ่งบัญญัติว่า

“ผู้ใดจัดให้มีการเล่นหรือทำอุบายล่อ ช่วยประกาศโฆษณาหรือชักชวนทางตรงหรือทางอ้อมให้
ผู้อื่นเข้าเล่นหรือเข้าพนัน ในการเล่นซึ่งมีได้รับอนุญาตจากเจ้าพนักงานหรือรับอนุญาตแห่งพระราชบัญญัตินี้หรือกฎกระทรวง
หรือข้อความในใบอนุญาต ผู้นั้นมีความผิด...”

12) การเข้าเล่นในการเล่นที่ต้องห้ามตามกฎหมาย ได้แก่ การเข้าเล่นในการเล่นที่ระบุไว้ในบัญชี
ก. หรือที่มีลักษณะคล้ายกัน หรือการเล่นอันร้ายแรงอื่นใดที่ออกกฎกระทรวงระบุเพิ่มเติมไว้ ตามพระราชบัญญัติการพนัน พ.ศ.
2478 มาตรา 4 วรรคแรก หรือการเข้าเล่นในวงเล่นที่ตามปกติยอมจะพนันเอาเงินหรือทรัพย์สินแก่กัน แม้ไม่มีการเล่นพนันตาม

¹การเล่นการพนันตามบัญชี ก. ได้แก่ 1. การเล่นหวย ก. ข. 2. การเล่นไปบั้น 3. การเล่นโปเก๋า 4. การเล่นโปถั่ว หรือกำถั่ว 5. การเล่นแปดแก้ว
6. การเล่นจับยี่กี 7. การเล่นต่อแต้ม 8. การเล่นเบี้ยโยก หรือตุ๊ก หรืออีโจ้ 9. การเล่นไพสามใบ 10. การเล่นไม้สามอัน 11. การเล่นข้างงา
หรือปอก 12. การเล่นไม้ดำไม้แดง หรือปลาค้างปลาแดง หรือตีอี่แดง 13. การเล่นอี่โป่งครอย 14. การเล่นกำตัด 15. การเล่นไม้หมุน
หรือล้อหมุนทุก ๆ อย่าง 16. การเล่นหัวโต หรือทายภาพ 17. การเล่นซึ่งมีการทรมานสัตว์ 18. การเล่นบิลเลียด ดิซี่ 19. การเล่นโยนจิม
หรือทอยเส้น 20. การเล่นสี่เหลงลัก 21. การเล่นขลุ่ยขลุ่ย 22. การเล่นหมัดเตล 23. การเล่นไฮโลว์ 24. การเล่นอี่ก้อย 25. การเล่นบั้นแปะ 26.
การเล่นอี่โป่งซัด 27. การเล่นบาศภาว 28. การเล่นสล้อทแมชชีน

²การบัญชีตามบัญชี ข. ได้แก่ 1. การเล่นต่าง ๆ ซึ่งให้สัตว์ต่อสู้หรือแข่งขัน เช่น ชนโค ชนไก่ 2. ริงวัวคน 3. ชกมวย มวยปล้ำ 4. แข่งเรือฟ่ง แข่ง
เรือล้อ 5. ซึรูป 6. โยนห่วง 7. โยนสตาจค์หรือวัตถุใด ๆ ลงในภาชนะต่าง ๆ 8. ตกเบ็ด 9. จับสลากโดยวิธีใด ๆ 10. ยิงเป้า 11. ปาหน้าคน
ปาสัตว์ หรือสิ่งใด ๆ 12. เต้าข้ามแดน 13. หมากแก้ว 14. หมากหัวแดง 15. บิงโก 16. สลากกินแบ่ง สลากกินรวบ หรือการเล่นอย่าง
ใดที่เสี่ยงโชคให้เงินหรือประโยชน์อย่างอื่นแก่ผู้เล่นคนหนึ่งคนใด 17. โดเตลโดเซเตอร์ สำหรับการเล่นอย่างใดอย่างหนึ่ง 18. สวีป สำหรับการ
เล่นอย่างใดอย่างหนึ่ง 19. มุกเมกกิง สำหรับการเล่นอย่างใดอย่างหนึ่ง 20. ขายสลากกินแบ่งสลากกินรวบ หรือสวีป ซึ่งไม่ใช่ออกในประเทศ
ไทยแต่ได้จัดให้มีขึ้นโดยชอบด้วยกฎหมายของประเทศที่จัดนั้น 21. ไฟนกระจอก ไฟต้อตัม ไฟต่าง ๆ 22. ควด 23. บิลเลียด 24. ข้องอ้อย
25. สะบ้าทอย 26. สะบ้าชุด 27. ฟุตบอลโต๊ะ 28. เครื่องเล่นซึ่งใช้ไฟฟ้าจักรกลหรือสปริง ติด ยิง หรือโยนวัตถุใด ๆ ในภาชนะโดยมีการนับแต้ม
หรือเครื่องหมายใด ๆ

มาตรา 5 หรือการเข้าเล่นอันต่อขัดต่อบทแห่งพระราชบัญญัตินี้หรือกฎกระทรวง หรือข้อความในใบอนุญาต ตามพระราชบัญญัติ การพนัน พ.ศ. 2478 มาตรา 12

ในการเล่นที่กฎหมายห้ามโดยเด็ดขาด แม้จะเป็นการเล่นโดยไม่มี การพนันหรือเล่นเพื่อความ สนุกสนานก็ตาม ผู้เล่นย่อมมีความผิดตามกฎหมายทั้งสิ้น ได้แก่

(1) การเข้าพนันในการเล่นที่ไม่ชอบด้วยกฎหมาย ได้แก่ การเข้าพนันในการเล่นที่ระบุไว้ บัญชี ก. หรือที่มีลักษณะคล้ายกัน หรือการเล่นอันร้ายแรงอื่นใดที่มีกฎกระทรวงระบุนำไว้ ตามพระราชบัญญัติ พ.ศ. 2478 มาตรา 4 วรรคแรก หรือการเข้าพนันในการเล่นที่ระบุไว้ในบัญชี ข. หรือการเล่นที่มีลักษณะคล้ายกันหรือการเล่นอื่นใดซึ่ง รัฐมนตรีเจ้าหน้าที่ยกกฎกระทรวงระบุไว้เพิ่มเติม ที่จัดให้มีขึ้น เพื่อเป็นทางนำมาซึ่งผลประโยชน์แก่ผู้จัดโดยทางตรงหรือ ทางอ้อมโดยไม่ได้รับอนุญาตหรือได้รับอนุญาตให้เล่นได้แต่ไม่ได้รับอนุญาตให้พนันกันได้ ตามพระราชบัญญัติการพนัน พ.ศ. 2478 มาตรา 4 วรรค 3 หรือการเข้าพนันในการเล่นอื่นนอกจากที่ได้บัญญัติไว้ในบัญชี ก. หรือบัญชี ข. หรือที่มีลักษณะคล้ายกัน หรือที่มีกฎกระทรวงระบุเพิ่มเติมไว้ ที่ไม่ได้ระบุชื่อและเงื่อนไขไว้ในกฎกระทรวง ตามมาตรา 4 ทวิ

ทั้งกรณีผู้เข้าพนันในการเล่นอันขัดต่อบทบัญญัตินี้ หรือกฎกระทรวงหรือข้อความในใบอนุญาต ตามพระราชบัญญัติการพนัน พ.ศ. 2478 มาตรา 12 เช่น การเข้าเล่นพนันในการเล่นที่ได้รับอนุญาต แต่เล่นพลุกพล่าน หรือ การเข้าพนันในการเล่นที่ผิดไปจากข้อกำหนดในใบอนุญาต เป็นต้น

(2) การตีราคารางวัลเป็นเงินหรือรับซื้อ แลกเปลี่ยนรางวัลคืน ได้แก่ กรณีจัดให้มีการเล่น ตีราคารางวัลสำหรับผู้ชนะการเล่นเป็นเงินรางวัลแทนรางวัล หรือรับรางวัลที่ไปแล้วกลับคืนไปแลกด้วยประการใด ๆ หรือรับซื้อ หรือรับแลกเปลี่ยนรางวัลกลับคืน ในระหว่างงานหรือในการเล่น จากการเล่นหมาย 5 ถึง 15 ในบัญชี ข. หรือการเล่นซึ่งมีลักษณะ คล้ายกัน หรือมีกฎกระทรวงระบุไว้เพิ่มเติม ตามพระราชบัญญัติการพนัน พ.ศ. 2478 มาตรา 4 วรรคท้าย ว่า

บทบัญญัติของกฎหมายให้สันนิษฐานไว้ก่อนว่าเป็นผู้ร่วมเล่นอันไม่ชอบด้วยกฎหมายนั้นด้วย พระราชบัญญัติการพนัน พ.ศ. 2478 มาตรา 6 ซึ่งบัญญัติว่า

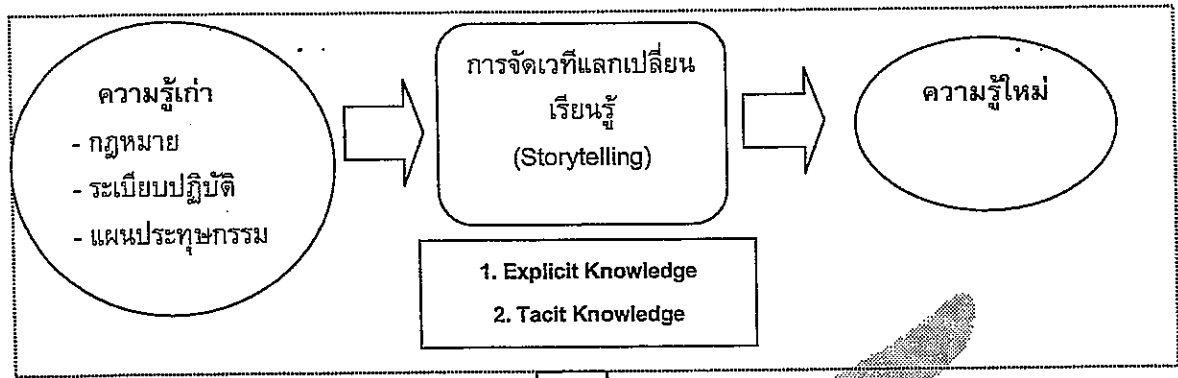
"ผู้ใดอยู่ในวงการเล่นอันขัดต่อบทแห่งพระราชบัญญัตินี้ หรือขัดต่อข้อความ ในกฎกระทรวง หรือ ใบอนุญาตซึ่งออกตามพระราชบัญญัตินี้ให้สันนิษฐานไว้ก่อนว่าผู้นั้นเล่นด้วย เว้นแต่เป็นเพียงแต่ดูการเล่นในงานรื่นเริง สาธารณะ หรือในงานนักขัตฤกษ์หรือในที่สาธารณะ"

โดยปกติแล้วผู้ที่อยู่ในวงการเล่นพนัน หมายถึงผู้ที่ห้อมล้อมกันในวงการเล่นพนันที่มีเครื่องมือ การเล่นพนันทรัพย์สินพร้อมสำหรับเล่นการพนัน วงการเล่นจึงอาจจะเป็นสถานที่ใดก็ได้ ไม่จำกัดว่าจะเป็นสถานที่โรงทาน หรือ เคหสถาน ล้วนเป็นวงการเล่นที่มีลักษณะเหมือนกันได้ทั้งสิ้น แต่วงการเล่นพนันบางชนิดจะไม่ห้อมล้อมของผู้เล่น เช่น การ เล่นพนันสลากกินรวบ แข่งม้า คือต่างคนต่างเล่นและแยกย้ายกระจายกันทั่วไป ไม่มีลักษณะเป็นวงการเล่น แต่ก็ถือได้ว่าเป็นวงเล่น ที่มีการเล่นเป็นวงการเล่น โดยถือเอาการกระทำและความสัมพันธ์ระหว่างผู้จัดให้มีการเล่นกับผู้เล่นนั้นเอง

วิธีการศึกษา

การวิจัยเรื่องการจัดการความรู้ด้านการป้องกันและปราบปรามการกระทำความผิดเกี่ยวกับการพนันในเขตพื้นที่ กองบัญชาการตำรวจนครบาล เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพและใช้หลักการวิจัยเชิงปฏิบัติการมีส่วนร่วม โดยการศึกษาข้อมูล จากกฎหมาย ระเบียบปฏิบัติ และแผนประทุษกรรม จากข้อมูลของกองบัญชาการตำรวจนครบาลที่มีอยู่เดิม รวมทั้งจัด ประชุมเพื่อแลกเปลี่ยนเรียนรู้และถอดบทเรียน เพื่อรวบรวมข้อมูลและวิเคราะห์สถานการณ์และรูปแบบคดีการพนัน การ ดำเนินงานของเจ้าหน้าที่ตำรวจ และปัญหาและอุปสรรคในการปฏิบัติงานของเจ้าหน้าที่ตำรวจที่ผ่านมา อันจะนำไปสู่ แนวทางการพัฒนาด้านการป้องกันและปราบปรามการกระทำความผิดเกี่ยวกับการพนัน รวมทั้งการสร้างคู่มือในการรวบรวม พยานหลักฐานสำหรับเจ้าหน้าที่ตำรวจในการดำเนินการกับผู้กระทำความผิดเกี่ยวกับการพนันที่สมบูรณ์ และสามารถนำมาใช้ประโยชน์ ในการปฏิบัติหน้าที่ของเจ้าหน้าที่ตำรวจได้อย่างมีประสิทธิภาพ

กรอบแนวคิดในการวิจัย



การถอดบทเรียน

1. สถานการณ์และรูปแบบของการกระทำความผิดเกี่ยวกับการพนัน ในเขตพื้นที่กองบัญชาการตำรวจนครบาล
2. รูปแบบและวิธีการที่ประสบผลสำเร็จในการป้องกันปราบปรามการกระทำความผิดเกี่ยวกับการพนัน และปัญหาอุปสรรคในป้องกันและปราบปรามการกระทำความผิดเกี่ยวกับการพนันของเจ้าหน้าที่ตำรวจในเขตพื้นที่ กองบัญชาการตำรวจนครบาล
3. คู่มือเพื่อใช้ในการปฏิบัติงานของเจ้าหน้าที่ตำรวจในการป้องกันและปราบปรามการกระทำความผิดเกี่ยวกับการพนันที่ได้จากการจัดการความรู้จากเจ้าหน้าที่ที่ปฏิบัติงานในการป้องกันปราบปรามการกระทำความผิดเกี่ยวกับการพนัน
4. แนวทางการปรับปรุงและพัฒนาด้านการป้องกันและปราบปรามการกระทำความผิดเกี่ยวกับการพนัน เพื่อนำมาใช้ประโยชน์ในเขตพื้นที่กองบัญชาการตำรวจนครบาล

แผนภูมิที่ 2 กรอบแนวคิดการวิจัย

ระเบียบวิธีการวิจัย

1. ประชากรที่ใช้ในการวิจัย

กลุ่มประชากรเป้าหมายในการวิจัย ได้แก่

- 1) ข้าราชการตำรวจ ในสังกัดกองบังคับการตำรวจนครบาล 1-9 กองบัญชาการตำรวจนครบาล ได้แก่ พนักงานสอบสวน เจ้าหน้าที่ตำรวจฝ่ายสืบสวน เจ้าหน้าที่สายตรวจ และเจ้าหน้าที่ตำรวจผู้ปฏิบัติงานด้านชุมชนสัมพันธ์
- 2) ข้าราชการตำรวจจากกองบังคับการปราบปรามการกระทำความผิดเกี่ยวกับอาชญากรรมทางเทคโนโลยี และกองบังคับการปราบปราม

3) ผู้เชี่ยวชาญจากหน่วยงานต่างๆที่เกี่ยวข้อง ได้แก่

- (1) สำนักงานป้องกันและปราบปรามการฟอกเงิน
- (2) กระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร
- (3) กรมสอบสวนคดีพิเศษ

4) ผู้แทนภาคประชาชน ได้แก่

- (1) ผู้ที่เคยมีประสบการณ์ในการกระทำความผิดในคดีการพนัน
- (2) ผู้นำชุมชนในพื้นที่ ได้แก่ กต.ตร. ประธานชุมชน กรรมการชุมชน หรือกรรมการหมู่บ้าน

2. การคัดเลือกกลุ่มเป้าหมายในการวิจัย

การคัดเลือกกลุ่มเป้าหมายเพื่อเข้าร่วมกิจกรรมแลกเปลี่ยนความรู้ (storytelling) จะคัดเลือกจากเจ้าหน้าที่ที่มีประสบการณ์ในการป้องกันและปราบปรามการกระทำความผิดเกี่ยวกับการพนันในพื้นที่กองบัญชาการตำรวจนครบาล รวมถึงผู้เชี่ยวชาญจากหน่วยงานอื่นที่เกี่ยวข้อง อาทิ กรมสอบสวนคดีพิเศษ กระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร สำนักงานป้องกันและปราบปรามการฟอกเงินและผู้แทนจากภาคประชาชน เช่น ประธานชุมชน กรรมการชุมชน กรรมการหมู่บ้าน เพื่อให้ได้กลุ่มเป้าหมายที่มีความรู้และเชี่ยวชาญอย่างแท้จริง

3. ขอบเขตการวิจัย

3.1 ขอบเขตด้านเนื้อหา

การวิจัยครั้งนี้ได้นำแนวคิดการจัดการความรู้มาใช้ในการวิจัย โดยจะจัดประชุมเพื่อแลกเปลี่ยนเรียนรู้ และถอดบทเรียน ซึ่งประชุมแลกเปลี่ยนเรียนรู้จะเป็นการรวบรวมองค์ความรู้ที่กระจัดกระจายอยู่ในตัวบุคคลหรือเอกสารความรู้ที่ชัดเจน มาพัฒนาให้ตนเองและองค์กรสามารถเข้าถึงความรู้จนสามารถนำมาใช้ในการป้องกันและปราบปรามคดีการพนันได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยความรู้มี 2 ประเภทคือ 1) ความรู้ที่ฝังอยู่ในตัวคน หมายถึง ความรู้ ความสามารถ และประสบการณ์ ในการป้องกันและปราบปรามการกระทำความผิดเกี่ยวกับการพนัน โดยวัดจากความสามารถในการรวบรวมพยานหลักฐาน การจับกุมผู้กระทำความผิด หรือสามารถติดตามสืบสวนหาตัวผู้กระทำความผิดมาดำเนินคดีได้ เป็นต้น และ 2) ความรู้ที่ชัดแจ้ง หมายถึง ข้อกฎหมายหรือระเบียบที่เกี่ยวเนื่องกับการพนัน แผนยุทธศาสตร์ และสถิติการจับกุมในคดีการพนัน เป็นต้น

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ และใช้หลักการปฏิบัติการมีส่วนร่วม เพื่อวิเคราะห์สถานการณ์ในปัจจุบันเกี่ยวกับรูปแบบคดีการพนัน ยกเว้นกรณีของกรณีพิเศษเฉพาะ รวบรวมรูปแบบและวิธีการป้องกันปราบปรามและปัญหาอุปสรรคในการป้องกันและปราบปรามการกระทำความผิดเกี่ยวกับการพนันดังกล่าวของเจ้าหน้าที่ตำรวจในเขตพื้นที่กองบัญชาการตำรวจนครบาล อันจะนำไปสู่การสร้างคู่มือเพื่อใช้ในการรวบรวมพยานหลักฐานที่เกี่ยวข้องกับการกระทำความผิดเกี่ยวกับการพนัน เพื่อเป็นแนวทางในการพัฒนาตัวป้องกันและปราบปรามคดีการพนันดังกล่าวให้เกิดประสิทธิภาพสูงสุด

3.2 ขอบเขตด้านกลุ่มเป้าหมาย

กลุ่มเป้าหมายคือ เจ้าหน้าที่ตำรวจจากกองบังคับการตำรวจนครบาล 1-9 กองบังคับการปราบปรามการกระทำความผิดเกี่ยวกับอาชญากรรมทางเทคโนโลยี โดยศึกษาเฉพาะกลุ่มเป้าหมายที่เป็นผู้เชี่ยวชาญและปฏิบัติงานโดยตรง

นอกจากนี้ยังเชิญผู้เชี่ยวชาญจากหน่วยงานอื่นๆที่เกี่ยวข้อง ได้แก่ เจ้าหน้าที่จากกรมสอบสวนคดีพิเศษ เจ้าหน้าที่จากกระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร สำนักงานป้องกันและปราบปราม การฟอกเงิน และผู้แทนจากภาคประชาชน ได้แก่ ประธานชุมชน กรรมการชุมชน กรรมการหมู่บ้าน และผู้ที่เคยมีประสบการณ์ในการกระทำความผิดในคดีการพนัน เข้าร่วมประชุมด้วย

4. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ การประชุมเพื่อแลกเปลี่ยนเรียนรู้ และประชุมกลุ่มย่อย เพื่อสกัดเอาความรู้ซึ่งกระจัดกระจายอยู่ในตัวบุคคลและเอกสาร มาพัฒนาการดำเนินงานด้านการป้องกันและปราบปรามการกระทำความผิดเกี่ยวกับคดีการพนันให้มีประสิทธิภาพ โดยในการวิจัยครั้งนี้มีการจัดประชุมแลกเปลี่ยนความรู้ จำนวน 5 ครั้ง ดังนี้

1) กิจกรรมแลกเปลี่ยนเรียนรู้ การเล่าเรื่องครั้งที่ 1 มีวัตถุประสงค์เพื่อให้กลุ่มเป้าหมายซึ่งเป็นเจ้าหน้าที่ตำรวจในสังกัดกองบังคับการตำรวจนครบาล 1-3 ได้เล่าเรื่องเกี่ยวกับสถานการณ์และรูปแบบของการกระทำความผิดเกี่ยวกับการพนันในพื้นที่ วิธีการดำเนินงานของเจ้าหน้าที่ตำรวจในการสืบสวน สอบสวน ป้องกันและปราบปรามการกระทำความผิดเกี่ยวกับการพนันที่ประสบความสำเร็จ ปัจจุบันที่ส่งผลต่อความสำเร็จ ปัญหาอุปสรรคในการปฏิบัติงานของเจ้าหน้าที่ตำรวจในเขตพื้นที่กองบังคับการตำรวจนครบาล 1-3 และแนวทางการปรับปรุงและพัฒนางานด้านการป้องกันและปราบปรามการกระทำความผิดเกี่ยวกับการพนันเพื่อนำมาใช้ประโยชน์ในเขตพื้นที่กองบัญชาการตำรวจนครบาล

2) กิจกรรมแลกเปลี่ยนเรียนรู้ การเล่าเรื่องครั้งที่ 2 มีวัตถุประสงค์เพื่อให้กลุ่มเป้าหมาย ซึ่งเป็นเจ้าหน้าที่ตำรวจในสังกัดกองบังคับการตำรวจนครบาล 4-6 ได้เล่าเรื่องเกี่ยวกับสถานการณ์และรูปแบบของการกระทำความผิดเกี่ยวกับการพนันในพื้นที่ วิธีการดำเนินงานของเจ้าหน้าที่ตำรวจในการสืบสวน สอบสวน ป้องกันและปราบปรามการกระทำความผิดเกี่ยวกับการพนันที่ประสบความสำเร็จ ปัจจุบันที่ส่งผลต่อความสำเร็จ ปัญหาอุปสรรคในการปฏิบัติงานของเจ้าหน้าที่ตำรวจในเขตพื้นที่กองบังคับการตำรวจนครบาล 4-6 และแนวทางการปรับปรุงและพัฒนางานด้านการป้องกันและปราบปรามการกระทำความผิดเกี่ยวกับการพนัน เพื่อนำมาใช้ประโยชน์ในเขตพื้นที่กองบัญชาการตำรวจนครบาล

3) กิจกรรมแลกเปลี่ยนเรียนรู้ การเล่าเรื่องครั้งที่ 3 มีวัตถุประสงค์เพื่อให้กลุ่มเป้าหมายซึ่งเป็นเจ้าหน้าที่ตำรวจในสังกัดกองบังคับการตำรวจนครบาล 7-9 ได้เล่าเรื่องเกี่ยวกับสถานการณ์และรูปแบบของการกระทำความผิดเกี่ยวกับการพนันในพื้นที่ วิธีการดำเนินงานของเจ้าหน้าที่ตำรวจในการสืบสวน สอบสวน ป้องกันและปราบปรามการกระทำความผิดเกี่ยวกับการพนันที่ประสบความสำเร็จ ปัจจัยที่ส่งผลต่อความสำเร็จ ปัญหาอุปสรรคในการปฏิบัติงานของเจ้าหน้าที่ตำรวจในเขตพื้นที่กองบังคับการตำรวจนครบาล 7-9 และแนวทางการปรับปรุงและพัฒนางานด้านการป้องกันและปราบปรามการกระทำความผิดเกี่ยวกับการพนัน เพื่อนำมาใช้ประโยชน์ในเขตพื้นที่กองบัญชาการตำรวจนครบาล

4) กิจกรรมแลกเปลี่ยนเรียนรู้ การเล่าเรื่องครั้งที่ 4 มีวัตถุประสงค์เพื่อให้กลุ่มเป้าหมายซึ่งเป็นเจ้าหน้าที่ในหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง ได้แก่ กองบังคับการปราบปราม กองบังคับการปราบปรามการกระทำความผิดเกี่ยวกับอาชญากรรมทางเทคโนโลยี กรมสอบสวนคดีพิเศษ กระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร และสำนักงานป้องกันและปราบปรามการฟอกเงิน ได้เล่าเรื่องเกี่ยวกับรูปแบบของการกระทำความผิดในคดีการพนัน เทคนิคและวิธีการในการสืบสวน สอบสวน รวบรวมพยานหลักฐานจากผู้กระทำผิดปัญหาและอุปสรรคในการปฏิบัติงาน การประสานงานและความร่วมมือ และแนวทางการปรับปรุงและพัฒนางานด้านการป้องกันและปราบปรามการกระทำความผิดเกี่ยวกับการพนัน เพื่อนำมาใช้ประโยชน์ในเขตพื้นที่กองบัญชาการตำรวจนครบาล

ประกอบกับผู้แทนจากภาคประชาชน ได้แก่ กต.ตร. ประธานชุมชน กรรมการชุมชน กรรมการหมู่บ้าน และผู้ที่เคยมีประสบการณ์ในการกระทำความผิดในคดีการพนัน ได้เล่าเรื่องเกี่ยวกับรูปแบบการเล่นพนันที่พบเห็นทั่วไปในเขตพื้นที่ การมีส่วนร่วมของภาคประชาชนในการป้องกันและปราบปรามคดีการพนัน และข้อเสนอแนะที่เป็นประโยชน์ด้านการป้องกันและปราบปรามอาชญากรรมการกระทำความผิดเกี่ยวกับการพนัน

5. การเก็บรวบรวมข้อมูล

ในการเก็บรวบรวมข้อมูลในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยจะจัดกิจกรรมแลกเปลี่ยนเรียนรู้ และดำเนินการอัดเทป จดบันทึก สังเกต และถ่ายภาพการดำเนินกิจกรรมทุกครั้ง จากนั้นจะให้นักวิจัยร่วมกันถอดเทป และถอดบทเรียนจากการจัดกิจกรรมแลกเปลี่ยนเรียนรู้ในแต่ละครั้ง จากนั้นจึงจะเรียบเรียงให้อยู่ในรูปแบบและประเด็นตามวัตถุประสงค์ ตรวจสอบภาษา ความเหมาะสม และนำมาตรวจทานอีกครั้งเพื่อรวบรวมองค์ความรู้ที่ได้ในแต่ละครั้ง

เมื่อได้ข้อมูลที่ถอดบทเรียนในแต่ละครั้ง คณะผู้วิจัยจะทำการประชุมนักวิจัยเพื่อเสนอผลการจัดการความรู้ในแต่ละครั้ง และเชิญผู้ทรงคุณวุฒิเข้าร่วมวิพากษ์แสดงความคิดเห็นและให้ข้อเสนอแนะที่มีประโยชน์ต่อการวิจัยในแต่ละขั้นตอน ก่อนที่จะทำการสรุป วิเคราะห์และจัดพิมพ์เป็นเล่มสมบูรณ์

6. การวิเคราะห์ข้อมูล

คณะผู้วิจัยจะทำการวิเคราะห์ในรูปแบบการพรรณนา ในรูปแบบตัวอักษรและการถอดคำพูดของผู้ให้ข้อมูลสำคัญในลักษณะคำพูดที่ชัดเจน และเสนอข้อมูลในรูปแบบของตาราง รูปภาพ แผนภูมิ และภาพต่างๆ เพื่อให้เข้าใจและมองเห็นภาพการดำเนินงานทางด้านการป้องกันและปราบปรามการกระทำความผิดเกี่ยวกับการพนันในเขตพื้นที่กองบัญชาการตำรวจนครบาลได้อย่างชัดเจนมากยิ่งขึ้น

แผนการดำเนินงานรายเดือน

ในการดำเนินงานวิจัยครั้งนี้ใช้ระยะเวลา 12 เดือน เป็นแผนการดำเนินงานโดยภาพรวมโดยมีแผนการดำเนินงานดังนี้

ที่	รายละเอียดกิจกรรม	ระยะเวลาการดำเนินงาน(เดือน)													
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12		
1	ประชุมคณะนักวิจัยและทีมงาน เพื่อมอบหมายหน้าที่งานและกำหนดแผนงานการดำเนินงานวิจัยตลอดโครงการ														

ที่	รายละเอียดกิจกรรม	ระยะเวลาการดำเนินงาน(เดือน)											
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
2	รวบรวมกฎหมาย ระเบียบปฏิบัติ และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เพื่อนำมาเป็นแนวทางในการกำหนดประเด็นเรื่องเล่าในการจัดกิจกรรมประชุมแลกเปลี่ยนเรียนรู้ของทุกกลุ่มเป้าหมาย												
3	ทำหนังสือถึงหน่วยงานเป้าหมายทุกแห่ง เพื่อชี้แจงการดำเนินงานโครงการในเบื้องต้น และกำหนดวัน เวลา เพื่อจัดประชุมแลกเปลี่ยนความรู้ทั้ง 5 ครั้ง												
4	จัดประชุมแลกเปลี่ยนเรียนรู้ ครั้งที่ 1-4												
5	วิเคราะห์ข้อมูลและสรุปผลการวิจัย												
6	จัดสัมมนานำเสนอผลการวิจัยต่อผู้ทรงคุณวุฒิ เพื่อระดมความคิดเห็นและเสนอแนะแนวทางในการพัฒนาป้องกันและปราบปรามการกระทำความผิดเกี่ยวกับการพนัน												
7	ปรับปรุงแก้ไขให้เหมาะสมจุดข้อเสนอนะของผู้ทรงคุณวุฒิ และทำการสรุปผลการวิจัย พร้อมทั้งจัดทำรูปเล่มรายงานฉบับสมบูรณ์												

แผนการดำเนินงานและกิจกรรมการดำเนินงานโครงการ

แผนการดำเนินงานและกิจกรรมการดำเนินงานโครงการโดยละเอียดนี้ เพื่อแสดงการดำเนินกิจกรรมที่สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ตามระยะเวลาที่กำหนด ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้

วัตถุประสงค์หลักและแผนงาน	กิจกรรมย่อย	กลุ่มเป้าหมาย/สถานที่	ช่วงเวลาดำเนินงาน	ผลที่จะได้รับ
1. เพื่อศึกษาสถานการณ์และรูปแบบของการกระทำความผิดเกี่ยวกับการพนัน ในเขตพื้นที่กองบัญชาการตำรวจนครบาล	- ประชุมคณะนักวิจัยและกำหนดแผนงานการดำเนินงาน - รวบรวมเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เกี่ยวกับการกระทำความผิดในการกระทำความผิดเกี่ยวกับการพนัน	- หนังสือ ตำรา อินเทอร์เน็ต และหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง	เดือนที่ 1-2	1. ได้ทราบสถานการณ์และรูปแบบของคดีการพนัน ในเขตพื้นที่กองบัญชาการตำรวจนครบาล 2. ได้ทราบรูปแบบวิธีการในป้องกันและปราบปรามการกระทำความผิดเกี่ยวกับการพนัน ปัญหาและ
2. เพื่อศึกษารูปแบบวิธีการในป้องกันและ	- ประสานงานกับกลุ่มเป้าหมาย	- กลุ่มเป้าหมาย	เดือนที่ 3	

วัตถุประสงค์หลักและ แผนงาน	กิจกรรมย่อย	กลุ่มเป้าหมาย/ สถานที่	ช่วงเวลา ดำเนินงาน	ผลที่จะได้รับ
ปราบปรามการกระทำ ความผิดเกี่ยวกับการพนัน ปัญหาและอุปสรรค ของ เจ้าหน้าที่ตำรวจในการ ป้องกันปราบปรามการ กระทำความผิดเกี่ยวกับ การพนันในเขตพื้นที่ กองบัญชาการตำรวจนคร บาล	- จัดประชุมแลกเปลี่ยนเรียนรู้ ครั้งที่ 1-4	- กลุ่มเป้าหมายในการ วิจัย และผู้เชี่ยวชาญใน การป้องกันและ ปราบปรามการกระทำ ความผิดเกี่ยวกับการ พนัน	เดือนที่ 4-8	อุปสรรคในป้องกันและ ปราบปรามการกระทำ ความผิดเกี่ยวกับการ พนันของเจ้าหน้าที่ ตำรวจในเขตพื้นที่ กองบัญชาการตำรวจ นครบาล
	- วิเคราะห์และสรุปผลการวิจัย	ผลการวิจัยเชิง คุณภาพ	เดือนที่ 9-10	
3. เพื่อสร้างคู่มือเพื่อใช้ใ นการปฏิบัติงานของ เจ้าหน้าที่ตำรวจในการ ป้องกันและปราบปราม การกระทำความผิด เกี่ยวกับการพนันที่มี คุณภาพ	- จัดสัมมนาเสนอ ผลการวิจัยต่อผู้ทรงคุณวุฒิ เพื่อระดมความคิดเห็นและ เสนอแนะแนวทางในการ พัฒนาป้องกันและปราบปราม การกระทำความผิดเกี่ยวกับ การพนัน	- กลุ่มเป้าหมายใ นการวิจัย และ ผู้เชี่ยวชาญในการ ป้องกันและ ปราบปรามการ กระทำความผิด เกี่ยวกับการพนัน และหน่วยงานที่ เกี่ยวข้อง	เดือน 11	3. ได้คู่มือเพื่อใช้ใ นการปฏิบัติงานของ เจ้าหน้าที่ตำรวจใ นการป้องกันและ ปราบปรามการ กระทำความผิด เกี่ยวกับการพนันที่มี คุณภาพ 4. ได้แนวทางในการ พัฒนาการป้องกันและ ปราบปรามการ กระทำความผิด เกี่ยวกับการพนันใ นเขตพื้นที่ กองบัญชาการตำรวจ นครบาลให้มี ประสิทธิภาพสูงสุด
4. เพื่อเสนอแนะแนวใ นการพัฒนาการป้องกันและ ปราบปรามการกระทำ ความผิดเกี่ยวกับการ พนันในเขตพื้นที่ กองบัญชาการตำรวจนคร บาลให้มีประสิทธิภาพ สูงสุด	- ปรับปรุงแก้ไขให้เหมาะสม จากข้อเสนอแนะของ ผู้ทรงคุณวุฒิ และ ทำการสรุป ผลการวิจัย พร้อมทั้งจัดทำ รูปเล่มรายงานฉบับสมบูรณ์	- รายงานฉบับสมบูรณ์ ที่ผ่านการปรับปรุง แก้ไขให้เหมาะสม	เดือน 12	

ผลที่คาดว่าจะได้รับ

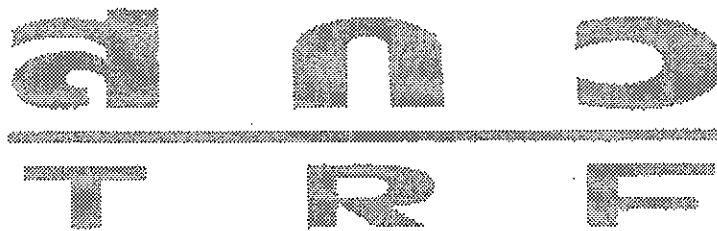
1. ได้ทราบสถานการณ์และรูปแบบของการกระทำความผิดเกี่ยวกับการพนันรวมถึง ในเขตพื้นที่กองบัญชาการตำรวจนครบาล
2. ได้ทราบรูปแบบและวิธีการของเจ้าหน้าที่ตำรวจในป้องกันและปราบปรามการกระทำความผิดเกี่ยวกับการพนัน ทราบปัญหาและอุปสรรคในป้องกันและปราบปรามการกระทำความผิดเกี่ยวกับการพนันของเจ้าหน้าที่ตำรวจในเขตพื้นที่กองบัญชาการตำรวจนครบาล
3. นำเสนอแนวทางในการพัฒนางานด้านการป้องกันและปราบปรามการกระทำความผิดเกี่ยวกับการพนันในเขตพื้นที่กองบัญชาการตำรวจนครบาลให้มีประสิทธิภาพสูงสุด
4. ได้คู่มือเพื่อใช้ในการปฏิบัติงานของเจ้าหน้าที่ตำรวจในการป้องกันและปราบปรามการกระทำความผิดเกี่ยวกับการพนันของสำนักตำรวจแห่งชาติ

สัญญาเลขที่ RDG5640047

โครงการ "การจัดการความรู้ด้านการป้องกันและปราบปรามการกระทำความผิดเกี่ยวกับการพนัน
ในเขตพื้นที่กองบัญชาการตำรวจนครบาล"

การจ่ายเงิน

งบประมาณรวม	ในวงเงิน 770,000 บาท (เจ็ดแสนเจ็ดหมื่นบาท)
งวดที่ 1	จำนวน 327,000 บาท (สามแสนสองหมื่นเจ็ดพันบาท) จ่ายภายใน 30 (สามสิบ) วัน หลังจกควั่นลงนามในสัญญา
งวดที่ 2	จำนวนไม่เกิน 262,000 บาท (สองแสนหกหมื่นสองพันบาท) จ่ายเมื่อสำนักงานเห็นชอบกับรายงานความก้าวหน้า และรายงานการเงิน งวดที่ 1
งวดที่ 3	จำนวนไม่เกิน 111,000 บาท (หนึ่งแสนหนึ่งหมื่นหนึ่งพันบาท) จ่ายเมื่อสำนักงานเห็นชอบกับรายงานฉบับสุดท้าย และรายงานการเงินฉบับสุดท้าย
งวดพิเศษ ก.	ค่าบำรุงสอยบิน เป็นจำนวนรวมไม่เกินร้อยละ 10 (สิบ) ของงบดำเนินงานโครงการ (ไม่รวมหมวดครุภัณฑ์ และค่าใช้จ่ายอื่นๆ) รวมไม่เกิน 70,000 บาท (เจ็ดหมื่นบาท)



สัญญาเลขที่ RDG5640047

โครงการ "การจัดการความรู้ด้านการป้องกันและปราบปรามการกระทำความผิดเกี่ยวกับกรพหนี้
ในเขตพื้นที่กองบัญชาการตำรวจนครบาล"

งบประมาณ

รายการงบประมาณ	รวม	งวดที่ 1	งวดที่ 2	งวดที่ 3
1. ค่าตอบแทน	348,000.00	174,000.00	87,000.00	87,000.00
1.1 ศ.พ.ต.อ.หญิง ดร.พัชรา สิ้นลอยมา หัวหน้าโครงการ (14,000 บาท/เดือน*12 เดือน)	168,000.00	84,000.00	42,000.00	42,000.00
1.2 นักวิจัย คนที่ 1 (10,000 บาท/เดือน*6 เดือน)	60,000.00	30,000.00	15,000.00	15,000.00
1.3 นักวิจัย คนที่ 2 (10,000 บาท/เดือน*6 เดือน)	60,000.00	30,000.00	15,000.00	15,000.00
1.4 นักวิจัย คนที่ 3 (10,000 บาท/เดือน*6 เดือน)	60,000.00	30,000.00	15,000.00	15,000.00
2. ค่าจ้าง	96,000.00	48,000.00	24,000.00	24,000.00
2.1 ผู้ช่วยนักวิจัย ระดับปริญญาโท จำนวน 1 คน (8,000 บาท/เดือน*12 เดือน)	96,000.00	48,000.00	24,000.00	24,000.00
3. ค่าใช้สอย	256,000.00	105,000.00	151,000.00	
3.1 วัสดุสำนักงาน				
3.1.1 ค่าถ่ายเอกสารข้อมูลทางสถิติวรรณกรรมและเอกสารประกอบการประชุม (12 เดือน) 3 งวด เหมจ่าย 40,000 บาท	40,000.00	20,000.00	20,000.00	
3.1.2 ค่าวัสดุสำนักงานและค่าติดต่อประสานงาน (ไปรษณีย์ โทรศัพท์ ค่าขนส่ง ค่าพาหนะ)	60,000.00	30,000.00	30,000.00	
3.1.3 ค่าจัดทำเล่มรายงานฉบับสมบูรณ์ 40 เล่ม ราคาเล่มละ 250 บาท	10,000.00		10,000.00	
3.1.4 ค่าจัดทำแผ่น CD จำนวน 80 แผ่น แผ่นละ 100 บาท	8,000.00		8,000.00	
3.1.5 ค่าจัดทำคู่มือเพื่อใช้ในการรวบรวมพยานหลักฐานที่เกี่ยวข้องกับการพหนี้ จำนวน 40 เล่ม ราคาเล่มละ 250 บาท	10,000.00		10,000.00	
3.2 ค่าจัดประชุมแลกเปลี่ยนเรียนรู้				
3.2.1 ค่าการจัดประชุมแลกเปลี่ยนเรียนรู้ครั้งที่ 1 บก.น.1-3				
- ค่าอาหารว่างและเครื่องดื่ม 25 คน ๆ ละ 600 บาท	15,000.00	15,000.00		
- ค่าพาหนะผู้เข้าร่วมงาน 25 คน ๆ ละ 500 บาท	12,500.00	12,500.00		
3.2.2 ค่าการจัดประชุมแลกเปลี่ยนเรียนรู้ครั้งที่ 2 บก.น. 4-6				
- ค่าอาหารว่างและเครื่องดื่ม 25 คน คน ๆ ละ 600 บาท	15,000.00	15,000.00		
- ค่าพาหนะผู้เข้าร่วมงาน 25 คน คน ๆ ละ 500 บาท	12,500.00	12,500.00		
3.2.3 ค่าการจัดประชุมแลกเปลี่ยนเรียนรู้ครั้งที่ 3 บก.น.7-9				
- ค่าอาหารว่างและเครื่องดื่ม 25 คน คน ๆ ละ 600 บาท	15,000.00		15,000.00	
- ค่าพาหนะผู้เข้าร่วมงาน จำนวน 25 คน คน ๆ ละ 500 บาท	12,500.00		12,500.00	

สัญญาเลขที่ RDG5640047

โครงการ "การจัดการความรู้ด้านการป้องกันและปราบปรามการกระทำความผิดเกี่ยวกับการพนัน
ในเขตพื้นที่กองบัญชาการตำรวจนครบาล"

งบประมาณ (ต่อ)

รายการงบประมาณ	รวม	งวดที่ 1	งวดที่ 2	งวดที่ 3
3.2.4 ค่าการจัดประชุมแลกเปลี่ยนเรียนรู้ ครั้งที่ 4 กลุ่มหน่วยงาน อื่นๆและ ภาคประชาชน				
- ค่าอาหารว่างและเครื่องดื่ม 25 คน 600 บาท	15,000.00		15,000.00	
- ค่าพาหนะผู้เข้าร่วมงาน 25 คน 500 บาท	12,500.00		12,500.00	
3.2.5 ค่าจัดสัมมนาเพื่อนำเสนอผลการวิจัย				
- ค่าอาหารว่างและเครื่องดื่ม 30 คน 600 บาท	18,000.00		18,000.00	
รวมงบประมาณบริหารโครงการ	700,000.00	327,000.00	262,000.00	111,000.00
งวดพิเศษ ก. ค่าบรรจุสภานาน	70,000.00			
รวมงบประมาณทั้งสิ้น	770,000.00			

สัญญาเลขที่ RDG5640047

โครงการ "การจัดการความรู้ด้านการป้องกันและปราบปรามการกระทำความผิดเกี่ยวกับการพนัน
ในเขตพื้นที่กองบัญชาการตำรวจนครบาล"

แนวทางปฏิบัติทางการเงิน บัญชี และพัสดุ : การเปิดบัญชีโครงการ

ชื่อบัญชีโครงการ พ.ต.อ.หญิง พิชชา สิ้นลอมมา - RDG5640047

เลขที่บัญชี 404-502731-2

ธนาคาร ไทยพาณิชย์ สาขา เทสโก้ โลตัส สามพราน

ผู้มีอำนาจสั่งจ่าย 1. พ.ต.อ.หญิงพิชชา สิ้นลอมมา

2. พ.ต.อ. ไชรัตน์ ภาคนิลดา

3. น.ส. มัทตา มากนิลดา

เงื่อนไขการสั่งจ่าย คือ ไม่น้อยกว่าสองในสาม และหนึ่งในนั้นจะต้องเป็นหัวหน้าโครงการวิจัยผู้รับทุน พร้อมกันนี้ขอให้ส่ง
สำเนาบัญชีมายัง สกว. ด้วย

ลงนาม พ.ต.ท. อารีย์ อ่อนชิต

(พ.ต.ท. อารีย์ อ่อนชิต)

ผู้บัญชาการโรงเรียนนายร้อยตำรวจ

ชื่อบัญชี
NAME

พ.ต.อ.หญิง พัชรา ลินลอยมา-RDG5640047

ธนาคารไทยพาณิชย์ จำกัด (มหาชน)
SIAM COMMERCIAL BANK PUBLIC COMPANY LIMITED

5162 สาขาเทสโก้ โลตัส สามพราน

เลขที่บัญชี
ACCOUNT NO

404-502731-2

บัญชีเงินฝากออมทรัพย์
SAVINGS ACCOUNT

0007056239

7056239

- เงินฝากนี้ได้รับความคุ้มครองจากสถาบันคุ้มครองเงินฝากตามจำนวนที่กำหนดไว้ในกฎหมาย
- การทำรายการโดยไม่ใช่สมุดฝากที่มีระยะเวลาเกินกว่า 6 เดือนขึ้นไป ธนาคารจะสรุปรวมรายการฝากและรายการถอนอย่างละเอียดรวมรายการเงินรายเดือน



1

วันที่ DATE	รายการ T/C	ถอน WITHDRAWAL	ฝาก DEPOSIT	คงเหลือ BALANCE	หมายเหตุ M.T.C
120/09/13	CO		+++++++500.00+++++++500.00	48318.1	
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
11					

นางสาว กฤษณา

นางสาว กฤษณา

นางสาว กฤษณา

สัญญาเลขที่ RDG5640047

โครงการ "การจัดการความรู้ด้านการป้องกันและปราบปรามการกระทำความผิดเกี่ยวกับการพนัน
ในเขตพื้นที่กองบัญชาการตำรวจนครบาล"
แนวปฏิบัติทางการเงิน บัญชี และพัสดุ

1. หัวหน้าโครงการวิจัยผู้รับทุนจะเปิดบัญชีธนาคารเฉพาะของโครงการนี้ โดยมีผู้มีอำนาจสั่งจ่ายเงินอย่างน้อยสองในสาม
2. หัวหน้าโครงการวิจัยผู้รับทุนจะเสนอสำเนาสมุดบัญชีนี้ ซึ่งแสดงรายการการฝากและถอนเงินในแต่ละงวดเป็นส่วนหนึ่งของรายงานการเงิน ทุกครั้งที่ส่งรายงานการเงิน
3. การจัดซื้อและจัดจ้างโดยใช้งบประมาณของโครงการภายในวงเงิน 50,000 บาท (ห้าหมื่นบาท) ให้หัวหน้าโครงการมีอำนาจอนุมัติและตรวจรับได้ หากเกิน 50,000 บาท (ห้าหมื่นบาท) จะต้องมีการอย่างน้อย 3 (สาม) คน ร่วมกันจัดซื้อ จัดจ้าง และตรวจรับ
4. ในการจัดซื้อหรือจัดจ้างทุกครั้ง จะต้องมียุทธศาสตร์เป็นใบเสร็จรับเงินที่ถูกต้องตามกฎหมายจากผู้ขาย ยกเว้นการจัดซื้อหรือจัดจ้างที่มีราคาต่ำกว่า 1,000 บาท (หนึ่งพันบาท) และไม่สามารถหาใบเสร็จรับเงินจากผู้ขายได้ ให้หัวหน้าโครงการวิจัยผู้รับทุนลงนามในใบรับรองแทนใบเสร็จรับเงิน
5. สิ่งของที่มีมูลค่าเกิน 50,000 บาท (ห้าหมื่นบาท) หรือสิ่งของที่มีลักษณะการใช้งานยาวนาน ให้หัวหน้าโครงการวิจัยผู้รับทุนเป็นผู้รับผิดชอบให้มีทะเบียนพัสดุ ซึ่งระบุชื่อ ยี่ห้อ และโมเดลของสิ่งของ วันที่ตรวจรับ คณะกรรมการผู้ตรวจรับ และให้แนบสำเนาทะเบียนพัสดุนี้เป็นส่วนหนึ่งของรายงานความก้าวหน้าของโครงการวิจัย
6. อัตราค่าตอบแทนและค่าจ้าง ให้เป็นไปตามที่ระบุในข้อเสนอโครงการ
นักวิจัยและบุคลากรในโครงการที่ได้รับค่าตอบแทน/ค่าจ้างจากโครงการภายใต้เงินสนับสนุนทุนวิจัยจากสำนักงานกองทุนสนับสนุนการวิจัย มีหน้าที่และความรับผิดชอบที่จะต้องแจ้งเงินได้และเสียภาษีเงินได้ในส่วนนั้นตามกฎหมาย
7. ค่าใช้สอยให้ใช้เกณฑ์ต่อไปนี้
 - 7.1 ค่าเดินทาง เบิกได้ตามที่จ่ายจริง (ไม่เกินพาหนะเครื่องบินชั้นประหยัด)
 - 7.2 ค่าเบี้ยเลี้ยงภายในประเทศใช้อัตราวันละ 400 บาท (สี่ร้อยบาท)
 - 7.3 ค่าที่พักเบิกตามที่จ่ายจริง แต่ไม่เกิน 1,500 บาท (หนึ่งพันห้าร้อยบาท) ต่อวัน
 - 7.4 ค่าเบี้ยประกันอุบัติเหตุสำหรับผู้ออกปฏิบัติงานสนาม ให้จัดทำประกันอุบัติเหตุในวงเงินคนละไม่เกิน 1,000,000 บาท (หนึ่งล้านบาท)
8. ค่าใช้จ่ายอื่นๆ นอกเหนือจากที่ปรากฏในข้อเสนอโครงการ ให้ทำความตกลงกับสำนักงานเป็นกรณีๆ ไป
9. สำนักงานจะร่วมกับผู้รับทุน ตรวจสอบบัญชีของโครงการทุก 6 (หก) เดือน หรือตามที่สำนักงานเห็นสมควร
10. การตรวจสอบบัญชีจะกระทำตามมาตรฐานหลักการบัญชีที่รับรองทั่วไป โดยใช้แนวทางต่อไปนี้
 - 10.1 ตรวจสอบหลักฐานการจ่ายเงิน ในรูปของใบเสร็จรับเงินหรือใบสำคัญรับเงิน
 - 10.2 ตรวจสอบการบันทึกการรับและจ่ายเงินของโครงการ
 - 10.3 ตรวจสอบความเหมาะสมของการจ่ายเงิน ว่าสอดคล้องกับแผนงานและหมวดงบประมาณของโครงการหรือไม่
11. สำนักงานจะร่วมกับหัวหน้าโครงการวิจัยผู้รับทุน ประเมินการค่าใช้จ่ายของโครงการในงวดต่อไป ทุก 6 (หก) เดือน
12. สำนักงานจะพิจารณาจ่ายเงินในงวดต่อไป ตามผลการตรวจสอบบัญชีและตามประมาณการค่าใช้จ่ายดังกล่าวข้างต้น

สัญญาเลขที่ RDG5640047

โครงการ "การจัดการความรู้ด้านการป้องกันและปราบปรามการกระทำความผิดเกี่ยวกับการพนัน
ในเขตพื้นที่กองบัญชาการตำรวจนครบาล"

รายชื่อผู้ทำงานในโครงการ

1. ศ.พ.ต.อ.หญิงพัชรา สินลอยมา หัวหน้าโครงการ
คณะนิติวิทยาศาสตร์ โรงเรียนนายร้อยตำรวจ
อำเภอสามพราน จังหวัดนครปฐม รหัสไปรษณีย์ 73110
โทรศัพท์มือถือ 081-826-3932 E-mail: sinloyma@gmail.com

2. รศ.พ.ต.อ.โสรัตน์ กลับลีลา นักวิจัยร่วมโครงการ
คณะสังคมศาสตร์ โรงเรียนนายร้อยตำรวจ
อำเภอสามพราน จังหวัดนครปฐม รหัสไปรษณีย์ 73110
โทรศัพท์มือถือ 089-1557797 E-mail: sorat44@hotmail.com

3. ผศ.พ.ต.ท.ทัชชกร ภูวศิษย์คุณ นักวิจัยร่วมโครงการ.
คณะตำรวจศาสตร์ โรงเรียนนายร้อยตำรวจ
อำเภอสามพราน จังหวัดนครปฐม รหัสไปรษณีย์ 73110
โทรศัพท์/โทรสาร 034-312030 โทรศัพท์มือถือ 086-329-9193
E-mail: kom2945@gmail.com

4. นางสาวมุกิตา มากวิชิตร์ นักวิจัยร่วมโครงการ
คณะนิติวิทยาศาสตร์ โรงเรียนนายร้อยตำรวจ
อำเภอสามพราน จังหวัดนครปฐม รหัสไปรษณีย์ 73110
โทรศัพท์มือถือ 083-1236017 E-mail : markvichitr@gmail.com

สัญญาเลขที่ RDG5640047

โครงการ "การจัดการความรู้ด้านการป้องกันและปราบปรามการกระทำความผิดเกี่ยวกับการพนัน
ในเขตพื้นที่กองบัญชาการตำรวจนครบาล"

การรายงานความก้าวหน้าและผลงานของโครงการ

1. รายงานความก้าวหน้าฉบับที่ 1 พร้อมรายงานการเงินฉบับที่ 1 ส่งภายใน 6 เดือน หลังวันลงนามในสัญญา
2. ร่างรายงานฉบับสมบูรณ์ พร้อมรายงานการเงินฉบับสุดท้าย ส่งภายใน 12 เดือน หลังวันลงนามในสัญญา
3. รายงานฉบับสมบูรณ์ให้มีบทคัดย่อ (abstract) ทั้งภาษาไทยและอังกฤษ และการส่งรายงานฉบับสมบูรณ์นอกจากฉบับพิมพ์เป็นเล่มแล้ว ให้ส่งเป็น CD-ROM โดยบรรจุไฟล์รายงานฉบับสมบูรณ์ทั้ง Ms-Word และ PDF ด้วย
4. การเสนอผลงานด้วยวาจา (oral presentation) ตามวันเวลาที่สำนักงานจะกำหนดเป็นคราว ๆ
5. เอกสารสรุปผลงานวิจัยในรูปแบบและภาษาที่เหมาะสมสำหรับการประชาสัมพันธ์เผยแพร่ต่อประชาชนทั่วไป ส่งพร้อมกับรายงานฉบับสุดท้าย หรือเมื่อสำนักงานกำหนดเป็นคราว ๆ ไป

การส่งรายงานความก้าวหน้าและรายงานฉบับสมบูรณ์

ประเภทของรายงาน	จำนวน	การเข้าเล่ม	องค์ประกอบของรายงาน
รายงานความก้าวหน้า	4 เล่ม	เข้าห้วง	ปกหน้า : ให้ระบุข้อความว่า "งานวิจัยยังไม่เสร็จสมบูรณ์ โปรดอย่านำไปใช้อ้างอิง" รายงานสรุปตามเอกสารแนบหมายเลข 4 หน้า 3 ภาคผนวก (รายละเอียดต่าง ๆ ของโครงการ) รายงานการเงินพร้อมสำเนาสมุดบัญชีธนาคารแยกจากเล่ม รายงาน
ร่างรายงานฉบับสมบูรณ์	4 เล่ม	เข้าห้วง	ปกหน้า Executive Summary Abstract ไทย และอังกฤษ เนื้อหางานวิจัย ภาคผนวก ประกอบด้วย บทความสำหรับการเผยแพร่ กิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับการนำผลจากโครงการไปใช้ประโยชน์ ตารางเปรียบเทียบวัตถุประสงค์ กิจกรรมที่วางแผนไว้ และ กิจกรรมที่ดำเนินการมาและผลที่ได้รับตลอดโครงการ รายงานการเงินพร้อมสำเนาสมุดบัญชีธนาคารแยกจากเล่ม รายงาน
รายงานฉบับสมบูรณ์ พร้อมแผ่นบันทึกข้อมูล	4 เล่ม	เย็บลวด หรือ ใส่กา	ปกหน้า สีเหลืองนวล ตัวหนังสือสีดำ ปกใน รายละเอียดอื่นเหมือนร่างรายงานฉบับสมบูรณ์ พร้อมสำเนาสมุดบัญชีธนาคารแยกจากเล่มรายงาน

รูปแบบปกรายงานฉบับสมบูรณ์

ปกนอก

1 นิ้ว
โลโก้สกว.
รายงานวิจัยฉบับสมบูรณ์
โครงการ.....
โดย.....และคณะ
เดือน ปี ที่เสร็จโครงการ

ปกนอกใช้กระดาษสีเหลืองนวล ตัวหนังสือสีดำ
สันปก มีโลโก้ สกว. ห่างจากขอบบน 1 นิ้ว และชื่อโครงการวิจัย

หน้าปกใน

สัญญาเลขที่.....
รายงานวิจัยฉบับสมบูรณ์
โครงการ.....
คณะผู้วิจัย สังกัด
1.....
2.....
3.....
ชุดโครงการ.....
สนับสนุนโดยสำนักงานกองทุนสนับสนุนการวิจัย (สกว.)
(ความเห็นในรายงานนี้เป็นของผู้วิจัย สกว.ไม่จำเป็นต้องเห็นด้วยเสมอไป)

สัญญาเลขที่ RDG5640047

โครงการ "การจัดการความรู้ด้านการป้องกันและปราบปรามการกระทำความผิดเกี่ยวกับการพนัน
ในเขตพื้นที่กองบัญชาการตำรวจนครบาล"
สรุปรายงานความก้าวหน้าครั้งที่

รายงานความก้าวหน้ามี 2 ส่วน ให้นักวิจัยจัดทำให้ครบแล้วเสนอเป็นชุดเดียวกัน นำส่งจำนวนเล่ม ตามที่ปรากฏ
ในสัญญา

ส่วนที่ 1 ข้อมูลโครงการ

ชื่อผู้รับทุน :
โครงการเริ่มเมื่อวันที่ รวมเวลาที่ทำวิจัยทั้งสิ้น เดือน
รายงานความก้าวหน้าครั้งที่ ในช่วงตั้งแต่วันที่ ถึงวันที่

ส่วนที่ 2 รายงานเนื้อหา

ให้นักวิจัยรายงานในส่วนเนื้อหาที่มีความยาวพอเหมาะ หากไม่ใช่เป็นการรายงานครั้งแรกให้เริ่มต้นด้วยงานที่ผ่าน
มา แล้วรายงานในรายละเอียดของงวด 6 เดือนนี้ หัวข้อในรายงานควรประกอบด้วย

1. สรุปงานก่อนหน้า
2. ความก้าวหน้าในงวดนี้ (ให้มีรายละเอียดมากพอที่ผู้ทรงคุณวุฒิประเมินเชิงคุณภาพได้)
3. ให้มีตารางแผนงานประกอบด้วย
 - Gantt chart เปรียบเทียบกิจกรรมที่เสนอในข้อเสนอโครงการ และกิจกรรมที่ทำจริง
 - ตารางเปรียบเทียบ output ที่เสนอในข้อเสนอโครงการ และที่ได้จริง (หากมีหลักฐาน ควรแสดงให้เห็น เช่น รูปถ่าย) สำหรับ output ที่ยังไม่ได้ตามข้อเสนอโครงการ ให้ระบุว่าสำเร็จแล้วกี่ % และให้เหตุผล
4. ข้อคิดเห็นและข้อเสนอแนะอื่นๆ ต่อ สกว.
 - ประชุมกับนักศึกษา / ผู้ช่วยวิจัย หรือนักศึกษาขอพบเพื่อหารือการทำวิจัย ครั้ง
 - ตรวจสอบผลงานวิจัยที่ทำโดยนักศึกษา หรือผู้ช่วยวิจัย

ลงนาม.....

(หัวหน้าโครงการวิจัยผู้รับทุน)

วันที่

สัญญาเลขที่ RDG5640047

โครงการ “การจัดการความรู้ด้านการป้องกันและปราบปรามการกระทำความผิดเกี่ยวกับการพนัน
ในเขตพื้นที่กองบัญชาการตำรวจนครบาล”
สรุปรายงานความก้าวหน้าครั้งที่

ตัวอย่างตาราง Output

Output		ในกรณีล่าช้า (ผลสำเร็จไม่ถึง 100%) ให้ทำนาระบุสาเหตุ และการแก้ไขที่ท่านดำเนินการ
กิจกรรมในข้อเสนอโครงการ / หรือจากการปรับ แผน	ผลสำเร็จ (%)	
1. ได้ผลการหาวพารามิเตอร์ที่ควรควบคุมใน การผลิตจากการทดลองในห้องปฏิบัติการ	100%	-
2. การทดสอบ.....	80%	ล่าช้าเพราะ.....
3. ศึกษาความเป็นไปได้ในด้านเศรษฐศาสตร์	70%	เนื่องจากนักวิจัยด้านเศรษฐศาสตร์ต้องเดินทางไป ต่างประเทศ 1 เดือน โดยไม่ได้คาดคิดมาก่อน
4. สรุปผลและเขียนรายงานวิจัย	100%	
5. อื่นๆ		

ลงนาม..... (หัวหน้าโครงการวิจัยผู้รับทุน)

วันที่.....

- ในกรณีรายงานฉบับสมบูรณ์ให้เขียนแบบฟอร์มสรุปรายงานฉบับสมบูรณ์แยกจากรายงานฉบับสมบูรณ์ 1 ชุด

ลงนาม..... (หัวหน้าโครงการวิจัยผู้รับทุน)

วันที่

แบบสรุปโครงการวิจัย (จัดทำแยกต่างหากจากรายงานฉบับสมบูรณ์)

สัญญาเลขที่ชื่อโครงการ.....
 หัวหน้าโครงการ.....หน่วยงาน.....
 โทรศัพท์.....โทรสาร.....อีเมล์.....

ความสำคัญ / ความเป็นมา

.....

วัตถุประสงค์ของโครงการ

1.
2.

ผลการวิจัย

.....

การนำผลงานวิจัยไปใช้ประโยชน์
 หน่วยงานที่นำผลงานวิจัยไปใช้ประโยชน์ และใช้ประโยชน์ด้านไหน

การประชาสัมพันธ์

1. สิ่งพิมพ์ทั่วไป
2. สิ่งพิมพ์ทางวิชาการ (วารสาร, การประชุม ให้ระบุรายละเอียดแบบการเขียนเอกสารอ้างอิง เพื่อการค้นหาซึ่งควรประกอบด้วยชื่อผู้แต่ง ชื่อเรื่อง แหล่งพิมพ์ ปี พ.ศ. (ค.ศ.) ฉบับที่ หน้า)

สัญญาเลขที่ RDG5640047

โครงการ โครงการ "การจัดการความรู้ด้านการป้องกันและปราบปรามการกระทำความผิดเกี่ยวกับการพนัน
ในเขตพื้นที่กองบัญชาการตำรวจนครบาล"

รายงานสรุปการเงินในรอบ 6 เดือน

ชื่อหัวหน้าโครงการวิจัยผู้รับทุน

รายงานในช่วงตั้งแต่วันที่ ถึงวันที่

รายจ่าย

หมวด (ตามสัญญา)	รายจ่ายสะสมจาก รายงานครั้งก่อน (1)	ค่าใช้จ่ายงวด ปัจจุบัน (2)	รวมรายจ่ายสะสม จนถึงงวดปัจจุบัน (3) = (1) + (2)	งบประมาณทั้งหมด ที่ตั้งไว้ตามสัญญา (4)	คงเหลือ (หรือเกิน) (5) = (4) - (3)
ก. ส่วนที่โครงการบริหาร					
1. ค่าตอบแทน
2. ค่าจ้าง
3. ค่าใช้สอย
4. ค่าวัสดุ
5. ค่าครุภัณฑ์
รวม
ข. ส่วนที่บริหารโดย สกว.					
6. ค่าครุภัณฑ์
7. ค่าใช้จ่ายอื่นๆ
รวม
รวมทั้งสิ้น

จำนวนเงินที่ได้รับและจำนวนเงินคงเหลือ

จำนวนเงินที่ได้รับ	จำนวน	วันที่ได้รับ	ค่าใช้จ่าย	จำนวน
งวดที่ 1 บาท	งวดที่ 1 บาท
งวดที่ 2 (ครั้งที่ 1) บาท	งวดที่ 2 บาท
งวดที่ 2 (ครั้งที่ 2) บาท	งวดที่ 3 บาท
งวดที่ 3 บาท	งวดพิเศษ..... บาท
งวดพิเศษ บาท บาท
ดอกเบี้ย ครั้งที่ 1 บาท		
รวมเงินที่ได้รับ (A) บาท		รวมรายจ่าย (B) บาท
คงเหลือเงินในบัญชีโครงการ (รวม (A) - รวม (B))			บาท (C)

ลงนามหัวหน้าโครงการวิจัยผู้รับทุน

ลงนามเจ้าหน้าที่การเงินโครงการ

สัญญาเลขที่ RDG5640047

โครงการ "การจัดการความรู้ด้านการป้องกันและปราบปรามการกระทำความผิดเกี่ยวกับการพนัน
ในเขตพื้นที่กองบัญชาการตำรวจนครบาล"
ประมาณค่าใช้จ่ายในงวดต่อไป

ชื่อหัวหน้าโครงการวิจัยผู้รับทุน
รายงานในช่วงตั้งแต่วันที่ ถึงวันที่

		งบประมาณที่เสนอสำหรับงวดที่				
		ตั้งไว้เดิม	เสนอใหม่ (D)	แตกต่าง	%	หมายเหตุ
		(ในสัญญา)				
1.	ค่าตอบแทน
2.	ค่าจ้าง
3.	ค่าใช้สอย
4.	ค่าวัสดุ
5.	ค่าครุภัณฑ์
6.
7.
รวม	

เงินที่ควรส่งให้ในงวดนี้
(=งบประมาณที่เสนอ - เงินคงเหลือ) บาท

(D) - (C)

.....
ลงนามหัวหน้าโครงการวิจัยผู้รับทุน

.....
ลงนามเจ้าหน้าที่การเงินโครงการ

สำนักงานกองทุนสนับสนุนการวิจัย

คำชี้แจง

งบประมาณงวดพิเศษ

งวดพิเศษ ก. : ค่าบำรุงสถาบัน


เป็นค่าบำรุงเพื่อเสริมสร้างความเข้มแข็งทางวิชาการของสถาบัน ซึ่งจัดสรรให้แก่หน่วยงานต้นสังกัดของนักวิจัยในโครงการ เป็นจำนวนรวมไม่เกินร้อยละ 10 (สิบ) ของงบดำเนินการโครงการ (ไม่รวมหมวดครุภัณฑ์ และค่าใช้จ่ายอื่น ๆ) การเบิกจ่ายจะแยกจ่าย 2 (สอง) ครั้ง คือครั้งแรก จ่ายครึ่งหนึ่งพร้อมเงินงวดที่ 2 (สอง) ของโครงการ ภายหลังจากที่ได้รับรายละเอียดเกี่ยวกับบัญชีเช่นชื่อบัญชี เลขที่บัญชี และครั้งที่ 2 (สอง) จ่ายส่วนที่เหลือเมื่อสิ้นสุดโครงการ โดยได้รับผลงานสมบูรณ์ตามสัญญา และภายในระยะเวลาที่กำหนดตามสัญญาข้อ 3.2 (สามจุดสอง)

หากโครงการนี้มีผู้ร่วมโครงการจากหลายสถาบันหรือหลายหน่วยงาน การจ่ายเงินดังกล่าวจะจ่ายให้แก่หน่วยงานต้นสังกัดของหัวหน้าโครงการเท่านั้น นอกจากนี้จะมีการตกลงกันเป็นอย่างอื่นเป็นลายลักษณ์อักษร ซึ่งเมื่อรวมแล้วต้องไม่เกินร้อยละ 10 (สิบ) ของงบดำเนินการโครงการ

เงินงวดพิเศษ ก. (ค่าบำรุงสถาบัน) นี้ จะแบ่งจ่ายให้แก่หน่วยงานในระดับภาควิชาหรือเทียบเท่า ร้อยละ 5 (ห้า) หน่วยงานระดับคณะหรือเทียบเท่า ร้อยละ 2.5 (สองจุดห้า) และหน่วยงานระดับกรม/มหาวิทยาลัย หรือเทียบเท่า ร้อยละ 2.5 (สองจุดห้า) นอกจากนี้จะมีการตกลงเป็นอย่างอื่นเป็นลายลักษณ์อักษร

บัตรประจำตัวประชาชน Thai National ID Card
 เลขประจำตัวประชาชน Identification Number 3 1022 00504 38 5
 ชื่อ นามสกุล พ.ต.อ.หญิง พัชรา สินลอยมา
 Name Pol.Col. Patchara
 Last name Sinloyma
 เกิดวันที่ 6 เม.ย. 2504
 Date of Birth 6 Apr. 1961

เลขที่ 457/33 กรุงเทพมหานคร เขตบางนา
 เขตบางกอกน้อย กรุงเทพมหานคร
 15 เม.ย. 2552 5 เม.ย. 2558
 15 Jan. 2009 (เปลี่ยนชื่อตัวอักษร) 6 Apr. 2015 1020-02-01151525



BF08-26-3



ประเทศไทย
 THAILAND

JCO-0217276-68

สำเนาถูกต้อง

พ.ต.อ.หญิง พัชรา สินลอยมา