



ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการเล่นพนันฟุตบอลของนักศึกษาคณะวิทยาการจัดการ  
มหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตสารสนเทศเพชรบุรี



โดย  
นายมานะชัย เจริญไพโรจน์

ผลงานวิจัยนักศึกษา ระดับปริญญาตรี

การวิจัยนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาในรายวิชา 765 433 สัมมนาการเป็นผู้ประกอบการ  
ตามหลักสูตรปริญญาบริหารธุรกิจบัณฑิต สาขาวิชาการจัดการธุรกิจและภาษาอังกฤษ  
คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยศิลปากร  
ปีการศึกษา 2553

ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการเล่นพนันฟุตบอลของนักศึกษา คณะวิทยาการจัดการ  
มหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตสารสนเทศเพชรบุรี



ผลงานวิจัยนักศึกษา ระดับปริญญาตรี

การวิจัยนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาในรายวิชา 765 433 สัมมนาการเป็นผู้ประกอบการ

ตามหลักสูตรปริญญาบริหารบัณฑิต สาขาวิชาการจัดการธุรกิจและภาษาอังกฤษ

คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยศิลปากร

ปีการศึกษา 2553

ที่ประชุมสาขาวิชาการจัดการธุรกิจทั่วไป คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยศิลปากร พิจารณาแล้ว อนุมัติ  
ให้การวิจัย เรื่อง “ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการเล่นการพนันฟุตบอลของนักศึกษา คณะวิทยาการจัดการ  
มหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตสารสนเทศเพชรบุรี” เสนอ โดย นายมานะชัย เจริญไพโรจน์ มีคุณค่าเพียง  
พอที่จะเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษารายวิชาสัมมนาการเป็นผู้ประกอบการ ตามหลักสูตรปริญญา  
บริหารบัณฑิต สาขาวิชาการจัดการธุรกิจและภาษาอังกฤษ คณะวิทยาการจัดการ

หัวหน้าสาขาวิชาการจัดการธุรกิจทั่วไป

.....  
(อาจารย์ ดร. ธนินทร์รัฐ รัตนพงศ์ภิญโญ)

วันที่ ..... เดือน ..... พ.ศ. ....

อาจารย์ที่ปรึกษา  
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ณนันทน์ หอมสุต

คณะกรรมการสอบสัมมนาการเป็นผู้ประกอบการ

..... ประธานกรรมการ

(อาจารย์ ดร. เกริกฤทธิ์ อัมพะวัตต์)

..... /..... /.....

..... กรรมการ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ณนันทน์ หอมสุต)

..... /..... /.....

..... กรรมการ

(อาจารย์ภาวิณี บรรลือพรศักดิ์)

..... /..... /.....

ผลงานวิจัยนักศึกษาระดับปริญญาตรี

12500730 : สาขาวิชาการจัดการธุรกิจและภาษาอังกฤษ

คำสำคัญ : ปิงจี้/ การพนัน/ ฟุตบอล/ นักศึกษา

มานะชัย เจริญไพโรจน์ : ปิงจี้ที่มีอิทธิพลต่อการเล่นพนันฟุตบอลของนักศึกษาคณะ  
วิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตสารสนเทศเพชรบุรี (FACTORS INFLUENCING  
GAMBLING FOOTBALL OF STUDENT OF MANAGMENT SCIENCE SILPAKORN  
UNIVERSITY PETCHBURI IT CAMPUS) อาจารย์ที่ปรึกษา: ผศ.นภนัท หอมสุต. 50 หน้า

### บทคัดย่อ

การศึกษาวิจัยในครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาถึงปัจจัยด้านต่างๆที่มีอิทธิพลต่อการ  
เล่นพนันฟุตบอลของนักศึกษาคณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตสารสนเทศ  
เพชรบุรี โดยใช้วิธีสุ่มตัวอย่างแบบ เลือกตัวอย่างแบบเกณฑ์ผู้วิจัย ( Judgmental or Purposive  
Sampling) โดยเก็บข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างที่เล่นพนันฟุตบอลจำนวน 100 ราย การศึกษาแบ่ง  
ออกเป็น 3 ส่วน ข้อมูลพื้นฐานทั่วไป พฤติกรรมการเล่นพนันฟุตบอล และความคิดเห็นที่มีต่อปัจจัย  
ด้านต่างๆ ได้แก่ ปัจจัยทางสังคม ปัจจัยภายในบุคคล ปัจจัยทางกฎหมาย และ ปัจจัยด้านสื่อ พบว่า  
นักศึกษที่เล่นพนันฟุตบอลมีระดับความคิดเห็นต่อปัจจัยต่างๆในระดับปานกลาง และปัจจัยด้าน  
สื่อที่มีอิทธิพลต่อการเล่นพนันฟุตบอล คือ การรับรู้ข่าวสารจากทางอินเทอร์เน็ตอยู่ในระดับมาก  
และปัจจัยด้านสังคมที่มีอิทธิพลต่อการเล่นพนันฟุตบอลคือการเล่นพนันตามกลุ่มเพื่อนมีระดับ  
ความคิดเห็นอยู่ในระดับมาก

ผลงานวิทยานิพนธ์ระดับปริญญาตรี

คณะวิทยาการจัดการ

มหาวิทยาลัยศิลปากร

ปีการศึกษา 2553

ลายมือชื่อนักศึกษา.....

ลายมือชื่ออาจารย์ที่ปรึกษา.....

## กิตติกรรมประกาศ

งานวิจัยฉบับนี้สามารถสำเร็จลุล่วงได้ด้วยจากบุคคลหลายๆท่าน ผู้เขียนขอกราบ  
ขอบพระคุณอย่างยิ่งสำหรับ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ นกนท หอมสุต อาจารย์ที่ปรึกษา ที่คอยให้  
คำแนะนำ คำปรึกษาตลอดระยะเวลาในการศึกษาวิจัยในครั้งนี้

ผู้วิจัยขอขอบคุณเพื่อนๆที่ให้ความร่วมมือในการให้ข้อมูลจนทำให้งานวิจัยฉบับนี้สามารถ  
สำเร็จ ได้ด้วยดี

สุดท้ายนี้ขอกราบขอบพระคุณมารดาและญาติพี่น้องที่สนับสนุนทุนการศึกษาในการวิจัย  
และคอยให้กำลังใจและคำปรึกษาตลอดระยะเวลาในการทำงานศึกษาวิจัยในครั้งนี้ตลอดมา



ผลงานวิทยานิพนธ์ระดับปริญญาตรี

## สารบัญ

หน้า

บทคัดย่อ.....	ค
กิตติกรรมประกาศ.....	ง
สารบัญตาราง.....	ช

### บทที่

#### 1 บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา.....	1
วัตถุประสงค์การวิจัย.....	3
ขอบเขตของการวิจัย.....	3
นิยามศัพท์เฉพาะ.....	4
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	4

#### 2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

แนวคิดเกี่ยวกับการพนัน.....	6
ประวัติการพนันในประเทศไทย.....	6
ความหมายของการพนัน.....	7
สาเหตุการเล่นพนัน.....	9

การพนันฟุตบอลในสังคมไทย.....	11
------------------------------	----

วิธีการเล่นพนันฟุตบอลในประเทศไทย.....	11
---------------------------------------	----

การพนันกับการบังคับใช้กฎหมาย.....	17
-----------------------------------	----

งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	18
----------------------------	----

#### 3 วิธีการดำเนินการศึกษา

ประชากรและการสุ่มตัวอย่าง.....	22
เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา.....	22
การสร้างเครื่องมือในการศึกษา.....	23

## สารบัญ(ต่อ)

บทที่		หน้า
3	วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล.....	24
4	ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	
	ข้อมูลพื้นฐานของนักศึกษาคณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขต	
	สารสนเทศเพชรบุรีที่เล่นการพนันฟุตบอล.....	26
	พฤติกรรมการเล่นพนันฟุตบอลของนักศึกษาคณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัย	
	ศิลปากร วิทยาเขตสารสนเทศเพชรบุรีที่เล่นการพนันฟุตบอล.....	30
	ความคิดเห็นต่อปัจจัยด้านต่างๆที่มีอิทธิพลต่อการเล่นการพนันฟุตบอลของ	
	นักศึกษาคณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตสารสนเทศเพชรบุรี	
	ที่เล่นการพนันฟุตบอล.....	32
5	สรุปผล อภิปรายและข้อเสนอแนะ	
	สรุปผลการศึกษา.....	36
	อภิปรายผลการศึกษา.....	39
	ข้อเสนอแนะ.....	41
	บรรณานุกรม.....	42
	ภาคผนวก.....	44
	ประวัติผู้วิจัย.....	50

## สารบัญตาราง

ตารางที่	หน้า
1	แสดงจำนวนและร้อยละของนักศึกษามหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตสารสนเทศเพชรบุรี ที่เล่นการพนันฟุตบอล จำแนกตามเพศ.....27
2	แสดงจำนวนและร้อยละของนักศึกษามหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตสารสนเทศเพชรบุรี ที่เล่นการพนันฟุตบอล จำแนกตามปีการศึกษา.....27
3	แสดงจำนวนและร้อยละของนักศึกษามหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตสารสนเทศเพชรบุรี ที่เล่นการพนันฟุตบอล จำแนกตามรายได้ที่ได้รับแต่ละเดือน.....28
4	แสดงจำนวนและร้อยละของนักศึกษามหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตสารสนเทศเพชรบุรี ที่เล่นการพนันฟุตบอล จำแนกจากแหล่งที่มาของรายได้ที่นำเงินมาเล่นพนันฟุตบอล.....29
5	แสดงจำนวนและร้อยละของนักศึกษามหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตสารสนเทศเพชรบุรี ที่เล่นการพนันฟุตบอล จำแนกจากผลการศึกษา.....29
6	แสดงจำนวนและร้อยละของนักศึกษามหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตสารสนเทศเพชรบุรี ที่เล่นการพนันฟุตบอล จำแนกจากจำนวนคู่ที่เล่น.....30
7	แสดงจำนวนและร้อยละของนักศึกษามหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตสารสนเทศเพชรบุรี ที่เล่นการพนันฟุตบอล จำแนกจากจำนวนเงินในการเล่นพนันแต่ละคู่.....31
8	จำนวนและร้อยละของนักศึกษามหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตสารสนเทศเพชรบุรี ที่เล่นการพนันฟุตบอล จำแนกจากเริ่มเล่นการพนันตั้งแต่วันที่.....31



สารบัญตาราง(ต่อ)

ตารางที่		ห	น้
9	แสดงค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานตามระดับความคิดเห็นของนักศึกษา มหาวิทยาลัยศิลปากรวิทยาเขตสารสนเทศเพชรบุรี.....		32
10	แสดงค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน โดยรวมของระดับความคิดเห็นของ นักศึกษามหาวิทยาลัยศิลปากรวิทยาเขตสารสนเทศเพชรบุรี ที่มีต่อปัจจัยที่มีผลต่อ การเล่นพนันฟุตบอล.....		34



ผลงานวิจัยนักศึกษา ระดับปริญญาตรี

## บทที่ 1

### บทนำ

#### ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

การพนันเป็นกิจกรรมที่อยู่คู่สังคมไทยมาช้านานยิ่งสังคมมีการพัฒนาไปมากเท่าไรการพนันก็ได้พัฒนารูปแบบควบคู่ไปด้วย เริ่มจากการนำวัสดุธรรมชาติมาเป็นเครื่องมือการพนัน เช่น กำถั่ว และได้พัฒนาเครื่องมือในการเล่นพนันมาเป็น ไพ่ ลูกเต๋า และในปัจจุบันได้มีการเล่นพนันผ่านทางอินเทอร์เน็ต จากเว็บไซต์ที่เปิดบริการให้บุคคลที่สนใจจะเล่นพนันได้ใช้บริการ เมื่อนักพนันชื่นชอบที่จะเล่นพนันแล้วนั้นย่อมส่งผลกระทบต่อครอบครัวหรือตัวนักพนันเองทั้งในเรื่องระบบความสัมพันธ์ในครอบครัวเนื่องจากเงินกองกลางสำหรับนำไปใช้จ่ายในครอบครัวได้ถูกนำไปเล่นพนันก่อให้เกิดความเครียดจนอาจก่อให้เกิดการทะเลาะกันในครอบครัว บางครั้งอาจเป็นการนำไปสู่การกู้หนี้ยืมสิน กลายเป็นหนี้ในระบบเมื่อไม่มีหนทางอื่นอีกก็จะหันกลับไปพึ่งการพนันอีกเพราะนักพนันเห็นว่าเป็นหนทางหาเงินที่ง่ายและเร็วบางครั้งได้ก็ดีไปแต่หากเสียอีกก็จะเกิดการกู้หนี้ยืมสินมากขึ้นไปอีกเป็นดินพอกหางหมูจะเห็นได้ว่าการพนันได้กลายเป็นปัญหาสังคมไปแล้ว

ในทางจิตวิทยาการพนันเป็นสิ่งที่มนุษย์ส่วนใหญ่ให้ความสนใจและได้สัมผัสถึงความน่าตื่นเต้น สนุกสนานในการเล่นการพนัน ซึ่งชอบความเสี่ยงต่ออนาคตที่ไม่สามารถคาดเดาได้ และมีความพอใจอย่างมากเมื่อมีความรู้สึกว่าการประสบความสำเร็จในการเล่นพนัน แต่ถ้าเล่นพนันพลาดก็จะถือว่าเป็นเรื่องธรรมดาไปเสีย แต่การพนันก็สามารถก่อให้เกิดผลเสียทางจิตวิทยาได้เช่นกัน หากเล่นพนันเสียทรัพย์สินเงินทองเป็นจำนวนมาก จนก่อให้เกิดความเดือดร้อนต่อฐานะทางการเงิน จนกลายเป็นความเครียดที่ไม่สามารถหาเงินมาใช้จ่ายในครอบครัวได้ก่อให้เกิดความท้อแท้ หดหู่ หวาดระแวงการตามทวงหนี้จากเจ้าหนี้ นำไปสู่การเกิดเป็นปัญหาของสังคม เช่น การฆ่าตัวตาย และการก่ออาชญากรรม เป็นต้น

มนุษย์มีประสบการณ์ในด้านการพนันมาตั้งแต่เยาว์วัย เช่น การเป่ากบเพื่อริบยางของผู้ที่เล่นแพ้ การตีลูกแก้ว เพื่อเอาลูกแก้วของฝ่ายตรงข้าม การนำปลากัดมากัดกัน เด็กจำนวนไม่น้อยไม่เพียงแต่ใช้เวลาว่างให้หมดไปด้วยการเล่นหาความสนุกสนานเพลิดเพลินเท่านั้น หากแต่ยังเพิ่มรสชาติของการเล่นด้วยการวางเดิมพันหรือพนันเอาสิ่งของมีค่าสำหรับพวกเขา โดยวางเดิมพันด้วยเงินไม่กี่สิบบาท ด้วยขนม หรือสิ่งของอื่นๆ ที่เด็กสนใจและอยากได้ ผู้ที่เล่นเสียก็อยากแก้ตัว ผู้ที่เล่นได้ก็ขี้มใจเล่นใหม่ โดยหวังว่าจะได้อีก เมื่อความปรารถนาที่จะเล่นการพนันหรือเล่นพนันตรงกัน ก็ย่อมทำให้เกิดกิจกรรมประเภทนี้ดำเนินต่อเนื่องไปเป็นเวลายาวนาน トラบเท่าที่เด็กหรือเยาวชนมีโอกาสได้พบปะเล่นหัวกัน ในขณะที่เดียวกันก็จะมีเด็กจำนวนหนึ่งที่มีประสบการณ์ในการเล่นพนันขั้นต่อในรูปแบบต่างๆ เช่น แทงม้า ดีโก้ พนันบอล ฯลฯ

ดังที่กล่าวข้างต้นว่า เด็กจำนวนหนึ่งได้ก้าวไปสู่การพนันขั้นต่อในรูปแบบต่างๆ นั้น การพนันบอลเป็นอีกสิ่งหนึ่งที่แพร่หลายในประเทศไทย บุคคลที่เล่นพนันฟุตบอลมักมีจุดเริ่มต้นมาจากการที่ชอบชมและเชียร์ฟุตบอลและด้วยความเชื่อที่ว่าเชียร์ฟุตบอลแล้วต้องมีการติดปลายนมคือการพนันเล็กๆ น้อยๆ เมื่อได้พนันก็เกิดความขี้มใจทำให้เล่นพนันหนักขึ้นจนเกินขอบเขตที่ตนเองจะรับผิดชอบ ไหว ทำให้เกิดความกลัว กลัวว่าจะหาเงินที่ไหนมาใช้หนี้พนัน จนต้องหันไปพึ่งการกู้หนี้ยืมสินนอกระบบเกิดเป็นปัญหาสังคม

จากวันนั้นถึงวันนี้กาลเวลาผ่านไป เกือบ 100 ปี การพนันก็ไม่ได้หมดไปจากแผ่นดินสยาม หน้าซีกกลับมีการพนันเพิ่มมากขึ้นเรื่อยๆ ความเจริญก้าวหน้าทางเทคโนโลยีจึงทำให้รูปแบบการเล่นพนันนั้นแตกต่างไปจาก ครั้งในอดีต เช่น สมัยก่อนต้องเดินเข้าไปในบ่อน แต่สมัยนี้แค่นั่งอยู่ที่บ้านก็สามารถเล่นการพนันได้แล้วโดยผ่านทางระบบ อินเทอร์เน็ต ในรูปแบบออนไลน์ ซึ่งเป็นที่นิยมอย่างมากในกลุ่มนักพนันทั้งหลาย และการพนันที่นิยมเล่นผ่านอินเทอร์เน็ต คือ การพนันฟุตบอลนั่นเอง เมื่อพูดถึงการพนันฟุตบอลชั่วโม่งนี้ถือว่าเป็นสิ่งที่ติดอันดับความ นิยมของนักเล่นพนันอย่างแท้จริง เพราะนักเล่นทั้งหลายคิดว่าการเล่นพนันบอลมันง่ายยิ่งกว่าการเล่นไพ่ หรือ หวยด้วยซ้ำ เพราะฟุตบอลมีแค่ 2 ทีม ดังนั้นความเป็นไปได้ที่จะถูกจึงมีสูง

การพนันบอลนั้นมีทั้งการเล่นพนันบอลเต็งและบอลชุดหรือที่เรียกว่าบอลสแต็ป สิ่งดึงดูดใจให้นักพนันเล่นพนันฟุตบอลนั้นคือเงินที่ทุกวันนี้ได้กลายเป็นปัจจัยที่ห้าของสังคมไทยไปแล้ว แม้กระทั่งเยาวชน นักศึกษาก็ให้ความสนใจกับการพนันบอลไปด้วย ส่วนหนึ่งอาจเล่นพนันเพื่อเพิ่มอรรถรสในการเชียร์ทีมโปรดให้มีความตื่นเต้นสนุกมากยิ่งขึ้น และ ในปัจจุบันนั้นการพนันฟุตบอลได้พัฒนารูปแบบไปโดยใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีที่ทันสมัยโดยการเปิดเว็บไซต์เพื่อบริการนักพนัน โดยการเรียกเก็บเงินผ่านบัญชีธนาคารหรือเรียกได้ว่าทำธุรกรรมทางการเงินผ่านทางบัญชีธนาคาร ทำให้คนทุกเพศทุกวัยสามารถเล่นพนันฟุตบอลได้อย่างง่ายดายจึงเป็นที่มาของการศึกษาวิจัยเรื่องปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการเล่นพนันฟุตบอลของนักศึกษาคณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตสารสนเทศเพชรบุรี

#### วัตถุประสงค์ของการศึกษา

1. เพื่อศึกษาปัจจัยที่มีอิทธิพลให้นักศึกษาเล่นพนันฟุตบอล

#### ขอบเขตการศึกษา

ศึกษาการศึกษาครั้งนี้เก็บข้อมูลจากนักศึกษาคณะวิทยาการจัดการมหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตสารสนเทศเพชรบุรีที่เล่นพนันฟุตบอล

ผลงานวิจัยนักศึกษา ระดับปริญญาตรี

## นิยามศัพท์เฉพาะ

การเล่นพนัน หมายถึง การเล่นที่มีความเสี่ยงต่อการเสียเงินหรือทรัพย์สินเพื่อให้ได้มาเพื่อเงินหรือทรัพย์สินตามที่คู่กรณีหรือผู้ที่อยู่ในการเล่นตกลงกัน โดยมีผู้ได้และผู้เสีย

โต๊ะบอล หมายถึง บุคคลที่รับพนันจากนักพนันหลายๆคนขึ้นไป เป็นผู้รับผิดชอบการได้และการเสียพนันทั้งหมดที่ตนรับพนันมา

อัตราต่อรอง หมายถึง แด้มต่อที่ทีม ก. ต่อให้ ทีม ข.เช่น ทีม ก. ต่อให้ทีม ข. ครึ่งลูก หากทีม ก. ชนะ โดยมีผลต่างหนึ่งลูกขึ้นไปถือว่าทีม ก.ชนะพนันแต่หากทีม ก.แพ้หรือเสมอถือว่าทีม ก. แพ้พนัน

บอลเต็ง หมายถึง การพนันฟุตบอลครึ่งละหนึ่งทีม แล้วรู้ผลได้เสีย

บอลชุด หมายถึง การพนันฟุตบอลครึ่งละ 3คู่ขึ้นไป โดยทีมที่เราเล่นทั้งหมดต้องชนะแด้มต่อถึงจะถือว่าชนะพนันและจะคิดเงินทบไปที่ละทีม

## ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ข้อมูลที่ได้ทำให้ทราบถึงปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการเล่นพนันฟุตบอลของนักศึกษา
2. เพื่อเป็นความรู้และประโยชน์ในการควบคุมปัญหาที่เกิดจากการพนันฟุตบอล

ผลงานวิจัยนักศึกษา ระดับปริญญาตรี

## บทที่ 2

### เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การศึกษาค้นคว้าเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เรื่อง “ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการเล่นพนันฟุตบอลของนักศึกษาคณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตสารสนเทศเพชรบุรี” ผู้ศึกษาได้รวบรวมเนื้อหาจากตำรา เอกสาร วารสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องและได้กำหนดหัวข้อไว้เป็นลำดับดังต่อไปนี้

#### แนวคิดและทฤษฎี

##### 1.แนวคิดเกี่ยวกับการพนัน

- 1.1 ประวัติการพนันในประเทศไทย
- 1.2 ความหมายของการพนัน
- 1.3 สาเหตุการเล่นพนัน

#### การพนันฟุตบอลในสังคมไทย

##### 1 วิธีการเล่นพนันฟุตบอลในประเทศไทย

##### 2 การพนันฟุตบอลกับการบังคับใช้กฎหมาย

ผลงานวิจัยนักศึกษาระดับปริญญาตรี  
งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

## แนวคิดและทฤษฎี

### 1.แนวคิดเกี่ยวกับการพนัน

#### 1.1ประวัติการพนันในประเทศไทย

คนไทยนิยมเล่นการพนันมาแต่สมัยโบราณ กล่าวกันว่า ประชาชนคนไทยสามารถพนันกันได้ทุกเรื่องซึ่งสอดคล้องกับความเห็นของ กิติกร มิทรพัทธ์ (2508, อ้างใน นวลน้อย ตรีรัตน์ 2539 : 424) ได้กล่าวถึง จดหมายเหตุของ ซิมอง เดอ ลาตูแบร์ เอกอัครราชทูตฝรั่งเศส สมัยพระเจ้าหลุยส์ที่ 14 ซึ่งเข้ามาเจริญสัมพันธไมตรีกับ กรุงศรีอยุธยา ในสมัยสมเด็จพระนารายณ์มหาราช เมื่อ พ.ศ. 2230 ได้บันทึกไว้ว่า ชาวสยามรักการเล่นการพนันเหลือเกินจนกระทั่งฉิบหายขาดตน หรือไม่ก็ขายบุตรธิดา

ในรัชกาลที่ 3 รัฐบาลสนับสนุนให้เล่นการพนันเพื่อเก็บภาษีอากร เรียกว่า อากรบ่อน เบี้ย และอากรหอย

อากรบ่อนเบี้ย คือ เงินที่เก็บจากผู้เข้าประมูลขอตั้งบ่อนการพนันถั่ว และ โป

อากรหอย นั้นมีหลักฐานระบุว่า ชาวจีนอพยพเข้ามาเล่นในราชอาณาจักรในราว พ.ศ. 2360 ดังที่ ส. พลายน้อย (2530, อ้างถึงใน ผาสุก พงษ์ไพจิตร 2543 : 125-153) อธิบายว่า หอย เป็นกาจซึ่งแปลว่า ดอกไม้ ในประเทศจีน โบราณ เป็นการพนันทายชื่อดอกไม้ที่เขียนไว้บนใบหอย และเมื่อนำมาใช้กับอักษรไทย จึงเรียกว่า หอย ก. ข. ซึ่ง พ.ศ. 2378 รัชกาลที่ 3 ได้ให้เจ้าสัว ซึ่งเป็นนายอากรสุราและเสนอตัวออกหอยให้คนเล่นเพื่อแก้ปัญหาฝิ่นแล้งและเงินหายาก เนื่องจากประชาชนเก็บหอมรอมริบ ใส่ให้ฝังดิน ไม่นำเงินออกมาใช้ โดยแต่งตั้งเจ้าสัวดังกล่าวเป็นนายอากรหอยมีตำแหน่งเป็น ขุนบาล ทหารายได้ให้รัฐ

อากรทั้งสองประเภท สามารถสร้างรายได้ให้แก่อัฐเป็นจำนวนมาก แต่ท้ายที่สุดรัฐบาลได้ปิดโรงหอยเสีย เนื่องจากการพนันมีผลกระทบต่อสังคมสูงมาก กล่าวคือ ประชาชนหมกมุ่นกับการเล่นการพนันทำให้อาชญากรรมเพิ่มขึ้นอย่างรวดเร็วเพราะคนหมดเนื้อหมดตัวจากการเล่นการพนัน

ในสมัยรัชกาลที่ 5 ได้โปรดให้เลิกบ่อนการพนันในมณฑลศรีธรรมราชและชุมพรและจำกัดมณฑลอื่นให้น้อยลง ครั้นมาถึงสมัยรัชกาลที่ 6 มีประกาศปิดโรงหวย เมื่อ 1 เมษายน 2459 และปิดบ่อนทั่วราชอาณาจักรเมื่อ 1 เมษายน 2460

จากการศึกษาวิจัยของ ผาสุก พงษ์ไพจิตร (2543 : 153-154) พบว่า ชาวอังกฤษเป็นผู้แนะนำให้รัฐบาลในสมัยรัชกาลที่ 5 ออกสลากกินแบ่งรัฐบาลเพื่อหารายได้บำรุงการกุศลและก่อนการเปลี่ยนแปลงการปกครอง พ.ศ. 2475 รัฐบาลออกสลากกินแบ่งเป็นครั้งแรกเพื่อเพิ่มรายได้ ในปี พ.ศ. 2482 รัฐบาลจอมพล ป. พิบูลสงครามได้ก่อตั้งสำนักงานสลากกินแบ่งขึ้นเพื่อออกสลากเดือนละครั้งและ พ.ศ. 2532 เพิ่มเป็นเดือนละ 2 ครั้ง และช่วยจัดทำสลากกินแบ่งเพื่อการกุศลตามแต่จะมีมติอนุมัติโดยคณะรัฐมนตรีและตามท้องที่กรการกุศลขอมา ต่อมาตั้งแต่ปี พ.ศ. 2538 สลากกินแบ่งรัฐบาลกับสลากการกุศลได้รวมเข้าด้วยกันออกสลากเดือนละ 2 ครั้ง รายได้สุทธิที่ได้ถูกจัดสรรให้แก่หน่วยงานต่างๆ ตามจุดประสงค์ของการออกสลาก เงินรายได้จากการขายสลากกินแบ่งรัฐบาลทั้งหมด 60% เป็นรางวัลให้กับผู้ซื้อสลาก 28% ส่งเข้ารัฐ 9% เป็นส่วนลดให้กับผู้จัดจำหน่าย และอีก 3% เป็นค่าจัดการและบริหารในสำนักงานสลากกินแบ่ง และเนื่องจากการพนันสลากกินแบ่งรัฐบาลที่พัฒนามาจากความต้องการเพื่อกิจการสาธารณกุศล จนทำให้บางคนเข้าใจว่าไม่ใช่รูปแบบของการพนัน

หวายไต้ดินเป็นกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับสลากกินแบ่งรัฐบาลดังที่ผาสุก พงษ์ไพจิตร (2543 : 150-151) กล่าวไว้ว่า การเล่นหวายไต้ดินเล่นตามผลการออกสลากกินแบ่งแต่ผู้คนนิยมเล่นหวายไต้ดินกันมากกว่าเพราะมีรางวัลหลากหลายประเภทมากกว่า การเล่นก็เล่นง่ายกว่า เพราะวงเงินต่ำและกลายเป็นกิจกรรมทางสังคมอย่างหนึ่งที่ประชาชนไทยทั้งในชนบทและชุมชนเมืองนิยมเข้าร่วมเพื่อความสนุกสนานและเพื่อหวังรวย

### ผลงานวิทยานิพนธ์ ระดับปริญญาตรี

สำหรับกฎหมายการพนันในประเทศไทย จากการศึกษาค้นคว้าของ สังคีต พิริยะรังสรรค์ (2543 : 106-107) พบว่ากฎหมายการพนันฉบับแรกมีขึ้นเมื่อ พ.ศ. 2473 ซึ่งเป็นการรวมกฎหมายการพนันฉบับต่างๆ มารวมกันไว้ในที่ที่เดียวกัน ต่อมามีการประกาศใช้ พ.ร.บ. การเล่นเกมการพนัน พ.ศ. 2478 เป็นการปรับปรุงกฎหมายให้ทันสมัยยิ่งขึ้น และเพิ่มเติมการเล่นเกมการพนันประเภทต่างๆ จนกลายเป็นกฎหมายฉบับที่ใช้อยู่ในปัจจุบัน

#### 1.2 ความหมายของการพนัน



การพนันในปัจจุบันนั้นแบ่งออกได้เป็นหลายประเภท หลายรูปแบบและเพิ่มมากขึ้นเรื่อยๆตามสภาพเศรษฐกิจและสังคมที่มีการพัฒนาด้านเทคโนโลยี ดังนั้นเราจึงจำเป็นต้องศึกษารายละเอียดของการพนันให้เข้าใจ ซึ่งมีผู้ให้ความหมายของการพนันไว้หลากหลายดังต่อไปนี้

1.พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน (2542 : 48) การพนันและฝีมือนวมทั้งโชคด้วยพนัน หมายถึง การเล่นเอาเงินหรือสิ่งอื่น โดยอาศัยความฉลาด ความชำนาญ เล่ห์เหลี่ยม ไหวพริบ

2.บทบัญญัติบางมาตราของพระราชบัญญัติการเล่นการพนัน ( 2478) และแก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ พุทธศักราช 2482, ฉบับที่ 3 พุทธศักราช 2485, ฉบับที่ 4 พุทธศักราช 2485, ฉบับที่ 5 พุทธศักราช 2490, ฉบับที่ 6 พุทธศักราช 2503, ฉบับที่ 7 พุทธศักราช 2504, และฉบับที่ 8 พุทธศักราช 2505) ใดกล่าวถึงลักษณะการเล่นพนันเอาไว้ ได้แก่ มาตรา 4 ทวิ วรรคสอง บัญญัติ “คำว่า การเล่น” ให้หมายความรวมถึงการทายและการทำนายด้วย ซึ่งแสดงว่าการพนันในกฎหมายนี้รวมถึงการขันต่อด้วย และในมาตรา 5 บัญญัติว่า “ผู้ใดจัดให้มีการเล่นซึ่งตามปกติย่อมจะพนันเอาเงินหรือทรัพย์สินอย่างอื่นแก่กัน” หรือมาตรา 9 บัญญัติว่า “การเล่นอย่างใดที่เสี่ยงโชคให้เงินหรือประโยชน์อย่างอื่นแก่ผู้เล่น” แสดงความหมายของการพนันว่าจะต้องมีการเล่นที่มีลักษณะได้หรือเสียเงินหรือทรัพย์สินกันไปในตัว

3.คณะกรรมการกฤษฎีกา กรรมการร่างกฎหมาย กองที่ 3 (2547) ได้ให้ความเห็นถึงลักษณะของการพนันไว้สรุปได้ว่า จะถือว่าการพนันได้ผู้เล่นจะต้องเสี่ยงต่อการเสียประโยชน์ คำนียามจากนักวิชาการด้านกฎหมาย เช่น รุ่งโรจน์ รื่นเรืองวงศ์ (2519 : 75-93) “การพนัน คือ สัญญาที่ก่อให้เกิดการเสียเงินหรือทรัพย์สิน โดยคู่สัญญาถือเอาผลแห่งเหตุการณ์ในอนาคตอันไม่แน่นอน ซึ่งคู่สัญญาไม่มีส่วนเกี่ยวข้องเป็นผู้ชี้ขาด”

..... พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน ( 2517 : 4) “การพนัน คือ การเสี่ยงโชคซึ่งต้องมีไหวพริบและฝีมือนวมพนันเอาทรัพย์สินกัน โดยชอบหรือมิชอบตามกฎหมายก็ตาม เช่น การเล่นไพ่ตอง บิลเลียด และดินผี เป็นต้น”

วิกิพีเดีย สารานุกรมเสรี (2551) ให้ความหมายของการพนันไว้ว่า “การพนัน หมายถึง การเล่นชนิดหนึ่งเพื่อเอาเงินหรือสิ่งอื่นใดด้วยการเสี่ยงโชค โดยการทำนายหรือคาดเดาผลที่เกิดขึ้นในอนาคต การพนันอาจแบ่งได้หลายอย่าง เช่น การพนันในการแข่งขัน ตัวอย่าง เช่น เกมไพ่ เกมลูกเต๋า การพนันโดยการทำนายผลที่คาดว่าจะเกิดขึ้นในอนาคต เช่น การแทงบอล การแทงม้า และการพนันที่ไม่มีการแข่งขัน โดยขึ้นอยู่กับความน่าจะเป็นของเหตุการณ์ที่เกิด เช่น หวย”

พจนานุกรมกฎหมายแพ่งและพาณิชย์ (2551) อธิบายความหมายของการพนันไว้ว่า  
 “การพนัน หมายถึง ข้อตกลงซึ่งมีอยู่ว่าผู้ใดเข้าเล่นชนะด้วยความฉลาด ไหวพริบและความชำนาญ  
 ของตนรวมทั้งมีโชคปนอยู่ด้วยจะได้รับประโยชน์จากผู้ที่เล่นแพ้ เช่น เล่นไพ่ เล่นถั่วโป”

กล่าวโดยสรุป การพนัน คือ การเสี่ยงโชค เพื่อเอาทรัพย์สินกัน จากความเห็นหรือ  
 ปรัชญาการณที่่จะเกิดขึ้นในอนาคตที่แตกต่างกัน และเป็นการขัดต่อความสงบเรียบร้อยและศีลธรรม  
 อันดีของประชาชนก่อให้เกิดปัญหาอื่นตามมา

### 1.3 สาเหตุการเล่นการพนัน

กนกศักดิ์ แก้วเทพ (อ้างถึงใน พิภพ ชติฤกษ์ 2543 : 30) กล่าวไว้ว่า โดยทั่วไปหลักการ  
 เล่นพนันจะเป็นเพื่อการพักผ่อนสำหรับผู้เล่นการพนัน แต่สำหรับผู้ที่ติดการพนันแล้วแรงจูงใจ  
 ค่อนข้างสับสน กล่าวคือความบันเทิงยังเป็นแรงจูงใจเบื้องต้น แต่กลับถูกลบด้วยโอกาสที่จะเล่น  
 พนันให้ชนะและความตื่นเต้นที่เกิดขึ้น

การสำรวจสาเหตุการเล่นพนันของชาวอเมริกันใน ค.ศ. 1995 ซึ่งเป็นช่วงที่อุตสาหกรรม  
 การพนันในสหรัฐอเมริการุ่งเรืองพบว่า มีเหตุผลเรียงตามลำดับ คือ หาเงิน เพื่อความบันเทิง เพื่อ  
 ความตื่นเต้น อยากรู้อยากลอง เพื่อเข้าสังคม เป็นการคุ้มค่า เป็นการหย่อนใจและเป็นงานอดิเรก ซึ่ง  
 สอดคล้องกับสาเหตุการเล่นพนันของคนไทยซึ่งสรุปได้ดังนี้

#### การพนันในสายเลือด

เป็นการเสี่ยงโชค

ผลงานวิทยานิพนธ์ศึกษา ระดับปริญญาตรี  
 เพื่อความเพลิดเพลิน

เพื่อเข้าสังคม

เพื่อยึดเป็นอาชีพ

เพื่อระบายความรู้สึกซ่อนเร้นอยู่ในใจ

ความล้าหลังของกฎหมาย

ประสิทธิภาพการขัดเกลาทางสังคม สถาบันทางสังคมไม่เพียงพอ

การพัฒนาทางเทคโนโลยีสารสนเทศและการเผยแพร่ข่าวสารของสื่อมวลชน

เลอซีเออร์ (อ้างถึงใน ผาสุก พงษ์ไพจิตร 2543 : 35) พบว่า นักพนันที่ติดการพนันจนโงหัวไม่ขึ้นจะหันเหจากการประกอบอาชีพที่สุจริตไปสู่การประกอบอาชีพที่ไม่ถูกกฎหมาย ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับ ค่านิยมส่วนบุคคล โอกาสและทัศนคติที่มีต่อความเสี่ยง กิจกรรมที่กลุ่มนี้ทำ เช่น การปลอมแปลงเช็ค การยกยอก การขโมย ต้มตุ๋น ตัดสิ่งเสพติด ไปจนถึงการขายสิ่งเสพติด

เลอซีเออร์ และ คัสเตอร์ (อ้างถึงใน ผาสุก พงษ์ไพจิตร 2543 : 36-38) ได้อธิบายกระบวนการที่คนกลายเป็นนักพนันที่มีปัญหาซึ่งมีอยู่ 3 ระยะ คือ

1. ระยะซัยชนะ นักพนันจะเพลิดเพลินกับการเล่นการพนันมากและคิดว่าตนเองเก่ง เพราะมักจะชนะพนันบ่อย นอกจากนี้จะรู้สึกมั่นใจตนเองมากขึ้นในทักษะการพนันของตน พวกเขา มักมีความเชื่อว่าเงิน คือทางออกของปัญหาชีวิตซึ่งผลักดันให้มีการเพิ่มทุนในการเล่นพนัน โดยเฉพาะนักพนันหญิงส่วนใหญ่จะมองการพนันว่าเป็นหนทางหลบหนีปัญหาในอดีตของตน ปัญหาชีวิตครอบครัวหรือปัญหาความสัมพันธ์ในครอบครัว

2. ระยะพ่ายแพ้ เมื่อนักพนันทุ่มเงินและเวลาในการเล่นมากขึ้น ความสูญเสียและความพ่ายแพ้ก็เกิดขึ้นอย่างหลีกเลี่ยงได้ยาก ทำให้เกิดเป็นปัญหาทางการเงินและนำไปสู่การสูญเสียความมั่นใจในตนเองในทักษะการพนัน แต่ก็พยายามเล่นต่อเพื่อเงินและเรียกความเชื่อมั่นกลับคืนมาโดยคาดหวังว่าจะได้รางวัลใหญ่ เมื่อนักพนันมีความทุกข์กังวลมากขึ้นก็จะเล่นการพนันหนักขึ้นบ่อยครั้งขึ้น ปล่อยปะละเลยงานและครอบครัว เมื่อทุนทรัพย์หมดก็เริ่มคิดถึงการกระทำผิดเล็กๆ น้อยๆ เพื่อเป็นการหาเงินมาเล่นการพนัน

3. ระยะสิ้นหวัง นักพนันจะถลำลึกไปในวิธีหาเงินมาเล่นการพนันมากขึ้น มักจะแก้ตัวว่าเป็นการยืมเงินมาใช้ชั่วคราวจนกว่าจะได้รางวัลใหญ่ๆ ซึ่งเป็นเรื่องที่ยากมากแทบทนนไม่ได้ และมีชีวิตแบบหวาดกลัวกฎหมาย กลัวเจ้าหน้าที่ คู่ครองและมักจะหาทางออกด้วยการฆ่าตัวตายหรือพึ่งพาส่งเสพติด

เลอซีเออร์ และ คัสเตอร์ (อ้างถึงใน ผาสุก พงษ์ไพจิตร 2543 : 36-38) ได้อธิบายไว้ว่า ปัจจัยที่มีผลต่อการพนัน มีดังนี้

ปัจจัยที่มีอิทธิพลหรือกระตุ้นให้คนกลายเป็นนักพนันที่มีปัญหาคือ

1. ประสบการณ์ที่ได้สัมผัสรางวัลใหญ่
  2. ความพยายามจะเอาเงินคืนจากการพนัน
  3. ความรู้สึกแบบทุ่มสุดตัวซึ่งอาจเกิดจากความโกรธ ความสิ้นหวัง เมาสุรา
  4. การเริ่มเล่นการพนันในช่วงเด็กหรือวัยรุ่น
  5. มีพ่อแม่ที่ติดการพนัน
  6. ความเชื่อว่าการพนันอาจทำได้ด้วยการใช้กลวิธีบางอย่างมากกว่าการใช้ทักษะและยิ่งไปกว่านั้นผู้ที่ติดการพนันที่ต่อเนื่อง ตื่นเต้น ชนระบอยๆ และมีโอกาสได้เล่นซ้ำฟรี
- ปัจจัยเสริม ซึ่งมีทั้งทางด้านสรีระและทางจิตวิทยา
1. เหตุการณ์ที่ผ่านเข้ามาในชีวิต เช่น ความเจ็บป่วยหรือความสำเร็จ
  2. ชีวิตที่ถูกทอดทิ้งในวัยเด็กและความไม่อบอุ่นในความรักจากพ่อแม่
  3. สถานการณ์ในวัยเด็กซึ่งเกิดจากความอับอายและถูกข่มขู่ในความเป็นมนุษย์
  4. พฤติกรรมติดสุราและยาเสพติด
5. ปัญหาทางสรีระที่ต้องการใช้การพนันเพื่อกระตุ้นหรือชดเชยอะไรบางอย่าง
6. ปัญหาบุคลิกที่มีต่อสังคมและปัญหาความสนใจสั้น

## 2. การพนันฟุตบอลในสังคมไทย

### 2.1 วิธีการเล่นพนันฟุตบอลในประเทศไทย

การพนันฟุตบอลเข้ามาแพร่หลายอย่างมากในประเทศไทย นับแต่ช่วงการแข่งขันฟุตบอลโลกครั้งที่ 15 ที่ประเทศสหรัฐอเมริกาเป็นเจ้าภาพเมื่อ พ.ศ. 2537 (1994) ซึ่งเป็นยุคที่เทคโนโลยีการสื่อสารเจริญก้าวหน้า ประกอบกับค่านิยมและนิสัยของคนไทยชอบเสี่ยงและเป็น

กิจกรรมที่เป็นที่ยอมรับในสังคมและเนื่องจากการพนันฟุตบอลมีลักษณะ 3 ประการคือ เล่นง่าย สะดวกไม่ต้องพะวงเรื่องตำรวจและไม่เสียเวลา

นวน้อย ตรีรัตน์ (อ้างถึงใน พิกพ ขัตติคุณ 2543 : 33) ได้ทำการวิจัยเรื่องการพนันฟุตบอล: การเลี้ยงโชคของชนชั้นกลาง พบว่า พัฒนาการและวิธีการเล่นการพนันในประเทศไทย การแข่งขันฟุตบอลลีกของอังกฤษเป็นที่รู้จักกันดีในประเทศไทยมีมาเป็นเวลานานแล้ว มีการเผยแพร่ผลการแข่งขันทางหน้าหนังสือพิมพ์มาโดยตลอดและการแข่งขันฟุตบอลโลกจะเป็นที่นิยม และมีการถ่ายทอดให้ชมทางโทรทัศน์ แต่การพนันยังไม่เป็นที่แพร่หลายเป็นการพนันในกลุ่มตนเอง เท่านั้น

การเล่นพนันฟุตบอลในประเทศไทยมาถึงยุคเฟื่องฟูสุดขีดเมื่อระบบข่าวสารข้อมูลจากต่างประเทศเป็นที่รับรู้มากขึ้นในสังคมไทยและมีลักษณะแพร่หลายเป็นอย่างมาก รูปแบบการพนันฟุตบอลในไทยเป็นราคาแบบ Asian Handicap (เอเชียนแฮนดิแคป) ซึ่งก็คือแต้มที่ "ทีมต่อ" แกรมให้ "ทีมรอง" และมีหน่วยในการต่อทีละ 0.5 ลูก เช่น ต่อครึ่งลูก, ต่อหนึ่งลูก, ต่อหนึ่งลูกครึ่ง โดยหลักการแล้วที่มีการต่อก็เพื่อทำให้ทั้งสองทีมมีโอกาสชนะ (หลังรวมแต้มต่อแล้ว) ใกล้เคียงกัน เพื่อจะได้มีโอกาส คู่กันทั้งสองข้าง

ตัวอย่าง : เช่น ถ้า Man u ต่อให้ Liverpool ครึ่งลูก ก็อาจจะเขียนกันแบบนี้

Man u -0.50 vs Liverpool

หรือ Man u vs Liverpool +0.50

หรือ Man u 1/2 vs Liverpool

ส่วนราคาแบบ Fixed Odds (1X2) หรือฟิซ้ออดส์ (บางทีภาษาไทยเรียกราคาพูล) นั้น จะไม่มีการต่อ คือเลือกไปเลยว่า ทีมเหย้าชนะ (1), เสมอ (X), หรือทีมเยือนชนะ (2) เป็นที่นิยมใน ตะวันตก เพราะจะดูราคาฟุตบอลและน่าจริง

น้ำ (odds) คือการประมาณความน่าจะเป็น (probability) ที่เหตุการณ์หนึ่งจะเกิดขึ้น มีหลายรูปแบบ แต่ที่อ่านง่ายที่สุดคือแบบทศนิยม (Decimal Odds) ซึ่งบางทีเรียกว่า แบบยุโรป (European Odds) เช่น

ทีมเหย้า	ทีมเยือน	1 X 2
Fulham -0.50@1.73	Hull City +0.50@2.25	1.71 - 3.41 - 5.20
-0.75@1.96	+0.75@1.97	55% - 27% - 18%
-1.00@2.49	+1.00@1.60	

Fulham -0.50@1.73 หมายถึง Fulham ต่อให้ Hull City ครึ่งลูกที่น้ำ 1.73 แต่ถ้าจะให้ต่อมากกว่าครึ่งลูก น้ำก็ต้องมากขึ้น ไปด้วย เป็น -1.00@2.49 ก็คือต่อหนึ่งลูกที่น้ำ 2.49 ซึ่งน้ำที่มากขึ้น หมายถึงความน่าจะเป็นที่เหตุการณ์นั้นจะเกิดขึ้นก็ลดลงไปด้วย

ความน่าจะเป็น

น้ำจะสามารถแปลงเป็นความน่าจะเป็นได้โดยใช้สูตร ซึ่งต้องหา overround (ภาษาไทย บางทีเรียกมาร์จิ้น) ออกมาก่อน โดยเอา 1/น้ำ ของแต่ละเหตุการณ์ที่มีโอกาสเกิดขึ้นได้ทั้งหมดมา รวมกัน สำหรับแบบ Fixed Odds ก็มี 3 เหตุการณ์ แต่ถ้าเป็นแบบ Asian Handicap ก็จะมีแค่ 2 เหตุการณ์

$$1) \text{ สูตรแปลงน้ำเป็นความน่าจะเป็น ราคา Fixed Odds overround หรือ vig} \\ = (1 / \text{น1}) + (1 / \text{นX}) + (1 / \text{น2}) = (1/1.71) + (1/3.41) + (1/5.20) = 1.0704 \\ : \text{ โอกาสที่ทีมเหย้าจะชนะ} \\ = (1 / \text{น1}) / \text{overround} = (1/1.71) / 1.0704 = 0.55 = 55\%$$

: โอกาสที่จะเสมอ

$$= (1 / \text{นX}) / \text{overround} = (1/3.41) / 1.0704 = 0.27 = 27\%$$

: โอกาสที่ทีมเยือนจะชนะ

$$= (1 / \text{น2}) / \text{overround} = (1/5.20) / 1.0704 = 0.18 = 18\%$$

2) สูตรแปลงน้ำเป็นความน่าจะเป็น ราคา Asian Handicap overround หรือ vig

$$= (1 / \text{นA}) + (1 / \text{นB}) = (1/1.73) + (1/2.25) = 1.0225$$

: โอกาสที่ "Fulham -0.50" (A) จะเกิดขึ้น =  $(1 / \text{นA}) / \text{overround}$

$$= (1/1.73) / 1.0225 = 0.57 = 57\%$$

: โอกาสที่ "Hull City +0.50" (B) จะเกิดขึ้น =  $(1 / \text{นB}) / \text{overround}$

$$= (1/2.25) / 1.0225 = 0.43 = 43\%$$

มีข้อสังเกตว่า overround ของราคาแบบ Asian Handicap มักจะน้อยกว่าราคาแบบ Fixed Odds ทำให้น้ำของแบบ Asian Handicap มักจะมากกว่าแบบ Fixed Odds (1X2) เช่น Fulham แบบ 1X2 น้ำอยู่ที่ 1.71 แต่ Fulham -0.50 ซึ่งก็มีผลเหมือนกัน กลับมีน้ำ 1.73 สูงกว่าอยู่ 0.02

หมายเหตุ : overround บางที่เรียกว่า theoretical hold หรือ vigorish โดยบางที่จะเรียกเฉพาะส่วนที่เกิน 1

ที่จริงแล้วที่อธิบายมานั้นขั้นตอนมันย้อนกลับ คือเราแปลงน้ำมาเป็นความน่าจะเป็น แต่ผู้เชี่ยวชาญที่ตั้งราคาบอลนั้นวิเคราะห์ฟุตบอล ได้ความน่าจะเป็นแล้วจึงแปลงมาเป็นน้ำ ดังนั้นน้ำที่ได้มานั้นอาจจะถูกบิดเบือนจากความน่าจะเป็นอันแท้จริงก็ได้ แล้วก็อย่าลืมอีกว่า ถ้า Fulham มีโอกาสชนะ 55% จริง แต่ก็ยังมีโอกาสเสมอ และแพ้ด้วย

ราคาคาบอลแบบฮ่องกงและมาเลย์

ทั้งนี้ยังมีน้ำแบบฮ่องกงและมาเลย์อีก ซึ่งสามารถแปลงจากแบบทศนิยม ได้ดังนี้  
 : สูตรแปลงน้ำจากแบบทศนิยมเป็นแบบฮ่องกงและมาเลย์ ทศนิยม (Decimal) ฮ่องกง (HK) มาเลย์ (Malay)

$$: \text{น้ำ } 1 ; 1.71 \ 0.71 = \text{ทศนิยม} - 1 \ 0.71 = \text{ทศนิยม} - 1$$

$$: \text{น้ำ } X ; 3.41 \ 2.41 = \text{ทศนิยม} - 1 - 0.41 = 1 / (1 - \text{ทศนิยม})$$

$$: \text{น้ำ } 2 ; 5.20 \ 4.20 = \text{ทศนิยม} - 1 - 0.24 = 1 / (1 - \text{ทศนิยม})$$

: การแปลงน้ำแบบทศนิยมเป็นแบบมาเลย์นั้นมีสองสูตร

- ทศนิยม - 1 ใช้ในกรณีน้ำแบบทศนิยมน้อยกว่าหรือเท่ากับ 2.00
- ทศนิยม / (1 - ทศนิยม) ใช้ในกรณีมากกว่า 2.00

## ต่อแบบควบ

ต่อควบ รวมการต่อสองราคาไว้ด้วยกัน เช่น ต่อครึ่งลูกควบหนึ่งลูก หรือย่อๆว่าต่อครึ่งควบลูก หรือเขียนได้ว่า  $(-0.5 + -1.0)$  หรือ  $-0.75$  นั่นเอง การต่อที่ลงท้ายด้วย  $.75$  หรือ  $.25$  เป็นการต่อควบทั้งหมด ทั้งนี้การต่อควบรวมสองราคาไว้ด้วยกัน เวลาถูกเต็มก็ต้องถูกทั้งสองราคา ถ้าถูกราคาเดียวก็เรียกว่าถูกครึ่งครึ่ง

## การตั้งราคาและที่มาของFixedodds

การตั้งราคาของเว็บบอลนั้นตั้งโดยการดูว่าทีมใดจะเป็นทีมที่เก่งกว่าโอกาสชนะเยอะกว่าเว็บบอลก็จะจ่ายน้อย แต่ถ้าดูแล้ว โอกาสชนะมีน้อยหรือแทบไม่มีเลยก็จ่ายเยอะ รวมถึงองค์ประกอบต่างๆ ในการแข่งขันด้วยซึ่งจริงๆแล้ว ราคาเอเซียนแฮนดิแคปนั้นเป็นการแปลงราคา มาจากราคาฟิชช้อดส์ กับ Double Chance (ดับเบิลเชนซ์)

ราคา Fixed odds ซึ่งจะจ่ายเฉพาะ เจ้าบ้าน เสมอ เยือน เป็นอัตราที่แตกต่างกันไป โดยเจ้ามือจะหักค่าคอมมิสชั่นไว้แล้ว โดยหลายๆ คนคิดว่า ราคาฟิชช้อดส์นี้จะไม่เคลื่อนไหวเลยเพราะมาจากคำว่า Fix แต่จริงๆแล้ว มันหมายถึงว่า จ่าย fix ผลการแข่งขึ้นเพียง 3 ชนิดที่แน่นอนต่างหาก ก็คือ ในทุกการแข่งขึ้นจะมีผลอยู่แค่นี้ เจ้าบ้านชนะ เยือนชนะ และผลเสมอ เท่านั้น  
ค่าน้ำจิ้ม โต้ะ (สำหรับ not intrain Personal)

ในการเล่นเราเล่น X บาทเราจะไม่ได้เต็มทั้ง X บาทแต่เราจะต้องเสียค่าน้ำจิ้มให้กับโต้ะพนัน แต่ถ้าเราเสียเราจะเสียเต็ม ราคาต่อรองแบบต่อลูกจะต้องมีราคาต่อเงินตามท้ายด้วย เช่น ครึ่งลูกลบสิบ  $(0.5 -10)$  ตรงลบสิบคือราคาต่อเงิน ราคาต่อเงินมี 4 แบบดังนี้

1. เสมอ หรือ ขาว ในกรณีต้องบอกด้วยว่าเสมอทีมใด เช่นเสมอเชลซี หรือ เชลซีต่อขาว ใครเล่นเชลซี ถ้าได้จะคิดเงินในอัตราแทง 5 ได้ 4 ส่วนทีมรองจะได้เต็ม แทง 5 ได้ 5 ใช้ในกรณีที่ต่อลูกแล้วทีมต่อยังได้เปรียบอยู่แต่ไม่มากนัก

2. -10 (ลบสิบ) ทีมที่ต่อและรองจะคิดเงินในอัตราส่วนเท่ากันคือ แทง 5 ได้ 4.5 หรือ แทง 10 ได้ 9 ใช้ในกรณีที่ต่อลูกแล้วสองทีมไม่ค่อยได้เปรียบเสียเปรียบกัน

3. +10(บวกสิบ) ทีมต่อจะคิดเงินในอัตราส่วน แทง 11 ได้ 8 ส่วนทีมรองจะคิดเงินในอัตราส่วน แทง 9 ได้ 10 (เช่นรองแมนยูในราคา +10 ไว้ 100 บาท แต่เวลาเสียเราจะเสียแค่ 90 บาท) ใช้ในกรณีที่สองทีมฟอร์มต่างกันมากๆ ต่อลูกแล้วก็ยังต่างกันมากอยู่

4. -5(ลบห้า) ฝ่ายต่อจะคิดในอัตราส่วน แทง 5 ได้ 5 ฝ่ายรองจะคิดในอัตราส่วน แทง 5 ได้ 4 ใช้ในกรณีที่ต่อลูกแล้วฝ่ายรองดูได้เปรียบนิดๆ



ในปัจจุบันการเล่นเชียร์มีหลายรูปแบบ เช่น ทายคนทำประตูแรก ทายผลการแข่งขัน ทายสกอร์สูงต่ำ ทายผลครึ่งแรก ครึ่งหลัง ทายคนทำประตูสุดท้าย ฯลฯ แต่ในประเทศไทยที่นิยมกัน มีอยู่สองแบบคือ

1. บอลเต็ง หรือ บอลเคี้ยว คือเลือกเล่นเป็นคู่ คู่ละเท่าไรก็ว่ากันไป คิดเงินเป็นคู่ตามคู่ที่แรกที่เล่น เหมาะสำหรับผู้ที่มีทุนมาก

2. บอลสตีบ หรือ บอลชูด คือเลือกเล่นเป็นชุด ส่วนมากจะกำหนดไว้ว่าต้อง 3 คู่ขึ้นไป ทุกทีมที่เลือกไว้จะต้องไม่มีทีมใดเสีย เช่น มีบอลเตะกัน 10 คู่ เลือกทีมที่จะชนะมา 4 คู่ ผลที่ออกมา ทีมที่เลือกไว้จะต้องไม่มีทีมใดที่เสียถึงจะได้เงิน เวลาคิดเงินก็จะเอาเงินที่เราเล่นมาคูณกับราคาของแต่ละคู่ ถ้าเราเสียคู่ไหนเต็มตัวคูณก็จะป็นศูนย์ทำให้คุณออกมาได้ศูนย์ก็คือไม่ได้เงินนั่นเอง ถ้าเราเล่นไว้ 4 คู่ คู่ 1 ได้เต็มราคา -10 แสดงว่าตัวคูณ 1.9 (ต้นทุน 1 ได้ 0.9 รวม 1.9 วิธีคิดราคาต่อเงินย้อนไปคู่ข้างบน) คู่ที่ 2 ต่อได้เต็มราคา-5 ตัวคูณ 2.0 (ต้นทุน 1 ได้ 1 รวม 2.0) คู่ที่ 3 รองได้เต็มราคา -5 ตัวคูณ 1.8 (ต้นทุน 1 ได้ 0.8) คู่ที่ 4 ต่อได้เต็มราคาเสมอ ตัวคูณ 1.8 (ต้นทุน 1 ได้ 0.8) เล่นไป 100 บาท เราจะได้เงินคืนทั้งสิ้น  $100 \times 1.9 \times 2.0 \times 1.8 \times 1.8 = 615.6 \Rightarrow 615$  บาท แต่ถ้าคู่ใดเสียครึ่งหนึ่งตัวคูณก็จะกลายเป็น 0.5 (เล่น 1 ได้คืนครึ่งเดียวคือ 0.5) เหมาะสำหรับผู้ที่มีทุนน้อยแต่ต้องการผลตอบแทนสูง และทายผลบอลแม่น

มาโนช ดันตระเชียร (2542 : 40-54) กล่าวไว้ว่า การพนันทางอินเทอร์เน็ตเป็นปัญหาที่เกิดขึ้นเนื่องจากการพัฒนาของเทคโนโลยีทางคอมพิวเตอร์ที่ไม่จำกัดอยู่แต่เฉพาะในประเทศไทยเท่านั้น แม้แต่ในสหรัฐอเมริกา ซึ่งเป็นผู้นำด้านการพัฒนาเทคโนโลยีก็ยังคงใช้ความพยายามในการแสวงหามาตรการควบคุมการพนันทางอินเทอร์เน็ตอยู่เช่นกัน โดยข้อเท็จจริงของอินเทอร์เน็ตอย่างหนึ่งคือ ไม่มีผู้ใดเป็นเจ้าของอินเทอร์เน็ต หรือ ไซเบอร์สเปซ (Cyber space) ไม่มีผู้ใดควบคุมหรือบริหาร โครงข่ายการเชื่อมต่อของกลุ่มคอมพิวเตอร์อันมโหฬารนี้ ผู้ใช้อินเทอร์เน็ตโดยรวมถือว่าเป็นผู้มีส่วนร่วมในการควบคุมโดยถือเอาแบบธรรมเนียมของกลุ่มผู้ใช้เป็นมาตรฐานกลางในการปกครองตนเอง ผู้ใดต้องการเผยแพร่ข่าวสารใดก็ได้เพียงแค่ใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์มีเครื่องต่อพ่วงคอมพิวเตอร์ที่เหมาะสมและมีที่อยู่อินเทอร์เน็ต (URL หรือ Uniform Resource Locators) ที่ถูกต้องก็สามารถต่อเชื่อมเข้ากับเครือข่ายอินเทอร์เน็ตเพื่อรับ-ส่งข้อมูลข่าวสารได้โดยง่ายไร้ข้อจำกัดด้านพรมแดนเป็นอิสรภาพในการเข้าถึงข้อมูลชั้นสูงสุด แต่ผลเสียที่ตามมาจากการขาดการจัดระเบียบ ดูแล ควบคุม กำหนด และปกครองให้อยู่ในขอบเขตที่เหมาะสม ซึ่งเห็นได้ชัดเจนก็คือ การเผยแพร่ภาพลามกอนาจารและการพนันประเภทต่างๆ

กิติกร มีทรัพย์ (2541 : 14) กล่าวว่าไว้ว่า คนดูฟุตบอลไม่มีใจรักกีฬาเท่าไรแต่ต้องการเล่น การพนันและส่งผลกระทบและส่งผลกระทบต่อสังคมเท่ากับมีบ่อนกลางอากาศซึ่งถือเป็นบ่อนการ พนันเกิดขึ้นอีกบ่อนหนึ่งสาเหตุที่คนเล่นการพนันเนื่องจากภาครัฐไม่ได้ให้ความสุขแก่ประชาชน มากพอทำให้เล่นการพนันเพราะเครียดไม่มีทางออก การพนันจึงเป็นความสุขชั่วคราวและกิติกร มี ทรัพย์ (2543 : 9) ยังได้กล่าวถึงการเล่นการพนันฟุตบอลว่ามีอยู่ 2 ประเภทคือ

ประเภททั่วไป เป็นพวกเล่นสนุกสนานเป็นครั้งคราวเล่นได้เสียแล้วมากินกันด้วยเงินไม่ มาก ซึ่งพวกนี้เริ่มครั้งแรกจะมีโชคหรือเรียกว่า Beginner Luck

ประเภทพิพันสิ่ง คือ เล่นพนันจนเข้าขั้นป่วย ซึ่งพวกนี้จะหยุดเล่นไม่ได้ เล่นเสียต้อง ขายทรัพย์สิน หยิบยืมเงินคนอื่นมาเล่นต่อ ประเภทนี้อันตราย

ตามปกติกลุ่มวัยรุ่นจะไม่ชอบเล่นการพนัน เนื่องจากการอบรมว่าการพนันเป็นสิ่ง ซ้ำร้าย แต่การแข่งขันฟุตบอลเป็นกีฬาอย่างหนึ่ง ซึ่งกีฬาเป็นสิ่งที่ดี แต่เมื่อมีการพนันแฝงเข้ามา เกี่ยวคนจึงไม่รู้สึกผิดมากนัก สืบเนื่องมาจากพื้นฐานคนไทยชอบกาเล่นพนันเล็กๆน้อยๆอยู่แล้วเมื่อ ตัดสินใจเรื่องอะไรไม่ได้มักพูดติดปากว่าพนันกันหรือไม่

ยงยุทธ วงศ์ภิรมย์ศานต์ (2541 : 14) กล่าวว่าไว้ว่า คนเล่นการพนันฟุตบอลเนื่องจากนิสัย คนไทยชอบเสี่ยงโชค ประกอบกับลักษณะเศรษฐกิจและสังคมไทยได้รับอิทธิพลบริโภคนิยมทางวัตถุ ต้องการที่จะได้ทรัพย์สินหวังรวยทางลัด

## 2.2 การพนันฟุตบอลกับการบังคับใช้กฎหมาย

การพนันฟุตบอล ไม่ได้มีการกำหนดเป็นความผิดไว้โดยตรงใน พ.ร.บ. การพนัน พ.ศ. 2478 และการจับกุมคดีก็อาศัยการปรับกฎหมาย แม้กระนั้นอัตราโทษสูงสุดตาม พ.ร.บ. ดังกล่าวก็คือ โทษจำคุกไม่เกิน 3 ปีและปรับไม่เกิน 5,000 บาท ซึ่งนับว่าน้อยมากหากคำนึงถึงความ ยุ่งยากซับซ้อนในการจับกุม ทั้งเครื่องมือ อุปกรณ์ กำลังคน และประกอบกับคุณลักษณะของการเล่น การพนันฟุตบอลเองทำให้ผู้เล่นไม่เกรงกลัว

องอาจ ชัยเพชรโยธิน (2541 : 5-72) ให้ความเห็นว่า ความผิดฐานลักลอบเล่นการพนัน ทายผลการแข่งขันฟุตบอลไม่มีระบุในบัญชี ก. หรือ ข. ท้าย พ.ร.บ. การพนัน พ.ศ.2478 ความผิดครั้ง นี้จึงอยู่ในมาตรา 4 ทวิ คือการเล่นอื่นใดนอกจากที่กล่าวไว้ในมาตรา 4 ซึ่งมีโทษตามมาตรา 12(2)ซึ่ง

มีอัตราโทษจำคุกไม่เกิน 1 ปี หรือปรับไม่เกิน 1,000 บาทหรือทั้งจำทั้งปรับ แต่การฟ้องร้องหรือพิพากษาจำเลยซึ่งการกระทำผิดฐานนี้ ก็มีการฟ้องร้องและลงโทษ โดยใช้กฎหมายที่แตกต่างกันไป

การตั้งข้อหาความผิดที่เกี่ยวข้องกับการเล่นพนันฟุตบอลเกิดความสับสนและขาดบรรทัดฐานที่แน่นอน จึงมีการตั้งข้อหาที่แตกต่างกันออกไป เช่น บางแห่งตั้งเป็นความผิดฐานเล่นพนันเสี่ยงโชคตามบัญชี ข. ลำดับที่ 16 หรือฐานร่วมกันเล่นพนันตามบัญชี ข. ลำดับที่ 27 (ฟุตบอลโต๊ะ) ทำให้เกิดความไม่ชัดเจนของตัวบทกฎหมาย เกิดความสับสนในการบังคับใช้กฎหมายและอำนวยความสะดวก ซึ่งข้อหาดังกล่าวมีอัตราโทษแตกต่างกัน คือ เป็นความผิดตามมาตรา 4 วรรคสอง ซึ่งมาตรา 12(2) กำหนดอัตราโทษจำคุกไม่เกิน 2 ปี ปรับไม่เกิน 2,000 บาท หรือทั้งจำทั้งปรับ ซึ่งอัตราโทษดังกล่าวก็ยิ่งน้อยกว่าการพนันชนิดอื่นๆ ทั้งๆที่การพนันฟุตบอลมีการได้เสียรวดเร็วและในวงเงินจำนวนมากและยังมีการส่งเงินไปแทงกับเจ้ามือต่างประเทศ ซึ่งทำความเสียหายให้กับเศรษฐกิจและสังคมอย่างรุนแรง น่าจะแก้ไข พ.ร.บ. การพนัน พ.ศ. 2478 เพื่อให้ได้สัดส่วนและทันกับปัญหาของยุคสมัยต่อไป

ส่วนผลกระทบของการพนันฟุตบอลนั้นจากการศึกษาวิจัยของ นวลน้อย ตรีรัตน์ (2543 : 268) คือ การขยายตัวเข้าสู่เยาวชนและการพนันในระบบเครดิต ซึ่งเป็นผลลบค่อนข้างมากต่อการสร้างภาระหนี้สินกับผู้เล่นตามมาด้วยปัญหาอาชญากรรม นอกจากนี้ยังก่อให้เกิดความสูญเสียเงินตราต่างประเทศและการรุกเข้ามาของการพนัน โดยผ่านอินเทอร์เน็ต มีผลในการดึงผู้เล่นบางส่วนให้เล่นโดยตรงกับร้านรับแทงพนันของต่างประเทศ ซึ่งมาตรการปราบปรามเป็นไปอย่างยากลำบากและต้องใช้ทรัพยากรทั้งบุคลากรและเครื่องมือค่อนข้างมาก ซึ่งส่งผลกระทบต่อหน้าที่ที่ตำรวจต้องทำ ดังนั้นรัฐบาลต้องมีการปรับปรุงบทลงโทษและการดำเนินการของตำรวจให้มีประสิทธิภาพเพิ่มมากขึ้น อีกทั้งยังต้องศึกษาและวิจัยเพื่อประเมินความเปลี่ยนแปลงและการขยายตัวของตลาดพนันฟุตบอลต่อไป

### งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

นวลน้อย ตรีรัตน์ (2539) ได้ศึกษาเรื่อง “การพนันฟุตบอล: การเสี่ยงโชคของชนชั้นกลาง” พบว่า การพนันฟุตบอลเป็นการพนันที่อาศัยการสื่อสารที่ทันสมัยเป็นสิ่งสนับสนุน กระบวนการ มีลักษณะที่แตกต่างจากการพนันชนิดอื่น เป็นการพนันที่ผูกโยงกับข้อมูลที่เกิดขึ้นกับกิจกรรมที่เกิดขึ้นในต่างประเทศ ดังนั้น ความรวดเร็วหรือการเข้าถึงข้อมูลข่าวสารจึงเป็นหัวใจของการพนันฟุตบอล สื่อข่าวสารข้อมูลจึงเป็นปัจจัยที่มีผลต่อการแพร่ระบาดของการเล่นพนันฟุตบอล แต่เนื่องจากการพนันฟุตบอลเป็นการกระทำที่ผิดกฎหมายในไทย เครือข่ายวงการพนันจึงต้องปิดบัง

พิภพ จัตตุภย์ (2543) ได้ศึกษาวิจัยเรื่อง “ปัจจัยที่มีผลต่อการเล่นพนันฟุตบอลในกรุงเทพมหานคร” พบว่า ปัจจัยที่มีผลต่อการพนันฟุตบอลของผู้เล่นในกรุงเทพมหานคร คือ (1) ปัจจัยเกี่ยวกับการพนันฟุตบอล ได้แก่ ต้องการความสนุก ตื่นเต้น เร้าใจ เป็นเกมกีฬาไม่ใช่ความผิดร้ายแรง ทำตามสมัยนิยม เพื่อเป็นการเข้าสังคมและความคาดหวังในการเพิ่มรายได้ (2) ปัจจัยลักษณะเฉพาะการเล่นพนันฟุตบอล ได้แก่ ไม่ต้องเสียเวลา เล่นสะดวกและง่าย (3) ปัจจัยเกี่ยวกับทีมฟุตบอลที่ชื่นชอบ ได้แก่ นักเตะ ที่มีชื่อเสียงและสถิติเก่าของทีมที่ชนะมากกว่าแพ้

สังศิต พิริยะ รังสรรค์ (2539) ได้ศึกษาวิจัยเรื่อง “การพนันกับนโยบายสาธารณะ” พบว่า การพนันอาจไม่ใช่เรื่อง “พฤติกรรมที่เบี่ยงเบน” ของปัจเจกบุคคลดังที่สังคมวิทยาแบบดั้งเดิมอธิบายไว้ หากแต่การพนันเป็นวิถีชีวิตของคนไทยจำนวนมากและ เป็นส่วนหนึ่งของโครงสร้างด้านวัฒนธรรมของคนไทย ดังนั้นการจัดการกับ “ปัญหา” การพนันจึงไม่ใช่เรื่องที่จะไปแก้ไขพฤติกรรมที่ผิดศีลธรรมของนักพนันแต่ละคน หากแต่จะต้องเปลี่ยนแปลงเงื่อนไขทางด้านเศรษฐกิจ สังคม การศึกษา กฎหมาย ความคิด ความเชื่อ และการเมืองที่มีอิทธิพลต่อปัจเจกบุคคลหรือกล่าวอีกอย่างหนึ่งก็คือจะต้องเปลี่ยนแปลงสภาพแวดล้อมของสังคมทีเดียว

ดวงนภา เป็นมิตร (2547) ได้ศึกษาวิจัยเรื่อง “การเข้าสู่การเล่นพนันฟุตบอลของนักเรียน-นักศึกษา” พบว่า กระบวนการเข้าสู่การเล่นพนันฟุตบอลมี 2 ขั้นตอนคือ การเข้าสู่การเล่นพนันในครั้งแรกและการเล่นพนันฟุตบอลในครั้งต่อมา แต่ละขั้นตอนมีเงื่อนไขการเข้าสู่การเล่นพนันฟุตบอล ดังนี้ เงื่อนไขการเข้าสู่การเล่นพนันฟุตบอลในครั้งแรกประกอบด้วย (1) เงื่อนไขทางสังคม คือกลุ่มเพื่อน อิทธิพลต่อการเรียนรู้วิธีเล่นพนันฟุตบอลและทดลองเล่น ต่อมาคือครอบครัว สิ่งที่พบคือพฤติกรรมเลียนแบบบุคคลในครอบครัว (2) เงื่อนไขด้านบุคคลประกอบด้วย ความอยากรู้ อยากลอง (3) เงื่อนไขด้านอิทธิพลของสื่อ กลุ่มนักเรียน นักศึกษา หาข้อมูลการเล่นพนันจากสื่อต่างๆ สำหรับกระบวนการเล่นพนันฟุตบอลในครั้งต่อมา มีเงื่อนไขมาจากความสนุกของเกมการเล่นพนันฟุตบอลและผลพวงจากการพนันฟุตบอลในครั้งแรกรวมทั้งปัจจัยเรื่องความต้องการเงิน การเล่นพนันในครั้งต่อมามีรูปแบบการเล่นพนันฟุตบอล 3 รูปแบบคือ (1) การเล่นพนันฟุตบอลแบบติดต่อกัน โดยไม่คำนึงถึงผลได้ผลเสีย (2) การเล่นพนันแบบติดต่อกันไปเพราะยังไม่ถูกมาตรการควบคุมทางสังคม (3) เล่นพนันเพื่อความสนุกและต้องการหาเงิน ส่วนเงินที่นำมาเล่นพนันฟุตบอลในครั้งต่อมาจากผลของการเล่นพนันในครั้งแรกและเงินที่ผู้ปกครองให้ หากเสียพนันมากหนทางแก้ปัญหาคือ ยืมเงินของเพื่อนสนิทและขโมยเงินของผู้ปกครอง สำหรับนักเรียน-นักศึกษาที่มีความพยายามเลิกเล่นพนันฟุตบอลคือ (1) รู้สึกผิดที่ทำให้คนใกล้ชิดเสียใจ (2) ความรู้สึกเบื่อ (3) ไม่มีเงินพอที่จะเล่น (4) กลัวมาตรการควบคุมทางสังคมและ (5) กลัวการขมขู่และทวงหนี้จากเจ้ามือ

องอาจ ชัยเพชร โยธิน (2541) ได้ศึกษาวิจัยเรื่อง “การบังคับใช้กฎหมายกับการพนัน : ศึกษากรณีการพนันผลการแข่งขันฟุตบอล” พบว่า การพนันฟุตบอลทำรายได้ให้กับเจ้ามือจำนวนมากจึงได้มีการพัฒนาองค์กรและวิธีการเล่น โดยมีการพนันระหว่างเจ้ามือต่างๆทั้งในและต่างประเทศจนเกิดเครือข่ายขนาดใหญ่ เนื่องจากการพัฒนาทางเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ ได้มีผู้เล่นจำนวนหนึ่งเปิดโฮมเพจรับพนันผลการแข่งขันในเครือข่ายคอมพิวเตอร์ระบบอินเทอร์เน็ตที่แพร่หลายไปทั่วโลก ทำให้เกิดช่องว่างในการใช้กฎหมายอันเกิดจากตัวบทกฎหมายและองค์กรที่บังคับใช้กฎหมาย แนวทางการแก้ไขคือเสนอให้มีการแก้ไข พ.ร.บ. การพนัน พ.ศ.2478 โดยให้มีการเพิ่มฐานความผิดการเล่นพนันฟุตบอลและเพิ่มอัตราโทษให้เหมาะสมกับฐานความผิดและบัญญัติให้เงินเกี่ยวกับการพนันอยู่ในกฎหมายป้องกันและปราบปรามการฟอกเงินเพื่อควบคุมธุรกรรมการเงินเกี่ยวกับกิจกรรมการพนัน ส่วนปัญหาเครือข่ายการพนันฟุตบอลข้ามชาติ รัฐบาลต้องขอความร่วมมือระหว่างประเทศทางอาญาไปยังรัฐที่มีเครือข่ายเชื่อมโยงกับประเทศไทย สำหรับปัญหาที่เกิดจากองค์กรที่ใช้บังคับกฎหมาย รัฐบาลควรดำเนินนโยบายที่เหมาะสม พร้อมทั้งพัฒนาองค์กรดังกล่าวให้สามารถปราบปรามเครือข่ายการพนันผิดกฎหมายอย่างมีประสิทธิภาพ

มานิช ดันตระเชียร (2542 : 40-54) ได้ศึกษาวิจัยเรื่อง อาชญากรรมในยุคโลกาภิวัตน์ : จากการพนันบอลทางอินเทอร์เน็ตถึงอาชญากรรมคอมพิวเตอร์ผู้ปฏิบัติในกระบวนการยุติธรรม พร้อมหรือยัง พบว่า การพนันทางอินเทอร์เน็ตเป็นปัญหาที่เกิดขึ้นเนื่องจากการพัฒนาของเทคโนโลยีทางคอมพิวเตอร์ที่ไม่จำกัดอยู่แต่เฉพาะในประเทศไทยเท่านั้น แม้แต่ในสหรัฐอเมริกา ซึ่งเป็นผู้นำด้านการพัฒนาเทคโนโลยีก็ยังไม่ความพยายามในการแสวงหามาตรการควบคุมการพนันทางอินเทอร์เน็ตอยู่เช่นกัน โดยข้อเท็จจริงของอินเทอร์เน็ตอย่างหนึ่งคือ ไม่มีผู้ใดเป็นเจ้าของอินเทอร์เน็ต หรือ ไซเบอร์สเปซ (Cyber space) ไม่มีผู้ใดควบคุมหรือบริหารโครงข่ายการเชื่อมต่อของกลุ่มคอมพิวเตอร์อินเทอร์เน็ต ผู้ใช้อินเทอร์เน็ตโดยรวมถือว่าเป็นผู้มีส่วนร่วมในการควบคุม โดยถือเอาแบบธรรมเนียมของกลุ่มผู้ใช้เป็นมาตรฐานกลางในการปกครองตนเอง ผู้ใดต้องการเผยแพร่ข่าวสารใดก็ได้เพียงแค่ใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์มีเครื่องต่อพ่วงคอมพิวเตอร์ที่เหมาะสม และมีที่อยู่อินเทอร์เน็ต (URL หรือ Uniform Resource Locators) ที่ถูกต้องก็สามารถต่อเชื่อมเข้ากับเครือข่ายอินเทอร์เน็ตเพื่อรับ-ส่งข้อมูลข่าวสารได้โดยง่ายไร้ข้อจำกัดด้านพรมแดนเป็นนิสสภาพในการเข้าถึงข้อมูลขั้นสูงสุด แต่ผลเสียที่ตามมาจากการขาดการจัดระเบียบ ดูแล ควบคุม กำหนด และปกครองให้อยู่ในขอบเขตที่เหมาะสม ซึ่งเห็นได้ชัดเจนก็คือ การเผยแพร่ภาพลามกอนาจารและการพนันประเภทต่างๆ

กิติกร มีทรัพย์ (2541 : 14) ได้ศึกษาวิจัยเรื่อง ความสุขจากการเล่นพนัน พบว่า คนดูฟุตบอลไม่มีใจรักกีฬาเท่าไรแต่ต้องการเล่นการพนันและส่งผลกระทบและส่งผลกระทบต่อสังคมเท่ากับมีบ่อนกลางอากาศซึ่งถือเป็นบ่อนการพนันเกิดขึ้นอีกบ่อนหนึ่งสาเหตุที่คนเล่นการพนันเนื่องจากภาครัฐไม่ได้ให้ความสุขแก่ประชาชนมากพอทำให้เล่นการพนันเพราะเครียดไม่มีทางออกการพนันจึงเป็นความสุขชั่วคราว



ผลงานวิทยานิพนธ์ระดับปริญญาตรี

### บทที่ 3

#### วิธีการดำเนินการศึกษา

การศึกษาเรื่อง “ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการเล่นพนันฟุตบอลของนักศึกษาคณะวิทยาการ  
จัดการ มหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตสารสนเทศเพชรบุรี ”เป็นการศึกษาเกี่ยวกับปัจจัยต่างๆที่มี  
อิทธิพลต่อการเล่นการพนันฟุตบอล ลักษณะการวิจัยเป็นแบบสำรวจ (Survey Research) โดยการใช้  
แบบสอบถาม (Questionnaire) เป็นเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูลสำหรับการวิจัยแบบเจาะจง  
กลุ่มประชากร โดยมีขั้นตอนในการศึกษาวิจัยดังนี้

#### ประชากรและการสุ่มตัวอย่าง

ผู้ศึกษาใช้วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูลข้อมูล โดยใช้แบบสอบถาม ประชากรที่ใช้ใน  
การศึกษาคั้งนี้เป็นนักศึกษาคณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตสารสนเทศ  
เพชรบุรี ที่เล่นการพนันฟุตบอล ใช้วิธีการเลือกตัวอย่างแบบใช้เกณฑ์ผู้ศึกษา ( Judgmental or  
Purposive Sampling) โดยกำหนดขนาดของกลุ่มตัวอย่างในการศึกษาคั้งนี้จำนวน 100 คน

#### เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา

การศึกษาคั้งนี้ใช้แบบสอบถาม ( Questionnaire) ซึ่งผู้ศึกษาได้สร้างแบบสอบถามโดย  
แบ่งออกเป็น 4 ส่วนคั้งนี้

ส่วนที่ 1 เป็นคำถามข้อมูลพื้นฐานของกลุ่มตัวอย่าง ลักษณะคำถามเป็นแบบเลือกตอบ  
และ เติมคำได้แก่ เพศ ชั้นปี รายได้ที่ได้รับในแต่ละเดือน แหล่งที่มาของรายได้ เกรดเฉลี่ย

ส่วนที่ 2 เป็นคำถามเกี่ยวกับพฤติกรรมการเล่นพนันฟุตบอล ลักษณะคำถามเป็นแบบ  
เลือกตอบและเติมคำ ได้แก่ พนันคราวละกี่คู่ จำนวนเงินที่เล่นพนันต่อคู่ ระยะที่เริ่มเล่นพนันฟุตบอล

ส่วนที่ 3 เป็นคำถามเกี่ยวกับปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการพนันฟุตบอลของนักศึกษาคณะ  
วิทยาการจัดการมหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตสารสนเทศเพชรบุรี ซึ่งวัดด้วย Rating Scale 5 ระดับ  
แบ่งออกเป็น 4 ตอน คั้งนี้

ตอนที่ 1 เป็นคำถามเกี่ยวกับปัจจัยทางสังคม ได้แก่ การได้รับความยกย่องนับถือจากเพื่อน ถูกชักชวนให้เล่นการพนันจากคนรู้จักเล่นพนันตามกลุ่มเพื่อน เล่นตามกระแสนิยม สามารถเล่นพนันได้ง่าย การติดต่อกับกับผู้เล่นพนันฟุตบอล

ตอนที่ 2 เป็นคำถามเกี่ยวกับปัจจัยภายในบุคคล ได้แก่ เล่นพนันเพื่อหวังรายได้เพิ่มขึ้น เล่นเพื่อความสนุกสนาน ตื่นเต้น เร้าใจ ในการชมฟุตบอล เล่นเพราะมีทีมที่ชอบ นักเตะที่ชอบ เล่นเพื่อระบายความรู้สึก

ตอนที่ 3 เป็นคำถามเกี่ยวกับปัจจัยทางด้านกฎหมาย ได้แก่ การพนันฟุตบอลมีบทลงโทษที่ไม่รุนแรง การเล่นพนันฟุตบอลถูกจับกุมได้ยาก รู้สึกเป็นเกมกีฬาไม่ใช่การกระทำผิดที่ร้ายแรง การพนันฟุตบอลไม่ผิดกฎหมาย

ตอนที่ 4 เป็นคำถามเกี่ยวกับปัจจัยด้านสื่อ ได้แก่ ได้รับข้อมูลเกี่ยวกับฟุตบอลทางหนังสือพิมพ์ ได้รับข้อมูลเกี่ยวกับฟุตบอลทางโทรทัศน์ ได้รับข้อมูลเกี่ยวกับฟุตบอลทางอินเทอร์เน็ต

ส่วนที่ 4 เป็นคำถามปลายเปิดเกี่ยวกับข้อเสนอแนะและแนวทางการแก้ไขในการเล่นพนันฟุตบอลของนักศึกษามหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตสารสนเทศเพชรบุรี

### การสร้างเครื่องมือในการศึกษา

ผู้ศึกษาได้ดำเนินการสร้างแบบสอบถาม โดยมีขั้นตอนดังนี้

1. ศึกษาค้นคว้าเอกสาร งานวิจัยที่เกี่ยวข้องรวมทั้งวัตถุประสงค์การศึกษาเป็นแนวทางในการสร้างแบบสอบถาม

2. สร้างแบบสอบถามโดยกำหนดปัจจัยที่มีผลต่อการเล่นพนันฟุตบอลของนักศึกษาคณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยศิลปากรคือ

2.1. นำแบบสอบถามที่สร้างแล้วไปตรวจสอบความสมบูรณ์โดยอาจารย์ที่ปรึกษา

2.2. นำแบบสอบถามที่ได้รับคืนมาตรวจสอบความสมบูรณ์ของแบบสอบถามอีกครั้ง



## วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล

ในการศึกษาปัจจัยที่มีผลต่อการเล่นพนันฟุตบอล ใช้วิธีการวิจัยและเก็บรวบรวมข้อมูล ใน 2 ลักษณะ ดังนี้

1. ศึกษาข้อมูลจากเอกสารที่เกี่ยวข้อง โดยการรวบรวมข้อมูลจาก เอกสาร วารสาร บทความ ผลงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เพื่อให้เข้าใจเรื่องได้ชัดเจนขึ้นและสามารถนำมาใช้ในการศึกษาวิจัย ในครั้งนี้ได้

2. การเก็บรวบรวมข้อมูลวิจัยภาคสนาม โดยใช้แบบสอบถามในการเก็บรวบรวมข้อมูล ภาคสนาม โดยใช้แบบสอบถามเป็นเครื่องมือในการวิจัย ลักษณะของวิจัยเป็นแบบเชิงสำรวจ โดย ลักษณะแบบสอบถามที่ใช้มีดังนี้

2.1. แบบสอบถามปลายปิดเป็นคำถามที่มีคำตอบให้เลือกตอบเพื่อให้สามารถตอบ คำถามตามความเป็นจริงและทัศนคติของกลุ่มตัวอย่าง

2.2. แบบสอบถามปลายเปิดเป็นคำถามที่เปิดโอกาสให้ตอบคำถามได้อย่างเสรี ตาม ข้อเท็จจริงและความคิดเห็นของกลุ่มตัวอย่าง

การประมวลผลและการวิเคราะห์ข้อมูล

เมื่อเก็บรวบรวมข้อมูลแล้วผู้ศึกษาได้ตรวจสอบความสมบูรณ์ของแบบสอบถามหลังจากนั้น ผู้ศึกษาได้บันทึกลงคอมพิวเตอร์เพื่อใช้โปรแกรม SPSS- Version 13 มาช่วยในการ ประเมินผลวิเคราะห์ข้อมูล และสรุปผลการวิจัย ดังนี้

วิเคราะห์เพื่ออธิบายเบื้องต้นเกี่ยวกับกลุ่มตัวอย่างและนำเสนอในรูปตารางประกอบ วิเคราะห์เพื่อหาความสัมพันธ์ของตัวแปรต่างๆ ได้แก่

ความถี่ (Frequency)

ค่าร้อยละ (Percentage)

ค่าเฉลี่ย (Mean)

### ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน(Standard Deviation)

และนำเสนอในรูปแบบตารางประกอบ

โดยในการให้ระดับความสำคัญยึดเกณฑ์ของระดับความคิดเห็นของกลุ่มตัวอย่างต่อปัจจัยที่มีอิทธิพลในการเล่นพนันฟุตบอลของนักศึกษา คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตสารสนเทศเพชรบุรี ดังนี้

0.50 – 1.49 มีระดับความคิดเห็น น้อยที่สุด

1.50 – 2.49 มีระดับความคิดเห็น น้อย

2.50 – 3.49 มีระดับความคิดเห็น ปานกลาง

3.50 – 4.49 มีระดับความคิดเห็น ดี

4.50-5.00 มีระดับความคิดเห็น ดีมาก

ผลงานวิจัยนักศึกษา ระดับปริญญาตรี

## บทที่ 4

### ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การศึกษาเรื่อง “ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการเล่นพนันฟุตบอลของนักศึกษาคณะวิทยาการ  
จัดการ มหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตสารสนเทศเพชรบุรี ” ผู้ศึกษาดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูล  
ดังต่อไปนี้

นำแบบสอบถามไปทำการเก็บข้อมูลจากนักศึกษาคณะวิทยาการที่เล่นพนันฟุตบอลจำนวน 100 คน โดย  
ใช้วิธีเลือกตัวอย่างแบบเกณฑ์ผู้วิจัย (Judgmental or Purposive Sampling) ได้ข้อมูลมาจึงมาทำการ  
วิเคราะห์โดยใช้ตารางประกอบคำบรรยาย จำแนกออกเป็น 3 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 ข้อมูลพื้นฐานของนักศึกษาคณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขต  
สารสนเทศเพชรบุรีที่เล่นพนันฟุตบอล

ตอนที่ 2 พฤติกรรมการเล่นพนันฟุตบอลของนักศึกษาคณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัย  
ศิลปากร วิทยาเขตสารสนเทศเพชรบุรีที่เล่นพนันฟุตบอล

ตอนที่ 3 ความคิดเห็นต่อปัจจัยด้านต่างๆที่มีอิทธิพลต่อการเล่นพนันฟุตบอลของ  
นักศึกษาคณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตสารสนเทศเพชรบุรีที่เล่นพนัน  
ฟุตบอล

ตอนที่ 1 ข้อมูลพื้นฐานของนักศึกษาคณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตสารสนเทศ  
เพชรบุรีที่เล่นพนันฟุตบอล

พลังปัญญาของนักศึกษา ระดับปริญญาตรี

ตารางที่ 1 แสดงจำนวนและร้อยละของนักศึกษามหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตสารสนเทศเพชรบุรี ที่เล่นการพนันฟุตบอล จำแนกตามเพศ

เพศ	จำนวน	ร้อยละ
ชาย	59	59.00
หญิง	41	41.00
รวม	100	100.00

ผลจากตารางที่ 1 แสดงให้เห็นว่าจำนวนนักศึกษาของคณะวิทยาการการจัดการที่มีพฤติกรรมเล่นการพนันฟุตบอลเป็นเพศชายมากกว่าเพศหญิง คิดเป็นร้อยละ 59.00 และร้อยละ 41.00 ตามลำดับ จากการสำรวจ 100 คน

ตารางที่ 2 แสดงจำนวนและร้อยละของนักศึกษามหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตสารสนเทศเพชรบุรี ที่เล่นการพนันฟุตบอล จำแนกตามปีการศึกษา

ปีการศึกษา	จำนวน	ร้อยละ
1	22	22.00
2	25	25.00
3	27	27.00
4	26	26.00
รวม	100	100.00

ผลจากตารางที่ 2 แสดงให้เห็นว่า ชั้นปีการศึกษาที่ 3 ของนักศึกษาคณะวิทยาการการจัดการ มีพฤติกรรมเล่นการพนันฟุตบอลมากเป็นอันดับ 1 รองลงมาเป็นชั้นปีการศึกษาที่ 4, 3 และ 1 เป็นอันดับสุดท้ายโดยคิดเป็นร้อยละ 27.00, 26.00, 25.00 และ 22.00 ตามลำดับ จากผลสำรวจ 100 คน

ตารางที่ 3 แสดงจำนวนและร้อยละของนักศึกษามหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตสารสนเทศเพชรบุรี ที่เล่นการพนันฟุตบอล จำแนกตามรายได้ที่ได้รับแต่ละเดือน

รายได้ที่ได้รับแต่ละเดือน	จำนวน	ร้อยละ
น้อยกว่า 4,500 บาท	17	17.00
4,501-5,500 บาท	31	31.00
5,501-6,500 บาท	24	24.00
6,501-7,500 บาท	15	15.00
7,501-8000 บาท	6	6.00
มากกว่า 8001 บาท	7	7.00
รวม	100	100.00

จากตารางที่ 3 ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่มีรายได้ต่อเดือนอยู่ที่ 4,500 -5,500 บาทต่อเดือนเป็นจำนวน 31 คน คิดเป็นร้อยละ 31.00 รองลงมาคือรายได้ต่อเดือนระหว่าง 5,500-6,500 บาทต่อเดือนมีทั้งหมด 24 คนคิดเป็นร้อยละ 24.00, น้อยกว่า 4,500 บาทต่อเดือนมี 17 คนคิดเป็นร้อยละ 17.00, อยู่ในช่วงระหว่าง 6,500-7,500 บาทต่อเดือนมี 15 คนคิดเป็นร้อยละ 15.00, มากกว่า 7,500 บาทต่อเดือน 6 คนคิดเป็นร้อยละ 6.00, และผู้มีรายได้ต่อเดือนมากกว่า 8001 บาท 7 คนคิดเป็นร้อยละ 7.00 ตามลำดับ

ผลงานวิจัยนักศึกษา ระดับปริญญาตรี

ตารางที่ 4 แสดงจำนวนและร้อยละของนักศึกษามหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตสารสนเทศเพชรบุรี ที่เล่นการพนันฟุตบอล จำแนกจากแหล่งที่มาของรายได้ของนักศึกษาที่นำเงินมาเล่นพนันฟุตบอล

ที่มาของรายได้	จำนวน	ร้อยละ
ผู้ปกครอง	91	91.00
กองทุนกู้ยืม	4	4.00
หารายได้พิเศษ	1	1.00
ทุนการศึกษา	2	2.00
อื่นๆ	2	2.00
รวม	100	100.00

จากตารางที่ 4 แสดงให้เห็นถึงแหล่งที่มาของรายได้ที่นักศึกษานำมาเล่นพนันฟุตบอล รายได้หลักส่วนใหญ่มาจากผู้ปกครองซึ่งมีจำนวนถึง 91 คนคิดเป็นร้อยละ 91.00 รองลงมาเป็น กองทุนกู้ยืม 4 คนคิดเป็นร้อยละ 4.00 ตามมาด้วยจากทุนการศึกษา 2 คนคิดเป็นร้อยละ 2.00, อื่นๆ จำนวน 2 คนคิดเป็นร้อยละ 2.00 และหารายได้พิเศษ 1 คน คิดเป็นร้อยละ 1.00 ตามลำดับ

ตารางที่ 5 แสดงจำนวนและร้อยละของนักศึกษามหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตสารสนเทศเพชรบุรี ที่เล่นการพนันฟุตบอล จำแนกจากผลการศึกษา

เกรดเฉลี่ย	จำนวน	ร้อยละ
1.50-2.00	7	7.00
2.00-2.50	31	31.00
2.50-3.00	29	29.00
3.00-3.50	30	30.00
3.50-4.00	3	3.00
รวม	100	100.00

จากตารางที่ 5 แสดงให้เห็น ระดับผลการศึกษานักศึกษาที่เล่นพนันฟุตบอล โดย นักศึกษาที่มีเกรดเฉลี่ยอยู่ในช่วง 2.00-2.50 มีการเล่นพนันมากที่สุดคิดเป็นร้อยละ 31.00 อันดับ รองลงมาคือเกรดเฉลี่ยอยู่ในช่วง 3.00-3.50 คิดเป็นร้อยละ 30.00 เกรดเฉลี่ยในช่วง 2.50-3.00 คิดเป็น ร้อยละ 29.00 เกรดเฉลี่ยในช่วง 1.50-2.00 คิดเป็นร้อยละ 7.00 และเกรดเฉลี่ยที่อยู่ในช่วง 3.50-4.00 คิดเป็นร้อยละ 3.00 ตามลำดับ

## ตอนที่ 2 พฤติกรรมการเล่นพนันฟุตบอลของนักศึกษาคณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตสารสนเทศเพชรบุรีที่เล่นการพนันฟุตบอล

ตารางที่ 6 แสดงจำนวนและร้อยละของนักศึกษามหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตสารสนเทศเพชรบุรี ที่เล่นการพนันฟุตบอล จำแนกจากจำนวนคู่ที่เล่น

จำนวนคู่ที่เล่นพนัน	จำนวน	ร้อยละ
1 คู่	29	29.00
2 คู่	20	20.00
3 คู่	28	28.00
4 คู่ ขึ้นไป	23	23.00
รวม	100	100.00

จากตารางที่ 6 แสดงให้เห็นจำนวนคู่ในการเล่นพนันโดยจำนวน 1 คู่มีการเล่นมากที่สุดคิด เป็นร้อยละ 29.00 รองลงมาเป็น 3 คู่คิดเป็นร้อยละ 28.00 4 คู่ ขึ้น ไปคิดเป็นร้อยละ 23.00 และจำนวน 2 คู่คิดเป็นร้อยละ 20 ตามลำดับ

ตารางที่ 7 แสดงจำนวนและร้อยละของนักศึกษามหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตสารสนเทศเพชรบุรี ที่เล่นการพนันฟุตบอล จำแนกจากจำนวนเงินในการเล่นพนันแต่ละคู่

จำนวนเงินที่เล่นพนันแต่ละคู่	จำนวน	ร้อยละ
100-500 บาท	41	41.00
500-1,000 บาท	22	22.00
1,000-1,500บาท	21	21.00
1,500บาทขึ้นไป	16	16.00
รวม	100	100.00

จากตารางที่ 7 แสดงให้เห็นถึงจำนวนเงินในการเล่นพนันแต่ละคู่โดยวงเงินที่เล่นต่อคู่มากที่สุดคือ 100-500 บาท คิดเป็นร้อยละ 41.00 500-1,000 บาท คิดเป็นร้อยละ 22.00 1,000-1,500 บาท คิดเป็นร้อยละ 21.00 และ 1,500 บาทขึ้นไปคิดเป็นร้อยละ 16.00 ตามลำดับ

ตารางที่ 8 แสดงจำนวนและร้อยละของนักศึกษามหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตสารสนเทศเพชรบุรี ที่เล่นการพนันฟุตบอล จำแนกจากเริ่มเล่นการพนันตั้งแต่เมื่อไหร่

เริ่มเล่นการพนันตั้งแต่	จำนวน	ร้อยละ
ประถม	5	5.00
มัธยมตอนต้น	13	13.00
มัธยมตอนปลาย	49	49.00
ระดับอุดมศึกษา	33	33.00
รวม	100	100.00

จากตารางที่ 8 แสดงการเริ่มเล่นการพนันของแต่ละบุคคลโดยระดับที่เริ่มเล่นกันมากที่สุดคือมัธยมตอนปลายคิดเป็นร้อยละ 49.00, ระดับอุดมศึกษาคิดเป็นร้อยละ 33.00 มัธยมตอนต้นคิดเป็นร้อยละ 13.00 และระดับประถมคิดเป็นร้อยละ 5.00 ตามลำดับ



ตอนที่ 3 ความคิดเห็นต่อปัจจัยด้านต่างๆที่มีอิทธิพลต่อการเล่นการพนันฟุตบอลของนักศึกษาคณะ  
วิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตสารสนเทศเพชรบุรีที่เล่นการพนันฟุตบอล

ข้อมูลเกี่ยวกับปัจจัยที่มีผลต่อการเล่นพนันฟุตบอล

ปัจจัยที่มีผลต่อการเล่นพนันฟุตบอลแบ่งออกเป็น 4 ปัจจัย

1. ปัจจัยทางสังคม
2. ปัจจัยภายในบุคคล
3. ปัจจัยด้านกฎหมาย
4. ปัจจัยทางสื่อ

ตารางที่ 9 แสดงค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานตามระดับความคิดเห็นของนักศึกษามหาวิทยาลัยศิลปากรวิทยาเขตสารสนเทศเพชรบุรี

ความคิดเห็น	$\bar{X}$	S.D.	ระดับความคิดเห็น	ลำดับที่
<b>ปัจจัยทางด้านสังคม</b>				
1.การได้รับความยกย่องนับถือจากเพื่อน	2.69	1.09	ปานกลาง	16
2.ถูกชักชวนให้เล่นพนันจากคนรู้จัก	3.49	1.15	ปานกลาง	3
3.เล่นพนันตามกลุ่มเพื่อน	3.56	1.24	มาก	2
4.เล่นตามกระแสนิยม	2.81	1.25	ปานกลาง	15
5.สามารถเล่นพนันได้ง่าย	3.37	1.09	ปานกลาง	9
6.การติดต่อกับกับผู้เล่นพนันฟุตบอล	3.08	1.11	ปานกลาง	14
<b>ปัจจัยด้านส่วนบุคคล</b>				
7.เล่นเพื่อหวังรายได้เพิ่ม	3.41	1.29	ปานกลาง	6
8.เล่นเพื่อความสนุกสนาน ตื่นเต้น ไร้ใจ ในการชม	3.41	1.16	ปานกลาง	7
9.เล่นเพื่อระบายความรู้สึก	2.63	1.10	ปานกลาง	17
10.เล่นเพราะเป็นทีมที่ชอบ	3.48	1.22	ปานกลาง	5
<b>ปัจจัยทางด้านกฎหมาย</b>				

11.การพนันฟุตบอลมีบทลงโทษที่ไม่รุนแรง	3.15	1.13	ปานกลาง	13
12.การเล่นพนันฟุตบอลถูกจับกุมได้ยาก	3.19	1.15	ปานกลาง	11
13.รู้สึกเป็นเกมกีฬาไม่ใช่การกระทำผิดที่ร้ายแรง	3.19	1.27	ปานกลาง	12
14.โต๊ะบอลรับผิดชอบหากถูกจับกุม	2.62	1.26	ปานกลาง	18
<b>ปัจจัยด้านสื่อ</b>				
15.ได้รับข้อมูลเกี่ยวกับฟุตบอลทางหนังสือพิมพ์	3.48	1.15	ปานกลาง	4
16.ได้รับข้อมูลเกี่ยวกับฟุตบอลทางโทรทัศน์	3.39	1.12	ปานกลาง	8
17.ได้รับข้อมูลเกี่ยวกับฟุตบอลทางอินเทอร์เน็ต	3.82	1.11	มาก	1
18.ได้รับข้อมูลจากนักพนันด้วยตนเอง	3.29	1.23	ปานกลาง	10
รวม	3.23	0.34	ปานกลาง	

จากตารางที่ 9 แสดงให้เห็นถึงค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนจากการสำรวจระดับความคิดเห็นแบ่งออกเป็น 4 ปัจจัย ซึ่งประกอบด้วย

1.ปัจจัยทางด้านสังคม แยกออกเป็น การได้รับความยกย่องนับถือจากเพื่อนมีค่าเฉลี่ย 2.69 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 1.09 มีระดับความคิดเห็น ปานกลาง ถูกชักชวนจากคนรู้จักมีค่าเฉลี่ย 3.49 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 1.15 มีระดับความคิดเห็น ปานกลาง เล่นพนันตามกลุ่มเพื่อนมีค่าเฉลี่ย 3.56 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 1.24 มีระดับความคิดเห็น มาก เล่นตามกระแสนิยมมีค่าเฉลี่ย 2.81 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 1.25 มีระดับความคิดเห็น ปานกลาง สามารถเล่นพนันได้ง่ายมีค่าเฉลี่ย 3.37 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 1.09 มีระดับความคิดเห็น ปานกลาง และติดต่อบริษัทกับผู้เล่นพนันฟุตบอลมีค่าเฉลี่ย 3.08 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 1.11 มีระดับความคิดเห็น ปานกลาง

2.ปัจจัยด้านส่วนบุคคล แยกออกเป็น หวังรายได้เพิ่มมีค่าเฉลี่ย 3.14 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 1.29 มีระดับความคิดเห็น ปานกลาง เล่นเพื่อความสนุกสนานตื่นเต้นเร้าใจมีค่าเฉลี่ย 3.14 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 1.16 มีระดับความคิดเห็น ปานกลาง เล่นเพื่อระบายความรู้สึกมีค่าเฉลี่ย 2.63 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 1.10 มีระดับความคิดเห็น ปานกลาง และเล่นเพราะเป็นทีมที่ชอบมีค่าเฉลี่ย 3.48 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 1.12 มีระดับความคิดเห็น ปานกลาง

3.ปัจจัยทางด้านกฎหมาย แยกออกเป็นการเล่นพนันฟุตบอลมีบทลงโทษไม่รุนแรงมีค่าเฉลี่ย 3.15 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 1.13 มีระดับความคิดเห็น ปานกลาง การเล่นพนันฟุตบอลถูกจับกุมได้ยากมีค่าเฉลี่ย 3.19 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 1.15 มีระดับความคิดเห็น ปานกลาง รู้สึกเป็นเกมกีฬาไม่ใช่การกระทำผิดที่รุนแรงมีค่าเฉลี่ย 3.19 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 1.27 มีระดับความคิดเห็น ปานกลาง และโต๊ะบอลรับผิดชอบเมื่อถูกจับกุมมีค่าเฉลี่ย 2.62 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 1.27 มีระดับความคิดเห็น ปานกลาง

4.ปัจจัยทางด้านสื่อ แยกออกเป็น ได้รับข้อมูลทางหนังสือพิมพ์มีค่าเฉลี่ย 3.49 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 1.12 มีระดับความคิดเห็น ปานกลาง ได้รับข้อมูลทางโทรทัศน์มีค่าเฉลี่ย 3.39 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 1.21 มีระดับความคิดเห็น ปานกลาง ได้รับข้อมูลทางอินเทอร์เน็ตมีค่าเฉลี่ย 3.82 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 1.11 มีระดับความคิดเห็น มาก และได้รับข้อมูลจากนักพนันด้วยกันเองมีค่าเฉลี่ย 3.29 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 1.23 มีระดับความคิดเห็น ปานกลาง

ตารางที่ 10 แสดงค่าเฉลี่ยส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานโดยรวมของระดับความคิดเห็นของนักศึกษามหาวิทยาลัยศิลปากรวิทยาเขตสารสนเทศเพชรบุรี ที่มีต่อปัจจัยที่มีผลต่อการเล่นพนันฟุตบอล

ปัจจัยที่มีผลต่อการเล่นพนันฟุตบอล	$\bar{X}$	S.D.	ระดับความคิดเห็น	ลำดับที่
ปัจจัยทางสังคม	3.17	1.15	ปานกลาง	3
ปัจจัยภายในบุคคล	3.24	1.19	ปานกลาง	2
ปัจจัยด้านกฎหมาย	3.04	1.21	ปานกลาง	4
ปัจจัยด้านสื่อ	3.46	1.18	ปานกลาง	1
ปัจจัยที่มีผลต่อการเล่นพนันโดยรวม	3.23	0.18	ปานกลาง	

จากตารางที่ 10 แสดงให้เห็นปัจจัยที่มีระดับความคิดเห็นมากไปสู่น้อยจากความคิดเห็นโดยรวม เรียงจากมากไปหาน้อย ปัจจัยด้านสื่อมีค่าเฉลี่ย 3.46 มีค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 1.18 มีระดับความคิดเห็น ปานกลาง ปัจจัยภายในบุคคลมีค่าเฉลี่ย 3.24 มีค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 1.19 มีระดับความคิดเห็น ปานกลาง ปัจจัยทางสังคมมีค่าเฉลี่ย 3.17 มีค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 1.15 มีระดับ

ความคิดเห็น ปานกลาง ปัจจัยด้านกฎหมายมีค่าเฉลี่ย 3.04 มีค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 1.21 มีระดับ  
ความคิดเห็น ปานกลาง ตามลำดับ



ผลงานวิจัยนักศึกษา ระดับปริญญาตรี

## บทที่ 5

### สรุปผล อภิปรายผลและข้อเสนอแนะ

#### สรุปผลการศึกษา

ผลการศึกษาข้อมูลปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการเล่นพนันฟุตบอลของนักศึกษาคณะวิทยาการ  
จัดการ มหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตสารสนเทศเพชรบุรี สรุปได้ดังนี้

1. นักศึกษาคณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตสารสนเทศเพชรบุรีที่  
เล่นการพนันฟุตบอล มีระดับความคิดเห็นต่อปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการเล่นพนันบอลของนักศึกษ  
าคณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตสารสนเทศเพชรบุรี อยู่ในระดับ ปานกลาง  
( $\bar{X} = 3.23$ , S.D. = 0.18) โดยแยกตามปัจจัยต่างๆเรียงลำดับจากมากไปน้อย ดังนี้ 1. ปัจจัยด้านสื่อมี  
ระดับความคิดเห็นปานกลาง ( $\bar{X} = 3.40$ , S.D. = 1.08) 2. ปัจจัยภายในบุคคล มีระดับความคิดเห็น  
ปานกลาง ( $\bar{X} = 3.24$ , S.D. = 1.19) 3.) ปัจจัยทางสังคมมีระดับความคิดเห็น ปานกลาง ( $\bar{X} = 3.17$ , S.D. = 1.15) และ 4. ปัจจัยด้านกฎหมายมีค่าเฉลี่ย 3.04 มีค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 1.21 มีระดับความ  
คิดเห็น ปานกลาง ( $\bar{X} = 3.04$ , S.D. = 1.21)

2. นักศึกษาคณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตสารสนเทศเพชรบุรีที่  
เล่นการพนันฟุตบอล มีระดับความคิดเห็นต่อปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการเล่นพนันบอลของนักศึกษ  
าคณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตสารสนเทศเพชรบุรีแยกตามปัจจัยได้ ดังนี้

#### 2.1 ปัจจัยทางสังคม

ผลงานวิจัยนักศึกษา ระดับปริญญาตรี  
ปัจจัยทางสังคมที่มีอิทธิพลต่อการเล่นการพนันบอลนักศึกษาคณะวิทยาการจัดการ  
มหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตสารสนเทศเพชรบุรี พบว่า นักศึกษาคณะวิทยาการจัดการ  
มหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตสารสนเทศเพชรบุรีที่เล่นการพนันฟุตบอล มีระดับความคิดเห็น อยู่  
ในระดับ มาก 1 ข้อ และอยู่ในระดับปานกลาง 5 ข้อ ดังนี้

ความคิดเห็นระดับ มาก คือ

2.1.1 เล่นพนันตามกลุ่มเพื่อน

ความคิดเห็นระดับปานกลาง คือ

2.1.2 ถูกชักชวนให้เล่นพนันจากคนรู้จัก

2.1.3 สามารถเล่นพนันได้ง่าย

2.1.4 การติดต่อคบค้ากับผู้เล่นพนันฟุตบอล

2.1.5 เล่นตามกระแสนิยม

2.1.6 การได้รับความยกย่องนับถือจากเพื่อน

2.2 ปัจจัยภายในบุคคล

ปัจจัยภายในบุคคลที่มีอิทธิพลต่อการเล่นการพนันบอลนักศึกษาคณะวิทยาการ  
จัดการ มหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตสารสนเทศเพชรบุรี พบว่า นักศึกษาคณะวิทยาการจัดการ  
มหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตสารสนเทศเพชรบุรีที่เล่นการพนันฟุตบอล มีระดับความคิดเห็น อยู่  
ในระดับปานกลาง 4 ข้อ ดังนี้

2.2.1 เล่นเพราะเป็นทีมที่ชอบ

2.2.2 เล่นเพื่อหวังรายได้เพิ่ม

2.2.3 เล่นเพื่อความสนุกสนาน ตื่นเต้น ไร่ใจ ในการชม

2.2.4 เล่นเพื่อระบายความรู้สึก

2.3 ปัจจัยด้านกฎหมาย

ปัจจัยด้านกฎหมายบุคคลที่มีอิทธิพลต่อการเล่นการพนันบอลนักศึกษาคณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตสารสนเทศเพชรบุรี พบว่า นักศึกษาคณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตสารสนเทศเพชรบุรีที่เล่นการพนันฟุตบอล มีระดับความคิดเห็น อยู่ในระดับปานกลาง 4 ข้อ ดังนี้

2.3.1 การเล่นพนันฟุตบอลถูกจับกุมได้ยาก

2.3.2 รู้สึกเป็นเกมกีฬาไม่ใช่การกระทำผิดที่ร้ายแรง

2.3.3 การพนันฟุตบอลมีบทลงโทษที่ไม่รุนแรง

2.3.4 โຕ้ะบอลรับผิดชอบหากถูกจับกุม

2.4 ปัจจัยด้านสื่อ

ปัจจัยด้านสื่อที่มีอิทธิพลต่อการเล่นการพนันบอลนักศึกษาคณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตสารสนเทศเพชรบุรี พบว่า นักศึกษาคณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตสารสนเทศเพชรบุรีที่เล่นการพนันฟุตบอล มีระดับความคิดเห็น อยู่ในระดับมาก 1 ข้อ และอยู่ในระดับปานกลาง 3 ข้อ ดังนี้

ความคิดเห็นระดับ มาก คือ

2.4.1 ได้รับข้อมูลเกี่ยวกับฟุตบอลทางอินเทอร์เน็ต

ผลงความคิดเห็นที่มีระดับปริญญาตรี

2.4.2 ได้รับข้อมูลเกี่ยวกับฟุตบอลทางหนังสือพิมพ์

2.4.3 ได้รับข้อมูลเกี่ยวกับฟุตบอลทางโทรทัศน์

2.4.4 ได้รับข้อมูลจากนักพนันด้วยตัวเอง

## อภิปรายผลการศึกษา

การศึกษาเกี่ยวกับระดับความคิดเห็นของนักศึกษาคณะวิทยาการจัดการมหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตสารสนเทศเพชรบุรีที่เล่นพนันฟุตบอลสามารถนำมาอภิปรายผลปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการเล่นพนันของนักศึกษาคณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตสารสนเทศเพชรบุรี คือ

1. นักศึกษาคณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตสารสนเทศเพชรบุรีที่เล่นพนันฟุตบอลจำแนกตาม เพศ ชั้นปี รายได้ แหล่งที่มาของรายได้ เกรดเฉลี่ย พฤติกรรมการเล่นพนันฟุตบอลมีระดับความคิดเห็นต่อปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการเล่นพนันบอลของนักศึกษาคณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตสารสนเทศเพชรบุรีไม่แตกต่างกันซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ สังคีต พิริยะรังสรรค์ (2543 : 106-107) ได้ทำการศึกษาเรื่อง การพนันนโยบายสาธารณะ พบว่า การพนันอาจไม่ใช่พฤติกรรมเบี่ยงเบนแต่การพนันเป็นวิถีชีวิตของคนไทยจำนวนมากเป็นส่วนหนึ่งของโครงสร้างทางวัฒนธรรมของคนไทย ดังนั้น การจัดการกับปัญหาการพนันจึงไม่ใช่เรื่องที่จะไปแก้ไขพฤติกรรมที่ผิดศีลธรรมของนักพนันแต่ละคน หากแต่จะต้องเปลี่ยนแปลงทางด้านเศรษฐกิจ สังคม กฎหมาย ความคิด ความเชื่อและการเมืองที่มีอิทธิพลต่อบุคคลหรือต้องเปลี่ยนแปลงสภาพแวดล้อมของสังคม อย่างไรก็ตาม มีระดับความคิดเห็นต่อปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการเล่นพนันบอลของนักศึกษาคณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตสารสนเทศเพชรบุรีมีความแตกต่างกันเพียงเล็กน้อยเท่านั้น ซึ่งอาจกล่าวได้ว่า นักศึกษาคณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตสารสนเทศเพชรบุรีที่เล่นการพนันฟุตบอลมีระดับความคิดเห็นต่อปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการเล่นพนันบอลนักศึกษาคณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตสารสนเทศเพชรบุรี อยู่ในระดับปานกลาง

### ผลงานวิจัยนักศึกษา ระดับปริญญาตรี

2. นักศึกษาคณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตสารสนเทศเพชรบุรีที่เล่นพนันฟุตบอลมีระดับความคิดเห็นต่อปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการเล่นพนันบอลของนักศึกษาคณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตสารสนเทศเพชรบุรี โดยภาพรวมและรายด้านอยู่ในระดับ ปานกลาง มีเพียง 2 ข้อเท่านั้นที่อยู่ในระดับความคิดเห็น มาก คือ เล่นพนันตามกลุ่มเพื่อนและการได้รับข้อมูลเกี่ยวกับฟุตบอลทางอินเทอร์เน็ต ซึ่งผลการศึกษารั้งนี้สอดคล้องกับผลงานวิจัยของ มาโนช ตันตระเธียร (2542 : 40-54) พบว่า การพนันทางอินเทอร์เน็ตเป็นปัญหาที่เกิดขึ้นเนื่องจากการพัฒนาของเทคโนโลยีทางคอมพิวเตอร์ที่ไม่จำกัดอยู่แต่เฉพาะในประเทศไทย โดยข้อเท็จจริงของอินเทอร์เน็ตอย่างหนึ่งคือ ไม่มีผู้ใดเป็นเจ้าของอินเทอร์เน็ต หรือ ไซเบอร์สเปซ(Cyber space) ไม่



มีผู้ใดควบคุมหรือบริหาร โครงข่ายการเชื่อมต่อของกลุ่มคอมพิวเตอร์อันมโหฬารนี้ ผู้ใช้อินเทอร์เน็ต โดยรวมถือว่าเป็นผู้มีส่วนร่วมในการควบคุมโดยถือเอาแบบธรรมเนียมของกลุ่มผู้ใช้เป็นมาตรฐาน กลางในการปกครองตนเอง ผู้ใดต้องการเผยแพร่ข่าวสารใดก็ได้เพียงแต่ใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์มี เครื่องต่อพ่วงคอมพิวเตอร์ที่เหมาะสมและมีที่อยู่อินเทอร์เน็ต ( URL หรือ Uniform Resource Locators) ที่ถูกต้องก็สามารถต่อเชื่อมเข้ากับเครือข่ายอินเทอร์เน็ตเพื่อรับ-ส่งข้อมูลข่าวสารได้โดยง่าย ไร้ข้อจำกัดด้านพรมแดนเป็นอิสรภาพในการเข้าถึงข้อมูลชั้นสูงสุดซึ่งการรับรู้ข้อมูลของกลุ่ม ตัวอย่างนักพนันฟุตบอลมีการรับรู้ข้อมูลเกี่ยวกับฟุตบอลทางอินเทอร์เน็ตอยู่ในระดับมากและยัง สอดคล้องกับผลการศึกษาวิจัยของดวงภา เป็นมิตร ที่พบว่า เงื่อนไขการเข้าสู่การพนันฟุตบอลใน ครั้งแรกประกอบด้วย (1) เงื่อนไขทางสังคม คือกลุ่มเพื่อน อิทธิพลต่อการเรียนรู้วิธีเล่นพนันฟุตบอล และทดลองเล่น ต่อมาคือครอบครัว สิ่งที่พบคือพฤติกรรมเลียนแบบบุคคลในครอบครัว (2) เงื่อนไขด้านบุคคลประกอบด้วย ความอยากรู้อยากลอง (3) เงื่อนไขด้านอิทธิพลของสื่อซึ่งการเล่น พนันตามกลุ่มเพื่อนและการรับรู้ข่าวสารเกี่ยวกับฟุตบอลอยู่ในระดับมาก

กิติกร มีทรัพย์ (2540 : 63-64) ได้กล่าวว่า ในด้านอารมณ์ การพนันให้อารมณ์ สนุกสนาน ตื่นเต้น ได้เสี่ยง ได้ลุ้นเพื่อจะได้ชัยชนะ นักพนันรู้สึกอบอุ่นเป็นสุขอยู่กับความเพ้อฝันมี ความหวังว่าจะเป็นผู้ชนะพนัน ซึ่งสอดคล้องกับ ศูนย์วิจัยของมหาวิทยาลัย มิชิแกน ประเทศ สหรัฐอเมริกา (1974) ที่ได้ทำการศึกษาไว้ว่า การพนันขั้นต่อเป็นปรากฏการณ์สากลคนส่วนใหญ่ พนันขั้นต่อหรือวางเดิมพันเพื่อ “ความสนุกสนานเพลิดเพลิน ” ซึ่งสอดคล้องกับผลการศึกษาวิจัย ของ พิภพ ชัดถุกษ์ (2543 : 152-155) พบว่าปัจจัยที่มีผลต่อการเล่นพนันฟุตบอลในกรุงเทพมหานคร ในด้านของการพนันฟุตบอลเพราะต้องการความยกย่องนับถือจากเพื่อนฝูงและคนใกล้ชิด เล่นการ พนันเพราะเพื่อระบายความรู้สึกภายในจิตใจซึ่งเป็นปัจจัยหนึ่งของการเล่นพนันของคนไทย

ผลงานวิจัยนักศึกษา ระดับปริญญาตรี

## ข้อเสนอแนะ

1. การศึกษาควรมีการอธิบายวัตถุประสงค์ในการเก็บข้อมูลให้กับกลุ่มตัวอย่างและอธิบายข้อคำถามที่กลุ่มตัวอย่างไม่เข้าใจเพื่อให้ได้ข้อมูลตรงตามทัศนคติของกลุ่มตัวอย่างจริงๆ
2. จากผลการศึกษาครั้งนี้ พบว่า นักศึกษาทราบดีว่าการพนันฟุตบอลเป็นสิ่งไม่ดีแต่เนื่องจากมีเวลาว่างจึงหันมาเล่นพนันฟุตบอลกับกลุ่มเพื่อนจึงอยากเสนอให้ทางมหาวิทยาลัย สนับสนุนกิจกรรมต่างๆ ให้มากขึ้นเพื่อลดเวลาว่างของนักศึกษาที่ใช้เวลาว่างในการเล่นการพนัน
3. ส่งเสริมกิจกรรมกีฬาให้มากขึ้น โดยการจัดหาสถานที่ อุปกรณ์ ที่เพียงพอในการรองรับความต้องการของนักศึกษา
4. รมรงค์ให้นักศึกษาหันมาสนใจในการออกกำลังกายให้มากขึ้น และรมรงค์ให้นักศึกษารู้ถึงโทษของการพนันอย่างจริงจัง
5. ภาครัฐควรมีมาตรการควบคุม ยับยั้ง การพนันฟุตบอลในสังคมไทย โดยการ เข้มงวด กวาดล้าง จับกุมเจ้ามือพนันบอลหรือโต๊ะบอลอย่างจริงจัง
6. ควรมีการศึกษาปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการเล่นพนันฟุตบอลและผลกระทบจากการเล่นพนันฟุตบอลของนักศึกษามหาวิทยาลัยต่างๆ ในประเทศไทยต่อไป

ผลงานวิจัยนักศึกษา ระดับปริญญาตรี

### บรรณานุกรม

- กิติกร มีทรัพย์. ความสุขจากการเล่นการพนัน. กรุงเทพมหานคร: พัฒนาวิชาการ, 2508.
- ชุมพล โลหะชาละ. “คำบรรยายการพนันชนิดต่าง ๆ ที่ขึ้นสู่ศาล.” คุดพาท 4  
(กรกฎาคม-สิงหาคม 2517)
- ดวงนภา เป็นมิตร. “การเข้าสู่การเล่นพนันของนักเรียน-นักศึกษา.” วิทยานิพนธ์ปริญญา  
ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชภัฏภูเก็ต, 2547.
- นวนน้อย ตริรัตน์. “การพนันฟุตบอล: การเสี่ยงโชคของชนชั้นกลาง.” ใน รายงานการประชุม  
ผลงานวิจัยเรื่อง เศรษฐกิจนอกกฎหมายและนโยบายสาธารณะในประเทศไทย, 33.  
กรุงเทพมหานคร: ศูนย์ศึกษาเศรษฐศาสตร์และการเมือง คณะรัฐศาสตร์จุฬาลงกรณ์  
มหาวิทยาลัย, 2539.
- นวนน้อย ตริรัตน์. อุตสาหกรรมการพนันไทย อังกฤษ สหรัฐอเมริกา ออสเตรเลียและมาเลเซีย.  
กรุงเทพมหานคร: ซิลค์-เวอร์มบुकส์, 2543.
- ผาสุก พงษ์ไพจิตร. เศรษฐกิจการเมืองว่าด้วย หวยใต้ดิน. กรุงเทพมหานคร:  
ตรัสวิน(ซิลค์-เวอร์มบुकส์), 2543.
- ผาสุก พงษ์ไพจิตร. การพนันในสังคมไทย. กรุงเทพมหานคร: ตรัสวิน(ซิลค์-เวอร์มบुकส์), 2543.
- พิภพ ขัติฤกษ์. “ปัจจัยที่มีผลต่อการเล่นพนันฟุตบอล ในกรุงเทพมหานคร.”  
วิทยานิพนธ์ปริญญาวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต บัณฑิตวิทยาลัย  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2543.
- มานิช ต้นตระกูล. อาชญากรรมในยุคโลกาภิวัตน์: จากการพนันบอลทางอินเทอร์เน็ตถึง  
อาชญากรรมคอมพิวเตอร์ผู้ปฏิบัติในกระบวนการยุติธรรมไทยพร้อมหรือยัง.  
กรุงเทพมหานคร: (ซิลค์-เวอร์มบुकส์), 2542.
- รุ่งโรจน์ รื่นเรืองวงศ์. “การพนัน.” วารสารกฎหมายจุฬาลงกรณ์ 2 (พฤษภาคม 2519) : 75-78
- วิกิพีเดีย สารานุกรมเสรี. ความหมายของการพนัน [ออนไลน์]. เข้าถึงเมื่อ 27 สิงหาคม 2553.  
เข้าถึงได้จาก [http:// www.wikipedia.com](http://www.wikipedia.com).

ศูนย์วิจัยของ มหาวิทยาลัยมิชิแกน ประเทศสหรัฐอเมริกา. การกระทำผิดในสังคม : สังคมวิทยา  
อาชญากรรมและพฤติกรรมเบี่ยงเบน. กรุงเทพมหานคร : โรงพิมพ์เดอะบิสซิเนสเพรส  
,1974.

สังคิต พิริยะรังสรรค์. เศรษฐกิจนอกกฎหมายและนโยบายสาธารณะในประเทศไทย.

กรุงเทพมหานคร: ตรัสวิน(ซิลค์-เวอร์มบุคส์), 2543.

องอาจ ชัยเพชร โยธิน. “การบังคับใช้กฎหมาย: ศึกษากรณีการพนันผลการแข่งขันฟุตบอล.”

วิทยานิพนธ์ปริญญานิติศาสตรมหาบัณฑิต บัณฑิตวิทยาลัย

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2541.



ผลงานวิจัยนักศึกษา ระดับปริญญาตรี



ผลงานวิจัยนักศึกษา ระดับปริญญาตรี

## แบบสอบถามเพื่อการศึกษาวิจัย

เรื่อง ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการเล่นพนันฟุตบอลของนักศึกษาคณะวิทยาการจัดการมหาวิทยาลัย  
ศิลปากร วิทยาเขตสารสนเทศเพชรบุรี

---

คำชี้แจง

1. แบบสอบถามนี้เป็นส่วนหนึ่งของกระบวนการจัดทำวิจัยของนักศึกษาระดับปริญญาตรี สาขาการจัดการธุรกิจและภาษาอังกฤษ คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตสารสนเทศเพชรบุรี
2. ข้อมูลที่ได้จากแบบสอบถามในครั้งนี้ผู้วิจัยจะเก็บรักษาไว้เป็นความลับและนำไปใช้ทางวิชาการเท่านั้น จะไม่มีผลกระทบต่อผู้ตอบแบบสอบถามแต่ประการใด
3. แบบสอบถามแบ่งออกเป็น 4 ตอน คือ
  - ตอนที่ 1 เป็นแบบสอบถามเกี่ยวกับข้อมูลพื้นฐานของผู้ตอบแบบสอบถาม
  - ตอนที่ 2 เป็นแบบสอบถามพฤติกรรมการเล่นการพนัน
  - ตอนที่ 3 คำถามเกี่ยวกับปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการพนันฟุตบอลของนักศึกษามหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขต สารสนเทศเพชรบุรี
  - ตอนที่ 4 ข้อเสนอแนะและแนวทางการแก้ไขในการเล่นพนันฟุตบอลของนักศึกษามหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตสารสนเทศเพชรบุรี

ผลงานวิจัยนักศึกษา ระดับปริญญาตรี

ตอนที่ 1 เป็นแบบสอบถามเกี่ยวกับข้อมูลพื้นฐานของผู้ตอบแบบสอบถาม

คำชี้แจง โปรดทำเครื่องหมาย / ในช่อง ( ) ให้ตรงกับความเป็นจริง

1.1 เพศ ( ) ชาย ( ) หญิง

1.2 ระดับการศึกษา/ชั้นปี

( ) ชั้นปี 1 ( ) ชั้นปี 2 ( ) ชั้นปี 3 ( ) ชั้นปี 4 ( ) อื่นๆ.....

1.3 รายได้ที่ได้รับในแต่ละเดือน

( ) น้อยกว่า 4 ,500 บาท ( ) 4,500 – 5,500 บาท

( ) 5,501 - 6,500 บาท ( ) 6,501 – 7,500 บาท

( ) 7,501 - 8,000 บาท ( ) มากกว่า 8001 บาทขึ้นไป

1.4 แหล่งที่มาของรายได้

( ) ผู้ปกครอง ( ) กองทุนกู้ยืม ฯ

( ) หารายได้พิเศษ ( ) ทุนการศึกษา

( ) อื่นๆ โปรดระบุ.....

1.5 เกรดเฉลี่ย

( ) 1.50-2.00 ( ) 2.01-2.50

( ) 2.51-3.00 ( ) 3.01-3.50

( ) 3.51-4.00

ตอนที่ 2 เป็นแบบสอบถามพฤติกรรมการเล่นการพนัน

2.1 ท่านเล่นพนันฟุตบอลคราวละกี่คู่

- ( ) 1 คู่ ( ) 2 คู่ ( ) 3 คู่ ( ) มากกว่า 4 คู่ขึ้นไป

2.2 จำนวนเงินในการเล่นพนันต่อคู่

- ( ) 100-500 ( ) 501-1000  
( ) 1001-1500 ( ) 1501 บาทขึ้นไป

2.3 ท่านเริ่มเล่นการพนันฟุตบอลตั้งแต่

- ( ) ประถม ( ) มัธยมต้น  
( ) มัธยมปลาย ( ) อุดมศึกษา

ตอนที่ 3 คำถามเกี่ยวกับปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการเล่นพนันฟุตบอลของนักศึกษามหาวิทยาลัย  
ศิลปากร วิทยาเขต สารสนเทศเพชรบุรี

ให้ท่านทำเครื่องหมาย / ลงในช่องที่ตรงกับความคิดเห็นของท่าน โดยมีเกณฑ์การให้ค่าคะแนน  
ดังนี้

ผลงานวิจัยนักศึกษา ระดับปริญญาตรี  
5 หมายถึง เห็นด้วยอย่างยิ่ง

- 4 หมายถึง เห็นด้วย  
3 หมายถึง ค่อนข้างเห็นด้วย  
2 หมายถึง ค่อนข้างไม่เห็นด้วย  
1 หมายถึง ไม่เห็นด้วย



ปัจจัยที่มีผลต่อการเล่นพนันฟุตบอล	ระดับความคิดเห็น				
	5	4	3	2	1
<u>ปัจจัยทางสังคม</u>					
1.การได้รับความยกย่องนับถือจากเพื่อน					
2.ถูกชักชวนให้เล่นการพนันจากคนรู้จัก					
3.เล่นพนันตามกลุ่มเพื่อน					
4.เล่นตามกระแสนิยม					
5.สามารถเล่นพนันได้ง่าย					
6.การติดต่อคบค้ากับผู้เล่นพนันฟุตบอล					
<u>ปัจจัยภายในบุคคล</u>					
7. เล่นพนันเพื่อหวังรายได้เพิ่มขึ้น					
8.เล่นเพื่อความสนุกสนาน ตื่นเต้น เร้าใจ ในการชมฟุตบอล					
9.เล่นเพื่อระบายความรู้สึก					
10.เล่นเพราะมีทีมที่ชอบ นักเตะที่ชอบ					
<u>ปัจจัยทางกฎหมาย</u>					
11.การพนันฟุตบอลมีบทลงโทษที่ไม่รุนแรง					
12.การเล่นพนันฟุตบอลถูกจับกุมได้ยาก					
13.รู้สึกเป็นเกมกีฬาไม่ใช่การกระทำผิดที่ร้ายแรง					
14. โต้ะบอลหรือเจ้ามือรับผิดชอบหากถูกจับกุม					

ปัจจัยด้านสื่อ					
15. ได้รับข้อมูลเกี่ยวกับฟุตบอลทางหนังสือพิมพ์					
16. ได้รับข้อมูลเกี่ยวกับฟุตบอลทางโทรทัศน์					
17. ได้รับข้อมูลเกี่ยวกับฟุตบอลทางอินเทอร์เน็ต					
18. ได้รับข้อมูลจากนักพนันด้วยตนเอง					

ตอนที่ 4 ข้อเสนอแนะและแนวทางการแก้ไขในการเล่นพนันฟุตบอลของนักศึกษามหาวิทยาลัย  
ศิลปากร วิทยาเขตสารสนเทศเพชรบุรี

.....

.....

.....

ขอขอบคุณ

ผลงานวิจัยนักศึกษา ระดับปริญญาตรี

## ประวัติผู้วิจัย

ชื่อ-นามสกุล นายมานะชัย เหริยญไพโรจน์

ที่อยู่ 45/1 หมู่ 7 ตำบลท่าเคย อำเภอสวนผึ้ง จังหวัดราชบุรี 70180

## ประวัติการศึกษา

พ.ศ.2546 สำเร็จการศึกษามัธยมตอนต้น โรงเรียนสวนผึ้งวิทยา จ.ราชบุรี

พ.ศ.2549 สำเร็จการศึกษามัธยมตอนปลาย โรงเรียนครุณาราชบุรี จ.ราชบุรี

พ.ศ.2553 กำลังศึกษาระดับปริญญาบริหารบัณฑิต สาขาวิชาการจัดการธุรกิจ  
และภาษาอังกฤษ มหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตสารสนเทศเพชรบุรี



ผลงานวิจัยนักศึกษา ระดับปริญญาตรี