



พหุกิจกรรมการเล่นพนักฟุตบอลของนักศึกษามหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตสารสนเทศเพชรบุรี



โดย
นายธีรพนธ์ สุธีรัตน์ประภา

ผลงานวิจัยนักศึกษา ระดับปริญญาตรี

การวิจัยนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาในรายวิชา 761 427 สัมมนาปัญหาทางธุรกิจ
ตามหลักสูตรปริญญาศิลปศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาการจัดการธุรกิจทั่วไป
คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยศิลปากร
ปีการศึกษา 2553

พฤติกรรมการเล่นพนันฟุตบอลของนักศึกษามหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตสารสนเทศเพชรบุรี



โดย
นายธีรพนธ์ สุธีรัตนประภา

ผลงานวิจัยนักศึกษา ระดับปริญญาตรี

การวิจัยนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาในรายวิชา 761 427 สัมมนาปัญหาทางธุรกิจ
ตามหลักสูตรปริญญาศิลปศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาการจัดการธุรกิจทั่วไป
คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยศิลปากร
ปีการศึกษา 2553

ที่ประชุมสาขาวิชาการจัดการธุรกิจทั่วไป คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยศิลปากร พิจารณาแล้ว
อนุมัติให้การวิจัย เรื่อง “พฤติกรรมการเล่นพนันฟุตบอลของนักศึกษามหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยา
เขตสารสนเทศเพชรบุรี” เสนอโดยนายธีรพนธ์ สุธีรัตน์ประภา มีคุณค่าเพียงพอที่จะเป็นส่วนหนึ่ง
ของการศึกษาในรายวิชาสัมมนาปัญหาทางธุรกิจ ตามหลักสูตรศิลปศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาการ
จัดการธุรกิจทั่วไป คณะวิทยาการจัดการ

.....
(อาจารย์ ดร.ชนินทร์รัฐ รัตนพงศ์กัญญา)
หัวหน้าสาขาวิชาการจัดการธุรกิจทั่วไป
วันที่.....เดือน.....พ.ศ.....

อาจารย์ที่ปรึกษา
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ประสพชัย พสุนนท์
คณะกรรมการสอบสัมมนาปัญหาทางธุรกิจ

.....ประธานกรรมการ
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ณภัทน์ หอมสุค)

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

ผลงานวิจัยนักศึกษาในระดับปริญญาตรี

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ประสพชัย พสุนนท์)

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

.....กรรมการ

(อาจารย์ภาวิณี กาญจนภา)

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

12500051 : สาขาวิชาการจัดการธุรกิจทั่วไป

คำสำคัญ : พฤติกรรมการเล่นพนัน/ ฟุตบอล

ธีรพนธ์ สุธีรัตนประภา : พฤติกรรมการเล่นพนันฟุตบอลของนักศึกษามหาวิทยาลัย
ศิลปากร วิทยาเขตสารสนเทศเพชรบุรี อาจารย์ที่ปรึกษา : ผศ.ประสพชัย พสุนนท์. 86 หน้า

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาพฤติกรรมการเล่นพนันฟุตบอลของนักศึกษาระดับปริญญาตรี โดยจำแนกตามเพศ อายุ ระดับการศึกษา และผลการศึกษา โดยกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการสำรวจเป็นนักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตสารสนเทศเพชรบุรีที่เล่นการพนันฟุตบอล จำนวน 400 คน การวิเคราะห์ข้อมูลใช้โปรแกรมสำเร็จรูป SPSS สถิติที่ใช้คือ ค่าเฉลี่ยทางคณิต ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน One - way Anova และ T-test

ผลการวิจัยพบว่า

1. กลุ่มตัวอย่าง ส่วนใหญ่เป็นเพศชายอายุ ระหว่าง 20 – 25 ปีการศึกษาอยู่ในระดับปริญญาตรี ชั้นปีที่ 4 ผลการเรียนอยู่ระหว่าง 2.01 – 2.50 ประเภทการพนันที่เล่นมากที่สุดคือไพ่ และเล่นประมาณ 5 ครั้ง/สัปดาห์ และส่วนใหญ่ได้กำไรมากกว่าขาดทุน โดยนำเงินเก็บมาใช้เล่นพนัน

2. กลุ่มตัวอย่างที่จะเล่นกีฬาฟุตบอล และเล่นทุกวัน โดยเล่นพนันเพื่อต้องการเชียร์ฟุตบอลให้สนุกขึ้น ส่วนกลุ่มตัวอย่างที่ไม่เล่นพนันเนื่องจากกลัวเป็นหนี้ และกลุ่มตัวอย่างเล่นพนันฟุตบอลโดยแทงพนันกับเพื่อน และเหตุผลในการเลือกทีมแทงพนันเนื่องจากเป็นทีมฟุตบอลที่ชื่นชอบ และลีกฟุตบอลหรือเทศกาลฟุตบอลที่กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เลือกเล่นคือเทศกาลฟุตบอลโลก จำนวนเงินที่ใช้ในการเล่นพนันประมาณ 5,000-10,000 บาท และได้เสียประมาณ 1,001-5,000 บาท

3. ปัจจัยที่ส่งผลต่อการเล่นพนันฟุตบอลมากคือปัจจัยด้านสื่อ รองลงมาคือปัจจัยด้านอารมณ์และความคิด ปัจจัยทางด้านเศรษฐกิจและการเงิน ปัจจัยด้านกฎหมาย/กฎระเบียบของมหาวิทยาลัย และปัจจัยทางด้านสังคมและสิ่งแวดล้อม ตามลำดับ

คณะวิทยาการจัดการ

มหาวิทยาลัยศิลปากร

ปีการศึกษา

2553

ลายมือชื่อนักศึกษา

ลายมือชื่ออาจารย์ที่ปรึกษา

กิตติกรรมประกาศ

การวิจัยเรื่อง พฤติกรรมการเล่นพนันฟุตบอลของนักศึกษามหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตสารสนเทศเพชรบุรี ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของรายวิชาการวิจัยสัมมนาปัญหาทางธุรกิจ (761 427) หลักสูตรปริญญาศิลปศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาการจัดการธุรกิจทั่วไป คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยศิลปากร สามารถสำเร็จลุล่วงได้เป็นอย่างดีด้วยความอนุเคราะห์ของบุคคลหลายๆท่าน ที่สละเวลาอันมีค่ายิ่งเพื่อให้ข้อมูลต่างๆประกอบการทำวิจัย ผู้วิจัยจึงขอกราบขอบพระคุณมาด้วย โอกาสนี้

ขอขอบพระคุณ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ประสพชัย พสุนนท์ ที่ให้ความอนุเคราะห์ในการถ่ายทอดความรู้ ขั้นตอนการทำวิจัย และเป็นอาจารย์ที่ปรึกษาที่คอยให้คำแนะนำ ให้คำปรึกษา ให้การช่วยเหลือ ชี้แนะแนวทางในการจัดทำวิจัย เสียสละเวลาตรวจสอบงานวิจัย เพื่อนำมาสู่การแก้ไข และปรับปรุงข้อบกพร่องให้งานวิจัยสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น ทำให้การวิจัยฉบับนี้สำเร็จไปด้วยดี

นอกจากนี้ขอขอบคุณอย่างจริงใจต่อครอบครัวและเพื่อนๆ น้องๆ ทุกคนที่ให้ข้อคิดที่ดี ให้การสนับสนุนและให้กำลังใจเสมอมา พร้อมทั้งขอขอบคุณทุกท่านที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับรายงานการวิจัยฉบับนี้ ที่ไม่ได้กล่าวในที่นี้ ไว้ โอกาสนี้ และหวังว่างานวิจัยฉบับนี้จะเป็นประโยชน์แก่ผู้อื่นที่จะนำไปปรับประยุกต์ใช้ หรือเป็นแบบอย่างในการพัฒนางานวิจัยต่างๆ ต่อไป

ผลงานวิจัยนักศึกษา ระดับปริญญาตรี

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อ.....	ค
กิตติกรรมประกาศ.....	ง
สารบัญตาราง.....	ช
บทที่	
1 บทนำ	1
ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา.....	1
วัตถุประสงค์การวิจัย.....	3
ขอบเขตการวิจัย.....	3
กรอบแนวคิด.....	4
สมมติฐานในการศึกษา.....	4
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	4
นิยามศัพท์เฉพาะ.....	5
2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	8
แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการพนัน.....	7
ทฤษฎีแรงจูงใจ.....	14
สภาพปัญหาเกี่ยวกับการพนันในปัจจุบัน.....	18
การพนันฟุตบอลในประเทศไทย.....	19
งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	26
3 วิธีดำเนินการวิจัย	30
จำนวนประชากรและกลุ่มตัวอย่าง.....	30
เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล.....	31
วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล.....	32
วิธีการประมวลผลและการวิเคราะห์ข้อมูล.....	32
4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	35
ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม.....	36

บทที่	หน้า
ข้อมูลเกี่ยวกับลักษณะทางพฤติกรรมการเล่นพนันฟุตบอล.....	40
ข้อมูลปัจจัยที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการเล่นพนันฟุตบอล.....	48
5 สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ.....	69
สรุปผลการวิจัย.....	70
อภิปรายผล.....	74
ข้อเสนอแนะ.....	76
บรรณานุกรม.....	77
ภาคผนวก.....	79
แบบสอบถามพฤติกรรมการเล่นพนันฟุตบอล ของนักศึกษามหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตสารสนเทศเพชรบุรี.....	80
ประวัติผู้วิจัย.....	86

ผลงานวิทยานิพนธ์ ระดับปริญญาตรี

สารบัญตาราง

ตารางที่	หน้า	
1	จำนวนประชากรและกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษา.....	30
2	จำนวนและค่าร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามเพศ.....	36
3	จำนวนและค่าร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามอายุ.....	36
4	จำนวนและค่าร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามระดับการศึกษา.....	37
5	จำนวนและค่าร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามผลการเรียนเฉลี่ย.....	37
6	จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามการเล่นพนันของนักศึกษา.....	38
7	จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามประเภทการพนันที่นักศึกษาเล่น.....	38
8	แสดงจำนวนและร้อยละข้อมูลความถี่ในการเล่นการพนันของนักศึกษา.....	39
9	จำนวนและร้อยละผลกำไร - ขาดทุนจากการเล่นการพนัน.....	39
10	จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามที่มาของรายได้ที่ใช้ในการเล่นพนัน...	40
11	จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่างการเล่นกีฬาฟุตบอล.....	40
12	จำนวนและร้อยละความถี่ในการเล่นกีฬาฟุตบอลของกลุ่มตัวอย่าง.....	41
13	จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่างที่เล่นพนันฟุตบอล.....	41
14	จำนวนและร้อยละสาเหตุในการเล่นพนันฟุตบอลของกลุ่มตัวอย่าง.....	42
15	จำนวนและร้อยละของสาเหตุการไม่เล่นพนันฟุตบอลของกลุ่มตัวอย่าง.....	42
16	จำนวนและร้อยละของช่องทางในการเล่นพนันฟุตบอลของกลุ่มตัวอย่าง.....	43
17	จำนวนและร้อยละของการเลือกรับข้อมูลข่าวสารเพื่อนำมาพิจารณาในการเลือกทีมฟุตบอลในการพนันฟุตบอล.....	43
18	จำนวนและร้อยละของลีกฟุตบอลที่กลุ่มตัวอย่างนิยมเล่นพนัน.....	44
19	จำนวนและร้อยละของจำนวนเงินที่ใช้เล่นการพนันฟุตบอลในแต่ละสัปดาห์ของกลุ่มตัวอย่าง.....	45
20	จำนวนและร้อยละของจำนวนเงินที่ได้ / เสียจากการเล่นพนันฟุตบอลในแต่ละสัปดาห์.....	45
21	จำนวนและร้อยละของการเป็นหนี้พนันของกลุ่มตัวอย่าง.....	46

ตารางที่	หน้า	
22	จำนวนและร้อยละข้อมูลของแหล่งเงินที่กลุ่มตัวอย่างที่เป็นหนี้ นำมาใช้หนี้จากการพนัน.....	46
23	จำนวนและร้อยละของค่าใช้จ่ายที่กลุ่มตัวอย่างคาดว่าจะเพิ่มขึ้น ในช่วงเทศกาลฟุตบอล.....	47
24	จำนวนและร้อยละของวิธีในการแก้ปัญหานักศึกษาที่เล่นพนันฟุตบอล.....	47
25	ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของปัจจัยที่มีผลต่อการตัดสินใจในการเล่นพนัน ฟุตบอลของนักศึกษาที่มีต่อปัจจัยที่มีผลต่อการเล่นพนันฟุตบอลทั้ง 5 ปัจจัย.....	48
26	ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานจำแนกตามปัจจัยด้านเศรษฐกิจและการเงิน.....	49
27	ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานจำแนกตามปัจจัยด้านสื่อต่างๆ.....	50
28	ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานจำแนกตามปัจจัยด้านสังคมและสิ่งแวดล้อม.....	51
29	ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานจำแนกตามปัจจัยด้านกฎหมาย กฎระเบียบของ มหาวิทยาลัย.....	52
30	ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานจำแนกตามปัจจัยด้านอารมณ์และความคิด.....	53
31	ความแตกต่างระหว่างเพศและความสำคัญต่อปัจจัยที่การเล่นพนันฟุตบอล.....	54
32	การเปรียบเทียบความแตกต่างของลักษณะทางประชากรศาสตร์ ต่อปัจจัยในการเล่นพนันฟุตบอลจำแนกตามอายุ.....	55
33	ความแตกต่างของระดับการตัดสินใจในการเล่นพนันฟุตบอล ในปัจจัยด้านเศรษฐกิจและการเงิน โดยจำแนกตามอายุ.....	56
34	ความแตกต่างของระดับการตัดสินใจในการเล่นพนันฟุตบอล ในปัจจัยด้านสื่อต่างๆ โดยจำแนกตามอายุ.....	57
35	ความแตกต่างของระดับการตัดสินใจในการเล่นพนันฟุตบอล ในปัจจัยด้านสังคมและสิ่งแวดล้อมโดยจำแนกตามอายุ.....	57
36	ความแตกต่างของระดับการตัดสินใจในการเล่นพนันฟุตบอล ในปัจจัยด้านกฎหมาย/กฎระเบียบของมหาวิทยาลัยโดยจำแนกตามอายุ.....	58
37	ความแตกต่างของระดับการตัดสินใจในการเล่นพนันฟุตบอล ในปัจจัยด้านอารมณ์และความคิด โดยจำแนกตามอายุ.....	59
38	การเปรียบเทียบความแตกต่างของลักษณะทางประชากรศาสตร์ต่อ ปัจจัยในการเล่นพนันฟุตบอล จำแนกตามระดับการศึกษา.....	60

ตารางที่	หน้า	
39	ความแตกต่างของระดับการตัดสินใจในการเล่นพนันฟุตบอล	
	ในปัจจัยด้านเศรษฐกิจและการเงิน โดยจำแนกตามระดับการศึกษา.....	61
40	ความแตกต่างของระดับการตัดสินใจในการเล่นพนันฟุตบอล	
	ในปัจจัยด้านสื่อต่างๆ โดยจำแนกตามระดับการศึกษา.....	62
41	ความแตกต่างของระดับการตัดสินใจในการเล่นพนันฟุตบอล	
	ในปัจจัยด้านสังคมและสิ่งแวดล้อม โดยจำแนกตามระดับการศึกษา.....	62
42	ความแตกต่างของระดับการตัดสินใจในการเล่นพนันฟุตบอล	
	ในปัจจัยด้านกฎหมาย/กฎระเบียบของมหาวิทยาลัยโดยจำแนก	
	ตามระดับการศึกษา.....	63
43	การเปรียบเทียบความแตกต่างของลักษณะทางประชากรศาสตร์	
	ต่อปัจจัยในการเล่นพนันฟุตบอล จำแนกตามผลการเรียน.....	64
44	ความแตกต่างของระดับการตัดสินใจในการเล่นพนันฟุตบอล	
	ในปัจจัยด้านเศรษฐกิจและการเงิน โดยจำแนกตามผลการเรียน.....	65
45	ความแตกต่างของระดับการตัดสินใจในการเล่นพนันฟุตบอล	
	ในปัจจัยด้านสังคมและสิ่งแวดล้อม โดยจำแนกตามผลการเรียน.....	66
46	ความแตกต่างของระดับการตัดสินใจในการเล่นพนันฟุตบอล	
	ในปัจจัยด้านกฎหมาย/กฎระเบียบของมหาวิทยาลัยโดยจำแนก	
	ตามผลการเรียน.....	67
47	ความแตกต่างของระดับการตัดสินใจในการเล่นพนันฟุตบอล	
	ในปัจจัยด้านอารมณ์และความคิด โดยจำแนกตามผลการเรียน.....	67

ผลงานวิจัยนักศึกษา ระดับปริญญาตรี

บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

“ฟุตบอล” ถือเป็นกีฬาที่ได้รับความนิยมมากเป็นอันดับหนึ่ง ซึ่งทั่วโลกให้ความสนใจและติดตามชม ไม่ว่าจะเป็นมหกรรมกีฬาฟุตบอลระดับโลก ที่จัดขึ้นทุกๆ 4 ปี หรือฟุตบอลลีกต่างๆ ซึ่งในการรับชมกีฬาฟุตบอลต่างๆ เหล่านี้ ไม่ได้อยู่ภายใต้ข้อจำกัดของสถานที่อีกต่อไป เนื่องจากมีการพัฒนาทางด้านเทคโนโลยีและการสื่อสาร ทำให้มีการถ่ายทอดสดการแข่งขันฟุตบอลเหมือนอยู่ติดขอบสนาม และมีการถ่ายทอดสดฟุตบอลจากลีกต่างประเทศเป็นจำนวนมาก เช่น อังกฤษ สเปน อิตาลี ฝรั่งเศส เป็นต้น เป็นการเปิดโอกาสให้นักพนันไม่ว่าจะเป็นรุ่นเล็กหรือว่ารุ่นใหญ่ ได้มีโอกาสเล่นพนันกันแทบทุกวัน

ฟุตบอลเป็นกีฬาที่ได้รับความนิยมสูงในแง่ของการแข่งขันที่สนุกเร้าใจมีการเปลี่ยนแปลงได้เสมอแต่ไม่ว่าเรื่องอะไรก็ตามย่อมมีสองด้านทั้งด้านดีและไม่ดีเหมือนกับเหรียญที่มีทั้งด้านหัวและก้อย ฟุตบอลก็ย่อมมีทั้งด้านบวกและลบ ส่วนมากแล้วการพนันบอลถือว่าเป็นอีกสีสันหนึ่งของช่วงเทศกาลแข่งบอลอีกอย่าง หนึ่งก็ว่าได้เพราะส่วนใหญ่แล้วเมื่อดูบอลก็ย่อมที่อยากจะพนันขันแข่งเพื่อ เพิ่มดีกรีความสนุกและเพิ่มความตื่นเต้นให้กับนักดูไม่ว่าอย่างไรก็ตามการพนันฟุตบอลนั้นถือว่าการพนันรูปแบบหนึ่งที่ถ้าหากหลงลืมเล่นไม่ลืมหู ลืมตาแล้วละก็อาจจะสิ้นเนื้อประดาตัวหมดเนื้อหมดตัวไปได้ง่ายๆ เหมือนกัน การพนันบอลนั้นมีด้วยกันหลายหลายวิธีมากมายมหาศาล มีทั้งที่สะดวกรวดเร็ว ลำบากยากเย็น เร็วช้อนจากตำรวจ ตัวอย่างเช่นการเล่นโต๊ะบอลโดยจะมีโต๊ะให้นั่งดูจัดทีวีให้นั่งชมเป็นคู่ๆ ได้เสียพนันขันต่อก็จะเกิดขึ้นกันตรงนั้นและจ่ายทันทีที่ตรงนั้นเลย หรือการวางโพยที่จะจรรยาละเอียดฟุตบอลคู่ที่จะลงแข่งแล้วเขียนผลได้เสียเอา ไว้แล้วให้ลงเงินเดิมพันลงในนั้นไม่ต่างอะไรจากการเล่นหวยบนดินซักเท่าไร เพียงแค่มีโอกาสได้มากขึ้นนิดหน่อย หรือการเล่นแทงบอลทางโทรศัพท์ ซึ่งมีมากมายหลายรูปแบบมาก ส่วนที่เป็นที่นิยมมากที่สุดเพราะสะดวกปลอดภัยรวดเร็วที่สุดก็คือการแทงบอล แบบออนไลน์ซึ่งมี Website เปิดกันมานานมากชนิดที่ไม่เกรงกลัวกฎหมาย เพราะ server นั้นอยู่ต่างประเทศที่มีการเปิดให้มีการเล่นพนันอย่างเสรีดังนั้นก็กฎหมายจึงไม่สามารถทำอะไรได้นอกจากบล็อก website นั้นๆ ซึ่ง

ถ้าต้องการแทงบอลหรือพนันฟุตบอลออนไลน์ก็สามารถเข้าไปใช้บริการได้ในทันทีขอแค่มีบัญชีธนาคารชื่อกแห่งหรือหมายเลขบัญชีธนาคารก็สามารถลงเงินพนันได้ในทันที โดยนั่งเล่นรออยู่ที่บ้านไม่ต้องออกไปเดินโพลตามโพลตามโต๊ะบอลให้วุ่นวาย ซึ่งบางที่สามารถลงพนันได้ตลอดเวลา ทั้งก่อนเวลาแข่งระหว่างแข่ง หลังแข่งบางที่รับแทงพนันฟุตบอลถึง 90 นาทีเลยก็มีความสะดวก และสามารถแทงได้ทุกเวลาที่ต้องการเป็นปัจจัยให้การพนันบอลเติบโต และแพร่หลายมากขึ้น ทุกครั้งที่มีการแข่งขันฟุตบอล มักเกิดปัญหา “การพนันฟุตบอล” ควบคู่กันไป และเป็นปัญหาเรื้อรังที่เกิดขึ้นในสังคมไทยมานาน เป็นบ่อเกิดของปัญหาอาชญากรรม คดียักยอกทรัพย์สิน หนีโกงทรัพย์สิน ชิงทรัพย์ และฆ่าตัวตาย ล้วนมาจากการเล่นพนันฟุตบอล เมื่อมีการเปิดเผยในเรื่องการพนันฟุตบอล ทางสื่อมากขึ้นก็กลายเป็นปัญหาที่ ทุกคนตื่นตระหนก

การพนันฟุตบอลในไทยนั้นถือ ว่าผิดกฎหมาย ตามพระราชบัญญัติ 2478 กฎหมายว่าด้วยการพนันมีลักษณะเป็นการควบคุมและปราบปรามมิให้มีการพนันขั้นต่อใดๆ ที่ไม่ได้รับอนุญาตจากหน้าที่ในประเทศไทยนั้นค่อนข้างแตกต่างจากต่างประเทศมากเพราะต่างประเทศมีการเปิดให้มีการพนันแต่มีการควบคุมและจัดการที่ดีกว่า

ในสมัยก่อนการเล่นพนันฟุตบอลเป็นการเล่นระหว่างบุคคลสองคน ซึ่งใครชอบทีมไหนก็เลือกทีมที่ตนเองชอบเท่านั้น แต่การเล่นพนันฟุตบอลในปัจจุบันเป็นการเล่นพนันระหว่าง 1 คน กับคนอื่นอีก 5-10 คน หรืออาจจะมากกว่านั้นขึ้นอยู่กับการกระจายไปในสายของการติดต่อของแต่ละคน คน 1 คนในที่นี้มักเรียกว่า โต๊ะ หรือ บิว ส่วนสายของการกระจายการติดต่อคือ เด็กเดินโพล

ปัญหาเรื่องพนันฟุตบอลในสังคมไทยนั้นนับวันจะยิ่งทวีความรุนแรงและน่าเป็นห่วงมากยิ่งขึ้น โดยเฉพาะอย่างยิ่งการแพร่ระบาดเข้าไปในหมู่เด็กและเยาวชนไทย โดยการพนันทายผลฟุตบอลต่างประเทศ และฟุตบอลในเกมการแข่งขันที่สำคัญ ถือเป็นวงการพนันที่ได้รับบาดเจ็บรุนแรงในทุกฤดูกาลของการเปิดศึกฟาดแข้ง

จากการศึกษาพบว่านักพนันฟุตบอลจะแทงพนันสูงกว่ารายได้ประจำของผู้แทง เพราะการแทงบอลเป็นการแทงโดยปากเปล่า และเป็นระบบเครดิต โดยอาจจะมีการตกลงระหว่างผู้พนันกับผู้รับพนันในการเคลียร์หนี้ อาจจะเป็นวันต่อวัน หรือเคลียร์เป็นอาทิตย์ก็ได้ ซึ่งเมื่อแทงเกินกำลังทรัพย์ของตนเองที่มีอยู่ จึงทำให้เกิดปัญหาหนี้สินตามมา และมีการทวงหนี้จนอกระบบ ซึ่งก่อให้เกิดผู้มีอำนาจเหนือกฎหมายมากขึ้น หรือที่เรียกว่า มาเฟีย หรือ ผู้มีอิทธิพล

ในขณะที่การพนันส่งผลร้ายต่อบ้านเมืองและประชาชน ทางภาครัฐและภาคเอกชนได้มีการร่วมมือกันในการป้องกันและแก้ไขยังไม่ได้ผลเท่าที่ควร ประกอบกับผลการปราบปรามของเจ้าหน้าที่ที่เกี่ยวข้องยังไม่ได้ผลเท่าที่ควร เพราะยังมีการกระจายกำลังในการปราบปรามไม่ทั่วถึง และยากที่จะสาวให้ถึงต้นตอได้ ผู้วิจัยจึงได้ศึกษาถึงปัจจัยต่างๆ ที่มีผลต่อการเล่นการพนัน

ฟุตบอล เพื่อเป็นข้อมูลในการแก้ปัญหาการเล่นการพนันฟุตบอลและเป็นแนวทางในการป้องกัน
ปราบปรามปัญหาที่เกิดจากการ เล่นการพนันฟุตบอล

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อศึกษาปัจจัยที่มีผลต่อการเล่นพนันฟุตบอลของนักศึกษา
2. เพื่อศึกษาเปรียบเทียบสถานภาพส่วนบุคคลกับปัจจัยที่มีผลต่อการเล่นพนันฟุตบอล
ของนักศึกษา
3. เพื่อศึกษาหาแนวทางในการแก้ไขปัญหาการเล่นพนันฟุตบอลของนักศึกษา

ขอบเขตการวิจัย

การศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ ผู้วิจัยได้กำหนดขอบเขตในการวิจัย ดังนี้

1. ขอบเขตด้านประชากร

ประชากรและกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้คือ นักศึกษามหาวิทยาลัยศิลปากร
วิทยาเขตสารสนเทศเพชรบุรี โดยได้สุ่มเลือกตัวอย่างจากนักศึกษาที่มีพฤติกรรมเกี่ยวข้องกับการ
พนันฟุตบอล

2. ขอบเขตด้านเวลา

ระยะเวลาที่ในการทำการสำรวจ อยู่ในช่วงระหว่างเดือนตุลาคมถึงเดือนธันวาคม 2553
รวม 3 เดือน

3. ขอบเขตตัวแปร

ตัวแปรที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ประกอบด้วย

3.1 ตัวแปรอิสระ ได้แก่ ปัจจัยส่วนบุคคลของนักศึกษาที่เล่นการพนันฟุตบอล ได้แก่

ผลงานวิจัยนักศึกษา ระดับปริญญาตรี

3.1.1 เพศ

3.1.2 อายุ

3.1.3 ระดับการศึกษา

3.1.4 ผลการศึกษา

3.2 ตัวแปรตาม คือ ปัจจัยที่มีผลต่อการตัดสินใจในการเล่นพนันฟุตบอลของนักศึกษา

3.2.1 ปัจจัยด้านเศรษฐกิจและการเงิน

3.2.2 ปัจจัยด้านสื่อต่างๆ

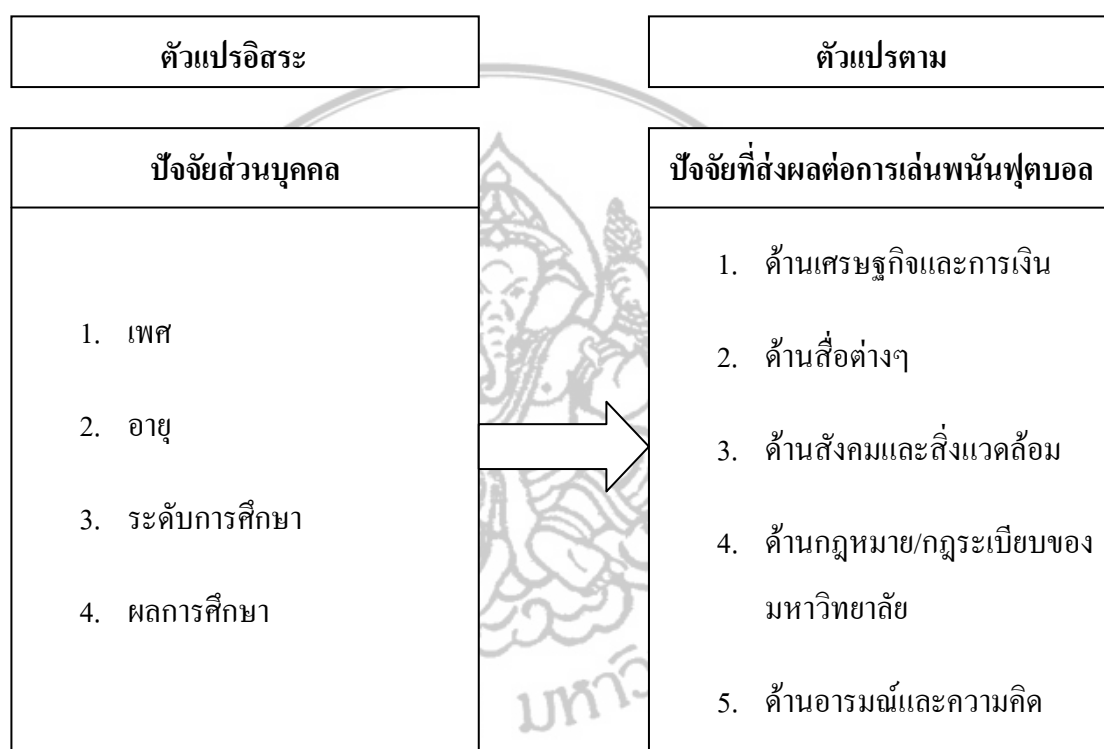
3.2.3 ปัจจัยด้านสังคมและสิ่งแวดล้อม

3.2.4 ปัจจัยด้านกฎหมาย/กฎระเบียบของมหาวิทยาลัย

3.2.5 ปัจจัยด้านอารมณ์และความคิด

กรอบแนวคิดการวิจัย

ในการศึกษาถึงปัจจัยที่มีผลต่อการเล่นพนันฟุตบอล ของนักศึกษามหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขต สารสนเทศเพชรบุรี มีกรอบแนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับการตัดสินใจเพื่อนำมากำหนดเป็นกรอบการวิจัย ดังแสดงในภาพประกอบ 1



สมมติฐานในการศึกษา

1. ปัจจัยที่มีผลต่อการเล่นพนันฟุตบอลของนักศึกษามหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขต สารสนเทศเพชรบุรี ประกอบด้วย ปัจจัยด้านเศรษฐกิจและการเงิน ปัจจัยด้านสื่อต่างๆ ปัจจัยด้านสังคมและสิ่งแวดล้อม ปัจจัยด้านกฎหมาย/กฎระเบียบของมหาวิทยาลัย ปัจจัยด้านอารมณ์และความคิด
2. ปัจจัยส่วนบุคคลแตกต่างกันส่งผลต่อการตัดสินใจในการเล่นพนันฟุตบอลแตกต่างกัน

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ทราบถึงปัจจัยต่างๆที่ส่งผลต่อการเล่นพนันฟุตบอล ของนักศึกษามหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตสารสนเทศเพชรบุรี

2. เพื่อเป็นแนวทางให้แก่ทางภาครัฐบาลและทางหน่วยงานต่างๆ ได้สามารถกำหนดทิศทางในการป้องกัน และแก้ปัญหาเกี่ยวกับการเล่นพนันฟุตบอล

นิยามศัพท์เฉพาะ

อัตราต่อรองราคา หมายถึง ค่าใดๆ ที่กำหนดมาสำหรับคู่ใดคู่หนึ่ง หรือทั้งหมดของจำนวนคู่ทั้งหมดที่มีการแข่งขันในวันนั้นๆ จากโต๊ะบอล เพื่อให้ผู้เล่นพนันบอลได้เลือกเล่นพนันในคู่ใดคู่หนึ่งหรือทั้งหมด (อัตราต่อรอง และจำนวนคู่ที่เปิดให้เล่นพนันอาจจะเท่ากันหรือไม่เท่ากันก็ได้ขึ้นอยู่กับวิธีการคัดเลือกหรือขึ้นอยู่กับความพึงพอใจของโต๊ะบอลนั้นๆ)

โต๊ะบอลหรือปั๊บบอล หมายถึง จุดหรือสถานที่ที่ล้อมรอบเปิดให้รับแทงพนันบอล

เด็กเดินโพย หมายถึง ผู้ที่มีหน้าที่รับผิดชอบในการเล่นพนันฟุตบอล ไม่ว่าจะเป็นการหาลูกค้า หรือการเก็บเงินจากลูกค้าให้โต๊ะ หรือนำเงินจากโต๊ะ ไปให้ลูกค้า

ค่าน้ำ หมายถึง เป็นเงินส่วนที่ผู้เล่นพนันฟุตบอลจะต้องเสียให้กับโต๊ะในทุกครั้งหรือทุกคู่ที่ได้แทงไว้กับโต๊ะ

ทีมต่อ หมายถึง ทีมที่มีโอกาสชนะในการแข่งขันมากกว่าทีมคู่ต่อสู้

ทีมรอง หมายถึง ทีมที่มีโอกาสชนะน้อยกว่าทีมคู่ต่อสู้

ต่อราคา หมายถึง เป็นอัตราต่อรองที่โต๊ะบอลให้ทีมที่เป็นต่อด้วยราคาอย่างเดียวกันก่อนการแข่งขัน เช่น 10:8, 10:9, 11:8

ราคาขาว หมายถึง อัตราส่วนในกรณีที่ผู้แทงทีมต่อจะต้องลงทุน 5 แต่ได้กลับมาแค่ 4 ส่วนผู้แทงทีมรองจะลงทุน 5 และได้กลับมา 5

ราคา (-10) หมายถึง อัตราส่วนที่ไม่ว่าจะแทงทีมต่อหรือทีมรอง จะต้องลงทุน 10 แต่ได้กลับมาแค่ 9

ราคา (-5) หมายถึง ราคาอัตราส่วนที่ตรงข้ามกับราคาขาว คือผู้แทงทีมต่อจะได้เงินเต็ม ส่วนผู้แทงทีมรองจะต้องลงทุน 5 แต่ได้กลับมาแค่ 4

ราคา (+10) หมายถึง อัตราส่วนที่ผู้แทงบอลจะต้องลงทุน 11 และได้กลับมา 8 ส่วนผู้แทงบอลรองจะลงทุน 9 และได้กลับมา 10

การต่อลูก แบ่งออกเป็น

เสมอควบครึ่ง / ปอปอ / สองปอ / ปอปลาสองตัว แล้วแต่ใครจะเรียก มีความหมายเหมือนกันหมด หมายความว่า การต่ออย่างนี้ต้องมีสองมุม แบ่งเป็นสองฝั่งได้แก่ เสมอด้านหนึ่ง ครึ่งลูกด้านหนึ่ง เวลาแทงต้องบอกราคาสองด้าน การได้การเสีย ถ้าผู้เล่นพนันอยู่ฝ่ายต่อ แล้วผลออกมาเสมอจะเสียแค่มุมเดียวโดยเสียเงินครึ่งหนึ่งจากเงินที่แทง แต่ถ้าพนันทีมรองจะได้เงิน

ครั้งหนึ่งจากเงินที่ลงแทงไว้ แต่ถ้าผลออกมาทีมต่อชนะ เราจะได้เต็ม แต่ถ้าทีมรองชนะเสียเต็ม เหมือนกัน

ครึ่งลูก หมายความว่าทีมต่อ ต่อผู้เล่นนั้น ครึ่งลูก การได้การเสีย ถ้าผู้พนันแทงทีมต่อ แล้วผลออกมาเสมอ จะเสียเต็ม แต่ถ้าแทงทีมรองจะได้เต็ม แต่ถ้าทีมไหนชนะแค่ 1 ลูกก็จะได้เต็ม กับเสียเต็ม

ครึ่งควบลูก หมายความว่า จะเป็นการต่อลักษณะเดียวกับการต่อแบบ ปอปอ คือต้องมี สองมุม เป็นการต่อครึ่งลูกมุมหนึ่ง และลูกหนึ่งมุมหนึ่ง การได้การเสีย ก็จะเหมือน ปอปอ คือถ้าทีม ต่อชนะ 1 ลูก ทีมต่อจะได้เงินแค่ครึ่งเดียว ทีมรองเสียครึ่งเดียว ถ้าทีมต่อชนะเกิน 1 ลูก ทีมต่อจะได้ เต็ม ทีมรองจะเสียเต็ม แต่ถ้าพลิกทีมรองชนะ ทีมรองจะได้เต็ม ทีมต่อเสียเต็ม

หนึ่งลูก หมายความว่า ทีมต่อ ต่อทีมรอง 1 ลูก การได้การเสีย ทีมต่อต้องยิงให้เกิน 1 ลูก ทีมต่อถึงจะได้เงินเต็ม ถ้ายิงได้แค่ 1 ลูกถือว่าเจ้า แต่ถ้ายิงไม่ได้ก็จะเสียเงิน การต่อ 1 ลูกจะแตกต่าง กับการต่อ 3 อย่างแรกคือจะมีการเจ้าเข้ามาเกี่ยวข้องกับกรรมการต่อแบบ 3 อย่างแรกจะไม่มีเป็นเจ้า ออกมา จะต้องมีฝ่ายใดฝ่ายหนึ่งเสียเงินเป็นอย่างแน่นอน แต่ว่าจะได้เต็มหรือไม่ก็ขึ้นอยู่กับประตูที่ จะเกิดขึ้น

ลูกควบลูกครึ่ง หมายความว่า ทีมต่อจะต้องต่อ 2 มุม มีลูกหนึ่งมุมหนึ่ง และลูกครึ่งมุม หนึ่ง การต่อแบบนี้ไม่มีการเจ้าเข้ามาเกี่ยวข้อง การได้การเสีย ทีมต่อต้องยิงให้เกิน 2 ลูกทีมต่อถึง จะได้เงินเต็ม ถ้ายิงได้แค่ลูกเดียวจะเสียเงินครึ่งหนึ่ง เช่นเดียวกับทีมรองถ้าทีมต่อยิงได้ลูกเดียวก็ได้ ครึ่งเดียว แต่ถ้ายิง ได้ 2 ลูกเสียเต็ม

ลูกครึ่งควบลูกสอง ลักษณะเดียวกับการต่อแบบลูกควบลูกครึ่ง คือต้องมีสองมุมเหมือนกัน มุมลูกครึ่งมุมหนึ่ง มุมสองลูกมุมหนึ่ง การได้การเสีย ถ้าทีมยิงได้สองลูก ทีมต่อจะได้เงินครึ่งหนึ่ง ทีมรองเสียครึ่งหนึ่ง ถ้ายิงไม่ถึง 2 ลูกทีมต่อเสียเต็ม ทีมรองได้เต็ม แต่ถ้ายิงเกินสองลูก ทีมต่อก็ได้ เต็ม ทีมรองเสียเต็มเช่นกัน

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การศึกษาวิจัยครั้งนี้ มุ่งศึกษาเกี่ยวกับปัจจัยที่ส่งผลต่อการเล่นพนันฟุตบอลของ นักศึกษามหาวิทยาลัย ศิลปากร วิทยาเขตสารสนเทศเพชรบุรี โดยผู้วิจัยได้ศึกษาแนวคิดจากเอกสาร ต่างๆและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ซึ่งขอเสนอตามลำดับดังนี้
แนวคิดและทฤษฎี

1. แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการพนัน

1.1 การพนันและขั้นตอน

1.2 ประวัติความเป็นมาของการพนันในประเทศไทย

1.3 ลักษณะการเล่นการพนัน

1.4 ประเภทของการพนัน

2. ทฤษฎีแรงจูงใจ

2.1 แรงจูงใจในการเล่นพนัน

3. สภาพปัญหาเกี่ยวกับการพนันในปัจจุบัน

4. การพนันฟุตบอลในประเทศไทย

4.1 ความรู้เบื้องต้นของกีฬาฟุตบอล

4.2 วิวัฒนาการการเล่นพนันฟุตบอล

4.3 รูปแบบการเล่นพนันฟุตบอลในประเทศไทย

4.4 ลักษณะการพนันและ โครงสร้างเครือข่ายการพนันฟุตบอลในเทศไทย

5. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

1. แนวความคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการพนัน

1.1 การพนันและขั้นตอน

ความหมายของ “การพนัน ” พระราชบัญญัติการพนัน พุทธศักราช 2478 มิได้มีบท วิเคราะห์ศัพท์ไว้โดยตรง แต่สามารถหาความหมายหรือคำจำกัดความของการพนัน ได้ดังนี้

(1) พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ.2542 การพนัน หมายถึงการเล่นเงิน หรือสิ่งอื่น โดยอาศัยความฉลาด ความชำนาญ เล่ห์เหลี่ยม ไหวพริบและฝีมือรวมทั้งโชคด้วย

(2) บทบัญญัติบางมาตราของพระราชบัญญัติการพนัน ฯ ได้กล่าวถึงลักษณะการพนันเอาไว้ ได้แก่ มาตรา 4 ทวิ วรรคสอง บัญญัติว่า “คำว่า “การเล่น” ให้หมายความรวมถึงการทนายและการทำนายด้วย” ซึ่งแสดงว่าการพนันในกฎหมายนี้รวมถึงการขันต่อด้วย และในมาตรา 5 บัญญัติว่า “ผู้ใดจัดให้มีการเล่นซึ่งตามปกติย่อมจะพนันเอาเงินหรือทรัพย์สินอย่างอื่นแก่กัน ” หรือมาตรา 9 บัญญัติว่า “การเล่นอย่างใดที่เสี่ยงโชคให้เงินหรือประโยชน์อย่างอื่นแก่ผู้เล่น ” แสดงความหมายของการพนันว่า จะต้องมีการเล่นที่มีลักษณะได้หรือเสียเงินหรือทรัพย์สินกันในตัว

(3) ศาลฎีกาได้วินิจฉัยการเล่นที่เป็นการเล่นไว้ว่า จะต้องมึลักษณะที่ผู้เล่นเสี่ยงต่อการได้และเสี่ยงต่อการเสีย

(4) คณะกรรมการกฤษฎีกา กรรมการร่างกฎหมาย กองที่ 3 ได้ให้ความเห็นถึง ลักษณะของการพนันเอาไว้สรุปความได้ว่า จะถือว่าเป็นการเล่นได้ผู้เล่นจะต้องเสี่ยงต่อการเสียประโยชน์

(5) คำนิยามจากนักวิชาการด้านกฎหมาย เช่น รุ่งโรจน์ รื่นเรืองศรี “การพนัน คือ สัญญาที่ก่อให้เกิดการเสียเงินหรือทรัพย์สิน โดยคู่สัญญาถือเอาผลแห่งเหตุการณ์ในอนาคตอันไม่แน่นอน ซึ่งคู่สัญญาไม่มีส่วนเกี่ยวข้องเป็นเครื่องชี้ขาด” ชุมพล โลหะชาละ “การพนัน คือ การเข้าเล่นเสี่ยงโชคซึ่งต้องใช้ไหวพริบและฝีมือมาพนันเอาทรัพย์สินกันโดยชอบหรือมิชอบด้วยกฎหมายก็ตาม เช่น การเล่นไพ่ตอง บิลเลียดรู และตีผี เป็นต้น”

ขันต่อ หมายถึง การเอาแพ้ชนะกัน โดยคู่สัญญาไม่ได้มีส่วนเกี่ยวข้องกับ เหตุการณ์อันเป็นเงื่อนไขแห่งการแพ้ชนะกัน เช่น นายแดงกับนายคำวิ้งแข่งขันกัน แต่มีนายขาวกับนายเขียวเป็นคนดู นายขาวกับนายเขียวตกลงกันว่า จะจ่ายเงินให้แก่กันหากมีใคร ถึงหลักชัยก่อน โดยนายขาวตกลงว่า นายแดงถึงหลักชัยก่อน นายขาวก็ได้รับเงินในฐานะที่เป็นฝ่ายชนะ หากสัญญาใด มีฝ่ายได้ฝ่ายเดียว โดยไม่มีฝ่ายเสีย หรือมีฝ่ายเสียฝ่ายเดียว โดยไม่มีฝ่ายได้เลย ก็ไม่ใช่การพนันและขันต่อ

ลักษณะของการพนันและขันต่อ

1. มีคู่สัญญาสองฝ่ายขึ้นไป
 - ฝ่ายแพ้และฝ่ายชนะ
2. ไม่มีรูปแบบในการทำสัญญา วาจากตกลงกันก็สมบูรณ์ได้
3. เป็นลักษณะของการเสี่ยงโชคหรือใช้ฝีมือ
4. ต้องอาศัยเหตุการณ์ในอนาคตที่ไม่แน่นอนเป็นข้อแพ้ชนะ

5. คู่สัญญาต้องมีโอกาสได้และเสียในการเสี่ยงโชคนั้น ข้อนี้นับว่าสำคัญมากๆ เพราะถ้า คู่สัญญาฝ่ายใดมีแต่ได้ไม่มีเสีย หรือมีแต่เสียไม่มีได้ก็ไม่ใช่การพนันและขันต่อ

6. ฝ่ายแพ้ต้องจ่ายเงินหรือทรัพย์สินให้ฝ่ายที่ชนะตามข้อตกลง

ผลของการเป็นการพนันและขันต่อ

1. ไม่ก่อให้เกิดหนี้ คือ การเล่นได้เสียแก่กันระหว่างคู่สัญญานั้นไม่ถือว่ามีหนี้สินที่ต้องชำระให้แก่กัน ตามมาตรา 853 ซึ่งตัวก่อให้เกิดหนี้ตาม ป.พ.พ. มี 2 ทางคือ นิติกรรมและนิติเหตุ แต่ การพนันและขันต่อก็เป็นนิติกรรมสัญญาอย่างหนึ่งแต่ทำไมไม่ก่อให้เกิดหนี้ เพราะมีมาตรา 853 บัญญัติเป็นบทเฉพาะ

2. สิ่งที่ให้แก่กันแทนการชำระหนี้การพนันและขันต่อนั้นทวงคืนไม่ได้ หมายความว่า เมื่อมีการเล่นพนันขันต่อแล้วฝ่ายผู้แพ้ได้ชำระหนี้ไม่ว่าเงิน ทรัพย์สิน ที่ดิน ทอง แหวนเพชร ก็เรียกคืนไม่ได้ และฝ่ายผู้ชนะไม่ต้องคืน ดังนั้นบทบัญญัติเรื่องลาภมิควรได้เอามาใช้ไม่ได้กับการชำระหนี้จากการเล่นการพนันขันต่อ

สรุป การพนันหรือขันต่อ ไม่ก่อให้เกิดหนี้ สิ่งที่ให้ไปจากการชำระหนี้พนันหรือขันต่อ จะเรียกคืนไม่ได้ เพราะไม่มีมูลหนี้

1.2 ประวัติการพนันในประเทศไทย

หลักฐานทางประวัติศาสตร์ที่น่าเชื่อถือระบุว่า ประมาณปี พ.ศ.1450 มีการเล่นการพนันที่เรียกว่า “กำถั่ว” แล้วและประมาณ พ.ศ. 2100 ในแผ่นดินสมเด็จพระมหาจักรพรรดิ สมัยอยุธยา มีการเล่นการพนันที่เรียกว่า “โป” อีกด้วย อย่างไรก็ตาม แม้เรื่องราวทางประวัติศาสตร์จะค่อนข้างเลือนลาง แต่ก็เป็นที่รู้กันว่า คนไทยนั้นนิยมเล่นการพนันเป็นอย่างมาก ดังปรากฏเป็นลายลักษณ์อักษรจากบันทึกของ “มองสิเออร์ เดอ ลาลูแบร์” (Monsieur De La Loubere) เอกอัครราชทูตพิเศษฝรั่งเศส ซึ่งพระเจ้า หลุยส์ที่ 14 ส่งเข้ามาเจริญสัมพันธไมตรีสมัยสมเด็จพระนารายณ์ ในปี พ.ศ.2230 ลาลูแบร์บันทึกเอาไว้ว่า

“ชาว สยามอยู่ข้างก่อนรักเล่นการพนันเสียเหลือเกิน จนถึงจะยอมผลาญตัวเองให้ล้มหายได้ ทั้งเสียอิสรภาพความชอบธรรมของตัวเองหรือลูกเต๋าของตัวเอง ด้วย ในเมืองนี้ใครไม่มีเงินพอจะใช้เจ้าหน้าที่ก็ต้องขายลูกเต๋าของตัวเองลงให้ หนี้สิน และถ้าแม้ถึงเช่นนี้แล้วก็ยังมีพอเพียง ตัวของตัวเองก็ต้องกลายเป็นทาส การละเล่นพนันที่ไทยรักเป็นที่สุดนั้นก็คือ ตีกแตก ชาวสยามเรียกว่า สะกา...”

สำหรับรูปแบบการเล่นการพนันซึ่งเป็นนิยามกันนั้น โดยมากมักใช้ “สัตว์” ตั้งแต่ขนาด เล็ก เช่น จิ้งหรีดและปลากัด ไปจนถึงสัตว์ขนาดใหญ่ เช่น วัว ควาย หรือช้าง ทั้งนี้ สัตว์ที่มาแรง ที่สุดเห็นจะหนีไม่พ้น “ไก่ชน” โดยที่เจ้าของบ่อนจะหักเงินค่าบำรุงบ่อนอย่างน้อยร้อยละ 10 จาก จำนวนเงินเดิมพัน

ต่อมาเมื่อเวลาผ่านไป และประเทศไทยเริ่มติดต่อกับมาค้าขายกับชาวต่างชาติ มากขึ้น การพนันรูปแบบใหม่ๆ ก็ได้หลั่งไหลเข้ามาเพิ่มเป็นลำดับ และหนึ่งใน การพนันที่ปรากฏขึ้นและ ได้รับความ นิยมคือ การเล่นถั่วโปซึ่งมีข้อสันนิษฐานที่น่าเชื่อถือได้ว่า เข้ามาเป็นครั้งแรก ในสมัย อยุธยาตอนปลาย ระหว่างปี พ.ศ. 2231 - พ.ศ. 2275 อาจเป็นสมัย พระเพทราชา พระเจ้าเสือหรือพระ เจ้าท้ายสระ องค์ใดองค์หนึ่ง โดยได้รับอนุญาตจากรัฐบาลและรัฐก็เก็บภาษีจากการเล่นนี้

เมื่อก้าวเข้าสู่ยุคนุริเือนใจในการเข้มงวดเรื่องบ่อนก็เปลี่ยนแปลงไป เมื่อไม่ปรากฏ ข้อห้ามให้คนไทยเล่นเบี่ย ทั้งนี้อาจเป็นเพราะอยู่ในช่วงสงครามปราบปรามก๊กต่างๆ บรรดาผู้ที่ถูก เกณฑ์ไปออกรบล้วนเหน็ดเหนื่อย จึงอนุญาตให้เล่นได้ตามสมควรในช่วงวันหยุดนักขัตฤกษ์ต่างๆ รวมทั้งอนุญาตให้ราษฎรทั่วไปได้เล่นการพนันได้ด้วย

ในช่วงรัตนโกสินทร์ รัชกาลที่ 1 ทรงไม่เห็นด้วยที่จะให้เล่นการพนันหรือเล่นเบี่ยแบบ สมัยธนบุรี แต่ยังคงยอมให้มีบ่อนเบี่ยอยู่บ้าง โดยเก็บอากรแผ่นดิน รัชกาลที่ 2 การพนันยังคงอยู่ต่อไป และสามารถเก็บอากรบ่อนเบี่ยได้ปีละ 260,000 บาท

สมัยรัชกาลที่ 3 สนับสนุนให้เล่นการพนันเพื่อเก็บภาษีอากร ที่เรียกกันว่า “อากรบ่อน เบี่ย” และ “อากรหวย” สำหรับอากรบ่อนเบี่ยนั้นหมายถึงเงินที่เก็บจากผู้ประมูลขอตั้งบ่อนการพนัน ถั่วและโปในราชอาณาจักร ซึ่งสามารถสร้างรายได้ให้แก่รัฐปีละ 400,000 บาท

ก้าวเข้าสู่รัชกาลที่ 4 ผลของการที่ไทยได้ทำสัญญาผูกพันกับต่างประเทศต้องยกเลิกภาษี ผูกขาดหลาย ประเภทจนเป็นเหตุให้รายได้ของแผ่นดินลดลง จึงได้มีการปรับปรุงภาษีอากรหลาย ประเภท และได้กำหนดภาษีการพนันเพิ่มขึ้นจากอากรบ่อนเบี่ยอีกประเภทหนึ่ง จึงสามารถเก็บภาษี ได้ถึงปีละ 500,000 บาท

ต่อมาในสมัยรัชกาลที่ 5 ได้โปรดฯ ให้เลิกบ่อนการพนันในมณฑลนครศรีธรรมราช และชุมพร และจำกัดมณฑลอื่นให้น้อยลง กระทั่งถึงสมัยรัชกาลที่ 6 ก็ได้ประกาศปิดบ่อน “ทั่ว ราชอาณาจักร” เมื่อวันที่ 1 เมษายน พ.ศ. 2460

จากวันนั้นถึงวันนี้กาลเวลาผ่านไปเกือบ 100 ปี การพนันก็ไม่ได้หมดไปจากแผ่นดิน สยาม หน้าซีกกลับมีการพนันเพิ่มมากขึ้นเรื่อยๆ ความเจริญก้าวหน้าทางเทคโนโลยีจึงทำให้รูปแบบ การเล่นพนันนั้นแตกต่างไปจาก ครั้งในอดีต เช่น สมัยก่อนต้องเดินเข้าไปในบ่อน แต่สมัยนี้แค่ นั่ง อยู่ที่บ้านก็สามารถเล่นการพนันได้แล้วโดยผ่านทางระบบ internet ในรูปแบบออนไลน์ ซึ่งเป็นที่

นิยมอย่างมากในกลุ่มนักพนันทั้งหลาย และการพนันที่นิยมเล่นผ่านอินเทอร์เน็ตคือการพนันฟุตบอลนั่นเอง

1.3 ลักษณะการเล่นพนัน

ลักษณะที่ 1 ต้องมีการได้หรือเสีย ถ้าไม่มีการได้หรือเสียหรือได้เสียทางเดียวหรือได้เสียกันด้วยกัน ไม่ถือว่าเป็นการพนัน เช่น นาย ก. และนาย ข. ตกลงกันว่าถ้านักมวยฝ่ายแดงชนะฝ่ายน้ำเงิน นาย ก. จะให้เงิน นาย ข. 100 บาท ถ้านักมวยฝ่ายน้ำเงินชนะฝ่ายแดง นาย ข. ไม่ต้องเสียอะไร กรณีนี้ไม่ถือเป็นการพนันเพราะนาย ก. มีแต่เสียทางเดียวส่วนนาย ข. มีแต่ได้ทางเดียวเช่นกัน หรือ ถ้านาย ก. และนาย ข. ตกลงกันใหม่ว่าถ้านักมวยที่ฝ่ายคนเดิมพันเป็นฝ่ายชนะผู้แพ้พนันครั้งนี้ จะต้องจ่ายค่าอาหารที่รับประทานด้วยกัน 1 มื้อ กรณีเช่นนี้ไม่ถือเป็นการพนันเช่นกัน

ลักษณะที่ 2 สิ่งที่ได้เสียต้องเป็นเงินหรือทรัพย์สิน เช่น นาย ก. ตกลงกับนาย ข. ว่าถ้าฟุตบอลไทยชนะมาเลเซีย นาย ก. จะจ่ายเงินให้นาย ข. 100 บาทถ้ามาเลเซียชนะไทย นาย ข. ต้องจ่ายเงินให้นาย ก. 150 บาท กรณีนี้ถือเป็นการพนันเพราะมีการได้เสียเป็นเงินแต่ถ้านาย ก. และนาย ข. ตกลงพนันกีฬาฟุตบอลครั้งนี้ใหม่ว่าถ้าฝ่ายที่ตนเดิมพันชนะคนที่แพ้จะต้องช่วยถางหญ้าให้กับคนชนะ กรณีนี้ถือว่าไม่เป็นการพนันเพราะสิ่งที่ได้เสียเป็นแรงงานไม่ใช่เงินหรือทรัพย์สิน

ลักษณะที่ 3 ต้องถือเอาเหตุการณ์ในอนาคตเป็นเครื่องชี้ขาด เช่น นาย ก. ตกลงกับนาย ข. ว่า ถ้านาย ค. มีอายุครบ 30 ปี เมื่อใด นาย ก. จะให้เงินนาย ข. 100 บาท กรณีเช่นนี้ไม่ใช่การพนัน เพราะผลในอนาคตเป็นสิ่งที่แน่นอน กล่าวคือ ต้องมีวันหนึ่ง นาย ค. อายุครบ 30 ปีแน่นอนหรือถ้านาย ก. ตกลงกับนาย ข. ว่า ถ้าทีมไทยได้เหรียญทองมากที่สุดในการแข่งขันซีเกมส์ นาย ก. จะจ่ายเงินให้นาย ข. 100 บาท แต่ถ้าไม่ใช่ นาย ข. จะต้องจ่ายเงินให้นาย ก. 100 บาท กรณีเช่นนี้เป็น การพนันเพราะถือเอาผลการได้เหรียญทองเป็นเหตุการณ์ในอนาคตเป็นเครื่องชี้ขาดแต่ถ้ารู้ผลการได้เหรียญทองซีเกมส์ก่อนแล้วไม่เป็นการพนันเพราะไม่ใช่เหตุการณ์ในอนาคต

ลักษณะที่ 4 คู่สัญญาต้องไม่มีส่วนได้ส่วนเสียในผลที่เสี่ยงภัยนั้น เช่น นาย ก. ตกลงกับ นาย ข. ว่า ภายใน 1 ปี ถ้าไม่ไหม้บ้านนาย ก. นาย ก. จะให้เงินนาย ข. 1,000 บาท ถ้าเกิดไฟไหม้บ้านนาย ก. นาย ข. จะให้เงินนาย ก. 100,000 บาท กรณีนี้ไม่เป็นการพนันเพราะคู่สัญญา คือ นาย ก. มีส่วนได้ส่วนเสียในผลที่เสี่ยงภัย คือ ถ้าไฟไหม้บ้านนาย ก. นาย ก. ย่อมเสียหาย ซึ่งกรณีนี้เป็นการประกันภัย

ลักษณะที่ 5 ต้องมีผู้เล่นตั้งแต่สองฝ่ายขึ้นไป คือ มีผู้จัดให้มีการเล่นการพนัน (เจ้ามือ) และมีผู้ร่วมเล่น เช่น นาย ก. เปิดบ่อนเล่นไพ่นาย ข. นาย ค. และนาย ง. ร่วมเล่นเอาเงินด้วย กรณีนี้ ถือเป็นการพนัน

1. การเล่นพนันเอาเงินหรือสิ่งของมีค่าสำหรับผู้เล่น เช่น ลูกหิน ร่อนรูป เป่ากบ โยนเหรียญ เล่นว่าว ฯลฯ ในเกมกีฬาระหว่างบุคคล เช่น หมากกระดาน วิ่งแข่ง กระโดดเชือก ว่ายนํ้า ฯลฯ และในเกมกีฬาที่แข่งขันเป็นทีม เช่น ฟุตบอล วิ่งผลัด ฯลฯ ในการนำสัตว์มาต่อสู้กัน เช่น กัดปลา กัดจิ้งหรีด ฯลฯ ในกรณีที่เจ้าตัวมีส่วนร่วมในทางอ้อม หมายถึง มิได้ร่วมเล่นด้วยเพียงแต่ดูเพื่อน ๆ เล่น แต่ก็ได้วางเดิมพัน พนันหรือถือหางฝ่ายใดฝ่ายหนึ่ง

2. เล่นพนันขันต่อหรือวางเดิมพันโดยอาศัยกิจกรรมหรือเครื่องมือที่ผู้อื่นจัดให้มีขึ้นเพื่อวัตถุประสงค์ทางการค้าหรือหารายได้ เช่น ในเกมกีฬาฟุตบอล มวย แข่งม้า ฯลฯ ในเกมบิลเลียด สลากเกอร์หรือที่เรียกชื่ออย่างอื่นในการตีไก่ กัดปลา ชนวัว ฯลฯ

3. การเสี่ยงโชคในรูปของจับรางวัล การเสี่ยงโชคโดยการวางเงิน แทงภาพไฟฟ้ 3 ใบ การเล่นเกมตู้ไฟฟ้า ฟุตบอลโต๊ะ สล็อตแมชชีน ฯลฯ

4. การพนันแบบที่เล่นกันในบ่อนโดยใช้ไฟ้สำหรับ การซื้อสลากกินแบ่งรัฐบาลสลากกินรวม หวยปิงปอง หวยซอง ฯลฯ การเสี่ยงโชคในรูปของการซื้อของเพื่อการลูกเต๋า เงินเหรียญ ชิ้นส่วนบางชนิด ฯลฯ เป็นอุปกรณ์ในการเล่น

1.4 ประเภทของการพนัน

พระราชบัญญัติการพนันพุทธศักราช 2478 (สวัสดิการข้าราชการ คณะกรรมการกฤษฎีกา, 2521, หน้า 614 - 615 อ้างถึงใน ชูพงษ์ จารุดำรงศักดิ์, 2545, หน้า 20) ได้แบ่งประเภทของการพนันออกเป็น 2 ประเภท คือ บัญชี ก. และบัญชี ข. ดังนี้

บัญชี ก. มี 27 ชนิด คือ

1. หวย ก.ข.
2. โปป๋น
3. โปปล่า
4. ถั่ว
5. แผลเค้า
6. จับยี่กี
7. ต่อแต้ม
8. เบี้ยโบก
9. ไฟ้สามใบ
10. ไม้สามอัน
11. ช้างงาหรือป้อก

12. ไม้ค้ำไม้แดง
13. อีโปงครอง
14. กำตัด
15. สลือทแมชชิน
16. หัวโต
17. ปั้นแปะ
18. บิลเลียดรูหรือตีผี
19. โยนจิ้ม
20. สี่เหลงลัก
21. ขลุ่ยขลุ่ย
22. น้ำเต้าทุก ๆ อย่าง
23. ไฮโลว์
24. อีก็้อย
25. การเล่นซึ่งมีการทรมานสัตว์
26. อีโปงซัด
27. ไม้หมุน หรือลือหมุนทุก ๆ อย่าง

บัญชี ข. มี 26 ชนิด คือ

1. การเล่นต่าง ๆ ซึ่งให้สัตว์ต่อสู้หรือแข่งขัน
2. วิ่งวักคน
3. ชกมวย มวยปล้ำ
4. แข่งเรือพุง แข่งเรือลือ
5. ชีรูป
6. โยนห่วง
7. โยนศตางค์หรือวัตถุใด ๆ ลงในภาชนะต่างๆ
8. ตกเบ็ด
9. จับฉลากโดยวิธีใดๆ
10. ปาหน้าคน ปาสัตว์หรือสิ่งใดๆ
11. ยิงเป้า
12. เต้าข้ามด่าน

13. หมากแกว
14. หมากหัวแดง
15. บิงโก
16. สลากกินแบ่ง สลากกินรวบหรือการเล่นใดๆ ที่เสี่ยงโชคให้เงิน/ประโยชน์อย่างอื่น
17. โตแต้ไลเซเตอร์สำหรับการเล่นอย่างใดอย่างหนึ่ง
18. สวีปสำหรับการเล่นอย่างใดอย่างหนึ่ง
19. บู้กเมกิงสำหรับการเล่นอย่างใดอย่างหนึ่ง
20. ขายสลากกินแบ่งหรือสลากกินรวบหรือสวีปซึ่งไม่ใช่ออกในประเทศไทยแต่จัดให้มีขึ้นโดยชอบด้วยกฎหมายของประเทศที่จัดนั้น
21. ไฟนกระจอก ไฟต่อแค้น ไฟต่าง ๆ
22. ดวด
23. บิลเลียด
24. ช็องอ้อย
25. ฟุตบอลโต๊ะ
26. เครื่องเล่นซึ่งใช้เครื่องกล ไฟฟ้า พลังแสงสว่างหรือพลังอื่นใดซึ่งสามารถเล่นโดยวิธีสัมผัส เลื่อน กด คัด ดึง ดัน ยิง โยน หมุน หรือวิธีอื่นใดซึ่งสามารถทำให้แพ้ชนะกันได้ไม่ว่าโดยมีการนับแต้มหรือเครื่องหมายใดๆ หรือไม่ก็ตาม

2. ทฤษฎีแรงจูงใจ

การศึกษาเรื่องแรงจูงใจ เป็นความพยายามของนักจิตวิทยาสังคมที่ต้องการชี้ถึงสาเหตุภายในที่ทำให้คนริเริ่มกระทำสิ่งใดสิ่งหนึ่งและดำเนินการต่อไปอย่างต่อเนื่องจนบรรลุจุดมุ่งหมายหรือหยุดการกระทำนั้นๆ แรงจูงใจ คือ พลังภายในที่กระตุ้นผลักดันให้บุคคลแสดงพฤติกรรมซึ่งมีทั้งความรุนแรงและทิศทางไปยังเป้าหมายที่ต้องการ มีการใช้คำอื่น แทนคำว่า “แรงจูงใจ” เช่น ความต้องการ (Need) ความปรารถนา (Desire) แรงขับ (Drive) แรงกระตุ้น (Urge) หรือแรงผลักดันภายใน (Impulse) เป็นต้น

พิภพ ชัดติฤกษ์ (2543: 11) กล่าวว่าไว้ว่า แรงจูงใจ คือ การชักนำให้บุคคลอื่นปฏิบัติตามเป้าหมายหรือวัตถุประสงค์ด้วยการใช้คำพูด การเขียน หรือพยายามทำให้เกิดความต้องการที่จะปฏิบัติตามที่คาดหวังไว้ ซึ่งบุคคลจะปฏิบัติได้มากหรือน้อยขึ้นอยู่กับความต้องการ 2 ประการ

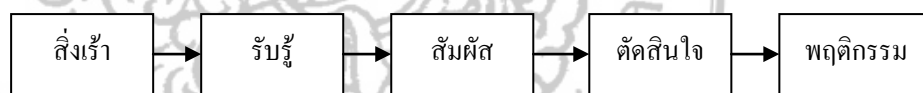
1. ความต้องการทางร่างกาย เป็นความต้องการในสิ่งจำเป็นแก่ชีวิต เช่น อาหาร ที่อยู่ อาศัย ยารักษาโรค เครื่องนุ่งห่ม ความสนุกสนาน การขับถ่าย ความต้องการทางเพศ ความหิว ความกระหาย เป็นต้น

2. ความต้องการทางใจ เป็นความต้องการที่อยากให้สังคมยอมรับ ให้เกียรติ ให้ความรัก ความเมตตา เป็นต้น โดยความต้องการทั้งทางกายและทางใจมีสิ่งเร้าเป็นตัวกระตุ้นให้เกิดการตอบสนองจนมีพฤติกรรม ซึ่งสิ่งเร้ามี 2 ประเภท ดังนี้

2.1 สิ่งเร้าภายใน เป็นเรื่องของอวัยวะต่างๆ ในร่างกายไม่ว่าจะหูด บิบบ ขยาย เกร็ง เป็นต้น เช่น การคลออดลูกมดลูกก็ขยาย พอลคลออดเสร็จมดลูกก็หดตัว

2.2 สิ่งเร้าภายนอก เป็นสิ่งแวดล้อมภายนอกที่อาจจับต้องได้หรือจับต้องไม่ได้ อาจมองเห็นได้หรือมองเห็นไม่ได้ เช่น เก้าอี้ คน ความคิด ความเชื่อ วัฒนธรรม ค่านิยม ประเพณี เทคโนโลยี กฎหมาย เป็นต้น

สิ่งเร้าต่างๆ นี้ จะผ่านกระบวนการ (Sensation) จากตา หู จมูก ลิ้น สัมผัสต่างๆ เข้าจะเกิดการเรียนรู้ (Perception) แล้วอาจทำให้เกิดพฤติกรรมหรือการตอบสนองตามลำดับ ดังนี้



ภาพที่ 1 แสดงสิ่งเร้าผ่านกระบวนการทำให้เกิดพฤติกรรม

ที่มา : สุพัตรา สุภาพ , อ่างถึงในพิภพ ชัดถุกษ์ , ปัจจัยที่มีผลต่อการเล่นพนันฟุตบอลใน กรุงเทพมหานคร (กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2543), 12.

ชิมบาร์โก (2537: 254 - 259) กล่าวถึง ลักษณะของพฤติกรรมที่เกิดจากแรงจูงใจว่า ไม่ใช่พฤติกรรมที่เกิดขึ้นโดยบังเอิญ แต่เป็นสิ่งที่กำหนดขึ้นเพื่อตอบสนองพลังกระตุ้นที่สัมพันธ์กันเป็นพฤติกรรมที่มีแบบแผนเฉพาะบุคคล และที่สำคัญที่สุดคือ พฤติกรรมที่มีลักษณะยั่งยืนและคงทน แรงจูงใจแบ่งเป็น 2 ประเภทใหญ่ๆ คือ

1. แรงจูงใจทางชีวภาพ (Biological Motive) เป็นพื้นฐานที่นำไปสู่ความเข้าใจเรื่องมนุษย์ที่เกิดจากความต้องการของร่างกาย เช่น ความหิว ความกระหาย ความต้องการทางเพศ เป็นต้น ทำให้เกิดความกระวนกระวายและพยายามหาช่องทางที่จะกระทำอย่างใดอย่างหนึ่งเพื่อสนองตอบความต้องการนั้นๆ แรงจูงใจทางชีวภาพเป็นแรงจูงใจที่ไม่ต้องอาศัยการเรียนรู้ เกิดขึ้นจากการอดหรือการขาดแคลนสิ่งี่ร่างกายต้องการ จากการศึกษพบว่ามิที่ของแรงจูงใจนี้แหล่ง

หนึ่งคือ กระบวนการรักษาภาวะสมดุลในร่างกาย (Homeostasis) ซึ่งเป็นสภาวะในร่างกายของสิ่งมีชีวิตที่พยายามรักษาความคงที่ระหว่างสิ่งที่รับเข้าไปและสิ่งที่ขับออกจากร่างกาย

กล่าวโดยสรุป แรงจูงใจทางชีวภาพ เป็นแรงจูงใจขั้นพื้นฐานของชีวิตและพลังอำนาจสูงสุดเพราะเป็นแรงผลักดันเพื่อให้ชีวิตอยู่รอด มนุษย์จึงดิ้นรนเพื่อตอบสนองความต้องการของร่างกายและอาจเป็นสาเหตุให้มนุษย์กระทำผิดได้

2. แรงจูงใจทางสังคม (Social Motive) เป็นแรงจูงใจที่กระตุ้นให้เกิดขึ้น โดยสภาวะทางสังคมและวัฒนธรรม ขึ้นอยู่กับการเรียนรู้และประสบการณ์ของบุคคลในการติดต่อสัมพันธ์กับบุคคลอื่นหรือกลุ่มคนหรืออยู่ในสถานการณ์ที่มีบทบาทสำคัญในการก่อพฤติกรรมบางอย่าง เช่น การแสดงกายกรรมผาดโผนเสี่ยงต่ออันตราย การแสวงหาและพยายามดิ้นรนเพื่อก้าวไปสู่ตำแหน่งในหน้าที่การงานที่ดีและสูงขึ้น เป็นต้น

งามตา วณิชานนท์ (2537: 260 – 262) ได้เขียนรายงานความต้องการที่เห็นว่าเป็นสิ่งที่สามารถอธิบายพฤติกรรมของบุคคลในเหตุการณ์ต่างๆ ได้ ความต้องการส่วนใหญ่เป็นความต้องการทางจิตและสังคมและมีความต้องการทางชีวภาพปะปนอยู่บ้าง ดังนี้

1. ความต้องการด้านวัตถุสิ่งของ ได้แก่ ความต้องการทรัพย์สินไว้ในครอบครอง ความต้องการเก็บรักษาหวงแหนเอาไว้ ความต้องการอนุรักษ์หรือทำนุบำรุงซ่อมแซมสิ่งต่างๆ ความต้องการที่จะสร้างขึ้นมาใหม่และความต้องการจัดให้เป็นระเบียบ

2. ความต้องการใฝ่สูงและมีเกียรติยศชื่อเสียง ได้แก่ ความต้องการเด่นเหนือผู้อื่น ความต้องการประสบความสำเร็จ ความต้องการได้รับการยกย่องนับถือและความต้องการอวดตน

3. ความต้องการปกป้องเกียรติยศชื่อเสียง ได้แก่ ความต้องการที่จะสงวนและรักษาชื่อเสียงและศักดิ์ศรีของตน ความต้องการหลีกเลี่ยงความล้มเหลวและความอับอาย ความต้องการปกป้องตนเองไม่ให้ถูกตำหนิ ความต้องการเอาชนะหรือล้างแค้นต่อความต้องการดำเนินชีวิตอย่างสัน โดยทั้งกายและใจ

4. ความต้องการแสดงอำนาจ ได้แก่ ความต้องการมีอิทธิพลหรืออำนาจเหนือกว่าผู้อื่น ความต้องการปกครองตนเอง ความต้องการเทิดทูนและอนุโลมตามผู้นำของตน ความต้องการที่จะเป็นเหมือนผู้อื่นและความต้องการที่จะแตกต่างจากผู้อื่น

5. ความต้องการแสดงความก้าวร้าว ได้แก่ ความต้องการมุ่งทำร้ายและทำลาย และความต้องการข่มขู่หรือข่มขู่รับโทษ

6. ความต้องการเป็นที่รักของผู้อื่น ได้แก่ ความต้องการผูกสัมพันธ์กับผู้อื่น ความต้องการเพิกเฉยหรือไม่ยอมรับผู้อื่น ความต้องการให้ความอุปการะหรือความช่วยเหลือผู้อื่นและความต้องการรับความช่วยเหลือและความเห็นใจจากผู้อื่น

7. ความต้องการใช้ความคิด ได้แก่ ความต้องการอยากรู้ สำรวจ ค้นคว้าและความต้องการสาริตหรืออธิบาย

8. เบ็ดเตล็ด ได้แก่ ความต้องการสนุกสนาน การพักผ่อนหย่อนใจ ความต้องการหลีกเลี่ยงคำติเตียนด้วยการหักห้ามความรู้สึกต่อต้านสังคมไว้

แรงจูงใจดังกล่าว มีลักษณะที่เด่นชัดประการหนึ่ง คือ เป็นแรงผลักดันที่เห็นแก่ตัวโดยแนวคิดดังกล่าวสอดคล้องกับ หลักพุทธศาสนา ซึ่งกล่าวไว้ว่า แรงผลักดันพฤติกรรมของมนุษย์ ได้แก่ ความอยาก หรือเรียกว่า ตัณหา

2.1 แรงจูงใจในการเล่นพนัน

แรงจูงใจหรือเหตุผลในการเล่นพนันเป็นปัจจัยกำหนดอุปสงค์ที่สำคัญ ซึ่งจะสะท้อนรูปแบบหรือลักษณะอุปสงค์ที่อยู่เบื้องหลังการเล่นพนันฟุตบอลให้ทราบได้ กรณีที่ผู้เล่นพนันให้เหตุผลว่าเล่นพนันฟุตบอลเพราะต้องการเสี่ยง โชค ก็จะเป็นลักษณะของผู้บริโภคที่มีอุปสงค์ในการบริโภคความเสี่ยง (Risk Lover) ในขณะที่อีกกรณีหนึ่ง ถ้าผู้เล่นพนันให้เหตุผลว่าเล่น เพราะเชียร์ฟุตบอลสนุกขึ้น ลักษณะเช่นนี้จะกลายเป็นลักษณะของผู้บริโภคที่มีอุปสงค์ในการบริโภคสินค้าและบริการที่ประกอบกัน คือ บริโภคความสนุกในการเชียร์ฟุตบอลเป็นหลัก และเล่นพนันฟุตบอลเพื่อเพิ่มความสนุกในการเชียร์นั้น และถ้าหากผู้เล่นพนันให้เหตุผลว่าเล่นพนันฟุตบอลเพื่อหารายได้นั้นหมายถึงผู้บริโภคกลุ่มนี้ไม่ได้หวังความสนุกสนานแต่คาดหวังในรายได้จากการพนัน และหากผู้เล่นพนันที่ให้เหตุผลว่าเล่นพนันฟุตบอลเพราะเล่นตามเพื่อน ก็จะเป็นลักษณะของผู้บริโภคที่มีอุปสงค์ในการบริโภคตามกระแสของสังคม

การวิเคราะห์และพิจารณาแรงจูงใจดังกล่าวต้องพิจารณาตั้งแต่จุดเริ่มต้นในการเข้า คูตลาดเป็นสำคัญ ส่วนใหญ่แล้วจุดเริ่มต้นของผู้เล่นพนันมักจะมีเหตุผลมาจากสิ่ง แวดล้อมโดยเริ่มรู้จักการเล่นฟุตบอลจากเพื่อนหรือคนรู้จักเป็นหลัก รองลงมาคือรู้จากสื่อมวลชนและญาติพี่น้องหรือคนในครอบครัว อาจกล่าวได้ว่า ทั้งเพื่อน คนรู้จักและสื่อมวลชน ล้วนเป็นสิ่งแวดล้อมที่ได้ส่งอิทธิพลต่อพฤติกรรม ให้เริ่มรู้จักการเล่นพนันฟุตบอล

แรงจูงใจของการเริ่มเล่นการพนันฟุตบอล ส่วนใหญ่ มาจากความชอบกีฬาฟุตบอล รองลงมาคือ อยากลอง เพื่อนชวน อยากเสี่ยง โชค ต้องการหารายได้ ส่วนแรงจูงใจหลักที่เป็นเหตุผลสำคัญที่สุดของการที่ยังคงเล่นพนันฟุตบอลอย่างต่อเนื่อง คือความต้องการเสี่ยง โชค รองลงมาคือ ทำให้เชียร์บอลสนุก เล่นตามเพื่อนหรือเพื่อเข้าสังคม หารายได้ ฆ่าเวลา

เมื่อพิจารณาในรายละเอียดพบว่า การชื่นชอบหลงใหลกีฬาฟุตบอล อาจเป็นต้นเหตุของการเริ่มเล่นพนันได้ เพราะความชอบดังกล่าวจึงอาจจะติดตามรับรู้ความเป็นไปของกีฬาฟุตบอล

อย่างใกล้ชิด และเข้าใจว่าการเล่นพนันฟุตบอลเป็นเครื่องแสดงออกอย่างหนึ่งของการเป็นผู้ที่สนใจ กีฬาฟุตบอลอย่างแท้จริง ยิ่งได้เข้าไปสัมผัสและเริ่มเล่นพนัน ผู้เล่นรู้สึกว่าได้รับอารมณ์ที่แตกต่าง ไปจากการชมฟุตบอลตามปกติ มีความต้องการ และมีใจจดจ่อในการติดตามฟุตบอลอย่างใกล้ชิด มากขึ้น ซึ่งก็เนื่องจากธรรมชาติของการเล่นพนัน ที่ทำให้ผู้เล่นรู้สึกได้ลุ้นมากขึ้น มีความตื่นเต้น มากขึ้น จนเกิดความรู้สึกที่พึงพอใจจากการรับรู้อารมณ์ดังกล่าว นอกจากนั้น หากโชคดียังได้รับ ผลประโยชน์จากการเล่นพนันอีกด้วย ความรู้สึกดังกล่าวนี้เอง ที่ทำให้ผู้ที่ชื่นชอบกีฬาฟุตบอล เมื่อได้เริ่มเล่นพนันฟุตบอลแล้ว ตัดสินใจเล่นพนันฟุตบอลต่อไป และเมื่อได้เล่นพนันนานเข้า ความรู้สึกที่ได้รับจากการเล่นพนันได้กลายเป็นส่วนหนึ่งในการดูฟุตบอล ความสนุกที่ได้การเชียร์ บอลเพียงอย่างเดียวจะกลายเป็นความรู้สึกที่ไม่พอเพียง เนื่องจากขาดบางอย่างไป

3. สภาพปัญหาเกี่ยวกับการพนันในปัจจุบัน

3.1 ลักษณะของความผิดการพนันเป็นความผิดที่สามารถกระทำได้ง่ายโดยอาศัย เครื่องมือสื่อสารหรืออุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ต่างๆ เช่น โทรศัพท์มือถือ เครือข่ายอินเทอร์เน็ต เป็นต้น และยังมีลักษณะเป็นการส่วนตัวมากกว่าซึ่งบางครั้ง อุปกรณ์ จำนวนคน และสถานที่ที่ไม่ใช่ปัญหา สำคัญ หรืออุปสรรคในการกระทำความผิดอันมีลักษณะแตกต่างจากการกระทำความผิดบาง ประเภท เช่นความผิดเกี่ยวกับยาเสพติด หรือความผิดเกี่ยวกับโสเภณี เป็นต้น ซึ่งจะอาศัยปัจจัย บางอย่างเข้ามาเสริมจึงจะสามารถกระทำความผิดได้ ดังนั้น โอกาสล่วงรู้การกระทำความผิดของเจ้า พนักงานจึงทำได้ยาก เว้นแต่กรณีที่มีการเปิดเป็นกิจจะลักษณะทำให้เจ้าพนักงานตรวจสอบได้ง่าย

3.2 ทศนคติของประชาชนเห็นว่าการพนันมิใช่สิ่งชั่วร้ายถึงแม้กฎหมายจะบัญญัติไว้ว่า เป็นความผิดต่อกฎหมาย ก็ผิดเฉพาะในส่วนของการกฎหมายที่เป็นข้อห้าม (Mala Prohibita) ผู้กระทำความผิดจึงไม่ถูกตั้งข้อรังเกียจจากสังคมในขณะเดียวกันผู้กระทำความผิดก็มักจะไม่รู้ถึงการกระทำแต่ อย่างไม่ ชำร่วยบางชุมชนมีการเล่นการพนันกันเป็นส่วนใหญ่ เช่น ชุมชนแออัดต่างๆ

3.3 สภาพของการกระทำความผิดเกี่ยวกับการพนันมีลักษณะเป็นพฤติกรรมเสพติด อย่างหนึ่งจึงเป็นการยากที่จะขจัดลักษณะนิสัยเช่นว่านี้จากตัวผู้กระทำความผิดได้ง่าย

3.4 โทษที่บัญญัติไว้ในพระราชบัญญัติการพนัน พุทธศักราช 2478 เป็นโทษที่มีลักษณะ เบา กล่าวคือ โทษจำคุกอย่างสูงสุดไม่เกิน 3 ปี หรือปรับไม่เกิน 5,000 บาท หรือทั้งจำทั้งปรับ เท่านั้น จึงไม่ก่อให้เกิดความเข็ดหลาบหรือเกรงกลัวต่อโทษได้

3.5 การกระทำความผิดเกี่ยวกับการพนันมักทำเป็นขบวนการในรูปแบบขององค์กร อาชญากรรม โดยมีการใช้อำนาจของผู้มีอิทธิพลในระดับท้องถิ่น อิทธิพลทางการเมืองหรืออิทธิพล ของข้าราชการเข้ามาเกี่ยวข้อง ซึ่งพบว่าเป็นอุปสรรคสำคัญในการบังคับใช้กฎหมายของเจ้า

พนักงานและยิงขบวนการหรือองค์กรอาชญากรรมดังกล่าวมีเครือข่ายโยงใยหลายชั้น หรือเกี่ยวพันกับต่างประเทศด้วยก็ยิ่งจะเป็นการยากที่จะสืบสาวไปถึงผู้บงการหรือชักใยอยู่เบื้องหลังได้

3.6 ในการปราบปรามเจ้าของบ้านที่เปิดบ่อนการพนันมักจะอ้างว่าตนเป็นเพียงผู้ให้เช่าบ้านเท่านั้น ไม่มีส่วนรู้เห็นในการจัดให้เล่นการพนันในบ้านของตนทำให้ไม่สามารถดำเนินคดีกับผู้กระทำความผิดที่แท้จริงได้

4. การพนันฟุตบอลในประเทศไทย

4.1 ความรู้เบื้องต้นของกีฬาฟุตบอล

ประเทศไทยเรานั้นได้มีการเล่นฟุตบอลในสมัยต้น รัชกาลที่ 6 เนื่องจากในสมัยรัชกาลที่ 5 ได้ส่งลูกหลานและข้าราชการไปเรียนอังกฤษ จึงได้รับเกมนี้อีกลับเมืองไทยและผู้นำฟุตบอล กลับมายังประเทศไทยคนแรกเมื่อปี พ.ศ.2440 คือ พระยาธรรมศักดิ์มนตรี (สนั่น เทพหัสดิน ณ อยุธยา) หรือ “ครูเทพ” ผู้แต่งเพลงกราวกีฬา ซึ่งเป็นเพลงอมตะของไทย เนื้อเพลงกรอรับด้วยคุณธรรม จริยธรรมเพียบพร้อมไปด้วยน้ำใจนักกีฬาอย่างแท้จริง การแข่งขันฟุตบอลครั้งแรกเป็นทางการเมื่อวันเสาร์ที่ 2 กุมภาพันธ์ พ.ศ.2443 (ร.ศ.119) ณ สนามหลวง ระหว่างชุดบางกอกกับชุดกรมศึกษาธิการซึ่งเรียกการแข่งขันครั้งนี้ว่า “แอสโซซิเอชันฟุตบอล” (ประโยค สุทธิสง่า 2538: 1-2)

เมื่อวันที่ 25 เมษายน พ.ศ. 2459 พระบาทสมเด็จพระมงกุฎเกล้าเจ้าอยู่หัว ได้ทรงพระกรุณาโปรดเกล้าให้ตั้งเป็นสมาคมฟุตบอลแห่งประเทศไทยขึ้น และได้ตั้งทีมฟุตบอลชื่อ “โหว่ป่า” (เสือป่า) เป็นทีมของพระองค์ ต่อมาได้เป็นภาคีสมาชิกฟุตบอลระหว่างชาติ เมื่อวันที่ 25 มิถุนายน 2568 ได้ทรงโปรดเกล้าฯ ให้ตั้งกรรมการดำเนินการขึ้น ซึ่งกิจการก็ดำเนินมาด้วยดี และได้ตราเป็นข้อบังคับใช้ ต่อมาได้เปลี่ยนแปลงและปรับปรุงข้อบังคับเพื่อให้เหมาะสมกับกาลสมัยได้ดี การแก้ไขครั้งแรกเมื่อ พ.ศ.2471 ครั้งที่ 2 เมื่อ พ.ศ.2493 และครั้งที่ 3 เมื่อ พ.ศ.2499 และครั้งที่ 4 คือ พ.ศ. 2512 และในครั้งที่ 3 ให้เรียกข้อบังคับนั้นว่า “ข้อบังคับลักษณะปกครอง” และเรียกสมาคมเสียใหม่ว่า “สมาคมฟุตบอลแห่งประเทศไทยในพระบรมราชูปถัมภ์” อักษรย่อว่า “ส.ฟ.ท.” และเขียนเป็นภาษาอังกฤษว่า The Football Association of Thailand under the Royal Patronage of His Majesty The King อักษรย่อว่า F.A.T สมาคมฟุตบอลแห่งประเทศไทยในพระบรมราชูปถัมภ์ได้ดำเนินการมาตั้งแต่ปี 2495 โดยเปิดการแข่งขันประเภทถ้วยใหญ่และถ้วยน้อย จนกระทั่งปี 2514 ได้เปลี่ยนวิธีการแข่งขันประเภท ก.ข.ค.ง. ตามแบบอย่างอังกฤษดังปัจจุบันนี้ นอกจากนั้นได้จัดการแข่งขันกีฬาโอลิมปิก 2 ครั้ง คือปี 2499 และปี 2511 ที่เมลเบิร์น ประเทศออสเตรเลีย และเมืองเม็กซิโกซิตีประเทศเม็กซิโก และได้เข้าร่วมกีฬาเอเชียนเกมส์และเซียบเกมส์เกือบทุกครั้งได้เคยเป็น

แชมป์เปี้ยนร่วมกับพม่าในกีฬาแหลมทองครั้งที่ 3 ได้เคยเป็นแชมป์ฟุตบอลเยาวชน ครั้งที่ 5 และครั้งที่ 11 ที่กรุงเทพฯ ทีมฟุตบอลไทยได้ไปร่วมในกีฬาฟุตบอลฉลองเอกราชมาเลเซียทุกครั้งและไปเชื่อมสัมพันธ์ไมตรีกับพม่า เวียดนาม สิงคโปร์ มาเลเซียอยู่เนืองนิตย์

จากงานวิจัยของ พินิต วงษ์ยี่กุล (2543) ทำการวิจัยเรื่องอุตสาหกรรมการพนันฟุตบอลในเขตกรุงเทพมหานครพบว่า การพนันฟุตบอลในประเทศไทยส่วนใหญ่เป็นการเล่นพนันทายผลการแข่งขันฟุตบอลต่างประเทศ โดยเฉพาะฟุตบอลของประเทศในยุโรป ซึ่งมีการแข่งขันในระดับสโมสร และระดับชาติสำหรับในประเทศหนึ่ง ๆ จะมีทีมฟุตบอลระดับสโมสรหลายทีม แต่จะมีทีมระดับชาติเพียงทีมเดียว การแข่งขันในระดับสโมสรจะมีการจัดการแข่งขันทุกปี ส่วนการแข่งขันระดับชาตินั้น บางรายการมีการแข่งขันทุกปี บางรายการมีการแข่งขันทุก 2 ปี หรือ 4 ปี ทั้งนี้การพนันฟุตบอลจะเกิดขึ้นได้ต่อเมื่อมีการแข่งขันฟุตบอล จึงอาจกล่าวได้ว่าจำนวนรอบของการแข่งขันฟุตบอลคือปัจจัยหลักที่จะกำหนดปริมาณการเล่นพนันฟุตบอลร่วมกับปัจจัยด้านผู้ให้บริการและผู้บริโภค

1) ฟุตบอลระดับสโมสร มีการแข่งขัน 2 รูปแบบใหญ่ ๆ คือ การแข่งขันภายในประเทศ ได้แก่ ฟุตบอลลีกและฟุตบอลถ้วย และการแข่งขันระหว่างประเทศ ซึ่งส่วนใหญ่เป็นการแข่งขันฟุตบอลสโมสรของประเทศในแถบภาคพื้นทวีปเดียวกัน เช่น ยุโรป เอเชีย อเมริกา เป็นต้น

“ฟุตบอลลีก” แข่งแบบพบกันหมด มีการแบ่งการแข่งขันออกเป็นดิวิชั่นต่าง ๆ ตามระดับความสามารถของทีม บรรดาทีมที่มีฝีมือดีที่สุดจะถูกจัดให้อยู่ในดิวิชั่น 1 รองลงมาจะเป็นดิวิชั่น 2, 3 และ 4 ตามลำดับ โดยลีกสูงสุดที่แข่งขันในแต่ละประเทศจะมีชื่อเรียกต่าง ๆ กัน เช่น อังกฤษคือ “พรีเมียร์ลีก” อิตาลีคือ “กัลโชเซเรียอา” เยอรมนีคือ “บุนเดสลีกา” สเปนคือ “ลาลีกา” เป็นต้น

“ฟุตบอลถ้วย” เป็นการแข่งขันแบบนำทุกทีมมารวมกันแล้วแบ่งสายแข่ง ใช้ระบบแพ้คัดออก โดยอาจเป็นการแข่งขันแบบนัดเดียวหรือสองนัด ในอังกฤษเรียกฟุตบอลถ้วยว่า “เอฟเอคัพ” อิตาลีเรียกว่า “โคปาอิตาเลีย” ในเยอรมนีเรียกว่า “เดเอฟเบโพคาล” เป็นต้น การแข่งขันทั้งสองประเภทนี้มีขึ้นในช่วงระยะเวลาเดียวกัน และเรียกช่วงเวลาที่มีการแข่งขันฟุตบอลสโมสรว่า “ฤดูกาลแข่งขัน” ปกติการแข่งขันฟุตบอลของประเทศต่าง ๆ ในทวีปยุโรปมีฤดูกาลแข่งขันคาบเกี่ยวข้ามปี เช่น ฤดูกาลแข่งขัน 2000-2001 เป็นต้น โดยเริ่มต้นในเดือนสิงหาคมและไปสิ้นสุดในเดือนพฤษภาคมของปีถัดไป นอกจากนี้ยังมีการแข่งขันสโมสรระหว่างประเทศ เป็นการแข่งขันในระดับภูมิภาคในภาคพื้นทวีปเดียวกัน เช่น ยุโรป อเมริกา เอเชีย เป็นต้น การแข่งขันประเภทนี้จะนำทีมสโมสรชั้นนำในอันดับต้น ๆ ของลีกสูงสุดของแต่ละประเทศมาแข่งขันกัน ในทวีปยุโรปมีการแข่งขันสองรายการที่สำคัญคือ การแข่งขันระหว่างทีมที่ชนะเลิศอันดับที่ 1, 2 และ 3 จากลีกระดับ

สูงสุดของแต่ละประเทศ เรียกว่า “ยูฟ่าแชมเปียนส์ลีก” ส่วนการแข่งขันอีกรายการเป็นการแข่งขันระหว่างทีมที่ชนะเลิศฟุตบอลถ้วย และทีมรองชนะเลิศอันดับต้นๆ จากลีกระดับสูงสุด เรียกว่า “ยูฟ่าคัพ” โดยระยะเวลาในการแข่งขันอยู่ในช่วงเดียวกับฤดูกาลแข่งขันของฟุตบอลสโมสรภายในประเทศ นอกเหนือจากนั้นยังมีการแข่งขันสำคัญอีกหนึ่งรายการที่เพิ่งตั้งจัดการแข่งขัน คือ การแข่งขันชิงแชมป์สโมสรโลก ผู้เล่นพนันฟุตบอลโดยทั่วไปแล้วจะเล่นพนันฟุตบอลระดับสโมสรเป็นหลัก เนื่องจากมีการแข่งขันเป็นประจำทุกปี และมีความสม่ำเสมอในการแข่งขัน มีกำหนดการของการแข่งขันที่แน่นอน หากพิจารณาโดยรวมแล้ว สามารถเล่นพนันได้ทุกวัน แต่หากพิจารณาเฉพาะการแข่งขันที่นิยมกันจริง ๆ จะมีการแข่งขันกันมากในวัน เสาร์ อาทิตย์ รองลงมาคือ วันอังคาร พุธ และพฤหัสบดี

2) การแข่งขันระดับชาติ การแข่งขันฟุตบอลรายการที่ถือว่ายิ่งใหญ่ที่สุดก็คือ การแข่งขันฟุตบอลโลกหรือ “เวิร์ลคัพ” ซึ่งจะจัดขึ้นทุก 4 ปี โดยก่อนหน้าการแข่งขันรอบสุดท้ายประเทศต่าง ๆ ต้องส่งทีมของตนเข้าร่วมการแข่งขันรอบคัดเลือก เพื่อคัดเลือกทีมจากภูมิภาคของตนไปร่วมแข่งขันรอบสุดท้ายการแข่งขันที่มีความสำคัญในระดับรองลงมาคือ ระดับภูมิภาค มีการจัดการแข่งขันทุก 4 ปี โดยไม่อยู่ในช่วงเดียวกันกับการแข่งขันฟุตบอลโลก การแข่งขันในระดับนี้ที่น่าสนใจประกอบด้วย การแข่งขันชิงแชมป์ระหว่างชาติในทวีปยุโรปรู้จักกันทั่วไปในนาม “ยูโร” สำหรับในทวีปอเมริกาใต้คือ “โคปาอเมริกา” ในทวีปแอฟริกาชื่อ “แอฟริกันเนชันคัพ” ส่วนของทวีปเอเชียคือ “เอเชียนคัพ” และในภูมิภาคอาเซียนคือ “ไทเกอร์คัพ” โดยในบางรายการมีการแข่งขันรอบคัดเลือกเช่นเดียวกับฟุตบอลโลกด้วยนอกจากนี้ยังมีการแข่งขันฟุตบอลระดับชาติอีกหลายรายการที่น่าสนใจ โดยเฉพาะการแข่งขันในมหกรรมกีฬาต่าง ๆ ทั้งระดับโลกและภูมิภาค เช่น โอลิมปิก จัดแข่งขันทุก 4 ปี เอเชียนเกมส์ จัดการแข่งขันทุก 4 ปี และซีเกมส์จัดการแข่งขันทุก 2 ปี เป็นต้น โดยในบางรายการอาจมีการแข่งขันในรอบคัดเลือก รวมทั้งการแข่งขันฟุตบอลเยาวชนระดับต่าง ๆ ที่จัดแข่งขันทั้งระดับสโมสรและระดับชาติ อย่างไรก็ตามการแข่งขันฟุตบอลในมหกรรมกีฬาดังกล่าว ก็ไม่ค่อยได้รับความนิยมเหมือนกับการแข่งขันที่จัดขึ้นสำหรับฟุตบอลระดับชาติเพียงอย่างเดียว โดยปกติการแข่งขันระดับชาติรอบสุดท้ายที่สำคัญ เช่น ฟุตบอลโลก และ ยูโรจะแข่งขันในช่วงปิดฤดูกาลแข่งขันของฟุตบอลยุโรป ในมุมมองของผู้ติดตามฟุตบอลและผู้เล่นพนันฟุตบอล การแข่งขันในช่วงนี้เป็นเหมือนโบนัสของผู้ติดตามและผู้เล่นพนัน เป็นช่วงที่กระแสการติดตามฟุตบอลจะสูงที่สุด โดยเฉพาะในเกมการแข่งขันฟุตบอลโลก และ ยูโร เนื่องจากมีการแข่งขันแทบทุกวันตลอดช่วงระยะเวลาการแข่งขัน ซึ่งเมื่อคำนวณอย่างคร่าวๆ แล้วการแข่งขันฟุตบอลระดับชาติที่เป็นที่นิยมจะมีขึ้นทุก ๆ 2 ปีปัจจุบันการเล่นพนันฟุตบอลมีการเปิดให้พนันในแทบทุกลีกที่มีการแข่งขันในวันนั้น ๆ ทั้ง อังกฤษ อิตาลี เยอรมนี ฝรั่งเศส สเปน สก็อตแลนด์

เนเธอร์แลนด์ และบราซิล อัตราต่อรองในการพนันมีให้เล่นกันทุกวัน แต่ส่วนใหญ่คนมักจะมาเล่นกันในวันเสาร์ และ อาทิตย์ ซึ่งเป็นวันที่มีการแข่งขันฟุตบอลอังกฤษ อิตาลี และเยอรมัน ที่มีผู้นิยมเล่นกันมาก ความนิยมในการชมการแข่งขันฟุตบอลเป็นปัจจัยสำคัญที่สุดในการกำหนดจำนวนผู้เล่นพนันนอกจากนั้นปัจจัยของความนิยมในการเล่นพนันยังขึ้นอยู่กับปัจจัยอื่น ๆ อีกหลายปัจจัย เช่น จำนวนรอบของการแข่งขัน ความสม่ำเสมอในการแข่งขัน ความทัดเทียมของทีมที่แข่งขัน และความโปร่งใส

4.2 วิวัฒนาการการพนันฟุตบอล

เป็นที่น่าสังเกตว่าการพนันจำนวนมากเป็นกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับกิจกรรมที่ถูกกฎหมายตัวอย่างเช่น หวยใต้ดินที่เกี่ยวข้องกับสลากกินแบ่งรัฐบาล การพนันประเภทการแข่งขันต่างๆ นอกจากนี้ก็จะมีกรพนันหวยหุ้น ซึ่งพึ่งพิงตัวเลขการปิดตลาดของดัชนีตลาดหลักทรัพย์ในแต่ละวันเนื่องจากรูปแบบการพนันดังกล่าวขึ้นกับกิจกรรมถูกกฎหมาย ความนิยมจึงเปลี่ยนไปตามยุคตามสมัยและสภาพของการสื่อสาร จนเมื่อพัฒนาเข้าสู่ยุคโลกาภิวัตน์ ซึ่งหัวใจสำคัญอยู่ที่ระบบสื่อสารข้อมูลดังนั้น อิทธิพลความนิยมหรือกิจกรรมก็สามารถแพร่หลายเข้าสู่ประเทศอื่น ๆ ได้ การพนันฟุตบอลจึงเริ่มระบาดอย่างหนักในช่วงการแข่งขันฟุตบอลโลก ที่ประเทศสหรัฐอเมริกาเป็นเจ้าภาพ มีการถ่ายทอดการแข่งขันฟุตบอลทั้งที่เป็นรายการสดและที่เป็นเทปการแข่งขัน เมื่อสิ้นสุดการแข่งขันฟุตบอลโลกความสนใจมุ่งไปที่การแข่งขันฟุตบอลในทวีปต่าง ๆ ความนิยมฟุตบอลยุโรปอยู่ในระดับสูง เพราะนักเตะระดับโลก และการตัดสินอยู่ในระดับมาตรฐานด้วย การแข่งขันฟุตบอลยุโรปจึงมีมาตรฐานสูงและเป็นที่ยอมรับทั่วไป สำหรับประเทศไทยนั้น ผู้ที่นิยมกีฬาฟุตบอลจะชอบการแข่งขันในระดับสโมสรในอังกฤษมากที่สุด ซึ่งสภาพความเป็นจริงของกีฬาในประเทศที่พัฒนาแล้วถือเป็นอุตสาหกรรมบันเทิง (Entertainment industry) ที่มีบทบาทค่อนข้างมากในสังคมและเศรษฐกิจของประเทศ เมื่อความชอบเข้ามาประกอบกับตัวเงินซึ่งเป็นแรงจูงใจดีในการพนันฟุตบอล และสมัยนี้เป็นโลกของการสื่อสารด้วยแล้วข้อมูลต่าง ๆ หาง่ายยิ่งขึ้น จึงเป็นตัวหนึ่งที่ทำให้การพนันฟุตบอลได้รับความนิยมแพร่หลาย

สมัยก่อนการเล่นพนันฟุตบอลต้องใช้ต้นทุนสูงในการเล่น อย่างน้อยๆ ก็ 500 บาท แต่ด้วยความก้าวหน้าของสังคมโลกทำให้รูปแบบในการเล่นจึงมีเพิ่มมากขึ้น จากบอลเดี่ยวก็กลายเป็นบอลชุด แคมป์ใช้ต้นทุนต่ำเสียด้วย แค่ 50 บาทก็สามารถเล่นได้แล้ว ถ้าดวงดีหน่อยก็อาจได้เงินพันเงินหมื่นเลยทีเดียว วิธีการเล่นบอลชุดนั้นกติกาส่วนใหญ่จะกำหนดไว้คล้ายคลึงกันคือต้องกา 3-8 คู่ นั้นหมายความว่าถ้าเล่น 3 คู่ 50 บาทแล้วเกิดถูกก็จะได้เงินประมาณ 300 กว่าบาท แต่ถ้าผู้เล่นเพิ่มจำนวนคู่เข้าไป เช่น เล่น 8 คู่ 50 บาท จำนวนเงินก็สูงขึ้นไปอีก อย่างน้อยๆ ก็หลายพันบาท แต่สิ่ง

อื่นใดต้องไม่ลืมว่าในการเล่นบอลลูกแต่ละครั้งจำนวนคู่ที่ได้กาไป ห้ามแพ้เกินในราคาต่อรอง หรือที่ภาษานักเล่นพูดกันคือตาย แม้แต่คู่เดียว นั้นหมายถึงโพบิบนั่นก็เลิกทิ้งไปได้เลย

ในยุคปัจจุบันเทคโนโลยีได้ก้าวหน้าไปไกล โดยเฉพาะเทคโนโลยีทางอินเทอร์เน็ตได้เข้ามามีบทบาทหลายด้าน เช่น ด้านการศึกษา การค้า การสื่อสาร หากมนุษย์รู้จักใช้ก็จะได้รับประโยชน์มากมาย แต่หากเรานำไปใช้ในทางที่ผิดก็จะทำให้เกิดโทษเช่นกัน บ่อนพนันทางอินเทอร์เน็ตถือเป็นมหันตภัยเงียบที่สืบคลานเข้ามากระทบสังคมโลก และแพร่ระบาดเข้าไปทุกกลุ่มชนหลายกลุ่มอย่างรวดเร็วและง่ายดาย จนยากที่จะควบคุม ไม่ว่าจะเป็นเด็กนักเรียน นักศึกษา หรือกลุ่มเยาวชนของชาติในอนาคต รวมไปถึงผู้ใหญ่ในทุกสาขาอาชีพ อาจถือได้ว่าการเล่นการพนันผ่านอินเทอร์เน็ต เปรียบเสมือนการรวมเอาบ่อนการพนัน เจ้ามือห่วยได้ดิน เจ้ามือพนันบอลมาอยู่ในสถานที่เดียวกันในเวลาพร้อมๆ กัน และผู้เล่นสามารถเล่นการพนันได้ทุกหนทุกแห่งที่มีคอมพิวเตอร์ได้ตลอดเวลา มีข้อมูลจากการศึกษาวิจัยชี้ให้เห็นว่า ความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีที่ถูกพัฒนาทำให้มีการติดต่อสื่อสารเป็นตัวเชื่อม ประสานระหว่างกิจกรรมการพนันในกลุ่มชน ขยายไปสู่ระดับประเทศ และนำไปสู่กิจกรรมการพนันระหว่างประเทศในที่สุดสำหรับ โครงสร้างเครือข่ายและรูปแบบธุรกิจการพนันทางอินเทอร์เน็ต มีระบบที่ไม่ซับซ้อนมากนัก โดยผู้เล่นสามารถแทงพนันโดยตรงกับเจ้ามือ ไม่ต้องผ่านบุคคลที่ 3 หรือแทงพนันผ่านเป็นทอดๆ เหมือนกับการแทงพนันฟุตบอล หรือแทงห่วยได้ดิน ความนิยมกับการพนันรูปแบบนี้มีแนวโน้มที่จะเพิ่มขึ้นอย่างรวดเร็ว เพราะในแต่ละบริษัทรับแทงพนันได้ปรับปรุงหลายๆ อย่าง เพื่อให้เกิดความสะดวกและสอดคล้องกับความนิยมของเอเชีย เช่น การจัดทำเว็บไซต์ เป็นภาษาต่างๆ เพื่อให้คนสามารถเข้ามาเล่นได้สะดวกขึ้น

การจำแนกการพนันทางอินเทอร์เน็ต แบ่งได้เป็น 4 ประเภท คือ

1. ประเภทการทายผลลอตเตอรี่ออนไลน์
2. ประเภทการทายผลกีฬา เช่น การทายผลและคิดผลได้เสียทันที และทายผลเพื่อสะสมคะแนน และคิดผลได้เสียตามรอบระยะเวลา
3. ประเภททายผลตามอย่างในบ่อนกาสิโน
4. ประเภททายผลการแข่งขันต่างๆ ไป

ในแต่ละประเภทลูกค้าย่อมถูกเอาเปรียบจากเจ้ามือ อาทิเช่น การทายผลตามอย่างในบ่อนกาสิโน เช่น บาร์คาร่า หรือ ป็อก บางเว็บไซต์มีการดัดแปลงภาพให้ช้ากว่าเดิมเล็กน้อย หรือตัดต่อภาพ และเจ้ามือสามารถบังคับผลโดยอาจดึงหน้าไฟไปที่สองเพื่อให้ออกผลตามที่ต้องการ หรือกรณีทายผลพนันฟุตบอลลูกค้าย่อมสามารถทายผลได้เป็นช่วงๆ ในระหว่างแข่งขันแต่ละคู่ตามราคาที่เจ้ามือเสนอ แต่หากทีมที่ลูกค้าย่อยต้องการทายผลกำลังได้เปรียบ (ทำเกมรุกอยู่) เจ้ามือก็จะทำให้ลูกค้าย่อย

สามารถทายผลได้โดยอาจให้ลูกค้าคอยโดยลูกค้าเข้าใจว่า มีคนทายผลเข้าไปมาก หรือแม้กระทั่งรวมกลุ่มข้างล้มผลการแข่งขันฟุตบอลในลีกดัง เช่น อิตาลี ซึ่งปรากฏตามหน้าหนังสือพิมพ์และมีการตรวจสอบพบความผิดมีการลงโทษสโมสรเป็น ข่าวดาวโจไปทั่วโลก หรือกรณีนักกีฬาบางประเภทเช่น ฟุตบอล เทนนิส ออกมายอมรับว่าเคยถูกกลุ่มเจ้ามือ (โดยเฉพาะประเทศแถบทวีปเอเชีย) เสนอ ประโยชน์ให้ล้มผลการแข่งขันเช่นกัน การดับไฟสนามแข่งขันช่วงพักครึ่งเวลา ระหว่างทีมอาร์เซนอลกับทีมวิมเบอดัน เมื่อหลายปีก่อน หรือความผิดพลาดในการตัดสินของกรรมการหลายๆ ครั้ง จะมีตัวแทน (agent) อยู่ในแต่ละประเทศและโอนเงินผ่านโทยกิววนของประเทศนั้นๆ ส่วนออฟฟิศจะตั้งอยู่ในประเทศฟิลิปปินส์ เซอเฟเวอร์อยู่ในประเทศสหรัฐอเมริกา แต่ละบริษัทจะมีรายได้ต่อปีประมาณ 4,000 - 6,000 ล้านดอลลาร์สหรัฐ โดยไม่มีการเสียภาษีใดๆ

4.3 รูปแบบการเล่นพนันฟุตบอลในประเทศไทย

จากรูปแบบการพนันฟุตบอลในอังกฤษแบบอัตราต่อรอง หรือราคาคงที่ที่เรียกว่า “บุ๊กเมคกิ้ง” (bookmaking) นำมาสู่การพัฒนา รูปแบบที่เหมาะสมสำหรับประเทศไทย ซึ่งการแทงพนันได้เปลี่ยนรูปแบบไป เพื่อกระตุ้นให้ผู้เล่นพนันต้องการเล่นพนันที่มรองบ้างจะทำให้ ความเสี่ยงของเจ้ามือลดน้อยลง คือ มีการเล่นพนันจำนวนประตูที่จะได้เสียกันแทน มีผลทำให้ความได้เปรียบเสียเปรียบของทีมคู่แข่งต่อการแทงพนันหมดไปด้วย (นวนน้อย ตรีรัตน์, 2543 ข : 189) การปรับเปลี่ยนมาใช้วิธีนี้ ส่งผลให้มีผู้เข้ามาเล่นต่อรองกันมากขึ้นเรียกว่า “ระบบแฮนดิแคป” (handicap) มีประเทศอื่น โคนิเซียเป็นต้นแบบ มีการคิดอัตราต่อรองโดยยึดระบบพูลของอังกฤษเป็นอัตราพื้นฐานในการคำนวณ (เนชั่นสุดสัปดาห์, 2541 : 10) ทั้งนี้ระบบแฮนดิแคปไม่ได้นิยมเล่นพนันอยู่แต่ในประเทศไทยและอินโดนีเซียเท่านั้น ยังนิยมเล่นกันในประเทศอื่นๆ ในภูมิภาคใกล้เคียงอีกด้วย เช่น สิงคโปร์ มาเลเซีย ฮองกง เป็นต้น โดยบริษัทรับพนันในอังกฤษ จะเรียก การพนันในระบบแฮนดิแคปนี้ว่า “asian style”

การพนันฟุตบอลระบบนี้มีการเล่นพนันกันเป็นคู่ๆ การตัดสินใจว่าจะเลือกเล่นพนันเพียงคู่เดียวหรือหลายคู่ขึ้นอยู่กับความต้องการของผู้เล่นเอง อัตราต่อรองในระบบแฮนดิแคปใช้การคำนวณราคาจากอัตราต่อรองจากระบบบุ๊กเมคกิ้งของอังกฤษที่มี 3 อัตรา และคำนวณให้เหลือเพียง 1 ราคา ในกรณีทีมที่แข่งขันมีความสามารถต่างกัน อาจทำให้ผู้เล่นพนัน คาดการณ์ว่าทีมที่เป็นฝ่ายต่อจะชนะค่อนข้างแน่นอน ดังนั้นเพื่อกระตุ้นให้คนหันมาเล่นที่มรองบ้าง จึงจะทำให้เจ้ามือลดความเสี่ยงในการรับพนัน ในระบบแฮนดิแคปจึงมีการใช้การต่อแต้มจำนวนประตูได้เสียซึ่งไม่มีในระบบบุ๊กเมคกิ้ง (พินิต วงษ์ยี่กุล 2543 : 43 - 44) ตัวอย่างเช่น ทีม A จะแข่งขันกับทีม B โดยทีม A เป็นทีมที่มีฝีมือเหนือกว่าเจ้ามือก็จะกำหนดแต้มต่อประตูให้ทีม B เช่น ให้

ทีม A ต่อประตูให้ทีม B จำนวน 1 ประตู หรือ 1 ลูก หมายความว่า ถ้าผลการแข่งขันออกมาว่าทีม A ชนะ 1 ลูก จะถือว่าเสมอกัน ไม่มีใครได้หรือเสีย ถ้าทีม A ชนะมากกว่า 1 ลูก ฝ่ายที่เล่นหรือ ถู้ออกทางทีม A จะเป็นฝ่ายชนะ แต่ถ้าผลการแข่งขันออกมาเสมอกันหรือทีม B ชนะ ฝ่ายที่เล่น หรือ ถู้ออกทางทีม B เป็นฝ่ายชนะเป็นต้น ทั้งนี้รูปแบบการกำหนดแต้มต่อประตูจะมีตั้งแต่ครั้งลูก หนึ่งลูก หนึ่งลูกครึ่ง หรืออาจเป็นการต่อแต้มแบบสองทาง เช่น ลูกควบลูกครึ่ง ซึ่งขึ้นอยู่กับความแตกต่างของระดับฝีมือของกลุ่มแข่งขัน

4.4 ลักษณะการพนันและโครงสร้างเครือข่ายการพนันฟุตบอลในประเทศไทย

ลักษณะการเล่นพนันฟุตบอลและการชำระเงิน

การเล่นพนันฟุตบอลในประเทศไทยมีลักษณะสำคัญอยู่ 3 รูปแบบ โดยพิจารณาจากความสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่นและเจ้ามือ (พินิต วงษ์ยี่กุล 2543 : 42 - 43) ได้แก่

4.4.1 เล่นกันตัวต่อตัวระหว่างคนรู้จักกัน ลักษณะการเล่นไม่มีรูปแบบที่แน่นอนตายตัว อาจเล่นพนันผลการแข่งขันตั้งแต่ก่อนเริ่มการแข่งขัน พนันเฉพาะผลของครึ่งหลัง พนันเฉพาะผลในช่วงการต่อเวลาพิเศษ พนันกันเฉพาะผลการยิงลูกโทษตัดสิน หรือพนันในสิ่งที่ไม่เกี่ยวข้องกับผลการแข่งขัน เช่น พนันว่าทีมใดจะได้เริ่มเขี่ยลูกเล่นก่อน พนันกันว่าผู้เล่นคนหนึ่งจะทำประตูได้หรือไม่ เป็นต้น อัตราการต่อรองประเภทนี้ไม่แน่นอน อาจอิงอัตราการต่อรองที่โต๊ะบอลเปิดไว้ก็ได้ เงินเดิมพันอาจเป็นเงินหรือสิ่งของต่างๆ ก็ได้

4.4.2 เล่นในกลุ่มเล็กๆ ที่รู้จักกัน ส่วนใหญ่มักเป็นการเล่นพนันกันในกลุ่มเพื่อน ลักษณะการเล่นนั้นอาจเหมือนกับการเล่นพนันแบบตัวต่อตัวที่ไม่มีรูปแบบที่ตายตัวแน่นอน หรืออาจจะพัฒนาให้เป็นระบบมากกว่านั้นก็ได้ ซึ่งมีมากมายหลายวิธี เช่น การเปิดราคารับเล่นตามโต๊ะหรือปั๊บบอลกลุ่มเล็กๆ บางกลุ่มอาจไปวิธีการรวมเงินพนัน คือให้ทุกคนในกลุ่มลงขันกันคนละ 10 บาททุกสัปดาห์ จัดทำโพลการแข่งขันในแต่ละสัปดาห์ขึ้นมาแล้วให้ทายผลในลักษณะ ชนะ เสมอ หรือแพ้ ผู้ที่ทายถูกมากที่สุดจะได้รับเงินรางวัลทั้งหมดไป และในหลายกรณีการพนันในกลุ่มเพื่อน ได้พัฒนาต่อเนื่องเป็นเครือข่ายที่ซับซ้อนมากยิ่งขึ้น คนในกลุ่มอาจแนะนำเพื่อนคนใหม่เข้ามาร่วม หรือบางคนเห็นโอกาสทำกำไรก็ขยับฐานะขึ้นเป็นโต๊ะบอลเล็กๆ อาจเชื่อมต่อเข้าสู่ระบบการพนันที่มีอยู่ในปัจจุบัน ด้วยการเสนอตัวเป็นปั๊บบอลหรือหน้ารับพนัน หรือเล่นพนันกับเครือข่ายอินเทอร์เน็ต เป็นต้น

4.4.3 เล่นผ่านเจ้ามือหรือโต๊ะบอล คือ เมื่อผู้เล่นคนหนึ่งมีความต้องการที่จะเล่นพนันฟุตบอล ก็ไปพบกับผู้ให้บริการรับแทงพนันที่เปิดราคาอัตราต่อรองไว้ มีระบบกติกาการพนันที่ชัดเจน ในบางครั้งการพนันแบบนี้ก็พัฒนาเป็นเครือข่าย คือการเล่นพนันผ่านปั๊บบอลหรือ

นายหน้า เพื่อส่งต่อไปยัง โต้ะบอลรายใหญ่อีกทอดหนึ่ง ซึ่ง โต้ะบอลรายใหญ่ก็ยังสามารถเชื่อต่อไปยัง โต้ะบอลในต่างประเทศได้ด้วยเช่นกัน

ระบบการชำระเงิน ในตลาดการพนันทายผลการแข่งขันฟุตบอล อาจจำแนกได้เป็น 2 ระบบ (พินิต วงษ์ยี่กุล 2543:48) คือ

1) ระบบเงินสด ผู้เล่นจะต้องชำระเงินก่อนการแข่งขันจะเริ่มขึ้น หลังจบการแข่งขัน ถ้าผลออกมาว่าผู้เล่นเป็นฝ่ายชนะพนันก็ให้นำโพลไปขึ้นเงินกับเจ้ามือที่รับพนัน

2) ระบบเครดิต ผู้เล่นและเจ้ามือได้ตกลงกันก่อนการแข่งขันจะเริ่มขึ้น โดยยังไม่มีการชำระเงิน หลังจบการแข่งขันผลออกมาว่าผู้เล่นเป็นฝ่ายเสีย ผู้เล่นจึงนำเงินไปชำระกับเจ้ามือ การชำระเงินอาจเป็นเงินสดหรือใช้วิธีการ โอนผ่านบัญชี เป็นต้น

5. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ประชาชาติธุรกิจ (2549) ให้ความเห็นว่า การพนันฟุตบอล เป็นปัญหาเรื้อรังที่อยู่คู่สังคมไทยมานาน กลายเป็นภัยมืดที่มอมเมา คุณภาพชีวิต สวัสดิภาพ เป็นบ่อเกิดของปัญหาอาชญากรรมในทุกรูปแบบ ที่ลุกลามไปทุกระดับชั้นไม่เว้นแม้แต่เด็กและเยาวชนด้วยปัญหาเช่นนี้ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนดุสิต จึงจัดทำโพลสำรวจ ในหัวข้อ “พนันบอลปัญหาที่ซ้ำซาก แก้ไขได้ยากจริงหรือ” โดยการเชิญกลุ่มคนที่เกี่ยวข้องในวงการพนันบอล ทั้งเจ้ามือรับแทงบอล ผู้แทงบอล รวมไปถึงคนเดิน โพล รวม 40 ชีวิต ทั้งหญิงและชายที่มีตั้งแต่วัยนักเรียนไปจนถึงคนทำงาน มาร่วมเสวนาแลกเปลี่ยนความคิดเห็น เพื่อเป็นการป้องปรามปัญหาที่กำลังจะเกิดขึ้น ดำเนินรายการโดย ผู้ช่วยศาสตราจารย์สุชุม เฉลยทรัพย์ รองอธิการบดีฝ่ายศูนย์การศึกษา จากการเสวนาครั้งนี้ พบว่าจุดเริ่มต้นของผู้ที่จะเข้าสู่วงจรอบาพานั้นปัจจัยหลักที่สำคัญที่สุดนั้นอยู่ที่กลุ่มเพื่อนและคนใกล้ชิด ด้วยการเล่นตามกันเพื่อความสนุก ได้ลุ้นคิดปลายนมเพื่อสีสันในการชมฟุตบอล สำหรับการเริ่มเล่นในครั้งแรกนั้น โดยมากจะเริ่มเล่นกันตั้งแต่ในระดับมัธยมต้น หรือ ปวช. ที่ใช้เงินค่าขนมหรือใช้เงินที่หลอกผู้ปกครองมาเล่น ไปจนถึงระดับคนทำงาน ส่วนสนนราคาค่าพนันเฉลี่ยตั้งแต่ 500 - 3,000 บาท และจะเพิ่มมากขึ้นตามหน้าที่การงานและอัตราเงินเดือน และมากกว่า 70 เปอร์เซ็นต์ในวงเสวนากล่าวว่า ล้วนแต่เสียมากกว่าได้ทั้งสิ้นสิ่งเร้าสำคัญที่ก่อให้เกิดการพนันบอลอย่างมากมาย ตกเป็นเรื่องของ “สื่อ” ทั้งในรูปแบบของหนังสือพิมพ์กีฬา นิตยสาร อินเทอร์เน็ต ทีวี วิทยู ที่ไม่เพียงแต่นำเสนอเรื่องราวของการแข่งขันฟุตบอล ทีมฟุตบอลเท่านั้น แต่ยังมีกรให้ราคาต่อรอง ทั้งข้อมูลวิเคราะห์ทีม วิเคราะห์ผู้เล่น วิเคราะห์คู่แข่งอย่างละเอียดยิบ ซึ่งกลายเป็นข้อมูลสำคัญในการแทงบอลให้กับผู้พนัน

ดวงนภา เป็นมิตร (2547) ได้ศึกษาวิจัยเรื่อง การเข้าสู่การเล่นพนันฟุตบอลของนักเรียน นักศึกษา พบว่า กระบวนการเข้าสู่พนันฟุตบอลมี 2 ขั้นตอนคือ การเข้าสู่การเล่นพนันฟุตบอลในครั้งแรกและการเข้าสู่การเล่นพนันฟุตบอลในครั้งต่อมา แต่ละขั้นตอนมีเงื่อนไขการเข้าสู่การเล่นพนันฟุตบอลดังนี้ เงื่อนไขการเข้าสู่การเล่นพนันฟุตบอลในครั้งแรกประกอบด้วย 1) เงื่อนไขทางด้านสังคม คือ กลุ่มเพื่อนๆ อิทธิพลต่อการเรียนรู้วิธีการเล่นพนันฟุตบอลและการทดลองเล่นพนันฟุตบอล ต่อมาคือครอบครัว สิ่งที่พบคือพฤติกรรมเลียนแบบบุคคลในครอบครัว 2) เงื่อนไขทางด้านบุคคล ประกอบด้วย ความอยากรู้ อยากลอง การเล่นพนันฟุตบอลครั้งแรกเพราะอยากลองเป็นส่วนใหญ่ 3) เงื่อนไขทางด้านอิทธิพลของสื่อ กลุ่มนักเรียน - นักศึกษา หาข้อมูลการเล่นพนันฟุตบอลจากสื่อโทรทัศน์ อินเทอร์เน็ตและหนังสือพิมพ์มากที่สุด สำหรับรูปแบบการเล่นพนันฟุตบอลแบ่งออกเป็น 3 แบบ คือ 1) การพนันฟุตบอลแบบติดต่อกันไปโดยไม่คิดถึงผลเสีย 2) การเล่นพนันฟุตบอลแบบติดต่อกันไปเพราะยังไม่ถูกมาตรการควบคุมทางสังคม 3) เล่นพนันเพื่อความสนุกและต้องการหาเงิน ส่วนเงินที่นำมาเล่นพนันฟุตบอลในครั้งต่อมา มาจากผลของการพนันในครั้งแรก และเงินที่ผู้ปกครองให้มา หาดเสียพนันมากหนทางแก้ไขปัญหาคือ ยืมเงินเพื่อนและขโมยเงินผู้ปกครอง สำหรับนักเรียน - นักศึกษา ที่มีความพยายามเลิกเล่นการพนันมีเหตุผลคือ 1) รู้สึกผิดที่ทำให้คนใกล้ชิดเสียใจ 2) ความรู้สึกเบื่อ 3) ไม่มีเงินพอที่จะเล่น 4) กลัวมาตรการควบคุมทางสังคม และ 5) กลัวการข่มขู่ทวงหนี้จากเจ้ามือ

เดลินิวส์ (2543) ให้ความเห็นว่าการพนันฟุตบอล สื่อมวลชน โดยเฉพาะหน้ากีฬาตามหนังสือพิมพ์ต่างๆ มีการนำเสนอข้อมูลอัตราต่อรองทีมฟุตบอลที่เข้าแข่งขันแต่ละคู่ ซึ่งถือเป็นการนำเสนอในเชิงช่วยให้มีการเล่นพนันมากขึ้น การวิเคราะห์เจาะลึกทางโทรทัศน์ มีการกล่าวถึงความได้เปรียบของฟุตบอลแต่ละทีมของผู้เชี่ยวชาญและสอดคล้องกับหนังสือพิมพ์ที่ผลิตออกมาเพื่อการกีฬาโดยเฉพาะและเจ้าของหนังสือพิมพ์กับเจ้าของรายการโทรทัศน์นั้นเป็นกลุ่มเดียวกัน

พิภพ ขัติฤกษ์ (2543) ได้ศึกษาปัจจัยที่มีผลต่อการเล่นการพนันฟุตบอลของผู้เล่นในเขตกรุงเทพมหานคร พบว่า ปัจจัยเกี่ยวกับการพนันฟุตบอล ได้แก่ ต้องการความสนุกสนานตื่นเต้นเร้าใจ เป็นเกมกีฬาไม่ใช่ความผิดร้ายแรง ทำตามสมัยนิยมเพื่อเข้าสังคมและคาดหวังในการเพิ่มรายได้ ปัจจัยลักษณะเฉพาะการพนันฟุตบอล ได้แก่ ไม่ต้องเสียเวลา เล่นสะดวกและเล่นง่าย ปัจจัยเกี่ยวกับทีมฟุตบอลที่มีชื่อเสียง ได้แก่ นักกีฬาฟุตบอลที่มีชื่อเสียง ผู้จัดการทีมที่มีชื่อเสียง และสถิติเก่าของทีมที่ชนะมากกว่าแพ้

สังคิต พิริยะรังสรรค์ (2543) ได้ศึกษาเรื่อง การพ่นกันบนโยบายสาธารณะ พบว่า การพ่นกันอาจไม่ใช่เรื่อง พฤติกรรมเบี่ยงเบน ของปัจเจกบุคคลดังที่ทฤษฎีสังคมวิทยาแบบดั้งเดิมอธิบายไว้ หากแต่การพ่นกันเป็นวิถีชีวิตของคนไทยจำนวนมาก และเป็นหนึ่งของโครงสร้างด้านวัฒนธรรมของคนไทย ดังนั้นการจัดการกับปัญหาการพ่นกันจึงไม่ใช่เรื่องที่จะไปแก้ไขพฤติกรรมที่ผิดศีลธรรมของนักพ่นแต่ละคน หากแต่จะต้องเปลี่ยนแปลงเงื่อนไขทางด้านเศรษฐกิจ สังคม การศึกษา กฎหมาย ความคิด ความเชื่อ และการเมืองที่มีอิทธิพลต่อปัจเจกบุคคลหรือกล่าวอีกอย่างหนึ่งก็คือ จะต้องเปลี่ยนแปลงสภาพแวดล้อมของสังคมทีเดียว

มานิช ตันตระเชียร (2542) ได้ศึกษาเรื่อง อาชญากรรมในยุคโลกาภิวัตน์ จากการพ่นกันบอลทางอินเทอร์เน็ตเนตถึงอาชญากรรมคอมพิวเตอร์ ผู้ปฏิบัติในกระบวนการยุติธรรมไทยพร้อมหรือยัง พบว่าการพ่นกันทางอินเทอร์เน็ต เป็นปัญหาที่เกิดขึ้นจากการพัฒนาของเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ที่ติดต่อกันทั่วโลก อันเป็นการละเมิดต่อกฎหมายและศีลธรรมอันดีของประชาชนและยังจะทำให้เงินไหลออกนอกประเทศ เมื่อรวมกันเข้าก็สร้างความเสียหายให้แก่ประเทศชาติ มีผลให้เกิดความเสียหายรุนแรงทางด้านเศรษฐกิจ สังคมและกระทบกระเทือนต่อความมั่นคงประเทศได้ แต่ความแตกต่างของกฎหมายในแต่ละประเทศทำให้เกิดช่องโหว่ในการบังคับใช้กฎหมาย การรวบรวมพยานหลักฐานเพื่อใช้พิสูจน์ความคิดในคดีการพ่นกันทางอินเทอร์เน็ตเป็นไปด้วยความยากลำบาก เนื่องจากไม่มีพยานหลักฐานเหมือนคดีการพ่นกันอื่นๆ และจะยากยิ่งขึ้นหากผู้เล่นและเจ้ามืออยู่กันคนละประเทศที่มีกฎหมายแตกต่างกัน อุปสรรคทางด้านระยะทาง ภาษาที่แตกต่างกัน หรือความคิดพื้นฐานที่ถือว่าการพ่นกันเป็นสิ่งที่ผิดกฎหมายหรือไม่ ประกอบกับการพ่นกันทางอินเทอร์เน็ตไม่เข้าข่ายเป็นความผิดทางอาชญากรรมระหว่างประเทศ บุคลากรที่มีหน้าที่ในการบังคับใช้กฎหมาย นอกจากจะต้องมีความรู้ความเข้าใจพื้นฐานในหลักการ วิธีการและองค์ประกอบแห่งความผิดของการพ่นกันประเภทต่างๆแล้ว ยังจำเป็นจะต้องมีความรู้ความเข้าใจอย่างถ่องแท้ถึงหลักพื้นฐานของการเชื่อมโยงของระบบเครือข่ายและวิธีการทำงานของอินเทอร์เน็ต ตลอดจนมีความเข้าใจในความหมายของข้อมูล สามารถเข้าใจและรู้วิธีการที่จะนำพยานหลักฐานที่เก็บหรือยึดมาจากการที่เกิดเหตุไปใช้ให้เกิดประโยชน์ทางคดี และยังมีความจำเป็นที่จะเข้าใจว่าพยานหลักฐานใดสามารถใช้พิสูจน์ความคิดได้ ประกอบกับจะต้องมีความรู้และความสามารถเพียงพอที่จะทำการตรวจค้น ยึดและเก็บรักษาหลักฐานต่างๆ อย่างถูกต้องเพื่อป้องกันการสูญหายหรือเสียหายซึ่งปัจจุบันมีจำนวนน้อยมาก ดังนั้น ผู้มีหน้าที่รับผิดชอบจะต้องส่งเสริมการพัฒนาความรู้แก่บุคลากรที่ปฏิบัติงานในส่วนนี้ การออกกฎหมายสำหรับอาชญากรรมที่เกี่ยวกับคอมพิวเตอร์โดยเฉพาะและจำเป็นต้องมี

กระบวนการแสวงหาความร่วมมือระหว่างประเทศทั้งในลักษณะรัฐต่อรัฐ องค์กรต่อองค์กรเพื่อ
 เกื้อกูลซึ่งกันและกันในกรแสวงหาพยานหลักฐานมาดำเนินการในความผิดประเภทนี้

องอาจ ชัยเพชรโยธิน (2541) ได้ศึกษาเรื่องการบังคับใช้กฎหมายการพนัน : ศึกษากรณี
 การพนันผลการแข่งขันฟุตบอล พบว่า การพนันฟุตบอลทำรายได้เข้ามือนี้อาณาจำนวนมาก จึงได้มีการ
 พัฒนาองค์กรและวิธีเล่น โดยมีการพนันระหว่างเจ้ามือต่างๆ ทั้งในและต่างประเทศ จนเกิด
 เครือข่ายขนาดใหญ่ เนื่องจากการพัฒนาทางเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ ได้มีผู้เล่นจำนวนหนึ่งเปิด
 โฮมเพจรับพนันผลการแข่งขันกีฬาฟุตบอล ทำให้เกิดช่องว่างในทางกฎหมาย สำหรับองค์กรที่ใช้
 กฎหมายบังคับ ภาครัฐควรดำเนินนโยบายที่เหมาะสม พร้อมทั้งพัฒนาองค์กรให้สามารถ
 ปราบปรามเครือข่ายการพนันผิดกฎหมายอย่างมีประสิทธิภาพ

นวนน้อย ตรีรัตน์ (2539) ได้ศึกษาเรื่องพนันฟุตบอลของชนชั้นกลาง พบว่า การพนัน
 ฟุตบอลเป็นการพนันที่อาศัยการสื่อสารที่ทันสมัยเป็นสิ่งสนับสนุนกระบวนการ มีลักษณะที่
 แตกต่างจากการพนันชนิดอื่นๆ เป็นการพนันที่ผูกโยงกับข้อมูลที่เกิดขึ้นกับกิจกรรมที่เกิดใน
 ต่างประเทศ ดังนั้น ความรวดเร็วหรือการเข้าถึงข้อมูลข่าวสารจึงถือเป็นหัวใจของการพนันฟุตบอล
 สื่อข่าวสารข้อมูลจึงเป็นปัจจัยที่มีผลต่อการแพร่ระบาดของการพนันฟุตบอล แต่เนื่องจากการพนัน
 ฟุตบอลเป็นการกระทำที่ผิดกฎหมายในประเทศไทย เครือข่ายการพนันจึงต้องปิดบัง

บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

การศึกษาเรื่อง “พฤติกรรมการเล่นพนันฟุตบอลของนักศึกษามหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตสารสนเทศเพชรบุรี” เป็นการศึกษาเกี่ยวกับปัจจัยต่างๆ ที่มีอิทธิพลและส่งผลให้นักศึกษา เล่นพนันฟุตบอล ลักษณะการวิจัยเป็นการวิจัยเชิงสำรวจ โดยการใช้แบบสอบถามเป็นเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูลสำหรับการวิจัยแบบเจาะจงกลุ่มประชากร โดยมีขั้นตอนการดำเนินการศึกษาดังนี้

1. จำนวนประชากรและกลุ่มตัวอย่าง
2. เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บศึกษา
3. วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล
4. วิธีการประมวลผลและการวิเคราะห์ข้อมูล

1. จำนวนประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้เป็นนักศึกษามหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตสารสนเทศเพชรบุรี ซึ่งมีจำนวนนักศึกษาระดับปริญญาตรีทั้งหมดดังนี้

ตารางที่ 1 จำนวนนักศึกษามหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตสารสนเทศเพชรบุรี

คณะ	จำนวน (คน)
1. คณะวิทยาการจัดการ	3,105
2. คณะสัตวศาสตร์และเทคโนโลยีการเกษตร	958
3. คณะเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร	699
รวม	4,762

การกำหนดขนาดของกลุ่มตัวอย่างในการวิจัยครั้งนี้ ได้ใช้การสุ่มตัวอย่างแบบสะดวก (Convenience Sampling) ซึ่งเป็นการสุ่มตัวอย่างแบบไม่ใช้ความน่าจะเป็น โดยสาเหตุที่เลือกใช้การสุ่มตัวอย่างนี้ เนื่องจากกลุ่มประชากรทั้งหมดที่ต้องการศึกษามีจำนวนมาก ทำให้การสุ่มตัวอย่าง

โดยใช้ความน่าจะเป็นเป็นไปได้อย่าง จึงได้เลือกการสุ่มตัวอย่างแบบตามสะดวก เพื่อความง่ายในการเก็บรวบรวมข้อมูลและเพื่อให้ได้ข้อมูลที่ตรงตามความต้องการมากที่สุด และได้กำหนดจำนวนของกลุ่มตัวอย่างตาม สัดส่วนของประชากรจากสูตร Taro Yamane (ประสพชัย พสุนนท์ 2553) ดังนี้

$$n = \frac{N}{1 + Ne^2}$$

เมื่อ n คือ ขนาดของกลุ่มตัวอย่าง

N คือ ขนาดของประชากรที่ต้องการศึกษา ($N = 4,762$)

e คือ ความผิดพลาดที่ยอมรับได้(กำหนดความคลาดเคลื่อน 5% หรือ $e = 0.05$)

แทนค่าในสูตร

$$n = \frac{4,762}{1 + 4,762(0.05^2)}$$

$$n \geq 369.004$$

พบว่าได้ขนาดของกลุ่มตัวอย่างเท่ากับ 369 ตัวอย่าง เพื่อป้องกันความ ผิดพลาดและความคลาดเคลื่อนต่างๆที่อาจเกิดขึ้นกับข้อมูล ผู้วิจัยจึงทำการกำหนดขนาดของกลุ่มตัวอย่างเป็น 400 ตัวอย่าง

2. เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา

เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาคั้งนี้เป็นแบบสอบถาม ซึ่งผู้ศึกษาได้สร้างแบบสอบถาม โดยแบ่งออกเป็น 3 ส่วนดังนี้

ส่วนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของกลุ่มตัวอย่าง ลักษณะคำถามเป็นแบบเลือกตอบ ได้แก่ เพศ อายุ ชั้นปีที่กำลังศึกษา ผลการเรียน การเล่นพนัน ประเภทของการพนันที่เคยเล่น ความถี่ในการเล่นพนัน แหล่งเงินที่นำมาเล่นพนัน

ส่วนที่ 2 เป็นคำถามเกี่ยวกับพฤติกรรมของนักศึกษาเกี่ยวกับการเล่นพนันฟุตบอล โดยคำถามเป็นลักษณะเลือกตอบ ได้แก่ การเล่นกีฬาฟุตบอล ความถี่ในการเล่นกีฬาฟุตบอล การเล่นพนันฟุตบอล ความถี่ในการเล่นพนันฟุตบอล สาเหตุในการเล่นพนันฟุตบอล สาเหตุของการไม่เล่นพนันฟุตบอล ช่องทางในการเล่นพนันฟุตบอล การตัดสินใจในการรับข้อมูลข่าวสารในการเลือกพนันทีมฟุตบอล ลีกฟุตบอล/เทศกาลฟุตบอลที่เล่นพนัน จำนวนเงินในการเล่นพนันฟุตบอลต่อสัปดาห์ จำนวนเงินที่ได้หรือเสียครั้งในแต่ละครั้ง การเป็นหนี้จากการเล่นพนันฟุตบอล แหล่งเงินที่

นำมาใช้หนีพนันฟุตบอล .ค่าใช้จ่ายที่คิดว่าจะเพิ่มในช่วงเทศกาลฟุตบอลต่างๆ วิธีการที่ทำให้คนเล่นการพนันฟุตบอลน้อยลง

ส่วนที่ 3 เป็นคำถามเกี่ยวกับปัจจัยที่ส่งผลต่อการเล่นพนันฟุตบอลของนักศึกษามหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตสารสนเทศเพชรบุรี โดยใช้วิธีตั้งคำถามแบบให้จัดลำดับ เป็นคำถามที่ให้ผู้ตอบจัดลำดับความสำคัญ โดยแบ่งออกเป็น 5 ปัจจัย คือ ปัจจัยทางด้านเศรษฐกิจและการเงิน ปัจจัยด้านสื่อต่างๆ ปัจจัยทางด้านสังคมและสิ่งแวดล้อม ปัจจัยด้านกฎหมาย/กฎระเบียบของมหาวิทยาลัย และปัจจัยด้านอารมณ์และความคิด โดยมีคะแนนความสำคัญจากน้อยที่สุดถึงคะแนนความสำคัญมากที่สุด

3. วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล

ในการศึกษาพฤติกรรมการเล่นพนันฟุตบอลของนักศึกษามหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตสารสนเทศเพชรบุรี ใช้วิธีการวิจัยและเก็บรวบรวมข้อมูล 2 ลักษณะ ดังนี้

ข้อมูลปฐมภูมิ (Primary Data) ศึกษาข้อมูลจากเอกสารที่เกี่ยวข้อง โดยการเก็บรวบรวมข้อมูลจากตำรา เอกสาร ผลงานวิจัยที่เกี่ยวข้องจากห้องสมุดต่างๆ เพื่อให้เข้าใจเรื่องราวได้ชัดเจนขึ้นและสามารถนำมาปรับใช้เพื่อก่อให้เกิดประโยชน์ในการวิจัยครั้งนี้ได้

ข้อมูลทุติยภูมิ (Secondary Data) ได้จากการเก็บรวบรวมข้อมูลวิจัยภาคสนาม โดยใช้แบบสอบถามการเก็บรวบรวมข้อมูลวิจัยภาคสนาม โดยใช้แบบสอบถามเครื่องมือในการวิจัย ลักษณะของการวิจัยเป็นการวิจัยเชิงสำรวจ โดยลักษณะแบบสอบถามที่ใช้เป็นดังนี้

4. วิธีการประมวลผลและการวิเคราะห์ข้อมูล

เมื่อเก็บรวบรวมข้อมูลแล้ว ผู้ศึกษาได้ตรวจสอบความสมบูรณ์ของแบบสอบถาม หลังจากนั้นผู้ศึกษาได้บันทึกข้อมูลลงในคอมพิวเตอร์และวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูปสำหรับการวิจัยทางสังคมศาสตร์ SPSS - for Windows มาช่วยในการประเมินผล ซึ่งมีค่าสถิติในการวิเคราะห์ข้อมูล คือ ความถี่ (Frequency) ค่าร้อยละ (Percentage) ค่าเฉลี่ย (Mean) ทดสอบค่าเฉลี่ย (T-Test) และวิเคราะห์ความแปรปรวนทางเดียว (One way anova)

ข้อมูลส่วนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของกลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ เพศ อายุ ชั้นปีที่กำลังศึกษา ผลการเรียน การเล่นพนัน ประเภทของการพนันที่เคยเล่น ความถี่ในการเล่นพนัน แหล่งเงินที่นำมาเล่นพนัน ผู้ศึกษาได้นำข้อมูลมาวิเคราะห์โดยใช้โปรแกรม SPSS - for Windows โดยการคำนวณหา ค่าสถิติ ได้แก่ ค่าร้อยละ (Percentage; %)

ข้อมูลส่วนที่ 2 พฤติกรรมของนักศึกษาเกี่ยวกับการเล่นพนันฟุตบอล ได้แก่ การเล่นกีฬาฟุตบอล ความถี่ในการเล่นกีฬาฟุตบอล การเล่นพนันฟุตบอล ความถี่ในการเล่นพนันฟุตบอล สาเหตุในการเล่นพนันฟุตบอล สาเหตุของการไม่เล่นพนันฟุตบอล ช่องทางในการเล่นพนันฟุตบอล การตัดสินใจในการรับข้อมูลข่าวสารในการเลือกพนันทีมฟุตบอล ลีกฟุตบอล/เทศกาลฟุตบอลที่เล่นพนัน จำนวนเงินในการเล่นพนันฟุตบอลต่อสัปดาห์ จำนวนเงินที่ได้หรือเสียครั้งในแต่ละครั้ง การเป็นหนี้จากการเล่นพนันฟุตบอล แหล่งเงินที่นำมาใช้พนันฟุตบอล ค่าใช้จ่ายที่คิดว่าจะเพิ่มในช่วงเทศกาลฟุตบอลต่างๆ วิธีการที่ทำให้คนเล่นพนันฟุตบอลน้อยลง โดยการคำนวณหาค่าสถิติ ได้แก่ ค่าร้อยละ (Percentage; %)

ข้อมูลส่วนที่ 3 ปัจจัยที่ส่งผลต่อการเล่นพนันฟุตบอลของนักศึกษามหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตสารสนเทศเพชรบุรี โดยแบ่งออกเป็น 5 ปัจจัย คือ ปัจจัยทางด้านเศรษฐกิจและการเงิน ปัจจัยด้านสื่อต่างๆ ปัจจัยทางด้านสังคมและสิ่งแวดล้อม ปัจจัยด้านกฎหมาย/กฎระเบียบของมหาวิทยาลัย และปัจจัยด้านอารมณ์และความคิด โดยผู้ตอบแบบสอบถามพิจารณาความสำคัญกับรายละเอียดของปัจจัยแต่ละด้าน ทั้งนี้กำหนดคะแนนความสำคัญในการพิจารณาปัจจัยดังนี้

น้อยที่สุด ค่าคะแนน เท่ากับ 1 คะแนน
 น้อย ค่าคะแนน เท่ากับ 2 คะแนน
 ปานกลาง ค่าคะแนน เท่ากับ 3 คะแนน
 มาก ค่าคะแนน เท่ากับ 4 คะแนน
 มากที่สุด ค่าคะแนน เท่ากับ 5 คะแนน

ทำการวิเคราะห์คะแนนรวมแต่ละปัจจัย โดยจัดเรียงระดับความสำคัญจากมากที่สุดไปหาน้อยที่สุด ปัจจัยที่ได้คะแนนรวมน้อยที่สุดเป็นปัจจัยที่มีผลต่อพฤติกรรมการเล่นพนันฟุตบอลของนักศึกษา มหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตสารสนเทศเพชรบุรี น้อยที่สุด และปัจจัยที่ได้คะแนนรวมมากที่สุดเป็นปัจจัยที่มีผลต่อพฤติกรรมการเล่นพนันฟุตบอลของนักศึกษามหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตสารสนเทศเพชรบุรี มากที่สุด การแปรความหมายของค่าเฉลี่ยของประเด็นคำถามเป็นข้อในแต่ละด้าน โดยใช้เกณฑ์การแปรความหมาย ตามแนวทางของประสพชัย พสุนนท์ (2535) รายละเอียดดังนี้

คะแนนระหว่าง 4.51 - 5.00 หมายถึงมีความเห็นในระดับมากที่สุด
คะแนนระหว่าง 3.51 - 4.50 หมายถึงมีความเห็นในระดับมาก
คะแนนระหว่าง 2.51 - 3.50 หมายถึงมีความเห็นในระดับปานกลาง
คะแนนระหว่าง 1.51 - 2.50 หมายถึงมีความเห็นในระดับน้อย
คะแนนระหว่าง 1.00 - 1.50 หมายถึงมีความเห็นในระดับน้อยที่สุด



ผลงานวิจัยนักศึกษา ระดับปริญญาตรี

บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

จากการศึกษา ปัจจัยที่ส่งผลต่อการเล่นพนันฟุตบอลของนักศึกษามหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตสารสนเทศเพชรบุรี โดยศึกษากลุ่มตัวอย่างจำนวน 400 คน แล้วนำแบบสอบถามไปวิเคราะห์ประมวลผลข้อมูลด้วยโปรแกรมสำเร็จรูปทางสถิติ SPSS (Statistical Package for Social Science) ผลที่ได้จากการศึกษา ผู้วิจัยนำเสนอข้อมูลด้วยการบรรยายเชิง พรรณนาประกอบตารางอธิบายข้อมูล สามารถแบ่งออกเป็น 3 ส่วนคือ

1. การวิเคราะห์ข้อมูลทั่วไปของนักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตสารสนเทศเพชรบุรี โดยนำข้อมูลมาคำนวณวิเคราะห์หาค่าสถิติโดยใช้ค่าร้อยละ
2. การวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับลักษณะทางพฤติกรรมการเล่นพนันฟุตบอลของนักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตสารสนเทศเพชรบุรี โดยนำข้อมูลมาคำนวณวิเคราะห์หาค่าสถิติโดยใช้ค่าร้อยละ
3. การวิเคราะห์ปัจจัยที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการเล่นพนันฟุตบอลของนักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตสารสนเทศเพชรบุรี โดยนำข้อมูลมาคำนวณวิเคราะห์ โดยแบ่งออกเป็น 2 ตอน คือ

ตอนที่ 1 การวิเคราะห์ความคิดเห็นที่มีต่อปัจจัยที่มีผลต่อการตัดสินใจในการเล่นพนันฟุตบอลของนักศึกษามหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตสารสนเทศเพชรบุรี โดยประกอบด้วย ด้านเศรษฐกิจและการเงิน ด้านสื่อต่างๆ ด้านสังคมและสิ่งแวดล้อม ด้านกฎหมาย/กฎระเบียบของมหาวิทยาลัย และด้านอารมณ์และความคิด โดยนำข้อมูลมาคำนวณวิเคราะห์หาค่าสถิติ โดยใช้ค่าร้อยละ และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ตอนที่ 2 การเปรียบเทียบความแตกต่างระหว่างลักษณะทางประชากรศาสตร์ที่มีต่อปัจจัยที่มีผลต่อการตัดสินใจเล่นพนันฟุตบอลของนักศึกษามหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตสารสนเทศเพชรบุรี โดยนำข้อมูลมาคำนวณวิเคราะห์ค่าสถิติ โดยใช้การวิเคราะห์ความแตกต่างของค่าเฉลี่ยของประชากร (Independent Samples T-Test) และความแปรปรวนแบบทางเดียว (One - Way Analysis of Variance)

ส่วนที่ 1 การวิเคราะห์ข้อมูลทั่วไปของนักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขต
 สาทรนเทศเพชรบุรี ผู้วิจัยได้เลือกใช้สถิติค่าความถี่ ค่าอัตราส่วนร้อยละในการวิเคราะห์ ซึ่งมี
 รายละเอียดดังตารางที่ 2 ถึงตารางที่ 10

ตารางที่ 2 แสดงจำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามเพศ

เพศ	จำนวน (คน)	ร้อยละ
ชาย	375	93.8
หญิง	25	6.3
รวม	400	100.0

จากตารางที่ 2 พบว่ากลุ่มตัวอย่างจำนวนทั้งสิ้น 400 คน เมื่อจำแนกตามเพศแล้ว ส่วน
 ใหญ่เป็นเพศชาย จำนวน 375 คน คิดเป็นร้อยละ 93.8 และมีกลุ่มตัวอย่างที่เป็นเพศหญิง จำนวน 25
 คน คิดเป็นร้อยละ 6.3

ตารางที่ 3 แสดงจำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามอายุ

ช่วงอายุ	จำนวน (คน)	ร้อยละ
ต่ำกว่า 18 ปี	26	6.5
18 - 20 ปี	153	38.3
21 - 25 ปี	215	53.8
มากกว่า 25 ปี	6	1.5
รวม	400	100.0

จากตารางที่ 3 พบว่ากลุ่มตัวอย่างจำนวนทั้งสิ้น 400 คน เมื่อจำแนกตามอายุแล้ว ส่วน
 ใหญ่มีอายุอยู่ในช่วง 21 - 25 ปี จำนวน 215 คนคิดเป็นร้อยละ 53.8 รองลงมาจะมีอายุอยู่ในช่วง 18 -
 20 ปี จำนวน 153 คนคิดเป็นร้อยละ 38.3 ต่ำกว่า 18 ปี จำนวน 26 คนคิดเป็นร้อยละ 6.5 และมากกว่า
 25 ปี จำนวน 6 คนคิดเป็นร้อยละ 1.5

ตารางที่ 4 แสดงจำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามระดับการศึกษา

ระดับการศึกษา	จำนวน (คน)	ร้อยละ
ปีที่ 1	28	7.0
ปีที่ 2	107	26.8
ปีที่ 3	129	32.3
ปีที่ 4	136	34.0
รวม	400	100.0

จากตารางที่ 4 พบว่ากลุ่มตัวอย่างจำนวนทั้งสิ้น 400 คน เมื่อจำแนกตามระดับการศึกษาแล้ว ส่วนใหญ่อยู่ในระดับชั้นปีที่ 4 จำนวน 136 คนคิดเป็นร้อยละ 34.0 รองลงมาคือ ระดับชั้นปีที่ 3 จำนวน 129 คนคิดเป็นร้อยละ 32.3 ระดับชั้นปีที่ 2 จำนวน 107 คนคิดเป็นร้อยละ 26.8 และระดับชั้นปีที่ 1 จำนวน 28 คนคิดเป็นร้อยละ 7.0

ตารางที่ 5 แสดงจำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามผลการเรียนเฉลี่ย

ผลการเรียนเฉลี่ย	จำนวน (คน)	ร้อยละ
ต่ำกว่า 1.50	20	5.0
1.50 - 2.00	77	19.3
2.01 - 2.50	142	35.5
2.51 - 3.00	111	27.8
3.01 ขึ้นไป	50	12.5
รวม	400	100.0

จากตารางที่ 5 พบว่ากลุ่มตัวอย่างจำนวนทั้งสิ้น 400 คน เมื่อจำแนกตามผลการเรียนเฉลี่ยแล้ว ส่วนใหญ่อยู่ในระดับผลการเรียนช่วง 2.01 - 2.50 จำนวน 142 คนคิดเป็นร้อยละ 35.5 รองลงมาอยู่ในระดับผลการเรียนช่วง 2.51 - 3.00 จำนวน 111 คนคิดเป็นร้อยละ 27.8 และรองลงมาอยู่ในระดับผลการเรียนช่วง 1.50 - 2.00 จำนวน 77 คนคิดเป็นร้อยละ 19.3 และรองลงมาอยู่ในระดับผลการเรียนมากกว่า 3.01 ขึ้นไป จำนวน 50 คนคิดเป็นร้อยละ 12.5 และระดับผลการเรียนต่ำกว่า 1.50 จำนวน 20 คนคิดเป็นร้อยละ 5.0

ตารางที่ 6 แสดงจำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามการเล่นพนันของนักศึกษา

การเล่นพนันของนักศึกษา	จำนวน (คน)	ร้อยละ
เคยเล่น	398	99.5
ไม่เคยเล่น	2	0.5
รวม	400	100.0

จากตารางที่ 6 พบว่ากลุ่มตัวอย่างจำนวนทั้งสิ้น 400 คนส่วนใหญ่เคยเล่นการพนัน จำนวน 398 คนคิดเป็นร้อยละ 99.5 และที่ไม่เล่นการพนัน จำนวน 2 คนคิดเป็นร้อยละ 0.5

ตารางที่ 7 แสดงจำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามประเภทการพนันที่นักศึกษาเล่น

ประเภทการพนัน (สามารถตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)	จำนวน (คน)	ร้อยละ
ไพ่	365	84.5
ทายผลฟุตบอล	312	78.0
น้ำเต้าปูปลา	302	75.5
ไฮโล	299	74.8
หวยต่างๆ { หวยใต้ดิน/ หวยบนดิน }	237	59.3
พนันไก่ชน	85	21.3
พนันมวย	74	18.5
พนันแข่งม้า	62	15.5

จากตารางที่ 7 พบว่ากลุ่มตัวอย่างจำนวนทั้งสิ้น 400 คน กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เล่นการพนันประเภทไพ่มากที่สุด จำนวน 365 คนคิดเป็นร้อยละ 84.5 รองลงมาคือ การทายผลฟุตบอล จำนวน 312 คนคิดเป็นร้อยละ 78.0 น้ำเต้าปูปลา จำนวน 302 คนคิดเป็นร้อยละ 75.5 ไฮโล จำนวน 299 คนคิดเป็นร้อยละ 74.8 หวยต่าง จำนวน 237 คนคิดเป็นร้อยละ 59.3 พนันไก่ชน จำนวน 85 คนคิดเป็นร้อยละ 21.3 พนันมวย จำนวน 74 คนคิดเป็นร้อยละ 18.5 และพนันแข่งม้า จำนวน 62 คนคิดเป็นร้อยละ 15.5

ตารางที่ 8 แสดงจำนวนและร้อยละข้อมูลความถี่ในการเล่นการพนันของนักศึกษา

ความถี่ในการเล่นการพนัน	จำนวน (คน)	ร้อยละ
บ่อยมาก (ทุกวัน)	22	5.5
บ่อย (5 ครั้ง/สัปดาห์)	154	38.5
บางครั้ง (3 ครั้ง/สัปดาห์)	121	30.3
น้อย (2 ครั้ง/สัปดาห์)	86	21.5
น้อยมาก (1 ครั้ง/สัปดาห์)	17	4.3
รวม	400	100.0

จากตารางที่ 8 พบว่ากลุ่มตัวอย่างจำนวนทั้งสิ้น 400 คน กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เล่นการพนันบ่อย (5 ครั้ง/สัปดาห์) จำนวน 154 คนคิดเป็นร้อยละ 38.5 รองลงมาคือเล่นพนันเป็นบางครั้ง (3 ครั้ง/สัปดาห์) จำนวน 121 คนคิดเป็นร้อยละ 30.3 เล่นพนันน้อย (2 ครั้ง/สัปดาห์) จำนวน 86 คนคิดเป็นร้อยละ 21.5 เล่นพนันบ่อยมาก (ทุกวัน) จำนวน 22 คนคิดเป็นร้อยละ 5.5 และเล่นพนันน้อยมาก (1 ครั้ง/สัปดาห์) จำนวน 17 คนคิดเป็นร้อยละ 4.3

ตารางที่ 9 แสดงจำนวนและร้อยละผลกำไร - ขาดทุนจากการเล่นการพนัน

ผลกำไร - ขาดทุนจากการพนัน	จำนวน (คน)	ร้อยละ
ได้กำไรทุกครั้ง	99	24.8
ได้กำไรมากกว่าขาดทุน	166	41.5
ขาดทุนมากกว่าได้กำไร	123	30.8
ขาดทุนทุกครั้ง	12	3.0
รวม	400	100.0

จากตารางที่ 9 พบว่ากลุ่มตัวอย่างจำนวนทั้งสิ้น 400 คน กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ได้กำไรมากกว่าขาดทุน จำนวน 166 คนคิดเป็นร้อยละ 41.5 รองลงมาคือ ขาดทุนมากกว่าได้กำไร จำนวน 123 คนคิดเป็นร้อยละ 30.8 ได้กำไรทุกครั้ง จำนวน 99 คนคิดเป็นร้อยละ 24.8 และขาดทุนทุกครั้ง จำนวน 12 คนคิดเป็นร้อยละ 3.0

ตารางที่ 10 แสดงจำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามที่มาของรายได้ที่ใช้ในการเล่นพนัน

ที่มาของรายได้ที่นำมาเล่นพนัน	จำนวน (คน)	ร้อยละ
จากเงินผู้ปกครอง	132	33.0
เงินค่าเทอม	37	9.3
จากรายได้พิเศษ	14	3.5
เงินเก็บ/เงินค่าขนม	195	48.8
ยืมเงินเพื่อน	12	3.0
จากการขายทรัพย์สิน	10	2.5
รวม	400	100.0

จากตารางที่ 10 พบว่ากลุ่มตัวอย่างจำนวนทั้งสิ้น 400 คน จำแนกตามที่มาของรายได้ที่ใช้ในการเล่นพนัน ส่วนใหญ่มาจากเงินเก็บ/ค่าขนม จำนวน 195 คนคิดเป็นร้อยละ 48.8 รองลงมาคือจากเงินผู้ปกครอง จำนวน 132 คนคิดเป็นร้อยละ 33.0 จากเงินค่าเทอม จำนวน 37 คนคิดเป็นร้อยละ 9.3 จากรายได้พิเศษ จำนวน 14 คนคิดเป็นร้อยละ 3.5 จากการยืมเงินเพื่อน จำนวน 12 คนคิดเป็นร้อยละ 3.0 และจากการขายสินทรัพย์ จำนวน 10 คนคิดเป็นร้อยละ 2.5

ส่วนที่ 2 การวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับลักษณะทางพฤติกรรมการเล่นพนันฟุตบอลของนักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตสารสนเทศเพชรบุรี ผู้วิจัยได้เลือกใช้สถิติค่าความถี่ ค่าอัตราส่วนร้อยละ ในการวิเคราะห์ ซึ่งมีรายละเอียดดังตารางที่ 11 ถึงตารางที่ 24

ตารางที่ 11 แสดงจำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่างการเล่นกีฬาฟุตบอล

การเล่นกีฬาฟุตบอล	จำนวน (คน)	ร้อยละ
เล่น	368	92.0
ไม่เล่น	32	8.1
รวม	400	100.0

จากตารางที่ 11 พบว่า กลุ่มตัวอย่างจำนวนทั้งสิ้น 400 คน กลุ่มตัวอย่างที่เล่นกีฬาฟุตบอล จำนวน 368 คนคิดเป็นร้อยละ 92.0 ส่วนกลุ่มตัวอย่างที่ไม่เล่นกีฬาฟุตบอล จำนวน 32 คนคิดเป็นร้อยละ 8.1

ตารางที่ 12 แสดงจำนวนและร้อยละความถี่ในการเล่นกีฬาฟุตบอลของกลุ่มตัวอย่าง

ความถี่ในการเล่นกีฬาฟุตบอล	จำนวน (คน)	ร้อยละ
ทุกวัน	163	40.8
ประมาณสัปดาห์ละ 5 วัน	74	18.5
ประมาณสัปดาห์ละ 3 วัน	71	17.8
ประมาณสัปดาห์ละ 1 วัน	60	15.0
ไม่เล่นเลย	32	8.1
รวม	400	100.0

จากตารางที่ 12 พบว่า กลุ่มตัวอย่างจำนวนทั้งสิ้น 400 คน กลุ่มตัวอย่างที่เล่นกีฬาฟุตบอลทุกวัน จำนวน 163 คนคิดเป็นร้อยละ 40.8 รองลงมาคือกลุ่มตัวอย่างที่เล่นฟุตบอลสัปดาห์ละ 5 วัน จำนวน 74 คนคิดเป็นร้อยละ 18.5 กลุ่มตัวอย่างที่เล่นฟุตบอลสัปดาห์ละ 3 วัน จำนวน 71 คนคิดเป็นร้อยละ 17.8 กลุ่มตัวอย่างที่เล่นฟุตบอลสัปดาห์ละ 1 วัน จำนวน 60 คนคิดเป็นร้อยละ 15.0 และกลุ่มตัวอย่างที่ไม่เล่นฟุตบอลเลย จำนวน 32 คนคิดเป็นร้อยละ 8.1

ตารางที่ 13 แสดงจำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่างที่เล่นพนันฟุตบอล

การเล่นพนันฟุตบอลของนักศึกษา	จำนวน (คน)	ร้อยละ
เคยเล่น	383	95.8
ไม่เคยเล่น	17	4.3
รวม	400	100.0

จากตารางที่ 13 พบว่า กลุ่มตัวอย่างจำนวนทั้งสิ้น 400 คน กลุ่มตัวอย่างที่เคยเล่นการพนันฟุตบอล จำนวน 383 คนคิดเป็นร้อยละ 95.8 ส่วนกลุ่มตัวอย่างที่ไม่เคยเล่นการพนันฟุตบอล จำนวน 17 คนคิดเป็นร้อยละ 4.3

ตารางที่ 14 แสดงจำนวนและร้อยละสาเหตุในการเล่นพนันฟุตบอลของกลุ่มตัวอย่าง

สาเหตุการเล่นพนันฟุตบอล (สามารถตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)	จำนวน (คน)	ร้อยละ
เล่นพนันบอลเพื่อให้เชียร์สนุกขึ้น	364	91.0
เล่นพนันฟุตบอลตามเพื่อน/ครอบครัว/คนรัก	327	81.8
เล่นพนันฟุตบอลเพื่อตามกระแส	314	78.5
เล่นพนันบอลเพื่อต้องการเงิน	299	74.8
เล่นเพราะจะได้คู่มืออำนาจ บารมี	90	22.5
เล่นเพราะต้องการจะเข้าสังคม	81	20.3
เล่นตามญาติพี่น้องที่เล่นอยู่แล้ว	72	18.0
เล่นเพราะต้องการมีเพื่อน	68	17.0

จากตารางที่ 14 พบว่าสาเหตุการเล่นพนันฟุตบอลของกลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เล่นเพื่อต้องการเชียร์ให้สนุกขึ้น จำนวน 364 คนคิดเป็นร้อยละ 91.0 รองลงมาคือเล่นตามเพื่อน จำนวน 327 คนคิดเป็นร้อยละ 81.8 เล่นตามกระแส หรือตามเทศกาลฟุตบอลพิเศษ จำนวน 314 คนคิดเป็นร้อยละ 78.5 เล่นพนันเพื่อต้องการเงิน จำนวน 299 คนคิดเป็นร้อยละ 74.8 เล่นเพราะจะได้คู่มืออำนาจ จำนวน 90 คนคิดเป็นร้อยละ 22.5 เล่นเพราะต้องการจะเข้าสังคม จำนวน 81 คนคิดเป็นร้อยละ 20.3 เล่นตามญาติพี่น้อง จำนวน 72 คนคิดเป็นร้อยละ 18.0 เล่นเพราะต้องการมีเพื่อน จำนวน 68 คนคิดเป็นร้อยละ 17.0

ตารางที่ 15 แสดงจำนวนและร้อยละของสาเหตุการไม่เล่นพนันฟุตบอลของกลุ่มตัวอย่าง

สาเหตุการไม่เล่นพนันฟุตบอล (สามารถตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)	จำนวน (คน)	ร้อยละ
กลัวเป็นหนี้	319	79.8
กลัวติดการพนัน	287	71.8
กลัวเสียเงิน	212	53.0
กลัวพ่อแม่เสียใจ	208	52.0
ผิดศีลธรรม	204	51.0
กลัวโดนจับ	111	27.8
ไม่ชอบเล่นการพนัน	82	20.5

จากตารางที่ 15 พบว่ากลุ่มตัวอย่างที่ไม่เล่นพนันฟุตบอลส่วนใหญ่เนื่องจากกลัวเป็นหนี้ จำนวน 319 คนคิดเป็นร้อยละ 79.8 รองลงมาคือ กลัวติดการพนัน จำนวน 287 คนคิดเป็นร้อยละ 71.8 กลัวเสียเงิน จำนวน 212 คนคิดเป็นร้อยละ 53.0 กลัวพ่อแม่เสียใจ จำนวน 208 คนคิดเป็นร้อยละ 52.0 ผิดศีลธรรม จำนวน 204 คนคิดเป็นร้อยละ 51.0 กลัวโดนจับ จำนวน 111 คนคิดเป็นร้อยละ 27.8 และไม่ชอบเล่นการพนัน จำนวน 82 คนคิดเป็นร้อยละ 20.5

ตารางที่ 16 แสดงจำนวนและร้อยละของช่องทางในการเล่นพนันฟุตบอลของกลุ่มตัวอย่าง

ช่องทางในการเล่นพนันฟุตบอล (สามารถตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)	จำนวน (คน)	ร้อยละ
เพื่อน	324	81.0
คนเดินโพย	249	62.3
อินเทอร์เน็ต	240	60.0
ผ่านทางโทรศัพท์	221	55.3
โต๊ะพนันบอลโดยตรง	219	54.8
เล่นกับผู้ที่มาชมตามสถานบันเทิงที่มีการถ่ายทอดสด	32	8.0

จากตารางที่ 16 พบว่า กลุ่มตัวอย่างที่เล่นพนันฟุตบอลส่วนใหญ่เล่นพนันผ่านกับเพื่อน จำนวน 324 คนคิดเป็นร้อยละ 81.0 รองลงคือคนเดินโพย จำนวน 249 คนคิดเป็นร้อยละ 62.3 ผ่านทางอินเทอร์เน็ต จำนวน 240 คนคิดเป็นร้อยละ 60.0 ผ่านทางโทรศัพท์ จำนวน 221 คนคิดเป็นร้อยละ 55.3 ผ่านโต๊ะพนันบอลโดยตรง จำนวน 219 คนคิดเป็นร้อยละ 54.8 และเล่นพนันกับผู้ที่มาชมฟุตบอลตามสถานบันเทิง จำนวน 32 คนคิดเป็นร้อยละ 8.0

ผลงานวิทยนักรศึกษา ระดับปริญญาตรี

ตารางที่ 17 แสดงจำนวนและร้อยละของการเลือกรับข้อมูลข่าวสารเพื่อนำมาพิจารณาในการเลือกทีมฟุตบอลในการพนันฟุตบอล

สาเหตุในการเลือกทีมเพื่อพนัน (สามารถตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)	จำนวน (คน)	ร้อยละ
เป็นทีมฟุตบอลที่ชื่นชอบ	315	78.8
ผลการแข่งขันในนัดที่ผ่านมา	302	75.5
โทรทัศน์/วิทยุ	291	72.8
สื่อพิมพ์ด้านกีฬา	252	63.0
เพื่อนหรือญาติพี่น้อง	116	29.0

จากตารางที่ 17 พบว่าสาเหตุในการเลือกทีมพนันของกลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มาจากเป็นทีมฟุตบอลที่ชื่นชอบ หรือมีความรู้จัก จำนวน 315 คนคิดเป็นร้อยละ 78.8 รองลงมาคือ จากผลการแข่งขันในนัดที่ผ่านมา จำนวน 302 คนคิดเป็นร้อยละ 75.5 จากบทวิเคราะห์ วิจัยจากโทรทัศน์และวิทยุ จำนวน 291 คนคิดเป็นร้อยละ 72.8 จากสื่อพิมพ์ด้านกีฬา จำนวน 252 คนคิดเป็นร้อยละ 63.0 และจากเพื่อนหรือญาติพี่น้อง จำนวน 116 คนคิดเป็นร้อยละ 29.0

ตารางที่ 18 แสดงจำนวนและร้อยละของลีกฟุตบอลที่กลุ่มตัวอย่างนิยมเล่นพนัน

ลีกฟุตบอล (สามารถตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)	จำนวน (คน)	ร้อยละ
ฟุตบอลโลก	326	81.5
พรีเมียร์ลีก อังกฤษ	317	79.3
ฟุตบอลยูโร	309	77.3
ลา ลีกา สเปน	242	60.5
กัลโช่ ซีรีอา อิตาลี	226	56.5
ลีกเอง ฝรั่งเศส	191	47.8
บุนเดสลีกา เยอรมัน	180	45.0

จากตารางที่ 18 พบว่า กลุ่มตัวอย่างที่เล่นพนันฟุตบอลส่วนใหญ่นิยมเล่นพนันในการแข่งขันฟุตบอลโลก จำนวน 326 คนคิดเป็นร้อยละ 81.5 รองลงมาคือ พรีเมียร์ลีก อังกฤษ จำนวน 317 คนคิดเป็นร้อยละ 79.3 ฟุตบอลยูโร จำนวน 309 คนคิดเป็นร้อยละ 77.3 ลา ลีกา สเปน จำนวน 242 คนคิดเป็นร้อยละ 60.5 กัลโช่ ซีรีอา อิตาลี จำนวน 226 คนคิดเป็นร้อยละ 56.5 ลีกเอง ฝรั่งเศส จำนวน 191 คนคิดเป็นร้อยละ 47.8 และบุนเดสลีกา เยอรมัน จำนวน 180 คนคิดเป็นร้อยละ 45.0

ตารางที่ 19 แสดงจำนวนและร้อยละของจำนวนเงินที่ใช้เล่นการพนันฟุตบอลในแต่ละสัปดาห์ของ
กลุ่มตัวอย่าง

จำนวนเงิน	จำนวน (คน)	ร้อยละ
ต่ำกว่า 500 บาท	67	16.8
ตั้งแต่ 500 - 1,000 บาท	110	27.5
1,001 - 5,000 บาท	82	20.5
5,001 - 10,000 บาท	134	33.5
มากกว่า 10,000 บาท	7	1.8
รวม	400	100.0

จากตารางที่ 19 พบว่ากลุ่มตัวอย่างที่เล่นพนันฟุตบอลส่วนใหญ่ใช้จำนวนเงินในการเล่นพนันฟุตบอลต่อสัปดาห์อยู่ที่จำนวนเงิน 5,001 - 10,000 บาท จำนวน 134 คนคิดเป็นร้อยละ 33.5 รองลงมาจะอยู่ที่ 500 - 1,000 บาท จำนวน 110 คนคิดเป็นร้อยละ 27.5 และรองลงมาจะอยู่ที่ 1,001 - 5,000 บาท จำนวน 82 คนคิดเป็นร้อยละ 20.5 ในกลุ่มที่ต่ำกว่า 500 บาท จำนวน 67 คนคิดเป็นร้อยละ 16.8 และในกลุ่มที่มากกว่า 10,000 บาท จำนวน 7 คนคิดเป็นร้อยละ 1.8

ตารางที่ 20 แสดงจำนวนและร้อยละของจำนวนเงินที่ได้ / เสียจากการเล่นพนันฟุตบอลในแต่ละ
สัปดาห์

จำนวนเงินที่ได้/เสียจากการพนัน	จำนวน (คน)	ร้อยละ
ได้/เสียต่ำกว่า 500 บาท	63	15.8
ได้/เสีย 500 - 1,000 บาท	82	20.5
ได้/เสีย 1,001 - 5,000 บาท	134	33.5
ได้/เสีย 5,001 - 10,000 บาท	107	26.8
ได้/เสียมากกว่า 10,000 บาท	14	3.5
รวม	400	100.0

จากตารางที่ 20 พบว่ากลุ่มตัวอย่างที่เล่นพนันฟุตบอลมีผลได้/เสียส่วนใหญ่อยู่ในช่วง 1,001 - 5,000 บาท จำนวน 134 คนคิดเป็น 33.5 รองลงมาจะอยู่ในช่วงได้/เสียที่ 5,001 - 10,000 บาท จำนวน 107 คนคิดเป็นร้อยละ 26.8 และรองลงมาจะอยู่ในช่วงได้/เสียที่ 500 - 1,000 บาท จำนวน 82

คนคิดเป็นร้อยละ 20.5 ในกลุ่มที่อยู่ในช่วงได้/เสียต่ำกว่า 500 บาท จำนวน 63 คนคิดเป็นร้อยละ 15.8 และในกลุ่มที่อยู่ในช่วงได้/เสียมากกว่า 10,000 บาท จำนวน 14 คนคิดเป็นร้อยละ 3.5

ตารางที่ 21 แสดงจำนวนและร้อยละของการเป็นหนี้พนันของกลุ่มตัวอย่าง

การเป็นหนี้ของนักศึกษา	จำนวน (คน)	ร้อยละ
เคยเป็นหนี้	315	78.8
ไม่เคยเป็นหนี้	85	21.3
รวม	400	100.0

จากตารางที่ 21 พบว่า กลุ่มตัวอย่างที่เล่นพนันฟุตบอลเคยเป็นหนี้ จำนวน 315 คนคิดเป็นร้อยละ 77.8 และกลุ่มตัวอย่างที่ไม่เคยเป็นหนี้ จำนวน 85 คนคิดเป็นร้อยละ 22.3

ตารางที่ 22 แสดงจำนวนและร้อยละข้อมูลของแหล่งเงินที่กลุ่มตัวอย่างที่เป็นหนี้นำมาใช้หนี้จากการพนัน

แหล่งเงินที่นักศึกษานำมาใช้หนี้	จำนวน (คน)	ร้อยละ
ยืมเงินจากเพื่อน	104	33.0
ขอเงินจากผู้ปกครองเพิ่ม	81	25.7
ขาย/จำนำของมีค่า	57	18.1
เล่นพนันนัดต่อไปเพื่อเอาเงินไปใช้หนี้	73	23.2
รวม	315	100.0

จากตารางที่ 22 พบว่าหลังจากที่กลุ่มตัวอย่างเป็นหนี้จากการพนันฟุตบอล กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่จะยืมเงินเพื่อนเพื่อนำมาใช้หนี้ จำนวน 104 คนคิดเป็นร้อยละ 33.0 รองลงมาคือ ขอเงินจากผู้ปกครองเพิ่ม จำนวน 81 คนคิดเป็นร้อยละ 25.7 และรองลงมาคือ เล่นพนันต่อเพื่อนำเงินไปใช้หนี้ จำนวน 73 คนคิดเป็นร้อยละ 23.2 และขายของมีค่าหรือจำนำทรัพย์สินของตน จำนวน 57 คนคิดเป็นร้อยละ 18.1

ตารางที่ 23 แสดงจำนวนและร้อยละของค่าใช้จ่ายที่กลุ่มตัวอย่างคาดว่าจะเพิ่มขึ้นในช่วงเทศกาลฟุตบอล

ค่าใช้จ่ายต่างๆ (สามารถตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)	จำนวน (คน)	ร้อยละ
ค่าไฟฟ้า	363	90.8
หนังสือพิมพ์/นิตยสาร	221	55.3
ค่าขนมขบเคี้ยว	176	44.0
เครื่องดื่มแอลกอฮอล์	160	40.0
สินค้าที่เกี่ยวกับทีมฟุตบอล	158	39.5
ไปรษณียบัตร	145	36.3
ค่าใช้จ่ายในการไปเชียร์ฟุตบอลนอกบ้าน	115	28.8

จากตารางที่ 23 พบว่า ในช่วงเทศกาลฟุตบอลต่างๆ กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่คิดเห็นว่า ค่าใช้จ่ายที่เพิ่มขึ้นคือ ค่าไฟฟ้า จำนวน 363 คนคิดเป็นร้อยละ 90.8 รองลงมาคือ ค่าหนังสือพิมพ์/นิตยสารเกี่ยวกับกีฬา จำนวน 221 คนคิดเป็นร้อยละ 55.3 รองลงมาคือ ค่าขนมขบเคี้ยว จำนวน 176 คนคิดเป็นร้อยละ 44.0 ค่าเครื่องดื่มแอลกอฮอล์ จำนวน 160 คนคิดเป็นร้อยละ 40.0 ค่าสินค้าที่เกี่ยวกับทีมฟุตบอล จำนวน 158 คนคิดเป็นร้อยละ 39.5 ค่าไปรษณียบัตร จำนวน 145 คนคิดเป็นร้อยละ 36.3 และค่าใช้จ่ายในการไปเชียร์ฟุตบอลนอกสถานที่หรือนอกบ้าน จำนวน 115 คนคิดเป็นร้อยละ 28.8

ตารางที่ 24 แสดงจำนวนและร้อยละของวิธีการแก้ปัญหาให้นักศึกษาที่เล่นพนันฟุตบอล

วิธีการแก้ปัญหา (สามารถตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)	จำนวน (คน)	ร้อยละ
เพิ่มมาตรการปราบปรามที่เข้มงวดมากขึ้น	305	76.3
การรณรงค์ประชาสัมพันธ์ถึงผลเสียของการเล่นพนันบอล	283	70.8
สร้างจิตสำนึกที่ดีให้กับนักศึกษา	270	67.5
กำหนดบทลงโทษที่รุนแรง	133	33.3
เปิดให้มีการพนันฟุตบอลอย่างเสรี	115	28.8

จากตารางที่ 24 พบว่าแนวทางแก้ไขส่วนใหญ่ที่กลุ่มตัวอย่างเลือกคือ การเพิ่มมาตรการปราบปรามที่เข้มงวดมากขึ้น จำนวน 305 คนคิดเป็นร้อยละ 76.3 รองลงมาคือ การรณรงค์ประชาสัมพันธ์ถึงผลเสียของการเล่นพนันฟุตบอล จำนวน 283 คนคิดเป็นร้อยละ 70.8 และรองลงมาคือ สร้างจิตสำนึกที่ดีให้แก่นักศึกษา จำนวน 270 คนคิดเป็นร้อยละ 67.5 กำหนดบทลงโทษที่รุนแรง จำนวน 133 คนคิดเป็นร้อยละ 33.3 และเปิดให้มีการพนันฟุตบอลอย่างเสรี จำนวน 115 คนคิดเป็นร้อยละ 28.8

ส่วนที่ 3 การวิเคราะห์ปัจจัยที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการเล่นพนันฟุตบอลของนักศึกษา ในระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตสารสนเทศเพชรบุรี โดยนำข้อมูลมาคำนวณวิเคราะห์ โดยแบ่งออกเป็น 2 ตอน คือ

ตอนที่ 1 การวิเคราะห์ความคิดเห็นที่มีต่อปัจจัยที่มีผลต่อการตัดสินใจในการเล่นพนันฟุตบอลของนักศึกษามหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตสารสนเทศเพชรบุรี โดยประกอบด้วย ด้านเศรษฐกิจและการเงิน ด้านสื่อต่างๆ ด้านสังคมและสิ่งแวดล้อม ด้านกฎหมาย/กฎระเบียบของมหาวิทยาลัย และด้านอารมณ์และความคิด โดยนำข้อมูลมาคำนวณวิเคราะห์หาค่าสถิติ โดยใช้ค่าร้อยละ และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานซึ่งมีรายละเอียดดังตารางที่ 25 ถึงตารางที่ 30

ตารางที่ 25 แสดงค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของปัจจัยที่มีผลต่อการตัดสินใจในการเล่นพนันฟุตบอลของนักศึกษามหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตสารสนเทศเพชรบุรี ที่มีต่อปัจจัยที่มีผลต่อการเล่นพนันฟุตบอลทั้ง 5 ปัจจัย

ปัจจัยที่มีผลต่อการเล่นพนันฟุตบอล	\bar{X}	S.D.	ระดับความสำคัญ
ปัจจัยด้านเศรษฐกิจและการเงิน	2.75	0.69	ปานกลาง
ปัจจัยด้านสื่อต่างๆ	3.89	0.62	มาก
ปัจจัยด้านสังคมและสิ่งแวดล้อม	2.35	0.69	น้อย
ปัจจัยด้านกฎหมาย/กฎระเบียบของมหาวิทยาลัย	2.40	0.68	น้อย
ปัจจัยด้านอารมณ์และความคิด	3.48	0.64	มาก

จากตารางที่ 25 พบว่าปัจจัยที่มีผลต่อการเล่นพนันฟุตบอลต่อกลุ่มตัวอย่างมากที่สุดคือ ปัจจัยด้านสื่อต่างๆ โดยมีระดับความสำคัญมาก โดยมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 3.89 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานอยู่ที่ 0.62 รองลงมาคือปัจจัยด้านอารมณ์และความคิด โดยมีระดับความสำคัญมาก โดยมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 3.48 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานอยู่ที่ 0.64 ปัจจัยด้านเศรษฐกิจและการเงิน ระดับ

ความสำคัญปานกลาง โดยค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 2.75 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานอยู่ที่ 0.69 ปัจจัยด้านกฎหมาย/กฎระเบียบของมหาวิทยาลัย โดยมีระดับความสำคัญ น้อย โดยค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 2.40 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานอยู่ที่ 0.68 และปัจจัยด้านสังคมและสิ่งแวดล้อม มีระดับความสำคัญน้อย โดยมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 2.35 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานอยู่ที่ 0.69

ตารางที่ 26 แสดงค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานจำแนกตามปัจจัยด้านเศรษฐกิจและการเงิน

ปัจจัยด้านเศรษฐกิจและการเงิน	\bar{X}	S.D.	ระดับความสำคัญ
1.เล่นพนันฟุตบอลเพราะต้องการเงิน	3.39	0.85	ปานกลาง
2.เนื่องจากเล่นแล้วได้กำไรจึงเล่นต่อ	3.32	0.82	ปานกลาง
3.เนื่องจากมีเงินเหลือใช้จึงเล่นพนันฟุตบอล	2.14	1.22	น้อย
4.เล่นพนันฟุตบอลเพราะต้องการเอาเงินที่เสียคืน	3.03	1.12	ปานกลาง
5.การเล่นพนันฟุตบอลช่วยกระตุ้นเศรษฐกิจ	1.87	1.12	น้อย

จากตารางที่ 26 พบว่ากลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ให้ความสำคัญต่อปัจจัยด้านเศรษฐกิจและการเงิน อยู่ในระดับความสำคัญปานกลาง เมื่อพิจารณาตามรายละเอียดที่มีระดับความสำคัญสูงสุดคือ เล่นพนันฟุตบอลเพราะต้องการเงิน มีระดับความสำคัญปานกลาง โดยค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 3.39 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานอยู่ที่ 0.85 รองลงมาคือเล่นแล้วได้กำไรจึงเล่นต่อ มีระดับความสำคัญปานกลาง โดยค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 3.32 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานอยู่ที่ 0.82 มีเงินเหลือใช้จึงเล่นพนันฟุตบอล มีระดับความสำคัญน้อย โดยค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 2.14 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานอยู่ที่ 1.22 เล่นพนันฟุตบอลเพราะต้องการเอาเงินที่เสียคืน มีระดับความสำคัญปานกลาง โดยค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 3.03 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานอยู่ที่ 1.12 และเล่นพนันฟุตบอลเพื่อช่วยกระตุ้นเศรษฐกิจ มีระดับความสำคัญน้อย โดยค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 1.87 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน อยู่ที่ 1.12 ตามลำดับ

ตารางที่ 27 ตารางแสดงค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานจำแนกตามปัจจัยด้านสื่อต่างๆ

ปัจจัยด้านสื่อต่างๆ	\bar{X}	S.D.	ระดับความสำคัญ
1. สื่อทางโทรทัศน์/วิทยุ มีการวิเคราะห์ ทำนายผลก่อนการแข่งขัน จึงส่งผลให้อายากเล่นพนัน	3.38	0.99	ปานกลาง
2. สื่อด้านต่างๆมีกิจกรรมให้ร่วมสนุกโดยการทายผลการแข่งขัน จึงส่งผลให้อายากเล่นพนัน	3.79	0.73	มาก
3. สื่อทางโทรทัศน์/วิทยุ/อินเทอร์เน็ต มีการถ่ายทอดสดและรายงานผลการแข่งขันตลอดเวลา จึงส่งผลให้อายากเล่นพนัน	3.89	0.75	มาก
4. สื่อทางอินเทอร์เน็ตมีเว็บไซต์เกี่ยวกับการพนันฟุตบอลซึ่งง่ายต่อการเข้าถึง จึงส่งผลให้อายากเล่นพนัน	4.13	0.82	มาก
5. สื่อพิมพ์/นิตยสาร มีการวิเคราะห์ ทำนายผลการแข่งขันราคาต่อรอง การฟันธงทีมชนะ จึงส่งผลให้อายากเล่นพนัน	4.24	0.77	มาก

จากตารางที่ 27 พบว่ากลุ่มตัวอย่างให้ความสำคัญต่อยังปัจจัยด้านสื่อต่างๆ อยู่ในระดับความสำคัญมาก เมื่อพิจารณาตามรายละเอียดที่มีระดับความสำคัญสูงสุดคือ สื่อทางโทรทัศน์/วิทยุ มีการวิเคราะห์ ทำนายผลก่อนการแข่งขัน จึงส่งผลให้อายากเล่นพนัน มีระดับความสำคัญปานกลาง โดยค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 3.38 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานอยู่ที่ 0.99 รองลงมาคือ สื่อด้านต่างๆมีกิจกรรมให้ร่วมสนุกโดยการทายผลการแข่งขัน จึงส่งผลให้อายากเล่นพนัน มีระดับความสำคัญมาก โดยค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 3.79 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานอยู่ที่ 0.73 สื่อทางโทรทัศน์/วิทยุ/อินเทอร์เน็ต มีการถ่ายทอดสดและรายงานผลการแข่งขันตลอดเวลา จึงส่งผลให้อายากเล่นพนัน มีระดับความสำคัญมาก โดยค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 3.89 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานอยู่ที่ 0.75 สื่อทางอินเทอร์เน็ตมีเว็บไซต์เกี่ยวกับการพนันฟุตบอลซึ่งง่ายต่อการเข้าถึง จึงส่งผลให้อายากเล่นพนัน มีระดับความสำคัญมาก โดยค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.13 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานอยู่ที่ 0.82 และสื่อพิมพ์/นิตยสาร มีการวิเคราะห์ ทำนายผลการแข่งขันราคาต่อรอง การฟันธงทีมชนะ จึงส่งผลให้อายากเล่นพนัน มีระดับความสำคัญมาก โดยค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.24 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานอยู่ที่ 0.77 ตามลำดับ

ตารางที่ 28 แสดงค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานจำแนกตามปัจจัยด้านสังคมและสิ่งแวดล้อม

ปัจจัยด้านสังคมและสิ่งแวดล้อม	\bar{X}	S.D.	ระดับความสำคัญ
1. การเล่นพนันฟุตบอลทำให้มีเพื่อนเยอะ	2.27	1.02	ปานกลาง
2. เพื่อนชอบชักชวนให้ท่านเล่นพนันฟุตบอล	2.68	0.76	ปานกลาง
3. เพื่อนของท่านส่วนมากเล่นพนันฟุตบอล	2.69	0.22	ปานกลาง
4. ในเขตที่ท่านอาศัยอยู่มีคนเล่นพนันฟุตบอลเป็นจำนวนมากจึงทำให้เกิดความอยากเล่น	2.55	0.94	ปานกลาง
5. หากท่านไม่เล่นพนันฟุตบอลเพื่อนจะไม่คบหาด้วย	1.57	0.94	น้อย

จากตารางที่ 28 พบว่ากลุ่มตัวอย่างให้ความสำคัญต่อปัจจัยด้านสังคมและสิ่งแวดล้อมอยู่ในระดับความสำคัญน้อย เมื่อพิจารณาตามรายละเอียดที่มีระดับความสำคัญสูงสุดคือ การเล่นพนันฟุตบอลทำให้มีเพื่อนเยอะ มีระดับความสำคัญปานกลาง โดยค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 2.27 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานอยู่ที่ 1.02 รองลงมาคือ เพื่อนชอบชักชวนให้เล่นพนันฟุตบอล มีระดับความสำคัญปานกลาง โดยค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 2.68 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานอยู่ที่ 0.76 เพื่อนของกลุ่มตัวอย่างส่วนมากเล่นพนันฟุตบอล มีระดับความสำคัญปานกลาง โดยค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 2.69 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานอยู่ที่ 0.22 ในเขตที่อาศัยอยู่มีคนเล่นพนันฟุตบอลเป็นจำนวนมากจึงทำให้เกิดความอยากเล่น มีระดับความสำคัญปานกลาง โดยค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 2.55 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานอยู่ที่ 0.94 และหากไม่เล่นพนันฟุตบอลเพื่อนจะไม่คบหาด้วย มีระดับความสำคัญปานกลาง โดยค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 1.57 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานอยู่ที่ 0.94 ตามลำดับ

ตารางที่ 29 ตารางแสดงค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานจำแนกตามปัจจัยด้านกฎหมาย/
กฎระเบียบของ มหาวิทยาลัย

ปัจจัยด้านกฎหมาย/กฎระเบียบของมหาวิทยาลัย	\bar{X}	S.D.	ระดับความสำคัญ
1. การเล่นพนันฟุตบอลนั้นถูกจับกุมได้ยาก	2.20	0.80	น้อย
2. การเล่นพนันฟุตบอลนั้นมีบทลงโทษทางกฎหมายที่ไม่รุนแรง จึงส่งผลให้เล่นพนัน	2.55	0.79	ปานกลาง
3. ผู้เกี่ยวข้องทางด้านเทคโนโลยีอินเทอร์เน็ตไม่มีการป้องกันที่เข้มงวดทำให้ตรวจสอบค่อนข้างลำบาก	2.50	0.74	ปานกลาง
4. มหาวิทยาลัยไม่มีการวางมาตรการป้องกันและเพิ่มบทลงโทษที่รุนแรง	2.45	0.88	น้อย
5. ฝ่ายกิจกรรมนักศึกษาในแต่ละคณะไม่มีการสอดส่องดูแลนักศึกษาทั้งในมหาวิทยาลัยและบริเวณรอบมหาวิทยาลัย	2.29	0.85	น้อย

จากตารางที่ 29 พบว่ากลุ่มตัวอย่างให้ความสำคัญต่อยังปัจจัยด้านกฎหมาย/กฎระเบียบของมหาวิทยาลัย อยู่ในระดับความสำคัญน้อย เมื่อพิจารณาตามรายละเอียดที่มีระดับความสำคัญสูงสุด คือ การเล่นพนันฟุตบอลนั้นถูกจับกุมได้ยาก มีระดับความสำคัญน้อย โดยค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 1.57 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานอยู่ที่ 0.94 รองลงมาคือ การเล่นพนันฟุตบอลนั้นมีบทลงโทษทางกฎหมายที่ไม่รุนแรงจึงส่งผลให้เล่นพนัน มีระดับความสำคัญ ปานกลาง โดยค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 1.57 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานอยู่ที่ 0.94 ผู้เกี่ยวข้องทางด้านเทคโนโลยีอินเทอร์เน็ตไม่มีการป้องกันที่เข้มงวดทำให้ตรวจสอบค่อนข้างลำบาก มีระดับความสำคัญ ปานกลาง โดยค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 1.57 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานอยู่ที่ 0.94 มหาวิทยาลัยไม่มีการวางมาตรการป้องกันและเพิ่มบทลงโทษที่รุนแรง มีระดับความสำคัญน้อย โดยค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 1.57 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานอยู่ที่ 0.94 และฝ่ายกิจกรรมนักศึกษาในแต่ละคณะไม่มีการสอดส่องดูแลนักศึกษาทั้งในมหาวิทยาลัยและบริเวณรอบ โดยมีระดับความสำคัญน้อย โดยค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 1.57 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานอยู่ที่ 0.94 ตามลำดับ

ตารางที่ 30 แสดงค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานจำแนกตามปัจจัยด้านอารมณ์และความคิด

ปัจจัยด้านอารมณ์และความคิด	\bar{X}	S.D.	ระดับความสำคัญ
1. การเล่นพนันฟุตบอลแสดงถึงความเท่คูมีราศี	2.10	1.08	น้อย
2. มีความเชื่อเกี่ยวกับดวงจึงทำให้อยากเล่นพนันฟุตบอล	3.53	1.09	มาก
3. การเล่นพนันฟุตบอลแสดงถึงความทันสมัย	3.32	1.12	ปานกลาง
4. เล่นพนันฟุตบอลแสดงถึงความมีอิทธิพล/บารมี	2.89	1.27	ปานกลาง
5. เล่นพนันฟุตบอลเพราะต้องการเชียร์ให้สนุกขึ้น	4.27	1.01	มาก
6. เล่นพนันฟุตบอลเพราะมีทีม นักเตะ รวมทั้งผู้จัดการทีมที่ชื่นชอบ จึงส่งผลให้อยากเล่นพนัน	4.23	0.99	มาก
7. เล่นตามกระแส เช่น เทศกาลฟุตบอลโลก ฟุตบอลยูโร	4.00	1.11	มาก

จากตารางที่ 30 พบว่ากลุ่มตัวอย่างให้ความสำคัญต่อปัจจัยด้านอารมณ์และความคิด อยู่ในระดับความสำคัญมาก เมื่อพิจารณาตามรายละเอียดที่มีระดับความสำคัญสูงสุดคือ การเล่นพนันฟุตบอลแสดงถึงความเท่คูมีราศี มีระดับความสำคัญน้อย โดยค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 2.10 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานอยู่ที่ 1.08 รองลงมาคือ มีความเชื่อเกี่ยวกับดวงจึงทำให้อยากเล่นพนันฟุตบอล มีระดับความสำคัญมาก โดยค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 3.53 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานอยู่ที่ 1.09 การเล่นพนันฟุตบอลแสดงถึงความทันสมัย มีระดับความสำคัญปานกลาง โดยค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 3.32 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานอยู่ที่ 1.12 การเล่นพนันฟุตบอลแสดงถึงความมีอิทธิพล/บารมี มีระดับความสำคัญปานกลาง โดยค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 2.89 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานอยู่ที่ 1.27 เล่นพนันฟุตบอลเพราะต้องการเชียร์ให้สนุกขึ้น มีระดับความสำคัญมาก โดยค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.27 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานอยู่ที่ 1.01 เล่นพนันฟุตบอลเพราะมีทีม นักเตะ รวมทั้งผู้จัดการทีมที่ชื่นชอบ จึงส่งผลให้อยากเล่นพนัน มีระดับความสำคัญมาก โดยค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.23 และค่า ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานอยู่ที่ 0.99 และเล่นพนันฟุตบอลตามกระแส เช่น เทศกาลฟุตบอลโลก ฟุตบอลยูโร มีระดับความสำคัญมาก โดยค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.00 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานอยู่ที่ 1.11 ตามลำดับ

ตอนที่ 2 การเปรียบเทียบความแตกต่างระหว่างลักษณะทางประชากรศาสตร์ที่มีต่อ ปัจจัยที่มีผลต่อการตัดสินใจเล่นพนันฟุตบอลของนักศึกษามหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขต สารสนเทศเพชรบุรี การวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อทดสอบสมมติฐาน ผู้วิจัยได้เลือกใช้ค่าสถิติที่ใช้ในการ ทดสอบสมมติฐาน คือ การทดสอบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยของประชากร 2 กลุ่มที่เป็นอิสระต่อกัน และการทดสอบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยของประชากรมากกว่า 2 กลุ่ม โดยการวิเคราะห์ความ แปรปรวนแบบทางเดียว ในการวิเคราะห์ โดยหากค่าความน่าจะเป็น (Sig.) ที่ได้ มีค่าน้อยกว่า 0.05 (ที่ความเชื่อมั่น 95% ระดับนัยสำคัญเท่ากับ 0.05) จะปฏิเสธสมมติฐานหลัก (H_0)

ตารางที่ 31 ความแตกต่างระหว่างเพศและความสำคัญต่อปัจจัยที่ส่งผลต่อการเล่นพนันฟุตบอล

ปัจจัยในการเล่นพนันฟุตบอล	ชาย	หญิง	T-test	Sig.
	Mean	Mean		
ปัจจัยด้านเศรษฐกิจและการเงิน	2.76	2.55	0.000	0.359
ปัจจัยด้านสื่อต่างๆ	3.93	3.19	0.000	0.001*
ปัจจัยด้านสังคมและสิ่งแวดล้อม	2.36	2.14	0.000	0.293
ปัจจัยด้านกฎหมาย/กฎระเบียบของมหาวิทยาลัย	2.38	2.67	0.237	0.039*
ปัจจัยด้านอารมณ์และความคิด	3.56	2.29	0.000	0.000*

ที่ระดับนัยสำคัญ 0.05

H_0 : เพศที่แตกต่างกันมีอิทธิพลต่อปัจจัยในการเล่นพนันฟุตบอลไม่แตกต่างกัน

H_1 : เพศที่แตกต่างกันมีอิทธิพลต่อปัจจัยในการเล่นพนันฟุตบอลแตกต่างกัน

จากตารางที่ 31 ผลการวิเคราะห์ด้วยวิธี Independent Sample t-test ที่ระดับนัยสำคัญทาง สถิติที่ 0.05 พบว่าปัจจัยในการเล่นพนันฟุตบอลด้านเศรษฐกิจและการเงิน เพศที่แตกต่างกันมีระดับ การตัดสินใจที่ไม่แตกต่างกัน โดยมีค่า Sig. = 0.359 อย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติที่ 0.05 ปัจจัยด้าน สื่อต่างๆ เพศที่แตกต่างกันมีระดับการตัดสินใจแตกต่างกัน โดยมีค่า Sig. = 0.001 อย่างมีนัยสำคัญ ทางสถิติที่ 0.05 ปัจจัยด้านสังคมและสิ่งแวดล้อม เพศที่แตกต่างกันมีระดับการตัดสินใจไม่แตกต่าง กัน โดยมีค่า Sig. = 0.293 อย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติที่ 0.05 ปัจจัยด้านกฎหมาย/กฎระเบียบของ มหาวิทยาลัย เพศที่แตกต่างกันมีระดับการตัดสินใจที่แตกต่างกัน โดยมีค่า Sig. = 0.039 อย่างมี นัยสำคัญทางสถิติที่ 0.05 ปัจจัยด้านอารมณ์และความคิด เพศที่แตกต่างกันมีระดับการตัดสินใจ แยกต่างกัน โดยมีค่า Sig. = 0.000 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ 0.05

ตารางที่ 32 การเปรียบเทียบความแตกต่างของลักษณะทางประชากรศาสตร์ต่อปัจจัยในการเล่น
พนันฟุตบอล จำแนกตามอายุ

ปัจจัยในการเล่นพนันฟุตบอล		อายุ			F	Sig.
		SS	df	MS		
1. เศรษฐกิจและการเงิน	ระหว่างกลุ่ม	31.76	3	10.59	26.91	0.000*
	ภายในกลุ่ม	160.66	396	0.41		
	รวม	192.42	399			
2. สื่อต่างๆ	ระหว่างกลุ่ม	5.81	3	1.94	5.24	0.001*
	ภายในกลุ่ม	146.41	396	0.37		
	รวม	152.22	399			
3. สังคมและสิ่งแวดล้อม	ระหว่างกลุ่ม	28.76	3	23.82	8.10	0.000*
	ภายในกลุ่ม	159.38	396	0.40		
	รวม	188.14	399			
4. กฎหมาย/กฎระเบียบของมหาวิทยาลัย	ระหว่างกลุ่ม	20.45	3	6.82	16.57	0.000*
	ภายในกลุ่ม	173.38	396	0.44		
	รวม	183.44	399			
5. อารมณ์และความคิด	ระหว่างกลุ่ม	5.65	3	1.88	4.69	0.003*
	ภายในกลุ่ม	159.17	396	0.40		
	รวม	164.82	399			

ที่ระดับนัยสำคัญ 0.05

H_0 : อายุที่แตกต่างกัน มีระดับการตัดสินใจเล่นพนันฟุตบอล ไม่แตกต่างกัน

H_1 : อายุที่แตกต่างกัน มีระดับการตัดสินใจเล่นพนันฟุตบอลแตกต่างกัน

จากตารางที่ 32 ผลการวิเคราะห์ด้วยวิธี One-Way Analysis of Variance ที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ 0.05 พบว่าปัจจัยที่ส่งผลต่อการเล่นพนันฟุตบอลด้านเศรษฐกิจและการเงิน อายุที่แตกต่างกันมีระดับการตัดสินใจแตกต่างกัน โดยมีค่า Sig. = 0.000 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ 0.05 ปัจจัยด้านสื่อต่างๆ อายุที่แตกต่างกันมีระดับการตัดสินใจแตกต่างกัน โดยมีค่า Sig. = 0.001 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ 0.05 ปัจจัยด้านสังคมและสิ่งแวดล้อม อายุที่แตกต่างกันมีระดับการตัดสินใจแตกต่างกัน โดยมีค่า Sig. = 0.000 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ 0.05 ปัจจัยด้านกฎหมาย/กฎระเบียบของมหาวิทยาลัย อายุที่แตกต่างกันมีระดับการตัดสินใจแตกต่างกัน โดยมีค่า Sig. =

0.000 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ 0.05 ปัจจัยด้านอารมณ์และความคิด อายุที่แตกต่างกันมีระดับการตัดสินใจแตกต่างกัน โดยมีค่า Sig. = 0.003 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ 0.05

ปัจจัยที่ส่งผลต่อการเล่นพนันฟุตบอลที่มีค่า Sig. น้อยกว่า 0.05 มี 5 ด้าน ได้แก่ ปัจจัยด้านเศรษฐกิจและการเงิน ปัจจัยด้านสื่อต่างๆ ปัจจัยด้านสังคมและสิ่งแวดล้อม ปัจจัยด้านกฎหมาย/กฎระเบียบของมหาวิทยาลัย และปัจจัยด้านอารมณ์และความคิด จำแนกตามเพศ โดยสามารถนำค่าเฉลี่ยความแตกต่าง (Mean Difference) มาทำการทดสอบความแตกต่างรายคู่โดยใช้วิธีการของ LSD (Least - Significant Different) แสดงผลดังตารางที่ 33 - 37

ตารางที่ 33 ความแตกต่างของระดับการตัดสินใจในการเล่นพนันฟุตบอล ในปัจจัยด้านเศรษฐกิจและการเงิน โดยจำแนกตามอายุ

อายุ	Mean	ต่ำกว่า 18 ปี	18 - 20 ปี	21 - 25 ปี	มากกว่า 25 ปี
		3.35	2.92	2.53	4.10
ต่ำกว่า 18 ปี	3.35	-	0.43*	0.82*	- 0.75 *
18 - 20 ปี	2.92	-	-	0.39*	- 1.18*
20 - 25 ปี	2.53	-	-	-	- 1.57*
มากกว่า 25 ปี	4.10	-	-	-	-

ที่ระดับนัยสำคัญ 0.05

จากตารางที่ 33 พบว่า กลุ่มตัวอย่างที่มีอายุแตกต่างกัน มีระดับการตัดสินใจในการเล่นพนันฟุตบอล ในปัจจัยด้านเศรษฐกิจและการเงินแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ 0.05 โดยพบคู่แตกต่างดังนี้

1.กลุ่มตัวอย่างที่มีอายุมากกว่า 25 ปี มีระดับการตัดสินใจมากกว่ากลุ่มตัวอย่างที่มีอายุต่ำกว่า 18 ปี 18 - 20 ปี และ 21 - 25 ปี ที่ระดับนัยสำคัญ 0.05

2.กลุ่มตัวอย่างที่มีอายุมากกว่า 25 ปี มีระดับการตัดสินใจมากกว่ากลุ่มตัวอย่างที่มีอายุ 18 - 20 ปี และ 21 - 25 ปี ที่ระดับนัยสำคัญ 0.05

ตารางที่ 34 ความแตกต่างของระดับการตัดสินใจในการเล่นพนันฟุตบอล ในปัจจัยด้านสื่อต่างๆ โดยจำแนกตามอายุ

อายุ	Mean	ต่ำกว่า 18 ปี	18 - 20 ปี	21 - 25 ปี	มากกว่า 25 ปี
		3.93	4.02	3.78	4.25
ต่ำกว่า 18 ปี	3.93	-	- 0.09	0.15	- 0.32
18 - 20 ปี	4.02	-		0.24*	- 0.23
20 - 25 ปี	3.78	-	-	-	- 0.47
มากกว่า 25 ปี	4.25	-	-	-	-

ที่ระดับนัยสำคัญ 0.05

จากตารางที่ 34 พบว่า กลุ่มตัวอย่างที่มีอายุแตกต่างกัน มีระดับการตัดสินใจในการเล่นพนันฟุตบอล ในปัจจัยด้านสื่อต่างๆแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ 0.05 โดยพบคู่แตกต่างคือ กลุ่มตัวอย่างที่มีอายุในช่วง 18-20 ปี มีระดับการตัดสินใจมากกว่ากลุ่มตัวอย่างที่มีอายุ 21-25 ปี

ตารางที่ 35 ความแตกต่างของระดับการตัดสินใจในการเล่นพนันฟุตบอล ในปัจจัยด้านสังคมและสิ่งแวดล้อม โดยจำแนกตามอายุ

อายุ	Mean	ต่ำกว่า 18 ปี	18 - 20 ปี	21 - 25 ปี	มากกว่า 25 ปี
		3.04	2.51	2.14	3.20
ต่ำกว่า 18 ปี	3.04	-	0.53*	0.90*	- 0.16
18 - 20 ปี	2.51	-		0.37*	- 0.69*
20 - 25 ปี	2.14	-	-	-	- 1.06*
มากกว่า 25 ปี	3.20	-	-	-	-

ที่ระดับนัยสำคัญ 0.05

จากตารางที่ 35 พบว่า กลุ่มตัวอย่างที่มีอายุแตกต่างกัน มีระดับการตัดสินใจในการเล่นพนันฟุตบอล ในปัจจัยด้านสังคมและสิ่งแวดล้อมแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ 0.05 โดยพบคู่แตกต่างดังนี้

1. กลุ่มตัวอย่างที่มีอายุต่ำกว่า 18 ปี มีระดับการตัดสินใจมากกว่ากลุ่มตัวอย่างที่มีอายุ 18-20 ปี และ 21-25 ปี ที่ระดับนัยสำคัญ 0.05

2.กลุ่มตัวอย่างที่มีอายุมากกว่า 25 ปี มีระดับการตัดสินใจมากกว่ากลุ่มตัวอย่างที่มีอายุ 18-20 ปี และ 21-25 ปี ที่ระดับนัยสำคัญ 0.05

3.กลุ่มตัวอย่างที่มีอายุมากกว่า 25 ปี มีระดับการตัดสินใจมากกว่ากลุ่มตัวอย่างที่มีอายุ 21-25 ปี ที่ระดับนัยสำคัญ 0.05

ตารางที่ 36 ความแตกต่างของระดับการตัดสินใจในการเล่นพนันฟุตบอล ในปัจจัยด้านกฎหมาย/
กฎระเบียบของมหาวิทยาลัย โดยจำแนกตามอายุ

อายุ	Mean	ต่ำกว่า 18 ปี	18 - 20 ปี	21 - 25 ปี	มากกว่า 25 ปี
		2.98	2.56	2.21	2.65
ต่ำกว่า 18 ปี	2.98	-	0.42*	0.77*	0.32
18 - 20 ปี	2.56	-	-	0.35*	- 0.09
20 - 25 ปี	2.21	-	-	-	- 0.44
มากกว่า 25 ปี	2.65	-	-	-	-

ที่ระดับนัยสำคัญ 0.05

จากตารางที่ 36 พบว่า กลุ่มตัวอย่างที่มีอายุแตกต่างกัน มีระดับการตัดสินใจในการเล่นพนันฟุตบอล ในปัจจัยด้านกฎหมาย/กฎระเบียบของมหาวิทยาลัยแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ 0.05 โดยพบคู่แตกต่างดังนี้

1. กลุ่มตัวอย่างที่มีอายุต่ำกว่า 18 ปี มีระดับการตัดสินใจมากกว่ากลุ่มตัวอย่างที่มีอายุ 18 - 20 ปีและ 21 - 25 ปี ที่ระดับนัยสำคัญ 0.05

2. กลุ่มตัวอย่างที่มีอายุ 18 - 20 ปี มีระดับการตัดสินใจมากกว่ากลุ่มตัวอย่างที่มีอายุ 21 - 25 ปี ที่ระดับนัยสำคัญ 0.05

ตารางที่ 37 ความแตกต่างของระดับการตัดสินใจในการเล่นพนันฟุตบอล ในปัจจัยด้านอารมณ์และความคิด โดยจำแนกตามอายุ

อายุ	Mean	ต่ำกว่า 18 ปี	18 - 20 ปี	21 - 25 ปี	มากกว่า 25 ปี
		3.73	3.48	3.44	4.43
ต่ำกว่า 18 ปี	3.73	-	0.25	0.29*	- 0.70*
18 - 20 ปี	3.48	-	-	0.04	- 0.95
20 - 25 ปี	3.44	-	-	-	- 0.99*
มากกว่า 25 ปี	4.43	-	-	-	-

ที่ระดับนัยสำคัญ 0.05

จากตารางที่ 37 พบว่า กลุ่มตัวอย่างที่มีอายุแตกต่างกัน มีระดับการตัดสินใจในการเล่นพนันฟุตบอล ในปัจจัยด้านอารมณ์และความคิดแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ 0.05 โดยพบคู่แตกต่างดังนี้

- 1.กลุ่มตัวอย่างที่มีอายุมากกว่า 25 ปี มีระดับการตัดสินใจมากกว่ากลุ่มตัวอย่างที่มีอายุต่ำกว่า 18 ปีและ 21 - 25 ปี ที่ระดับนัยสำคัญ 0.05
- 2.กลุ่มตัวอย่างที่มีอายุมากกว่า 25 ปี มีระดับการตัดสินใจมากกว่ากลุ่มตัวอย่างที่มีอายุ 21 - 25 ปี ที่ระดับนัยสำคัญ 0.05

ตารางที่ 38 การเปรียบเทียบความแตกต่างของลักษณะทางประชากรศาสตร์ต่อปัจจัยในการเล่น
พื้่นฟุตบอล จำแนกตามระดับการศึกษา

ปัจจัยในการเล่นพื้่นฟุตบอล		ระดับการศึกษา			F	Sig.
		SS	df	MS		
1. เศรษฐกิจและการเงิน	ระหว่างกลุ่ม	8.93	3	2.80	6.02	0.001*
	ภายในกลุ่ม	184.03	396	0.47		
	รวม	192.42	399			
2. สื่อต่างๆ	ระหว่างกลุ่ม	4.31	3	1.44	3.85	0.010*
	ภายในกลุ่ม	147.91	396	0.37		
	รวม	152.22	399			
3. สังคมและสิ่งแวดล้อม	ระหว่างกลุ่ม	10.87	3	3.62	8.10	0.000*
	ภายในกลุ่ม	177.27	396	0.45		
	รวม	188.14	399			
4. กฎหมาย/กฎระเบียบของมหาวิทยาลัย	ระหว่างกลุ่ม	10.06	3	3.35	7.66	0.000*
	ภายในกลุ่ม	173.38	396	0.44		
	รวม	183.44	399			
5. อารมณ์และความคิด	ระหว่างกลุ่ม	3.19	3	1.07	2.61	0.051
	ภายในกลุ่ม	161.63	396	0.41		
	รวม	164.82	399			

ที่ระดับนัยสำคัญ 0.05

H_0 : ระดับการศึกษาที่แตกต่างกัน มีระดับการตัดสินใจเล่นพื้่นฟุตบอลไม่แตกต่างกัน

H_1 : ระดับการศึกษาที่แตกต่างกัน มีระดับการตัดสินใจเล่นพื้่นฟุตบอลแตกต่างกัน

จากตารางที่ 38 ผลการวิเคราะห์ด้วยวิธี One-Way Analysis of Variance ที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ 0.05 พบว่าปัจจัยที่ส่งผลต่อการเล่นพื้่นฟุตบอลด้านเศรษฐกิจและการเงิน ระดับการศึกษาที่แตกต่างกันมีระดับการตัดสินใจแตกต่างกัน โดยมีค่า Sig. = 0.001 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ 0.05 ปัจจัยด้านสื่อต่างๆ ระดับการศึกษาที่แตกต่างกันมีระดับการตัดสินใจแตกต่างกัน โดยมีค่า Sig. = 0.010 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ 0.05 ปัจจัยด้านสังคมและสิ่งแวดล้อม ระดับการศึกษาที่แตกต่างกันมีระดับการตัดสินใจแตกต่างกัน โดยมีค่า Sig. = 0.000 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ 0.05 ปัจจัยด้านกฎหมาย/กฎระเบียบของมหาวิทยาลัย ระดับการศึกษาที่

แตกต่างกันมีระดับการตัดสินใจแตกต่างกัน โดยมีค่า Sig. = 0.000 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ 0.05 ด้านการบริการ ระดับการศึกษาที่แตกต่างกันมีระดับการตัดสินใจแตกต่างกัน โดยมีค่า Sig. = 0.000 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ 0.05 ปัจจัยด้านอารมณ์และความคิด ระดับการศึกษาที่แตกต่างกันมีระดับการตัดสินใจไม่แตกต่างกัน โดยมีค่า Sig. = 0.051 อย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติที่ 0.05

ปัจจัยที่ส่งผลต่อการเล่นพนันฟุตบอลที่มีค่า Sig. น้อยกว่า 0.05 มี 4 ด้าน ได้แก่ ปัจจัยด้านเศรษฐกิจและการเงิน ปัจจัยด้านสื่อต่างๆ ปัจจัยด้านสังคมและสิ่งแวดล้อม ปัจจัยด้านกฎหมาย/กฎระเบียบของมหาวิทยาลัย จำแนกตามระดับการศึกษา โดยสามารถนำค่าเฉลี่ยความแตกต่าง (Mean Difference) มาทำการทดสอบความแตกต่างรายคู่โดยใช้วิธีการของ LSD (Least-Significant Different) แสดงผลดังตารางที่ 39 - 42

ตารางที่ 39 ความแตกต่างของระดับการตัดสินใจในการเล่นพนันฟุตบอล ในปัจจัยด้านเศรษฐกิจและการเงิน โดยจำแนกตามระดับการศึกษา

ระดับการศึกษา	Mean	ปีที่ 1	ปีที่ 2	ปีที่ 3	ปีที่ 4
		3.21	2.81	2.73	2.62
ปีที่ 1	3.21	-	0.40*	0.48*	0.59*
ปีที่ 2	2.81	-	-	0.08	0.19
ปีที่ 3	2.73	-	-	-	0.11
ปีที่ 4	2.62	-	-	-	-

ที่ระดับนัยสำคัญ 0.05

จากตารางที่ 39 พบว่า กลุ่มตัวอย่างที่มีระดับการศึกษาแตกต่างกัน มีระดับการตัดสินใจในการเล่นพนันฟุตบอล ในปัจจัยด้านเศรษฐกิจและการเงินแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ 0.05 โดยพบคู่แตกต่าง คือ กลุ่มตัวอย่างที่อยู่ในระดับการศึกษาชั้นปีที่ 1 มีระดับการตัดสินใจมากกว่ากลุ่มตัวอย่างที่อยู่ในระดับชั้นปีที่ 2 ชั้นปีที่ 3 และชั้นปีที่ 4 ตามลำดับ

ตารางที่ 40 ความแตกต่างของระดับการตัดสินใจในการเล่นพนันฟุตบอล ในปัจจัยด้านสื่อต่างๆ โดยจำแนกตามระดับการศึกษา

อายุ	Mean	ปีที่ 1	ปีที่ 2	ปีที่ 3	ปีที่ 4
		3.92	3.95	3.97	3.74
ปีที่ 1	3.92	-	- 0.03	- 0.05	0.18
ปีที่ 2	3.95	-	-	- 0.02	0.21
ปีที่ 3	3.97	-	-	-	0.23*
ปีที่ 4	3.74	-	-	-	-

ที่ระดับนัยสำคัญ 0.05

จากตารางที่ 40 พบว่า กลุ่มตัวอย่างที่มีระดับการศึกษาแตกต่างกัน มีระดับการตัดสินใจในการเล่นพนันฟุตบอล ในปัจจัยด้านสื่อต่างๆแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ 0.05 โดยพบคู่แตกต่าง คือ กลุ่มตัวอย่างที่อยู่ในระดับการศึกษาชั้นปีที่ 3 มีระดับการตัดสินใจมากกว่ากลุ่มตัวอย่างที่อยู่ในระดับชั้นปีที่ 4

ตารางที่ 41 ความแตกต่างของระดับการตัดสินใจในการเล่นพนันฟุตบอล ในปัจจัยด้านสังคมและสิ่งแวดล้อม โดยจำแนกตามระดับการศึกษา

อายุ	Mean	ปีที่ 1	ปีที่ 2	ปีที่ 3	ปีที่ 4
		2.84	2.47	2.24	2.26
ปีที่ 1	2.84	-	0.37*	0.60*	0.58*
ปีที่ 2	2.47	-	-	0.23*	0.21*
ปีที่ 3	2.24	-	-	-	- 0.02
ปีที่ 4	2.26	-	-	-	-

ที่ระดับนัยสำคัญ 0.05

จากตารางที่ 41 พบว่า กลุ่มตัวอย่างที่มีระดับการศึกษาแตกต่างกัน มีระดับการตัดสินใจในการเล่นพนันฟุตบอล ในปัจจัยด้านสังคมและสิ่งแวดล้อมแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ 0.05 โดยพบคู่แตกต่างดังนี้

1. กลุ่มตัวอย่างที่อยู่ในระดับการศึกษาชั้นปีที่ 1 มีระดับการตัดสินใจมากกว่ากลุ่มตัวอย่างที่อยู่ในระดับการศึกษาชั้นปีที่ 2 ชั้นปีที่ 4 และชั้นปีที่ 3 ที่ระดับนัยสำคัญ 0.05

2. กลุ่มตัวอย่างที่อยู่ในระดับการศึกษาชั้นปีที่ 2 มีระดับการตัดสินใจมากกว่ากลุ่มตัวอย่างที่อยู่ในระดับการศึกษาชั้นปีที่ 4 และชั้นปีที่ 3 ที่ระดับนัยสำคัญ 0.05

ตารางที่ 42 ความแตกต่างของระดับการตัดสินใจในการเล่นพนันฟุตบอล ในปัจจัยด้านกฎหมาย/กฎระเบียบของมหาวิทยาลัย โดยจำแนกตามระดับการศึกษา

ระดับการศึกษา	Mean	ปีที่ 1	ปีที่ 2	ปีที่ 3	ปีที่ 4
		2.87	2.51	2.32	2.29
ปีที่ 1	2.87	-	0.36*	0.55*	0.58*
ปีที่ 2	2.51	-	-	0.19*	0.22*
ปีที่ 3	2.32	-	-	-	0.0358
ปีที่ 4	2.29	-	-	-	-

ที่ระดับนัยสำคัญ 0.05

จากตารางที่ 42 พบว่า กลุ่มตัวอย่างที่มีระดับการศึกษาแตกต่างกัน มีระดับการตัดสินใจในการเล่นพนันฟุตบอล ในปัจจัยด้านกฎหมาย/กฎระเบียบของมหาวิทยาลัยแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ 0.05 โดยพบคู่แตกต่างดังนี้

1. กลุ่มตัวอย่างที่อยู่ในระดับการศึกษาชั้นปีที่ 1 มีระดับการตัดสินใจมากกว่ากลุ่มตัวอย่างที่อยู่ในระดับการศึกษาชั้นปีที่ 2 ชั้นปีที่ 3 และชั้นปีที่ 4 ที่ระดับนัยสำคัญ 0.05
2. กลุ่มตัวอย่างที่อยู่ในระดับการศึกษาชั้นปีที่ 2 มีระดับการตัดสินใจมากกว่ากลุ่มตัวอย่างที่อยู่ในระดับชั้นปีที่ 3 และปีที่ 4 ที่ระดับนัยสำคัญ 0.05

ผลงานวิทยนัการศึกษา ระดับปริญญาตรี

ตารางที่ 43 การเปรียบเทียบความแตกต่างของลักษณะทางประชากรศาสตร์ต่อปัจจัยในการเล่น
พนันฟุตบอล จำแนกตามผลการเรียน

ปัจจัยในการเล่นพนันฟุตบอล		ผลการเรียน			F	Sig.
		SS	df	MS		
1. เศรษฐกิจและการเงิน	ระหว่างกลุ่ม	10.81	4	2.70	5.88	0.000*
	ภายในกลุ่ม	181.61	395	0.46		
	รวม	192.42	399			
2. สื่อต่างๆ	ระหว่างกลุ่ม	0.47	4	0.12	0.31	0.873
	ภายในกลุ่ม	151.75	395	0.38		
	รวม	152.22	399			
3. สังคมและสิ่งแวดล้อม	ระหว่างกลุ่ม	12.32	4	3.08	6.92	0.000*
	ภายในกลุ่ม	175.82	395	0.45		
	รวม	188.14	399			
4. กฎหมาย/กฎระเบียบของมหาวิทยาลัย	ระหว่างกลุ่ม	8.17	4	2.04	4.60	0.001*
	ภายในกลุ่ม	175.27	395	0.44		
	รวม	183.44	399			
5. อารมณ์และความคิด	ระหว่างกลุ่ม	4.83	4	1.21	2.98	0.019*
	ภายในกลุ่ม	159.99	395	0.41		
	รวม	164.82	399			

ที่ระดับนัยสำคัญ 0.05

H_0 : ผลการเรียนที่แตกต่างกัน มีระดับการตัดสินใจเล่นพนันฟุตบอลไม่แตกต่างกัน

H_1 : ผลการเรียนที่แตกต่างกัน มีระดับการตัดสินใจเล่นพนันฟุตบอลแตกต่างกัน

จากตารางที่ 43 ผลการวิเคราะห์ด้วยวิธี One-Way Analysis of Variance ที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ 0.05 พบว่าปัจจัยที่ส่งผลต่อการเล่นพนันฟุตบอลด้านเศรษฐกิจและการเงิน ผลการเรียนที่แตกต่างกันมีระดับการตัดสินใจแตกต่างกัน โดยมีค่า Sig. = 0.000 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ 0.05 ปัจจัยด้านสื่อต่างๆ ผลการเรียนที่แตกต่างกันมีระดับการตัดสินใจไม่แตกต่างกัน โดยมีค่า Sig. = 0.873 อย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติที่ 0.05 ปัจจัยด้านสังคมและสิ่งแวดล้อม ผลการเรียนที่แตกต่างกันมีระดับการตัดสินใจแตกต่างกัน โดยมีค่า Sig. = 0.000 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ 0.05 ปัจจัยด้านกฎหมาย/กฎระเบียบของมหาวิทยาลัย ผลการเรียนที่แตกต่างกันมีระดับการตัดสินใจ

แตกต่างกัน โดยมีค่า Sig. = 0.001 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ 0.05 ปัจจัยด้านอารมณ์และความคิด ผลการเรียนรู้ที่แตกต่างกันมีระดับการตัดสินใจแตกต่างกัน โดยมีค่า Sig. = 0.019 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ 0.05

ปัจจัยที่ส่งผลต่อการเล่นพนันฟุตบอลที่มีค่า Sig. น้อยกว่า 0.05 มี 4 ด้าน ได้แก่ ปัจจัยด้านเศรษฐกิจและการเงิน ปัจจัยด้านสังคมและสิ่งแวดล้อม ปัจจัยด้านกฎหมาย/กฎระเบียบของมหาวิทยาลัย จำแนกตามผลการเรียน โดยสามารถนำค่าเฉลี่ยความแตกต่าง (Mean Difference) มาทำการทดสอบความแตกต่างรายคู่โดยใช้วิธีการของ LSD (Least - Significant Different) แสดงผลดังตารางที่ 44 - 47

ตารางที่ 44 ความแตกต่างของระดับการตัดสินใจในการเล่นพนันฟุตบอล ในปัจจัยด้านเศรษฐกิจและการเงิน โดยจำแนกตามผลการเรียน

ผลการเรียน	Mean	ต่ำกว่า 1.50	1.50 - 2.00	2.01 - 2.50	2.51 - 3.00	3.01 ขึ้นไป
		3.36	2.80	2.63	2.70	2.87
ต่ำกว่า 1.50	3.36	-	0.56*	0.73*	0.66*	0.49*
1.50 - 2.00	2.80	-	-	0.17	0.10	- 0.07
2.01 - 2.50	2.63	-	-	-	- 0.07	- 0.24*
2.51 - 3.00	2.70	-	-	-	-	- 0.17
3.01 ขึ้นไป	2.87	-	-	-	-	-

ที่ระดับนัยสำคัญ 0.05

จากตารางที่ 44 พบว่า กลุ่มตัวอย่างที่มีผลการเรียนแตกต่างกัน มีระดับการตัดสินใจในการเล่นพนันฟุตบอล ในปัจจัยด้านเศรษฐกิจและการเงินแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ 0.05 โดยพบคู่แตกต่างดังนี้

1. กลุ่มตัวอย่างที่มีผลการเรียนต่ำกว่า 1.50 มีระดับการตัดสินใจมากกว่ากลุ่มตัวอย่างที่มีผลการเรียน 3.01 ขึ้นไป ผลการเรียนรู้ช่วง 1.50 - 2.00 ผลการเรียนรู้ช่วง 2.51 - 3.00 และผลการเรียนรู้ช่วง 2.01 - 2.50 ที่ระดับนัยสำคัญ 0.05

2. กลุ่มตัวอย่างที่มีผลการเรียน 3.01 ขึ้นไป มีระดับการตัดสินใจมากกว่ากลุ่มตัวอย่างที่มีผลการเรียนอยู่ในช่วง 2.01 - 2.50 ที่ระดับนัยสำคัญ 0.05

ตารางที่ 45 ความแตกต่างของระดับการตัดสินใจในการเล่นพื้่นฟุตบอล ในปัจจัยด้านสังคมและ
สิ่งแวดล้อม โดยจำแนกตามผลการเรียน

ผลการเรียน	Mean	ต่ำกว่า 1.50	1.50 - 2.00	2.01 - 2.50	2.51 - 3.00	3.01 ขึ้นไป
		2.91	2.53	2.23	2.25	2.41
ต่ำกว่า 1.50	2.91	-	0.38*	0.68*	0.66*	0.50
1.50 - 2.00	2.53	-	-	0.30*	0.28*	0.12
2.01 - 2.50	2.23	-	-	-	- 0.02	- 0.18
2.51 - 3.00	2.25	-	-	-	-	- 0.16
3.01 ขึ้นไป	2.41	-	-	-	-	-

ที่ระดับนัยสำคัญ 0.05

จากตารางที่ 45 พบว่า กลุ่มตัวอย่างที่มีผลการเรียนแตกต่างกัน มีระดับการตัดสินใจในการเล่นพื้่นฟุตบอล ในปัจจัยด้านสังคมและสิ่งแวดล้อมแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ 0.05 โดยพบคู่แตกต่างดังนี้

1. กลุ่มตัวอย่างที่มีผลการเรียนต่ำกว่า 1.50 มีระดับการตัดสินใจมากกว่ากลุ่มตัวอย่างที่มีผลการเรียนอยู่ในช่วง 1.50 - 2.00 ผลการเรียนช่วง 2.51 - 3.00 และผลการเรียนช่วง 2.01 - 2.50 ที่ระดับนัยสำคัญ 0.05

2. กลุ่มตัวอย่างที่มีผลการเรียนอยู่ในช่วง 1.50-2.00 มีระดับการตัดสินใจมากกว่ากลุ่มตัวอย่างที่มีผลการเรียนอยู่ในช่วง 2.51 - 3.00 และผลการเรียนช่วง 2.01 - 2.50 ที่ระดับนัยสำคัญ 0.05

ตารางที่ 46 ความแตกต่างของระดับการตัดสินใจในการเล่นพนันฟุตบอล ในปัจจัยด้านกฎหมาย/
กฎระเบียบของมหาวิทยาลัย โดยจำแนกตามผลการเรียน

ผลการเรียน	Mean	ต่ำกว่า 1.50	1.50 - 2.00	2.01 - 2.50	2.51 - 3.00	3.01 ขึ้นไป
		2.97	2.42	2.29	2.41	2.40
ต่ำกว่า 1.50	2.97	-	0.55*	0.68*	0.56*	0.57*
1.50 - 2.00	2.42	-	-	0.13	0.01	0.02
2.01 - 2.50	2.29	-	-	-	- 0.12	- 0.11
2.51 - 3.00	2.42	-	-	-	-	0.02
3.01 ขึ้นไป	2.40	-	-	-	-	-

ที่ระดับนัยสำคัญ 0.05

จากตารางที่ 46 พบว่า กลุ่มตัวอย่างที่มีผลการเรียนแตกต่างกัน มีระดับการตัดสินใจในการเล่นพนันฟุตบอลในปัจจัยด้านกฎหมาย/กฎระเบียบของมหาวิทยาลัยแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ 0.05 โดยพบคู่แตกต่าง คือ กลุ่มตัวอย่างที่มีผลการเรียนต่ำกว่า 1.50 มีระดับการตัดสินใจมากกว่ากลุ่มตัวอย่างที่มีผลการเรียนอยู่ในช่วง 1.50 - 2.00 ผลการเรียนช่วง 2.51 - 3.00 และผลการเรียนช่วง 2.01 - 2.50 และผลการเรียน 3.01 ขึ้นไป ตามลำดับ

ตารางที่ 47 ความแตกต่างของระดับการตัดสินใจในการเล่นพนันฟุตบอล ในปัจจัยด้านอารมณ์และ
ความคิด โดยจำแนกตามผลการเรียน

ผลการเรียน	Mean	ต่ำกว่า 1.50	1.50 - 2.00	2.01 - 2.50	2.51 - 3.00	3.01 ขึ้นไป
		3.66	3.46	3.54	3.50	3.21
ต่ำกว่า 1.50	3.66	-	0.20	0.12	0.16	0.45*
1.50 - 2.00	3.46	-	-	- 0.08	- 0.06	0.25*
2.01 - 2.50	3.54	-	-	-	0.04	0.33*
2.51 - 3.00	3.50	-	-	-	-	0.29*
3.01 ขึ้นไป	3.21	-	-	-	-	-

ที่ระดับนัยสำคัญ 0.05

จากตารางที่ 47 พบว่า กลุ่มตัวอย่างที่มีผลการเรียนแตกต่างกัน มีระดับการตัดสินใจในการเล่นพื้ฟุตบอล ในปัจจัยด้านอารมณ์และความคิดแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ 0.05 โดยพบคู่แตกต่างดังนี้ ที่ระดับนัยสำคัญ 0.05

1. กลุ่มตัวอย่างที่มีผลการเรียนต่ำกว่า 1.50 มีระดับการตัดสินใจมากกว่ากลุ่มตัวอย่างที่มีผลการเรียน 3.01 ขึ้นไป ที่ระดับนัยสำคัญ 0.05

2. กลุ่มตัวอย่างที่มีผลการเรียนอยู่ในช่วง 1.50 - 2.00 มีระดับการตัดสินใจมากกว่ากลุ่มตัวอย่างที่มีผลการเรียน 3.01 ขึ้นไป ที่ระดับนัยสำคัญ 0.05

3. กลุ่มตัวอย่างที่มีผลการเรียนอยู่ในช่วง 2.01 - 2.50 มีระดับการตัดสินใจมากกว่ากลุ่มตัวอย่างที่มีผลการเรียน 3.01 ขึ้นไป ที่ระดับนัยสำคัญ 0.05

4. กลุ่มตัวอย่างที่มีผลการเรียนอยู่ในช่วง 2.51 - 3.00 มีระดับการตัดสินใจมากกว่ากลุ่มตัวอย่างที่มีผลการเรียน 3.01 ขึ้นไป ที่ระดับนัยสำคัญ 0.05



ผลงานวิจัยนักศึกษาระดับปริญญาตรี

บทที่ 5

สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การศึกษาเรื่อง ปัจจัยที่มีผลต่อการเล่นพนันฟุตบอลของนักศึกษามหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตสารสนเทศเพชรบุรี เป็นการวิจัยเชิงปริมาณ มุ่งศึกษาปัจจัยที่มีผลต่อการเล่นพนันฟุตบอล โดยมีวัตถุประสงค์ 3 ประการ คือ

1. เพื่อศึกษาปัจจัยที่มีผลต่อการเล่นพนันฟุตบอลของนักศึกษามหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตสารสนเทศเพชรบุรี
2. เพื่อศึกษาเปรียบเทียบสถานภาพส่วนบุคคลกับปัจจัยที่มีผลต่อการเล่นพนันฟุตบอลของนักศึกษามหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตสารสนเทศเพชรบุรี
3. เพื่อรวบรวมข้อเสนอแนะและวิธีการป้องกันการเล่นพนันฟุตบอลของนักศึกษามหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตสารสนเทศเพชรบุรี

ทั้งนี้เพื่อให้สามารถตอบคำถามในการศึกษาครั้งนี้ได้อย่างน้อยที่สุด 2 ประการ คือ

1. เพื่อทราบถึงระดับความคิดเห็นของนักศึกษามหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตสารสนเทศเพชรบุรีที่เล่นการพนันฟุตบอล อยู่ในระดับใด
2. เพื่อทราบถึงนักศึกษามหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตสารสนเทศเพชรบุรีที่เล่นการพนันฟุตบอล ที่มีเพศ อายุ ระดับการศึกษา ผลการเรียนที่แตกต่างกัน มีระดับความคิดเห็นต่อปัจจัยที่มีผลต่อการเล่นพนันฟุตบอลของนักศึกษามหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตสารสนเทศเพชรบุรีแตกต่างกันหรือไม่

กลุ่มตัวอย่างคือกลุ่มนักกีฬาที่เล่นการพนันฟุตบอลโดยทั้งหมดศึกษาอยู่ที่มหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตสารสนเทศเพชรบุรี ใช้วิธีการเลือกกลุ่มตัวอย่างในการศึกษาครั้งนี้จำนวน 400 คน มีกรอบแนวความคิดในการศึกษา ปัจจัยที่มีผลต่อการเล่นพนันฟุตบอลของนักศึกษามหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตสารสนเทศเพชรบุรี 5 ปัจจัย คือปัจจัยทางด้านเศรษฐกิจและการเงิน ปัจจัยทางด้านสื่อต่างๆ ปัจจัยด้านสังคมและสิ่งแวดล้อม ปัจจัยด้านกฎหมาย/กฎระเบียบของมหาวิทยาลัย และปัจจัยด้านอารมณ์และความคิด ผู้ให้ข้อมูลคือนักศึกษามหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตสารสนเทศเพชรบุรีที่เล่นการพนันฟุตบอลจำนวน 400 คน

สรุปผลการวิจัย

ส่วนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของกลุ่มตัวอย่าง

ผลการศึกษาพบว่ากลุ่มตัวอย่างเป็นเพศชาย ร้อยละ 93.8 และเพศหญิง ร้อยละ 6.3 ส่วนใหญ่มีอายุอยู่ในช่วง 21 - 25 ปี คิดเป็นร้อยละ 53.8 รองลงมาจะมีอายุอยู่ในช่วง 18 - 20 ปี คิดเป็นร้อยละ 38.3 ต่ำกว่า 18 ปี คิดเป็นร้อยละ 6.5 และมากกว่า 25 ปี คิดเป็นร้อยละ 1.5 ตามลำดับ ส่วนระดับการศึกษาของกลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่อยู่ในระดับชั้นปีที่ 4 คิดเป็นร้อยละ 34.0 รองลงมาคือระดับชั้นปีที่ 3 คิดเป็นร้อยละ 32.3 ระดับชั้นปีที่ 2 คิดเป็นร้อยละ 26.8 และระดับชั้นปีที่ 1 คิดเป็นร้อยละ 7.0 ตามลำดับ ส่วนผลการเรียนของกลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่อยู่ในระดับผลการเรียนช่วง 2.01 - 2.50 คิดเป็นร้อยละ 35.5 รองลงมาอยู่ในระดับผลการเรียนช่วง 2.51 - 3.00 คิดเป็นร้อยละ 27.8 ระดับผลการเรียนช่วง 1.50 - 2.00 คิดเป็นร้อยละ 19.3 ระดับผลการเรียนมากกว่า 3.01 ขึ้นไป คิดเป็นร้อยละ 12.5 และระดับผลการเรียนต่ำกว่า 1.50 คิดเป็นร้อยละ 5.0 ตามลำดับ

จากการสำรวจกลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เคยเล่นการพนัน ร้อยละ 99.5 และที่ไม่เคยเล่นการพนัน ร้อยละ 0.5 สำหรับประเภทการพนันที่กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เล่นมากที่สุด คือ ไพ่ คิดเป็นร้อยละ 84.5 รองลงมาคือ การทายผลฟุตบอล คิดเป็นร้อยละ 78.0 น้ำเต้าปูปลา คิดเป็นร้อยละ 75.5 ไฮโล คิดเป็นร้อยละ 74.8 หว่ยต่าง คิดเป็นร้อยละ 59.3 พนันไก่ชน คิดเป็นร้อยละ 21.3 พนันมวย คิดเป็นร้อยละ 18.5 และพนันแข่งม้า คิดเป็นร้อยละ 15.5 ตามลำดับ ในด้านความถี่ในการเล่นพนัน กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เล่นการพนันบ่อย (5 ครั้ง/สัปดาห์) คิดเป็นร้อยละ 38.5 รองลงมาคือเล่นพนันเป็นบางครั้ง (3 ครั้ง/สัปดาห์) คิดเป็นร้อยละ 30.3 เล่นพนันน้อย (2 ครั้ง/สัปดาห์) คิดเป็นร้อยละ 21.5 เล่นพนันบ่อยมาก (ทุกวัน) คิดเป็นร้อยละ 5.5 และเล่นพนันน้อยมาก (1 ครั้ง/สัปดาห์) คิดเป็นร้อยละ 4.3 ตามลำดับ

จากการสำรวจผลกำไร/ขาดทุนจากการเล่นพนันของกลุ่มตัวอย่างพบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ได้กำไรมากกว่าขาดทุนคิดเป็นร้อยละ 41.5 รองลงมาคือ ขาดทุนมากกว่าได้กำไร คิดเป็นร้อยละ 30.8 ได้กำไรทุกครั้ง คิดเป็นร้อยละ 24.8 และขาดทุนทุกครั้ง คิดเป็นร้อยละ 3.0 ตามลำดับ สำหรับแหล่งที่มาของรายได้ที่ใช้ในการเล่นการพนัน ส่วนใหญ่มาจากเงินเก็บ/ค่าขนม คิดเป็นร้อยละ 48.8 รองลงมาคือจากเงินผู้ปกครอง คิดเป็นร้อยละ 33.0 จากเงินค่าเทอม คิดเป็นร้อยละ 9.3 จากรายได้พิเศษ คิดเป็นร้อยละ 3.5 จากการยืมเงินเพื่อน คิดเป็นร้อยละ 3.0 และจากการขายสินทรัพย์ คิดเป็นร้อยละ 2.5 ตามลำดับ

ส่วนที่ 2 ข้อมูลเกี่ยวกับลักษณะทางพฤติกรรมการเล่นพนันฟุตบอลของกลุ่มตัวอย่าง

ผลการศึกษาพบว่ากลุ่มตัวอย่างที่เล่นกีฬาฟุตบอล คิดเป็นร้อยละ 92.0 ส่วนกลุ่มตัวอย่างที่ไม่เล่นกีฬาฟุตบอล คิดเป็นร้อยละ 8.1 ในด้านความถี่ในการเล่นกีฬาฟุตบอล กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เล่นกีฬาฟุตบอลทุกวัน คิดเป็นร้อยละ 40.8 รองลงมาคือกลุ่มตัวอย่างที่เล่นฟุตบอลสัปดาห์ละ 5 วัน คิดเป็นร้อยละ 18.5 กลุ่มตัวอย่างที่เล่นฟุตบอลสัปดาห์ละ 3 วัน คิดเป็นร้อยละ 17.8 กลุ่มตัวอย่างที่เล่นฟุตบอลสัปดาห์ละ 1 วัน คิดเป็นร้อยละ 15.0 และกลุ่มตัวอย่างที่ไม่เล่นฟุตบอลเลย คิดเป็นร้อยละ 8.1 ตามลำดับ จากการสำรวจพบว่ากลุ่มตัวอย่างเคยเล่นพนันฟุตบอล คิดเป็นร้อยละ 95.8 และกลุ่มตัวอย่างที่ไม่เคยเล่นพนันฟุตบอล คิดเป็นร้อยละ 4.3

สาเหตุของการเล่นพนันฟุตบอล กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เล่นเพื่อต้องการเชียร์ให้สนุกขึ้น คิดเป็นร้อยละ 91.0 รองลงมาคือเล่นตามเพื่อน คิดเป็นร้อยละ 81.8 เล่นตามกระแสหรือตามเทศกาลฟุตบอลพิเศษ คิดเป็นร้อยละ 78.5 เล่นพนันเพื่อต้องการเงิน คิดเป็นร้อยละ 74.8 เล่นเพราะจะได้ดูมีอำนาจ คิดเป็นร้อยละ 22.5 เล่นเพราะต้องการเข้าสังคม คิดเป็นร้อยละ 20.3 เล่นตามญาติพี่น้อง คิดเป็นร้อยละ 18.0 เล่นเพราะต้องการมีเพื่อน คิดเป็นร้อยละ 17.0 ตามลำดับ ส่วนสาเหตุของการไม่เล่นพนันฟุตบอลของกลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เนื่องจากกลัวเป็นหนี้ คิดเป็นร้อยละ 79.8 รองลงมาคือกลัวติดการพนัน คิดเป็นร้อยละ 71.8 กลัวเสียเงิน คิดเป็นร้อยละ 53.0 กลัวพ่อแม่เสียใจ คิดเป็นร้อยละ 52.0 ผิดศีลธรรม คิดเป็นร้อยละ 51.0 กลัวโดนจับ คิดเป็นร้อยละ 27.8 และไม่ชอบเล่นการพนัน คิดเป็นร้อยละ 20.5 ตามลำดับ

ช่องทางในการเล่นพนันฟุตบอล กลุ่มตัวอย่างที่เล่นพนันฟุตบอลส่วนใหญ่เล่นพนันผ่านกับเพื่อน คิดเป็นร้อยละ 81.0 รองลงมาคือคนเดิน โปย คิดเป็นร้อยละ 62.3 ผ่านทางอินเทอร์เน็ต คิดเป็นร้อยละ 60.0 ผ่านทางโทรศัพท์ คิดเป็นร้อยละ 55.3 ผ่านโต๊ะพนันบอลโดยตรง คิดเป็นร้อยละ 54.8 และเล่นพนันกับผู้ที่มาชมฟุตบอลตามสถานบันเทิง คิดเป็นร้อยละ 8.0 ตามลำดับ จากการสำรวจพบว่าสาเหตุในการเลือกทีมพนันของกลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มาจากเป็นทีมฟุตบอลที่ชื่นชอบหรือมีความรู้จัก คิดเป็นร้อยละ 78.8 รองลงมาคือ จากผลการแข่งขันในอดีตที่ผ่านมา คิดเป็นร้อยละ 75.5 จากบทวิเคราะห์ วิจัยจากโทรทัศน์และวิทยุ คิดเป็นร้อยละ 72.8 จากสื่อพิมพ์ด้านกีฬา คิดเป็นร้อยละ 63.0 และจากเพื่อนหรือญาติพี่น้อง คิดเป็นร้อยละ 29.0

จากการสำรวจพบว่ากลุ่มตัวอย่างที่เล่นพนันฟุตบอลส่วนใหญ่นิยมเล่นพนันในการแข่งขันฟุตบอลโลก คิดเป็นร้อยละ 81.5 รองลงมาคือ พรีเมียร์ลีก อังกฤษ คิดเป็นร้อยละ 79.3 ฟุตบอลยูโร คิดเป็นร้อยละ 77.3 ลา ลีกา สเปน คิดเป็นร้อยละ 60.5 กัลป์โซ ซีรีอา อิตาลี คิดเป็นร้อยละ 56.5 ลีกเอง ฝรั่งเศส คิดเป็นร้อยละ 47.8 และ บุนเดสลีกา เยอรมัน เป็นร้อยละ 45.0 ตามลำดับ สำหรับจำนวนเงินที่ใช้เล่นพนันฟุตบอล กลุ่มตัวอย่างที่เล่นพนันฟุตบอลส่วนใหญ่ใช้จำนวนเงินใน

การเล่นพนันฟุตบอลต่อสัปดาห์อยู่ที่จำนวนเงิน 5,001 - 10,000 บาท คิดเป็นร้อยละ 33.5 รองลงมาจะอยู่ที่ 500 - 1,000 บาท คิดเป็นร้อยละ 27.5 และรองลงมาจะอยู่ที่ 1,001 - 5,000 บาท คิดเป็นร้อยละ 20.5 ในกลุ่มที่ต่ำกว่า 500 บาท คิดเป็นร้อยละ 16.8 และในกลุ่มที่มากกว่า 10,000 บาท คิดเป็นร้อยละ 1.8 ตามลำดับ

จำนวนเงินที่ได้/เสียจากการเล่นพนันฟุตบอลในแต่ละสัปดาห์ กลุ่มตัวอย่างที่เล่นพนันฟุตบอลมีผลได้/เสียส่วนใหญ่อยู่ในช่วง 1,001 - 5,000 บาท คิดเป็น 33.5 รองลงมาจะอยู่ในช่วงได้/เสียที่ 5,001 - 10,000 บาท คิดเป็นร้อยละ 26.8 และรองลงมาจะอยู่ในช่วงได้/เสียที่ 500 - 1,000 บาท คิดเป็นร้อยละ 20.5 ในกลุ่มที่อยู่ในช่วงได้/เสียต่ำกว่า 500 บาท คิดเป็นร้อยละ 15.8 และในกลุ่มที่อยู่ในช่วงได้/เสียมากกว่า 10,000 บาท คิดเป็นร้อยละ 3.5 ตามลำดับ จากการสำรวจพบว่ากลุ่มตัวอย่างที่เล่นพนันฟุตบอลเคยเป็นหนี้ คิดเป็นร้อยละ 77.8 และกลุ่มตัวอย่างที่ไม่เคยเป็นหนี้ คิดเป็นร้อยละ 22.3 สำหรับแหล่งเงินที่กลุ่มตัวอย่างที่เป็นหนี้นำมาใช้หนี้จากการพนันส่วนใหญ่จะยืมเงินเพื่อนเพื่อนำมาใช้หนี้ คิดเป็นร้อยละ 33.0 รองลงมาคือ ขอเงินจากผู้ปกครองเพิ่ม คิดเป็นร้อยละ 25.7 เล่นพนันต่อเพื่อนำเงินไปใช้หนี้ คิดเป็นร้อยละ 23.2 และขายของมีค่าหรือจำหน่ายทรัพย์สินของตน คิดเป็นร้อยละ 18.1 ตามลำดับ

สำหรับค่าใช้จ่ายที่กลุ่มตัวอย่างคาดว่าจะเพิ่มขึ้นในช่วงเทศกาลฟุตบอล กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่คิดเห็นว่าค่าใช้จ่ายที่เพิ่มขึ้นคือ ค่าไฟฟ้า คิดเป็นร้อยละ 90.8 รองลงมาคือ ค่าหนังสือพิมพ์/นิตยสารเกี่ยวกับกีฬา คิดเป็นร้อยละ 55.3 ค่าขนมขบเคี้ยว คิดเป็นร้อยละ 44.0 ค่าเครื่องดื่มแอลกอฮอล์ คิดเป็นร้อยละ 40.0 ค่าสินค้าที่เกี่ยวกับทีมฟุตบอล คิดเป็นร้อยละ 39.5 ค่าไปรษณียบัตร คิดเป็นร้อยละ 36.3 และค่าใช้จ่ายในการไปเชียร์ฟุตบอลนอกสถานที่หรือนอกบ้าน คิดเป็นร้อยละ 28.8 ตามลำดับ จากการสำรวจพบว่าแนวทางแก้ไขปัญหาการเล่นพนันฟุตบอล ส่วนใหญ่ที่กลุ่มตัวอย่างเลือกคือ การเพิ่มมาตรการปราบปรามที่เข้มงวดมากขึ้น คิดเป็นร้อยละ 76.3 รองลงมาคือ การรณรงค์ประชาสัมพันธ์ถึงผลเสียของการเล่นพนันฟุตบอล คิดเป็นร้อยละ 70.8 สร้างจิตสำนึกที่ดีให้แก่นักศึกษา คิดเป็นร้อยละ 67.5 กำหนดบทลงโทษที่รุนแรง คิดเป็นร้อยละ 33.3 และเปิดให้มีการพนันฟุตบอลอย่างเสรี คิดเป็นร้อยละ 28.8 ตามลำดับ

ส่วนที่ 3 ระดับการตัดสินใจของกลุ่มตัวอย่างต่อปัจจัยที่มีผลต่อการเล่นพนันฟุตบอล

ตอนที่ 1 ผลการศึกษา ระดับการตัดสินใจของกลุ่มตัวอย่างต่อปัจจัยที่มีผลต่อการเล่นพนันฟุตบอล โดยแบ่งออกเป็น 5 ด้าน ได้แก่ ด้านเศรษฐกิจและการเงิน ด้านสื่อต่างๆ ด้านสังคม และสิ่งแวดล้อม ด้านกฎหมาย/กฎระเบียบของมหาวิทยาลัย และด้านอารมณ์และความคิดสรุปผลได้ดังนี้

1. ปัจจัยด้านเศรษฐกิจและการเงิน ผลการวิจัยพบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ให้ความสำคัญต่อปัจจัยด้านเศรษฐกิจและการเงินอยู่ในระดับสำคัญปานกลาง (ค่าเฉลี่ยรวม 2.75) เมื่อพิจารณารายละเอียด พบว่า ระดับความสำคัญสูงสุดคือ เล่นพนันฟุตบอลเพราะต้องการเงิน (ค่าเฉลี่ย 3.39)

2. ปัจจัยด้านสื่อต่างๆ ผลการวิจัยพบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ให้ความสำคัญต่อปัจจัยด้านสื่อต่างๆอยู่ในระดับสำคัญมาก (ค่าเฉลี่ยรวม 3.89) เมื่อพิจารณารายละเอียด พบว่า ระดับความสำคัญสูงสุดคือ สื่อพิมพ์/นิตยสาร มีการวิเคราะห์ ทำนายผลการแข่งขันราคาต่อรอง การฟันธงทีมชนะ จึงส่งผลให้อยากเล่นพนัน (ค่าเฉลี่ย 4.24)

3. ปัจจัยด้านสังคมและสิ่งแวดล้อม ผลการวิจัยพบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ให้ความสำคัญต่อปัจจัยด้านสังคมและสิ่งแวดล้อมอยู่ในระดับสำคัญน้อย (ค่าเฉลี่ยรวม 2.35) เมื่อพิจารณารายละเอียด พบว่า ระดับความสำคัญสูงสุดคือ เพื่อนของกลุ่มตัวอย่างส่วนมากเล่นพนันฟุตบอล จึงส่งผลให้อยากเล่นพนันฟุตบอล (ค่าเฉลี่ย 2.69)

4. ปัจจัยด้านกฎหมาย/กฎระเบียบของมหาวิทยาลัย ผลการวิจัยพบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ให้ความสำคัญต่อปัจจัยด้านกฎหมาย/กฎระเบียบของมหาวิทยาลัยอยู่ในระดับสำคัญน้อย (ค่าเฉลี่ยรวม 2.40) เมื่อพิจารณารายละเอียด พบว่า ระดับความสำคัญสูงสุดคือ การเล่นพนันฟุตบอลนี้มีบทลงโทษทางกฎหมายที่ไม่รุนแรง จึงส่งผลให้เล่นพนัน (ค่าเฉลี่ย 2.55)

5. ปัจจัยด้านอารมณ์และความคิด ผลการวิจัยพบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ให้ความสำคัญต่อปัจจัยด้านอารมณ์และความคิดอยู่ในระดับสำคัญมาก (ค่าเฉลี่ยรวม 3.48) เมื่อพิจารณารายละเอียด พบว่า ระดับความสำคัญสูงสุดคือ เล่นพนันฟุตบอลเพราะต้องการเชียร์ให้สนุกขึ้น (ค่าเฉลี่ย 4.27)

ตอนที่ 2 ผลการศึกษา การเปรียบเทียบความแตกต่างระหว่างลักษณะทางประชากรศาสตร์ที่มีต่อปัจจัยที่มีผลต่อการตัดสินใจเล่นพนันฟุตบอล

1. เพศที่แตกต่างกัน มีระดับการตัดสินใจในการเล่นพนันแตกต่างกัน ผลการวิจัยพบว่า นักศึกษาที่มีเพศแตกต่างกัน มีระดับการตัดสินใจในการเล่นพนันฟุตบอลในด้านสื่อต่างๆ ด้านกฎหมาย/กฎระเบียบของมหาวิทยาลัย และด้านอารมณ์และความคิดแตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ และนักศึกษาที่มีเพศแตกต่างกัน มีระดับการตัดสินใจในการเล่นพนันฟุตบอลในด้านเศรษฐกิจและการเงิน และด้านสังคมและสิ่งแวดล้อม ไม่แตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ซึ่งไม่เป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้

2. อายุที่แตกต่างกัน มีระดับการตัดสินใจในการเล่นพนันฟุตบอลแตกต่างกัน ผลการวิจัยพบว่านักศึกษาที่มีอายุแตกต่างกัน มีระดับการตัดสินใจในการเล่นพนันฟุตบอลในด้านเศรษฐกิจและการเงิน ด้านสื่อต่าง ด้านสังคมและสิ่งแวดล้อม ด้านกฎหมาย/กฎระเบียบของมหาวิทยาลัย และด้านอารมณ์และความคิดแตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้

3. ระดับการศึกษาที่แตกต่างกัน มีระดับการตัดสินใจในการเล่นพนันฟุตบอลแตกต่างกัน ผลการวิจัยพบว่านักศึกษาที่มีระดับการศึกษาแตกต่างกัน มีระดับการตัดสินใจในการเล่นพนันฟุตบอลในด้านเศรษฐกิจและการเงิน ด้านสื่อต่าง ด้านสังคมและสิ่งแวดล้อม ด้านกฎหมาย/กฎระเบียบของมหาวิทยาลัยแตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ และนักศึกษาที่มีระดับการศึกษาที่แตกต่างกัน มีระดับการตัดสินใจในการเล่นพนันฟุตบอลในด้านอารมณ์และความคิดไม่แตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ซึ่งไม่เป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้

4. ผลการเรียนที่แตกต่างกันมีระดับการตัดสินใจในการเล่นพนันฟุตบอลแตกต่างกัน ผลการวิจัยพบว่านักศึกษาที่มีผลการเรียนแตกต่างกัน มีระดับการตัดสินใจในการเล่นพนันฟุตบอลในด้านเศรษฐกิจและการเงิน ด้านสังคมและสิ่งแวดล้อม ด้านกฎหมาย/กฎระเบียบของมหาวิทยาลัย และด้านอารมณ์และความคิดแตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ และนักศึกษาที่มีผลการเรียนแตกต่างกัน มีระดับการตัดสินใจในการเล่นพนันฟุตบอลในด้านสื่อต่างๆไม่แตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ซึ่งไม่เป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้

อภิปรายผล

ปัจจัยด้านเศรษฐกิจและการเงิน

จากการศึกษาพบว่าปัจจัยด้านเศรษฐกิจและการเงินส่งผลต่อการเล่นพนันของนักศึกษา โดยสาเหตุในด้านเศรษฐกิจและการเงิน ที่ส่งผลต่อการตัดสินใจในการเล่นพนันมากที่สุดคือ ต้องการเงิน ซึ่งสอดคล้องกับผลการวิจัยของ (เมธชวิน โปธิชนะพันธุ์ และคณะ ,2552) ได้ทำการศึกษาเรื่องผลกระทบของการเล่นพนันฟุตบอลที่มีต่อนักศึกษาระดับมหาวิทยาลัยในเขต กรุงเทพมหานคร พบว่าสาเหตุในการเล่นพนันของนักศึกษาส่วนใหญ่คือต้องการรายได้ เพื่อให้การใช้ชีวิตมีความสุขสบายมากขึ้น นักศึกษาส่วนใหญ่ได้รับรายได้เฉลี่ยต่อเดือนจากบิดามารดาไม่มากนัก อีกทั้งตัวนักศึกษาเองก็มีรายจ่ายสูงตามสถานะเศรษฐกิจสังคมในปัจจุบันที่เป็นไปในรูปแบบของความนิยมทางด้านวัตถุ ทำให้มีความต้องการเงินที่มีจำนวนเพิ่มขึ้น ก่อเกิดเป็นพฤติกรรมที่เกิดจากความกดดันในการดำเนินชีวิตและนำไปสู่เป้าหมายในชีวิตที่สังคมกำหนดค่านิยมไว้ ซึ่งเป็นไปตามทฤษฎี Anomie ของเมอร์ตันที่สอดคล้องกับงานวิจัยของ (สังสิต, 2546)

ปัจจัยด้านสื่อต่างๆ

จากการศึกษาพบว่าปัจจัยด้านสื่อต่างๆส่งผลต่อการเล่นพนันของนักศึกษา โดยสาเหตุในด้านสื่อ ที่ส่งผลต่อการตัดสินใจในการเล่นพนันมากที่สุดคือ สื่อมีการวิเคราะห์ ฟันธงทีมชนะ และทำนายผล จึงทำให้หืออยากเล่นพนันฟุตบอล ซึ่งสอดคล้อง กับงานวิจัยของ (ชูพงษ์, 2545) จากปัญหาการเล่นพนันฟุตบอลที่เกิดขึ้นนั้น สื่อสิ่งพิมพ์หรือโฆษณาต่างๆ ถือเป็นส่วนหนึ่งที่มีอิทธิพลอย่างมากต่อการส่งเสริม สนับสนุน และชักนำให้มีการเล่นพนันฟุตบอลเพิ่มมากขึ้น ซึ่งผู้เล่นพนันฟุตบอลส่วนใหญ่จะศึกษารายละเอียด ข้อมูลข่าวสารจากหนังสือพิมพ์หรือหนังสือวิเคราะห์เกมฟุตบอลโดยข้อมูลที่ศึกษาส่วนใหญ่จะเป็นการคู่อัฒราคาต่อรองสถิติการแข่งขัน การวิเคราะห์ตัวผู้เล่น สภาพการบาดเจ็บของนักฟุตบอล รวมถึงความพร้อมของทีมฟุตบอล

ปัจจัยด้านสังคมและสิ่งแวดล้อม

จากการศึกษาพบว่าปัจจัยด้านสังคมและสิ่งแวดล้อมส่งผลต่อการเล่นพนันของนักศึกษา โดยสาเหตุในด้านสังคมและสิ่งแวดล้อม ที่ส่งผลต่อการตัดสินใจในการเล่นพนันมากที่สุดคือ เล่นพนันฟุตบอลตามเพื่อน ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ (เมธชวิน โปธิชนะพันธุ์ และคณะ ,2552) ซึ่งพบว่าสาเหตุในการเล่นพนันได้รับอิทธิพลมาจากเพื่อน เมื่อเพื่อนเล่นแล้วได้เงินก็จะเล่นตามเพื่อน เช่นเดียวกับทฤษฎีการคบหาสมาคมที่แตกต่างกันของซัทเทอร์แลนด์

ปัจจัยด้านกฎหมาย/กฎระเบียบของมหาวิทยาลัย

จากการศึกษาพบว่าปัจจัยด้านกฎหมาย/กฎระเบียบของมหาวิทยาลัยส่งผลต่อการเล่นพนันของนักศึกษา โดยสาเหตุในด้านกฎหมาย/กฎระเบียบของมหาวิทยาลัย ที่ส่งผลต่อการตัดสินใจในการเล่นพนันมากที่สุดคือ การเล่นพนันฟุตบอลนั้นมีบทลงโทษที่ไม่รุนแรง จึงส่งผลให้เล่นพนัน ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ (วิรุพห์ หาญยืน, 2547) ซึ่งพบว่านักศึกษามหาวิทยาลัยในอายุ 18 - 24 ปีแต่ไม่เกิน 25 ปี เป็นช่วงวัยเด็กเข้าสู่วัยหนุ่มสาวและเป็นวัยที่อยากรื้ออยากลอง ต้องการความสนุกกับเพื่อนๆ เพื่อท้าทายความสามารถของตนเองและรู้สึกเสใจที่ได้เล่นท้าทายกฎหมายหรือเหย้าหั้นสังคมโดยไม่รู้สึกลึกคิด

ปัจจัยด้านอารมณ์และความคิด

จากการศึกษาพบว่าปัจจัยด้านอารมณ์และความคิดส่งผลต่อการเล่นพนันของนักศึกษา โดยสาเหตุในด้านอารมณ์และความคิด ที่ส่งผลต่อการตัดสินใจในการเล่นพนันมากที่สุดคือ เล่นพนันเพื่อต้องการเชียร์ฟุตบอลให้สนุกขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ (เสริณ ปุณณะหิตานนท์, 2529) ทำการวิจัยเกี่ยวกับเรื่องการเล่นบอล ผลการวิจัยพบว่าคนส่วนใหญ่พนันขึ้นต่อหรือวางเงินเดิมพันเพื่อสนุกกับเพื่อนๆ เพื่อความเพลิดเพลิน หรือความตื่นตื่นเร้าใจ

ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

การศึกษาเรื่อง พฤติกรรม มการเล่นพนันฟุตบอลของนักศึกษามหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตสารสนเทศเพชรบุรี เป็นการศึกษาเฉพาะในกลุ่มประชากรที่มีขนาดเล็ก ซึ่งอาจไม่ครอบคลุมเท่าที่ควร การศึกษาในอนาคตต่อไปควรมีการเลือกกลุ่มตัวอย่างที่มีขนาดใหญ่กว่านี้ เพื่อผลข้อมูลที่มีความน่าเชื่อถือมากกว่า เช่น นักศึกษามหาวิทยาลัยศิลปากรในทุกวิทยาเขต เป็นต้น

บรรณานุกรม

- กฎกระทรวงฉบับที่ 17 (พ.ศ. 2503) ซึ่งตามความในพระราชบัญญัติการพนัน พุทธศักราช 2478.
กระทรวงศึกษาธิการ. มาตรการป้องกันการเล่นการพนัน [ออนไลน์]. เข้าถึงเมื่อ 11
กันยายน 2554 เข้าถึงได้จาก <http://www.rta.mi.th>
- งามตา วณินทานนท์. จิตวิทยาสังคม. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพมหานคร: เอกซ์เพรสมีเดีย, 2537.
- ชูพงษ์ จารุดำรงศักดิ์. “ผลกระทบที่มีต่อสังคมและครอบครัวจากการเล่นพนันฟุตบอล.”
วิทยานิพนธ์ปริญญาโท สาขาวิชานโยบายสาธารณะ มหาวิทยาลัยบูรพา, 2545.
- ดวงนภา เป็นมิตร. “การเข้าสู่การเล่นพนัน ฟุตบอลของนักเรียน-นักศึกษา.” วิทยานิพนธ์ปริญญา
ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชภัฏภูเก็ต, 2547.
- ประสพชัย พสุนนท์. สถิติธุรกิจ. กรุงเทพมหานคร : สำนักพิมพ์ท็อป, 2553.
- ประโยค สุทธิสง่า. “ประวัติความเป็นมาของกีฬาฟุตบอลตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน.”
พุทธศักราช สำนักเทคโนโลยีเพื่อการเรียนการสอน สำนักงานคณะกรรมการการศึกษา
ขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ พุทธศักราช 2552 [ออนไลน์].
เข้าถึงเมื่อ 11 กันยายน 2554 เข้าถึงได้จาก <http://www.sahavicha.com>
- นวนน้อย ศรีรัตน์. “การพนันฟุตบอล : การเสี่ยงโชคของชนชั้นกลาง.” ใน รายงานการประชุม
ผลงานวิจัยเรื่องเศรษฐกิจนอกกฎหมายกับ นโยบายสาธารณะในประเทศไทย, 33.
กรุงเทพมหานคร : ศูนย์ศึกษาเศรษฐศาสตร์และการเมือง คณะรัฐศาสตร์จุฬาลงกรณ์
มหาวิทยาลัย, 2539.
- ผาสุก พงษ์ไพบิจิตร. การพนันในสังคมไทย. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์ตรีสวี (ซิลค์เวอร์มบุคส์), 2543.
- พินิต วงษ์ยี่กุล. อุตสาหกรรมการพนันฟุตบอลใน เขตกรุงเทพมหานคร. กรุงเทพมหานคร :
จุฬาลงกรณ์ มหาวิทยาลัย, 2543.
- พิภพ ชัดถึกย์. “ปัจจัยที่มีผลต่อการเล่นพนันฟุตบอลในกรุงเทพมหานคร.” วิทยานิพนธ์ปริญญา
นิติศาสตรบัณฑิตบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยจุฬาลงกรณ์, 2543.
- เมธชวิน โพธิ์ชนะพันธุ์ และคณะ. ผลกระทบของการเล่นการพนันฟุตบอลที่มีต่อนักศึกษาระดับ
มหาวิทยาลัยในเขตกรุงเทพมหานคร. กรุงเทพมหานคร, 2552.
- วิรพห์ หาญยืน. ผลกระทบของการเล่นพนันบอล : ศึกษากรณีนิสิตคณะศึกษาศาสตร์ และ
วิศวกรรมศาสตร์. กรุงเทพมหานคร : มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์, 2547.
- สุรพล คงลาภ. ภาษาลูกหนัง ฟุตบอลอังกฤษ. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์อมรินทร์, 2547.

เสริน ปุณณะหิตานนท์. การศึกษาแนวความคิดและพฤติกรรมเกี่ยวกับการพนันของเด็กและ
เยาวชน. สำนักงานคณะกรรมการส่งเสริมและสำนักงานเยาวชนแห่งชาติ
สำนักงานนายกรัฐมนตรี้, 2529.

สังคิต พิริยะรังสรรค์. เศรษฐกิจการพนัน. กรุงเทพมหานคร : สำนักพิมพ์ร่วมด้วยช่วยอ่าน 2547.
สำนักงานคณะกรรมการส่งเสริมและสำนักงานเยาวชนแห่งชาติ : สำนักงาน
นายกรัฐมนตรี้, 2529.

องอาจ ชัยเพชร โยธินารถบังคับ ใช้กฎหมาย ศึกษากรณีการพนันผลการแข่งขันฟุตบอลกรุงเทพมหานคร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2541.



ผลงานวิจัยนักศึกษา ระดับปริญญาตรี



ผลงานวิจัยนักศึกษา ระดับปริญญาตรี

แบบสอบถามเพื่อสำรวจ

การศึกษาพฤติกรรมการเล่นพนันฟุตบอลของนักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยศิลปากร
วิทยาเขตสารสนเทศเพชรบุรี

คำชี้แจง :

แบบสอบถามฉบับนี้ เป็นการศึกษาเรื่อง พฤติกรรมการเล่นพนันฟุตบอลของนักศึกษามหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตสารสนเทศเพชรบุรี ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี คณะวิทยาการจัดการ หลักสูตรการจัดการธุรกิจทั่วไป มหาวิทยาลัยศิลปากร ผู้วิจัยใคร่ขอความร่วมมือจากท่าน ในการตอบแบบสอบถามซึ่งเป็นข้อมูลสำคัญที่จะเป็นประโยชน์อย่างยิ่งต่อการศึกษา และการวิจัยครั้งนี้ทำเพื่อจุดมุ่งหมายทางวิชาการ การวิเคราะห์ข้อมูลทำในลักษณะภาพรวม ไม่เกิดผลเสียต่อนักศึกษา แต่จะเป็นประโยชน์ต่อนักศึกษาและหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง

ผู้วิจัยขอขอบพระคุณในความร่วมมือของนักศึกษาในการตอบแบบสอบถามครั้งนี้ด้วยความตั้งใจ

แบบสอบถามฉบับนี้มี 3 ส่วน

ส่วนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

ส่วนที่ 2 ข้อมูลพฤติกรรมของผู้ตอบแบบสอบถามเกี่ยวกับการเล่นพนันฟุตบอล

ส่วนที่ 3 ปัจจัยที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการเล่นพนันฟุตบอล

ผลงานวิจัยนักศึกษา ระดับปริญญาตรี

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของนักศึกษา

คำชี้แจง 1. ใส่เครื่องหมาย (/) ใน () ของแต่ละข้อ

1. เพศ () ชาย () หญิง
2. อายุ () ต่ำกว่า 18 ปี () 18-20 ปี () 21-25 ปี () มากกว่า 25 ปี
3. ท่านกำลังศึกษาอยู่ชั้นปีใด () ปีที่ 1 () ปีที่ 2 () ปีที่ 3 () ปีที่ 4
4. ผลการเรียนเฉลี่ยของท่าน
() ต่ำกว่า 1.50 () 1.50-2.00 () 2.01-2.50
() 2.51-3.00 () 3.01 ขึ้นไป
5. ท่านเคยเล่นการพนันหรือไม่
() เคย () ไม่เคย
6. ท่านเคยเล่นการพนันประเภทใดบ้าง (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)
() ไพ่ () พนันแข่งม้า () ทายฟุตบอล
() ไฮโล () พนันมวย () น้ำเต้าปูปลา
() พนันไก่ชน () หวยต่างๆ {หวยใต้ดิน/หวยบนดิน}
() อื่นๆ โปรดระบุ.....
7. ท่านเล่นการพนันบ่อยแค่ไหน
() บ่อยมาก (ทุกวัน) () บ่อย (5 ครั้ง/สัปดาห์) () บางครั้ง (3 ครั้ง/สัปดาห์)
() น้อย (1 ครั้ง/สัปดาห์) () น้อยมาก (ไม่ได้เล่นเลย)
8. ส่วนมากท่านเล่นได้หรือเสีย
() ได้ทุกครั้ง () ได้มากกว่าเสีย () เสียมากกว่าได้ () เสียทุกครั้ง
9. ท่านนำเงินจากส่วนใดมาเล่นการพนัน
() จากเงินพ่อแม่ () เงินค่าเทอม () จากรายได้พิเศษ
() เงินเก็บ/เงินค่าขนม () ยืมเงินเพื่อน () จากการขายทรัพย์สินของตนเอง
() อื่นๆ โปรดระบุ.....

ตอนที่ 2 พฤติกรรมของนักศึกษาเกี่ยวกับการเล่นพนันฟุตบอล

คำชี้แจง 1. ใส่เครื่องหมาย (/) ใน () ของแต่ละข้อ

1. ท่านเล่นกีฬาฟุตบอลหรือไม่
 เล่น ไม่เคยเล่น
2. ท่านเล่นกีฬาฟุตบอลบ่อยแค่ไหน
 ทุกวัน ประมาณสัปดาห์ละ 5 วัน ประมาณสัปดาห์ละ 3 วัน
 ประมาณสัปดาห์ละ 1 วัน ไม่เล่นเลย
3. ท่านเคยเล่นพนันฟุตบอลหรือไม่
 เคย ไม่เคย
4. ท่านเล่นพนันฟุตบอลบ่อยแค่ไหน
 ทุกครั้งที่มีการแข่งขัน ประมาณ 5 ครั้ง/สัปดาห์
 ประมาณ 3 ครั้ง/สัปดาห์ เฉพาะนัดที่สำคัญ
 เฉพาะทีมที่ชื่นชอบ
5. ท่านเล่นพนันฟุตบอลเพราะเหตุใด (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)
 เล่นพนันบอลเพื่อให้เชียร์สนุกขึ้น เล่นพนันฟุตบอลตามเพื่อน/ครอบครัว/คนรัก
 เล่นพนันบอลเพื่อต้องการเงิน เล่นพนันฟุตบอลเพื่อตามกระแส
 เล่นตามญาติพี่น้องที่เล่นอยู่แล้ว เล่นเพราะต้องการมีเพื่อน
 เล่นเพราะต้องการจะเข้าสังคม เล่นเพราะจะได้คู่มืออำนาจ บารมี
 อื่นๆ {โปรดระบุ}.....
6. หากท่านไม่เคยเล่นพนันฟุตบอลท่านไม่เล่นเพราะเหตุผลใด (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)
 กลัวติดการพนัน กลัวพ่อแม่เสียใจ กลัวโดนจับเพราะทราบว่าผิดกฎหมาย
 กลัวเสียเงิน ไม่ชอบเล่นการพนัน กลัวเป็นหนี้
 ผิดศีลธรรม อื่นๆ โปรดระบุ
7. ท่านเล่นพนันฟุตบอลโดยช่องทางใด (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)
 โຕ้ะพนันบอลโดยตรง คนเดินโพย เพื่อน
 อินเทอร์เน็ต เล่นกับผู้ที่มาชมตามสถานบันเทิงที่มีการถ่ายทอดสด
 ผ่านทางโทรศัพท์ อื่นๆ โปรดระบุ

8. ท่านตัดสินใจในการรับข้อมูลข่าวสารในการเลือกพนันทีมฟุตบอลจากทางใด (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

- () ตัดสินใจเลือกเพราะเป็นทีมฟุตบอลที่ชื่นชอบ
- () ตัดสินใจจากโทรทัศน์/วิทยุ
- () ตัดสินใจตามเพื่อนหรือญาติพี่น้อง
- () ตัดสินใจจากผลการแข่งขันในนัดที่ผ่านมา
- () สื่อพิมพ์ด้านกีฬา
- () อื่นๆ โปรดระบุ.....

9. ท่านตัดสินใจในการเลือกพนันฟุตบอลในฤดูกาลแข่งขันใด (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

- () พรีเมียร์ลีก อังกฤษ () บุนเดสลีกา เยอรมัน () กัลโช่ ซีริอา อิตาลี
- () ลาลีกา สเปน () ลีกเอิง ฝรั่งเศส () ฟุตบอลยูโร
- () ฟุตบอลโลก () อื่นๆ {โปรดระบุ}.....

10. ท่านใช้เงินจำนวนเท่าใดในการเล่นพนันฟุตบอลต่อสัปดาห์

- () ต่ำกว่า 500 บาท () ตั้งแต่ 500-1,000บาท () 1,001-5,000 บาท
- () 5,001-10,000 บาท () มากกว่า 10,000 บาท

11. ในการเล่นการพนันฟุตบอลท่านได้หรือเสียครั้งละเท่าไร

- () ได้/เสียต่ำกว่า 500 บาท () ได้/เสียตั้งแต่ 500-1,000 บาท
- () ได้/เสีย 1,001-5,000 บาท () ได้/เสีย 5,001-10,000 บาท
- () ได้/เสียมากกว่า 10,000 บาท

12. ท่านเคยเป็นหนี้จากการเล่นพนันฟุตบอลหรือไม่ (หากตอบไม่ เคย ให้ข้ามไปข้อที่ 13)

- () เคย () ไม่เคย

12.1 ถ้าท่านเคยเป็นหนี้จากการพนันฟุตบอล ท่านจะใช้หนี้โดยนำเงินมาจากแหล่งใด

- () ยืมเงินจากเพื่อน () ขอเงินจากผู้ปกครองเพิ่ม () ขาย/จำหน่ายของมีค่า
- () เล่นการพนันนัดต่อไปเพื่อเอาเงินไปใช้หนี้ () ขายตัว/ปล้นจี้

13.ค่าใช้จ่ายที่คิดว่าจะเพิ่มในช่วงเทศกาลฟุตบอลต่างๆ(ตอบได้มากกว่า 1ข้อ)

- () ค่าไฟฟ้า () ชื่อขนมขบเคี้ยว
 () ชื่อหนังสือพิมพ์/นิตยสารเพื่อติดตามข่าวสาร () ชื่อเครื่องดื่มแอลกอฮอล์
 () ชื่อไปรษณียบัตร () ชื่อสินค้าที่เกี่ยวกับทีมฟุตบอล
 () ค่าใช้จ่ายในการไปนั่งร้านเหล้า/ร้านอาหารเพื่อเชียร์ฟุตบอล
 () อื่นๆ.....

14.ท่านคิดว่าวิธีการใดจะทำให้คนเล่นการพนันฟุตบอลน้อยลง(ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

- () ให้มีมาตรการปราบปรามที่เข้มงวดมากขึ้น () กำหนดบทลงโทษที่รุนแรง
 () สร้างจิตสำนึกที่ดีให้กับนักศึกษา () เปิดให้มีการพนันฟุตบอลอย่างเสรี
 () การรณรงค์ประชาสัมพันธ์ถึงผลเสียของการเล่นพนันบอล
 () อื่นๆ.....

ตอนที่ 3 ปัจจัยที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการเล่นพนันฟุตบอล

คำชี้แจง โปรดตอบคำถามในข้อต่อไปนี้อย่างเป็นจริงเกี่ยวกับตัวท่าน โดยมีความคิดเห็น 5
 ระดับ เรียงจากมากไปหาน้อย ดังนี้

- 5 หมายถึง เห็นด้วยอย่างยิ่ง 4 หมายถึง เห็นด้วยมาก
 3 หมายถึง เห็นด้วยปานกลาง 2 หมายถึง เห็นด้วยน้อย
 1 หมายถึง เห็นด้วยน้อยที่สุด/ไม่เห็นด้วย

ข้อความ	ระดับความคิดเห็น				
	5	4	3	2	1
1.ด้านเศรษฐกิจและการเงิน					
1.1 เล่นพนันฟุตบอลเพราะต้องการเงิน					
1.2 เนื่องจากเล่นแล้วได้กำไรจึงเล่นต่อ					
1.3 เนื่องจากมีเงินเหลือใช้จึงเล่นพนันฟุตบอล					
1.4 เล่นพนันฟุตบอลเพราะต้องการเอาเงินที่เสียคืน					
1.5 การเล่นพนันฟุตบอลช่วยกระตุ้นเศรษฐกิจ					

ข้อความ	ระดับความคิดเห็น				
	5	4	3	2	1
2.ด้านสื่อต่างๆ					
2.1 สื่อทางโทรทัศน์/วิทยุ มีการวิเคราะห์ ทำนายผลก่อนการแข่งขัน จึงส่งผลให้อยากเล่นพนัน					
2.2 สื่อด้านต่างๆมีกิจกรรมให้ร่วมสนุกโดยการทายผลการแข่งขัน จึงส่งผลให้อยากเล่นพนัน					
2.3 สื่อทางโทรทัศน์/วิทยุ/อินเทอร์เน็ต มีการถ่ายทอดสดและรายงานผลการแข่งขันตลอดเวลา จึงส่งผลให้อยากเล่นพนัน					
2.4 สื่อทางอินเทอร์เน็ตมีเว็บไซต์เกี่ยวกับการพนันฟุตบอล ซึ่งง่ายต่อการเข้าถึง จึงส่งผลให้อยากเล่นพนัน					
2.5 สื่อพิมพ์/นิตยสาร มีการวิเคราะห์ ทำนายผลการแข่งขันราคาต่อรอง การฟันธงทีมชนะ จึงส่งผลให้อยากเล่นพนัน					
3. ด้านสังคมและสิ่งแวดล้อม					
3.1 การเล่นพนันฟุตบอลทำให้มีเพื่อนเยอะ					
3.2 เพื่อนชอบชักชวนให้ท่านเล่นพนันฟุตบอล					
3.3 เพื่อนของท่านส่วนมากเล่นพนันฟุตบอล					
3.4 ในเขตที่ท่านอาศัยอยู่มีคนเล่นพนันฟุตบอลเป็นจำนวนมากจึงทำให้เกิดความอยากเล่น					
3.5 หากท่านไม่เล่นพนันฟุตบอลเพื่อนจะไม่คบหาด้วย					

ข้อความ	ระดับความคิดเห็น				
	5	4	3	2	1
4. ด้านกฎหมาย/กฎระเบียบของมหาวิทยาลัย					
4.1 การเล่นพนันฟุตบอลนั้นถูกจับกุมได้ยาก					
4.2 การเล่นพนันฟุตบอลนั้นมีบทลงโทษทางกฎหมายที่ไม่รุนแรง จึงส่งผลให้เล่นพนัน					
4.3 ผู้เกี่ยวข้องทางด้านเทคโนโลยีอินเทอร์เน็ตไม่มีการป้องกันที่เข้มงวดทำให้ตรวจสอบค่อนข้างลำบาก					
4.4 มหาวิทยาลัยไม่มีการวางมาตรการป้องกันและเพิ่มบทลงโทษที่รุนแรง					
4.5 ฝ่ายกิจกรรมนักศึกษาในแต่ละคณะไม่มีการสอดส่องดูแลนักศึกษาทั้งในมหาวิทยาลัยและบริเวณรอบมหาวิทยาลัย					
5. ด้านอารมณ์และความคิด					
5.1 การเล่นพนันฟุตบอลแสดงถึงความเท่หู้คูมีราศี					
5.2 มีความเชื่อเกี่ยวกับดวงจึงทำให้อยากเล่นพนันฟุตบอล					
5.3 การเล่นพนันฟุตบอลแสดงถึงความทันสมัย					
5.4 เล่นพนันฟุตบอลแสดงถึงความมีอิทธิพล/บารมี					
5.5 เล่นพนันฟุตบอลเพราะต้องการเชียร์ให้สนุกขึ้น					
5.6 เล่นพนันฟุตบอลเพราะมีทีม นักเตะ รวมทั้งผู้จัดการทีมที่ชื่นชอบ จึงส่งผลให้อยากเล่นพนัน					
5.7 เล่นตามกระแส เช่น เทศกาลฟุตบอลโลก ฟุตบอลยูโร					

