

บทที่ 2

การตรวจเอกสาร

การวิจัยครั้งนี้มุ่งศึกษาการเล่นพนันฟุตบอลของนักศึกษามหาวิทยาลัยของรัฐ ผู้วิจัยจึงได้ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องเพื่อเป็นแนวทางในการศึกษา โดยมีขอบเขตเนื้อหา ดังนี้

1. ทฤษฎีแรงจูงใจในการกระทำ
2. แนวคิดเกี่ยวกับทัศนยะ/ความคิดเห็น
3. กระบวนการติดต่อสื่อสาร
4. แนวคิดเกี่ยวกับการพนัน
 - 4.1 ความหมายของการพนัน
 - 4.2 ประวัติและพัฒนนาการการพนันในประเทศไทย
 - 4.3 สาเหตุการเล่นพนัน
5. การพนันฟุตบอลกับสังคมไทย
 - 4.1 ประวัติและวิวัฒนาการของฟุตบอล
 - 4.2 ประวัติกีฬาฟุตบอลในประเทศไทย
 - 4.2 วิธีการเล่นการพนันฟุตบอลในประเทศไทย
 - 4.3 การพนันฟุตบอลกับการบังคับใช้กฎหมาย
5. กระบวนการติดต่อสื่อสาร
6. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ทฤษฎีแรงจูงใจในการกระทำ

การศึกษาเรื่องแรงจูงใจ เป็นความพยายามของนักจิตวิทยาสังคมที่ต้องการชี้ถึงสาเหตุภายในที่ทำให้คนริเริ่มกระทำสิ่งใดสิ่งหนึ่งและดำเนินการต่อไปอย่างต่อเนื่องจนบรรลุจุดมุ่งหมาย หรือหยุดการกระทำนั้นๆ แรงจูงใจคือ พลังภายในที่กระตุ้นผลักดันให้บุคคลแสดงพฤติกรรมซึ่งมีทั้งความรุนแรงและทิศทางไปยังเป้าหมายที่ต้องการ มีการใช้คำอื่นๆ แทนคำว่า “แรงจูงใจ” เช่น ความต้องการ (Need) ความปรารถนา (Desire) แรงขับ (Drive) แรงกระตุ้น (Urge) หรือแรงผลักดันภายใน (Impuls) เป็นต้น

สุพัตรา สุภาพ (2543: 85-86) กล่าวว่าไว้ว่า แรงจูงใจ คือ การชักนำให้บุคคลอื่นปฏิบัติตามเป้าหมายหรือวัตถุประสงค์ด้วยการใช้คำพูด การเขียน หรือพยายามทำให้เกิดความต้องการที่จะปฏิบัติตามที่คาดหวังไว้ ซึ่งบุคคลจะปฏิบัติได้มากหรือน้อยขึ้นอยู่กับความต้องการ 2 ประการ คือ

1. ความต้องการทางกาย เป็นความต้องการในสิ่งจำเป็นแก่ชีวิต เช่น อาหาร ที่อยู่อาศัย ยารักษาโรค เครื่องนุ่งห่ม ความสนุกสนาน การขับถ่าย ความต้องการทางเพศ ความหิว ความกระหาย เป็นต้น
2. ความต้องการทางใจ เป็นความต้องการที่อยากให้สังคมยอมรับ ให้เกียรติ ให้ความรัก ให้ความเมตตา เป็นต้น

โดยความต้องการทั้งทางกายและทางใจ มีสิ่งเร้าเป็นตัวกระตุ้นให้เกิดการตอบสนองจนมีพฤติกรรม ซึ่งสิ่งเร้ามี 2 ประเภท ดังนี้

1. สิ่งเร้าภายใน เป็นเรื่องของอวัยวะต่างๆ ในร่างกายไม่ว่าจะหุด บิบ ขยาย เกร็ง เป็นต้น เช่น การคลออดคลุกมดลูกก็ขยาย พอคลอดเสร็จมดลูกก็หดตัวลง
2. สิ่งเร้าภายนอก เป็นสิ่งแวดล้อมภายนอก ที่อาจจับต้องได้หรือจับต้องไม่ได้ อาจมองเห็นได้หรือมองเห็นไม่ได้ เช่น โตะ แก้ว คน ความคิด ความเชื่อ วัฒนธรรม ค่านิยม ประเพณี เทคโนโลยี กฎหมาย เป็นต้น

สิ่งเร้าต่างๆ นี้จะผ่านกระบวนการ (sensation) จากหู ตา จมูก ลิ้นสัมผัสต่างๆ เข้าจะเกิดการเรียนรู้ (perception) แล้วอาจทำให้เกิดพฤติกรรมหรือการตอบสนอง ตามภาพที่ 1 ดังนี้



ภาพที่ 1 สิ่งเร้าที่ผ่านกระบวนการทำให้เกิดพฤติกรรม

Zimbardo (1976 อ้างใน งามตา วนิทนานนท์, 2537: 254-256, 259) กล่าวถึง ลักษณะของพฤติกรรมที่เกิดจากแรงจูงใจว่า ไม่ใช่พฤติกรรมที่เกิดขึ้นโดยบังเอิญ แต่เป็นสิ่งที่กำหนดขึ้นเพื่อตอบสนองพลังกระตุ้นที่สัมพันธ์กันเป็นพฤติกรรมที่มีแบบแผนเฉพาะบุคคล และที่สำคัญที่สุดคือพฤติกรรมที่มีลักษณะยั่งยืนและคงทน แรงจูงใจแบ่งเป็น 2 ประเภทใหญ่ๆ คือ

1. แรงจูงใจทางชีวภาพ (Biological Motive) เป็นพื้นฐานที่นำไปสู่ความเข้าใจเรื่องที่มีมนุษย์เกิดจากความต้องการของร่างกาย เช่น ความหิว ความกระหาย ความต้องการทางเพศ เป็นต้น ทำให้เกิดความกระวนกระวายและพยายามหาช่องทางที่จะกระทำอย่างใดอย่างหนึ่ง เพื่อบำบัดความต้องการนั้นๆ แรงจูงใจทางชีวภาพเป็นแรงจูงใจที่ไม่ต้องอาศัยการเรียนรู้ เกิดขึ้นจากการอดหรือขาดแคลนสิ่งที่ร่างกายต้องการ จากการศึกษาพบว่า มีที่มาของแรงจูงใจนี้แหล่งหนึ่ง คือกระบวนการรักษาสภาวะสมดุลในร่างกาย (Homeostasis) ซึ่งเป็นสภาวะในร่างกายของสิ่งมีชีวิตที่พยายามรักษาความคงที่ระหว่างสิ่งที่รับเข้าไปและสิ่งที่ขับออกจากร่างกาย

กล่าวโดยสรุป แรงจูงใจทางชีวภาพเป็นแรงจูงใจในขั้นพื้นฐานของชีวิตและพลังอำนาจสูงสุดเพราะเป็นแรงผลักดันเพื่อให้ชีวิตอยู่รอด มนุษย์จึงดิ้นรนเพื่อตอบสนองความต้องการของร่างกายและอาจเป็นสาเหตุให้มนุษย์กระทำผิดได้

2. แรงจูงใจทางสังคม (Social Motive) เป็นแรงจูงใจที่กระตุ้นให้เกิดขึ้น โดยสภาวะทางสังคมและวัฒนธรรม ขึ้นอยู่กับการเรียนรู้และประสบการณ์ของบุคคลในการติดต่อสัมพันธ์กับบุคคลอื่นหรือกลุ่มคนหรืออยู่ในสถานการณ์หนึ่งมีบทบาทสำคัญในการก่อพฤติกรรมบางอย่าง เช่น การแสดงกายกรรมผาดโผนเสี่ยงอันตราย การแสวงหาและพยายามยึดครองตำแหน่งระดับสูงในองค์กรหนึ่งๆ การดิ้นรนต่อสู้ฟันฝ่าอุปสรรคเพื่อความเป็นเลิศในงานอาชีพ เป็นต้น

Murray *et al.*(1993 อ้างใน งามตา วณิชทานนท์, 2537: 260-262) ได้เขียนรายงานความต้องการที่เห็นว่าเป็นสิ่งที่สามารถอธิบาย พฤติกรรมของบุคคล ในเหตุการณ์ต่างๆ ได้ ความต้องการส่วนใหญ่เป็นความต้องการทางจิตและสังคมและมีความต้องการทางชีวะภาพปะปนอยู่บ้าง ดังนี้

1. ความต้องการด้านวัตถุสิ่งของ ได้แก่ ความต้องการทรัพย์สินไว้ในครอบครอง ความต้องการเก็บรักษาไว้ หวงแหนไว้ ความต้องการอนุรักษ์หรือทำนุบำรุงซ่อมแซมสิ่งต่างๆ ความต้องการที่จะสร้างขึ้นมาใหม่ และความต้องการจัดให้เป็นระเบียบ

2. ความต้องการใฝ่สูงและมีเกียรติยศชื่อเสียง ได้แก่ ความต้องการเด่นเหนือผู้อื่น ความต้องการประสบผลสำเร็จ ความต้องการได้รับการยกย่องนับถือและความต้องการอวดตน

3. ความต้องการปกป้องเกียรติยศชื่อเสียง ได้แก่ ความต้องการที่จะสงวนรักษาชื่อเสียงและศักดิ์ศรีของตน ความต้องการหลีกเลี่ยงความล้มเหลวและความอับอาย ความต้องการปกป้องตนเองมิให้ถูกตำหนิ ความต้องการเอาชนะหรือล้างแค้น และความต้องการดำเนินชีวิตอย่างสันโดษทั้งกายและใจ

4. ความต้องการแสดงอำนาจ ได้แก่ ความต้องการความต้องการมีอิทธิพลหรือมีอำนาจเหนือผู้อื่น ความต้องการปกครองตนเอง ความต้องการเทิดทูนและอนุโลมตามผู้นำของตน ความต้องการที่จะเหมือนผู้อื่นและความต้องการที่จะแตกต่างจากผู้อื่น

5. ความต้องการแสดงความก้าวร้าว ได้แก่ ความต้องการมุ่งทำร้ายทำลายและความต้องการข่มขู่หรือข่มขู่

6. ความต้องการเป็นที่รักของผู้อื่น ได้แก่ ความต้องการผูกสัมพันธ์กับผู้อื่นความต้องการเพิกเฉยหรือ ไม่ยอมรับผู้อื่น ความต้องการให้ความอุปการะหรือช่วยเหลือผู้อื่น และความต้องการรับความช่วยเหลือและความเห็นใจจากผู้อื่น

7. ความต้องการใช้ความคิด ได้แก่ ความต้องการอยากรู้ ตำรวจ ค้นคว้า และความต้องการสาริตหรืออธิบาย

8. เบ็ดเตล็ด ได้แก่ ความต้องการสนุกสนาน การพักผ่อนหย่อนใจ ความต้องการหลีกเลี่ยงคำติเตียนด้วยการหักห้ามความรู้สึกต่อต้านสังคมไว้

แรงจูงใจดังกล่าว มีลักษณะที่เด่นชัดประการหนึ่ง คือ เป็นแรงผลักดันที่เห็นแก่ตัว แนวคิดดังกล่าวสอดคล้องกับ “หลักพุทธศาสนา” ซึ่งกล่าวไว้ว่า แรงผลักดันพฤติกรรมของมนุษย์ ได้แก่ ความอยาก เรียกว่า ตัณหา นอกจากนี้ ในทฤษฎีของ Freud (1949 อ้างใน ชัยพร วิชชาวุธ, 2534: 18-24) กล่าวไว้ว่า มนุษย์ไม่เพียงเห็นแก่ตัวเท่านั้น ยังก้าวร้าวไร้เหตุผลต้องการแต่จะตอบสนองความต้องการทางเพศและความก้าวร้าว

แรงจูงใจ ซึ่งผลักดันให้เกิดพฤติกรรมของมนุษย์นั้น เกิดจากความก้าวร้าวและเห็นแก่ตัวของมนุษย์ และแรงจูงใจดังกล่าวอาจจะก่อให้เกิดอาชญากรรมขึ้นได้

แนวคิดที่เกี่ยวข้องกับทัศนะ/ความคิดเห็น

ความหมายของทัศนะ

พจนานุกรม ฉบับราชบัณฑิตยสถาน (2525: 389) ได้ให้ความหมายของคำว่า “ทัศนะ” หมายถึง ความเห็น

พจนานุกรมไทย ฉบับอธิบาย 2 ภาษา (เชียรชัย เอี่ยมวรเมธ, 2539: 234) อธิบายความหมายของ “ทัศนะ” ไว้ว่า หมายถึง แง่มุมในการมองสถานการณ์ (point of view, viewpoint, standpoint, opinion, view)

จำเนียร ชุณหโสภาค (2539: 12-13) “ทัศนะ” หมายถึง ท่าที ความคิดเห็น ความรู้สึกเอนเอียงทางจิตใจ ของบุคคลที่มีต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่ง หลังจากที่บุคคลได้ประสบการณ์ในสิ่งนั้น ซึ่งอาจแบ่งออกได้เป็น 3 ลักษณะ คือ

1. ทัศนะเห็นเชิงนิมาน เป็นการแสดงออกในลักษณะของความพึงพอใจ เห็นด้วยชอบสนับสนุน ปฏิบัติตามด้วยความเต็มใจ หรือกล่าวได้ว่ามีพฤติกรรมในทางบวก

2. ทักษะเห็นเชิงนิเสธ เป็นการแสดงออกในลักษณะตรงกันข้ามกับทักษะเชิงนิมาน เช่น ไม่พึงพอใจ ไม่เห็นด้วย ไม่ชอบ ไม่รวมมือ ไม่ทำตาม หรือกล่าวได้ว่ามีพฤติกรรมในทางลบ

3. ทักษะที่เป็นกลาง เป็นการแสดงออกในลักษณะที่ไม่เป็นทั้งทักษะเชิงนิมานและเชิงนิเสธ แต่อยู่ในระดับกลาง ไม่เข้าข้างใดข้างหนึ่ง เช่น ไม่แน่ใจ รู้สึกเฉยๆ เป็นต้น

ความหมายของความคิดเห็น

ความคิดเห็น (Opinion) ตามพจนานุกรมทางการศึกษา (Dictionary of Education) ให้ความหมายไว้ว่า ความนึกคิด ความรู้สึกประทับใจ ความเชื่อ การตัดสินใจเกี่ยวกับสิ่งใดสิ่งหนึ่ง ซึ่งไม่อาจบอกได้ว่าเป็นการถูกต้องหรือไม่

Maier (1965: 54) ให้ความหมายความคิดเห็นว่าเป็นการประเมินค่า (ไม่ใช่เป็นการพรรณนา) ของเหตุการณ์หรือพฤติกรรม หรือสิ่งใดสิ่งหนึ่ง โดยเฉพาะโดยการประเมินค่าหรือการแปลความหมายที่ได้แสดงออกมาจะได้รับอิทธิพลจากทัศนคติและความคิดเห็นเป็นการสะท้อนหรือการแสดงออกทางทัศนคติ

Kolasa (1969: 386) ได้กล่าวไว้ว่าความคิดเห็นเป็นการแสดงออกของแต่ละบุคคลในอันที่จะแสดงข้อเท็จจริงอย่างใดอย่างหนึ่ง หรือเป็นการแสดงออกถึงการลงความเห็นของบุคคลหนึ่งในข้อเท็จจริง

Isaak (1981: 203) ได้ให้ความหมายของความคิดเห็นสรุปไว้ว่าเป็นการแสดงออกทางคำพูด หรือคำตอบที่บุคคลได้แสดงออกต่อสถานการณ์ใดสถานการณ์หนึ่ง โดยเฉพาะจากคำถามที่ได้รับทุกๆ ไป โดยปกติแล้วความคิดเห็นจะแตกต่างกับทัศนคติ คือความคิดเห็นจะเกี่ยวกับเรื่องใดเรื่องหนึ่งโดยเฉพาะ ขณะที่ทัศนคติจะเป็นเรื่องทุกๆ ไป มีความหมายกว้างขวาง

อุทัย หิรัญโต (2519: 81) ได้ให้ความเห็นไว้ว่าความคิดเห็นของบุคคลมีหลายระดับ คือ อย่างผิวเผินหรืออย่างลึกซึ้ง สำหรับความคิดเห็นที่เป็นทัศนคติ (Attitude) นั้น เป็นความคิดเห็นอย่างลึกซึ้งและติดตัวไปเป็นเวลานานเป็นความคิดเห็นทุกๆ ไปเฉพาะอย่าง ซึ่งมีประจำตัวของบุคคลทุกคน ส่วนความเห็นที่ไม่ลึกซึ้งและเป็นความคิดเห็นเฉพาะอย่างและมีอยู่เป็นเวลาอันสั้น

เรียกว่า Opinion เป็นความคิดเห็นประเภทหนึ่งที่ไม่ตั้งอยู่บนรากฐานของพยานหลักฐานที่เพียงพอ แต่การพิสูจน์ มีความรู้แห่งอารมณ์น้องเกิดขึ้นง่ายแต่สลายเร็ว

ประภาเพ็ญ สุวรรณ (2520: 9) กล่าวไว้ว่า ความคิดเห็นถือได้ว่าเป็นการแสดงออกทางด้านทัศนคติอย่างหนึ่ง แต่การแสดงความคิดเห็นนั้นมักมีอารมณ์เป็นส่วนประกอบและเป็นส่วนที่จะมีปฏิกิริยาเฉพาะอย่างต่อสถานการณ์ภายนอก

สุชา จันทรธัม และ สุรางค์ จันทรธัม (2524) ได้สรุปความหมายของความคิดเห็นไว้ว่า ความคิดเห็นเป็นความรู้สึกของบุคคลที่มีต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่งคนเรามีความคิดเห็น แตกต่างกันไป และความคิดเห็นเป็นส่วนหนึ่งของทัศนคติ

สุโท เจริญสุข(2525: 58-59) กล่าวถึงความคิดเห็นไว้ว่าเป็นสภาพความรู้สึกทางด้านจิตใจที่เกิดจากประสบการณ์ และการเรียนรู้ของบุคคลอันเป็นผลให้บุคคลมีความรู้ความคิดต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่งในลักษณะที่ชอบไม่ชอบหรือเฉยๆ

นพมาศ ชีรเวทิน (2539) ได้สรุปว่า ความคิดเห็นนั้นถูกจัดว่าเป็นส่วนที่มนุษย์ได้แสดงออกมาโดยการพูดหรือเขียน มนุษย์นั้นจะพูดจากใจจริง พูดตามสังคม หรือพูดเพื่อเอาใจผู้ฟังก็ตาม แต่เมื่อพูดหรือเขียนไปแล้วก็ทำให้เกิดผลได้ คนส่วนใหญ่มักจะถือว่า สิ่งที่มนุษย์แสดงออกมานั้น เป็นสิ่งที่สะท้อนถึงความในใจ

จากความหมายของทัศนะ/ความคิดเห็น ซึ่งมีความคล้ายคลึงกัน คือ เป็นการแสดงถึงความรู้ ความคิด และค่านิยม เป็นโอกาสที่จะแสดงประสบการณ์ภายในออกสู่ภายนอก เป็นสิ่งที่เปลี่ยนแปลงได้ ดังนั้นในการวิจัยครั้งนี้ จึงใช้ทั้งทัศนะ และความคิดเห็นควบคู่กันไป

ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อความคิดเห็น

การแสดงออกในด้านความคิดเห็นเป็นเรื่องของแต่ละบุคคลต่อสิ่งหนึ่งสิ่งใดหรือสิ่งเดียวกัน จึงไม่จำเป็นต้องเหมือนกันเสมอไป และอาจแตกต่างกันออกไป ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับปัจจัยพื้นฐานของแต่ละบุคคลที่ได้รับมาจนมีอิทธิพลต่อการแสดงออกของความคิดเห็นในสิ่งนั้นๆ ปัจจัยพื้นฐานเหล่านี้ได้มีผู้เสนอแนวความคิดเอาไว้และสรุปดังนี้คือ

Oskamp (1977) ได้สรุปปัจจัยที่ทำให้เกิดความคิดเห็นดังนี้

1. ปัจจัยทางพันธุกรรมและร่างกาย เป็นปัจจัยตัวแรกที่ไม่ค่อยจะได้พูดถึงมากนัก โดยมีการศึกษาพบว่าปัจจัยด้านพันธุกรรมจะมีผลต่อระดับความก้าวร้าวของบุคคล ซึ่งมีผลต่อการศึกษาทัศนคติ หรือความคิดเห็นของบุคคลนั้นๆ ได้ส่วนปัจจัยด้านร่างกาย เช่น อายุ ความเจ็บป่วย และผลกระทบจากการใช้ยาเสพติดจะมีผลต่อความคิดเห็นและทัศนคติของบุคคล ยกตัวอย่าง คนที่มีความคิดอนุรักษ์นิยม มักจะเป็นคนที่มีอายุนานเป็นต้น

2. ประสบการณ์โดยตรงของบุคคล คือ บุคคลได้รับความรู้สึกและความคิดต่างๆ จากประสบการณ์โดยตรง เป็นการกระทำหรือได้พบเห็นต่อสิ่งต่างๆ โดยตนเอง ทำให้เกิดทัศนคติหรือความคิดเห็นจากประสบการณ์ที่ตนเองได้รับ เช่น เด็กทารกที่แม่ได้ป้อนน้ำส้มคั้นให้ทาน เขาจะมีความรู้สึกชอบ เนื่องมาจากน้ำสั้หวานเย็น หอมชื่นใจ ทำให้เขามีความรู้สึกต่อน้ำสั้คั้นที่ได้ทานเป็นครั้งแรกเป็นประสบการณ์โดยตรงที่เราได้รับ

3. อิทธิพลจากครอบครัว เป็นปัจจัยที่บุคคลเมื่อเป็นเด็กจะได้รับอิทธิพลจากการอบรมเลี้ยงดูของพ่อแม่และครอบครัว ทั้งนี้เมื่อตอนเป็นเด็กเล็กๆ จะได้รับการอบรมสั่งสอน ทั้งในด้านความคิด การตอบสนองความต้องการทางด้านร่างกาย การให้รางวัลและการลงโทษ ซึ่งเด็กจะได้รับจากครอบครัวและจากประสบการณ์ที่ตนเองได้รับมา

4. ทัศนคติและความคิดเห็นของกลุ่ม เป็นปัจจัยที่มีอิทธิพลอย่างมากต่อความคิดเห็นหรือทัศนคติของแต่ละบุคคล เนื่องจากบุคคลจะต้องมีสังคมและอยู่ร่วมกันเป็นกลุ่ม ดังนั้นความคิดเห็นและทัศนคติต่างๆ จะได้รับการถ่ายทอดและมีแรงกดดันจากกลุ่มไม่ว่าจะเป็นเพื่อนในโรงเรียนกลุ่มอ้างอิงกรต่างๆ ซึ่งทำให้เกิดความคล้อยตามเป็นไปตามกลุ่มได้

5. สื่อมวลชนที่บุคคลได้รับ สื่อต่างๆ เหล่านี้ไม่ว่าจะเป็นหนังสือพิมพ์ ภาพยนตร์ วิทยุ โทรทัศน์ต่างๆ เป็นไปตามข้อมูลข่าวสารที่ได้รับจากสื่อ

ประสาธ หลักศิลา (2511) สรุปไว้ว่า มติหรือความคิดต่างๆ ของคนเรานั้นเกิดได้จากการปะทะสังสรรค์ประจำวันของคนเรา แต่คนเราก็มียุทธิหลังทางสังคมจำกัดอยู่ ยุทธิหลังของแต่ละคนย่อมเป็นผลถึงการที่คนเรากระทำตอบสนองต่อเหตุการณ์และเกิดความคิดเกี่ยวกับเหตุการณ์นั้น

สุทธิพงษ์ แสงมณี (2524: 11) กล่าวว่าความคิดเห็น เป็นความรู้สึกของบุคคลที่มีต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่ง ซึ่งแสดงออกโดยอาศัย สถานภาพ ความเชื่อ พื้นความรู้ ประสบการณ์และสภาพแวดล้อมของบุคคลอื่น ซึ่งการแสดงความคิดเห็นของบุคคลนั้น บุคคลอื่นอาจจะไม่เห็นด้วยก็ได้

จากแนวความคิดเห็นดังกล่าวพอสรุปได้ว่าปัจจัยที่มีต่อความคิดเห็นที่สำคัญได้แก่ ภูมิหลังทางสังคม ประสบการณ์การทำงาน พื้นความรู้ และสถานภาพ

วิธีวัดความคิดเห็น

ในการที่ผู้ใดจะแสดงความคิดเห็นออกมานั้น โดยทั่วไปคือวิธีการตอบแบบสัมภาษณ์และแบบสอบถาม วิธีการที่ง่ายที่สุดที่จะบอกถึงความคิดเห็นก็คือ การแสดงออกให้เห็นถึงร้อยละของคำตอบในแต่ละข้อความ เพราะจะทำให้เห็นว่าความคิดเห็นจะออกมาลักษณะใดและจะทำได้ทำตามข้อคิดเห็นเหล่านั้นได้แต่ (Thomas, 1985) ได้เสนอแนะว่าการวัด ความคิดเห็น โดยทั่วไปต้องมีส่วนประกอบ 3 อย่าง คือ บุคคลที่จะถูกวัด สิ่งเร้าและการตอบสนอง ซึ่งจะออกมาเป็นระดับความสูง-ต่ำมาก-น้อย วิธีวัดความคิดเห็นนั้นโดยมากจะใช้การตอบแบบสอบถามและการสัมภาษณ์ โดยให้ผู้ที่จะตอบคำถามเลือกตอบตามแบบสอบถาม แบบสอบถามประเภทนี้นิยมสร้างตามแนวของ Likert Scale ซึ่งแบ่งนำหน้าความคิดเห็นออกเป็น 5 ระดับคือ เห็นด้วย อย่างยิ่ง เห็นด้วย ไม่แน่ใจ ไม่เห็นด้วย และไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง ส่วนการให้คะแนนจะขึ้นอยู่กับ ข้อความลักษณะเป็นบวก (Positive) หรือทางลบ (Negative) การนำแนวความคิดเรื่องความคิดเห็นมาใช้ประโยชน์นั้น จึงมองในแง่ที่ว่าความคิดเห็นเป็นตัวบ่งชี้หรือทำนายพฤติกรรม

กระบวนการติดต่อสื่อสาร

กระบวนการติดต่อสื่อสาร (Communication Process) มีความสำคัญต่อพฤติกรรมของมนุษย์ในการยอมรับการกระทำกิจกรรม ขึ้นอยู่กับปัจจัยหนึ่งก็คือ ปัจจัยการติดต่อสื่อสาร โดยวิธีการแบบหนึ่งแบบใด โรเจอร์ และ ชูมคเกอร์ (Rogers & Shoemaker, 1971 อ้างถึงใน โกศล คำเต็ม, 2531: 27) ได้ศึกษาเรื่องความสัมพันธ์ระหว่างการใช้วิธีการสื่อสารความรู้กับระดับความซับซ้อนของวิทยาการแผนใหม่ วิธีการสื่อความรู้ ประกอบด้วยกระบวนการ ผู้ส่งสารหรือแหล่งกำหนดสาร วิธีการสื่อสารและผู้รับสาร ซึ่งแยกได้เป็น 2 ลักษณะคือ

1) วิธีการสื่อสารมวลชน (Mass Media Channel) เป็นลักษณะการถ่ายทอดข่าวสารที่เกี่ยวข้องกับสื่อมวลชน เช่น หนังสือพิมพ์ นิตยสาร และสิ่งพิมพ์อื่นๆ เช่น ภาพยนตร์ วิทยุ โทรทัศน์ เป็นต้น

2) วิธีการสื่อสารระหว่างบุคคล (Interpersonal Channel) เป็นการติดต่อระหว่างบุคคลเพื่อถ่ายทอดข่าวสารระหว่างผู้ส่งสารกับผู้รับสาร

พิศาล มุขแจ้ง (2542: 190-192) กล่าวว่า สื่อมวลชน (Mass Media) เป็นสถาบันสังคมหนึ่ง มีบทบาทในการเผยแพร่ความรู้ข่าวสารและความบันเทิงให้สังคมได้รับทราบอย่างกว้างขวาง สื่อมวลชนถูกใช้เป็นเครื่องมือในการถ่ายทอดแนวความคิด ทักษะคติ และประสบการณ์จากบุคคลหนึ่งไปสู่ผู้ชมในสังคม ไม่ว่าสิ่งที่ถ่ายทอดหรือเผยแพร่จะเป็นสิ่งที่ถูกต้องหรือชอบด้วยเหตุผลหรือไม่ก็ตาม สื่อมวลชนจะมีอิทธิพลต่อการเสริมสร้างค่านิยมแนวความคิดและประสบการณ์ชีวิตแก่มวลชนสมาชิกในสังคม จึงเป็นหน้าที่และความรับผิดชอบของผู้ประกอบวิชาชีพนี้จะต้องตระหนักและควบคุมการเผยแพร่ด้วยความระมัดระวัง สื่อมวลชน ได้แก่ โทรทัศน์ วิทยุ สิ่งพิมพ์ต่างๆ เช่น หนังสือพิมพ์ นิตยสาร

หากสื่อต่างๆ ขาดความรับผิดชอบ นำเสนอสิ่งที่ก่อให้เกิดความเข้าใจผิด ชั่วร้าย หรืออคติหาราคะก็อาจทำให้ผู้ได้รับรู้ไม่ว่าจะเป็นเด็ก เยาวชน หรือผู้ที่ด้อยประสบการณ์และเชาวน์ปัญญาเกิดความทรงจำและเลียนแบบพฤติกรรมกรรมกรแสดงที่รุนแรงชั่วร้าย จากสื่อมวลชนจะเกิดอันตรายแก่ตนเองหรือผู้อื่น สื่อมวลชนจึงจำเป็นต้องมีกฎเกณฑ์ควบคุมไว้อย่างรัดกุม เพื่อให้มีการนำเสนอข้อมูลข่าวสารหรือการแสดงข้อคิดเห็นที่อยู่ในขอบเขตอันเหมาะสม ไม่ขัดต่อความสงบเรียบร้อยและศีลธรรมอันดีของประชาชน ไม่เป็นสาเหตุชักนำอันตรายมาสู่สังคม ไม่เป็นภัยต่อความมั่นคงของประเทศชาติ

เดลินิวส์ (2543: 21-22,36) ให้ความเห็นว่า เกี่ยวกับการพนันฟุตบอล สื่อมวลชนโดยเฉพาะหน้ากีฬาตามหนังสือพิมพ์ต่างๆ มีการนำเสนอข้อมูลอัตราต่อรองของทีมฟุตบอลที่เข้าแข่งขันแต่ละคู่ ซึ่งถือเป็นการนำเสนอในเชิงขั้วช่วยให้มีการเล่นการพนันมากขึ้นการวิเคราะห์เจาะลึกทางโทรทัศน์มีการกล่าวถึงความได้เปรียบของฟุตบอลแต่ละทีมของผู้เชี่ยวชาญ และสอดคล้องกับหนังสือพิมพ์ที่ผลิตออกมาเพื่อการกีฬาโดยเฉพาะและเจ้าของหนังสือพิมพ์กับเจ้าของรายการโทรทัศน์นั้นเป็นกลุ่มเดียวกัน เช่นเดียวกับ มติชนสุดสัปดาห์ (2543: 20) ที่เห็นว่าสื่อมวลชนกลายเป็นตัวกระตุ้นหรือตัวเร่งในท่วงทำนองของแนวทาง การสนับสนุนหรือส่งเสริมให้ก้าวไปสู่การเล่นการพนันมากกว่าเป็นการให้ข้อมูลเพื่อการเรียนรู้ด้านกีฬาฟุตบอลกันตามปกติ สอดคล้องกับผลการสำรวจของ

ศูนย์วิจัยกสิกรไทย (ม.ป.ป. อ้างใน เติลนิวัส, 2543: 7) รายงานว่าการแข่งขันฟุตบอลยูโร 2000 ผู้ที่ไม่เคยเล่นการพนันฟุตบอลมาก่อนโดยเฉพาะเด็ก เยาวชน นักเรียน นักศึกษา สนใจจะเล่นการพนันตามอย่างเพื่อนและ แรงกระตุ้นจากการนำเสนอข่าวของสื่อมวลชนและส่วนใหญ่เล่นพนันกับโต๊ะบอล รองลงมาเล่นกับเพื่อน

แนวคิดเกี่ยวกับการพนัน

ความหมายของการพนัน

พจนานุกรมกฎหมายแพ่งและพาณิชย์ (พระวรภักดิ์พิบูลย์, 2511: 21) อธิบายความหมายของการพนันขั้นต่อไว้ว่า

“การพนัน” หมายถึงข้อตกลงซึ่งมีอยู่ว่า ผู้ใดเข้าเล่นชนะด้วยความฉลาด ใหว่พริบและความชำนาญของตนรวมทั้งมีโชคปนด้วย จะได้รับประโยชน์จากผู้ที่ไม่แพ้ เช่น เล่นไพ่ เล่นถั่วโป

“ขันต่อ” หมายถึงการเล่นที่บุคคลสองฝ่าย มีความเห็นตรงกันข้ามกันในเหตุการณ์อย่างใดอย่างหนึ่งซึ่งไม่แน่นอนอันจะเกิดขึ้นในอนาคต และได้ตกลงกันว่าถ้าเหตุการณ์ใดเป็นไปตามนั้นจริง ฝ่ายหนึ่งเพื่ออีกฝ่ายหนึ่งชนะ ฝ่ายแพ้จะต้องเสียเงินให้แก่ผู้ชนะตามที่ได้ตกลงกันไว้ เช่น พนันกันว่าใครเป็นนายกรัฐมนตรีคนต่อไป เป็นต้น แต่โดยทั่วไปแล้วเมื่อกล่าวก็จะกล่าวโดยรวมกันไปว่า “การพนันขันต่อ”

จิต เศรษฐบุตร (2536: 171) กล่าวไว้ว่า การพนันเป็นเอกเทศสัญญาที่คู่สัญญาให้คำมั่นซึ่งกันและกัน ฝ่ายหนึ่งจะจ่ายเงินหรือทรัพย์สิน แก่อีกฝ่ายหนึ่งแล้วแต่ว่าเหตุการณ์ที่คู่สัญญาไม่รู้แน่นอนอันหนึ่งจะได้ปรากฏแก่คู่สัญญาว่าแน่นอนทางใด เมื่อปรากฏเหตุการณ์ออกมาแน่นอนทางใดแล้ว คู่สัญญาที่จ่ายเงินหรือทรัพย์สินตามคำมั่นได้ชื่อว่าเป็นผู้แพ้ ส่วนคู่สัญญาที่รับเงินหรือทรัพย์สินตามคำมั่นได้ชื่อว่าเป็นผู้ชนะ

หลวงวิเทศ จรรยาภิษฐ์ (2495: 87-88) กล่าวไว้ว่า ผู้พนันและขันต่อต่างมีความเห็นตรงข้ามในสิ่งภายหน้าอันไม่แน่นอนและจะแน่นอนได้ต่อเมื่อเหตุการณ์นั้น ได้ผ่านพ้นไปแล้ว ซึ่งตรงกับความเห็นของฝ่ายใดฝ่ายนั้นนับว่าเป็นผู้ชนะ

ประภาส วณิกเกียรติ (2495: 74-75) กล่าวว่า การพนันต้องเป็นไปด้วยการเสี่ยงโชคด้วย ไหวพริบและฝีมือเอาเงินหรือทรัพย์สินกันโดยชอบด้วยกฎหมาย หรือมิชอบด้วยกฎหมายและผู้เล่นทุกคนได้ร่วมในการเสี่ยงโชคนี้ด้วย

รุ่งโรจน์ รุ่งเรืองวงศ์ (2519:75-78) กล่าวว่า การพนัน คือสัญญาที่ก่อให้เกิดการได้หรือเสียซึ่งเงินหรือทรัพย์สิน โดยคู่สัญญาถือเอาผลแห่งเหตุการณ์ในอนาคตอันไม่แน่นอนซึ่งคู่สัญญาไม่มีส่วนเกี่ยวข้องเป็นเครื่องชี้ขาด

บุษราคัม ชูระพันธ์ (2534: 16) สรุปความหมายของการพนันว่า หมายถึงการเล่นเอาเงินหรือเอาสิ่งของมีค่าด้วยการเสี่ยงโชค หรือใช้ความสามารถ

ชนาวรรณ ลิมลิจิตอักษร (2536: 15) การพนัน หมายถึงการมีบุคคล 2 ฝ่ายได้ตั้งข้อตกลงที่ก่อให้เกิดการได้เสียเงินทอง ทรัพย์สิน เมื่อฝ่ายใดฝ่ายหนึ่งแพ้ในข้อตกลงนั้น

กล่าวโดยสรุป การพนัน คือ การเสี่ยงโชคโดยการทำนายเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในอนาคต โดยมีความเห็นแตกต่างกันเพื่อเอาทรัพย์สินตามที่ผู้เล่นพนันตกลงกันได้ไว้ การพนันนั้นมิอยู่ในสังคมมนุษย์มาตั้งแต่ดั้งเดิม แต่เป็นสิ่งที่ขัดต่อความสงบเรียบร้อยและศีลธรรมที่ดีงามและก่อให้เกิดปัญหาสังคม

ประวัติและพัฒนาการพนันในประเทศไทย

ประชาชนไทยนิยมเล่นการพนันมาตั้งแต่อดีตกาลบรรพ์ กล่าวกันว่า ประชาชนไทยสามารถพนันกันได้ทุกเรื่อง ซึ่งสอดคล้องกับความเห็นของ กิติกร มีทรัพย์ (2508, อ้างใน นวลน้อย ตรีรัตน์, 2539: 424) ได้กล่าวถึง จดหมายเหตุของ ซิมอง เดอ ลาลูแบร์ เอกอัครราชทูตฝรั่งเศส สมัยพระเจ้าหลุยส์ที่ 14 ซึ่งเข้ามาเจริญสัมพันธไมตรีกับกรุงศรีอยุธยา ในสมัยสมเด็จพระนารายณ์มหาราช เมื่อ พ.ศ. 2230 ได้บันทึกไว้ว่า ชาวสยามรักเล่นการพนันเหลือเกินจนกระทั่งฉิบหายขาดตน หรือไม่ก็ขายบุตรธิดา

ในรัชกาลที่ 3 รัฐบาลสนับสนุนให้เล่นการพนันเพื่อเก็บภาษีอากร เรียกว่าอากรบ่อนเบี้ย และอากรหวย

อากรบ่อนเบี้ย คือ เงินที่เก็บจากผู้ประมุขของตั่งบ่อนการพนันถั่ว และ โป

อากรหวนั้น มีหลักฐานระบุว่า ชาวจีนอพยพเข้ามาเล่นในราชอาณาจักรในราวศตวรรษ 2360 ดังที่ ส. พลายน้อย (2530, อ้างใน ผาสุก พงษ์ไพจิตร, 2543ก: 152-153) อธิบายว่า หวน เป็นภาษาจีน แปลว่า ดอกไม้ ซึ่งในประเทศจีนโบราณ เป็นการพนันทายชื่อดอกไม้ที่เขียนไว้บนหวน และเมื่อนำมาใช้กับอักษรไทย จึงเรียกว่า หวน ก.ข. ซึ่ง พ.ศ. 2378 รัชกาลที่ 3 ได้ให้เจ้าสัวซึ่งเป็นนายอากรสุรา และเสนอตัวออกหวนให้คนไทยเล่นเพื่อแก้ปัญหาฝิ่นแล้งและเงินหายาก เนื่องจากประชาชนเก็บหอมรอมริบ ใส่ให้ฝังดิน ไม่นำเงินออกมาใช้ โดยแต่งตั้งเจ้าสัวดังกล่าวเป็นนายอากรหวนมี ตำแหน่งเป็นขุนบาล หารายได้ให้รัฐ

อากรทั้ง 2 ประเภท สามารถสร้างรายได้ให้แก่รัฐเป็นจำนวนมาก แต่ท้ายที่สุดรัฐบาลได้ประกาศปิดโรงหวนเสีย เนื่องจากพบว่าการเล่นมีผลกระทบต่อสังคมสูงมาก กล่าวคือประชาชนหมกมุ่นกับการเล่นการพนันทำให้อาชญากรรมเพิ่มขึ้นอย่างรวดเร็วเพราะคนหมดเนื้อหมดตัวจากการพนัน

สมัยรัชกาลที่ 5 ได้โปรดให้เลิกบ่อนการพนันในมณฑลศรีธรรมราชและชุมพรและจำกัดมณฑลอื่นให้น้อยลง ครั้นมาถึงสมัยรัชกาลที่ 6 มีประกาศปิดโรงหวน เมื่อ 1 เมษายน พ.ศ. 2459 และปิดบ่อนทั่วราชอาณาจักร เมื่อ 1 เมษายน พ.ศ. 2460

จากการศึกษาวิจัยของ ผาสุก พงษ์ไพจิตร (2543ก: 153-154) พบว่าชาวอังกฤษเป็นผู้แนะนำให้รัฐบาลในสมัยรัชกาลที่ 5 ออกสลากกินแบ่งรัฐบาลเพื่อหารายได้บำรุงกุศลและก่อนการเปลี่ยนแปลงการปกครอง พ.ศ. 2475 รัฐบาลออกสลากกินแบ่งเป็นครั้งแรกเพื่อเพิ่มรายได้ ในปี พ.ศ. 2482 รัฐบาลจอมพล ป. พิบูลสงครามได้ก่อตั้งสำนักงานสลากกินแบ่งรัฐบาลขึ้นเพื่อออกสลากเดือนละครั้ง และพ.ศ. 2532 เพิ่มเป็นเดือนละ 2 ครั้ง และช่วยจัดทำสลากกินแบ่งเพื่อการกุศลตามแต่จะมีมติอนุมัติโดยคณะรัฐมนตรีและตามที่องค์กรการกุศลขอมา ต่อมาต้นปี พ.ศ. 2538 สลากกินแบ่งรัฐบาลกับสลากการกุศลถูกรวมเข้าด้วยกันออกด้วยกันเดือนละ 2 ครั้ง รายได้สุทธิที่ได้รับถูกจัดสรรให้แก่งานต่างๆ ตามจุดประสงค์ของการออกสลาก เงินรายได้จากการขายสลากกินแบ่งทั้งหมดร้อยละ 60 เป็นเงินรางวัลให้ผู้ซื้อสลาก ร้อยละ 28 ส่งเข้ารัฐ ร้อยละ 9 เป็นส่วนลดให้ผู้จัดจำหน่าย และร้อยละ 3 เป็นค่าจัดการและบริหารในสำนักงานสลากกินแบ่ง และเนื่องจากการพนันสลากกินแบ่งรัฐบาลที่พัฒนามาจากความต้องการเพื่อกิจการสาธารณกุศล จนทำให้บางคนเข้าใจว่าไม่ใช่รูปแบบการพนัน และจากการศึกษาวิจัยของ นवलน้อย ตรีรัตน์ (2543: 236-237) พบว่าผู้บริหารสลาก

กีนแบ่งมักกล่าวอ้างว่าสลากกินแบ่งรัฐบาลเป็นกิจการที่สร้างประโยชน์ให้กับชุมชนและสังคม โดยคืนผลประโยชน์ที่ได้ให้กับสังคมและมีผลกระทบต่อเศรษฐกิจในระดับ ดังนั้น จึงพบว่าเกือบทุกประเทศอนุญาตให้มีสลากกินแบ่งในรูปแบบต่างๆ เสมอ ซึ่งสอดคล้องกับการศึกษาวิจัยของ กนกศักดิ์ แก้วเทพ (2543: 159) พบว่า ปัจจัยสำคัญที่ทำให้การต่อต้านจากสาธารณชนที่ถือว่า การพนันเป็นสิ่งชั่วร้ายเสื่อมลงไป คือ การที่ประชาชนมีส่วนร่วมเล่นการพนันสลากกินแบ่ง และผู้คนในสังคมเริ่มยอมรับว่าการเล่นการพนันเป็นการบันเทิงของชีวิตรูปแบบหนึ่ง

หวยไต้ดินเป็นกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับสลากกินแบ่งรัฐบาลดังที่ ผาสุก พงษ์ไพจิตร (2543: 150-151) กล่าวไว้ว่า การเล่นหวยไต้ดินเล่นตามผลการออกสลากกินแบ่งแต่ผู้คนนิยมเล่นหวยไต้ดินกันมากเพราะมีรางวัลหลากหลายประเภทมากกว่า การเล่นก็เล่นง่ายกว่า เพราะวงเงินต่ำกว่าและกลายเป็นกิจกรรมทางสังคมอย่างหนึ่งที่ประชาชนไทยทั้งในชนบทและในเมืองนิยมเข้าเล่นเพื่อความสนุกสนานและเพื่อหวังรวย

สำหรับกฎหมายการพนันในประเทศไทย จากการศึกษาวิจัยของ สังคีต พิริยะรังสรรค์ (2543: 106-107) พบว่า กฎหมายการพนันฉบับแรกมีขึ้นเมื่อ พ.ศ. 2473 ซึ่งเป็นการรวบรวมกฎหมายการพนันต่างๆ มารวมไว้ในที่เดียวกัน ต่อมาปีประกาศใช้ พ.ร.บ. การพนัน พ.ศ. 2478 เป็นการปรับปรุงกฎหมายให้ทันสมัยยิ่งขึ้น และเพิ่มเติมการเล่นการพนันประเภทต่างๆ จนกลายเป็นกฎหมายฉบับที่ใช้อยู่ในปัจจุบัน

สาเหตุการเล่นการพนัน

ศุภศักดิ์ ตระการรัตนกุล (2540: 15) ได้นำเสนอสาเหตุใหญ่ๆ ที่สำคัญๆ ที่ทำให้คนเล่นการพนันไว้ดังนี้

- ความโลภ เป็นสาเหตุที่สำคัญที่สุด เพราะการได้เงินก้อนใหญ่โดยง่าย เป็นสิ่งดึงดูดใจคนเรา เหตุผลนี้จะเป็นจริงที่สุดในหมู่คนยาก ซึ่งไม่มีทั้งการศึกษาและชำนาญงานใด จึงคิดว่าวิถีทางเดียวที่จะก้าวสู่ความมั่นคงได้คือการพนัน

- ความโก้ ค่านิยมของสังคมบางกลุ่มหรือบางคน ยังนิยมยกย่องคนเด่น และการทำตัวให้เป็นที่สังเกตได้ในสังคมนั้นคือ นักพนันมือหนัก

- ความเบื่อ ความเบื่อในชีวิตประจำวันเป็นสาเหตุหนึ่งที่ทำให้คนมุ่งเข้าหาการพนัน เพราะการพนันนั้นเต็มไปด้วยความท้าทาย
- ความภูมิใจ บางครั้งการได้เล่นการพนันอย่างมีชั้นเชิงนั้น ก่อความปิติยิ่งกว่าชนะเงินพนัน เดิมพันที่ได้นั้นเป็นเพียงแต่สิ่งที่บอกให้รู้ถึงความเก่ง
- ความเชื่อในโชค นักพนันนั้นไม่มีใครยอมรับว่าการเล่นได้ของตนนั้น เกิดขึ้นเพราะความเคราะห์ดี แต่เชื่อว่าเป็นเพราะโชคประจำตัว
- ความระทึกใจ บรรยากาศของการพนันเต็มไปด้วยความหวังและ ความจริงจังที่สามารถทำให้คนตื่นเต้นได้อย่างดี
- ความเลื่อนลอย บางทีคนที่เล่นการพนันนั้นเป็นคนที่อยู่ในภาวะความผิหว้าง และไม่สามารถหาคุณค่าในชีวิต จึงใช้การพนันเป็นทางออก นักพนันบางคน นั้น เล่นเพื่อเป็นการลบปมด้อยของตนเอง

นอกจากสาเหตุใหญ่ๆ ดังกล่าวแล้ว ได้มีผู้วิจัยอีกจำนวนมาก ทำการศึกษาในเรื่องที่เกี่ยวข้องกับการพนัน แล้วค้นพบสาเหตุของการเล่นการพนัน ซึ่งพอจะนำเสนอได้ดังนี้

Amati (1958:1642 อ้างใน จรรยา กล่าวสุนทร, 2540: 39) ทำการวิจัยเกี่ยวกับพฤติกรรมการเล่นการพนัน โดยศึกษาการใช้เวลาว่างของเด็กวัยรุ่น 136 คน อายุ 7-16 ปีพบว่า กิจกรรมส่วนใหญ่ของวัยรุ่นเหล่านี้กระทำในเวลาว่างก็คือ การสูบบุหรี่ การเล่นการพนัน และการดื่มเหล้า ซึ่งถือเป็นการกิจกรรมปกติในยามพักผ่อน

Brown (1988: 2182 อ้างใน จรรยา กล่าวสุนทร, 2540: 39-40) ศึกษาอิทธิพลของเพื่อนกับพฤติกรรม โดยศึกษาเกี่ยวกับการหยุดเล่นการพนันของนักพนัน เป็นการศึกษาแบบจับคู่ระหว่างผู้เล่นการพนันกับผู้ที่หยุดเล่นการพนันไปแล้วเกินกว่า 1 ปี ผลการวิจัยชี้ให้เห็นว่า การมีส่วนเกี่ยวข้องกับผู้เล่นการพนันคนอื่นๆ หรือการหยุดเล่นการพนันในการดำเนินชีวิตของพวกเขา พฤติกรรมการพนันจะถูกกระตุ้นเร้าโดยกลุ่มเพื่อนอย่างมาก

Goffman (n.d. อ้างใน เสริน ปุณณะหิตานนท์, 2529: 17-18) ได้ให้แนวคิดในเรื่อง “Focused Group” ซึ่งหมายถึง บุคคลกลุ่มหนึ่งหรือชุดหนึ่งที่มีความสัมพันธ์กัน โดยกิจกรรมที่กำลังทำร่วมกันอยู่อย่างใจจดใจจ่อ เช่น การจับกลุ่มคุยกัน การเล่นเกมกระดาน การเล่นไพ่ (วงไพ่) หรือกลุ่มคนที่กำลังแทงไฮโลว์ เป็นต้น กิจกรรมดังกล่าวเป็นกิจกรรมที่บ่งบอกให้เห็นถึงความเต็มใจที่จะแสวงหาทางเสี่ยงได้เสี่ยงเสีย หรือ “Action” ที่เสี่ยงซึ่งเป็นการกระทำที่เข้าตัวทราบเป็นอย่างดีว่าผลที่จะเกิดขึ้นนั้น ไม่อาจหลีกเลี่ยงได้ จากแนวคิดในเรื่อง “Focused Group” ของกอฟแมน มีความเห็นสอดคล้องกับการศึกษาของ โอ.นิวแมน (O. Newman) ซึ่งได้ทำการศึกษารื่อง การพนัน ในสถานที่รับวางเงินเดิมพัน พบว่า สถานที่ดังกล่าวไม่มีการแบ่งชั้นวรรณะ แต่กลับเป็นสถานที่สร้างความตื่นเต้นเร้าใจ และยังทำให้คนมาหน้าหลายตามีใจจดใจจ่ออยู่ในสิ่งเดียวกันและมีกิจกรรมร่วมกันอีกด้วย นอกจากนี้ กอฟแมน ยังได้แสดงความเห็นเกี่ยวกับเรื่องนี้อีกว่า ระบบสังคมที่ทำให้ชีวิตประจำวันของคนเราคำนินไปเป็นกิจวัตรซ้ำแล้วซ้ำอีก ไม่เปิดโอกาสให้มีส่วนร่วมในกิจกรรมที่มีลักษณะเป็น “Action” ได้เท่าไรนัก การพนันจึงเป็นแวดวงที่ผู้ประสบกับภาวะดังกล่าวสามารถมีกิจกรรมประเภทนี้ได้

ศูนย์วิจัยของมหาวิทยาลัยมิชิแกน ประเทศสหรัฐอเมริกา (1974 อ้างใน เสริน ปุณณะหิตานนท์, 2529: 25) ทำการวิจัยเกี่ยวกับเรื่องการพนัน ผลการวิจัยพบว่า การพนันขั้นต่อเป็นปรากฏการณ์สากล คนส่วนใหญ่พนันขั้นต่อหรือวางเงินเดิมพันเพื่อ “สนุกกับเพื่อนๆ” “เพื่อความสนุกสนานเพลิดเพลิน” “เพื่อความตื่นเต้นเร้าใจ” หรือไม่กี่ “เพื่อท้าทายความสามารถของตนเอง” น้อยคนหวังที่จะได้เงินเป็นกอบเป็นกำจากการพนันขั้นต่อ ยกเว้นการแทงลอตเตอรี่เพียงประมาณร้อยละ 30 ของผู้พนันขั้นต่อดังกล่าว ว่า กลัวถูกลงโทษตามกฎหมาย ส่วนใหญ่คิดจะเล่นต่อไปแม้ว่าจะมีกฎหมายเอาผิดหรือห้ามไว้

เสริน ปุณณะหิตานนท์ (2529: 69) ได้ทำการวิจัยศึกษา “แนวความคิดและพฤติกรรมเกี่ยวกับการพนันของเด็กและเยาวชน” โดยใช้กลุ่มตัวอย่างที่มีอายุระหว่าง 5-20 ปี จำนวน 1,000 คน ผลการศึกษพบว่า เพศชายมีประสบการณ์มากกว่าเพศหญิง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติในเกือบทุกประเภทของพฤติกรรมการพนันกรณีที่เป็นข้อยกเว้นก็คือ ประสบการณ์ในด้านการเสี่ยงโชค ซึ่งเพศชายมีประสบการณ์พอๆ กันกับเพศหญิง ความรู้สึกว่าถูกควบคุมดูแลมากเกินไปก็ดี ความรู้สึกที่ชีวิตในสถานศึกษาดำเนินไปอย่างจำเจซ้ำซากก็ดี หรือความรู้สึกเซ็งในวันหยุดเรียนก็ดี อาจมีพลังเพียงพอที่จะทำให้เด็กแก้ความรู้สึกแบบนั้นด้วยพฤติกรรมการพนัน นอกจากนี้ในผลงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับกลุ่มนักเรียนและนักศึกษา ยังพบประเด็นที่สำคัญๆ คือ นักเรียนและนักศึกษายังมีอายุมากขึ้นก็ยิ่งเสี่ยงโชคมากขึ้นหรือประสบการณ์มากขึ้นตามการเจริญวัย ยังมีพี่น้องมากเท่าไรก็จะยิ่งมีประสบการณ์

ในด้านการเล่นพนันขั้นต่อหรือการเสี่ยงโชคมากขึ้นเท่านั้น และความไม่สมหวังในเรื่องสำคัญๆ ของชีวิต มีโอกาสที่จะทำให้นักเรียนและนักศึกษาหันไปหาพฤติกรรมการเล่นเพื่อเป็นการชดเชยในสิ่งที่ขาดไป

กิติกร มีทรัพย์ (2508: 63-64) ทำการศึกษาวิจัยเรื่อง ความสุขจากการพนัน จากการศึกษาพบว่าในด้านอารมณ์ (Affective) การพนันให้อารมณ์สนุกสนาน ตื่นเต้น ได้เสี่ยง ได้ลุ้นเพื่อจะได้ชัยชนะ นักพนันรู้สึกอบอุ่นเป็นสุขอยู่กับการเพื่อฝัน มีความฝันว่าจะเป็นผู้กำชัยชนะจะได้เงินทองมาง่ายๆ จะร่ำรวยเป็นเศรษฐีในพริบตา บางรายรู้สึกศรัทธา และความเชื่อในสิ่งศักดิ์สิทธิ์ของตนอย่างแรงกล้าว่าจะนำโชคให้ตนได้ บางรายเชื่อในความสามารถ หรือฤทธิ์ของตน (Megalomania) ความสุข อารมณ์ในด้านลบก็คือ ความโลภ ความเอาเปรียบผู้อื่น รุกรานผู้อื่น หรือทำลายล้างกฎของสังคมผ่านการพนัน เช่น “ใครว่าการพนันไม่ดี ผมว่าดี มีอะไรไหม” นักพนันบางคนมักพูดคำนี้กล่าวโดยสรุปก็คือ ในจิตสำนึกนักพนันรู้สึกมีโอกาสที่ได้แสดงความสามารถโดยไม่ต้องลงทุนลงแรงมากนัก แต่ได้ผลตอบแทนมากถ้าชนะ และเชื่อเสมอว่าจะเป็นผู้ชนะ สำหรับในจิตใต้สำนึกรู้สึกพอใจที่ได้ถูกลงโทษแล้วเมื่อเสียพนัน และ/หรือ หรือพอใจที่ได้เล่นทำทายกฎหมายหรือเหยียบย่ำสังคม ได้ละลายความรู้สึกผิดบาป ความอ่อนแอของตน และได้ความพึงพอใจทางเพศในความรู้สึกเล็กๆ รวมทั้งได้ขอความเห็นใจจากคนรอบข้างด้วย

นอกเหนือจากการพนันจะตอบสนองความเพื่อฝันและความรู้สึกเก่งมีฤทธิ์ (Megalomania) แล้ว ยังให้ความรู้สึกว่าการเล่นการพนันได้ไม่ไร้หายนะ แต่เป็นการเล่นในสิ่งที่สังคมนิยมอยู่แล้ว เช่น การเล่นการพนันที่แอบแฝงกับการกีฬาต่างๆ ประเภทฟุตบอล หรือม้าแข่ง เป็นต้น นักพนันรู้สึกพึงพอใจ ไม่ถูกเพ่งเล็งและสามารถหลีกเลี่ยงแวงไปได้อีกด้วย อย่างน้อยๆ ก็รู้สึกว่าได้เล่นการพนัน แต่เล่นกีฬาหรือเล่นกีฬาเป็นหลัก การพนันเป็นผลข้างเคียง หรือผลพลอยได้ หรือได้โต้แย้งอำนาจปลายๆ ด้วย

ในด้านสังคม การพนันสามารถสนองความรู้สึกความเป็นคนใจใหญ่ ความมีหน้ามีตา มีคนล้อมหน้าล้อมหลัง ยกย่องนับถือว่าเป็นคนมีเงินเมื่อชนะ อีกด้านหนึ่งการพนันให้เขามีโอกาสได้พบปะสังคมนับผู้อื่น อยู่กับเขาพนันด้วยกัน ตามความหมายนี้ก็คือ เงินอาจไม่ใช่สิ่งที่ต้องการสูงสุดเสมอไป บางครั้งต้องการเพื่อน พบปะสนทนาถึงครอบครัว และปัญหาต่างๆ โดยเฉพาะนักพนันสตรี

สังคิต พิริยะรังสรรค์ (2543: 318-320) ได้ศึกษาและสำรวจทัศนคติเรื่องการพนันกับนโยบายสาธารณะ พบว่าปัจจัยด้านความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีการสื่อสารเป็นอีกสาเหตุหนึ่งที่

สำคัญที่กระตุ้นให้คนไทยเล่นการพนันกันมากขึ้น และทำให้รูปแบบของการเล่นการพนันก็เปลี่ยนแปลงไปด้วย จากความสะดวกและรวดเร็วของการติดต่อด้วยระบบโทรศัพท์และโทรสาร ทำให้การเดินทางของหวยใต้ดินเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ ง่ายไวและมีความแน่นอน ปริมาณการซื้อหวยใต้ดินเพิ่มมากขึ้น และสามารถเชื่อมโยงกันเป็นเครือข่ายทั่วประเทศ นอกจากนี้การสื่อสารผ่านดาวเทียมยังนำมาซึ่งการขยายตัวของการเล่นการพนันฟุตบอลในประเทศไทย การแข่งขันฟุตบอลต่างๆ จากทั่วโลก โดยเฉพาะในทวีปยุโรป กลายเป็นแรงกระตุ้นที่สำคัญให้กลุ่มคนที่มีการศึกษาดี และมีรายได้ ที่ทำงานในสถาบันการเงิน สถาบันการศึกษา วงการสื่อสารมวลชนและวงการบันเทิง ฯลฯ ต่างเข้ามาร่วมอยู่ในขบวนการของกิจกรรมที่ผิดกฎหมายประเภทนี้

อมร รักษาสัตย์ (2540:36) ให้ข้อตกลงว่า การพนันนั้นแพร่หลายขยายตัวมากยิ่งขึ้น มีสาเหตุมาจากกลไกควบคุมที่เข้มงวดและบังคับจากครอบครัว พ่อแม่ ครู อาจารย์ วัด กฎหมายอ่อนแอหรือไร้สมรรถภาพ ตลอดจนกลไกส่งเสริมการพนันมีมากขึ้น

จากงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการพนันและอบายมุขต่างๆ ที่ได้มีผู้สนใจและทำการศึกษามาแล้วนั้น สามารถชี้ให้เห็นได้ว่ามีสาเหตุที่นำไปสู่การเล่นการพนัน ไม่ว่าจะเป็นสาเหตุที่มาจากสภาพทางเศรษฐกิจ สังคม สิ่งแวดล้อม หรือสื่อต่างๆ โดยเฉพาะอย่างยิ่ง สื่อสิ่งพิมพ์ วิทยุ และโทรทัศน์ ที่นับว่าเป็นสาเหตุสำคัญในปัจจุบัน ที่ทำให้คนหันมาเล่นการพนัน กันมากขึ้น โดยเฉพาะอย่างยิ่งการเล่นการพนันฟุตบอล เช่น ในปัจจุบันพบว่าหนังสือที่มุ่งเน้นเจาะกลุ่มตลาดนักเล่นการพนันฟุตบอลวางแผงสู่ตลาด ผู้อ่านหลายฉบับ มีทั้งหนังสือประเภทรายวันและรายสัปดาห์ เช่น หนังสือพิมพ์สยามกีฬาสตาร์ช็อกเกอร์รายวัน สปอร์ตพูล และหนังสือพิมพ์น้องใหม่ คือ “เจาะเกมส์” รายสัปดาห์ ที่ว่ากันว่าเป็นคู่มือ ที่นักเล่นการพนันฟุตบอลจะขาดเสียมิได้ และหาซื้อไม่ยาก สาเหตุดังกล่าวนี้ล้วนแล้วแต่มีอิทธิพลต่อการเล่นการพนัน ซึ่งได้ส่งผลกระทบต่อตนเอง และบุคคลอื่นทั้งที่เกี่ยวข้องและไม่เกี่ยวข้องเสมอ ไม่ว่าจะเป็นในทางตรงหรือทางอ้อมก็ตาม และทั้งๆ ที่ทราบว่าการพนันมีแต่ผลเสีย แต่คนก็ยังหลงใหลและติดการพนันกันอย่างมากมาย และนับวันจะเพิ่มมากขึ้นอีกด้วย

การพนันฟุตบอลกับสังคมไทย

ประวัติและวิวัฒนาการของฟุตบอล

ประโยค สุทธิสง่า (2528: 7) ได้กล่าวไว้ว่า การแข่งขันฟุตบอลกำเนิดขึ้นครั้งแรกที่ไหนไม่มีหลักฐานชี้ให้ทราบแน่ชัด แต่หลักฐานทางประวัติศาสตร์ที่ค้นพบได้กล่าวไว้ว่า การเตะฟุตบอลเริ่ม

เกิดขึ้นในงานการแข่งขันและงานฉลอง ซึ่งหาได้ง่ายตามประเทศต่างๆ และพบในประเทศที่มีวัฒนธรรมต่างๆ กันเช่น

ในสมัยกรีกโบราณ ได้เล่นกีฬาประเภทหนึ่งคล้ายฟุตบอล ปัจจุบันเรียกว่า “เอพิสโกียร์อส” (Episkiyros)

ในสมัยบาบิโลเนียนและสมัยอียิปต์โบราณ ฟุตบอลนำมาจากหนังสือสัตว์ เย็บสลับไปสลับมา แล้วหุ้มข้างนอกด้วยฟางหรือผม

ในประเทศจีน เมื่อก่อนคริสตกาล 3,000 ปี ได้เล่นกีฬาชนิดหนึ่งคล้ายการเรียกฟุตบอล เรียกว่า “ทีชูชู” (Tsu chu)

ในประเทศญี่ปุ่น ก่อนต้นศตวรรษที่ 14 ได้เล่นกีฬาชนิดหนึ่งที่คล้ายฟุตบอลเรียกว่า “เคมาริ” หรือ “เคอร์นาร์ท” (Kemari หรือ Kernart)

ในประเทศเม็กซิโก ได้เล่นกีฬาชนิดหนึ่งคล้ายฟุตบอล เรียกว่า “โกมาคาริ” (Gomacari)

ในประเทศอิตาลี ชาวเมืองฟลอเรนซ์ อ้างว่าเกม “กาลซิโอ” (Caicio) เป็นเกมที่เล่นกันมาตั้งแต่ในศตวรรษที่ 16 ที่เมือง “เปียซซา” “เดลลา โกรเก” (Piazza della Groce) มีลักษณะการเล่นคล้ายฟุตบอล โดยแบ่งผู้เล่นข้างละ 27 คน (สกายบุ๊กส์, 2538: 8)

ต่อมาชาวโรมันได้นำเกมฟุตบอลนี้ไปเล่นที่อังกฤษ และชาวอังกฤษก็ได้ปรับปรุงวิธีการเล่น เทคนิคการเล่น ตลอดจนกติกาให้เหมือนในปัจจุบันจนเป็นที่ยอมรับกันว่า “ฟุตบอล” หรือ “ซอกเกอร์” (Soccer) ได้เริ่มต้นเล่นกันในประเทศอังกฤษ ในราวศตวรรษที่ 19 (สกายบุ๊กส์, 2538:1)

ปัจจุบัน การแข่งขันฟุตบอลในทวีปยุโรป โดยเฉพาะอย่างยิ่ง ในประเทศอิตาลี เยอรมัน และอังกฤษ จะได้รับความสนใจจากคนไทยมาก โดยฤดูกาลแข่งขันของทั้ง 3 ประเทศจะเริ่มแข่งขันกันตั้งแต่ประมาณเดือนสิงหาคม จนถึง เดือนพฤษภาคมของปีถัดไป การแข่งขันปกติ จะทำการแข่งขันกันเป็นประจำทุกๆ สัปดาห์ในวันเสาร์ ยกเว้นบางสัปดาห์เท่านั้นที่มีการแข่งขันในช่วงกลางสัปดาห์ หรือในวันอาทิตย์เพื่อความเหมาะสมของกลุ่มแข่งขัน ทีมฟุตบอลในแต่ละประเทศจะมีทีมเข้าร่วมการแข่งขันเป็นร้อยทีม จะแบ่งทีมออกเป็นระดับละประมาณ 20-30 ทีม ทีมที่เก่งๆ มีฝีเท้าดีจะจัดให้อยู่

ในระดับเดียวกัน เช่น กัลโชเซียร์เอ (Calcio Serie A) ในประเทศอิตาลี บุนเดสลีกา (Bundesliga) ในประเทศเยอรมัน และพรีเมียร์ลีก (Premier League) ในประเทศอังกฤษ ทีมที่มีฝีเท้ารองลงมาก็จะอยู่ในระดับดิวิชั่น 1, 2 และ 3 ตามลำดับ การจัดการแข่งขันจะเป็นระบบลีก (League) คือ แข่งขันแบบพบกันหมดเฉพาะในแต่ละระดับ โดยจะทำการแข่งขันในสนามของตนเอง 1 ครั้ง (ทีมเหย้า) และแข่งขันในสนามของคู่ต่อสู้อีก 1 ครั้ง (ทีมเยือน) นอกจากนี้ ยังมีการแข่งขันซึ่งถือว่าสำคัญในประเทศ อีก 1 รายการคือ ซิงถ้วยโคปปาอิตาลี (Coppa Italia) เดเอฟเบโพคาล (DFB Pokal) เอฟเอ คัพ (F.A. Cup) ในอิตาลี เยอรมัน และอังกฤษ ตามลำดับ

การแข่งขันฟุตบอลรายการสำคัญที่สุดที่นักกีฬาฟุตบอล และผู้ชมเฝ้ารอการแข่งขันมากที่สุด คือการแข่งขันฟุตบอลโลก (World Cup) เป็นการชิงถ้วยของนายจูลิเมต ชาวฝรั่งเศส ซึ่งเป็นผู้ริเริ่มจัดให้มีการแข่งขัน นอกจากนี้ในการแข่งขันรายการต่างๆ ทั่วโลก ยังมีองค์กรที่รับผิดชอบดูแลการแข่งขันครั้งนี้ (สกายบุ๊กส์, 2538: 14-18)

- สหพันธ์ฟุตบอลนานาชาติ หรือ ฟีฟ่า (FIFA: Federation Internationale de Football Association) รับผิดชอบดูแลการแข่งขันฟุตบอลโลก ดูแลและควบคุมการแข่งขันฟุตบอลระดับชาติ ที่องค์กรในแต่ละทวีปจัดขึ้น

- สหพันธ์ฟุตบอลยุโรป หรือ ยูฟ่า (UEFA: Union European Football Association) จะดำเนินการแข่งขันฟุตบอลในประเทศกลุ่มทวีปยุโรป

- สหพันธ์ฟุตบอลอเมริกาใต้ (U.S.A.F.A: Union South America Football Association) จะดำเนินการแข่งขันฟุตบอลในประเทศกลุ่มสมาชิกในทวีปอเมริกาใต้

- สมาพันธ์ฟุตบอลแห่งเอเชีย (A.F.C.: Asian Football Cofederation) จะดำเนินการแข่งขันฟุตบอลในประเทศกลุ่มสมาชิกในทวีปเอเชีย

ประวัติกีฬาฟุตบอลในประเทศไทย

ประเทศไทยเริ่มมีการเล่นฟุตบอลในรัชกาลที่ 6 เนื่องจากในสมัยรัชกาลที่ 5 ได้ส่งราชโอรสและข้าราชการไปศึกษาต่างประเทศอังกฤษ จึงได้นำกีฬาฟุตบอลเข้ามาเล่นในเมืองไทย ผู้ริเริ่มนำฟุตบอลเข้ามาในเมืองไทยเป็นคนแรก คือ เจ้าพระยาธรรมศักดิ์มนตรี

ในปี พ.ศ.2459 พระบาทสมเด็จพระมงกุฎเกล้าเจ้าอยู่หัวได้ทรงพระกรุณาโปรดเกล้าฯให้ทรงตั้งชื่อ “สมาคมฟุตบอลแห่งประเทศไทย” ต่อมาในปี พ.ศ. 2499 ได้ทรงมีการแก้ไขข้อบังคับ และเปลี่ยนชื่อสมาคมฟุตบอลแห่งประเทศไทยเป็น “สมาคมฟุตบอลแห่งประเทศไทยในพระบรมราชูปถัมภ์” มีอักษรย่อว่า “ส.ฟ.ท.” ซึ่งเขียนเป็นภาษาอังกฤษว่า “The Football Association of Thailand and The Royal Patronage of His Majesty The King” อักษรย่อว่า “F.A.T.” (สกายบุ๊คส์, 2538: 10-11)

วิธีการเล่นพนันฟุตบอลในประเทศไทย

การพนันฟุตบอลเข้ามาแพร่หลายอย่างมากในประเทศไทย นับแต่ช่วงการแข่งขันฟุตบอลโลกครั้งที่ 15 ที่ประเทศสหรัฐอเมริกาเป็นเจ้าภาพ เมื่อ พ.ศ. 2537 (1994) ซึ่งเป็นยุคที่เทคโนโลยีการสื่อสารเจริญก้าวหน้า ประกอบกับค่านิยมและนิสัยของคนไทยชอบเสี่ยงและเป็นกิจกรรมที่ยอมรับในสังคมและเนื่องจากการพนันฟุตบอลมีลักษณะ 3 ประการคือ เล่นง่าย สะดวก ไม่ต้องพะวงเรื่องตำราจและไม่เคยเสียเวลา

นวนน้อย ตริรัตน์ (2539) ได้ทำการวิจัย เรื่องการพนันฟุตบอล การเสี่ยงโชคของชนชั้นกลางพบว่า พัฒนาการและวิธีการเล่นการพนันฟุตบอลในประเทศไทย การแข่งขันฟุตบอลในอังกฤษเป็นที่รู้จักกันดีในประเทศไทยมาเป็นเวลานานแล้ว มีการเผยแพร่ผลการแข่งขันทางหนังสือพิมพ์มาโดยตลอดและการแข่งขันฟุตบอลโลกจะเป็นที่นิยมและมีการถ่ายทอดสดให้ชมทางโทรทัศน์ แต่การพนันยังไม่เป็นที่แพร่หลายเป็นการพนันในกลุ่มตนเองเท่านั้น

การเล่นการพนันฟุตบอลในประเทศไทยมาถึงยุคเฟื่องฟูสุดขีดเมื่อระบบข่าวสารข้อมูลจากต่างประเทศเป็นที่รับรู้มากขึ้นในสังคมไทยและมีลักษณะแพร่หลายเป็นอย่างมาก รูปแบบการพนันฟุตบอลในประเทศไทยพัฒนามาจากรูปแบบการพนันในอังกฤษซึ่งเป็นสิ่งที่ถูกกฎหมาย

รูปแบบแรก การเล่น Football Pools มี 3 บริษัทเป็นเจ้าของ คือ Littlewood Vermons และ Zettle ซึ่งในแต่ละอาทิตย์บริษัทจะพิมพ์บัญชีคู่มือการแข่งขันฟุตบอล ประมาณ 58 คู่ ตามที่ตกลงกับสมาคมฟุตบอลอังกฤษและสก็อตแลนด์ และกำหนดอัตรา ต่อรอง โดยมีแบบฟอร์มและการจ่ายเงินที่ร้านหนังสือพิมพ์ทั่วไป หรือแท่งกับบริษัทโดยตรง โดยส่งทางไปรษณีย์พร้อมเช็คค่าแทง

รูปแบบที่สอง การแทงโดยตรงที่ร้านรับพนัน ซึ่งมีสำนักรับแทงระดับชาติ 3 บริษัท คือ Ladbrokes William Hill และ Coral ให้โอกาสแทงแบบ Football pools หรือแทงเป็นคู่ๆ ก็ได้ เช่น พนันทีมใดจะชนะ แพ้ หรือเสมอและอาจมีรายละเอียดเพิ่มเติม เช่น พนันแค่ครึ่งแรก นักเตะคนใดจะยิงประตูแรกได้ เป็นต้น โดยทางร้านจะประกาศอัตราต่อรองให้ทราบ

ซึ่งทั้งสองแบบเจ้ามือมีความเสี่ยงสูงกรณีที่คู่แข่งมีฝีเท้าแตกต่างกันมาก นักพนันจะแทงทีมที่เหนือกว่าซึ่งโอกาสพลิกก็อาจจะเกิดขึ้นได้ยาก และเพื่อลดความเสี่ยงของเจ้ามือการพนันจึงได้เปลี่ยนรูปแบบให้คนเล่นทีมรองบ้าง โดยการเล่นจำนวนประตูที่ได้เสียกันแทน เช่น ทีม A ฝีเท้าดีกว่าทีม B เลขต่อให้ทีม B 1 ลูก หมายความว่าถ้าทีม A ชนะ 1 ลูก ถือว่าเสมอกันไม่มีใครได้ใครเสีย แต่ถ้าทีม A ชนะมากกว่า 1 ลูก ฝ่ายถือหางทีม A จะเป็นผู้ชนะ และถ้าทีม A ยิงประตูไม่ได้เลย ฝ่ายเล่นทีม A จะเป็นผู้แพ้

ในประเทศไทยอาชีพอัตราต่อรองจากอังกฤษ แต่มีลูกเล่นมากกว่าเพื่อให้เกมมีความหลากหลาย โดยอัตราเริ่มเล่นในแต่ละนัดจะเป็นอัตราที่เจ้ามือถือหางทีมต่อ (ทีมที่มีโอกาสชนะก่อน) และให้ลูกค้ำเข้ามารองหรือถือหางอีกทีมหนึ่ง เช่น อัตราต่อรองระหว่างทีม A กับทีม B เท่ากับ 3 : 1 และมีคนรองทีม B 10 บาท หมายความว่า ถ้าทีม A ชนะ เจ้ามือจะได้รับเงิน 10 บาท แต่ถ้าทีม A แพ้ เจ้ามือจะเสีย 30 บาท เป็นต้น อย่างไรก็ตามกรณีที่ลูกค้ำต้องการเข้ามาถือหางทีม A นั้น ลูกค้ำจะต้องเสนออัตราต่อรองที่สูงขึ้นกว่าอัตราต่อรองที่เจ้ามือเสนอมาในตอนแรก โดยที่อาจกล่าวได้ว่า อัตราต่อรองใหม่นี้จะเป็นมาตรฐานที่รับรู้กันในกลุ่มผู้เล่นว่าอัตราต่อรองใหม่จะเป็นเท่าไร โดยจะสูงกว่าอัตราต่อรองเดิมประมาณร้อยละ 20-25 เสมอ ซึ่งผู้เล่นก็มักจะไม่รู้สึกรู้ว่าถูกเจ้ามือเอาเปรียบเพราะเจ้ามือจะประกาศอัตราต่อรองทุกคู่ ซึ่งบางคู่มีการกำหนดอัตราต่อรองต่ำเกินไป ทำให้ผู้ที่อยากเล่นทีมต่อด้วยอัตราใหม่ ซึ่งการต่อรองลักษณะนี้เหมือนการประมูลต่อรองกัน นั่นเอง

ถ้าเจ้ามือไม่ต้องการมีความเสี่ยง (Risk Neutral) จากการพนันต้องพยายามหาลูกค้ำที่เล่นพนันทั้งสองฝ่ายในอัตราที่ใกล้เคียงกัน และได้รับผลตอบแทนจากส่วนต่างของอัตราต่อรองนั้น โดยถือว่าเป็นค่าบริการในการจัดการพนัน (ในวงการพนันเรียกว่า “ค่าน้ำ”) อัตราการต่อรองอาจเปลี่ยนไปในแต่ละช่วงตามข่าวสารข้อมูลที่เข้ามาใหม่ซึ่งส่วนใหญ่จะออกก่อนการแข่งขันเริ่มประมาณ 1-2 ชั่วโมง และจะมีการเปลี่ยนแปลงอยู่ตลอด โดยเฉพาะในช่วง 7-8 ชั่วโมงก่อนการแข่งขัน โดยทั่วไปเจ้ามือจะปิดรับแทงประมาณ 1-2 ชั่วโมงก่อนการแข่งขัน เพื่อจะได้มีเวลาในการตรวจสอบวงเงินที่รับแทงในแต่ละคู่ ถ้าพบว่ามียอดเงินที่สูงกว่าจะรับได้ก็จะมีการกระจายความเสี่ยงออกไปโดยการแทงตามโต๊ะพนันอื่นหรือส่งต่อไปยังต่างประเทศ

ศูนย์วิจัยกสิกรไทย (ม.ม.ป. อ่างใน กระแสทรรศน์ 2, 2539: 5-7) ได้รวบรวมอัตราต่อรองที่นิยมเล่นพนันกันในประเทศไทยไว้ 29 รูปแบบดังต่อไปนี้ (ดูตารางที่ 1 ประกอบ)

ตารางที่ 1 อัตราต่อรองและตอกลับในประเทศไทย

ลำดับ	อัตราต่อรองที่เข้ามือถือหางทีม A (ทีมต่อ) (1)	อัตราต่อรองที่ลูกค้าถือหางทีม A (ทีมต่อ) (2)	อัตราต่อรอง ที่เพิ่มขึ้น (3)
1.	เสมอทีม A	ทีม A ตอกกลับ 5/4	25%
2.	ทีม A ต่อ 10/9	ทีม A ตอกกลับ 11/8	26.5%
3.	ทีม A ต่อเสมอควาครึ่งลูก 5/4	ทีม A ตอกกลับเสมอควาครึ่งลูก	25%
4.	ทีม A ต่อเสมอควาครึ่งลูก 10/9	ทีม A ตอกกลับเสมอควาครึ่งลูก บวก 10/9	20%
5.	ทีม A ต่อเสมอควาครึ่งลูก	ทีม A ตอกกลับเสมอควาครึ่งลูก บวก 5/4	25%
6.	ทีม A ต่อเสมอควาครึ่งลูกบวก 10/9	ทีม A ตอกกลับเสมอควาครึ่งลูก บวก 11/8	24%
7.	ทีม A ต่อครึ่งลูก 5/4 หรือ (1/2) - 10/9	ทีม A ตอกกลับ (1/2)	25%
8.	ทีม A ครึ่งลูก 5/4 หรือ (1/2) - 10/9	ทีม A ตอกกลับ (1/2) + 10/9	20%
9.	ทีม A ต่อครึ่งลูกหรือ (1/2)	ทีม A ตอกกลับ (1/2) + 5/4	25%
10.	ทีม A ต่อครึ่งลูกบวก 10/9 หรือ (1/2) + 10/9	ทีม A ตอกกลับ (1/2) + 11/8	24%
11.	ทีม A ต่อครึ่งควาลูก 5/4 หรือ (1/2) - 5/4	ทีม A ตอกกลับ (1/2+1)	25%
12.	ทีม A ต่อครึ่งควาลูก 10/9 หรือ (1/2+1) - 10/9	ทีม A ตอกกลับ (1/2+1) + 10/9	20%
13.	ทีม A ต่อครึ่งควาลูกหรือ (1/2+1)	ทีม A ตอกกลับ (1/2+1) + 5/4	25%
14.	ทีม A ต่อครึ่งควาลูก + 10/9 หรือ (1/2+1) + 10/9	ทีม A ตอกกลับ (1/2+1) + 11/8	24%

ตารางที่ 1 (ต่อ)

ลำดับ	อัตราต่อรองที่เข้ามือถือหางทีม A (ทีมต่อ) (1)	อัตราต่อรองที่ลูกค้ำถือหางทีม A (ทีมต่อ) (2)	อัตราต่อรอง ที่เพิ่มขึ้น (3)
15.	ทีม A ต่อหนึ่งลูกกลบ 5/4 หรือ (1) – 5/4	ทีม A ต่อกลับ (1)	25%
16.	ทีม A ต่อหนึ่งลูกกลบ 10/9 หรือ (1) – 10/9	ทีม A ต่อกลับ (1) + 10/9	20%
17.	ทีม A ต่อหนึ่งลูก หรือ(1)	ทีม A ต่อกลับ (1) + 5/4	25%
18.	ทีม A ต่อหนึ่งลูกบวก 10/9 หรือ (1) + 10/9	ทีม A ต่อกลับ (1) + 11/8	24%
19.	ทีม A ต่อลูกควบครึ่งลูกกลบ 5/4 หรือ (1+1 1/2)	ทีม A ต่อกลับ (1+1 1/2)	25%
20.	ทีม A ต่อลูกควบครึ่งลูกกลบ 10/9 หรือ (1+1 1/2) – 10/9	ทีม A ต่อกลับ (1+1 1/2)	20%
21.	ทีม A ต่อลูกควบลูกครึ่ง หรือ (1+1 1/2)	ทีม A ต่อกลับ (1+1 1/2)	25%
22.	ทีม A ต่อลูกควบลูกครึ่งบวก 10/9 หรือ (1+1 1/2) + 10/9	ทีม A ต่อกลับ (1+1 1/2) + 11/8	24%
23.	ทีม A ต่อลูกครึ่งลบ 5/4 หรือ (1 1/2) – 5/4	ทีม A ต่อกลับ (1 1/2)	25%
24.	ทีม A ต่อลูกครึ่งลบ 10/9 หรือ (1 1/2) – 10/9	ทีม A ต่อกลับ (1 1/2) + 10/9	20%
25.	ทีม A ต่อลูกครึ่งบวก 10/9 หรือ (1 1/2) + 10/9	ทีม A ต่อกลับ (1 1/2) + 11/8	24%
26.	ทีม A ต่อลูกครึ่งควบสองลูกกลบ 5/4 หรือ (1 1/2+2) - 5/4	ทีม A ต่อกลับ (1 1/2+2)	25%
27.	ทีม A ต่อลูกครึ่งควบสองลูกกลบ 9/10 หรือ (1 1/2+2) - - 10/9	ทีม A ต่อกลับ ทีม A ต่อกลับ (1 1/2+2) + 10/9	20%

ตารางที่ 1 (ต่อ)

ลำดับ	อัตราต่อรองที่เจ้ามือถือหางทีม A (ทีมต่อ) (1)	อัตราต่อรองที่ลูกค้ำถือหางทีม A (ทีมต่อ) (2)	อัตราต่อรอง ที่เพิ่มขึ้น (3)
28.	ทีม A ต่อลูกครึ่งควบสองลูกหรือ (1 1/2+2)	ทีม A ต่อกลับ (1 1/2+2) + 5/4	25%
29.	ทีม A ต่อครึ่งควบสองลูกบวก 10/9 หรือ(1 1/2+2)+ 10/9	ทีม A ต่อกลับ (1 1/2+2) + 11/8	24%

ตัวอย่างการต่อรองเพื่อแสดงให้เห็นถึงลักษณะการเล่นและผลที่จะได้ โดยแบ่งการต่อรองออกเป็น 2 กลุ่ม ดังตารางข้างต้น

1. การเล่นเป็นทีมโดยไม่มีแต้มต่อ ใช้กับการเล่นในกรณีที่มีคู่แข่งที่มีฝีมือใกล้เคียงกัน
2. การเล่นพนันที่มีแต้มต่อ (จำนวนประตู) ซึ่งมักใช้กับการเล่นที่คู่แข่งชั้นที่มีฝีมือห่างไกลกันพอสมควร

การเล่นเป็นทีมโดยไม่มีแต้มต่อ สามารถแยกได้เป็น 2 กรณีเช่นเดียวกันกล่าวคือ ในกรณีที่ลูกค้ำเล่นทีมรองและในกรณีที่ลูกค้ำต่อกลับ

กรณีลูกค้ำเล่นทีมรอง ซึ่งก็คือการเล่นตามอัตราต่อรองที่เจ้ามือเป็นผู้กำหนด เช่น ทีม A ต่อ 10/9 หมายถึง ถ้าทีม A ชนะ เจ้ามือได้เงิน 9 บาท แต่ถ้าทีม A แพ้ ลูกค้ำได้เงิน 10 บาท (จำนวนที่ได้เสียจะคูณด้วยจำนวนเงินที่ลูกค้ำแทงพนัน เช่น ถ้าลูกค้ำรองคู่นี้ 2,000 บาทแล้วทีม A ชนะ เจ้ามือจะได้เงินไป 2,000 บาท แต่ถ้าทีม A แพ้ เจ้ามือจะต้องจ่ายเงินให้แก่ลูกค้ำ 2,222 บาท เป็นต้น) ในไทยได้มีการพัฒนารูปแบบการเล่นที่แตกต่างจากการเล่นในอังกฤษกล่าวคือ มีการเล่น 2 ทาง ซึ่งก็คือการเล่นที่มีการควบ โปรดสังเกตคำว่า **ควบ** ในคอลัมน์ที่ 1 ในอัตราต่อรองในตาราง เช่น อัตราต่อรองแบบเสมอควบครึ่งลูก หมายความว่า ถ้าลูกค้ำพนันด้วยเงิน 100 บาท เงินจำนวนนี้จะถูกแบ่งออกเป็น 2 ส่วนๆ ละ 50 บาท ส่วนแรกจะไม่ได้แต้มต่อ ส่วนที่สองจะได้รับแต้มต่อ 1/2 ลูก กล่าวคือ ถ้าทีม A ชนะแล้ว เจ้ามือจะได้เงิน 100 บาท แต่ถ้าทีม A แพ้ ลูกค้ำจะได้เงิน 100 บาท ในกรณีที่

ทั้ง 2 ทีมเสมอกัน ลูกค้าจะได้รับเงินจากเจ้ามือ 50 บาท โดยเป็นการได้จากส่วนที่สอง ส่วนแรกถือว่าไม่มีการได้เสีย

กรณีลูกค้าเล่นทีมต่อ ซึ่งอัตราต่อรองเป็นไปตามคอลัมน์ที่ 2 กล่าวคือถ้าครั้งแรก เจ้ามือกำหนดอัตราการเล่นเป็นแบบ ข้อ 1 ในตารางที่ 2 ซึ่งก็คือ เสมอทีม A หมายถึงการต่อรองแบบ 1:1 นั่นเอง คือ ถ้าลูกค้าแทงไว้ 100 บาท ถ้าทีม A ชนะ เจ้ามือได้ 100 บาท ถ้าทีม A แพ้ เจ้ามือจ่าย 100 บาท ถ้าลูกค้าต้องการเล่นทีมต่อแล้ว อัตราต่อรองจะกลายเป็นทีม A ต่อกลับ 5/4 หมายความว่าถ้าลูกค้าแทง 100 บาทแล้ว ถ้าทีม A ชนะ ลูกค้าจะได้เงิน 80 บาทจากเจ้ามือ แต่ถ้าทีม A แพ้ ลูกค้าต้องจ่ายเงิน 100 บาทให้แก่เจ้ามือ นั่นคือส่วนต่างของอัตราต่อรองทั้ง 2 ทีม คือ 25 เปอร์เซ็นต์ (คอลัมน์ 3) ซึ่งได้จาก $(80/100 - 100/100)$ คูณ 100 เท่ากับ 25 เปอร์เซ็นต์ ซึ่งเมื่อเปรียบเทียบกับอัตราต่อรองในคอลัมน์ 1 และ 2 จะพบว่าส่วนต่างจะอยู่ในช่วง 20 ถึง 26 เปอร์เซ็นต์ ซึ่งอาจกล่าวได้ว่า ถ้ามีผู้เล่นทั้ง 2 ทีมในวงเงินที่พอๆ กัน กล่าวคือ มีทั้งผู้ต้องการเล่นทีม B และผู้ที่ต้องการต่อกลับทีม A ในวงเงินใกล้เคียงกันเจ้ามือจะเป็นผู้ที่ได้รับกำไร โดยไม่มีความเสี่ยงเลยใน อัตราประมาณ 10-13 เปอร์เซ็นต์ของวงเงินพนันทั้งหมด ถ้านาย ก. รองทีม B 100 บาท และนาย ข. ต่อกลับทีม A 100 บาท เช่นเดียวกัน ถ้าทีม A ชนะแล้ว เจ้ามือจะได้เงินจากนาย ก. 100 บาท และจ่ายให้นาย ข. 80 บาท เท่านั้น ซึ่งทำให้มีการกำหนดมาตรฐาน การต่อกลับจึงเป็นการปิดประตูความเสี่ยงของเจ้ามือลงโดยสิ้นเชิงและเป็นผลให้เจ้ามือมีกำไรโดย อัตโนมัติ โดยกำไรที่ได้นี้อาจถือว่าเป็นผลตอบแทนของการจัดบริการการพนัน กล่าวคือเป็น การจับคู่ผู้เล่นในแต่ละฝ่าย นั่นเอง

กรณีอัตราต่อรองที่เป็นแต้มต่อ (จำนวนประตู) ในกรณีเช่นนี้ ก็คือการเล่นที่มีการต่อแต้มเป็นจำนวนประตูให้ เช่น ทีม A ต่อครึ่งลูก หมายความว่า ถ้าทีม A ชนะ เจ้ามือจะได้เงินที่พนัน ถ้าทีม A เสมอหรือแพ้ เจ้ามือจะต้องจ่ายเงินให้กับลูกค้าหรือ เช่น ในการต่อรองอันดับที่ 17 ทีม A ต่อหนึ่งลูก หมายความว่าทีม A ต้องชนะ 2 ลูกขึ้นไป เจ้ามือถึงจะชนะเป็นต้น

การตั้งราคาต่อรองในประเทศไทยจะอาศัยการต่อรองในอังกฤษเป็นพื้นฐาน โดยคำนวณว่าอัตราต่อรองของทีมเจ้าบ้านชนะ กับอัตราต่อรองที่ทีมเยือนชนะเป็นกี่เท่า แล้วนำอัตราส่วนนี้มากำหนดเป็นอัตราต่อรองในประเทศไทยโดยรวมเป็นหนึ่งอัตราเท่านั้น ซึ่งอัตราต่อรองในประเทศไทยต่ำกว่าในอังกฤษเล็กน้อยเพื่อเป็นการดึงดูดให้ลูกค้าเห็นว่า แพงกับเจ้ามือในประเทศไทยดีกว่าและได้เปรียบกว่าการแทงนอกประเทศ อย่างไรก็ตามถ้าวงเงินพนันสูงมากเจ้ามือรายย่อยจะกระจายความเสี่ยงออกไปสู่เจ้ามือรายใหญ่ในประเทศ โดยเจ้ามือรายใหญ่ไม่สามารถแทงต่อได้ในประเทศ เพราะไม่มีโต๊ะรับพนันใดมีความสามารถในการรับพนันต่อได้ เจ้ามือรายใหญ่จะแทงต่อไปยังต่างประเทศ ซึ่งโต๊ะรับแทงในต่างประเทศต้องมีการเปิดบัญชีธนาคารต่างๆ กับธนาคารทั้งใน

ประเทศไทยและต่างประเทศ จึงจะมีผลให้การโอนเงินไปต่างประเทศทำได้อย่างรวดเร็ว เพราะเวลาที่เหลือก่อนการแข่งขันมีไม่มากนัก ด้วยระบบการแทงพนัน ฟุตบอลเช่นนี้ ก่อให้เกิดเจ้ามือรายย่อยขึ้นเป็นจำนวนมาก โดยคนที่รับแทงไม่ต้องการความเสี่ยงจะเลือกเฉพาะการแทงที่จับคู่กันแล้วส่งการแทงที่เหลือไปให้เจ้ามือรายใหญ่ (ดูตารางที่ 2 ประกอบ)

ตารางที่ 2 อัตราต่อรอง 2 ทางในประเทศไทย

อัตราต่อรอง	คำอธิบาย
แบบเสมอควบลูกครึ่งลูก	จำนวนเงิน 10 บาทที่พนัน จะถูกแบ่งเป็น 2 ส่วนๆ ละ 5 บาท ส่วนแรกจะไม่ได้รับแต้มต่อ ส่วนที่สองจะได้รับแต้มต่อ 1/2 ลูก
แบบครึ่งควบลูก (1/2+1)	จำนวนเงิน 10 บาทที่พนัน จะถูกแบ่งเป็น 2 ส่วนๆ ละ 5 บาท ส่วนแรกจะได้รับแต้มต่อ 1/2 ลูก ส่วนที่สองจะได้รับแต้มต่อ 1 ลูก
แบบลูกควบลูกครึ่ง (1+1 1/2)	จำนวนเงิน 10 บาทที่พนัน จะถูกแบ่งเป็น 2 ส่วนๆ ละ 5 บาท ส่วนแรกจะได้รับแต้มต่อ 1 ลูก ส่วนที่ 2 จะได้รับแต้มต่อ 1 1/2 ลูก
แบบลูกครึ่งควบลูกสองลูก (1 1/2+2)	จำนวนเงิน 10 บาทที่พนัน จะถูกแบ่งเป็น 2 ส่วนๆ ละ 5 บาท ส่วนแรกจะได้รับแต้มต่อ 1 1/2 ลูก ส่วนที่สองจะได้รับแต้มต่อ 2 ลูก

ที่มา: กระแสทรรศน์ (2539: 8)

หมายเหตุ: 1/2 ลูก หมายถึง ถ้าทีมรอง (ทีม B) เสมอหรือชนะ ผู้ถือหางทีมรอง (ทีม B) จะได้พนัน ถ้าทีมรองแพ้ ผู้ถือหางทีมรอง (ทีม B) จะเสียพนัน

1 ลูก หมายถึง ถ้าทีมรอง (ทีม B) เสมอหรือชนะ ผู้ถือหางทีมรอง (ทีม B) จะได้พนัน ถ้าทีมรองแพ้ 1 ลูก ไม่มีใครได้ใครเสีย ถ้าทีมรอง (ทีม B) แพ้ตั้งแต่ 2 ลูกขึ้นไป ผู้ถือหางทีมรอง (ทีม B) จะเสียพนัน

1 1/2 ลูก ถ้าทีมรอง (ทีม B) ชนะ เสมอ หรือ แพ้ 1 ลูก ผู้ถือหางทีมรอง (ทีม B) จะได้พนัน ถ้าทีมรอง (ทีม B) แพ้ตั้งแต่ 2 ลูกขึ้นไป ผู้ถือหางทีมรอง (ทีม B) จะเสียพนัน 2 ลูก หมายถึง ถ้าทีมรอง (ทีม B) ชนะ เสมอ หรือ แพ้ 1 ลูก ผู้ถือหางทีมรอง (ทีม B) จะได้พนัน ถ้าทีมรอง (ทีม B) แพ้ตั้งแต่ 2 ลูก ไม่มีใครได้ใครเสีย ถ้าทีมรอง (ทีม B) แพ้ตั้งแต่ 3 ลูกขึ้นไป ผู้ถือหางทีมรอง (ทีม B) จะเสียพนัน

ในบทความหนังสือเนชั่นสุดสัปดาห์ (2539:11-14) ได้แบ่งลักษณะการเล่นการพนันฟุตบอลเป็น 3 ระดับดังนี้

ระดับที่ 1 เป็นการวางแบบพื้นฐาน คือ วางกันในระหว่างพรรคพวกเพื่อนฝูงซึ่งอัตราต่อรองแล้วแต่จะตกลงกัน

ระดับที่ 2 เป็นการวางผ่านโต๊ะพนันบอล มีเจ้ามือแน่ชัด อัตราต่อรองอิงกับอัตราต่อรองในต่างประเทศ ส่วนใหญ่จะกำหนดอัตราการวางขั้นต่ำไว้ที่ 2,000 บาท ถ้าเป็นลูกค้าประจำอาจโอนเงินผ่านบัญชีได้ แต่ถ้าหน้าใหม่ จะจ่ายเงินสดนัดต่อดนัด และบ่อยครั้งเจ้ามือระดับนี้จะวางผ่านธนาคารอีกต่อเพื่อลดอัตราเสี่ยง

ระดับที่ 3 เป็นการวางผ่านธนาคาร โดยมีเจ้าหน้าที่ธนาคารหรือมีตัวแทนของธนาคารเป็นคนกลางในการรับวางและโอนเงินไปต่างประเทศอีกทอดหนึ่ง โดยรับมาจากประเทศที่มีการกำหนดอัตราต่อรองให้วางตามอัตราต่อรองในต่างประเทศรับวางไม่จำกัดจำนวนเงิน ระดับนี้เป็นที่ชื่นชอบของนักการเมือง นักธุรกิจ

มาโนช คันตระเชียร (2542) กล่าวไว้ว่า การพนันทางอินเทอร์เน็ตเป็นปัญหาที่เกิดขึ้นเนื่องจากการพัฒนาของเทคโนโลยีทางคอมพิวเตอร์ที่ไม่จำกัดอยู่แต่เฉพาะในประเทศไทยเท่านั้น แม้แต่ในสหรัฐอเมริกาซึ่งเป็นผู้นำด้านการพัฒนาเทคโนโลยีก็ยังใช้ความพยายามในการแสวงหามาตรการควบคุมการพนันทาง อินเทอร์เน็ตอยู่เช่นกัน โดยข้อเท็จจริงประการหนึ่งของอินเทอร์เน็ตก็คือ ไม่มีผู้ใดเป็นเจ้าของอินเทอร์เน็ต หรือ ไซเบอร์สเปซ (Cyber space) ไม่มีผู้ใดควบคุม หรือบริหารโครงการเชื่อมต่อของกลุ่มคอมพิวเตอร์อันมโหฬารนี้ ผู้ใช้อินเทอร์เน็ตโดยรวมถือเป็นผู้มีส่วนร่วมในการควบคุมโดยถือเอาแบบธรรมเนียมของกลุ่มผู้ใช้ (หรือที่เรียกว่า Netiquette นั่นก็คือ Net ซึ่งหมายถึง อินเทอร์เน็ต + Etiquette ซึ่งแปลว่า มารยาทในสังคม) เป็นมาตรฐานกลางในการปกครองตนเอง ผู้ใดต้องการที่เผยแพร่ข้อมูลข่าวสารหรือต้องการค้นหาข้อมูลข่าวสารใดก็เพียงแค่ใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์มีเครื่องต่อพ่วงคอมพิวเตอร์ที่เหมาะสมและมีที่อยู่อินเทอร์เน็ต (URL หรือ Uniform Resource Locators) ที่ถูกต้องก็สามารถต่อเชื่อมเข้ากับเครือข่ายอินเทอร์เน็ตเพื่อ รับ-ส่งข้อมูลข่าวสารได้โดยง่าย ไร้ข้อจำกัดด้านพรมแดน เป็นอิสรภาพในการเข้าถึงข้อมูลขั้นสูงสุด แต่ผลเสียที่ตามมาจากการขาดการจัดระเบียบดูแลควบคุม กำหนด และปกครองให้อยู่ภายในขอบเขตที่เหมาะสม ซึ่งที่เห็นได้ชัดเจนก็คือ การเผยแพร่ภาพลามกอนาจาร และการพนันประเภทต่าง การตั้งโฮมเพจโต๊ะพนัน ฟุตบอลโลก 1998 ทางอินเทอร์เน็ต เป็นกรณีที่น่าศึกษากรณีหนึ่ง เมื่อการแข่งขันฟุตบอลโลก 1998 หรือ “ฟร็องซ์ 98” ได้รับการสนใจจากคนทั่วโลก พัฒนาการของเทคโนโลยีดาวเทียมสื่อสารโทรคมนาคม ทำให้ภาพและเสียงของการแข่งขันถูกถ่ายทอดไปด้วยความรวดเร็ว ทันเหตุการณ์ เครือข่ายอินเทอร์เน็ตจึงกลายเป็นสื่ออีกทางหนึ่งในการเผยแพร่ข้อมูล

ข่าวสารไปสู่ผู้คนที่สนใจทั่วโลกในเวลาอันรวดเร็ว ในขณะที่เหตุการณ์การแข่งขันเกิดขึ้นจริง (Real Time) และเป็นปัจจัยที่สำคัญประการหนึ่งที่กระตุ้นให้มีการต่อรองกันเมื่อติดตามการแข่งขัน ผ่านการถ่ายทอดการพนันจึงเกิดขึ้น เมื่อเกิดความต้องการ (Demand) ในการเล่นการพนันขึ้น นักธุรกิจที่ฉวยโอกาสใช้เครือข่ายอินเทอร์เน็ต ในการส่งผ่านข้อมูลข่าวสารการแข่งขันแล้วยังมีรายละเอียด อัตราการต่อเติมให้กับผู้ที่สนใจ และเป็นเจ้ามือรับกิน-รับใช้อีกส่วนหนึ่งด้วย เป็นการให้บริการ เบ็ดเสร็จในจุดเดียว หรือ One – stop Service เพื่ออำนวยความสะดวกให้กับลูกค้าพนัน

เจ้ามือพนันสามารถตั้งโต๊ะพนันเป็นโฮมเพจ (Home page) ทางอินเทอร์เน็ตได้ง่าย โดยมีเพียงอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ ขึ้นพื้นฐานสำหรับการใช้ไปรษณีย์ อิเล็กทรอนิกส์ หรือ E-mail นั่นก็คือ เครื่องคอมพิวเตอร์ ที่มีโมเด็ม (Modem) ต่อพ่วง และสายโทรศัพท์เท่านั้นเจ้ามือพนันเพียงแต่จ้างให้ ผู้ชำนาญทำการออกแบบสร้างโฮมเพจให้สะดวกตาคิงคูลูกค้า หรือสร้างเองจากโปรแกรมสำเร็จรูป ที่มีอยู่ทั่วไปแล้ว จากนั้นนำไปฝากไว้กับเครื่องคอมพิวเตอร์หลัก หรือ Host Computer ซึ่งมีผู้ให้บริการ (Service Provider) อยู่ทั่วไปในนานาประเทศ ทั้งที่จัดตั้งเพื่อการค้าหรือเพื่อวัตถุประสงค์ อื่นๆ การนำโฮมเพจไปฝากไว้กับคอมพิวเตอร์หลัก มีลักษณะคล้ายคลึงกับการจดทะเบียนบ้าน ที่ตั้งขึ้นใหม่กับทางเขตหรืออำเภอนั้นเอง เมื่อได้ที่อยู่โฮมเพจ (หรือ URL) ก็เพียงแค่โฆษณา หรือรอลูกค้าเข้ามาใช้บริการเท่านั้น (และเมื่อไม่นานมานี้ได้มีโฮมเพจของเจ้ามือชาวอังกฤษ คือ xxxxSCORE.COM ออกมา โดยมีเป้าหมายต้องการรับลูกค้าจากภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้เป็นหลัก)

การรับ-จ่ายเงินพนันของผู้เล่นและเจ้ามือโดยการโอนเงินตราระหว่างสถาบันการเงิน และ ระหว่างประเทศผ่านทางสายโทรศัพท์โดยใช้คอมพิวเตอร์ควบคุม และมีการใช้บัตรเครดิตเป็นสื่อ กลางในการรับ-จ่ายเงิน ดังนั้น ลูกค้าพนันของโฮมเพจโต๊ะพนันบอลทางอินเทอร์เน็ตโดยทั่วไป จะมีอุปกรณ์ที่สำคัญเพียงไม่กี่รายการ คือ คอมพิวเตอร์ที่สามารถเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ต ที่อยู่ของโฮมเพจ โต๊ะพนันบอลและบัตรเครดิต

การเล่นพนันฟุตบอลทางอินเทอร์เน็ตดังกล่าว แสดงถึงการไม่คำนึงถึงอาณาเขตการปกครอง ดังนั้น เมื่อบุคคลเข้าสู่อินเทอร์เน็ตหรือเครือข่ายข้อมูล World Wide Web หรือ WWW. ก็เปรียบเสมือน อยู่ในดินแดนที่เกินกว่ากฎหมายแห่งดินแดนจะเข้าไปถึงที่เรียกว่า ไชเบอร์สเปซ ทำให้เกิดช่องโหว่ (Loophole) ในการบังคับใช้กฎหมาย การสืบสวน การสอบสวนและในขบวนการยุติธรรม และเนื่อง จากการพนันฟุตบอลเป็นความผิดที่รัฐเป็นผู้เสียหาย (Victimless Crime) ซึ่งขึ้นอยู่กับมาตรฐานใน แต่ละสังคมจะกำหนดว่าเป็นสิ่งที่ผิดกฎหมาย การพนันฟุตบอลทางอินเทอร์เน็ตในลักษณะที่มีการ ตั้งโฮมเพจโดยใช้คอมพิวเตอร์เป็นเครื่องมือหลักในการประกอบอาชญากรรม (Computer as

“Instrumentality” of Crime) โดยเจ้ามืออาจจะอยู่ในประเทศหนึ่ง แล้วใช้คอมพิวเตอร์ส่วนตัวที่บ้านหรือสำนักงานต่อเชื่อมเข้ากับคอมพิวเตอร์หลักทางสายโทรศัพท์ โดยที่เครื่องคอมพิวเตอร์หลักนั้นจะอยู่ในประเทศเดียวกันหรืออีกประเทศหนึ่งหรือแม้แต่ในอีกซีกโลกหนึ่ง แล้วสั่งการให้คอมพิวเตอร์หลัก นำไปสู่อินเทอร์เน็ตและโครงข่ายข้อมูล WWW. เพื่อบริหารการรับกิน-รับใช้เงินพนันให้กับลูกค้าที่เข้ามาเล่นการพนันฟุตบอล การพนันฟุตบอลจึงเกิดได้ทุกที่และใช้ระยะเวลาในการเล่นสั้นมาก (อาจใช้เวลาสั้นกว่า 1/100 วินาที ในการ รับ-ส่งผ่านข้อมูลระหว่าง ผู้เล่นและโฮมเพจของเจ้ามือ พยานหลักฐานของกลางประกอบการเล่นการพนันฟุตบอลทาง อินเทอร์เน็ต ก็เป็นเพียงสัญญาณคอมพิวเตอร์ที่เป็นเพียงคลื่นกระแสไฟฟ้า และรหัสโปรแกรมที่ไม่สามารถจับต้องได้ทางกายภาพ จึงไม่สามารถทำการตรวจ ค้น และยึดของกลางได้เหมือนวิธีการจับกุมการพนันประเภทอื่น หากเจ้าหน้าที่ผู้ทำการสืบสวนจับกุมไม่มีความรู้ความเข้าใจโดยทำการตรวจยึดเพียงตัวเครื่องคอมพิวเตอร์ตามวิธีการดั้งเดิมในการจับกุมการพนันทั่วไป ไม่ได้ให้ความสนใจที่จะเก็บบันทึกข้อมูลที่ปรากฏอยู่บนจอหรือในหน่วยความจำของเครื่องคอมพิวเตอร์ซึ่งเป็นข้อมูลที่อยู่อินเทอร์เน็ต (หรือ URL) บนข้อมูลเกี่ยวกับการเชื่อมต่อกับเครื่องคอมพิวเตอร์หลัก และเครือข่าย WWW. ในช่วงเวลาที่ผู้ต้องหาเล่นพนันและร่องรอยเส้นทางการส่งผ่านข้อมูล (Audit Trail) ไว้เป็นหลักฐาน ทำให้ขาดความสมบูรณ์ในการรวบรวมหลักฐานประกอบคดี ซึ่งหลักฐานข้อมูลดังกล่าวจะสูญหายไปโดยอาจไม่สามารถเรียกคืนมาได้อีกต่อไป หากเจ้าหน้าที่พยายามที่ปิดเครื่องหรือดึงปลั๊กไฟเพียงเพื่อยึดตัวเครื่องคอมพิวเตอร์เป็นของกลางประกอบคดี

ในส่วนของพนักงานสอบสวน นอกจากจะต้องมีความรู้ความเข้าใจในหลักการวิธีการและองค์ประกอบแห่งความผิดของการเล่นการพนันประเภทต่างๆ แล้ว ยังจะต้องมีความเข้าใจอย่างถ่องแท้หลักการพื้นฐานของการเชื่อมโยงระบบโครงข่ายและวิธีการทำงานของอินเทอร์เน็ต เครือข่ายข้อมูล และหลักการที่คอมพิวเตอร์ใช้ในการรับ-ส่งผ่านข้อมูล และในบางกรณียังจำเป็นที่พนักงานสอบสวนจะต้องมีความรู้เบื้องต้นในภาษาคอมพิวเตอร์ ตลอดจนเข้าใจความหมายของข้อมูล มีความเข้าใจและทราบวิธีการที่จะพยานหลักฐานที่เก็บและยึดมาได้จากที่เกิดเหตุไปใช้ให้เกิดประโยชน์ในทางคดี และมีความจำเป็นจะต้องเข้าใจว่าพยานหลักฐานใด สามารถใช้พิสูจน์ความผิดของผู้ต้องหาได้ และเนื่องจากการพนันทางอินเทอร์เน็ตไม่เข้าข่ายความผิดที่เป็นอาชญากรรมระหว่างประเทศ (International Crime) จึงอาจไม่ได้รับความร่วมมือในการส่งประเด็นไปทำการสอบสวน จึงเป็นการยากลำบากในการดำเนินคดีกับการเล่นพนัน ฟุตบอลทางอินเทอร์เน็ต ทำให้อาชญากรรมประเภทนี้แพร่ระบาดไปอย่างรวดเร็วซึ่งนอกจากจะเป็นการละเมิดต่อกฎหมายและศีลธรรมอันดีของประเทศแล้วยังทำให้เงินไหลออกนอกประเทศ ออกนอกระบบและเมื่อรวมกันเข้าก็จะสามารถสร้างความเสียหายอย่างรุนแรงทั้ง ทางด้าน เศรษฐกิจ สังคม และกระทบกระเทือนต่อความมั่นคงของประเทศ

ตามปกติกลุ่มวัยรุ่นจะไม่ชอบเล่นการพนัน เนื่องจากการอบรมว่าการพนันเป็นสิ่งชั่วร้าย แต่การแข่งขันฟุตบอลเป็นกีฬาอย่างหนึ่ง ซึ่งภาพกีฬาเป็นสิ่งที่ดี แต่เมื่อมีการพนันแฝงเข้ามาเกี่ยวข้องกับคนจึงไม่ค่อยรู้สึกผิดมากนัก ซึ่งทัศนคติของคนไทยชอบการพนันเล็กๆ น้อยๆ อยู่แล้ว เมื่อตัดสินเรื่องอะไรไม่ได้มักพูดติดปากว่าพนันกันหรือไม่

การพนันฟุตบอลกับการบังคับใช้กฎหมาย

การพนันฟุตบอล ไม่ได้มีกำหนดเป็นความผิดไว้โดยตรงใน พ.ร.บ. การพนัน พ.ศ. 2478 และการจับกุมดำเนินคดีก็อาศัยการปรับกฎหมาย แม้กระนั้น อัตราโทษสูงสุดตาม พ.ร.บ. ดังกล่าวคือ โทษจำคุกไม่เกิน 3 ปี และปรับไม่เกิน 5,000 บาท ซึ่งนับว่าน้อยมากถ้าคำนึงถึงความยุ่งยากซับซ้อนในการจับกุม ทั้งเครื่องมืออุปกรณ์ กำลังคน และประกอบกับคุณลักษณะของการเล่นการพนันฟุตบอลเองทำให้ผู้เล่นไม่เกรงกลัว

องอาจ ชัยเพชรโยธิน (2541: 527,172) ให้ความเห็นว่า ความผิดฐานลักลอบเล่นการพนัน ทายผลการแข่งขันฟุตบอลไม่มีระบุในบัญชี ก. หรือ ข. ท้าย พ.ร.บ. การพนัน พ.ศ. 2478 ความผิดนี้จึงอยู่ในมาตรา 4 ทวิ คือการเล่นอื่นใดนอกจากที่กล่าวไว้ ในมาตรา 4 ซึ่งมีอัตราโทษตามมาตรา 12 (2) ซึ่งมีอัตราโทษจำคุกไม่เกิน 1 ปี หรือ ปรับไม่เกิน 1,000 บาทหรือทั้งจำทั้งปรับ แต่การฟ้องร้องหรือพิพากษาจำเลย ซึ่งกระทำผิดฐานนี้ ก็มีการฟ้องร้องและลงโทษโดยใช้กฎหมายที่แตกต่างกันไป

การตั้งข้อหาความผิดที่เกี่ยวกับการเล่นการพนันฟุตบอล เกิดความสับสนและขาดบรรทัดฐานที่แน่นอน จึงมีการตั้งข้อหาแตกต่างกันออกไป เช่น บางแห่งตั้งเป็นความผิดฐานเล่นการพนันเสี่ยงโชคตามบัญชี ข. ลำดับที่ 16 หรือ ฐานร่วมกันเล่นการพนันตามบัญชี ข. ลำดับที่ 27 (ฟุตบอลโต๊ะ) ทำให้เกิดความไม่ชัดเจนของตัวบทกฎหมาย เกิดความสับสนในการบังคับใช้กฎหมายและอำนวยความสะดวกซึ่งข้อหาดังกล่าวมีอัตราโทษแตกต่างกัน คือ เป็นความผิดตามมาตรา 4 วรรคสอง ซึ่งมาตรา 12(2) กำหนดอัตราโทษจำคุกไม่เกิน 2 ปี ปรับไม่เกิน 2,000 บาท หรือทั้งจำทั้งปรับ ซึ่งอัตราโทษดังกล่าวก็ยิ่งน้อยกว่าการพนันชนิดอื่น ทั้งๆ ที่การเล่นการพนันฟุตบอลมีการได้เสียรวดเร็วในวงเงินจำนวนมากและมีการส่งเงินไปแทงกับเจ้ามือต่างประเทศ ซึ่งทำความเสียหายกับเศรษฐกิจและสังคมอย่างรุนแรง น่าจะแก้ไข พ.ร.บ.การพนัน พ.ศ. 2478 เพื่อให้ได้สัดส่วนและทันกับปัญหาของยุคสมัยต่อไป

ส่วนผลกระทบของการพนันฟุตบอล นั้น จากการศึกษาวิจัยของ นวลน้อย ตรีรัตน์ (2543: 268) คือ การขยายตัวเข้าสู่เยาวชน และการพนันในระบบเครดิต ซึ่งเป็นผลลบค่อนข้างมาก ต่อการสร้างภาระหนี้สินกับผู้เล่น และตามมาด้วยปัญหาอาชญากรรม นอกจากนี้ยังก่อให้เกิดการ สูญเสียเงินตราต่างประเทศจากการที่เจ้ามือบางส่วนส่งผ่านการแทงไปยังร้านรับพนันใน ต่างประเทศและบุกรุกเข้ามาของการพนันโดยผ่านอินเทอร์เน็ต มีผลในการดึงผู้เล่นบางส่วนให้เล่น โดยตรงกับร้านรับแทงพนันของต่างประเทศ ซึ่งมาตรการปราบปรามที่ผ่านมากล่าวได้ว่ากระทำได้อ อย่างจำกัด เนื่องจากลักษณะของการพนันฟุตบอลไม่ต้องอาศัยสถานที่ใช้ระบบการติดต่อสื่อ โทศัพท์ และระบบธนาคารเพื่อการโอนเงิน ทำให้การปราบปรามเป็นไปอย่างยากลำบากและต้อง ใช้ทรัพยากรทั้งบุคลากรและเครื่องมือค่อนข้างมาก ซึ่งส่งผลต่อหน้าที่ที่ตำรวจต้องทำ ดังนั้น รัฐบาลต้องมีการปรับปรุงบทลงโทษและการดำเนินการของตำรวจให้มีประสิทธิภาพมากขึ้น อีกทั้งยังต้องศึกษาและวิจัยเพื่อประเมินความเปลี่ยนแปลง และการขยายตัวของภาพตลาดต่อไป

งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ถึงแม้ว่าการเล่นการพนันจะมีรูปแบบที่หลากหลาย เป็นที่รู้จักมักคุ้นกันโดยทั่วไป และมี คุณค่าแก่การศึกษาและวิจัยก็ตาม แต่ทว่างานวิจัยของการเล่นการพนันในประเทศไทยแต่ละ รูปแบบมักจะไม่มีมากนัก เนื่องจากการเล่นการพนันในประเทศไทยยังถือว่าเป็นเรื่องผิดกฎหมาย การเข้าถึงองค์ความรู้ และผู้ที่เล่น สถานที่ และกระบวนการต่างๆ ในการได้มาซึ่งข้อมูลจึงค่อนข้าง จะยากลำบาก และมีลักษณะต้องห้ามในส่วนของแหล่งข้อมูลบางแห่ง แต่ก็ยังมีงานวิจัยหลายชิ้นที่ สามารถทำออกมาได้และทรงคุณค่าต่อวงการวิชาการบ้านเราเป็นอย่างมาก ดังต่อไปนี้

นวลน้อย ตรีรัตน์ (2539) ได้ทำการศึกษาเรื่อง “พนันฟุตบอล การเสี่ยงโชคของชนชั้นกลาง” พบว่าการพนันฟุตบอลเป็นการพนันที่อาศัยการสื่อสารที่ทันสมัยเป็นสิ่งสนับสนุนกระบวนการมี ลักษณะที่แตกต่างจากการพนันชนิดอื่น เป็นการพนันที่ผู้โยงกับข้อมูลที่เกิดขึ้นกับกิจกรรมที่เกิดใน ต่างประเทศ ดังนั้น ความรวดเร็วหรือการเข้าถึงข้อมูลข่าวสารจึงถือเป็นหัวใจของการพนันฟุตบอล สื่อข่าวสารข้อมูลจึงเป็นปัจจัยที่มีผลต่อการแพร่ระบาดของการพนันฟุตบอล แต่เนื่องจากการพนัน ฟุตบอลเป็นการกระทำที่ผิดกฎหมายในประเทศไทย เครือข่ายวงการพนันจึงต้องปิดบัง

มาโนช ดันตระเชียร (2542) ได้ศึกษาเรื่อง “อาชญากรรมในยุคโลกาภิวัตน์จากการพนันบอล ทางอินเทอร์เน็ตถึงอาชญากรรมคอมพิวเตอร์” พบว่า การพนันฟุตบอลทางอินเทอร์เน็ต เป็น

ปัญหาที่เกิดขึ้นจากการพัฒนาการของเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ที่เชื่อมต่อกันทั่วโลก อันเป็นการละเมิดต่อกฎหมายและศีลธรรมอันดีของประชาชนและยังจะทำให้เงินไหลออกนอกประเทศเมื่อรวมกันเข้าก็สร้างความสูญเสียให้แก่ประเทศชาติมีผลให้เกิดความเสียหายรุนแรงทางด้านเศรษฐกิจ สังคมและกระทบกระเทือนต่อความมั่นคงของประเทศได้ แต่ความแตกต่างของกฎหมายในแต่ละประเทศทำให้เกิดช่องโหว่ในการบังคับใช้กฎหมาย การรวบรวมพยานหลักฐานเพื่อใช้ในการพิสูจน์ความผิดในคดีการพนันทางอินเทอร์เน็ตเป็นไปได้ด้วยความยากลำบาก เนื่องจากไม่มีพยานหลักฐานเหมือนคดีการพนันอื่นๆ และจะยากยิ่งขึ้นหากผู้เล่นและเจ้ามืออยู่กันคนละประเทศที่มีกฎหมายแตกต่างกัน อุปสรรคทางด้านระยะทาง ภาษาที่แตกต่างกัน หรือความคิดพื้นฐานที่ถือว่าการพนันเป็นสิ่งผิดกฎหมาย หรือไม่ประกอบกับการพนันทางอินเทอร์เน็ตไม่เข้าข่ายเป็นความผิดที่เป็นอาชญากรรมระหว่างประเทศ บุคลากรที่มีหน้าที่ในการบังคับใช้กฎหมายนอกจากจะต้องมีความรู้ความเข้าใจพื้นฐานในหลักการวิธีการ และองค์ประกอบแห่งความผิดของการเล่นการพนันประเภทต่างๆ แล้ว ยังจำเป็นจะต้องมีความรู้ความเข้าใจอย่างถ่องแท้ถึงหลักพื้นฐานของการเชื่อมโยงของระบบเครือข่ายและวิธีทำงานของอินเทอร์เน็ต ตลอดจนมีความเข้าใจถึงความหมายของข้อมูลสามารถเข้าใจและรู้วิธีการที่จะนำพยานหลักฐานที่เก็บหรือยึดมาจากที่เกิดเหตุไปใช้ให้เกิดประโยชน์ในทางคดี และยังมีความจำเป็นเข้าใจว่าพยานหลักฐานใดสามารถใช้พิสูจน์ความผิดได้ ประกอบกับจะต้องมีความรู้และความสามารถเพียงพอที่จะทำการตรวจค้น ยึดและเก็บรักษาหลักฐานต่างๆ อย่างถูกต้องเพื่อป้องกันการสูญหายหรือเสียหายซึ่งปัจจุบันมีจำนวนน้อยมาก ดังนั้น ผู้มีหน้าที่รับผิดชอบจะต้องส่งเสริมการพัฒนาความรู้แก่บุคลากรที่ปฏิบัติงานในส่วนนี้ การออกกฎหมายสำหรับอาชญากรรมที่เกี่ยวกับคอมพิวเตอร์โดยเฉพาะและจำเป็นต้องมีกระบวนการแสวงหาความร่วมมือระหว่างประเทศทั้งในลักษณะรัฐต่อรัฐ องค์กรต่อองค์กรเพื่อเกื้อกูลซึ่งกันและกันในการแสวงหาพยานหลักฐานมาดำเนินการในความผิดประเภทนี้

องอาจ ชัยเพชรโยธิน (2541) “เรื่องการบังคับใช้กฎหมายการพนัน ศึกษากรณีการพนันผลการแข่งขันฟุตบอล” พบว่า การพนันฟุตบอลทำรายได้ให้เจ้ามือจำนวนมาก จึงได้มีการพัฒนาองค์กรและวิธีการเล่น โดยมีการพนันระหว่างเจ้ามือต่างๆ ทั้งในและต่างประเทศ จนเกิดเครือข่ายขนาดใหญ่ เนื่องจากการพัฒนาการทางเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ ได้มีผู้เล่นจำนวนหนึ่งเปิดโฮมเพจรับพนันผลการแข่งขันในเครือข่ายคอมพิวเตอร์ระบบอินเทอร์เน็ตซึ่งแพร่หลายไปทั่วโลกทำให้เกิดช่องว่างในการใช้กฎหมายอันเกิดจากตัวบทกฎหมายและองค์กรที่บังคับใช้กฎหมาย แนวทางแก้ไขคือเสนอให้มีการแก้ไข พ.ร.บ. การพนัน พ.ศ. 2478 โดยให้มีการเพิ่มฐานความผิดการเล่นการพนันฟุตบอลและเพิ่มอัตราโทษให้ได้สัดส่วนกับความผิด พร้อมทั้งปรับปรุงกฎหมายและระเบียบเรื่องการค้นและมาตรการพิเศษบางอย่าง เช่น การดักฟังโทรศัพท์เพื่อให้เกิดความคล่องตัวและไม่เป็น

อุปสรรคต่อการปฏิบัติหน้าที่เจ้าพนักงาน และบัญญัติให้เงินเกี่ยวกับการพนันอยู่ในกฎหมายป้องกัน และปราบปรามการฟอกเงินเพื่อควบคุมธุรกรรมทางการเงินที่เกี่ยวข้องกับกิจกรรมการพนัน ส่วนปัญหาเครือข่ายการพนันฟุตบอลข้ามชาติ รัฐบาลจะต้องของความร่วมมือระหว่างประเทศ ไปยังรัฐที่มีเครือข่ายการพนันผิดกฎหมายเชื่อมโยงกับประเทศไทย สำหรับปัญหาที่เกิดจากองค์กร ที่ใช้บังคับกฎหมาย รัฐบาลควรดำเนินนโยบายที่เหมาะสม พร้อมทั้งพัฒนาองค์กรดังกล่าวให้ สามารถปราบปรามเครือข่ายการพนันผิดกฎหมายอย่างมีประสิทธิภาพ

สังคิต พิริยะรังสรรค์ (2543) ได้ทำการศึกษาเรื่อง การพนันกับนโยบายสาธารณะ พบว่า การพนันในประเทศไทยเป็นสิ่งผิดกฎหมายเนื่องจากรัฐบาลพิจารณาว่าเป็นสิ่งที่เลวร้ายและส่งผล ทางด้านลบต่อสังคม แต่จุดยืนของรัฐบาลไม่สอดคล้องกับพฤติกรรมของคนส่วนใหญ่ ประชาชน จำนวนมากให้ความร่วมมือกับกิจกรรมหลายอย่างที่ผิดกฎหมาย ประกอบกับ พ.ร.บ. การพนัน พ.ศ. 2478 มีความคลุมเครือใน 2 ประการหลัก ประการแรก มีการอนุญาตให้มีการพนันบางประเภทภายใต้ เงื่อนไขที่กำหนด กฎหมายมิได้ลงโทษการพนันว่าเป็นสิ่งเลวร้ายทั้งหมด แต่มีการลงโทษคนที่ไม่ ปฏิบัติตามกฎหมายและถือว่าคนเหล่านี้เป็นอาชญากรรมตามกฎหมายประการที่สอง กฎหมายไม่มีความ เป็นจริงและไม่สามารถบังคับได้ ส่งผลให้มีการเล่นการพนันกันอย่างกว้างขวางและมีการติดสินบน เจ้าหน้ารัฐเพราะอัตราโทษน้อยแต่การดำเนินคดีทางศาลถือว่าเป็นสิ่งละเอียดอ่อน รวมทั้งเจ้าหน้าที่รัฐ และนักการเมืองมีส่วนพัวพันในเครือข่ายธุรกิจการพนันและให้การคุ้มครอง จึงเป็นการยากยิ่งที่จะ บังคับใช้กฎหมายอย่างมีประสิทธิภาพ รัฐบาลบางประเทศยอมรับในเรื่องดังกล่าว จึงทำให้การ พนันเป็นสิ่งถูกกฎหมาย สามารถกำหนดควบคุมและนํารายได้บางส่วนมาใช้ ประหยัดค่าปราบปราม การพนัน เจ้าหน้าที่ของรัฐที่เกี่ยวข้องกับการปราบปรามมีเวลาทำกิจการอื่นได้มากขึ้น โดยเฉพาะ ในปัจจุบันวิวัฒนาการด้านการสื่อสาร ทำให้ผู้คนสามารถเล่นการพนันได้แม้อยู่ที่บ้าน และหาความ สนุกจากการเล่นการพนัน ผู้เล่นทั้งหมดอ้างว่าการกระทำของพวกเขาเป็นเรื่องส่วนตัวและไม่ก่อให้เกิด ผลเสียแก่สังคม และได้มีการสำรวจทัศนคติชนชั้นกลางในกรุงเทพมหานคร ซึ่งส่วนใหญ่เป็น เพศชายและมีการศึกษาระดับปริญญาตรี โดยใช้ focus group และการสำรวจโดยใช้แบบสอบถาม เกี่ยวกับการทำให้การพนันฟุตบอลเป็นสิ่งผิดกฎหมาย พบว่า มีทั้งเห็นด้วยและไม่เห็นด้วยใกล้เคียงกัน โดยเพศชายมีแนวโน้มสนับสนุน ในขณะที่เพศหญิงคัดค้าน โดยผู้ให้การสนับสนุนให้เหตุผลว่า ในเมื่อรัฐบาลไม่สามารถห้ามปรามคนจากการเล่นการพนันก็ควรที่จะทำให้การพนันฟุตบอลเป็น สิ่งถูกกฎหมายเพื่อการควบคุมที่ดีกว่าปัจจุบัน และรายได้ที่เพิ่มขึ้นสามารถนำไปใช้ในการ สงเคราะห์หรือเพื่อสนับสนุน การกีฬาเป็นประโยชน์ต่อสังคมมากกว่าเงินสินบนที่จ่ายให้เจ้าที่รัฐ นักการเมืองและผู้มีอิทธิพลจะทำให้มีการโอนเงินจากเศรษฐกิจนอกระบบสู่ธุรกิจจดทะเบียนและ ลดค่าใช้จ่ายเพื่อได้ให้การคุ้มครอง จากกลุ่มการเมือง ส่วนผู้คัดค้านเชื่อว่าการกีฬาควรที่จะเกิด

ขึ้นเพื่อการกีฬาอย่างเดียวไม่ใช่เพื่อการพนัน การสนับสนุนการพนันฟุตบอลจะกระตุ้นให้มีการเล่น การพนันในกรณีของกีฬาอื่นๆ เข้าไปด้วย และส่งผลกระทบต่อในทางร้ายให้กับวัยรุ่น

งานวิจัยเรื่อง “อุตสาหกรรมการพนันไทย : ไทย อังกฤษ สหรัฐอเมริกา ออสเตรเลียและ มาเลเซีย” ของสำนักงานกองทุนสนับสนุนการวิจัย (สกว.) โครงการเมธีวิจัยอาวุโส โดย ผาสุก พงษ์ไพจิตร และคณะ (2543)

มีวัตถุประสงค์ในการศึกษาเพื่อให้ข้อมูลเรื่องการจัดการธุรกิจการพนันในประเภทต่างๆ ประสิทธิภาพของประเทศที่ได้รับอนุญาตให้เปิดเล่นการพนันหลายประเภทให้เป็น ธุรกิจถูกกฎหมาย ผลกระทบทางเศรษฐกิจ สังคม การเมือง และวิธีการที่รัฐบาลประเทศนั้นๆ จัดการกับ ปัญหาผลกระทบทางลบที่ตามมา โดยเฉพาะผลกระทบทางสังคม

ผลของการวิจัยทำให้ทราบว่า มีนักพนันคนไทยเข้าไปเล่นบ่อนคาลิโนในประเทศเพื่อนบ้าน เป็นจำนวนมาก นอกจากนี้ยังมีข้อสรุปสำหรับการพนันในประเทศไทยว่า “มูลค่าทางเศรษฐกิจห่วย ได้ดินมีมูลค่าสูงสุด โดยมีสัดส่วนประมาณร้อยละ 50 ของกิจกรรมการพนัน 3 ประเภท (ห่วยได้ดิน บ่อนเถื่อน และพนันฟุตบอล) การพนันฟุตบอลผิดกฎหมายมีสัดส่วนน้อยที่สุดประมาณไม่ถึงร้อยละ 10 อย่างไรก็ตาม การพนันฟุตบอลเป็นกิจกรรมใหม่ที่เพิ่งเกิดขึ้นในสังคมไทยในเวลาสั้นๆ เมื่อเทียบกับกิจกรรมการพนันอีก 2 ประเภท แต่เมื่อพิจารณาการขยายตัวของการพนันฟุตบอลพบว่า มีการขยายตัวในระดับที่สูง”

สิ่งที่คณะนักวิจัยประเมินว่ารัฐบาลต้องการที่จะควบคุม คือ การเล่นการพนันในกลุ่มเยาวชน และการเล่นผ่านระบบเครดิต แต่ผลที่สำคัญของการเปิดการพนันเป็นกิจกรรมที่ถูกกฎหมาย คือ จะกระตุ้นให้ตลาดขยายตัว กล่าวคือมีผู้เล่นมากขึ้น แต่การจัดเก็บภาษีจะทำได้ไม่มากนัก เนื่องจากอัตราผลตอบแทนในการให้บริการการพนันฟุตบอลนั้นอยู่ในระดับต่ำอยู่แล้ว (ร้อยละ 10 ถึง 13) และตลาดฟุตบอลยังเล็กอยู่เมื่อเปรียบเทียบกับห่วยได้ดิน ดังนั้น คณะวิจัยจึงเห็นว่ารัฐบาลยัง ดำเนินงานของตำรวจให้มีประสิทธิภาพมากขึ้น ทั้งยังต้องศึกษาวิจัยเพื่อประเมินความเปลี่ยนแปลง และการขยายตัวของตลาดต่อไป

“รัฐบาลในประเทศออสเตรเลียค่อนข้างให้ความสำคัญกับการหารายได้จากการเล่นการพนัน ในขณะที่ประเทศอังกฤษ ทัศนะ/ความคิดเห็นต่อการพนันยังเป็นการต่อต้านอย่างรุนแรง ดังนั้น นโยบายจึงออกมาในลักษณะที่จะทำอะไรจึงจะทำให้ธุรกิจการพนันอยู่ในกรอบที่จะไม่สร้าง

ปัญหาทางสังคม และไม่มีการขยายตัวมากนัก เช่น การจำกัดให้การพนันนอกสนามทำได้ในระบบเครดิตผ่านทางจดหมายและโทรศัพท์ ซึ่งทำให้ไม่มีการพบปะหรือพูดคุยเรื่องอัตราต่อรองหรือผลการแข่งขัน ให้การพนันเป็นเรื่องส่วนตัวเท่านั้น การพนันที่ผ่านระบบการติดต่อสื่อสารในขณะนั้นยังล้ำสมัย ใช้เวลาและไม่สะดวกนัก มีผลช่วยควบคุมการขยายตัวของกิจกรรมการพนันได้มากพอสมควร การไม่อนุญาตให้มีสถานรับแทงพนันนอกสนามมีผลทำให้เกิดการชะลอตัวของระบบข่าวสาร เนื่องจากระบบข่าวสารในสมัยนั้นยังมีความล่าช้ามาก ดังนั้น ถ้าไม่อนุญาตให้มีแหล่งที่อาจให้ข่าวสารได้ ผู้พนันก็ขาดข่าวสาร และถ้าต้องการข่าวสารที่ทันสมัยต้องไปที่สนามแข่งขัน วิธีการดังกล่าวได้ผลค่อนข้างมากกับการพนันทายผลการแข่งขัน ที่ต้องอาศัยข่าวสารข้อมูลเป็นพื้นฐานสำคัญในการตัดสินใจ” (นวลน้อย ตรีรัตน์, 2543: 231)