

บทที่ 2

ลักษณะของการพนันบนอินเทอร์เน็ตและผลกระทบของประเทศไทย

ในปัจจุบันนี้การพนันบนอินเทอร์เน็ต เป็นเรื่องที่คุ้นเคยกันดีของคนในสังคม บางคนก็มีประสบการณ์ในการเล่นมาแล้ว ถึงแม้ว่าการพนันดังกล่าวจะเป็นกิจกรรมที่แพร่หลายในหมู่มนุษย์ที่ชอบทำทายและยินดีที่จะไปเสี่ยงเล่นการพนัน โดยมุ่งหวังที่จะชนะพนันหรือเกิดความสนุกเร้าใจในการเล่นการพนันบนอินเทอร์เน็ต เพื่อสร้างความเข้าใจเกี่ยวกับการพนัน ในบทนี้จะอธิบายความหมายของการพนันบนอินเทอร์เน็ต ประวัติความเป็นมาของการพนันและวิวัฒนาการของการพนันบนอินเทอร์เน็ต ลักษณะของการเล่นการพนันบนอินเทอร์เน็ต ประเภทและวิธีการเล่นการพนันบนอินเทอร์เน็ต ตลอดจนผลกระทบที่เกิดขึ้นจากการเล่นการพนันนั้นจะมีผลเสียในด้านใดบ้าง

1. ความหมายของการพนันบนอินเทอร์เน็ต

การพนันกับคนไทยมีความผูกพันกันมากจนไม่สามารถแยกออกจากกันได้ ในอดีตจะเล่นกันในวงแคบ เมื่อเทคโนโลยีเจริญมากขึ้นอย่างเช่นปัจจุบันนี้การพนันจึงแพร่หลายไปในวงกว้างมีการเล่นการพนันบนอินเทอร์เน็ต จึงมีคำที่ต้องทำความเข้าใจเพราะคำว่า “การพนันขั้นต่อ” เป็นคำที่ใช้อย่างเป็นทางการ ในพระราชบัญญัติการพนัน พ.ศ. 2478 และบทบัญญัติในมาตรา 853 และมาตรา 854 ของประมวลกฎหมายแพ่งและพาณิชย์ มิได้มีการอธิบายความหมายคำว่า การพนันเอาไว้โดยตรง แต่สามารถหาความหมายของการพนันได้ดังนี้

พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2542 การพนันหมายถึง การเล่นเอาเงินหรือสิ่งอื่นใด โดยอาศัยความฉลาด ความชำนาญ เล่ห์เหลี่ยม ไหวพริบ และฝีมือรวมทั้งโชคด้วย

บทบัญญัติบางมาตราของพระราชบัญญัติการพนัน พ.ศ. 2478 ได้กล่าวถึงลักษณะของการพนันเอาไว้ได้แก่มาตรา 5 บัญญัติว่า “ผู้ใดจัดให้มีการเล่นซึ่งตามปกติย่อมจะพนันเอาเงินหรือทรัพย์สินอย่างอื่นแก่กัน ” มาตรา 9 บัญญัติว่า “ การเล่นอย่างใดที่เสี่ยงโชคให้เงินหรือประโยชน์อย่างอื่นแก่ผู้เล่น ” แสดงว่าความหมายของการพนัน จะต้องเป็นการเล่นที่มีลักษณะได้หรือเสียเงินหรือเสียทรัพย์สินกัน แต่นักนิติศาสตร์หลายท่านได้ให้นิยามความหมายของการพนันแตกต่างกันออกไปดังนี้

สุบิน พูลพัฒน์ ได้ให้นิยามไว้ว่า “การพนันขั้นต่อ คือสัญญาชนิดหนึ่งในเอกเทศสัญญา ซึ่งผู้พนันขั้นต่อที่เป็นคู่สัญญาได้ให้คำมั่นต่อกันไว้ว่า” เมื่อเหตุการณ์อันเป็นเงื่อนไข ซึ่งยัง

ไม่รู้แน่นอนตามที่ตกลงกันไว้เกิดขึ้น อีกฝ่ายหนึ่งจะจ่ายเงินหรือทรัพย์สิน ซึ่งฝ่ายที่ต้องจ่ายเงิน ทรัพย์สินเรียกว่า ผู้แพ้ ส่วนผู้ที่ได้รับเงินหรือทรัพย์สินเรียกว่าผู้ชนะดังนั้น¹¹

การพนันคือการเข้าเล่นในทำนองการแสวงหาผลประโยชน์โดยอาศัยการเสี่ยงโชค ด้วย ไพ่หรือลูกเต๋า และฝีมือ เอาเงินหรือทรัพย์สินกัน ไม่ว่าจะได้รับอนุญาตหรือไม่ได้รับอนุญาตตามกฎหมายก็ตาม

ขั้นต่อ คือการเข้าเล่นโดยอาศัยการเสี่ยงต่อเหตุการณ์อย่างใดอย่างหนึ่งที่ไม่แน่นอน อัน จะเกิดขึ้นภายในหน้า โดยคู่กรณีมีความเห็นไม่ตรงกัน จึงตกลงกันว่า ถ้าเหตุการณ์เกิดขึ้นแน่นอน ตามที่ตกลงกันไว้แล้ว ฝ่ายหนึ่งเป็นฝ่ายชนะ อีกฝ่ายแพ้จะต้องจ่ายเงินหรือทรัพย์สินจำนวนหนึ่ง ให้แก่ผู้ชนะนั้น

ศาสตราจารย์ จี๊ด เศรษฐบุตร ได้ให้คำนิยามว่า การพนันคือเอกเทศสัญญา ที่คู่สัญญา ได้ให้คำมั่นซึ่งและกันว่า ฝ่ายหนึ่งจะจ่ายเงินหรือทรัพย์สินแก่อีกฝ่ายหนึ่งแล้วแต่เหตุการณ์ที่ คู่สัญญายังไม่รู้แน่นอน อันหนึ่งจะได้ปรากฏแก่คู่สัญญาว่าแน่นอน ในทางใด เมื่อเหตุการณ์ออกมาแน่นอนในทางใดแล้ว คู่สัญญาที่จะจ่ายเงินหรือทรัพย์สินตามคำมั่น ได้ชื่อว่าเป็นผู้แพ้ ส่วนคู่สัญญา ที่รับเงินหรือทรัพย์สิน ตามคำมั่น ได้ชื่อว่าเป็นผู้ชนะ¹²

ส่วนความหมาย ตามกฎหมาย ตามพจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2525 ได้ ให้ความหมายไว้ว่า

การพนันเป็นคำกริยา หมายความว่า การเล่นเอาเงินหรือสิ่งอื่น โดยอาศัยความฉลาด ความชำนาญ เล่ห์เหลี่ยม ไพ่หรือลูกเต๋ารวมทั้งโชคด้วย ถ้าเป็นคำนามการเล่นเช่นนั้นเรียกว่าการ พนัน

พนันขั้นต่อ เป็นคำนาม หมายความว่า การพนันซึ่งได้เสียกันโดยวิธีต่อรอง¹³

¹¹ สุบัน พูลพัฒน์ (2532) คำอธิบายประมวลกฎหมายแพ่งและพาณิชย์ว่าด้วย ยืม ผูก ทรัพย์สิน ทรัพย์ ทรัพย์ ทรัพย์ เก็บของ ใน คลังสินค้า ประณีประนอมยอมความ การพนันขั้นต่อ พิมพ์ครั้งที่ 4 กรุงเทพมหานครสำนักพิมพ์นิติบรรณาการ หน้า 140 – 141

¹² จี๊ด เศรษฐบุตร (2492) กฎหมายแพ่งและพาณิชย์ว่าด้วย ยืม ผูก ทรัพย์สิน ทรัพย์ เก็บของใน คลังสินค้า ประณีประนอมยอมความ การพนันขั้นต่อ กรุงเทพมหานคร มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ และการเมือง หน้า 171 – 172 .

¹³ ราชบัณฑิตยสถาน พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2525 กรุงเทพมหานคร นานมีบุ๊ค พลัสเสตชัน 2546 หน้า 756.

ประภาส วนิชเกียรติ นิยามว่า การพนันต้องเป็นไปด้วยการเสี่ยงโชค ด้วยไหวพริบและมีฝีมือพนันเอาเงินกันโดยชอบด้วยกฎหมาย หรือมิชอบด้วยกฎหมาย และผู้เล่นทุกคน ได้ร่วมในการเสี่ยงโชค นี้ด้วย¹⁴

กิตติกร มีทรัพย์¹⁵ ให้นิยาม การพนันไว้ว่า การพนันคือสัญญาที่ก่อให้เกิดการได้หรือเสียเงินหรือทรัพย์สิน โดยคู่สัญญา ถือเอาผลแห่งเหตุการณ์ในอนาคตอันไม่แน่นอน ซึ่งคู่สัญญา ไม่มีส่วนได้เสีย เป็นเครื่องชี้ขาดโดยสรุปว่า

1. ต้องมีการได้เสีย ถ้าไม่มีการได้เสียหรือได้ทางเดียวเสียทางเดียว หรือได้เสียกันด้วยกัน ไม่ถือว่าเป็นการพนัน

2. สิ่งที่ได้เสียต้องเป็นเงิน หรือทรัพย์สิน

3. ต้องถือเอาเหตุการณ์ในอนาคตเป็นเครื่องชี้ขาด

รุ่งโรจน์ รื่นเรืองวงศ์ ให้นิยามว่า “การพนันคือสัญญาที่ก่อให้เกิดการเสียเงินหรือทรัพย์สิน โดยคู่สัญญาถือเอาผลแห่งเหตุการณ์ ในอนาคตอันไม่แน่นอนและคู่สัญญาไม่มีส่วนเกี่ยวข้องเป็นเครื่องชี้ขาด”¹⁶

ชุมพล โลหะชาละ ให้นิยามว่า “การพนันคือการเข้าเล่นเสี่ยงโชค ซึ่งต้องใช้ ไหวพริบและฝีมือมาพนัน เอาทรัพย์สินกันโดยชอบหรือมิชอบด้วยกฎหมาย”¹⁷

การพนันที่เข้าใจกัน ในภาษาไทยนั้นอาจเปรียบเทียบกับคำที่ว่า Gambling ในภาษาอังกฤษ Encyclopedia of Crime and Justice ให้ความหมายการพนันอย่างกว้างและอย่างแคบสำหรับความหมายอย่างกว้าง “การพนันอาจเป็นการเข้าร่วมในกิจกรรมที่มีความเสี่ยง เข้าเกี่ยวข้อง”

¹⁴ ประภาส วนิชเกียรติ (2495) คำบรรยายกฎหมายแพ่งและว่าด้วยยืม ผากทรัพย์ เก็บของในคลังสินค้า ประณีประนอมยอมความ การพนันขั้นต่อ กรุงเทพมหานคร มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ หน้า 66 – 67

¹⁵ กิตติกร มีทรัพย์ ความสุขจากการเล่นการพนัน งานวิจัยสุขภาพจิต เจริญวัฒนธรรมและภูมิปัญญาท้องถิ่น สำนักพิมพ์พัฒนาสุขภาพจิต กรมสุขภาพจิต กระทรวงสาธารณสุข เอกสาร วิจัยเยี่ยมเล่ม หน้า 17 .

¹⁶ รุ่งโรจน์ รื่นเรืองวงศ์ “การพนัน” วารสารจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ปีที่ 12 ฉบับที่ 45 กุมภาพันธ์ 2519 หน้า 75 - 78

¹⁷ ชุมพล โลหะชาละ “คำบรรยายเรื่องการพนันต่างๆที่ขึ้นสู่ศาล” ดุลพาห ปีที่ 21 ฉบับที่ 4 กรกฎาคม – สิงหาคม 2517 หน้า 4 -26.

ส่วนความหมายอย่างแคบ การพนันหมายถึง “ความเสี่ยงในการวางเดิมพัน ในผลลัพธ์ ของความน่าจะเป็นในเกมหรือผลการแข่งขันกีฬา”¹⁸

David L Brown ให้คำจำกัดความคำว่า “การพนัน(gambling)” โดยอิงกับความหมายตาม Website 's New World Dictionary แยกกัน ได้ 3 ความหมายคือ ความหมายแรก พนันคือการเล่นเกมที่เสี่ยง เพื่อชิงเงินเดิมพัน ความหมายสอง เป็นการเดิมพันหรือเสียเงิน เพื่อของมีค่า ในผลลัพธ์ ของบางสิ่งบางอย่างที่เกี่ยวกับการเสี่ยงโชค เช่นการพนันทายผลม้าแข่ง ความหมายที่สาม เป็นเรื่องของ การสูญเสียล้างผลาญด้วยการเดิมพัน จากความหมายของ David L Porwn นั้นการพนันจะต้องประกอบไปด้วยส่วนสำคัญ 3 ประการคือ ประการแรกต้องมีการชำระสะสางหนี้สิน (a pay - off) ประการที่สองอยู่บนพื้นฐานของความเสี่ยง (the element of change) และประการสุดท้ายเป็นการเอาเงินหรือของมีค่าเข้าเสี่ยง โดยนักเสี่ยงโชค(the stake risk by the bettor)¹⁹

นอกจากนี้นักกฎหมายต่างประเทศได้ให้นิยามความหมายของการพนันสอดคล้องกับความหมายที่กล่าวมาแล้วข้างต้นดังนี้

Gambling (การพนัน) หมายถึงการนำเอาเงินหรือทรัพย์สินและของมีค่าไปเสี่ยงโชคกับเหตุการณ์อันไม่แน่นอน โดยการมุ่งหวังที่ได้บางสิ่งบางอย่างเกินไปจากจำนวนเงินที่นำไปเล่น

Betting (ขันต่อ) หมายถึงข้อตกลงระหว่างบุคคลสองคนหรือมากกว่าสองคนนำเอาทรัพย์สินหรือสิ่งของ มีค่าจำนวนหนึ่งของทุกคนมารวมกัน และให้ทรัพย์สินตกเป็นของบุคคลบางคน ในกรณี มีเหตุการณ์ ในอนาคตซึ่งยังไม่มีความแน่นอนเกิดขึ้น

นอกจากนิยาม ของนักนิติศาสตร์ ทั้งชาวไทยและชาวต่างประเทศที่ได้กล่าวมาแล้วข้างต้น คำพิพากษาของศาลฎีกาไทย ซึ่งถือว่าเป็นแนวทางในการตีความกฎหมาย ได้วางแนวทางในการพิจารณา “ลักษณะของการพนันที่สำคัญคือต้องมี การได้เสียทรัพย์สิน หรือเงินทองต่อกัน แม้ว่าตามธรรมดา จะเป็นการเล่นที่ต้องพนันกัน เช่นการเล่นไพ่ ถ้าจุดมุ่งหมายของผู้เล่น ไม่ได้เป็นการแสวงหาผลประโยชน์ ในทางทรัพย์สินเงินทอง แต่เล่นเพื่อเอามาเลี้ยงระหว่างเพื่อนฝูงเป็นประโยชน์ในความรื่นเริงทุกคน ไม่ถือว่าเป็นความผิด²⁰

¹⁸ สติธร ธนานิติโชติ การจัดการพนันให้อยู่ในระเบียบสังคมไทย บทความนำเสนอในการประชุมเชิงวิชาการรัฐศาสตร์และรัฐประศาสนศาสตร์แห่งชาติ โรงแรมโลตัสปางสวนแก้ว จ.เชียงใหม่ 2554 หน้า 3 - 4

¹⁹ สติธร ธนานิติโชติ อ่างแล้ว หน้า 12

²⁰ ทะนงศักดิ์ ถิ่นศรีนวล กฎหมายเกี่ยวกับการพนัน วิทยานิพนธ์ปริญญานิติศาสตรมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ กรุงเทพมหานคร 2519 หน้า 84

ส่วนระบบ อินเทอร์เน็ต เป็นระบบเครือข่ายที่ประกอบด้วยคอมพิวเตอร์จำนวนมาก กระจายอยู่ทั่วโลก ต่อโยงใยถึงกันเสมือนใยแมงมุม โดยใช้มาตรฐาน ของการสื่อสารแบบเดียวกัน คือ โพรโทคอล (Transmission Control Protocol / Internet Protocol TCP/IP) ซึ่งสามารถเลือกเส้นทาง ในการติดต่อได้หลายเส้นทาง โดยแบ่งแยกตามระยะทางของการเชื่อมต่อดังนี้

Local Area Network (Lan) เป็นเครือข่าย คอมพิวเตอร์ ที่มีการเชื่อมต่ออุปกรณ์สื่อสาร ในระยะทางจำกัด แต่มีความเร็วในการแลกเปลี่ยนข้อมูลสูง

Matropolitan Area Network (Man) เป็นเครือข่ายคอมพิวเตอร์ขนาดใหญ่ เกิดจากการเชื่อมต่อเครือข่ายคอมพิวเตอร์แบบ Lan ตั้งแต่ 2 เครื่องขึ้นไป

Wide Area Network (Wan) เป็นเครือข่ายคอมพิวเตอร์ขนาดใหญ่ประกอบด้วย เครือข่ายทั้งระบบ Lan และ Man ผสมกัน ระบบนี้สามารถครอบคลุมพื้นที่ได้ระดับประเทศหรือ ระดับโลก ระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ตเป็นระบบแบบ Wan

จากความหมายของการพนันและคำอธิบายของระบบอินเทอร์เน็ตข้างต้น พอสรุป ความหมาย การพนันบนอินเทอร์เน็ตหมายถึงการเล่นเอาเงินหรือสิ่งของ โดยอาศัยความฉลาด ความชำนาญ เล่ห์เหลี่ยมไหวพริบและฝีมือรวมทั้ง โชค ซึ่งอาศัยเหตุการณ์ในอนาคตที่ไม่แน่นอน โดยมีการรวบรวมการเล่นในรูปแบบต่างๆ รวมทั้งการทายผลการแข่งขันกีฬา มาไว้ในเครือข่าย คอมพิวเตอร์ ที่มีการเชื่อมต่อระบบแบบ Wan ซึ่งสามารถ ครอบคลุมพื้นที่ไปได้ทั่วโลก

ผลจากการศึกษาและสรุปความหมายของการพนันบนอินเทอร์เน็ต ดังกล่าวข้างต้นทำให้ทราบความเป็นมาของการพนันในประเทศไทย มีก่อน พ.ศ. 2478 เกิดผลกระทบต่อสังคม จึงได้มีการตราพระราชบัญญัติการพนันใช้เป็นกฎหมายควบคุมการเล่นการพนัน ในประเทศไทยจนถึงปัจจุบัน เพื่อสร้างความรู้ความเข้าใจในการพนันได้ดียิ่งขึ้น ควรศึกษาประวัติความเป็นมาและ วิวัฒนาการพนันบนอินเทอร์เน็ตดังนี้

2. ประวัติความเป็นมาของการพนันและวิวัฒนาการพนันบนอินเทอร์เน็ต

การเล่นการพนันในประเทศไทย สันนิษฐานว่าได้รับอิทธิพล มาจากประเทศจีน ตั้งแต่ สมัยสุโขทัย เพราะได้ มีการติดต่อค้าขายกัน ในสมัยสมเด็จพระนารายณ์มหาราช มีการเล่นการ

พนันชนิดหนึ่งคือ กำตัด มีวิธีการเล่นและอุปกรณ์การเล่น คล้ายการเล่นกำถั่ว ของจีน²¹ ต่อมาความนิยมในการเล่นการพนันได้เพิ่มขึ้นจนถึงสมัยรัชการที่ 5 มีการตั้งบ่อนการพนันจำนวนมาก และมีปัญหาทางด้านอาชญากรรมมากด้วย สมเด็จพระเจ้าบรมวงศ์เธอกรมพระยาธำรงราชานุภาพ เสนาบดีกระทรวงมหาดไทย ในสมัยนั้น ได้พยายามตรวจสอบหาข้อมูลและรายละเอียดของการเกิดปัญหาทางด้านอาชญากรรม พบว่ามูลเหตุสำคัญเกิดมาจากการพนัน จึงได้ขอพระราชทานพระบรมราชานุญาต เลิกบ่อนการพนัน 2 มณฑล คือ มณฑลนครศรีธรรมราช และชุมพร พร้อมกำจัดการเล่นการพนัน ในมณฑลอื่นให้น้อยลงด้วย²² ในที่สุดได้รับการปิดบ่อนทั่วราชอาณาจักร ในรัชกาลที่ 6 เมื่อ 1 เมษายน 2460 ภายหลังสงครามโลกครั้งที่ 2 สมัยนายควง อภัยวงศ์ เป็นนายกรัฐมนตรี ได้มีการออกพระราชกฤษฎีกา เปิดบ่อนการพนันขึ้นที่ อ.ปราณบุรี จังหวัดประจวบคีรีขันธ์ โดยมีจุดประสงค์เพื่อหารายได้มาพัฒนาประเทศ และมีข้อจำกัดให้ คนที่มีฐานะดีเข้าไปเล่นการพนันในบ่อนได้ บ่อนการพนันที่เปิดนี้ อยู่ในความควบคุมดูแลของกระทรวงการคลังแต่เนิยบมายังกล่าวไม่เป็นผลเพราะบุคคลที่เข้าไปเล่นจะมีทั้งบุคคลที่มีฐานะดีและฐานะไม่ดี ก็เข้าไปเล่นพนันในบ่อนด้วย จึงเกิดเป็นผลเสียหายตามมา บ่อนการพนันจึงเป็นแหล่งมั่วสุมของอบายมุขต่างๆ ประชาชนสนใจ แต่การเล่นการพนัน ไม่ประกอบอาชีพทำมาหากิน โดยปกติ ทำให้เกิดปัญหาทางด้านอาชญากรรม จึงต้องสั่งปิดบ่อนการพนันนั้น และใช้มาตรการ ในการควบคุมการเล่นการพนันอย่างเข้มงวด อีกครั้งหนึ่ง แต่การเล่นการพนันในสังคมไทย ยังปรากฏให้เห็นตามข่าวสารทางด้านสื่อสารมวลชนอยู่ตลอดเวลา เพราะคนไทยมีนิสัยชอบเล่นการพนัน ตามผลการสำรวจ ของบริษัท ศูนย์วิจัยกสิกร พบว่าร้อยละ 70 ของคนไทยที่เป็นผู้ใหญ่ เล่นการพนันเป็นประจำ²³ เมื่อฝ่ายปกครองใช้กฎหมายควบคุมการเล่นการพนัน นักพนันจึงหาทางออกในการเล่นการการพนันในรูปแบบอื่นๆ เช่น หวยหุ้น หวย ธกส. เมื่อเทคโนโลยี สารสนเทศ มีความเจริญก้าวหน้าพัฒนาไปจนถึง มีระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์ นำไปสู่ระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ตซึ่งสามารถเชื่อมโยงเครือข่ายคอมพิวเตอร์ หลายๆเครื่องเข้าด้วยกัน โดยปราศจากข้อจำกัดใด ทางด้านระยะทาง สภาพ

²¹ ชุมพล โลหะชาละ คำอธิบายการพนันชนิดต่างๆที่ขึ้นสู่ศาล ในหนังสืออนุสรณ์งานพระราชทานเพลิงศพ พลตำรวจตรีสุวิทย์ โสคติทัต กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์อักษรสัมพันธ์, 2529 หน้า 2

²² นรเทพ บุญเก็บ อ้างแล้ว , หน้า 5

²³ ผาสุก พงษ์ไพโรจิตร การพนันในสังคมไทย ในอุตสาหกรรมการพนันไทย อังกฤษ สหรัฐอเมริกา ออสเตรเลีย และมาเลเซีย กรุงเทพมหานคร สำนักพิมพ์ โอ เอส พรินติ้ง เฮ้าส์ , 2542 หน้า 1

ภูมิอากาศ ศาสนา สภาพสังคม และวัฒนธรรมจึงไม่มีอุปสรรค ในการสืบค้นข้อมูลข่าวสาร อินเทอร์เน็ต จึงทำให้โลกไร้พรมแดน ทุกคนสามารถเข้าถึงแหล่งข้อมูล ข่าวสารขนาดใหญ่ได้ ทำให้เกิดกิจกรรมต่างๆ มากมาย ในอินเทอร์เน็ต โดยเฉพาะการเล่นการพนันบนอินเทอร์เน็ต ยิ่งจำนวนผู้ให้บริการทางอินเทอร์เน็ต มีอัตราการขยายตัวเพิ่มมากขึ้นอย่างในสังคมไทยปัจจุบัน จากข้อมูลสถิติ จำนวนประชากรที่ใช้อินเทอร์เน็ตในประเทศไทยประจำปี 2552 มีรายละเอียดดังนี้ ตารางที่ 2.1 แสดงจำนวนประชากรที่ใช้อินเทอร์เน็ต

พ.ศ.	ผู้ให้บริการอินเทอร์เน็ต(คน)
2534	30
2536	8,000
2542	1,500,000
2546	6,000,000
2548	9,909,000
2550	13,416,000
2552	18,300,000

Internet User and Statistics in Thailand ค้นใน www.iir.ngi.nectec.or.th วันที่ 18 สิงหาคม 2555

จากข้อมูลดังกล่าวจะเห็นได้ว่า อัตราการเจริญเติบโต ของจำนวนผู้ให้บริการทาง อินเทอร์เน็ตเพิ่มขึ้นหลายเท่า จาก พ.ศ. 2534 มี 30 คน พ.ศ. 2542 เพิ่มขึ้นเป็น 1,500,000 พ.ศ. 2548 เพิ่มขึ้นเป็น 9,909,000 และ พ.ศ. 2552 เพิ่มขึ้นเป็น 18,300,000 คน กลายเป็นสังคมใหม่อีกสังคม หนึ่งมีผลกระทบในด้านต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นด้านเศรษฐกิจ การเมือง หรือสังคม รวมทั้งการพนันบน อินเทอร์เน็ต ที่มีวิธีการเล่นที่หลากหลายแตกต่างกัน และยังมีปัจจัยที่ส่งเสริม ต่อการขยายตัวของการเล่นการพนันบนอินเทอร์เน็ตด้วย ผู้จัดให้มีการเล่นหรือเจ้าของเว็บไซต์จะมีการโฆษณาจูงใจ ชักชวน ให้ผู้ให้บริการทางอินเทอร์เน็ตเข้ามาทดลองเล่นพนันบนอินเทอร์เน็ตฟรี เพื่อให้เกิดความ สนใจและเข้าไปใช้บริการในเว็บไซต์การพนัน นอกจากนั้นบริษัทรับแทงพนันบนอินเทอร์เน็ตจะ พัฒนาปรับปรุงเว็บไซต์ ให้ง่ายต่อความเข้าใจ ตั้งแต่ขั้นตอนการสมัครลงทะเบียนวิธีการเล่นการ พนัน กฎเกณฑ์ การได้เสียการคำนวณเงินรางวัล และการ โอนจ่ายเงินรางวัล²⁴ รวมทั้งการผลิต เว็บไซต์เป็นภาษาที่ใช้อยู่ ในทวีปเอเชียเช่นภาษาจีน ภาษาญี่ปุ่น และภาษาไทยเพื่อเป็นการเอื้อ

²⁴ วิษณุ วงศ์สินศิริกุล การพนันบนอินเทอร์เน็ตหายนะตัวใหม่ของสังคมไทย ในเศรษฐกิจ การพนัน ม.ป.ป. หน้า 320

ประโยชน์ให้แก่ลูกค้าผู้ใช้บริการที่ไม่สันทัดภาษาอังกฤษ ได้เข้าใจกฎเกณฑ์ การขยายตัวเรื่องการพนันบนอินเทอร์เน็ตมีแนวโน้มจะขยายตัวได้มาก เป็นอันตรายต่อสังคมไทย การพนันบนอินเทอร์เน็ต นอกจากมีรูปแบบที่แตกต่างจาก การพนันโดยทั่วไปคือเข้าไปเล่นได้ง่ายยากต่อการถูกจับ ไม่เสียเวลาเดินทางไปเล่นแล้ว ในปัจจุบันนี้การพัฒนาทางด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ สามารถเชื่อมต่อระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์เคลื่อนที่ ได้จึงเป็นการอำนวยความสะดวกในการเล่นการพนันและผู้ใช้บริการทางอินเทอร์เน็ตมากขึ้น ซึ่งจะเป็นอีกลักษณะหนึ่งของการพนันบนอินเทอร์เน็ตในอนาคต และสร้างปัญหาให้กับสังคมไทยได้

สำหรับประเทศไทย สังคมไทยได้รู้จักการพนันบนอินเทอร์เน็ตอย่างแพร่หลาย ในช่วงการแข่งขันฟุตบอลโลกที่ประเทศฝรั่งเศส เมื่อเดือนมิถุนายน พ.ศ. 2541 โดยบริษัทวิลเลียมฮิลล์จำกัดของอังกฤษ ซึ่งเป็นบริษัทรับพนันข้ามชาติ ได้นำเครือข่ายอินเทอร์เน็ตมาใช้ดำเนินกิจกรรมการพนันบนอินเทอร์เน็ต โดยเปิดรับแทงบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ซึ่งเผยแพร่ไปทั่วโลก²⁵ และโครงสร้างของการพนันบนอินเทอร์เน็ต มีระบบที่ไม่ซับซ้อนมากนัก ใช้คอมพิวเตอร์ที่สามารถเชื่อมโยงเครือข่ายอินเทอร์เน็ต นำผู้เล่นเข้าไปในเว็บไซต์ (web site) เกี่ยวกับการพนันได้ก็เพียงพอแล้วจากนั้นผู้เล่นจะสามารถเล่นพนันกับเจ้ามือซึ่งเป็นบริษัทรับพนันได้โดยตรง ไม่ต้องแทงพนันผ่านบุคคลที่ 3 เหมือนอย่างการเล่นหวยใต้ดินอีกต่อไป

ดังนั้นความนิยมการเล่นการพนันบนอินเทอร์เน็ตจึงมีแนวโน้มที่จะเพิ่มขึ้นอย่างรวดเร็วเพราะอัตราการใช้อินเทอร์เน็ตสูงขึ้นอีกประการหนึ่งบริษัทรับแทงพนันได้ปรับปรุงรูปแบบและกระบวนการเล่นหลายอย่างเพื่อให้เกิดความสะดวก สอดคล้องกับความนิยมของผู้เล่นจำแนกเป็นประเภทได้ดังนี้

3. ประเภทเกมพนันบนอินเทอร์เน็ต

เกมการพนันบนอินเทอร์เน็ตสามารถจำแนกได้ เป็น 4 ประเภท คือ 1.ประเภทการทายผลลอตเตอรี่ออนไลน์ 2.ประเภทการทายผลการแข่งขันซึ่งได้แบ่งย่อยเป็น 2 ชนิดคือ ประเภททายผลและคิดผลได้เสียทันทีที่การแข่งขันสิ้นสุดและประเภททายผลเพื่อสะสมคะแนนและคิดผลได้เสียทันทีที่การแข่งขันสิ้นสุดและประเภททายผลเพื่อสะสมคะแนนและคิดผลได้เสียตามรอบ

²⁵ งามอาจ ชัยเพชรโยธิน การบังคับใช้กฎหมายการพนันศึกษากรณีทายผลการแข่งขันฟุตบอล วิทยานิพนธ์ปริญญานิติศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชานิติศาสตร์ คณะนิติศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย 2541 หน้า 31

ระยะเวลาที่กำหนด 3.ประเภททายผลเกมพนันในลักษณะบ่อนกาสิโน(Casino Game) 4. การจัดให้มีการเล่นแถมพกหรือรางวัลในการเสี่ยงโชค

3.1 ประเภทการทายผล ลอตเตอรี่ออนไลน์

ประเภทการทายผลลอตเตอรี่ออนไลน์ การพนันประเภทนี้ทางเว็บไซต์ผู้รับแทง ไม่ได้เป็นผู้ออกรางวัลแต่นำผลการออกลอตเตอรี่ของประเทศต่างๆมาให้ผู้เล่นทำนายผลโดยส่วนมากจะเลือกประเทศที่มีการออกผลเป็นประจำ เพื่อสร้างความเร้าใจอย่างต่อเนื่องและให้ผู้เล่นสามารถเล่นการพนันได้เกือบทุกวันใน 1 สัปดาห์ โดยทั่วไปบริษัทรับแทงพนันจะยึดเอาผลลอตเตอรี่ของประเทศอังกฤษ ฮองกง และมลรัฐแมสซาชูเซตส์ของสหรัฐอเมริกาซึ่งมีการออกรางวัลดังนี้

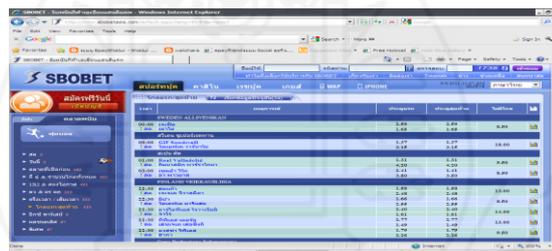
ประเทศอังกฤษ ออกรางวัลทุกวันพุธ และวันเสาร์ วันละ 1 ครั้ง

ฮองกง ออกรางวัลทุกวันอังคาร และวันพฤหัสบดี วันละ 1 ครั้ง

มลรัฐนิวยอร์ก ออกรางวัลทุกวันอาทิตย์ วันละ 1 ครั้ง

มลรัฐแมสซาชูเซตส์ ออกรางวัลทุกวันศุกร์ วันละ 1 ครั้ง

ภาพของเว็บไซต์ที่เปิดให้มีการทายผล ลอตเตอรี่ออนไลน์ ซึ่งมีลอตเตอรี่ออนไลน์หลายรูปแบบให้เลือกทายผลและมีการแสดงรายละเอียดของรางวัลที่จะได้รับด้วย ดังภาพ



ภาพที่ 2.1 เว็บไซต์การทายผลลอตเตอรี่ออนไลน์

ที่มา www.sobetasia.com

โดยมีวิธีการเล่นดังนี้คือผู้เล่นต้องทำการลงทะเบียน โดยกรอกข้อมูลส่วนบุคคลเช่นชื่อ ชื่อสกุล วัน เดือน ปี เกิด หมายเลขบัตรเครดิตรเมื่อกรอกข้อมูล เสร็จเรียบร้อย ทางเว็บไซต์จะแจ้งรหัสผ่านให้ผู้เล่นทราบ เมื่อจะเล่นพนัน ผู้เล่นจะต้องใส่รหัสผ่านและทำการเล่นโดยกรอกตัวเลข 1-49 ลงในแถว ๆ ละ 1 – 3 ตัวเลข ผู้เล่นสามารถแทงได้สูงสุด 6 แถว การแทงในแต่ละแถวไม่จำเป็นต้องแทงในจำนวนที่เท่ากัน ผู้เล่นจะได้พนันก็ต่อเมื่อตัวเลขที่แทงตรงตามผลการออกเลข ไม่จำเป็นต้องตรงกัน ถ้าแทง 1 หมายเลข ใน 1 แถว แต่ละหมายเลขที่ออกในแถวนั้นตรงกับหมายเลขที่แทง ผู้เล่นจะได้พนัน ถ้าแทง 2 หมายเลข ใน 1 แถวจะได้รางวัลก็ต่อเมื่อ หมายเลขที่ออก

ตรงกับหมายเลขที่แทง ทั้ง 2 หมายเลข ถ้าแทง 3 หมายเลข จะได้พนันก็ต่อเมื่อหมายเลขที่ออกตรงกับหมายเลขที่แทงทั้ง 3 หมายเลข โดยมีอัตราการจ่ายเงินรางวัลดังนี้
ตารางที่ 2.2 อัตราของเงินรางวัล คือ

จำนวนหมายเลขที่ต้อง ต้องการแทงใน 1 แถว	เงินรางวัล	วงเงินขั้นต่ำที่ต้องแทง ใน 1 แถว	วงเงินสูงสุดที่แทงได้ ใน 1 แถว
แทง 1 หมายเลข ต้องถูก 1 หมายเลข	5 เท่า ของวงเงินแทง	600 บาท	30,000 บาท
แทง 2 หมายเลข ต้องถูก ทั้ง 2 หมายเลข	40 เท่า ของวงเงินที่แทง	300 บาท	5,000 บาท
แทง 3 หมายเลข ต้องถูกทั้ง 3 หมายเลข	400 เท่า ของวงเงินแทง	200 บาท	600 บาท

ที่มา: www.2ssp.co.th/Thailand/bets/lotto/index

ตารางที่ 2.3 รูปแบบใบแทง พนันลอตเตอรี่ของประเทศอังกฤษผ่านอินเทอร์เน็ต

แถวที่แทง	วันออกลอตเตอรี่		วันที่	เบอร์ที่ต้องการแทง			วงเงินแทง
	พุธ	เสาร์		เบอร์ 1	เบอร์ 2	เบอร์ 3	
1	<input type="text"/>	<input type="text"/>		<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	
2	<input type="text"/>	<input type="text"/>		<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	
3	<input type="text"/>	<input type="text"/>		<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	
4	<input type="text"/>	<input type="text"/>		<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	
5	<input type="text"/>	<input type="text"/>		<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	
6	<input type="text"/>	<input type="text"/>		<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	

ผลการออกรางวัลจะมีการแจ้งทางเว็บไซต์ ถ้าผู้เล่นได้รางวัลทางเว็บไซต์ ก็จะจ่ายเงินรางวัล ผ่านทางบัญชีบัตรเครดิต ที่ผู้เล่นให้ข้อมูลไว้ ถ้าทายผิดผู้เล่นจะเสียเงินตามจำนวนที่แทง โดยทางเว็บไซต์จะหักเงิน จากบัญชีบัตรเครดิตของผู้เล่นเช่นกัน

การเล่นการพนันลอตเตอรี่บนอินเทอร์เน็ต แตกต่างจากการพนันลอตเตอรี่ ในประเทศไทย ทั้งวิธีการเล่นและอัตราการจ่ายเงินรางวัล ลอตเตอรี่ในประเทศไทยมีทั้งถูกกฎหมายคือสลากกินแบ่งรัฐบาล , สลากออมสินและสลาก ชกส. แต่สลากออมสินและสลาก ชกส. ผู้เล่นไม่เสียเงิน เพราะจะได้เงิน คืนพร้อมดอกเบี้ย เมื่อครบกำหนดจึงไม่เป็นการพนัน ส่วนที่ผิดกฎหมายคือ หวยใต้ดิน แต่อาศัยผลการออกรางวัลของสลากกินแบ่งรัฐบาลมาตัดสินการพนันได้หรือเสียพนัน สลากกินแบ่งรัฐบาล 1 ชุด มีล้านฉบับฉบับ ละ 40 บาท แต่กองสลากจะพิมพ์ขายเป็นคู่คู่ละ 80 บาท แต่ราคาจำหน่าย ในท้องตลาด 100 – 120 บาท สลาก 1 ใบมีสิทธิถูกรางวัลที่ 1 ถึงเลขท้าย 2 ตัว และสามารถถูกรางวัลซ้ำกันได้ สลาก 1 ชุด มีสิทธิถูกรางวัล 14,168 รางวัลเป็นเงิน 24,000,000 บาท การจ่ายเงินรางวัลคิดเป็น 60 เปอร์เซ็นต์ กองสลากจะได้กำไร 40 เปอร์เซ็นต์ แต่จะหักเป็นค่าใช้จ่าย ในการดำเนินการของเจ้าหน้าที่ ที่เหลือนำไปพัฒนาประเทศอัตราส่วนในการถูกรางวัลมีดังนี้ รางวัลที่ 1 คิดเป็นอัตราส่วน 1:1,000,000 เลขท้าย 3 ตัว หมุน 4 ครั้ง อัตราส่วนในการถูกรางวัล 4:1,000 หรือ 1 : 250 ส่วนเลขท้าย 2 ตัว อัตราส่วน 1:100 จะเห็นได้ว่าโอกาสในการถูกรางวัลมี 1 ใน 100 แต่เนื่องจากคนไทย 70 เปอร์เซ็นต์ ที่เป็นผู้ใหญ่ชอบเล่นการพนัน²⁶ จึงทำให้การพนันลอตเตอรี่อยู่คู่สังคมไทยในปัจจุบัน ส่วนหวยใต้ดินเข้ามามีจะใช้ผลการออกสลากกินแบ่งรัฐบาล โดยมีรางวัลเลขท้าย 3 ตัว – 2 ตัว ของรางวัลที่ 1 และ 2 ตัวล่าง การเล่นเกมพนันผู้เล่นจะเล่นพนันอย่างไร จำนวนเท่าไร ก็เขียนแทงและส่งให้เจ้ามือ การเล่นในปัจจุบัน เจ้ามือจะลดค่าให้ผู้เล่น 20 เปอร์เซ็นต์ ส่วนอัตราการจ่ายเงินรางวัล มีดังนี้ 3 ตัวบนจ่าย 500 บาท ต่อจำนวนเงินที่เล่น 1 บาท แต่ถูกโติดคือ หมายเลขที่เล่นตรงกับเลขท้าย 3 ตัว รางวัลที่ 1 เพียงแต่สลับตำแหน่งเช่นเลขท้าย 3 ตัว เช่นออก 345 ถ้าผู้เล่น โติด 453 ก็ถูกรางวัลแต่จ่าย 100 บาท ต่อจำนวนเงินที่เล่น 1 บาท ตัวลอยเล่น จำนวนเลขตัวเดียวถ้าตรงกับเลขท้าย 3 ตัว ของรางวัลที่ 1 จะได้ 3 บาท ส่วน ตัวเลข 2 ตัวล่างจ่าย 60 บาท ต่อจำนวนเงินที่เล่น 1 บาท อัตราการจ่ายเงินรางวัลของหวยใต้ดินมีอัตราการสูญเสียน้อยกว่า สลากกินแบ่งรัฐบาลเช่น การเล่นโติด จำนวน 345 สามารถเรียงสลับเลขได้ 6 จำนวน คือ 543 534 435 453 345 และ 354 แต่เลขท้าย 3 ตัว รางวัลที่ 1 จะมีจำนวนเลข 000 – 999 คือ 1,000 จำนวน ออกมา 1 หมายเลข ดังนั้นอัตราการได้พนันเท่ากับ 6:1,000 แต่อัตราส่วนการได้รางวัลที่ 1 ของ

²⁶ ผาสุก พงษ์ไพจิตร *การพนันในสังคมไทย* ใน *อุตสาหกรรมเกมพนัน สำนักงานกองทุนสนับสนุน การวิจัย (สกว.) 1 มีนาคม 2542*) หน้า 1

สลากกินแบ่งรัฐบาลเท่ากับ 1:1,000,000 ด้วยเหตุนี้จึงทำให้คนไทยนิยมเล่นหวยได้ดินกันมาก ทุกสาขาอาชีพ

3.2 ประเภทการทายผลการแข่งขัน

การพนันบนอินเทอร์เน็ตประเภทนี้ เป็นที่นิยมมากกว่าการพนันทายผลลอตเตอรีบนอินเทอร์เน็ต เพราะรูปแบบวิธีการเล่นที่มีความหลากหลายแบ่งออกได้ 2 ชนิด คือประเภททายผลและคิดผลได้ผลเสียทันทีที่การแข่งขันสิ้นสุด, และประเภททายผลที่สะสมคะแนนและคิดผลได้เสียตามรอบระยะเวลาที่กำหนด

3.2.1 ประเภททายผลและคิดผลได้เสียทันที ที่การแข่งขันสิ้นสุด การทายผลบนอินเทอร์เน็ตประเภทนี้มีรูปแบบการเล่นพนันได้อีกหลายอย่างเช่น

ทายผลว่านักกีฬาคนไหนหรือทีมใดจะเป็นแชมป์ของการแข่งขัน แต่ละรายการ บริษัทรับแทงพนันจะเป็นผู้กำหนดอัตราต่อรอง โดยใช้หลักความน่าจะเป็น(Probability) เป็นเกณฑ์เช่นนักกีฬาคนใดมีศักยภาพสูง โอกาสที่จะคว้าแชมป์มีมากอัตราต่อรองจะต่ำ เช่น 2/1 คือแทง 1 บาท ถ้าได้จะได้ 2 บาท ไม่รวมทุน

ทายผลการแข่งขันกีฬาประเภทต่างๆ ตามข้อกำหนดในการเล่นพนันบนอินเทอร์เน็ตของแต่ละบริษัทรับแทง โดยทั่วไปจะแบ่งออกเป็น 2 ลักษณะ คือการแทงเป็นชุดและการแทงพนันเป็นคู่หรือเรียกว่า “การแทงพนันแบบเอเชียสไตล์ (Asian Style Betting)”

1) การแทงเป็นชุดมีการเล่นเดิมพันใน 3 รูปแบบ คือ

(1) รูปแบบบังคับให้ทายหลายคู่ต่อ 1 ชุด ในวงการพนันบนอินเทอร์เน็ตจะเรียกว่าการพนันแบบพวง คือผู้เล่นต้องทายผลมากกว่า 1 คู่ ต่อ 1 ชุด ขึ้นอยู่กับกฎของแต่ละบริษัทที่รับแทงบางบริษัทกำหนดให้ทายผลอย่างน้อย 3 คู่ บางบริษัท 4 คู่ บริษัทใดบังคับจำนวนคู่ที่ต้องทายผลต่อหนึ่งชุดน้อย โอกาสที่ผู้เล่นจะเลือกแทงกับบริษัทนี้จะมากขึ้น ผู้เล่นจะได้พนันก็ต่อเมื่อทายผลถูกทุกคู่ ในหนึ่งชุด ฉะนั้นเลือกทายผลมากคู่ โอกาสจะได้พนันก็ลดน้อยลง

(2) รูปแบบการทายผลแบบซิสเต็ม(System Betting) เป็นรูปแบบการพนันได้รับความนิยมสูงสุด เพราะผู้เล่นได้หลายรูปแบบเช่น ซิสเต็ม 3 / 4 หมายถึงผู้เล่นต้องเลือกแทง 4 คู่ 4 แถว ถ้าผลถูกอย่างน้อย 3 คู่ ถือว่า ถูก 1 แถว การจ่ายเงินจะคำนวณโดยคูณราคาต่อรองแต่ละแถวกับวงเงินต่อแถว การจ่ายเงินจะคำนวณโดยคูณราคาต่อรองแต่ละแถวกับวงเงินต่อแถว ถ้าถูกทั้ง 4 แถว การคำนวณเงินรางวัลก็คิดเช่นเดียวกันแต่ผลที่ได้ทั้ง 4 แถวมารวมกัน

ตัวอย่างการทายผลแบบ ซิสเต็ม 4/5

ถ้าผู้เล่นทายผลฟุตบอลแบบซิสเต็ม 4/5 หมายถึงเลือกทาย 5 คู่ 5 แฉว ทายผลถูกต้องอย่างน้อย 4 คู่ ก็ถือว่าถูก 1 แฉว สมมุติว่า อัตราต่อรองเป็นดังนี้

คู่ที่ 1. ทีม ก - ทีม ข (เลือกทีม ก อัตราต่อรอง 1.9) , คู่ที่ 2. ทีม ค - ทีม ง (เลือกทีม ง อัตราต่อรอง 3.75)
คู่ที่ 3. ทีม จ - ทีม ฉ (เลือกทีม จ อัตราต่อรอง 1.50), คู่ที่ 4. ทีม ช-ทีมซ (เลือกเสมอกันอัตราต่อรอง 3.25) คู่ที่ 5. ทีม ฉ - ทีม ญ (เลือกทีม ฉ อัตราต่อรอง 1.25)

หากผู้เล่นเลือกแทงพนันอัตราขั้นต่ำคือ 300 บาท ต่อ 1 ซิสเต็ม เพราะฉะนั้นต้องแทงพนันแฉวละ 60 บาท รูปแบบจะเป็นดังนี้

ตารางที่ 2.4 การแทงพนัน 5 แฉว

ทีม	แฉว	1	2	3	4	5	หมายเหตุ
ก - ข		1	1	1	1		1 = เจ้าบ้านชนะ
ค - ง		2	2	2		2	2 = ทีมเยือนชนะ
จ - ฉ		1	1		1	1	X = เสมอ
ช - ซ		x		x	x	x	
ฉ - ญ			1	1	1	1	

ที่มา www.ladbrokes.com , www.expekt.com , www.ssp.co.uk

ทายผลการแข่งขันปรากฏว่า ทีม ก, ง, จ , ฉ ชนะ ส่วน ช , ซ เสมอกัน แสดงว่าผู้เล่นทายถูก 1 แฉว คือ แฉวที่ 1 จะได้เงินรางวัลเท่ากับ $(1.9 \times 3.75 \times 1.50 \times 3.25 \times 60) = 2,084$ บาท

3) รูปแบบการทายผลแบบผสม ผู้เล่นสามารถทายผลได้มากกว่า 1 ตัวเลือกต่อการแข่งขัน 1 คู่ คือสามารถทายผลว่าเจ้าบ้านชนะ เจ้าบ้านเสมอ หรือทายผลว่าเจ้าบ้านชนะหรือเสมอ เจ้าบ้านหรือทีมเยือนชนะก็ได้ แต่การคำนวณ ค่าใช้จ่ายในการแทง ต้องนำจำนวนที่ทายจำนวนทางที่เลือกมาคูณกันทุกคู่ ในแฉวนั้น เช่น คู่ที่ 1 ทาย 1 ทางเลือก คู่ที่ 2 ทาย 2 ทางเลือก คู่ที่ 3 ทาย 3 ทางเลือก ค่าใช้จ่ายในการพนัน 6 แฉวนั้น $= 150 \times 6 = 900$ บาท (พนันขั้นต่ำรูปแบบละ 150 บาท)

ตารางที่ 2.5 ตัวอย่างการทายผลแบบผสม 3 คู่ ในแต่ละแฉว หากผู้เล่นแทงพนันด้วยวงเงิน 150

บาท ต่อ แฉว โดยมีอัตราต่อรองดังนี้

คู่แข่งขัน	ราคา	แฉวที่ 1		แฉวที่ 2		แฉวที่ 3			
	ต่อรอง								
	1	x	1	1	x	2	1	x	2
ก - ข	2.40	3.25	2.05		x		2	1	x

ก-ง	2.10	3.25	2.35	1	2	1	x	
จ-ฉ	1.90	3.30	2.00	1		1	x	2
ช-ซ	2.00	3.25	1.80					1 x 2
ณ-ญ	2.30	3.40	2.05					1 x 2

ที่มา www.ladbrokes.com www.expekt.com www.ssp.co.ck ¹

จากตารางผู้เล่นแทง 3 คู่ ในแถวที่ 1

1. ทีม ก - ข ทายผลเสมอ คือทาย 1 ทางเลือก
2. ทีม ค - ง ทาย ทีม ค;ง ชนะ คือทาย 2 ทางเลือก
3. ทีม จ - ฉ ทาย ทีม จ ชนะ คือทาย 1 ทางเลือก

ดังนั้นการทายผลของแถวที่ 1 = $1 \times 2 \times 1 = 2$ รูปแบบต้องวางเงินเดิมพัน จำนวนรูปแบบคูณด้วยวงเงินต่อแถว = $2 \times 150 = 300$ บาท ส่วนการคิดเงินรางวัลถ้าผลการแข่งขันปรากฏว่า ทีม ก - ข เสมอกันทีม ง และ จ ชนะ เงินรางวัลจะทำอัตราต่อที่ทางเว็บไซต์กำหนด มาคูณ กันทุกคู่ และคูณกันด้วยวงเงินต่อแถว กรณีนี้ผู้เล่นจะได้เงินพนัน = $(3.25 \times 2.10 \times 1.90 \times 150 = 1945$ บาท) ถ้าผู้เล่นเลือกแทงมากเช่นแถวที่ 3 ต้องวางเงินเดิมพัน $(2 \times 3 \times 3 \times 150) = 2,700$ การเล่นพนันทายผลการแข่งขันแบบผสมนี้ผู้เล่นต้องติดตามข่าวให้มาก อย่าเล่นทุกทางเลือกเพราะจะต้องวางเงินเดิมพันมาก โอกาสขาดทุนก็สูงตามไปด้วย

2) การแทงเป็นคู่หรือเรียกกันว่า การทายผลแบบ เอเชียสไตล์ (Asian Style Betting) บริษัทรับแทงพนันจะกำหนดตัวเลข 2 ชุด ชุดแรกคือ ตัวเลขแฮนดีแคปส์ (Handicaps) ชุดที่ 2 คือราคาต่อรอง การกำหนดตัวเลข แฮนดีแคปส์ยี่ระบบเดียวกันกับอัตราต่อรองที่เจ้ามือหรือโต๊ะบอลเปิดราคาเช่นทีม A แข่งขันกับทีม B ตัวเลขแฮนดีแคปส์เท่ากับ -1.5 นั้นหมายถึงทีม A เป็นต่อทีม B หนึ่งลูกครึ่ง หรือทีม C แข่งกับทีม D ตัวเลขแฮนดีแคปส์เท่ากับ -0.5 และ -1 หมายความว่าทีม C เป็นต่อทีม D ครึ่งลูกควบหนึ่งลูก ในกรณีนี้ผู้เล่นต้องแทงทั้ง 2 มุม ตามตัวอย่างการแทงพนันเป็นคู่หรือแบบ Asian Style

ตารางที่ 2.6 ตัวอย่างการแทงพนันเป็นคู่

คู่แข่งขัน	ตัวเลขแฮนดีแคปส์	ราคาต่อรอง เหย้า - เยือน	ทายผล	วงเงินทาย (บาท)
A-B	-1.5	1.80 - 1.80	1	1500
C-D	-0.5,-1	1.75 - 1.85	1	1500

ที่มา : www.ssp.co.uk , www.expekt.com , www.ladbrokes.com

ถ้าแทงพนันคู่ A-B 1,500 บาท และคู่ C – D 3,000 บาท (มุลละ 1,500 บาท)
และสมมติว่าผลการแข่งขันเป็นดังนี้

ทีม A แพ้ทีม B 0:2 ประตู ผู้เล่นแทงทีม A ชนะ

ทีม C ชนะทีม D 2:1 ประตู ผู้เล่นแทงทีม C ชนะ

การคำนวณผลได้เสียพนัน

คู่ที่ 1 (A-B) 0:2 ประตู เท่ากับ 0 บวก ด้วย $-1.5 : 2 = -1.5 : 2$ แสดงว่าผู้เล่นเสีย
พนันเพราะผู้เล่นแทงทีม A ชนะ

เพราะผลที่ได้คือ $-1.5 : 2$ ผลลัพธ์คือ ผู้เล่นเสียเงิน 1,500 บาท

คู่ที่ 2 (C-D) 2:1 ประตูซึ่งมีตัวเลขแฮนด์แคปส์ 2 ตัวเลข $(-0.5, -1)$

มุมที่หนึ่งเท่ากับ (2บวกด้วย-0.5): $1 = 1.5 : 1$ ผู้เล่นจะได้พนันเพราะผู้เล่นแทง
ทีม C ชนะ (ผล 1.5:1) ซึ่งผู้เล่นจะได้เงินรางวัลเท่ากับ 2,625 บาท $(1.75 \times 1,500)$

มุมที่สองเท่ากับ (2 บวกด้วย -1) = $1:1$ ผลออกมาเสมอนั้นหมายถึงผู้เล่นจะไม่ได้และไม่
เสียเงินพนันในมุมนี้

ประเภทการทายผลสะสมคะแนนและคิดผลได้เสียตามระยะเวลาที่กำหนด
ประเภทกีฬาที่ถูกจัดให้มีการทายผลเพื่อสะสมคะแนน มีเกมกีฬาหลากหลายประเภท เช่น กีฬาแข่ง
ม้า มวย ฟุตบอล รวมทั้งการทายผลการทำประตู เมื่อสิ้นสุดการแข่งขัน หรือการทายผลการแข่งขัน
สนุกเกอร์ ผู้เล่นสามารถทายผลว่าผู้แข่งขันรายใดได้แชมป์ ผู้แข่งขันรายใดที่สามารถทำคะแนนได้
สูงสุดใน 1 เฟรม (maximum break) ในการเล่นพนันประเภทนี้ผู้เล่นต้องวางเงินเดิมพันก่อน
ล่วงหน้าตามระยะเวลาที่บริษัทรับแทงกำหนดและผู้เล่นจะได้พนันคือผู้ติดอยู่กลุ่มของผู้ที่มีคะแนน
สะสมสูงสุดตามระยะเวลาคิดผลได้เสียที่บริษัทกำหนด การพนันการทายผลการสะสมคะแนน
จะมีความหลากหลาย ในรูปแบบของการทายผลมากกว่าประเภทที่ทายผลและคิดผลได้เสีย ทั้งนี้ที่
การแข่งขันเสร็จสิ้น

ข้อแตกต่างการพนันฟุตบอลบนอินเทอร์เน็ตและการเล่นที่โต๊ะพนัน

การเล่นการพนันทายผลการแข่งขันบนอินเทอร์เน็ตที่นิยมเล่นกันมากในประเทศไทยคือ การพนันฟุตบอลอินเทอร์เน็ตเพราะมีความสะดวกในการเล่น เจ้าหน้าที่ตำรวจจับกุมได้ยาก
แต่การเล่นพนันฟุตบอลส่วนใหญ่ จะเล่นแบบการพนันเป็นคู่ โดยเจ้ามือจะกำหนดตัวเลขหรืออัตรา
การต่อรองโดยอาศัยข้อมูลอัตราต่อรองในอังกฤษร่วมกันวิเคราะห์ในประเทศดังนั้นการต่อรอง
ในประเทศไทย จึงมีลูกเล่นมากกว่าในประเทศอังกฤษ โดยอัตราที่เริ่มเล่นในแต่ละนัดเจ้ามือที่เปิด
โต๊ะรับแทงจะถือหางทีมต่อและให้ลูกค้าเข้ามารอง ถ้าเจ้ามือไม่ต้องการเสี่ยงจะขาดทุนจะต้อง
พยายามหาผู้เล่นพนันทั้งสองฝ่าย ในอัตราใกล้เคียงกัน เจ้ามือจะได้ผลตอบแทนจากส่วนต่างของ

อัตราต่อรองนั้น การพนันชนิดนี้ทั้งเจ้ามือและผู้เล่นไม่ต้องอาศัยเครือข่ายอินเทอร์เน็ต เจ้ามือและผู้เล่นส่วนใหญ่ รู้จักคุ้นเคย และมีความเชื่อมั่นต่อกันแต่มีบางครั้งที่มีความ อาชญากรรมฆ่ากันเพื่อสะสางหนี้ อันเกิดจากการพนันบ่อนก็มีเพราะการไม่ชำระหนี้พนัน แต่การพนันบนอินเทอร์เน็ต ผู้เล่นและเจ้ามือรับแทงจะจ่ายเงินหรือรับเงินโดยผ่านทางบัตรเครดิต ผู้เล่นและเจ้ามือก็ไม่รู้จักกัน โอกาสที่จะเกิดอาชญากรรมเพื่อสะสางหนี้เป็นไปได้น้อย

3.3 ประเภทการทายผลเกมพนันในลักษณะคาสิโน (Casino Games)

การพนันประเภทนี้เหมือนกับการพนันที่เล่นในบ่อนคาสิโนต่างๆ ไปเช่น รูเล็ต (One Zero Roulette) ไพ่แบล็คแจ็ก (Blackjack) สล็อตแมชชีน (Slots Machines) หรือบาคาร่า (Baccarat) เป็นต้น แต่ไม่เป็นที่นิยมของนักพนันชาวไทย เพราะส่วนใหญ่ไม่เชื่อ ถู้อันตอนในการออกผลการพนัน และขั้นตอนในการเล่น เช่น เกม ไพ่แบล็คแจ็ก หรือบาคาร่า ผู้เล่นไม่สามารถรู้ขั้นตอนในการแจกไพ่ เกมรูเล็ต ผู้เล่นไม่สามารถรู้ขั้นตอนในการหมุนวงล้อเพื่อออกผลรางวัล ตัวอย่างเว็บไซต์การพนันประเภทนี้ คือ www.Cyberthrill.com ผู้เล่นต้องดาวน์โหลดโปรแกรมมาติดตั้งในเครื่องคอมพิวเตอร์ โปรแกรมนี้จะเป็นตัวเชื่อมระหว่างผู้เล่นกับ Cyber Thrill เพื่อสร้างบ่อนคาสิโนจำลองบนเครื่องคอมพิวเตอร์ของผู้เล่นในรูปแบบสามมิติ เมื่อผู้เล่นต้องการเล่นเกมอะไร โปรแกรมจะพาผู้เล่นไปยังห้องเล่นเกมต่างๆ ผู้เล่นใส่ชื่อและรหัสผ่าน ถ้าเป็นผู้เล่นใหม่ต้องเปิดบัญชีกับทางเว็บไซต์ พร้อมแจ้งชื่อที่อยู่ หมายเลขบัตรเครดิต ในตอนเปิดบัญชีไม่เสียค่าใช้จ่ายใดๆ จะเสียค่าใช้จ่ายตอนแลกชิปสำหรับเล่นการพนัน เมื่อเลิกเล่นก็แลกชิปกลับคืนเป็นเงินได้ โดยทางเว็บไซต์จะนำเงินนั้นเข้าบัญชีบัตรเครดิตให้ ซึ่งเหมือนกับการเดินทางไปเล่นในบ่อนคาสิโนจริงๆ นั้นเอง แต่ผู้เล่นกับเจ้ามือไม่ได้พบหน้ากันและไม่มีการลุ้นไพ่ด้วยตนเองเพราะทางเว็บไซต์จะดำเนินการให้เอง ผู้วิจัยขออธิบายการเล่นแบล็คแจ็ก, รูเล็ต บนอินเทอร์เน็ตและวิเคราะห์ข้อแตกต่างการเล่นบนอินเทอร์เน็ต และการเล่นแบบธรรมดา ดังนี้

ภาพการเล่นไพ่แบล็คแจ็กบนอินเทอร์เน็ต

การเล่นไพ่แบล็คแจ็กบนอินเทอร์เน็ตคล้ายกับการเล่นพนันไพ่ป๊อกของไทย ในภาพด้านบนเป็นไพ่ของเจ้ามือ ด้านล่างเป็นไพ่ของผู้เล่น



ภาพที่ 2.1 การเล่นเกมไพ่แบล็คแจ็ก

ที่มา : <http://casino.ladbrokes.com/th/blackjack/type>

วิธีการเล่นเกมไพ่แบล็คแจ็กบนอินเทอร์เน็ต

เมื่อผู้เล่นทำการลงทะเบียนจะได้รับรหัสผ่าน เข้าไปเล่นเกมพนัน บนอินเทอร์เน็ต ผู้เล่นต้องดาวน์โหลดโปรแกรมการเล่นไพ่แบล็คแจ็กจากเว็บไซต์ให้บริการลงในเครื่องคอมพิวเตอร์ของตนเองแล้วโปรแกรมจะดำเนินการแจกไพ่คนละ 2 ใบตามภาพ ด้านบนเป็นไพ่เจ้ามือด้านล่างเป็นไพ่ของผู้เล่นใครได้ 21 แต้มก่อนเป็นผู้ชนะ แต่ถ้าเรียกไพ่มากแล้ว 1 ใบรวมแต้มกับของเก่าถ้าเกิน 21 แต้มถือว่าแพ้ในเกมส้นนั้น ทางเว็บไซต์จะหักเงินออกจากบัญชีบัตรเครดิตของผู้เล่น ถ้าเรียกมา 1 ใบรวมกับของเก่าแล้วมีแต้มไม่เกิน 21 แต้มและมากกว่าแต้มของเจ้ามือ ที่มีอยู่ถือว่าชนะในเกมนั้น ผู้เล่นจะได้รับรางวัลจากเจ้าของเว็บไซต์ ที่ดาวน์โหลดมา

ข้อแตกต่างการเล่นไพ่แบล็คแจ็กบนอินเทอร์เน็ตการเล่นไพ่ป๊อก

การเล่นไพ่แบล็คแจ็กบนอินเทอร์เน็ตเมื่อติดตั้งโปรแกรมบนเครื่องคอมพิวเตอร์เรียบร้อยแล้ว โปรแกรมจะดำเนินการแจกไพ่โดยวิธีการสุ่มคนละ 2 ใบ เจ้ามือด้านบน ผู้เล่นด้านล่างแต่การเล่นไพ่ป๊อกผู้เล่นมีโอกาส สับไพ่ , ตัดไพ่ ส่วนเจ้ามือเป็นผู้แจก ผู้เล่นมีโอกาสลุ้นไพ่ของตนเอง พร้อมสังเกตสีหน้าของเจ้ามือ ถ้าเจ้ามือมีแต้มที่สูงหรือดิบหน้าจะยิ้มแย้ม ผู้เล่นต้องตัดสินใจว่าจะเรียกไพ่เพิ่มหรือไม่ ถ้าเรียกเพิ่ม 1 เกิน 21 แต้ม ไพ่ตาย แต่ถ้าผู้เล่นมีทักษะจะวางสีหน้ายิ้มแย้ม บางครั้งเจ้ามือก็ไม่กล้าเปิดไพ่บางครั้งไพ่ผู้เล่นตาย(เกิน 21 แต้ม) อาจไม่เสียเงินได้ แต่ถ้าเล่นบนอินเทอร์เน็ตเมื่อเรียกไพ่ 1 ใบแล้วถ้าแต้มเกิน แล้วเกิน 21 แต้มถือว่าแพ้ในเกมนั้น ผู้เล่นจะถูกหักเงินจากบัญชีบัตรเครดิตทันที ดังนั้นการเล่นไพ่ป๊อก สร้างบรรยากาศได้ ดีกว่าการเล่นบนอินเทอร์เน็ตแต่ก็เสี่ยงต่อการถูกจับเพราะการพนันชนิดนี้ผิดกฎหมาย

การเล่นพนันรูเล็ตบนอินเทอร์เน็ต

การเล่นพนันรูเล็ต บนอินเทอร์เน็ตคล้ายกับการพนันไม้หมุนหรือล้อหมุนของไทย แต่รูเล็ต จะหมุนด้วยการตั้งโปรแกรมคอมพิวเตอร์ตามภาพข้างล่าง ส่วนการพนันล้อหมุน ไม้หมุนจะหมุนด้วยมือ วิธีการเล่น ผู้เล่นทำการลงทะเบียน เพื่อให้ได้รับรหัสผ่านเข้าไปเล่นเกมพนันบนอินเทอร์เน็ต ผู้เล่นทำการดาวน์โหลด โปรแกรมเกมพนันรูเล็ตไปติดตั้งบนเครื่องคอมพิวเตอร์พร้อมเลือกแทงช่องหมายเลขในกระดาน โปรแกรมจะทำการหมุนวงล้อ เมื่อวงล้อหยุดตรงกับหมายเลขที่ผู้เล่นได้ทายไว้ ผู้เล่นจะได้รับเงินรางวัลจากเจ้าของเว็บไซต์จะจ่ายเงินรางวัลเข้าบัญชีบัตรเครดิตของผู้เล่นถ้าวงล้อหยุดหมุนไม่ตรงกับที่ผู้เล่นทายไว้ ผู้เล่นจะเสียเงิน โดยถูกหักจากบัญชีบัตรเครดิตต่อไป



ภาพที่ 2.3 การเล่นเกมพนันรูเล็ตบนอินเทอร์เน็ต

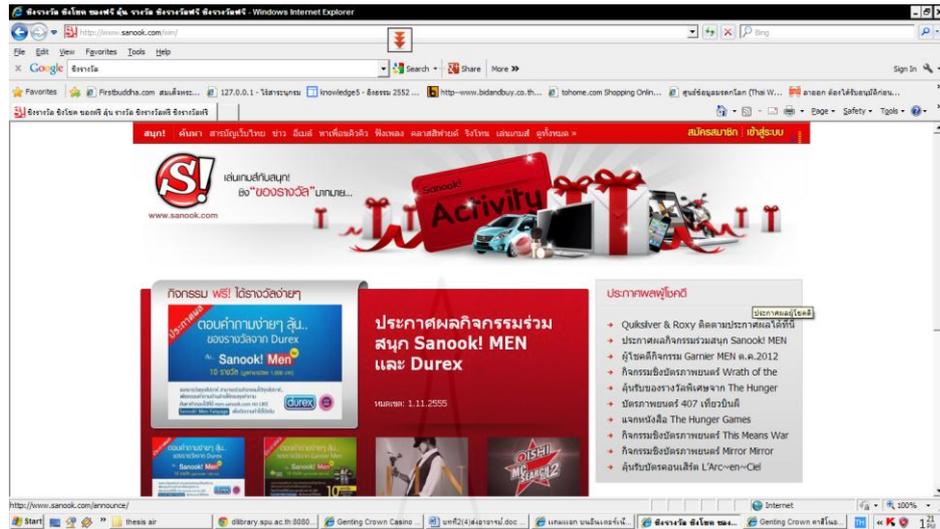
ที่มา: นำภาพนี้มาจาก <http://casino1688.com/genting-crown-download.html>

ข้อแตกต่างการพนันรูเล็ตบนอินเทอร์เน็ตกับการพนันไม้หมุนหรือล้อหมุน

การพนันไม้หมุนหรือล้อหมุนเหมือนกับการเล่นเกมพนันรูเล็ตบนอินเทอร์เน็ตต่างกัน ที่อุปกรณ์การเล่นไม้หมุนหรือล้อหมุนใช้ไม้กระดานทำเป็นรูปวงกลมชนิดรัศมีจากจุดศูนย์กลางของไม้ แล้วแบ่งออกเป็นช่องๆ ละเท่ากันจะแบ่งเป็น 10 , 24 36 หรือ 38 ช่องก็ได้ ตามความต้องการของเจ้ามือหรือผู้จัดให้มีการเล่น แต่ละช่องจะทาสีสลับกันเพื่อให้เกิดความแตกต่างและเขียนหมายเลขกำกับที่รูของไม้วงกลมมีแกนสำหรับยึดเพื่อให้ไม้หมุนได้เมื่อได้กำหนดกติกาในการเล่นแล้ว เจ้ามือก็จะหมุนกระดานวงกลมไปรอบแกนเมื่อกระดานหยุดตรงกับหมายเลขใดผู้ทายถูกก็จะได้เงินรางวัลตามกติกา

3.4 การจัดให้มีการเล่นเกมพนกหรือรางวัลในการเสี่ยงโชค

การจัดให้มีการเล่นเกมพนกหรือรางวัลในการเสี่ยงโชคบนอินเทอร์เน็ต เป็นเกมพนันชนิดหนึ่งผู้เล่นอาจได้รับรางวัลจากการเล่นเกม ตอบแบบสอบถามเกี่ยวกับผลิตภัณฑ์ที่ให้การสนับสนุนของรางวัล การตอบคำถามต่างๆ ถ้าตอบถูกก็ได้รับรางวัล โดยผู้เข้าใช้บริการต้องลงทะเบียนให้ข้อมูลส่วนบุคคลกับทางเว็บไซต์ โดยเฉพาะที่อยู่หรืออีเมล (E-mail Address) เพื่อใช้ในการติดต่อ และรหัสผ่านเข้าไปใช้บริการ ส่วนทางเว็บไซต์มีรายได้จากค่าโฆษณา จากผู้ให้การสนับสนุน ของรางวัลที่นำไปใช้เป็นรางวัลในการเล่นเกมส์ต่างๆ ได้มาจากผู้ให้การสนับสนุน เช่นเดียวกันและทางเว็บไซต์ยังมีรายได้จากการขายสินค้าหรือบริการอื่นๆ ในเว็บไซต์อีก ตัวอย่างเว็บไซต์การเล่นเกมพนกเพื่อชิงรางวัลทางอินเทอร์เน็ต



ภาพที่ 2.4 เว็บไซต์การเล่นแถมพกเพื่อชิงรางวัล

ที่มา: <http://www.sanook.com/win/>

กลยุทธ์ในการบริการหรือจำหน่ายสินค้าในปัจจุบัน มีหลายรูปแบบบางบริษัทออกร้านตามห้างสรรพสินค้าหรืองานประเพณีที่สำคัญๆ บางบริษัทลงประชาสัมพันธ์ทางอินเทอร์เน็ตบนเว็บไซต์ข้างบนนี้

เมื่อผู้เล่นลงทะเบียนกรอกข้อมูลส่วนตัวโดยเฉพาะที่อยู่หรืออีเมล(Email-Address) เมื่อได้รับรหัสผ่านเข้าไปใช้บริการในเว็บไซต์ เว็บไซต์จะแจ้งกติกาให้ผู้เล่นทราบบางเว็บไซต์จะให้ตอบคำถามเกี่ยวกับความรู้ต่างๆ บางเว็บไซต์ตอบคำถามเกี่ยวกับผลิตภัณฑ์ ที่ให้การสนับสนุนเว็บไซต์ ถ้าผู้เล่นทำถูกกติกาก็เว็บไซต์แจ้ง ผู้เล่นจะได้รับรางวัล ส่วนการเล่นแถมพกชิงรางวัลตามห้างสรรพสินค้าหรือบริษัทต่างๆ ไปจัดนั้น มีวัตถุประสงค์เพื่อดึงดูดลูกค้าหรือผู้ไปเที่ยวชมงาน ได้มาสนใจในผลิตภัณฑ์ ในบริษัทของตนเช่นเล่นเกมตอบปัญหา ถ้าผู้เล่นตอบถูกก็จะได้รับรางวัล การเล่นที่ผู้จัดให้มีการเล่นรับสมัครผู้เล่น โดยตรงไม่มีการลงทะเบียน การเล่นนั้นผู้เล่นและผู้จัดให้มีการเล่นอยู่ด้วยกัน แตกต่างกับการเล่นบนอินเทอร์เน็ต

การเล่นพนันบนอินเทอร์เน็ตตามที่ได้อธิบายมาแล้วข้างต้นนั้น ผู้เล่นต้องเปิดเผยตนเองด้วยการลงทะเบียนกรอกข้อมูลส่วนบุคคลจึงได้รับรหัสสำหรับไปเล่นการพนัน ผู้เล่นบางส่วนไม่ต้องการเปิดเผยเพราะทราบดีว่าการเล่นการพนันเป็นสิ่งที่ผิดกฎหมาย ถ้าถูกจับได้ก็จะเสียชื่อเสียง แต่ถ้ามีความประสงค์จะเล่นการพนันบนอินเทอร์เน็ตในปัจจุบันนี้สามารถเล่นได้สองช่องทางหลักคือ 1. การเล่นพนันในร้านที่ให้บริการอินเทอร์เน็ต 2. การเล่นพนันที่บ้านซึ่งสอดคล้องกับผลงานวิจัยของ ดร.วิษณุ วงศ์สินศิริกุล เรื่องเกมพนันออนไลน์หายนะเกมพนันที่ต้องควบคุม :

2554 สรุปได้ว่าเส้นทางเข้าสู่การเล่นการพนันบนอินเทอร์เน็ตมีสองทางคือ เล่นที่ร้านที่ให้บริการอินเทอร์เน็ต และเล่นที่บ้านของตนเอง

ดังนั้นการเล่นการพนันบนอินเทอร์เน็ต ปัจจุบันจึงแตกต่างกับการเล่นการพนันในอดีตมากเพราะ ในอดีตการพนัน ผู้เล่นต้องเดินทางไปเล่นในบ่อนที่เปิดถูกต้องตามกฎหมายหรือผิดกฎหมาย เมื่อเทคโนโลยีสารสนเทศได้มีการพัฒนาขึ้น สามารถเชื่อมต่อเครือข่ายอินเทอร์เน็ต บนคอมพิวเตอร์และโทรศัพท์เคลื่อนที่ได้ การเล่นการพนันบนอินเทอร์เน็ต จึงสะดวกขึ้น เล่นได้ตลอดเวลา ทุกสถานที่ ผู้เล่นไม่ต้องเสียเวลาเดินทางไปเล่นที่บ่อนอีกต่อไป การเล่นการพนันบนอินเทอร์เน็ตมีด้วยกัน 2 ลักษณะคือ 1 การเล่นบนคอมพิวเตอร์ที่บ้านของผู้เล่น หรือที่ร้านเปิดให้บริการให้เล่นอินเทอร์เน็ต 2 เล่นบนโทรศัพท์เคลื่อนที่ การเล่นบนคอมพิวเตอร์ที่บ้านของตนเอง ผู้เล่นต้องสมัครลงทะเบียนตามคำชี้แจง ของเว็บไซต์ เมื่อได้รับรหัสผ่านสามารถเข้าไปใช้ในเว็บไซต์ของผู้ให้บริการ แล้วดาวน์โหลดโปรแกรมการพนันที่ต้องการเล่นมาติดตั้ง บนคอมพิวเตอร์ และดำเนินการเล่นต่อไป ส่วนการเล่นบนคอมพิวเตอร์ที่ร้านให้บริการทางอินเทอร์เน็ต ในปัจจุบันทางร้านได้เปลี่ยนจากการให้รหัสผ่าน (password) เป็นการคัดลายบัตรโทรศัพท์ ซึ่งสามารถไปเทียบ กับคอมพิวเตอร์ที่ทางร้านจัดเตรียมให้ ก็สามารถ เล่นได้ทันที ถ้าผู้เล่นได้พำนักจำนวนเงินในบัตรจะเพิ่มขึ้นและผู้เล่นสามารถนำบัตรมาแลกคืนเป็นเงินสดได้ การซื้อบัตรเพื่อนำไปใช้เล่นการพนันนั้น ผู้เล่นจะซื้อเท่าไรก็ได้ ตามความต้องการของผู้เล่น 2. การเล่นบนโทรศัพท์เคลื่อนที่ในปัจจุบันนี้ซึ่งสามารถเชื่อมต่อกับเครือข่ายอินเทอร์เน็ตได้ โดยมีระบบ สนับสนุน การใช้งานบนอินเทอร์เน็ตมาก²⁷ เช่น WAP (Wireless Application Protocol) ซึ่งเป็น โพรโตคอลมาตรฐานของอุปกรณ์ไร้สาย ที่ใช้งานบนอินเทอร์เน็ต และใช้ภาษา WML (Wireless Markup Languages) ขึ้นมาแทนการใช้ภาษา HTML (Hypertext Markups languages) ที่พบในเว็ลด์ไวด์เว็บ (www) ของโทรศัพท์เคลื่อนที่ในปัจจุบัน ที่ยังมีอัตราแพงมาก ส่วน GPRS (General Packet Radio Service) เป็นเทคโนโลยีที่พัฒนาขึ้นเพื่อให้โทรศัพท์เคลื่อนที่สามารถเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตได้ด้วยความเร็วสูงและส่งข้อมูลในรูปแบบของมัลติมีเดีย ได้ทำให้ผู้ใช้บริการ โทรศัพท์เคลื่อนที่ แบบนี้สามารถดาวน์โหลด เกมพนันต่างๆมาไว้ในโทรศัพท์เคลื่อนที่ของตนเหมือนกับการดาวน์โหลด เกมพนันมาติดตั้งบนคอมพิวเตอร์ที่บ้าน ผู้เล่นสามารถใช้โทรศัพท์เคลื่อนที่ เล่นการพนันบนอินเทอร์เน็ตได้ตามความต้องการ ลักษณะของผู้เล่นการพนันบนอินเทอร์เน็ตในประเทศไทยแบ่งออกได้ 3 กลุ่ม ดังนี้

²⁷ สุขุม เฉลยทรัพย์ เทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อชีวิต กรุงเทพมหานคร สถาบันราชภัฏสวนดุสิต 2547 หน้า 186

1. กลุ่มนักศึกษา ในสถาบันต่างๆ นักศึกษาสนใจเล่นการพนันประเภทเกมทายผลกีฬา และเกมทายผลในลักษณะคาสีโน สถานที่นักศึกษาใช้เล่นการพนันอินเทอร์เน็ตจะเล่นกันตามศูนย์คอมพิวเตอร์ และตามร้านที่ให้บริการทางอินเทอร์เน็ต

2. กลุ่มเจ้าของกิจการขนาดเล็กและขนาดกลาง นักพนันในกลุ่มนี้ส่วนใหญ่เป็นวัยกลางคน หมายถึงเจ้าของกิจการเช่นร้านอาหาร ร้านขายเสื้อผ้าสำเร็จรูป เจ้าของร้านให้บริการทางอินเทอร์เน็ต ผู้เล่นในกลุ่มนี้มักอาศัยเวลาว่างจากการทำธุรกิจของแต่ละวัน เล่นพนันบนอินเทอร์เน็ต

3. กลุ่มที่เล่นพนันเป็นครั้งคราวกลุ่มผู้เล่นการพนันในกลุ่มนี้จะไม่เล่นการพนันบนอินเทอร์เน็ตเป็นประจำแต่เล่นเพื่อเพิ่มอรรถรสในการเชียร์ระหว่าง การชมการถ่ายทอดสด การแข่งขันกีฬาต่างๆ เกมพนันบนอินเทอร์เน็ตที่ผู้เล่นในกลุ่มนี้สนใจคือเกมพนันบนอินเทอร์เน็ตประเภททายผลการแข่งขันกีฬา

การเล่นการพนันบนอินเทอร์เน็ตด้วยเครื่องคอมพิวเตอร์หรือโทรศัพท์เคลื่อนที่สามารถอำนวยความสะดวกให้กับนักพนันทั้ง 3 กลุ่มที่กล่าวข้างต้นได้เป็นอย่างดีเพราะสามารถประกอบธุรกิจหรืองานที่ต้องทำได้หรือไม่เสียเวลาในการเดินทาง มีอิสระในการเล่น ซึ่งแตกต่างจากการเล่นพนันในบ่อน ซึ่งสามารถแยกรายละเอียดได้ ดังนี้

ความแตกต่างการเล่นการพนันบนอินเทอร์เน็ตกับการเล่นในบ่อนการพนัน

การพนันบนอินเทอร์เน็ตนั้นมีการพัฒนามาจากการเล่นการพนันในบ่อน เมื่อเทคโนโลยีสารสนเทศเจริญมากขึ้น จนสามารถสร้างระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต โดยมีข้อแตกต่างกันดังนี้

1. บรรยากาศที่แตกต่างกันการพนันในบ่อนผู้เล่นได้มีโอกาสสัมผัสไฟจริง มีโอกาสลุ้นหน้าไฟแต่ขาดความเป็นอิสระ เพราะการเล่นในบ่อนมีคนเล่นมาก ผู้เล่นต้องสงบสติอารมณ์ แสดงความยินดีอย่างเต็มที่ เมื่อตัวเองได้พนันไม่ได้ การเล่นบนอินเทอร์เน็ต มีความเป็นอิสระ เพราะนั่งเล่นอยู่ที่บ้าน จะแสดงอาการอย่างไรก็ได้

2. ความปลอดภัยในการเล่นการพนันมีทั้งได้และเสีย การพนันในบ่อนถ้าได้พนันเป็นจำนวนเงินมาก ผู้เล่นได้อาจไม่มีความปลอดภัยจากการถูกแย่งชิงเงิน แต่การเล่นบนอินเทอร์เน็ต ถ้าได้พนันเป็นจำนวนเท่าไร ทางเจ้าของเว็บไซต์ให้บริการจะโอนเงินเข้าบัญชีของผู้เล่นจึงไม่ต้องกังวล ในเรื่องถูกจับ

3. ความสะดวกในการเล่นไม่ต้องใช้เงินสด การเล่นการพนันบนอินเทอร์เน็ตไม่ต้องนำเงินสดไปแลกชิปเพื่อใช้ในการเล่นการพนันเพราะใช้บัญชีบัตรเครดิตได้ ถ้าเล่นพนันได้เงินในบัญชีบัตรเครดิตเพิ่ม เล่นเสียเงินในบัญชีบัตรเครดิตจะลดลง

4. ไม่เสียเวลาในการเดินทาง การเล่นเกมบนอินเทอร์เน็ต สามารถเล่นได้ทุกสถานที่ ทุกเวลา ไม่ต้องใช้เวลา ในการเดินทาง อาจเล่นที่บ้านหรือที่ทำงานในเวลาใดก็ได้ โดยใช้คอมพิวเตอร์ หรือโทรศัพท์เคลื่อนที่ต่อเข้ากับ ระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต เข้าโปรแกรมเว็บไซต์ การพนันเล่นได้ แต่การพนันในบ่อน ผู้เล่นต้องเสียเวลาเดินทางไปเล่นที่บ่อน ตามเวลาที่บ่อนเปิด

5. สามารถไม่เปิดเผยตัวตนของผู้เล่นได้ การเล่นเกมการพนันบนอินเทอร์เน็ต ผู้เล่นสามารถลงทะเบียนสมัครเล่นได้ ที่บ้านของตนเอง เจ้าของเว็บไซต์ ผู้ให้บริการไม่สามารถรู้ได้ว่าผู้ เล่นเป็นใคร มีลักษณะอย่างไร แต่การเล่นเกมการพนันในบ่อน ผู้เล่นต้องแสดงตัวพร้อมหลักฐานเพื่อ แสดงว่าตนมีสิทธิเล่นได้ เพราะบ่อนบางแห่งจำกัดเรื่องอายุ , อาชีพ ดังนั้นการเล่นในบ่อนต้อง เปิดเผยตัวเอง แต่บนอินเทอร์เน็ตสามารถปิดบังตนเองได้

6. ความเสมอภาคในการดูแลผู้เล่น การเล่นเกมการพนันบนอินเทอร์เน็ต ได้รับการดูแลจาก เจ้าของเว็บไซต์ผู้ให้บริการเท่าเทียมกันหมด แต่การพนันในบ่อนบางแห่งคนที่วางเงินเดิมพันใน การเล่นเกมการพนันมากๆ จะได้รับการต้อนรับการดูแลจากเจ้าของบ่อนเป็นอย่างดี

สรุปลักษณะการพนันบนอินเทอร์เน็ต คือการเล่น ที่ผู้เล่นดาวน์โหลดเกมพนันจาก เจ้าของ เว็บไซต์ที่ให้บริการ มาติดตั้งบนเครื่องคอมพิวเตอร์หรือโทรศัพท์เคลื่อนที่ ซึ่งติดตั้งระบบ เครือข่ายอินเทอร์เน็ตเรียบร้อยแล้ว การเล่นเกมการพนันนั้นโปรแกรมที่ดาวน์โหลดมาติดตั้งจะมีคำอธิบาย เป็นภาษาที่ผู้เล่นสามารถสื่อสารได้ เมื่อทำการเล่นตามกติกา ที่ทางโปรแกรมกำหนด เมื่อเล่นได้ พนัน เงินในบัญชีจะเพิ่มขึ้น ถ้าเล่นเสียเงินในบัญชีจะลดลง การเล่นเกมการพนันในลักษณะนี้ จึงไม่ เสียเวลาในการเดินทางอาจใช้เวลาว่างจากการประกอบธุรกิจมาเล่นได้ แต่ก็มีโอกาสสร้างหนี้ สะสมในบัตรเครดิต เพราะสามารถใช้บัตรเครดิตเล่นเกมการพนันบนอินเทอร์เน็ตได้ การเข้าไปเล่น การพนันบนอินเทอร์เน็ต บนคอมพิวเตอร์ที่บ้านหรือโทรศัพท์เคลื่อนที่ก็สะดวก ไม่ต้องกังวลเรื่อง ภาษา เพราะโปรแกรมการพนันมีคำสั่งเป็นภาษาไทยแล้ว ผู้เล่นอาจติดการพนันบนอินเทอร์เน็ตได้ ง่าย จึงมีผลกระทบต่อผู้เล่นครอบครัวและสังคมด้วยเพราะ การพนันเปรียบเสมือนเหรียญ 2 หน้าที่ มี ทั้งด้านดีและด้านไม่ดี ถ้าเล่นเพื่อความสนุกสนาน ก็เป็นการผ่อนคลายความตึงเครียด จากการทำงานได้อย่างหนึ่ง บางประเทศก็นำรายได้จากพนันมาใช้ในการพัฒนาประเทศ ในประเทศไทย เคยมีการอนุญาต ให้มีการเล่นเกมการพนัน เพื่อหารายได้มาพัฒนาประเทศ แต่ก็ต้องยกเลิกไป ในที่สุด ตามประวัติความเป็นมาของการพนัน ที่กล่าวแล้ว มีผู้เล่นเกมการพนันได้ก่อให้เกิดปัญหาทางด้าน อาชญากรรม ด้านสังคมตามมามากมาย ยิ่งในทุกวันนี้เทคโนโลยีสารสนเทศเจริญขึ้น มีการเล่นเกม ทางระบบอินเทอร์เน็ต ซึ่งทุกคนทุกวัยทุกอาชีพเข้ามาเล่นได้ โดยไม่มีขอบเขตจำกัด และสามารถ เล่นได้ทุกเวลาทุกสถานที่ เกมการพนันก็มีหลากหลาย แต่ที่นิยมเล่นกันมี 4 แบบ ตามที่ได้

กล่าวแล้วข้างต้นนี้ ถ้าผู้เล่นไม่รู้จักแบ่งเวลา เล่นจนติดเป็นนิสัยก็เป็นผลเสีย สร้างความเสียหายให้กับตนเองและครอบครัวเกิดเป็นปัญหาของสังคมได้

ผลกระทบที่ เกิดจากการเล่นการพนันบนอินเทอร์เน็ตสามารถแยกออกเป็นด้านต่างๆ ได้ดังนี้

1) ด้านสังคม คนส่วนใหญ่ในสังคมใฝ่ฝันอยากมีเงิน มีทอง มีชีวิตความเป็นอยู่อย่างสุขสบาย ไม่อดมื้อกินมื้อ คนที่มีรายได้น้อยจึงตกเป็นทาสของการพนันชนิดต่างๆ ที่สามารถแสวงหาไปเล่นได้เช่น หวยใต้ดิน หรือการพนันบนอินเทอร์เน็ต เพื่อหวังจะได้เงินเป็นค่าใช้จ่าย ในการดำรงชีวิตของครอบครัว การเล่นเกมมีทั้งได้และเสีย เมื่อเล่นได้ก็อยากได้มากขึ้น จึงใช้เวลาเล่นต่อไปอีก เมื่อเล่นเสียก็อยากได้เงินที่เสียไปคืน ก็เล่นต่อไปอีก เช่นเดียวกันทำให้ไม่มีเวลาให้กับครอบครัว บางครอบครัวทะเลาะกันเพราะการพนันบางครอบครัว ก็หย่าร้างกัน บางคนก็ต้องการขายทรัพย์สินสมบัติไปใช้หนี้ นักศึกษาบางคนในการเล่นการพนัน เมื่อเป็นหนี้และ ไม่สามารถหาเงินไปใช้หนี้ได้ บางคนต้องยอมทำในสิ่งที่ผิด กฎหมาย เช่นเป็นคนขายยาเสพติด บางคนก็ขายบริการทางเพศ เพื่อนำเงินมาใช้หนี้พนัน ตามข่าวที่ปรากฏในหน้าหนังสือพิมพ์คมชัดลึกฉบับวันที่ 23 ธันวาคม 2553 ถือว่าเป็นปัญหาใหม่ที่สังคมต้องช่วยกันหาทางป้องกันและแก้ไข

2) ด้านเศรษฐกิจ ถ้าคนในสังคมส่วนใหญ่ ของประเทศติดการพนันตามบ่อนกาสิโน หรือการพนันบนอินเทอร์เน็ต ขอมส่งผลกระทบต่อผลผลิต เพราะเงินที่ได้จากการเล่นการพนัน ผู้เล่นได้จะใช้จ่ายเงินเพื่อบริโภคมากขึ้นแต่ภาคการผลิตลดลง เพราะเวลาไปมั่วสุมในการพนันผลผลิตไม่เพียงพอต่อการบริโภค กรณีนี้อาจทำให้เกิดภาวะเงินเฟ้อได้ อีกประการหนึ่ง คนที่ติดการพนันจะนำรายได้บางส่วน ไปใช้จ่ายเกี่ยวกับการพนัน ทำให้มีเงินเหลือ ไปใช้จ่ายด้านอุปโภคบริโภคน้อยลง ชุมชนใดที่มีคนเล่นการพนันมาก การค้าขาย ของคนในชุมชนจะไม่ดี คนจะเกียจคร้าน ต่อการประกอบอาชีพที่สุจริตร้านค้าบางแห่งเช่นเครื่องประดับ เสื้อผ้าสำเร็จรูป มีรายได้ลดลงจากการสังเกตในสภาพปัจจุบันของสังคมไทย ในวันที่ 1 และวันที่ 16 ของทุกเดือนผู้คนในตลาด จะเจียบเหงา เพราะคนส่วนใหญ่จะคิดแต่การเล่นหวยใต้ดิน และลุ้นผลการออกรางวัลของกองสลากยิ่งการเล่นการพนันในปัจจุบันที่เล่นบนอินเทอร์เน็ตสามารถใช้บัตรเครดิตเล่นพนันได้ ทำให้ผู้เล่น ไม่สามารถควบคุมรายจ่ายในขณะที่เล่นพนันทำให้เกิดการสร้างหนี้สะสมเกิดปัญหาทางด้านเศรษฐกิจของครอบครัวได้ด้วย

3) ด้านเด็กและเยาวชน การพนันเป็นสาเหตุที่ทำให้ครอบครัวเกิดการแตกแยกหย่าร้างกัน เด็กและเยาวชน ในครอบครัวเหล่านี้จะถูกทอดทิ้ง ขาดความอบอุ่นและการเอาใจใส่จากพ่อแม่ของตนเอง จึงถูกมอมเมาไปสู่วงจรการเล่นการพนันได้โดยง่าย โดยเฉพาะเด็กและเยาวชน ในปัจจุบันมีความรู้ความสามารถ ด้านคอมพิวเตอร์และการใช้อินเทอร์เน็ตได้ดีกว่าผู้ใหญ่จึงมีโอกาส

เข้าไปเล่นการพนันบนอินเทอร์เน็ตได้โดยง่ายและเกมพนันได้มีการพัฒนารูปแบบที่หลากหลาย บางเว็บไซต์มีการให้เด็กและเยาวชน ได้ทดลองเล่นฟรี เมื่อเข้าไปเล่นบ่อยๆ ก็เป็นการติดการพนัน ไม่สนใจในการศึกษาหนังสือเรียน ผู้ปกครองบางคนไม่ทราบพฤติกรรมของบุตร คิดว่าไปถึงโรงเรียน คงเข้าไปเรียนหนังสือแต่ความเป็นจริงหนีเรียน เมื่อไปถึงโรงเรียนนำกระเป๋าไปเก็บไว้ที่ห้องเรียน แล้วหนีออกจากโรงเรียนไปร้านเกม เพื่อเล่นเกมต่างๆ ร้านเกมจึงได้เปิดใกล้สถานศึกษา ทุกแห่ง และทุกจังหวัด นักเรียนบางคนเมื่อหนีโรงเรียนบ่อยๆ ก็เบื่อหน่ายต่อการเรียน ได้ลาออกจากโรงเรียนก่อนจบการศึกษาที่มี นับว่าเรื่องนี้เป็นผลเสียหายต่อการจัดการศึกษาของชาติเป็นอย่างมาก อนาคตของชาติที่จะหวังพึ่งเด็กและเยาวชนช่วยกันพัฒนาชาติไทยให้มีความเจริญรุ่งเรือง ไม่อาจจะหวังพึ่งได้

4) ด้านศาสนาและวัฒนธรรม ศาสนาทุกศาสนาจะระบุว่าการเล่นเป็นอุปสรรคขัดขวางความสงบสุขของคน เพราะการเล่นมิได้สร้างความสุขที่แท้จริงให้เกิดขึ้นกับผู้เล่น เนื่องจากการเล่นมีทั้งได้และเสียพนัน เวลาเล่นได้คนที่มีความโลภอยู่ในตัวจะมีความโลภมากขึ้น อยากเล่นพนันต่ออีกเพื่อให้เงินมากขึ้น เวลาเล่นเสียก็เกิดความโลภเสียขายเงินที่เสียไปจึงอยากเล่นเพื่อต้องการนำเงินที่เสียไปคืนมา จิตใจผู้เล่นเวลานั้นจึงหมกมุ่นต่อการพนันจนลืมคำสอนทางด้านศาสนาที่ดีงาม เมื่อสภาวะความเสื่อมโทรมของศีลธรรมเกิดขึ้นในตัวบุคคลแล้ว บุคคลนั้นอาจขาดความยังคิดขาดความสำนึก ความรับผิดชอบ ในหน้าที่ การงานของตนที่มีต่อครอบครัว และสังคม วัฒนธรรมที่ดีงามในสังคม จะเสื่อมถอยไปถึงแม้ว่าจะมีกฎหมายควบคุมและห้ามปรามในการกระทำของตนเองบุคคลเหล่านั้นก็พยายามหลบหนี โดยไม่มีความละอายต่อความผิดและความกลัวต่อโทษทัณฑ์ที่กำหนดไว้แต่อย่างใด

5) ด้านการเมือง บ่อนการพนันที่ตั้งอยู่ตามชายแดนไทย กัมพูชา พม่า มีนักการเมืองของประเทศเพื่อนบ้านมีส่วนเกี่ยวข้องด้วย²⁸ โดยร่วมลงทุนกันเป็นธุรกิจเพื่อหวังผลกำไร นำรายได้จากบ่อนการพนันมาใช้เกี่ยวกับ กิจกรรมทางด้านการเมือง เช่นการหาเสียง การระดมทุนเกี่ยวกับการเลือกตั้ง เพื่อจะได้มีอำนาจทางการเมือง รักษาและแสวงหาผลประโยชน์ เพื่อตนเอง และพวกพ้องได้ง่ายขึ้น โดยจัดบุคคลที่ขัดขวางให้พ้นจากเส้นทาง ในการหาผลประโยชน์ จะได้มีช่องทางอำนวยความสะดวก ให้กับกิจการและธุรกิจของตนเอง นักการเมืองบางคนมีอำนาจในการออกคำสั่ง โยกย้ายหรืออยู่เบื้องหลังการ โยกย้ายของเจ้าหน้าที่บ้านเมืองที่ทำการขัดขวาง

²⁸ มติชนสุดสัปดาห์(ฉบับ 28 มกราคม- 3 กุมภาพันธ์, 2545) หน้า 15, 16, 86

ผลประโยชน์²⁹ ส่วนร้านเกมพนันบนอินเทอร์เน็ต ที่มีอยู่ทั่วไปรอบสถานศึกษาหรือในชุมชนต่างๆ เปิดดำเนินการโดยผู้มีอิทธิพล ทางการเมืองหรือข้าราชการระดับสูงของท้องถิ่นนั้น โดยมุ่งหวังนำรายได้จากการเปิดร้านมาเป็นฐาน ในการเล่นการเมือง ในบางครั้งก็ใช้เป็นแหล่งฟอกเงินที่ผิดกฎหมายด้วย ดังนั้นการพนันเป็นแหล่งอบายมุขที่นำรายได้ให้กับผู้มีอิทธิพล และนักการเมืองเป็นอย่างดี

สรุปการพนันบนอินเทอร์เน็ต หมายถึง การเล่นเอาเงินหรือสิ่งของโดยอาศัยความฉลาด ความชำนาญ เล่ห์เหลี่ยม iveauพรียบ และฝีมือรวมทั้งโชค ซึ่งอาศัยเหตุการณ์ในอนาคตที่ไม่แน่นอน โดยมีกิจกรรมรวมการเล่นในรูปแบบต่างๆ มาไว้บนเครือข่ายคอมพิวเตอร์ ที่เชื่อมโยงกันแบบอินเทอร์เน็ต ครอบคลุมพื้นที่ไปได้ทั่วโลก ลักษณะการเล่นการพนันบนอินเทอร์เน็ตมีด้วยกัน 2 ลักษณะ คือเล่นบนคอมพิวเตอร์และโทรศัพท์เคลื่อนที่ ที่สามารถเชื่อมต่อ กับระบบอินเทอร์เน็ต ส่วนรูปแบบ การพนันที่นิยมเล่นกันมี 4 แบบคือ การทายผลลอตเตอรี่ การทายผลการแข่งขันกีฬา การทายผลเกมพนันในลักษณะบ่อนคาสีโนและการจัดให้มีการเล่นแถมพอก หรือรางวัลในการเสี่ยงโชค การพนันดังกล่าว ถ้าเล่นจนติดเป็นนิสัยจะส่งผลกระทบต่อหลายด้าน คือด้านสังคมเช่นครอบครัวแตกแยก คนที่รายได้น้อยตกเป็นทาสการพนันประกอบอาชีพไม่สุจริต เพื่อนำเงินมาเล่นการพนัน ด้านเศรษฐกิจ อาจเกิดภาวะเงินเฟ้อเพราะผลผลิต ไม่เพียงพอต่อการบริโภค เนื่องจากผู้ผลิตเอาเวลาไปมั่วสุมกับการเล่นการพนัน ด้านเด็กและเยาวชนขาดความอบอุ่นในครอบครัว ไม่สนใจการศึกษา หนีโรงเรียน ด้านศาสนาและวัฒนธรรม คนจะเกิดความโลภไม่สนใจและปฏิบัติตามคำสอนของศาสนา เกิดความเสื่อมโทรมในศีลธรรม ขาดความรับผิดชอบในหน้าที่ของตนเองต่อครอบครัวและสังคม ด้านการเมืองนักการเมืองที่มีอำนาจ มีส่วนเกี่ยวข้องกับบ่อนการพนันและร้านพนันบนอินเทอร์เน็ต เพราะเป็นแหล่งที่มาของรายได้อย่างงดงามเพื่อนำมาใช้ในกิจกรรมทางการเมือง หากผลประโยชน์ให้แก่ตนเองและพวกพ้องต่อไป

จากการศึกษาในบทนี้ทำให้ทราบความหมายและประวัติความเป็นมาของการพนันบนอินเทอร์เน็ต ลักษณะการพนันบนอินเทอร์เน็ต ตลอดจนแนวโน้มของการเล่นการพนันบนโทรศัพท์เคลื่อนที่ อันเป็นผลสืบเนื่องมาจากความเจริญก้าวหน้าทางด้านเทคโนโลยี ทราบผลกระทบที่เกิดจากการพนัน แต่กฎหมายการพนันที่ใช้อยู่ในปัจจุบันนี้คือพระราชบัญญัติการพนัน พ.ศ.2478 ซึ่งในสมัยนั้นไม่มีคอมพิวเตอร์และระบบอินเทอร์เน็ต ดังนั้นในบทที่ 3 จึงจำเป็นต้องนำ พ.ร.บ. การพนัน 2478 และ พ.ร.บ. คอมพิวเตอร์ 2550 มาศึกษาเพื่อจะนำมาปรับใช้กับการเล่นการ

²⁹ นักศึกษาป้องกันราชอาณาจักร รุ่นที่ 43 (2544) รายงานผลการสัมมนา เรื่องการกำหนดฐานควบคุมคนไทยที่ข้ามไปเล่นการพนันตามแนวชายแดน เอกสารรวมเล่ม กรุงเทพมหานคร วิทยาลัยป้องกันราชอาณาจักร หน้า 26 - 28

พินันบนอินเทอร์เน็ต พร้อมกับศึกษากฎหมายการพนันของต่างประเทศ เช่น สหรัฐอเมริกา ออสเตรเลีย อังกฤษ และฮ่องกง เนื่องจากประเทศเหล่านี้ มีการพัฒนาการด้านเทคโนโลยี และกฎหมายเกี่ยวกับการพนันมาก่อนประเทศไทย จึงเป็นประโยชน์อย่างยิ่งสำหรับนำมาใช้เป็น มาตรการในการควบคุมการพนันบนอินเทอร์เน็ต ไม่ให้มีผลกระทบต่อประเทศไทยต่อไป

