



การสำรวจทัศนคติและพฤติกรรมการเล่นพนันฟุตบอลของนักศึกษา
มหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตสารสนเทศเพชรบุรี



โดย

นางสาวณัฐฉิรา ศักดิ์เดชากุล

นางสาวชุตานพร สุวรรณวงษ์

ผลงานวิจัยนักศึกษา ระดับปริญญาตรี

การวิจัยนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาในรายวิชา 761 427 สัมมนาปัญหาทางธุรกิจ

ตามหลักสูตรปริญญาศิลปศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาการจัดการธุรกิจทั่วไป

คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยศิลปากร

ปีการศึกษา 2553

การสำรวจทัศนคติและพฤติกรรมการเล่นพนันฟุตบอลของนักศึกษา
มหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตสารสนเทศเพชรบุรี



ผลงานวิจัยนักศึกษา ระดับปริญญาตรี

การวิจัยนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาในรายวิชา 761 427 สัมมนาปัญหาทางธุรกิจ

ตามหลักสูตรปริญญาศิลปศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาการจัดการธุรกิจทั่วไป

คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยศิลปากร

ปีการศึกษา 2553

12500017, 12500023: สาขาวิชาการจัดการธุรกิจทั่วไป

คำสำคัญ : ทักษะคติ / พฤติกรรมการเล่นพนันฟุตบอล

นั้ฐฐีร์ ศักดิ์เดชากุล และ ชุตาพร สุวรรณวงษ์ : การสำรวจทัศนคติและพฤติกรรมการเล่นพนันฟุตบอลของนักศึกษามหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตสารสนเทศเพชรบุรี อาจารย์ที่ปรึกษา : ดร.วิโรจน์ เกษฎาถักษณ์ .96 หน้า.

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อสำรวจทัศนคติและพฤติกรรมการเล่นพนันฟุตบอลรวมทั้งศึกษาพฤติกรรมการสนใจการแข่งขันฟุตบอลของนักศึกษามหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตสารสนเทศเพชรบุรี ในการวิจัยครั้งนี้ใช้กลุ่มประชากรตัวอย่างจากนักศึกษาที่กำลังศึกษาอยู่ในมหาวิทยาลัยศิลปากรวิทยาเขตสารสนเทศเพชรบุรี โดยทำการสุ่มตัวอย่างจำนวน 400 คน ใช้แบบสอบถามเป็นเครื่องในการเก็บรวบรวมข้อมูล จากนั้นทำการวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูปทางสถิติ โดยการหาร้อยละ ค่าเฉลี่ย ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการวิจัยพบว่า นักศึกษามีระดับทัศนคติต่อการเล่นพนันฟุตบอลในเรื่องของปัญหาเรื่องเงินไม่พอใช้อยู่ในระดับมากที่สุด ด้านสุขภาพจิต และสุขภาพร่างกายแย่งอยู่ในระดับมาก และคนที่เล่นพนันฟุตบอลไม่ค่อยมีคนให้ความเคารพนับถืออยู่ในระดับปานกลาง นักศึกษาที่เล่นพนันฟุตบอลเป็นเพศชายมีอายุ 20 ปี ศึกษาอยู่คณะวิทยาการจัดการมีรายได้ 6,000 บาทขึ้นไป ส่วนปัจจัยทางด้านจิตวิทยาสังคมพบว่าการเล่นพนันของบุคคลในครอบครัวมีผลต่อการเล่นพนันของนักศึกษากลุ่มตัวอย่าง พฤติกรรมการเล่นพนันครั้งแรกช่วงอายุ 14-18 ปี เป็นช่วงที่เริ่มเล่นพนันฟุตบอลมากที่สุด ส่วนใหญ่รู้จักการเล่นพนันฟุตบอลจากเพื่อน/คนรู้จัก เหตุผลที่เริ่มเล่นพนันฟุตบอลและที่ยังเล่นอยู่เพราะทำให้มีความสุขสนุกสนานเร้าใจในการเล่นฟุตบอล โดยเฉพาะฟุตบอลสโมสรต่างประเทศที่มีการถ่ายทอดสด ส่วนใหญ่เล่นพนันสัปดาห์ละ 2 ครั้ง ๆ ละ 3-6 คู่ ใช้เงินสดในการเล่น จ่ายเงินก่อนการแข่งขัน แ่่งพนันกับโต๊ะบอลด้วยตนเองอาศัยข้อมูลจากหนังสือพิมพ์กีฬารายวันในการเล่นพนัน ไม่เคยถูกจับกุม ทั้งนี้เยาวชนร้อยละ 71 ต้องการจะเลิกเล่นพนันฟุตบอล

คณะวิทยาการจัดการ

มหาวิทยาลัยศิลปากร

ปีการศึกษา 2553

ลายมือชื่อนักศึกษา 1..... 2.....

ลายมือชื่ออาจารย์ที่ปรึกษา.....

กิตติกรรมประกาศ

งานวิจัยเรื่อง “ทัศนคติและพฤติกรรมการเล่นพนันฟุตบอลของนักศึกษามหาวิทยาลัย ศิลปากร วิทยาเขตสารสนเทศเพชรบุรี” สำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดีด้วยความช่วยเหลือของอาจารย์ ดร. วิโรจน์ เกษภูลัทธกษณ์ อาจารย์ที่ปรึกษาในการทำวิจัยครั้งนี้ ที่ได้ให้การแนะนำ และการชี้แนะ แนวทางตลอดการทำงาน วิจัยของผู้ทำงานวิจัย รวมทั้งช่วยแก้ไขข้อบกพร่องต่างๆ ให้ผู้ทำงานวิจัย จนเสร็จสมบูรณ์ ผู้ทำวิจัยจึงขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูงไว้ ณ ที่นี้ด้วย

ขอขอบคุณ คณาจารย์ในภาควิชาการจัดการธุรกิจทั่วไป คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยศิลปากรทุกท่าน ที่ประสิทธิ์ประสาทความรู้ ตลอดจนประสบการณ์ที่ดีแก่ผู้วิจัย พร้อมทั้งให้ความเมตตาช่วยเหลือด้วยดีเสมอมา

ขอขอบพระคุณ ผู้ตอบแบบสอบถามทุกท่าน ที่กรุณาให้ความอนุเคราะห์ในการตอบ แบบสอบถามด้วยความเต็มใจ จนทำให้งานวิจัยฉบับนี้สำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี

ขอขอบคุณ นางสาวธนิศา วสุชัยกุล และนางสาวธนาภรณ์ นิจะยะยะ ที่ได้ชี้แนะ แนวทางต่างๆ ในการดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูลรวมทั้งแก้ไขข้อบกพร่องในการดำเนินงาน

สุดท้ายนี้ขอขอบพระคุณบิดา มารดา และพี่น้อง ที่มอบกำลังทรัพย์เพื่อช่วยในการทำงานวิจัย รวมไปถึงผู้ที่เกี่ยวข้องทุกท่านที่คอยช่วยเหลือ และเป็นกำลังใจในการทำงานวิจัยในครั้งนี้ สำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี ซึ่งงานวิจัยฉบับนี้ผู้เขียนขอบแต่ผู้มีพระคุณทุกท่าน รวมถึงผู้มีพระคุณ ที่มีได้เอ่ยนาม หากงานวิจัยฉบับนี้มีความผิดพลาดหรือคลาดเคลื่อนประการใด ทางผู้จัดทำงานวิจัย ต้องขออภัยไว้ ณ ที่นี้ด้วย

ผลงานวิจัยนักศึกษา ระดับปริญญาตรี

สารบัญ

หน้า

	บทคัดย่อ.....	ก
	กิตติกรรมประกาศ.....	ง
	สารบัญตาราง.....	๗
บทที่		
1	บทนำ.....	1
	ความเป็นมาของปัญหาและปัญหา.....	1
	วัตถุประสงค์.....	4
	สมมติฐานการวิจัย.....	4
	ความสำคัญและประโยชน์ของการวิจัย.....	4
	ขอบเขตของการวิจัย.....	5
	กรอบแนวคิดในการวิจัย.....	6
	นิยามศัพท์เฉพาะ.....	8
2	เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	9
	งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	10
	งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับอุตสาหกรรมการเล่นพนันฟุตบอล.....	12
	แนวคิดเกี่ยวกับการพนัน.....	14
	อธิบายมุ่งและการพนัน.....	14
	ความหมายของการพนัน.....	17
	ความเป็นมาของการพนันในสังคมไทย.....	18
	กฎหมายกับการพนัน.....	20
	แนวคิดเกี่ยวกับการพนันฟุตบอล.....	21
	พัฒนาการ การเล่นพนันฟุตบอล.....	21
	วิธีการเล่นพนันฟุตบอล.....	24
	แนวคิดเกี่ยวกับทัศนคติและพฤติกรรมต่อการพนัน.....	30
	ทัศนคติ (Attitude).....	30
	องค์ประกอบของ ทัศนคติ.....	31

บทที่	หน้า
การเกิด ทักษคติ (Attitude Formation).....	32
ประเภทของ ทักษคติ.....	34
การเปลี่ยนแปลงทัศนคติ (Attitude Change).....	36
ความหมายของพฤติกรรม.....	38
ความสัมพันธ์ระหว่าง ทัศนคติ กับ พฤติกรรม (Attitude and Behavior).....	39
แนวความคิดเกี่ยวกับการเปลี่ยนแปลง ทัศนคติ.....	41
แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับความรู้ ทัศนคติ และพฤติกรรม (KAP).....	42
พฤติกรรมการเล่นพนันในสังคมไทย.....	45
ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการเล่นพนัน.....	47
ทฤษฎีการเลียนแบบ.....	47
ทฤษฎีการคบหาสมาคมที่แตกต่างกัน.....	48
ทฤษฎีการคาดหวัง.....	50
ทฤษฎีโอกาสที่จำกัด.....	51
ทฤษฎีเกี่ยวกับการใช้สื่อเพื่อประโยชน์และความพึงพอใจ.....	52
3 วิธีดำเนินการวิจัย	54
ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง.....	54
ขนาดกลุ่มตัวอย่าง.....	54
วิธีการสุ่มตัวอย่าง.....	55
แบบสอบถาม.....	55
การเก็บรวบรวมข้อมูล.....	56
การวิเคราะห์ข้อมูล.....	57
สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล.....	57
4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล.....	59
สัญลักษณ์และอักษรย่อที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล.....	60
ผลการวิเคราะห์ข้อมูล.....	60
5 สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ	77
สรุปผลการศึกษา	77
ข้อมูลทั่วไปของกลุ่มตัวอย่าง	77

บทที่	หน้า
ระดับทัศนคติต่อการพนันฟุตบอล.....	78
อภิปรายผล	79
ข้อมูลส่วนบุคคลของกลุ่มตัวอย่าง.....	79
ระดับทัศนคติต่อการพนันฟุตบอล.....	79
พฤติกรรมการเล่นพนันฟุตบอล.....	80
ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้	81
บรรณานุกรม.....	82
ภาคผนวก.....	84
แบบสอบถาม.....	85
ประวัติผู้ทำวิจัย.....	95

ผลงานวิทยานิพนธ์ระดับปริญญาตรี

สารบัญตาราง

ตารางที่		หน้า
1	รายละเอียดการแข่งขันฟุตบอลลีกของบางประเทศในยุโรป	23
2	รายละเอียดการแข่งขันฟุตบอลสโมสรระหว่างประเทศบางรายการ.....	23
3	รายละเอียดการแข่งขันฟุตบอลระดับชาติบางรายการ	23
4	รูปแบบอัตราต่อรองและต่อกลับที่นิยมเล่นในประเทศไทย	24
5	จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามปัจจัย ด้านประชากร จิตวิทยาสังคม และสันทนาการ	62
6	แสดงค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน.....	66
7	จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่างเกี่ยวกับพฤติกรรมการเล่นพนันฟุตบอล.....	68

ผลงานวิจัยนักศึกษา ระดับปริญญาตรี

บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ในปัจจุบัน ประเทศไทยเกิดปัญหาเด็กและเยาวชนเป็นจำนวนมาก อันเป็นผลมาจากสังคมบริโภคนิยมอย่างไม่เคยปรากฏมาก่อน ดังเห็นได้จากผลการวิจัยเรื่อง “เด็กไทยในมิติวัฒนธรรม” ของ อมรวิรัช นาครทรรพ (2549 : ออนไลน์) ผู้อำนวยการโครงการจัดตั้งสถาบันรามจิตติ ที่นำเสนอต่อกระทรวงวัฒนธรรม ได้สรุปถึงพฤติกรรมของเด็กไทย ทางด้านการเสี่ยงโชค พบว่าวัยรุ่นอยู่ในวงจรการพนันมากขึ้น มีพฤติกรรมการเล่นพนันฟุตบอล หรือขายหวยบนดิน ที่ได้กลายมาเป็นอาชีพเสริมรายได้ ซึ่งสถานการณ์การพนันในหมู่วัยรุ่นมีแนวโน้มว่าจะขยายขึ้นเรื่อยๆ เนื่องจากค่านิยม ความเชื่อที่ว่าการเล่นพนันเป็นการลงทุนต่ำ แต่ให้ผลกำไรกลับคืนทวีคูณหากโชคดี ถือเป็นช่องทาง “รวยลัด”

คนที่เล่นการพนันจนถึงกับเป็นโรค ที่เรียกว่า โรคติดการพนัน (Pathological gambling) มีลักษณะคล้ายกับการติดสารเสพติด คือ จิตใจจดจ่ออยู่กับการพนันตลอดเวลา ไม่สามารถคิดหรือทำอย่างอื่น มีความอยากเล่นที่ยากจะควบคุม ในที่สุดก็จะเล่นการพนัน โดยไม่มีการยั้งคิด เวลาเล่นได้ก็เกิดความโลภอยากได้มากขึ้น เวลาเสียก็จะรู้สึกเสียดายมากอยากได้คืน ก็จะเล่นเพื่อแก้ตัว ในที่สุดก็ลงเอยด้วยการสูญเสียจำนวนมาก นำแปลกที่คนที่เล่นการพนันแล้วเสีย ไม่ค่อยตระหนักในความจริงที่ว่ามีคนที่ประสบผลสำเร็จจากการพนันน้อยมาก เขามักจะคิดเข้าข้างตัวเองว่าเมื่อเสียแล้วน่าจะมีได้บ้าง การปลอบใจตัวเองแบบนี้ทำให้เขาไม่หยุดเมื่อเล่นเสีย การขาดสติควบคุมตัวเองเป็นอาการสำคัญประการหนึ่งของ โรคติดการพนัน

คนที่เล่นโรคติดการพนัน มักจะหาโอกาสเล่นการพนันเสมอ แม้ตัวเองจะไม่มีเงิน ก็อาจขโมยเงิน หรือทำทุกรูปแบบเพื่อให้ได้เงินมาเล่นการพนัน การเป็นหนี้สินไม่ได้ทำให้จิตใจเกิดการยั้งคิด แต่ในทางตรงกันข้าม เขาจะคิดว่าการพนันอาจทำให้เขามีโอกาสได้เงินมาใช้หนี้ได้บ้าง คนที่เป็นโรคนี้อาจจะคิดเข้าข้างตนเองตลอดเวลา เพื่อให้ได้เล่นการพนัน

สาเหตุที่เป็นโรคติดการพนัน และโรคอื่นๆที่มีปัญหาคล้ายๆกันในเรื่องการควบคุมตัวเอง พบว่าสมองบางส่วนมีการทำงานน้อย ทำให้เขาต้องพึ่งพากิจกรรมที่มีความตื่นเต้นสูงๆ จึงจะเกิดความสุขได้ ในสมองของมนุษย์มีบริเวณหนึ่งที่เรียกว่า อมิกดาลา (Amygdala) เป็นศูนย์กลางของความพึงพอใจ เมื่อเราเป็นเด็กทำความดีแล้วมีคนชื่นชม ความรู้สึกประทับใจนั้นจะเก็บสะสมไว้ที่อมิกดาลานี้ ทำให้อยากทำสิ่งนั้นอีก กลไกนี้เป็นส่วนหนึ่งของระบบแรงจูงใจของมนุษย์เรา ความพึงพอใจในชีวิตอาจมีหลายด้าน หลายกิจกรรม การมีกิจกรรมที่สร้างความรู้สึกดีๆ เช่นนี้ทำให้เรามีวิธีสร้างความพึงพอใจส่วนตัว เรียกว่าวงจรของความพึงพอใจ (Pleasure circuit) บางคนมีวงจรเช่นนี้มาก บางคนมีน้อย ขึ้นอยู่กับพันธุกรรม และประสบการณ์การเรียนรู้ในชีวิตที่ผ่านมา คนที่จะมีปัญหาได้ง่ายคือคนที่ขาดวงจรชีวิตที่มีความสุข เขาก็จะแสวงหาจากกิจกรรมอื่นที่ทำให้รู้สึกพอใจได้ง่าย เช่น การพนัน สารเสพติด เพศสัมพันธ์ ซึ่งล้วนแล้วแต่จะกระตุ้นความตื่นเต้น หรือความสุขช่วงสั้นๆ อย่างทันอกทันใจ คนพวกนี้มักทอดหนรอคอยความสำเร็จหรือรางวัลไม่ได้นาน ทำให้หาวงจรความพึงพอใจได้ยากจากกิจกรรมต่างๆไป

ถ้าวิเคราะห์จิตใจคนที่เล่นการพนัน เขาจะเป็นประเภทแสวงหาความตื่นเต้น ต้องการความสุขจากจินตนาการ เวลาเล่นการพนันประสบการณ์ที่หลายคนชอบมาก คือการได้ลุ้น ตรงนี้สร้างความสุข ความพึงพอใจได้มากๆ แม้ว่าการลุ้นนั้นได้ผลบ้างไม่ได้ผลบ้าง แต่เขาจะจำได้แม่นเฉพาะตอนที่ประสบผลสำเร็จ

ปัจจุบันคงจะปฏิเสธไม่ได้ว่า ฟุตบอลคือกีฬาอดฮิตที่มีคนติดตามชมมากที่สุดในโลก โดยเฉพาะ ในการแข่งขัน “ฟุตบอลโลก” ซึ่งมีประเทศที่เป็นสมาชิกของสมาพันธ์ฟุตบอลนานาชาติ หรือ ฟิฟ่า (FIFA) เข้าร่วมการแข่งขันมากกว่า 180 ประเทศ มีผู้คนเฝ้าติดตามชมการแข่งขันรายการนี้มากกว่า 4,000 ล้านคน ในทั่วทุกมุมโลก ปรากฏการณ์ดังกล่าวคงไม่ใช่แค่ความตื่นเต้นเร้าใจของเกมการแข่งขันในสนามเท่านั้นที่ผลักดันให้เกิดขึ้น แต่คงต้องมีปัจจัยอื่น ๆ ช่วยส่งเสริมด้วย การเล่นพนันฟุตบอล น่าจะเป็นหนึ่งในปัจจัยเหล่านั้น (พินิต วงษ์ยี่กุล 2546 : 337)

ในช่วงที่ทั่วโลกกำลังตื่นเต้นกับการแข่งขันฟุตบอลโลก มีคนอีกกลุ่มหนึ่งตื่นเต้นกว่า นั่นก็คือกลุ่มที่เล่นการพนันฟุตบอล เพราะการแข่งขันฟุตบอลโลกเป็นที่มาของรายได้จำนวนมหาศาล คนที่ใจจดจ่ออยู่กับผลการแข่งขันแพ้ชนะ แม้แต่จำนวนประตูที่ยิงได้ ก็มีความหมายมาก อาจกลายเป็นเงินมหาศาล กิจกรรมนี้แพร่ระบาดซึบลึกในสังคมไทยมานานแล้ว และนับวันจะมากขึ้นเรื่อยๆ ลงไปประดับถึงในเด็กนักเรียนและวัยรุ่น ทำให้เกิดปัญหาอื่นตามมาเช่น ปัญหาอาชญากรรม ปัญหาครอบครัวและสังคม

การพนันบอลโลกมีมาตั้งแต่เมื่อใดไม่มีใครทราบ เข้าใจว่าน่าจะมีมานานพอๆกับการพนันอย่างอื่นๆ โดยเฉพาะเมืองไทย สามารถเล่นการพนันได้หลากหลายรูปแบบ แต่ในปีหลังๆการ

พนันบอลโลกเป็นที่กล่าวขวัญถึงมากกว่าการพนันประเภทอื่นๆ อาจเป็นเพราะการแข่งขันมีความยิ่งใหญ่ มีผู้ชมมาก มีการถ่ายทอดสดให้คนทุกมุมโลกได้ดู การพนันในผลการแข่งขันจึงมีมากตามไปด้วย

นอกจากนี้โลกยุคโลกาภิวัตน์หรือยุคที่การสื่อสารได้พัฒนาไปอย่างรวดเร็วเป็นผลให้ข่าวสารข้อมูลในโลกสามารถติดต่อถึงกันได้ในช่วงเวลาอันสั้น ส่งผลให้ตลาดการรับชมกีฬาเพื่อความบันเทิงไม่ได้อยู่ภายใต้ข้อจำกัดของสถานที่อีกต่อไป โดยเฉพาะการแข่งขันฟุตบอลซึ่งมีมากที่สุด ผู้ชมสามารถติดตามผ่านระบบการสื่อสารทุกแขนงที่มีอยู่ ไม่ว่าจะเป็นการถ่ายทอดสดทางวิทยุ โทรทัศน์ หรือติดตามผ่านทางหน้าหนังสือพิมพ์ โทรศัพท์ และอินเทอร์เน็ต ผลพวงที่สื่อแต่ละประเภทได้มีการนำเสนอข่าวเกี่ยวกับการแข่งขันฟุตบอลโดยเฉพาะ ไม่ว่าจะเป็นผลการแข่งขันและความเคลื่อนไหวในแง่มุมต่าง ๆ เกี่ยวกับฟุตบอลทั่วโลก ส่งผลให้การแข่งขันฟุตบอลได้รับความนิยมอย่างต่อเนื่อง โดยส่วนใหญ่จะเป็นการแข่งขันฟุตบอลในต่างประเทศ ดังนั้นจากการชมการแข่งขันกีฬาเป็นกิจกรรมเพื่อความบันเทิงเป็นส่วนหนึ่งทำให้การขยายตัวของกีฬาเป็นไปอย่างกว้างขวาง

การพนันฟุตบอลเป็นปัญหาเรื้อรังที่เกิดขึ้นในสังคมไทยมานาน และไม่มีทีท่าว่าภาครัฐจะสามารถแก้ไขปัญหานี้ให้หมดสิ้นไปได้ ตรงกันข้ามปัจจุบันปัญหาพนันฟุตบอลกลายเป็นภัยมืดที่มอมเมา คุณภาพชีวิต และสวัสดิภาพของประชาชน เป็นบ่อเกิดของปัญหาอาชญากรรมที่มีผลสืบเนื่องมาจาก วงจรของการพนันฟุตบอลหลากหลายรูปแบบ การทวงหนี้โหดจากธนาคารต่างชาติที่เข้ามาดำเนินธุรกิจในประเทศไทย อาทิ การส่งจดหมายและโทรศัพท์ไปทวงหนี้ที่ทำงาน การขู่บังคับว่าจะยึดทรัพย์ การส่งคนไปทวงหนี้ที่บ้านหรือที่ทำงาน ฯลฯ ซึ่งสิ่งเหล่านี้ส่งผลกระทบต่อร่างกายแรงต่อลูกหนี้ ทำให้เกิดปัญหาครอบครัวแตกแยก การถูกไล่ออกจากงาน ปัญหาสุขภาพจิต เกิดการวิ่งราว หนี ฆ่าตัวตาย และการข่มขู่ และที่ร้ายแรงที่สุดคือ การฆ่าตัวตายเพื่อหนีปัญหา อันสืบเนื่องมาจากปัญหานี้พนันบอล และหนี้สินจากสถาบันการเงิน และสิ่งหนึ่งที่คนในสังคมไทยต่างรับรู้ก็คือ กลุ่มคนที่เล่นพนันฟุตบอลส่วนใหญ่เป็นเยาวชนไทยทั้งชายและหญิงที่ศึกษาเล่าเรียน ตั้งแต่ระดับมัธยมต้นจนถึงระดับมหาวิทยาลัย การพนันฟุตบอลได้กลายเป็นภัยร้ายที่บ่อนทำลายเยาวชนไทยและประเทศไทยอย่างชอนเร้น เยาวชนส่วนใหญ่ที่เล่นพนันฟุตบอลเกิดจากทัศนคติที่ดีต่อการพนันฟุตบอล โดยมีสื่อมวลชนเป็นตัวกระตุ้นให้ผู้คนมาสนใจการพนันฟุตบอลอย่างจริงจัง เนื่องจากการนำเสนอข้อมูล ราคาต่อรองอย่างเปิดเผย ความรู้ที่ได้จากสื่อเรื่องของการพนันฟุตบอลเป็นตัวกำหนดทัศนคติ ซึ่งถือเป็นพลังสำคัญที่มีอิทธิพลต่อการแสดงออก และสามารถทำนายพฤติกรรมการเล่นพนันฟุตบอลได้ สอดคล้องกับที่ งามตาม วณิชทานนท์ (2537 : 234) ได้ให้ความเห็นว่า เจตคติและพฤติกรรมมีความสอดคล้องในลักษณะพาดพิงกัน กล่าวคือ เจตคติกับ

พฤติกรรมมีความสัมพันธ์กันและอาจเกิดขึ้นได้ในบางโอกาส ดังนั้นเมื่อเยาวชนมีทัศนคติที่ดีต่อการพนันฟุตบอล พฤติกรรมการเล่นพนันฟุตบอลก็อาจเกิดขึ้นได้ทุกโอกาส จากความเป็นมาของปัญหาดังกล่าว ผู้วิจัยจึงสนใจจะสำรวจทัศนคติและพฤติกรรมการพนันฟุตบอลของนักศึกษามหาวิทยาลัยศิลปากร เพื่อเป็นข้อมูลพื้นฐานในการปรับเปลี่ยนทัศนคติและพฤติกรรมการพนันฟุตบอลของนักศึกษาให้เหมาะสม ไม่เข้าไปข้องแวะกับการพนันฟุตบอลต่อไป

วัตถุประสงค์ในการวิจัย

- 1) เพื่อศึกษาระดับทัศนคติการเล่นพนันฟุตบอลของนักศึกษาทุกสาขาวิชาและทุกคณะของมหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตสารสนเทศเพชรบุรี
- 2) เพื่อศึกษาพฤติกรรมการเล่นพนันฟุตบอลของนักศึกษาของนักศึกษาทุกสาขาวิชาและทุกคณะมหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตสารสนเทศเพชรบุรี
- 3) เพื่อศึกษาพฤติกรรมการสนใจการแข่งขันฟุตบอลของของนักศึกษาของนักศึกษาทุกสาขาวิชาและทุกคณะมหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตสารสนเทศเพชรบุรี

สมมติฐานการวิจัย

ปัจจัยด้านประชากร ปัจจัยด้านจิตวิทยาสังคม และปัจจัยสนับสนุน มีความสัมพันธ์กับทัศนคติและการพนันฟุตบอลของนักศึกษามหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตสารสนเทศเพชรบุรี

ความสำคัญและประโยชน์ของการวิจัย

1) ทำให้ทราบถึงระดับทัศนคติต่อการพนันฟุตบอลของนักศึกษามหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตสารสนเทศเพชรบุรี

2) ทำให้ทราบถึงพฤติกรรมการเล่นพนันและความสนใจการแข่งขันฟุตบอลของนักศึกษามหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตสารสนเทศเพชรบุรี

3) นำข้อมูลที่ได้จากการศึกษาวิจัยเสนอต่อผู้เกี่ยวข้อง เพื่อเป็นข้อมูลพื้นฐานในการปรับเปลี่ยนทัศนคติต่อการพนันฟุตบอลของนักศึกษามหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตสารสนเทศเพชรบุรี เพื่อหาแนวทางในการป้องกันและแก้ไขปัญหาการเล่นพนันฟุตบอลของนักศึกษามหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตสารสนเทศเพชรบุรี ต่อไป

ขอบเขตของการวิจัย

ในการศึกษารั้ครั้งนี้ มุ่งศึกษาระดับทัศนคติและพฤติกรรมการเล่นฟุตบอล ของ นักศึกษามหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตสารสนเทศเพชรบุรี เพื่อให้การวิจัยครั้งนี้เป็นไปตาม วัตถุประสงค์ที่วางไว้ ผู้วิจัยได้กำหนดขอบเขตของการวิจัยดังนี้

1. ขอบเขตด้านประชากร

ประชากรในการวิจัยได้แก่ นักศึกษามหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตสารสนเทศเพชรบุรี ที่มีอายุ ระหว่าง 19-22 ปี จำนวน 7,192 คน (สำนักงานสถิตินักศึกษา:มหาวิทยาลัยศิลปากร) เลือกมาเป็น กลุ่มตัวอย่าง จำนวน 400 คน โดยวิธีการสุ่มหาขนาดของ ทาโร่ ยามาเน่ (Taro Yamane)

2. ขอบเขตด้านตัวแปรที่ใช้ในการวิจัย

2.1 ตัวแปรอิสระ (Independent Variables) คือ ข้อมูลพื้นฐานส่วนบุคคล ของนักศึกษามหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตสารสนเทศเพชรบุรี ดังนี้

2.1.1 ปัจจัยด้านประชากร

1) เพศ

(1) ชาย

(2) หญิง

2) อายุ

(1) 19 ปี

(2) 20 ปี

(3) 21 ปี

(4) 22 ปี

3) ระดับการศึกษา

(1) ปริญญาตรี ปี 1

(2) ปริญญาตรี ปี 2

(3) ปริญญาตรี ปี 3

(4) ปริญญาตรี ปี 4

4) คณะ

(1) คณะวิทยาการจัดการ

(2) คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีการ

เกษตร

(3) คณะเทคโนโลยีสารสนเทศและการ
สื่อสาร

5) รายได้ต่อเดือน

(1) 3,000-4,000 บาท

(2) 4,001-5,000 บาท

(3) 5,001-6,000 บาท

(4) 6,000 บาทขึ้นไป

2.1.2 ปัจจัยด้านจิตวิทยาสังคม

1) การเล่นพนันของสมาชิกในครอบครัว

2) ประสบการณ์การเล่นพนันของตนเอง

2.1.3 ปัจจัยสนับสนุน

1) ความสนใจในกีฬาฟุตบอล

2) ทีมฟุตบอลที่ชื่นชอบ

3) การติดต่อคบค้าสมาคมกับผู้เล่นพนันฟุตบอล

4) การได้รับข้อมูลข่าวสารเกี่ยวกับการแข่งขัน
ฟุตบอล

2.2 ตัวแปรตาม (Dependent Variable) คือ ทักษะคิดและพฤติกรรมการเล่น

พนันฟุตบอล

กรอบแนวคิด

จากการศึกษาแนวคิด ทฤษฎี ผลงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ปัจจัยที่น่าจะมีความสัมพันธ์กับ
การสำรวจทัศนคติและพฤติกรรมการเล่นพนันฟุตบอลของนักศึกษามหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยา
เขตสารสนเทศเพชรบุรี ผู้วิจัยได้สร้างกรอบแนวคิด และกำหนดตัวแปรในการวิจัยได้ ดังนี้



นิยามศัพท์เฉพาะ

การพนันฟุตบอล หมายถึง ข้อตกลงที่ก่อให้เกิดการได้หรือการเสียซึ่งเงินหรือทรัพย์สิน โดยการแทงพนันผลการแข่งขันฟุตบอล

พฤติกรรมการเล่นพนันฟุตบอล หมายถึง การแสดงออกหรือการกระทำ เพื่อหวังจะได้เงิน หรือทรัพย์สิน โดยการแทงพนันผลการแข่งขันฟุตบอล

ทัศนคติต่อการพนันฟุตบอล หมายถึง ความรู้สึกของนักศึกษาที่มีต่อการเล่นพนันฟุตบอล

ทัศนคติต่อการพนันฟุตบอลระดับมาก หมายถึง ความรู้สึกชื่นชอบการพนันฟุตบอลมาก มีความพร้อมที่จะเล่นพนันฟุตบอล

ทัศนคติต่อการพนันฟุตบอลระดับปานกลาง หมายถึง ความรู้สึกที่ไม่มีทิศทาง ว่าชอบหรือไม่ชอบต่อการพนันฟุตบอล

ทัศนคติต่อการพนันฟุตบอลระดับน้อย หมายถึง มีความรู้สึกว่าการพนันฟุตบอลไม่ใช่สิ่งที่ต้องการ และเห็นว่าการพนันฟุตบอลเป็นสิ่งที่ไม่เหมาะสม

การเล่นพนันของสมาชิกในครอบครัว หมายถึง มีการรับรู้ว่าสมาชิกในครอบครัวคนใดคนหนึ่ง มีพฤติกรรมเล่นพนัน เช่น พนันชนไก่ ชนวัว พนันผลการแข่งขันกีฬาทุกประเภท พนันในลักษณะไพ่ ลูกเต๋า และการเสี่ยงทาย

ประสบการณ์การเล่นการพนันของตนเอง หมายถึง ตนเองได้เคยกระทำ หรือปฏิบัติกิจกรรมทางการเงิน ที่มีลักษณะเป็นธุรกรรมทางการเงิน โดยคู่สัญญาไม่เกี่ยวข้องกัน

ความสนใจในกีฬาฟุตบอล หมายถึง มีความชื่นชอบในกีฬาฟุตบอล เล่นกีฬาฟุตบอล นาน ๆ ครั้ง หรือเป็นประจำ และมีจะติดตามดูการถ่ายทอดสดฟุตบอล

ทีมฟุตบอลที่ชื่นชอบ หมายถึง มีทีมฟุตบอลที่ชื่นชอบ อาจเป็นเพราะทีมนี้เล่นได้สนุก ถูกใจ หรือมีผู้จัดการทีมที่มีชื่อเสียง มีผู้เล่นที่มีชื่อเสียงอยู่ในทีม

การติดต่อคบค้าสมาคมกับผู้เล่นพนันฟุตบอล หมายถึง มีการติดต่อ พูดคุย คบหากับกลุ่มเพื่อนหรือคนใกล้ชิดที่เล่นพนันฟุตบอล

การได้รับข้อมูลข่าวสารเกี่ยวกับการแข่งขันฟุตบอล หมายถึง การที่ผู้เล่นได้รับข้อมูลข่าวสารเกี่ยวกับทีมฟุตบอลที่จะทำการแข่งขันตามสื่อต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นนิตยสารกีฬา หนังสือพิมพ์ วิทยุ โทรทัศน์ เคเบิลทีวี

โต๊ะบอล หมายถึง สถานที่รับแทงพนันฟุตบอล

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การศึกษาเรื่องการสำรวจทัศนคติและพฤติกรรมการเล่นพนันฟุตบอลของนักศึกษา มหาวิทยาลัยศิลปากร ศึกษาแนวคิด ทฤษฎี และผลงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการเล่นพนันฟุตบอลดังนี้

1. แนวคิดเกี่ยวกับการพนัน

- 1.1 อบายมุขและการพนัน
- 1.2 ความหมายของการพนัน
- 1.3 ความเป็นมาของการพนันในสังคมไทย
- 1.4 กฎหมายกับการพนัน

2. แนวคิดเกี่ยวกับการพนันฟุตบอล

- 2.1 พัฒนาการ การเล่นพนันฟุตบอล
- 2.2 วิธีการเล่นพนันฟุตบอล
- 2.3 ลักษณะการเล่นพนันฟุตบอล
- 2.4 ระบบการชำระเงิน
- 2.5 ผู้ให้บริการพนันฟุตบอล
- 2.6 ผลกระทบจากการพนันฟุตบอล

3. แนวคิดเกี่ยวกับทัศนคติและพฤติกรรมต่อการพนัน

- 3.1 ความหมายของทัศนคติ
- 3.2 องค์ประกอบของทัศนคติ
- 3.3 ลักษณะของทัศนคติ
- 3.4 ความหมายของพฤติกรรม
- 3.5 พฤติกรรมการเล่นพนันในสังคมไทย

4. ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการพนัน

- 4.1 ทฤษฎีการเลียนแบบ
- 4.2 ทฤษฎีการคบหาสมาคมที่แตกต่าง
- 4.3 ทฤษฎีการคาดหวัง
- 4.4 ทฤษฎีโอกาสที่จำกัด
- 4.5 ทฤษฎีเกี่ยวกับการใช้สื่อเพื่อประโยชน์และความพึงพอใจ

งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับลักษณะรูปแบบ และปัจจัยที่มีผลต่อการเล่นพนันฟุตบอล ผลสำรวจ “ พฤติกรรมและทัศนคติต่อการเล่นพนันฟุตบอลโลกปี 2553 ” ในประชาชนอายุ 12-60 ปี เขตกรุงเทพฯ ชลบุรี นครราชสีมา เชียงใหม่ สงขลา จำนวน 2,541 ราย เมื่อวันที่ 4 -14 พ.ค.2553 พบในรอบ 12 เดือนที่ผ่านมา กลุ่มตัวอย่าง 66.1% จะติดตามดูเฉพาะทีมที่เชียร์ อีก 18.1% บอกว่าจะดูทุกคู่ ส่วน 15.8% จะดูเฉพาะนัดสำคัญๆ ปัจจัยที่ทำให้เล่นพนันคือ เชียร์สนุกขึ้น 68.6% เล่นตามเพื่อน/ครอบครัว/คนรัก 37.1% อยากได้เงิน 23.8% (ที่มา : สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ สสส.)

พิภพ ชัดฤกษ์ (2543) ศึกษาเรื่อง ปัจจัยที่มีผลต่อการเล่นพนันในกรุงเทพมหานคร โดยใช้ข้อมูลปฐมภูมิจากการวิจัยภาคสนาม โดยการสัมภาษณ์แบบเจาะลึกจำนวน 10 คน และเป็นการออกแบบสอบถามจากกลุ่มตัวอย่างจำนวน 150 คน และใช้ข้อมูลทุติยภูมิจากการรวบรวมเอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ผลการศึกษา พบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เป็นเพศชาย อายุเฉลี่ย 34.51 ปี นับถือศาสนาพุทธ มีการศึกษาระดับปริญญาตรีและมัธยมศึกษาปีที่ 6 หรือเทียบเท่า สมรสแล้ว และมีฐานะเป็นหัวหน้าครอบครัว ประกอบอาชีพรับราชการและพนักงานรัฐวิสาหกิจ มีรายได้เฉลี่ย 11,598.48 บาท และเล่นการพนันฟุตบอลมาแล้วเฉลี่ย 2.96 ปี ในแต่ละเดือนเล่นการพนันฟุตบอล 4 ครั้ง ในวงเงินเฉลี่ยครั้งละ 3,430.60 บาท ชำระเงินการพนันด้วยเงินสด และเล่นในกลุ่มเพื่อน รองลงมือนคือ โตะบอล ได้รับข้อมูลการเล่นการพนันฟุตบอลจากหนังสือพิมพ์/นิตยสาร ไม่เคยถูกโกงเงินจากการเล่นการพนันฟุตบอลและทั้งหมดไม่เคยถูกจับกุมดำเนินคดีมาก่อน

ปัจจัยที่มีผลต่อการเล่นการพนันฟุตบอล จากลำดับความสำคัญมากที่สุดในแต่ละปัจจัย คือ

1) ปัจจัยที่เกี่ยวกับการพนันฟุตบอล ได้แก่ ต้องการความสนุกสนานตื่นเต้น เร้าใจ เป็นเกมกีฬาไม่ใช่ความผิดร้ายแรง ทำตามสมัยนิยม เพื่อการเข้าสังคมและคาดหวังในการเพิ่ม รายได้

2) ปัจจัยลักษณะเฉพาะของการพนันฟุตบอล ได้แก่ ไม่ต้องเสียเวลา เล่น สะดวกเล่นง่าย

3) ปัจจัยเกี่ยวกับทีมฟุตบอลที่มีชื่อเสียง ได้แก่ นักกีฬาฟุตบอลที่มีชื่อเสียง ผู้จัดการทีมที่มีชื่อเสียงและสถิติของทีมที่ชนะมากกว่าแพ้

วุฒินันท์ หวานนวล (2547) ศึกษางานวิจัยเรื่อง ธุรกิจมิด : การพนันฟุตบอลในหาดใหญ่ ผลการศึกษาพบว่า

1. ผู้ประกอบธุรกิจรับพนันฟุตบอลสามารถจำแนกได้ 3 ระดับ ได้แก่ โต๊ะพนันขนาดเล็ก โต๊ะพนันขนาดกลาง และ โต๊ะพนันขนาดใหญ่ โดยโต๊ะรับพนันทั้ง 3 ระดับจะมีความเกี่ยวเนื่อง ความเชื่อมโยงระหว่างกัน

โต๊ะรับพนันฟุตบอลขนาดเล็ก เช่น ร้านอาหาร ร้านน้ำชา ซึ่งมีอยู่เป็นจำนวนมากในเมืองหาดใหญ่

โต๊ะรับพนันฟุตบอลขนาดกลาง ได้แก่ ร้านรับพนันฟุตบอลต่างๆ ซึ่งมีอยู่หลายสิบร้านในเมืองหาดใหญ่ ลักษณะของร้านจะมีกระดานสำหรับแสดงราคาต่อรองในการรับพนันฟุตบอล

โต๊ะรับพนันฟุตบอลขนาดใหญ่ เป็นผู้ที่ได้รับการยอมรับนับถือจากผู้เล่นพนันฟุตบอล และโต๊ะบอลทั่วไป ในการยอมรับในเครดิตที่มีต่อกันระหว่างนักพนันกับโต๊ะบอล ว่าแทงพนันกับโต๊ะในจำนวนเงินที่สูง เป็นหลักหมื่น หลักแสนแล้วจะไม่ถูกโกงเงินพนัน

ผู้เล่นพนันฟุตบอล ส่วนใหญ่เป็นเพศชาย เคยเล่นการพนันชนิดอื่นก่อนที่จะมาเล่นพนันฟุตบอล และปัจจุบันยังคงเล่นอยู่ เช่น หวยบนดิน สลากกินแบ่งรัฐบาล การพนันที่ใช้ไพ่หรือลูกเต๋า วัวชน ไก่ชน เป็นต้น โดยให้เหตุผลว่าหันมาเล่นพนันฟุตบอลเพราะมีความชื่นชอบในกีฬาฟุตบอล และอยากเสี่ยงโชค

งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับอุตสาหกรรมการเล่นพนันฟุตบอล

สำหรับการแข่งขันกีฬาฟุตบอลโลกในปีนี้ ทางมหาวิทยาลัยหอการค้าไทยคาดว่าจะมีเงินสะพัดถึง 6 หมื่นล้านบาท ขณะที่วงเงินพนันฟุตบอลจะมีมูลค่าสูงถึง 3.7 หมื่นล้านบาท

นายชนวรรณ พลวิชัย ผู้อำนวยการศูนย์พยากรณ์เศรษฐกิจและธุรกิจ มหาวิทยาลัยหอการค้าไทย ได้เปิดเผยผลสำรวจพฤติกรรมค่าใช้จ่ายในช่วงเทศกาลฟุตบอลโลก 2010 มีจำนวนตัวอย่าง 1,112 ตัวอย่าง โดยสำรวจระหว่างวันที่ 26-31 พฤษภาคม 2553 จากการสำรวจพบว่า มีเงินสะพัด 5.96 หมื่นล้านบาท โดยแบ่งเป็นเงินการพนันมากถึง 3.72 หมื่นล้านบาท , การซื้อเครื่องใช้ไฟฟ้าอุปกรณ์รับสัญญาณ 2,205 ล้านบาท , การซื้อสินค้าอุปโภคบริโภคและสังสรรค์ 1.9 หมื่นล้านบาท และอื่น ๆ อีก 1,234 ล้านบาท

พินิต วงษ์ยี่กุล (2543) ศึกษาเรื่องอุตสาหกรรมการเล่นพนันฟุตบอลในเขตกรุงเทพฯ โดยใช้ข้อมูลปฐมภูมิจากการวิจัยภาคสนาม ซึ่งแบ่งเป็น 2 ส่วน คือ ส่วนที่ 1 เป็นการสัมภาษณ์ที่เลือกตัวอย่างแบบเจาะจงจากผู้สังเกตการณ์ และส่วนที่ 2 เป็นการออกแบบสอบถามจากกลุ่มตัวอย่างจำนวน 69 คน และใช้ข้อมูลทุติยภูมิจากการรวบรวมเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ผลการศึกษาพบว่าตลาดการเล่นพนันฟุตบอลในประเทศไทยมีการขยายตัวจากการพัฒนาและขยายตัวของระบบข้อมูลข่าวสารเป็นการเล่นพนันไทยผลการแข่งขันฟุตบอล ต่างประเทศพนันด้วยระบบอัตราต่อรองแบบมีแต้มต่อเป็นหลัก ผลกระทบสำคัญคือ ปัญหาการติดการพนัน

โครงสร้างอุตสาหกรรมการเล่นพนันฟุตบอลในเขตกรุงเทพมหานคร ด้านอุปทานหรือผู้ให้บริการมี 2 ลักษณะใหญ่ คือ นายหน้ารับพนันหรือบ๊วยบอลและเจ้ามือรับพนันหรือโต๊ะบอล รายได้มาจากส่วนต่างของอัตราต่อรองของผู้เล่นทีมต่อและผู้เล่นทีมรองหรือเรียกว่า ค่าน้ำ มีการประสานเครือข่ายกันเป็นลำดับขั้น เป็นกลไกในการลดความเสี่ยงจากการรับพนัน ด้านอุปสงค์หรือผู้เล่น ส่วนใหญ่เริ่มเล่นเพราะชอบกีฬาฟุตบอล และมีการเล่นพนันฟุตบอลอย่างต่อเนื่องเพราะต้องการเสี่ยงโชค ใช้หนังสือพิมพ์กีฬารายวันเป็นสื่อข้อมูลหลัก ไม่สนใจบันทึกสถิติการเล่นพนันว่าได้หรือเสียมากกว่า ใช้เงินได้จากการพนันเพื่อการบริโภคสินค้าและบริการที่ฟุ่มเฟือย เล่นพนันฟุตบอลบางนัด แต่เมื่อประสบความสำเร็จเล่นพนันมากขึ้นจะเล่นพนันมากขึ้น ในการแทงพนันมักแทงในวงเงินประมาณ 501-5,000 บาทต่อคู่ ชำระเงินหลังทราบผลการแข่งขัน การชำระเงินโดยมากใช้

เงินสด แต่กลุ่มที่ชำระด้วยการโอนเงินส่วนใหญ่เป็นผู้ที่ประกอบอาชีพแล้วเล่นพนันด้วยรายได้ประจำและมีการเล่นพนันชนิดอื่นประกอบ

เมื่อพิจารณาโดยรวม แม้ว่าผู้เล่น/ผู้ให้บริการจำนวนมาก แต่ผู้ให้บริการมีการประสานกันเป็นเครือข่ายส่งผลให้โครงสร้างตลาดที่แท้จริงมีการผูกขาด โดยราคาต่อรองที่แท้จริงถูกกำหนดจากอัตราต่อรองจากต่างประเทศ

ผาสุก พงษ์ไพจิตร และคณะ (2543) ร่วมศึกษางานวิจัย เรื่อง อุตสาหกรรมการพนัน : ไทย อังกฤษ สหรัฐอเมริกา ออสเตรเลียและมาเลเซีย ผลการวิจัยทำให้ทราบว่า มีนักพนันคนไทยเข้าไปเล่นบ่อนกาสิโนในประเทศเพื่อนบ้านจำนวนมาก นอกจากนี้ยังมีข้อสรุปสำหรับการพนันในประเทศไทยว่า มูลค่าทางเศรษฐกิจ หวยใต้ดินมีมูลค่าสูงสุดโดยมีสัดส่วนเกือบร้อยละ 50 ของกิจกรรมการพนัน 3 ประเภท (หวยใต้ดิน บ่อนเถื่อนและพนันฟุตบอล) การพนันฟุตบอลผิดกฎหมายมีสัดส่วนน้อยที่สุดประมาณไม่ถึงร้อยละ 10 ใดๆก็ตามการพนันฟุตบอลเป็นกิจกรรมใหม่ที่เพิ่งเกิดขึ้นในสังคมไทยในเวลาสั้นๆ เมื่อเทียบกับกิจกรรมการพนันอีก 2 ประเภท แต่เมื่อพิจารณาการขยายตัวของการเล่นฟุตบอลพบว่า มีการขยายตัวในระดับสูง

สิ่งที่ผู้วิจัยประเมินว่ารัฐบาลต้องการจะควบคุม คือ การเล่นในกลุ่มเยาวชนและการเล่นผ่านระบบเครดิต แต่ผลที่สำคัญของการเปิดการพนันเป็นกิจกรรมถูกกฎหมาย คือ จะกระตุ้นให้ตลาดขยายตัว กล่าวคือมีผู้เล่นมากขึ้นแต่การจัดเก็บภาษีจะกระทำไม่ได้ไม่มาก เนื่องจากอัตราผลตอบแทนในการให้บริการการพนันฟุตบอลอยู่ในระดับต่ำอยู่แล้ว (ร้อยละ 10 ถึง 13) และตลาดฟุตบอลยังเล็กเมื่อเทียบกับหวยใต้ดิน ดังนั้น คณะวิจัยจึงเห็นว่า รัฐบาลยังควรกำหนดให้การพนันฟุตบอลเป็นกิจกรรมผิดกฎหมายต่อไปและควรปรับปรุงการลงโทษ รวมทั้งการดำเนินงานของตำรวจให้มีประสิทธิภาพมากขึ้น ทั้งยังต้องศึกษาวิจัยเพื่อประเมินความเปลี่ยนแปลงและการขยายตัวของตลาดต่อไป รัฐบาลในประเทศออสเตรเลียค่อนข้างให้ความสำคัญกับการหารายได้จากการเล่นในขณะที่ประเทศอังกฤษ เจตคติต่อการพนันยังเป็นการต่อต้านอย่างรุนแรง ดังนั้นนโยบายจึงออกมาในลักษณะที่ทำอะไรจึงจะให้ธุรกิจการพนันอยู่ในกรอบที่ไม่สร้างปัญหาทางสังคมและไม่มีมีการขยายตัวมากขึ้น เช่น การจำกัดให้การพนันนอกสนาม ทำได้ในระบบเครดิตผ่านจดหมายและโทรศัพท์ ซึ่งทำให้ไม่มีการพบปะหรือพูดคุยเรื่องอัตราต่อรองหรือผลการแข่งขัน ให้การพนันเป็นเรื่องส่วนตัวเท่านั้น การพนันที่ผ่านระบบการติดต่อสื่อสารในขณะนั้นยังล้ำสมัย ใช้

เวลาและไม่สะดวกนักซึ่งมีผลช่วยควบคุมการขยายตัวของกิจกรรมการพนันได้มากพอสมควร การไม่อนุญาตให้มีสถานรับแทงพนันนอกสนามมีผลให้เกิดการชะลอตัวของระบบข่าวสาร เนื่องจากระบบข่าวสารในสมัยนั้นมีความล่าช้ามาก และถ้าต้องการข่าวสารที่ทันสมัยจะต้องไปที่สนามแข่งขัน วิธีการดังกล่าวได้ผลค่อนข้างมากกับการพนันทายผลการแข่งขันที่ต้องอาศัยข่าวสารข้อมูลที่เป็นพื้นฐานในการตัดสินใจ

เฉพาะกิจกรรมทางการพนัน งานของผาสุก พงษ์ไพจิตร, สังสิต พริยะรับสรรค์ และนวนน้อย ตรีรัตน์ (2543) ศึกษาเฉพาะเรื่องหวยใต้ดิน พนันฟุตบอล และบ่อนการพนัน และพบว่ามีมูลค่าเพิ่มเกิดขึ้นระหว่าง 134,000-277,000 ล้านบาท มีมูลค่าเพิ่มของเศรษฐกิจการพนันที่ผิดกฎหมายในระหว่างปี พ.ศ. 2536 - 2538 คิดเป็นร้อยละระหว่าง 3.7 - 7.6 ของผลิตภัณฑ์มวลรวมประชาชาติ

จากการศึกษาทฤษฎีแนวคิด และเอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง สรุปได้ว่าปัจจัยที่น่าจะมีความสัมพันธ์กับทัศนคติต่อพฤติกรรมการพนันฟุตบอล คือ 1) ปัจจัยด้านประชากร ได้แก่ เพศ อายุ ระดับการศึกษา คณะและรายได้ต่อเดือน 2) ปัจจัยด้านจิตวิทยาสังคม ได้แก่ การเล่นพนันของสมาชิกในครอบครัว ประสบการณ์การเล่นพนันของตนเอง 3) ปัจจัยสนับสนุน ได้แก่ ความสนใจในกีฬาฟุตบอล ทีมฟุตบอลที่ชื่นชอบ การติดต่อคบค้าสมาคมกับผู้เล่นพนันฟุตบอล และการได้รับข้อมูลข่าวสารเกี่ยวกับการแข่งขันฟุตบอล ซึ่งปัจจัยเหล่านี้ส่งผลให้กลุ่มคนที่คลุกคลีกับการพนันฟุตบอล ซึมซับค่านิยมในการพนันอยู่เรื่อย ๆ และอีกด้านหนึ่ง คือกลุ่มคนที่ยังไม่ได้ข้องเกี่ยวกับการพนันฟุตบอล อาจถูกกระตุ้นจากปัจจัยเหล่านี้ นำพาไปสู่ วัฏวนของการพนันฟุตบอลได้

1. แนวคิดเกี่ยวกับการพนัน

1.1 อบายมุขและการพนัน

อบายมุข ตามพจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2542 (1329) ได้ให้ความหมายไว้ว่า หมายถึง ทางแห่งความฉิบหาย, เหตุแห่งความฉิบหาย มี 2 หมวด คือ

1. อบายมุข 4 ได้แก่

1.1 นักเลงหญิง

1.2 นักเลงสุรา

1.3 นักเลงเล่นการพนัน

1.4 คบคนชั่วเป็นมิตร

2. อบายมุข 6 ได้แก่

- | | |
|----------------------|------------------------|
| 2.1 คิ้มน้ำเมา | 2.2 เทียวกลางคืน |
| 2.3 เทียวดูการเล่น | 2.4 เล่นการพนัน |
| 2.5 คบคนชั่วเป็นมิตร | 2.6 เกียจคร้านการทำงาน |

อบายมุข 6 เป็นช่องทางของความเสื่อม ทางแห่งความพินาศ เหตุย่อยยับแห่ง โภคทรัพย์ ได้แก่ คิ้มน้ำเมา เทียวกลางคืน เทียวดูการเล่น เล่นการพนัน คบคนชั่วเป็นมิตร และเกียจคร้านการทำงาน มีโทษดังนี้ (วิกิพีเดีย สารานุกรมเสรี, 2550 : ออนไลน์)

ติดสุราและของมีนเมา มีโทษ 6 อย่าง คือ 1) ความเสื่อมทรัพย์อันผู้ดื่มพึงเห็นเอง 2) ก่อการทะเลาะวิวาท 3) เป็นบ่อเกิดแห่งโรค 4) เป็นเหตุเสียชื่อเสียง 5) เป็นเหตุไม่รู้จักละอาย และ 6) ทอนกำลังปัญญา

ชอบเทียวกลางคืน มีโทษ 6 อย่าง คือ 1) ผู้นั้นชื่อว่าไม่คุ้มครอง ไม่รักษาตัว 2) ผู้นั้นชื่อว่าไม่คุ้มครอง ไม่รักษาบุตรภรรยา 3) ผู้นั้นชื่อว่าไม่รักษาทรัพย์สมบัติ 4) ผู้นั้นเป็นที่ระแวงของคนอื่น 5) คำพูดอันไม่เป็นจริงในที่นั้นๆ ย่อมปรากฏในผู้นั้น 6) อันเหตุแห่งทุกข์เป็นอันมากแวดล้อม

ชอบเทียวดูการละเล่น มีโทษ โดยการงานเสื่อมเสียเพราะใจกังวลคอยคิดจ้อง กับเสียเวลาเมื่อไปดูสิ่งนั้นๆ ทั้ง 6 กรณี คือ 1) รำที่ไหนไปทีนั้น 2) ขับร้องที่ไหนไปทีนั้น 3) คนตรีที่ไหนไปทีนั้น 4) เสภาที่ไหนไปทีนั้น 5) เพลงที่ไหนไปทีนั้น 6) เกิดเทิงที่ไหนไปทีนั้น

ติดการพนัน มีโทษ 6 อย่าง คือ 1) ผู้ชนะย่อมก่อเวร 2) ผู้แพ้ย่อมเสียทรัพย์ที่เสียไป 3) ความเสื่อมทรัพย์ในปัจจุบัน 4) ถ้อยคำของคนเล่นการพนัน ซึ่งไปพูดในที่ประชุมฟังไม่ขึ้น 5) ถูกมิตรหมาดย์หมิ่นประมาท และ 6) ไม่มีใครประสงค์จะแต่งงานด้วย เพราะเห็นว่า ชายนักเลงเล่นการพนันไม่สามารถจะเลี้ยงภรรยา คบคนชั่ว มีโทษ โดยทำให้กลายเป็นคนชั่วอย่างคนที่ตนคบ ทั้ง 6 ประเภท คือ 1) นำให้เป็นนักเลงการพนัน 2) นำให้เป็นนักเลงเจ้าชู้ 3) นำให้เป็นนักเลงเหล้า 4) นำให้เป็นคนลวงผู้อื่นด้วยของปลอม 5) นำให้เป็นคนโกงเขาซึ่งหน้า 6) นำให้เป็นคนหัวไม้

เกียจคร้านการทำงาน มีโทษ โดยทำให้ยกเหตุต่างๆ เป็นข้ออ้างผัดผ่อนไม่ทำงาน โภคะใหม่ก็ไม่เกิด โภคะที่มีอยู่ก็หมดสิ้นไป คือให้อ้างไปทั้ง 6 กรณี คือ 1) หนาวนักแล้วไม่ทำงาน 2) ร้อนนักแล้วไม่ทำงาน 3) เย็นไปแล้วไม่ทำงาน 4) ยังเข้านักแล้วไม่ทำงาน 5) หิวนักแล้วไม่ทำงาน 6) อิ่มนักแล้วไม่ทำงาน

เรื่องศักดิ์ จริตเอก (2536 อ้างถึงใน พิภพ ชัดฤกษ์, 2543 : 24-25) ได้กล่าวไว้ว่า อบายมุข เป็นความคิดเมื่อกฎหมายกำหนด ซึ่งบัญญัติไว้เฉพาะเรื่องเท่าที่เห็นว่าจะส่งผลร้ายต่อสังคมโดยรวม เมื่อมีผู้กระทำผิดเกิดขึ้นแล้วประชาชนรู้สึกเกลียดและได้รับความเสียหาย ซึ่งแท้จริงเป็น ความเสียหายต่อแผ่นดินหรือรัฐ โดยมีตำรวจเป็นผู้เสียหายแทนรัฐและสามารถแบ่งแยกเป็นกลุ่มได้ 2 กลุ่มคือ

1) กฎหมายห้ามมิให้มีโดยเด็ดขาด เช่น การพนันบางชนิด การค้าประเวณี ยาเสพติด เป็นต้น

2) กฎหมายมิได้ห้ามโดยเด็ดขาด สามารถมีขึ้นได้ภายใต้ขอบเขตของกฎหมายและระเบียบข้อบังคับของทางราชการ

แหล่งอบายมุขก่อให้เกิดภารกิจและหน้าที่เชื่อมโยงการปฏิบัติหน้าที่ของตำรวจและเป็นบ่อเกิดแห่งอาชญากรรมหลายรูปแบบ

อบายมุข กลายเป็นส่วนหนึ่งของสังคมไทย ที่ก่อให้เกิดผลกระทบทางสังคมต่อคนไทยทุกเพศทุกวัย ทั้งทางตรงและทางอ้อม

- ทางตรง คือ สุขภาพร่างกายทรุดโทรม เสียทรัพย์สิน

- ทางอ้อม คือ เป็นเงื่อนไข จูงใจให้เกิดอาชญากรรมอื่น ๆ

อบายมุขได้แพร่อย่างกว้างขวาง แม้ประชาชนส่วนใหญ่จะรู้ถึงโทษและภัยรวมทั้ง ความผิดตามกฎหมายเกี่ยวกับอบายมุข แต่ก็ยังมีบุคคลหลายกลุ่มที่พยายามหาช่องโหว่ของกฎหมาย เพื่อหลีกเลียงและพัฒนารูปแบบของอบายมุขให้ทันสมัยและพินิจ

การแพร่กระจายของวัฒนธรรมตะวันตกสู่สังคมไทย มีอบายมุขแทรกปนเข้ามาหลายรูปแบบซึมซับเข้ามา มีอิทธิพลต่อวิถีชีวิตของประชาชนและสังคมไทยเพิ่มมากขึ้น ประกอบกับ ค่านิยมและอุปนิสัยของคนไทยที่ชอบสนุกสนาน ชอบเสียงโชค ทำให้อบายมุขรูปแบบใหม่ๆ แพร่ระบาดอย่างรวดเร็ว

เป็นที่ยอมรับกันว่าปัจจุบัน สังคมไทยในปัจจุบันบุชวัตถุขั้นรุนแรง ซึมซับเข้าไปในวิถีคิดของผู้คนอย่างน่าสะพรึงกลัว ถึงขั้นที่สามารถปรับเปลี่ยนเจตคติ และมองอบายมุขว่า เป็น ความชั่วร้ายที่จำเป็น โดยสิ่งหนึ่งที่ได้กลายเป็น ความชั่วร้ายที่จำเป็นในสังคมปัจจุบัน คือการพนัน

ในทุกรูปแบบ เพราะแม้แต่อำนาจรัฐและพลังศาสนายังต้องยอมศิโรราบต่อกระแสความต้องการของอิทธิพลแห่งศตวรรษ และอารมณ์ที่ไม่มีสิ้นสุดของมนุษย์

1.2 ความหมายของการพนัน

การพนัน ตามพจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2542 (756) หมายถึง เล่นเอาเงินหรือสิ่งอื่นโดยอาศัยความฉลาด ความชำนาญ เล่ห์เหลี่ยมไหวพริบ และฝีมือรวมทั้งโชคด้วยประมวลกฎหมายแพ่งและพาณิชย์ ได้อธิบายไว้ว่า

การพนัน คือ เสี่ยงโชค ซึ่งต้องใช้ไหวพริบและฝีมือ มาพนันเอาทรัพย์สินกัน เช่น การเล่นไพ่ตอง บิลเลียดรูและตีผี เป็นต้น

ขันต่อ คือ การเล่นที่บุคคลสองฝ่าย มีความเห็นตรงกันข้ามกันในเหตุการณ์อย่างใดอย่างหนึ่งซึ่งไม่แน่นอนอันจะเกิดขึ้นในอนาคต และได้มาตกลงกันว่าถ้าเหตุการณ์ใดเป็นไปตามนั้นจริง ฝ่ายหนึ่งแพ้ อีกฝ่ายหนึ่งชนะ ฝ่ายแพ้จะต้องเสียเงินให้แก่ผู้ชนะตามที่ได้ตกลงกันไว้ เช่น พนันกันว่า นักชกคนไหนจะเป็นฝ่ายที่ชกชนะ เป็นต้น แต่โดยทั่วไปแล้วเมื่อกล่าวก็จะกล่าวโดยรวมกันไปว่า “การพนันขันต่อ”

ตามพระราชบัญญัติการพนัน พ.ศ. 2478 แบ่งออกเป็น 2 ประเภท (สมพร พรหมพิตร , 2530 : 134)

1) บัญชี ก. ซึ่งกฎหมายห้ามมิให้อนุญาต หรือเข้าเล่นหรือเข้าพนันในการเล่นซึ่งมีลักษณะเป็นการเล่นร้ายแรง ได้แก่ หวย กข. โปป๋น ไฮโลว์ เป็นต้น

2) บัญชี ข. หรือการเล่นที่มีลักษณะคล้ายกันซึ่งรัฐมนตรีเจ้าหน้าที่ได้ออกกฎกระทรวงจะจัดให้มีขึ้นเพื่อทำประโยชน์ผู้จัดโดยออกใบอนุญาตได้ ได้แก่ ชกมวย ยิงเป้า เป็นต้น

นวลจันทร์ ทศนชัยกุล (2540 : 172) กล่าวว่า iva การพนัน หมายถึง ข้อตกลงที่ก่อให้เกิดการได้หรือการเสียซึ่งเงินหรือทรัพย์สิน โดยทั้งสองฝ่ายถือเอาความเสี่ยงที่ไม่แน่นอนเป็นเครื่องชี้วัดในการตัดสินแพ้ ชนะ ได้หรือเสีย การเสี่ยงจึงเป็นเรื่องของอนาคต

สังคีต พิริยะรังสรรค์ (2546 : 2) กล่าวว่า iva การพนัน หมายถึง อะไรก็ได้ที่มีลักษณะเป็น ธุรกิจทางการเงิน ที่เกี่ยวข้องกับผลลัพธ์ของความไม่แน่นอน

นวน้อย ตรีรัตน์ (2546 : 36) กล่าวไว้ว่า การพนันเป็นกิจกรรมทางเศรษฐกิจ สังคม วัฒนธรรม และเป็นการพักผ่อนหย่อนใจประเภทหนึ่งของคนทั่วไปในโลกมาเป็นเวลาช้านานตราบจนกระทั่งถึงทุกวันนี้

อย่างไรก็ตาม “การพนัน” เป็นกิจกรรมที่จัดอยู่บนความเสี่ยง จนอาจมีความเข้าใจที่สับสนเกี่ยวกับกิจกรรมอื่น ๆ ที่มีลักษณะใกล้เคียงกับการพนันอย่างยิ่ง เช่น การจับสลากผู้โชคดีในรายการแจกของรางวัลต่าง ๆ การลงทุนในตลาดหลักทรัพย์ และบางครั้ง การพนันเป็นสิ่งที่อยู่ควบคู่กับการมีชีวิตอยู่ของมนุษย์โดยปราศจากข้อถกเถียง

1.3 ความเป็นมาของการพนันในสังคมไทย

การพนันอย่างถูกกฎหมายโดยที่รัฐบาลให้การสนับสนุน ได้เคยเกิดขึ้นในสังคมไทยในสมัยรัชกาลที่ 3 รัฐบาลสนับสนุนให้เล่นการพนันเพื่อเก็บภาษีอากร ที่เรียกกันว่า อากรบ่อนเบี้ยและอากรหวย

อากรบ่อนเบี้ย คือ เงินที่เก็บจากผู้ประมูลขอตั้งบ่อนการพนัน ถั่ว และโป

อากรหวย นั้น มีหลักฐานระบุว่า ชาวจีนอพยพ นำเข้ามาเล่นในราชอาณาจักรในราว พ.ศ. 2360

อากรทั้งสองประเภทสามารถสร้างรายได้ให้แก่รัฐเป็นจำนวนมหาศาล แต่ท้ายที่สุด รัฐบาลได้มีประกาศปิดโรงหวย เนื่องจากพบว่าการพนันมีผลกระทบต่อสังคมสูงมาก และทำให้ประชาชนหมกมุ่นกับการพนันไม่เป็นอันทำมาหากิน

สมัยราชการที่ 5 ได้โปรดให้เลิกบ่อนการพนันในมณฑลศรีธรรมราชและชุมพร และจำกัดมณฑลอื่นให้น้อยลง ครั้นมาถึงสมัยรัชกาลที่ 6 มีประกาศปิดบ่อนทั่วราชอาณาจักรเมื่อวันที่ 1 เมษายน พ.ศ. 2460 ส่วนโรงหวยถูกปิดเมื่อวันที่ 1 เมษายน พ.ศ. 2495 (สังคีต พิริยะรังสรรค์, 2543 :106-107)

จากการศึกษาวิจัยของ ผาสุก พงษ์ไพจิตร (2543ก : 153-154) พบว่า ชาวอังกฤษเป็นผู้แนะนำให้รัฐบาลในสมัยรัชกาลที่ 5 ออกสลากกินแบ่งรัฐบาลเพื่อหารายได้บำรุงกุศล และก่อนการเปลี่ยนแปลงการปกครอง พ.ศ. 2475 รัฐบาลออกสลากกินแบ่งเป็นครั้งคราวเพื่อเพิ่มรายได้ ในปี พ.ศ. 2538 สลากกินแบ่งรัฐบาลกับสลากการกุศลถูกรวมเข้าด้วยกันออกด้วยกันเดือนละ 2 ครั้ง รายได้สุทธิที่ได้รับถูกจัดสรรให้แก่หน่วยงานต่างๆ ตามจุดประสงค์ของการออกสลาก เงินรายได้

จากการขายสลากกินแบ่งรัฐบาลทั้งหมด ร้อยละ 60 เป็นเงินรางวัลให้ผู้ซื้อสลาก ร้อยละ 28 ส่งเข้ารัฐ ร้อยละ 9 เป็นส่วนลดให้ผู้จัดจำหน่าย และร้อยละ 3 เป็นค่าจัดการและบริหารในสำนักงานสลากกินแบ่ง และเนื่องจากการพนันสลากกินแบ่งรัฐบาลที่พัฒนามาจากความต้องการเพื่อกิจการสาธารณกุศล จนทำให้บางคนเข้าใจว่าไม่ใช่รูปแบบของการพนัน

จากการศึกษาของ สังคีต พิริยะรังสรรค์ (2543ก : 89-90) พบว่า ในประเทศไทยการเล่นพนันหลายประเภทเป็นสิ่งที่ผิดกฎหมาย เนื่องจากรัฐบาลพิจารณาว่าเป็นสิ่งที่เลวร้าย และส่งผลกระทบต่อสังคม แต่จุดยืนของรัฐบาล ไม่สอดคล้องกับพฤติกรรมของคนส่วนใหญ่ในสังคมประชาชนจำนวนมากให้ความร่วมมือกับกิจกรรมหลายอย่างที่ผิดกฎหมาย โดยมีได้ตระหนักว่าการมีส่วนร่วมในกิจกรรมเหล่านี้ผิด และไม่พึงกระทำ

ภายใต้กฎหมายไทย การค้ายาเสพติด การค้าอาวุธต้องห้าม การลักลอบนำน้ำมันดีเซลเข้าประเทศ การค้าประเวณี หวยใต้ดิน บ่อนการพนันและการพนันฟุตบอล ทั้งหมดนี้ถูกกระบวนว่าผิดกฎหมาย แต่คนส่วนใหญ่แบ่งกิจกรรมเหล่านี้ออกเป็น 2 กลุ่ม

กลุ่มแรก ได้แก่ การค้ายาเสพติดและการค้าอาวุธต้องห้าม ผู้คนส่วนใหญ่เห็นพ้องกันว่ากิจกรรมเหล่านี้สร้างความเสียหายให้แก่สังคม

กลุ่มที่ 2 ได้แก่ กิจกรรมที่ส่วนใหญ่สร้างความเสียหายส่วนตัว แต่มีการถกเถียงในเรื่องของผลกระทบต่อสังคม กิจกรรมเหล่านี้ ได้แก่ การเล่นพนัน เช่น หวยใต้ดิน การเล่นพนันในบ่อน และการพนันฟุตบอล ทั้งหมดนี้มีองค์ประกอบของความบันเทิง และการผ่อนคลายความตึงเครียดอยู่ด้วย ผู้ที่ทำตามใจตนต้องแลกเปลี่ยนระหว่างความสุขที่คาดหวัง กับความเสี่ยงที่ตนเองจะได้รับผลเสียหาย ทางรัฐอ้างว่าการทำให้กิจกรรมเหล่านี้เป็นสิ่งผิดกฎหมายมีเหตุผล 2 ประการ ประการแรก รัฐมีหน้าที่ป้องกันประชาชนจากการทำร้ายตนเอง ประการที่ 2 กิจกรรมเหล่านี้ส่งผลกระทบต่อทางลบตามมาอีก (เช่น อาชญากรรมที่เกิดขึ้นจากหนีพนันและความยากจน) ซึ่งทางรัฐมีหน้าที่ป้องกัน

สำหรับกิจกรรมกลุ่มที่ 2 นั้น สังคมยังไม่เห็นพ้องต้องกันเป็นเอกฉันท์ว่าควรถือเป็นอาชญากรรมร้ายแรง ในความเป็นจริงการที่คนส่วนมากมีส่วนร่วมในกิจกรรมเหล่านี้เป็นประจำ แสดงให้เห็นระดับการยอมรับของสังคมซึ่งก่อให้เกิดปัญหาสำคัญ ถ้าหากรัฐบาลยึดหลักว่าควรปราบปรามกิจกรรมเหล่านี้จะทวนกระแสความรู้สึกของประชาชนหรือไม่ และถ้ารัฐบาลขาด

ความมุ่งมั่นหรือความสามารถที่จะปราบปราม ทางรัฐควรทำให้สิ่งเหล่านี้เป็นเรื่องถูกกฎหมายหรือไม่ เพื่อที่จะลดช่องว่างระหว่างนโยบายกับความเป็นจริง

เมื่อพิจารณานโยบายของรัฐบาลที่ประเทศอื่น ๆ พบว่ามี 2 แนวทางหลักในเรื่องของการพนัน แนวทางแรก ได้แก่การทำให้การพนันเป็นสิ่งผิดกฎหมายและปราบปรามอย่างมีประสิทธิภาพเจ้าของและผู้เล่นมีโทษโดยการปรับและจำคุก อีกแนวทางหนึ่ง ได้แก่การยอมรับว่าการปราบปรามเป็นสิ่งที่ยาก เพราะต้นทุนค่าใช้จ่ายมีมูลค่าสูง การทำให้การพนันเป็นสิ่งที่ถูกกฎหมายเปิดโอกาสให้รัฐบาลนำการพนันออกจากมุมมืดของสังคม สามารถกำหนด ควบคุมและนำรายได้บางส่วนมาใช้ เจ้าของบ่อนการพนันและนักเล่นพนัน สามารถนำเงินมาช่วยเหลือสังคม แทนที่การจ่ายค่าสินบนแก่ตำรวจหรือจัดตั้งแก๊งอาชญากร มีหลายประเทศที่ใช้แนวทางที่ 2 เช่น สหรัฐอเมริกา อังกฤษ ออสเตรเลีย นิวซีแลนด์ ญี่ปุ่น เกาหลีใต้ ฮองกง เวียดนาม พม่า ฟิลิปปินส์ และสิงคโปร์ รัฐบาลเหล่านี้ประหยัดค่าปราบปรามการพนันและมีรายรับมากขึ้น ตำรวจและหน่วยงานอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องกับการปราบปราม มีเวลาทำภารกิจอื่นได้มากขึ้น

1.4 กฎหมายกับการพนัน

ในปี พ.ศ. 2473 ประเทศไทยมีกฎหมายการพนันฉบับแรกซึ่งเป็นการรวบรวมกฎหมายการพนันต่างๆ มารวมไว้ในที่เดียวกัน ต่อมามีการประกาศใช้ พ.ร.บ. การพนัน พ.ศ. 2478 เป็นการปรับปรุงกฎหมายให้ทันสมัยยิ่งขึ้นและเพิ่มเติมการเล่นการพนันประเภทต่าง ๆ จนกลายมาเป็นกฎหมายฉบับในปัจจุบัน

กฎหมายการพนันที่ประกาศใช้ในปี 2478 ห้ามเล่นการพนันหลายชนิด นอกจากภายใต้การอนุญาตชั่วคราว ซึ่งมีระยะเวลาสั้นๆ ไม่เกิน 1 วัน ที่ตำรวจออกให้ในโอกาสพิเศษ ค่าธรรมเนียมการอนุญาต สถานที่และเวลา จะระบุอย่างเข้มงวด เช่น การเล่นไพ่ หวยบนดิน ไฮโล และอื่น ๆ ต้องได้รับการอนุมัติจากคณะรัฐมนตรี

กฎหมายนี้มีความคลุมเครือใน 2 ประการหลัก ประการแรก ในเมื่อมีการอนุญาตให้เล่นการพนันบางเกมภายใต้เงื่อนไขบางประการ กฎหมายมิได้ลงโทษการพนันว่าเป็นสิ่งเลวร้ายโดยทั้งหมด แต่มีการลงโทษคนที่ไม่ปฏิบัติตามกฎ และถือว่าคนเหล่านี้เป็นอาชญากรในสายตาของกฎหมายประการที่สอง กฎหมายไม่มีความเป็นจริงและไม่สามารถบังคับใช้ได้ ส่งผลให้มีการเล่นพนันกันอย่างกว้างขวางและทวีคูณ โอกาสในการติดสินบนเจ้าหน้าที่ตำรวจและเจ้าหน้าที่อื่นๆ

แม้ในกรณีของการพนันหลายประเภทที่ขออนุญาตเล่นได้ กฎเกณฑ์ค่อนข้างเข้มงวด กระบวนการขอใบอนุญาตมีความซับซ้อน และใบอนุญาตแต่ละใบจำกัดระยะเวลาเพียงสั้นๆ การละเมิดข้อจำกัดถือว่าเป็นความผิดทางอาญากฎหมายคาดโทษจำคุกสำหรับผู้กระทำผิด แต่ศาลส่วนใหญ่ปรับ 500 ถึง 2,000 บาท การลงโทษนี้ไม่สำคัญ แต่การดำเนินคดีทางศาลถือเป็นสิ่งที่น่าละอาย นักการพนันหลายคนจึงจ่ายค่าสินบนแก่ตำรวจ เพื่อความปลอดภัยจากปัญหาเหล่านี้ เจ้าของกิจกรรมจ่ายค่าสินบนแก่เจ้าหน้าที่ชั้นผู้ใหญ่เพื่อที่จะดำเนินกิจการ โดยไม่ต้องคำนึงถึงกฎที่เข้มงวด พบว่ามีการเล่นไพ่ หว่ยใต้ดินและไฮโล ภายใต้การคุ้มครองของเจ้าหน้าที่ตำรวจ ผู้มีอิทธิพลหลายคน เช่น นักการเมืองและเจ้าหน้าที่รัฐบาล มีส่วนพัวพันในเครือข่ายธุรกิจการพนัน และการให้ค่าคุ้มครอง เมื่อเป็นดังนั้น จึงเป็นการยากยิ่งที่จะบังคับใช้กฎหมายอย่างมีประสิทธิภาพ

เจ้าหน้าที่รัฐบาลไทยมีจุดยืนที่ว่า สมควรที่จะปราบปรามการพนัน แต่ในความเป็นจริง การปราบปรามขาดประสิทธิภาพ มีการให้สินบนเพื่อลบล้างกฎหมายและการเล่นพนันจึงมีอยู่ทั่วไป (สังคีต พิริยะรังสรรค์, 2543ก : 107)

2. แนวคิดเกี่ยวกับการพนันฟุตบอล

2.1 พัฒนาการ การเล่นพนันฟุตบอล

เดิมการพนันทายผลการแข่งขันฟุตบอล เล่นกันเฉพาะในกลุ่มคนดูฟุตบอลในสนามแข่งขัน ต่อมาจึงมีการขยายตัวไปสู่ผู้ชมทางโทรทัศน์ ซึ่งส่วนใหญ่เป็นการแข่งขันภายในประเทศและมีการถ่ายทอดสดรายการฟุตบอลจากต่างประเทศ โดยเฉพาะการรายงานผลการแข่งขัน หรือการถ่ายทอดสด ทั้งในระดับสโมสรของประเทศที่มีชื่อเสียงในยุโรป ไม่ว่าจะเป็นอังกฤษ อิตาลี เยอรมนี และในระดับนานาชาติ เช่น ฟุตบอลโลก ฟุตบอลชิงแชมป์ยุโรป เป็นต้น ความนิยมในการเล่นพนันฟุตบอลจึงมีมากขึ้นตามลำดับ ดังที่ นवलน้อย ตรีรัตน์ (2543ก : 186 -187) กล่าวไว้ว่า ในยุคโลกไร้พรมแดน อนาคตก็เป็นสิ่งที่ไร้พรมแดนไปด้วย การพนันฟุตบอลในไทยที่มีมานานแล้วแต่เป็นการพนันในวงแคบๆ และโยงกับการแข่งขันฟุตบอลในประเทศ ซึ่งมีรายการแข่งขันของสโมสรต่าง ๆ เกือบทั้งปี แต่ไม่เป็นที่นิยมเท่าที่ควร ไม่เป็นที่แพร่หลายและมีการถ่ายทอดผ่านสื่อโทรทัศน์เฉพาะนัดที่เป็นการแข่งขันระหว่างประเทศ การจัดการแข่งขันในกรุงเทพฯ มีผู้ชมไม่มากนัก หรือจะมีผู้ชมมากก็เฉพาะแมตช์ชิงชนะเลิศ ส่วนในการแข่งขันที่มีทีมต่างประเทศหรือระดับนานาชาติเข้าร่วม ก็มีผู้นิยมติดตามเพิ่มมากขึ้น แต่อย่างไรก็ตาม การแข่งขัน

เหล่านี้ก็อาจจะมีการถ่ายทอดเฉพาะการแข่งขันในนัดสำคัญ ๆ เท่านั้น สาเหตุที่การแข่งขันฟุตบอลของไทยไม่เป็นที่นิยมก็เพราะว่านักฟุตบอลไม่มีชื่อเสียง ฝีเท้าใกล้เคียงกัน มีทีมที่เข้าร่วมแข่งขันกันไม่กี่ทีม เกมการแข่งขันไม่ตื่นเต้นเร้าใจ มีผลให้การพนันกระทำกันในกลุ่มเล็ก ๆ เพื่อความสนุกสนานเท่านั้น ไม่ได้ถือว่าเป็นการพนันที่จริงจังเท่าไร คนนิยมพนันกับฟุตบอลต่างประเทศมากกว่า เพราะเป็นทีมที่มีชื่อเสียง มีนักเตะฝีเท้าดีระดับโลก และที่สำคัญนักพนันเชื่อว่าการแข่งขันเป็นไปอย่างบริสุทธิ์ยุติธรรม

การแข่งขันฟุตบอลในทวีปยุโรปเป็นที่รู้จักกันดีในประเทศไทยมานานแล้ว มีการเผยแพร่ผลการแข่งขันผ่านทางสื่อหนังสือพิมพ์มาตลอด ดังนั้น ช่วงแรก ๆ ผู้ที่ชอบกีฬาฟุตบอลจะติดตามการแข่งขันผ่านสื่อหนังสือพิมพ์ การแข่งขันฟุตบอลโลกเป็นที่นิยมมาก เพราะถือว่าเป็นการแข่งขันในระดับสูงสุดของการเล่นฟุตบอล และมีการถ่ายทอดให้ชมทางโทรทัศน์ สำหรับการพนันในสมัยแรกๆ ก็ยังไม่เป็นที่แพร่หลาย เป็นการพนันในกลุ่มตัวเองเท่านั้น ถ้าต้องการเล่นพนันอาจต้องไปเล่นในประเทศเพื่อนบ้าน เช่นที่มาเลเซีย ซึ่งการพนันฟุตบอลเป็นที่นิยมและแพร่หลายมาก่อนประเทศไทยเป็นเวลานาน

การพนันฟุตบอลในประเทศไทย มาถึงยุคเฟื่องฟูสุดขีดก็เมื่อระบบข่าวสารข้อมูลจากต่างประเทศเป็นที่รับรู้มากขึ้น และมีลักษณะที่แพร่หลายมากขึ้น โดยประเภทของฟุตบอลที่นิยมพนัน นอกจากในระดับนานาชาติคือการแข่งขันในฟุตบอลโลก การแข่งขันชิงแชมป์ยุโรป และรายการที่สำคัญอื่น ๆ แล้ว ก็จะเป็นการแข่งขันฟุตบอลตามสโมสรในประเทศต่าง ๆ เช่น อังกฤษ อิตาลี และเยอรมัน โดยความนิยมอยู่ที่อังกฤษค่อนข้างมากกว่าประเทศอื่น เพราะในอิตาลีนั้น เชื่อว่ามาเฟียของอิตาลีมีบทบาทต่อผลของการแข่งขัน ส่วนในเยอรมัน นักพนันรู้สึกว่าการแข่งขันค่อนข้างเป็นไปตามความคาดหมาย จึงไม่ค่อยเป็นที่นิยมทั้งผู้เล่นและเจ้ามือ ซึ่งการแข่งขันในระดับสโมสรจะมีการจัดแข่งขันทุกปี ส่วนการแข่งขันระดับชาตินั้น บางรายการแข่งขันทุกปี บางรายการมีการแข่งขันทุก ๆ 2 ปี หรือ 4 ปี ทั้งนี้การพนันฟุตบอลจะเกิดขึ้นได้ก็ต่อเมื่อมีการแข่งขันฟุตบอล จึงอาจกล่าวได้ว่าจำนวนรอบของการแข่งขันฟุตบอลคือปัจจัยหลักที่จะกำหนดปริมาณการเล่นพนันฟุตบอล ร่วมกับปัจจัยด้านอื่น โดยรายละเอียดของจำนวนรอบในการเล่นพนันฟุตบอลดังตาราง 1-4

ตาราง 1 รายละเอียดการแข่งขันฟุตบอลลีกของบางประเทศในยุโรป

ประเทศ	ชื่อเรียกลีก	ระยะเวลา	จำนวนทีม	จำนวนนัดที่แข่งขัน
อังกฤษ	พรีเมียร์ลีก	ส.ค. - พ.ค.	20	380
อังกฤษ	เดอะแชมเปียนชิพ	ส.ค. - พ.ค.	24	552
อิตาลี	กัลโช เซเรียอา	ส.ค. - พ.ค.	20	380
เยอรมัน	บุนเดสลีกา	ส.ค. - พ.ค.	18	306
สเปน	ลา ลีกา สเปน	ส.ค. - พ.ค.	20	380
ฝรั่งเศส	ลีกเอิง	ส.ค. - พ.ค.	20	380
สกอตแลนด์	พรีเมียร์ลีกสกอต	ส.ค. - พ.ค.	12	132

1. ที่มา : บริษัท สยามสปอร์ต ซินดิเคท จำกัด (มหาชน), รายละเอียดการแข่งขันฟุตบอลลีกในยุโรป (กรุงเทพมหานคร : ม.ป.ท., 2549), 17.

ตาราง 2 รายละเอียดการแข่งขันฟุตบอลสโมสรระหว่างประเทศบางรายการ

ชื่อรายการ	ระยะเวลา	จำนวนทีม	จำนวนนัดที่แข่งขัน
ยูฟ่าแชมเปียนส์ลีก	ส.ค. - พ.ค.	32	221
ยูฟ่าคัพ	ส.ค. - พ.ค.	40	205

ที่มา : บริษัท สยามสปอร์ต ซินดิเคท จำกัด (มหาชน), รายละเอียดการแข่งขันฟุตบอลสโมสรระหว่างประเทศ (กรุงเทพมหานคร : ม.ป.ท., 2549), 22.

ตาราง 3 รายละเอียดการแข่งขันฟุตบอลระดับชาติบางรายการ

ชื่อรายการ	จำนวนทีม	จำนวนนัดที่แข่งขัน	จำนวนปีต่อครั้ง
เวิลด์คัพ หรือ ฟุตบอลโลก	32	112	4
ยูโร	16	56	4
โอลิมปิก	16	56	4
โคปาอเมริกา	12	32	4
เอเชียนคัพ	12	32	4

ที่มา : บริษัท สยามสปอร์ต ซินดิเคท จำกัด (มหาชน), รายละเอียดการแข่งขันฟุตบอลระดับชาติ (กรุงเทพมหานคร : ม.ป.ท., 2549), 25.

ผู้เล่นพนันฟุตบอลโดยทั่วไปจะเล่นพนันฟุตบอลระดับสโมสรเป็นหลัก เนื่องจากมีการแข่งขันเป็นประจำทุกปี และมีความสม่ำเสมอในการแข่งขัน มีกำหนดการของการแข่งขันที่แน่นอน หากพิจารณาโดยรวมแล้วสามารถเล่นพนันได้ทุกวัน แต่หากพิจารณาเฉพาะการแข่งขันที่นิยมจริงๆ จะมีแข่งกันมากในวันเสาร์และอาทิตย์ รองลงมาคือ วันอังคาร พุธ และพฤหัสบดี

2.2 วิธีการเล่นพนันฟุตบอล

วิธีการเล่นพนันฟุตบอลที่เล่นกันในปัจจุบัน เป็นระบบที่เล่นพนันผ่านเจ้ามือ ได้รับอิทธิพลมาจากอังกฤษ ที่เรียกว่า “บู๊คเมคกิ้ง” หรือการพนันแบบอัตราต่อรอง ต่อมาจึงมีการพัฒนาระบบใหม่ขึ้น เรียกว่า “ระบบแฮนดิแคป” ซึ่งไม่ได้เล่นอยู่แต่ในประเทศไทยและอินโดนีเซียเท่านั้น ยังนิยมเล่นกันในประเทศอื่นๆ ในภูมิภาคใกล้เคียงอีกด้วย เช่น สิงคโปร์ มาเลเซีย อินโดนีเซียฮ่องกง เป็นต้น และบริษัทรับพนันในอังกฤษจะเรียกการพนันในระบบแฮนดิแคปนี้ว่า Asian Style ระบบแฮนดิแคปมีการใช้การต่อแต้มจำนวนประตูได้เสีย รูปแบบการกำหนดแต้มต่อจำนวนประตูจะมีตั้งแต่ ครึ่งลูก หนึ่งลูก หนึ่งลูกครึ่ง หรืออาจเป็นการต่อแต้มแบบสองทาง เช่น ลูกควบลูกครึ่ง ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับความแตกต่างของระดับฝีมือของคู่แข่ง

ในความเข้าใจระหว่างผู้เล่นพนันและโต๊ะบอล อัตราต่อรองมีอยู่ 4 แบบ ได้แก่ เสมอๆ บวกสิบ (+10/9) ลบสิบ (-10/9) และลบห้า (-5/4) โดยไม่คำนึงถึงแต้มต่อ ราคาบอลที่โต๊ะบอลประกาศออกมา เป็นราคาที่โต๊ะบอลเป็นฝ่ายถือหางทีมต่อ หากผู้เล่นต้องการถือหางทีมต่อราคาจะเปลี่ยนเป็นอีกอัตราโดยอัตโนมัติ สามารถแจกแจงออกมาได้ถึง 30 รูปแบบดังนี้ (พินิต วงษ์ยี่กุล, 2546 : 344)

ตาราง 4 รูปแบบอัตราต่อรองและต่อกลับที่นิยมเล่นในประเทศไทย

อัตราต่อรองที่เจ้ามือถือหางทีมต่อ	อัตราต่อรองที่ลูกค้าถือหางทีมต่อ	อัตราต่อรองที่เพิ่มขึ้น
1. เสมอ	ต่อกลับ 5/4	25%
2. ต่อ 10/9	ต่อกลับ 11/8	26.5%
3. ต่อเสมอควบลูกครึ่งลูก 5/4	ต่อกลับเสมอควบลูกครึ่งลูก	25%
4. ต่อเสมอควบลูกครึ่งลูก 10/9	ต่อกลับเสมอควบลูกครึ่งลูกบวก 10/9	20%
5. ต่อเสมอควบลูกครึ่งลูก	ต่อกลับเสมอควบลูกครึ่งลูกบวก 5/4	25%
6. ต่อเสมอควบลูกครึ่งลูกบวก 10/9	ต่อกลับเสมอควบลูกครึ่งลูกบวก 11/8	24%

อัตราครองที่เจ้ามือถือหางที่มต่อ	อัตราครองที่ลูกค้าถือหางที่มต่อ	อัตราครองที่เพิ่มขึ้น
7. ต่อครึ่งลูกกลบ 5/4	ต่อกลับครึ่งลูก	25%
8. ต่อครึ่งลูกกลบ 10/9	ต่อกลับครึ่งลูกบวก 10/9	20%
9. ต่อครึ่งลูก	ต่อกลับครึ่งลูกบวก 5/4	25%
10. ต่อครึ่งลูกบวก 10/9	ต่อกลับครึ่งลูกบวก 11/8	24%
11. ต่อครึ่งควบลูกกลบ 5/4	ต่อกลับครึ่งลูก	25%
12. ต่อครึ่งควบลูกกลบ 10/9	ต่อกลับครึ่งลูกบวก 10/9	20%
13. ต่อครึ่งควบลูก	ต่อกลับครึ่งควบลูกบวก 5/4	25%
14. ต่อครึ่งควบลูกบวก 10/9	ต่อกลับครึ่งควบลูกบวก 11/8	24%
15. ต่อหนึ่งลูกกลบ 5/4	ต่อกลับหนึ่งลูก	25%
16. ต่อหนึ่งลูกกลบ 10/9	ต่อกลับหนึ่งลูกบวก 10/9	20%
17. ต่อหนึ่งลูก	ต่อกลับหนึ่งลูกบวก 5/4	25%
18. ต่อหนึ่งลูกบวก 10/9	ต่อกลับหนึ่งลูกบวก 11/8	24%
19. ต่อลูกควบลูกครึ่งลบ 5/4	ต่อกลับลูกควบลูกครึ่ง	25%
20. ต่อลูกควบลูกครึ่งลบ 10/9	ต่อกลับลูกควบลูกครึ่งบวก 10/9	20%
21. ต่อลูกควบลูกครึ่ง	ต่อกลับลูกควบลูกครึ่งบวก 5/4	20%
22. ต่อลูกควบลูกครึ่งบวก 10/9	ต่อกลับลูกควบลูกครึ่งบวก 11/8	24%
23. ต่อลูกครึ่งลบ 5/4	ต่อกลับลูกครึ่ง	25%
24. ต่อลูกครึ่งลบ 10/9	ต่อกลับลูกครึ่งบวก 10/9	20%
25. ต่อลูกครึ่ง	ต่อกลับลูกครึ่งบวก 5/4	25%
26. ต่อลูกครึ่งบวก 10/9	ต่อกลับลูกครึ่งบวก 11/8	24%
27. ต่อลูกครึ่งควบสองลูกกลบ 5/4	ต่อกลับลูกครึ่งควบสองลูก	25%
28. ต่อลูกครึ่งควบสองลูกกลบ 10/9	ต่อกลับลูกครึ่งควบสองลูกบวก 10/9	20%
29. ต่อลูกครึ่งควบสองลูก	ต่อกลับลูกครึ่งควบสองลูกบวก 5/4	25%
30. ต่อลูกครึ่งควบสองลูกบวก 10/9	ต่อกลับลูกครึ่งควบสองลูกบวก 11/8	25%

2.3 ลักษณะการเล่นพนันฟุตบอล

การเล่นพนันฟุตบอลในประเทศไทยมีลักษณะสำคัญ 3 รูปแบบ โดยพิจารณาจากลักษณะความสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่นและเจ้ามือ (พินิต วงษ์ยี่กุล, 2543 : 42-43) ได้แก่

1. เล่นกันตัวต่อตัวระหว่างคนรู้จักกัน ลักษณะการเล่นไม่มีแบบแผนที่แน่นอน อาจเล่นพนันผลการแข่งขันตั้งแต่ก่อนเริ่มแข่งขัน พนันผลเฉพาะครึ่งหลัง พนันเฉพาะผลในช่วงการต่อเวลาพิเศษ พนันกันเฉพาะผลการยิงลูกโทษตัดสิน หรือพนันในสิ่งที่ไม่เกี่ยวข้องกับผลการแข่งขัน เช่น พนันว่าทีมใดจะได้เข้าลูกเริ่มการแข่งขันก่อน พนันว่าทีมใดจะยิงประตูได้ก่อน พนันว่าผู้เล่นคนหนึ่งจะสามารถทำประตูได้ใหม่ เป็นต้น อัตราต่อรองในการพนันแบบนี้ไม่แน่นอน อาจอิงอัตราต่อรองที่โต๊ะบอลเปิดรับก็ได้ เงินเดิมพันอาจเป็นเงินหรือสิ่งของอื่น ๆ เช่น การเลี้ยงอาหาร เป็นต้น

2. เล่นในกลุ่มเล็ก ๆ ที่รู้จัก ส่วนใหญ่มักเป็นการเล่นพนันในกลุ่มเพื่อน อาทิ เพื่อนร่วมสถาบันการศึกษา เพื่อนร่วมงาน ลักษณะการเล่นนั้นอาจเหมือนกับการเล่นพนันแบบตัวต่อตัวที่ไม่มีกติกากการเล่นที่แน่นอน หรือพัฒนาให้เป็นระบบมากขึ้นกว่านั้น ซึ่งมีได้มากมายหลายวิธี ตัวอย่างเช่น การเปิดราคารับเล่นตามโต๊ะบอลหรือปั๊บบอล กลุ่มเล็ก ๆ บางกลุ่มอาจใช้วิธีรวมเงินพนัน คือให้ทุกคนในกลุ่มลงขันคนละ 10 บาททุกสัปดาห์ จัดทำโพลการแข่งขันทันทีในแต่ละสัปดาห์ขึ้นมาแล้วให้ทายผลในลักษณะ ชนะ เสมอ หรือแพ้ ผู้ที่ทายถูกมากที่สุดจะได้รับเงินรางวัลทั้งหมดไป และในหลายกรณีการพนันในกลุ่มเพื่อนได้พัฒนาต่อเนื่องเป็นเครือข่ายการพนันที่ซับซ้อนมากขึ้น คนๆ หนึ่งในกลุ่มอาจแนะนำเพื่อนใหม่ ๆ เข้ามามากขึ้น หรือบางคนอาจเห็นโอกาสที่จะทำกำไรก็ขยับฐานะขึ้นเป็นโต๊ะบอลเล็ก ๆ อาจเชื่อมต่อเข้าสู่ระบบการพนันที่มีอยู่ในปัจจุบัน ด้วยการเสนอตัวเป็นปั๊บบอลหรือนายหน้ารับพนัน หรืออาจเชื่อมต่อกับเพื่อนในต่างประเทศเพื่อแทงพนันตามร้านรับพนันที่มีอยู่ในต่างประเทศ หรือเล่นพนันกับเครือข่ายอินเทอร์เน็ตตามเว็บไซต์ที่มีการเปิดธุรกิจรับแทงพนัน

3. เล่นผ่านเจ้ามือหรือโต๊ะบอล คือ เมื่อผู้เล่นคนหนึ่งมีความต้องการที่จะเล่นพนันฟุตบอล ก็ไปแทงพนันกับผู้ให้บริการรับแทงพนันที่เปิดราคาอัตราต่อรองไว้ มีระบบกติกากการเล่นที่ชัดเจน ในบางครั้งระบบการพนันเช่นนี้ก็พัฒนาเป็นเครือข่าย คือ การเล่นพนันผ่านปั๊บบอล หรือนายหน้า เพื่อส่งต่อไปยังโต๊ะบอลรายใหญ่อีกต่อหนึ่ง โต๊ะบอลรายใหญ่อาจมีการเชื่อมต่อกันหรืออาจเชื่อมต่อไปยังธุรกิจรับพนันในต่างประเทศก็ได้

2.4 ระบบการชำระเงิน

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

1. ระบบเงินสด ผู้เล่นจะต้องชำระเงินก่อนการแข่งขันจะเริ่มต้นขึ้น หลังจบการแข่งขัน ถ้าผลออกมาว่าผู้เล่นเป็นฝ่ายชนะพนันก็ให้นำไปขึ้นเงินกับเจ้ามือที่รับพนัน
2. ระบบเครดิต ผู้เล่นกับเจ้ามือได้ตกลงที่จะเล่นกันก่อนการแข่งขันจะเริ่มต้นขึ้น โดยยังไม่มีการชำระเงิน หลังจบการแข่งขันถ้าผลออกมาว่าผู้เล่นเป็นฝ่ายเสีย ผู้เล่นจึงนำเงินไปชำระต่อเจ้ามือ หรือหากผู้เล่นเป็นฝ่ายได้ เจ้ามือก็จะชำระเงินให้กับผู้เล่น การชำระเงินอาจใช้ระบบเงินสด หรือใช้วิธีการโอนผ่านบัญชี โดยทำการโอนผ่านระบบเอทีเอ็ม หรือผ่านระบบธนาคารในวันทำการ หลังทราบผลการแข่งขัน

นวนน้อย ตรีรัตน์ (2543 : 202-203) ได้ทำการศึกษาพบว่า วงเงินของการเล่นการพนันฟุตบอลมีข้อที่น่าสนใจก็คือ ส่วนใหญ่ผู้เล่นจะเล่นหลายคู่ โอกาสที่จะเสียหมดทุกคู่หรือได้หมดทุกคู่มีน้อยมาก ดังนั้น ผู้เล่นพนันจึงมีแนวโน้มที่จะแทงในวงเงินรวมทั้งหมดค่อนข้างสูงเมื่อเปรียบเทียบกับเงินเดือนตัวเอง แต่วงเงินที่ได้เสียนั้นไม่เท่ากับวงเงินที่แทงพนัน วงเงินที่ได้เสียกันสุทธิเป็นวงเงินที่มีการโอนจ่ายกันจริง ซึ่งผู้เล่นพนันฟุตบอลมีแนวโน้มที่จะแทงพนันในวงเงินที่สูงกว่ารายได้ประจำของตน เห็นได้ว่าปัญหาของผู้เล่นพนันฟุตบอลก็คือ การเล่นในลักษณะที่อาจเกินตัวได้ โดยปัจจัยที่ต้องคำนึงถึงในเรื่องการพนันฟุตบอลคือ ทั้งกิจกรรมการพนัน และกิจกรรมที่ก่อให้เกิดการพนัน คือการแข่งขันฟุตบอลถือเป็นกิจกรรมสันตนาการ ซึ่งเป็นกิจกรรมที่ค่อนข้างขาดแคลนในสังคมไทยโดยเฉพาะอย่างยิ่งสำหรับเยาวชน

2.5 ผู้ให้บริการพนันฟุตบอล

ผู้ให้บริการ หรือที่เรียกกันในเกมการพนันว่า “เจ้ามือ” สามารถแบ่งลักษณะการให้บริการได้ 2 ประเภท คือ “เจ้ามือ” หรือ “โต๊ะบอล” และ “นายหน้า” หรือ “ป๊วบอล” (พินิต วงษ์ยี่กุล, 2546 : 348 -349)

“เจ้ามือ” หรือ “โต๊ะบอล” เป็นผู้ให้บริการรับพนันฟุตบอล มีการแบ่งระดับของการรับพนันเป็นชั้นๆ โดยโต๊ะบอลจะรอรับรายการแทงพนันจากทั้งจากผู้เล่นโดยตรงและจากนายหน้า หรือป๊วบอลที่คอยรับรายการพนันมาจากผู้เล่นอีกต่อหนึ่ง มีการแปลงระดับตามวงเงินแทงพนัน

เจ้ามือรายใหญ่อาจมีวงเงินพนันสูงสุดได้ประมาณ 40-50 ล้านบาท โดยมีการเชื่อมโยงกันเป็นเครือข่าย เพื่อหมุนเวียนและถ่ายเทเงินพนัน และเพื่อจับคู่จำนวนเงินที่เล่นพนันในแต่ละทีมที่แข่งขันกัน ทั้งนี้โต๊ะบอลรายใหญ่จะมีการถ่ายเทเงินพนันไปยังประเทศเพื่อนบ้านที่มีการพนันในรูปแบบเดียวกัน ได้แก่ มาเลเซีย อินโดนีเซีย ฮองกง และสิงคโปร์ ซึ่งมีราคาบอลใกล้เคียงกัน การต่อแต้มหรือต่อลูกในระดับเดียวกันอีก และการเปลี่ยนแปลงของราคาก็เป็นไปในลักษณะเดียวกัน นอกเหนือจากนี้แล้วบางส่วนอาจจะเชื่อมโยงกับธุรกิจรับพนันฟุตบอลในประเทศอังกฤษ โดยตรง

“นายหน้า” หรือ “บิวบอล” เป็นผู้ที่คอยส่งรายการแทงพนันให้แก่โต๊ะบอลอีกต่อหนึ่ง โดยบิวบอลจะเป็นฝ่ายรับแทงพนันมาจากผู้เล่นโดยตรง หรืออาจรับต่อมาจากบิวรายอื่นก็ได้บางครั้งทั้งโต๊ะบอลและบิวบอลอาจเป็นคนๆเดียวกัน ทั้งนี้เพราะบิวบอลอาจสามารถรับพนันไว้เองได้ทั้งหมดโดยไม่ต้องส่งต่อ โต๊ะบอลบางโต๊ะก็อาจมีความจำเป็นต้องถ่ายเทเงินพนันไปให้กับโต๊ะบอลรายอื่นเพื่อลดความเสี่ยงของตน จึงเป็นการยากที่จะแบ่งแยกสถานภาพของโต๊ะบอลและบิวบอลให้ชัดเจน

เจ้ามือการพนันฟุตบอลอีกประเภทหนึ่งซึ่งเป็นที่นิยมเล่นกัน นั่นคือ การรับพนันของเจ้ามือหรือโต๊ะบอลรายย่อย ซึ่งส่วนใหญ่มักตั้งอยู่ตามแหล่งชุมชนหรือหอพักนักศึกษา

2.6 ผลกระทบจากการพนันฟุตบอล

การพนันฟุตบอลได้ก่อให้เกิดปัญหา และผลกระทบต่างๆมากมาย ไม่ว่าจะเป็นผลกระทบด้านสังคมจากการพนันฟุตบอล ผลกระทบทางเศรษฐกิจของการพนันฟุตบอล

2.6.1 ผลกระทบทางสังคมจากการพนันฟุตบอล

ในปัจจุบันปัญหาที่สำคัญอย่างหนึ่งที่มีผลกระทบต่อสังคมอย่างต่อเนื่อง คือ โรคติดการพนัน (Problem Gambling) หรือการเล่นพนันมากเกินไป (Excessive Gambling) จนนำไปสู่ปัญหาต่างๆ ที่มีความยากในการประเมินระดับความร้ายแรงได้ ซึ่งค่านิยม ที่ผิดๆ ที่จะได้เงินมาโดยความเสี่ยงไม่ใช่เพราะความสามารถ การเสี่ยงเป็นการลงทุนแต่น้อยและได้ผลตอบแทนจำนวนมากมาง่าย ๆ บรรดาผู้เล่นการพนันทั้งหลายจึงเห็นว่า การใช้เงินน้อยแลกกับเงินจำนวนมากเป็นเรื่องถูกต้อง ทำให้คนกลุ่มนี้ไม่ยอมทำงานหลักแน่นอนเป็นอาชีพ ไม่มีความอดทนในการทำงานในระบอบอย่างต่อเนื่องที่มีรายได้แน่นอนเป็นอาชีพหลัก แต่ก็จะหาเงินมาลองเสี่ยงเล่นการพนันอยู่ตลอดเวลา เงินที่ได้จากการเล่นพนันแม้จะได้มาโดยง่ายผู้เล่นก็ใช้จ่ายให้หมดไปง่าย โดยไม่รู้คุณค่าของเงิน ซึ่ง

ความเสียหายของผู้เล่นพนันฟุตบอลเป็นผู้ได้รับโดยตรงคือเสียเงิน เสียสุขภาพ เสียเวลา และยังเสียหายกระทบมาถึงครอบครัวอย่างแน่นอน การพนันทำให้ผู้เล่นมีหนี้สิน การพนันทำให้คนขาดความคิดที่จะประหยัด รู้จักแบ่งสรรเงินในการใช้จ่ายที่ถูกต้อง นิสัยในการใช้จ่ายจะไม่มีระเบียบ ไม่สามารถเก็บออมเงินที่ได้มาอย่างถาวร

โรคติดการพนันถูกจัดให้เป็นอาการเจ็บป่วยทางจิต มีลักษณะสำคัญของผู้ที่ติดการพนันคือ (1) ขาดความสามารถและไม่เต็มใจที่จะยอมรับความเป็นจริง (2) มีความไม่มั่นคงทางอารมณ์ และ (3) ขาดวุฒิภาวะ โรคติดการพนันเป็นปัญหาทางสังคมที่สำคัญ เพราะจะส่งผลกระทบต่อสังคมในระดับที่สูงตามมา อาทิ ปัญหาสุขภาพ ปัญหาหนี้สิน ปัญหาครอบครัว ปัญหาการถูกเลิกจ้าง ปัญหาการลักขโมย ปัญหาการฆ่าตัวตาย และจะขยายตัวเป็นปัญหาสังคมที่ใหญ่โตขึ้น เช่น การคอร์รัปชัน การฉ้อโกง และพฤติกรรมอื่น ๆ ที่ผิดกฎหมายต่อเนื่องตามมา

สาเหตุที่ทำให้การติดพนันฟุตบอล เป็นปัญหาส่วนใหญ่ที่พบในกลุ่มผู้เล่นพนันฟุตบอล ส่วนหนึ่งเนื่องมาจากการขาดสติยั้งคิดของผู้เล่น ซึ่งเป็นปัญหาในเชิงจิตวิทยา กับอีกส่วนหนึ่งก็เนื่องมาจากวิธีการเล่นพนันฟุตบอล เพราะการพนันฟุตบอล ส่วนใหญ่จะสามารถเล่นพนันได้พร้อมกันหลาย ๆ คู่ การตัดสินใจเล่นพนันทำได้ง่าย คือ เลือกที่จะเล่นข้างใดข้างหนึ่งเท่านั้น และที่สำคัญที่สุดคือ การพนันฟุตบอลส่วนใหญ่เป็นการเล่นพนันด้วยเครดิต ผู้เล่นไม่จำเป็นต้องนำเงินสดมาวางไว้ก่อนเช่นการพนันชนิดอื่น การตกลงพนันเป็นเพียงการกล่าวด้วยวาจาเท่านั้น หากผู้เล่นพนัน ขาดสติยั้งคิดแล้ว ย่อมที่จะมีโอกาสที่พนันเกินความสามารถในการจ่ายหนี้พนันของตนได้ วิธีการเล่นที่ง่ายนี้เองกลายเป็นดาบสองคมของผู้เล่นพนันฟุตบอลเองกลุ่มเยาวชน นักเรียน นักศึกษา เป็นกลุ่มผู้เล่นพนันฟุตบอลอีกกลุ่มหนึ่งที่เพิ่มจำนวนขึ้นอย่างรวดเร็ว เป็นกลุ่มคนที่มีการศึกษาและจะเป็นกำลังสำคัญของประเทศต่อไปในอนาคต

2.6.2 ผลกระทบทางเศรษฐกิจจากการพนันฟุตบอล

การพนันสามารถส่งผลกระทบต่อเศรษฐกิจได้ในหลายกรณี เช่น การที่ผู้เล่นพนันฟุตบอลบางส่วนเล่นการพนันฟุตบอลเพราะชอบฟุตบอลและเพื่อให้เชียร์บอลได้สนุก การที่นักเล่นพนันฟุตบอลส่วนใหญ่นิยมเล่นพนันฟุตบอลต่างประเทศ ซึ่งเวลาแข่งขันในท้องถิ่นจะตรงกับเวลาในประเทศไทยประมาณ 02.00 น. ผู้เล่นพนันฟุตบอลต้องอดนอนเพื่อเชียร์ฟุตบอลคู่ที่ตัวเองเล่นพนันซึ่งส่งผลให้ประสิทธิภาพของการทำงานในเวลาปกติของผู้เล่นพนันลดลง เมื่อประสิทธิภาพของการทำงานลดลง ก็จะส่งผลกระทบต่อความสามารถในการผลิตขององค์กรที่ผู้เล่นคนนั้นสังกัดอยู่ด้วย นอกจากนี้ ในบางกรณี เช่น การที่ผู้เล่นบางคนเป็นผู้ที่ทำงานเกี่ยวข้องกับการเงินหรือทรัพย์สินของ

ผู้อื่น เช่น พนักงานธนาคาร หากผู้เล่นผู้นั้นเป็นหนี้สินจากการพนัน อาจทำให้มีแนวโน้มในการทำความผิดต่อทรัพย์สินของผู้อื่น เช่น การขโมยเงินในบัญชี เป็นต้น หรือ ปัญหาการถูกเลิกจ้างข้าราชการ พนักงานลูกจ้างของบริษัทที่ติดพนันการพนันฟุตบอล บางรายผลกระทบจากปัญหาหนี้สิน บางคนเอาเงินของที่ทำงานไปเล่นและอีกกรณีหนึ่งผลกระทบจากการเล่นพนันทำให้ผู้นั้นทำงานได้ไม่มีประสิทธิภาพ ผลงานออกมาถูกผู้บังคับบัญชาตำหนิจนถึงถูกไล่ออกจากงาน

ผลกระทบที่สำคัญของการพนันฟุตบอลที่ผิดกฎหมาย คือการขยายตัวเข้าไปสู่เยาวชน และการพนันในระบบเครดิต เป็นผลกระทบค่อนข้างมากต่อการสร้างภาระหนี้สินให้กับผู้เล่น

3. แนวคิดเกี่ยวกับทัศนคติและพฤติกรรมต่อการพนัน

ทัศนคติ (Attitude)

ทัศนคติ เป็นแนวความคิดที่มีความสำคัญมากแนวทาง จิตวิทยาสังคม และการสื่อสาร และมีการใช้ คำนี้กันอย่างแพร่หลาย สำหรับการนิยามคำว่า ทัศนคติ นั้น ได้มีนักวิชาการหลายท่านให้ความหมายไว้ดังนี้

โรเจอร์ (Roger , 1978 : 208- 209, อ้างถึงใน สุรพงษ์ โสทรนะเสถียร 2533 : 122) ได้กล่าวถึง ทัศนคติ ว่า เป็นดัชนีชี้ว่า บุคคลนั้น คิดและรู้สึกอย่างไร กับคนรอบข้าง วัตถุหรือสิ่งแวดล้อมตลอดจนสถานการณ์ต่าง ๆ โดย ทัศนคติ นั้นมีรากฐานมาจาก ความเชื่อที่อาจส่งผลถึงพฤติกรรม ในอนาคตได้ ทัศนคติ จึงเป็นเพียง ความพร้อม ที่จะตอบสนองต่อสิ่งเร้า และเป็น มิติของการประเมิน เพื่อแสดงว่า ชอบหรือไม่ชอบ ต่อประเด็นหนึ่ง ๆ ซึ่งถือเป็น การสื่อสารภายในบุคคล (Interpersonal Communication) ที่เป็นผลกระทบมาจาก การรับสาร อันจะมีผลต่อพฤติกรรม ต่อไป

ทัศนคติ โดยปกติสามารถ นิยาม ว่า เป็นการจูงใจต่อแนวโน้ม ใน การตอบสนองอย่างเฉพาะเจาะจงกับสิ่งที่เกิดขึ้น

จากคำจำกัดความต่าง ๆ เหล่านี้ จะเห็นได้ว่ามีประเด็นร่วมที่สำคัญดังนี้คือ

1. ความรู้สึกภายใน
2. ความพร้อม หรือ แนวโน้มที่จะมีพฤติกรรมในทางใดทางหนึ่ง

ดังนั้นจึงสรุปได้ว่า ทักษะคติ เป็นความสัมพันธ์ที่คาบเกี่ยวกันระหว่างความรู้สึก และความเชื่อ หรือการรู้ของบุคคล กับแนวโน้มที่จะมี พฤติกรรมโต้ตอบ ในทางใดทางหนึ่งต่อ เป้าหมายของ ทักษะคติ นั้น

โดยสรุป ทักษะคติ ในงานที่นี้เป็นเรื่องของจิตใจ ทำที่ ความรู้สึกนึกคิด และความโน้มเอียงของบุคคล ที่มีต่อข้อมูลข่าวสาร และการเปิดรับ รายการกรองสถานการณ์ ที่ได้รับมา ซึ่งเป็นไปได้ทั้งเชิงบวก และเชิงลบ ทักษะคติ มีผลให้มีการแสดง พฤติกรรม ออกมา จะเห็นได้ว่า ทักษะคติ ประกอบด้วย ความคิดที่มีผลต่ออารมณ์ และความรู้สึกนั้น ออกมาโดยทางพฤติกรรม

องค์ประกอบของ ทักษะคติ

จากความหมายของ ทักษะคติ ดังกล่าว ซิมบาโด และ เอบบีเซน (Zimbardo and Ebbesen 1970, อ้างถึงใน พรทิพย์ บุญนิพัทธ์ 2531 : 49) สามารถแยกองค์ประกอบของ ทักษะคติ ได้ 3 ประการคือ

องค์ประกอบด้านความรู้ (The Cognitive Component) คือ ส่วนที่เป็นความเชื่อของบุคคล ที่เกี่ยวกับสิ่งต่าง ๆ ทั่วไปทั้งที่ชอบ และไม่ชอบ หากบุคคลมีความรู้ หรือคิดว่าสิ่งใดดี มักจะมี ทักษะคติ ที่ดีต่อสิ่งนั้น แต่หากมีความรู้มาก่อนว่า สิ่งใดไม่ดี ก็จะมี ทักษะคติ ที่ไม่ดีต่อสิ่งนั้น

องค์ประกอบด้านความรู้สึก (The Affective Component) คือ ส่วนที่เกี่ยวข้องกับ อารมณ์ที่เกี่ยวข้องกับสิ่งต่าง ๆ ซึ่งมีผลแตกต่างกันไปตาม บุคลิกภาพ ของคนนั้น เป็นลักษณะที่เป็นค่านิยมของแต่ละบุคคล

องค์ประกอบด้านพฤติกรรม (The Behavioral Component) คือ การแสดงออกของบุคคลต่อสิ่งหนึ่ง หรือบุคคลหนึ่ง ซึ่งเป็นผลมาจาก องค์ประกอบด้านความรู้ ความคิด และความรู้สึกจะเห็นได้ว่า การที่บุคคลมี ทักษะคติ ต่อสิ่งหนึ่งสิ่งใดต่างกัน ก็เนื่องมาจาก บุคคลมีความเข้าใจ มีความรู้สึก หรือมี แนวความคิด แตกต่างกันนั่นเอง ดังนั้น ส่วนประกอบทาง ด้านความคิด หรือ ความรู้ ความเข้าใจ จึงนับได้ว่าเป็นส่วนประกอบ ชั้นพื้นฐาน ของ ทักษะคติ และส่วนประกอบนี้ จะเกี่ยวข้อง สัมพันธ์ กับ ความรู้สึกของบุคคล อาจออกมาในรูปแบบแตกต่างกัน ทั้งในทางบวก และทางลบ ซึ่งขึ้นอยู่กับ ประสบการณ์ และ การเรียนรู้

การเกิด ทักษะคติ (Attitude Formation)

กอร์ดอน อัลพอร์ต (Gordon Allport , 1975) ได้ให้ความเห็นเรื่อง ทักษคติ ว่าอาจเกิดขึ้นจากสิ่งต่าง ๆ ดังนี้

เกิดจากการเรียนรู้ เด็กเกิดใหม่จะได้รับการอบรมสั่งสอนเกี่ยวกับ วัฒนธรรม และประเพณีจากบิดามารดา ทั้งโดยทางตรง และทางอ้อม ตลอดจนได้เห็นแนวการปฏิบัติของพ่อแม่แล้ว รับมาปฏิบัติตามต่อไป

เกิดจากความสามารถในการแยกแยะความแตกต่าง คือ แยกสิ่งใดดี ไม่ดี เช่น ผู้ใหญ่กับเด็กจะมีการกระทำที่แตกต่างกัน

เกิดจากประสบการณ์ของแต่ละบุคคล ซึ่งแตกต่างกันออกไป เช่น บางคนมี ทักษคติ ไม่ดีต่อครู เพราะเคยตำหนิตน แต่บางคน มี ทักษคติ ที่ดีต่อครูคนเดียวกันนั้น เพราะเคยชมตนมเสมอ

เกิดจากการเลียนแบบ หรือ รับเอา ทักษคติ ของผู้อื่นมาเป็นของตน เช่น เด็กอาจรับ ทักษคติ ของบิดามารดา หรือ ครูที่ตนนิยมชมชอบ มาเป็น ทักษคติ ของตนได้ อาจเกิดขึ้นจากการตอบสนองความต้องการของบุคคล นั่นคือ สิ่งใดตอบสนองความต้องการของตนได้ บุคคลนั้นก็จะมี ทักษคติ ที่ดีต่อสิ่งนั้น หากสิ่งใดตอบสนองความต้องการของตนไม่ได้ บุคคลนั้นก็จะมี ทักษคติ ไม่ดีต่อสิ่งนั้น การได้เรียนรู้ความจริงต่าง ๆ อาจโดยการอ่าน หรือ จากคำบอกเล่าของผู้อื่นก็ได้ ฉะนั้นบางคนจึงอาจเกิด ทักษคติ ไม่ดีต่อผู้อื่น จากการฟังคำติฉินที่ใคร ๆ มาบอกไว้ก่อนก็ได้ การเข้าไปเป็นสมาชิก หรือสังกัดกลุ่มใดกลุ่มหนึ่ง คนส่วนมากมักยอมรับเอา ทักษคติ ของกลุ่มมาเป็นของตน หาก ทักษคติ นั้นไม่ขัดแย้งกับ ทักษคติ ของตนเกินไป

ทักษะคติ ส่วนสำคัญกับบุคลิกภาพของบุคคลนั้นด้วย คือ ผู้ที่มีบุคลิกภาพสมบูรณ์มักมองผู้อื่นในแง่ดี ส่วนผู้ปรับตัวยากจะมี ทักษคติ ในทางตรงข้าม คือ มักมองว่า มีคนคอยอิจฉาริษยา หรือคิดร้ายต่าง ๆ ต่อตน

ทักษะคติ เป็นสิ่งที่เกิดจากการเรียนรู้ (Learning) จากแหล่ง ทักษคติ (Source of Attitude) ต่าง ๆ ที่อยู่มากมาย และแหล่งที่ทำให้คนเกิด ทักษคติ ที่สำคัญคือ

ประสบการณ์เฉพาะอย่าง (Specific Experience) เมื่อบุคคลมีประสบการณ์เฉพาะอย่างต่อสิ่งหนึ่งสิ่งใดในทางที่ดีหรือไม่ดี จะทำให้เขาเกิด ทักษคติ ต่อสิ่งนั้นไปในทางที่ดีหรือไม่ดี จะทำให้เกิด ทักษคติ ต่อสิ่งนั้นไปในทิศทางที่เขาเคยมีประสบการณ์มาก่อน

การติดต่อสื่อสารจากบุคคลอื่น (Communication from others) จะทำให้เกิด ทัศนคติ จากการรับรู้ข่าวสารต่าง ๆ จากผู้อื่น ได้ เช่น เด็กที่ได้รับการสั่งสอนจากผู้ใหญ่จะเกิด ทัศนคติ ต่อ การกระทำต่าง ๆ ตามที่เคยรับรู้มา

สิ่งที่เป็นแบบอย่าง (Models) การเลียนแบบผู้อื่นทำให้เกิด ทัศนคติ ขึ้นได้ เช่น เด็กที่เคารพเชื่อฟัง พ่อแม่ จะเลียนแบบการแสดงท่าชอบ หรือไม่ชอบต่อสิ่งหนึ่งตามไปด้วย

ความเกี่ยวข้องกับสถาบัน (Institutional Factors) ทัศนคติ หลายอย่างของบุคคลเกิดขึ้น เนื่องจากความเกี่ยวข้องกับสถาบัน เช่น ครอบครัว โรงเรียน ที่ทำงานหรือหน่วยงานนั้นๆ เป็นต้น ทัศนคติ ก่อตัวเกิดขึ้นมา และเปลี่ยนแปลงไป เนื่องจากปัจจัย หลายประการ ด้วยกัน คือ

1. การจูงใจทางร่างกาย (Biological Motivation) ทัศนคติ จะเกิดขึ้นเมื่อบุคคลใดบุคคล หนึ่ง กำลังดำเนินการตอบสนองตามความต้องการ หรือแรงผลักดันทางร่างกาย ตัวบุคคลจะสร้าง ทัศนคติ ที่ดีต่อบุคคลหรือสิ่งของ ที่สามารถช่วยให้เขามีโอกาสตอบสนองความต้องการของตนได้

2. ข่าวสารข้อมูล (Information) ทัศนคติ จะมีพื้นฐานมาจากชนิดและขนาดของข่าวสาร ที่ได้รับรวมทั้งลักษณะของแหล่งที่มาของข่าวสาร ด้วย กลไกของการเลือกเฟ้นในการมองเห็นและ เข้าใจปัญหาต่าง ๆ (Selective Perception) ข่าวสารข้อมูลบางส่วนที่เข้ามาสู่บุคคลนั้น จะทำให้ บุคคลนั้นเก็บไปคิด และสร้างเป็น ทัศนคติ ขึ้นมาได้

3. การเข้าเกี่ยวข้องกับกลุ่ม (Group Affiliation) ทัศนคติ บางอย่างอาจมาจากกลุ่มต่าง ๆ ที่บุคคลเกี่ยวข้องอยู่ทั้ง โดยทางตรงและทางอ้อม เช่น ครอบครัว วัด กลุ่มเพื่อนร่วมงาน กลุ่มกีฬา กลุ่มสังคมต่าง ๆ โดยกลุ่มเหล่านี้ไม่เพียงแต่เป็นแหล่งรวมของค่านิยมต่าง ๆ แต่ยังมี การ ถ่ายทอด ข้อมูลให้แก่บุคคลในกลุ่ม ซึ่งทำให้สามารถสร้าง ทัศนคติ ขึ้นได้ โดยเฉพาะในครอบครัวและกลุ่ม เพื่อนร่วมงาน เป็นกลุ่มที่สำคัญที่สุด (Primary Group) ที่จะเป็แหล่งสร้าง ทัศนคติ ให้แก่บุคคลได้

4. ประสบการณ์ (Experience) ประสบการณ์ของคนที่มีต่อวัตถุสิ่งของ ย่อมเป็นส่วนสำคัญที่จะทำใ้บุคคลต่าง ๆ ตีค่าสิ่งที่เขาได้มี ประสบการณ์มาจนกลายเป็น ทัศนคติ ได้

5. ลักษณะท่าทาง (Personality) ลักษณะท่าทางหลายประการต่างก็มีส่วนทางอ้อมที่สำคัญ ในการสร้าง ทัศนคติ ให้กับตัวบุคคล

ปัจจัยต่าง ๆ ของการก่อตัวของ ทัศนคติ เท่าที่กล่าวมาข้างต้นนั้น ในความเป็นจริง จะมี ได้มีการเรียงลำดับตาม ความสำคัญ แต่อย่างไรก็ดี ทั้งนี้เพราะปัจจัยแต่ละทาง เหล่านี้ ตัวไหนจะมี

ความสำคัญต่อการก่อตัวของ ทักษคติ มากหรือน้อย ย่อมสุดแล้ว แต่ว่าการพิจารณาสร้าง ทักษคติ ต่อสิ่งดังกล่าว จะเกี่ยวข้องกับปัจจัยใดมากที่สุด

ประเภทของ ทักษคติ

บุคคลสามารถแสดง ทักษคติ ออกได้ 3 ประเภทด้วยกัน คือ

1. ทักษคติ ทางเชิงบวก เป็น ทักษคติ ที่ชักนำให้บุคคลแสดงออก มีความรู้สึก หรือ อารมณ์ จากสภาพจิตใจโต้ตอบ ในด้านดีต่อบุคคลอื่น หรือ เรื่องราวใดเรื่องราวหนึ่ง รวมทั้ง หน่วยงาน องค์กร สถาบัน และการดำเนิน กิจการของ องค์กร อื่น ๆ เช่น กลุ่มชาวเกษตรกร ย่อมมี ทักษคติ ทางบวก หรือ มีความรู้สึกที่ดีต่อสหกรณ์การเกษตร และให้ความสนับสนุนร่วมมือด้วยการเข้าเป็นสมาชิก และร่วมในกิจกรรมต่าง ๆ อยู่เสมอ เป็นต้น

2. ทักษคติทางลบ หรือ 'ไม่ดี' คือ ทักษคติ ที่สร้างความรู้สึกเป็นไปในทางเสื่อมเสีย ไม่ได้ได้รับความเชื่อถือ หรือ 'ไว้วางใจ อาจมีความเคลือบแคลงระแวงสงสัย รวมทั้งเกลียดชังต่อบุคคล ใดบุคคลหนึ่ง เรื่องราว หรือปัญหาใดปัญหาหนึ่ง หรือหน่วยงาน องค์กร สถาบัน และการดำเนิน กิจการของ องค์กร และอื่น ๆ เช่น พนักงาน เจ้าหน้าที่บางคน อาจมี ทักษคติ เชิงลบต่อบริษัท ก่อให้เกิดอคติขึ้น ในจิตใจของเขา จนพยายาม ประพฤติ และปฏิบัติต่อต้าน กฎระเบียบของบริษัท อยู่เสมอ

3. ประเภทที่สาม ซึ่งเป็นประเภทสุดท้าย คือ ทักษคติ ที่บุคคลไม่แสดงความคิดเห็น ใน เรื่องราวหรือปัญหาใดปัญหาหนึ่ง หรือต่อบุคคล หน่วยงาน สถาบัน องค์กร และอื่น ๆ โดยสิ้นเชิง เช่น นักศึกษาบางคนอาจมี ทักษคติ นี้ถึงอย่าง 'ไม่มีความคิดเห็น ต่อปัญหาใดเรื่องใด' เรื่อง กฎระเบียบว่า ด้วยเครื่องแบบของนักศึกษา

ทักษะคติ ทั้ง 3 ประเภทนี้ บุคคลอาจจะมีเพียงประการเดียวหรือหลายประการก็ได้ ขึ้นอยู่กับความมั่นคงในความรู้สึกนึกคิดความเชื่อหรือค่านิยมอื่น ๆ ที่มีต่อบุคคล สิ่งของ การกระทำ หรือ สถานการณ์

แดลเนียด แคทซ์ (Daniel Katz 1960 : 163,191) ได้อธิบายถึง 'หน้าที่หรือกลไกของ ทักษคติ ที่สำคัญ' ไว้ 4 ประการ ดังนี้คือ

1. เพื่อใช้สำหรับการปรับตัว (Adjustment) หมายความว่า ตัวบุคคลทุกคนจะอาศัย ทักษคติ เป็นเครื่องยึดถือ สำหรับการปรับ พฤติกรรม ของ ตนให้เป็นที่ไปใน ทางที่จะก่อให้เกิด

ประโยชน์แก่ตนสูงที่สุด และให้มีผลเสียน้อยที่สุด ดังนี้ ทักษคติ จึงสามารถเป็นกลไก ที่จะสะท้อนให้เห็น ถึงเป้าหมายที่พึงประสงค์และที่ไม่พึงประสงค์ของเขา และด้วยสิ่งเหล่านี้เอง ที่จะทำให้นิวโนม์ของพฤติกรรมเป็นไป ในทางที่ ต้องการ มากที่สุด

2. เพื่อป้องกันตัว (Ego Defensive) โดยปกติในทุกขณะ คนทั่วไปมักจะมีนิวโนม์ที่จะไม่ยอมรับความจริง ในสิ่งซึ่งเป็นที่ขัดแย้ง กับ ความนึกคิดของตน (Self Image) ดังนี้ ทักษคติ จึงสามารถ สะท้อนออกมาเป็น กลไกที่ป้องกันตัว โดย การแสดงออก เป็นความรู้สึก ถูกเหยียดหยาม หรือติฉินนินทาคนอื่น และขณะเดียวกัน ก็จะยกตนเองให้สูงกว่า ด้วยการมี ทักษคติ ที่ถือว่า ตนนั้นเหนือกว่าผู้อื่น การก่อตัว ที่เกิดขึ้นมาของ ทักษคติ ในลักษณะนี้ จะมีลักษณะแตกต่างจากการมี ทักษคติ เป็นเครื่องมือ ในการปรับตัว ดังที่กล่าวมาแล้วข้างต้น กล่าวคือ ทักษคติ จะมีใช้พัฒนาขึ้นมา จาก การมี ประสบการณ์กับสิ่งนั้น ๆ โดยตรง หากแต่เป็นสิ่งที่เกิดขึ้นจากภายในตัวผู้นั้นเอง และสิ่งที่เป็น เป้าหมายของการแสดงออก มาซึ่ง ทักษคติ นั้น ก็เป็นเพียงสิ่งที่เขาผู้นั้น หวังใช้เพียงเพื่อการ ระบายความรู้สึก เท่านั้น

3. เพื่อการแสดงความหมายของค่านิยม (Value Expressive) ทักษคติ นั้นเป็นส่วนหนึ่งของค่านิยมต่าง ๆ และด้วย ทักษคติ นี้เอง ที่จะใช้สำหรับสะท้อนให้เห็นถึงค่านิยมต่าง ๆ ในลักษณะที่จำเพาะเจาะจงยิ่งขึ้น ดังนั้น ทักษคติ จึงสามารถใช้สำหรับ อรรถาธิบาย และบรรยายความเกี่ยวกับ ค่านิยม ต่าง ๆ ได้

4. เพื่อเป็นตัวจัดระเบียบเป็นความรู้ (Knowledge) ทักษคติ จะเป็นมาตรฐานที่ตัวบุคคล จะสามารถใช้ประเมิน และทำความเข้าใจ กับ สภาพแวดล้อม ที่มีอยู่รอบตัวเขา ด้วยกลไกดังกล่าวนี้เอง ที่ทำให้ตัวบุคคลสามารถรู้ และเข้าใจถึงระบบ และระเบียบของสิ่งต่าง ๆ ที่อยู่ในรอบตัวเขาได้

การเปลี่ยนแปลงทัศนคติ (Attitude Change)

การเปลี่ยนแปลง ทัศนคติ โดยมีความเชื่อว่า ทัศนคติ อย่างเดียวกัน อาจเกิดในตัวบุคคล ด้วยวิธีที่ต่างกัน จากความคิดนี้ เฮอริเบิร์ต ได้แบ่งกระบวนการ เปลี่ยนแปลง ทัศนคติ ออกเป็น 3 ประการ คือ

1. การยินยอม (Compliance)

การยินยอม จะเกิดได้เมื่อ บุคคลยอมรับสิ่งที่มีอิทธิพลต่อตัวเขา และมุ่งหวังจะได้รับ ความพอใจ จากบุคคล หรือ กลุ่มบุคคลที่มีอิทธิพลนั้น การที่บุคคลยอมกระทำตามสิ่งที่อยากให้เขา กระทำนั้น ไม่ใช่เพราะบุคคลเห็นด้วยกับสิ่งนั้น แต่เป็นเพราะเขาคาดหวังว่า จะได้รับ รางวัล หรือ การยอมรับจากผู้อื่นในการเห็นด้วย และกระทำตาม ดังนั้น ความพอใจ ที่ได้รับจาก การยอมกระทำ ตาม นั้น เป็นผลมาจาก อิทธิพลทางสังคม หรือ อิทธิพลของสิ่งที่ก่อให้เกิด การยอมรับนั้น กล่าวได้ ว่า การยอมกระทำตามนี้ เป็นกระบวนการเปลี่ยนแปลง ทักษะคติ ซึ่งจะมีพลังผลักดัน ให้บุคคลยอม กระทำตามมากหรือน้อย ขึ้นอยู่กับจำนวนหรือ ความรุนแรงของรางวัลและ การลงโทษ

2. การเลียนแบบ (Identification)

การเลียนแบบ เกิดขึ้นเมื่อบุคคลยอมรับสิ่งเร้า หรือสิ่งกระตุ้น ซึ่งการยอมรับนี้เป็นผลมา จาก การที่บุคคล ต้องการจะสร้างความสัมพันธ์ที่ดี หรือที่พอใจระหว่างตนเองกับผู้อื่น หรือกลุ่ม บุคคลอื่น จากการเลียนแบบนี้ ทักษะคติ ของบุคคลจะเปลี่ยน ไป มากหรือน้อย ขึ้นอยู่กับสิ่งเร้าให้ เกิดการเลียนแบบ กล่าวได้ว่า การเลียนแบบ เป็นกระบวนการ เปลี่ยนแปลง ทักษะคติ ซึ่งพลัง ผลักดัน ให้เกิดการเปลี่ยนแปลงนี้ จะมากหรือน้อยขึ้นอยู่กับ ความน่า โน้มน้าวใจ ของสิ่งเร้าที่มีต่อ บุคคลนั้น การเลียนแบบจึงขึ้นอยู่กับพลัง (Power) ของผู้ส่งสาร บุคคลจะรับเอาบทบาท ทั้งหมด ของคนอื่น มาเป็นของตนเอง หรือแลกเปลี่ยนบทบาทซึ่งกันและกัน บุคคลจะเชื่อในสิ่งที่ตัวเอง เลียนแบบ แต่ไม่รวมถึงเนื้อหาและรายละเอียดในการเลียนแบบ ทักษะคติ ของบุคคล จะเปลี่ยนไป มาก หรือน้อยขึ้นอยู่กับ สิ่งเร้าที่ทำให้เกิด การเปลี่ยนแปลง

3. ความต้องการที่อยากเปลี่ยน (Internalization)

เป็นกระบวนการ ที่เกิดขึ้นเมื่อบุคคลยอมรับสิ่งที่มีอิทธิพลเหนือกว่า ซึ่งตรงกับ ความ ต้องการภายใน ค่านิยม ของเขา พฤติกรรมที่เปลี่ยนไป ในลักษณะนี้จะสอดคล้องกับ ค่านิยม ที่ บุคคลมีอยู่เดิม ความพึงพอใจ ที่ได้จะขึ้นอยู่กับ เนื้อหารายละเอียด ของพฤติกรรมนั้น ๆ การ เปลี่ยนแปลง ดังกล่าว ถ้าความคิด ความรู้สึกและพฤติกรรมถูกกระทบไม่ว่า จะในระดับใดก็ตาม จะ มีผลต่อการเปลี่ยน ทักษะคติ ทั้งสิ้น

นอกจากนี้ องค์ประกอบ ต่าง ๆ ใน กระบวนการสื่อสาร เช่น คุณสมบัติของผู้ส่งสารและ ผู้รับสาร ลักษณะของข่าวสาร ตลอดจน ช่องทางในการสื่อสาร ล้วนแล้วแต่ มีผลกระทบต่อ

เปลี่ยนแปลง ทักษคติ ได้ทั้งสิ้น นอกจากนี้ ทักษคติ ของบุคคล เมื่อเกิดขึ้นแล้ว แม้จะคงทน แต่ก็ยังสามารถ เปลี่ยนได้โดยตัวบุคคล สถานการณ์ ข่าวสาร การชวนเชื่อ และสิ่งต่าง ๆ ที่ทำให้เกิดการยอมรับในสิ่งใหม่ แต่จะต้องมี ความสัมพันธ์ กับค่านิยม ของบุคคลนั้น นอกจากนี้ อาจเกิดจาก การยอมรับโดยการบังคับ เช่น กฎหมาย ข้อบังคับ

การเปลี่ยน ทักษคติ มี 2 ชนิด คือ

การเปลี่ยนแปลงไปในทางเดียวกัน หมายถึง ทักษคติ ของบุคคลที่เป็นไป ในทางบวก ก็จะเพิ่มมากขึ้น ในทางบวก ด้วย และ ทักษคติ ที่เป็นไป ในทางลบ ก็จะเพิ่มมากขึ้นในทางลบด้วย

การเปลี่ยนแปลงไปคนละทาง หมายถึง การเปลี่ยน ทักษคติ เดิมของบุคคลที่เป็นไปในทางบวก ก็จะลดลงไป ในทางลบ และถ้าเป็นไป ในทางลบ ก็จะกลับเป็นไปในทางบวก เมื่อพิจารณาแหล่งที่มาของ ทักษคติ แล้ว จะเห็นว่า องค์ประกอบสำคัญ ที่เชื่อมโยงให้บุคคลเกิด ทักษคติ ต่อสิ่งต่าง ๆ ก็คือ การสื่อสาร ทั้งนี้เพราะไม่ว่า ทักษคติ จะเกิดจากประสบการณ์เฉพาะ อย่าง การสื่อสารกับผู้อื่น สิ่งที่เป็นแบบอย่าง หรือความเกี่ยวข้องกับสถาบัน ก็มักจะมี การสื่อสาร แทรกอยู่เสมอ กล่าวได้ว่า การสื่อสาร เป็นกิจกรรมที่สำคัญอย่างมาก ที่มีผลทำให้บุคคลเกิด ทักษคติ ต่อสิ่งต่าง ๆ

ทักษคติ เกี่ยวข้องกับ การสื่อสาร ทั้งนี้เพราะ โรเจอร์ส (Rogers 1973) กล่าวว่า การสื่อสารก่อให้เกิดผล 3 ประการคือ

การสื่อสาร ก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงความรู้ของผู้รับสาร

การสื่อสาร ก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลง ทักษคติ ของผู้รับสาร

การสื่อสาร ก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของผู้รับสาร

การแสดงพฤติกรรมและการเปลี่ยนแปลงทั้ง 3 ประการนี้ จะเกิดในลักษณะต่อเนื่องกัน

กล่าวคือ เมื่อผู้รับสาร ได้รับข่าวสาร เกี่ยวกับเรื่องใดเรื่องหนึ่ง จะก่อให้เกิด ความรู้ความเข้าใจ เกี่ยวกับเรื่องนั้น และการเกิดความรู้ความเข้าใจนี้ มีผลทำให้เกิด ทักษคติ ต่อเรื่องนั้น และสุดท้าย ก็ จะก่อให้เกิด พฤติกรรม ที่กระทำต่อเรื่องนั้น ๆ ตามมา

ความหมายของพฤติกรรม

พฤติกรรม ตามพจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2542 ได้ให้ความหมายไว้ว่า หมายถึง การกระทำหรืออาการที่แสดงออกทางกล้ามเนื้อ ความคิด และความรู้สึก เพื่อตอบสนองสิ่งเร้า

พวงทอง ป็องภัย (2541 : 2) ได้ให้ความหมายไว้ว่า หมายถึง ปฏิกริยาหรือกิจกรรมทุกชนิดของสิ่งที่มีชีวิตแม้ว่าจะสังเกตได้หรือไม่ก็ตาม

ถวิล ชาราโภชน (2543 : 5) ได้กล่าวไว้ว่า พฤติกรรมเป็นการกระทำ เป็นกริยาอาการที่มนุษย์แสดงออกในแต่ละวัน การกระทำต่าง ๆ โดยทั่วไปเรารู้ว่าทำไมเราจึงทำอย่างนั้น และก็มีหลายอย่างที่เราไม่รู้ทำไมจึงทำอย่างนั้น

ลักขณา สรวิวัฒน์ (2544 : 16) ได้ให้ความหมายไว้ว่า หมายถึง อาการกระทำหรือกริยาที่แสดงออกมาทางร่างกาย กล้ามเนื้อ สมอง ในทางอารมณ์ ความคิด และความรู้สึก พฤติกรรมเป็นผลจากการตอบสนองต่อสิ่งเร้า เมื่อมีสิ่งเร้าหรือสิ่งกระตุ้นมาเร้าในเวลาใด จะมีการตอบสนองเมื่อนั้น

สงวน สุทธิเลิศอรุณ (2545 : 5) ได้ให้ความหมายไว้ว่า หมายถึง การกระทำของมนุษย์ทั้งด้านกายกรรม วาจากรรม และมโนกรรม โดยรู้สำนึกหรือไม่รู้สำนึก ทั้งที่สังเกตได้และไม่อาจสังเกตได้

ทรงพล ภูมิพัฒน์ (2541 : 18) ได้ให้ความหมายไว้ว่า พฤติกรรมไว้ว่า เป็นการแสดงออกซึ่งปฏิกริยา หรือ การกระทำของมนุษย์

ศักดิ์ไทย สุรกิจบวร (2545 : 20) ได้ให้ความหมายไว้ว่า หมายถึง การกระทำของมนุษย์หรือสัตว์ การกระทำที่ว่านี้รวมทั้งการกระทำที่เกิดขึ้นทั้งผู้กระทำรู้สึกตัวและไม่รู้สึกตัวในขณะที่กระทำ รวมทั้งการกระทำที่สังเกตได้หรือสังเกตไม่ได้ด้วยเหมือนกัน

จากความหมายของพฤติกรรมมนุษย์ข้างต้น จึงอาจแบ่งประเภทของพฤติกรรมมนุษย์ได้ 2 ประเภทคือ (พวงทอง ป็องภัย 2541 : 2-4)

1. พฤติกรรมภายนอก (Overt Behavior) หมายถึง ปฏิกริยาของบุคคลหรือกิจกรรมของบุคคลที่ปรากฏออกมาให้บุคคลอื่นได้เห็น ทั้งทางวาจา และการกระทำท่าทางต่าง ๆ ที่ปรากฏออกมาให้คนเห็นได้

2. พฤติกรรมภายใน (Covert Behavior) หมายถึง กิจกรรมภายในที่เกิดขึ้นในตัวบุคคล ซึ่งสมองทำหน้าที่เป็นที่รวบรวม สะสมและสั่งการ ซึ่งเป็นผลจากการกระทำของระบบประสาท

และกระบวนการเปลี่ยนแปลงทางด้านชีวเคมีของร่างกาย พฤติกรรมภายในมีทั้งรูปธรรมและนามธรรม มนุษย์จะแสดงพฤติกรรมภายในและพฤติกรรมภายนอกตั้งแต่เกิดจนตาย พฤติกรรมที่แสดงออกมาอาจเป็นผลสืบเนื่องมาจากการเลี้ยงดูและอบรมจากครอบครัวหรือในทางตรงกันข้าม อาจสืบเนื่องมาจากการขาดการเลี้ยงดูอบรมจากครอบครัวจึงทำให้มีปัญหาอยู่มาก ในแต่ละช่วงของชีวิตจะมีการพัฒนาปรับเปลี่ยนหรือเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมไปบ้าง โดยเฉพาะอย่างยิ่งต้องปรับพฤติกรรมให้เข้ากับขนบธรรมเนียมประเพณีและวัฒนธรรมของชุมชนนั้น ๆ รวมทั้งการเปลี่ยนแปลงของสังคมในทุกๆ ด้าน เมื่อขนบธรรมเนียมประเพณีเป็นตัวกำหนดพฤติกรรมของคน จึงทำให้คนเปลี่ยนพฤติกรรมได้ยาก เช่น บางชุมชนมีพฤติกรรมการเล่นทายผลสลากกินแบ่งรัฐบาล หรือมีการเล่นไฟภายในชุมชน ส่งผลให้คนในชุมชนเห็นว่าการพนันเป็นส่วนหนึ่งของชีวิต เป็นต้น

ความสัมพันธ์ระหว่าง ทักษะกับ พฤติกรรม (Attitude and Behavior)

ทัศนคติ กับพฤติกรรมมีความสัมพันธ์ มีผลซึ่งกันและกัน กล่าวคือ ทัศนคติ มีผลต่อการแสดงพฤติกรรมของบุคคล ในขณะที่เดียวกัน การแสดงพฤติกรรมของบุคคลก็มีผลต่อ ทัศนคติของบุคคลด้วย

อย่างไรก็ตาม ทัศนคติ เป็นเพียงองค์ประกอบหนึ่งที่ทำให้เกิดพฤติกรรม ทั้งนี้เพราะ เทเรียนดิส (Triandis:1971) กล่าวว่า พฤติกรรมของบุคคล เป็นผลมาจาก ทัศนคติ บรรทัดฐานของสังคม นิสัย และผลที่คาด

การเปลี่ยนแปลง ทัศนคติ โดยการสื่อสาร (Attitude Change: Communication) กล่าวว่า ทัศนคติ ของบุคคลสามารถถูกทำให้เปลี่ยนแปลงได้หลายวิธี อาจโดยการได้รับข้อมูล ข่าวสารจากผู้อื่น หรือจากสื่อต่าง ๆ ข้อมูลข่าวสารที่ได้รับจะทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลง องค์ประกอบของทัศนคติ ในส่วนของ การรับรู้ เชิงแนวคิด (Cognitive Component) และเมื่อองค์ประกอบส่วนใดส่วนหนึ่งเปลี่ยนแปลง องค์ประกอบ ส่วนอื่น จะมีแนวโน้ม ที่จะ เปลี่ยนแปลงด้วย กล่าวคือ เมื่อองค์ประกอบของ ทัศนคติ ในส่วนของการรับรู้ เชิงแนวคิดเปลี่ยนแปลง จะทำให้องค์ประกอบ ในส่วนของอารมณ์ (Affective Component) และองค์ประกอบในส่วนของพฤติกรรม (Behavioral Component) เปลี่ยนแปลงด้วย

การเปลี่ยนแปลงทัศนคติ โดยการสื่อสาร พิจารณาจากแบบจำลอง การสื่อสาร ของ ลาสเวล (Lasswell,1948) ซึ่งได้วิเคราะห์ กระบวนการสื่อสาร ในรูปของ ใคร พูดอะไร กับใคร อย่างไร และได้ผลอย่างไร ซึ่งสามารถแบ่งออกเป็นตัวแปรต้น และตัวแปรตาม กล่าวคือ ใคร (ผู้ส่งสาร) พูดอะไร (สาร) กับใคร (ผู้รับสาร) อย่างไร (สื่อ) ก็คือตัวแปรต้น ส่วนได้ผลอย่างไร (ผลของการสื่อสาร) ก็คือ ตัวแปรตาม

ตัวแปรต้นทั้ง 4 ประการ ซึ่งผลต่อการเปลี่ยนแปลงทัศนคติ มีลักษณะดังนี้

ผู้ส่งสาร (Source) ผลของสารที่มีต่อการเปลี่ยนแปลงทัศนคติ ของบุคคลขึ้นอยู่กับ ผู้ส่งสาร ลักษณะของผู้ส่งสารบางอย่าง จะสามารถ มีอิทธิพลต่อบุคคลอื่นมากกว่าลักษณะอื่น ๆ เช่น ความน่าเชื่อถือ (Credibility) ซึ่งขึ้นอยู่กับปัจจัย 2 ประการคือ ความเชี่ยวชาญ (Expertness) และ ความน่าไว้วางใจ (Trustworthiness) ผู้ส่งสารที่มีความน่าเชื่อถือสูง จะสามารถชักจูงใจได้ดีกว่า ผู้ส่งสารที่มีความน่าเชื่อถือต่ำ นอกจากนี้บุคลิกภาพ (Personality) ของผู้ส่งสารก็มีความสำคัญต่อการยอมรับสาร (Message) ลักษณะของสารจะมีผลต่อการยอมรับหรือไม่ยอมรับของบุคคล ถ้าเตรียมเนื้อหาสารมาเป็นอย่างดีผู้รับสารก็อยากฟัง ดังนั้นการเรียงลำดับของเนื้อหาความชัดเจนของเนื้อหาสาร ความกระชับ เป็นต้น จึงเป็นองค์ประกอบสำคัญ ต่อการสื่อสาร ที่มีประสิทธิภาพ สื่อ (Channel) หรือช่องทางการสื่อสาร เป็นเรื่องของประเภทและชนิดของสื่อที่ใช้ ผู้รับสาร (Receiver) องค์ประกอบของผู้รับสารที่จะทำให้เกิดการจูงใจที่มีประสิทธิภาพ ได้แก่สติปัญญา ทัศนคติ ความเชื่อ ความเชื่อมั่นในตนเอง การมีส่วนร่วม การผูกมัด เป็นต้น

แมคไกวร์ (McGuire อ้างใน อรรวรรณ ปิลันธน์โอวาท, 2537) กล่าวว่า ตัวแปรทั้ง 4 ประการข้างต้นนี้ ก่อให้เกิดตัวแปรตาม คือผลของการสื่อสารเป็นไปตามลำดับขั้น 5 ขั้นหลัก คือ

ความตั้งใจ/ความสนใจ (Attention)

ความเข้าใจ (Comprehension)

การยอมรับต่อสาร (Yielding)

การเก็บจำสารไว้ (Retention)

การกระทำ (Action)

โดยผู้รับสารต้องผ่านไปทีละขั้น เพื่อที่ การสื่อสาร จะสามารถเปลี่ยนแปลงทัศนคติได้ครบถ้วนตาม กระบวนการ ซึ่งในสภาพการณ์ปกติ ขั้นตอนแรก ๆ จะต้องเกิดขึ้นก่อน เพื่อที่ขั้นตอน

ต่อ ๆ ไปจะเกิดขึ้นได้ การเปลี่ยนแปลง ทัศนคติ โดยใช้อิทธิพลทางสังคม (Attitude Change: Social Influence) อิทธิพลทางสังคม มีผลอย่างมาก ต่อ การเปลี่ยนแปลง ทัศนคติ และการตัดสินใจ เพราะ ในขณะที่ตัดสินใจ ย่อมมี กลุ่มบุคคล ที่มีความสำคัญ ต่อผู้เกี่ยวข้อง ได้แก่บุคคลในครอบครัว ญาติพี่น้อง และเพื่อนฝูง เป็นต้น

แนวความคิดเกี่ยวกับการเปลี่ยนแปลง ทัศนคติ

แนวความคิดเกี่ยวกับการเปลี่ยนแปลง ทัศนคติ โดยใช้อิทธิพล ทางสังคม เกิดจากความ เชื่อที่ว่า บุคคลจะพัฒนา ทัศนคติ ของตนเองในลักษณะใดนั้น ขึ้นอยู่กับข้อมูลที่ได้รับจากผู้อื่นใน สังคม สิ่งที่มี อิทธิพลทางสังคม แบ่งออกได้เป็น 2 ประเภทคือ

1. กลุ่มอ้างอิง (Reference Group) หมายถึง กลุ่มบุคคลที่เราใช้เป็นมาตรฐานสำหรับ ประเมิน ทัศนคติ ความสามารถของเรา หรือสถานการณ์ที่เกิดขึ้น โดยทั่วไปบุคคลจะใช้กลุ่มอ้างอิง เพื่อประเมิน ทัศนคติ ของตน และตัดสินใจว่า ทัศนคติ ของตนถูกต้อง เพราะคิดว่าคนส่วนใหญ่ใน กลุ่มมี ทัศนคติ เช่นเดียวกับตน อิทธิพลของกลุ่มอ้างอิงที่มีต่อการเปลี่ยนแปลง ทัศนคติ ไว้ดังนี้ ทัศนคติ ของบุคคลจะมีผลอย่างมากจากกลุ่มที่เขามีส่วนร่วม และกลุ่มที่เขาต้องการจะร่วมด้วย ถ้า ทัศนคติของบุคคลสอดคล้องกับมาตรฐานหรือบรรทัดฐานของกลุ่มจะเป็นการเสริมแรง (Reinforcement) ให้กับ ทัศนคติ นั้น มากขึ้น ในทางตรงข้าม จะเป็นการลงโทษ (Penalty) ถ้าบุคคล นั้นมี ทัศนคติ ไม่ตรงกับมาตรฐานหรือบรรทัดฐานของกลุ่ม

บุคคลที่ขึ้นอยู่กับกลุ่ม หรือติดอยู่กับกลุ่มมาก จะเป็นผู้ที่เปลี่ยนแปลง ทัศนคติ ได้ยาก ที่สุด ถ้าการเปลี่ยนแปลงนั้น เป็นความพยายาม ของบุคคลภายนอก

การสนับสนุน หรือเห็นด้วยกับ ทัศนคติ บางอย่างของสมาชิกในกลุ่มแม้เพียง 1 คน เท่านั้น ก็สามารถลดอิทธิพลของกลุ่มใหญ่ ที่มีต่อ ทัศนคติ ของสมาชิกในกลุ่ม ได้ แม้เป็นเพียง สมาชิก 2 คนในกลุ่มเท่านั้น ที่ยึดมั่นในความคิดหรือ ทัศนคติ บางอย่าง ก็จะมีอิทธิพลต่อสมาชิกใน กลุ่มได้

การมีส่วนร่วมในการอภิปรายกลุ่มและ การตัดสินใจกลุ่ม จะช่วยลดการต่อต้าน การ เปลี่ยนแปลง ทัศนคติ ถ้ากลุ่มตัดสินใจยอมรับ ทัศนคติ ใหม่ สมาชิกในกลุ่มก็จะยอมรับ ทัศนคติ ด้วยถ้าบุคคลเปลี่ยนแปลงกลุ่มอ้างอิงของตน ทัศนคติ ของบุคคลก็มีแนวโน้มที่จะเปลี่ยนแปลงด้วย

2. บุคคลอ้างอิง (Reference Individuals) หมายถึง บุคคลที่เราใช้เป็นมาตรฐานเพื่อประเมิน ทักษะ ความสามารถของเรา หรือสถานการณ์ที่เกิดขึ้น อิทธิพลของผู้อื่นที่มีต่อ ทักษะของบุคคล ตรงกับ กระบวนการ เปลี่ยนแปลงพฤติกรรมที่เรียกว่า การเลียนแบบ (Identification) ซึ่งเป็นกระบวนการ ที่บุคคลรับเอา คุณสมบัติ ของผู้อื่น เช่น ความคิด ทักษะ พฤติกรรม เป็นต้นมาเป็นของตน

ข้อมูลข่าวสารที่ได้รับจะทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงองค์ประกอบของ ทักษะ ในส่วนของการรับรู้เชิงแนวคิด (Cognitive Component) และเมื่อองค์ประกอบส่วนใดส่วนหนึ่งเปลี่ยนแปลง องค์ประกอบอื่นจะมีแนวโน้มที่จะเปลี่ยนแปลงด้วยบุคลากรทางการแพทย์ ซึ่งทำหน้าที่เป็นผู้ส่งสาร ต้องมี ความเชี่ยวชาญ (Expertness) และ ความน่าไว้วางใจ (Trustworthiness) จะทำให้มีความน่าเชื่อถือสูง สามารถชักจูงใจได้ดีอีกทั้งมี บุคลิกภาพ (Personality) ดีก็จะมี ความสำคัญต่อ การยอมรับ นอกจากนี้หากข้อมูลข่าวสาร มีการเตรียมมาเป็นอย่างดี ไม่ว่าจะเป็นเนื้อหา, การเรียงลำดับ, ความชัดเจนตลอดจนมีความกระชับและมีช่องทางในการส่งที่เหมาะสม ผู้ให้บริการซึ่งเป็น ผู้รับสารก็อยากฟัง และมีแนวโน้มที่จะ ปรับเปลี่ยนพฤติกรรม ตามคำแนะนำหรือชักจูง

แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับความรู้ ทักษะ และพฤติกรรม (KAP)

ทฤษฎีนี้เป็นทฤษฎีที่ให้ความสำคัญกับตัวแปร 3 ตัว คือ ความรู้ (Knowledge) ทักษะ (Attitude) และ การยอมรับปฏิบัติ (Practice) ของผู้รับสารอันอาจมีผลกระทบต่อสังคมต่อไป จากการรับสารนั้น ๆ การเปลี่ยนแปลงทั้งสามประเภทนี้ จะเกิดขึ้น ในลักษณะต่อเนื่อง กล่าวคือ เมื่อผู้รับสารได้รับสารก็จะทำให้เกิดความรู้ เมื่อเกิดความรู้ขึ้น ก็จะไปมีผลทำให้เกิด ทักษะ และขั้นสุดท้าย คือ การก่อให้เกิดการกระทำ ทฤษฎีนี้อธิบาย การสื่อสาร หรือ สื่อมวลชน ว่า เป็นตัวแปรต้นที่สามารถ เป็นตัวนำ การพัฒนาเข้าไปสู่ชุมชนได้ ด้วยการอาศัย KAP เป็นตัวแปรตามในการวัดความสำเร็จ ของ การสื่อสาร เพื่อการพัฒนา

จะเห็นได้ว่า สื่อมวลชนมีบทบาทสำคัญใน การนำข่าวสารต่าง ๆ ไปเผยแพร่เพื่อให้ประชาชนในสังคมได้รับทราบว่า ขณะนี้ในสังคมมีปัญหาอะไร เมื่อประชาชนได้รับทราบ ข่าวสารนั้น ๆ ย่อมก่อให้เกิด ทักษะ และเกิดพฤติกรรมต่อไป ซึ่งมีลักษณะ สัมพันธ์ กันเป็นลูกโซ่เป็นที่ยอมรับกันว่า การสื่อสารมีบทบาทสำคัญ ในการดำเนินโครงการต่าง ๆ ให้บรรลุผลสำเร็จ ตามที่

ตั้งเป้าหมายไว้ การที่คนเดินเท้ามีพฤติกรรมปฏิบัติตาม กฎจราจรได้ ก็ต้องอาศัย การสื่อสาร เป็นเครื่องมืออันสำคัญใน การเพิ่มพูนความรู้ สร้าง ทักษะที่ดีและเกิด การเปลี่ยนแปลง พฤติกรรม ไปในทางที่เหมาะสม โดยผ่านสื่อชนิดต่าง ๆ ไปยังประชาชน กลุ่มเป้าหมาย ซึ่งต้อง ประกอบด้วย) ความรู้ (Knowledge)เป็นการรับรู้เบื้องต้น ซึ่งบุคคลส่วนมาก จะได้รับผ่าน ประสบการณ์ โดย การเรียนรู้ จาก การตอบสนองต่อสิ่งเร้า (S-R) แล้วจัด ระบบเป็นโครงสร้าง ของ ความรู้ ที่ผสมผสานระหว่าง ความจำ (ข้อมูล) กับ สภาพจิตวิทยา ด้วยเหตุนี้ ความรู้จึงเป็นความจำ ที่เลือกสรร ซึ่งสอดคล้อง กับ สภาพจิตใจ ของตนเอง ความรู้ จึงเป็น กระบวนการภายใน อย่างไรก็ตามความรู้ก็อาจ ส่งผลต่อ พฤติกรรม ที่ แสดงออกของมนุษย์ได้ และผลกระทบที่ผู้รับสารเชิง ความรู้ใน ทฤษฎีการสื่อสาร นั้นอาจปรากฏได้จากสาเหตุ 5 ประการคือ

1. การตอบข้อสงสัย (Ambiguity Resolution) การสื่อสารมักจะสร้างความ สับสนให้ สมาชิกในสังคม ผู้รับสาร จึงมักแสวงหา สารสนเทศ โดยการอาศัยสื่อ ทั้งหลาย เพื่อตอบ ข้อสงสัย และความสับสนของตน

2. การสร้างทัศนคติ (Attitude Formation) ผลกระทบเชิงความรู้ ต่อ การปลูกฝังทัศนคติ นั้น ส่วนมากนิยมใช้กับสารสนเทศที่เป็นนวัตกรรม เพื่อสร้าง ทัศนคติ ให้คนยอมรับ การแพร่ นวัตกรรมนั้น ๆ (ในฐานะความรู้)

3. การกำหนดวาระ (Agenda Setting) เป็นผลกระทบเชิงความรู้ที่สื่อกระจายออกไป เพื่อให้ประชาชนตระหนักและผูกพันกับประเด็นวาระที่สื่อกำหนดขึ้น หากตรงกับภูมิหลัง ของ ปัจเจกชน และค่านิยมของสังคมแล้ว ผู้รับสารก็จะเลือกสารสนเทศนั้น

4. การพอกพูนระบบความเชื่อ (Expansion of Belief System) การสื่อสารสังคมมัก กระจายความเชื่อ ค่านิยม และอุดมการณ์ด้านต่าง ๆ ไปสู่ประชาชน จึงทำให้ ผู้รับสาร รับทราบ ระบบความเชื่อถือ หลากหลาย และลึกซึ้งไว้ใน ความเชื่อของตนมากขึ้นไปเรื่อย ๆ

5. การรู้แจ้งต่อค่านิยม (Value Clarification) ความขัดแย้งในเรื่องค่านิยมและ อุดมการณ์เป็นภาวะปกติของสังคม สื่อมวลชนที่น่าเสนอข้อเท็จจริงในประเด็นเหล่านี้ ย่อมทำให้ ประชาชน ผู้รับสารเข้าใจถึงค่านิยมเหล่านั้นแจ้งชัดขึ้น

ความรู้เป็นข้อเท็จจริง (facts) ความจริง (truth) เป็นข้อมูลที่มนุษย์ได้รับและเก็บ รวบรวมจากประสบการณ์ต่างๆ การที่บุคคลยอมรับหรือปฏิเสธสิ่งใดสิ่งหนึ่งได้อย่างมีเหตุผล

บุคคลควรจะต้องรู้เรื่อง เกี่ยวกับสิ่งนั้น เพื่อประกอบ การตัดสินใจ นั่นก็คือ บุคคลจะต้องมี ข้อเท็จจริง หรือข้อมูล ต่างๆ ที่สนับสนุนและให้คำตอบข้อสงสัยที่บุคคลมีอยู่ ซึ่งจะทำให้บุคคลเกิด ความเข้าใจและ ทศนคติ ที่ดีต่อเรื่องใดเรื่องหนึ่ง รวมทั้งเกิดความตระหนัก ความเชื่อ และค่านิยม ต่างๆ ด้วย

ความรู้ เป็นพฤติกรรมขั้นต้น ซึ่งผู้เรียนเพียงแต่จำได้ อาจจะโดยการนึกได้หรือโดยการ มองเห็นหรือได้ยิน จำได้ ความรู้ขั้นนี้ ได้แก่ ความรู้เกี่ยวกับคำจำกัดความ ความหมาย ข้อเท็จจริง ทฤษฎี กฎ โครงสร้าง และวิธีการแก้ปัญหาเหล่านี้

เบนจามิน เอส บลูม (Benjamin S.Bloom 1967: 271) ได้ให้ความหมายของความรู้ว่า ความรู้ เป็นสิ่งที่ เกี่ยวข้องกับ การระลึกถึง เฉพาะเรื่อง หรือเรื่องทั่วไป ระลึกถึงวิธี กระบวนการ หรือสถานการณ์ต่างๆ โดยเน้นความจำ

1. ความรู้ ทำให้ทราบถึงความสามารถในการจำและการระลึกถึงเหตุการณ์หรือ ประสบการณ์ที่เคยพบมาแล้ว แบ่งออกเป็น

1.1. ความรู้เกี่ยวกับเนื้อหาวิชาโดยเฉพาะ

1.2. ความรู้เกี่ยวกับวิธีและการดำเนินการที่เกี่ยวกับสิ่งใดสิ่งหนึ่ง

1.3. ความรู้เกี่ยวกับการรวบรวมแนวความคิดและ โครงสร้าง

2. ความเข้าใจ ทำให้ทราบถึงความสามารถในการใช้สติปัญญาและทักษะเบื้องต้นแบ่ง ออกเป็น

2.1. การแปลความ คือการแปลจากแบบหนึ่ง ไปสู่อีกแบบหนึ่ง โดยรักษา

ความหมายได้ถูกต้อง

3. การนำไปใช้

4. การวิเคราะห์

5. การสังเคราะห์

6. การประเมินค่า

ความรู้ว่า จำเป็นต้องมีองค์ประกอบ 2 ประการ คือ ความเข้าใจ (Understanding) และ การคงอยู่ (Retaining) เพราะความรู้ หมายถึง ความสามารถจดจำได้ ในบางสิ่งบางอย่าง ที่เราเข้าใจ มาแล้ว

ความรู้ (Knowledge) เป็นลักษณะ อีกประการหนึ่ง ที่มีอิทธิพลต่อผู้รับสาร ดังนั้น คนที่ได้รับการศึกษาในระดับที่ต่างกัน ในยุคสมัยที่ต่างกัน ในระบบการศึกษาที่ต่างกัน ในสาขาวิชาที่ต่างกัน จึงย่อมมีความรู้สึกรู้คิด อุดมการณ์ และความต้องการ ที่แตกต่างกันไป คนที่มี การศึกษาสูงหรือมีความรู้ดี จะได้เปรียบอย่างมากในการที่จะเป็นผู้รับสารที่ดี เพราะคนเหล่านี้ มีความรู้กว้างขวาง ในหลายเรื่อง มีความเข้าใจ ศัพท์มาก และมีความเข้าใจสาร ได้ดี แต่คนเหล่านี้ มักจะเป็น คนที่ไม่ค่อยเชื่ออะไรง่ายๆ

การเกิดความรู้ไม่ว่า ระดับใดก็ตาม ย่อมมีความสัมพันธ์ กับ ความรู้สึกรู้คิด ซึ่งเชื่อมโยงกับ การเปิดรับข่าวสาร ของบุคคล นั้นเอง รวมไปถึงประสบการณ์และลักษณะทางประชากร (การศึกษา เพศ อายุ ฯลฯ) ของแต่ละคน ที่เป็นผู้รับข่าวสาร ถ้าประกอบกับการที่บุคคลมีความพร้อมในด้านต่างๆ เช่น มีการศึกษา มีการเปิดรับข่าวสาร เกี่ยวกับกฎจราจร ก็มีโอกาสดังกล่าวที่จะมีความรู้ในเรื่องนี้ และสามารถเชื่อมโยงความรู้ที่เข้ากับความเข้าใจเกี่ยวกับสภาพแวดล้อมได้ สามารถระลึกได้รวบรวมสาระสำคัญ เกี่ยวกับ กฎจราจร รวมทั้งสามารถวิเคราะห์ สังเคราะห์ รวมทั้งประเมินผลได้ต่อไป และเมื่อประชาชน เกิดความรู้เกี่ยวกับ กฎจราจร ไม่ว่าจะในระดับใดก็ตาม สิ่งที่เกิดตามมา ก็คือ ทักษะคิด ความคิดเห็นในลักษณะต่างๆ

3.7 พฤติกรรมการเล่นพนันในสังคมไทย

ในประเทศไทย กล่าวกันว่า ประชาชนไทยสามารถพนันกันได้ทุกเรื่อง ซึ่งสอดคล้องกับความเห็นของ กิติกร มีทรัพย์ (2508 อ้างถึงใน นวลน้อย ตรีรัตน์ 2539 : 424) ได้กล่าวถึงจดหมายเหตุของ ซิมอง เดอ ลาลูแบร์ เอกอัครราชทูตฝรั่งเศส สมัยพระเจ้าหลุยส์ที่ 14 ซึ่งเข้ามาเจริญสัมพันธไมตรีกับกรุงศรีอยุธยา ในสมัยสมเด็จพระนารายณ์มหาราช เมื่อ พ.ศ. 2230 ได้บันทึกไว้ว่า ชาวสยามรักเล่นการพนันเหลือเกินจนกระทั่งฉิบหายขาดตน หรือไม่ก็ขายบุตรธิดา

ปัจจุบันการพนันเป็นอีกกิจกรรมอย่างหนึ่งที่แพร่หลายไปในทุกกลุ่ม และสามารถแบ่งลักษณะการพนันได้ 2 ลักษณะคือ 1) การพนันที่ได้รับอนุญาตอย่างถูกต้อง มีกฎหมายรองรับสามารถเล่นกันได้อย่างเปิดเผย 2) การพนันที่รัฐห้ามเล่นโดยถือว่าผิดกฎหมาย แต่ด้วยนิสัยคนไทย สิ่งไหนที่ห้ามก็เหมือนยิ่งยุ ดังเหมือนที่ นวลน้อย ตรีรัตน์ (2546 : 36) ได้ทำการศึกษาพบว่า การพนันส่วนใหญ่ที่คนไทยเข้าไปเกี่ยวข้อง มักจะอยู่ในประเภทที่ผิดกฎหมาย และมีข้อสังเกตว่าการ

พนันในส่วนที่ผิดกฎหมายนี้ กลับมีจำนวนผู้เล่นและขนาดของวงเงินที่เกี่ยวข้อง มากกว่าการพนันประเภทซึ่งมีกฎหมายรองรับ อย่างไม่อาจเปรียบเทียบกันได้

ในบรรดากิจกรรมการพนันต่างๆ สามารถสร้างรายได้เป็นจำนวนมหาศาลให้แก่ผู้ที่เข้าไปเกี่ยวข้องอย่างแน่นอน เศรษฐกิจการพนัน วางอยู่บนตำแหน่งที่เหลื่อมกันระหว่างเศรษฐกิจที่ถูกกฎหมายกับเศรษฐกิจที่ผิดกฎหมาย จึงกลายเป็นจุดเชื่อมต่อระหว่างระบบเศรษฐกิจสองแบบ ในรูปของการโยกย้ายถ่ายเท ทรัพยากรและความมั่งคั่งไปมาระหว่างเศรษฐกิจสองภาคนี้ ส่งผลกระทบต่อพฤติกรรม และการตัดสินใจทางด้านเศรษฐกิจสังคมทั่วไปในทุกระดับที่เกี่ยวข้อง ไม่ว่าจะเป็นปัจเจกบุคคลหรือคณะบุคคล จุลภาคหรือมหภาค อีกทั้งก่อให้เกิดความไม่สมเหตุสมผล ที่ยังไม่สามารถหาคำอธิบายต่อสังคมอย่างได้เหมาะสม

เนื่องจากเศรษฐกิจการพนันมีขนาดใหญ่โตมาก จนอาจมองได้ว่าเป็นฐานรากอันหนึ่งของระบบเศรษฐกิจในปัจจุบัน ทำให้เศรษฐกิจภาคนี้ทรงอำนาจ การทำปฏิสัมพันธ์โดยตรงกับระบบการเมือง (ทั้งในระดับชาติและระดับท้องถิ่น) กฎหมาย สังคม ค่านิยม ระบบราชการ ตำรวจ ผู้มีอิทธิพลท้องถิ่น ฯลฯ จึงเป็นไปอย่างมีนัยสำคัญต่อการเปลี่ยนแปลงของสังคม การเมืองและค่านิยมส่งผลให้พฤติกรรมการเล่นพนันของคนไทยเติบโตขึ้นตามลำดับ

บรรดากิจกรรมทางด้านเศรษฐกิจที่ผิดกฎหมายในปัจจุบัน เช่น การค้ายาเสพติด การพนัน การหลีกเลียงภาษี การค้าแรงงานข้ามชาติ การค้าอาวุธสงคราม การค้าโสเภณีทั้งในชาติและข้ามชาติ การลอกเลียนทรัพย์สินทางปัญญา การตัดต้นไม้ทำลายป่า ฯลฯ พบว่าขนาดของเศรษฐกิจการพนันเป็นแหล่งที่มาของรายได้ที่สำคัญแหล่งหนึ่งของระบบเศรษฐกิจผิดกฎหมาย ปัจจุบันหลายประเทศหันมาส่งเสริมให้การพนันกลายเป็นอุตสาหกรรมประเภทหนึ่งที่เชื่อมโยงกับการพักผ่อน การันทนาการ การท่องเที่ยว การจ้างงาน ฯลฯ และสนับสนุนให้กลายเป็นส่วนหนึ่งของระบบเศรษฐกิจที่ถูกกฎหมาย อย่างไรก็ตาม สำหรับสังคมไทย การทำให้การพนันเป็นสิ่งที่ถูกกฎหมายยังเป็นประเด็นที่มีการถกเถียงกันอย่างกว้างขวางถึงผลดีและผลเสีย โดยทำยังไม่สามารถบรรลุถึงข้อสรุปที่ชัดเจน ถึงพฤติกรรมการเล่นพนันของคนไทย

จะเห็นได้ว่า พฤติกรรมการเล่นพนัน เป็นหนึ่งในจำนวนกิจกรรมทางสังคมไม่ก็อย่างที่ตกทอดกันมา และปรากฏให้เห็นได้ในยุคปัจจุบัน แม้การพนันถูกห้ามและถือว่าเป็นความผิดทางอาญา

แต่ยังมีคนเล่นการพนันกันเป็นจำนวนมาก จนอาจกล่าวได้ว่าการพนันบางประเภทเป็นวัฒนธรรมหนึ่งของสังคมไทย

4. ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการเล่นพนัน

4.1 ทฤษฎีการเลียนแบบ

เมื่อปัญหาสังคมเกิดขึ้นมันมิได้เกิดขึ้นตามลำพัง แต่มีเทคนิคของการกระทำผิดคล้ายกับตามมาเป็นปัญหาลูกโซ่ และได้ตั้งกฎของการเลียนแบบขึ้นมา ซึ่งตามกฎของเขามีข้อสังเกตเป็นการทั่วไปหลายประการ กล่าวคือ

1) คนเรามีแนวโน้มที่จะเลียนแบบแฟชั่นและประเพณีของคนอื่น ตามปกติคนกลุ่มชนที่มีลักษณะคล้ายคลึงกันจะมีการเปลี่ยนแปลงเรื่องแฟชั่นและประเพณีอย่างช้าๆ แต่ถ้ากลุ่มที่แตกต่างกันติดต่อกันก็จะส่งเสริมให้เกิดการเลียนแบบมากขึ้น

2) ผู้มีฐานะต่ำลงจะเลียนแบบผู้มีฐานะสูงกว่า ซึ่งเขากล่าวว่า มีปัญหาสังคมหลายชนิดที่เริ่มเกิดขึ้นในหมู่ชนชั้นสูง และแพร่ไปในหมู่ชนชั้นต่ำโดยการเลียนแบบ

3) คนเราจะเลียนแบบพฤติกรรมที่เกิดขึ้นใหม่ ถ้าหากพฤติกรรมแบบเก่าหลายๆ แบบเกิดขึ้นแย้งกัน เขาเชื่อว่าการเลียนแบบเป็นการเรียนรู้อย่างหนึ่ง และการเลียนแบบบางอย่างทำให้เกิดปัญหาสังคมขึ้น เขากล่าวว่าปัญหาสังคมจะแพร่ออกไปในลักษณะเดียวกับการแพร่หลายของแฟชั่น และแฟชั่นของในสิ่งที่ผิดต่อสังคมก็เหมือนกับแฟชั่นของเสื้อผ้าและทรงผม

จากทฤษฎีการเลียนแบบ สามารถกล่าวได้ว่า คนที่เล่นการพนันจากการเลียนแบบผู้อื่นเป็นการเล่นเพื่อระบายความรู้สึกทางจิตใจในทางลบ ซึ่งเป็นความรู้สึกที่ซ่อนเร้นอยู่ในใจ คนบางคนมีความทุกข์อยู่ในใจ แต่ไม่อยากบอกให้ใครรู้เพราะเขามีบุคลิกภาพเป็นคนเก็บกด พุคน้อย ระวังตัว การเล่นพนันจึงเป็นการระบายความรู้สึกได้คืออย่างหนึ่ง

4.2 ทฤษฎีการคบหาสมาคมที่แตกต่างกัน

เป็นแนวคิดของ Sutherland (1947, อ้างถึงใน นวลจันทร์ ทัศนชัยกุล 2540 : 121) ที่พิจารณามุ่งไปที่กลุ่มเพื่อน ประเภทของเพื่อน และลักษณะรวมทั้งพฤติกรรมของกลุ่มเพื่อน สารที่น่าสนใจคือก่อนที่เด็กและเยาวชนจะคบเพื่อนที่กระทำความผิด ตนเองยังไม่มีความคิดโน้มเอียงที่จะกระทำความผิด แต่เมื่อได้รับเพื่อนกระทำความผิดแล้ว จึงได้เรียนรู้ค่านิยม ทัศนคติ และกลวิธี

เทคนิคที่โน้มน้าวให้กระทำความผิด ในที่สุดจะมีพฤติกรรมและบุคลิกภาพเป็นคนที่เห็นว่าการกระทำความผิดเป็นของธรรมดา

ทฤษฎีนี้มีข้อเสนอที่น่าสนใจ เศรษฐศาสตร์ได้ว่า พฤติกรรมที่เป็นของบุคคลผู้ที่เคยกระทำความผิดมีการเรียนรู้ด้วยการคบหาสมาคม พบปะใกล้ชิด มิปฏิสัมพันธ์กันต่อเนื่อง อิทธิพลที่เกิดจากความสัมพันธ์กันจะทำให้การเรียนรู้มีผลเกิดขึ้นรุนแรงมากขึ้นอย่างไร ขึ้นกับความถี่และกลุ่มเพื่อนจะมีมากเพียงใดในขอบเขต ปริมาณ และคุณภาพของความสัมพันธ์ที่บุคคลนั้นมีต่อกลุ่ม ดังนั้น พฤติกรรมเบี่ยงเบนก็จะแตกต่างกันไปด้วย สาระสำคัญที่จะเรียนรู้โดยการปฏิสังสรรค์ คือทัศนคติ ความคิด ค่านิยม ที่ลอกเลียนและเก็บเข้ามาด้วยความสมัครใจ บางครั้งอาจไม่รู้สึกรู้สีกฎก็ได้ การให้นิยามความหมายและเจตคติต่าง ๆ ซึ่งมองได้ทั้งลักษณะของพฤติกรรมที่ถูกกฎหมาย และพฤติกรรมที่ละเมิดกฎหมาย

การศึกษาเรื่องกลุ่มเพื่อนนี้ Hirschi (1969, อ้างถึงใน นวลจันทร์ ทัศนชัยกุล 2540 : 121) ได้เสนอแนวความคิดเกี่ยวกับการควบคุมสังคมและสรุปเป็นทฤษฎีที่เชื่อว่าพฤติกรรมการกระทำความผิดนั้นเป็นผลมาจากความสัมพันธ์ในครอบครัว ถ้าลักษณะความสัมพันธ์ในครอบครัวบกพร่อง ขาดพลังที่จะยึดเหนี่ยวจิตใจผู้นั้นก็จะมีแนวโน้มไปสู่การเป็นปฏิปักษ์ต่อกฎเกณฑ์ และหันมาคบค้าสมาคมกับเพื่อน สอดคล้องกับความคิดของนักอาชญาวิทยาคนอื่น ๆ เช่น ฟอนอนศึกษา พบว่า การกระทำความผิดมีสาเหตุมาจากเพื่อน Reckless (1972, อ้างถึงใน นวลจันทร์ ทัศนชัยกุล 2540 : 122) ได้พบว่าเด็กอายุต่ำกว่า 13 ปี ที่กระทำความผิดมีจำนวนถึงร้อยละ 77 มีเพื่อนร่วมกระทำความผิดด้วยถึงร้อยละ 72 เช่นเดียวกับคอร์น ได้ศึกษาร่วมกับ แมคโคเคิล ได้พบว่าเพื่อนมีอิทธิพลต่อการกระทำความผิด

ดังเช่นการกระทำความผิดของเด็กและเยาวชนที่เล่นพนัน ตามทฤษฎีนี้ ซึ่งอธิบายได้ว่าเด็กและเยาวชนจะเล่นพนันตามเพื่อนที่เล่นพนัน เนื่องจากการเล่นพนันจะต้องมีการชักชวน ให้ทัศนะวิธีเล่น เด็กและเยาวชนก็จะเก็บเอาความหมายต่างๆ และค่านิยมต่างๆ ที่นำไปสู่การเล่นพนันจากเพื่อนของเขา ถ้าเพื่อนสนิทที่เล่นพนันเพิ่มมากขึ้น เด็กวัยรุ่นก็มีแนวโน้มที่จะเล่นการพนันมากขึ้นด้วย ปัญหาการเล่นพนันในหมู่เยาวชนเป็นพฤติกรรมเบี่ยงเบนที่ได้รับอิทธิพลจากการคบเพื่อนเป็นตัวแปรที่มีความสำคัญมาก สังคมนั้นยังมีอิทธิพลต่อการเล่นพนันน้อยกว่า การคบเพื่อน เมื่อมีการเปรียบเทียบกัน ผลกระทบจากการคบเพื่อนเห็นได้ชัด และเกิดในทางตรงมากกว่า ถ้าเด็กที่คบเพื่อน

ที่ประพฤติไม่ดีก็จะถูกชักจูงให้ประพฤติผิดได้ง่าย โดยเฉพาะถ้าความสัมพันธ์ของครอบครัวไม่แน่นหนา พ่อแม่ไม่เข้าใจลูก ไม่ให้ความรัก ความอบอุ่น และการสร้างเสริมบุคลิกภาพที่ดีพอ เด็กจะหันไปหาเพื่อน ถ้าเพื่อนสนิทคบหาสมาคมกันเป็นประจำและใกล้ชิดติดการพนัน เยาวชนก็จะรับเอาการพนันได้เร็วและรุนแรงด้วยความถี่และปริมาณ

ทฤษฎีการคบหาสมาคมที่แตกต่างกัน (Theory of Differential Association) จากสาระแนวคิดของ Sutherland เกี่ยวกับทฤษฎีนี้สามารถสรุปสาระที่น่าสนใจเป็นข้อๆ คือ

1. พฤติกรรมการทำความผิดเป็นสิ่งที่เกิดจากการเรียนรู้มิใช่มีมาแต่กำเนิดหรือสืบทอดทางสายเลือดกรรมพันธุ์

2. พฤติกรรมการทำความผิดเรียนรู้จากการปะทะสังสรรค์กับคนอื่นๆ ในกระบวนการติดต่อสื่อสารทั้งคำพูดและกิริยา

การทำความผิดทางกฎหมายที่ใช้การเรียนรู้เห็นได้ชัด เช่น การขโมยรถ การล้วงกระเป๋า และการปล้น ล้วนเป็นเหตุการณ์ที่ต้องมีการดูแลแบบอย่างการฝึกและมีขั้นตอนในการกระทำผิด

3. การเรียนรู้พฤติกรรมกรรมการกระทำผิดเกิดขึ้นในกลุ่มที่มีความใกล้ชิดกันเป็นการส่วนตัว มากกว่าการได้รับอิทธิพลจากสิ่งแวดล้อมทางกายภาพ เช่น การดูจากวีดีโอ ภาพยนตร์และหนังสือพิมพ์ที่จะมีผลต่อการทำความผิด

4. การเรียนรู้การทำความผิด ผู้ที่เรียนรู้มีความพอใจที่จะละเมิดกฎหมายมากกว่าการปฏิบัติตามกฎหมาย เช่น ถ้าอยู่ในวัยรุ่นก็จะพอใจที่จะละเมิดกฎข้อบังคับของโรงเรียน การหนีโรงเรียน การไว้ผมยาว ใส่กางเกงยาวเกินไปผิดระเบียบขุดนักเรียน เป็นต้น

5. การสมาคมที่แตกต่างอาจแปรเปลี่ยนไปตามความถี่ช่วงเวลา ความรุนแรง หมายความว่าผู้ทำความผิดมีความสัมพันธ์กับคนที่กระทำผิดมากเพียงใด บ่อยครั้งแค่ไหน และช่วงเวลาที่อยู่ด้วยยาวนานอย่างไร คน ๆ นั้นก็จะทำความผิดมากเพียงใด ซึ่งเป็นความสัมพันธ์โดยตรงเป็นเหตุและผล ในด้านความเข้มข้น หมายถึง แหล่งที่เป็นแบบแผนของการทำความผิดเป็นที่ยกย่องมากน้อยเพียงใด จากผู้ทำความผิด กล่าวคือ ผู้กระทำผิดมีความรู้สึกนิยมพอใจแบบแผนของการทำความผิดถ้ามีมาก โอกาสที่ผู้นั้นก็จะยอมรับและปฏิบัติตามได้ง่าย

6. พฤติกรรมหรือวิธีการกระทำความคิดเป็นการแสดงออกถึงความต้องการและค่านิยม โดยทั่วไป เนื่องจากพฤติกรรมเป็นเครื่องชี้ถึงเจตนา แต่ก็ไม่ใช่ว่าเมื่อทุกคนมีความต้องการเหมือนกันจะต้องมีพฤติกรรมอย่างเดียวกัน ยกตัวอย่างเช่น โจรต้องการเงินจึงขโมย กรรมกรที่ต้องการเงินแต่ทำงานมากขึ้นเก็บออมมากขึ้น จึงสรุปได้ว่าความต้องการอย่างเดียวกันไม่ใช่ว่าจะต้องกระทำอย่างเดียวกัน ผู้กระทำความผิดจำนวนมากกระทำความผิดด้วยการเรียนรู้เป็นที่น่าสังเกตว่าในการพิจารณาพิพากษาลงโทษ ถ้าเป็นความผิดเล็กน้อยศาลจะพิพากษาด้วยการรอกการกำหนดโทษหรือรอกการลงโทษ ทั้งนี้เพื่อป้องกันไม่ให้ผู้กระทำความผิดเข้าไปมีโอกาสเรียนรู้การกระทำผิดจากผู้ต้องขังในเรือนจำ

4.3 ทฤษฎีการคาดหวัง

การจูงใจให้บุคคลแสดงพฤติกรรมจะมีโอกาสประสบความสำเร็จถ้าบุคคลมีความเชื่อว่าพฤติกรรมนำไปสู่ผลกรรม ผลกรรมนั้นมีค่าสูงสำหรับเขาและเขาเชื่อว่าตัวเขามีความสามารถอยู่ในระดับที่จะกระทำพฤติกรรมนั้นได้ ซึ่งทฤษฎีการคาดหวังต้องทำความเข้าใจอยู่ 3 ประการดังนี้

1. การคาดหวังในความพยายาม - การกระทำ (Effort-Performance Expectancy) หมายถึง การที่บุคคลคาดหวังไว้ล่วงหน้า ถ้าหากตนเองแสดงพฤติกรรมอย่างเต็มที่ที่สุดความสามารถแล้ว จะมีโอกาสหรือความน่าจะเป็นสูงมากหรือน้อยเพียงใดที่จะกระทำสิ่งนั้นได้สำเร็จ นั่นคือบุคคลจะตั้งใจว่าพฤติกรรมที่จะต้องทำนั้นมันยากเกินกำลังความสามารถของตนเองหรือไม่ ก่อนที่จะทำพฤติกรรมนั้นออกไป

2. การคาดหวังในการกระทำผลกรรม (Performance-Outcome Expectancy) หมายถึง การที่บุคคลคาดหวังไว้ล่วงหน้าก่อนที่จะแสดงพฤติกรรมว่า ถ้าหากเขากระทำพฤติกรรมนั้นแล้วเขาจะได้ผลลัพธ์ที่จะเป็นผลดีหรือผลเสียอย่างไรต่อตัวเขา

3. ค่าของผลกรรม (Valence of Outcome) หมายถึง คุณค่าหรือความต้องการที่ผลกรรมนั้นมีให้แก่บุคคลที่จะต้องแสดงพฤติกรรมนั้นออกไป เพื่อให้ได้มาซึ่งผลกรรมนั้น แต่ละบุคคลมีการรับรู้ที่แตกต่างกันต่อผลกรรมเดียวกัน เช่น คนบางคนเห็นว่าการแทงพนันฟุตบอลเป็นพฤติกรรมที่ส่งผลในทางลบต่อตนเอง จึงไม่เห็นด้วยอย่างยิ่งต่อการพนันฟุตบอล ส่วนคนบางคนเห็นว่าการพนันฟุตบอลสามารถได้ค่าตอบแทนเป็นจำนวนมากในเวลาอันสั้น เมื่อมีโอกาสจะแทงพนัน

ฟุตบอลทุกครั้ง ดังนั้นแล้วเมื่อพิจารณาที่ผลของกรรมคนประเภทแรกจะไม่เล่นการพนันฟุตบอล และประเภทหลังจะเล่นการพนันฟุตบอลทุกครั้งเมื่อมีโอกาส

4.4 ทฤษฎีโอกาสที่จำกัด

Richard Cloward (1960, อ้างถึงใน นวลจันทร์ ทัศนชัยกุล 2540 : 120) เสนอว่าโอกาสที่จำกัดเป็นช่องทางผลักดันให้คนกระทำความผิดกฎหมายได้ คนทุกคนมีโอกาสไม่เท่ากันเมื่อคนแต่ละคนมีความต้องการที่จะบรรลุจุดมุ่งหมายในวิถีทางที่ถูกต้องเหมาะสม สภาพแวดล้อมรอบข้างมีความสำคัญมากถ้าใครก็ตามอยู่ในสภาพแวดล้อมที่ไม่ดีเช่นบ้านอยู่ใกล้แหล่งการพนัน เมื่อเกิดความต้องการอย่างใดอย่างหนึ่ง ปัจจัยจากสภาพแหล่งการพนันจะผลักดันให้คน ๆ นั้นมีพฤติกรรมที่ผิดกฎหมาย เช่น คนนั้นจะหาทางเข้าไปเล่นการพนันเพื่อได้เงินมาซื้อสิ่งที่ต้องการ แต่กรณีในทางตรงข้าม คนที่อยู่ในสภาพแวดล้อมที่ดีมีการเรียนรู้ที่ดีจากบุคคลใกล้เคียง คนนั้นจะไม่กระทำความผิดกฎหมาย

Richard Cloward ได้เสนอสภาพแวดล้อมซึ่งมีวัฒนธรรมรองที่เอื้ออำนวยต่อการกระทำความผิดอยู่ 2 ลักษณะ คือ

1. ที่อยู่อาศัยแออัดของชนชั้นล่าง ลักษณะเช่นนี้คือสลัมในบริเวณนี้จะมีบุคคลผู้ที่เคยกระทำผิดอาศัยอยู่ และอยู่ในฐานะสมาชิกคนหนึ่งในชุมชน มีความเคยชินที่ได้เห็นการกระทำผิดกฎหมายจนเห็นเป็นเรื่องธรรมดา เช่น คนในสลัมอาจเห็นคนเสพยาเสพติดอยู่ทั่วไป และขณะเดียวกับบุคคลกลุ่มนี้จะไม่เคยมีโอกาสดูเห็นคนที่ประพฤติปฏิบัติในสิ่งที่ถูกต้องเหมาะสมและการใช้ชีวิตที่ดีงาม เมื่อได้เห็น ได้ใกล้ชิดกับสิ่งไม่ดีหรือเลวร้าย โอกาสที่จะกระทำความผิดก็มีมาก

2. บริเวณที่ไม่มีความมั่นคงและไม่มีการเปลี่ยนแปลง ผู้ที่อาศัยอยู่ในชุมชนเช่นนี้จะไม่มีโอกาสได้ออกไปพบกับสิ่งแวดล้อมภายนอกจึงคุ้นเคยกับการปฏิบัติที่ไม่ดีวัฒนธรรมที่ดีงาม บันทัดฐานที่มั่นคง จุดยืนที่จะเป็นหลักยึดเหนี่ยวในการปฏิบัติ "ไม่" ได้รับความนิยมนและหลักของการดำเนินที่ถูกต้องชัดเจนที่จะยึดถือเป็นกฎระเบียบและสภาพแวดล้อมเช่นนี้จึงไม่ใช่เขตที่วัยรุ่นจะประสบความสำเร็จในชีวิตตามค่านิยมของสังคม เนื่องจากไม่มีแบบอย่างที่ดีให้เห็นจึงพูดได้ว่าโอกาสของพวกเขาถูกจำกัดนั่นเอง

4.5 ทฤษฎีเกี่ยวกับการใช้สื่อเพื่อประโยชน์และความพึงพอใจ

ทฤษฎีเกี่ยวกับการใช้สื่อเพื่อประโยชน์และความพึงพอใจ อยู่ภายใต้กรอบทฤษฎีที่นักการสื่อสารมวลชนเรียกกันว่า ทฤษฎีการหน้าที่นิยม (Functionalism Theory) การวิเคราะห์ในเชิงหน้าที่ของสื่อมวลชนตั้งอยู่บนความเชื่อที่ว่า พฤติกรรมและปรากฏการณ์ในสังคมของมนุษย์ต่างก็เกี่ยวข้องกันในเชิงหน้าที่ กล่าวคือ มีการเกี่ยวข้องกันอย่างเป็นระบบทั้งลูกโซ่และแบบวงจร ดังนั้นพฤติกรรมของมนุษย์จึงอาจอธิบายได้ว่า เกิดจากความต้องการ ซึ่งความต้องการของแต่ละคนจะมีที่มาจากต่าง ๆ กัน พฤติกรรมการเปิดรับสื่อมวลชนของบุคคลจะเกิดขึ้นเพื่อสนองความต้องการอันเกิดจากพื้นฐานด้านจิตใจของบุคคลและประสบการณ์ที่ได้รับจากสถานการณ์ทางสังคม

การใช้ประโยชน์จากสื่อและความพึงพอใจที่ได้รับจากสื่อของผู้รับสาร โดยสร้างข้อความแสดงความต้องการและวัดระดับความพอใจที่ผู้รับสารได้รับจากสื่อประเภทต่าง ๆ เพื่อศึกษาเกี่ยวกับ 1) สภาวะสังคมและจิตใจที่มีผลต่อ 2) ความต้องการของบุคคลซึ่งนำไปสู่ 3) การคาดคะเนเกี่ยวกับ 4) สื่อและแหล่งที่มาของสาร การคาดคะเนนำไปสู่ 5) ความแตกต่างในการใช้สื่อและพฤติกรรมอื่น ๆ ของแต่ละบุคคล ยังผลให้เกิด 6) ความพอใจจากการรับสื่อ และ 7) ผลอื่น ๆ ที่ไม่ได้คาดหมายมาก่อน

ด้านมุมมองของทฤษฎีการพินันต์ดั้งเดิมนั้น สังคีต พิริยะรังสรรค์ (2546 : 7-9) สรุปจากผลงานวิจัยต่างๆของนักสังคมวิทยา จิตวิทยา เศรษฐศาสตร์ และอาชญวิทยา ได้ความว่า ช่วงทศวรรษที่ 1970-1980 (พ.ศ. 2513-2523) พบว่า 1) การพินันต์เป็นสิ่งคงที่ตลอดกาลและมีอยู่แบบเดียว โดยไม่มีความผกผันแม้แต่น้อยหรือโดยไม่ต้องสนใจพลังทางการเมืองและศีลธรรมที่มีการเปลี่ยนแปลงซึ่งเป็นสิ่งกำหนดค่านิยม 2) เป็นการยึดติดลัทธิปัจเจกชนนิยมและการใช้เหตุผลทางเศรษฐกิจ 3) การพินันต์เป็นปัญหาของการควบคุมทางสังคมและการบริหาร 4) การพินันต์เป็นการพักผ่อนอย่างหนึ่ง ซึ่งเป็นกิจกรรมทางสังคมที่แยกออกจากการทำงานและการผลิต 5) การพินันต์เป็นสิ่งที่ไม่มีที่ไปที่ไปหรือไม่มีการเปลี่ยนแปลง จึงไม่สนใจพลวัตของโครงสร้างและกระบวนการที่มีความสลับซับซ้อน นอกจากนี้ยังพบว่าผลงานด้านทฤษฎีของการศึกษาสังคมศาสตร์ คือ มมองการพินันต์ในมุมมองที่ผนวกเข้าเป็นส่วนหนึ่งของการพักผ่อน จากมุมมองนี้การพินันต์เป็นสิ่งที่ให้ความบันเทิงและได้รับความนิยมในตัวเอง การพินันต์ถือว่าเป็นกิจกรรมยามว่างที่ได้รับการยอมรับว่าเป็นสิ่งชดเชยมุมที่ล้มเหลวและไม่น่าพึงพอใจของสังคมในปัจจุบัน

จากทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการเล่นพนัน ที่กล่าวมาข้างต้นสามารถนำมาอธิบายได้ว่า การพนันฟุตบอลยังคงเป็นกิจกรรมทางการเงินที่เกี่ยวข้องกับผลลัพธ์ของความไม่แน่นอน ซึ่งแรงจูงใจในการเล่นพนันมีเงิน หรือทรัพย์สินมีค่าเป็นแรงจูงใจในการเล่นพนัน

และการเล่นพนันเป็นการเล่นเพื่อระบายความรู้สึกทางจิตใจในทางลบ โดยมีสื่อมวลชนเป็นตัวกระตุ้นให้ผู้คนมาสนใจการพนันฟุตบอลอย่างจริงจัง เนื่องจากมีการนำเสนอข้อมูล ราคาต่อรอง อย่างเปิดเผย แม้จะมีคำอธิบายว่าเป็นกิจกรรมยามว่างเพื่อการพักผ่อน แต่ในความเป็นจริงการพนันฟุตบอลได้กลายเป็นธุรกิจเครือข่ายที่มีผู้คนเข้ามาทำธุรกรรมเป็นอาชีพหลักที่ส่งผลต่อการสูญเสียทรัพยากรบุคคล ด้วยปรากฏว่ามีเยาวชนและปัญญาชนจำนวนมากเข้าสู่วงจรแห่งการพนันฟุตบอลไม่ทางตรงก็ทางอ้อม



ผลงานวิจัยนักศึกษา ระดับปริญญาตรี

บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย

การศึกษาเรื่องทัศนคติและพฤติกรรมการเล่นพนันฟุตบอลของนักศึกษามหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตสารสนเทศเพชรบุรี ซึ่งวิธีดำเนินการวิจัยในบทนี้ ผู้วิจัยจะกล่าวถึง ประชากร และกลุ่มตัวอย่าง แบบแผนการวิจัย เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย การเก็บรวบรวมข้อมูล การวิเคราะห์ข้อมูลและสถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล มีรายละเอียดดังนี้

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้คือ นักศึกษามหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตสารสนเทศเพชรบุรี ที่มีอยู่ระหว่าง 19-22 ปี ซึ่งอาศัยข้อมูลของสำนักงานสถิตินักศึกษามหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตสารสนเทศเพชรบุรี ในปี พ.ศ.2553 มีจำนวนทั้งสิ้น 7,192 คน

ขนาดกลุ่มตัวอย่าง

ในการศึกษาครั้งนี้ ขนาดของกลุ่มตัวอย่างให้หลักเกณฑ์การหาขนาดของกลุ่มตัวอย่างของ ทาโร่ ยามานะ (Taro Yamane, 1970 : 580-581)

$$n = \frac{n}{1 + N(e)^2}$$

ผลงานวิจัยนักศึกษาระดับปริญญาตรี

เมื่อ n แทน ขนาดของกลุ่มตัวอย่าง
N แทน ขนาดของประชากร
e แทน แทนความคลาดเคลื่อนที่จะยอมรับได้

$$n = \frac{7,192}{1 + 7,192(.05)^2}$$

จำแนกนักศึกษามหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตสารสนเทศเพชรบุรี จำนวนทั้งหมด 7,192 คน จะได้กลุ่มตัวอย่าง จำนวน 399.944 คน หรือประมาณ 399 คน ยกเป็น 400 คน

วิธีการสุ่มตัวอย่าง

เนื่องจากการศึกษาเรื่องทัศนคติและพฤติกรรมการเล่นพนันฟุตบอลของนักศึกษามหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตสารสนเทศเพชรบุรี เพื่อการศึกษาความแตกต่างเรื่องทัศนคติและพฤติกรรมการเล่นพนันฟุตบอล ระหว่างผู้ที่เล่นพนันฟุตบอลกับผู้ที่ไม่เล่นพนันฟุตบอล ดังนั้นกลุ่มตัวอย่างที่ศึกษาสามารถแบ่งออกได้เป็น 2 ส่วน และมีจำนวนกลุ่มตัวอย่างเท่ากัน ได้แก่

1. นักศึกษามหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตสารสนเทศเพชรบุรี ที่ไม่เล่นพนันฟุตบอล จำนวน 200 คน การเก็บรวบรวมข้อมูล ใช้วิธีการสุ่มตัวอย่างแบบบังเอิญ

2. นักศึกษามหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตสารสนเทศเพชรบุรี ที่เล่นพนันฟุตบอล จำนวน 200 คน จะใช้วิธีการสุ่มแบบส่งต่อ (Snowball Sampling) โดยเลือกผู้เล่นพนันฟุตบอลที่คุ้นเคยจำนวน 10 คน เพื่อทำการสอบถามและถามหา ผู้เล่นพนันฟุตบอล คนอื่นๆ ต่อๆ กันไป เพื่อขอข้อมูลเกี่ยวกับการเล่นพนันฟุตบอล โดยใช้แบบสอบถามเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

แบบสอบถาม

แบบสอบถาม (Questionnaire) ที่ใช้ในการศึกษารั้งนี้ แบ่งออกเป็น 2 ตอน สำหรับนักศึกษาที่ไม่เล่นพนันฟุตบอล และ 3 ตอน สำหรับนักศึกษาที่เล่นพนันฟุตบอล มีดังนี้

ตอนที่ 1 เป็นแบบสอบถามข้อมูลพื้นฐานของผู้ตอบแบบสอบถามเป็นแบบสำรวจรายการ (Check List) และแบบเติมคำ

ตอนที่ 2 แบบวัดทัศนคติต่อการพนันฟุตบอล ใช้การวัดแบบลิเคิร์ต (Likert Scale) แบ่งเป็น 5 ระดับ ซึ่งประกอบด้วยข้อความเชิงบวก (Positive) และข้อความเชิงลบ (Negative)

ข้อความเชิงบวก หมายถึงข้อความมีความหมายสอดคล้องกับความหมายของตัวแปรที่ต้องการวัด

ข้อความเชิงลบ หมายถึงข้อความมีความขัดแย้งกับความหมายของตัวแปรที่ต้องการวัด โดยเกณฑ์การให้ระดับคะแนนมีดังนี้

ระดับความรู้สึก	ข้อความเชิงบวก	ข้อความเชิงลบ
เห็นด้วยอย่างยิ่ง	ระดับคะแนน 5	ระดับคะแนน 1
เห็นด้วย	ระดับคะแนน 4	ระดับคะแนน 2
ไม่แน่ใจ	ระดับคะแนน 3	ระดับคะแนน 3
ไม่เห็นด้วย	ระดับคะแนน 2	ระดับคะแนน 4
ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง	ระดับคะแนน 1	ระดับคะแนน 5

เมื่อรวบรวมข้อมูลและแจกแจงความถี่แล้ว จะใช้คะแนนเฉลี่ยของกลุ่มตัวอย่างแบ่งระดับทัศนคติต่อการพนันฟุตบอลของนักศึกษาออกเป็น 5 ระดับซึ่งมีเกณฑ์ในการพิจารณา ดังนี้

$$\frac{\text{คะแนนสูงสุด} - \text{คะแนนต่ำสุด}}{\text{จำนวนชั้น}} = \frac{5-1}{5} = 0.80$$

จากหลักการดังกล่าวสามารถแปลความหมายของระดับคะแนนได้ดังนี้

1. ระดับค่าเฉลี่ย (1.00 - 1.80) แสดงว่า ระดับทัศนคติต่อการพนันฟุตบอลของนักศึกษาอยู่ในระดับน้อยที่สุด หมายถึง นักศึกษา มีทัศนคติต่อการพนันฟุตบอลไม่ดี
2. ระดับค่าเฉลี่ย (1.81 - 2.60) แสดงว่า ระดับทัศนคติต่อการพนันฟุตบอลของนักศึกษาอยู่ในระดับน้อย หมายถึง นักศึกษา มีทัศนคติต่อการพนันฟุตบอลค่อนข้างไม่ดี
3. ระดับค่าเฉลี่ย (2.61 - 3.40) แสดงว่า ระดับทัศนคติต่อการพนันฟุตบอลของนักศึกษาอยู่ในระดับปานกลาง หมายถึง นักศึกษา มีทัศนคติต่อการพนันฟุตบอลค่อนข้างดี
4. ระดับค่าเฉลี่ย (3.41 - 4.20) แสดงว่า ระดับทัศนคติต่อการพนันฟุตบอลของนักศึกษาอยู่ในระดับมาก หมายถึง นักศึกษามีทัศนคติต่อการพนันฟุตบอลดี
5. ระดับค่าเฉลี่ย (4.21 - 5.00) แสดงว่า ระดับทัศนคติต่อการพนันฟุตบอลของนักศึกษาอยู่ในระดับมากที่สุด หมายถึง นักศึกษามีทัศนคติต่อการพนันฟุตบอลดีมาก

ตอนที่ 3 (เก็บข้อมูลเฉพาะนักศึกษาที่เล่นพนันฟุตบอลเท่านั้น) แบบสำรวจพฤติกรรมการเล่นพนันฟุตบอลของนักศึกษามหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตสารสนเทศเพชรบุรี

การเก็บรวบรวมข้อมูล

ในการศึกษาทัศนคติและพฤติกรรมการเล่นพนันฟุตบอลของนักศึกษามหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตสารสนเทศเพชรบุรี จะใช้วิธีการวิจัยและเก็บรวบรวมข้อมูล 2 ลักษณะดังนี้

1. ศึกษาข้อมูลจากเอกสารที่เกี่ยวข้อง (Documentary Research) โดยการรวบรวมข้อมูลจากตำรา เอกสาร ผลงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เพื่อให้เข้าใจ เรื่องราวได้ชัดเจนขึ้นและสามารถนำมาใช้ประโยชน์ในการวิจัยครั้งนี้ได้

2. การเก็บรวบรวมข้อมูลวิจัยภาคสนาม (Fieldwork Research) โดยใช้แบบสอบถาม (Questionnaire) เป็นเครื่องมือในการวิจัย ลักษณะของการวิจัยเป็นวิจัยเชิงสำรวจ (Survey Research) โดยลักษณะแบบสอบถามที่ใช้มีดังนี้

- (1) แบบสอบถามปลายปิดเป็นคำถามที่มีคำตอบให้เลือกตอบ เพื่อให้สามารถตอบตามความเป็นจริง

(2) แบบสอบถามปลายเปิดเป็นคำถามที่เปิดโอกาสให้สามารถที่จะตอบคำถามได้อย่างเสรี ตามข้อเท็จจริง และความคิดเห็นของกลุ่มตัวอย่าง

- การเก็บรวบรวมข้อมูลผู้วิจัยได้ทำการเก็บข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างซึ่งเป็นผู้ที่ไม่เล่นพนันฟุตบอล จำนวน 200 คน และเป็นผู้ที่เล่นพนันฟุตบอลจำนวน 200 คน รวมจำนวนกลุ่มตัวอย่างทั้งสิ้น 400 คน โดยผู้วิจัยและผู้ช่วยวิจัยดำเนินเก็บข้อมูลกับกลุ่มตัวอย่างด้วยตนเอง

- วิธีการคัดเลือกผู้ช่วยวิจัย ผู้วิจัยได้เลือกเฉพาะผู้ช่วยวิจัยที่รู้จักเป็นการส่วนตัว จำนวน 10 คน ที่สามารถเข้าถึงกับกลุ่มตัวอย่างทั้ง 2 กลุ่มได้ ก่อนทำการเก็บข้อมูลผู้วิจัยได้ทำความเข้าใจ อธิบายถึงวิธีการเก็บข้อมูลอย่างถูกต้องแก่ผู้ช่วยวิจัย เพื่อป้องกันความเสียหายแก่แบบสอบถาม และเพื่อความปลอดภัยต่อผู้วิจัยและผู้ช่วยวิจัย

(3) รวบรวมแบบสอบถามที่ได้รับคืนมา ทำการตรวจสอบความสมบูรณ์ แล้วดำเนินการตามขั้นตอนของการวิจัยต่อไป

การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูลในการวิจัย ผู้วิจัยวิเคราะห์ข้อมูลที่รวบรวมได้โดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ เพื่อหาค่าสถิติต่าง ๆ ดังนี้

1. แบบสอบถามตอนที่ 1 เกี่ยวกับข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถามวิเคราะห์ข้อมูลโดยการหาค่า ความถี่ ร้อยละ และนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล โดยใช้ตารางประกอบการบรรยาย
2. แบบสอบถามตอนที่ 2 คือ แบบวัดทัศนคติต่อการพนันฟุตบอล โดยการหาค่า ความถี่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย (Mean) ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation)
3. แบบสอบถามตอนที่ 3 คือ แบบสำรวจพฤติกรรมการเล่นพนันฟุตบอลของผู้เล่นพนันฟุตบอล วิเคราะห์โดยหาค่า ความถี่ ร้อยละ และนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล โดยใช้ตารางประกอบการบรรยาย

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

1. สถิติเชิงพรรณนา ได้แก่

1.1) ค่าร้อยละ (Percentage) ในการวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สูตร (บุญชมศรี สะอาด, 2535 : 101)

$$\text{ร้อยละของรายการใด} = \frac{\text{จำนวนของรายการนั้น} \times 100}{\text{ความถี่ทั้งหมด}}$$

1.2) ค่าเฉลี่ย (Mean) ใช้สูตร (Edward, 1974: 45)

$$\frac{\sum X}{N}$$

เมื่อ	X	แทน	ค่าเฉลี่ยของคะแนน
	$\sum X$	แทน	ผลรวมของคะแนนทั้งหมด
	N	แทน	จำนวนกลุ่มตัวอย่าง

1.3) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) โดยใช้สูตร (Ferguson, 1981:68)

$$S = \sqrt{\frac{n \sum x^2 - (\sum x)^2}{N(N-1)}}$$

เมื่อ	S.D.	แทน	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน
	$\sum x^2$	แทน	ผลรวมของคะแนนแต่ละตัวยกกำลังสอง
	$(\sum x)^2$	แทน	ผลรวมของคะแนนทั้งหมดยกกำลังสอง
	N	แทน	จำนวนกลุ่มตัวอย่าง

บทที่ 4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ผลการวิจัยเรื่อง ทักษะคิดและพฤติกรรมการเล่นพนันฟุตบอลของนักศึกษามหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตสารสนเทศเพชรบุรี ผู้วิจัยได้นำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลโดยแบ่งออกเป็น 3 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของกลุ่มตัวอย่าง

ตอนที่ 2 ระดับทักษะคิดต่อการพนันฟุตบอลของนักศึกษามหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตสารสนเทศเพชรบุรี

ตอนที่ 3 พฤติกรรมการเล่นพนันฟุตบอลของนักศึกษามหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตสารสนเทศเพชรบุรี

เกณฑ์ที่ใช้ในการแปลผล

ผู้วิจัยได้กำหนดเกณฑ์สำหรับแปลผลการวิเคราะห์ข้อมูลดังต่อไปนี้

1.เกณฑ์ที่ใช้ในการจัดระดับทักษะคิดต่อการพนันฟุตบอลของนักศึกษามหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตสารสนเทศเพชรบุรี แบ่งเป็น 5 ระดับ ดังนี้

$$\frac{\text{คะแนนสูงสุด} - \text{คะแนนต่ำสุด}}{\text{จำนวนชั้น}} = \frac{5-1}{5} = 0.80$$

เกณฑ์ที่มีค่าเท่ากับ

ค่าเฉลี่ย	ระดับทักษะคิดต่อการพนันฟุตบอล
1.0- 1.80	น้อยที่สุด
1.81 - 2.60	น้อย
2.61 - 3.40	ปานกลาง
3.41 - 4.20	มาก
4.21 - 5.00	มากที่สุด

สัญลักษณ์และอักษรย่อที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

เพื่อให้เกิดความเข้าใจตรงกัน ผู้วิจัยได้กำหนดสัญลักษณ์และอักษรย่อในการนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลในการวิจัย ดังต่อไปนี้

N แทน จำนวนกลุ่มตัวอย่าง

\bar{X} แทน ค่าเฉลี่ย

S.D. แทน ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของกลุ่มตัวอย่าง

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลทั่วไปของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามปัจจัยด้านประชากร ได้แก่ เพศ อายุ ระดับการศึกษา คณะ และรายได้ต่อเดือน ปัจจัยด้านจิตวิทยาสังคม ได้แก่ การเล่นพนันของสมาชิกในครอบครัว และประสบการณ์การเล่นพนันของตนเอง ปัจจัยสนับสนุน ได้แก่ ความสนใจในกีฬาฟุตบอล ทีมฟุตบอลที่ชื่นชอบ การติดต่อคบค้าสมาคมกับผู้เล่นพนันฟุตบอล และการได้รับข้อมูลข่าวสารเกี่ยวกับการแข่งขันฟุตบอล โดยการหาความถี่ และร้อยละ ปรากฏดังตาราง 5

ผลงานวิทยานิพนธ์ระดับปริญญาตรี

ตาราง 5 จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามปัจจัย ด้านประชากร จิตวิทยาสังคม และสนับสนุน

ตัวแปร	กลุ่มที่เล่นพนัน		กลุ่มที่ไม่เล่นพนัน	
	จำนวนคน	ร้อยละ	จำนวนคน	ร้อยละ
ปัจจัยด้านประชากร				
เพศ				
ชาย	172	86.00	96	48.00
หญิง	28	14.00	104	52.00
รวม	200	100	200	100
อายุ				
19 ปี	35	17.50	62	31.00
20 ปี	83	41.50	39	19.50
21 ปี	56	28.00	47	23.50
22 ปี	26	13.00	52	26.00
รวม	200	100	200	100
ระดับการศึกษา				
ปี 1	26	13.00	62	31.00
ปี 2	83	41.50	39	19.50
ปี 3	56	28.00	47	23.50
ปี 4	35	17.50	52	26.00
รวม	200	100	200	100
คณะ				
คณะวิทยาการจัดการ	131	65.50	41	20.50
คณะสัตวศาสตร์และ เทคโนโลยีการเกษตร	37	18.50	63	31.50
คณะเทคโนโลยีสารสนเทศและการ สื่อสาร	32	16	96	48.00
รวม	200	100	200	100

ตัวแปร	กลุ่มที่เล่นพนัน		กลุ่มที่ไม่เล่นพนัน	
	จำนวนคน	ร้อยละ	จำนวนคน	ร้อยละ
ปัจจัยด้านจิตวิทยาสังคม				
การเล่นพนันของสมาชิกในครอบครัว				
พ่อแม่,พี่น้อง				
มีประสบการณ์เล่นการพนัน	134	67.00	58	29.00
ไม่มีประสบการณ์เล่นการพนัน	66	33.00	142	71.00
รวม	200	100	200	100
ประสบการณ์การเล่นพนันของตนเอง				
ไม่เคยเล่น	0	0	179	89.00
เคยเล่นแต่เลิกแล้ว	58	29.00	21	10.50
ยังเล่นอยู่	142	71.00	0	0
รวม	200	100	200	100
ปัจจัยสนับสนุน				
ความสนใจในกีฬาฟุตบอล				
สนใจมาก	143	71.50	69	34.50
สนใจ	57	28.50	75	37.50
ไม่สนใจ	0	0	56	28.00
รวม	200	100	200	100
ทีมฟุตบอลที่ชื่นชอบ				
มี	198	99.00	156	78.00
ไม่มี	2	1.00	44	22.00
รวม	200	100	200	100
ติดต่อคบค้าสมาคมกับผู้เล่นพนันฟุตบอล				
ใช่	170	85.00	42	21.00
ไม่ใช่	30	15.00	158	79.00
รวม	200	100	200	100

ตัวแปร	กลุ่มที่เล่นพนัน		กลุ่มที่ไม่เล่นพนัน	
	จำนวนคน	ร้อยละ	จำนวนคน	ร้อยละ
การได้รับข้อมูลข่าวสารเกี่ยวกับการแข่งขันฟุตบอล				
ติดตาม	185	92.50	124	62.00
ไม่ติดตาม	15	7.50	76	38.00
รวม	200	100	200	100

จากตาราง 5 แสดงถึงลักษณะของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามกลุ่มนักศึกษาที่เล่นพนันฟุตบอล และกลุ่มนักศึกษาที่ไม่เล่นพนันฟุตบอล โดยจำแนกตามปัจจัยด้านประชากร จิตวิทยา สังคม และสันทนาการ ดังต่อไปนี้

1) ปัจจัยด้านประชากร

จากจำนวนผู้ตอบแบบสอบถามซึ่งเป็นกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด 400 คน เป็นกลุ่มนักศึกษาที่เล่นพนันฟุตบอลจำนวน 200 คน เป็นเพศชาย 172 คน ร้อยละ 86.00 มีความต่างกับเพศหญิงซึ่งมีจำนวนเพียง 28 คน ร้อยละ 14.00 กลุ่มนักศึกษาที่ไม่เล่นพนันฟุตบอลจำนวน 200 คน เพศชายและเพศหญิงมีความใกล้เคียงกัน ร้อยละ 48.00 (96คน) และ ร้อยละ 52.00 (104คน) ตามลำดับอายุพบว่า กลุ่มนักศึกษาที่เล่นพนันฟุตบอล มี อายุ 19 ปี 35 คน ร้อยละ 17.50 อายุ 20 ปี 83 คน ร้อยละ 41.50 อายุ 21 ปี 56 คน ร้อยละ 28.00 อายุ 22 ปี 26 คน ร้อยละ 13.00 กลุ่มนักศึกษาที่ไม่เล่นพนันฟุตบอล อายุ 19 ปี 62 คน ร้อยละ 31.00 อายุ 20 ปี 39 คน ร้อยละ 19.50 อายุ 21 ปี 47 คน ร้อยละ 23.50 อายุ 22 ปี 52 คน ร้อยละ 26.00

ระดับการศึกษา พบว่า กลุ่มนักศึกษาที่เล่นพนันฟุตบอล ส่วนใหญ่อยู่ ปี 2 ร้อยละ 41.50 รองลงมา คือปี 3 ร้อยละ 28.00 ส่วนปี 4 และ ปี 1 มีจำนวนใกล้เคียงกัน คือร้อยละ 17.00 และ ร้อยละ 13.00 ตามลำดับ กลุ่มนักศึกษาที่ไม่เล่นพนันฟุตบอล ระดับการศึกษาปี 1 มีค่าสูงสุด คือ ร้อยละ 31.00 รองลงมาคือ ปี 4 ร้อยละ 26.00 ปี 3 ร้อยละ 23.50 ปี 2 ร้อยละ 19.50 ตามลำดับ

คณะ พบว่า กลุ่มนักศึกษาที่เล่นพนันฟุตบอลส่วนมากอยู่คณะวิทยาการจัดการ ซึ่งมีจำนวนสูงถึงร้อยละ 65.50 รองลงมาคือคณะสัตวศาสตร์และเทคโนโลยีการเกษตรร้อยละ 18.50

ซึ่งใกล้เคียงกับคณะเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารคือร้อยละ 16.00 ส่วนกลุ่มนักศึกษาที่ไม่เล่นการพนันฟุตบอลส่วนใหญ่อยู่คณะเทคโนโลยีสารสนเทศร้อยละ 48.00 รองลงมาคือคณะสัตวศาสตร์และเทคโนโลยีการเกษตรร้อยละ 31.50 และคณะวิทยาการจัดการร้อยละ 20.50 ตามลำดับ

รายได้ต่อเดือน พบว่า กลุ่มนักศึกษาที่เล่นพนันฟุตบอลส่วนใหญ่มีรายได้ต่อเดือนค่อนข้างสูง คือ 6000 บาทขึ้นไป ร้อยละ 42.50 รองลงมา 5,001-6,000 บาท ร้อยละ 31.00 รายได้ 4,001-5,000บาท ร้อยละ 21.0 รายได้ 3,000-4,000 บาท ร้อยละ 5.50 ตามลำดับ ส่วนกลุ่มนักศึกษาที่ไม่เล่นพนันฟุตบอล ส่วนใหญ่มีรายได้ต่อเดือน 6,000 บาทขึ้นไป ร้อยละ 44.50 รายได้ 5,001-6000 บาท ร้อยละ 36.00 รายได้ 4,001-5,000บาท ร้อยละ 11.50 รายได้ 3,000-4,000 บาท ร้อยละ 8.00 ตามลำดับ

2) ปัจจัยด้านจิตวิทยาสังคม

การเล่นพนันของสมาชิกในครอบครัว พบว่า กลุ่มนักศึกษาที่เล่นพนันฟุตบอลส่วนใหญ่ สมาชิกในครอบครัวจะมีประสบการณ์เล่นการพนัน ร้อยละ 67.00 ไม่มีประสบการณ์เล่นการพนัน ร้อยละ 33.0 กลุ่มนักศึกษาที่ไม่เล่นพนันฟุตบอลส่วนใหญ่ สมาชิกในครอบครัวไม่มีประสบการณ์เล่นการพนัน ร้อยละ 71.00 มีประสบการณ์เล่นการพนัน ร้อยละ 29.00

ประสบการณ์การเล่นพนันของตนเอง พบว่า กลุ่มนักศึกษาที่เล่นพนันฟุตบอลส่วนใหญ่ เคยเล่นและยังเล่นอยู่ ร้อยละ 71.00 และเคยเล่นแต่เลิกแล้ว ร้อยละ 29.00 กลุ่มนักศึกษาที่ไม่เล่นพนันฟุตบอลส่วนใหญ่ไม่เคยเล่น ร้อยละ 89.00 และ เคยเล่นแต่เลิกแล้ว ร้อยละ 10.50

ผลงานวิจัยนักศึกษา ระดับปริญญาตรี

3) ปัจจัยสนับสนุน

ความสนใจในกีฬาฟุตบอล พบว่า กลุ่มนักศึกษาที่เล่นพนันฟุตบอลมีความสนใจมากสูงถึงร้อยละ 71.50 และสนใจอยู่ที่ร้อยละ 28.50 กลุ่มนักศึกษาที่ไม่เล่นพนันฟุตบอลส่วนใหญ่มีความสนใจ ร้อยละ 37.50 สนใจมากร้อยละ 34.50 และไม่สนใจ ร้อยละ 28.00

มีทีมฟุตบอลที่ชื่นชอบ พบว่า กลุ่มนักศึกษาที่เล่นพนันฟุตบอลมีทีมที่ชื่นชอบ ร้อยละ 99.00 ไม่มี ร้อยละ 1.00 กลุ่มนักศึกษาที่ไม่เล่นพนันฟุตบอลมีทีมที่ชื่นชอบ ร้อยละ 78.00 ไม่มี ร้อยละ 22.00

ติดต่อกับค้ำสมาคมกับผู้เล่นพนันฟุตบอล พบว่า กลุ่มนักศึกษาที่เล่นพนันฟุตบอล ร้อยละ 85.00 ส่วนมากมีกิจกรรมร่วมกับกลุ่มผู้เล่นพนันฟุตบอลเป็นประจำ กลุ่มนักศึกษาที่ไม่เล่นพนันฟุตบอลส่วนใหญ่ไม่มีกิจกรรมร่วมกับกลุ่มผู้เล่นพนันฟุตบอลเป็นประจำ ร้อยละ 79.00

การได้รับข้อมูลข่าวสารเกี่ยวกับการแข่งขันฟุตบอล พบว่า กลุ่มนักศึกษาที่เล่นพนันฟุตบอล ติดตามข่าวสารเกี่ยวกับการแข่งขันฟุตบอลที่ ร้อยละ 92.50 ไม่ติดตาม ร้อยละ 7.50 กลุ่มนักศึกษาที่ไม่เล่นพนันฟุตบอล ได้ติดตาม ร้อยละ 62.00 ไม่ติดตาม ร้อยละ 38.00

ตารางที่ 6 แสดงค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ข้อที่	ข้อความ	ค่าเฉลี่ย	ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน	ระดับ
1	การพนันฟุตบอลทำให้มีรายได้เพิ่ม	2.81	1.494	ปานกลาง
2	คนที่เล่นการพนันฟุตบอลไม่ค่อยมีคนให้ความเคารพนับถือ	3.30	1.229	ปานกลาง
3	การพนันฟุตบอลทำให้คนขาดความรับผิดชอบ	3.65	1.411	มาก
4	การพนันฟุตบอลทำให้ได้รับการยกย่องนับถือจากเพื่อนหรือคนใกล้ชิด และสร้างจุดเด่นให้กับตนเอง	3.13	1.404	ปานกลาง
5	การพนันฟุตบอลทำให้เข้าสังคมได้ง่ายขึ้น	2.80	1.486	ปานกลาง
6	คนที่เล่นการพนันฟุตบอลมีปัญหาเรื่องเงินไม่พอใช้เป็นประจำ	4.26	0.647	มากที่สุด
7	การพนันฟุตบอลเป็นกิจกรรมที่สังคมรังเกียจ	3.80	1.190	มาก
8	การพนันฟุตบอลช่วยผ่อนคลายจากความเครียด	3.07	1.402	ปานกลาง
9	การพนันฟุตบอลเป็นกิจกรรมทางกีฬาฟุตบอลอีกลักษณะหนึ่ง ไม่เป็นการกระทำผิด	3.33	1.407	ปานกลาง

ข้อที่	ข้อความ	ค่าเฉลี่ย	ค่าเบี่ยงเบน มาตรฐาน	ระดับ
10	การพนันฟุตบอลทำให้มีความกล้ามากขึ้น	3.70	1.311	มาก
11	การพนันฟุตบอลทำให้สุขภาพจิต และ สุขภาพร่างกายแย่ลง	3.99	1.022	มาก
12	การพนันฟุตบอลทำให้รู้สึกว่าจะไม่ตกยุค หรือเชย	3.20	1.326	ปานกลาง

หมายเหตุ : 1.00-1.79 = น้อยที่สุด 1.80-2.59 = น้อย 2.60-3.39 = ปานกลาง 3.40-4.19 = มาก 4.20-5.00 = มากที่สุด

จากตารางที่ 6 พบว่าผู้ตอบแบบสอบถามให้ความสำคัญกับทัศนคติต่อการพนันฟุตบอล มีปัญหาเรื่องเงินไม่พอใช้เป็นประจำในมีค่าเฉลี่ย 4.26 อยู่ในระดับมากที่สุด รองลงมาคือการพนันฟุตบอลทำให้สุขภาพจิต และสุขภาพร่างกายแย่ลง มีค่าเฉลี่ย 3.99 อยู่ในระดับมาก ด้านการพนันฟุตบอลกิจกรรมที่สังคมรังเกียจมีค่าเฉลี่ย 3.80 การพนันฟุตบอลทำให้มีความกล้ามากขึ้นมีค่าเฉลี่ย 3.70 และการพนันฟุตบอลทำให้คนขาดความรับผิดชอบมีค่าเฉลี่ย 3.65 อยู่ในระดับมาก การพนันฟุตบอลเป็นกิจกรรมทางกีฬาฟุตบอลอีกลักษณะหนึ่ง ไม่เป็นการกระทำผิดมีค่าเฉลี่ย 3.33 คนที่เล่นการพนันฟุตบอลไม่ค่อยมีคนให้ความเคารพนับถือมีค่าเฉลี่ย 3.30 การพนันฟุตบอลทำให้รู้สึกว่าไม่ตกยุคหรือเชยมีค่าเฉลี่ย 3.20 การพนันฟุตบอลทำให้ได้รับการยกย่องนับถือจากเพื่อนหรือคนใกล้ชิด และสร้างจุดเด่นให้กับตนเองมีค่าเฉลี่ย 3.13 การพนันฟุตบอลช่วยผ่อนคลายจากความเครียดมีค่าเฉลี่ย 3.07 การพนันฟุตบอลทำให้มีรายได้เพิ่มมีค่าเฉลี่ย 2.81 และการพนันฟุตบอลทำให้เข้าสังคมได้ง่ายขึ้นมีค่าเฉลี่ย 2.80 อยู่ในระดับปานกลาง

ตอนที่ 3 พฤติกรรมการเล่นพนันฟุตบอลของนักศึกษามหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตสารสนเทศ เพชรบุรี

พฤติกรรมการเล่นพนันฟุตบอลกลุ่มตัวอย่างที่ใช้เก็บข้อมูล เป็นนักศึกษาที่เล่นพนันฟุตบอลเท่านั้น จำนวน 200 คน ปรากฏผล ดังตาราง

ตารางที่ 7 จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่างเกี่ยวกับพฤติกรรมการเล่นพนันฟุตบอล

พฤติกรรมการเล่นพนันฟุตบอล	จำนวนคน	ร้อยละ
1. รู้จักการพนันฟุตบอลจาก (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)		
เพื่อน/คนรู้จัก	135	87.5
ญาติพี่น้อง/คนในครอบครัว	29	8.0
สื่อมวลชน	36	32.0
รวม	200	100
2. เริ่มเล่นพนันฟุตบอลครั้งแรกเมื่ออายุ		
10	5	2.5
11	1	.5
12	4	2.0
13	16	8.0
14	24	12.0
15	37	18.5
16	31	15.5
17	27	13.5
18	38	19.0
19	8	4.0
20	8	4.0
21	1	.5
รวม	200	100
3. เล่นพนันฟุตบอลมาแล้วกี่ปี		
1	21	10.5
2	44	22.0
3	43	21.5

พฤติกรรมการเล่นพนันฟุตบอล	จำนวนคน	ร้อยละ
4	25	12.5
5	31	15.5
6	15	7.5
7	13	6.5
8	2	1.0
9	2	1.0
10	4	2.0
รวม	200	100
4. เริ่มเล่นพนันฟุตบอลเพราะ (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)		
เล่นตามเพื่อน	43	21.5
อยากลองเสี่ยงโชค	97	48.5
หารายได้พิเศษ	96	48.0
เพื่อความสนุกสนานในการเชียร์ฟุตบอล	117	58.5
5. เคยเลิกเล่นการพนันฟุตบอลหรือไม่		
เคยเลิกเล่นแล้ว ปัจจุบันเล่นนาน ๆ ครั้ง	148	74.0
เคยเลิกเล่นแล้ว แต่ปัจจุบันเล่นเป็นประจำ	21	10.5
ไม่เคยเลิกเล่น	31	15.5
รวม	200	100
6. ฟุตบอลที่มีการถ่ายทอดสดมีผลต่อการเล่นพนันฟุตบอล หรือไม่		
มีผล	145	72.5
ไม่มีผล	55	27.5
รวม	200	100
7. เหตุผลที่เล่นพนันฟุตบอลในปัจจุบัน(ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)		
คาดหวังว่าจะมีรายได้เพิ่มจากการชนะพนันฟุตบอล	106	53.0
ต้องการความสนุกสนานตื่นเต้นเร้าใจในการเชียร์ฟุตบอล	134	67.0
ทำตามสมัยนิยม	14	7.0
ต้องการเข้าสังคมกลุ่มเพื่อน	62	31.0
ต้องการได้รับการยกย่องนับถือจากเพื่อนและคนใกล้ชิด	14	7.0

พฤติกรรมการเล่นพนันฟุตบอล	จำนวนคน	ร้อยละ
เห็นว่าเป็นเกมกีฬาไม่เป็นการกระทำผิดที่ร้ายแรง	43	21.5
ต้องการระบายความรู้สึกที่ซ่อนเร้นในจิตใจ	28	14.8
การพนันฟุตบอลเล่นง่าย เข้าใจง่าย ยากต่อการถูกโกง	48	24.0
มีหนทางในการชนะพนันได้ง่าย สามารถวิเคราะห์ผล		
การแข่งขันลวงหน้าจากสื่อ ข้อมูลข่าวสารทุกประเภท	61	30.5
รวม	200	100
8. มีทีมฟุตบอลที่ชื่นชอบหรือไม่ และมีผลต่อการ เล่นพนันฟุตบอลหรือไม่		
มีทีมที่ชื่นชอบ/มีผลต่อการ เล่นพนันฟุตบอล	118	59.0
มีทีมที่ชื่นชอบ/ไม่มีผลต่อการ เล่นพนันฟุตบอล	60	30.0
ไม่มีทีมที่ชื่นชอบ	22	11.0
รวม	200	100
9. มีคาราฟุตบอลที่ชื่นชอบหรือไม่ และมีผลต่อการ เล่นพนันฟุตบอลหรือไม่		
มีคาราที่ชื่นชอบ/มีผลต่อการ เล่นพนันฟุตบอล	81	40.5
มีคาราที่ชื่นชอบ/ไม่มีผลต่อการ เล่นพนันฟุตบอล	84	42.0
ไม่มีคาราที่ชื่นชอบ	35	17.5
รวม	200	100
10. มีผู้จัดการทีมฟุตบอลที่ชื่นชอบหรือไม่ และมีผลต่อการ เล่นพนันฟุตบอลหรือไม่		
มีผู้จัดการทีมที่ชื่นชอบ/มีผลต่อการ เล่นพนันฟุตบอล	48	24.0
มีผู้จัดการทีมที่ชื่นชอบ/ไม่มีผลต่อการ เล่นพนันฟุตบอล	92	46.0
ไม่มีผู้จัดการทีมที่ชื่นชอบ	60	30.0
รวม	200	100

จากตาราง แสดงถึงพฤติกรรมการเล่นพนันฟุตบอลของนักศึกษา ดังนี้

จากจำนวนผู้ตอบแบบสอบถามซึ่งเป็นกลุ่มตัวอย่างเฉพาะนักศึกษาที่เล่นพนันฟุตบอลเท่านั้น จำนวน 200 คน รู้จักการพนันฟุตบอลจากเพื่อน/คนรู้จัก ร้อยละ 87.5 รองลงมา สื่อมวลชน ร้อยละ 32.0 และ ญาติพี่น้อง/คนในครอบครัว ร้อยละ 8.0

อายุเมื่อเริ่มเล่นพนันฟุตบอล พบว่า เริ่มเล่นอายุน้อยที่สุดเมื่ออายุ 10 ปี ร้อยละ 2.5 ส่วนใหญ่เริ่มเล่นเมื่ออายุ 18 ปี ร้อยละ 19.0 รองลงมา อายุ 15 ปี ร้อยละ 18.5 และอายุ 16 ปี ร้อยละ 15.5 จำนวนปีที่เล่นพนันมาแล้ว พบว่า 2 และ 3 ปี ใกล้เคียงกัน คือ ร้อยละ 22 และ 21.5 ตามลำดับ รองลงมา 5 ปี ร้อยละ 15.5 และ 4 ปี ร้อยละ 12.5

สาเหตุที่เริ่มเล่นพนันฟุตบอล พบว่า เพื่อความสนุกสนานในการเชียร์ฟุตบอล ร้อยละ 58.5 รองลงมา อยากลองเสี่ยงโชค ร้อยละ 48.5 หารายได้พิเศษ ร้อยละ 48.0 และเล่นตามเพื่อน ร้อยละ 21.5

เคยเลิกเล่นพนันฟุตบอลหรือไม่อย่างไร พบว่า เคยเลิกเล่นแล้ว ปัจจุบันเล่นนาน ๆ ครั้ง ร้อยละ 74.0 ไม่เคยเลิกเล่น ร้อยละ 15.5 เคยเลิกเล่นแล้ว แต่ปัจจุบันเล่นเป็นประจำ ร้อยละ 10.5 ฟุตบอลที่ทำการถ่ายทอดสดมีผลต่อการเล่นพนันฟุตบอล พบว่า มีผล ร้อยละ 72.5 ไม่มีผล ร้อยละ 27.5

เหตุผลที่ยังเล่นพนันฟุตบอลในปัจจุบัน พบว่า ต้องการความสนุกสนานตื่นเต้นเร้าใจในการเชียร์ฟุตบอล ร้อยละ 67.0 รองลงมาคือคาดหวังว่าจะมีรายได้เพิ่มจากการชนะพนันฟุตบอล ร้อยละ 53.0 และต้องการเข้าสังคมกลุ่มเพื่อน ร้อยละ 31.0

มีทีมฟุตบอลที่ชื่นชอบหรือไม่ และมีผลต่อการเล่นพนันฟุตบอลหรือไม่ พบว่า มีทีมที่ชื่นชอบ/มีผลต่อการเล่นพนันฟุตบอล ร้อยละ 59.0 รองลงมาคือมีทีมที่ชื่นชอบ/ไม่มีผลต่อการเล่นพนันฟุตบอล ร้อยละ 30.5 และไม่มีทีมที่ชื่นชอบ ร้อยละ 11.0

มีคาราฟุตบอลที่ชื่นชอบหรือไม่ และมีผลต่อการเล่นพนันฟุตบอลหรือไม่ พบว่า มีคาราที่ชื่นชอบ/ไม่มีผลต่อการเล่นพนันฟุตบอล ร้อยละ 42.0 ส่วนคาราที่ชื่นชอบ/มีผลต่อการเล่นพนันฟุตบอล ร้อยละ 40.5 และไม่มีคาราที่ชื่นชอบ ร้อยละ 17.5

มีผู้จัดการทีมฟุตบอลที่ชื่นชอบหรือไม่ และมีผลต่อการเล่นพนันฟุตบอลหรือไม่ พบว่า มีผู้จัดการทีมที่ชื่นชอบ/ไม่มีผลต่อการเล่นพนันฟุตบอล ร้อยละ 46.0 รองลงมา มีผู้จัดการทีมที่ชื่นชอบ/มีผลต่อการเล่นพนันฟุตบอล ร้อยละ 24.0 และไม่มีผู้จัดการทีมที่ชื่นชอบ ร้อยละ 30.0

ตารางที่ 8 พฤติกรรมการเล่นพนันฟุตบอลของนักศึกษา

ผลงานวิจัยนักศึกษา ระดับปริญญาตรี

พฤติกรรมการเล่นพนันฟุตบอล	จำนวนคน	ร้อยละ
11. ชอบเล่นพนันฟุตบอลระดับใด (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)		
สโมสรต่างประเทศ	183	91.5
นานาชาติ	62	31.0
สโมสรภายในประเทศ	15	7.5
12. ที่มาของเงินที่เล่นการพนันฟุตบอล(ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)		
เงินจากพ่อ/แม่ ให้ประจำ	110	55.0
เงินสะสม	63	31.5

พฤติกรรมการเล่นพนันฟุตบอล	จำนวนคน	ร้อยละ
รายได้จากการทำงานประจำ	13	6.5
รายได้พิเศษ	55	27.5
13. เล่นพนันฟุตบอล ที่ครั้ง/สัปดาห์		
1	59	29.5
2	96	48.0
3	36	18.0
4	4	2.0
5	5	2.5
รวม	200	100
14. เล่นพนันครั้งละกี่คู่		
1	17	8.5
2	30	15.0
3	38	19.0
4	51	25.5
5	57	28.5
6	7	3.5
รวม	200	100
15. เล่นพนันครั้งละกี่บาท		
20	20	20
25	25	25
40	40	40
50	50	50
100	100	100
150	150	150
200	200	200
250	250	250
300	300	300
350	350	350

พฤติกรรมการเล่นพนันฟุตบอล	จำนวนคน	ร้อยละ
400	8	4.0
500	64	32.0
1,000	6	3.0
2,000	3	1.5
รวม	200	100
16. วิธีการจ่ายเงินพนันฟุตบอล (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)		
เงินสด	194	97.0
โอนเงิน	5	2.5
บัตรเครดิต	5	2.5
17. ขั้นตอนการจ่ายเงินพนันฟุตบอล (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)		
ก่อนแข่ง	28	14.0
หลังแข่ง	168	84.0
ไม่แน่นอน	16	8.0
18. ถ้าแพ้พนันแล้วเงินไม่พอจ่าย ทำอย่างไร (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)		
ยืมเพื่อน	96	48.0
ผ่อนชำระ	87	43.5
ไม่จ่าย	18	9.0
19. เข้าถึงกับผู้รับพนันฟุตบอลหรือ โตะบอลอย่างไร (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)		
ด้วยตนเอง	153	76.5
ฝากเพื่อน	89	44.5
โทรศัพท์	24	12.0
อินเทอร์เน็ต	8	4.0
20. ทราบอัตราต่อรองที่ใช้ในการแทงพนันจากแหล่งใด (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)		
เพื่อน	111	55.5
หนังสือพิมพ์	145	72.5
โทรทัศน์/วิทยุ	20	10.0
อินเทอร์เน็ต	54	27.0

พฤติกรรมการเล่นพนันฟุตบอล	จำนวนคน	ร้อยละ
21. แหล่งข้อมูลที่ใช้สำหรับการตัดสินใจในการเล่นพนัน (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)		
หนังสือพิมพ์ทั่วไป	68	34.0
หนังสือพิมพ์กีฬารายวัน	142	71.0
รายการโทรทัศน์/วิทยุ	44	22.0
อินเทอร์เน็ต	47	23.5

จากตาราง แสดงถึงพฤติกรรมการเล่นพนันฟุตบอลของนักศึกษา ดังนี้

จากจำนวนผู้ตอบแบบสอบถามซึ่งเป็นกลุ่มตัวอย่างเฉพาะนักศึกษาที่เล่นพนันฟุตบอลเท่านั้น จำนวน 200 คน ชอบเล่นพนันฟุตบอลระดับสโมสรต่างประเทศ ร้อยละ 91.5 รองลงมา ระดับนานาชาติ ร้อยละ 31.0 และระดับสโมสรภายในประเทศ ร้อยละ 7.5

ที่มาของเงินที่เล่นพนันฟุตบอล ร้อยละ 55.0 เป็นเงินจากพ่อ/แม่ ให้ประจำ รองลงมา เงินสะสม ร้อยละ 31.5 รายได้พิเศษและรายได้จากการทำงานประจำ ร้อยละ 27.5 และ 6.5

เล่นพนันฟุตบอล ที่ครั้ง/สัปดาห์ พบว่า 2 ครั้ง/สัปดาห์ ร้อยละ 48.0 รองลงมา 1 ครั้ง/สัปดาห์ ร้อยละ 29.5 และ 3 ครั้ง/สัปดาห์ ร้อยละ 18.0

ในการเล่นพนัน 1 ครั้ง เล่นพนันครั้งละกี่คู่ พบว่า 5 คู่/ครั้ง ร้อยละ 28.5 รองลงมา 4 คู่/ครั้ง ร้อยละ 25.5 3 คู่/ครั้ง ร้อยละ 19.0 2 คู่/ครั้ง ร้อยละ 15.0 1 คู่/ครั้ง ร้อยละ 8.5 และสุดท้าย 6 คู่/ครั้ง ร้อยละ 3.5

จำนวนเงินที่เล่นพนันที่บาทต่อ 1 ครั้ง พบว่า 500 บาท/ครั้ง ร้อยละ 32.0 รองลงมา 300 บาท/ครั้ง ร้อยละ 17.5 ส่วนจำนวนเงินที่ต่ำสุดที่เล่นพนันต่อครั้งคือ 20 บาท ร้อยละ 0.5 และจำนวนเงินที่เล่นพนันสูงสุดคือ 2,000 บาท ร้อยละ 1.5

วิธีการจ่ายเงินพนันฟุตบอล พบว่า ใช้เงินสด ร้อยละ 97.0 โอนเงินและบัตรเครดิต ร้อยละ 2.5 เท่ากัน

ขั้นตอนการจ่ายเงิน พบว่า จ่ายหลังแข่ง ร้อยละ 84.0 ก่อนแข่ง ร้อยละ 14.0 และไม่แน่นอน ร้อยละ 8.0

ถ้าแพ้พนันแล้วเงินไม่พอจ่ายทำอย่างไร พบว่า ยืมเพื่อน ร้อยละ 48.0 ผ่อนชำระ ร้อยละ 43.5 และไม่จ่าย ร้อยละ 9.0

การเข้าถึงกับผู้รับพนันฟุตบอลหรือโต๊ะบอล พบว่า ด้วยตนเอง ร้อยละ 76.5 ฝากเพื่อน ร้อยละ 44.5 ใช้โทรศัพท์ ร้อยละ 12.0 และอินเทอร์เน็ต ร้อยละ 4.0

ทราบอัตราต่อรองที่ใช้ในการแทงพนันจากแหล่งใด พบว่า หนังสือพิมพ์ ร้อยละ 72.5 รองลงมาจากเพื่อน ร้อยละ 55.5 อินเทอร์เน็ต ร้อยละ 27.0 และสุดท้ายโทรทัศน์/วิทยุ ร้อยละ 10.0 แหล่งข้อมูลที่ใช้สำหรับการตัดสินใจในการเล่นพนัน พบว่า หนังสือพิมพ์กีฬารายวัน ร้อยละ 71.0 หนังสือพิมพ์ทั่วไป ร้อยละ 34.0 อินเทอร์เน็ต ร้อยละ 23.5 และโทรทัศน์/วิทยุ ร้อยละ 22.0

ตารางที่ 9 พฤติกรรมการเล่นพนันฟุตบอลของนักศึกษา

พฤติกรรมการเล่นพนันฟุตบอล	จำนวนคน	ร้อยละ
22. ตั้งแต่เล่นพนันฟุตบอล ได้หรือเสียมากกว่า		
ได้	58	29.0
เสีย	60	30.0
ไม่แน่ใจ	82	41.0
รวม	200	100
23. เงินที่ได้จากการเล่นพนันฟุตบอลใช้ทำอะไร (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)		
เก็บออมไว้	42	21.0
ใช้จ่ายในสิ่งที่จำเป็น	78	39.0
ใช้จ่ายโดยไม่ได้คำนึง	123	61.5
24. เคยถูกโกงเงินพนันจากการเล่นการพนันฟุตบอลหรือไม่		
เคย	42	21.0
ไม่เคย	158	79.0
รวม	200	100
25. เคยถูกจับกุมในความผิดเกี่ยวกับการเล่นพนันฟุตบอล หรือไม่		
เคย	11	5.5
ไม่เคย	189	94.5
รวม	200	100
26. เคยได้รับการอบรม สั่งสอนจากบิดา มารดา ผู้ปกครอง ครูอาจารย์เกี่ยวกับการพนันว่าเป็นสิ่งผิดกฎหมายและ ผิดศีลธรรมหรือไม่		
เคย	145	72.5
ไม่เคย	55	27.5
รวม	200	100

พฤติกรรมการเล่นพนันฟุตบอล	จำนวนคน	ร้อยละ
27. ต้องการจะเลิกเล่นพนันฟุตบอลหรือไม่		
ต้องการ	142	71.0
ไม่ต้องการ	58	29.0
รวม	200	100

ตารางที่ 10 เหตุผลที่ต้องการเลิกเล่นพนันฟุตบอล

เหตุผลที่ต้องการเลิกเล่นพนันฟุตบอล	จำนวนคน	ร้อยละ
1. เพราะเห็นว่าการพนันฟุตบอลเป็นสิ่งไม่ดี	18	21.7
2. เพื่อแฟน และครอบครัว	18	21.7
3. เสียหายเงิน ต้องการเก็บเงินโดยไม่พึ่งการพนัน	17	20.5
4. ไม่มีเงินเก็บ เสียเงินเยอะแล้ว	16	19.3
5. เบื่อการพนันฟุตบอล	7	8.4
6. ไม่อยากให้เป็นส่วนหนึ่งของชีวิต	5	6.0
7. อยากเลิก ไม่มีเหตุผล	2	2.4
รวม	83	100

จากตาราง แสดงถึงพฤติกรรมการเล่นพนันฟุตบอลของนักศึกษา ดังนี้

จากจำนวนผู้ตอบแบบสอบถามซึ่งเป็นกลุ่มตัวอย่างเฉพาะนักศึกษาที่เล่นพนันฟุตบอลเท่านั้น จำนวน 200 คน ตั้งแต่เล่นพนันฟุตบอล ได้หรือเสียมากกว่า พบว่า ไม่แน่ใจ ร้อยละ 41.0 เสียมากกว่าได้ ร้อยละ 30.0 และได้มากกว่าเสีย ร้อยละ 29.0

เงินที่ได้จากการเล่นพนันฟุตบอลใช้ทำอะไร พบว่า ใช้จ่ายโดยไม่ได้คำนึง ร้อยละ 61.5 ใช้จ่ายในสิ่งที่จำเป็น ร้อยละ 39.0 เก็บออมไว้ ร้อยละ 21.0

เคยถูกโกงเงินพนันจากการเล่นพนันฟุตบอลหรือไม่ พบว่า ไม่เคย ร้อยละ 79.0 เคย ร้อยละ 21.0

เคยถูกจับกุมในความผิดเกี่ยวกับการเล่นพนันฟุตบอลหรือไม่ พบว่า ไม่เคย ร้อยละ 94.5 ไม่เคย ร้อยละ 5.5

เคยได้รับการอบรม สั่งสอนจากบิดา มารดา ผู้ปกครอง ครูอาจารย์เกี่ยวกับการพนันว่าเป็นสิ่งผิดกฎหมายและผิดศีลธรรมหรือไม่ พบว่า เคย ร้อยละ 72.5 ไม่เคย ร้อยละ 27.5

ต้องการจะเลิกเล่นพนันฟุตบอลหรือไม่ พบว่า ต้องการเลิกเล่นพนันฟุตบอล ร้อยละ 71.0 ไม่ต้องการเลิกเล่นพนันฟุตบอล ร้อยละ 29.0

เหตุผลที่ต้องการเลิกเล่นพนันฟุตบอล พบว่า ส่วนใหญ่ต้องการเลิกเล่นพนันฟุตบอล เพราะเห็นว่าการพนันฟุตบอลเป็นสิ่งไม่ดี ร้อยละ 21.7 เท่ากันกับเหตุผล เพื่อแฟนและครอบครัว ร้อยละ 21.7 รองลงมา เสียหายเงินต้องการเก็บเงินโดยไม่พึ่งการพนัน ร้อยละ 20.5 ไม่มีเงินเก็บเสียเงินเยอะแล้ว ร้อยละ 19.0 และเบื่อการพนันฟุตบอล ร้อยละ 8.4 ไม่อยากให้เป็นส่วนหนึ่งของชีวิต ร้อยละ 6.0 อยากเลิก ไม่มีเหตุผล ร้อยละ 2.4 ตามลำดับ



ผลงานวิจัยนักศึกษา ระดับปริญญาตรี

บทที่ 5

สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

จากการศึกษาวิจัยเรื่อง “ทัศนคติและพฤติกรรมการเล่นพนันฟุตบอลของนักศึกษามหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตสารสนเทศเพชรบุรี” เป็นการวิเคราะห์ข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างที่ศึกษาอยู่ในมหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตสารสนเทศเพชรบุรี โดยสามารถสรุปผลได้ ดังนี้

สรุปผลการศึกษา

ในการศึกษาทัศนคติและพฤติกรรมการเล่นพนันฟุตบอลของนักศึกษามหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตสารสนเทศเพชรบุรี ได้แบ่งหัวข้อต่างๆดังนี้

1. ข้อมูลทั่วไปของกลุ่มตัวอย่าง

นักศึกษามหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตสารสนเทศเพชรบุรีที่เป็นกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด 400 คน เป็นนักศึกษาที่เล่นพนันฟุตบอลจำนวน 200 คนและนักศึกษาที่ไม่เล่นพนันฟุตบอลจำนวน 200 คน

นักศึกษาที่เล่นพนันฟุตบอลเป็นเพศชาย ร้อยละ 86.00 เพศหญิง ร้อยละ 14.00 ส่วนใหญ่มีอายุ 20 ปี ร้อยละ 41.50 มีการศึกษาอยู่ระดับชั้นปีที่ 2 ร้อยละ 41.50 คณะวิทยาการจัดการ ร้อยละ 65.50 ส่วนมากมีรายได้ 6,000 บาทขึ้นไป ร้อยละ 42.50 พ่อแม่, พี่น้อง มีประสบการณ์เล่นการพนัน ร้อยละ 67.00 ตนเองยังเล่นการพนันอยู่ ร้อยละ 71.00 มีความสนใจมากในกีฬาฟุตบอล ร้อยละ 71.50 มีทีมฟุตบอลที่ชื่นชอบ ร้อยละ 99.00 ติดต่อกับค่าสมาคมกับผู้เล่นพนันฟุตบอล ร้อยละ 85.00 และติดตามข้อมูลข่าวสารเกี่ยวกับการแข่งขันฟุตบอล ร้อยละ 92.50

นักศึกษาที่ไม่เล่นพนันฟุตบอลเป็นเพศหญิง ร้อยละ 52.00 ส่วนใหญ่มีอายุ 19 ปี ร้อยละ 31.00 มีการศึกษาอยู่ระดับชั้นปี 1 ร้อยละ 31.00 คณะเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร ร้อยละ 48.00 ส่วนมากมีรายได้ 5,001-6,000 บาท ร้อยละ 44.50 พ่อแม่, พี่น้อง ไม่มีประสบการณ์เล่นการพนัน ร้อยละ 71.00 ตนเองไม่เคยเล่นพนัน ร้อยละ 89.00 สนใจในกีฬาฟุตบอล ร้อยละ 37.50 มีทีมฟุตบอลที่ชื่นชอบ ร้อยละ 78.00 ไม่ได้ติดต่อกับค่าสมาคมกับผู้เล่นพนันฟุตบอล ร้อยละ 79.00 และติดตามข้อมูลข่าวสารเกี่ยวกับการแข่งขันฟุตบอล ร้อยละ 62.00

2. ระดับทัศนคติต่อการพนันฟุตบอล

นักศึกษาที่เป็นกลุ่มตัวอย่างให้ความสำคัญกับทัศนคติต่อการพนันฟุตบอล ในระดับมากที่สุด คือ มีปัญหาเรื่องเงินไม่พอใช้เป็นประจำมีค่าเฉลี่ย 4.26 รองลงมาคือการพนันฟุตบอลทำให้สุขภาพจิต และสุขภาพร่างกายแย่ลง มีค่าเฉลี่ย 3.99 อยู่ในระดับมาก ในด้านการพนันฟุตบอล กิจกรรมที่สังคมรังเกียจค่าเฉลี่ย 3.80 การพนันฟุตบอลทำให้มีความกล้ามากขึ้นมีค่าเฉลี่ย 3.70 และการพนันฟุตบอลทำให้คนขาดความรับผิดชอบมีค่าเฉลี่ย 3.65 อยู่ในระดับมาก การพนันฟุตบอลเป็นกิจกรรมทางกีฬาฟุตบอลอีกลักษณะหนึ่ง ไม่เป็นการกระทำผิดมีค่าเฉลี่ย 3.33 คนที่เล่นการพนันฟุตบอลไม่ค่อยมีคนให้ความเคารพนับถือมีค่าเฉลี่ย 3.30 การพนันฟุตบอลทำให้รู้สึกที่ไม่ตกยุคหรือเชยมีค่าเฉลี่ย 3.20 การพนันฟุตบอลทำให้ได้รับการยกย่องนับถือจากเพื่อนหรือคนใกล้ชิด และสร้างจุดเด่นให้กับตนเองมีค่าเฉลี่ย 3.13 การพนันฟุตบอลช่วยผ่อนคลายจากความเครียดมีค่าเฉลี่ย 3.07 การพนันฟุตบอลทำให้มีรายได้เพิ่มมีค่าเฉลี่ย 2.81 และการพนันฟุตบอลทำให้เข้าสังคมได้ง่ายขึ้นมีค่าเฉลี่ย 2.80 อยู่ในระดับปานกลาง

3 พฤติกรรมการเล่นพนันฟุตบอลของนักศึกษามหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขต

สารสนเทศเพชรบุรี

พบว่า นักศึกษาที่เล่นพนันฟุตบอลส่วนใหญ่เป็นเพศชาย อายุ 20 ปี ศึกษาอยู่ชั้นปีที่ 2 และโดยรู้จักการพนันฟุตบอลจากเพื่อน/คนรู้จัก ส่วนใหญ่เริ่มเล่นพนันฟุตบอลครั้งแรกตั้งแต่อายุ 14-18 ปีเป็นช่วงที่มีการเริ่มเล่นพนันฟุตบอลมากที่สุด เหตุผลที่เริ่มเล่นพนันฟุตบอลและเหตุผลที่ยังเล่นพนันฟุตบอลอยู่ในปัจจุบัน ส่วนมากต้องการความสนุกสนานในการเชียร์ฟุตบอล รองลงมาคาดหวังว่าจะมีรายได้เพิ่มจากการชนะพนันฟุตบอล โดยนักศึกษา ร้อยละ 71.0 เคยเลิกเล่นแล้ว แต่ปัจจุบันเล่นนาน ๆ ครั้ง ซึ่งฟุตบอลที่มีการถ่ายทอดการแข่งขันมีผลต่อการพนันฟุตบอล การมีทีมฟุตบอลที่ชื่นชอบมีผลโดยตรงต่อการเล่นพนันฟุตบอล ส่วนใหญ่จะเล่นพนันฟุตบอลจากสโมสรต่างประเทศซึ่งเงินที่มาการเล่นพนันฟุตบอลส่วนใหญ่มาจากเงินที่ พ่อ/แม่ ให้ประจำ โดยรวมแล้วจะเล่นพนันสัปดาห์ละ 1-3 ครั้ง โดยเล่นครั้งละ 3-6 คู่ วงเงินต่ำสุดของการเล่นพนัน 20 บาท สูงสุด 2,000 บาท ส่วนใหญ่แล้วจะอยู่ที่ 500 บาท/ครั้ง ส่วนใหญ่วิธีการจ่ายเงิน ใช้เงินสดโดยจ่ายหลังทำการแข่งขันสำหรับคู่ที่พนัน ถ้าพนันแล้วเงินไม่พอจ่ายก็จะยืมเพื่อนหรือผ่อนจ่าย ซึ่งการเข้าถึงโต๊ะบอลหรือผู้รับแทงพนันฟุตบอลส่วนใหญ่จะไปด้วยตนเอง หรือฝากเพื่อนไปส่ง ส่วนอัตรา

ต่อรองหรือข้อมูลสำหรับการแทงพนันฟุตบอลสำหรับการตัดสินใจในการเล่นพนัน ส่วนใหญ่มาจากหนังสือพิมพ์กีฬารายวัน ตั้งแต่เล่นพนันฟุตบอลส่วนใหญ่ไม่แน่ใจว่าได้มากกว่าเสีย หรือเสียมากกว่าได้ ผู้ที่เล่นการพนันเคยได้รับการอบรมสั่งสอนจากบิดา มารดา ผู้ปกครอง ครูอาจารย์ เกี่ยวกับการพนันว่าเป็นสิ่งผิดกฎหมายและผิดศีลธรรม ซึ่งนักศึกษาที่เล่นพนันฟุตบอลส่วนใหญ่ต้องการจะเลิกเล่นพนันฟุตบอล ส่วนใหญ่เห็นว่าการพนันฟุตบอลเป็นสิ่งไม่ดี รองลงมาเพื่อแฟนและครอบครัว เสียขายเงินต้องการเก็บเงินโดยไม่พึ่งการพนัน ไม่มีเงินเก็บเสียเงินเยอะแล้ว และเมื่อการพนันฟุตบอล

อภิปรายผล

จากผลการวิจัยทำให้ทราบทัศนคติและพฤติกรรมการเล่นพนันฟุตบอลของนักศึกษามหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตสารสนเทศเพชรบุรี จากกลุ่มตัวอย่างพบว่า นักศึกษาชายส่วนใหญ่มีแนวโน้มในการเล่นการพนันฟุตบอลสูงกว่านักศึกษาหญิง เนื่องจากมีการติดตามรับชมฟุตบอลอย่างสม่ำเสมอ มีทีมที่ชอบ มีกลุ่มเพื่อนที่ติดตามฟุตบอลด้วยกัน จึงมักทำกิจกรรมร่วมกัน

1. ข้อมูลส่วนบุคคลของกลุ่มตัวอย่าง

จากการศึกษาพบว่า นักศึกษาภายในมหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตสารสนเทศเพชรบุรีที่เล่นพนันฟุตบอลส่วนใหญ่เป็นนักศึกษาชาย ซึ่งมีรายได้ต่อเดือนค่อนข้างสูง จึงทำให้มีเงินเหลือพอที่จะมาเล่นพนันฟุตบอลได้

1.1. ข้อมูลด้านจิตวิทยาสังคม

จากการศึกษาพบว่า นักศึกษาภายในมหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตสารสนเทศเพชรบุรีที่เล่นพนันฟุตบอลส่วนใหญ่มีสมาชิกในครอบครัวที่เล่นการพนันอื่นๆเป็นทุนเดิมอยู่แล้ว จึงทำให้กลายเป็นแบบอย่างแก่นักศึกษากลุ่มตัวอย่างดังกล่าว

1.2. ข้อมูลด้านปัจจัยสนับสนุน

จากการศึกษาพบว่า นักศึกษาภายในมหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตสารสนเทศเพชรบุรีที่เล่นพนันฟุตบอลส่วนใหญ่มีความสนใจในกีฬาฟุตบอล และติดตามการแข่งขันอย่างสม่ำเสมอ มีทีมฟุตบอลที่ชอบ จึงทำให้เป็นปัจจัยสนับสนุนในการเล่นพนันฟุตบอล

2. ระดับทัศนคติต่อการพนันฟุตบอล

จากการสำรวจทัศนคติต่อการพนันบอลของนักศึกษามหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตสารสนเทศเพชรบุรี พบว่ามีทัศนคติต่อการพนันฟุตบอลที่ไม่ค่อยดีนักเช่น ในเรื่องของปัญหาที่เกี่ยวกับค่าใช้จ่ายของนักศึกษา ดังจะเห็นได้จากผลสรุปที่ให้ความสำคัญสูงสุดเกี่ยวกับเรื่องมีปัญหา

เงินไม่พอใช้เป็นประจำ ซึ่งอาจเป็นผลมาจากการเสียพนันบอล ทำให้ไม่มีเงินจ่ายให้กับเจ้ามือบอล หรือการนำเงินที่มีอยู่ไปจ่ายพนันบอลทำให้ไม่มีเงินไว้ใช้จ่ายส่วนตัวจึงเป็นปัญหาที่จำเป็นต้องหาทางแก้ไข สำหรับผู้ที่เล่นการพนันแล้วเสียพนันสำหรับบางคนก็อาจนำเงินในส่วนของตนเองไปใช้หนี้ แต่สำหรับบางคนเงินที่นำไปใช้หนี้นั้นอาจมาจากการกู้ยืมจากเพื่อนหรือคนรอบข้าง หรือมาจากการลักทรัพย์ ลักขโมยรวมถึงการก่อเหตุอาชญากรรมได้ส่งผลให้เป็นปัญหาของสังคมได้ ด้านสุขภาพจิต และร่างกายก็เป็นอีกปัญหาหนึ่งที่สำคัญรองลงมาจากปัญหาเรื่องเงิน เพราะเห็นว่าส่วนใหญ่แล้วการแข่งขันฟุตบอลมักมีตอนกลางคืนทำให้ผู้ที่เล่นพนันบอลนอนดึกหรือบางครั้งก็ไม่ได้นอนส่งผลให้ร่างกายทรุดโทรม เหนื่อยล้า ไม่ได้พักผ่อน สุขภาพจิตแย่ลงตามไปด้วย นอกจากการไม่ได้พักผ่อนแล้ว ภาวะของอาการเครียดหรือวิตกกังวลกับปัญหาที่จะเกิดขึ้นก็ยังเป็นผลทำให้เสียสุขภาพจิตได้อีกเช่นกัน

จากปัญหาต่างๆที่เกิดขึ้นทำให้ส่วนใหญ่มีทัศนคติที่ไม่ดีต่อการเล่นการพนันบอล เพราะทำให้เกิดผลเสียทั้งตนเองและสังคมทั้งทางตรงและทางอ้อม แต่อย่างไรก็ตามแม้นักศึกษาจะมีทัศนคติที่ไม่ดีเกี่ยวกับการเล่นพนันแต่ก็เป็นเพียงบางส่วนเท่านั้น ซึ่งในปัจจุบันก็ยังคมีนักศึกษาอีกส่วนหนึ่งที่ยังคงเล่นการพนันฟุตบอลอยู่เป็นจำนวนมาก

3.พฤติกรรมการเล่นพนันฟุตบอลของนักศึกษามหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตสา

สนเทศเพชรบุรี

นักศึกษาที่เล่นพนันฟุตบอลส่วนใหญ่เป็นเพศชาย อายุ 20 ปี ศึกษาอยู่ชั้นปีที่ 2 และโดยรู้จักการพนันฟุตบอลจากเพื่อน/คนรู้จัก ส่วนใหญ่เริ่มเล่นพนันฟุตบอลครั้งแรกตั้งแต่อายุ 14-18 ปี เป็นช่วงที่มีการเริ่มเล่นพนันฟุตบอลมากที่สุด เหตุผลที่เริ่มเล่นพนันฟุตบอลและเหตุผลที่ยังเล่นพนันฟุตบอลอยู่ในปัจจุบัน ส่วนมากต้องการความสนุกสนานในการเชียร์ฟุตบอลและคาดหวังว่าจะมีรายได้เพิ่มจากการชนะพนันฟุตบอล รวมทั้งต้องการเข้าสังคมกลุ่มเพื่อน ส่วนใหญ่จะเล่นพนันฟุตบอลสัปดาห์ละ 2 ครั้ง จะใช้เงินสดในการเล่นพนันโดยจะเข้าหาโต๊ะบอลด้วยตนเอง ซึ่งมักจะเล่นกัน 5 คู่ต่อครั้ง โดยเฉลี่ยครั้งละ 500 บาท ซึ่งอัตราต่อรองหรือข้อมูลสำหรับการแทงพนันฟุตบอลในการเล่นพนัน ส่วนใหญ่มาจากหนังสือพิมพ์กีฬารายวัน ไม่เคยถูกโกงจากการเล่นพนันฟุตบอล และส่วนใหญ่เคยเลิกเล่นพนันฟุตบอล แต่ปัจจุบันยังเล่นอยู่ในบางครั้ง โดยนักศึกษา ร้อยละ 71.0 ต้องการจะเลิกเล่นพนันฟุตบอลอย่างเด็ดขาด แต่ไม่สามารถทำได้ในปัจจุบัน เหตุผลที่ต้องการเลิกเล่นพนันฟุตบอล ส่วนใหญ่เห็นว่าการพนันฟุตบอลเป็นสิ่งไม่ดี รองลงมาเพื่อแฟนและครอบครัว เสียหายเงินต้องการเก็บเงินโดยไม่พึ่งการพนัน ไม่มีเงินเก็บเสียเงินเยอะแล้ว และเบื่อการ

พนันฟุตบอล ทั้งนี้ การที่นักศึกษาเล่นพนันฟุตบอลส่วนใหญ่เป็นเพศชาย มีหลายปัจจัยเป็นตัวส่งเสริม เช่น ผู้ชายนิยมกีฬาฟุตบอลมากกว่าผู้หญิง การรวมตัวกันเป็นกลุ่มในเวลาว่างคืบพุดคืบถึงฟุตบอลที่จะทำการแข่งขันและโยงถึงอัตราที่มีการต่อรอง สามารถเข้าถึงโต๊ะรับพนันฟุตบอลได้ง่ายด้วยตนเอง

จากการสำรวจดังกล่าว ปัญหาเรื่องพนันฟุตบอลในสังคมไทยนั้นนับวันจะยิ่งทวีความรุนแรงและน่าเป็นห่วงมากยิ่งขึ้น โดยเฉพาะอย่างยิ่งการแพร่ระบาดเข้าไปในหมู่นักเรียน นักศึกษา ทำให้ผู้คนคิดพนันบอลเพิ่มขึ้น เล่นแล้วไม่สามารถเลิกเล่นพนันฟุตบอลได้อย่างเด็ดขาด สืบเนื่องมาจากนักศึกษาไม่สามารถต่อต้านแรงกระตุ้นภายใน หรือสิ่งแวดล้อมที่สังคม เป็นตัวกระตุ้นให้อยากเล่นพนันฟุตบอล เช่น มหาวิทยาลัยมีสถานที่รับแทงพนันฟุตบอล สะดวก ง่ายต่อการร่วมเล่นพนันฟุตบอล เพื่อนฝูงมีการเล่นพนันฟุตบอลให้เห็นเป็นประจำ หรือกระทั่งการนำเสนอข้อมูลจากสื่อมวลชน เช่น หนังสือพิมพ์กีฬาฟุตบอล โทรทัศน์ อินเทอร์เน็ต มีการวิเคราะห์เกมการเล่นของแต่ละทีมพร้อมทั้งมีการทำนายผลการแข่งขันไว้ล่วงหน้า มีส่วนช่วยใ้คนที่มีความโน้มต่อการพนันฟุตบอล หรือคนที่มีความสนใจที่ดีต่อการพนันฟุตบอลหันมาเล่นพนันฟุตบอล ทั้งนี้อาจเป็นผลเนื่องมาจากวิวัฒนาการการสื่อสารที่แพร่หลายมากกว่าแต่ก่อนที่บุคคลจะสามารถรับรู้เรื่องราวต่างๆ ได้ ซึ่งในปัจจุบันนอกจากการสื่อสารระหว่างบุคคลแล้ว ยังรับรู้ข้อมูลข่าวสารได้ผ่านทางหนังสือ และสื่อออนไลน์รวมถึงเทคโนโลยีต่างๆ ที่รวดเร็วและทันสมัยมากขึ้นทุกที ทุกเวลา ทุกโอกาสจึงเป็นผลทำให้ประชาชนรวมถึงนักศึกษาสามารถเข้าถึงข้อมูลเกี่ยวกับการแข่งขันฟุตบอลได้ง่ายขึ้นจึงทำให้มีผู้ที่สนใจเพิ่มมากขึ้นเรื่อย ๆ

ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

1. การพนันฟุตบอลเป็นการพนันในยุคโลกาภิวัตน์ หรือการพนันไร้พรมแดน ความทันสมัยของเทคโนโลยีที่สามารถทำให้การสื่อสารดำเนินไปได้ด้วยความสะดวก ส่งผลให้การขยายตัวของการเล่นพนันฟุตบอลเติบโตได้อย่างรวดเร็ว เกิดผลกระทบโดยตรงต่อสังคม โดยเฉพาะในหมู่นักศึกษาซึ่งถือว่าเป็นอนาคตของชาติ ดังนั้นทางมหาวิทยาลัยและหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง ควรให้ความรู้ ความเข้าใจแก่นักศึกษา เกี่ยวกับการพนันฟุตบอล เพื่อให้ นักศึกษาไม่ตกหลุมพรางของการพนัน

ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรมีการศึกษาว่ามีปัจจัยด้านใดบ้างที่ส่งผลใ้ นักศึกษาสามารถเลิกเล่นพนันฟุตบอลได้อย่างเด็ดขาด

บรรณานุกรม

กัลยา วานิชบัญญัติ. การใช้ SPSS for Window ในการวิเคราะห์ข้อมูล. กรุงเทพมหานคร :

สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2526.

งามตา วณิชานนท์. จิตวิทยาสังคม. กรุงเทพมหานคร : เอ็กซ์เพรสมีเดีย, 2537.

นวลจันทร์ ทัศนชัยกุล. อาชญากรรม(การป้องกัน : การควบคุม). พิมพ์ครั้งที่ 1.

นนทบุรี : พรทิพย์การพิมพ์, 2540.

นวลจันทร์ ทัศนชัยกุล. อาชญากรรม(การป้องกัน : การควบคุม). พิมพ์ครั้งที่ 2.

นนทบุรี : พรทิพย์การพิมพ์, 2541.

นวลน้อย ตรีรัตน์. การพนันฟุตบอล การเสี่ยงโชคของชนชั้นกลางในเศรษฐกิจนอกกฎหมายกับ

นโยบายสาธารณะในประเทศไทย. กรุงเทพมหานคร : ศูนย์ศึกษาเศรษฐศาสตร์และ

การเมือง คณะรัฐศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2543.

บุญชม ศรีสะอาด. งานวิจัยเบื้องต้น. กรุงเทพมหานคร : สำนักพิมพ์สุวีริยาสาส์น, 2535.

บุญชม ศรีสะอาด. การวิจัยเบื้องต้น. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพมหานคร : สำนักพิมพ์สุวีริยาสาส์น,
2537.

บริษัท ศูนย์วิจัยกสิกรไทย จำกัด. สำรวจพฤติกรรมกรรมการชมฟุตบอลโลก 2006 ของคนไทย. 2549.

ผาสุก พงษ์ไพจิตร. “ภาพรวมเศรษฐกิจนอกกฎหมายในเศรษฐกิจนอกกฎหมายกับนโยบาย

สาธารณะในประเทศไทย”. ศูนย์ศึกษาเศรษฐศาสตร์และการเมือง คณะรัฐศาสตร์

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2543.

พิภพ ขัติฤกษ์. “ปัจจัยที่มีผลต่อการเล่นพนันฟุตบอลในกรุงเทพมหานคร”. วิทยานิพนธ์

สังคมวิทยา มหาวิทยาลัยมหิดล สาขาสังคมวิทยา ภาควิชาสังคมวิทยาและมานุษยวิทยา

คณะรัฐศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2550.

พินิต วงษ์ชัยกุล. “อุตสาหกรรมการพนันฟุตบอลในเขตกรุงเทพมหานคร”. วิทยานิพนธ์

เศรษฐศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหิดล. สาขาวิชาเศรษฐศาสตร์ ภาควิชาเศรษฐศาสตร์ คณะ

เศรษฐศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2543.

บุษกรศิลป์ ชูมณี. “พลวัตวัฒนธรรมย่อยที่สัมพันธ์กับ เหล้า เชกซ์ พนันบอล”. วิทยานิพนธ์ปริญญา

มหาวิทยาลัย สาขาวิจัยและสถิติ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่, 2549.



ภาคผนวก

ผลงานวิจัยนักศึกษา ระดับปริญญาตรี

แบบสอบถาม**เรื่อง การสำรวจทัศนคติและพฤติกรรมการพนันฟุตบอลของนักศึกษา
มหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตสารสนเทศเพชรบุรี****คำชี้แจง**

1. แบบสอบถามฉบับนี้มี 3 ตอน
ตอนที่ 1 เป็นแบบสอบถามเกี่ยวกับข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม
ตอนที่ 2 เป็นแบบวัดทัศนคติต่อการพนันฟุตบอล
ตอนที่ 3 เป็นแบบสำรวจพฤติกรรมการเล่นพนันฟุตบอล
2. กรุณาตอบคำถามทุกข้อตามความเป็นจริง เพื่อจะได้ข้อมูลที่สมบูรณ์ทำให้ผลการวิจัยเชื่อถือได้และมีประโยชน์มากที่สุด
3. ข้อมูลที่ได้จากแบบสอบถามผู้วิจัยจะเก็บรักษาไว้เป็นความลับ ไม่มีผลเสียหายต่อผู้ตอบ และใช้สำหรับการวิจัยครั้งนี้เท่านั้น
4. ข้อมูลจะนำเสนอในลักษณะภาพรวมมิใช่เป็นรายบุคคลหรือรายพื้นที่

ผลงานวิจัยนักศึกษา ระดับปริญญาตรี

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

คำชี้แจง โปรดทำเครื่องหมาย ลงใน หน้าข้อความตามที่เป็นจริง

1. เพศ

- ชาย
 หญิง

2. อายุ ปี

3. ระดับการศึกษา

- ปี 1
 ปี 2
 ปี 3
 ปี 4

4. คณะ

- คณะวิทยาการจัดการ
 คณะสัตวศาสตร์และเทคโนโลยีการเกษตร
 คณะเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร

5. รายได้ต่อเดือน

- 3,000-4,000 บาท
 4,001-5,000 บาท
 5,001-6,000 บาท
 6,000 บาทขึ้นไป

6. สมาชิกในครอบครัวของท่านเล่นการพนันหรือไม่ อย่างไร

6.1 พ่อ-แม่

- เล่นพนันบ่อยครั้ง
 เล่นพนันนาน ๆ ครั้ง
 ไม่เคยเล่น



ผลงานวิจัยนักศึกษา ระดับปริญญาตรี

6.2 ฟีน้อง

- เล่นพนันบ่อยครั้ง
- เล่นพนันนาน ๆ ครั้ง
- ไม่เคยเล่น

6.3 ญาติ

- เล่นพนันบ่อยครั้ง
- เล่นพนันนาน ๆ ครั้ง
- ไม่เคยเล่น

7. สมาชิกในครอบครัวของท่าน เล่นการพนันประเภทใด [ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ]

- หวยบนดิน/หวยใต้ดิน/ลอตเตอรี่/หวยมาเลย์
- พนันประเภทไฟ/ลูกเต๋า
- ชนไก่/ชนวัว/ปลากัด
- พนันฟุตบอล/พนันมวย/สนุกเกอร์/กีฬาประเภทอื่น
- ไม่เคยเล่นพนัน

8. ท่านมีประสบการณ์เล่นการพนันหรือไม่ อย่างไร [ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ]

8.1 หวยบนดิน/หวยใต้ดิน/ลอตเตอรี่/หวยมาเลย์

- ไม่เคย
- เคยเล่นแต่เลิกแล้ว
- ยังเล่นอยู่

8.2 พนันประเภทไฟ/ลูกเต๋า

- ไม่เคย
- เคยเล่นแต่เลิกแล้ว
- ยังเล่นอยู่

8.3 ชนไก่/ชนวัว/ปลากัด

- ไม่เคย
- เคยเล่นแต่เลิกแล้ว
- ยังเล่นอยู่

8.4 พนันฟุตบอล/พนันมวย/สนุกเกอร์/กีฬาประเภทอื่น

- ไม่เคย
- เคยเล่นแต่เลิกแล้ว
- ยังเล่นอยู่

8.5 พนันเกมตู้

- ไม่เคย
- เคยเล่นแต่เลิกแล้ว
- ยังเล่นอยู่

8.6 อื่น ๆ โปรดระบุ

9. ท่านสนใจฟุตบอลอย่างไร

- สนใจมาก (เล่นหรือติดตามชมฟุตบอลเป็นประจำ)
- สนใจ (ติดตามชมฟุตบอลเฉพาะนัดที่น่าสนใจ)
- ไม่สนใจ (ไม่เคยติดตามชมการแข่งขันฟุตบอล)

10. ท่านติดตามการแข่งขันฟุตบอลอย่างไร

- ติดตามการแข่งขันฟุตบอลทุกลีก ทุกประเทศ
- ติดตามการแข่งขันฟุตบอลเฉพาะคู่ที่มีการถ่ายทอดสด
- ติดตามการแข่งขันฟุตบอลเฉพาะคู่ที่สนใจ
- ไม่ติดตามการแข่งขันฟุตบอล

11. ท่านมีความชื่นชอบต่อทีมฟุตบอลที่มีการแข่งขันหรือไม่

11.1 มีทีมฟุตบอลที่ชื่นชอบ

- มี
- ไม่มี

11.2 มีผู้จัดการทีมฟุตบอลที่ชื่นชอบ

- มี
- ไม่มี

11.3 มีดาราฟุตบอลที่ชื่นชอบ

- มี
- ไม่มี

12. ท่านรู้จักการพนันฟุตบอลหรือไม่

- รู้จักและเคยเล่นพนัน
- รู้จักแต่ไม่ได้เล่นพนัน
- ไม่รู้จัก

13. ท่านมีเพื่อนที่เล่นการพนันฟุตบอลหรือไม่

- มี
- ไม่มี

14. ส่วนมากท่านมีกิจกรรมร่วมกับกลุ่มเพื่อนที่เล่นพนันฟุตบอล

- ใช่
- ไม่ใช่

15. ท่านได้ติดตามข้อมูลข่าวสารเกี่ยวกับการแข่งขันฟุตบอลจากสื่อต่าง ๆ ต่อไปนี้มากน้อยเพียงใด และให้ท่านจัดลำดับความสำคัญของสื่อ นั้น (เรียงลำดับ 1-5 โดยลำดับ 1= สำคัญมากที่สุด ลำดับ 2,3,4 สำคัญรองลงมา และลำดับ 5 = สำคัญน้อยที่สุด)

หนังสือพิมพ์ ลำดับความสำคัญ

- ติดตาม
- ไม่ติดตาม

โทรทัศน์ ลำดับความสำคัญ

- ติดตาม
- ไม่ติดตาม

อินเทอร์เน็ต ลำดับความสำคัญ

- ติดตาม
- ไม่ติดตาม

เพื่อน ลำดับความสำคัญ

- ติดตาม
- ไม่ติดตาม

วิทยุ ลำดับความสำคัญ

- ติดตาม
- ไม่ติดตาม

ตอนที่ 2 แบบวัดทัศนคติต่อการพนันฟุตบอล

คำชี้แจง โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ตรงกับความรู้สึกของท่านเพียงช่องเดียว และกรุณาตอบให้ครบทุกข้อ

เกณฑ์การตอบมีดังนี้

5 เห็นด้วยอย่างยิ่ง หมายถึง ถ้าท่านมีความรู้สึกคล้อยตามข้อความนั้น โดยสิ้นเชิง

4 เห็นด้วย หมายถึง ข้อความนั้นส่วนมากตรงกับความรู้สึกของท่าน

3 ไม่แน่ใจ หมายถึง ยังตัดสินใจไม่ได้ว่าข้อความนั้นตรงหรือไม่ตรงกับ ความรู้สึกของท่านเพียงใด

2 ไม่เห็นด้วย หมายถึง ท่านมีความรู้สึกขัดแย้งกับข้อความนั้นเล็กน้อย

1 ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง หมายถึง ท่านมีความรู้สึกขัดแย้งกับข้อความนั้น โดยสิ้นเชิง

ข้อที่	ข้อความ	ระดับ				
		5	4	3	2	1
		เห็นด้วยอย่างยิ่ง	เห็นด้วย	ไม่แน่ใจ	ไม่เห็นด้วย	ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง
1.	การพนันฟุตบอลทำให้มีรายได้เพิ่ม					
2.	คนที่เล่นการพนันฟุตบอลไม่ค่อยมีคนให้ความเคารพนับถือ					
3.	การพนันฟุตบอลทำให้คนขาดความรับผิดชอบ					
4.	การพนันฟุตบอลทำให้ได้รับการยกย่องนับถือจากเพื่อนหรือคนใกล้ชิด และสร้างจุดเด่นให้กับตนเอง					
5.	การพนันฟุตบอลทำให้เข้าสังคมได้ง่ายขึ้น					
6.	คนที่เล่นการพนันฟุตบอลมีปัญหาเรื่องเงินไม่พอใช้เป็นประจำ					
7.	การพนันฟุตบอลเป็นกิจกรรมที่สังคมรังเกียจ					
8.	การพนันฟุตบอลช่วยผ่อนคลายจากความเครียด					
9.	การพนันฟุตบอลเป็นกิจกรรมทางกีฬาฟุตบอลอีกลักษณะหนึ่งไม่เป็นการกระทำผิด					
10.	การพนันฟุตบอลทำให้มีความกล้ามากขึ้น					
11.	การพนันฟุตบอลทำให้สุขภาพจิต และสุขภาพร่างกายแย่งลง					
12.	การพนันฟุตบอลทำให้รู้สึกว่ามีคนดูหรือเชียร์					

ตอนที่ 3 (ใช้เก็บข้อมูลเฉพาะนักศึกษาที่เล่นพนันฟุตบอลเท่านั้น) แบบสำรวจพฤติกรรม

การเล่นพนันฟุตบอลของของนักศึกษามหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตสารสนเทศเพชรบุรี

คำชี้แจง แบบสอบถามสำหรับผู้ที่ม่ประสบการณ์การเล่นพนันฟุตบอลเท่านั้น

โปรดทำเครื่องหมาย ลงใน และเติมข้อความตามความเป็นจริงเกี่ยวกับตัวท่าน

1. ท่านรู้จักการเล่นพนันฟุตบอลจาก [ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ]

- เพื่อน/คนรู้จัก ญาติพี่น้อง/คนในครอบครัว
 สื่อมวลชน อื่น ๆ (โปรดระบุ.....)

2. ท่านเริ่มเล่นพนันฟุตบอลครั้งแรกเมื่ออายุ ปี

3. ท่านเล่นการเล่นพนันฟุตบอลมาแล้วกี่ปีปี

4. ท่านเริ่มเล่นพนันฟุตบอลเพราะ [ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ]

- เล่นตามเพื่อน อยากลองเสี่ยงโชค
 หารายได้พิเศษ เพื่อความสนุกสนานในการเล่นฟุตบอล
 อื่น ๆ (โปรดระบุ.....)

5. ท่านเคยคิดเลิกเล่นการเล่นพนันฟุตบอลหรือไม่อย่างไร ด้วยเหตุใด

- เคยเลิกเล่นแล้ว ปัจจุบันเล่นนาน ๆ ครั้ง เพราะ.....

 เคยเลิกเล่นแล้ว แต่ปัจจุบันเล่นเป็นประจำ เพราะ.....

- ไม่เคยคิดเลิกเล่น เพราะ.....

ผลงานวิจัยนักศึกษา ระดับปริญญาตรี

6. ฟุตบอลที่มีการถ่ายทอดสดมีผลต่อการเล่นพนันฟุตบอลหรือไม่

- มีผล เพราะ
 ไม่มีผล

7. เหตุผลที่ท่านเล่นพนันฟุตบอลในปัจจุบัน [ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ]

- คาดหวังว่าจะมีรายได้เพิ่มจากการชนะพนันฟุตบอล
 - ต้องการความสนุกสนานตื่นเต้นเร้าใจในการเชียร์การแข่งขันฟุตบอล
 - ทำตามสมัยนิยม
 - ต้องการเข้าสังคมกลุ่มเพื่อน
 - ต้องการได้รับการยกย่องนับถือจากเพื่อนฝูงและคนใกล้ชิด
 - เห็นว่าเป็นเกมกีฬาไม่เป็นการกระทำผิดที่ร้ายแรง
 - ต้องการระบายความรู้สึกที่ซ่อนเร้นในจิตใจ
 - การพนันฟุตบอลเล่นง่าย เข้าใจง่าย ยากต่อการถูกโกง
 - มีหนทางในการชนะพนันได้ง่ายสามารถวิเคราะห์ผลการแข่งขันล่วงหน้าจาก ข้อมูลข่าวสารที่มีการนำเสนอผ่านทางสื่อ
- ทุกรูปแบบ
- อื่น ๆ ระบุ

8. ท่านมีทีมฟุตบอลที่ชื่นชอบหรือไม่ และมีผลต่อการเล่นพนันฟุตบอลหรือไม่

- มีทีมที่ชื่นชอบ / มีผลต่อการเล่นพนันฟุตบอล
- มีทีมที่ชื่นชอบ / ไม่มีผลต่อการเล่นพนันฟุตบอล
- ไม่มีทีมที่ชื่นชอบ

9. ท่านมีคาราฟุตบอลที่ชื่นชอบหรือไม่ และมีผลต่อการเล่นพนันฟุตบอลหรือไม่

- มีคาราที่ชื่นชอบ / มีผลต่อการเล่นพนันฟุตบอล
- มีคาราที่ชื่นชอบ / ไม่มีผลต่อการเล่นพนันฟุตบอล
- ไม่มีคาราที่ชื่นชอบ

10. ท่านมีผู้จัดการทีมฟุตบอลที่ชื่นชอบหรือไม่ และมีผลต่อการเล่นพนันฟุตบอลหรือไม่

- มีผู้จัดการทีมที่ชื่นชอบ / มีผลต่อการเล่นพนันฟุตบอล
- มีผู้จัดการทีมที่ชื่นชอบ / ไม่มีผลต่อการเล่นพนันฟุตบอล
- ไม่มีผู้จัดการทีมที่ชื่นชอบ

11. ท่านชอบเล่นพนันฟุตบอลระดับใด [ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ]

- ระดับสโมสร ต่างประเทศ ระดับนานาชาติ
 ระดับสโมสรภายในประเทศ

12. ที่มาของเงินที่เล่นการพนันฟุตบอลของท่าน [ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ]

- เงินจากพ่อ/แม่ ให้ประจำเดือน เงินสะสม
 รายได้จากการทำงานประจำ รายได้พิเศษ
 อื่น ๆ ระบุ.....

13. ท่าน เล่นพนันฟุตบอล ที่ครั้ง/สัปดาห์.....ครั้ง/สัปดาห์

14. ในการเล่นพนัน 1 ครั้ง ท่านเล่นพนันครั้งละกี่คู่..... คู่

15. จำนวนเงินที่ท่านเล่นพนันต่อครั้งโดยเฉลี่ย.....บาท

16. วิธีการจ่ายเงินพนันฟุตบอลของท่าน [ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ]

- เงินสด โอนเงิน
 บัตรเครดิต อื่น ๆ

17. ขั้นตอนการจ่ายเงินพนันฟุตบอลของท่าน [ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ]

- ก่อนแข่ง หลังแข่ง
 ไม่แน่นอน

18. ถ้าแพ้พนันแล้วเงินไม่พอจ่าย ท่านจะทำอย่างไร [ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ]

- ยืมเพื่อน ผ่อนชำระ
 ไม่จ่าย อื่น ๆ ระบุ.....

19. ท่านเข้าถึงกับผู้ที่รับพนันฟุตบอลหรือโต๊ะบอลอย่างไร [ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ]

- ด้วยตนเอง ผากเพื่อน
 โทรศัพท์ อินเทอร์เน็ต
 อื่นๆ ระบุ.....

20. ท่านทราบอัตราต่อรองที่ใช้ในการแทงพนันจากแหล่งใด [ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ]

- เพื่อน หนังสือพิมพ์
 โทรทัศน์/วิทยุ อินเทอร์เน็ต
 อื่นๆ ระบุ.....

21. แหล่งข้อมูลที่ท่านใช้สำหรับการตัดสินใจในการเล่นพนัน [ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ]

- หนังสือพิมพ์ทั่วไป หนังสือพิมพ์กีฬารายวัน
 รายการโทรทัศน์/วิทยุ อินเทอร์เน็ต
 อื่น ๆ ระบุ.....

22. ตั้งแต่เล่นพนันฟุตบอล ท่านได้หรือเสียมากกว่า

- ได้ เสีย ไม่แน่ใจ

23. เงินที่ได้จากการเล่นพนันฟุตบอลใช้ทำอะไร [ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ]

- เก็บออมไว้ ใช้จ่ายในสิ่งที่จำเป็น
 ใช้จ่ายโดยไม่ได้คำนึง อื่น ๆ ระบุ.....

24. ท่านเคยถูกโกงเงินพนันจากการเล่นการพนันฟุตบอลหรือไม่

- เคย ไม่เคย

25. ท่านเคยถูกจับกุมในความผิดเกี่ยวกับการเล่นพนันฟุตบอลมาก่อนหรือไม่

- เคย ไม่เคย

26. ท่านเคยได้รับการอบรม สั่งสอนจากบิดา มารดา ผู้ปกครอง ครู อาจารย์เกี่ยวกับการพนันว่าเป็นสิ่งผิดกฎหมายและศีลธรรมหรือไม่

- เคย ไม่เคย

27. ท่านต้องการจะเลิกเล่นพนันฟุตบอลหรือไม่

- ต้องการ ไม่ต้องการ

เพราะเหตุใด.....

ประวัติผู้วิจัย

ชื่อ-นามสกุล นางสาวนัฐฉิร ศักดิ์เดชากุล
 ที่อยู่ 2 หมู่ 4 ตำบลหนองปากโลง อำเภอเมืองนครปฐม จังหวัดนครปฐม
 73000

ประวัติการศึกษา
 พ.ศ. 2549 สำเร็จการศึกษาระดับมัธยมศึกษา สายศิลป์ - สังคม โรงเรียนราชินีบูรณะ
 จังหวัดนครปฐม
 พ.ศ. 2553 ศึกษาต่อระดับปริญญาบัณฑิต สาขาวิชาการจัดการธุรกิจทั่วไป
 คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยศิลปากร



ผลงานวิจัยนักศึกษา ระดับปริญญาตรี

ประวัติผู้วิจัย

ชื่อ - นามสกุล นางสาวชุตานพร สุวรรณวงษ์
 ที่อยู่ 222 หมู่ 5 ตำบล คลองด่าน อำเภอ บางบ่อ จังหวัด สมุทรปราการ 10550
 ประวัติการศึกษา
 พ.ศ. 2549 สำเร็จการศึกษาระดับมัธยมศึกษา สายศิลป์ - ภาษา โรงเรียนนวมิน-
 ทราชินูทิศ สวนกุหลาบวิทยาลัย สมุทรปราการ จังหวัดสมุทรปราการ
 พ.ศ. 2553 ศึกษาต่อระดับปริญญาบัณฑิต สาขาวิชาการจัดการธุรกิจทั่วไป
 คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยศิลปากร



ผลงานวิจัยนักศึกษา ระดับปริญญาตรี

ลักขณา สรวิวัฒน์. จิตวิทยาในชีวิตประจำวัน. กรุงเทพมหานคร : สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยเชียงใหม่,
2544.

สมพร พรหมพิตร. คู่มือกฎหมายการพนัน. กรุงเทพมหานคร : รพีสาส์น, 2530.

สังคีต พิริยะรังสรรค์. การพนันกับนโยบายสาธารณะในเศรษฐกิจนอกกฎหมายกับนโยบาย
สาธารณะในประเทศไทย. กรุงเทพมหานคร : สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย,
2543.



ผลงานวิจัยนักศึกษา ระดับปริญญาตรี