



## บทที่ 2

### บททั่วไปเกี่ยวกับการพินันบนอินเทอร์เน็ต

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้จะศึกษาถึงมาตรการทางกฎหมายเกี่ยวกับการพินันบนอินเทอร์เน็ต ในเบื้องต้น จึงจำเป็นต้องศึกษาถึงประวัติความเป็นมา ความหมายของเครือข่ายอินเทอร์เน็ต และการพินัน เพื่อเป็นการสร้างความเข้าใจเบื้องต้น จากนั้นจึงจะทำการศึกษาถึง การเข้าสู่เครือข่ายอินเทอร์เน็ตของการพินัน และศึกษาถึงรูปแบบของการพินันบนอินเทอร์เน็ต ตลอดจนแนวโน้มของการพินันบนอินเทอร์เน็ตในอนาคต ก่อนที่จะเข้าสู่เนื้อหาของกฎหมายเกี่ยวกับการพินันของประเทศไทย และกฎหมายเกี่ยวกับการพินันบนอินเทอร์เน็ตของต่างประเทศ ซึ่งจะได้นำเสนอในบทต่อไป

#### 2.1 ระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต

ระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต (Internet Network) เป็นการเชื่อมโยงระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์ขนาดใหญ่ ซึ่งการเชื่อมโยงระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์นั้น สามารถทำได้โดยการนำเอาเครื่องคอมพิวเตอร์ตั้งแต่ 2 เครื่องขึ้นไป มาเชื่อมต่อเข้าด้วยกันโดยอาศัยสายเคเบิลชนิดต่างๆ และมีเครื่องคอมพิวเตอร์ขนาดใหญ่เป็นศูนย์กลางเพื่อจัดเก็บและประมวลผลข้อมูล เครื่องคอมพิวเตอร์ศูนย์กลางนี้เรียกว่า "แม่ข่าย" (Host) เพื่อประโยชน์ในการใช้โปรแกรมและข้อมูล ในการติดต่อสื่อสาร รวมถึงการแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารระหว่างผู้ใช้คอมพิวเตอร์ในเครือข่ายร่วมกันอีกด้วย ระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์สามารถจำแนกออกตามระยะทางของการเชื่อมต่อระหว่างอุปกรณ์สื่อสารได้เป็น 3 ลักษณะ ดังต่อไปนี้<sup>1</sup>

1. Local Area Network (LAN) เครือข่ายแบบนี้จะเป็นเครือข่ายคอมพิวเตอร์ที่มีการเชื่อมต่ออุปกรณ์สื่อสารในระยะทางที่จำกัด ซึ่งมีความเร็วในการแลกเปลี่ยนข้อมูลสูงเป็นเครือข่ายที่ใช้

---

<sup>1</sup> สำนักงานเลขาธิการคณะกรรมการเทคโนโลยีสารสนเทศแห่งชาติ, กฎหมายธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์และลายมือชื่ออิเล็กทรอนิกส์, พิมพ์ครั้งที่ 2, (กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์เดือนตุลา, 2544), หน้า 36-37.

ในหน่วยงานต่างๆ เฉพาะกลุ่ม จึงเป็นระบบเครือข่ายแบบปิด (Close Network) เช่น ระบบอินทราเน็ต (Intranet) เป็นต้น

2. Metropolitan Area Network (MAN) เป็นเครือข่ายคอมพิวเตอร์ขนาดใหญ่ครอบคลุมพื้นที่มากกว่าระบบเครือข่าย LAN เครือข่ายนี้เกิดจากการเชื่อมต่อของเครือข่ายคอมพิวเตอร์แบบ LAN ตั้งแต่ 2 เครื่องเข้าด้วยกัน

3. Wide Area Network (WAN) เป็นเครือข่ายคอมพิวเตอร์ที่มีขนาดใหญ่ประกอบด้วยระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์ทั้งแบบ LAN และ เครือข่ายคอมพิวเตอร์แบบ MAN พื้นที่ของเครือข่ายสามารถครอบคลุมพื้นที่ได้ในระดับประเทศหรือระดับโลก และเป็นระบบเครือข่ายแบบเปิด (Open Network) ระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ตจึงเป็นเครือข่ายแบบ WAN

### 2.1.1. ประวัติความเป็นมาของระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต

ระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ตได้ถือกำเนิดขึ้นในปี ค.ศ. 1969 ณ ประเทศสหรัฐอเมริกา โดยมีวัตถุประสงค์หลักเพื่อตอบสนองความต้องการทางด้านยุทธการของฝ่ายทหารที่จะให้มีระบบเครือข่ายการสื่อสารที่จะไม่ถูกตัดขาดได้โดยง่ายเมื่อมีสถานการณ์การสู้รบ หรือการก่อการร้าย หน่วยค้นคว้าวิจัยแห่งกองทัพสหรัฐอเมริกา ได้ร่วมกับนักวิจัยจำนวนหนึ่งในมลรัฐแคลิฟอร์เนีย จัดตั้งคณะวิจัยขึ้นคณะหนึ่งเรียกว่า "อาร์ปาเน็ต" ARPANet (Advance Research Project Agency Network) คณะวิจัยคณะนี้ได้พัฒนาเครือข่ายคอมพิวเตอร์ ให้คอมพิวเตอร์แต่ละเครื่องสามารถเชื่อมโยงกันด้วยสายส่งข้อมูลที่แยกออกเป็นหลายเส้นทางประสานกันเหมือนร่างแห เมื่อเครื่องคอมพิวเตอร์เครื่องหนึ่งต้องการส่งข้อมูลไปให้อีกเครื่องหนึ่งใน ARPANet จะแบ่งข้อมูลออกเป็นส่วนย่อยๆ แล้วทยอยส่งออกไปสู่ปลายทางตามที่กำหนด โดยแต่ละชิ้นย่อยๆ นี้อาจไปคนละทางกัน แต่จะไปรวมกันที่ปลายทางตามลำดับที่ถูกต้องตามเดิมได้ แต่ถ้าหากในระหว่างทางข้อมูลส่วนใดส่วนหนึ่งเกิดสูญหาย หรือผิดพลาดอันเนื่องมาจากสัญญาณรบกวน หรือสายส่งข้อมูล และเครื่องคอมพิวเตอร์ที่อยู่กลางทางเสีย หรือถูกทำลาย เครื่องคอมพิวเตอร์ปลายทางจะส่งสัญญาณกลับมาแจ้งให้เครื่องคอมพิวเตอร์ต้นทางรับรู้ และจัดการส่งข้อมูลเฉพาะส่วนที่ขาดไปใหม่โดยใช้เส้นทางอื่นแทน ด้วยวิธีนี้ข้อมูลที่ส่งออกไปจะถึงปลายทางอย่างแน่นอน แม้ว่าจะมีบางส่วนของเครือข่ายเกิด

ความเสียหายก็ตาม เฉพาะข้อมูลส่วนที่เสียหายเท่านั้นที่จะต้องส่งใหม่ ไม่ใช่ส่งใหม่ทั้งหมด ดังนั้น เครื่องคอมพิวเตอร์ในเครือข่ายของ ARPAnet จะสามารถรับส่งข้อมูลไปยังปลายทาง โดยใช้สายส่งข้อมูลเท่าที่เหลืออยู่ได้และเลือกเส้นทางที่ดีที่สุดในขณะนั้น พร้อมกับมีการเปลี่ยนแปลงเส้นทางการรับส่งข้อมูลได้ตลอดเวลาทำให้การติดต่อสื่อสารสามารถดำเนินต่อไปได้โดยไม่ถูกตัดขาด

ต่อมากระทรวงกลาโหมของสหรัฐอเมริกาได้พัฒนาและขยายเครือข่าย ARPAnet ออกไปเชื่อมต่อกับคอมพิวเตอร์ของมหาวิทยาลัยและสถาบันวิจัยต่างๆ โดยเครื่องคอมพิวเตอร์ที่ต่อเข้ากับเครือข่าย ARPAnet จะมีมาตรฐานการรับส่งข้อมูลเดียวกันเรียกว่า Network Control Protocol (NPC) เป็นส่วนควบคุมการรับส่งข้อมูล และตรวจสอบความผิดพลาดในการส่งข้อมูล ซึ่งเปรียบเสมือนตัวกลางที่เชื่อมต่อเครื่องคอมพิวเตอร์ทุกเครื่องเข้าด้วยกัน แต่มาตรฐาน NPC ที่ใช้กันในขณะนั้นยังมีข้อจำกัดอยู่มาก โดยเฉพาะอย่างยิ่ง ข้อจำกัดในด้านจำนวนเครื่องที่ต่อเข้ากับ ARPAnet ทำให้ขยายเครื่องคอมพิวเตอร์ออกไปมากๆ ไม่ได้ จนในปี ค.ศ 1982 จึงได้มีการพัฒนามาตรฐานการรับส่งข้อมูลแบบใหม่ขึ้น เรียกว่า Transmission Control Protocol/Internet Protocol หรือ โพรโตคอลแบบ TCP/IP ซึ่งถือเป็นก้าวสำคัญที่ ARPAnet ได้วางรากฐานไว้ให้กับอินเทอร์เน็ต เพราะมาตรฐานการรับส่งข้อมูลแบบ TCP/IP นี้ ทำให้เครื่องคอมพิวเตอร์ต่างชนิดกันสามารถรับส่งข้อมูลไปมาระหว่างกันได้ และนับเป็นหัวใจของอินเทอร์เน็ต ซึ่งโพรโตคอล TCP/IP ได้รับการยอมรับอย่างกว้างขวางในเวลาต่อมา

สำหรับประเทศไทยได้เริ่มติดต่อกับระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต โดยใช้จดหมายอิเล็กทรอนิกส์ (E-Mail) ตั้งแต่ปี พ.ศ. 2530 โดยเริ่มที่มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตหาดใหญ่ และสถาบันเทคโนโลยีแห่งเอเชีย (AIT:Asian Institute of Technology) เป็นแห่งแรกภายใต้โครงการความร่วมมือระหว่างประเทศไทยและประเทศออสเตรเลีย<sup>2</sup> โดยใช้สายโทรศัพท์ติดต่อรับส่งข้อมูลผ่านโมเด็ม ในขณะนั้นยังเป็นการเชื่อมต่อเป็นครั้งคราวยังไม่มี การเชื่อมต่อกันตลอดเวลาผ่านคู่สายหรือวงจรเช่า ดังเช่นในปัจจุบัน และในการรับส่งข้อมูลของโมเด็มในขณะนั้นก็ยังมีความเร็วไม่มากนัก

---

<sup>2</sup> สุทธิชัย โฆษิตวารณรัตน์, "อินเทอร์เน็ต ข่ายแห่งโลกไร้พรมแดน," อีคอนนิวส์ฉบับพิเศษ (กันยายน 2538):หน้า 72.

ต่อมาในปี พ.ศ.2535 จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัยได้เข้าร่วมการเชื่อมต่อรับส่งข้อมูล อินเทอร์เน็ตแบบออนไลน์เป็นครั้งแรก โดยเชื่อมต่อเข้ากับเครือข่ายอินเทอร์เน็ตที่ UUNET Technologies ซึ่งเป็นผู้ให้บริการอินเทอร์เน็ต (ISP:Internet Service Provider) ในสหรัฐอเมริกา และศูนย์เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์และคอมพิวเตอร์แห่งชาติ (NECTEC : National Electronics and Computer Technology Control ) ก็ได้เชื่อมต่อคอมพิวเตอร์ภายในประเทศจำนวน 6 แห่ง เข้าด้วยกัน เพื่อให้บริการอินเทอร์เน็ตภายในประเทศอย่างสมบูรณ์แบบ ประกอบด้วย ศูนย์เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์และคอมพิวเตอร์แห่งชาติ, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, สถาบันเทคโนโลยีแห่งเอเชีย, มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์, มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ และมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ โดยเรียกการเชื่อมต่อนี้ว่า เครือข่ายไทยสาร (THAISARN: Thai Social/Scientific Academic and Research Network ) ซึ่งนับว่าเป็นจุดเริ่มต้นของบริการอินเทอร์เน็ตในประเทศไทย ต่อมาในปี 2536 เครือข่ายไทยสารก็ได้ขยายขอบเขตบริการเข้าเชื่อมต่อกับสถาบันการศึกษาและหน่วยงานต่างๆ ของรัฐเพิ่มขึ้นเป็น 19 แห่ง เมื่อมีผู้ใช้บริการมากขึ้นศูนย์เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์และคอมพิวเตอร์แห่งชาติ จึงได้เพิ่มวงจรระหว่างประเทศขึ้นอีกวงจรมุ่งเพื่อเพิ่มความสามารถในการส่งข้อมูล ทำให้ประเทศไทยมีวงจรเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ต 2 วงจร เพื่อใช้สำรองซึ่งกันและกันได้

ต่อมาในปี พ.ศ. 2539 ก็ได้มีบริษัทเอกชนเปิดให้บริการเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตในลักษณะ ผู้ให้บริการอินเทอร์เน็ต (ISP) ขึ้นหลายรายในประเทศไทย อาทิเช่น บริษัท อินเทอร์เน็ตประเทศไทย จำกัด ,บริษัท เอเชียอินโฟเน็ต จำกัด ,บริษัท เค เอส ซี คอมเมอร์เชียลอินเทอร์เน็ต จำกัด เป็นต้น และเครือข่ายอินเทอร์เน็ตก็ถูกใช้อย่างแพร่หลายในเวลาต่อมา

### 2.1.2 ความหมายของเครือข่ายอินเทอร์เน็ต

คำว่า "อินเทอร์เน็ต" (Internet : Inter Connection Network) เป็นคำในภาษาอังกฤษนิยมเขียนในรูปทับศัพท์<sup>3</sup> ซึ่งมีผู้ให้นิยามความหมายของคำว่าอินเทอร์เน็ตไว้หลายประการ ดังต่อไปนี้

---

<sup>3</sup>มีการเขียนในหลายรูปแบบ อาทิเช่น อินเทอร์เน็ต, อินเทอร์เน็ต,อินเทอร์เน็ต เป็นต้น แต่เหตุที่วิทยานิพนธ์ฉบับนี้ใช้ คำว่า อินเทอร์เน็ต เนื่องจากใช้ตามราชบัณฑิตยสถานที่ได้บัญญัติให้คำนี้เป็นศัพท์บัญญัติในสาขาคอมพิวเตอร์ และสาขาเทคโนโลยีสารสนเทศ

อินเทอร์เน็ต คือ การเชื่อมคอมพิวเตอร์ทั่วโลกเข้าเป็นเครือข่ายโดยใช้ระบบการสื่อสารรูปแบบต่างๆ เช่น เคเบิลใยแก้วนำแสง คู่สายโทรศัพท์ เป็นต้น เชื่อมกันเข้าเป็นเครือข่ายขนาดใหญ่ ทำให้สามารถสื่อสารหรือส่งข้อมูลกันได้อย่างไร้ขีดจำกัด<sup>4</sup>

อินเทอร์เน็ต คือ เครือข่ายคอมพิวเตอร์ที่ใหญ่ที่สุดในโลกอินเทอร์เน็ตเป็นทั้งเครือข่ายของคอมพิวเตอร์และเครือข่ายของเครือข่าย เพราะอินเทอร์เน็ตประกอบด้วยเครือข่ายย่อยเป็นจำนวนมากต่อเชื่อมเข้าด้วยกันภายใต้มาตรฐานเดียวกันจนเป็นสังคมเครือข่ายขนาดใหญ่<sup>5</sup>

อินเทอร์เน็ต คือ เครือข่ายคอมพิวเตอร์ขนาดใหญ่ที่เชื่อมต่อถึงกันทั่วโลกโดยมีมาตรฐานการรับส่งข้อมูลระหว่างกันเป็นหนึ่งเดียว ซึ่งคอมพิวเตอร์แต่ละเครื่องจะสามารถรับส่งข้อมูลในรูปแบบต่างๆเช่น ตัวอักษร ภาพ และเสียงได้ รวมทั้งสามารถค้นหาข้อมูลจากที่ต่างๆได้อย่างรวดเร็ว<sup>6</sup>

อินเทอร์เน็ต คือ เครือข่ายคอมพิวเตอร์ที่สื่อสารกันโดย TCP/IP ซึ่งหมายถึงกฎเกณฑ์ที่คอยควบคุมกระบวนการส่งข่าวสารไปมาระหว่างคอมพิวเตอร์หลายชนิดที่อยู่บนอินเทอร์เน็ต การที่มี TCP/IP ใช้ร่วมกันผู้ใช้จึงสามารถเชื่อมโยงคอมพิวเตอร์ของตนเข้ากับเครือข่ายใดก็ได้ที่อยู่บนอินเทอร์เน็ตเพื่อติดต่อกับผู้อื่น หรือเพื่อสื่อสารกับโปรแกรม (Software) ของแต่ละเครือข่ายบนอินเทอร์เน็ต<sup>7</sup>

---

<sup>4</sup> กอบเกียรติ สระอุบล, คู่มือเริ่มต้นอินเทอร์เน็ตฉบับภาคปฏิบัติ (กรุงเทพมหานคร:บี อี แอนด์ ซี,2537),หน้า14.

<sup>5</sup> ยืน ภูสุวรรณ, พจนานุกรมคอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ต (กรุงเทพมหานคร:บริษัท เอ็ม เอ เอกซ์ พรินติ้ง จำกัด,2546),หน้า 213.

<sup>6</sup> วุฒิมงคล พงศ์สุวรรณ, เริ่มต้นใช้งานอินเทอร์เน็ต (กรุงเทพมหานคร:โรงพิมพ์ DLS,2543), หน้า 3.

<sup>7</sup> สัจจะ จรัสรุ่งรวีร์ และสมพร จิวรสกุล, ASP และแอปพลิเคชัน ฐานข้อมูลสำหรับอินเทอร์เน็ต , พิมพ์ครั้งที่ 3 (กรุงเทพมหานคร: ด้านสุทธาการพิมพ์,2542), หน้า 3.

อินเทอร์เน็ต คือ ระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์ชนิดหนึ่งที่ไม่ใช่เป็นเครือข่ายที่มีเครื่องคอมพิวเตอร์เพียงสองสามเครื่องเชื่อมต่อกัน หากแต่เป็นเครือข่ายขนาดมหึมาที่มีเครื่องคอมพิวเตอร์นับสิบล้านเครื่องตั้งกระจายอยู่ทั่วโลกต่อโยงใยถึงกันเสมือนใยแมงมุม โดยใช้มาตรฐานของการสื่อสารแบบเดียวกันคือ โพรโตคอล (Protocol) หรือมาตรฐานในการรับส่งข้อมูล ภาพ เสียง ที่มีชื่อว่า (TCP/IP:Transmission Control Protocol/Internet Protocol) ซึ่งสามารถเลือกเส้นทางในการติดต่อได้หลายๆ เส้นทาง<sup>๘</sup>

จากนิยามความหมายของอินเทอร์เน็ตดังกล่าวข้างต้น พอจะสรุปได้ว่า อินเทอร์เน็ต คือ เครือข่ายคอมพิวเตอร์ขนาดใหญ่ที่ใช้รับส่งข้อมูลถึงกันอย่างไร้ขีดจำกัด โดยเชื่อมโยงถึงกันด้วยโพรโตคอลเดียวกัน คือ TCP/IP ซึ่งโพรโตคอลนี้เปรียบเสมือนภาษาที่ทำให้เครื่องคอมพิวเตอร์ทุกเครื่องสื่อสารกันไม่รู้เรื่อง

### 2.1.3 การให้บริการบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต

การที่ระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ตสามารถเชื่อมโยงกันได้ทั่วโลกอย่างไร้พรมแดน ทำให้การติดต่อสื่อสารผ่านระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ตทำได้อย่างรวดเร็ว ด้วยเหตุนี้เองจึงทำให้เกิดบริการต่างๆ บนอินเทอร์เน็ตอย่างมากมาย ดังต่อไปนี้<sup>๙</sup>

1. **บริการสื่อสารระบบเวิลด์ไวด์เว็บ (WWW: World Wide Web)** เป็นบริการข้อมูลที่เป็นข้อความ ภาพ ภาพเคลื่อนไหว และเสียง ซึ่งข้อมูลที่เป็นตัวอักษร เสียง และภาพต่างๆ นั้นจะบรรจุในไฟล์เอกสารเรียกว่า เว็บเพจ (Web Page) ภายในเว็บเพจหนึ่งๆ สามารถสร้างจุดเชื่อมโยงไปยังเว็บเพจอื่นๆ ได้ เป็นการเชื่อมโยงต่อกันไปเรื่อยๆ เหมือนใยแมงมุมที่มีอยู่ทั่วโลก เว็บเพจทั้งหลายที่มีอยู่ใน

---

<sup>๘</sup> สุปรียา อภิวัฒนากร, "อาชญากรรมทางคอมพิวเตอร์: ศึกษากรณีหลอกลวงทางอินเทอร์เน็ต," (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ คณะนิติศาสตร์ บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2545), หน้า 18.

<sup>๙</sup> เลอสรร ธนสุกาญจน์ จิตตภัทร เครือวรรณ และสุธรรม อยู่ในธรรม. กฎหมายสำหรับบริการอินเทอร์เน็ตในประเทศไทย (กรุงเทพมหานคร : พี.เจ.เพลทโพรเซสเซอร์, 2541), หน้า 46-54.

อินเทอร์เน็ตนั้นจะบรรจุอยู่ในเครื่องคอมพิวเตอร์ต่างๆ ที่เชื่อมต่ออยู่ในอินเทอร์เน็ต เครื่องคอมพิวเตอร์หนึ่งๆ ที่บรรจุเว็บเพจนั้น เรียกว่า เว็บไซต์ (Website) ภายในเว็บไซต์หนึ่งๆ จะมีเว็บเพจหลักของเว็บไซต์เรียกว่า โฮมเพจ (Home Page) ซึ่งการจะเปิดใช้งานเว็บไซต์ที่มีอยู่บนอินเทอร์เน็ตจะต้องใช้โปรแกรมบราวเซอร์ (Browser) เช่น โปรแกรม Internet Explorer , โปรแกรม netscape เป็นต้น วิธีการใช้งานเว็บไซต์สามารถทำได้โดยการกรอกชื่อเว็บไซต์ลงไปในช่วง URL Address<sup>10</sup> ของโปรแกรมบราวเซอร์ที่ใช้งานอยู่ และโปรแกรมบราวเซอร์ก็จะเปิดเว็บไซต์นั้นขึ้นมา

2.บริการจดหมายอิเล็กทรอนิกส์ (Electronics mail หรือ E-mail) เป็นการรับส่งข้อความหรือข้อมูลข่าวสารไปยังผู้รับซึ่งอาจจะเป็นบุคคลคนเดียวหรือกลุ่มบุคคลก็ได้ โดยผู้ส่งจะต้องทราบที่อยู่ทางอินเทอร์เน็ต ซึ่งนิยมเรียกทับศัพท์ภาษาอังกฤษว่า อีเมลแอดเดรส (E-mail Address) ของผู้รับ สำหรับการขออีเมลแอดเดรส นั้น สามารถขอได้ทั่วไปจากผู้ให้บริการอินเทอร์เน็ต (ISP) โดยการสมัครและกรอกรายละเอียดส่วนตัว เช่น ชื่อตัว นามสกุล ประเทศหรือรัฐ ที่อยู่ วันเดือนปีเกิด อาชีพ รหัสไปรษณีย์ เพศ รายละเอียดเกี่ยวกับการลงทะเบียน ชื่อที่เข้าใช้บริการ (User ID) กำหนดรหัสผ่าน (Password) ให้ออกกับผู้ให้บริการอินเทอร์เน็ต เมื่อได้รับอีเมลแอดเดรสแล้วก็จะสามารถนำไป

---

<sup>10</sup> URL Address (Uniform Resource Locator) คือ ที่อยู่บนหน้าเว็บเพจ เนื่องจากระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ตเป็นการเชื่อมต่อระหว่างเครื่องคอมพิวเตอร์เป็นจำนวนมาก การที่จะแยกแยะได้ว่า เครื่องคอมพิวเตอร์แต่ละเครื่องคือเครื่องไหนบ้าง จำเป็นต้องมีหมายเลขประจำเครื่อง หรือเรียกว่า Internet Protocol Address (IP Address) ซึ่งเป็นตัวเลข 4 ชุด เช่น 202.44.202.22 เป็นต้น เมื่อเป็นตัวเลขจำนวนมากทำให้ยากแก่การจดจำ จึงมีการคิดระบบชื่อคอมพิวเตอร์ตามมาตรฐานของระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต เรียกว่า DNS (Domain Name Server) หรือระบบชื่อโดเมน (Domain Name) เป็นตัวอ้างอิงแทน โดยใช้คำภาษาอังกฤษเป็นคำมาเรียงต่อกันโดยคั่นแต่ละคำด้วยจุด เช่น สถาบันวิทยบริการฯ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย จะมีชื่อโดเมนว่า chulkn.chula.ac.th หมายถึง เครื่องคอมพิวเตอร์ chulkn อยู่ในกลุ่ม chula หมายถึงจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ซึ่งจัดอยู่ในกลุ่มสถาบันการศึกษา (ac) สังกัดอยู่ในเครือข่ายของประเทศไทย (th) เมื่อรวมกับชื่อไฟล์เว็บเพจ ก็จะได้เป็น URL ในการแปลงชื่อโดเมนไปเป็น IP Address เพื่อใช้ในการทำงานของระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ตนั้น ผู้ให้บริการอินเทอร์เน็ต (ISP) จะจัดการแปลงให้ และแต่ละเว็บเพจจะมี URL เป็นของตัวเองไม่ซ้ำกัน

รับส่งข้อมูลข่าวสารกับผู้มีอีเมลแอดเดรสได้ซึ่งผู้ใช้บริการอินเทอร์เน็ตแต่ละรายจะมีอีเมลแอดเดรสเป็นของตัวเองไม่ซ้ำกัน นอกจากนี้ยังมีเว็บไซต์ที่เปิดให้บริการอีเมลแอดเดรสโดยไม่ต้องเสียค่าใช้จ่ายและไม่จำเป็นต้องเป็นสมาชิกของผู้ให้บริการอินเทอร์เน็ต เช่น [www.hotmail.com](http://www.hotmail.com), [www.yahoo.com](http://www.yahoo.com) เป็นต้น

3. **บริการกลุ่มสนทนา (IRC:Internet Relay Chat )** หรือ การสนทนาแบบออนไลน์ เป็นบริการที่เปิดให้ผู้ใช้บริการอินเทอร์เน็ตเข้ามาสนทนากันในห้องสนทนา (Chat Room) โดยใช้วิธีการพิมพ์โต้ตอบกัน จุดเริ่มต้นของการสนทนาผ่านทางอินเทอร์เน็ตนั้นเกิดขึ้นจากโปรแกรม IRC ซึ่งเป็นโปรแกรมที่เปิดให้ผู้ใช้บริการอินเทอร์เน็ตสามารถเข้ามาในเครื่องคอมพิวเตอร์เครื่องหนึ่งเรียกว่า IRC Server หรือเครื่องแม่ข่ายของ IRC ภายใน IRC Sever จะสร้างห้องสนทนาขึ้นเรียกว่า Chat Room โดยห้องสนทนาจะมีอยู่หลายห้อง (Channel) ในแต่ละห้องนั้นจะมีหัวข้อสำหรับการสนทนาเพื่อให้เลือกเข้าไปใช้บริการ หรือผู้ใช้บริการจะทำการสร้างห้องสนทนาขึ้นมาเองก็ได้ ผู้ที่ต้องการสนทนาจะต้องเชื่อมต่อเข้ามายังห้องสนทนาเดียวกัน การสนทนาแบบนี้ เรียกว่า การแชท (Chat) เมื่อมีผู้ใช้บริการอินเทอร์เน็ตพิมพ์ข้อความที่ต้องการสนทนาเข้ามา ข้อความดังกล่าวก็จะปรากฏอยู่ที่เครื่อง IRC Sever ผู้ที่เชื่อมต่อเข้ามายังเครื่องข่ายก็จะสามารถอ่านข้อความดังกล่าวได้ และใน IRC Channal จะมีผู้ที่คอยควบคุมเพื่อไม่ให้เกิดการสนทนาที่นินยาคายลามกอนาจารหรือส่อไปในทางที่ไม่ถูกต้อง โดยผู้ที่คอยควบคุมนี้ เรียกว่า IRC Operator มีอำนาจในการที่จะไม่อนุญาตให้ผู้ที่สนทนาที่ไม่เหมาะสมเข้ามาร่วมสนทนา โปรแกรม IRC ในปัจจุบันได้แก่ โปรแกรม IRC โปรแกรม PIRCH โปรแกรม Comic Chat เป็นต้น

4. **บริการกลุ่มความสนใจเฉพาะ (Usenet Newsgroup)** หรือกระดานข่าว หรือบอร์ดแลกเปลี่ยนข่าวสาร มีลักษณะเป็นแหล่งรวบรวมข้อมูลข่าวสารทั่วโลก ที่สามารถเลือกอ่านข้อความในหัวข้อที่สนใจ และฝากข้อความให้กับผู้อื่นได้ โดยจะแบ่งออกเป็นกลุ่มๆ แต่ละกลุ่มจะมีเรื่องไม่เหมือนกัน เช่น การศึกษา กีฬา สุขภาพ เป็นต้น

5. **บริการรับส่งแฟ้มข้อมูลหรือโอนย้ายไฟล์ข้อมูล (FTP:File Transfer Protocol)** ข้อมูลที่รับส่งหรือโอนย้ายนี้อาจจะอยู่ในรูปแบบของ ข้อความ รูปภาพ ภาพเคลื่อนไหว หรือเสียง จากเครื่องข่ายอินเทอร์เน็ต หรือจากเครื่องคอมพิวเตอร์ที่ให้บริการ (FTP Server) ก็ได้ โดยสามารถรับส่ง



เพิ่มข้อมูลหรือโอนย้ายไฟล์ข้อมูลดังกล่าวมาไว้ในเครื่องคอมพิวเตอร์ของผู้ใช้อินเทอร์เน็ต เรียกว่า การดาวน์โหลด (Download File) และถ้าผู้ใช้อินเทอร์เน็ตต้องการเอาข้อมูลจากเครื่องคอมพิวเตอร์ของตนไปไว้ในระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ตก็สามารถทำได้เช่นเดียวกันโดยการอัปโหลด (Upload File)

**6.บริการเข้าถึงเครื่องคอมพิวเตอร์จากระยะไกล (Telnet)** เป็นบริการที่ช่วยให้สามารถเข้าไปใช้งานในระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์อื่นที่อยู่ไกลๆได้ ด้วยการใช้โปรแกรม Telnet ซึ่งโปรแกรมนี้นี้ทำให้ผู้ใช้สามารถเข้าไปใช้ทรัพยากรหรือขอใช้บริการจากคอมพิวเตอร์เครื่องอื่น และให้คอมพิวเตอร์เครื่องนั้นทำหน้าที่ประมวลผลโดยผู้ใช้ข้อมูลป้อนคำสั่งผ่านทางคอมพิวเตอร์ของตนเอง แล้วจึงส่งผลลัพธ์กลับมาแสดงบนหน้าจอคอมพิวเตอร์ นอกจากนี้ ถ้าเดินทางไปต่างจังหวัดหรือต่างประเทศก็สามารถใช้ Telnet ติดต่อมายังเครื่องคอมพิวเตอร์ที่ศูนย์บริการอินเทอร์เน็ตที่ตนเป็นสมาชิกอยู่เพื่อตรวจดูว่ามี E-Mail ส่งมาถึงตนหรือไม่ หรือถ้าต้องการส่งข้อมูลไปยังเครื่องคอมพิวเตอร์เครื่องอื่นๆ ก็สามารถส่งไปได้เช่นเดียวกัน

**7.บริการประชุมทางไกลผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต (Teleconference)** ปัจจุบันเป็นที่นิยมแพร่หลายมากขึ้น เนื่องจากสามารถติดต่อสื่อสารถึงกันได้ในขณะที่เป็นกลุ่มใหญ่ และนอกจากจะได้ยินเสียงเห็นภาพนิ่งหรือภาพเคลื่อนไหวของแต่ละฝ่ายแล้วยังสามารถแลกเปลี่ยนข้อมูลในเครื่องคอมพิวเตอร์ของผู้เข้าร่วมประชุมแต่ละคนได้ด้วย

**8.บริการด้านความบันเทิง (Entertainment)** ผู้ใช้บริการสามารถ ดูหนัง ฟังเพลง เล่นเกมส์ผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ตได้ โดยมีทั้งภาพและเสียงให้ชม บางครั้งอาจจัดทำในลักษณะของวิดีโอ ที่สามารถเรียกดูซ้ำได้ หรือบางครั้งอาจมีการถ่ายทอดสด ซึ่งคุณภาพของภาพและเสียงจะขึ้นอยู่กับความเร็วในการเชื่อมต่อกับเครือข่ายอินเทอร์เน็ต และความสามารถในการรับส่งข้อมูลของเครื่องคอมพิวเตอร์

**9.บริการด้านพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ (Electronic Commerce หรือ E-Commerce)** บริการนี้มีตั้งแต่การโฆษณาสินค้า การเปิดให้มีการประมูลสินค้า การแบ่งประเภทของสินค้าตามความต้องการของผู้ใช้บริการ ซึ่งวิธีการสั่งซื้อขายสินค้ามักจะกระทำผ่านทางเว็บไซต์ (Website) หรือจดหมายอิเล็กทรอนิกส์ (E-Mail) ส่วนวิธีการชำระเงินค่าสินค้ามักจะกระทำผ่านบัตรเครดิต โดยผู้ซื้อ

ต้องแจ้งหมายเลขบัตรเครดิตและข้อมูลอื่นๆ เช่น วันหมดอายุของบัตร ให้กับทางผู้ขาย เมื่อผู้ขายเก็บเงินได้แล้ว ก็จะทำการจัดส่งสินค้าให้กับผู้ซื้อทางไปรษณีย์ หรือทางอื่นๆ ตามที่ตกลงกัน

10. **บริการด้านการศึกษา** (Electronic Learning หรือ E-Learning) ระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ตโดยทั่วไปก็เป็นแหล่งความรู้ และข้อมูลข่าวสารเพื่อประโยชน์ในการศึกษาอยู่แล้ว แต่บางเว็บไซต์ก็เปิดโอกาสให้มีการเรียนรู้เฉพาะด้าน โดยจัดทำหลักสูตรการศึกษาเป็นขั้นตอน มีบทเรียน วัตถุประสงค์ แบบฝึกหัด และแบบทดสอบประเมินผล บางครั้งผู้เรียนสามารถสื่อสารได้ตอบกับผู้สอนได้ ทำให้สามารถเรียนได้ทุกที่ ทุกเวลา ซึ่งเป็นการให้การศึกษารูปแบบไร้ขีดจำกัด

#### 2.1.4 สถิติผู้ใช้บริการเครือข่ายอินเทอร์เน็ต

จากบริการอันหลากหลายบนระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ตลอดจนความสะดวกและรวดเร็วของเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ทำให้จำนวนของผู้ใช้บริการระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ตมีอัตราการขยายตัวเพิ่มขึ้น สังเกตได้จากสถิติจำนวนประชากรที่ใช้อินเทอร์เน็ตในประเทศไทยประจำปี 2547 ดังนี้

ปี	ผู้ใช้บริการอินเทอร์เน็ต
2534	30
2535	200
2536	8,000
2537	23,000
2538	45,000
2539	70,000
2540	220,000
2541	670,000
2542	1,500,000
2543	2,300,000
2544	3,500,000
2545	4,800,000

ปี	ผู้ใช้บริการอินเทอร์เน็ต
2546	6,000,000
2547	6,970,000

แหล่งที่มา: <http://www.iir.ngi.nectec.or.th/internet/user-growth.html>

จากข้อมูลดังกล่าวข้างต้นจะเห็นได้ว่า อัตราการเติบโตของจำนวนผู้ใช้บริการระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ตมีจำนวนเพิ่มขึ้นหลายเท่าทวีคูณ จากปี 2534 ซึ่งมีผู้ใช้บริการระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ตเพียง 30 คน ระยะเวลาผ่านไปเพียง 14 ปี จำนวนผู้ใช้บริการเพิ่มขึ้นเป็น 6,970,000 คน ทำให้กลายเป็นสังคมใหม่อีกสังคมหนึ่ง จากการเจริญเติบโตอย่างรวดเร็ว ไร้ขีดจำกัดดังกล่าว ย่อมส่งผลกระทบต่อในด้านต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นด้านเศรษฐกิจ การเมือง หรือสังคม รวมทั้งกลุ่มผู้กระทำความผิดก็ได้อาศัยระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ซึ่งมีความสะดวก รวดเร็ว เข้าถึงบุคคลได้อย่างทั่วถึง ไม่มีข้อจำกัดด้านระยะทาง เป็นเครื่องมือในการกระทำความผิด ทำให้แนวโน้มในการกระทำความผิดบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ตในอนาคตทวีความรุนแรงเพิ่มมากขึ้น

## 2.2 ความรู้ทั่วไปเกี่ยวกับการพนัน

การพนัน (Gambling) เป็นกิจกรรมทางสังคมที่มนุษย์ได้กระทำขึ้นอันเป็นผลสืบเนื่องมาจากสัญชาตญาณเกี่ยวกับการเสี่ยงโชคเพื่อให้ได้มาซึ่งการได้เสีย สัญชาตญาณนี้เป็นสัญชาตญาณที่ติดตัวมนุษย์ส่วนใหญ่มาแต่กำเนิด ทำให้การพนันปรากฏอยู่ทุกสังคมและทุกชนชั้น และสืบทอดกันมาจนถึงปัจจุบัน จนมีผู้กล่าวว่า การพนันเป็นมรดกของมนุษยชาติ<sup>11</sup>

ทัศนคติของคนในสังคมที่มีต่อการพนันแตกต่างกันออกไป ในบางเวลา บางสังคม บางยุค บางสมัย การพนันเป็นเพียงความสนุกสนาน หรือความบันเทิง รัฐจึงไม่เข้าไปยุ่งเกี่ยวกับ แต่เมื่อกาลเวลาเปลี่ยนไป สภาพของชุมชนหรือสังคมเปลี่ยนแปลงไป การพนันอาจกลายเป็นสิ่งต้องห้ามหรือเป็นบาป ทำให้รัฐจำเป็นต้องเข้ามาแทรกแซง เพื่อรักษาความสงบสุขของสังคมไว้ การพนันจึงถูก

<sup>11</sup> อธิคม อินทภูติ, "กฎหมายเกี่ยวกับการพนันในประเทศไทย." วารสารนิติศาสตร์ 12,2 (เมษายน 2524): 119 .

จัดอยู่ในความผิดประเภท Mala Prohibita กล่าวคือ การพนันถือเป็นสิ่งที่กฎหมายกำหนดให้เป็นความผิด เพื่อเป็นการรักษาความสงบเรียบร้อยให้แก่สังคม การพนันเป็นสาเหตุที่นำไปสู่ปัญหาต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นปัญหาทางสังคม เศรษฐกิจ และปัญหาการกระทำความผิดอาญาประเภทอื่นที่ตามมา นานาประเทศจึงต่างยอมรับกันว่าการพนันเป็นสิ่งที่ต้องควบคุม โดยกฎหมายบ้านเมืองไม่ว่าอย่างเคร่งครัดหรือไม่ก็ตาม

### 2.2.1 ประวัติความเป็นมาของการพนัน

จากหลักฐานทางประวัติศาสตร์พบว่า การพนันได้เกิดขึ้นก่อนคริสตกาลประมาณ 100 ปี โดยถือกำเนิดขึ้นที่ประเทศจีน พบว่าการพนันประเภท ถั่ว ได้เกิดขึ้นเมื่อ พ.ศ.669 ในสมัยราชวงศ์ตั้งยัน ในรัชสมัยของพระเจ้าซุนฮงเต้ ที่ 7 มีขุนนางจีนเลี้ยงที่ คิดการพนันประเภท "ถั่ว" ( ในภาษาจีนเรียกว่า "อีจี" ต่อมาเรียกว่า "หัวจี" ) ขึ้นมา และต่อมาราว พ.ศ.2100 ในสมัยราชวงศ์ใต้เซง ได้มีการคิดวิธีเล่นลูกเต๋า เรียกว่า "ป้อ" หรือ "โป" ขึ้นเป็นครั้งแรก และในสมัยของราชวงศ์ใต้เซงนี้เอง เมื่อพระเจ้าเตากวาง ครองราชย์ ราว พ.ศ. 2364-2394 ได้มีการคิดวิธีเล่นหอย ขึ้น (เดิมเรียกว่า "ฮวยฮวย" ) ต่อจากนั้นก็ได้แพร่ขยายไปยังแถบตะวันตกในทวีปยุโรป และอเมริกาในเวลาต่อมา โดยเฉพาะการพนันลูกเต๋า (Dice) เป็นที่นิยมมากในยุโรป

สำหรับการเล่นการพนันในประเทศไทยนั้นไม่ปรากฏหลักฐานแน่ชัดว่าเริ่มมีขึ้นเมื่อใด แต่สันนิษฐานได้ว่า ประเทศไทยได้รับอิทธิพลการเล่นการพนันมาจากประเทศจีนตั้งแต่สมัยสุโขทัย ซึ่งประเทศไทยมีการติดต่อทำการค้ากับชาวจีน เห็นได้จากการพนันประเภท ถั่ว โป และหอย ซึ่งมีถิ่นกำเนิดที่ประเทศจีน นอกจากนี้ ในรัชสมัยของสมเด็จพระนารายณ์มีการเล่นการพนันชนิดหนึ่งเรียกว่า "กำตัด" ซึ่งมีวิธีการเล่นและอุปกรณ์ในการเล่นคล้ายคลึงกับการเล่นถั่ว หรือ อีจี ของจีน<sup>12</sup>

<sup>12</sup> ชุมพล โลหะชาละ, "คำอธิบาย เรื่อง การพนันชนิดต่างๆที่ขึ้นสู่ศาล." ใน อนุสรณ์ในงานพระราชทานเพลิงศพ พลตำรวจตรีสุวิทย์ โสติดิทัต. (กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์อักษรสัมพันธ์ 2524), หน้า 2.

ชาวไทยได้เล่นการพนันมาตั้งแต่สมัยสุโขทัยตลอดมาจนกระทั่งในสมัยพระเจ้าบรมโกษทรงเห็นว่า ประชาชนนิยมเล่นการพนันกันมาก จึงจัดหาผลประโยชน์จากการเล่นการพนันโดยมีการเปิดสถานที่เล่น ถั่ว โป เรียกว่า "บ่อนเบี้ย" และเรียกเก็บภาษีจากการเล่นนี้เรียกว่า "อากรบ่อนเบี้ย" ขึ้นเจ้าหน้าที่ผู้ได้รับสัมปทานจัดการบ่อนเบี้ยให้รัฐเรียกว่า "นายอากรบ่อนเบี้ย" ซึ่งส่วนมากเป็นชาวจีน จนกระทั่งมาในปี พ.ศ.2378 ในรัชสมัยของรัชกาลที่ 3 ได้มีแนวความคิดที่จะให้ประชาชนนำเงินที่ตนได้ฝังไว้ชุดออกมาเพื่อให้เกิดการหมุนเวียนเงินตราในสังคม จึงได้จัดให้มี โรงหวย ขึ้น<sup>13</sup> โดยในสมัยรัชกาลที่ 3 สามารถเก็บอากรได้มากขึ้น 400,000 บาท

ต่อมาในสมัยรัชกาลที่ 4 ประเทศไทยได้มีการขยายตัวทางการค้า เริ่มทำการค้าขายกับชาวต่างประเทศมากขึ้น ทำให้ต้องมีการเลิกภาษีผูกขาดหลายอย่างเป็นเหตุให้รายได้ของรัฐมีจำนวนลดลง ทางราชการจึงได้คิดค้นการจัดเก็บภาษีในรูปแบบอื่นๆ โดยหนึ่งในรูปแบบของการจัดเก็บภาษีดังกล่าวคือ "ภาษีการพนัน" อันเป็นการเพิ่มเติมขึ้นจากอากรบ่อนเบี้ย โดยการจัดเก็บภาษีดังกล่าวสามารถจัดเก็บได้ถึง 500,000 บาท<sup>14</sup>

ความนิยมในการเล่นการพนันของประชาชนเพิ่มขึ้นเรื่อยมา จนมาถึงสมัยรัชกาลที่ 5 การตั้งบ่อนการพนันมีจำนวนเพิ่มมากขึ้น ปริมาณอาชญากรรมก็เกิดมีมากขึ้นด้วยเช่นกันกระทรวงมหาดไทยในสมัยนั้นจึงได้พยายามตรวจสอบข้อมูลและรายละเอียดของอาชญากรรมที่เพิ่มมากขึ้น พบว่ามูลเหตุสำคัญประการหนึ่งของการเกิดอาชญากรรมเนื่องมาจากการพนัน สมเด็จพระเจ้าบรมวงศ์เธอ กรมพระยาดำรงราชานุภาพ เสนาบดีกระทรวงมหาดไทยสมัยนั้น ได้ทรงบันทึกรายการให้รัชกาลที่ 5 ทรงทราบ และขอพระราชทานพระบรมราชานุญาตเลิกบ่อนการพนันในท้องที่ 2 มณฑล คือมณฑลนครศรีธรรมราช และมณฑลชุมพร กับจำกัดการเล่นการพนันในมณฑลอื่นๆ ให้น้อยลง ซึ่งทรงมีพระบรมราชโองการให้เลิกได้ ดังความตามพระราชหัตถเลขา ดังต่อไปนี้<sup>15</sup>

<sup>13</sup> กนกศักดิ์ เวชยานนท์, คำอธิบายวิธีการเล่นการพนัน (กรุงเทพมหานคร: เนติบัณฑิตยสภา 2508), หน้า 5.

<sup>14</sup> สังคีต พิริยะรังสรรค์, "บ่อนการพนันในสังคมไทย," ใน เศรษฐกิจการพนัน. (กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์ร่วมด้วยช่วยอ่าน, 2547), หน้า 84.

<sup>15</sup> กนกศักดิ์ เวชยานนท์, คำอธิบายวิธีการเล่นการพนัน, หน้า 5.

ที่ 108/931

พระที่นั่งจักรีมหาปราสาท

วันที่ 8 สิงหาคม รัตนโกสินทร์ 36 122

ศก

ถึงกรมหลวงดำรงราชานุภาพ ได้รับหนังสือที่ 168/5188 ลงวันที่ 4 เดือนนี้ว่าได้สังเกตดูการเก็บเงินอากรการพนันในสองปีล่วงแล้วมา เก็บเงินได้มากกว่าที่คาดหมายเป็นที่สงสัยว่าจะมีคนเล่นการพนันเพิ่มมากขึ้น ถ้าเจ้าพนักงานจัดการเก็บดีขึ้น เธอได้สอบสวนโดยถ่วงถี่ บัดนี้ ได้ความตามวิธีที่กรมสรรพากรจัดนั้นราษฎรเล่นการพนันได้อย่างสะดวกเช่นอย่างมณฑลนครศรีธรรมราช มณฑลชุมพร เดิมก็มีโจรผู้ร้ายชุกชุม ราษฎรก็พากันยากจนข้นสนไม่เป็นอันทำมาหากิน เมื่อให้เลิกการพนันการผู้ร้ายก็สงบเบาบางลง การค้าขายก็เจริญตั้งแต่อนุญาตให้เล่นการพนันได้อีก เกิดมีโจรผู้ร้ายชุกชุมขึ้น ราษฎรไม่เป็นอันตั้งหน้าค้าขายทำมาหากิน ทำให้ความเจริญที่มีอยู่แล้วกลับถอยหลังไปอีก เธอขออนุญาตให้เลิกการพนันในมณฑลนครศรีธรรมราช มณฑลชุมพร เสีย แลควรจำกัดการเล่นการพนันในมณฑลอื่นๆ ให้น้อยลงนั้น เป็นการชอบแล้ว อนุญาตให้เลิก

สยามมินทร์

จากพระราชหัตถเลขาตั้งกล่าว ทำให้มีการปิดบ่อนการพนันในบางพื้นที่ และมีการจำกัดจำนวนบ่อนการพนันลงจนกระทั่ง มาถึงในสมัยรัชกาลที่ 6 ได้มีการประกาศปิดโรงหวยเมื่อวันที่ 1 เมษายน 2459 และได้มีการปิดบ่อนการพนันทั่วราชอาณาจักร เมื่อวันที่ 1 เมษายน 2460

ต่อมาในปี พ.ศ.2473 มีการตรากฎหมายการพนันฉบับแรกขึ้น คือ พระราชบัญญัติการพนัน พ.ศ.2473 เพื่อเป็นการรวบรวมกฎหมายการพนันต่างๆ มาไว้ในที่เดียวกัน โดยบัญญัติไว้เป็นประเภทของการพนัน จนกระทั่งถึงปี พ.ศ.2478 จึงได้มีการตราพระราชบัญญัติการพนัน พ.ศ.2478 ขึ้นเพื่อเป็นการแก้ไข ปรับปรุง และเพิ่มเติมกฎหมายที่มีอยู่เดิมให้ทันสมัยยิ่งขึ้น และมีการเพิ่มเติมประเภทของการพนันเพิ่มขึ้นอีกด้วย ซึ่งเป็นกฎหมายที่ใช้อยู่ในปัจจุบัน

ช่วงหลังสงครามโลกครั้งที่ 2 สมัยที่นายควง อภัยวงศ์ เป็นนายกรัฐมนตรี มีพวกพ่อค้ารวมทั้งบุคคลที่มีฐานะร่ำรวยได้มีการรวมตัวกันเล่นการพนันในกลุ่มของตน รัฐบาลต้องการหา

ผลประโยชน์จากการเล่นการพนันดังกล่าว จึงได้มีการออกพระราชกฤษฎีกา จัดให้มีสถานคาสีโนขึ้นที่ อำเภอปราณบุรี จังหวัดประจวบคีรีขันธ์ โดยให้อยู่ในความรับผิดชอบของกระทรวงการคลัง ซึ่งการจัดตั้งสถานคาสีโนดังกล่าว มีวัตถุประสงค์เพื่อที่จะให้บุคคลที่มีฐานะดีเท่านั้นที่จะสามารถเข้าไปเล่นการพนันในสถานที่ดังกล่าวได้ แต่ปรากฏว่าผู้รับนโยบายกลับไปดำเนินการจัดให้บุคคลทั่วไปสามารถเข้าเล่นได้ โดยไม่คำนึงถึงฐานะของผู้เข้าเล่นแต่อย่างใด จึงเกิดผลเสียที่ตามมา คือ รัฐบาลกลายเป็นผู้ส่งเสริมการพนันแก่ประชาชน สถานคาสีโนกลายเป็นแหล่งมั่วสุมของการพนันไป เนื่องจากประชาชนมั่วแต่สนใจอยู่แต่การเล่นการพนัน ไม่ประกอบอาชีพ เกียจคร้าน และในที่สุดปัญหาทางอาชญากรรมก็ตามมาทำให้มีอาชญากรรมเพิ่มมากขึ้นเรื่อยๆ ทำให้รัฐบาลต้องตัดสินใจสั่งปิดสถานคาสีโนดังกล่าวในที่สุด และกลับมาใช้มาตรการในการควบคุมการพนันอย่างเข้มงวดอีกครั้งหนึ่ง

## 2.2.2 ความหมายของการพนัน

บทบัญญัติของกฎหมายมิได้ให้นิยามความของการพนันไว้โดยตรง แต่ได้มีนักนิติศาสตร์หลายท่านได้นิยามและความหมายของการพนันแตกต่างกันออกไป ดังนี้

อาจารย์สุปัน พูลพัฒน์ ได้ให้นิยามไว้ว่า<sup>16</sup>

"การพนันและขันต่อ คือ สัญญาชนิดหนึ่งในเอกเทศสัญญา ซึ่งผู้พนันและขันต่อที่เป็นคู่สัญญาได้ให้คำมั่นต่อกันไว้ว่า เมื่อเหตุการณ์อันเป็นเงื่อนไขซึ่งยังไม่รู้แน่นอนตามที่ตกลงกันได้เกิดขึ้นแน่นอนไปในทิศทางใด อีกฝ่ายหนึ่งจะจ่ายเงินหรือทรัพย์สิน ซึ่งฝ่ายที่ต้องจ่ายเงินหรือทรัพย์สินเรียกว่า ผู้แพ้ ส่วนผู้จะได้รับเงินหรือทรัพย์สินนั้นเรียกว่า ผู้ชนะ

การพนัน คือ การเข้าเล่นในทำนองการแสวงหาผลประโยชน์โดยอาศัยการเสี่ยงโชคด้วยไหวพริบและมีมือพนันเอาเงินหรือทรัพย์สินกัน ไม่ว่าจะได้รับอนุญาตหรือไม่ได้รับอนุญาตตามกฎหมายก็ตาม

---

<sup>16</sup> สุปัน พูลพัฒน์, คำอธิบายประมวลกฎหมายแพ่งและพาณิชย์ว่าด้วย ยืม ฝากทรัพย์สิน เก็บของในคลังสินค้าประนีประนอม การพนันขันต่อ, พิมพ์ครั้งที่ 4, (กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์นิติบรรณาการ, 2532), หน้า 140-141.

ขันต่อ คือ การเข้าเล่นโดยอาศัยการเสี่ยงต่อเหตุการณ์อย่างใดอย่างหนึ่งที่ไม่แน่นอน อันจะเกิดขึ้นภายหน้าโดยคู่กรณีมีความเห็นไม่ตรงกันจึงตกลงกันว่าถ้าเหตุการณ์เกิดขึ้นแน่นอนตามที่ตกลงกันไว้แล้ว ฝ่ายหนึ่งเป็นฝ่ายชนะ อีกฝ่ายหนึ่งเป็นฝ่ายแพ้จะต้องใช้เงินหรือทรัพย์สินจำนวนหนึ่งให้แก่ผู้ชนะนั้น”

รองศาสตราจารย์มาโนช สุธธิวาทนฤพุมิ ได้ให้คำนิยามไว้ว่า<sup>17</sup>

“การพนันและขันต่อ คือ สัญญาซึ่งคู่สัญญาได้ตกลงซึ่งกันและกันว่าฝ่ายหนึ่ง (ฝ่ายแพ้) จะจ่ายเงินหรือทรัพย์สินแก่อีกฝ่ายหนึ่ง (ฝ่ายชนะ) เมื่อเหตุการณ์อย่างหนึ่งซึ่งคู่สัญญายังไม่รู้แน่นอนได้ปรากฏผลเป็นที่แน่นอนอย่างใดแล้ว

การพนัน (Gambling) จะมีลักษณะเฉพาะอยู่ที่ว่า คู่สัญญาจะต้องมีส่วนเกี่ยวข้องกับเหตุการณ์อันเป็นข้อไขแห่งการแพ้ชนะนั้นด้วย เช่นการวิ่งแข่งกันใครถึงหลักชัยก่อนเป็นผู้ชนะ

ขันต่อ (Betting) จะมีลักษณะเฉพาะที่ คู่สัญญามิได้มีส่วนเกี่ยวข้องกับเหตุการณ์อันเป็นข้อไขแห่งการแพ้ชนะ เช่น การดูการวิ่งแข่งขันแล้วตกลงกันว่าคนไหนถึงเส้นชัยก่อนเป็นผลแพ้ชนะ”

ศาสตราจารย์จิต เศรษฐบุตร ได้ให้คำนิยามไว้ว่า<sup>18</sup>

“การพนัน เป็นเอกเทศสัญญาที่คู่สัญญาได้ให้คำมั่นซึ่งกันและกันว่าฝ่ายหนึ่งจะจ่ายเงิน หรือทรัพย์สินแก่อีกฝ่ายหนึ่ง แล้วแต่เหตุการณ์ที่คู่สัญญายังไม่รู้แน่นอนอันหนึ่ง จะได้ปรากฏแก่คู่สัญญาว่าแน่นอนในทางใด เมื่อเหตุการณ์ออกมาแน่นอนทางใดแล้ว คู่สัญญาที่จะจ่ายเงิน หรือทรัพย์สินตามคำมั่น ได้ชื่อว่าเป็นผู้แพ้ ส่วนคู่สัญญาที่รับเงินหรือทรัพย์สินตามคำมั่น ได้ชื่อว่าเป็นผู้ชนะ”

ส่วนความหมายตามพจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ.2525 ได้ให้ความหมายไว้ว่า<sup>19</sup>

---

<sup>17</sup> มาโนช สุธธิวาทนฤพุมิ, คำอธิบายประมวลกฎหมายแพ่งและพาณิชย์ว่าด้วย ยืม ฝาก ทรัพย์สิน เก็บของในคลังสินค้า ประนีประนอม การพนันขันต่อ (กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์มหาวิทยาลัธยมคำแหง, 2530), หน้า 221.

<sup>18</sup> จิต เศรษฐบุตร, กฎหมายแพ่งและพาณิชย์ว่าด้วย ยืม ฝากทรัพย์สิน เก็บของในคลังสินค้า ประนีประนอม การพนันขันต่อ (กรุงเทพมหานคร: มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์และการเมือง, 2492), หน้า 171-172.



"พนัน ถ้าเป็นคำกริยา หมายความว่า เล่นเอาเงินหรือสิ่งอื่นโดยอาศัยความฉลาดความชำนาญ เล่ห์เหลี่ยม ไหวพริบ และฝีมือ รวมทั้งโชคด้วย ถ้าเป็นคำนาม การเล่นเช่นนั้นเรียกว่า การพนัน

พนันขันต่อ เป็นคำนาม หมายความว่า การพนันซึ่งได้เสียกันโดยวิธีต่อรอง"

สำหรับต่างประเทศก็ได้มีการให้นิยามความหมายของการพนันไว้ว่า

"Gambling (การพนัน) หมายถึง การนำเอาเงิน หรือทรัพย์สินของมีค่าไปเสี่ยงโชคกับเหตุการณ์อันไม่แน่นอน โดยการมุ่งหวังที่จะได้บางสิ่งบางอย่างเกินไปจากจำนวนที่นำไปเล่น"<sup>20</sup>

Betting (ขันต่อ) หมายถึง ข้อตกลงระหว่างบุคคลสองคน หรือมากกว่าสองคน นำเอาทรัพย์สินหรือสิ่งของมีค่าจำนวนหนึ่งของทุกคนมารวมกัน และให้ทรัพย์สินตกเป็นของบุคคลบางคน ในกรณีมีเหตุการณ์ในอนาคตซึ่งยังไม่มีความแน่นอนเกิดขึ้น"<sup>21</sup>

เคยมีคดีที่ศาลของประเทศอังกฤษตัดสินเอาไว้ระหว่าง Carlill v Carbolic Smork Ball Co. ซึ่งศาลได้อธิบายว่า "สัญญาการพนันและขันต่อ เป็นสัญญาซึ่งบุคคลสองคนมีความเห็นแตกต่างกันเกี่ยวกับเหตุการณ์ในภายหน้าซึ่งไม่มีความแน่นอน และสองคนนั้นได้สัญญากันว่า เมื่อเหตุการณ์นั้นเกิดขึ้นฝ่ายหนึ่งจะชนะอีกฝ่ายหนึ่ง ฝ่ายแพ้จะต้องจ่ายหรือส่งมอบเงินหรือประโยชน์ในสัญญานั้น นอกเหนือไปกว่าจำนวนเงินหรือสิ่งที่เขาพนันกัน ซึ่งแต่ละฝ่ายจะได้หรือเสีย ข้อสำคัญของสัญญาชนิดนี้มีว่า แต่ละฝ่ายอาจจะได้หรือเสียซึ่งต้องแล้วแต่ผลของเหตุการณ์ และก่อนเกิดผลของเหตุการณ์นั้นถือว่าเหตุการณ์ยังไม่แน่นอนแต่ถ้าฝ่ายหนึ่งมีแต่จะไม่ได้ไม่มีทางเสีย หรือมีแต่จะเสียไม่มีทางได้ สัญญานั้นไม่เป็นการพนันและขันต่อ"<sup>22</sup>

<sup>19</sup> ราชบัณฑิตยสถาน, พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ.2525 (กรุงเทพมหานคร: นานมีบุ๊คส์พับลิเคชันส์, 2546), หน้า 756.

<sup>20</sup> Henry Campbell, *Black's Law Dictionary*, 5<sup>th</sup> ed. (St. Paul: Minn West, 1979), p 611.

<sup>21</sup> Ibid., p.146.

<sup>22</sup> ประภาส วณิกเกียรติ, คำบรรยายกฎหมายแพ่งและพาณิชย์ ว่าด้วย ยืม ฝากทรัพย์สิน เก็บของในคลังสินค้า ประนีประนอม การพนันขันต่อ (กรุงเทพมหานคร : มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, 2495), หน้า 66-67.

นอกจากนี้ ยังมีแนวคำพิพากษาศาลฎีกาวินิจฉัยให้ความหมายของการพนันไว้ว่า ลักษณะของการพนัน สิ่งที่สำคัญที่สุด ต้องมีการได้การเสียทรัพย์สิน หรือเงินทองต่อกัน<sup>23</sup> และการเล่นเพื่อนำเอามาเลี้ยงระหว่างเพื่อนฝูงเป็นประโยชน์ในความรื่นเริงทุกคน ไม่ถือว่าเป็นความผิดการพนัน<sup>24</sup> นั้นหมายความว่า สิ่งที่เป็นหลักในการวินิจฉัยในความผิดการพนันต่างๆ ว่าจะเป็นการผิดหรือไม่ ต้องมีการได้ การเสีย ซึ่งทรัพย์สิน ที่อาจจะเงินสด หรือสิ่งของที่มีราคาก็ได้<sup>25</sup>

จากนิยามความหมายของการพนันดังกล่าวข้างต้น จึงพอจะสรุปนิยามความหมายของ การพนันได้ 2 ทาง คือในความหมายอย่างแคบ และในความหมายอย่างกว้าง

ในความหมายอย่างแคบ การพนัน คือสัญญาที่คู่สัญญาต้องมีส่วนเกี่ยวข้องกับเหตุการณ์อันเป็นเงื่อนไขแห่งการแพ้ชนะ ส่วนขั้นตอน คือสัญญาที่คู่สัญญามีได้มีส่วนเกี่ยวข้องกับเงื่อนไขแห่งการแพ้ชนะ

ส่วนความหมายอย่างกว้าง การพนันได้รวมการขั้นตอนเข้าไปด้วย ซึ่งตามพระราชบัญญัติการพนัน พ.ศ. 2478 ก็มีได้มีการนิยามความหมายของการพนันไว้ แต่อย่างไรก็ตามมาตรา 4 ทวิ ได้บัญญัติขยายความ การเล่นการพนันให้หมายรวมถึงการทายและทำนายด้วย จึงเท่ากับว่าการเล่นการพนันตามพระราชบัญญัติการพนัน พ.ศ. 2478 รวมถึงการขั้นตอน ซึ่งเป็นความหมายอย่างกว้างของการพนันเข้าไปด้วย

### 2.3 การเข้าสู่เครือข่ายอินเทอร์เน็ตของการพนัน

การที่เครือข่ายอินเทอร์เน็ตมีอัตราการเติบโตอย่างรวดเร็ว ตลอดจนมีความสะดวก รวดเร็ว และบุคคลทั่วไปสามารถเข้าถึงได้โดยง่าย การพนันจึงแฝงตัวเข้าไปอยู่บนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต โดยเมื่อปี ค.ศ.1995 รัฐบาลอังกฤษได้เปิดให้ซื้อลอตเตอรี่เพาเวอร์บอลทางอินเทอร์เน็ตบนเว็บไซต์ชื่อ [www.lotteryclub.uk](http://www.lotteryclub.uk) ทำให้ลอตเตอรี่ทางอินเทอร์เน็ต เริ่มกลายเป็นเรื่องธรรมดาที่คุ้นเคยมากขึ้น และได้รับความนิยมจากผู้เล่นอินเทอร์เน็ตแพร่หลายไปหลายประเทศ และในปีเดียวกัน บริษัท ลอตเตอรี่

<sup>23</sup> คำพิพากษาศาลฎีกาที่ 1020/2473

<sup>24</sup> คำพิพากษาศาลฎีกาที่ 1133/2500

<sup>25</sup> คำพิพากษาศาลฎีกาที่ 1527/2499

นานาชาติ จำกัด ในเมืองลิชเทินสไตน์ (Liechtenstein) ซึ่งเป็นองค์การการกุศลเปิดให้มีการเล่นลอตโต้ ซึ่งออกรางวัลทุกสัปดาห์เป็นแบบเลือกตัวเลข 6 ตัวเลข จาก 40 ตัวเลข บนเว็บไซต์ชื่อ [www.interlotto.li](http://www.interlotto.li) โดยเปิดบัญชีกับบริษัท และใช้บัตรเครดิตซื้อลอตเตอรี่ลอตโต้ในราคาใบละ 10 ฟรังก์สวิส เพียงกลางปี 2539 ก็มีผู้ลงทะเบียนเล่นถึง 30,000 ราย<sup>26</sup> ส่วนของการพนันในลักษณะของคาสิโนออนไลน์ เมื่อวันที่ 18 สิงหาคม 1995 มีการจัดตั้งเป็น บริษัท อินเทอร์เน็ต คาสิโน (Internet casino Inc. หรือ ICI)<sup>27</sup> และเปิดคาสิโนออนไลน์ทางอินเทอร์เน็ตอย่างเป็นทางการ

สำหรับประเทศไทย สังคมไทยได้รู้จักการพนันบนอินเทอร์เน็ตอย่างแพร่หลายในช่วงการแข่งขันฟุตบอลโลกที่ประเทศฝรั่งเศส เมื่อเดือนมิถุนายน ค.ศ. 1998 โดย บริษัท วิลเลียม ฮิลล์ จำกัด ของอังกฤษ ซึ่งเป็นบริษัทรับพนันข้ามชาติ ได้นำเครือข่ายอินเทอร์เน็ตมาใช้ดำเนินกิจกรรมการพนัน โดยเปิดรับแทงพนันทางเครือข่ายอินเทอร์เน็ตซึ่งเผยแพร่ไปทั่วโลก<sup>28</sup>

## 2.4 รูปแบบการพนันบนอินเทอร์เน็ต

การพนันบนอินเทอร์เน็ตนั้น แบ่งออกได้เป็น 4 รูปแบบ คือ 1.การทายผลลอตเตอรี่ออนไลน์, 2.การทายผลการแข่งขัน, 3.การทายผลเกมพนันในลักษณะบ่อนคาสิโนออนไลน์ และ 4.การจัดให้มีการเล่นเกมพนันหรือรางวัลในการเสี่ยงโชค

---

<sup>26</sup> อุเทน เจนสระคู, "แนวโน้มธุรกิจสลากกินแบ่งในสหราชอาณาจักรใหม่," ใน เศรษฐกิจการพนัน.. (กรุงเทพมหานคร : สำนักพิมพ์ร่วมด้วยช่วยอ่าน,2547), หน้า 284-285.

<sup>27</sup> Cynthia R. Janower. Gambling on Internet [Online]. Available from : <http://www.ascusc.org/jcmc/vol2/issue2/janower.html>. [2004,May20]

<sup>28</sup> อองอาจ ชัยเพชรโยธิน "การบังคับใช้กฎหมายการพนัน ศึกษากรณีทายผลการแข่งขันฟุตบอล" (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต คณะนิติศาสตร์ บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย,2541) หน้า 31.

### 2.4.1 การทายผลลอตเตอรี่ออนไลน์

การพนันรูปแบบนี้จะเป็นการพนันผลการออกลอตเตอรี่ของต่างประเทศ โดยส่วนมากจะเลือกประเทศที่มีการออกผลเป็นประจำ สัปดาห์ละครั้งหรือสองครั้ง ทั้งนี้เพื่อสร้างความเข้าใจอย่างต่อเนื่อง และให้ผู้เล่นสามารถแทงพนันได้เกือบทุกวันในรอบ 1 สัปดาห์ โดยทั่วไปบริษัทรับแทงพนันจะยึดเอาผลลอตเตอรี่ของประเทศอังกฤษ ฮอลแลนด์ มาเลเซีย มลรัฐแมสซาชูเซตส์ และมลรัฐนิวเจอร์ซีย์ ของสหรัฐอเมริกา เป็นผลพนัน โดยมีการออกรางวัล ดังนี้

- ประเทศอังกฤษ ใน 1 สัปดาห์ จะออกรางวัลทุกวันพุธ และเสาร์ วันละ 1 ครั้ง
- ฮอลแลนด์ ใน 1 สัปดาห์ จะออกรางวัลทุกวันอังคารและพฤหัสบดี วันละ 1 ครั้ง
- ประเทศมาเลเซีย ใน 1 สัปดาห์ จะออกรางวัลทุกวันพุธ ศุกร์ และวันเสาร์ วันละ 1 ครั้ง
- มลรัฐนิวเจอร์ซีย์ ใน 1 สัปดาห์ จะออกรางวัลทุกวันอาทิตย์ วันละ 1 ครั้ง
- มลรัฐแมสซาชูเซตส์ ใน 1 สัปดาห์ จะออกรางวัลทุกวันศุกร์ วันละ 1 ครั้ง<sup>29</sup>

#### ตัวอย่าง การทายผลลอตเตอรี่ออนไลน์<sup>30</sup>

บริษัทรับแทงพนัน SSP ซึ่งมีชาวอังกฤษเป็นเจ้าของ เปิดให้ผู้ที่ต้องการเล่นเดิมพันทายผลลอตเตอรี่ออนไลน์ทางอินเทอร์เน็ต ผ่านเว็บไซต์ของทางบริษัทชื่อ [www.ssp.co.uk](http://www.ssp.co.uk) สามารถสมัครเข้าเป็นสมาชิก เพื่อขอรับสิทธิในการแทงพนันโดยไม่เสียค่าธรรมเนียมใดๆ แต่ผู้เล่นจะต้องเปิดบัญชีสำหรับเล่นเดิมพันกับบริษัทเสียก่อนโดยโอนเงินสดไปยังบัญชีของบริษัทไม่ต่ำกว่า 3,000 บาท หรือไม่ต่ำกว่า 12,000 บาท ในกรณีที่เปิดบัญชีโดยใช้บัตรเครดิต

สำหรับตัวอย่างนี้ เป็นการยึดตามผลการออกรางวัลลอตเตอรี่ประเทศอังกฤษ (lotto) ซึ่งจะออกผลลอตเตอรี่ทุกวันพุธและวันเสาร์ วันละ 1 ครั้ง ทุกสัปดาห์ โดยการออกตัวเลข 6 หมายเลข

<sup>29</sup> วิษณุ วงศ์สินศิริกุล "การพนันบนอินเทอร์เน็ตหายนะตัวใหม่ของสังคมไทย" ใน เศรษฐกิจการพนัน. (กรุงเทพมหานคร : สำนักพิมพ์ร่วมด้วยช่วยอ่าน,2547), หน้า 296.

<sup>30</sup> เรื่องเดียวกัน, หน้า 299-300.

จากทั้งหมด 49 หมายเลข (หมายเลข 1-49) ทั้ง 6 หมายเลขที่ออกรางวัลจะไม่ซ้ำกัน ทางบริษัท ได้  
เสนอรูปแบบการแทงพนันและกฎกติกาในการแทงให้กับผู้เล่นคนไทยโดยสามารถเลือกแทงได้ 3  
แบบ คือ

แทง 1 หมายเลข ต่อ 1 แถว หรือ

แทง 2 หมายเลข ต่อ 1 แถว หรือ

แทง 3 หมายเลข ต่อ 1 แถว

ผู้เล่นสามารถแทงสูงสุดได้ 6 แถว และการแทงในแต่ละแถวไม่จำเป็นจะต้องแทงในจำนวนที่  
เท่ากันและไม่จำเป็นที่จะต้องเล่นทั้ง 6 แถว ผู้เล่นจะได้พนันเมื่อตัวเลขที่แทงปรากฏตรงตามผลการ  
ออกหมายเลข ถ้าผู้เล่นแทง 1 หมายเลขใน 1 แถว และหมายเลขนั้นตรงตามผลการออกรางวัล ผู้เล่นก็  
จะได้พนันในแถวนั้น ถ้าผู้เล่นแทง 2 หมายเลข ใน 1 แถว ผู้เล่นจะได้พนันในแถวนั้นก็ต่อเมื่อผู้เล่น  
แทงถูกต้อง 2 หมายเลข และเช่นเดียวกัน ถ้าผู้เล่นแทง 3 หมายเลข ใน 1 แถว ผู้เล่นจะได้พนันในแถว  
นั้นก็ต่อเมื่อผู้เล่นแทงถูกต้องทั้ง 3 หมายเลข

อัตราของเงินรางวัลเป็นดังนี้

จำนวนหมายเลขที่ต้องการแทงใน 1 แถว	เงินรางวัล	วงเงินขั้นต่ำที่ต้อง แทงใน 1 แถว	วงเงินสูงสุดที่แทง ได้ใน 1 แถว
แทง 1 หมายเลข ต้องถูก 1 หมายเลข	5 เท่าของวงเงินแทง	600 บาท	30,000 บาท
แทง 2 หมายเลข ต้องถูกทั้ง 2 หมายเลข	40 เท่าของวงเงิน แทง	300 บาท	5,000 บาท
แทง 3 หมายเลข ต้องถูกทั้ง 3 หมายเลข	400 เท่าของวงเงิน แทง	200 บาท	600 บาท

#### 2.4.2 การทายผลการแข่งขัน

การแทงพนันประเภทนี้ จะเป็นที่นิยมในหมู่นักพนันบนอินเทอร์เน็ตมากกว่า การแทงพนัน  
ประเภททายผลลอตเตอรี่ออนไลน์ เพราะรูปแบบและวิธีการเล่นมีความหลากหลาย โดยเฉพาะการ  
ทายผลการแข่งขันกีฬา มีหลายประเภทของกีฬาให้เลือกแทง อาทิเช่น ฟุตบอล อเมริกันฟุตบอล บาส

เกิดบอล เบสบอล กอล์ฟ ม้าแข่ง รถแข่ง เทนนิส เป็นต้น แต่ที่ได้รับความนิยมสูงสุดได้แก่ การพนันฟุตบอลทางอินเทอร์เน็ต บรรดาบริษัทรับแทงพนันที่มีชื่อเสียงในประเทศอังกฤษ เช่น แลด์โบรคส์ วิลเลียมฮิลล์ คอรัล เอสเอสพีอินเตอร์เนชันแนล เป็นต้น ได้หันมาเปิดเว็บไซต์ให้นักพนันทั่วโลกสามารถเล่นพนันได้ อย่างไรก็ตามเว็บไซต์สำหรับพนันฟุตบอลโดยส่วนใหญ่จะมีข้อจำกัดสำหรับผู้เล่นชาวไทย คือ ส่วนใหญ่เว็บไซต์จะเป็นภาษาอังกฤษ<sup>31</sup> แต่ก็มีบางเว็บไซต์ที่เป็นภาษาไทย ได้แก่ เว็บไซต์ [www.ssp.co.uk](http://www.ssp.co.uk), [www.expekt.com](http://www.expekt.com) และ [www.sportingbet.com](http://www.sportingbet.com) รูปแบบของการพนันทายผลการแข่งขันกีฬาทางอินเทอร์เน็ตแบ่งออกได้เป็น 2 ประเภท คือ 1.ประเภททายผลและคิดผลได้เสียทันทีที่การแข่งขันสิ้นสุด 2.ประเภททายผลสะสมคะแนนและคิดผลได้-เสีย ตามรอบระยะเวลาที่กำหนด<sup>32</sup>

#### 2.4.2.1 ประเภททายผลและคิดผลได้-เสียทันทีที่การแข่งขันสิ้นสุด<sup>33</sup>

การทายผลประเภทนี้เป็นการทายผลว่านักกีฬาคนไหนหรือทีมใดจะเป็นผู้ชนะในแต่ละรายการแข่งขันของกีฬาประเภทต่างๆ บริษัทรับแทงพนันจะเป็นผู้กำหนดอัตราต่อรอง โดยใช้หลักความน่าจะเป็น (Probability) เป็นเกณฑ์ ตัวอย่างเช่น ถ้านักกีฬารายใดหรือทีมใดมีศักยภาพสูงโอกาสที่จะได้รับชัยชนะมีมาก อัตราต่อรองจะต่ำ อัตราต่อรองอาจจะเป็น 2/1 คือแทง 2 บาท ถ้าพนันได้จะได้ 2 บาทไม่รวมทุน แต่ในทางตรงกันข้าม ถ้านักกีฬารายใดหรือทีมใดมีโอกาสได้รับชัยชนะน้อย อัตราต่อรองจะเพิ่มสูงขึ้น อัตราต่อรองอาจจะเป็น 10/1 คือ แทง 1 บาท ถ้าได้พนันจะได้ 10 บาท ไม่รวมทุน

นอกจากนี้ แต่ละบริษัทยังได้ออกข้อกำหนดการรับแทงพนัน โดยทั่วไปจะแบ่งเป็น 2 ลักษณะ คือ 1. การแทงพนันเป็นชุด และ 2. การแทงพนันเป็นคู่หรือเรียกว่า "การแทงพนันแบบเอเซียนสไตล์"

<sup>31</sup> พินิต วงษ์กุล "อุตสาหกรรมพนันฟุตบอลในเขตกรุงเทพมหานคร" (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ คณะเศรษฐศาสตร์ บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2543) หน้า 37.

<sup>32</sup> วิษณุ วงศ์สินศิริกุล "การพนันบนอินเทอร์เน็ตหายนะตัวใหม่ของสังคมไทย" ใน เศรษฐกิจการพนัน, หน้า 297.

<sup>33</sup> เรื่องเดียวกัน, หน้า 297-304 .

1. การแทงพนันเป็นชุด มีการเล่นเดิมพันใน 3 รูปแบบ คือ

1.1 รูปแบบการทายผลแบบบังคับให้ทายหลายคู่ต่อหนึ่งชุด ในวงการพนันจะเรียกว่า การแทงแบบพวง คือผู้เล่นจะต้องทายผลมากกว่า 1 คู่ ต่อหนึ่งชุด ซึ่งจำนวนคู่ที่ผู้เล่นถูกบังคับให้ ทายผลต่อหนึ่งชุดขึ้นอยู่กับกฎของแต่ละบริษัท บางบริษัทกำหนดให้ผู้เล่นจะต้องเลือกทายผลอย่าง น้อย 3 คู่ต่อหนึ่งชุด ในขณะที่บางบริษัทกำหนดให้ผู้เล่นจะต้องเลือกทายผลอย่างน้อย 4 คู่ต่อหนึ่ง ชุด ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับภาระความเสี่ยงของแต่ละบริษัทรับแทงพนัน ยิ่งบริษัทใดบังคับจำนวนคู่ขั้นต่ำที่ ต้องทายผลต่อหนึ่งชุดน้อยเท่าใด โอกาสที่ผู้เล่นจะเลือกเล่นพนันกับบริษัทนี้ก็มีมากขึ้นเท่านั้น ผู้เล่น จะได้พนันก็ต่อเมื่อทายผลถูกหมดทุกคู่ในหนึ่งชุด ดังนั้น ถ้าเลือกทายผลมากคู่โอกาสที่จะได้พนันก็ ลดน้อยลง ในขณะที่จำนวนเงินรางวัลจะเพิ่มสูงขึ้นตามจำนวนคู่ที่เลือกทายผล

1.2 รูปแบบการทายผลแบบซิสเต็ม (System Betting) บริษัทจะกำหนดไว้หลายรูปแบบ เช่น ซิสเต็ม 4/5 หมายถึงผู้เล่นจะต้องเลือกเล่น 5 คู่ 5 แถว (บริษัทจะกำหนดระบบที่แน่นอนไว้โดยผู้ เล่นจะรู้ทันทีว่าตนจะต้องเลือกกี่คู่ต่อ 1 แถว และต้องแทงทั้งหมดกี่แถว) ถ้าทายผลถูกอย่างน้อย 5 คู่ ถือว่าถูก 1 แถว โดยส่วนใหญ่แต่ละบริษัทรับแทงพนันจะกำหนดวงเงินแทงพนันต่อแถวต่ำสุด 35 บาท แต่วงเงินแทงพนันรวมต่อ 1 ซิสเต็ม ต้องไม่ต่ำกว่า 300 บาท

#### ตัวอย่างการทายผลแบบซิสเต็ม

ถ้าผู้เล่นทายผลฟุตบอลแบบซิสเต็ม 4/5 หมายถึง เลือกทาย 5 คู่ 5 แถว ทายผลถูกอย่างน้อย 4 คู่ ถือว่าถูก 1 แถว สมมติว่า อัตราต่อรองเป็นดังนี้

คู่ที่ 1 ทีม ก - ทีม ข (เลือก ทีม ก ชนะ อัตราต่อรอง 1.9)

คู่ที่ 2 ทีม ค - ทีม ง (เลือกทีม ง ชนะ อัตราต่อรอง 3.75 )

คู่ที่ 3 ทีม จ - ทีม ฉ (เลือกทีม จ ชนะ อัตราต่อรอง 1.50)

คู่ที่ 4 ทีม ช - ทีม ซ (เลือกเสมอกัน อัตราต่อรอง 3.25 )

คู่ที่ 5 ทีม ฒ - ทีม ณ (เลือกทีม ฒ ชนะ อัตราต่อรอง 1.25)

หากผู้เล่นเลือกแทงพนันตามอัตราขั้นต่ำ คือ 300 บาท ต่อ 1 ซิสเต็ม เพราะฉะนั้น ต้องแทง พนันแถวละ 60 บาท รูปแบบจะเป็นดังนี้

เกมการแข่งขัน	1	2	3	4	5
ก-ข	1	1	1	1	
ค-ง	2	2	2		2
จ-ฉ	1	1		1	1
ช-ซ	x		x	x	x
ณ-ญ		1	1	1	1

ในวงการแข่งขันจะรู้กันดีว่าสัญลักษณ์ที่ใช้แสดงว่าเลือกแทงข้างทีมเจ้าบ้านหรือทีมเหย้า(ทีมที่มีชื่อขึ้นก่อน) คือ 1 ถ้าเลือกแทงข้างทีมเยือน สัญลักษณ์ คือ 2 และถ้าเลือกแทงผลเสมอ สัญลักษณ์ คือ X

ถ้าผลการแข่งขันปรากฏว่า ทีม ก, ง, จ และ ณ เป็นฝ่ายชนะ แสดงว่าผู้เล่นทายผลถูก 1 แถว คือ แถวที่ 2 จะได้เงินรางวัลเท่ากับ 802 บาท ( $1.9 \times 3.75 \times 1.5 \times 1.25 \times 60$ ) แต่ถ้าผลการแข่งขันออกมาตรงกับที่ผู้เล่นทายทุกคู่ การคำนวณเงินรางวัลจะคำนวณโดยคูณราคาต่อรองแต่ละแถวกับวงเงินต่อแถว แล้วนำมาบวกกันทั้ง 5 แถว

**1.3 รูปแบบการทายผลแบบผสม** ผู้เล่นสามารถทายผลได้มากกว่า 1 ตัวเลือก เช่นเลือกทายผลว่า เจ้าบ้านชนะ หรือเสมอ เจ้าบ้านหรือทีมเยือนชนะ ทีมเยือนชนะหรือเสมอ และเลือกแทงทุกหน้า คือ เจ้าบ้านชนะ เสมอกัน ทีมเยือนชนะ การคำนวณหาจำนวนแถวเพื่อที่จะแทงพนันคำนวณจากการคูณจำนวนตัวเลือกของแต่ละคู่แข่งขันเข้าด้วยกัน

บริษัทรับแทงพนันส่วนใหญ่มักจะกำหนดไว้ว่า ผู้เล่นจำเป็นต้องเลือกคู่เล่นพนันอย่างน้อย 3 คู่ ต่อ 1 แถว ในส่วนของการวางเงินเดิมพันต่อแถวถ้าจำนวนรูปแบบการทายแบบผสมเท่ากับ 2 รูปแบบ (2 แถว) ผู้เล่นต้องแทงแถวละไม่ต่ำกว่า 150 บาท รวมทั้งสิ้นในการทาย 1 ครั้งต้องเล่นพนันไม่ต่ำกว่า 300 บาท ซึ่งเป็นไปตามกฎข้อบังคับการเล่นพนันทายผลแบบขีตเดิม

#### ตัวอย่างการทายผลแบบผสม

ผู้เล่นแทงพนันด้วยวงเงิน 150 บาท ต่อ 1 แถว โดยมีอัตราต่อรองดังนี้



คู่แข่งชั้น	ราคาต่อรอง			แถวที่ 1			แถวที่ 2		
	1	x	2	1	x	2	1	x	2
ก-ข	2.40	3.25	2.05		x			2	1
ค-ง	2.10	3.25	2.35	1		2	1	x	
จ-ฉ	1.90	3.30	2.60	1		1	1	x	2

1= ทีมเหย้าชนะ 2= ทีมเยือนชนะ X= เสมอ

การทายผลแถวที่ 1 ผู้เล่นเลือกแทง 3 คู่

1. ก-ข ทายผลเสมอกัน เท่ากับ ทาย 1 ตัวเลือก
2. ค-ง ทายทีม ค. ชนะ และ ทีม ง. ชนะ เท่ากับทาย 2 ตัวเลือก
3. จ-ฉ ทายทีม จ.ชนะ เท่ากับทาย 1 ตัวเลือก

ดังนั้น การทายผลของแถวที่ 1 =  $1 \times 2 \times 1 = 2$  รูปแบบ ( 2 แถว ) ต้องวางเงินเดิมพันเท่ากับ 2 แถว คุณด้วยวงเงินต่อแถว 150 บาท เท่ากับ 300 บาท

รูปแบบการทายผลของแถวที่ 1

ก-ข	2.40	3.25	2.05	X	X
ค-ง	2.10	3.25	2.35	1	2
จ-ฉ	1.90	3.30	2.60	1	1

การทายผลแถวที่ 2 ผู้เล่น ต้องเลือกแทง 3 คู่

1. ก-ข ทายทีม ข ชนะ เท่ากับทาย 1 ตัวเลือก
2. ค-ง ทายทีม ค ชนะ และเสมอ เท่ากับทาย 2 ตัวเลือก
3. จ-ฉ ทายทีม จ ชนะ ทีม ฉ ชนะ และเสมอ เท่ากับทาย 3 ตัวเลือก

ดังนั้น การทายผลของแถวที่ 2 =  $1 \times 2 \times 3 = 6$  รูปแบบ ( 6 แถว ) ต้องวางเงินเดิมพันเท่ากับ 6 แถวคุณด้วยวงเงินต่อแถว (150 บาท) จะเท่ากับ 900 บาท

## 2. การแทงพนันเป็นคู่ หรือการแทงพนันแบบเอเชียสไตล์ (Asian Style Betting)

บริษัทรับแทงพนันจะกำหนดตัวเลข 2 ชุด ชุดแรกคือ ตัวเลขแฮนดีแคปส์ (Handicaps) ชุดที่สองคืออัตราต่อรอง การกำหนดตัวเลขแฮนดีแคปส์ ยึดระบบเดียวกันกับอัตราต่อรองที่เจ้ามือพนันฟุตบอลหรือโต๊ะบอลเปิดราคา เช่น ทีม ก แข่งขันกับทีม ข ตัวเลขแฮนดีแคปส์เท่ากับ -1.5 หมายถึง ทีม ก เป็นทีมต่อทีม ข. หนึ่งลูกครึ่ง หรือ ทีม ค แข่งกับทีม ง ตัวเลขแฮนดีแคปส์ เท่ากับ -0.5 และ -1 หมายความว่า ทีม ค เป็นต่อทีม ง ครึ่งลูกควบหนึ่งลูก ซึ่งผู้เล่นจะต้องแทงทั้ง 2 มุม

การคิดผลได้-เสียพนัน กระทำโดยนำจำนวนประตูของทีมเหย้าบวกกับตัวเลขแฮนดีแคปส์ แล้วนำมาเทียบกับจำนวนประตูของทีมเยือน ผู้เล่นจะได้พนันก็ต่อเมื่อทางด้านที่ผลของตัวเลขมากกว่า ถ้าผลของตัวเลขออกมาเท่ากัน ถือว่าผลเสมอผู้เล่นก็จะไม่ได้ไม่เสียพนัน ผู้เล่นจะเลือกเล่นที่คู่แข่งขันก็ได้ โดยส่วนมากบริษัทรับแทงพนันจะกำหนดให้ผู้เล่นต้องแทงพนันไม่ต่ำกว่า 1,000 บาท ต่อหนึ่งคู่แข่งขัน

### ตัวอย่าง การแทงพนันเป็นคู่

คู่แข่งขัน	ตัวเลขแฮนดีแคปส์	ราคาต่อรองเหย้า-เยือน	ทายผล	วงเงินทาย(บาท)
A-B	-1.5	1.80-1.80	1	1,500
C-D	-0.5	1.75-1.85	1	1,500
C-D	-1	1.75-1.85	1	1,500

1 = ทีมเหย้าชนะ 2 = ทีมเยือนชนะ และ X= เท่ากับเสมอกัน

ถ้าผู้เล่นแทงพนันคู่ A-B 1,500 บาท และคู่ C-D 3,000 บาท (มุ้มละ 1,500 บาท) และสมมุติว่าผลการแข่งขันเป็นดังนี้

ทีม A แพ้ ทีม B 0:2 ประตู

ทีม C แพ้ ทีม D 2:1 ประตู

คำนวณผลได้-เสียพนัน ดังนี้

คู่ที่ 1 (A-B) 0:2 ประตู เท่ากับ  $(0+(-1.5)) : 2 = -1.5 : 2$  แสดงว่า ผู้เล่นเสียพนันเพราะผู้เล่นแทงทีม

A ชนะ ผลลัพธ์ คือ ผู้เล่นเสียเงิน 1,500 บาท

คู่ที่ 2 (C-D) 2:1 ประตู ซึ่งมีตัวเลขแฮนดิแคปส์ 2 ตัวเลข คือ  $(-0.5, -1)$

มุมที่หนึ่ง เท่ากับ  $(2+(-0.5)) : 1 = 1.5 : 1$  ผู้เล่นจะได้พนันเพราะผู้เล่นแทงทีม C (ผล 1.5 : 1)

ผู้เล่นจะได้เงินรางวัลเท่ากับ 2,625 บาท  $(1.75 \times 1,500)$

มุมที่สองเท่ากับ  $(2+(-1)) : 1 = 1:1$  ผลออกมาจึงเท่ากับเสมอกัน นั้นหมายถึงผู้เล่นจะไม่ได้และไม่เสียพนันในมุมนี้

#### 2.4.2.2 ประเภททายผลสะสมคะแนนและคิดผลได้-เสียตามรอบระยะเวลาที่กำหนด<sup>34</sup>

ผู้เล่นที่จะเล่นพนันทายผล เพื่อสะสมคะแนน จะต้องวางเงินเดิมพันก่อนล่วงหน้าตามระยะเวลาที่บริษัทกำหนด และผู้เล่นที่จะได้พนัน คือ ผู้เล่นที่ติดอยู่หนึ่งในกลุ่มของผู้ที่มีคะแนนสะสมสูงสุด ซึ่งระยะเวลาที่คิดผลได้-เสียขึ้นอยู่กับข้อกำหนดของแต่ละบริษัท โดยอาจคิดผลคะแนนในรอบ 1 สัปดาห์ หรือ 2 สัปดาห์ ต่อครั้ง เมื่อหมดรอบระยะเวลาที่คิดผลได้-เสีย ถ้าผู้เล่นคนใดต้องการจะเล่นในรอบต่อไปก็ต้องวางเงินเดิมพันอีกครั้งในรอบใหม่ ผลคะแนนสะสมในแต่ละรอบจะวัดจากยอดเงินที่ผู้เล่นแต่ละคนทำได้ ยอดเงินที่วางนี้เป็นยอดสมมุติที่บริษัทกำหนดขึ้น โดยผู้เล่นทุกคนจะได้ยอดเงินสมมตินี้เท่าๆกัน เมื่อเริ่มทายผล

ประเภทกีฬาที่ถูกจัดให้มีการทายผลเพื่อสะสมคะแนน ประกอบไปด้วยเกมกีฬาหลากหลายประเภท เช่น กีฬาแข่งม้า, มวย, สุนัขเกอร์, ฟุตบอล เป็นต้น นอกจากนี้บางแห่งยังเปิดโอกาสให้ผู้เล่นสามารถทายผลในรูปแบบอื่นๆ ด้วย เช่น เกมการทายผลฟุตบอล นอกจากจะทายผลการแข่งขันแล้วยังสามารถจะทายว่านักกีฬาคนใดจะยิงประตูบ้าง จะยิงกี่ประตู ยิงประตูในครึ่งแรกหรือครึ่งหลัง ทีมใดจะเป็นฝ่ายได้ประตูขึ้นนำก่อน รวมไปถึงการทายผลการทำประตูเมื่อสิ้นสุดการแข่งขัน หรืออย่างในกรณีการทายผลการแข่งขันสุนัขเกอร์ ผู้เล่นพนันสามารถจะทายผลว่า ผู้แข่งขันรายใดที่จะได้รับชัยชนะ ผู้แข่งขันรายใดบ้างที่จะสามารถทำคะแนนสูงสุดใน 1 เฟรม (Maximum Break) หรือผู้แข่งขันรายใดบ้างจะผ่านเข้ารอบรองชนะเลิศ เป็นต้น

<sup>34</sup> เรื่องเดียวกัน, หน้า 304.

ในบางบริษัท นอกจากจะเสนออัตราต่อรองเพื่อทายผลการออกสลากหรือทายผลการแข่งขันกีฬาแล้ว ยังเสนออัตราต่อรองเพื่อทายผลการแข่งขันอื่นๆ อีกเช่น การประกวดนางงาม การทายผลรางวัลออสการ์ รวมไปถึงการทายผลการเลือกตั้งต่างๆ ทั้งนี้ก็เพื่อเพิ่มความหลากหลายในการแทงพนันให้กับลูกค้าของบริษัท<sup>35</sup>

ปัจจุบันมีเว็บไซต์เปิดให้ทายผลการแข่งขันหลายเว็บไซต์ มีตัวอย่าง ดังต่อไปนี้<sup>36</sup>

-[www.2000sportsbook.com](http://www.2000sportsbook.com) เว็บไซต์นี้จะเปิดให้มีการทายผลการแข่งขัน โดยมีกฎว่าต้องทายผลขั้นต่ำ 10 เหรียญสหรัฐ แต่ไม่เกิน 1,000 เหรียญสหรัฐ ต้องทำการทายผลก่อนการแข่งขันล่วงหน้า 1 เกมส์ โดยสามารถทายผลได้ 3 แบบ คือ ทีมเจ้าบ้านชนะ เสมอกันและทีมเยือนชนะ แต่การทายผลนั้นจะจบลงภายในเกมส์ 90 นาทีเท่านั้น หากมีการต่อเวลาหรือยิงลูกโทษจะไม่นำมาตัดสินในการทายผล และก่อนทายผลจะต้องทำการลงทะเบียนกับทางเว็บไซต์ในช่อง Sign up เสียก่อน

-[www.ezsportsbettingonline.com](http://www.ezsportsbettingonline.com) เว็บไซต์นี้จะเปิดให้มีการทายผลการแข่งขัน ซึ่งก็ต้องทำการลงทะเบียนก่อนเช่นเดียวกัน เว็บไซต์นี้ยังมีการจูงใจผู้เล่นหากผู้เล่นลงเงินเดิมพัน 100 เหรียญสหรัฐ จะได้รับเงินเดิมพันเพิ่มอีก 10 เปอร์เซ็นต์ นอกจากนี้ยังมีบริการช่วยเหลือสำหรับบุคคลที่ไม่เคยเล่นมาก่อนโดยคลิกเข้าไปที่ Help ก็จะทำให้ข้อมูลเพิ่มเติม

-[www.themintcasino.com/sportbook.html](http://www.themintcasino.com/sportbook.html) เว็บไซต์นี้สามารถทายผลโดยวงเงินขั้นต่ำเพียง 2 เหรียญสหรัฐเท่านั้น

<sup>35</sup> เรื่องเดียวกัน, หน้า 308.

<sup>36</sup> เกรียงศักดิ์ นิमितชัยกิจกุล, สุดยอดเว็บไซต์เพื่อคอบอล, (นนทบุรี: สำนักพิมพ์อินเพรส, 2544), หน้า 117-126

-[www.gamblingplace.com/sportsbook/index.html](http://www.gamblingplace.com/sportsbook/index.html) เว็บไซต์นี้เปิดบริการทายผลการแข่งขันโดยไม่จำเป็นต้องเสียค่าธรรมเนียมและไม่จำกัดวงเงินขั้นต่ำ

-[www.allstarsportsbook.com](http://www.allstarsportsbook.com) เว็บไซต์นี้นอกจากจะมีการทายผลการแข่งขันกีฬาแล้วยังมีคาสีโนให้ได้เสียโชค และยังมีอัตราต่อรองกำหนดให้อีกด้วย

นอกจากนี้ ยังมีเว็บไซต์ที่มีได้รับทายผลโดยตรงแต่เปิดบริการข้อมูลเพื่อเป็นประโยชน์แก่นักพนัน เช่น [www.limso.net](http://www.limso.net), [www.bettingadvice.com](http://www.bettingadvice.com), [www.asianbookie.com](http://www.asianbookie.com) เป็นต้น

### 2.4.3 การทายผลเกมพนันในลักษณะบ่อนคาสีโน

การพนันประเภทนี้จะเหมือนกับที่นิยมเล่นในบ่อนคาสีโนทั่วไป เช่น รูเล็ต (One Zero Roulette) แบล็คแจ็ค (Blackjack) สล็อตแมชีน (Slots Machines) หรือบาคาร่า (Baccarat) เป็นต้น การพนันประเภทนี้ไม่ค่อยเป็นที่นิยมในหมู่นักพนันชาวไทยมากนัก ทั้งนี้เนื่องมาจากนักพนันส่วนใหญ่ไม่เชื่อถือขั้นตอนการออกผลพนัน และขั้นตอนในการเล่น เช่น เกมแบล็คแจ็ค หรือ บาคาร่า ผู้เล่นไม่สามารถรับรู้ถึงขั้นตอนในการแจกไพ่ หรือในเกมรูเล็ต ผู้เล่นก็ไม่สามารถรับรู้ถึงขั้นตอนในการหมุนวงล้อเพื่อออกผลรางวัล แม้ว่าทางบริษัทรับแทงพนันทั้งหลายจะอ้างว่าผลรางวัลของเกมรูเล็ตในแต่ละเกม (ในการหมุนวงล้อ 1 ครั้ง) รวมไปถึงการที่ผู้เล่นแต่ละรายจะได้ไพ่ใบใด หน้าไพ่ขึ้นกับกระบวนการสุ่ม (Random) ของเทคโนโลยีอันทันสมัยที่บริษัทนำมาใช้ก็ตาม<sup>37</sup>

ปัจจุบันมีเว็บไซต์เปิดให้เล่นเกมพนันในลักษณะบ่อนคาสีโนมากมายและเป็นเว็บไซต์ของต่างประเทศ ซึ่งมีตัวอย่าง ดังต่อไปนี้<sup>38</sup>

<sup>37</sup> วิษณุ วงศ์สินศิริกุล "การพนันบนอินเทอร์เน็ตหายนะตัวใหม่ของสังคมไทย" ใน เศรษฐกิจการพนัน. หน้า 306.

<sup>38</sup> ไพศาล ชินพระแสง, ของฟรีบนอินเทอร์เน็ตสลัดไฮเทค. (กรุงเทพมหานคร : บริษัท ซีเอ็ดยูเคชั่น จำกัด, 2542 ) หน้า 99-105.

- [www.cyberthrill.com](http://www.cyberthrill.com) ผู้ต้องการใช้บริการของเว็บไซต์นี้ต้องดาวน์โหลดโปรแกรมที่ใหญ่ประมาณ 5 เมกะไบต์มาติดตั้งในเครื่องเสียก่อน โปรแกรมนี้จะเป็นตัวเชื่อมระหว่างผู้เล่นกับ Cyber Thrill ตัวเชื่อมนี้จะสร้างคาสีโนจำลองบนคอมพิวเตอร์ของผู้เล่นในรูปแบบสามมิติ เมื่อผู้เล่นพนันต้องการเลือกเล่นเกมอะไรโปรแกรมก็จะพาผู้เล่นเกมเดินไปตามห้องโถงไปยังห้องเล่นเกมนั้นๆ เมื่อผู้เล่นต้องการจะเล่นเกมใดเกมหนึ่ง โปรแกรมก็จะใส่ชื่อสมาชิกและรหัสผ่าน ถ้าเป็นผู้เล่นใหม่ก็ต้องเปิดบัญชีกับทางเว็บไซต์พร้อมกับต้องแจ้งชื่อที่อยู่และหมายเลขบัตรเครดิตด้วย ตอนที่เปิดบัญชีนี้ยังไม่เสียค่าใช้จ่ายใดๆ จะเสียค่าใช้จ่ายก็ต่อเมื่อแลกชิปสำหรับเล่นพนัน และเมื่อเลิกเล่นแล้วสมาชิกก็สามารถแลกชิปกลับคืนเป็นเงินได้ โดยทางเว็บไซต์จะนำเข้าบัญชีบัตรเครดิตให้

-[www.usacasino.com](http://www.usacasino.com) เป็นเว็บไซต์คาสีโนออนไลน์ที่ต้องดาวน์โหลดโปรแกรมมาติดตั้งในเครื่องก่อนเช่นกัน โปรแกรมนี้มีขนาดใหญ่ประมาณ 6.5 เมกะไบต์ เกมที่มีให้เล่น ได้แก่ ไพ่ประเภทต่างๆ รูเล็ต และสล็อตแมชีน

- [www.superbet.com](http://www.superbet.com) ที่นี่มีมากกว่าเกมคาสีโน เพราะมีลอตเตอรีออนไลน์ และยังมีการเล่นประเภททายผลการแข่งขันกีฬา เมื่อผู้เล่นเปิดบัญชีกับทางเว็บไซต์แล้ว ก็สามารถทายผลการแข่งขันกีฬาได้ทันทีไม่ต้องดาวน์โหลดโปรแกรมมาติดตั้งก่อน แต่ถ้าต้องการเล่นเกมคาสีโนทั่วไปต้องดาวน์โหลดโปรแกรมขนาด 5.6 เมกะไบต์ไปติดตั้งก่อน

-[www.majesticcasino.com](http://www.majesticcasino.com) เว็บไซต์นี้สามารถเล่นพนันได้ทันทีไม่ต้องดาวน์โหลดโปรแกรมมาติดตั้ง

นอกจากนี้ ยังมีเว็บไซต์ที่รวบรวมและจัดอันดับเว็บไซต์คาสีโนทั้งหลายไว้ ได้แก่ [www.casinocity.com](http://www.casinocity.com), [www.casino.com](http://www.casino.com), [www.newyorkcasino.com](http://www.newyorkcasino.com), [www.cowboycasino.com](http://www.cowboycasino.com), [www.diamondclubcasino.com](http://www.diamondclubcasino.com) เป็นต้น

#### 2.4.4 การจัดให้มีการเล่นเกมหรือรางวัลในการเสี่ยงโชค

การจัดให้มีการเล่นเกมหรือรางวัลในการเสี่ยงโชค จะกระทำผ่านทางเว็บไซต์ ซึ่งมีการเสี่ยงโชคชิงรางวัล โดยการแจกของจากผู้ให้การสนับสนุนเว็บไซต์นั้นอยู่ เช่น การแจกตั๋วชมคอนเสิร์ต ตั๋วชมภาพยนตร์หรือแจกของที่ระลึก การตอบคำถามชิงรางวัล เป็นต้น ในเว็บไซต์ที่เปิดให้บริการนั้นผู้เข้าใช้บริการจะต้องมีการลงทะเบียนกับทางเว็บไซต์เสียก่อน เพื่อให้ได้ชื่อบัญชีสมาชิก (Login Name) และรหัสผ่าน (Password) โดยผู้เข้าใช้บริการต้องให้ข้อมูลส่วนบุคคลกับทางเว็บไซต์ และที่สำคัญคือต้องให้ที่อยู่ อี-เมลล์ (E-mail Address) เพื่อใช้ในการติดต่อ ตัวอย่างเช่น www.sanook.com จะเปิดให้มีการชิงรางวัล โทรศัพท์เคลื่อนที่ กล้องถ่ายรูป โปรแกรมการท่องเที่ยว เป็นต้น ผู้เล่นจะต้องลงทะเบียนผ่านเว็บไซต์โดยการกรอกรายละเอียด ข้อมูลส่วนบุคคล อาจมีการให้ตอบแบบสอบถามเกี่ยวกับผลิตภัณฑ์ที่ให้การสนับสนุนของรางวัล ทางเว็บไซต์จะแจ้งกำหนดวันที่ประกาศผล โดยประกาศไว้ในเว็บไซต์

เว็บไซต์ที่เปิดบริการเกมหรือให้รางวัลในการเสี่ยงโชคเหล่านี้ มีรายได้มาจากหลายทาง เช่น รายได้จากค่าโฆษณาจากผู้ให้การสนับสนุน ซึ่งของรางวัลที่นำมาแจกก็เป็นของรางวัลที่ได้จากผู้ให้การสนับสนุนเช่นกัน รายได้จากการขายสินค้าหรือบริการอื่นๆ ในเว็บไซต์ รายได้จากการใช้ข้อมูล อี-เมลล์ติดต่อของสมาชิก เพื่อส่งเสริมการขายสินค้าหรือบริการ ไม่ว่าจะเป็นสินค้าหรือบริการของตนเองหรือของผู้ให้การสนับสนุนก็ตาม หรือสามารถทำรายได้จากการขายข้อมูลสมาชิกให้แก่ผู้ประกอบการธุรกิจหรือบุคคลภายนอกได้ ซึ่งกรณีนี้อาจส่งผลต่อความน่าเชื่อถือของเว็บไซต์ และข้อมูลสมาชิกเหล่านี้ ย่อมมีผลต่อการหาผู้สนับสนุนเว็บไซต์ หากเว็บไซต์ใดมีสมาชิกอยู่ในกลุ่มเป้าหมายของผู้ให้การสนับสนุน โอกาสที่ผู้ให้การสนับสนุนจะสนับสนุนอย่างต่อเนื่องจึงเป็นไปได้สูง<sup>39</sup>

#### 2.5 แนวโน้มของการพนันบนอินเทอร์เน็ตในอนาคต

จากอัตราการขยายตัวของผู้ใช้บริการอินเทอร์เน็ตจากปี 2534 ซึ่งมีผู้ใช้บริการระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ตเพียง 30 คน ระยะเวลาผ่านไปเพียง 14 ปี จำนวนผู้ใช้บริการเพิ่มขึ้นเป็น 6,970,000 คน

<sup>39</sup> ฤทธิชัย งดงาม, "อีคาสีโน กับวัฒนธรรมไทย," อีคอมเมิร์ซ 2 (พฤศจิกายน 2544): 66

ทำให้อินเทอร์เน็ตกลายเป็นสังคมใหม่อีกสังคมหนึ่ง บริษัทรับแทงพนันบนอินเทอร์เน็ตจึงใช้กลยุทธ์ในการขยายฐานลูกค้าด้วยวิธีการที่หลากหลาย โดยเฉพาะการสร้างแรงจูงใจกับบุคคลทั่วไปที่ใช้เครือข่ายอินเทอร์เน็ต ให้เกิดความสนใจและเข้าชมเว็บไซต์การพนัน บริษัทที่รับแทงพนันโดยทั่วไปจะผลิตเว็บไซต์การพนันในรูปแบบที่ง่ายต่อการเข้าใจ ตั้งแต่ขั้นตอนการรับสมัครเป็นสมาชิก วิธีการแทงพนัน กฎเกณฑ์การได้-เสียพนัน รูปแบบการแทง การคำนวณเงินรางวัล จนถึงขั้นตอนสุดท้ายคือการโอนถ่ายจ่ายเงินรางวัล ขั้นตอนทั้งหลายจะไม่ยุ่งยากและสะดวกรวดเร็ว โดยเฉพาะขั้นตอนการตอบรับเป็นสมาชิก<sup>40</sup> นอกจากนี้บางบริษัทรับแทงพนัน ยังใช้วิธีการขยายฐานลูกค้าในภูมิภาคเอเชียด้วยการผลิตเว็บไซต์ เป็นภาษาที่ใช้ในทวีปเอเชีย ซึ่งมีทั้งภาษาจีน ญี่ปุ่น และไทย ในขณะเดียวกันบางบริษัทก็ขยายฐานลูกค้ายุโรปด้วยการผลิตเว็บไซต์เป็นภาษาที่ใช้ในทวีปยุโรป เช่น ภาษาฝรั่งเศส ภาษาเยอรมัน เป็นต้น ทั้งนี้เพื่อเป็นการเอื้อประโยชน์แก่ลูกค้าหรือผู้เล่นที่ไม่สันทัดภาษาอังกฤษ ทำให้ผู้เล่นมีความเข้าใจในกฎกติกา และระเบียบขั้นตอนในการเดิมพันมากยิ่งขึ้น<sup>41</sup>

กลยุทธ์ในการสร้างแรงจูงใจในการเล่นการพนันทางอินเทอร์เน็ตอย่างหนึ่ง คือ การเปิดโอกาสให้เข้าไปชมและเล่นพนัน โดยไม่ต้องมีการวางเงินเดิมพันและไม่ต้องเสียค่าสมัครเป็นสมาชิกเพื่อขอสิทธิในการทายผล เพียงแต่ผู้เล่นกรอกแบบฟอร์มผ่านทางอินเทอร์เน็ต ระบุชื่อ นามสกุล และที่อยู่ทางอีเมล และหมายเลขบัญชีธนาคารในประเทศไทยเท่านั้น หลังจากบริษัทตอบรับเพื่อเป็นการยืนยันว่าได้รับข้อมูลถูกต้องครบถ้วนแล้ว ก็มีสิทธิเข้าร่วมทายผลได้ทันที และเมื่อทายผลและชนะพนันจากการทดลองเล่น บริษัทรับพนันบนอินเทอร์เน็ตก็จะโอนเงินเข้ามาในบัญชีธนาคารของผู้เล่นอย่างรวดเร็ว และผู้เล่นก็จะได้รับอีเมลจากบริษัทนี้เป็นประจำ เพื่อเชิญชวนให้สมัครเป็นสมาชิกซึ่งเมื่อสมัครเป็นสมาชิกแล้วจะได้สิทธิเล่นพนันเต็มรูปแบบ โดยมีเงินรางวัลมูลค่ามหาศาลเป็นสิ่งดึงดูด นอกจากนี้ ยังมีการจูงใจด้วยการให้หาสมาชิกใหม่ เมื่อสมาชิกของเว็บไซต์รับแทงพนันสามารถชักชวนให้มีผู้มาสมัครสมาชิกได้ ผู้ชักชวนก็จะได้ผลตอบแทนในการหาสมาชิก และเมื่อผู้ที่ถูกชักชวนเป็นสมาชิกไปหาสมาชิกมาเพิ่มผู้ชักชวนคนแรกก็จะได้ค่าตอบแทนจากการหาสมาชิกด้วยเปรียบเสมือนการขยายเครือข่ายสาขาในลักษณะลูกโซ่

<sup>40</sup>วิชฌุ วงศ์สินศิริกุล "การพนันบนอินเทอร์เน็ตหายนะตัวใหม่ของสังคมไทย" ใน เศรษฐกิจ การพนัน. หน้า 320.

<sup>41</sup> เรื่องเดียวกัน, หน้า 314.



นอกจากนี้ บริษัทรับแทงพนันยังมีการสร้างความเชื่อมั่นให้กับนักพนัน โดยโฆษณาถึงระบบรักษาความปลอดภัยที่บริษัทใช้ เพื่อป้องกันการเปลี่ยนแปลงในฐานข้อมูลเดิมพันของผู้เล่นแต่ละราย หลังจากที่ผู้เล่นได้แทงพนันกับบริษัทเป็นที่เรียบร้อยแล้ว รวมไปถึงการโฆษณาเกี่ยวกับความแน่นอนในการโอนเงินพนันระหว่างลูกค้าและบริษัท เช่น บางบริษัทจะแสดงยอดเงินรวมที่ทางบริษัทโอนไปให้กับลูกค้าในแต่ละสัปดาห์ หรือการระบุที่อยู่สถานที่ตั้งของบริษัทที่ชัดเจน สามารถติดต่อได้ตลอด 24 ชั่วโมง และในบางบริษัทจะมีตัวแทนบริษัทหรือสำนักงานย่อยอยู่ในประเทศที่มีลูกค้ากลุ่มใหญ่ของบริษัทอาศัยอยู่ สำนักงานย่อยเหล่านี้เป็นเสมือนตัวประสานระหว่างผู้เล่นกับบริษัทรับแทงพนันในการโอนเงินพนัน และการเปิดบัญชีกับบริษัทเพื่อสมัครเป็นสมาชิก ตัวอย่างเช่น ในประเทศไทยบริษัทรับแทงพนัน เอส เอส พี ได้อำนวยความสะดวกในเรื่องการโอนเงินพนันให้กับนักพนันที่อาศัยอยู่ในประเทศไทย โดยผู้เล่นสามารถโอนเงินผ่าน เวสเทิร์น ยูเนียน (Western Union-Quick Pay) ซึ่งมีสาขาอยู่ที่ห้างเซ็นทรัล ทุกสาขา<sup>42</sup>

เว็บไซต์การพนันเหล่านี้นอกจากจะอยู่ในเว็บไซต์หลักของตนเองแล้วยังแฝงอยู่ในเว็บไซต์อื่นๆ อีกเป็นจำนวนมาก ซึ่งจะมีลักษณะและคำโฆษณาสั้นๆ เพื่อดึงดูดให้ผู้ใช้อินเทอร์เน็ตทั่วๆ ไปเกิดความสนใจและอยากเข้าไปสัมผัส นอกจากนี้ความสะดวกและความรวดเร็วแล้ว ความแน่นอนก็เป็นสิ่งสำคัญ ความแน่นอนนี้จะเกี่ยวข้องกับเรื่องของการกำหนดอัตราต่อรอง โดยทั่วไปอัตราต่อรองจะถูกกำหนดล่วงหน้าก่อนการแข่งขันอย่างน้อย 1 สัปดาห์ หรือมากกว่าแล้วแต่กรณี บริษัทจะสงวนสิทธิในการเปลี่ยนแปลงอัตราต่อรอง ทั้งนี้เพื่อรองรับกับแต่ละสถานการณ์ แต่ถ้าผู้เล่นรายใดแทงพนันโดยใช้อัตราต่อรองเก่าก่อนการเปลี่ยนแปลงและได้รับการยืนยันจากบริษัทเป็นที่เรียบร้อยแล้ว ผู้เล่นรายนั้นก็จะยึดเอาอัตราต่อรองเก่าไปตลอดการแข่งขัน โดยไม่เกี่ยวข้องกับอัตราต่อรองใหม่ที่เปลี่ยนแปลงไป แต่โดยทั่วไปเพื่อเป็นการเพิ่มความเชื่อมั่นให้กับลูกค้า บริษัทมักไม่ค่อยเปลี่ยนแปลงอัตราต่อรองหลังจากที่กำหนดไว้แล้ว<sup>43</sup>

<sup>42</sup> เรื่องเดียวกัน, หน้า 319.

<sup>43</sup> เรื่องเดียวกัน, หน้า 320.

บางบริษัทยังเสนอข้อมูลทางด้านกีฬาประเภทต่างๆ เช่น นักกีฬาที่จะลงสนาม ข้อมูลของม้าที่จะทำการแข่งขัน รวมถึงการวิเคราะห์หรือจรรยาบรรณกีฬาต่างๆ ผ่านทางเว็บไซต์การพนันของตนหรือไม่ ก็เชื่อมโยงเว็บไซต์ของตนกับเว็บไซต์ข่าวกีฬารอบโลกอื่นๆ ทั้งนี้ เพื่อเป็นข้อมูลให้กับผู้แทงพนันในการตัดสินใจเล่นการพนัน และยังเป็นการอำนวยความสะดวกให้กับผู้เล่นในการตรวจสอบข้อมูลให้ทันสถานการณ์อยู่ตลอดเวลา นอกจากนี้ ยังจะเป็นการอำนวยความสะดวกแก่ผู้เล่นที่แทงพนันทายผลเพื่อสะสมแต้มอีกทางหนึ่ง และในบางบริษัทก็จะส่งข้อมูลเหล่านี้ไปยังลูกค้าที่เป็นสมาชิกโดยตรงผ่านทางอีเมลล์ทุกวัน หรือทางไปรษณีย์ทุกสัปดาห์ อีกด้วย

จากกลยุทธ์ในการสร้างแรงจูงใจ และปัจจัยต่างๆที่ส่งเสริมการขยายตัวของการเล่นบนอินเทอร์เน็ต ทำให้ในอนาคตจะมีการพนันบนอินเทอร์เน็ตเพิ่มมากยิ่งขึ้น และด้วยการวิวัฒนาการของเครื่องมือสื่อสารส่งผลให้การเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตกระทำได้ง่าย เช่น โทรศัพท์เคลื่อนที่ในปัจจุบันสามารถเชื่อมต่อเข้ากับเครือข่ายอินเทอร์เน็ต การใช้งานอินเทอร์เน็ตผ่านโทรศัพท์เคลื่อนที่ (Mobile Internet) จะมีระบบสนับสนุนการใช้งานอินเทอร์เน็ต ดังต่อไปนี้<sup>44</sup>

-WAP ( Wireless Application Protocol) เป็นโพรโตคอลมาตรฐานของอุปกรณ์ไร้สายที่ใช้ใช้งานบนอินเทอร์เน็ต ใช้ภาษา WML( Wireless Markup Language) ในการพัฒนาขึ้นมาแทนการใช้ภาษา HTML (Hypertext Markup Language) ที่พบในเวปไซด์เว็บ (WWW) โทรศัพท์เคลื่อนที่ในปัจจุบัน หลายๆยี่ห้อจะสนับสนุนการใช้ WAP เพื่อท่องอินเทอร์เน็ต แต่การใช้ WAP จะคิดอัตราค่าบริการเป็นนาที ซึ่งยังมีราคาแพงอยู่

-GPRS (General Packet Radio Service) เป็นเทคโนโลยีที่พัฒนาขึ้น เพื่อให้โทรศัพท์เคลื่อนที่ที่สามารถเชื่อมต่อกับอินเทอร์เน็ตด้วยความเร็วสูง และสามารถส่งข้อมูลได้ในรูปแบบของมัลติมีเดีย ซึ่งประกอบด้วย ข้อความ ภาพกราฟิก เสียง และวีดิโอ ซึ่งมีความเร็วในการรับส่งข้อมูลสูง และอัตราค่าบริการคิดตามปริมาณข้อมูลที่รับส่ง ตามจริง ดังนั้นจึงทำให้ประหยัดกว่าการใช้ WAP และยังสื่อสารได้รวดเร็วยิ่งขึ้นอีกด้วย

---

<sup>44</sup> สุขุม เฉลยทรัพย์, เทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อชีวิต (กรุงเทพมหานคร : สถาบันราชภัฏสวนดุสิต, 2547), หน้า 186

-CDMA (Code Division Multiple Access) ระบบCDMA สามารถรองรับการสื่อสารไร้สายความเร็วสูงได้เป็นอย่างดี โดยสามารถทำการรับส่งข้อมูลได้มากกว่าโมเด็มของโทรศัพท์พื้นฐานที่ใช้เชื่อมต่ออินเทอร์เน็ต และระบบ CDMA ยังสนับสนุนการส่งข้อมูลระบบมัลติมีเดียได้ด้วย

จากความก้าวหน้าของเทคโนโลยี ทำให้การพั่นบนอินเทอร์เน็ตทางโทรศัพท์เคลื่อนที่จึงเป็นอีกรูปแบบหนึ่งของการพั่นบนอินเทอร์เน็ต<sup>45</sup> และมีแนวโน้มที่จะมีความนิยมมากยิ่งขึ้นเนื่องจากสามารถเล่นการพั่นได้โดยสะดวก และรวดเร็ว กว่าการเล่นบนอินเทอร์เน็ตที่ผ่านเครือข่ายคอมพิวเตอร์โดยทั่วไป

จากการศึกษาในบทนี้ทำให้ทราบถึงประวัติความเป็นมา วิวัฒนาการของการพั่นและอินเทอร์เน็ต ตลอดจนการพั่นเข้าสู่เครือข่ายอินเทอร์เน็ต และแนวโน้มของการพั่นบนอินเทอร์เน็ตในอนาคตที่จะพัฒนาต่อไปเข้าสู่โทรศัพท์เคลื่อนที่อันเป็นผลจากความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีที่พัฒนาอย่างไม่หยุดยั้ง แต่กฎหมายที่ใช้บังคับกับการพั่น คือ พระราชบัญญัติการพั่น พ.ศ. 2478 ได้บัญญัติไว้ในสมัยที่ยังไม่มีเครือข่ายอินเทอร์เน็ต จึงมีความจำเป็นต้องศึกษาถึงพระราชบัญญัติการพั่น พ.ศ. 2478 โดยละเอียดว่ามีหลักการอย่างไร และนอกจากนี้จำเป็นต้องศึกษาเปรียบเทียบกฎหมายของต่างประเทศ ซึ่งประเทศที่จะนำมาศึกษาในกรณีนี้ ได้แก่ ประเทศสหรัฐอเมริกา ออสเตรเลีย และอังกฤษ เนื่องจากทั้งสามประเทศนี้ได้มีพัฒนาการทางด้านเทคโนโลยีและมีการพัฒนากฎหมายเกี่ยวกับการพั่นมาอย่างยาวนาน มาตราการทางกฎหมายของทั้งสามประเทศนี้ จึงเป็นประโยชน์อย่างยิ่งสำหรับนำมาใช้เป็นมาตรการทางกฎหมายของประเทศไทยเพื่อดำเนินการกับการพั่นบนอินเทอร์เน็ต ดังนั้น ในบทที่ 3 จะได้ทำการศึกษาโดยละเอียดถึงกฎหมายเกี่ยวกับการพั่นของประเทศไทย และกฎหมายเกี่ยวกับการพั่นของบนอินเทอร์เน็ตของต่างประเทศต่อไป

---

<sup>45</sup> ศุภศักดิ์ จิรวินูประพันธ์, "การพั่นบนอินเทอร์เน็ต," เมคมันนี่ 2 (มีนาคม 2544 ): 103