

“ จากการสำรวจในปี 2566 ของศูนย์ศึกษาปัญหาการพนันของคนหนุ่มสาวอายุ 15–25 ปี ใน 19 จังหวัดทั่วประเทศ พบว่า มีผู้เล่นการพนันมากถึง 42.1% โดยเป็นการพนันออนไลน์ 11.9% การพนันทั้งออฟไลน์และออนไลน์ 20.4% โดย 1 ใน 4 เป็นนักพนันออนไลน์หน้าใหม่ ”

บทนำ

ตลอดปี 2566 สื่อต่าง ๆ ได้โหมข่าวเกี่ยวพันกับการพนันออนไลน์อย่างต่อเนื่อง¹ โดยเฉพาะข่าวการจับกุมเครือข่ายการพนันออนไลน์รายใหญ่ ซึ่งรวมไปถึงการบุกยึดทรัพย์ เพราะเข้าข่ายผิดกฎหมายฟอกเงิน โดยหลายครั้งเป็นบุคคลที่มีชื่อเสียง เช่น แยม ธมลพรรณ อติตาราพร้อมสามิโปรแกรมเมอร์ สามิของหยาดทิพย์ อติตนักแสดง และบอสตอล อติตประธานสโมสรทีมฟุตบอลลำพูนวอริเออร์ เป็นต้น รวมถึงข้าราชการตำรวจ โดยเฉพาะกรณีสารวัตรชัช ผู้ถือหุ้นใหญ่ของบริษัทเป็นต่อกรุ๊ป ซึ่งถูกกล่าวหาว่ามีความเกี่ยวข้องกับเว็บพนันออนไลน์ มาเก๊า 888 สืบเนื่องจากการเปิดโปงของซูวิทย์ กมลวิศิษฎ์ ซึ่งในเครือข่ายนี้ก็มีเบนซ์ เดม่อน นักแข่งรถซูเปอร์คาร์ชื่อดังร่วมอยู่ด้วย จากการแฉของดิว อริสราในฐานะแฟนเก่า นอกจากนี้ยังมีข่าวคนก่อคดีความผิดเกี่ยวกับทรัพย์เพราะติดการพนันออนไลน์ เช่น กรณีสุนทรฟู อติตครุภาษาไทยดีเด่นที่ติดการพนันจนผันตัวเองไปหลอกเอาเงินมัดจำจองที่พักของเหยื่อผ่านเฟซบุ๊ก รวมไปถึงข่าวแอมไฮยาไนด์ คดีฆาตกรต่อเนื่องในประเทศไทย ซึ่งมีหลักฐานให้เชื่อได้ว่าเธอวางยาฆ่าเจ้าหน้าที่ 15 คดีในพื้นที่ 8 จังหวัด ระหว่างปี 2558–2566 โดยมีผู้เสียชีวิต 14 ราย และนำเงินของผู้ตายไปใช้เล่นการพนันออนไลน์ เคยเสียมากที่สุดถึงวันละ 1 ล้านบาท ตามมาด้วยการทลายเครือข่ายเว็บพนัน FUN88 จากการตรวจสอบเส้นทางการเงินของแอมพบว่ามีการเปิดบัญชีเป็นผู้เล่นการพนันกับเว็บไซต์แห่งนี้ มีประวัติการเล่นได้เสียเป็นเงินหมุนเวียนกว่า 93 ล้านบาท

แม้ว่าการพนันออนไลน์จะเป็นเรื่องใหม่สำหรับคนส่วนใหญ่ แต่ไม่ใช่เรื่องไกลตัวอีกต่อไป โดยเฉพาะกับคนหนุ่มสาว อีกทั้งยังเป็นกิจกรรมที่ส่งผลกระทบต่อสุขภาพของผู้เล่นการพนัน ไม่ว่าจะเป็นการติดพนัน สถานะการเงินสิ้นคลอน ความแปรปรวนทางอารมณ์ กระทั่งนำไปสู่การฆ่าตัวตายได้ โดยงานวิจัยของ David C. Hodgins และ Rhys M.G. Stevens (2021) ที่ทบทวนวรรณกรรมเกี่ยวกับผลกระทบจากการติดพนันรวมทั้งสิ้น 17 ชิ้น พบว่า ลักษณะของกลุ่มนักพนันที่เล่นเพิ่มขึ้นสามารถพบได้ทั้งคนที่อายุน้อยและมากปะปนกัน มีทั้งผู้ชายและผู้หญิง ส่วนใหญ่มุ่งงานทำเต็มเวลา รายได้ดี มีอาการวิตกกังวล เป็นโรคซึมเศร้า และดื่มแอลกอฮอล์ โดยสาเหตุที่ทำให้เล่นเพิ่มขึ้น ได้แก่ เกิดความเบื่อหน่าย ต้องการคลายเครียด ปัญหากดดันทางการเงิน และปรารถนาที่จะได้เงิน² บทความนี้เป็นการอภิปรายถึงปัญหาการพนันออนไลน์ ทั้งการพนันในบริบทโลก การพนันออนไลน์ในไทยโดยมุ่งที่กลุ่มเยาวชนและคนหนุ่มสาว นโยบายของรัฐไทย และแนวทางการแก้ปัญหา

การพนันออนไลน์ในบริบทโลก: เมื่ออำนาจอิปไทยของรัฐพรั่เลือน³

การพนันแบบดั้งเดิมมีมากมายหลายชนิด แบ่งอย่างกว้าง ๆ ได้เป็นลอตเตอรี พนันกีฬา และกาสิโน ส่วนการพนันออนไลน์ก็คือ การเล่นเกมพนันชนิดต่าง ๆ เหล่านี้ผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ตนั่นเอง การพนันออนไลน์ปรากฏให้เห็นเด่นชัดตั้งแต่กลางทศวรรษที่ 1990 อันเนื่องมาจากพัฒนาการทางคอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีสารสนเทศ และขยายตัวเรื่อยมา โดยเว็บไซต์การพนันออนไลน์ที่ได้รับอนุญาตเป็นแห่งแรกของโลก คือ Swiss Lottery ของสวิตเซอร์แลนด์ ในปี 1993 ในช่วงคาบเกี่ยวกันนั้น บริษัท Microgaming ของประเทศไอล์ออฟแมน (Isle of Man) ก็สามารถสร้างซอฟต์แวร์เกมการพนันสำเร็จ (ค.ศ. 1994) และบริษัท Cryptologic ที่ก่อตั้งในไอร์แลนด์ได้ริเริ่มพัฒนาระบบความปลอดภัยขั้นรองรับการทำธุรกรรมการเงินทางอิเล็กทรอนิกส์ (ค.ศ. 1995) พร้อมกับที่ประเทศแอนติกา (Antigua and Barbuda) ออกกฎหมายดึงดูดให้นักลงทุนต่างชาติเข้ามาจัดตั้งบริษัทในประเทศ (Free Trade and Processing Zone Area Act, 1994) ด้วยการออกใบอนุญาตให้แก่ผู้ประกอบการธุรกิจพนันออนไลน์ หมายความว่าสำคัญเกิดขึ้นในปี 1995 เมื่อ InterCasino เว็บไซต์กาสิโนออนไลน์แห่งแรกของโลกเปิดตัว ระยะแรกเน้นไปที่การพนันกีฬาอย่างเห็นได้ชัด แอนติกาจึงกลายเป็นตัวอย่างให้หลายประเทศหมู่เกาะ (Offshore Country) ลอกเลียนแบบ

ทำให้หลายประเทศที่อุตสาหกรรมการพนันภายในเข้มแข็งจำเป็นต้องปรับตัวตาม เช่นในปี 1996 ทั้งอังกฤษและออสเตรเลียตัดสินใจเปิดตลาดการพนันออนไลน์เป็นครั้งแรก โดยเริ่มขยับจากพนันกีฬา ก่อน ได้แก่ Eurobet, Centrebet และชัดเจนยิ่งขึ้นนับตั้งแต่ต้นทศวรรษที่ 2000 เป็นต้นมา โดยชนิดการพนันซึ่งเป็นที่นิยมไม่แพ้โป๊กเกอร์ออนไลน์ (online poker) ที่มีพัฒนาการมาก่อนแล้ว

ด้วยการพนันออนไลน์เข้าถึงง่าย มีความเป็นส่วนตัวสูง สามารถเล่นได้จากอุปกรณ์ชนิดพกพาต่าง ๆ โดยเฉพาะอย่างยิ่งโทรศัพท์มือถือ ผ่านเว็บไซต์หรือแอปพลิเคชันเข้ากับคุณลักษณะของกลุ่มนักการพนันรุ่นใหม่ที่อยู่บ่อยๆ ทั่วประเทศ โดเมนเทคโนโลยี และมีสถานภาพทางสังคมค่อนข้างสูง จึงเติบโตขยายตัวได้อย่างรวดเร็ว จนส่วนแบ่งการตลาดของการพนันที่ถูกต้องตามกฎหมายใหญ่ที่สุดอยู่ในทวีปยุโรป ซึ่งฐานสำคัญกว่าครึ่งมาจากการพนันทายผลการแข่งขันกีฬา ยิ่งไปกว่านั้นยังมีการพนันออนไลน์ใต้ดินที่มีเม็ดเงินหมุนเวียนมหาศาลในตลาดเอเชีย เมื่อเกิดการแพร่ระบาดของโควิด-19 ส่งผลให้การพนันออนไลน์เป็นผู้ฉวยโอกาสจากวิกฤตครั้งนี้จนสามารถขยายตัวอย่าง

ก้าวกระโดดสวนทางกับผลประกอบการโดยรวมของอุตสาหกรรมการพนันซึ่งถูกระทบหนักอย่างไม่เคยเป็นมาก่อน

ในสายตาของรัฐ การพนันออนไลน์น่ากังวลกว่าการพนันแบบเก่า เพราะมีลักษณะ ‘ลอดรัฐ’⁴ ผู้ประกอบการลงทุนตั้งเซิร์ฟเวอร์และขอใบอนุญาตจากประเทศที่ยอมรับให้ถูกกฎหมาย แต่คาดหวังกลุ่มผู้เล่นหลักที่อาศัยอยู่ในประเทศอื่น ซึ่งการพนันออนไลน์ยังคงผิดกฎหมาย ไม่สามารถปราบปรามที่ประเทศต้นทางได้ เนื่องจากมีแนวนโยบายที่ขัดแย้งกัน กอปรกับกระแสโลกาภิวัตน์เน้นการเปิดเสรีทางเศรษฐกิจ ทำให้บทบาทของรัฐชาติลดน้อยถอยลงไป บางประเทศจึงมีนโยบายตรงกันข้าม นั่นคือเน้นการคุมเข้มและปราบปรามจริงจัง โดยเฉพาะจีนมีปฏิบัติการตัดหัวงูการพนันออนไลน์ เนื่องจากมองว่าสร้างความเสียหายต่อเศรษฐกิจ และก่อให้เกิดปัญหาสังคมอย่างรุนแรง โดยกดดันให้ประเทศที่มีกาลีโนออนไลน์ถูกกฎหมายในแถบเอเชีย ได้แก่ ฟิลิปปินส์กับกัมพูชายุติการให้บริการภายในปี 2562 ซึ่งกัมพูชาสนองตอบแต่โดยดี ขณะที่ฟิลิปปินส์ทำเพียงเพิ่มความรัดกุมในการออกใบอนุญาตยิ่งขึ้นเท่านั้น นอกจากนี้ยังมุ่งจับกุมกลุ่มบุคคลที่อยู่ในขบวนการนี้ ทั้งที่อยู่ภายในประเทศหรือประสานความร่วมมือกับประเทศที่บุคคลเหล่านี้หลบหนีไป เช่น ที่ลีทัวเนีย (กัมพูชา) คิงส์โรมัน (สามเหลี่ยมทองคำ, ลาว) เพื่อป้องกันมิให้เงินตราไหลออกนอกประเทศอื่นเนื่องมาจากการพนัน ซึ่งมีมูลค่ามากกว่า 1 ล้านล้านหยวนในแต่ละปี⁵

การพนันออนไลน์ในสังคมไทย: จากรับแทงบอลสู่กาลีโนออนไลน์

การพนันออนไลน์ไม่ใช่การพนันอุบัติใหม่ หากแต่เข้ามาในไทยตั้งแต่เมื่อราว 20 ปีก่อน ภายหลังจากมาถึงของเทคโนโลยีที่เปลี่ยนโลกอย่างอินเทอร์เน็ต ทว่าจุดเปลี่ยนสำคัญเพิ่งเกิดขึ้นจากการแพร่ระบาดของโควิด-19 นี้เอง โดยการพนันออนไลน์ในช่วงต้นทศวรรษ 2000 ยังจำกัดอยู่ในวงแคบเพียงคนไม่กี่กลุ่ม และหมายถึงการพนันฟุตบอลต่างประเทศ ดำเนินการโดยบริษัทรับแทงบอลออนไลน์ในต่างประเทศ ผ่านการสนับสนุนการแข่งขันฟุตบอลนัดสำคัญ เช่น แลด์บรอกส์ (Ladbrokes) เป็นผู้สนับสนุนคาดอกเลี้ยงให้กับทีมบีอีซี เทโร ออลสตาร์ลงแข่งกับทีมบาร์เซโลนาเมื่อปี 2002

เหตุที่การพนันออนไลน์ไม่เป็นที่นิยมในกลุ่มนักเล่นชาวไทยในช่วงแรก เนื่องจากข้อจำกัดการเข้าถึงอินเทอร์เน็ต และภาษาที่ใช้เป็นภาษาอังกฤษ ต่อมาจึงค่อย ๆ ได้รับความนิยมเพิ่มขึ้นเรื่อย ๆ ตามการพัฒนาของเทคโนโลยี โดยเฉพาะมือถือแบบสมาร์ทโฟน การขยายตัวของผู้ประกอบการที่เป็นคนไทย อัตราต่อรองแบบเอเชีย (Asian Handicap) และการที่สามารถเล่นแบบเรียลไทม์ได้ ผวนกับเจ้าหน้าที่เพิ่มความเข้มข้นในการปราบปรามเจ้ามือ-โต๊ะรับแทงบอลในช่วงที่มีเทศกาลฟุตบอลสำคัญ ๆ⁶ ทำให้นักพนันบางส่วนหันมาเล่นพนันออนไลน์

แต่จุดเปลี่ยนที่ชัดเจนเกิดมาจากการระบาดของโควิด-19 มาตรการต่าง ๆ ที่รัฐไทยนำมาใช้รับมือควบคุมโรค เช่น การปิดเมือง (lock down) การรักษาระยะห่างทางสังคม (social distancing) ส่งผลให้การพนันแบบดั้งเดิมเผชิญภาวะชะงักงัน (Disruption) โดยเฉพาะบ่อนเถื่อนและบ่อนชายแดน⁷ ทำให้การพนันออนไลน์กลายเป็นชีวิตวิถีใหม่ (new normal) ด้วยเป็นช่องทางการเล่นที่ทั้งสะดวก เข้าถึงง่าย ปลอดภัย สามารถเล่นได้ทุกที่ทุกเวลา มีการเคลื่อนย้ายฐานคนเล่นจากแบบเก่าไปยังแบบใหม่อย่างรวดเร็ว

ศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน เป็นองค์กรที่ทำการสำรวจสถานการณ์ พฤติกรรม และผลกระทบการพนันในประเทศไทยมาอย่างต่อเนื่อง ทุก ๆ 2 ปี ตั้งแต่ปี 2553-54, 2556, 2558 และ 2560 ได้เริ่มเจาะประเด็นการพนันออนไลน์แยกต่างหากจากการพนันทั่วไปในการสำรวจเมื่อปี 2562 และปี 2564 จากการสำรวจแบบปูพรมภายหลังผ่านพ้นสถานการณ์โควิด-19 ในปี 2564 ในกลุ่มประชากรเป้าหมายที่มีอายุ 15 ปีขึ้นไปใน 24 จังหวัด จำนวนทั้งสิ้น 6,871 ตัวอย่าง พบว่ามีนักพนันออนไลน์

เพิ่มขึ้น 135.8% (ปี 2562 รวม 825,924 คน ปี 2564 รวม 1,947,205 คน) และวงเงินหมุนเวียนรวม 107,077 ล้านบาท เพิ่มขึ้น 431.3% เมื่อเทียบกับผลสำรวจในปี 2562 (ดูภาพที่ 1) โดยกลุ่มตัวอย่างเกือบทั้งหมดใช้โทรศัพท์มือถือเป็นหลัก (99.6%) และส่วนใหญ่นิยมเล่นบาคาร่า/โป๊กเกอร์ (78.8%)^๑

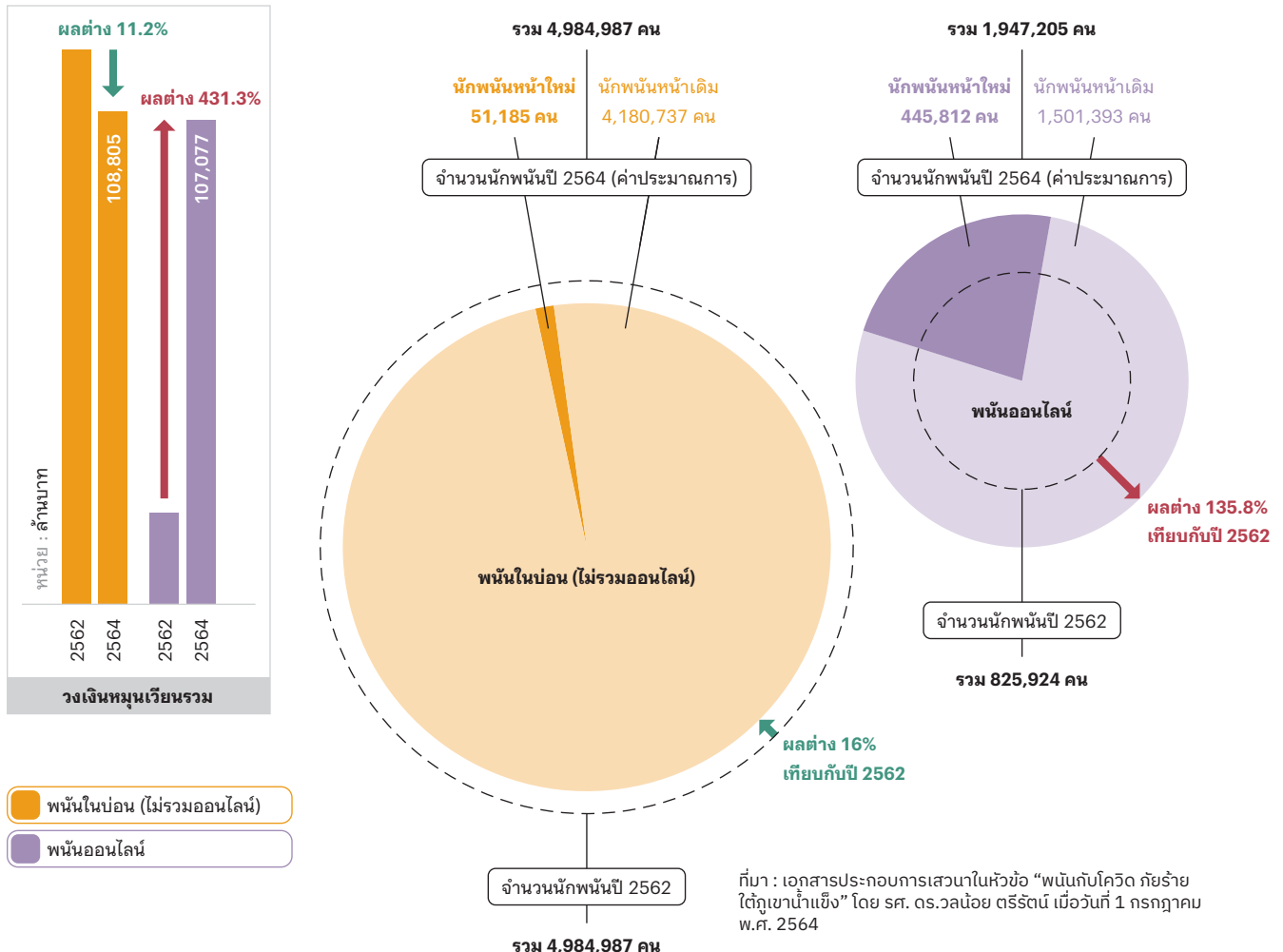
การพนันออนไลน์กับคนรุ่นใหม่

การสำรวจครั้งล่าสุดในปี 2566 ยิ่งปรากฏชัดว่ากลุ่มคนซึ่งนิยมเล่นการพนันออนไลน์มีอายุโดยเฉลี่ยน้อยกว่ากลุ่มคนซึ่งเล่นการพนันแบบเก่า โดยกลุ่มผู้เล่นหลักเป็นกลุ่มเยาวชน นักเรียน นักศึกษาที่ใช้ชีวิตสัมพันธ์อยู่กับโลกออนไลน์ตลอดเวลา การสำรวจของศูนย์ศึกษาปัญหาการพนันในปี 2566 ได้มุ่งเจาะฐาน “คนรุ่นใหม่”^๑ โดยเก็บข้อมูลจากผู้ที่มีอายุ 15-25 ปี ที่ได้จากการสุ่มตามหลักสถิติใน 19 จังหวัดทั่วประเทศ รวมทั้งหมด 5,010 ตัวอย่าง พบว่าในรอบ 12 เดือนที่ผ่านมา **คนรุ่นใหม่ 42.1% เล่นการพนัน** (รวมออฟไลน์และ

ออนไลน์) เฉพาะออนไลน์ 11.9% ทั้งออฟไลน์และออนไลน์ 20.4% และเฉพาะออฟไลน์ 9.8% อาจกล่าวได้ว่าคนรุ่นใหม่ 32.3% หรือประมาณเกือบ 3 ล้านคนเล่นพนันออนไลน์ในรอบปี 2565 โดยประมาณ 1 ใน 4 เป็นนักพนันออนไลน์หน้าใหม่ที่เพิ่งเริ่มเล่นครั้งแรกในปีที่ผ่านมา หรือคิดเป็นจำนวน 0.74 ล้านคนเลยทีเดียว

ทั้งนี้ ได้มีการประเมินว่าประมาณ 23% หรือ 6.9 แสนคนเป็นผู้ที่เข้าข่ายเป็นนักพนันที่มีปัญหา และ 48% หรือ 1.4 ล้านคนมีความเสี่ยงที่จะกลายเป็นนักพนันที่มีปัญหา โดยประเภทการพนันที่เล่นมากที่สุดคือ สล็อตแมชชีน/ตู้พนัน 1.1 ล้านคน (ช่องทางหลักที่ใช้เล่นคือเว็บไซต์) ถัดมาคือ หวยใต้ดิน สลากกินแบ่งรัฐบาล (ผ่านทั้งแอปพลิเคชันของรัฐบาลและแพลตฟอร์มออนไลน์ของเอกชน) โฟล์พนัน และพนันฟุตบอล จำนวน 1.03 ล้านคน 9.8 แสนคน 5.9 แสนคน และ 4.4 แสนคน ตามลำดับ ส่วนใหญ่เคยเห็นโฆษณาและถูกชักชวนให้เล่นพนันออนไลน์ ร้อยละ 44.0 เห็นแล้วอยากลองเข้าไปเล่น ร้อยละ 1.0 ในแง่ผลกระทบ ร้อยละ 33.5 ของคนรุ่นใหม่ที่เล่นพนันออนไลน์หรือราว 1 ล้านคนระบุว่าตนเองได้รับผลกระทบจากการเล่นพนันออนไลน์ หลัก ๆ คือขาดเงินใช้จ่ายในชีวิตประจำวัน มีปัญหาความเครียด/เสียสุขภาพจิต เสียเวลาทำงาน/การเรียน สุขภาพเสื่อมโทรม และมีปากเสียงทะเลาะกับคนในครอบครัว

ภาพที่ 1 สถานการณ์การเล่นพนันในบ่อนและแบบออนไลน์ ในปี 2564 เทียบกับปี 2562



การพนันออนไลน์กับธุรกิจสีเทา

การพนันออนไลน์ นอกจากจะก่อปัญหาสังคมและปัญหาสุขภาพเป็นอย่างมากแล้ว ธุรกิจนี้ยังสัมพันธ์กับขบวนการค้ามนุษย์ข้ามชาติ โดยองค์กรอาชญากรรมข้ามชาติได้ล่อลวงผู้หางานจากทั่วโลกด้วยการเสนอให้ทำงานการพนันออนไลน์ด้วยค่าตอบแทนสูง จากนั้นก็ลักลอบนำเหยื่อเหล่านั้นข้ามพรมแดนไปเป็นทาสทางไซเบอร์เพื่อทำงานหลอกหลวงทางอินเทอร์เน็ต (scam) หรือที่คนไทยเรียกจนติดปากว่า call center โดยส่วนใหญ่อยู่ในเขตพื้นที่ยกเว้น (space of exception) แถบประเทศลุ่มน้ำโขง เช่น เขตปกครองพิเศษเขตเศรษฐกิจพิเศษ ซึ่งการบังคับใช้กฎหมายย่อหย่อน เช่น ชเวโกโกโกเคเคพาร์ค (เมียวดี, เมียนมา) เล่าก์กาย (โกก้าง, เมียนมา) ปอยเปต และสีหนุวิลล์ (กัมพูชา) โดยแก๊งค์มตุ่นเหล่านี้ได้แตกตัวออกมาจากธุรกิจพนันออนไลน์ และใช้อุตสาหกรรมการพนันออนไลน์ที่กำลังเฟื่องฟูในพื้นที่แถบนี้ เพื่อเป็นระบบบรณาการเงาในการเคลื่อนไหวและฟอกเงินสกปรกอย่างลับ ๆ มากขึ้นเรื่อย ๆ

รัฐไทยกับภาวะอิหลักอิเหลื่อ

ประเทศไทยไม่ได้มีกฎหมายควบคุมการพนันทางอินเทอร์เน็ต โดยเฉพาะ หากแต่นำ พ.ร.บ. การพนัน พ.ศ. 2478 มาปรับใช้ ถึงแม้จะล้าสมัยเพราะใช้บังคับมาเกือบ 90 ปี แต่ก็ถือว่าการพนันออนไลน์ทุกชนิดผิดกฎหมาย (illegal betting) ยกเว้นลอตเตอรี¹⁰

ตามกฎหมายดังกล่าวที่ออกมาตั้งแต่หลังเปลี่ยนแปลงการปกครองได้แบ่งการพนันออกเป็น 2 ประเภท ได้แก่

บัญชี ก. ห้ามมิให้ออกใบอนุญาตเด็ดขาด เช่น ไพ่สามใบ ไฮโลว์ บาคารา สล็อตแมชีน ยกเว้นสถานกาสีโนของรัฐบาล ซึ่งรัฐมนตรีว่าการกระทรวงการคลังจัดตั้งขึ้นเท่านั้นที่สามารถเล่นได้

บัญชี ข. สามารถออกใบอนุญาตให้ได้ เช่น ชนโค แข่งม้า บิงโก บิลเลียด

มุมมองของรัฐไทยต่อการพนันจึงค่อนข้างปิดกั้น การพนันถูกกฎหมายซึ่งเป็นที่นิยมที่สุดคือ สลากกินแบ่งรัฐบาล นอกนั้นได้แก่ ชนโค ชนวัว แข่งม้า และมวยไทย แต่ก็ได้เคร่งครัด เราจึงได้เห็น หวยใต้ดิน การพนันกีฬา (แทงบอล)¹¹ และบ่อนเถื่อนยังคงแพร่หลาย เชื่อว่าเพราะมีการจ่ายส่วย จึงลักลอบเปิดดำเนินการได้ โดยเจ้าหน้าที่บ้านเมืองแสวงเอาหูไปนาเอาตาไปไร่

เว็บไซต์พนันออนไลน์ที่คนไทยนิยมเล่น ประกอบด้วยหลายชนิด การพนันให้เลือกเล่น ไม่ว่าจะเป็นทายผลกีฬา (ซึ่งไม่ได้มีแต่ฟุตบอล) บาคารา หวย เกม (ยิงปลา) สล็อต ฯลฯ โดย**ผู้ให้บริการจำแนกออก**

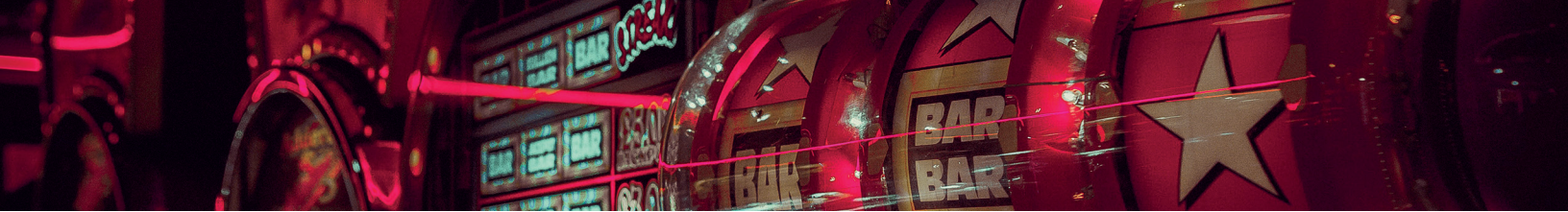
เป็น 3 กลุ่มใหญ่ ที่ดำเนินการภายใต้มาตรฐานและความน่าเชื่อถือที่แตกต่างกัน เรียงจากน้อยไปหามาก ดังนี้

1 **เอเยนต์รายย่อย** (ชื่อซอฟต์แวร์สำเร็จรูปมาทำตลาดเอง) มีทั้งลักลอบเปิดอยู่ในไทย และในฝั่งเพื่อนบ้านที่มีชายแดนติดต่อกับไทย ซึ่งคนไทยสามารถข้ามเข้าไปทำงานได้สะดวก กลุ่มนี้คือเว็บไซต์ที่ขึ้นต้นด้วยคำว่า SBO, UFA, Galaxy, Royal

2 **ผู้ให้บริการที่ทำกาสีโนชายแดนอยู่ในฝั่งประเทศเพื่อนบ้าน** จุดเด่นอยู่ที่มีรูปแบบการเล่นแบบเล่นจริง (Live Casino) เสมือนกำลังเล่นอยู่ในกาสีโน โดยถ่ายทอดสดจากกาสีโนเหล่านั้น เช่น <https://www.myawaddy888.com> ของเมียวดีคอมเพล็กซ์

3 **บริษัทรับพนันข้ามชาติที่จดทะเบียนอย่างถูกต้องในประเทศที่ยอมรับการพนันออนไลน์ถูกกฎหมาย** ตัวอย่างผู้ให้บริการ เช่น SBOBET (ฟิลิปปินส์), bet365 (อังกฤษ), Bodog (แอนติกา)

แม้ว่าเราจะสามารถพบเห็นโฆษณาการพนันออนไลน์ได้หลากหลายลักษณะจนเป็นเรื่องปกติ ตั้งแต่ป้ายโฆษณาข้างสนามฟุตบอลในลีกยุโรปเวลาเข้าชมการถ่ายทอดสด โดยเฉพาะบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ ยอดนิยม ซึ่งมักใช้โปรโมชันสอนกลวิธีการโกง และอาศัยเน็ตไอดอลมาล่อตาล่อใจนักพนันหน้าใหม่ แต่ตาม พ.ร.บ. ว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ 2550 นั้น ศาลมีอำนาจสั่งปิดกั้นการเข้าถึงเว็บไซต์การพนันได้ เพราะเข้าข่ายขัดต่อความสงบเรียบร้อยหรือศีลธรรมอันดีของประชาชน แต่ไม่ค่อยได้ผล อีกทั้งค่อนข้างมีขั้นตอนทางกฎหมายและเกี่ยวข้องกับหลายหน่วยงาน ทั้งสำนักงานตำรวจแห่งชาติ กระทรวงมหาดไทย กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม (ดีอี) ตลอดจนคณะกรรมการกิจการกระจายเสียง กิจการโทรทัศน์ และกิจการโทรคมนาคมแห่งชาติ (กสทช.) และถึงแม้ศาลจะมีคำสั่งปิดกั้น URL ไปแล้ว แต่เว็บพนันก็กลับมาเปิดในชื่อใหม่ได้อีกแทบจะในทันที แม้ว่าข้อมูลจากกระทรวงดีอีจะยืนยันว่าได้ปิดกั้นเว็บพนันไปในปีงบประมาณ



ที่มา : unsplash.com/photos/close-up-photography-of-lucky-arcade-with-bar-bar-and-star-7H7KVCIhBVI

2566 (1 ตุลาคม 2565–30 กันยายน 2566) ตกเดือนละ 172 เว็บ หรือเฉลี่ยวันละ 5.6 เว็บก็ตาม¹² ถึงกระนั้น การปราบปรามการพนันออนไลน์มีแนวโน้มเพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่อง สถิติอาชญากรรมที่รัฐเป็นผู้เสียหาย ปรากฏว่ามีคดีการพนันออนไลน์เพิ่มสูงขึ้นเรื่อย ๆ ทั้งในแง่ของจำนวนคดีและจำนวนผู้ต้องหา โดยเฉพาะนับตั้งแต่หลังสถานการณ์โควิด-19 ในปี 2563 เป็นต้นมา แต่กลับลดลงอย่างมากในปีงบประมาณ 2566 อยู่ที่ 38,283 คดี และจับกุมผู้ต้องหาได้ 56,734 คน¹³

อย่างไรก็ตาม ได้มีความเคลื่อนไหวที่จะผลักดันให้เกิด “กาสิโนออนไลน์” จากกลุ่มการเมือง โดยเฉพาะในการเลือกตั้ง เมื่อวันที่ 14 พฤษภาคม 2566 พรรคก้าวไกลมีนโยบายหาเสียงเรื่องนี้ โดยเสนอให้มี “กาสิโนออนไลน์ถูกกฎหมาย รัฐกำกับดูแล” ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของนโยบายเศรษฐกิจโปร่งใส โดยเล็งเห็นเป็นช่องทางในการหารายได้แบบใหม่เข้าประเทศ ทว่าเมื่อมีการพลิกข้อจำกัดรัฐบาลที่นำโดยพรรคเพื่อไทย นโยบายเรื่องนี้จึงไม่ปรากฏอยู่ในคำแถลงนโยบายของนายกรัฐมนตรีต่อรัฐสภา แต่ได้มีการจัดตั้งคณะกรรมการวิสามัญพิจารณาการศึกษาการเปิดสถานบันเทิงครบวงจร (entertainment complex) เพื่อแก้ปัญหาการพนันผิดกฎหมายและเพื่อประโยชน์ด้านเศรษฐกิจของประเทศโดยสภาผู้แทนราษฎร ซึ่งหมายถึงเฉพาะกาสิโนแบบมีที่ตั้ง (land-based casino) จึงเป็นที่แน่ชัดว่า การพนันออนไลน์ทุกชนิดไม่อยู่ในขอบข่ายการพิจารณาของคณะกรรมการชุดนี้

การแก้ไขปัญหาคารพนันออนไลน์

แม้ว่าการพนันออนไลน์จะเป็นปัญหาอาชญากรรมและปัญหาสังคมที่ยากต่อการแก้ไขอันเนื่องมาจากบทบาทรัฐที่จำกัดในการควบคุมเทคโนโลยีอินเทอร์เน็ต อีกทั้งกฎหมายที่ก้าวตามไม่ทันกับธุรกรรมออนไลน์และขบวนการพนันออนไลน์จำนวนมากมีฐานปฏิบัติการข้ามพรมแดน แต่ทั้งภาครัฐและภาคประชาสังคมก็ควรใช้ความพยายามเพื่อควบคุมปัญหาดังกล่าว ดังนี้

ประการแรกสุด ต้องมีการปฏิรูปกฎหมายว่าด้วยการพนันทั้งระบบให้ทันสมัย ยืดหยุ่น และต้องใช้ได้กับการพนันทางอินเทอร์เน็ตซึ่งมีพลวัตสูง สำหรับ

ประเด็นปลีกย่อยอื่น เช่น อัตราโทษต้องมีความแตกต่างระหว่างผู้จัดให้มีคนเล่น และผู้โฆษณา เพิ่มฐานความผิดสำหรับผู้สนับสนุนโดยอ้อม มีมาตรการควบคุมการโฆษณาชักชวนให้เล่นการพนันรวมถึงเพิ่มอายุของผู้เล่นที่สูงขึ้น

ประการต่อมา ควรจัดตั้งองค์กรควบคุมดูแลการพนันแห่งชาติ เข้ามาทำหน้าที่วางนโยบาย กำหนดชนิดประเภทของการพนัน ซึ่งสามารถยื่นขออนุญาตได้ตามกฎหมาย พร้อมวางมาตรฐานผู้ประกอบการ มีมาตรการคุ้มครองผู้เล่น ตลอดจนช่วยเหลือฟื้นฟูผู้ติดการพนัน การพนันชนิดใดผิดกฎหมายต้องดำเนินการปราบปรามจริงจัง กรณีการพนันแบบออนไลน์ที่ตั้งเซิร์ฟเวอร์อยู่ในประเทศอื่นจำเป็นต้องอาศัยความร่วมมือระหว่างประเทศในการสกัดกั้นจึงจะเห็นผล

ประการสุดท้าย พึงระลึกละสังหรณ์ใจว่าการพนันออนไลน์เข้าถึงกลุ่มคนรุ่นใหม่ได้ง่ายเพราะทันต่อเทคโนโลยี ขณะเดียวกันก็มีพิษภัยร้ายแรง ซึ่งคนกลุ่มนี้ไม่เคยมีประสบการณ์ตรงมาก่อน **ภาครัฐและภาคประชาสังคมต้องเร่งสร้างภูมิคุ้มกันในโลกดิจิทัล และทำให้คนในสังคมตระหนักถึงอันตรายของมัน โดยพยายามขับเคลื่อนรณรงค์ในหมู่เด็กและเยาวชนซึ่งเป็นกลุ่มหลักที่มักตกเป็นเหยื่อ**

สรุป

การระบาดของโควิด-19 เปรียบเสมือนพายุลูกใหญ่ที่ถาโถมเข้าใส่แวดวงการพนันโลก อันส่งผลต่ออุตสาหกรรมการพนันในหลายมิติ โดยเฉพาะกับเรื่องช่องทางการเล่น ทำให้ตลาดการพนันออนไลน์ฉกฉวยโอกาสจากวิกฤตครั้งนี้ ในรอบปีที่ผ่านมานี้ ประเทศไทยมีคดีเกี่ยวกับการพนันออนไลน์จำนวนมากที่เกี่ยวข้องกับบุคคลที่มีชื่อเสียงในหลายวงการทั้งศิลปิน ข้าราชการตำรวจ และนักธุรกิจข้ามชาติ โดยส่วนใหญ่เชื่อมโยงกับธุรกิจฟอกเงินและอาชญากรรมข้ามชาติอื่น ๆ แม้ว่าในประเทศไทยจะถือว่าการพนันออนไลน์เกือบทุกชนิดผิดกฎหมาย (ยกเว้นสลากกินแบ่งรัฐบาลที่จำหน่ายผ่านแอปพลิเคชันเป๋าตัง) แต่การควบคุมจัดการปัญหาดังกล่าวไม่มีประสิทธิภาพ และเยาวชนจำนวนมากหลายล้านคนเข้าสู่วงจรการพนันออนไลน์ สะท้อนความรุนแรงของปัญหาที่กำลังขยายตัวขึ้นเรื่อย ๆ นั้นหมายความว่าสังคมไทยไม่อาจเพิกเฉยต่อปัญหานี้ได้อีกต่อไป ทุกฝ่ายจำเป็นต้องปฏิรูปกฎหมายว่าด้วยการพนันทั้งระบบให้ทันสมัย ยืดหยุ่น และจัดตั้งองค์กรควบคุมดูแลการพนันแห่งชาติเข้ามาทำหน้าที่วางนโยบายและคุ้มครองผู้เล่น อีกทั้งต้องเร่งสร้างภูมิคุ้มกันกลุ่มเยาวชนและคนหนุ่มสาวในโลกดิจิทัล มิให้ตกเป็นเหยื่อของการโฆษณาชวนเชื่อให้เข้าสู่เว็บพนันต่าง ๆ