



# ถอดรหัสศาสตร์โนออนไลน์

ISBN 978-616-407-630-3

พิมพ์ครั้งแรก สิงหาคม 2564

## เจ้าของ

ศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน  
ห้อง 518 คณะเศรษฐศาสตร์  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย  
ปทุมวัน กรุงเทพฯ 10330  
โทรศัพท์/โทรสาร 02-218-6299  
e-mail: thaicgs@gmail.com

## ผู้เขียน

ณัฐกร วิทิตานนท์

## บรรณาธิการบริหาร

นวลน้อย ตริรัตน์

## กองบรรณาธิการ

ศิริพร ยอดกมลศาสตร์      วิศรุต ภูใหม่ทอง  
กมลชนก ยิ่งชื่อ      นีรนุช วิชัยดิษฐ์

## รูปเล่ม

darkfish

## พิมพ์ที่

โรงพิมพ์เดือนตุลา

## สืบค้นข้อมูลเพิ่มเติมได้ที่

[www.gamblingstudy-th.org](http://www.gamblingstudy-th.org)

แลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับโครงการได้ที่ [www.facebook.com/gamblingstudy](https://www.facebook.com/gamblingstudy)

## สนับสนุนโดย

สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ



ถอดรหัส  
คาสิโนออนไลน์



คาสิโนออนไลน์มีอัตราการเติบโตที่สูงกว่าคาสิโนออนไลน์ออฟไลน์ค่อนข้างมาก จนเป็นที่คาดการณ์ว่าสัดส่วนของคาสิโนออนไลน์ในตลาดโลก อาจจะแซงคาสิโนออนไลน์ออฟไลน์ในเวลาอีกไม่นาน



## คำนำ

หนังสือเรื่อง “นอตรหัสคาสีโนออนไลน์” เป็นหนังสือที่มีต้นกำเนิดจากโครงการวิจัยเรื่อง “การศึกษาทบทวนองค์ความรู้และสังเคราะห์งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับคาสีโนออนไลน์” โดย ดร.ณัฐกร วิทิตานนท์ ได้รับทุนสนับสนุนจาก ศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน โครงการดำเนินการเสร็จสิ้นประมาณปลายปี 2562 โครงการวิจัยนี้มีเป้าหมายเพื่อศึกษาประสบการณ์เกี่ยวกับคาสีโนออนไลน์ในต่างประเทศในมิติต่างๆ ทั้งนี้เพราะการศึกษาการเติบโตของการพนันประเภทคาสีโนในตลาดโลกมีอัตราการขยายตัวอย่างต่อเนื่อง โดยเมื่อแยกประเภทคาสีโนออกเป็นออฟไลน์หรือออนไลน์และออนไลน์ พบว่า สัดส่วนของคาสีโนออนไลน์ยังมีสัดส่วนน้อยกว่าคาสีโนออฟไลน์ค่อนข้างมาก แต่เมื่อพิจารณาจากอัตราการขยายตัว พบว่าคาสีโนออนไลน์มีอัตราการเติบโตที่สูงกว่าคาสีโนออฟไลน์ค่อนข้างมาก จนเป็นที่คาดการณ์ว่าสัดส่วนของคาสีโนออนไลน์ในตลาดโลกอาจจะแซงคาสีโนออฟไลน์ในเวลาอีกไม่นาน

สำหรับประเทศไทย ก็ปรากฏว่ามี การเติบโตของคาสีโนออนไลน์อย่างชัดเจนทั้งที่อยู่ในรูปของเว็บไซต์และแอปพลิเคชัน แต่ความรู้เกี่ยวกับคาสีโน

ออนไลน์ ผลกระทบ และแนวทางการจัดการยังมีค่อนข้างน้อย ศูนย์ศึกษาปัญหาการพนันจึงได้ขอให้ ดร.ณัฐกร วิทิตานนท์ ช่วยปรับปรุงเนื้อหาและเรียบเรียงงานวิจัย ออกมาในรูปแบบของบทความขนาดสั้น ที่อ่านง่ายและทันสมัย เพื่อเผยแพร่สู่สาธารณชนผ่านทางเว็บไซต์ของศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน ทั้งนี้บทความเหล่านี้ได้เริ่มทยอยออกมาตั้งแต่เดือนธันวาคม 2562 จนถึงตุลาคม 2563 โดยออกเป็นรายปักษ์ รวมทั้งหมด 20 ตอน

ขณะเดียวกันสถานการณ์การแพร่ระบาดของไวรัสโคโรนา-19 ในประเทศไทยมีความต่อเนื่องและรุนแรงในหลายระลอกตั้งแต่ต้นปี 2563 จนถึงปัจจุบัน โดยมาตรการสำคัญประการหนึ่งในการป้องกันการแพร่ระบาด จะต้องมีการสร้างระยะห่างทางสังคม ปรากฏว่าในระยะแรก การลักลอบเล่นพนันตามบ่อนเถื่อนยังคงมีอย่างต่อเนื่อง ได้ก่อให้เกิดเป็นคลัสเตอร์ของการแพร่ระบาดของโควิด-19 ที่รุนแรงในหลายๆ พื้นที่ มีเสียงเรียกร้องจากสาธารณชนให้มีการจัดการปราบปรามบ่อนคาสีในผิดกฎหมายเหล่านี้อย่างจริงจัง ทำให้การลักลอบเล่นพนันในคาสีในออนไลน์ที่ในบ่อนขนาดกลางและขนาดใหญ่ลดลง แต่ยังคงมีการลักลอบเล่นในลักษณะบ่อนวัง บ่อนชุมชน ซึ่งมีขนาดเล็ก แพร่กระจายออกไปแทน พร้อมกับเกิดการเติบโตของคาสีในออนไลน์ในรูปแบบต่างๆ เพิ่มขึ้นอย่างมาก

ผลการสำรวจของศูนย์ศึกษาปัญหาการพนันในปี 2564 พบว่า การเล่นพนันคาสีในออนไลน์ในประเทศไทยมีการขยายตัวค่อนข้างมากเมื่อเทียบกับผลการสำรวจในปี 2562 ซึ่งเป็นปีก่อนที่จะเกิดการแพร่ระบาดของโควิด-19 โดยจำนวนผู้เล่นคาสีในออนไลน์ในปี 2562 มีประมาณ 8 แสนกว่าคน แต่ในปี 2564 ผลการสำรวจพบว่า จำนวนผู้เล่นเพิ่มขึ้นเป็นเกือบ 2 ล้านคน เป็นการเพิ่มขึ้นกว่าเท่าตัว ในขณะที่วงเงินในการเล่นมีจำนวนสูงถึงเกือบ 5 เท่าตัว จาก 2 หมื่นกว่าล้านบาทในปี 2562 เป็นแสนกว่าล้านบาทในปี 2564 ทั้งนี้ส่วนใหญ่ มากกว่าร้อยละ 95 เป็นการเล่นผ่านโทรศัพท์มือถือ โดยประเภท

การพนันยอดนิยม 3 อันดับแรกคือ บาคาร่า/โป๊กเกอร์ สล็อตแมชชีน และไฮโล/โปป๋ัน/น้ำเต้าปูปลา ส่วนเหตุผลในการเล่น 5 อันดับแรกคือ สะดวก/ง่าย/เล่นได้ทุกที่ทุกเวลา รูปแบบการแทงพนันมีหลากหลาย ผาก/ถอนเงินจากระบบได้อย่างรวดเร็ว เพื่อนชวน และมีโปรโมชั่นจูงใจ

ศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน จึงได้รวบรวมบทความพนันคาสีโนออนไลน์ทั้ง 20 บทความ มาปรับปรุงและจัดพิมพ์ในรูปแบบของหนังสือในชื่อ “ถอดรหัสคาสีโนออนไลน์” โดยหนังสือแบ่งออกเป็น 4 ภาค ตั้งแต่การวิเคราะห์ทางด้านอุปทาน แสดงให้เห็นรูปแบบการเล่น การใช้กลยุทธ์ทางการตลาดเพื่อจูงใจผู้เล่น การวิเคราะห์ทางด้านอุปสงค์ แสดงให้เห็นว่าผู้เล่นเป็นใคร มีพฤติกรรมในการเล่นอย่างไร ส่วนที่สาม ผลกระทบที่เกิดจากการเล่นพนันออนไลน์ทั้งในระดับบุคคล ต่อเนื่องถึงปัญหาผลกระทบทางด้านสังคมและอาชญากรรม และส่วนสุดท้าย ผู้เขียนได้วิเคราะห์ให้เห็นประเด็นทางด้านนโยบาย กฎหมาย และแนวทางการจัดการคาสีโนออนไลน์ จากประสบการณ์ของต่างประเทศ และนัยยะถึงประเทศไทย

ศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน หวังว่าหนังสือวิชาการเล่มนี้ จะช่วยเสริมสร้างความเข้าใจในเรื่องการพนันคาสีโนออนไลน์ ปัญหา ผลกระทบต่างๆ ตลอดจนแนวทางนโยบาย และกฎหมาย ตลอดจนสามารถสร้างข้อถกเถียงที่เป็นประโยชน์ทางวิชาการและการวางนโยบายต่อการพนันออนไลน์ต่อไป ผู้เชี่ยวชาญที่เกี่ยวข้องกับคาสีโนออนไลน์ท่านหนึ่งกล่าวว่า คนส่วนใหญ่ที่เริ่มเล่นคาสีโนออนไลน์ มักจะชนะเพราะเป็นเกมที่ผู้จัดวางเอาไว้แล้ว เพื่อให้มีมือใหม่เข้ามาเล่นอยากเล่นต่อไป แม้ในภายหลังจะเสีย แต่ก็ไม่สามารถเลิกเล่นได้

**वलน้อย ตรีรัตน์**  
**ผู้อำนวยการศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน**

ถอดรหัส  
คาสิโนออนไลน์



หลายคนมองว่าการพนัน  
ออนไลน์เป็นเรื่องไกลตัว  
ทั้งที่อันที่จริงมันอยู่ใกล้  
ตัวเรา กว่าที่คิด



## คำนำผู้เขียน

ตลอดหลายปีที่ผ่านมา ปรากฏหลายข่าวใหญ่ที่มีความเกี่ยวข้องกับธุรกิจการพนันออนไลน์ทั้งโดยตรงและอ้อม ไม่ว่าจะเป็นการก่อดดีความผิดเกี่ยวกับทรัพย์สินเพราะติดคาสีในออนไลน์ คนตัดสินใจฆ่าตัวตายเหตุเพราะเสียพันนั้นจนหมดตัว ฆ่าหั่นศพเนื่องจากความขัดแย้งในหมู่แก๊งชาวต่างชาติที่เข้ามาลงทุนตั้งเซิร์ฟเวอร์อยู่ในไทย เน็ตไอดอลเสียชีวิตอย่างเป็นปริศนา ปรากฏว่าก็เคยรับงานโฆษณาให้กับเว็บพนันมาก่อน ผู้ต้องหาคดีฆาตกรรมหมู่ทำงานคาสีในออนไลน์อยู่ในฝั่งประเทศเพื่อนบ้าน ข่าวจับกุมเว็บไซต์การพนันซึ่งบางแห่งเปิดเป็นบริษัทด้านไอทีบังหน้า ฯลฯ

หลายคนมองว่าการพนันออนไลน์เป็นเรื่องไกลตัว ทั้งที่อันที่จริงมันอยู่ใกล้ตัวเรากว่าที่คิด โดยเฉพาะหากได้ไล่อ่านกระทู้ในเว็บบอร์ดยอดนิยมอย่างพันทิป เราจะได้เจอกับกระทู้ที่ตั้งขึ้นเพื่อบอกเล่าประสบการณ์เลวร้ายจากการพนันออนไลน์เป็นจำนวนมาก หรือหากลองใช้ Google ค้นหาคำว่า “online gambling” (การพนันออนไลน์) พบราว 236,000,000 เว็บไซต์ที่มีคำนี้บรรจุอยู่ หรือคำว่า “internet gambling” (การพนันทางอินเทอร์เน็ต)

ก็มีประมาณ 143,000,000 เว็บไซต์ ยิ่งถ้าเจาะจงเป็น “online casino” (คาสิโนออนไลน์) ยิ่งพบมากมหาศาลถึง 517,000,000 เว็บไซต์ (ข้อมูล ณ เดือน กุมภาพันธ์ 2564)

“ถอดรหัสคาสิโนออนไลน์” ตั้งใจนำพาท่านผู้อ่านเข้าสู่โลกของการพนันออนไลน์ (โดยเฉพาะกับคาสิโนออนไลน์) ในแง่มุมอันหลากหลาย แบ่งเนื้อหาออกเป็น 4 ภาค ประกอบด้วย 17 บท ไล่เรียงตั้งแต่ความเป็นมา ประเภท อุปกรณ์ วิธีชำระเงิน กลยุทธ์การตลาด มาตรการด้านต่างๆ กลุ่มคนเล่น แรงจูงใจ พฤติกรรม ผลกระทบ เรื่อยไปจนถึงระบบกฎหมายของนานาชาติ พร้อมข้อสังเกต และบทวิเคราะห์

หนังสือเล่มนี้อาศัยข้อมูลจากงานวิจัยของผู้เขียนเอง เรื่อง “การศึกษา ทบทวนองค์ความรู้และสังเคราะห์งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับคาสิโนออนไลน์” (2562) ซึ่งรับทุนสนับสนุนจากศูนย์ศึกษาปัญหาการพนันมาใช้เป็นฐานในการเขียน และมีโอกาสเผยแพร่ลงใน [www.gamblingstudy-th.org](http://www.gamblingstudy-th.org) เป็นตอนๆ ในรูปแบบเว็บคอลัมน์รายปักษ์ ตั้งแต่เดือนธันวาคม 2562 สิ้นสุดเดือนตุลาคม 2563 รวมทั้งสิ้น 20 ตอน การจัดพิมพ์ครั้งนี้ได้ปรับปรุงข้อมูลให้ทันสมัย กระชับ และอ่านง่ายยิ่งขึ้น พร้อมเชิงอรรถระบุแหล่งอ้างอิงครบถ้วน ซึ่งส่วนใหญ่มาจากหนังสือและบทความภาษาอังกฤษ สำหรับผู้สนใจศึกษาค้นคว้าเพิ่มเติม

ผู้เขียนขอขอบพระคุณคุณศิริพร ยอดกมลศาสตร์ ที่ถือเป็นจุดเริ่มต้นของหนังสือเล่มนี้ รองศาสตราจารย์ ดร.นวลน้อย ตริรัตน์ ผู้อำนวยการศูนย์ศึกษาปัญหาการพนันซึ่งคอยให้คำแนะนำต่างๆ และให้โอกาสในการทำงาน ทั้งสนับสนุนทุนวิจัย และจัดพิมพ์หนังสือเล่มนี้ออกสู่การรับรู้ของสาธารณะในที่สุด

ผู้เขียนใคร่ขอระลึกถึงความเอื้ออาทร และมีตรภาพจากบุคคลากร และเพื่อนอาจารย์ ณ มหาวิทยาลัยแม่ฟ้าหลวง สถานที่ทำงานในอดีต ตลอดทั้งที่มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่ อันเป็นต้นสังกัดปัจจุบันของผู้เขียนมา ณ ที่นี้ งานชิ้นนี้จะสำเร็จลงไม่ได้หากปราศจากความช่วยเหลือของ พ.ต.ท.หญิง รัฐนันท์ โสภโณดร ที่ช่วยตรวจทานงานแปลให้อย่างทุ่มเท หวังเป็นอย่างยิ่งว่าจะเป็นประโยชน์แก่ผู้สนใจปัญหานี้ไม่มากนัก

**ณัฐกร วิกิตานนท์**  
**สิงหาคม 2564**

# สารบัญ

<b>คำนำ</b>	<b>5</b>
<b>คำนำผู้เขียน</b>	<b>9</b>

<b>ความนำ</b>	<b>14</b>
การอุบัติขึ้นของการพนันออนไลน์ เมื่อเทคโนโลยีกับกฎหมายบรรจบกัน	

## ภาคหนึ่ง ทอดรหัสทางด้านอุปทาน (Supply-side)

<b>บท 1</b>	<b>22</b>
ประเภทของการพนันออนไลน์ : อะไรๆ ก็เป็นการพนันได้ทั้งนั้น	

<b>บท 2</b>	<b>28</b>
ปีศาจเกอร์ออนไลน์ : การพลิกโฉมหน้าครั้งใหญ่ ของตลาดการพนันตะวันตก	

<b>บท 3</b>	<b>34</b>
ง่าย ๆ เพียงปลายนิ้ว : ว่าด้วยช่องทางเข้าถึงและวิธีการจ่ายเงิน	

<b>บท 4</b>	<b>42</b>
กลยุทธ์การตลาดการพนัน	

<b>บท 5</b>	<b>50</b>
ความรับผิดชอบ (ต่อสังคม) เชิงการพนัน	

<b>บท 6</b>	<b>56</b>
มาตรการการคุ้มครองผู้เล่น	

## ภาคสอง ทอดรหัสทางด้านอุปสงค์ (Demand-side)

<b>บท 7</b>	<b>64</b>
ใครคือนักพนันออนไลน์?	

<b>บท 8</b>	<b>72</b>
ทำไมคนหันมาเล่นพนันออนไลน์? และมีพฤติกรรมในการเล่นอย่างไร?	



## ภาคสาม ถอดรหัสเชิงผลกระทบ (Impact)

<b>บท 9</b>	<b>82</b>
ผลกระทบในระดับตัวบุคคลของการพนันออนไลน์	
<b>บท 10</b>	<b>88</b>
อาชญากรรมการพนันออนไลน์ : ผลกระทบต่อผู้เล่น ผู้ประกอบการ และรัฐ	



## ภาคสี่ ถอดรหัสเชิงกฎหมาย (Regulation)

<b>บท 11</b>	<b>100</b>
การพนันออนไลน์ในสหรัฐอเมริกา : หนึ่งประเทศหลายระบบ	
<b>บท 12</b>	<b>120</b>
การพนันออนไลน์ในประเทศหมู่เกาะ : ความท้าทายต่ออธิปไตยของรัฐมหาอำนาจ	
<b>บท 13</b>	<b>128</b>
การพนันออนไลน์ในออสเตรเลีย : เปิดตลาดนอก ปิดตลาดใน	
<b>บท 14</b>	<b>136</b>
การพนันออนไลน์ในอังกฤษ : ต้นแบบของการพนันออนไลน์แบบเปิดกว้าง	
<b>บท 15</b>	<b>142</b>
การพนันออนไลน์ในสหภาพยุโรป : หากมีดีกฎหมายภายใต้แนวคิดตลาดเดียว	
<b>บท 16</b>	<b>152</b>
การพนันออนไลน์ในทวีปเอเชีย : ประสบการณ์ของฟิลิปปินส์และบทเรียนจากทีมพูซา	
<b>บท 17</b>	<b>158</b>
การพนันออนไลน์ในประเทศไทย : เมื่อกฎหมายไม่มีความหมาย	
<b>บทส่งท้าย</b>	<b>166</b>
การพนันออนไลน์บนทางแพร่ง	
<b>ภาคผนวก</b>	<b>176</b>
ลำดับเหตุการณ์สำคัญเกี่ยวกับการพนันออนไลน์ของโลก	
<b>บรรณานุกรม</b>	<b>188</b>

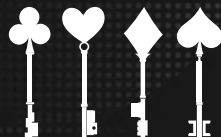
ถอดรหัส  
คาสีโนออนไลน์



ความนำ

การอุบัติขึ้นของ  
การพนันออนไลน์

เมื่อเทคโนโลยี  
กับกฎหมาย  
บรรจบกัน



เมื่อถามถึงความป็นมาของธุรกิจการพนันออนไลน์ข้ามชาติ อธิบายแบบย่อ การพนันออนไลน์หมายถึงการพนันชนิดต่างๆ ที่เล่นผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต แบ่งประเภทอย่างกว้างๆ ได้เป็นลอตเตอรี พนันกีฬา และคาสีโน ปรากฏให้เห็นเด่นชัดในกลางทศวรรษ 1990 อันเนื่องมาจากพัฒนาการทางคอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีสารสนเทศตลอดช่วงทศวรรษก่อนหน้า และขยายตัวเติบโตต่อเนื่องเรื่อยมาจวบจนปัจจุบัน

เว็บไซต์การพนันออนไลน์ที่ได้รับอนุญาตเป็นแห่งแรกของโลกได้แก่ Swiss Lottery ในชื่อ Loterie Romande เมื่อเริ่มจำหน่ายลอตเตอรีผ่านระบบออนไลน์ครั้งแรกในเดือนกันยายน ค.ศ. 1993 โดยผู้เล่นจำกัดเฉพาะชาวสวิส และต้องใช้โปรแกรม Videotex ในการซื้อ สำหรับลอตเตอรีทางอินเทอร์เน็ตที่เปิดให้คนประเทศอื่นสามารถเข้ามาเล่นได้ก็คือ PLUS Lotto (หรือ Inter lotto ย่อมาจาก Internet Lottery) ดำเนินการโดยรัฐบาลประเทศลิกเตนสไตน์ เมื่อตุลาคม 1995 เป็นที่ชื่นชอบของผู้เล่นในประเทศข้างเคียงอย่างออสเตรีย และสวิตเซอร์แลนด์<sup>1</sup>

---

<sup>1</sup> Robert J. Williams, Robert T. Wood and Jonathan Parke, "History, Current Worldwide Situation, and Concerns with Internet Gambling," in Robert J. Williams, Robert T. Wood and Jonathan Parke (Editors), *Routledge International Handbook of Internet Gambling*, (New York: Routledge, 2012), 3.



Microgaming

**รูปที่ 1 โลโก้ของบริษัท Microgaming, CryptoLogic และ InterCasino**

ที่มา: egr.global, www.moolahcasino.com และ casinoformat.co.uk

หมวดหมายสำคัญเกิดขึ้นในปี 1995 เมื่อ InterCasino เว็บไซต์คาสิโนออนไลน์แห่งแรกของโลกเปิดตัว<sup>2</sup> เริ่มจากให้ทดลองเล่น ก่อนที่ในปีต่อมาจะสามารถใช้เงินจริงได้ ซึ่งก็จัดตั้งอยู่ที่แอนติกานีเอง แอนติกากลายเป็นตัวอย่างให้หลายประเทศหมู่เกาะ (Offshore Country) ลอกเลียนแบบ เช่น เบลีซ (Belize) ยิบรอลตาร์ (Gibraltar) กือราเซา (Curacao) เกรนาดา (Grenada) เซนต์คิตส์และเนวิส (Saint Kitts and Nevis) ข้อได้เปรียบของการลงทุนในหมู่เกาะเหล่านี้ สำหรับผู้ประกอบการแล้วอยู่ที่ความง่ายและประหยัด

---

<sup>2</sup> บางแหล่งให้ข้อมูลแตกต่างไปว่าเว็บไซต์คาสิโนออนไลน์รายแรกของโลกคือ The Gaming Club ที่ให้บริการในปีเดียวกันนั่นเอง ดู Ronald M. Pavalko, Gambling and Public Policy, *Public Integrity*, 6(4), 2004, 342.



**รูปที่ 2 ธงชาติ แผนที่ตั้ง และภูมิประเทศของประเทศแอนติกา**

ที่มา: pixabay.com, nge.ae และ en.wikipedia.org

ในช่วงคาบเกี่ยวกันนั้น บริษัท Microgaming ของประเทศไอล์ออฟแมน (Isle of Man) ก็สามารถสร้างซอฟต์แวร์เกมการพนันสำเร็จ (ค.ศ. 1994) และบริษัท CryptoLogic ที่ก่อตั้งในไอร์แลนด์ใต้ริเริ่มพัฒนาระบบความปลอดภัยขึ้นรองรับการทำธุรกรรมการเงินทางอิเล็กทรอนิกส์ (ค.ศ. 1995) กอปรกับประเทศแอนติกา (Antigua and Barbuda) ออกกฎหมายดึงดูดให้นักลงทุนต่างชาติเข้ามาจัดตั้งบริษัทในประเทศ (Free Trade and Processing Zone Area Act, 1994) ด้วยการออกใบอนุญาตให้แก่ผู้ประกอบการธุรกิจพนันออนไลน์ซึ่งกำลังมองหากฎหมายเป็นหลังพึ่งอยู่<sup>3</sup>

<sup>3</sup> เรื่องเดียวกัน.

สรุปได้ว่าปัจจัยสำคัญที่ทำให้การพนันออนไลน์ถือกำเนิดขึ้นบนโลกเกิดจากการประสานของหลายสิ่งอย่างประจวบเหมาะ ทั้งจากระบบกฎหมายของประเทศหมู่เกาะเล็ก ๆ ที่เอื้อเสริม ประกอบกับความก้าวหน้าด้านเทคโนโลยีในทางซอฟต์แวร์เกมและระบบโอนเงินที่ถึงพร้อมนั่นเอง

ต่อมาไม่นานนัก หลายประเทศที่อุตสาหกรรมการพนันภายในเข้มแข็งก็ต้องปรับตัว เช่นในปี 1996 ทั้งอังกฤษและออสเตรเลียตัดสินใจเปิดตลาดการพนันออนไลน์ โดยให้ใบอนุญาตเอกชนดำเนินธุรกิจรับพนันกีฬา ได้แก่ Eurobet และ Centrebet ตามลำดับ และมีแนวโน้มที่จะเกิดเว็บไซต์พนันออนไลน์เฉพาะทางเพื่อตอบสนองต่อกลุ่มลูกค้าที่มีความหลากหลายเพิ่มมากขึ้น

ผู้ประกอบการธุรกิจเว็บไซต์พนันออนไลน์ในยุคแรกเริ่มมักเป็นผู้ประกอบการหน้าใหม่ เพราะผู้ประกอบการเดิมไม่ต้องการเข้ามาข้องเกี่ยวกับการพนันออนไลน์ที่ถือเป็นธุรกิจสีเทา เพราะกฎหมายยังไม่รับรอง ยกเว้นบางประเทศในยุโรปที่ให้สิทธิเจ้าของธุรกิจพนันขนาดใหญ่รายเดิมสามารถขยายฐานการให้บริการแบบออนไลน์ได้บ้างในบางชนิดการพนันอย่างอังกฤษ เช่น William Hill (1998) Ladbrokes (2000)

การพนันออนไลน์ทั้งในภาพรวมของโลกและในแต่ละประเทศมักเริ่มจากลอตเตอรี จากนั้นจึงจะตามด้วยการพนันที่เกี่ยวข้องกับกีฬาและม้าแข่ง เช่นสหรัฐอเมริกาแก้กฎหมาย Interstate Horse Racing Act ในปี 2000 รับรองให้การแทงม้าข้ามรัฐผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ตเป็นเรื่องที่ไม่ผิดกฎหมายอีกต่อไป แคนาดาเริ่มให้เล่นม้าแข่งแบบออนไลน์ได้ตั้งแต่ปี 2004 โดยบริษัท

Woodbine Entertainment ส่วนการพนันออนไลน์ชนิดอื่นก็มีทั้งที่เกิดขึ้นในเวลาคาบเกี่ยวกันและเกิดขึ้นติดตามมา เช่น บิงโกออนไลน์ โดยกลุ่ม QuadCard ในเว็บไซต์ [www.ibinggo.com](http://www.ibinggo.com) เริ่มมีการให้เงินรางวัลเป็นเงินสดครั้งแรกในปี 1998 ส่วนโป๊กเกอร์ออนไลน์ก็เริ่มปีเดียวกันโดย [www.planetpoker.com](http://www.planetpoker.com) การพนันอิงเหตุการณ์จริง (Betting Exchange) ผู้นำคือเว็บไซต์ [www.betfair.com](http://www.betfair.com) เปิดบริการปี 2010 ตลอดจนการพนันประเภทที่ต้องใช้ทักษะในการเล่นสูง เช่น [www.king.com](http://www.king.com) เปิดตัวเมื่อ 2004 ซึ่งก็มีหลายชนิดไม่ว่าจะเป็นเกมปริศนา (Puzzle) ไพ่นกกระจอก หมากจุก ตลอดจนไฟชนิดต่างๆ ขณะที่การพนันประเภทเกมคาสีในระยะแรกๆ ยังคงไม่เป็นที่ยอมรับในวงกว้างมากนัก โดยเฉพาะเมื่อพิจารณาในเชิงกฎหมาย



ภาคหนึ่ง

ถอดรหัส  
ทางด้านอุปทาน

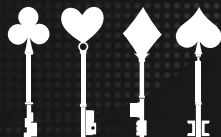
**SUPPLY  
-SIDE**

ถอดรหัส  
คาสีโนออนไลน์



1

ประเภทของ  
การพนันออนไลน์ :  
อะไรๆ  
ก็เป็นการพนัน  
ได้ทั้งนั้น



ซัลลี เกนส์เบอร์รี่ (Sally Gainsbury) นักวิชาการด้านจิตวิทยาแห่งมหาวิทยาลัยซิดนีย์ เธอให้ความใส่ใจต่อปัญหาของการพนันออนไลน์ มีโครงการวิจัยในแง่ภูมิจิตวิทยาและสุขภาพ ทั้งเชิงคุณภาพ เชิงปริมาณ และเชิงทดลอง (Experimental Studies) ออกมาจำนวนมาก ข้อเสนอจากผลงานวิจัยของเธอมักถูกนำไปใช้ในการกำหนดนโยบายการพนันของออสเตรเลียเสมอมา

เธอเป็นบรรณาธิการให้กับวารสาร International Gambling Studies และกองบรรณาธิการของ Psychology of Addictive Behaviors กับ Gaming Law Review ผลงานชิ้นสำคัญที่สุดคือหนังสือเรื่อง Internet Gambling: Current Research Findings and Implications (2012) ซึ่งถูกอ้างอิงถึงเป็นอย่างมาก



รูปที่ 3 ซัลลีกับหนังสือเล่มสำคัญของเธอ

ที่มา: sydney.edu.au และ: www.ebooks.com

ในหนังสือเล่มนี้ เธอจำแนกการพนันออนไลน์เอาไว้อย่างละเอียดได้มากถึง 8 ประเภทด้วยกัน ได้แก่ 1. คาสีโนออนไลน์ (Online Casino Games) 2. โป๊กเกอร์ออนไลน์ (Online Poker) 3. พนันกีฬาออนไลน์ (Online Sport Betting) 4. การพนันอิงเหตุการณ์จริง (Betting Exchange) 5. บิงโกออนไลน์ (Online Bingo) 6. ลอตเตอรี่ออนไลน์ (Online Lotteries) 7. เว็บไซต์เกมที่ต้องใช้ทักษะ (Skill Gaming Sites) และ 8. เว็บไซต์เพื่อการฝึกฝน (Practice Sites)<sup>4</sup>

หากเอ่ยถึงคาสีโนออนไลน์อย่างเจาะจง คงเป็นแบบที่ไอ. เนลสัน โรส (I. Nelson Rose) นักวิชาการที่มีชื่อเสียงระดับโลกในฐานะผู้เชี่ยวชาญกฎหมายการพนัน สรุปร่างๆ ไว้ว่าก็คือทุกเกมการพนันที่เราพบได้ในคาสีโนจริงๆ ในเนวาดา (รัฐอันเป็นที่ตั้งของลาสเวกัส) นั่นเอง<sup>5</sup> ทั้งเกมแบบโต๊ะ (Table Games) อาทิ แบล็กแจ็ค, บาคาร่า, รูเล็ต, คีโน, แครปส์ (Craps)<sup>6</sup> ตลอดจนโป๊กเกอร์ชนิดต่างๆ ซึ่งมีวิธีเล่นที่แตกต่างหลากหลาย ยึดสุดคือ Texas hold 'em และเกมแบบเครื่อง (Machine Games) อย่างสล็อตแมชชีน วิดีโอโป๊กเกอร์ เรื่อยไปจนถึงตู้ม้าที่คนฝั่งเอเชียนิยมกันมาก

หากพิจารณาเฉพาะสหรัฐอเมริกา คาสีโนออนไลน์นั้นมีส่วนแบ่งการตลาดที่ยังค่อนข้างสูงนำหน้าการพนันออนไลน์ชนิดอื่น โดยเฉพาะโป๊กเกอร์ออนไลน์ที่แตกตัวออกไปตั้งเป็นเว็บไซต์ต่างหาก เว็บไซต์ยอดนิยม เช่น Party Poker, PokerStars, Full Tilt Poker, 888Poker, the iPoker Network ซึ่งในบทต่อไปผู้เขียนจะชี้ให้เห็นถึงจุดเปลี่ยน ตลอดทั้งปัจจัยต่างๆ ที่มีส่วนเอื้อเสริมให้ธุรกิจ

<sup>4</sup> Sally Gainsbury, *Internet Gambling: Current Research Findings and Implications*, (New York: Springer, 2012), 15-23.

<sup>5</sup> I. Nelson Rose and Martin D. Owens, *Internet Gaming Law*, (Larchmont: Mary Ann Liebert, 2005), 35.

<sup>6</sup> แครปส์เป็นเกมการเล่นลูกเต๋าคณิตศาสตร์ที่พบเห็นได้ทั่วไปในคาสีโนฝั่งประเทศตะวันตก

โป๊กเกอร์ออนไลน์เติบโตได้อย่างน่าทึ่ง แตกต่างกับตลาดในยุโรปโดยรวมที่ให้ความสนใจการพนันกีฬามากกว่า เป็นผลจากการขยายตัวของธุรกิจเคเบิลทีวีและทีวีดาวเทียมซึ่งอาศัยการถ่ายทอดสดกีฬาเป็นจุดดึงดูดผู้ชม โดยเฉพาะในหมู่แฟนบอล ประกอบกับการพนันกีฬาง่าย ไม่ซับซ้อน แกรมมีรูปแบบวิธีให้คนเลือกเล่นมากมายหลายแบบ ไม่ว่าจะเป็นอัตราต่อรองแบบยุโรปที่เน้นผลแพ้-ชนะ (Moneyline Betting) หรืออัตราต่อรองแบบเอเชียที่ต้องมีแต้มต่อให้กัน (Asian Handicap หรือ Spread Betting) ยิ่งเมื่อมีอินเทอร์เน็ตเข้ามาจึงเป็นที่นิยมแพร่หลายในวงกว้าง

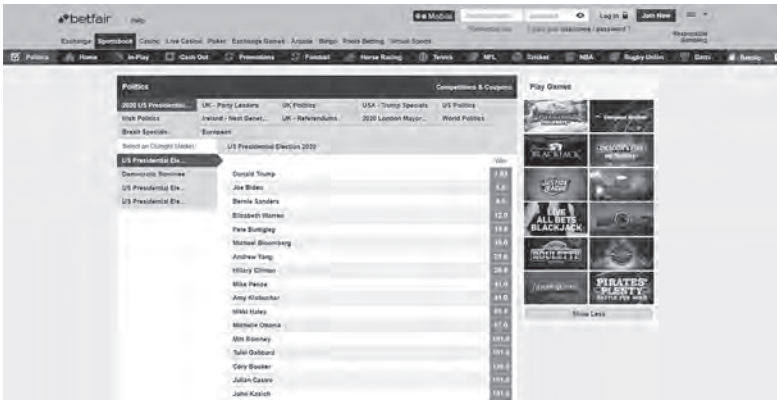
โดยเฉพาะกับรูปแบบการพนันกีฬาระหว่างเกม (In Live-action Betting หรือในชื่อเรียกอื่น เช่น In-play, In-running, Live Betting, Live In-play Bet) ซึ่งได้รับความนิยมในหมู่คนเล่น เพราะให้ความตื่นเต้นเร้าใจได้มากกว่า อาจกล่าวได้ว่าเป็นสัดส่วนที่สูงถึง 40-50% ของวงเงินที่ผู้เล่นใช้เล่นทั้งหมดเลยก็ว่าได้ มูลค่าของตลาดการพนันกีฬาในอังกฤษกว่าครึ่งหนึ่งมาจากการพนันระหว่างเกม ในแต่ละเดือนมีเกมการแข่งขันแบบนี้ให้เล่นไม่น้อยกว่า 15,000 เกม ในอังกฤษเคยสำรวจพบว่ามากกว่า 35% ของกลุ่มอายุ 18-34 ปีผ่านการเล่นพนันกีฬาออนไลน์แบบนี้มาแล้วทั้งสิ้น (ข้อมูลในปี 2016)<sup>7</sup>

การพนันออนไลน์อีกประเภทหนึ่งที่ในระยะหลังเริ่มถูกพูดถึงมากขึ้นคือการพนันอิงเหตุการณ์จริง ซึ่งพบมากในรายงานข่าวที่พยายามชี้ชวนให้เห็นถึงแนวโน้มความน่าจะเป็นที่จะเกิดขึ้น การพนันในลักษณะนี้จึงถือเป็นการวางเดิมพันเพื่อทำนายเหตุการณ์หรือกิจกรรมต่างๆ ที่จะทราบผลในอนาคต

---

<sup>7</sup> Hibai Lopez-Gonzalez and Mark D. Griffiths, Is European Online Gambling Regulation Adequately Addressing In-Play Betting Advertising?, *Gaming Law Review and Economics*, 20(6), 2016, 496.

ข้างหน้า เช่น ผลการเลือกตั้งประธานาธิบดี, การประกวดนางงามจักรวาล, การแข่งขันร้องเพลงในรายการเกมโชว์ดัง รวมไปถึงบรรดาพฤติกรรมของเหล่าผู้มีชื่อเสียง ผู้ให้บริการรายใหญ่ที่สุดคือ Betfair บริษัทร่วมทุนหลายสัญชาติซึ่งมีฐานที่มั่นอยู่อังกฤษ ครองตลาดนี้มากถึงกว่าร้อยละ 90 ในบรรดาประเภทการพนันเดียวกัน



รูปที่ 4

หน้าการเมืองในเว็บไซด์เบทแฟร์ ผู้รับแกพบนับเงินการฉ้อโกงรายใหญ่ของโลก  
 ที่มา: www.betfair.com

ยิ่งถ้าเหตุการณ์นั้นมีผลต่อความเป็นไปของบ้านเมือง วงเงินแทงพนันในเหตุการณ์นั้นก็ยิ่งเพิ่มสูงขึ้นเป็นเงาตามตัว เช่นที่ William Hill บริษัทที่รับพนันประเภทนี้อีกแห่งหนึ่งของอังกฤษยอมรับว่าในปี 2016 บริษัทมีเงินเดิมพันเข้ามามากเป็นประวัติการณ์จากการเลือกตั้งประธานาธิบดีสหรัฐที่เป็นการชิงชัยระหว่างนายโดนัลด์ ทรัมป์ กับนางฮิลลารี คลินตัน ถึงราว 5 ล้านดอลลาร์ สูงกว่าเงินวางเดิมพันต่อผลการลงประชามติของอังกฤษในการแยกตัวออกจากสหภาพยุโรปที่มี 4.3 ล้านดอลลาร์

สำหรับการพนันออนไลน์ประเภทหลังๆ คือ บิงโก ลอตเตอรี เกมที่ต้องใช้ทักษะ และเกมเพื่อการฝึกฝนถือว่ามียกกลุ่มเป้าหมายค่อนข้างแคบ และจำเพาะเจาะจงกว่าการพนันประเภทแรกๆ เป็นต้นว่าบิงโกเข้าข่ายเป็นเกมเข้าสังคมที่สุภาพสตรีชื่นชอบ เพราะเป็นการเล่นพนันที่ไม่ได้ดูจริงจังเกินไปนัก ขณะที่เว็บไซต์ที่ให้เล่นฟรีเพื่อฝึกฝนทักษะพนันต่างๆ ก็เปิดขึ้นเพื่อรองรับกลุ่มวัยรุ่นที่อายุยังไม่ถึงเกณฑ์ที่จะเข้าไปเล่นเว็บการพนันที่ใช้เงินจริงได้ เปรียบได้กับสนามซ้อมก่อนที่คนกลุ่มนี้จะผันตัวเองเข้าสู่สนามจริงต่อไป

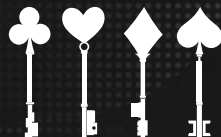
อย่างไรก็ตาม ข้างต้นเป็นการแบ่งประเภทตามทักษะของ खिलाτήเท่านั้น ยังมีนักวิชาการคนอื่น ๆ อีก อย่างเนลสันเห็นว่ามี 7 ประเภท ได้แก่ 1. คาสีโน 2. ลอตเตอรี 3. บิงโก 4. พนันกีฬา 5. ชิงโชค (Sweepstakes) 6. เกมทักษะ และ 7. การซื้อขายหุ้นรายวัน (Day-trading)

ขณะเดียวกันในทางกฎหมายของแต่ละประเทศก็มองเรื่องนี้ไม่เหมือนกัน ซึ่งการพนันออนไลน์แต่ละประเภทย่อมกำหนดเงื่อนไขในการอนุญาตและมีมาตรการควบคุมที่แตกต่างกันออกไป ตัวอย่างเช่นออสเตรเลียแบ่งเป็น 4 กลุ่มประเภทคือ 1. เกมพนัน (Gaming) ซึ่งคาสีโนจัดอยู่ในกลุ่มนี้ 2. ลอตเตอรี 3. พนันกีฬา และ 4. แทงม้าแข่ง (Wagering) โดยชนิดแรกห้ามคนออสเตรเลียเข้าเล่นโดยเด็ดขาด



2

โป๊กเกอร์ออนไลน์ :  
การพลิกโฉมหน้า  
ครั้งใหญ่ของ  
ตลาดการพนัน  
ตะวันตก



นับแต่คาสิโนออนไลน์อุบัติขึ้นบนโลก กลางทศวรรษที่ 1990 แม้คนอเมริกันจะคลั่งไคล้โป๊กเกอร์ แต่โป๊กเกอร์ออนไลน์ (Online Poker) ยังไม่เป็นที่นิยมมากนัก ถึงแม้จะมี Planet Poker เว็บไซต์สำหรับเล่นโป๊กเกอร์ที่ใช้เงินจริงแห่งแรกเปิดให้บริการเมื่อปี 1998 ก็ตาม กระทั่งจุดเปลี่ยนสำคัญมาถึง เพราะจู่ๆ ก็มีชายคนหนึ่งสามารถคว้าแชมป์โลกโป๊กเกอร์ประจำปี 2003 ได้ ทั้งที่เขาเป็นมือสมัครเล่น ผู้ผ่านรอบคัดเลือกเข้าไปด้วยการเล่นในเว็บไซต์ชายคนนั้นชื่อ Chris Moneymaker

นอกจากชื่อที่โดดเด่น และมีความหมายตรงไปตรงมาแล้ว เรื่องราวของเขายิ่งน่าสนใจ ถึงขั้นว่าถูกนำไปเขียนเล่าเป็นหนังสือออกขายหลายต่อหลายเล่ม อาทิ Moneymaker: How an Amateur Poker Player Turned \$40 into \$2.5 Million at the World Series of Poker เขียนโดยเขาเอง ร่วมกับ Daniel Paisner (2006), The Moneymaker Effect: The Inside Story of the Tournament that Forever Changed Poker โดย Eric Raskin (2013)

Moneymaker จบการศึกษาสูงสุดระดับปริญญาโทในสาขาบัญชี ทำงานเป็นผู้ตรวจสอบบัญชีอยู่ที่เมืองแนชวิลล์ รัฐเทนเนสซี และเคยมีอาชีพเสริมเป็นพนักงานร้านอาหาร เขาถือเป็นนักโป๊กเกอร์คนแรกที่ได้ผ่านเข้ารอบสุดท้ายรายการชิงแชมป์โลกทั้งที่เล่นแบบออนไลน์ จากการลงแข่งขันแบบทางไกล (Satellite Tournament) ทางเว็บไซต์ PokerStars (ซึ่งเซิร์ฟเวอร์ตั้งอยู่ที่ประเทศคอซตาริกา เนื่องจากขณะนั้นโป๊กเกอร์ออนไลน์ยังผิดกฎหมายสหรัฐฯ) เขาได้สิทธิเข้าไปแข่งที่ลาสเวกัส และกลายเป็นแชมป์โลก (World Series of

Poker) เขาถือเป็น “ม้ามีด” ที่สุดนับตั้งแต่เคยจัดแข่งขันในรายการนี้มา จากเงินตั้งต้นเพียง 40 เหรียญ เขาคว้าเงินไปได้ถึง 2.5 ล้านเหรียญ หลังจากนั้นเขาก็ออกจากการงานเดิม และเบนเข็มเข้าสู่เส้นทางของการเป็นนักโป๊กเกอร์อาชีพแบบเต็มตัว



รูปที่ 5 ปรากฏการณ์ Moneymaker Effect ในสื่อสิ่งพิมพ์

ที่มา: www.pokerstars.com

ความสำเร็จครั้งนั้นของเขาสร้างปรากฏการณ์ “Moneymaker Effect” ตามมา ในแง่ซึ่งชี้ชวนให้คนทั่วไปเข้าใจ (คิดเข้าข้างตัวเอง) ว่า เราอยู่บ้านหน้าคอมพิวเตอร์ก็สามารถหาเงินได้ด้วยการเล่นโป๊กเกอร์ออนไลน์ เอื้อให้อุตสาหกรรมคาสิโนออนไลน์ในอเมริกาโดยรวมขยายตัวอย่างก้าวกระโดด รายได้ของการพนันโป๊กเกอร์ออนไลน์ในปี 2001 เคยมีเพียง 82 ล้านดอลลาร์ เพิ่มขึ้นเป็น 365 ล้านดอลลาร์ในปี 2003 และสูงมากถึง 2.4 พันล้านเหรียญ ในปี 2005 สรุปก็คือแค่ระหว่างปี 2001 ถึง 2005 เฉพาะตลาดนี้เติบโตขึ้นถึงกว่า 30 เท่าเลยทีเดียว<sup>8</sup>

<sup>8</sup> Lorien Pilling and Warwick Bartlett, “The Internet Gambling Industry,” in Robert J. Williams, Robert T. Wood and Jonathan Parke (Editors), *Op. cit.*, 49.



รูปที่ 6 บรรยากาศการแข่งขันโป๊กเกอร์ในรายการโทรทัศน์ Late Night Poker ในตอนแรกที่ออกอากาศ

ที่มา: [www.youtube.com](http://www.youtube.com)

นอกจากปรากฏการณ์ “Moneymaker Effect” ที่ช่วยให้ตลาดโป๊กเกอร์ออนไลน์ในอเมริกาบูมแล้ว คงปฏิเสธไม่ได้ว่าอีกปัจจัยหลัก เป็นผลจากความแพร่หลายของรายการถ่ายทอดสดการแข่งขันโป๊กเกอร์ทางสถานีโทรทัศน์ผ่านดาวเทียม เช่น ESPN, NBC และ Travel Channel ซึ่งเริ่มที่อังกฤษ ก่อนจะข้ามมาถึงฝั่งอเมริกา

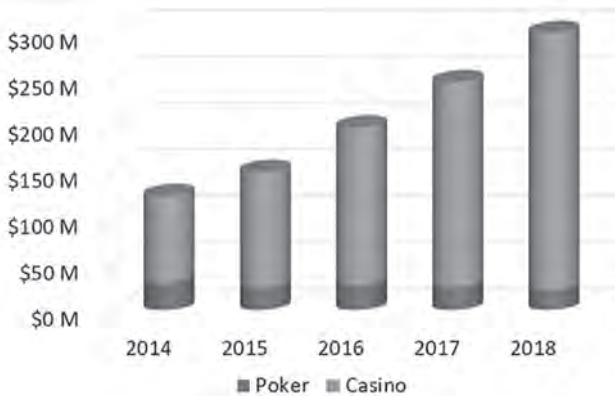
รายการ “Late Night Poker” ที่ออกอากาศครั้งแรกในปี 1999 ทางสถานีโทรทัศน์ช่อง 4 (Channel 4) ของอังกฤษ ได้สร้างกระแสความนิยมในการเล่นโป๊กเกอร์ ประเภท Texas hold’em Poker ในหมู่ผู้ชมอย่างรวดเร็ว ด้วยวิธีนำเสนอที่ทำได้ที่น่าตื่นตาตื่นใจ และสร้างความบันเทิงเป็นอันมาก เช่น ผู้ชมที่บ้านเห็นไพ่ทุกใบที่ผู้เล่นแต่ละคนมีจากมุมมองใต้โต๊ะซึ่งเป็นกระจกใส ไข้ก้อนหลายตัวจับภาพอากัปกิริยาของผู้เล่นทั้งทางสีหน้าและท่าทางที่แสดงออก ฯลฯ เท่ากับเป็นการสร้างภาพลักษณ์เชิงบวกให้เห็นว่าโป๊กเกอร์เป็นเกมที่ต้องใช้ทักษะสูง (Game of Skill) แตกต่างกับการเล่นไพ่ชนิดอื่นที่อาศัยดวง ส่งผลให้ในระยะยาวโป๊กเกอร์ออนไลน์ได้รับการยอมรับในวงกว้างไปด้วยโดยปริยาย



ปรากฏการณ์ Money-maker Effect ก่อให้เกิดความเชื่อที่ว่า เราอยู่บ้าน หน้าคอมพิวเตอร์ก็สามารถหาเงินได้ด้วยการเล่นโป๊กเกอร์ออนไลน์ เชื่อให้อุตสาหกรรมคาสิโนออนไลน์ในอเมริกาโดยรวมขยายตัวอย่างก้าวกระโดด



อย่างไรก็ตาม ในระยะหลัง ความนิยมเล่นโป๊กเกอร์ของชาวอเมริกันแทบจะหยุดนิ่ง ข้อมูลสัดส่วนรายได้ของรัฐนิวเจอร์ซีย์ตลอดหลายปีที่ผ่านมา (ดังรูปที่ 7) หากแยกโป๊กเกอร์ออนไลน์กับคาสิโนออนไลน์ออกจากกัน สะท้อนถึงความนิยมที่เพิ่มขึ้นของคาสิโนออนไลน์อย่างต่อเนื่อง นับแต่ปลายปี 2014 มาจนถึงกลางปี 2019 ขณะที่โป๊กเกอร์ออนไลน์ค่อนข้างทรงตัว อาจด้วยเพราะ คาสิโนออนไลน์มีชนิดของเกมให้เลือกเล่นมากกว่า และเล่นง่ายกว่านั่นเอง



รูปที่ 7 รายรับของธุรกิจการพนันออนไลน์ในรัฐนิวเจอร์ซีย์ ช่วงปี 2014-2018  
เปรียบเทียบระหว่างโป๊กเกอร์ออนไลน์กับคาสิโนออนไลน์

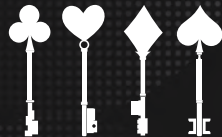
ที่มา: [www.njonlinegambling.com](http://www.njonlinegambling.com)

นอกจากปัจจัยหลักข้างต้น การเติบโตของโป๊กเกอร์ออนไลน์ยังประกอบด้วยปัจจัยรองอีกหลายเรื่อง ไม่ว่าจะเป็นการเคลื่อนย้ายแลกเปลี่ยนกันระหว่างผู้เล่นโป๊กเกอร์แบบเดิมกับแบบออนไลน์, การที่เหล่าคนดังแห่เข้าร่วมแข่งขันทางโทรทัศน์, การนำเสนอข่าวผู้ได้รับรางวัลมากมายจากคาสิโนหลายแห่ง ตอกย้ำผ่านสื่อ, ยอดเงินรางวัลที่เพิ่มสูงมาก, การเข้าถึงทำได้ง่าย และมีเครื่องมืออำนวยความสะดวกแก่ผู้เล่นรายใหม่ เหล่านี้ล้วนแต่ส่งเสริมให้โป๊กเกอร์ออนไลน์เติบโตได้อย่างน่าอัศจรรย์



3

ง่าย ๆ  
เพียงปลายนิ้ว :  
ว่าด้วยช่องทาง  
การเข้าถึงและ  
วิธีจ่ายเงิน



ย้อนไปในช่วงปี 2561 ผู้เขียนได้มีโอกาสลงพื้นที่สำรวจคาสีโนตามแนวชายแดนไทยกับประเทศเพื่อนบ้านหลายแห่ง ทั้งคิงส์โรมันคาสีโนที่สามเหลี่ยมทองคำ ผังลาว (ติดกับ อ. เชียงแสน จ. เชียงราย) คาสีโนริมแม่น้ำเมย ณ เมืองเมียวดี, พม่า (ติดกับ อ. แม่สอด จ. ตาก) และสะพานมิตรภาพที่แขวงสะหวันนะเขต, ลาว (ติดกับ จ. มุกดาหาร) ตอนนั้นก็พอเริ่มเห็นสัญญาณที่แสดงภาวะถดถอยของคาสีโนแบบดั้งเดิมบ้างแล้ว จากปริมาณคนเล่นที่น้อยลงได้ถูกแทนที่ด้วยตัวแทนที่รับเล่นพนันให้ และจำนวนโต๊ะของการพนันแบบถ่ายทอดสด (Live Stream) ที่เพิ่มขึ้น อีกทั้งยังได้รับรู้ข้อมูลที่พูดกันโดยทั่วไปว่าเจ้าของเว็บไซต์คาสีโนออนไลน์ที่ให้บริการในไทยส่วนใหญ่มักไม่พัวพันเป็นเจ้าของเดียวกันกับบ่อนพนันตามตะเข็บแนวชายแดนไทยนั่นเอง

อาจารย์รัตสรูปได้ว่าคาสีโนออนไลน์ที่รับพนันผ่านระบบอินเทอร์เน็ต ซึ่งไม่จำเป็นต้องอยู่ในสถานที่ใหญ่โตแบบเป็นหลักแหล่งได้เข้ามากินส่วนแบ่งตลาดของคาสีโนดั้งเดิมหรือที่ภาษาอังกฤษใช้คำว่า Land-based Casino ไปแล้วไม่มากนักน้อย เพราะสามารถเข้าถึงได้อย่างสะดวกและง่ายดายกว่า ที่สำคัญคือ ไม่สู้เสี่ยงโดนตำรวจจับเหมือนการเข้าไปเล่นในบ่อนเถื่อนที่ลักลอบตั้งภายในประเทศ

การพนันออนไลน์มีช่องทางการเข้าถึง (Mode of Access) ที่หลากหลายช่วยให้ผู้เล่นสามารถเล่นได้จากทุกที่ ไม่ว่าจะเป็นบ้าน ที่ทำงาน สถานศึกษา ผ่านหน้าจอของโทรศัพท์มือถือ หรืออุปกรณ์แบบพกพาอื่น (Mobile Device) เช่น แล็ปท็อป แท็บเล็ต จากในอดีตต้องเล่นผ่านคอมพิวเตอร์แบบตั้งโต๊ะ (Desktop Computer) เท่านั้น

ขณะที่ในบางช่วงเวลา กลุ่มธุรกิจพนันก็ต้องปรับตัวให้ทันตามสมัยนิยม ด้วยการพึ่งพาอุปกรณ์ที่ขายดี อย่างโทรทัศน์แบบโต้ตอบ (Interactive Television) หรือเครื่องเล่นเกม (Gaming Consoles) อาทิเป็นสื่อกลางในการเล่นพนัน ทั้งลอตเตอรี, บิงโก, โป๊กเกอร์ และคาสีโนออนไลน์ อีกนัยหนึ่งเท่ากับเป็นการขยายฐานผู้เล่นเข้าไปในกลุ่มคนที่ชอบดูหนังและเล่นเกม



รูปที่ 8

ภาพบนซ้าย: เว็บไซต์คาสีโนออนไลน์แห่งหนึ่งของเมียวดีที่มีรูปแบบการเล่นแบบถ่ายทอดสด

ที่มา: help.maesot888.com

สองภาพทางขวา: ตัวแทนรับเล่นพนันผ่านทางโทรศัพท์ในคาสีโนคิงส์โรมัน

ที่มา: www.youtube.com

สองภาพล่างซ้าย: การเข้าเล่นคาสีโนออนไลน์บนโทรศัพท์มือถือ

คงต้องยอมรับ การปรับปรุงระบบเพื่อให้รองรับการเล่นพนันออนไลน์บนมือถือได้อย่างดีนั้นได้ช่วยขยายกลุ่มลูกค้าอย่างมหาศาล โดยอังกฤษ แคนาดา และออสเตรเลียนับเป็นประเทศแรกๆ ที่เริ่มต้นได้เร็วในการสนองตอบความต้องการของตลาดใหม่นี้ แต่ประสบปัญหาในระยะแรก เนื่องด้วยข้อจำกัดด้านกราฟิกของมือถือเองที่ทำให้ไม่สามารถเล่นเกมบางชนิดได้ แต่ปัญหานี้ก็ได้รับการแก้ไขปรับปรุงในเวลาต่อมาจากคุณภาพของมือถือที่ดีขึ้น เช่น ความละเอียดหน้าจอ, ความเร็วในการประมวลผล, การมีแป้นพิมพ์เสริม

และพัฒนาระบบเพื่อรองรับแอปพลิเคชันต่าง ๆ หรือเมื่อเปลี่ยนเข้าสู่ยุคของมือถือแบบสมาร์ตโฟนเต็มรูป

การที่ผู้ประกอบการพยายามพัฒนาระบบเพื่อให้รองรับกลุ่มคนเล่นพนันที่ใช้มือถือ (ซึ่งจะว่าไปแล้วทั้งหน้าจอบและแป้นพิมพ์ก็มีขนาดเล็ก) ช่วยผลักดันให้ตลาดการพนันส่วนนี้มีมูลค่าสูงถึง 2.8 พันล้านเหรียญสหรัฐในปี 2010 โดยตลาดใหญ่สุดอยู่ที่ประเทศญี่ปุ่น มีมูลค่าถึง 57% ของตลาดการพนันผ่านมือถือในปีนั้น ส่วนใหญ่มาจากการเล่นพนันม้าแข่ง เช่นเดียวกับตลาดฮ่องกง ขณะที่ตลาดอังกฤษเป็นของคาสีโนกับพนันกีฬา ภาคธุรกิจการพนันของหลายประเทศหันมาเดินหน้าทำตลาดพนันผ่านมือถืออย่างจริงจัง<sup>9</sup>

หากพิจารณาจากแหล่งที่ใช้เล่นแล้ว อาจจำแนกได้เป็น (1) ดาวน์โหลดซอฟต์แวร์หรือลงโปรแกรมก่อนเพื่อเล่น (Download-based Online Casino) กับ (2) เล่นบนเว็บไซต์โดยตรง (Web-based Online Casino) ทว่าอาจต้องลงพีเอชทีเอ็มแอล เช่น Flash, Java หรือถ้าดูที่ลักษณะการเล่นก็มีทั้ง (1) แบบเล่นเกม (Virtual Casino Games) กับ (2) แบบเล่นจริง ซึ่งจะเล่นด้วยตนเองหรือเล่นผ่านดีลเลอร์ (Live Dealer Casino Games) ก็ย่อมได้ อนึ่ง ในหมู่นักพนันชาวไทย ความนิยมน่าจะอยู่ที่แบบที่ (2) ทั้งในสองประเด็น

ข้อสังเกตสำคัญคือ เคยมีงานวิจัยหลายชิ้นออกมายืนยันคล้ายกันว่าผู้เล่นที่ใช้มือถือในการเล่นพนันมักมีแนวโน้มที่จะมีปัญหาคารพนันมากกว่าผู้ที่เล่นผ่านเครื่องคอมพิวเตอร์

สำหรับประเด็นเรื่อง วิธีการจ่ายเงิน (Payment Methods) แต่เดิมนิยมใช้บัตรเครดิต (Credit Cards) หรือบัตรเดบิต (Debit Cards) กันอย่าง

---

<sup>9</sup> Sally Gainsbury, *Op. cit.*, 23-26.

แพร่หลาย บัตรเครดิตยอดนิยมในหมู่นักเล่นก็คือ Visa และ MasterCard ซึ่งผู้เล่นต้องใช้รหัสเฉพาะ หากต้องการนำไปใช้เล่นพนันออนไลน์ เป็นการตรวจสอบเพื่อยืนยันตัวตนของผู้ที่จะใช้จ่ายผ่านบัตร แต่ด้วยขีดจำกัดกฎหมายของหลายประเทศที่ไม่เอื้อให้ทำได้ ผู้ประกอบการไม่น้อยจำเป็นต้องตัดสินใจยกเลิกการให้บริการในส่วนนี้ไป เปิดโอกาสให้การชำระเงินในรูปแบบอื่นได้รับความนิยมเพิ่มขึ้นเป็นลำดับคือ กระเป๋าเงินอิเล็กทรอนิกส์ (E-wallets/ Electronic Cash) ผู้ให้บริการรายใหญ่ เช่น MoneyBookers, Paysafe, Fire Play, Neteller, Paypal ซึ่งระบบจะบันทึกข้อมูลผู้ใช้ หลักแหล่งของเงิน และข้อมูลการใช้จ่ายเป็นประวัติเก็บเอาไว้ การชำระเงินผ่านระบบคุ้มครองเติมเงินทางอิเล็กทรอนิกส์ สำหรับผู้ที่ต้องการปกปิดตัวตนหรือทำให้สับสนทิศทางของเงินลำบาก เช่น Paypoint, UKash (ปัจจุบันถูกซื้อกิจการโดย Skrill) ในที่นี้รวมถึงบัตรเครดิตแบบ Pre-paid ซึ่งยุ่งยากน้อยกว่า<sup>10</sup>

ปัจจุบัน วิธีการชำระเงินเพื่อการพนันออนไลน์อีกรูปแบบหนึ่งที่เริ่มถูกนำมาใช้กันแพร่หลายก็คือ การใช้สกุลเงินดิจิทัล (Cryptocurrency) เช่น บิทคอยน์ (Bitcoin) ที่ถูกสร้างขึ้นมาในปี 2009 โดยใช้ระบบบล็อกเชน (Blockchain) เป็นพื้นฐานของระบบสกุลเงินดิจิทัล ไม่ผ่านระบบธนาคารกลาง ข้อดีของการใช้จ่ายผ่านบิทคอยน์ นอกจากจะมีความรวดเร็วและช่วยปกปิดตัวตนของผู้เล่น และทำให้ยากต่อการสืบหาต้นทางของเงินได้ดีกว่าแล้ว ยังสามารถช่วยลดค่าธรรมเนียมหรือค่าบริการต่างๆ ลงได้ คิดแล้วประหยัดมาก เมื่อเทียบกับการชำระเงินด้วยวิธีอื่น ประกอบกับหลายประเทศไม่สามารถใช้

---

<sup>10</sup> I. Nelson Rose and Martin D. Owens, *Op. cit.*, 209-213.



ปัจจุบัน วิธีการชำระเงิน  
เพื่อการพนันออนไลน์อีก  
รูปแบบหนึ่งที่เริ่มถูกนำมา  
ใช้กันแพร่หลายก็คือ การใช้  
สกุลเงินดิจิทัล (Crypto-  
currency) เช่น บิทคอยน์  
(Bitcoin)



บัตรเครดิตเพื่อเล่นพนันทางอินเทอร์เน็ตได้ เนื่องจากเผชิญปัญหาด้านกฎหมาย ตัวอย่างที่น่าสนใจคือสหรัฐอเมริกา สกุลเงินดิจิทัลจึงสอดคล้องกับกิจกรรมอย่าง การพนันออนไลน์ในห้วงหลังเป็นอันมาก<sup>11</sup>

ในอเมริกาช่วงที่การพนันออนไลน์เฟื่องฟูระยะแรกๆ นั้น ต้องใช้บัตรเครดิต ในการเล่น แต่เมื่อรัฐบาลมีนโยบายเอาจริงเอาจัง การพนันออนไลน์ก็กลับสร้าง ปัญหาให้แก่สถาบันการเงินรายใหญ่ บัตรเครดิตอย่าง Visa, Mastercard และธนาคารที่มีชื่อเสียง เช่น Citibank, Bank of America, Well Fargo เริ่มปฏิเสธการให้บริการเพื่อการนี้ ตลอดจนธนาคารต่างประเทศ เช่น HSBC, Capital One โอกาสจึงตกเป็นของ PayPal, Neteller ที่เหมือนเข้ามา รับช่วงต่อ ข้างฝ่ายธุรกิจรับพนันเองก็พยายามหลีกเลี่ยงมิให้ผู้เล่นใช้บัตรเครดิต โดยให้เปิดบัญชีที่เชื่อถือได้เพื่อนำเงินเข้า-ออกแทน เหตุสำคัญเนื่องจาก มีคำพิพากษาในเชิงไม่สนับสนุนการพนันออนไลน์ทยอยออกมาอยู่เรื่อยๆ คดีในทางแพ่ง เช่น *Cheyenne Sales v. Western Union* (1998) โจทก์ ในฐานะบริษัททำธุรกิจการให้บริการทางการเงินอยู่ที่จามาโกกาฟ้องบริษัท เวสเทิร์นยูเนียนว่าทำไม่ถูกต้องที่ยกเลิกการให้บริการโอนเงินให้กับบริษัท ซึ่งศาล ยกฟ้องโดยเห็นว่าธุรกรรมบางอย่างของโจทก์เข้าข่ายเป็นการพนันที่ผิด กฎหมาย, *Provident National Bank v. Haines* (1998) จำเลยติดหนี้ บัตรเครดิตรวม 70,000 เหรียญ จากการเล่นพนันทางอินเทอร์เน็ตโดยใช้บัตร จำนวนถึง 12 ใบ ยกข้อต่อสู้ในศาลว่าหนี้สินจากการเล่นพนันไม่สามารถ บังคับเรียกร้องเอาได้ เพราะเป็นสิ่งผิดกฎหมาย<sup>12</sup> ศาลรับฟังจนชนะคดี ไม่ต้อง

<sup>11</sup> Sue Schneider, I-Gaming and Virtual Currency, *Gaming Law Review and Economics*, 17(9), 2013, 617-618.

<sup>12</sup> Paul Hugel and Joseph Kelly, The Internet, Gaming, RICO and Credit Cards, *Gaming Law Review*, 4(2), 2000, 138.

จ่ายเงินคืนให้แก่บริษัทบัตรเครดิต<sup>13</sup> และยากลำบากยิ่งขึ้นไปอีกเมื่อกฎหมาย UIGEA (The Unlawful Internet Gambling Enforcement Act) มีผลใช้บังคับในปี 2006 ทำให้กลุ่มธุรกิจภาคการเงินต้องระมัดระวังตัวเป็นอย่างมาก และค่อนข้างสับสนเสี่ยงสูง หากยังมีส่วนข้องเกี่ยวกับการพนันออนไลน์อยู่ (รายละเอียดเกี่ยวกับประเด็นนี้อยู่ในบทที่ 11)

---

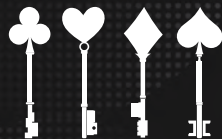
<sup>13</sup> John Warren Kindt and Stephen W. Joytt, Internet Gambling and the Destabilization of National and International Economies: Time for a Comprehensive Ban on Gambling Over the World Wide Web, *Denver University Law Review*, 80(1), 2002, 148.

ถอดรหัส  
คดีออนไลน์



4

กลยุทธ์  
การตลาด  
การพนัน



ข้อได้เปรียบของคาสีในออนไลน์มีหลายเรื่อง ไม่ว่าจะเป็นเรื่องความสบายของการเดินทาง เช่น ไม่ต้องขับรถไกล, ไม่ได้ขึ้นอยู่กับสภาพอากาศ, คนพิการทางกายก็สามารถเข้าเล่นได้ ความสะดวกในการเล่น เช่น เล่นที่ไหนเมื่อไหร่ก็ได้ตลอด 24 ชั่วโมง, ให้เล่นในอัตราเงินที่ต่ำกว่าแบบเดิม, เวลาแต่ละรอบเร็วกว่าคาสีในปกติมาก, ไม่เหม็นบุหรี่, ทำอย่างอื่นพร้อมกันไปด้วย (เลี้ยงลูก, ทำงานบ้าน) สร้างความวิตกกังวลกับอุตสาหกรรมคาสีในดั้งเดิมว่าคาสีในออนไลน์จะมาแย่งลูกค้าในตลาดของตนหรือไม่

งานวิจัยหลายชิ้นในบริบทของสหรัฐอเมริกายืนยันทำนองเดียวกันว่าคาสีในออนไลน์กับคาสีในแบบมีตำแหน่งที่ตั้งเป็นคนละตลาด ลูกค้าคนละกลุ่มกัน คาสีในออนไลน์จึงเป็นการเปิดตลาดใหม่ ไม่ได้ถือว่าเป็นการกินส่วนแบ่งตลาดของตัวเอง (Cannibalization) แต่อย่างใด

เมื่อเป็นดังนี้ กลุ่มธุรกิจคาสีในออนไลน์จึงต้องไขกวลวิธีส่งเสริมการตลาดที่หลากหลาย เพื่อหวังดึงกลุ่มผู้เล่นหน้าใหม่ที่ไม่ได้มาจากฐานของคาสีในแบบเก่า แยกพิจารณาเป็นเรื่องๆ ได้แก่

## หนึ่ง การพัฒนาซอฟต์แวร์

งานวิจัยของ Tristan Barnett (2012) ระบุว่ากาออกแบบซอฟต์แวร์ที่ดี จะช่วยสร้างกำไรให้กับโป๊กเกอร์ออนไลน์ได้ ซอฟต์แวร์หลักซึ่งเป็นที่นิยม เช่น Boss Media (มี 4 เกม) PlayTech (2 เกม) Cryptologic (4 เกม) Micro-gaming (2 เกม) Gamesys (1 เกม) การที่ซอฟต์แวร์เหล่านี้บรรจุกเกมหลายชนิด ซึ่งรายละเอียดการเล่นไม่เหมือนกัน กระตุ้นให้ผู้เล่นต้องมีบัญชีกับผู้ให้บริการหลายรายเพื่อที่จะได้มีตัวเลือกการเล่นมากขึ้น<sup>14</sup>

รวมทั้งการใช้เสียงก็นับเป็นองค์ประกอบหนึ่งที่สำคัญเช่นกัน เพราะช่วยสร้างบรรยากาศและเร้าผู้เล่นในแต่ละช่วงจังหวะของเกมได้เป็นอย่างดี

## สอง การพัฒนาฮาร์ดแวร์

อีกเทคโนโลยีหนึ่งที่ถูกกล่าวถึงอย่างมากในระยะหลังคือ วีอาร์ (Virtual Reality: VR) ที่ช่วยเติมเต็มให้ความบันเทิงต่าง ๆ สมจริงยิ่งขึ้น ไม่ว่าจะเป็นการรับชมภาพยนตร์หรือการเล่นเกมส์ โดยผสมผสานเทคโนโลยีสามมิติ (3D) เข้าด้วยกัน อุตสาหกรรมการพนันเองก็พยายามนำเอา VR มาทดลองในตลาดการพนันออนไลน์ด้วย โดยรายแรกคือ SlotsMillion ซึ่งทำให้ผู้เล่นรู้สึกประหนึ่งกำลังเข้าไปอยู่ในคาสิโนจริง ๆ ขณะที่ NetENT ก็ปล่อยสล็อตแมชชีนแบบเสมือนจริงตามมา รวมถึง Gambit Gaming ข้อมูลในปี 2016 ประเมินว่ามีมูลค่าตลาดทั่วโลกอยู่ที่ราว 58.5 ล้านเหรียญฯ โดยมีแนวโน้มว่าจะเพิ่มขึ้น เพราะ VR เข้ามาขุดเขยความรู้สึกโดดเดี่ยวในการเล่นของคาสิโนออนไลน์ปกติที่เหมือนเล่นอยู่ตามลำพัง เพิ่มความสนุก และช่วยให้ดูสมจริง<sup>15</sup>

<sup>14</sup> Tristan Barnett, Automating Online Video Poker for Profit, *Gaming Law Review and Economics*, 16(1-2), 2012, 15-20.

<sup>15</sup> Sally M. Gainsbury and Alex Blaszczynski, Virtual Reality Gambling: Public Policy Implications for Regulation and Challenges for Consumer Protection, *Gaming Law Review*, 21(4), 2017, 314-322.



รูปที่ 9 สื่อโฆษณาเปิดตัวการนำเทคโนโลยี VR มาใช้เป็นครั้งแรกในแวดวงคาสิโนออนไลน์  
ที่มา: [www.gamblerspick.com](http://www.gamblerspick.com)

### สาม การพัฒนาเว็บไซต์

ผู้ประกอบการต้องใส่ใจและคำนึงถึงการออกแบบเว็บไซต์ให้มาก งานวิจัยของ Brett L. Abarbanel (2013) พบว่าการออกแบบมีผลต่อพฤติกรรมผู้บริโภค ต้องคำนึงถึงปัจจัยด้านต่างๆ ได้แก่ สร้างบรรยากาศการเล่น ความน่าเชื่อถือทางการเงิน คุณค่าของการพนัน ตัวอย่างรูปธรรมที่ทำให้ผู้เล่นรู้สึกมั่นใจต่อเว็บไซต์ เช่น ผู้ประกอบการให้บริการถาม-ตอบปัญหาแก่ผู้เล่นแบบ 24/7 (ตลอด 24 ชั่วโมงทั้ง 7 วันในสัปดาห์) ให้มีเซคชั่น Q&A (ถาม-ตอบ) ระบุคำถามที่ถูกถามบ่อยๆ<sup>16</sup>

<sup>16</sup> Brett L. Abarbanel, Mapping the Online Gambling e-Servicescape: A Conceptual Model, *UNLV Gaming Research & Review Journal*, 17(2), 2013, 27-44.

ในแง่การออกแบบก็ต้องคำนึงถึงลักษณะของผู้เล่นที่มีความแตกต่างกันออกไป เช่น ผู้เล่นที่ไม่ชอบเทคโนโลยีมากนักมักไม่นิยมเว็บไซต์ที่ใช้งานยากหรือต้องลงโปรแกรมเสริม หากผู้เล่นพอใจจะมีการบอกต่อซึ่งช่วยทำให้ภาพลักษณ์และชื่อเสียงของผู้ประกอบการดีขึ้น ส่วนเว็บไซต์ที่ต้องการฐานลูกค้าผู้หญิงอาจออกแบบโดยเลือกสีสีนโทนสดใสอย่างสีชมพู ตัวอย่างเช่น Paddy Power's Bingo ซึ่งก็มีเนื้อหาอันปะปน ทั้งที่ไม่ได้เกี่ยวกับการพนัน เช่น คำทำนายดวงชะตา บ้างก็อาจนำรูปภาพผู้ชายเปลือยออกมาใช้ประกอบ หากเป็นเว็บไซต์ที่ออกแบบมาเพื่อลูกค้าผู้ชายอาจต้องทำออกมาให้สื่อถึงอำนาจ หรือมีภาพผู้หญิงเซ็กซี่บรรจุในเว็บไซต์<sup>17</sup>



รูปที่ 10 โฆษณาแอปพลิเคชันทางโทรศัพท์เคลื่อนที่ของ Paddy Power's Bingo

ที่มา: bingoapps.co.uk

<sup>17</sup> Sally Gainsbury, *Op. cit.*, 65.



รูปที่ 11 หน้าแบนเนอร์โซเชียลคาสิโนออนไลน์แห่งหนึ่งที่ตั้งอยู่ในประเทศกือราเซา

ที่มา: casinowhizz.com

ยิ่งไปกว่านั้น Sudhir H. Kale (2006) เสนอว่าการออกแบบเว็บไซต์ที่ดีต้องละเอียดอ่อนด้วยการนำเอามุมมองทางวัฒนธรรมเข้ามาพิจารณาด้วย เช่น ในสังคมที่ยึดมั่นในปัจเจกชนนิยม เว็บไซต์ต้องเน้นความเป็นส่วนตัว ในสังคมที่ยอมรับความไม่เท่าเทียม ต้องทำให้กลุ่มลูกค้าบางกลุ่มรู้สึกได้รับการปฏิบัติอย่างดีกว่าคนทั่วไป ในสังคมที่วัฒนธรรมขายเป็นใหญ่ก็ต้องเน้นยกย่องเอาใจผู้ชนะ ตอกย้ำความยิ่งใหญ่ของเพศชาย<sup>18</sup>

## สี่ การพัฒนาสื่อโฆษณา

งานวิจัยบางชิ้นชี้ชัดว่าการโฆษณาที่มีผลระยะยาวต่อพฤติกรรมการเล่นพนัน ความถี่ในการรับชมก็ทำให้มีโอกาสได้เห็นโฆษณา และส่งผลให้ลองเล่นพนันตามมา หลายบริษัทจึงนิยมใช้อดีตนักกีฬาที่มีชื่อเสียงมาเป็นพรีเซนเตอร์เพื่อเรียกลูกค้ารายใหม่

<sup>18</sup> Sudhir H. Kale, Designing Culturally Compatible Internet Gaming Sites, *UNLV Gaming Research & Review Journal*, 10(1), 2006, 41-50.



ช่องทางหลักในทุกวันนี้ ไม่พ้น  
การใช้สื่อสังคมออนไลน์ใน  
การโฆษณาธุรกิจพนักงนของคุณ  
ผลวิจัยชิ้นหนึ่งที่ศึกษาหลาย  
ประเทศพบว่า ผู้ประกอบการ  
เลือกใช้ Facebook กับ Twitter  
เป็นช่องทางประชาสัมพันธ์หลัก  
รองลงมาคือ YouTube



ช่องทางหลักในทุกวันนี้ไม่พ้นการใช้สื่อสังคมออนไลน์ในการโฆษณาธุรกิจพนันของตน ผลวิจัยชิ้นหนึ่งที่ศึกษาหลายประเทศพบว่าผู้ประกอบการเลือกใช้ Facebook กับ Twitter เป็นช่องทางประชาสัมพันธ์หลัก รองลงมาคือ YouTube (ซึ่งคิดแล้วยังน้อยกว่า 1 ใน 3)<sup>19</sup>

นอกจากนี้ยังพบวิธีการตลาดใหม่ๆ ที่ถูกนำมาใช้ในระยะเวลาหลัง อาทิเช่น 888Sports มี Free Bet Hunt ที่ให้ผู้เล่นตามหาบัตรเล่นการพนันฟรีได้จากสถานที่จริงบริเวณรอบสนามกีฬา คล้ายกับเกมมือถือยอดนิยมอย่าง Pokemon Go หรือ Betfair ผู้เล่นสามารถเล่นโดยใช้อุปกรณ์เสริมคือ Google Glass ได้ คาสิโนของชาวพื้นเมือง Black Oak Tribal Casino นำเอาเกม Candy Crush มาทำโปรโมชั่นเรียกลูกค้า และ Cloud Computing อาจเป็นอีกเทคโนโลยีที่ถูกนำมาประยุกต์ใช้เข้ากับการพนันออนไลน์ในอนาคต

---

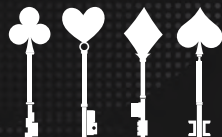
<sup>19</sup> Sally M. Gainsbury, Paul Delfabbro, Daniel L. King and Nerilee Hing, An Exploratory Study of Gambling Operators' Use of Social Media and the Latent Messages Conveyed, *Journal of Gambling Studies*, 32(1), 2016, 125-141.

ถอดรหัส  
คาสีโนออนไลน์



5

ความรับผิดชอบ  
(ต่อสังคม)  
เชิงการพนัน



ในประเทศที่ธุรกิจการพนันผ่านการรับรองโดยกฎหมาย คำว่าความรับผิดชอบต่อสังคมถือว่ามีค่ามาก ภาษาอังกฤษใช้คำว่า Responsible Gambling เนื่องจากตระหนักดีถึงผลด้านร้ายที่มีของการพนัน ด้วยเหตุนี้ ไม่ว่าจะปฏิบัติตามข้อบังคับตามกฎหมายหรือความประสงค์ของผู้ประกอบการ ผู้ประกอบการต้องมีหน้าที่ดังกล่าวอย่างปฏิเสธมิได้

ธุรกิจการพนันบางส่วนจึงมีมาตรการในการแสดงความรับผิดชอบต่อสังคมด้วยการสร้างระบบที่ช่วยลดปัญหาจากการพนันที่อาจเกิดขึ้นกับผู้เล่น ซึ่งทำได้หลากหลายวิธีการ ไม่ว่าจะเป็นการให้ระบุข้อมูลรายละเอียดเกี่ยวกับผู้เล่นไปจนถึงการแสดงข้อมูลต่างๆ ให้ผู้เล่นเห็นได้เด่นชัด เช่น ระบบบัญชี, ตัวเลขการสูญเสีย, การมีระบบให้ผู้เล่นสามารถเลือกที่จะจำกัดการเล่นของตนเองได้สะดวก ทั้งในส่วนของเวลาและวงเงิน, วางระบบที่ช่วยไม่ให้ผู้เล่นเล่นพนันเร็วเกินไป (Time Delay), แจ้งเตือนเวลาที่ใช้กับยอดเงินที่เสียไปให้ผู้เล่นได้ทราบ, มีระบบหยุดเพื่อให้ผู้เล่นมีเวลาคิดหรือพัก, มีข้อมูลสถิติเกมให้ผู้เล่นศึกษา เช่น ความเป็นไปได้ในการชนะ, มีโหมดให้ผู้เล่นฝึกฝนก่อน, มีระบบให้ผู้เล่นทดสอบตนเอง (Self-test) เพื่อให้ทราบหากเริ่มเห็นสัญญาณว่าอาจมีปัญหาจากการพนันตามมา, มีระบบกั้นตัวเองของผู้เล่น (Self-exclusion) ที่ผู้เล่นเข้าถึงได้ง่าย ซึ่งต้องกำหนดให้กันตัวเองออกห่างจากการพนันอย่างน้อย 6 เดือนขึ้นไป โดยผู้เล่นต้องไม่ได้รับการติดต่อใดๆ ในระหว่างนั้น,

มีระบบหยุดเล่นพักชั่วคราว (Brief Temporary Breaks) เช่นหยุดเล่นในระยะเวลา 24 ชั่วโมงหรือ 7 วัน แม้กระทั่งจะเลือกหยุดในบางวันก็ยอมได้ เช่น หยุดตามวันที่ได้รับเงินเดือนหรือวันที่ได้รับเงินสวัสดิการหรือวันที่มีการแข่งขันกีฬารายการใหญ่, มีระบบช่วยเหลือแนะนำผู้เล่น เช่น การแนะนำด้านการบำบัดรักษา, จัดอบรมให้ความรู้แก่พนักงานเกี่ยวกับปัญหาติดการพนัน, มีระบบตรวจสอบบัญชีว่าเป็นของผู้เล่นจริงหรือไม่, ผู้ประกอบการต้องไม่สนับสนุนการพนันแบบสินเชื่อ รวมถึงจำกัดจำนวนบัตรเครดิตและบัญชีธนาคารที่ให้อำนาจ, มีระบบด่วงเวลาในการเล่นซ้ำของผู้ที่ได้รับเงินรางวัล (Delay on Winning), แสดงหมายเลขโทรศัพท์สายด่วนและมีลิงค์ของหน่วยงานที่ให้คำปรึกษาและช่วยเหลือผู้มีปัญหาติดการพนันให้เห็นแบบชัดเจน, มีระบบให้ผู้เล่นสามารถจำกัดวงเงินและเวลาในการเล่นของตน



รูปที่ 12 มาตรการความรับผิดชอบเชิงการพนันที่ปรากฏในลักษณะต่าง

แต่ถึงกระนั้น ผลสำรวจของผู้เล่นพนันออนไลน์จำนวน 10,865 คน จาก 96 ประเทศ พบว่า 63% ต้องการให้ผู้ประกอบการมีมาตรการรับผิดชอบต่อผู้เล่น ทว่าข้างฝ่ายผู้ประกอบการกลับยังไม่สนองตอบเท่าที่ควร ผลการศึกษาโดยรวมที่ออกมาก็มักเป็นไปในทิศทางเดียวกันนี้ เป็นต้นว่าเว็บไซต์

พนันออนไลน์ในอังกฤษมากถึง 97% ไม่ได้มีระบบกันตัวเองออกของผู้เล่น<sup>20</sup> และเกือบ 50% ไม่ปรากฏค่าเตือนเรื่องอายุ (ผลวิจัย ณ ปี 2004)<sup>21</sup> โดยเฉพาะอย่างยิ่งกับงานของ Yasser Khazaal และคณะ (2013) ที่มุ่งศึกษาถึงความรับผิดชอบต่อสังคม (Social Responsibility) ของเว็บไซต์การพนันโดยเฉพาะชี้ให้เห็นว่าเว็บไซต์ส่วนใหญ่มีระบบป้องกันน้อยมาก เช่นไม่มีระบุคำแนะนำ (Tips), ไม่มีตัวช่วย (Help-line) หากผู้เล่นประสบปัญหาจากการพนัน โดยพิจารณาจากเว็บไซต์ปีเตอร์ 20 เว็บไซต์แรกทั้งในภาษาฝรั่งเศสกับอังกฤษที่ปรากฏใน Google กับ Yahoo โดยใช้คำสำคัญ 2 คำในการค้น รวมแล้ว 160 เว็บไซต์ คิดเหลือ 74 เว็บไซต์ จากนั้นจึงนำข้อมูลที่ได้มาประมวลผลในเชิงปริมาณ ข้อค้นพบเด่นๆ คือ 71.6% ต้องสร้างบัญชีก่อนถึงจะเล่นได้, 54% ไม่ระบุตำแหน่งที่ตั้งของเว็บไซต์ให้ชัดเจน เท่าที่ระบุโดยมากเป็นประเทศหมู่เกาะ, 68.9% ไม่มีระบบรองรับให้ผู้เล่นประเมินตนเองว่าติดการพนัน ผลคะแนน (ความรับผิดชอบต่อสังคม) ในภาพรวมอยู่ในระดับต่ำ และพูดได้ว่าเว็บพนันออนไลน์ในภาษาอังกฤษดีกว่าภาษาฝรั่งเศส<sup>22</sup>

รูปธรรมหนึ่งที่ข้างฟากอุตสาหกรรมการพนันแสดงให้เห็นความรับผิดชอบต่อสังคมของตน พยายามสร้างกลไกกำกับดูแลกันเองโดยสร้างมาตรฐานระดับโลกคือ eCOGRA ขึ้น (คล้ายๆ ISO ที่เป็นมาตรฐานสากลที่นิยมใช้กันมากในภาคอุตสาหกรรมทั่วไป) จากชื่อเต็ม eCommerce Online Gaming Regulation and Assurance องค์กรรับรองมาตรฐานด้านการพนันออนไลน์ของอังกฤษ ซึ่งออกไปรับรองมาตรฐานให้แก่ธุรกิจที่เกี่ยวข้องในอุตสาหกรรม

<sup>20</sup> Sally Gainsbury, *Op. cit.*, 104.

<sup>21</sup> Michael Smeaton and Mark Griffiths, Internet Gambling and Social Responsibility: An Exploratory Study, *CyberPsychology and Behaviour*, 7(1), 2004, 49-57.

<sup>22</sup> Yasser Khazaal, Anne Chatton, Audrey Bouvard, Hiba Khiari, Sophia Achab and Daniele Zullino, Internet Poker Websites and Pathological Gambling Prevention Policy, *Journal of Gambling Studies*, 29(1), 2013, 51-59.



Responsible Gambling  
เป็นสิ่งที่สำคัญมากในประเทศ  
ที่กฎหมายรับรองให้มีการ  
พนัน เพราะตระหนักดีถึง  
ผลกระทบทางลบจากการ  
พนัน ผู้ประกอบการต้องมี  
หน้าที่รับผิดชอบต่อสังคม



การพนันออนไลน์ไปแล้วกว่า 100 ราย ทั้งในส่วนผู้ประกอบการและผู้พัฒนาซอฟต์แวร์ เช่น 32Red, BBIN, bwin.party, bet-at-home, Betsson, Betway, Casino Rewards, Gamesys Live Dealer, Microgaming, 888, NetEnt ซึ่งต้องยอมรับความจริงที่ว่ายังคงเป็นจำนวนอันน้อยนิดมากเมื่อเทียบกับปริมาณเว็บไซต์การพนันทั้งหมดที่มีมากมายมหาศาลในปัจจุบัน



รูปที่ 13 สัญลักษณ์แสดงว่าได้ผ่านการรับรองมาตรฐานโดย eCOGRA

ที่มา: [www.ecogra.org](http://www.ecogra.org)

ตัวอย่างมาตรฐานของทาง eCOGRA เช่น

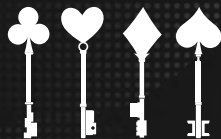
- มีกลไกตรวจสอบมิให้ผู้ซึ่งอายุต่ำกว่า 18 ปีสามารถเข้าเล่นได้
- มีระบบกันตัวเองออกของผู้เล่น กำหนดระยะเวลาขั้นต่ำอย่างน้อย 6 เดือน โดยที่ระหว่างนี้ผู้เล่นต้องไม่ได้รับข้อเสนอใดๆ จากเว็บไซต์การพนัน
- มีลิงค์ไปยังหน้าเพจที่มีวัตถุประสงค์เพื่อคุ้มครองผู้เล่น และสร้างความรับผิดชอบต่อการพนัน ซึ่งให้ผู้เล่นทดลองทำแบบประเมินตัวเองอย่างง่ายๆ ว่าตนมีความเสี่ยงต่อการติดพนันมากน้อยเพียงใด และให้ความรู้ในเรื่องต่างๆ
- มีระบบที่ให้ผู้เล่นจำกัดวงเงินใช้จ่ายในการเล่นเกมของตน ไม่ว่าจะรายวัน รายสัปดาห์ หรือรายเดือน
- มีนาฬิกาแสดงเวลาขึ้นบนหน้าจออยู่ตลอดเวลา
- มีอัตราต่อรองแสดงให้เห็นโดยเด่นชัด

ถอดรหัส  
คดีออนไลน์



6

## มาตรการ การคุ้มครองผู้เล่น



เมื่อเอ่ยถึงมาตรการในการคุ้มครองผู้เล่นการพนัน (Player Protection) แล้วนั้น แน่นอนว่าย่อมมีมากมายหลายวิธี ในบทนี้ขอหยิบเอามาตรการคุ้มครองผู้เล่น 3 เรื่องที่เห็นว่าสำคัญ ได้แก่ การจำกัดอายุผู้เล่น, การจำกัดเวลาและวงเงินที่เล่น และระบบกันตัวเองมาอธิบาย

### **การจำกัดอายุผู้เล่น (Age Verification)**

มาตรการจำกัดอายุผู้เล่นการพนันถือเป็นเรื่องใหญ่ ผู้ที่ได้รับใบอนุญาตให้บริการต้องมีหน้าที่ป้องกันไม่ให้ผู้มีอายุต่ำกว่าเกณฑ์สามารถเข้าเล่นได้ โดยทั่วไปอายุของผู้ที่มีสิทธิเข้าเล่นพนันออนไลน์ได้ตามกฎหมายของประเทศต่างๆ อยู่ที่ 18 ปีขึ้นไป แต่หลายประเทศก็กำหนดสูงกว่านั้น เช่น รัฐส่วนใหญ่ของอเมริกา อาทิ โคโลราโด เดลาแวร์ เนวาดา นิวเจอร์ซีย์ กำหนดเอาไว้ที่ 21 ปี

หลายเว็บไซต์การพนันกำหนดให้ต้องลงทะเบียน โดยต้องส่งหลักฐานยืนยันตัวตนเข้าไปให้ตรวจสอบก่อน เช่น บัตรประจำตัวประชาชน บัตรประกันสังคม หนังสือเดินทาง จึงจะสร้างบัญชีให้กับผู้เล่น ซึ่งหากหละหลวมหรือละเลยปล่อยให้ผู้ที่มีอายุไม่ถึงเกณฑ์เข้าเล่นก็อาจจะต้องถูกเพิกถอนใบอนุญาตประกอบกิจการ ขึ้นอยู่กับความเข้มข้นทางกฎหมายของแต่ละประเทศ ทว่าในทางความเป็นจริงแล้วก็ยากป้องกัน ดังที่ครั้งหนึ่งสามองค์กร

ของอังกฤษคือ NCH (National Children's Home), GamCare<sup>23</sup> และ CitizenCard ตรวจสอบพบเว็บไซต์ถึง 30 แห่งที่เด็กอายุ 16 ปีซึ่งมีบัตรเดบิตลักลอบเข้าไปได้ จากทั้งหมด 37 เว็บไซต์ที่ถูกสำรวจ<sup>24</sup>

### การจำกัดเวลาและวงเงินที่เล่น (Time and Money Limit)

การที่เว็บไซต์มีระบบจำกัดเวลาและวงเงินที่ผู้เล่นตั้งใจจะใช้ในการเล่นพนันแต่ละครั้งช่วยให้ผู้เล่นสามารถควบคุมพฤติกรรมการเล่นของตนเองได้ไม่มากนักย่อย ขณะเล่นอาจมีการส่งข้อความแจ้งเตือน (Pop-up Message) ไปยังหน้าจอผู้ใช้งานอยู่เป็นระยะ โดยเฉพาะอย่างยิ่งเมื่อใกล้หมดเวลาหรือจวนเต็มวงเงินที่กำหนดไว้แต่แรก เพื่อให้ผู้เล่นระมัดระวังการเล่นของตนได้ดีขึ้น

ตัวอย่างเว็บไซต์พนันออนไลน์ชั้นนำที่มีมาตรการดังกล่าว เช่น Sportsbet.com ให้ผู้เล่นตั้งจำกัดการเล่นได้หลายแบบ โดยไม่สามารถเปลี่ยนแปลงได้ในระยะเวลา 60 วัน หรือ Beffair ให้ผู้เล่นสามารถกำหนดวงเงินได้โดยจะเปลี่ยนแปลงวงเงินได้หลังจากผ่านพ้น 7 วันไปแล้วเท่านั้น

ผลการวิจัยของ Michael Auer กับ Mark D. Griffiths เมื่อปี 2013 สสำรวจผู้เล่นการพนันผ่านเว็บไซต์ Win2day มากกว่า 100,000 คน แต่เจาะจงศึกษาเฉพาะผู้สมัครใจจำกัดเวลาและวงเงิน จำนวน 5,000 ราย โดยติดตามผลเป็นเวลานาน 3 เดือน เพื่อดูว่าการทำเช่นนี้ส่งผลดีต่อการเล่นพนันและลดปัญหาการพนันได้หรือไม่ ผลลัพธ์ในการจำกัดเวลาคือ ผู้เล่นมีการใช้เงินลดลง โดยเฉพาะผู้เล่นการพนันประเภทโป๊กเกอร์มีการใช้เงินลดลงอย่าง

<sup>23</sup> หน่วยงานกลางที่รัฐบาลอังกฤษจัดตั้งขึ้นเพื่อให้งานช่วยเหลือผู้ที่ได้รับปัญหาจากการพนัน (Central Agency for Responsible Gambling) และสนับสนุนในเรื่องสำนึกการเล่นการพนันด้วยความรับผิดชอบ (Play Responsibly)

<sup>24</sup> อ้างใน Robert T. Wood and Robert J. Williams, "Internet Gambling: Past, Present, and Future," in Garry Smith, David C. Hodgins and Robert J. Williams, *Research and Measurement Issues in Gambling Studies*, (Burlington: Elsevier, 2007), 503.

เห็นได้ชัด ส่วนการจำกัดวงเงินนั้น ส่งผลต่อการลดค่าใช้จ่ายเพื่อการพนัน  
ของผู้เล่นคาสีโนออนไลน์และลดเตอรั้มากที่สุด<sup>25</sup>

### **ระบบกันตัวเอง (Self-exclusion)**

ระบบการกันตัวเองออกของผู้เล่นแรกเริ่มเดิมทีเคยเป็นมาตรการที่ถูกลำนำ  
ใช้ในคาสีโนจริงมาก่อน ซึ่งออกแบบมาเพื่อไม่ให้คนบางกลุ่มเข้าถึงสถานที่เล่น  
การพนัน โดยทั่วไปการใช้ระบบกันตัวเองออกคือการยอมให้บุคคลที่มีปัญหา  
ในการควบคุมตนเองจากการติดพนันหลีกเลี่ยงนำพาตัวเองออกมาได้ด้วยความ  
สมัครใจเป็นระยะเวลาหนึ่ง ซึ่งต้องนานพอสมควร

การศึกษาของ Hayer และ Meyer ในปี 2011 พบว่า 27% ของนักพนัน  
กลุ่มเป้าหมาย 259 รายของเว็บไซต์ European International Gambling  
เคยใช้ระบบกันตัวเองมาก่อน การหยุดเข้าถึงเว็บไซต์การพนันแม้เป็นการ  
ชั่วคราว แต่ก็ส่งผลทางจิตใจต่อผู้เล่น รวมถึงมีส่วนช่วยลดปัญหาของการ  
ติดพนันลงได้<sup>26</sup>

อย่างไรก็ตาม วิธีการนี้ก็กลับไม่ได้รับความนิยมจากผู้เล่นเท่าที่ควร จาก  
การสอบถามผู้เล่นไป็กเกอร์ออนไลน์กับเว็บไซต์ Svenska Spel ของสวีเดน  
1,000 กว่าราย มีผู้ใช้ระบบนี้เพียงแค่ร้อยละ 5 หรืออย่างในออสเตรเลีย  
Sportsbet ที่มีผู้ลงทะเบียนกว่า 750,000 ราย เป็นผู้เล่นประจำราว 200,000  
ราย แต่กลับมีผู้ใช้ระบบการกันตัวเองเพียง 900 รายเท่านั้น<sup>27</sup>

<sup>25</sup> Michael Auer and Mark D. Griffiths, Voluntary Limit Setting and Player Choice in Most Intense Online Gamblers: An Empirical Study of Gambling Behaviour, *Journal of Gambling Studies*, 29(4), 2013, 647–660.

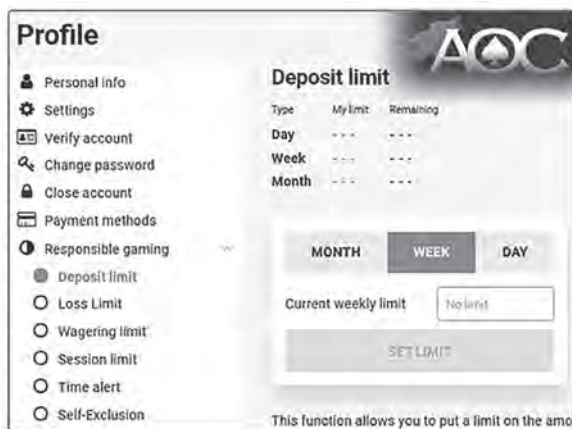
<sup>26</sup> อ้างใน Sally Gainsbury, *Op. cit.*, 111.

<sup>27</sup> อ้างใน เรื่องเดียวกัน.



มาตรการการคุ้มครองผู้เล่น  
ไม่สู้ดีต่อผู้ประกอบการนัก  
เพราะในทางธุรกิจมักมองว่า  
หากดำเนินการใดๆที่เป็นการ  
ตรวจสอบผู้เล่นมากเกินไป  
กลุ่มผู้เล่นของตนก็ย่อ  
ลดลง กฎหมายจึงมีส่วน  
อย่างมากที่จะเข้ามาวางเกณฑ์  
มาตรฐานขั้นต่ำที่ธุรกิจพนัน  
ออนไลน์แต่ละแห่งพึงมี





รูปที่ 14 ฟังก์ชันต่างๆที่ผู้เล่นสามารถใช้ควบคุมตัวเองที่มีอยู่ในเว็บไซต์พนันแห่งนี้  
ที่มา: www.asiaonlinecasinos.com

ปัญหาที่น่ากังวลของหลายมาตรการข้างต้นก็คือขาดฐานข้อมูลกลาง ยังไม่มีความร่วมมือระหว่างบริษัทต่างๆ ในการเชื่อมโยงแบ่งปันข้อมูลซึ่งกันและกัน เช่น เมื่อผู้เล่นจำกัดการเล่นของตัวเอง แต่วงเงินหรือเวลาที่ตนกำหนดกำลังจะเกิน หรือใช้ระบบกันตัวเองออกมาจากเว็บไซต์แห่งนั้นแล้ว ก็มักเปลี่ยนไปพนันบนเว็บไซต์แห่งอื่นแทน ทำให้ไม่สามารถตรวจสอบเพื่อป้องกันมิให้ผู้เล่นเหล่านี้เข้ามาเล่นได้อีก

พูดตามจริง มาตรการเหล่านี้ดูเหมือนจะไม่สู้ดีต่อผู้ประกอบการนัก เพราะในมุมมองทางธุรกิจมักมองว่าหากดำเนินการใดๆ ที่เป็นการตรวจสอบผู้เล่นมากเกินไป กลุ่มผู้เล่นของตนก็ย่อมลดลงไปโดยปริยาย เพราะหันไปเล่นกับผู้ให้บริการรายอื่น ฉะนั้น กฎหมายจึงมีส่วนอย่างมากที่จะเข้ามาวางเกณฑ์มาตรฐานขั้นต่ำที่ธุรกิจพนันออนไลน์แต่ละแห่งพึงมี อย่างน้อยๆ ก็เพื่อแสดงความรับผิดชอบต่อสังคม



ภาคสอง

ถอดรหัส  
ทางด้านอุปสงค์

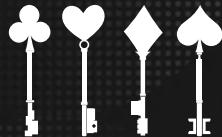
**DEMAND  
-SIDE**

ถอดรหัส  
คดีออนไลน์

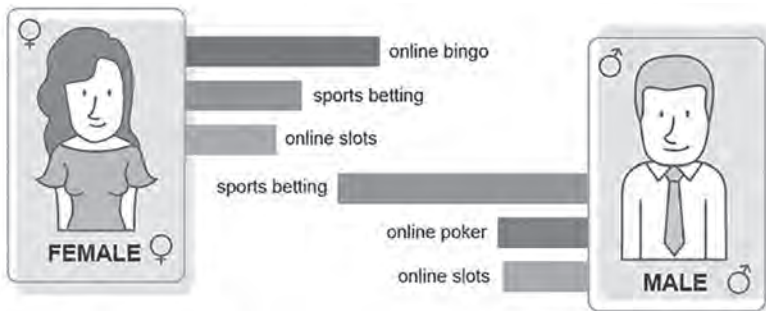


7

ใคร  
คือนักพนัน  
ออนไลน์?



จากการสำรวจงานวิจัยที่ศึกษาเกี่ยวกับนักพนันออนไลน์ (Online Gamblers) สามารถแยกพิจารณาคุณลักษณะของกลุ่มคนเล่นออกได้อย่างน้อย 3 ด้านคือ เพศ อายุ และสถานภาพทางสังคม ซึ่งงานวิจัยจำนวนมากชี้ชัดไปในแนวทางเดียวกันว่าส่วนใหญ่เป็นเพศชาย อายุน้อย ฐานะดี และมีการศึกษา โดยเฉพาะเมื่อนำไปเปรียบเทียบกับผู้เล่นการพนันแบบเก่าด้วยแล้ว



รูปที่ 15 อินโฟกราฟิกแสดงให้เห็นความชื่นชอบในชนิดการพนันออนไลน์  
ที่แตกต่างระหว่างหญิงและชาย  
ที่มา: www.888.com

## เพศ

หากจะกล่าวว่าการพนันออนไลน์เป็นกิจกรรมของผู้ชายก็คงไม่ผิดนัก ข้อมูลทั้งจากรายงานวิจัยและผลสำรวจจำนวนมากยืนยันเช่นนี้ เป็นข้อสรุปที่ใช้อธิบายได้กับทุกประเทศ เช่น คณะกรรมการการพนันของอังกฤษ (Gambling Commission) สรุปในรายงานที่ได้รับการเผยแพร่เมื่อปี 2007 ปีเดียวกับที่หน่วยถูกจัดตั้งขึ้น ในสหราชอาณาจักร ผู้ชายมีจำนวนมากกว่าผู้หญิงถึงสองเท่าในบรรดากลุ่มคนเล่นการพนันออนไลน์<sup>28</sup> ในสหรัฐอเมริกา พบมากถึงร้อยละ 68 ที่เป็นผู้ชาย จากการสำรวจทางอินเทอร์เน็ตในปี 2006 โดยสมาคมการพนันอเมริกัน (The American Gaming Association: AGA)<sup>29</sup> ไม่ต่างกับอีกหลายประเทศ เช่น ออสเตรเลีย แคนาดา

ทว่าคุณสมบัติเด่นของการพนันออนไลน์ก็ได้ช่วยเพิ่มความสนใจในหมู่ผู้หญิง และดึงให้ผู้หญิงเข้ามาเล่นพนันผ่านช่องทางนี้กันมากขึ้น เนื่องจากผู้หญิงรู้สึกปลอดภัยมากกว่า ความไร้ตัวตน ไม่ต้องเล่นต่อหน้าบุคคลอื่น เหมือนในสถานคาสิโนในอดีตซึ่งสร้างความอึดอัดให้กับผู้หญิงเป็นอย่างมาก การพนันรูปแบบนี้ช่วยให้ผู้หญิงสนุกสนานกับเกมต่าง ๆ ยิ่งกว่าเดิม ผู้ประกอบการหลายรายเห็นโอกาสตรงนี้จึงมุ่งเป้าไปที่กลุ่มลูกค้าผู้หญิง โดยเฉพาะ เช่น [www.ladycasino.com](http://www.ladycasino.com), [www.cameocasino.com](http://www.cameocasino.com)

---

<sup>28</sup> อ้างใน Sally Gainsbury, *Op. cit.*, 64.

<sup>29</sup> อ้างใน Robert T. Wood and Robert J. Williams, *Internet Gambling: Past, Present, and Future*, *Op. cit.*, 499.

## อายุ

งานสำรวจผู้เล่นการพนันออนไลน์ในอเมริกาเมื่อปี 2004 พบว่าผู้เล่นพนันออนไลน์มีอายุเฉลี่ย 31.7 ปี<sup>30</sup> ขณะที่ของอังกฤษเมื่อปี 2007 พบว่าผู้เล่นส่วนใหญ่อายุ 34 ปีหรือน้อยกว่า (คิดเป็น 55%) มีเพียงร้อยละ 21 เท่านั้นที่อายุเกิน 45 ปีขึ้นไป อายุต่ำกว่าเมื่อเทียบกับผู้เล่นพนันรูปแบบอื่นซึ่งมีอายุอยู่ในช่วงระหว่าง 45 - 65 ปีเป็นส่วนใหญ่<sup>31</sup> งานวิจัยชิ้นหนึ่งของแคนาดา (2012) อาศัยกลุ่มตัวอย่างขนาดใหญ่จากการสุ่มสำรวจสอบถามทางโทรศัพท์ จำนวน 8,498 คน พบว่าคนเล่นคาสิโนออนไลน์มีอายุเฉลี่ย 45.7 ปี อ่อนกว่ากลุ่มคนเล่นคาสิโนแบบดั้งเดิมซึ่งอยู่ที่ 51.2 ปี<sup>32</sup>

จากข้อมูลที่มีจึงพอสรุปได้ว่ากลุ่มคนซึ่งนิยมเล่นการพนันออนไลน์มีอายุโดยเฉลี่ยน้อยกว่ากลุ่มคนซึ่งเล่นการพนันแบบเก่า ส่งผลให้มีงานวิจัยที่เน้นมุ่งศึกษาไปที่กลุ่มเยาวชนและเหล่าผู้เล่นอายุน้อยทยอยออกมาอย่างต่อเนื่อง โดยเป็นที่ชัดเจนว่าการเล่นพนันออนไลน์ดึงเอากลุ่มคนหน้าใหม่ที่เป็นเยาวชน นักเรียน นักศึกษาเข้าสู่สนามการพนันเพิ่มขึ้น เพราะสอดคล้องกับวิถีชีวิตของคนรุ่นใหม่ที่สัมพันธ์อยู่กับโลกอินเทอร์เน็ตตลอดเวลา ไม่ว่าเพื่อการศึกษา ใช้งาน ค้นหาหาข้อมูล ทำธุรกรรม ซื้อ-ขายสินค้า หรือเพื่อความบันเทิงอย่างดูหนัง ฟังเพลง เสพสื่อโซเชียล อีกทั้งกลุ่มวัยรุ่นมักชอบทดลองสิ่งใหม่ๆ แสวงหาประสบการณ์แปลกๆ ข้างต้นล้วนแต่เป็นปัจจัยที่ทำให้ธุรกิจการพนันออนไลน์

<sup>30</sup> Christopher Woodruff and Susan Gregory, Profile of Internet Gamblers: Betting on the Future, *UNLV Gaming Research & Review Journal*, 9(1), 2005, 1-14.

<sup>31</sup> อ้างใน Sally Gainsbury, *Op. cit.*, 65.

<sup>32</sup> Robert T. Wood and Robert J. Williams, "The Casino City Study a Large-scale International Study of Online Gamblers," in Robert J. Williams, Robert T. Wood and Jonathan Parke (Editors), *Op. cit.*, 107.

ใช้ดึงดูดผู้เล่นอายุน้อยได้เป็นอย่างดี ประกอบกับนักศึกษาในระดับมหาวิทยาลัย ไม่ได้อยู่อาศัยกับครอบครัว ส่วนใหญ่มีคอมพิวเตอร์และมีบัตรเครดิตเป็นของตัวเอง (หมายถึงในต่างประเทศ) เท่ากับเอื้อให้คนกลุ่มนี้เข้าถึงการพนันทางอินเทอร์เน็ตโดยง่ายนั่นเอง

ตัวอย่างงานวิจัยในกลุ่มนี้ กรณียุโรป (2002) ชี้ชัดว่า 17% ของผู้ที่เข้าชมเว็บไซต์พนันออนไลน์มีอายุต่ำกว่า 17 ปี ทั้งที่อายุต่ำกว่าเกณฑ์ที่กฎหมายอนุญาตให้เล่นคาสิโนออนไลน์ได้<sup>33</sup> กรณีแคนาดา (2012) รัฐโนวาสโกเชีย (Nova Scotia) พบว่าร้อยละ 6 ของผู้ที่มีอายุ 15 - 17 ปี เคยเล่นโป๊กเกอร์ออนไลน์ที่ใช้เงินจริง รัฐควิเบก (Quebec) พบร้อยละ 9 ของนักเรียนในระดับไฮสคูลของเมืองมอนทรีออลเคยเล่นการพนันทางอินเทอร์เน็ต<sup>34</sup> กรณีฮ่องกง (2014) สํารวจนักเรียนที่เคยเล่นพนันออนไลน์ 1,004 คน ช่วงอายุ 12-19 ปี พบมากถึงร้อยละ 91.4 เริ่มเล่นมาตั้งแต่ก่อนจะมีอายุครบ 18 ปีเต็ม<sup>35</sup>

ถึงกระนั้น งานวิจัยในบางประเทศกลับให้ผลลัพธ์ที่แตกต่างออกไป เช่น กรณีเบลเยียมเมื่อปี 2009 แสดงให้เห็นว่าในหมู่นักพนันวัยรุ่นอายุ 11 - 17 ปี ส่วนใหญ่ยังเล่นแบบออฟไลน์ (Offline Gambling) ประเภทห่วยชุด (Scratch Cards) โดยให้เหตุผลว่า เพราะเทคโนโลยีระบบป้องกันของระบบออนไลน์ดีกว่า ขณะที่แบบออฟไลน์นั้นอาศัยคนควบคุมซึ่งอาจมีความหลวม-ปล่อยปลະละเลยให้เด็กเยาวชนสามารถแอบลักลอบเล่นได้ง่าย เนื่องจากระบบคัดกรองไม่ดีเท่าที่ควร<sup>36</sup>

---

<sup>33</sup> Robert T. Wood and Robert J. Williams, Internet Gambling: Past, Present, and Future, *Op. cit.*, 503.

<sup>34</sup> อ้างใน *เรื่องเดียวกัน*, 499.

<sup>35</sup> Irene Lai Kuen Wong and Ernest Moon Tong So, Internet Gambling Among High School Students in Hong Kong, *Journal of Gambling Studies*, 30(3), 2014, 565-576.

<sup>36</sup> อ้างใน Martin Lycka, Online Gambling: Towards a Transnational Regulation?, *Gaming Law Review*, 15(4), 2011, 181.

### สถานภาพทางสังคม

กล่าวโดยรวม ผู้เล่นเกมพนันออนไลน์มักมีการศึกษาที่ดี ส่วนใหญ่มีงานประจำทำ มีรายได้สูงกว่ารายได้เฉลี่ยของคนทั่วไป หรือกำลังอยู่ในวัยศึกษา พุดง่าย ๆ คือมีสถานภาพทางสังคมค่อนข้างสูง เนื่องจากเป็นกลุ่มคนที่มีความสามารถเข้าถึงโครงข่ายสารสนเทศ มีความพร้อมของอุปกรณ์ กอปรกับต้องมีความรู้พื้นฐานด้านเทคโนโลยีพอสมควร

Sally Gainsbury และคณะ (2012) พยายามศึกษาเชิงประชากรศาสตร์ถึงความแตกต่างระหว่างกลุ่มลูกค้าของคาสีโนแบบดั้งเดิมกับคาสีโนออนไลน์ โดยเลือกใช้วิธีการศึกษาผ่านการสำรวจทางอินเทอร์เน็ตจากนักพนันชาวออสเตรเลียจำนวน 6,682 ราย พบว่ากลุ่มคนเล่นคาสีโนออนไลน์มีแนวโน้มเป็นผู้ชาย รายได้สูง การศึกษาดี และมีทัศนคติเชิงบวกต่อการพนัน ปัจจัยดึงดูดที่สำคัญอยู่ที่ความเป็นส่วนตัว และปกปิดตัวตน เธอพยายามชี้ให้เห็นว่าการพนันออนไลน์สร้างตลาดใหม่ของลูกค้าขึ้นมาซึ่งก็ไม่ได้เข้าช้อนกับลูกค้าของคาสีโนดั้งเดิมเสียทีเดียว<sup>37</sup> สอดคล้องกับ Jarrod Jolly (2011) ค้นพบว่าคนเล่นพนันทางอินเทอร์เน็ตมีฐานะทางสังคม เศรษฐกิจ และการศึกษาดีกว่าคนเล่นคาสีโนแบบเก่า แถมรายได้ยังสูงกว่าอีกด้วย<sup>38</sup> ขณะที่ทางสมาคมการพนันอเมริกัน (2006) ระบุว่าร้อยละ 61 ของนักพนันออนไลน์จบการศึกษาขั้นต่ำชั้นปริญญาตรี ร้อยละ 41 มีรายได้ 75,000 เหรียญสหรัฐต่อปี (สูงกว่าเส้นขีดแบ่งระดับปานกลางในยุคนั้น)<sup>39</sup>

<sup>37</sup> Sally M. Gainsbury, Robert Wood, Alex Russell, Nerilee Hing and Alex Blaszczynski, A Digital Revolution: Comparison of Demographic Profiles, *Computers in Human Behavior*, 28(4), 2012, 1388-1398.

<sup>38</sup> Jarrod Jolly, The Safest Bet: Revisiting the Regulation of Internet Gambling in Australia, *Gaming Law Review*, 15(7-8), 2011, 444.

<sup>39</sup> อ้างใน Robert T. Wood and Robert J. Williams, Internet Gambling: Past, Present, and Future, *Op. cit.*, 499.



เป็นที่ชัดเจนว่าการเล่นพนันออนไลน์ดึงเอากลุ่มคนหน้าใหม่ที่เป็นเยาวชน นักเรียน นักศึกษาเข้าสู่สนามการพนันเพิ่มขึ้น เพราะสอดคล้องกับวิถีชีวิตของคนรุ่นใหม่ที่มีสัมพันธ์อยู่กับโลกของอินเทอร์เน็ตตลอดเวลา



อย่างไรก็ตาม สำหรับบางประเทศแล้ว ด้วยระบบรองรับที่ดีสามารถประมวลผลคุณลักษณะของผู้เล่นได้ทันทีจากฐานข้อมูลที่มี เนื่องจากบังคับให้ผู้เล่นต้องทำการลงทะเบียนเพื่อสร้างบัญชีก่อนเล่น เช่นที่รัฐนิวเจอร์ซีย์ของสหรัฐอเมริกา จึงไม่ต้องมาฆัวเสียเวลาทำการสำรวจให้ยุ่งยาก รายงานประจำปี 2014 ของรัฐนิวเจอร์ซีย์ จากจำนวน 378,103 รายชื่อผู้ใช้ที่ลงทะเบียนบัญชีสำหรับเล่นพนันออนไลน์ภายในรัฐ สามารถแจกแจงข้อมูลออกมาได้เบ็ดเสร็จ นั่นคือ สัดส่วนระหว่างผู้หญิงกับผู้ชายอยู่ที่ประมาณ 1 ต่อ 3 ส่วนใหญ่เป็นผู้มีงานทำ โดยมากนิยมเล่นเวลาทำงาน และยังคงพบผู้ที่มีปัญหาติดการพนันค่อนข้างน้อย โดยเฉพาะเมื่อเทียบกับนักพนันในคาสิโนแบบดั้งเดิม<sup>40</sup>

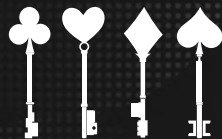
---

<sup>40</sup> Sophia Huard, Online Gambling Legalization in the United States: from the Perspectives of Land-based Casinos and State Governments, *Gaming Law Review*, 22(2), 2018, 90.



8

ทำไมคนหันมา  
เล่นพนันออนไลน์?  
และมีพฤติกรรม  
ในการเล่นอย่างไร?



คำถามตามข้อบทรข้อแรกไม่ยากนัก เชื่อว่าผู้อ่านหลายคนก็คงตอบได้ในทันทีว่าเป็น **ความสะดวกและเข้าถึงง่าย (Convenience and Ease of Access)** เช่นเดียวกับงานวิจัยจำนวนมากซึ่งก็พูดเป็นเสียงเดียวกันทำนองนี้ โดยเฉพาะกับงานวิจัยหลายชิ้นที่พูดถึงไปบ้างแล้วในบทก่อนๆ

Sally Gainsbury (2012) พบว่าความสะดวกเป็นข้อดีอันดับต้นๆ ของการพนันทางอินเทอร์เน็ต โดยกลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ให้เหตุผลสนับสนุนดังนี้ เนื่องจากเปิดให้บริการตลอด 24 ชั่วโมง (57%) ไม่ต้องขับรถออกจากบ้านเพื่อไปเล่น (51%)<sup>41</sup> ตลอดจนรู้สึกว่าการเล่นพนันจากบ้านของตนเองปลอดภัย และรู้สึกคุ้นเคยกับสภาพบรรยากาศ อีกทั้งเมื่อเล่นพนันจากที่บ้านทำให้ผู้เล่นสามารถควบคุมเวลาและกิจกรรมอื่น ที่ต้องทำในชีวิตได้ดีกว่า ช่วยลดค่าใช้จ่ายจิปาถะที่ตามมา เช่น ค่าอาหาร-เครื่องดื่ม ค่าน้ำมัน ค่าที่พัก

---

<sup>41</sup> Sally Gainsbury, *Op. cit.*, 74.

งานศึกษากลุ่มนักเรียนในอังกฤษที่เล่นพนันออนไลน์ก็ให้น้ำหนักเรื่องความสะดวกมากที่สุด เพราะสามารถเล่นได้ตลอดเวลาไม่ว่าเวลาไหนก็ตาม<sup>42</sup> กลุ่มนักเรียนสองกองร้อยละ 54.3 ตอบว่าเลือกเล่นพนันออนไลน์ด้วยอยู่ในสภาพแวดล้อมที่ปลอดภัย โดยมากถึงร้อยละ 94.3 เล่นอยู่กับบ้าน<sup>43</sup> ผู้เล่นทั่วไปในออสเตรเลียเห็นว่าสะดวกเพราะไม่ต้องออกจากบ้านไปยังที่อื่น (54.9%) สามารถเข้าถึงง่ายได้ตลอด 24 ชั่วโมง (46.2%) ไม่ต้องเจอคนที่ไม่ปรารถนา (29.5%) บรรยากาศไม่แออัด (31.4%) ความเป็นส่วนตัวและความรู้ตัวตนของผู้เล่น (28.5%)<sup>44</sup> สมาคมการพนันแห่งอเมริกาก็พบเหตุผลหลักในการเล่นพนันออนไลน์ไม่ต่างกันคือ มีความสะดวกสบาย (48%) รู้สึกสนุกสนาน/ตื่นเต้น/บันเทิง (24%) ไม่ต้องขับรถไกล (24%) เป็นต้น<sup>45</sup>

แม้งานบางชิ้นเปลี่ยนวิธีการไปใช้คำถามปลายเปิด คำตอบที่ได้ก็เช่นเดิม เมื่อถามถึงข้อดีของการพนันออนไลน์ ผู้ตอบส่วนใหญ่ (3,925 รายจากกลุ่มตัวอย่าง 6,654 ราย) ระบุว่าเพราะความง่ายและความสะดวกเป็นอันดับแรก<sup>46</sup> อีกทั้งยังเข้ากันได้ดีกับวิถีชีวิตของสังคมสมัยใหม่

เหตุผลส่วนหนึ่งข้างต้นสะท้อนว่า ในสายตาของคนจำนวนไม่น้อยมองคาสีโนแบบดั้งเดิมด้วยความไม่สบายใจ โดยเฉพาะในแง่ความปลอดภัยในการเล่น ทว่าคาสีโนออนไลน์สามารถเข้ามาชดเชย ช่วยทำให้รู้สึกดีขึ้น

<sup>42</sup> Mark Griffiths and Andrew Barnes, Internet Gambling: An Online Empirical Study Among Student Gamblers, *International Journal of Mental Health and Addiction*, 6(2), 2008, 194-204.

<sup>43</sup> Irene Lai Kuen Wong and Ernest Moon Tong So, *Op. cit.*, 565.

<sup>44</sup> Sally M. Gainsbury, Robert Wood, Alex Russell, Nerilee Hing and Alex Blaszczynski, *Op. cit.*, 1394.

<sup>45</sup> อ้างใน Robert T. Wood and Robert J. Williams, Internet Gambling: Past, Present, and Future, *Op. cit.*, 501.

<sup>46</sup> อ้างใน Jonathan Parke, Adrian J. Parke, Jane L. Rigby, Niko Suhonen and Leighton Vaughan Williams, "The eCOGRA Global Online Gambler Report," in Robert J. Williams, Robert T. Wood and Jonathan Parke (Editors), *Op. cit.*, 148.

นอกจากปัจจัยหลักดังกล่าวแล้ว ยังพบปัจจัยรองอยู่หลายเรื่อง ไม่ว่าจะเป็นเรื่องความเชื่อมั่นที่มีต่อผู้ประกอบการ (การันตีว่าเราจะไม่ถูกโกง) เหตุผลส่วนตัวของผู้เล่น เช่น ได้รับการยอมรับในหมู่เพื่อนฝูง เกิดความภาคภูมิใจในตนเอง (Self Esteem) แสวงหาความสนุกสนาน สร้างสีสันให้ชีวิต หนีออกจากปัญหาประจำวันที่ต้องเผชิญได้ชั่วขณะหนึ่งก็ยิ่งดี ซึ่งข้อนี้ค่อนข้างคล้ายกับเหตุผลของคนที่เล่นการพนันแบบปกติธรรมดาทั่วไป

รวมทั้งสาเหตุปลีกย่อยอื่น เช่น ผู้เล่นบางส่วนเล่นพนันออนไลน์เพราะถูกกระตุ้นเร้าจากโฆษณาหรือโปรโมชั่น, เพราะในสถานที่เล่นการพนันไม่อนุญาตให้สูบบุหรี่/ดื่มเหล้า เล่นอยู่ที่บ้านจึงดีกว่า, คาสิโนออนไลน์ทำให้ผู้เล่นสามารถหลอกเป็นเพศตรงข้าม ตบตาผู้ซึ่งตนกำลังเล่นพนันอยู่ด้วยได้ เช่น หลอกกว่าเป็นผู้ชายเพื่อให้การเล่นดูชิงชังหรือหลอกกว่าเป็นผู้หญิงเพื่อให้อีกฝ่ายยอมใจอ่อน, ผู้หญิงส่วนใหญ่ต้องใช้เวลาอยู่ที่บ้าน พนันออนไลน์จึงเหมือนเข้ามาเติมเต็มบางสิ่งที่หายไป เพราะสามารถเล่นพร้อมๆ กับเลี้ยงลูกหรือทำงานบ้านได้

Wood กับ Williams (2007) สรุปถึงแรงจูงใจสำคัญที่ทำให้คนหันมาเล่นพนันออนไลน์ออกเป็นข้อๆ อย่างกระชับ ดังนี้<sup>47</sup>

- (1) ความสะดวก สบาย และง่าย
- (2) ไม่ชอบบรรยากาศและกลุ่มลูกค้าในคาสิโนแบบเดิม
- (3) คุณสมบัติในการตั้งค่าและคุณลักษณะของระบบเกม และ
- (4) อัตราได้พนันสูงกว่าและเสียพนันต่ำกว่า

---

<sup>47</sup> Robert T. Wood and Robert J. Williams, *Internet Gambling: Past, Present, and Future*, *Op. cit.*, 501.

ส่วนคำถามข้อหลังนั้นตอบยากกว่า ต้องแยกพิจารณาเป็นด้านๆ โดยอ้างอิงงานวิจัยมาช่วยตอบ ซึ่งก็ไม่สามารถนำไปใช้อธิบายนักพนันออนไลน์ในทุกบริบทหลังคมได้ แต่ก็พอจะให้ภาพคร่าวๆ ได้อยู่บ้าง

**ประเภทการพนัน** ผลสำรวจที่มีออกมาหลายครั้ง (ส่วนใหญ่ทำในสหรัฐอเมริกา) ยืนยันตรงกันว่า แบล็คแจ็คได้รับความนิยมมากที่สุด รองลงมา สลับกันระหว่างสล็อตแมชชีนกับวิดีโอโป๊กเกอร์ บาคาร่าไม่เป็นที่นิยมมากนัก ในตลาดนี้ (ผิดกับตลาดเอเชีย ซึ่งยังไม่มีผลการศึกษาออกมารองรับมากเท่าที่ควร) ทว่าเอาเข้าจริงแล้วก็ไม่ตายตัว คนคนเดียวชอบเล่นการพนันหลายชนิดหาใช่เรื่องแปลก

อย่างไรก็ตาม ประเภทของการพนันมีความสัมพันธ์กับเรื่องเพศและอายุ ด้วย การพนันกีฬา ม้าหรือสุนัขแข่ง เกมที่ต้องใช้ทักษะเป็นที่ชื่นชอบของผู้ชาย ขณะที่ผู้หญิงนิยมเล่นเกมที่ไม่ซับซ้อน อย่างบิงโกกับลอตเตอรี่ กลุ่มผู้เล่นอายุน้อยนิยมเล่นพนันกีฬากับเว็บไซต์โดยตรง ส่วนกลุ่มผู้เล่นอายุมากมักใช้การส่งข้อความผ่านเอเยนต์ เนื่องจากไม่ค่อยถนัดที่จะใช้เครื่องมือเทคโนโลยี

**รูปแบบการเข้าถึง** การพนันออนไลน์เอื้ออำนวยให้ผู้เล่นสามารถเข้าถึงได้จากหลายสถานที่ ทั้งที่บ้าน ที่ทำงาน สถานศึกษา และหลายทาง ไม่ว่าผ่านหน้าจอมือถือ หรืออุปกรณ์พกพาต่างๆ ซึ่งบ้านพักถือเป็นสถานที่หลักของผู้เล่นพนันออนไลน์ รองลงมาคือ สถานที่ทำงาน เช่นงานวิจัยของ Wood กับ Williams ซึ่งถามผู้เล่นการพนันออนไลน์ว่าเล่นที่ใดเป็นหลัก คำตอบที่ได้

คือกว่าร้อยละ 87 เล่นที่บ้าน มีเพียงร้อยละ 4.3 เท่านั้นที่รับว่าเล่นที่ทำงาน และด้วยผู้เล่นพนันออนไลน์ส่วนใหญ่มีงานประจำ ทำให้ช่วงเวลาในการเล่นพนันส่วนใหญ่อยู่ตอนเย็น โดยเฉพาะในช่วง 18.00-00.00 น. มากถึง 64% เล่นช่วงบ่ายแค่ 16% และราว 10% เท่านั้นที่เล่นระหว่าง 00.00-06.00 น.<sup>48</sup>



รูปที่ 16 นักพนันขณะกำลังเล่นรูเล็ตออนไลน์ผ่านมือถือ

ที่มา: [www.ft.com](http://www.ft.com)

<sup>48</sup> Sally Gainsbury, *Op. cit.*, 68.

**ค่าใช้จ่ายเพื่อเล่นพนัน** งานวิจัยบางชิ้นชี้ชัดว่ารายจ่ายเพื่อการพนันของผู้เล่นพนันออนไลน์มากกว่าผู้เล่นพนันแบบเก่า โดยเปรียบเทียบจากค่าใช้จ่ายเพื่อการพนันแบบเฉลี่ยรายเดือน และในกรณีรัฐเล็ทออนไลน์ ผลการศึกษาออกมาตอกย้ำว่าผู้เล่นแบบออนไลน์ลงพนันมากกว่าผู้เล่นแบบออฟไลน์ ถ้าลองพิจารณาภาพรวมของการเล่นในแต่ละครา<sup>49</sup> อีกประเด็นที่น่าสนใจคือ ผู้ชายมีแนวโน้มที่จะหมดเงินไปกับการพนันออนไลน์มากกว่าผู้หญิง

งานศึกษาของ eCOGRA ปี 2007 ระบุว่าผู้เล่นพนันออนไลน์ลงเงินต่อครั้ง (Stake) อยู่ที่ 30 - 60 เหรียญสหรัฐ (หรือ 1,000 - 2,000 บาท ณ อัตราแลกเปลี่ยนปัจจุบัน) งานวิจัยเมื่อปี 2009 พบว่าผู้เล่นในแคนาดาส่วนใหญ่ (55%) ลงพนันน้อยกว่า 25 เหรียญแคนาดาต่อครั้ง (เกือบ 600 บาทไทย) แต่เมื่อคิดเป็นรอบแล้ว (Session) มากถึง 49% ที่ลงพนันรวมกันมากกว่า 1,000 เหรียญแคนาดา (หรือตกเป็นเงินไทยประมาณ 23,000 กว่าบาท)<sup>50</sup> อย่างไรก็ดี จากรายงานของ bwin ผู้ให้บริการพนันกีฬารายใหญ่ของยุโรป โดยติดตามการใช้จ่ายผ่านบัญชีของผู้เล่นกว่า 4 หมื่นบัญชีในระยะเวลา 8 เดือน พบว่าผู้ซึ่งเล่นพนันกีฬาควบคุมการเล่นการพนันของตนได้ดี ส่วนใหญ่วางเดิมพันเพียงครั้งละไม่เกิน 5 ยูโร (200 บาท) มีเพียง 2-3% เท่านั้นที่ลงพนันรวมกันในห้วงเวลาดังกล่าวเกินกว่า 10,000 ยูโร (350,000 บาท) และลูกค้ากลุ่มนี้ (ที่เล่นเฉพาะพนันกีฬา) เล่นได้-เสียน้อยกว่ากลุ่มลูกค้าซึ่งเล่นโป๊กเกอร์ออนไลน์อย่างเห็นได้ชัด<sup>51</sup>

<sup>49</sup> Tom Cole, Douglas J. K. Barrett and Mark D. Griffiths, Social Facilitation in Online and Offline Gambling: A Pilot Study, *International Journal of Mental Health and Addiction*, 9(3), 2011, 240-247.

<sup>50</sup> อ้างใน Sally Gainsbury, *Op. cit.*, 71.

<sup>51</sup> อ้างใน *เรื่องเดียวกัน*, 72.

**ระยะเวลาที่ใช้** ผู้เล่นโดยมากใช้เวลาน้อยกว่า 2 ชั่วโมง หรืออาจเป็นช่วงสั้นกว่านั้น รายงานของ eCOGRA ข้างต้นก็พบว่าผู้เล่นส่วนใหญ่เล่นพนันออนไลน์ 2-3 ครั้งต่อสัปดาห์ และเล่นครั้งละราว 1-2 ชั่วโมง วิจัยของ Robert J. Williams และคณะพบว่าเฉลี่ยต่อสัปดาห์แล้วผู้เล่นพนันออนไลน์ใช้เวลาไปราว 5 ชั่วโมง และมีเพียงแค่ร้อยละ 4 เท่านั้นที่ระบุว่าเล่นมากกว่า 20 ชั่วโมงต่อสัปดาห์<sup>52</sup> ผลวิจัยในออสเตรเลียพบว่าผู้ที่เล่นพนันออนไลน์คนเดียวตามลำพังจะใช้เวลามากกว่าผู้ที่เล่นพนันร่วมกับผู้อื่นเช่นเพื่อนหรือคนในครอบครัว<sup>53</sup>

---

<sup>52</sup> Robert T. Wood and Robert J. Williams, *The Casino City Study A Large-scale International Study of Online Gamblers*, *Op. cit.*, 109.

<sup>53</sup> อ้างใน Sally Gainsbury, *Op. cit.*, 71.



ภาคสาม

ถอดรหัส  
เชิงผลกระทบ

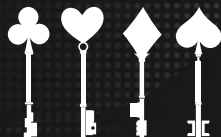
**IMPACT**

ถอดรหัส  
คดีออนไลน์



9

ผลกระทบ  
ในระดับตัวบุคคล  
ของการพนัน  
ออนไลน์



ในทางวิชาการ การพนันออนไลน์ส่งผลกระทบต่อทั้งทางบวกและลบ ซึ่งย่อมมีระดับของการพิจารณาหลายชั้น ทว่างานส่วนใหญ่มักให้ความสำคัญศึกษาผลกระทบในด้านลบ (Negative Impacts) ในส่วนของผู้เล่นเป็นหลัก แยกเป็นผลกระทบโดยตรงต่อตัวคนเล่นเอง ทั้งเรื่องการเรียนรู้ เรื่องการทำงาน (ขาดงานบ่อย ประสิทธิภาพการทำงานลดลง) สุขภาพกาย และสุขภาพจิต ตลอดจนผลกระทบโดยอ้อมถึงครอบครัว โดยเฉพาะจากภาระหนี้สินซึ่งสมาชิกในครอบครัวต้องหาหนทางเข้ามาช่วยเหลือ

ใจกลางของงานศึกษาในมิตินี้จึงเจาะจงศึกษากลุ่มผู้ที่มีปัญหาติดการพนัน (Problem Gambling) เป็นพิเศษ สร้างเครื่องมือประเมินการติดพนันหลายต่อหลายแบบ แบบที่นิยมใช้กันมากคือ South Oaks Gambling Screen (1987) คำถามประเมินพฤติกรรมติดพนันอย่างง่าย ๆ 20 ข้อ คิดค้นโดย Henry Lesieur และ Sheila Blume อิงจาก DSM-III ซึ่งเคยถูกใช้เป็นเกณฑ์ในการวินิจฉัยและจำแนกโรคทางจิตเวชมาก่อน

งานวิจัยจำนวนหนึ่งอาศัยวิธีวิทยาการวิจัยเชิงทดลอง (Experimental Research) ใช้กลุ่มประชากรขนาดเล็ก บางงานเลือกศึกษาผลกระทบที่เกิดกับกลุ่มวัยรุ่นแค่มิก็คนด้วยซ้ำไป แต่ใช้ช่วงเวลายาวนาน เพื่อดูพัฒนาการก่อน-หลัง เป้าหมายใหญ่เพื่อแสวงหาวิธีการลดความเสี่ยงจากการติดพนัน

ปัญหาติดการพนันดังกล่าวหมายถึงการที่บุคคลหนึ่งเล่นพนันหลายประเภท (Greater Number of Gambling Formats) และใช้จ่ายเพื่อการพนันเป็นอันมาก (Higher Net Financial Expenditure on Gambling) งานของ Robert T. Wood กับ Robert J. Williams (2012) เชื่อว่าผู้เล่นพนันออนไลน์มีความเสี่ยงที่จะติดการพนันมากกว่าผู้เล่นพนันแบบออฟไลน์สูงถึง 3-4 เท่า<sup>54</sup> สอดคล้องกับงานมากมายในหลายประเทศซึ่งผลลัพธ์ที่ได้ไม่แตกต่างกันไม่ว่าเนเธอร์แลนด์ สวีเดน สเปน สหรัฐฯ และในบรรดาผู้ที่ติดการพนันออนไลน์ทั้งหมดรวมประมาณร้อยละ 20-40 จัดว่าติดการพนันขั้นปานกลางไปจนถึงระดับรุนแรงหรือติดอย่างหนัก

เมื่อพิจารณาในรายละเอียด ปัญหาที่ตามมาจากการติดการพนันที่งานวิจัยจำนวนมากสรุปตรงกัน ได้แก่ ด้านการเรียน การเล่นพนันในวัยเรียนส่งผลต่อการเรียนที่ตกต่ำลงหรือทำให้ขาดเรียนบ่อยมากขึ้น เช่น งานชิ้นหนึ่งศึกษาเด็กเรียนระดับมัธยมในรัฐคอนเนตทิคัต 2,006 คน พบว่ากลุ่มที่เล่นการพนันออนไลน์มีผลการเรียนที่แย่ลงอย่างเห็นได้ชัด<sup>55</sup> ด้านสุขภาพร่างกายผู้ที่เล่นพนันออนไลน์จะเสพยาเสพติดหรือสูบบุหรี่มากกว่ากลุ่มที่ไม่เล่นพนันออนไลน์ (เล่นพนันแบบเก่า) จากการเจาะจงศึกษาผู้เล่นพนันออนไลน์จำนวน 563 ราย มีร้อยละ 45 ดื่มเครื่องดื่มแอลกอฮอล์ไปด้วยขณะเล่นพนัน นอกนั้นร้อยละ 33 สูบบุหรี่ ร้อยละ 9 เสพกัญชา และร้อยละ 4 ใช้สารออกฤทธิ์อื่นๆ เช่น โคเคน ยาไอซ์ ที่ทำให้อยู่กับเกมการพนันได้นานขึ้น และช่วยให้คลายเครียด<sup>56</sup> แน่นนอน การติดยาเหล่านี้ย่อมสร้างปัญหาต่อสุขภาพกายและใจในระยะยาวชนิดยากหลีกเลี่ยง

<sup>54</sup> Robert T. Wood and Robert J. Williams, *The Casino City Study A Large-scale International Study of Online Gamblers*, *Op. cit.*, 120.

<sup>55</sup> Marc N. Potenza, Justin D. Wareham, Marvin A. Steinberg, Loreen Rugle, Dana A. Cavallo, Suchitra Krishnan-Sarin and Rani A. Desai, *Correlates of At-Risk/Problem Internet Gambling in Adolescents*, *Journal of the American Academy of Child and Adolescent Psychiatry*, 50(2), 2011, 150-159.

<sup>56</sup> อ้างใน Sally Gainsbury, *Op. cit.*, 67.

Mirella Yani-de-Soriano และคณะวิจัย (2012) พบผู้ที่มีปัญหาติดการพนันออนไลน์มักดื่มเครื่องดื่มแอลกอฮอล์อย่างหนักในระยะเวลาสั้น ๆ ที่เรียกว่า Binge Drinking ซึ่งเป็นการดื่มแอลกอฮอล์มากกว่าปกติเพื่อให้เกิดความมึนเมาหรือรับรู้ผลของแอลกอฮอล์ได้โดยทันที ผลการศึกษากลุ่มที่ติดการพนันคิดเป็น 96% และกลุ่มเสี่ยงที่จะติดการพนันจำนวน 49% มีพฤติกรรมการดื่มเช่นนี้ ขณะที่กลุ่มที่ไม่ติดการพนันหรือไม่ใช่กลุ่มเสี่ยงมีเพียงร้อยละ 3 เท่านั้นที่พบ<sup>57</sup>

ด้านสภาพจิตใจ งานของ Neil Matthews (2009) สะท้อนว่าระหว่างที่กำลังเล่นการพนันออนไลน์อยู่นั้น ผู้เล่นจะรู้สึกดี เช่น รู้สึกกระตือรือร้น มีพลัง ตื่นเต้น คลายความเครียด ลืมปัญหาชีวิต ด้วยความที่ใจจดจ่ออยู่กับการพนันช่วยให้รู้สึกว่าเวลาผ่านไปเร็ว แต่พบว่าภายหลังจากการเล่นเสร็จสิ้นลง ผู้เล่นกลับมีสภาวะทางอารมณ์ที่เป็นลบ (Negative Mood) เกิดความรู้สึกกลัว โกรธ หดหู่ เกลียดชัง นั่นหมายความว่าความรู้สึกดีมีขึ้นในระยะเวลาอันสั้นเท่านั้น ซึ่งไม่พบในช่วงก่อนหรือหลังเล่นการพนัน จึงตั้งใจอยากกลับไปเล่นการพนันอีก เพื่อให้อารมณ์ดีขึ้นหรือระบายความไม่สบายอารมณ์ต่าง ๆ ออกไปอย่างน้อยชั่วประเดี๋ยว<sup>58</sup>

---

<sup>57</sup> Mirella Yani-de-Soriano, Uzma Javed and Shumaila Yousafzai, Can an Industry Be Socially Responsible If Its Products Harm Consumers? The Case of Online Gambling, *Journal of Business Ethics*, 110(4), 2012, 491-492.

<sup>58</sup> Neil Matthews, Bill Farnsworth and Mark D. Griffiths, A Pilot Study of Problem Gambling among Student Online Gamblers: Mood States as Predictors of Problematic Behavior, *CyberPsychology & Behavior*, 12(6), 2009, 741-745.

งานอีกชิ้นหนึ่งที่น่าสนใจโดย Roberta R. Boughton (2016) ศึกษาผลกระทบในกลุ่มผู้หญิงที่ติดการพนันออนไลน์โดยเฉพาะ กลุ่มตัวอย่างโดยเฉลี่ยเล่นพนันออนไลน์อย่างน้อย 3 ชนิดในแต่ละเดือน ปัญหาที่ติดตามมา 35% เป็นเรื่องพฤติกรรมการกินผิดปกติ (Binge Eating) สับสนหรือกับค่าใช้จ่ายในการช้อปปิ้ง (Compulsive shopping) พบอยู่ 31% เท่ากัน ผู้หญิงที่ประสบปัญหาติดพนันใช้เงินถึง 75% ของรายได้ในแต่ละเดือนในการเล่นพนัน 58% ติดหนี้บัตรเครดิตจากการพนัน 50% ต้องกู้ธนาคาร 50% ค้ำชำระค่าใช้จ่ายต่างๆ 39% ยืมเงินจากครอบครัว 31% ต้องขายทรัพย์สินส่วนตัว 12% ถอนเงินออกจากกองทุนออมทรัพย์ และมีถึง 11% ที่ต้องกลายเป็นคนล้มละลาย<sup>59</sup>

แม้ผู้เล่นพนันออนไลน์ส่วนใหญ่ไม่ได้มีปัญหาดังกล่าว แต่ต้องยอมรับว่าผู้เล่นการพนันออนไลน์มีแนวโน้มติดการพนัน และมีความเสี่ยงที่จะสูญเสียเงินให้กับการพนันได้มากกว่าผู้ที่เล่นพนันในลักษณะอื่น เหตุผลหนึ่งอาจเป็นเพราะไม่ได้ใช้เงินจริง (Real Money) ในการเล่นก็เลยไม่รู้รู้สึกสำนึกถึงคุณค่าของเงินที่เสียไป

อย่างไรก็ตาม ครอบครัวย่อมต้องได้รับผลกระทบจากปัญหาการติดพนันของสมาชิกในครอบครัวด้วย คู่สมรสหรือแม่มักเป็นคนแรกๆ ที่ผู้ติดการพนันตัดสินใจที่จะบอก เพราะต้องการแรงสนับสนุนทั้งทางใจและการเงิน สมาชิก

---

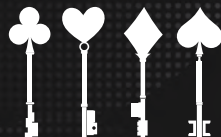
<sup>59</sup> Roberta R. Boughton, Farah Jindani and Nigel E. Turner, Group Treatment for Women Gamblers Using Web, Teleconference and Workbook: Effectiveness Pilot, *International Journal of Mental Health and Addiction*, 14(6), 2016, 1083-1084.

ในครอบครัวย่อมได้รับแรงกดดันและความเครียดเช่นกัน เพราะต้องเป็นผู้คอย  
ปกปิดความลับเรื่องการติดการพนันของสมาชิกในครอบครัว หรือช่วยปกปิด  
การกระทำผิดกฎหมายเพื่อหาเงินมาใช้หนี้พินัน รวมทั้งอาจต้องให้ความ  
ช่วยเหลือทางการเงิน ซึ่งส่งผลต่อความสัมพันธ์อันดีในครอบครัว โดยเฉพาะ  
กับความสูญเสียความรู้สึกไว้นื้อเชื่อใจที่เคยมีต่อกัน ซึ่งนั่นอาจเป็นสาเหตุ  
ของการหย่าร้างหรือการตัดพ่อ-ตัดแม่-ตัดลูกในที่สุด



10

อาชญากรรม  
การพนันออนไลน์:  
ผลกระทบต่อผู้เล่น  
ผู้ประกอบการ  
และรัฐ



อาชญากรรมไซเบอร์กับการพนันทางอินเทอร์เน็ต (Cyber Crime and Internet Gambling) นับเป็นอีกหัวข้อสำคัญที่แวดวงวิชาการต่างประเทศสนใจ เนื่องจากธรรมชาติของการพนันช่องทางนี้ไร้ตัวตน (Anonymous) และไม่มีกฎระเบียบควบคุมชัดเจน (Unclear Regulations) การพนันออนไลน์จึงถูกใช้เป็นช่องทางก่ออาชญากรรมคอมพิวเตอร์ได้ง่าย สืบหาต้นตอของผู้ก่อเหตุที่เป็นบุคคลนิรนามได้ยาก และส่งผลกระทบต่อหลายระดับนับแต่ระดับเล็กสุดคือผู้เล่นไปจนถึงระดับใหญ่โตอย่างบ้านเมือง ในที่นี้ขออธิบายไล่เรียงไปที่ระดับ

### **ระดับผู้เล่น**

การโกงผู้เล่นของเว็บไซต์พนันเป็นเรื่องที่พบได้ทั่วไป มิใช่เฉพาะแต่เว็บเถื่อน หากเคยเกิดกับเว็บไซต์ที่ได้รับอนุญาตอย่างถูกต้องตามกฎหมายอีกด้วย เริ่มตั้งแต่ขั้นตอนของการสมัครเข้าเล่น อาชญากรหลายรายสร้างเว็บไซต์ปลอมขึ้นมาให้ดูเหมือนของจริง ตั้งใจล้วงข้อมูลต่างๆ ของผู้เล่น ทั้งข้อมูลส่วนตัว เช่น อายุ เลขบัตรประจำตัวประชาชน ข้อมูลการเงิน เช่น หมายเลขบัญชีธนาคาร ข้อมูลบัตรเครดิต หรือข้อมูลการติดต่อ เช่น ที่อยู่บ้าน ที่อยู่ทำงาน นำเอาไปใช้ในทางมิชอบ โดยเฉพาะอย่างยิ่งในทางธุรกรรมการเงิน เช่น โอนเงินไปยังบัญชีปลายทางซึ่งเปิดขึ้นเพื่อรองรับเงินที่ได้มาด้วยวิธีการทุจริต จากนั้นคนร้ายจะไปถอนเงินออกจากบัญชี หรือนำไปใช้ซื้อสินค้าหรือบริการจนหมด

ระหว่างการเล่นก็พบกรณีปัญหา อาทิ น้องโงงผู้เล่น เล่นได้แต่ไม่ได้เงิน หรือยกยอกผู้เล่น เอาเงินเปิดบัญชีหรือวางมัดจำของผู้เล่นไป โดยที่ยังไม่สามารถเข้าเล่นได้เลย หรือใช้วิธีการที่ไม่เป็นธรรมต่าง ๆ นานา เช่น ตั้งค่าซอฟต์แวร์เกมให้เอาชนะผู้เล่นอยู่เสมอ คดีใหญ่คดีหนึ่งที่มักถูกกล่าวถึงเกิดขึ้นในวงการโป๊กเกอร์ออนไลน์ เมื่อตรวจสอบพบเว็บไซต์ Absolute Poker กับ UltimateBet โกงเงินของลูกค้ายกบัญชีรวมกัน 20 กว่าล้านเหรียญสหรัฐ ยิ่งไปกว่านั้นผู้เล่นยังอาจถูกโกงจากผู้เล่นด้วยตนเอง ซึ่งก็มีทั้งที่กระทำคนเดียวหรือเป็นกลุ่มวางแผนรวมตัวกันเล่นเพื่อรุมผู้เล่นรายอื่น บ้างก็ถึงขั้นใช้โปรแกรมที่ทำให้ลวงรู้ไพ่ของเราได้<sup>60</sup>



รูปที่ 17 เว็บไซต์โป๊กเกอร์ออนไลน์ที่ตกเป็นข่าวอื้อฉาวถูกกล่าวหาว่าโกงเงินผู้เล่น  
 บุลคาร์รวมกันหลายสิบล้านเหรียญสหรัฐ

ที่มา: www.cardschat.com

<sup>60</sup> James Banks, *Online Gambling and Crime: Causes, Controls and Controversies*, (Surrey: Ashgate, 2014), 99-100.

ความเสี่ยงที่ผู้เล่นอาจต้องเผชิญหลังการเล่น เช่น ผู้ประกอบการบางรายถูกฟ้องล้มละลายทำให้เงินที่ผู้เล่นโอนเข้าไปในบัญชีล่วงหน้าไม่ได้รับคืน เนื่องจากจึงปิดเว็บไซต์หนีเสียก่อน เช่นที่เคยมีผู้เล่นในอเมริกาและแคนาดาต้องสูญเสียรวมกันมหาศาลซึ่งค้างอยู่ในระบบบัญชีของเว็บไซต์คาสิโนออนไลน์ ผู้เสียหายชาวแคนาดาฟ้องร้องบริษัท Full Tilt เพื่อเรียกเงินคืนจำนวน 10 ล้านดอลลาร์แคนาดา และเงินเยียวยาอีก 5 ล้านดอลลาร์แคนาดา ส่วนผู้เสียหายชาวอเมริกันคาดว่าหมดเงินไปถึงกว่า 150 ล้านดอลลาร์สหรัฐ<sup>61</sup> แน่นนอน ความเสี่ยงที่ผู้เล่นต้องเผชิญย่อมเพิ่มสูงขึ้นหากเล่นพนันกับเว็บไซต์ที่ไม่ได้รับการรับรอง

ตัวอย่างงานศึกษาเกี่ยวกับประเด็นอาชญากรรมการพนันทางอิเล็กทรอนิกส์ของ John L. McMullan กับ David C. Perrier (2003) ในกรณีรัฐโนวาสโกเชียของแคนาดา พบว่าผู้เล่นได้รับผลกระทบจากการล้วงเอาข้อมูลทางคอมพิวเตอร์โดยอาศัยโปรแกรมเถื่อนต่างๆ หรือใช้โปรแกรมเพื่อควบคุมผลการเล่นมากที่สุด<sup>62</sup>

### ระดับผู้ประกอบการ

อาชญากรรมไซเบอร์ไม่ได้มุ่งเอาผลประโยชน์จากผู้เล่นเท่านั้น หากแต่ยังมีผู้ประกอบการที่ตกเป็นเป้าหมายใหญ่ จากหลายกรณีที่เคยเกิดขึ้น บางเว็บไซต์ถูกแฮกเข้าไปแก้ไขระบบจนทำให้ต้องจ่ายเงินให้กับผู้ชนะมากกว่าความเป็นจริง เช่น ในปี 2001 มีผู้เล่นกว่า 140 รายได้เงินจากการพนัน

<sup>61</sup> Sally Gainsbury, *Op. cit.*, 78-79.

<sup>62</sup> John L. McMullan and David C. Perrier, Technologies of Crime: The Cyberattacks on Electronic Gambling Machines, *Canadian Journal of Criminology*, 45(2), 2003, 165.

รวมกันมากถึง 1.9 ล้านเหรียญในระยะเวลาเพียงแค่วันี่ชั่ววมอง หรือเจาะเข้าไปขโมยเอาเงินมาจากเว็บไซต์โดยตรง เช่น ในปี 2011 Anthony Mitchell ได้เข้าโจมตีข้อมูลของบริษัทพนันออนไลน์ชื่อดัง Zynga สามารถขโมยขีพเป็นเงิน 400 พันล้านดอลลาร์ และนำไปขายต่อผ่าน Facebook ในราคาถูกหรือในปี 2013 มีวัยรุ่นชาวอาร์เจนตินาคคนหนึ่ง ถูกจับฐานลักลอบเข้าโจมตีเว็บไซต์การพนันโดยนำเงินออกมาได้ราว 50,000 เหรียญต่อเดือน<sup>63</sup> เป็นที่นำสังเกตว่าหากการโจมตีนั้นกระทำโดยผู้ที่มีความเชี่ยวชาญด้านคอมพิวเตอร์ก็ยิ่งสร้างผลกระทบใหญ่หลวงและมีความเสียหายมูลค่ามหาศาล

นอกจากนี้ยังมีการเรียกเอาเงินจากเว็บไซต์พนันออนไลน์ โดยอาศัยเทคนิคทางคอมพิวเตอร์ขั้นสูงเพื่อเข้าแทรกแซงการทำงานของระบบคอมพิวเตอร์หวังเรียกเอาเงินจากผู้ประกอบการที่ต้องการหลีกเลี่ยงการสูญเสียเงินจำนวนมากเรียกว่าเป็น “การกรรโชกทรัพย์ทางไซเบอร์” (Cyberextortion) ซึ่งปรากฏให้เห็นบ่อยครั้ง ช่วงปี 2003 - 2004 ในกรณีของ BetCris เว็บไซต์การพนันที่มีฐานอยู่ที่คอสตาริกา เว็บไซต์ Multibet.com ของออสเตรเลียหรือบริษัท Grafix Softech ในรัสเซีย กลุ่มโจมตีเรียกเงิน \$40,000 จาก BetCris โดยส่งอีเมลข่มขู่ว่าเว็บไซต์จะใช้งานไม่ได้อีกต่อไป ซึ่งเมื่อถึงเวลาโจมตีก็ใช้เวลาเพียง 20 นาทีเท่านั้นในการทำให้เว็บไซต์ล่ม เช่นเดียวกับ Multibet ที่ก็ได้รับการข่มขู่ทางอีเมลแบบเดียวกัน ซึ่งผู้บริหารปฏิเสธที่จะจ่ายเงิน ทำให้ระบบถูกโจมตีเป็นเวลาหลายวันต่อเนื่อง จนต้องพัฒนาระบบป้องกันใหม่ขึ้นใช้แทน ขณะที่ทางบริษัท Grafix Softech ที่มีเว็บไซต์พนันในการดูแลกว่า 120 เว็บไซต์ทั่วโลก ยอมรับว่าเงินที่ต้องใช้ไปในการฟื้นฟูระบบไม่คุ้มค่า สู้ยอมจ่ายเงินเพื่อไม่ให้ระบบถูกโจมตีตั้งแต่ต้นยังดีเสียกว่า โดยฐานที่มั่นสำคัญของกลุ่มโจมตีพวกนี้มักอยู่ในรัสเซีย ประเทศที่ถูกเรียกขาน

<sup>63</sup> อ้างใน James Banks, *Op. cit.*, 101-102.

ว่าเป็นดินแดน “Hack Zone” เนื่องจากมีแฮกเกอร์ที่ตั้งใจเจาะระบบพนันออนไลน์เพื่อหาเลี้ยงชีพอาศัยอยู่ที่นี้เป็นจำนวนมาก<sup>64</sup>

รายงานของทาง AGA ปี 2006 แสดงให้เห็นว่า 46% ของผู้เล่นรู้จักกลวิธีการโกงคาสิโนออนไลน์ ซึ่งทำได้ด้วยหลายวิธี เช่น ลงทะเบียนหลายบัญชีเพื่อให้ได้โบนัสมากขึ้น, ฟ้องร้องเพื่อไม่ต้องจ่ายเงิน, ใช้บัตรเครดิตของบุคคลอื่นมาเล่นแทน เรื่อยไปจนถึงการเจาะระบบเพื่อเพิ่มเงินรางวัล ขโมยชีพหรือสร้างชีพปลอม, เล่นแบบรวมหัวสมคบคิดกับผู้เล่นรายอื่น, ใช้โปรแกรมโกงเว็บไซต์การพนัน เป็นต้นว่าช่วยให้เห็นไพ่หรือคำนวณวิธีการเล่นของคู่แข่งได้ ตัวอย่างโปรแกรมโกงโป๊กเกอร์ซึ่งเป็นที่รู้จักคือ SmokePoker และ Holdem Genius หากเป็นการพนันกีฬาออนไลน์ก็เช่น ใช้คอมพิวเตอร์พกพาหรือมือถือลงพนันกีฬาโดยอาศัยจังหวะดีเลย์ (Delay) ระหว่างการรายงานผล, ก่อกวนเว็บไซต์ขณะที่มีเกมแข่งขันรายการใหญ่ เช่นที่บริษัทรับพนันถูกกฎหมายของอังกฤษต้องสูญเสียเงินกว่า 70 ล้านเหรียญ จากการที่เว็บไซต์หลายร้อยแห่งถูกโจมตีพร้อมกันเมื่อปี 2004<sup>65</sup>

มีงานชิ้นหนึ่งที่น่าสนใจของ John L. McMullan กับ Aunshul Rege (2007) ใช้วิธีการค้นคว้าเอกสารบนอินเทอร์เน็ต จำนวน 3,200 ชิ้น เมื่อจำแนกแล้วพบข่าวสารถึงกว่า 1,800 ชิ้นที่มีความเกี่ยวข้องกับการโจมตีเว็บไซต์พนันออนไลน์ ภัยคุกคามจากอาชญากรรมไซเบอร์ต่ออุตสาหกรรมการพนันออนไลน์พบได้ในหลายลักษณะ ตามปกติมักโจมตีในรูปของไวรัสเพื่อเข้าไปทำการขโมยข้อมูล หรือหลอกลวงว่าเป็นเจ้าของเว็บไซต์นั้น หรือทำให้เจ้าของไม่สามารถเข้าถึงหรือใช้งานได้ โดยการทำให้พื้นที่ข้อมูลของเครื่องเต็มเพื่อหาทางเอาเงินออกมา เป็นอาทิ<sup>66</sup>

---

<sup>64</sup> John McMullan and Aunshul Rege, Cyberextortion at Online Gambling Sites: Criminal Organization and Legal Challenges, *Gaming Law Review*, 11(6), 2007, 648-665.

<sup>65</sup> อ้างใน James Banks, *Op. cit.*, 80.

<sup>66</sup> John McMullan and Aunshul Rege, *Op. cit.*, 651-652, 655.



เนื่องจากธรรมชาติของการ  
พนันออนไลน์ที่ไร้ตัวตน และ  
ไม่มีกฎระเบียบควบคุมชัดเจน  
มันจึงถูกใช้เป็นช่องทางก่อ  
อาชญากรรมคอมพิวเตอร์  
ได้โดยง่าย สืบหาต้นตอของ  
ผู้ก่อเหตุที่เป็นบุคคลนิรนาม  
ได้ยาก และส่งผลกระทบต่อ  
หลายระดับ นับแต่ระดับ  
เล็กสุดคือผู้เล่นไปจนถึงระดับ  
ใหญ่โตอย่างบ้านเมือง



## ระดับรัฐ

การพนันออนไลน์ที่เป็นไปอย่างแพร่หลายนั้นส่งผลกระทบต่อรัฐอยู่ไม่น้อยเช่นกัน โดยเฉพาะอย่างยิ่งจากเว็บไซต์พนันที่ดำเนินการไม่ถูกต้องตามกฎหมาย จึงไม่ตกอยู่ภายใต้การควบคุมของรัฐ ประชาชนในฐานะผู้เล่นย่อมไม่ได้รับการปกป้องหรือคุ้มครอง งานวิจัยส่วนใหญ่เท่าที่มีพยายามสะท้อนปัญหาใหญ่ทั้งทางด้านเศรษฐกิจ ความมั่นคง และสังคมที่เป็นผลจากการพนันออนไลน์

ในด้านเศรษฐกิจ พบว่าการมีเว็บไซต์พนันผิดกฎหมายส่งผลด้านลบต่อการจัดเก็บภาษีเข้ารัฐ และกระทบถึงรายได้ของผู้ประกอบการที่ได้รับการรับรองตามกฎหมาย เช่นในฝรั่งเศสที่รายได้จากการพนันก็พาลลดลงอย่างมากในปี 2011 เนื่องจากเป็นช่วงที่มีผู้ประกอบการที่ไม่ได้รับอนุญาตเข้ามาขงชิงรายได้ของผู้ประกอบการเดิมไป เช่นเดียวกับ Svenska Spel ของสวีเดนรายได้ก็ลดลงอย่างต่อเนื่องจากการเข้ามาเกินแบ่งตลาดของ Unibet ผู้ประกอบการภายนอกประเทศที่ให้บริการโดยไม่ได้รับอนุญาต<sup>67</sup>

ยิ่งไปกว่านั้น การพนันออนไลน์ยังส่งผลต่อมิติด้านความมั่นคงอันเนื่องมาจากอาชญากรรมการฟอกเงิน (Money Laundering) ที่นิยมใช้ช่องทางของธุรกิจพนันในการปกปิดแหล่งที่มาของเงินที่แท้จริง ทั้งนี้ ขั้นตอนของการฟอกเงินมักกระทำผ่าน 3 ขั้นตอนคือ (1) นำเงินผิดกฎหมายเข้าสู่ระบบการเงิน (Placement) (2) การโอนเงินไปสู่ช่องทางที่หลากหลายเพื่อให้ตรวจสอบไม่ได้ (Layering) และ (3) การนำเงินกลับเข้ามาในระบบบัญชี (Integration) ซึ่งเจ้าหน้าที่รัฐยากในการติดตามตรวจสอบเส้นทางการเงิน<sup>68</sup>

<sup>67</sup> อ้างใน James Banks, *Op. cit.*, 63-64.

<sup>68</sup> George Mangion, Perspective from Malta: Money Laundering and Its Relation to Online Gambling, *Gaming Law Review and Economics*, 14(5), 2010, 363.

เว็บไซต์พนันออนไลน์คือช่องทางที่ช่วยให้ผู้ต้องการนำเงินผิดกฎหมายเข้ามาแลกย้ายถ่ายโอนเพื่อแปลงให้กลายเป็นเงินที่ได้มาโดยชอบด้วยกฎหมายและไม่สามารถตรวจสอบต้นทางที่แท้จริงได้ ซึ่งในแง่นี้สามารถทำได้ทั้งจากผู้เล่นและผู้ประกอบการ สำหรับกรณีของผู้เล่นอาจนำเงินไม่ถูกกฎหมายเข้าบัญชีเว็บไซต์พนันจำนวนมาก แต่ลงพนันเล่นด้วยเงินจำนวนน้อย ก่อนจะถอนเงินออกมาทั้งหมดจากบัญชี หรือนำเงินเข้าบัญชีโดยไม่ได้ลงพนัน แต่ใช้บัญชีเพื่อพักเงินผิดกฎหมาย เพื่อรอเวลาโอนเงินย้ายออกไปยังบัญชีอื่นในประเทศที่เป็นแหล่งฟอกเงิน หรือใช้วิธีซื้อชีพแล้วหาทางแลกกลับคืนมาในรูปแบบอื่น เช่น เช็ค

ในปี 2011 มีเว็บไซต์พนันออนไลน์จำนวนมากที่ลักลอบให้บริการในอเมริกา ถูกตั้งข้อหาฉ้อโกงธนาคาร ฟอกเงิน และความผิดเกี่ยวกับการพนันผิดกฎหมาย ซึ่งจะหยิบยกประเด็นนี้มาพูดถึงอีกครั้งในบทต่อไป

อย่างไรก็ตามแต่ ปฏิเสธมิได้เลยว่าปัญหาติดการพนันมีผลให้คนจำนวนหนึ่งต้องตัดสินใจก่ออาชญากรรมตามมา หรือเรียกว่าเป็นอาชญากรรมที่เกี่ยวข้องกับการพนัน (Gambling Related Crime) เหตุผลหลักที่คนกลุ่มนี้กระทำผิดก็เพื่อให้ได้เงินมาเล่นพนันอีกหรือเพื่อใช้แก้ปัญหาค่าใช้จ่ายเฉพาะหน้าจากเงินที่สูญหายไป ในออสเตรเลียระบุว่าผู้ติดการพนันมากถึง 2 ใน 3 ก่ออาชญากรรม อย่างเช่นลักทรัพย์ ฉ้อโกง ยักยอก ซึ่งการกระทำผิดจะยิ่งพบมากขึ้นในกลุ่มผู้ที่ติดการพนันอย่างหนัก, ในอังกฤษ จากการสำรวจผู้ติดการพนัน 178 ราย พบว่าร้อยละ 86 เคยก่ออาชญากรรมเพื่อหาเงินมาใช้เล่นการพนัน และมากถึงร้อยละ 58 ทำกับสมาชิกในครอบครัวของตัวเอง และ ส่วนใหญ่เป็นความผิดเกี่ยวกับทรัพย์ ทว่าข้างต้นหมายถึงการพนัน

โดยรวม หากเจาะจงพิจารณาเฉพาะการพนันออนไลน์ เคยมีงานวิจัยบางชิ้น บ่งชี้ว่าการติดการพนันออนไลน์มีความสัมพันธ์กับการก่ออาชญากรรมเกี่ยวกับการเงินที่ไม่รุนแรงมากนัก โดยการกระทำผิดส่วนใหญ่เป็นไปเพื่อให้ได้เงินมา เล่นพนันทั้งสิ้น<sup>69</sup>

---

<sup>69</sup> อ้างใน James Banks, *Op. cit.*, 83-85.



ภาคสี่

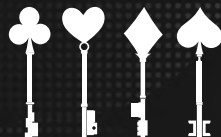
ถอดรหัส  
เชิงกฎหมาย

**REGULATION**



11

การพนันออนไลน์  
ในสหรัฐอเมริกา:  
หนึ่งประเทศ  
หลายระบบ



หลังจากได้พูดถึงงานศึกษาเกี่ยวกับคาสีโนออนไลน์ในมิติต่างๆ โดยรวมทั้งด้านอุปทาน (Supply) จากแง่มุมของผู้ประกอบการ ด้านอุปสงค์ (Demand) ในส่วนของผู้เล่น และด้านผลกระทบ (Impact) แต่ละระดับไปแล้วในบทต่างๆ ของทั้ง 3 ภาคข้างต้น ภาคสุดท้ายนี้จะแยกอธิบายออกเป็นรายประเทศ/กลุ่มประเทศ เพื่อให้เห็นความซับซ้อนและหลายหลากของการพนันออนไลน์ที่มีในแต่ละประเทศ เน้นมองผ่านมาตรการ นโยบาย และระบบกฎหมาย (Regulation) เป็นหลัก โดยขอตั้งต้นที่สหรัฐอเมริกา

### **ความเป็นมาโดยทั่วไป**

สหรัฐอเมริกาเป็นรัฐรวม (Federal State) ที่ซึ่งการพนันเริ่มตั้งต้นมาตั้งแต่ในยุคสมัยอาณานิคมแล้ว แต่ยังมีไข่การพนันเชิงธุรกิจที่ทำกันอย่างเป็นล่ำเป็นสัน จวบจนทศวรรษที่ 1930 ระหว่างภาวะเศรษฐกิจตกต่ำครั้งใหญ่ (Great Depression) พลังทางการเมืองได้ทำให้สิ้นสุดยุคซึ่งการพนันเป็นสิ่งต้องห้าม เริ่มจากการเปิดคาสีโนที่ลาสเวกัสในรัฐเนวาดา ปี 1931 ตามด้วยลอตเตอรี

สมัยใหม่ของเปอร์โตริโก (หนึ่งในดินแดนของอเมริกา) เมื่อปี 1934<sup>70</sup> จากนั้นหลังสงครามโลกครั้งที่สอง เครือข่ายโทรศัพท์เอกชนแพร่หลายมากขึ้นจึงมีการเปิดตลาดการพนันกีฬาและแทงม้าแข่งข้ามรัฐช่วงทศวรรษที่ 1960 การเปิดคาสิโนที่แอตแลนติกซิตีในรัฐนิวเจอร์ซีย์ ปี 1976 ก่อนที่ในทศวรรษ 1980 จะเป็นยุคทองของตู้ขายลอตโต้และเครื่องเล่นอิเล็กทรอนิกส์ เป็นไปตามวิวัฒนาการทางความคิด จากทัศนคติที่เคยมองการพนันเป็นปัญหาสังคมก็เปลี่ยนเป็นสภข่งเห็นโอกาสในการหารายได้เข้ารัฐเพื่อประโยชน์สาธารณะ

ในเชิงหลักการรัฐธรรมนูญ การพนันถือเป็นกิจการภายในของมลรัฐ (State) ขึ้นอยู่ที่แต่ละรัฐ ไม่ใช่กิจการระดับประเทศ เป็นอำนาจสงวน (Power Reserved) ไว้ให้แก่รัฐ เว้นแต่กรณีที่เป็นการค้าขายข้ามเขตแดนระหว่างรัฐ (Commerce Clause) สภาคองเกรสถึงจะมีอำนาจออกกฎหมายในเรื่องนั้นๆ จวบจนสมัยของประธานาธิบดี John F. Kennedy ที่มีนโยบายปราบปรามผู้มีอิทธิพลได้ผลักดันกฎหมายหลายฉบับในช่วงนี้ ด้วยเห็นว่า การพนันข้ามรัฐ เป็นสิ่งที่ต้องปราบปรามอย่างเอาจริงเอาจัง เพื่อตัดแข้งขาของขบวนการมาเฟียที่กำลังกลายเป็นปัญหาใหญ่ของชาติ และนี่เองถือเป็นจุดเริ่มต้นของความขัดแย้ง-ข้อพิพาทระหว่างรัฐบาลกลางกับหลายมลรัฐในเรื่องการพนัน โดยเฉพาะอย่างยิ่งกับการมาถึงของการพนันทางอินเทอร์เน็ต

---

<sup>70</sup> ไบรูดดา 43 มลรัฐของอเมริกามีลอตเตอรี่ (หวยบนดิน) รัฐแรกคือ New Hampshire (1963) รัฐล่าสุดคือ North Carolina (2005) ส่วนใหญ่เกิดขึ้นในทศวรรษ 1980 (เกือบ 20 รัฐ) วัตถุประสงค์เพื่อใช้เป็นงบประมาณทั่วไป (18 รัฐ) กับด้านการศึกษา (17 รัฐ) เป็นหลัก นอกนั้นก็มักเพื่อผู้สูงอายุ สิ่งแวดล้อม พัฒนาเศรษฐกิจ หน่วยปกครองท้องถิ่น ที่มาของกฎหมายเกี่ยวกับเรื่องนี้มาจากการออกเสียงประชามติ (24 รัฐ) กระบวนการนิติบัญญัติปกติ (13 รัฐ) และริเริ่มเสนอกฎหมายโดยประชาชน (6 รัฐ) ตามลำดับ ข้อมูล ณ ปี 2007 ดู Garry Smith, David C. Hodgins and Robert J. Williams, *Op. cit.*, 599-600 ปัจจุบันเขียนเพิ่มเป็น 45 รัฐแล้ว อีก 2 รัฐที่เพิ่งมีคือ Arkansas (2009) กับ Wyoming (2013)



รูปที่ 18 มพตต์ต่อสื่อเขียน Jay Cohen ที่ปรากฏในสื่ออินเทอร์เน็ต

ที่มา: [www.gambling911.com](http://www.gambling911.com)

### กฎหมายควบคุมการพนันออนไลน์ของรัฐบาลกลาง

ก่อนหน้าปี 2006 กล่าวได้ว่าที่อเมริกาไม่ได้มีกฎหมายเกี่ยวกับการพนันออนไลน์ 'โดยตรง' หากแต่เกิดจากการปรับเอากฎหมายที่มีอยู่แล้วมาใช้ โดยเฉพาะกับ Wire Act (1961) ที่กลายเป็นเครื่องมือเชิงนโยบายสำคัญในการปราบปรามผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับกิจการพนันออนไลน์ข้ามชาติ ปัญหา คือ การสื่อสารแบบไร้สายในที่นี้ เอาเข้าจริงน่าจะหมายถึงเฉพาะโทรเลข โทรศัพท์ และการสื่อสารโทรคมนาคมในทำนองนี้เท่านั้น แต่จากมุมมองของกระทรวงยุติธรรม และศาลไม่เห็นเช่นนั้น มีพลเมืองอเมริกันหลายคนถูกจับกุมและถูกตัดสินให้จำคุกเป็นจำนวนมากด้วยกฎหมายนี้ คดีตัวอย่างสำคัญเกิดกับคนที่ชื่อ Jay Cohen ชาวอเมริกันที่ย้ายไปพำนักอยู่ในประเทศแอนติกา เขาก่อตั้งธุรกิจรับแทงพนันกีฬาผ่านอินเทอร์เน็ตในชื่อ World Sports Exchange

โดยมีกลุ่มเป้าหมายคือชาวอเมริกัน จัดทะเบียนเว็บไซต์และตั้งเซิร์ฟเวอร์ที่นั่น ซึ่งการพนันออนไลน์เป็นสิ่งถูกกฎหมาย เริ่มเปิดให้บริการในปี 1995 ถือเป็นผู้นำรายแรกๆ กระทั่งเอฟบีไอเริ่มเข้ามาสืบสวนเมื่อปี 1997 และจับกุมเขากับพวกขณะกลับมาเยี่ยมบ้านที่อเมริกาในปี 1998 เมื่อคดีความขึ้นสู่ชั้นศาล ในที่สุด ปี 2000 เขาได้ถูกศาลอุทธรณ์ของรัฐบาลกลางตัดสินจำคุก 21 เดือน และปรับอีก 5,000 เหรียญ<sup>71</sup> ท่ามกลางข้อถกเถียง-โต้แย้งทางกฎหมายในหลายประเด็น ทั้งเรื่องกฎหมายขัดกัน (ไม่ผิดกฎหมายแอนติกา แต่ผิดกฎหมายอเมริกา), ตำแหน่งที่ตั้ง (การพนันเกิดขึ้นที่ไหน ที่ตั้งเซิร์ฟเวอร์หรือที่อยู่คนเล่น)<sup>72</sup>, ขอบเขตคำนิยาม (คำว่า Wire เจตนาใช้กับการสื่อสารแบบมีสาย แต่การเข้าถึงอินเทอร์เน็ตโดยมากเป็นแบบไร้สาย หรือ Wireless เช่น WI-FI) ถึงกระนั้น ศาลในคดีต่างๆ มักพิพากษาโดยยึดหลักจำเลยเล็งเห็นได้ว่าผลจะเกิดขึ้นในสหรัฐอเมริกา (Effects-based)

อนึ่ง หากตีความ Wire Act อย่างเคร่งครัดก็กินความเฉพาะการพนันกีฬา ไม่ครอบคลุมถึงชนิดของการพนันอื่น โดยเฉพาะประเภทคาสิโนออนไลน์ และสามารถบังคับใช้ได้เฉพาะการพนันข้ามรัฐหรือระหว่างประเทศเท่านั้น ไม่รวมถึงการพนันภายในรัฐ ซึ่งบางรัฐยอมรับให้ถูกกฎหมาย คำพิพากษาของหลายศาลที่ทยอยมีออกมาก็เห็นพ้องเช่นนี้ กล่าวโดยย่อก็คือ ศาลปฏิเสธการขยายขอบเขตการใช้กฎหมายนี้ออกไปอย่างกว้างขวางเกินกว่าเจตนารมณ์ดั้งเดิม ซึ่งรัฐบาลพยายามจะเอาผิดกับองค์กรธุรกิจที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับ

---

<sup>71</sup> ดูเพิ่มเติม "United States v. Jay Cohen, 260 F.3d 68 (2d Cir. 2001)," *CourtListener*, (n.d.), from <https://www.courtlistener.com/opinion/774381/united-states-v-jay-cohen/>

<sup>72</sup> จากคดี *People ex rel. Vacco v. World Interactive Gaming Corp.* เมื่อปี 1999 ศาลฎีกาของรัฐนิวยอร์กเคยชี้ว่า การเล่นพนันโดยส่งข้อมูลจากรัฐนิวยอร์กผ่านระบบอินเทอร์เน็ตออกไปถือว่ากิจกรรมการพนันนั้นได้เกิดขึ้นในรัฐนิวยอร์กแล้ว, Mark B. Dubnoff, *State Bans on Internet Gambling May Be Unconstitutional*, *Gaming Law Review*, 12(3), 2008, 207.

อุตสาหกรรมนี้ ‘โดยอ้อม’ ในฐานะผู้สมคบคิดด้วย อาทิ บริษัทพัฒนาซอฟต์แวร์ที่ขายโปรแกรมให้ รวมถึงสถาบันการเงินที่เอื้ออำนวยความสะดวกในการชำระเงิน เช่นจากกรณี In re MasterCard International Inc. ศาลสหรัฐเขตนิวยอร์กตัดสินยกฟ้อง 2 คดีในปี 2001 ซึ่งทางมาสเตอร์การ์ดกับวีซ่าถูกกล่าวหาว่ายินยอมให้เว็บไซต์คาสิโนออนไลน์เข้าถึงการใช้บัตรเครดิตของผู้เล่นได้<sup>73</sup>

ถึงกระนั้น กระทรวงยุติธรรมสหรัฐยังคงแสดงท่าทีชัดเจนว่าการพนันออนไลน์ทุกชนิดถือเป็นสิ่งผิดกฎหมายรัฐบาลกลาง ทั้งนี้ เพื่อป้องปรามหลายรัฐในขณะนั้นที่กำลังพยายามทำให้การพนันออนไลน์ถูกกฎหมาย ซึ่งก็ทำให้มีเฉพาะ Wire Act ยังมีกฎหมายอีกหลายฉบับที่ถูกนำมาใช้จัดการขบวนการพนันข้ามชาติ อาทิ กฎหมายว่าด้วยการเดินทาง ค.ศ. 1961 (Travel Act) กฎหมายป้องกันกรกระทำมิฉฉีพ ค.ศ. 1970 หรือ RICO (The Racketeer Influenced and Corrupt Organizations)

อีกคดีที่โด่งดังคือ BETONSPORTS.com บริษัทพนันอังกฤษที่เข้าไปลงทุนตั้งเว็บไซต์อยู่ในคออสตาริกา เริ่มดำเนินการมาตั้งแต่ปี 1995 จนมีส่วนแบ่งรายได้ในตลาดสหรัฐปีละหลายพันล้านเหรียญ เป็นบริษัทที่ถูกเพ่งเล็งในลำดับต้นๆ ถึงขนาดว่ากระทรวงยุติธรรมสหรัฐฯ มีหนังสือแจ้งเตือนให้บริษัทยุติการทำธุรกิจรับพนันในอเมริกา และคืนเงินทั้งหมดที่อยู่ในบัญชีของคนอเมริกันคืนให้แก่เจ้าของ แต่บริษัทเพิกเฉย นำไปสู่การจับ CEO ของบริษัทในปี 2006 ตามด้วยการจับกุมนาย Gary Kaplan ผู้ก่อตั้งเว็บไซต์ชาวนิวยอร์กได้ที่สาธารณรัฐโดมินิกัน เขาถูกส่งให้กับทางเปอร์โตริโกเพื่อนำตัวกลับมาดำเนินคดี

<sup>73</sup> Q. I. Nelson Rose, Court Rules Internet Gambling Is Not Illegal, *Gaming Law Review*, 5(3), 2001, 159.

ในสหรัฐฯ ทั้งสองถูกดำเนินคดีโดยใช้กฎหมาย RICO ศาลตัดสินว่ามีความผิดทั้งคู่ กรณีนาย Kaplan ให้จำคุก 4 ปี<sup>74</sup>



รูปที่ 19 ภาพนาย Gary Kaplan เหยิงขังด้วยหน้าเว็บไซต์ BETONSPO RTS.COM

ที่มา: www.thephillygodfather.com

แต่ทว่ากฎหมายเหล่านี้ล้วนแต่ออกมาในยุคที่โลกยังไม่รู้จักอินเทอร์เน็ตด้วยซ้ำไป การปรับใช้เข้ากับการพนันออนไลน์จึงมีช่องโหว่ดังได้กล่าวข้างต้นนำไปสู่ความพยายามในการผลักดันให้มีกฎหมายควบคุมการพนันออนไลน์โดยเฉพาะ ในชื่อ Unlawful Internet Gambling Enforcement Act (ขอเรียกแบบย่อว่า UIGEA) ออกมาเมื่อ ค.ศ. 2006 ถือเป็นกฎหมายฉบับแรกในระดับประเทศของอเมริกาที่มีเจตนาสกัดกั้นธุรกิจการพนันทางอินเทอร์เน็ตที่ผิดกฎหมาย เพื่อมิให้เกิดช่องว่างในการบังคับใช้ขึ้นอีก

<sup>74</sup> I. Nelson Rose, Congress Close to Devastating Internet Gambling, *Gaming Law Review*, 10(5), 2006, 443.

กฎหมายฉบับนี้เรียกได้ว่าเป็นส่วนหนึ่งในประมวลกฎหมายอาญาสหรัฐฯ ที่ถูกผนวกเพิ่มเติมเข้าไป มีกลุ่มบุคคล/สถาบันการเงินซึ่งเกี่ยวข้องกับธุรกรรม การพนันบนอินเทอร์เน็ตเป็นเป้าหมายใหญ่ เนื่องจากธุรกิจการพนันออนไลน์ ส่วนใหญ่ดำเนินการอยู่นอกประเทศจึงอยู่นอกเขตอำนาจบังคับทางกฎหมายของตน การปราบปรามให้ได้ผลจริงจึงจำเป็นต้องตัดเส้นทางการเงินของธุรกิจเหล่านี้ เช่นจัดการผู้ให้บริการระบบชำระเงินทางอิเล็กทรอนิกส์ (E-Wallet) แทนที่จะไปจ้องจับแต่ต้นตอ ซึ่งเป็นไปได้ยาก โทษของผู้ฝ่าฝืนมีทั้งจำและปรับ จำคุกสูงสุดอยู่ที่ 5 ปี และต้องเลิกยุ่งเกี่ยวกับการพนันโดยเด็ดขาด

สาระสำคัญของ UIGEA อยู่ที่การบัญญัติให้การเคลื่อนย้ายเงินเดิมพันที่เกิดจากการพนันซึ่งไม่ได้รับอนุญาตเป็นความผิดอาญา แต่มิให้หมายรวมถึงการเคลื่อนย้ายเงินเดิมพันที่เกิดขึ้นภายในรัฐใดรัฐหนึ่ง (Intrastate Transactions) และในกฎหมายไม่ได้ระบุถึงชนิด/ประเภทของการพนันออนไลน์ที่ผิดกฎหมายลงไป ซึ่งต้องดูกฎหมายอื่นของรัฐบาลกลางประกอบ<sup>75</sup> เช่น Interstate Horseracing Act (1978) ยอมรับให้การแทงม้าแข่งผ่านระบบออนไลน์สามารถทำได้ ทั้งภายในรัฐและระหว่างรัฐ<sup>76</sup> แต่ Professional and Amateur Sports Protection Act (1992) ที่มีชื่อเล่นว่า PASPA ให้ถือว่า

<sup>75</sup> อ่านเพิ่มเติมใน ปียอร์ เป็ลสันพดุง, กฎหมายควบคุมการพนันออนไลน์ของประเทศอังกฤษและสหรัฐอเมริกา และแนวทางการปรับใช้พระราชบัญญัติการพนัน พ.ศ. 2478 กับการพนันออนไลน์, รายงานวิจัยฉบับสมบูรณ์ ศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน, (ม.ป.จ.), 57-63 และศึกษาทวีเคราะห์เกี่ยวกับกฎหมายฉบับดังกล่าวได้ที่ I. Nelson Rose, Viewpoint: The Unlawful Internet Gambling Enforcement Act of 2006 Analyzed, *Gaming Law Review*, 10(6), 2006, 537-541.

<sup>76</sup> อนึ่งในปี 2000 สภาคองเกรสทำการแก้ไขกฎหมายฉบับนี้ด้วยการขยายนิยามของคำว่า Interstate Off-track Wager ให้รวมไปถึงการเล่นพนันผ่านโทรศัพท์ ระบบคอมพิวเตอร์ และสื่ออิเล็กทรอนิกส์อื่น จึงชัดเจนว่าการแทงม้าแข่งทางอินเทอร์เน็ตเป็นเรื่องที่กฎหมายรับรองให้ทำได้ ทั้งภายในรัฐและระหว่างรัฐที่ยอมรับว่าการพนันม้าแข่งเป็นสิ่งถูกกฎหมายเช่นเดียวกัน นับแต่นั้นมาร้านรับแทงบ้านอกสนามแข่ง (Off-Track Betting: OTB) ก็เริ่มเปิดรับแทงจากทางไกลด้วยหลายวิธีการ บางรัฐก็ให้ตั้งร้านรับแทงบ้างทางไกล (Advance Deposit Wagering: ADW) ขึ้นแยกต่างหาก เช่น แคลิฟอร์เนีย และยอมให้ใช้บัตรเครดิตในการชำระเงินได้ด้วย, I. Nelson Rose, California Legalizes Internet Gambling, *Gaming Law Review*, 6(2), 2002, 81-82.

พนันกีฬาเป็นเรื่องที่ผิดกฎหมาย<sup>77</sup> ตลอดจนกฎหมายของมลรัฐ และชนเผ่าพื้นเมือง

อีกนัยหนึ่ง กฎหมายเท่ากับบังคับให้ผู้ประกอบการต้องมีมาตรการตรวจสอบอายุและตำแหน่งที่ตั้ง (Age and Location Verification) ของผู้เล่น ซึ่งสามารถสกัดกั้นการเข้าเล่นของผู้ที่ไม่มีสิทธิเล่นได้ เช่น บุคคลที่อาศัยอยู่ในรัฐที่การพนันออนไลน์เป็นสิ่งต้องห้าม, ผู้ซึ่งมีอายุไม่ถึงเกณฑ์เข้าเล่นได้ตามกฎหมายของแต่ละรัฐ แต่ยังไม่ครอบคลุมถึงการห้ามโฆษณาการพนันออนไลน์และล้าพังคนเล่นพนันออนไลน์ไม่มีความผิดตามกฎหมายแต่อย่างใด

ปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นตามมาหลัง UIGEA มีผลใช้บังคับในช่วงปลายปี 2006 คือ ผู้ให้บริการรายใหญ่หลายรายต้องตัดสินใจยุติการให้บริการในอเมริกา โดยปิดกั้นไม่ให้ผู้พนักอาศัยในสหรัฐฯ สามารถเข้าเล่นพนันกับเว็บไซต์ของตนได้ เช่น PartyPoker โดย PartyGaming (แอนติกา), 888.com โดย 888 Holdings (ยิบรอลตาร์), sportsbook.com กับ ParadisePoker.com โดย Sportingbet (อังกฤษ), Pinnacle Sports โดย Pinnacle (กีอราเซา) รวมไปถึงบริษัทซอฟต์แวร์เกมที่มีชื่อเสียง เช่น Boss Media (สวีเดน) ต่อมาวันที่ 15 เมษายน 2011 ได้เกิดเหตุการณ์ที่เรียกว่า Black Friday ขึ้น เมื่อ

---

<sup>77</sup> กฎหมาย PASPA มีเจตนาเพื่อปกป้องแวดวงกีฬาอาชีพและสมัครเล่นของอเมริกา โดยเฉพาะอย่างยิ่งกับปัญหาการล้มกีฬาและลือคผลการแข่งขัน (Match Fixing) เพราะมีการพนันเข้ามามีส่วนเกี่ยวข้อง โดยห้ามมิให้แต่ละมลรัฐอนุญาตให้มีการพนันกีฬาเป็นอันตราย ไม่ว่าในรูปแบบของออนไลน์หรือออฟไลน์ก็ตาม แต่กเวินมิให้ใช้กับ 4 รัฐที่ทำการพนันกีฬาถูกกฎหมายไปก่อนหน้านั้นแล้ว ได้แก่ เวนาตา, เดลาแวร์, โอเรกอน และมอนทานา สร้างความไม่พอใจให้แก่รัฐมิวเวอร์ซีย์ เพราะเห็นว่ารัฐตนต้องสูญเสียรายได้ไปเป็นอย่างมาก นำไปสู่การต่อสู้ในศาลสูงสุด ซึ่งทางศาลได้ตัดสินชี้ขาดว่ากิจกรรมการพนันกีฬาถือเป็นเรื่องภายใน เป็นอำนาจของรัฐ (States' Rights) ที่จะไม่ให้มีหรือไม่ก็ได้ กฎหมายนี้ไม่ขัดด้วยรัฐธรรมนูญ ในคดี Murphy v. National Collegiate Athletic Association (2018) ผลของคำพิพากษาดังกล่าวเปิดโอกาสให้แต่ละรัฐสามารถทำให้การพนันท้ายผลกีฬาถูกกฎหมายรัฐตนได้ตั้งแต่ปี 2018 เป็นต้นมา รวมทั้งในรูปแบบออนไลน์ ปลูกบรรยากาศที่คึกคักให้กับแวดวงอุตสาหกรรมพนันในสหรัฐอเมริกาอีกครั้งหนึ่ง

กระทรวงยุติธรรมสหรัฐเดินทางเปิดเว็บไซต์ที่ให้บริการโป๊กเกอร์ออนไลน์รายใหญ่หลายต่อหลายแห่ง เช่น PokerStars (โอล์ออฟแมน), Full Tilt (โอล์แลนด์), Absolute Poker (คานาวอก) ให้เหตุผลว่าเป็นกระทำการที่ฝ่าฝืนกฎหมาย UIGEA โดยมุ่งเอาผิดกับผู้บริหารของบริษัทเหล่านี้หลายสิบรายเช่นกัน

สำหรับคดีที่เป็นหมุดหมายสำคัญ ในทางแพ่งได้มีคดี *In re Baum* (2008) เกิดขึ้น ผู้หญิงคนหนึ่งชื่อ Darlene K. Baum ถูกฟ้องล้มละลายหลังตกเป็นหนี้บัตรเครดิตเกือบ 40,000 เหรียญจากการเล่นพนันออนไลน์ ศาลชี้ว่าหนี้ อันเกิดจากการพนันออนไลน์ดังกล่าวถือเป็นโมฆะ เพราะขัดต่อ UIGEA นั่นเอง<sup>78</sup> ขณะที่ในคดีอาญา ในปี 2007 เกิดกรณีที่ส่งผลสะเทือนเลือนลั่นต่อวงการ เมื่อ Stephen Lawrence กับ John LeFebvre สองผู้ก่อตั้ง NETeller ที่ให้บริการธนาคารออนไลน์ของแคนาดา ซึ่งเป็นที่นิยมใช้อย่างมากในแถบอเมริกาเหนือ ถูกจับด้วยฐานความผิดใหม่ตามกฎหมายฉบับนี้ อันเนื่องมาจากการสหรัฐฯ สืบสวนพบว่านักพนันจำนวนมากใช้บริการนี้ในการเล่นพนันกับเว็บไซต์ต่างๆ สุดท้าย NETeller ก็ต้องยอมยุติการให้บริการในสหรัฐอเมริกา ลงโดยสิ้นเชิง<sup>79</sup>

กรณีทั้งหลายต่างส่งผลให้ตลาดของการพนันออนไลน์ในสหรัฐอเมริกาท่วมตันทศวรรษที่ 2010 ซบเซาลงอย่างเห็นได้ชัด สถาบันการเงินต้องระมัดระวังตัวมากยิ่งขึ้น คนเล่นเองก็เริ่มหวาดระแวงและขาดความมั่นใจที่จะเล่น

<sup>78</sup> ดู Justin A. Volker, *Online Casinos Forced to Fold: Examining the Effects of In re Baum*, 386 B.R. 649 (Bankr. N.D. Ohio 2008), *Southern Illinois University Law Journal*, 35(2), 2011, 385-387.

<sup>79</sup> Justin Rex and David J. Jackson, *The Options for Internet Gambling in Canada*, *ACSUS Occasional Papers on Public Policy Series*, 1(3), 2008, 224-228.

## ความเป็นไปในระดับมลรัฐ

รัฐธรรมนูญสหรัฐมอบอำนาจการดูแลรักษาความสงบเรียบร้อย (Police Power) ให้กับมลรัฐ นั่นคือให้แต่ละรัฐสามารถที่จะออกกฎหมายควบคุมพฤติกรรมและบังคับใช้ให้เกิดความเป็นระเบียบเรียบร้อยภายใน บนพื้นฐานเรื่องสุขภาพ ความปลอดภัย ศีลธรรม สวัสดิการทั่วไปของพลเมืองของตนเอง การพินันก็ถูกยอมรับว่าอยู่ในขอบเขตของอำนาจของมลรัฐ (State power) ด้วย ซึ่งแต่ละรัฐก็มีทำทีในเรื่องนี้แตกต่างกันออกไป

หลายรัฐบัญญัติเรื่องการพนันลงไปรัฐธรรมนูญตัวเอง เช่น มอนทานา, นิวเจอร์ซีย์, แคลิฟอร์เนีย บางรัฐทำให้การพนันแทบทุกชนิดถูกกฎหมายของรัฐ บางรัฐยอมให้เพียงการพนันบางประเภท บางรัฐจำกัดสถานที่ให้เล่นคาสีโนแค้บนเรือ (River-boat Casino) บางรัฐยอมให้มีเฉพาะแต่คาสีโนขนาดย่อม (Racetrack Casino หรือที่นิยมเรียกย่อ ๆ Racinos) ขณะที่มิสซิสซิปปีรัฐที่ไม่ยอมให้มีการพนันแบบใดๆเลย แม้แต่ลอตเตอรี คือ ยูทาห์กับฮาวาย โดยมีปัจจัยการเมืองระดับรัฐเป็นตัวกำหนดนโยบายที่สำคัญ ซึ่งหลายครั้งก่อให้เกิดข้อขัดแย้งระหว่างรัฐขึ้น โดยเฉพาะกรณีของรัฐที่ตั้งอยู่ติดกันแต่กฎหมายไม่เหมือนกัน (การกระทำเรื่องเดียวกันให้ผลทางกฎหมายผิด/ถูกแตกต่างกัน) เช่น ยูทาห์กับเนวาดา, เนวาดากับแคลิฟอร์เนีย

พูดตามจริง นอกเหนือจากเนวาดากับนิวเจอร์ซีย์แล้ว คาสีโนเชิงธุรกิจ (Commercial Casino) เพิ่งก่อตัวเป็นรูปเป็นร่างจนกลายเป็นอุตสาหกรรมที่เฟื่องฟูขึ้นมาเมื่อรอยต่อของทศวรรษ 1990 นี้เอง ปัจจุบันรวมแล้วมี 26 รัฐที่มีคาสีโนประเภทนี้ตั้งอยู่ นอกจากนี้แล้วยังมีคาสีโนอีกประเภทหนึ่งที่อนุญาตให้ตั้งได้เฉพาะในเขตอนุรักษ์ของชนเผ่าพื้นเมือง (Tribal Casino) ซึ่งเปิดให้บริการอย่างจำกัดอยู่ใน 28 รัฐด้วยกัน<sup>80</sup>

<sup>80</sup> The American Gaming Association, State of the States 2019: The AGA Survey of the Commercial Casino Industry, (2018), 12-13, from [https://www.americangaming.org/wp-content/uploads/2019/06/AGA-2019-State-of-the-States\\_FINAL.pdf](https://www.americangaming.org/wp-content/uploads/2019/06/AGA-2019-State-of-the-States_FINAL.pdf)

วากลับเข้าเรื่องการพนันออนไลน์ จากการค้นคว้าพบว่ามีข้อถกเถียงต่างๆ ในแต่ละรัฐ ความเห็นประชาชนเองก็ยิ่งกำกวม โดยหัวงแรก หลายรัฐแสดงท่าทีต่อต้านชัดเจน ด้วยการผลักดันให้มีกฎหมายของรัฐที่ห้าห้ามปราม (Ban) การพนันออนไลน์ออกมาในเวลาไล่เลี่ยกันช่วงปี 2000 ได้แก่ เนวาดา หลุยส์เซียนา อิลลินอยส์ มิชิแกน เซาท์ดาโกตา ติดตามด้วยอินเดียนา มอนทานา โอเรกอน วอชิงตัน ตัวอย่างมาตรการต่างๆ เช่น ห้ามผู้ใดยุ่งเกี่ยวกับธุรกิจพนันที่ใช้อินเทอร์เน็ตหรือคอมพิวเตอร์เป็นสื่อกลางในการเล่น ห้ามไม่ให้ตั้งเซิร์ฟเวอร์การพนันอยู่ในรัฐ ปิดกั้นเว็บไซต์การพนันมิให้คนที่อยู่อาศัยภายในรัฐเข้าถึง ฯลฯ หลายรัฐแม้ยังไม่มียกกฎหมาย แต่ก็มีมาตรการอื่นที่ จะดำเนินคดีกับเจ้าของธุรกิจพนันข้ามชาติ เช่น วิสคอนซิน มินนิโซตา นิวยอร์ก มิสซูรี

และถึงแม้สหรัฐอเมริกาก็จะไม่มียกกฎหมายในระดับรัฐบาลกลางซึ่งเอาผิด 'คนเล่น' การพนันในทุกรูปแบบ แต่หากดูระดับรัฐแล้วถือเป็นเรื่องปกติ ซึ่งโทษฐานลักลอบเล่นการพนันออนไลน์ก็ค่อนข้างหนักเอากการ เช่น เนวาดา โทษจำคุก 1-6 ปี หรือปรับไม่เกิน \$10,000 หรือทั้งจำทั้งปรับ, อิลลินอยส์ โทษจำคุกไม่เกิน 1 ปี, หลุยส์เซียนา โทษปรับ \$500 และ/หรือจำคุก 6 เดือน<sup>81</sup>

ปัญหาที่สร้างความวิตกให้แก่รัฐเหล่านี้จึงต้องมีมาตรการทางกฎหมายออกมา เป็นไปเพื่อปกป้องผลประโยชน์ทางเศรษฐกิจของรัฐจากแหล่งรายได้หลักที่มาจากธุรกิจการพนันแบบดั้งเดิม อย่างไรก็ตาม ภายหลังจากเริ่มมีบางรัฐเปลี่ยนท่าทีหันไปในทางสนับสนุนการทำให้การพนันทางอินเทอร์เน็ตถูกกฎหมายอยู่บ้าง แต่ยังไม่มากนัก (ดูตารางข้างท้าย) ด้วยยอมรับความเป็นจริงว่าเป็นไปไม่ได้ที่จะควบคุมมันได้อย่างเบ็ดเสร็จเด็ดขาด เนื่องจากประสบการณ์ยากลำบากมากในการบังคับใช้กฎหมาย

<sup>81</sup> John D. Andrie, A Winning Hand: A Proposal for an International Regulatory Schema with Respect to the Growing Online Gambling Dilemma in the United States, *UNLV Gaming Research & Review Journal*, 10(1), 2006, 64-66.

ตารางที่ 1  
มรัฐที่รับรองให้การพนันทางอินเทอร์เน็ตถูกกฎหมายในประเทศสหรัฐอเมริกา<sup>82</sup>

รัฐ	กฎหมาย	ปี	ประเภทออนไลน์		หมายเหตุ
			คาสีโน	พนันกีฬา	
เดลาแวร์	House Bill 333	2012	/	/	กฎหมายออกปี 2012 เริ่มให้ใบอนุญาตในปี 2013 เปลี่ยนจากระบบทดลองเล่นเป็นใช้เงินจริงเมื่อปี 2014
เนวาดา	Assembly Bill 114	2013	/	/	-
นิวเจอร์ซีย์	Assembly Bill 2578	2013	/	/	-
เพนซิลเวเนีย	House Bill 392	2017	/	/	-
เวสต์เวอร์จิเนีย	House Bill 2934	2019	X	/	-

กล่าวได้ว่าในปัจจุบันครึ่งหนึ่งของรัฐทั้งหมดของอเมริกาไม่ได้มีกฎหมายโดยตรงเกี่ยวกับการพนันทางอินเทอร์เน็ต การพนันออนไลน์ยังคงเป็นธุรกิจสีเทาๆ รัฐที่รับรองให้ถูกกฎหมายมีเพียง 5 รัฐจาก 50 รัฐ หรือคิดเป็น 10% เท่านั้น ได้แก่ เดลาแวร์, เนวาดา, นิวเจอร์ซีย์, เพนซิลเวเนีย และเวสต์เวอร์จิเนีย (แยกเป็นคาสีโนออนไลน์ 4 รัฐ และพนันกีฬาออนไลน์ 5 รัฐ) เหตุผลสนับสนุนหลักไม่พ้นเพื่อสร้างรายได้เข้ารัฐเพิ่มขึ้น ผลจากความนิยมที่เสื่อมถอยของคาสีโนแบบเก่านั่นเอง ในที่นี้หยิบเอาตัวอย่างของ 2 รัฐที่เป็นต้นตำรับอุตสาหกรรมคาสีโนของประเทศมาพูดถึง

<sup>82</sup> The American Gaming Association, *Op. cit.*, 12-14 ฐานละเอียดเพิ่มเติมได้ดู <https://www.playusa.com/us/>

## เนวาดา

รัฐเนวาดาเป็นที่ตั้งของลาสเวกัส เมืองหลวงของอุตสาหกรรมการพนัน ไม่ใช่แค่สหรัฐ แต่เป็นของโลก ย้อนไปในปี 1997 เนวาดากลายเป็นรัฐแรกที่กำหนดให้การพนันทางอินเทอร์เน็ตเป็นสิ่งผิดกฎหมาย โดยยกเหตุผลสนับสนุนว่าเพื่อรักษาสุขภาพ ความปลอดภัย และสวัสดิภาพของพลเมืองของรัฐ กฎหมายนี้มุ่งเอาผิดทางอาญากับทั้งผู้เล่นและผู้จัดให้มีการพนันแบบออนไลน์ภายในรัฐ แม้การพนันออนไลน์ดังกล่าวจะเป็นสิ่งที่ถูกกฎหมายในรัฐต้นทางก็ตาม อย่างไรก็ตาม อย่างไรก็ดี กฎหมายได้เขียนเปิดช่องไว้ว่าหากได้รับอนุญาตจากรัฐก็จะไม่ถือว่าเข้าข่ายเป็นความผิดตามกฎหมายแต่อย่างใด

ต่อมาปี ค.ศ. 2001 ผู้ว่าการรัฐได้ลงนามในกฎหมาย Assembly Bill 466 ให้อำนาจคณะกรรมการควบคุมการพนันของรัฐ (Nevada Gaming Control Board) ในอันที่จะเสนอให้คณะกรรมการการพนันของรัฐ (Nevada Gaming Commission) พิจารณาให้มีการพนันทางอินเทอร์เน็ต (Interactive Gaming) ซึ่งไม่รวมถึงการพนันกีฬา ตลอดจนม้าแข่ง (ซึ่งมีกฎหมายของสภาองเกรสควบคุมอยู่) แรกเริ่มอนุญาตให้เฉพาะกลุ่มทุนที่ได้ใบอนุญาตประเภทโรงแรม-คาสีโน (Hotel-casinos หรือ Resort Hotel) เท่านั้นที่จะสามารถขอทำคาสีโนออนไลน์ได้ เป็นเงื่อนไขที่ค่อนข้างเอื้อให้กับนักลงทุนรายใหญ่ เช่น โรงแรมต้องมี 120 ห้อง, ร้านอาหารเปิดตลอด 24 ชั่วโมง, ประกอบด้วย 1,600 ตู้พนัน และ 40 โต๊ะพนัน เก็บค่าใบอนุญาต 500,000 เหรียญในช่วงสองปีแรก จากนั้นตกปีละ 250,000 เหรียญ ขณะที่ภาษีอยู่ในอัตราร้อยละ 6.25 ของรายได้ เป็นอัตราเดียวกับที่เก็บจากคาสีโนแบบดั้งเดิม<sup>83</sup> เงื่อนไขอันเข้มข้นนี้สะท้อนถึงความพยายามของรัฐเนวาดาในการปกป้องอุตสาหกรรมสำคัญของตัวเอง

กฎหมายฉบับนี้ทำให้การพนันออนไลน์ตั้งต้นขึ้นในรัฐเนวาดาแบบเป็นทางการ แม้ในทางปฏิบัติยังมีอาจเกิดขึ้นได้จริงๆ เนื่องจากไปขัดแย้งกับจุดยืนทางนโยบายของรัฐบาลกลาง ซึ่งในปี 2002 กระทรวงยุติธรรมถึงกับต้องมี

<sup>83</sup> I. Nelson Rose, Nevada Legalizes Internet Gambling—Maybe, *Gaming Law Review*, 5(6), 2001, 550.

หนังสือแจ้งเตือนถึงบอร์ดการพนันของรัฐเนวาดาให้พึงระลึกว่าการพนันออนไลน์เป็นสิ่งต้องห้ามภายใต้กฎหมายสหรัฐ สอดรับกับความเคลื่อนไหวของนาย Sheldon Adelson เจ้าของธุรกิจคาสิโนชื่อ The Sands ที่มีฐานที่มั่นอยู่ที่ลาสเวกัสคือ Las Vegas Sands (LVS) และได้ไปลงทุนทำคาสิโนที่มีชื่อเสียงโด่งดังในหลายประเทศ เช่น Marina Bay Sands (สิงคโปร์), Sands Macao (มาเก๊า) Sheldon Adelson เป็นผู้สนับสนุนทางการเงินรายใหญ่ของพรรครีพับลิกัน เขาทุ่มเงินมหาศาลไปกับการรณรงค์-ล็อบบี้เพื่อคัดค้านมิให้ การพนันออนไลน์ถูกกฎหมาย โดยยกหลายเรื่องขึ้นอ้าง เช่น ไม่ส่งเสริมการจ้างงาน, กระทบต่อรายได้ของคาสิโนดั้งเดิมซึ่งที่ผ่านมาเป็นแหล่งภาษีสำคัญของรัฐ เขาเคยพูดถึงขนาดว่า “การพนันออนไลน์คือการฆ่าตัวตายของอุตสาหกรรมคาสิโน” โดยเรียกร้องให้รัฐบาลกลางต้องเข้าแทรกแซงรัฐที่กำลังคิดทำเรื่องนี้เพื่อให้ยุติบทบาท<sup>84</sup> สถานการณ์จึงตกอยู่ในภาวะชะงักงันนานนับสิบปี

จุดเปลี่ยนเกิดขึ้นในปี 2011 หลังกระทรวงยุติธรรมออกแถลงการณ์ยอมรับว่า Wire Act จำกัดการใช้แค่กับการพนันกีฬาเท่านั้น เปิดประตูไปสู่การทำให้การพนันออนไลน์ถูกกฎหมายอีกคำรบ โดยเนวาดาได้ผ่านกฎหมายอีกฉบับคือ Assembly Bill 114 ที่มอบให้คณะกรรมการควบคุมการพนันของรัฐเป็นผู้ออกใบอนุญาตให้กับผู้ประกอบการธุรกิจการพนันออนไลน์ เริ่มที่โป๊กเกอร์ออนไลน์ ประเดิมด้วย Ultimate Poker ของกลุ่ม Station Casinos ในฐานะเว็บไซต์โป๊กเกอร์ออนไลน์ถูกกฎหมายแห่งแรกของสหรัฐฯ เริ่มให้บริการตั้งแต่ปี 2013 และยอมรับให้ใช้บัตรเครดิตเล่นพนันมาตั้งแต่ตอนนั้น ต่อมาจึงขยับขยายไปสู่การพนันประเภทอื่นบ้าง กำหนดขอบเขตบริการอยู่ภายในรัฐและให้บริการข้ามรัฐได้ เฉพาะในกรณีที่รัฐปลายทางไม่ได้บัญญัติให้การพนันออนไลน์ผิดกฎหมายของตน<sup>85</sup>

<sup>84</sup> Sue Schneider, California Tribe Attempts to Force the Issue on Online Poker, *Gaming Law Review and Economics*, 18(7), 2014, 668-669.

<sup>85</sup> Joseph Kelly, States and Stakeholders in I-Gaming's Regulation, *Gaming Law Review and Economics*, 17(6), 2013, 426-427.



ในปัจจุบันครึ่งหนึ่งของรัฐทั้งหมดของอเมริกาไม่ได้มีกฎหมายโดยตรงเกี่ยวกับการพนันทางอินเทอร์เน็ต การพนันออนไลน์ยังคงเป็นธุรกิจสีเทาๆ รัฐที่รับรองให้ถูกกฎหมายมีเพียง 5 รัฐจาก 50 รัฐเท่านั้น





รูปที่ 20 ภาพนาย Sheldon Adelson  
ขณะยื่นเคียงข้างอยู่กับอดีตรองประธานาธิบดี Donald Trump  
ที่มา: [www.theguardian.com](http://www.theguardian.com)

## นิวเจอร์ซีย์

รัฐนิวเจอร์ซีย์เป็นที่ตั้งของแอตแลนติกซิตี เมืองคาสิโนสำคัญอีกแห่งของประเทศ ในช่วงต้นทศวรรษที่ 2000 การพนันทางโทรศัพท์และผ่านอินเทอร์เน็ตยังถือว่าเป็นผิดกฎหมายนิวเจอร์ซีย์ อดีตรัฐได้ทำการปิดกั้นเว็บไซต์พนันเกินกว่าหนึ่งพันเว็บไซต์ รวมถึงดำเนินคดีกับบริษัทพนันที่ให้บริการพนันออนไลน์แก่ผู้เล่นที่พำนักอยู่ในรัฐ เช่น Royalclubcasino.com, 7sultans.com, Aloha casino.com แน่นอน เกือบทุกเว็บไซต์ไม่ปรากฏชื่อเจ้าของ และแทบทั้งหมดตั้งอยู่ในต่างประเทศ โดยเฉพาะประเทศหมู่เกาะ (เนื้อหาของบทต่อไป) จึงไม่สามารถดำเนินคดีกับผู้ใดได้ หลายๆ กรณีศาลไม่รับฟ้องด้วยซ้ำ เพราะไม่ทราบตัวผู้กระทำความผิด<sup>66</sup> เมื่อจัดการกับผู้ซึ่งเกี่ยวข้องโดยตรงไม่ได้ ฝ่าย

<sup>66</sup> Andrew E. Tomback and Anne K. DeSimone, Every State for Itself? Recent Approaches to Internet Gaming, *Gaming Law Review*, 5(5), 2001, 431.

เจ้าหน้าที่จึงเบนเข็มมุ่งเอาผิดกับผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องในด้านต่าง ๆ แทน เช่น บริษัทที่ให้บริการทางการเงินผ่านระบบอิเล็กทรอนิกส์ ผู้ผลิตซอฟต์แวร์เกม การพนัน รวมทั้งยังเคยฟ้องบริษัทประชาสัมพันธ์ที่ยอมให้เข้าป้ายเพื่อขึ้นโฆษณาการพนันออนไลน์มาแล้ว นิวเจอร์ซีย์จึงเป็นตัวอย่างของภาครัฐที่เอาจริงเอาจังในการต่อกรกับการพนันออนไลน์

ต่อมาจึงเกิดภาวะตกต่ำของอุตสาหกรรมการพนันโดยรวม ในห้วงเวลาแค่ 8 ปี คาสสิโนที่แอตแลนติกซิตีมากถึง 1 ใน 3 ต้องปิดตัวลง รายได้เข้ารัฐหายไปกว่าครึ่งหนึ่ง รัฐจึงต้องมีการปรับเปลี่ยนนโยบาย และเดินหน้าผลักดันให้การพนันออนไลน์ถูกกฎหมายเต็มรูปแบบ จนทำสำเร็จในปี 2013 ด้วยการผ่าน Assembly Bill 2578 ที่มีข้อกำหนดสำคัญคือ ทั้งฮาร์ดแวร์ ซอฟต์แวร์ ตลอดจนอุปกรณ์อื่น ๆ ที่ถูกใช้ในการทำเว็บไซต์พนันออนไลน์ต้องตั้งอยู่ที่คาสสิโนในแอตแลนติกซิตีเท่านั้น ผู้ประกอบการต้องมีใบอนุญาตทำคาสสิโนแบบเดิมมาก่อนจึงจะยื่นขอทำคาสสิโนแบบออนไลน์ได้ ค่าธรรมเนียมใบอนุญาตแรกเข้าอยู่ที่ 400,000 เหรียญ และมีค่าใบอนุญาตแบบปีต่อปีอีกปีละ 250,000 เหรียญ อัตราภาษีรายปีอยู่ที่ร้อยละ 15 ของรายได้ (ขณะที่คาสสิโนแบบดั้งเดิมเรียกเก็บเพียงร้อยละ 8) โดยยอมให้เพียงผู้ที่พำนักในนิวเจอร์ซีย์เท่านั้นที่สามารถสร้างบัญชีเพื่อเข้าเล่นการพนันได้ กลุ่มทุนที่เข้ามาเปิดตลาดแต่แรกเลย เช่น Borgata, Caesars, Tropicana และ Golden Nugget<sup>87</sup>

<sup>87</sup> Sophia Huard, *Op. cit.*, 86, 92.

## ปรากฏการณ์การพนันออนไลน์ในเขตอนุรักษ์ของชนพื้นเมือง

หลังสิ้นสุดคดี Cabazon อันลือลั่น ธุรกิจการพนันพบที่ทางใหม่ของตัวเอง บนดินแดนอเมริกาอย่างไม่น่าเชื่อ เรื่องของเรื่องเริ่มจากชุมชน Cabazon ชุมชนเล็กๆ ของชาวอินเดียนแดงในรัฐแคลิฟอร์เนีย เปิดให้บริการห้องเล่นไพ่กับบิงโกให้คนทั่วไปเข้ามาเล่นภายในเขตอนุรักษ์ของตน เป็นเหตุให้ถูกเจ้าหน้าที่รัฐสั่งปิดในปี 1986 เพราะถือเป็นกิจกรรมการพนัน เข้าข่ายผิดกฎหมายของรัฐ ฝ่าย Cabazon ไม่ยอม ขอสู้คดีถึงที่สุด คำพิพากษาของศาลสูงสุดในคดีนี้ (California v. Cabazon Band of Mission Indians (1987)) มองว่าเรื่องดังกล่าวชนพื้นเมืองมีสิทธิที่จะทำได้ เพราะมีอำนาจอธิปไตยของตนเองอยู่ (Tribal Sovereignty) กอปรกับรัฐแคลิฟอร์เนียเองก็เคยยอมให้การพนันชนิดอื่นถูกกฎหมายมาแล้วเช่นกัน<sup>88</sup>

ผลของคดีนี้กระตุ้นให้สภาคองเกรสต้องตรากฎหมาย the Indian Gaming Regulatory Act (IGRA) ตามมาในปี 1988 โดยให้สิทธิพิเศษแก่ชนพื้นเมืองในการทำธุรกิจการพนันภายในเขตอนุรักษ์ของตนเอง ทั้งนี้ เพื่อส่งเสริมการพัฒนาเศรษฐกิจท้องถิ่น การพึ่งพาตนเอง และความเข้มแข็งของชุมชน ซึ่งตามกฎหมายแบ่งการพนันของชนเผ่าพื้นเมืองออกเป็น 3 ระดับ/ชั้น (Classes)

**ระดับ 1 (Class I)** การพนันพื้นบ้าน ทำได้เองโดยไม่ต้องไปขออนุญาตจากใคร

**ระดับ 2 (Class II)** พวกบิงโกและใกล้เคียง ตัดสินใจดำเนินการได้เอง แต่ต้องยึดแนวทางปฏิบัติของคณะกรรมการระดับชาติ (National Indian Gaming Commission: NIGC) โดยเคร่งครัด

<sup>88</sup> D. Michael McBride III, Fifty Shades of Regulation: A Survey of Internet Gaming Issues in Indian Country and a Framework for Future Development, *Gaming Law Review and Economics*, 17(9), 2013, 651-652.

ระดับ 3 (Class III) เกมคาสีโน เช่น แบล็คแจ็ค, บาคาร่า ตลอดจน เครื่องเกมอย่างสล็อตแมชชีน, วิดีโอโป๊กเกอร์ ทางรัฐต้องเห็นพ้องด้วย และ ประกอบกิจการภายใต้ข้อตกลงร่วมระหว่างมลรัฐกับชนพื้นเมือง แต่รัฐจะไม่ได้ ภาษีและค่าธรรมเนียมจากการนี้

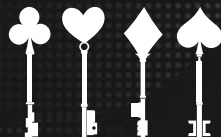
การพนันทางอินเทอร์เน็ตเป็นแค่ช่องทางใหม่ในการเล่น ซึ่งต้องคำนึงถึง ระดับอำนาจในการบริหารจัดการที่สัมพันธ์กับ Class เหล่านี้ด้วยเสมอ ตัวอย่าง เช่น ถ้าชุมชนพื้นเมืองประสงค์จะเปิดเว็บไซต์คาสีโนออนไลน์ (Class III) ก็จะต้องได้รับความเห็นชอบจากรัฐนั้นๆ ก่อน แต่ถ้าเป็นบิงโกออนไลน์ (Class II) ก็ไม่มีความจำเป็นแต่อย่างใด ทำได้ดังนี้ก็ไม่ได้ถือว่าเป็นการพนันที่ผิดกฎหมาย แต่ทั้งนี้ต้องไม่ลืมว่าจะต้องจำกัดขอบเขตการให้บริการเฉพาะภายในเขต อนุรักษ์เท่านั้น ไม่สามารถขยายออกไปทำกิจการนอกเขตได้เป็นอันขาด ทว่าเอาจริง ๆ ก็พบความพยายามที่จะทำทลายอยู่ตลอด เช่น ตั้ง Server อยู่ในเขตอินเดียแดงจริง แต่ให้คนนอกเขตเข้าเล่นโดยใช้ proxy เสมือนว่า กำลังเล่นอยู่ในเขต ฯลฯ

พิจารณาเชิงนโยบาย ทาง NIGC ก็ไม่สู้จะเห็นด้วยกับการที่ชนเผ่าพื้นเมือง หันมาทำคาสีโนออนไลน์เพิ่มขึ้นเรื่อยๆ เพราะนั่นย่อมส่งผลสะท้อนต่อธุรกิจ คาสีโนดั้งเดิมของชนเผ่าพื้นเมืองเองอย่างเลื่องมิได้



12

การพนันออนไลน์  
ในประเทศหมู่เกาะ :  
ความท้าทาย  
ต่ออธิปไตยของ  
รัฐมหาอำนาจ

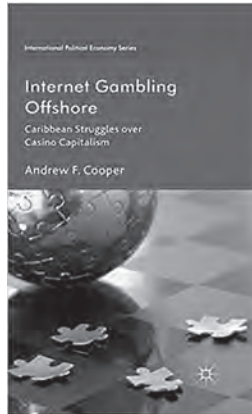


คดีในออนไลน์ช่วงแรกไม่ได้ถือกำเนิดบนประเทศใหญ่ที่อุตสาหกรรมพนันมีประวัติศาสตร์ความเป็นมายาวนาน แต่กลับเกิดขึ้นบนประเทศที่คนส่วนใหญ่ไม่รู้จักชื่อด้วยซ้ำ ซึ่งอาจเรียกประเทศในกลุ่มนี้รวมๆ ได้ว่า ประเทศหมู่เกาะ (Offshore Countries) แปลตรงตัวคือ ประเทศที่ไม่ได้ตั้งอยู่บนชายฝั่ง แต่ในโลกแห่งการพนันหมายถึงประเทศที่มีลักษณะเป็นดินแดนปลอดภาษี หรือที่หลายคนยกให้เป็น Tax Haven

ในมุมมองประเทศกลุ่มแรกที่เป็นชาติมหาอำนาจ คดีในออนไลน์ถือเป็นภัยคุกคามสำคัญ ถึงขนาดมีผู้แต่งหนังสือพูดถึงการที่ทุนคาสีในพากันเข้าไปทำกิจการพนันออนไลน์อยู่ในประเทศหมู่เกาะแถบแคริบเบียน (Caribbean) ดินแดนที่ได้ชื่อว่าเป็นสวรรค์ของนักลงทุนในธุรกิจคาสีในออนไลน์จากทั่วโลก โดยเจาะจงออกมา<sup>89</sup> ทว่าตรงกันข้ามกันกลับคือโอกาสทองของประเทศเล็กๆ ในกลุ่มหลัง ซึ่งมีข้อได้เปรียบอยู่ที่ระบบกฎหมายเอื้อเสริม การอำนวยความสะดวกในการลงทุนโดยภาครัฐ และมีต้นทุนที่ต่ำ

---

<sup>89</sup> Andrew F. Cooper, *Internet Gambling Offshore: Caribbean Struggles Over Casino Capitalism*, (New York: Palgrave Macmillan, 2011).



รูปที่ 21 ปกหนังสือว่าด้วยการพนันทางอินเทอร์เน็ตในประเทศหมู่เกาะแถบแคริบเบียน

ที่มา: [www.amazon.ca](http://www.amazon.ca)

การขยายตัวของเว็บไซต์พนันออนไลน์เพิ่มมากขึ้นเรื่อยๆ ในบรรดาประเทศเหล่านี้ ตั้งแต่กลางทศวรรษ 1990 เป็นต้นมา คาดหวังกลุ่มผู้เล่นที่อยู่ในสหรัฐอเมริกาซึ่งการพนันออนไลน์ยังคงผิดกฎหมายเป็นหลัก ตัวอย่างที่ดีที่สุดเกี่ยวกับเรื่องนี้ก็คือ ประเทศแอนติกา (ซึ่งได้กล่าวถึงไปบ้างแล้วในบทนำ)

### แอนติกา

ประเทศแอนติกามีชื่อเต็มคือ แอนติกาและบาร์บูดา (Antigua and Barbuda) เป็นสถานที่ตั้งของเว็บไซต์พนันมากมาย ประกอบด้วยเกาะเล็กๆ สองเกาะ (รวมแล้วขนาดยังเล็กกว่าเกาะภูเก็ต) อยู่ในทะเลแคริบเบียน อดีตอาณานิคมของอังกฤษ ปัจจุบันเป็นหนึ่งในประเทศเครือจักรภพ

เริ่มจากปี 1994 แอนติกาออกกฎหมาย Free Trade and Processing Zone Area Act ดึงดูดให้นักลงทุนเข้ามาใช้บริการทางการเงินและธุรกิจระหว่างประเทศผ่านบริษัทที่จัดตั้งในแอนติกา แม้ขณะนั้นจะยังไม่มีความหมายว่าด้วยการพนันผ่านระบบอินเทอร์เน็ต แต่ด้วยกฎหมายนี้แหละ แอนติกาได้ออก

ใบอนุญาตให้แก่ผู้ประกอบการธุรกิจพนันออนไลน์เป็นจำนวนมากไปแล้วตั้งแต่ปี 1995 โดยเฉพาะที่เป็นบริษัทรับพนันกีฬาอเมริกัน ซึ่งมีพื้นฐานมาจากบริษัทรับพนันกีฬาทางโทรศัพท์ช่วงต้นทศวรรษ 1990

ในปี 1997 แอนติกาตอบสนองความนิยมของตลาดด้วยกฎหมายฉบับใหม่คือ The Virtual Casino Wagering and Sports Book Wagering Regulations วางหลักเกณฑ์เกี่ยวกับการออกใบอนุญาตการพนันแบบออนไลน์ ค่าธรรมเนียมใบอนุญาตรายปีขณะนั้นคือ 100,000 เหรียญสำหรับคาสิโนออนไลน์ และ 75,000 เหรียญสำหรับการพนันกีฬา และเรียกเก็บภาษีอีก 20% ของค่าโทรศัพท์ระหว่างประเทศ โดยยกเว้นภาษีอื่นให้ ทางกรแอนติกายืนยันว่ามีการตรวจสอบภูมิหลังของผู้ยื่นขอใบอนุญาตอย่างเคร่งครัด คุ้ได้จากสถิติของการปฏิเสธที่มีมากถึงกว่า 300 ราย ข้อมูลปี 1999 อันถือเป็นช่วงที่รุ่งโรจน์ที่สุดมีผู้ได้ใบอนุญาตนับรวมรวม 120 ราย แอนติกาเวลานั้นจึงเปรียบประหนึ่งเมืองหลวงของการพนันออนไลน์ในประเทศหมู่เกาะ<sup>90</sup>

ต่อมาในปี 2000 จึงมีการแก้ไขกฎหมายข้างต้น เพื่อให้มีหน่วยงานดูแลด้านการพนันโดยตรงขึ้นมา (Betting and Gaming Authority) มอบหมายให้มีหน้าที่ออกใบอนุญาต (เดิมคือรัฐมนตรี) ออกกฎ และควบคุมการพนันในทุกด้าน ทั้งบุคคล ตัวเกม กระบวนการ และรายได้ รวมถึงในประเภทอื่นๆ (ที่ไม่ใช่การพนันออนไลน์) อีกด้วย ยึดตามโมเดลของรัฐเนวาดา และมีการเรียกเก็บภาษีเพิ่มเติมในอัตราร้อยละ 15 ของรายได้ ตลอดจนระบุดังชนิดการพนันที่ผิดกฎหมาย และกำหนดบทลงโทษ<sup>91</sup>

<sup>90</sup> John D. Andrie, *Op. cit.*, 80-81.

<sup>91</sup> Gary D. Collins, *Offshore Internet Gambling: The Antigua Experience*, *Gaming Law Review*, 4(3), 2000, 213-217.

หลังมีเรื่องกับสหรัฐอเมริกาในองค์การการค้าโลก (World Trade Organization: WTO) ตัวเลขของผู้ประกอบการค้าสินในออนไลน์ในแอนติกา ก็ลดลงอย่างฮวบฮาบ และลดลงไปเรื่อยๆ จากข้อมูลล่าสุดคงเหลือผู้ที่มีใบอนุญาตเพียง 4 รายเท่านั้น (เข้าตรวจสอบได้ที่ [www.antiguagaming.gov.ag](http://www.antiguagaming.gov.ag))

### กรณี WTO<sup>92</sup>

ในช่วงที่ตลาดเริ่มขยายตัวและได้รับความนิยมจากคนเล่นในอเมริกาอย่างมากนั้น เราได้เห็นถึงการตื่นตัวของรัฐบาลสหรัฐในการควบคุมการพนันออนไลน์ เช่น ปฏิบัติการจับกุม Jay Cohen ชาวอเมริกันที่เข้าไปเปิดเว็บไซต์รับพนันกีฬาอยู่ในแอนติกา (ย้อนอ่านคดีนี้ในบท 11) เหมือนกับรัฐบาลแคนาดาและอังกฤษที่มองว่าประเทศเหล่านี้กลายเป็นแหล่งฟอกเงินที่สำคัญของธุรกิจผิดกฎหมายต่างๆ

ปี 2003 รัฐบาลแอนติกาเห็นว่าเป็นการกั้นกั้นแก่งรั้งแกชาติเล็ก จึงเสนอเรื่องไปยังองค์การการค้าโลกให้พิจารณาว่าการกระทำของสหรัฐเข้าข่ายเป็นการกีดกันทางการค้าหรือไม่ อเมริกาให้เหตุผลว่าต้องทำเพื่อปกป้องเยาวชน และธุรกิจพนันเกี่ยวกับขบวนการฟอกเงิน

ปี 2004 WTO ตัดสินให้ทางแอนติกาชนะ โดยเห็นว่าการห้ามการบริการการพนันผ่านอินเทอร์เน็ตจากแอนติกาให้แก่ลูกค้าในอเมริกาถือว่าขัดกับหลักการของ GATS (Article XVI) ในเรื่องข้อจำกัดการเข้าถึงตลาด (Market Access) สหรัฐควรต้องเปิดกว้าง<sup>93</sup>

<sup>92</sup> ศักขารายละเอียดเพิ่มเติมใน Julia Hornle and Brigitte Zammit, *Cross-border Online Gambling Law and Policy*, (Cheltenham: Edward Elgar Publishing, 2010), 175-185.

<sup>93</sup> ดู Lode Van Den Hende, *GATS Article XVI and National Regulatory Sovereignty: What Lessons to Draw from US-Gambling?*, *Cambridge Review of International Affairs*, 20(1), 2007, 93-110.

ปี 2005 คณะกรรมการอุทธรณ์ของ WTO (Appellate Body) เห็นแย้งเล็กน้อย โดยมองว่ากฎหมายหลายฉบับของสหรัฐอเมริกาจัดเป็นข้อยกเว้นตามข้อตกลงทั่วไปทางการค้าบริการ เป็นไปเพื่อรักษาความสงบเรียบร้อยและศีลธรรมอันดีของประชาชน (Domestic Regulation) ทว่ามีกฎหมายอยู่ฉบับหนึ่งคือ กฎหมายว่าด้วยม้าแข่งระหว่างรัฐ หรือ IHA ซึ่งทางสหรัฐไม่สามารถแสดงให้เห็นได้ว่ามาตรการดังกล่าวถูกนำไปใช้อย่างเท่าเทียมและเป็นธรรมระหว่างผู้ให้บริการต่างชาติกับผู้ให้บริการในประเทศ เท่ากับเป็นการเลือกปฏิบัติ ยืนยันว่าควรต้องได้รับการแก้ไข และแนะนำให้หาวิธีเจรจากัน

แน่นอน รัฐบาลอเมริกาเพิกเฉยต่อคำตัดสินดังกล่าว ขณะที่แอนติกาพยายามปรับตัวด้วยการสร้างความน่าเชื่อถือผ่านการผลักดันกฎหมายใหม่ The Interactive Gaming and Interactive Wagering Regulation ค.ศ. 2007 โดยเพิ่มมาตรการให้รัดกุมยิ่งขึ้น ทั้งในส่วนของ การคุ้มครองผู้เล่น คุณสมบัติของผู้ยื่นขออนุญาต การต่อต้านการฟอกเงินและก่อการร้าย รวมทั้งให้มีระบบผู้ตรวจสอบบัญชีจากภายนอก<sup>94</sup> ซึ่งต้องยอมรับว่าไม่เป็นผลแต่อย่างใด หากพิจารณาจำนวนผู้ประกอบการที่มีเหลือเพียงน้อยนิดในปัจจุบัน

### **ประเทศหมู่เกาะอื่นๆ**

ความสำเร็จในช่วงต้นของแอนติกาถือเป็นต้นแบบให้หลายประเทศเอาไปลอกเลียน รวบรวม รอยต่อของสหสวรรษาใหม่ช่วงปี ค.ศ. 2000 หลายประเทศเริ่มหันมาให้ความสนใจ จนบางประเทศขึ้นมาเป็นผู้นำในด้านนี้แทนที่และไปไกลกว่าแอนติกา ตัวอย่างประเทศอันเป็นแหล่งที่ตั้งหลักของคาสิโนออนไลน์

---

<sup>94</sup> Sue Schneider, *Interactive Gaming and Antigua*, *Gaming Law Review*, 15(3), 2011, 87-88.



รูปที่ 22 ประเทศยอดนิยมสำหรับผู้ประกอบการธุรกิจการพนันออนไลน์

ที่มา: medium.com

ในปัจจุบัน ได้แก่ กือราเซา (Curacao) มอลตา (Malta) ออลเดอร์นี (Alderney) ยิบรอลตาร์ (Gibraltar) คอสตาริกา (Costa Rica) ไอล์ออฟแมน (Isle of Man) เบลีซ (Belize) มอนเตเนโกร (Montenegro) ส่วนใหญ่เป็นเกาะเล็กๆ ในยุโรป จุดร่วมที่เหมือนกันคือ

- 1 ใช้ระบบใบอนุญาตแบบเปิดกว้าง (Open Licensing) ไม่จำกัดจำนวนหรือกำหนดเงื่อนไขมากนัก
- 2 มีกฎหมายว่าด้วยการพนันออนไลน์โดยเฉพาะออกมาบังคับใช้
- 3 มีคณะกรรมการที่มีหน้าที่ดูแลเรื่องนี้โดยตรง
- 4 ผู้ประกอบการหวังตลาดภายนอกซึ่งขอบเขตกว้างไกลระดับโลก ต้องการกลุ่มลูกค้าที่หลากหลาย ไม่ใช่จากประเทศหนึ่งประเทศใดหรือภูมิภาคใดภูมิภาคหนึ่งโดยเฉพาะ
- 5 ค่าใช้จ่ายต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นค่าธรรมเนียมใบอนุญาต (แรกเข้า/รายปี) ภาษีการพนัน (ส่วนแบ่งจากรายได้) และภาษีอื่น รวมแล้วต่ำกว่าการเข้าไปลงทุนในประเทศที่อนุญาตให้การพนันออนไลน์ ถูกกฎหมายโดยทั่วไป

ทว่าในรายละเอียดมีความแตกต่างกันอยู่พอสมควร เช่น

**มอลตา** ชาติแรกในสหภาพยุโรปที่ทำให้การพนันออนไลน์ถูกกฎหมาย และมีผู้ให้บริการได้รับใบอนุญาตมากที่สุดกว่า 200 ราย มีมาตรการที่เข้มข้นกว่าประเทศอื่น โดยเฉพาะในส่วนของ การคุ้มครองผู้เล่น เพื่อให้ได้มาตรฐานเพียงพอที่จะรองรับนักลงทุนฝั่งยุโรป

ช่วงที่การพนันทางอินเทอร์เน็ตยังคงผิดกฎหมายของอังกฤษ **ยิบรอลตาร์** อาศัยจังหวะนั้นดึงเอาบริษัทรับพนันยักษ์ใหญ่ของอังกฤษเข้าไปตั้งเว็บไซต์อยู่ในประเทศตัวเองได้ ทั้ง Ladbrokes, 32 Red, Mansioncasino.com โดยมีเรื่องภาษีเป็นปัจจัยดึงดูดสำคัญ แม้ภายหลังกฎหมายอังกฤษจะเปิดกว้างให้มีการพนันออนไลน์ขึ้นในประเทศได้แล้ว แต่บริษัทเหล่านี้ยังคงปักหลักอยู่ที่นั่นดังเดิม

**ออลเดอร์นีย์** กับ **ไอส์ออฟแมน** แม้จะมีการออกใบอนุญาตไปไม่มากนัก แต่หลายบริษัทที่ได้รับต้องถือว่า มีชื่อเสียงระดับโลก เช่น Full Tilt Poker, PokerStars, Ritz Interactive, WagerWorks

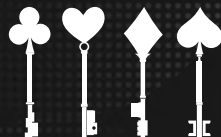
**ก็อราซา** มีระบบใบอนุญาตที่ไม่ซับซ้อนนั่นคือ ใบอนุญาตประเภทเดียวครอบคลุมทุกชนิดการพนัน แต่ก็ให้มีใบอนุญาตแบบพิเศษ (Master License) ที่ยอมให้ผู้ถือใบอนุญาตหลักสามารถออกใบอนุญาตให้กับผู้อื่นได้อีกทอดหนึ่ง (Sublicense) ทำให้ผู้ประกอบการรายย่อยที่มีเงินทุนไม่มากนักสามารถเข้าสู่ธุรกิจนี้ได้

**คอสตาริกา** ให้ใบอนุญาตแบบยืดหยุ่นที่สุดจนเรียกว่าแทบจะปล่อยเสรี โดยมองธุรกิจการพนันไม่ต่างจากธุรกิจปกติธรรมดาจึงมีเงื่อนไขน้อยมากในขั้นตอนของการยื่นขอจดทะเบียน



13

การพนันออนไลน์  
ในออสเตรเลีย :  
เปิดตลาดนอก  
ปิดตลาดใน



ออสเตรเลียตั้งอยู่ทางตอนใต้ของเส้นศูนย์สูตร เป็นประเทศเดียวที่ครอบครองทั้งทวีปซึ่งมีลักษณะเป็นเกาะขนาดใหญ่ สังคมออสเตรเลียมีความหลากหลายทางวัฒนธรรม โดยใช้ภาษาอังกฤษเป็นภาษาราชการ เพราะอดีตคืออาณานิคมของอังกฤษก่อนได้รับเอกราช และกลายเป็นประเทศเครือจักรภพ ปกครองโดยให้รูปแบบรัฐรวม ประกอบด้วยรัฐใหญ่ 6 รัฐ กับอีก 2 มณฑล

ออสเตรเลียถือเป็นประเทศใหญ่ประเทศแรกที่ผ่านกฎหมายว่าด้วยการพนันทางอินเทอร์เน็ตชนิดเป็นเรื่องเป็นราวเมื่อปี ค.ศ. 2001 ในชื่อ Interactive Gambling Act หรือแปลแบบตรงตัวได้ว่ากฎหมายการพนันเชิงโต้ตอบ มีชื่อย่อคือ IGA

ด้วยความที่เป็นรัฐรวม อุตสาหกรรมพนันจึงเป็นกิจการภายในแต่ละรัฐ (Provinces) รายได้ที่เกิดขึ้นเป็นของรัฐ รัฐบาลกลางไม่ได้มีส่วนแบ่งด้วย จนปรากฏความขัดแย้งระหว่างรัฐที่ทำให้การพนันถูกกฎหมายกับรัฐที่ไม่เห็นด้วยขึ้นมา เช่น รัฐนิวเซาท์เวลส์กับรัฐเวสเทิร์นออสเตรเลียเห็นว่ารัฐบาลกลางต้องเข้าจัดการ นำไปสู่การเสนอร่างกฎหมายเพื่อใช้ควบคุมการพนันข้ามรัฐโดยอาศัยรากฐานจากกฎหมายที่มีอยู่เดิมของบางรัฐ<sup>95</sup> จนเป็นกฎหมายฉบับนี้ในที่สุด

---

<sup>95</sup> ตัวอย่างกฎหมายของหลายฯ รัฐ/มณฑลในห้วงเวลานั้น เช่น The Australian Capital Territory's Interaction Gambling Act (1998), Queensland's Interaction Gambling Act (1998), The Northern Territory's Gaming Control Act (1998) q Dennis Vuaran, The Banning of Internet Gambling in Australia: The Interactive Gambling Act 2001, *Gaming Law Review*, 6(3), 2002, 207-209.

ความน่าสนใจของ IGA อยู่ที่ยอมให้บริษัทพนันที่จดทะเบียนในประเทศ รับพนันออนไลน์จากผู้ที่อยู่อาศัยนอกประเทศได้ แต่ห้ามมิให้คนซึ่งพำนักอยู่ในออสเตรเลียเข้าเล่น เรียกว่าเปิดกว้างสำหรับตลาดภายนอก (Outgoing Services) แต่ปิดกั้นตลาดภายใน แรงผลักดันเบื้องหลังคือ หวังเป็นฐานสร้างรายได้เข้าประเทศโดยดึงดูดเม็ดเงินจากต่างประเทศ (ทั้งจากการลงทุนและการเล่นพนัน) โดยรัฐบาลออสเตรเลียทราบดีถึงการเติบโตของอุตสาหกรรมพนันออนไลน์ของโลก แต่ขณะเดียวกันก็หวั่นเกรงว่าต้องสูญเสียเงินตราไหลออกไปยังต่างประเทศ กอปรกับปัญหาจากการพนันในประเทศที่อาจมีเพิ่มขึ้นรุนแรง กฎหมายจึงต้องออกมาในรูปแบบนี้ พุดให้ถึงที่สุด ออสเตรเลียหวังให้นักลงทุนจากอเมริกาเข้ามาลงทุนทำคาสีโนออนไลน์ในประเทศเพื่อดึงรายได้จากกลุ่มลูกค้าที่เป็นชาวอเมริกันเป็นหลัก เพราะจากข้อมูลปริมาณคนเล่นการพนันทางอินเทอร์เน็ตจำนวน 4 ล้านคนในปี 1999 มากถึงเกือบร้อยละ 80 ก็คือคนอเมริกันนั่นเอง

อย่างไรก็ดี ถ้าคนออสเตรเลียเดินทางออกนอกประเทศไปแล้วก็สามารถเข้าเล่นกับเว็บไซต์พนันที่จัดตั้งในออสเตรเลียได้ เว้นเสียแต่อยู่ในประเทศที่มีข้อตกลงกับรัฐบาลออสเตรเลียว่าห้ามมิให้มีบริการในประเทศนั้น (Designated Country) ก็ไม่สามารถเล่นได้ ซึ่งจนถึงขณะนี้ก็ยังไม่มีประเทศในกลุ่มนี้แต่อย่างใด

ภายใต้ IGA การพนันออนไลน์ที่สามารถให้บริการภายในประเทศได้มีแค่ไม่กี่ชนิดเท่านั้น ได้แก่ พนันกีฬา<sup>96</sup> ลอตเตอรี่ ม้าแข่ง นอกนั้น โป๊กเกอร์ รูเล็ต สล็อต แบล็คแจ็ค แครปส์ และการพนันจำพวกคาสีโนออนไลน์ทั้งหลายล้วนถือเป็นสิ่งต้องห้ามทั้งสิ้น

<sup>96</sup> หนึ่งในมาตรการสำคัญเกี่ยวกับการพนันกีฬาของออสเตรเลียก็คือ ต้องเป็นการวางเดิมพันก่อนที่เกมจะเริ่มเท่านั้น หากยอมให้วางเดิมพันขณะที่เกมการแข่งขันดำเนินไปแล้ว (In-play Gambling) ถือว่ากระทำการฝ่าฝืนกฎหมาย แตกต่างจากประเทศยุโรปโดยส่วนใหญ่มักรับได้เนื่องจากทางการออสเตรเลียวิตกกังวลว่าจะนำมาซึ่งปัญหาการลบล้างกีฬา อีกทั้งวิธีการเล่นในลักษณะนี้ก่อให้เกิดปัญหาการติดพนันได้ง่ายดายมาก

<b>ONLINE GAMBLING</b>	
What can be offered to Australians?	
<b>Gaming</b>	
- Online casinos	ILLEGAL ❌
- Poker	ILLEGAL ❌
- Roulette	ILLEGAL ❌
- Slots	ILLEGAL ❌
- Craps	ILLEGAL ❌
- Blackjack	ILLEGAL ❌
<b>Lotteries</b>	LEGAL ✔️
<b>Sports betting</b>	LEGAL ✔️
<b>Wagering</b>	LEGAL ✔️

รูปที่ 23 ประเภทของการพนันออนไลน์ที่สามารถเล่นได้และไม่สามารถเล่นได้ในออสเตรเลีย

ที่มา: www.abc.net.au

กฎหมายดังกล่าวได้ให้นิยามการพนันเชิงโต้ตอบ (Interactive Gambling) สรุปแล้วก็คือ การพนันผ่านอินเทอร์เน็ต การส่งสัญญาณผ่านดาวเทียม หรือ การให้บริการอื่นใดในลักษณะดังกล่าว โดยวางระบบให้แต่ละรัฐเป็นผู้ออกใบอนุญาตภายใน ภายใต้แนวทางสร้างระบบตรวจสอบผู้ให้บริการที่มีมาตรฐานสูง และวางมาตรการคุ้มครองผู้เล่น เป็นต้นว่าผู้ประกอบการต้องมีประวัติและฐานะการเงินดี ห้ามโฆษณาการพนันที่ไม่ได้รับอนุญาต จำกัดอายุคนเล่นไม่ให้ต่ำกว่า 18 ปี ห้ามมิให้เล่นพนันโดยใช้เครดิต มีระบบออกจากเกมอัตโนมัติทุกชั่วโมง จำกัดวงเงินวางเดิมพันแต่ละครั้ง สามารถตรวจสอบตำแหน่งจริงของผู้เล่นได้ โดยในรายละเอียดแล้วก็มีเงื่อนไขการอนุญาตแตกต่างกันไปแล้วแต่รัฐ ซึ่งโดยมากยึดระบบใบอนุญาตแบบเปิดกว้าง ภาษีเรียกเก็บมีตั้งแต่ 0 ไปจนถึง 60 กว่าเปอร์เซ็นต์เลยทีเดียว<sup>97</sup> กลายเป็นต้นแบบออสเตรเลีย (AUS Model) ให้หลายประเทศนำไปประยุกต์ใช้ เช่น แอฟริกาใต้

<sup>97</sup> ศึกษาเรื่องนี้เพิ่มเติมได้ใน พันธ์รัตน์ ศรีสุวรรณ, มาตรการและกลไกในการควบคุมการพนันออนไลน์ของต่างประเทศ และแนวทางในการสร้างกลไกในการควบคุมการพนันออนไลน์ของประเทศไทย, รายงานวิจัยฉบับสมบูรณ์ ศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน, (ม.ป.ป.), 94-95.

ในแง่ความมุ่งหมายของการบังคับใช้ เจตนารมณ์ประสงค์จะเอาผิดกับ ผู้ให้บริการเว็บไซต์พนันออนไลน์แก่ลูกค้าที่พำนักอยู่ในออสเตรเลียเป็นหลัก หมายให้ต้องการเล่นงานคนออสเตรเลียที่ลักลอบเล่นพนันออนไลน์ หากฝ่าฝืน มีโทษปรับสูงสุด 220,000 เหรียญออสเตรเลีย/วัน สำหรับบุคคลธรรมดา และ 1,100,000 เหรียญออสเตรเลีย/วัน กรณีนิติบุคคล ขณะเดียวกันกฎหมาย ก็กำหนดความผิดฐานเผยแพร่โฆษณาเกี่ยวกับการพนันออนไลน์ในสื่อต่างๆ อีกด้วย โดยมีโทษปรับสูงสุด 13,200 เหรียญออสเตรเลีย/ครั้ง กรณีคนทั่วไป และ 66,000 เหรียญออสเตรเลีย/ครั้ง สำหรับบริษัท<sup>98</sup> โดยมอบหมายให้ หน่วยงานด้านการสื่อสารและสื่อของประเทศ (The Australian Communications and Media Authority: ACMA) เปรียบได้กับ กสทช.ของไทย มีอำนาจกำกับดูแลเรื่องนี้

อย่างไรก็ตาม ในทางปฏิบัติต้องยอมรับว่ากฎหมายนี้ใช้ไม่ได้ผลอย่าง แท้จริง เนื่องจากไม่สามารถปกป้องคนออสเตรเลียจากการเล่นคาสีในออนไลน์ ขณะเดียวกันก็ไม่สามารถปิดกั้นการเข้าถึง และจัดการกับเจ้าของเว็บไซต์ ต่างชาติที่ลักลอบให้เล่นคาสีในออนไลน์ในออสเตรเลีย กฎหมายทำได้เพียง จำกัดมิให้ผู้เล่นเข้าถึงเว็บไซต์พนันที่ทำถูกต้องตามกฎหมายออสเตรเลีย เท่านั้น คนออสเตรเลียยังคงนิยมเข้าเล่นการพนันจากเว็บต่างชาติ (ซึ่งก็มี ทั้งที่เถื่อนและถูกกฎหมายของรัฐอื่น) แม้แต่นักธุรกิจชาวออสเตรเลีย บางส่วนเองยังตัดสินใจเอาเงินไปลงทุนในต่างประเทศ เช่นนาย Kerry Packer เจ้าของ PBL Gaming and Entertainment Technology (GET) ที่เข้าไปทำ ธุรกิจเกี่ยวกับการพนันออนไลน์อยู่ในประเทศวานูอาตู (Vanuatu)<sup>99</sup>

<sup>98</sup> Dennis Vuaran, *Op. cit.*, 207-209.

<sup>99</sup> *Ibid.*, 209.

จนทำให้ต้องมีการแก้ไขเปลี่ยนแปลงกฎหมายฉบับนี้ในปี 2017 เพื่ออุดช่องโหว่ในการต่อกับกลุ่มธุรกิจพนันออนไลน์เถื่อนที่ตั้งอยู่นอกออสเตรเลียอย่างได้ผล โดยเพิ่มอำนาจให้แก่ ACMA มากขึ้นในการปราบปราม เช่น ให้มีมาตรการลงโทษทางแพ่ง (Civil Penalty) ทำให้อาจมีโทษปรับสูงสุดถึง 7.9 ล้านเหรียญออสเตรเลียต่อวันกรณีที่เป็นนิติบุคคล และ 1.6 ล้านเหรียญ ในกรณีปัจเจกบุคคล นอกเหนือโทษทางอาญาที่มีอยู่แล้ว (ซึ่งยุ่งยากกว่ามาก ทั้งในแง่ของการดำเนินคดีและกระบวนการทางศาล), สามารถแจ้งข้อให้กับหน่วยตรวจคนเข้าเมืองเพื่อเฝ้าติดตามหากพบว่ามีการเดินทางเข้ามาในประเทศ, สั่งให้ ISPs ปิดกั้นการเข้าถึงเว็บไซต์การพนันผิดกฎหมาย, เอาผิดกับผู้ที่คอยสนับสนุนและให้ความช่วยเหลือธุรกิจเหล่านี้ได้<sup>100</sup>

ตลอดทั้งยังวางมาตรการปกป้องผู้เล่นให้รัดกุมยิ่งขึ้น โดยเฉพาะอย่างยิ่งกับการเล่นพนันด้วยระบบเครดิต และการรับพนันระหว่างเกมการแข่งขันกีฬา ซึ่งที่ผ่านมาผู้ประกอบการบางรายเลี่ยงกฎหมายโดยยอมให้ลูกค้าเล่นผ่านทางโทรศัพท์ เช่น William Hill ที่นำเอาระบบ Click to Call มาใช้

ต่อมาปี 2018 ได้มีคดีสำคัญเกิดขึ้นที่รัฐเวสเทิร์นออสเตรเลีย ถึงแม้ไม่ได้เกี่ยวข้องกับ IGA โดยตรง แต่ก็ส่งผลกระทบต่อวงการอุตสาหกรรมพนันออนไลน์ในออสเตรเลียอยู่ไม่น้อย เมื่อบริษัท Betfair ของอังกฤษ ร้องไปยังศาลว่าการแก้ไขกฎหมาย Betting Control Act (1954) ของรัฐเมื่อปี 2007 ที่ห้ามดำเนินธุรกิจการพนันอิงเหตุการณ์ในอนาคตนั้น ส่งผลทำให้ Betfair ไม่อาจทำธุรกิจของตนในรัฐเวสเทิร์นออสเตรเลียได้อีกต่อไป ถือเป็นทางเลือก

<sup>100</sup> "About the Interactive Gambling Act," ACMA, (1 November 2018), from <https://www.acma.gov.au/about-interactive-gambling-act>



ออสเตรเลียยอมให้บริษัท  
พนักที่จดทะเบียนในประเทศ  
รับพนันออนไลน์จากผู้  
ที่อยู่อาศัยนอกประเทศได้ แต่  
ห้ามมิให้คนซึ่งพำนักอยู่ใน  
ออสเตรเลียเข้าเล่นเด็ดขาด  
เรียกว่าเป็นการเปิดกว้าง  
สำหรับตลาดภายนอก แต่  
ปิดกั้นตลาดภายใน



ปฏิบัติโดยกีดกันทางการค้า ซึ่งศาลฎีกาของออสเตรเลียพิพากษาโดยเสียงเอกฉันท์ว่ากฎหมายนี้ในข้อที่ห้ามดำเนินธุรกิจดังกล่าวในรัฐเวสเทิร์นออสเตรเลีย นั้นไม่ชอบด้วยรัฐธรรมนูญ มาตรา 92 ว่าด้วยการค้าเสรีระหว่างรัฐ<sup>101</sup>

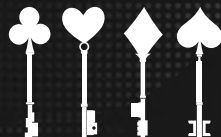
---

<sup>101</sup> Bill Brown, "Bet fair and bet far: A new frontier in freedom of interstate trade and commerce," *Law Institute Victoria*, (n.d.), from <https://www.liv.asn.au/LIV-Home/Practice-Resources/Law-Institute-Journal/Archived-Issues/LIJ-October-2008/Bet-fair-and-bet-far--A-new-frontier-in-freedom-of>



14

การพนันออนไลน์  
ในอังกฤษ :  
ต้นแบบของ  
การพนันออนไลน์  
แบบเปิดกว้าง



ประเทศอังกฤษที่คนไทยรู้จักดีผ่านสโมสรฟุตบอลอย่าง Liverpool, Manchester United มีชื่ออย่างเป็นทางการคือ สหราชอาณาจักร (The United Kingdom หรือ UK) ซึ่งนอกจากอังกฤษแล้วยังประกอบด้วยเวลส์ สกอตแลนด์ และไอร์แลนด์เหนือ อังกฤษในที่นี้จึงไม่แค่อังกฤษ

การพนันถือเป็นส่วนหนึ่งของวัฒนธรรมอังกฤษมากกว่า 500 ปี ด้วยบทบาทที่เป็นกิจกรรมพักผ่อนหย่อนใจ เริ่มจากการแข่งม้าซึ่งเป็นที่โปรดปรานของคนในแวดวงชั้นสูง การพนันของอังกฤษในอดีตถูกต่อต้านมากกว่าจะได้รับการสนับสนุนแจกเช่นปัจจุบัน โดยเฉพาะเสียงคัดค้านจากฝ่ายศาสนา แนวนโยบายห้วงก่อนทศวรรษที่ 1960 เน้นไปในเชิงควบคุมโดยห้ามมิให้มีการเล่นมาตลอด ทว่าหลังจากนั้นกฎหมายเริ่มอนุญาตให้เล่นการพนันได้อย่างเปิดกว้างมากขึ้น

กฎหมายการพนันฉบับแรกของอังกฤษ (Betting and Gaming Act) ออกมาในปี 1960 เริ่มให้มีผู้รับพนันคือ Bookmaker มีร้านรับพนันหรือ Betting Shop ซึ่งรับแทงพนันกีฬาเป็นหลัก รวมถึงอนุญาตให้มีสถานคาสีในอย่างถูกกฎหมายตั้งในประเทศ

กฎหมายฉบับนี้ผ่านการใช้งานมาอย่างยาวนาน กระทั่งกระแสของการพนันออนไลน์พุ่งสูงขึ้น คนอังกฤษนิยมเล่นการพนันทางอินเทอร์เน็ตมากขึ้นเรื่อยๆ ทว่าในตอนนั้นการพนันออนไลน์ยังคงผิดกฎหมายในแง่ของผู้จัดให้มี

แต่สำหรับคนเล่นแล้วไม่ถือเป็นความผิด ภาคอุตสาหกรรมเองจึงเริ่มมองหา  
ช่องทางที่จะออกไปตั้งเว็บไซต์รับพนันในต่างแดน เช่น Ladbrokes เข้าไปเปิด  
Ladbrokes.com อยู่ที่นิวยอร์ก เริ่มให้บริการตั้งแต่ปี 2000 จุดดึงดูดใจ  
อยู่ตรงคนเล่นได้ไม่ต้องถูกหักภาษี (เหมือนเล่นในอังกฤษ) จนนำไปสู่การปฏิรูป  
กฎหมายการพนันครั้งสำคัญ

อังกฤษนับเป็นชาติแรกของทวีปยุโรปที่ทำให้การพนันออนไลน์เป็นสิ่ง  
ถูกกฎหมาย โดยมีความชัดเจนมากในเรื่องของการบริหารจัดการการพนัน  
ออนไลน์ในเชิงเปิดกว้าง ด้วยการทำให้การพนันบนอินเทอร์เน็ตถูกกฎหมาย  
สำหรับทุกคนในและคนนอกประเทศ (ไม่ว่าคนชาติใด-อยู่ที่ไหนก็เล่นได้)  
ภายใต้กฎหมายการพนันใหม่ (The Gambling Act) ฉบับปี 2005 ด้วยฐาน  
คิดที่ว่าทำให้การพนันเป็นสิ่งถูกกฎหมายนั้นย่อมช่วยให้สามารถควบคุม  
ปัญหาอันเนื่องมาจากการพนันได้ดีกว่าปล่อยให้มันอยู่แบบใต้ดิน กอปรกับ  
ต้องการเปิดตลาดสู้กับประเทศหมู่เกาะปลอดภาษี อย่างแอนติกา ยิบรอลตาร์  
มอลตา ซึ่งส่งผลกระทบต่อตรง ทำให้รายได้จากการจัดเก็บภาษีพนันของ  
อังกฤษลดลงไปอย่างเห็นได้ชัด

อีกทั้งต้องยอมรับว่าการพนันในอังกฤษนั้นมีมากมาย ไม่ว่าจะบิงโก  
ลอตเตอรี่ คาสิโน รวมถึงการพนันกีฬาที่แยกย่อยลงไปอีกหลายชนิด อาทิ  
หมาแข่ง คริกเก็ต ฟุตบอล ฯลฯ กลับมีมาตรการกำหนดไม่เหมือนกัน<sup>102</sup> การ  
ปรับปรุงกฎหมายให้เป็นเอกภาพ ครอบคลุมการพนันทุกประเภท และลดความ  
ซ้ำซ้อนของการบังคับใช้กฎหมายที่เกี่ยวข้อง จึงเป็นอีกหนึ่งเหตุผลสำคัญ  
เบื้องหลังการผลักดันกฎหมายฉบับนี้<sup>103</sup>

<sup>102</sup> Tony Coles, Current UK Law and Regulation Relating to Gaming, Betting, and Lotteries Operating on the Internet, *Gaming Law Review*, 2(2), 1998, 149.

<sup>103</sup> เนื้อหาส่วนต่อไปนี้สรุปจาก ปิยธ เปลียนพจจ, *อ้างแล้ว*, 35-51.

สาระสำคัญโดยสังเขปคือ กำหนดให้การพนันทุกประเภทเป็นสิ่งผิดกฎหมาย เว้นแต่การพนันที่ได้รับอนุญาตตามกฎหมายนี้ (และกฎหมายลอตเตอรี) จัดตั้งคณะกรรมการการพนัน (ดูเว็บไซต์อย่างเป็นทางการ [www.gamblingcommission.gov](http://www.gamblingcommission.gov)) เป็นองค์กรขึ้นใหม่ และมีการระบุถึงการพนันทางอินเทอร์เน็ตเป็นครั้งแรก รวมอยู่ในคำว่า “การพนันทางไกล” (Remote Gambling) หมายถึง การพนันที่บุคคลร่วมเล่นโดยใช้วิธีการสื่อสารทางไกล (Remote Communication) ได้แก่ อินเทอร์เน็ต โทรศัพท์ โทรทัศน์ วิทยุ หรือสื่ออิเล็กทรอนิกส์ หรือเทคโนโลยีอื่นๆ (มาตรา 4)

กฎหมายนี้มีทั้งสิ้น 362 มาตรา แบ่งเนื้อหาออกเป็น 18 หมวด หมวดที่น่าสนใจ เช่น หมวด 2 ว่าด้วยคณะกรรมการการพนัน (Gambling Commission) หมวด 4 ว่าด้วยการคุ้มครองเด็กและเยาวชน หมวด 16 ว่าด้วยการโฆษณา

คณะกรรมการการพนันของอังกฤษดำเนินนโยบายให้อุตสาหกรรมการพนันของตนเป็นตลาดที่มีการแข่งขัน โดยให้มีผู้รับใบอนุญาตหลายราย (Open Licensing) เข้ามาสู้กันอย่างเต็มที่ พร้อมอำนวยความสะดวกต่างชาติที่สนใจจะขอใบอนุญาตจากอังกฤษเพื่อเปิดให้บริการข้ามประเทศ แต่ก็ควบคุมอย่างเข้มข้นเช่นกัน ดูได้จากกรณีอื้อฉาวที่เกิดขึ้นกับธุรกิจพนันในเครือ 888 Holdings ที่ทำทั้ง 888casino, 888poker, 888sport ถูกสั่งปรับเป็นเงินถึง 7.8 ล้านปอนด์เมื่อปี 2017 หลังคณะกรรมการสอบสวนพบความหละหลวมในการปล่อยให้ผู้เล่นที่เลือกใช้ระบบกันตัวเองกว่า 7,000 คน ยังคงสามารถเข้าเล่นการพนันได้อยู่ก็เป็นปีๆ<sup>104</sup>

<sup>104</sup> “Gambling firm 888 to pay over £7.8million for failing vulnerable customers,” *Gambling Commission*, (1 August 2017), from <https://www.gamblingcommission.gov.uk/news-action-and-statistics/News/gambling-firm-888-to-pay-over-7-8-million-for-failing-vulnerable-customers>



อังกฤษมีความชัดเจนมาก  
ในเรื่องของการบริหารจัดการ  
การพนันออนไลน์ในเชิง  
เปิดกว้าง ด้วยการทำให้  
การพนันบนอินเทอร์เน็ต  
ถูกกฎหมายสำหรับทั้งคนใน  
และคนนอกประเทศ



หนึ่งในปี 2014 ได้มีกฎหมาย The Gambling (Licensing and Advertising) Act ออกมา กำหนดให้ผู้ซึ่งรับใบอนุญาตประกอบกิจการการพนันทุกประเภท (ไม่ว่าแบบออฟไลน์หรือออนไลน์) ต้องเสียภาษีในอัตราเท่ากันที่ร้อยละ 15 ของรายได้ ถือว่าค่อนข้างสูง นี่เองที่เป็นอุปสรรคที่ไปลดแรงจูงใจในฝั่งของผู้ประกอบการทำให้มุ่งหน้าไปยังประเทศอื่นแทนที่จะเข้ามาลงทุนในอังกฤษ

กระนั้นก็ตาม ข้อมูลในปี 2019 พบว่ามีร้านรับพนันทั้งประเทศ (ไม่รวมที่ไอร์แลนด์เหนือ) มากถึง 9,745 ร้าน (รวมถึงผับบาร์ที่เอาตู้สล็อตมาตั้งให้ลูกค้าเล่น) จากผู้ประกอบการที่ได้รับใบอนุญาตทั้งสิ้น 2,652 ราย แนนอนการพนันออนไลน์กินส่วนแบ่งตลาดใหญ่ที่สุด คิดแล้วเกือบร้อยละ 40% ของอุตสาหกรรมการพนันทั้งระบบ เฉพาะส่วนนี้ทำรายได้มากกว่า 5.5 พันล้านปอนด์ เติบโตขึ้น 4.3% ส่วนใหญ่มาจากสล็อต ตามด้วยฟุตบอล ม้าแข่ง และบิงโก<sup>105</sup>

นอกจากกฎหมายสองฉบับดังกล่าวนี้แล้ว การพนันของอังกฤษโดยรวมก็ยังอยู่ภายใต้บังคับของกฎหมายอีกหลายฉบับ เช่น กฎหมายโฆษณา กฎหมายคุ้มครองผู้บริโภค ซึ่งกำหนดกฎเกณฑ์มาตการเกี่ยวกับเรื่องนั้นๆ โดยตรงให้ผู้ประกอบการต้องยึดถือปฏิบัติตาม ไม่ว่าจะเรื่องช่วงเวลาและเนื้อหาในโฆษณาต้องถูกจำกัดและควบคุม เงื่อนไขข้อตกลงที่มีกับผู้เล่นต้องเป็นธรรม เป็นอาทิ

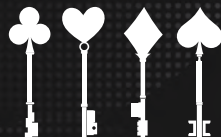
อังกฤษจึงเป็นตัวอย่างที่ดีในฐานะประเทศที่ประสบความสำเร็จในการเปิดตลาดการพนันออนไลน์อย่างมีคุณภาพ และมาตรฐาน ขณะที่ในเชิงปริมาณ อังกฤษก็ถือเป็นประเทศที่มีขนาดของอุตสาหกรรมการพนันออนไลน์ถูกกฎหมายที่ใหญ่ที่สุดในโลกอย่างไม่ต้องสงสัย

<sup>105</sup> "Gambling Industry Statistics," *Gambling Commission*, (n.d.), from <https://www.gamblingcommission.gov.uk/PDF/survey-data/Gambling-industry-statistics.pdf>



15

การพนันออนไลน์  
ในสหภาพยุโรป :  
หลากมิติกฎหมาย  
ภายใต้แนวคิด  
ตลาดเดียว



สหภาพยุโรป (European Union: EU) ประกอบด้วยสมาชิก 28 ประเทศ มีพัฒนาการยาวนานนับเนื่องแต่ปี 1951 จากความร่วมมือเรื่องด้านหิน กิขยายไปสู่ความร่วมมือในด้านอื่นเกือบทุกด้าน ภายใต้วิสัยทัศน์ตลาดเดียว (Single Market) ถือเป็นการรวมกลุ่มระหว่างประเทศที่มีความเข้มแข็งมาก เนื่องจากสามารถสถาปนาองค์กรในลักษณะเหนือรัฐ (Supranational Union) ขึ้นได้เป็นผลสำเร็จ

ในการประชุม EU summit ประจำปี 1992 สหภาพยุโรปตัดสินใจไม่เข้าไปแทรกแซงนโยบายการพนันของชาติสมาชิกด้วยการทำให้การพนันชอบด้วยกฎหมายในระดับของอียู และสร้างมาตรฐานทางกฎหมายให้เป็นหนึ่งเดียวกัน (Harmonization of law) เพราะเห็นเป็นเรื่องภายในของแต่ละรัฐ มีสิทธิพิจารณาที่จะดำเนินการหรือไม่ดำเนินการได้เอง ความกลมกลืนในเรื่องนี้ จึงยังไม่เกิด ไม่เหมือนกับเรื่องอื่นที่รุดหน้าไปไกลมาก<sup>106</sup> แ่งหนึ่งยอมช่วยรักษาความหลากหลายทางกฎหมายและด้านนโยบาย บ้างก็เปิดกว้าง ให้ระบบใบอนุญาตให้เอกชนเข้ามาดำเนินการ บ้างก็ปิดกั้น ให้รัฐเท่านั้นมีสิทธิขาดในการประกอบการ บ้างก็ให้การพนันถูกกฎหมายแค่บางชนิด บ้างก็ให้ทั้งหมด

---

<sup>106</sup> Philippe Vlaemminck and Pieter De Wael, The European Union Regulatory Approach of Online Gambling and its Impact on the Global Gaming Industry, *Gaming Law Review*, 7(3), 2003, 177-178.

ปฏิเสธไม่ได้ว่าระบบอินเทอร์เน็ตตามมาด้วยประเด็นสลับซับซ้อนเชิงกฎหมาย โดยเฉพาะอย่างยิ่งกับปัญหาเรื่องการพนันข้ามพรมแดน ซึ่งมักเป็นข้อพิพาททางภาษี โดยเคยมีคำตัดสินของศาลยุติธรรมยุโรป (Court of Justice of the European Communities) เกี่ยวกับเรื่องการพนันเป็นคดีแรกเมื่อ ค.ศ. 1994 เป็นที่รู้จักในนาม Schindler Case ซึ่งศาลในคดีต่อๆ มามักกล่าวอ้างถึงเสมอ (โดยพยายามนำมาปรับใช้ให้เข้ากับการพนันออนไลน์) คดีนี้เกิดจากการที่อังกฤษมีกฎหมายแบนลอตเตอรี (ที่มาจากคำพิพากษาในอดีต) แล้วพบซองบรรจุลอตเตอรีส่งจากเยอรมันมาให้คนอังกฤษในประเทศ คำถามคือ การจำหน่ายและโฆษณาลอตเตอรีให้แก่บุคคลในรัฐสมาชิกอื่นสามารถทำได้หรือไม่ภายใต้หลักเสรีภาพในการให้บริการ (Freedom to Provide Services) ศาลเห็นว่าการพนันเป็นเรื่องละเอียดอ่อน แต่ละรัฐย่อมมีพื้นฐานที่แตกต่างกัน ความจำเป็นต้องคุ้มครองผู้บริโภคและรักษาความสงบเรียบร้อยของสังคมย่อมไม่เหมือนกัน การจำกัดกิจการพนันนั้นสามารถกระทำได้ตราบเท่าที่ไม่เป็นการเลือกปฏิบัติ<sup>107</sup>

คำตัดสินในอีกคดีหนึ่งที่ถือเป็นจุดเปลี่ยนสำคัญออกมาในปี 2010 ในคดี The Sporting Exchange Ltd v Minister van Justitie ซึ่งทาง Betfair เว็บไซต์การพนันออนไลน์ชื่อดังของอังกฤษร้องต่อศาลยุโรปให้พิจารณาว่าการที่กฎหมายของเนเธอร์แลนด์ห้ามมิให้บริษัทที่ไม่ได้รับอนุญาตให้บริการในประเทศ และจำกัดจำนวนผู้ได้รับอนุญาตจากรัฐแต่เพียงรายเดียวนั้น ขัดต่อหลักเสรีภาพในการให้บริการและหลักการรักษาความเท่าเทียมและข้อผูกมัดความโปร่งใส (Principle of Equal Treatment and Obligation of Transparency) หรือไม่ ซึ่งทางศาลสหภาพยุโรป (European Court of Justice: ECJ) ได้วางแนวทางคร่าวๆ ไว้ว่ากระบวนการให้ใบอนุญาตการพนันแบบผูกขาดต้องแปรเปลี่ยนไปเป็นเปิดกว้างให้มีการแข่งขันมากยิ่งขึ้น<sup>108</sup>

<sup>107</sup> Julia Hornle and Brigitte Zammit, *Op. cit.*, 144-147.

<sup>108</sup> Ayolt M. Zoer and Frank Tolboom, State of Play in Holland: Will the Dutch Reform Online Gambling Legislation?, *Gaming Law Review*, 15(1), 2001, 40.

อย่างไรก็ดี ณ เวลานี้ ต้องถือว่าการพนันออนไลน์เป็นสิ่งถูกกฎหมายของประเทศส่วนใหญ่ในทวีปยุโรป และเปิดพื้นที่มากขึ้นเรื่อยๆ แม้แต่กับประเทศกลุ่มสแกนดิเนเวียที่ซึ่งครั้งหนึ่งเคยให้รัฐผูกขาดในธุรกิจการพนันมาตลอด โดยมี 2 ประเทศที่เรียกว่าเป็นตลาดเสรีของการพนันออนไลน์คือ แอลเบเนีย กับมอลโดวา

อนึ่ง เหลือเพียงไม่กี่ประเทศเท่านั้นที่การพนันออนไลน์ยังคงผิดกฎหมาย ได้แก่ ตุรกี โปแลนด์ เบลารุส ยูเครน และสวิตเซอร์แลนด์ โดยสองประเทศแรกผู้ลักลอบเล่นถือว่ามีผิดอาญา ขณะที่สามประเทศหลังผู้ลักลอบเล่นไม่ถือว่ามีผิดแต่อย่างใด<sup>109</sup>

ในที่นี้ขอหยิบยกเฉพาะบางประเทศที่น่าสนใจมาเล่าสู่กันฟัง

เริ่มที่ **อิตาลี** ซึ่งรัฐบาลเขาจริงเขาจังต่อการสกัดกั้นบริษัทการพนันข้ามชาติอย่างมาก ปลายปี 2003 ตำรวจอิตาลีมีปฏิบัติการปราบปรามคาสีในออนไลน์ (Casino เป็นคำดั้งเดิมในภาษาอิตาเลียน) ในชื่อ Operation Blackjack เพื่อปิดกั้น (Block) หลายร้อยเว็บไซต์ที่ยอมให้มีการโฆษณาการพนันปรากฏอยู่บนเว็บไซต์ของตัวเอง ไม่ว่าจะในรูปแบบของแบนเนอร์ ลิงค์ หรือป๊อปอัพ มีบุคคลมากถึงกว่า 163 คน ต้องถูกดำเนินคดี<sup>110</sup> อีกทั้งยังมีคดีสำคัญเกิดขึ้นในช่วงเวลาคาบเกี่ยวกันคือ คดี Gambelli<sup>111</sup>

เรื่องของเรื่องคือ นาย Piergiorgio Gambelli เปิดศูนย์ให้บริการรับ-ส่งข้อมูลทางอินเทอร์เน็ต และรับแทงพนันกีฬาจากคนในอิตาลีรวบรวมส่งให้บริษัทรับพนันในอังกฤษชื่อ Stanley International Betting Ltd. (SIB) ซึ่งประกอบ

<sup>109</sup> ดูภาพในหัวข้อ European Gambling Industry ประกอบด้วย จาก <https://www.targoconsulting.co.il/wp-content/uploads/2019/01/Online-Gambling-Market-Analysis-Summary.pdf>

<sup>110</sup> Quirino Mancini, The Future of Online Gambling in Italy in the Wake of "Operation Blackjack" and the Day After the Gambelli Ruling, *Gaming Law Review*, 8(2), 2004, 131.

<sup>111</sup> ดู Alessandro del Ninno, Online Gambling in the European Union: A Compared Analysis of the Current Legal Framework in Some EU Member States, *Gaming Law Review*, 6(5), 2002, 418.

ธุรกิจอย่างถูกต้องตามกฎหมายอังกฤษ แต่ไม่ได้เข้าไปตั้งสาขาในอิตาลี และไม่ได้เสียภาษีให้กับรัฐบาลอิตาลี เขาถูกเจ้าหน้าที่จับกุมฐานรับแทงพนันโดยไม่ได้รับอนุญาต ในอิตาลีมีกฎหมายห้ามมิให้เล่นการพนันที่มาจากภายนอกประเทศ เขาได้แย้งโดยพยายามชี้ให้ศาลเห็นว่ากฎหมายดังกล่าวขัดต่อหลักการพื้นฐานเรื่องเสรีภาพในการประกอบธุรกิจ (Freedom of Establishment) และให้บริการในตลาดยุโรป (ขณะนั้นการพนันกีฬาในอิตาลีต้องดำเนินการโดยรัฐเท่านั้น) ศาลอิตาลีจึงส่งเรื่องให้ศาลสหภาพยุโรปพิจารณา ศาลมีคำตัดสินในปี 2004 ให้ความเห็นว่ายอิตาลีจำกัดสิทธิการแข่งขัน แต่ศาลก็ยังไม่ได้ชี้ชัดลงไป เพียงแต่บอกว่าเป็นเรื่องภายในของรัฐ และส่งกลับให้ศาลอิตาลีนำไปพิจารณาอีกครั้ง

คดีนี้นับเป็นคดีเกี่ยวกับการพนันออนไลน์คดีแรกในศาลสหภาพยุโรป เป็นอีกกรณีที่มีถูกเอ่ยอ้างอยู่โดยตลอด ทั้งผลลัพธ์จากคดีประกอกับผู้ประกอบการในชาติสมาชิกอื่นทั่วถึง และเรียกร้องให้อิตาลีลดข้อจำกัดของตนลงมา ทำให้อิตาลีต้องปรับเปลี่ยนนโยบายว่าด้วยการพนันขนานใหญ่ จากเคยแบนการพนันทางอินเทอร์เน็ตทุกชนิดก็มีแนวโน้มเปิดกว้างขึ้น เริ่มที่ปี 2007 ออกกฎหมายการเงินฉบับใหม่ (The Finance Act, 2007) ยอมรับให้เกมไพ่ใช้ทักษะ (Card Games of Skill) อย่างเป็นทางการด้วยกฎหมายเป็นครั้งแรก ผ่อนคลายให้เอกชนสามารถยื่นขอใบอนุญาตประกอบกิจการบางประเภทได้บ้าง เช่น การพนันฟุตบอล ตามมาด้วยการตั้งองค์กรหลักเพื่อดูแลอุตสาหกรรมการพนันของทั้งประเทศ ใช้นิยามว่า The State Monopolies Autonomous Administration (AAMS) ภายใต้กระทรวงเศรษฐกิจและการคลัง นำไปสู่กฎหมายการพนันฉบับปี ค.ศ. 2010 ซึ่งยอมให้บริษัทต่างชาติสามารถก่อตั้งธุรกิจรับพนันออนไลน์หลายหลากชนิดที่อิตาลีได้ผ่านระบบใบอนุญาตที่วางหลักเกณฑ์การดำเนินธุรกิจไว้ค่อนข้างเข้มงวด เป็นต้นว่าต้องมีผลประกอบการที่ดีคือ รายได้สองปีย้อนหลังต้องทำกำไรไม่น้อยกว่า 1.5 ล้านยูโร, เทคโนโลยีที่ใช้ต้องมีความมั่นคง ปลอดภัย และง่ายต่อการใช้,

ก่อตั้งกองทุนเพื่อสังคม โดยทาง AAMS จำกัดจำนวนของใบอนุญาตเอาไว้ อยู่ที่ไม่เกิน 200 แห่ง<sup>112</sup>

**ฝรั่งเศส** ในช่วงหนึ่งเคยเลือกใช้มาตรการตอบโต้เช่นเดียวกับอเมริกา ทำให้ Norbert Teufelberger กับ Manfred Bodner เจ้าของและผู้บริหารระดับสูงของ Bwin (มาจากคำว่า Bet กับ Win) ถูกจับโดยตำรวจฝรั่งเศส ขณะมาทำสัญญาสนับสนุนทีมโมนาโก สโมสรฟุตบอลชื่อดังในลีกฝรั่งเศส ผลจากมาตรการของสำนักงานสลากฝรั่งเศส และถูกกดดันโดยสองบริษัท คาสिनอยักษ์ใหญ่ของฝรั่งเศสเอง (คือ Partoche กับ Berriere ผู้ให้บริการ คาสिनอแบบดั้งเดิม) ภายหลังต่อสู้คดีอย่างยาวนาน 8 ปี ศาลพิพากษาให้ ยกฟ้องทั้งคู่<sup>113</sup>



รูปที่ 24 สองผู้บริหารของ Bwin บริษัทรับพนันออนไลน์รายใหญ่  
ของยุโรปแถลงข่าวหลังถูกจับกุมในฝรั่งเศส

ที่มา: [www.casino.org](http://www.casino.org)

<sup>112</sup> "Italy: Gambling 2019," ICLG, (20 November 2018), from <https://iclg.com/practice-areas/gambling-laws-and-regulations/italy>

<sup>113</sup> Steven Stradbrooke, "Former Bwin.party execs Teufelberger, Bodner charged with bribery in Austria," Calvinayre, (27 February 2016), from <https://calvinayre.com/2016/02/27/business/former-bwin-party-execs-charged-bribery-austria/>



เป้าหมายและอุดมการณ์ของ  
ฮิยูได้ค่อยๆ หล่อหลอมและ  
กลั่นกลายนโยบายและกฎหมาย  
เกี่ยวกับการพนันออนไลน์ของ  
ประเทศสมาชิกหลายประเทศ  
จากที่เคยดำเนินนโยบายแบบ  
ปิดกั้นมาก่อน ก็กลายเป็น  
เปิดกว้างได้ชนิดน่าประหลาดใจ



ยิ่งไปกว่านั้น หากพบผู้ให้บริการอินเทอร์เน็ต (Internet Service Provider: ISP) ปลอ่ยปละละเลยให้ผู้ให้บริการอินเทอร์เน็ตเข้าถึงเว็บไซต์การพนันในต่างประเทศ ผู้ให้บริการต้องรับผิดชอบทางกฎหมายเช่นกัน

ฝรั่งเศสเพิ่งทำให้การพนันแบบออนไลน์ถูกกฎหมายแบบเปิดกว้างทางธุรกิจ โดยยอมให้ภาคเอกชนทั้งในและนอกประเทศยื่นขอใบอนุญาตได้เมื่อปี 2010 เนื่องจากถูกระแสดันจากสหภาพยุโรป ตามรัฐธรรมนูญที่ว่าด้วยการพนัน (Law No. 2010-476 หรือ Gambling Act) กำหนดให้มี ARJEL (Regulatory Authority for Online Games) เป็นหน่วยงานกำกับดูแลและออกใบอนุญาตสำหรับการพนันแบบออนไลน์โดยเฉพาะ ทางผู้ยื่นขอรับใบอนุญาตประกอบกิจการต้องแสดงให้เห็นความสามารถที่จะดำเนินการให้เป็นไปตามมาตรฐาน ตัวอย่างผู้ประกอบการที่ได้รับใบอนุญาตการประเภพนันกีฬา เช่น Bwin (ออสเตรีย), Euro Sport Bet (ฝรั่งเศส), Bet-at-Home (เยอรมัน), Expekt (สวีเดน) ประเภทม้าแข่ง เช่น Unibet (อังกฤษ), Coral (อังกฤษ) และโป๊กเกอร์ เช่น PokerStars (คอซตาริกา), Everest Poker (ฝรั่งเศส) และ Winamax (ฝรั่งเศส)<sup>114</sup> แต่จนถึงตอนนี้ ARJEL ก็ยังไม่ออกใบอนุญาตให้แก่ คาสีโนออนไลน์ของบริษัทใดเลย เนื่องจากเห็นว่าเป็นชนิดการพนันที่ส่งผลให้ผู้เล่นมีพฤติกรรมติดการพนันได้ง่ายๆ นั่นเอง

---

<sup>114</sup> Sue Schneider, *Online Gaming in France*, *Gaming Law Review and Economics*, 17 (4), 2013, 260-261.

**สวีเดน** หนึ่งในประเทศสแกนดิเนเวีย แถบบริเวณที่มีมาตรฐานสูงในการควบคุมการพนัน สวีเดนมีประวัติศาสตร์ความเป็นมาเรื่องการพนันยาวนาน เริ่มด้วยลอตเตอรี่ในปี 1897 ทุกวันนี้มีมากกว่า 50 ชนิดการพนันที่มีให้เล่นในสวีเดน ส่วนใหญ่อยู่ภายใต้กฎหมายลอตเตอรี่ (Swedish Lotteries Act, 1994) และกฎหมายคาสีโน (Casino Act, 1999) ผูกขาดดำเนินการโดยผู้ให้บริการสามรายคือ Svenska Spel ที่เป็นของรัฐโดยแท้ A-Lotterierna สมาคมทางเศรษฐกิจของพรรคสังคมนิยมประชาธิปไตย และบริษัท ATG (Aktiebolaget Trav och Galopp) ภาคเอกชนที่จัดตั้งในรูปของบริษัทจำกัด สองรายแรกให้บริการลอตเตอรี่ พนันกีฬา และคาสีโน รายสุดท้ายให้บริการม้าแข่ง นอกจากเงินรายได้เข้ารัฐโดยตรงแล้ว บางส่วนยังถูกกันไว้สำหรับนำไปใช้สนับสนุนการกีฬาและองค์กรเยาวชนอีกด้วย<sup>115</sup>

สวีเดนให้มีการพนันทางอินเทอร์เน็ตมาตั้งแต่ราวปี 1997 - 1998 เริ่มจากการพนันม้าแข่ง ทว่าด้วยปีกเกอร์ออนไลน์บูมมากในสวีเดน และคนสวีเดนนิยมเล่นในเว็บไซต์การพนันของต่างประเทศ เพราะไม่ถือเป็นเรื่องผิดกฎหมาย รัฐบาลจึงเห็นความจำเป็นต้องเข้าจัดการโดยทำให้ถูกกฎหมายภายใน ทั้งเพื่อรักษาความปลอดภัยของผู้เล่นและป้องกันมิให้เงินตราไหลออกนอกประเทศ เริ่มให้บริการผ่านหน้าเว็บไซต์ <https://spela.svenskaspel.se/poker> เมื่อมีนาคม 2006 ถือเป็นเว็บไซต์ปีกเกอร์ออนไลน์แห่งแรกของโลกที่มีรัฐเป็นเจ้าของ<sup>116</sup>

<sup>115</sup> Per Binde, Report from Sweden: The First State-Owned Internet Poker Site, *Gaming Law Review*, 11(2), 2007, 108-109.

<sup>116</sup> *Ibid.*, 109.

องค์กรที่รับผิดชอบด้านการพนันของสวีเดนในภาพรวมคือ คณะกรรมการการพนันแห่งชาติ (The National Gaming Board) มีหน้าที่เป้าหมาย เช่น ป้องกันการฉ้อโกงและกิจกรรมอาชญากรรมต่างๆ, ให้ความคุ้มครองผู้เล่นการพนัน และลดผลกระทบจากปัญหาการพนัน ตัวอย่างมาตรการเช่น อนุญาตให้เข้าเล่นได้เฉพาะคนสวีเดนที่มีอายุมากกว่า 18 ปี โดยที่ในการลงทะเบียนจะต้องใช้เลขประจำตัวผู้ประกันสังคมประกอบ, ห้ามมิให้มีการเล่นโดยใช้ระบบเครดิต หรือมีมาตรการส่งเสริมต่างๆ เช่น เสนอโบนัส, โปรโมชันเงินคืน (Rake-back Deals)<sup>117</sup>

อาจพูดได้ว่าเป้าหมายและอุดมการณ์ของอียูได้ค่อยๆ หล่อหลอมและกลืนกลายนโยบายและกฎหมายเกี่ยวกับการพนันออนไลน์ของประเทศสมาชิกหลายประเทศจากที่เคยดำเนินนโยบายแบบปิดกันมาก่อนก็กลายเป็นเปิดกว้างได้ชนิดน่าประหลาดใจ ดังตัวอย่างของ 2-3 ประเทศที่ยกมาข้างต้น

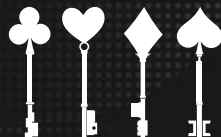
---

<sup>117</sup> *Ibid.*, 110-111.



16

การพนันออนไลน์  
ในทวีปเอเชีย :  
ประสบการณ์ของ  
ฟิลิปปินส์และ  
บทเรียนจากกัมพูชา



การพนันฝังรากลึกในวัฒนธรรมเอเชีย โดยเฉพาะในจีน คนเอเชียชอบเล่นการพนันเป็นชีวิตจิตใจด้วยเชื่อถือในโชคชะตา คนเอเชียมักจะคิดว่าชีวิตเป็นเหมือนการพนันจึงลองพยายามเสี่ยงดู พิสูจน์ได้จากหลายแหล่งข้อมูลที่ยืนยันตรงกันว่าทวีปเอเชียคือตลาดการพนันที่ใหญ่ที่สุดของโลกในปัจจุบัน

การพนันในหลายประเทศเอเชียมีประวัติความเป็นยาวนาน โดยเฉพาะที่เป็นคาสีโนแบบดั้งเดิม แต่สำหรับคาสีโนออนไลน์แล้วเพิ่งตั้งต้นขึ้นแบบจำกัดวง เพราะมีเพียงไม่กี่ประเทศเท่านั้นที่ทำให้ถูกกฎหมาย ทว่ากลับมีแนวโน้มขยายตัวสูงมาก

**ฟิลิปปินส์** เริ่มทดลองให้ใบอนุญาตประกอบกิจการพนันออนไลน์แบบจำกัดพื้นที่ ตั้งแต่ปี 2003 ผ่านเขตเศรษฐกิจพิเศษคาถายัน (Cagayan Special Economic Zone and Free Port) ฟิลิปปินส์จึงถือเป็นชาติแรกของเอเชียที่บุกเบิกตลาดนี้ ก่อนที่เขตเศรษฐกิจพิเศษอื่นจะทยอยอนุญาตตามมา ได้แก่ เขตเศรษฐกิจพิเศษ Aurora Pacific กับเขตเศรษฐกิจพิเศษ Bataan

ต่อมาในปี 2016 Philippine Amusement and Gaming Corp (Pagcor) หน่วยงานกำกับดูแลการเล่นเกมของประเทศได้ตัดสินใจอย่างเปิดกว้าง โดยออกใบอนุญาตแก่ผู้ให้บริการการพนันออนไลน์เป็นเรื่องเป็นราว ไม่ว่าจะอยากจะทำคาสีโนหรือพนันกีฬาอยู่ ณ จุดใดของทั่วประเทศ กลุ่มธุรกิจนี้เรียกรวมๆ กันว่า POGOs (Philippines Offshore Gaming Operators)

ฟิลิปปินส์จึงถือเป็นศูนย์กลางของอุตสาหกรรมคาสิโนออนไลน์สมัยใหม่ นับเป็นธุรกิจที่มีอัตราการเติบโตรวดเร็วอย่างยิ่งของประเทศ สร้างรายได้เข้ารัฐเฉลี่ยปีละกว่า 4 พันล้านเปโซ (ประมาณ 82 ล้านดอลลาร์สหรัฐ) โดยปี 2018 ทำได้มากถึง 7,360 ล้านดอลลาร์ (ราว 152 ล้านดอลลาร์สหรัฐ) ปัจจุบันมีผู้ได้รับใบอนุญาตราว 55 ราย แยกเป็นคาสิโนออนไลน์ 24 ราย การพนันกีฬาออนไลน์ 15 ราย และมี 16 รายที่ครอบคลุมทั้งสองประเภท โดยผู้ประกอบการมีค่าใช้จ่ายเริ่มต้น เช่น ค่าธรรมเนียม ค่าซอฟต์แวร์ รวมเบ็ดเสร็จไม่ต่ำกว่า 1-2 ล้านดอลลาร์ต่อราย ยังไม่พุดถึงส่วนแบ่งรายได้ที่ต้องจ่ายให้กับทางการอีก 5% ในแต่ละปี (ข้อมูลในปี 2019) บริษัทรับพนันที่ดำเนินการในฟิลิปปินส์ที่มีชื่อเสียงในหมู่คนไทยก็เช่น SBOBET ทั้งนี้มีข้อแม้ว่าห้ามคนฟิลิปปินส์เข้าเล่นเป็นอันขาด เปิดขึ้นมาเพื่อรองรับตลาดภายนอกเท่านั้น กลุ่มเป้าหมายจึงมิใช่พลเมืองตนเอง<sup>118</sup>

**กัมพูชา** คืออีกประเทศที่ต้องเฝ้าถึงเมื่อพูดถึงอุตสาหกรรมการพนันออนไลน์ในเอเชีย สัญญาอนุญาตให้เห็นชัดเจนในปี 2015 เมื่อคาสิโนที่รัฐบาลกัมพูชามีส่วนเป็นเจ้าของเริ่มให้บริการคาสิโนออนไลน์ได้ก่อน ต่อมาราวปี 2017 จึงขยายสิทธิให้กับผู้ประกอบการทุกรายที่ได้รับใบอนุญาตทำคาสิโนจากรัฐบาลอยู่แล้วสามารถให้บริการแบบออนไลน์พร้อมกันไปได้ด้วย ส่งผลให้ผู้ขอรับใบอนุญาตเพิ่มขึ้นจากเดิมหลายเท่าตัว โดยเฉพาะอย่างยิ่งในสีหนุวิลล์ เขตเศรษฐกิจพิเศษแห่งสำคัญ รวมแล้วมีผู้รับใบอนุญาตกว่า 170 แห่ง (ข้อมูล ณ ปี 2019) เจ้าของคาสิโนล้วนแต่เป็นนักลงทุนชาวจีน ไม่ว่าชาวจีนแผ่นดินใหญ่ กระทั่งชาวจีนโพ้นทะเล

<sup>118</sup> National Tax Research Center, "Profile and Taxation of Philippine Offshore Gaming Operations," *NTRC Tax Research Journal*, 31(3), 2019, 1-22.

ทว่าสถานการณ์ก็ดำเนินมาถึงจุดเปลี่ยนใหญ่ในเดือนสิงหาคม 2563 เมื่อกระทรวงต่างประเทศของจีนออกแถลงการณ์ให้กัมพูชา รวมทั้งฟิลิปปินส์ ต้องจัดการกับคดีในออนไลน์ในประเทศให้สิ้นซาก เพราะสร้างปัญหาและส่งผลกระทบต่ออย่างรุนแรงต่อคนจีน ซึ่งนายกรัฐมนตรีฮุนเซนของกัมพูชาได้สนองตอบแทบจะในทันที โดยยกเหตุผลสนับสนุนว่าการพนันออนไลน์ถือเป็นป่อเกิดของอาชญากรรมข้ามชาติต่างๆ เช่น การรีดไถเงิน เห็นควรให้แบน โดยให้เวลาถึงปลายปี 2562 แตกต่างจากท่าทีของประธานาธิบดีดูเตอร์ตี้ของฟิลิปปินส์ที่ไม่ใยดีต่อข้อเรียกร้องดังกล่าว โดยมองว่าเป็นแหล่งรายได้เข้าประเทศ ผลที่ตามมาคือคดีในกัมพูชาต้องปิดลงไปมากกว่าครึ่งหนึ่ง ทว่าทั้งเอเชียจึงเหลือแค่ฟิลิปปินส์ประเทศเดียวที่ยังออกใบอนุญาตประกอบกิจการคดีในออนไลน์อยู่จนถึงในขณะนี้



รูปที่ 25 โฆษกกระทรวงการต่างประเทศของจีนแถลงการณ์

เรียกร้องให้ฟิลิปปินส์แบนการพนันออนไลน์

ที่มา: [ph.news.yahoo.com](http://ph.news.yahoo.com)

แน่นอน ธุรกิจพนันออนไลน์ทั้งของฟิลิปปินส์และกัมพูชาล้วนแต่มุ่งเป้าคนชาติที่มีกำลังซื้อ โดยเฉพาะคนจีน (แผ่นดินใหญ่) นอกนั้นก็ฮ่องกง ได้หวัน สิงคโปร์ ญี่ปุ่น เกาหลี (ใต้) ฯลฯ ซึ่งในบรรดาประเทศฝั่งเอเชียตะวันออกเหล่านี้ คาสีโนออนไลน์ยังคงผิดกฎหมาย ทั้งที่ยอมให้การพนันออนไลน์บางชนิดถูกกฎหมายบ้างแล้ว เช่น การพนันกีฬา, ม้าแข่ง, ลอตเตอรี่ หรือ สล็อต แม้แต่กับมาเก๊า ศูนย์รวมสถานคาสีโนสำคัญแห่งหนึ่งของโลก คาสีโนออนไลน์ก็ยังไม่ถูกกฎหมายแต่ประการใด

ในที่นี้ขอยกตัวอย่าง **ฮ่องกง** ซึ่งแม้จนถึงขณะนี้กฎหมายยังไม่อนุญาตให้ทำคาสีโนออนไลน์ได้ แต่ก็นับว่ามีตลาดการพนันแข่งม้าออนไลน์ขนาดใหญ่ไม่เป็นสองรองใครในโลก จุดเปลี่ยนเกิดขึ้นเมื่ออินเทอร์เน็ตเข้ามาทำให้รายได้เข้ารัฐจากการพนันตกต่ำมาก รัฐบาลจึงต้องออกกฎหมาย Gambling Ordinance ในปี 2002 สั่งห้ามการพนันข้ามแดนทุกรูปแบบ เจตนาเอาผิดกับทั้งคนรับแทงและคนเล่น ก่อนที่ปีต่อมาจะตามมาด้วยการทำให้การพนันฟุตบอลถูกกฎหมาย โดยกำหนดให้ผู้ใหญ่ที่มีอายุครบ 18 ปีบริบูรณ์ขึ้นไปสามารถเล่นได้ตามร้านรับพนันแข่งม้าเดิมที่มีสาขากระจายอยู่ทั่วไป หรือเล่นผ่านทางเว็บไซต์ [www.hkjc.com](http://www.hkjc.com) ก็ได้ (ย่อมาจาก Hong Kong Jockey Club สมาคมไม่แสวงหาผลกำไรที่ได้สิทธิขาดจากรัฐบาลในการดำเนินกิจกรรมการพนันถูกกฎหมายทุกชนิด) ทั้งนี้ผู้เล่นต้องสมัครสมาชิกโดยเปิดบัญชีกับ Telebet หน่วยงานของรัฐบาลฮ่องกงที่ควบคุมดูแลกฎหมายการพนัน ได้แก่ Home Affairs Bureau กับ Betting and Lotteries Commission<sup>119</sup>

---

<sup>119</sup> Jeremy Hutto, What Is Everybody Else Doing About It? A Foreign Jurisdictional Analysis of Internet Gaming Regulation, *Gaming Law Review*, 9(1), 2005, 31-32.

นอกจากฮ่องกงที่ยอมให้มีการพนันออนไลน์แบบผูกขาดแก่ HKJC แล้ว ประเทศอื่นต่างก็ยึดแนวทางเช่นนี้ เช่น จีนแยกเป็น China Welfare Lottery กับ China Sports Lottery ไต้หวันได้แก่ Taiwan Sports Lottery สิงคโปร์คือ Singapore Pools ทั้งหมดล้วนมีการให้บริการผ่านระบบอินเทอร์เน็ตด้วยทั้งสิ้น

ขณะที่ส่วนอื่นของทวีป ไม่ว่าจะเอเชียใต้หรือตะวันออกกลาง หรือประเทศมุสลิม เช่น อินเดีย บังคลาเทศ ปากีสถาน เลบานอน คูเวต บาห์เรน กาตาร์ สหรัฐอาหรับเอมิเรตส์ อินโดนีเซีย บรูไน การพนันในแทบทุกชนิดยังคงเป็นสิ่งต้องห้าม

แต่อย่างไรก็ดี นักพนันในประเทศเหล่านี้ยังนิยมเล่นกับเว็บไซต์การพนันที่ถูกกฎหมายของต่างประเทศ รวมถึงเว็บไซต์เถื่อนที่ลักลอบเปิดขึ้น เพราะมีเกมการพนันที่หลากหลายให้เลือกเล่นมากกว่า (แค่การพนันกีฬาหรือลอตเตอรี) แม้จะถูกปิดกั้นการเข้าถึง และมีบทโทษทางอาญา นักพนันก็มีวิธีหลบเลี่ยง เช่น เข้าผ่าน VPN หรือใช้ Proxy แต่ด้วยนักพนันบางชาติมีข้อจำกัดด้านภาษา เช่น ชาวจีน คนเกาหลี จึงกลายเป็นโอกาสของนักธุรกิจซึ่งถือสัญชาติของประเทศเหล่านี้ที่จะออกไปตั้งเว็บรับพนันในต่างแดน (ซึ่งก็มีทั้งที่ถูกกฎหมายและผิดกฎหมาย) เพื่อรองรับผู้เล่นชาติตัวเอง และวางระบบธุรกรรมการเงินให้ง่ายเข้าไว้ กลายเป็นข้อได้เปรียบเว็บรับพนันภาคภาษาอังกฤษ รวมถึงคนไทยที่จะได้พูดถึงในบทถัดไป



17

การพนันออนไลน์  
ในประเทศไทย :  
เมื่อกฎหมาย  
ไม่มีความหมาย



การพนันในประเทศไทยมีประวัติความเป็นมาอันยาวนาน การพนันแบบไทยแท้มักอิงการใช้สัตว์สู้กัน เช่น ชนไก่, ปลากัด จวบจน พ.ศ.2473 รัชกาลที่ 7 จึงได้ตราพระราชบัญญัติการพนัน พ.ศ.2473 ขึ้นมา นับเป็นกฎหมายว่าด้วยการพนันฉบับแรกของไทย โดยรวบรวมกฎหมายเกี่ยวกับการพนันเรื่องต่างๆ ไว้ในที่เดียวกัน ก่อนที่ต่อมาจะมี พ.ร.บ. การพนัน พ.ศ.2478 ในทางเนื้อหาคือการเพิ่มเติมประเภทของการพนันเข้าไปเพื่อให้ครอบคลุมการพนันชนิดต่างๆ มากยิ่งขึ้น<sup>120</sup> ซึ่งไม่น่าเชื่อว่ายังคงใช้บังคับจนถึงทุกวันนี้ นั่นคือนานกว่า 85 ปีมาแล้ว ขณะเดียวกันก็มี พ.ร.บ. สำนักงานสลากกินแบ่งรัฐบาล พ.ศ.2517 ซึ่งให้อำนาจสำนักงานสลากกินแบ่งรัฐบาลมีอำนาจออกสลากกินแบ่งรัฐบาลและดำเนินการอื่นๆ ที่เกี่ยวข้องแต่ผู้เดียว

โดยรวมแล้ว กฎหมายการพนันของไทยยังมีปัญหาเรื่องการบังคับใช้หลายประการ เช่นยังมีความไม่ชัดเจนของตัวบท โดยเฉพาะกับนิยามของคำว่า การพนัน, การโฆษณา เนื้อหาล้าสมัย ไม่รวมถึงรูปแบบการพนันที่เกิดขึ้นใหม่ และอัตราโทษไม่เหมาะสม เพราะน้อยเกินไป<sup>121</sup>

<sup>120</sup> บันทวิตน์ บรมานันท์, กฎหมายเกี่ยวกับการพนันในประเทศไทย, รายงานวิจัยฉบับสมบูรณ์ ศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน, (2554), 1-7.

<sup>121</sup> *เรื่องเดียวกัน*, 20-31.

และที่สำคัญ ประเทศไทยไม่ได้มีกฎหมายควบคุมการพนันบนพื้นที่ทาง อินเทอร์เน็ตโดยตรง หากแต่เป็นการนำ พ.ร.บ. การพนัน พ.ศ. 2478 มาปรับใช้ให้ เข้ากับการพนันออนไลน์ เนื่องจากถือเป็นการพนันประเภทอื่นนอกเหนือจาก ที่ถูกระบุไว้ในบัญชี ก. (ห้ามมิให้ออกใบอนุญาตเด็ดขาด) เช่น ไพ่สามใบ ไฮโลว์ บาคารา สล็อตแมชชีน และบัตูชี ข. (สามารถออกใบอนุญาตให้ได้) เช่น ขนโค แข่งม้า บิงโก บิลเลียด อีกทั้งมีได้ระบุชื่อและเงื่อนไขในกฎ กระทรวงจึงไม่สามารถอนุญาตให้จัดให้มีการเล่นพนันออนไลน์ได้เลย

กฎหมายฉบับนี้มีบทลงโทษกับทั้งผู้จัดให้มี ผู้เล่น (แม้จะเป็นการเล่นผ่าน เว็บไซด์ที่จดทะเบียนอย่างถูกต้องในต่างประเทศก็ตาม) และผู้โฆษณา<sup>122</sup> ทว่า เว็บไซด์การพนันส่วนใหญ่ตั้งอยู่ในต่างประเทศ การจะนำตัวผู้กระทำความผิด มาดำเนินคดีในไทยจึงเป็นเรื่องที่เป็นไปได้ยาก กลายเป็นข้อจำกัดสำคัญ ในการบังคับใช้กฎหมาย<sup>123</sup> ตลอดจนการพนันออนไลน์มีลักษณะที่ค่อนข้าง แตกต่างจากการพนันทั่วไป นั่นคือผู้เกี่ยวข้องกับธุรกิจนี้มักอยู่ในรูปนิติบุคคล โฆษจำคุกย่อมไม่สำคัญเท่ากับโทษปรับในอัตราสูง<sup>124</sup> โดยที่ผ่านมายังไม่เคย มีแนวคำพิพากษาของศาลฎีกาในคดีเกี่ยวกับการพนันออนไลน์มาก่อน<sup>125</sup> ทั้งที่ ในปีหนึ่งๆ ตำรวจจับกุมผู้ต้องหาได้เฉลี่ยปีละ 9 พันกว่าคน อีกทั้งการบังคับ

<sup>122</sup> ระบุอยู่ในมาตรา 12 ผู้ใดจัดให้มีการเล่น หรือทำอุบายล่อ ช่วยประกาศโฆษณาหรือชักชวน โดยทางตรงหรือทางอ้อมให้ผู้อื่นเข้าเล่นหรือเข้าพนันในการเล่นซึ่งมิได้รับอนุญาตจากเจ้าพนักงาน หรือรับอนุญาตแล้วแต่เล่นพลิกแพลง หรือผู้ใดเข้าเล่นหรือเข้าพนันในการเล่นอันขัดต่อกฎแห่ง พระราชบัญญัตินี้ หรือกฎกระทรวง หรือข้อควบคุมในใบอนุญาต ผู้ใดมีความผิดต่อไปนี้ (1) ถ้าเป็นความผิดในการเล่นตามบัญชี ก. หมายเลข 1 ถึงหมายเลข 16 หรือการเล่นตามบัญชี ข. หมายเลข 16 เฉพาะสลากกินรวบหรือการเล่นซึ่งมีลักษณะคล้ายกันนี้ ต้องระวางโทษจำคุกตั้งแต่ 3 เดือนขึ้นไปจนถึง 3 ปี และปรับตั้งแต่ 500 บาทขึ้นไปจนถึง 5,000 บาทด้วยอีกโทษหนึ่ง เว้นแต่ผู้เข้าเล่นหรือเข้าพนันที่เรียกว่าลูกค้ำ ให้จำคุกไม่เกิน 3 ปี หรือปรับไม่เกิน 5,000 บาท หรือ ทั้งจำทั้งปรับ

(2) ถ้าเป็นความผิดในการเล่นอื่นใดตามพระราชบัญญัตินี้ ต้องระวางโทษจำคุกไม่เกิน 2 ปี หรือ ปรับไม่เกิน 2,000 บาท หรือทั้งจำทั้งปรับ เว้นแต่ความผิดตามมาตรา 4 ทวิ ต้องระวางโทษ จำคุกไม่เกิน 1 ปี หรือปรับไม่เกิน 1,000 บาท หรือทั้งจำทั้งปรับ

<sup>123</sup> วัชร ถานะวงษ์, มาตรการในการป้องกันและควบคุมการเล่นการพนันบนอินเทอร์เน็ต, *วารสาร นิติศาสตร์ มหาวิทยาลัยนครสวรรค์*, 6(2), 2556, 44.

<sup>124</sup> อรพิน ปานเกษม, ปัญหาทางกฎหมายในการควบคุมการโฆษณาการพนันออนไลน์, *วารสาร วิชาการ คณะนิติศาสตร์ มหาวิทยาลัยหัวเฉียวเฉลิมพระเกียรติ*, 6(2), 2559, 22-24.

<sup>125</sup> จากการสืบค้นด้วยคำสำคัญต่างๆในเว็บไซด์ Lawphin (เข้าถึง <https://www.lawphin.com/search/deka>)

ใช้กฎหมายอย่างจริงจังมักเกิดขึ้นเป็นเพียงบางช่วงคือ ช่วงฟุตบอลโลกหรือฟุตบอลยูโรเท่านั้น คุยได้จากสถิติของปี 2561 ที่คดีพุ่งสูงขึ้นหลายเท่าตัวเป็นประวัติการณ์ก็คือปีที่มีการแข่งขันฟุตบอลโลก 2018 ที่รัสเซียนั่นเอง

ตารางที่ 2 สถิติการจับกุมกลุ่มคดีการพนันที่ราชอาณาจักร พ.ศ. 2560-2562<sup>126</sup>

หน่วย: ราย คน

ความผิดการพนัน (ประเภท)	2560			2561			2562		
	รับแจ้ง	จับกุม	ผู้ ต้องหา	รับแจ้ง	จับกุม	ผู้ ต้องหา	รับแจ้ง	จับกุม	ผู้ ต้องหา
บ่อนการพนัน (เล่นการพนันตั้งแต่ 20 คน ขึ้นไป)	112	103	2,839	78	2,534	2,534	68	68	2,109
สลากกินรวบ	9,630	9,646	9,734	7,962	8,082	8,099	8,899	8,879	8,983
กายผลฟุตบอล/ ออนไลน์	5,587	5,651	5,907	16,807	16,802	17,179	5,044	4,990	5,186
การพนันอื่นๆ	27,174	26,694	76,626	23,716	66,819	67,145	20,633	20,442	57,159
รวม	42,503	42,094	95,106	48,563	94,237	94,957	34,644	34,379	73,437

<sup>126</sup> “สถิติคดีอาญาคดีความผิดที่รัฐเป็นผู้เสียหาย จำแนกตามประเภทความผิด รายจังหวัด พ.ศ. 2560-2562,” สำนักงานสถิติแห่งชาติ, (ม.ป.ป.), จาก <http://statbbi.nso.go.th/staticreport/page/sector/th/09.aspx>

วิษณุ วงศ์สินศิริกุล ได้สรุปถึงสถานการณ์การพนันออนไลน์ของประเทศไทยเอาไว้ว่า ในระยะแรกไม่เป็นที่นิยมในกลุ่มนักเล่นพนันชาวไทย จำกัดอยู่ในวงแคบเพียงคนไม่กี่กลุ่ม เนื่องด้วยสาเหตุหลักคือ (1) ความไม่คุ้นเคยกับการใช้จ่ายผ่านอินเทอร์เน็ต เกรงว่าจะถูกหลอกหลวง (2) ปัญหาเรื่องภาษา ซึ่งเว็บไซต์ส่วนใหญ่ใช้ภาษาอังกฤษทำให้เป็นอุปสรรคอย่างมากต่อผู้เล่นพนันโดยทั่วไป (3) มีเกมการพนันออนไลน์ในรูปแบบต่างๆ ให้เลือกเล่นมากมาย จึงสนใจต่อการพนันออนไลน์น้อย<sup>127</sup> แต่ก็ค่อยๆ เป็นที่นิยมขึ้นเรื่อยๆ ปัจจัยที่ส่งผลให้การพนันทางอินเทอร์เน็ตเฟื่องฟูในเวลาต่อมา และขยายตัวอย่างเต็มที่มาจนถึงปัจจุบันคือ (1) ความสะดวกและรวดเร็ว (2) อัตราต่อรองที่หลากหลายและใกล้เคียงกับสถานการณ์จริง (3) การปราบปรามเจ้ามือ-โต๊ะรับแทงบอลโดยเจ้าหน้าที่ของรัฐที่มีความเข้มข้นขึ้น การหันมาให้บริการทางอินเทอร์เน็ตย่อมปลอดภัย และลดความเสี่ยงต่อการถูกจับกุมดำเนินคดีตลอดทั้งยังช่วยให้ลดค่าใช้จ่ายต่างๆ ลงได้ โดยเฉพาะกับส่วยและสินบน<sup>128</sup>

แม้ศูนย์ศึกษาปัญหาการพนันได้เคยทำโครงการศึกษาสถานการณ์พฤติกรรม และผลกระทบการพนันในประเทศไทยมาอย่างต่อเนื่อง ตั้งแต่ปี 2553 - 54, 2556, 2558 และ 2560 แต่ก็ไม่เคยทำเจาะลงไปประเด็นการพนันออนไลน์มาก่อน เพิ่งจะแยกพิจารณาในปี 2562 ผลการสำรวจพบว่าคนไทยร้อยละ 7.4 หรือประมาณ 3.19 ล้านคนเคยมีประสบการณ์เล่นพนันผ่านช่องทางออนไลน์ แต่มีเพียงร้อยละ 1.55 หรือประมาณ 826,925 คนเท่านั้นที่ระบุว่าเล่นพนันออนไลน์ในรอบปีที่ผ่านมา ประมาณวงเงินพนันรวม 20,152 ล้านบาท ใช้โทรศัพท์มือถือเป็นช่องทางหลักในการเล่นมากถึง 97.1%

<sup>127</sup> วิษณุ วงศ์สินศิริกุล, เกมพนันออนไลน์: หายนะเกมพนันที่ต้องควบคุม, รายงานวิจัยฉบับสมบูรณ์ ศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน, (2554), 46-47.

<sup>128</sup> เรื่องเดียวกัน, 62-64.

ประเภทของการพนันออนไลน์ที่คนไทยเล่นมากที่สุดอันดับแรกคือ บาคาร่า ป็อกเต็ง อยู่ที่ 45.2% ถัดมาคือ เกมไพ่ชนิดอื่นๆ (27.6%) สล็อตแมชชีน หรือตู้เกม (20.1%) พนันทายผลกีฬา (16.7%) หวยต่างๆ (9.4%) ฯลฯ โดยมีการพนันสกินหรืออีสปอร์ตอยู่ด้วย (5.9%) โดยเหตุผลสำคัญที่ทำให้หันมาเล่นการพนันออนไลน์คือ สะดวก ง่าย เล่นได้ทุกที่ทุกเวลา มีผู้ที่ตอบข้อมนี้มากถึง ร้อยละ 93.7<sup>129</sup>



#### รูปที่ 26 ผลการสำรวจของศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน

ในประเด็นเรื่องเหตุผลที่เล่นพนันออนไลน์

ที่มา: [www.gamblingstudy-th.org](http://www.gamblingstudy-th.org)

<sup>129</sup> ดู ศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน, “รายงานสถานการณ์การพนันในสังคมไทย ปี 2562,” ศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน, (บ.ป.ย.), จาก [http://www.gamblingstudy-th.org/imgadmins/book\\_file/2562-CGS-national-survey-presentation.pdf](http://www.gamblingstudy-th.org/imgadmins/book_file/2562-CGS-national-survey-presentation.pdf)

อย่างไรก็ดี มีงานวิจัยหลายชิ้นก่อนหน้านี้ที่ให้ออกค้นพบที่น่าสนใจ (แต่กำหนดกลุ่มเป้าหมายและพื้นที่ศึกษาแคบ) เป็นต้นว่ากลุ่มผู้เล่นหลักของการพนันออนไลน์โดยทั่วไปคือ พนักงานที่มีเงินเดือนประจำ นักเรียน-นักศึกษา และเป็นผู้ชายเป็นส่วนใหญ่ การพนันฟุตบอลในกลุ่มวัยรุ่นนิยมเล่นผ่านทางเว็บไซต์มากกว่าวิธีอื่น ขณะที่ผู้สูงอายุไม่นิยมเล่นการพนันออนไลน์<sup>130</sup>

จากการเฝ้าสังเกตและติดตามข่าวในสื่อสารมวลชนช่วยให้พอจำแนกเว็บไซต์การพนันออนไลน์ที่คนไทยนิยมเล่นออกเป็น 3 กลุ่ม ได้แก่ (1) ผู้ให้บริการที่ลักลอบเปิดอยู่ในไทย เป็นเจ้ามือรายย่อยที่มีเว็บไซต์หรือแอปพลิเคชันเป็นของตัวเอง หน้าเว็บเป็นภาษาไทย หลายเว็บไซต์ยังดูขาดความน่าเชื่อถือพยายามรับสมัครเอเยนต์เป็นลูกข่าย โดยให้เครดิตวงเงิน และ Username กับ Password เพื่อใช้หาสมาชิกใหม่แลกกับค่าคอมมิชชั่น เว็บไซต์ที่ตกเป็นข่าวถูกจับกุมมากขึ้นต้นด้วยคำว่า SBO, UFA (2) ผู้ให้บริการที่ตั้งอยู่ที่เดียวกับคาสิโนตามแนวชายแดนในประเทศเพื่อนบ้าน โดยเฉพาะที่ปอยเปต (กัมพูชา) และเมียวดี, ท่าขี้เหล็ก (พม่า) (ซึ่งปัจจุบันการพนันออนไลน์ถือเป็นสิ่งผิดกฎหมายของทั้งสองประเทศนี้แล้ว) หน้าเว็บไม่ต่างกับกลุ่มแรกมากนัก แต่มีวิธีการชำระเงินที่หลากหลาย และสามารถเล่นได้โดยไม่ต้องผ่านเอเยนต์ (3) ผู้ให้บริการที่เป็นบริษัทรับพนันถูกกฎหมายรายใหญ่ที่มีชื่อเสียงของต่างประเทศ เช่น SBOBET (ฟิลิปปินส์), Ladbrokes (อังกฤษ), bet365 (อังกฤษ), Bodog (แอนติกา) เห็นชัดถึงความมีมาตรฐานสูง ทั้งนี้ผู้เล่นต้องสร้างบัญชีของตนกับเว็บไซต์หลักโดยตรง ซึ่งมักไม่มีภาษาไทย อนึ่งในทางกฎหมาย เจ้าหน้าที่ที่เกี่ยวข้อง รวมถึงพนักงานสอบสวนตามประมวลกฎหมายวิธีพิจารณาความอาญาสามารถร้องขอต่อศาลเพื่อให้มีคำสั่งระงับ

<sup>130</sup> เช่น ปัทมาภรณ์ สุขสมโลด, ““วัยรุ่น” เปลี่ยนโฉมหน้าการพนันในเมืองเก่าจากสมาร์ทโฟน,” ใน รายงานศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน ปี 2561, (กรุงเทพฯ: ศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน, 2561), 42-50.

การเผยแพร่ข้อมูลคอมพิวเตอร์บางส่วนหรือปิดกั้นการเข้าถึงเว็บไซต์เหล่านี้ได้ โดยอาศัยอำนาจตาม พ.ร.บ. ว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ. 2550 และที่แก้ไขเพิ่มเติมฉบับที่ 2 ในปี 2560<sup>131</sup> ซึ่งทางศาลก็ได้ยืนยันแล้วว่า การกระทำความผิดตาม พ.ร.บ. การพนัน จัดว่าเข้าข่ายขัดต่อ “ความสงบเรียบร้อยหรือศีลธรรมอันดีของประชาชน” ตั้งเมื่อต้นปี 2562 ศาลมีคำสั่งปิดกั้นเว็บไซต์พนันออนไลน์ตามคำขอของตำรวจพร้อมกันมากถึง 748 เว็บไซต์<sup>132</sup> แต่ก็นับว่าเป็นจำนวนน้อยนิดเมื่อเทียบจำนวนที่มีอยู่จริง

ทุกวันนี้เรายังพบเห็นโฆษณาการพนันออนไลน์ในหลายรูปแบบกลวิธี ทั้งแบนเนอร์ ป๊อปอัพ แปะลิงค์ ไม่ว่าจะบนเว็บไซต์หรือในเครือข่ายสังคมออนไลน์ ยอดนิยมทุกชนิด ทั้งเฟซบุ๊ก ยูทูบ ไลน์ อินสตาแกรม ทวิตเตอร์ ตลอดจนแอปพลิเคชันต่าง ๆ โดยมักพบเสมอเมื่อเข้าไปยังแหล่งที่มีเนื้อหาหลอแหลม เช่น เว็บไซต์รับชมภาพยนตร์/ถ่ายทอดสดฟุตบอลละเมิดลิขสิทธิ์ หรือลามกอนาจาร โดยเฉพาะอย่างยิ่งกับวิธีการที่ให้นักพากย์ฟุตบอล/พริตตี้หรือเน็ตไอดอลที่มียอดผู้ติดตามเป็นจำนวนมากไลฟ์สด (Live) ชักชวนให้บุคคลอื่นเล่นพนัน ซึ่งก็มีอยู่บ้างที่ถูกดำเนินคดีตามกฎหมายเป็นระยะ ๆ แต่ศาลมักตัดสินลงโทษจำคุกไม่กี่เดือน และให้รอการลงอาญาแทน สิ่งเหล่านี้จึงยังคงพบเจอได้เป็นปกติ มีพักเอ่ยถึงกิจกรรมสื่อสารการตลาดและโฆษณาแบบแฝงรูปแบบต่าง ๆ เช่น การเป็นผู้สนับสนุนให้แก่สโมสรฟุตบอล ฯลฯ

<sup>131</sup> มาตรา 20 บัญญัติว่า “ในกรณีที่การกระทำความผิดตามพระราชบัญญัตินี้เป็นการทำให้แพร่หลายซึ่งข้อมูลคอมพิวเตอร์ที่อาจกระทบกระเทือนต่อความมั่นคงแห่งราชอาณาจักรตามที่กำหนดไว้ในภาคสอง ลักษณะ 1 หรือลักษณะ 1/1 แห่งประมวลกฎหมายอาญา หรือที่มีลักษณะขัดต่อความสงบเรียบร้อยหรือศีลธรรมอันดีของประชาชน พนักงานเจ้าหน้าที่โดยได้รับความเห็นชอบจากรัฐมนตรีอาจยื่นคำร้อง พร้อมแสดงพยานหลักฐานต่อศาลที่มีเขตอำนาจขอให้คำสั่งระงับการทำให้แพร่หลายซึ่งข้อมูลคอมพิวเตอร์นั้นได้

ในกรณีที่ศาลมีคำสั่งให้ระงับการทำให้แพร่หลายซึ่งข้อมูลคอมพิวเตอร์ตามวรรคหนึ่ง ให้พนักงานเจ้าหน้าที่ทำการระงับการทำให้แพร่หลายนั้นเอง หรือสั่งให้ผู้ให้บริการระงับการทำให้แพร่หลายซึ่งข้อมูลคอมพิวเตอร์นั้นก็ได้”

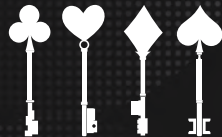
<sup>132</sup> “กวาดล้างพนันออนไลน์ 6 จว. ปิดอีก 748 เว็บ จ่อเอาผิดคนดัง,” *กรุงเทพธุรกิจ*, (31 มกราคม 2562), 13, 16.

ถอดรหัส  
ศาสตร์ออนไลน์



บทส่งท้าย

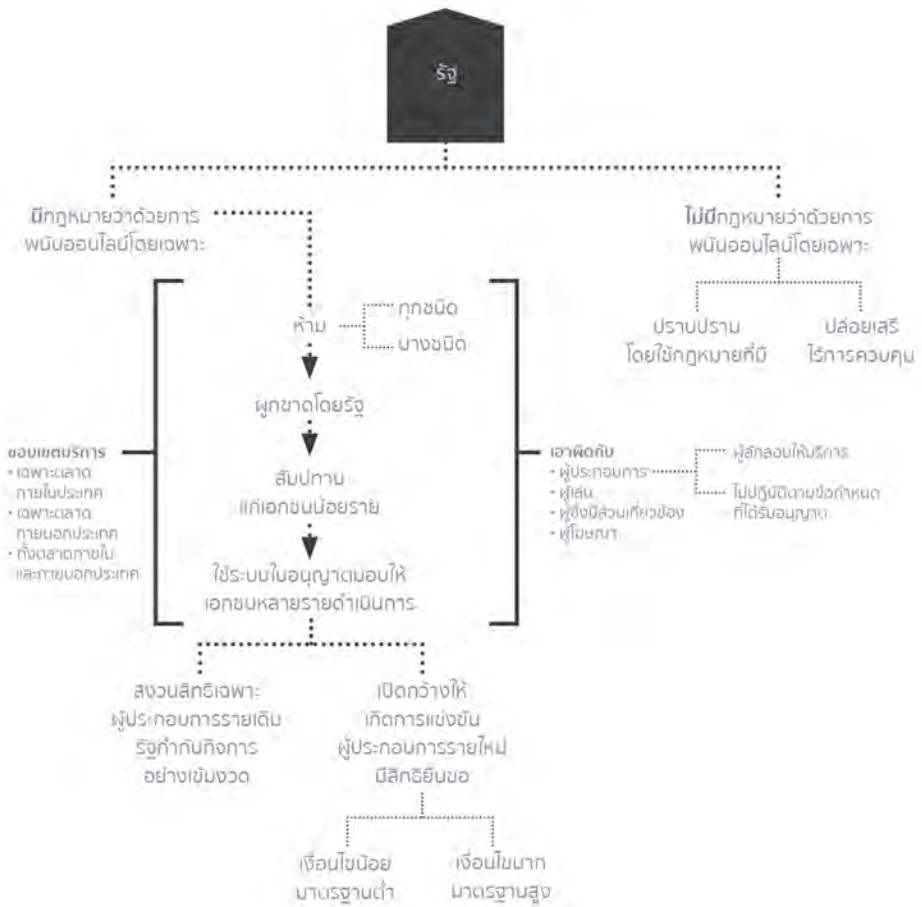
การพนันออนไลน์  
บนทางแพร่ง



การพนันออนไลน์แตกต่างจากการพนันในรูปแบบเดิมมาก ทั้งเป้าหมาย กว้างไกล ข้ามรัฐ และครอบคลุมตลาดทั่วโลก เกี่ยวพันกับนวัตกรรม เทคโนโลยี อุตสาหกรรมบันเทิง/กีฬา บริษัทข้ามชาติ องค์การระหว่างประเทศ กระทั่งเรื่องกฎหมายและการเมือง เกินขีดความสามารถของรัฐที่จะควบคุม หรือปกป้องผลประโยชน์แห่งชาติของตนเอาไว้ได้ดั้งเดิม กฎหมายก็ยากที่จะ บังคับใช้อย่างได้ผลจริงในโลกดิจิทัล พุดตรงๆ คือ อำนาจอธิปไตยของรัฐ กำลังถูกท้าทายอย่างไม่เคยมีมาก่อน

### **ระบบกฎหมายการพนันออนไลน์ : จากปิดกั้นสู่เปิดกว้าง**

ระบบกฎหมายเกี่ยวกับการพนันออนไลน์จึงค่อนข้างซับซ้อนหลากหลาย แตกต่างกันไปตามท่าทีของแต่ละประเทศ เอาแค่ชื่อเรียกก็มีหลายคำแล้ว ไม่ว่าจะ Internet Gambling (อเมริกา), Virtual Casino Wagering (แอนติกา), Interactive Gambling (ออสเตรเลีย), Interactive Gaming (แคนาดา), Remote Gambling (อังกฤษ), Online Games (ฝรั่งเศส), Online Gambling (เดนมาร์ก), Offshore Gambling (ฟิลิปปินส์) ทว่าประเทศ ส่วนใหญ่ในโลกไม่ได้มีกฎหมายว่าด้วยการพนันทางอินเทอร์เน็ต ในกลุ่ม ประเทศที่มีกฎหมายว่าด้วยเรื่องนี้แบ่งได้เป็นทั้งที่ห้ามเด็ดขาด (Prohibition) โดยเฉพาะกับกลุ่มประเทศมุสลิม เช่น ซาอุดีอาระเบีย ปากีสถาน และอนุญาต ให้มี (Regulated หรือ Legalization) บางประเทศอนุญาตให้มีทุกชนิด เช่น ออสเตรเลีย อิตาลี สเปน สวีเดน ประเภทที่มักถูกห้ามไม่พันทันทีใน บางประเทศก็ยอมรับเพียงบางชนิด โดยเฉพาะลอตเตอรี่กับพนันกีฬา เช่น



รูปที่ 27 โครงสร้างระบบกฎหมายว่าด้วยการพนันออนไลน์ของประเทศต่างๆ

รัสเซีย ฮังการี แอฟริกาใต้ บางประเทศก็ไม่ยอมให้คนของตัวเองเข้าเล่น แต่มีเอาไว้บริการคนที่อยู่นอกประเทศ (Outgoing Services) เช่น ออสเตรเลีย ฟิลิปปินส์ บางประเทศก็มีขึ้นเพื่อสนองตลาดภายในเท่านั้น (Domestic Services) คนต่างชาติหมดสิทธิ เช่น ฟินแลนด์ บางประเทศก็เปิดกว้างมาก สามารถเล่นได้จากทั่วโลกรวมทั้งคนของประเทศตัวเอง เช่น อังกฤษ แอนติกา บางประเทศก็เรียกว่าแทบจะปล่อยให้เสรี ปราศจากการควบคุม เช่น คอสตาริกา (Unregulated หรือ Laissez-faire) ดังแผนผังด้านซ้ายนี้

เรื่องระบบใบอนุญาต (License) ในรายละเอียดก็ไม่เหมือนกัน บางประเทศเป็นแบบเปิดกว้าง โดยให้มีผู้รับใบอนุญาตหลายรายแข่งขันกัน (Open Licensing) เช่น อังกฤษ บางประเทศก็เป็นแบบจำกัด เช่น ในบางรัฐของสหรัฐอเมริกาออกใบอนุญาตให้แต่กับคาสโนดังเดิมเท่านั้น หรือ จำกัดจำนวนผู้ประกอบการให้มีน้อยราย (Restricted Licensing) เช่น อิตาลี ฝรั่งเศส หรือออกใบอนุญาตให้เอกชนรายเดียว (Single Private Operator) หรือใบอนุญาตนั้นผูกขาด (Monopoly) โดยหน่วยงานของรัฐเอง (State-owned) เช่น จีน สิงคโปร์<sup>133</sup>

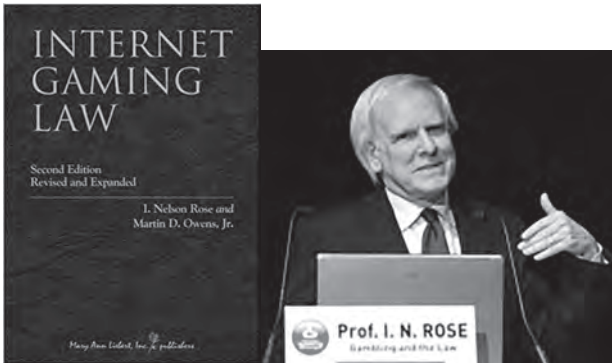
หลายประเทศมีลักษณะผสมผสานคือ การพนันบางชนิดยอมให้มีผู้ให้บริการหลายราย ส่วนบางชนิดกลับถูกผูกขาดโดยรัฐแต่เพียงผู้เดียว เช่น หลายประเทศแถบสแกนดิเนเวีย (ก่อนจะมีเรื่องมีราวขึ้นไปถึงศาลอียู) เหตุผลของรัฐบาลที่ทำให้การพนันออนไลน์ถูกกฎหมายที่ให้กับสังคมก็คือ เพื่อรัฐจะได้เข้าไปจัดการและควบคุมให้มีมาตรฐาน และเพื่อปกป้องคุ้มครองผู้เล่น โดยก่อตั้งองค์กรของรัฐขึ้นมาทำหน้าที่ควบคุม (Agency Authority) ทั้งที่อันที่จริงแล้วเกี่ยวพันกับประเด็นเรื่องแหล่งภาษีและรายได้เข้ารัฐ (Taxation and

<sup>133</sup> ดูประเด็นเรื่อง Regulatory Regimes จาก Julia Horne and Brigitte Zammit, *Op. cit.*, 27.

Revenue Collection) และเพื่ออุดช่องว่างมิให้เงินตรารั่วไหลออกนอกประเทศมากกว่า

แน่นอน ทุกประเทศล้วนวางบทลงโทษสำหรับผู้ฝ่าฝืนกฎหมายเอาไว้ทั้งสิ้น ซึ่งความเข้มข้นทางเนื้อหาไม่เหมือนกัน ยังมีพักเอ๋ยถึงความเอาจริงเอาจังในการบังคับใช้ที่ก็ย่อมแตกต่างกันออกไปอีก บางประเทศวางโทษรุนแรงและครบวงจร ไล่เรียงตั้งแต่ผู้ประกอบการ ผู้เล่น ผู้มีส่วนสนับสนุนทั้งโดยทางตรงและทางอ้อม รวมถึงผู้โฆษณา แต่ในหลายประเทศกลับไม่คิดที่จะเอาผิดคนเล่นเลยแม้แต่น้อย

ไอ. เนลสัน โรส (I. Nelson Rose) ผู้เชี่ยวชาญด้านกฎหมายการพนันที่มีชื่อเสียงระดับโลก เขาเคยสอนประจำอยู่ที่มหาวิทยาลัยวิทเทียร์ (อเมริกา) ด้วยมีจุดยืนสนับสนุนให้การพนันออนไลน์ถูกกฎหมายจึงมักได้รับการติดต่อจากภาครัฐและสถานประกอบการคดีในเพื่อขอคำปรึกษาอยู่เสมอ ได้เคยอธิบายเรื่องนี้ไว้ในหนังสือ Internet Gaming Law (2005)



รูปที่ 28 ครอบคลุมหนังสือเล่มสำคัญของเขา  
ที่มา: calvinayre.com

ในหนังสือเล่มนี้ เขาสรุปถึงภาคปฏิบัติของการบังคับใช้กฎหมายเกี่ยวกับการพนันออนไลน์ออกเป็น 3 ลักษณะ ได้แก่<sup>134</sup>

<sup>134</sup> I. Nelson Rose and Martin D. Owens, *Op. cit.*, 72-76.

(1) การดำเนินคดีกับคนเล่น (Laws Against Making On-line Bets) เช่น จีน

(2) การดำเนินคดีกับผู้ประกอบการ (Laws Against Taking On-line Bets) เช่น ฝรั่งเศส

(3) การดำเนินคดีกับผู้ให้บริการทางการเงิน (Laws Against Financing On-line Gambling) เช่น อเมริกา

โดยพยายามชี้ให้เห็นว่าโอกาสที่กฎหมายภายในกับภายนอกจะขัดแย้งกันนั้นเกิดขึ้นได้เสมอ

อย่างไรก็ดี สถานการณ์ทางกฎหมายโดยรวมเป็นไปอย่างผ่อนคลายลงเรื่อยๆ การเติบโตของตลาดอินเทอร์เน็ตในรอบสองทศวรรษที่ผ่านมามีผลให้ประเทศต่างๆ ร่วม 100 ประเทศแล้วที่ทำให้การพนันออนไลน์ในรูปแบบใดรูปแบบหนึ่งถูกต้องตามกฎหมายของรัฐตน พบน้อยประเทศมากที่เลือกเดินสวนทาง

หลายกรณีที่ปรากฏสะท้อนว่าเรื่องนี้เป็นประเด็นระหว่างประเทศ เช่น ออสเตรเลียประกาศใช้กฎหมาย IGA ปี 2001 ด้วยหวังให้นักลงทุนจากอเมริกาเข้ามาลงทุนทำคาสีโนออนไลน์ในประเทศเพื่อดึงรายได้จากกลุ่มลูกค้าที่เป็นชาวอเมริกันเป็นหลัก โดยไม่ให้คนออสเตรเลียเองเข้าเล่น กระทั่งอเมริกาต้องผลักดันจนออก UIGEA มาใช้สกัดกันสำเร็จเมื่อปี 2006 ลึกๆ ก็เพื่อตัดหลังคนของตนที่นำเงินไปลงทุนทำธุรกิจพนันออนไลน์ในต่างประเทศ, การเกิดขึ้นของคดีความจำนวนมากที่ได้เดินทางไปถึงศาลสหภาพยุโรป คำตัดสินที่ทยอยมีออกมาล้วนเป็นไปในทางที่สนับสนุนการพนันออนไลน์ ส่งผลให้หลายรัฐสมาชิกต้องปรับเปลี่ยนในทางนโยบายอย่างที่ไม่เคยมีมาก่อน อาทิ อิตาลี และประเทศแถบสแกนดิเนเวีย, รัฐบาลจีนเรียกร้องให้ทางการกัมพูชา กับฟิลิปปินส์สั่งแบนคาสีโนออนไลน์ที่ตั้งอยู่ในประเทศทั้งสอง ซึ่งกัมพูชาสนองตอบด้วยดี สั่งให้เว็บพนันออนไลน์ยุติการให้บริการภายในสิ้นปี ขณะที่ฟิลิปปินส์ปฏิเสธไม่มีเชื้อ

## อุตสาหกรรมพนันออนไลน์: ความปกติใหม่หลังยุคโควิด-19

เมื่อโลกต้องเผชิญกับไวรัสโคโรนาสายพันธุ์ใหม่หรือที่เรียกกันว่า “โควิด-19” (COVID-19) พบครั้งแรกที่เมืองอู่ฮั่น มณฑลหูเป่ย์ ประเทศจีน ก่อนจะแพร่ระบาดถึงยุโรป สหรัฐอเมริกา และลุกลามไปทั่วโลกอย่างรวดเร็ว วิกฤตการณ์ครั้งนี้ส่งผลร้ายแรงมากมาย และรอบด้าน รวมถึงอุตสาหกรรมการพนัน คาสิโน ร้านอาหาร คาสิโนออนไลน์ ตลอดจนสถานที่เล่นการพนันในลักษณะอื่น เช่น สนามมวย สนามม้า ทั้งที่มาเก๊า ลาสเวกัส แอตแลนติกซิตี และในภูมิภาคอื่นของโลก เช่น ออสเตรเลีย กัมพูชา ฟิลิปปินส์ จำต้องยุติการให้บริการชั่วคราวกินเวลายาวนานชนิดที่ไม่เคยมีมาก่อน อันเนื่องมาจากมาตรการควบคุมโรคของทางภาครัฐแต่ละประเทศ เช่น จำกัดการเดินทาง และปิดเมือง (Lockdown) คาสิโนชายแดนก็ไม่มีข้อยกเว้น ขณะที่ในประเทศที่ยังไม่มีคาสิโนถูกกฎหมาย แต่เป็นตลาดใหญ่ของการพนันชนิดอื่น เช่น ม้าแข่งในญี่ปุ่น ฮ็อกกี้ ฟุตบอลในอังกฤษ ยุโรป ก็ซบเซาเป็นอันมาก เพราะต้องถูกเลื่อนออกไปไม่มีกำหนด (ในช่วงแรกๆ ที่สถานการณ์เข้าขั้นรุนแรง) รายได้โดยรวมของเศรษฐกิจการพนันทั่วโลกตกต่ำสุดเป็นประวัติการณ์

ทว่าในวิกฤตกลับเป็นโอกาสทองของการพนันออนไลน์ โดยเฉพาะประเภท คาสิโนที่เข้ามาตอบสนองความต้องการส่วนนี้แทน ทั้งจากฐานของผู้ชื่นชอบเล่นพนันกีฬาและคาสิโนแบบดั้งเดิมที่หันไปเล่นคาสิโนออนไลน์มากขึ้น บวกกับได้กลุ่มนักพนันหน้าใหม่จำนวนไม่น้อยซึ่งในชีวิตนี้ยังไม่เคยไปคาสิโนจริงๆ มาก่อนด้วยซ้ำ นอกจากนี้คาสิโนออนไลน์แล้วยังมีการพนันอีสปอร์ต (Esports) ที่ได้รับความนิยมเพิ่มขึ้นในเวลาที่ยากลำบากดังกล่าว ตลาดของการพนันออนไลน์ซึ่งค่อยๆ ขยายตัวทุกปีอย่างต่อเนื่องมีแนวโน้มเติบโตยิ่งขึ้นไปอีกในช่วงโควิด-19 ตัวเลขหลายๆ เรื่องยืนยันได้อย่างดี ไม่ว่าจะเป็นรายได้ของผู้ประกอบการ ภาษีเข้ารัฐ ราคาหุ้นของบริษัท ผลการสำรวจความคิดเห็น แนวโน้มคำค้นในอินเทอร์เน็ต สถิติปริมาณผู้เล่นของเว็บไซต์ ข้อมูลจรรยา

ทางคอมพิวเตอร์ที่มุ่งตรงมายังเว็บไซต์เหล่านี้ ท่ามกลางความกังวลถึงปัญหามากมายที่อาจมีติดตามมา ซึ่งเข้าถึงง่ายกว่า แต่ป้องกันยากกว่า และส่งผลกระทบต่อผู้เล่นอย่างหนัก เช่นที่บางรายต้องสูญเงินมหาศาลในเวลาเพียงไม่ถึงข้ามคืนตามข่าวที่ปรากฏบนหน้าหนังสือพิมพ์บางฉบับ

ข้างต้นอาจกลายเป็น “ความปกติใหม่” (New Normal) ของโลกการพนัน หลังจากนั้นได้ไม่ยาก ในแง่ที่ว่า หนึ่ง รัฐมีมุมมองที่เปิดกว้างให้แก่ธุรกิจการพนันออนไลน์ถูกกฎหมายยิ่งขึ้น โดยเฉพาะอย่างยิ่งกับคาสิโนออนไลน์ เพราะเมื่อเจอโควิดแล้วคาสิโนจริงต้องปิด รายรับเข้ารัฐส่วนนี้คืออันตรายหายไปแล้ว สอง ผู้ประกอบการเดิมคงต้องพยายามขยายตลาดมาในทิศทางที่ให้เล่นผ่านช่องทางออนไลน์มากขึ้น เพื่อลดความเสี่ยงหากต้องเผชิญสถานการณ์ทำนองนี้ซ้ำ

### **บทสรุปในเชิงระเบียบวิธีวิจัย**

ท้ายที่สุดนี้ จากเนื้อหาทั้ง 17 บทที่ผ่านมา หากลองพิจารณาในแง่ของระเบียบวิธีวิจัย (Research Methodology) อาจประมวลออกมาได้เป็น 4 ด้าน (ตามทั้ง 4 ภาคของหนังสือ) กล่าวคือ

(1) ด้านอุปทาน (Supply) งานในกลุ่มนี้มุ่งศึกษาผู้ให้บริการคาสิโนออนไลน์ ใช้วิธีเข้าสังเกตการณ์ในเว็บไซต์ รวมถึงช่องทางอื่นในการเข้าถึงเกม เช่น แอปพลิเคชัน เน้นประเด็นความรับผิดชอบต่อสังคม บางงานที่น่าสนใจศึกษาเรื่องการออกแบบ การใช้เสียง อาศัยการวิเคราะห์ข้อมูลทั้งในเชิงคุณภาพและปริมาณ

(2) ด้านอุปสงค์ (Demand) เน้นศึกษาเกี่ยวกับผู้เล่น เป็นงานวิจัยเชิงปริมาณ โดยมักใช้วิธีสำรวจกลุ่มตัวอย่างผ่านระบบอินเทอร์เน็ต เช่น แบบสอบถามออนไลน์ อีเมล มักใช้กลุ่มตัวอย่างขนาดใหญ่ ส่งผลให้บางงานมีกลุ่มตัวอย่างจากร่วมร้อยประเทศทั่วโลกมาแล้วเป็นหลักหมื่นคน วัตถุ



การพนันยุคใหม่เกินขีดความสามารถของรัฐที่จะควบคุมหรือปกป้องผลประโยชน์แห่งชาติตนเอาไว้ได้ดั้งเดิม อำนาจอธิปไตยของรัฐกำลังถูกท้าทายอย่างที่ไม่เคยมีมาก่อน



ประสงค์เพื่อทราบลักษณะประชากร (Demographic) และพฤติกรรมการณ์นั้นเป็นหลัก หากมีงานที่เจาะจงศึกษากลุ่มใดกลุ่มหนึ่งโดยเฉพาะ กลุ่มนั้นไม่พบนักเรียน-นักศึกษา บางส่วนใช้วิธีสัมภาษณ์ทางโทรศัพท์ กระนั้นก็ตามประเทศที่มีระบบฐานข้อมูลสารสนเทศที่ดีย่อมสามารถนำเอาสถิติทั้งหมดมาวิเคราะห์และออกรายงานประจำปีสู่สาธารณะได้โดยทันที

(3) ด้านผลกระทบ (Impact) มุ่งศึกษาเกี่ยวกับผลกระทบ โดยเฉพาะอย่างยิ่งผลกระทบในระดับบุคคล มักเจาะจงกลุ่มผู้ที่มีปัญหาติดการพนัน โดยเฉพาะ วัดด้วยแบบประเมิน เช่น South Oaks Gambling Screen (1987), DSM-5 (2013) งานวิจัยจำนวนหนึ่งเป็นงานวิจัยเชิงทดลอง (Experimental Research) ใช้กลุ่มประชากรขนาดเล็ก เพื่อดูพัฒนาการก่อน-หลังการใช้เครื่องมือช่วยเหลือต่างๆ บางงานเลือกศึกษาผลกระทบที่เกิดขึ้นกับกลุ่มวัยรุ่นนึ่งเพียงแต่ไม่กี่คน เป้าหมายคือลดความเสี่ยงต่อการติดพนัน บางชิ้นที่ดูผลกระทบในระดับสังคมเลือกใช้วิธีศึกษาจากข่าวอาชญากรรมบนเว็บไซต์ที่เกิดขึ้นกับแหล่งพนันออนไลน์ หรือไม่ก็ใช้วิธีสอบถามจากกลุ่มตัวอย่างว่าเคยกระทำผิดกฎหมายหรือไม่ มากน้อยเพียงใด

(4) ด้านมาตรการและนโยบาย (Regulation) ศึกษาถึงนโยบายและมาตรการทางกฎหมายของประเทศต่างๆ ใช้วิธีการวิจัยเชิงคุณภาพ อาศัยข้อมูลเอกสารเป็นหลัก ลักษณะงาน เช่น อธิบายกฎหมาย วิเคราะห์การใช้การตีความ วิเคราะห์คำพิพากษา ทำนายแนวโน้มในอนาคต เป็นต้น

พูดอย่างตรงไปตรงมา ข้อมูลส่วนใหญ่ที่นำมาใช้เขียนงานชิ้นนี้ล้วนแล้วแต่อ้างอิงจากงานศึกษาของประเทศอื่นเป็นหลัก สำหรับประเทศไทยแล้วนั้นยังต้องนับว่าขาดแคลนงานศึกษาในเรื่องนี้อีกมาก การเติมเต็มช่องว่างทางความรู้เกี่ยวกับการพนันออนไลน์ในสังคมไทยจึงถือเป็นสิ่งจำเป็น ไม่ว่าเราเองจะยอมรับหรือไม่ยอมรับให้มันถูกกฎหมายก็ตาม.



ภาคผนวก

ลำดับเหตุการณ์  
สำคัญเกี่ยวกับ  
การพนัน  
ออนไลน์ของโลก

## ลำดับเหตุการณ์สำคัญ เกี่ยวกับการพนันออนไลน์ของโลก

ปี	เหตุการณ์สำคัญ ในสหรัฐอเมริกา	ปี	เหตุการณ์สำคัญ ในประเทศอื่น ๆ
1961	รัฐบาล JFK พลักดันกฎหมาย Wire Act เพื่อปราบปรามผู้มีอิทธิพล บัญญัติให้การพนันที่ฝ่าข้ามรัฐเป็นเรื่องที่ผิดกฎหมายของรัฐบาลกลาง ซึ่งภายหลังในช่วงปลายทศวรรษ 1990 ได้กลายเป็นเครื่องมืออันสำคัญที่รัฐบาลสหรัฐใช้จัดการกับธุรกิจพนันออนไลน์		
1969	กระทรวงกลาโหมของสหรัฐอเมริกาพัฒนา ARPANET ขึ้นในห้วงสงครามเย็น เพื่อสร้างเครือข่ายคอมพิวเตอร์ที่สามารถถ่ายโอนข้อมูลระหว่างกันได้แม้ยามที่ระบบสื่อสารถูกทำลายหรือตัดขาด		

ปี	เหตุการณ์สำคัญ ในสหรัฐอเมริกา	ปี	เหตุการณ์สำคัญ ในประเทศอื่น ๆ
1981	คอมพิวเตอร์ไอบีเอ็มรุ่นแรกซึ่งถือเป็นต้นฉบับของคอมพิวเตอร์ส่วนบุคคลในปัจจุบันออกวางจำหน่าย		
1985	.COM นามสกุลโดเมนเนมในเชิงธุรกิจที่เป็นสากลถือกำเนิดขึ้น		
		1989	World Wide Web หรือ WWW ได้รับการพัฒนาโดยนักวิจัยจากสถาบัน CERN ของสวิตเซอร์แลนด์
1992	กฎหมาย PASPA ห้ามมิให้แต่ละมลรัฐอนุญาตให้มีการพนันกีฬา ตลอดจนส่งเสริมสนับสนุน		
		1993	Loterie Romande ของสวิตเซอร์แลนด์เริ่มจำหน่ายลอตเตอรี่ผ่านระบบออนไลน์ครั้งแรก โดยต้องซื้อผ่านโปรแกรม Videotex

ปี	เหตุการณ์สำคัญ ในสหรัฐอเมริกา	ปี	เหตุการณ์สำคัญ ในประเทศอื่น ๆ
1994	เปิดตัวเว็บ Browser ยอดนิยมในยุคแรกคือ Netscape Navigation ก่อนที่จะถูกแทนที่โดย Internet Explorer ของ Microsoft ในเวลาต่อมา ส่งผลให้เทคโนโลยีอินเทอร์เน็ตเริ่มเป็นที่รู้จักอย่างแพร่หลาย	1994	แอนติกาออกกฎหมาย Free Trade and Processing Zone Area Act ดึงดูดให้นักลงทุนเข้ามาจัดตั้งบริษัทในประเทศ พร้อมกับได้มีการออกใบอนุญาตให้แก่ผู้ประกอบการธุรกิจพนันออนไลน์เป็นจำนวนมาก ก่อนที่จะมีกฎหมายออกมา (ในปี 1997) ด้วยซ้ำ กลายเป็นตัวอย่างให้หลายประเทศลอกเลียนแบบ
		1994	บริษัท Microgaming ของประเทศไอซ์แลนด์สร้างซอฟต์แวร์เกมการพนันออนไลน์จนสำเร็จ

ปี	เหตุการณ์สำคัญในสหรัฐอเมริกา	ปี	เหตุการณ์สำคัญในประเทศอื่นๆ
		1995	<ul style="list-style-type: none"> <li>- บริษัท CryptoLogic ที่ ก่อตั้ง ใน ประเทศ ไอร์แลนด์ได้ริเริ่มพัฒนาระบบความปลอดภัยเพื่อรองรับการทำธุรกรรมทางอินเทอร์เน็ต</li> <li>- รัฐบาลลิกเตนสไตน์ให้บริการลอตเตอรี่ออนไลน์เต็มรูปแบบในชื่อ PLUS Lotto ซึ่งคนในประเทศอื่นก็สามารถซื้อหาได้</li> <li>- InterCasino เว็บไซต์คาสิโนออนไลน์แห่งแรกของโลกที่ให้คนทั่วโลกเข้าเล่นได้โดยใช้เงินจริงเปิดให้บริการ มีฐานที่ตั้งอยู่ที่ประเทศแอนติกา</li> </ul>
		1996	อังกฤษและออสเตรเลียเริ่มเปิดตลาดการพนันออนไลน์ โดยออกใบอนุญาตให้เอกชนดำเนินธุรกิจรับพนันที่ผ่านทางอินเทอร์เน็ตก่อน ได้แก่ Eurobet และ Centrebet

ปี	เหตุการณ์สำคัญ ในสหรัฐอเมริกา	ปี	เหตุการณ์สำคัญ ในประเทศอื่น ๆ
1998	Jay Cohen เจ้าของของบริษัท World Sports Exchange ถูกจับกุมฐานเปิดเว็บไซต์รับแทงพนันที่ฝ่าจากคนอเมริกัน แม้ตั้งอยู่ในแอนติกา ต่อมาในปี 2000 ศาลตัดสินให้จำคุกเขา 21 เดือน	1998	planetpoker.com นับเป็นเว็บไซต์โป๊กเกอร์ออนไลน์โดยเฉพาะแห่งแรก
2000	แก้ไขกฎหมาย IHA ที่มีมาตั้งแต่ปี 1978 รับรองให้การแทงม้าข้ามรัฐผ่านระบบอินเทอร์เน็ตเป็นเรื่องที่ไม่ผิดกฎหมายอีกต่อไป		
2000 ถึง 2001	หลายรัฐพยายามผลักดันให้มีกฎหมายสำหรับใช้แบนการพนันออนไลน์ของตนออกมา ขณะที่หลายรัฐก็ต้องการจะทำมันให้ถูกกฎหมายแทน เช่น เนวาดา กระทรวงยุติธรรมถึงกับต้องออกหนังสือแจ้งเตือนว่าไม่สามารถทำได้	2001	ออสเตรเลียออกกฎหมาย IGA ให้บริษัทพนันที่จดทะเบียนในประเทศรับพนันออนไลน์จากผู้ที่อยู่อาศัยภายนอกประเทศได้ แต่ห้ามมิให้คนซึ่งพำนักอยู่ในออสเตรเลียเข้าเล่น

ปี	เหตุการณ์สำคัญในสหรัฐอเมริกา	ปี	เหตุการณ์สำคัญในประเทศอื่นๆ
2003	เกิดปรากฏการณ์ Moneymaker สืบเนื่องจากการที่นาย Chris Moneymaker แชมป์โลกโป๊กเกอร์ ประจำปี 2003 ผ่านรอบคัดเลือกเข้าไปด้วยการเล่นแบบออนไลน์ แต่ท้ายที่สุดคว้าเงินรางวัลไปกว่า 2.5 ล้านเหรียญ โดยที่มีการถ่ายทอดสดรายการแข่งขันนี้ทางสถานีโทรทัศน์	2003	ก่อตั้ง eCOGRA หน่วยงานกำหนดมาตรฐาน และคุ้มครองผู้เล่นการพนันออนไลน์ โดยเฉพาะ มีสำนักงานใหญ่อยู่ที่ลอนดอน
		2003	แอนติกาเสนอเรื่องไปยัง WTO ให้พิจารณาว่าการกระทำของสหรัฐในหลายๆ กรณี เช่น การจับกุม Cohen ว่าเข้าข่ายกีดกันทางการค้าหรือไม่
2004	กระทรวงยุติธรรมสหรัฐออกแถลงการณ์ยืนยันว่าการพนันออนไลน์ทุกชนิดถือว่าผิดกฎหมาย Wire Act ท่ามกลางความเคลื่อนไหวของหลายรัฐที่เป็นไปในทางตรงกันข้าม	2004	WTO ตัดสินให้ทางแอนติกาชนะ โดยมองว่าการห้ามการให้บริการการพนันออนไลน์แก่ลูกค้าในสหรัฐฯ นั้นขัดกับหลักการของ GATS ในเรื่องข้อจำกัดการเข้าถึงตลาด ซึ่งทางคณะกรรมการอุทธรณ์ของ WTO ยังคงยืนยันเช่นนี้ในปีถัดมา โดยแนะนำให้ทั้งสองประเทศหาวิธีเจรจาตกลงกัน

ปี	เหตุการณ์สำคัญ ในสหรัฐอเมริกา	ปี	เหตุการณ์สำคัญ ในประเทศอื่น ๆ
		2004	เกิดกรณี Gambelli คดีแรกในศาลสหภาพยุโรปที่เกี่ยวกับการพนันออนไลน์ ซึ่งทางการอิตาลีจับนาย Gambelli เนื่องจากเปิดศูนย์บริการข้อมูลแล้วรับแทงพนันฟุตบอลส่งต่อให้บริษัทของอังกฤษ ศาลเห็นว่าอิตาลีจำกัดตลาดของการบริการจนเกินไป
		2005	อังกฤษประกาศใช้พระราชบัญญัติการพนันฉบับใหม่ที่ระบุถึงการพนันทางไกลผ่านอินเทอร์เน็ตเป็นครั้งแรก ซึ่งเปิดกว้างมาก ทั้งในแง่ชนิดการพนันออนไลน์ที่อนุญาตให้มีได้แทบทุกชนิด รวมถึงขอบเขตการให้บริการที่รองรับผู้เล่นทั่วทั้งโลก
2006	ทางการสหรัฐใช้มาตรการเด็ดขาดจับกุมสองผู้บริหารเว็บไซต์ BETonSPORTS โดยนำกฎหมายอีกฉบับคือ RICO มาใช้ ซึ่งทั้งคู่อีกได้ถูกศาลสั่งลงโทษจำคุกในเวลาต่อมา	2006	เว็บไซต์ Svenska Spel เริ่มให้บริการโป๊กเกอร์ออนไลน์ นับเป็นคาสิโนออนไลน์แห่งแรกที่เจ้าของคือรัฐบาล

ปี	เหตุการณ์สำคัญ ในสหรัฐอเมริกา	ปี	เหตุการณ์สำคัญ ในประเทศอื่นๆ
2006	กฎหมาย UIGEA ประกาศใช้ ระบุให้ผู้ซึ่งข้องเกี่ยวกับธุรกิจพนันออนไลน์ โดยเฉพาะในส่วนของทางอำนวยความสะดวกทางธุรกรรมการเงิน ถือว่ามีความผิดต่อกฎหมายรัฐบาลกลาง ส่งผลสะท้อนต่ออุตสาหกรรมพนันออนไลน์โดยรวมอย่างยิ่ง หลายบริษัทต้องตัดสินใจยุติการให้บริการในสหรัฐอเมริกา	2006 ถึง 2007	เกิดเรื่องอื้อฉาวขึ้นกับสองเว็บไซต์โป๊กเกอร์ออนไลน์ชื่อดัง Absolute Poker กับ UltimateBet ซึ่งตั้งอยู่ที่แคนาดา (แคนาดา) เมื่อถูกตรวจสอบพบว่าโกงเงินผู้เล่นไปรวมกันถึงกว่า 20 ล้านเหรียญ
2007	เปิดตัวไอโฟน สมาร์ทโฟนรุ่นแรกของบริษัท Apple เปลี่ยนโทรศัพท์ให้เป็นมากกว่าแค่อุปกรณ์สื่อสาร		
2007	สองผู้ก่อตั้ง NETeller ที่ให้บริการธนาคารออนไลน์ของแคนาดาถูกจับด้วยข้อหาตามกฎหมายใหม่ UIGEA เนื่องจากทางการสหรัฐตรวจสอบพบว่านักพนันจำนวนมากใช้บริการนี้ในการเล่นพนันกับเว็บไซต์ต่างๆ		

ปี	เหตุการณ์สำคัญ ในสหรัฐอเมริกา	ปี	เหตุการณ์สำคัญ ในประเทศอื่น ๆ
		2009	รัสเซียทวงกระแสของ ประเทศอื่น ๆ ในยุโรป ด้วยการออกกฎหมาย ให้การพนันแทบทุกชนิด กลายเป็นสิ่งผิดกฎหมาย ในชั่วข้ามคืน ยกเว้นแค่ เพียงการพนันที่ฟ้า
		2010	ในคดี Sporting Ex- change Ltd v Minister van Justitie ศาลยุโรป เห็นว่ากระบวนการให้ ใบอนุญาตการพนัน ออนไลน์แบบจำกัดต้อง แปรเปลี่ยนไปเป็นแบบ แข่งขัน ส่งผลให้หลาย ประเทศที่เคยปิดกั้นตลาด ต้องแก้ไขเพิ่มกฎหมาย ของตนให้เปิดกว้างมาก ขึ้น เช่น ฝรั่งเศส และ หลายๆประเทศสแกนดิ- เนเวีย
2011	เหตุการณ์ Black Friday ทางการสหรัฐปิดเว็บไซต์ที่ ให้บริการโป๊กเกอร์ออนไลน์ รายใหญ่หลายแห่ง และ มุ่งเอาผิดกับผู้บริหารของ เว็บไซต์เหล่านั้นนับสิบราย		

ปี	เหตุการณ์สำคัญ ในสหรัฐอเมริกา	ปี	เหตุการณ์สำคัญ ในประเทศอื่น ๆ
2012	กระทรวงยุติธรรมสหรัฐ ออกแถลงการณ์ยอมรับว่า Wire Act สามารถใช้ได้แต่เฉพาะการพนันกีฬาเท่านั้น เท่ากับเปิดประตูไปสู่การทำให้คาสีโนออนไลน์ถูกกฎหมายอีกครั้งหนึ่งในหลายรัฐ เช่น เนวาดา, เดลาแวร์, นิวเจอร์ซีย์		
2018	ศาลสูงสุดตัดสินว่ากฎหมาย PASPA ไม่ชอบด้วยรัฐธรรมนูญ กิจกรรมพนันกีฬาถือเป็นเรื่องที่อยู่ในอำนาจตัดสินใจของแต่ละรัฐ ส่งผลให้ตลาดการพนันกีฬามีโอกาสที่จะขยายตัวได้อีกเป็นอย่างมาก		
2019 ถึง 2020	พบไวรัสโคโรนาสายพันธุ์ใหม่ (Coronavirus) ในมณฑลหูเป่ย์ ประเทศจีน หรือ “โควิด-19” (COVID-19) ซึ่งได้ระบาดไปทั่วโลกอย่างรวดเร็ว โดยเฉพาะสหรัฐอเมริกา และส่งผลสะท้อนรุนแรงต่ออุตสาหกรรมเกมพนันโดยรวมชนิดที่ไม่เคยเกิดขึ้นมาก่อน ก่อปรกัมีมาตรการต่างๆของภาครัฐ อาทิ ปิดเมือง (Lockdown) รักษาระยะห่างทางสังคม (Social Distancing) ทำให้ธุรกิจการพนันต้องยุติการให้บริการลงชั่วคราว ซึ่งในอีกด้านหนึ่งได้ส่งผลให้เกิดการเคลื่อนย้ายฐานผู้เล่นไปยังตลาดการพนันออนไลน์กันอย่างขนานใหญ่		

## บรรณานุกรม

### แหล่งอ้างอิงภาษาไทย

“กวาดล้างพนันออนไลน์ 6 จว. ปิดอีก 748 เว็บ จ่อเอาผิดคนดัง.” กรุงเทพฯ  
ธุรกิจ, 31 มกราคม 2562, 13, 16.

“รายงานศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน ปี 2561.” ศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน.  
เข้าถึงเมื่อ 14 กุมภาพันธ์ 2564. [http://www.gamblingstudy-th.org/  
imgadmins/book\\_file/\(ebook\)CGS-report-2018.pdf](http://www.gamblingstudy-th.org/imgadmins/book_file/(ebook)CGS-report-2018.pdf).

“รายงานสถานการณ์การพนันในสังคมไทย ปี 2562.” ศูนย์ศึกษาปัญหา  
การพนัน. เข้าถึงเมื่อ 14 กุมภาพันธ์ 2564. [http://www.gambling  
study-th.org/imgadmins/book\\_file/2562-CGS-national-survey-  
presentation.pdf](http://www.gamblingstudy-th.org/imgadmins/book_file/2562-CGS-national-survey-presentation.pdf).

“สถิติคดีอาญาคดีความผิดที่รัฐเป็นผู้เสียหาย จำแนกตามประเภทความผิด  
รายจังหวัด พ.ศ. 2560-2562.” สำนักงานสถิติแห่งชาติ. เข้าถึงเมื่อ  
14 กุมภาพันธ์ 2564. [http://statbbi.nso.go.th/staticreport/page/  
sector/th/09.aspx](http://statbbi.nso.go.th/staticreport/page/sector/th/09.aspx).

ไพศาล ลัมสถิติ. *เปิดปม เป็น อยู่ คือ “พนันออนไลน์” สังคมไทยยุค  
ไร้พรมแดน*, กรุงเทพฯ: มูลนิธิสดศรี-สฤษดิ์วงศ์, 2555.

- นันท์วัฒน์ บรมานันท์. (2554). กฎหมายเกี่ยวกับการพนันในประเทศไทย (รายงานวิจัยฉบับสมบูรณ์). กรุงเทพฯ: ศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน.
- ปิยอร เปลี่ยนผดุง. (ม.ป.ป.). กฎหมายควบคุมการพนันออนไลน์ของประเทศ อังกฤษและสหรัฐอเมริกา และแนวทางการปรับใช้พระราชบัญญัติการพนัน พ.ศ. 2478 กับการพนันออนไลน์ (รายงานวิจัยฉบับสมบูรณ์). กรุงเทพฯ: ศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน.
- พันธรัตน์ ศรีสุวรรณ. (ม.ป.ป.). มาตรการและกลไกในการควบคุมการพนันออนไลน์ของต่างประเทศ และแนวทางในการสร้างกลไกในการควบคุมการพนันออนไลน์ของประเทศไทย (รายงานวิจัยฉบับสมบูรณ์). กรุงเทพฯ: ศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน.
- วัชร ทานะวงศ์. "มาตรการในการป้องกันและควบคุมการเล่นการพนันบนอินเทอร์เน็ต." *วารสารนิติศาสตร์ มหาวิทยาลัยนครสวรรค์* 6, ฉบับที่ 2 (2556): 30-55.
- วิษณุ วงศ์สินศิริกุล. (2554). เกมพนันออนไลน์: หายนะเกมพนันที่ต้องควบคุม (รายงานวิจัยฉบับสมบูรณ์). กรุงเทพฯ: ศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน.
- อรพิน ปานเกษม. "ปัญหาทางกฎหมายในการควบคุมการโฆษณาการพนันออนไลน์." *วารสารวิชาการ คณะนิติศาสตร์ มหาวิทยาลัยหัวเฉียวเฉลิมพระเกียรติ* 6, ฉบับที่ 2 (2559): 15-26.

## แหล่งอ้างอิงภาษาอังกฤษ

- “About the Interactive Gambling Act.” ACMA. Australian Communications and Media Authority. Accessed November 1, 2018. <https://www.acma.gov.au/about-interactive-gambling-act>.
- “Gambling firm 888 to pay over £7.8million for failing vulnerable customers.” Gambling Commission. Accessed August 1, 2017. <https://www.gamblingcommission.gov.uk/news-action-and-statistics/News/gambling-firm-888-to-pay-over-78million-for-failing-vulnerable-customers>.
- “Gambling Industry Statistics.” Gambling Commission. Accessed February 14, 2021. <https://www.gamblingcommission.gov.uk/PDF/survey-data/Gambling-industry-statistics.pdf>.
- “Italy: Gambling 2019.” ICLG. International Comparative Legal Guides International Business Reports. Global Legal Group. Accessed November 20, 2018. <https://iclg.com/practice-areas/gambling-laws-and-regulations/italy>.
- “State of the States 2019: The AGA Survey of the Commercial Casino Industry.” American Gaming Association. Accessed February 14, 2021. <https://www.americangaming.org/resources/state-of-the-states-2019-the-aga-survey-of-the-commercial-casino-industry/>.
- “United States v. Jay Cohen, 260 F.3d 68.” CourtListener. Accessed February 14, 2021. <https://www.courtlistener.com/opinion/774381/united-states-v-jay-cohen/>.

- Abarbanel, Brett. "Mapping the Online Gambling e-Servicescape: A Conceptual Model." *UNLV Gaming Research & Review Journal* 17, no. 2 (2013): 27-44.
- Andrle, John D. "A Winning Hand: A Proposal for an International Regulatory Schema with Respect to the Growing Online Gambling Dilemma in the United States." *UNLV Gaming Research & Review Journal* 10, no. 1 (2006): 59-93.
- Auer, Michael, and Mark D. Griffiths. "Voluntary Limit Setting and Player Choice in Most Intense Online Gamblers: An Empirical Study of Gambling Behaviour." *Journal of Gambling Studies* 29, no. 4 (2012): 647-60.
- Banks, James. *Online Gambling and Crime: Causes, Controls and Controversies*, Surrey: Ashgate, 2014.
- Barnett, Tristan. "Automating Online Video Poker for Profit." *Gaming Law Review and Economics* 16, no. 1-2 (2012): 15-20.
- Binde, Per. "Report from Sweden: The First State-Owned Internet Poker Site." *Gaming Law Review* 11, no. 2 (2007): 108-15.
- Boughton, Roberta R., Farah Jindani, and Nigel E. Turner. "Group Treatment for Women Gamblers Using Web, Teleconference and Workbook: Effectiveness Pilot." *International Journal of Mental Health and Addiction* 14, no. 6 (2016): 1074-95.

- Brown, Bill. "Bet Fair and Bet Far: A New Frontier in Freedom of Interstate Trade and Commerce." Law Institute of Victoria. Accessed February 14, 2021. <https://www.liv.asn.au/LIV-Home/Practice-Resources/Law-Institute-Journal/Archived-Issues/LIJ-October-2008/Bet-fair-and-bet-far--A-new-frontier-in-freedom-of>.
- Cole, Tom, Douglas J. K. Barrett, and Mark D. Griffiths. "Social Facilitation in Online and Offline Gambling: A Pilot Study." *International Journal of Mental Health and Addiction* 9, no. 3 (2011): 240-47.
- Coles, Tony. "Current UK Law and Regulation Relating to Gaming, Betting, and Lotteries Operating on the Internet." *Gaming Law Review* 2, no. 2 (1998): 149-51.
- Collins, Gary D. "Offshore Internet Gaming: The Antiguan Experience." *Gaming Law Review* 4, no. 3 (2000): 211-17.
- Cooper, Andrew F. *Internet Gambling Offshore: Caribbean Struggles over Casino Capitalism*. Hampshire: Palgrave Macmillan, 2011.
- del Ninno, Alessandro. "Online Gambling in the European Union: A Compared Analysis of the Current Legal Framework in Some EU Member States." *Gaming Law Review* 6, no. 5 (2002): 417-23.

- Dubnoff, Mark B. "State Bans on Internet Gambling May Be Unconstitutional." *Gaming Law Review and Economics* 12, no. 3 (2008): 207-19.
- Gainsbury, Sally M., and Alex Blaszczynski. "Virtual Reality Gambling: Public Policy Implications for Regulation and Challenges for Consumer Protection." *Gaming Law Review* 21, no. 4 (2017): 314-22.
- Gainsbury, Sally M., Paul Delfabbro, Daniel L. King, and Nerilee Hing. "An Exploratory Study of Gambling Operators' Use of Social Media and the Latent Messages Conveyed." *Journal of Gambling Studies* 32, no. 1 (2016): 125-41.
- Gainsbury, Sally M., Robert Wood, Alex Russell, Nerilee Hing, and Alex Blaszczynski. "A Digital Revolution: Comparison of Demographic Profiles." *Computers in Human Behavior* 28, no. 4 (2012): 1388-98.
- Gainsbury, Sally. *Internet Gambling Current Research Findings and Implications*. New York, NY: Springer New York, 2012.
- Griffiths, Mark, and Andrew Barnes. "Internet Gambling: An Online Empirical Study Among Student Gamblers." *International Journal of Mental Health and Addiction* 6, no. 2 (2007): 194-204.

- Hörnle, Julia, and Brigitte Zammit. *Cross-Border Online Gambling Law and Policy*. Cheltenham: Edward Elgar, 2010.
- Huard, Sophia. "Online Gambling Legalization in the United States: from the Perspectives of Land-based Casinos and State Governments." *Gaming Law Review* 22, no. 2 (2018): 85-133.
- Hugel, Paul, and Joseph Kelly. "The Internet, Gaming, RICO and Credit Cards." *Gaming Law Review* 4, no. 2 (2000): 135-45.
- Hutto, Jeremy. "What Is Everybody Else Doing About It? A Foreign Jurisdictional Analysis of Internet Gaming Regulation." *Gaming Law Review* 9, no. 1 (2005): 26-34.
- Jolly, Jarrod. "The Safest Bet: Revisiting the Regulation of Internet Gambling in Australia." *Gaming Law Review and Economics* 15, no. 7-8 (2011): 441-53.
- Kale, Sudhir H. "Designing Culturally Compatible Internet Gaming Sites." *UNLV Gaming Research & Review Journal* 10, no. 1 (2006): 41-50.
- Kelly, Joseph. "States and Stakeholders in I-Gaming's Regulation." *Gaming Law Review and Economics* 17, no. 6 (2013): 423-32.
- Khazaal, Yasser, Anne Chatton, Audrey Bouvard, Hiba Khiari, Sophia Achab, and Daniele Zullino. "Internet Poker Websites and Pathological Gambling Prevention Policy." *Journal of Gambling Studies* 29, no. 1 (2011): 51-59.

- Kindt, John Warren, and Stephen W. Joytt. "Internet Gambling and the Destabilization of National and International Economies: Time for a Comprehensive Ban on Gambling Over the World Wide Web." *Denver University Law Review* 80, no. 1 (2002): 111-53.
- Lopez-Gonzalez, Hibai, and Mark D. Griffiths. "Is European Online Gambling Regulation Adequately Addressing In-Play Betting Advertising?" *Gaming Law Review and Economics* 20, no. 6 (2016): 495-503.
- Lycka, Martin. "Online Gambling: Towards a Transnational Regulation?" *Gaming Law Review* 15, no. 4 (2011): 179-95.
- Mancini, Quirino. "The Future of Online Gambling in Italy in the Wake of "Operation Blackjack" and the Day After the Gambelli Ruling." *Gaming Law Review* 8, no. 2 (2004): 131-33.
- Mangion, George. "Perspective from Malta: Money Laundering and Its Relation to Online Gambling." *Gaming Law Review and Economics* 14, no. 5 (2010): 363-70.
- Matthews, Neil, Bill Farnsworth, and Mark D. Griffiths. "A Pilot Study of Problem Gambling among Student Online Gamblers: Mood States as Predictors of Problematic Behavior." *CyberPsychology & Behavior* 12, no. 6 (2009): 741-45.
- McBride, D. Michael. "Fifty Shades of Regulation: A Survey of Internet Gaming Issues in Indian Country and a Framework for Future Development." *Gaming Law Review and Economics* 17, no. 9 (2013): 643-55.

- McMullan, John, and Aunshul Rege. "Cyberextortion at Online Gambling Sites: Criminal Organization and Legal Challenges." *Gaming Law Review* 11, no. 6 (2007): 648-65.
- McMullan, John, and David Perrier. "Technologies of Crime: The Cyber-Attacks on Electronic Gambling Machines." *Canadian Journal of Criminology and Criminal Justice* 45, no. 2 (2003): 159-86.
- National Tax Research Center. "Profile and Taxation of Philippine Offshore Gaming Operations." *NTRC Tax Research Journal* 31, no. 3 (2019): 1-22.
- Pavalko, Ronald M. "Gambling and Public Policy." *Public Integrity* 6, no. 4 (2004): 333-48.
- Potenza, Marc N., Justin D. Wareham, Marvin A. Steinberg, Loreen Ruggle, Dana A. Cavallo, Suchitra Krishnan-Sarin, and Rani A. Desai. "Correlates of At-Risk/Problem Internet Gambling in Adolescents." *Journal of the American Academy of Child & Adolescent Psychiatry* 50, no. 2 (2011): 150-59.
- Rex, Justin, and David J. Jackson. "The Options for Internet Gambling in Canada." ACSUS Occasional Papers on Public Policy Series 1, no. 3 (2008): 222-31.
- Rose, I. Nelson, and Martin D. Owens. *Internet Gaming Law: Gambling and the Law*. Larchmont, NY: Mary Ann Liebert, 2005.

- Rose, I. Nelson. "California Legalizes Internet Gambling." *Gaming Law Review* 6, no. 2 (2002): 81-82.
- \_\_\_\_\_. "Congress Close to Devastating Internet Gambling." *Gaming Law Review* 10, no. 5 (2006): 443-44.
- \_\_\_\_\_. "Court Rules Internet Gambling Is Not Illegal." *Gaming Law Review* 5, no. 3 (2001): 159-60.
- \_\_\_\_\_. "Nevada Legalizes Internet Gambling-Maybe." *Gaming Law Review* 5, no. 6 (2001): 549-50.
- \_\_\_\_\_. "Viewpoint: The Unlawful Internet Gambling Enforcement Act of 2006 Analyzed." *Gaming Law Review* 10, no. 6 (2006): 537-41.
- Schneider, Sue. "California Tribe Attempts to Force the Issue on Online Poker." *Gaming Law Review and Economics* 18, no. 7 (2014): 668-69.
- \_\_\_\_\_. "I-Gaming and Virtual Currency." *Gaming Law Review and Economics* 17, no. 9 (2013): 617-18.
- \_\_\_\_\_. "Interactive Gaming and Antigua." *Gaming Law Review and Economics* 15, no. 3 (2011): 87-88.
- \_\_\_\_\_. "Online Gaming in France." *Gaming Law Review and Economics* 17, no. 4 (2013): 260-61.
- Smeaton, Michael, and Mark Griffiths. "Internet Gambling and Social Responsibility: An Exploratory Study." *CyberPsychology & Behavior* 7, no. 1 (2004): 49-57.

- Smith, Garry, David Hodgins, and Robert Williams. *Research and Measurement Issues in Gambling Studies*. Burlington: Elsevier Science, 2007.
- Stradbroke, Steven. "Former Bwin.party execs Teufelberger, Bodner charged with bribery in Austria." CalvinAyre.com, Accessed February 27, 2016. <https://calvinayre.com/2016/02/27/business/former-bwin-party-execs-charged-bribery-austria/>.
- Tomback, Andrew E., and Anne K. DeSimone. "Every State for Itself? Recent Approaches to Internet Gaming." *Gaming Law Review* 5, no. 5 (2001): 431-42.
- Van Den Hende, Lode. "GATS Article XVI and National Regulatory Sovereignty: What Lessons to Draw From US-Gambling?" *Cambridge Review of International Affairs* 20, no. 1 (2007): 93-110.
- Vlaeminck, Philippe, and Pieter De Wael. "The European Union Regulatory Approach of Online Gambling and Its Impact on the Global Gaming Industry." *Gaming Law Review* 7, no. 3 (2003): 177-84.
- Volker, Justin A. "Online Casinos Forced to Fold: Examining the Effects of In Re Baum, 386 B.R. 649 (Bankr. N.D. Ohio 2008)." *Southern Illinois University Law Journal* 35, no. 2 (2011): 383-400.
- Vuaran, Dennis. "The Banning of Internet Gambling in Australia: The Interactive Gambling Act 2001." *Gaming Law Review* 6, no. 3 (2002): 207-12.

- Williams, Robert J., Robert T. Wood, and Jonathan Parke, eds. *Routledge International Handbook of Internet Gambling*. New York, NY: Routledge, 2012.
- Wong, Irene Lai, and Ernest Moon So. "Internet Gambling Among High School Students in Hong Kong." *Journal of Gambling Studies* 30, no. 3 (2013): 565-76.
- Woodruff, Christopher, and Susan Gregory. "Profile of Internet Gamblers: Betting on the Future." *UNLV Gaming Research & Review Journal* 9, no. 1 (2005): 1-14.
- Yani-de-Soriano, Mirella, Uzma Javed, and Shumaila Yousafzai. "Can an Industry Be Socially Responsible If Its Products Harm Consumers? The Case of Online Gambling." *Journal of Business Ethics* 110, no. 4 (2012): 481-97.
- Zoer, Ayolt M., and Frank Tolboom. "State of Play in Holland: Will the Dutch Reform Online Gambling Legislation?" *Gaming Law Review and Economics* 15, no. 1-2 (2011): 39-41.

