

เรียนรู้ เท่าทัน การพนัน

ปีที่ 6 ฉบับที่ 18 เดือนธันวาคม 2560

ทันเกม



พนัน อำพราง

โลกาภิวัตน์ขบวนการล้มบอล
อาชญากรรมข้ามชาติในโลกกีฬา

นักสืบลือกลกอร์
จับทุจริตกีฬาด้วยพลังแห่งข้อมูลข่าวสาร

อีสปอร์ต
อคาเดมี่

Loot box
กล่องรางวัล หรือ การพนันไอเกม ?

กีฬาพนันเป็นโลกคู่ขนานที่มักเติบโตไปด้วยกัน เมื่ออุตสาหกรรมกีฬาเติบโตมาก การพนันกีฬาจึงเฟื่องฟู ผสานด้วยแรงส่งจากโลกออนไลน์ที่มีความเร็วสูง ก้าวถึง และสะดวก ผสมกับอุตสาหกรรมเกมที่ย้ายจนพัฒนาเกมเป็นกีฬาใหม่ อีสปอร์ต การพนันออนไลน์ซึ่งแพร่ระบาดมากอยู่แล้วจึงคึกคักยิ่งขึ้น

ทันเกมฉบับนี้เสนอรายงานพิเศษ **การเติบโตของอุตสาหกรรมกีฬา และการพนันกีฬา** ระบุว่า ตลาดพนันผลกีฬาขยายตัวในตลาดผิดกฎหมายมากกว่าตลาดถูกกฎหมาย โดยตลาดผิดกฎหมายมีพลังมากจนเกิดการ “ล้มบอล” และ **The Fix เกมล้มโต๊ะ** ช่วยให้เห็นภาพว่า โลกไร้พรมแดนและผลประโยชน์มหาศาลทำให้พลังตลาดการพนันนอกกฎหมายในเอเชียสามารถส่งอิทธิพลข้ามทวีป ไปลิดรอนผลการแข่งขันบอลในยุโรปได้จริง อุตสาหกรรมกีฬาและธุรกิจรับพนันกีฬาถูกกฎหมายจึงฉีกหนทางออกจนก่อเกิดระบบตรวจสอบขึ้น **สปอร์ตเรด้า กับพลังของผู้ถือคูปองแห่งข้อมูล** เผยว่า อุตสาหกรรมกีฬากำลังถูกสั่นคลอนด้วยการทุจริตจนอาจสูญเสียความเชื่อถือนอกจากสังคม ธุรกิจนี้เข้าถึงข้อมูลการแข่งขันทั่วโลกกว่าสามแสนรายการ จึงมีศักยภาพในการจับได้ไล่ทันและพัฒนาเป็นระบบตรวจสอบทุจริตได้

ในโลกยุค 4.0 การเล่นเกม การพนัน และโลกออนไลน์ ได้กลายเป็นส่วนหนึ่งในชีวิต ศักยภาพของโลกออนไลน์ทำได้ทั้งสิ่งผิดและสิ่งถูก มันได้เอื้อให้ธุรกิจการพนันออนไลน์ขยายตัวอย่างมหาศาล **มาตรการทางกฎหมายในการควบคุมการพนันออนไลน์** จึงกลายเป็นสิ่งจำเป็น การปรับปรุงกฎหมายไทยซึ่งยังแก้ที่ปลายเหตุและไม่ครอบคลุม น่าจะนำกรณีศึกษาจากอังกฤษและสหรัฐอเมริกาเป็นแนวทาง แต่ขณะที่รัฐไทยยังงุ่มง่าม ตลาดอีสปอร์ตมีแนวโน้มขยายตัวเร็วมากจนเกิด **หลักสูตรอีสปอร์ต** ในคณะต่าง ๆ ของสถาบันการศึกษาหลายแห่ง เพื่อสร้างบุคลากรให้ตลาดแรงงานด้านนี้ และเว็บการพนันออนไลน์ต่าง ๆ ก็ตอบสนองต่ออีสปอร์ตอย่างคึกคักไม่แพ้กัน

บทความ **Loot box : กล่องรางวัล หรือ การพนันไอเทม ?** เล่าถึงกล่องสุ่มไอเทมซึ่งอุตสาหกรรมเกมใช้กระตุ้นความตื่นเต้นเร้าใจให้คนเล่นเกมซื้อเพื่อลุ้นไอเทมไปใช้ในเกม แม้จะมีผลการวิจัยแสดงให้เห็นว่า ถ้ามีการกระตุ้นผู้เล่นซ้ำ ๆ เช่นนี้ก็อาจนำไปสู่การเสพติดเหมือนการติดพนันได้ ทำให้บางประเทศเห็นว่าเป็นการพนันและผิดกฎหมาย แต่บางประเทศเห็นว่าไม่เข้าข่ายการพนัน จึงต้องจับตาติดตามต่อไป ส่วน **วัดซินพนัน** บอกว่า การพนันเป็นเหมือนไวรัส ซึ่งไม่มีวัดซินใดที่จะเป็นภูมิคุ้มกันสร้างความยับยั้งชั่งใจให้เด็กและเยาวชนได้ดีเท่ากับความรัก ความอบอุ่น ความหวังดีจากครอบครัว ซึ่งจะคอยอุดหนุนพวกเขาไว้ยามพลัดพลั้ง หรือคอยดึงคืนเมื่อพวกเขาถลาลี้กลิ้งไป

Content

รายงานพิเศษ

การเติบโตของอุตสาหกรรมกีฬาและการพนันกีฬา 4

มูมนักอ่าน

The Fix เกมลับโต๊ะ 6

เรื่องเด่นในฉบับ

สปอร์ตเรดาร์ กับพลังของผู้ถือคูปองแห่งข้อมูล 10

เรื่องจากศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน

มาตรการทางกฎหมาย
ในการควบคุมการพนันออนไลน์ 14

สรรหามาแล้ว

หลักสูตรอีสปอร์ต 18

บทความ

Loot box : กล่องรางวัล หรือ การพนันไอเกม ? 20

คลิก

วัคซีนพนัน 23

ข้อเขียนที่ปรากฏในจุลสาร เป็นความคิดของผู้เขียนโดยเฉพาะ ผู้ประสงค์จะนำ
ข้อความใดๆ ไปพิมพ์เผยแพร่ต่อไป ต้องได้รับอนุญาตจากผู้เขียนตามกฎหมาย
ว่าด้วยลิขสิทธิ์ และแจ้งให้กองบรรณาธิการทราบตามวิธีปฏิบัติ

จุลสาร “ทันเกม”

เจ้าของ ศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน
สถานที่ติดต่อ ห้อง 518 คณะเศรษฐศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
ปทุมวัน กรุงเทพฯ 10330
โทรศัพท์/โทรสาร 02-218-6299
e-mail: thaicgs@gmail.com
บรรณาธิการบริหาร รศ.ดร.นวลน้อย ตีรรัตน์
บรรณาธิการ กัญญา สีลาสัย
กองบรรณาธิการ ศิริพร ยอดกมลศาสตร์ วิศรุต ภูโหมทอง
พรหมภัสสร สุทธิโยธา นิรุชฌ วิชัยดิษฐ์
รูปเล่ม Darkfish
พิมพ์ที่ โรงพิมพ์เดือนตุลา

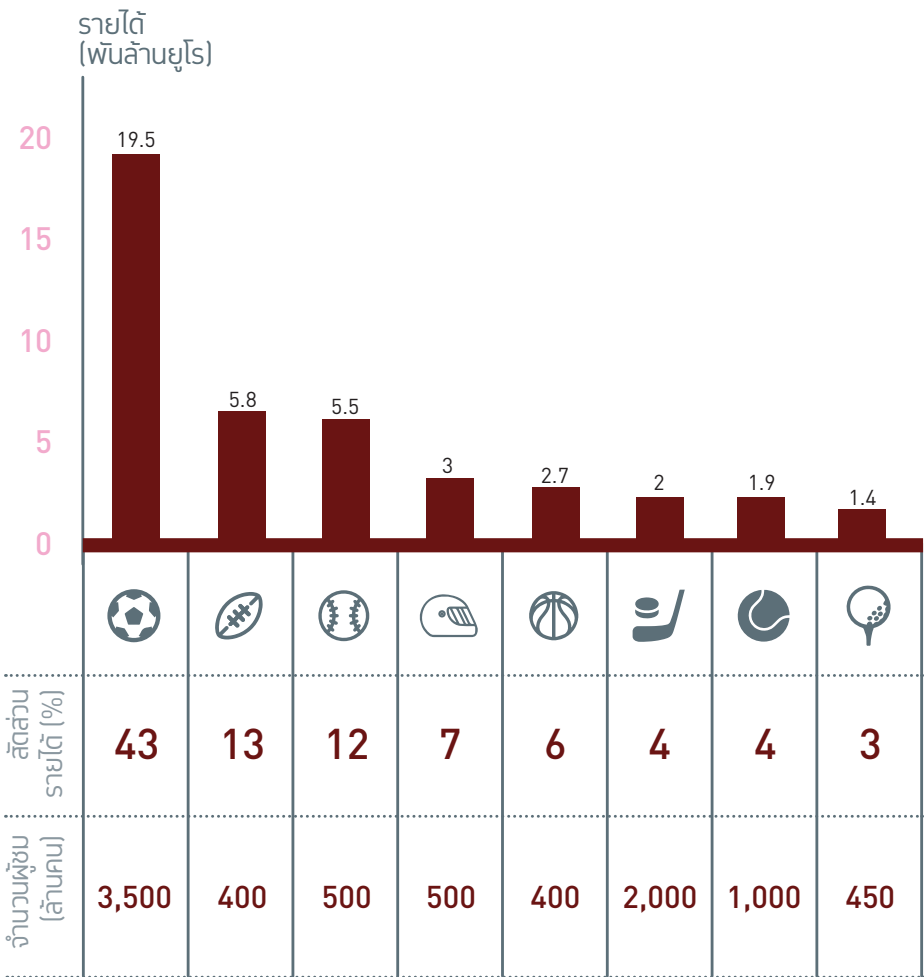
สืบค้นข้อมูลเพิ่มเติม ได้ที่ www.gamblingstudy-th.org
แลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับโครงการได้ที่ www.facebook.com/gamblingstudy
สนับสนุนโดย แผนงานศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน
สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (สสส.)

การเติบโตของอุตสาหกรรม กีฬาและการพนันกีฬา

ในช่วง 5-10 ปีข้างหน้า รายได้ของอุตสาหกรรมกีฬาโลกมีแนวโน้มเติบโต
ในภูมิภาคเอเชียสูง เนื่องจากเอเชียจะเป็นเจ้าภาพจัดการแข่งขันกีฬาระดับ
โลกหลายรายการ เช่น ฟุตบอลโลก 2018 ที่รัสเซีย โอลิมปิก 2020 ที่ญี่ปุ่น
 เป็นต้น

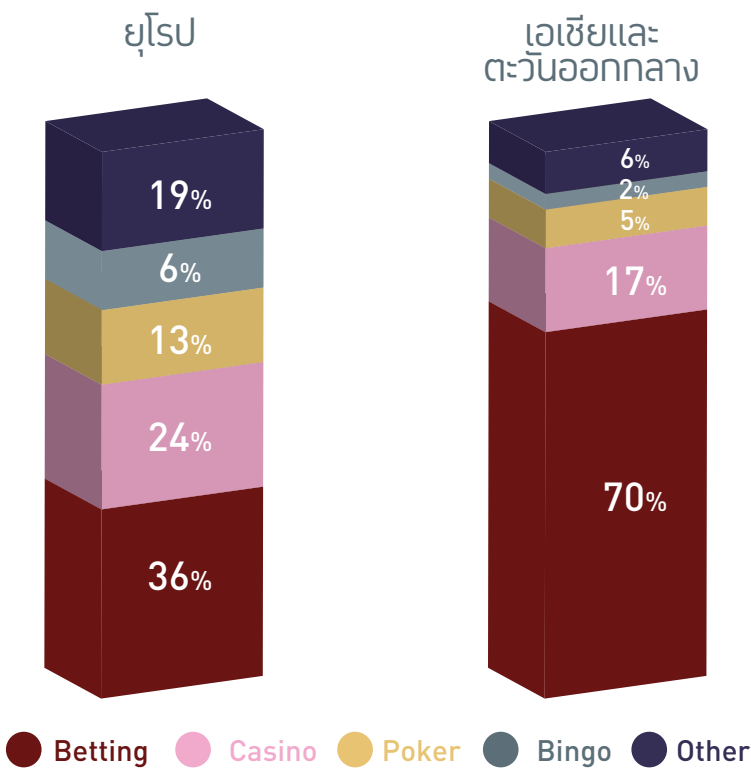
ในปี 2016 Pricewaterhouse Coopers International Limited (PwCIL) ได้
สำรวจตลาดกีฬาโลก พบว่า กีฬายอดนิยมของผู้คนทั่วโลกคือ ฟุตบอล มีผู้ชมมาก
ถึง 3,500 ล้านคน และมีรายได้มากถึง 19,000 ล้านดอลลาร์ หรือประมาณร้อยละ 43 ของ
ตลาดกีฬาโลก ขณะที่กีฬาสุดฮิตอื่น ๆ มีรายได้แต่ละหลักพันล้านยูโร ได้แก่ อเมริกัน
ฟุตบอล เบสบอล การแข่งขันทัวร์สูตร 1 (Formula 1) บาสเก็ตบอล ฮ็อกกี้ เทนนิส
 และกอล์ฟ

มูลค่าตลาด 8 ประเภทกีฬาโลก ที่มีรายได้สูงสุด



คู่ขนานกับการเติบโตของอุตสาหกรรมกีฬา คือ การเติบโตของการพนันทายผลการแข่งขันกีฬา โดยเฉพาะการพนันผ่านระบบออนไลน์ ในรายงานการพนันโลกที่จัดทำโดย Global Online Gambling Market ชี้ว่า การพนันทายผลการแข่งขันผ่านระบบออนไลน์มีสัดส่วนมากถึงร้อยละ 36 ของการพนันทายผลทั้งหมดในปี 2015 โดยในตลาดยุโรป การพนันทายผลการแข่งขันมีสัดส่วนของประเภทพนันออนไลน์สูงสุด คือร้อยละ 36 ของการพนันออนไลน์ ขณะที่ตลาดเอเชียและตะวันออกกลางมีการพนันทายผลการแข่งขันในสัดส่วนที่สูงมากถึงร้อยละ 70 ของการพนันออนไลน์

ตลาดการพนันออนไลน์ จำแนกตามผลิตภัณฑ์ ปี 2014



ที่น่าสนใจ แม้ในหลายประเทศจะมีการขยายตัวของการเล่นการพนันทายผลการแข่งขัน ถูกกฎหมายเพิ่มมากขึ้น แต่ในหลายประเทศยังมีข้อจำกัดด้านกฎหมาย ทำให้การขยายตัวของตลาดที่ถูกกฎหมายมีไม่มากนัก เช่นตลาดในสหรัฐอเมริกาและจีน มีการประมาณการว่า ตลาดทายผลการแข่งขันที่ผิดกฎหมายมีขนาดใหญ่กว่าตลาดที่ถูกกฎหมายหลายเท่าตัว โดยในจีนตลาดผิดกฎหมายใหญ่กว่าตลาดถูกกฎหมายประมาณ 10 เท่า หรือในฮ่องกงใหญ่กว่าประมาณ 4 เท่า เป็นต้น ซึ่งถ้ารวมตลาดที่ผิดกฎหมายเข้ามาด้วยจะทำให้การพนันทายผลการแข่งขันมีมูลค่าสูงมาก

จึงไม่น่าแปลกใจที่ Sportaccord Convention 2014 สรุปว่า ปัจจัยเสี่ยงที่ท้าทายการพัฒนาโลก 3 อันดับแรกคือ การพนันผิดกฎหมาย การคอร์รัปชันและความโปร่งใส (ซึ่งเกี่ยวข้องกับการล้มกีฬา เปลี่ยนผลการแข่งขัน) และการครอบงำทางการเงินของกลุ่มนักลงทุน

THE FIX

เกมล้มโต๊ะ



หลังข่าวใหญ่สะเทือนวงการฟุตบอลไทยช่วงท้ายฤดูกาล ซึ่งกานนายกสมาคมฯ ได้ตั้งโต๊ะแถลงกับสื่อมวลชนว่ามีการออกหมายจับผู้ที่มีส่วนพัวพันกับการล้มบอลนับสิบคน ซึ่งมีทั้งผู้บริหารทีม ผู้ตัดสิน และนักฟุตบอล ทำให้ผมต้องกลับไปอ่านหนังสือเล่มหนึ่งที่เคยผ่านตามาเมื่อนานหลายปี

หนังสือ The Fix: Soccer and Organized Crime เขียนโดย Declan Hill (2008) คือหนังสือเล่มนั้น

ดีแคลน ฮิลล์ ผู้เขียนเป็นชาวแคนาดา พื้นฐานเป็นนักหนังสือพิมพ์ ผนิดงานข่าวเชิงสืบสวนสอบสวน ฮิลล์ได้เข้าเรียนปริญญาเอกทางสังคมวิทยาที่มหาวิทยาลัยออกฟอร์ด แม้จะตัดสินใจออกกลางคัน แต่ที่นั่นเองทำให้เขาหันมาสนใจประเด็นองค์กรอาชญากรรมข้ามชาติ โดยเฉพาะอย่างยิ่งเกี่ยวกับการคอร์รัปชันในวงการกีฬา เช่น การล้มบอล (Match Fixing หรืออีกนัยก็คือการล็อกผลการแข่งขัน)

The Fix เปิดเล่มได้อย่างน่าติดตาม ฮิลล์เล่าถึงคดีฆาตกรรมนักศึกษาชาวจีน 2 รายที่เป็นคู่รักกัน ในปี 2008 เหตุเกิดที่เมืองนิวคาสเซิล ประเทศอังกฤษ เหลือถูกฆ่าอย่างทรมาน สืบสาวได้ว่าเกี่ยวพันกับแก๊งค์การพนันนอกกฎหมายในเอเชีย เหลือสองคนนี้แท้จริงแล้วมีบทบาทสำคัญในฐานะคนจัดหานักศึกษาจีนให้เข้าไปดูบอลในสนามต่างๆ แล้วโทรรายงานสดกลับไปยังประเทศจีน (ซึ่งเร็วกว่าสัญญาณดาวเทียมประมาณ 1-2 นาที) ความตายของทั้งคู่เปรียบเสมือนข้อความที่ถูกส่งไปยังคนอื่นในขบวนการว่าอย่าคิดจะได้ ‘ล้มโต๊ะ’



● ●

การล้มบอลสะท้อนความเป็นโลกาภิวัตน์ของฟุตบอล เช่น ลีกแข่งขันที่ยุโรป คนติดต่อล้มบอลเป็นเยอรมัน รับงานมาจากเครือข่ายพนันนอกกฎหมายในเอเชีย คนเล่นพนันหลักอยู่ในเอเชีย แต่การล้มบอลส่งผลกระทบต่อบริษัทพนันถูกกฎหมายในอังกฤษ เป็นต้น

● ●

หนังสือขายดีเกือบ 400 หน้าเล่มนี้ แบ่งเป็น 3 ส่วน ส่วนแรกเน้นพูดถึง ขบวนการพนันใต้ดินในแถบเอเชีย ส่วนต่อมาก็เขียนไปดูสถานการณ์ทางฝั่งยุโรป และส่วนสุดท้ายว่าด้วยการล้มฟุตบอลโลกโดยเฉพาะ

ข้อมูลที่ใช้ในเล่มส่วนใหญ่มาจากการสัมภาษณ์ ฮิลล์เดินทางไป 20 ประเทศในแทบทุกทวีป รวมทั้งประเทศไทย เพื่อพบปะผู้มีส่วนเกี่ยวข้องมากมาย ไม่ว่าจะเป็นนักฟุตบอล เจ้าของทีม ผู้ฝึกสอน ผู้ตัดสิน ผู้บริหารสมาคมฟุตบอล โต๊ะพนันบอล ผู้ว่าจ้างล้มบอล กระทั่งหัวหน้าแก๊งค์ ที่ประเทศไทย ฮิลล์พบกับ หลี่ จิน คนที่อ้างว่าสามารถล้มฟุตบอลโลก ปี 2006 ที่เยอรมัน เป็นเจ้าภาพได้ โดยติดต่อกับเจ้านักเตะทีมชาติกานา ทำผ่านตัวกลางที่เคยเป็นอดีตโค้ชชุดเยาวชน

การล้มบอลมีความสลับซับซ้อน ด้วยรูปแบบการเล่นและอัตราต่อรองที่หลากหลายในแบบฉบับเอเชีย หรือที่เรียกกันว่า Asian Handicap คือไม่ใช่แค่ทายผลแพ้-ชนะตามราคาต่อรอง แต่มีการต่อลูกให้กัน ทายสกอร์สูง-ต่ำ ใบเหลือง-ใบแดง ผู้ทำประตู ฯลฯ ได้อีกด้วย จึงเป็นเรื่องยากที่จะดูออกว่านัดไหนบ้างที่เข้าข่ายล้มบอล

จากข้อมูลฮิลล์มี ยืนยันว่ามีการ์ลัมบอลเกินกว่า 200 นัด และที่ถูกระบุนัด ๆ ในหนังสือก็น่าจะน้อยกว่า 15 นัด ที่น่าสนใจมีดังนี้

คู่ที่	เจ้าบ้าน	ทีมเยือน	ผลแข่งขัน	รายการ/ปี	หมายเหตุ
1	ไทย	ฮ่องกง	2-0	ฟุตบอลโลกรอบคัดเลือก / 1997	ผู้เล่นทีมชาติฮ่องกง 5 คนถูกจับ
2	เม็กซิโตนี	แคนาดา	3-0	กระชับมิตร / 2009	ผู้ตัดสินเป่าให้ถึง 4 จุดโทษในเกมเดียว
3	ยังไลอัน	ซาราวัก	7-2	เอฟเอคัพลิงคโปร / 2006	มีคนทุ่มแท่งว่าจะมียิงกันเกิน 7 ลูกในราคา 1 จ่าย 30 ซึ่งผิดสังเกตมาก
4	อัลไอแอนซี	ฮาเก้	0-8	ลีกฟิเนลันด์ / 2005	ถ้าทาสกอร์ถูกตามนี้ อัตราอยู่ที่แท่ง 1 ได้ 8,787 จนทีมโตนุบในอีกฤดูกาลต่อมา

ฮิลล์ย้าหลายหนในหนังสือ การลัมบอลสะท้อนถึงความเป็นโลกาภิวัตน์ของมันเอง (หมายถึงฟุตบอล) ได้เป็นอย่างดี เป็นต้นว่าลีกแข่งขันกันอยู่ที่ยุโรป เช่น สวิตเซอร์แลนด์ ตุรกี กรีซ ทว่าคนติดต่อลัมบอลเป็นเยอรมัน รับงานมาจากเครือข่ายพนันนอกกฎหมายในเอเชีย อย่าง สิงคโปร์ มาเลเซีย กลุ่มคนเล่นหลัก ๆ ก็อยู่ในเอเชีย แต่กลับส่งผลกระทบอย่างมากต่อบริษัทรับพนันถูกกฎหมายของอังกฤษกับเนเธอร์แลนด์

ในภาคฟุตบอลโลก จุดหนึ่งที่ผมชอบมากคือ ฮิลล์พยายามท้าทายคนอ่านด้วยการตั้งคำถาม เชื่อหรือไม่? ในฟุตบอลโลกก็มีลัมบอล





ฮิลล์บอกเล่าผ่านแฟล คนสิงคโปร์เชื้อสายทมิฬจากศรีลังกา ผู้ที่เริ่มรู้จักการล้มบอลตอนติดคุก (ในคดีอื่น) ในคุกมีการแข่งขันวอลเลย์บอล โดยแฟลเป็นหนึ่งในผู้เล่นที่ได้ลงสนาม ซึ่งแน่นอนว่าการแข่งขันนั้นมีการเดิมพันกับคนวงนอก ตอนพ้นโทษ แฟลออกจากคุกไปพร้อมกับเงินจำนวนมากพอสมควร และหลังจากนั้นแฟลก็ผันตัวเองกลายเป็นักล้มบอลตัวยงในลีกสิงคโปร์-มาเลเซีย โดยแฟลพูดถึงข้อได้เปรียบของเขาเองว่า

- ผู้เล่นในลีกไม่น้อยที่มีเชื้อสายอินเดีย หรือไม่กี่เป็นชนชั้นแรงงานชาวมาเลเซีย มีลักษณะเฉพาะทางภาษาและวัฒนธรรมซึ่งคนนอกยากเข้าใจ
- แฟลทุ่มจ่ายค่าล้มบอลแพงกว่านักล้มรายอื่นมากถึง 10 เท่าตัว เช่นคนอื่นจ่าย 3,000 แฟลจ่าย 30,000
- แฟลต้องทำตัวเหมือนแมวมองของทีมฟุตบอล เจอนักบอลฝีเท้าดีไว้สังกัดหรือกำลังตกงานต้องรีบเข้าไปเลี้ยงดู ซื่อใจเอาไว้เป็นพวก

จุดสูงสุดของแฟลคือ สามารถยับยั้งจากลีกท้องถิ่นไปสู่ระดับฟุตบอลโลก ในฟุตบอลโลกปี 1994 มีนักเตะแควเมอรูนบางคน que แฟลสามารถซื้อได้ หลายปีต่อมาแฟลถูกจับฐานล้มบอล ทว่าจากในคุกนั่นเองที่แฟลพยายามโทรติดต่อให้นักเตะแควเมอรูนคนเดิมล้มบอลให้เขาอีกครั้งในฟุตบอลโลกครั้งถัดมา

นอกจากใช้ตัวเงินล่อใจแล้ว กลยุทธ์อีกชนิดหนึ่งที่พบมากคือ การติดสินบนโดยใช้ผู้หญิงเป็นนกต่อ

งานของฮิลล์ชี้ให้เห็นว่า ในโลกของขบวนการล้มบอล บริษัทรับพนันถูกกฎหมายไม่ได้มีส่วนเกี่ยวข้อง หากแต่เป็นโต๊ะรับพนันนอกกฎหมาย (ในฝั่งเอเชีย) ที่พยายามล่อผลการแข่งขันเพื่อแสวงหาผลประโยชน์จากการนี้ ขณะที่องค์กรฟุตบอลนานาชาติ อย่าง FIFA, UEFA, AFC ก็ไม่ได้แสดงท่าทีเป็นเดือดเป็นร้อนในเรื่องนี้มากเท่าที่ควรเป็น

อาจกล่าวได้ว่า The Fix เสมือนเป็นก้าวแรกๆ ของความพยายามที่จะบุกเข้าไปในโลกของการ ‘ล้มบอล’ ซึ่งทั้ง ‘ยาก’ และ ‘อันตราย’ แต่ก็สามารถทำออกมาได้อย่างเป็นระบบ และให้รายละเอียดในหลากหลายมิติ ทว่าสำหรับงานภาคภาษาไทยแล้วยังคงขาดแคลนยิ่งนัก.

SPORT RADAR

กับพลังของผู้ถือคูปไฟแห่งข้อมูล

จากข่าวการจับกุมขบวนการล้มบอลที่เกิดขึ้นในฟุตบอลไทยลีก ทำให้ชื่อ 'สปอร์ตเรดาร์' (Sportradar) ปรากฏขึ้นในสื่อต่าง ๆ อีกครั้ง โดยครั้งนี้มาในฐานะเซอร์ล็อก โอลิมป์ แห่งวงการกีฬา ผู้แจ้งเบาะแสการล็อกผลการแข่งขัน เปิดเผยความจริงอันมืดดำเกี่ยวกับการเข้ามาของธุรกิจการพนันในวงการฟุตบอลไทย ถึงวันนี้ หลายคนคงอยากรู้จักนักสืบแห่งวงการกีฬาผู้ให้มากขึ้นว่าเขาเป็นใคร และเขากำลังทำอะไรอยู่กันแน่

สปอร์ตเรดาร์ เป็นบริษัทที่ทำธุรกิจเกี่ยวกับข้อมูลด้านกีฬา (Sports data) และผลิตภัณฑ์ดิจิทัล (Digital content) ต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับข้อมูลสถิติกีฬา ดำเนินงานในระดับนานาชาติ มีสำนักงานใหญ่อยู่ที่เมือง St. Gallen ประเทศสวิตเซอร์แลนด์ และมีสาขาอีกกว่า 30 สาขากระจายอยู่ทั่วโลก มีหุ้นส่วนดำเนินงานร่วมกับอีกกว่า 800 บริษัท ใน 80 ประเทศ สปอร์ตเรดาร์มีพนักงานกว่า 1,800 คน และมีผลประกอบการถึงประมาณ 153 ล้านดอลลาร์สหรัฐ ในปี 2015

สปอร์ตเรดาร์ได้ร่วมมือกับรายการแข่งขันกีฬาใหญ่ ๆ ทั่วโลก อาทิเช่น อเมริกันฟุตบอล NFL, บาสเก็ตบอล NBA, hóซฮอกกี NHL และร่วมมือกับองค์กรด้านกีฬา อาทิเช่น FIFA, ITF, สมาคมแข่งรถ NASCAR, บริษัทอีสปอร์ต ESL เป็นต้น ความร่วมมือเหล่านี้ทำให้สปอร์ตเรดาร์สามารถเข้าถึงข้อมูลกีฬาได้อย่างมหาศาล ทั่วโลก ในแบบวินาทีต่อวินาที (real-time)

กลุ่มลูกค้าของสปอร์ตเรดาร์มีตั้งแต่บริษัทไอทีชั้นนำ เช่น Google, Facebook, Twitter, Yahoo ที่นำข้อมูลไปใช้ในฟีดข่าวหรือแอปพลิเคชันออนไลน์ของตน และยังมีบริษัทสื่อสารมวลชนต่าง ๆ ที่นำข้อมูลไปใช้รายงานข่าว อาทิเช่น Fox Sports, AP, NBC sports, MTV, Vice เป็นต้น

นอกจากนี้ สปอร์ตเรดาร์ยังให้บริการการเฝ้าระวังและตรวจสอบการทุจริตที่เกี่ยวกับการพนันให้แก่องค์กรด้านกีฬาและหน่วยงานที่มีอำนาจในประเทศต่าง ๆ เช่น สหพันธ์ฟุตบอลนานาชาติ FIFA, สหพันธ์เทนนิสนานาชาติ ITF, สหพันธ์สนุกเกอร์โลก, สหพันธ์บาสเกตบอลนานาชาติ FIBA, สหภาพสมาคมฟุตบอลยุโรป UEFA, สมาพันธ์ฟุตบอลเอเชีย AFC และลีก



ฟุตบอลชั้นนำในหลายประเทศ เช่น เยอรมัน ฮังการี อินโดนีเซีย อิตาลี เช็ก ออสเตรเลีย นิวซีแลนด์ และไทย เป็นต้น

แต่เรื่องที่หลายคนอาจจะยังไม่รู้จักคือ อุตสาหกรรมการพนันก็เป็นกลุ่มลูกค้าของสปอร์ตเรดาร์ด้วย โดยส่วนใหญ่เป็นบริษัทพนันออนไลน์ ที่ต้องการข้อมูลผลการแข่งขันแบบวินาทีต่อวินาทีเพื่อกำหนดอัตราต่อรอง อาทิเช่น SBOBET, William Hill, BET365, myBET, BET3000 เป็นต้น โดยสปอร์ตเรดาร์ได้เปิดแบรนด์ของตัวเองที่ชื่อว่า 'เบ็ตเรดาร์' (Betradar) เพื่อให้บริการข้อมูลกีฬาแบบครบวงจรแก่ธุรกิจพนันกีฬา ตั้งแต่ระบบฐานข้อมูลสถิติผลการแข่งขันและระบบคำนวณอัตราต่อรอง ทั้งแบบก่อนการแข่งขัน (pre-match) และแบบสดๆ (in-game) โปรแกรมการจำลองการแข่งขันบนเว็บไซต์ และผลิตภัณฑ์ดิจิทัลต่างๆ ที่ออกแบบและพัฒนาขึ้นมาเพื่อให้เจ้าของเว็บพนันสามารถนำมาใช้ดึงดูดลูกค้านักพนันออนไลน์ได้

อันที่จริงแล้ว สปอร์ตเรดาร์เริ่มทำธุรกิจอยู่ในวงการพนันกีฬามาตั้งแต่ต้น กล่าวคือ ในปี ค.ศ. 2000 ปีเตอร์ ฟอร์แนสส์ (Petter Fornæss) และ ทอเร่ สไตน์เคียร์ (Tore Steinkjer) ก่อตั้งบริษัทชื่อ 'มาร์เก็ต มอนิเตอร์' (Market Monitor) ในประเทศนอร์เวย์ เพื่อให้บริการข้อมูลกีฬาแก่ธุรกิจพนันออนไลน์ ต่อมาในปี 2001 ได้จับมือกับพาร์เทนอร์ในออสเตรียและเยอรมัน เริ่มต้นแบรนด์ที่ชื่อ 'เบ็ตเรดาร์' (Betradar) เพื่อเข้าสู่ตลาดพนันออนไลน์อย่างเต็มตัว จนในที่สุดเมื่อปี 2007 จึงเปิดบริษัทแม่ขึ้นมาในนาม 'สปอร์ตเรดาร์ เอจี' (Sportradar AG) ซึ่งเป็นที่รู้จักในปัจจุบันในชื่อ 'สปอร์ตเรดาร์'

sportradar

driven by facts

betradar

driven by facts

สปอร์ตเรดาร์มีการเพิ่มทุนและเข้าซื้อกิจการเรื่อยมา โดยในปี 2013 ได้เข้าซื้อบริษัท Sport-Data ในสหรัฐอเมริกา แล้วเปลี่ยนชื่อเป็น Sportradar US ซึ่งทำให้สามารถเข้าถึงข้อมูลกีฬาสหรัฐอเมริกาอีกกว่า 40 ประเภท 800 ลีก ในปัจจุบันสปอร์ตเรดาร์สามารถเข้าถึงข้อมูลการแข่งขันทั่วโลกได้แล้วถึง 325,000 รายการ

ด้วยพลังแห่งข้อมูลกีฬาระดับมหาศาลที่มีอยู่ และความสามารถที่จะเข้าถึงข้อมูลการพนันหายผลการแข่งขันกีฬา สปอร์ตเรดาร์ได้เริ่มให้บริการเฝ้าระวังและตรวจจับการทุจริตในวงการกีฬา (Sport integrity service) ในปี 2005 โดยร่วมมือกับสมาพันธ์ฟุตบอลแห่งเยอรมัน ใช้ระบบการเตือนภัยล่วงหน้า (Early Warning System) เพื่อตรวจจับทุจริตในฟุตบอลบุนเดสลีกา จนนำไปสู่การจับกุม โรเบิร์ต ฮอยเซอร์ ผู้ตัดสิน ที่พบว่ามีการล็อกผลการแข่งขันและยังพ่นการแข่งขันในแมตช์ที่ตัวเองทำหน้าที่ และขยายผลไปสู่การจับกุมนักเตะ กรรมการ ทีมงานที่มีส่วนร่วมในการล้มบอล เป็นต้น

ต่อมา สปอร์ตเรดาร์ได้เพิ่มระบบจับตาการแข่งขัน (live monitoring) และพัฒนาขึ้นเป็นระบบตรวจสอบทุจริต (Fraud Detection System: FDS) ที่นำมาใช้อยู่ในปัจจุบัน

ระบบ FDS จะทำการสังเกตพฤติกรรมกรรมการแข่งขันในสนาม จากเทปบันทึกภาพการแข่งขัน เพื่อวิเคราะห์พฤติกรรมไม่ชอบมาพากล และทำการเปรียบเทียบกับรูปแบบที่ไม่ชอบมาพากลในการเล่นพนันหายผลการแข่งขัน จากในเว็บไซต์การพนันต่าง ๆ เมื่อตรวจพบความผิดปกติก็จะทำการวิเคราะห์และรายงานไปยังหน่วยงานที่เกี่ยวข้องเพื่อดำเนินการสืบสวนสอบสวน โดยในปี 2015 ได้มีการนำระบบ FDS มาตรวจสอบการแข่งขัน 11 ชนิดกีฬา รวม 65,000 แมตช์ และยังได้เปิดรับเบาะแสความผิดปกติจากผู้ให้บริการพนันกีฬาอีกถึงประมาณ 450 ราย

ด้วยประสบการณ์ในการตรวจจับทุจริตกีฬา สปอร์ตเรดาร์ได้มีการจัดอบรมให้ความรู้แก่ผู้ที่เกี่ยวข้องในเรื่องตลาดการพนันหายผลกีฬา รูปแบบต่าง ๆ ที่ใช้ในการล็อกผลการแข่งขัน วิธี

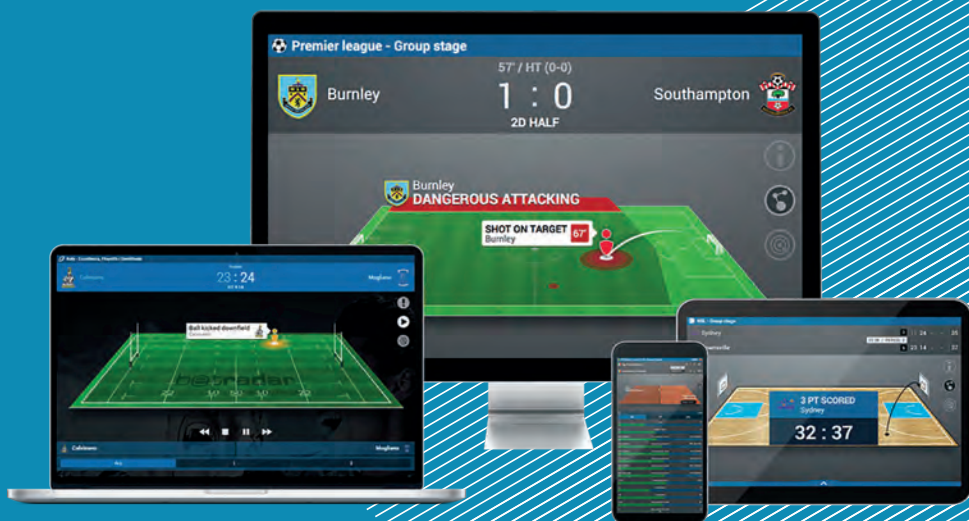
การตรวจจับการโกงการแข่งขัน และล่าสุดสปอร์ตเรดาร์ได้ร่วมมือกับ AFC เปิดตัวแอปพลิเคชันแจ้งเตือนเบาะแสล้มบอล ในชื่อ **AFC Integrity App**

รวมถึงได้เปิดช่องทางแจ้งเบาะแสผ่านเว็บไซต์

ด้วยช่องทางเหล่านี้ผู้ชมกีฬาสามารถมีส่วนร่วมในการตรวจสอบการทุจริตที่เกิดขึ้นได้

อีกเรื่องที่น่าสนใจคือ กระแสการพัฒนาปัญญาประดิษฐ์ (Artificial Intelligence: A.I.) อย่างก้าวกระโดดในช่วงไม่กี่ปีมานี้ ที่เข้ามามีบทบาทมากขึ้นในการช่วยวิเคราะห์ข้อมูลขนาดใหญ่ จะถูกนำมาใช้กับระบบตรวจจับทุจริตกีฬาในอนาคตด้วยหรือไม่ คงเป็นสิ่งที่ต้องติดตามดูกันต่อไป





หลายคนที่ย่านถึงตรงนี้จะเห็นภาพที่ชัดเจนมากขึ้นแล้วว่า ในด้านหนึ่ง ข้อมูลกีฬาในระดับมหาวิทยาลัยที่สปอร์ตเรดาร์สามารถเข้าถึงได้ถูกนำไปใช้ประโยชน์แก่ธุรกิจการพนันทายผลการแข่งขันกีฬา แต่ในอีกด้านหนึ่ง ข้อมูลการพนันกีฬาในระดับมหาวิทยาลัยไม่น้อยไปกว่า (หรืออาจจะมากกว่าด้วย) ก็ถูกนำมาใช้ประโยชน์ในการตรวจจับทุจริตกีฬาและปกป้องวงการกีฬาเอาไว้จากธุรกิจการพนัน

การจะทำความเข้าใจบทบาทที่ดูเหมือนจะขัดแย้งในตัวเองนี้ ต้องพิจารณาจากข้อเท็จจริงที่ว่า สำหรับประเทศที่การพนันทายผลการแข่งขันกีฬาเป็นสิ่งที่ถูกกฎหมาย รัฐมีบทบาทสำคัญที่จะต้องรับประกันว่า การพนันจะมีขึ้นอย่างโปร่งใสและเป็นธรรม ดังตัวอย่างของวัตถุประสงค์ข้อหนึ่งที่ระบุไว้ในกฎหมายการพนันของประเทศอังกฤษ

“การเล่นไม่ซื่อ” ในวงการกีฬา อาทิเช่น การล้มกีฬา ล็อกผลการแข่งขัน หรือการที่ผู้มีส่วนเกี่ยวข้องกับการแข่งขัน กลายมาเป็นผู้เล่นพนันผลการแข่งขันนั้น ๆ เสียเอง นอกจากส่งผลทำลายวงการกีฬาแล้ว ยังส่งผลเสียต่ออุตสาหกรรมการพนันกีฬาด้วย เพราะการโกงผลการแข่งขันก็ไม่ต่างอะไรกับการโกงการพนันทายผลกีฬา ผู้ที่เสียหายก็คือนักพนัน รวมไปถึงเจ้าของเว็บไซต์การพนันรายอื่น ๆ ที่ไม่รู้ถึงข้อมูลการโกงนั่นเอง

ดังนั้น ธุรกิจการพนันกีฬาจึงต้องถูกกีดกันออกไปจากวงการกีฬาอย่างเด็ดขาด เมื่อใดก็ตามที่ 2 ฝ่ายที่เคลื่อนตัวเข้ามาทับซ้อนกัน เมื่อนั้นแฟนกีฬาที่จะหมดศรัทธาในกีฬาที่ตนชื่นชอบ และเหล่านักพนันก็จะหมดความมั่นใจที่จะเล่นพนันโดยไม่ถูกโกงผลการแข่งขัน วงการกีฬาจะสูญเสียเกียรติแห่งความเป็นมืออาชีพ และธุรกิจการพนันทายผลกีฬาจะหมดสิ้นความไว้วางใจว่าจะสามารถจัดการพนันได้อย่างเป็นธรรมและโปร่งใส

‘สปอร์ตเรดาร์’ จึงมีบทบาทในฐานะธุรกิจที่อยู่ตรงกลางระหว่างวงการกีฬาและอุตสาหกรรมการพนันกีฬา เป็นผู้ที่ถือคบไฟแห่งข้อมูลขนาดใหญ่ คอยสอดส่องตรวจตราความไม่ชอบมาพากลที่ธุรกิจการพนันอาจกำลังพยายามคืบคลานเข้ามาเล่นไม่ซื่อกับวงการกีฬา ทั้งนี้เพื่อปกป้องวงการกีฬาจากธุรกิจการพนัน และในอีกด้านหนึ่ง เพื่อปกป้องอุตสาหกรรมพนันจากการทำลายตัวมันเอง

มาตรการทางกฎหมาย ในการควบคุม การพนันออนไลน์

การพนันออนไลน์มีแนวโน้มที่จะเติบโตและได้รับความนิยมมากขึ้น เนื่องจากความไร้ขอบเขต (borderless) และการไม่เปิดเผยตัวตน (anonymity) ของผู้ใช้ อันเป็นลักษณะเฉพาะตัวของโลกอินเทอร์เน็ต เอื้อให้การพนันออนไลน์มีความสะดวกสบายในการเข้าถึงมากกว่าเดิม

การขยายตัวของการพนันออนไลน์ทำให้เกิดความตื่นตัวในหลายด้าน รวมถึงด้านกฎหมายหลายประเทศได้ทบทวนและศึกษามาตรการทางกฎหมายที่สามารถนำมาใช้ในการควบคุมการพนันออนไลน์ ทั้งเพื่อแก้ปัญหาเฉพาะหน้าและเพื่อนำไปใช้ควบคุมการพนันออนไลน์ในอนาคต ประเทศไทยก็เป็นหนึ่งในประเทศที่มีความเคลื่อนไหวในการแสวงหามาตรการทางกฎหมายมารองรับปรากฏการณ์การพนันออนไลน์

ปัจจุบัน มาตรการทางกฎหมายที่ไทยนำมาใช้รับมือกับการพนันออนไลน์และการพนันประเภทอื่นที่กฎหมายการพนันไม่ได้บัญญัติไว้ คือ การอาศัยความตามมาตรา 4 ทวิแห่งพระราชบัญญัติการพนัน พ.ศ. 2478 ถือว่าการพนันออนไลน์เป็นการเล่นพนันที่ผิดกฎหมาย และนำเอามาตรการปิดกั้นการเข้าถึง หรือ ‘บล็อก’ เว็บไซต์ที่เปิดให้มีการพนันออนไลน์ โดยถือว่าเข้าข่ายเนื้อหาที่ขัดต่อศีลธรรมอันดี ตามมาตรา 20 แห่ง พ.ร.บ. การกระทำความผิดทางคอมพิวเตอร์ พ.ศ. 2551

ส่วนการแก้ไขปรับปรุงกฎหมายเพื่อรับมือกับการพนันออนไลน์นั้น ในร่างพระราชบัญญัติการพนันที่ผ่านการพิจารณาของคณะกรรมการกฤษฎีกาเมื่อ พ.ศ. 2559 ได้เพิ่มบทบัญญัติที่เกี่ยวข้องกับการพนันออนไลน์ไว้ในมาตรา 36 โดยบัญญัติให้ การจัดให้มีการเล่นหรือการพนัน “ใช้วิธีการสื่อสารที่ห่างกันโดยระยะทาง หรือส่งข้อความ ผ่านคลื่นความถี่วิทยุ ทางโทรศัพท์หรือผ่านระบบต่างๆ หรือวิธีอื่นใดที่มีลักษณะคล้ายกัน” เป็นความผิด และต้องระวางโทษสองเท่าของอัตราโทษสำหรับการเล่นพนันในสถานที่ปกติ

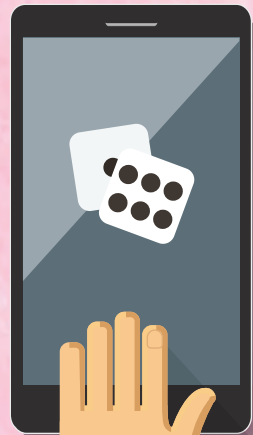
เห็นได้ว่า มาตรการทางกฎหมายที่นำมาใช้ควบคุมการพนันออนไลน์ตามร่างพระราชบัญญัติการพนันของไทยมุ่งเน้นไปที่การเพิ่มโทษแก่การกระทำที่มีฐานความผิดเดิมอยู่แล้ว และการดำเนินคดีแก่ผู้กระทำความผิดยังต้องอาศัยกฎหมายอื่น โดยเฉพาะ พ.ร.บ. การกระทำความผิดทางคอมพิวเตอร์ ซึ่งอาจกล่าวได้ว่าเป็นการแก้ไขปัญหที่ปลายทาง คือเป็นการดำเนินการภายหลังจากที่มีการกระทำความผิดตามพระราชบัญญัติการพนันเกิดขึ้นแล้ว

จากการศึกษามาตรการทางกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับการพนันออนไลน์ของต่างประเทศ เช่น ในสหราชอาณาจักรและสหรัฐอเมริกา พบว่า กฎหมายของทั้งสองประเทศมีความหลากหลายและไม่ได้มุ่งเน้นไปที่การลงโทษผู้ประกอบการและผู้เล่นการพนันออนไลน์แต่เพียงอย่างเดียว แต่มีการสร้างข้อจำกัดทางกฎหมาย การวางกรอบกิจกรรมการพนันออนไลน์ที่ทำได้อย่างถูกกฎหมาย การวางระบบควบคุมและตรวจสอบการทำกิจกรรมการพนันออนไลน์เอาไว้ครอบคลุมหลายด้าน ตั้งแต่จุดเริ่มต้นของการดำเนินกิจกรรมพนันออนไลน์ไปจนถึงการดำเนินการกับผู้ฝ่าฝืนกฎหมาย ตัวอย่างเช่น



พระราชบัญญัติการพนัน ค.ศ. 2005 ของอังกฤษ ได้ขยายขอบเขตของกฎหมายการพนันให้ครอบคลุมไปถึงการพนันที่เล่นผ่านเทคโนโลยีสารสนเทศหรือการโทรคมนาคมอื่น โดยบัญญัติบทนิยามของการพนันระยะไกล (remote gambling) เอาไว้ในมาตรา 4 ว่าเป็น “การพนันที่บุคคลเข้าร่วมเล่นได้โดยวิธีการทางโทรคมนาคมในระยะไกล” ซึ่งครอบคลุมการพนันผ่านอุปกรณ์หรืออาศัยสื่อโทรคมนาคมทุกประเภท ไม่ว่าจะเป็น (1) อินเทอร์เน็ต (2) โทรศัพท์ (3) โทรทัศน์ หรือ (4) วิดีโอ และยังรวมไปถึง (5) เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์อื่น ๆ ที่อำนวยความสะดวกในการสื่อสาร เพื่อเปิดช่องเอาไว้สำหรับกรณีที่มีการพัฒนาสื่ออิเล็กทรอนิกส์หรือเทคโนโลยีโทรคมนาคมอื่น ๆ ในอนาคต

โดยภาพรวม มาตรการทางกฎหมายที่ใช้ในการควบคุมการพนันออนไลน์ของสหราชอาณาจักรมุ่งเน้นไปที่องค์ประกอบในการดำเนินกิจการของผู้ประกอบการกิจการพนันออนไลน์อย่างรอบด้าน นับแต่สื่อหรืออุปกรณ์ที่ใช้ในการเล่นพนันออนไลน์ ไปจนถึงการจำกัดพื้นที่ในการให้บริการการพนันออนไลน์ โดยผ่านการกั้นกรองและการออกใบอนุญาตของคณะกรรมการการพนัน (Gambling Commission) ซึ่งเป็นหน่วยงานผู้มีอำนาจในการพิจารณากิจการการพนันเป็นการเฉพาะ





การควบคุมการพนันออนไลน์ของ

สหรัฐอเมริกา กฎหมายระดับรัฐบาลกลางได้วางมาตรการที่มุ่งเน้นควบคุมการใช้สื่อโทรคมนาคมในการโฆษณาและเผยแพร่ข้อมูลเพื่อเชิญชวนให้มาเล่นพนันออนไลน์ และควบคุมการทำธุรกรรมที่เกี่ยวข้องกับการพนันออนไลน์เป็นหลัก ปรากฏอยู่ในกฎหมายหลัก 2 ฉบับ ได้แก่ Wire Act หรือ Federal Wire Act 1968 และ UIGEA หรือ Unlawful Internet Gambling Enforcement Act 2006



Wire Act คือ กฎหมายควบคุมการใช้สื่อของธุรกิจการพนัน เป็นกฎหมายที่ออกมาเพื่อป้องปรามอาชญากรรม โดยเฉพาะการทำธุรกรรมของกลุ่มองค์กรอาชญากรรม (organized crime) ที่อาจใช้สื่อโทรคมนาคมและการพนันเป็นช่องทางในการส่งเงินหรือทรัพย์สิน และจัดการกับปัญหาการเล่นพนันผ่านระบบโทรคมนาคมระยะไกลในยุคแรก คือโทรศัพท์และโทรศัฟท์ มีสาระสำคัญว่า การใช้ระบบสื่อสารโทรคมนาคมเป็นสื่อการพนันขึ้นต่อ หรือเพื่อเผยแพร่ข้อมูลเกี่ยวกับสถานที่ที่จัดให้มีการเล่นการพนันหรือกิจกรรมการพนัน หรือเพื่อใช้ทำธุรกรรมส่งเงินเดิมพันให้แก่ลูกค้า เป็นความผิดตามกฎหมาย แต่มีปัญหาในการตีความว่าจะนำมาปรับใช้กับการพนันออนไลน์ซึ่งเป็นเทคโนโลยีที่เกิดขึ้นมาได้หรือไม่ เพราะกระทรวงยุติธรรมสหรัฐฯ เห็นว่า การพนันออนไลน์ทุกกรณีตกอยู่ในบังคับของกฎหมายนี้ทั้งหมด แต่ศาลสหรัฐฯ เห็นว่า ควรจะหมายความว่าเฉพาะการพนันออนไลน์ที่ทำเป็นธุรกิจเท่านั้น ทำให้ในทางปฏิบัติ Wire Act นำมาใช้บังคับกับการพนันออนไลน์ได้บางกรณีเท่านั้น

UIGEA คือ กฎหมายว่าด้วยการพนันทางอินเทอร์เน็ตที่ไม่ชอบด้วยกฎหมาย รัฐสภาสหรัฐฯ ตรากฎหมายนี้มาใช้ควบคุมการพนันทางอินเทอร์เน็ตโดยตรง โดยมุ่งเน้นตัดเส้นทางการถ่ายโอนเงินทุนของธุรกิจการพนัน และลดทอนความสะดวกของการทำธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ที่เกี่ยวข้องกับการพนัน โดยเฉพาะกรณีการเล่นพนันข้ามรัฐหรือข้ามชาติ เช่น ห้ามมิให้ยอมรับชำระเงินที่ได้จากการพนันทางอินเทอร์เน็ต กำหนดโทษปรับหรือจำคุก หรือทั้งจำคุกและปรับ แก่บุคคลที่ยอมรับชำระเงินจากธุรกิจการพนันหรือการเดิมพัน หรือบุคคลอื่นที่รู้ว่ามีส่วนเกี่ยวข้องกับการพนันทางอินเทอร์เน็ตที่ไม่ชอบด้วยกฎหมาย และให้หน่วยงานรัฐที่มีอำนาจตามกฎหมายสามารถสั่งปิดหรือบล็อกเว็บไซต์สั่งปิดเว็บไซต์ ที่ทำธุรกรรมทางการเงินที่ละเมิดกฎหมายได้ เป็นต้น

โดยภาพรวม มาตรการทางกฎหมายที่นำมาใช้ในการควบคุมการพนันออนไลน์ของสหรัฐอเมริกาที่มี 2 แนวทาง คือ จำกัดการโฆษณาและการเผยแพร่ข้อมูลเกี่ยวกับการจัดให้มีการเล่นพนันผ่านสื่อโทรคมนาคมและเทคโนโลยีสารสนเทศ และ จำกัดเส้นทางการทำธุรกรรมของผู้ประกอบธุรกิจการพนันออนไลน์กับผู้เล่นพนัน โดยมีวัตถุประสงค์ที่แท้จริงคือ การสร้างอุปสรรคในการดำเนินธุรกิจการพนันออนไลน์ทั้งแก่ผู้เล่นพนันและผู้ที่ทำธุรกิจการพนันออนไลน์ เมื่อไม่ได้รับความสะดวกในการเข้าถึงกิจกรรมการพนันออนไลน์ แรงจูงใจในการเข้าถึงและการดำเนินธุรกิจย่อมลดลง ผลที่ได้จากมาตรการจำกัดการเข้าถึงจึงเป็นการชะลอการเติบโตของกิจกรรมการพนันออนไลน์ไปในตัว



ถึงเวลาที่ประเทศไทยต้องปรับปรุงกฎหมายการพนัน สร้างมาตรการทางกฎหมายควบคุมการพนันออนไลน์ที่มีความรัดกุม รอบด้าน และมีประสิทธิภาพ โดยอาจพิจารณาจากตัวอย่างมาตรการทางกฎหมายที่ใช้ในการควบคุมการพนันออนไลน์ของสหราชอาณาจักรและสหรัฐอเมริกา ซึ่งมีจุดร่วมที่เหมือนกัน คือ การกำหนดนิยามศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับการพนันและกำหนดขอบเขตการบังคับใช้ไว้อย่างชัดเจน ทั้งอุปกรณ์ วิธีการ และบุคคลที่อยู่ภายใต้บังคับของกฎหมาย วัตถุประสงค์หลักของกฎหมายต้องมุ่งเน้นไปที่การสร้างมาตรการป้องกันและตรวจสอบกิจกรรมการพนันออนไลน์ตั้งแต่ต้นทาง ไม่ควรมุ่งเน้นไปที่การดำเนินคดีอาญาเป็นหลัก ดังการบังคับใช้กฎหมายการพนันของไทยในปัจจุบัน

หลักสูตร

ESPORTS

ในยุคดิจิทัล สิ่งต่าง ๆ ในชีวิตประจำวันได้ทยอยเข้าสู่โลกออนไลน์ ไม่เว้นแม้แต่กีฬา การเติบโตของธุรกิจอีสปอร์ตอย่างก้าวกระโดดในช่วงไม่กี่ปีที่ผ่านมา ทำให้สถาบันการศึกษาต้องเร่งสร้างคนเข้าสู่ตลาดแรงงานอีสปอร์ต

อีสปอร์ต (E-Sports) หรือ อิเล็กทรอนิกส์สปอร์ต (Electronic Sports) คือการแข่งขันเล่นเกมหรือวีไอเกม จัดเป็นหนึ่งในธุรกิจดาวรุ่งแห่งทศวรรษที่มีแนวโน้มเติบโตต่อเนื่อง ส่งผลให้เกิดความต้องการคนทำงานในสายอาชีพนี้หลายด้าน ดังนั้น สถาบันการศึกษาในหลายประเทศจึงเริ่มทยอยเปิดสอนหลักสูตรอีสปอร์ต ไม่ว่าจะเป็นในซีกโลกตะวันตก เช่น สหรัฐอเมริกา อังกฤษ ฝรั่งเศส นอร์เวย์ สวีเดน ฯลฯ หรือซีกโลกตะวันออก เช่น เกาหลีใต้ ไต้หวัน ญี่ปุ่น จีน มาเลเซีย ฯลฯ รวมถึงประเทศไทย ตัวอย่างเช่น



มหาวิทยาลัยจุงอัง Chung-Ang University

มหาวิทยาลัยระดับ Top 10 ของประเทศเกาหลีใต้ เปิดสาขาอีสปอร์ตภายใต้คณะวิทยาศาสตร์การกีฬา มุ่งปั้นนักกีฬาให้มิดศักยภาพเพื่อเข้าสู่การแข่งขัน ผู้สมัครเข้าเรียนสาขานี้ต้องทดสอบการเล่นเกมที่คะแนนสอบแบ่งเป็น 2 ส่วน คือ ร้อยละ 20 เป็นความสามารถในการปฏิบัติ และร้อยละ 80 เป็นคะแนนประสบการณ์การได้รับรางวัล



โรงเรียนโตเกียวอนิเมะ Tokyo School of Anime

โรงเรียนอาชีวศึกษาที่มีชื่อเสียงในการสอนเกี่ยวกับอนิเมชั่น ทั้งการพากย์เสียงงานโปรดักชั่น ดีไซน์ หรือธุรกิจต่าง ๆ ได้เปิดสอนเรื่องอีสปอร์ต 4 คอรัส (major)

- e-sports general pro gamer
- e-sports caster
- e-sports publicity promotion
- e-sports event staff



มหาวิทยาลัยแห่งยูทาห์ University of Utah

ประเทศสหรัฐอเมริกา เปิดหลักสูตรปริญญาตรีสาขาวิทยาศาสตร์เกมส์ (B.S. in Games) เน้นสอนเรื่องการออกแบบและพัฒนาเกม และหลักสูตรปริญญาโทสาขาศิลปะและวิศวกรรมความบันเทิง (Master of Entertainment Arts and Engineering degree : MEAE) เป็นปริญญาร่วมกับสาขาบริหาร มีเนื้อหาครอบคลุมถึง Games Art, Game Engineering, Game Production และ Technical Art



มหาวิทยาลัยสแตฟฟอร์ดเชอร์ Staffordshire University

ประเทศอังกฤษ ก็มีหลักสูตรปริญญาตรีบริหารธุรกิจอีสปอร์ต ชื่อ BA (Hons) 2 สาขาวิชา คือ Game Studies และ Events Management

สำหรับ ประเทศไทย หลายมหาวิทยาลัยเริ่มมีหลักสูตรเกี่ยวกับอีสปอร์ต เช่น คณะดิจิทัลมีเดีย มหาวิทยาลัยศรีปทุม เปิดหลักสูตร การออกแบบอินเทอร์แอคทีฟและเกม, วิทยาลัยครีเอทีฟดีไซน์ แอนด์ เอ็นเตอร์เทนเมนต์เทคโนโลยี มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต เปิดหลักสูตร วิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาการออกแบบเชิงโต้ตอบและการพัฒนาเกม, คณะเทคโนโลยีสารสนเทศและนวัตกรรม มหาวิทยาลัยกรุงเทพ เปิดหลักสูตร วิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาเกมและสื่อเชิงโต้ตอบ เป็นต้น

ที่น่าสนใจ ขณะที่หลักสูตรอีสปอร์ตในหลายสถาบันให้ทุนการศึกษาแก่นักกีฬาอีสปอร์ต ทว่าการเรียนการสอนส่วนใหญ่กลับมุ่งเน้นสร้างบุคลากรสนับสนุนธุรกิจอีสปอร์ต เช่น ผู้ออกแบบและพัฒนาเกม ผู้ดูแลเกม โค้ช ผู้จัดการทีม ผู้จัดการแข่งขัน กรรมการ นักพากษ์ นักสร้างคอนเทนต์ เป็นต้น

เมื่ออีสปอร์ตเป็นกีฬา ทุกหลักสูตรควรเน้นย้ำเรื่อง “การห้ามนักกีฬาและผู้มีส่วนเกี่ยวข้อง กับกีฬาอีสปอร์ตยุ่งเกี่ยวกับการพนันอีสปอร์ต” และจะดีกว่านั้นหากวงการอีสปอร์ตมีข้อห้ามไม่ให้ธุรกิจการพนันยุ่งเกี่ยวกับธุรกิจเกมหรือการแข่งขันอีสปอร์ตโดยเด็ดขาด เพื่อทำให้อีสปอร์ตเป็นกีฬาที่ปราศจากการล่อลวงผลการแข่งขัน ซึ่งเป็นปัญหาสำคัญในวงการกีฬาหลายประเภท

LOOT BOX

กล่องรางวัล หรือ การพนันไอเกม ?

ณ วันนี้ เป็นที่ทราบกันดีว่าการเล่นเกมทั้งระบบเกมคอมพิวเตอร์ คอนโซล และบนมือถือได้รับความนิยมอย่างแพร่หลายไปทั่วโลก สังเกตได้จากจำนวนรายการการแข่งขันและเงินรางวัลที่มีมากขึ้นอย่างต่อเนื่องทุกปี เป็นเหตุให้บริษัทผู้ผลิตเกมชื่อดังหลายรายฉวยโอกาสแสวงหากำไรเพิ่มขึ้นโดยใช้โมเดล Loot Box

Loot Box คือโมเดลธุรกิจหนึ่งที่มีความนิยมในกลุ่มบริษัทผู้ผลิตเกม เนื่องจากความสำเร็จในการสร้างรายได้ของค่าย Blizzard ผู้ผลิตเกม Overwatch เกมการยิงประเภท First Person Shooting ทำให้บริษัทผู้ผลิตเกมรายอื่นพากันเดินตามโมเดลนี้

ไม่ว่าจะใช้ชื่อ Loot Box, Gift Box, หรือ Lucky Box ชื่อทั้งหมดนี้มีความหมายเหมือนกันคือ **กล่องที่บรรจุ 'ของ' หรือ 'ไอเทม' (item)** ภายในเกม เมื่อผู้เล่นเปิดกล่อง ระบบเกมจะทำการสุ่ม 'ของ' ให้ผู้เล่นหนึ่งชิ้นหรือตามจำนวนที่เกมกำหนดไว้ โดย 'ของ' ภายในกล่องอาจจะเป็นเครื่องแต่งกายพิเศษ ของใช้แปลกตา อุปกรณ์เพิ่มความสามารถ ฯลฯ

ผู้เล่นจะมีโอกาสได้รับ Loot Box จากการเล่นเกม เช่น ได้รับรางวัลจากการชนะการแข่งขัน สามารถสะสมเงินภายในเกมมาซื้อ เป็นต้น แต่ส่วนใหญ่ผู้เล่นมักใช้เงินจริงซื้อ Loot Box เพื่อจะได้มีโอกาสได้ 'ของ' ที่ต้องการเพิ่มมากขึ้นและรวดเร็วขึ้น

ในขณะเดียวกัน บริษัทเกมจูงใจผู้เล่นด้วยการกำหนดราคาขายเป็นแพ็คเกจ ยิ่งซื้อจำนวนกล่องมาก ราคาต่อกล่องจะยิ่งถูกลง เช่นเกม Overwatch ตั้งราคาเริ่มต้นที่ 2 Loot Boxes 1.99 ดอลลาร์สหรัฐ หรือประมาณกล่องละ 1 ดอลลาร์สหรัฐ ถ้าซื้อ 50 Loot Boxes ราคาอยู่ที่ 39.99 ดอลลาร์สหรัฐ หรือประมาณกล่องละ 0.8 ดอลลาร์สหรัฐ และบริษัทยังมีการจัดโปรโมชั่น จัดช่วงเวลาพิเศษในการเพิ่มโอกาสการได้รับ 'ของ' หายาก หรือมีการปล่อย 'ของ' หายาก จำกัดจำนวน หรือ 'ของ' ที่มีเฉพาะเทศกาล เป็นระยะ ๆ เพื่อเร้าใจให้ผู้เล่นเกมต้องการซื้อ Loot Box

- 2 Loot Boxes - USD 1.99
- 5 Loot Boxes - USD 4.99
- 11 Loot Boxes - USD 9.99
- 24 Loot Boxes - USD 19.99
- 50 Loot Boxes - USD 39.99



หลายคนมองว่า Loot Box เป็นเพียงวิธีการในการหารายได้ของบริษัทผู้ผลิตเกม และคณะกรรมการจัดเรตติ้งสื่อซอฟต์แวร์บันเทิงของประเทศสหรัฐอเมริกา (Entertainment Software Rating Board หรือ ESRB) พิจารณาว่า Loot Box เป็นเครื่องเล่นสุ่มรางวัลที่กำหนดให้ผู้เล่นมีโอกาสได้รับ ‘ของ’ แนนอน คล้ายกับการสะสมการ์ดเกม ที่บางครั้งอาจจะมีโอกาสเปิดได้การ์ดที่ต้องการหรืออาจจะได้การ์ดที่มีอยู่แล้วก็ได้

แต่คนในวงการเกมส่วนหนึ่งมองว่า Loot Box เป็นการพนัน และ ดร. ลูค คลาร์ก (Dr. Luke Clark) ผู้อำนวยการศูนย์วิจัยการพนัน มหาวิทยาลัยบริติชโคลัมเบีย จั๊ว่า การเปิด Loot Box ส่งผลต่อสมองเช่นเดียวกับการลุ้นของรางวัล การเล่นเกมสล็อตแมชชีน (ซึ่งเป็นการพนัน)

ดร. คลาร์ก ระบุว่า สมองของมนุษย์ทุกคน แม้แต่คนที่เพิ่งเล่นพนันครั้งแรก ล้วนตอบสนองต่อภาวะเกือบชนะ (เกือบได้) แต่อาจจะมีปริมาณที่มากน้อยแตกต่างกัน การเสี่ยงโชค (สุ่ม ‘ของ’) จะไปกระตุ้นการทำงานของศูนย์ควบคุมโดพามีนในสมอง ซึ่งเป็นสารเคมีที่จะหลั่งเมื่อมีความสุข และจะกระตุ้นให้ผู้เล่นรู้สึกที่ตัวเองต้อง **“พยายามอีกหน่อย อย่าเพิ่งเลิก ใกล้เคียงแล้ว (ใกล้จะได้แล้ว)”** ซึ่งจะนำไปสู่ภาวะเสพติด

ที่น่าสนใจ ประเทศญี่ปุ่นถือว่า กากะ (Gacha) หรือ กากะปอง (Gachapon) ซึ่งมีโมเดลธุรกิจแบบเดียวกับ Loot Box เป็นการพนัน เนื่องจากมีผู้เล่นรายหนึ่งนำเงิน 700,000 เยน มาเล่นเกมต่อเนื่อง แต่ก็ยังไม่สามารถสุ่มได้ ‘ของ’ ที่ต้องการ ทำให้มีการร้องเรียนไปยังสำนักงานคุ้มครองผู้บริโภค (Consumer Affairs Agency : CAA) และมีผู้เชี่ยวชาญให้ความเห็นต่อกรณีดังกล่าวว่า **“เมื่อมีการชักจูงให้มีการเล่นพนันในลักษณะนี้ได้ ก็ควรมีกฎหมายหรือข้อบังคับเรื่องแบบนี้ด้วย”**

‘Kampu gacha’ game example



กาฉะปอง เดิมเป็นเกมที่ต้องใช้เงินเหรียญ(จริง)หยอดและไข เพื่อให้ได้แคปซูล(หรือไข)ที่อยู่ภายในตู้ออกมา โดยใช้หลักการ ‘สุ่ม’ ว่าจะได้ของเล่นขนาดจิ๋วอะไรในแคปซูล ซึ่งเป็นการเล่นเกมแบบจำนวนจำกัดตามปริมาณของที่ถูกรบรรจุไว้ภายในตู้ แต่พอบริษัทผู้ผลิตเกมมือถือนำหลักการนี้มาใช้ โดยแทนที่ของเล่นขนาดจิ๋วด้วย ‘ของ’ หรือ ‘ไอเทม’ (item) ภายในเกม ทำให้สามารถสร้างแรงจูงใจได้มากกว่าและไม่มีข้อจำกัดเรื่องจำนวน ส่งผลให้ผู้เล่นเกมจำนวนหนึ่งสูญเสียเงินจำนวนมากเพื่อเล่นแบบต่อเนื่อง โดยไม่สามารถรู้ได้ว่าจะมีโอกาสได้ ‘ของ’ พิเศษ จำนวนจำกัด ตามที่คาดหวังไว้หรือไม่

ปัญหาที่เกิดขึ้น ส่งผลให้เมื่อวันที่ 24 มีนาคม 2016 สมาคมเกมออนไลน์ญี่ปุ่นมีข้อบังคับให้บริษัทที่เป็นสมาชิกของสมาคมและผู้ประกอบการที่เข้าร่วมกับ Mobile Content Forum ถือปฏิบัติ สรุปลสาระสำคัญได้ดังนี้

- ผู้เล่นเกมสามารถเติมเงินเกมได้สูงสุดไม่เกิน 50,000 เยน โดยคำนวณจากการสุ่มครั้งละ 500 เยน จำนวน 100 ครั้ง หรือเท่ากับกำหนดให้ผู้เล่นเกมมีโอกาสที่จะสุ่มได้ ‘ของ’ หรือ ‘ไอเทม’ (item) ที่ต้องการในอัตราร้อยละ 1
- บริษัทผู้ผลิตเกมต้องประกาศประเภทและจำนวน ‘ของ’ หรือ ‘ไอเทม’ (item) ให้ชัดเจน
- บริษัทผู้ผลิตเกมต้องรับผิดชอบต่ออัตราที่ประกาศในข้อ 2 โดยให้เริ่มดำเนินการภายในเดือนเมษายน 2016

ณ วันนี้ ญี่ปุ่นมีข้อสรุปชัดเจนว่ากาฉะปองเป็นการพนันที่ต้องควบคุม ขณะที่คณะกรรมการการควบคุมวิธีไอเกมของประเทศเบลเยียมมีข้อสรุปว่า Loot Box ที่มีการใช้จ่ายเงินจริงและพฤติกรรมเสพติดเข้าข่ายการพนัน เป็นอันตรายต่อสุขภาพจิตเยาวชนที่อายุน้อยและเตรียมควบคุมระบบขายเนื้อหาเสริมภายในเกมให้ผู้ซื้อไม่ทราบชัดเจนว่าจะได้รับของอะไร ถ้าประเทศไทยไม่ยกเลิก้าหลัง ต้องเร่งสร้างกฎกติกาก่อนจะเกิดปัญหา..ดีไหมครับ



วัคซีน พนัน

20 กันยายน วันเยาวชนแห่งชาติปีนี้ ผมลงทุนไปงานเสวนา “เยาวชนจะอยู่อย่างไรในสังคมนิยมเสี่ยง (พนัน)” ของมูลนิธิธรรมาภิบาลเยาวชน เพราะรู้ว่าพี่เต๋อ จันทวิธ ณะเสวี มาพูดบนเวที และตอนท้ายงานแบบนี้ได้เซลฟี่กับพี่เต๋อแน่นอน

เห็นชื่องานก็พอเดาได้ว่าต้องพูดเรื่องเล่นพนันมันไม่ดี เยาวชนยุคนี้เข้าถึงการพนันได้ทุกทีตลอดเวลา เพราะสื่อโซเชียลไปไว มีแอปให้โหลด มีการสอนวิธีเล่น สารพัด แล้วก็เล่าเคลเล่นฆ่าๆ สุดท้ายกลายเป็นคนติดพนัน ส่งผลกระทบต่อการเรียน เสียเงิน เสียเครดิต เสียอนาคต สรุปคือให้หยุดเล่นพนันซะ

แต่พี่เต๋อของผมเรียกกว่า บอกว่าเล่นพนันเล็กน้อยไม่กี่สิบบาทเพื่อสังสรรค์ระหว่างเพื่อนสนิทมิตรสหายเป็นเรื่องสนุก เป็นความสุข แต่ก็บอกว่าถ้าเดิมพันสูงเกินไปจะเครียด โลกยุคนี้เสี่ยงพนันยาก ถ้าคิดจะเล่นต้องมีลิมิต ถ้าหมดต้องหยุด

พี่เต๋อบอกว่า ยุคนี้การพนันเข้าถึงเยาวชนมากขึ้นและส่งผลกระทบแรงกว่าผู้ใหญ่ เพราะเยาวชนส่วนใหญ่ยังไม่มีความรับผิดชอบที่ดีพอ บางคนอาจจะไม่รู้ด้วยซ้ำว่ากำลังเล่นการพนันเงินที่นำมาเล่นพนันก็เป็นเงินจากผู้ปกครอง เพราะยังไม่มีรายได้เป็นของตัวเอง ถ้าใช้เงินเกินตัวก็มีโอกาสที่จะหันไปทำสิ่งผิดกฎหมายอื่นๆ เพื่อหาเงินมาเล่นพนันหรือใช้หนี้พนัน

โดนสุดตอนที่เต๋อเปรียบเทียบการพนันเหมือนกับไวรัส ผมเห็นภาพเลยว่าการเล่นพนันมันอยู่รอบตัวเรานี่แหละ จะเล่นหรือไม่เล่นจะติดหรือไม่ติด มันขึ้นอยู่กับความแข็งแรงของแต่ละคน และผมเห็นด้วยกับพี่เต๋อและเพื่อนๆ บนเวทีว่า วัคซีนที่จะต่อสู้กับไวรัสพนันคือความรักจากคนในครอบครัว

คนในครอบครัวต้องคุยกันเยอะๆ คุยกันบนพื้นฐานของความรักและความเข้าใจ ตรงนั้นมันจะคอยจู้จี้ไม่ให้เราพลาด หรือถ้าพลาดก็ไม่ถล่มถล่ม



• •
เกมพนันโทษคุณล้นรายลัด
ใครตบดทางใดลุ่นได้เสีย
ลุ่นรางวัลทุกนาที่มึมีเพลีย
ออนไลน์เคลียร์ทุกปัญหามาถึงตัว

โลกพนันในออนไลน์เร้าใจมาก
เล่นไม่ยากหลากหลายแบบแทบหมุนหัว
ตึงตูดใจให้เต็มเงินเพลินระริว
ใครรู้ตัวบังคับใจไม่ถูกกิน

เป็นไวรัสไวร้ายเกินไวรัสเลส
ยังเป็นเหตุผลแทบหมดสิ้น
ที่สุดแห่งความสุขขบอยบิบ
ก่อหนี้สิน สร้างทุกขภัย ยิ่งใหญ่เกิน

