

พนันกีฬาออนไลน์ และเกมกีฬาอีสปอร์ต ในสังคมไทยในยุคดิจิทัล

วสันต์ ปัญญาแก้ว และคณะ



รายงานฉบับสมบูรณ์

โครงการวิจัย

พนันกีฬาออนไลน์และเกมกีฬาอีสปอร์ต ในสังคมไทยในยุคดิจิทัล

รองศาสตราจารย์ ดร. วสันต์ ปัญญาแก้ว

หัวหน้าโครงการ

อาจารย์เสาวรีย์ ชัยวรรณ

นักวิจัยร่วม

ทีมผู้ช่วยนักวิจัย

รวโรจน์ ไทรงาม

ระวิพล ลีมีงสวัสดิ์

ศุภเกียรติ เมื่องแก้ว

ภาควิชาสังคมวิทยาและมานุษยวิทยา คณะสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

เสนอต่อ

ศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน

2562

คำนำ

ตลอดประวัติศาสตร์ที่ผ่านมา การพนัน มักจะถูกสร้างภาพให้เป็นทั้งเรื่องของกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับความผิดบาป “ความบ้า” กลโกง อาชญากรรม ควบคู่ไปกับความนิยมที่มนุษย์มีต่อ “การเล่นพนัน” สิ่งที่คุณกล่าวถึงพอๆ กันก็คือกิจกรรมด้านมืดที่เป็นผลมาจากการเล่นพนันนั่นเอง

ตั้งแต่ต้นศตวรรษที่ 20 เป็นต้นมา เมื่อโลกเคลื่อนเข้าสู่ยุคของการเครือข่ายสื่อสารอินเทอร์เน็ตที่ก้าวหน้า “ไร้พรมแดน” การพนันสายพันธุ์ใหม่ได้ถือกำเนิดขึ้น กลายเป็นการพนันออนไลน์ที่สถาปนาพื้นที่ที่ทำลายอำนาจอธิปไตยและอยู่เหนือเขตแดนรัฐชาติ รัฐในหลายประเทศพยายามที่จะจัดระบบความสัมพันธ์ระหว่างการพนันกับสังคมใหม่ ด้วยการออกกฎหมาย หรือทำให้กิจกรรมการพนัน โดยเฉพาะการพนันเกมกีฬาและพนันออนไลน์ เป็นเรื่องที่มีการจัดระเบียบ กำกับควบคุมให้ดำเนินกิจการอย่างถูกต้องตามกฎหมาย ในทางกลับกันอีกหลายประเทศก็ดำเนินมาตรการการออกกฎหมายเพื่อที่จะจัดการกับ “ปัญหานานัปการ” อันเป็นผลมาจากการพนันออนไลน์

ความหมายและการรับรู้เกี่ยวกับการพนันในโลกตะวันตก เปลี่ยนไปอย่างมาก จากกิจกรรมที่สังคมเคยให้ค่าว่า ผิดบาป พัวพันไปกับศีลธรรม การพนันกลายเป็นกิจกรรมความบันเทิงชนิดหนึ่งของผู้บริโภค การเปิดเสรีเชิงอุตสาหกรรมพาณิชย์ และการที่รัฐลดความเข้มงวดการกำกับควบคุม ควบคู่ไปกับการเติบโตของวัฒนธรรมบริโภคนิยมได้ช่วยค้ำจุนสนับสนุนให้การพนันกลายเป็นกิจกรรมเพื่อพักผ่อนหย่อนใจ การเติบโตของการพนันออนไลน์ จะว่าไปจึงเป็นเรื่องเดียวกันกับการขยายตัวของเครือข่ายการสื่อสารอินเทอร์เน็ต และโลกาภิวัตน์ทางการเงิน เศรษฐกิจ วัฒนธรรม และสังคมเสี่ยง จนไปถึงการปฏิวัติและมาเยือนของสื่อดิจิทัล

ปัญหาเกี่ยวกับการพนันเกมกีฬาและพนันออนไลน์ที่รัฐเกือบทุกแห่งยังเผชิญอยู่ในปัจจุบัน ยังคงเป็นเรื่องของการบังคับใช้กฎหมายที่รัฐนั้นๆ ไม่สามารถบังคับใช้กับบริษัทพนัน หรือเว็บไซต์ที่เปิดให้บริการอยู่นอกเขตแดนอธิปไตยของตนได้ หลายประเทศยังคงพยายามอย่างมากที่จะออกกฎหมาย และมาตรการต่างๆ โดยเฉพาะทางเทคโนโลยีและสังคมในอันที่จะพัฒนาระบบและกลไกของการกำกับควบคุมเว็บพนันออนไลน์ และการโฆษณา เนื้อหาชวนเชื่อต่างๆ การเกิดขึ้นของเว็บไซต์พนันกีฬาออนไลน์ที่เปรียบเสมือน “พื้นที่สีเทา” หรือ “ตลาดมืด” นั้นทั้ง ทำลายและคุกคามอำนาจรัฐชาติและศักยภาพของรัฐในการควบคุม “พื้นที่พนันออนไลน์” ที่แพร่กระจายและดำรงอยู่อย่างลับซับซ้อนในปัจจุบันยิ่ง

การเปลี่ยนแปลงซึ่งเป็นผลมาจากเทคโนโลยีการสื่อสารที่เกิดขึ้นรวดเร็วและส่งผลให้รูปแบบของการพนันเปลี่ยนแปลงไป กิจกรรมการพนันแทบทุกอย่างเคลื่อนย้ายไปสู่ “พื้นที่พนันแบบใหม่” บนโลกอินเทอร์เน็ต หรือเครือข่ายสังคมออนไลน์ ซึ่งทำให้การกำกับควบคุมโดยรัฐเป็นไปได้อย่างลำบากยากเย็นมากขึ้น กรณีที่เกี่ยวข้องพันกับเรื่องเกม ในกรณีของประเทศไทยเมื่อมีการยอมรับสถานะให้ อีสปอร์ต เป็นกีฬา และสามารถจัดตั้งสมาคมกีฬาอีสปอร์ตแห่งประเทศไทยได้ สถานะของ อีสปอร์ต เมื่อเชื่อมโยงไปกับการ

แพร่กระจายของสื่อข่าวสาร กระแสความนิยมในการเล่นเกมนับอุปกรณ์เคลื่อนที่ต่างๆ และการเติบโตของอุตสาหกรรมเกมในปัจจุบัน กล่าวได้ว่า อีสปอร์ต กำลังสร้างความชอบธรรมให้กับการเล่นและการแข่งขัน การที่อีสปอร์ต ถูกอ้างว่าเป็นกีฬาและเพิ่งจะรับรองความเป็นกีฬาสาธิตในเอเชียนเกมส์และซีเกมส์ อีสปอร์ต เข้ามาบทบาทอย่างไรในประเทศไทย

ความเคลื่อนไหวของอีสปอร์ต ซึ่งเป็นเรื่องที่เกิดขึ้นในระดับโลก อาจต้องพิจารณาผ่านมโนทัศน์ “นิเวศวิทยาดิจิทัล” (digital ecology) ที่เสนอว่า อุตสาหกรรมสื่อ เทคโนโลยี การเป็นอุตสาหกรรมกีฬาของอีสปอร์ตได้สร้างระบบความสัมพันธ์ของมันเองขึ้นมา เป็นระบบที่สร้างอะไรใหม่ๆ ขึ้นมา ไม่ว่าจะเป็นวงการอีสปอร์ต ซึ่งมีทั้ง นักพากย์อาชีพ สตรีมเมอร์ นักเล่นเกม ผู้ชม รายการแข่งขัน ธุรกิจการซื้อขายอุปกรณ์การเล่นเกมราคาแพง และบริษัทเกม ซึ่งไม่เน้นขายเกมอีกต่อไป แต่มุ่งขาย “ข้อมูล” และแสวงหากำไรอย่างขูดรีดผ่าน “การเล่นพนันในเกม” จึงเปิดให้สามารถดาวน์โหลดไปเล่นฟรีกันได้

รายได้ของเกมส่วนใหญ่มาจากสิ่งที่เรียกว่า micro transaction บริษัทเกมไม่ได้อยากขายเกมในความหมายเดิมอีกต่อไป แต่ให้คนเล่นฟรี เล่นกันจำนวนมากหลักล้านทั่วโลก เพราะการเล่นเกมนั้นต้องซื้อ “ดาต้า” หรือการเข้าถึงเครือข่ายออนไลน์ซึ่งจำเป็นต่อการเล่นเกมตัวเอง ขณะที่ในตัวเกมก็เต็มไปด้วย การล่อลวง เกมมักออกแบบมาเพื่อให้ผู้เล่นต้องการเอาชนะผู้เล่นคนอื่น ซึ่งนอกจากการสร้าง ตัวตนสมมุติ หรืออวตาร การเล่นเกมเพื่อเอาชนะจำเป็นต้องมีพลังกำลังพิเศษ ซึ่งในโลกของเกมได้มาจากการครอบครอง “ไอเทม” ในระบบเกม การเล่นเกมการเข้าถึง หรือได้มาซึ่งไอเทมนั้น เกิดจากการแลกเปลี่ยนแบบใหม่ในระบบ lootbox หรือ ระบบสุ่มในเกม ระบบการแลกเปลี่ยนแบบใหม่นี้ถูกพัฒนาขึ้นมาโดยบริษัทเกม ด้วยการออกแบบเกมให้ผู้เล่นสามารถเปลี่ยนเงินจริงๆ เป็นเหรียญ หรือเครดิตในเกม เพื่อนำไปแลกเปลี่ยน หรือ “ซื้อโอกาส” ที่จะสุ่มเพื่อให้ได้ไอเทม การสุ่มเพื่อหาไอเทม ก็เช่นเดียวกันที่ผู้เล่นต้อง “ซื้อโอกาส” ที่จะสุ่ม และการสุ่มเพื่อรับไอเทมก็ไม่ได้การันตีว่าจะได้สิ่งนั้น ในแง่นี้ micro transaction ที่นำไปสู่การสุ่มหาไอเทม จึงแทบไม่ต่างไปจาก “การเล่นพนันเสี่ยงทาย”

เราเสนอนี้คือรูปแบบใหม่ของการเล่นพนันในเกม ซึ่งเกิดขึ้นบนพื้นที่โลกออนไลน์

สำหรับอีสปอร์ต เมื่อมีการจัดรายการแข่งขันใหญ่ๆ เมื่อเป็นรายการทัวร์นาเมนต์ใหญ่ๆ เกมเมอร์คนเล่นเกมซึ่งกลายเป็นผู้ชม ดูการแข่งขันของเหล่า Player หรือนักเล่นเกมอาชีพ พวกเขาจะติดตามดู และรู้จักว่า ใครเป็นใคร การเล่นเกมการแข่งขันเหล่านั้น ทีมไหนมีฟอร์มการเล่นอย่างไร ด้วยเหตุนี้โอกาสที่ผู้ชมผู้บริโภคเกมเหล่านั้นจะมีส่วนพัวพันไปกับการเล่นพนัน ทายผลการแข่งขันจึงมีได้สูงตามไปด้วย การเล่นพนันดังกล่าว เกิดขึ้นควบคู่ไปกับสิ่งที่เราเรียกว่าเป็น “การเล่นพนันในเกม” ซึ่งเป็นเรื่องใหม่เกิดขึ้นในพื้นที่ใหม่ ที่รัฐกำกับควบคุมได้ยาก กล่าวคือโดยทั่วไป การกำกับควบคุมการพนันผ่านการออกกฎหมายและการให้สิทธิพิเศษยกเว้นการจับกุมใน “พื้นที่พนัน” (เช่น คาสิโนริสอร์ทของสิงคโปร์) ที่รัฐ

อนุญาตก็สร้างความยุ่งยากมากแล้ว ในเงื่อนไข สถานการณ์ที่แตกต่างกันของแต่ละสังคม การทำความเข้าใจการเล่นพนันออนไลน์จึงยังต้องพยายามศึกษาสร้างความเข้าใจกันต่อไป

งานวิจัยครั้งนี้ได้ “ทดลอง” ศึกษาทำความเข้าใจรายการแข่งขัน Thai E league pro ซึ่งถือเป็นรายการแข่งขันอีสปอร์ตรายการแรกๆ ที่ได้รับการรับรองจากสถาบันกีฬา ประเด็นที่น่าสนใจคือ การแข่งขันรายการนี้ นำไปสู่การเกิดขึ้นของ “ชุมชนคนเล่นเกม” ซึ่งมีเครือข่าย กิจกรรมวัฒนธรรมการแลกเปลี่ยนและการเล่นพนัน ที่ทำยที่สุดพวกเขาสร้างขึ้นใหม่ เป็นวัฒนธรรมใหม่ที่ก่อตัวขึ้น ในเครือข่ายคนเล่นเกมและชุมชนออนไลน์ ในกรณีของเกมเมอร์และนักพนันกีฬาออนไลน์ พวกเขาจะสร้างพื้นที่ทางสังคม สร้างชุมชนของพวกเขาขึ้นมา มีการใช้สื่อสังคมออนไลน์เป็นพื้นที่กลางของการติดต่อระหว่างสมาชิกกลุ่มตัวเอง ประเด็นสุดท้ายที่งานศึกษานี้ตั้งข้อสังเกตคือ หาก อีสปอร์ต เติบโตขึ้นได้จริงในสังคมไทย อีสปอร์ต จะทำให้วัฒนธรรมร้านเกมกลับมา ร้านเกม การเข้าร้านเกมเพื่อใช้เวลาเล่นเกม ที่เคยเฟื่องฟูอาจ “ตาย” ไปสักหนึ่ง แต่ อีสปอร์ต จะทำให้ ร้านเกม พื้นที่ของการเล่นเกมกลับมามีชีวิตชีวา ในสังคมไทยการเล่นพนันออนไลน์ที่พัวพันไปกับรายการแข่งขันอีสปอร์ตนั้นอาจยังคงดำเนินไปอย่างจำกัด แต่นี่ก็ไม่ได้หมายความว่า จะไม่มีการเล่นพนันออนไลน์ เพราะว่าการเล่นพนันกีฬาออนไลน์ เช่น พนันบอลนั้น ปัจจุบันยังเป็นสิ่งที่เข้าถึงได้ง่าย และก็ยังนิยมกันอยู่มาก ในกลุ่มที่ชื่นชอบและนิยมบริโภครายการแข่งขันกีฬาฟุตบอลจากต่างประเทศ ส่วนกลุ่มนักเล่นเกม ผู้นิยมบริโภคเกมนั้น “การพนันในเกม” กลับกลายเป็นเรื่องที่ทำทายนามากกว่า เกี่ยวกับความเข้าใจของเราต่อสิ่งที่เรียกว่า “การพนัน” และการพยายามที่จะกำกับควบคุมกิจกรรมการเล่นพนันออนไลน์ในสังคมโลกดิจิทัลของประเทศไทย

สารบัญ

	หน้า
1. บทนำ	1
1.1 ที่มาและความสำคัญของประเด็นปัญหา	1
1.2 วัตถุประสงค์การศึกษา	4
1.3 ขอบเขตการศึกษา	4
1.4 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	5
1.5 การทบทวนวรรณกรรมและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	5
1.6 สรุปกรอบคิดของการวิจัย	14
1.7 ตัวแปรที่ศึกษา/นิยามคำศัพท์	14
1.8 รูปแบบการศึกษา	15
1.9 พื้นที่ ประชากร ขนาดตัวอย่าง และการเลือกตัวอย่าง	15
1.10 เครื่องมือ/แบบเก็บข้อมูล	16
1.11 การเก็บรวบรวมข้อมูล	16
1.12 การวิเคราะห์ข้อมูล	17
1.13 ขั้นตอนการดำเนินงาน/แผนการดำเนินงาน	18
2. พนันกีฬา และการพนันออนไลน์ การกำกับควบคุม	
2.1 บทนำ	19
2.2 พนันกีฬาและการพนันออนไลน์	21
2.3 การพนันออนไลน์ และการกำกับควบคุมของรัฐ	23
2.4 การโต้ตอบของรัฐต่อการขยายตัวของการพนันออนไลน์	27
2.5 รัฐและการกำกับควบคุมการพนันออนไลน์ในภูมิภาคเอเชีย-แปซิฟิก	29
2.6 ทำหน้าที่ของรัฐกับการกำกับควบคุมการพนันกีฬาในต่างประเทศ	31
2.7 สถานการณ์ในประเทศไทย	40
2.8 อภิปรายสรุปท้ายบท	42

สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
3. เกม อินเทอร์เน็ตอีสปอร์ต และการพนันออนไลน์	
3.1 บทนำ	45
3.2 เกม/อินเทอร์เน็ต	48
3.3 เกมและการพนันออนไลน์ในยุคดิจิทัล	55
4. Thai E-League Pro อุตสาหกรรมเกม วัฒนธรรมการเล่นเกมและการพนัน	
4.1 บทนำ	64
4.2 Thai E-League Pro	65
4.3 การเล่นเกม	77
4.4 ประสบการณ์ การเล่นเกม และการพนัน	81
4.5 พนันบอลออนไลน์	88
5. บทอภิปรายสรุป	
5.1 การกำกับควบคุมสิ่งแวดล้อมของการพนันกีฬาออนไลน์	100
5.2 เกมกับการพนัน และการพนันในเกม	108
5.3 นิเวศวิทยาดิจิทัล (Digital Ecology)	109
5.4 Thai E-League Pro	111
บรรณานุกรม	113

สารบัญตาราง

ตารางที่	หน้า
3.1 เกม 5 อันดับที่ถูกจัดประเภทไว้ใน อีสปอร์ต (Lofgren, 2017)	50
4.1 รายชื่อทีมสโมสรที่เข้าร่วมการแข่งขันทั้งสองฤดูกาล	68

สารบัญรูป

รูปที่	หน้า
3.1 ระบบนิเวศของ อีสปอร์ต	51
3.2 เกมที่เปิดให้พนันบนเว็บไซต์แห่งหนึ่ง	58
3.3 รูปแบบการพนันและอัตราต่อรอง	58
3.4 ตัวอย่างของรูปแบบการพนันในเกมการแข่งขัน อีสปอร์ต	59
3.5 หน้าต่างการเปลี่ยนเงินตราเป็นสินค้าเสมือนเพื่อใช้ในการพนัน	60
3.6 “ตลาด” ซื้อขายไอเทมในเกมด้วยหน่วยของเงินตราในโลกความจริง	61
3.7 มูลค่าแลกเปลี่ยนของไอเทมในเกมที่ปรากฏบนเว็บไซต์พนันออนไลน์	61
3.8 ตลาดซื้อขายของเว็บไซต์พนัน	62
3.9 เส้นทางของเงินตราในการพนัน e-sport บนเว็บไซต์แห่งหนึ่ง	62
3.10 รายการแข่งขันที่เปิดให้มีการพนัน	63
4.1 บรรยากาศการแข่งขัน Thai E-League Pro ในฤดูกาลแรก	69
4.2 โปรโมทการแข่งขันรายการในฤดูกาลที่ 2	71
4.3 สนามแข่งขัน Predator Arena ของสโมสรฟุตบอลบุรีรัมย์ ยูไนเต็ด	72
4.4 รายการแข่งขันเกม PES2019 NGES : Northern Game for อีสปอร์ต	76
4.5 รายการแข่งขันเกม GSB อีสปอร์ต AUDITION PES 2019	77
4.6 หน้าแรกของเว็บไซต์ Sboxxx.com	91
4.7 วิธีการสมัครสมาชิกเว็บไซต์พนันฟุตบอล”	92
4.8 ภาพตัวอย่างแสดง ราคาต่อรองบนเว็บไซต์พนันบอล และแสดงรายการแข่งขัน	93

บทนำ

1.1 ที่มาและความสำคัญของประเด็นปัญหา

มายาคติที่หล่อเลี้ยงการมีชีวิตของผู้คนในโลกยุคสังคมเสี่ยง (Risk Society) ก็คือ “การบริโภคโอกาส” หรือการที่คนเรามีความหวังกับการชนะรางวัลใหญ่ เช่น คนไทยในวันหวยออกจำนวนไม่น้อยกว่าครึ่งประเทศ หวังว่าตนจะถูกหวยรัฐบาลรางวัลที่ 1 (ทั้ง ๆ ที่โอกาสที่จะถูกรางวัลที่ 1 หากคน คนหนึ่งซื้อลอตเตอรี่ 1 ใบ นั่นคือ 1 ในล้าน) สิ่งเหล่านี้เป็นผลผลิตของทุนนิยมความฝัน ที่สร้างสรรค์ให้กับผู้บริโภค นักวิชาการด้านการพนันศึกษาเชื่อว่า มายาคติที่ผู้คนมีต่อการจะชนะรางวัลใหญ่ ซึ่งกลายเป็นวาทกรรมสังคมที่ถูกประกอบสร้างขึ้นผ่านสื่อสมัยใหม่อยู่ทุกเมื่อเชื่อวัน มีบทบาทอย่างสำคัญต่อกระบวนการสะสมทุนในสังคมเศรษฐกิจยุคเสรีนิยมใหม่ มันคือกลไกในการชุดรีด ที่แสดงปาฏิหาริย์ผ่านการทำให้บริการการเล่นพนันกลายเป็นเรื่องของการค้าพาณิชย์โดยรัฐและเอกชน ณ จุดนี้เองจึงอาจกล่าวได้ว่า การพนันคือกิจกรรม คือพื้นที่ ที่ทำให้เราเห็นกระบวนการที่ความปรารถนาที่ซ่อนเร้นอยู่ของปัจเจกถูกกระตุ้นร่ำและควบคุมโดยรัฐและอุตสาหกรรมการผลิตความปรารถนาและบันเทิงเริงรมย์

Reith (2007) นักวิชาการด้านการพนันศึกษา ตั้งข้อสังเกตว่า การที่กิจกรรมการพนัน หรือการชิงรางวัลใหญ่ๆ อย่างถูกกฎหมาย เป็นที่ยอมรับและกลายเป็นกระแสความนิยมในสังคม ได้ทำให้การพนันกลายเป็นสิ่งค้าจุนผลิตซ้ำจริยธรรมของการบริโภคแบบใหม่ ซึ่งให้ค่ากับ เรื่องของการพนันเสี่ยงโชค โดยเฉพาะอย่างยิ่งกลุ่มชนชั้นกลาง ที่มักจะกระโจนเข้าหากิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับการเล่นพนัน หรือการเสี่ยงทาย (เช่น ชนชั้นกลางไทยชอบเล่นหุ้น คนรุ่นใหม่ Gen Y ชอบ “เทรด” อัตราแลกเปลี่ยนเงินตราต่างประเทศ จนไปถึงการเล่นเกมส์ชิงรางวัลของชาวบ้าน การหย่อนบัตรชิงโชครางวัลใหญ่หลังได้รับแจกคูปองจากร้านอาหาร สิ่งเหล่านี้ (ความหวังที่จะเอาชนะรางวัลใหญ่) ได้กลายเป็นวัฒนธรรมกระแสหลักในสังคม ทว่าแท้ที่จริงแล้ว ล้วนเป็นเรื่อง “ลวงโลก” แทบทั้งสิ้น

ขณะที่การพนันมักถูกมองว่าเป็น “ธรรมชาติของมนุษย์” ที่มุ่งแข่งขันเอาชนะ นักวิชาการพนันศึกษาบางกลุ่ม เริ่มเสนอข้อถกเถียงใหม่ว่า การพนันไม่ใช่กิจกรรมทางสังคมของมนุษย์ที่มีความเป็นสากล ภาพสร้างความสำเร็จที่ว่าการพนันเป็นสิ่งที่มีความคุ้มค่ากับอารยธรรมของมนุษย์นั้นแท้ที่จริงแล้วคือสิ่งที่ถูกสร้างขึ้นและแพร่กระจายโฆษณาชวนเชื่อโดยอุตสาหกรรมการพนันซึ่งมุ่งที่จะแสวงหากำไรจากการให้บริการ และจำนวนเงินน้อยนิดที่ลงเดิมพนันเล่นพนันกันไปของผู้คนจำนวนมหาศาล ในวาทกรรมสื่อสมัยใหม่ของสังคมบริโภคนิยม การเล่นพนันขั้นต่อมมักจะถูกสร้างภาพว่าเป็นเรื่องตามธรรมชาติ เป็นสิ่งที่มี

อยู่ในธรรมชาติของมนุษย์ ด้วยเหตุนี้โดยทั่วไปการพนันจึงมักจะถูกมองว่าเป็นสิ่งที่จำเป็นต่อการดำเนินชีวิตในสังคมปัจจุบัน เป็นส่วนหนึ่งของการรังสรรค์การใช้ชีวิตของมนุษย์

การเปลี่ยนแปลงเชิงนวัตกรรมด้านเทคโนโลยีการสื่อสาร ในปัจจุบันที่เรียกว่าโลกยุคดิจิทัล การแพร่กระจายของอุปกรณ์การสื่อสาร เช่น คอมพิวเตอร์ โทรศัพท์มือถือ และอุปกรณ์เชื่อมต่อผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ได้นำมาสู่การเปลี่ยนแปลงในแบบแผนความสัมพันธ์การดำเนินชีวิตของผู้คน ตลอดจนพฤติกรรมกรบวิภาค วิธีดำเนินชีวิต การเดินทางท่องเที่ยว พักผ่อนหย่อนใจ แบบแผนเครือข่ายความสัมพันธ์ รวมไปถึงการเกิดพื้นที่การพนันและการเล่นพนันรูปแบบใหม่ ที่อาจจะเรียกได้ว่าเป็น “การพนันยุคดิจิทัล” ซึ่งปัจจุบันเป็นไปในระดับข้ามพื้นที่ ข้ามชาติ

ในสังคมไทย ด้านหนึ่งการพนันและพื้นที่พนันอาจยังคงดำเนินไปตามแบบแผนและเครือข่ายความสัมพันธ์ที่พัฒนาขึ้นมาในบริบทเศรษฐกิจการเมือง เช่น การเล่นพนันในบ่อนคาสีไปตามพื้นที่ชายแดนประเทศเพื่อนบ้าน การเล่นพนันตามเทศกาล หรือช่วงเวลาพิเศษ (งานศพ งานบวช) จนไปถึงการซื้อสลากธนาคาร และหวยรัฐบาล หรือแม้แต่หวยใต้ดิน ซึ่งเชื่อกันว่าเป็นกิจกรรมเชิงสังคมเกี่ยวพันกับชีวิตประจำวันของผู้คนมาช้านาน อย่างไรก็ตามการเปลี่ยนแปลงด้านนวัตกรรมเทคโนโลยีดิจิทัลและแพร่กระจายของอุปกรณ์สื่อสารที่เข้าถึงผู้คนได้อย่างง่ายดาย กำลังนำมาสู่การเปลี่ยนแปลงในด้านรูปแบบและพื้นที่ของการเล่นพนันที่เคลื่อนย้ายเข้าไปสู่โลกเสมือนจริง ก่อเกิดสิ่งที่เราเรียกว่า “พื้นที่พนันออนไลน์” ที่ก่อตัวขึ้นอย่างรวดเร็วและสลับซับซ้อน พื้นที่พนันออนไลน์ดังกล่าวสามารถตัดข้ามทั้งชุมชน สังคม ไปสู่ความสัมพันธ์ในระดับข้ามชาติ อีกทั้งยังอาจตัดข้ามพื้นที่ระหว่างวัยและชนชั้นทางสังคม

ข้อสรุปจากเวทีประชุมวิชาการระดับนานาชาติด้านการพนันศึกษา ณ นครโอ๊คแลนด์ ประเทศนิวซีแลนด์ IGC2018 12-14 February 2018 ที่น่าสนใจยิ่งเรื่องหนึ่งคือ แนวโน้มการเปลี่ยนแปลงระดับโลก (โดยเฉพาะในประเทศที่รัฐควบคุมการพนันอย่างถูกต้องตามกฎหมาย) ในแบบแผนของธุรกิจการพนัน พฤติกรรมของการเล่นพนันตลอดจนธุรกิจพนันที่เคลื่อนย้ายเปลี่ยนแปลงในเชิงพื้นที่กลายเป็นการพนันออนไลน์มากขึ้น ตลอดจนเส้นแบ่งระหว่างการเล่นเกมกับการเล่นพนันบนโลกออนไลน์ที่เลือนลางมากขึ้น โดยเฉพาะการพนันผลการแข่งขันเกมกีฬา (Sport Betting) เช่น ฟุตบอล แข่งม้า คริกเก็ต ชกมวย รถแข่ง และคาสีออนไลน์

การเล่นพนันกีฬาเกี่ยวข้องกับพัวพันกับปัญหาอิทธิพลของสื่อ การโฆษณาที่มีต่อพฤติกรรมต่อความคิดของเด็กและเยาวชนที่มีต่อเรื่องการเล่นการพนัน

ฉะนั้น ในสังคมไทยประเด็นปัญหาเกี่ยวกับการเล่นเกมและการเล่นพนันออนไลน์ โดยเฉพาะพนันกีฬาออนไลน์ ที่กระทำผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ตและอุปกรณ์สื่อสารดิจิทัลที่แพร่หลายเข้าถึงง่าย เรายังมีความรู้เกี่ยวกับเรื่องเหล่านี้อย่างจำกัด

กล่าวได้ว่า กรณีของการพนันกีฬาในประเทศไทย นอกจากสนามมวย มีเพียงการพนันม้าแข่งในสนามราชตฤณมัยสมาคมแห่งประเทศไทย (ในพระบรมราชูปถัมภ์) หรือ “สนามม้านางเลิ้ง” กรุงเทพฯ ที่

สามารถเล่นได้อย่างถูกกฎหมาย (ทว่าราวเดือนเมษายน 2561 ที่ผ่านมาทางราชตุณมัยสมาคมฯ ได้หมดสัญญาเช่ากับสำนักงานทรัพย์สินส่วนพระมหากษัตริย์และไม่มีต่อการต่อสัญญา ซึ่งจะนำไปสู่การปิดกิจการอิตาลี “สนามม้านางเลิ้ง” ในเดือนกันยายน 2561 นี้) ในขณะที่การเล่นพนันกีฬาผ่านสื่อใหม่ (New Media) รวมจนไปถึงเว็บพนันออนไลน์ แม้ว่าจะเป็นการกระทำที่ผิดกฎหมายในประเทศไทย ทว่าเว็บพนันเหล่านั้นกลับหลบเลี่ยงอำนาจรัฐได้ โดยเชื่อมโยงเครือข่ายธุรกิจกับบริษัทรับแทงพนันที่ถูกกฎหมายซึ่งตั้งอยู่ในประเทศฟิลิปปินส์ และสหราชอาณาจักร เป็นธุรกิจการพนันข้ามชาติ ที่แพร่กระจายเข้าสู่คนกลุ่มต่างๆ โดยเฉพาะเยาวชน คนรุ่นใหม่และผู้สูงวัยซึ่งเป็นคนกลุ่มใหญ่ที่ใช้เวลาว่างไปกับการเล่นเกมการพนันในโลกออนไลน์ กล่าวเฉพาะในกรณีของการพนันกีฬาโดยเฉพาะพนันฟุตบอล พนันมวยต่อสู้ และพนันม้าแข่ง (ในสนามแข่งม้านางเลิ้ง กรุงเทพฯ) ถือเป็นการเล่นพนันกีฬาที่มีมานานในสังคมไทย และปัจจุบันพัฒนาเชื่อมโยงไปกับการเติบโตเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยีการสื่อสารสมัยใหม่ ทั้งเครือข่ายโทรศัพท์มือถือ วิทยุสื่อสาร รายการโทรทัศน์ สื่อสิ่งพิมพ์ และสื่อสังคมออนไลน์ที่ยังช่วยขยายเครือข่ายไปในระดับข้ามชาติ

การทำความเข้าใจปรากฏการณ์เหล่านี้ในบริบทใหม่ สังคมไทยยุคดิจิทัล จำเป็นทั้งต้องมีการทบทวนองค์ความรู้ที่อาจพอมืออยู่บ้างแล้ว และองค์ความรู้ใหม่ๆ ที่เป็นผลจากการวิจัยในระดับนานาชาติ เพื่อที่จะได้หาแนวทางที่ชัดเจนต่อการทำความเข้าใจประเด็นปัญหาเหล่านี้ และแสวงหาแนวทางการกำกับควบคุมและนโยบายด้านกฎหมายต่างๆ เกี่ยวกับการพนันกีฬา (Sport Betting) และการพนันออนไลน์ (Online Gambling) ซึ่งนอกจากจะเป็นองค์ความรู้ที่สร้างความเข้าใจ ยังจะเป็นแนวทางสร้างข้อเสนอที่เป็นประโยชน์ต่อการระดมความคิด การขับเคลื่อนกิจกรรมต่างๆ เพื่อหาทางจัดการป้องกันปัญหาที่จะเกิดขึ้นกับกลุ่มเสี่ยง โดยเฉพาะเด็กและเยาวชน

อาจถึงเวลาแล้วที่สังคมไทยต้องทบทวนนโยบายที่รัฐมีต่อการพนัน มาตรการทางกฎหมาย และการกำกับควบคุม (Regulation) เพื่อจัดระเบียบการพนันรูปแบบใหม่ การพนันในโลกออนไลน์

โครงการวิจัย “พนันกีฬาและเกมกีฬาออนไลน์ในสังคมไทยยุคดิจิทัล” นี้จะมุ่ง

(1) ศึกษาทบทวน ความเข้าใจเกี่ยวกับการที่รัฐพยายามกำกับควบคุม การเล่นพนันทายผลการแข่งขันกีฬา หรือเรียกสั้นๆ ว่า “พนันกีฬา” (Sport Betting) ซึ่งปัจจุบันกลายมาเป็นส่วนสำคัญของการพนันออนไลน์อย่างแยกไม่ออก ทั้งนี้โดยอาศัยการทบทวนงานวิจัย เพื่อเรียนรู้ผ่านกรณีศึกษาประสบการณ์ของต่างประเทศ (ที่มีรายการเกี่ยวกับนโยบายการออกกฎหมาย และการสร้างมาตรการเพื่อกำกับควบคุมการเล่นพนันกีฬาออนไลน์) และ

(2) ด้วยเหตุที่ปัจจุบัน พนันกีฬาและการพนันออนไลน์นั้นแยกออกจากกันได้ยาก การเล่นพนันออนไลน์ ซึ่งพัวพันไปกับ “การเล่นเกม” และการพนันที่เกิดขึ้นในเกมด้วย งานวิจัยนี้จึงจะดำเนินการศึกษาเชิงบุกเบิกเพื่อสำรวจตรวจตรา สร้างความเข้าใจเบื้องต้น เกี่ยวกับ การเล่นเกมและการเล่นพนันออนไลน์ (ผ่านกรณีศึกษา การจัดรายการแข่งขันการเล่นเกมที่เรียกว่า อีสปอร์ต (คือ Thai E-League Pro) ที่กำลัง

ก่อตัวขึ้นและนำการเปลี่ยนแปลง ทำทนาย ความเข้าใจและท่าทีของสังคมไทยที่มีต่อการเล่นเกมและการเล่นพนันของเด็ก เยาวชน คนหนุ่มสาว อย่างสำคัญ

1.2 วัตถุประสงค์การศึกษา

1. เพื่อทบทวนองค์ความรู้จาก วรรณกรรมงานวิจัยที่มีอยู่เกี่ยวกับการเล่นพนันออนไลน์ โดยเฉพาะพนันกีฬาและนโยบาย มาตรการการกำกับควบคุม (Regulation) การเล่นพนันดังกล่าวโดยรัฐ จากประสบการณ์ของต่างประเทศ และสถานการณ์ความเคลื่อนไหวในประเทศไทย
2. เพื่อศึกษาทำความเข้าใจสถานการณ์ความเคลื่อนไหวในวงการอุตสาหกรรมเกม ธุรกิจเกมกีฬา อีสปอร์ต และการเล่นพนันออนไลน์ ทั้งในระดับนานาชาติ และที่กำลังก่อตัวขึ้นในสังคมไทย
3. เพื่อศึกษาทำความเข้าใจพฤติกรรม กิจกรรม เครือข่ายความสัมพันธ์ (Online/Offline) ของการเล่น เกม และการแข่งขันกีฬา อีสปอร์ต วัฒนธรรมการใช้เวลา การบริโภคสื่อ โดยเฉพาะในกลุ่มเยาวชน (ผ่านการทำงานภาคสนาม สังเกตการณ์ และสัมภาษณ์กรณีศึกษา)

1.3 ขอบเขตการศึกษา

หน่วยของการวิเคราะห์ แยกได้ดังนี้

1. โครงสร้าง (นโยบายและกฎหมาย) และระบบการกำกับควบคุม (Regulation) ของอุตสาหกรรม การพนันออนไลน์ และธุรกิจเกมกีฬา อีสปอร์ต จากประสบการณ์ของต่างประเทศ
2. การเล่นเกม การแข่งขัน และการเล่นพนันออนไลน์ (เครือข่ายความสัมพันธ์ต่างๆ) โดยเฉพาะ การพนันกีฬา อีสปอร์ต
3. กิจกรรมการเล่น เกม เล่นพนันกีฬา อีสปอร์ต วัฒนธรรมการใช้เวลา และการบริโภคสื่อของ เยาวชน (ที่เล่นเกม เล่นพนันออนไลน์)

พื้นที่ของการศึกษา

1. พื้นที่ออนไลน์ เว็บไซต์ต่างๆ ที่เกี่ยวข้อง
2. สนามแข่งขัน สถาบันการศึกษา (โรงเรียน วิทยาลัย มหาวิทยาลัย) ในเมืองใหญ่ 2 เมือง คือ เชียงใหม่ และกรุงเทพฯ

1.4. ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ได้บทบทวนซึ่งเสมือนองค์ความรู้ หรือ “บทเรียน” เกี่ยวกับการกำกับควบคุมการเล่นพนันกีฬา และเกมกีฬา อีสปอร์ต จากประสบการณ์ของต่างประเทศ และสถานการณ์และความเคลื่อนไหวในประเทศไทย
2. ได้ความรู้ความเข้าใจที่ชัดเจนเกี่ยวกับ โครงสร้างอุตสาหกรรมเกม และธุรกิจเกมกีฬา อีสปอร์ต ซึ่งพัวพันกับการพนันกีฬาออนไลน์ ที่เป็นอยู่ในระดับนานาชาติ และที่พัวพันไปกับความเคลื่อนไหวในสังคมไทย
3. ได้ความรู้ความเข้าใจเบื้องต้น เกี่ยวกับกิจกรรม เครือข่ายความสัมพันธ์ ของการเล่นเกมกีฬา อีสปอร์ต วัฒนธรรมการใช้เวลาและการบริโภคสื่อเยาวชนในสังคมไทย

ผลผลิต(Output)

1. บทบทวนองค์ความรู้ประสบการณ์ในต่างประเทศเกี่ยวกับ การกำกับควบคุมการเล่นพนันกีฬา (จากยุคสื่อสมัยใหม่มาสู่ยุคสื่อดิจิทัล) การพนันออนไลน์ และที่พัวพันไปถึงการพนันในเกมกีฬาอีสปอร์ต
2. องค์ความรู้เกี่ยวกับสถานการณ์ ความเคลื่อนไหว และการเติบโตของอุตสาหกรรมเกม การจัดรายการการแข่งขัน อีสปอร์ต ในประเทศไทย
3. องค์ความรู้เกี่ยวกับแนวโน้ม รูปแบบการเล่นพนันออนไลน์ (ผ่านกรณีศึกษา การแข่งขัน อีสปอร์ต) ตลอดจนวัฒนธรรมการใช้เวลา การบริโภคสื่อ (เกมออนไลน์) ของกลุ่มเยาวชนไทย (อายุระหว่าง 15-30 ปี)

1.5 การทบทวนวรรณกรรมและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

เกม การศึกษาเกม ในทฤษฎีของนักวัฒนธรรมศึกษา

หากเรามองว่าเกมคือการละเล่นแบบหนึ่ง สำหรับนักมานุษยวิทยา การเล่นเกม การแข่งขันนั้นคือส่วนหนึ่งของกิจกรรมวัฒนธรรม “เกม” และการเล่นเกมเป็นส่วนหนึ่งของอารยธรรมของมนุษย์ ที่เริ่มมาตั้งแต่ที่เรารู้จักไฟ การเล่นเกมเป็นส่วนหนึ่งของพัฒนาการของมนุษยชาติ ดังนั้นถ้าเราพูดถึงเกม การแข่งขัน หลายๆ อย่างก็เกี่ยวข้องกับวัฒนธรรมของมนุษย์มาตั้งแต่แรก อย่างไรก็ตามสิ่งที่งานวิจัยนี้มุ่งให้ความสนใจคือ “วัฒนธรรมเกม” การเล่นเกมในยุคสื่อดิจิทัล ซึ่งเกี่ยวข้องพันพันไปกับเทคโนโลยีสมัยใหม่กับการปฏิวัติเทคโนโลยีการสื่อสารครั้งสำคัญของโลก (นักวิทยาศาสตร์บางกลุ่มเรียกว่า “การปฏิวัติครั้งที่ 4”) ในแง่นี้เราจึงต้องมีมุมมองที่กว้างขวาง รอบด้านมากขึ้น เกี่ยวกับการศึกษาเกม

ที่ผ่านมา นักสังคมวิทยา และนักมานุษยวิทยาก็ศึกษาเรื่อง เกม กีฬา การแข่งขัน เป็นปรากฏการณ์สังคมที่เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาในสาขาวิชาเหล่านี้อยู่แล้ว โดยเฉพาะนักสังคมวิทยาจะศึกษาเรื่อง “กีฬาในสังคมสมัยใหม่” หรือกีฬากับสังคม (Sport and Society) เพราะฉะนั้นถ้ามองในแง่นี้ การศึกษาเกมก็ไม่มีมิติต่างๆ มากมาย เวลาที่เราพูดถึงเรื่องเกม จึงอาจเรียนรู้และหยาบยืมแนวคิดและวิธีการศึกษามาจากงานของนักสังคมวิทยาที่ศึกษาเกม การละเล่น การแข่งขันกีฬาในสังคมสมัยใหม่มาก่อน ก่อนที่จะเข้าสู่ยุคปัจจุบันที่เราเรียกว่า สังคมยุคดิจิทัล (Digital Society)

Game Studies หรือการศึกษาเกมถือเป็นสาขาวิชาใหม่ ที่พัฒนาขึ้นมาเป็นกลุ่มแนวการศึกษา หรืออาณานิคมการศึกษา ที่ก็หยาบยืมแนวคิด ทฤษฎี หรือมีมุมมองที่เรียนรู้จากสังคมศาสตร์ที่มีมาก่อนหน้าในแวดวงการศึกษา (Hjorth 2011) กล่าวได้ว่ามีข้อถกเถียงกันอยู่ 2 กลุ่มใหญ่ด้วยกันคือ

(1) Narratology คือกลุ่มที่มองว่าเราจะเข้าใจเกมในฐานะที่เป็นตัวบท เรื่องเล่า ตำนานอะไรบางอย่าง งานศึกษาเกมกลุ่มนี้ ถือเป็นกลุ่มวิชาการเดียวกันกับที่สนใจศึกษา “ศาสตร์ว่าด้วยเรื่องเล่า” ทว่านำเอาแนวการศึกษาเหล่านั้นมาศึกษาเกม คือมองตัวบทเรื่องเล่าในเกม เช่นเมื่อนำมาศึกษาเกมในปัจจุบันก็จะเห็นว่ามันมีมิติ เรื่องเล่า ของเกมนี้อยู่และน่าสนใจ กล่าวคือ เกมมี “ภาพแทน” (representation) หรือการประกอบสร้างภาพความจริง มีสัญลักษณ์ มีตำนาน ปริศนาปริยายอะไรมากมายที่อยู่ในเกม เรื่องเล่าดังกล่าวนี้เป็นส่วนหนึ่งที่สำคัญของเกม และอุตสาหกรรมเกมด้วย

(2) Ludology ซึ่งเป็นอีกกลุ่มหนึ่ง ที่เสนอต่างออกไปว่า เวลาพูดถึง “เกม” การเล่นเกม ในทางปฏิบัติไม่มีใครมานั่งสนใจเรื่องเล่าของเกม ทว่าการศึกษาก็ควรมุ่งไปที่เรื่องของกิจกรรมการเล่น ทั้งเพื่อจะ “ฆ่าเวลา” สร้างความบันเทิง ตื่นใจเร้าใจ หรือเล่นเกมเพื่อแยกตนออกจากสภาพความจริง หรือเงื่อนไขปกติที่ไม่อาจเลี่ยงได้ (ดังจะพบว่า คนเล่นเกม จะสร้างตัวแทน หรือ “อวตาร” ที่กลายเป็นตัวตนใหม่ในโลกของเกม) ที่กดทับก็ตาม การเล่นเกมคือการต่อสู้เล่นห้าห้ากัน งานศึกษาของกลุ่ม Ludologist จึงสนใจไปที่กิจกรรมที่เกิดขึ้นในเกม

ในแวดวงการศึกษาเกม หรือเกมศึกษา จึงกล่าวได้ว่ามีงานศึกษา 2 กลุ่มนี้ที่ถกเถียงกัน อย่างไรก็ตาม เกม ซึ่งเป็นสื่อใหม่ชนิดหนึ่ง เป็นส่วนหนึ่งของอุตสาหกรรมสื่อ ก็อาจศึกษาได้ในทางวัฒนธรรมศึกษา (Cultural Studies) นักวัฒนธรรมศึกษาที่สนใจศึกษาเรื่องสื่อ สังคมไซเบอร์ (Cyber Society) มาก่อน การศึกษาเกมจึงเป็นอีกส่วนหนึ่งที่นักวัฒนธรรมศึกษาสนใจศึกษา โดยเฉพาะการพิจารณาเกมในฐานะที่เป็นอุตสาหกรรมวัฒนธรรม และกิจกรรมการเล่นเกมคือวัฒนธรรมสมัยนิยม (popular culture) รูปแบบหนึ่งที่ก่อตัวขึ้นในสังคมร่วมสมัย

อย่างไรก็ตาม ไม่ว่าจะพิจารณาการศึกษาเกมจากทฤษฎีเชิงทฤษฎีใด กล่าวได้ว่า เวลาพูดถึงเกม มีองค์ประกอบอยู่ 3 ส่วนสำคัญ เวลาที่เราถกเถียงกันเรื่อง Game Studies การพิจารณาองค์ประกอบ 3 ส่วนนี้ อาจจะช่วยให้เราเข้าใจเรื่องเกมง่ายขึ้น กล่าวคือ

(1) เกม คือ “ตัวเกม” ที่เราสนใจศึกษาอยู่นั้น (เช่นในกรณีของโครงการวิจัยนี้เราสนใจ เกม PES 2019 ซึ่งเป็นเกมที่ออกแบบมาด้วยการจำลอง ระบบและรายการแข่งขันฟุตบอลอาชีพที่ดำเนินอยู่จริงในสังคม (เช่น League, ชื่อสโมสร รายชื่อนักเตะ ผู้จัดการทีม ระบบการเล่น เสี่ยงภาค สนามแข่งขัน ชุดแข่ง จัน และโลโก้สโมสร เป็นต้น) มาไว้ในเกม เป็นสิ่งที่สามารถ “เล่น” และแข่งขันกันในเกม จนนำไปสู่การจัดรายการการแข่งขันเกม ที่เรียกว่า อีสปอร์ต ซึ่งในกรณีศึกษานี้ คือ Thai E League Pro 2019 ซึ่งนำเอาเกม PES มาเป็นเกมที่จัดการแข่งขันระหว่างทีมเกมจากสโมสรฟุตบอลต่างๆ ในไทยลีก)

(2) Player หรือ นักเล่นเกม (มืออาชีพ) ซึ่งเป็นกลุ่มคนสำคัญที่เกี่ยวข้องกับเกม และอุตสาหกรรมเกม และรายการแข่งขันเกม อีสปอร์ต

(3) เงื่อนไขทางสังคม วัฒนธรรม บัณฑิตทางเศรษฐกิจ (เช่น ธุรกิจสื่อและความเป็นอุตสาหกรรมตลอดจนตลาดพนันออนไลน์ที่พัวพัน เป็นต้น) และการเมือง (กฎหมาย รัฐ การกำกับควบคุม) ที่เกี่ยวข้อง ซึ่งเราต้องมีความเข้าใจ

ในแวดวงการศึกษา องค์ประกอบ 3 ส่วนนี้คือสิ่งที่นักวิชาการศึกษาเกมให้ความสนใจกัน บางกลุ่มอาจมุ่งความสนใจไปที่การวิเคราะห์ตีความตัวบท ตัวเกม ศึกษาเกมในฐานะเรื่องเล่า อีกกลุ่มหนึ่งอาจมุ่งงานศึกษาไปที่ตัวคนเล่น กิจกรรมการเล่นเกมเป็นสำคัญ ส่วนกลุ่มที่สามมุ่งสนใจเงื่อนไขทางเศรษฐกิจ สังคม หรือบริบทที่เกี่ยวข้องกับเกม การผลิต บริโภค “เกม” ซึ่งสุดท้ายการศึกษาเกมทั้งสามส่วนนี้ก็ไม่สามารถที่จะแยกออกจากกันได้ มิติของการศึกษาวิจัยที่เน้นแม้จะแตกต่างกันไป การศึกษาเกมจึงสามารถที่จะ

(1) ศึกษาเกมในฐานะเป็นตัวบท Game as text

(2) การศึกษา หรือตัวเกมในเชิงเทคโนโลยี หรือสื่อที่ถูกผลิตและบริโภค หรือ Game as technology โดยเฉพาะที่เกี่ยวข้องกับ computer science และการพัฒนา software อุปกรณ์ต่างๆ ที่มีพัฒนาการของมัน กล่าวคือ game ที่ถูกศึกษาในแง่นี้จะเกี่ยวข้องสิ่งที่เราเรียกว่า สื่อดิจิทัล (digital media) พัฒนาการของเกม que เริ่มขึ้นประมาณปลายทศวรรษ 1960 จึงเป็นสิ่งเดียวกันกับพัฒนาการของคอมพิวเตอร์

Game culture หรือวัฒนธรรมการเล่นเกมที่กลายมาเป็น “ต้นแบบ” ของการจัดการแข่งขันการเล่น เกมเพื่อเอาชนะ (ในเกมชนิดเดียวกัน คู่แข่งที่เล่นด้วยกันในเกมนั้นๆ) ที่ต่อมาเรียกว่า อีสปอร์ต นั้นก่อตัวขึ้นเป็นครั้งแรกในหมู่นักศึกษามหาวิทยาลัยของคณะวิศวกรรมศาสตร์ แห่งมหาวิทยาลัยสแตนฟอร์ด ประเทศสหรัฐอเมริกา

การที่นักศึกษาวิศวกรรมศาสตร์คอมพิวเตอร์ จัดกิจกรรมแข่งขันกันพัฒนาและเล่นเกม จนกลายเป็น “ต้นแบบ” ของการเล่นเกม อีสปอร์ต กระทั่งมีการพัฒนาคิดเกมขึ้นมาจนกลายมาเป็นเกมหลายชนิด อาทิ เกมอาเซต เกมคอนโซล และเกมบนเพลย์สเตชัน จนทุกวันนี้ เกมกลายเป็นสื่อเทคโนโลยีที่เคลื่อนเข้าหาเครือข่ายการสื่อสารออนไลน์ ก่อเกิดวัฒนธรรมการเล่นเกมออนไลน์ (ซึ่งโดยทั่วไปเป็นคนละ

เรื่องกับรายการแข่งขันเกมที่เราเรียกว่า อีสปอร์ต) มีเกมที่พัฒนาขึ้นเล่นบนอุปกรณ์เคลื่อนที่ส่วนบุคคล หรือ mobile device มากขึ้น ในแง่นี้ เกมจึงกลายเป็น popular culture เมื่อเชื่อมโยงเกี่ยวพันไปกับบริบททางสังคม วัฒนธรรม เกี่ยวพันกับคน การเล่นเกม วัฒนธรรมการเล่นเกม การบริโภคสื่อ การใช้สื่อ เป็นอีกประเด็นหนึ่งที่ขยายวงการศึกษาเกมออกมา จนไปเชื่อมโยงกับกิจกรรมการเล่นพนันออนไลน์ ธุรกิจการพนัน และอุตสาหกรรมสื่อออนไลน์ที่ปัจจุบัน ลบเส้นแบ่งระหว่างการเล่นเกมนับกับการเล่นพนันให้เลือนลงไปมากที่สุด

(3) หากพิจารณาเกม ในฐานะอุตสาหกรรมสื่อและกีฬา ในมุมมองของนักวัฒนธรรมศึกษา นักศึกษาอุตสาหกรรมเกม จึงมีประเด็นอีกมากมายที่ขยายขอบเขตการศึกษาให้เราเห็นมิติของเกมกับสังคมมากขึ้น เช่นในวัฒนธรรมการเล่นและบริโภคเกมมี game idol ซึ่งไม่ต่างไปจากดารา มีสติ๊กเกอร์ หรือผู้ผลิตรายการ พากย์เกม ถ่ายทอดการแข่งขัน การเล่นเกม ผ่านสื่อสังคมออนไลน์ หรือช่องทางใหม่ๆ (อาทิ twitch tv, facebook watch) ที่มีผู้ชมติดตามเป็นล้าน เหล่านี้เป็นอาชีพใหม่มีรายได้ที่เพียงพอโดยไม่ต้องทำงานอื่น

ในแวดวง อีสปอร์ต ซึ่งอันที่จริงหลายอย่าง “จำลอง” การดำเนินธุรกิจจากแวดวงสื่อและกีฬา มาจึงเกิดอาชีพใหม่ที่ไม่ต่างไปจากแวดวงกีฬาและอุตสาหกรรมสื่อเก่า เช่น นักพากย์เกม การถ่ายทอดสดการแข่งขัน (ผ่านสื่อออนไลน์เป็นหลัก) การจัดทัวร์นาเมนต์การแข่งขันรายการใหญ่ การเกิดขึ้นของกองเชียร์ วัฒนธรรมแฟนคลับ กิจกรรมเหล่านี้เป็นสิ่งที่เกี่ยวข้องกับ popular culture และไม่ต่างไปจากอุตสาหกรรมกีฬาในสังคมสมัยใหม่ ที่จะต้องมี ชูเปอร์สตาร์ มีตัวละครที่โดดเด่น อย่างไรก็ตาม การพิจารณา ตัวเกม ในฐานะ popular culture อาจจะยิ่งซับซ้อนมากขึ้น เพราะเกมและวัฒนธรรมเกมนั้นเชื่อมโยงไปกับเรื่อง idol ทั้งหมด เช่น อีสปอร์ต ในเมืองไทยจะเกิดขึ้นได้ก็ต้องไปเกี่ยวข้องกับ กลุ่ม BNK หรือศิลปินดารา ที่มีแฟนคลับตามเป็นล้าน และในตัวของมันเองมีวัฒนธรรมการบันเทิงอย่างหนึ่ง ทว่าแฟนคลับที่เรียกว่า ไอ้ตะ นั้นจำนวนไม่น้อยก็คือกลุ่มแฟนเกม (Fan Gamers) นั่นเอง

สุดท้ายแน่นอนว่า อุตสาหกรรมเกม ดังกรณีที่เกิดขึ้นกับ อีสปอร์ต และการพนันกีฬาออนไลน์ ก็เป็นสิ่งที่รัฐบาลน่าจะสนใจ เพราะว่าถ้ามองว่าเกมเป็นอุตสาหกรรมวัฒนธรรม (culture industry) ปัจจุบันมีการพูดถึงการปฏิวัติวัฒนธรรมครั้งใหญ่ คือเกมเป็นวัฒนธรรมอุตสาหกรรมใหม่ของโลก การพิจารณาเกมก็อาจจะเป็นอีกเรื่องไปเลย เช่น ที่ประเทศญี่ปุ่น รัฐบาลเริ่มมีนโยบายสนับสนุนให้หลักสูตรประถมศึกษาสอนเด็กนักเรียนชั้นประถม 4 เรียน code computer เป็นต้น เนื่องจากต้องการผลิตคนบือนอุตสาหกรรมเกมและสื่อเทคโนโลยีดิจิทัล หรือในประเทศสิงคโปร์ มีโครงการของรัฐที่การควานหาเด็กเยาวชนที่มีไหวพริบ สามารถแยกประสาทได้หลายส่วน เพื่อพัฒนาไปเป็นโปรแกรมเมอร์ นักบิน หรือเป็นส่วนหนึ่งของการปฏิวัติอุตสาหกรรมสื่อเทคโนโลยีของประเทศ เพราะฉะนั้นเกมกับเทคโนโลยี นั้นเป็นสิ่งที่เกี่ยวพันกันตั้งแต่แรก

ในทางมานุษยวิทยา ตั้งแต่สมัยดึกดำบรรพ์ มนุษย์เริ่มรู้จักพัฒนา สร้างอารยธรรม ส่วนใหญ่ก็มาจากการลองผิดลองถูก จาก “การเล่น” จากเกม และการแข่งขัน จากการทดลอง คนเล่นเกมเอาเข้าจริงก็เหมือนนักวิทยาศาสตร์ ที่มีการสังเกตการณ์ มีการทดลอง เก็บข้อมูล และพัฒนาทักษะ ไม่ต่างไปจากนักวิทยาศาสตร์ที่มีการพัฒนา เก็บข้อมูลตัวอย่าง พัฒนาเป็นโมเดลต่างๆ ขึ้นมา มองในแง่นี้ นักเล่นเกม กับนักวิทยาศาสตร์ จึงไม่ต่างกันเลย กล่าวคือทั้งสองกลุ่มต่างมีทักษะ การปฏิบัติต่างๆ ที่จะต้องพัฒนา มีทักษะความสามารถ ความคิดที่จะต้องใช้

เกมกับเทคโนโลยี เมื่อมองย้อนกลับไปตั้งแต่สมัยดึกดำบรรพ์จนถึงทุกวันนี้ เกมการเล่นของมนุษย์ก็พัฒนาผ่านการเปลี่ยนแปลง ควบคู่ไปกับการเปลี่ยนแปลงของสื่อเทคโนโลยีที่คิดค้นขึ้น

เกมยุคแรกของมนุษย์ก็คงจะเป็น การวิ่ง การวิ่ง น่าจะเป็นเกมที่เล่นกันมานานที่สุด ทว่าการวิ่งในปัจจุบันก็ไปสัมพันธ์กับเทคโนโลยี สถิติความสามารถของมนุษย์ที่จะเอาชนะขีดจำกัดของตัวเอง มีการแข่งขันเพื่อคัดเลือก มนุษย์ที่วิ่งเร็วที่สุดในระยะที่เท่ากัน เช่นวิ่ง 100 เมตร การแข่งขันวิ่งมาราธอน หรือการวิ่งระยะทางยาว แต่ใช้เวลาให้น้อยที่สุด การออกแบบเสื้อผ้า รองเท้ากีฬา จนไปถึงการพัฒนาศาสตร์วิทยาศาสตร์การกีฬาเข้ามาอธิบาย หรือฝึกฝน ในแง่นี้ การวิ่งเพื่อการแข่งขันจึงเป็นกีฬาสมัยใหม่ที่ไม่ต่างไปจากกีฬาอื่นๆ ที่คนส่วนใหญ่นิยมกัน เช่น กีฬาฟุตบอลอาชีพ ที่ปัจจุบันนอกจากจะถือเป็นอุตสาหกรรมวัฒนธรรมระดับโลก ยังมีการพัฒนาประยุกต์ใช้วิทยาศาสตร์การกีฬาและสื่อเทคโนโลยีเข้ามาเกี่ยวข้อง เช่น การใช้เทคโนโลยี VAR เข้ามาช่วยตัดสินเกมการแข่งขัน ควบคู่ไปกับการพัฒนาเทคโนโลยีถ่ายทอดรายการการแข่งขันกีฬา เกมกับวิทยาศาสตร์เทคโนโลยี และสื่อสมัยใหม่ จึงเป็นสิ่งที่ไม่ได้แยกขาดออกจากกันตั้งแต่แรก และในตัวของมันเองนั้นทำให้เห็นถึงความเคลื่อนไหวและการเปลี่ยนแปลงของสังคม

ในกรณีของ เกมและกีฬา โดยเฉพาะ อีสปอร์ต ซึ่งจะว่าไปคือการที่เกมกับกีฬากลายเป็นส่วนผสมของกันและกัน กล่าวคือเกมการเล่น การแข่งขันในเกมนั้นเกี่ยวข้องไปกับอุตสาหกรรมสื่อโดยตรง การแข่งขัน อีสปอร์ต จึงไม่ต่างไปจากการแข่งขันกีฬาสมัยใหม่ชนิดอื่นๆ ที่ผู้คนนิยมกันทั่วโลก ซึ่งจะไปเกี่ยวข้องกับพัวพันกันอุตสาหกรรมการพนัน ส่วนหนึ่งเพราะปัจจุบันการพนันนั้นเป็นอุตสาหกรรมที่อาศัยสื่อเทคโนโลยีการสื่อสารต่างๆ โดยตรงและการพนันกีฬา จะว่าไปเป็นสิ่งที่เราไม่สามารถแยกพิจารณาออกมาต่างหากจากการเติบโตของอุตสาหกรรมสื่อกีฬาและความบันเทิงอื่นๆ ในสังคม การศึกษาเกม และวัฒนธรรมเกม ในที่สุดจึงเป็นเรื่องที่ต้องก้าวข้ามศาสตร์สาขา (discipline) กล่าวคือนักศึกษาเกมส่วนหนึ่งอาจต้องไปคลุกคลีกับนักวิทยาศาสตร์คอมพิวเตอร์มากขึ้น (computer science) มากขึ้น เพื่อที่จะเข้าใจอะไรได้มากขึ้น ขณะที่การศึกษา game as new media ก็จำเป็นต้องเข้าไปเชื่อมโยงกับเรื่อง culture industry และ digital economy ด้วย

ในกรณีของ อีสปอร์ต โดยเฉพาะรายการที่ใช้เกมซึ่งนำเอาเกมกีฬาที่เล่นกันอยู่ในโลกกายภาพ เช่น ฟุตบอล ซึ่งเป็นกีฬาที่ได้รับความนิยมกันอย่างมาก เอากีฬาฟุตบอลมาทำเป็นเกมดิจิทัลและมีการจัดการแข่งขัน จนทำให้สิ่งที่เราเรียกว่าเกม กับ อีสปอร์ต นั้นเริ่มแยกออกจากกันได้ เพราะว่าสิ่งที่เรียกว่า อี

สปอร์ต หรือการจัดรายการแข่งขันเกมนั้นซับซ้อนมากกว่า มีการจัดการ มีธุรกิจสื่อ (และอาจรวมถึงการพนันมาเกี่ยวข้อง มากกว่าแค่การที่คนเล่นเกมออนไลน์ธรรมดาๆ บนโทรศัพท์มือถือ หรือเครื่องเล่นอุปกรณ์เล่นเกมต่างๆ และเครื่องคอมพิวเตอร์

เมื่อพูดถึงเกม การศึกษาเกมจากมุมมองของวัฒนธรรมศึกษา เราจึงอาจจะมอง หรือทำความเข้าใจปรากฏการณ์วัฒนธรรมเหล่านี้ได้จากแนวคิดรวบยอด (concept) ที่เดิมประยุกต์ใช้กันมาในแวดวงวัฒนธรรมศึกษา คือแนวคิด media and popular culture ซึ่งช่วยให้เราเห็นมิติของเกม ที่เกี่ยวข้องไปกับผู้คน ชีวิตประจำวัน และการบริโภค

ในส่วนต่อจากนี้จะนำเสนอทบทวนแนวคิดการศึกษาสื่อของวัฒนธรรมศึกษาโดยสังเขป เพื่อสำรวจทบทวนว่าจะสามารถนำมาประยุกต์ใช้ในการศึกษาเกม วัฒนธรรมเกม และการเล่นพนันในสังคมยุคปัจจุบันได้หรือไม่ อย่างไร

การบริโภค/ใช้สื่อในชีวิตประจำวัน

กล่าวได้ว่า นักวิชาการด้านสื่อและวัฒนธรรมศึกษา ที่สนใจพิจารณา การใช้และบริโภคสื่อในสังคมสมัยใหม่นั้นคือกลุ่มของ Denis McQuail Jay Blumler และ John Brown ซึ่งผลิตผลงานเชิงทฤษฎี และวิธีวิทยาที่สะท้อนความพยายามที่จะศึกษาแยกแยะมิติต่างๆ ของการใช้สื่อ ผ่านการพิจารณาการบริโภคใช้สื่อโทรทัศน์ในระดับชีวิตประจำวันของผู้คนในเมืองใหญ่ ไว้ได้อย่างน่าสนใจ พวกเขาจำแนก “การใช้สื่อ” (Media Uses) ออกเป็น 4 มิติด้วยกันคือ

(1) **การใช้สื่อเชิงบันเทิง (Diversion)** หรือการใช้สื่อโทรทัศน์เพื่อ “หลีกหนี” (escape) ออกจากปัญหาหรือกิจกรรมการทำงานที่ปัจเจก/ผู้ชมประสบอยู่จริงในชีวิตประจำวัน รวมถึงการใช้สื่อโทรทัศน์เพื่อการปลดปล่อยอารมณ์ความตึงเครียดชั่วขณะหนึ่ง

(2) **การใช้สื่อเชิงความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล (Personal relationships)** หรือการใช้สื่อโทรทัศน์เชิงอรรถประโยชน์ทางสังคม เช่น การใช้สื่อโทรทัศน์เพื่อสร้างความสัมพันธ์กับคนอื่นผ่านบทสนทนา หรือการเปิดโทรทัศน์เป็น “เพื่อนคุย” แก้เซ็งแก้เหงา

(3) **การใช้สื่อเชิงอ้างอิงถึงอัตลักษณ์ (Personal identity)** หรือการใช้เนื้อหา/รายการโทรทัศน์เพื่ออ้างอิงกับอัตลักษณ์/ตัวตนบางด้านของผู้ชมเอง และการใช้เนื้อหาจากโทรทัศน์เพื่อแสวงหาข้อเท็จจริงและความเป็นไปของสังคม (reality exploration) รวมถึงการใช้เนื้อหารายการโทรทัศน์เพื่อสนับสนุนหรืออ้างไว้ซึ่งค่านิยมทางสังคมของตัวเอง

(4) **การใช้สื่อเชิงสืบสวนตรวจสอบ (Surveillance)** หรือการใช้เนื้อหารายการโทรทัศน์เพื่อตรวจสอบ “ระแวงระวัง” ภัยอันตรายต่างๆ (เช่น ข่าวพยากรณ์อากาศหรืออาชญากรรม) จนถึงการตรวจสอบ “ความรู้อันไม่รู้” ข้อเท็จจริงบางอย่างที่เกี่ยวข้องกับวิถีการดำเนินชีวิตของพวกเขา

กล่าวอีกอย่างหนึ่ง หากเราจะพิจารณาการใช้สื่อของผู้คนในสังคมดิจิทัลนั้น คงต้องพิจารณาว่าเป็น **การใช้สื่อเชิงสังคม** (Social Uses of Media) ซึ่งยังอาจแยกพิจารณาออกเป็น 2 มิติด้วยกันคือ

(1) **การใช้ในเชิงโครงสร้าง** (structural uses) กล่าวคือสื่อสมัยใหม่/สื่อสังคมออนไลน์ (เช่น Line Facebook เครื่องรับวิทยุ อินเทอร์เน็ต และสื่อโทรทัศน์) อาจถูกผู้บริโภค ผู้ใช้สื่อ “ใช้” เพื่อสรรค์สร้าง “สภาพแวดล้อมแบบใหม่” ขึ้นมา เช่น การเล่นเกม เล่นเกม กับกลุ่มเพื่อนร่วมเรียนสมัยมัธยม อุดมศึกษา หรือในกลุ่มเพื่อนร่วมงาน การเปิดติดตามดูเทปบันทึกการแข่งขัน หรือการถ่ายทอดสดเกมการแข่งขันกีฬา การแข่งขันอีสปอร์ต นั้น เป็นส่วนหนึ่งของการใช้ชีวิตในสังคมเสี่ยง เกม รายการกีฬา การพนัน กลายเป็นเพื่อนแก้เหงาในยามว่าง การใช้เวลาของการเล่นเกมเป็น “ตัวจัดการ” (organizer) เวลา/กิจกรรมในชีวิตประจำวัน จนไปถึงการใช้สื่อใหม่ เป็นตัวสรรค์สร้างบรรยากาศชีวิตหลังการทำงานในช่วงสุด เป็นต้น

(2) **การใช้ในเชิงความสัมพันธ์ทางสังคม** (relational uses) ในแง่นี้ ทั้งเนื้อหา ข่าวสาร และสื่อเกี่ยวกับ กีฬา เกมออนไลน์ อาจถูกผู้บริโภค “ใช้” เป็น คลังข้อมูล/ความรู้ หรือเป็นสื่อกลางในการสนทนากับคนอื่น ๆ เป็นเวทีแสดงตัวตน ไม่ว่าจะเพื่อน คนแปลกหน้าที่พบปะในแต่ละวันในโลกออนไลน์ มากไปกว่านั้นข้อมูลข่าวสารจากสื่อออนไลน์ สื่อโทรทัศน์ และสื่อใหม่อื่นๆ อาจกลายเป็น “ความรู้” เพื่อตรวจตรา ระแวดระวังอันตรายต่างๆ ในการดำเนินชีวิตประจำวัน

ราวต้นทศวรรษ 1990 ทิศทางและประเด็นการศึกษาสื่อของนักวัฒนธรรมศึกษาในอังกฤษ ภายใต้การนำของ Roger Silverstone Eric Hirsch และ David Morley ได้ขยายประเด็นปัญหาของการศึกษาจากเดิมที่เพียงสนใจทำการวิเคราะห์ปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้อ่านผู้บริโภคกับสื่อ หรือ “ตัวบท” มาสู่ประเด็นปัญหาที่น่าสนใจคือ การศึกษากิจกรรมการบริโภค/การใช้เทคโนโลยีการสื่อสาร (consuming technologies) ในระดับชีวิตประจำวัน โครงการศึกษาดังกล่าวดำเนินการผ่านการประยุกต์ใช้แนวคิด **การบริโภค** ซึ่งถูกพิจารณาว่าเป็นกิจกรรมทางวัฒนธรรมซึ่งเกี่ยวข้องกับการตีความให้ความหมายและการใช้ “สื่อ/วัตถุ” นั้นๆ เพื่อสร้างสรรค์วิถีการดำเนินชีวิตของผู้คนในสังคมบริโภคนิยม (Miles 1998:1-14.) กล่าวคือเทคโนโลยีการสื่อสารสมัยใหม่ในตัวของมันเองต้องถูกพิจารณาเสียใหม่ว่าเป็นสิ่งหนึ่งที่มีความหมายไม่ต่างไปจากตัวบท/รายการโทรทัศน์ที่จะถูกผู้ชม – ผู้ใช้ – ผู้บริโภค ทำการอ่านตีความให้ความหมาย และนำมาใช้สรรค์สร้างวิถีชีวิตหรือเพื่อบรรลุกิจกรรมการดำเนินชีวิตประจำวันของพวกเขา ประเด็นปัญหาสำคัญของการศึกษาสื่อที่นักวัฒนธรรมศึกษากลุ่มนี้มุ่งเน้นให้ความสนใจคือ กิจกรรมการบริโภคสื่อสมัยใหม่ในระดับชีวิตประจำวัน จำต้องตีความทำความเข้าใจบนพื้นฐานความคิดที่ว่า

(1) ผู้บริโภคสื่อคือบุคคลที่อยู่ในฐานะนักถอดรหัสที่ตื่นตัวเป็นผู้กระทำทางสังคมซึ่งสามารถที่จะตีความให้ความหมายต่อเนื้อหาที่สื่อแขนงต่างๆ (อาทิ เครือข่ายวิทยุ โทรทัศน์ หรือคอมพิวเตอร์) นำเสนอออกมาได้หลายรูปแบบ

(2) สื่อสมัยใหม่เหล่านั้นต้องถูกพิจารณาบนแนวคิดพื้นฐานที่ว่ามีความหมายใน 2 มิติสำคัญด้วยกันคือเป็นทั้งตัวบท (text) ที่ถูกนำเสนอ และตัวกลาง (medium) ที่เป็นอุปกรณ์การสื่อสารสมัยใหม่ในตัวของมันเอง ที่จะถูกผู้คนที่ตีความให้ความหมายและนำมาใช้เป็นส่วนหนึ่งในการดำเนินชีวิตของพวกเขา (Moore 1993: 70.) และ

(3) กิจกรรมการบริโภคสื่อสมัยใหม่ดังกล่าวจะต้องพิจารณาว่าเกี่ยวข้องกับสัมพันธ์อย่างมีนัยสำคัญกับเงื่อนไขต่างๆ ทางสังคมและวัฒนธรรม อาทิ บริบททางสังคมหนึ่งๆ รูปแบบความสัมพันธ์ทางสังคม ธรรมเนียม ชนชั้น ความเป็นเพศ รวมไปถึง ความแตกต่างระหว่างวัย เป็นต้น

การพนันในโลกยุคสังคมเสี่ยง

นับตั้งแต่ราวๆ ปลายศตวรรษที่ 20 เป็นต้นมา นักสังคมวิทยาเช่น Ulrich Beck (1992) และ Anthony Giddens (1990) ต่างเห็นร่วมกันว่า ชีวิตประจำวันของผู้คนในโลกยุคปัจจุบันได้เคลื่อนตัวเข้าสู่ยุคสมัยแห่งความไม่แน่นอน เป็น “สังคมเสี่ยง” (Risk Society) เป็นสังคมที่จุดประกายชีวิตของผู้คนไปกับการเปลี่ยนแปลงด้วยอัตราความเร็ว ราวกับ “โลกที่วิ่งหนีเรา” (Runaway World) เป็นสังคมที่ผู้คนต้องเผชิญกับความเสี่ยงทั้งในทางธรรมชาติ เศรษฐกิจ และสังคม

ในโลกยุคสังคมเสี่ยง เราจะพบเห็นกิจกรรมนันทนาการที่เกี่ยวข้อพัวพันไปกับ “การเสี่ยง” ที่ “พื้นที่แบบใหม่” โดยเฉพาะเกมการแข่งขัน การเล่นพนัน การทำนาย รายการเกมโชว์ และการขยายตัวตอบสนองของความท้าทาย การเดินทางผจญภัย การบริโภคความบันเทิงแปลกใหม่ ความตื่นตาตื่นใจ ทั้งที่ปรากฏอยู่บนโลกจริงๆ และที่ประกอบสร้างขึ้นเป็นพื้นที่ใหม่ในโลกเสมือนจริงออนไลน์

เมื่อได้กลายเป็นธรรมชาติพื้นฐานของการดำเนินชีวิตในสังคม การเล่นเกม การเล่น “ความเสี่ยง” พนัน กลายมาเป็นส่วนหนึ่งของอุตสาหกรรมความบันเทิงระดับโลก เกม กีฬา และการพนัน กลายเป็นเพียงอีกชิ้นหนึ่งของวัฒนธรรมบริโภคนิยม (ดู วสันต์ ปัญญาแก้ว บรรณาธิการ 2559) การศึกษาทำความเข้าใจในธุรกิจและกิจกรรมการพนันในโลกยุค “สินค้า” ปัจจุบัน จึงจำต้องให้ความสำคัญต่อการวิเคราะห์ปรากฏการณ์ทั้งในเชิงโครงสร้างและปฏิบัติการ ที่สัมพันธ์ไปกับการปฏิวัติเปลี่ยนแปลงทางด้านเทคโนโลยี การสื่อสาร และการเคลื่อนตัวของทุนโลกาภิวัตน์

ควบคู่ไปกับการเติบโตทางเศรษฐกิจ อุตสาหกรรมการพนันได้ลุกคืบแผ่ขยาย จนการเล่นพนันกลายเป็นกิจกรรมเชิงสถาบันในชีวิตประจำวันของผู้คน ในเชิงโครงสร้าง การจัดระเบียบความสัมพันธ์ว่าด้วยเรื่องการพนัน เช่น การที่รัฐเปิดสัมปทานให้มีการจัดตั้งบ่อนคาสิโน หรือการที่องค์กรโลกบาล เช่น FIFA หรือ Asian Electronic Sports Federation ผลักดันให้เกมกลายเป็นกีฬาที่แข่งขันกันในมหกรรมกีฬา

ระดับโลก จึงสะท้อนให้เห็นถึงกระบวนการพนันได้กลายเป็นสินค้า ความบันเทิง และเป็นเรื่องที่ชอบธรรม ในแง่นี้อุตสาหกรรมการพนันจึงเปรียบเสมือนโครงการพัฒนาที่กำลังขยายตัวไปกับการเปลี่ยนแปลงของ สังคมโลก

Anthony Giddens นักสังคมวิทยาชาวอังกฤษเสนอว่าในโลกสมัยใหม่ การจัดการกับความเสี่ยง ของผู้คน มักแสดงตนออกมาผ่านสิ่งที่เรียกว่า การมุ่งแสวงหาความมั่นคงและการลดทอนความเสี่ยง เช่น การซื้อประกัน เล่นพนัน ไปจนถึงประกันความเสี่ยงจากการเดินทาง และการวางแผนทางการเงินสำหรับวัย เกษียณ ในสายตาของ Giddens ผู้คนในสังคมสมัยใหม่อาจจะมีชีวิตที่เป็นอิสระจากพันธนาการเชิงสถาบัน ทว่าพวกเขาจะถูกกระตุ้นรื้อให้แสวงหาสิ่งที่เรียกว่า “ความเสี่ยง” เอาชีวิตเข้าร่วมพัวพันไปกับการเสี่ยง (เช่น เล่นพนัน หรือซื้อประกันนานาสารพัด) เพื่อโต้ตอบต่อการที่ชีวิตถูกพันธนาการ ภายใต้ระบบของการ ทำงานภายใต้องค์กรสมัยใหม่ การจัดการกับความเสี่ยง จึงเปรียบดังกลไกของการหลีกเลี่ยงออกจากภาวะ จำเจซ้ำซาก ความแปลกแยก และการดำเนินชีวิตอยู่ในโลกยุคสังคมเสี่ยง

ในบริบทดังกล่าว การมุ่งแสวงหากิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับความเสี่ยง จึงกลายเป็น “บรรทัดฐาน” ของ สังคมกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับความเสี่ยง การจัดการกับความเสี่ยงชนิดต่างๆ ตั้งแต่ การซื้อหวย เล่นพนัน ซื้อ ประกัน เล่นหุ้น รวมถึงไปถึงการเล่นเกมส์อีสปอร์ต เข้าบ่อนคาสิโน กำลังกลายเป็นเรื่องธรรมดาสามัญของ การใช้ชีวิตในปัจจุบัน

ภายใต้สถานการณ์ดังกล่าว รูปแบบต่างๆ ของการจัดการกับความเสี่ยง หรือ “การเล่น” กับความ เสี่ยง เช่นการพนัน มักถูกรัฐจัดระเบียบทำให้กลายเป็นเรื่องที่ชอบธรรม เป็นเหตุเป็นผล การพนันกลายเป็น เรื่องของตลาดและการลงทุน หรือการแลกเปลี่ยนผ่านการบริโภคกิจกรรมเพื่อความบันเทิง ความตื่นเต้น หฤหรรษ์ (Excitement) และการพักผ่อนหย่อนใจ ในวันนี้ธุรกิจการพนันในโลกยุคปัจจุบันจึงมักจะถูก ควบคุมผูกขาดโดยกลุ่มทุนข้ามชาติและรัฐสมัยใหม่

คำถามสำคัญคือ การแผ่ขยายของอุตสาหกรรมการพนัน หรืออุตสาหกรรมเกม ในประเทศหรือ ภูมิภาคหนึ่งๆ ก่อเกิด มีความเป็นมา ภายใต้เงื่อนไขใด และจะดำเนินต่อไปอย่างไร

กล่าวได้ว่า ในโลกยุคเสรีนิยมใหม่ ภายใต้เงื่อนไขระดับสังคมซึ่งกิจกรรมความเสี่ยงทางสังคมกลาย มาเป็นส่วนหนึ่งของการดำเนินชีวิตของผู้คน เกม กีฬา การพนัน กำลังแปรความหมายกลายเป็นรูปแบบ หนึ่งของ “ความเสี่ยง” โอกาส และความไม่แน่นอน ในแง่ “การเล่น” ในความหมายของการพนัน การได้ เล่นเกม ได้เสี่ยงพนัน จึงสัมพันธ์ไปกับการเปลี่ยนแปลงเชิงโครงสร้างของโลกยุคปัจจุบันที่ชีวิตเต็มไปด้วย ความไม่แน่นอน

1.6 สรุปกรอบคิดของการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้มุ่งเน้นการศึกษาไปที่ องค์ความรู้เกี่ยวกับนโยบายการพนัน การกำกับควบคุมการพนันออนไลน์และการเล่นพนันกีฬา โดยอาศัยการทบทวนงานศึกษาเอกสารจากประสบการณ์ในต่างประเทศ และการใช้ อีสปอร์ต เป็นกรณีศึกษาเพื่อติดตามทำความเข้าใจการเปลี่ยนแปลง ความเคลื่อนไหวของการเล่นพนันกีฬาออนไลน์ โดยเฉพาะวงการเกมอีสปอร์ต ซึ่งการเล่นเกมนั้นเองเกี่ยวพันไปกับการเล่นพนันอย่างสำคัญ กล่าวคือการเล่นเกมที่มีการซื้อขาย หรือสุ่มเลือก “ตัวช่วย” หรือสิ่งที่ต้องการในเกม และการติดตามการแข่งขันเกมออนไลน์ในฐานะผู้ชมกระทั่งนำไปสู่การทายผลการแข่งขันของผู้เล่นเกม เสมือนเป็น “การพนันแฝง” และทำให้เส้นแบ่งของการเล่นพนันกับการเล่นเกมเลือนลางลงไปอย่างมาก

เกมและการแข่งขัน อีสปอร์ต ในเบื้องต้น งานศึกษานี้เสนอว่าต้องถูกพิจารณาว่าเป็นอุตสาหกรรมวัฒนธรรม ที่พัวพันไปกับธุรกิจการพนันออนไลน์ และการพนันกีฬา การทบทวน (ภาพรวม) นโยบายและมาตรการต่างๆ จากต่างประเทศในเรื่องของการออกกฎหมาย ระบบการกำกับควบคุม จัดระเบียบหรือปราบปราม การพนันกีฬาและการพนันออนไลน์ (ในงานศึกษานี้) จะทำการศึกษาดำเนินควบคู่ไปกับการสำรวจติดตามการแพร่กระจายและขยายความนิยมในรายการแข่งขัน อีสปอร์ตในสังคมไทย ตลอดจนกิจกรรมและพฤติกรรมการเล่นพนันกีฬาออนไลน์/การเล่นเกมกีฬาอีสปอร์ต (ซึ่งก็คือรูปแบบหนึ่งของการบริโภคสื่อในสังคมดิจิทัล) ที่เกี่ยวพันไปกับชีวิตประจำวันของเยาวชนในสังคมไทย

โดยอาศัยแนวคิดแนวทางการศึกษาเรื่องการใช้/บริโภคสื่อ (ดังที่ทบทวนมาข้างต้น) คำถามสำคัญในอันที่จะสร้างความเข้าใจเกี่ยวกับวัฒนธรรมการเล่น เกม กิจกรรมการบริโภคสื่อ การเล่นพนันออนไลน์ (ในเกมและผ่านเกม) ของเยาวชน คนเล่นเกมก็คือ “นักพนัน (นักเล่นเกม) ในฐานะผู้บริโภคสื่อ ใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อตอบสนองความพึงพอใจของพวกเขา และเพื่อที่จะใช้เชื่อมโยงกับกิจกรรมการดำเนินชีวิตประจำวันของพวกเขาอย่างไร?” กิจกรรมการใช้สื่อเทคโนโลยีของผู้คนนั้นเป็น การใช้สื่อเชิงสังคม

การทำความเข้าใจกิจกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของนักพนัน นักเล่นเกม (เพื่อเล่นเกมพนัน) ดังกล่าวจึงจำเป็นต้องพิจารณาเงื่อนไขเชิงบริบททางเศรษฐกิจ การเมือง วัฒนธรรม ประกอบด้วย

1.7 ตัวแปรที่ศึกษา/นิยามคำศัพท์

การพนันกีฬา (Sport Betting) หมายถึง กิจกรรมการพนันทายผลการแข่งขันกีฬา และการวางเงินเดิมพัน ผ่านโต๊ะพนันรับแทง หรือตัวแทนรับแทงพนัน (bookmaker/sportsbook) ซึ่งในงานวิจัยนี้เน้นขอบเขตการศึกษาไปที่การพนันกีฬาออนไลน์

อีสปอร์ต หมายถึง รายการแข่งขันวิดีโอเกม (เกมเดียวกัน เช่น ROV, PUBG, PES 2019) ซึ่งออกแบบเพื่อให้มีผู้ร่วมเล่นหลายคน (a multiplayer) ซึ่งโดยทั่วไปคือ นักเล่นเกมมืออาชีพ (Professional gamer) ที่เข้าร่วมรายการการแข่งขันวิดีโอเกมเพื่อผู้ชม (Spectator) มีการถ่ายทอดและทีมผู้บรรยาย หรือนักพากย์สด ให้ผู้ชมสามารถติดตามได้ทั้ง Online บนเครือข่ายอินเทอร์เน็ตผ่านจอคอมพิวเตอร์ และ Offline ในห้องส่งสถานที่จัดการแข่งขัน

1.8 รูปแบบการศึกษา

การวิจัยเอกสาร (Documentary Research) ทบทวนอ่านบทความงานเขียนต่างๆ ทั้งที่ตีพิมพ์เป็นภาษาอังกฤษและภาษาไทย

การวิจัยอินเทอร์เน็ต (Internet Research) โดยเข้าถึงสื่อใหม่บนเครือข่ายอินเทอร์เน็ตเพื่อติดตามข้อมูลความเคลื่อนไหวเกี่ยวกับการเล่นพนันออนไลน์ การเล่นเกม และกิจกรรมต่างๆ ที่พัวพัน

การทำงานภาคสนาม (Field work) โดยการสังเกตการณ์และการสัมภาษณ์เชิงลึก ในพื้นที่เป้าหมาย (คือสนามแข่งขัน อีสปอร์ต ในกรุงเทพฯ สโมสรฟุตบอลไทยลีกที่ส่งทีม อีสปอร์ต เข้าร่วมการแข่งขัน Thai E League Pro 2019) ทั้งนี้เพื่อสังเกตการณ์กิจกรรมการแข่งขันที่จัดขึ้นโดยสมาคมฟุตบอลแห่งประเทศไทย (คือรายการแข่งขัน Thai E League Pro 2019) กลุ่มคนที่เกี่ยวข้อง ประกอบไปด้วย นักเล่นเกมมืออาชีพ ทีม อีสปอร์ต ผู้จัดการแข่งขัน อีสปอร์ต ผู้บริหาร กลุ่มเยาวชนคนเล่นเกมในพื้นที่ที่ศึกษา (คือเชียงใหม่ เชียงราย กรุงเทพฯ) เป็นต้น รวมไปถึงเจ้าของทีมสโมสรฟุตบอลที่หันมาลงทุนสร้างทีมอีสปอร์ต เช่น ชลบุรีเอฟซี และบุรีรัมย์ยูไนเต็ด

1.9 พื้นที่ ประชากร ขนาดตัวอย่าง และการเลือกตัวอย่าง

พื้นที่ของการวิจัยครั้งนี้ แยกออกเป็น 2 ส่วนคือ

1. พื้นที่ออนไลน์ เว็บไซต์ต่างๆ โดยเฉพาะเว็บพนัน และเว็บไซต์ของค่าย อีสปอร์ต
2. สนามแข่งขันกีฬา อีสปอร์ต และสโมสรฟุตบอลเจ้าของทีม อีสปอร์ต ร้านเกม (ในเมืองใหญ่ 2 เมือง คือ เชียงใหม่ และกรุงเทพฯ)

กลุ่มตัวอย่าง/กรณีศึกษา

งานศึกษานี้ (1) ส่วนแรกเป็นการวิจัยเอกสาร เพื่อทบทวน ประเด็นการณ์ต่างๆ เกี่ยวกับเรื่องการค้ากับควบคุมการพนันกีฬาในต่างประเทศ ซึ่งในส่วนนี้ต้องอาศัย Internet Research เพื่อมุ่งทบทวนสืบค้นทำความเข้าใจระบบ และโครงสร้างของอุตสาหกรรมเกม การพนันออนไลน์ และธุรกิจเกมกีฬา อีสปอร์ต

อย่างไรก็ตาม (2) การติดตามความเคลื่อนไหวในสังคมไทย จำเป็นต้องทำงานภาคสนาม ซึ่งจะสัมภาษณ์บุคคลที่เกี่ยวข้อง เช่น ผู้เล่นเกม (gamers) นักกีฬาอีสปอร์ตมืออาชีพ (players) กลุ่มธุรกิจที่เกี่ยวข้อง ฝ่ายจัดการแข่งขัน ผู้บริหาร สโมสรฟุตบอลในไทยลีก (Thai League) ซึ่งมีการพัฒนาทีมอีสปอร์ต ของตนเอง เช่น เชียงใหม่ และชลบุรี

ในส่วนของการทำงานภาคสนามเพื่อติดตามและสัมภาษณ์ พฤติกรรมการเล่นเกม หรือเล่นพนันของกลุ่มเยาวชน (ตามร้านเกม หรือสถานศึกษาในเมืองใหญ่) ในส่วนนี้เลือกศึกษากลุ่มเป้าหมายที่อาศัยอยู่เมือง เชียงใหม่ เชียงราย และกรุงเทพฯ

1.10 เครื่องมือ/แบบเก็บข้อมูล

เครื่องบันทึกเสียง กล้องถ่ายรูป (ภาพจากการสังเกตการณ์อย่างมีส่วนร่วม) การค้นข้อมูลทางอินเทอร์เน็ตทั้งจากเว็บไซต์ และวารสารออนไลน์

1.11 การเก็บรวบรวมข้อมูล

การวิจัยในโครงการนี้แยกออกเป็น 3 ส่วนสำคัญด้วยกันคือ

การวิจัยเอกสาร (Documentary Research) เพื่อทบทวนองค์ความรู้จากวรรณกรรมงานวิจัยที่มีอยู่เกี่ยวกับการพนันออนไลน์ โดยเฉพาะพนันกีฬา (Sport Betting) และเกมกีฬาออนไลน์ (อีสปอร์ต) ระบบและการกำกับควบคุม (Regulation) จากประสบการณ์ของต่างประเทศ และสถานการณ์ความเคลื่อนไหวในประเทศไทย

การวิจัย Internet Research ซึ่งเป็นการพยายามรวบรวมและวิเคราะห์ในระดับโครงสร้างของอุตสาหกรรมเกมและการพนันกีฬาออนไลน์ ตลอดจนรายการแข่งขันเกมกีฬา อีสปอร์ต ระบบการเล่น และเครือข่ายความสัมพันธ์ต่างๆ

การศึกษาภาคสนาม เพื่อติดตามความเคลื่อนไหว พยายามทำความเข้าใจ ระบบการแข่งขัน การจัด/เข้าร่วมกิจกรรม พฤติกรรม วัฒนธรรมการใช้เวลา การบริโภคสื่อและประสบการณ์ต่างๆ ในการเล่นเกม หรือเล่นพนัน ในและที่พัวพันไปกับการเล่นเกมกีฬา อีสปอร์ต (งานศึกษาเลือกกรณีศึกษาผ่านการจัดการแข่งขันเกม Pro Evolution Soccer 2019-PES 2019 ซึ่งเป็นเกมที่ใช้ในการจัดการแข่งขัน Thai E League Pro 2019 ของสมาคมฟุตบอลแห่งประเทศไทยร่วมกับบริษัท KONAMI ประเทศไทย) ในส่วนนี้จึงจะประยุกต์ใช้วิธีการวิจัย Multi-Sited Ethnography ที่มุ่งเน้นการทำงานภาคสนามติดตามกิจกรรมเรื่องราวปรากฏการณ์ต่างๆใน “สนาม” ซึ่งมีอยู่ทั้งในโลกออนไลน์และออฟไลน์ (Online/Offline)

1.12 การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยครั้งนี้ แยกการวิเคราะห์ออกเป็น 2 ส่วนสำคัญคือ

12.1 การวิเคราะห์ที่ศึกษาทำความเข้าใจอุตสาหกรรมเกมและการเล่นพนันกีฬาออนไลน์ในระดับโครงสร้าง ในบริบทของโลกยุคสังคมเสี่ยง ซึ่งการศึกษาวิจัย ผ่านการทบทวนวรรณกรรม งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง จะมุ่งไปที่อุตสาหกรรมการพนันออนไลน์และธุรกิจเกมกีฬา สื่อสมัยใหม่ต่างๆ ระบบการกำกับควบคุม ที่เกี่ยวข้อง ซึ่งในส่วนนี้นอกจากจะมุ่งศึกษาผ่านการวิจัยเอกสาร และการวิจัยรวบรวมข้อมูลต่างๆ จากสื่ออินเทอร์เน็ต ยังจะอาศัยการสัมภาษณ์ บุคคลสำคัญในแวดวงประกอบด้วย

12.2 การศึกษาวิจัยภาคสนามซึ่งมุ่งให้ความสำคัญต่อการติดตามความเคลื่อนไหว การศึกษาทำความเข้าใจ พฤติกรรมและแบบแผนความสัมพันธ์ต่างๆ ระหว่างกลุ่มผู้เล่นเกม ผู้เล่นพนันกีฬาบนพื้นที่ออนไลน์ รวมจนถึง วัฒนธรรมการใช้เวลา การบริโภคและใช้สื่อสมัยใหม่ในการเล่นเกมและพนันกีฬาออนไลน์ของเด็กและเยาวชนในบริบทของสังคมเมืองในโลกยุคสังคมเสี่ยง

1.13 ขั้นตอนการดำเนินงาน/แผนการดำเนินงาน

กิจกรรม	ระยะเวลาดำเนินการ (เดือน)											
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
1.ทำงานวิจัยเอกสารเพื่อทบทวนองค์ความรู้และงานศึกษาวิจัยที่เกี่ยวข้อง	/	/	/	/	/	/						
2.ดำเนินการวิจัย Internet Research สัมภาษณ์ Key Informant และกรณีศึกษา	/	/	/	/	/	/						
3.ลงพื้นที่ทำงานภาคสนามเพื่อรวบรวมข้อมูลจากการสัมภาษณ์			/	/	/	/						
4.รวบรวมประมวลผลและวิเคราะห์ข้อมูลจากงานภาคสนาม และทำวิจัย Internet Research สัมภาษณ์ Key Informant และกรณีศึกษาต่อ								/	/			
5.หัวหน้าโครงการและนักวิจัยเขียนรายงานผลการศึกษา									/	/	/	

6. นำเสนอผลการศึกษาในที่ประชุมเพื่อรับฟังความคิดเห็นและข้อเสนอแนะจากนักวิชาการผู้ทรงคุณวุฒิ											/
7. หัวหน้าโครงการและนักวิจัย แก่ไขและส่งรายงานการวิจัยฉบับสมบูรณ์											/

พนันกีฬาและการพนันออนไลน์ การกำกับควบคุม บทบทวนประสบการณ์จากต่างประเทศ

2.1 บทนำ

ตลอดประวัติศาสตร์ที่ผ่านมา การพนัน มักจะถูกสร้างภาพให้เป็นทั้งเรื่องของเกมกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับความผิดบาป “ความบ้า” กลโกง อาชญากรรม ควบคู่ไปกับความนิยมที่มนุษย์มีต่อ การพนัน ดังนั้นสิ่งที่ผู้คนกล่าวถึงพอๆ ไปด้วยเรื่องศีลธรรม การพนันกับกิจกรรมด้านมืด หรือปัญหาสังคมที่เป็นผลมาจากการเล่นพนันนั้นก็นับว่าสำคัญ

ราวปลายศตวรรษที่ 20 เป็นต้นมา เมื่อโลกเคลื่อนเข้าสู่ยุคของการเครือข่ายสื่อสารอินเทอร์เน็ต ที่ว่ากันว่า “ไร้พรมแดน” หลายประเทศพยายามที่จะจัดระบบความสัมพันธ์ระหว่างการพนันกับสังคมใหม่ ด้วยการออกกฎหมาย หรือทำให้กิจกรรมการพนันกลายเป็นเรื่องที่มีการจัดระเบียบ ดำเนินการอย่างถูกต้องตามกฎหมาย ในทางกลับกันอีกหลายประเทศก็ออกกฎหมายเพื่อที่จะจัดการกับ “ปัญหาการพนัน” เช่น ในสหรัฐอเมริกา หลายๆ มลรัฐยังคงมีกฎหมายต่อต้าน หรือ ห้ามไม่ให้มีการเล่นพนัน การพนันถูกมองว่าเป็นเรื่องผิดศีลธรรม มักเกี่ยวข้องกับอาชญากรรม องค์การออกกฎหมาย ในกรณีของสหรัฐอเมริกา ภาพพจน์ที่มีต่อการพนันดังกล่าวดำเนินมาอย่างต่อเนื่อง ผ่านเรื่องกลุ่มอิทธิพลมาเฟียที่นิยมความรุนแรงในการจัดการปัญหา ซึ่งเป็นกลุ่มที่ผูกขาดควบคุมวงการพนัน อย่างไรก็ตามการที่รัฐพยายามออกกฎหมายต่อต้านและปราบปราม (การเล่นพนัน) กลับยิ่งเป็นผลให้กิจกรรมการพนันถูกผลักดันให้กลายเป็นเรื่อง “ใต้ดิน” เกี่ยวข้องกับกลุ่มอาชญากรรมผิดกฎหมาย กระทั่งราวทศวรรษ 1970 เป็นต้นมา มลรัฐเนวาด้า จึงได้ออกกฎหมายอนุญาตให้มีการเปิดคาสิโนที่ถูกกฎหมาย อย่างไรก็ตามกลุ่มองค์การออกกฎหมายนั่นเองที่เป็นกลุ่มแรกๆ ซึ่งเข้ามาดำเนินธุรกิจการพนันในสหรัฐอเมริกา

ในทำนองเดียวกันกับกรณีของทวีปยุโรป โดยเฉพาะในสหราชอาณาจักร (United Kingdom) รัฐก็พยายามที่จะเข้ามากำกับควบคุมการพนัน (ผ่านการออกกฎหมาย) เพื่อที่จะป้องกันการผูกขาดเอารัดเอาเปรียบ ลดปัญหาอันเป็นผลมาจากการที่คนเล่นพนัน ที่จะเกิดขึ้นในสังคม ในกรณีของสหราชอาณาจักร เหตุความจำเป็นที่บรรดานายจ้าง โรงงาน ต้องการใช้แรงงานซึ่งมีวินัย นับตั้งแต่ยุคปฏิวัติอุตสาหกรรมเป็นต้นมา รัฐจึงจำเป็นต้องออกกฎหมายห้ามมิให้มีการเล่นพนัน เพื่อแยกปัญหาอาชญากรรมออกจากชนชั้นแรงงาน

อย่างไรก็ตาม การพนันกับปัญหาอาชญากรรมก็เกี่ยวข้องสัมพันธ์กันมาโดยตลอด นับจากต้นทศวรรษ 1980 เป็นต้นมา สิ่งที่เรียกว่าการพนันเชิงพาณิชย์ได้ขยายตัวอย่างต่อเนื่องในสังคมตะวันตก ส่วนหนึ่งเพราะการดำเนินนโยบายเศรษฐกิจเสรีนิยมใหม่ในหลายประเทศและการเติบโตมั่งคั่ง วัฒนธรรม

บริโภค ซึ่งมีส่วนอย่างสำคัญต่อการแพร่กระจายของการพนันในฐานะที่เป็นความบันเทิงแบบหนึ่ง ด้วยเหตุนี้เองช่วงปลายศตวรรษที่ 20 รัฐบาลหลายประเทศจึงเริ่มดำเนินนโยบายที่นำมาสู่การลดความเข้มงวดในการกำกับควบคุมการพนัน มีการเปิดเสรีให้กับเศรษฐกิจการพนันมากขึ้น

ปัจจุบันทั้งในทวีปยุโรป อเมริกาเหนือ และออสเตรเลีย กฎหมายที่มุ่งต่อต้าน หรือกำกับควบคุมการพนันอย่างเคร่งครัดได้ถูกปรับเปลี่ยน รัฐได้ดำเนินการปฏิรูปกฎหมายการพนัน อันเป็นแนวโน้มที่สัมพันธ์ไปกับการขยายตัวของชนชั้นกลางและจริยธรรมของผู้บริโภคที่เปลี่ยนแปลงไปในสังคมทุนนิยม ท่าทีของรัฐและสังคมที่มีต่อการพนันได้ปรับเปลี่ยนไปอย่างลึกซึ้งกว้างขวาง การพนันกลายเป็นอุตสาหกรรมเชิงพาณิชย์ระดับโลกและเป็น “วัฒนธรรมสมัยนิยม” เป็นกระแสหลักของการใช้เวลาพักผ่อนหย่อนใจ (leisure culture) ของผู้คน

ธุรกิจการพนันสร้างมูลค่าทางเศรษฐกิจคิดเป็นหลายพันล้านให้กับอุตสาหกรรมบันเทิงและวัฒนธรรมการพักผ่อนหย่อนใจของโลก ท่ามกลางบรรยากาศดังกล่าว กิจกรรมการพนันจึงกลายมาเป็นเรื่องที่ถูกกฎหมายและชอบธรรมมากขึ้น หลายประเทศ ในสังคมตะวันตก สินค้าและบริการเกี่ยวกับการพนันเป็นสิ่งที่ผู้คนเข้าถึงได้ง่าย และเป็นที่ยอมรับบริโภคกัน ตัวอย่างรูปธรรมที่อาจใช้เป็นตัวชี้วัดได้ คือการที่คาสิโนซึ่งเคยดำเนินการและผูกขาดโดยกลุ่มอิทธิพลในทวีปอเมริกาเหนือ ปัจจุบันได้กลายมาเป็นธุรกิจที่จดทะเบียนในตลาดการเงินและมีกลุ่มผู้บริหารผู้ถือหุ้นใหญ่จากนานาชาติ สำหรับหลายประเทศ การพนันกลายเป็นกิจกรรมพักผ่อนหย่อนใจในวิถีการดำเนินชีวิตของคนต่างกลุ่มในสังคม ไม่ว่าจะโดยวัยรุ่น คนหนุ่มสาว ผู้หญิง และชนชั้นกลางในเมืองใหญ่ อย่างไรก็ตามในอีกหลายประเทศ การเล่นเกมและการเล่นพนันก็ยังถูกมองว่าเป็นกิจกรรม “สีเทา” อยู่ระหว่างเรื่องของพฤติกรรมที่ถูกและผิดกฎหมาย แม้แต่ในประเทศที่การพนันแทบทุกชนิดถูกทำให้ถูกกฎหมาย (หมายถึงมีการจัดระเบียบและกำกับควบคุมโดยรัฐ) การเล่นพนันก็ยังถูกมองว่าเป็นเรื่องของความผิดบาป และมีการตีตราทางสังคม เช่น การพนันเป็นเรื่องของคนข้างถนน เป็นอาการของโรคชนิดหนึ่งที่เรียกว่า “การติดพนัน” กลายเป็นคนที่ล้มเหลว การพนันจึงมักจะเป็นสิ่งที่อยู่บนเส้นแบ่ง รอยต่อระหว่างอาชญากรรมกับความบันเทิง ไม่ว่าจะถูกหรือผิดกฎหมาย การพนันยังคงถูกมองว่าเป็นเรื่องที่เกี่ยวข้องกับอาชญากรรมและปัญหาสังคม

ในช่วง 3 ทศวรรษที่ผ่านมา ความหมายและการรับรู้เกี่ยวกับการพนันในโลกตะวันตกถูกปฏิรูปปรับเปลี่ยนไป จากกิจกรรมที่สังคมให้ค่าว่า ผิดบาป พัวพันไปกับศีลธรรมสังคม การพนันกลายมาเป็นกิจกรรมความบันเทิงชนิดหนึ่งของผู้บริโภค การเปิดเสรีเชิงอุตสาหกรรมพาณิชย์และการที่รัฐลดความเข้มงวดการกำกับควบคุม ควบคู่ไปกับการเติบโตของวัฒนธรรมบริโภคนิยมได้ช่วยค้ำจุนสนับสนุนให้การพนันกลายเป็นกิจกรรมเพื่อพักผ่อนหย่อนใจ แนวโน้มดังกล่าว สอดคล้องไปกับการที่สังคมสมัยใหม่ได้สถาปนาและสร้างความหมายต่อสิ่งที่เรียกว่า “ความเสี่ยง” ให้กลายเป็นหลักการสำคัญ หรือเงื่อนไขพื้นฐานของการดำเนินชีวิตของผู้คนในโลกยุคปัจจุบัน (กล่าวคือ ความเสี่ยงกลายเป็นเรื่องปกติจำเป็น ที่ต้องได้รับการจัดการ เช่น การที่ชนชั้นกลางมีความคิดต่อ การซื้อประกันรถยนต์ การทำประกันชีวิต หรือ

ประกันอุบัติเหตุ อัคคีภัยนั้นเป็นสิ่งจำเป็น) การเติบโตของอุตสาหกรรมพนันออนไลน์ จะว่าไปจึงเป็นเรื่องเดียวกันกับการแพร่กระจายเชิงพื้นที่ การขยายตัวของสังคมเสี่ยง และโลกาภิวัตน์ทางการเงิน เศรษฐกิจ วัฒนธรรม อันเป็นผลมาจากการปฏิวัติเทคโนโลยีการสื่อสาร อินเทอร์เน็ต และสื่อดิจิทัล

2.2 พนันกีฬา และการพนันออนไลน์

ปัจจุบันการพนันได้กลายมาเป็นอุตสาหกรรมระดับโลก คิดเป็นมูลค่าเชิงเศรษฐกิจประมาณ 0.6% ของมูลค่าการค้าโลกทั้งหมด และในจำนวนนี้ “พนันกีฬา” (Sport Betting) ถือเป็นสัดส่วนสำคัญของการพนันทั้งหมด โดยมีมูลค่าที่คิดเป็นผลกำไร ราวๆ 1 ใน 7 ของธุรกิจอุตสาหกรรมพนัน

ในต่างประเทศ พนันกีฬา มักเป็นกิจการที่ดำเนินการอย่างถูกกฎหมาย ซึ่งหมายถึง การวางเดิมพัน (wagering) ใช้เงินทำนายผลการแข่งขันกีฬาชนิดต่างๆ กับบริษัทรับแทงพนัน (หรือเจ้ามือ) ที่ได้รับอนุญาต ซึ่งจะเป็นผู้กำหนดประเภทกีฬาและรูปแบบการพนัน ราคาพนัน การวางเดิมพัน (ภายใต้การกำกับควบคุมและตามที่ได้รับอนุญาต) ไม่ว่าจะในระดับท้องถิ่น (เช่น การแข่งขันชกมวย หรือการแข่งขันม้า ที่ในกรณีของประเทศไทยก็ได้รับอนุญาต) ระดับชาติ (เช่น รักบี้ Footies ของออสเตรเลีย) และระดับนานาชาติ (เช่น การแข่งขันฟุตบอล คลิกเก็ต เทนนิส รถแข่ง และกีฬาชนิดอื่นๆ) ด้วยเหตุที่การเล่นพนันกีฬา ดังกล่าวต้องวางเดิมพันกับเจ้ามือ ซึ่งมีทั้งที่เป็นร้านรับแทงพนันโดยตรง (หรือ bookmaker ที่ในสังคมไทยอาจเรียกว่า “โต๊ะพนันบอล” ที่เปิดอย่างผิดกฎหมาย) หรือร้านค้ารายย่อยทั่วไปที่รับแทงพนันได้ หรือ “ตัวแทน” ของบริษัทเจ้ามือรับแทงพนัน การพนันกีฬาโดยพื้นฐานจึงเกี่ยวข้องไปกับการติดต่อสื่อสารและอุตสาหกรรมสื่อกีฬาโดยตรง

ก่อนที่จะมีการเล่นพนันออนไลน์ (จะขยายความข้างหน้า) การวางเดิมพัน หรือแทงพนันกีฬา มักมีแบบแผนและรูปแบบที่ดำเนินไปตาม “รูปแบบการพนันดั้งเดิม” (ดังที่กล่าวมาข้างต้นแทบทั้งสิ้น) กล่าวคือ เริ่มจากการที่ผู้เล่นเดินทางไปวางเดิมพัน แทงพนันผ่านโต๊ะพนัน หรือร้านค้าตัวแทน หรืออาจแทงพนันผ่านการติดต่อทางโทรศัพท์กับ “ตัวแทน” ต่อมาเมื่อมีเครือข่ายอินเทอร์เน็ตแพร่กระจายเพิ่มมากขึ้น โดยเฉพาะนับจากต้นศตวรรษที่ 21 เป็นต้นมา การเล่นพนันกีฬาจึงเริ่มเคลื่อนย้ายเข้าสู่พื้นที่ พนันออนไลน์ โดยเริ่มแรกเป็นการเล่นพนันผ่านเว็บไซต์รับแทงพนัน ที่เปิดระบบขึ้นผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต (Hing, Russell, Vitastas and Lamont 2015: 626.) อย่างไรก็ตาม การเกิดขึ้นของเครือข่ายอินเทอร์เน็ต นอกจากจะสร้าง “ระบบนิเวศแบบใหม่” ของการสื่อสารและการพนันออนไลน์ขึ้น ยังได้สร้างการพนันรูปแบบใหม่ให้เกิดขึ้นอย่างแตกต่างหลากหลาย จนทำให้หลายประเทศทั่วโลก เช่น ในกลุ่มประเทศสหภาพยุโรป อังกฤษ และออสเตรเลีย ได้บัญญัติกฎหมายขึ้น (ดูรายละเอียดข้างหน้า) มากำกับควบคุมและทำให้การพนันกีฬาออนไลน์กลายเป็นกิจกรรมที่ถูกกฎหมาย ทั้งนี้การทำให้การพนันออนไลน์ถูกกฎหมายโดยพื้นฐานก็เพื่อที่จะใช้ “กฎหมาย” และนโยบายมาตรการต่างๆ ของรัฐ ดำเนินการสร้างกลไกและบังคับใช้กฎหมาย

กำกับ ตรวจสอบ ควบคุม ให้กิจการการเล่นพนันโปร่งใส เป็นธรรม และไม่มีแทรกแซงองค์การกีฬา ระบบการจัดการแข่งขันกีฬาอาชีพประเภทนั้นๆ

ท่าทีของรัฐบาลในประเทศตะวันตกเหล่านี้ที่มีต่อการพนันออนไลน์ และพนันกีฬา ตั้งอยู่บนหลักการที่ว่า การกำกับควบคุมการพนันออนไลน์นั้น แม้จะเป็นเรื่องยากลำบากในการบังคับใช้กฎหมาย และการกำกับดูแล ทว่าประโยชน์ของการที่รัฐสามารถเข้าไปกำกับควบคุมดูแลการพนันออนไลน์ได้นั้นก็คือ การลดความรุนแรงของปัญหาที่จะเกิดขึ้นจากการพนันให้เบาบางลง และการที่รัฐนั้นจะได้ประโยชน์จากการจัดเก็บภาษี (Gainsbury, Russeel, Hing, Wood, Lumanma and Blaszczynski 2013) และค้นคว้าได้เหล่านั้นกลับสู่สังคมในรูปแบบต่างๆ เช่น การตั้งมูลนิธิให้ความช่วยเหลือสนับสนุนวงการค้ากีฬาอาชีพ หรือการส่งเสริมกิจกรรมสาธารณกุศลต่างๆ

ท่าทีของรัฐบาลส่วนใหญ่ที่มีต่อ “พนันกีฬา” ก็คือการพนันกับการแข่งขันกีฬานั้นเป็นสิ่งที่ดำรงคงอยู่คู่กัน การเล่นพนันกีฬาสำหรับผู้คนจำนวนมากไม่น้อยในสังคม จึงถือเป็นกิจกรรมที่เป็นไปเพื่อความบันเทิง และแน่นอนว่าก็หวังผลรางวัลจากการวางเดิมพันนั้นๆ ด้วย พนันกีฬาเป็นส่วนหนึ่งที่เกิดขึ้นในช่วงเวลาของการพักผ่อนหย่อนใจ และด้วยเหตุนี้กลายเป็นกิจกรรมที่เป็นที่นิยมของผู้คนนับล้านทั่วโลก เพราะการเล่น “พนันกีฬา” นั้นมีลักษณะของการผสมผสานกันระหว่าง การวางเดิมพัน (ทำนายผลการแข่งขัน) และติดตามชมเกมการแข่งขันกีฬาที่พวกเขาชื่นชอบไปพร้อมๆ กัน ไม่ว่าจะผ่านการบริโภคสื่อ การเข้าถึงทางเครือข่ายอินเทอร์เน็ต หรือแอปพลิเคชันบนโทรศัพท์มือถือก็ตามตัว

พนันกีฬานั้นคือธุรกิจที่มีมูลค่าโดยรวมมากมายนานาชาติ ดังปรากฏผ่านรายงานที่ตีพิมพ์เผยแพร่ของคณะกรรมการกำกับควบคุมการพนันของสหราชอาณาจักร (UK Gambling Commission 2009) ในสายตาของนักเศรษฐศาสตร์ พนันกีฬา ถือเป็นธุรกิจที่ต้องดำเนินการโดยเอกชน (ที่รับใบอนุญาต หรือสัมปทานจากรัฐ) เป็นอุตสาหกรรมความบันเทิงที่เกี่ยวข้องไปกับวัฒนธรรมการบริโภคสื่อ การใช้เวลาว่าง และการพักผ่อนหย่อนใจของผู้คน การทำให้พนันกีฬาเป็นธุรกิจในตัวของมันเอง จึงถือเป็นสิ่งสำคัญ (Ian S. Blackshaw 2012. 1-8.)

กล่าวได้ว่า ปัจจุบันท่าทีของรัฐบาลสมัยใหม่ในต่างประเทศส่วนใหญ่ ที่มีต่อการเล่นพนันกีฬา (ซึ่งปัจจุบันเกือบทั้งหมดกลายเป็นกิจกรรมที่เกิดขึ้นในโลกของเครือข่ายการสื่อสารออนไลน์) ก็คือ พนันกีฬานั้นก็เหมือนกับกิจกรรมอื่นๆ ของมนุษย์ ที่หากไม่มีการกำกับควบคุม ย่อมเปิดโอกาสให้มีการคอร์รัปชัน หรือการแทรกแซงทั้งในระดับปัจเจก (คือนักกีฬา) และระดับองค์กร (กรรมการตัดสิน) เช่น การจ้างล้มบอล การกำหนดผลการแข่ง ที่มาจากกลุ่มผู้มีอิทธิพล เจ้ามือร้านพนัน บริษัทรับพนัน หรือกลุ่มบริษัทนายทุนที่เกี่ยวข้องพัวพัน จนไปถึงตัวนักกีฬาเองและกรรมการผู้ตัดสิน ที่เห็นแก่ผลประโยชน์ส่วนตนประพฤติไปทางที่ผิด

ในแง่นี้ การจัดการความสัมพันธ์ระหว่างองค์กรที่กำกับการค้ากีฬา กับวงการธุรกิจการพนัน ในสังคมหนึ่งๆ จึงเป็นเรื่องสำคัญ แม้ความสัมพันธ์ระหว่างสถาบันวัฒนธรรมทั้งสองจะเป็นไปในลักษณะที่ย้อนแย้ง

กล่าวคือต่างต้องพึ่งพาอาศัยกัน แต่ก็ไม่สามารถที่จะกลายเป็น “ระบบ” ที่เป็นอันหนึ่งอันเดียวกันได้ อย่างไรก็ตามปัญหาที่มักเกิดขึ้นในความเป็นจริงก็คือ ความสัมพันธ์ที่ไม่ลงรอยกัน ทว่าต่างต้องพึ่งพาอาศัยกัน ระหว่าง วงการกีฬากับวงการพนันนั้น มักนำไปสู่แนวโน้มที่ฝ่ายใดฝ่ายหนึ่งจะมีอิทธิพลเหนือกว่าฝ่ายหนึ่ง หรือดำเนินการแทรกแซงอีกฝ่ายหนึ่งเสมอ เช่น การลือคผลการแข่งขัน (match fixing) ทั้งนี้เพราะผลการแข่งขันนั้นเกี่ยวพันไปกับการออกราคาพนันขั้นต่อของเจ้ามือ (ที่มักจะสอดคล้องไปกับผลการแข่งขันที่รู้ว่าจะเกิดขึ้น) การลือคผลการแข่งขัน จึงมักจะเป็นสิ่งที่ปรากฏอยู่ในแวดวงวงการกีฬาสมัยใหม่ (เช่น ฟุตบอลกับการล้มบอล นักมวยกับ “การล้มมวย”)

กล่าวได้ว่า “กีฬากับการพนัน” (Sport and Gambling) นั้นแยกออกจากกันได้อย่างยิ่ง ทว่า (เมื่อต่างเป็นธุรกิจอุตสาหกรรม) ต่างก็จำเป็นต้องอาศัยกันและกันและอีกทั้งยังมีลักษณะร่วมกันคือ ต่างต้องอาศัยกฎระเบียบ กฎหมายเพื่อสร้างความเป็นมืออาชีพ (Professionalization) “ความเป็นธุรกิจ” และลักษณะของความเป็นกลไกเชิงสถาบันเพื่อสร้าง “ความไว้วางใจกัน” ด้วยเหตุนี้ นโยบายต่างๆ ของรัฐและการบัญญัติกฎหมายขึ้นเพื่อกำกับควบคุมการพนันออนไลน์ในปัจจุบัน ในตัวของมันเองจึงถือเป็นกลไกสำคัญที่จะพยายามกำกับควบคุมให้ “กีฬาและการพนัน” นั้นเป็นกิจกรรมเชิงธุรกิจ ที่ควรต้องดำเนินควบคู่กันไปอย่างเปิดเผย เป็นธรรม เน้นความโปร่งใส และเป็นอิสระจากกัน

รายงานการวิจัยนี้ (ซึ่งยังมีข้อจำกัดทั้งเงื่อนไขเวลาและการเข้าถึงข้อมูลเอกสาร ตลอดจนนโยบายของรัฐที่แตกต่างกันในต่างประเทศ) จะพยายามนำเสนอทบทวนเพิ่มเติมเกี่ยวกับนโยบายการกำกับควบคุมการพนันกีฬาของรัฐ โดยเฉพาะกลุ่มประเทศต่างๆ ในภูมิภาคเอเชีย-แปซิฟิก (Asia-Pacific) ที่เน้นเป็นกรณีศึกษา และบทอภิปรายสรุปแนวทางการพิจารณาเชิงนโยบายต่อการกำกับควบคุมการพนันกีฬาออนไลน์ในสังคมไทย

2.3 การพนันออนไลน์ และการกำกับควบคุมของรัฐ

ปัจจุบันการเติบโตอย่างรวดเร็วของการพนันออนไลน์ที่รัฐพยายามควบคุมในสังคมตะวันตก อาจดูได้จากสัดส่วนของประชากรราวๆ 80-99% ในสังคมลัทธิบริโภคนิยม หรือพัวพันกับกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับการพนันเสี่ยงโชค การแพร่กระจายของเทคโนโลยีการสื่อสารทางไกล ในรูปแบบของเครือข่ายอินเทอร์เน็ต โทรศัพท์มือถือ ทีวีดิจิทัล สิ่งเหล่านี้คืออุปกรณ์ที่เป็นเสมือนกลไกขับเคลื่อนการเข้าถึงการพนันได้ง่าย อย่างไรก็ตาม กล่าวได้ว่าการแพร่กระจายของการพนันออนไลน์ไปทั่วโลกนั้น ก็ได้มีลักษณะเป็นสากล หรือเปลี่ยนแปลงกลายเป็นแบบเดียวกันไปหมด ในโลกยุคปัจจุบันการพนันออนไลน์คืออุตสาหกรรมขนาดใหญ่หลายพันล้านที่มีการขยายตัวอย่างต่อเนื่อง นอกจากนี้จะเกี่ยวพันกับการจัดเก็บภาษี รายได้แก่รัฐจำนวนมาก การพนันออนไลน์ยังกลายเป็นพื้นที่บันเทิงใหม่ที่คนจำนวนมากเข้าถึงได้ง่ายและมีชีวิตเกี่ยวข้อง ในฐานะที่เป็นอุตสาหกรรมใหม่ในศตวรรษที่ 21 นโยบายกำกับควบคุมของรัฐตามแบบเดิมใน

หลายประเทศมักไม่ประสบความสำเร็จที่จะต่อการกับการพนันที่เกิดขึ้นบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต หลายๆ ประเทศยังแทบที่จะไม่มีการคิดถึงกฎหมายที่จะได้ต่อการขยายตัวของการพนันออนไลน์ ขณะที่ในอีกหลายประเทศยังคงแค่เพียงคิดที่จะจัดระเบียบและจัดการการพนันรูปแบบใหม่บนเครือข่ายอินเทอร์เน็ตบนพื้นฐานของกฎหมายเก่าที่เป็นเรื่องของ “การพนันบนดิน” (Land based Gambling)

รัฐหลายประเทศเริ่มดำเนินนโยบายการออกกฎหมาย และการกำกับควบคุมการพนันออนไลน์ ทว่าในแต่ละประเทศก็มีนโยบายการกำกับควบคุมการพนันที่แตกต่างกันหลากหลาย เช่น ในสหรัฐอเมริกา ขณะที่รัฐบาลกลางยังคงมีนโยบายใช้กฎหมายต่อต้านการพนัน (Prohibitionist) แต่ในระดับมลรัฐเริ่มมีการออกกฎหมายใหม่ที่จะจัดระเบียบ หารายได้จากธุรกิจการพนัน (ด้วยการเก็บภาษี สัมปทาน) หรือ ดำเนินมาตรการให้การพนันออนไลน์เป็นสิ่งที่อยู่ภายใต้การกำกับควบคุมตามกฎหมาย ในกรณีของประเทศออสเตรเลีย การพนันออนไลน์ (ที่ไม่ได้รับใบอนุญาต) ยังถือเป็นสิ่งที่ผิดกฎหมายในเขตแดนอธิปไตย กระนั้นรัฐบาลออสเตรเลียก็มีนโยบายต่อการพนันกีฬาออนไลน์ ซึ่งถูกทำให้เป็นสิ่งที่ถูกกฎหมาย ตั้งแต่ปี 1996 เป็นต้นมา ในขณะที่หลายๆ ประเทศพยายามที่จะออกกฎหมายควบคุมการพนันออนไลน์ ผ่านการให้ใบอนุญาตและการกำกับควบคุมบริษัท หรือองค์กรที่ได้รับอนุญาตให้ดำเนินกิจการในประเทศของตน การปรากฏขึ้นของเว็บไซต์การพนันที่อยู่นอกเขตแดนอธิปไตยของประเทศ และการที่กฎหมายของประเทศนั้นๆ ไม่สามารถเอาผิดบริษัทพนัน ผู้ให้บริการการพนันออนไลน์จากนอกประเทศนั้นได้ กลายเป็นปัญหาการควบคุมการพนันออนไลน์ ช่องว่างที่เกิดขึ้นนี้ มีแนวโน้มที่จะนำไปสู่การเอารัดเอาเปรียบ (ระหว่างองค์กรมิชชันนารี หรือบริษัทพนันกับลูกค้าผู้ใช้บริการ) และนำไปสู่ปัญหาอาชญากรรมและความรุนแรงในสังคม

การเติบโตของเครือข่ายการสื่อสารข้ามทวีปและจำนวนผู้ใช้อินเทอร์เน็ตที่ขยายตัวเพิ่มขึ้นอย่างรวดเร็วทั่วโลก ตลอดจนอุปกรณ์สื่อดิจิทัล ทำให้อินเทอร์เน็ตกลายเป็นทั้งสื่อสาธารณะ และกลไกการค้าของโลกยุคเสรีนิยมใหม่ อินเทอร์เน็ตคือจุดเปลี่ยนสำคัญที่สนับสนุน หรือก่อให้เกิดกิจกรรมการพนันออนไลน์ ว่ากันว่า การคิดค้นโปรแกรมการเล่นเกมนันครั้งแรกโดย Microgaming ในปี 1994 และการคิดค้นเทคโนโลยีการเข้ารหัสสื่อสาร ซึ่งทำให้การแลกเปลี่ยนเงินตราออนไลน์เกิดขึ้นได้ในปี 1995 โดย Cryptologic ทำให้บริษัทพนันชื่อ InterCasino ซึ่งมีฐานตั้งอยู่ในหมู่เกาะ Antigua ทางแถบทะเลแคริบเบียน กลายเป็นเว็บไซต์การพนันทางอินเทอร์เน็ตรายแรกที่ก่อตั้งขึ้น ในเดือนมกราคม 1996 (Williams and Wood 2007) ก่อนหน้านั้นบริษัทพนันกีฬา เช่น Ladbrokes Intertop Casino and Sports Book ได้เริ่มให้บริการแทงพนันผ่านเว็บไซต์และบริการโทรศัพท์ สำหรับนักพนันสามารถใช้ติดต่อวางเดิมพันได้แล้ว และขณะเดียวกันก็เริ่มมีการเปิดให้บริการเล่นเกมการพนันฟรีแก่ผู้ใช้อินเทอร์เน็ต ส่วนการเล่น ลอตเตอรี่ออนไลน์นั้น การซื้อขายออนไลน์แห่งแรก เกิดขึ้น (ในเดือนกันยายน 1993) ดำเนินการโดย Swiss Lottery

ในปี 1996 ซึ่งเป็นช่วงเริ่มต้นของพนันออนไลน์ ปรากฏรายงานมีเว็บไซต์พนันออนไลน์เปิดขึ้นประมาณ 15 แห่ง ทว่าเพิ่มเป็น 200 แห่งทันทีในปีถัดไป โดยเฉพาะการพนันกีฬา (sport betting) พนันม้า

แข่ง (race) และการเล่นคาสีโน ซึ่งมีบริษัทตั้งขึ้นทั้งในแถบทะเลแคริบเบียน อเมริกากลาง ยุโรป และ ออสเตรเลีย ในช่วงแรกนั้นกลุ่มผู้ประกอบการซึ่งพยายามมองหาข้อได้เปรียบจากการที่รัฐทั่วโลกยังออก ใบอนุญาตที่จำกัด การเก็บภาษีที่ต่ำ จนไปถึงเรื่องของการบังคับใช้กฎหมายที่ยืดหยุ่นในบางประเทศ พวกเขาจึงมุ่งไปที่แถบอเมริกากลาง ไม่ว่าจะเป็นสาธารณรัฐโดมินิกัน คอสตาริกา ปานามา เป็นต้น

ในสหราชอาณาจักร กลุ่มผู้ประกอบการบริษัทพนันบนดินได้เริ่มขยายบริการของตนไปสู่โลกออนไลน์ในปี 1996 โดยเริ่มจากบริษัท Euro Bet ซึ่งให้บริการพนันม้าแข่งและพนันกีฬา ตามด้วยบริษัท พนัน William Hill ในปี 1998 และ Ladbrokes ในปี 2000 ในขณะที่ในออสเตรเลีย บริษัท Centre Bet คือ ผู้ได้รับใบอนุญาตเปิดให้บริการแทงพนันกีฬาในปี 1996 และสองสามปีต่อมา มีอีกอย่างน้อย 13 บริษัท ที่ได้รับใบอนุญาตประกอบการพนันกีฬาอย่างถูกกฎหมายในเขตรัฐทั้ง 6 ของประเทศออสเตรเลีย คือ Australian Capital Territory, New South Wales, Victoria, Queensland, Adelaide, Tasmania, Northern Territory

ในขณะที่ตามภูมิภาคอื่นๆ ของโลก เว็บไซต์พนันออนไลน์ได้เติบโตขึ้นอย่างก้าวกระโดดจาก 250 รายในปี 1999 กลายเป็น 1,800 รายในปี 2002 ซึ่งโดยส่วนใหญ่เป็นเว็บไซต์ที่ได้รับใบอนุญาตให้เปิด บริการเล่นพนันกีฬาและคาสีโน ขณะเดียวกันลอตเตอรี ไพกเกอร์ และบิงโกออนไลน์ ก็เติบโตขึ้นอย่างรวดเร็วเช่นกัน ในสหรัฐอเมริกาไพกเกอร์ออนไลน์กลายเป็นที่การพนันที่นิยมอย่างมาก โดยเฉพาะเมื่อมีการถ่ายทอดสดการชิงรางวัลทางโทรทัศน์ในปี 2003

อุตสาหกรรมการพนันออนไลน์ กลายเป็นกิจการระดับโลก นอกจากจะแพร่กระจายอย่าง กว้างขวาง ยังเป็นอุตสาหกรรมที่มีมูลค่าขนาดใหญ่มาก กล่าวคือ วงการพนันออนไลน์นั้นประกอบไปด้วย เว็บไซต์พนันออนไลน์ที่ได้รับใบอนุญาตอย่างถูกกฎหมาย มีไม่น้อยกว่า 2,300 ราย ซึ่งแยกเป็นคาสีโน 798 ราย, ไพกเกอร์ 474 ราย, พนันกีฬา 350 ราย, พนันอัตราแลกเปลี่ยนเงินตรา 13 ราย, เว็บพนันบิงโก 347 ราย, การพนันเกมอาศัยทักษะ 31 ราย, ลอตเตอรีออนไลน์ 94 ราย, Backgammon 8 ราย, Mahjong and Rummy 17 ราย (Casino city 2013) ข้อมูลยังยืนยันว่า การพนันกีฬา Sport Betting คือรูปแบบของการ พนันออนไลน์ที่เป็นที่นิยมมากที่สุด โดยคิดเป็นสัดส่วน 41.5% ของอุตสาหกรรมการพนันออนไลน์ในปี 2012 (Market Line 2013) ขณะที่คาสีโนและไพกเกอร์นั้นคิดเป็น 18.6% การพนันทางอินเทอร์เน็ต 11.5% บิงโกออนไลน์ 5.9% การพนันเกม หรือการเล่นเกมส์สังคม (Social gaming) 5.2% และการพนันชนิดอื่นๆ รวม 17.3%

บริษัทพนันออนไลน์ที่ใหญ่ที่สุดในโลก (ข้อมูลในปี 2012) คือ BwinParty Digital Entertainment (Bwin) มีสัดส่วนคิดเป็น 3.2% ของอุตสาหกรรมการพนันออนไลน์ทั้งหมด ในขณะที่ Betfair และ William Hill คือบริษัทพนันกีฬาที่มีมูลค่ารวมรองลงมา ซึ่งมีสัดส่วนเป็น 1.9% บริษัทพนันเหล่านี้ล้วนเกี่ยวข้องกับ วงการฟุตบอล หรือ การให้บริการเล่นพนันบอล เช่น Bwin เป็นสปอนเซอร์ใหญ่ให้กับทีมฟุตบอล Real

Madrid ของสเปน และ Bayern Munich ของประเทศเยอรมัน ทั้งสองสโมสร นอกจากจะเป็นสโมสรฟุตบอลชั้นนำในยุโรป ล่าสุดยังเป็นทีมใหญ่ที่ได้แชมป์ลีกอาชีพสูงสุดของประเทศด้วย

การพนันออนไลน์ถือเป็นอุตสาหกรรมซึ่งมีพลังดึงดูดและนำลงทุน นอกจากรายได้มหาศาล วงการอุตสาหกรรมบันเทิงและพักผ่อนหย่อนใจ ยังยอมรับกันว่าการเปิดเว็บไซต์พนันออนไลน์เป็นธุรกิจที่ใช้เงินลงทุนน้อยกว่าการให้บริการการพนันบนดิน เช่น การเปิดคาสิโน (บนดินแห่งหนึ่ง) อาจจำเป็นต้องใช้เงินลงทุนราว 300 ล้านดอลลาร์ และพนักงานนับพัน ในทางตรงกันข้าม การทำธุรกิจการพนันออนไลน์ อาจต้องการเงินลงทุนเพียง 1% จากมูลค่าที่ลงทุนในการเปิดคาสิโนบนดินดังกล่าว กล่าวโดยสรุปอุตสาหกรรมพนันออนไลน์กำลังเติบโตอย่างมาก ควบคู่ไปกับการขยายตัวของอุตสาหกรรมนี้ประชากรโลกส่วนใหญ่ก็มีโอกาสที่จะเข้าถึงเว็บไซต์พนันออนไลน์ได้มากขึ้นตามไปด้วย ไม่ว่าจะเป็นการที่เครื่องคอมพิวเตอร์ราคาถูกลง เครือข่ายการสื่อสารอินเทอร์เน็ตเข้าถึงได้ง่ายและสะดวกกับผู้ใช้มากขึ้นด้วย การแพร่กระจายของอุปกรณ์ เช่น สมาร์ทโฟน ยังได้เพิ่มโอกาสให้กับผู้บริโภค สามารถเข้าสู่วงการพนันออนไลน์ โดยไม่จำเป็นต้องระบุตัวตนจริง ไม่ว่าจะเล่นพนันจากบ้าน ที่ทำงาน หรือที่ไหนในโลก การคาดการณ์จำนวนคนที่เล่นพนันออนไลน์ที่แท้จริงน่าจะเป็นเรื่องยากที่เราจะประมาณการณได้ อย่างไรก็ตามอาจจะกล่าวได้ว่า ราวๆ 1-30% ของกลุ่มผู้ใหญ่วัยทำงานใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อเล่นพนันออนไลน์

เมื่อพิจารณาจากแนวโน้มผู้ใช้บริการอินเทอร์เน็ตทั่วโลก พบว่าภูมิภาคเอเชียแปซิฟิกมีสัดส่วนของมูลค่าจากอุตสาหกรรมพนันออนไลน์มากที่สุด คือ 36.1% ขณะที่ในยุโรปมีสัดส่วนเป็นอันดับสองรองลงมา คือ 34% ของตลาดการพนันทางอินเทอร์เน็ต ส่วนในสหรัฐอเมริกาคิดเป็น 16.4% ในแอฟริกาและตะวันออกกลาง คิดเป็น 13.5%

กล่าวโดยย่อ ความนิยมในการเล่นพนันออนไลน์นั้นเติบโตขึ้นอย่างต่อเนื่องในกลุ่มผู้บริโภค (โดยเฉพาะในทวีปเอเชียและแปซิฟิก) ส่วนหนึ่งเพราะอุตสาหกรรมพนันออนไลน์เอง นอกจากจะสามารถให้บริการการเล่นพนันได้ตลอด 24 ชั่วโมง หรือการที่ “พื้นที่พนันออนไลน์” เข้าถึงได้ง่าย และปัจจุบันเป็นการเล่นพนันอย่างมีปฏิสัมพันธ์ กล่าวอีกอย่างหนึ่ง การพนันออนไลน์ นั้นโดยรากฐานวางอยู่บนหลักการพื้นฐาน 3 ประการ คือ

1. เป็นรูปแบบการเล่นพนันที่เข้าถึงได้ง่าย (Accessibility)
2. ไม่จำเป็นต้องวางเดิมพัน หรือใช้เงินเยอะ ทว่าเล่นได้ง่าย (Affordability) และที่สำคัญที่สุด
3. ผู้เล่นพนันไม่จำเป็นต้องระบุตัวตนจริง (Anonymity) แต่สามารถปกปิด ปลอมตัว กลบเกลื่อน เพื่อหนีข้อครหาเชิงศีลธรรม หรือการจับกุมได้

ด้วยเหตุที่กระแสความนิยมที่ผู้คนมีต่อการพนันและความบันเทิงออนไลน์ ซึ่งมีการเติบโตอย่างต่อเนื่อง ตลาดการเล่นเกมออนไลน์ (ซึ่งนอกจากจะเป็นการพนันชนิดหนึ่ง ในหลายประเทศเกมออนไลน์ยังมีการพนันแฝงอยู่ในเกมนั้นด้วย – จะนำเสนอในบทถัดไป) ได้กลายเป็นธุรกิจอุตสาหกรรมที่ดึงดูดให้นักพัฒนาโปรแกรมซอฟต์แวร์ ผู้ประกอบการกิจการการพนันบนดิน คาสิโน และบริษัทตัวแทน จนรวมไปถึง

นักลงทุนรายใหม่ ให้เข้ามาดำเนินการต่อยอด จนมันกลายเป็นอุตสาหกรรมที่เติบโตอย่างรวดเร็วและ
สลั้บซึบซึอน

อย่างไรก็ตามการพัฒนาเปลี่ยนแปลงในเทคโนโลยีและการขยายตัวของอุตสาหกรรมการพนัน
ออนไลน์ดังกล่าวก็ไม่ได้เป็นสิ่งที่ประเทศต่างๆ และสังคมยอมรับอย่างไร้การตอบโต้ หรือตั้งคำถาม รว
ทศวรรษที่ผ่านมา มีการวิจัยจำนวนไม่น้อยที่นำเสนอและสะท้อนให้เห็นถึง ผลกระทบทางสังคม และปัญหา
ต่างๆ ซึ่งเกี่ยวข้องกับพัวพันไปกับการพนันออนไลน์ ไม่ว่าจะเป็นปัญหาทางเศรษฐกิจที่เป็นผลมาจากการพนัน
ออนไลน์ การติดพนัน การเล่นพนันในหมู่คนหนุ่มสาวและเยาวชน และปัญหาการก่ออาชญากรรมรูปแบบ
ใหม่ ปราบปรามการดังกล่าวนำไปสู่ข้อถกเถียงและความจำเป็นที่รัฐในประเทศต่างๆ จำต้องมีการคิดถึง
กลไกการกำกับควบคุม (Regulation) และมาตรการทางกฎหมาย (Legislation) เพื่อที่จะหาทางป้องกัน
และลดผลกระทบอันเป็นผลมาจากการพนันออนไลน์ ที่มีต่อความปลอดภัยของสังคมและระบบสุขภาพ
สาธารณะ (Public Health) ภายใต้เงื่อนไขการเปลี่ยนแปลงต่างๆ นี้เองที่เราเห็นจะว่ารัฐของบรรดาประเทศ
ต่างๆ ในโลกนี้กำลังดิ้นรนอย่างหนักที่จะหาทางออกกฎหมาย หรือการดำเนินมาตรการต่างๆ (ทั้งในทาง
เทคโนโลยีและนโยบายสาธารณะ) เพื่อกำกับควบคุมปริมาณของการพนันออนไลน์ที่ปัจจุบัน นอกจาก
จะกลายเป็นเรื่องนามธรรมจับต้องได้ยากมากขึ้น การพนันออนไลน์ยังดำรงอยู่เหนืออำนาจอธิปไตยและ
เขตแดนของชาติ ที่กฎหมายแบบดั้งเดิมไม่สามารถใช้บังคับได้ ปัญหาใหญ่ที่สุดของรัฐสมัยใหม่เลยก็คือ
กฎหมายการพนันที่แทบทุกประเทศใช้กันอยู่ทุกวันนี้ยังเป็นกฎหมายที่เกี่ยวข้องและวางอยู่บนหลักการของ
“การพนันบนดิน”

2.4 การโต้ตอบของรัฐต่อการขยายตัวของการพนันออนไลน์

สถานการณ์ในแวดวงการพนันออนไลน์ที่เป็นอยู่ในปัจจุบัน จึงกลายเป็นเรื่องของแต่ละประเทศมี
นโยบายและมาตรการตอบโต้ต่อการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นจากความก้าวหน้าของเทคโนโลยีและการ
ขยายตัวของอุตสาหกรรมการพนันออนไลน์ข้ามชาติ แตกต่างกันไป หลายประเทศยังแทบไม่มีกฎหมาย
ใดๆ ที่จะนำมาใช้ดำเนินการกับการพนันทางอินเทอร์เน็ต และด้วยเหตุนี้จึงกลายเป็นพื้นที่เป้าหมายของ
บรรดาผู้ประกอบการ (การพนันออนไลน์) ที่จะเข้ามาครอบงำดำเนินการธุรกิจพนันเพื่อแสวงหาผลประโยชน์
จากความกำกวมและลักลั่นของกฎหมายในประเทศนั้น ๆ ดังเช่นที่เกิดขึ้นกับกรณีของประเทศไทย (ที่เว็บ
พนันออนไลน์ โดยเฉพาะการพนันกีฬาฟุตบอลเปิดบริการอย่างเปิดเผย แต่ตำรวจไม่สามารถเอาผิดกับ
ผู้ประกอบการ หรือผู้เล่นพนันได้) ในขณะที่บางประเทศพยายามที่จะดำเนินมาตรการปิดกั้น (เช่นใช้
เทคโนโลยีปิดกั้นเครือข่ายอินเทอร์เน็ตของเว็บพนัน ผ่านการบังคับควบคุมผู้ให้บริการอินเทอร์เน็ต ISP)
และมีนโยบายต่อต้านปราบปรามห้ามการพนันออนไลน์ทุกรูปแบบ เช่น ในกลุ่มประเทศรัฐอิสลาม ที่
นอกจากจะต่อต้านและสั่งห้ามการเล่นพนันทุกรูปแบบอยู่แล้ว จึงรวมไปถึงการห้ามเล่นการพนันทาง

อินเทอร์เน็ตด้วย ทว่าในทางกลับกันในอีกหลายประเทศ (คือในยุโรปและออสเตรเลีย) รัฐบาลอนุญาตให้มีการพนันออนไลน์เกิดขึ้นได้ ไม่ว่าจะโดยการที่รัฐเข้าไปกำกับควบคุมผ่านการให้ใบอนุญาต หรือการปล่อยให้เป็นเรื่องของกลไกตลาดการค้าเสรีที่จะควบคุมตัวมันเอง (ผ่านเรื่องการแข่งขัน การลงทุน การขาดทุน การได้กำไร) ในเงื่อนไขนี้โดยทั่วไปรัฐบาลของหลายประเทศ (เช่น อังกฤษ และออสเตรเลีย) มักจะอนุญาตและกำกับควบคุมให้ธุรกิจการพนันออนไลน์บางชนิด (คือพนันกีฬาในประเทศออสเตรเลีย) ดำเนินการต่อไปได้ ในขณะที่การพนันออนไลน์อีกหลายประเภท (ทั้งที่ให้บริการและเล่นนอกเขตอธิปไตยของรัฐ) เป็นสิ่งที่ถูกห้าม และเชื่อมโยงไปกับเรื่องของปัญหาการกระทำผิดและการก่ออาชญากรรม

หลายประเทศดำเนินการมาตรการทางเทคโนโลยีและมีนโยบายตามกฎหมายห้ามไม่ให้พลเมืองของตนเองเข้าถึงเว็บไซต์พนันออนไลน์ที่ทั้งตั้งอยู่ในประเทศและมาจากนอกประเทศ เช่น ประเทศจีนใช้โปรแกรม The Great Wall ปิดกั้นและควบคุมการเข้าถึงเครือข่ายอินเทอร์เน็ตนอกประเทศของประชาชน พลเมืองจีนในพื้นที่แผ่นดินใหญ่ ในขณะที่บางประเทศปล่อยให้พลเมืองเข้าถึงเว็บไซต์พนันออนไลน์ที่มีแม่ข่ายและบริษัทจดทะเบียนอย่างถูกกฎหมายตั้งอยู่นอกประเทศของตนได้ แต่พยายามออกกฎหมายและบังคับใช้ห้ามไม่ให้ประชาชนของตนเองเล่นพนันออนไลน์ และถือว่าเป็นเรื่องผิดกฎหมาย เช่น ในกรณีของประเทศสิงคโปร์ การพนันเล่นได้เฉพาะในคาสิโนที่รัฐอนุญาตเท่านั้น กระนั้นในบรรดาประเทศที่มีการอนุญาตให้เล่นการพนันออนไลน์ได้อย่างถูกกฎหมายก็ยังมีมีการใช้มาตรการการกำกับควบคุมที่แตกต่างกันไป เช่น สิงคโปร์และออสเตรเลีย จะออกใบอนุญาตดำเนินกิจการให้กับบริษัทของรัฐบาล หรือรัฐวิสาหกิจที่รัฐบาลตั้งขึ้นเท่านั้น ในขณะที่รัฐของบางประเทศจะใช้ระบบผูกขาดการตลาด ออกใบอนุญาตให้กับเอกชนบางราย ในขณะที่อีกหลายประเทศใช้ระบบผสมผสาน และบางประเทศไปไกล มีนโยบายอนุญาตให้บริษัทต่างชาติสามารถเข้ามาดำเนินกิจการให้บริการเล่นพนันออนไลน์ให้แก่พลเมืองของตนเองได้

กล่าวได้ว่านโยบายการกำกับควบคุม (โดยอาศัยเทคโนโลยี เช่น การใช้โปรแกรมปิดกั้นเครือข่าย การสื่อสาร การตรวจสอบและห้ามธุรกรรมการเงิน การปิดเว็บไซต์ และการสร้างโปรแกรมป้องกันมิให้เด็กและเยาวชนเข้าถึงเว็บพนัน เป็นต้น) และการทำให้การพนันออนไลน์กลายเป็นเรื่องที่ถูกกฎหมายนั้น เป็นแนวทางจัดการกับปัญหาการพนันออนไลน์ที่นิยมกันมากในประเทศในกลุ่มสหภาพยุโรป สหราชอาณาจักร และออสเตรเลีย แนวคิดพื้นฐานเบื้องหลังของกลุ่มประเทศเหล่านี้คือ การที่รัฐต้องสร้างระบบหรือหลักประกันให้กับกิจกรรมการพนันว่าจะต้องดำเนินการไปอย่างโปร่งใสและยุติธรรมระหว่างผู้ให้บริการและผู้ใช้บริการ กลไกดังกล่าวอาจดำเนินการผ่านการที่รัฐติดตามตรวจสอบการแลกเปลี่ยนธุรกรรมการเงินที่เกิดขึ้นจากการพนันออนไลน์ การทดสอบและให้ใบรับประกันต่อเทคโนโลยีการพนัน ที่ใช้ป้องกัน จนไปถึงการที่รัฐคอยติดตามกำกับดูแลให้บริษัทรับพนันที่ได้รับใบอนุญาตดำเนินการตามมาตรการและขอบเขตที่รัฐกำหนด การให้ใบอนุญาตและการจัดเก็บภาษี จึงเป็นแกนกลางของการดูแลตรวจสอบและกำกับควบคุมให้การพนันออนไลน์ นั้นเป็นสิ่งที่ดำเนินไปตามกฎหมายและเที่ยงธรรม

แม้กระนั้น การกำกับควบคุมผู้ให้บริการ การพนันออนไลน์ โดยเฉพาะบรรดาเว็บไซต์หรือระบบการให้บริการที่ตั้งอยู่นอกเขตแดนรัฐชาติของประเทศนั้นๆ นับว่าเป็นประเด็นท้าทายอย่างยิ่ง เช่น ในหลายประเทศที่การพนันถูกมองว่าเป็นสิ่งต้องห้าม (เช่น ประเทศไทยและประเทศจีน) เราจะพบว่าจะมีบรรดาผู้ประกอบการ หรือบริษัทพนัน ตั้งเครือข่ายอยู่นอกประเทศ นอกดินแดนอธิปไตยของประเทศนั้น และพยายามพัฒนาปรับเปลี่ยนระบบการให้บริการเพื่อตอบสนองความต้องการของประชาชนผู้นิยมเล่นพนันออนไลน์ (เช่น การพนันฟุตบอลในประเทศไทยที่มีบริษัทรับแทงที่ดำเนินการอย่างถูกกฎหมายตั้งอยู่นอกประเทศไทย)

ด้วยเหตุที่อุตสาหกรรมการพนันออนไลน์ยังอยู่ในช่วงแรกของการพัฒนา กลไกการกำกับควบคุมและแนวทางต่างๆ ที่มีอยู่จึงยังอยู่ในช่วงของการพัฒนาและการเปลี่ยนแปลงอย่างมากเช่นกัน หลายๆ ประเทศพยายามออกกฎหมายสร้างมาตรการหรือทบทวนกฎหมายการพนันเดิมเพื่อที่จะใช้เป็นมาตรการโต้ตอบต่อเทคโนโลยีการสื่อสาร ซึ่งได้ให้กำเนิดรูปแบบการพนันชนิดใหม่ขึ้นมา (การพนันออนไลน์) หลายประเทศพยายามที่จะใช้แนวทางสร้างสมดุลระหว่างการจำกัดเก็บรายได้จากอุตสาหกรรมการพนันออนไลน์กับการพยายามที่จะป้องกันปัญหาและผลกระทบทางสังคมที่อาจเกิดขึ้นตามมา

กล่าวโดยสรุป ปัจจุบันในหลายประเทศ และหลากหลายทวีปทั่วโลก รัฐยังมีนโยบายและมาตรการการกำกับควบคุมและโต้ตอบต่อการพนันออนไลน์แตกต่างกันไป

ในส่วนถัดไป รายงานการวิจัยนี้จะได้ทบทวนภาพรวมเกี่ยวกับมาตรการต่างๆ ที่รัฐในภูมิภาคเอเชียแปซิฟิก ดำเนินนโยบายเพื่อโต้ตอบกับการพนันกีฬาออนไลน์ จากนั้นจะนำเสนอทบทวนเกี่ยวกับมาตรการทางกฎหมายและการกำกับควบคุมที่รัฐในหลายประเทศมีต่อการพนันกีฬา

2.5 รัฐและการกำกับควบคุมการพนันออนไลน์ในภูมิภาคเอเชีย-แปซิฟิก

กล่าวได้ว่า รัฐและประชาชนในภูมิภาคเอเชียแปซิฟิก มีประสบการณ์ร่วมกับการขยายตัวทั้งในเชิงมูลค่าและการมีส่วนร่วมไปกับการเติบโตของวงการพนันออนไลน์มาอย่างต่อเนื่อง รัฐบาลของหลายประเทศในภูมิภาคนี้ มีนโยบายการตอบโต้ต่อการขยายตัวของอุตสาหกรรมการพนันออนไลน์ แตกต่างกันไป บางประเทศ รัฐมีนโยบายชัดเจนที่จะทำสงครามต่อต้านการพนันออนไลน์ (คือ จีน อินโดนีเซีย และมาเลเซีย) ขณะที่อีกหลายรัฐดำเนินมาตรการ ออกกฎหมายอนุญาตให้การพนันบางชนิดสามารถเล่นได้ อย่างถูกกฎหมายและการควบคุมมักจะเป็นการออกใบอนุญาตให้องค์กร บริษัทที่รัฐตั้งขึ้น หรือบริษัทเอกชนที่ได้รับสัมปทานเป็นผู้ดำเนินการ (เช่น สิงคโปร์ เกาหลีใต้ และออสเตรเลีย) ขณะที่รัฐบาลจีน อินโดนีเซีย และมาเลเซีย มองว่าการพนันคือสิ่งที่ผิดกฎหมายจึงดำเนินมาตรการอย่างเข้มงวดที่จะป้องกันมิให้ประชาชนยุ่งเกี่ยวกับการพนันออนไลน์ภายในประเทศตน โดยเฉพาะประเทศจีนซึ่งดำเนินมาตรการอย่างจริงจังและรุนแรงที่จะต่อต้านการพนันออนไลน์ และบังคับใช้ทั้งกฎหมายและเทคโนโลยีสื่อสารที่จะ

ปิดกั้นเว็บไซต์ ป้องกันไม่ให้ประชาชนจีนแผ่นดินใหญ่เล่นพนันออนไลน์ ไม่อนุญาตให้บริษัทต่างชาติเข้าไปดำเนินธุรกิจการพนัน ปิดเว็บพนันและดำเนินการจับกุมอย่างจริงจัง รวมทั้งการปรับเป็นเงินจำนวนมาก กรณีจับได้ และระงับบัญชีการเงินที่บุคคลใช้ดำเนินธุรกิจการพนันทางอินเทอร์เน็ตในประเทศ (Gainsbury 2012) แม้กระนั้น Casino City Online (2013) มีรายงานระบุว่า มีเว็บพนันออนไลน์ภาษาจีนอย่างน้อย 185 แห่ง อยู่นอกประเทศจีน ที่เปิดดำเนินการเพื่อรับแทงพนันจากนักพนันชาวจีน และมูลค่าของตลาดการพนันออนไลน์ที่เคลื่อนไหวในเว็บไซต์ภาษาจีนนั้น ประมาณการณ์รวมแล้วคิดเป็นราวๆ ระหว่าง 12 ถึง 75 พันล้านเหรียญสหรัฐต่อปี

แต่ รัฐบาลจีน (และมาเลเซีย) ก็ดำเนินการอย่างจริงจังที่จะกำกับควบคุม ด้วยการปิดเว็บไซต์ของบริษัทผู้ให้บริการอินเทอร์เน็ต (ISP) และการระงับการดำเนินธุรกรรมทางการเงินต่างๆ มิให้ประชาชนสามารถติดต่อกับเว็บไซต์การพนัน ที่อยู่นอกประเทศเหล่านั้นได้

ในทางกลับกัน รัฐบาลของประเทศสิงคโปร์ สิงคโปร์ เกาหลีใต้ ญี่ปุ่น และอินเดีย นั้นอนุญาตให้ประชาชนของตนเล่นพนันออนไลน์ (บางชนิด) ที่ดำเนินการโดยบริษัทพนันซึ่งได้รับใบอนุญาต

เกือบทุกประเทศในภูมิภาคเอเชีย แปซิฟิก (ยกเว้นนิวซีแลนด์และฟิลิปปินส์) ไม่อนุญาตให้พลเมืองของตนเล่นพนันกับบริษัทพนันออนไลน์ หรือเว็บไซต์ที่ไม่ได้รับอนุญาต และที่ดำเนินกิจการอยู่นอกเขตแดนอธิปไตยของตน ในกรณีของประเทศนิวซีแลนด์ ซึ่งมีการออกกฎหมาย The Gambling Act 2003 มาบังคับใช้ เพื่อห้ามมิให้มีการเล่นการพนันออนไลน์ทุกชนิดที่มาจากเครือข่ายอินเทอร์เน็ต เว็บไซต์นอกประเทศ ยกเว้น การพนันกีฬาและการพนันม้าแข่ง ซึ่งเล่นได้อย่างถูกกฎหมาย ประชาชนพลเมืองในนิวซีแลนด์สามารถเล่นพนันได้กับบริษัทพนันที่ดำเนินกิจการภายใต้การกำกับควบคุมของ New Zealand Racing Board ส่วน การเล่นลอตเตอรีออนไลน์นั้นก็สามารถทำได้เช่นกัน โดยมี New Zealand lottery commission เป็นผู้ได้ดำเนินการ

นับตั้งแต่ปี 2000 เป็นต้นมา รัฐบาลประเทศออสเตรเลีย ได้ออกกฎหมายและนโยบายดำเนินการสร้าง ระบบการกำกับควบคุมการพนันออนไลน์อย่างมีประสิทธิภาพ และการให้ใบอนุญาตแก่บริษัทพนัน เพื่อให้การพนันออนไลน์หลายชนิดในประเทศ โดยเฉพาะการพนันกีฬาและม้าแข่งนั้น ถูกกฎหมาย ทั้งนี้โดยคำนึงถึงการเติบโตของอุตสาหกรรมเกมและการพนันระดับโลก รัฐบาลออสเตรเลียซึ่งทำหน้าที่กำกับดูแลบริษัทพนันที่ได้รับใบอนุญาต ได้ร่วมกันพัฒนาระบบที่จะปกป้องและคุ้มครองผลประโยชน์สูงสุดของนักพนันผู้บริโภค เช่น เงินรางวัลที่ต้องได้หากชนะการเดิมพันและข้อมูลส่วนตัวต่างๆ ของผู้เล่นพนันที่ต้องได้รับการปกปิด กฎหมายการพนันที่รัฐบาลออสเตรเลียตราออกมานั้นชื่อว่า the Interactive Gambling Act 2001. (McMillen 2001) Gainsbury 2010 ตั้งข้อสังเกตว่า กฎหมายการพนันของประเทศออสเตรเลียฉบับนี้ วางอยู่บนคติที่เน้น การปกป้องผลประโยชน์ของผู้บริโภคเป็นที่ตั้ง จึงเป็นไปในแนวทางเดียวกันกับของรัฐบาลนิวซีแลนด์ที่มุ่งป้องกัน หรือห้ามมิให้ประชาชนชาวออสเตรเลียเข้าถึงบริการของเว็บพนันออนไลน์ต่างๆ ที่ดำเนินการอยู่นอกเขตแดนอธิปไตยของตน และขณะเดียวกันก็

ห้ามมิให้บริษัทพนันในประเทศออสเตรเลียดำเนินกิจการให้บริการพนันกับลูกค้าที่อยู่นอกประเทศ มากไปกว่านั้นที่น่าสนใจ รัฐบาลออสเตรเลียยังดำเนินมาตรการทางกฎหมาย ห้ามการโฆษณาของเว็บพนันออนไลน์ และตั้งศูนย์ร้องเรียนจากประชาชนพลเมืองด้วยหากพบเว็บไซต์จากที่มีเนื้อหาการโฆษณา ชัดเจนการเล่นพนันออนไลน์

อย่างไรก็ตามภายใต้กฎหมายฉบับนี้ การพนันกีฬาและการพนันม้าแข่ง นั้นได้มีการออกใบอนุญาตให้และเป็นสิ่งที่ดำเนินการได้ตามกฎหมาย (ขณะที่ การเล่นพนันออนไลน์ชนิดอื่น คือ คาสสิโน ไพกเกอร์ เคโน และเกมพนัน นั้นไม่ได้รับอนุญาต ยังถือว่าเป็นสิ่งที่ผิดกฎหมาย) เนื้อหาและการโฆษณา เกี่ยวกับการพนันกีฬาและม้าแข่ง จึงเป็นสิ่งที่ทำได้ด้วยในประเทศออสเตรเลีย ปัญหาที่ตามมาคือการควบคุมเนื้อหาการโฆษณาที่อาจเข้าถึงเยาวชนได้ง่ายนั่นเอง มากไปกว่านั้นปัจจุบัน ปัญหาที่ยังเกิดขึ้นก็คือ การที่รัฐไม่สามารถปิดกั้นการเข้าถึงเครือข่ายพนันออนไลน์ที่เปิดให้บริการและตั้งอยู่นอกประเทศ ประชาชนชาวออสเตรเลียจำนวนไม่น้อยยังคงสามารถเล่นพนันออนไลน์กับเว็บไซต์จากต่างประเทศและ สูญเงินให้ “บริษัทพนันเถื่อน” เหล่านั้นไปไม่น้อยในแต่ละปี (คือราวๆ 1.1 ล้านเหรียญออสเตรเลีย ต่อวัน) และมักถูกโกง หรือไม่ได้รับความเป็นธรรมจากบริษัท หรือเว็บพนันเหล่านั้น แม้จะมีการร้องเรียนแจ้งความ เกิดขึ้น รัฐบาลออสเตรเลียก็ไม่สามารถลงโทษเอาผิดกับบริษัทพนันนอกประเทศเหล่านั้นได้อย่างจริงจัง (Gainbury and Blaszczynski 2011)

2.6 ท่าทีของรัฐกับการกำกับควบคุมการพนันกีฬาในต่างประเทศ

2.6.1 สหราชอาณาจักรและสหรัฐอเมริกา

สหราชอาณาจักร น่าจะเป็นกลุ่มประเทศแรกที่มีนโยบายและการดำเนินการทำให้การพนันเป็น เรื่องที่ถูกกฎหมายโดยรัฐ ซึ่งสามารถย้อนกลับไปได้เมื่อ 3 ศตวรรษที่แล้ว การทำให้การพนันกีฬาเป็นเรื่องที่ ถูกกฎหมาย โปร่งใส ชัดตรง และเป็นธรรม (ระหว่างเจ้ามือกับผู้เล่น) จึงจำเป็นต้องมีคณะกรรมการกำกับ ควบคุมการแข่งขันกีฬาเป็นตัวอย่างสำคัญ บทบาทของสมาคมกีฬาฯ จึงมีความสำคัญมากที่สุด เพราะ โดยพื้นฐานแล้วเป็นหน้าที่ของสมาคมกีฬาฯ ที่ต้องทำหน้าที่จัดการแข่งขัน กำกับควบคุม และพัฒนาเกม การแข่งขันเหล่านั้นให้ก้าวหน้าและโปร่งใส ดำเนินไปอย่างใสสะอาด อย่างไรก็ตามจากประสบการณ์ของส หราชอาณาจักรซึ่งมีวัฒนธรรมการพนันเกมกีฬาอย่างยาวนาน ผู้เล่น หรือ นักพนันก็จำเป็นต้อง รับผิดชอบต่อตนเองด้วยการตระหนักรู้ถึงเงื่อนไข สถานการณ์ต่างๆ ที่แวดล้อม การแข่งขัน ตลอดจนการ เปิดราคาพนัน (ของบริษัทรับแทง) ว่าอยู่ภายใต้เงื่อนไขใด หรือดำเนินไปเช่นไร ยกตัวอย่างเช่น ในการ แข่งขันฟุตบอล ทีมสโมสรอาจวางตัวนักเตะชุดสำรองเป็นส่วนใหญ่ลงแข่งขันในเกมนัดนั้นเพื่อพักตัวผู้เล่น หลักไว้ในการแข่งขันนัดหน้าซึ่งเป็นรายการที่สำคัญกว่า ดังนั้นก็เป็นเรื่องของนักพนัน/แฟนบอลที่จำต้อง ติดตามและใส่ใจกับสถานการณ์เหล่านี้ (หากจะเล่นพนัน) ดังนั้นการพนันกีฬาจึงเป็นเรื่องที่ซับซ้อน บริษัท

รับพนัน (และสมาคมกีฬา) จะต้องรักษาความสัมพันธ์และกลไกที่เน้นให้คนหลากหลายกลุ่มที่มีบทบาทเกี่ยวข้อง ทั้งนี้เพื่อให้พนัน (หรือลูกค้ำแฟนบอล) มีความสุขมากที่สุด (Adrian Barr-Smith 2012. 843-853.)

นับตั้งแต่ต้นศตวรรษที่ 21 การพนันทายผลการแข่งขันกีฬา มีการปฏิบัติเปลี่ยนแปลงอย่างสำคัญ เมื่อเทคโนโลยีสมัยใหม่ได้เติบโต พัฒนาการอย่างก้าวหน้า โดยเฉพาะเครือข่ายอินเทอร์เน็ตและการเติบโตของธุรกิจการพนันกีฬาออนไลน์ ซึ่งนอกจากจะปฏิบัติการค้าสื่อสาร ปฏิสัมพันธ์ วิธีการดำเนินชีวิตของผู้คน ยัง “ปฏิบัติ” และสร้างพื้นที่ใหม่ๆ ให้กับการพนัน (คือการพนันกีฬาออนไลน์) และในหลายๆ กรณี เนื่องจากกำไร ผลประโยชน์ และมูลค่าอันมากมายมหาศาลของมัน ผู้เชี่ยวชาญด้านการพนันศึกษาตั้งข้อสังเกตว่าการปฏิบัติที่เกิดขึ้นในวงการอุตสาหกรรมพนัน (ที่นอกจากจะมีการแพร่กระจายของ บ่อนคาสิโนถูกกฎหมายไปทั่วทุกทวีป และรูปแบบการเล่นพนันที่กลายเป็นกิจกรรมออนไลน์) มักจะนำไปสู่ปัญหาการ “คอร์รัปชัน” ทั้งในวงการพนันเอง และวงการกีฬา เช่น การลิดลอคผลการแข่งขัน (เช่น กรณีการลิดลอคจำนวนเหรียญทองในกีฬาเอเชียนเกมส์ ปี 2005 ที่โด่งดังขาวใหญ่) หรือในกรณีของฟุตบอลคือการจ้าง “ลัมบอล” (ทั้งที่ทำโดย นักฟุตบอล โค้ช สโมสรฟุตบอล กรรมการ หรือสมาคมฟุตบอล เช่นกรณีของประเทศอินโดนีเซีย ที่นายกสมาคม ซึ่งตัดสินจำคุกและฟีฟ่าแบนสมาคมฟุตบอลอินโดนีเซียจากการแข่งขันระดับนานาชาติไป 1 ปี) เป็นต้น ซึ่งสิ่งเหล่านี้เกี่ยวข้องกับธุรกิจการพนันอย่างแยกไม่ออก (Declan Hill 2012. 9-13.) ดังนั้นท่ามกลางการเปลี่ยนแปลง รัฐซึ่งเป็นฝ่ายที่เกี่ยวข้องกับการกำกับควบคุมและการกำหนดทิศทางในเชิงนโยบายจึงเห็นเป็นเรื่องที่ท้าทายอย่างยิ่งที่จะต้องสร้างกลไก หรือดำเนินการอย่างใดอย่างหนึ่ง ภายใต้งบประมาณการณณ์ของปัจจุบัน โดยเฉพาะในกรณีของบริษัทพนันที่ให้บริการเล่นพนันทายผลพนันในประเทศที่การพนันเป็นสิ่งผิดกฎหมาย (หรือมีการควบคุมอย่างเคร่งครัด เช่นประเทศไทย)

ยกตัวอย่างเช่น ในประเทศสหรัฐอเมริกา ซึ่งการพนันกีฬาออนไลน์ยังเป็นสิ่งผิดกฎหมาย และมีนักพนันไม่กี่รายที่ถูกจับกุม หรือลงโทษเมื่อกระทำผิด

นักวิชาการด้านการพนันศึกษา อาทิ Paul M. Anderson, W.S. Miller และ Ian S. Blackshaw ตั้งข้อสังเกตว่า การเล่นพนันออนไลน์กำลังเติบโตและกำลังสร้างปัญหาอย่างรุนแรง (เนื่องจากส่วนใหญ่เป็นกิจกรรมนอกกฎหมาย) ในสหรัฐอเมริกา ทว่ารัฐบาลอเมริกันมัก “เอาหูไปนาเอาตาไปไร่” หรือเลือกที่จะปล่อยให้บรรดานักพนัน เล่นพนันกีฬาออนไลน์ (อย่างผิดกฎหมายต่อไป) โดยจะมุ่งเน้นบทบาทของรัฐไปที่การกำกับควบคุม หรือป้องกันอาชญากรรมที่จะเกิดขึ้นผ่านการตรวจสอบ ติดตามเว็บไซต์ หรือจากบริษัทพนันออนไลน์ ที่ให้บริการต่อพลเมืองอเมริกันแทน การติดตามกำกับควบคุมการเล่นพนันออนไลน์ที่สหรัฐอเมริกาบังคับใช้เชิงกฎหมายนั้นเน้น รวมจนไปถึง การตรวจสอบองค์กร หรือบริษัทที่ดำเนินการเกี่ยวกับธุรกรรมทางการเงินที่สนับสนุนการฝากและจ่ายเงินผ่านบัญชีรับแทงพนันกีฬา

ปัญหาของอเมริกาก็คือการไม่มีกฎหมายที่จะเอาผิดกับการพนันกีฬาบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ผู้เชี่ยวชาญทางด้านกฎหมายของสหรัฐแนะนำว่ารัฐอาจจำเป็นต้องปรับใช้กฎหมายเดิม คือ

The Wire Act ซึ่งออกแบบขึ้นมาเพื่อต่อต้านการพนันกีฬาผ่านการใช้เครือข่ายโทรศัพท์ ทว่ากฎหมายดังกล่าวก็ไม่ได้ครอบคลุมไปถึงการพนันกีฬา ที่ดำเนินการผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ทั้งที่เป็นสายเคเบิลหรือสัญญาณดาวเทียม

อย่างไรก็ตามสิ่งที่ดำเนินอยู่ในสหรัฐอเมริกา ณ เวลานั้นก็คือ การที่รัฐ (กระทรวงยุติธรรม) ตัดสินลงโทษบริษัทพนันที่เปิดรับแทงพนันและให้บริการต่อพลเมืองอเมริกัน รวมจนไปถึงบริษัทสื่อโฆษณาที่ขายบริการหรือข้อความที่ยุ่งให้เล่นพนันกีฬาออนไลน์ (กระนั้นก็ตามเมื่อเรื่องไปถึงศาลระดับนานาชาติในกรุงเฮก บริษัทรับพนันเหล่านั้นก็สามารถพลิกคดีเอาชนะรัฐบาลสหรัฐได้ จนรัฐไม่สามารถเอาผิดบริษัทได้) ยิ่งไปกว่านั้นสิ่งที่เกิดขึ้นในปัจจุบันในกรณีของสหรัฐอเมริกาก็คือ แนวโน้มที่รัฐบาลระดับมลรัฐได้เริ่มออกกฎหมายให้การพนันคาสีในกลายเป็นสิ่งที่ถูกกฎหมาย และหลายมลรัฐก็เริ่มผลักดันให้การพนันกีฬากลายเป็นสิ่งที่ถูกกฎหมายตามไปด้วยเช่นเดียวกัน จึงเป็นเรื่องยากและแทบไม่มีความหมายอะไรเลยที่รัฐบาลกลางของสหรัฐอเมริกาจะทุ่มงบประมาณจำนวนมากไปจัดการกับปัญหาการเล่นพนันกีฬา หรือการพนันออนไลน์ ที่กำลังกลายเป็นเรื่องที่ถูกกฎหมายไปทั่วโลก

ส่วนในกลุ่มประเทศสหราชอาณาจักร ซึ่งมีประวัติศาสตร์และประเพณีอันยาวนานเกี่ยวกับการเล่นพนัน โดยเฉพาะการพนันเกม/กีฬานั้นถูกกฎหมายมานานกว่าสามศตวรรษ ปัจจุบันการพนันกีฬาในประเทศสหราชอาณาจักรอยู่ภายใต้การกำกับควบคุมของกฎหมายการพนันปี 2005 (Gambling act 2005) ซึ่งเป็นกฎหมายที่มีความซับซ้อนออกแบบมาอย่างชาญฉลาด และรัดกุมที่สุด เพื่อเป็นกลไกกำกับควบคุมการพนันเสี่ยงทายผล การแข่งขันกีฬาที่แตกต่างหลากหลายในประเทศนี้ (Fixed Odds และ Pool Betting) ในสหราชอาณาจักรยังมีระบบที่ค่อนข้างซับซ้อนในการออกใบอนุญาตให้กับบริษัทรับพนัน จนไปถึงกลุ่มคนหรือบริษัทที่อาจจะเป็นผู้ผลิต หรือผู้ให้บริการ ดำเนินงานติดตั้งโปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่ให้บริการการเล่นเกม หรือการพนันออนไลน์

อย่างไรก็ตามกลุ่มผู้ประกอบการทางด้านเครือข่ายและให้บริการอินเทอร์เน็ตกลับไม่ได้รวมอยู่ในกลุ่มที่ต้องถูกควบคุมภายใต้กฎหมายนี้ กฎหมายดังกล่าว ยังพยายามที่จะต่อต้านการโกงผลกีฬา ผ่านการพยายามที่จะแทรกแซงกระบวนการต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับการเสี่ยงทายผลการแข่งขัน ด้วยเหตุนี้เพื่อเป็นการป้องกันการลิดรอนผลการแข่งขันจนไปถึงการโกงสารพัดแบบ ที่อาจจะเกิดขึ้นในการให้บริการทายผลการแข่งขัน ในปี 2009 รัฐบาลอังกฤษจึงได้จัดตั้ง “คณะกรรมการธรรมาภิบาลด้านการพนันกีฬา” ขึ้นมาเพื่อกำกับควบคุม (Adrian Barr-Smith 2012.)

2.6.2 อินเดียและบราซิล

ประเทศอินเดีย เป็นอีกประเทศหนึ่งในกลุ่ม BRIC ซึ่งกำลังมีการเจริญเติบโตทางเศรษฐกิจใหญ่โตมาก ในขณะที่ทั่วโลกเกิดภาวะถดถอยทางเศรษฐกิจ ในอินเดียนั้นการพนันทายผลการแข่งม้า จึงถูกกฎหมาย และไม่ใช่ว่าเรื่องที่จะนับว่าเป็น “การเสี่ยงโชคเสี่ยงทาย” เพราะเชื่อว่าปกตินักแข่งม้าจะทำวิจัย หรือ

เก็บข้อมูลเกี่ยวกับม้าและจ็อกกี้ที่จะลงแข่งขันในเกมนั้นๆ ก่อนที่พวกเขาจะพนันผลเสมอ ดังนั้นในกรณีของอินเดีย การพนันม้าแข่งจึงเป็นเรื่องของเกมที่ต้องใช้ทักษะ และในอินเดียการพนันทายผลการแข่งขันกีฬาไม่ได้เป็นเรื่องที่ผิดกฎหมายเสียทีเดียว และเหมือนกับในหลายรัฐ อินเดียไม่ได้มีกฎหมายห้าม และมองว่าการทายผลกีฬาเป็นเรื่องที่ต้องใช้ทักษะความรู้ แม้ว่าผลการเสี่ยงทายจะเป็นเรื่องไม่แน่นอน และผลการแข่งขันนั้นสุดท้ายแล้วขึ้นอยู่กับทักษะความสามารถของนักกีฬาไม่ใช่หนักพนัน (Vidushpat Singhania 2012.)

ยกตัวอย่างเช่นการทายผลการแข่งขันกีฬาฟุตบอล ซึ่งก็คล้ายๆกันกับการแทงม้า นักพนันอาจศึกษาจาก “ฟอร์ม” ของผู้เล่น สถิติการแข่งขันที่มีมาก่อนหน้า เงื่อนไขของการแข่งขันกีฬา จนไปถึงสถานการณ์ของฝ่ายตรงข้าม หรือคู่แข่ง ตลอดจนเงื่อนไขปัจจัยอื่นๆ ที่เกี่ยวข้อง (เช่นความบาดเจ็บ ไม่สมบูรณ์ของนักกีฬานั้นๆ) ทว่าสุดท้ายแล้วก็ยังมีสิ่งเรียกว่า “โชค” หรือโอกาส (ที่มนุษย์ควบคุมไม่ได้) มาเกี่ยวข้องกับผลการแข่งขัน (และผลการเสี่ยงทาย) ด้วย

บราซิล อีกหนึ่งประเทศในกลุ่ม BRIC การแทรกแซงผลการแข่งขันกีฬาผ่านการพนันถือเป็นเรื่องอาชญากรรม ผิดร้ายแรงภายใต้กฎหมายของประเทศบราซิล อย่างไรก็ตามก็ยังมีข้อยกเว้นต่อการเล่นหวยรัฐบาลและการแทงม้า ซึ่งเป็นรูปแบบของการพนันที่สามารถทำได้ในสนามแข่ง หรือผ่านบริษัทรับแทงพนันที่ได้รับใบอนุญาต เช่น Jockey Club ซึ่งมีสาขาและสถานีรับพนันทางโทรศัพท์และออนไลน์

ในกรณีนี้ก็เป็นตัวอย่างในเห็นว่า ภายใต้กฎหมายของบราซิล การพนันกีฬาออนไลน์จะขัดแย้งกับกฎหมายต่อต้านอาชญากรรมที่เป็นผลมาจากการพนันหรือการแข่งขันกีฬา ซึ่งบังคับใช้มาตั้งแต่ 1946 เมื่อปัจจุบันมีเทคโนโลยีสมัยใหม่ คือเครือข่ายอินเทอร์เน็ตเข้ามาแทนที่การสื่อสารผ่านโทรศัพท์ และการพนันตามสนามแข่งขัน (Ian S. Blackshaw 2012.)

2.6.3 สาธารณรัฐประชาชนจีน

จีนเป็นประเทศที่ไม่ได้ห่างไกลจากประเทศไทย ประเทศสาธารณรัฐประชาชนจีน ซึ่งเป็นหนึ่งในกลุ่มประเทศ BRIC (คือบราซิล อินเดีย รัสเซีย จีน) อันเป็นกลุ่มประเทศที่ถูกจัดว่าได้เคลื่อนเข้าสู่ขั้นของการพัฒนาเศรษฐกิจที่ก้าวหน้าจนเกือบจะกลายเป็นประเทศที่พัฒนาแล้ว จีนเป็นประเทศที่มีความแข็งแกร่งทางเศรษฐกิจและพลเมืองส่วนใหญ่เล่นพนัน (ที่ถือว่าต้องห้ามในประเทศไทย) เป็นส่วนหนึ่งของชีวิตประจำวัน คือ ไพ่ป๊อก ไพ่นกกระจอก (Poker and Mahjong) ที่คนสูงวัยเป็นส่วนมากเล่นตามฟุตบอลข้างถนนจนกลายเป็นเรื่องธรรมดาสามัญ

ในประเทศจีน รัฐบาลได้เปิด หรืออนุญาตให้มีการพนันเสี่ยงทายที่ถูกกฎหมาย เช่น มีการดำเนินกิจการขายหวยรัฐบาล (State Lottery) มากกว่า 30 ปีแล้ว เช่นเดียวกันกับในประเทศไทย ที่หวยรัฐบาลนั้นถือเป็นแหล่งรายได้หลักที่มั่นคงของรัฐบาล มานานกว่าศตวรรษ ทว่าในสถานการณ์ที่ทำลายจากการปฏิวัติด้านเทคโนโลยีดิจิทัล กฎหมายและการกำกับควบคุมการพนันกีฬาของรัฐบาลจีนในปัจจุบันได้กลายเป็นสิ่งล้าสมัย

และจำเป็นต้องมีการปฏิรูปภายใต้ยุคสมัยของโลกดิจิทัล ยกตัวอย่างเช่น รัฐบาลจีนจำเป็นต้องตัดสินใจและออกกฎหมายอนุญาตให้การพนันกีฬาบางชนิดกลายเป็นเรื่องถูกกฎหมาย โดยเฉพาะกีฬาสากลระดับโลก ที่เล่นกันโดยทั่วไปในประเทศตะวันตก เช่น การแข่งม้า และการแข่งขันฟุตบอล มากไปกว่านั้นในกรณีของประเทศจีน มีความจำเป็นที่จะต้องแปรรูปกิจการการพนันหรือมีการลงทุนจากกลุ่มเอกชนในอุตสาหกรรมการพนันกีฬา ซึ่งจะก่อให้เกิดการแข่งขันและเชื่อว่าสามารถที่จะลดปัญหาการคอร์รัปชัน การลิดลอคผลการแข่งขัน ซึ่งมักจะเป็นสิ่งที่เกิดขึ้นและเป็นปัญหาใหญ่ของวงการกีฬาในประเทศจีน (Huang Shixi 2012)

วัฒนธรรมการพนันในสังคมจีนเป็นสิ่งที่มีความยาวนานแล้วหลายศตวรรษ การเล่นพนันส่วนใหญ่เป็นเรื่องของการทำนายผล หรือที่เราเรียกว่า “การเล่นหวย” (ที่ต่อมาสมัยต้นรัตนโกสินทร์ก็ได้ถูกนำเข้ามาเผยแพร่และดำเนินกิจการ จนวิวัฒนาการกลายเป็น “วัฒนธรรมการเล่นหวย” ในสังคมไทย) และการทายผลการแข่งขัน โดยทั่วไปแล้วเราอาจแยกธุรกิจอุตสาหกรรมการพนันทายผลการแข่งขัน (Betting Industry) แยกเป็น 3 กลุ่มคือ (1) ตลาดลอตเตอรี่ (2) ตลาดการพนันทายผลการแข่ง และ (3) บ่อนคาสีโน (ซึ่งปัจจุบันรวมถึง การพนันตู้เกมวิดีโอด้วย) ปัจจุบันทุกประเทศทั่วโลกจะมีกฎหมายและกลไกการกำกับควบคุมเกี่ยวกับการพนันทายผลการแข่งขันกีฬา แต่ว่ามีไม่กี่ประเทศ ที่ดำเนินการหรือมีนโยบายอย่างรูปธรรมเกี่ยวกับการทำให้การพนันกีฬา เป็นสิ่งที่ถูกกฎหมาย ด้วยเหตุที่มีการกำกับควบคุม แต่ก็ไม่ได้มีกลไกกระบวนการที่จะทำให้ถูกกฎหมาย ส่วนหนึ่งจึงเป็นเหตุให้เกิดสิ่งที่เรียกว่า การพนันผิดกฎหมาย และเรื่องผิดกฎหมายอื่นๆ ตามมา และก่อให้เกิดปัญหาอาชญากรรม และปัญหาสังคมรุนแรง เช่น การติดสินบนเจ้าหน้าที่ การคอร์รัปชัน หรือการลิดลอคผลการแข่งขัน (ด้วยการจ้าง หรือให้สินบน กรรมการ หรือผู้เล่น หรือสโมสรกีฬานั้นๆ) ซึ่งปัญหาดังกล่าวนี้นั้นแน่นอนว่าก็เกิดขึ้นกับประเทศจีนด้วย

ในประเทศจีนแผ่นดินใหญ่ (ไม่รวมฮ่องกง) ถึงแม้ว่าจะมีประสบการณ์การเล่นพนันอย่างยาวนานในประวัติศาสตร์ แต่ก็ยังเป็นประเทศที่ขึ้นชื่อว่า (ในยุคที่รัฐบาลพรรคคอมมิวนิสต์) มีความเข้มงวดกวดขัน และต่อต้านการเล่นพนันผิดกฎหมายอย่างจริงจัง หวยรัฐนั้นมาตั้งแต่สมัยราชวงศ์ถัง

ไม่กี่ปีมานี้ เมื่อมีการเติบโตของเกมการแข่งขันและการแพร่กระจายของสื่อการกีฬา ในประเทศจีนจึงเริ่มมีการศึกษาความเป็นไปได้ที่จะแปรรูปอุตสาหกรรมเกม และการออกกฎหมายควบคุมการพนันที่ผิดกฎหมาย ในสังคมจีนการพนันไม่ได้ถูกมองว่าเป็นสิ่งที่เลวร้ายหรือเป็นภัยต่อสังคม แต่แน่นอนต้องมีการควบคุม งานวิชาการส่วนใหญ่นำเสนออย่างชัดเจนว่า คาสีโนสมัยใหม่ในประเทศจีนนั้นเกิดขึ้นมาตั้งแต่ในยุคสมัยอาณานิคมยุโรป คือในกรุงเซี่ยงไฮ้ ซึ่งในยุคที่นั้นรัฐอาณานิคมได้ออกกฎหมายยกเว้นให้การเล่นพนันในบ่อนคาสีโนนั้นเป็นเรื่องที่ถูกกฎหมาย ทว่าหลังการเปลี่ยนแปลงการปกครองในปี 1949 รัฐบาลพรรคคอมมิวนิสต์ได้ออกกฎหมายสั่งห้าม หรือ “แบน” ทุกกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับการพนัน รวมไปถึง “หวยรัฐบาล” ด้วย เพราะว่ามันมองว่า การเล่นพนัน (โดยเฉพาะในบ่อนคาสีโน) นั้นเป็นตัวแทนของระบอบทุนนิยม เป็นสิ่งที่ตกค้างมาจากยุคอาณานิคม (ซึ่งเข้ามาปกครองจีน หรือเกือบจะยึดประเทศจีน) แน่แน่นอนว่าการ

พนันแบบนั้นโดยทั่วไปถือว่าเป็นสิ่งผิดศีลธรรม ด้วยเหตุนี้ การพนันที่ยังคงมีอยู่ในสังคมจีนจึงกลายเป็นเรื่อง “นอกกฎหมาย” เป็นกิจกรรมใต้ดินผิดกฎหมายที่มีอยู่ในประเทศจีน (ยุคคอมมิวนิสต์) มาโดยตลอด กล่าวได้ว่า ราวๆ 30 ปีมาเนืองที่รัฐคอมมิวนิสต์จีน ได้มีนโยบายให้กลับมาเปิดกิจการ “หวยรัฐบาล” กันใหม่

จุดเปลี่ยนที่สำคัญเกิดขึ้นในปี 1984 เมื่อผู้จัดรายการแข่งขันวิ่งมาราธอน Beijing International Marathon ได้ออก “หวย” ทายผลการแข่งขันเพื่อที่จะระดมทุนจากการจัดรายการแข่งขันดังกล่าว หลังจากรายการ Beijing International Marathon ซึ่งได้รับอนุญาตจากรัฐบาลจีนให้สามารถออกหวยให้คนเล่นพนัน (ทายผลการแข่งขัน) ได้จึงมีหน่วยงานอื่นๆ เริ่มดำเนินรอยตาม จนในที่สุดในปี 1987 “หวยสวัสดิการ” ของจีนจึงเริ่มเปิดดำเนินการหลังได้รับอนุญาต จากนั้นราวๆ 10 ปี กิจการเปิดรับแทงการพนันทายผลการแข่งขันกีฬา ก็ได้รับอนุญาตให้ดำเนินการได้ในปี 1994 โดยหน่วยงานที่เรียกว่า China Sport Lottery Administrative Center (CSLA) ซึ่งหลังจากที่ถูกจัดตั้งขึ้นมา ก็ได้ดำเนินการให้บริการเปิดรับแทงพนันอย่างถูกกฎหมาย เช่น การเล่นหวยชุดเลข 7 star listing, Sport Lotto, Football and Basketball Lottery

อย่างไรก็ตาม แม้ว่าการเล่นหวยรัฐบาลและการพนันกีฬา (หลายประเภท) จะกลายมาเป็นกิจกรรมทางสังคม เกี่ยวพันไปกับการพักผ่อนหย่อนใจที่นิยมกันในสังคมจีน แต่ตราบนับปัจจุบัน ก็ยังมีเพียงการพนันไม่กี่อย่างที่ถูกต้องกฎหมาย ในขณะที่การพนันประเภทอื่นๆ ยังถูกรัฐ “สั่งห้าม” ทว่าผู้คนในสังคมจีนมองว่าการเล่นพนันเป็นส่วนหนึ่งของสันตนาการ ผลพวงที่ตามมาคือการนำไปสู่การเติบโตของการท่องเที่ยวเพื่อการพนัน (ด้วยการเดินทางไปเล่นพนันในต่างประเทศ) และการขยายตัวของการพนันผิดกฎหมายใต้ดิน ซึ่งรวมถึงทั้งการพนันออนไลน์ บ่อนคาสีโนใต้ดิน และ “หวยเถื่อน” (Private Lottery) มากไปกว่านั้น “หวยออนไลน์” หรือการเล่นลอตเตอรีผิดกฎหมายบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ตก็กำลังขยายตัวเติบโตอย่างมาก การขยายตัวของหวยออนไลน์ในตัวของมันเอง ยังกลายเป็นสิ่งที่ทำทลาย การดำเนินกิจการตลาดลอตเตอรีของรัฐ ดังนั้นตั้งแต่ปี 2007 เป็นต้นมารัฐบาลจีนซึ่งมี 4 หน่วยงานที่เกี่ยวข้องกับการกำกับควบคุมและดำเนินการเกี่ยวกับการพนัน คือ (1) กระทรวงพาณิชย์ (2) ฝ่ายความมั่นคงสาธารณะ (3) กิจการพลเรือนและอุตสาหกรรมข่าวสาร และ (4) คณะกรรมการทั่วไปของภารกิจกีฬา จึงร่วมมือกันรณรงค์ดำเนินโครงการเพื่อที่จะหยุดยั้งการเติบโต แพร่กระจายของการเล่นหวยออนไลน์ ลอตเตอรีผิดกฎหมายบนอินเทอร์เน็ต

ในปี 2008 กิจการรับแทงพนันกีฬาแบบใหม่ซึ่งว่ากันว่า พัฒนาระบบขึ้นดีกว่าเดิม ได้เปิดดำเนินการขึ้นในมณฑลหูเป่ย์ เรียกว่า “เทศกาลแข่งม้านานาชาติจีนวู่ฮั่น ครั้งที่ 6” แม้ว่าจะเป็นเพียงการทดลองจัดรายการแข่งม้า

ย้อนกลับไปก่อนปี 1949 วู่ฮั่น เคยเป็นเหมือนกับ “ศูนย์กลางของการแข่งม้าและการเล่นพนันม้าแข่ง” ของจีน ซึ่งมีมาแต่สมัยอาณาจักร (สนามม้าก่อตั้งขึ้นโดยพวกอังกฤษในศตวรรษที่ 19) ดังนั้นการกลับมาของสนามม้า (และการพนันม้าแข่งในสนาม) ในปี 2008 หรือเกือบจะ 60 ปี หลังจากที่ยุติไป จึงเป็นเสมือนการประกาศตัวของเมืองวู่ฮั่น ว่าเป็น “เมืองแห่งการแข่งม้า” แม้ว่ารัฐบาลกลางจะอนุญาตให้

ก่อตั้งสนามแข่งม้าและเหมือนกับจะเปิดโอกาสให้มีการเล่นพนันได้แล้ว อย่างไรก็ตามในความเป็นจริงการเปิดตัวใน ณ เวลานั้น (2008) ก็ยังเป็นเพียงเหมือนการโฆษณามากกว่า

กล่าวได้ว่าสังคมจีนซึ่งถือเป็นอารยธรรมที่รัฐ (ตั้งแต่ก่อนสมัยใหม่) มีประสบการณ์เกี่ยวกับการพนันมาอย่างยาวนาน ย้อนกลับไปก็หลายร้อยปี อย่างไรก็ตามสิ่งที่เรียกว่าการพนันสมัยใหม่ คือบ่อนคาสีโนและการพนันกีฬา (คือม้าแข่ง) ได้ถือกำเนิดขึ้นมาในยุคอาณานิคมก่อนที่พรรคคอมมิวนิสต์จีนจะขึ้นมาครองประเทศ จีนอยู่ในช่วงอาณานิคมจำเป็นต้องยอมให้พวกโปรตุเกส อังกฤษ เซาตินแดนฝั่งทะเลตะวันออก การพนันสมัยใหม่ดังกล่าว จึงเติบโตขึ้นมาในสังคมจีนจากลัทธิอาณานิคม ไม่ว่าจะเป็นบ่อนคาสีโน ที่เปิดในเซี่ยงไฮ้เป็นแห่งแรก สนามแข่งม้าในเมืองหูหนาน กระนั้นโดยอารยธรรม ท่าทีของวัฒนธรรมจีนเองก็ไม่ได้รังเกียจเด็ดขาดกับการเล่นพนัน เพราะว่าการพนันถือเป็นส่วนหนึ่งในกิจกรรมสังคมเป็นส่วนหนึ่งของชีวิตประจำวัน การเล่นไพ่จนกระเจอกของกลุ่มผู้สูงวัยตามข้างถนนหนทางถือเป็นเรื่องปกติธรรมดา ทางกรมไม่ได้คิดว่าเป็นเรื่องผิดกฎหมายอะไร อย่างไรก็ตามหากเป็น การพนันสมัยใหม่ คือบ่อนคาสีโน รัฐบาลจีนก็ต่อต้านและสั่งห้าม นับตั้งแต่ปี 1949 เป็นต้นมา “แบน” การพนันสมัยใหม่ทุกอย่างบนจีนแผ่นดินใหญ่ ส่วนหนึ่งเพราะพรรคคอมมิวนิสต์จีนมองว่าเป็นสิ่งตกค้างจากลัทธิล่าเมืองขึ้น ของพวกอาณานิคมยุโรป การพนันสมัยใหม่เป็นเรื่องของนายทุน

การเปลี่ยนแปลงนโยบายรัฐที่มีต่อการพนันกีฬา หรือการทำให้การพนันสมัยใหม่เป็นเรื่องที่ถูกกฎหมายในจีนเกิดขึ้นตั้งแต่ 1980 เป็นต้นมา กล่าวคือหลังนโยบายเปิดประเทศ (Open Door Policy) เพื่อกระตุ้นการพัฒนาทางเศรษฐกิจ ท่าทีของรัฐคอมมิวนิสต์จีนเกี่ยวกับเรื่องการพนันสมัยใหม่ก็เปลี่ยนไป เริ่มจากการออกกฎหมายให้รัฐสามารถที่จะดำเนินกิจการ “ออกหวย” ให้มีการพนันเสี่ยงทายอะไรก็ได้ตลอดเตอรี่ของรัฐบาลจีน ไม่ใช่มีแค่ “หวย” (หรือเลขเสี่ยงโชค) แต่คืออะไรก็ได้ที่มีการกำหนดเป็นเกมและรับแทงเสี่ยงทาย และโดยทั่วไปคนก็ซื้อเล่นกัน ในปี 1984 รัฐบาลจีนเริ่มมีการอนุญาตให้เล่นพนันกีฬาได้คือการแข่งม้าในสนาม ตามด้วย กีฬาเกือบทุกชนิด และกีฬาประเภทแรกเลยคือฟุตบอล แต่ในที่สุดไนจีนก็มีปัญหาคอร์รัปชันในวงการฟุตบอลและวงการพนัน มีการขายลอตเตอรี่ปริษัทชิงรางวัลรถเบนซ์กับเงินรางวัล 120,000 หยวน ทว่ากรณีนี้ก็เกิดปัญหาขึ้นจนรัฐต้องเข้ามาจัดการ การเล่นลอตเตอรี่ในจีนนั้นส่วนใหญ่มีขึ้นในเมืองใหญ่ซึ่งมีผู้อพยพจากชนบทเข้ามาทำงานจำนวนมาก คนกลุ่มนี้คือลูกค้ารายใหญ่ของเจ้ามือ พวกเขาเล่นเพราะหวังว่าอยากจะได้รางวัล แต่ปรากฏว่ากรณีนี้ก็เกิดปัญหาขึ้นมาจากการโกงกันระหว่างคนขายหวย ที่ใจโกง (ด้วยการมาร์คลอตเตอรี่รางวัล) กับชาวบ้านคนซื้อหวย โดยคนขายที่โกงรางวัลกล่าวหาคนที่ถูกรางวัลจริงๆ ว่าซื้อ “หวยปลอม” ประเด็นเรื่อง “หวยเป็นของใคร” ก็กลายเป็นประเด็นขึ้นมา ทว่า “ลูเหลียง” คือคนซื้อหวยที่ถูกโกงไม่ยอม ต่อสู้ และพิสูจน์ได้ว่าเขาเป็นเจ้าของหวยจริงๆ รัฐบาลเลยต้องลงมาจัดการดูแล กำกับควบคุมการอนุญาตให้เปิดรับพนันทายผลต่างๆ นานามากขึ้น ควบคู่ไปกับเรื่องของการพนันกีฬาฟุตบอลที่เติบโตควบคู่ไปกับวงการฟุตบอลอาชีพ แต่ในที่สุดเรื่องการพนันฟุตบอลก็เหมือนกับหลายๆ ประเทศแถบอเมริกาใต้ ที่เกิดการทุจริต ระหว่างบริษัทพนันกับองค์กรกีฬา

บริษัทนั้นมักจะเข้าไปมีอิทธิพลกับวงการกีฬา ไม่ว่าจะเป็นเรื่องการค้าลิขสิทธิ์บอล การโกง กรณีของจีน วงการฟุตบอลจีนถูกรัฐบาลสั่งห้าม หรือ “แบน” ไปช่วงหนึ่ง เพื่อแก้ปัญหาการคอร์รัปชันต่างๆ และการสร้างกลไกกำกับควบคุมความโปร่งใสของกิจการการพนัน

แม้ว่าปัจจุบันรัฐบาลจีนจะไฟเขียวให้กับอุตสาหกรรมกีฬาและการเล่นพนันทายผลการแข่งขันลอตเตอรี่ หรือ “หวยรัฐบาล” ที่เริ่มตั้งแต่ปี 1984 กระนั้นกระทั่งปัจจุบันในประเทศจีนก็ยังไม่มีการออกกฎหมายและแนวทางของการกำกับควบคุมการพนันกีฬาอย่างเป็นทางการเป็นรูปธรรม

การขาดกลไกการกำกับควบคุมและการไม่มีนโยบายที่แน่นอนเกี่ยวกับการทำให้การพนันเป็นสิ่งที่ถูกกฎหมาย ถูกนักวิชาการด้านการพนันศึกษามองว่า เป็นเรื่องที่สวนทางกับเรื่องที่เกิดขึ้นในประเทศตะวันตกที่ได้มีการทำให้การพนันกีฬาเป็นสิ่งที่ถูกกฎหมาย การไม่มีกฎหมายและการขาดการควบคุมในสังคมจีนจึงเป็นตัวแปรสำคัญ ที่เป็นปัญหาเกี่ยวกับการพัฒนาอุตสาหกรรมการพนันกีฬาในจีน โดยเฉพาะการกำกับควบคุมตลาดลอตเตอรี่ และกระแสของการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นในอุตสาหกรรมการพนันและ คาสิโนออนไลน์

2.6.4 สิงคโปร์

ในสิงคโปร์ ซึ่งเป็นประเทศที่การพนันกีฬาเป็นสิ่งที่ถูกกฎหมาย สามารถเก็บรายได้และใช้ผลประโยชน์จากอุตสาหกรรมกีฬาย้อนกลับมาพัฒนาวงการกีฬา และการพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานต่างๆ จนก่อให้เกิดประโยชน์แก่ชุมชนมากกว่า แม้ว่าการพนันไม่ว่าจะเป็นชนิดใดจะถูกมองว่าเป็นเรื่องอ่อนไหว และสัมผัสเสี่ยงต่อหลักศีลธรรมของคนสิงคโปร์ แต่รัฐก็ออกกฎหมายมากำกับควบคุมและทำให้การพนันเป็นสิ่งที่ถูกกฎหมาย เล่นได้ภายใน “พื้นที่ยกเว้น” ที่รัฐอนุญาต คือ คาสิโนในรีสอร์ท (Lau Kok Keng 2012)

ก่อนหน้าปี 1968 ซึ่งเป็นปีที่ได้อิสรภาพ แยกตัวออกจาก British Malaysia การพนันในเกาะ สิงคโปร์เป็นเรื่องของรัฐอาณานิคมอังกฤษ สิงคโปร์เป็นเกาะเล็กๆ มีอุตสาหกรรมการพนันที่เติบโตขึ้นมา ภายใต้การกำกับควบคุมภายใน “พื้นที่ยกเว้น” คือ บ่อนคาสิโน ที่ต่อมารัฐบาลสร้างเป็น คาสิโนในรีสอร์ท (เช่น Marina Bay Sands, Sentosa) การพนันในยุคอาณานิคมของสิงคโปร์ก็เหมือนกับประเทศไทยคือภายใต้ อิทธิพลของอังกฤษในย่านนี้ การพนันกีฬาที่เล่นกันคือการแทงม้าในสนามแข่ง มีมาตั้งแต่ยุคอาณานิคม เกือบทุกประเทศในแถบนี้ คือ สิงคโปร์ ไทย และจีน (ดังที่กล่าวไปข้างต้น) และสนามแข่งม้าและการแทงม้า แข่งอย่างถูกกฎหมายในสนามเป็นสิ่งที่ตกค้างมาจากรัฐอาณานิคม และเป็นตัวที่ก่อให้เกิดการพนันกีฬาที่ถูกกฎหมายโดยรัฐ การที่รัฐอนุญาตให้แทงพนันได้ในสนามถือเป็น “ต้นแบบ” ของการกำกับควบคุมการเล่นพนันให้อยู่ใน “พื้นที่พิเศษ” ที่ชัดเจนและแน่นอนที่สุดโดยรัฐ เน้นอนการควบคุมเฉพาะในสนามในวัฒนธรรมสังคม ทั้งจีนและไทย ก็คงไม่สามารถที่จะควบคุมสิ่งที่เรียกว่า การพนันใต้ดิน หรือการพนันที่ไม่ได้รับอนุญาตจากรัฐได้ ในกรณีของสิงคโปร์ หลังจากได้เอกราชแยกเป็นประเทศขึ้นใหม่ในปี 1968

รัฐบาลใหม่ก็เป็นผู้ดำเนินการเองด้วยการจัดตั้ง Singapore Pool ซึ่งเป็นบริษัทที่รัฐบาลเป็นเจ้าของและให้สิทธิในการจัดการการแข่งขันกีฬาของประเทศได้ โดยเฉพาะการแข่งขันกีฬา ที่รัฐอนุญาตให้เล่นกันได้ สำหรับประเทศสิงคโปร์การแข่งขันกีฬาที่ถูกกฎหมายอยู่ในพื้นที่ที่รัฐควบคุม คือเฉพาะในบ่อนคาสิโน ดำเนินมาโดยการบังคับใช้กฎหมายที่รุนแรง กล่าวคือห้ามเล่นการพนันในบ้าน หรือสถานที่สาธารณะ ทว่าต้องเล่นในสถานที่ที่ได้รับอนุญาต และการเล่นพนันถือเป็นการทำผิดศีลธรรมของสังคมสิงคโปร์

ในปี 1999 รัฐบาลสิงคโปร์เริ่มออกกฎหมาย ดำเนินนโยบายที่จะอนุญาตให้มีการเปิดบ่อนคาสิโน กระทั่ง การเปิดโอกาสให้บริษัทที่รัฐอนุญาตสามารถดำเนินกิจการการพนัน กระทั่งในปี 2006 ที่สิงคโปร์จึงมีการออกกฎหมายอนุญาตให้เปิดบ่อนคาสิโนอย่างถูกกฎหมายได้ จากนั้นจึงมีการลงทุนสร้าง คาสิโนในรีสอร์ท และเพิ่งจะมาทำสำเร็จเมื่อประมาณปี 2010 นี้เอง

สิงคโปร์ถือเป็นประเทศที่มีประสบการณ์กับการพนันอย่างถูกกฎหมายมาอย่างยาวนานในประวัติศาสตร์นับแต่สมัยอาณานิคม การพนันเป็นสิ่งที่ควบคุมกำกับโดยรัฐอย่างเข้มงวดมาตั้งแต่แรก หลังจากที่รัฐบาลใหม่ที่เป็นอิสระจากอาณานิคม รัฐบาลที่ภายใต้การนำของ ลี กวน ยู กลับยิ่งลงมาดำเนินการจัดการธุรกิจการพนันที่รัฐออกกฎหมายควบคุมและสร้างกลไกในการกำกับดูแลเอง

ทั้งนี้เพราะรัฐมองว่า หากจัดการได้การปล่อยให้มีการเล่นพนันอย่างถูกกฎหมาย ในพื้นที่ยกเว้นที่รัฐกำกับดูแล โดยเฉพาะการแข่งขันกีฬา ก็จะสามารถนำรายได้จากธุรกิจการพนันย้อนกลับไปส่งเสริมอุตสาหกรรมกีฬาได้ เพราะฉะนั้นรัฐจึงออกกฎหมายเพื่อที่จะสนับสนุนให้บริษัทเอกชน ซึ่งก็คือบริษัทของรัฐบาลสามารถที่จะดำเนินการเกี่ยวกับกิจการพนันกีฬาได้ จนในที่สุดในปี 2006 รัฐจึงออกกฎหมายคาสิโน เพื่อให้มีคาสิโนถูกกฎหมาย (ปัจจุบันมีคาสิโนรีสอร์ทสองแห่ง)

ในขณะเดียวกันนโยบายการพนันที่ถูกกฎหมายก็สอดคล้องไปกับการเปลี่ยนแปลงของระบบตลาดโลก อุตสาหกรรมพนันระดับโลก ก็พาดพิงกับการพนันถ้ามองจากมุมมองของนักพนัน ไม่สามารถแยกออกจากกันได้ ฉะนั้นในด้านหนึ่ง จึงมีอุตสาหกรรมแข่งกีฬาที่เติบโตมาพร้อมกับสังคมสมัยใหม่ อีกด้านหนึ่งก็มีการขยายตัวของบริษัทพนัน ในกรณีของประเทศสิงคโปร์น่าจะสนใจว่า ในปี 2008 ซึ่งเป็นปีที่สิงคโปร์เป็นเจ้าของภาพจัดการแข่งขันรถ Formula one บริษัทพนันในสิงคโปร์จึงนำเอารายการแข่งขันรถ Formula one มาเปิดให้พนันกันด้วย จากนั้นในปีเดียวกัน ก็มีรายการแข่งขัน Formula one อีกที่เมลเบิร์น การที่บริษัทพนันจะเลือกเอากีฬาชนิดใดมาเปิดให้นักพนันแทงทายผลรถแข่งกัน จึงเป็นเรื่องที่ไปด้วยกันกับการเติบโตของอุตสาหกรรมกีฬาและสื่อธุรกิจการกีฬาที่ปัจจุบันเติบโตขึ้นควบคู่กันมาอย่างกว้างขวาง

ดังนั้นกีฬาอะไรที่ใหญ่ๆ เป็นอุตสาหกรรมระดับโลก ทั้งฟุตบอล แข่งม้า แข่งรถ จึงกลายเป็นกีฬาที่มีการเล่นพนัน และปัจจุบันก็กลายเป็นส่วนหนึ่งของการพนันออนไลน์อย่างเต็มรูปแบบ

เกี่ยวกับ การพนันออนไลน์ สิงคโปร์ก็ประสบปัญหาเดียวกันกับประเทศอื่นๆ กล่าวคือ กฎหมายในประเทศ มักเอาผิดกับพวกบริษัทพนันที่จะไปเปิดบริษัทและใช้ใบอนุญาตในอีกประเทศหนึ่ง ไม่ได้ ถึงแม้จะมีกฎหมายอะไรก็แล้วแต่ แต่สุดท้ายก็ไม่สามารถกำกับควบคุมให้เกิดความโปร่งใส เสียภาษี หรือกรณีมีข้อ

พิพาท ก็จะไม่สามารถคุ้มครองผู้เล่น หรือจับเจ้ามือบริษัทพนันมาลงโทษได้ยาก ในกรณีของประเทศ สิงคโปร์ ชัดเจนมากกว่าแม้รัฐจะควบคุมได้ (ไม่ให้เล่นการพนันนอกพื้นที่ยกเว้น) แต่ก็ยังมีคนเล่นพนัน ออนไลน์ เช่นบริษัทพนันออนไลน์ที่ได้รับอนุญาต มาเปิดกิจการรับแทงพนันในฟิลิปปินส์ รัฐก็ไม่สามารถที่จะเอาผิดกับบริษัทนั้นได้ เพราะบริษัทนั้นไม่ได้เปิดกิจการขอใบอนุญาตในประเทศสิงคโปร์ ในกรณีของ สิงคโปร์มีการฟ้องร้องกันแล้วว่า แม้แต่คนเล่นพนันก็ถือว่าไม่ผิดกฎหมาย เพราะว่าตีความว่า การพนัน ก็หาออนไลน์นั้นไม่ได้เกิดขึ้นบนแผ่นดินสิงคโปร์ แต่เป็นการเล่นบนเครือข่ายออนไลน์ (กรณีสหรัฐอเมริกา ก็เหมือนกัน เมื่อมีการฟ้อง รัฐบาลก็แพ้ เป็นเรื่องที่ถูกประเทศเจอล้ำกันหมด ส่วนกรณีของประเทศไทย ทุกวันนี้ท่าทีของเจ้าหน้าที่รัฐก็คือ การพนันกีฬานั้นก็ยังมีแนวโน้มที่จะไม่ถือว่าเป็นการกระทำที่ผิดกฎหมาย รุนแรง แม้ว่าจะมีการออกข่าวจับกุมเป็นครั้งคราว)

การกำกับควบคุม กรณีของสิงคโปร์ เป็นการควบคุมเพื่อกันไม่ให้เยาวชนมาเกี่ยวข้อง แต่ก็ไม่ได้ มองว่าการเล่นพนันกีฬาเป็นสิ่งที่ผิดอะไร ทว่าต้องการควบคุมให้โปร่งใส ไม่ให้มีการโกงกันเกิดขึ้น

ในประเทศสิงคโปร์ ปัจจุบันรัฐออกกฎหมายควบคุม online payment service แล้ว ถึงแม้จะเอา ผิดบริษัทพนันไม่ได้ แต่รัฐออกกฎหมายกำกับและไปเอาผิดกับธนาคาร หรือสถาบันการเงินได้ที่ปล่อยให้ ทำธุรกรรมออนไลน์ที่ไปยุ่งกับการเล่นพนัน ดังนั้นหากใครทำธุรกรรมทางการเงินบนเครือข่ายออนไลน์ แล้ว พิสูจน์ได้ว่ามันไปโยงใยกับธุรกิจการพนัน รัฐก็สามารถเอาผิดได้ กรณีของสิงคโปร์ ธนาคารเกือบทุก ธนาคารก็ยอมอยู่ภายใต้การกำกับควบคุม ดำเนินตามนโยบายนี้ คือร่วมมือป้องกันไม่อนุญาตให้ลูกค้าทำ ธุรกรรมเกี่ยวกับการพนันออนไลน์ได้จนไปถึงการควบคุมบัตรเครดิตของธนาคาร ที่ก็จำไม่สามารถนำไปใช้ เล่นพนันออนไลน์ได้ อย่างไรก็ตามยังมี 2 ธนาคารที่ไม่ดำเนินการตามนโยบายการควบคุมของรัฐบาล สิงคโปร์ คือ Western Union และ Standard Charter

2.7 สถานการณ์ในประเทศไทย

ในประเทศไทย การพนันแทบทุกประเภทถือว่าเป็นสิ่งที่ผิดกฎหมาย แม้ในความเป็นจริงจะมี ผู้กระทำผิดฝ่าฝืนอยู่ทุกเมื่อเชิ่วัน รวกับว่า การพนันกับการกระทำผิดนั้นไม่ใช่สิ่งเดียวกัน การกำกับ ควบคุมการพนันของรัฐ อาศัย พระราชบัญญัติการพนัน พ.ศ. 2478 โดยมีเจ้าพนักงานและเจ้าหน้าที่ ตำรวจ เป็นผู้ดำเนินการตามมาตรการ “ปราบปราม” บังคับใช้กฎหมายเข้าจับกุมผู้กระทำผิดซึ่งหน้า เปรียบเทียบปรับ และหรือส่งฟ้องศาล เพื่อดำเนินคดีลงโทษผู้กระทำความผิด (ตามกฎหมาย)

สำหรับการกำกับควบคุมการพนันกีฬาและการพนันออนไลน์ในปัจจุบัน ยังคงอาศัยกฎหมายและ การบังคับใช้กฎหมายในการจับกุมผู้กระทำผิดโดยเจ้าพนักงาน ตามกฎหมายฉบับดังกล่าว โดยอาศัย ประกาศตามกฎหมายการพนันฉบับนี้ การพนันกีฬาทุกประเภท (ที่ไม่ได้รับอนุญาต) และการพนันออนไลน์ ไม่ว่าจะโดยเจ้ามือและผู้เล่น ถือเป็นกิจกรรม การกระทำที่ผิดกฎหมาย

อย่างไรก็ตามในกรณีของการพนันกีฬาและการเล่นพนันออนไลน์ส่วนใหญ่ “เจ้ามือ” หรือบริษัทรับพนันได้อาศัยช่องโหว่ หรือข้อจำกัดของกฎหมายที่ไม่สามารถเอาผิดได้ ย้ายไปเปิดบ่อน หรือโต๊ะพนันรับแทงในพื้นที่ชายแดนของประเทศเพื่อนบ้าน และบริษัทพนันหลายเจ้า ซึ่งเป็นกิจการที่ลงทุนโดยนายทุนต่างชาติ มักจดทะเบียนและตั้งบริษัทอยู่นอกราชอาณาจักรไทย เจ้าหน้าที่ตำรวจจึงไม่สามารถเอาผิด หรือจับกุมเจ้ามือ บริษัทรับพนันได้ อันนำไปสู่การใช้ พระราชบัญญัติการกระทำความผิดทางคอมพิวเตอร์ พ.ศ. 2551 และแก้ไขล่าสุด 2560 เพื่อดำเนินการปิดเว็บไซต์ หรือ ‘บล็อก’ เว็บไซต์ที่เปิดให้มีการพนันออนไลน์ การใช้มาตรการปิดกั้นการเข้าถึงเครือข่ายพนันออนไลน์ดังกล่าวถือว่า ข้อความการสื่อสารต่างๆ ของเว็บพนันออนไลน์นั้นเข้าข่ายเนื้อหาที่ขัดต่อศีลธรรมอันดี ตามมาตรา 20 อย่างไรก็ตาม ดังที่กล่าวไปในตอนต้นของบทนี้ว่า เนื้อหาที่ “รุนแรง” พอๆ หรืออาจน่าจะเป็นที่กังวล อีกเรื่องหนึ่งก็คือ สื่อโฆษณาต่างๆ ของบริษัทรับพนัน ที่ปัจจุบันใช้กลยุทธ์หลากหลายรูปแบบและช่องทางที่จะส่งสารให้เข้าถึงกลุ่มเป้าหมาย หรือ “ลูกค้า”

อาจกล่าวได้ว่า เมื่อพิจารณาในมิติของการแข่งขันกีฬาสมัยใหม่หลากหลายชนิด ที่พัฒนาอย่างต่อเนื่องอย่างก้าวหน้า และการแพร่กระจายของเว็บไซต์รับแทงพนันออนไลน์ที่กระจายอยู่โดยทั่ว การออกกฎหมายควบคุมการพนัน (เดิมปีพ.ศ. 2478 แม้จะมีการเปลี่ยนแปลง ปรับปรุงบ้าง ในอำนาจหน้าที่ของเจ้าพนักงาน) และการบังคับใช้ มาตรการกำกับควบคุม ตามกฎหมายพระราชบัญญัติการกระทำความผิดทางคอมพิวเตอร์ (แก้ไขล่าสุด) ปีพ.ศ. 2560 นั้นถือว่าเป็นมาตรการทางกฎหมายที่ “ล้าหลัง” อย่างมาก

สาระสำคัญของ “กฎหมายการพนัน” ฉบับนี้ของไทยก็คือ การประกาศห้ามเล่นการพนันในกรรมการแข่งขันหลายชนิดอย่างเด็ดขาด ตามที่ปรากฏอยู่ใน บัญชีแนบท้ายประเภท ก. เช่น หวยก ก ข และการอนุญาตให้เล่นพนันได้สำหรับการพนัน หรือเกมการแข่งขันอีกหลายประเภทตามที่กำหนดไว้ใน บัญชีแนบท้ายประเภท ข. เช่น สลากกินแบ่ง และการแข่งขันกีฬาในท้องถิ่นต่างๆ ทั้งนี้โดยให้มีการออกใบอนุญาตชั่วคราวโดยเจ้าพนักงาน (คือผู้ว่าราชการจังหวัด) อธิบดีกรม และรัฐมนตรีว่าการกระทรวงมหาดไทย (ดูรายละเอียดเพิ่มเติมใน พระราชบัญญัติการพนัน พ.ศ. 2478) ด้วยเหตุนี้จึงกล่าวได้ว่า มีการพนันอีกหลายประเภท ที่แท้ที่จริงแล้วไม่ได้เป็นสิ่งที่ “ผิดกฎหมาย” เพราะขอใบอนุญาตและเจ้าพนักงาน คือรัฐ ได้ออกใบอนุญาตให้แล้ว เช่น การพนันม้าแข่ง และพนันมวยในสนาม การเล่น “พนันมวย” ในสนามมวยนั้นจึงถือเป็นสิ่งที่ถูกกฎหมาย เพราะเป็นการเล่นพนันตามบัญชีประเภท ข. ซึ่งได้รับอนุญาตจากเจ้าพนักงาน (สนามมวยที่ได้รับอนุญาตจึงต้องมี “นายสนามมวย” ซึ่งส่วนใหญ่คือนายทหาร) ตามพระราชบัญญัติการพนัน พ.ศ. 2478 (ไม่ต่างไปจากการพนันม้าแข่งในสนามแข่งม้าของกรุงเทพฯ เชียงใหม่ ซึ่งปัจจุบันลดความนิยมลงไปอยู่มาก)

ปัจจุบันในสังคมไทย “พนันกีฬา” ซึ่งเชื่อมโยงสัมพันธ์ไปกับการพนันออนไลน์ และเป็นที่นิยม รู้จักกันในวงกว้างทั่วไปนั่นก็คือ “พนันฟุตบอล” พนันบอล แม้จะปิดกฎหมาย และมีข่าวเจ้าหน้าที่ตำรวจออกจับกุม ปรามปรามหลายบ่อนอยู่เสมอ (โดยเฉพาะช่วงเทศกาลการแข่งขันฟุตบอลโลก หรือฟุตบอลทัวร์นาเมนต์ระดับนานาชาติ) พนันกีฬานี้ตามทีเล่นกันมาแต่เดิมนั้น เป็นการเล่นแบบวางเดิมพัน (wagering) ระหว่างผู้เล่นกับเจ้ามือโต๊ะบอล ซึ่งส่วนใหญ่มักเป็นเรื่องที่เกิดขึ้นในสังคมเมืองใหญ่ ที่ผู้คนเข้าถึงสื่อโทรทัศน์และอินเทอร์เน็ตได้ง่าย (ดูเพิ่มเติมใน วสันต์ ปัญญาแก้ว 2543 และ 2558) “พนันบอล” นั้นแม้จะเป็นสิ่งที่ผิดกฎหมาย แต่ก็เป็นที่รู้จักการพนันที่ผู้คนนิยมเล่นกันมากที่สุด และดำเนินมากกว่า 3 ทศวรรษเป็นอย่างน้อย (ตั้งแต่มีการถ่ายทอดสดเกมการแข่งขันฟุตบอลจากต่างประเทศ โดยเฉพาะ ฟุตบอลพรีเมียร์ลีกอังกฤษ ผ่านโทรทัศน์ดาวเทียม)

ไม่ต่างไปจากประสบการณ์ของต่างประเทศ ปัจจุบัน “พนันกีฬา” โดยเฉพาะพนันฟุตบอลในสังคมไทย ได้เคลื่อนย้ายจากการเล่นวางเดิมพันผ่าน “โต๊ะบอล” ตามย่าน บ่อนเถื่อนในหัวเมืองใหญ่ เข้าสู่พื้นที่พนันบอลออนไลน์ไปเรียบร้อยแล้ว และสิ่งที่เรียกว่า “เว็บพนันออนไลน์” นั้นปัจจุบันยังมีความสลับซับซ้อนมากขึ้น เมื่อเทคโนโลยีการสื่อสารดิจิทัล ที่นอกจากจะทำให้การพนันเข้าถึงได้ง่ายมากขึ้น ผ่านสื่อสังคมออนไลน์ ยังได้สร้างวัฒนธรรมการเล่นเกมนี้อีกและการพนันรูปแบบใหม่ขึ้นมา (ดังจะนำเสนอผ่านกรณีศึกษา อีสปอร์ตในบทที่ 3 และบทที่ 4)

2.8 อภิปรายสรุปท้ายบท

การพิจารณาทำความเข้าใจ พนันกีฬา ซึ่งปัจจุบันกลายเป็นส่วนสำคัญของการพนันออนไลน์ นั้นอาจเริ่มจากนิยามความหมายของสิ่งที่ซ้อนทับกับ “การพนันออนไลน์” ที่นักวิชาการด้านพนันศึกษาในออสเตรเลีย (Gainsbury, Russeel, Hing, Wood, Lumanma and Blaszczynski 2013: 2) เรียกว่า Interactive Gambling หรือ “การพนันเชิงปฏิสัมพันธ์” ซึ่งหมายถึงทั้ง การพนันผ่านเครือข่ายการสื่อสารคอมพิวเตอร์อินเทอร์เน็ต เป็นการพนันระยะไกล และเป็นกิจกรรมการพนันออนไลน์ในรูปแบบต่างๆ ที่เป็นได้ทั้ง “การเดิมพัน” และ “การเล่นเกม” (ดูเพิ่มเติมในบทที่ 3) ซึ่งเป็นบริการที่บริษัทเอกชน หรือธุรกิจพนันต่างๆ เปิดให้ “ผู้เล่น” เข้าถึงได้ผ่านทาง “สื่อเชิงปฏิสัมพันธ์” (interactive media) ไม่ว่าจะเป็นคอมพิวเตอร์ โทรศัพท์มือถือ แท็บเล็ต และทีวีดิจิทัล เป็นต้น

จะเห็นว่าการพนันรูปแบบใหม่ซึ่งอาศัยความก้าวหน้าของเทคโนโลยีการสื่อสารเหล่านี้ ที่เราเรียกกันว่า “การพนันออนไลน์” (ซึ่งหมายถึง การเล่นเกมนางประเภทด้วย) นั้น นับว่าเป็นกิจกรรมที่แตกต่างไปจากการเล่นพนันแบบเดิมที่ผู้เล่นมักพนันกันเองกับเจ้ามือ วางเดิมพันกับโต๊ะพนัน หรือยกหูโทรศัพท์ไปแทงกับ “ตัวแทน” หรือบริษัทรับพนัน

กล่าวได้ว่าในช่วงทศวรรษที่ผ่านมา เมื่อสังคมโลกก้าวเข้าสู่ยุคของเทคโนโลยีสื่อดิจิทัล (Digital Technologies) ซึ่งเน้นการสื่อสารออนไลน์ผ่านเครือข่ายข้ามพรมแดน “พนันกีฬา” ได้กลายเป็นธุรกิจอุตสาหกรรมที่เติบโต เป็นระบบเศรษฐกิจที่ขยายตัวอย่างก้าวกระโดด ทั้งนี้โดยมีเทคโนโลยีการสื่อสาร คือ อุปกรณ์โทรศัพท์มือถือและเครือข่ายอินเทอร์เน็ตคอมพิวเตอร์เป็น “ตัวขับเคลื่อน” (ดังที่กล่าวมาข้างต้น) โทรศัพท์เคลื่อนที่ติดตามตัวและการสื่อสารผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต รูปแบบต่างๆ ซึ่งกลายมาเป็นส่วนหนึ่งของการดำเนินชีวิตในปัจจุบัน นอกจากจะช่วยสร้างกระแสและแรงผลักดันสำคัญ ทำให้นักพนัน หรือผู้เล่น (ซึ่งงานวิจัยส่วนใหญ่ชี้ว่าคือ เยาวชน คนหนุ่มสาว วัยทำงาน) สามารถเข้าถึงการเล่นพนันกีฬากันได้ ง่ายง่ายดาย ไม่ว่าจะทั้งที่ผ่านเว็บไซต์ของบริษัทพนัน แอปพลิเคชันต่างๆ และสื่อโฆษณาที่เน้นการสื่อสารแบบมุ่งเป้าไปยังกลุ่มเป้าหมายผ่านการใช้ social media ต่างๆ โดยเฉพาะ Facebook, Youtube, Twitter และ Applications รายงานผลการแข่งขันกีฬา

ด้วยเหตุนี้ ราวๆ กลางทศวรรษ 2000s เป็นต้นมา หลายๆ ประเทศทั่วโลก เช่น อังกฤษ ออสเตรเลีย และหลายประเทศในยุโรป รวมทั้งจีนและสิงคโปร์ (ดังได้กล่าวมาข้างต้น) จึงได้บัญญัติและออกกฎหมายใหม่เพื่อกำกับควบคุมการพนันกีฬาที่โดยธรรมชาติของมันเป็นเอง ถือเป็นส่วนหนึ่งของการพนันออนไลน์ ดังจะได้เสนอทบทวนให้เห็นข้างหน้า นโยบายเกี่ยวกับการพนันและการกำกับควบคุมของรัฐในประเทศต่างๆ เหล่านี้ เดิมมีการออกกฎหมายและมาตรการบังคับใช้กฎหมายต่างๆ เพื่อสร้างระบบกำกับควบคุม “การพนันแบบเดิม” (traditional gambling) หรือเรียกอีกอย่างได้ว่า “การพนันบนดิน” (Land based gambling) ด้วยการทำให้การพนันกลายเป็นสิ่งที่ถูกกฎหมาย (Legalisation) และอาศัยกฎหมายดังกล่าว และกลไกการบังคับใช้ต่างๆ ที่ออกมาเพื่อ “กำกับควบคุม” ไม่ว่าจะเป็นการใช้เทคโนโลยีควบคุม การปิดกั้นเว็บไซต์ การระงับธุรกรรมทางการเงิน การออกใบอนุญาตให้กับบริษัทพนัน เพื่อกำกับดูแลให้บริการที่เป็นไปตามข้อกำหนดอย่างเคร่งครัด จนไปถึง กำหนดชนิดกีฬา และรูปแบบของการพนัน การกำหนดอายุผู้เล่น การออกใบอนุญาตให้บริษัทรับแทงพนันรายย่อย (retail bookmakers) จนไปถึงร้านค้าบางประเภทที่สามารถรับแทงพนันได้ ให้ดำเนินการอย่างโปร่งใส เป็นธรรม และเข้มงวดกับกลุ่มอายุของผู้เล่น

ทั้งนี้งานวิจัยจำนวนไม่น้อยพบข้อสรุปว่า แม้การพนันกีฬาจะมีแนวโน้มเป็นเรื่องของความบันเทิงเป็นส่วนหนึ่งของวัฒนธรรมการพักผ่อนหย่อนใจในสังคมปัจจุบัน (Gainsbury and Russell 2013) หลังจากที่การพนันออนไลน์โดยเฉพาะ “พนันกีฬา” ที่กลายเป็นสิ่งที่ถูกกฎหมายอยู่ภายใต้การกำกับควบคุมของรัฐนั้น ก็ไม่ได้หมายความว่า การพนันนอกกฎหมาย หรือ “โต๊ะพนันเถื่อน” จะหมดไป รวมจนไปถึงปัญหาต่างๆ ที่อาจเกิดขึ้นกับ “กลุ่มเสี่ยง” เช่นในกรณีของประเทศออสเตรเลีย พบว่า ส่วนใหญ่คือคนหนุ่มสาว ชายโสด วัยทำงาน จนไปถึงนักศึกษาที่กำลังอยู่ในวัยเรียน ที่ประสบกับปัญหาทางการเงิน อีกทั้งมีงานศึกษาพบว่า ปัญหาการเข้าถึงสื่อโฆษณาของบริษัทพนันเป็นเวลานานและเข้าถึงง่ายดายมากขึ้นในสื่อออนไลน์ มีความเป็นไปได้มากที่จะสัมพันธ์กับโอกาสที่จะเข้าสู่การเล่นพนัน (Hing, Russell, Vitastas

and Lamont 2015) ทั้งนี้การพนันที่เป็นปัญหา ยังอาจรวมไปถึงอาชญากรรมที่เกิดขึ้นตามมาจากการโกงพนันออนไลน์

ปัญหาอีกประการหนึ่งที่น่าสนใจคือ การที่รัฐในหลายประเทศ (ดังกล่าวมาข้างต้น) ทำให้พนันกีฬา และการพนันออนไลน์กลายเป็นสิ่งที่ถูกกฎหมายนั้น นอกจากจะมีบริษัทรับพนันจดทะเบียนตามกฎหมายเกิดขึ้นมากมาย การแข่งขันระหว่างบริษัทรับพนันเหล่านั้นยังนำไปการลงทุนโฆษณาผลิตสื่อเพื่อชักจูงให้ผู้คนหันมาสนใจและกลายเป็นลูกค้า คนเล่นพนัน อันนำไปสู่ “ปัญหา” ที่ไร้การควบคุมของข้อความโฆษณาต่างๆ ของบริษัทรับพนัน ที่มุ่งดึงดูด ล่อลวง จูงใจ ให้ผู้ใช้สื่อบริโภคข่าวสารการกีฬา ซึ่งส่วนใหญ่คือเยาวชน คนหนุ่มสาว และรวมทั้งกลุ่มผู้สูงอายุในบางสังคม (เช่น สิงคโปร์ หรือสังคมไทย) หมกมุ่นไปกับการเล่นพนัน หรือไม่อาจปฏิเสธข่าวสารโฆษณาเกี่ยวกับการพนันเหล่านั้นได้กล่าวอีกอย่างหนึ่ง ปัจจัยสำคัญที่เราควรพิจารณาเกี่ยวกับ “ปัญหา” การพนันกีฬาออนไลน์นั้น

เมื่อพิจารณาจากการระดมโฆษณาเพื่อเชิญชวน หรือหลอกล่อให้คนเข้าไปเล่นพนันออนไลน์ ตามเว็บไซต์ร้านพนันบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ตต่างๆ นั้น เราอาจแยกพิจารณาเชิงกระบวนการโดยแยกออกเป็น 4 ส่วนสำคัญคือ

- (1) ธุรกิจหรือตลาดการพนัน
- (2) เกมการแข่งขันกีฬา
- (3) ผู้เล่น ซึ่งมักเล่นพนันด้วยใจรัก เพราะการพนันกีฬา หรือพนันเกม (จนไปถึงพนันในเกม) เป็นส่วนหนึ่งของวัฒนธรรมความบันเทิง การใช้เวลาพักผ่อนหย่อนใจ และ
- (4) บริบททางสังคม หรือ “นิเวศวิทยาของสื่อ” ที่เกี่ยวข้องกับพวพัน

กล่าวได้ว่า การปฏิบัติด้านการสื่อสารเทคโนโลยีดิจิทัล ซึ่งอันที่จริงก็ดำเนินควบคู่มากับการเปลี่ยนแปลงของระบบเศรษฐกิจการค้าโลก กำลังทำลายบรรดาประเทศต่างๆ ที่อุตสาหกรรมการพนัน โดยเฉพาะการพนันกีฬาและคาสิโนออนไลน์นั้นถือเป็นส่วนหนึ่งของชีวิตทางเศรษฐกิจ วัฒนธรรม ของผู้คนในโลกปัจจุบัน อุตสาหกรรมการพนันและการเติบโตของวงการกีฬาอาชีพนั้น แยกออกจากกันไม่ได้ ดังนั้น นอกจากจะมีการควบคุมและเป็นกิจกรรมที่รัฐอนุญาตให้ทำ หรือดำเนินการได้ โดยเอกชน ภายใต้การคุ้มครองและนโยบายการสนับสนุนต่างๆ จึงจำเป็นต้องมีกลไกเชิงสถาบัน หรือองค์กร สถาบัน สมาคมกีฬาต่างๆ เข้ามาช่วยกำกับดูแลและควบคุมกันเอง

ปัญหาที่เป็นอยู่ในปัจจุบัน (ดังได้นำเสนอทบทวนไปในบทนี้) ยังเป็นเรื่องของการบังคับใช้กฎหมายที่รัฐนั้นๆ ไม่สามารถบังคับใช้กับบริษัทพนัน หรือเว็บไซต์ที่เปิดให้บริการอยู่นอกประเทศ หรือเขตแดนอธิปไตยของตนได้ หลายประเทศยังคงพยายามอย่างมากที่จะออกกฎหมาย และมาตรการต่างๆ (โดยเฉพาะทางเทคโนโลยีและสังคม) ในอันที่จะพัฒนาระบบและกลไกของการกำกับควบคุมเว็บพนัน

ออนไลน์ และการโฆษณา เนื้อหาโฆษณาชวนเชื่อต่างๆ โดยเฉพาะการที่รัฐนั้นๆ จะมีศักยภาพ ความสามารถได้ในระดับในมีจะควบคุมเว็บไซต์พนันออนไลน์ (เช่น เว็บพนันบอลออนไลน์ ที่แพร่หลาย อยู่มากในประเทศไทย) ที่มีเครือข่ายผู้ให้บริการมาจากนอกประเทศ หรือตั้งอยู่นอกเขตแดนอธิปไตยของตน การเกิดขึ้นของเว็บไซต์พนันกีฬาออนไลน์ ที่เปรียบเสมือน “พื้นที่สีเทา” หรือ “ตลาดมืด” นั้นทั้ง ทำทนาย และคุกคามอำนาจรัฐชาติและศักยภาพของรัฐในการควบคุม “พื้นที่พนันออนไลน์” ที่แพร่กระจายและดำรง อยู่อย่างลับซับซ้อนในปัจจุบันยิ่ง

ปัญหาจึงยิ่งซับซ้อนมากขึ้นไปอีกที่ในปัจจุบันอุตสาหกรรมเกม (Game Industry) ได้พัฒนา อย่างก้าวกระโดดและให้กำเนิดกับวัฒนธรรมการเล่นและการพนันชนิดใหม่ ที่เรียกว่า “กีฬาอิเล็กทรอนิกส์” (Electronic Sports) หรือ อีสปอร์ต ซึ่งอาจจะกล่าวได้ว่า นอกจากจะแยกไม่ออกจากเรื่องของกาพนัน ออนไลน์ อีสปอร์ตในฐานะที่เป็นปรากฏการณ์วัฒนธรรมของโลกยุคดิจิทัล ยังกำลังทำทนายนิยามเดิมๆ ของ สิ่งที่เรียกว่าการพนันกีฬาและการพนันออนไลน์ด้วย (ดังจะนำเสนอในบทถัดไป)

3

เกม อินเทอร์เน็ต อีสปอร์ต และการพนันออนไลน์

3.1 บทนำ

จุดเริ่มต้นของการแข่งขันเล่นวิดีโอเกม ที่ต่อมากจะกลายเป็นอีสปอร์ต ในปัจจุบัน เริ่มขึ้นครั้งแรกในปี 1972 ที่มหาวิทยาลัยสแตนฟอร์ด ซึ่งในครั้งนั้นกลุ่มผู้เข้าร่วมเล่นแข่งขันเพื่อชิงรางวัล (คือการได้เป็น สมาชิกบอกรับรายปีของนิตยสาร Rolling Stone) คือนักศึกษามหาวิทยาลัยนั่นเอง โดยเกมที่ใช้ในการจัด แข่งขันครั้งนั้นคือ Space War ซึ่งเป็นการแข่งขันภายในมหาวิทยาลัยกันเอง และอีก 9 ปีต่อมาบริษัท Atari ในประเทศสหรัฐอเมริกาได้จัดให้มีการแข่งขันเกม Space Invaders ซึ่งมีผู้เข้าร่วมการแข่งขันมากกว่า 5,000 คนจากทั่วสหรัฐอเมริกา ภายหลังเมื่อมีการปฏิวัติเทคโนโลยีโทรคมนาคม เกิดเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ที่เชื่อมต่อผู้คนผ่านเครื่องคอมพิวเตอร์เข้าด้วยกันอย่างกว้างขวางระดับโลก จึงส่งผลต่อการพัฒนา วัฒนธรรมการเล่นแบบ Online Multiplayer หรือการเล่นเกมเดียวกันระหว่างผู้เล่นหลายๆ คนพร้อมกัน บนเครือข่ายเกมออนไลน์ (Wikipedia, 2018)

ในประเทศไทย การเล่นวิดีโอเกมเป็นสิ่งที่นิยมกันมานานแล้วในกลุ่มเด็กและเยาวชน ทว่าน่าจะ กลายเป็นกิจกรรมการแข่งขันที่แพร่หลายมากขึ้นราวๆ ทศวรรษ 2540 เมื่อเริ่มมีการแข่งขัน โดยเกมที่ได้รับ ความนิยมและใช้ในการแข่งขันยุคนั้นคือเกม Counter-Strike ต่อมาในปี พ.ศ. 2544 ได้มีการจัดแข่งชิง

แชมป์ประเทศไทยขึ้น โดยมีชื่อรายการว่า CS All Thailand รายการแข่งขันเกมครั้งนี้ถือเป็นรายการใหญ่ระดับประเทศรายการแรก และเป็นจุดกำเนิดของการแข่งขันเกม Counter-Strike อีกหลายรายการต่อมา

ความนิยมและการเติบโตของอุตสาหกรรมอีสปอร์ตในระดับนานาชาติ ดำเนินมาอย่างก้าวหน้าต่อเนื่อง โดยเฉพาะภายใต้การนำของบราซิลในประเทศเกาหลีใต้กระทั่งอีสปอร์ตกำลังถูกผลักดัน (โดยบริษัทเกมในประเทศจีน) ให้กลายเป็นกีฬา โดยเริ่มจากการเป็นกีฬาสาริตในการแข่งขันกีฬาเอเชียนเกมส์ 2018 ที่ประเทศอินโดนีเซีย และจะเป็นกีฬาที่บรรจุไว้ในเกมการแข่งขันอย่างเป็นทางการในปี 2022 ที่ประเทศจีนจะเป็นเจ้าภาพจัดการแข่งขัน และเป็นไปได้ว่า การแข่งขันซีเกมส์ครั้งหน้า อีสปอร์ต จะถูกบรรจุไว้เป็นส่วนหนึ่งของการแข่งขันเช่นกัน ทั้งนี้ในการแข่งขันกีฬาเอเชียนเกมส์ 2018 อีสปอร์ต ซึ่งถูกบรรจุเป็นกีฬาสาริตของเอเชียนเกมส์ครั้งนี้ที่ประเทศอินโดนีเซียเป็นเจ้าภาพ ผู้จัดการรายการแข่งขันคือ Asian Electronic Sports Federation ได้กำหนดเกมคอมพิวเตอร์ที่ใช้ในการแข่งขันครั้งนั้น 6 เกมคือ

1. RoV หรือ Arena of Valor เกมแนว MOBA ลักษณะเกมเป็นแนววางแผนแบบเรียลไทม์ ซึ่งให้ผู้เล่นเลือกใช้ตัวละครในการต่อสู้พร้อมกับอาวุธต่าง ๆ ที่สามารถปรับแต่งเพิ่มความสามารถได้
2. League of Legend หรือ LoL เป็นเกมออนไลน์ที่แข่งขันกันโดยผสมผสานความเร็วและความเข้มข้นของ RTS และ RPG ไว้ด้วยกัน
3. PES2018 หรือ Pro Evolution Soccer 2018 เป็นเกมที่ให้ผู้เล่นสร้างทีมฟุตบอล และทำการแข่งขัน โดยสามารถเลือก และปรับแต่งตามความต้องการของผู้เล่น ไม่ว่าจะผ่านการซื้อขายตัวละคร เป็นต้น
4. StarCraft II คือเกมสงครามอวกาศที่มีระบบการเล่นเป็นแบบ Real Time Strategy วางแผนการรบโดยประเภทของทีมต่างๆ แยกเป็นสามเผ่าคือ Terran (เผ่ามนุษย์) Protoss (ต่างดาวเทคโนโลยีสุดล้ำ) และ Zerg (ต่างดาวที่มีพื้นฐานคล้าย ๆ แมลง)
5. Hearthstone เป็นเกมประเภท Digital collectible card game (CCG) ที่เล่นกันแบบ Turn base 1v1 โดยเล่นกันแบบออนไลน์ผ่านเซิร์ฟเวอร์ของ Battle.net ผู้เล่นสามารถเลือกโหมดเกมการเล่นและคู่ต่อสู้ที่มีความสามารถใกล้เคียงกัน
6. Clash Royale เป็นเกม Strategy

การเคลื่อนไหวระดับนานาชาติข้างต้น (ที่บรรจุรายการแข่งขันอีสปอร์ตไว้เป็นกีฬาสาริต) นับว่ามีส่วนอย่างสำคัญต่อการยอมรับสถานะ “ความเป็นกีฬา” ของเกมอีสปอร์ตในประเทศไทย เมื่อที่ประชุมคณะกรรมการการกีฬาแห่งประเทศไทย (วันที่ 27 กรกฎาคม พ.ศ. 2560) ได้มีมติเห็นชอบให้อีสปอร์ตเป็น

กีฬา รวมทั้งสามารถจดทะเบียนจัดตั้งเป็นสมาคมกีฬาได้ ซึ่งต่อมาได้รับการลงนามอนุมัติอย่างเป็นทางการจากรัฐมนตรีว่าการกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา เมื่อวันที่ 17 ตุลาคม พ.ศ. 2560 ซึ่งการรับรองสถานะกีฬาของอีสปอร์ต ดังกล่าวปฏิเสธไม่ได้ว่าเป็นการยอมรับและเตรียมการส่งนักกีฬาอีสปอร์ตในนามตัวแทนทีมชาติไทยเข้าแข่งขันในการแข่งขันระดับนานาชาติที่จะเกิดขึ้นในอนาคต และเมื่อวันที่ 15 ธันวาคม พ.ศ. 2560 ที่ผ่านมา ผู้ว่าการกีฬาแห่งประเทศไทยในฐานะนายทะเบียนกลางสมาคมกีฬาและนายทะเบียนสมาคมกีฬาประจำกรุงเทพมหานคร ได้แจ้งให้สมาคมไทยอีสปอร์ต (Thai Esport Association : TESA) เข้ารับการจดทะเบียนจัดตั้งสมาคมกีฬาอีสปอร์ตแห่งประเทศไทยอย่างเป็นทางการ

ทว่าการรับรองให้อีสปอร์ต เป็นกีฬาประเภทหนึ่งในประเทศไทย ก็ยังมีการถกเถียงกันอยู่มาก ฝ่ายที่ห่วงใยต่อปัญหาที่อาจจะเกิดขึ้นตามมาต่อสุขภาพของเด็กและเยาวชนที่อาจติดเกม เช่น นางธีรารัตน์ พันทวี วงศ์ณะเอนก ประธานคณะทำงานขับเคลื่อนมิติเด็กกับสื่อ สัมชชชสุขภาพแห่งชาติ กล่าวว่า แม้การนิยามความหมายของอีสปอร์ตว่าเป็นกีฬายังคงเป็นคำถามใหญ่ และการปฏิเสธอีสปอร์ตก็คงไม่สามารถทำได้ ดังนั้นเรื่องสำคัญคือจะปกป้องและคุ้มครองเยาวชนอย่างไร และจะอย่างไรให้พ่อแม่มีความรู้เท่าทันผลกระทบจากการติดเกม

ข้อมูลการสำรวจจากสำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจดิจิทัล พบว่า เยาวชนไทยใช้เวลากับอินเทอร์เน็ต 35 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ สูงกว่าค่าเฉลี่ยโลกถึง 3 ชั่วโมง มีการใช้อินเทอร์เน็ตผ่านสมาร์ตโฟน สูงสุด ร้อยละ 73 และรองลงมาคือ คอมพิวเตอร์โรงเรียน ร้อยละ 48 โดยคาดว่าเยาวชนเข้าเครือข่ายอินเทอร์เน็ตเพื่อเล่นเกม มากกว่าร้อยละ 50 ทั้งนี้หากใช้เวลาในการเล่นเกมนานเกินไป ก็เป็นเรื่องที่กังวลกันว่า อาจส่งผลกระทบต่อสติปัญญาและวุฒิภาวะทางสังคมของเด็กเยาวชนที่ติดเกม

สรุปในชั้นนี้เรื่องที่ฝ่ายคัดค้าน (การรับรองให้อีสปอร์ต เป็นกีฬาประเภทหนึ่ง) เป็นกังวลกันมากที่สุดคือ “วัฒนธรรมการใช้เวลา” ของเด็กและเยาวชน ส่วนเรื่องการพนัน ที่อาจแฝงมากับการเล่นเกมนั้นดูเหมือนจะยังไม่ได้กล่าวถึงกันมากนัก ยังไม่ต้องกล่าวถึงการลงทุนซื้อเครื่องคอมพิวเตอร์ ค่าใช้จ่ายในการเข้าถึงเครือข่ายอินเทอร์เน็ต และอุปกรณ์ส่วนที่เกี่ยวข้องต่างๆ จนไปถึง “ตัวเกม” หรือซอฟต์แวร์ที่ใช้เล่น ที่นอกจากจะเป็นเกมเดียวกันที่ผลิตออกมาจากโรงงานยังมี “ตัวช่วย” หรือที่เรียกกันว่า iTem ต่างๆ ที่มักจำเป็นต้องซื้อ เพื่อเพิ่มศักยภาพของตัวเกม และการจ่ายเครดิต หรือใช้เครดิตในการเล่นพนันในเกมนั้นๆ

ส่วนทรรศนะจากฝ่ายที่ให้การสนับสนุนเรื่องการรับรองอีสปอร์ต ให้เป็นกีฬา เช่น นายกมล จิราพงษ์ คณบดีคณะดิจิทัลมีเดีย มหาวิทยาลัยศรีปทุม ก็มองเห็นประโยชน์ในเชิงของการพัฒนาและผลิตคนสร้างเกม ที่อาจสามารถพัฒนาต่อยอดได้

ความนิยมและการเติบโตของอีสปอร์ต อย่างต่อเนื่องส่งผลให้ปัจจุบันเกิดการแข่งขันลีกอาชีพนักกีฬาอีสปอร์ต อาชีพนักพากย์เกมอีสปอร์ต นักแคสต์เกมอาชีพ รวมไปถึงจนถึงกลุ่มธุรกิจผู้สนับสนุนต่างๆ

โดยในประเทศไทยนั้นกลุ่มธุรกิจที่เป็นผู้ผลักดันคนสำคัญคือนายเสถียร บุญมานันท์ CEO แห่ง Neolution Group ผู้ให้บริการธุรกิจเกมมิ่งแบบครบวงจร

Neolution ถือเป็นกลุ่มที่มีทีมแข่งขันอีสปอร์ต กลุ่มแรกๆ ของประเทศไทย ก่อตั้งมานานราวๆ 7-8 ปี เสถียร บุญมานันท์ กรรมการผู้จัดการ บริษัท เนโอลูชั่น คอร์ปอเรชั่น จำกัด ผู้จัดจำหน่ายอุปกรณ์เสริมไอที กล่าวว่า ในเชิงธุรกิจ วงเงินที่กระจายสะพัดในการแข่งขันอีสปอร์ต ของประเทศไทย ยังน้อยกว่ามูลค่าตลาดอุปกรณ์เกม (คือ คอมพิวเตอร์ คีย์บอร์ด, เมาส์, หูฟัง และแผ่นรองเมาส์ระดับ Gaming) ที่มีมูลค่าในปี 2560 อยู่ราว 700 ล้านบาท ปัจจุบันสังเกตได้ว่า มีกลุ่มทุนเข้ามาร่วมลงทุนในอีสปอร์ตมากขึ้น ซึ่งโดยมากจะเน้นเรื่องการสร้างกำไรในอนาคตจากการสร้างทีมเป็นของตัวเอง (Tangsiri, 2561) มากไปกว่านั้นได้มีหลายมหาวิทยาลัยที่เปิดสอนในสาขาที่เกี่ยวกับเกมและสื่อดิจิทัลกันมากขึ้นด้วย อาทิ มหาวิทยาลัยศรีปทุม มหาวิทยาลัยรังสิต มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต มหาวิทยาลัยศิลปากร มหาวิทยาลัยกรุงเทพ และมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี

3.2 เกม/อินเทอร์เน็ต

คำว่าเกม (game) เป็นสิ่งที่มีความหมายที่กว้างขวางมาก โดยที่ “เกมนั้นหมายถึงกิจกรรมที่ถูกกำหนดโดยกฎกติกาที่ผู้เล่นจำเป็นต้องพยายามที่จะไปให้ถึงเป้าหมายนั้น ๆ” (Galloway, pp. 1) ที่ถูกกำหนดขึ้นหรือแม้แต่พจนานุกรมที่นิยาม เกม ไว้ว่าหมายถึง “การแข่งขันที่มีกติกากำหนด เช่น เกมกีฬา การเล่นเพื่อความสนุก เช่น เกมคอมพิวเตอร์” ด้วยเหตุนี้เกมจึงเป็นสิ่งที่กินความกว้างขวางมากตั้งแต่เกมกีฬา จนถึงคอมพิวเตอร์เกม อย่างไรก็ตาม Galloway ได้พยายามที่จะจำกัดความ ให้ความหมายถึงสิ่งที่เรียกว่า วิดีโอเกม (video game) ว่าเป็นวัตถุทางวัฒนธรรมที่ประกอบด้วยอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ที่ใช้ในการคำนวณ (ซึ่งมีความหลากหลายตั้งแต่เครื่องคอมพิวเตอร์ไปจนถึงอุปกรณ์ที่ถูกสร้างขึ้นมาเพื่อการเล่นเกมโดยเฉพาะ เช่น เครื่อง console เป็นต้น) และ เกม หรือกิจกรรมการเล่นที่ถูก “จำลอง” กำหนดขึ้นและมีกฎกติกา เป็นแนวทางให้บรรดาผู้เล่นต้องพยายามฝ่าฟันคู่ต่อสู้หรือด้านต่างๆ เพื่อไปให้ถึงเป้าหมายสุดท้าย ซึ่งอาจเป็นชัยชนะ หรืออะไรบางอย่างที่มีคุณค่าในตัวของมันเอง เกมวิดีโอ คือสิ่งที่ถูกจำลองขึ้นในซอฟต์แวร์ (หรือชุดข้อมูลในการสั่งการอุปกรณ์นั้น ๆ) ซึ่งจะมีผู้เล่นเข้ามาปฏิบัติสัมพันธ์ด้วย ผ่านการส่งและรับข้อมูลที่ถูกประมวลผลออกมาโดยคอมพิวเตอร์ (Galloway, pp. 1)

เมื่อ วิดีโอเกม หรือเกมคอมพิวเตอร์ (ดังกล่าว) ถูกผนวก/ผสมผสานเข้ากับเครือข่ายอินเทอร์เน็ต (ดังสะท้อนผ่าน การขยายตัวของตลาดเกม (games market) อันเนื่องจากการพัฒนาของอินเทอร์เน็ต) การแพร่กระจายของเครือข่ายอินเทอร์เน็ตนั้นได้ทำให้กระบวนการการเข้าถึงเนื้อหา หรือซื้อขายเกม กลายเป็นสิ่งที่ง่ายดายกว่าในยุคสมัยก่อนหน้าที่ต้องพึ่งพา “ตัวสื่อ” เช่น ตลับ VCD DVD

ความเฟื่องฟูของเกมที่กระจายไปตามเครือข่ายอินเทอร์เน็ตก็คือ รูปแบบการขายผ่านสิ่งที่เรียกว่า Steam ที่ทำยอดขายได้มากมาย โดยปริมาณข้อมูลที่ถูกดาวน์โหลดจาก steam¹ ในปี ค.ศ. 2011 อยู่ที่ 780,000 เทระไบต์ (1 Terabyte มีข้อมูลอยู่ราว ๆ หนึ่งล้านล้านไบต์) (Chalk, 2011) ซึ่งพอจะบอกได้ถึง ปริมาณยอดขายอันมหาศาลหรือช่วงเดือนเมษายนถึงเดือนธันวาคม ค.ศ. 2015 ยอดขายทะลุขึ้นไปได้ถึง 312,632,471 ก๊อปปี้ (Galyonkin, 2016) มาในปี ค.ศ. 2017 เพียงแค่เกมหัวเรื่องเดียวอย่าง Playerunknown's Battleground ก็ขายได้ถึง 5 ล้านก๊อปปี้ภายในเวลาเพียง 4 เดือน (Sukoom2001, 2017) หรือจากสถิติแล้วรายได้ของตลาดเกมเฉพาะในเอเชียนั้นในปี 2017 ก็มีมูลค่าถึง 51 พันล้านดอลลาร์ (Statista, 2018)

การผสมผสานกันระหว่างเกมและอินเทอร์เน็ตนั้น ไม่ได้ส่งผลแต่เพียงการขายตัวของ “ตลาดเกม” หรือกิจกรรมการซื้อขายเกมเท่านั้น ทว่ายังรวมไปถึงการประกอบสร้าง “วัฒนธรรมความบันเทิงและการละเล่นชนิดใหม่” ในปัจจุบันที่เรียกว่า อีสปอร์ต อันหมายถึง รูปแบบกีฬาที่ได้อาศัยเทคโนโลยีและได้รับความสะดวกจากระบบอิเล็กทรอนิกส์ อันนำไปสู่ผลลัพธ์ที่จะเกิดจากกิจกรรม แตกต่างไปจากที่เราคุ้นเคย กล่าวคือในกีฬาแบบเดิมนั้นผลลัพธ์ของกิจกรรมการเล่นและบริบทกีฬาแบบนี้เกิดขึ้นในโลกแห่งความเป็นจริง แต่ในรายการแข่งขันกีฬา อีสปอร์ตนั้น ผลลัพธ์ของกิจกรรมคือสิ่งที่เกิดขึ้นใน “โลกเสมือน” ออนไลน์ (Hamari & Sjoblom, 2016)

แม้จะว่ากันว่า อีสปอร์ตนั้นมีพัฒนาการก่อเกิดขึ้นมาตั้งแต่ทศวรรษที่ 1970 แต่อันที่จริงแล้วการเติบโตและแพร่กระจายจนของวัฒนธรรมเกมออนไลน์ชนิดนี้ จนกลายเป็นเครือข่ายสังคมที่ประกอบไปด้วยผู้เล่น (ทั้งมืออาชีพและสมัครเล่น), ทีมแข่งขัน, ผู้บรรยาย (commentators), ผู้สนับสนุน, ผู้ชม และแฟน ๆ นั้นเกิดขึ้นอย่างมีนัยสำคัญในช่วงปลายทศวรรษที่ 1990 ที่ประเทศเกาหลีใต้ และปัจจุบันประเทศแห่งนี้ได้กลายเป็นศูนย์กลางต้นกำเนิดที่ส่งออก เกม อีสปอร์ต ไปทั่วโลก (Edge, 2013)

การแข่งขันเกมที่เรียกว่า อีสปอร์ต นั้น แต่เดิมไม่ใช่สิ่งที่เกิดขึ้นพร้อมกับเครือข่ายอินเทอร์เน็ต และการแข่งขันกีฬา อีสปอร์ต ผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ตนั้นก็หาใช่สิ่งจำเป็นเสมอไป (คือมีการแข่งแบบ offline) กระนั้นเมื่อเกมและอินเทอร์เน็ตผสานเข้าหากัน เครือข่ายออนไลน์ที่ว่านั้นก็ได้กลายเป็นแก่นกลางสำคัญที่คอยขับเคลื่อนเกมการแข่งขัน อีสปอร์ต โดยเฉพาะเมื่อพิจารณาว่าโดยเนื้อแท้ของมันแล้ว อีสปอร์ต คือการแข่งขันเล่นเกม (เพื่อเอาชนะคู่แข่ง) ที่ผนวกรวมกับอินเทอร์เน็ต ซึ่งทำให้ข้อจำกัดทางกายภาพกลายเป็นสิ่งที่ไม่สำคัญอีกต่อไป

การเติบโตของรายการแข่งขันเกม อีสปอร์ต นั้นอาจดูได้จากจำนวนเงินรางวัลของรายการแข่งขัน การจัดแข่งรายการแข่งซึ่งมีเงินรางวัลสูงสุดอย่างเกม DotA2 นั้น มีเงินรางวัลรวมถึง 24,687,919 ล้านดอลลาร์ ในปี 2017 และนับย้อนหลังไปอีก 3 ปีก็มีเงินรางวัลรวมในแต่ละปี คือ 20,770,640 ล้านดอลลาร์

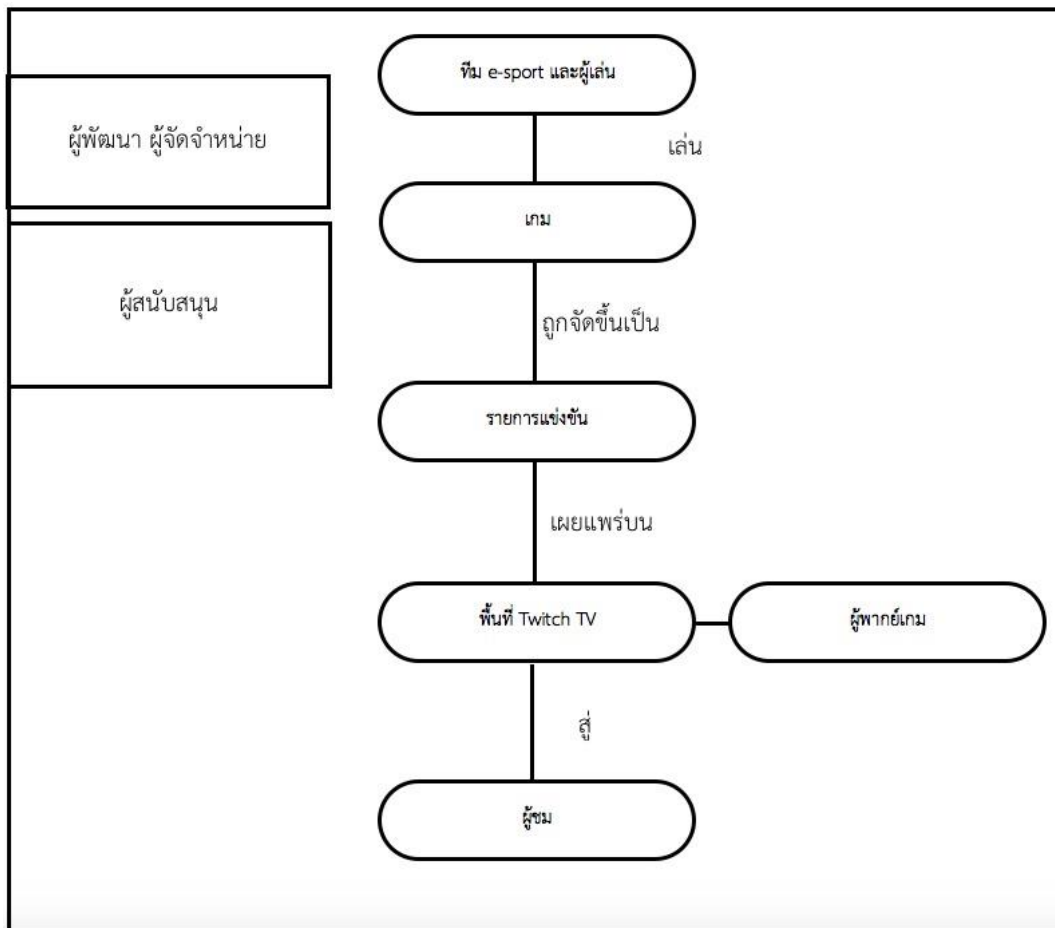
¹ รูปแบบการกระจายข้อมูลดิจิทัลที่ถูกพัฒนาขึ้นโดยบริษัท Valve ซึ่งเป็นรูปแบบการซื้อวิดีโอเกมที่สำคัญในยุคปัจจุบัน

18,429,613 ล้านดอลลาร์ และ 10,931,103 ล้านดอลลาร์ ตามลำดับ ซึ่งหากนับเป็นรายปีแล้วในระหว่างที่เขียนนี้ (คือตุลาคม พ.ศ. 2560) มี เกม 5 อันดับที่ถูกจัดประเภทไว้ใน อีสปอร์ต มีจำนวนเงินรางวัล จำนวนผู้เล่นอาชีพ และจำนวนรายการแข่งขันอย่างเป็นทางการ (Lofgren, 2017) ซึ่งเมื่อเทียบกับรายการ FIFA Club World Cup เมื่อปี 2016 ซึ่งมีเงินรางวัลรวมที่ 28 ล้านดอลลาร์ (Totalsportek, 2016) อีสปอร์ต จึงมีขนาดเศรษฐกิจที่ใหญ่กว่า และมีการเติบโตอย่างมีนัยสำคัญ (ดูข้อมูลสถิติในตารางข้างล่าง)

เกม	เงินรางวัล (ล้านดอลลาร์)	จำนวนผู้เล่นอาชีพ (คน)	รายการแข่งขันอย่างเป็นทางการ
Dota 2	37,251,051.07	772	118
Counter-Strike: Global Offensive	17,267,862.14	4349	851
League of Legends	10,301,329.03	1327	125
Heroes of the Storm	4,610,149.10	381	57
Call of Duty: Black Ops III	3,749,030.66	322	47

ตารางที่ 3.1 เกม 5 อันดับที่ถูกจัดประเภทไว้ใน อีสปอร์ต (Lofgren, 2017)

กล่าวได้ว่า การเติบโตอย่างมีนัยสำคัญโดยเฉพาะในเศรษฐกิจและกิจกรรมเกี่ยวเนื่อง ได้ทำให้เกิดระบบนิเวศของ อีสปอร์ต ขึ้นมา โดยใน “ระบบนิเวศ” ที่ว่านี้ มีตัวละครในระดับต่าง ๆ ไล่เรียงมาตั้งแต่บรรษัทเจ้าของผู้ผลิตเกม, สปอนเซอร์ผู้สนับสนุน, เจ้าของพื้นที่การให้บริการเผยแพร่การแข่งขัน (บนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต), ผู้พากย์เกมทั้งมือสมัครเล่นและมืออาชีพ ผู้เล่น (Players) และผู้ชม (Gamers/Audience) เป็นต้น (ยังไม่รวมถึง ดาราซูเปอร์สตาร์ และธุรกิจสื่อบันเทิงอื่นๆ รวมจนไปถึง Online Platforms ทั้งหมด) ดังแผนภาพด้านล่าง



รูปที่ 3.1 ระบบนิเวศของอีสปอร์ต

ในระบบนิเวศของอีสปอร์ต เริ่มต้นที่ ผู้พัฒนาเกม พวกเขาอาจเป็นผู้พัฒนาหรือทีมอิสระที่สังกัดในบริษัทเกมขนาดใหญ่ ในหนึ่งบริษัทเกมแห่งหนึ่งอาจมีทีมพัฒนาหลายทีมอยู่ภายใต้สังกัดเพื่อพัฒนาเกมหลายเกมพร้อมกัน เมื่อผู้พัฒนาเกมสร้างเกมขึ้นสำเร็จ เกมเหล่านั้นเมื่อเสร็จสิ้นกระบวนการผลิตแล้วก็จะถูกจัดจำหน่ายโดยบริษัทผู้จัดจำหน่าย (publisher) เพื่อกระจายเกมเข้าไปในตลาดให้ผู้เล่นสามารถซื้อหาได้ การกระจายดังกล่าวอาจอยู่ในรูปแบบสื่อกายภาพ เช่น DVD Blue ray หรืออาจจะเป็นในรูปแบบดิจิทัล อย่างเช่นบริษัท Steam เป็นต้น ภายใต้ความสัมพันธ์เช่นนี้ เจ้าของเกม (ผู้พัฒนาเกมหรือบริษัทเกม) ได้รับเงินจากการขายเกมและอาจได้รับเงินจากการใช้จ่ายในเกม เช่น Microtransaction เป็นต้น (ดูในหัวข้อที่ 3.3) รายได้ในส่วนนี้ของพวกเขาวางอยู่บนความเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์เกม ผู้จัดจำหน่ายก็ได้รับส่วนแบ่งจากรายได้ในส่วนนี้ด้วยเช่นกัน อย่างไรก็ตาม ระบบนิเวศอีสปอร์ต มิได้สิ้นสุดแค่การซื้อขายเกมเท่านั้น ใจกลางของอีสปอร์ต คือ การจัดรายการการแข่งขันเกม ตัวละครสำคัญภายในการจัดการแข่งขัน คือ ผู้จัดการแข่งขัน พวกเขาทำหน้าที่บริหารจัดการให้รายการการแข่งขันเกมสามารถเกิดขึ้นได้ รายได้จากการจัดการแข่งขันมิได้มาจากค่าเข้าชมรายการแข่งขันเท่านั้น หากแต่ยังรวมถึงรายได้ที่ได้รับจากผู้สนับสนุน (สปอนเซอร์) ค่าโฆษณา หรือการขายของที่ระลึกในการแข่งขันอีกด้วย ในแง่นี้ เราจึงกล่าวอีกอย่างหนึ่งได้

ว่า ในใจกลางกระบวนการสะสมทุนของระบบนิเวศ อีสปอร์ต ของบรรดาผู้พัฒนา ผู้จัดจำหน่าย ผู้จัดการแข่งขัน คือ การสร้างเหตุการณ์ (event) ขึ้นมา

ภายใต้การสร้างเหตุการณ์ นอกจากตัวละครข้างต้นแล้ว ผู้เล่นยังเป็นส่วนสำคัญในกิจกรรมการแข่งขัน กล่าวคือ นอกจากจำนวนเงินรางวัล จำนวนผู้เล่นมืออาชีพ และรายการแข่งขันดังที่ได้เห็นไปแล้วในตารางที่ 3.1 แล้ว การมีสังกัดทีมเกม (หรือบริษัท) ก็กลายเป็นสิ่งที่จริงจังขึ้น ยกตัวอย่างเช่นกรณีเมื่อทีมอย่าง Team Liquid² ที่ก่อตั้งขึ้นจากการเป็นเว็บไซต์กระดานข่าว (forum) เมื่อปี 1998 ได้กลายมาเป็นผู้สนับสนุนและทำทีมเกมเมื่อปี 2010 ภายใต้ Team Liquid นั้นก็มีทีมย่อย ๆ ลงไปอีกหลายเกม เช่น Dota2, Counter-Strike: Global Offensive (CS:GO), League of Legends (LoL) ที่จนถึงปัจจุบัน (ปี 2018) ได้รับเงินรางวัลจากการแข่งขันรวมถึง 18 ล้านดอลลาร์ น่าสนใจว่าในจำนวนเงินที่ว่ามานี้ได้รับการแข่ง Dota2 ถึง 14 ล้านดอลลาร์แน่นอนนี้เป็นรายได้เพียงจากการแข่งขันโดยตรงที่ไม่นับรวมค่าโฆษณา, สินค้า หรือแม้แต่การมีผู้สนับสนุน (Nguyen, 2018)

มากกว่าการจัดการแข่งขัน ในระบบนิเวศของอีสปอร์ต ยังปรากฏกิจกรรมการดูผู้เล่นที่สร้างความสนุกความบันเทิงบนฐานของความไม่สมดุล (imbalance) ของข้อมูลข่าวสารที่ผู้ดูและผู้เล่นมีไม่เท่ากัน เช่น การที่ผู้ชมนั้นสามารถมองเห็นขอบเขตทัศนวิสัยที่กว้างกว่าบรรดาผู้เล่น ทำให้เขาสามารถรับรู้ ประเมิน คาดการณ์สิ่งอื่น ๆ ได้มากกว่าผู้เล่น หรือในทางกลับกันกลยุทธ์ต่างๆ ที่ผู้เล่นคิดหรือเตรียมการมานั้นก็เป็นข้อมูลที่ผู้ดูได้แต่คาดการณ์กันไป การเผยแพร่ให้เห็นถึงเทคนิควิธีการเล่นที่แตกต่างไปย่อมสร้างความประหลาดใจแก่ผู้ชมได้ (Edge, 2013) กิจกรรมการดูผู้เล่นเล่นเกมนั้นก็เป็นที่พบเห็นได้ทั่วไปในโลกสมัยนี้ ซึ่งกิจกรรมการดูการเล่นนั้นก็เป็นที่เกี่ยวพันกับธุรกิจอีกมากมายเช่นเดียวกับกิจกรรมการดูทีวี ภาพยนตร์ที่เกี่ยวข้อง (เช่นที่สะท้อนผ่าน Real Player One ภาพยนตร์เรื่องล่าสุดของ Steven Spielberg, 2018.) กับแบรนด์ผู้สนับสนุน หรือแม้แต่ค่าโฆษณา กิจกรรมการดูและสิ่งที่เกี่ยวข้องนั้นกลายเป็นสิ่งที่มีจำนวนคนที่เกี่ยวข้องและเม็ดเงินจำนวนมหาศาล ซึ่งดูได้จากรายงานของการสำรวจเมื่อปี 2016 พบว่า มีผู้คนมากกว่า 213.8 ล้านคนที่ดูการแข่งขันการเล่นเกม และคาดว่าจะพุ่งไปถึง 303 ล้านคนในปี 2019 (superdataresearch, 2017)

การเกิดขึ้นของกิจกรรมการดูการแข่งขันของผู้อื่นก็ทำให้เกิดการเติบโตของพื้นที่ (platform) ที่ใช้ในการเผยแพร่กิจกรรมเหล่านั้น ดังจะเห็นได้จากการเติบโตของพื้นที่อย่าง Twitch TV ซึ่งมีรายงานจำนวนผู้ชมของ Twitch TV เมื่อเดือนมกราคม 2018 ว่ามียอดผู้ชมที่มากกว่าสื่ออย่าง CNN เสียอีก (Mahanaim, 2018)

การขยายตัวของกิจกรรมการดูอีสปอร์ต นั้นก็ได้ขยายตัวแต่ในพื้นที่ไซเบอร์เท่านั้น บนพื้นที่เชิงกายภาพก็เกิดการรวมตัวกันเพื่อจัดการถ่ายทอดสดการแข่งขันเช่นกัน ดังจะเห็นได้จากกรณีการจัดการ

² ลักษณะของทีมในอีสปอร์ต นั้นมีตั้งแต่การเป็นทีมใหญ่มีสังกัดเป็นทีมย่อย ๆ ที่อาจจะเล่นเกมเดียวกันหรือต่างชนิดกัน (เช่น Team Liquid) หรืออาจจะเป็นทีมที่สร้างขึ้นมาจากผู้เล่นเกมชนิดเดียวกันก็ได้

Pubstomp ของบริษัท Invate ซึ่งจัดถ่านทอดสดการแข่งขันรายการ The International Dota2 2019 ที่ ณ สยามภาวาลัย รอยัล แกรนด์ เธียเตอร์ ห้างสรรพสินค้าสยามพารากอน (Gamed, 2019) หรือการจัดงาน CNX Pubstomp The International 9 ที่พันทิพย์พลาซ่า จังหวัดเชียงใหม่³ เป็นต้น กิจกรรมเหล่านี้แสดงให้เห็นว่าถึงแม้กระแสของ e sport จะมีความสัมพันธ์อย่างแนบแน่นกับพื้นที่ในโลกไซเบอร์ แต่การจัดกิจกรรมบางอย่างก็ยังคงต้องการพื้นที่เชิงกายภาพอยู่

ในระบบนิเวศ อีสปอร์ต ผู้ชมกลายเป็นส่วนสำคัญของระบบนิเวศ อีสปอร์ต พวกเขาเป็นส่วนสำคัญต่อการดำเนินไปของระบบที่ว่าในหลายแง่มุมซึ่งในคนคนหนึ่งแง่มุมดังกล่าวอาจแยกขาดหรือซ้อนทับกันได้ ความสำคัญของพวกเขามีดังต่อไปนี้ **หนึ่ง** พวกเขาเป็นลูกค้าของบริษัทเกม เป็นผู้ซื้อหาเกม และก่อให้เกิดรายได้ให้แก่บริษัทเกม **สอง** พวกเขาเป็นผู้บริโภครายการแข่งขันหรือเหตุการณ์ที่ถูกสร้างขึ้นเพื่อขับเคลื่อนกระบวนการสะสมทุน การบริโภคของพวกเขามีได้จำกัดแค่นั้นเองของรายได้จากการเข้าชมเท่านั้น ในบางครั้ง พวกเขาบริโภคของที่ระลึกจากรายการแข่งขันหรือในบางรูปแบบการบริโภคของพวกเขายังสนับสนุนให้เกิดการแข่งขันในระดับที่ใหญ่โตขึ้นอีกด้วย เช่น ในกรณีของเกม Dota 2 ที่เปิดให้ผู้เล่นสามารถซื้อสินค้าภายในเกมซึ่งถูกสร้างขึ้นมาเพื่อรายการแข่งขันเฉพาะ โดยที่รายจ่ายส่วนหนึ่งของบรรดาผู้เล่นเหล่านั้นจะถูกนำไปเพิ่มเป็นเงินรางวัลรวมของรายการแข่งขัน เป็นต้น **สาม** พวกเขาเป็นส่วนสำคัญในการก่อร่างสร้างเหตุการณ์หรือการจัดการแข่งขันให้เกิดขึ้นได้ หากขาดไว้ซึ่งผู้ชมแล้ว กิจกรรมการแข่งขันย่อมมีโอกาสเกิดขึ้นได้ อย่างน้อยที่สุด การแข่งขันที่ปราศจากผู้ชมย่อมมีดึงดูดทั้งรายได้จากค่าโฆษณาหรือเงินสนับสนุนใด ๆ หากขาดไว้ซึ่งผู้ชมกิจกรรมการชมก็ย่อมเกิดขึ้นได้ และโดยเฉพาะอย่างยิ่งเมื่อพิจารณาจากลักษณะการรับชมการแข่งขันบนอินเทอร์เน็ตในปัจจุบันที่มีลักษณะของการสื่อสารสองทิศทางมิใช่การสื่อสารแบบทิศทางเดียวดังในยุคของวิทยุหรือโทรทัศน์ เรื่องราวที่ผู้พากย์การแข่งขันพูดออกมาได้เป็นแค่การบรรยายการแข่งขันของผู้เล่นในเกมเท่านั้น พวกเขายังบรรยาย พูดคุย โต้ตอบกับบรรดาผู้ชมที่แสดงความคิดเห็นที่ถูกป้อนเข้ามาและถูกแสดงผลแบบเรียลไทม์ด้วย กิจกรรมต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นเหล่านี้มิได้เกิดขึ้นจากปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้พากย์ ผู้เล่น และเกมเท่านั้น แต่ยังคงอาศัยผู้ชมเป็นส่วนประกอบที่สำคัญอีกด้วย ดังนั้น ในรายการแข่งขัน อีสปอร์ต ที่เกี่ยวข้องกับโลกดิจิทัล ผู้ชมที่สำคัญไม่ได้มีเพียงผู้ชมที่ปรากฏกายเชิงกายภาพอยู่ที่สนามหรือสถานที่จัดการแข่งขันเท่านั้น หากแต่ยังหมายรวมถึงบรรดาผู้ชมที่รับชมและร่วมในเหตุการณ์กิจกรรมการแข่งขันผ่านระบบดิจิทัลอีกด้วย เราจึงกล่าวอีกอย่างได้ว่า ภายใต้ระบบนิเวศ อีสปอร์ต บทบาทของผู้ชมจึงมิใช่ได้เป็นเพียงผู้บริโภคเท่านั้น หากแต่พวกเขายังเป็นผู้ผลิตอีกด้วย ในขณะที่พวกเขาบริโภค พวกเขาได้ทำการผลิตไปพร้อม ๆ กันด้วย

³ <https://www.chiangmaicitylife.com/citynow/whats-on/competitions/dota2-cnx-pubstomp-2019/>

จากตัวอย่างเหล่านี้เราจึงอาจพิจารณาได้ว่า การผนวกรวมของเกมและอินเทอร์เน็ต ที่ส่งผลให้เกิดการแพร่กระจายของกิจกรรมและกรอบคิดเกี่ยวกับเรื่อง อีสปอร์ต ที่เคลื่อนไหวพัวพันกันในระดับนานาชาติ ไม่อาจจำกัดขอบเขตอยู่เพียงภายในชาติ หรือประเทศหนึ่งๆ ได้

นอกจากผลกระทบเหล่านี้แล้ว ด้วยตัวของปรัชญาและระบบนิเวศวิทยา (หมายถึงระบบอุตสาหกรรม เกม ธุรกิจสื่อบันเทิง กิจกรรมการแข่งขัน และกลุ่มคน ภาคส่วนต่างๆ ที่เกี่ยวข้อง จนไปถึงรัฐ) ของอีสปอร์ต เองก็มีนัยของการสร้างความชอบธรรมให้กับกิจกรรมการแข่งขันเกมอยู่ในตัวของมันเองด้วย ดังที่งานของ Kalle Jonasson และ Jesper Thiborg ชี้ให้เห็นถึงกระบวนการกลายเป็นกีฬา (sportification) ของบรรดาการแข่งขันเกม ที่ต้องการไล่กวาดและเดินตามรอยลักษณะของสิ่งที่เรียกว่า กีฬาสมัยใหม่ (modern sport) เพื่อให้ได้มาซึ่งความชอบธรรมและสถานภาพของสิ่งที่เรียกว่า กีฬา ได้รับในโลกปัจจุบัน เช่น การบริหารจัดการที่มีระเบียบ มีผู้จัดการแข่ง มีทีมอย่างจริงจัง เป็นต้น (Jonasson & Thiborg, 2010) หรือกล่าวอีกอย่างหนึ่งได้ว่า อีสปอร์ตคือการไล่กวาดตำแหน่งแห่งที่แห่งความชอบธรรมที่กีฬาดำรงอยู่ การบอกคนอื่นที่กำลังจะไปฝึกซ้อมกีฬาย่อมดีกว่าการบอกว่ากำลังซ้อมเล่นเกมอยู่

การสร้างความชอบธรรมให้ อีสปอร์ต เช่นนี้ในประเทศไทยนั้นปรากฏอย่างเป็นรูปธรรมเมื่อปี พ.ศ. 2560 โดยที่ประชุมการกีฬาแห่งประเทศไทย (ซึ่งก็คือตัวแทนรัฐ) มีมติให้ อีสปอร์ต เป็นกีฬาที่สามารถจดทะเบียนจัดตั้งสมาคมได้เหมือนกับกีฬาปกติทั่วไปตามพระราชบัญญัติการกีฬาแห่งประเทศไทย พ.ศ. 2558 และในวันที่ 15 ธันวาคม พ.ศ. 2560 สมาคมไทยอีสปอร์ต (TESA) ได้เปลี่ยนเป็น สมาคมกีฬาอีสปอร์ตแห่งประเทศไทย (TESF) หรือกล่าวอีกนัยหนึ่งว่าได้รับอนุญาตให้เป็นสมาคมกีฬา “แห่งประเทศไทย” ด้วยสถานะเช่นนี้สมาคมจึงมีสิทธิในการส่งนักกีฬาหรือจัดงานการแข่งขันในนามของประเทศไทยได้ ลักษณะการสร้างความชอบธรรมเช่นนี้แสดงให้เห็นถึงการหันไปพึ่งพิงแหล่งที่มาของความชอบธรรมอย่างรัฐอย่างชัดเจน หรือกล่าวอีกนัยหนึ่งมันเป็นการนำ อีสปอร์ต เข้าไปผูกพันกับรัฐอย่างแนบแน่น

เป็นความจริงที่ว่ากระแสความนิยมและการจัดการแข่งขันเกมในประเทศไทยนั้น เป็นกิจกรรมที่มีมาอย่างยาวนานแล้ว อย่างน้อยที่สุดก็ในปี พ.ศ. 2547 หรือราวๆ 15 ปีก่อน ก็ได้มีการจัดการแข่งขันคัดเลือกตัวแทนประเทศไทยเพื่อไปแข่งในรายการ World Cyber Game หรือ WCG (และหนึ่งปีก่อนหน้านั้นมีทีมแข่งชาวไทยได้ไปร่วมในงานแข่งนี้ในระดับนานาชาติเช่นกัน) แต่กระแสการเติบโตอย่างก้าวกระโดดนั้นเกิดขึ้นหลังการสร้างความชอบธรรมโดยรัฐ (เมื่อ 2 ปี ที่ผ่านมานี้เอง) รูปธรรมประการหนึ่งที่แสดงให้เห็นถึงการก้าวกระโดดที่ว่านี้คือ การที่บริษัทโทรคมนาคมอย่าง AIS และ True ซึ่งเป็นบริษัทที่ทำธุรกิจเกี่ยวกับการโทรคมนาคม หรือ บริษัทรถยนต์อย่าง Honda เข้ามาเป็นผู้สนับสนุนรายการแข่งขัน โดยเฉพาะในกรณีของ AIS ที่ได้จัดงาน Thailand Game Expo by AIS อีสปอร์ต ที่ไม่ใช่แค่การจัดงานแข่งขันเท่านั้นแต่ยังรวบรวมสินค้าต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง เช่น อุปกรณ์การเล่นเกม หรือ บริการแพ็คเกจอินเทอร์เน็ต เข้ามาไว้ในงานด้วย หรือการเกิดของสนามแข่งขันที่ถูกสร้างขึ้นเพื่อใช้สำหรับการจัดแข่งขัน s-

sport โดยเฉพาะอย่าง Thailand อีสปอร์ต Arena ที่มีเนื้อที่อยู่ประมาณ 1,000 ตารางเมตร (Sunnywalker, 2018)

แน่นอนว่าผลกระทบของการได้รับความชอบธรรมนี้ก็ได้นำไปก่อให้เกิดรายการแข่งขันอีกเป็นจำนวนมากทั้งในระดับเล็ก ๆ หรือในระดับชาติ ท่ามกลางการเกิดขึ้นมาอย่างคึกคักของรายการแข่งขันก็ได้มีการเกิดขึ้นของรายการแข่งขันที่มีความร่วมมือจากองค์กรภาครัฐ รายการที่ว่่านั้นคือ Thai E-League Pro ที่ถูกจัดขึ้นในปี พ.ศ. 2561 ด้วยความร่วมมือของสมาคมกีฬาฟุตบอลแห่งประเทศไทย (ดูการนำเสนอในบทถัดไป)

ด้วยการสร้างความชอบธรรมที่อาศัยแหล่งอ้างอิงอย่างรัฐก็ได้ทำให้กระแสของอีสปอร์ตในไทยดำเนินไปอย่างเข้มข้นขึ้น ท่ามกลางการเติบโตขององค์กรประกอบต่าง ๆ ในระบบนิเวศของอีสปอร์ต ก็ได้ปรากฏแนวโน้มบางประการที่น่าสนใจ สิ่งนั้นคือ การเล่นพนันออนไลน์ (ในเกมและผ่านชุมชนการเล่นเกมที่)

3.3 เกมและการพนันออนไลน์ในยุคดิจิทัล

ตามพจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน **พนัน** เป็นคำกริยาหมายถึง “เล่นเอาเงินหรือสิ่งอื่นโดยอาศัยความฉลาด ความชำนาญ เล่ห์เหลี่ยม ไหวพริบ และฝีมือ รวมทั้งโชคด้วย” ในนัยนี้การพนันอาจมีความหมายอย่างกว้าง ๆ ในฐานะกิจกรรมการเดิมพันไม่ว่าจะด้วยเงินตราหรือสิ่งของมีค่าอื่น ๆ เพื่อให้ได้ไม่ว่าจะเป็นเงินตราหรือสิ่งของมีค่าอื่น ๆ บนฐานของการคาดเดาเหตุการณ์อันไม่แน่นอนที่ยังไม่เกิดขึ้น หากพิจารณาตามกรอบคิดเช่นนี้ เราจะพบเห็นถึงความเปลี่ยนแปลงของการพนันที่เกี่ยวข้องกับการเล่นเกมในปัจจุบัน

อย่างไรก็ตามรูปแบบการแสวงหารายได้ของบริษัทเจ้าของเกมในปัจจุบันได้เปลี่ยนแปลงไป บริษัทเกมจำนวนมากไม่ได้ผูกติดแหล่งที่มาของรายได้กับการขายตัวเกมแต่เพียงอย่างเดียวอีกต่อไป ดังจะเห็นได้จากการที่บริษัทผู้จัดจำหน่ายเกมยักษ์ใหญ่อย่างน้อยสองเจ้า EA หรือ [Electronic Arts](#) และ Activision Blizzard ซึ่งทำรายได้ในส่วนอื่นนอกเหนือจากการขายตัวเกม (ของบริษัท) พุ่งขึ้นไปแตะในระดับพันล้านดอลลาร์สหรัฐ (Whitwam, 2018) (Makuch, 2018) และกลายเป็นแหล่งรายได้สำคัญ อีกปรากฏการณ์ที่ชี้ให้เห็นว่ารายได้ของอุตสาหกรรมมีแนวโน้มที่จะเคลื่อนออกจากการขายเกม (อย่างน้อยในบริบทของประเทศไทย) คือการจัดลำดับเกมมือถือที่ทำรายได้สูงสุดในประเทศไทย ซึ่งปรากฏว่าเกมเหล่านั้นคือเกมที่เปิดบริการให้เข้าไปเล่นฟรีโดยไม่เสียค่าใช้จ่าย สิ่งนี้แสดงให้เห็นถึงนัยถึงความสำคัญของธุรกิจ “การขายตัวเกม” ที่ลดลงไป

ท่ามกลางการเติบโตอย่างสำคัญของรายได้นอกเหนือจากการขายตัวเกมดังที่ได้กล่าวไปนั้น รายได้ส่วนสำคัญเกิดขึ้นมาจากสิ่งที่ถูกเรียกกันว่า Microtransaction ซึ่งเป็นรูปแบบทางธุรกิจที่เปิดโอกาสให้ผู้เล่นสามารถที่จะจ่ายเงินเพื่อซื้อสินค้าเสมือนภายในเกม (virtual goods) ได้ การที่เรียกว่า Micro ก็ด้วยลักษณะการจ่ายเงินนั้นมักจะเกิดขึ้นในปริมาณที่ดูเล็กน้อย สินค้าเสมือนเหล่านั้นอาจปรากฏออกมา

ได้ในหลายรูปแบบ เช่น ไอเทมภายในเกม เป็นต้น แต่รูปแบบของ Microtransation ที่ได้รับความนิยมมากที่สุดคือ สิ่งที่จะถูกเรียกต่อมาว่า lootbox (หรือการซื้อขายสินค้า) สินค้าเสมือนประเภทนี้ไม่ว่าจะปรากฏออกมาในชื่อใดหรือรูปลักษณะใดก็แล้วแต่โดยเนื้อแท้แล้วมันคือการ “สุ่ม” (ซึ่งไม่ต่างจากการเสี่ยงทาย) กล่าวคือ ผู้เล่นต้องจ่ายเงินตราในโลกความเป็นจริงเพื่อซื้อสินค้าเสมือนเหล่านี้ (หรือในบางกรณีจะเป็นการจ่ายเงินจริงเพื่อซื้อหน่วยของเงินตราภายในเกมก่อนเพื่อนำไปซื้อสินค้าเสมือนจริงพวกนี้อีกต่อหนึ่ง) สินค้าเสมือนเหล่านี้เปรียบดั่ง การเสี่ยงทาย หรือ “เครื่องสุ่ม” ที่จะทำหน้าที่สุ่ม “ไอเทม” (สิ่งที่ต้องการซึ่งดำรงอยู่ในเกมนั้นๆ เท่านั้น) ในจำนวนที่เกมระบุไว้ สิ่งสำคัญของ lootbox คือ การสุ่มไอเทมจำนวนหนึ่งจากรายการไอเทมทั้งหมดที่มีโอกาสจะได้ ความไม่แน่นอนในผลลัพธ์ทำให้บางครั้งผู้เล่นต้องทำการเปิด lootbox ซ้ำ ๆ เพื่อให้ได้ไอเทมที่ตัวเองต้องการ หากพิจารณาในแง่แล้ว lootbox ก็เป็นรูปแบบการพนันประการหนึ่ง อย่างน้อยที่สุดก็ในแง่ที่ว่า การสุ่มเหล่านี้วางอยู่บนความไม่แน่นอนของไอเทมที่ผู้เล่นจะได้รับ

ในด้านหนึ่งกระแสการเติบโตอย่างก้าวกระโดดของ Microtransation ส่วนหนึ่งก็มาจากการเติบโตขึ้นของเครือข่ายอินเทอร์เน็ตความเร็วสูงทั้งหลายที่ทำให้การทำธุรกรรมทางการเงินข้ามชุกโลกเป็นเรื่องที่ใครก็สามารถทำได้ แม้แต่เด็กที่ไม่มีบัตรเครดิตในครอบครอง (โปรดสังเกตการณ์เกิดขึ้นของตัวกลางในการโอนถ่ายเงินอย่าง paypal ในระดับสากล หรือ truemoney ในระดับประเทศ ยังมีต้องนับรวมบริการจำลองบัตรเครดิตอีกเป็นจำนวนมากที่เกิดขึ้นมา)

ความกังวลและการมองว่าสิ่งเหล่านี้เป็น “การพนัน” แบบใหม่นั้นก็ปรากฏให้เห็นเป็นอย่างมากในประเทศชุกโลกตะวันตก ความวิตกกังวลนั้นถูกแสดงออกอย่างเป็นรูปธรรมเมื่อ lootbox ถูกมองว่าเป็นกลไกที่เป็นดั่งการพนัน (gambling-like mechanisms) และเกิดการเรียกร้องให้มีการออกกฎหมายเพื่อควบคุมสิ่งเหล่านี้ อย่างไรก็ตามสิ่งที่น่าสนใจไม่ได้มีเพียงแค่ว่า การจะควบคุมบรรดากลไกที่เป็นดั่งการพนันเหล่านี้หรือไม่อย่างไร หากแต่อยู่ที่ลักษณะการปรากฏขึ้นของสิ่งเหล่านี้ต่างหาก

หากเราพิจารณากิจการดังกล่าวนี้ในแง่ที่เป็น “การพนันแบบใหม่” ก็จะพบว่ามันดำรงอยู่ได้ก็ด้วยรูปแบบการเล่นเกม หรือหากจะกล่าวอย่างสุดโต่ง คือ การพนันแบบใหม่คือส่วนหนึ่งวัฒนธรรมการเล่นเกมในโลกยุคดิจิทัล เช่น ความต้องการสุ่มเพื่อให้ได้ไอเทมก็อาจเกิดจากความต้องการที่จะชนะผู้เล่นคนอื่นในการแข่งขัน หรือ เพื่อให้ได้ไอเทมที่ทำให้ตัวตนของผู้เล่นเกิดความแตกต่างจากผู้เล่นคนอื่น (เช่น เครื่องประดับหรือชุดเสื้อผ้าแบบต่าง ๆ ในเกมที่ไม่ได้เกี่ยวข้องกับความสามารถในการเล่น) เป็นต้น ไม่ว่าจะไปเพื่อการแข่งขันหรือการสร้างตัวตนสิ่งเหล่านี้หากอย่างถึงที่สุดแล้วล้วนแต่เป็นความสัมพันธ์ทางสังคมของผู้เล่น การเกิดขึ้นของ lootbox ในแง่ที่นี้จึงก็เป็นการผนวกเอาความสัมพันธ์ของผู้คนเข้ามาเป็นส่วนหนึ่งของเกมและแปลงสิ่งเหล่านั้นให้กลายเป็นสินค้าประเภทหนึ่งเพื่อใช้ในการแสวงหารายได้ของ บริษัทเกมพร้อมก็นำเสนอมันออกมาในรูปแบบที่เร่งเร้าให้เกิดการบริโภคอย่างต่อเนื่อง กล่าวคือ ผู้เล่นที่ต้องการจะเอาชนะ ต้องการสร้างความได้เปรียบในการแข่งขัน ต้องการสร้างความแตกต่างจำเป็นต้องจ่าย

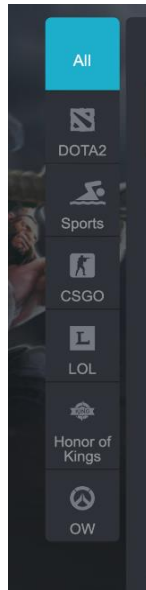
เงินตราเพื่อเข้าถึงสิ่งเหล่านี้และด้วยรูปแบบการสุ่มก็ยิ่งทำให้อัตราการใช้เงินตราสูงขึ้น ผู้เล่นเกมจ่ายเงินจำนวนมหาศาลเพื่อสุ่มไอเทมที่ตนเองต้องการ

ในสายตาของนักวิชาการแนววิพากษ์ จะว่าไปแล้วแนวโน้มดังกล่าวมาข้างต้นนี้เป็นความพยายามของทุนนิยมในการผนวกรวมเอาชีวิตของผู้คนให้กลายเป็นส่วนหนึ่งของกระบวนการสะสมทุนนั่นเอง และในขณะเดียวกันหากเราพิจารณาสิ่งเหล่านี้ในฐานะการพนันแบบใหม่ หรือสปีชีส์ใหม่ที่ถือกำเนิดขึ้นในโลกยุคดิจิทัล การดำรงอยู่ของ lootbox จึงเป็นเสมือนการผนวกรวมเอากระแสการไหลเวียนของเงินตราที่เคยเคลื่อนย้ายอยู่นอกการควบคุมจัดการของบริษัทเกม ให้เข้ามาอยู่ภายใต้การควบคุมจัดการของพวกเขา หรือกล่าวอีกนัยหนึ่ง มันเป็นการผนวกรวมเอาเงินตราที่เคยไหลเวียนอยู่นอกกระบวนการแสวงหารายได้ให้เข้ามาเป็นส่วนหนึ่งของระบบของการขูดรีดและสะสมทุนนั่นเอง

การเกิดขึ้นของ lootbox เหล่านี้ได้ทำให้การพนันจากที่เคยเป็นการกระทำที่มักปรากฏอยู่ภายนอกการแข่งขันหรือเล่นเกมให้กลายมาเป็นกลไกส่วนหนึ่งของเกมเสียเอง หรือเราอาจกล่าวอีกนัยหนึ่งได้ว่าการพนันกลายมาเป็นส่วนหนึ่งของการเล่นเกม

กระนั้นแล้วปรากฏการณ์เหล่านี้กำลังชี้ถึงการเปลี่ยนโฉมไปอย่างเด็ดขาดของการพนันหรือไม่ คำตอบคือไม่ทั้งหมด การพนันโดยเฉพาะการพนันกีฬา (Sport Betting) ซึ่งก็เติบโตขึ้นอย่างแพร่หลายและมูลค่ามากมายมหาศาล อันเป็นรูปแบบการเล่นพนันที่ผู้คนปัจจุบันคุ้นเคยยังคงอยู่ การพนัน เช่น หวยสลากกินแบ่งรัฐบาล (ซึ่งในทางสากลก็คือ Betting แบบหนึ่ง) ที่ไม่ได้ถูกผนวกรวมเป็นส่วนหนึ่งของเกม ยังคงอยู่ดำรงอยู่คู่กับชีวิตวัฒนธรรมของผู้คน แม้ในโลกปัจจุบันที่เกมและเครือข่ายอินเทอร์เน็ตจะได้ผนวกรวมเข้าหากันก็ตาม ดังจะเห็นได้จากการดำรงอยู่ (และอันที่จริงขยายตัวเพิ่มจำนวนทุกวัน) ของเว็บไซต์ที่เปิดให้มีการพนันออนไลน์บนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต หรืออย่างน้อยที่สุดก็สามารถเห็นจากบรรดาโฆษณาถึงการพนันออนไลน์ที่พบเห็นอย่างดาษดื่นในโลกของเครือข่ายไร้สายในปัจจุบัน

ท่ามกลางประเภทของการพนันที่มีอยู่อย่างมากมายในการพนันออนไลน์ e-sport ก็เป็นหนึ่งในนั้น ชื่อน่าสังเกตประการหนึ่งที่สำคัญต่อการพนันออนไลน์ดังกล่าวคือ การพนันจะเกิดขึ้นก็ต่อเมื่อมีรายการแข่งขัน หรือหากจะกล่าวอีกอย่างหนึ่งได้ว่า เมื่อมีการจัดรายการแข่งขันก็มีความเป็นไปได้ที่จะมีการพนัน ตัวอย่างที่ชัดเจนมากคือการที่เว็บไซต์พนันมักจะปรากฏคู่มือการแข่งขันที่เปิดให้มีการพนันเฉพาะคู่ที่แข่งกันในรายการแข่งขัน ในแง่นี้จะเห็นได้ว่าการก่อร่างขึ้นมาของการจัดรายการแข่งขันเป็นสิ่งที่มีความสัมพันธ์อย่างมากกับการพนัน ด้วยเหตุดังนี้ บนเว็บไซต์ที่เปิดให้มีการพนันจึงมีจำนวนตัวเลือกการพนันที่เกี่ยวข้องกับ e-sport อย่างจำกัด กล่าวคือ มีการเปิดการพนันไม่กี่เกมและเปิดเฉพาะที่มีการจัดรายการแข่งขันเท่านั้น เช่น เกม Dota 2 CS:GO (Counter-Strike: Global Offensive) LOL (League of Legends) หรือ OW (Overwatch) ที่ได้รับความนิยมและมักมีการจัดรายการแข่งขัน เป็นต้น



รูปที่ 3.2 เกมที่เปิดให้พนันบนเว็บไซต์แห่งหนึ่ง

รูปแบบการพนันที่ปรากฏบนเว็บไซต์เปลี่ยนแปลงไปเช่นไร ในที่นี้จะขอยกตัวอย่างการพนันเกม Dota 2 บนเว็บไซต์แห่งหนึ่งที่มีการเปิดรูปแบบการเล่นพนันหลายรูปแบบ เช่น การพนันว่าทีมใดจะเป็นฝ่ายชนะ การพนันที่มีแต้มต่อ หรือการพนันว่าทีมใดจะสังหารฝ่ายตรงข้ามได้ครบ 10 ครั้งก่อน เป็นต้นในการพนันแต่ละครั้งก็จะมีอัตราต่อรองที่ถูกกำหนดมาจากทางเว็บไซต์ เช่น ทีม A 0.49 ทีม B 1.81 ตัวเลขเหล่านี้หมายถึงจำนวนรางวัลที่ผู้พนันจะได้รับหากลงเดิมพันถูก กล่าวคือ หากลงพนันข้างทีม A ด้วยเงิน 100 บาท แล้วผลคือทีม A ชนะทีม B เงินรางวัลที่จะได้รับกลับมาก็คือ 149 บาท เป็นต้น

ESL One Hamburg 2019		Prediction	
CDEC Gaming	VS	Invictus Gaming	
Match Winner	CDEC G... 0.49 VS Invictus ... 1.81		Ongoing
Handicap[CDE... -1.5]	CDEC G... 1.14 VS Invictus ... 0.79		Ongoing
Handicap[CDE... -2.5]	CDEC G... 2.3 VS Invictus ... 0.38	👑	Settled
Handicap[Inviot... -1.5]	👑 CDEC G... 0.15 VS Invictus ... 5.28		Settled
Game 2 F10K	CDEC G... 0.64 VS Invictus ... 1.39	👑	Settled
Game 3 F10K	CDEC G... 0.74 VS Invictus ... 1.2	👑	Settled
Game 4 F10K	CDEC G... 0.81 VS Invictus ... 1.1		Wait settlement
Game 5 F10K	CDEC G... 0.95 VS Invictus ... 0.95		45 min
Game 2 Winner	CDEC G... 0.91 VS Invictus ... 0.99	👑	Settled
Game 3 Winner	👑 CDEC G... 0.86 VS Invictus ... 1.04		Settled
Game 4 Winner	CDEC G... 0.81 VS Invictus ... 1.1		Ongoing
Game 5 Winner	CDEC G... 0.95 VS Invictus ... 0.95		45 min

รูปที่ 3.3 รูปแบบการพนันและอัตราต่อรอง

อัตราต่อรองดังกล่าวยังส่งผลต่อการพนันแบบที่มีแต้มต่อ เช่น ในการแข่งขัน 5 ครั้งและตัดสินผู้ชนะจากการที่ทีมใดทีมหนึ่งชนะ 3 ครั้งก่อน อัตราแต้มต่อในการพนันอยู่ที่ -2.5 ของทีม A และอัตราต่อรองของทั้งสองทีมคือ ทีม A 2.23 ทีม B 0.38 กรณีดังกล่าวหมายความว่า ตอนเริ่มแข่งเกมแรกทีม A นั้นมีแต้ม -2.5 หรือในทางกลับกัน ทีม B มีแต้มอยู่ 2.5 เมื่อเงื่อนไขการชนะคือต้องให้ได้ 3 แต้ม ดังนั้นทีม A ต้องชนะให้ได้ถึง 3 เกมถึงจะถือว่าชนะ แต่ทีม B ชนะเพียง 1 เกมก็ถือว่าชนะ ชื่อน่าสังเกตประการหนึ่งเกี่ยวกับอัตราต่อรอง คือ อัตราต่อรองเหล่านี้ถูกกำหนดมาจากเว็บไซต์ซึ่งแสดงถึงแนวโน้มว่าการพนันดังกล่าวเริ่มมีลักษณะคล้ายการพนันที่เคยมีมาก่อนหน้าและเริ่มหลุดลอยออกจากการพนันที่ผู้เล่นต่างกำหนดอัตราต่อรองกันเองแล้ว

Match	Team 1	Score	VS	Team 2	Score	Time
StarLadder ImbaTV Dota 2 Minor...	Invictus Gaming	1 : 0.33		CDEC	1 : 2.72	Live
FVBET Asian Masters League	Invictus Gaming	1 : 1.58		CDEC	1 : 0.58	12h from now
FVBET Asian Masters League	Invictus Gaming	1 : 0.33		CDEC	1 : 2.75	12h from now
Match Winner	Invictus Gaming	1 : 0.33	VS	1 : 2.75 CDEC		12h from now
Handicap [Invictus Gaming - 1.5]	Invictus Gaming	1 : 0.06	VS	1 : 14.5 CDEC		12h from now
Handicap [CDEC - 1.5]	Invictus Gaming	1 : 1.05	VS	1 : 0.87 CDEC		12h from now
Game1 10kills	Invictus Gaming	1 : 0.63	VS	1 : 1.44 CDEC		12h from now
Game1 Winner	Invictus Gaming	1 : 0.97	VS	1 : 0.94 CDEC		12h from now
Game2 10kills	Invictus Gaming	1 : 0.25	VS	1 : 3.66 CDEC		13h from now
Game2 Winner	Invictus Gaming	1 : 0.71	VS	1 : 1.28 CDEC		13h from now
Game3 10kills	Invictus Gaming	1 : 0.92	VS	1 : 0.99 CDEC		14h from now
Game3 Winner	Invictus Gaming	1 : 1	VS	1 : 1 CDEC		14h from now

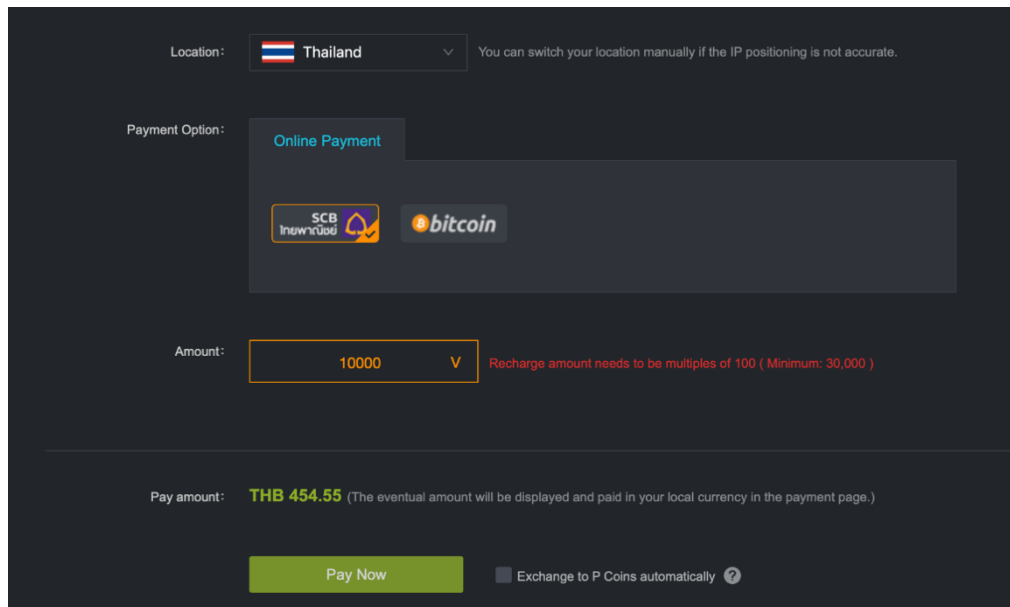
รูปที่ 3.4 ตัวอย่างของรูปแบบการพนันในเกมการแข่งขันอีสปอร์ต

ในโลกของเกม สิ่งที่ใช้เพื่อวางเดิมพันในการพนันเหล่านี้ก็มีทั้งเงินจริงๆ หรือสินค้าเสมือนที่ใช้เงินจริงซื้อหามาเพื่อใช้ในการพนัน ที่หากเปรียบเทียบให้เห็นภาพง่ายที่สุด สินค้าเสมือนเหล่านี้ก็ไม่ต่างอะไรกับการแลกชิปเมื่อเข้าไปเล่นในบ่อนคาสิโนนั่นเอง

อย่างไรก็ตาม รูปแบบการพนันแปรเปลี่ยนไปตามเนื้อหาสาระของเกม ดังจะเห็นได้จากการเปิดให้พนันว่าทีมไหนจะสามารถทำแต้มสังหารฝ่ายตรงข้ามได้ครบ 10 ตัวก่อนเป็นทีมแรก พนันเวลาที่ใช้ในการแข่งขัน พนันว่าทีมใดจะสามารถสังหารฝ่ายตรงข้ามได้ก่อนกัน พนันว่าจำนวนการทำแต้มสังหารฝ่ายตรงข้ามของทั้งสองฝ่ายจะรวมกันออกมาเป็นเลขคู่หรือคี่ เป็นต้น





สิ่งที่ใช้เพื่อวางเดิมพันในการพนันดังกล่าวมีหลายสิ่งไม่ว่าจะเป็นสินค้าเสมือนที่ใช้เงินจริงซื้อหามาหรือไอเทมภายในเกม

ในกรณีของสินค้าเสมือน แต่ละเว็บไซต์จะมีอัตราแลกเปลี่ยนซึ่งถูกกำหนดจากเจ้าของเว็บไซต์ เช่น 10,000 หน่วยเท่ากับเงินจำนวน 400 บาท เป็นต้น

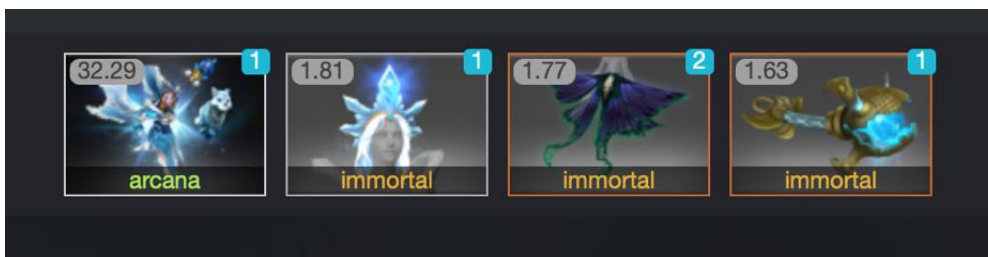


รูปที่ 3.5 หน้าต่างการเปลี่ยนเงินตราเป็นสินค้าเสมือนเพื่อใช้ในการพนัน

ทว่าสิ่งที่ใช้เพื่อวางเดิมพันนั้นก็ยังสามารถเป็น “ไอเทม” ภายในเกมก็ได้ เมื่อไอเทมภายในเกมกลายเป็นสิ่งที่มีมูลค่าแลกเปลี่ยนในหน่วยของเงินตราของโลกความเป็นจริงผ่านระบบซื้อขาย (ผ่านพื้นที่ตัวกลางต่าง ๆ) ที่เปิดโอกาสให้ผู้เล่นสามารถแลกเปลี่ยนไอเทมกันได้ ยกตัวอย่างเช่น Steam ที่เป็นพื้นที่ตัวกลางในการกระจายข้อมูลดิจิทัลซึ่งถูกพัฒนาโดยบริษัท Valve แม้ว่า Steam โดยมากจะถูกใช้เป็นพื้นที่ในการซื้อขายเกม แต่พื้นที่แห่งนี้ก็เปิดโอกาสให้ผู้เล่นสามารถสร้างชุมชนเสมือนจริงขึ้นมาได้ อาทิ การมีกระดานสนทนา เป็นต้น หนึ่งในความสามารถที่สำคัญของ Steam คือ “ตลาด” โดยที่ความสามารถนี้จะเปิดโอกาสให้ผู้เล่นสามารถซื้อขายไอเทมในเกมโดยผ่านตัวกลางอย่าง Steam ด้วยความสามารถเช่นนี้ทำให้ไอเทมในเกมสามารถถูกติดป้ายราคาด้วยหน่วยเงินของโลกความเป็นจริง ดังนั้นแล้วเมื่อไอเทมกลายเป็นสิ่งที่มีมูลค่าแลกเปลี่ยนในโลกความเป็นจริงแล้วมันก็ย่อมไม่น่าแปลกใจที่สิ่งเหล่านี้จะถูกใช้มาเป็นส่วนหนึ่งในการพนัน

ชื่อ	จำนวน	ราคา
 Reaper's Wreath Dota 2	145	เริ่มต้นที่: ฿965.36
 Manifold Paradox Dota 2	285	เริ่มต้นที่: ฿915.99
 Staff of Gun-Yu Dota 2	1,756	เริ่มต้นที่: ฿22.72
 Magus Apex (Inscribed) Dota 2	389	เริ่มต้นที่: ฿111.15
 Bladeform Legacy (Exalted) Dota 2	196	เริ่มต้นที่: ฿951.05
 Cordicell of the Veiled Ones		เริ่มต้นที่:

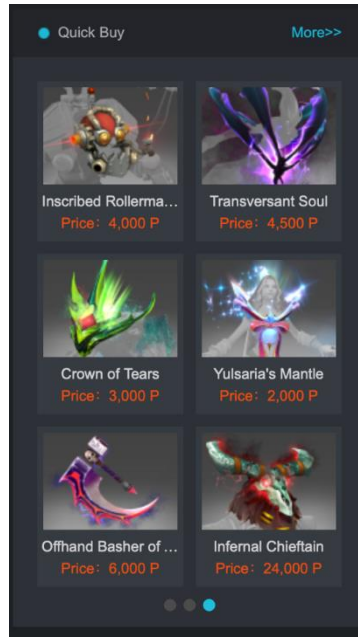
รูปที่ 3.6 “ตลาด” ซื้อขายไอเทมในเกมด้วยหน่วยของเงินตราในโลกความจริง



รูปที่ 3.7 มูลค่าแลกเปลี่ยนของไอเทมในเกมที่ปรากฏบนเว็บไซต์พนันออนไลน์

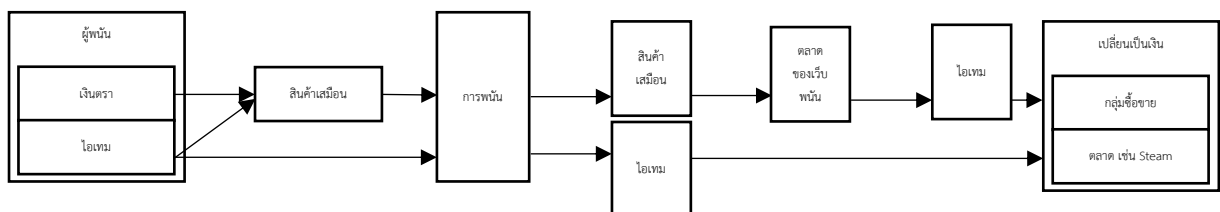
รางวัลที่ได้จากการชนะพนันก็ปรากฏออกมาสองรูปแบบ คือ 1) สินค้าเสมือน และ 2) ไอเทม รางวัลเป็นสิ่งที่อิงจากสิ่งที่ถูกใช้ไปในการพนัน กล่าวคือ เมื่อพนันโดยใช้สินค้าเสมือนที่ได้ก็จะเป็นสินค้าเสมือน เมื่อพนันโดยใช้ไอเทมก็ได้ไอเทมในราคาที่เท่ากับราคาของที่ใช้ไปในการพนันบวกกับอัตราต่อรอง เช่น ในการพนันทีมที่มีอัตราต่อรองอยู่ที่ 2.0 ด้วยไอเทมราคา 100 บาท หากชนะสิ่งที่ได้คืนมาคือไอเทมที่มีราคา 300 บาท เป็นต้น

อย่างไรก็ตาม สินค้าเสมือนบนเว็บไซต์ไม่สามารถถูกแปลงไปเป็นเงินตราในโลกความเป็นจริงได้โดยตรง แต่สินค้าเสมือนเหล่านั้นสามารถนำไปซื้อไอเทมในเกมผ่านตลาดของเว็บพนันได้



รูปที่ 3.8 ตลาดซื้อขายของเว็บไซต์พนัน

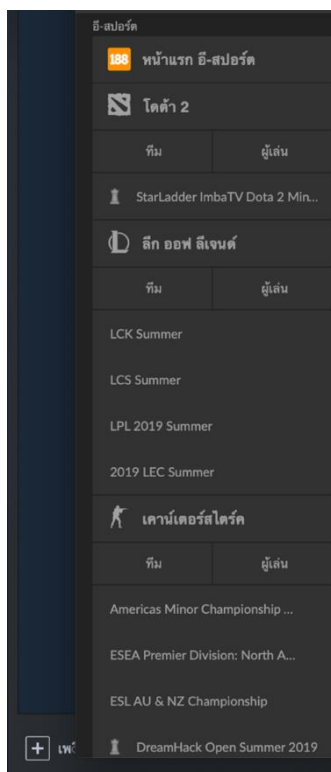
หนทางในการแปลงรางวัลที่ได้จากการพนันทั้งสองแบบเป็นเงินตราทำได้ด้วยการแปลงรางวัลดังกล่าวให้กลายเป็นไอเทมในเกม ดังที่ได้กล่าวไว้แล้วว่าไอเทมในเกมมีราคาที่ต้องตามหน่วยของเงินหนทางง่ายที่สุดในการเปลี่ยนไอเทมให้กลายเป็นเงินตราคือการขายไอเทมดังกล่าวบนระบบซื้อขาย เช่น Steam เป็นต้น (อย่างไรก็ตาม ในกรณีของ Steam เงินจำนวนดังกล่าวก็เป็นเงินดิจิทัลที่ถูกใช้จ่ายได้บนพื้นที่ของ Steam เท่านั้น) หรือสามารถเปลี่ยนไอเทมให้กลายเป็นเงินตราผ่านการแลกเปลี่ยนโดยตรงกับผู้เล่นคนอื่นก็ได้ เช่น บนสื่อสังคมออนไลน์ (เช่น Facebook) มีการสร้างกลุ่มสำหรับซื้อขายไอเทมในเกม ผู้คนที่เข้าร่วมกลุ่มดังกล่าวก็จะโพสต์ข้อความเสนอขายหรือรับซื้อไอเทมกัน ด้วยช่องทางดังกล่าวไอเทมในเกมก็จะสามารถถูกเปลี่ยนเป็นเงินตราได้



รูปที่ 3.9 เส้นทางของเงินตราในการพนัน อีสปอร์ต บนเว็บไซต์แห่งหนึ่ง

ข้อน่าสังเกตประการหนึ่งที่สำคัญต่อการพนันบนโลกออนไลน์ที่ถูกจัดหมวดหมู่ว่าเป็น อีสปอร์ต เหล่านี้ไม่ว่าจะเป็นการเดิมพันด้วยเงิน หรือไอเทมก็ตามคือ **การพนันจะเกิดขึ้นก็ต่อเมื่อมีรายการแข่งขัน** หรือหากจะกล่าวอีกอย่างหนึ่งก็คือ เมื่อมีการจัดรายการแข่งขัน ก็มีความเป็นไปได้ที่จะมีการพนัน

(ระหว่างผู้เล่น ผู้ชมด้วยตัวเอง จนไปถึงการเปิดราคาพนันของบริษัทรับพนัน (Bookmaker) ตัวอย่างที่ชัดเจนมากคือการทำเว็บไซต์รับแทงพนัน มักจะแสดงข้อมูลหรือภาพปรากฏของคู่การแข่งขันของรายการอีสปอร์ตนั้นๆ และเปิดราคาให้มีการเข้ามาเล่นพนัน กล่าวโดยสรุป ในกรณีของอีสปอร์ต (ซึ่งเป็นรายการแข่งขันการเล่นวิดีโอเกม) จะเห็นได้ว่าการจัดรายการแข่งขัน (โดยทั่วไปคือรายการใหญ่ๆ ระดับนานาชาติที่ดำเนินการจัดการแข่งขันโดยบริษัทเกม หรือสปอนเซอร์นั่นเอง) นั้นเป็นสิ่งที่มีความสัมพันธ์กับการพนันแบบใหม่ในโลกออนไลน์โดยตรง



รูปที่ 3.10 รายการแข่งขันที่เปิดให้มีการพนัน

ด้วยเหตุดังนั้น แม้ว่าในกรณีของประเทศไทยที่มีการจัดการแข่งขัน Thai E-League Pro ขึ้นจะยังไม่ปรากฏบนเว็บไซต์พนันออนไลน์ แต่ในแง่การเติบโตของการเป็นรายการแข่งขันที่กำลังเป็นที่นิยมแล้วเราก็อาจจะกล่าวได้ว่า การประกอบกันขึ้นของอุตสาหกรรมเกม กิจกรรมสังคมบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต และกระแสความนิยมและชอบธรรม (โดยการสนับสนุนส่งเสริมของรัฐ) ในกีฬาอีสปอร์ต ซึ่งปัจจุบันนำไปสู่กิจกรรมการเล่นเพื่อแข่งขัน การกลับมาเกิดใหม่ของพื้นที่ร้านเกมในเมืองใหญ่ และการเกิดขึ้นของรายการแข่งขันที่มีเป็นจำนวนมากแทบทุกระดับ ตั้งแต่โรงเรียนประถม มัธยม จนถึงสมาคมกีฬา ระดับประเทศ และทัวร์นาเมนต์การแข่งขันระดับโลก สิ่งเหล่านี้ล้วนกำลังอยู่ถึงที่สุดคือ “นิเวศวิทยาดิจิทัล” (Digital Ecology) ที่กำลังจะให้กำเนิดกับการพนันสปีชีใหม่ในสังคมไทย

Thai E-League Pro อุตสาหกรรมเกม การเล่นเกมและเล่นพนัน

4.1 บทนำ

เมื่อเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์และดิจิทัล พัฒนาขยายตัวอย่างก้าวกระโดด ปัจจุบันหลายประเทศทั่วโลกก้าวเข้าสู่สภาวะที่นักมานุษยวิทยาเรียกว่า “สังคมดิจิทัล” (Miller, 2012) กล่าวคือ เป็นสังคมที่ชีวิตประจำวันของผู้คนพัวพัน พึ่งพา และอาศัยเทคโนโลยีสารสนเทศเป็นอย่างมาก ไม่ว่าจะเป็นการทำงาน การเดินทาง การจัดการธุรกรรมทางการเงิน แลกเปลี่ยนข้อมูลต่าง ๆ รวมไปถึงวัฒนธรรมการพักผ่อนหย่อนใจ (Leisure culture) ซึ่งสังคมไทยได้ก้าวเข้าสู่สังคมดิจิทัลเช่นกัน แม้ว่าแนวโน้มที่เกิดขึ้นในสังคมไทยจะยังคงมุ่งเน้นให้ความสำคัญกับการใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีสารสนเทศในด้านเศรษฐกิจ การศึกษา และการจัดการด้านธุรกิจต่างๆ เป็นสำคัญ โดยเฉพาะการใช้ และติดต่อสื่อสารผ่านโทรศัพท์มือถือที่สามารถเชื่อมต่อระบบอินเทอร์เน็ต ซึ่งช่วยให้ผู้คนสามารถติดต่อสื่อสาร รวมทั้งการทำงานผ่านแอปพลิเคชันต่างๆ บน สมาร์ทโฟน การใช้สื่อสังคมออนไลน์ และการเล่นเกมซึ่งเป็นความบันเทิง หรือการพักผ่อนหย่อนใจรูปแบบใหม่ในสังคมไทย เป็นต้น

การที่ชีวิตของผู้คนก้าวเข้าสู่สังคมดิจิทัลย่อมส่งผลกระทบต่อรูปแบบกิจกรรมพักผ่อนหย่อนใจ ประกอบกับการแพร่กระจายเข้ามาของอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ สื่อเทคโนโลยีมากมาย อาทิ คอมพิวเตอร์พกพา สมาร์ทโฟน (smart phone) เครื่องเล่นเกมดิจิทัลสมัยใหม่ ที่แพร่หลายในสังคมไทยมานานกว่าทศวรรษ สิ่งเหล่านี้เป็นปัจจัยสำคัญในการเปลี่ยนรูปแบบการพักผ่อนหย่อนใจของผู้คน และสร้างทางเลือก รวมทั้งเสนอวิถีใหม่ของการพักผ่อนผ่านการบริโภควัฒนธรรมความบันเทิงผ่านสื่อสมัยใหม่ และการเล่นเกม (บนโทรศัพท์มือถือ) ถือเป็นสื่อใหม่ที่แพร่กระจายอย่างกว้างขวางในปัจจุบัน

วัฒนธรรมการเล่นเกมในปัจจุบันมีความสัมพันธ์กับการพัฒนาของอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์อย่างมาก ซึ่งสามารถแบ่งเกมดิจิทัล (Digital game) ได้เป็น 3 ประเภท ดังนี้ 1. เกมคอนโซล (Console Game) 2. เกมคอมพิวเตอร์ (Computer Game) และ 3. เกมบนโทรศัพท์มือถือ (Mobile Game) นอกจากนี้เกมไม่ได้เพียงแค่ทำทนายรูปแบบการใช้เวลาว่างอย่างการดูโทรทัศน์เท่านั้น แต่รวมถึงกิจกรรมยามว่างแบบอื่นๆ อย่างเช่น กีฬา เป็นต้น (Hilvoorde, 2016)

ช่วง 3 ปีที่ผ่านมา กีฬาอีสปอร์ตได้รับความนิยมอย่างมากในสังคมไทย สังเกตได้จากกระแสความตื่นตัวของผู้คน ไม่ว่าจะเป็นการใช้อีสปอร์ตเป็นนโยบายหาเสียงเลือกตั้งในปี 2562 การสนับสนุนจากภาครัฐอย่างไทยแลนด์ 4.0 ในกิจกรรมเทคโนโลยีสารสนเทศ กระแสความนิยมดังกล่าวได้พยายามเปลี่ยนภาพลักษณ์เดิมของเกมในสังคมไทย ที่มีจะมองเพียงด้านลบ ดังปรากฏในงานศึกษาจำนวนมาก อาทิ ปัญหาเด็กติดเกม ไม่เรียนหนังสือ การเลียนแบบพฤติกรรมรุนแรงจากเกม สิ่งเหล่านี้ได้รับการตอกย้ำและผลิตซ้ำอย่างต่อเนื่อง อย่างไรก็ตาม อีสปอร์ตขยายตัวกลายเป็น “อุตสาหกรรมวัฒนธรรม” ที่ภาครัฐ ธุรกิจ

เอกชนทั้งในและต่างประเทศเข้ามามีส่วนร่วมในฐานะผู้จัดการแข่งขันเกม หรือให้เงินสนับสนุน อาทิ บริษัท โทรคมนาคม True Corporation ให้การสนับสนุนเกม ROV หรือการสนับสนุนเกม PubG จาก บริษัท Advance Infor Service (AIS) การขยายตัวของรายการแข่งขันเกมดิจิทัลในสังคมไทยส่วนในปัจจุบันใหญ่มักจะเป็นการดำเนินการโดยภาคธุรกิจเอกชนเป็นสำคัญ ปრაกฏการณ์ดังกล่าวแสดงให้เห็นถึงการขยายตัวของอุตสาหกรรมเกมดิจิทัลในสังคมไทย ที่ดำเนินควบคู่มากับการแพร่กระจายของการใช้ การเข้าถึงเทคโนโลยีสารสนเทศ และวัฒนธรรมการพักผ่อนหย่อนใจที่เกี่ยวพันไปกับการบริโภคสื่อใหม่ (คือเกมบนโทรศัพท์มือถือ) ในปัจจุบัน

อย่างไรก็ตามการพัฒนาของอีสปอร์ตในไทยนั้นเป็นเพียงจุดเริ่มต้นเท่านั้นซึ่งอาศัยการจัดตั้งสมาคมอีสปอร์ตแห่งประเทศไทยซึ่งก่อตั้งเมื่อ 7 ปีที่ผ่านมาเป็นจุดหมายในการมองพัฒนาการอีสปอร์ตในไทย โดยสมาคมอีสปอร์ตจะเป็นตัวสำคัญในการสร้างความเป็นสถาบันขึ้นมาที่จะนำมาซึ่งความชอบธรรมและการยอมรับในสังคมวงกว้าง แต่เมื่อมองและทำความเข้าใจสมาคมฯ ก็พบว่าภายในองค์กรยังไม่มีโครงสร้างความเป็นมืออาชีพ ไม่มีสมาชิกสมาคมฯ ที่จะเข้ามาร่วมพัฒนา และกฎหมายรองรับอย่างสมาคมอื่น ๆ จะเห็นได้ว่าเป็นเพียงการเริ่มต้นเท่านั้นที่จัดตั้งขึ้นมาเพื่อให้การรับรองนักกีฬาที่จะเข้าร่วมการแข่งขันในรายการแข่งขันระหว่างประเทศเป็นสำคัญ เมื่อตัวสถาบันที่เกิดขึ้นมาไม่มีความมั่นคงจึงส่งผลต่อการพัฒนาวงการอีสปอร์ต นอกจากนี้การรับรู้และความสนใจต่ออีสปอร์ตในวงกว้างยังคงจำกัด กล่าวคือ ถึงแม้จะมีรายการแข่งขันที่เพิ่มขึ้น แต่ต้องยอมรับว่า ไม่ใช่ทุกคนที่จะเข้าถึงและให้ความสนใจอีสปอร์ตอย่างจริงจัง รวมทั้งการศึกษาอีสปอร์ตในเชิงวิชาการในไทยยังอยู่ในจุดเริ่มต้นและจำนวนงานศึกษาที่น้อยและจำกัดมาก เมื่อนำประเด็นที่กล่าวมาข้างต้นก็จะให้ภาพอีสปอร์ตในสังคมไทยว่าอยู่ในขั้นเริ่มต้นการพัฒนาเท่านั้น

4.2 Thai E-League Pro

ในโลกยุคดิจิทัล การแข่งขันเกมอีสปอร์ตได้รับความนิยมอย่างมาก ในทวีปอเมริกา ยุโรป และในเอเชียคือเกาหลีใต้และจีน ซึ่งก็เป็นอีกประเทศหนึ่งที่เข้ามามีบทบาทในอุตสาหกรรมเกมดิจิทัล และยังเป็นตัวเป็นเจ้าภาพจัดการแข่งขันอีสปอร์ตระดับทวีป (Kerr, 2006) สำหรับประเทศไทยรายการแข่งขันอีสปอร์ตแพร่หลายอย่างมากในช่วง 2 – 3 ปีที่ผ่านมา โดยจะได้รับการสนับสนุนของบริษัทสื่อสารในไทยดังกล่าวข้างต้น และเริ่มมีการส่งเสริมการแข่งขันอย่างต่อเนื่อง รวมทั้งการค้นหาตัวแทนประเทศเพื่อเข้าร่วมการแข่งขันระดับนานาชาติที่สนับสนุนโดยสมาคมกีฬาอีสปอร์ตแห่งประเทศไทย

ปลายปี 2561 สมาคมฟุตบอลแห่งประเทศไทยและบริษัทเกมประเทศญี่ปุ่น Konami ได้เริ่มจัดรายการแข่งขันเกมฟุตบอลอาชีพผ่านเกม Pro Evolution Soccer (หรือที่นักเล่นเกมไทยรู้จักกันมาก่อนในชื่อ winning) ในรายการ Thai E-League Pro เป็นการแข่งขันอีสปอร์ตที่แตกต่างจากรายการแข่งขันอีสปอร์ตในไทยที่ผ่านมาที่มักจะเป็นเอกชนเป็นผู้จัดการแข่งขันแต่ในรายการนี้กลับเป็นหน่วยงานของรัฐใน

การเข้ามาเป็นตัวกลางในการจัดการแข่งขันที่กลายมาเป็นลักษณะเด่นของรายการ ซึ่งเป็นความร่วมมือของสามภาคส่วน ได้แก่ สมาคมกีฬาฟุตบอลแห่งประเทศไทย บริษัท โคนามิ และบริษัท PlanB (เป็นบริษัทที่ดูแลผลประโยชน์ให้แก่สมาคมฯ) ซึ่งมีการจัดตั้งหน่วยงานขึ้นมาเพื่อจัดการแข่งขันโดยเฉพาะภาคธุรกิจที่เล็งเห็นถึงผลประโยชน์จากการเข้าร่วมดังกล่าว ตลอดจนผลประโยชน์ในอนาคตอันเนื่องมาจากการเจริญเติบโตของอุตสาหกรรมเกมอย่างอีสปอร์ต นับได้ว่าเป็นการเซ็นสัญญาจัดการแข่งขันครั้งประวัติศาสตร์ของประเทศไทยในการเข้าร่วมพัฒนางานเกมดิจิทัลสู่ความเป็นมืออาชีพ โดยทางพล.ต.อ. ดร.สมยศ พุ่มพันธุ์ม่วง นายกสมาคมกีฬาฟุตบอลแห่งประเทศไทยได้กล่าวถึงความร่วมมือดังกล่าวในงานแถลงข่าวว่า เป็นความสำเร็จของวงการฟุตบอลไทย และไทยเป็นประเทศแรกในเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ที่เป็นพันธมิตรกับโคนามิ อีกทั้งยังเป็นการช่วยประชาสัมพันธ์ลีกฟุตบอลอาชีพของไทย จะสังเกตได้ว่าบริษัทเกม โคนามิได้แปลงฟุตบอลอาชีพ (กายภาพ) อย่างไทยลีกสู่เกมฟุตบอลไทยลีก เกมแข่งขันฟุตบอลออนไลน์ (ดิจิทัล) ที่เป็นการเปลี่ยนตัวตน บุคลิกภาพ ลักษณะกายภาพ และวัตถุต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับฟุตบอล ตลอดจนอารมณ์ความรู้สึกของนักฟุตบอลสู่โลกดิจิทัลที่อาศัยเทคโนโลยีสารสนเทศ ในการพัฒนาเกมดิจิทัลนั้น บริษัท โคนามิได้ซื้อลิขสิทธิ์จากสมาคมกีฬาฟุตบอลแห่งประเทศไทย อาทิ นักฟุตบอลทีมชาติไทย ตราสัญลักษณ์ของทีม รวมทั้งสโมสรฟุตบอลอาชีพไทยลีก โดยทางบริษัทได้ดำเนินการสร้างแพลตฟอร์มเพื่อรองรับการแปลงข้อมูลกายภาพสู่ข้อมูลดิจิทัล และเกมดิจิทัลตามลำดับ นอกจากนี้เรื่องการใช้เกม PES เป็นตัวช่วยการประชาสัมพันธ์ลีกอาชีพของไทยแล้ว โดยทางสมาคมฯ ได้จัดการต่าง ๆ เพื่อสร้างรายการให้เกิดขึ้นจริงผ่านการสนับสนุนงบประมาณในการทำทีมอีสปอร์ตแก่สโมสรฟุตบอลไทยลีกที่เข้าร่วมการแข่งขัน โดยทางสมาคมฯ ได้จัดการประชุมเกี่ยวกับรูปแบบ และกติกาการแข่งขันเกม PES แก่สโมสรฟุตบอลไทยลีก เพื่อซักซ้อมทำความเข้าใจและแนวทางการแข่งขัน นอกจากนี้ยังได้จัดงบประมาณสนับสนุนในเรื่องของการสร้างทีม การจัดจ้างทีมงาน การสมัครคัดเลือกผู้เล่นของแต่ละสโมสร ซึ่งจะเป็นส่วนที่สมาคมฯ สนับสนุนเพื่อไม่ให้เป็นการของของแต่ละสโมสร รวมทั้งการสนับสนุนเครื่องเล่นเกม PlayStation 4 แก่สโมสรต่าง ๆ ที่เข้าร่วม แต่อย่างไรก็ตาม ในทางปฏิบัติแล้วเงินดังกล่าวไม่เพียงพอสำหรับการดำเนินงานของบางสโมสร โดยเฉพาะสโมสรที่มีการจ้างผู้เล่นต่างชาติเข้ามาร่วมทีม และเมื่อลองสังเกตดูจะพบว่า ลีกฟุตบอลอาชีพในประเทศไทยถึงแม้ว่าปัจจุบันจะได้รับความนิยมเพิ่มขึ้นเป็นอย่างมาก แต่เมื่อหันมาดูทางด้านของรายได้และรายจ่ายของแต่ละสโมสรต่างก็มีภาระค่าใช้จ่ายที่แตกต่างกันไป เป็นภาระที่แต่ละสโมสรต้องรับผิดชอบอยู่แต่เดิม หากต้องมีการเพิ่มค่าใช้จ่ายในส่วนของการแข่งขันไทยอีลีกไปร้ออีกคงสร้างความหนักใจให้หลายสโมสรเป็นอย่างมาก ซึ่งการเข้ามาสนับสนุนดังกล่าว นับได้ว่าช่วยแต่ละสโมสรได้มากทีเดียวในการจะเข้าร่วมการแข่งขันไทยอีลีกไป

การแข่งขันฤดูกาลแรกนั้นจะเป็นการส่งทีมอีสปอร์ตจากสโมสรฟุตบอลอาชีพไทยลีกเข้าร่วมแข่งขัน จำนวน 16 ทีม ในจำนวนนี้มีทีมสโมสรฟุตบอลใหญ่ ซึ่งมุ่งทำทีมอีสปอร์ตของตนเองขึ้นมาอย่างจริงจังคือ บุรีรัมย์ ชลบุรี บางกอกกลาส และทรูเบงคอก เป็นต้น ส่วนอีกกลุ่มหนึ่งเป็นทีมสโมสรที่ดูเหมือน

ยังจะไม่มีความพร้อม หรือไม่ได้ทุ่มทุนสร้างทีมของตนอย่างเป็นระบบ ทว่า “ให้สิทธิ์” กลุ่มทีมสปอร์ตที่สนใจเข้ามาทำทีมในนามของสโมสร เช่น เชียงใหม่ เอฟซี

ในส่วนของตัวผู้เล่นนั้นทางสมาคมได้กำหนดให้ แต่ละทีมจะมีผู้เล่นประมาณ 5 – 7 คน เป็นผู้เล่น (Pro Players) ทั้งที่เป็นคนไทยและต่างชาติ ซึ่งรายการแข่งขันจะกำหนดโควตาผู้เล่นต่างชาติทีมละ 2 คน ตัวผู้เล่นต่างชาติ ส่วนใหญ่มาจากเอเชียนี้เอง โดยเฉพาะจากประเทศเวียดนาม จากข้อมูลเบื้องต้นทราบว่า อัตราเฉลี่ยค่าจ้างรายเดือนของผู้เล่นชาวไทยประมาณ 7 - 8 พันบาท ซึ่งอัตราค่าจ้างจะขึ้นอยู่กับระดับความสามารถ และสัญญาจ้างของแต่ละสโมสรฯ โดยที่มิวจียภาคสนามได้สัมภาษณ์จากผู้เล่นพบว่า หลาย ๆ คนได้ทำสัญญาระยะสั้นกับสโมสรเพียง 3 เดือนเท่านั้น สำหรับการต่อสัญญาจะขึ้นอยู่กับผลงานในฤดูกาลที่ผ่านมา แต่บางสโมสรอาจจะมีการเซ็นสัญญาเป็นปี คือทีมชลบุรี อีสปอร์ต และสำหรับค่าตอบแทนนักกีฬาอีสปอร์ตชาวต่างชาตินั้นจะอยู่ที่ประมาณ 2 – 3 หมื่นบาท ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับสัญญาของแต่ละทีม โดยตัวสัญญามีลักษณะไม่แตกต่างจากสัญญาของนักกีฬาฟุตบอลอาชีพที่จะมีข้อกำหนดต่าง ๆ มากมาย ระหว่างผู้เล่นกับสโมสร นอกจากนี้ยังมีการซื้อขายตัวผู้เล่นมาเสริมทีมในฤดูกาลต่อไปเช่น การซื้อขายนักฟุตบอลอาชีพของสโมสรต่าง ๆ

การแข่งขันเกม PES ได้เสร็จสิ้นไปแล้ว 2 ฤดูกาลด้วยกัน ซึ่งแชมป์ของทั้งสองฤดูกาลก็ตกเป็นของสโมสรบุรีรัมย์ ยูไนเต็ด กล่าวได้ว่า บุรีรัมย์เป็นสโมสรที่ประสบความสำเร็จทั้งในลีกอาชีพและการแข่งขันเกม ซึ่งเป็นสโมสรหนึ่งที่มีความโดดเด่นในบรรดาสโมสรที่เข้าร่วมการแข่งขัน โดยการแข่งขันทั้งสองฤดูกาลมีทีมที่เข้าร่วมแตกต่างกัน โดยในฤดูกาลแรกจะมีจำนวน 16 ทีมจาก 16 สโมสรฟุตบอลไทยลีก และฤดูกาลที่สองลดลงเหลือเพียง 10 ทีมเท่านั้น และการแข่งขันในรายการไทยอีลีกโปรถึงแม้ว่าจะมีการอิงกับระบบไทยลีกเป็นอย่างมาก แต่เรื่องของ การตกชั้นของทั้งสองรายการแข่งขันนั้นไม่ได้มีความสัมพันธ์แต่อย่างใด โดยทีมที่ตกชั้นในไทยลีกจะไม่มีผลต่อการตกชั้นในไทยอีลีกโปร รายชื่อทีมที่เข้าร่วมการแข่งขันทั้งสองฤดูกาล มีดังนี้

ฤดูกาลแรก	ฤดูกาลที่สอง
สโมสรฟุตบอลบุรีรัมย์ ยูไนเต็ด	สโมสรฟุตบอลบุรีรัมย์ ยูไนเต็ด
สโมสรฟุตบอลทรูแบงค็อก ยูไนเต็ด	สโมสรฟุตบอลทรูแบงค็อก ยูไนเต็ด
สโมสรฟุตบอลชลบุรี เอฟซี	สโมสรฟุตบอลชลบุรี เอฟซี
สโมสรฟุตบอลนครราชสีมา มาสด้า เอฟซี	สโมสรฟุตบอลนครราชสีมา มาสด้า เอฟซี
สโมสรฟุตบอลบีจี ปทุม ยูไนเต็ด	สโมสรฟุตบอลบีจี ปทุม ยูไนเต็ด
สโมสรฟุตบอลโปลิศ เทโร เอฟซี	สโมสรฟุตบอลโปลิศ เทโร เอฟซี
สโมสรฟุตบอลเชียงใหม่ เอฟซี	สโมสรฟุตบอลเชียงใหม่ เอฟซี
สโมสรฟุตบอลการท่าเรือ เอฟซี	สโมสรฟุตบอลการท่าเรือ เอฟซี

สโมสรฟุตบอลราชบุรี มิตรผล เอฟซี	สโมสรฟุตบอลราชบุรี มิตรผล เอฟซี
สโมสรฟุตบอลชัยนาท ฮอว์นบิล เอฟซี	สโมสรฟุตบอลชัยนาท ฮอว์นบิล เอฟซี
สโมสรฟุตบอลเชียงใหม่ ยูไนเต็ด	
สโมสรฟุตบอลราชนาวิก เอฟซี	
สโมสรฟุตบอลพีที ประจวบ เอฟซี	
สโมสรฟุตบอลสุโขทัย เอฟซี	
สโมสรฟุตบอลอุบล ยูเอ็มที เอฟซี	
สโมสรฟุตบอลสุพรรณบุรี เอฟซี	

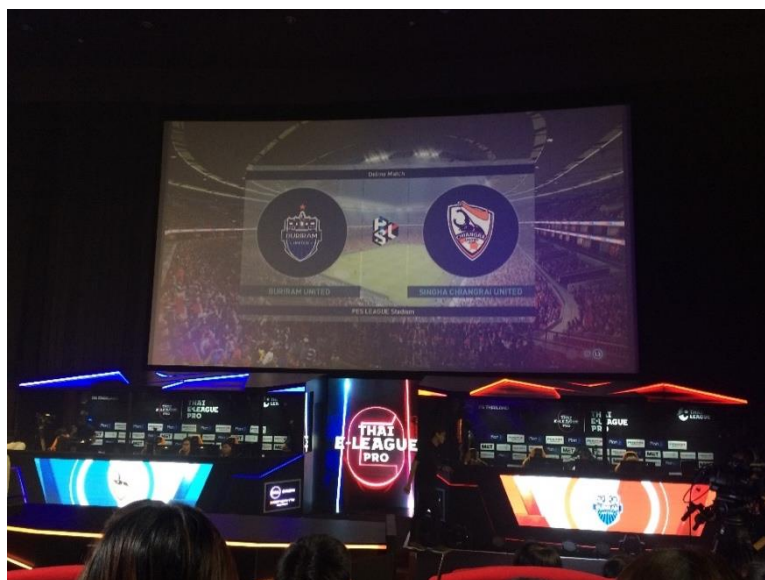
ตารางที่ 4.1 รายชื่อทีมสโมสรที่เข้าร่วมการแข่งขันทั้งสองฤดูกาล

สำหรับฤดูกาลแรกของ Thai E-League Pro การแข่งขันจะแบ่งทีมออกเป็น 4 กลุ่ม ๆ ละ 4 ทีม และทำการแข่งขันเพื่อหาอันดับ 1 และ 2 ของแต่ละกลุ่มเพื่อผ่านเข้าสู่รอบต่อไป และทีมอันดับ 3 ของแต่ละกลุ่มจะมีการแข่งขันเพื่อผ่านเข้ารอบต่อไปอีก 2 ทีม หลังจากนั้นจะเป็นการแข่งขันตามสายของแต่ละกลุ่มเพื่อหาผู้ชนะ ซึ่งในการแข่งขันในฤดูกาลแรกของ Thai E-League Pro นั้น ใช้โรงภาพยนตร์เมเจอร์ซีนีเพล็กซ์ที่เอสพลานาด ซีนีเพล็กซ์ รัชดาภิเษก กรุงเทพฯ เป็นสนามการแข่งขันและสถานที่ถ่ายทอดสด (ไปทางสี่อออนไลน์ และดิจิทัลทีวี ช่อง 28) ทั้งฤดูกาล สำหรับผู้ชมที่สนใจสามารถเข้าติดต่อกับเจ้าหน้าที่เพื่อขอรับสติ๊กเกอร์ในการเข้าชมได้ รายการแข่งขันได้รับการสนับสนุนจากบริษัทคอมพิวเตอร์และอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ คือ Dell, Intel บริษัท True Corporation

สังเกตได้ว่า การเข้าชมการแข่งขันจะเป็นไปอย่างจำกัด จำนวนคนไม่มากนัก เนื่องด้วยสถานที่ซึ่งเป็นโรงภาพยนตร์มีจำนวนที่นั่งจำกัด จากการทำงานภาคสนาม ทีมวิจัยซึ่งได้เดินทางเข้าชมการแข่งขันในสนาม แข่งขัน (โรงภาพยนตร์เมเจอร์ซีนีเพล็กซ์) พบว่า ส่วนใหญ่กลุ่มคนที่เดินทางเข้ามาชมนั้น จะเป็นญาติพี่น้องของเหล่าผู้เล่น หรือแฟนบอลสโมสร ที่ยกมาทั้งกองเชียร์ เช่น ทีมเชียร์ชลบุรีที่ได้เข้ามาร่วมสร้างสีสันให้การแข่งขันเป็นอย่างยิ่ง เมื่อพิจารณาจากเบื้องหลังการถ่ายทอดสดทางสื่อโทรทัศน์ จะสังเกตได้ว่ารายการแข่งขัน Thai E-League Pro นี้มีจุดมุ่งหมายที่จะขยายพื้นที่ของกีฬาและการบริโภคเกมกีฬาจากสนามฟุตบอลจริง มาสู่สนามเกมฟุตบอล ถือเป็นการพัฒนาต่อยอดจากการแข่งขันฟุตบอลอาชีพของสมาคมกีฬาฟุตบอลแห่งประเทศไทย

การเข้าร่วมรายการแข่งขัน ตามโควตาที่สโมสรฟุตบอลในไทยลีกได้มานั้น แต่ละทีมจะได้รับการสนับสนุนจากสมาคมฟุตบอลฯ คือการสนับสนุนเครื่องเล่นเกม PlayStaion4 และเงินสนับสนุนในการทำทีมอีสปอร์ตของแต่ละสโมสร ซึ่งเงินส่วนดังกล่าวก็จะถูกใช้เป็นเงินเดือนสำหรับทีมผู้เล่นของแต่ละสโมสนั้นเอง

การแข่งขัน Thai E-League Pro ในฤดูกาลแรก แชมป์ตกเป็นของทีมบุรีรัมย์ อีสปอร์ต (ของสโมสรฟุตบอลบุรีรัมย์ยูไนเต็ดซึ่งเป็นแชมป์ไทยลีกหลายสมัย) ค่าเงินรางวัลจำนวน 1 ล้านบาท



รูปที่ 4.1 บรรยากาศการแข่งขัน Thai E-League Pro ในฤดูกาลแรก

ฤดูกาลที่สองของ Thai E-League Pro ได้เริ่มต้นราวเดือนเมษายน 2562 ที่ผ่านมา ซึ่งการจัดการรายการแข่งขันมีการเปลี่ยนแปลงจากฤดูกาลก่อนหน้าพอสมควร การเปลี่ยนแปลงที่สำคัญคือการเปลี่ยนชื่อรายการแข่งขันอีสปอร์ตรายการนี้มาเป็น Toyota E-league

โตโยต้าซึ่งเป็นผู้สนับสนุนไทยลีกอย่างเป็นทางการ ได้เข้ามาสนับสนุนการจัดการรายการแข่งขันอีสปอร์ต Thai E-League โดยตรง การแข่งขันได้มีการลดจำนวนทีมสโมสรที่เข้าแข่งขันเหลือเพียง 10 ทีม และรูปแบบการแข่งขันเปลี่ยนมาเป็นการแข่งแบบพบกันหมด คล้ายกับๆ การแข่งขันฟุตบอลลีกอาชีพ การ

แข่งขันแบบมีเหย้า – เยือนแบบฟุตบอลจริง และทีมที่ยังไม่มีสนามแข่งขันเป็นของตัวเอง ให้ใช้สนามแข่งขันภายในอาคารเพชรรัตน อารีนา อีสปอร์ต ที่สนับสนุนโดยธนาคารออมสิน นอกจากนี้เรายังพบว่าในฤดูกาลที่ 2 นี้มีการเปลี่ยนแปลงสะท้อนการเข้ามาของผู้สนับสนุนใหม่ ๆ อาทิ ธนาคารออมสิน โดยดำบริษัทบริหารจัดการแข่งขันเกมอย่าง Mineski Event Team (MET) ผู้เชี่ยวชาญด้านการจัดการแข่งขันอีสปอร์ตในระดับนานาชาติ และทรูออนไลน์

สำหรับธนาคารออมสิน ซึ่งแต่เดิมผู้สนับสนุนรายนี้ได้มีการสนับสนุนฟุตบอลอาชีพในไทยมาก่อนแล้ว ได้แก่ Omsin League Pro และ Omsin League ซึ่งการเข้ามาสนับสนุนดังกล่าวแสดงให้เห็นถึงสายสัมพันธ์อันดีระหว่างธนาคารออมสินกับสมาคมกีฬาฟุตบอลแห่งประเทศไทย นอกเหนือจากการเข้าร่วมการสนับสนุนในรายการดังกล่าวแล้ว ธนาคารออมสินยังได้จัดการแข่งขันเกม PES ในรายการ GSB GEN อีสปอร์ต Audition ที่เป็นการแข่งขันเพื่อหาตัวแทนจากทั่วประเทศเข้าร่วมทีมของธนาคารออมสิน โดยรายการได้รับความสนใจจากผู้เล่นเป็นอย่างมาก สิ่งที่น่าสนใจ คือ บริษัท โคนามิ ได้สร้างทีมฟุตบอลช้างชมพู (ทีมฟุตบอลของธนาคารออมสิน) ขึ้นมาในเกมเป็นการเฉพาะให้แก่ธนาคารออมสินเพื่อใช้สำหรับการแข่งขัน และรายการ GSB E CUP ซึ่งถ้วยรางวัลพระราชทานพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัว และสมเด็จพระนางเจ้าฯ พระบรมราชินี และเงินรางวัลรวมกว่า 3 ล้านบาท ซึ่งแบ่งการแข่งขันออกเป็น 2 ประเภท คือ แบบเดี่ยวและแบบทีมที่เล่น 2 ต่อ 2 โดยรายการเปิดโอกาสให้ทั้งผู้เล่นชาวไทยและต่างประเทศได้เข้ามาแสดงฝีมือกันอย่างเต็มความสามารถซึ่งก็ได้รับการตอบรับเป็นอย่างดีทั้งจากผู้เล่นชาวไทยทั้งระดับอาชีพและมือสมัครเล่น

ถ่ายทอดสดเกมการแข่งขันของ Toyota E-league เน้นการทอดสดออนไลน์ผ่าน Facebook fanpage ของรายการ





รูปที่ 4.2 โปรโมทการแข่งขันรายการในฤดูกาลที่ 2

นอกจากที่กรุงเทพฯ ทีมวิจัยได้ลงพื้นที่ทำงานภาคสนามในจังหวัดบุรีรัมย์ เพื่อชมการแข่งขันของทีมบุรีรัมย์ อีสปอร์ตกับทีมชลบุรี อีสปอร์ต และทีมราชบุรี อีสปอร์ต ณ สนามแข่งขัน Predator Arena ที่ตั้งอยู่ใกล้สนามช้างอารีนา ซึ่งเป็นรังเหย้าแข่งขันฟุตบอลไทยลีกของทีมสโมสรฟุตบอลบุรีรัมย์ ยูไนเต็ด อาจเป็นไปได้ว่าทั้ง ช่วงบ่ายและอากาศร้อนมาก และสถานที่รับชมเป็นเพียงเต็นท์ผ้าใบหนึ่ง การเข้าชมการแข่งขันอีสปอร์ตในสนามแข่งขันนั้นยังได้รับความสนใจจากคนดูเพียงเล็กน้อย (ขณะที่ส่วนใหญ่อาจติดตามชมจากการถ่ายทอดผ่านเครือข่ายออนไลน์)

ในการแข่งขันแต่ละนัดนั้น คล้ายๆ กับการแข่งขันฟุตบอล นอกจากพิธีกรสนามหนึ่งคน ยังมีทีมพากย์ซึ่งมักจะนั่งติด “ขอบสนาม” ซึ่งจะเป็นคนละกลุ่มกับทีมงานที่ถ่ายทอดสดจากห้องส่ง ซึ่งจะเป็นคนพากย์จากสนามกลาง

กรณีของสนามแข่งขันอีสปอร์ตของสโมสรฟุตบอลบุรีรัมย์ กล่าวกันว่ามีการลงทุนหลายล้านบาทในการสร้างสนาม (ซึ่งปรับปรุงจากร้านค้าขายของที่ระลึกของสโมสร) กระนั้นถือได้ว่ามีความครบครันในเรื่องอุปกรณ์ต่าง ๆ และทางสโมสรได้เปิดให้บริการสำหรับผู้ชื่นชอบการเล่นเกมส์ ด้วยการทดลองเล่นกับคอมพิวเตอร์คุณภาพสูง กล่าวได้ว่า Predator Arena สนามแข่งขันอีสปอร์ตของ บุรีรัมย์เป็นสนามที่ดีสนามหนึ่งในประเทศไทย ขณะที่อีกหลาย ๆ สโมสร แม้จะมีการจัดเตรียมสถานที่การแข่งขัน แต่ก็ยังเป็นเพียงชั่วคราวชั่วคราวเท่านั้น สะท้อนความไม่พร้อม หรือการลงทุนทางด้านนี้น้อยมากเมื่อเทียบกับกีฬาฟุตบอลจริงๆ



รูปที่ 4.3 สนามแข่งขัน Predator Arena ของสโมสรฟุตบอลบุรีรัมย์ ยูไนเต็ด

เมื่อหันมาดูรูปแบบการดำเนินงานของแต่ละทีมที่เข้าร่วมการแข่งขัน จะสังเกตได้ว่า แต่ละทีมมีความพร้อมแตกต่างกันไปตามศักยภาพของสโมสรฟุตบอล โดยบางสโมสรอาจให้ความสำคัญในการสร้างทีมอีสปอร์ตเพื่อเข้าร่วมการแข่งขัน หรือบางสโมสรเข้าร่วมอันเนื่องจากการได้รับสิทธิ์ในการแข่งขันจากสมาคมกีฬาฟุตบอลแห่งประเทศไทย ซึ่งสามารถจัดลำดับทีมที่ให้ความสำคัญกับการแข่งขันอีสปอร์ตออกเป็น 2 กลุ่ม ดังนี้ กลุ่มแรกเป็นสโมสรที่มีความโดดเด่นและให้ความสำคัญในการสร้าง และพัฒนาทีมอีสปอร์ต ได้แก่ สโมสรฟุตบอลบุรีรัมย์ ยูไนเต็ด และสโมสรฟุตบอลชลบุรี เอฟซี และกลุ่มที่สองเป็นทีมอีสปอร์ตที่เข้าร่วมการแข่งขันที่ได้รับสิทธิ์ ซึ่งเป็นสโมสรส่วนใหญ่ ถึงแม้ว่าบางทีมจะมีการดึงตัวผู้เล่นต่างชาติเข้าร่วมทีม แต่ก็ยังไม่มีความโดดเด่นเหมือนกับกลุ่มแรก ซึ่งจะบรรยายต่อไป

สำหรับกลุ่มแรกที่มีความโดดเด่นอย่าง สโมสรฟุตบอลบุรีรัมย์ ยูไนเต็ด และ สโมสรฟุตบอลชลบุรี เอฟซี ซึ่งได้ลงทุนสร้างทีมอีสปอร์ต (ในที่นี้คือ ทีม PES) อย่างเป็นทางการนั้น ในที่นี้จะกล่าวถึงการทำให้ทีมของทั้งสองสโมสร พอสั่งเขป

สำหรับสโมสรทั้งสองคือ บุรีรัมย์ ยูไนเต็ด และชลบุรี เอฟซี ซึ่งเป็นสโมสรฟุตบอลใหญ่นั้น การทำทีมอีสปอร์ต ได้มีการดึงตัวผู้เล่นมืออาชีพที่เดิมเคยเป็นกลุ่มเดียวกัน มาร่วมทีม ทำให้กลุ่มผู้เล่นที่เดิมอยู่ในทีมหรือกลุ่มเดียวกัน แยกออกมาเล่นให้กับทีมสโมสรฟุตบอลใหม่เป็น 2 ทีม นอกจากนี้ยังได้ดึงตัวผู้เล่นต่างชาติ (จากเวียดนามและประเทศอื่นในเอเชีย) เข้ามาร่วมทีม

เริ่มต้นจากสโมสรฟุตบอลชลบุรีที่เป็นความร่วมมือระหว่างสโมสรฟุตบอลกับ MSC ซึ่งเป็นบริษัทธุรกิจที่ทำงานด้านสื่อและข่าวกีฬาในโลกออนไลน์มาก่อน (ต่อมาได้สร้างทีมอีสปอร์ตของตนเองขึ้นมา) ร่วมกันสร้างทีมอีสปอร์ตใหม่เพื่อลงแข่งขันรายการอีสปอร์ต ใช้ชื่อว่า “MSC Chonburi Football club” ทั้งนี้ถือว่าเป็นทีมเดียวเท่านั้นในรายการแข่งขัน มีการใช้ชื่อของหุ้นส่วนให้ปรากฏ น่าสังเกตว่า นอกจากนี้ กลุ่ม MSC ยังได้ไปทำทีมอีสปอร์ตให้กับทีมอีสปอร์ตของสโมสรฟุตบอลการทำเรือ เอฟซี และสโมสรฟุตบอลโปลิศ เทโร อีก 2 ทีมด้วย ซึ่งภายในทีมของชลบุรีก็ประกอบไปด้วยผู้เล่นทั้งชาวไทยและชาวต่างชาติโดยเฉพาะชาวเวียดนาม ซึ่งทางทีมได้เป็นพันธมิตรกับกลุ่ม Box PES กลุ่มผู้เล่นเกม PES ในประเทศเวียดนาม ดังนั้นทั้งสามทีมที่มาจากการบริหารจัดการของ MSC จึงใช้ค่ายเก็บตัวนักกีฬาเดียวกัน มีความพร้อมในเรื่องของอุปกรณ์เล่นเกมและที่พักภายในตัว (ตั้งอยู่ที่กรุงเทพฯ) ถึงแม้ว่าการฝึกซ้อมในปัจจุบันจะสามารถซ้อมผ่านระบบออนไลน์ได้ก็ตาม แต่การที่ทีมได้ฝึกซ้อมแบบออฟไลน์ก็มีความสำคัญไม่แพ้กัน เนื่องจากจะทำให้ผู้เล่นภายในทีมสามารถแลกเปลี่ยนข้อคิดเห็นต่าง ๆ ร่วมกันจึงทำให้สถานที่ฝึกซ้อมมีความจำเป็น ในเรื่องต่าง ๆ ที่เกี่ยวกับการแข่งขันนั้นทาง MSC จะเป็นผู้รับผิดชอบไม่ว่าจะเป็นการจัดหาตัวผู้เล่น สถานที่สำหรับการฝึกซ้อมและที่พัก รวมทั้งการเข้าร่วมกิจกรรมกับทางสโมสรชลบุรี เอฟซี โดยกิจกรรมที่เห็นได้บ่อยที่สุด คือ การให้ผู้เล่นของทีมได้ร่วมจัดกิจกรรมแข่งขัน PES กับบรรดาแฟนคลับชลบุรีในวันที่สโมสรมีการแข่งขัน หรือการเชิญผู้เล่นให้ไปร่วมพูดคุยในสนามในช่วงพักการแข่งขันฟุตบอล ซึ่งแสดงให้เห็นถึงการต้องการสร้างความเป็นที่หนึ่งและการพัฒนาทีมอีสปอร์ตของชลบุรี เอฟซี

ลักษณะการทำทีมอีสปอร์ตของสโมสรฟุตบอลชลบุรีนั้น ได้ร่วมกับ MSC ซึ่งเป็นบริษัทธุรกิจที่ทำงานด้านสื่อและข่าวกีฬาในโลกออนไลน์มาก่อน (ต่อมาได้สร้างทีมอีสปอร์ตของตนเองขึ้นมา) และได้เข้าร่วมกับสโมสรฟุตบอลชลบุรี สร้างทีมใหม่เพื่อลงแข่งขันรายการอีสปอร์ต ใช้ชื่อว่า “MSC Chonburi Football club” ทั้งนี้ถือว่าเป็นทีมเดียวเท่านั้น ที่ในรายการแข่งขัน มีการใช้ชื่อของหุ้นส่วนให้ปรากฏ น่าสังเกตว่า นอกจากนี้ กลุ่ม MSC ยังได้ไปทำทีมอีสปอร์ตให้กับทีมสโมสรฟุตบอลการทำเรือ เอฟซี และสโมสรฟุตบอลโปลิศ เทโร อีก 2 ทีมด้วย ดังนั้นทั้งสามทีมที่มาจากการบริหารจัดการของ MSC จึงใช้ค่ายเก็บตัวนักกีฬาเดียวกัน มีความพร้อมในเรื่องของอุปกรณ์เล่นเกมและที่พักภายในตัว (ตั้งอยู่ที่กรุงเทพฯ)

ในส่วนของสโมสรฟุตบอลบุรีรัมย์ ยูไนเต็ดนั้น การทำทีมอีสปอร์ตถือเป็นการต่อยอดธุรกิจกีฬา มาจากการทำผลงานและธุรกิจสโมสรฟุตบอลอาชีพได้อย่างประสบความสำเร็จ และเริ่มหันมาให้ความสำคัญกับกีฬาอีสปอร์ต ก่อนหน้าที่จะมีการจัดรายการแข่งขัน Toyota E-league ในปัจจุบัน ทีมอีสปอร์ตของบุรีรัมย์ จึงมีทั้งทีมแข่งขันรายการเกมอย่าง ROV, PubG และ PES นอกจากนี้สโมสรฟุตบอลบุรีรัมย์ยังได้ลงทุนสร้างสนามสำหรับการแข่งขันอีสปอร์ตของตัวเอง ซึ่งเป็นเพียงสโมสรฟุตบอลหนึ่งเดียวในปัจจุบันที่มี “สนามอีสปอร์ต” เป็นของตนเอง ในส่วนของการบริหารดูแลนั้น เป็นหน้าที่ของ ไชยชนก ชิดชอบ บุตรชายของนายเนวิน ชิดชอบ อดีตนักการเมืองผู้ผันตัวเองเข้าสู่วงการอุตสาหกรรมกีฬา โดยการ

พัฒนาทีมอีสปอร์ตของบุรีรัมย์นั้นอาศัยตัวแบบการพัฒนา และอาศัยบรรณาคือความเป็นบุรีรัมย์ที่กลายเป็นชื่อติดหูของผู้คนในการสร้างทีม ซึ่งทางบุรีรัมย์ได้มีการจัดจำหน่ายชุดแข่งอีสปอร์ตเป็นการเฉพาะที่แตกต่างกับชุดการแข่งขันของสโมสร รวมทั้งการจำหน่ายสินค้าต่าง ๆ โดยทั้งสโมสรบุรีรัมย์ ยูไนเต็ทและสโมสรฟุตบอลชลบุรี เอฟซีจะมีการจ้างผู้เล่นด้วยสัญญาาระยะยาว และมีเงินเดือนให้ผู้เล่นอย่างชัดเจน ซึ่งแตกต่างจากทีมอื่น ๆ ที่จะกล่าวถึงต่อไป

หลังจากได้กล่าวถึงรูปแบบการทำทีมของสโมสรยักษ์ใหญ่กันไปแล้ว ต่อมาจะเป็นการกล่าวถึงทีมกลุ่มที่สองบ้าง ซึ่งส่วนใหญ่จะมีลักษณะร่วมกัน คือ เป็นทีมอีสปอร์ตที่จัดขึ้นโดยสโมสรฟุตบอลไทยลีก และใช้ชุดแข่งเดียวกับสโมสรต้นสังกัด แต่บางทีมอาจจะมีการเพิ่มคำว่า อีสปอร์ต เข้าไปเพื่อแสดงให้เห็นถึงความแตกต่าง ในส่วนของการประชาสัมพันธ์ก็จะใช้สื่อสังคมออนไลน์ของสโมสรเป็นตัวกลางในประชาสัมพันธ์ข่าวสาร ตารางการแข่งขัน และมีร่วมกิจกรรมกับสโมสรต้นสังกัดเป็นครั้งคราว ในส่วนของผู้เล่นนั้นหลายทีมมีการจ้างผู้เล่นต่างชาติเข้าร่วมทีมการแข่งขัน โดยเฉพาะจากประเทศเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ ถึงแม้ว่าจะมีรูปแบบการจัดการแต่ก็ยังไม่ได้มีการจัดการอย่างชัดเจนเชกเช่นกลุ่มแรก และเมื่อหันมาพิจารณาเรื่องของสัญญาจ้างผู้เล่นจะพบว่า ผู้เล่นจะมีสัญญาาระยะสั้นกับทางสโมสรเพียงช่วงที่มีรายการแข่งขัน อันเนื่องมาจากการลดภาระค่าใช้จ่ายของทางสโมสรต้นสังกัดที่แสดงให้เห็นถึงความแตกต่างอย่างชัดเจน

โดยจะยกตัวอย่างทีมอีสปอร์ตของสโมสรฟุตบอลเชียงใหม่ เอฟซี ซึ่งทีมอีสปอร์ตของเชียงใหม่นี้ได้เข้าร่วมแข่งขันทั้งสองฤดูกาล และสร้างผลงานได้อย่างดีถึงแม้ว่าจะไม่ได้แชมป์ก็ตาม ต้องกล่าวก่อนว่าในช่วงทำฤดูกาลการแข่งขันก่อนที่สโมสรจะสามารถเลื่อนชั้นขึ้นมาแข่งในไทยลีกได้ ช่วงเวลาดังกล่าวเป็นช่วงที่สโมสรให้ความสำคัญกับเรื่องการเลื่อนชั้นเป็นสำคัญ ในขณะที่เดียวกันทางสมาคมกีฬาฟุตบอลแห่งประเทศไทยก็ได้เริ่มต้นที่จะจัดการแข่งขันเกม PES ขึ้นมาโดยการให้สิทธิ์กับทีมไทยลีกในการเข้าร่วมการแข่งขัน ซึ่งทำให้สโมสรฟุตบอลเชียงใหม่ มีความล่าช้าในเรื่องดังกล่าว และการเตรียมทีมสำหรับการแข่งขัน ทำให้ทางสโมสรฟุตบอลให้สิทธิ์แข่งขันเกม PES แก่ผู้ที่มีความสนใจ และส่งทีมในนามของสโมสร โดยในฤดูกาลแรกทีมจะใช้ผู้เล่นชาวไทยทั้งหมด แต่พอถึงฤดูกาลที่สองทีมเชียงใหม่ได้มีการปรับตัวผู้เล่นและดึงผู้เล่นชาวอิหร่าน เวียดนามเข้ามาเสริมทัพ ถึงแม้ผลงานจะไม่เป็นไปตามการคาดการณ์ก็ตาม จะสังเกตได้ว่า การแบ่งกลุ่มข้างต้นแสดงให้เห็นถึงความพร้อม และศักยภาพในการทำทีมอีสปอร์ตของแต่ละสโมสรซึ่งมันจะส่งผลต่อผลงานการแข่งขันของแต่ละทีมนั่นเอง

ปัจจุบัน การติดตามรับชมการแข่งขันอีสปอร์ต Toyota E-league นั้นสามารถติดตามได้ 2 ช่องทางด้วยกันคือ (1) การรับชมผ่านการถ่ายทอดสดผ่านสื่อ ทั้งแบบออนไลน์ผ่านเฟสบุ๊คแฟนเพจรายการแข่งขัน และผ่านทางโทรทัศน์ช่อง Now 26 ซึ่งจะถ่ายทอด 1 คู่ ในเวลา 21.00 น.

(2) การเดินทางมาชมการแข่งขันที่สนามแข่งขัน โดยสามารถเข้าชมได้ฟรี และในฤดูกาลแข่งขัน 2019 ได้ขยายเวลาการแข่งขันเป็นตั้งแต่เวลา 13.00 น.ของวันเสาร์ – อาทิตย์

สำหรับรูปแบบการจัดการรายการแข่งขันเมื่อมองในระดับโครงสร้างทั้งหมดของรายการ จะพบว่า รายการแข่งขัน Toyota E-league นั้นแม้จะกำลังเริ่มต้นขึ้น (โดยต่อยอดมาจากกระแสความนิยมในกีฬาฟุตบอล) ว่าเป็นรายการแข่งขันที่น่าติดตามกันมาก โดยมีภาคธุรกิจที่เข้ามาสนับสนุนการแข่งขันในด้านต่าง ๆ เพื่อส่งเสริมกิจกรรมธุรกิจเชิงสร้างสรรค์ คือ ธนาคารออมสิน โตโยต้า บริษัท True Corporation ทั้งนี้ส่วนที่รับผิดชอบด้านการจัดการแข่งขัน มีทีมงานมืออาชีพที่เคยทำงานด้านนี้มาก่อนแล้ว การทำงานประชาสัมพันธ์รายการแข่งขันผ่านสื่อออนไลน์ ช่องทางต่าง ๆ ตลอดจนการจัดการรายการ ถ่ายทอดสดการแข่งขัน ซึ่งถือว่าเป็นส่วนที่สำคัญยิ่งของกีฬาอีสปอร์ต แต่เมื่อพิจารณารายการ Thai E-League Pro กับรายการอีสปอร์ตอื่น ๆ ในไทยนั้นไม่ได้มีความแตกต่างในแง่ของการดูแลบริหารจัดการแต่อย่างใด ดังที่ทราบดีว่า รูปแบบการจัดการแข่งขันหรืออื่น ๆ การใช้วิธีการจัดการแบบเอกชนมีความรวดเร็วและตอบสนองได้มากกว่าเมื่อเทียบกับการบริหารจัดการแบบราชการ ซึ่งการแข่งขันฟุตบอลไทยลีกก็ใช้รูปแบบเดียวกัน คือ การจัดตั้งบริษัทขึ้นมาเพื่อควบคุม จัดการแข่งขันทั้งหมดแทนการบริหารโดยสมาคมกีฬาฟุตบอลแห่งประเทศไทยฯ โดยตรง และความแตกต่างจากรายการอีสปอร์ตอื่น ๆ จะอยู่ตรงที่การสนับสนุนของหน่วยงานรัฐ ซึ่งทราบกันดีว่ารัฐ คือ หน่วยงานที่เข้ามาควบคุมดูแลเกมมาอย่างยาวนาน และมักมองเกมในฐานะตัวการสร้างปัญหาสังคม การใช้ความรุนแรงที่รัฐจะต้องควบคุมอย่างจริงจัง แต่ในกรณีศึกษานี้รัฐกลับถือเป็นส่วนสำคัญที่เข้ามาให้การสนับสนุน ถึงแม้ว่าเกมที่ใช้ในการแข่งขันจะเป็นเกมฟุตบอลก็ตาม

การเติบโตของอุตสาหกรรมเกมดิจิทัลในแต่ละประเทศนั้นมีความแตกต่างกัน การจัดการรายการแข่งขันอีสปอร์ต อันที่จริงแทบไม่ได้แตกต่างจากการผลิตรายการโทรทัศน์ที่เราเข้าชมกันโดยทั่วไป ที่นอกจากจะมีการจัดฉาก และการจัดการต่าง ๆ มากมาย ไม่ว่าจะเป็นการเตรียมพิธีกรผู้ดำเนินรายการ ทีมผู้บรรยายการแข่งขันการจัดเตรียมสถานที่แข่งขัน รวมทั้งการจัดตัวผู้เข้าร่วมชม ซึ่งส่วนใหญ่มาจากการ “จัดตั้ง” ของผู้ผลิตรายการ กระนั้นแม้จำนวนผู้ชมในสถานที่แข่งขันดังกล่าว อาจจะมีเพียงจำนวนน้อยนิด แต่ในโลกออนไลน์นั้น น่าจะมีจำนวนผู้ชมในแต่ละครั้งหลายร้อยคนจนถึงระดับพัน หรือหมื่น



รูปที่ 4.4 รายการแข่งขันเกม PES2019 NGES : Northern Game for อีสปอร์ต ณ ห้อง Pantip อีสปอร์ตArena ศูนย์การพันธุทิพย์ เชียงใหม่ ทีมงานพันทิพย์ ทีมงาน live box ร่วมกับทีม Bullet Ants อีสปอร์ต จัดแข่งในครั้งนี้



รูปที่ 4.5 รายการแข่งขันเกม GSB อีสปอร์ตAUDITION PES 2019 ซึ่งเป็นรายการแข่งขันที่คัดเลือกตัวแทนแต่ละภาค โดยจะเปิดรับสมัครทั้งหมด 5 ภูมิภาค คือ วันที่ 16 มิถุนายน 2562 ศูนย์การค้าเซ็นทรัลเฟสติวัล เชียงใหม่, วันที่ 23 มิถุนายน 2562 ศูนย์การค้าเซ็นทรัลเฟสติวัล หาดใหญ่ สงขลา, วันที่ 30 มิถุนายน 2562 ศูนย์การค้าเซ็นทรัลพลาซา ชลบุรี, วันที่ 7 กรกฎาคม 2562 ศูนย์การค้าเซ็นทรัลพลาซา นครราชสีมา และวันที่ 28 กรกฎาคม 2562 ศูนย์การค้าเซ็นทรัลพลาซา ลาดพร้าว กรุงเทพมหานคร

4.3 การเล่นเกม

ในสังคมทุกวันนี้ รูปแบบการใช้เวลาว่างของผู้คนเปลี่ยนไปมาก ส่วนหนึ่งมาจากการเปลี่ยนแปลงทางสังคมและการปฏิวัตินวัตกรรมและเทคโนโลยีดิจิทัลที่ก้าวหน้าไปอย่างมาก เมื่อก้าวเข้าสู่สังคมดิจิทัลระบบเศรษฐกิจทุนนิยมได้ผลักดันให้มีการจัดการและสร้างความหมายของ “เวลา” ที่เดิมถูกกำหนดโดย

ระบบการผลิตและแนวคิดเกี่ยวกับเวลาของรัฐ ขึ้นมาใหม่ นอกจากเวลาจะถูกกำหนดและเป็นตัวกำหนดเชิงโครงสร้าง การเปลี่ยนผ่านเข้าสู่สภาวะสมัยใหม่ ซึ่งแยกเวลางาน (Work) กับเวลาว่าง (Leisure) ออกจากกันได้ ทำให้เวลาว่างกลายเป็นสิ่งที่มีค่าและก่อให้เกิดมูลค่าในสังคมทุนนิยมได้

เวลาว่าง กลายเป็นช่วงเวลาแห่งการบริโภคและช่วงเวลาที่จะสร้างกำไรแก่ทุนนิยม แต่การจะเร่งให้ผู้คนบริโภคสินค้าให้มากขึ้นจะอาศัยเพียงโฆษณาทางสื่อโทรทัศน์ หรือสื่อเก่าเพียงอย่างเดียวอาจไม่เพียงพอ จึงลามมาถึงสื่อสังคมออนไลน์ และการโฆษณาที่ทำทนายอย่างมากในปัจจุบันในสื่อออนไลน์ ก็คือ การโฆษณาของบริษัทนั้น สมาคมกีฬาฟุตบอลแห่งประเทศไทย อาจจะได้คาดหวังกำไรที่เป็นตัวเงินจากการจัดรายการแข่งขันอีสปอร์ต Toyota E-league รายการการแข่งขันเกมดังกล่าว กลายเป็นเสมือนโฆษณาฟุตบอลอาชีพ และการสร้างความนิยมที่มีต่อฟุตบอลไทย ผ่านเกม ซึ่งเปิดโอกาสให้ผู้ชมกลายเป็นผู้ควบคุมทีมฟุตบอลของตนเองได้

การเล่นเกมนั้นกลายเป็นวัฒนธรรมที่มีอิทธิพลและเกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวันของผู้คน เกมพัวพันไปกับการให้ความหมายของเวลา กิจกรรม และสิ่งที่บริโภค ตลอดจนความสัมพันธ์ของผู้คนในโลกปัจจุบันอย่างปฏิเสธไม่ได้ การเล่นเกมโดยทั่วไปถือได้ว่าเป็นกิจกรรมในยามว่าง เช่นเดียวกับกิจกรรมนันทนาการอื่น ๆ กระนั้น ลักษณะพิเศษของการเล่นเกม คือการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่นสองฝ่าย ที่ข้ามพื้นที่ทางกายภาพ ปฏิสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นระหว่างผู้เล่นนั้นอาจจะเกิดขึ้นไปพร้อม ๆ กันทั้งในพื้นที่ทางกายภาพ และพื้นที่ดิจิทัล ซึ่งกลายเป็นปฏิสัมพันธ์ระหว่าง ตัวละคร (Avatar) ซึ่งเป็นภาพแสดง (Representations) ของบุคคลที่เกิดขึ้นบนสภาพแวดล้อมดิจิทัล (Digital environment)

กล่าวได้ว่า “ปฏิสัมพันธ์” คือลักษณะพิเศษ หรือเป็นหัวใจหลักของวิดีโอเกม ซึ่งอันที่จริงมีความหมายที่แตกต่างไปจาก cultural products หรือ “สื่อ” อื่น ๆ ที่ผ่านมาวิดีโอเกมมักจะถูกศึกษาและอธิบายในลักษณะเดียวกับสื่ออื่น ๆ ทว่าเนื่องจากการเล่นวิดีโอเกมไม่ได้เป็นการบริโภคทาง เช่นเดียวกับการดูหนัง อ่านหนังสือพิมพ์ หรือฟังเพลง (ที่มีแนวโน้มเป็นวัฒนธรรมการจดจ้อง - Spectatorships) แต่การเล่นเกมนั้นเป็นการบริโภคอย่างมีส่วนร่วม (participations) เป็นการสร้างสรรค์ประสบการณ์ การเล่นโดยผู้เล่นเอง ฉะนั้นประสบการณ์การเล่นของแต่ละคนจึงมีความแตกต่างกัน (Muriel and Crawford, 2018)

การเล่นเกมนั้นก่อให้เกิดวัฒนธรรมเฉพาะ ภาษา เทคนิคการเล่น รวมไปถึงอุปกรณ์การเล่นเกมนั้นล้วนเป็นภาพแสดงของวัฒนธรรมการเล่นเกมที่ชัดเจน ที่เข้ามามีอิทธิพลต่อการใช้ชีวิต และการใช้ชีวิตประจำวันของผู้คนในปัจจุบัน

วัฒนธรรมการเล่นเกมนั้นมีความหลากหลายและมีความซับซ้อน เราไม่สามารถที่จะอธิบายการเล่นเกมในลักษณะการเหมารวมหรือการอธิบายวัฒนธรรมการเล่นเกมอย่างเป็นทางการได้ การเล่นเกม Player unknown's battlegrounds (PUBG) ย่อมแตกต่างไปจากการเล่นเกม DOTA2 หรือเกม Hay Day รวมไปถึงอุปกรณ์ในการเล่นเกมนั้น อาทิ การเล่นเกมนั้นบน PC มีลักษณะและวิธีการเล่นที่แตกต่างจาก Mobile

Phone และ Game console แม้กระทั่งผู้ที่เล่นเกมเดียวกันแต่อยู่ต่างพื้นที่ต่างบริบททางสังคมก็ยอมรับนิยามความหมายของการเล่น ที่แตกต่างกันไป ประสบการณ์ในการเล่นเกมนั้นมีความแตกต่างกันไปในแต่ละสังคมวัฒนธรรม วัฒนธรรมการเล่นเกมนั้นก็ยอมรับมีความแตกต่างกัน การเล่นเกมเป็นวัฒนธรรมเฉพาะเช่น วัฒนธรรมอื่น ๆ ที่มีความซับซ้อนหลากหลาย ไม่ได้หยุดนิ่งตายตัว แต่มีการเปลี่ยนแปลงและปรับเปลี่ยนอยู่ตลอดเวลา (Shaw, 2010)

การเล่นเกมนั้นในฐานะที่เป็นปฏิบัติการวัฒนธรรมนั้น มีพัฒนาการ เป็นกระบวนการที่เกี่ยวข้องกับบริบททางเศรษฐกิจ สังคม ในแง่หนึ่ง การเล่นเกมและการแข่งขันเพื่อเอาชนะคู่แข่งตรงข้าม (ผ่านการเล่นเดียวกัน) ที่เรียกว่า อีสปอร์ต ในตัวของมันเองจึงมีความหมายที่เปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลา จากการเล่นเกมเพื่อการศึกษาทดลอง (ของนักศึกษาวิศวกรรมคอมพิวเตอร์) การพักผ่อนหย่อนใจ ได้ปรับเปลี่ยนมาสู่การเล่นเพื่อเงินตรา อาชีพ และสิ่งแลกเปลี่ยน จนไปถึงการเล่นเพื่อการพนัน ปัจจุบันธุรกิจร้านอินเทอร์เน็ตคาเฟ่ ได้กลับมาเกิดใหม่เพิ่มขึ้นเป็นจำนวนมากเพื่อรองรับกลุ่มลูกค้า เหล่านักเล่นเกม อีสปอร์ต ที่เพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่อง โดยเฉพาะในกลุ่มนักศึกษา เยาวชน

กระนั้นร้านให้บริการเกม console ที่เคยได้รับความนิยม ปัจจุบันกลับมีแนวโน้มการลดลง การเล่นเกมนบนเครื่องเล่น PlayStation ก็ลดลงตามไปด้วยเพราะการเกิดใหม่ของ Mobile Game

การเปลี่ยนแปลงด้านเทคโนโลยีที่เกิดขึ้นนั้นสัมพันธ์ไปกับพฤติกรรมของผู้เล่นเกมที่เปลี่ยนไป จากเดิมที่ต้องไปเล่นอยู่ร้านอินเทอร์เน็ตคาเฟ่ หรือร้านเกม สัมพันธ์ไปกับรายงานผลการสำรวจพฤติกรรมผู้ใช้อินเทอร์เน็ตในประเทศไทย ปี 2561⁴ โดยสำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ (องค์การมหาชน) กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม ซึ่งมีผู้ตอบแบบสอบถามออนไลน์จำนวน 10,730 คน พบว่า การใช้งานอินเทอร์เน็ตตามร้านค้าที่ให้บริการอินเทอร์เน็ตคาเฟ่ ปี 2561 นั้นมีเพียง 1.1 เปอร์เซ็นต์ จากปี 2560 ซึ่งมีจำนวน 2.3 เปอร์เซ็นต์ ในทางตรงกันข้ามการใช้งานอินเทอร์เน็ตในบ้านหรือที่พักอาศัยในปี 2561 มี 91.5 เปอร์เซ็นต์เพิ่มขึ้นจาก 85.6 เปอร์เซ็นต์ในปี 2560 อีกทั้งการใช้งานอินเทอร์เน็ตในพื้นที่สาธารณะในปี 2561 มีอัตราส่วน 20.0 เปอร์เซ็นต์เพิ่มขึ้นจากปี 2560 ซึ่งมี 18.8 เปอร์เซ็นต์ กล่าวได้ว่าแนวโน้มการพัฒนาด้านเทคโนโลยี สัมพันธ์ไปกับการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของผู้คนในสังคม การใช้อินเทอร์เน็ตรวมไปถึงการเล่นเกมนสามารถที่จะให้บริการ หรือเล่นเกมเพื่อพักผ่อนหย่อนใจได้ทุกพื้นที่ ไม่ได้จำกัดแค่พื้นที่ร้านให้บริการอินเทอร์เน็ตคาเฟ่เพียงเท่านั้น แต่สามารถเข้าถึงบริการเหล่านั้นได้ทุกที่และทุกเวลา ด้วยอุปกรณ์เทคโนโลยีใหม่และการเข้าถึงเครือข่ายอินเทอร์เน็ตที่ง่ายขึ้นผ่าน Mobile Device ที่เคลื่อนย้ายไปกับผู้ใช้ได้อย่างสะดวกสบาย

⁴รายงานผลการสำรวจพฤติกรรมผู้ใช้อินเทอร์เน็ตในประเทศไทย ปี 2561 เข้าถึงได้จาก

<https://www.etda.or.th/publishing-detail/thailand-internet-user-profile-2018.html> เข้าถึงเมื่อ 10 สิงหาคม 2562

การเข้าถึงอุปกรณ์ในการเล่นเกมนั้นในปัจจุบันสามารถเข้าถึงได้อย่างสะดวกมากขึ้น การเล่นเกมสามารถเล่นได้บนอุปกรณ์สื่อสารแบบพกพา Mobile Device ขณะเดียวกันคอมพิวเตอร์ส่วนบุคคลก็มีราคาถูกลง ปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นและพบเห็นได้ง่ายคือ การรวมกลุ่มเล่นเกมบนโทรศัพท์เคลื่อนที่ของกลุ่มวัยรุ่น นักศึกษา ตามร้านค้าแฟร้ง โรงเรียน หรือในมหาวิทยาลัย รูปแบบการเกมนั้นมีทั้งการเล่นตามลำพัง โดยการ เล่นกับระบบ AI หรือ Bot และการ เล่นกับผู้อื่น อาทิ เกม DOTA2, PUBG ในแง่นี้วัฒนธรรมการเล่น เกมจึงส่งผลให้ “เกม” กลายเป็นพื้นที่สร้างปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่นเกมที่ก้าวข้ามพื้นที่ทางกายภาพ (และ กิจกรรมอื่นๆ โดยเฉพาะการทำธุรกรรมผ่าน Microtransaction จนไปถึงการพนันออนไลน์ หรือ การพนัน ในเกม) มีแนวโน้มที่จะเกิดขึ้นได้ง่าย ตามไปด้วย (Shaw, 2010)

การเล่นเกมนั้นกลายเป็นวัฒนธรรมสมัยนิยมที่แพร่กระจายไปทั่วโลก การเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นนี้ส่งผลต่อวัฒนธรรมการใช้เวลาว่างของผู้คนในสังคมเป็นวงกว้าง ที่เราอาจไม่สามารถระบุได้ว่าเป็น “วัฒนธรรมเฉพาะ” ของคนกลุ่มช่วงอายุใด ปัจจุบันการเล่นเกมนั้นสามารถเล่นได้ทั้งแบบออนไลน์และออฟไลน์ ทั้งจาก คอมพิวเตอร์ส่วนบุคคล เกมคอลโซล รวมทั้งอุปกรณ์สื่อสารแบบพกพา และเป็นวัฒนธรรมการใช้เวลาที่เกิดขึ้นกับคนทุกกลุ่มอายุ (เพราะเกมเองก็มีความหลากหลายของมัน) ไม่ว่าจะ เด็ก ผู้ใหญ่วัยทำงาน จนถึงผู้สูงอายุ เช่น ในสังคมจีน พบว่ามีการจัดความสัมพันธ์ภายในครอบครัวแบบใหม่ผ่าน เกม ที่กลายเป็นเครื่องมือที่ช่วยให้เกิดความใกล้ชิดกันของสมาชิกในครอบครัว ที่ต้องอยู่ห่างกันทั้ง ช่วงอายุ และสถานที่ทำงาน เวลาในแต่ละวันที่อาจไม่ได้พบปะกัน ด้วยการสร้างกิจกรรมผ่านการเล่น เกมประเภทเดียวกัน หรือการเล่นเกมนั้นร่วมกันของสมาชิกในครอบครัว (Hjorth, 2011)

ในประเทศไทยการขยายตัวและกระแสนิยมเกมออนไลน์นั้นเติบโตไปพร้อมกับประเทศอื่น ๆ ในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ โดยบริษัทที่มีอิทธิพลเป็นอย่างมากของ “อุตสาหกรรมอีสปอร์ต” คือบริษัท “การ์ริน่า” (Garena) ซึ่งไม่ใช่เป็นเพียงบริษัทให้บริการด้านการเล่นเกมเท่านั้น แต่ยังเป็นบริษัทที่ให้บริการเกี่ยวข้องกับ ธุรกรรมการเงินอิเล็กทรอนิกส์ และ cashless คือทำธุรกรรมออนไลน์ทุกอย่างที่อยู่บน digital space กระแสการเติบโตของ “อุตสาหกรรมอีสปอร์ต” นี้เองที่เป็นปัจจัยหลักในการเปลี่ยนแปลงเป้าหมายของผู้เล่นเกมจากการเล่นเกมเพื่อพักผ่อนหย่อนใจ ไปสู่กิจกรรมการแข่งขันเพื่อได้มาซึ่งชัยชนะ เป็นการเล่นอย่างจริงจัง

การขยายตัวของความนิยมอีสปอร์ตได้แพร่กระจายอย่างเป็นวงกว้าง ไม่เฉพาะผู้เล่นเกมและภาคเอกชนเท่านั้นที่ตระหนักถึงการเติบโตของอุตสาหกรรมอีสปอร์ต ทว่าสถาบันการศึกษา อาทิ มหาวิทยาลัยศรีปทุม คณะดิจิทัลมีเดีย สาขาการออกแบบอินเทอร์แอคทีฟและเกม (Interactive and Game design) ได้เปิดการเรียนการสอนในหลักสูตรปริญญาตรี⁵ สาขาให้ความรู้ครอบคลุมด้านธุรกิจอีสปอร์ต ยังมีสถาบันด้านการศึกษาทั้งระดับมัธยมศึกษาและอุดมศึกษาอีกมากที่ให้ความสำคัญกับการ

⁵ ข้อมูลจาก <https://www.spu.ac.th/fac/sdm/th/program/26/> (เข้าถึงเมื่อ 15/08/2562)

ขยายตัวของอุตสาหกรรมอีสปอร์ต เปิดการเรียนการสอนและสนับสนุนนักเรียนนักศึกษาให้ความรู้
เกี่ยวข้องกับอุตสาหกรรมอีสปอร์ต

การเกิดขึ้นของอีสปอร์ต ทำให้ความหมายของวัฒนธรรมการเล่นเกมนั้นได้แปรเปลี่ยนไปจากการ
เล่นในเวลาว่างมาเป็น การเล่นล่ารางวัล และเล่นเป็นอาชีพ วัฒนธรรมการเล่นเกม (อีสปอร์ต) จึงเปลี่ยนไป
การเล่นจึงไม่ใช่เพียงเพื่อพักผ่อนหย่อนใจแต่เป็นการเล่นอย่างจริงจัง การฝึกฝน การเล่นเกมกลายมาเป็น
เรื่องของมืออาชีพ คุณค่ามาตรฐานของเกมการเล่นนั้นก็ได้แปรเปลี่ยนไป การปรับเปลี่ยนภาพลักษณ์ผู้เล่น
เกมให้กลายเป็น “นักกีฬา” ที่มีความเป็นมืออาชีพ ต้องฝึกฝน และมีวินัย

4.4 ประสบการณ์ การเล่นเกม และการเล่นพนัน

ในการทำงานภาคสนาม ทีมวิจัยได้พบปะพูดคุยกับกลุ่มนักเล่นเกม ซึ่งแยกออกเป็น (1) กลุ่มที่เป็น
นักเล่นเกมมืออาชีพ (the professional gamers) (2) กลุ่มที่เล่นเกมเพื่อมุ่งสู่การเป็นนักเล่นเกมมืออาชีพ
(semi-professional gamers) เพื่อร่วมลงแข่งขันในรายการอีสปอร์ต (เช่น การคัดตัวเพื่อเป็นตัวแทนของ
ทีมอีสปอร์ต ในรายการแข่งขันเกม GSB อีสปอร์ต AUDITION PES 2019 ช้างต้น) และ (3) กลุ่มที่เล่น
เกมทั่วไป (อาจเรียกว่า gamer-users) ซึ่งเป็นกลุ่มผู้เล่นเกมที่ติดตามชมรายการแข่งขันอีสปอร์ต ในส่วน
ต่อจากนี้จะนำเสนอวัฒนธรรมการเล่นเกม (และการเล่นพนัน) ผ่านประสบการณ์ เรื่องเล่าที่ได้มาจากการ
ร่วมสังเกตการณ์และการสัมภาษณ์ กรณีศึกษาซึ่งมีทั้งกลุ่มนักเล่นเกมและนักเล่นพนัน ไว้เพื่อเป็นข้อมูล
เบื้องต้นเกี่ยวกับวัฒนธรรมการเล่นเกมและการเล่นพนันสังคมไทยยุคปัจจุบัน

(1) นักเล่นเกมมืออาชีพ

สาม (ชื่อสมมุติ) ซึ่งปัจจุบันอายุ 25 ปี เป็นนักเล่นเกมมืออาชีพ เล่นเกมตอน ป1 มีพี่พาออกจาก
บ้านไปตอน 1 หุ่มาไปเล่น winning 3 ตอนนั้นผมอายุ 7 ขวบ ผมโดนถล่มไป 7-0 ก็จำได้ว่าต้องเอาคืน
จากนั้นก็พยายามต่อยอดเล่นมาเรื่อย ๆ พ่อกับแม่ไม่เคยสนับสนุน แต่พอบอกว่าอยากได้เครื่องเล่นเกม
เครื่องเล่นก็จะมาอยู่หน้าบ้านตลอด ก็เล่นมาเรื่อย ๆ จะมีพี่ เพื่อนเข้ามาหาที่บ้านตลอด play1 play2 เกือบ
10 ปี เล่น play2 มาตลอด เพิ่งเล่น play4 เมื่อปีที่แล้ว เล่น pes มาครบ 1 ปี เล่นได้ซึกพักก็ได้เข้าทีมพี่วัฒน์
ร่วมตั้งทีม ผมก็แข่งรายการออนไลน์ จะมีคนจัดเป็นกลุ่ม ผมพบกับพี่วัฒน์ คือ ไปเล่นที่ร้าน โฟสต์ใน
Facebook อยากเล่น winning ใครอยากเดิมพันก็มาเลย พี่ก็หักมา ก็ไปเล่นเกมทุกวัน ผมทำงานประจำอยู่
รถไฟฟ้าเชียงใหม่ เลิกงานก็เข้าร้านเกม เล่นจนตี 2 ใช้งาน 8 โมง เล่นได้ก็เข้าทีม ซ้อมมาเรื่อย ๆ มีรายการ
ออนไลน์ ที่จัดแล้วมีเงินรางวัลก็ลงแข่งเรื่อย ๆ รางวัลแรกที่ได้คือ เล่นเกมก็ได้เงิน ก็พัฒนามาเรื่อย ๆ
แลกเปลี่ยนกับทีม ก่อนที่จะไปออมนสินในทีมก็จัดกันเองที่พันทิพย์ คนสมัคร 128 เราเป็นเจ้าภาพเอง เรา

จัดในเชียงใหม่ให้คนเชียงใหม่เล่นก็ได้รองแชมป์ ที่รายการออมสินก็ได้เข้าชิงได้ 10,000 ทำให้แม่เห็นว่าเราหาเงินจากเกมที่แม่ทำได้

อาร์ม กัปตันทีมอีสปอร์ตของ ชลบุรี เอฟซี สำหรับเขากล่าวได้ว่าเป็นคือ นักเล่นเกมมืออาชีพ (Pro Players) เต็มตัว มีสังกัด มีรายได้มั่นคง อาร์ม ปัจจุบันอายุสามสิบกว่าแล้ว เล่าว่าเส้นทางสู่การเป็นนักเล่นเกมมืออาชีพของเขานั้น เริ่มจากการที่เขาเล่นเกมตั้งแต่วัยรุ่น สมัยเครื่องซูเปอร์เจเนซิส จนมาเป็น play station 1 (และ 2 3 4) จุดเริ่มต้นนั้นก็เล่นแถวๆ บ้าน เล่นสนุกกับเพื่อน เล่นกินดังก์แถวบ้าน วันหนึ่งคิดว่าเจ๋งละ ไปร้านเกม เล่นกินดังก์ ก็มีรายได้เสริม ติดการพนันชนิดหนึ่ง ปี 2008 มีรายการที่ใหญ่ที่สุดในประเทศไทย รายการชิงแชมป์ที่ 1 ได้ 1 ล้าน แบ่งเป็น 3 ถ้วย

เขาได้ลงเล่นแข่งขันในประเภท professional คัดตัวจากทั่วประเทศ เป็นตัวแทนแต่ละร้านใน 76 จังหวัด คัดมาจนรอบสุดท้ายที่ กทม. แต่ในรอบ 16 คนสุดท้าย ต่อมาไปได้รองแชมป์ถ้วย FA cub เงินรางวัล 40,000 ซึ่งเป็นเงินก้อนแรกที่ได้จากการเล่นเกม ซึ่งอาร์มบอกว่า เขาไปซื้อมอเตอร์ไซด์ แม่ ญาติพี่น้องไม่เชื่อ นี่คือนักเล่นเกมที่เล่น winning จริงจัง ต่อมาเมื่อเครื่องพัฒนาเป็น play station 2 เขาหยุดเล่น play station 2 ไปซั๊กพัก กลับมาเล่นเกมอีกที่ช่วง play station 3 ในปี 2014 ตอนนั้นได้รู้จักเพื่อนที่บอสตอนนี้เป็นกัปตันของบุรีรัมย์ เขาก็จะไปเล่นส่วนของนานาชาติ ผมก็ศึกษาจากเขา จนมาปี 2015 ได้แชมป์ประเทศไทย ในวงการ PES ถ้าไม่มีกลุ่ม winning ที่จัดโดยพีเอ็ม บุรินทร์ อาร์มคิดว่า เกม pes น่าจะตายไปจากประเทศไทย สังคมตอนนั้นเกมหายไป เพราะร้านเกมหายไป เขาเคยเดินทางไปเวียดนาม อินโดนีเซีย กลับต้องแปลกใจที่พบว่า นักเล่นเกมระดับ player เล่นเก่งกันมากเพราะ มีสังคมที่เป็นชุมชนคนเล่นเกมแบบ offline ตามร้านเกม ซึ่งแตกต่างจากของประเทศไทยที่ชุมชนคนเล่นเกมกลายเป็น ชุมชน online มากขึ้น ทำให้คนเล่นเกมต้องอยู่คนเดียวเป็นส่วนมาก ดังนั้นก็อาจหลงคิดว่าตัวเองเก่ง พอออกไปแข่งเจอความกดดัน เพราะมีสถานะความกดดัน มีกองเชียร์ คนแข่ง offline แข่งมีประสิทธิภาพมากกว่า online มันรองรับความกดดัน มีความคาดหวัง

อาร์มเล่าว่า ก่อนมาเป็นนักเล่นเกมมืออาชีพ เขาทำธุรกิจส่วนตัว ขายของตามตลาดนัด เป็นบาริสต้า นักดนตรี ใช้เวลาว่าง สองทุ่ม เล่นดนตรีเสร็จเที่ยงคืน ก็เล่นเกมถึงหกโมงเช้า เล่น online มันเป็นการข้อมไปในตัว การเล่นเกม online สำหรับเขา แบ่งเป็นสองประเภท คือคนทำงานกลางวัน กับคนทำงานกลางคืน แถวบ้านเขามีรายการที่จัดที่บางแสนทุกปี เป็นรายการที่ยอมรับของ player ถ้าใครได้แข่งก็คือเก่งคือแชมป์ประเทศไทย แต่เดี๋ยวนี้รายการแข่งขันเกมวิดีโอ อีสปอร์ตมันเป็นทางการมากขึ้น ตั้งแต่มี Thai E league pro ขึ้นมา ก็จะมีหลายรายการมาก

การเข้าสู่อาชีพ Player สังกัดสโมสร

อาร์มเล่าว่า เขามีทีมอีสปอร์ตอยู่แล้ว ได้รู้จักกับรุ่นพี่เป็นเจ้าของทีม MSC ฟุตบอล ทำสื่อกีฬา main stand แล้วก็ให้เข้าไปอยู่ในทีม แล้วชลบุรี fc ก็มาทำ ก่อนที่จะเข้าไป เขาแข่งหลายรายการทั้งในไทยและต่างประเทศ พอจะมีชื่อเสียงในระดับหนึ่งอยู่แล้ว ที่เขาย้ายเข้าสังกัดเพราะระบบเครือข่าย การจะกลายเป็น pro player มี 3 ระดับ คือ หนึ่ง เล่นเป็น hobby สอง amateur (เหมือนทีม bullet ant เชียงใหม่) และสาม pro player ทีม pro player พอเป็นอาชีพมากขึ้น จะเริ่มไม่สนุก เช่น ผลงานไม่ได้เป็นไปตามเป้า เราก็เสียใจ แยกความคาดหวังของสโมสร สปอนเซอร์ แฟนบอล เค้คาดหวังให้เราสร้างผลให้ดี สร้างชื่อเสียงให้ทีม มีหัวร้อน หงุดหงิด

การจ้างงาน หรือรายได้ของมืออาชีพที่สังกัดสโมสร มีสัญญา แต่ละคนจะได้รับไม่เท่ากัน เพราะความสามารถแต่ละคนไม่เท่ากัน จะเป็นค่าเหนื่อยที่อยู่ในระดับที่อยู่ได้ ค่าจ้างรายเดือน สัญญา 3 ปี ย้ายทีมได้ แต่อาจต้องฉีกสัญญา หากต้องการย้าย หรือมีการซื้อตัว เพราะระบบใกล้เคียงระบบฟุตบอลอาชีพ มีการซื้อขายผู้เล่น ค่าฉีกสัญญา ค่าจ้างอาจเป็นเลข 5 หลัก ทำงานแบบ part time

สำหรับการเล่นพนันของวงการเกมนั้น ในกรณีของ “ไทยอีสปอร์ต” อาร์มเล่าว่า เคยมีข่าวกับเว็บพนันฟุตบอล แต่ยังไม่เคยเห็นแบบทางการ การพนันอีสปอร์ตรายการนี้น่าจะยังไม่เป็นที่นิยม ยังไม่มีราคา ของ pes ยังไม่มี แต่จะมีเกมอื่นมากกว่า ที่จะเป็นจัดรายการกัน แต่ที่นักเล่นเกมต่างชาติเล่นพนันกันก็จะมี best match ที่เดิมพัน เงินรางวัลหลักแสน เล่นกัน 7 เกมใครชนะมากที่สุดก็เอาไป ส่วนใหญ่เมื่อพูดถึงการเล่นพนันในวงการเกมยังเป็นแบบนักกีฬาเล่นกันเอง

(2) กลุ่มที่เล่นเกมเพื่อมุ่งสู่การเป็นนักเล่นเกมมืออาชีพ (semi-professional gamers)

คนแรกชื่อ **หนึ่ง (ชื่อสมมุติ)** ตอนนี้อายุ 34 โดมากับเกมการเล่นมาริโอ เป็นเกมบอย เครื่องพกพา หลังจากนั้นที่ได้มาสัมผัสกับเกมฟุตบอลจริงๆ คือยุค Play station 1 ตอนนั้นจะเล่นเวลาหลังเลิกเรียนกับเพื่อน พอมา Playstation 2 ก็มีการแข่งเรื่อยๆ แต่มันจะเป็นการแข่งขัน (เล่นวิดีโอเกม) แบบ offline เพราะยังไม่มี internet เข้ามา แล้วก็มี Playstation 3 ซึ่งสมัยนั้นราคาสูงมาก เคยบอกให้ที่บ้านซื้อก็ไม่ได้ เพราะมันแพง และมันมีแผ่นเกมด้วย เป็นแผ่นลิขสิทธิ์ เด็กในสมัยนั้นก็จะเข้าถึงเกมแบบนี้ยาก ก็เลยหันไปทางเกมคอมพิวเตอร์ FIFA Online ที่เป็นเกมฟุตบอล มีการซื้อตัวผู้เล่นโดยการเติมเงินในเกม ตอนนั้นก็เสียไปเยอะ เล่นไปเรื่อยๆ พอเริ่มมีทุนทรัพย์ก็กลับมาที่เล่นตอนมี Playstation 4 ซึ่งตอนนั้นมัน เป็นระบบ online แล้ว และระบบการเล่น เครือข่ายเริ่มเสถียร หนึ่งตั้งข้อสังเกตว่า เราอาจแบ่งระดับของคนเล่นเกมออกเป็น 3 ระดับ หรือ 3 กลุ่ม คือ ระดับแรก (1) คนติดเกม เขาเคยเป็นมาละ ระดับที่สอง (2) คนติดเกมแบบมีความรู้ เป็น gamer แล้วถ้า gamer มีความรู้แล้วก็คือขึ้นระดับสาม (3) เป็นนักกีฬาอีสปอร์ต คือพวกนี้เล่นเกมแล้ว ต้องได้เงิน

การเล่นเกมนั้นสำหรับเขา คือการเข้าสังคม การเล่นต้องมีเพื่อน มันมีสังคม มีชุมชนของมัน พอได้มาเจอพวกเพื่อนๆ พสกเขาก็ร่วมกันทำทีมขึ้นมา (คือ ทีม bullet ant เขียงใหม่) ซึ่งก็เป็นเรื่องดี แล้วก็ต่อยอดการเล่นจากแบบ offline มาเป็นการเล่น online หนึ่งแล้วว่าเขาเคยทำงานที่อเมริกา มีเกมฟุตบอลที่เล่นกันได้ 11 คน ตามตำแหน่ง แต่ในอเมริกาไม่ได้สนับสนุนการเล่นเกมนี้นัก หากคนเล่นเกมนี้แทบไม่ได้ แต่ในแม็กซิโก แคนาดา บราซิล เล่นเกมฟุตบอลนี้กัน เขาเล่นกัน 11 คนเหมือนฟุตบอลจริงๆ เขาจะชวนกันเล่นแบบนี้ ถ้ามี arena ให้สำหรับคน 11 คน แบ่งตำแหน่งกัน ซึ่งมันเป็นอะไรที่น่าสนใจถ้ามันเข้ามาได้สำหรับการเล่นเกม การแข่งขันอีสปอร์ตพอมัน online มีการถ่ายทอดสดรายการแข่งขัน คนดูเยอะ ในต่างประเทศก็จะมองว่ามีธุรกิจเรื่องสปอนเซอร์ด้วย จะมีเรื่องผลประโยชน์เข้ามา จึงเริ่มทำเป็นแบรนด์สโมสร ซึ่งมาถึงขั้นนี้กลุ่มที่เล่นเกมก็ไม่ใช่ทีมอีสปอร์ตธรรมดาละ เป็นทีมสโมสรที่มีการจัดการอย่างจริงจัง เช่น ทีม msc ทีมชลบุรี เอฟซี และทีมบุรีรัมย์ ยูไนเต็ด

สำหรับรายการแข่งขันอีสปอร์ต “ไทยอีลีก” เขามองว่าเป็นเรื่องของผลประโยชน์หลายอย่าง คนที่เล่นเกมนี้ (คือ PES) มีค่อนข้างเยอะในเอเชีย คนจีนเล่นเยอะ จากจีนที่เขาสนับสนุนเรื่องฟุตบอลลึคอาซีฟของเขาอยู่แล้ว ในประเทศไทยซึ่งมีไทยลีก เราก็มีหลายทีม ชลบุรี บุรีรัมย์ ที่ต่อยอดสร้างทีมอีสปอร์ตขึ้นมา นักเล่นเกมทุกคนก็คงอยากมีโอกาสเป็นทีมที่เข้าไปแข่งขันในรายการอีสปอร์ต “ไทยอีลีก” ด้วย แต่ในนามทีมสโมสรของพวกเขาเอง

สอง (ชื่อสมมุติ)

สองอายุสามสิบกว่าปีแล้ว เคยเป็นนักฟุตบอลอาชีพ ชอบเล่นเกม winning หรือ PES ในปัจจุบันมาตั้งแต่เด็ก คนรุ่นเขานิยมเล่นมาก ตอนแรกนี่ก็มีเล่นแต่ใน PlayStation 4 แต่สุดท้ายเขาย้ายไปเล่นใน pc กัน ช่วงที่เล่น เป็นบนเครื่อง PlayStation เพราะว่ามันเข้าถึงง่ายมัน โหลดเกมฟรี ลงแผ่นอะไรได้หมด เพราะว่าตอนนั้นทีมสโมสรฟุตบอล ลิขสิทธิ์ FIFA ชื่อไว้หมด สุดท้ายมีไม่กี่ทีมที่อยู่บนเกม อย่างทีมพรีเมียร์ลีกอังกฤษ มิลเวอริพูล อาเซนอล ทีมอื่นต่างๆ อย่าง แมนยู ชื่อจะไม่ตรง สอง สะท้อนอิทธิพลของทีมสโมสรฟุตบอลที่มีผลต่อความนิยมที่จะเล่นเกมของแฟนบอลที่หันมาเล่นเกม กลุ่มคนเล่นเกมจึงอาจหันไปเล่นเกมฟุตบอลใน FIFA ซึ่งมีลิขสิทธิ์ครบ อย่างไรก็ตาม ที่เขาชอบเล่น PES เพราะว่า ตัวที่บังคับการเล่นเกมนู้ winning ไม่ได้ หลังจากที่เริ่มมีรายการแข่งขัน Thai E League pro เขาเล่าว่ากลุ่มที่เล่นบนเครื่องคอมพิวเตอร์ ย้ายมาเล่นบนเครื่อง play station 4 หมด เพราะการจะเป็นตัวแทนทีมชาติ ซีเกมส์ หรือ เอเชียนเกมส์ เขาคัดตัวในระบบการเล่นบน play station 4 สาย pc หรือกลุ่มที่เล่นบนเครื่องคอมพิวเตอร์ก็จะเหลือแต่ กลุ่มคนที่เล่นแบบธรรมดาไม่หวังเข้าสู่วงการอาชีพ

ถามว่าทุกวันนี้คนเล่นเกม PES คนเยอะไหม เขาบอกว่าเล่นกันเยอะขึ้น อย่างเกม FIFA ก็กลับมานิยม แต่การเล่นเกมนั้นต้องลงทุน ถ้าอยากเก่ง อยากรู้เป็นอาชีพได้ ต้องลงทุนเติมเงินซื้อตัวละคร ผู้เล่นนักเตะ ถ้าเติมเงินในเกมก็สามารถซื้อนักเตะเก่งๆ มาเล่นได้ ความได้เปรียบของคนมีทุนคือซื้อ play station

มาสามารถเล่นได้หมดโดยไม่ต้องซื้อนักเตะ เกมมีหลายโหมดให้เล่น อย่างที่เล่นกันบนมือถือจะมีให้หมด ถ้าเป็นเกม pes จะมีทีมที่เกมได้ลิขสิทธิ์ คนเล่นไม่มีความได้เปรียบเสียเปรียบกัน ใช้ฝีมือล้วนๆ อันนี้คือข้อดีของเกม winning คือซื้อแผ่นซื้อเครื่องหนักกว่า แต่สามารถเล่นทุกโหมดในเกมเลย อันนี้คือข้อได้เปรียบของ winning หรือ Pes ในปัจจุบัน

พูดถึงชุมชนคนเล่นเกมในเชียงใหม่ ถ้าใครทัน play station 1 และ 2 ยุคนั้นร้านเกมเต็มไปด้วยคนเล่น แต่พอมาช่วง play station 3 เกมกับเครื่องจะแพงขึ้น โดยเฉพาะแผ่น คนเลยหันไปเล่นบนเครื่อง pc แทน แต่พอระหว่างช่วงเปลี่ยนผ่านจาก play station 3 ไป play station 4 ระหว่างลงทุนซื้อคอมพิวเตอร์ แต่ต้องเติมเงินและอัปเดตสเปคคอม เพราะเกมที่ออกใหม่ คอมพิวเตอร์เล่นธรรมดาจะรองรับไม่ได้ สุดท้ายก็เลยต้องลงทุนซื้อเครื่อง play station 4 การเล่นเกมทุกวันนี้จึงเป็นเรื่องของการลงทุน ใช้เงินสูงมาก ขณะเดียวกัน “ร้านเกม” ก็เริ่มหายไป เพราะการลงทุนค่าเครื่อง แล้วมาเก็บค่าเช่าชั่วโมงละ 50-60 บาทมันไม่คุ้ม จากเมื่อก่อนชั่วโมงละ 10 บาท มันไม่คุ้ม คนเล่นเกมหันไปซื้อเครื่องเล่นกันเองที่บ้าน สังคมชุมชนคนเล่นเกมหายไป เพราะเล่นเกมออนไลน์กันมากขึ้นด้วย

การเล่นเกม online อยู่บ้านนั้นขาดปฏิสัมพันธ์กับเพื่อน ไม่มีชุมชนคนเล่นเกม แตกกลายเป็นแค่คนเล่นเกมคนหนึ่ง แต่ถ้าอยากอัปเดตตัวเองเป็น pro player คนเล่นเกมต้องฝึกฝน นัดกันซ้อมในทีม ต้องมีชุมชน มารวมกัน แข่งขันกัน ฝึกมือกับคนอื่น นัดแข่งกับทีมอื่น แต่เรายังทำไม่ได้ เพราะมันมีข้อจำกัดหลายอย่าง

การจะเข้าไปเล่นเกมใน “ไทยอีลีค” เป็นมืออาชีพ ต้องสังกัดทีมสโมสรฟุตบอลอาชีพ ประเทศไทยจะว่าไป แต่เดิมยังไม่มี pro player สโมสรกีฬาอีสปอร์ตหลังจากที่ได้รับการรับรองแล้ว ก็เลยมาตามหาตัวคนเล่นระดับมืออาชีพใน Facebook Page เพจเขียน winning คือกลุ่มคนเล่นเกมนี้ “เขียน winning” เปิดคัดตัวแทนก็มีทีมเข้าไปเล่นแข่งในระดับเอเขียนเกม (เป็นกีฬาทดลอง) และเมื่อตอนนี้มีรายการแข่งขัน ไทยอีลีค ผู้เล่นกลับต้องสังกัดสโมสรฟุตบอล

ลองมองว่า ในขณะที่ทีมฟุตบอลส่วนใหญ่ทุ่มไปกับการแข่งขันฟุตบอล กำลังลุ้นแชมป์ หรือหนีตกชั้นอาจไม่มีเวลาทำทีมอีสปอร์ตของตนอย่างจริงจัง แต่สโมสรฟุตบอล ซึ่งเป็นผู้จัดรายการไทยอีลีค จะให้ทำทีมอีสปอร์ตเพื่อเข้าแข่งขันในรายการไทยอีลีคโปรในปีแรกด้วย ทีมสโมสรฟุตบอลเหล่านี้จึงไม่มีการวางแผน เตรียมทีม หรือแม้แต่จะคัดตัวผู้เล่นเกม กลายเป็นเรื่องของใครมีความสามารถ หรือมีเครือข่ายก็เขาไปเล่นในนามทีมสโมสรได้ การคัดคนเล่นเข้า “ไทยอีลีค” ในช่วงแรกจึงใช้เครือข่ายที่รู้จักกันระหว่างทีมนักเล่นเกมระดับอาชีพที่มีมาก่อน

สองสะท้อนการดิ้นรนของกลุ่มคนเล่นเกมในต่างจังหวัดอย่างน่าสนใจว่า ด้วยข้อจำกัดที่พวกเขาไม่มีสังกัด (คือทีมสโมสรฟุตบอลในไทยลีก) จึงไม่สามารถไปเล่น แข่งขันในรายการไทยอีลีคได้ ทางออกก็คือพวกเขาพร้อมตัวกัน จัดรายการแข่งขันอีสปอร์ตกันเองขึ้นมา ซึ่งปัจจุบันกำลังกลายเป็นแนวโน้มที่เกิดขึ้น

ในต่างจังหวัด หรือเมืองใหญ่ เขามองว่าชุมชนเล่นเกมกำลังจะกลับมาวัฒนธรรมร้านเกมจะกลับมา พร้อมกับความนิยมที่ก่อตัวขึ้นของรายการแข่งขันอีสปอร์ต ซึ่งปัจจุบันมีอยู่หลายรายการ

(3) กลุ่มที่เล่นเกมทั่วไป (gamer-users)

คนแรกชื่อ DA (นามสมมุติ) อาชีพค้าขายสินค้าออนไลน์ ปัจจุบันอายุ 26 ปี เล่าว่า เล่นเกม Dota2 มานานหลายปี คือเริ่มเล่นตั้งแต่อายุ 20 ปี เริ่มจากการชักชวนของเพื่อนในสมัยที่ยังเรียนหนังสือด้วยกัน ส่วนการเล่นพนันเกมนั้น DA เล่าว่าเริ่มต้นจากการลองเล่นไปตามที่เพื่อชักชวน โดยแรกเริ่มนั้นก็เสียเงินแค่หลักร้อยบาท ในการเล่นพนัน เคยใช้เงินเล่นมากที่สุดคือหลักพัน ประมาณสองพันบาท และเคยเล่นพนันได้เงินหลักหมื่นบาท ซึ่งทีมที่มักจะแทงพนัน มีทีมที่ติดตามแทงพนันไม่ตายตัว ส่วนมากจะชอบแทงพนันฝ่ายที่เป็นทีมใหญ่ หรือทีมที่เป็นตัวเต็ง อย่างไรก็ตามเมื่อชนะพนัน จะได้เงินไม่เยอะเท่าไรหรอก มาวันนี้เขาเลือกที่จะติดตามดูแล้วแทงพนันทิ้งไว้บ้าง แล้วค่อยมาตามผลการเล่นพนันนั้นเอาทีหลัง

ในส่วนของการเล่นเกม ปัจจุบันนั้นไม่ได้เล่นบ่อย เท่ากับสมัยวัยรุ่นเท่าไรเพราะต้องทำงาน (และมีภาระ) จึงทำให้ไม่มีเวลาที่จะเล่นเกมเท่าไร โดยส่วนมากจะรับชมการแข่งขันเกมผ่านการ Live Stream ที่มีคนพากย์เกม (Streamer) มากกว่าจะกดดูในตัวเกมเองเหมือนเมื่อก่อน เพราะถ้าชมผ่านการพากย์นั้นทำให้รู้สึกสนุกสนานมากกว่า ไม่ต้องวิเคราะห์ หรือจับภาพในเกมเอง โดยการรับชมผ่านการพากย์ นั้นจะรับชมผ่านช่อง Cybercashier ผ่านช่องทาง Twitch

คนที่สองชื่อ DB (นามสมมุติ) ปัจจุบันยังเรียนหนังสือ เป็นนักศึกษา อายุ 22 ปี สำหรับกิจกรรมการเล่นเกมนั้นเขายังเล่นค่อนข้างบ่อย โดยมักจะเล่นกับเพื่อนร่วมคณะเดียวกัน แต่มักจะเล่นกันในช่วงเย็นๆ ของแต่ละวัน ตำแหน่งที่เล่นในเกม B จะเป็น Support ตัวที่ชอบเล่นคือ Maiden สำหรับทีมที่เชียร์ตอนนี้ก็จะเป็นทีม Fnatic แต่ในความเป็นจริงแล้วเขาจะติดตามเชียร์ที่ตัวผู้เล่นมากกว่า ส่วนหนึ่งเพราะว่าทีม Fnatic นั้น มีผู้เล่นชาวไทยเป็นนักแข่งอยู่ในนั้นด้วยเลยตามเชียร์ ส่วนการพนันเกมอีสปอร์ตนั้น เขาจะแทงพนันแบบเล็กๆ น้อยๆ ส่วนมากก็จะไปพนันกันในช่วงที่รายการแข่งขัน The International มากกว่า เพราะเป็นรายการที่มีการจัดการ ชอบไปตามดูการแข่งขันในช่วงนี้

คนที่สาม DC (นามสมมุติ) เป็นนักศึกษาสาว อายุ 23 ปี C เล่นเกมนั้นมาก่อนเช่นกัน แต่ทิ้งไปช่วงนี้กลับมาเล่นบ่อยขึ้น เพราะว่าทางบริษัทเกมได้เปิดกิจกรรมในเกมที่เป็น Battle Pass 2019 ซึ่งเป็นกิจกรรมที่จะจัดในช่วง รายการแข่งขัน The International ส่วนการเล่นพนันเกมนั้นยังไม่เคยเล่น เพราะไม่ค่อยมีเงินเท่าไร แม้แต่การเล่นในเกมใน Battle Pass 2019 ก็ยังซื้อแค่ในระดับ “เลเวลหนึ่ง” ซึ่งราคาถูกๆ ส่วนการเล่นพนันเกมนั้นมักจะเห็นเพื่อนนักศึกษาชายที่เรียนในสาขาเดียวกัน เล่นกันมากกว่า โดยส่วนตัว

แล้วยังไม่เคยลองเล่น และการรับชมการแข่งขันก็ไม่ได้ติดตามรับชม เพราะที่ไม่ชอบดูการแข่งขันสักเท่าไร โดยส่วนมากจะเน้นเล่นเกมอย่างเดียว

คนที่สี่ ต้า(นามสมมติ) เป็นนักเรียน ปัจจุบันอายุ 18ปี ได้บอกเล่าประสบการณ์และให้ความหมายกับการเล่นเกม (ragnarok mobile) ที่เขานิยมหลงใหลว่า เกมเป็นพื้นที่ในการที่จะแสดงตัวตนใหม่ของเขา ซึ่งไม่สามารถแสดงออกมากจากในชีวิตจริงได้ (เนื่องจากผู้คนภายในเกมแต่ละคนไม่ได้มีความรู้จักตัวตนจริงๆ ของผู้เล่น) ซึ่งบุคลิกหรือตัวตนภายในเกมสามารถที่จะสร้างขึ้นใหม่ หรือเปลี่ยนแปลงไปได้ในบริบทใหม่ๆ ทำให้การปฏิสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นในเกมออนไลน์เป็นไปได้ง่าย การเล่นเกม ช่วยให้เขาสามารถหาเพื่อนในเกม และสร้างความเป็นเพื่อนที่เข้ากันได้ ซึ่งช่วยทำให้การเล่นเกมของเขามีความสนุกมากยิ่งขึ้น โดยที่เขารู้สึกว่า ไม่ได้เล่นเพียงตัวคนเดียวแบบเดิมอีกต่อไป ซึ่งการที่ได้เพื่อนใหม่จากการเล่นเกม ทำให้ได้รับความบันเทิงจากการเล่นเกมเพิ่มขึ้นเป็นอย่างมาก

คนที่ห้า ชื่อ ส้ม(นามสมมติ) ปัจจุบันยังเรียนหนังสือ เป็นนักศึกษา อายุ 22 ปี ส้มมองว่า เกมเป็นเหมือนธุรกิจอีกแขนงหนึ่ง ที่สามารถทำให้กลายเป็นช่องทางของการสร้างรายได้ เนื่องจากภายในเกมมี “ไอเทม” (ซึ่งมีราคา แลกเปลี่ยนซื้อขายได้) ตามความต้องการที่แตกต่างกันออกไป การแสวงหาไอเทมเหล่านั้นในเกม กลายมาเป็นส่วนหนึ่งของการสร้างและเพิ่มมูลค่า (จากการแลกเปลี่ยน) ที่ได้รับจากการเล่นเกม ด้วยเหตุนี้เขาจึงมองว่า เมื่อถึงเห็นถึงความต้องการของผู้เล่นคนอื่น ในสิ่งที่พวกเขาอยากได้ (คือ ไอเทม) สำหรับส้ม การเล่นเกมโดยทั่วไปจึงกลายมาเป็นการเล่นเพื่อหาเงิน หารายได้ การทำธุรกิจเสริมภายในเกม เป็นการสร้างรายได้ให้กับเขา (คือการหาและขายไอเทม) โดยจำนวนเงินส่วนมากจะได้รับไม่เท่ากันขึ้นอยู่กับว่า ในช่วงเวลาไหนผู้เล่นคนอื่นมีความต้องการ “ไอเทม” ต่างๆ เหล่านั้นมากน้อยเพียงใด

คนที่หก นายโก้ (นามสมมติ) ประกอบอาชีพอิสระ ปัจจุบันอายุ 27 ปี ได้เล่าประสบการณ์การเล่นเกมที่ไว้ว่า หากย้อนไปสัก 5-6 ปีก่อน คำว่า “สตรีมเมอร์” อาจเป็นคำที่ใครหลายคนต่างมองว่า ยังไม่สามารถจัดเป็นอาชีพได้ด้วยซ้ำ โดยเฉพาะคำว่า “เกม” ที่คนส่วนใหญ่มักมีภาพของเด็กติดเกม การเป็นสตรีมเมอร์ หรือนักพากย์เกม นั้น ถูกมองว่ามักจะต้องเป็นพวกเด็กเก็บตัวที่ไม่เอาไหน และวันๆ ก็ไม่ทำอะไรเป็นชิ้นเป็นอัน นอกไปจากการเล่นเกมเพื่อให้คนอื่นดู จนกระทั่งปัจจุบัน การขยายตัวของอุตสาหกรรมเกม และการเกิดขึ้นของรายการแข่งขันอีสปอร์ต ได้ผลักดันให้สตรีมเมอร์กลายเป็น “อาชีพ” ที่สามารถทำเงินได้เป็นจำนวนมาก การทำรายได้เป็นตัวเงิน จากการพากย์เกมและถ่ายทอดสดๆ ทางช่องทางการสื่อสารออนไลน์ (ส่วนใหญ่คือ Youtube และ Twitch TV เกิดจากการที่ ผู้ชมหรือแฟนเกม ที่ติดตามเป็นจำนวนมาก (แล้วแต่ความนิยมต่อช่องสตรีมเมอร์นั้นๆ) ได้ให้การตอบแทนในสิ่งที่นักพากย์เกมทำให้ หรือเกิดจากการสนับสนุนจากผู้ชมที่มีความชื่นชอบ นักพากย์เกม จึงกลายเป็นอาชีพในพื้นที่คนเล่นเกมหลายคนต่างก็

ไฝผื่น ดังนั้นสำหรับ โกว์ เขาเลือกและมีความคิดที่จะทำงานแบบนี้ (คือการเป็น สตรีมเมอร์) ซึ่งเขามองว่า อยู่ในสายอิสระ การทำงานเป็นสตรีมเมอร์ เล่นเกม พากย์เกม หรือแนะนำสิ่งต่างๆ ให้กับ “ผู้ที่เล่นเกมทั่วไป” คนอื่นๆ สิ่งที่สำคัญที่สุดสำหรับเขาคือการอยู่ (และเล่นเกม) อย่างอิสระ และสามารถที่จะสร้างรายได้ให้กับตนเองได้ ซึ่งถือได้ว่าเป็นการใช้ชีวิตไปกับสิ่งที่ตัวเองชอบ เป็นความสุขอีกแบบหนึ่งสำหรับคนรุ่นเขาในปัจจุบัน

4.5 พนันบอลออนไลน์

จากเรื่องราว ประสบการณ์ และการเล่นเกมของกลุ่มคนที่นิยมเกม ซึ่งปัจจุบันกลายเป็นส่วนหนึ่งของเครือข่ายสื่อสังคมออนไลน์ ดูเหมือนว่า การเล่นเกมกับการเล่นพนันนั้นจะยังแยกขาดออกจากกันอย่างชัดเจน (หากไม่นับ การใช้จ่ายไปกับการซื้อเกม หรือซื้อ “ไอเทม” ต่างๆ เพิ่มภายในเกมนั้นๆ ซึ่งต้องเสียเงินเป็นจำนวนไม่น้อย) แน่แน่นอนว่าการเล่นเกมกับการเล่นพนันนั้นย่อมมีส่วนสัมพันธ์กันอยู่ไม่มากก็น้อยในสังคมปัจจุบันที่ผู้คนใช้เวลาส่วนมากติดต่อกันผ่านเครือข่ายการสื่อสาร และการใช้สื่อสังคมออนไลน์ เป็นหลัก ในส่วนสุดท้ายของบทนี้จึงจะเสนอ ข้อมูลบางส่วนเกี่ยวกับการเล่นพนันฟุตบอลออนไลน์ ผ่านประสบการณ์และเรื่องราวของกรณีศึกษา ซึ่งสะท้อนให้เห็นทั้ง “ระบบการเล่นพนันบอลออนไลน์” ที่ปัจจุบันเคลื่อนย้ายจากการเล่นพนันกับโต๊ะบอลไปสู่เว็บพนันมากขึ้น (อย่างน้อยก็เป็นที่นิยมในกลุ่มคนเล่นพนันออนไลน์รุ่นใหม่) การเข้ามาของบริษัทพนันออนไลน์ ที่แม้การดำเนินการในประเทศไทยยังคงเป็นเรื่องที่ “ผิดกฎหมาย” แต่ก็ตามเอาผิดได้ยาก (เพราะบริษัทจดทะเบียนอย่างถูกกฎหมาย ตั้งอยู่นอกราชอาณาจักรไทย) จนดูเหมือนว่าแทบไม่ได้มีการบังคับใช้กฎหมายเพื่อปราบปรามหรือกำกับควบคุมเท่าใดนัก ข้อมูลที่น่าเสนอนอกจากจะช่วยสร้างความเข้าใจเกี่ยวกับปฏิสัมพันธ์ทางสังคมในโลกพนันออนไลน์ ยังอาจเป็นประโยชน์ต่อการประเมินและวิเคราะห์ถึงแนวทางการเป็นไปได้ต่างๆ ซึ่งนโยบายเกี่ยวกับการกำกับควบคุมการพนันออนไลน์ในประเทศไทย (ดังที่ได้พยายามทบทวนประสบการณ์ต่างๆ จากต่างประเทศมาในบทที่ 2 และการพยายามทำความเข้าใจการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นเกี่ยวกับอุตสาหกรรมเกมและการแข่งขันการเล่นเกมที่เรียกว่า “อีสปอร์ต” ซึ่งกำลังเป็นที่นิยมกันมากขึ้น และแน่นอนว่าจะเกี่ยวพันไปกับการพนันออนไลน์

กรณีศึกษาทั้ง 4 ราย ที่ให้สัมภาษณ์ เป็นสมาชิกอยู่ในกลุ่ม Facebook “ปากคลอง” (ชื่อสมมุติ) และเครือข่าย กลุ่ม Line เสียพนันบอล

คนแรกชื่อ ต้ม (นามสมมุติ) กำลังศึกษาอยู่คณะประมง มหาวิทยาลัยแห่งหนึ่งในกรุงเทพฯ ต้มเริ่มเล่นการพนันบอล ผ่านโต๊ะบอล ตอนเรียนชั้น ม.2 (หรือตอนอายุราวๆ 14 ปี) จากนั้นราว 2 ปีจึงเปลี่ยน

มาเล่นพนันบอลออนไลน์ เพราะมีเพื่อนที่รู้จักในโรงเรียนแนะนำว่า เล่นพนันบอลออนไลน์ดีกว่า จึงตัดสินใจเล่น และเริ่มติดการเล่นพนันบอลอย่างมาก แต่ครั้งที่เล่นพนัน เขาจะวางเดิมพันรวมใช้ไปครั้งละประมาณ 2,000 บาท

คนที่สองชื่อ บัส (นามสมมติ) ปัจจุบันทำงานอาชีพเป็นพนักงานบริษัท ไม่เคยเล่นพนันบอลแบบเดิม ที่วางเดิมพันกับโต๊ะบอล ทว่าเริ่มเล่นพนันบอลออนไลน์เลย ตอนเรียนระดับชั้น ปวช. 3 (ตอนอายุประมาณ 17 ปี) เพราะมีพี่ที่รู้จักแถวหมู่บ้านแนะนำ บัสเล่นพนันบอลผ่านเว็บไซต์การพนัน ใช้เงินประมาณครั้งละ 1,500 บาทต่ออาทิตย์

คนที่สาม เจมส์ (นามสมมติ) กำลังศึกษาแผนกช่างซ่อมบำรุง ที่วิทยาลัยเทคโนโลยีแห่งหนึ่ง ในอยุธยา เจมส์ เริ่มเล่นพนันบอล ตอนระดับชั้นปวช.2 (หรืออายุราว 16 ปี) เคยเล่นพนันบอลทั้งแบบแบบโต๊ะบอลและออนไลน์ แต่ช่วงหลังๆ จะหันมานิยมเล่นพนันบอลออนไลน์มากกว่า เจมส์ชอบเล่นพนันบอล วางเดิมพันด้วยเงินจำนวนมาก อย่างน้อยขั้นต่ำ 500 บาท ส่วนมาจะขึ้นไปถึง 1,000 บาทต่อครั้ง เขาจะเล่นทุกวัน ไม่ว่าจะเป็นฟุตบอลเล็ก รายการเล็กหรือใหญ่

คนที่สี่ชื่อ บ๊วย (นามสมมติ) กำลังศึกษาอยู่ในคณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยแห่งหนึ่งของกรุงเทพฯ บ๊วยเริ่มเล่นพนันบอลแบบ “โต๊ะบอล” ก่อน ตั้งแต่เรียนระดับชั้น ม.ต้น (อายุราวๆ 14-15 ปี) และต่อมาเปลี่ยนมาเล่นพนันบอลออนไลน์ เมื่อขึ้น ม.4 เขาเล่าว่า เป็นคนแรกของห้องที่เล่นพนันบอล และชักจูงให้เพื่อน ๆ มาเล่นพนันบอลด้วยกัน บ๊วยเชี่ยวชาญมาก ข้อมูลเกี่ยวกับพนันบอลค่อนข้างแม่นยำ มีการวางแผนก่อนเล่นการพนัน เขาจะใช้เวลาจำนวนมากไปกับการเล่นพนันบอล แต่ครั้งใช้เงินประมาณ 1,000 บาท

4.5.1 เว็บไซต์พนันบอล

ปัจจุบันเว็บไซต์ที่เปิดให้เล่นพนันฟุตบอล หรือเรียกสั้นๆ ว่า เว็บพนันบอล นั้นมีเปิดให้บริการเป็นจำนวนมาก ทั้งในรูปแบบของเว็บไซต์หลัก และการขยายตัวออกมาเป็น “เว็บไซต์รายย่อย” (ของเว็บไซต์หลัก) อีกหลายเว็บไซต์ ซึ่งเรียกกันว่า “เว็บไซต์เอเยนต์” การแพร่กระจายของเว็บไซต์เอเยนต์ นี้เองที่ทำให้ผู้เล่นพนันบอล สามารถเข้าถึงและตัดสินใจเล่นพนันบอลผ่านเว็บไซต์ได้ตามความต้องการ

โดยส่วนใหญ่ผู้เล่นพนันบอลออนไลน์ จะเลือกเว็บพนันที่มีชื่อเสียง ได้รับความนิยมนอย่างมาก และเป็นที่รู้จักในกลุ่มผู้เล่นพนันด้วยกัน เหตุผลในการเลือกเล่นพนันบอลกับเว็บไซต์เหล่านี้ ทั้งหมดบอกว่า ตั้งอยู่บนพื้นฐานของความน่าเชื่อถือของเว็บพนันเป็นอันดับแรก ที่

ในการศึกษาข้อมูลเบื้องต้นเกี่ยวกับเว็บไซต์พนันบอลในงานศึกษานี้ ผู้วิจัยจึงเลือกเว็บไซต์พนันบอลที่ได้รับความนิยมและเป็นที่รู้จักในกลุ่มผู้เล่นพนันมากที่สุดแห่งหนึ่ง คือ “เว็บไซต์ Sboxxx.com” Sboxxx.com คือเว็บไซต์พนันกีฬาออนไลน์ ที่มีชื่อเสียงระดับโลก ทำการจดทะเบียนและได้รับใบอนุญาตให้ดำเนินการกิจการการพนันออนไลน์ในพื้นที่ภูมิภาคเอเชีย โดยตั้งอยู่ที่ประเทศฟิลิปปินส์ ส่วนใบอนุญาตที่ดำเนินการในทวีปยุโรปตั้งอยู่ที่ประเทศสหราชอาณาจักร โดยแรกเริ่ม เว็บพนัน Sboxxx.com จะรับแทง

พนัน วางเดิมพัน การเล่นพนันกีฬาหลายชนิดจากหลายประเทศ และมีการดำเนินการเปิดให้บริการหลายภาษา ก่อนที่ต่อมาพัฒนาและปรับปรุงระบบเป็นเว็บพนันออนไลน์ที่รับแทง การวางเดิมพันการพนันในรูปแบบของ “คาสิโนออนไลน์” (หมายถึงปัจจุบัน รับแทงพนันมากกว่า พนันกีฬา แต่มีการเล่นพนันรูปแบบอื่นของคาสิโนออนไลน์ด้วย)

เส้นทางของ เว็บพนัน Sboxxx.com นั้นอาจย้อนกลับไป ราวๆ 10 ปีก่อนที่ในเดือนกุมภาพันธ์ 2009 ทางเว็บไซต์เริ่มกิจการด้วยการได้รับการใบอนุญาตให้เปิด “ร้านพนัน” รับเดิมพันการเล่นคาสิโนออนไลน์เป็นแห่งแรกของ “เกาะแมน” ประเทศสหราชอาณาจักร (UK) ซึ่งการดำเนินการตอนนั้นใช้วิธีถ่ายทอดสดเกมการเล่นด้วยกล้องวิดีโอ และรับการวางเดิมพันจากคาสิโน (จริงๆ) ผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ให้ผู้เล่นพนันเข้ามาวางเดิมพันทางเครือข่ายอินเทอร์เน็ตโดยตรง

ช่วงเปิดตัวบริษัท เว็บไซต์ Sboxxx.com ยังเป็นผู้สนับสนุนหลักให้กับทีมฟุตบอลชื่อดังทั้ง สโมสรฟุตบอลคาร์ดิฟฟ์ซิตี (ฤดูกาล 2010 - 2011) และสโมสรฟุตบอลเวสต์แฮมยูไนเต็ด ซึ่งเป็นทีมฟุตบอลระดับพรีเมียร์ลีก อยู่ในกรุงลอนดอน ประเทศอังกฤษ (ต่อมาหมดสัญญาลงในฤดูกาล 2012 - 2013) การทุ่มโฆษณาตัวเองผ่านการเป็นผู้สนับสนุนทีมสโมสรฟุตบอลในอังกฤษทำให้ Sboxxx.com เป็นเว็บพนันที่เป็นที่รู้จักและได้รับความนิยมจากผู้เล่นพนันบอลออนไลน์อย่างมาก

Sboxxx.com ยังพยายามสร้างภาพและชื่อเสียงให้กับตนเองผ่านการโฆษณาอยู่เสมอว่า เป็นเว็บไซต์พนันบอลระดับโลก มีความมั่นคง เชื่อถือได้ เป็นเว็บไซต์พนันบอลที่มีอัตราการทำกำไรที่ได้มาตรฐานและเที่ยงตรง เปิดรับการวางเดิมพันการพนันออนไลน์ตลอด 24 ชั่วโมง ผู้เล่นพนันมั่นใจได้ว่า ไม่มีการปิดเว็บไซต์หนีอย่างแน่นอน ด้วยเหตุนี้ Sboxxx.com จึงกลายเป็นเว็บพนันกีฬาออนไลน์ที่โด่งดัง มีกีฬาอาชีพหลายประเภท หลายระดับ ให้ผู้เล่นเลือกวางเดิมพัน เล่นพนัน ไม่ว่าจะเป็น ฟุตบอล มวย บาสเก็ตบอล วอลเลย์บอล เทนนิส และแข่งม้า ซึ่งกระจายไปตามภูมิภาคต่างๆ ทุกประเทศ แทบทุกทวีปทั่วโลก

การที่เว็บไซต์ Sboxxx.com ได้รับความนิยมอย่างมากในกลุ่มผู้เล่นพนันบอลออนไลน์ Sboxxx.com จึงมีเว็บไซต์ตัวแทน หรือ “เว็บไซต์เอเยนต์” ที่ทำหน้าที่รับแทงพนัน การวางเดิมพันจากผู้เล่นที่เปิดให้บริการอีกจำนวนมาก เว็บไซต์เอเยนต์ เหล่านี้จะใช้ชื่อเว็บที่มีคำว่า Sboxxx.com ขึ้นต้นอยู่ทุกเว็บไซต์ เช่น www.Sboxxx24hr.com, www.Sboxxx168.com และ www.Sboxxx888.com เป็นต้น

4.5.2 พนันบอลออนไลน์ เล่นอย่างไร?

เมื่อเข้าไปยังหน้าแรกของเว็บไซต์ Sboxxx.com เราจะพบข้อความประชาสัมพันธ์ข้อมูลต่าง ๆ ทั้งประวัติความเป็นมา โบนัสสำหรับสมาชิกแรกเข้า โปรโมชันพิเศษ เช่น สมัครใหม่รับโบนัสทันที 15 เปอร์เซ็นต์ หรือ แนะนำเพื่อนมาเล่นกับเว็บไซต์ จะได้รับ 10 เปอร์เซ็นต์ของยอดฝาก เป็นต้น ตลอดจนการเน้นย้ำให้บริการผู้เล่นพนันออนไลน์อย่างน่าเชื่อถือ การให้บริการตลอด 24 ชั่วโมง สามารถติดต่อได้ผ่านทางโทรศัพท์ ช่องสนทนาหน้าเว็บไซต์ หรือทางไลน์ โดยมีพนักงานพร้อมให้บริการทุกวันตลอดเวลา



รูปที่ 4.6 หน้าแรกของเว็บไซต์ Sboxxx.com

โดยทั่วไป เว็บพนันมีขั้นตอนง่าย ๆ แนะนำผู้เล่นพนันบอล ที่ต้องการจะสมัครสมาชิกใหม่ ดังนี้

1. กดเบอร์โทรศัพท์ของทางเว็บไซต์บนหน้าจอ เพื่อติดต่อสมัครสมาชิกผ่านพนักงาน หรือติดต่อสอบถามข้อมูลต่าง ๆ
2. มีเจ้าหน้าที่ หรือพนักงานอำนวยความสะดวกในการลงทะเบียนสมัครสมาชิก พร้อมกับแจ้งเลขที่บัญชีสำหรับการโอนเงินเครดิตให้กับผู้เล่นพนัน หลังได้ทำการโอนเงินเพื่อเปิดบัญชี (เล่นพนัน)
3. เมื่อสมัครเล่นพนันออนไลน์กับเว็บไซต์แล้วเสร็จ ผู้เล่นต้องทำการโอนเงินเครดิตตามจำนวนที่จะใช้ในครั้งแรก (ซึ่งมักเป็นจำนวนเงินขั้นต่ำที่กำหนดให้สมัคร) ทั้งนี้หากผู้สมัคร อยากเล่นพนันเพื่อให้ได้โบนัส และจะนำไปเล่นพนันออนไลน์แบบไม่เสียค่าใช้จ่ายเพิ่ม ก็ต้องเติมเงินเครดิตเข้าไปตามกฎหมายที่ทางเว็บไซต์กำหนดไว้เพื่อให้รับโบนัสของการสมัครสมาชิกครั้งแรก
4. หลังลงทะเบียนสมัครเล่นพนัน ผู้เล่นต้องโทรแจ้งทางเว็บไซต์ หรือพนักงาน Call Center เพื่อยืนยันการโอนเงิน และรอรับบัญชีสมาชิกและรหัสผ่าน ซึ่งจะใช้เวลาไม่เกิน 10 นาที
5. เมื่อผู้เล่นพนันสมัครและได้รับบัญชีสมาชิกและรหัสผ่านเรียบร้อยแล้ว จะสามารถเข้าไปวางเดิมพันในเว็บพนันบอลได้ทันที โดยการเล่นพนันออนไลน์แบบนี้ สามารถเข้าเล่นได้ทั้งผ่านเครื่องคอมพิวเตอร์ และบนแอปพลิเคชันบนเครื่องโทรศัพท์มือถือ



รูปที่ 4.7 วิธีการสมัครสมาชิกเว็บไซต์พนันฟุตบอล

รูปที่ 4.7 วิธีการสมัครสมาชิกเว็บไซต์พนันฟุตบอล”

สำหรับการเล่นพนัน บนเว็บไซต์ จะมีรายการเกมการแข่งขัน ราคาพนัน และตัวเลือก สำหรับการวางเดิมพันที่เว็บพนันเปิดให้แก่ผู้เล่น เลือกพนันวางเดิมพันได้ตามความต้องการ รูปแบบการเล่นพนันบอล นั้น มีทั้งการวางเดิมพันแบบ “บอลเดี่ยว” (หรือการวางเดิมพันการแข่งขันคู่เดียว) หรือการวางเดิมพันแบบ “บอลชุด” (คือทำนายผลการแข่งขันพร้อมกันหลายคู่ที่แข่งในคืนนั้น) อีกทั้งยังมีการวางเดิมพันแบบ “เรียลไทม์” หรือที่เรียกว่า “พนัน“บอลสด” ซึ่งเปิดโอกาสให้ผู้เล่นพนัน สามารถวางเดิมพันได้ในขณะที่ฟุตบอลคู่นั้น ๆ ยังแข่งขันอยู่

ทั้งนี้การเล่นพนัน ยังมีแบบที่ให้ผู้เล่นพนัน สามารถเลือกวางเดิมพันได้ทั้งแบบ “เต็มเกม” (90 นาที) หรือครึ่งเวลา อีกทั้งยังมีราคาต่อรองให้เลือกมากกว่า 1 ราคา ทำให้ผู้เล่นพนันบอลออนไลน์ส่วนใหญ่ มีทางเลือกในการเล่น และเป็นที่ยอมรับที่จะเล่นการพนันฟุตบอลออนไลน์แบบบี มากกว่าการเล่นกับโต๊ะบอล

Time	Event	HDP	Home	Away	Goal	Over	Under	FH.HDP	Home	Away	FH.G	Over	Under	More
★ China Football Super League														
1 : 0	Shanghai SIPG	0.85	0.91	0.97	2.0	-0.88	0.74							+ 1
24 19	Guangzhou Evergrande	0.50	-0.78	0.66	1.5-2	0.65	-0.79							
★ Portugal LigaPro														
1 : 2	Varzim	0.50	0.90	-1.00	4-4.5	0.96	0.92							
14 49	Famalicao	0.85	-0.80	0.70	4.50	-0.77	0.65							
★ Australia New South Wales Premier League														
1 : 2	Marconi Stallions													
24 07	Sydney Olympic													
1 : 1	MT Druitt Town Rangers	0.0	-0.90	0.74	2.50	-0.57	0.39							+ 1
24 40	Sutherland Sharks	0.85	0.34	-0.50	2.5-3	-0.30	0.12							
0 : 2	Sydney FC (Youth)	0.85	0.44	-0.60	2.50	-0.71	0.53							
24 07	APIA Leichhardt Tigers	0.0	-0.55	0.39	2.5-3	-0.36	0.18							
★ Australia Brisbane Premier League														
1 : 4	Centenary Stormers	0.85	0.52	-0.68	5.50	-0.55	0.37							
24 43	Bayside United	0.0	-0.39	0.23										
5 : 0	Toowong FC	0.85	-0.66	0.50	5.50	-0.48	0.30							
24 43	North Pine SC	0.0	0.42	-0.58	5.5-6	-0.33	0.15							

รูปที่ 4.8 ภาพตัวอย่างแสดง ราคาต่อรองบนเว็บไซต์พนันบอล และแสดงรายการแข่งขัน

4.5.3 การบริโภคสื่อกับการเล่นพนันบอลออนไลน์

จากข้อมูลที่ได้มาจากการสัมภาษณ์กรณีศึกษา ส่วนใหญ่เล่าว่า ผู้เล่นมักเคยมีประสบการณ์เล่นพนันแบบโต๊ะบอลมาก่อนทั้งนั้น ต่อมาจึงเปลี่ยนมาเล่นพนันบอลออนไลน์ แทบทุกคนมองว่า ข้อดีของการเล่นพนันบอลออนไลน์นั้น มีมากกว่าการเล่นพนันผ่านโต๊ะบอล และที่เริ่มเล่นพนันออนไลน์เพราะ “อยากรู้ อยากลอง” บางคนถูกชักจูงโดยเพื่อน เมื่อเห็นเพื่อนเล่นการพนันแล้วได้เงินจึงอยากเล่นบ้าง บางคนคุยกับเพื่อนที่เคยเล่นก่อน ซึ่งจะเป็นคนคอยสอนวิธีการเล่นพนันบอลออนไลน์ให้ ต่อมาเมื่อเล่นเองเป็น จึงเริ่มติดพนันและไม่สามารถหยุดได้ ดังที่ บัญกับต้ม ให้สัมภาษณ์ว่า

“ประมาณอายุ 14 -15 เล่นครั้งแรก เห็นเค้าเล่นเลยอยากรู้ อยากลอง เห็นแถวบ้านมีแทงสเต็ป เขียนใบโพยแล้วก็ส่งให้โต๊ะ แต่พอเรามาเจอในเว็บมันง่ายกว่า ไม่ต้องออกไปเสี่ยง ไม่ต้องออกไปให้คนอื่นเห็นว่าเราเล่นการพนัน” (บุญ)

“ตอนนั้นก็เล่นสเต็ป กานใบโพย แต่เล่นในโพยมันโดนจับ เพราะว่าบางทีเวลาเราออกไปส่ง พอโดนจับก็ต้องเสียค่าประกันตัวอีก เดียวนี้มีในเว็บให้เล่น มันปลอดภัยกว่า” (ต้ม)

กล่าวได้ว่าสื่อออนไลน์ ในปัจจุบันมีผลอย่างมากต่อการตัดสินใจเล่นพนันของเยาวชน คนหนุ่มสาวที่กลายเป็นผู้พนันบอลออนไลน์ การเข้าถึงเว็บไซต์ต่างๆ ได้อย่างสะดวกและง่ายดาย ความน่าเชื่อถือของเว็บไซต์ การให้บริการของพนักงาน ที่อำนวยความสะดวก ล้วนมีส่วนต่อการตัดสินใจ อีกทั้งการให้บริการที่มีความรวดเร็ว เช่น การติดต่อสอบถาม การส่ง Users และรหัสผ่าน สำหรับการเป็นสมาชิกแรกเข้า การฝาก-ถอนเงิน ของผู้เล่นพนัน ที่รวดเร็วและสะดวก อีกทั้งความสะดวกในการติดต่อสอบถาม ที่

ทำได้หลายช่องทางและมีความทันสมัย เช่น เบอร์โทรศัพท์ที่เป็นทางการ ช่องทาง Facebook, LINE ดังที่ บัส เล่าว่า

“ขั้นตอนการสมัครสมาชิกไม่ยาก แค่เข้าไปหน้าเว็บไซต์ที่ต้องการสมัคร จะมีขั้นตอนทุกอย่างให้หมดเลย ต้องเชื่อมต่อบัญชีธนาคารเพื่อใช้สำหรับฝาก ถอนเงิน กับเว็บไซต์ ใช้แค่นั้น ไม่ใช่บัตรประจำตัวประชาชน การโอนเงินถอนเงินทำได้ตลอด 24 ชั่วโมง” (บัส)

และความสะดวกของผู้เล่นพนัน ที่จะเลือกใช้โทรศัพท์สมาร์ทโฟน เป็นช่องทางในการเข้าเล่นพนันออนไลน์ ยังมีส่วนอย่างสำคัญ

“เวลาเล่นผมก็จะใช้โทรศัพท์ เพราะเราพกติดตัวไว้ตลอด ผมว่ามันสะดวก ไม่ยุ่งยาก เพราะมันทำได้หมด” (บัส)

“ผมเล่นโทรศัพท์มือถือมากกว่าคอมพิวเตอร์ เพราะว่ามันพกติดตัว พกไปไหนก็ได้ เล่นง่ายครับ มันชินแล้ว อยากเล่นตอนไหนก็เล่นได้ เล่นได้ตลอดเวลา” (เจมส์)

“เดี๋ยวนี้สมาร์ทโฟนมีอินเทอร์เน็ต เล่นในสมาร์ทโฟน ถือว่าง่ายที่สุดแล้ว สามารถโอนเงินผ่านโทรศัพท์ของเราได้ทันที” (บ๊วย)

4.5.4 ปฏิสัมพันธ์ออนไลน์ระหว่างผู้เล่นกับเว็บพนัน

ปัจจุบันเว็บไซต์พนันบอลออนไลน์ มีช่องทางการติดต่อให้กับผู้เล่นพนันหลายช่องทาง ได้แก่

1. ช่องสนทนาหน้าเว็บไซต์ ซึ่งเป็นช่องสนทนาที่อยู่บริเวณทางด้านมุมขวาล่างของหน้าจอเว็บไซต์ เป็นช่องสนทนาเล็ก ๆ ที่จะมีปุ่มสีเขียว คอยแสดงสถานะพร้อมให้บริการตลอดเวลา ช่องทางนี้ถือว่าเป็นช่องทางที่รวดเร็วที่สุดที่สามารถพูดคุยกับพนักงานบนเว็บพนัน และยัง เป็นช่องทางแรกที่ผู้เล่นพนันบอล ที่ยังไม่เคยเล่นพนันออนไลน์ หรือไม่เคยสมัครสมาชิกกับเว็บไซต์สามารถเข้ามาพูดคุย ทักทายก่อนที่จะเพิ่มเพื่อน เพื่อคุยกันช่องทางไลน์ต่อไป
2. เบอร์โทรศัพท์ โดยส่วนใหญ่เว็บไซต์พนันบอล จะมีเบอร์โทรศัพท์ แสดงที่หน้าเว็บไซต์ ให้ผู้เล่นพนัน ที่มีข้อสงสัย หรือคำถาม สามารถโทรสอบถามได้ทันที ตลอดเวลา โดยจะมีพนักงานคอย ให้คำปรึกษา ถึงแม้จะเป็นเว็บไซต์ที่มีเจ้าของเป็นคนต่างชาติ แต่โดยระบบ มีการรับรองการ สื่อสารเป็นภาษาไทย พนักงานที่ดูแลเป็นคนไทย สามารถพูดสื่อภาษาไทยได้ในการให้บริการ บัญกับต้ม ให้สัมภาษณ์ เล่าว่า

“ช่วงแรก ๆ แต่ก่อนต้องใช้โทรศัพท์คุยเอา ช่วงที่เว็บไซต์เปิดมาใหม่ ๆ ที่เพิ่งเข้ามาในไทย ส่วนใหญ่จะโทรแจ้งเอา แล้วพอช่วงหลังมันมีไลน์เข้ามา ก็คุยกันทางไลน์มากกว่า ช่วงหลังไม่มีโทร” (ป๋วย)

“บางที่ถ้าเรามีข้อสงสัย เขาจะโทรมา เขามีเบอร์เรา เพราะว่าตอนสมัครสมาชิกเราต้องกรอกเบอร์โทรศัพท์ เพราะเขาจะโทรมาสอบถามการยืนยันตัวตนของเราซึ่งมันสำคัญมาก” (ตั้ม)

3. LINE ถือเป็นช่องทางการติดต่อสื่อสารยอดนิยมของเหล่าผู้เล่นพนัน เพราะเป็นช่องทาง Social Media ที่สะดวก สามารถพูดคุยสอบถามปัญหาข้อสงสัยได้อย่างรวดเร็ว มีพนักงานคอยให้ความช่วยเหลือตลอด 24 ชั่วโมง ที่สำคัญเป็นพนักงานพูดคุยโต้ตอบแบบสนทนากันทันที ไม่ใช่ระบบคอมพิวเตอร์คุยแบบอัตโนมัติ หรือแม้กระทั่ง การฝาก-ถอน เงินเข้าระบบสมาชิกบนเว็บไซต์ ช่องทาง LINE ยังเป็นช่องทางหลักที่ผู้เล่นพนันใช้ยืนยันหลักฐานการโอนเงิน โดยส่งภาพหลักฐานการโอนเงินในช่องทางนี้ และเมื่อเว็บไซต์ตรวจสอบว่ามียอดเงินโอนเข้ามาจริง จะทำการเพิ่มเงินในระบบสมาชิกให้อย่างรวดเร็ว หรือถ้าผู้เล่นพนันต้องการถอนเงินออกจากบัญชี สามารถใช้ช่องทางนี้ได้เช่นเดียวกัน โดยส่วนมากช่องทาง LINE จะเป็น “นายหน้า” หรือที่เรียกว่า “เอเยนต์ของเว็บไซต์” ไว้ใช้คุยกับสมาชิกของตนเองได้อีกด้วย

“ส่วนใหญ่คุยกันในไลน์ เวลาผมโอนเงิน ก็จะส่งสลิปทางไลน์ อยากถอนก็พิมพ์ไปในไลน์ ไม่ใช่ระบบคอมครับ เป็นคนโต้ตอบคุยกัน ตอบไวมาก ถ้าทักเข้าไปเขาตอบเลยครับ 24 ชั่วโมง ได้ทั้งคืนเลยครับ” (เจมส์)

“เขาตอบไลน์ไวมากครับ พิมพ์ส่งไปไม่เกิน 2-5 นาที เขาตอบเลย สามารถคุยได้ตลอด 24 ชั่วโมง หรือบางที่ผมมีปัญหาอะไร โดยเฉพาะเรื่องเติมเงินเข้าระบบสมาชิกก็ไลน์หาเขาครับ เขาก็ตอบไวมาก” (ตั้ม)

“เคยถามเขาว่าทำไมเงินไม่ครบ เขาก็จะอธิบายว่า อย่างแ่งไปแล้วมันมีราคา “ค่าน้ำ” คือลบ บวก เขาก็จะบอกเราว่ามันจะได้ไม่เท่ากัน คือเขาจะอธิบายให้เราฟังทางไลน์ครับ” (บ๊อส)

4.5.5 ปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่นพนันด้วยกันเองในโลกออนไลน์

การเล่นการพนันบอลออนไลน์ แม้จะเป็นการเล่นพนันที่ผู้เล่นต้องปฏิสัมพันธ์กับเว็บไซต์เป็นหลัก อย่างไรก็ตามในความเป็นจริง บุคคลใกล้ชิดรอบตัว ผู้เล่น เช่นเพื่อนฝูงก็สามารถร่วม ปฏิสัมพันธ์ ผ่านกิจกรรมต่าง ๆ ที่ได้

กล่าวได้ว่า เพื่อนเป็นกลุ่มคนที่ใกล้ชิดกับผู้เล่นพนันมาก และยังเป็นบุคคลที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจ พฤติกรรมการพนันของผู้เล่นแต่แรกเริ่ม (ดังกล่าวมาข้างต้น) แม้ว่าเพื่อนอาจจะไม่ได้อาศัยอยู่

บ้านเดียวกัน หรืออยู่ด้วยกันตลอดเวลา ทว่าเพื่อนที่อยู่ในวัยเดียวกัน สนุกสนมเข้าใจความรู้สึก ความต้องการ และสามารถติดต่อสื่อสารกันได้ อันที่จริงการเล่นพนันบอลในตัวของมันเองก็คือกิจกรรมที่ทำร่วมกันในนามของ ความเป็นเพื่อนในกลุ่มเดียวกันในกลุ่มเพื่อนที่เล่นพนันบอล จำนวนไม่น้อยจึงมักจะมีการเล่นตามเพื่อน

“ครั้งแรกคือเพื่อนชวน ผมเห็นเพื่อนเล่นมันน่าจะสนุกดี ก็ให้เพื่อนพาไปสมัครสมาชิก ผมก็เริ่มเล่นดู มันก็เริ่มได้ มันก็เลยไม่หยุด แล้วผมอยากได้คำแนะนำเลยไปชวนเพื่อนต่อ” (เจมส์)

“ส่วนมากเพื่อนจะเดินเข้ามาเห็นเรานั่งวิเคราะห์ มันก็อยากเล่น เขามาเห็นเราเล่นกันหลายคน อยากเล่น ถามว่าทีมนี้ดีไหม ทีมนี้ลองใส่ดู พอเราชวนเล่น คือเหมือนแทงตามเรา เพื่อนวิเคราะห์ไม่เป็น เรา ก็วิเคราะห์ให้ พอแทงได้ตั้งค้แล้ว ต่อไปก็มาเล่นด้วยกันอีก” (บ๊วย)

นอกจากนี้การร่วมกิจกรรมสังสรรค์ทั้งก่อน หลัง การเล่นพนันก็มีความสำคัญต่อการแลกเปลี่ยน ข่าวสารและส่งอิทธิพลต่อการตัดสินใจ การสังสรรค์ในวงเพื่อนเกิดขึ้นได้ทุกสถานที่ ทุกเวลา ไม่ว่าจะเป็นบ้านของเพื่อนคนใดคนหนึ่ง ร้านดนตรี ร้านเหล้า คือสถานที่ที่พวกเขานิยมไปรวมตัวกัน โดยเฉพาะในคืนที่มีการแข่งขันฟุตบอลของทีมสโมสรที่พวกเขาชื่นชอบ หรือติดตามเชียร์ในฐานะ “แฟนบอล” พวกเขา มักจะชักชวนเพื่อนมาร่วมชมเชียร์การแข่งขันไปพร้อมๆ กัน

“ส่วนใหญ่จะอยู่ที่บ้านผม เวลาถ่ายทอดฟุตบอลเดี่ยวเพื่อนก็มากัน เพราะดูทีวีมันดูออนไลน์ได้ จอใหญ่ ดูที่บ้าน” (บัส)

แน่นอนว่าการแลกเปลี่ยนข่าวสาร ราคาพนันขั้นต่อ จนไปถึงฟอรัมการเล่นของทีมฟุตบอล คู่แข่งขันที่พวกเขาจะวางเดินพันด้วยนั้น คือกิจกรรมสำคัญที่พวกเขาแลกเปลี่ยน ปะทะสังสรรค์ระหว่างกัน และกัน

นักพนันบางคนอาจชอบที่จะใช้เวลาวิเคราะห์เกมอยู่คนเดียว แต่หลายคนต้องการเพื่อนที่จะช่วยกันวิเคราะห์ ติดตาม สถิติ ข่าวสาร ไม่ว่าจะเป็นเรื่องนักเตะ บาดเจ็บ ฟอรัมทีมฟุตบอล จนไปถึงการทำนายผลการแข่งขันในคืนนั้น การได้วิเคราะห์ แลกเปลี่ยนในกลุ่มเพื่อนคือสิ่งจำเป็น และกลายเป็นส่วนหนึ่งของชีวิตในกลุ่มเพื่อนนักพนัน

ด้วยเหตุนี้ ความใกล้ชิด ไว้นื้อเชื่อใจกัน ยังอาจพัวพันไปถึงเรื่องเงินและเรื่องการเล่นพนันออนไลน์ด้วย เช่น ในกรณีที่เพื่อบางคนไม่มีเงินในบัญชีสมาชิกของเว็บพนันออนไลน์ แต่อยากเล่น พวกเขาอาจใช้วิธีการนำเงินสด “แทงพนัน” ผ่านบัญชีของเพื่อนที่มีเงินอยู่ในบัญชีสมาชิกแทน หลังเกมการแข่งขันหากชนะได้เงินเติมพัน ก็ค่อยเคลียร์บัญชีกัน ด้วยเหตุนี้ยังมีอยู่ไม่น้อยที่การเล่นพนันบอลออนไลน์ นำไปสู่ลักษณะของการเล่นพนันที่อาศัย “ยืม” บัญชีเพื่อน (หรือใช้บัญชีเดี่ยวที่เปิดกับเว็บพนัน เล่นในกลุ่มเพื่อนหลายคน) เพื่อตัดปัญหาความยุ่งยาก ที่ผู้เล่นพนันจะได้ไม่ต้องฝากเงินเข้าบัญชีให้ยุ่งยาก

“คือเราจะคุยกับเพื่อน เวลาไม่มีเงินในบัญชี จะถามเพื่อนว่า มีเงินในบัญชีไหม จะฝากแทงหน่อย
เดี๋ยวเอาเงินสดให้ เราซื้อเกียจออกไปโอน จะได้แทงเลย” (ตั้ม)

“บางที (เพื่อนๆ) ก็จ่ายเงินให้ผมคนเดียว แล้วผมก็เอาเงินโอนให้เว็บพนันที่เดียว พอได้เงินมา
เดี๋ยวถอนมาให้กัน” (บู๊)

การติดตามข่าวสารและปฏิสัมพันธ์กันผ่านสื่อสังคมออนไลน์นั้นถือว่าเป็นเรื่องพื้นฐานของการเล่น
พนันบอลออนไลน์ โดยทั่วบนสื่อสังคมออนไลน์สิ่งที่ผู้เล่นพนัน ติดตามกันนอกจากข่าวสาร ความ
เคลื่อนไหวต่างๆ จนไปถึงราคาต่อรองบนหน้าเว็บไซต์ ยังมี “ทีเด็ด” ที่พวกเขาจะต้องเข้าไปติดตามทางสื่อ
สังคมออนไลน์ คือ Facebook ทั้งเพื่อฟังการวิเคราะห์ผลฟุตบอลแต่ละคู่ และหาข้อมูลข่าวสารการทำนาย
ผลการแข่งขันจาก “เซียน” ที่เรียกว่า “ทีเด็ด” เพื่อนำมาตัดสินใจวางเดิมพัน

Facebook คือสื่อสังคมออนไลน์ที่กลายมาเป็น “ชุมชน” ของนักพนันบนพื้นที่ออนไลน์ เครือข่าย
อินเทอร์เน็ต มีทั้ง Facebook Page ที่เปิดรับคนทั่วไป และ Facebook Group ซึ่งเป็นกลุ่มปิดลับเฉพาะ
สมาชิกที่รู้จักหรือแสดงตนจนกลายเป็น “เพื่อน” กันได้

ผู้เล่นพนันออนไลน์ ส่วนใหญ่มักจะมีกลุ่มเฉพาะของตนที่ตั้งขึ้น พวกเขาจะเข้าพื้นที่กลุ่มออนไลน์
ดังกล่าวนี้ เพื่อนำเสนอตัวตน จำนวนหนึ่งอยากให้เห็นขึ้นชมยอมรับในฐานะ “นักวิเคราะห์ผลบอล” ที่
แม่นยำ และอีกจำนวนไม่น้อยที่เข้ากลุ่มในฐานะ “ผู้ฟัง” เพื่อ ติดตามการวิเคราะห์ของคนอื่น ว่าจะเป็
นอย่างไร ก่อนที่จะนำมาประกอบการตัดสินใจวางเดิมพัน พนันขันต่อเกมการแข่งขันฟุตบอลคั้นนั้นๆ ของ
ตน การเล่นพนันออนไลน์ทำยที่สุุดจึงเป็นเรื่องของปัจเจกชน

“ผมอยู่ในกลุ่ม Facebook ชอบดูคนอื่นคุยกันครับ เหมือนคุยปกติที่เราคอมเมนต์คุยกันเลย เป็น
กลุ่มอยู่ด้วยกันเยอะ ๆ คนที่เขาชอบบอล ก็จะมารวมตัวกันครับ เราก็จะเจียบๆ แฟนบอลก็พูดไรเยอะแยะ”
(ตั้ม)

นอกจาก Facebook นี้ยังมีแอปพลิเคชัน LINE ซึ่งเป็นสื่อสังคมออนไลน์อีกแพลตฟอร์มหนึ่งที่
ปัจจุบันนิยมใช้กัน เพื่อเป็นช่องทางรวมกลุ่มพูดคุย สื่อสารระหว่างนักพนันบอลออนไลน์ด้วยกันเอง
ช่องทางสื่อสังคมออนไลน์นี้ชนิดนี้ ถือได้ว่าเป็นอีกหนึ่งช่องที่นิยมใช้กัน เพราะใช้ง่าย เข้าถึงสะดวกบนมือ
ถือ การปฏิสัมพันธ์พูดคุยก็เป็นไปแบบโต้ตอบทันที (interactive) ทำให้สามารถติดตามและตอบสนองต่อ
ข้อมูลที่ต้องการได้อย่างรวดเร็ว

“กลุ่มไลน์ผมเยอะมาก คุยกับกลุ่มเพื่อนที่เล่นด้วยกัน หรือบางทีก็เป็นเพื่อนของเพื่อนอีกที ที่เล่น
เก่ง ๆ มันก็จะมาวิเคราะห์ให้ฟัง แล้วก็คุยกันไลน์ สนุกดีครับ” (เจมส์)

4.5.6 การบริโภคข่าวสาร สิ่งสำคัญในการเล่นพนันบอลออนไลน์

สำหรับการเล่นพนันบอลออนไลน์ในปัจจุบัน กล่าวได้ว่าสื่อทุกแขนง คือช่องทางสำคัญของการได้มาซึ่งข่าวสาร ความเคลื่อนไหวต่างๆ ในวงการลูกหนัง ซึ่งอันที่จริงก็ไม่ต่างไปจากการเล่นพนันผ่าน “โต๊ะบอล” ที่ดำเนินมากกว่า 20 ปีที่แล้ว (ดูสันต์ 2543 ด้วย) กล่าวคือ สื่อสิ่งพิมพ์ นิตยสาร สื่อวิทยุ สื่อโทรทัศน์ และสื่ออินเทอร์เน็ต ยังคงความสำคัญพอๆ กัน กระนั้นปัจจุบันการแพร่กระจายของข่าวสารผ่านสื่อสังคมออนไลน์ ที่มากขึ้นก็กลายเป็นปัจจุบันสำคัญที่สะท้อนการเปลี่ยนแปลง พฤติกรรมของการเสพสื่อ และรูปแบบของการเล่นพนันที่เปลี่ยนแปลงไป (ดังที่นำเสนอมาข้างต้น)

สื่อสิ่งพิมพ์ อาจเคยเป็นสื่อที่ได้รับความนิยมอย่างมาก ในยุคของการเล่นการพนัน “บอลโต๊ะ” และปัจจุบันก็ยังคงดำรงอยู่ เพียงแต่จำนวนยอดพิมพ์อาจลดลงไปควบคู่ไปกับสื่อสิ่งพิมพ์ที่ยังคงผลิตออกมาขายได้ก็คือ “โพลบอล” ซึ่งหนังสือพิมพ์กีฬาที่ขายข่าวสารการวิเคราะห์ผลบอล รายวันและรายสัปดาห์นั้น ยังคงผลิตบ่อนตลาดนักพนัน

ปัจจุบัน การให้ข่าว ผลวิเคราะห์คู่บอลของผู้เชี่ยวชาญ หรือที่เรียกว่า “เซียนบอล” นั้นนอกจากจะมีทั้งที่ตีพิมพ์ผ่านหนังสือพิมพ์กีฬา รายการวิทยุ (โดยเฉพาะในกรุงเทพฯ และปริมณฑล) และโทรทัศน์ เช่น รายการกีฬาอดีตของช่อง True Visions ยังมีบริการผ่านโทรศัพท์ และสื่ออินเทอร์เน็ต สังคมออนไลน์ ซึ่งเข้ามามีบทบาทอย่างมาก จนแทบที่จะเรียกได้ว่าได้เข้ามาแทนที่ สื่อสิ่งพิมพ์

การสื่อสารผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต กลายเป็นสื่อที่มีบทบาทมากที่สุดต่อผู้เล่นพนันบอลออนไลน์ เพราะทุกกิจกรรมสามารถกระทำได้นับสื่อนี้แบบครบวงจร ไม่ว่าจะเป็นการรับชมถ่ายทอดสดเกมการแข่งขัน การวางเดิมพัน หรือเล่นพนันกับเว็บออนไลน์

การติดตามสถิติ ข้อมูลข่าวสารต่างๆ เช่น ข่าวนักเตะ ผู้เล่นคนสำคัญบาดเจ็บ ซึ่งจะลงเล่นไม่ได้มีผลต่อการแข่งขันในคืนนั้น การวางแผนคุมทีมของผู้จัดการ หรือเฮดโค้ช ข่าวการย้ายทีม ชื่อขายนักเตะ ทุกอย่างสามารถกระทำได้นับสื่ออินเทอร์เน็ต ซึ่งปัจจุบันอาศัยแพลตฟอร์มสื่อสังคมออนไลน์ ทำให้สะดวก รวดเร็ว ตอบสนองต่อการเข้าถึงข้อมูลข่าวสารได้ง่ายจึงเป็นที่นิยมของผู้เล่นพนันออนไลน์

“ใช้อินเทอร์เน็ตเป็นหลักครับ มันสะดวกกว่า อย่างเราปกติเป็นคนเล่นโทรศัพท์อยู่แล้ว เล่น Facebook Line เรามีเน็ตอยู่แล้ว ไม่ต้องออกไปซื้อหนังสือพิมพ์ให้เปลืองเงิน” (บุ๋ย)

“ผมจะมีเว็บไซต์ประจำอย่าง “บ้านผลบอล” ในการเข้าดูการวิเคราะห์บอล รวดเร็ว แบบผลบอลสด ๆ” (แจมส์)

“พวกเว็บ Siam sports ชาวกีฬาฟุตบอล จะบอกความเคลื่อนไหวว่าทีมไหนเป็นยังไง นักฟุตบอลคนไหนเจ็บ มันจะบอกหมดเลย” (ตั้ม)

อาจกล่าวได้ว่า ปัจจุบันการที่กลุ่มผู้เล่นพนันบอลออนไลน์นิยม นำสื่อสังคมออนไลน์มาประยุกต์ใช้กับการเล่นพนันบนเว็บพนันออนไลน์นั้นนอกจาก ความสะดวกสบาย สามารถช่วยให้พวกเขาเข้าถึงเครือข่ายการเล่นพนันได้อย่างง่ายดาย และที่สำคัญคือยังรู้สึกที่ “ปลอดภัย” จากการจะถูกปราบปรามจับกุมโดยเจ้าหน้าที่ตำรวจมากขึ้นด้วย ก่อนที่ยังไม่มีสื่อออนไลน์ การเล่นเกมพนันบอล นอกจากจะทำให้บางคนติดหนัก เพราะต้องคอยนั่งติดตามดูโพลบอลตลอดเวลา ต้องหาข่าวสารจาก หนังสือพิมพ์ บทวิเคราะห์ผลการแข่งขันฟุตบอล จากรายการวิทยุ หรือรายการโทรทัศน์ การเล่นเกมพนันผ่านโต๊ะบอลยังเสี่ยงต่อการถูกเจ้าหน้าที่ตำรวจบุกทลายกวาดล้างเรียกว่าความเสี่ยงนั้นมีสูง

ในทางกลับกันการเล่นพนันออนไลน์ การติดต่อสื่อสารผ่านสื่อสังคมออนไลน์ นอกจากจะทำให้รู้สึกที่มีความปลอดภัยกว่า ความสะดวกสบายในการหาข้อมูล ติดตามข่าวสารความเคลื่อนไหวในวงการฟุตบอลซึ่งเป็นเรื่องจำเป็นสำหรับนักพนัน การเกิดขึ้นของเว็บพนันออนไลน์ นอกจากจะอาศัยเทคโนโลยีการสื่อสาร พัฒนาระบบการให้บริการที่อำนวยความสะดวกต่างๆ ให้ผู้เล่น รู้สึกมั่นใจ ความสะดวกสบาย เห็นสิ่งอื่นใดยังช่วยรักษา “ความเป็นส่วนตัว” ของผู้เล่นพนันไว้ได้ด้วย แม้ว่าในโลกของการเล่นพนันออนไลน์นั้นแท้ที่จริงแล้วคือพื้นที่หนึ่งที่พวกเขามุ่งใช้แสวงหาและสร้าง “ความเป็นตัวตน”

บทอภิปรายสรุป

รายงานการศึกษาวิจัยนี้แบ่งการนำเสนอออกเป็น 2 ส่วนสำคัญคือ

1. การทบทวนประสบการณ์และนโยบายของรัฐเกี่ยวกับการกำกับควบคุมการพนันกีฬาในต่างประเทศ (โดยเฉพาะจากภูมิภาคเอเชียแปซิฟิก จีน และสิงคโปร์) ทั้งนี้โดยพยายามจะทำความเข้าใจเรื่องนโยบาย กฎหมายและการกำกับควบคุม ภายใต้บริบทของการเปลี่ยนแปลงอันเป็นผลมาจากการปฏิวัติเทคโนโลยีป่วนโลก (Disruptive Technology) ในสังคมดิจิทัล ซึ่งเครือข่ายการสื่อสารออนไลน์ อุตสาหกรรมสื่อการกีฬา และธุรกิจการพนัน (ซึ่งในตัวของมันเองเป็นเรื่องของการบริโภคสื่อ และข่าวสารในชีวิตประจำวันของผู้คน) ที่เชื่อมโยงเข้าหากันจนก่อให้เกิด “พื้นที่พนันแบบใหม่” กลายมาเป็นรูปแบบใหม่ของกิจกรรมทางสังคมในสังคมดิจิทัล

2. เกม การพนันออนไลน์และอีสปอร์ต เป็นกรณีศึกษาของงานวิจัยนี้ อีสปอร์ตเป็นรายการแข่งขันการเล่นเกมที่ได้รับความนิยมไปทั่วโลก เป็นการแข่งขันการเล่นเกมที่อาศัยกิจกรรมการเล่นและบริโภคเกมในสังคมออนไลน์เป็นเสมือนพลังขับเคลื่อน อีสปอร์ต จึงเป็นพื้นที่ทางสังคมขนาดใหญ่ ที่ทำให้เราเห็นกิจกรรมการบริโภคสื่อและการพนันออนไลน์ ที่กลายมาเป็นเรื่องเดียวกันผ่านสิ่งที่เรียกว่า “อุตสาหกรรมเกม”

การจัดรายการแข่งขันโดยบริษัทใหญ่ๆ เหล่านี้เองที่มีแนวโน้มที่จะพัฒนากิจกรรม หรือวัฒนธรรมการเล่นเกมที่นำไปสู่การเล่นพนัน และแน่นอนว่าการเล่นพนันของบรรดานักเล่นเกม ผู้บริโภคเกมเหล่านี้คือกิจกรรมการพนันออนไลน์ ด้วยเหตุที่มีการจัดการแข่งขัน อีสปอร์ต จึงนำไปสู่วัฒนธรรมการเล่นแบบใหม่ วัฒนธรรมการพนันแบบใหม่ ใน “พื้นที่ใหม่” ที่รัฐยังไม่สามารถควบคุมได้ รูปแบบการพนันออนไลน์ในอีสปอร์ต อาจแตกต่างไปจากการพนันกีฬาออนไลน์อื่นๆ อยู่บ้าง ทว่ารัฐก็ยังไม่ได้มีนโยบายชัดเจนที่จะมากำกับควบคุม มากไปกว่านั้นการเล่นและการพัฒนาเกมในแวดวงอุตสาหกรรมเกมเองกำลังนำไปสู่สิ่งที่เรียกว่า “การพนันในเกม” (Gambling in Game) ซึ่งถือเป็นการพนันรูปแบบใหม่ ทว่าสังคมส่วนใหญ่หรือแม้แต่รัฐในหลายประเทศไม่ได้ถือว่ามันเป็นการพนัน

5.1 การกำกับควบคุมสิ่งแวดล้อมของการพนันออนไลน์

ในช่วงสามทศวรรษที่ผ่านมา การพนันออนไลน์ โดยเฉพาะพนันกีฬาออนไลน์ ได้เติบโตกลายเป็นอุตสาหกรรมเศรษฐกิจระดับโลก และสลับซับซ้อน การพนันออนไลน์เป็นกิจกรรมที่ผู้คนจำนวนไม่น้อยทั่วโลกสามารถเข้าถึงได้ง่ายไม่ว่าจะเป็น การพนันกีฬาและม้าแข่ง คาสีโน เป็กเกอร์เกมส์ ลอตเตอรี่ และบิงโก ขณะที่การจัดเก็บรายได้จากธุรกิจการพนันออนไลน์ มีมูลค่าเพิ่มมากขึ้น จำนวนนักพนันผู้บริโภคที่เข้าสู่

เครือข่ายการพนันออนไลน์ทางอินเทอร์เน็ต ก็เพิ่มขึ้นตามไปด้วย อินเทอร์เน็ตได้กลายเป็นช่องทางใหม่ของการเล่นพนันในศตวรรษที่ 21

ปัจจุบันเว็บพนันออนไลน์ที่ถูกกฎหมาย มีมากกว่า 3,000 ราย กระจายอยู่ใน 80 ประเทศทั่วโลก การเติบโตและเพิ่มขึ้นของเว็บพนันออนไลน์ ในตัวของมันเองจึงเพิ่มพื้นที่และสร้างโอกาสให้การพนันออนไลน์เป็นสิ่งที่สามารถเข้าถึงได้ง่าย จนไปถึงการพัฒนาช่องทางต่างๆ ที่อำนวยความสะดวกให้กับการเล่นพนัน (Casino City 2013) รัฐในหลายประเทศพยายามดิ้นรนแสวงหาแนวทางที่จะใช้มาตรการทางกฎหมายและการใช้เทคโนโลยีที่หลากหลายเพื่อที่จะจัดการ กำกับควบคุม และโต้ตอบต่อการขยายตัวและความก้าวหน้าของอุตสาหกรรมพนันออนไลน์ การพยายามแก้ไขปัญหามาตรการป้องกันในหลายประเทศได้แสดงให้เห็นถึงความจำเป็นและการคำนึงถึงผลประโยชน์ร่วม ในการพยายามที่จะโต้ตอบต่อการคุกคามของการพนันออนไลน์ และการปรับใช้กระบวนการต่างๆ ทางกฎหมายและนโยบายสังคมจากจุดยืนของแต่ละประเทศที่แตกต่างกันออกไป (Haberling 2012)

หลายประเทศยังไม่ได้มีความคิดที่จะออกมาตรการทางกฎหมายในการกำกับดูแลการพนันออนไลน์ ทว่าปล่อยให้เป็นเรื่องของระบบการแข่งขันในตลาดเสรีที่น่าจะหากลไกในการจัดการตัวมันเอง (กล่าวคือ อุตสาหกรรมพนันถูกมองในฐานะที่เป็นเศรษฐกิจของโลกเสรีนิยมใหม่) ขณะที่อีกหลายประเทศมีนโยบายต่อต้าน หรือพยายามปิดกั้นเว็บไซต์ไม่ให้พลเมืองของตนเข้าถึงการพนันออนไลน์ได้

โดยทั่วไป มาตรการดังกล่าวมักออกมาในลักษณะของการจำกัด หรือควบคุมการพนันบางชนิด เช่น ออกใบอนุญาต หรือทำให้การพนันก็พำถูกกฎหมาย แต่ห้ามและต่อต้านการเล่นพนันคาสิโนออนไลน์ ในบางกรณีรัฐจะให้ใบอนุญาตแก่ผู้ประกอบการเฉพาะกลุ่ม เช่นบริษัทพนันที่รัฐเป็นผู้ถือหุ้นและกำกับดูแล หรือเป็นบริษัทเอกชนที่ได้รับอนุญาตแบบผูกขาดให้ดำเนินกิจการในประเทศของตน แต่ขณะเดียวกันก็กีดกัน หรือไม่อนุญาตให้ผู้ประกอบการที่ตั้งอยู่นอกประเทศ ให้บริการเล่นการพนันออนไลน์ ความหลากหลายของทั้งระบบกฎหมายที่กำกับควบคุมการพนันอินเทอร์เน็ต และกลไกการกำกับดูแลที่มุ่งจัดระเบียบตลาดการพนันและกิจกรรมต่างๆ ของเว็บไซต์พนันออนไลน์ที่กระจายอยู่ทั่วโลก กลับเปิดช่องให้องค์กรเหนือกฎหมาย หรือบรรดา “เว็บพนันเถื่อน” สามารถประกอบอาชญากรรมและคุกคามต่อทั้งผู้ประกอบการพนันที่ถูกกฎหมายและนักพนันทั่วไป

กล่าวได้ว่าความสัมพันธ์ระหว่างการพนันออนไลน์กับปัญหาอาชญากรรมบนโลกอินเทอร์เน็ตที่เป็นอยู่ในปัจจุบันนั้น ค่อนข้างหลากหลาย มีพลวัตเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว ด้านหนึ่ง เว็บพนันออนไลน์กลายเป็นเป้าหมายขององค์กรมิจฉาชีพที่จ้องจะจู่โจมทำลายระบบ (DDoS หรือ Denial of Service Attack attacks) เพื่อ “เรียกค่าไถ่” กล่าวคือ แฮคเกอร์ หรือโปรแกรมเมอร์ผู้โจมตีระบบ จะพยายามถอดรหัสโปรแกรมบนเครือข่ายเพื่อบุกทะลุวงกำแพงการรักษาความปลอดภัยของเครือข่าย (เช่น Firewall ที่เรารู้จักกัน) เข้าไปทำลายกลไกการทำงานของระบบ ทำให้เครือข่ายการสื่อสารไม่ให้อ่านงานได้

ชั่วคราว บรรดาบริษัทพนันที่ไม่ได้ลงทุนโครงสร้างพื้นฐานกับระบบอุปกรณ์ป้องกันเว็บไซต์บนเครือข่าย อินเทอร์เน็ตของตนเองที่ดีพอมักจะกลายเป็นเหยื่อของบรรดามิจฉาชีพบนโลกไซเบอร์เหล่านี้

มากไปกว่านั้น การใช้เว็บพนันออนไลน์เป็นแหล่งฟอกเงิน การที่เว็บพนันออนไลน์เถื่อน เปิดให้มีการเล่นพนันกับกลุ่มเด็กและเยาวชนที่อายุต่ำกว่าเกณฑ์ที่กฎหมายกำหนดคุ้มครอง หรือปัญหาเด็กและเยาวชนถูกล่อลวงให้เข้าไปเล่นพนันในเว็บเถื่อนออนไลน์ การล่อลวง โกงเงิน และขโมยเงินจากผู้เล่นในระบบ ล้วนสะท้อนให้เห็นว่ามาตรการปกป้องผู้เล่นพนัน (ในฐานะลูกค้าของบริษัทพนันที่ถูกกฎหมายและพลเมืองของรัฐ) และการต่อต้านการฟอกเงินนั้นถือเป็นเรื่องใหญ่ เป็นปัญหาสำคัญ ที่เกิดขึ้นภายใต้การขยายตัวของพนันออนไลน์ ที่รัฐแทบทุกประเทศจะต้องคำนึงถึงและหามาตรการป้องกัน

ในแวดวงของการพนันกีฬา ผลกระทบจากการเติบโตของเว็บพนันกีฬาออนไลน์ที่เพิ่มขึ้นเป็นจำนวนมาก ยังอาจเชื่อมโยงนำไปสู่เรื่องของ “การลือคผลการแข่งขัน” (Match fixing) เพื่อแสวงหาผลประโยชน์ของเหล่ามิจฉาชีพ หรือบริษัทเว็บพนันเอง ซึ่งเรื่องนี้ถือเป็นปัญหาใหม่ในปัจจุบันที่ยังขาดมาตรการทางกฎหมายและการกำกับควบคุมดูแลอย่างแท้จริง

ประเด็นเหล่านี้ทำให้รัฐของหลายประเทศจำเป็นต้องแสวงหามาตรการที่จะป้องกัน หรือจำกัดการเข้าถึงการพนันออนไลน์ในประเทศของตน ส่วนหนึ่งเป็นผลสืบเนื่องมาจากการเติบโตของเว็บพนันออนไลน์ หรือกลุ่มบริษัทพนันที่ยังคงทำธุรกิจอยู่ใน “พื้นที่สีเทา” มากไปกว่านั้นเว็บพนันเถื่อนออนไลน์ที่ดำเนินกิจการอยู่ก็มีที่มาจากภายนอกประเทศ ตั้งอยู่นอกเขตแดนอธิปไตยของรัฐนั้นๆ ดังนั้นจึงมีสถานะข้ามพันอำนาจอธิปไตยของรัฐชาติ นอกจากจะหลีกเลี่ยงภาษี ความรับผิดชอบ ยังอาจพยายามที่จะล่อลวงเข้าถึงพลเมืองผู้ใช้อินเทอร์เน็ต ของประเทศเหล่านั้น โดยไม่คำนึงถึงข้อห้าม หรือมาตรการทางกฎหมายใดๆ

ไม่เพียงแต่การที่ผู้บริษัทเว็บพนันออนไลน์เหล่านี้ (ซึ่งโดยส่วนมากไม่ได้มีใบอนุญาตจากประเทศเป้าหมายที่ผู้เล่นพนันอาศัยอยู่นั้น) ซึ่งในแง่หนึ่งมีสถานะเป็น “เว็บเถื่อน” จะหลีกเลี่ยงการเสียภาษีให้กับรัฐ และคอยลักลอบดักหารายได้จากผู้ประกอบการพนันที่ได้รับใบอนุญาตอย่างถูกกฎหมาย (เช่น อาศัยการสร้างเว็บพนันปลอมแปลง เป็นต้น) แต่เว็บพนันเถื่อนเหล่านี้ ยังสามารถทำพหุคูณการกำกับควบคุมต่างๆ ทั้งในเชิงเทคโนโลยีและมาตรการทางกฎหมายที่รัฐสร้างขึ้นเพื่อปกป้องผลประโยชน์ของพลเมือง และการจำกัดวงมิให้มีการเกิดปัญหาอาชญากรรม ดังที่งานวิจัยของ James Banks (2014) ชี้ให้เห็นว่า โอกาสที่จะเกิดการลือคผลกีฬา เพื่อการพนันขั้นต่อ และการฟอกเงินผ่านเว็บพนันออนไลน์นั้น ส่วนมากเป็นผลมาจากการมีอยู่ของเว็บพนันเถื่อนและสภาพแวดล้อมในโลกไซเบอร์ ที่ไม่มีการกำกับควบคุม ในขณะที่เดียวกันความเสี่ยงที่เด็กและเยาวชนจะถูกล่อลวงให้เข้าถึงเว็บพนันออนไลน์ หรือการที่นักพนันผู้บริโภคจะกลายเป็นเหยื่อของการถูกล่อลวงก็มีแนวโน้มที่จะเกิดขึ้นตามเว็บพนันเถื่อนต่างๆ เหล่านี้ ปัญหาดังกล่าวเหล่านี้ส่วนหนึ่งเป็นผลสืบเนื่องมาจากกลไกของการป้องกันผู้บริโภค ผู้ใช้อินเทอร์เน็ต ของแต่ละประเทศ ตลอดจนระบบเทคโนโลยีที่จะช่วยกำกับดูแลความมั่นคงปลอดภัยนั้นมักถูกคุกคามทำลาย และยังไม่ได้รับความสำคัญเท่าที่ควร ว่าเป็น “ปัญหาระดับข้ามชาติ” ด้วยเหตุนี้เองข้อเสนอที่สำคัญและ

จำเป็นอย่างยิ่งในปัจจุบันก็คือ การที่รัฐในแต่ละภูมิภาค หรืออาจจะเรียกได้ว่าแทบทั้งโลก ต้องทำงานร่วมกันเพื่อพัฒนา “สิ่งแวดล้อมของการพนันออนไลน์” ทำให้การพนันออนไลน์ (อย่างน้อยบางประเภทที่นิยมกัน เช่น การพนันกีฬา) กลายเป็นสิ่งที่ถูกกฎหมาย หรือได้รับการกำกับดูแลโดยรัฐและระบบตลาดเสรีที่ถูกต้องและเป็นธรรม Banks (2014) เสนอว่า การทำให้ถูกกฎหมาย หรือการสร้างมาตรการกำกับดูแล โดยการออกกฎหมายและวิธีการเชิงเทคโนโลยีต่างๆ โดยเป้าหมายก็เพื่อจะทำให้การพนันออนไลน์เป็นพื้นที่ที่สามารถควบคุมได้และปลอดภัย

อย่างไรก็ตาม ปัญหาที่เป็นอยู่ในปัจจุบัน เช่น ในภูมิภาคอาเซียน ก็ทำให้การหาทางสร้างมาตรการกำกับควบคุมการพนัน หรือความร่วมมือกันในทางกฎหมายนั้นยังห่างไกลจากความจริง ส่วนหนึ่งเพราะรัฐของแต่ละประเทศในภูมิภาคนี้ล้วนมีฐานคิด และยังหวงแหนอำนาจอธิปไตยเหนือดินแดนของตน ตลอดจนมีนโยบายต่อการพนันที่แตกต่างกัน จนไปถึงการบังคับใช้กฎหมาย และ ศักยภาพที่จะดำเนินการกำกับควบคุมการพนันออนไลน์ที่ไม่เท่ากัน เช่น ประเทศอินโดนีเซีย มาเลเซีย และอาจรวมถึงประเทศไทย มีนโยบายต่อต้านการพนันออนไลน์ ในขณะที่ประเทศฟิลิปปินส์ กลับมีแนวโน้มที่จะยอมรับให้การพนันออนไลน์เป็นสิ่งที่ถูกกฎหมาย และอนุญาตให้ผู้ประกอบการ บริษัทพนันต่างประเทศ เข้ามาตั้งเปิดดำเนินการกิจการการพนันกีฬาออนไลน์ให้กับลูกค้าพนันในภูมิภาค เพื่อจะได้จัดเก็บภาษี เงินรายได้จากการสัมปทานเข้ารัฐ ในขณะที่ประเทศสิงคโปร์ (ดังที่กล่าวไว้ในบทที่ 2) แม้จะประกาศนโยบายต่อต้านการพนัน และมองว่าการพนันนั้นเป็นเรื่องผิดศีลธรรมสังคม แต่รัฐบาลเองกลับมีนโยบายที่มุ่งกำกับควบคุมการพนันให้อยู่ในพื้นที่ที่รัฐกำหนด ด้วยการเปิดคาสิโน โดยบริษัทที่ได้รับการอนุญาต ซึ่งก็คือบริษัทที่รัฐบาลสิงคโปร์ตั้งขึ้นนั่นเอง เพื่อหารายได้จากนักพนันนักท่องเที่ยวเข้ารัฐ การเกิดขึ้นของคาสิโนเป็นผลให้การพนันกีฬาเป็นสิ่งที่ถูกกฎหมายในสิงคโปร์ ส่วนกรณีของ พม่า ลาว และกัมพูชา ประเทศเหล่านี้ยังไม่มีข้อมูลที่ชัดเจน เราแทบไม่รู้อะไรเลยเกี่ยวกับนโยบายและมาตรการทางกฎหมายที่ทั้งสามประเทศต่อการพนันออนไลน์ แต่ที่เห็นและเป็นอยู่คือในประเทศเหล่านี้ คาสิโนจำนวนมากที่ลงทุนโดยบริษัทพนันต่างชาติซึ่งได้รับสัมปทานอย่างถูกต้องตามกฎหมาย เข้ามาลงทุนเปิดกิจการใน “พื้นที่เศรษฐกิจพิเศษ” ของประเทศ ซึ่งโดยทั่วไปตั้งอยู่ติดกับเขตชายแดนของประเทศไทย (ดู วสันต์ 2561) สถานการณ์ของประเทศเวียดนามดูเหมือนจะดำเนินรอยตามสิงคโปร์ แต่เราก็ยังขาดข้อมูลที่จะกล่าวถึงได้อย่างชัดเจน

นักวิชาการด้านการพนันศึกษา เสนอว่าการทำความเข้าใจเรื่อง การพนันกีฬาและการกำกับควบคุมโดยรัฐ อาจจะต้องเริ่มต้นพิจารณาว่า กีฬากับการพนันนั้นเปรียบเทียบเหมือน 2 อาณาจักรที่ดำรงอยู่คู่กัน จำเป็นต้องปะทะสังสรรค์กัน กล่าวอีกอย่างหนึ่ง การพนันกับการเล่นเกมกีฬานั้นเป็นสองสิ่งที่เกิดขึ้นพัฒนามาด้วยกัน เมื่อมีการเล่นเกม การแข่งขัน การเล่นเกมกีฬา ก็มักจะต้องมีการเล่นพนัน ดังนั้นการที่เราจะเข้าใจเรื่องการกำกับควบคุมการพนันกีฬาโดยรัฐ หรือสังคม จึงจำเป็นที่จะต้องพิจารณา “ตัวละคร” หรือกิจกรรม 2 ส่วนนี้ในแต่ละประเทศ หรือในแต่ละสังคม ว่าเป็นอย่างไร (มีบริบทประวัติศาสตร์ วัฒนธรรม

ความเป็นมาอย่างไร) ซึ่งนำไปสู่การพิจารณา ตัวสถาบัน องค์กร กลไกรัฐ ในแต่ละประเทศว่ามีโครงสร้างเป็นอย่างไร มีองค์กรที่กำกับดูแลกีฬา พัฒนาการของอุตสาหกรรมกีฬาในประเทศเหล่านั้นเป็นอย่างไร ในอีกด้านหนึ่งก็ต้องพิจารณาว่าในแต่ละประเทศ มีการออกกฎหมายเกี่ยวกับการควบคุมการพนันกีฬา หรือว่าสังคมนั้นๆ มี “ท่าที” เกี่ยวกับการมองการพนันกีฬาอย่างไร

กล่าวอีกอย่างหนึ่ง การที่แต่ละประเทศมีท่าทีต่อการกำกับควบคุมการพนันกีฬาไม่เหมือนกัน เช่นกรณีของ สหราชอาณาจักร (คืออังกฤษ สก๊อตแลนด์ เวลส์) มีระบบการจัดการพนันอย่างถูกกฎหมายของแต่ละประเทศ (หมายถึงอังกฤษ สก๊อตแลนด์ เวลส์) ในบางสถานการณ์เขาแยกกัน บางสถานการณ์เขาร่วมกัน (เช่นนโยบายเดียวกัน) การพนันกีฬา เป็นเรื่องที่รัฐควบคุมมานานแล้วเป็นกิจการที่เมื่อได้รับใบอนุญาต ก็ถูกกฎหมาย ด้วยเหตุที่เป็นอย่างนั้น รัฐจึงสามารถควบคุมได้อย่างดี มีการออกกฎหมายหลายฉบับเพื่อที่จะควบคุมจัดการ อย่างไรก็ตามในสหราชอาณาจักรเองก็เริ่มประสบปัญหาคล้ายๆกับประเทศอื่นๆ เมื่อมีเรื่องการพนันออนไลน์ เข้ามา กฎหมายที่มีอยู่เริ่มที่จะตามไม่ทัน หรือว่ามีข้อจำกัดในการควบคุม (เว็บพนันที่ดำเนินการอยู่ต่างประเทศ) ในกรณีของประเทศอังกฤษ อาจจะไม่ค่อยมีปัญหาจนเท่าไร แต่ในกรณีของสหรัฐอเมริกา พบว่ามีปัญหาอยู่มาก เนื่องจากแต่ละมลรัฐมีการออกกฎหมายเพื่ออนุญาตให้เปิดบ่อนคาสิโนได้ แต่ก็ไม่อนุญาตให้มีการเล่นพนันออนไลน์ ดังนั้นการเกิดขึ้นของบ่อนคาสิโนในหลายๆ รัฐในช่วงทศวรรษที่ผ่านมาซึ่งทำให้กิจกรรมการเล่นพนันในคาสิโนนั้นแพร่กระจายออกไปทั่ว ในขณะที่กฎหมายการพนัน Wire Act ซึ่งเป็นกฎหมายที่ออกมาเพื่อควบคุมการเล่นพนันทางโทรศัพท์ ก็ไม่สามารถที่จะไปควบคุมกิจกรรมการเล่นพนันออนไลน์บนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต และการสื่อสารผ่านเคเบิลได้ รัฐไม่สามารถควบคุมจัดการเอาผิดกับบริษัทหรือกลุ่มคนที่เล่นพนันออนไลน์ได้ง่ายๆ จึงเป็นปัญหาอยู่มาก

การพนันออนไลน์ซึ่งเป็นเรื่องใหม่มาก มีตัวอย่างที่น่าสนใจในสหรัฐอเมริกา ที่รัฐบาลกลางไม่สามารถควบคุมได้ แต่ขณะเดียวกันในมลรัฐต่างๆ ก็พยายามออกกฎหมายกำกับควบคุมการพนันของตนเอง ปลดปล่อยคาสิโนเปิดได้ ส่วนการพนันออนไลน์รัฐสร้างมาตรการกำกับควบคุมผ่าน การกำกับ “บริการจ่ายเงินออนไลน์” (online payment service) เว็บพนันรัฐอาจคุมไม่ได้ แต่ตัดสินใจเลือกที่จะกำกับควบคุมผ่านการโอนเงินออนไลน์ การทำธุรกรรมทางการเงิน ซึ่งในสหรัฐอเมริกามีกฎหมายออกมาในปี 2006 ส่วนในกรณีของประเทศสิงคโปร์ (ดังที่นำเสนอไปในบทที่ 2) รัฐหันมามองว่า กิจการการพนันเป็นส่วนหนึ่งของการหารายได้เข้าคลัง เป็นการลงทุน รัฐจึงมีนโยบายและกฎหมายควบคุมอย่างเข้มงวด กล่าวคือเป็นไปในลักษณะเดียวกันกับประเทศจีน ที่เปิดให้มีการพนันอย่างถูกกฎหมายในพื้นที่ควบคุม (เช่น บ่อนคาสิโน สนามม้า) กรณีของประเทศจีนและสิงคโปร์นั้น การพนันล้วนมีมาแต่ยุคอาณานิคม

สู่การพนันกีฬาออนไลน์ที่ถูกกฎหมาย?

การกำกับควบคุมการพนันออนไลน์บนเครือข่ายอินเทอร์เน็ตเกี่ยวข้องอย่างสำคัญและสลับซับซ้อนควบคู่ไปกับมาตรการของรัฐในการกำกับควบคุมการใช้และให้บริการอินเทอร์เน็ต ปัจจุบันการขยายตัวของ

การพนันออนไลน์กำลังท้าทายอำนาจตามกฎหมายของรัฐบาลหลายประเทศทั่วโลก ประเทศต่างๆ จึงจำเป็นต้องทบทวนนโยบาย ออกกฎหมาย และมองหากลไกการกำกับเชิงเทคโนโลยีเพื่อควบคุมการเข้าถึงพื้นที่พนันออนไลน์ และการเข้าสู่อุตสาหกรรมนี้ ตลอดจนธุรกรรมทางการเงินต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับการพนัน

การพนันกีฬาออนไลน์ซึ่งดำเนินกิจการ (ไม่ว่าจะถูก หรือผิดกฎหมาย ได้หรือไม่ได้รับใบอนุญาต) ผ่านเว็บพนันทั้งหลายนั้น มีความแตกต่างไปจากธุรกิจ “การพนันบนดินแบบเดิม” (traditional gambling) อย่างสิ้นเชิง ในขณะที่กิจการการพนันบนดินแบบเดิมนั้น รัฐสามารถสร้างมาตรการและบังคับใช้กฎหมายเพื่อกำกับดูแลได้อย่างจริงจัง แต่การพนันออนไลน์ที่เกิดขึ้นในปัจจุบันนั้น นับเป็นเรื่องยากยิ่งที่รัฐจะใช้มาตรการทางกฎหมายเข้าไปกำกับควบคุม รวมจนไปถึงการต่อสู้กันในเชิงเทคโนโลยี เรียกว่าเป็น “สงครามไซเบอร์” ระหว่างรัฐกับบริษัทพนันออนไลน์ หรือกลุ่มอาชญากรบนโลกออนไลน์ ซึ่งมักจะทำตัวเป็นองค์กรเหนือกฎหมาย ใช้เว็บพนันเถื่อนแสวงหาผลประโยชน์จากธุรกิจการพนัน ขณะเดียวกันก็พยายามหลีกเลี่ยงความรับผิดชอบ ตลอดจนกฎหมายของประเทศนั้นๆ และท้าทายอำนาจอธิปไตยของรัฐสมัยใหม่ยุคปัจจุบัน (ที่ยังตั้งอยู่บนอำนาจอธิปไตยเหนือดินแดน) ยิ่ง

การที่เครือข่ายอินเทอร์เน็ต นอกจากจะเป็นเครือข่ายการติดต่อสื่อสารข้ามชาติระดับโลก ไร้ศูนย์กลาง และมีลักษณะ Interactive อินเทอร์เน็ตได้ทำให้การดำเนินธุรกิจการพนัน โดยเฉพาะการพนันกีฬา กลายเป็นพื้นที่ที่เข้าถึงได้ง่าย แม้ว่าเว็บพนันเหล่านั้นจะดำเนินกิจการ ตั้งบริษัทอยู่นอกเขตแดนรัฐชาติของประเทศก็ตาม การเติบโตของเว็บพนันออนไลน์ หรือเครือข่ายพนันออนไลน์ในยุคอินเทอร์เน็ต กล่าวอย่างถึงที่สุดจึงท้าทายยุทธศาสตร์และมาตรการการบังคับใช้กฎหมายต่างๆ ของรัฐ (ที่เคยใช้ได้กับการพนันบนดินในแบบเดิม) และตั้งคำถามต่อความสามารถที่รัฐจะบังคับใช้กฎหมายกับเว็บพนันออนไลน์ที่อยู่นอกเขตแดนอธิปไตยของรัฐ

แม้ว่าอาณาเขตทางภูมิศาสตร์ทางอินเทอร์เน็ต หรือการที่อินเทอร์เน็ตนั้นมีเครือข่ายกว้างไกลอยู่นอกเหนือขอบเขตของตัวตนทางภูมิศาสตร์ของรัฐ แต่ปัจจุบันหลายๆ รัฐก็พยายามดิ้นรนที่จะสร้างชายแดนใหม่ (Virtual borders) และนำมาบังคับใช้เพื่อแสดงอำนาจของตนในโลก Cyberspace (ผ่านโปรแกรมคิดค้นและเทคโนโลยีสื่อสารดิจิทัล) ในอันที่จะควบคุมกำกับดูแลการพนันออนไลน์ กระนั้นปัญหาที่ดำรงอยู่คือ การที่ระบบกฎหมายของแต่ละประเทศนั้นแตกต่างกัน และต่างก็ไม่ยอมสูญเสียอำนาจอธิปไตยเหนืออาณาเขตไปง่ายๆ การเติบโตของการพนันออนไลน์บนเครือข่ายอินเทอร์เน็ตจึงกลายเป็นปัญหายุ่งยากของรัฐที่จะกำหนดเขตแดนทางภูมิศาสตร์ใหม่ของตนให้เกิดขึ้นได้ในโลกดิจิทัล

การที่ประเทศต่างๆ ไม่สามารถขยายอำนาจการบังคับใช้กฎหมายกับการพนันออนไลน์ที่อยู่นอกเหนืออำนาจอธิปไตยของตน จึงกลายเป็นช่องโหว่ของการบังคับใช้กฎหมายของรัฐในอันที่จะกำกับดูแล การพนันออนไลน์ ปัจจุบันเราจึงพบว่า แต่ละประเทศจะมีกฎหมายและนโยบายเกี่ยวกับการกำกับควบคุมการพนันออนไลน์ที่แตกต่างกันไป เช่นในบางประเทศการพนันออนไลน์ถูกมองว่าเป็นเหมือนรูปแบบหนึ่งของ E commerce ซึ่งถือเป็นแหล่งจัดเก็บรายได้ที่ไม่อาจละเลยไปได้ของรัฐ ในขณะที่อีกหลาย

ประเทศ การพนันออนไลน์ยังถูกมองว่าเป็นเรื่องผิดบาปทางศีลธรรม รัฐต้องปกป้องและห้ามปรามมิให้พลเมืองไปยุ่งเกี่ยวการพนัน ในบางสังคมการพนันออนไลน์ มีสถานะไม่ต่างไปจาก ยาเสพติด หรือเว็บโป๊

กล่าวโดยสรุป ด้วยเหตุที่บรรดาประเทศต่างๆ บนโลกนี้ ยังไม่สามารถกำกับควบคุมบริษัทพนันออนไลน์ ที่ดำเนินกิจการ ตั้งอยู่นอกประเทศของตน (แต่กลับสามารถให้บริการการเล่นพนันแก่ประชาชนพลเมืองของประเทศเหล่านั้นได้) คือเงื่อนไขของโอกาสที่จะนำไปสู่การก่อเกิดปัญหาอาชญากรรมบนโลกไซเบอร์ (และในโลกของความจริง) สำหรับรัฐไม่ว่าจะมีนโยบายและมุมมองต่อการพนันในเชิงปกป้องและต่อต้าน การใช้มาตรการทางกฎหมายและการกำกับดูแลการพนันออนไลน์จึงไม่สามารถที่จะกระทำได้เหมือนกับที่รัฐเคยมีมาตรการทางกฎหมายต่างๆ ในการกำกับและจัดระเบียบธุรกิจการพนันบนดิน ที่สำคัญการพนันออนไลน์ยังก่อให้เกิดผลกระทบทางสังคมอย่างกว้างขวาง การที่การพนันบนโลกอินเทอร์เน็ตเป็นสิ่งที่ไม่เข้าถึงได้ง่าย และผู้เล่นไม่จำเป็นต้องแสดงตัวตนจริง ยังกลายเป็นตัวเร่ง และทำให้เกิดสิ่งๆ ที่เรียกว่า การพนันที่เป็นปัญหา (problem gambling) ปัญหาสุขภาพอันเป็นผลมาจากการติดพนัน ปัญหาอาชญากรรม และพฤติกรรมความรุนแรงทางสังคม อย่างไรก็ตามการที่รัฐดำเนินมาตรการปิดกั้นหรือต่อต้านการพนันออนไลน์ก็ไม่ได้หยุดยั้งความปรารถนาของกลุ่มคนที่ต้องการจะเล่นพนัน ดังปรากฏในกรณีของสหรัฐอเมริกา ที่พยายามป้องกันมิให้พลเมืองเข้าสู่การพนันออนไลน์ ทั้งการบังคับใช้กฎหมายและการคิดค้นนวัตกรรมทางเทคโนโลยีต่างๆ ที่จะปิดกั้น หรือสืบสวนตรวจตรา สอดส่องประชาชนพลเมืองผู้ใช้อินเทอร์เน็ต กลับแทบไม่มีผลต่อการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมของพลเมืองที่จะเล่นพนันในระยะยาวแต่อย่างใด กล่าวโดยย่อ แม้กระทรวงยุติธรรมของสหรัฐอเมริกาจะพยายามทุกวิถีทางที่จะปิดกั้น และปราบปรามการเล่นพนันออนไลน์ ชาวอเมริกันจำนวนไม่น้อยก็ยังคงสามารถเข้าสู่เครือข่ายอินเทอร์เน็ตที่ให้บริการและเล่นพนันออนไลน์

อาจกล่าวได้ว่า การใช้มาตรการทางกฎหมายและการสร้างกลไกกำกับควบคุม (เชิงเทคโนโลยีและมาตรการสังคมต่างๆ) แทนที่จะปิดกั้น หรือต่อต้านการพนันออนไลน์ ด้วยการสร้างสภาพแวดล้อมของการพนันออนไลน์ที่ดี เช่น การมีพื้นที่เล่นพนันออนไลน์ที่ได้รับรัฐ สามารถปกป้องและรับประกันความปลอดภัยทั้งในทางการเงินและสังคม การทำให้การพนันออนไลน์ดำเนินกิจการอย่างถูกกฎหมาย ภายใต้การกำกับควบคุมของรัฐ ยังอาจนำไปสู่การพัฒนายกระดับคุณภาพของการให้บริการการพนันออนไลน์ภายใต้หลักของการตลาดเสรีนิยม ที่มองว่าการเพิ่มขึ้นของผู้บริโภคสามารถที่จะนำไปสู่การแข่งขันทางธุรกิจ การยกระดับการให้บริการ การสร้างมาตรการป้องกันผู้เล่น และการมีเว็บไซต์ที่มั่นคงปลอดภัย ด้วยเหตุที่ว่า

เว็บพนันของผู้ประกอบการที่ดำเนินธุรกิจอยู่นั้น จำเป็นต้องมีการแข่งขันกันให้บริการแก่ผู้บริโภค นักพนัน ผู้ประกอบการเว็บพนันออนไลน์ (ที่ได้รับใบอนุญาตที่ถูกต้องตามกฎหมาย) ยังมีศักยภาพที่จะเป็นผู้นำในแนวหน้าในการป้องกันอาชญากรรม หรือคอยเตือน ส่งข่าวให้กับหน่วยงานราชการที่บังคับใช้กฎหมาย กรณีที่พบเห็นกิจกรรมที่เป็นที่ตอ้งสงสัยที่จะนำไปสู่การฟอกเงิน หรือการฉ้อโกงผ่านเว็บพนันออนไลน์ การที่เว็บพนันกีฬาออนไลน์ ที่ดำเนินกรอย่างถูกกฎหมาย มีเงื่อนไขที่ผู้ประกอบการต้องรายงาน

ให้ข้อมูลที่เพียงพอเกี่ยวกับการเคลื่อนไหวของธุรกรรมทางการเงิน และรูปแบบการเล่นพนัน แนนอนว่าจะ
เป็นประโยชน์อย่างยิ่งต่อการต่อต้าน ปรามปราม หรือป้องกันการลือคผลกีฬา

อย่างไรก็ตามแนวทางที่เหมาะสมสำหรับการใช้มาตรการทางกฎหมายในการกำกับควบคุมการพนัน
ออนไลน์ในปัจจุบันนั้นก็ยังคงขาดความชัดเจนอยู่มาก เช่น ในยุโรปรัฐในเกือบทุกประเทศ มีนโยบายต่อการ
พนันและนิยามที่จะใช้แนวทางของการปกป้องผลประโยชน์ที่เกิดขึ้นในเขตแดนรัฐอธิปไตยของตน ซึ่งทำให้
เป็นเรื่องท้าทายที่สมาชิกสหภาพยุโรปจะสามารถหามาตรการร่วมกันทางกฎหมายในการป้องกันการกับ
ควบคุมการพนันออนไลน์ที่เป็นไปในระดับข้ามชาติ ประสบการณ์จากสหภาพยุโรปชี้ให้เห็นว่าสิ่งที่ท้าทาย
และสำคัญที่สุดที่จะป้องกันอาชญากรรมต่างๆ บนโลกไซเบอร์ โดยเฉพาะที่เกี่ยวข้องกับการพนันออนไลน์
นั่นก็คือ

- (1) การทำงานร่วมกันในระดับภูมิภาคระหว่างรัฐและผู้ประกอบการ ที่จะร่วมกันพัฒนาเทคโนโลยี
เทคโนโลยี มาตรการต่างๆ ในการกำกับควบคุมการดำเนินการกิจการพนันออนไลน์ เพื่อ
ป้องกันและปรามปรามปัญหาอาชญากรรมบนโลกไซเบอร์ที่โดยธรรมชาติของมัน เป็นเรื่องที่อยู่
เหนือพรมแดนรัฐชาติ เป็นไปในระดับข้ามชาติ
- (2) การทำให้การพนันออนไลน์กลายเป็นอุตสาหกรรมและสิ่งแวดล้อมที่สามารถควบคุมได้ มี
มาตรการทางกฎหมายรับรองและโปร่งใสเป็นธรรม
- (3) ความเข้าใจที่เรามีเกี่ยวกับปัญหาต่างๆที่เกิดขึ้น และเป็นผลมาจากองค์กรเหนือกฎหมาย หรือ
เว็บพนันเถื่อนที่มุ่งใช้การพนันออนไลน์ ข้อโกง ฟอกเงิน และแสวงหาผลประโยชน์จากตลาด
พนันออนไลน์ นั้นยังมีอยู่อย่างจำกัด

ที่สำคัญ ผลกระทบทางสังคมต่างๆ ที่เป็นผลมาจากการพนันออนไลน์ก็ยังคงเป็นสิ่งที่ไม่ได้รับความ
สนใจและศึกษาอย่างจริงจัง ไม่ว่าจะโดยรัฐ สถาบันวิชาการ และองค์กรภาคประชาสังคม ยกตัวอย่างเช่น
ปัญหาความสัมพันธ์ระหว่างการเพิ่มขึ้นของความรุนแรงในครอบครัวและการขยายตัวของการเล่น
พนันออนไลน์ การเข้าถึงเครือข่ายอินเทอร์เน็ตกับความเสี่ยงที่เพิ่มมากขึ้น ซึ่งจะชักนำให้เยาวชนเข้าสู่วงการ
พนันออนไลน์หรือการพนันรูปแบบใหม่ (คือ “การพนันในเกม” ดังที่นำเสนอในบทที่ 3) มาถึงปัญหา
ผลกระทบต่างๆ ที่การพนันออนไลน์มีต่อประชากรกลุ่มเสี่ยง ไม่ว่าจะเป็นปัญหาสุขภาพ การก่อ
อาชญากรรม เช่น การขโมยเงินเพื่อเล่นเกม หรือเล่นพนัน ทั้งที่ส่วนหนึ่งเป็นผลสืบเนื่องมาจากการที่การ
พนันออนไลน์จำนวนไม่น้อยนั้น พัวพันไปกับธุรกิจในการตลาดมืด ที่ดำรงอยู่บนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต
นั่นเอง

5.2 เกมกับการเล่นพนัน และการพนันในเกม

เมื่อ วิดีโอเกม (ดังกล่าว) ถูกผนวก/ผสมผสานเข้ากับเครือข่ายอินเทอร์เน็ต การเติบโตและความก้าวหน้าของอุตสาหกรรมการผลิตเครื่องเล่นเกม ได้ที่ทำให้การเข้าถึงเกมในยุคดิจิทัล หรือในที่นี้จะเรียกว่า “เกมออนไลน์” กลายเป็นเรื่องง่าย การซื้อขายเกมก็เข้าถึงได้อย่างรวดเร็ว มากกว่าในยุคสมัยก่อนหน้าที่ยังต้องพึ่งพา “ตัวเกม” ที่มาพร้อมกับเครื่องเล่นเกม เช่น ตลับ VCD DVD จนกล่าวได้ว่า เราได้ก้าวเข้าสู่ยุค “สังคมเกม”

การผสมผสานกันระหว่างเกมและอินเทอร์เน็ตนั้น ไม่ได้ส่งผลแต่เพียงการขยายตัวของ “ตลาดเกม” หรือกิจกรรมการซื้อขายเกมเท่านั้น ทว่ายังรวมไปถึงการประกอบสร้างวัฒนธรรมความบันเทิงและการเล่นเกมชนิดใหม่ ที่เรียกว่า Electronic Sports หรือ อีสปอร์ต ซึ่งผลลัพธ์ของกิจกรรมการแข่งขันคือสิ่งที่เกิดขึ้นใน “โลกเสมือน” หรือสังคมออนไลน์ (Hamari & Sjoblom, 2016) ในช่วงปลายทศวรรษ 1990 เป็นต้นมา การเติบโตและแพร่กระจายของ อีสปอร์ต จนก่อเกิดวัฒนธรรมเกมออนไลน์กลายเป็นเครือข่ายสังคมที่กว้างขวางระดับโลก มี ผู้เล่น (ทั้งมืออาชีพและสมัครเล่น), ทีมแข่งขัน, ผู้บรรยาย (commentators), ผู้สนับสนุน, ผู้ชม และแฟน ๆ นั้นก่อตัวขึ้นอย่างสำคัญ ในประเทศเกาหลีใต้ นั้น ปัจจุบันเกาหลีใต้ยังคงกลายเป็นประเทศศูนย์กลาง แหล่งกำเนิดและส่งออก เกม อีสปอร์ต ไปทั่วโลก

กล่าวได้ว่า การเติบโตอย่างมีนัยสำคัญโดยเฉพาะในมิติเศรษฐกิจอุตสาหกรรมความบันเทิง และกิจกรรมเกี่ยวเนื่องต่างๆ ได้ทำให้เกิดระบบนิเวศของ อีสปอร์ต ขึ้นมา ใน “ระบบนิเวศ” ที่ว่านี้ มีตัวละครในระดับต่าง ๆ ไล่เรียงมาตั้งแต่ บริษัทเจ้าของผู้ผลิตเกม, สปอนเซอร์ผู้สนับสนุน, เจ้าของพื้นที่การให้บริการเผยแพร่การแข่งขัน (บนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต), ผู้พากย์เกมทั้งมือสมัครเล่นและมืออาชีพ ผู้เล่น (Players) และผู้ชม (Gamers/Audience) เป็นต้น

ทั้งนี้ในระบบนิเวศของ อีสปอร์ต ยังปรากฏกิจกรรมการชม เกมการแข่งขัน หรือ “การดูผู้อื่นเล่น” ที่สร้างความสนุกความบันเทิงบนฐานของความไม่สมดุลของข้อมูลข่าวสารที่ผู้ชมและผู้เล่นมีไม่เท่ากัน เช่น การที่ผู้ชมนั้นสามารถมองเห็นขอบเขตทัศนวิสัยที่กว้างกว่าบรรดาผู้เล่น ทำให้เขาสามารถรับรู้ ประเมิน คาดการณ์สิ่งอื่น ๆ ได้มากกว่าผู้เล่น เกม (Edge, 2013) กิจกรรมการชมผู้อื่นเล่นเกม นั้น เป็นสิ่งที่พบเห็นได้ทั่วไปในโลก ซึ่งนอกจากจะเกี่ยวพันกับธุรกิจอีกมากมาย เช่นเดียวกับกิจกรรมการดูทีวี หรือภาพยนตร์ ยังมีกลุ่มทุนผู้สนับสนุน หรือแม้แต่ค่าโฆษณา กิจกรรมการดูและสิ่งที่เกี่ยวข้องนั้นกลายเป็นสิ่งที่มีค่าและมีเม็ดเงินจำนวนมาก การก่อตัวของกิจกรรมการติดตามชมการแข่งขัน ยังก่อให้เกิดพื้นที่ (platform) และอาชีพใหม่ ที่ทำหน้าที่เผยแพร่กิจกรรมเหล่านั้น เช่น Twitch TV ซึ่งมีรายงานจำนวนผู้ชมของ Twitch TV เมื่อเดือนมกราคม 2018 ว่ามียอดผู้ชมที่มากกว่าสื่ออย่าง CNN เสียอีก (Mahanaim, 2018)

กระแสความนิยมและการจัดการแข่งขันเกมในประเทศไทยนั้น เป็นกิจกรรมที่มีมาอย่างยาวนานแล้ว อย่างน้อยที่สุดก็ในปี พ.ศ. 2547 หรือราวๆ 15 ปีก่อน การเติบโตอย่างก้าวกระโดดของ อีสปอร์ต นั้น เพิ่งเกิดขึ้นเมื่อ 2 ปี ที่ผ่านมานี้เอง ปัจจุบัน กลุ่มทุนบริษัทโทรคมนาคมอย่าง AIS และ True ซึ่งทำธุรกิจ

เกี่ยวกับการสื่อสารโทรคมนาคม ได้ดำเนินธุรกิจและตั้งตนเป็นผู้สนับสนุนรายการแข่งขัน อีสปอร์ต อย่างเป็นทางการโดยเฉพาะในกรณีของ AIS ที่ได้จัดงาน Thailand Game Expo by AIS อีสปอร์ต ขึ้น ซึ่งงานดังกล่าวไม่ได้เป็นแค่การจัดงานแข่งขันเท่านั้น แต่ยังรวบรวมสินค้าต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง เช่น อุปกรณ์การเล่น เกม หรือ บริการแพ็คเกจอินเทอร์เน็ต เข้ามาจัดแสดงและจำหน่ายในงานด้วย (Sunnywalker, 2018) อย่างไรก็ตาม รูปแบบการแสวงหารายได้ของบริษัทเจ้าของเกมในปัจจุบันนั้นได้เปลี่ยนแปลงไปมาก บริษัทเกมจำนวนมากไม่ได้ผูกติดแหล่งที่มาของรายได้กับการขาย “ตัวเกม” แต่เพียงอย่างเดียว ดังจะเห็นได้จากการที่บริษัทผู้จัดจำหน่ายเกมยักษ์ใหญ่ คือ [Electronic Arts \(EA\)](#) และ Activision Blizzard ซึ่งทำรายได้ในส่วนอื่นนอกเหนือจากการขายตัวเกม (ของบริษัท) พุ่งขึ้นไปแตะในระดับ 1000 ล้านดอลลาร์สหรัฐฯ (Whitwam, 2018. Makuch, 2018) และถือเป็นแหล่งรายได้สำคัญ อีกปรากฏการณ์ที่ชี้ให้เห็นว่ารายได้ของอุตสาหกรรมมีแนวโน้มที่จะไม่พึ่งพาการขายเกมก็คือ ในประเทศไทย เกมมือถือ (Mobile Game) ที่ทำรายได้สูงสุด คือเกมที่เปิดบริการให้เข้าไปเล่นฟรีโดยไม่ต้องซื้อตัวเกมอีกต่อไป

ท่ามกลางการเติบโตอย่างสำคัญของรายได้นอกเหนือจากการขายตัวเกมดังที่ได้กล่าวไปนั้น รายได้ส่วนสำคัญเกิดขึ้นมาจากสิ่งที่ถูกเรียกกันว่า Microtransaction ซึ่งเป็นรูปแบบทางธุรกิจที่เปิดโอกาสให้ผู้เล่นสามารถที่จะจ่ายเงินเพื่อซื้อสินค้าเสมือนภายในเกม (virtual goods) ได้ การที่เรียกว่า Micro ก็ด้วยลักษณะการจ่ายเงินนั้นมักจะเกิดขึ้นในปริมาณที่ดูเล็กน้อย สินค้าเสมือนเหล่านั้นอาจปรากฏออกมาได้ในหลายรูปแบบ เช่น ไอเทมภายในเกม เป็นต้น แต่รูปแบบของ Microtransaction ที่ได้รับความนิยมมากที่สุดคือ สิ่งที่จะถูกเรียกต่อมาว่า lootbox (หรือการซื้อขายสินค้า) สินค้าเสมือนประเภทนี้ไม่ว่าจะปรากฏออกมาในชื่อใดหรือรูปลักษณะใดก็ตามแต่โดยเนื้อแท้แล้วมันคือการ “สุ่ม” (ซึ่งไม่ต่างจากการเสี่ยงทาย) กล่าวคือ ผู้เล่นต้องจ่ายเงินตราในโลกความเป็นจริงเพื่อซื้อสินค้าเสมือนเหล่านี้ (หรือในบางกรณีจะเป็นการจ่ายเงินจริงเพื่อซื้อหน่วยของเงินตราภายในเกมก่อนเพื่อนำไปซื้อสินค้าเสมือนจริงพวกนี้ อีกต่อหนึ่ง) การซื้อสินค้าเสมือนเหล่านี้เปรียบดัง การเสี่ยงทาย หรือเล่นพนันกับ “เครื่องสุ่ม” ที่จะทำหน้าที่สุ่ม “ไอเทม” ในจำนวนที่เกมระบุไว้

การสุ่ม (ซื้อ) ไอเทม “หนึ่ง” จากรายการไอเทมทั้งหมดในเกมที่มีโอกาสจะได้ เต็มไปด้วยความไม่แน่นอนในผลลัพธ์ทำให้บางครั้งผู้เล่นต้องทำการเปิด lootbox ซ้ำๆ เพื่อให้ได้ไอเทมที่ตัวเองต้องการ หากพิจารณาในแง่แล้ว lootbox ก็เป็นการเล่นพนันแบบหนึ่งนั่นเอง นอกจากต้องมีเหรียญแลกซื้อโอกาส (จำนวนครั้ง) ในการสุ่ม อย่างน้อยที่สุดการสุ่มเหล่านี้ก็วางอยู่บนความไม่แน่นอน หรือโอกาสที่มีทั้งได้และไม่ได้ “ไอเทม” ที่ผู้เล่นเกมอยากจะได้รับ

5.3 นิเวศวิทยาดิจิทัล (Digital Ecology)

การเติบโตอย่างก้าวกระโดดของ Microtransaction ส่วนหนึ่ง จึงมาจากการเติบโตขึ้นของเครือข่ายอินเทอร์เน็ตความเร็วสูงที่เปิดพื้นที่ให้ผู้คนเข้าถึงเกมและการเล่นเกมผ่านอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์

ส่วนตัวได้อย่างง่ายดาย ซึ่งทำให้การทำธุรกรรมทางการเงินข้ามซีกโลก และ “การสุ่มไอเทม” เป็นเรื่องที่ใครก็สามารถทำได้ แม้แต่เยาวชนที่ไม่มีบัตรเครดิตในครอบครอง (ลองพิจารณาผ่านการเกิดขึ้นของตัวกลางในการโอนถ่ายเงินอย่าง paypal ในระดับสากล หรือ truemony ในระดับประเทศ ยังมีต้องนับรวมบริการจำลองบัตรเครดิตอีกเป็นจำนวนมากที่เกิดขึ้นมา)

ความกังวลและการมองว่า Microtransaction การแลกเปลี่ยนมูลค่า เงินตรารูปแบบใหม่ การสุ่ม/เสี่ยงทายเพื่อให้ได้ไอเทมในเกม เป็น “การพนัน” แบบใหม่นั้น ก่อตัวเป็นกระแสสังคมที่เกิดขึ้นให้เห็นอย่างมากในประเทศซีกโลกตะวันตก ความวิตกกังวลนั้นถูกแสดงออกอย่างเป็นรูปธรรม เมื่อ lootbox ถูกมองว่าเป็น “กลไกที่เป็นดั่งการพนัน” (gambling-like mechanisms) และเกิดการเรียกร้องให้มีการออกกฎหมายเพื่อควบคุมสิ่งเหล่านี้ อย่างไรก็ตามสิ่งที่น่าสนใจไม่ได้มีเพียงแค่ว่า การจะควบคุมบรรดาโลกที่เป็นดั่งการพนันเหล่านี้หรือไม่อย่างไร หากแต่อยู่ที่ลักษณะการปรากฏขึ้นของสิ่งเหล่านี้ต่างหาก

หากเราพิจารณากิจกรรมดังกล่าวนี้ในแง่ที่เป็น “การพนันแบบใหม่” ก็คงพบว่า การสุ่มไอเทมดำรงอยู่ได้ก็ด้วยรูปแบบการเล่นเกม หรือกล่าวอย่างสุดโต่งก็คือ การพนันแบบใหม่คือส่วนหนึ่งของวัฒนธรรมการเล่นเกมในโลกยุคดิจิทัล ความต้องการสุ่มเพื่อให้ได้ไอเทมในเกม อาจเกิดจากความต้องการที่จะชนะผู้เล่นคนอื่นในการแข่งขัน หรือการพยายามเพื่อให้ได้ไอเทมนั้นๆ มา สร้างภาพทำให้ตัวตนของผู้เล่น(ในเกม)เกิดความแตกต่างจากผู้เล่นคนอื่น (เช่น เครื่องประดับ หรือชุดเสื้อผ้าแบบต่าง ๆ ในเกม ที่ไม่ได้เกี่ยวข้องกับความสามารถในการเล่นเพื่อเอาชนะคู่ต่อสู้แต่อย่างใด) จะเห็นว่ากระบวนการเหล่านี้ ล้วนแต่เป็นความสัมพันธ์ทางสังคมระหว่างกลุ่มผู้เล่นเกม การเกิดขึ้นของ lootbox หรือ “การสุ่มไอเทม” จึงเป็นการผนวกเอาความสัมพันธ์ของผู้คนเข้ามาเป็นส่วนหนึ่งของเกม และแปลงสิ่งเหล่านั้นให้กลายเป็นสินค้าประเภทหนึ่ง เพื่อที่จะใช้เป็นแหล่งแสวงหารายได้ของบริษัทเกม

หากเราพิจารณาสิ่งเหล่านี้ในฐานะการพนันแบบใหม่ หรือสปีชีส์ใหม่ที่ถือกำเนิดขึ้นในโลกยุคดิจิทัล การดำรงอยู่ของ lootbox จึงเป็นเสมือนการผนวกรวมเอากระแสการไหลเวียนของเงินตราที่เคยเคลื่อนย้ายอยู่นอกการควบคุมจัดการของบริษัทเกม ให้เข้ามาอยู่ภายใต้การควบคุมจัดการของพวกเขา เป็นการผนวกรวมเอาเงินตราที่เคยไหลเวียนอยู่นอกกระบวนการแสวงหารายได้ ให้เข้ามาเป็นส่วนหนึ่งของระบบของการชูดรีดและสะสมทุนในโลกยุคดิจิทัลนั่นเอง

การเกิดขึ้นของ lootbox จึงทำให้การพนันจากที่เคยเป็นการกระทำที่มีกปรากอยู่ภายนอกการแข่งขัน หรือการเล่นเกม กลายเป็นกลไกส่วนหนึ่งของเกมเสียเอง หรือเราอาจกล่าวอีกนัยหนึ่งได้ว่า ในระดับนิเวศวิทยาดิจิทัลที่มี ฮีสปอร์ต เป็นกลจักรสำคัญนั้น การพนันได้กลายมาเป็นส่วนหนึ่งของการเล่นเกม คำถามคือ ปรากฏการณ์เหล่านี้กำลังชี้ให้เราเห็นถึงการเปลี่ยนโฉมไปของการพนันหรือไม่ คำตอบคือคงไม่ใช่ทั้งหมด การพนันโดยเฉพาะการพนันกีฬา (Sport Betting) ซึ่งก็เติบโตขึ้นอย่างแพร่หลายและมูลค่ามากมายมหาศาล อันเป็นรูปแบบการเล่นพนันที่ผู้คนปัจจุบันคุ้นเคยยังคงดำรงอยู่ ขยายตัว และแพร่กระจายออกในวงกว้างอย่างซับซ้อนในโลกดิจิทัลซึ่งอาศัยโครงข่ายของการสื่อสารออนไลน์ การพนัน

เช่น หวย สลากกินแบ่งรัฐบาล ที่ไม่ได้ถูกผนวกรวมเป็นส่วนหนึ่งของเกม ยังคงอยู่ดำรงอยู่กับชีวิตวัฒนธรรมของผู้คน ดังจะเห็นได้จากกิจกรรมที่เป็นอยู่ และอันที่จริงขยายตัวเพิ่มจำนวนทุกวันของเว็บไซต์ที่เปิดให้มีการพนันออนไลน์บนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต

การพนันบนโลกออนไลน์ที่เกี่ยวข้องกับ อีสปอร์ต ไม่ว่าจะเป็นการเติมพันด้วยเงิน หรือไอเทมก็ตาม การพนันเหล่านั้นจะเกิดขึ้นก็ต่อเมื่อมีรายการแข่งขัน กล่าวอีกอย่างหนึ่ง เมื่อมีการจัดรายการแข่งขันก็มีความเป็นไปได้ที่จะมีการพนัน (ระหว่างผู้เล่น ผู้ชมด้วยตัวเอง จนไปถึงการเปิดราคาพนันของบริษัทรับพนัน) ตัวอย่างที่ชัดเจนมากคือการที่เว็บไซต์รับแทงพนัน มักจะแสดงข้อมูลหรือภาพปรากฏของการแข่งขันของรายการอีสปอร์ต นั้นๆ และเปิดราคาให้มีการเข้ามาเล่นพนัน ในกรณีของอีสปอร์ต การจัดรายการแข่งขันรายการใหญ่ๆ ระดับนานาชาติที่ดำเนินการจัดการแข่งขันโดยบริษัทเกม หรือสปอนเซอร์นั่นเอง เป็นสิ่งที่สัมพันธ์ไปกับการก่อเกิดการพนันแบบใหม่ในโลกออนไลน์

ในกรณีของประเทศไทยที่เริ่มมีการจัดการแข่งขัน รายการอีสปอร์ต เช่น Thai E-League Pro แม้จะยังไม่ปรากฏบนเว็บไซต์พนันออนไลน์ที่เปิดราคาให้ผู้เล่นเข้ามาเสี่ยงทาย พนันขันต่อผลของเกมการแข่งขัน แต่ในแง่การเติบโตของการเป็นรายการแข่งขันที่กำลังเป็นที่นิยมแล้ว อาจจะกล่าวได้ว่า การประกอบกันขึ้นของอุตสาหกรรมเกม กิจกรรมสังคมบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต และกระแสความนิยมและชอบธรรม (โดยการสนับสนุนส่งเสริมของรัฐ) ในกีฬาอีสปอร์ต ซึ่งปัจจุบันนำไปสู่กิจกรรมการเล่นเกมเพื่อแข่งขัน การกลับมาเกิดใหม่ของพื้นที่ร้านเกมในเมืองใหญ่ และการเกิดขึ้นของรายการแข่งขันที่มีเป็นจำนวนมากแทบทุกระดับ ตั้งแต่โรงเรียนประถม มัธยม จนถึงสมาคมกีฬาในระดับประเทศ และทัวร์นาเมนต์การแข่งขันระดับโลก สิ่งเหล่านี้ล้วนกล่าวอย่างถึงที่สุดคือ “นิเวศวิทยาดิจิทัล” ที่กำลังจะให้กำเนิดการพนันสปีชีส์ใหม่ในสังคมไทย

5.4 Thai E-League Pro

ในส่วนสุดท้ายของงานวิจัยนี้ เราได้ “ทดลอง” ศึกษาทำความเข้าใจรายการแข่งขัน Thai E league pro ซึ่งถือเป็นรายการแข่งขันอีสปอร์ตรายการแรกๆ ที่ได้รับการรับรองจากสถาบันกีฬา รายการแข่งขันอีสปอร์ตด้วยเกม PES ซึ่งนำเอาลีกการแข่งขันฟุตบอลอาชีพไทยไปบรรจุไว้ในเกมเกิดมาจากสมาคมฟุตบอลแห่งประเทศไทยร่วมกับบริษัทโคนามิ ประเทศญี่ปุ่น ซึ่งเป็นผู้ผลิตเกม ได้ดำเนินการสร้างและจัดรายการแข่งขันขึ้นมา (ดูรายละเอียดในบทที่ 4) ประเด็นที่น่าสนใจคือ การแข่งขันรายการนี้ นำไปสู่การเกิดขึ้นของ “ชุมชนคนเล่นเกม” ซึ่งมีเครือข่าย กิจกรรมวัฒนธรรมการแลกเปลี่ยน และการเล่นพนัน ที่ทำที่สุดพวกเขาสร้างขึ้นใหม่ เป็นวัฒนธรรมใหม่ที่ก่อตัวขึ้น ในเครือข่ายคนเล่นเกมและชุมชนออนไลน์ ในกรณีของเกมเมอและนักพนันกีฬาออนไลน์ พวกเขาจะสร้างพื้นที่ทางสังคม สร้างชุมชนของพวกเขาขึ้นมา มีการใช้สื่อสังคมออนไลน์เป็นพื้นที่กลางของการติดต่อระหว่างสมาชิกกลุ่มตัวเอง นอกจากสมาชิกในกลุ่มจะมีกฎ คอยบอกกันเองว่าราคาพนันขันต่อเป็นอย่างไร เช่นการเล่นพนันออนไลน์ซึ่งเป็นกิจกรรมที่เกิดขึ้น

ควบคู่ไปกับการชมรายการแข่งขันกีฬาทางเครือข่ายออนไลน์ ในกลุ่มก็จะเล่นพนัน มีการเปิดบัญชี เป็นกิจกรรมการเล่นพนันที่เกิดขึ้นเกือบทุกอาทิตย์ แต่ก็จำกัดวงอยู่กลุ่ม หรือพื้นที่ดังกล่าวนั้น

สุดท้ายสิ่งที่งานศึกษานี้ตั้งข้อสังเกตก็คือ หากอีสปอร์ตเติบโตขึ้นได้จริงในสังคมไทย อีสปอร์ต จะทำให้วัฒนธรรมร้านเกมกลับมา ร้านเกม การเข้าร้านเกมเพื่อใช้เวลาเล่นเกม ที่เคยเฟื่องฟูอาจ “ตาย” ไปพักหนึ่ง แต่ อีสปอร์ต จะทำให้ ร้านเกม พื้นที่ของการเล่นเกมกลับมามีชีวิตชีวา ทั้งเกมเมอร์และเพลย์เยอร์ อีสปอร์ต พูดตรงกันว่า เวลาจะเล่นเกมเพื่อลงแข่งรายการ อีสปอร์ต พวกเขาต้องมีที่ฝึกซ้อม มีการแลกเปลี่ยนข่าวสารกัน ในกรณีตัวอย่างของเมืองเชียงใหม่ มีการรวมตัวกันในร้านเกม และทางร้าน หรือกลุ่มที่มีเครือข่ายใหญ่ จะจัดรายการแข่งขันกันเองด้วย การที่รายการแข่งขัน อีสปอร์ต กรณีนี้คือ Thai E league pro ค่อนข้างที่จะผูกขาด ด้วยการให้สิทธิเฉพาะทีมสโมสรฟุตบอลในไทยลีกของสมาคมฟุตบอลแห่งประเทศไทย เงื่อนไขดังกล่าวได้เปิดโอกาสการลงแข่งขันของทีมอีสปอร์ตเล็กๆ หรือที่ไม่สังกัดได้ลงเล่นแข่งขัน ทางออกของเกมเมอร์ หรือเพลย์เยอร์ที่กำลังโตเค้าอยากเป็นนักเล่นเกมมืออาชีพก็คือ การรวมตัวจัดรายการแข่งขันกันเอง จัดทัวร์นาเมนต์สมัครเล่นของตนเอง (และเชื่อว่า ปัจจุบันน่าจะเกิดขึ้นไปทั่ว) ด้วยเหตุนี้ การเล่นเกมลักษณะนี้ก็อาจจะนำไปสู่การเล่นพนันขึ้นต่อกันเองในแวดวงได้ ยิ่งเครือข่ายเหล่านี้สามารถขยายได้กว้างไกล โอกาสที่จะเกิดพื้นที่พนันแบบใหม่ แม้จะไม่ใหญ่โตอะไรก็อาจจะมีความเป็นไปได้เช่นกัน (แม้จะเป็นการเล่นกันเองแบบ in house gambling) กระนั้นจากกรณีศึกษา การเล่นเกมพนันออนไลน์ที่พัวพันไปกับรายการแข่งขันอีสปอร์ตนั้นยังคงดำเนินไปอย่างจำกัด แต่นี่ก็ไม่ได้หมายความว่า จะไม่มีการเล่นเกมพนันออนไลน์ เพราะว่าการเล่นเกมพนันกีฬาออนไลน์ เช่น พนันบอล นั้นปัจจุบันยังเป็นสิ่งที่เข้าถึงได้ง่าย และก็ยังนิยมกันอยู่มากในกลุ่มผู้ชายที่ชื่นชอบและนิยมบริโภครายการแข่งขันกีฬาฟุตบอลจากต่างประเทศ ส่วนกลุ่มนักเล่นเกม ผู้นิยมบริโภคเกมนั้น งานศึกษานี้เสนอว่า “การพนันในเกม” คือเรื่องที่ทำทลายความเข้าใจของเกี่ยวกับสิ่งที่เรียกว่า “การพนัน” และการพยายามที่จะกำกับควบคุมกิจกรรมการเล่นพนันออนไลน์ในสังคมโลกดิจิทัลของประเทศไทย

บรรณานุกรม

ภาษาไทย

- วสันต์ ปัญญาแก้ว. (2543). *ชีวิตข้างถนน*. เชียงใหม่. คณะสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- วสันต์ ปัญญาแก้ว. (2559). *ฟุตบอลไทยพรีเมียร์ลีก*. (วสันต์ ปัญญาแก้ว บรรณาธิการ) ศูนย์ศึกษา
ปัญหาการพนัน จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- วสันต์ ปัญญาแก้ว. (2559). *ฟุตบอลไทยพรีเมียร์ลีก: ความเป็นชาย วัยรุ่น และวัฒนธรรมบริโภคนิยม*.
รายงานการวิจัยฉบับสมบูรณ์. ศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน คณะเศรษฐศาสตร์ จุฬาลงกรณ์
มหาวิทยาลัย.
- วสันต์ ปัญญาแก้ว. (2561). *คาสีโนชายแดน*. ศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน คณะเศรษฐศาสตร์
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ซามูเอล กรีนการ์ด. (2017). *อินเทอร์เน็ตแห่งสรรพสิ่ง*. กรุงเทพฯ: openworlds.

ภาษาอังกฤษ

- Adrienne Shaw (2017). What Is Video Game Culture? *Cultural Studies and Game Studies*.
Games and culture 5(4) p.403-424.
- Anthony Giddens(1990). *The Consequences of Mordernity*. Stanford University Press.
- Adorno, Theodor W. (2001). Culture Industry Reconsidered. In J. M. Bernstein, *The Culture Industry*:
Selected Essays on Mass Culture (p 98-106). London: Routledge.
- Aphra Kerr. (2006). *The Business and Culture of Digital Games: Gamework And Gameplay*.
London: SAGE Publications.
- Abanazir, C. (2018). Institutionalisation in อีสปอร์ต. *Sport, Ethics and Philosophy*, 1-15.
- Banks, James. (2014). *Online Gambling and Crime*. Ashgate.
- Casino City. (2013). *Online Casino City*. [<http://online.casinocity.com>]
- David L. Altheide, "Symbolic Interaction and 'Uses and Gratification': Towards a Theoretical
Integration", *Communications*, Vol. 11 (1985): 73-82.
- Denis Mcquail(1969), *Towards a Sociology of Mass Communications*, London : Collier-
Macmillan Limited.
- Denis McQuail, Jay G. Blumler and J. R. Brown(1972), "The Television Audience: A Revised
Perspective", in Denis McQuail (ed.) *Sociology of Mass Communications*,
Harmondsworth: Penguin.

- Dal Yong Jin. (2010). *Korea's online gaming empire*. Massachusetts: The MIT Press.
- Daniel Muriel, Garry Crawford (2018). *Video Games as Culture: Considering the Role and Importance of Video Games in Contemporary Society*.
- Dillon, Roberto. (2011). *The golden age of video games*. United states of America: Taylor and Francis.
- Edge, Nathan. (2013). Evolution of the Gaming Experience: Live Video Streaming and the Emergence of a New Web Community, *The Elon Journal of Undergraduate Research in Communication*, 4(2).
- Gainbury, S. (2012). *Internet Gambling*. New York. Springer.
- Gainsbury, M. Sally, Alex M.T. Russell, Nerille Hing, Robert Wood, Dan Lubman and Alex Blaszczyński. 2015. "How the Internet is Changing Gambling". *Journal of Gambling Studies*. Vol. 31: 1-15.
- Gainsbury, M. Sally and Alex M.T. Russell, 2015. "Betting Patterns for Sports and Races". *Journal of Gambling Studies*. Vol. 31: 17-32.
- Galloway, Alexander R. (2006). *Gaming Essays on Algorithmic Culture*. Minneapolis: The University of Minnesota Press.
- Green, Lelia. (2010). *The Internet: An introduction to new media*. New York: Berg.
- Haberling, G. (2012). Internet gambling policy in Europe. In RJ. Williams, R.T. Wood and J. Parke (eds.) *Routledge international handbook of Internet gambling*. London. Routledge.
- Heather A. Horst and Daniel Miller. (2012). Introduction: the digital and the human. In Heather A. Horst and Daniel Miller, *Digital Anthropology* (p 3-35). London: Berg.
- Hing, Nerille, Alex M.T. Russell, Peter Vitartas and Matthew Lamont. 2015. "Demographic, Behavioural and Normative Risk Factors for Gambling Problems Amongst Sports Bettors". *Journal of Gambling Studies*. Vol. 32: 625-641.
- Hilvoorde, I. v. (2016). Sport and play in a digital world. *Sport, Ethics and Philosophy*, 1-4.
- Hjorth, Larissa. (2011). *Game and Game Studies*. Oxford. New York. Berg.
- Hutchins, B. (2006). Signs of meta-change in second modernity: the growth of *อีสปอร์ต* and the World Cyber Games. *New Media & Society*, 851-869.

- Hutchins, B. (2008). Signs of meta-change in second modernity: the growth of คีฬปอรรีต and the World Cyber Games. *New Media & Society*, 851-869.
- James Lull, *Inside Family Viewing*, London: Routledge, 1990[1982].
- John Fiske, *Introduction to Communication Studies*, London and New York: Methuen, 1982.
- Larissa Hjorth. (2011). Games and Gaming: An Introduction to New Media. London: Berg Publishers.
- Llorens, M. R. (2017). คีฬปอรรีต Gaming: The Rise of a New Sports Practice. *Sport, Ethics and Philosophy*, 1-13.
- Lopez-Gonzalez, Hibai, Frederic Guerrero-Sole, Ana Estevez and Mark Griffiths. 2018. "Beating is Loving and Bettors are Predators". *Journal of Gambling Studies*. Vol. 34: 709-726.
- Miller, H. A. (2012). Introduction: the digital and the human. In H. A. Miller, *Digital Anthropology* (pp. 3-35). London: Berg.
- Parry, J. (2018). คีฬปอรรีต are Not Sports. *Sport, Ethics and Philosophy*, 1-16.
- Pot, I. v. (2016). Embodiment and fundamental motor skills in. *Sport, Ethics and Philosophy*, 14-27.
- Reith, G. (2007). "Gambling and the contradictions of consumption – A genealogy of the pathological subject". *American Behavioural Scientist*. 51(1). pp 33-55.
- Taylor, T. L.. (2012). *Raising the Stakes: คีฬปอรรีต and the Professionalization of Computer Gaming*. Massachusetts: The MIT Press.
- Thiborg, K. J. (2010). Electronic sport and its impact on future sport. *Sport in Society: Cultures, Commerce,,* 287-299
- Urich Beck. *Risk Society*. Sage Publications. 1992.
- Williams, R. (1998). The analysis of culture. In J. Storey (Ed.), *Cultural theory and popular culture* (2nd ed.). Athens, Georgia: Prentice Hall.

สื่อออนไลน์

- Chalk, Andy. (2011). Steam Sales Double [Again] in 2011. วันที่สืบค้นข้อมูล 9 ตุลาคม 2560.
เข้าถึงได้จาก <http://www.escapistmagazine.com/news/view/115085-Steam-Sales-Double-Again- in-2011>.

- Galyonkin, Sergey. (2016). Steam sales in 2015. วันที่สืบค้นข้อมูล 9 ตุลาคม 2560. เข้าถึงได้จาก <https://galyonk.in/steam-sales-in-2015-2e81a6bb0f5a>.
- Gamed. (2019). 26 ก.ค.นี้ INVATE Pubstomp 2019 เปิดขายวันแรกบัตรลด 20%. วันที่สืบค้นข้อมูล 22 สิงหาคม 2561. เข้าถึงได้จาก <https://www.game-ded.com/gamethai/131536>.
- GameMonday. (2019). 5 อันดับเกมมือถือทำรายได้สูงสุดบนสโตร์ Google Play. วันที่สืบค้นข้อมูล 22 สิงหาคม 2561. เข้าถึงได้จาก <https://www.gamemondays.com/game-news/5-อันดับเกมมือถือทำรายได้สูงสุดบนสโตร์-google-play.html>.
- Hamilton, A. William., Garretson, Oliver., & Kerne, Android. (2014). Streaming on Twitch: Fostering Participatory Communities of Play within Live Mixed Media.
- Lofgren, Krista. (2017). 2017 Video Game Trends and Statistics - Who's Playing What and Why? วันที่สืบค้นข้อมูล 9 ตุลาคม 2560. เข้าถึงได้จาก <http://www.bigfishgames.com/blog/2017-video-game-trends-and-statistics-whos-playing-what-and-why>.
- Makuch, Eddie. (2018). Activision Blizzard Made \$4 Billion On Microtransactions Last Year. วันที่สืบค้นข้อมูล 15 มิถุนายน 2562. เข้าถึงได้จาก <https://www.gamespot.com/articles/activision-blizzard-made--billion-on-microtransac/1100-6456669>
- Nguyen, Mai-Hanh. (2018). See how much the top อีสปอร์ต teams, athletes, and their organizations make. วันที่สืบค้นข้อมูล 13 กุมภาพันธ์ 2561. เข้าถึงได้จาก <http://www.businessinsider.com/top-อีสปอร์ต-teams-players-salaries-2018-1>.
- Statista. (2018). Estimate of worldwide อีสปอร์ต market revenue in 2016, by region (in million U.S. dollars). วันที่สืบค้นข้อมูล 13 กุมภาพันธ์ 2561. เข้าถึงได้จาก <https://www.statista.com/statistics/443147/estimate-of-global-market-revenue-of-อีสปอร์ต-by-region/>
- Sukoom2001. (2017). [GAME 2017] PLAYERUNKNOWN'S BATTLEGROUNDS ทำสถิติยอดขายบน STEAM พุ่งเกิน 5 ล้านก๊อปปี้เรียบร้อยแล้วในระยะเวลา 4 เดือน. วันที่สืบค้นข้อมูล 9 ตุลาคม 2560. เข้าถึงได้จาก <https://thaitechnewsfeed.com/2017/07/29/game-2017-playerunknowns-battleground-ทำสถิติยอดขายบน-steam-พ>.
- Sunny walker. (2018). เปิดแล้ว Thailand อีสปอร์ต Arena สนามแข่งอีสปอร์ตแห่งแรกในไทย รองรับการแข่งขัน 24 ชม. วันที่สืบค้นข้อมูล 15 มิถุนายน 2562. เข้าถึงได้จาก <https://www.blognone.com/node/104114>.

Superdataresearch. (2017). อีสปอร์ต Market Report. วันที่สืบค้นข้อมูล 9 ตุลาคม 2560. เข้าถึงได้จาก <https://www.superdataresearch.com/market-data/อีสปอร์ต-market-brief/>.

Totalsportek. (2016). 10 Sports Competitions With Highest Prize Money In 2016. วันที่สืบค้นข้อมูล 26 กุมภาพันธ์ 2561. เข้าถึงได้จาก <http://www.totalsportek.com/money/highest-paying-sports-competitions>.

Whitwam, Ryan. (2018). EA Remains Committed to Microtransactions, and That's Partially Our Fault. วันที่สืบค้นข้อมูล 15 มิถุนายน 2562. เข้าถึงได้จาก <https://www.extremetech.com/gaming/263204-ea-remains-committed-microtransactions-partially-fault>.

Wagner, M. G. (2006). On the Scientific Relevance of อีสปอร์ต. Retrieved from https://www.researchgate.net/publication/220968200_On_the_Scientific_Relevance_of_อีสปอร์ต