

มาตรการทางกฎหมายในการควบคุมซอฟต์แวร์การพนันออนไลน์

Legal Measures to Control Online Gambling Software

ดร.นิตาวรรณ เพราะสุนทร

อ. เชษฐ คำวรรณ

คณะนิติศาสตร์ มหาวิทยาลัยรังสิต

การพนันออนไลน์ในต่างประเทศมีคำเรียกหลายคำ ได้แก่ Online gambling, Internet gambling, Remote gambling และ Interactive gambling หมายความว่า การพนันทุกประเภทที่ดำเนินการบนอินเทอร์เน็ต รวมถึงโป๊กเกอร์เสมือนจริง คาสิโน และการเดิมพันกีฬา

ซอฟต์แวร์การพนัน (gambling software) เป็นปัจจัยในการให้บริการของการพนันออนไลน์ นานาประเทศได้ให้ความหมายไว้ อาทิ ในกฎหมายการพนันของสหราชอาณาจักร หมายถึง โปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่ใช้ในการเชื่อมต่อการเล่นพนันออนไลน์ แต่ไม่ได้หมายความรวมถึงสิ่งที่นำมาใช้เชื่อมต่อเพื่อเล่นเฉพาะกับเครื่องเล่นเกม (gaming machine) (Section 41, Gambling Act 2005, UK)

พจนานุกรม ฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2554 นิยามคำว่า ซอฟต์แวร์ หมายถึง ส่วนชุดคำสั่งเป็นส่วนหนึ่งของระบบคอมพิวเตอร์ที่ใช้ในการจัดเก็บและประมวลผลข้อมูล หรือบอกวิธีการทำงานของคอมพิวเตอร์

ดังนั้น ซอฟต์แวร์การพนัน ในบทความนี้จะหมายความว่า ชุดคำสั่งสำหรับการเล่นการพนัน หรือซอฟต์แวร์คอมพิวเตอร์ที่ใช้ในการเชื่อมต่อการพนันออนไลน์ (Williams, 2019)

การพัฒนาซอฟต์แวร์การพนัน

การพัฒนาซอฟต์แวร์การพนัน มีที่มาจากการใช้อินเทอร์เน็ตในที่สาธารณะและในเชิงพาณิชย์ ในช่วงต้นและกลางทศวรรษ 1990 ต่อมามีการใช้อินเทอร์เน็ตเป็นสื่อสำหรับการพนัน

ที่สำคัญคือ ในปี ค.ศ. 1994 - 1995 มีการพัฒนาซอฟต์แวร์การพนัน โดยบริษัท Microgaming ที่ปัจจุบันยังคงเป็นหนึ่งในผู้ให้บริการซอฟต์แวร์คาสิโนออนไลน์ รวมถึงการพัฒนาการสื่อสารที่เข้ารหัสโดย Cryptologic ที่ทำให้สามารถทำธุรกรรมทางการเงินออนไลน์ได้อย่างปลอดภัย

ในปีเดียวกัน เว็บไซต์ Gaming Club เริ่มให้บริการเกมการพนันคาสิโนออนไลน์โดยไม่ต้องเติมพันด้วยเงินจริง และหนังสือกีฬา Intertops Casino, Sports Book, Ladbrokes ได้สร้างเว็บไซต์ที่แสดงอัตราต่อรองและหมายเลขโทรฟรีเพื่อวางเดิมพัน สำหรับการเติมพันเงินทางอินเทอร์เน็ตโดยประชาชนทั่วไปครั้งแรก คือ การซื้อลอตเตอรีออนไลน์ ในลีกเทนนิสในปี ค.ศ. 1995 (Williams & Wood 2007, p. 6) ต่อมาในปี ค.ศ. 1996 มีการเปิดห้องโป๊กเกอร์ออนไลน์แห่งแรก ชื่อว่า Planet Poker

ปัจจุบัน มีการพัฒนาซอฟต์แวร์การพนันบนแอปพลิเคชันและเว็บไซต์ที่เหมาะสมกับโทรศัพท์มือถือและแท็บเล็ต ซึ่งมีทั้งเกมออนไลน์ (iGaming) และการพนันออนไลน์ (iGambling)

แม้ตลาดการพนันบนอุปกรณ์ไร้สายดังกล่าวจะมีขนาดไม่มากเมื่อเทียบกับตลาดการพนันทั้งหมด แต่ตลาดการพนันออนไลน์มีการขยายตัวอย่างต่อเนื่อง และคาดการณ์กันว่าในอีกสิบปีข้างหน้า การเล่นเกมการพนันบนโทรศัพท์มือถือจะมีอัตราเท่ากับครึ่งหนึ่งของตลาดการพนันทั้งหมด (Onlinecasinoselite.org, 2024)

ตั้งแต่การพนันออนไลน์ถือกำเนิดขึ้น ตลาดการพนันออนไลน์มีแนวโน้มเติบโตขึ้นต่อเนื่อง โดยในปี ค.ศ. 2020 ตลาดการพนันออนไลน์มีมูลค่า 5.98 หมื่นล้านดอลลาร์สหรัฐฯ คิดเป็นร้อยละ 16.8 ของตลาดการพนันโลก และคาดการณ์ว่าในปี 2025 ตลาดการพนันออนไลน์ในยุโรปจะมีมูลค่าเกือบร้อยละ 40 ของตลาดการพนันยุโรป (ไม่รวมตลาดการพนันผิดกฎหมาย) และตลาดการพนันออนไลน์ที่ใหญ่ที่สุดของโลกคือตลาดยุโรป (Global Betting & Gaming Consultants, 2024) ประกอบกับเทคโนโลยีมีความก้าวหน้า ผู้ประกอบการจะลงทุนกับการพัฒนาซอฟต์แวร์การพนัน เพื่อให้แน่ใจว่าประสบการณ์การเล่นเกมพนันมีความสมจริง โดยการใช้เทคโนโลยีเสมือนจริง (Virtual reality หรือ VR) รวมถึงการเล่นเกมพนันแบบ real time หรือการถ่ายทอดสด (Live) บนโทรศัพท์มือถือ ที่ให้ความรู้สึกเช่นเดียวกับการเล่นที่คาสิโนจริง แต่อยู่ในสภาพแวดล้อมที่เป็นดิจิทัลที่สะดวกสบาย ไม่ต้องเสียเวลาในการเดินทางไปที่ตั้งคาสิโน

ซอฟต์แวร์การพนันสำหรับการพนันออนไลน์บนเว็บไซต์และการสื่อสารไร้สายปรากฏที่มีอย่างแพร่หลาย แบ่งออกเป็น 4 ประเภทตามวัตถุประสงค์ ดังนี้

- เพื่อความบันเทิง ได้แก่ การพนันบนโต๊ะ สล็อตแมชชีน การจำลองไพ่ และเกมอื่นๆ บนแพลตฟอร์มการพนัน
- เพื่อการบริหารจัดการ ได้แก่ เครื่องมือวิเคราะห์และการจัดทำรายงาน
- เพื่อการรักษาความปลอดภัย ได้แก่ โปรแกรมเพื่อปกป้องข้อมูลต่างๆ รวมถึงข้อมูลของผู้เล่นเกมพนัน การปฏิบัติงานติดตั้ง ระบบตรวจสอบและการรับรองการเข้ารหัสที่เชื่อถือได้

- เพื่อการชำระเงิน ได้แก่ โปรแกรมสำหรับอำนวยความสะดวกในการฝากและถอนเงินของผู้เล่นพนัน

ซอฟต์แวร์การพนันเป็นเครื่องมือที่สำคัญที่สุดสำหรับการจัดการคดีในออนไลน์อย่างมีประสิทธิภาพ รวมถึงแอปพลิเคชันที่เกี่ยวข้องในหน้าเว็บเสมือน (virtual event web pages) การควบคุมเหตุการณ์เสมือน (virtual event control) การเติมพัน/การจับคู่ (bet capture/matching) การสุ่มตัวเลข (random number generation) บันทึกการแสดงผลการพนัน (gambling records) หรือการแสดงผลของเกม (showing detailed results of games) เป็นต้น รวมถึงซอฟต์แวร์การพนันที่ใช้ในสิ่งอำนวยความสะดวกสำหรับการพนัน เช่น ซอฟต์แวร์ที่ใช้บันทึกข้อมูลผู้เล่นซึ่งเป็นพื้นฐานสำหรับการให้โบนัสในการพนันแต่ละครั้ง (Gambling Commission, 2024)

บุคคลที่เกี่ยวข้องกับซอฟต์แวร์การพนัน

ปัจจุบัน การพัฒนาซอฟต์แวร์การพนัน สำหรับการให้บริการการพนันออนไลน์บนเว็บไซต์และการสื่อสารไร้สายปรากฏอย่างแพร่หลาย โดยบุคคลที่เกี่ยวข้องแบ่งออกเป็น 3 กลุ่ม คือ

- กลุ่มที่ 1 ผู้ผลิต ผู้จัดหา ผู้ติดตั้ง และหรือผู้ดัดแปลง ซอฟต์แวร์การพนัน และหรือผู้ดัดแปลงซอฟต์แวร์การพนัน
- กลุ่มที่ 2 ผู้ประกอบการการพนันออนไลน์ เจ้าของเว็บไซต์หรือแอปพลิเคชันที่ให้บริการการพนันออนไลน์ อาจเรียกว่า ผู้จัดให้มีการพนันออนไลน์ หรือ ผู้ให้บริการการพนันออนไลน์
- กลุ่มที่ 3 ผู้ใช้ซอฟต์แวร์การพนัน

การกำหนดประเภทผู้เกี่ยวข้องกับซอฟต์แวร์การพนันดังกล่าว จะทำให้การกำหนดมาตรการในการควบคุมซอฟต์แวร์การพนันมีความชัดเจน อย่างไรก็ตาม บุคคลคนเดียวอาจเข้าข่ายเกี่ยวข้องกับซอฟต์แวร์การพนันประเภทใดประเภทหนึ่งหรือมากกว่าก็ได้ เช่น ผู้ประกอบการการพนันออนไลน์อาจอยู่ในฐานะเป็นผู้ผลิตซอฟต์แวร์การพนันดังกล่าวด้วย เป็นต้น

มาตรการควบคุมซอฟต์แวร์การพนัน

การพิจารณามาตรการควบคุมซอฟต์แวร์การพนัน เกี่ยวข้องกับนโยบายด้านการพนันของแต่ละประเทศ โดยทั่วไป เมื่อรัฐจะอนุญาตให้มีการพนันถูกกฎหมาย เพื่อจะมีรายได้จากการให้ใบอนุญาตหรือเก็บภาษีจากการประกอบธุรกิจการพนัน รัฐจะต้องคำนึงถึงผลกระทบหลายด้าน อาทิ ผู้เล่นการพนันอาจ

ติดการพนัน อาจนำไปสู่ปัญหาด้านสุขภาพ ด้านการเงิน ด้านครอบครัวของผู้เล่นการพนัน หรืออาจนำไปสู่อาชญากรรม เช่น การฟอกเงิน หรือการฉ้อโกง เป็นต้น (ศูนย์วิจัยเพื่อการพัฒนาสังคมและธุรกิจ, 2564)

เมื่อรัฐอนุญาตให้มีการพนันออนไลน์ถูกกฎหมาย หมายถึงว่า ผู้เล่นการพนันออนไลน์สามารถเล่นพนันได้ทุกที่ทุกเวลาที่สามารถเชื่อมต่อกับเครือข่ายอินเทอร์เน็ตโดยไร้พรมแดน (borderless)

การพนันออนไลน์มีแนวโน้มได้รับความนิยมในหมู่คนเล่นการพนัน เพราะมีความสะดวกและผู้เล่นไม่ต้องเปิดเผยตัวตน (anonymity) แต่อีกด้านอาจทำให้ปัญหาที่กล่าวถึงข้างต้นรุนแรงมาก

นโยบายด้านการพนันของแต่ละประเทศ

บางประเทศไม่อนุญาตให้มีการพนันใดๆ รวมถึงการพนันออนไลน์ ส่วนหนึ่งค้ำึงถึงข้อห้ามทางศาสนา เช่น บรูไน หรืออินโดนีเซีย เป็นต้น บางส่วนเกรงผลกระทบต่อประชาชน เช่น ญี่ปุ่น เกาหลีใต้ เป็นต้น

บางประเทศอนุญาตเฉพาะการพนันที่มีที่ตั้งทางกายภาพและจำกัดเฉพาะบางพื้นที่เท่านั้น เช่น ที่เกาะเกนติ้งในมาเลเซีย ที่มาเก๊าในเขตบริหารพิเศษของจีน เป็นต้น

บางประเทศอนุญาตให้มีการพนันออนไลน์ โดยมีมาตรการในการควบคุมการประกอบการ เช่น การขอใบอนุญาต การจำกัดอายุผู้เล่นการพนัน การมีมาตรการลดผลกระทบจากการพนัน เป็นต้น เพื่อการควบคุมภายใต้กฎหมายและเพื่อการจัดเก็บภาษีเป็นรายได้ของรัฐ เช่น สหราชอาณาจักร สิงคโปร์ ลิทัวเนีย เป็นต้น

สำหรับประเทศไทยห้ามการพนันแทบทุกชนิด ยกเว้นม้าแข่งและสลากกินแบ่งรัฐบาล รวมถึงห้ามการพนันออนไลน์ โดยกำหนดว่า ผู้ใดจัดให้เล่น หรือโฆษณา ให้มีการเล่นการพนันที่มีได้อนุญาต รวมถึงการพนันออนไลน์ มีความผิดตามพระราชบัญญัติการพนัน พ.ศ. 2478 (มาตรา 4) และอาจเข้าข่ายความผิดตามพระราชบัญญัติการกระทำความผิดทางคอมพิวเตอร์ พ.ศ. 2550 โดยถือว่าเข้าข่ายเนื้อหาที่ขัดต่อความสงบเรียบร้อยและศีลธรรมอันดีของประชาชน อาจถูกระงับการทำให้แพร่หลายหรือลบซึ่งข้อมูลคอมพิวเตอร์นั้นออกจากระบบคอมพิวเตอร์ได้ หรืออาจใช้มาตรการปิดกั้นการเข้าถึง หรือ “บล็อก” (block) เว็บไซต์ที่เปิดให้มีการพนันออนไลน์ (มาตรา 20)

แต่เมื่อกล่าวถึงผู้ผลิต จัดหา ติดตั้ง และหรือดัดแปลงซอฟต์แวร์การพนัน หรือผู้ใช้ซอฟต์แวร์การพนัน ถ้ามิได้เป็นผู้จัดให้เล่นการพนัน หรือโฆษณาให้เล่นการพนัน จะไม่มีความผิดใดๆ ยกเว้นมีข้อเท็จจริงชัดเจนว่าได้เจตนาลงมือกระทำความผิดร่วมกันโดยแบ่งหน้าที่กัน ในฐานะเป็นตัวการร่วมกันหรือผู้สนับสนุนการกระทำความผิด หากมีการช่วยเหลือก่อนหรือขณะกระทำความผิด ซึ่งยากแก่การพิสูจน์เจตนาของผู้ที่

เกี่ยวข้องกับซอฟต์แวร์ดังกล่าว ทำให้การปราบปรามการพนันออนไลน์ในประเทศไทยอาจไม่มีประสิทธิภาพเพียงพอ ไม่สามารถเอาความผิดกับผู้ที่เกี่ยวข้องกับซอฟต์แวร์การพนันดังกล่าวได้

บทความนี้จึงตั้งคำถามว่า มาตรการทางกฎหมายในการควบคุมซอฟต์แวร์การพนันที่เหมาะสมเป็นอย่างไร โดยการศึกษเปรียบเทียบจากกฎหมายของต่างประเทศ คือ สหราชอาณาจักร ราชอาณาจักรสวีเดน สาธารณรัฐลิทัวเนีย และสาธารณรัฐสิงคโปร์ ซึ่งเป็นประเทศที่อนุญาตให้มีการพนันออนไลน์ จำกัดเฉพาะกฎหมายที่กำหนดเป็นหลักเกี่ยวกับการพนันหรือการจัดให้มีการพนัน และมาตรการทางกฎหมายในการควบคุมซอฟต์แวร์การพนัน โดยมีรายละเอียดตามตารางเปรียบเทียบมาตรการทางกฎหมายในการควบคุมซอฟต์แวร์การพนัน ดังนี้

ตารางเปรียบเทียบมาตรการทางกฎหมายในการควบคุมซอฟต์แวร์การพนัน

| ประเทศ | กฎหมาย | นิยามคำว่า gambling software และคำที่เกี่ยวข้อง | มาตรการกฎหมาย |
|---------------|--|--|--|
| สหราชอาณาจักร | Gambling Act 2005 | Gambling software คือโปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่ใช้ในการเชื่อมต่อการเล่นพนันออนไลน์ แต่ไม่ได้หมายความรวมถึงสิ่งื่อนำมาใช้เชื่อมต่อเพื่อเล่นเฉพาะกับเครื่องเล่นเกม (gaming machine) | <ol style="list-style-type: none"> บุคคลกระทำความผิดหากดำเนินธุรกิจ ผลิต จัดหา ติดตั้งหรือดัดแปลงซอฟต์แวร์การพนัน เว้นแต่มีใบอนุญาตประกอบการ (Section 41 (1)) ผู้ซื้ออุปกรณ์เกี่ยวกับการพนันออนไลน์ (remote gambling equipment) เพื่ออำนวยความสะดวกให้แก่ผู้เล่นการพนันนอกประเทศอังกฤษ และเป็นผู้เล่นการพนันที่อยู่ในพื้นที่ที่ห้ามมิให้เล่นการพนันตามกฎหมาย เป็นการกระทำที่ผิดกฎหมาย (Section 44) |
| | Licence conditions and codes of practice (LCCP) 2024 | | <ol style="list-style-type: none"> ผู้ให้บริการการพนันออนไลน์ที่ได้รับอนุญาต ต้องจัดหาซอฟต์แวร์การพนันจากผู้ผลิต ผู้จัดหา ผู้ติดตั้งและหรือดัดแปลงซอฟต์แวร์การพนันที่ได้รับอนุญาต (Licence condition 2.2.1) ซอฟต์แวร์การพนัน จะต้องมีมาตรฐานทางเทคนิคตามที่กฎหมายกำหนด และเป็นไปตามเงื่อนไขในใบอนุญาตการดำเนินการ (Gambling Commission Operating Licence) และจะต้องทดสอบก่อนจำหน่าย (Annex A of the Testing strategy for compliance with remote gambling and software technical standards, 2024) |

| ประเทศ | กฎหมาย | นิยามคำว่า gambling software และคำที่เกี่ยวข้อง | มาตรการกฎหมาย |
|-----------------------|-------------------|---|---|
| ราชอาณาจักร สวีเดน | Gambling Act 2018 | Gambling software คือ โปรแกรมที่ออกแบบมาเพื่อใช้ในการพนัน และมีผลต่อโครงสร้างเนื้อหา และลักษณะของเกมภายใต้ข้อกำหนดการออกใบอนุญาต (SGA guided by the preparatory works of the Gambling Act 2018, 2024) (Cms.law, 2024) | <ol style="list-style-type: none"> 1. ผู้ผลิต จัดหา ติดตั้งและหรือดัดแปลงซอฟต์แวร์การพนัน เพื่อให้บริการการพนันออนไลน์เชิงพาณิชย์หรือการพนันภายใต้กฎหมายการพนันให้แก่ชาวสวีเดนจะต้องมี ใบอนุญาต หากฝ่าฝืนมีโทษปรับ (Chapter 21, Section 10 a) 2. บุคคลที่ได้รับอนุญาตผลิต จัดหา ติดตั้ง และหรือดัดแปลงซอฟต์แวร์การพนันไม่สามารถให้บริการแก่ผู้ที่ไม่ได้รับอนุญาตตามกฎหมาย (Chapter 11, Section 6e) 3. หากผู้รับใบอนุญาตสำหรับซอฟต์แวร์การพนันไม่ปฏิบัติตามภาระหน้าที่ตามใบอนุญาตหรือตามกฎหมาย หน่วยงานจะสั่งให้ผู้รับใบอนุญาตแก้ไข หรือห้ามกระทำการ หรือมีการเตือน แต่หากการละเมิดนั้นร้ายแรง ให้เพิกถอนใบอนุญาต (Chapter 18, Section 12) 4. หน่วยงานสามารถออกคำสั่งห้ามมิให้กระทำการใด แทนการรายงานคดีต่อตำรวจ เพื่อเริ่มดำเนินการทางกฎหมายทางอาญากับผู้พัฒนาซอฟต์แวร์ที่ส่งเสริมบริการของตนโดยจ้างบุคคลภายนอกดำเนินการสนับสนุนอยู่เบื้องหลังให้กับผู้ประกอบการที่ไม่มีใบอนุญาต (Chapter 18, Section 23) |

| ประเทศ | กฎหมาย | นิยามคำว่า gambling software และคำที่เกี่ยวข้อง | มาตรการกฎหมาย |
|-------------------------|--|--|---|
| ราชอาณาจักรสวีเดน (ต่อ) | The guidelines for the SIFS 2022:3 | | Chapter 15 ข้อกำหนดด้านการปฏิบัติการสำหรับเกมออนไลน์ |
| สาธารณรัฐลิทัวเนีย | Republic of Lithuania Law on Gaming 2001 | <p>ไม่มีนิยาม คำว่า gambling software</p> <p>การพนันออนไลน์ (remote gaming) คือการเล่นพนันที่ยอมรับการเดิมพันของผู้เล่นและการจ่ายเงินรางวัลโดยวิธีการสื่อสารระหว่างการพนันออนไลน์รวมถึงการเล่นเกมออนไลน์ (online gaming) ด้วย (Article 3)</p> <p>อุปกรณ์เล่นเกมออนไลน์ (remote gaming devices) คือ อุปกรณ์ที่มีไว้สำหรับการเล่นเกมโดยวิธีการสื่อสารซึ่งติดตั้งซอฟต์แวร์พิเศษสำหรับการเล่นเกม (Article 2)</p> | <ol style="list-style-type: none"> 1. ผู้ประกอบการพนันออนไลน์ต้องได้รับใบอนุญาต และหากทำผิดเงื่อนไขอาจถูกเตือนเพื่อพักหรือระงับใบอนุญาตได้ (Article 4, 20, 24) 2. กำหนดมาตรฐานการใช้อุปกรณ์เพื่อการพนันออนไลน์ คือ Order No DI-678 on the 16th of November 2015 Requirements for Remote Gambling Devices 3. ผู้ให้บริการการพนันออนไลน์โดยไม่ได้ใบอนุญาต มีมาตรการโทษปรับ หรือ การปิดกั้น (block) เว็บไซต์ (Article 20) |

| ประเทศ | กฎหมาย | นิยามคำว่า gambling software และคำที่เกี่ยวข้อง | มาตรการกฎหมาย |
|------------------------------|--|---|---|
| สาธารณรัฐ ลิทัวเนีย (ต่อ) | Order No DI-678 on the 16th of November 2015 | คำว่า The client software | การตรวจสอบความถูกต้องแท้จริง (the authenticity) ของซอฟต์แวร์ (the client software) ซึ่งใช้เชื่อมต่ออุปกรณ์การพนันออนไลน์และอุปกรณ์เครื่องเล่น ทำโดยลายเซ็นดิจิทัล (เช่น การตรวจสอบ SHA) หรือวิธีการอื่นที่เทียบเท่า ณ เวลาที่ซอฟต์แวร์สร้างการเชื่อมต่อกับรีโมท (ข้อ 6.2) |
| สาธารณรัฐ สิงคโปร์ | The Gambling Control Act (GCA) 2022 | ไม่มีนิยาม คำว่า gambling software การพนันออนไลน์ (remote gambling) คือ การพนันโดยใช้การสื่อสารทางไกล แม้ว่าการพนันที่ดำเนินการบางส่วนโดยการสื่อสารทางไกล บริการการพนันออนไลน์ (remote gambling service) คือ ธุรกิจการให้บริการการพนัน และจัดให้มีสิ่งอำนวยความสะดวกสำหรับผู้อื่นเพื่อมีส่วนร่วมในการพนันออนไลน์ตามข้อตกลงของผู้ให้บริการสิ่งอำนวยความสะดวกดังกล่าว | <ol style="list-style-type: none"> 1. การจัดให้มีการพนันทุกชนิดต้องได้รับอนุญาต หากไม่ได้รับอนุญาตมีโทษปรับและจำคุก (Section 18) 2. หากจัดให้มีการพนันออนไลน์ที่ผิดกฎหมายมีมาตรการปิดกั้น (block) การเข้าใช้บริการ และการปิดกั้นการทำธุรกรรมทางการเงิน (Section 117, 118) 3. บุคคลที่เกี่ยวข้องกับการประกอบกิจการพนันที่ผิดกฎหมายมีความผิด รวมถึงผู้ให้บริการ ตัวแทนของผู้ให้บริการ และผู้เล่นการพนัน (Section 18, 20) |

| ประเทศ | กฎหมาย | นิยามคำว่า gambling software และคำที่เกี่ยวข้อง | มาตรการกฎหมาย |
|-------------------------|---|---|---------------------------------|
| สาธารณรัฐสิงคโปร์ (ต่อ) | Remote gambling and software technical standards 2021 | หมวด gambling software กำหนดว่ามาตรฐานทางเทคนิคนี้ใช้กับซอฟต์แวร์การพนันที่ได้รับอนุญาตในการผลิต การจัดหา การติดตั้งหรือการดัดแปลงซอฟต์แวร์ เพื่อใช้ในการเชื่อมต่อการพนันออนไลน์ (ข้อ 1.13) | กำหนดมาตรฐานของซอฟต์แวร์การพนัน |

มาตรการทางกฎหมายในการควบคุมซอฟต์แวร์การพนัน

จากตารางเปรียบเทียบมาตรการทางกฎหมายในการควบคุมซอฟต์แวร์การพนันของสหราชอาณาจักร ราชอาณาจักรสวีเดน สาธารณรัฐลิทัวเนีย และสาธารณรัฐสิงคโปร์ สรุปประเด็นสำคัญได้ดังนี้

1. การกำหนดนิยามคำว่า “ซอฟต์แวร์การพนัน”

สหราชอาณาจักร กำหนดนิยามคำว่า “ซอฟต์แวร์การพนัน” (gambling software) คือโปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่ใช้ในการเชื่อมต่อการเล่นพนันออนไลน์ แต่ไม่ได้หมายความรวมถึงสิ่งทีนำมาใช้เชื่อมต่อเพื่อเล่นเฉพาะกับเครื่องเล่นเกม (gaming machine) ซึ่ง Gambling Commission ให้ความสำคัญซอฟต์แวร์ที่ใช้ในหน้าเว็บเหตุการณ์เสมือนจริง และการควบคุมเหตุการณ์เสมือนจริง รวมถึงการจับหรือจับคู่การเดิมพัน การจัดตั้ง หรือการสร้างตัวเลขสุ่มและบันทึกธุรกรรมการพนัน

โดยพื้นฐานแล้ว ซอฟต์แวร์การพนัน หมายถึงซอฟต์แวร์ที่รองรับและบันทึกธุรกรรมการพนันตลอดจนการกำหนดผลลัพธ์ การคำนวณและการจัดสรรการชนะพนันให้กับบัญชีของลูกค้า

นอกจากนี้ การออกใบอนุญาตซอฟต์แวร์การพนัน จะไม่รวมถึงซอฟต์แวร์ที่พัฒนาขึ้นโดยทั่วไปสำหรับกิจกรรมที่เกี่ยวข้องอื่น เช่น การวิเคราะห์ประสิทธิภาพ การจัดการเครือข่าย การบริหารจัดการความสัมพันธ์กับลูกค้า (CRM management) โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อสร้างความมั่นใจว่า ซอฟต์แวร์การพนันนั้นก่อให้เกิดความเป็นธรรมในการเล่นการพนันออนไลน์และต้องอยู่ในความควบคุมของกฎหมาย (Williams, 2024)

สวีเดน ให้นิยามคำว่า “ซอฟต์แวร์การพนัน” ที่ไม่ปรากฏในกฎหมายหลัก คือ Gambling Act 2018 แต่ปรากฏในคำแนะนำของ The Swedish Gambling Authority (the SGA หรือ Spelinspektionen)

ในคำอธิบายเกี่ยวกับการเตรียมตัวในเรื่องการพนันออนไลน์ของสวีเดน ภายใต้กฎหมายใหม่ คือ โปรแกรมที่ออกแบบมาเพื่อใช้ในการพนัน และมีผลต่อโครงสร้าง เนื้อหา และลักษณะของเกม ภายใต้ข้อกำหนดการออกใบอนุญาต คำจำกัดความนี้อาจรวมถึง แต่ไม่จำกัดเพียงซอฟต์แวร์ที่ใช้ในเครื่องกำหนดตัวเลขสุ่ม เครื่องสำหรับการพนันจำลองด้วยคอมพิวเตอร์ เช่น สล็อตแมชชีน โซลูชันสตรีมมิ่ง (solution streaming) หรือหน้ากิจกรรมเสมือนจริง ฯลฯ โปรแกรมสำหรับคาสิโนออนไลน์บนแพลตฟอร์มโป๊กเกอร์ออนไลน์ และหนังสือกีฬา (sportsbooks) สำหรับการเดิมพัน การควบคุมเหตุการณ์เสมือนจริง การจับหรือจับคู่การเดิมพัน โปรแกรมบันทึกสภาพคล่องของทรัพย์สิน (liquidity programs) บันทึกการพนันที่แสดงผลโดยละเอียดของเกมหรือที่ทำหน้าที่เป็นพื้นฐานสำหรับการคำนวณโบนัส โปรแกรมที่ยอมรับการลงทุนเปี่ยนธุรกรรมการเดิมพัน หรือโปรแกรมที่กำหนดผลลัพธ์หรือเครดิตเงินรางวัลเพื่อเข้าบัญชีของลูกค้า

อย่างไรก็ตาม ซอฟต์แวร์ที่พัฒนาขึ้นสำหรับกิจกรรมเสริมจะไม่รวมอยู่ในคำจำกัดความดังกล่าว ได้แก่ ซอฟต์แวร์ที่ใช้สำหรับการวิเคราะห์ผลลัพธ์ การวิเคราะห์ประสิทธิภาพ กิจกรรมทางการตลาด หรือความร่วมมือในการประมวลผลลูกค้า การบริหารหรือบางส่วนของโครงสร้างทางเทคนิคทั่วไปของผู้ปฏิบัติงานหรือแอปพลิเคชันทางธุรกิจ (Cms.law, 2024)

ในขณะที่ **สิงคโปร์และลิทัวเนีย** ไม่ได้ให้นิยามคำว่า “ซอฟต์แวร์การพนัน” แม้จะปรากฏคำว่า “gambling software” อยู่ในระเบียบ Remote gambling and software technical standards 2021 ของสิงคโปร์ กำหนดลักษณะของซอฟต์แวร์การพนันที่เป็นไปตามกฎหมาย และลิทัวเนีย ปรากฏคำว่า “ซอฟต์แวร์พิเศษสำหรับเล่นเกม” (special software for gaming) นิยามคำว่า “อุปกรณ์เล่นเกมออนไลน์” (remote gaming device) ซึ่งจำกัดเฉพาะซอฟต์แวร์สำหรับการพนันออนไลน์

กล่าวโดยสรุปได้ว่า คำนิยามของ “ซอฟต์แวร์การพนัน” ต้องพิจารณาประกอบกับรายละเอียดเกี่ยวกับมาตรฐานของซอฟต์แวร์ที่แต่ละประเทศกำหนด สหราชอาณาจักรและสวีเดนให้นิยามคำว่า “ซอฟต์แวร์การพนัน” (gambling software) ทำให้มีความหมายเฉพาะและชัดเจน ในขณะที่สิงคโปร์และลิทัวเนียไม่ได้ให้นิยามดังกล่าว แม้จะปรากฏคำว่า “gambling software” อยู่ในระเบียบ Remote gambling and software technical standards 2021 ของสิงคโปร์ ที่กำหนดลักษณะของซอฟต์แวร์การพนันที่เป็นไปตามกฎหมาย และลิทัวเนียปรากฏคำว่า “ซอฟต์แวร์พิเศษสำหรับเล่นเกม” (special software for gaming) ในนิยามคำว่า “อุปกรณ์เล่นเกมออนไลน์” (remote gaming device)

2. การกำหนดประเภทผู้ที่เกี่ยวข้องกับซอฟต์แวร์การพนัน

กลุ่มที่หนึ่ง ผู้ผลิต ผู้ให้บริการ(หรือผู้จัดหา) ผู้ติดตั้งและหรือดัดแปลง ซอฟต์แวร์การพนัน

สหราชอาณาจักร ใน Gambling Commission ได้ให้คำอธิบายเกี่ยวกับผู้ที่เกี่ยวข้องกับผู้ผลิต ผู้จัดหา ผู้ติดตั้งและหรือดัดแปลง ซอฟต์แวร์การพนัน ดังนี้

- ผู้ผลิต (Manufacture) หมายถึง ผู้ที่ทำการผลิต รวมถึงการดัดแปลง (adapting) ซอฟต์แวร์การพนัน ซึ่งมีความคล้ายคลึงกันในจุดที่ทั้งสองกิจกรรมเกี่ยวข้องกับการพัฒนาซอฟต์แวร์การพนัน เพื่อนำไปสู่ผลิตภัณฑ์ซอฟต์แวร์การพนันในขั้นตอนสุดท้ายที่เสร็จสมบูรณ์ (หรือเกือบเสร็จสมบูรณ์)

อย่างไรก็ตามการผลิตและการดัดแปลงซอฟต์แวร์ดังกล่าว เป็นขั้นตอนหนึ่งที่มีความซับซ้อน เนื่องจากส่วนใหญ่ประกอบด้วยคู่สัญญาหลายฝ่าย ที่มีส่วนร่วมในโครงการพัฒนาซอฟต์แวร์การพนันโดยรวมทั้งหมด โดยแต่ละฝ่ายอาจแบ่งหน้าที่กันพัฒนาซอฟต์แวร์การพนันกันในแต่ละส่วน ที่โดยรวมแล้วนำไปสู่ซอฟต์แวร์การพนันที่สมบูรณ์ อาจมีข้อตกลงตาม

สัญญาต่างๆ เพื่ออำนวยความสะดวกในการผลิตซอฟต์แวร์ดังกล่าว และควบคุมความสัมพันธ์ในด้านต่างๆ ระหว่างคู่สัญญา

- ผู้จัดหาซอฟต์แวร์การพนัน (suppliers) หรืออาจเรียกว่า “ผู้ให้บริการ” ซอฟต์แวร์การพนัน หมายถึง ผู้ทำการซื้อหรือรับซอฟต์แวร์การพนันจากบุคคลอื่นใด และขายต่อหรือจัดหาซอฟต์แวร์การพนันให้กับบุคคลที่สาม โดยผู้จัดหาดังกล่าวไม่มีส่วนเกี่ยวข้องในการผลิต การดัดแปลงหรือการติดตั้งซอฟต์แวร์ฯ

โดยทั่วไป ผู้จัดหาหรือผู้ให้บริการซอฟต์แวร์การพนันดังกล่าวไม่ต้องมีใบอนุญาต ยกเว้นเป็นผู้ที่จัดหาหรือให้บริการซอฟต์แวร์ฯ ในขั้นตอนสุดท้ายหรือเสร็จสมบูรณ์ให้กับผู้ประกอบการที่ได้รับอนุญาต ซึ่งกฎหมายในแต่ละประเทศส่วนใหญ่กำหนดให้ผู้จัดหาหรือผู้ให้บริการดังกล่าวจะต้องมีใบอนุญาต โดยพิจารณาจากเงื่อนไขตามสัญญาจัดหาหรือให้บริการซอฟต์แวร์การพนันกับผู้ประกอบการที่ได้รับใบอนุญาต

อย่างไรก็ตาม มีบางสถานการณ์ที่ผู้จัดหาหรือผู้ให้บริการซอฟต์แวร์การพนันขั้นสุดท้ายเป็นบริษัทที่เป็นเพียงผู้ถือสิทธิในทรัพย์สินทางปัญญา (Holding Intellectual Property Company) ซึ่งมีหน้าที่เพียงอย่างเดียวคือการถือครองสิทธิในทรัพย์สินทางปัญญาในซอฟต์แวร์การพนันที่พัฒนาโดยบริษัทอื่นในกลุ่มเดียวกัน หมายถึง บริษัทนี้ไม่มีสิทธิ์ที่จับต้องได้และไม่ได้ทำหน้าที่ผลิต ดัดแปลง หรือติดตั้งซอฟต์แวร์ โดยบริษัทที่พัฒนาซอฟต์แวร์ของกลุ่มจะจัดหาผลิตภัณฑ์ให้กับบริษัทที่ถือสิทธิในทรัพย์สินทางปัญญาดังกล่าว ผ่านการจัดการภายในกลุ่ม จากนั้นบริษัทผู้ถือสิทธิในทรัพย์สินทางปัญญาจะขายหรือออกใบอนุญาตในสิทธิซอฟต์แวร์การพนันดังกล่าวให้กับผู้ประกอบการที่ได้รับอนุญาต

ในสถานการณ์เช่นนี้ ซึ่งผู้พัฒนาซอฟต์แวร์การพนัน และบริษัทผู้ถือสิทธิในทรัพย์สินทางปัญญา อยู่ภายใต้ความเป็นเจ้าของ การจัดการ และการควบคุมร่วมกัน อาจมีการพิจารณาเห็นสมควรที่จะออกใบอนุญาตร่วมกันเป็นกลุ่ม (Umbellar) ให้กับผู้พัฒนาฯ ซึ่งครอบคลุมการจัดหาผ่านหน่วยงานของบริษัทผู้ถือสิทธิในทรัพย์สินทางปัญญา ภายใต้ความตกลงในการออกใบอนุญาตร่วมกัน

อย่างไรก็ตาม ในกรณีที่ใบอนุญาตเป็นกลุ่มไม่เหมาะสมสำหรับผู้พัฒนาซอฟต์แวร์หรือบริษัทผู้ถือทรัพย์สินทางปัญญา แต่ละบริษัทดังกล่าวอาจต้องขอใบอนุญาตซอฟต์แวร์การพนันของตนเอง

- ผู้ติดตั้งซอฟต์แวร์การพนัน (Installing) หมายถึง บุคคลใดก็ตามที่ติดตั้งซอฟต์แวร์การพนันในระบบของผู้ให้บริการที่ได้รับอนุญาต จะต้องดำเนินการดังกล่าวโดยมีใบอนุญาต ดังนั้น หาก

บุคคลใดจะยื่นขอใบอนุญาตประกอบกิจการการพบนันออนไลน์ เช่น ใบอนุญาตคาสีโน แต่ยังคงต้องการติดตั้ง การอัปเดตซอฟต์แวร์ หรือผลิต จัดหา หรือดัดแปลงซอฟต์แวร์การพบนันที่ใช้ในธุรกิจการพบนันดังกล่าว ผู้ประกอบการจะต้องมีใบอนุญาตซอฟต์แวร์การพบนันอีกต่างหาก ในบางกรณีอาจยื่นขอใบอนุญาตติดตั้งซอฟต์แวร์การพบนันที่ใช้เสริมเพิ่มเติม หรือเพื่อการเชื่อมต่อ (link)

ในกรณีทั่วไป ผู้ผลิตจะรวมถึงผู้พัฒนาซอฟต์แวร์ เช่นผลิตโดยการพัฒนาซอฟต์แวร์ที่มีอยู่แล้ว และผู้จัดหาก็จะรวมถึงผู้จำหน่ายที่ได้รับค่าตอบแทนจากการจัดหา ทำให้บางกรณีมีความซับซ้อนและยากที่จะพิจารณา เช่น บุคคลภายนอก ซึ่งมีหลายฝ่ายที่เกี่ยวข้องกับซอฟต์แวร์การพบนันเดียวกัน แต่มิใช่ผู้ประกอบการ ผู้ผลิต ผู้ให้บริการ (หรือผู้จัดหา) ผู้ติดตั้งและหรือดัดแปลง ซอฟต์แวร์การพบนันโดยตรง จะต้องมีใบอนุญาตหรือไม่

สิ่งที่จะต้องนำมาพิจารณา 2 ประการ ได้แก่ ประการแรก ผู้ใดควบคุมการพัฒนาผลิตภัณฑ์ซอฟต์แวร์นั้น ประการที่สอง สัญญาระหว่างคู่สัญญากล่าวไว้อย่างไร ตัวอย่างเช่น เป็นสัญญาซื้อผลิตภัณฑ์ (คือการจัดหา) จากบุคคลภายนอก (ซึ่งต้องมีใบอนุญาต) หรือบุคคลภายนอกเพียงแค่ว่าให้ความเชี่ยวชาญบางประการ อาจไม่ต้องมีใบอนุญาต อาทิเช่น

- × หากผู้ประกอบการธุรกิจการพบนันซื้อผลิตภัณฑ์ซอฟต์แวร์จากผู้ขาย (คือผู้จัดหา) โดยการควบคุมการออกแบบและการพัฒนาผลิตภัณฑ์โดยรวมอยู่กับบุคคลที่สามที่เป็นผู้พัฒนาซอฟต์แวร์ ดังนั้น บริษัทที่พัฒนาซอฟต์แวร์ดังกล่าวจำเป็นต้องมีใบอนุญาต เป็นต้น
- × ตรงกันข้ามกัน หากผู้ประกอบการการพบนัน (บริษัท Y) ต้องการให้อีกบริษัทใช้ทักษะความสามารถบางประการ โดยบริษัท Y ยังคงเป็นผู้ควบคุมการออกแบบหรือเนื้อหาของผลิตภัณฑ์ซอฟต์แวร์ บุคคลที่สามที่ทำสัญญาทำเฉพาะการปรับค่าบางประการ เช่นนี้ บริษัท Y ต้องมีใบอนุญาตซอฟต์แวร์การพบนันและบุคคลที่สามดังกล่าวไม่จำเป็นต้องมีใบอนุญาต เป็นต้น

บางครั้งมีปัญหาในการพิจารณาว่าผู้ให้บริการซอฟต์แวร์หรือผู้จัดหาซอฟต์แวร์การพบนัน ที่ให้บุคคลที่สามสามารถเข้าถึงอุปกรณ์และได้มีส่วนร่วมในการนำเข้ากระบวนการการพบนันโดยรวม อาจเข้าข่ายเป็นผู้ให้บริการเต็มรูปแบบ (Full operators) ต้องมีใบอนุญาตหรือไม่

นอกจากนี้ เป็นการยากที่จะพิจารณาว่า ซอฟต์แวร์การพนันที่เป็นส่วนเสริมของกระบวนการการพนัน เช่น ซอฟต์แวร์ที่เกี่ยวข้องกับการทำบัญชีของหน่วยงานสนับสนุนของบริษัทฯ ควรต้องมีใบอนุญาตหรือไม่ (Lexology, 2024)

หลักเกณฑ์ที่นำมาพิจารณา ได้แก่ อำนาจการควบคุมซอฟต์แวร์ ความรับผิดชอบในการออกแบบ การทดสอบ การปฏิบัติการของซอฟต์แวร์ การประกันคุณภาพ การทดสอบการปฏิบัติตามกฎระเบียบของผลิตภัณฑ์ การอนุมัติการเปลี่ยนแปลงการออกแบบ สิทธิในทรัพย์สินทางปัญญา หรือความรับผิด เช่น หากบุคคลที่สามเกี่ยวข้องกับเฉพาะบางส่วนของซอฟต์แวร์ เช่น การออกแบบงานศิลป์ของหน้าเว็บ ดังนี้ บริษัทนี้ไม่จำเป็นต้องมีใบอนุญาต เพราะผู้ประกอบการกิจการพนันยังคงควบคุมและมีสิทธิเหนือซอฟต์แวร์ดังกล่าว เป็นต้น (Gambling Commission, 2024)

อย่างไรก็ตาม บริษัทซอฟต์แวร์ธุรกิจทั่วไป ที่มีใช้ธุรกิจการพนัน ไม่อยู่ในความหมายว่า จะต้องได้รับใบอนุญาต ได้แก่ Microsoft, Oracle หรือ Apple เป็นต้น (Keystone Law, 2024)

ข้อสังเกตเพิ่มเติมจากกฎหมายของต่างประเทศที่ได้ศึกษา มีดังนี้

สหราชอาณาจักรและสวีเดน กำหนดให้ ผู้ผลิต ผู้จัดหา ผู้ติดตั้งและหรือดัดแปลงซอฟต์แวร์การพนันออนไลน์ต้องมีใบอนุญาต

สวีเดน กำหนดให้ ผู้รับใบอนุญาตสำหรับซอฟต์แวร์การพนัน (a license or a permit for gambling software) ทั้งบุคคลที่ได้รับอนุญาตผลิต จัดหา ติดตั้ง และหรือดัดแปลงซอฟต์แวร์การพนัน ไม่สามารถให้บริการแก่ผู้ที่ไม่ได้รับอนุญาตให้บริการการพนันออนไลน์ตามกฎหมาย และผู้ถือใบอนุญาตที่มีถิ่นที่อยู่หรือจัดตั้งขึ้นในประเทศนอกเขตเศรษฐกิจยุโรป (EEA) จะต้องมีส่วนแทนทางกายภาพที่อาศัยอยู่ในสวีเดน

หาก ผู้รับใบอนุญาตสำหรับซอฟต์แวร์การพนันไม่ปฏิบัติตามภาระหน้าที่ตามใบอนุญาตหรือตามกฎหมาย หน่วยงานจะสั่งผู้รับใบอนุญาตให้แก้ไข หรือห้ามกระทำการ หรือมีการเตือน แต่หากการละเมิดนั้นร้ายแรงให้เพิกถอนใบอนุญาต และกำหนดเพิ่มเติมเกี่ยวกับ การดำเนินการทางกฎหมายทางอาญากับผู้พัฒนาซอฟต์แวร์การพนันที่ส่งเสริมบริการของตน โดยจ้างบุคคลภายนอกดำเนินการสนับสนุนอยู่เบื้องหลังให้กับผู้ประกอบการที่ไม่มีใบอนุญาต

สิงคโปร์ กำหนดว่า บุคคลใดที่อำนวยความสะดวกในการผลิต จัดหา ติดตั้งและหรือดัดแปลงซอฟต์แวร์การพนัน เพื่อให้ผู้ใช้ในสิงคโปร์สามารถเข้าถึงการพนันออนไลน์ที่ผิดกฎหมาย ถือว่ามีความผิดไม่ว่าเว็บไซต์การพนันดังกล่าวจะอยู่ในหรือนอกประเทศสิงคโปร์

กลุ่มที่สอง ผู้ให้บริการการพนันออนไลน์

ทุกประเทศกำหนดให้ผู้ให้บริการการพนันออนไลน์ต้องได้รับอนุญาต หากให้บริการโดยไม่มีใบอนุญาตมีความผิด ดังนี้

สหราชอาณาจักร กำหนดให้ผู้ให้บริการการพนันออนไลน์ที่ได้รับอนุญาตจะต้องใช้ซอฟต์แวร์การพนันจากผู้ผลิต ผู้จัดหา ผู้ติดตั้งและหรือดัดแปลงซอฟต์แวร์การพนันที่มีใบอนุญาต

สวีเดน ผู้ที่ได้รับใบอนุญาตจะถูกห้ามไม่ให้ผลิต ดัดแปลงและหรือติดตั้งซอฟต์แวร์การพนันในนามของตน หรือจัดหาซอฟต์แวร์การพนันให้กับผู้ประกอบการการพนัน (B2C) ที่ดำเนินงานโดยไม่มีใบอนุญาตที่กำหนดเป้าหมายไปที่ตลาดสวีเดน

สิงคโปร์ กำหนดให้ผู้ให้บริการและตัวแทนของผู้ให้บริการที่ไม่ได้รับอนุญาตมีความผิด

โดยทั่วไป ทุกประเทศกำหนดให้การได้รับอนุญาตอยู่ภายใต้เงื่อนไขใด ผู้รับอนุญาตต้องปฏิบัติตามนั้น เช่นใบอนุญาตกำหนดให้จัดบริการในขอบเขตใด ต้องเป็นไปตามนั้น

กลุ่มที่สาม ผู้ใช้ซอฟต์แวร์การพนัน

นอกจากผู้ผลิต ผู้จัดหา ผู้ติดตั้งและหรือดัดแปลงซอฟต์แวร์การพนัน ผู้ที่ใช้ซอฟต์แวร์การพนัน ได้แก่ ผู้เล่นการพนันออนไลน์ ซึ่งสิงคโปร์กำหนดให้ผู้เล่นการพนันที่ผิดกฎหมายมีความผิด รวมถึงบุคคลใดที่ใช้ซอฟต์แวร์การพนัน เพื่ออำนวยความสะดวก เพื่อให้ผู้ใช้ในสิงคโปร์ สามารถเข้าถึงการพนันออนไลน์ที่ผิดกฎหมายถือว่ามีความผิด ไม่ว่าเว็บไซต์จะอยู่ในหรือนอกประเทศสิงคโปร์

3. การกำหนดโทษและมาตรการเพื่อระงับการใช้ซอฟต์แวร์การพนันที่ผิดกฎหมาย

ทุกประเทศกำหนดโทษสำหรับการใช้ซอฟต์แวร์การพนันที่ผิดกฎหมาย โดย**ลิทัวเนีย**มีมาตรการระงับการเข้าถึง (block) การเข้าใช้บริการ **เช่นเดียวกับสิงคโปร์** โดยการทำความร่วมมือกับผู้ให้บริการทางอินเทอร์เน็ตในการปิดกั้นการเข้าถึงเว็บไซต์ที่ให้บริการการพนันที่ผิดกฎหมาย

สิงคโปร์มีมาตรการเพิ่มเติมที่แข็งแกร่งในการบังคับใช้กฎหมายการพนันออนไลน์ที่แตกต่างจาก**ลิทัวเนีย** คือ การปิดกั้นการทำธุรกรรมทางการเงิน แต่ไม่ได้กระทำกับเว็บไซต์ที่เกี่ยวข้องกับการพนันดังกล่าวโดยตรง เป็นมาตรการสำคัญในการจัดการการพนันออนไลน์ที่ผิดกฎหมาย และป้องกันการโอนเงินที่อาจมาจากการฉ้อโกงเพื่อฟอกเงินผ่านการเล่นการพนัน มาตรการเช่นนี้พบในหลายประเทศในการจำกัดการเล่นการพนันที่ผิดกฎหมาย เช่น ประเทศสหรัฐอเมริกา ในกฎหมาย The Unlawful Internet Gambling Enforcement Act เป็นต้น

ในสิงคโปร์ หน่วยงานที่ปราบปรามการพนันผิดกฎหมายจะทำความร่วมมือกับสถาบันการเงิน เช่น ธนาคาร และหรือผู้ดำเนินการเกี่ยวกับการชำระเงิน เพื่อปิดกั้นธุรกรรมที่เกี่ยวข้องกับการพนันออนไลน์ที่ผิดกฎหมาย ซึ่งรวมถึงการปิดกั้นการชำระเงินไปยังเว็บไซต์การพนันที่ผิดกฎหมาย การตรวจสอบธุรกรรมที่น่าสงสัยที่อาจบ่งบอกถึงการจัดการพนันออนไลน์ ซึ่งทำให้การทำธุรกรรมทางการเงิน รวมถึงการโอนเงิน เดิมพันและอื่นๆ ที่เกี่ยวข้องทำได้ยาก

อย่างไรก็ดี มีข้อวิพากษ์วิจารณ์ว่า การจำกัดการทำธุรกรรมทางการเงินดังกล่าว ไม่ได้ทำการปราบปรามการพนันออนไลน์โดยตรง มีผลให้บางเว็บไซต์การพนันออนไลน์ยังคงดำเนินการอยู่ เพียงแต่ทำให้การทำธุรกรรมทางการเงินทำได้ยาก และผู้กระทำความผิดอาจหลีกเลี่ยงไปทำธุรกรรมทางการเงินแบบอื่นที่ไม่ได้เป็นการจำกัดการเล่นการพนันที่ผิดกฎหมาย แต่ในอีกด้านหนึ่ง อาจมีผลกระทบต่อเว็บไซต์การพนันออนไลน์ที่ได้รับอนุญาต ทำให้ขาดความคล่องตัวในการทำธุรกรรมทางการเงิน

นอกจากนี้ การจำกัดธุรกรรมทางการเงินดังกล่าวอาจเป็นการสร้างภาระให้แก่สถาบันการเงินเป็นอย่างมาก ในการติดตามการโอนเงินที่ผิดกฎหมายที่มีความหลากหลาย รวมถึงเป็นภาระในการต้องติดตามความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีในการทำธุรกรรมทางการเงิน ซึ่งในที่สุดอาจกระทบต่อผู้บริโภคที่ทำธุรกรรมทางการเงินที่ไม่เกี่ยวข้อง เช่น การโอนเงินส่วนบุคคล การพาณิชย์ อาจถึงขั้นเป็นอุปสรรคในการทำกิจกรรมทางการค้าพาณิชย์ โดยเฉพาะการค้าระหว่างประเทศกับประเทศที่เป็นเป้าหมายของการพนันออนไลน์ที่ต้องมีการทำธุรกรรมทางการเงินเป็นปกติธุระ

4. การกำหนดระเบียบ คู่มือ หรือแนวปฏิบัติที่เกี่ยวข้องกับ “ซอฟต์แวร์การพนัน”

“ซอฟต์แวร์การพนัน” เป็นการทำชุดคำสั่งให้คอมพิวเตอร์ทำงาน เกิดจากการพัฒนาชุดคำสั่งให้เหมาะสมกับการพนันออนไลน์แต่ละประเภท และต้องมีประสิทธิภาพ

การกำหนดมาตรฐานซอฟต์แวร์มีรายละเอียดทางเทคนิคมากมายซับซ้อน สหราชอาณาจักร สวีเดน ลิทัวเนีย และสิงคโปร์ จึงกำหนดระเบียบหรือคู่มือสำหรับผู้ขอใบอนุญาตประกอบการต้องมีมาตรฐานซอฟต์แวร์ตามที่กำหนด และภายใต้กฎหมายหลัก ระเบียบมีวัตถุประสงค์เพื่อช่วยให้

- 1) ผู้ประกอบการธุรกิจพิจารณาว่า ธุรกิจต้องขอใบอนุญาตซอฟต์แวร์การพนันหรือไม่ ต้องขอใบอนุญาตรูปแบบอื่นด้วยหรือไม่ โดยพิจารณาจากประเภทของซอฟต์แวร์การพนัน หน้าที่ที่กระทำในการจัดหาสิ่งอำนวยความสะดวกสำหรับการพนันออนไลน์ รวมถึงยังอาจใช้เพื่อช่วยผู้ให้บริการการพนันออนไลน์ประเมินว่า ผู้เกี่ยวข้องกัซอฟต์แวร์การพนันของตนต้องการใบอนุญาตดำเนินการซอฟต์แวร์การพนันหรือไม่

- 2) กำหนดระบบทางเทคนิคและกระบวนการที่ใช้โดยผู้ให้บริการการพนันออนไลน์ที่ได้รับอนุญาต ทำให้มั่นใจได้ว่าจะมีการเล่นการพนันที่ยุติธรรม มีความรับผิดชอบ มีความปลอดภัยสำหรับผู้เล่น และมีธุรกรรมทางการเงินที่เหมาะสม รวมถึง
- การสร้างตัวเลขสุ่ม (Random Number Generation) หมายถึง ซอฟต์แวร์ต้องใช้ Random Number Generator (RNG) ที่ผ่านการรับรองเพื่อให้แน่ใจว่า มีผลลัพธ์ที่ยุติธรรมในการเล่น
 - การจัดสัดส่วนการจ่ายเงิน (Payout Percentages) หรือการจ่ายเปอร์เซ็นต์การจ่ายเงิน หมายถึง ซอฟต์แวร์ต้องสะท้อนเปอร์เซ็นต์การจ่ายเงินที่ระบุไว้สำหรับเกมอย่างถูกต้อง
 - การปกป้องผู้เล่น (Player Protection Features) หมายถึง ซอฟต์แวร์ต้องมีคุณสมบัติต่างๆ เช่น ชีตจำกัดการฝากเงิน การจำกัดเวลา และการติดเครื่องมือการออกจากเกม
 - ความปลอดภัยทางเทคนิค (Technical Security) หมายถึง ซอฟต์แวร์ต้องได้รับการพัฒนาและบำรุงรักษา ตามแนวทางปฏิบัติด้านความปลอดภัยที่เข้มงวดเพื่อป้องกันการเข้าถึงเครือข่ายและอุปกรณ์ส่วนบุคคลหรือขององค์กรโดยไม่ได้รับอนุญาต (Hack) และการฉ้อโกง
 - ความโปร่งใส (Transparency) หมายถึง ข้อมูลเกี่ยวกับกฎของเกม อัตราต่อรอง และเปอร์เซ็นต์การจ่ายเงินต้องชัดเจนและเข้าถึงได้สำหรับผู้เล่น
 - การตรวจสอบตามปกติ (Regular Audits) หมายถึง ผู้ให้บริการการพนันที่ได้รับอนุญาต และนักพัฒนาซอฟต์แวร์ต้องผ่านการตรวจสอบอย่างสม่ำเสมอโดยหน่วยงานที่กำกับดูแล เพื่อให้แน่ใจว่า ได้ดำเนินการต่างๆ สอดคล้องกับที่กฎหมายกำหนด
 - การปรับปรุงมาตรฐานซอฟต์แวร์ (Updates to the Standards) หมายถึง หน่วยงานรับผิดชอบต้องตรวจสอบ และปรับปรุงกฎเกณฑ์ที่เกี่ยวข้องให้ทันสมัยเป็นระยะ เพื่อให้สอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลงในเทคโนโลยีและแนวทางปฏิบัติของอุตสาหกรรม (Remote Gambling Operator Standards (RTS 1-14, UK, 2024)

สรุปและข้อเสนอแนะ

การพนันออนไลน์ทั่วโลกมีมูลค่า 63.53 พันล้านเหรียญสหรัฐใน ค.ศ. 2022 และคาดว่าจะเติบโตในอัตราการเติบโตต่อปี (CAGR) 11.7% ตั้งแต่ ค.ศ. 2023 ถึง 2030 เห็นได้จากการใช้บริการอินเทอร์เน็ตและการใช้โทรศัพท์มือถือเพื่อเล่นการพนันออนไลน์ที่เพิ่มปริมาณ โดยเฉพาะกลุ่มคนที่เล่นเกมออนไลน์เดิม (Grand View Research, 2023)

การพนันออนไลน์จึงมีความสำคัญทางเศรษฐกิจ การพนันที่ถูกกฎหมายทำให้รัฐสามารถจัดเก็บภาษีเพื่อเป็นรายได้ของรัฐได้ ดังนั้น หากพิจารณาว่า จะรับรองให้การพนันออนไลน์ถูกกฎหมาย ควรมีจัดให้มีมาตรการกฎหมายในการควบคุมซอฟต์แวร์การพนันที่เหมาะสม ที่จะจำกัดการพนันออนไลน์ให้อยู่ในกรอบที่รัฐสามารถควบคุมได้

หากมีนโยบายให้มีการพนันออนไลน์ถูกกฎหมาย สิ่งที่ต้องคำนึงคือ การจัดให้มีมาตรการกฎหมายเพื่อควบคุม “ซอฟต์แวร์การพนัน” ที่เหมาะสม อันได้แก่ การกำหนดคำนิยามให้ชัดเจน การกำหนดบุคคลที่เกี่ยวข้องกับการผลิต การจัดหา การติดตั้ง การดัดแปลง การประกอบบริการการพนันออนไลน์ การใช้ซอฟต์แวร์การพนัน ที่จะนำไปสู่การกำหนดโทษผู้ที่ไม่ปฏิบัติตามกฎหมายกำหนด รวมถึงการกำหนดมาตรการทางการเงินหรือการปิดกั้นเว็บไซต์ เพื่อระงับเส้นทางการเงินหรือการเข้าสู่เว็บการพนันที่ผิดกฎหมาย การกำหนดมาตรฐานซอฟต์แวร์การพนันที่จะได้รับอนุญาตเพื่อความเป็นธรรมและการคุ้มครองผู้เล่นพนัน อันเป็นการจำกัดซอฟต์แวร์ที่ทำให้มีการฉ้อโกงหรือเอาเปรียบนักพนัน การรั่วไหลของข้อมูลส่วนบุคคลของผู้เล่นการพนัน การตัดวงจรการไปสู่อาชญากรรมอื่นๆ ได้แก่ การฟอกเงิน การหลอกให้โอนเงิน การขโมยบัตรเครดิตของลูกค้า เป็นต้น

การควบคุมซอฟต์แวร์การพนันจะทำให้รัฐสามารถส่งเสริมการพนันที่รับผิดชอบต่อสังคม ได้แก่ การจำกัดเด็กและเยาวชนมิให้เข้าสู่การพนัน การจำกัดวงเงินการพนัน การทำสัญญาระหว่างนักพนันกับผู้ประกอบการ การเตือนหรือให้ความรู้แก่นักพนันให้ตระหนักถึงผลร้ายจากการพนัน หรือสร้างเครื่องมือที่มีให้ผู้เล่นติดการพนัน

นอกจากนี้ การควบคุมตามกฎหมายที่เหมาะสมจะทำให้ธุรกิจการพนันไม่ผูกขาด เป็นการสร้างทางเลือกให้กับผู้เล่นการพนัน ในการเข้าสู่เว็บพนันที่ได้รับอนุญาต มากกว่าที่จะเลือกการพนันที่ผิดกฎหมาย ซึ่งมีผลดีที่ทำให้เว็บการพนันผิดกฎหมายลดลง ส่งผลดีกับองค์กรบังคับใช้กฎหมายที่อาจใช้เวลาไปปราบปรามอาชญากรรมร้ายแรงมากกว่าการปราบปรามเว็บพนันที่ผิดกฎหมาย สำหรับสังคมนั้น การควบคุมซอฟต์แวร์การพนันที่ผิดกฎหมาย มีผลทำให้อุตสาหกรรมการพนันมีความปลอดภัยสำหรับนักพนันและมีความโปร่งใสสามารถตรวจสอบได้

ทั้งนี้ ซอฟต์แวร์การพนัน ต้องมีคุณสมบัติดังนี้

- มีความเป็นธรรมและมีการสุ่ม หมายถึง ซอฟต์แวร์การพนันต้องให้ผลลัพธ์ที่ยุติธรรมและสุ่ม เพื่อให้แน่ใจว่าผู้เล่นมีโอกาสชนะอย่างแท้จริง
- มีความปลอดภัย หมายถึง ต้องมีมาตรการเพื่อปกป้องความสมบูรณ์ของซอฟต์แวร์ ป้องกันการเข้าถึงเครือข่ายและอุปกรณ์ส่วนบุคคลหรือขององค์กรโดยไม่ได้รับอนุญาต (hack) หรือการโกง
- ออกแบบให้เป็นการพนันที่รับผิดชอบต่อสังคม

ข้อเสนอต่อมาตรการกฎหมายในการควบคุมซอฟต์แวร์การพนัน มีดังนี้

- 1) กำหนดนิยามคำว่า ซอฟต์แวร์การพนัน (gambling software) ให้ชัดเจนเช่นเดียวกับนิยามที่ปรากฏในกฎหมายของสหราชอาณาจักรและสวีเดนดังนี้
 - × **ซอฟต์แวร์การพนัน** คือโปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่ใช้ในการเชื่อมต่อการเล่นพนันออนไลน์ แต่ไม่ได้หมายความรวมถึงสิ่งที่น่าสนใจมาใช้เชื่อมต่อเพื่อเล่นเฉพาะกับเครื่องเล่น (gaming machine) มีผลต่อโครงสร้างและเนื้อหาของเกมอันอาจเข้าลักษณะที่จะอยู่ภายใต้ข้อกำหนดการออกใบอนุญาต
- 2) การจัดทำให้มีการขออนุญาตสำหรับผู้ผลิต จัดหา ติดตั้งและหรือดัดแปลงซอฟต์แวร์การพนัน โดยต้องกำหนดให้ชัดเจนถึงนิยามของบุคคลแต่ละประเภทดังกล่าว และอาจกำหนดเรื่อง “ผู้ถือสิทธิในทรัพย์สินทางปัญญา” ในซอฟต์แวร์การพนัน และกำหนดว่าต้องมีใบอนุญาตหรือไม่อย่างไร
- 3) กำหนดความผิดและโทษ กับบุคคลต่อไปนี้
 - 3.1) ผู้ผลิต จัดหา ติดตั้งและหรือดัดแปลงซอฟต์แวร์การพนันที่ผิดกฎหมาย รวมทั้งตัวแทนของบุคคลดังกล่าว ที่กระทำการโดยไม่ได้รับอนุญาตตามกฎหมาย
 - 3.2) ผู้ผลิต จัดหา ติดตั้ง และหรือดัดแปลง ซอฟต์แวร์การพนัน ที่ได้รับอนุญาต แต่ได้ให้บริการกับบุคคลที่ไม่มีใบอนุญาตประกอบกิจการการพนันออนไลน์ตามกฎหมาย
 - 3.3) ผู้ผลิต จัดหา ติดตั้ง และหรือดัดแปลง ซอฟต์แวร์การพนัน หรือผู้ใช้ซอฟต์แวร์การพนัน เพื่ออำนวยความสะดวกนอกประเทศที่ซึ่งการพนันออนไลน์ผิดกฎหมาย
 - 3.4) ผู้ใช้ซอฟต์แวร์การพนันที่ผิดกฎหมาย

- 3.5) ผู้พัฒนาซอฟต์แวร์ที่ส่งเสริมบริการของตนโดยจ้างบุคคลภายนอกดำเนินการสนับสนุน อยู่เบื้องหลังให้กับผู้ประกอบการที่ไม่มีใบอนุญาต

นอกจากนี้ควรมีการพิจารณาถึงมาตรการทางการเงินที่จะใช้ระงับการดำเนินการจัดการ พนันที่ผิดกฎหมาย โดยความร่วมมือกับสถาบันการเงิน เช่นเดียวกับที่สิงคโปร์หรือ สหรัฐอเมริกา รวมถึงพิจารณามาตรการการระงับการใช้ซอฟต์แวร์การพนันที่ผิดกฎหมาย เช่น การปิดเว็บไซต์ หรือการบล็อก (Block) เว็บไซต์ เป็นต้น

- 4) การจัดทำระเบียบ คู่มือ หรือแนวปฏิบัติที่เกี่ยวข้องกับ “ซอฟต์แวร์การพนัน” โดยกำหนด มาตรฐานด้านเทคนิคต่างๆ ของซอฟต์แวร์การพนัน เพื่อเป็นแนวปฏิบัติในการที่จะทำให้ผู้ที่ เกี่ยวข้องได้กระทำการตามมาตรฐานดังกล่าวก่อนที่จะขออนุญาตแก่ผู้ประกอบการ และผู้ที่เกี่ยวข้องกับซอฟต์แวร์การพนัน

เอกสารอ้างอิง

สำนักงานราชบัณฑิตยสภา. (2024). พจนานุกรม ฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2554 .

<https://dictionary.orst.go.th>

ศูนย์วิจัยเพื่อการพัฒนาสังคมและธุรกิจ. (2564). รายงานการศึกษาศถานการณ์พฤติกรรมและผลกระทบการพนัน ในประเทศไทย ประจำปี 2564 เสนอ ศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน คณะเศรษฐศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. [https://www.gamblingstudy-](https://www.gamblingstudy-th.org/imgadmins/research_file/ebook-2565-16-SAB.pdf)

[th.org/imgadmins/research_file/ebook-2565-16-SAB.pdf](https://www.gamblingstudy-th.org/imgadmins/research_file/ebook-2565-16-SAB.pdf)

Cms.law. (2024). *A New Permit Requirement for Gambling Software Introduced into Swedish Gambling Law 2024*. <https://cms.law/en/swe/news/a-new-permit-requirement-for-gambling-software-introduced-into-swedish-gambling-law>

Gamblingcommission.uk. (2024). *Licence conditions and codes of practice (LCCP) 2024*. <https://www.gamblingcommission.gov.uk/>

Gamblingcommission.uk. (2024). *Remote gambling and software technical standards (RTS)*. <https://www.gamblingcommission.gov.uk/standards/remote-gambling-and-software-technical-standards>

Gamblingcommission.uk. (2024). *Remote Gambling Operator Standards (RTS 1-14)*. <https://www.gamblingcommission.gov.uk/standards/remote-gambling-and-software-technical-standards/rts-14-responsible-product-design>

Grand View Research. (2023). *Online Gambling Industry: Profiling Casino Players*. https://www.baltictimes.com/online_gambling_industry_profiling_casino_players/

Global Betting & Gaming Consultants. (2024). *GBGC Global Gambling Report – 16th edition 2021*. <https://www.gbgc.com/2021/06/>

Lexology. (2024). *A general introduction to gambling law in United Kingdom*. <https://www.lexology.com/library/detail.aspx?g=c34ba0e2-a0b0-49d4-889d-df9e39c4f4d4>

Lithuania Gaming Control Authority. (2024). *Republic of Lithuania Law on Gaming 2001*. [https://lpt.lrv.lt/uploads/lpt/documents/files/34356_Losimu_istatymas_EN%20final\(1\).pdf](https://lpt.lrv.lt/uploads/lpt/documents/files/34356_Losimu_istatymas_EN%20final(1).pdf)

- Lithuania Gaming Control Authority. (2024). *Order No DI-678 on the 16th of November 2015 Requirements for Remote Gambling Devices, Lithuania*. <https://lpt.lrv.lt/en/legal-information/requirements-for-remote-gambling-devices/>
- Onlinecasinoselite.org. (2024). *Online Gambling Through Mobile Devices*.
<https://www.onlinecasinoselite.org/online-casinos/mobile>
- Singapore Government. (2024) *The Gambling Control Act (GCA) 2022, Singapore*.
<https://sso.agc.gov.sg/Act/GCA2022?ProvIds=pr3-&ViewType=Advance&Phrase=employment+act&WiAI=1>
- The Casino Regulatory Authority of Singapore. (2024). *Remote gambling and software technical standards, 2021 Singapore*. https://www.gra.gov.sg/docs/default-source/standards-notices/technical-standards-for-egm-version-1-9_approved.pdf?sfvrsn=f25fc466_15
- Swedish Gambling Authority (2022). *The Swedish Gambling Authority's regulations and general advice on technical requirements and accreditation of bodies for the control, testing and certification of gambling activities*.
https://www.spelinspektionen.se/globalassets/dokument/engelsk/oversatt-spellagen/guidelines-for-sifs-2022_3-and-for-chapters-1-and-4-of-lifs-2018_4.pdf
- Williams, R. (2019). *Gambling software licences & applications*.
<https://www.keystonelaw.com/keynotes/gambling-software-licences-applications#:~:text=Gambling%20software%20is%20computer%20software,issued%20by%20the%20Gambling%20Commission>.
- Williams, R. J & Wood, R.T. (2007). *Internet Gambling: A Comprehensive Review and Synthesis of the Literature*. [Paper presentation] Report prepared for the Ontario Problem Gambling Research Centre, Guelph, Ontario, CANADA. Aug 30, 2007.
<https://hdl.handle.net/10133/432>
- United Kingdom. (2024). *Gambling Act 2005, UK*.
<https://www.legislation.gov.uk/ukpga/2005/19/contents>