



รายงานศึกษาฉบับสมบูรณ์

ปฏิบัติงานวิชาการเพื่อจัดทำข้อเสนอเชิงยุทธศาสตร์
แนวทางการจัดการช่องทางการเข้าถึงการพำนัของ
เด็กและเยาวชนผ่านช่องทางออนไลน์หรือสื่อสมัยใหม่

โดย

ศูนย์การศึกษาด้านการสื่อสาร

และการบริการครบวงจร

กุมภาพันธ์ 2558

ศูนย์ข้อมูลนโยบายสาธารณะการลดปัญหาจากการพำนั (ICGP)

มูลนิธิสาธารณสุขแห่งชาติ (มสช.)





รายงานศึกษาฉบับสมบูรณ์

ปฏิบัติงานวิชาการเพื่อจัดทำข้อเสนอเชิงยุทธศาสตร์
แนวทางการจัดการช่องทางการเข้าถึงการพนันของ
เด็กและเยาวชนผ่านช่องทางออนไลน์หรือสื่อสมัยใหม่

โดย

ศูนย์การศึกษาด้านการสื่อสาร

และการบริการครบวงจร

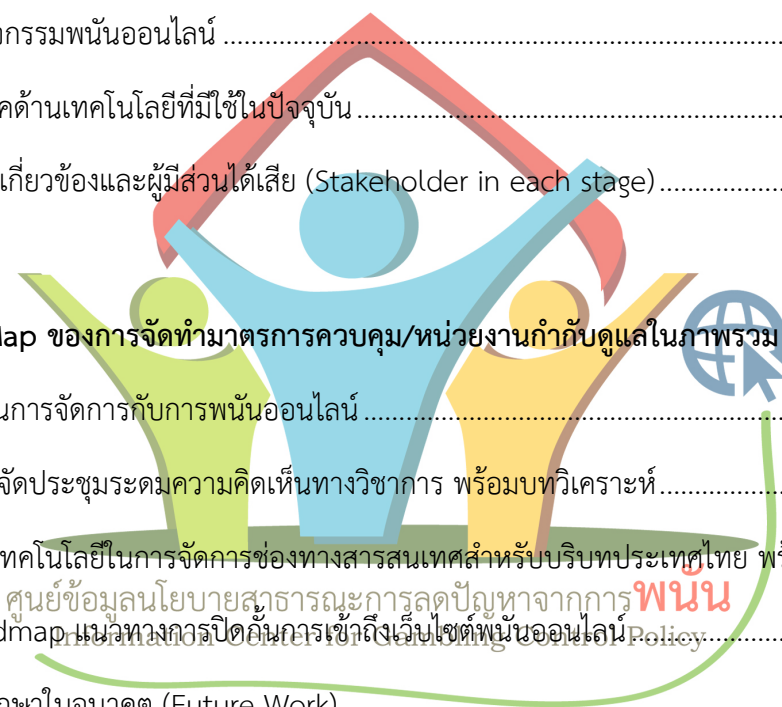
กุมภาพันธ์ 2558

ศูนย์ข้อมูลนโยบายสาธารณะการลดปัญหาจากการพนัน (ICGP)

มูลนิธิสาธารณสุขแห่งชาติ (มสช.)

สารบัญ

ความเป็นมา หลักการ และเหตุผล.....	1
สังเคราะห์องค์ความรู้สถานการณ์ และการจัดการควบคุมพนันออนไลน์ และสื่อสมัยใหม่.....	4
1. กรอบงานวิจัย (Research Framework)	4
2. นิยามพนันออนไลน์ และสื่อสมัยใหม่	6
3. ยุคของการนำเทคโนโลยีมาใช้กับกิจกรรมการพนัน.....	8
4. สถานการณ์การพนันในประเทศไทย	12
5. แผนภาพของกิจกรรมพนันออนไลน์	17
6. การศึกษาเทคนิคด้านเทคโนโลยีที่มีใช้ในปัจจุบัน	22
7. การระบุผู้มีส่วนเกี่ยวข้องและผู้มีส่วนได้เสีย (Stakeholder in each stage)	26
ข้อเสนอ Road Map ของการจัดทำมาตรการควบคุม/หน่วยงานกำกับดูแลในภาพรวม.....	28
8. เทคนิคหรือวิธีในการจัดการกับการพนันออนไลน์	28
9. ข้อเสนอจากการจัดประชุมระดมความคิดเห็นทางวิชาการ พร้อมบทวิเคราะห์.....	34
10. มาตรการทางเทคโนโลยีในการจัดการช่องทางสารสนเทศสำหรับบริบทประเทศไทย พร้อมบทวิเคราะห์.....	42
11. ข้อเสนอ Roadmap แนวทางการปิดกั้นการเข้าถึงเว็บไซต์พนันออนไลน์.....	47
12. แนวทางการศึกษาในอนาคต (Future Work)	56
บทสรุปงานวิจัย	58



โครงการ “ปฏิบัติงานวิชาการเพื่อจัดทำข้อเสนอเชิงยุทธศาสตร์แนวทางการจัดการช่องทางการเข้าถึงการพนันของเด็กและเยาวชนผ่านช่องทางออนไลน์หรือสื่อสมัยใหม่”

ความเป็นมา หลักการ และเหตุผล

จากการศึกษาข้อมูลสถานการณ์การพนันในประเทศไทยพบว่า ยังไม่มีการศึกษาหรือสำรวจข้อมูลทางสถิติเกี่ยวกับมูลค่าการพนันออนไลน์ที่มีกลุ่มเป้าหมายเป็นคนไทยอย่างเป็นระบบ งานวิจัยบางเรื่องก็มีข้อมูลที่ไม่มากพอที่จะนำไปใช้ในการวิเคราะห์หรือประเมินเป็นตัวเลข ข้อมูลทางสถิติได้ อย่างไรก็ดี ข้อมูลของศูนย์เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์และคอมพิวเตอร์แห่งชาติ ที่ได้สำรวจข้อมูลและประมาณการณ์จำนวนผู้ใช้อินเทอร์เน็ตในปี 2553 ว่ามีจำนวนมากถึง 21 ล้านคน และผู้ใช้อินเทอร์เน็ตเริ่มนิยมการใช้แอปพลิเคชันบนมือถือ ดังนั้น กลุ่มผู้เล่นพนันออนไลน์จึงเป็นกลุ่มเยาวชน นักเรียน นักศึกษา ประชากรที่อยู่วัยทำงานที่ใช้อินเทอร์เน็ตเป็นประจำ

ประเภทการพนันออนไลน์ที่นิยมเล่นในไทย แบ่งได้เป็น 3 ประเภทคือ

1) การเล่นเกมพนันแบบคาสีโน เช่น บาคาร่าออนไลน์, รูเล็ตออนไลน์ หรือเกมไพ่ประเภทต่าง ๆ ผู้เล่นพนันสามารถเล่นพนันผ่านการถ่ายทอดสดของบ่อนพนันทางอินเทอร์เน็ต โดยเชื่อว่าเว็บพนันบางแห่งทำการถ่ายทอดสดจากบ่อนพนันในปอยเปต ประเทศกัมพูชา

2) การเล่นพนันทายผลกีฬา การพนันทายผลกีฬาออนไลน์ที่ได้รับความนิยมมากที่สุดในกลุ่มผู้เล่นพนันออนไลน์คนไทยคือ การพนันบอล เนื่องจากเว็บพนันออนไลน์ส่วนใหญ่จะเป็นเว็บที่เปิดให้เล่นพนันบอล กลุ่มผู้เล่นพนันจึงมักเป็นคนกลุ่มเดียวกับผู้เล่นพนันบอลคือ กลุ่มเยาวชนและผู้ใหญ่ที่อยู่วัยทำงาน สิ่งที่น่าวิตกกังวลคือ นักเรียน นักศึกษานิยมเล่นพนันบอลในสถานศึกษาผ่านโทรศัพท์มือถือที่สามารถใช้อินเทอร์เน็ตได้

3) การพนันประเภทอื่นๆ เช่น การเล่นไพ่ การเล่นเกมออนไลน์ การพนันออนไลน์จำพวกนี้จะมีช่องทางหรือวิธีเล่นเหมือนกับการเล่นเกมพนันออนไลน์อื่น ๆ

การพนันออนไลน์ข้างต้นมีช่องทางโฆษณา เชิญชวนให้คนทั่วไป เข้าเล่นพนันออนไลน์ พนันบอลอย่างเปิดเผยผ่านสื่อต่าง ๆ โดยเฉพาะ หนังสือพิมพ์กีฬา นิตยสารอย่างเปิดเผยที่มีการวางจำหน่ายในร้านสะดวกซื้อ และร้านค้าปลีกทั่วไป การโฆษณาทางเว็บไซต์หรือสื่อ Social media ต่างๆ ชื่อน่ากังวล คือ

มีรายงานวิจัยที่ระบุว่า กลุ่มประชากรที่นิยมเล่นการพนันฟุตบอลคือ กลุ่มเยาวชนที่เป็นนักเรียน นักศึกษา และประชากรที่อยู่ในวัยทำงาน และมีเงินหมุนเวียนราว 7.5 หมื่นล้านบาทต่อปี

รายงานฉบับสมบูรณ์ โครงการ “จัดทำข้อเสนอแนะมาตรการควบคุมและกำกับดูแล SMS การพนัน และการเสี่ยงโชค” โดย ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.จิรศิลป์ จยาวรรณ¹ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี ได้มีบทสรุปว่า การใช้บริการส่งข้อความสั้น (SMS) เป็นบริการที่ควบคู่กับโทรศัพท์มือถือและมีประโยชน์มากมายในการติดต่อสื่อสารที่สะดวก รวดเร็ว สามารถเข้าถึงประชาชนทุกคนได้ มีประโยชน์มากมายในการติดต่อสื่อสาร ซึ่งทำให้ผู้ประกอบการกิจการจำนวนมาก ใช้เป็นช่องทางในการหารายได้ ในด้าน

ต่าง ๆ และ การบริการ SMS นั้น ถือว่าเป็นช่องทางหลักช่องทางหนึ่งในการ เล่นพนันหรือการเสี่ยงโชค ซึ่งจะทำให้เด็กและเยาวชนมีความเสี่ยงที่จะมีพฤติกรรมที่บ่มเพาะนิสัยนักพนัน และเป็นการมอมเมาเยาวชน ซึ่งจากการศึกษาข้อมูลในประเทศไทยและในต่างประเทศนั้น พบว่าปัญหา SMS การพนันทวีความรุนแรงมากขึ้น จากปัจจัยทั้งต่างประเทศ และในประเทศ ปัญหาต่าง ๆ ที่สร้างผลกระทบต่อเด็กเยาวชน นอกจากนี้ พ่อแม่ ผู้ปกครองนั้นไม่ควรตามใจบุตรหลาน และควรสอดส่องดูแลพฤติกรรม โดยเฉพาะปัญหาการเสี่ยงโชคผ่านทาง SMS ที่มอมเมาเยาวชน จึงควรมีการกำหนดมาตรการที่เป็นรูปธรรมชัดเจนมากขึ้น อีกทั้งต้องมีการควบคุม รายการข่าว ละคร และรายการต่าง ๆ ทางโทรทัศน์ มักจะมีรูปแบบของการส่งข้อความสั้นเข้าไปร่วมพูดคุย แสดงความคิดเห็นในรายการหรือตอบคำถามต่าง ๆ โดยคิดราคาการส่งข้อความในราคาที่สูงกว่าปกติ และมีการแบ่งปันผลประโยชน์ร่วมกันระหว่างรายการและผู้ประกอบการโทรคมนาคม ซึ่งการดำเนินการลักษณะดังกล่าวนี้ถือว่าผิดกฎหมาย

กฎหมายของประเทศไทยนั้น การพนันเป็นเรื่องที่ผิดกฎหมาย แต่ยังไม่มียุทธศาสตร์ในการแก้ปัญหาพนันอย่างชัดเจน การพนัน SMS และการพนันเสี่ยงโชค ถือเป็นการพนันที่มีตรวจสอบ จับตัวได้ยาก ไม่สามารถระบุตัวตนได้เนื่องจาก ผู้ใช้โทรศัพท์มือถือส่วนใหญ่เป็นระบบเติมเงิน ไม่สามารถตรวจสอบได้ว่าใครเล่น จะทำให้เป็นการปลูกฝังให้เด็กและเยาวชนหมกมุ่นอยู่กับการอยากได้ของรางวัล โดยไม่คิดมุ่งมั่นตั้งใจเรียนหรือทำงานหนัก นอกจากนี้เยาวชนที่ติดการเสี่ยงโชคยังมีแนวโน้มสูงที่จะเติบโตเป็นผู้ใหญ่ติดการพนันในอนาคต และการพนันนั้นก็มีเกือบทุกสังคมในโลก แต่กฎหมายเกี่ยวกับการพนันของประเทศต่าง ๆ มีความแตกต่างกัน สังคมไทยมีความสัมพันธ์กับการพนันมาเป็นเวลานาน โดยการพนันเป็นส่วนหนึ่งของความบันเทิงรวมทั้งเป็นการละเล่นของคนในสังคมไทย ดังนั้น การควบคุมและดูแลนั้นควรจะต้องมีความเด็ดขาด และต้องมีการกำหนดนิยามอย่างชัดเจน เพื่อให้ผู้ประกอบการและผู้บริโภคมีแนวทางในการปฏิบัติได้อย่างถูกต้อง อีกทั้งปัจจุบันนี้เทคโนโลยีมีความก้าวหน้ามากขึ้น ซึ่งเปรียบได้เหมือนกับดาบ 2 คม ซึ่งมีทั้งข้อดีและข้อเสีย กล่าวได้ว่าเทคโนโลยีมีผลทำให้การพนันนั้นเข้ามาใกล้ตัวผู้บริโภคมากขึ้น เพราะฉะนั้นขึ้นอยู่กับตัวผู้บริโภคเองว่า จะเลือกใช้เทคโนโลยีอย่างไรให้เกิดความถูกต้องและเกิดประโยชน์สูงสุด

สอดคล้องกับ ข้อเสนอแนะเชิงนโยบายว่าด้วยการป้องกันและควบคุมการพนันออนไลน์ โดยนายไพศาล ลัมสฤติย์² ที่กล่าวว่า จากการศึกษาวิเคราะห์ทางกฎหมายพบว่า การพนันออนไลน์ ถือเป็นการพนันผิดกฎหมายทั้งสิ้น ตามพระราชบัญญัติการพนัน พ.ศ. 2478 ผู้ประกอบธุรกิจพนันออนไลน์และผู้ดูแลเว็บไซต์หรือสื่อ social medial ต่าง ๆ มีความผิดฐานโฆษณา ชักชวนให้ผู้อื่นพนันซึ่งมิได้รับอนุญาตตามกฎหมายอย่างชัดเจน สำหรับกลุ่มธุรกิจหรือบุคคลที่สนับสนุนหรือช่วยเหลือให้มีการโฆษณาเว็บพนัน ก็ถือว่ามีความผิดในลักษณะเดียวกัน กฎหมายอีกฉบับที่เกี่ยวข้องกับการพนันออนไลน์คือ “พระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ. 2550” มาตรา 20 ซึ่งอยู่ในความรับผิดชอบของกระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารหรือกระทรวง ICT พนักงานเจ้าหน้าที่ที่ได้รับแต่งตั้งตามกฎหมายนี้สามารถใช้มาตรา 20 ในการยื่นคำร้องให้ศาลสั่งปิดเว็บไซต์พนันออนไลน์ได้

โครงสร้างในการทำงานของหน่วยงานที่เกี่ยวข้องในด้านการป้องกันและปราบปรามการพนันในไทยตาม พ.ร.บ.การพนันนั้น พบว่า หน่วยงานหลักที่มีหน้าที่บังคับใช้กฎหมายคือ ตำรวจ ยังมิได้ทำงาน

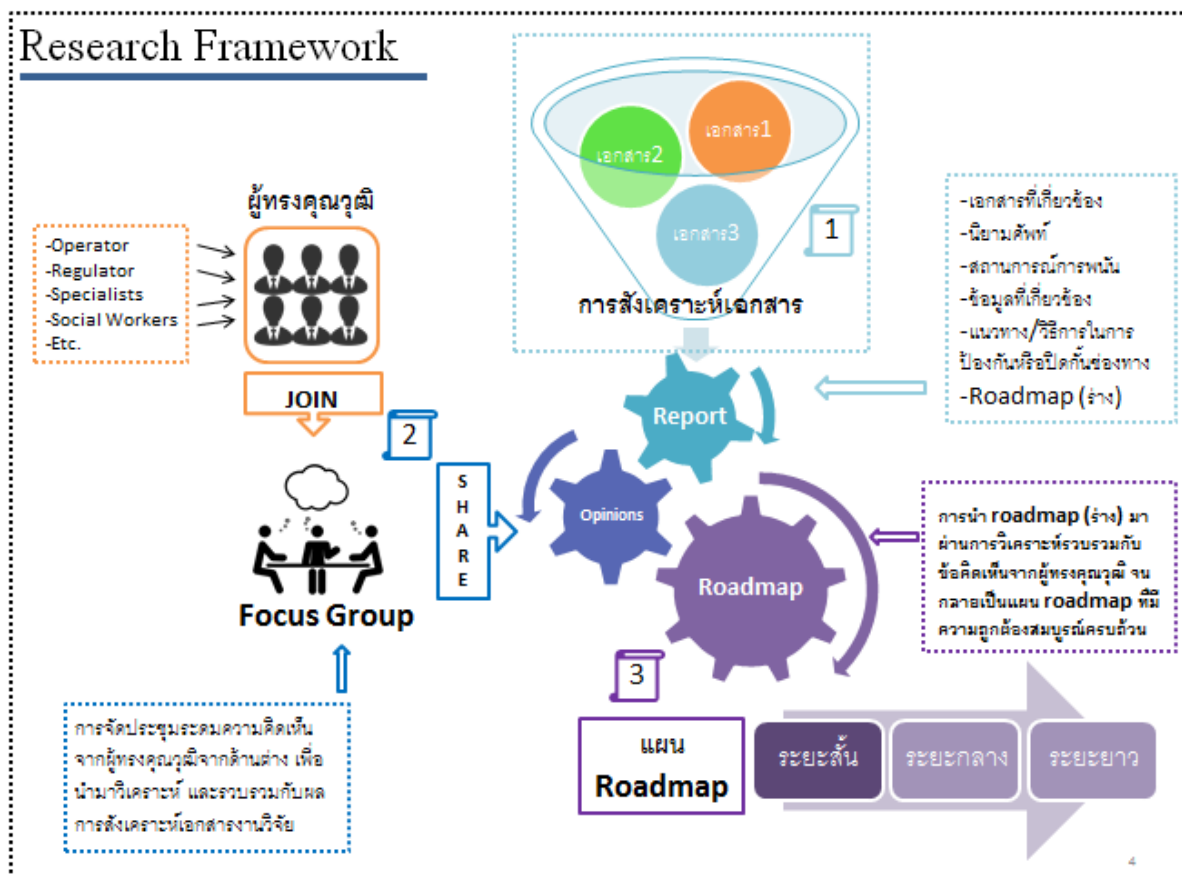
ประสานงานกับหน่วยงานอื่นอย่างมีประสิทธิภาพ สำหรับกระทรวงมหาดไทยในฐานะหน่วยงานที่รับผิดชอบ ตาม พ.ร.บ.การพนัน ก็มีหน้าที่ในการออกใบอนุญาตผู้ที่ต้องการขออนุญาตจัดให้มีการเล่นพนันตามที่กฎหมาย กำหนดเท่านั้น แต่ไม่เคยมีบทบาทในการป้องกันหรือแก้ไขปัญหาลักษณะที่พบจากธุรกิจพนันผิดกฎหมาย รวมถึง กรณีสพนันออนไลน์ ดังนั้น ปัญหาการกำหนดบทบาทหน้าที่ของหน่วยงาน และการประสานงานระหว่าง หน่วยงาน จึงเป็นเรื่องที่ถูกละเลยจากภาครัฐ ซึ่งเป็นเรื่องที่มีความสำคัญอย่างมาก

โครงการขับเคลื่อนสังคมและนโยบายสาธารณะเพื่อลดผลกระทบจากการพนัน มูลนิธิสาธารณสุข แห่งชาติ ได้ผลักดันการขับเคลื่อนนโยบายสาธารณะไปสู่หน่วยงานที่เกี่ยวข้อง ในการจัดการกลไกการป้องกัน และการควบคุมการพนัน โดยมีการจัดทำเป็นข้อเสนอเชิงวิชาการและนำเสนอให้กับหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง เพื่อนำไปพิจารณาเป็นแนวทางในการกำหนดนโยบายต่อไป โดยมีการพัฒนาข้อเสนอแนะระบบการป้องกัน เด็กและเยาวชนจากการพนัน นำเสนอต่อคณะกรรมการคุ้มครองเด็กแห่งชาติ และข้อเสนอแนวทางการ ควบคุมเพื่อพัฒนามาตรการ การควบคุมและกำกับดูแลการให้บริการ SMS การพนันและการเสี่ยงโชค และ พนันออนไลน์บนเครือข่ายโทรคมนาคม วิทยุกระจายเสียง และโทรทัศน์ ต่อคณะกรรมการกิจการกระจาย เสียง กิจการโทรทัศน์ และกิจการโทรคมนาคมแห่งชาติ

จากโครงการงานวิจัยทางด้านวิชาการและโครงการขับเคลื่อนทางด้านสังคมดังที่ได้กล่าวมาแล้วนั้น ได้ แสดงให้เห็นถึงสถานการณ์และผลกระทบต่อกิจกรรมที่เกิดขึ้นของการพนันและส่งผลกระทบต่อเด็กและ เยาวชน แต่ยังมีได้มีการนำข้อมูลของงานวิจัยในแต่ละกลุ่มมาสังเคราะห์เพื่อเกิดแนวทางและมาตรการป้องกัน เด็กและเยาวชนจากการพนันในรูปแบบบูรณาการ ในฐานะขององค์กรภาคประชาสังคมที่ได้ดำเนินการเรื่องนี้ จึง มีความประสงค์ให้จัดทำข้อเสนอเชิงวิชาการเพื่อนำเสนอให้กับหน่วยงานต่าง ๆ ของภาครัฐตามที่ได้เชิญมา เพื่อไปนำเสนอข้อมูลต่อประเด็นที่เกี่ยวข้อง โดยเฉพาะรูปแบบการพนันและการเข้าถึงการพนันในปัจจุบันได้ เปลี่ยนแปลงไปอย่างมาก โดยรวมแล้วเพื่อตอบสนองความต้องการของผู้เล่น และการตลาดของผู้ให้บริการ ตามเทคโนโลยีการสื่อสารที่เติบโตและพัฒนาขึ้นอย่างรวดเร็ว ดังตัวอย่างที่ชัดเจน คือ การพนันออนไลน์ และ สื่อสมัยใหม่อื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องกับการพนันเช่น SMS จึงมีความสำคัญที่จะต้องจัดทำโครงการจัดทำข้อเสนอเชิง ยุทธศาสตร์ฯ เพื่อผลักดันให้เกิดผลต่อสังคมและต่อเด็กและเยาวชนต่อไป

สังเคราะห์องค์ความรู้สถานการณ์ และการจัดการควบคุมพนันออนไลน์ และสื่อสมัยใหม่

1. กรอบงานวิจัย (Research Framework)



ภาพ 1 แสดงแผนภาพกรอบงานวิจัยของโครงการ
ศูนย์ข้อมูลนโยบายสาธารณะการลดปัญหาจากการพนัน
Information Center for Gambling Control Policy

จากแผนภาพด้านบน อธิบายได้ว่ากรอบงานวิจัยของโครงการนี้นั้นจะประกอบไปด้วยขั้นตอนต่างๆจำนวน 3 ขั้นตอนหลักด้วยกัน ประกอบด้วย

1.1 การสังเคราะห์เอกสาร

สืบเนื่องจากทางมูลนิธิสาธารณสุขแห่งชาตินั้นได้มีความร่วมมือกับนักวิจัย และนักวิชาการจากหลาย ๆ สถาบันร่วมกันจัดทำงานวิจัย รายงาน ตลอดจนข้อเสนอเชิงนโยบายต่าง ๆ ที่มีความสำคัญซึ่งมีความเกี่ยวข้องกับการพนันเอาไว้หลายงานวิจัย ทางคณะวิจัยจึงได้ทำการศึกษา รวบรวม และสังเคราะห์ข้อมูลองค์ความรู้ต่าง ๆ จากเอกสารที่เกี่ยวข้องทั้งหมด เพื่อนำมาสังเคราะห์ข้อมูลขึ้นเป็น Roadmap เบื้องต้นในการเตรียมไว้เป็นข้อมูลในการนำเสนอต่อที่ประชุมการระดมความคิดเห็นทางวิชาการต่อไป

1.2 การจัดประชุมระดมความคิดเห็นทางวิชาการ

หลังจากที่ทำการศึกษาและสังเคราะห์เอกสาร ตลอดจนข้อมูลองค์ความรู้ต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง เป็นที่เรียบร้อยแล้วนั้น ขั้นตอนต่อไปจะเป็นการจัดประชุมระดมความคิดเห็นทางวิชาการ (Focus Group) ขึ้นโดยนำข้อมูลหรือผลที่ได้จากการสังเคราะห์ข้อมูลองค์ความรู้ต่าง ๆ ในขั้นตอนแรกมานำเสนอต่อคณะผู้ทรงคุณวุฒิจากด้านต่าง ๆ อาทิเช่น ภาครัฐกำกับดูแล (Regulators), ภาคผู้ให้บริการ (Operators), ภาคผู้เชี่ยวชาญในสาขาต่าง ๆ (Specialists) และจากภาคส่วนประชาสังคม (Social Workers) ซึ่งวัตถุประสงค์ในการประชุมระดมความคิดเห็นนั้น คือเพื่อเป็นการรับฟังข้อคิดเห็นจากผู้ทรงคุณวุฒิที่เป็นตัวแทนจากภาคส่วนต่าง ๆ ที่มีส่วนสำคัญต่อการขับเคลื่อน และบูรณาการองค์ความรู้ต่าง ๆ ที่เป็นประโยชน์แก่สังคม เพื่อนำข้อมูลที่ได้จากการจัดประชุมมาสรุป และนำมาเรียบเรียง ปรับปรุงข้อมูลรายงานการสังเคราะห์องค์ความรู้ ให้มีความถูกต้อง ครบถ้วน และสมบูรณ์เพิ่มมากขึ้นก่อนที่จะนำเสนอออกมาเป็นแผน Roadmap ในระยะต่าง ๆ ทั้งระยะสั้น ระยะกลาง และระยะยาว ต่อไป

1.3 การนำเสนอแผน Roadmap

ในส่วนของขั้นตอนนี้จะเป็นการนำข้อมูลองค์ความรู้ทั้งหมดที่ผ่านการสังเคราะห์มาแล้ว มารวบรวมกับข้อเสนอแนะของผู้ทรงคุณวุฒิจากภาคส่วนต่าง ๆ ทั้ง 4 ส่วน จากนั้นจึงนำมาสังเคราะห์ขึ้นเป็นแผน Roadmap สำหรับเป็นแนวทางในการจัดการช่องทางการเข้าถึงการพนันของเด็กและเยาวชนผ่านช่องทางออนไลน์หรือสื่อสมัยใหม่ ซึ่งได้นำเสนอเป็นแผนตามระยะต่าง ๆ ได้แก่ ระยะสั้น ระยะกลาง และระยะยาว



ศูนย์ข้อมูลนโยบายสาธารณะการลดปัญหาจากการพนัน
Information Center for Gambling Control Policy

2. นิยามพนันออนไลน์ และสื่อสมัยใหม่

ประเภทกิจกรรมพนัน

Clarke และ Dempsey³ (2001) ได้ให้นิยามของเกมการพนันโดยแบ่งเป็น 3 ประเภทใหญ่ๆ ตามลักษณะกิจกรรมและการทายผลของกิจกรรม ดังนี้

1. เกมพนันทายผลกีฬา
2. เกมพนันตัวเลข
3. เกมพนันแบบคาสีโน

เกมพนันทายผลกีฬา นั้นอาศัย “อัตราต่อรอง” เป็นตัวจักรสำคัญในการสร้างแรงดึงดูด และความตื่นเต้นให้กับนักเล่นพนัน ในขณะที่เกมพนันตัวเลขนั้นจะแตกต่างจากเกมพนันทายผลกีฬาตรงที่ ผลพนันของเกมพนันตัวเลขมาจากการสุ่ม (Random) ในขณะที่ผลพนันของเกมพนันทายผลกีฬามาจากผลของการแข่งขัน ส่วนเกมพนันแบบคาสีโนสามารถแบ่งได้เป็น 2 รูปแบบคือ รูปแบบของเกมที่มีลักษณะคล้ายเกมพนันตัวเลข เช่น คีโน (Keno) รูเล็ต (Roulette) เป็นต้น และรูปแบบของเกมที่ใช้ไฟในการเล่นพนัน เช่น โป๊กเกอร์ (Poker) แบล็คแจ็ค (Blackjack) เป็นต้น ทั้งนี้สำหรับประเทศไทย ไพศาล ลีสมิตติ⁴ ได้กล่าวถึงกรณีการพิจารณาโดยใช้ พ.ร.บ.การพนัน พ.ศ. 2478 เป็นเกณฑ์ จะสามารถกำหนดให้มีการพนันรวม 2 ประเภท คือ

1) การเล่นพนันที่ไม่อนุญาตให้จัด ให้มี หรือเข้าเล่น ได้แก่ การเล่นตามบัญชี ก. ท้ายพระราชบัญญัติฉบับนี้ รวมถึงการเล่นอื่นซึ่งมีลักษณะคล้ายกัน หรือการเล่นอันร้ายแรงอื่นใด ซึ่งรัฐมนตรีว่าการกระทรวงมหาดไทยออกกฎกระทรวงกำหนดไว้ (มาตรา 4 วรรคแรก) การเล่นพนันที่ห้ามในประเภทนี้ มิใช่การห้ามเล่นโดยเด็ดขาดตามที่มักเข้าใจกัน รัฐบาลอาจพิจารณาอนุญาตให้มีการเล่นได้ ณ สถานที่ใด หรือภายใต้บังคับเงื่อนไขใด ๆ ให้มีการเล่นชนิดใดก็อนุญาตได้ โดยออกเป็นพระราชกฤษฎีกา

2) การเล่นพนันที่สามารถอนุญาตให้เล่นได้ ได้แก่ การเล่นอันระบุไว้ในบัญชี ข. ท้ายพระราชบัญญัตินี้ หรือการเล่นซึ่งมีลักษณะคล้ายกัน หรือการเล่นอื่นใด ซึ่งรัฐมนตรีเจ้าหน้าที่ได้ออกกฎกระทรวงระบุเพิ่มเติมไว้ ผู้ที่จะจัดให้มีการเล่นพนันประเภทนี้ จะต้องได้รับอนุญาตจากรัฐมนตรีว่าการกระทรวงมหาดไทย หรือเจ้าพนักงานที่มีอำนาจออกใบอนุญาตให้ หรือมีกฎกระทรวงอนุญาตให้จัดขึ้นโดยไม่ต้องมีใบอนุญาต (มาตรา 4 วรรคสอง) ทั้งนี้ การเล่นพนันตามประเภทที่ 2 นี้ จะต้องมีใบอนุญาตให้จัดมีขึ้นหรือปฏิบัติหลักเกณฑ์ที่กำหนดไว้ในกฎกระทรวงอนุญาตให้จัดขึ้นได้ โดยไม่ต้องมีใบอนุญาตกรณีใดกรณีหนึ่งเท่านั้น

พนันออนไลน์

คือ การพนันที่บุคคลที่จะเล่นพนันนั้นจะต้องใช้การติดต่อสื่อสารที่อยู่ห่างกันโดยระยะทาง (Remote Communication) ไม่ใช้การเล่นพนันที่ผู้เล่นพบปะเจอกันแบบ Face-to-Face โดย วิษณุ⁵ (2546) ได้กล่าวถึงการแบ่งรูปแบบเกมพนันออนไลน์ออกเป็น 4 รูปแบบดังนี้

1. ประเภททายผลตลอดหรือออนไลน์

เป็นการทายผลลอตเตอรี่ของประเทศหนึ่ง ๆ ซึ่งโดยมากจะยึดเอาผลลอตเตอรี่ของประเทศที่มีการออกรางวัลเป็นประจำ สัปดาห์ละครั้งหรือสองครั้ง เช่น สลากของประเทศอังกฤษที่ออกรางวัลทุกวันพุธ และวันเสาร์ (วันละ1ครั้ง) เป็นต้น

2. ประเภทการทายผลกีฬา

เกมพนันออนไลน์รูปแบบนี้ สามารถแยกย่อยออกเป็น 2 ประเภท คือ ประเภททายผลและคิดผล ได้-เสีย ทันทีที่การแข่งขันสิ้นสุด และประเภททายผลสะสมคะแนนและคิดผล ได้-เสีย ตามรอบระยะเวลาที่กำหนด

3. ประเภททายผลเกมพนันแบบในคาสิโน

ลักษณะเกมที่ทำให้บริการจะมีรูปแบบเดียวกันกับเกมพนันที่ให้บริการในบ่อนการพนัน ซึ่งเกมพนันออนไลน์ประเภทนี้ได้รับความนิยมสูงขึ้นในหมู่นักพนันชาวไทยในปัจจุบัน โดยเฉพาะเกมบาคาร่าออนไลน์ (Online Baccarat) ทั้งนี้เพราะทางผู้ให้บริการพนันออนไลน์พยายามสร้างความเชื่อมั่นให้แก่ลูกค้าด้วยวิธีการที่หลากหลาย เช่น การให้ข้อมูลที่ตั้งเสมือนมีสถานที่จริง การมีช่องทางการชำระเงินมากขึ้น เป็นต้น

4. ประเภททายผลการแข่งขันทั่วไป

เกมพนันทายผลประเภทนี้จะมีให้บริการในบางเว็บไซต์พนันออนไลน์เท่านั้น ตัวอย่างของเกมพนันประเภทนี้ เช่น การทายผลประกวดนางงาม การทายผลประกาศรางวัลออสการ์ เป็นต้น

สื่อใหม่ (New Media)

ธีรภัทร์ (2550) ได้มีการพิจารณาประเด็นนี้เอาไว้ และได้มีการนิยามถึงสื่อใหม่ว่า คือรูปแบบของการติดต่อสื่อสาร (Communication) ทั้งของบุคคลและสื่อที่ถูกแปลง (Transform) โดยการใช้เทคโนโลยีอย่างสร้างสรรค์ เพื่อให้เกิดระบบการสะท้อนกลับ (Interactive) หรือการดำเนินการ (Transact) ถึงแม้ว่าคำจำกัดความของสื่อใหม่จะมีมากมาย บางคำนิยามอาจกว้างจนไม่สามารถตีความได้ว่าแท้จริงแล้วสื่อใหม่คืออะไร แต่อย่างไรก็ตามหัวใจหลักของสื่อใหม่จะมุ่งเน้นใน 2 ส่วนนี้ คือ

- การแพร่กระจายของข่าวสาร สื่อใหม่มีจุดเด่นในการแพร่กระจายข่าวสารได้อย่างรวดเร็ว จากผู้ส่งสาร 1 คน อาจขยายไปถึงผู้รับสารทั่วโลก ทำให้โลกของเรากลายเป็น Global Village ที่ใคร ทำอะไรที่ไหน เมื่อไหร่ นั้นสามารถรู้กันไปได้หมดทั่วทั้งหมู่บ้าน และยากที่จะสกัดกั้น
- ลักษณะของข่าวสารข้อมูล (Information, Content) ที่สามารถใช้งานร่วมกัน (Share) ได้ระหว่างผู้เผยแพร่ (Publisher, Broadcaster) และผู้ใช้ข้อมูล เช่น การส่งคลิปวิดีโอไปบนเว็บไซต์ที่ให้บริการประเภท Upload และ Download

3. ยุคของการนำเทคโนโลยีมาใช้กับกิจกรรมการพนัน

จากการศึกษา และรวบรวมข้อมูลต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องมานั้น ทำให้พบว่า มีหลักฐานทางประวัติศาสตร์ที่น่าเชื่อถือได้ว่า การพนันนั้นมีมาตั้งแต่ก่อนสมัยกรุงศรีอยุธยาเรื่อยมาจนกระทั่งปัจจุบัน ซึ่งการพนันได้มีวิวัฒนาการตามยุคสมัยที่เปลี่ยนแปลงไปตลอดเวลา ซึ่งคณะผู้วิจัยได้แบ่งยุคสมัยของการนำเทคโนโลยีมาใช้กับกิจกรรมการพนันออกเป็น 3 ยุคด้วยกันดังนี้

1. ยุคที่ไม่มีการนำเทคโนโลยีมาใช้กับกิจกรรมการพนัน

ในยุคนี้การพนันนับได้ว่าเป็นกิจกรรมทางสังคม ที่อยู่ร่วมกับการดำเนินชีวิต หรือเป็นวิถีชีวิตของผู้คน มีพัฒนาการทางสังคมร่วมกันมาจนกระทั่งมีผลกระทบต่อหน่วยทางสังคมที่เล็กที่สุดคือ ครอบครัว จึงนำมาซึ่งการห้ามปราม รวมถึงการกำกับดูแล และสุดท้ายคือการลงโทษ จากภาพรวมของการดำเนินกิจกรรมการพนันในยุคสมัยนี้ ส่วนใหญ่จะเป็นกิจกรรมที่ผู้มีส่วนนั้นเป็นผู้ดำเนินกิจกรรมการพนันด้วยตนเอง หรืออาจกล่าวได้ว่า ผู้เล่นการพนันเป็นผู้ทำกิจกรรมด้วยตนเอง จึงเป็นยุคที่ไม่มีเทคโนโลยีเข้าไปเกี่ยวข้องในทุกขั้นตอนของการดำเนินกิจกรรมการพนัน

อีกทั้งกิจกรรมการพนันในยุคนี้เป็น กิจกรรมเฉพาะกลุ่ม ซึ่งกลุ่มผู้เกี่ยวข้องจะมีความรู้จำกันคุ้นกัน เป็นสังคมเฉพาะอยู่แล้ว ฉะนั้นการเข้าถึงกิจกรรมการพนันในยุคนี้จะเป็นการเข้าถึงโดยการแนะนำผ่านคนรู้จัก หรือการชักจูงโดยผู้ที่อยู่ในสังคมการพนันเหล่านั้นอยู่แล้ว ถึงแม้จะเริ่มมีเทคโนโลยีต่าง ๆ เกิดขึ้นบ้างแล้ว แต่ยังไม่ถูกนำมาเป็นส่วนหนึ่งของการดำเนินกิจกรรมการพนัน จึงทำให้ในยุคนี้การดำเนินกิจกรรมการพนัน กับเทคโนโลยียังไม่มีมีความเกี่ยวข้องกันแต่อย่างใด

2. ยุคที่มีการใช้เทคโนโลยีในการสนับสนุน หรือส่งเสริมกิจกรรมการพนัน

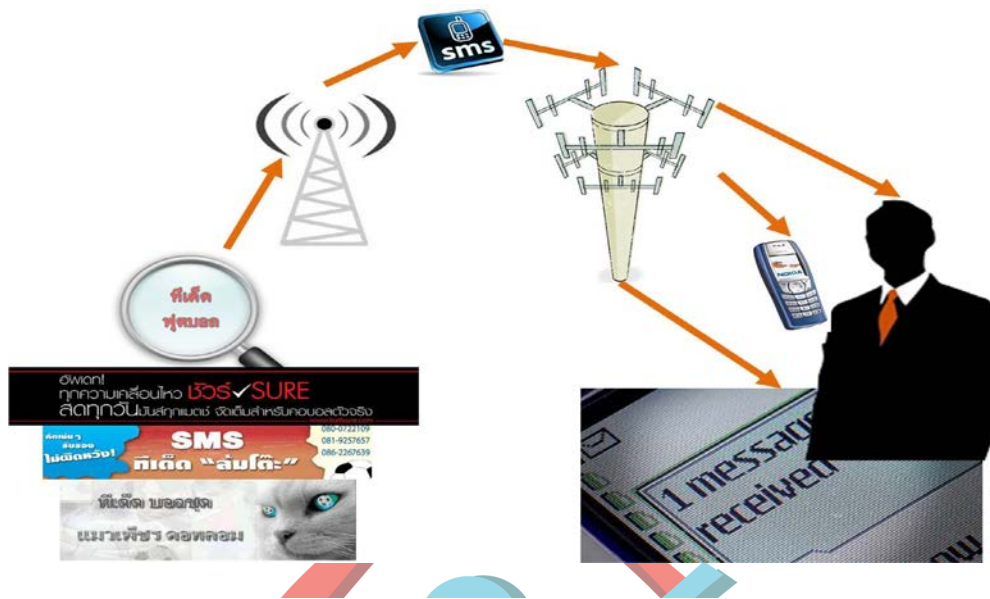
ในยุคถัดมาการดำเนินกิจกรรมการพนัน ได้อาศัยความก้าวหน้าของเทคโนโลยีมาเป็นส่วนหนึ่งของการดำเนินกิจกรรมการพนัน หากเปรียบเทียบกับยุคของเทคโนโลยีด้านการสื่อสารโทรคมนาคมแล้ว จะตรงกับยุค 2G ซึ่งเป็นยุคที่เทคโนโลยีด้านการสื่อสารโทรคมนาคมนั้น สามารถรับ-ส่งได้มากกว่าสัญญาณเสียง ซึ่งความแตกต่างระหว่างยุค 1G กับ 2G นั้นคือการรับส่งข้อมูลที่นอกเหนือจากข้อมูลเสียง ตามตัวอย่างที่ได้มีการจำแนกไว้⁵

- ยุค 1G เป็นยุคที่ใช้ระบบอนาล็อก⁷ คืออาศัยการส่งคลื่นเสียงผ่านสัญญาณวิทยุ ซึ่งไม่สามารถส่งในรูปแบบของสัญญาณข้อมูล ซึ่งเป็นการใช้งานด้าน Voice ได้เพียงอย่างเดียว

- ยุค 2G จะเปลี่ยนจากการส่งคลื่นทางคลื่นวิทยุแบบอนาล็อกมาเป็นการเข้ารหัส Digital ส่งทางคลื่น Microwave ซึ่งในยุคนี้ เป็นยุคที่สามารถใช้งานทางด้าน Data ได้

ซึ่งหากเทียบกับยุคสมัยของอินเทอร์เน็ตนั้นจะตรงกับยุคที่เป็น Internet 2.0 กล่าวคือเป็นยุคที่คอมพิวเตอร์เชื่อมต่อกับมนุษย์แล้ว ระบบที่ใช้งานอย่างแพร่หลายคือ เทคโนโลยี World Wide Web: WWW คือ เป็นยุคที่มนุษย์มีการติดต่อสื่อสารกับระบบคอมพิวเตอร์ผ่านทางออนไลน์ มากขึ้น มีการแลกเปลี่ยนข้อมูล

ข่าวสารผ่านระบบออนไลน์มากขึ้น รวมถึงยุคของเว็บไซต์ที่ส่วนมากเป็น web1.0 ที่ผู้ใช้งานสามารถใช้อ่านได้เพียงอย่างเดียว (Read only)



ภาพ 2 ภาพแสดงตัวอย่างการใช้เทคโนโลยีในการส่งเสริม สนับสนุนการดำเนินกิจกรรมพนัน

ผลจากพัฒนาการด้านเทคโนโลยีด้านการสื่อสารโทรคมนาคม และพัฒนาการด้านอินเทอร์เน็ต ทำให้การดำเนินกิจกรรมการพนันนั้น ได้อาศัยพัฒนาการดังกล่าวมาเป็นส่วนหนึ่งของการพนัน แต่อย่างไรก็ตามการนำเทคโนโลยีมาใช้ในยุคนี้เป็นเพียงการนำมาเป็นส่วนส่งเสริม หรือเพื่อสนับสนุนการดำเนินกิจกรรมพนัน ตัวอย่างเช่น การส่งข้อความสั้น(SMS) ข้อมูลการแข่งขันฟุตบอล ข้อมูลราคาต่อรอง รวมถึงการส่งผลการแข่งขัน เป็นต้น

ศูนย์ข้อมูลนโยบายสาธารณะการลดปัญหาจากการพนัน
ที่กล่าวไปข้างต้นคือเทคโนโลยีที่ช่วยสนับสนุนการเข้าถึงข้อมูลของระบบโทรคมนาคมในเชิงระบบเครือข่ายของโทรศัพท์เคลื่อนที่ สำหรับเทคโนโลยีอีกส่วนหนึ่งที่เป็นเทคโนโลยีสำคัญที่มาช่วยสนับสนุนข้อมูลในการเข้าถึง การสืบค้น และอื่นๆนั้น ก็คือความก้าวหน้าของเทคโนโลยีอินเทอร์เน็ต ในยุคที่ 2 นี้เป็นยุคที่การเข้าถึงอินเทอร์เน็ต และการใช้งานของผู้คนยังอยู่ในระดับต่ำ การที่ผู้ใช้งานจะเข้าใช้งานได้ส่วนใหญ่จะมาจากการเข้าเล่นผ่านอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ที่ติดตั้งอยู่ตามสถานที่ต่างๆ เช่น บ้าน โรงเรียน และร้านอินเทอร์เน็ต เป็นต้น การเข้าถึงการใช้งานอินเทอร์เน็ตนั้นยังมีข้อจำกัดในหลายๆด้าน ประกอบกับเทคโนโลยีและการพัฒนาของผู้ให้บริการพนันเองยังไม่มีประสิทธิภาพมากนัก การเข้าถึงข้อมูลอินเทอร์เน็ตในยุคนี้จึงเป็นในลักษณะของการสืบค้นข้อมูลที่เกี่ยวข้องต่อการตัดสินใจที่เกี่ยวข้องกับการเล่นพนันอย่างเดียว เมื่อผู้ใช้บริการได้รับข้อมูลที่น่าสนใจ และเพียงพอต่อการตัดสินใจแล้วนั้น ก็จะทำการติดต่อผู้ให้บริการพนันเพื่อเข้ารับบริการพนันต่อไป



ภาพ 3 ภาพแสดงการดำเนินกิจกรรมพนันโดยใช้เทคโนโลยีในการส่งเสริม สนับสนุน

3. ยุคที่มีการใช้เทคโนโลยีในกิจกรรมการพนันอย่างเต็มรูปแบบ

ในยุคนั้นนับว่าเป็นยุคที่กิจกรรมการพนันได้เปลี่ยนรูปแบบมาใช้เทคโนโลยีอย่างสมบูรณ์แบบ ซึ่งตรงกับยุคที่สาม (3G) ของเทคโนโลยีการสื่อสารโทรคมนาคมเป็นต้นมา พัฒนาการของเทคโนโลยีการสื่อสารโทรคมนาคมในยุคที่สามนี้มีลักษณะต่าง ๆ ดังที่ได้มีการนิยาม หรืออธิบายไว้อย่างกว้างขวาง ตัวอย่างเช่น

“ระบบ 3G หรือ Third Generation ซึ่งเป็นเทคโนโลยีการสื่อสารในยุคที่ 3 จุดเด่นที่สุดของ 3G นั้นเป็นเรื่องของความเร็วในการเชื่อมต่อและการรับ-ส่งข้อมูล โดยเน้นการเชื่อมต่อแบบไร้สายด้วยความเร็วสูง

ทำให้ประสิทธิภาพในการรับส่งข้อมูลต่างๆ รวดเร็วมากขึ้น พร้อมทั้งสามารถใช้ บริการ Multimedia ได้อย่างสมบูรณ์แบบ และมีประสิทธิภาพแบบมากยิ่งขึ้น เช่น การรับ-ส่ง File ที่มีขนาดใหญ่ , การใช้บริการ Video/Call Conference , Download เพลง , ดู TV Streaming ต่างๆ ซึ่งถ้าเปรียบเทียบกับเทคโนโลยี 2G กับ 3G แล้ว 3G มีช่องสัญญาณความถี่ และ ความจุในการรับส่งข้อมูลที่มากกว่า คุณสมบัติหลักที่เด่น ๆ อีกอย่างหนึ่งของระบบ 3G ก็คือ Always On คือ มีการเชื่อมต่อกับระบบเครือข่ายของ 3G ตลอดเวลา”⁸

สหภาพโทรคมนาคมระหว่างประเทศ (International Telecommunication Union หรือ ITU) ได้กำหนดมาตรฐานไว้ใน มาตรฐาน IMT-2000 (International Mobile Telecommunications.-2000 มาตรฐาน IMT-2000 ของโทรศัพท์เคลื่อนที่ยุคที่สาม นิยามว่า “ต้องมีแพลตฟอร์ม (Platform) สำหรับการหลอมรวมของบริการต่างๆ

“มีความสามารถในการใช้โครงข่ายทั่วโลก (Global Roaming)” คือ ผู้บริโภคสามารถถืออุปกรณ์โทรศัพท์เคลื่อนที่ไปใช้ได้ทั่วโลก โดยไม่ต้องเปลี่ยนเครื่อง

“มีบริการที่ไม่ขาดตอน (Seamless Delivery Service)” คือ การใช้งานโทรศัพท์เคลื่อนที่ได้ โดยไม่รู้สึกรถึงการเปลี่ยนการเชื่อมต่อกับสถานีฐาน (Cell Site)

“อัตราการเร็วในการส่งข้อมูล (Transmission Rate)” ในสภาวะอยู่กับที่ขณะเดิน มีความเร็วอย่างน้อยที่สุด 2 เมกะบิต/วินาที (Mbps.) ในสภาวะเคลื่อนที่โดยยานพาหนะ มีความเร็วอย่างน้อยที่สุด 384 กิโลบิต/วินาที (Kbps.) ทุกสภาวะ มีความเร็วอย่างมากที่สุด 14.4 เมกะบิต/วินาที (Mbps.)”⁹

ซึ่งในยุคนี้ พัฒนาการของอินเทอร์เน็ตได้มาถึงยุคที่ 3 (Internet 3.0) ซึ่งเป็นยุคที่ เครื่องคุยกับเครื่อง แล้ว (Computer to Computer Communication)¹⁰ และตรงกับเทคโนโลยีเว็บในยุคที่ 2 (Web 2.0) กล่าวคือผู้ใช้งานสามารถมีปฏิสัมพันธ์กับเครื่องในลักษณะอ่านและเขียนได้ (Read and Write)

จากรูปแบบของเทคโนโลยีด้านต่าง ๆ ในยุคนี้ ทำให้การดำเนินกิจกรรมการพนันได้นำเอาความก้าวหน้าไปประยุกต์ใช้งาน รวมถึงการนำไปทดแทนมนุษย์ในการดำเนินกิจกรรมการพนันได้อย่างสมบูรณ์ จึงทำให้ในยุคนี้กิจกรรมด้านการพนันได้มีการพัฒนาไปถึงระดับที่มีการสร้างโปรแกรมเพื่อจำลองสถานที่เพื่อดำเนินกิจกรรมการพนันได้โดยไม่ต้องอาศัยสถานที่จริง เช่นเดียวกับการเปิดร้านค้าบนอินเทอร์เน็ต หรือการสร้างพิพิธภัณฑ์เสมือนที่ให้ผู้ชมสามารถเข้าชมได้บนอินเทอร์เน็ต



ภาพ 4 ภาพแสดงการดำเนินกิจกรรมพนันโดยใช้เทคโนโลยีอย่างเต็มรูปแบบ

อีกทั้งในยุคดังกล่าวนี้ ระบบการจัดการด้านการเงิน การธนาคาร ได้มีพัฒนาการที่ไม่แตกต่างกัน กล่าวคือการใช้ผู้ใช้งานสามารถเข้าใช้งานระบบการเงิน การธนาคารออนไลน์ได้ทุกที่ ทุกเวลา ทำให้การดำเนินกิจกรรมการพนันสามารถดำเนินการได้อย่างเปิดเผย

สำหรับเทคโนโลยีอินเทอร์เน็ตเองนั้น ในยุคที่ 3 นี้หรือยุคปัจจุบันเทคโนโลยีอินเทอร์เน็ตมีพัฒนาการเติบโตอย่างก้าวกระโดดทำให้ผู้ใช้บริการอินเทอร์เน็ตเพิ่มสูงขึ้น สามารถใช้เทคโนโลยีที่ดีขึ้น ทันสมัยมากขึ้น ด้วยราคาแพ็คเกจของการบริการที่ต่ำลง ในยุคนี้นอกจากนี้อุปกรณ์คอมพิวเตอร์ที่เป็นอุปกรณ์ในการใช้งานหลักสำหรับการเข้าถึงอินเทอร์เน็ตแล้ว อุปกรณ์อย่างโทรศัพท์เคลื่อนที่ หรือ โทรศัพท์สมาร์ตโฟนนั้นก็ได้กลายมาเป็นอุปกรณ์หลักที่ผู้ใช้งานสามารถใช้ในการเข้าถึงอินเทอร์เน็ตได้ทุกที่ ทุกเวลา ประกอบกับการพัฒนาการบริการของผู้ให้บริการพนันออนไลน์เองก็ได้ลงทุนระบบด้านเทคโนโลยีที่สูงมากขึ้นเพื่อรองรับอัตราการขยายตัวของกลุ่มลูกค้าการพนันด้วยการลงทุนพัฒนาซอฟต์แวร์ เพิ่มช่องทางการเล่นในรูปแบบใหม่ ๆ อยู่ตลอดเวลา ทำให้เมื่อผู้เล่นพนันต้องการเล่นพนันนอกเหนือจากการใช้อินเทอร์เน็ตในการสืบค้นข้อมูลประกอบการพิจารณาการเล่นแล้ว ยังสามารถใช้เข้าเล่นการพนันผ่านอุปกรณ์ที่เชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตได้เลย เกิดการรับ-ส่งข้อมูลแบบอินเทอร์เน็ตแอฟ ผู้ใช้บริการสามารถเชื่อมต่อข้อมูล และสามารถดำเนินกิจกรรมพนันได้แบบเรียลไทม์เสมือนว่าไปเล่นการพนันอยู่ที่ย่านจริง ๆ

4. สถานการณ์การพนันในประเทศไทย

ต้องยอมรับว่าในปัจจุบัน ถึงแม้เจ้าหน้าที่ของทางราชการที่มีภาระหน้าที่ความรับผิดชอบในการกำกับดูแลความสงบเรียบร้อยของบ้านเมืองจะมีกฎหมาย และอำนาจการบังคับใช้กฎหมายอยู่ในมือก็ตาม การจับกุมผู้กระทำความผิดจากการเล่นพนันของประเทศไทยไม่ได้ลดลง จะด้วยความไม่ชัดเจนของข้อกฎหมาย หรือการที่ประชาชนไม่ได้รับความรู้ความเข้าใจอย่างถูกต้อง ตลอดจนเจ้าหน้าที่ของทางราชการเองที่มีส่วนได้ส่วนเสียกับธุรกิจการพนันก็ตาม ในปัจจุบันรูปแบบการพนันของในประเทศไทยทางผู้วิจัยได้นิยามตามการศึกษาข้อมูลเอาไว้ 5 ประเภทด้วยกัน ดังนี้

1) การพนันประเภททายผลกีฬา การพนันประเภททายผลกีฬานั้นจะค่อนข้างแตกต่างจากเกมพนันประเภทอื่น ๆ ตรงที่ ปริมาณการเล่นพนันประเภทนี้จะสูงตามฤดูกาล และโดยเฉพาะช่วงการแข่งขันรายการใหญ่ ๆ แล้วจะยังมีจำนวนผู้เล่นเพิ่มมากขึ้น และจำนวนเงินที่หมุนเวียนก็สูงมากเช่นเดียวกันในช่วงเวลาดังกล่าว ตัวอย่างเช่น ฟุตบอลพรีเมียร์ลีกของประเทศไทย ที่เริ่มเปิดฤดูกาลในช่วงเดือนสิงหาคม และปิดฤดูกาลในช่วงเดือนพฤษภาคม ของแต่ละปี ดังนั้นช่วงเวลาดังกล่าวจะมีผู้เล่นพนันจำนวนมากกว่า ช่วงเดือนมิถุนายน ถึงเดือนกรกฎาคมที่เป็นช่วงปิดฤดูกาล และโดยเฉพาะช่วงเวลาที่มียอดการใหญ่ๆระดับชาติ อย่างเช่น ฟุตบอลโลก หรือ ฟุตบอลยูโร การเล่นพนันฟุตบอลก็จะสูงมากเป็นพิเศษในช่วงดังกล่าว จากผลการสำรวจสถานการณ์การเล่นพนันฟุตบอลโลก 2014 โดยศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย¹¹ ได้เสนอผลการสำรวจซึ่งได้ทำการสำรวจรวมทั้งสิ้น 2 ครั้ง พบว่าช่องทางของสื่อที่กลุ่มเป้าหมายที่ศึกษานั้น ระบุสอดคล้องกันว่า ข้อมูลจากเว็บไซต์ และข้อมูลจากฟรีทีวีที่เผยแพร่อยู่นั้นเป็น 2 อันดับแรกของช่องทางการรับรู้ข้อมูลข่าวสารเรื่องการเล่นการพนันทายผลฟุตบอลโลก 2014 สำหรับในภาคส่วนงานการกำกับดูแล จากการเปิดเผยข้อมูลของสำนักงานตำรวจแห่งชาติ¹² ได้เปิดเผยผลการจับกุมและการดำเนินคดีการเล่นพนันทายผลฟุตบอลโลกว่ามีจำนวนทั้งสิ้น 5,011 คดี ด้วยเม็ดเงินหมุนเวียนประมาณ 26 ล้านบาท แต่จากการคาดการณ์โดยศูนย์พยากรณ์เศรษฐกิจและธุรกิจ มหาวิทยาลัยหอการค้าไทย¹³ ได้ประเมินไว้ว่าจำนวนเงินหมุนเวียนเฉพาะภายในประเทศไทยสำหรับการเล่นพนันฟุตบอลโลก 2014 จะมีมูลค่าสูงถึงประมาณ 1,000 ล้านบาท

2) การพนันประเภทคาสิโนออนไลน์ จากข้อมูลของศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย¹¹ ได้แสดงข้อมูลจากการทำวิจัยในเรื่องการพนัน โดยได้ทำการสำรวจผู้เล่นการพนันในประเทศไทย ปี พ.ศ. 2554 พบว่าจากผลการวิจัยนั้นการพนันประเภทคาสิโนออนไลน์ หรือบ่อนตามความเข้าใจของผู้คนทั่วไปนั้นมีมูลค่ามากกว่า 3 พันล้านบาท โดยกลุ่มช่วงอายุที่เล่นการพนันดังกล่าวนี้มากที่สุด อยู่ในช่วงวัย 35-44 ปี และ 15-24 ปี ตามลำดับที่ ในปัจจุบันการพนันประเภทนี้ได้เปลี่ยนแปลงไป โดยมีการพัฒนาการไปตามเทคโนโลยีของยุคสมัย จากเดิมที่การพนันแบบนี้ผู้เล่นจะต้องเดินทางไปยังสถานที่ที่ผู้ให้บริการพนันจัดเตรียมไว้สำหรับจัดกิจกรรมพนันเท่านั้น มาสู่การเล่นพนันแบบออนไลน์ซึ่งทำให้ผู้เล่นมีความสะดวกมากขึ้นในการเล่น สามารถเข้าถึงกิจกรรมพนันได้จากทุกสถานที่ และเล่นได้ตลอดเวลา ไม่ต้องเดินทางไปยังสถานที่ที่ผู้ให้บริการกำหนดไว้ อีกทั้งยังสามารถมีความรู้สึกปลอดภัยต่อการเล่นมากขึ้น โอกาสโดนเจ้าหน้าที่ตำรวจหรือผู้ดูแลกฎหมายจับกุม

เพื่อดำเนินคดีก็เป็นไปได้ยากขึ้น เมื่อเทียบกับการเล่นพนันแบบเดิม แต่ทั้งนี้และทั้งนั้นก็ยังมีข้อมูลที่แสดงว่าจำนวนผู้เล่นพนันแบบเดิมนั้นลดลงอย่างมีนัยสำคัญ

3) การพนันประเภททายผลตัวเลข ในปัจจุบันต้องยอมรับว่าการเล่นพนันในประเภทนี้นั้นได้รับความนิยมอย่างต่อเนื่องจากผู้เล่นพนันทั้งรายเดิม และรายใหม่ โดยสำหรับการพนันทายผลตัวเลขนั้น ตัวอย่างที่ชัดเจนที่สุดคือ หวยใต้ดิน ซึ่งผิดกฎหมาย และล็อตเตอรี่ซึ่งถูกกฎหมายของไทย เนื่องด้วยมีผู้ให้บริการพนันประเภทนี้อยู่ครอบคลุมทั่วประเทศทุกพื้นที่ จึงทำให้การเข้าถึงนั้นค่อนข้างง่าย และสะดวกแก่ผู้เล่นพนัน ในทุกราย และทุกสถานะ โดยเฉพาะกลุ่มผู้ที่รักการเสี่ยงโชคโดยการพนันประเภทนี้จะมีขึ้นเดือนละ 2 ครั้ง ตัวอย่างแบบถูกกฎหมายได้แก่ ล็อตเตอรี่ด้วยจำนวนมหาศาลของสลากที่สำนักงานกองสลากกินแบ่งรัฐบาลจัดพิมพ์ออกมาในแต่ละงวดนั้นทำให้ผู้คนทั่วประเทศหลงเป็นเหยื่อของความโลภนี้ได้อย่างง่ายดาย ด้วยรางวัลมูลค่ารวมกว่า 23 ล้านบาท ต่อสลาก 1 ชุด ในขณะที่หวยใต้ดินซึ่งเป็นสิ่งที่ผิดกฎหมายในบ้านเรานั้นจากข้อมูลของศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย¹¹ ได้แสดงข้อมูลจากการทำวิจัยในเรื่องการพนัน โดยได้ทำการสำรวจผู้เล่นการพนันในประเทศไทย ปี 2554 พบว่ามูลค่าของการเล่นพนันในรูปแบบของหวยใต้ดินนั้นมีมูลค่าสูงมากกว่าหนึ่งหมื่นเก้าพันล้านบาท ซึ่งสูงมากในปริมาณที่ใกล้เคียงกับมูลค่าการเล่นพนันถูกกฎหมายอย่างล็อตเตอรี่ สถานการณ์ล่าสุดนั้น จากข้อมูลของศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน ที่อ้างอิงข้อมูลข่าวจากโพสต์ทูเดย์ (ฉบับวันที่ 30 กันยายน 2557) นั้นได้กล่าวเอาไว้ว่า กระทรวงการคลังโดยกรมสรรพสามิตได้เตรียมพิจารณาในการเก็บภาษีสลาก โดยได้ให้สำนักงานเศรษฐกิจการคลัง (สศค.) ศึกษารายละเอียดและเสนอให้นายสมหมาย ภาษี รมว.คลังพิจารณาเห็นชอบ ซึ่งถ้าเรื่องนี้ผ่านการพิจารณาที่มีความเป็นไปได้สูงว่าราคาสลากจะสูงมากขึ้นไปอีก อันจะเป็นอีกสาเหตุหนึ่งที่ผู้เล่นพนันชนิดนี้ มีแนวโน้มที่จะหันมาเล่นพนันในรูปแบบของหวยใต้ดินมากขึ้น

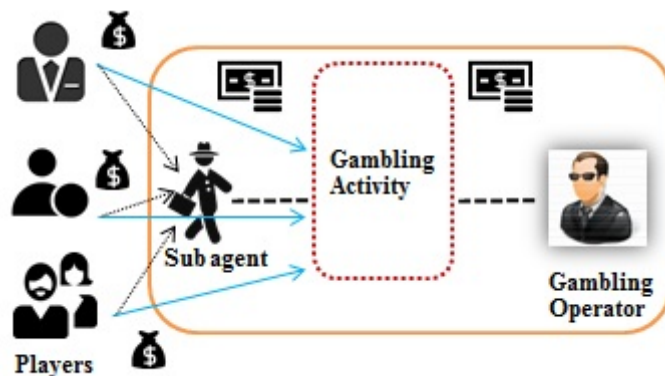
4) การพนันประเภทการส่ง SMS เสี่ยงโชค การพนันประเภท SMS นั้นเริ่มคืบคลานเข้าใกล้มาเป็นภัยใกล้ตัวแก่เด็กและเยาวชนมากขึ้น ไม่เว้นแม้กระทั่งผู้ใหญ่ก็สามารถตกเป็นเหยื่อของการพนันในรูปแบบนี้ได้ สาเหตุก็เนื่องมาจากความรู้ความเข้าใจของคนในวงโทรศัพท์มือถือ ซึ่งเป็นต้นทางของการเข้าถึงกิจกรรมพนันในรูปแบบนี้ ด้วยความรู้ความเข้าใจที่อาจจะมีไม่มากพอ หรือมีพอ แต่โดนสภาวะทางจิตใจครอบงำด้วยความโลภ มุ่งหวังแต่ของรางวัลโดยที่ไม่ได้นึกถึงว่าจำนวน SMS ที่ส่งออกไป ยังมีปริมาณมากเท่าไรก็หมายถึงจำนวนเงินที่มากขึ้นเท่านั้น ที่ออกจากกระเป๋าของเราไป ไปสู่ผู้เป็นเจ้าของกิจกรรมเสี่ยงโชคนี้ ตลอดจนผู้ให้บริการเครือข่ายโทรศัพท์เคลื่อนที่ที่เกี่ยวข้อง โดยของรางวัลที่ถูกนำมาเป็นสิ่งล่อใจให้กับบรรดานักเสี่ยงโชคทั้งหลายนั้น เมื่อเทียบกับจำนวนเงินที่ได้ไปจากผู้เสี่ยงโชคแล้ว นับเป็นจำนวนมูลค่าเพียงส่วนหนึ่งเท่านั้น เพราะฉะนั้นเจ้าของผลิตภัณฑ์รายใดก็ตาม ที่ใช้วิธีการนี้ให้ประชาชนเข้าร่วม ล้วนแล้วแต่ทำไปเพื่อผลประโยชน์ในเชิงธุรกิจของตนเองทั้งสิ้น โดยปราศจากจริยธรรมของผู้ประกอบการเนื่องจากไม่เคยคิดพิจารณาถึงกลุ่มลูกค้าที่เป็นเด็ก และเยาวชนที่ยังไม่บรรลุนิติภาวะสำหรับการเข้าถึงกิจกรรมที่นับเป็นกิจกรรมพนันในลักษณะนี้เลย ตัวอย่างเช่น การส่งข้อความชิงรางวัลในรายการทีวี การส่งข้อความทายผลกีฬาเพื่อชิงโชค และโดยเฉพาะการส่งรหัสใต้ฝ่าเพื่อชิงโชค จากข้อมูลของตลาดหลักทรัพย์แห่งประเทศไทย¹⁴ ที่ลงรายละเอียดยอดขายปี พ.ศ. 2556 ของเครื่องดื่มชาเขียวยี่ห้อโออิชิ และ โอชิตัน ไว้ที่ 6,260 ล้านบาท และ

6,484.4 ล้านบาท ถ้าหากคำนวณเป็นบรรจุกฎบัตรประเภทขวดทั้งหมดจะได้ตัวเลขของจำนวนขวดโดยประมาณอยู่ที่ 300 ล้านขวดสำหรับโออีซี และ 400 ล้านขวดสำหรับอิซิดัน ซึ่งนี้เป็นตัวเลขสมมติเพื่ออธิบายให้เห็นภาพว่า จำนวนรวมของฝาขวดที่จะออกมาสู่ท้องตลาดนั้นมีปริมาณรวมเป็นทั้งสิ้นถึง 700 ล้านฝาโดยประมาณ และถ้าคิดอัตราค่าส่ง SMS ที่อัตราข้อความละ 3 บาท มูลค่าของการส่ง SMS เฉพาะแคมเปญของทั้ง 2 บริษัทนี้จะมียอดรวมกันสูงถึง กว่า 2000 ล้านบาทโดยประมาณ และนี่ยังไม่รวมถึงกรณีที่อิซิดันจะเพิ่มการผลิตเป็น 1000 ล้านขวดต่อปี นั่นก็หมายความว่า ถ้าอิซิดันยังดำเนินกลยุทธ์ด้วยการนำการเสี่ยงโชคมากระตุ้นยอดขายแบบนี้อยู่ ส่งผลให้การคาดการณ์มูลค่าการส่ง SMS ซึ่งโชคเฉพาะของอิซิดันจะมีมูลค่าโดยรวมสูงถึงประมาณ 3000 ล้านบาทเลยทีเดียว ทั้งนี้ได้มีนักวิชาการได้ทำการศึกษาและวิจัยสถานการณ์เกี่ยวกับการพนัน SMS เสี่ยงโชคอยู่หลายงานวิจัยด้วยกัน ตัวอย่างเช่น ข้อมูลจาก “โครงการการสำรวจสถานการณ์การเสี่ยงโชคผ่าน SMS” จุติมาศ¹⁵ (2554) พบว่าหลายประเทศเริ่มต้นตัวและตระหนักถึงปัญหาจึงมีการออกมาตรการต่าง ๆ เช่น ประเทศเบลเยียม ห้ามเสนอการพนันทุกชนิดผ่านโทรศัพท์มือถือรวมทั้ง SMS โดยถือว่าการเล่นเกมตอบคำถามผ่าน SMS เข้าข่ายการพนัน และห้ามเด็กอายุต่ำกว่า 18 ปี เล่นเกมตอบคำถามทางโทรศัพท์และทาง SMS รวมถึงงานวิจัยของ ธาม¹⁶ (2555) ได้กล่าวไว้ว่า ให้มีระบบการกำกับร่วม ให้มีระบบการกำกับเพื่อให้องค์กรสื่อมวลชน (Media Organizations) และองค์กรวิชาชีพสื่อ (Media Profession) มีกลไกในการควบคุมที่เข้มแข็ง และป้องกันการโฆษณาข้อมูลข่าวสารเพื่อการส่งข้อความสั้นซึ่งโชค เสี่ยงทายเล่นเกมสล็อต ที่เข้าข่ายลักษณะการพนัน

5) การพนันประเภทอื่นๆ การพนันในกลุ่มประเภทนี้หมายรวมถึงการพนันประเภทต่างๆที่นอกเหนือจากที่ได้กล่าวเอาไว้ในเบื้องต้น ตัวอย่างเช่น ไฮโล กำถั่ว บิงโก เป็นต้น ซึ่งการเล่นกิจกรรมพนันเหล่านี้ก็นับว่าเป็นภัยร้ายต่อสังคมไม่แพ้การพนันประเภทอื่นๆแต่ระดับของความรุนแรงที่จะส่งผลต่อเด็กและเยาวชนอาจจะดูไม่รุนแรงเทียบเท่ากับกิจกรรมพนันประเภทอื่นๆที่ได้กล่าวมาก่อนหน้านี้

โดยจากประเภทของกิจกรรมการพนันทั้ง 5 ประเภทที่กล่าวมาแล้วนั้น จะสามารถจัดกลุ่มการเกิดกิจกรรมพนันระหว่างผู้ให้บริการและผู้รับบริการ (ผู้เล่น) และจัดทำเป็นแผนภาพกิจกรรมพนันหลักได้ออกมาเป็น 2 รูปแบบ ดังต่อไปนี้

กิจกรรมพนันแบบประเภททายผลกีฬา ทายผลตัวเลข และ SMS เสี่ยงโชค



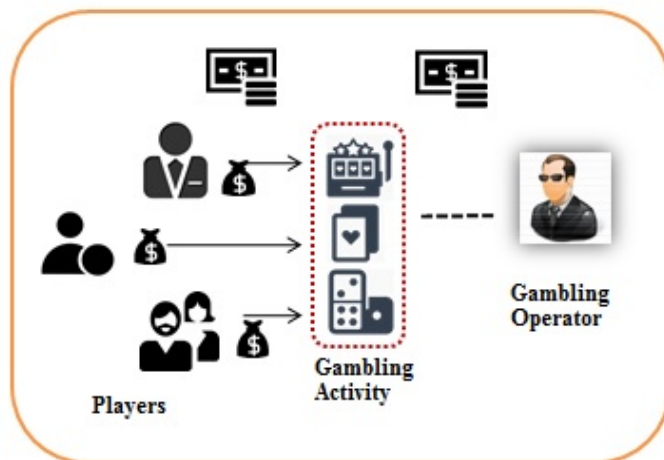
ภาพ 5 แสดงแผนภาพการพนันประเภททายผลกีฬาและทายผลตัวเลข

สำหรับการพนันประเภทดังกล่าวนี้ ผู้รับบริการพนัน หรือ ผู้เล่น โดยปกติแล้วจะสามารถเลือกวิธีในการเข้าไปร่วมเล่นกิจกรรมพนันได้ 3 แบบ คือ

- การเข้าไปร่วมเล่นกิจกรรมพนัน ณ สถานที่ที่ผู้ให้บริการพนันได้จัดเตรียมเอาไว้ ตัวอย่างเช่น ร้านรับแทงพนันม้า หรือ ร้านรับแทงพนันบอล เป็นต้น
- การร่วมเล่นกิจกรรมพนันโดยผ่านเอเยนต์รายย่อย หรือ เด็กเดินโปย โดยที่ผู้เล่นไม่จำเป็นต้องเดินทางไปยังสถานที่ที่ผู้ให้บริการพนันได้จัดเตรียมไว้เหมือนในประเภทแรก
- การร่วมเล่นกิจกรรมพนันจากบ้าน ที่ทำงาน หรือจากสถานที่ใดก็ได้โดยใช้บริการผ่านอุปกรณ์เช่น โทรศัพท์มือถือ คอมพิวเตอร์ เป็นต้น

จะเห็นว่าเป็นแผนภาพสำหรับกิจกรรมที่สถานที่ในการแข่งขัน หรือทำการเสี่ยงทายผลตัวเลข และ SMS เสี่ยงโชคนั้นไม่ได้ถูกจัดขึ้น หรือแข่งขัน ณ สถานที่ที่ผู้ให้บริการพนันได้จัดเตรียมเอาไว้ให้ แต่จะจัดขึ้นตามสถานที่ต่าง ๆ ที่กิจกรรมพนันประเภทนั้นถูกจัดเป็นประจําปกติอยู่ก่อนแล้ว เช่น การทายพนันแข่งม้า ผู้เล่นจะไปแทงที่โต๊ะม้า หรือ แทงผ่านเอเยนต์รายย่อยก็ได้ แต่การแข่งขันม้าจริง ๆ นั้นจะถูกจัดขึ้นที่สนามแข่งม้าที่ใดที่หนึ่งเป็นต้น

กิจกรรมพนันแบบคาสีโน

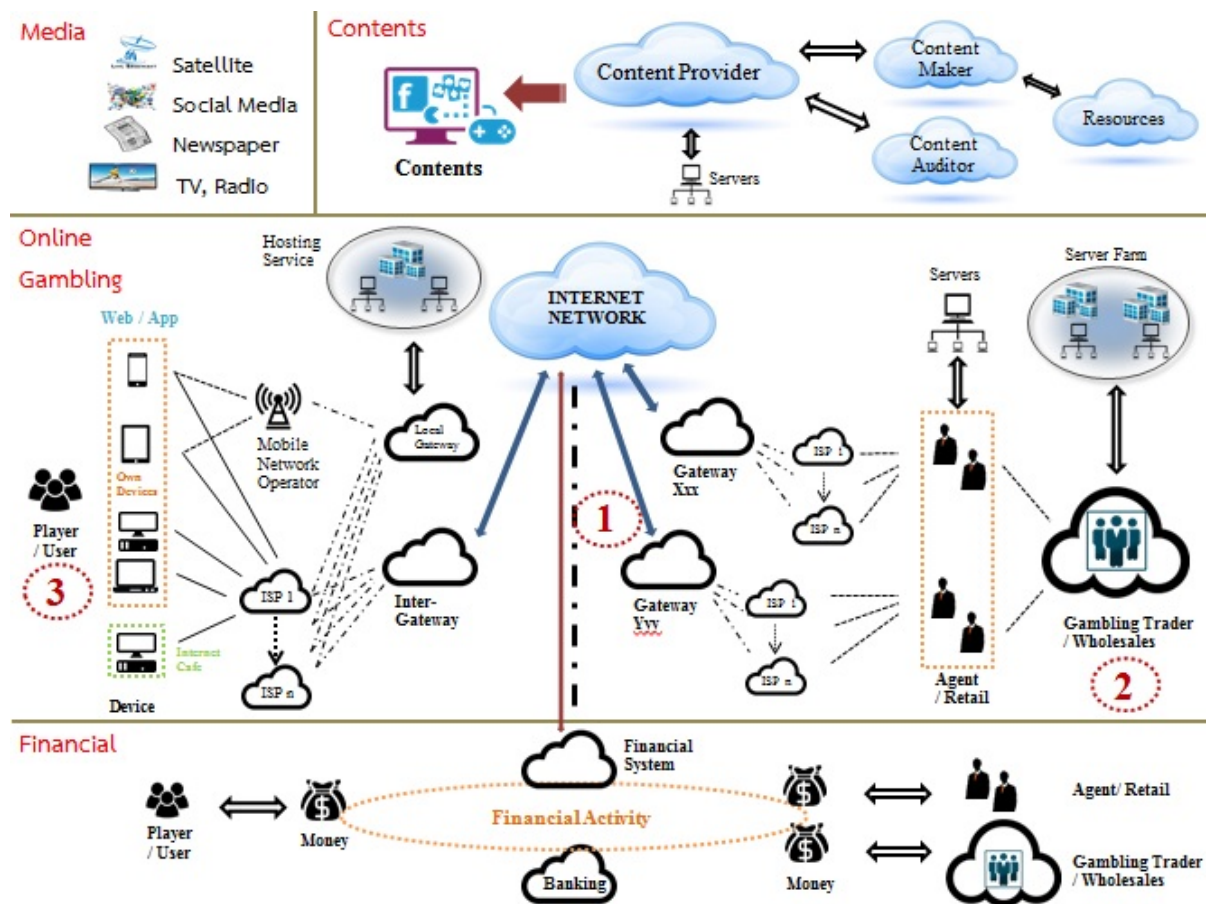


ภาพ 6 แสดงแผนภาพการพนันประเภทแบบคาสีโน

สำหรับการพนันประเภทนี้ ผู้เล่น หรือ ผู้ให้บริการพนันจะเข้าร่วมกิจกรรมพนันแบบคาสีโน ณ สถานที่ที่ผู้ให้บริการพนันจัดเตรียมไว้ ซึ่งเป็นสถานที่ที่ใช้จัดการแข่งขันจริง เช่น บ่อนการพนันที่ลาสเวกัส ประเทศสหรัฐอเมริกา บ่อนการพนันปอยเปต ประเทศกัมพูชา และบ่อนการพนันเก็นติ้ง ประเทศมาเลเซีย เป็นต้น

จากการพนันทั้ง 5 ประเภทที่กล่าวมาข้างต้นเป็นการกล่าวถึงการเล่นกิจกรรมพนันโดยการแบ่งด้วยประเภทของกิจกรรมพนัน และเมื่อเราพิจารณาตามรูปแบบในการเข้าร่วมเล่นกิจกรรมพนันนั้นก็จะสามารถพิจารณาได้ออกเป็น 2 แบบตามแผนภาพที่ได้แสดงไปแล้วในข้างต้น ซึ่งกิจกรรมพนันทั้ง 2 รูปแบบของการเข้าร่วมเล่นกิจกรรมพนันนั้นจะมีช่องทางในการ खेलผ่านอุปกรณ์ที่เชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตหรือที่เราเรียกกันว่าออนไลน์ (Online) ได้ ซึ่งนำมาถึงการเล่นกิจกรรมพนันในรูปแบบออนไลน์ หรือพนันออนไลน์นั่นเอง โดยที่ในประเทศไทยนั้นมีการพนันออนไลน์ที่นิยมเล่นกันอยู่ 2 กิจกรรมพนันด้วยกันคือ พนันฟุตบอลออนไลน์ และพนันคาสีโนออนไลน์

5. แผนภาพของกิจกรรมพนันออนไลน์



ภาพ 7 แสดงแผนภาพของกิจกรรมพนันออนไลน์

จากงานวิจัยของ วิชญ์ (2554) และงานวิจัยเรื่องมาตรการป้องกันเด็กและเยาวชนจากการพนันออนไลน์บน Tablet และ Smart phone ของมูลนิธิอินเทอร์เน็ตกรรมพัฒนาไทย²⁰ (2556) ได้กล่าวถึงองค์ประกอบของการเกิดกิจกรรมพนันไว้ว่าประกอบไปด้วยองค์ประกอบที่สำคัญ 3 ส่วน ได้แก่

1. การบริหารจัดการพนันออนไลน์
2. ผู้ให้บริการพนันออนไลน์
3. ผู้รับบริการพนันออนไลน์

ดังนั้นการอธิบายแผนภาพกิจกรรมพนันออนไลน์ด้านบนนี้ จะขออธิบายรายละเอียดตามองค์ประกอบหลักที่ได้กล่าวไปในข้างต้นตามลำดับ ดังนี้

1. การบริหารจัดการพนันออนไลน์ จะประกอบด้วยส่วนประกอบต่าง ๆ ดังนี้ คือ

1.1 การจัดตั้งระบบเครื่องแม่ข่ายให้บริการ (Server) เครื่องแม่ข่ายนั้นเป็นแหล่งจัดเก็บ หรือ บันทึกข้อมูลต่าง ๆ ทั้งหมดของเว็บไซต์พนันออนไลน์ที่ผู้ให้บริการพนันออนไลน์ให้บริการแก่ลูกค้าหรือผู้รับบริการพนันออนไลน์ ซึ่งในส่วนของเครื่องแม่ข่ายนั้น ผู้ให้บริการพนันออนไลน์จะสามารถจัดตั้งเอง หรือใช้บริการ

จากผู้ให้บริการเช่าพื้นที่เครื่องแม่ข่ายก็ได้ และสำหรับในส่วนของผู้ที่ตั้งเครื่องแม่ข่าย (Server Location) นั้น ทางผู้ให้บริการพนันออนไลน์ก็สามารถเลือกได้ว่า จะจัดตั้งไว้ที่สถานที่เดียวกัน หรือ จัดตั้งไว้ที่ประเทศอื่นแทน ซึ่งโดยส่วนใหญ่แล้วผู้ให้บริการพนันออนไลน์มักจะเลือกใช้บริการเครื่องแม่ข่ายในประเทศที่มีกฎหมายพนันออนไลน์และอนุญาตให้เกิดขึ้นได้ในประเทศนั้น ๆ เช่น ประเทศอังกฤษ และประเทศในยุโรปหลาย ๆ ประเทศ และโดยเฉพาะกลุ่มประเทศที่เป็นหมู่เกาะ หรือคาบสมุทรต่าง ๆ ซึ่งอนุญาตให้เล่นพนันออนไลน์ได้ หรือกฎหมายด้านการพนันออนไลน์โดยเฉพาะนั้นยังไม่เข้มงวดนัก ตัวอย่างเช่น ประเทศแอนติกาและบาร์บูดา เป็นต้น

1.2 การจดทะเบียนชื่อโดเมน (Domain Name) โดยปกติแล้วนั้นเวลาที่ผู้เล่นพนันออนไลน์จะเข้าทำการเล่นพนันออนไลน์ ตัวอย่างเช่น พนันฟุตบอลออนไลน์ ก็จะมีการเปิดใช้งานอินเทอร์เน็ตแล้วเข้าไปที่เว็บไซต์ของผู้ให้บริการพนันออนไลน์ เช่น www.sbobetXXX.com เป็นต้น คำว่า [sbobetXXX.com](http://www.sbobetXXX.com) นี้ก็คือชื่อโดเมน (Domain Name) นั่นเอง เมื่อเราพิมพ์ url หรือชื่อของ ชื่อโดเมน นี้เข้าไปในคอมพิวเตอร์ คอมพิวเตอร์จะไม่รู้ว่าจะไปที่ไหน หมายถึงเครื่องปลายทางใด และฐานข้อมูลที่คอมพิวเตอร์จะชี้ตำแหน่งเพื่อไปดึงข้อมูลมาแสดงให้ผู้ใช้นั้นอยู่ที่เครื่องใด ดังนั้นคอมพิวเตอร์จะทำการส่งสัญญาณไปที่ โดเมนเนมเซิร์ฟเวอร์ (Domain Name Server: DNS Server) เพื่อขอเลข IP address สำหรับชื่อโดเมนนั้น ๆ DNS Server ก็จะทำการแจ้ง IP address กลับมาให้คอมพิวเตอร์รู้ข้อมูล คอมพิวเตอร์ก็จะทำการเชื่อมต่อสัญญาณไปยังเว็บเซิร์ฟเวอร์ (Web Server) นั้น ๆ เพื่อให้ผู้ใช้งานสามารถเข้าใช้งานเว็บไซต์นั้น ๆ ได้ สำหรับในกรณีที่ DNS Server นั้น ๆ ไม่มีข้อมูล IP address ของชื่อโดเมนที่คอมพิวเตอร์สอบถามไปเก็บเอาไว้ DNS Server ก็จะทำการขอข้อมูลไปยัง DNS Server ที่ใหญ่กว่าที่เป็นฐานข้อมูลและเก็บข้อมูลของชื่อโดเมนนั้นเอาไว้ โดยปกติแล้วผู้ให้บริการพนันออนไลน์มักนิยมที่จะตั้งชื่อของเว็บไซต์พนันออนไลน์เหล่านี้ด้วยคำสำคัญ (Keyword) ต่างๆ ที่สื่อถึงธุรกิจพนันออนไลน์นั้นๆ สำหรับการจดทะเบียนชื่อโดเมนนั้นสามารถจดทะเบียนได้ตามประเทศต่าง ๆ ทั่วโลก และสำหรับการพนันออนไลน์ ผู้ให้บริการพนันออนไลน์ก็มักจะจดทะเบียนชื่อโดเมน และใช้บริการเครื่องแม่ข่ายไว้อยู่คนละประเทศกันเพื่อให้เป็นการยากแก่การตรวจสอบจากเจ้าหน้าที่ เนื่องมาจากการจดทะเบียนชื่อโดเมน กับการใช้งานเครื่องแม่ข่ายนั้นเป็นอิสระต่อกัน และสามารถเปลี่ยนแปลงได้โดยไม่มีผลกระทบต่อกัน

1.3 โปรแกรมพนันออนไลน์ (Gambling software) มีอยู่ด้วยกัน 2 รูปแบบ คือ รูปแบบแรก คือผู้เล่นสามารถเข้าเล่นการพนันออนไลน์ผ่านเว็บไซต์ได้โดยตรง ส่วนใหญ่จะเป็นเกมส์พนันออนไลน์ประเภททายผลการแข่งขันกีฬา โดยโปรแกรมที่ใช้ก็คือโปรแกรมเว็บเบราว์เซอร์ต่างๆไป ตัวอย่างเช่น Internet Explorer เป็นต้น



ภาพ 8 แสดงตัวอย่างโปรแกรมบราวเซอร์ต่าง ๆ

รูปแบบที่ 2 คือผู้เล่นต้องทำการดาวน์โหลดโปรแกรมหรือซอฟต์แวร์ และติดตั้งลงในเครื่องคอมพิวเตอร์ให้เรียบร้อยก่อน แล้วจึงเปิดโปรแกรมเหล่านี้ เพื่อเล่นเกมสพนันออนไลน์ ส่วนใหญ่จะเป็นเกมสพนันออนไลน์ประเภทคาสิโน เช่น รูเล็ต หรือเกมไพ่ประเภทต่าง ๆ

1.4 การทำธุรกรรมทางการเงิน (Financial Transaction)



ภาพ 9 แสดงขั้นตอนการทำธุรกรรมทางการเงินของกิจกรรมพนันออนไลน์

โดยปกติแล้วบริการพนันออนไลน์ที่ให้บริการแก่ผู้รับบริการนั้น จะให้ผู้เล่นทำการสมัคร และเปิดบัญชีพนันกับทางผู้ให้บริการรายนั้น ๆ ก่อน โดยอาจจะเป็นการโอนเงินเข้าบัญชีธนาคารที่ผูกไว้กับผู้ให้บริการพนันออนไลน์รายนั้น ๆ หรือเป็นการชำระจากบัตรเครดิต เมื่อผู้ให้บริการพนันออนไลน์ได้รับข้อมูลทางการเงินเหล่านี้แล้ว ก็จะมีการเพิ่มวงเงินเข้าบัญชีพนันของผู้เล่นรายนั้น ๆ ตามจำนวนที่ทำธุรกรรมเข้ามา หรือ ตามที่ได้ตกลงกันเอาไว้ เมื่อผู้เล่นพนันออนไลน์มีเงินในบัญชีพนันแล้วก็จะสามารถเข้าร่วมเล่นเกมสพนันออนไลน์ต่าง ๆ ได้ โดยถ้าในกรณีที่ชนะเกมสพนันออนไลน์ เงินรางวัลดังกล่าวก็จะถูกโอนเข้าบัญชีพนันของผู้เล่นรายนั้น ๆ และสำหรับกรณีที่แพ้เกมสพนันออนไลน์ เงินในบัญชีพนันก็จะถูกหักออกไปตามจำนวนยอดเงินที่เสียในเกมสพนัน โดยที่ผู้เล่นพนันออนไลน์นั้นสามารถติดต่อกับผู้ให้บริการพนันออนไลน์ได้ตลอดเวลา สำหรับการทำธุรกรรมการเงินในกรณีที่เพิ่มวงเงินเข้าบัญชีพนัน หรือ การถอนเงินออกจากบัญชีพนัน

2. ผู้ให้บริการพนันออนไลน์

รายละเอียดที่ชัดเจนในส่วนของการตั้งของบริษัทรับแทงพนันออนไลน์มักไม่ค่อยปรากฏ ผู้ให้บริการเว็บไซต์พนันมักกระบุรายละเอียดบนเว็บไซต์เพียงแค่ประเทศที่เป็นที่ตั้งของบริษัทใหญ่ (บริษัทแม่) ซึ่งมักจะเป็นประเทศที่อนุญาตให้ธุรกิจพนันออนไลน์เป็นธุรกิจที่ถูกกฎหมายเช่น ประเทศอังกฤษ หรือกลุ่ม

ประเทศ “offshore” เช่น กลุ่มประเทศแคริบเบียน (Caribbean) อย่าง ประเทศ Antigua เป็นต้น ฉะนั้นจึงเป็นเรื่องยากที่จะระบุสถานที่ตั้งที่ชัดเจนของบริษัทที่ให้บริการเว็บไซต์พนันออนไลน์แต่ละรายได้

ธุรกิจประเภทนี้สามารถแบ่งออกได้เป็น 3 ประเภท โดยใช้รูปแบบการให้บริการเป็นพื้นฐานในการแบ่ง ดังนี้

2.1 ประเภทเป็นบ่อนการพนันพร้อมทั้งให้บริการรับแทงพนันออนไลน์

ผู้ประกอบการธุรกิจพนันออนไลน์ในลักษณะนี้จะเน้นการให้บริการเกมพนันคาสีโนเป็นหลัก ส่วนการให้บริการรับแทงพนันออนไลน์จะเป็นเสมือนบริการเสริม รูปแบบเกมพนันที่ให้บริการทางออนไลน์ก็จะมีลักษณะคล้ายเกมพนันที่ให้บริการในบ่อนการพนัน เช่น แบล็คแจ็ก (Blackjack) สล็อตแมชชีน (Slot machine) เป็นต้น ธุรกิจพนันออนไลน์ประเภทนี้จะพบมากในประเทศที่รัฐบาลอนุญาตให้ธุรกิจบ่อนการพนันเป็นธุรกิจถูกกฎหมาย

2.2 ประเภทเป็นร้านรับแทงพนันพร้อมทั้งให้บริการรับแทงพนันออนไลน์

ธุรกิจพนันออนไลน์ประเภทนี้จะพบมากในประเทศที่อนุญาตให้การเล่นพนันเป็นกิจกรรมที่ถูกกฎหมาย เกมพนันออนไลน์ที่ให้บริการในธุรกิจพนันออนไลน์รูปแบบนี้จะแตกต่างจากรูปแบบแรกเล็กน้อย กล่าวคือเกมพนันออนไลน์ที่ให้บริการธุรกิจรูปแบบนี้มีทั้งเกมพนันประเภททายผลกีฬาและเกมพนันแบบบ่อนคาสีโน แต่โดยมากแล้วลูกค้าของธุรกิจพนันออนไลน์ประเภทนี้จะนิยมแทงพนันเกมทายผลกีฬาเสียมากกว่า

2.3 ประเภทเป็นบริษัทให้บริการเว็บไซต์รับแทงพนันเท่านั้น

ธุรกิจพนันออนไลน์ส่วนใหญ่จะถูกจัดอยู่ในกลุ่มนี้ และบริษัทแม่ที่ทำหน้าที่ให้บริการรับแทงพนันออนไลน์ก็จะตั้งอยู่ในประเทศที่อนุญาตให้ธุรกิจพนันออนไลน์เป็นธุรกิจที่ถูกกฎหมายเหมือนธุรกิจเอกชนทั่ว ๆ ไป โดยมีเซิร์ฟเวอร์เป็นของตัวเองเพื่อให้บริการเว็บไซต์พนันที่สามารถกระจายไปได้ทั่วโลก

สำหรับในแง่ของระดับขั้นของผู้ให้บริการพนันออนไลน์ในแต่ละรายนั้น มีหลายระดับ ตั้งแต่ระดับเล็ก ระดับกลาง และระดับใหญ่ โดยที่รายละเอียด วิธีการการปฏิบัติงาน และข้อมูลปลีกย่อยจะแตกต่างกันไป ในแต่ละประเภทของธุรกิจพนันออนไลน์ที่แบ่งได้ออกเป็น 3 ประเภทหลักๆ คือประเภททายผลกีฬา ประเภททายผลตัวเลข และประเภทแบบคาสีโน ขอบิบายโดยยกตัวอย่างเช่น ธุรกิจพนันออนไลน์ประเภททายผลกีฬาจะมีระดับของผู้ให้บริการแบ่งออกเป็นระดับดังนี้

ระดับของผู้ให้บริการ		ชื่อเรียก	จำนวน	จำนวนเครือข่ายย่อย	ระดับเงินทุน	มีเว็บไซต์ของตัวเอง
ระดับใหญ่		Master A	4	Master B ลงไปทั้งหมด	N/A	มี
ระดับกลาง	คอนข้างใหญ่	Master B	10	Master C อย่างน้อย 20	N/A	มี
	คอนข้างเล็ก	Master C	เยอะ	Agent อย่างน้อย 50	80 ล้าน ต่อคน ต่อเดือน	มี
ระดับเล็ก		Agent	เยอะ	เยอะ	N/A	มี / ไม่มี

ภาพ 10 แสดงตัวอย่างโครงสร้างผู้ให้บริการรับแทงพนันฟุตบอลออนไลน์ในประเทศไทย

- **ระดับใหญ่** จะสร้างเว็บไซต์ขึ้น และกระจายเว็บไซต์พร้อมเครดิตไปให้เจ้ามีระดับกลางที่อยู่ในเครือข่ายของตน เครดิตที่ผู้ให้บริการรายใหญ่ได้รับจากเจ้าของเว็บไซต์พนันต่างประเทศจะมากหรือน้อยขึ้นกับความสัมพันธ์และข้อตกลงระหว่างบุคคลทั้งสอง

- **ระดับกลาง** จะแบ่งออกเป็น 2 ระดับย่อย คือ ระดับกลางค่อนข้างใหญ่ และระดับกลางค่อนข้างเล็ก โดยแตกต่างกันที่จำนวนผู้ให้บริการรายย่อยภายใต้เครือข่าย และจำนวนเงินที่ใช้ในการเล่นพนันออนไลน์
- **ระดับเล็ก (รายย่อย)** จะมีทั้งแบบที่มีเว็บไซต์พนันออนไลน์ของตัวเอง และไม่มีเว็บไซต์เป็นของตัวเอง โดยที่ในระดับรายย่อยนี้จะเรียกอีกชื่อหนึ่งคือ “เอเยนต์” ซึ่งจะมีการจัดการว่าจ้างพนักงานเข้าช่วยในการบริหารจัดการด้วย โดยแบ่งออกเป็น 2 ส่วนได้แก่ เด็กเดินโพย และคอลเซ็นเตอร์ ซึ่งมีหน้าที่หลักในการให้บริการลูกค้าในการแจกจ่าย username password และติดต่อประสานงานคล้ายกับบริษัทเอกชนทั่วไป

3. ผู้รับบริการพนันออนไลน์

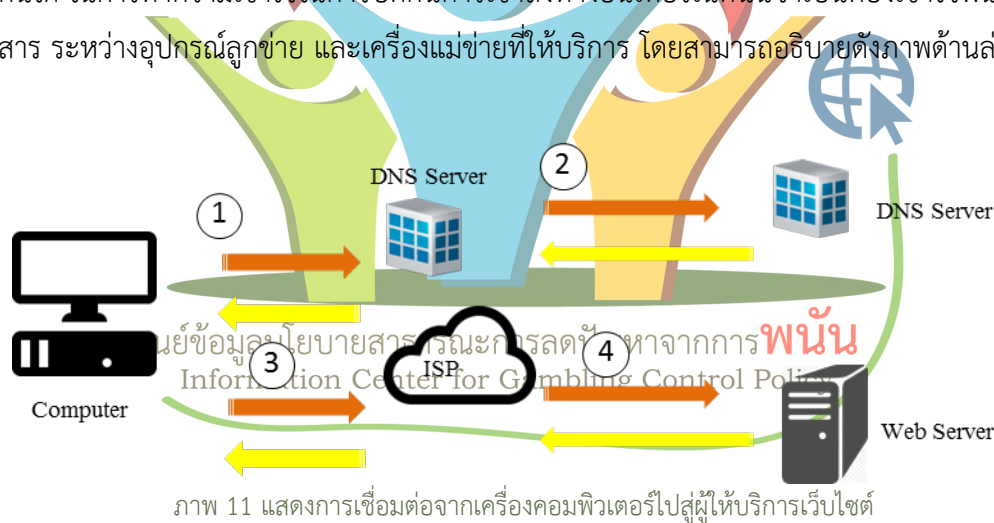
สำหรับผู้เข้ารับบริการออนไลน์นั้นจะต้องเข้าใช้งานผ่านอุปกรณ์ที่สามารถเชื่อมต่อกับอินเทอร์เน็ตได้ เช่น โทรศัพท์สมาร์ทโฟน แท็บเล็ต คอมพิวเตอร์ หรือ โน้ตบุ๊ก เป็นต้น ซึ่งผู้เล่นสามารถเลือกได้ว่าจะใช้อุปกรณ์ของตนเองในการเข้าเล่น หรือใช้บริการผ่านคอมพิวเตอร์สาธารณะจากร้านอินเทอร์เน็ตคาเฟ่ หรือเป็นการใช้งานผ่านคอมพิวเตอร์จากหน่วยงาน หรือสถาบันต่าง ๆ ที่สามารถเชื่อมต่อกับอินเทอร์เน็ตได้ทั้งสิ้น โดยโปรแกรมที่ผู้ใช้งานต้องการสำหรับการเล่นพนันออนไลน์นั้นจะมีอยู่ 2 รูปแบบคือ โปรแกรมที่สามารถเข้าใช้งานผ่านเว็บไซต์ได้โดยตรง ซึ่งโปรแกรมประเภทนี้จะถูกประยุกต์ให้ใช้งานร่วมกับอุปกรณ์ได้หลายแพลตฟอร์ม ตัวอย่างการพนันออนไลน์ประเภทนี้ เช่น เกมพนันประเภททายผลกีฬา เป็นต้น และแบบโปรแกรมที่จำเป็นต้องดาวน์โหลดและติดตั้งลงในเครื่องคอมพิวเตอร์ก่อน ซึ่งตัวอย่างของเกมพนันออนไลน์ประเภทนี้ได้แก่ เกมพนันประเภทคาสีโน เป็นต้น หลังจากที่ผู้เล่นนั้นมีอุปกรณ์ และโปรแกรมที่สามารถเข้าใช้งานเพื่อเล่นพนันออนไลน์ได้แล้ว ผู้เล่นจะต้องติดต่อกับตัวแทนของผู้ให้บริการพนันออนไลน์ เช่น เอเยนต์ต่าง ๆ เพื่อขอเปิดบัญชีพนัน สำหรับการทำธุรกรรมการเงินในการฝากเงิน หรือถอนเงินเพื่อใช้ในกิจกรรมพนันออนไลน์ โดยที่ผู้เล่นในเกมพนันออนไลน์นี้จะมีความรู้สึกแตกต่างจากผู้เล่นพนันแบบปกติในด้านต่าง ๆ ตัวอย่างเช่น บรรยากาศในการเล่น อารมณ์ความรู้สึก และความสามารถในการปิดบังสถานะตัวตนในการเล่น เป็นต้น

ศูนย์ข้อมูลนโยบายสาธารณะการลดปัญหาจากการพนัน
Information Center for Gambling Control Policy

6. การศึกษาเทคนิคด้านเทคโนโลยีที่มีใช้ในปัจจุบัน

ในด้านการป้องกันการเข้าถึงเว็บไซต์หรือเนื้อหาที่ไม่เหมาะสมนั้น ในบางประเทศได้มีการดำเนินการปิดกั้นการเข้าถึงเพื่อปกป้องและคุ้มครองประชาชนในด้านต่าง ๆ ตามนโยบายหรือกฎเกณฑ์ข้อกำหนดในประเทศนั้น ๆ มีการจำกัดตั้งแต่ มากที่สุด จนถึงไม่ได้ปิดกั้นเลย ในประเทศที่มีการจำกัดมากที่สุด คือ ไม่สามารถเชื่อมต่อใช้งานสื่ออินเทอร์เน็ตภายนอกได้ เพื่อป้องกันปัญหาในด้านการเมืองและการปกครอง ดังตัวอย่างของประเทศสาธารณรัฐประชาชนจีน ที่ไม่อนุญาตให้ประชาชนภายในประเทศสามารถเข้าถึงเนื้อหาภายนอกประเทศได้ ยกเว้นบางเว็บไซต์ที่ทางรัฐบาลอนุญาต ส่วนในประเทศอื่น ๆ ก็มีกฎหรือมาตรการต่าง ๆ ตามแต่ความเหมาะสม เช่น การป้องกันการเข้าถึงเนื้อหาที่ไม่เหมาะสมต่อเยาวชน เช่น เว็บไซต์ภาพลามกอนาจาร และในการปิดกั้นที่มีใช้กันในหลายประเทศ คือการปิดกั้นการเข้าถึงเว็บไซต์ที่มีกิจกรรมทางการพนัน

ดังที่กล่าวมาแล้วข้างต้น กิจกรรมออนไลน์ส่วนใหญ่จะผ่านทางเครือข่ายอินเทอร์เน็ต โดยใช้งานผ่านอุปกรณ์การสื่อสารต่าง ๆ ที่สามารถเข้าถึงอินเทอร์เน็ตได้ เช่น อุปกรณ์คอมพิวเตอร์ อุปกรณ์เคลื่อนที่ต่าง ๆ หรือ โทรศัพท์เคลื่อนที่สมาร์ทโฟน โดยอุปกรณ์ต่าง ๆ ที่เชื่อมต่อเครือข่ายอินเทอร์เน็ตนั้นจำเป็นต้องมีมาตรฐานในการสื่อสารเดียวกันถึงจะสามารถเชื่อมต่อและสื่อสารกันได้ โดยมาตรฐานที่ใช้ในอินเทอร์เน็ตนั้นคือ TCP/IP โดยมาตรฐานนี้สามารถทำให้อุปกรณ์แตกต่างผู้ผลิต หลากหลายชนิด สามารถแลกเปลี่ยนข้อมูลสื่อสารกันได้ ในการทำความเข้าใจในการปิดกั้นการเข้าถึงทางอินเทอร์เน็ตนั้นจำเป็นต้องเข้าใจพื้นฐานหลักในการสื่อสาร ระหว่างอุปกรณ์ลูกข่าย และเครื่องแม่ข่ายที่ให้บริการ โดยสามารถอธิบายภาพด้านล่าง ดังนี้



ภาพ 11 แสดงการเชื่อมต่อจากเครื่องคอมพิวเตอร์ไปสู่ผู้ให้บริการเว็บไซต์

จากภาพแสดงให้เห็นถึงลำดับการเชื่อมต่อระหว่างอุปกรณ์ลูกข่ายเพื่อจะใช้งานเว็บไซต์ ต่าง ๆ โดยในลำดับแรกนั้น (1) ผู้ใช้งานจะพิมพ์ชื่อเว็บไซต์ที่ต้องการในโปรแกรมเว็บเบราว์เซอร์ต่าง ๆ ดังตัวอย่างเช่น ผู้ใช้มีความประสงค์จะเข้าสู่เว็บกูเกิ้ล ก็พิมพ์ URL “www.google.com” ลงในตัวเครื่องลูกข่าย หลังจากนั้นเครื่องลูกข่ายจะส่งคำร้องขอไปยังผู้ให้บริการอินเทอร์เน็ต (ISP) เพื่อสอบถามถึงที่อยู่ของเว็บไซต์นั้น ๆ เพราะโดยปกติแล้วอุปกรณ์ลูกข่ายไม่สามารถรู้ได้ว่าที่อยู่ของเครื่องให้บริการเว็บไซต์นั้นอยู่ที่ใด ในฝั่งของผู้ให้บริการ ISP จะทำการตรวจสอบว่า IP address ของเว็บไซต์ที่ได้ทำการร้องขอนั้น มี IP address เป็นอย่างไร โดยทาง ISP จะตรวจสอบข้อมูลในฝั่งของ DNS Server ของตนเองว่ามีข้อมูลของเว็บนั้น ๆ อยู่หรือไม่ หากไม่มีจะทำการร้องขอไปยัง DNS Server ของผู้ให้บริการที่สูงกว่า (2) เมื่อได้ IP address ของเครื่องผู้ให้บริการเว็บไซต์

แล้วจะทำการส่งข้อมูลกลับไปบอกยังเครื่องที่ต้องการจะเชื่อมต่อว่า IP address ที่ต้องการติดต่อนั้นมีหมายเลขอะไร โดยมาตรฐานของ TCP/IP นั้น รูปแบบของที่อยู่ IP address จะอยู่ในรูปแบบตัวเลข 4 ชุดด้วยกันจะถูกคั่นด้วยเครื่องหมายจุด ดังตัวอย่าง “111.222.333.444” จากตัวอย่างที่เครื่องลูกข่ายร้องขอเพื่อทำการเชื่อมต่อ www.google.com นั้นจะได้ IP address ดังต่อไปนี้ 173.194.126.18 เมื่อเครื่องหรืออุปกรณ์ลูกข่ายรู้ถึงหมายเลข IP address ที่จะเชื่อมต่อแล้ว จะทำการสร้างการเชื่อมต่อไปยังเว็บไซต์ดังกล่าวผ่าน (3) ช่องทางของผู้ให้บริการ ISP ต่อไป (4)

เทคนิควิธีการที่ใช้ในปัจจุบัน

จากภาพที่แสดงพื้นฐานการเชื่อมต่อการใช้งานของระบบอินเทอร์เน็ตจะเห็นได้ว่าเครื่องลูกข่าย หรืออุปกรณ์จะสามารถเชื่อมต่อ หรือใช้งานการให้บริการต่าง ๆ ได้ในอินเทอร์เน็ตนั้นจำเป็นต้องผ่านช่องทางของผู้ให้บริการ ISP เสมอ จึงทำให้เห็นว่าหากต้องการขัดขวางหรือป้องกันการใช้งานอินเทอร์เน็ตที่ไม่เหมาะสมได้นั้น สามารถจัดการได้ทางผู้ให้บริการ ISP เป็นหลัก โดย Deibert และคณะ¹⁸ (2008) ได้กล่าวถึงเทคนิคหรือเทคโนโลยีที่นำมาใช้ในการปิดกั้นนั้น มีดังต่อไปนี้

การปิดกั้นระดับ IP address (IP address blocking)

เป็นการป้องกันระดับล่าง ของการเชื่อมต่อแบบมาตรฐาน TCP/IP กล่าวโดยหากผู้ให้บริการ ISP ทราบว่า IP address ของผู้ให้บริการเว็บไซต์ดังกล่าว มีการให้บริการในสิ่งที่ไม่เหมาะสม ก็จะทำให้การจำกัดการเข้าถึงโดยจะไม่อนุญาตให้ผู้ให้บริการของเครือข่ายของตนเข้าถึงเครื่องให้บริการได้เลย

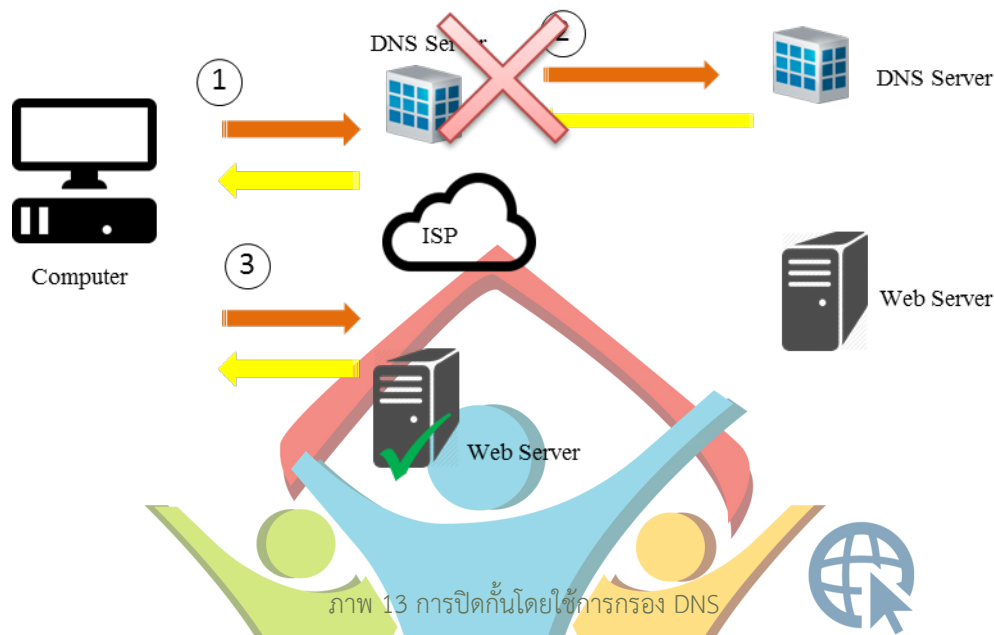


ภาพ 12 ภาพแสดงการปิดกั้นระบบ IP address

จากรูปจะเห็นได้ว่าหลังจากเครื่องลูกข่ายทำการร้องขอเพื่อเชื่อมต่อ ไปยังเครื่องที่มี IP address ที่ไม่พึงประสงค์จะไม่สามารถดำเนินการใด ส่วนข้อจำกัดในวิธีการนี้นั้น คือ ในปัจจุบันเครื่องแม่ข่ายหนึ่งเครื่องอาจมีการให้บริการหลายบริการในอินเทอร์เน็ตกล่าวคือในเครื่องที่ให้บริการเว็บไซต์นั้น แล้วยังให้บริการอีเมลหรือบริการ download ข้อมูลอื่น ๆ อีกด้วย หากใช้วิธีการดังกล่าวจะเกิดปัญหาตามมาคือ จะไม่สามารถใช้บริการอื่นใดได้เลย

การปิดกั้นโดยใช้วิธีการกรองของ DNS (DNS filtering and redirection)

เป็นวิธีการที่จัดการกับเว็บที่ต้องการปิดกั้นการเข้าถึงโดยใช้เทคนิคในการตอบการร้องขอของเครื่องลูกข่าย ในขั้นตอนที่มีการร้องขอการเปลี่ยนชื่อเครื่องแม่ข่ายให้บริการ เป็น IP address โดยวิธีการนี้จะทำการตอบกลับไปยังเครื่องลูกข่ายที่ร้องขอมาว่า ไม่มีเครื่องนั้นอยู่ในระบบอินเทอร์เน็ต หรือจะทำการตอบกลับไปยังลูกข่ายให้ไปเข้าที่ IP address อื่น เพื่อจะได้แสดงถึงกฎเกณฑ์หรือข้อห้ามมิให้เข้าถึงได้



ภาพ 13 การปิดกั้นโดยใช้การกรอง DNS

ข้อจำกัดในการใช้วิธีการนี้นั้นหากใน IP address ดังกล่าวมีการให้บริการเว็บไซต์หลายเว็บจะทำให้เว็บไซต์ที่ไม่เกี่ยวข้องถูกปิดกั้นตามไปด้วย

การปิดกั้นโดยการกรองชื่อของเว็บไซต์ (URL filtering)

จากข้อกำหนดในวิธีการที่ผ่านมาในการปิดกั้นโดยกั้นทาง IP Blocking หรือ ใช้เทคนิคการกรองของ DNS มีผลกระทบต่อเว็บไซต์ที่เกี่ยวข้องจึง เกิดวิธีการกรองการเข้าใช้เว็บไซต์โดยตรง โดยใช้วิธีการตรวจสอบในข้อความที่ส่งมาจากการเข้าใช้เว็บไซต์ โดยทุกครั้งที่เราจะทำการใช้งานเว็บเครื่องลูกข่ายหรืออุปกรณ์ที่จะใช้งานเว็บไซต์จะส่งไปยังเว็บไซต์ให้บริการ วิธีการนี้ ทางผู้ให้บริการจำเป็นต้องมีอุปกรณ์ที่ทำตัวเสมือนเครื่องให้บริการแทนผู้ใช้งาน (Proxy Server) และทำการกรองทุกครั้งที่ผู้ใช้บริการร้องขอไปเว็บไซต์แทน ในการกระทำดังกล่าวผู้ให้บริการ ISP จำเป็นต้องลงทุนติดตั้งอุปกรณ์เพื่อทำการกรอง URL และมีประสิทธิภาพเพียงพอในการใช้งานของลูกค้าของ ISP ทั้งหมด ข้อจำกัดของวิธีการนี้คือสามารถกรองได้เฉพาะการใช้งานเว็บไซต์เท่านั้น ส่วนแอปพลิเคชันอื่น ๆ ไม่สามารถตรวจสอบได้ ซึ่งในการกรองกิจกรรมพนันออนไลน์บางประเภทเป็นการเชื่อมต่อโดยตรงกับเครื่องแม่ข่าย มิได้ทำผ่านทางเว็บไซต์

การปิดกั้นโดยการกรองระดับ Packet (Packet filtering)

การใช้วิธีการระดับนี้จะเป็นการกรองในระดับแพ็คเกจของ TCP/IP ลักษณะคล้ายกับการดักฟังสัญญาณโทรศัพท์โดยอุปกรณ์ที่ทำการกรองนั้นจะทำตัวเหมือนผู้เฝ้าระวังในเครือข่ายโดยไม่ได้ขัดขวางการเชื่อมต่อใด ๆ ระหว่างผู้ใช้งานและผู้ให้บริการเว็บไซต์ จนกว่าจะตรวจพบสิ่งผิดปกติ หรือการเข้าถึงเว็บไซต์ที่ไม่เหมาะสมจึงทำการตัดการเชื่อมต่อ นั้น ๆ ออกไป อย่างไรก็ตามวิธีการนี้อาจเป็นวิธีการที่ดีในการเฝ้าระวังดูสิ่งที่เกิดขึ้นในเครือข่ายแต่จะมีปัญหาในระดับเครือข่ายขนาดใหญ่ เพราะการกรองจำเป็นต้องดูทุก ๆ แพ็คเกจที่วิ่งเข้าและออกในเครือข่าย จึงอาจส่งผลกระทบต่อประสิทธิภาพโดยรวมของผู้ให้บริการ

ตารางแสดงการเปรียบเทียบเทคนิคและวิธีการ

เทคนิคและวิธีการ	ข้อดี	ข้อจำกัด
การปิดกั้นระดับ IP address (IP address blocking)	ทำได้ในง่าย ขั้นตอนไม่ยุ่งยาก ไม่เปลืองทรัพยากรระบบการบริหารจัดการ สามารถดำเนินการได้ในทุกระดับ ทั้ง ISP และ Gateways	เกิดผลกระทบต่อ เว็บหรือบริการในอินเทอร์เน็ตที่ไม่เกี่ยวข้อง ที่อยู่ ใน IP address นั้น ๆ
การปิดกั้นโดยใช้วิธีการกรองของ DNS (DNS filtering and redirection)	ใช้อุปกรณ์และระบบเพิ่มเติมไม่มาก สามารถปิดกั้นเว็บได้โดยไม่กระทบกับการให้บริการอื่น สามารถดำเนินการได้ในระดับ ISP	เว็บไซต์ที่ไม่พึงประสงค์ไม่ได้ถูกปิดกั้นโดยตรง สามารถกำหนดห้ามการร้องขอ DNS server ได้
การปิดกั้นโดยการกรองชื่อของเว็บไซต์ (URL filtering)	สามารถปิดกั้นเว็บได้โดยตรงไม่กระทบบริการอื่น ป้องกันการเข้าถึงในระดับผู้ใช้บริการทั่วไปได้ สามารถดำเนินการได้ในทุกระดับ ทั้ง ISP และ Gateways	ขาดการบริหารจัดการรายชื่อที่ปิดกั้นไม่มี ประสิทธิภาพจะส่งผลกระทบต่อระบบโดยรวม ไม่สามารถปิดกั้นโดยการใช้งานแบบเลี่ยง เช่น ใช้ proxy หรือ VPN
การปิดกั้นโดยการกรองระดับ Packet (Packet filtering)	สามารถปิดกั้น และตรวจสอบได้โดยตรงในเนื้อหาที่ไม่เหมาะสม สามารถนำข้อมูลที่ได้ไปวิเคราะห์ข้อมูลในด้านอื่น ๆ	จำเป็นต้องลงทุนระบบบริหารจัดการสูง เกิดผลกระทบต่อเครือข่ายของผู้ใช้บริการทั้งหมด อาจเกิดการล่าช้า

7. การระบุผู้มีส่วนเกี่ยวข้องและผู้มีส่วนได้เสีย (Stakeholder in each stage)

ผู้มีส่วนได้เสียกับการพนันออนไลน์ สามารถจำแนกได้เป็น 4 กลุ่มหลัก ๆ ดังนี้

หน่วยงานกำกับดูแล

หน่วยงานกำกับดูแล หรือส่วนงานภาครัฐที่มีส่วนเกี่ยวข้องโดยตรงกับการกำหนดมาตรการต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับการพนันออนไลน์

ผู้ให้บริการ

หน่วยงานที่ให้บริการทั้งในส่วนของโครงข่าย ผู้สร้างเนื้อหา ผู้ให้บริการการพนัน รวมถึงผู้ให้บริการด้านการเงินการธนาคารที่มีอยู่ในสังคมไทย เช่น ผู้ให้บริการโทรศัพท์มือถือ ผู้ให้บริการอินเทอร์เน็ต ผู้สร้างภาพยนตร์ หรือสื่อต่าง ๆ ธนาคารพาณิชย์ต่าง ๆ เป็นต้น ซึ่งในส่วนของผู้ให้บริการการพนันออนไลน์นั้น ถือเป็นสิ่งที่อยู่นอกเหนือการควบคุมของกลไกภาครัฐ และภาคส่วนสังคมไทยที่จะกระทำได้อย่างเต็มที่ จึงไม่มีในส่วนของบริษัท และทิศทางที่ผู้มีส่วนได้เสียกลุ่มนี้ในการวิเคราะห์และเสนอแนะ

ผู้เชี่ยวชาญ/นักวิชาการ

กลุ่มผู้มีส่วนเกี่ยวข้องส่วนนี้ ประกอบไปด้วยกลุ่มบุคคลหลากหลายสาขาที่มีส่วนเกี่ยวข้อง และมีผลกระทบจากการพนันออนไลน์ อาทิ ด้านเศรษฐศาสตร์ ด้านเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร ด้านโทรคมนาคม เป็นต้น นอกจากนี้ยังรวมถึงผู้ใช้บริการออนไลน์ต่าง ๆ และยังรวมถึงพ่อแม่ ผู้ปกครอง ครู อาจารย์ต่าง ๆ ที่มีอำนาจ หรือหน้าที่ในการดูแลเด็ก หรือเยาวชนทั้งหลายมิให้เกี่ยวข้องกับการพนันออนไลน์

ภาคีสังคม

ศูนย์ข้อมูลนโยบายสาธารณะการลดปัญหาจากการพนัน
Information Center for Gambling Control Policy

หน่วยงาน หรือองค์กรที่ไม่แสวงหาผลกำไร ซึ่งดำเนินกิจกรรมเพื่อสร้างสรรค์สังคมไทย ในทุก ๆ ด้านที่จะมีส่วนในการช่วยให้สังคมไทยปลอดภัยจากการพนันออนไลน์

นอกจากการจำแนกกลุ่มผู้มีส่วนได้กับการพนันออนไลน์แล้ว ทิศทาง รวมถึงบทบาทของแต่ละกลุ่มสามารถจะแสดงออก รวมถึงการปฏิบัติให้เกิดเป็นรูปธรรมนั้นสามารถแบ่งออกเป็น 3 ด้านดังนี้

- ด้านสังคม และสิ่งแวดล้อม

สำหรับด้านสังคมนี้จะครอบคลุมในส่วนของสังคมความเป็นอยู่ของผู้คนที่อยู่ร่วมกันในแต่ละด้านมาประกอบรวมเป็นสังคมของประชาคม และสิ่งแวดล้อมนั้นหมายถึงสภาพความเป็นอยู่ สัมพันธภาพระหว่างมนุษย์ด้วยกัน รวมถึงบรรยากาศการดำรงชีวิตของประชาคม

- **ด้านตัวบทกฎหมาย**

ในด้านนี้หมายรวมถึงตัวบทกฎหมายในทุกระดับที่ใช้ร่วมกันอยู่ในสังคมไทย และหมายรวมถึงระเบียบหรือข้อปฏิบัติที่เป็นที่ยอมรับกันในสังคม หรือในลักษณะของ de facto

- **ด้านเทคนิค เทคโนโลยี**

ในส่วนของเทคโนโลยีนั้นมีทั้งเทคนิควิธีการที่มีการกำหนด หรือระบุเป็นรูปแบบที่ชัดเจนไว้แล้ว และรวมถึงเทคนิควิธีการที่ผู้ดูแลได้จากการปฏิบัติงานในสถานการณ์จริง



ข้อเสนอ Road Map ของการจัดทำมาตรการควบคุม/หน่วยงานกำกับดูแลในภาพรวม

8. เทคนิคหรือวิธีในการจัดการกับการพนันออนไลน์

เนื่องจากมนุษย์เป็นสัตว์สังคม การรู้จักที่จะอยู่ร่วมกันได้จึงเป็นสิ่งสำคัญในการดำเนินชีวิต และการอยู่รอดในสังคม ในขณะที่วัยกันสังคมส่วนมากนั้นมองว่าการพนันเป็นสิ่งที่มีความเสียหาย สูญเสีย มากกว่าประโยชน์ ซึ่งในยุคสมัยปัจจุบันที่เทคโนโลยีเป็นส่วนหนึ่งในการดำเนินชีวิต การพนันออนไลน์ซึ่งเป็นอีกหนึ่งกิจกรรมที่พัฒนามาจากการพนันขั้นต่อในอดีต จากที่กล่าวมานั้นพอจะสรุปได้ว่ามนุษย์จำเป็นต้องมีสังคม และสังคมส่วนใหญ่เห็นว่าการพนันไม่ดี แนวทางด้านทางสังคมนั้นสามารถแบ่งออกเป็น 2 รูปแบบคือ

- 1) รูปแบบการลงโทษทางสังคม เช่น การปฏิเสธ หรือกีดกันการเข้าร่วมสังคม วิธีการนี้จะเหมาะกับสังคมหรือชุมชนขนาดเล็กในชนบท ที่ผู้ที่ถูกลงโทษจะมีหนทางในการที่จะหาสังคมใหม่ค่อนข้างยาก และจารีต ประเพณีในท้องถิ่นยังค่อนข้างเข้มแข็ง ฉะนั้นบุคคลที่ถูกลงโทษทางสังคมจะค่อนข้างได้ผล
- 2) รูปแบบการให้รางวัล การชมเชย การยกย่อง วิธีการนี้คล้ายกับหลักจิตวิทยาในการให้กำลังใจคน การยกย่อง ชมเชย ให้กับผู้ที่สามารถลด ละ เลิกการพนัน หรือเป็นตัวอย่าง หรือต้นแบบที่ดีในการไม่เข้าไปยุ่งเกี่ยวกับการพนัน รวมถึงการให้มีส่วนในการนำเสนอถึงวิธีการ หรือแนวคิดที่ยึดถือ ปฏิบัติที่จะไม่เข้าไปยุ่งเกี่ยวกับการพนัน โดยเฉพาะอย่างยิ่งในโลกการสื่อสารยุคใหม่ การใช้งานอินเทอร์เน็ตที่ดีไม่ตกเป็นเหยื่อของการพนันออนไลน์นั้นเป็นเรื่องที่ยากอย่างยิ่ง แนวทางนี้จึงต้องมีการประชาสัมพันธ์ที่มาก และต่อเนื่องตลอดเวลา

สำหรับในประเด็นทางด้านสังคมนี้เองก็ได้มีงานวิจัยที่นักวิชาการได้ทำการศึกษาถึงประเด็นต่างๆที่เกี่ยวข้องกับการเล่นพนันออนไลน์ของเด็กและเยาวชน อย่างกรณีศึกษาการสำรวจสถานการณ์การพนันในสังคมออนไลน์ ของสุพรรณ¹⁹ พบว่า เว็บไซต์พนันออนไลน์ทุกเว็บที่นิยมใช้กันในประเทศไทยนั้นมีเกมที่เสมือนเล่นการพนันจริงปรากฏอยู่ แต่จะมากหรือน้อยนั้นขึ้นอยู่กับเว็บไซต์แต่ละเว็บ โดยทุกเกมนั้นเด็กและเยาวชนสามารถเข้าเล่นได้หมดเพียงแคมี Username และ password ของเว็บพนันออนไลน์นั้น ๆ

ด้านกฎหมาย

วิธีการทางด้านกฎหมายนี้เป็นวิธีการที่มักจะถูกกล่าวถึงเป็นอันดับแรก ๆ เมื่อมีการพูดถึงเรื่องของการพนันออนไลน์ เทคนิคหรือวิธีการสำหรับด้านกฎหมายนั้น สามารถจำแนกได้อย่างน้อย 3 แนวทางดังนี้

- 1) **การเพิ่มโทษ** ตามแนวคิดในการกำหนดกฎหมายต่างๆ จะมีการกำหนดบทลงโทษหนักเบาตามระดับความผิด ซึ่งตามงานวิจัยต่างๆที่เกี่ยวข้องกับผลกระทบที่เกิดจากการพนัน โดยเฉพาะอย่างยิ่งการพนันออนไลน์ซึ่งเป็นการนำเอาเครื่องมือที่ควรจะเป็นประโยชน์ต่อสังคมอย่างมาก มาสร้างภัยอันตรายต่อสังคมซึ่งมีผลกระทบอย่างมาก จึงควรที่จะเพิ่มโทษในมาตราต่างๆ ของกฎหมาย หรือมีการตรากฎหมายเฉพาะเรื่องของการพนันออนไลน์ให้มีการลงโทษที่รุนแรงมากขึ้น ตามหลักจิตวิทยา

แล้ว โทษที่รุนแรงขึ้นจะทำให้มนุษย์ยับยั้งชั่งใจ ในการกระทำของตนมากขึ้น และจะทำให้มนุษย์ลดหรือเลิกการดำเนินกิจกรรมการพนันออนไลน์ต่อไปในที่สุด

2) **การบังคับใช้กฎหมายอย่างเข้มงวด** ในแนวทางนี้จะเป็นการกดดันไปยังผู้รักษากฎหมาย เพื่อให้ผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องในทุกๆ ด้านตามแนวทางนี้ปฏิบัติหน้าที่อย่างเคร่งครัด ไม่มีการรับสินบน เพื่อให้ละเว้นการปฏิบัติหน้าที่ หรือการช่วยเหลือให้โทษน้อยลงด้วยวิธีการต่างๆ ตามหน้าที่รับผิดชอบของตนเอง ซึ่งจะไม่เพียงแต่เจ้าหน้าที่ตำรวจเท่านั้น เจ้าหน้าที่ฝ่ายปกครอง อัยการ ผู้พิพากษา ศาล ต้องปฏิบัติหน้าที่อย่างเต็มที่ และสร้างบรรทัดฐานที่ดีให้กับสังคมผ่านกระบวนการทางกฎหมายต่อไป

3) **การปรับปรุง แก้ไขกฎหมายให้ทันสมัย** เป็นที่ทราบกันดีว่า หลายๆ ครั้งที่กฎหมายที่ยังมีการใช้งานอยู่นั้นไม่มีความสอดคล้องกับสถานการณ์ หรือเทคโนโลยีที่มีอยู่ในยุคปัจจุบัน ฉะนั้นการปรับปรุงแก้ไขให้กฎหมายมีความทันสมัยนั้นมีความจำเป็นอย่างยิ่ง ซึ่งต้องรวมถึงกระบวนการในการตรากฎหมายนั้นต้องส่งเสริมให้มีขั้นตอนและกระบวนการที่รวดเร็ว ส่งเสริมให้การปรับปรุง แก้ไขกฎหมายนั้น เท้าทันต่อสภาวะแวดล้อม และเทคโนโลยีที่เปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็วในสังคมยุคปัจจุบัน

อย่างไรก็ตามยังมีแนวทางด้านกฎหมายอีกแนวทางที่ได้รับการกล่าวถึงกันเป็นอย่างมากในขณะนี้ คือ การทำให้การพนันออนไลน์เป็นสิ่งที่ถูกกฎหมาย ซึ่งแนวทางนี้เป็นแนวทางที่มีการเปรียบเทียบกับมูลค่าทางเศรษฐกิจที่มีการใช้จ่ายกันอย่างผิดกฎหมาย กับเมื่อทำให้ถูกกฎหมายแล้วภาครัฐจะได้รับผลตอบแทน หรือภาษีที่จะมาเป็นรายได้แก่ประเทศในจำนวนเท่าใด มีมูลค่าทางเศรษฐกิจมากน้อยเพียงใด ทั้งผลทางตรง และผลทางอ้อม

ด้านเทคโนโลยี

สำหรับเทคนิค หรือวิธีการทางด้านเทคโนโลยี มีความจำเป็นที่จะต้องมีการวิเคราะห์ถึง เทคนิควิธีการที่ผู้ดำเนินกิจกรรมการพนันออนไลน์ใช้ดำเนินการอยู่ในเชิงลึก และต้องวิเคราะห์ถึงผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องทั้งทางตรง และทางอ้อม ซึ่งทางตรงนั้นหมายถึงผู้ที่ทราบคืออยู่แล้วว่าเป็นการดำเนินกิจกรรมการพนันออนไลน์ซึ่งผิดกฎหมาย แต่ยังมีคนที่อาจจะร่วมขบวนการเป็นหนึ่งในผู้ดำเนินกิจกรรมการพนัน และทางอ้อมนั้นหมายถึง ผู้ที่ให้บริการต่างๆ ที่เป็นส่วนประกอบการดำเนินกิจกรรมการพนัน ซึ่งการให้บริการนั้นผู้ให้บริการได้ดำเนินการอย่างถูกต้องตามกฎหมาย แต่ผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องโดยตรงได้ให้ข้อมูลที่ไม่ครบถ้วน หรืออันเป็นเท็จเพื่อเข้าถึงบริการของผู้ให้บริการเหล่านั้น ซึ่งเมื่อได้มีการวิเคราะห์สิ่งเหล่านี้ชัดเจนแล้ว อาจจะต้องใช้ทั้ง 3 ด้านร่วมกันในการจัดการกับการพนันออนไลน์ ทั้งการดำเนินการด้านเทคโนโลยี และอาศัยกฎหมายเข้าช่วย รวมถึงการอาศัยสังคมช่วยสอดส่องดูแลในระยะยาวต่อไป

ซึ่งเทคนิค วิธีการที่เหมาะสมสำหรับการจัดการกับการพนันออนไลน์นั้น ต้องอาศัยหลักการทางด้านเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร หลักการด้านความมั่นคงของระบบสารสนเทศ หลักการด้านการบริหารจัดการเครือข่ายคอมพิวเตอร์ รวมถึงหลักการด้านโทรคมนาคม ทำงานร่วมกัน เช่นการทำ Packet filtering เบื้องต้นต้องทราบถึงโครงสร้างของตัวPacket ของข้อมูลที่ถูกแบ่งตามหลักการของเทคโนโลยีสารสนเทศและ

การสื่อสาร รูปแบบวิธีการที่ใช้ในจัดส่งPacket ตามหลักการของการสื่อสารข้อมูลบนเครือข่ายคอมพิวเตอร์ และวิธีการ หรือแหล่งที่สามารถไปทำการจัดเก็บPacket ที่ต้องการซึ่งต้องอาศัยหลักการของด้านโทรคมนาคม เป็นต้น



ตารางแสดง Road Map ของการจัดทำมาตรการควบคุม/หน่วยงานกำกับดูแลใน

	ด้านสังคม	ด้านกฎหมาย	ด้านเทคโนโลยี
หน่วยงานกำกับดูแล	● การสอดส่อง หรือกำกับดูแลกันเอง ไม่ให้อาศัยกฎหมายในการคอร์ปชั่นเสียเอง ● การสร้างความเชื่อมั่นให้ประชาชน ในการให้ความร่วมมือในการแจ้งเบาะแส ● การสร้างจรรยาบรรณ ของวิชาชีพ ในการดำเนินการที่เกี่ยวข้องกับข้อมูลส่วนบุคคล	● การออกกฎหมายเพื่อปกป้องผู้ที่ได้รับผลกระทบจากการพนันออนไลน์ เพื่อนำมาเป็นเครื่องมือในการติดตามจับกุม รวมถึงการบำบัดรักษา ● การใช้กฎหมายดำเนินการตัวการที่อยู่ภายใต้อำนาจของกฎหมายไทย เช่น อ้างว่าเว็บไซต์อยู่ต่างประเทศ ปิดไม่ได้ แต่เมื่อศึกษาลึกเข้าไป เว็บไซต์ต่างๆ ต้องอาศัยตัวกลางหรือเอเยนต์ ซึ่งอยู่ในประเทศไทย ซึ่งกฎหมายที่มีอยู่สามารถดำเนินการได้⁴ เป็นต้น ● การออกกฎหมายด้านการเงิน การธนาคาร ในการเข้าถึงข้อมูลทางการเงินที่ผิดปกติ หรือเข้าข่าย หรือเกี่ยวข้องกับบัญชีพนันออนไลน์	● การใช้ฐานข้อมูล หรือBig Data ในการวิเคราะห์พฤติกรรม การไหลเวียนของข้อมูลทางธุรกรรมการเงิน หรือการไหลเวียนของข้อมูลในทิศทางที่ผิดปกติ ● การปิดกั้น(Block) เส้นทาง การเข้าสู่เว็บไซต์การพนันออนไลน์ ● การสร้างBlack list สำหรับ Routing Table ระดับประเทศ ระดับท้องถิ่น ● การตรวจจับแพ็คเก็ตที่เข้าข่ายการเล่นพนันออนไลน์ การทำ Behaviors Analysis บนเครือข่ายภายในประเทศ เพื่อตรวจจับแพ็คเก็ตที่ที่น่าสงสัย และติดตามพฤติกรรมต่อไป

ผู้ให้บริการ	● การคัดกรองเนื้อหาที่เข้มข้นและเท่าทัน ไม่ใช่เพียงแค่เนื้อหาด้านการพนัน แต่ควรครอบคลุมถึงเนื้อหาที่ส่งเสริม ชักจูง รวมถึงแฝงข้อมูลด้านการพนันออนไลน์ ● การไม่ร่วมธุรกิจกับผู้ให้บริการที่มีส่วนส่งเสริมการพนันออนไลน์ ● การไม่สนับสนุนผู้ดำเนินรายการที่มีพฤติกรรมส่งเสริมกิจกรรมพนันออนไลน์ ● การมีการลงโทษทางสังคมกับหน่วยงาน หรือองค์กรที่ผู้ประกาศไม่ให้ความร่วมมือในการป้องกันพนันออนไลน์	● ให้การสนับสนุนเพื่อการติดตามจับกุมของเจ้าหน้าที่ โดยไม่หวังเพียงแค่ทำเพื่อธุรกิจ ● ให้การสนับสนุนข้อมูลให้กับหน่วยงานรัฐมากกว่าการปฏิบัติเพียงแค่ให้ผ่านตามที่กฎหมายกำหนด ● การชี้เบาะแส เพื่อให้หน่วยงานผู้รับผิดชอบทราบ หรือสามารถดำเนินการทางกฎหมายต่อไปได้ ● การกำหนดจรรยาบรรณในการประกอบอาชีพ เพื่อเป็นกรอบการกำกับดูแล และลงโทษ	● การทำContent filtering, wording filtering ● การวิเคราะห์พฤติกรรมธุรกรรมทางการเงินที่ผิดปกติ จากรายการที่มีอยู่ Transaction Analysis ● การติดตามเส้นทางของช่องทางพนันออนไลน์โดยไม่ต้องรอการแจ้ง ● การ Block web ด้วยการติดตามคีย์เวิร์ด
ผู้เชี่ยวชาญ/นักวิชาการ	● การให้ความใส่ใจกับเด็กหรือเยาวชนที่อยู่ในดูแล ● การไม่เป็นตัวอย่างในการเล่นพนันออนไลน์ให้เห็น ● การสร้างภูมิคุ้มกันในระดับครอบครัว	● การให้ความร่วมมือกับกฎหมาย มีส่วนช่วยในการคัดกรอง ในส่วนที่กฎหมายไม่สามารถทำได้ 100% เช่น อายุ หรือช่วงเวลาที่สามารถเข้าถึง เว็บไซต์การพนัน ● การส่งคำแจ้งเตือนไปยังหน่วยงาน	● การกำหนด Black list ในคอมพิวเตอร์ที่มีอยู่ ● การติดตั้งโปรแกรมคัดกรองเว็บไซต์ไม่พึงประสงค์ ● การเก็บ log file ของเครือข่ายภายในบ้าน

	● การร่วมมือกันในการปฏิรูปการศึกษาของประเทศ	ที่รับผิดชอบ เมื่อทราบถึงจากบุคคลในครอบครัว เพื่อให้ทันต่อเหตุการณ์	
ภาคีทางสังคม	● แสวงหาความร่วมมือจากผู้ที่ได้รับผลกระทบจากพนันออนไลน์ ● การส่งเสริมสังคมสีขาวที่ปลอดพนัน ● การส่งเสริมให้มีกิจกรรมที่ให้คนส่วนใหญ่มีส่วนร่วม ซึ่งจะเป็นทางออกในการใช้เวลาว่าง ● การสร้างกระแสสังคมในการต่อต้าน หน่วยงาน หรือองค์กรธุรกิจที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับพนันออนไลน์ ● การสื่อสารสาธารณะเพื่อให้สังคมรู้ทันการพนันออนไลน์ และมีส่วนร่วมในการเฝ้าระวัง	● การรวมกลุ่มเพื่อเฝ้าระวังทางสังคม และส่งข้อมูลที่รวบรวมได้ให้ผู้รับผิดชอบดำเนินการตามกฎหมาย ● การเสนอกฎหมาย หรือการแก้ไขกฎหมาย เพื่อให้เท่าทันรูปแบบและช่องทางของการพนันออนไลน์	● ส่งเสริม และสนับสนุนให้เกิดการความเข้าใจ และใช้งานระบบป้องกันและคัดกรองสำหรับเครือข่ายอินเทอร์เน็ตในบ้าน ● สร้างกลุ่มนำร่องในการใช้ระบบหรือโปรแกรมสีขาว ● สนับสนุนทุนในการพัฒนาระบบหรือโปรแกรมในการตรวจจับป้องกัน หรือคัดกรองสำหรับเครือข่ายระดับภายในบ้าน



หลังจากที่ได้ทำการศึกษารายละเอียดเอกสาร และทำการสังเคราะห์เอกสารงานวิจัยของทางมูลนิธิสาธารณสุขแห่งชาติ ตลอดจนการรวบรวมข้อมูลมาวิเคราะห์สถานการณ์การพนันออนไลน์นั้น ทางทีมงานวิจัยก็ได้ขอความร่วมมือจากผู้ทรงคุณวุฒิโดยการเชิญตัวแทนของผู้ทรงคุณวุฒิในสาขาต่างๆเข้าร่วมการประชุมระดมความคิดเห็นที่เป็นประโยชน์ต่องานวิจัยต่อไปเพื่อเป็นการนำข้อเสนอและข้อคิดเห็นต่างๆมาปรับให้แผน roadmap ที่จะนำเสนอมีความสมบูรณ์ครบถ้วนมากขึ้น โดยได้มีการนำเสนอประเด็นต่างๆที่สำคัญ ดังรายละเอียดต่อไปนี้

9. ข้อเสนอจากการจัดประชุมระดมความคิดเห็นทางวิชาการ พร้อมบทวิเคราะห์

จากการที่ได้มีการจัดประชุมระดมความคิดเห็นทางวิชาการ (Focus Group) ขึ้นในวันที่ 20 และ 27 มกราคม 2558 นั้น ทางทีมงานวิจัยได้รับความร่วมมืออย่างสูงจากมูลนิธิสาธารณสุขแห่งชาติและคณะผู้ทรงคุณวุฒิซึ่งประกอบไปด้วยตัวแทนจากภาคส่วนต่าง ๆ ที่ล้วนแล้วแต่มีส่วนสำคัญในการเสนอแนะแนวทาง ตลอดจนการผลักดันนโยบาย และขับเคลื่อนการดำเนินการที่เกี่ยวข้องกับการจัดการสถานการณ์ของการพนันออนไลน์ที่เป็นปัญหาอยู่ในปัจจุบันดังนี้

- **ภาคการกำกับดูแล** ประกอบด้วย ผู้ทรงคุณวุฒิจาก สำนักงานคณะกรรมการกฤษฎีกาการกระจายเสียงกิจการโทรทัศน์ และกิจการโทรคมนาคมแห่งชาติ (กสทช.) และจากสำนักงานตำรวจแห่งชาติ (สตช.) ส่วนงานตรวจสอบและวิเคราะห์การกระทำความผิดทางเทคโนโลยี
- **ภาคผู้เชี่ยวชาญในด้านต่างๆ** ประกอบด้วย ผู้เชี่ยวชาญในด้านระบบการสื่อสารโทรคมนาคม ผู้เชี่ยวชาญในด้านเศรษฐศาสตร์ และนักวิชาการ
- **ภาคประชาสังคม** ประกอบด้วย ผู้ที่มีส่วนผลักดันและขับเคลื่อนมาตรการต่างๆแก่สังคม และประเทศชาติ หรือในส่วนของ NGO เช่น มูลนิธิอินเทอร์เน็ตร่วมพัฒนาไทย เป็นต้น
- **ภาคผู้ให้บริการ/ผู้ประกอบการ** ประกอบด้วย ตัวแทนจากผู้ให้บริการในส่วนของการโทรคมนาคม รายใหญ่ของประเทศไทย เช่น บริษัท แอดวานซ์อินโฟเซิร์ฟวิส (AIS) บริษัท โทเทิล แอ็คเซ็ส คอมมูนิเคชั่น (DTAC) และ บริษัท ทรู คอร์ปอเรชั่น (TRUE) ตัวแทนจากผู้ให้บริการด้านโครงข่ายออกอากาศและสถานีโทรทัศน์ ได้แก่ สถานีโทรทัศน์สีกองทัพบกช่อง 7 และตัวแทนจากผู้ให้บริการด้านคอนเทนต์ ได้แก่ บริษัท บีบีทีวี นิว มีเดีย จำกัด

ซึ่งจากการจัดประชุมระดมความคิดเห็นทางวิชาการที่ผ่านมาได้เกิดประเด็นต่าง ๆ ที่ล้วนแล้วแต่เป็นประโยชน์ต่อการนำเสนอ ข้อเสนอแนะดังกล่าวไปพิจารณาเพื่อบูรณาการเข้ากับการปฏิบัติงานของภาคส่วนต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง และมีหน้าที่ที่ต้องรับผิดชอบดูแล เพื่อให้เกิดประโยชน์สูงสุดแก่เด็กและเยาวชน ตลอดจนทุกคนในสังคมไทยต่อไป สำหรับประเด็นต่าง ๆ ที่ได้มีการนำเสนอ รับฟังข้อคิดเห็น และการแลกเปลี่ยนแนวความคิดกันในที่ประชุมสามารถพิจารณาสรุปแยกเป็นรายประเด็นได้ดังนี้

การพิจารณาความผิดตามบริบทของกฎหมาย

เนื่องด้วย พระราชบัญญัติ การพนัน พ.ศ.2478 และ พระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ. 2550 (พรบ.) ไม่ได้มีการกล่าวถึงความผิดจากการเล่นการพนันออนไลน์เอาไว้เป็นลายลักษณ์อักษรอย่างชัดเจน ทางผู้ทรงคุณวุฒิจากภาคส่วนการกำกับดูแล และนักวิชาการจึงได้ให้ความสนใจว่าควรพิจารณาการใช้การเทียบเคียงลักษณะการกระทำผิดที่เกิดขึ้นอย่างในกรณีนี้คือการนำการพนันออนไลน์ซึ่งเป็นการเล่นพนันรูปแบบหนึ่งที่ขัดต่อหลักศีลธรรมของประชาชน ทำให้ประชาชนหลงมัวเมาสามารถนำพาไปสู่การฉ้อโกงอาชญากรรมซึ่งส่งผลต่อความมั่นคงของประเทศชาติได้ ไปเทียบเคียงกับบริบทและการเทียบความผิดในข้อบัญญัติมาตราต่างๆของกฎหมาย ดังนั้นการพนันออนไลน์ ถือเป็นการพนันที่ผิดกฎหมายทั้งสิ้นตามการพิจารณาพระราชบัญญัติการพนัน พ.ศ. 2478 และพนักงานเจ้าหน้าที่ที่ได้รับแต่งตั้งตามกฎหมายนี้ซึ่งอยู่ในความรับผิดชอบของกระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารหรือกระทรวง ICT สามารถใช้มาตรา 20 ของพระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ. 2550 ในการยื่นคำร้องให้ศาลสั่งปิดเว็บไซต์พนันออนไลน์ได้

การจัดตั้งหน่วยงานรับผิดชอบขึ้นมาโดยเฉพาะ

เนื่องด้วยลักษณะการปฏิบัติงานในปัจจุบันยังไม่มีขีดจำกัดและคล่องตัว การดำเนินการใดๆที่เกี่ยวข้องกับการจัดการปัญหาการพนันออนไลน์ ทางส่วนภาคการกำกับดูแลก็ได้เสนอความเห็นเห็นว่าประเทศไทยควรมีหน่วยงานเฉพาะด้านแบบนี้ขึ้นมาเพื่อรองรับการดำเนินการปัญหาการพนันออนไลน์ หรือ เรียกอีกชื่อว่าเป็น Center of Command ซึ่งหน่วยงานที่ว่านี้ควรมีอำนาจในการปฏิบัติงานได้ทันที เมื่อไหร่ก็ตามที่ได้รับการแจ้งการกระทำความผิดในลักษณะที่เข้าข่ายกระทำความจริง ก็สามารถพิจารณาในการใช้อำนาจดำเนินการปิดเว็บไซต์ หรือสกัดกั้นด้วยวิธีการต่าง ๆ ได้ทันที สำหรับประเด็นนี้เองทางส่วนของภาคประชาสังคม ตลอดจนภาคผู้ให้บริการก็เห็นด้วย เพราะควรมีเจ้าภาพอย่างจริงจังเสียทีที่ผ่านมามักพบเจอปัญหาการเอียงความรับผิดชอบของเจ้าหน้าที่รัฐที่เกี่ยวข้อง เพราะด้วยภาระความรับผิดชอบนี้มีส่วนคาบเกี่ยวกับหน่วยงานหลายภาคส่วน ซึ่งจากประเด็นนี้นั้นก็จะเชื่อมโยงไปยังหน่วยงานอื่นที่มีความสำคัญเช่นกัน คือหน่วยงานตรวจสอบที่ต้องมีความเข้มแข็งในการปฏิบัติงาน ดำเนินการต่าง ๆ ตามขั้นตอนของกฎหมายอย่างเคร่งครัด ไม่ละเว้นผู้กระทำความผิดไม่ว่าจะเป็นประชาชนทั่วไป หรือ ผู้มีอิทธิพล หรือตัวเจ้าหน้าที่รัฐเอง

การส่งเสริมการให้ความรู้แก่เด็กและเยาวชน

ประเด็นนี้นั้นเป็นประเด็นใหญ่และทุกภาคส่วนเห็นพ้องต้องกันว่า เป็นประเด็นที่สำคัญที่สุด คือ การดูแลบุตรหลานในครอบครัว และการให้ความรู้ที่เหมาะสมแก่เด็กและเยาวชนเป็นหน้าที่ที่สำคัญของพ่อแม่ผู้ปกครอง เพราะถ้าเด็กและเยาวชนมีภูมิคุ้มกันที่แข็งแรงจากภายในครอบครัวแล้วนั้น เมื่อยามที่พวกเขาต้องออกไปเผชิญโลกกว้างในสังคม ก็จะไม่ถูกสังคมชักจูงไปในทางที่ผิดได้โดยง่าย ประเด็นนี้สามารถสืบเนื่องไปถึงประเด็นเรื่องการขอให้ผู้ให้บริการโทรศัพท์พิจารณาเมื่อถือออกแพ็คเกจพิเศษแก่เยาวชน เป็น White List Package โดยมีจุดมุ่งหมายหวังเชิญชวนให้ผู้ปกครองมาร่วมแพ็คเกจนี้ในการเปิดใช้บริการให้แก่บุตรหลานใน

ความดูแลเพื่อเป็นการสกัดกั้นไม่ให้บุตรหลานเข้าใช้งานข้อมูลในส่วนที่ไม่เหมาะสมกับวุฒิภาวะ โดยเสนอบริการให้ใช้แค่ Voice คือโทรเข้า-ออก และการส่งข้อความ SMS เท่านั้น แต่ประเด็นนี้ก็เกิดเป็นประเด็นในอีกมุมมองหนึ่งขึ้นมาว่า จริง ๆ แล้วนั้นผู้ปกครองสามารถกำหนดการเข้าถึงอุปกรณ์โทรศัพท์มือถือของบุตรหลานได้โดยการเลือกอุปกรณ์โทรศัพท์มือถือที่เป็นรุ่นธรรมดา หรือที่เรียกว่า Functional Mobile ซึ่งจะมีแค่ฟังก์ชันการใช้งานพื้นฐานที่จำเป็นเท่านั้น เพียงเท่านี้บุตรหลานก็จะไม่จำเป็นต้องเข้าถึงข้อมูลที่ไม่เหมาะสมที่เป็นประเด็นที่พ่อแม่ผู้ปกครองกังวล ซึ่งก็ถือว่าเป็นประเด็นที่มีประโยชน์เพราะทั้งมุมมอง 2 ด้านที่มีความคิดเห็นแตกต่างกันนั้นก็เป็นประโยชน์ต่อการกำหนดสิทธิในการใช้งานโทรศัพท์มือถือแก่บุตรหลานเพื่อหลีกเลี่ยงการเข้าถึงข้อมูลที่ไม่เหมาะสมได้ ในประเด็นเดียวกันนี้สำหรับภาคฝั่งของผู้ผลิตคอนเทนต์เองก็สามารถมีส่วนช่วยให้ความรู้แก่เด็ก เยาวชนและสังคมได้โดยการผลิตคอนเทนต์รายการ หรือละครที่มีเนื้อหาสาระให้ความรู้แก่เด็ก และเยาวชนเรื่องการเล่นพนันโดยเฉพาะการเล่นพนันออนไลน์ก็ถือว่าเป็นช่องทางสื่อสารที่เข้าถึงเด็กและเยาวชนได้ในวงกว้างและมีประสิทธิภาพ

การกำหนดให้มีการยืนยันตัวตนผู้ใช้งานโทรศัพท์เคลื่อนที่

ประเด็นนี้นั้นสืบเนื่องจากการที่ กสทช. เพิ่งมีประกาศออกมาเพื่อให้ผู้ใช้บริการโทรศัพท์เคลื่อนที่แบบเติมเงินหรือพรีเพด (Prepaid) ลงทะเบียนยืนยันตัวตนต่อผู้ให้บริการแต่ละรายที่ตนเองใช้บริการนั้น ประเด็นนี้ถือว่ามีความสำคัญ มีความน่าสนใจ และมีความเกี่ยวข้องต่อการควบคุมดูแล บุตรหลาน ของบรรดาเหล่าพ่อแม่ ผู้ปกครอง เพราะนอกเหนือจากการยืนยันตัวตนของการใช้งานโทรศัพท์เคลื่อนที่ในระบบเติมเงินแล้วนั้น สำหรับในระบบแบบรายเดือนเองก็ควรพิจารณาการยืนยันตัวตนที่สามารถระบุให้ได้ว่าใครคือผู้ใช้งานที่แท้จริงเนื่องจากในหลาย ๆ ครอบครัวนั้น ผู้ปกครองเป็นคนเปิดใช้บริการระบบรายเดือนให้แก่บุตรหลานไปใช้งาน แต่ในระบบที่ลงทะเบียนนั้นแท้จริงแล้วไม่ใช่ชื่อของบุตรหลานผู้ซึ่งเป็นผู้ใช้งานที่แท้จริง จะเป็นประโยชน์มากกว่านี้ถ้าเราสามารถระบุและยืนยันตัวตนผู้ใช้งานจริงได้ว่าเป็นใคร ตัวอย่างเช่น ถ้าในกรณีที่ลงทะเบียนในนามของผู้ปกครอง ก็ควรให้มีข้อมูลระบุว่าผู้ใช้งานจริงนั้นเป็นใคร เป็นต้น ประเด็นนี้สามารถต่อเนื่องไปถึงกรณีที่ผู้ปกครองเองก็จะสามารถใช้บริการจากทางผู้ให้บริการแต่ละรายได้เหมาะสมมากขึ้น ทางผู้ให้บริการเองก็สามารถนำเสนอการบริการที่เหมาะสม และตรงต่อกลุ่มลูกค้าที่แท้จริงได้มากขึ้น ตัวอย่างเช่น กรณีเดียวกันนี้ผู้ให้บริการสามารถนำเสนอการบริการเสริมต่าง ๆ แก่ผู้ปกครองได้เช่น การส่งข้อมูลเตือนแจ้งแก่ผู้ปกครอง (Parent Alert) ในรูปแบบต่าง ๆ เช่น อีเมล และ SMS เป็นต้น

การทำความร่วมมือกับหน่วยงานภาครัฐในการปิดกั้นและสกัดกั้นการเข้าถึงเว็บไซต์ของเด็กและเยาวชน

เว็บไซต์ที่กล่าวถึงนี้จะเว็บไซต์ที่ไม่เหมาะสมต่าง ๆ เช่น เว็บไซต์ลามก อนาจาร เว็บไซต์หมิ่นฯ และเว็บไซต์การพนัน เป็นต้น โดยกลุ่มเป้าหมายคือเด็กและเยาวชนที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับชั้นต่าง ๆ โดยการร่วมมือกันระหว่างกระทรวงศึกษาธิการ และกระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร เพื่อเป็นการปิดกั้นช่องทางการเข้าถึงเว็บไซต์ที่ไม่เหมาะสมต่าง ๆ โดยเมื่อไหร่ก็ตามที่เด็กและเยาวชนใช้อินเทอร์เน็ตผ่าน

เครือข่ายของสถาบันการศึกษา หรือผ่านช่องทางใด ๆ ก็ตามจะไม่สามารถเข้าเว็บไซต์ที่เรากำหนดเอาไว้ได้ ซึ่งประเด็นนี้จำเป็นว่าเป็นเรื่องที่สำคัญ และควรปฏิบัติให้มีความชัดเจน และคอยอัปเดตฐานข้อมูลอยู่ตลอดเวลา

สำหรับประเด็นสำคัญต่าง ๆ ในด้านเทคโนโลยีจะขอนำเสนอข้อมูลพร้อมบทวิเคราะห์ตามรายละเอียดในตารางแสดงผลด้านล่างนี้

ประเด็นด้านเทคโนโลยี	รายละเอียดข้อเสนอแนะ/ความคิดเห็น
การจัดเก็บ Log Files (Performance Log Files Keeping Solution)	ในประเด็นนี้นั้นทางผู้ให้บริการให้ข้อคิดเห็นว่า เดิมทีกฎหมายมีกำหนดให้จัดเก็บ log files ไว้เป็นเวลา 90 วัน แต่เมื่อเจ้าหน้าที่ปฏิบัติงานแล้วต้องขอขยายเวลาการจัดเก็บ เพราะเนื่องจากยังไม่สามารถปิดคดีได้ การดำเนินการล่าช้า เพราะเนื่องจากปริมาณของเจ้าหน้าที่ไม่เพียงพอต่อการปฏิบัติงาน แต่จากมุมมองข้อเสนอแนะจากภาคการกำกับดูแลโดยเฉพาะจากความคิดเห็นของตำรวจนั้นพบว่า สิ่งที่เป็นปัญหาคือข้อมูลที่เก็บเป็น Log files นั้นไม่สามารถนำไปใช้งานได้อย่างมีประสิทธิภาพ ไม่ใช่ประเด็นเรื่องของระยะเวลาในการจัดเก็บ เพราะทางตำรวจมองว่าอยากให้การจัดเก็บข้อมูล log files นั้นเก็บเฉพาะข้อมูลที่จำเป็นและมีประสิทธิภาพ เหมาะสมต่อการนำไปปฏิบัติงานของเจ้าหน้าที่ที่เกี่ยวข้องต่อไป สำหรับในประเด็นนี้การจัดเก็บข้อมูล log files ที่มีประสิทธิภาพจะส่งผลดีต่อการจัดการปริมาณข้อมูลในการจัดเก็บของผู้ให้บริการ และต่อการปฏิบัติงานของเจ้าพนักงานด้วย สิ่งหนึ่งที่จะทำให้ประเด็นนี้เกิดขึ้นได้อย่างเป็นรูปธรรมและเห็นผลได้ชัดเจนมากขึ้นก็คือต้องมีการปรับข้อกำหนดโดยมีการระบุรายละเอียดเรื่องของขั้นตอน และวิธีการในการจัดเก็บ log files ให้ชัดเจนและมีประสิทธิภาพสูงขึ้น
การเสนอการจัดแบ่งประเภทของการจดทะเบียนโดเมนเนม (Domain Name Segmentation)	สำหรับประเด็นนี้นั้นเป็นประเด็นที่ทางภาคประชาสังคมเสนอขึ้นมาว่าควรมีการพิจารณาถึงในเรื่องนี้ เพราะจะส่งผลดีต่อผู้ใช้งานให้ได้ทราบถึงวัตถุประสงค์ของแต่ละกลุ่มโดเมนที่ชัดเจน แต่ประเด็นที่ควรพิจารณาด้วยเช่นกันก็คือถ้าสมมติเราแบ่งประเภทของการจดทะเบียนโดเมนเนมแบบนี้ นั้น จะกลายเป็นการส่งเสริมการจดทะเบียนของในบางธุรกิจหรือไม่ โดยเฉพาะธุรกิจผิดกฎหมายอย่างเช่น พนันออนไลน์ แต่ทั้งนี้และทั้งนั้นประเด็นนี้เองก็ยังอยู่ในขั้นตอนของการศึกษาเชิงลึกโดยทางต่างประเทศดำเนินการอยู่ และทางภาคส่วนอื่นยังไม่มีข้อเสนอใดเพิ่มเติมต่อประเด็นนี้

ประเด็นด้านเทคโนโลยี	รายละเอียดข้อเสนอแนะ/ความคิดเห็น
การอัปเดตฐานข้อมูลเว็บไซต์แบล็กลิสต์ของผู้ให้บริการ (Active Black list websites)	ประเด็นนี้เป็นประเด็นที่สำคัญอีกประเด็นหนึ่ง เนื่องจากผู้ให้บริการมีฐานข้อมูลที่ต้องใช้เก็บลิสต์รายชื่อของเว็บไซต์ต่างๆเป็นจำนวนมาก โดยที่แต่ละรายผู้ให้บริการอาจจะมีลิสต์รายชื่อเว็บไซต์ที่ผิดกฎหมายที่แตกต่างกัน อันที่จริงประเด็นนี้สามารถเชื่อมโยงกับประเด็นการจัดตั้ง Center of Command ได้เพราะในเชิงเทคนิคแล้วผู้ให้บริการควรทำแค่ sync ฐานข้อมูลให้ตรงกันกับฐานข้อมูลของ Center of Command ก็เพียงพอจะไม่จำเป็นต้องเก็บข้อมูลเอาไว้เป็นจำนวนมากอีกต่อไป แต่ในสิ่งที่ประเด็นจากภาคการกำกับดูแลนั้นได้เสนอแนะเพิ่มเติมก็คือ ความว่องไวในการจัดการบริหารลิสต์รายชื่อเว็บไซต์ที่ต้องสงสัยที่เกี่ยวข้องกับการพนันออนไลน์ เนื่องด้วยเป็นข้อมูลที่ส่งผลต่อสิทธิส่วนบุคคล และโอกาสในทางธุรกิจของผู้ประกอบการ
การบริหารจัดการเนื้อหาข้อมูล (Content Filtering and Censorship)	สำหรับในภาคส่วนของผู้ประกอบการโทรคมนาคมก็ได้เสนอแนะเพิ่มเติมไว้ว่าประเด็นนี้อาจจะต้องมีความระมัดระวังในการดำเนินการด้วย เนื่องจากอาจจะขัดต่อ พรบ. คอมพิวเตอร์ ในมาตรา 8 ที่กล่าวไว้ว่า “ผู้ใดกระทำความผิดโดยมิชอบด้วยวิธีการทางอิเล็กทรอนิกส์เพื่อดักจับไว้ซึ่งข้อมูลคอมพิวเตอร์ของผู้อื่นที่อยู่ระหว่างการส่งในระบบคอมพิวเตอร์ และข้อมูลคอมพิวเตอร์นั้นมิได้มีไว้เพื่อประโยชน์สาธารณะหรือเพื่อให้บุคคลทั่วไปใช้ประโยชน์ได้ ต้องระวางโทษจำคุกไม่เกินสามปี หรือปรับไม่เกินหกหมื่นบาท หรือทั้งจำทั้งปรับ” แต่ทั้งนี้ประเด็นนี้นั้นทางภาคส่วนการกำกับดูแลก็ได้มีข้อเสนอว่า ควรทำกฎ ระเบียบ ข้อตกลงที่ชัดเจนกับผู้ให้บริการเว็บไซต์ หรือโฆษณาให้ชัดเจนว่าถ้าเกิดกรณีที่มี Broker ส่งข้อมูลคอนเท้นต์มาให้แล้ว ขอบเขตความรับผิดชอบต่อรายละเอียดคอนเท้นต์ที่จะถูกเผยแพร่จะเป็นเช่นไร ซึ่งเป็นแง่คิดและมุมมองที่เป็นประโยชน์โดยรวม จากมุมมองของภาคส่วนผู้ประกอบการโทรศัพท์เองก็ได้ให้ความเห็นถึงกรณีนี้เอาไว้ว่า ตอนนีเอนั้นการพิจารณา คัดกรองเนื้อหาของรายการโทรทัศน์ ตลอดจนเนื้อหาของละครโทรทัศน์นั้นในระดับของสถานีโทรทัศน์เองก็จะมีงานดูแลรับผิดชอบโดยเฉพาะอยู่แล้ว แต่เงื่อนไข และกฎเกณฑ์ต่าง ๆ อาจจะแตกต่างกันไปในแต่ละผู้ให้บริการ สถานีโทรทัศน์ ซึ่งเป็นประเด็นที่นำมาซึ่งปัญหาในการพิจารณาต่อเนื่องว่าเนื้อหาหรือ content บางอย่างที่มีความละเอียดอ่อนและอาจจะมีผลกระทบต่อสังคมโดยรวม โดยเฉพาะเด็กและเยาวชนนั้นทางสถานีโทรทัศน์จะมีมาตรการอย่างไร ตัวอย่างเช่น การส่ง SMS ซิงค์ หรือที่เรียกว่า การแถมพนักนั้น แต่ละผู้ให้บริการสถานีโทรทัศน์เองตามหลักแล้วต้องยื่นทำเรื่องขออนุญาตต่อกรมการปกครองทุกครั้ง แต่จากการสังเกตการณ์โดยผู้ประกอบการสถานีโทรทัศน์เองและจากภาคประชาสังคมเองก็ตั้งข้อสังเกตว่าทำไมบางผู้ให้บริการสถานีโทรทัศน์กลับมีกิจกรรมลักษณะนี้ค่อนข้างถี่

ประเด็นด้านเทคโนโลยี	รายละเอียดข้อเสนอแนะ/ความคิดเห็น
	เรียกได้ว่าบางรายการจากบางสถานีโทรทัศน์มีกิจกรรมแบบนี้เป็นรายวันและรายละเอียดกิจกรรมการร่วมสนุกนั้นแตกต่างกันไป ทั้งๆที่โดยปกติแล้วตามขั้นตอนการขออนุญาตการจัดกิจกรรมดังกล่าวจากกรมการปกครองต้องใช้เวลาการพิจารณาอย่างน้อยเป็นเวลา 20 วันทำการด้วยกัน ซึ่งประเด็นนี้จะนำมาถึงภารกิจของหน่วยงานที่รับผิดชอบต้องมีการพิจารณาในข้อกฎหมาย ระเบียบต่าง ๆ ว่าต้องมีความชัดเจนในการยื่นขอจัดกิจกรรมดังกล่าวให้มากกว่าที่เป็นอยู่ในปัจจุบันนี้
การวิเคราะห์ความ ผิดปกติของธุรกรรมต่างๆ (Transaction Monitoring Analysis)	ประเด็นนี้เป็นประเด็นที่ทางภาคผู้ประกอบการโทรคมนาคมรายหนึ่งได้เสนอความเห็นเอาไว้ว่า ในปัจจุบันทางผู้ให้บริการโทรคมนาคมแต่ละรายนั้นก็จะมีงาน Operation ของตัวเองที่คอยทำหน้าที่ดูแลระบบข้อมูลของเครือข่ายต่าง ๆ ทั้งหมดของตัวเองอยู่แล้ว ส่วนหนึ่งของทีมงาน Operation ก็จะมีหน้าที่คอย Monitoring ข้อมูลต่าง ๆ ที่เกิดขึ้น ซึ่งจากปัญหาการพนันออนไลน์ที่เกิดขึ้นสามารถนำไปสู่การเสนอเพื่อให้มีการพิจารณาเพิ่มเติมได้อยู่ 2 กรณี คือ การดูแลแนวโน้มของอุตสาหกรรมว่ามีการเคลื่อนย้ายของข้อมูลใด ๆ ที่มีความผิดปกติหรือไม่ และการ Monitoring เรื่องของรายรับของกิจการที่ที่อยู่ภายใต้การให้บริการของผู้ให้บริการโทรคมนาคมแต่ละราย ว่ามีความผิดปกติใด ๆ ที่เป็นสัญญาณที่จะนำไปสู่การกระทำที่ผิดต่อกฎหมายหรือไม่
การทำข้อตกลงขอความร่วมมือกับเว็บไซต์เสิร์ช เอ็นจิน (Search Engine Website Agreement)	เนื่องจากหลายประเด็นที่กล่าวมาข้างต้นนั้นจะเป็นการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นตลอดจนข้อเสนอแนะที่เป็นการผิเว็บไซต์หรือการบริหารจัดการโดยผู้ให้บริการแต่ละรายที่เปรียบกับระบบสารสนเทศก็เหมือนการไปปิดกั้นที่ท่อของการส่งข้อมูล แต่เนื่องด้วยรูปแบบการใช้งานอินเทอร์เน็ตและพฤติกรรมของคนไทยนั้นนิยมการค้นหาเว็บไซต์และข้อมูลต่างๆจากเว็บเสิร์ชเอ็นจิน อย่างเช่น Yahoo และ Google เป็นต้น เลยเกิดเป็นข้อเสนอขึ้นมาจากภาคส่วนของผู้ประกอบการว่าเป็นไปได้หรือไม่ที่กระทรวงไอซีที หรือผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องจะมีการนำเอาประเด็นนี้เข้าไปสู่การพิจารณา ร่วมกับผู้ให้บริการเว็บเสิร์ชเอ็นจิน รายต่าง ๆ เพื่อขอความร่วมมือตลอดจนการดำเนินการข้อตกลงในการให้บริการแก่ผู้ใช้บริการอินเทอร์เน็ตในประเทศไทยต่อไป

ประเด็นด้านเทคโนโลยี	รายละเอียดข้อเสนอแนะ/ความคิดเห็น
การปิดกั้นหรือการบล็อกเว็บไซต์และการบล็อกในระดับเกตเวย์ของประเทศ (Web Blocking / Gateway Blocking)	ประเด็นนี้นั้นเป็นประเด็นใหญ่ที่สำคัญอีกหนึ่งประเด็นเนื่องจากทางภาคกำกับดูแลเองก็ได้เล็งเห็นปัญหาและข้อจำกัดหลาย ๆ อย่างต่อบริบทของประเทศไทย ในปัจจุบันการดำเนินการปิดกั้นเว็บไซต์ใด ๆ จะมีคำสั่งมาจากกระทรวงไอซีทีที่มีหน้าที่รับผิดชอบหลักและรวมถึงคณะทำงานจากส่วนงานที่รับผิดชอบดูแลความเรียบร้อยด้านไอซีทีของคสช. ด้วย แต่การปิดกั้นเว็บไซต์ใด ๆ ที่ผิดกฎหมายตัวอย่างเช่น เว็บไซต์พนันออนไลน์นั้น พบว่ากลุ่มผู้ให้บริการพนันออนไลน์ก็จะมีวิธีการติดต่อสื่อสารไปยังกลุ่มลูกค้าหรือกลุ่มผู้รับบริการพนันออนไลน์เพื่อแจ้งโดเมนเนมใหม่เพื่อให้ผู้เล่นพนันออนไลน์สามารถไปเข้าเล่นต่อได้ ซึ่งจากการที่เว็บไซต์เก่าโดนเจ้าหน้าที่ปิดไป ทางผู้ให้บริการก็จะเปิดโดเมนเนมอันใหม่แล้วเอาขึ้นมาใช้ให้บริการแก่กลุ่มลูกค้าพนันออนไลน์ได้ทันที สำหรับประเด็นเรื่องการปิดกั้นในระดับอินเทอร์เน็ตเกตเวย์ของประเทศไทยนั้น มีข้อจำกัดอยู่หลายด้าน ไม่ว่าจะเป็นเรื่องข้อจำกัดทางด้านกฎหมาย ข้อจำกัดทางด้านการให้บริการโดยผู้ให้บริการอินเทอร์เน็ตเนื่องจากปริมาณข้อมูลที่วิ่งผ่านมีปริมาณมหาศาล และรวมถึงกรณีข้อควรคำนึงเรื่องสิทธิและเสรีภาพของประชาชนด้วย เพราะด้วยบริบทหลาย ๆ อย่างของประเทศไทยค่อนข้างมีความแตกต่างกับประเทศอื่น ๆ โดยเฉพาะตัวอย่าง ประเทศจีนที่สามารถดำเนินการได้อย่างเต็มรูปแบบด้วยบริบทของประเทศเค้าที่มีความพร้อมและเหมาะสมมากกว่าประเทศไทย
การปิดกั้นหรือการบล็อกเว็บไซต์และการบล็อกในระดับเกตเวย์ของประเทศ (Web Blocking / Gateway Blocking)	ประเด็นนี้นั้นเป็นประเด็นใหญ่ที่สำคัญอีกหนึ่งประเด็นเนื่องจากทางภาคกำกับดูแลเองก็ได้เล็งเห็นปัญหาและข้อจำกัดหลาย ๆ อย่างต่อบริบทของประเทศไทย ในปัจจุบันการดำเนินการปิดกั้นเว็บไซต์ใด ๆ จะมีคำสั่งมาจากกระทรวงไอซีทีที่มีหน้าที่รับผิดชอบหลักและรวมถึงคณะทำงานจากส่วนงานที่รับผิดชอบดูแลความเรียบร้อยด้านไอซีทีของคสช. ด้วย แต่การปิดกั้นเว็บไซต์ใด ๆ ที่ผิดกฎหมายตัวอย่างเช่น เว็บไซต์พนันออนไลน์นั้น พบว่ากลุ่มผู้ให้บริการพนันออนไลน์ก็จะมีวิธีการติดต่อสื่อสารไปยังกลุ่มลูกค้าหรือกลุ่มผู้รับบริการพนันออนไลน์เพื่อแจ้งโดเมนเนมใหม่เพื่อให้ผู้เล่นพนันออนไลน์สามารถไปเข้าเล่นต่อได้ ซึ่งจากการที่เว็บไซต์เก่าโดนเจ้าหน้าที่ปิดไป ทางผู้ให้บริการก็จะเปิดโดเมนเนมอันใหม่แล้วเอาขึ้นมาใช้ให้บริการแก่กลุ่มลูกค้าพนันออนไลน์ได้ทันที สำหรับประเด็นเรื่องการปิดกั้นในระดับอินเทอร์เน็ตเกตเวย์ของประเทศไทยนั้น มีข้อจำกัดอยู่หลายด้าน ไม่ว่าจะเป็นเรื่องข้อจำกัดทางด้านกฎหมาย ข้อจำกัดทางด้านการให้บริการโดยผู้ให้บริการอินเทอร์เน็ตเนื่องจากปริมาณข้อมูลที่วิ่งผ่านมีปริมาณมหาศาล และรวมถึงกรณีข้อควรคำนึงเรื่องสิทธิและเสรีภาพของประชาชนด้วย เพราะด้วยบริบทหลาย ๆ อย่างของประเทศไทยค่อนข้างมีความแตกต่างกับประเทศอื่น ๆ โดยเฉพาะตัวอย่าง ประเทศจีนที่สามารถดำเนินการได้อย่างเต็มรูปแบบด้วยบริบทของประเทศเค้าที่มีความพร้อมและเหมาะสมมากกว่าประเทศไทย

ประเด็นด้านเทคโนโลยี	รายละเอียดข้อเสนอแนะ/ความคิดเห็น
การกำกับระบบการทำธุรกรรมการเงินอิเล็กทรอนิกส์ (E-Money System Regulation)	ในประเด็นนี้นั้นทางภาคฝั่งของการกำกับดูแลโดยตำรวจได้แสดงให้เห็นว่าในปัจจุบันมีการทำธุรกรรมทางการเงินรูปแบบใหม่ que เพิ่มเข้ามาคือ ธุรกรรมเงินอิเล็กทรอนิกส์ (E-Money) ยิ่งทำให้การตามจับกุม และดำเนินคดีของเจ้าหน้าที่เป็นไปได้ยากยิ่งขึ้น ซึ่งทางภาคส่วนของประชาสังคมก็ได้ออมรับเรื่องธุรกรรมเงินอิเล็กทรอนิกส์ว่าเกิดขึ้น และแพร่หลายในปัจจุบัน โดยวิธีการที่ควรถูกพิจารณาเพื่อจัดการกับเรื่องนี้คือต้องมีการกำหนดกฎหมายที่ชัดเจนต่อผู้ที่เกี่ยวข้องเช่น การระบุตัวตนของผู้มีส่วนได้เสีย การกำหนดจำนวนครั้งของการเปลี่ยนมือของเงินอิเล็กทรอนิกส์ไปเป็นเงินจริง ๆ และการกำหนดมีการเสียภาษี เป็นต้น รวมถึงมีหน่วยงานกำกับดูแลให้ชัดเจน แต่ในด้านความคิดเห็นของผู้ประกอบการด้านโทรคมนาคมก็เสนอมุมมองในอีกด้านหนึ่งคือเรื่องของการให้ความรู้ความเข้าใจแก่เด็กและเยาวชนเพื่อให้สามารถใช้ชีวิตได้อย่างปกติสุขไม่มีปัญหาเรื่องของธุรกรรมทางการเงินอย่างเช่น กรณีเกมส์คุกกี้รัน (Cookie Runs Game) ที่ตกเป็นข่าวใหญ่ก่อนหน้านี้ซึ่งในภายหลังทางผู้ให้บริการรายดังกล่าวจึงใช้วิธีการกำหนดเพดานค่าใช้จ่าย (Credit Limit) แบบเดียวกันกับที่ใช้ในการให้บริการโทรศัพท์เคลื่อนที่แบบรายเดือนมาแก้ปัญหาดังกล่าวนี สำหรับในการติดตามการเปลี่ยนถ่ายเจ้าของเงินของธุรกรรมเงินอิเล็กทรอนิกส์นั้นเป็นไปได้ยากในทางปฏิบัติและในปัจจุบันทางบริษัทเองก็ไม่ได้มีนโยบายใด ๆ ต่อการจัดการในประเด็นนี้

10. มาตรการทางเทคโนโลยีในการจัดการช่องทางสารสนเทศสำหรับบริบทประเทศไทย พร้อมบทวิเคราะห์

สถานการณ์การพนันของประเทศไทยเรานั้นถือว่าเป็นรูปแบบกิจกรรมที่ผิดกฎหมายที่ฝังรากลึก และอยู่คู่กับคนไทยมานานตั้งแต่ในสมัยอดีตจนกระทั่งในปัจจุบัน ถึงแม้เจ้าหน้าที่ของทางราชการที่มีภาระหน้าที่ความรับผิดชอบในการกำกับดูแลความสงบเรียบร้อยของบ้านเมืองจะมีกฎหมาย และอำนาจการบังคับใช้กฎหมายอยู่ในมือก็ตาม การจับกุมผู้กระทำความผิดด้านการพนันของประเทศไทยกลับมีแนวโน้มเพิ่มมากขึ้น ในปัจจุบันรูปแบบการพนันของในประเทศไทยทางผู้วิจัยได้นิยามตามการศึกษาข้อมูลเอาไว้ 5 ประเภทด้วยกัน ตามที่ได้กล่าวเอาไว้ก่อนหน้านี้แล้วนั้น ในขณะที่การพนันแบบดั้งเดิมนั้นยังคงมีอยู่ ซึ่งในปัจจุบันก็ได้มีช่องทางในการให้ผู้เล่นพนันสามารถเข้าถึงกิจกรรมการพนันได้สะดวกมากขึ้นอีกคือ การพนันออนไลน์ ซึ่งเป็นการนำเอาความเจริญก้าวหน้าในทางเทคโนโลยีมาช่วยส่งเสริมทำให้กิจกรรมการพนันแบบดั้งเดิมกลับกลายเป็นการพนันออนไลน์ ซึ่งหากจะนิยามว่าการพนันออนไลน์เป็นสิ่งที่ผิดกฎหมาย คงจะไม่ถูกต้องซะทีเดียวเพราะขึ้นอยู่กับบริบทสังคม และเปรียบเทียบกับบริบททางกฎหมายของแต่ละประเทศซึ่งมีความแตกต่างกัน สำหรับบริบททางกฎหมายของประเทศไทยการพนันเป็นสิ่งที่ผิดกฎหมาย ดังนั้นการเทียบเคียงการพนันออนไลน์ที่เป็นการเล่นการพนันผ่านช่องทางเทคโนโลยีสารสนเทศก็จะต้องถูกตีความว่าเป็นสิ่งที่ผิดกฎหมายเช่นเดียวกัน

ดังนั้นหากพิจารณาแล้วว่าเป็นสิ่งที่ผิดกฎหมายก็จะนำมาซึ่งวิธีป้องกันหรือสกัดกั้นไม่ให้เกิดกิจกรรมนี้ขึ้นโดยที่เราจะต้องทราบข้อมูลสถานการณ์ในปัจจุบัน รวมถึงการรับฟังข้อมูลตลอดจนข้อเสนอแนะจากภาคส่วนต่าง ๆ ที่มีส่วนสำคัญในการขับเคลื่อนประเด็นการป้องกันช่องทางในการเข้าถึงพนันออนไลน์ โดยที่การนำเสนอสถานการณ์การพนันออนไลน์นั้นจะเป็นการรวบรวมข้อมูลจากงานวิจัยต่าง ๆ และข้อมูลที่เป็นที่เปิดเผยมีแหล่งอ้างอิงข้อมูลที่เชื่อถือได้ มาสรุปและทำการวิเคราะห์โดยใช้บริบทของประเทศไทยกับปัจจัยที่จะส่งผลกระทบต่อบริบทประเทศไทย ได้แก่ ปัจจัยภายใน และปัจจัยภายนอก ซึ่งแต่ละปัจจัยจะประกอบด้วยรายละเอียดดังนี้

- **ปัจจัยภายใน** คือการวิเคราะห์ถึงปัจจัยที่จะส่งผลกระทบต่อสิ่งที่พิจารณาโดยตรง เช่น ปัจจัยทางเทคโนโลยี ปัจจัยด้านบุคลากร ปัจจัยทางด้านเครื่องจักร และปัจจัยทางด้านกระบวนการ เป็นต้น
- **ปัจจัยภายนอก** คือการนำปัจจัยที่จะส่งผลกระทบต่อสิ่งที่พิจารณาในด้านของโอกาส และอุปสรรคส่วนใหญ่สู่ภาวะแวดล้อมภายนอกขององค์กรจะเกี่ยวกับ การเมือง สังคม แนวโน้มการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของลูกค้ รวมไปถึงสถานะทางเศรษฐกิจในประเทศและต่างประเทศ และข้อกฎหมาย เป็นต้น

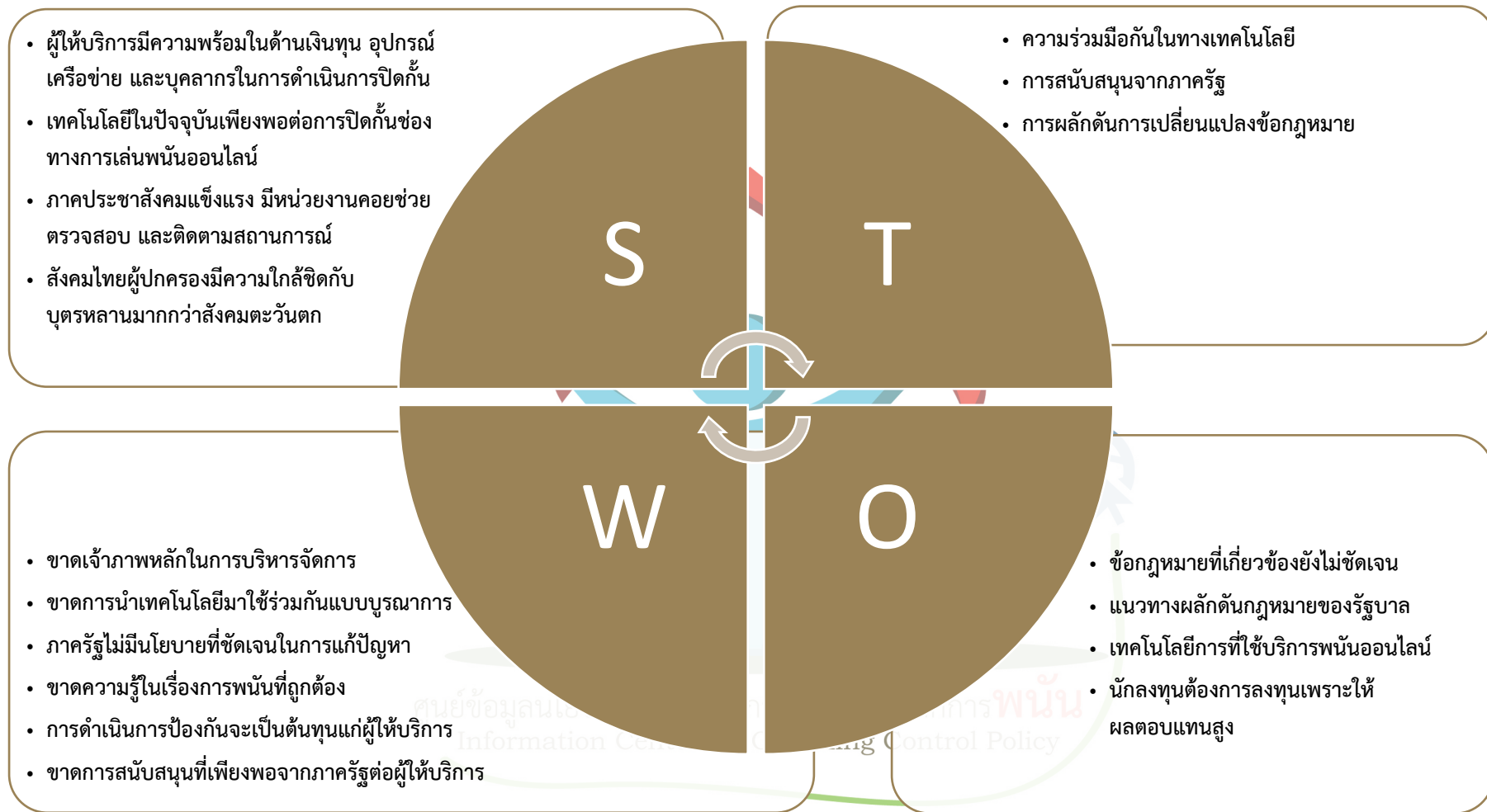
สำหรับงานวิจัยในครั้งนี้จะสรุปประเด็นการวิเคราะห์ปัจจัยภายในและปัจจัยภายนอกออกมาได้ดังนี้

ประเด็นพิจารณา	ปัจจัยภายใน	
	จุดแข็ง (Strength)	จุดอ่อน (Weakness)
ปัจจัยทางด้านฮาร์ดแวร์ / ซอฟต์แวร์ / โครงข่าย	- ผู้ให้บริการอินเทอร์เน็ต และ โทรศัพท์เคลื่อนที่มีความพร้อมในด้านอุปกรณ์เครือข่าย และโครงข่าย - มีความพร้อมทางด้าน software ที่สามารถให้ผู้ให้บริการปลายทาง (End user) สามารถติดตั้งและใช้งานกับอุปกรณ์โทรศัพท์มือถือและคอมพิวเตอร์ ในการป้องกันบุตรหลานเข้าถึงเว็บไซต์ที่ไม่เหมาะสมได้	- ผู้ให้บริการพนันออนไลน์จะมีการดำเนินการจดทะเบียนโดเมนเนมไว้หลายชื่อ เมื่อโดเมนเนมที่ให้บริการอยู่ถูกปิด ก็จะทำให้การเปิดให้บริการโดเมนเนมชื่อใหม่ที่ลงทะเบียนไว้ก่อนแล้วทันที
เงินทุน	- ผู้ให้บริการด้านอินเทอร์เน็ตและ โทรศัพท์เคลื่อนที่ มีกำลังทุนเพียงพอที่จะสามารถจัดสรรเงินลงทุนในระบบ และอุปกรณ์ที่จำเป็นเพิ่มเติมต่อการปิดกั้นช่องทางการเข้าถึงเว็บไซต์พนันออนไลน์	- เป็นภาระต้นทุนส่วนเพิ่มของผู้ให้บริการจากการขายสินค้าและบริการตามปกติ ส่งผลให้ผู้รับบริการได้รับผลกระทบที่ตามมาเช่น การขึ้นราคาของสินค้าและบริการ เป็นต้น - ขาดการสนับสนุนเงินทุนจากภาครัฐ เมื่อต้องมีการลงทุนเพิ่มเติมในส่วนของอุปกรณ์และระบบต่างๆที่เกี่ยวข้องกับการปิดกั้นช่องทางการใช้งานเว็บไซต์ของผู้ใช้บริการนั้น ผู้ให้บริการด้านอินเทอร์เน็ตและ โทรศัพท์เคลื่อนที่แต่ละรายจะต้องจัดสรรงบประมาณการลงทุนด้วยตัวเอง ไม่ได้รับการสนับสนุนด้านเงินลงทุนจากภาครัฐ

บุคลากร	- ในส่วนของผู้ให้บริการและผู้กำกับดูแลมีเจ้าหน้าที่ที่มีความรู้ความสามารถด้าน ICT สามารถดำเนินการตามมาตรการการปิดกั้นได้ทันที - มีหน่วยงานภาคประชาสังคม และหน่วยงานทางที่เกี่ยวข้องกับปัญหาการพนัน และการใช้งานอินเทอร์เน็ตคอยสังเกตการณ์ ติดตาม และประเมินผลสถานการณ์ต่างๆ - สังคมไทยมีจุดเด่นตรงที่ความใกล้ชิดระหว่างผู้ปกครองและบุตรหลานจะมีความสัมพันธ์แนบแน่นกว่าสังคมตะวันตก ส่งผลดีให้การดูแล และให้ความรู้บุตรหลานเรื่องการใช้งานอินเทอร์เน็ตที่เหมาะสมมีความเป็นไปได้ที่สูง	- ขาดเจ้าภาพหลักในการบริหารจัดการปัญหาการพนันออนไลน์ - ส่วนของผู้ใช้งานปลายทางหรือ (End user) มีความรู้ความเข้าใจในการใช้งานเว็บไซต์ ผ่านอุปกรณ์ต่างๆ ไม่เท่ากัน โดยเฉพาะการใช้งานเว็บไซต์ที่ไม่เหมาะสมของเด็กและเยาวชน - ผู้ที่มีความรู้ความเข้าใจด้าน ICT โดยเฉพาะการใช้งานอุปกรณ์ และการใช้งานอินเทอร์เน็ตถูกจำกัดอยู่ในเฉพาะวงการ ไม่ได้ถูกกระจายตัวครอบคลุมทุกกลุ่มประชากรของประเทศ - เจ้าหน้าที่รัฐที่ต้องคอยติดตามดำเนินคดีแก่ผู้กระทำความผิดการพนันออนไลน์มีจำนวนไม่เพียงพอ
-----------------------	--	--

ศูนย์ข้อมูลนโยบายสาธารณะการลดปัญหาจากการพนัน
Information Center for Gambling Control Policy

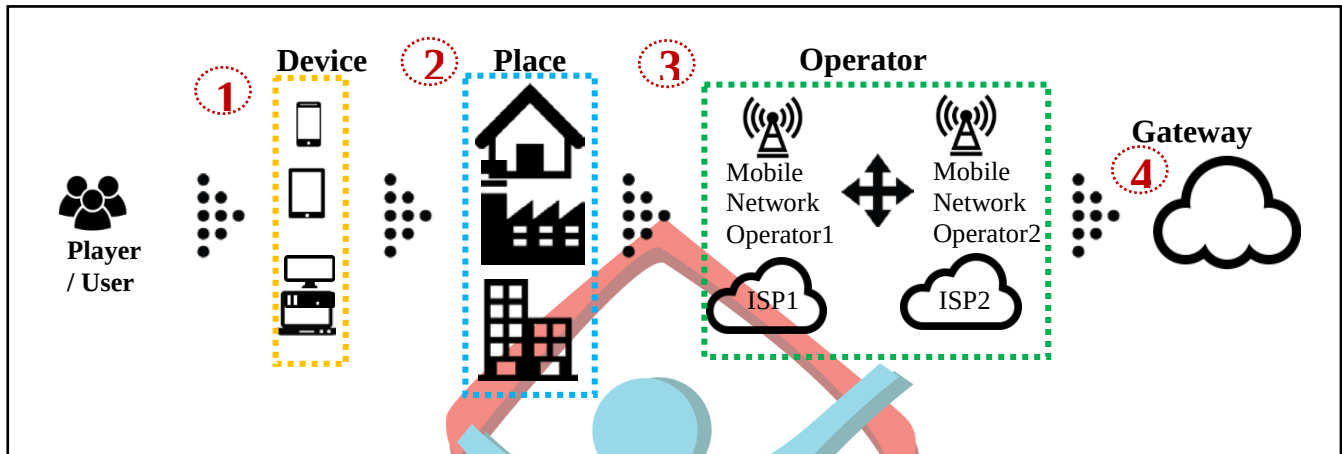
ประเด็นพิจารณา	ปัจจัยภายนอก	
	โอกาส (Opportunity)	อุปสรรค (Weak)
	- นโยบายปิดกั้นเว็บไซต์ของประเทศต่างๆ ที่เข้มข้นมากขึ้น เป็นโอกาสที่จะใช้แบล็คลิสต์ร่วมกัน หรือการทำข้อตกลงการแบ่งปันแบล็คลิสต์เพื่อนำมาใช้ในการปิดกั้นภายในประเทศได้ - การแบ่งปันเทคโนโลยีร่วมกัน การมีความร่วมมือกันระหว่างประเทศต่างๆ ประเทศไทยจะได้โอกาสในการเรียนรู้และใช้งาน เทคนิค เทคโนโลยี และวิธีการใหม่ๆ ในการปิดกั้นเว็บไซต์พนันออนไลน์ - การมีรัฐบาล และ คสช. การขับเคลื่อนกฎหมายที่ใช้ในการควบคุมพนันออนไลน์สามารถทำให้เร็วขึ้นได้ จึงควรรหาช่องทางที่สามารถเข้าถึงได้ - รัฐบาลพยายามผลักดัน กฎหมายด้านอาชญากรรมทางไซเบอร์ และการควบคุมเกี่ยวกับสื่อออนไลน์ จึงเป็นโอกาสที่จะสร้างความชัดเจนและรัดกุมเกี่ยวกับการควบคุมพนันออนไลน์ รวมถึงรูปแบบของกิจกรรมการพนันออนไลน์ ที่จะปรับเปลี่ยนไปตามเทคโนโลยีในอนาคต	- นโยบายการเปิดเว็บไซต์พนันออนไลน์เสรีต่างประเทศ เนื่องจากมองเห็นช่องทางในการสร้างรายได้ให้กับประเทศ ทำให้ผู้เล่นมีตัวเลือกมากขึ้น จึงเป็นการยากที่จะปิดกั้นได้หมด หรือเบ็ดเสร็จ - เทคโนโลยีการหลบหลีกมักจะก้าวหน้ากว่าเทคโนโลยีการปิดกั้น จึงทำให้การปิดกั้นมักจะตามหลังการหลบหลีก - ทักษะคน วัฒนธรรม และสิ่งแวดล้อมของสังคมบางท้องถิ่น ที่มีการพนันแบบดั้งเดิมว่าเป็นเรื่องปกติทั่วไป แต่ในความเป็นจริงแล้วเป็นการปลูกฝังเยาวชนโดยไม่รู้ตัว - การลงทุนในธุรกิจพนันออนไลน์ มีต้นทุนที่ต่ำกว่าการลงทุนสร้างคาสิโน แต่ได้ผลตอบแทนเท่ากัน หรือมากกว่า จึงเป็นการดึงดูดให้มีการลงทุนในธุรกิจนี้มากขึ้น - กฎหมายเกี่ยวกับการพนัน และพรบ.คอมพิวเตอร์ ยังไม่ชัดเจนในนิยามของกิจกรรมการพนัน ยังมีความหมายที่แตกต่างกัน รวมถึงการพยายามหลีกเลี่ยงด้วยคำ และความหมายจากการตีความ จึงยังเป็นอุปสรรคของผู้ปฏิบัติ



ภาพที่ 14 แสดงการสรุปการวิเคราะห์ปัจจัยภายในและภายนอกบริบทของประเทศไทย

11. ข้อเสนอ Roadmap แนวทางการปิดกั้นการเข้าถึงเว็บไซต์พนันออนไลน์

หลังจากที่ได้ทำการหาปัจจัยภายในและปัจจัยภายนอกเพื่อนำมาวิเคราะห์ถึงความพร้อมของประเทศไทยในด้านต่าง ๆ แล้ว โดยเฉพาะอย่างยิ่งในด้านเทคโนโลยี ต่อการปิดกั้นช่องทางสารสนเทศการเข้าถึงเว็บไซต์พนันออนไลน์ของเด็กและเยาวชน สามารถวิเคราะห์ตามบริบทต่าง ๆ ดังนี้ ด้านสังคม ด้านกฎหมาย และด้านเทคโนโลยี กับผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องหลัก รวมถึงระยะเวลาตามแผน Roadmap ที่แต่ละข้อเสนอควรจะนำไปพิจารณาเพื่อให้เกิดการดำเนินการต่อไป ดังรายละเอียดการนำเสนอต่อไปนี้



ภาพ 15 รูปการนำเสนอการปิดกั้นช่องทางสารสนเทศในการเข้าถึงเว็บไซต์

การวิเคราะห์วิธีการปิดกั้นช่องทางสารสนเทศในการเข้าถึงเว็บไซต์การพนันออนไลน์ ตามที่ได้มีการนำเสนอและวิเคราะห์กันไปในเรื่องรายงานการสังเคราะห์สถานการณ์การพนัน ตลอดจนการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นในการประชุมระดมความคิดเห็นทางวิชาการนั้นเราจะพิจารณาและวิเคราะห์สำหรับความเป็นไปได้ตลอดจนวิธีการปิดกั้น หรือการสกัดกั้นช่องทางสารสนเทศในการเข้าถึงเว็บไซต์พนันออนไลน์โดยมุ่งวิเคราะห์เฉพาะสำหรับข้อมูลการเชื่อมต่อผ่านอุปกรณ์และเครือข่ายต่าง ๆ สำหรับในประเทศไทยก่อน เพราะเนื่องจากข้อมูลหลังจากการเชื่อมต่อจากเกตเวย์ (Gateway) ระหว่างประเทศออกสู่อินเทอร์เน็ตแล้วนั้นจะอยู่นอกเหนือบทบาทการดำเนินการใด ๆ จากผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องที่จะสามารถปิดกั้นการเข้าถึงเว็บไซต์การพนันออนไลน์ได้ จากรูปภาพด้านบน แสดงให้เห็นถึงองค์ประกอบ หรือ ปัจจัยที่มีส่วนในการเข้าถึงในลักษณะของช่องทางการเชื่อมต่อ การส่งเสริม หรือสนับสนุนให้ผู้เล่นนั้นสามารถเข้าถึงเว็บไซต์การพนันออนไลน์ได้ โดยพบว่ามีทั้งหมดอยู่ 5 องค์ประกอบ คือ

- ผู้เล่น (User)
- อุปกรณ์การเข้าถึงอินเทอร์เน็ต (Device)
- สถานที่ในการเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ต (Place)
- ผู้ให้บริการอินเทอร์เน็ต และโทรศัพท์เคลื่อนที่ (ISP & Mobile Service Operator)
- อินเทอร์เน็ตเกตเวย์ (Gateway)

สำหรับองค์ประกอบที่จะสามารถปิดกั้นช่องทางสารสนเทศโดยการใช้เทคนิคหรือวิธีการต่าง ๆ ทางเทคโนโลยีสารสนเทศได้ ประกอบไปด้วย 4 องค์ประกอบดังนี้คือ

1. อุปกรณ์การเข้าถึงอินเทอร์เน็ต (Device)
2. สถานที่ในการเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ต (Place)
3. ผู้ให้บริการอินเทอร์เน็ต และโทรศัพท์เคลื่อนที่ (ISP & Mobile Service Operator)
4. อินเทอร์เน็ตเกตเวย์ (Gateway)

โดยที่รายละเอียดการวิเคราะห์การดำเนินการที่สามารถดำเนินการได้ในบริบทต่าง ๆ ทั้งด้านสังคม ด้านกฎหมาย และด้านเทคโนโลยีตามระยะเวลาที่เหมาะสมที่ควรดำเนินการตามในระบะยุทธศาสตร์ทั้งระยะสั้น ระยะกลาง และระยะยาวมีดังนี้

1. อุปกรณ์การเข้าถึงอินเทอร์เน็ต (Device) คือ อุปกรณ์ที่ผู้ใช้งานสามารถใช้เป็นช่องทางการเชื่อมต่อกับอินเทอร์เน็ตเพื่อใช้งานในด้านต่างๆ โดยถือว่าเป็นฟันเฟืองที่สำคัญต่ออุตสาหกรรมการพนันออนไลน์เลยทีเดียวเพราะทุกการเล่นพนันออนไลน์แต่ละชนิดแต่ละครั้งต้องมีอุปกรณ์ไว้ใช้ในการเข้าถึงกิจกรรมพนันออนไลน์ที่ผู้ให้บริการพนันออนไลน์ได้จัดเตรียมเครือข่ายรองรับเอาไว้ให้ สำหรับในประเด็นนี้ก็คือ อุปกรณ์โทรศัพท์มือถือ แท็บเล็ต โน้ตบุ๊ก และคอมพิวเตอร์ตั้งโต๊ะโดยที่อุปกรณ์เหล่านั้นจะมีวิธีการนำเสนอการปิดกั้นในบริบทต่างๆดังนี้

บริบททางสังคม

ระยะสั้น

- ผู้ปกครองควรมีการพิจารณาในการเลือกอุปกรณ์ที่จะให้บุตรหลานเข้าใช้งานอินเทอร์เน็ตให้เหมาะสมได้แก่การเลือกซื้ออุปกรณ์ที่มีราคาและฟังก์ชันการใช้งานที่เหมาะสมแก่ความรับผิดชอบของบุตรหลาน
- ให้ความรู้ในการใช้งานอุปกรณ์อย่างเหมาะสมแก่บุตรหลาน จะได้เป็นการเสริมสร้างภูมิคุ้มกันให้แก่บุตรหลาน

บริบททางเทคโนโลยี

ระยะสั้น

- ติดตั้งโปรแกรม หรือ ซอฟต์แวร์ (Software) ที่สามารถกรองการเข้าถึงข้อมูลที่ไม่เหมาะสมต่าง ๆ ได้ โดยโปรแกรมเหล่านั้นสามารถตรวจสอบรายชื่อได้จากข้อมูลของ ITU21 ซึ่งย่อมาจาก International Telecommunication Union ซึ่งได้แบ่งเนื้อหาในการจัดการการเข้าถึงข้อมูลสารสนเทศที่ไม่เหมาะสมเอาไว้โดยแบ่งตามผู้ที่มีส่วนรับผิดชอบนั้นได้แก่สำหรับ ภาคการกำกับดูแล (Policy Maker) สำหรับภาคอุตสาหกรรม (Industry) สำหรับผู้ปกครอง (Parent) และสำหรับเด็ก

และเยาวชน (Childs) และได้มีการให้คำแนะนำถึงรายชื่อโปรแกรมเหล่านี้เอาไว้โดยมีทั้งแบบฟรี และแบบมีค่าใช้จ่าย

2. สถานที่ในการเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ต (Place)

บริบททางสังคม

ระยะสั้น

- การเลือกสถานที่ให้บุตรหลานใช้งานอินเทอร์เน็ต อย่างเช่น กรณีของการให้บุตรหลานใช้งานคอมพิวเตอร์ หรือโน้ตบุ๊กก็ควรให้มีการใช้งานในสถานที่ที่เป็นส่วนกลางที่สามารถดูแลได้อย่างทั่วถึง โดยเฉพาะในบ้านเช่น ห้องนั่งเล่น หรือห้องทำงาน
- ให้คำแนะนำบุตรหลานให้มีความรู้ความเข้าใจ ว่าควรหลีกเลี่ยงการเล่นอินเทอร์เน็ตจากนอกบ้าน กับการใช้งานผ่านอุปกรณ์คอมพิวเตอร์โดยเฉพาะร้านอินเทอร์เน็ต คาเฟ่เพราะเป็นแหล่งรวมผู้เล่นจากต่างสถานที่ ต่างสังคมกัน อาจจะเป็นปัญหาทางสังคมเช่น การมั่วสุม หรือการทำกิจกรรมที่ผิดกฎหมายได้

ระยะกลาง

- จัดโครงการนาร่องอินเทอร์เน็ตสีขาวในโรงเรียน หรือสถาบันการศึกษาของรัฐเพื่อป้องกันไม่ให้เด็กและเยาวชนเข้าใช้งานอินเทอร์เน็ตไปยังเว็บไซต์ที่ไม่เหมาะสม
- ให้ความรู้โทษของการพนัน และโดยเฉพาะการพนันออนไลน์แก่เด็กและเยาวชนในสถาบันการศึกษา

ระยะยาว

- ปลูกฝังจิตสำนึก ให้รู้เท่าทันสถานการณ์ และโทษจากการเล่นพนันออนไลน์

บริบททางกฎหมาย

ระยะกลาง

- ออกกฎหมายพร้อมบังคับใช้แก่ร้านอินเทอร์เน็ต หรือร้านเกมส์ว่าให้มีการปิดกั้นรายชื่อเว็บไซต์ตามที่เจ้าหน้าที่แจ้งโดยความร่วมมือกับ ISP ผู้ให้บริการสัญญาณอินเทอร์เน็ตแก่ผู้ประกอบการร้านเกมส์นั้น ๆ

บริบททางเทคโนโลยี

ระยะกลาง

- ติดตั้งโปรแกรม หรือ ซอฟต์แวร์ (Software) ที่สามารถกรองการเข้าถึงข้อมูลที่ไม่เหมาะสมต่าง ๆ ได้ โดยโปรแกรมเหล่านี้สามารถตรวจสอบรายชื่อได้จากข้อมูลของ ITU21 แก่สถานประกอบการร้านอินเทอร์เน็ตคาเฟ่ และโดยเฉพาะอย่างยิ่งการติดตั้งโปรแกรมแก่โรงเรียนหรือสถาบันการศึกษาต่าง ๆ ในสังกัดกระทรวงศึกษาธิการ



3. ผู้ให้บริการอินเทอร์เน็ต และโทรศัพท์เคลื่อนที่ (ISP & Mobile Service Operator)

บริบททางกฎหมาย

ระยะกลาง

- ภาครัฐจัดตั้งหน่วยงานขึ้นมารับผิดชอบดูแลปัญหาเฉพาะด้าน (Center Of Command) โดยเฉพาะหน่วยงานที่มารับผิดชอบดูแลการจัดการเกี่ยวกับการพนันออนไลน์ทั้งหมด โดยจะมีหน้าที่ในการทำงานร่วมกันกับผู้ให้บริการอินเทอร์เน็ตและโทรศัพท์เคลื่อนที่ด้วย

ระยะยาว

- การปรับแก้กฎหมาย พระราชบัญญัติที่เกี่ยวข้องกับกิจกรรมพนันออนไลน์ ซึ่งมีหลัก ๆ อยู่ 2 พระราชบัญญัติด้วยกัน คือพระราชบัญญัติการพนัน พ.ศ.2478 และพระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดทางคอมพิวเตอร์ พ.ศ. 2550

บริบททางเทคโนโลยี

ระยะสั้น

- นำเทคนิคในด้านการปิดกั้นเว็บไซต์ไปปรับใช้งานร่วมกับการให้ดำเนินการในปัจจุบันตามความเหมาะสมของปัญหาและสถานการณ์ ได้แก่

- การปิดกั้นระดับ IP address (IP address blocking) ซึ่งเป็นเทคนิควิธีการที่สามารถนำไปปรับใช้ได้ ไม่จำเป็นต้องลงทุนระบบเครือข่ายเพิ่มเติม แต่ต้องมีความระมัดระวังในการนำไปใช้กับการให้บริการ เพราะอาจมีผลกระทบต่อการใช้งานอื่นที่ไม่ผิดกฎหมายแต่ใช้ข้อมูลเลขไอพีแอดเดรส (IP Address) เดียวกัน
- การปิดกั้นโดยใช้วิธีการกรองของ DNS (DNS filtering and redirection) ซึ่งเป็นเทคนิควิธีการที่สามารถนำไปปรับใช้โดยอาจต้องมีการพิจารณาถึงระบบเครือข่ายรองรับเพิ่มเติม ซึ่งมีข้อดีต่างกับการปิดกั้น IP Address ตรงที่ในการปิดกั้นจะไม่ส่งผลกระทบต่อการใช้งานอื่น ๆ
- การปิดกั้นโดยการกรองชื่อของเว็บไซต์ (URL filtering) ซึ่งเป็นเทคนิควิธีการที่สามารถนำไปปรับใช้โดยมีข้อดีต่างกับการปิดกั้น IP Address ตรงที่ในการปิดกั้นจะไม่ส่งผลกระทบต่อการใช้งานอื่น ๆ และสามารถทำได้ในทุกระดับของเครือข่าย ทั้ง ISP และ ระดับเกตเวย์ (Gateway)

ระยะกลาง

- การปิดกั้นโดยการกรองระดับ Packet (Packet filtering) ซึ่งเป็นเทคนิควิธีการที่สามารถนำไปปรับใช้ได้โดยที่มีข้อดีคือสามารถปิดกั้นเนื้อหาที่ไม่เหมาะสมได้โดยตรง อีกทั้งยังสามารถนำข้อมูลที่ได้ไปวิเคราะห์ด้านอื่น ๆ ได้ แต่ก็เป็นวิธีการที่ต้องลงทุนสูงและส่งผลกระทบต่อผู้ใช้บริการมากกว่าเทคนิคแบบอื่น
- การอัปเดตฐานข้อมูลเว็บไซต์แบล็คลิสต์ของผู้ให้บริการ (Active Black list websites) ซึ่งในประเด็นนี้จะสอดคล้องกับประเด็นบริบททางด้านกฎหมายที่ภาครัฐควรจัดตั้งหน่วยงาน Center Of

Command ขึ้นมา และในการอัปเดตข้อมูลในส่วนนี้ก็ปรับให้มีรูปแบบเดียวกัน ก็จะสามารถมีระบบที่มีประสิทธิภาพขึ้น ใช้ประโยชน์ได้ดีขึ้น

- การจัดเก็บ Log Files (Performance Log Files Keeping Solution) ควรมีข้อกำหนดระหว่างภาครัฐกับผู้ให้บริการให้ชัดเจนมากกว่านี้ในเรื่องของรูปแบบและวิธีการจัดเก็บข้อมูล Log Files ว่า จะจัดเก็บอย่างไรให้มีประสิทธิภาพและสามารถนำไปเป็นข้อมูลที่เป็นประโยชน์แก่เจ้าหน้าที่และผู้ที่เกี่ยวข้องในการดำเนินการจัดการต่อไป
- การบริหารจัดการเนื้อหาข้อมูล (Content Filtering and Censorship) ในส่วนนี้ก็เป็นประเด็นหัวข้อใหญ่ที่สำคัญที่มีรายละเอียดหลายมุมมองให้พิจารณา โดยในส่วนของผู้ผลิตคอนเทนต์ (content) ก็ต้องพิจารณาการตรวจสอบ และผลออกมาให้มีประโยชน์โดยคำนึงถึงผลกระทบที่อาจเกิดขึ้นแก่สังคมและโดยเฉพาะกับเด็กและเยาวชน สำหรับภาครัฐเองก็ควรมีการกำหนดข้อตกลง หรือ ระเบียบร่วมกับผู้ให้บริการให้มีความชัดเจนและมีประสิทธิภาพ

ระยะยาว

- การทำข้อตกลงขอความร่วมมือกับเว็บไซต์เสิร์ชเอนจิน (Search Engine Website Agreement) ประเด็นนี้นั้นอาจจะยังไม่ใช้ประเด็นเร่งด่วน และด้วยข้อจำกัดในหลาย ๆ ด้านกับการจัดการกับผู้ให้บริการข้ามชาติเหล่านี้ ภาครัฐต้องพิจารณาในรายละเอียดเชิงลึกอีกหลายประเด็น
- การกำกับระบบการทำธุรกรรมการเงินอิเล็กทรอนิกส์ (E-Money System-Regulation) ประเด็นนี้มีความสำคัญมาก ดังนั้นภาครัฐต้องพิจารณารายละเอียดต่างๆ ร่วมกับผู้ให้บริการอย่างรอบคอบ และกำหนดข้อระเบียบต่าง ๆ ให้ชัดเจน
- การวิเคราะห์ความผิดปกติของธุรกรรมต่าง ๆ (Transaction Monitoring Analysis) เป็นประเด็นที่ต้องมีการศึกษาในรายละเอียดเชิงลึก และหาวิธีการที่ชัดเจนระหว่างภาครัฐกับผู้ให้บริการว่าจะมีระเบียบ และวิธีการดำเนินการอย่างไรที่จะสามารถนำข้อมูลในส่วนนี้มาวิเคราะห์และใช้เป็นประโยชน์สูงสุด แต่ทั้งนี้ก็ต้องพิจารณาในส่วนของข้อกฎหมายร่วมด้วย

4. อินเทอร์เน็ตเกตเวย์ (Gateway)

บริบททางกฎหมาย

ระยะยาว

- การปรับแก้กฎหมาย พระราชบัญญัติที่เกี่ยวข้องกับกิจกรรมพนันออนไลน์ ซึ่งมีหลัก ๆ อยู่ 2 พระราชบัญญัติด้วยกัน คือพระราชบัญญัติการพนัน พ.ศ.2478 และพระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดทางคอมพิวเตอร์ พ.ศ. 2550

บริบททางเทคโนโลยี

ระยะยาว

- การปิดกั้นในระดับเกตเวย์ (Gateway Blocking)

หมายเหตุ: ในการพิจารณาเรื่องระยะเวลาของแผน Roadmap จะแยกเป็น 3 ระยะเวลาดังนี้
ระยะสั้น คือ ข้อเสนอหรือมาตรการที่สามารถดำเนินการได้ในภายในระยะเวลา 1 ปี
ระยะกลาง คือ ข้อเสนอหรือมาตรการที่สามารถดำเนินการได้ในภายในระยะเวลา 3-5 ปี
ระยะยาว คือ ข้อเสนอหรือมาตรการที่สามารถดำเนินการได้ในภายในระยะเวลาตั้งแต่ 5 ปีขึ้นไป



สรุปข้อเสนอตามระยะของ Road Map ในเชิงบริบทต่างๆ

บริบท	ปัจจัย	ข้อเสนอ	ผู้รับผิดชอบ	ระยะสั้น	ระยะกลาง	ระยะยาว
สังคม	อุปกรณ์	การให้ความรู้การใช้งานอุปกรณ์เชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตอย่างถูกต้องเหมาะสม	ผู้ปกครอง	★		
	อุปกรณ์	การเลือกอุปกรณ์การเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตที่เหมาะสมแก่วัยและความรับผิดชอบ	ผู้ปกครอง	★		
	สถานที่	การให้ความรู้เรื่องสถานที่ใช้อินเทอร์เน็ตที่เหมาะสม	ผู้ปกครอง	★		
	สถานที่	การกำหนดสถานที่ให้บุตรหลานใช้งานอินเทอร์เน็ตที่เหมาะสมอยู่ในสถานที่ที่ผู้ปกครองควบคุมดูแลได้	ผู้ปกครอง	★		
	สถานที่	จัดโครงการนำร่องอินเทอร์เน็ตสีขาวในโรงเรียน	ครู / อาจารย์		★	
	สถานที่	ให้ความรู้โทษของการพนัน และโดยเฉพาะการพนันออนไลน์ในสถาบันการศึกษา	ครู / อาจารย์		★	
	สถานที่	ปลูกฝังจิตสำนึกให้รู้เท่าทันสถานการณ์ และโทษจากการเล่นการพนันออนไลน์ในสถาบันการศึกษา	ครู / อาจารย์			★
กฎหมาย	ผู้ให้บริการ	ออกกฎหมายบังคับใช้แก่ร้านอินเทอร์เน็ต หรือร้านเกมส์ให้มีการปิดกั้นรายชื่อเว็บไซต์ตามที่เจ้าหน้าที่แจ้ง	ภาครัฐ		★	
	ผู้ให้บริการ	จัดตั้งหน่วยงานรับผิดชอบโดยเฉพาะ (Center Of Command)	ภาครัฐ		★	

บริบท	ปัจจัย	ข้อเสนอ	ผู้รับผิดชอบ	ระยะสั้น	ระยะกลาง	ระยะยาว
	ผู้ให้บริการ / อินเทอร์เน็ตเกตเวย์	ปรับแก้ข้อกำหนดที่เกี่ยวข้อง เช่น พรบ.การพนัน พ.ศ. 2478 และ พรบ.คอมพิวเตอร์ พ.ศ.2550	ภาครัฐ			★
เทคโนโลยี	อุปกรณ์ / สถานที่	ติดตั้งโปรแกรม หรือ ซอฟต์แวร์ (Software) ที่สามารถกรองการเข้าถึงข้อมูลที่ไม่เหมาะสมต่างๆได้ ตามลิสต์ของ ITU	ผู้ประกอบการ / ครู / อาจารย์	★		
	ผู้ให้บริการ	การปิดกั้นระดับ IP address (IP address blocking)	ผู้ให้บริการ	★		
	ผู้ให้บริการ	การปิดกั้นโดยใช้วิธีการกรองของ DNS (DNS filtering and redirection)	ผู้ให้บริการ	★		
	ผู้ให้บริการ	การปิดกั้นโดยการกรองชื่อของเว็บไซต์ (URL filtering)	ผู้ให้บริการ	★		
	ผู้ให้บริการ	การปิดกั้นโดยการกรองระดับ Packet (Packet filtering)	ผู้ให้บริการ		★	
	ผู้ให้บริการ	การบริหารจัดการเนื้อหาข้อมูล (Content Filtering and Censorship)	เจ้าหน้าที่รัฐ / ผู้ให้บริการ		★	
	ผู้ให้บริการ	การอัปเดตฐานข้อมูลเว็บไซต์แบล็กลิสต์ของผู้ให้บริการจากหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง (Active Black list websites)	เจ้าหน้าที่รัฐ / ผู้ให้บริการ		★	
	ผู้ให้บริการ	การจัดเก็บ Log Files (Performance Log Files Keeping Solution)	เจ้าหน้าที่รัฐ / ผู้ให้บริการ		★	
	ผู้ให้บริการ	การทำข้อตกลงขอความร่วมมือกับเว็บไซต์เสิร์ชเอนจิน (Search Engine Website Agreement)	เจ้าหน้าที่รัฐ			★

บริบท	ปัจจัย	ข้อเสนอ	ผู้รับผิดชอบ	ระยะสั้น	ระยะกลาง	ระยะยาว
	ผู้ให้บริการ	การกำกับระบบการทำธุรกรรมการเงินอิเล็กทรอนิกส์ (E-Money System Regulation)	เจ้าหน้าที่รัฐ / ผู้ให้บริการ			★
	ผู้ให้บริการ	การวิเคราะห์ความผิดปกติของธุรกรรมต่างๆ (Transaction Monitoring Analysis)	เจ้าหน้าที่รัฐ / ผู้ให้บริการ			★



12. แนวทางการศึกษาในอนาคต (Future Work)

การอบรมให้ความรู้แก่ผู้ปกครอง (Online Protection Training Course for Parents)

โดยเราสามารถนำแนวทางของ ITU ที่ได้เสนอเอาไว้ในหลายแนวทางมาปรับใช้ได้ตามความเหมาะสมของสถานการณ์และบริบทของประเทศไทย โดยมีการจัดการอบรมให้แก่ผู้ปกครองเพื่อให้สามารถนำองค์ความรู้ไปใช้ให้เกิดประโยชน์ในการป้องกันการเข้าถึงเว็บไซต์หรือข้อมูลที่ไม่เหมาะสมในการใช้งานอินเทอร์เน็ตแก่เด็กและเยาวชน ดังรายละเอียดต่อไปนี้

1.ประเด็นด้านความปลอดภัย คือ การคำนึงถึงความปลอดภัยในการใช้งานอินเทอร์เน็ตของเด็กและเยาวชน ตัวอย่างเช่น มีการกำหนดให้คอมพิวเตอร์ติดตั้งอยู่ในห้องนั่งเล่น หรือพื้นที่ส่วนกลางของบ้านที่ผู้ปกครองสามารถดูแลได้อย่างทั่วถึง และการติดตั้งโปรแกรมในการป้องกันไวรัสหรือป้องกันการเข้าถึงเว็บไซต์ที่ไม่เหมาะสม

2.กฎเกณฑ์ในการใช้งาน คือ การที่ผู้ปกครองสร้างข้อกำหนดในการอนุญาตให้เด็กและเยาวชนใช้งานอินเทอร์เน็ตตามความเหมาะสม

3.ความรู้ความเข้าใจอุปกรณ์ของผู้ปกครอง ในการดูแลและควบคุมการใช้งานอินเทอร์เน็ตของเด็กและเยาวชนให้ได้มีประสิทธิภาพนั้น ผู้ปกครองควรทำความเข้าใจในการใช้งานอินเทอร์เน็ต อุปกรณ์ที่เกี่ยวข้องในการใช้งานด้วย ตลอดจนการศึกษาหาข้อมูลเว็บไซต์ที่ไม่เหมาะสมเพื่อจะได้เป็นข้อมูลในการเตรียมการรับมือและรู้เท่าทันสถานการณ์ข่าวสารที่ไม่เหมาะสมต่างๆ

4.การให้ความรู้บุตรหลาน เนื่องด้วยหัวใจหลักของอินเทอร์เน็ตที่ทำให้ผู้ใช้งานมีความสนใจต่อเว็บไซต์ หรือข้อมูลใดๆนั้นก็คือ คอนเทนต์ หรือ เนื้อหาของบริการนั้นๆ ผู้ปกครองนั้นเมื่อมีความรู้ความเข้าใจอุปกรณ์ เว็บไซต์ และบริการอื่นๆที่เกี่ยวข้องแล้วก็ควรให้คำแนะนำ และสอนบุตรหลานให้สามารถเข้าใจในการใช้งานอุปกรณ์ และการเลือกเสพสื่อคอนเทนต์ได้อย่างเหมาะสม

5.การสื่อสาร นอกเหนือจากการให้ความรู้และคำแนะนำแก่บุตรหลานเพื่อการใช้งานอินเทอร์เน็ตอย่างเหมาะสมแล้วนั้น ผู้ปกครองควรใช้วิธีการติดต่อสื่อสารกับบุตรหลานโดยวิธีการแชร์ประสบการณ์ของตัวเองให้แก่บุตรหลานเพื่อให้บุตรหลานมองเห็นภาพและมีความเข้าใจมากขึ้น และยังเป็นการลดความเสี่ยงในการอยากรู้ อยากเห็น อยากทดลองใช้งานเองของบุตรหลานลงได้ด้วย

การให้ความรู้แก่ผู้ปกครองนี้นั้นเปรียบเหมือนเป็นใบเบิกทางในการให้ผู้ปกครองมีความรู้และสามารถนำความรู้เหล่านั้นไปปลูกฝังแนวความคิดให้แก่เด็กและเยาวชนในการรู้เท่าทัน และสามารถใช้อินเทอร์เน็ตให้เกิดประโยชน์สูงสุดตามความเหมาะสมก่อนที่บุตรหลานและเยาวชนจะออกไปเผชิญการรับรู้ข้อมูลข่าวสารต่างๆจากสังคมภายนอก ซึ่งด้วยวุฒิภาวะของเด็กและเยาวชนยังต้องการผู้ปกครองคอยให้คำแนะนำอยู่ เพราะยังไม่สามารถวิเคราะห์หรือแยกแยะ และคัดกรองข้อมูลข่าวสารต่างๆในการเลือกบริโภคได้ และที่กล่าวมาทั้งหมดในประเด็นนี้นั้นจึงมีความสำคัญและเห็นสมควรให้มีการวางโครงการเอาไว้เป็นแนวทางในการศึกษาต่อไปในอนาคตเพื่อให้เกิดประโยชน์ในการป้องกันการเข้าถึงเว็บไซต์และข้อมูลที่ไม่เหมาะสมในอินเทอร์เน็ตแก่บุตรหลานต่อไป

การสร้างเครือข่ายอินเทอร์เน็ตสีขาว

โดยเริ่มนำร่องในเครือข่ายของสถาบันการศึกษาของรัฐ ซึ่งสถานที่เหล่านี้ เป็นสถานที่ที่ควรที่จะ
ห่างไกล และปราศจากการพนันเหล่านี้ ไม่ว่าในอนาคตจะมีการทำให้การพนันออนไลน์เป็นสิ่งที่ถูกต้องตาม
กฎหมายก็ตาม ซึ่งจำเป็นต้องอาศัยกลไกในการกำกับดูแลของสำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษา(สกอ.)
ในการทำความร่วมมือกับสำนักงานบริหารเทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อพัฒนาการศึกษา หรือUniNet ซึ่งเป็น
เครือข่ายของสถาบันอุดมศึกษาในประเทศไทย ในการทดสอบกับฐานข้อมูลBlack List ที่มีใช้งานอยู่ในส่วน
ของISP แต่ละราย ซึ่งจะต้องเป็นมาตรการเดียวกันกับที่ผู้ให้บริการภาคเอกชนถูกกำกับดูแลอยู่ อีกทั้งยัง
รวมถึงการเข้าไปสนับสนุนในส่วนของการดำเนินการปิดกั้นหากสถานศึกษานั้น ๆ ยังไม่มีความพร้อมในส่วนนี้
ซึ่งเป็นการช่วยเหลือ ซึ่งเป็นการลงทุนจากส่วนกลางของรัฐซึ่งสถานศึกษาแต่ละที่ไม่จำเป็นต้องลงทุนเอง และ
จะเป็นการลงทุนซ้ำซ้อนดังที่เป็นอยู่ในหลาย ๆ ด้าน ของการลงทุนในสถาบันการศึกษาหลาย ๆ แห่ง
ในปัจจุบันทางสำนักงานบริหารเทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อพัฒนาการศึกษา หรือ UniNet นั้นได้มีการขยายการ
ให้บริการเครือข่ายอินเทอร์เน็ตไปยังสถาบันการศึกษาระดับต่าง ๆ อย่างทั่วถึง ไม่ว่าจะเป็นการขยายให้
มหาวิทยาลัยที่มีศักยภาพรองรับการเชื่อมต่อจากสถาบันการศึกษาที่อยู่ในภูมิภาคเดียวกัน ให้สามารถเชื่อมต่อ
เข้าสู่เครือข่ายอินเทอร์เน็ตผ่านมหาวิทยาลัยนั้น ๆ ทั้งจากในส่วนของสำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา
(สอศ.) และสำนักงานคณะกรรมการการศึกษขั้นพื้นฐาน (สพฐ.) การปิดกั้นโดยฐานข้อมูลBlack List อัน
เดียวกัน ภายใต้มาตรการเดียวกันนั้นจะส่งผลให้เครือข่ายอินเทอร์เน็ตที่UniNet ขยายไปยังสถาบันการศึกษา
ในทุกระดับ จะได้รับการปิดกั้นในเวลาเดียวกันด้วยเช่นกัน การดำเนินการเช่นนี้สามารถดำเนินการได้โดยไม่
ต้องแก้ไข หรือเพิ่มเติม กฎ ระเบียบ หรือประกาศใดๆ เพิ่มมากขึ้นนัก ซึ่งเมื่อมีการลงทุนเพื่อใช้งานร่วมกัน
ของหน่วยงานส่วนกลางภาครัฐแล้ว การขยายไปในส่วนของ หน่วยงานภาครัฐอื่น ๆ นั้น ย่อมสามารถ
ดำเนินการได้โดยไม่ต้องมีการลงทุนเพิ่มอีก แต่เป็นในส่วนของนโยบายภาครัฐที่สามารถมอบหมายให้
ดำเนินการให้ครอบคลุมไปถึงสถานที่ของหน่วยงานราชการทุกหน่วยงาน อาทิเช่น ในสำนักงานของหน่วยงาน
ภาครัฐที่มีให้บริการการเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ต ผู้ดูแลจะต้องดำเนินการให้เป็นเน็ตสีขาวที่จะไม่เกี่ยวข้อง
กับเว็บการพนันออนไลน์ต่าง ๆ รวมถึงเว็บที่มีเนื้อหาอันตรายต่าง ๆ ทั้งหมด อีกสิ่งหนึ่งที่จำเป็นต้องพิจารณา
ดำเนินการในอนาคตนั้น อีกทั้งมีความจำเป็นอย่างมากคือ นโยบายภาครัฐที่สนับสนุนให้ประชาชนสามารถ
เข้าถึงการบริการเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตไร้สายโดยไม่มีค่าใช้จ่าย หรือที่รู้จักกันในชื่อ ICT Free WiFi แต่ในอีก
ด้านหนึ่งคือ การป้องกันอย่างรอบด้านก่อนที่จะจัดส่งนโยบายเหล่านั้นไปยังประชาชน และหากนโยบายใด
หรือการดำเนินการใดที่ได้ลงมือทำไปแล้ว ควรที่จะมีการนำกลับมาพิจารณาปรับปรุงให้ดีขึ้นอย่างสม่ำเสมอ
กล่าวคือ นโยบาย Free WiFi ที่ได้ดำเนินการไปแล้วนั้น มีความจำเป็นอย่างยิ่งที่ควรจะนำกลับมาพิจารณาใน
ประเด็นการป้องกัน และปิดกั้นด้วย ฐานข้อมูลBlack List ที่ได้ดำเนินการกับเครือข่ายสถาบันการศึกษา และ
เครือข่ายของหน่วยงานภาครัฐเช่นกัน เพื่อให้เป็นไปในทิศทางเดียวกัน และให้อยู่ภายใต้มาตรการเดียวกัน
อย่างเป็นรูปธรรม

บทสรุปงานวิจัย

ผลกระทบของการพนันนั้นส่งผลในวงกว้างและส่งปัญหาในทุกระดับของชนชั้นในสังคมไทย ตั้งแต่รากหญ้าไปจนถึงคนที่มีฐานะร่ำรวย ถ้าตกเป็นทาสของการพนันก็มักจะเกิดปัญหาที่หลั่งตามมา และยิ่งในยุคของสังคมสื่อสารในปัจจุบันที่เทคโนโลยีมีความเจริญก้าวหน้าส่งผลให้การพนันนั้นมีช่องทางในการเข้าถึงที่ง่ายขึ้น แก่ผู้เล่นพนันที่ต้องการเข้าหากิจกรรมพนันในรูปแบบออนไลน์ที่เพียงมีอุปกรณ์ที่สามารถเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตได้ก็สามารถเข้าเล่นทุกที่และทุกเวลาที่ต้องการ โดยในกิจกรรมการพนันออนไลน์ที่จะเกิดขึ้นได้นั้นก็จะประกอบไปด้วยองค์ประกอบที่สำคัญอยู่ 3 ส่วนด้วยกันคือ ผู้ให้บริการพนัน ผู้รับบริการพนัน และการบริหารจัดการพนัน สำหรับในประเทศไทยนั้นการพนันคือเป็นสิ่งที่มีผิดกฎหมาย และการพนันออนไลน์ก็ถูกตีความเป็นสิ่งที่มีผิดกฎหมายเช่นเดียวกัน โดยการพนันในบ้านเรานั้นแบ่งออกได้เป็นทั้งหมด 5 รูปแบบด้วยกันคือ การพนันประเภททายผลกีฬา การพนันประเภททายผลตัวเลข การพนันประเภท SMS เสี่ยงโชค การพนันประเภท คาสิโน และการพนันประเภทอื่น ๆ โดยรูปแบบในการเข้าถึงกิจกรรมพนันของทุกแบบที่กล่าวมานั้นจะมีการเข้าถึงกิจกรรมการพนันอยู่ด้วยกัน 2 แบบคือ กิจกรรมการพนันประเภททายผลกีฬา ทายผลตัวเลข และ SMS เสี่ยงโชค ซึ่งกิจกรรมพนันประเภทนี้นั้นผู้เล่นพนันจะสามารถเดินทางไปเข้าร่วมเล่นพนันเองหรือเล่นผ่านนายหน้ารายย่อยได้ แต่สถานที่ที่เกิดกิจกรรมที่แท้จริงอยู่ที่อื่น อีกแบบคือกิจกรรมพนันแบบคาสิโน ซึ่งผู้เล่นพนันจะเข้าหากิจกรรมพนันนี้โดยการไปยังสถานที่ที่ผู้ให้บริการพนันได้จัดเตรียมเอาไว้ให้ และกิจกรรมพนันก็เกิดขึ้นที่สถานที่เดียวกันนี้

ในการวิเคราะห์ข้อมูลงานวิจัยครั้งนี้ทางทีมงานวิจัยได้มีแหล่งข้อมูลหลักในการค้นคว้าอยู่ 3 แหล่งด้วยกันคือ 1.งานวิจัย และเอกสารทางวิชาการต่างๆของมูลนิธิสาธารณสุขแห่งชาติที่ได้อบรมกับคณะนักวิจัยศึกษาในประเด็นต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง 2.การจัดประชุมระดมความคิดเห็นทางวิชาการโดยได้รับเกียรติการเข้าร่วมประชุมจากภาคส่วนที่สำคัญต่าง ๆ ดังนี้ ภาคส่วนการกำกับดูแล ภาคส่วนผู้ให้บริการ ภาคส่วนประชาสังคม และภาคส่วนนักวิชาการ และ 3.การค้นคว้าข้อมูลเพิ่มเติมจากแหล่งข้อมูลอื่น ๆ หลังจากนั้นทางคณะวิจัยจึงได้นำข้อมูลมาวิเคราะห์ และทำการสังเคราะห์ออกแยกการนำเสนอเป็นรายประเด็นต่าง ๆ โดยได้ทำการวิเคราะห์ต่อบริบทของประเทศไทยเชิงลึกออกมาเป็นการวิเคราะห์ถึงปัจจัยภายในและปัจจัยภายนอกที่ส่งผลต่อบริบทของประเทศไทยต่อการจัดการปิดกั้นช่องทางสารสนเทศในการเข้าถึงเว็บไซต์พนันออนไลน์ของเด็กและเยาวชน จากข้อมูลทั้งหมดที่กล่าวมาทางคณะวิจัยจึงได้นำมาวิเคราะห์ต่อและนำเสนอออกมาเป็นแผน Roadmap ต่อการจัดการปิดกั้นช่องทางสารสนเทศในการเข้าถึงเว็บไซต์พนันออนไลน์ โดยได้นำเสนอมาตรการแยกพิจารณาเป็นบริบทต่าง ๆ 3 บริบทหลักดังนี้คือ บริบททางสังคม บริบททางกฎหมาย และบริบททางเทคโนโลยี มีการนำข้อมูลมาวิเคราะห์และนำเสนอแยกเป็นรายประเด็น ให้สอดคล้องกับระยะเวลาของแผน Roadmap ที่แบ่งออกเป็นระยะต่าง ๆ ดังนี้คือ ระยะสั้น ระยะกลาง และระยะยาว และได้มีการวิเคราะห์ถึงผู้รับผิดชอบหลักในแต่ละรายประเด็นว่าใครควรจะเป็นผู้รับผิดชอบในการจัดการดำเนินการในแต่ละมาตรการที่นำเสนอ

ซึ่งจากข้อมูลดังกล่าวที่นำเสนอไปข้างต้นนั้นจะทำให้ทราบถึงข้อสรุปในการปิดกั้นช่องทางสารสนเทศในการเข้าถึงกิจกรรมพนันออนไลน์แก่เด็กและเยาวชน โดยมีหลายประเด็นที่สามารถนำมาพิจารณาเพื่อนำมาปรับใช้ได้ทันที นอกเหนือจากนี้ทางทีมงานวิจัยเองก็ได้วิเคราะห์ถึงแนวทางการศึกษาที่สมควรได้รับการพิจารณาต่อในอนาคตเพื่อให้ได้ทราบถึงแนวทางที่สมควรแก่การศึกษาเพื่อเป็นประโยชน์ต่อบริบทประเทศไทย โดยเฉพาะแก่เด็กและเยาวชนต่อไปในหัวข้อ แนวทางการศึกษาในอนาคตด้วย



บรรณานุกรม

1. จิรศิลป์ จายาวรรณ และ คณะ, 2556, รายงานฉบับสมบูรณ์โครงการ “จัดทำข้อเสนอแนะมาตรการควบคุมและกำกับดูแลการให้บริการ SMS การพนันและการเสี่ยงโชค”, มูลนิธิสดศรี-สฤษดิ์วงศ์, กรุงเทพฯ,
2. ไพศาล ลิ้มสถิตย์, 2555, รายงาน ข้อเสนอแนะเชิงนโยบายว่าด้วยการป้องกันและควบคุมการพนันออนไลน์, มูลนิธิสดศรี-สฤษดิ์วงศ์, กรุงเทพฯ,
3. Clarke, R. and G. Dempsey, 2001, The Feasibility of Regulating Gambling on the Internet. Managerial and Decision Economics 22, 125-132.
4. ไพศาล ลิ้มสถิตย์, 2555, เป็ดปม เป็น อยู่ คือ “พนันออนไลน์” สังคมไทยยุคไร้พรมแดน, เอกสารโครงการจัดการความรู้เพื่อขับเคลื่อนสังคมปลอดพนัน มูลนิธิสดศรี-สฤษดิ์วงศ์, กรุงเทพฯ
5. วิษณุ วงศ์สินศิริกุล, 2546, การพนันทางอินเทอร์เน็ต: หายนะตัวใหม่ของสังคมไทย. ใน สังคีต พิริยะรังสรรค์และคณะ, เศรษฐกิจการพนัน: ทางเลือกเชิงนโยบาย, สำนักงานสลากกินแบ่งรัฐบาล, กรุงเทพฯ
6. ชีรภัทร วรรณกุล, สื่อใหม่ [ออนไลน์], Available:
<http://www.oknation.net/blog/print.php?id=142806>, [สืบค้นเมื่อ ธันวาคม 2557]
7. ที แอล ซี คลังความรู้ออนไลน์ การศึกษา เทคโนโลยีการติดต่อสื่อสารยุค 1G [ออนไลน์], Available:
www.tlcthai.com/education/knowledge-online/15273.html, [สืบค้นเมื่อ ตุลาคม 2557]
8. [ออนไลน์] Available:
(<http://www.thaibsd.com/webboard/show.php?Category=thaibsd&No=6538>), [สืบค้นเมื่อ พฤศจิกายน 2557]
9. International Telecommunication Union: ITU IMT-2000 Network Aspects [ออนไลน์]
Available: <http://www.itu.int/en/ITU-T/imt-2000/Pages/default.aspx>, [สืบค้นเมื่อ พฤศจิกายน 2557]
10. [ออนไลน์] Available: (<https://sites.google.com/site/teachersinphongae/home/yukh-khng-xinthexmet>), [สืบค้นเมื่อ 15 กุมภาพันธ์ 2558]
11. ศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน คณะเศรษฐศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ร่วมกับ ศูนย์วิจัยเพื่อการพัฒนาสังคมและธุรกิจ (SAB), 2557, รายงานการศึกษา การสำรวจพฤติกรรมรับชมและการเล่นพนันทายผลฟุตบอลโลก 2014, สำนักงานกองทุนสนับสนุนการส่งเสริมสุขภาพ (สสส.), กรุงเทพฯ
12. [ออนไลน์] Available: (<http://news.sanook.com/1630237>), [สืบค้นเมื่อ พฤศจิกายน 2557]
13. [ออนไลน์] Available: (<http://www.konkao.net/read.php?id=4619>), [สืบค้นเมื่อ พฤศจิกายน 2557]
14. [ออนไลน์] Available:
(<http://www.set.or.th/set/commonslookup.do?language=th&country=TH>), [สืบค้นเมื่อ พฤศจิกายน 2557]

15. จุติมาศ สุกใส, 2555, รายงานฉบับสมบูรณ์โครงการ การสำรวจสถานการณ์เสี่ยงโชคผ่านข้อความสั้นทางโทรศัพท์มือถือ (SMS), สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (สสส.), กรุงเทพฯ
16. งาม เชื้อสถาปนศิริ, 2555, รายงานการศึกษา ข้อเสนอเชิงนโยบายเพื่อป้องกัน/ควบคุมการพนันด้วยการส่งข้อความสั้นเสี่ยงโชค SMS, มูลนิธิสดศรี-สฤษดิ์วงศ์ (มสส.), กรุงเทพฯ
17. วิษณุ วงศ์สินศิริกุล, 2554, รายงานวิจัยฉบับสมบูรณ์ โครงการ การศึกษาสถานการณ์ พฤติกรรมและผลกระทบการพนันในประเทศไทย, สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (สสส.), กรุงเทพฯ
18. Deibert, R., Palfrey, J., Rohozinski, R., Zittrain, J. and Stein, J.G., 2008, Access Denied: The Practice and Policy of Global Internet Filtering, MIT Press, Cambridge, pp. 57-72
19. สุพรรณษา พลภักดี, 2554, รายงานฉบับสมบูรณ์ โครงการ “การสำรวจสถานการณ์การพนันในสังคมออนไลน์ (Social Network)”, สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (สสส.), กรุงเทพฯ
20. มูลนิธิอินเทอร์เน็ตร่วมพัฒนาไทย, 2556, รายงานการศึกษา มาตรการป้องกันเด็กและเยาวชนจากการพนันออนไลน์บน Tablet และ Smart Phone, มูลนิธิสดศรี-สฤษดิ์วงศ์ (มสส.), กรุงเทพฯ
21. [ออนไลน์] Available: (<http://www.itu.int>), [สืบค้นเมื่อ มกราคม 2558]





สงวนลิขสิทธิ์ © 2558

โดย ศูนย์ข้อมูลนโยบายสาธารณะการลดปัญหาจากการพนัน (ICGP)

กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2558

อนุญาตให้นำเนื้อหาในเอกสารนี้ไปใช้และเผยแพร่ โดยมีให้ผลิตซ้ำเพื่อวัตถุประสงค์ทางการค้า
รวมทั้งให้อ้างอิงแหล่งที่มาจากศูนย์ข้อมูลนโยบายสาธารณะการลดปัญหาจากการพนัน (ICGP)

พิมพ์ที่ : กรุงเทพมหานคร, ประเทศไทย

ศูนย์ข้อมูลนโยบายสาธารณะการลดปัญหาจากการพนัน (ICGP)
มูลนิธิสาธารณสุขแห่งชาติ (มสช.)
1168 ซอยพหลโยธิน 22 ก.พหลโยธิน
แขวงจอมพล เขตจตุจักร กรุงเทพฯ 10900



: 0-2511-5855



: 0-2939-2122



: ICGP@THAINHF.ORG



: WWW.THAINHF.ORG/ICGP



: ICGCP



: @ICGP1



**: ศูนย์ข้อมูลนโยบายสาธารณะ
เพื่อลดปัญหาจากการพนัน**

สนับสนุนโดย
สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (สสส.)