

CONFERENCE SUMMARY



สรุปการประชุม

เรื่อง แนวทางการจัดการป้องกันและ
ปิดกั้นช่องทางการเข้าถึงการพนัน
ของเด็กและเยาวชนผ่านช่องทาง
ออนไลน์และสื่อสมัยใหม่





สรุปการประชุม

แนวทางการจัดการป้องกันและปิดกั้นช่องทางการเข้าถึงการพนัน ของเด็กและเยาวชนผ่านช่องทางออนไลน์และสื่อสมัยใหม่

สนับสนุนโดย

ศูนย์ข้อมูลนโยบายสาธารณะการลดปัญหาจากการพนัน (ICGP)

มูลนิธิสารธารณสุขแห่งชาติ (มสช.)

สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (สสส.)

สารบัญ

สรุปการประชุม.....	4
สรุปผลการประชุม.....	23



รายงานการประชุมวิชาการ
เรื่อง แนวทางการจัดการป้องกันและปิดกั้นช่องทางการเข้าถึงการพนันของเด็กและเยาวชนผ่านช่องทางออนไลน์และสื่อสมัยใหม่
วันพฤหัสบดี ที่ 30 เมษายน 2558 เวลา 13.30 – 16.30 น.
ณ ห้องดินแดง โรงแรมปรีณัฐ กรุงเทพมหานคร
จัดโดย



การประชุมวิชาการเรื่อง “แนวทางการจัดการป้องกันและปิดกั้นช่องทางการเข้าถึงการพนันของเด็กและเยาวชนผ่านช่องทางออนไลน์และสื่อสมัยใหม่” ในครั้งนี้ จัดขึ้นโดยมูลนิธิสาธารณสุขแห่งชาติ ซึ่งได้รับความร่วมมือจากตัวแทนหลายภาคส่วน ซึ่งมีทั้งหน่วยงานภาครัฐ ภาคการศึกษา และภาคประชาสังคม รวมมีผู้เข้าร่วมเสวนาทั้งสิ้น 27 คน (รายชื่อตามเอกสารแนบท้าย)

การประชุมได้เริ่มขึ้นในเวลา 13.30 น. โดยมีนายแพทย์ประวิทย์ ลีสถาพรพงศ์ เป็นประธานกล่าวต้อนรับผู้เข้าร่วม และกล่าวถึงเป้าหมายในการประชุมครั้งนี้ว่า เป็นไปเพื่อการขับเคลื่อนไม่ให้เยาวชนตกเป็นเหยื่อการพนันของสื่อออนไลน์ รวมทั้งร่วมกันหาวิธีการทั้งในระดับนโยบายและปฏิบัติการ เพื่อรวบรวมองค์ความรู้ทางกฎหมายและเทคนิควิธีการของภาคส่วนที่เกี่ยวข้อง ทั้งทางด้านการสื่อสารเทคโนโลยี การพัฒนาสังคม และการศึกษา เพื่อกำหนดประเด็นในการทำงาน

ศูนย์ข้อมูลนโยบายสาธารณะการลดปัญหาจากการพนัน
 โดยมี นายพงศ์รัตน์ ภิรมย์รัตน์ ผู้จัดการศูนย์ข้อมูลนโยบายสาธารณะการลดปัญหาจากการพนัน มูลนิธิสาธารณสุขแห่งชาติ เป็นผู้ดำเนินรายการ หลังจากนั้นจึงได้มีการแนะนำตัวผู้เข้าร่วม และชี้แจงวัตถุประสงค์ของการประชุม คือ

1. เพื่อนำเสนอแนวทางในการจัดการช่องทางการเข้าถึงการพนันผ่านช่องทางออนไลน์ และสื่อสมัยใหม่
2. เพื่อแลกเปลี่ยนข้อคิดเห็น และข้อเสนอแนะต่อการพัฒนามาตรการป้องกัน และควบคุมการพนันผ่านช่องทางออนไลน์และสื่อสมัยใหม่ มาตรการที่ควรดำเนินการทั้งในระยะสั้น ระยะกลาง และระยะยาว

พร้อมกันนี้ นายพงศ์ธร จันทรศิริ ยังได้อธิบายที่มาและเนื้อหาของการประชุม สรุปได้ดังนี้

- ที่มาของการจัดประชุม มีเป้าหมายหลักเพื่อป้องกันเด็กและเยาวชนจากปัจจัยเสี่ยงเรื่องการพนัน ที่ต้องใช้การพัฒนาองค์ความรู้ การเชื่อมประสานจากหลายภาคส่วนต่างๆ ขับเคลื่อนนโยบายภาคประชาสังคม มีการพัฒนาระบบและกลไกควบคุม ป้องกันการขยายตัวของทางออนไลน์ที่เริ่มรุนแรงขึ้น การป้องกันและควบคุมพนันออนไลน์
- ประเด็นข้อเสนอเชิงนโยบาย
 - พัฒนาประสิทธิภาพในระบบเฝ้าระวัง ปิดกั้น และบังคับใช้กฎหมาย ในการควบคุมพนันออนไลน์ ซึ่งพบว่า เรื่องการจัดการการพนันของไทยมีการพูดถึงทุกกระทรวงที่เกี่ยวข้อง ยกตัวอย่างในช่วงบอลลโลกที่ผ่านมา กสทช. มีมาตรการทำหนังสือถึงผู้ประกอบการให้ระมัดระวังเรื่องการพนัน หรือกระทรวงวัฒนธรรมที่มีการทำโครงการร้านเกมสีขาว กล่าวคือ ทุกกระทรวงได้ดำเนินการภายใต้บริบทของตนเอง แต่ยังขาดการเชื่อมประสานควบคุมให้มีประสิทธิภาพมากขึ้น
 - มาตรการด้านกฎหมายในการควบคุมช่องทางด้านการเงินในการเล่นพนันออนไลน์ จะแก้กฎหมายตรงไหนให้ชัดเจน ไม่ว่าจะเป็น พรบ.ความผิดคอมพิวเตอร์ พรบ.การพนัน หรือ พรบ.ตัวอื่นๆที่มีการกล่าวถึงเรื่องการพนัน โดยอาจต้องพุดคุยหามาตรการเพื่อให้เกิดการป้องกันจากเยาวชนเป็นหลัก
- แนวทางการดำเนินงาน ประกอบด้วยความร่วมมือระหว่างภาควิชาการ ภาคนโยบาย ภาคผู้ประกอบการ และภาคีเครือข่าย ภายใต้แนวทางดังนี้
 - ข้อเสนอนโยบาย / มาตรการ
 - ศูนย์ข้อมูลนโยบายสาธารณะการลดปัญหาจากการพนัน
 - การสื่อสารสาธารณะ เพื่อการเรียนรู้
 - จริยธรรม และ จรรยาบรรณ
 - การพัฒนาระบบเฝ้าระวัง
- สถานการณ์การพนัน ข้อมูลจาก ศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน คณะเศรษฐศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
 - การสำรวจสถานการณ์ พฤติกรรม และผลกระทบการพนันในประเทศไทย 2556 พบว่ามีการเล่นพนัน ในรอบปีที่ผ่านมา 76.47%
 - ข้อมูลจากการสำรวจประชากรที่มีอายุ 15 ปีขึ้นไป ประเภทการพนันที่เล่น 5 อันดับแรก ได้แก่ หว่ยใต้ดิน สลากกินแบ่ง ไฟ พนันบอล และประเภทวัวชน ตีไก่ ปลากัดไฮโล กำถั่ว

- ประเภทการพนันที่เล่นครั้งแรก 5 อันดับแรก ได้แก่ ไพ่ หอยใต้ดิน สลากกินแบ่ง พนันฟุตบอล ไฮโล
- เหตุผลที่ไม่เล่นการพนัน คือ ไม่ชอบ 48 % เสียเวลา เสียเงิน 21 % เป็นสิ่งผิดกฎหมาย 20 % กลัวถูกจับ 6 % และพ่อแม่ห้าม 4 %
- ยกตัวอย่างผลการศึกษาจาก โครงการการศึกษาสถานการณ์ พฤติกรรม และผลกระทบการพนันในประเทศไทย: กรณีศึกษาสถาบันอุดมศึกษา ที่ได้ทำการสำรวจนักศึกษาระดับปริญญาตรีทั่วประเทศ ที่กำลังศึกษาในปีการศึกษา 2555 จำนวนตัวอย่างทั้งสิ้น 2,000 ตัวอย่าง จากมหาวิทยาลัยของรัฐและมหาวิทยาลัยในกำกับของรัฐ มหาวิทยาลัยราชภัฏ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคล และมหาวิทยาลัยเอกชน พบว่า
 - การเล่นพนันฟุตบอลในปี 2556 ประมาณ 104,000 คน วงเงินแทงพนันเฉลี่ย 36,000 บาทต่อคน
 - ช่องทางการเล่น ผ่านเจ้ามือรับแทง 75% เล่นกันเองกับเพื่อน 47% ผ่านเว็บไซต์ 31%
 - ช่องทางการรับข้อมูลข่าวสาร สื่อออนไลน์ 83% สื่อโทรทัศน์ 34% สื่อสิ่งพิมพ์ 31%
- ยึดตัวอย่างการค้นหาคำว่า “แทงบอลออนไลน์” ผ่าน เว็บไซต์ google จะพบช่องทางการเข้าถึงอย่างเปิดเผยผ่านทางหน้าเว็บไซต์
- สรุปการประชุมพัฒนาศาสตร์การจัดการพนันออนไลน์ที่ผ่านมา
 - ครั้งที่ 1/2557 (26 พฤษภาคม 2557) จัดทำข้อเสนอในมาตรการในการควบคุมการพนันผ่านช่องทางออนไลน์ ในช่วงการแข่งขันฟุตบอลโลก 2014 ซึ่งมีข้อเสนอที่สำคัญ
 - 1) กฎเฝ้าระวัง 2) มาตรการในสถาบันศึกษา 3) มาตรการการปิดกั้น และ 4) มาตรการด้านการควบคุมการเงิน
 - ครั้งที่ 2/2557 (30 มิถุนายน 2557) วิธีการและเครื่องมือในการควบคุมพนันออนไลน์ ได้แก่ 1) ระบบการเฝ้าระวังและรับแจ้งเว็บ ของ Thai-hotline 2) ระบบซอฟต์แวร์พิทักษ์ เพื่อปิดกั้นเว็บไซต์ที่ไม่เหมาะสม และ 3) ข้อจำกัดของการดำเนินการปิดกั้นด้านกฎหมาย , อัตราค่าลง , การประสานงานหน่วยงาน , ทรัพยากร
 - ครั้งที่ 3/2557 (1 กันยายน 2557) ผลการดำเนินการเฝ้าระวัง ป้องกัน และปิดกั้นช่องทางการพนันออนไลน์ ในช่วงการแข่งขันฟุตบอลโลก 2014
- แนวทางการพัฒนาข้อเสนอแนะนโยบายเพื่อป้องกันเด็กและเยาวชนจากการพนันออนไลน์
 - ผู้เล่น ระบบเฝ้าระวังสภาพแวดล้อม การพัฒนาทักษะเท่าทันสื่อในเด็ก ทักษะของพ่อแม่ผู้ปกครอง
 - สื่อ ระบบเฝ้าระวังสื่อ การกำกับตนเองของผู้ประกอบการสื่อ

- ช่องทางออนไลน์ ระบบเฝ้าระวังช่องทางออนไลน์ มาตรการปิดกั้น website ผ่านสถานศึกษา ร้านเกมส์ เครือข่ายอินเทอร์เน็ต เครื่องมือสนับสนุนการปิดกั้น การกำกับผู้ให้บริการโทรคมนาคม ได้แก่ เงื่อนไขใบอนุญาต self regulator รวมทั้งมีมาตรการด้านการควบคุมช่องทางด้านการเงิน
 - เจ้ามือ ระบบตรวจจับและปราบปรามการพนัน และมาตรการการจัดการการฟอกเงิน
- บทบาทของการควบคุมการพนันท้ายผลฟุตบอล ในช่วงฟุตบอลโลก 2014
- ผู้เล่น
 - การสำรวจสถานการณ์ เป็นบทบาทของศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน
 - รณรงค์สร้างความตระหนัก เป็นบทบาทของเครือข่ายรณรงค์หยุดพนัน
 - สื่อ
 - การเฝ้าระวัง เป็นบทบาทของ Media Monitor
 - การประสานความร่วมมือกับสื่อ เป็นบทบาทของ กสทช.
 - ช่องทางออนไลน์
 - ระบบเฝ้าระวังช่องทางออนไลน์ เป็นบทบาทของ มูลนิธิอินเทอร์เน็ตร่วมพัฒนาไทย
 - มาตรการปิดกั้น website เป็นบทบาทของ กระทรวง ICT
 - การประสานความร่วมมือผู้ประกอบการ เป็นบทบาทของ กสทช.
 - เจ้ามือ
 - ระบบการติดตามสถานการณ์ เป็นบทบาทของ ศูนย์ป้องกันและปราบปรามการลอบเล่นการพนันท้ายผลฟุตบอลโลก
 - ระบบตรวจจับและปราบปรามการพนัน เป็นบทบาทของ สำนักงานตำรวจแห่งชาติ
 - มาตรการจัดการการฟอกเงิน เป็นบทบาทของ สำนักงาน ปปง.
- การปรับปรุงข้อจำกัดกฎหมาย
- พรบ.พนัน 2478
 - พรบ.ส่งเสริมการพัฒนาเด็กและเยาวชนแห่งชาติ 2550
 - พรบ.คุ้มครองเด็กแห่งชาติ 2546
 - พรบ.ความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ ฯ
 - พรบ. หอพัก พ.ศ. 2558
 - พรบ.ภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ.2551



- อ้างประกาศ/ฉ

การนำเสนองานวิชาการ

1. ข้อเสนอเชิงยุทธศาสตร์แนวทางการจัดการช่องทางการเข้าถึงการพนันของเด็กและเยาวชนผ่านช่องทางออนไลน์และสื่อสมัยใหม่

โดย ผศ.ดร.จิรศิลป์ จยารวรรณ ศูนย์ศึกษาด้านการสื่อสารและบริการครบวงจร สำนักวิจัยและบริการวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี (สวท.) มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี สรุปการนำเสนอได้ดังนี้

- วัตถุประสงค์

- เพื่อนำเสนอผลการสังเคราะห์องค์ความรู้ สถานการณ์ และมาตรการในการป้องกันและควบคุมช่องทางการพนันออนไลน์และสื่อสมัยใหม่ในการเข้าถึงการพนันของเด็กและเยาวชน
- เพื่อนำข้อมูลจากการประชุมระดมความคิดเห็นของผู้ทรงคุณวุฒิจากด้านต่างๆ ไปพัฒนาข้อเสนอเชิงนโยบายในการจัดทำยุทธศาสตร์ในการป้องกันและควบคุมช่องทางการเข้าถึงการพนันออนไลน์และสื่อสมัยใหม่ให้มีความสมบูรณ์ ครบถ้วน และถูกต้องมากขึ้น

- Research Framework

- รวบรวมงานวิจัยหลายงานวิจัย ข้อเสนอแนะในเวทีต่างๆ มาเปรียบเทียบกับบางกรณีศึกษาในประเทศ
- จัดประชุมระดมความคิดเห็นจากผู้ทรงคุณวุฒิด้านต่างๆ เพื่อนำมาวิเคราะห์ และรวบรวมกับผลสังเคราะห์เอกสารงานวิจัย โดยผู้ทรงคุณวุฒิแบ่งเป็น

- Operator (Telecommunication Broadcast Contents)
- Regulator (NBTC Police)
- Specialists (Telecommunication Law)
- Social Workers (NGO Foundation)

- จากนั้นนำข้อเสนอมาผนวกกัน และพยายามทำให้เห็นว่าอะไรเป็นแนวทางระยะสั้น ระยะกลาง และระยะยาว จนกลายเป็น Roadmap ที่มีความถูกต้องสมบูรณ์ครบถ้วน

- นำเสนอยุคของเทคโนโลยีกับการพนันออนไลน์

- “ยุคแรกเริ่ม” การดำเนินกิจกรรมพนัน ไม่มีความเกี่ยวข้องกับเทคโนโลยี

- การพนันแบบคาสิโน Players → Gambling Activity → Gambling Operator
- การพนันแบบทายลิเกีฟ้า และทายผลตัวเลข Players → (Sub agent) → Gambling Activity → Gambling Operator

โดยในยุคนี้ มีข้อสังเกตที่ว่า ความแตกต่างทางด้านกฎหมาย อาจมีการพิจารณาจากในยุคแรก การบังคับใช้กับผู้เล่นจึงแปรเปลี่ยนไป สิ่งนี้คือปัญหาที่ต้องพิจารณาว่า ควรทำอย่างไรต่อไป

- “ยุคที่ 2” เริ่มมีการสนับสนุนและส่งเสริมกิจกรรมพนันออนไลน์ มีเรื่องการพยากรณ์ และมีเซียนพนัน เข้ามาในยุคนี้
- “ยุคที่ 3” รูปแบบของเทคโนโลยีด้านการสื่อสารและโทรคมนาคมในยุคที่สามนี้ ทำให้การดำเนินกิจกรรมการพนันมีความสะดวกมากขึ้น โดยได้นำเอาความก้าวหน้าไปประยุกต์ใช้งาน รวมถึงการนำไปทดแทนมนุษย์ในการดำเนินกิจกรรมการพนันได้อย่างสมบูรณ์ เต็มรูปแบบ “any when any where”

- Online Gambling Diagram

- Media ได้แก่ Satellite, Social Media, Newspaper, TV, Radio
- Contents ซึ่งมาจาก Content Provider (Content Maker + Content Auditor)
- Online Gambling หรือทุกอย่างที่เข้าถึงอินเทอร์เน็ตได้
- Financial Activity ทุกอย่างสมบูรณ์แบบโดยที่ผู้เล่นไม่จำเป็นต้องไปสถานที่ (ผ่าน E-money)

- ICT Channel Control Plan Center for Gambling Control Policy

- Player / User Authentication : Age screening , Content screening (การกำหนดอายุ การกำหนดการใช้งานของอุปกรณ์)
- ISP / Mobile Network Operator : Monitoring , Content Filtering , Web Blocking เช่น AIS TOT DTAC ดูกราฟฟิค ข้อมูลที่เชื่อมต่อผ่านในอุปกรณ์ ซึ่งมีข้อจำกัดคือ ผู้ให้บริการต้องทำพร้อมๆกัน ทำอย่างไรให้ทุกเครือข่ายได้ข้อมูลการ Block พร้อมกัน
- Device : Protection SW , screening
- Gateway : Filtering , Blocking สัญญาณจะออกที่จุดๆเดียว โดยในไทยจะมีประมาณ 7-8 Line ที่มีข้อมูลสื่อสารออกต่างประเทศ ซึ่งหากมีการกรองข้อมูลก่อน จะมีผลกระทบต่อการใช้ Internet ภายในประเทศ ทำให้การเชื่อมต่อช้าลง

- Stakeholder for Roadmap ได้แก่ ฝ่ายกฎหมาย สังคม และผู้ประกอบการ ที่จะช่วยเรื่องสินค้าและบริการ ภายใต้การเข้าถึงเทคโนโลยี
- แนวทางด้านเทคโนโลยีสื่อสารสนเทศที่น่าสนใจ
 - Active Black List Websites for Operator (Website Screening)
 - White List Network package for children
 - Contents Filtering and Censorship
 - Log File keeping solution
 - E-Money system regulation
- Roadmap in each stage หรือแนวทางการสกัดกั้นการเข้าถึงช่องทางพนัน ได้แก่
 - อุปกรณ์การเข้าถึงอินเทอร์เน็ต (Device) โดยทั้งสองแนวทางนี้ เป็นแนวทางในระยะสั้น คือ
 - การให้ความรู้การใช้งานอุปกรณ์เชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตอย่างเหมาะสมแก่ผู้ปกครอง
 - การเลือกอุปกรณ์การเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตที่เหมาะสมแก่วัย และความรับผิดชอบ แก่ผู้ปกครอง
 - สถานที่ในการเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ต (Place)
 - ผู้ให้บริการอินเทอร์เน็ต และโทรศัพท์เคลื่อนที่ (ISP & Mobile Service Operator)
 - ระยะสั้น คือ การปิดกั้นระดับ IP address (เชิงเทคนิค) การปิดกั้นโดยใช้วิธีการกรองของ DNS การปิดกั้นโดยการกรองชื่อของเว็บไซต์ซึ่งเกี่ยวกับผู้
 - ระยะกลาง คือ การปิดกั้นโดยการกรองระดับ Packet การบริหารจัดการเนื้อหาข้อมูล การอัปเดตฐานข้อมูลเว็บไซต์แบล็คลิสต์ การจัดเก็บ Log Files โดยเป็นสิ่งที่เกี่ยวข้องกับผู้ให้บริการและเจ้าหน้าที่รัฐ
 - ระยะยาว คือ การทำข้อตกลงขอความร่วมมือกับเว็บไซต์เสิร์ชเอ็นจิ้นจำนวนมากจะเป็นในต่างประเทศโดยเป็นเรื่องของเจ้าหน้าที่รัฐ การกำกับระบบการทำธุรกรรมการเงินอิเล็กทรอนิกส์ (E-Money) และการวิเคราะห์ความผิดปกติของธุรกรรมต่างๆ ซึ่งเป็นเรื่องของผลประโยชน์เข้ามาเกี่ยวข้อง โดยถ้าสามารถตัดหรือกรองได้ จะช่วยเรื่องของการเล่นพนันออนไลน์ได้มาก ทั้งนี้มีเครื่องมือที่สามารถช่วยวิเคราะห์ได้ แต่ตามมาด้วยเรื่องของค่าใช้จ่ายที่สูงตาม ต้องอาศัยความร่วมมือจากผู้ให้บริการและเจ้าหน้าที่รัฐ

- อินเทอร์เน็ตเกตเวย์ (Gateway)
 - ระยะกลาง จัดตั้งหน่วยงานรับผิดชอบโดยเฉพาะ (Center of Command) และออกกฎหมายบังคับใช้ร้านอินเทอร์เน็ต ให้มีการปิดกั้นรายชื่อเว็บไซต์ตามที่เจ้าหน้าที่กำหนด
 - ระยะยาว ปรับแก้กฎหมายที่เกี่ยวข้อง
- สรุปข้อเสนอแนะทางที่ควรดำเนินการ แบ่งเป็น

บริบท	ปัจจัย	ข้อเสนอ	ผู้รับผิดชอบ	ระยะสั้น	ระยะกลาง	ระยะยาว
สังคม	อุปกรณ์	- การให้ความรู้การใช้งานอุปกรณ์เชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตอย่างเหมาะสม	ผู้ปกครอง	✓		
	สถานที่	- การเลือกอุปกรณ์การเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตที่เหมาะสมแก่วัย และความรับผิดชอบ - การให้ความรู้เรื่องสถานที่ใช้อินเทอร์เน็ตที่เหมาะสม - การกำหนดสถานที่ให้บุตรหลานใช้งานอินเทอร์เน็ตที่เหมาะสม อยู่ในสถานที่ที่ควบคุมดูแลได้ - จัดโครงการนำร่องอินเทอร์เน็ตสีขาวในโรงเรียน - ให้ความรู้โทษของการพนัน โดยเฉพาะการพนันออนไลน์ ในสถาบันการศึกษา - บุคลากรจิตสำนึกให้รู้เท่าทันสถานการณ์ และโทษจากการพนัน	ผู้ปกครอง ผู้ปกครอง ครู/อาจารย์ ครู/อาจารย์ ครู/อาจารย์	✓ ✓ ✓ ✓	✓ ✓	✓
กฎหมาย	ผู้ให้บริการ	- ออกกฎหมายบังคับใช้แก่ร้านอินเทอร์เน็ต หรือร้านเกมส์ให้มีการปิดกั้นรายชื่อเว็บไซต์ตามที่เจ้าหน้าที่แจ้ง	ภาครัฐ		✓	
	ผู้ให้บริการ/อินเทอร์เน็ตเกตเวย์	- จัดตั้งหน่วยงานรับผิดชอบโดยตรง (Center of Command) - ปรับแก้กฎหมายที่เกี่ยวข้อง เช่น พรบ.การพนัน พ.ศ. 2478 และ พรบ.คอมพิวเตอร์ พ.ศ.2550	ภาครัฐ ภาครัฐ		✓ ✓	✓
	อุปกรณ์/สถานที่	- ติดตั้งโปรแกรมหรือซอฟต์แวร์ (Software) ที่สามารถกรองการเข้าถึงข้อมูลที่ไม่เหมาะสมต่างๆได้ตามลิสต์ของ ITU	ผู้ปกครอง/ ครู/อาจารย์	✓		
	ผู้ให้บริการ	- การปิดกั้นระดับ IP address (IP address blocking) - การปิดกั้นโดยใช้วิธีการกรองของ DNS (DNS filtering)	ผู้ให้บริการ	✓ ✓		

เทคโนโลยี	and redirection) - การปิดกั้นโดยการกรองชื่อของเว็บไซต์ (URL filtering) - การปิดกั้นโดยการกรองระดับ Packet - การบริหารจัดการเนื้อหาข้อมูล - การอัปเดตฐานข้อมูลเว็บไซต์แบล็คลิสต์ของผู้ให้บริการ - การจัดเก็บ Log File - การทำข้อตกลงขอความร่วมมือกับเว็บไซต์เสริมเงินจิ้น - การกำกับระบบการทำธุรกรรมการเงินอิเล็กทรอนิกส์ - การวิเคราะห์ความผิดปกติของธุรกรรมต่างๆ	เจ้าหน้าที่รัฐ/ ผู้ให้บริการ	✓	✓ ✓ ✓ ✓	✓ ✓ ✓
-----------	---	---------------------------------	---	------------------	-------------

2. การสร้างภาพมายาของนักพนันออนไลน์

โดย ดร.สุระชัย ชูพกา คณะสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยรามคำแหง สรุปประเด็นได้ ดังนี้

- นำเสนอข้อค้นพบ งานวิจัยโดยใช้วิธีการศึกษา/วิธีวิทยา แบบ Post modernism วิเคราะห์เนื้อหาความ (Textual Analysis) จาก 5 เว็บไซต์ (top five) ใน Google สัมภาษณ์นักพนันออนไลน์ 12 คน ทั้งหน้าเก่าและใหม่
- ผลการวิเคราะห์โครงสร้างเนื้อหาการนำเสนอของเว็บไซต์พนัน พบว่า
 - **Simplify** บอกลำดับวิธีการไม่เกิน 3-4 ขั้นตอน ในการเข้าร่วม ใช้ภาษาสื่อสารที่มีแต่ได้ “สมัครแล้วได้...เล่นเสียก็ได้คืน...” กลบเกลื่อนความยุ่งยากซับซ้อน สร้างภาวะการมองข้ามเมื่อถึงส่วนสำคัญ เมื่อมีรายละเอียด ยกตัวอย่าง การยอมรับข้อตกลงในการเล่น ที่มีรายละเอียดมากจนผู้เล่นมองข้ามที่จะอ่าน
 - **Stimulation** ด้วยภาพ แสง สี เสียง ภาพเคลื่อนไหว เพื่อสร้างความหลากหลายเหมือนมีให้เลือกมากมาย สร้างความน่าสนใจในผลประโยชน์ตอบแทนเมื่อเข้าพวกตอกย้ำแรงให้ตัดสินใจแบบเสริมทางเลือก เกิดภาวะเขาวงกต กระตุ้นให้เลือก
 - **Symbol** แห่งความสุขที่เหนือกว่าความเป็นบ่อนทั้งที่เป็นบ่อน ผู้หญิงและเงินตรา ภาพผู้คนมากมายดูดีมีระดับ ผู้คนห้อมล้อมให้การยอมรับ รอยยิ้มพริ้มใจ
 - **Surround** แวดล้อมด้วยความรู้สึกมีอยู่จริง ทั้งๆ ที่ไม่มีอยู่จริง นำเสนอภาพตัวแทนที่สร้างความรู้สึกมีอยู่จริง เช่น อาคารสถานที่ สภาพในบ่อน ร้านอาหาร ผู้คนตัวจริง (แต่ไม่เสียงจริง)
 - **Sign** สร้างความน่าเชื่อถือ ถูกกฎหมายให้ไว้วางใจต่างๆ ที่ไม่เกี่ยวข้อง เช่น ตราสัญลักษณ์ธนาคารต่างๆ ธงชาติอังกฤษ กัมพูชา ไทย จีน ผู้คนใส่ชุดผูกไท ชุดสากล

- **Simulation** สร้างภาพลวงตาที่น่าสนุกแทนภาพลักษณ์บ่อน เช่น สร้างด้วยภาษาอังกฤษพาฝันถึงfantasy ภาพกราฟฟิคการ์ตูน แอนิเมชั่น แทนภาชนะนำกลั่วของพนัน ไม่ใช่เล่นพนันออนไลน์ แต่เล่นเกมออนไลน์
- **Sound of reality** สร้างเสียงให้ความคิดคำนึงถึงพนัน เช่น ใช้hotline ตัวจริงเสียงจริง สร้างเสียงนำร่อง ใช้เสียงพากษ์ประกอบบอกบทให้กระทำการตัดสินใจ ใช้ภาษาอังกฤษกระตุ้นให้เกิดเสียงต่อในความคิดคำนึง หรือ “ขณะนี้ท่านกำลังเสีย-ได้....”
- **Hyper reality** สื่อสารสร้างความรู้สึกได้เปรียบ เช่น สร้างภาวะให้เห็นจริงยิ่งกว่าสภาพจริงในบ่อนทั้งอัตราต่อรอง สภาพถ่ายทอดสด แนวน้อมสัดส่วนการเล่น สร้างภาวะอ่อนด้อยให้เจ้ามือ นำเสนอตัวบุคคลอ่อนหัดอายุน้อย เป็นผู้หญิง ไม่มีอารมณ์ความรู้สึก ใช้ถ้อยคำแสดงว่าเป็นทางเลือกที่ดีที่สุด ให้ผลตอบแทนมากที่สุด เว็บพนันใหญ่ที่สุด จ่ายดีที่สุด แต่ไม่รู้เท่าไร หรือเมื่อเทียบกับใคร
- ผลการวิเคราะห์กรอบคิดผู้เปิดรับเว็บไซต์พนัน
 - รู้สึกถึงความสนุก สนุก น่าสนใจ เล่นไปด้วยความชอบธรรม ไม่ใช่พนัน
 - “รู้สึกที่น่าลองเล่น. สีสันมันชวนให้ลอง
 - “ดูแล้วก็เหมือนเกมในคอมมันแหละ น่าสน...
 - “ดินะมีเกมให้เลือกเยอะทีเดียว เกมบาคาร่า เกมรูเล็ต เกมเสือมังกร....
 - รับรู้ความจริงยิ่งขึ้นชอบ Real time กลายเป็นแรงกระตุ้นให้เข้าหาดลอดเวลา
 - “มันออนไลน์นะ เห็นจริง ตามได้จริง ว่างเมื่อไรก็ได้โหดใส่ไม่ต้องรอ”
 - “สะดวก ง่าย ไม่ได้จำกัดเวลา อยู่ที่เรานะเลือกเล่น”
 - “เล่นผ่านเว็บมันมีส่วนของไลฟ์ คือเล่นสดได้ตลอด อัตราต่อรองเปลี่ยนตลอดมันส์กว่า”
 - “แทงเว็บมันทำให้ได้เสียมากขึ้น เราทับได้ถ้าเห็นโอกาส ถ้าเห็นถ้าไม่ดีออกตัวได้”
 - รู้สึกง่ายและมีเสรีเลือกได้ (Freedom of Choices) สุดท้ายถูกล้อมบังคับเลือก
 - “เล่นง่ายไม่ซับซ้อน มีอธิบายหมดไม่ต้องถามใครเลย”
 - “เรามีทางเลือกมากขึ้นเล่นที่ได้หลายเกม แคคลิกๆเอา”
 - “เล่นเพื่อไว้ เปะแทงไว้นิดหน่อย ๆ ระวังรอ”
 - “เลือกได้หมดดีตรงนี้ เลือกแบบแทงมากแทงน้อย ได้มากได้น้อย”
 - “มันได้เงินง่าย ไม่กี่นาทีก็ได้แะ เล่นที่ไหนตรงไหนก็ได้ ทั้งคอมฯทั้งมือถือ
 - รู้สึกถึงความมีสติ คุณได้จนเล่นไม่หยุด สุดท้ายคุณไม่ได้

- “คิดว่าสู้มันได้นะ มันอยู่ที่เรา ต้องมีสติ
- “แต่เรามีลิมิต เราคิดว่าจะแค่นี้ก็พอ
- “บางที่ได้ห้าร้อยเจ็ดร้อยเราเลิก”
-บางทีก็เสียเยอะเหมือนกัน แต่ยังไม่เลิกเพราะยังไม่สุดตัวจริงๆ
- “พอหมุนไม่ทัน ก็ยังคิดอยากมีทุน อยากแก้มือ ยังไม่ยอมเลิก แต่มันหมด”
- ถูกทำให้รู้สึกถึงความเป็นพวกเดียวกัน (The otherness) แล้วได้เปรียบกว่า
 - “ถ้าเป็นเมมเบอร์ ก็ได้วงเงินเพิ่มอีก ได้ส่วนลดด้วย”
 - “ถ้าเล่นได้เสียเยอะหลักแสน เขาก็จะอัพเราให้เป็นวีไอพี ฟรีเมียม ก็จะได้อีกสี่ห้าเปอร์เซ็นต์”
 - “คุณโอนไปแสนนึง ก็ได้แค่แสนนึง แต่ถ้าคุณรู้จักกันแล้ว เขาก็จะให้เครดิตก่อน วางใจกันเหมือนคนได้เสียกันแล้ว”

ประโยคเหล่านี้คือสิ่งที่ยกมาเปรียบเปรยเพื่อสะท้อนให้เห็นถึงความคิดที่แนบแน่นกับการพนันออนไลน์มาก

- รับรู้ถึงความน่าเชื่อถือ ช่วยยืนยัน ช่วยแก้ต่างว่าไม่มีทางโกง หลายคนเปรียบเทียบเหมือนกับธุรกิจการเงินทั่วไป ผู้เล่นจะเปรียบเทียบพนันออนไลน์เป็นสิ่งที่ต่างๆ ในทางที่ดี
 - “เค้าไม่โกงคุณหรอกไอ้เงินแค่นี้ เค้าเล่นกับคนอื่นตั้งเท่าไร” ในความคิดของผู้เล่นจะเปรียบเทียบกับคนอื่น ทั้งที่ไม่รู้ว่า “คนอื่น” คือใคร
 - “เหมือนซื้อของทางอีเบย์ มันก็หลักการเดียวกัน เค้าไม่มาเสียชื่อหรอก”
 - “เดินไปก็ถือเป็นการลงทุน แต่มันได้ฟรีเทิร์นเรอวกกก”
 - “มันแค่เล่นสองแสน แซ่เว้หลายวัน ก็เหมือนฝากธนาคาร”

- รับรู้และจินตนาการถึงเสี่ยงส่วนใหญ่ใครๆ ก็เล่น และใช้ตำรวจอ้างอิงสร้างความไม่ผิด
 - “มันเป็นทีที่แพร่หลายของทุกคน ทั้งผู้ใหญ่ หรือเด็กก็เล่นกัน มันเป็นเรื่องปกติไปแล้ว”
 - ตำรวจก็เล่น ใครไม่เล่นบ้างละ มันก็เล่นกันหมด”
 - “จะว่าผิดมันก็ผิด แต่ไม่เห็นมีใครจะจับจริงเลย”
 - “ตำรวจมันก็ทำอะไรไม่ได้อยู่แล้ว เค้าไม่มาแกะรอยอะไรขนาดนั้นหรอก”
 - “เค้าเปิดในเขมร ตำรวจก็ไม่มีอำนาจ ได้แค่บล็อกในบ้านเท่านั้น”
 - “มันมีทั่วโลก มันเกร่อแล้ว.....”

คำพูดเหล่านี้ เป็นสิ่งที่แสดงว่า ผู้เล่นจินตนาการถึงเสี่ยงส่วนใหญ่ซึ่งไม่มีอยู่จริง เพราะถูกกระตุ้นมาจากเว็บที่สื่อสารตั้งแต่ต้นแล้วว่า “ใครๆก็เล่น” เช่น มีภาพผู้คนมากมาย จำนวนคนที่เล่น

- กรอบจินตนาการในความคิดคำนึงของผู้เปิดรับเว็บพนัน “ใครๆก็เล่น ไม่ใช่การพนัน” ผ่งไว้ตามนี้

- จินตนาการแห่งความสุข สนุกในการเล่นพนัน (Play) ไม่ใช่การพนัน (Gambler)
- จินตนาการแห่งผลได้ผลตอบแทนไม่รู้จบ (Return) การเล่นในบ่อนยังไม่มีหน้ากลับไปเล่นต่อได้หากแพ้ แต่ถ้าแพ้ในเว็บยังหาทางกลับไปเล่นได้ โดยที่โปรแกรมเหล่านี้ยังคงมีอยู่
- จินตนาการแห่งความได้เปรียบ และเหนือกว่า (Advantage)
- จินตนาการแห่งความชอบธรรมในความธรรมดา (Generalizations) ผู้เล่นมองว่าเพราะมีอยู่ทั่วไป ถ้าผิดและไม่ดีจริง ทำไมถึงยังมีอยู่ในเว็บได้ ทำไมตำรวจไม่จับทำไมไม่บล็อค

- อุดมการณ์ครอบงำนำภาพมายาพนันออนไลน์ 4 ประการ ได้แก่

- อุดมการณ์ทุนนิยมเสรี ที่กระตุ้นให้เรามีเสรี ยังมีเสรีภาพ มีทางเลือกมาก สิ่งนั้นคือสิ่งที่ดี
- อุดมการณ์ชนชั้น คือ ความต้องเข้าพวก ความมีสิทธิพิเศษ “เว็บนี้มีรอไว้ให้คุณ”
- อุดมการณ์อินเทอร์เน็ต คือ ความรวดเร็ว สามารถเล่นได้ทุกที่ ทุกเวลา อยู่คนเดียวก็สามารถเล่นได้
- อุดมการณ์ประชาธิปไตยเสี่ยงข้างมากแฝงอยู่ คือ ถูกหรือผิดไม่รู้ แต่คนส่วนใหญ่เล่นไม่เดือดร้อนใคร เสี่ยงส่วนใหญ่ถูกเสมอ มารองรับและขับเคลื่อน คนส่วนใหญ่รอดยาก หากเข้าไปสัมผัสและทดลองเล่น

ซึ่งลักษณะความคิด จินตนาการแบบนี้ จะไม่เกิดขึ้นเฉพาะกับผู้เล่นที่ 12 คนที่สอบถาม แต่อาจเกิดขึ้นได้กับคนทุกคน หากได้เล่นพนันออนไลน์ เพราะว่าเราอยู่ในสังคมที่มีอุดมการณ์ครอบงำ

- ข้อเสนอแนะ

- กสทช. ต้องเร่งส่งเสริมทุกสถาบัน องค์กร หน่วยงาน ติดตั้งระบบปฏิบัติการป้องกันการเข้าถึงเว็บพนัน เพื่อการสื่อสารสาธารณะ banding พนันออนไลน์ หรือทำเพื่อ

สื่อสารสาธารณะให้รู้ว่าการพนันออนไลน์มันผิดและไม่ดี โดยไม่ต้องติดตั้งจริงก็ได้ แค่ส่งเสริมให้หน่วยงานที่เกี่ยวข้องติดตั้ง กสทช. ต้องเข้ามามี action บทบาทนี้

- ทุกโครงข่ายให้บริการอินเทอร์เน็ต ต้องกำหนด code of conduct แสดงความรับผิดชอบต่อผู้ให้บริการ การให้บริการ และการใช้บริการพนันออนไลน์ เพื่อสร้างการมีส่วนร่วมรับผิดชอบต่อผู้ให้บริการโครงข่ายทั้งหลาย และจำกัดวงอุดมการณ์อินเทอร์เน็ตที่บิดเบือน อินเทอร์เน็ตมีเพื่อสร้างสรรค์สังคม นำไปสู่ Productivity และการพัฒนา มิใช่การนำไปสู่อุดมการณ์การเล่นพนันอย่างเสรี
- หน่วยตำรวจที่เกี่ยวข้องต้องจับโซว เพื่อสื่อสารสร้างความผิดกฎหมายที่เป็นรูปธรรมให้เว็บพนัน เพื่อสร้าง Benchmarking สื่อสารความผิดในความคิด อาจจับคนเล่นเพื่อให้เป็นตัวอย่าง “หากคุณเล่น ทุกที่ ทุกเวลา ที่ไหนก็ตาม มีความผิด” เป็นการสร้าง awareness ที่ชัดเจนที่สุด เร็วที่สุด และเร็วที่สุด ในภาวะที่โลกไซเบอร์นี้เคลื่อนไหว
- ธนาคารเจ้าของตราสัญลักษณ์ ต้องแจ้งความเอาผิดผู้นำเครื่องหมายธนาคารไปใช้สื่อสารเพื่อการพนัน ยกตัวอย่างเช่นเดียวกับดาราหญิงที่โดนนำภาพไปติดที่สถานอาบอบนวดในต่างประเทศ แจ้งความเอาผิดให้มีการดำเนินคดี เช่นเดียวกับที่ธนาคารทั้งหลายต้องไม่ยินยอมให้ตราสัญลักษณ์ของตนไปอยู่ในเว็บพนันออนไลน์ ต้องมีการเรียกร้องให้ธนาคารไม่ยินยอม เพราะเท่ากับว่าเป็นการสร้างความน่าเชื่อถือให้เว็บพนันเหล่านั้น เพื่อลดทอนความสามารถในการสื่อสารสัญลักษณ์ของเว็บพนัน
- กฎหมายต้องระบุโทษการเผยแพร่การเล่นพนันในแง่ของการสื่อสาร เช่น การแสดงศูนย์ข้อมูล/สัญลักษณ์การพนันในที่สาธารณะ รวมถึงทางอินเทอร์เน็ต ให้เป็นการกระทำที่ผิดกฎหมาย ซึ่งอุปกรณ์การพนันสามารถพบเห็น ซืหาได้ตามร้านค้าทั่วไปทั้งในโลกความจริงและอินเทอร์เน็ต

การแลกเปลี่ยนแนวทางการดำเนินการร่วมกัน

นายแพทย์ประวิทย์ ลีสถาพรวงศ์ ได้กล่าวถึงประเด็นข้อเสนอจากงานวิชาการที่ได้อภิปรายไปแล้วข้างต้น เพื่อหาข้อเสนอและแนวทางการแลกเปลี่ยน พร้อมหาข้อสรุปว่าข้อเสนอจากงานวิชาการทั้งสองเรื่องที่ได้นำเสนอมา สามารถไปประยุกต์ ปฏิบัติได้อย่างไร ในเวลาเมื่อไร และสอบถามข้อเสนออื่นๆจากผู้เข้าร่วมประชุม

อย่างไรก็ตามนายแพทย์ประวิทย์ ได้ชี้แจงเพิ่มเติมว่า ในหลายประเทศ การพนันอาจเป็นเรื่องที่ถูกกฎหมาย แต่การพนันในเด็กถือเป็นเรื่องผิดกฎหมาย 100 % ซึ่งไม่มีประเทศไหนให้เด็กเล่นการพนันได้ และการพนันออนไลน์ก็ไม่ใช่ทุกประเทศที่จะถูกกฎหมายเช่นกัน ดังนั้น เรากำลังพูดถึงปัญหาที่มีความผิด

ชัดเจน จึงไม่ต้องถกเถียงกันว่าเป็นเรื่องของสังคมไทย แต่การพนันในเด็กเป็นเรื่องของสังคมโลก พนันออนไลน์ก็เช่นกัน ยังเป็นเรื่องผิดในเกือบครึ่งโลกอยู่ ยกเว้นประเทศที่เป็นเจ้ามือแล้วรวย ส่วนประเทศที่เป็นผู้เล่นล้วนผิดกฎหมายทั้งนั้น เพราะบางประเทศเปิดบ่อนธรรมดาได้ แต่ไม่สามารถเปิดออนไลน์ได้

จากนั้นจึงมีการถาม-ตอบข้อสงสัยในการนำเสนองานวิชาการ และเสนอแนะแนวทางต่างๆ โดยผู้เข้าร่วมประชุมได้แสดงความคิดเห็นที่หลากหลาย สรุปได้ดังนี้

พ.ต.อ. นิเวศน์ อภาวสิน ได้สอบถาม ดร.สุรัชย์ เรื่องกรณีที่ทำกำรสัมภาษณ์ ผู้เล่นเข้าถึงหรือรู้จักเว็บพนันเหล่านั้นได้อย่างไร ซึ่งจากประสบการณ์โดยตรงของตน เวลาออนไลน์จะเห็นว่ามี Pop up ขึ้นมาเป็น Brenner โฆษณา มีภาพผู้หญิง มีภาพการพนันออนไลน์ สื่อเหล่านี้มีส่วนด้วยหรือไม่

โดยคำตอบในเรื่องของการเข้าถึงเว็บพนัน แบ่งได้เป็น 2 ส่วน คือ ส่วนแรก ที่เป็นนักศึกษาปริญญาตรีและปริญญาโท 6 คน จะรับรู้ผ่านทาง Facebook ที่มีโฆษณาแฝงและเข้าไปลองเล่น ส่วนที่สอง นักพนันอีก 6 คนที่เหลือ จะได้รับข้อมูลมาจากคำบอกเล่า เพราะมีประสบการณ์เล่นพนันจากบ่อนจริงมาก่อน

ดร.วิษณุ วงศ์สินศิริกุล มีข้อสงสัยในเรื่องของช่องทางการเข้าถึงการพนันทางด้านเทคนิค 4 ช่องทางที่ภาครัฐสามารถทำได้ ช่องทางใดที่ดีที่สุด ทางใดที่ผลกระทบทางลบน้อยที่สุด

ผศ.ดร.จิรศิลป์ จยารวรรณ และนักศึกษาจากมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี ได้ให้คำตอบว่า วิธีการที่ง่ายที่สุดและทำได้เลย คือ ทาง Mobile หรือ “ตัวเรา” ต้องไม่ยุ่งเกี่ยวกับใคร กล่าวคือเครื่องมือสื่อสารที่เราใช้ เราสามารถปิดกั้นช่องทางเหล่านี้ได้ด้วยตนเอง แต่ผู้ใช้อัต้ต้องมีความรู้ โดยมีข้อเสนอแนะคือ ให้ผู้ปกครองรู้ก่อน จะได้สามารถไปปิดกั้นให้เด็ก และดำเนินการได้เลย สำหรับช่องทางอื่นๆ จะมีต้นทุน เช่น ผู้ให้บริการ ISP หรือจะเป็นโรงเรียน ในการบล็อกเว็บจะต้องลงทุนและมีเครื่องมือ เพราะฉะนั้นจะมีเรื่องเงินทุน ยิ่ง ISP หากมีเครื่องที่จะต้องบล็อกมากขึ้น ค่าใช้จ่ายจะเพิ่มสูงขึ้นตามมา ยิ่งหากเป็น Gateway ที่ใหญ่ การลงทุนจะยิ่งมหาศาล ดังนั้น การเริ่มต้นจึงเป็นจุดแรกที่มีคือเครื่อง Mobile invite หรือแม้แต่การบล็อกใน Router ตามบ้าน ให้ IP แก่เด็ก ก็เป็นอีกการป้องกันทางหนึ่งที่ทำได้ทันที

ยกตัวอย่าง การป้องกันในโรงเรียนที่สามารถทำได้เช่นกัน คือ ระบบโรงเรียนจะแบ่งเป็น 2 แบบ คือ การให้บริการบุคลากรและนักเรียนนักศึกษา ซึ่งเป็นเครือข่ายภายในที่ใช้บริการ กับผู้ที่เข้ามาใช้บริการในสถานศึกษา เช่น free wifi โดยในสองส่วนนี้ต้องมีอุปกรณ์ควบคุมที่ผู้ดูแล Network ต้องมีการจัดซื้อและจัดทำ โดยหากจะบล็อกใครได้ อันดับแรกคือต้องมีการ identify ตัวตนก่อน หมายความว่า ต้องมีการใส่ User และ Password ก่อน ถึงจะสามารถบอกได้ว่าจะจำกัดสิทธิ์ได้มากน้อยแค่ไหน หรืออย่างเช่นที่นำเสนอเรื่อง Mobile Operator คือ การลงทะเบียนซิม หากไม่มีการลงทะเบียนซิมก็จะไม่ทราบข้อมูลเลยว่าใครเป็นผู้ใช้ Mobile ตัวนั้น และปัญหาต่อมาคือ การลงทะเบียนซิมในปัจจุบันไม่ใช่เรื่องที่เด็ดขาด เพราะผู้ปกครองลงทะเบียนซิมให้ลูก จึงควรต้องให้มีการลงทะเบียนแบบ “ผู้ใช้จริง” ซึ่งหมายความว่า คนถือซิมเบอร์นั้นๆ แท้จริงแล้วเป็นใคร เพื่อให้เกิดการจำกัดสิทธิ์ได้ถูกต้อง

นอกจากนี้ ดร.สุรัชย์ ยังได้แนะนำโปรแกรมได้เคยทดลองใช้กับมหาวิทยาลัยรามคำแหง ซึ่งเป็นโปรแกรมที่ให้ดาวโหลดฟรีใช้ในระดับสถาบัน เพื่อบล็อกเว็บที่เกี่ยวข้องกับการพนัน สามารถทดลองใช้งานได้ 30 วัน แต่เป็นเว็บไซต์ของต่างประเทศ

นายบำรุง เจียบแหลม ได้ให้ข้อเสนอแนะในเรื่องของ Software ในโรงเรียนที่เป็นตัวกรอง แต่มีปัญหาในเรื่องของความเชี่ยวชาญของผู้ดูแลระบบมีไม่เท่ากัน จึงอยากให้มีตัวระบบที่คอยให้อัพเดทได้ทุกโรงเรียน และขอฝากประเด็นเรื่องของงานวิชาการ/การวิจัย instructor ก่อนที่เด็กจะเข้าถึงอุปกรณ์การเล่นพนันออนไลน์ และการสร้างคุณธรรมจริยธรรมของเด็กเพิ่มไปด้วย

ดร.วิเชียร ตันติศิริมงคล ได้เสนอประเด็นจุดเชื่อมต่อที่น่าสนใจระหว่างงานวิชาการทั้งสองงาน คือ สิ่งที่เป็นความเสียหายหรือระดับความรุนแรงของปัญหา สิ่งที่เขาตีคือความเป็นรูปธรรม อย่างกรณีเรื่องความเชี่ยวชาญทางด้าน IT เป็นไปได้หรือไม่ที่เมื่อเรารู้ว่าเว็บไหนเป็นเว็บการพนันหรือมีโอกาสเป็นเว็บพนัน จะสามารถเช็ค Traffic ได้ ซึ่งดูได้จากสถิติการใช้เว็บที่มีสูงมากเป็นที่น่าสนใจว่าเป็น indicator ที่ไม่สามารถถกเถียงได้

อีกประการหนึ่งคือ การจับกุมผู้ที่ทำผิดโดยการ “ล่อซื้อ” การเข้าไปแฝงตัว หรือ ผังตัว เป็นเรื่องน่าสนใจหากมีการจับจริง โดยยกตัวอย่างงานวิชาการของดร.สุรัชย์ ที่เสนอให้หน่วยตำรวจที่เกี่ยวข้องต้องจับโชว์ เพื่อสื่อสารสร้างความผิดกฎหมายที่เป็นรูปธรรมให้เว็บพนัน เพื่อสร้าง Benchmarking ทั้งนี้ ดร.วิเชียร ได้เสนอให้มูลนิธิ ตั้งวงเงินไปลองเล่น เพื่อให้รู้เส้นทางของการพนันออนไลน์ ทราบข้อมูล Mapping Traffic Operator และ Budget จะนำไปสู่การขอ Transaction ของบัญชี ทำให้เห็นโลกความจริง(เม็ดเงิน) และทำให้ศาลเชื่อได้ ซึ่งหากทำข้อมูลออกมาได้อาจเป็นข้อมูลที่สะท้อนสังคม

นอกจากนี้ ทางด้าน**ตัวแทนจากกระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร** ได้ชี้แจงเพื่อเติมในเรื่องของการบล็อกว่า ในทางปฏิบัติหากมองในฐานะผู้ปฏิบัติงาน พรบ.คอมพิวเตอร์ จะสามารถระบุได้ต้องมีพยานหลักฐาน โดยมี 2 มิติ คือ กรณีของเว็บพนัน ทางกระทรวงเคยทำข้อหาหนึ่งแล้วได้รับการแจ้งกลับมาว่า กรณีการบล็อกเว็บการพนันไม่สามารถใช้มาตรา 20 โดยตรงได้ จึงเป็นประเด็นปัญหาที่พนักงานและเจ้าหน้าที่ปฏิบัติงานต้องระวัง เพราะฉะนั้นในหลักการต้องตกอยู่ในความผิดฐานใดฐานหนึ่งตาม พรบ. ก่อน เช่น มีความผิดฐานเผยแพร่ ประกอบตามมาตรา 20 ซึ่งหากไม่มีความผิดตามนั้น จะอ้างมาตรา 20 ไม่ได้ ด้วยเหตุนี้จึงเป็นเหตุที่มาของปัญหา ซึ่งในปัจจุบันเมื่อนักกฎหมายมาปรับใช้จึงไม่ใช่เรื่องของการพนันเพียงอย่างเดียวแต่ยังมีปัญหาอีกมาก ดังนั้นปัญหาเรื่องกฎหมายตรงนี้ ผู้ทำงานจึงต้องทำใจ

และในปัจจุบันผู้ให้บริการเว็บพนันฉลาดมากขึ้น มีการย้ายฐานใช้ของต่างประเทศ ซึ่งการบังคับใช้กฎหมายของไทยเป็นเรื่องยาก การทำช่องทางกฎหมายระหว่างประเทศจึงเป็นเรื่องการใช้ระยะเวลานานมากกว่าจะออกมาได้ เพราะฉะนั้นมิติการมองปัญหาของแต่ละประเทศเป็นคนละเรื่อง การตอบสนองข้อมูลจึงค่อนข้างยาก หรือเมื่อมีกระบวนการบล็อกเว็บ เมื่อเทคโนโลยีเปลี่ยน ผู้ให้บริการก็เปลี่ยนตาม

และหลบเลี่ยง ผ่านการเข้ารหัส ดังนั้นจึงไม่ใช่เรื่องแปลกที่เข้า Google หรือ กด youtube แล้วเจอเว็บเหล่านั้น ซึ่งในทางเทคนิคหากมีการปิดโปรแกรมวันนี้ พรุ่งนี้ก็ทำการเปิดใหม่

โดยในมุมมองส่วนตัว ปัจจุบันสังคมเปลี่ยนจึงอยากให้มองในเชิง Management การยอมรับได้ของปัญหาส่วนหนึ่งตามข้อเท็จจริงที่เกิดขึ้น หากกฎเกณฑ์ร่วมกันที่สังคมยอมรับได้ ซึ่งทางกระทรวง ICT ก็พยายามประสานกระบวนการ ให้ชัดเจน เช่น เราประกาศ URL คอมพิวเตอร์สามารถส่งให้กสทช. บังคับ ISP ได้หรือไม่ ลักษณะแบบนี้จะทำได้หรือไม่ในทางปฏิบัติ รวมทั้งอยากเสนอเรื่องการสร้างสื่อให้สังคมได้เรียนรู้ในระยะยาว

อัยการจันทิมา ธนาสว่างกุล ได้ให้ข้อเสนอว่า งานด้านกฎหมายต้องมีการปรับปรุงและแก้ไขกฎหมาย แม้แต่ พรบ.การพนัน การนิยามยังไม่ชัดเจน ไม่มีการกล่าวถึงเรื่องออนไลน์ ดังนั้นการตีความ จึงต้องมาดูองค์ประกอบต่างๆ จึงหาคำตอบไม่ได้ว่าเป็นการพนันหรือไม่พนัน ในส่วนของการแก้กฎหมายจึงควรต้องไปดูที่คู่กรณี อย่างเจ้ามือ ที่เราจะต้องกำหนดในทางกฎหมาย คือ 1. ลงโทษเจ้ามือให้หนัก 2. สถาบันการเงินที่มีส่วน หากจะเล่นเรื่องกฎหมายต้องปรับปรุงบทลงโทษกับตัวการใหญ่

ในส่วนของการทำงานผิด ในส่วนที่เกิดขึ้นในราชอาณาจักร ถึงแม้ระบบของออนไลน์ที่ทางเทคนิคจะสามารถย้ายฐานได้ การกระทำหากเกิดขึ้นแล้วให้ถือเป็นความผิด อย่างไรก็ตามต้องมีบทลงโทษ โดยเป้าหมายจริงๆ คือ การจับกุมเจ้ามือ ในส่วนของผู้ให้บริการ ISP มีข้อเสนอว่า เรื่องไลเซนส์หรือใบอนุญาตสามารถคุมเข้มได้หรือไม่ หากเกิดกรณีปัญหาขึ้น หลายเส้นนั้นๆจะได้รับบทลงโทษ โดยเป็นบทลงโทษทางปกครองมากกว่าทางอาญา ซึ่งอาจช่วยได้ในระดับหนึ่ง แต่ในท้ายที่สุดแล้ว ต้องมีกฎหมายที่ชัดเจนเป็นกฎหมายกลางที่จะมากล่าวถึงปัญหาการพนันทั้งหมด

และอีกเรื่องคือ เรื่องของกลไกเจ้าหน้าที่ เป็นเรื่องที่น่าคิดว่า เจ้าหน้าที่ที่เกี่ยวข้องกับการพนันในทุกวันนี้ต่างมีหลายองค์กร แต่อาจต้องมีการกำหนดกฎหมายให้ชัดเจนว่า เจ้าหน้าที่ส่วนใดที่จะจัดการการพนันในระดับไหน ตั้งแต่ระดับท้องถิ่นไปจนถึงระดับออนไลน์ ต้องระบุให้ชัดเจนว่าเจ้าพนักงานจากหน่วยงานใดกระทรวงไหน จะจัดการเรื่องใด การแบ่งกลไกและภาระหน้าที่

สุดท้ายประเด็นเรื่องสถาบันการเงิน และเทคโนโลยี จะใช้เจ้าหน้าที่จากหน่วยใดเข้าไปช่วย อย่างไรก็ตามเรื่องของการพนันทุกหน่วยงานต้องมีหน้าที่หนึ่งคือ การป้องกัน ประเด็นเรื่องปราบปรามค่อยแยกไป ซึ่งการป้องกันอาจใช้เทคนิคอย่าง ที่ พูดถึงกัน คือ เรื่องการบล็อก หรือแม้แต่วิธีการรณรงค์ที่ทางกระทรวง ICT ทำร่วมกับกระทรวงศึกษาธิการ ดังนั้นในเชิงการป้องกันจึงควรทำในทุกหน่วยงาน ในส่วนปราบปรามจึงค่อยไปกำหนดกลไกเจ้าพนักงานของรัฐว่า หน่วยไหนจะทำอะไร หรือแม้แต่วิธีการรณรงค์ที่มีหน้าที่ดูแลร้านเกม จะสามารถทำงานร่วมกันในลักษณะอย่างไรในการป้องกันเด็กและเยาวชน แต่ในท้ายที่สุดคือต้องมีการแก้กฎหมาย

ตัวแทนจากกรมส่งเสริมวัฒนธรรม กล่าวเพิ่มเติมว่า ในการดูแลร้านเกม กำหนดไว้ในกฎกระทรวงว่า หากร้านใดมีการปล่อยให้เล่นการพนันในร้านจะถูกโทษทางการปกครองให้พักการ

ให้บริการ 90 วัน หากมีครั้งที่ 2 จะทำการเพิกถอนใบอนุญาต ซึ่งผู้ประกอบการจะไม่สามารถทำการเปิดร้านได้อีก 5 ปี ซึ่งจากการดำเนินงานมาตั้งแต่ปี 2552 -2558 มีร้านถูกเพิกถอนจากเรื่องการพนันเพียงแค่ 2 ร้าน จากทั่วประเทศ โดยเริ่มแรกจะใช้วิธีเชิญมาพูดคุยแต่บังคับใช้ไม่ค่อยได้ผล สุดท้ายจึงใช้วิธีออกไปพบผู้ประกอบการที่ร้าน ซึ่งปีที่มียอดโลกบอลยุโรปจะออกตรวจมากเป็นพิเศษ ซึ่งถือว่าได้ผลพอสมควร ได้รับความร่วมมือดีกว่าการเชิญเข้ามาคุย แต่ประเด็นจริงๆคือ ในปัจจุบันร้านเกมมีจำนวนลดลง เนื่องจากเด็กอยู่กับโทรศัพท์และแท็บเล็ตมากขึ้น หรืออย่างน้อยต้องมีเครื่องคอมพิวเตอร์หนึ่งเครื่องหรืออย่างใดอย่างหนึ่ง กลายเป็นอุปกรณ์ประจำชีวิต โลกออนไลน์ในทุกวันนี้ จึงย้ายไปอยู่ในจอเล็กๆเพิ่มมากขึ้น โอกาสการเข้าถึงการพนันจึงมีมากขึ้นตามไปด้วย

สิ่งที่อยากเห็น คือ เรื่องการระบุตัวตนการใช้ ซึ่งไม่ใช่ทุกคนสามารถเข้าเล่นได้ทันที ทุกวันนี้เด็กที่เล่น ก็ไม่ได้สนใจอะไรมาก หากจะเล่นการพนันก็เล่น เราจับเทคโนโลยีเข้ามา เราสอนเรื่องการใช้ แต่ไม่เคยสอนกฎกติกาการรยาและการดำรงชีวิตอยู่ในโลกไซเบอร์ ถ้าเราจะมุ่งแต่ประเด็นเรื่องของการบล็อกคั่นทางหรือบล็อกเว็บไซต์ โดยที่คนยังแสวงหาวิธีการเล่น ซึ่งเป็นการแก้ปัญหาที่ปลายทาง คงต้องทำควบคู่กันไป โดยระยะสั้น จะนำโปรแกรมต่างๆหรือโปรแกรมเว็บการ์ดเข้าไปใส่ในตัวเครื่อง การใส่ Blacklist หรือแม้แต่การเข้า IP ของ Router ตามบ้าน เราควรส่งเสริมความรู้ให้ผู้ปกครองด้วย มิเช่นนั้นผู้ปกครองจะตามเด็กไม่ทันเพราะเด็กมีความเข้าใจมากกว่า อาจเป็นฝ่ายบล็อกผู้ปกครองก็เป็นได้

ตัวแทนจาก สำนักงาน กสทช. (ผญ.) ได้ชี้แจงใน 3 ประเด็นที่เกี่ยวข้องกับ กสทช. ได้แก่

- มาตรการการเข้าไปควบคุมในเรื่องเงื่อนไขใบอนุญาตของผู้ให้บริการ ISP ซึ่งในกรณีนี้ เงื่อนไขใบอนุญาตผู้ให้บริการ ISP หรือผู้ให้บริการอินเทอร์เน็ตจะมีข้อกำหนดโดยผู้ให้บริการ ISP จะต้องเป็นผู้กระทำความผิดเอง กล่าวคือ ต้องเป็นผู้มาให้บริการเว็บการพนันเอง แล้วหากศาลมีการพิพากษาโทษสูงสุดที่ได้รับคือ การเพิกถอนใบอนุญาต หรือโทษของการประหารชีวิตในการประกอบกิจการ แต่ที่ผ่านมาไม่เคยมีการทำผิดใดใดก็ตาม พบ. คอมพิวเตอร์ว่า ผู้ให้บริการ ISP เป็นผู้กระทำความผิดด้วยตนเอง
- การควบคุมการเข้าถึง User ของเด็กและเยาวชน ในทางปฏิบัติ User ที่ใช้ทางโทรศัพท์มือถือโดยเฉพาะในระบบ postpaid การเปิดขอใช้บริการ โดยเฉพาะการเปิดให้เด็กเยาวชนจะกลายเป็นผู้ปกครองเปิดแทน ดังนั้นการเข้าถึง User ตัวจริงจึงกลายมาเป็นข้อจำกัดในทางปฏิบัติ หรือแม้แต่การเปิดโอกาสให้เยาวชนที่มีบัตรประชาชนลงทะเบียนได้เอง ในระบบ prepaid ก็ยังมีข้อจำกัดอยู่ในเรื่องของการถูกฟ้องร้องทางคดีต่างๆ ช่องทางการควบคุมกลไกทางมือถือจึงยังมีข้อจำกัดในเรื่องของข้อสัญญา หรือผู้ที่เป็นเจ้าของเลขหมายจริงๆ การเกิดขึ้นของ Transaction มารตการป้องกันตามที่แนะนำ จึงมีอุปสรรคเรื่องพวกนี้อยู่
- การติดตาม การกำกับ ดูแล ISP โดยในช่วงแรก ทางกระทรวง ICT ได้เคยมีการส่ง List มาให้ทาง กสทช. บล็อกเว็บไซต์ ได้มีการประชุมร่วม และเวทีการประชุม Operator ได้มีการเน้นย้ำไปหลาย

ครั้ง ล่าสุดยังไม่ได้รับ List จากทาง ISP ซึ่งเข้าใจว่าปัจจุบันทาง ISP ก็ให้ความร่วมมือกับหน่วยงานโดยตรงไม่ว่าจะเป็น ทางตำรวจหรือทางกระทรวง ICT เพราะถ้าการประสานงานมาในเรื่องของข้อมูล ทาง กสทช.ก็ยินดี

นอกจากนี้ยังมีข้อสงสัยเรื่องกระบวนการจัดการเว็บการพนันออนไลน์ ว่าจะสามารถดำเนินการได้เช่นเดียวกับมาตรการจัดการเว็บไซต์อนาจารหรือไม่ โดยนายบำรุง เจียบแหลม ได้ชี้แจงว่า หลักการทั้งสองอย่างเป็นหลักการเดียวกัน หากตรงตามฐานความผิดหรือมีหลักฐานที่ชัดเจน แต่เรื่องการพนัน มีกรณีหนึ่ง หากส่งไปที่กระทรวง ICT จะติดเรื่องพระราชกฤษฎีกาปรับความผิดตามมาตราไม่ได้ โดยมุมมองแรกปรับใช้ตามมาตรา 20 ไปเลย หรือ มุมมองที่สองต้องมีความผิดฐานใดฐานหนึ่งก่อน

ทั้งนี้ ดร.สุรัชย์ ชุมกา ได้มีข้อเสนอแนะเพิ่มเติมว่า เราสามารถเข้าถึงเว็บพนันช่องทางไหนได้บ้าง ให้ดูกรณีของการจัดการระบบของ Facebook ที่มีช่องทางการรายงานในสิ่งที่ไม่เหมาะสม ซึ่งทาง Facebook จะทำการ Recheck หรือตรวจสอบในทันทีและจะทำการส่งข้อมูลกับมาหาผู้แจ้ง การจัดการแบบระบบเอกชน สามารถทำคู่ขนานไปได้ จึงเป็นอีกรูปแบบหนึ่งที่จะสร้างความร่วมมือจากหน่วยงานต่างๆ เช่น มูลนิธิอินเทอร์เน็ตเพื่อร่วมพัฒนาไทย กระทรวงสาธารณสุข กระทรวงศึกษาธิการ หรือแม้แต่กระทรวงวัฒนธรรม ที่จะเป็นศูนย์กลางที่จะขับเคลื่อนในลักษณะการช่วยกันตรวจสอบและนำมาเผยแพร่สู่สาธารณะ มิเช่นนั้นแล้ว เราไม่สามารถบล็อกเว็บให้มันตายไปได้จากโลกอินเทอร์เน็ตได้ ซึ่งเว็บเหล่านั้นสามารถกลับมาใหม่ได้เสมอ สิ่งสำคัญคือเราต้องบล็อกจินตนาการของคนในสังคมว่า “คุณต้องไม่ไปแตะต้องมัน มันคือสิ่งเลวร้าย” เหมือนกับรัชกาลที่ 5 แต่ก่อนในประวัติศาสตร์คนไทยเล่นการพนันทั่วประเทศ ตั้งแต่กรุงธนบุรี จนถึงรัตนโกสินทร์ ในสมัยรัชกาลที่ 5 มีการประกาศไว้ว่า “คนไทย ต้องไม่ไปแตะเข้าบ่อน เพราะมันสร้างความชิบหายให้กับผู้คนในสังคม ชายแม้กระทั่งลูกเมียของตนเอง” กล่าวคือ เป็นการสร้างการรับรู้ลงไปในสังคมว่า คนที่เข้าบ่อน สบเป็น คือ คนเลว คนที่นอกกริดของสังคมไทย ทั้งที่ก่อนหน้านี้เป็นเรื่องถูก ซึ่งรัชกาลที่ 5 ได้วางเสาหลักเรื่องนี้ไว้ให้ แต่เรากลับไม่มีใครวางเสาหลักต่อว่าเว็บพนัน ไม่ควรไปยุ่งเกี่ยว หรือเป็นคนเลวถ้าไปแตะต้อง หรือถ้าใครพบเห็นช่องทางการเข้าถึงทางต่างๆ ต้องรีบช่วยกันแจ้ง ต้องไล่ให้บ่อนการพนันไม่มีที่ยืนในสังคม แต่ในทางกายภาพสังคมไทยเป็นเช่นนั้นแล้ว คนเห็นบ่อนจริงๆ ต่างเห็นว่าไม่ดี แต่ตรงข้ามกับการพนันออนไลน์ที่ทุกคนเห็นแล้วต่างมองเป็นเรื่องธรรมดา เพราะมองว่าเป็นเกม เป็นเรื่องสนุก คำถามที่น่าสนใจอยู่ที่ว่า เราจะทำอย่างไรให้การพนันออนไลน์อยู่นอกกริดของโลกไซเบอร์

คุณศรีดา ดันตะอธิพานิช จากมูลนิธิอินเทอร์เน็ตเพื่อร่วมพัฒนาไทย ได้แสดงความคิดเห็นว่า เห็นด้วยกับข้อมูลใหม่เรื่อง การสร้างภาพมายาของเว็บไซต์พนันออนไลน์ ของผศ.ดร.สุระชัย ชุมกา ที่ได้นำเสนอว่า ต้องใช้สื่อให้ชัดเจน เพราะแท้จริงแล้วสังคมในภาพรวมเห็นการพนันในแง่ใด ซึ่งอาจเป็นเพียงแค่เรื่องเฉยๆ ในสังคม จึงผลักดันได้ไม่ถึงไหน ส่วนตัวมีความคิดว่า ที่ทำมาในการวิจัยและมาตรการต่างๆ ดีหมด แต่ทำไมการขับเคลื่อนถึงได้ช้ามาก หรืออาจเป็นเพราะว่าเราไปรอเรื่องของการแก้กฎหมาย และเรา

ไปจับประเด็นเรื่องผู้ประกอบการในการโน้มน้าวโครงข่าย ซึ่งไม่ได้ยืนอยู่ฝั่งเดียวกับเรา เพราะมีเรื่องของธุรกิจเข้ามาเกี่ยวข้อง เพราะฉะนั้นหากเราสามารถโน้มน้าวสังคมจะเป็นเรื่องง่ายกว่าหรือไม่ เป็นเรื่องของการสร้างพลัง เป็นการเปลี่ยนเป้าหมายใหม่ โดยการเปลี่ยนทัศนคติความเชื่อของสังคมก่อนเป็นลำดับแรก สร้างมายาคติเช่นเดียวกับที่เว็บพนันทำกับผู้เล่น แต่เป็นการทำตรงข้าม ให้เห็นภาพว่าการพนันเป็นผู้ร้าย ซึ่งหากสังคมสามารถเห็นภาพตรงนี้ได้จะเกิดพลังในการขับเคลื่อน ควบคู่ไปกับการบล็อกและการแก้ไขกฎหมายต่อไป

นายแพทย์ประวิทย์ ลีสถาพรวงศ์ ได้กล่าวถึงท้ายประเด็นของการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นไว้ว่าเราไม่สามารถไปบอกได้ด้วยบอกเปล่าว่า การพนันเป็นเรื่องไม่ดี ไม่ควรเล่น แต่เราต้องมีการกระทำอื่นๆที่ทำให้เห็นว่าต้องมีการจัดการด้วย จัดการได้ในระดับไหนเป็นอีกเรื่องหนึ่ง แต่ต้องมีการจัดการ ไม่ใช่แค่การพูดไปแล้วปล่อยให้มี จะเกิดความไม่รับสื่อกว่า มันไม่ดีจริงหรือ นี่คือข้อเสนอหนึ่ง

ในส่วนทางเทคนิค 4 ระดับ ที่ดีที่สุด โดยส่วนตัวมีความเข้าใจว่าผู้ศึกษาต้องการจะบอกอะไรคือสิ่งที่ทำได้เลย อย่างแรกเราจะบอกให้ภาครัฐบาลทำก็เป็นเรื่องยาก บอก ISP ให้ทำก็เป็นเรื่องยาก ดังนั้นบอกตัวเองเป็นเรื่องที่ดีกว่า แต่บอกตัวเองก็มีโจทย์เช่นกันว่า ขนาด List ของ ISP ยังไม่นิ่ง แล้ว List ที่ผู้ปกครองมีจะอัปเดตทุกวันได้อย่างไร ดังนั้นปัญหาดังนี้เราจะต้องมาทบทวนกันว่าจะทำให้เป็นตัวอย่างได้อย่างไร เช่น มีบางท่านกล่าวว่าสามารถทำการบล็อกที่บ้านได้ ถ้าเช่นนั้นก็ควรมีการขยายไปยังสถานศึกษา ก็ต้องย้อนกลับมาถามคำถามอย่างจริงจังว่า เรายอมให้มีการเล่นการพนันในสถานศึกษาหรือไม่ หากไม่ยอมก็ต้องมาหาวิธีที่จะไม่ทำให้เกิดการเล่นการพนันในสถานศึกษา อาจต้องหารือร่วมกับกระทรวงศึกษาธิการ สถาบันการศึกษา ซึ่งอาจเริ่มต้นแค่ไม่กี่แห่งก่อน เพื่อสร้าง “การติตราทางสังคม” ว่า บ่อนในโรงเรียนหรือในมหาวิทยาลัยหากไม่มีการจัดการ คุณก็คือเจ้ามือบ่อนคนหนึ่ง ถึงแม้ว่าจะไม่ได้ผลร้อยเปอร์เซ็นต์ เพราะเด็กย่อมรู้เท่าทัน แต่อย่างน้อยในทางสังคมจะเกิดการติตราขึ้นมาให้คนส่วนหนึ่งรู้สึก

ยกตัวอย่างเช่น คำว่า “สู” เป็นเรื่องที่ยอมรับไม่ได้ มีบทลงโทษทางวินัย แต่ปัจจุบันนี้ ใช้คำว่า “กิ๊ก” ทำให้ดูการติตราถูกลดลง เช่นเดียวกับคำว่า “การพนัน” เปลี่ยนเป็นคำว่า “เกมส์” สิ่งเหล่านี้จะกลับมาสู่โจทย์ที่ว่า ควรทำทั้งสองทำพร้อมกัน ทางสังคมต้องเริ่มจากทางรูปธรรมไม่ใช่จากในตำรา คือ ประการแรก ประเด็นเรื่องทักษะทางสื่อ ประการที่สองการปิดกั้นในระดับสถานศึกษาและมหาวิทยาลัย ประการสุดท้าย ประเด็นเรื่องการจัดการเทคโนโลยี มาตรฐานของเว็บที่ใช้ร่วมกัน รวมทั้งประสานกับทาง กสทช. เรื่อง List ที่บล็อกได้ แล้วส่งข้อมูลให้ทางสถานศึกษาที่มีระบบ Monitor ร่วมกัน จะสามารถอัปเดตได้เร็วกว่า ISP ที่ต้องรอคำสั่งศาลอย่างแน่นอน เพราะการมีคำสั่งศาลจะทำให้ ISP ไม่รู้สึกถูกเลือกปฏิบัติ ซึ่งในอดีตเคยมีกรณีสามารถเข้าเว็บผิดกฎหมายได้ผ่าน ISP ทั้งเว็บอนาจารและเว็บการพนัน จึงไม่มีการยอมปิดคู่แข่งที่ปิดจึงรู้สึกได้ว่าไม่ยุติธรรม เพราะยังปิดยิ่งเสียลูกค้า แต่หากเราสามารถสร้างมาตรฐานให้เป็นเหมือนกันหมด ก็น่าจะเป็นการแก้ปัญหาที่ดีขึ้น เพื่อหามาตรการการขับเคลื่อนในระยะยาว ระยะกลาง ระยะสั้น ซึ่งเรื่องของกฎหมายเป็นสิ่งที่ต้องดำเนินการอย่างแน่นอน

สรุปผลการประชุม

ภายหลังการแสดงความคิดเห็นและข้อเสนอแนะได้มีการเสนอบทสรุปของแนวทางการดำเนินงานต่อไป ดังนี้

อัยการจันทิมา ธนาสว่างกุล มีข้อเสนอว่า

1. หากงานวิจัยที่นำมาเสนอในวันนี้มีส่วนช่วยแก้ไขในเชิงเทคโนโลยี ควรนำเสนอสู่สังคม โดยเฉพาะในแง่ของสถานศึกษา เสนอให้ทางเครือข่าย หรือนายก หรือทาง คสช. ในการขับเคลื่อนประเด็นเหล่านี้ เป็นองค์ความรู้
2. มหาวิทยาลัยต้องไม่ปล่อยปะละเลยต่อเว็บไซต์ในการเข้าไปตรวจสอบ Monitor ต่างๆ พร้อมทั้งทำหนังสือเชิงนโยบายถึงแหล่งสถานศึกษาต่างๆ เพื่อให้เกิดการขับเคลื่อน
3. ประเด็นเรื่องการเงิน Transaction สถาบันการเงินที่ให้การสนับสนุนเว็บไซต์เหล่านี้ ในส่วนนี้ขอเสนอไปที่ ธนาคารแห่งประเทศไทย ที่ควบคุมสถาบันการเงิน ซึ่งในปัจจุบันการติดตามยังไม่ค่อยได้ผล
4. เสนอต่อกระทรวง ICT กระทรวงมหาดไทย และกระทรวงวัฒนธรรม ช่วยตรวจสอบประเด็นเรื่องกฎหมายต่างๆ ควรดำเนินการมากขึ้นอย่าแค่นี้ โดยเฉพาะกระทรวง ICT ที่การนำเสนอเป็นกฎหมายในเชิงกว้างแต่ในท้ายที่สุดจะได้ผลหรือไม่ การปิดเว็บไซต์เป็นเรื่องของวิธีหรือเครื่องมืออย่างหนึ่งเท่านั้น แต่เมื่อเกิดปัญหาได้แย่งกันในเรื่องของพยานหลักฐาน หรือเป็นการพนันหรือไม่ อย่างไร ตัวเนื้อหาจริงแล้ว เป็นเรื่องของกฎหมายที่มีอำนาจจริงหรือไม่ ซึ่งสิ่งที่โต้แย้งกันก็แล้วแต่องค์คณะ ที่กลายเป็นประเด็นเรื่องของการตีความและดุลยพินิจที่ไม่นิ่งพอ ซึ่งแต่ละกรณีต่างมีรายละเอียดที่แตกต่างกัน จึงต้องทบทวนว่า คิวสั่งปิด อยู่ในโทษฐานการเป็นพนันออนไลน์หรือมีโทษฐานอย่างอื่นร่วมด้วยหรือไม่ อย่างไรเพื่อสร้างบรรทัดฐานให้ศาล

พ.ต.อ.นิเวศน์ ให้ข้อเสนอจากประสบการณ์ว่า ทางตำรวจเคยทำการปิดกั้นและการดำเนินคดีในช่วงเกือบสิบปีที่ผ่านมาเคยขอหมายศาล ไปที่ผู้ให้บริการว่า ใครเข้าเว็บพนัน จากนั้นขอ List มาเพื่อดำเนินคดี ปัญหาที่ตามคือ หลังจากที่ทำสำเร็จเป็นรายแรก ผู้ให้บริการเลิกเก็บ List เพราะเป็นการทำลายลูกค้า ซึ่งที่จริงแล้วทางเทคนิคสามารถตามข้อมูลได้หมด แต่ผู้ให้บริการมองว่า นี่เป็นกลุ่มลูกค้า จึงไม่ยอมแจ้งข้อมูล ดังนั้นการเก็บตามข้อมูล พรบ.คอมพิวเตอร์ ยังคงมีช่องโหว่ทำให้ไม่มีความชัดเจน ยังคงตามข้อมูลเป็นรายบุคคลไม่ได้ การตีความของผู้ให้บริการกลายเป็นเรื่องของการได้ประโยชน์ แต่ในขณะนี้เริ่มมีสัญญาณที่ดีขึ้นจากผู้บริหารของของผู้ให้บริการ ที่มองว่าหากเก็บข้อมูลแบบเดิมเรื่อยๆไปจะเหมือนหอกที่มาทิ่มแทงตัวเองเช่นกัน

วิธีการแก้ปัญหาใหม่ คือ จึงอยากขอเสนอรัฐบาล ออกประกาศออกมาชั่วคราว เพื่อที่จะใช้ในเรื่องนี้โดยเฉพาะ ว่าใครก็ตามที่มีการเล่นพนันออนไลน์แล้วมีส่วนเกี่ยวข้องกับบัญชีพนันออนไลน์แล้วโอนมาเข้าบัญชีของตนเอง ให้สันนิษฐานว่า บุคคลนั้นเล่นการพนันออนไลน์ สามารถออกหมายศาล เรียกตัว มาดำเนินคดีได้ทันที โดยที่ไม่ต้องผ่านการทำสำนวนแบบเช่นเดิม ถ้าทำออกมาได้ จะเป็นเรื่องง่าย ตำรวจสามารถไปล็อคอีเมลการพนันออนไลน์ บัญชีอะไรก็ตามที่มีการโอนเข้าการล็อคอีเมลบัญชีเหล่านั้นมาขอหมายศาล ให้ไปรายงานตัว มิเช่นนั้นกิจกรรมทางการเงินทั้งหมดจะถูกอายัดทุกอย่าง หรือแม้แต่ใครก็ตามที่เผยแพร่วิธีการเล่น การเข้าไปเล่นการพนัน การโฆษณา ให้ถือว่าเป็นความผิดด้วย

ตัวแทนจากสำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ (องค์การมหาชน) ให้ข้อสรุปว่าวิธีการเหล่านี้ต้องมีความระมัดระวังและใช้เวลาในการออกกฎหมาย ซึ่งทุกคนล้วนมีความหวังดีกับเด็ก แต่ต้องคำนึงด้วยว่าจะไม่เป็นการละเมิดสิทธิซึ่งอาจจะไม่ใช่เฉพาะเรื่องของการเล่นพนันหรือไม่ ดังนั้น การออกกฎหมายย่อมเกิดผลกระทบตามมาจึงต้องใช้ระยะเวลา โดยส่วนตัวคิดว่า ส่วนใหญ่เป็นเรื่องของ “การไม่รู้” และ “การสร้างความตระหนัก” ซึ่งเราอาจไม่ได้พูดถึงเรื่องของมาตรการทางด้านครอบครัว ปัญหาส่วนใหญ่พ่อแม่มักมองว่า ยังไม่ใช่ปัญหาของตนเอง ทำไมโรงเรียนไม่สอน เป็นการปิดกั้นทั้งไป สิ่งนี้ถือเป็นส่วนหนึ่งของมาตรการทางสังคมที่ที่ประชุมกล่าวถึง

ตัวแทนจากกระทรวงศึกษาธิการ ขอเสนอรัฐบาล ผลักดันให้เกิดเป็นหลักสูตรหลัก มิใช่กิจกรรมเสริม หรือลงมาเป็นโครงการ ซึ่งอยู่ในช่วงผู้บริหารยุคหนึ่ง ก็เลิกไป หากทำเป็นหลักสูตรหลักจะเป็นการแก้ปัญหาในระยะยาว

ทั้งนี้ **นายแพทย์ประวิทย์ ลีสถาพรวงศ์** ได้กล่าวทิ้งท้ายไว้ว่า ในวันนี้เราต่างได้ข้อมูลที่เปลี่ยนมุมมองมากขึ้นในเรื่องของการพนันออนไลน์ มองเห็นโอกาสและข้อจำกัด อุปสรรคทางกฎหมายซึ่งเป็นเรื่องระยะยาว ดังนี้

- ปัญหาอยู่ที่หน่วยงานรัฐเข้าไม่ถึงข้อมูลเอกชน
- การพัฒนามาตรการกฎหมายด้านอื่นๆ ที่คำนึงถึงเรื่องการกระทำความผิด หรือหาทางจำกัดกลุ่มให้ชัดเจน ไม่ให้สันนิษฐานในวงกว้างมากเกินไป
- เรื่องดุลยพินิจศาล ให้มีหรือร่วมกับสถาบันพัฒนาตุลาการ เพื่อร่วมพัฒนาเรื่องนี้ พร้อมเผยแพร่อบรมความรู้ให้ศาล บางทีเรื่องกฎหมายอาจไม่จำเป็นต้องแก้ ยกกระดานบรรทัดฐานทางวิชาการ
- การประสานงานระหว่างหน่วยงานให้มีเพิ่มมากขึ้น เช่น กระทรวง ICT ประสานเรื่อง List กับ กสทช. เพื่อสร้างมาตรฐานการบล็อกให้แก่ ISP และในท้ายที่สุดคือควรมีการสร้างมาตรฐานสังคมใหม่ร่วมกัน

โดย นายพงศ์ธร จันทรศรี มี ได้สรุปปิดท้ายการประชุมถึงเรื่องที่สามารถดำเนินการได้ทันที ซึ่งประเด็นแรกคือการพัฒนาแบบปิดกั้นในสถานศึกษา (โรงเรียนและมหาวิทยาลัย) ประเด็นที่สองคือการสนับสนุนทางวิชาการในการทำระบบ List เว็บไซต์ที่ไม่เหมาะสม ประเด็นที่สามคือเรื่องของการแก้ไขกฎหมายที่

เกี่ยวข้องกับการพนันออนไลน์ ประเด็นที่สี่คือวิธีการปราบปรามเว็บการพนันและวิธีการแก้ปัญหาเฉพาะหน้าที่เป็นรูปธรรมและประเด็นสุดท้ายคือการขยายและขับเคลื่อนเวทีวิชาการนี้ไปสู่การเข้าถึงเชิงนโยบาย ซึ่งในอนาคตต้องขอรับการสนับสนุนจากหน่วยงานที่เข้าร่วมประชุมในวันนี้เพื่อขับเคลื่อนร่วมกันต่อไป





สงวนลิขสิทธิ์ © 2558

โดย ศูนย์ข้อมูลนโยบายสาธารณะการลดปัญหาจากการพนัน (ICGP)

เมษายน พ.ศ. 2558

อนุญาตให้นำเนื้อหาในเอกสารนี้ไปใช้และเผยแพร่ โดยมีให้ผลิตซ้ำเพื่อวัตถุประสงค์ทางการค้า รวมทั้งให้อ้างอิงแหล่งที่มาจากศูนย์ข้อมูลนโยบายสาธารณะการลดปัญหาจากการพนัน (ICGP)

พิมพ์ที่ : กรุงเทพมหานคร, ประเทศไทย

ศูนย์ข้อมูลนโยบายสาธารณะการลดปัญหาจากการพนัน (ICGP)
มูลนิธิสารธารณสุขแห่งชาติ (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.)