ได้รับบทความ 16 มกราคม 2567 ; แก้ไขปรับปรุง 13 พฤษภาคม 2567 ; อนุมัติให้ตีพิมพ์ 27 มิถุนายน 2567

จากผู้เล่นสู่ผู้ประกอบการ: กระบวนการกลายเป็น “เอเย่นต์” ในธุรกิจพนันออนไลน์ของกลุ่มเยาวชน*

ชัยณรงค์ เครือนวน**, พิมพ์ประไพ สนิทวงศ์ ณ อยุธยา***

บทคัดย่อ

งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อวิเคราะห์ปัจจัย กระบวนการ กลายเป็น “เอเย่นต์” และสร้างข้อเสนอแนะป้องกัน แก้ไข ปัญหาการเข้าสู่ธุรกิจพนันออนไลน์ของกลุ่มเยาวชน โดยใช้ทฤษฎีเครือข่าย-ผู้กระทำเป็นเครื่องมือ วิธีดำเนินการวิจัยเก็บรวบรวมข้อมูลจากเอกสาร สัมภาษณ์และเสวนากลุ่มย่อย ส่วนการตรวจสอบข้อมูลใช้หลักการสามเส้าและวิเคราะห์ข้อมูลโดยการตีความ ผลการศึกษาพบว่า ปัจจัยที่ส่งผลต่อการกลายเป็นเอเย่นต์เกิดจากปฏิสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยผลักในฐานะมูลเหตุหรือแรงขับภายใน และปัจจัยดึงซึ่งเป็นเงื่อนไขภายนอกที่สร้างแรงจูงใจ ส่งเสริมหรือสนับสนุน ส่วนกระบวนการกลายเป็นเอเย่นต์ของกลุ่มเยาวชนเกิดขึ้น 3 รูปแบบ คือ สมัครตามเว็บไซต์พนันออนไลน์ ถูกกลืนกลายจากเว็บไซต์พนันออนไลน์และการกระซิบเครือข่าย ข้อเสนอแนะในการป้องกัน แก้ไขปัญหาการเข้าสู่ธุรกิจพนันออนไลน์ของกลุ่มเยาวชน คือ เสริมสร้างศักยภาพกลไกด้านอุดมการณ์เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพการทำงาน ทำให้ผู้กระทำการที่เกี่ยวกับข้องกับการพนันออนไลน์มีต้นทุนหรือแบกรับต้นทุนสูงขึ้น ใช้มาตรการทางการเงินควบคุมการเล่นและประกอบธุรกิจพนันออนไลน์ในกลุ่มเยาวชน

คำสำคัญ: ผู้เล่น, ผู้ประกอบการ, เอเย่นต์, ธุรกิจพนันออนไลน์

* บทความวิจัยฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของงานวิจัยเรื่อง “จากผู้เล่นสู่ผู้ประกอบการ: กระบวนการกลายเป็น “เอเย่นต์” ในธุรกิจพนันออนไลน์ของกลุ่มเยาวชน” ได้รับการสนับสนุนจากศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน (Center for Gambling Studies: CGS) สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (สสส.)

** ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ภาควิชารัฐศาสตร์ คณะรัฐศาสตร์และนิติศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา E-mail: chainarong@go.buu.ac.th
*** ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ภาควิชานิติศาสตร์ คณะรัฐศาสตร์และนิติศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา E-mail: pimprapai@go.buu.ac.th

วารสารเอเชียตะวันออกและอาเซียนศึกษา
ปีที่ 24 ฉบับที่ 1 (2024) มกราคม - มิถุนายน 2567

Received January 16, 2024; Revised May 13, 2024; Accepted June 27, 2024

From Player to Entrepreneur: The Process of Becoming an "Agent" in the Online Gambling Business of the Youth*

Chainarong Krueanuan**, Pimprapai Snitwong Na Ayudhya***

ABSTRACT

The purpose of this research is to analyze the factors and the processes of becoming an "agent" to create recommendations which aim to prevent and solve problems of the entering into online gambling business of the youth by using Actor-network theory as a research tool. The methodology of this research in data collecting is document study, interviews and focus group while triangulation and hermeneutics are applied as data validation. The findings illustrate that the factors of becoming an agent are related to the interaction between the pushing factors, as causes or internal motivation, and pulling factors which are external conditions that motivate, encourage or support. Moreover, there are three forms of the process of becoming an agent of the youth which are applying through online gambling websites, being swallowed up by online gambling websites, and closing the network. The recommendations to prevent the youth from entering the online gambling business are strengthening the ideological mechanisms to increase efficiency, raising costs to complicate the online gambling actors, and implementing financial measures to control the play and online gambling business of youth.

Keywords: Player, Entrepreneur, Agent, Online Gambling

* This article is a part of the research entitled "From Player to Entrepreneur: The Process of Becoming an "Agent" In the Online Gambling Business of the Youth" funded by Center for Gambling Studies (CGS), Thai Health Promotion Foundation (ThaiHealth)

** Assistant Professor, Department of Political Science Faculty of Political Science and Law, Burapha University E-mail: chainarong@go.buu.ac.th

*** Assistant Professor, Department of Law Faculty of Political Science and Law, Burapha University E-mail: pimprapai@go.buu.ac.th

บทนำ

เมื่อพิจารณาผู้กระทำการที่เกี่ยวข้องกับธุรกิจพนันออนไลน์ในประเทศไทย พบว่า มีหลายระดับลดหลั่นกันลงไป ตั้งแต่กลุ่มซุปเปอร์ซีเนียร์ (Super Senior) ซึ่งเป็นผู้กระทำการระดับบนสุดเปรียบเสมือนแม่ข่ายและเป็นเสาหลักค้ำจุนธุรกิจ รองลงมา คือ กลุ่มซีเนียร์ (Senior) เป็นเจ้ามือระดับกลางค่อนข้างใหญ่ และมาสเตอร์ (Master) เป็นเจ้ามือพนันระดับกลาง ผู้กระทำการทั้งสองกลุ่มมีบทบาทสำคัญ 2 ประการ คือ สร้างเว็บไซต์ย่อยให้เล่นพนันได้โดยตรงไม่ผ่านเอเย่นต์หรือเรียกว่า “ระบบเงินสด” และเปิดระบบเล่นพนันให้ลูกข่ายระดับรองหรือเรียกว่า “ระบบเครดิต” จากนั้นจะกระตุ้นลูกข่ายให้หาหรือขยายฐานการเล่นพนัน โดยออกแบบกลยุทธ์ โปรโมชั่นและปฏิบัติการทางความคิดหลากหลายรูปแบบดึงดูดนักพนันรายใหม่และรักษาผู้เล่นพนันรายเดิม กรณีซีเนียร์และมาสเตอร์ เป็นเจ้าของเว็บไซต์พนันระบบเงินสด จะว่าจ้างกลุ่มนักบริหารจัดการ (Admin) ประกอบด้วย โปรแกรมเมอร์ (Programmer) พนักงานบริการลูกค้า พนักงานดูแลระบบ ทำหน้าที่บริหารจัดการเว็บไซต์ รวมถึงอำนวยความสะดวกให้นักพนันหลากหลายแบบ เช่น ออกแบบเว็บไซต์พนัน สร้างกลยุทธ์การตลาดออนไลน์ผ่านระบบ Search Engine Optimization (SEO) ควบคุมและบริหารจัดการระบบ ตอบข้อซักถาม ข้อสงสัย ให้คำปรึกษา แจ้งยอดฝาก ถอนของผู้เล่นพนัน เป็นต้น (ชัยณรงค์ เครือนวนและพิมพ์ประไพ สนิทวงศ์ ณ อยุธยา, 2564)

ส่วนผู้กระทำการระดับรากฐาน คือ เจ้ามือรายย่อยหรือรู้จักในวงการพนันออนไลน์ว่า “เอเย่นต์ (Agent)” มีบทบาทสร้างและขยายเครือข่ายธุรกิจพนันออนไลน์ให้กว้างขวาง ผ่านปฏิบัติการสำคัญหลายรูปแบบ เช่น กระชับเครือข่ายเดิมทั้งโน้มน้าวผู้เล่นพนันในเครือข่ายให้เพิ่มความถี่หรือจำนวนเงินเล่นพนันด้วยการเพิ่มเครดิตหรือใช้เครดิตที่ได้รับให้หมด เชื่อมร้อยเครือข่ายใหม่เพื่อขยายฐานผู้เล่นพนัน อีกบริบทหนึ่งเอเย่นต์เป็นบุคคลช่วยสร้างหลักประกันในการเล่นพนันเพื่อให้ผู้เล่นมั่นใจว่าเว็บไซต์พนันออนไลน์ที่เอเย่นต์เป็นเครือข่ายมีมาตรฐาน ได้รับการยอมรับ มีระบบรักษาความปลอดภัยแก่ผู้เล่น เป็นต้น (ชัยณรงค์ เครือนวนและพิมพ์ประไพ สนิทวงศ์ ณ อยุธยา, 2564)

เอเย่นต์ในธุรกิจพนันออนไลน์ส่วนใหญ่เป็นเยาวชน เพราะเข้าถึงและใช้เทคโนโลยีสารสนเทศด้วยอัตราและความถี่สูง (สำนักงานสถิติแห่งชาติ, 2565) ประกอบกับเป็นกลุ่มเปราะบางที่ถูกชักจูงหรือโน้มน้าวง่ายและอยากรู้อยากลอง กล่าวได้ว่า การขยายตัวของเอเย่นต์มีผลโดยตรงต่อการเติบโตของธุรกิจพนันออนไลน์และผลประโยชน์ทางเศรษฐกิจที่ผู้ประกอบการระดับต่าง ๆ ได้รับ เนื่องจากเอเย่นต์จะทำทุกวิถีทางเพื่อดึงดูดผู้เล่นพนันรายใหม่เข้าสู่วงจรพนันออนไลน์ หรือกระตุ้นผู้เล่นเดิมให้เล่นพนันมากที่สุด เอเย่นต์จึงเป็นจักรกลขยายฐานผู้เล่น

การเปลี่ยนผ่านจากผู้เล่นสู่เอเย่นต์ของกลุ่มเยาวชน เป็นจุดเริ่มต้นของปัญหานานัปการ ขณะเดียวกันการเข้าสู่เส้นทางธุรกิจผิดกฎหมายและสังคมไม่ยอมรับ ย่อมส่งผลกระทบต่อชีวิตทางสังคมระยะยาว โดยเฉพาะหากถูกจับกุมหรือลงโทษ แม้มีงานวิจัยการพนันในกลุ่มเยาวชนจำนวนมาก แต่เป็นการศึกษาพฤติกรรม ผลกระทบและแนวทางแก้ไขปัญหาในกลุ่มเยาวชนที่มี

สถานะผู้เล่นพนันเป็นหลัก ไม่มีงานวิจัยใดศึกษาการเปลี่ยนสถานะหลังเข้าสู่วงจรพนันออนไลน์ นัยการเปลี่ยนสถานะเปรียบเสมือนการถลำตัวสู่ธุรกิจผิดกฎหมายจนยากหลุดพ้นออกมาได้ ด้วยเหตุนี้จำเป็นต้องมีการวิจัยเพื่อวิเคราะห์สาเหตุ ทำความเข้าใจวิธีเข้าสู่ธุรกิจพนันออนไลน์ของกลุ่มเยาวชน อันจะนำไปสู่มาตรการหรือกลไกป้องกันและตัดวงจรธุรกิจผิดกฎหมายในสังคมไทย

จากปรากฏการณ์ทางสังคมข้างต้น เป็นเหตุให้ผู้วิจัยสนใจจะศึกษาว่ามีปัจจัยอะไรบ้าง ส่งผลต่อการกลายเป็นเอเย่นต์ และกระบวนการกลายเป็นเอเย่นต์ในธุรกิจพนันออนไลน์ของกลุ่มเยาวชนมีลักษณะอย่างไร รวมถึงจะมีแนวทางใดบ้างป้องกัน แก้ไขปัญหาการเข้าสู่ธุรกิจการพนันออนไลน์ในกลุ่มเยาวชน

วัตถุประสงค์การวิจัย

(1) เพื่อวิเคราะห์ปัจจัยที่ส่งผลต่อกระบวนการกลายเป็นเอเย่นต์ในธุรกิจพนันออนไลน์ของกลุ่มเยาวชน

(2) เพื่อวิเคราะห์กระบวนการกลายเป็นเอเย่นต์ในธุรกิจพนันออนไลน์ของกลุ่มเยาวชน

(3) เพื่อสร้างข้อเสนอแนะในการป้องกัน แก้ไข ปัญหาการเข้าสู่ธุรกิจพนันออนไลน์ของกลุ่มเยาวชน

ขอบเขตการวิจัย

ผู้วิจัยจะวิเคราะห์ปัจจัยผลัก (Push Factor) และปัจจัยดึง (Pull Factor) ที่ส่งผลให้เยาวชนกลุ่มหนึ่งปรับเปลี่ยนสถานะจากผู้เล่นพนันออนไลน์สู่เอเย่นต์ หลังจากนั้นจะวิเคราะห์กระบวนการกลายเป็นเอเย่นต์ ผลประโยชน์ที่เอเย่นต์ได้รับ และสังเคราะห์ข้อเสนอเพื่อป้องกันหรือแก้ไขปัญหาการเข้าสู่ธุรกิจพนันออนไลน์ของกลุ่มเยาวชน ระยะเวลาวิจัยจะทำความเข้าใจปรากฏการณ์ทางสังคมในห้วงเวลา 20 ปีที่ผ่านมา ซึ่งเป็นช่วงเวลาที่ระบบเทคโนโลยีสารสนเทศรูปแบบใหม่เริ่มขยายตัวซึ่งส่งผลโดยตรงต่อการเติบโตของธุรกิจพนันออนไลน์

การทบทวนวรรณกรรม

การวิจัยนี้ ตั้งอยู่บนจุดยืนทางญาณวิทยาแนวสัจนิยมเชิงวิพากษ์ ที่เชื่อว่าโลกทางสังคมมีความจริงแก่นแท้ ซึ่งเป็นสาระแท้จริงกำหนดความเปลี่ยนแปลงของสังคม อย่างไรก็ตาม ความจริงเหล่านั้นมีความสลับซับซ้อนทำให้การศึกษาสังคม จำเป็นต้องตรวจสอบอย่างกว้างขวางเพื่อสร้างความเข้าใจและเข้าถึงความจริงเบื้องหลัง จากความเชื่อต่อความจริงดังกล่าวงานวิจัยนี้จึงมีจุดมุ่งหมายสำคัญ คือ เปิดโปงเบื้องหลังกระบวนการประกอบธุรกิจพนันออนไลน์ผ่านการวิเคราะห์ตัวแสดงระดับรากฐาน ที่เรียกว่าเอเย่นต์ในฐานะบุคคลที่มีบทบาทต่อการขยายตัวของธุรกิจแนวราบ

จากจุดยืนทางญาณวิทยาข้างต้น ผู้วิจัยได้ใช้ทฤษฎีเครือข่าย-ผู้กระทำ (Actor-network

Theory: ANT) เป็นเครื่องมือทำความเข้าใจ ทฤษฎีดังกล่าวเชื่อว่าสรรพสิ่งต่าง ๆ ไม่ว่าจะดำรงอยู่ในโลกสังคมหรือโลกธรรมชาติต่างยึดโยงในรูป “ข่ายความสัมพันธ์” (Web of Relations) ดังนั้น การทำความเข้าใจปรากฏการณ์ทางสังคมต้องทำความเข้าใจจากโครงข่ายและการปฏิบัติ (Practices) ของผู้กระทำที่มีความแตกต่างหลากหลาย ซึ่งผู้กระทำนี้ไม่ได้มีเพียงมนุษย์ ตรงกันข้ามบางครั้ง วัตถุ สิ่งของ สัตว์ เทคโนโลยี ตัวบทและความหมาย ล้วนมีสถานะเป็นผู้กระทำทั้งสิ้น เมื่อเป็นเช่นนี้สรรพสิ่งใดก็ตามที่หันเหหรือปรับเปลี่ยนปฏิบัติการในระบบได้ สรรพสิ่งนั้นจึงมีสถานะเป็นผู้กระทำ ทฤษฎีเครือข่าย-ผู้กระทำ จึงเป็นวิธีเรียนรู้ศักยภาพในการสร้างโลก (World-building Capacities) ของผู้กระทำ โดยไม่กำหนดนิยามหรือมีคำอธิบายล่วงหน้าว่าผู้กระทำ ทำอะไรได้บ้าง แต่จะติดตามการไหลเวียน (Circulations) ที่เกิดขึ้นจากจุดหนึ่งไปสู่จุดหนึ่งและจากพื้นที่หนึ่งไปสู่พื้นที่หนึ่ง

จากฐานคิดของทฤษฎีเครือข่าย-ผู้กระทำ การศึกษากระบวนการกลายเป็นเอเย่นต์ในธุรกิจพนันออนไลน์ของกลุ่มเยาวชน จึงให้ความสำคัญกับการแกะและประกอบรวม (Tracing of Associations) องค์ประกอบที่หลากหลาย (Heterogeneous Elements) และพยายามสลายเส้นแบ่งระหว่างมนุษย์และวัตถุ รวมทั้งปฏิเสธความคิดโครงสร้าง-ผู้กระทำการที่มีลักษณะทวิลักษณ์หรือคู่ตรงข้าม ด้วยการมองว่าผู้กระทำปฏิบัติการผ่านเครือข่ายดำรงอยู่ได้ด้วยเครือข่ายและไม่อาจแยกออกจากเครือข่ายได้ (Latour, 1999; Latour, 2005 อ้างถึงในชัชชล อัจนากิตติ, ม.ป.ป.; โกมาตร จึงเสถียรทรัพย์, 2559, น. 125)

วิธีการวิจัย

การวิจัยนี้เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) เก็บรวบรวมข้อมูลจากเอกสารชั้นต้น (Primary Data) เอกสารชั้นรอง (Secondary Data) การสัมภาษณ์เจาะลึก (In-depth Interview)เยาวชนที่เปลี่ยนสถานะจากผู้เล่นพนันเป็นเอเย่นต์ จำนวน 10 ราย ผู้มีบทบาทชักชวนเยาวชนเข้าสู่การเป็นเอเย่นต์ จำนวน 3 ราย เจ้าหน้าที่ที่เกี่ยวข้องกับการป้องกันหรือปราบปรามพนันออนไลน์ จำนวน 1 ราย และเสวนากลุ่มย่อย (Focus Groups) ผู้เกี่ยวข้องกับธุรกิจพนันออนไลน์ จำนวน 2 ครั้ง วิธีเข้าถึงผู้ให้ข้อมูล ผู้วิจัยคำนึงถึงประเด็นทางกฎหมาย ควบคู่กับจริยธรรมและจรรยาบรรณของนักวิจัย รวมถึงรับผิดชอบต่อสิ่งที่ศึกษาวิจัย เคารพศักดิ์ศรีและสิทธิมนุษยชน

ข้อมูลที่รวบรวมได้ทั้งหมดจะถูกตรวจสอบ โดยใช้หลักการสามเส้า (Triangulation) ทั้งตรวจสอบสามเส้าด้านข้อมูล (Data Triangulation) ตรวจสอบสามเส้าด้านวิธีเก็บข้อมูล (Method Triangulation) และตรวจสอบสามเส้าโดยทบทวนข้อมูล (Reviews Triangulation) (เอื้อมพร หลินเจริญ,2558, น. 4-5) ส่วนการวิเคราะห์ข้อมูลผู้วิจัยจะนำข้อมูลมาจัดระบบและหาความหมาย แยกแยะองค์ประกอบ เชื่อมโยงและหาความสัมพันธ์ โดยอาศัยการตีความ (Hermeneutics) เพื่อทำความเข้าใจความหมายปรากฏการณ์ที่เป็นกรณีศึกษา

ผลการวิจัย

ปัจจัยที่ส่งผลต่อการกลายเป็นเอเย่นต์ในธุรกิจพนันออนไลน์ของกลุ่มเยาวชน การที่เยาวชนกลุ่มหนึ่งเปลี่ยนสถานภาพจากผู้เล่นสู่เอเย่นต์ เกิดจากปฏิสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยผลักและปัจจัยดึง

1. ปัจจัยผลัก เป็นมูลเหตุหรือแรงขับภายใน เกี่ยวข้องกับระบบคิดและชุดความเชื่อของเยาวชน ดังต่อไปนี้

1.1 ระบบคิดและความเชื่อที่มีต่อการเล่นพนัน ซึ่งแตกต่างจากความเชื่อหรือบรรทัดฐานหลักในสังคมกระทั่งเยาวชนที่เข้าสู่วงการพนันออนไลน์ไม่ได้นิยามการพนันเป็นสิ่งเลวร้าย ตรงกันข้ามกลับนิยามว่าการเล่นพนันเป็นเกมกีฬาที่ต้องต่อสู้ช่วงชิงเพื่อเอาชนะคู่แข่งขัน ขณะเดียวกันก็เป็นพื้นที่ประกอบสร้างตัวตน สร้างความเป็นชายและแสดงตัวตนได้อย่างอิสรเสรี เมื่อการเล่นพนันไม่ใช่สิ่งเลวร้ายการเลื่อนสถานะสู่เอเย่นต์จึงถูกนิยามให้กลายเป็นภาพแทนความก้าวหน้า และความเติบโตหลังเข้าสู่วงการพนันออนไลน์ รวมทั้งเป็นความใฝ่ฝันของนักพนันหลายคนที่ต้องการก้าวไปสู่จุดหมายนั้น เพราะตำแหน่งเอเย่นต์เป็นหลักประกันทางเศรษฐกิจ และสะท้อนพลังอำนาจกำกับควบคุมผู้เล่น หรือแสดงถึงเครือข่ายในวงการพนันออนไลน์ (ธนิต โตอดิเทพย์ ชัยณรงค์ เครือนวนและวิษชญะ ศิลาน้อย, 2564, น. 61-62; ชัยณรงค์ เครือนวนและพิมพ์ประไพ สนิทวงศ์ ณ อยุธยา, 2564)

1.2 ระบบคิดในการเล่นพนันและพัฒนาตนเองไปสู่เอเย่นต์ เมื่อเข้าสู่วงการพนันผู้เล่นจะสร้างระบบคิดที่ตรึงตนเอง กล่าวคือ หากเล่นพนันได้มีความคิดอยากเล่นต่อ เล่นเสียเกิดความคิดเอาคืน เล่นไม่ได้ไม่เสียก็อยากเล่นพนันต่อเพื่อให้รู้ผลเดิมพัน เมื่ออยู่ในวงการระยะหนึ่งจะเกิดความคิดว่าตนเองมีประสบการณ์ อยากหาโอกาสและความก้าวหน้าทางเศรษฐกิจจนกลายเป็นแรงผลักที่ส่งผลต่อปฏิบัติการประกอบสร้างตัวตนเพื่อพัฒนาสู่เอเย่นต์หลากหลายรูปแบบ เช่น พิสูจน์ให้ผู้ประกอบการระดับบนเห็นความรับผิดชอบต่อผลเดิมพัน หรือทำให้เห็นว่าตนมีเครือข่ายและดึงสมาชิกในเครือข่ายเข้าสู่วงการพนันออนไลน์ได้ เป็นต้น (ชัยณรงค์ เครือนวนและพิมพ์ประไพ สนิทวงศ์ ณ อยุธยา, 2564; ผู้ไม่ประสงค์ออกนาม (1), สัมภาษณ์ 25 ตุลาคม 2565; ผู้ไม่ประสงค์ออกนาม (2), สัมภาษณ์ 25 ตุลาคม 2565; ผู้ไม่ประสงค์ออกนาม (3), สัมภาษณ์ 25 ตุลาคม 2565)

1.3 ระบบคิดที่มีต่อความเป็นเอเย่นต์ในธุรกิจพนันออนไลน์ เยาวชนที่พัฒนาตนเองสู่เอเย่นต์ เชื่อว่าตำแหน่งเอเย่นต์สร้างรายได้ดีกว่าผู้เล่นพนัน การเป็นเอเย่นต์ยังเสี่ยงน้อยกว่าผู้เล่นพนัน เนื่องจากมีผู้ประกอบการหลายระดับร่วมรับผิดชอบต่อผลพนัน ขณะที่เอเย่นต์บางประเภท (ระบบเครดิต) ไม่ต้องใช้เงินลงทุน และหากใช้สถานะเอเย่นต์เล่นพนันกรณีเสียจะเสียเงินน้อยกว่าผู้เล่นทั่วไป (ผู้ไม่ประสงค์ออกนาม (4), สัมภาษณ์ 26 ตุลาคม 2565; ผู้ไม่ประสงค์ออกนาม (5), สัมภาษณ์ 30 ตุลาคม 2565; ผู้ไม่ประสงค์ออกนาม (6), สัมภาษณ์ 15 พฤศจิกายน 2565; ผู้ไม่ประสงค์ออกนาม (7), สัมภาษณ์ 1 ตุลาคม 2565; ผู้ไม่ประสงค์ออกนาม (8), สัมภาษณ์

21 พฤศจิกายน 2565)

2. ปัจจัยดึง เป็นเงื่อนไขภายนอกที่สร้างแรงจูงใจ ส่งเสริมหรือสนับสนุนการเข้าสู่สถานะเอเย่นต์ และเป็นข้อจำกัดที่ส่งผลให้หน่วยงานเกี่ยวข้องไม่สามารถปราบปรามหรือตัดวงจรพนันออนไลน์อย่างมีประสิทธิภาพ ประกอบด้วย

2.1 การขยายตัวของตลาดพนันออนไลน์ในประเทศ ส่งผลให้มีจำนวนผู้เล่นพนันเพิ่มขึ้นและเงินหมุนเวียนในตลาดมูลค่ามหาศาล นอกจากนี้ตลาดพนันออนไลน์ยังขยายตัวได้เพราะมีปัจจัยสนับสนุนหลายประการ ทั้งความก้าวหน้าของระบบเทคโนโลยีสารสนเทศ ระบบการเล่นพนันที่เล่นได้ทุกที่ทุกเวลา ความหลากหลายของประเภทและรูปแบบพนันออนไลน์ พฤติกรรมการเล่นพนันที่เปลี่ยนจากระบบออฟไลน์สู่ออนไลน์ (ผู้จัดการออนไลน์, 2561 อ้างถึงในชัยณรงค์ เครือนวนและพิมพ์ประไพ สนิทวงศ์ ณ อยุธยา, 2564; ศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน, 2562, น. 72; ศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน, 2564, น. 82,97,101)

2.2 ประโยชน์และผลตอบแทนทางเศรษฐกิจ สังคม สะท้อนให้เห็นในรูปทุนประเภทต่าง ๆ เมื่อเป็นเอเย่นต์ เช่น ทุนทางเศรษฐกิจ (Economic Capital) เอเย่นต์จะได้รับผลตอบแทนหลากหลาย หรือทุนทางสังคม (Social Capital) ตำแหน่งเอเย่นต์เป็นจุดเริ่มต้นของการประกอบสร้างเครือข่ายความสัมพันธ์ทั้งแนวราบและแนวดิ่ง รวมทั้งทุนทางสัญลักษณ์ (Symbolic Capital) เอเย่นต์เป็นสัญลักษณ์ของอำนาจที่เหนือกว่าผู้เล่น และยังบ่งบอกถึงเครดิต ความเชื่อถือความไว้วางใจที่ผู้ประกอบการระดับบนมอบให้ (ผู้ไม่ประสงค์ออกนาม (9), สัมภาษณ์ 17 พฤศจิกายน 2565)

2.3 กลยุทธ์ทางการตลาดของเว็บไซต์พนันออนไลน์ ที่พยายามดึงดูดผู้เล่นพนันให้พัฒนาเป็นเอเย่นต์ด้วยกลวิธีต่าง ๆ เช่น สร้างแรงจูงใจด้านรายได้ทั้งเงินเดือน รายได้จากการสมัครเล่นพนันของผู้เล่น ค่าคอมมิชชั่น เงินส่วนต่างกรณีผู้เล่นพนันเล่นเสีย เงินจากยอดเทิร์นโอเวอร์ ของสมนาคุณ ตลอดจนรายได้จากการถือสู้[1] หรือสร้างความเชื่อมั่นให้ผู้เล่นพนันที่ต้องการพัฒนาเป็นเอเย่นต์ว่ามีผู้เชี่ยวชาญให้คำปรึกษา แนะนำ มีระบบสนับสนุน และมีการโฆษณาชวนเชื่อ ผ่านการประกอบสร้างคำอธิบายว่าการประกอบธุรกิจพนันออนไลน์เป็นอาชีพที่ลงทุนน้อยแต่ได้ผลตอบแทนมหาศาล เป็นต้น

2.4 โครงสร้างและระบบเล่นพนันเอื้อประโยชน์ให้ผู้ประกอบการมากกว่าผู้เล่น เช่น ระบบบริหารจัดการใช้วิธีแบ่งความรับผิดชอบตามอัตราถือสู้ หากผู้เล่นพนันชนะเดิมพันจึงไม่เป็นภาระของคนใดคนหนึ่ง หรือรูปแบบการเล่นพนันที่ออกแบบให้ผู้ประกอบการมีความได้เปรียบผู้เล่น ดังกรณี “การไหลของค่านำ้” ซึ่งเป็นวิธีลดภาระค่าใช้จ่าย การพนันบางประเภทยังถูกควบคุมผลโดยผู้ประกอบการ เป็นต้น (ผู้ไม่ประสงค์ออกนาม (11), สัมภาษณ์ 29 ตุลาคม 2565;

1 การถือสู้ เป็นสัดส่วนความรับผิดชอบและการได้รับผลประโยชน์ เช่น เอเย่นต์ถือสู้ร่วมกับผู้ประกอบการระดับบน 60 % หากผู้เล่นชนะเดิมพัน (เล่นได้) เอเย่นต์ต้องจ่ายเงินให้ผู้เล่น 60% ผู้ประกอบการระดับบนจ่าย 40% ของเงินเดิมพันทั้งหมด ตรงกันข้ามหากผู้เล่นแพ้เดิมพัน (เล่นเสีย) เอเย่นต์จะได้รับเงิน 60% ผู้ประกอบการระดับบนได้ 40% ของเงินเดิมพันทั้งหมด เป็นต้น

ผู้จัดการออนไลน์, 2563)

2.5 ข้อจำกัดด้านกฎหมายและอุปสรรคในการปราบปรามธุรกิจพนันออนไลน์ ระบบกฎหมายไทยไม่ได้บัญญัติมาตรการหรือกลไกควบคุมพนันออนไลน์โดยตรง แต่ปรับใช้หรือตีความกฎหมายที่เกี่ยวข้องเพื่อแก้ไขปัญหา ประกอบกับกลไกรัฐด้านการปราบปรามเผชิญอุปสรรคหลายประการ กระทั่งการจับกุมผู้ประกอบการตัวจริงหรือปิดเว็บไซต์แม่ข่ายเป็นไปด้วยความยากลำบาก บริบทเช่นนี้เปิดโอกาสให้ผู้กระทำการกลุ่มหนึ่งอาศัยธุรกิจผิดกฎหมายเป็นกลไกสะสมทุน เพราะต้นทุนต่ำแต่สร้างผลตอบแทนสูง (ชัยณรงค์ เครือนวนและพิมพ์ประไพ สนิทวงศ์ ณ อยุธยา, 2564)

2.6 ความไร้ตัวตนในการประกอบธุรกิจพนันออนไลน์ ทำให้โอกาสถูกจับหรือถูกดำเนินคดีมีน้อยมาก ดังผู้ประกอบการพนันออนไลน์ระบบเครดิต ส่วนใหญ่เป็นบุคคลในเครือข่ายหรือบุคคลที่รู้สนิทสนมคุ้นเคย ผู้ประกอบการระดับล่างจะรู้จักแม่ข่ายของตนเพียงชั้นเดียว ช่องทางเข้าสู่เว็บไซต์พนันระบบเครดิตก็มีลักษณะเฉพาะ สืบค้นผ่านโปรแกรมช่วยค้นข้อมูลไม่ได้ ส่วนผู้ประกอบการพนันออนไลน์ระบบเงินสดก็มีวิธีบริหารจัดการแบบไร้ตัวตน เช่น ว่าจ้างนักบริหารจัดการ ใช้บัญชีม้า เป็นต้น โครงสร้างดังกล่าวเป็นแรงดึงดูดเยาวชนสู่การเป็นเอเย่นต์ 2 นัย คือ นัยแรกโอกาสถูกจับกุมหรือดำเนินคดีมีน้อย ด้วยเหตุที่การพนันเป็นสิ่งผิดกฎหมาย แต่มีผลตอบแทนมหาศาลเยาวชนจึงกล้าเสี่ยง นัยที่สองสังคมไม่ยอมรับการพนัน ความไร้ตัวตนจึงเป็นกลไกช่วยปิดบัง อำพรางปฏิบัติการที่ไม่สอดคล้องกับบรรทัดฐานหลักของสังคม

กระบวนการกลายเป็นเอเย่นต์ในธุรกิจพนันออนไลน์ของกลุ่มเยาวชน เกิดขึ้น 3 รูปแบบใหญ่ ๆ คือ

1. สมัครตามเว็บไซต์พนันออนไลน์ กระบวนการกลายเป็นเอเย่นต์ผันแปรตามประเภทและเงื่อนไขของเว็บไซต์พนันออนไลน์ ดังนี้

1.1 การสมัครเอเย่นต์แบบถือสู้ เอเย่นต์ประเภทนี้เยาวชนต้องวางเงินประกันเพื่อแลกเครดิต วิธีวางเงินประกันแบ่งเป็น 2 รูปแบบ คือ เงินประกันแบบคงที่ จะได้รับเครดิต (วงเงินเล่นพนันที่เอเย่นต์ได้รับจากเว็บไซต์พนันออนไลน์เพื่อนำไปกระจายให้ผู้เล่นพนัน) ตามอัตราถือสู้ ยิ่งเอเย่นต์ถือสู้อัตราสูงเท่าไหร่จะได้เครดิตมากเท่านั้น เช่น จำนวนเงินประกัน 20,000 บาท ถือสู้ 20% ได้รับเครดิต 25,000 บาท หากขยับอัตราถือสู้เป็น 50% จะได้รับเครดิตถึง 50,000 บาท เป็นต้น (เว็บไซต์พนันออนไลน์ (1), ม.ป.ป.) เงินประกันแบบผันแปร เอเย่นต์ได้รับเครดิตตามจำนวนเงินประกันและอัตราถือสู้ เช่น จำนวนเงินประกัน 50,000 บาท ถือสู้ 50% ได้รับเครดิต 100,000 บาท หากขยับเงินประกันเป็น 70,000 บาทและเพิ่มอัตราถือสู้เป็น 70% ได้รับเครดิตถึง 100,000 บาท เป็นต้น (เว็บไซต์พนันออนไลน์ (2), ม.ป.ป.) วิธีบริหารจัดการเอเย่นต์แบบถือสู้จะได้รับชื่อผู้ใช้ (Username) และรหัสผ่าน (Password) จากผู้ประกอบการระดับบนเพื่อเข้าสู่ระบบจัดการลูกค้า (Agent Management)

1.2 การสมัครเป็นเอเย่นต์แบบไม่ถือสู้ วิธีสมัครไม่แตกต่างเอเย่นต์ถือสู้ แต่

เอเย่นต์ประเภทนี้ไม่ต้องวางเงินประกัน เนื่องจากมีหน้าที่ชักชวนให้นักพนันเล่นพนันกับเว็บไซต์ที่ตนสังกัด เอเย่นต์จะได้รับค่าตอบแทนในรูปค่าคอมมิชชั่นตามลำดับชั้นของลูกข่ายและส่วนต่างจำนวนเงินที่ผู้เล่นพนันเล่น วิธีบริหารจัดการของเอเย่นต์แบบไม่ถือสู้ พบว่า เว็บไซต์พนันออนไลน์เลือกใช้ระบบแอฟฟิลิเอท (Affiliate) เข้ามาช่วย เอเย่นต์ต้องทำงานผ่านระบบนี้ โดยนำป้ายแบนเนอร์ (Banner) โฆษณาที่มีลิงก์ แอฟฟิลิเอทของตนเผยแพร่ตามอินเทอร์เน็ตหรือสื่อสังคมออนไลน์ หากผู้เล่นพนันเข้าระบบผ่านลิงก์เอเย่นต์จะได้รับค่าคอมมิชชั่น บางเว็บไซต์ให้เอเย่นต์นำโค้ด (Code) หรือ QR Code ส่วนตัวไปเชิญชวนหรือแนะนำผู้เล่นพนัน

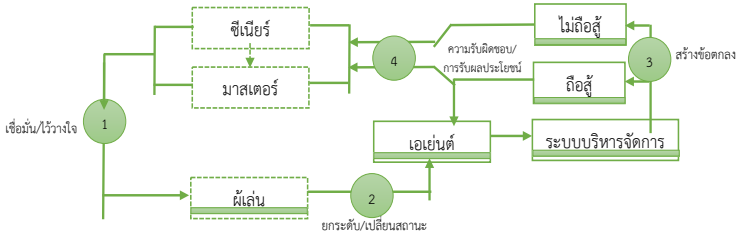
2. ถูกกลืนกลายจากเว็บไซต์พนันออนไลน์ บางครั้งถูกเรียกว่า “ซับเอเย่นต์ (Sub-agent)” เพราะดำรงสถานะผู้เล่นควบคู่กับทำหน้าที่หานักพนันรายใหม่ให้เว็บไซต์พนันออนไลน์ กระบวนการกลายเป็นเอเย่นต์บริบทนี้ ส่วนหนึ่งเป็นผลจากเว็บไซต์พนันออนไลน์เข้าใจพฤติกรรมผู้เล่นที่มีเป้าหมายหลัก คือ เงิน (ผู้ไม่ประสงค์ออกนาม (10), สัมภาษณ์ 26 ตุลาคม 2565; ผู้ไม่ประสงค์ออกนาม (11), สัมภาษณ์ 29 ตุลาคม 2565) เว็บไซต์จึงพยายามสร้างช่องทางหารายได้แก่ผู้เล่นโดยวางบทบาทให้เป็นกลไกขยายเครือข่าย เมื่อพิจารณากระบวนการสร้างลูกข่ายของกลุ่มซับเอเย่นต์ พบว่า ส่วนใหญ่จะแนะนำหรือชักชวนบุคคลใกล้ชิดสมัครเล่นพนันกับเว็บไซต์ที่ซับเอเย่นต์เล่นพนันอยู่ ซึ่งการสมัครผู้เล่นรายใหม่ต้องกรอกรหัสประจำตัว หรือเบอร์โทรศัพท์ของซับเอเย่นต์ที่แนะนำก่อนกรอกรายละเอียดผู้สมัคร ผลตอบแทนที่ซับเอเย่นต์ได้รับ ประกอบด้วยผลตอบแทนทางเศรษฐกิจ เช่น เงินรางวัลแบบขั้นบันได ค่าคอมมิชชั่น ของรางวัลหรือของสมนาคุณ เงินเดือน เป็นต้น หากพิจารณาผิวเผินซับเอเย่นต์อาจมีลักษณะคล้ายเอเย่นต์ไม่ถือสู้ แต่เมื่อทำความเข้าใจรายละเอียด กลับพบว่า ซับเอเย่นต์และเอเย่นต์ไม่ถือสู้แตกต่างกันหลายมิติ ทั้งกระบวนการเข้าสู่ธุรกิจพนันออนไลน์ สถานะในธุรกิจพนันออนไลน์ รูปแบบการสร้างเครือข่าย ความสัมพันธ์กับผู้เล่นพนัน ช่องทางชักชวนผู้เล่นพนัน

3. การกระชับเครือข่าย (Interlocking) ของผู้ประกอบการระดับบน เอเย่นต์มิตินี้เกิดขึ้นในระบบการเล่นพนันแบบเครดิต อันเป็นผลจากผู้ประกอบธุรกิจพนันออนไลน์มีสายสัมพันธ์ที่ดีกับเยาวชนที่เล่นพนัน ประกอบกับกลุ่มเยาวชนได้พิสูจน์ให้เห็นความรับผิดชอบต่อผลการเล่นพนัน รวมทั้งสามารถเชิญชวนผู้เล่นพนันรายใหม่เข้าสู่วงการพนันออนไลน์ จนผู้ประกอบการระดับบนเกิดความไว้วางใจ (Trust) จึงปฏิบัติการกระชับเครือข่ายเพื่อเปลี่ยนสถานะเยาวชนจากผู้เล่นเป็นเอเย่นต์ 2 มิติ คือ

3.1 การกระชับเครือข่ายของผู้ประกอบการระดับซีเนียร์หรือมาสเตอร์กับเยาวชนที่เล่นพนัน ซีเนียร์หรือมาสเตอร์จะเปิดระบบบริหารจัดการสำหรับเอเย่นต์ พร้อมทั้งกำหนดเครดิต โดยเครดิตที่ได้รับผันแปรตามความไว้เนื้อเชื่อใจ ความรับผิดชอบ ความพร้อมทางการเงิน ประสบการณ์ของเอเย่นต์ หลังจากนั้นซีเนียร์หรือมาสเตอร์กับเอเย่นต์รายใหม่ จะสร้างข้อตกลงร่วมกันว่าเลือกประกอบธุรกิจแบบถือสู้หรือไม่ถือสู้ (ส่วนใหญ่เลือกถือสู้) และหากถือสู้อยู่ในอัตราเท่าใด (ขึ้นอยู่กับความพร้อมและต้องการของเอเย่นต์) สุดท้ายเป็นการกำหนดรอบชำระ

บัญชีแต่ละสัปดาห์

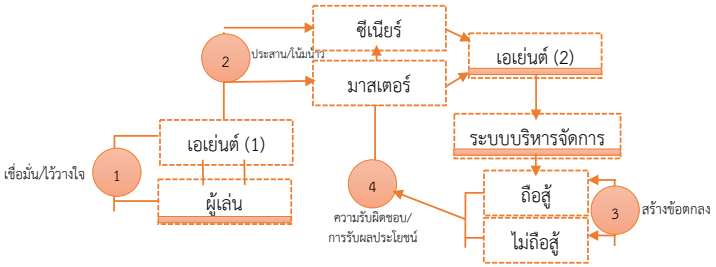
ภาพที่ 1 การกระชับเครือข่ายของผู้ประกอบการระดับซีเนียร์หรือมาสเตอร์กับเยาวชนที่เล่นพนัน



ที่มา: สรุปจากการสัมภาษณ์โดยนักวิจัย

3.2 การกระชับเครือข่ายของผู้ประกอบการระดับเอเย่นต์กับเยาวชนที่เล่นพนัน กระบวนการกลายเป็นเอเย่นต์บริบทนี้ เยาวชนในฐานะผู้เล่นพนันต้องทำให้เอเย่นต์เห็นว่าตนเองมีความพร้อมหรือศักยภาพ หากเอเย่นต์เชื่อมั่นและไว้วางใจ จะประสานและโน้มน้าวผู้ประกอบการระดับซีเนียร์หรือมาสเตอร์ (เอเย่นต์ไม่มีอำนาจเปิดระบบบริหารจัดการหรือสร้างเอเย่นต์) หากโน้มน้าวสำเร็จจะนำไปสู่กระบวนการสร้างเอเย่นต์ตามขั้นตอน คือ เปิดระบบบริหารจัดการ กำหนดเครดิต และสร้างข้อตกลงร่วมระหว่างซีเนียร์หรือมาสเตอร์กับเอเย่นต์รายใหม่ เกี่ยวกับรูปแบบการประกอบธุรกิจพนันออนไลน์ (ถือสู้หรือไม่ถือสู้) รวมถึงกำหนดรอบชำระบัญชีแต่ละสัปดาห์

ภาพที่ 2 การกระชับเครือข่ายของผู้ประกอบการระดับเอเย่นต์กับเยาวชนที่เล่นพนัน



ที่มา: สรุปจากการสัมภาษณ์โดยนักวิจัย

เมื่อเข้าสู่วงจรธุรกิจพนันออนไลน์ เยาวชนที่กลายเป็นเอเย่นต์จะขยายเครือข่ายผ่านกระจายเครดิตให้ผู้เล่นพนัน 3 วิธี คือ กระจายให้ผู้เล่นพนันรายใหม่ กระจายให้ผู้เล่นที่เล่นพนันกับเจ้ามือรายอื่น และกระจายให้ผู้เล่นที่เล่นพนันระบบเงินสดเพื่อดึงเข้าสู่ระบบเครดิต (กลุ่มเอเย่นต์, การเสวนากลุ่มย่อย 20 กุมภาพันธ์ 2566) ในกระบวนการประกอบธุรกิจ เยาวชนที่กลายเป็นเอเย่นต์อาจสร้างซับเอเย่นต์เพื่อร่วมรับผลประโยชน์ (ผู้เล่นพนันเล่นเสีย) และร่วมรับผิดชอบ (ผู้เล่นพนันเล่นได้) สถานะของซับเอเย่นต์ระบบเครดิตเปรียบเสมือนเจ้ามือร่วมของเอเย่นต์ สาเหตุที่เยาวชนกลุ่มหนึ่งเลือกดำรงสถานะซับเอเย่นต์เป็นผลจากเงื่อนไขหลายประการ เช่น ไม่มีเครือข่ายหรือความสัมพันธ์กับผู้ประกอบการระดับบนโอกาสเข้าสู่วงจรธุรกิจจึงมีน้อย หรือไม่อยากแบกรับความเสี่ยงมากเกินไป บางรายทดลองเป็นผู้ประกอบการหรือเป็นผู้ประกอบการโดยไม่ผ่านสถานะผู้เล่นพนัน บางรายต้องการหารายได้เสริมแต่ไม่ต้องการเข้าสู่ธุรกิจสีดำเต็มตัว และไม่อยากเปิดเผยตัวตนหรือมีปฏิสัมพันธ์กับผู้ประกอบการระดับบนและผู้เล่นพนัน เป็นต้น (ผู้ไม่ประสงค์ออกนาม (11), สัมภาษณ์ 29 ตุลาคม 2565; ผู้ไม่ประสงค์ออกนาม (12), สัมภาษณ์ 14 มกราคม 2566; ผู้ไม่ประสงค์ออกนาม (13), สัมภาษณ์ 5 กุมภาพันธ์ 2566; กลุ่มซับเอเย่นต์, เสวนากลุ่มย่อย 11 กุมภาพันธ์ 2566)

ข้อเสนอแนะในการป้องกัน แก้ไขปัญหาการเข้าสู่ธุรกิจพนันออนไลน์ของกลุ่มเยาวชน ภายใต้โครงสร้างการพนันออนไลน์มีความสลับซับซ้อน มีผู้กระทำการหลายฝ่ายเกี่ยวข้องและมีเงื่อนไขหลายประการที่เป็นแรงผลักดันให้พนันออนไลน์ขยายตัว หรือดึงดูดผู้คนกลุ่มต่าง ๆ เข้าสู่วงการพนันออนไลน์ทั้งในสถานะผู้เล่นและผู้ประกอบการ ดังนั้น ข้อเสนอแนะต่อการแก้ไขปัญหาการเข้าสู่ธุรกิจพนันออนไลน์ของกลุ่มเยาวชน จึงประกอบด้วย

1. เสริมสร้างศักยภาพกลไกด้านอุดมการณ์เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพการทำงาน โดยบูรณาการหน่วยงานที่เป็นองคาพยพในการทำงานเชิงอุดมการณ์ จัดตั้งเป็นคณะกรรมการหรือศูนย์ป้องกันและเฝ้าระวังการพนันในกลุ่มเด็ก เยาวชนที่เป็นกลไกถาวร มีความอิสระ เพื่อสร้างการรู้เท่าทันการพนันและป้องกันไม่ให้เกิดนักพนันหน้าใหม่ ข้อเสนอนี้จะเป็นไปได้เมื่อรัฐบาลประกาศให้ปัญหาการพนันในกลุ่มเด็ก เยาวชนเป็นวาระแห่งชาติ รวมทั้งสนับสนุนงบประมาณผ่านการจัดตั้งกองทุนแก้ไขปัญหาและนำรายได้จากการพนันถูกกฎหมายมาแก้ปัญหาการพนันผิดกฎหมาย

2. สร้างเงื่อนไขให้ผู้กระทำการที่เกี่ยวข้องกับพนันออนไลน์มีต้นทุนสูงขึ้น ข้อเสนอนี้เกิดขึ้นจากสมมุติฐานว่าการเข้าสู่วงจรธุรกิจพนันออนไลน์ ส่วนหนึ่งเป็นผลของการคำนวณหรือให้น้ำหนักระหว่างผลประโยชน์ทางเศรษฐกิจกับความน่าจะเป็นในการถูกจับกุมหรือดำเนินคดี กล่าวอีกนัยหนึ่ง ผู้กระทำการที่เกี่ยวข้องเห็นว่าผลประโยชน์มีมากกว่าโทษ จึงตัดสินใจเข้าสู่ธุรกิจพนันออนไลน์ จากสถานการณ์ดังกล่าวจำเป็นต้องหามาตรการเพื่อเพิ่มต้นทุนให้ผู้ประกอบการโดยเพิ่มโอกาสถูกจับกุมหรือดำเนินคดี เพิ่มโทษปรับและจำคุกผู้เกี่ยวข้องทั้งทางตรงทางอ้อมให้สูงขึ้น ดังนี้

2.1 พัฒนาระบบปัญญาประดิษฐ์ (Artificial Intelligence: AI) เพื่อค้นหา

หรือตรวจจับเว็บไซต์พนันออนไลน์ หลังจากนั้นต้องก่อกวนการทำงานอย่างต่อเนื่องและสม่ำเสมอ เพื่อสร้างต้นทุนและความยุ่งยากในการบริหารจัดการ

2.2 แก้ไขกฎหมายควบคุม ปราบปราม โดยเฉพาะเนื้อหาของพระราชบัญญัติการพนัน พ.ศ. 2478 เพื่อให้ทันสมัย สอดคล้องกับรูปแบบการกระทำความผิดเกี่ยวกับการพนันออนไลน์ทั้งผู้จัดให้มีการเล่นและผู้เล่นพนันออนไลน์ เช่นเดียวกับกำหนดบทลงโทษให้ได้สัดส่วนกับการกระทำผิด และแก้ไขเนื้อหาพระราชบัญญัติป้องกันและปราบปรามการฟอกเงิน พ.ศ. 2542 ให้ครอบคลุมผู้จัดให้มีการเล่นพนันที่มีเงินหมุนเวียนต่ำกว่า 5 ล้านบาทและผู้เล่นพนัน (เจ้าหน้าที่รัฐ, สัมภาษณ์ 18 มกราคม 2566)

2.3 เสริมสร้างศักยภาพการปฏิบัติงานของเจ้าพนักงานที่ควบคุม ปราบปรามพนันออนไลน์ โดยแก้ไขปัญหาที่ส่งผลต่อการปฏิบัติงานของหน่วยงาน ผ่านการเสริมสร้างพลังอำนาจแก่บุคลากร เพิ่มงบประมาณ สนับสนุนอุปกรณ์การพิสูจน์ความผิดและเทคโนโลยีสารสนเทศในการสืบสวน สอบสวนคดีความผิดเกี่ยวกับการจัดหรือการเล่นพนันออนไลน์ นอกจากนี้ควรกำหนดอำนาจพิเศษแก่เจ้าพนักงานปราบปรามการกระทำผิดเกี่ยวกับสื่อออนไลน์ให้สอดคล้องกับการกระทำผิด อาทิ อำนาจปิดเว็บไซต์ ปิดกั้นและเข้าถึงข้อมูล ตลอดจนแก้ไขเพิ่มเติมบทบัญญัติของประมวลกฎหมายวิธีพิจารณาความอาญา และพระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ. 2550 ในหมวดอำนาจการรวบรวมพยานหลักฐาน เกี่ยวกับคดีความผิดด้านการจัดหรือการเล่นพนันออนไลน์ ให้มีลักษณะอำนาจหน้าที่ตรงกับแผนประทุษกรรมหรือวิธีกระทำผิดด้านดังกล่าว ขณะเดียวกันต้องค้นหาและจับกุมผู้ประกอบการระดับบนหรือผู้ประกอบการที่แท้จริงในธุรกิจพนันออนไลน์ (เจ้าหน้าที่รัฐ, สัมภาษณ์ 18 มกราคม 2566)

3. ใช้มาตรการทางการเงินควบคุมการเล่นและประกอบธุรกิจพนันออนไลน์ในกลุ่มเยาวชน ทั้งจำกัดวงเงินทำธุรกรรมต่อวัน จำกัดจำนวนครั้งในการโอนเงินและฝากเงินเข้าบัญชี สร้างระบบบุคคลที่สาม (Third Party) เพื่อแจ้งเตือนการทำธุรกรรมทางการเงิน (การเปิดบัญชีธนาคารนอกจากระบุเบอร์โทรศัพท์ของเยาวชนต้องระบุเบอร์โทรศัพท์ของพ่อแม่หรือผู้ปกครอง) ตลอดจนใช้ระบบ AI เฝ้าระวังหรือติดตามบัญชีของเยาวชนที่เคลื่อนไหวผิดปกติ เช่นเดียวกับแก้ไขปัญหาบัญชีม้า ส่วนระยะยาวต้องหามาตรการป้องกันการใช้บริการกระเป๋าเงินอิเล็กทรอนิกส์ (e-Wallet) เงินอิเล็กทรอนิกส์ (e-Money) คริปโทเคอร์เรนซีวอลเลต (Cryptocurrency Wallet) ซึ่งไม่ได้เปิดใช้บริการผ่านศูนย์ซื้อขายสินทรัพย์ดิจิทัล (Digital Asset Exchange) ที่ได้รับอนุญาตในประเทศไทย

สรุป ข้อค้นพบและอภิปรายผล

การผันตัวสู่ธุรกิจพนันออนไลน์ของกลุ่มเยาวชน เกิดขึ้นจากปฏิสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยผลักกับปัจจัยดึง โดยประโยชน์และผลตอบแทนทางเศรษฐกิจเป็นปัจจัยที่มีพลังดึงดูดสูงสุด เนื่องจากธุรกิจพนันออนไลน์สร้างรายได้และกำไรมหาศาลแก่ผู้ประกอบการ ข้อค้นพบนี้สะท้อน

ให้เห็นจากระบบบริหารจัดการธุรกิจที่ออกแบบให้ผู้ประกอบการระดับล่างได้รับผลประโยชน์มากกว่าผู้ประกอบการระดับบน (หากใช้หน่วยวิเคราะห์แบบปัจเจกบุคคล คือ เอเย่นต์หนึ่งรายที่เข้าสู่ธุรกิจพนันออนไลน์) อันเป็นผลจากสัดส่วนการถือสู้ของเอเย่นต์สูงกว่าผู้ประกอบการระดับมาสเตอร์ ซีเนียร์และซุปเปอร์ซีเนียร์

ธุรกิจพนันออนไลน์จึงเป็นพื้นที่และหนทางสะสมทุนทางเศรษฐกิจ โดยกลุ่มเยาวชนเหล่านี้ต่างตระหนักดีว่าพนันออนไลน์ผิดกฎหมาย ขัดต่อบรรทัดฐานหลักและอาจถูกจับกุมดำเนินคดีหรือถูกตีตราจากสังคม อย่างไรก็ตามเมื่อถ่วงน้ำหนักระหว่างต้นทุน (ทางสังคม) กับผลประโยชน์ (ทางเศรษฐกิจ) พบว่า ผลประโยชน์ทางเศรษฐกิจมีมากกว่าโอกาสถูกจับและต้นทุนทางสังคมที่ต้องแบกรับ

นัยข้างต้นสะท้อนว่า เยาวชนรับรู้ถึงผลผลประโยชน์และข้อจำกัด กระทั่งเกิดปฏิบัติการหาผลประโยชน์สูงสุดจากข้อจำกัดที่ดำรงอยู่ ดังนั้น การเข้าสู่ธุรกิจพนันออนไลน์ของเยาวชนเป็นการตัดสินใจด้วยความเป็นเหตุเป็นผลระดับหนึ่ง แต่ความเป็นเหตุเป็นผลนี้กลับอยู่ภายใต้โครงสร้างการผลิตและการบริโภคในสังคมสมัยใหม่ ซึ่งให้ความสำคัญกับทุนทางเศรษฐกิจและวัฒนธรรมบริโภคนิยม โครงสร้างดังกล่าวได้ลดทอนความคิดเชิงวิพากษ์ต่อปฏิบัติการทางสังคมเหล่านั้น ท้ายที่สุดเยาวชนกลุ่มนี้จึงจำนนต่อระบบที่บิดเบี้ยวหรือมายาคติบางอย่างในสังคม

ส่วนกระบวนการกลายเป็นเอเย่นต์ เกิดขึ้น 3 มิติ คือ การสมัคร ถูกกลืนกลาย และการกระชับเครือข่าย สองมิติแรกเกิดขึ้นในธุรกิจพนันออนไลน์ระบบเงินสด ส่วนมิติที่สามเกิดขึ้นในระบบเครดิต กระบวนการกลายเป็นเอเย่นต์ที่ง่ายสุด คือ ถูกกลืนกลายจากเว็บไซต์พนันออนไลน์หากประสงค์เป็นเอเย่นต์สามารถทำได้ทันที โดยแนะนำผู้เล่นพนันรายอื่นหรือผู้เล่นพนันรายใหม่เล่นพนันกับเว็บไซต์ที่ตนเล่นอยู่ แต่เอเย่นต์ประเภทนี้ได้รับผลตอบแทนต่ำและไม่มีสถานะในการประกอบธุรกิจชัดเจน รองลงมา คือ การสมัครตามเว็บไซต์พนันออนไลน์ เอเย่นต์ประเภทนี้มีต้นทุนมากกว่าการถูกกลืนกลาย เอเย่นต์ต้องวางเงินประกันเพื่อแลกเครดิต ประกอบกับต้องแบกรับความเสี่ยงหลายรูปแบบ ผลประโยชน์ที่ได้รับผันแปรตามอัตราถือสู้ หากเปรียบเทียบความเสี่ยงระหว่างเว็บไซต์พนันออนไลน์กับเอเย่นต์ พบว่า เอเย่นต์ทั้งสองประเภทแบกรับความเสี่ยงมากกว่าเว็บไซต์ โดยเฉพาะการทำธุรกรรมทางการเงินเว็บไซต์จะใช้บัญชีม้าแต่เอเย่นต์ใช้บัญชีตนเองรับเงิน กรณีตรวจสอบเส้นทางการเงินย่อมเชื่อมโยงสู่เอเย่นต์ไม่ยาก บางครั้งเอเย่นต์จะถูกเว็บไซต์พนันออนไลน์โกง

กระบวนการกลายเป็นเอเย่นต์ที่ยากสุด คือ การกระชับเครือข่ายของผู้ประกอบการระดับบนเพราะไม่ได้เกิดจากความประสงค์ของผู้เล่นฝ่ายเดียว ตรงกันข้ามผู้ประกอบการระดับบนต้องไว้วางใจและให้ความเห็นชอบ แม้เป็นยากที่สุดแต่มีต้นทุนน้อยที่สุด เอเย่นต์ไม่ต้องวางเงินประกันเพื่อแลกเครดิต ขณะเดียวกันก็มีระบบบริหารจัดการและระบบเล่นพนันเฉพาะ ค้นหาผ่านโปรแกรมช่วยสืบค้นข้อมูลไม่ได้โดยระบบจะถูกกระจายจากผู้ประกอบการระดับบน สู่เอเย่นต์ผู้เล่นตามลำดับ นอกจากนี้การทำธุรกรรมทางการเงินก็ทำกับบุคคลที่รู้จัก และมีการชำระบัญชี

เป็นรอบการเคลื่อนไหวของบัญชีธนาคารจึงไม่มีความผิดปกติมากนัก

ด้วยความสลับซับซ้อนของสถานการณ์พนันออนไลน์ในประเทศไทย การใช้กลไกทางกฎหมายจับกุม ปราบปรามแม้มีความสำคัญแต่อาจไม่เพียงพอ บริบทเช่นนี้หน่วยงานเกี่ยวข้องจำเป็นต้องให้ความสำคัญกับการสกัดหรือปิดเว็บไซต์พนันออนไลน์ ควบคู่กับสกัดกั้นการทำธุรกรรมทางการเงินของเครือข่ายพนันออนไลน์ อย่างไรก็ตามการสกัดหรือปิดเว็บไซต์ อาจเผชิญปัญหาอุปสรรคและข้อจำกัดเพราะผู้ให้บริการพนันออนไลน์(บางเว็บไซต์)ได้รับใบอนุญาตประกอบธุรกิจในประเทศที่ระบุให้พนันออนไลน์ถูกกฎหมายและจดทะเบียนโดเมน (Domain Name) รวมถึงที่อยู่ของเว็บไซต์บนเซิร์ฟเวอร์ (Server) ไว้อีกประเทศหนึ่ง ประกอบกับขั้นตอนและกระบวนการปิดเว็บไซต์ต้องใช้ระยะเวลา ผู้เกี่ยวข้องจึงทำได้เพียงก่อกวนหรือสร้างความยุ่งยากในการบริหารจัดการเว็บไซต์

จากข้อจำกัดข้างต้น จำเป็นต้องใช้มาตรการทางการเงินเพื่อสกัดการทำธุรกรรมของเครือข่ายพนันออนไลน์ผ่านการตัดช่องทางรับจ่ายเงิน เช่น จำกัดวงเงินทำธุรกรรมต่อวัน จำกัดจำนวนครั้งในการโอนเงินออกและฝากเงินเข้าบัญชี สร้างระบบบุคคลที่สามเพื่อให้การทำธุรกรรมของเยาวชนถูกสอดส่องตรวจตราจากพ่อแม่หรือผู้ปกครอง เป็นต้น

หากนำแนวคิดเครือข่าย-ผู้กระทำ ทำความเข้าใจต่อปรากฏการณ์ครั้งนี้ จะพบว่ากระบวนการกลายเป็นเอเย่นต์ของเยาวชน เกิดขึ้นจากการเชื่อมโยงเข้าหากัน (Association) ระหว่างผู้กระทำที่เป็นมนุษย์ (Humans) และไม่ใช่มนุษย์ (Nonhumans) ผู้กระทำทั้งสองเปรียบเสมือนตัวกระทำ (Actant) ที่มีบทบาทก่อให้เกิดความเปลี่ยนแปลงในปฏิบัติการทางสังคมของเยาวชนที่เข้าสู่วงจรพนันออนไลน์

ผู้กระทำที่เป็นมนุษย์ในที่นี้ หมายถึง ผู้ประกอบธุรกิจพนันออนไลน์ตั้งแต่ระดับซีเนียร์มาสเตอร์และเอเย่นต์ มีบทบาทโน้มน้าว ชักจูงเยาวชนกลุ่มหนึ่งให้เปลี่ยนสถานะจากผู้เล่นสู่ผู้ประกอบการ โดยผู้กระทำที่เป็นมนุษย์ได้เชื่อมโยงตนเองเข้ากับผลประโยชน์ของผู้กระทำอื่น ๆ และได้กระทำทางสังคมร่วมกันผ่านเครือข่ายเพื่อขยายฐานผู้ประกอบการและขับเคลื่อนธุรกิจพนันออนไลน์

ส่วนผู้กระทำที่ไม่ใช่มนุษย์ในที่นี้ หมายถึง โครงข่ายอินเทอร์เน็ตในฐานะเครือข่ายผู้กระทำมีบทบาทปรับเปลี่ยนข้อมูลประเภทต่าง ๆ เป็นสื่ออิเล็กทรอนิกส์ รวมถึงเป็นเครือข่ายเชื่อมโยงผู้กระทำที่เป็นมุนษย์ เครื่องคอมพิวเตอร์ แอพลิเคชั่นตลอดจนโปรแกรมต่าง ๆ เข้าด้วยกัน (จักรกริช สังขมณี, ม.ป.ป., น. 9) หากไม่มีโครงข่ายอินเทอร์เน็ตธุรกิจพนันออนไลน์ก็มิอาจดำเนินการได้ แม้ว่ามนุษย์จะมีศักยภาพเพียงใดก็ตาม ผู้กระทำที่ไม่ใช่มนุษย์จึงเป็นกลไกขับเคลื่อนธุรกิจร่วมกับผู้กระทำที่เป็นมนุษย์ ดังเห็นได้จาก ผู้ประกอบธุรกิจพนันออนไลน์กระทำการร่วมกับโครงข่ายอินเทอร์เน็ตเพื่อบริหารจัดการ กำกับ ควบคุมปฏิบัติการของลูกข่ายและผู้เล่นพนัน ส่วนผู้เล่นพนันกระทำการร่วมกับโครงข่ายอินเทอร์เน็ตเพื่อเข้าสู่กระบวนการเล่นพนัน อีกมิติหนึ่งโครงข่ายอินเทอร์เน็ตก็มีส่วนกระทำและสร้างความเปลี่ยนแปลงในการกระทำทางสังคมของผู้กระทำ

รายอื่นที่เกี่ยวข้องกับธุรกิจพนันออนไลน์

ด้วยเหตุนี้ ธุรกิจพนันออนไลน์จึงเกิดขึ้นจากความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับระบบอินเทอร์เน็ตที่ถูกเชื่อมโยงและมีปฏิสัมพันธ์ร่วมกัน นัยดังกล่าวแสดงถึงความซ้อนทับและดำรงอยู่พร้อมกัน รวมถึงข่ายใยความสัมพันธ์ระหว่างผู้กระทำที่เป็นมนุษย์และไม่ใช่มนุษย์

แม้ข้อค้นพบยืนยันสถานะผู้กระทำของสิ่งที่ไม่ใช่มนุษย์และยืนยันความคิดว่าผู้กระทำปฏิบัติการทางสังคมผ่านเครือข่าย ดำรงอยู่ได้ด้วยเครือข่าย ทำให้การกระทำทางสังคมไม่อาจเกิดขึ้น หากปราศจากเครือข่าย เช่นเดียวกับยืนยันว่าผู้กระทำที่ไม่ใช่มนุษย์มีศักยภาพกระทำทั้งกระทำต่อมนุษย์และกระทำต่อผู้กระทำที่ไม่ใช่มนุษย์ ผู้กระทำทั้งหลายจึงมีอิทธิพลต่อกันในความสัมพันธ์เชิงเครือข่าย กล่าวอีกนัยหนึ่ง เครือข่ายตัวกระทำที่เป็นมนุษย์และไม่ใช่มนุษย์ล้วนมีอิทธิพลต่อกันไปมาเพื่อสร้างและรักษาความเป็นสังคม แต่ข้อค้นพบจากงานวิจัยก็มีข้อสังเกตต่อทฤษฎีเครือข่าย-ผู้กระทำ ดังนี้

ประการแรก ผู้กระทำที่ไม่ใช่มนุษย์แม้เป็นตัวกระทำ แต่ผู้กระทำประเภทนี้ไม่มีความเป็นอิสระหรือมีเจตนาเทียบเท่าผู้กระทำที่เป็นมนุษย์ เป็นเหตุให้การกระทำทางสังคมถูกกำกับควบคุมโดยมนุษย์ กระทั่งบางสถานการณ์มีสถานะเพียง “ร่างทรง” ของมนุษย์เท่านั้น ส่งผลให้ผู้กระทำที่ไม่ใช่มนุษย์อาจกระทำทางสังคมได้ทั้งในทางที่ผิดและถูก ผันแปรตามเจตนาของผู้กระทำที่เป็นมนุษย์ ดังข้อค้นพบจากการวิจัยว่า มนุษย์ใช้โครงข่ายอินเทอร์เน็ตแสวงหาส่วนเกินทางเศรษฐกิจ ผ่านการครอบงำ ชักจูง มอมเมาเยาวชนให้เข้าสู่วงจรพนันออนไลน์ทั้งในฐานะผู้เล่นและผู้ประกอบการ

ประการที่สอง ในมิติสังคมแม้ผู้กระทำที่ไม่ใช่มนุษย์มีความสามารถกระทำแต่บางสถานการณ์ผลการกระทำอาจไม่เป็นที่รับรู้หรือส่งผลกระทบต่อสังคมภาพรวม แสดงให้เห็นว่าศักยภาพการกระทำของผู้กระทำที่ไม่ใช่มนุษย์ขึ้นอยู่กับการกำหนดบทบาทและให้ความหมายของผู้กระทำที่เป็นมนุษย์ หากมนุษย์ไม่ให้ความหมายหรือเห็นคุณค่าของการกระทำนั้นย่อมไม่ให้เกิดผลกระทบทางสังคมตามมา ดังข้อค้นพบจากการวิจัยว่า แม้มีระบบการเล่นพนันออนไลน์ซึ่งเชื่อมโยงเข้ากับโปรแกรมการเล่น กลยุทธ์การตลาด ผลการแข่งขัน อัตราเดิมพัน แต่เครือข่ายผู้กระทำที่ไม่ใช่มนุษย์จะไม่มีบทบาททางใด ๆ หากไม่มีผู้เล่นพนัน

ประการที่สาม จุดมุ่งหมายสำคัญอีกประการหนึ่งของทฤษฎีเครือข่าย-ผู้กระทำ คือ เปิดเผยให้เห็นความสัมพันธ์ของสรรพสิ่งที่ทำงานร่วมกัน หรือเกาะเกี่ยวอยู่ในข่ายใยความสัมพันธ์ ด้วยวิธีคิดนี้ทฤษฎีเครือข่าย-ผู้กระทำ จึงปฏิเสธแนวคิดโครงสร้าง-ผู้กระทำการ รวมถึงปฏิเสธแนวคิดชนชั้น เพราะเชื่อว่าโลกซึ่งถูกแบ่งแยกอย่างสิ้นเชิงไม่มีจริง การดำรงอยู่ของสรรพสิ่งเกิดจากเครือข่ายที่ผู้กระทำมีปฏิสัมพันธ์กัน ประเด็นดังกล่าวนำมาสู่ข้อสังเกต 2 ประการ คือ ประการแรกเมื่อผู้กระทำที่เป็นมนุษย์ถูกเชื่อมโยงหรืออยู่ในเครือข่ายความสัมพันธ์ ปฏิเสธไม่ได้ว่าเครือข่ายนั้นย่อมมีอิทธิพลต่อความคิด ความเชื่อ ปฏิบัติการทางสังคมของสมาชิก แสดงให้เห็นว่าเครือข่ายทำหน้าที่ไม่แตกต่างจากกรอบหรือเงื่อนไขที่ก่อให้เกิดหรือครอบงำปฏิบัติการทางสังคมของ

ผู้กระทำ ดังข้อค้นพบจากการวิจัยว่าหากเยาวชนเข้าเป็นเครือข่ายผู้ประกอบการพนันออนไลน์ เยาวชนจะถูกครอบงำจากแม่ข่ายและระบบการเล่นพนันเพื่อกระตุ้นให้หาหรือขยายฐานการเล่นพนัน ประการที่สอง ด้วยวิธีคิดว่าโลกซึ่งถูกแบ่งแยกอย่างสิ้นเชิงไม่มีจริง ทฤษฎีเครือข่าย-ผู้กระทำจึงไม่ให้ความสำคัญกับวิธีอธิบายสังคมที่แบ่งแยกสรรพสิ่งออกจากกัน แม้เชิงหลักการจะอธิบายได้ แต่กระบวนการอธิบายจำเป็นต้องแยกแยะและจัดแบ่งผู้คนออกเป็นกลุ่ม เนื่องจากผู้กระทำการแต่ละกลุ่มมีปฏิบัติการแตกต่างกัน เช่น การดำรงอยู่ของธุรกิจพนันออนไลน์เกิดขึ้นจากปฏิสัมพันธ์ระหว่างกลุ่มซุปเปอร์ซีเนียร์ ซีเนียร์ มาสเตอร์ เอเย่นต์ ผู้เล่น เครือข่ายผู้กระทำเหล่านี้มีบทบาทแตกต่างกันแต่ถูกหลอมหลวมเป็นเครือข่าย เป็นต้น

การใช้ทฤษฎีเครือข่าย-ผู้กระทำ วิเคราะห์สถานการณ์พนันออนไลน์ในสังคมไทย นำมาสู่ข้อเสนอเชิงหลักการทางนโยบายว่ามาตรการป้องกัน ปราบปราม โดยเน้นผู้กระทำที่เป็นมนุษย์เพียงมิติเดียว แม้เปรียบเสมือนเงื่อนไขจำเป็น (Necessary Condition) แต่อาจไม่ใช่เงื่อนไขเพียงพอ (Necessary Condition) เพราะพนันออนไลน์เกิดจากการกระทำของผู้กระทำที่ไม่ใช่มนุษย์ด้วย ดังนั้น แนวทางแก้ปัญหาต้องให้ความสำคัญ 2 มิติ คือ มิติแรกป้องกันไม่ให้เกิดนักพนันออนไลน์หน้าใหม่ หรือทำให้ผู้เล่นพนันออกจากวงจรพนันออนไลน์และปราบปรามบุคคลที่ประกอบธุรกิจพนันออนไลน์ มิติที่สอง แก้ปัญหาผู้กระทำและตัวกระทำที่ไม่ใช่มนุษย์ ซึ่งมีบทบาทปรับเปลี่ยน เคลื่อนย้าย เชื่อมโยงปฏิบัติการต่าง ๆ ในธุรกิจพนันออนไลน์เข้าหากัน

จากบริบทข้างต้น ประเด็นเร่งด่วนที่ต้องพิจารณาในห้วงเวลาที่ธุรกิจพนันออนไลน์ขยายตัวทั้งเชิงปริมาณและคุณภาพ คือ สกัดกั้นการเป็นผู้กระทำและตัวกระทำที่ไม่ใช่มนุษย์ในธุรกิจพนันออนไลน์ โดยให้อำนาจกลไกรัฐปิดหรือสกัดกั้นเว็บไซต์พนันออนไลน์ได้ทันที แม้มาตรการนี้ไม่ใช่วิธีแก้ไขปัญหาที่ต้นเหตุ แต่จะเป็นแนวทางลดทอนพลังอำนาจและความสามารถเป็นผู้กระทำและตัวกระทำของโครงข่ายอินเทอร์เน็ต มาตรการดังกล่าวต้องดำเนินการควบคู่กับการกำกับ ควบคุมการทำธุรกรรมทางเงินในฐานะตัวกระทำที่เชื่อมโยงผู้เล่นพนันและผู้ประกอบธุรกิจพนันออนไลน์เข้าด้วยกัน

ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

ประเด็นที่ควรศึกษาเพื่อเพิ่มพูนองค์ความรู้ เกี่ยวกับการพนันออนไลน์ภายใต้บริบทสังคมไทย มีดังต่อไปนี้

(1) ค้นหามาตรการป้องกันหรือแก้ไขปัญหาการพนันออนไลน์ที่เป็นรูปธรรมมีประสิทธิภาพ โดยใช้การวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วม

(2) ถอดบทเรียนประเทศที่ไม่อนุญาตให้การพนันออนไลน์ถูกกฎหมายและประสบความสำเร็จในการจัดการ แก้ไขปัญหาพนันออนไลน์ในกลุ่มเด็กและเยาวชน

(3) วิเคราะห์ต้นทุนและผลได้ (Cost-Benefit Analysis) ทางเศรษฐกิจ สังคม การเมือง วัฒนธรรม ระหว่างการทำให้พนันออนไลน์ถูกกฎหมายและเป็นสิ่งผิดกฎหมาย

บรรณานุกรม

กลุ่มซับเอเย่นต์. (2566, 11 กุมภาพันธ์). **รูปแบบและกระบวนการประกอบธุรกิจ**. การเสวนากลุ่มย่อย.

กลุ่มเอเย่นต์. (2566, 20 กุมภาพันธ์). **รูปแบบและกระบวนการประกอบธุรกิจ**. การเสวนากลุ่มย่อย.

โกมาตร จึงเสถียรทรัพย์. (2558). “ศาสตร์-อศาสตร์: มานุษยวิทยา ณ จุดเปลี่ยนทางภววิทยา”. จันทนี เจริญศรี และอนุสรณ์ อุณโณ (บรรณาธิการ), **ศาสตร์-อศาสตร์ เข้ามาข้างนอก ออกไปข้างใน**. กรุงเทพฯ: คบไฟ.

จักรกริช สังขมณี. (ม.ป.ป.). **ความไม่ (เคย) เป็นสมัยใหม่ของศาสตร์-อศาสตร์ อวัตถุวิสัย อมนุษย์นิยมและเครือข่าย-ผู้กระทำการของบรูโน ลาตูร์**. ค้นเมื่อ 6 กรกฎาคม 2565 จาก https://chula.academia.edu/Jakkrit_Sangkhamanee

เจ้าหน้าที่รัฐ. (2566, 18 มกราคม) **เจ้าหน้าที่รัฐที่เกี่ยวข้องกับการควบคุมปราบปรามการพนันออนไลน์**. สัมภาษณ์.

ชัชชล อัจนากิตติ. (ม.ป.ป.). **ทฤษฎีเครือข่าย-ผู้กระทำ (Actor-Network Theory)**. ค้นเมื่อ 6 กรกฎาคม 2565 จาก https://www.sac.or.th/portal/th/article/detail/236

ชัยณรงค์ เครือนวนและพิมพ์ประไพ สนิทวงศ์ ณ อยุธยา. (2564). **โครงสร้างและผู้กระทำการที่มีผลต่อการขยายตัวของธุรกิจพนันฟุตบอลออนไลน์**. ศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน (Center for Gambling Studies) สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (สสส.).

ธนิต โตอดิเทพย์ ชัยณรงค์ เครือนวนและวิษชญะ ศิลาน้อย. (2564). **โครงสร้าง ผู้กระทำการ และปฏิบัติการทางสังคมของการเล่นการพนันในพื้นที่ภาคกลาง**. ศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน (Center for Gambling Studies) สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (สสส.).

ผู้ไม่ประสงค์ออกนาม (1). (2565, 25 ตุลาคม). **บุคคลที่เกี่ยวข้องกับธุรกิจพนันออนไลน์**. สัมภาษณ์.

ผู้ไม่ประสงค์ออกนาม (2). (2565, 25 ตุลาคม). **บุคคลที่เกี่ยวข้องกับธุรกิจพนันออนไลน์**. สัมภาษณ์.

ผู้ไม่ประสงค์ออกนาม (3). (2565, 25 ตุลาคม). **บุคคลที่เกี่ยวข้องกับธุรกิจพนันออนไลน์**. สัมภาษณ์.

ผู้ไม่ประสงค์ออกนาม (4). (2565, 26 ตุลาคม). **บุคคลที่เกี่ยวข้องกับธุรกิจพนันออนไลน์**. สัมภาษณ์.

ผู้ไม่ประสงค์ออกนาม (5). (2565, 30 ตุลาคม). **บุคคลที่เกี่ยวข้องกับธุรกิจพนันออนไลน์**. สัมภาษณ์.

ผู้ไม่ประสงค์ออกนาม (6). (2565, 15 พฤศจิกายน). **บุคคลที่เกี่ยวข้องกับธุรกิจพนันออนไลน์**.

สัมภาษณ์.

ผู้ไม่ประสงค์ออกนาม (7). (2565, 1 ตุลาคม). **บุคคลที่เกี่ยวข้องกับธุรกิจพนันออนไลน์**. สัมภาษณ์

ผู้ไม่ประสงค์ออกนาม (8). (2565, 21 พฤศจิกายน). **บุคคลที่เกี่ยวข้องกับธุรกิจพนันออนไลน์**. สัมภาษณ์.

ผู้ไม่ประสงค์ออกนาม (9). (2565, 17 พฤศจิกายน). **บุคคลที่เกี่ยวข้องกับธุรกิจพนันออนไลน์**. สัมภาษณ์.

ผู้ไม่ประสงค์ออกนาม (10). (2565, 26 ตุลาคม). **บุคคลที่เกี่ยวข้องกับธุรกิจพนันออนไลน์**. สัมภาษณ์.

ผู้ไม่ประสงค์ออกนาม (11). (2565, 29 ตุลาคม). **บุคคลที่เกี่ยวข้องกับธุรกิจพนันออนไลน์**. สัมภาษณ์.

ผู้ไม่ประสงค์ออกนาม (12). (2566, 14 มกราคม). **บุคคลที่เกี่ยวข้องกับธุรกิจพนันออนไลน์**. สัมภาษณ์.

ผู้ไม่ประสงค์ออกนาม (13). (2566, 5 กุมภาพันธ์). **บุคคลที่เกี่ยวข้องกับธุรกิจพนันออนไลน์**. สัมภาษณ์.

เว็บไซต์พนันออนไลน์ (1) (ม.ป.ป.). **ตัวอย่างเงินประกันแบบคงที่**. ค้นเมื่อ 31 ตุลาคม 2565 จาก https://www.ufabetcn.com/ufabet-agent/

เว็บไซต์พนันออนไลน์ (2) (ม.ป.ป.). **ตัวอย่างเงินประกันแบบผันแปร**. ค้นเมื่อ 31 ตุลาคม 2565 จาก https://77up.app/agent.html

ศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน. (2562). **รายงานสถานการณ์การพนันในสังคมไทย ปี 2562**. คณะเศรษฐศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน. (2564). **รายงานการศึกษาสถานการณ์ พฤติกรรม และผลกระทบการพนันในประเทศไทย ประจำปี 2564**. คณะเศรษฐศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

สำนักงานสถิติแห่งชาติ. (2565). **สรุปผลที่สำคัญการใช้ไอทีของเด็กและเยาวชน พ.ศ.2565**. ค้นเมื่อ 9 กรกฎาคม 2565 จาก https://www.nso.go.th/nsoweb/storage/survey_detail/2023/20230717103749_88870.pdf

เอื้อมพร หลินเจริญ. (2558). **การวิเคราะห์และนำเสนอผลในงานวิจัยเชิงคุณภาพ**. ค้นเมื่อ 3 กรกฎาคม 2565 จาก http://www.edu.tsu.ac.th/major/eva/files/journal/DataAnalysis.pdf