



## การบังคับใช้กฎหมายกับคาสิโนออนไลน์ ศึกษากรณีเปรียบเทียบเกมออนไลน์

### Law Enforcement with Online Casinos Case Study Comparing Online Games

จักรภัทร เทพสุคนธ์<sup>1</sup> และธเนศ สุจารีกุล<sup>2</sup>

<sup>1</sup> นักศึกษาหลักสูตรนิติศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชานิติศาสตร์ คณะนิติศาสตร์ มหาวิทยาลัยรังสิต, manson.kaitongii@gmail.com

<sup>2</sup> อาจารย์ประจำหลักสูตรนิติศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชานิติศาสตร์ คณะนิติศาสตร์ มหาวิทยาลัยรังสิต, thaness@gmail.com

#### บทคัดย่อ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้มีวัตถุประสงค์ 4 ประการ คือ (1) เพื่อค้นหาถึงสาเหตุ ปัญหา รูปแบบ และวิธีการของคาสิโนออนไลน์ โดยการเปรียบเทียบกับเกมออนไลน์ (2) เพื่อวิเคราะห์ถึงปัญหากฎหมายเกี่ยวกับคาสิโนออนไลน์ในประเทศไทย (3) เพื่อเปรียบเทียบหลักการและเหตุผลของกฎหมายเกี่ยวกับคาสิโนออนไลน์ในประเทศไทยกับในต่างประเทศ และ (4) เพื่อกำหนดกฎเกณฑ์ทางกฎหมายเพื่อใช้บังคับกับคาสิโนออนไลน์อย่างมีประสิทธิภาพ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้พบว่าคาสิโนออนไลน์มีลักษณะใกล้เคียงกับเกมออนไลน์มากกว่าการพนันในสถานคาสิโน ดังนั้น การนำพระราชบัญญัติการพนัน พ.ศ. 2478 (พระราชบัญญัติ) มาใช้บังคับกับคาสิโนออนไลน์จึงไม่เหมาะสม ทั้งนี้ เนื่องจาก โดยลักษณะของคาสิโนออนไลน์ การนำพระราชบัญญัติมาใช้บังคับ จึงทำได้เพียงการตีความกฎหมายฉบับนี้อย่างกว้าง เพื่อลงโทษผู้กระทำความผิด ซึ่งขัดต่อหลักการตีความกฎหมายอาญา

อนึ่ง กฎหมายของประเทศไทยยังไม่ได้ห้ามเกมการพนันทั้งหมดโดยเด็ดขาด เกมการพนันยังคงเล่นได้โดยมีเงื่อนไขว่ามันจะต้องถูกควบคุมโดยรัฐบาลไทยเพื่อป้องกันไม่ให้ประชาชนไทยมัวเมาในการพนัน การพนันอาจถูกจำกัดประเภทลงตามที่รัฐบาลไทยเห็นเหมาะสมเพื่อให้มีผลกระทบต่อประชาชนไทยน้อยที่สุด

ดังนั้น ผู้เขียนวิทยานิพนธ์ฉบับนี้จึงมีความเห็นว่า หากรัฐบาลไทยสามารถกำหนดกฎหมายที่เหมาะสมเพื่อควบคุมคาสิโนออนไลน์รัฐบาลไทยจะมีรายได้เพิ่มขึ้นเพื่อพัฒนาประเทศ โดยผลจากข้อสรุปนี้ ผู้เขียนวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ จึงขอเสนอให้คาสิโนออนไลน์ได้รับอนุญาตจากรัฐบาลให้เล่นได้ การประกอบธุรกิจคาสิโนออนไลน์ตามจริงสามารถทำได้โดยใบอนุญาต รัฐบาลไทยจะต้องออกกฎหมายที่เหมาะสมเพื่อใช้ควบคุมคาสิโนออนไลน์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ การละเมิดกฎหมายดังกล่าวจะต้องถูกลงโทษอย่างมีประสิทธิภาพ

คำสำคัญ: คาสิโนออนไลน์, เกมออนไลน์, การพนัน

#### ABSTRACT

This Thesis has 4 objectives, namely: (1) to find the causes, legal issues, models, and manners of playing casinos online by comparing them with games online; (2) to appraise legal issues relating to games online in Thailand; (3) to compare the principles and rationales of casinos online in Thailand and in foreign countries; and (4) to provide legal rules to effectively govern casinos online.

This Thesis finds that casinos online is similar to games online rather than betting in traditional casinos. Consequently, the Thai Bet Act B.E. 2478 (Act), which is a criminal act, is not appropriate to



be applied to casinos online. The reason for this is that, by the very nature of casinos online, the Bet Act can be applicable to it solely by means of liberal interpretation of the Act to penalize a wrongdoer, the interpretation of which is contrary to the rule of interpretation of criminal law.

Moreover, the laws in Thailand do not absolutely prohibit betting games. They can be played provided that they are controlled by the Thai Government in order to prevent the Thai citizens from imbibing with betting. They may be limited in kinds as the Thai Government sees fit in order to make them producing least negative effects to the Thai people.

Therefore, the author of this Thesis considers that if the Thai Government can provide appropriate laws to control casinos online, the Thai Government can receive more revenue to develop the country. In light of this conclusion, the author of this Thesis would like to propose that the casinos online be permissible by the Thai Government. The actual business operation of casinos online can be done via licenses. The Thai Government shall enact appropriate laws to control them. The violations of the laws shall be penalized in effective manners.

**Keywords:** Casinos Online, Games Online, Gambling

## 1. บทนำ

คาสิโนออนไลน์ (Casino online) คือ กิจกรรมการเล่นอย่างหนึ่งผ่านเครื่องมืออิเล็กทรอนิกส์ที่โปรแกรมคอมพิวเตอร์จะสร้างโลกเสมือนขึ้นมาจำลองการเล่นในสถานคาสิโน โดยมีการเชื่อมต่อระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ตทำให้ผู้เล่นสามารถติดต่อ มีปฏิสัมพันธ์กับผู้เล่นคนอื่น ๆ ได้ผ่านทางโลกออนไลน์ เกมการเล่นยกตัวอย่างเช่น รูเล็ตต์ ไพ่ เป็นต้น

คาสิโนออนไลน์ เริ่มดำเนินการเป็นครั้งแรกในช่วงทศวรรษที่ 1990 หลังจากที่เริ่มมีการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างแพร่หลาย โดยในช่วงแรกมีการใช้ซอฟต์แวร์สำหรับเล่นเกมคาสิโนออนไลน์เป็นการเฉพาะ ดำเนินการโดย Microgaming ในช่วงเดือนตุลาคม ค.ศ. 1995 ซึ่งได้รับใบอนุญาตจากรัฐบาลยิบรอลตาร์ (the government of Gibraltar) ในช่วงนั้นเป็นการพัฒนาซอฟต์แวร์การเล่นเกมคาสิโนออนไลน์ประเภทเกมโป๊กเกอร์ขึ้นมาก่อน โดยในระยะแรกยังไม่มีการเปิดรับเดิมพัน จนกระทั่งในปี ค.ศ. 1996 จึงเริ่มเปิดรับเดิมพันและหลังจากนั้นก็เริ่มมีการจัดทำเว็บไซต์ให้เล่นคาสิโนออนไลน์เพิ่มขึ้นทั่วโลก ซึ่งในปี ค.ศ. 2005 พบว่ามีผู้เล่นเกมคาสิโนออนไลน์ทั่วโลกราว 30 ล้านคนมีมูลค่าเงินเดิมพันในช่วงปี ค.ศ. 2006 ราว 10.9 พันล้านเหรียญสหรัฐ (Wood and Williams, 2009 : 14)

ในปี ค.ศ. 2008 คาสิโนออนไลน์เติบโตอย่างมากในกลุ่มประเทศที่เป็นสมาชิกสหภาพยุโรป (European Union หรือ EU) โดยพบว่า คาสิโนออนไลน์เป็นธุรกิจที่เติบโตเร็วที่สุดในยุโรป กล่าวคือ มีเว็บคาสิโนออนไลน์มากถึง 15,000 เว็บไซต์ สามารถทำเงินรายได้มากกว่า 6 พันล้านยูโรต่อปี หรือคิดเป็นเงินไทยราว 252,000 ล้านบาทและคาดว่าจะมีมูลค่าเพิ่มขึ้นเรื่อย ๆ โดยประเทศที่มีรายได้จากคาสิโนออนไลน์มากที่สุดคือ ประเทศสหราชอาณาจักร โดยมีรายได้แบบ Gross Gaming Revenues (GGR) สูงถึง 1,903 ล้านยูโรหรือคิดเป็นเงินไทยราว 80,000 ล้านบาท รองลงมาคือประเทศเยอรมนี อิตาลี ฝรั่งเศส และสวีเดนประมาณ 600 ล้านยูโร หรือคิดเป็นเงินไทยราว 20,000 ล้านบาท

ปัจจุบันมีใช้โทรศัพท์มือถือและอุปกรณ์สื่อสารอิเล็กทรอนิกส์อื่นเพิ่มมากขึ้น ทำให้การเข้าถึงอินเทอร์เน็ตมีมากขึ้น ประกอบกับกฎระเบียบของหลายๆ ประเทศที่เริ่มผ่อนคลายในเรื่องคาสิโนออนไลน์ ทำให้ธุรกิจคาสิโนออนไลน์กำลังทั่วโลกมีแนวโน้มที่จะเติบโตมากขึ้นในสหภาพยุโรปและพื้นที่อื่น ๆ ทั่วโลกคาสิโนออนไลน์ทั่วโลกได้



แสดงให้เห็นถึงการเติบโตที่สอดคล้องกับการเติบโตของธุรกิจสื่อสาร โทรคมนาคม และธุรกิจสมาร์ตโฟนและอุปกรณ์อื่น ๆ พบว่ามีการเล่นคาสีออนไลน์ในอุปกรณ์สมาร์ตโฟนและแท็บเล็ตจากเพิ่มขึ้นประมาณ 100 ล้านคนภายในระยะเวลา 7 ปี (2013 – 2018) และตามรายงานของ H2 Gambling Capital ตลาดคาสีออนไลน์ทั่วโลกมีอัตราการเติบโตของธุรกิจตั้งแต่ปี 2016 จนถึงปัจจุบันอยู่ที่ 9.6% ซึ่งมีมูลค่า 48,000 ล้านดอลลาร์ ซึ่งส่วนแบ่งการตลาดนั้นแบ่งเป็นของยุโรปร้อยละ 48, เอเชียร้อยละ 27, อเมริกาเหนือร้อยละ 17 และทวีปอื่น ๆ อีกร้อยละ 8 แสดงให้เห็นว่าตลาดคาสีออนไลน์ของเอเชียมีขนาดใหญ่ มูลค่าสูง ซึ่งในหลาย ๆ ประเทศก็เริ่มที่จะเห็นว่าคาสีออนไลน์มีมูลค่าทางเศรษฐกิจมาก หากมีการควบคุมและดูแลที่มีประสิทธิภาพเพียงพอ

สำหรับแนวความคิดเรื่องความชอบด้วยกฎหมายของคาสีออนไลน์นั้น แบ่งเป็น 2 แนวคิด แนวคิดแรกอนุญาตให้ธุรกิจคาสีออนไลน์เป็นธุรกิจถูกกฎหมายแต่ก็มีมาตรการทางกฎหมายในการควบคุมและปกป้องสิทธิของประชากรของตน เช่น การควบคุมการออกไปอนุญาตสำหรับผู้ให้บริการคาสีออนไลน์, การกำหนดระยะเวลาการเล่น, การกำหนดเงินเดิมพันที่สามารถเดิมพันได้ต่อวัน, การกำหนดให้การพนันบางประเภทสามารถเล่นได้, การกำหนดอายุคุณสมบัติของผู้ที่จะเล่นได้ เป็นต้น กลุ่มประเทศที่สนับสนุนแนวความคิดนี้ เช่น ประเทศออสเตรเลีย, กลุ่มประเทศยุโรป, สิงคโปร์ เป็นต้น แนวคิดที่สองไม่สนับสนุนให้ธุรกิจคาสีออนไลน์เป็นธุรกิจถูกกฎหมายเนื่องจากเป็นต้นตอของปัญหาอาชญากรรมอื่น ๆ กลุ่มประเทศที่สนับสนุนแนวความคิดนี้ เช่น สหรัฐอเมริกา, ญี่ปุ่น, เกาหลีใต้, ไทย เป็นต้น

คาสีออนไลน์ได้เข้ามาสู่ประเทศไทยเป็นครั้งแรก ในปี ค.ศ. 1998 โดยเว็บไซต์ของบริษัท วิลเลียม ฮิลล์ จำกัด ของประเทศอังกฤษ ซึ่งเป็นบริษัทที่ให้บริการคาสีออนไลน์ทางเครือข่ายอินเทอร์เน็ตเผยแพร่ไปทั่วโลก ตามมาด้วยเว็บไซต์ของบริษัทต่างชาติที่ให้บริการคาสีออนไลน์อีกหลายเว็บไซต์ เช่น เว็บไซต์จากออสเตรเลีย, มาเก๊า (ประเทศจีน), สหรัฐอาหรับเอมิเรต เป็นต้น

ตามกฎหมายของประเทศไทยนั้นการเล่นคาสีออนไลน์เป็นสิ่งที่ผิดกฎหมายตามพระราชบัญญัติการพนัน พ.ศ. 2478 ซึ่งเป็นกฎหมายเก่าและยังพบว่ามีปัญหาในการตีความเพื่อลงโทษผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับเกมคาสีออนไลน์ เนื่องจากพระราชบัญญัติดังกล่าวเป็นกฎหมายที่กำหนดว่าการกระทำใดเป็นความผิด และกำหนดบทลงโทษไว้ จึงถือเป็นกฎหมายอาญา ซึ่งมีหลักการในการตีความว่า ต้องตีความอย่างเคร่งครัดตามตัวอักษร จะตีความโดยขยายความเพื่อให้ลงโทษไม่ได้ แต่ปัจจุบันประเทศไทยอาศัยการตีความตาม มาตรา 4 ทวิ แห่งพระราชบัญญัติการพนัน พุทธศักราช 2478 โดยถือว่าคาสีออนไลน์เป็นการเล่นพนันที่ผิดกฎหมายซึ่งมาตรา 4 วรรคหนึ่ง เช่นนี้อาจเกิดปัญหาได้ว่าเป็นการตีความขยายความเพื่อลงโทษเนื่องจากไม่มีกฎหมายบัญญัติชัดเจนให้ผู้กระทำความผิดต้องรับผิด ส่วนมาตรการในการควบคุมเกมคาสีออนไลน์ และปราบปรามผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับการเล่นเกมคาสีออนไลน์ปัจจุบันนั้นอาศัยพระราชบัญญัติการกระทำความผิดทางคอมพิวเตอร์ พ.ศ. 2551 มาตรา 20 โดยใช้มาตรการปิดกั้นการเข้าถึง หรือ “บล็อก” เว็บไซต์ที่เปิดให้มีการเล่นคาสีออนไลน์ โดยถือว่าเข้าข่ายเนื้อหาที่ขัดต่อศีลธรรมอันดี ซึ่งชัดเจนว่ากฎหมายของประเทศไทยไม่ได้มีกฎหมายในการควบคุมเกมคาสีออนไลน์โดยเฉพาะ และมาตรการที่ใช้ในปัจจุบันก็ขาดความชัดเจน

แต่อย่างไรก็ตาม แม้ว่าประเทศไทยจะมีกฎหมายที่ไม่อนุญาตให้ดำเนินกิจการใด ๆ เกี่ยวกับการเล่นเกมคาสีออนไลน์ก็ตาม แต่เนื่องจากปัจจุบันโลกอินเทอร์เน็ตที่ทำให้การติดต่อสื่อสารระหว่างประเทศนั้นสามารถทำได้อย่างไร้พรมแดน ทำให้ผู้เล่นชาวไทยสามารถเข้าไปเล่นคาสีออนไลน์ในเว็บไซต์ของต่างประเทศได้โดยไม่



ยากเย็นนักเพียงแค่ว่าที่อยู่ของเว็บไซต์นั้นก็สามารรถเข้าไปเล่นคาสี โอนออนไลน์ข้ามประเทศได้ อีกทั้งยังมีกลุ่มผู้ให้บริการรับแทงในประเทศไทย โดยให้บริการผู้เล่นชาวไทยที่ไม่สะดวกข้ามไปเล่นในเว็บไซต์จากต่างประเทศด้วยตนเอง อีกทั้งในปัจจุบันการเข้าถึงอินเทอร์เน็ตที่สะดวก รวดเร็วขึ้นมาก สามารถที่จะเข้าสู่ระบบอินเทอร์เน็ตได้ทุกสถานที่ และตลอดเวลาผ่านโทรศัพท์มือถือ แท็บเล็ตหรือ คอมพิวเตอร์แล็ปท็อปและจากการที่เข้าถึงได้ง่ายนี้เองทำให้ความต้องการเล่นคาสี โอนออนไลน์ของคนไทยมีมากขึ้น บรรดานักธุรกิจต่างประเทศที่คาสี โอนออนไลน์สามารถขออนุญาตให้ดำเนินกิจการได้โดยถูกกฎหมาย ก็อาศัยช่องทางที่ไร้พรมแดนของอินเทอร์เน็ตนี้ พยายามที่จะเข้ามาครอบครองตลาดส่วนแบ่งคาสี โอนออนไลน์ในประเทศไทยที่มีมูลค่ามหาศาลและอาจจะถือว่าใหญ่ที่สุดในอาเซียน เห็นได้จากจำนวนผู้ใช้อินเทอร์เน็ตของคนไทยที่เพิ่มมากขึ้นทุกปี ซึ่งจากสถิติข้อมูลผู้ใช้อินเทอร์เน็ตในประเทศไทยจากเว็บไซต์nectecพบว่าในปี 2006 มีผู้ใช้อินเทอร์เน็ต 11,413,000 คน และในปี 2016 มีผู้ใช้อินเทอร์เน็ต 43,873,732 คน ซึ่งเพิ่มมากขึ้นเกือบ 4 เท่าในระยะเวลาสิบปี

ปัจจุบันนี้มีเว็บไซต์คาสี โอนออนไลน์ที่เปิดให้บริการกับผู้เล่นชาวไทยเป็นจำนวนมาก เว็บไซต์จำนวนหนึ่งที่เปิดให้บริการโดยไม่ชอบด้วยกฎหมาย ก็จะถูกปิดกั้นการเข้าถึง หรือ “บล็อก” แต่สำหรับเว็บไซต์จากต่างประเทศนั้นมักจะเป็นเว็บไซต์ที่ประเทศต้นทางมีกฎหมายอนุญาตให้เปิดให้มีการเล่นคาสี โอนออนไลน์ได้โดยชอบด้วยกฎหมายจดทะเบียน Domain Name และมี Sever อยู่ต่างประเทศ ทำให้ไม่สามารถใช้มาตรการปิดกั้นเว็บไซต์เหล่านี้ได้ จึงเป็นอีกหนึ่งสาเหตุที่ทำให้ธุรกิจคาสี โอนออนไลน์เติบโตอย่างรวดเร็วในประเทศไทย

เมื่อการเติบโตของคาสี โอนออนไลน์มีมากขึ้นเรื่อยๆ ส่งผลให้ประเทศไทยได้รับผลกระทบและแรงกดดันเป็นอย่างมาก นับวันแทบทุกประเทศรอบตัวรวมถึงประเทศเพื่อนบ้าน ต่างหันมาให้ความสำคัญกับธุรกิจคาสี โอนออนไลน์มากขึ้น ขณะที่การปราบปรามคาสี โอนออนไลน์ในประเทศไทยยังไม่สามารถทำได้อย่างมีประสิทธิภาพมากนัก ไม่ว่าจะเป็นทางปฏิบัติ กฎหมายที่บังคับใช้หรือนโยบายในการบริหารจัดการที่ยังไม่ชัดเจน โดยจากการศึกษาที่ผ่านมาพบว่า รายได้จากธุรกิจคาสี โอนออนไลน์ในประเทศไทยมีมูลค่าสูงขึ้นแทบทุกปี และคาดว่าในอนาคตเงินรายได้ดังกล่าวจะสูงกว่านี้มาก แสดงให้เห็นว่าธุรกิจคาสี โอนออนไลน์ของไทยมีขนาดใหญ่ และผลประโยชน์มหาศาล จำนวนเงินที่ไหลออกนอกประเทศจึงมหาศาลเช่นกัน ในหลายประเทศได้มีการผลักดันให้คาสี โอนออนไลน์กลายเป็นสิ่งที่ถูกกฎหมายเพื่อกระตุ้นเศรษฐกิจ สร้างรายได้ให้กับประเทศ ทั้งในประเทศสหรัฐอเมริกา อังกฤษ จีน เกาหลีใต้ มาเลเซีย และสิงคโปร์ เป็นต้น

การที่จะพิจารณาให้คาสี โอนออนไลน์เป็นสิ่งที่มีความเหมาะสมรองรับนั้น ยังคงเป็นประเด็นขัดแย้งทางความคิดของคนในสังคมไทย โดยฝ่ายที่พยายามผลักดันให้ถูกกฎหมายนั้น มีมุมมองหลักจากเหตุผลทางเศรษฐกิจ คือเพิ่มรายได้ให้รัฐ พัฒนาประเทศ อีกทั้งยังเป็นการสกัดกั้นไม่ให้เงินส่วนนี้ไหลออกนอกประเทศ ขณะที่ฝ่ายคัดค้านก็มีแนวคิดและมุมมองด้านสังคมเป็นหลัก โดยมองว่าการเปิดให้ถูกกฎหมาย จะก่อให้เกิดอาชญากรรมต่าง ๆ เพิ่มขึ้น แต่ก็ไม่อาจปฏิเสธได้ว่ากรณีที่แต่ละประเทศในโลกยังมีความเห็นต่างกันในเรื่องคาสี โอนออนไลน์ และยังมีหลายๆ ประเทศที่เปิดให้บริการพนันออนไลน์ ในโลกอินเทอร์เน็ตนั้นการที่จะห้ามประชาชนไม่ให้ข้ามไปเล่นเว็บไซต์ต่างชาตินั้นทำได้ยาก การวางมาตรการทางกฎหมายเพื่อกวาดล้างคาสี โอนออนไลน์ที่ผิดกฎหมายให้หมดสิ้นไปเพียงอย่างเดียวในความเป็นจริงก็เป็นไปได้ยาก ดังนั้นการทำให้คาสี โอนออนไลน์กลายเป็นธุรกิจที่ถูกกฎหมาย เพื่อให้ง่ายต่อการควบคุมโดยมีมาตรการทางกฎหมายในการวางระบบและตรวจสอบการทำกิจกรรมการเล่นคาสี โอนออนไลน์เอาไว้ควบคู่ไปกับมาตรการทางกฎหมายในการดำเนินการกับผู้ฝ่าฝืนกฎหมายอย่างเด็ดขาด ก็จะทำได้ควบคุม



กลุ่มผู้ประกอบการกิจการคาสีโนออนไลน์ได้ ส่วนผู้ประกอบการที่ทำผิดกฎหมายเมื่อเล็งเห็นว่าทำได้ยากลำบากและ  
ไม่คุ้มกับผลประโยชน์ที่ตนจะได้ก็จะหันมาสู่ระบบที่ถูกกฎหมายมากขึ้น ทั้งหมดรัฐก็จะได้ประโยชน์จากการจัดเก็บ  
ภาษี และระบบเศรษฐกิจของประเทศที่เงินในประเทศจะไม่รั่วไหล

การเล่นคาสีโนออนไลน์นั้นแตกต่างจากการเล่นในสถานคาสีโนโดยสิ้นเชิง ในแง่กลุ่มผู้เล่น พบว่ากลุ่มคน  
ที่เล่นคาสีโนออนไลน์กับกลุ่มผู้เล่นที่เข้าไปเล่นในสถานคาสีโนเป็นคนละกลุ่มกัน คนที่เล่นคาสีโนออนไลน์นั้น  
มักจะเป็นกลุ่มคนรุ่นใหม่ที่ใช้อินเทอร์เน็ต และการทำธุรกรรมทางอินเทอร์เน็ตเป็นหลัก หรือต้องการความสะดวกใน  
การเล่นไม่ต้องการเดินทางเพื่อไปเล่นในสถานคาสีโน อีกทั้งในแง่ของการให้บริการนั้น การเล่นคาสีโนออนไลน์และ  
การเล่นในสถานคาสีโนมีการใช้แพลตฟอร์มที่แตกต่างกันอย่างสิ้นเชิง คาสีโนออนไลน์นั้นผู้เล่นเพียงแค่เล่นผ่าน  
อุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ที่มีโปรแกรมคอมพิวเตอร์กำหนดรูปแบบการเล่นเอาไว้ ผู้เล่นจะเล่นด้วยกันผ่านเครือข่าย  
อินเทอร์เน็ตโดยที่ไม่มีการเห็นหน้าตากันแต่อย่างใด แต่การเล่นในสถานคาสีโนนั้นเป็นการเล่นกับอุปกรณ์จริง เล่น  
กับคนจริง มีการให้บริการอาหารและเครื่องดื่มบนโต๊ะเล่น มีบริการช่วยคิดตารางการจ่ายเงิน แลกเงิน หรือแม้กระทั่ง  
การประมวลผลธุรกรรมทางการเงินอีกด้วย

การเล่นคาสีโนออนไลน์มีลักษณะทางกายภาพเหมือนกับการเล่นเกมออนไลน์อย่างหนึ่ง กล่าวคือ การเล่น  
คาสีโนออนไลน์และเกมออนไลน์นั้นเป็นกิจกรรมการเล่นอย่างหนึ่งที่ผู้เล่นจะเล่นที่ใดเวลาใดก็ได้โดยเล่นบนอุปกรณ์  
ที่มีโปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่สร้างโลกเสมือนขึ้นมา ให้ผู้เล่นดำเนินกิจกรรมต่างๆ บนโลกเสมือนนั้น ผ่านระบบเครือข่าย  
อินเทอร์เน็ต ซึ่งผู้เล่นสามารถมีปฏิสัมพันธ์กับผู้เล่นคนอื่นที่เล่นเกมเดียวกันอยู่ในขณะนั้นได้ คาสีโนออนไลน์ผู้เล่นจะมี  
การใช้เงินจริงเพื่อซื้อเครดิตในโลกเสมือนเพื่อใช้สำหรับลงเดิมพัน และรางวัลที่ได้จากการเดิมพันก็จะเป็เครดิตที่  
สามารถนำไปแลกกลับเป็นเงินจริงได้ ในขณะที่เกมออนไลน์โดยทั่วไปนั้นผู้เล่นก็จะต้องมีการใช้เงินจริงสำหรับ  
ค่าบริการ หรือซื้อทรัพย์สินเสมือนภายในเกม และทรัพย์สินเสมือนที่ได้จากการเล่นเกมออนไลน์ก็ยังสามารถนำมา  
แลกเปลี่ยนเป็นเงินจริงได้เช่นกัน เพียงแต่นโยบายของเกมคาสีโนออนไลน์นั้นมีลักษณะเป็นการพนันขั้นต่อ

ดังนั้น การเล่นเกมคาสีโนออนไลน์ก็เหมือนกับการเล่นเกมออนไลน์อย่างหนึ่ง หากจะจัดให้มีการเล่นเกม  
คาสีโนออนไลน์ได้โดยชอบด้วยกฎหมาย ก็ควรจะต้องมีมาตรการทางกฎหมายในการควบคุมเกมคาสีโนออนไลน์  
เช่น กำหนดคุณสมบัติของเกมคาสีโนออนไลน์ว่าเกมที่สามารถเล่นได้นั้นเป็นเกมประเภทใดบ้าง โปรแกรมที่จะนำ  
ออกมาให้เล่นนั้นต้องถูกตรวจสอบว่าไม่มีการคดโกงผู้เล่น ระบบของเกมสามารถถูกตรวจสอบได้จากหน่วยงานของรัฐ  
 อีกทั้งควรมีมาตรการทางกฎหมายเพื่อคุ้มครองสิทธิ และป้องกันปัญหาการติดเกมและปัญหาอาชญากรรมอื่นๆ เช่น จำกัด  
ความสามารถของผู้เล่น จำกัดระยะเวลาการเล่น จำกัดวงเงินสูงสุดที่สามารถที่จะเล่นได้ต่อวัน เป็นต้น รวมถึงมีมาตรการ  
ในการจัดเก็บภาษีกับผู้ให้บริการคาสีโนออนไลน์ที่เหมาะสม ซึ่งก็จะเป็นรายได้ของรัฐอีกช่องทางหนึ่ง ควบคู่ไปกับ  
มาตรการการปราบปรามผู้ให้บริการคาสีโนออนไลน์ที่ละเมิดกฎหมาย อย่างเข้มงวด เพื่อให้เหล่าผู้ประกอบการเหล่านี้  
เข้ามาอยู่ในระบบของกฎหมาย ทั้งหมดรัฐจะได้รับประโยชน์มีรายได้ในส่วนนี้เพิ่มขึ้น สามารถควบคุมธุรกิจคาสีโน  
ออนไลน์ได้ และเพื่อประโยชน์ทางเศรษฐกิจเป็นการสกัดกั้นไม่ให้เงินไหลออกนอกประเทศ

## 2. วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อค้นหาถึงสาเหตุ สภาพปัญหา รูปแบบ วิธีการเล่นคาสีโนออนไลน์ เปรียบเทียบกับเกมออนไลน์ และ  
กฎหมายของไทยที่นำมาบังคับใช้กับกรณีสีโนออนไลน์ ในปัจจุบัน



2. เพื่อวิเคราะห์ถึงปัญหากฎหมายเกี่ยวกับคาสี โอนออนไลน์ของไทย รวมทั้งอุปสรรคต่างๆ หากมีการตรากฎหมายเกี่ยวกับการการเล่นคาสี โอนออนไลน์

3. เพื่อเปรียบเทียบกฎหมายแนวคิด หลักเกณฑ์ในการบังคับใช้กฎหมายเกี่ยวกับคาสี โอนออนไลน์ของต่างประเทศกับประเทศไทย

4. เพื่อสร้างหรือกำหนดกฎหมายทางกฎหมายที่เกี่ยวกับคาสีออนไลน์ของไทย เพื่อให้สามารถบังคับใช้กับคาสี โอนออนไลน์ในปัจจุบัน และรูปแบบที่จะเกิดขึ้นในอนาคตได้อย่างมีประสิทธิภาพ

### 3. การดำเนินการวิจัย

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้เป็นการศึกษาข้อมูลโดยการวิจัยทางเอกสาร (Documentary Research) โดยทำการค้นคว้าและรวบรวมข้อมูลจากเอกสาร หนังสือ บทความทางวิชาการ และผลงานวิจัยที่เกี่ยวข้องทั้งภาษาไทยและภาษาต่างประเทศ โดยนำมาวิเคราะห์เชิงคุณภาพอย่างเป็นระบบเพื่อให้บรรลุวัตถุประสงค์ของการศึกษา

### 4. ผลการวิจัย

การศึกษากิจกรรมเกมคาสี โอนออนไลน์นั้นต้องศึกษากฎหมายที่เกี่ยวข้องกับการพนัน, เกมออนไลน์, เครื่องข่ายคอมพิวเตอร์ประกอบกัน ซึ่งประกอบด้วยพระราชบัญญัติการพนัน พ.ศ. 2478, พระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ. 2550 และพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 จากการศึกษาพบว่าปัญหาทางกฎหมายในการบังคับใช้กฎหมายกับเกมคาสี โอนออนไลน์ ดังนี้

1. ปัญหาการบังคับใช้กฎหมายกับคาสี โอนออนไลน์ของประเทศไทย ตามพระราชบัญญัติการพนัน พ.ศ. 2478 ซึ่งได้วางหลักเกี่ยวกับการพนันที่สามารถขออนุญาตจัดให้มีการเล่นได้ โดยระบุให้การพนันตามบัญชี ข. เป็นการพนันที่สามารถจัดให้มีการเล่นได้แต่ทั้งนี้การจะจัดให้มีการเล่นต้องปฏิบัติตามหลักเกณฑ์ที่กฎหมายกำหนด ส่วนการพนันตามบัญชี ก. เป็นการพนันที่ไม่สามารถจัดให้มีการเล่นได้โดยเด็ดขาดสิ่งนี้แสดงให้เห็นว่าประเทศไทยก็ยอมรับว่าการพนันเสี่ยงโชคเป็นวิถีชีวิตของคนไทยมาเป็นเวลานาน และการที่จะห้ามไม่ให้เล่นอย่างเด็ดขาดนั้นเป็นไปได้ไม่ได้ แต่ในขณะที่เดียวกันรัฐก็ต้องเข้ามาควบคุมเพื่อให้ประชาชนมัวเมาไปกับสิ่งเหล่านี้มากเกินไป และจำกัดประเภทของการพนันที่สามารถจัดให้เล่นได้ตามที่รัฐเห็นว่าเหมาะสมและส่งผลกระทบกับสภาพสังคมน้อยที่สุด ปัญหาต่อมาคือเกมคาสี โอนออนไลน์ที่ถูกพัฒนามาเล่นในแพลตฟอร์มโปรแกรมคอมพิวเตอร์นั้น เจ้าของการพนันที่สามารถจัดให้มีการเล่นได้ตามพระราชบัญญัติการพนัน พ.ศ. 2478 หรือไม่ ซึ่งต้องพิจารณาจากประเภทของเกมว่าเข้าลักษณะตามบัญชี ก. ที่ไม่อนุญาตให้เล่นอย่างเด็ดขาด หรือเข้าลักษณะตามบัญชี ข. ที่สามารถขออนุญาตให้มีการเล่นได้ เช่น บาคาร่า สล็อต ไฮโลว์ เป็นการเล่นที่มีระบุไว้ในบัญชี ก. แต่ในขณะที่เดียวกันเนื่องจากการเล่นบาคาร่า สล็อต ไฮโลว์ออนไลน์ เป็นการเล่นผ่านโปรแกรมคอมพิวเตอร์มีลักษณะเป็นการเล่นเกมคอมพิวเตอร์อย่างหนึ่ง การเล่นเกมดังกล่าวจึงถือเป็นการเล่นโดยเครื่องเล่นซึ่งใช้เครื่องกล พลังไฟฟ้า พลังแสงสว่าง หรือพลังอื่นใดที่ใช้เล่นโดยวิธีสัมผัส เลื่อน กด คัด ดึงอิง โยน โยก หมุนฯ ซึ่งเป็นการเล่นตามบัญชี ข. ด้วย นอกจากนี้เกมยิงปลา และเกมไพ่ต่างๆ ก็เป็นการพนันตามบัญชี ข. ที่สามารถขออนุญาตให้มีการเล่นได้เช่นกัน

2. ปัญหาการตีความเพื่อลงโทษผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับเกมคาสี โอนออนไลน์ พระราชบัญญัติการพนัน พ.ศ. 2478 เป็นกฎหมายที่กำหนดว่าการกระทำใดเป็นความผิด และกำหนดบทลงโทษไว้ จึงถือเป็นกฎหมายอาญา ซึ่งมี



หลักการในการตีความว่า ต้องตีความอย่างเคร่งครัดตามตัวอักษร จะตีความโดยขยายความเพื่อให้ลงโทษไม่ได้ การจะ  
 ดูว่าสามารถนำพระราชบัญญัติการพนัน พ.ศ. 2478 ได้หรือไม่นั้น ต้องดูว่าคำลีโนออนไลน์อยู่ในความหมาย หรือเข้า  
 ลักษณะอย่างใดอย่างหนึ่งตามที่พระราชบัญญัติดังกล่าวกำหนดไว้หรือไม่ แต่เนื่องจากพระราชบัญญัติดังกล่าวมิได้มี  
 บทนิยามศัพท์สำหรับคำว่า “การพนัน” เอาไว้เป็นการเฉพาะ มีเพียงแต่การกำหนดประเภทของการพนันชนิดต่าง ๆ  
 เอาไว้เท่านั้น โดยแบ่งออกเป็นบัญชี ก เช่น หวย, ล้อหมุน, บิลเลียดรูตีฟี่, น้ำเต้า, ไฮโลว์, บาคารา และสล็อตแมชีน  
 เป็นต้นบัญชี ข. เช่น ชนโค, ชนไก่, กัดปลา, แข่งม้า, ชกมวย, ปิงโก, สลากกินแบ่ง, สลากกินรวบ, ไฟนักระจอก ไฟ  
 ต่อแค้น, และไฟต่างๆ ดัน ปัจจุบันประเทศไทยอาศัยการตีความตาม มาตรา 4 ทวิ แห่งพระราชบัญญัติการพนัน  
 พุทธศักราช 2478 โดยถือว่าคำลีโนออนไลน์เป็นการเล่นพนันที่ผิดกฎหมาย ซึ่งมาตรา 4 วรรคหนึ่งบัญญัติว่า “ในการ  
 เล่นอื่นใดนอกจากที่กล่าวในมาตรา 4 จะพนันกันหรือจะจัดให้มีเพื่อให้พนันกันได้เฉพาะการเล่นที่ระบุชื่อและ  
 เงื่อนไขไว้ในกฎกระทรวง” เช่นนี้อาจเกิดปัญหาได้ว่าเป็นการตีความขยายความเพื่อลงโทษเนื่องจาก ไม่มีกฎหมาย  
 บัญญัติชัดเจนให้ผู้กระทำต้องรับผิดชอบ

อย่างไรก็ตามยังมีคำลีโนออนไลน์ในรูปแบบอื่น หรือแม้กระทั่งเกมออนไลน์ทั่วไปที่มีเนื้อหาสุ่ม  
 เสี่ยงที่จะเป็นการพนันเห็นได้จากปัจจุบันเกมออนไลน์หลายๆเกมมักจะให้ผู้เล่นเติมเงินเข้าไปในระบบเพื่อสุ่มชิงของ  
 รางวัล หรือทรัพย์สินเสมือนต่างๆ ภายในเกมที่จะมีความพิเศษกว่าสิ่งของในเกมต่างๆ ไป เช่น Arena of Valor ,Pubg  
 หรือมีการนำเนื้อหาของเกมที่ใช้เล่นในสถานคำลีโนมาเป็นส่วนหนึ่งหรือโหมดการเล่นพิเศษของเกมออนไลน์นั้นๆ  
 เช่น Grand Theft Auto IV เช่นนี้จะถือว่ามาตรา 4 ทวิ ครอบคลุมกรณีเหล่านี้หรือไม่ การตีความในปัจจุบันเป็นการ  
 ตีความเพื่อให้สามารถนำกฎหมายมาใช้บังคับแก่กรณีของรัฐเห็นว่าเป็นผลเสียแก่ประชาชนหรือรัฐ แต่การตีความเช่นนี้  
 จะถือเป็นการตีความขยายความเพื่อลงโทษหรือไม่ แสดงให้เห็นว่าพระราชบัญญัติการพนัน พ.ศ. 2478 นั้น ยังไม่มี  
 ความทันสมัยในการที่จะนำมาบังคับใช้กับคำลีโนออนไลน์ และขาดความชัดเจนว่าจะสามารถนำมาใช้บังคับกับ  
 คำลีโนออนไลน์ในรูปแบบใดได้บ้าง แม้จะได้มีการแก้ไขเพิ่มเติมพระราชบัญญัติดังกล่าวแล้วหลายครั้ง แต่การแก้ไข  
 แต่ละครั้งล้วนมุ่งเน้น ไปที่เรื่องของการแบ่งปันผลประโยชน์หรือการจัดเก็บผลประโยชน์จากการพนันของรัฐ แต่ไม่  
 มีการแก้ไขเปลี่ยนแปลงในส่วนของการบัญญัติที่ว่าด้วย ความหมาย ประเภท การดำเนินคดีกับกิจกรรมการเล่นทาง  
 ออนไลน์ที่มีเนื้อหาเป็นการพนันมาก่อน

### 3. องค์การบังคับใช้กฎหมาย

3.1 กรมการปกครอง กระทรวงมหาดไทยเป็นผู้มีอำนาจหน้าที่รับผิดชอบในการอนุญาตให้มีการ  
 การเล่นเกมการตามบ่อนพนันทั่วไป แต่สำหรับกิจกรรมคำลีโนออนไลน์นั้นมีความแตกต่างกัน ทั้ง  
 สภาพแวดล้อมในการเล่น กลุ่มบุคคลที่เล่น และอุปกรณ์ที่ใช้ในการเล่น อย่างไรก็ตามเมื่อเนื้อหาของเกมคำลีโน  
 ออนไลน์มีความเป็นการพนันอยู่ด้วยในตัว ดังนั้น กรมการปกครองควรมีส่วนร่วมในการกำหนดนโยบายในภาพรวม  
 เกี่ยวกับการพนันในด้านผลกระทบที่อาจเกิดความเสียหายต่อประเทศ เป็นผู้พิจารณาอนุญาต กำหนดจำนวน  
 ผู้ประกอบการที่สามารถขออนุญาตได้ รวบรวมข้อมูลของกิจกรรมคำลีโนออนไลน์ทั้งหมดที่อยู่ในระบบ เป็นผู้กำกับ  
 ดูแลกิจกรรมคำลีโนออนไลน์ตั้งแต่ต้นทาง

3.2 สำนักพัฒนาภาพยนตร์และวีดิทัศน์ กรมส่งเสริมวัฒนธรรม กระทรวงวัฒนธรรมมีอำนาจ  
 หน้าที่ในการกำกับดูแลธุรกิจเกมในประเทศไทย ตั้งแต่การพิจารณาอนุญาตให้มีการจัดตั้งธุรกิจขาย ให้เช่า  
 แลกเปลี่ยน จำหน่าย การประกอบกิจการร้านเกม และการโฆษณาเกม เป็นหน่วยงานที่กำกับดูแลหลังจากที่ได้มีการ



อนุญาตแล้ว โดยการสำรวจตรวจสอบกิจการร้านจำหน่าย หรือร้านเกมต่าง ๆ ดังนั้น เมื่อคาสีโนออนไลน์ได้รับการอนุญาตให้มีการจัดให้มีการเล่นได้ โดยกรมการปกครองกระทรวงมหาดไทยแล้ว หากจะนำโปรแกรมการเล่นมาจำหน่าย ขาย หรือโฆษณา ก็จะต้องผ่านการพิจารณาของสำนักพัฒนาภาพยนตร์และวีดิทัศน์อีกครั้ง

3.3 กองบังคับการปราบปรามการกระทำความผิดเกี่ยวกับอาชญากรรมทางเทคโนโลยี สำนักงานตำรวจแห่งชาติ ซึ่งเป็นหน่วยงานที่มีเครื่องมือและบุคลากรที่มีความรู้ทางสามารถในการสืบหาข้อมูลทางออนไลน์ โดยบูรณาการร่วมกับ กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม เป็นหน่วยงานตามพระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ. 2550 เนื่องจากพนักงานเจ้าหน้าที่ของกระทรวงดิจิทัลฯ นั้นมีอำนาจที่จะเรียกข้อมูลจราจรทางคอมพิวเตอร์ได้ มีอำนาจสั่งให้ผู้บริการส่งมอบข้อมูลเกี่ยวกับผู้ใช้บริการที่ต้องเก็บหรืออยู่ในความครอบครองของผู้ให้บริการ กล่าวคือข้อมูลทางอิเล็กทรอนิกส์เจ้าพนักงานเจ้าหน้าที่ของกระทรวงดิจิทัลฯ สามารถที่จะหาได้

4. มาตรการควบคุมการเล่นคาสีโนออนไลน์ ประเด็นนี้ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาเปรียบเทียบกับประเทศอังกฤษ, สหรัฐอเมริกา, ออสเตรเลีย, สเปน และสิงคโปร์ ซึ่งมีประเด็นพอสรุปได้ดังนี้

4.1. ประเทศอังกฤษจะมีมาตรการที่มุ่งเน้นในด้านการป้องกันไม่ให้เกิดการเล่นคาสีโนออนไลน์เป็นที่มาของอาชญากรรมอื่นหรือความไม่สงบเรียบร้อย และด้านการกำกับดูแลผู้ให้บริการและโปรแกรมที่ใช้จะต้องโปร่งใส ตรวจสอบได้ รวมถึงในด้านการป้องกันเด็กและเยาวชนและบุคคลที่บกพร่องด้านความสามารถอื่น ๆ ไม่ให้ยุ่งเกี่ยวกับการเล่น มาตรการของประเทศอังกฤษจะโดดเด่นในด้านการให้อำนาจหน่วยงานที่มีหน้าที่กำกับดูแลเรื่องที่เกี่ยวข้องกับการพนันเป็นการเฉพาะ คือคณะกรรมการการพนัน เช่น ให้อำนาจในการพิจารณาเพื่ออนุญาตให้จัดให้มีการเล่น กำหนดมาตรฐาน โปรแกรมที่จะใช้เล่น ที่สามารถจำหน่ายได้ หรือการดัดแปลงโปรแกรมต้องได้รับอนุญาตก่อน รวมถึงให้อำนาจตรวจสอบกิจการต่าง ๆ เกี่ยวกับการพนัน ได้อย่างเด็ดขาด

4.2. ประเทศออสเตรเลีย จะมีมาตรการที่มุ่งเน้นไปที่การคุ้มครองสิทธิของผู้เล่นที่เป็นชาวออสเตรเลีย และการพยายามจำกัดการเล่นให้อยู่ในระดับที่สังคมยอมรับได้ เห็นได้จากมาตรการจำกัดวงเงินสูงสุดที่จะเล่นได้ เป็นการจำกัดการเล่นเพื่อลดปัญหาการติดพนันซึ่งนำไปสู่ผลกระทบต่อ ชีวิต ครอบครัว ของผู้เล่น และยังมีมาตรการในการจำกัดการโฆษณาเชิญชวนให้เข้าเล่น โดยห้ามโฆษณาในประเทศออสเตรเลียอย่างเด็ดขาด การโฆษณาเกี่ยวกับการเล่นคาสีโนออนไลน์นั้น จะกระทำได้เฉพาะกรณีที่เสนอต่อชาวต่างชาติ และกระทำนอกประเทศออสเตรเลียเท่านั้น

4.3. ประเทศสเปน มีมาตรการที่มุ่งเน้นไปที่การจัดระเบียบการเล่น คู่มือประชาชนจากการถูกฉ้อโกงโดยโปรแกรมเกมที่ไม่ได้มาตรฐาน หรือถูกดัดแปลง หรือฉ้อโกงโดยตัวผู้จัดให้มีการเล่นเอง ป้องกันการติดการพนัน และป้องกันสิทธิของผู้เยาว์ มาตรการที่โดดเด่น เช่น มาตรการในการจำกัดจำนวนผู้ให้บริการคาสีโนออนไลน์ภายในประเทศ โดยคณะกรรมการการเล่นแห่งชาติเป็นผู้พิจารณาในกรณีมีผู้ยื่นขออนุญาตประกอบกิจการ ซึ่งหากคณะกรรมการเห็นว่าสถานะการณ์ในปัจจุบันมีผู้เสพติดเกมคาสีโนออนไลน์มากขึ้น การขออนุญาตก็จะถูกจำกัดลงทันที นอกจากนี้คณะกรรมการการเล่นแห่งชาติ อาจมีคำสั่งให้ปรับเปลี่ยนตัวเกมก็ได้ ขึ้นอยู่กับสถานการณ์ในขณะนั้น

4.4. ประเทศสิงคโปร์ มีมาตรการที่มุ่งเน้นไปที่การสกัดกั้นผู้ให้บริการคาสีโนออนไลน์ที่อยู่ต่างประเทศ เพื่อเป็นการสกัดเงินไม่ให้ไหลออกนอกประเทศและเพื่อควบคุมการให้บริการและการรับบริการได้อย่างมีประสิทธิภาพมากที่สุด เช่น มาตรการในการห้ามสถาบันการเงินทำธุรกรรมทางการเงินกับธุรกิจคาสีโนออนไลน์ที่





ผิดกฎหมาย และที่อยู่ต่างประเทศ รวมถึงห้ามมิให้คาสีโนออนไลน์จากต่างประเทศ มาเสนอให้บริการแก่ผู้เล่นในประเทศสิงคโปร์

4.5. ประเทศสหรัฐอเมริกา เนื่องจากการเล่นคาสีโนออนไลน์ไม่สามารถเล่นหรือจัดให้มีการเล่นได้โดยชอบด้วยกฎหมาย ขณะเดียวกันประเทศสหรัฐอเมริกาก็ไม่สามารถห้ามประชาชนของตนมิให้เล่นคาสีโนออนไลน์ได้ แต่อย่างไรก็ตามประเทศสหรัฐอเมริกามุ่งเน้นไปที่การตัดเส้นทางทางการเงินของเหล่านักธุรกิจที่ให้บริการคาสีโนออนไลน์ โดยห้ามไม่ให้สถาบันการเงินทำธุรกรรมใด ๆ กับกลุ่มธุรกิจเหล่านี้ มิเช่นนั้นมีความผิดตามกฎหมาย

4.6. โทษ สำหรับประเทศอังกฤษ, สหรัฐอเมริกา, ออสเตรเลีย และสิงคโปร์ กำหนดให้ความผิดเกี่ยวกับการเล่นคาสีโนออนไลน์เป็นความผิดอาญา แต่ก็มีข้อสังเกตที่ประเทศออสเตรเลียจะกำหนดโทษทางอาญาไว้เพียงแก่โทษปรับ แต่กำหนดโทษปรับในอัตราที่สูง และเป็นโทษปรับรายวัน และสำหรับประเทศสเปนนั้นโทษที่กำหนดจะเป็นโทษทางปกครอง โดยมีทั้งจำคุกเป็นลายลักษณ์อักษร, ปรับเงิน และระงับกิจกรรมบางอย่างในประเทศเป็นระยะเวลา 6 เดือนเป็นต้น

## 5. บทสรุปและข้อเสนอแนะ

คาสีโนออนไลน์มีลักษณะ รูปแบบและ โครงสร้างต่าง ๆ ใกล้เคียงกับเกมออนไลน์ แต่จุดที่แตกต่างกัน คือ ในแง่ของเนื้อหาที่เนื้อหาของคาสีโนออนไลน์นั้นจะเกี่ยวกับการพนันขั้นต่อ หรือการเสี่ยงโชค เนื่องจากคาสีโนออนไลน์เป็นเกมที่ถูกพัฒนามาจากการเล่นในสถานคาสีโน เพียงแค่เปลี่ยนแพลตฟอร์มมาจัดให้มีการเล่นบนโปรแกรมคอมพิวเตอร์เท่านั้นการนำพระราชบัญญัติการพนัน พ.ศ. 2478 มาบังคับใช้กับคาสีโนออนไลน์ ซึ่งกฎหมายฉบับดังกล่าวเป็นกฎหมายเก่าซึ่งบัญญัติมาก่อนที่จะมีการเกิดขึ้นของคาสีโนออนไลน์ ไม่อาจยึดโยงกับการดำเนินการใด ๆ บนระบบเครือข่าย หรือเทคโนโลยีสารสนเทศอื่น ๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพและเนื่องด้วยประเทศไทยมิได้ห้ามมิให้มีการเล่นสิ่งใดที่มีลักษณะเป็นการเสี่ยงโชคทั้งหมดอย่างเด็ดขาด เห็นได้ว่าเกมการเสี่ยงโชคบางอย่างก็สามารถจัดให้มีการเล่นหรือเข้าเล่นได้ เช่น การพนันตามบัญชี ข. แต่ทั้งนี้การจะจัดให้มีการเล่นต้องปฏิบัติตามหลักเกณฑ์ที่กฎหมายกำหนด ซึ่งสะท้อนให้เห็นว่าประเทศไทยก็ยอมรับว่าการพนันเสี่ยงโชคเป็นวิถีชีวิตของคนไทยมาเป็นเวลานาน และการที่จะห้ามไม่ให้เล่นอย่างเด็ดขาดนั้นเป็นไปได้ แต่ในขณะเดียวกันรัฐก็ต้องเข้ามาควบคุมเพื่อให้ประชาชนมีวามกับสิ่งเหล่านี้มากเกินไป และจำกัดประเภทของการพนันที่สามารถจัดให้เล่นได้ตามที่รัฐเห็นว่าเหมาะสมและส่งผลกระทบต่อสภาพสังคมน้อยที่สุดการศึกษาครั้งนี้จึงเสนอแนะในการพัฒนากฎหมาย ดังนี้

1. กำหนดนิยามของคำว่า “การพนัน” ให้ชัดเจน โดยเพิ่มบทนิยาม “การพนัน หมายถึง การวางสินพนันเพื่อเข้าเล่นเสี่ยงโชค ซึ่งต้องใช้ไหวพริบและฝีมือมาพนันเอาทรัพย์สินกัน” เพื่อจำกัดความคำว่า การพนันให้ชัดเจนว่าสิ่งใดที่มีการเข้าเล่นเสี่ยงโชค มีการวางสินพนันก่อนเล่นเพื่อเอาทรัพย์สินอันเป็นรางวัลกลับไปเมื่อชนะเกม และลดปัญหาการตีความว่าสิ่งนี้ใช่การพนันหรือไม่

2. ออกกฎกระทรวงกำหนดโดยอาศัยอำนาจตามมาตรา 4 แห่งพระราชบัญญัติการพนัน พ.ศ. 2478 กำหนดให้เกมคาสีโนออนไลน์เป็นการเล่นตามบัญชี ข. โดยระบุในบัญชี ข. ว่า “เกมการเล่นซึ่งมีเนื้อหาเป็นการพนันโดยเล่นผ่านระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ทั้งนี้ไม่ว่าจะเล่นผ่านอุปกรณ์ชนิดใดก็ตาม”



การกำหนดเช่นนี้จะทำให้เกมคาสิโนออนไลน์ทั้งหมด รวมไปถึงเกมออนไลน์ทั่วไปที่มีเนื้อหาเป็นการพนัน จะต้องได้รับการพิจารณาจากพนักงานเจ้าหน้าที่หรือหน่วยงานกำกับดูแลในการอนุญาต ซึ่งโปรแกรมต่าง ๆ ที่ใช้เล่น จะถูกตรวจสอบว่ามีอัตราการสุ่มหรือเงื่อนไขในการแพ้ ชนะ ที่เป็นธรรมต่อผู้เล่นหรือไม่ซึ่งประชาชนจะได้รับ ประโยชน์ ส่วนผู้ประกอบการจัดให้มีการเล่นเกมคาสิโนออนไลน์ของไทย ก็จะดำเนินการอย่างถูกกฎหมาย เมื่อรัฐ เข้ามาควบคุมประชาชนก็จะเกิดความเชื่อมั่นและเลือกที่จะเล่นเกมคาสิโนออนไลน์กับเว็บไซต์ที่ถูกกฎหมาย มาตรการนี้สามารถสกัดเว็บไซต์จากต่างชาติได้อีกส่วนหนึ่ง

3. เนื่องจากปัจจุบันหน่วยงานที่มีอำนาจในการพิจารณาอนุญาตจัดให้มีการเล่นพนันทั่วไปนั้นคือกรมการ ปกครอง กระทรวงมหาดไทย ซึ่งเป็นหน่วยงานตามพระราชบัญญัติการพนัน พ.ศ. 2478 ส่วนหน่วยงานที่มีอำนาจ หน้าที่ในการอนุญาตให้มีการขาย ให้เช่า แลกเปลี่ยน จำหน่าย ประกอบกิจการร้านเกม และการโฆษณานั้น คือ สำนัก พัฒนาภาพยนตร์และวีดิทัศน์ สังกัดกระทรวงวัฒนธรรม ซึ่งเป็นหน่วยงานตามพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 แต่เมื่อกิจการคาสิโนออนไลน์เป็นกิจการที่ใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ โดยเล่นผ่านระบบเครือข่าย อินเทอร์เน็ต ดังนั้น จึงควรที่จะมีผู้เชี่ยวชาญหรือมีความรู้ด้านต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องเข้าร่วมในการพิจารณาอนุญาตด้วย และควรที่จะมีการบูรณาการหน่วยงานต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องจัดตั้งเป็นคณะกรรมการเพื่อการพิจารณาอนุญาตจัดให้มีการ เล่น การนำออกขาย ให้เช่า แลกเปลี่ยน จำหน่าย และการโฆษณาเกมคาสิโนออนไลน์ด้วย ซึ่งผู้วิจัยขอเสนอให้มีการ เพิ่มเดิม มาตรา 4 ตรี ดังนี้

“กรณีเกมการเล่นซึ่งมีเนื้อหาเป็นการพนัน โดยเล่นผ่านระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต การพิจารณาอนุญาตจัด ให้มีการเล่น การนำเกมออกเผยแพร่ และการโฆษณานั้น ต้องได้รับอนุญาตจากคณะกรรมการพิจารณาเกมการพนัน ออนไลน์ ซึ่งแต่งตั้งโดยคณะรัฐมนตรี

คณะกรรมการตามวรรคแรก ประกอบด้วย

- (1) รัฐมนตรีกระทรวงมหาดไทยเป็นประธานกรรมการ
- (2) ผู้ทรงคุณวุฒิด้านเศรษฐศาสตร์ จากสำนักงานเศรษฐกิจการคลัง กระทรวงการคลัง
- (3) ผู้ทรงคุณวุฒิด้านเทคโนโลยีการสื่อสาร จากกระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม
- (4) ผู้ทรงคุณวุฒิด้านวิทยาการคอมพิวเตอร์ จากกระทรวงวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี
- (5) ผู้ทรงคุณวุฒิด้านการเงิน จากธนาคารแห่งประเทศไทย
- (6) ผู้ทรงคุณวุฒิจากสำนักพัฒนาภาพยนตร์และวีดิทัศน์ สังกัดกระทรวงวัฒนธรรม
- (7) ผู้ทรงคุณวุฒิด้านนิติศาสตร์ จากสำนักงานคณะกรรมการกฤษฎีกา สำนักนายกรัฐมนตรี”

ทั้งนี้เนื่องจากว่ากิจกรรมเกมคาสิโนออนไลน์เป็นกิจกรรมที่มีผลประโยชน์ทางเศรษฐกิจที่สูงมีเงิน หมุนเวียนจำนวนมาก และอาจมีผลต่อความมั่นคง ควรจะมีผู้เชี่ยวชาญเพื่อพิจารณาผลกระทบอย่างรอบด้านว่าการ พิจารณาอนุญาตจัดให้มีการเล่นในแต่ละรายนั้น จะส่งผลดีหรือผลเสียกับประเทศมากกว่า

4. มาตรการทางนโยบายของราชการ ในด้านการกำหนดหน่วยงานกำกับดูแล และบังคับใช้กฎหมายกับเกม คาสิโนออนไลน์ หลังจากที่เกมคาสิโนออนไลน์สามารถเผยแพร่ จำหน่าย จัดให้มีการเล่น หรือโฆษณาได้แล้ว หน่วยงานที่มีหน้าที่ในการบังคับใช้กฎหมายกรณีที่มีการละเมิดข้อตกลงตามที่ได้รับอนุญาต หรือมีการดัดแปลง โปรแกรมการเล่นเพื่อเอารัดเอาเปรียบผู้เล่น ให้กองบังคับการกองปราบปรามการกระทำความคิดเกี่ยวกับอาชญากรรมทาง



เทคโนโลยี สำนักงานตำรวจแห่งชาติบูรณาการร่วมกับพนักงานเจ้าหน้าที่จากกระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคมในการติดตามเส้นทางการจราจรทางคอมพิวเตอร์ และข้อมูลเกี่ยวกับผู้ใช้บริการอินเทอร์เน็ต

5. ออกกฎกระทรวงมหาดไทยโดยอาศัยอำนาจตามมาตรา 17 แห่งพระราชบัญญัติการพนัน พ.ศ. 2478 กำหนดเงื่อนไขที่จะอนุญาตให้มีการเล่นเกมคาสิโนออนไลน์ รวมไปถึงเงื่อนไขที่กำหนดในใบอนุญาตที่ผู้ได้รับอนุญาตจะต้องปฏิบัติตาม โดยมีเนื้อหาและสาระสำคัญ ดังนี้

- 1) ห้ามให้บุคคลที่มีอายุต่ำกว่า 20 ปี ลงทะเบียนสมัครสมาชิกของเว็บไซต์ที่จัดให้มีการเล่น
- 2) จำกัดวงเงินสูงสุดที่จะเล่นได้ต่อวัน ซึ่งผู้จัดให้มีการเล่นจะต้องไม่ยินยอมให้ผู้เล่น เล่นเกินกว่าจำนวนเงินที่กำหนดไว้ต่อวัน
- 3) กำหนดคุณสมบัติของโปรแกรมที่จะใช้เล่น ห้ามมิให้ทำการดัดแปลง แก้ไขโปรแกรม ภายหลังจากที่ได้มีการอนุญาตแล้ว

6.เพิ่มเติมพระราชบัญญัติการพนัน พ.ศ. 2478 มาตรา 7 โดยเพิ่มวรรคสอง และวรรคสาม ดังนี้

“ใบอนุญาตทุกฉบับต้องกำหนด

- (1) ลักษณะข้อจำกัดและเงื่อนไขของการเล่นพนัน โดยชัดเจน
- (2) สถานที่ วัน เดือน ปี และกำหนดเวลาที่อนุญาตให้เล่น ถ้าเป็นใบอนุญาตสลากกินแบ่ง สลากกินรวบ และสวิป ให้ระบุจำนวนสลากที่จะขายกับสถานที่ วันและเวลาที่จะออกด้วย
- (3) จำนวนบุคคลผู้จะเข้าเล่นมีกำหนดหรือไม่ และไม่ให้บุคคลอายุต่ำกว่า 20 ปีบริบูรณ์หรือไม่บรรลุนิติภาวะเข้าเล่นด้วย เว้นแต่การเล่นตามบัญชี ข. หมายเลข 16

ถ้าผู้ที่ได้รับอนุญาตฝ่าฝืน ไม่ปฏิบัติตามเงื่อนไขในใบอนุญาต ให้รัฐมนตรีพิจารณามีคำสั่งลงโทษทางปกครองไม่เกินหนึ่งล้านบาท โดยคำนึงถึงความร้ายแรงแห่งพฤติกรรมที่กระทำผิด และกรณีให้เห็นสมควรอาจมีคำสั่งให้ผู้นั้นดำเนินการใด ๆ เพื่อแก้ไขให้ถูกต้องหรือเหมาะสมด้วยก็ได้

หลักเกณฑ์ในการพิจารณาลงโทษปรับทางปกครองให้เป็ฯไปตามที่รัฐมนตรีกำหนดในกฎกระทรวง และถ้าผู้ถูกลงโทษปรับทางปกครองดังกล่าวไม่ยอมชำระ ให้นำบทบัญญัติเกี่ยวกับการบังคับทางปกครองตามกฎหมายว่าด้วยวิธีปฏิบัติทางปกครองมาใช้บังคับโดยอนุโลม และให้สามารถดำเนินการฟ้องคดีต่อศาลปกครอง เพื่อบังคับชำระค่าปรับได้ ในการนี้ถ้าศาลปกครองเห็นว่าคำสั่งให้ชำระค่าปรับนั้นชอบด้วยกฎหมายก็ให้ศาลปกครองมีอำนาจพิจารณาพิพากษาและบังคับให้มีการยึดหรืออายัดทรัพย์สินขายทอดตลาดเพื่อชำระหนี้ได้”

7.ออกกฎกระทรวงกำหนดหลักเกณฑ์การพิจารณาลงโทษปรับทางปกครอง สำหรับผู้ฝ่าฝืนไม่ปฏิบัติตามเงื่อนไขในใบอนุญาตโดยกำหนดหลักเกณฑ์ ดังนี้

- 1) ความผิดนั้นเกิดขึ้นโดยความจงใจ หรือประมาทเลินเล่ออย่างร้ายแรงหรือขาดความระมัดระวังตามสมควรหรือไม่อย่างไร
- 2) ความเสียหายที่เกิดขึ้นจากการกระทำนั้น
- 3) ประวัติการถูกลงโทษทางปกครองของผู้นั้น



### กิตติกรรมประกาศ

ขอขอบพระคุณ บิดา- มารดา ดร.ชนเสจสุจารีกุล อาจารย์ที่ปรึกษาทางวิจัย ที่ได้ให้คำปรึกษาและสนับสนุนทางด้านวิชาการ รวมถึงเพื่อนนักศึกษาร่วมหลักสูตรนิติศาสตรมหาบัณฑิต ที่คอยช่วยเหลือในทุกด้าน ทำให้การศึกษารุ่นนี้สำเร็จลุล่วงไปด้วยดี

### เอกสารอ้างอิง

ณัฐจักร ศิริผ่องแผ้ว. (2557). มาตรการทางกฎหมายในการควบคุมการเล่นการพนันตามพระราชบัญญัติการพนัน พุทธศักราช 2478. มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต, กรุงเทพฯ.

ปิยอร เป็ลียนผดุง. รายงานการวิจัยฉบับสมบูรณ์ เรื่องกฎหมายควบคุมการพนันออนไลน์ของประเทศอังกฤษและสหรัฐอเมริกา และแนวทางการปรับใช้ พ.ร.บ. การพนัน พ.ศ. 2475 กับการเล่นพนันออนไลน์. กรุงเทพฯ : สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ.

ไพศาล ลิ้มสถิตย์. (2555). เปิดปม เป็น อยู่ คือ “พนันออนไลน์” สังคมไทยยุคไร้พรมแดน (พิมพ์ครั้งที่ 1). กรุงเทพฯ : โครงการจัดการความรู้เพื่อขับเคลื่อนสังคมปลอดภัย.

วัชระ ทานะวงศ์. (2556). มาตรการในการป้องกันและควบคุมการเล่นการพนันบนอินเทอร์เน็ต. วารสารนิติศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร, 6(2), 30 – 53.

สันฐิติ ธนสถิตย์. (2559). ปัญหาในการปรับใช้กฎหมายแข่งในแกมออนไลน์. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, กรุงเทพฯ.

Keng Lau Kok, & Daniel Quek. (2018, November). Singapore: Gambling 2019, Retrieved from <https://iclg.com/practice-areas/gambling-laws-and-regulations/singapore>

Online gambling industry, are smartphones changing the dynamics?. (2017, December). Retrieved from <https://www.televisory.com/blogs/-/blogs/online-gambling-industry-are-smartphones-changing-the-dynamics->

Nelson Rose, I. (2012). Internet Gambling Law, in Williams R., Wood, R.T. and Parke, J. (eds) (2012), Routledge International Handbook of Internet Gambling, London: Routledge, p.273

Walden, I. (2007). ‘Computer Crime and Information Misuse,’ in Chris Reed and John Angel (2007), Computer Law (6th edition, Oxford: Oxford University Press).