



มายาคติในการสื่อสารออนไลน์ของเว็บไซต์การพนัน The Myth of Online Communication in Gambling Websites

สุระชัย ชูพกา¹

บทคัดย่อ

มายาคติในการสื่อสารออนไลน์ในเว็บไซต์การพนันมุ่งเผยให้เห็นถึงรูปแบบความสัมพันธ์การสื่อสารสัญญะกับมายาคติและอุดมการณ์ต่างๆ ที่แอบแฝงอยู่เบื้องหลังในประเทศไทย โดยวิธีการอภิปรายความและการถอดรื้อโครงสร้างความหมาย ภายใต้แนวคิด มายาคติของโรลิ่งค์ บาร์ตส์, การเข้ารหัสและถอดรหัสสาร ของ สจิวอต ฮอลล์ และโลกเสมือนและสภาวะเหนือจริง ของ ฌอง โบตริยาร์ด การศึกษาได้เก็บรวบรวมข้อมูลจากรูปแบบการนำเสนอของเว็บไซต์การพนันเว็บไซต์ที่ได้รับความนิยมสูงสุด 3 อันดับแรก และรวบรวมข้อมูลเพื่อการสัมภาษณ์จากผู้ที่เปิดรับเว็บไซต์พนัน 12 กรณี

ผลการวิจัยพบว่า เว็บไซต์พนันออนไลน์สามารถยุบสัญลักษณ์ ภาพตัวแทน และตัวบ่งชี้ต่างในสังคมประกอบสร้างจนสามารถเปลี่ยนภาพลักษณ์ของการพนันกลายเป็นภาพมายาแห่งเกมที่เร้าใจจนเกิดสภาวะเหนือจริงครอบงำความคิดและจินตนาการแห่งความสุข ความเหนือกว่า และความเหมือนเป็นธรรมชาติภายใต้การล่อลวงรัดกุมรูปแบบและลีลาการนำเสนอของเว็บไซต์พนันที่มีความสอดคล้องกับอุดมการณ์ทุนนิยม อุดมการณ์เชิงชนชั้น อุดมการณ์ประชาธิปไตยเสี่ยงข้ามมาก และอุดมการณ์อินเทอร์เน็ต

ผลดังกล่าวทำให้เว็บไซต์พนันออนไลน์กลายเป็นบ่อนพนันในโลกเสมือนที่ทำให้ความหมายในทางสังคมของคำว่าการพนันแปรเปลี่ยนไหลลื่นแตกต่างออกไปจากบ่อนการพนันในโลกความเป็นจริงและส่งผลให้ผู้เปิดรับเว็บไซต์พนันออนไลน์เกิดความต้องการเล่นพนันออนไลน์ได้อย่างไม่รู้จบและไม่รู้สึกว่าการพนันออนไลน์เป็นเรื่องผิดกฎหมายผิดศีลธรรม ภาครัฐจึงควรเร่งหาหนทางปราบปรามและป้องกัน

คำสำคัญ: 1) มายาคติ, 2) การครอบงำเชิงอุดมการณ์, 3) การสื่อสารออนไลน์, 4) การพนันออนไลน์

Abstract

The research entitled The Myth of Online Communication in Gambling Websites aimed at studying the relationship between the sign's construction of the gambling websites under such ideological domination as myth within the audience's perception. The research methodology embraced an inter-textual analysis for reality's deconstruction.

The study, supported by Ramkhamheng University, synthesized three theoretical perspectives to be the conceptual framework namely Mythologies, the Encoding Model of Communication, and the Simulation concept. The research collected relevant data and information from the top four gambling websites, ranked by Google, along with in-depth interviews of 12 receivers of the access of website exposures.

The study found that the websites mixed various signs, symbols, and indexes from realistic and fantastic worlds for the reconstruction of a gambling reality. The sites were more attractive than real casinos in the audience's mind due to the image of infinite real-time, unlimited happiness, and high credibility.

Although all kinds of gambling are illegal and prohibited in the Thai society, the receivers recognized the online gambling as an excited game without any negative feeling. They enjoyed gambling with the sense of control and trustfulness over the hyper-reality of the game.

This simulation stemmed from the merger of the sign consumption and the ideological dominance through the myth of maximization in capitalism, extortion in class struggle, majority rule in democracy, and freedom of value in the internet world. Therefore, the research recommended that media's mobilization for anti-online gambling campaign and online media literacy must be created to prevent millions of Thais from gambling addiction.

Key words: 1) Myth, 2) Ideological Hegemony, 3) Online Communication, 4) Online Gambling

¹ ผู้ช่วยศาสตราจารย์.ดร. คณะสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยรามคำแหง



บทนำ

เว็บไซต์พจนานออนไลน์ได้รับความนิยมจากประชาชนทั่วโลกอย่างกว้างขวาง ธุรกิจพจนานออนไลน์ได้รับการพัฒนาและเติบโตแบบก้าวกระโดดจากเดิมที่มีจำนวนเพียง 190 เว็บไซต์ทั่วโลกในปี ค.ศ. 1998 ทำให้รายได้ที่ระดับ 651 ล้านดอลลาร์สหรัฐ เพิ่มเป็น 1,800 เว็บไซต์ในปีค.ศ. 2002 และในปีค.ศ. 2006 มีเว็บไซต์รับแทงพนันสูงถึง 2,500 เว็บไซต์มีรายได้เพิ่มสูงขึ้นเป็น 15,000 ล้านดอลลาร์สหรัฐต่อปี (วิชญวงศ์สินศิริกุล, 2556, หน้า 14-15)

สำหรับประเทศไทยมีการเปิดให้บริการเป็นเว็บไซต์พจนานออนไลน์เป็นภาษาไทยจำนวนมากเช่นกัน ดังพบได้ว่าหากค้นหาคำว่า “พจนานออนไลน์” ผ่านเว็บไซต์ค้นหากูเกิล (Google) สามารถพบเว็บไซต์ที่ให้บริการที่มีการสื่อสารโน้มน้าวใจในรูปแบบต่างๆ ผ่านเว็บพจนานและเว็บไซต์ข้างเคียง อาทิ เว็บไซต์กีฬา เว็บไซต์ลามกอนาจาร ให้ผู้พบเห็นเข้าไปเล่นมากกว่า 300,000 รายการ และยังมีการโฆษณาผ่านระบบเครือข่ายสังคมออนไลน์อย่างเฟซบุ๊กที่มีประชาชนคนไทยสามารถเข้าถึงได้อีกจำนวนมาก (รัตพงษ์ สอนสุภาพ, 2556, หน้า 3)

การเกิดขึ้นของเว็บไซต์การพนันทำให้อ่อนการพนันสามารถแทรกตัวเข้าหาประชาชนคนไทยในวงกว้างทุกเพศทุกวัยได้

แม้ในประเทศไทยถือว่าการพนันเป็นสิ่งที่ไม่ดีและบ่อนการพนันเป็นสิ่งผิดกฎหมายภายใต้พระราชบัญญัติการพนัน พ.ศ. 2478 ที่เป็นกรอบกำหนดนโยบายและควบคุมการเล่นพนันให้อยู่ในวงจำกัดและไม่อนุญาตให้มีการเปิดบ่อนการพนันภายในราชอาณาจักรไทย

ทั้งๆ ที่การเล่นการพนันและเว็บพจนานออนไลน์เป็นสิ่งที่ผิดกฎหมายอย่างชัดเจน แต่การที่เว็บพจนานออนไลน์จำนวนมากสามารถดึงดูดให้ผู้คนจำนวนมากหลงไหลไปในการเล่นพจนานออนไลน์ได้ย่อมต้องมีกระบวนการทางการสื่อสารจูงใจที่ซับซ้อนจนทำให้คนหลงไหลไปกับภาพมายาที่สื่อสารออกมาจนยากที่จะปฏิเสธหรือตระหนักถึงพิษภัยและอันตรายของอบายมุขการพนันออนไลน์

ดังนั้นการเกิดเว็บไซต์พจนานออนไลน์จึงเป็นเสมือนบ่อนในคอมพิวเตอร์ที่มีการเปิดแทงพนันผ่านเครือข่ายออนไลน์ได้ไม่รู้จบอันจะเป็นอันตรายต่อ

สังคมไทยเป็นอย่างยิ่ง โดยเฉพาะอย่างต่อเนื่องของเด็กและเยาวชนผู้เป็นอนาคตของชาติอย่างมาก เพราะเด็กและเยาวชนไทยในปัจจุบันเข้าถึงระบบออนไลน์ทางอินเทอร์เน็ตได้ตลอดเวลา และยังมีความใกล้ชิดกับการเล่นเกมหรือกับกิจกรรมในเครือข่ายสังคมออนไลน์ ที่สุ่มเสี่ยงต่อการถูกโน้มน้าวใจให้เข้าไปเล่นการพนันออนไลน์ได้โดยไม่รู้ตัว

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

เพื่อศึกษารูปแบบ และลีลาการนำเสนอเนื้อหา รูปแบบเว็บไซต์พจนานในสื่อออนไลน์ผ่านระบบการสื่อสารสัญญาณต่างๆ ที่สะท้อนให้เห็นถึงมายาคติ และอุดมการณ์ชุดต่างๆ ที่แอบแฝงอยู่

แนวคิดในการศึกษา

1. แนวคิดที่ว่าด้วย มายาคติ (Mythologies) ของ โรลันด์ บาร์ตส์ (Roland Barth) เป็นแนวคิดที่ว่าด้วยการสื่อความหมายด้วยคติ ความเชื่อทางวัฒนธรรมผ่านสื่อสัญญาณ (sign) ในลักษณะต่างๆ เพื่อกลบเกลื่อนความจริงแท้และให้เป็นที่รับรู้ใหม่เสมือนว่าเป็นธรรมชาติ (Naturalization) โดยลวงให้หลงไปในค่านิยมความเชื่อต่างๆ เพื่อให้ผู้คนละเลยมองข้ามการเอารัดเอาเปรียบในมิติต่างๆ รอบตัว (Elliott and Turner, 2005, pp.165-166)

2. แนวคิดโลกเสมือนและภาวะเหนือจริง (Simulation and Hyper Reality) ของฌอง โบตริแยร์ (Jean Baudrillard) เป็นแนวคิดที่ระบุสื่อใหม่ (New Media) ได้กลายเป็นแหล่งหลอมรวมภาษาต่างๆ ที่สามารถสร้างความหมายต่างๆ ให้เกินไปกว่าความหมายจริงแท้ดั้งเดิมจนทำให้ผู้คนหลงไหลไปในสภาวะเสมือนจริงได้ไม่รู้จบภายใต้กรอบจินตนาการของผู้รับสารเองที่ถูกสั่งการจากการปฏิบัติการจัดวางรูปสัญญาณภายใต้โครงสร้างการครอบงำเชิงอุดมการณ์ในมิติต่างของสังคม (Sarup, 1993, p.164)

3. แนวคิดการสื่อสารการเข้ารหัสและถอดรหัส (The Encoding Decoding Model of Communication) ของ สจิวต์ ฮอลล์ (Stuart Hall) เป็นแนวคิดที่นำเสนอหลักคิดให้เห็นว่าการสื่อสารเพื่อสื่อความหมายระหว่างกันนั้นเป็นเรื่องการประกอบสร้างความจริงผ่านระบบรหัส (sign system) เพื่อการสื่อความหมายผ่านตัวแทนในระบบภาษาสัญลักษณ์ต่างๆ



ที่จัดระบบกันเข้าเพื่อเป็นตัวแทนสื่อความหมายของ แนวความคิดต่างๆ ครอบงำผู้คนผ่านอุดมการณ์ต่างๆ ที่อยู่ในระบบสังคมวัฒนธรรมนั้นๆ (Procter, 2004, pp.59-60)

วิธีการศึกษาวิจัย

การวิจัยใช้วิธีการศึกษาวาทกรรม (Discourse) และการทลายกรอบ (Deconstruction) เพื่อเข้าถึง มายาคติที่แอบแฝงอยู่ (สุรพงษ์ โสธนะเสถียร: 2554) ผ่านการแยกรหัส การจัดหมวดหมู่ความหมาย (Classification) การแยกพิจารณา โครงสร้างการ นำเสนอและภาษาที่ใช้ให้ความหมาย (signified) ผ่าน ตัวสื่อความหมายต่างๆ (Signifier) เพื่อค้นหามายาคติ และอุดมการณ์ที่ซุกซ่อนในการสื่อสารของเว็บไซต์การ พนัน โดยรวบรวมข้อมูลจากเว็บไซต์พนันออนไลน์ที่มี สถิติจำนวนผู้เข้าเล่นสูงสุดใน 3 อันดับแรก ได้แก่ www.starworld88.com, www.thaicasinonline.net, และwww.caca6.com และการศึกษากรอบจินตนาการ กลุ่มตัวอย่างผู้ที่มีประสบการณ์เปิดรับเว็บไซต์พนัน ออนไลน์โดยการสัมภาษณ์ผู้ที่มีประสบการณ์เล่นพนัน พนันกับเว็บไซต์ออนไลน์ 12 กรณีระหว่างเดือน พฤษภาคม พ.ศ.2556 –มีนาคม พ.ศ.2557 โดยใช้ หลัก Snowball Technic จากผู้ที่เคยเล่นพนัน ออนไลน์ไปยังผู้เล่นพนันกับทางเว็บไซต์พนันในสาขา อาชีพอื่นๆ รวม 12 กรณี

สรุปผลการวิจัย

1. เว็บไซต์พนันออนไลน์ใช้รูปแบบและลีลา การนำเสนอเนื้อหาโดยอาศัยฟังก์ชันลักษณะของ สิ่งต่างๆ ที่มีอยู่แต่เดิมในสังคมมาประกอบสร้างเพื่อ สื่อความหมายให้ผู้รับสารได้รับรู้เข้าใจในเนื้อหาของ เว็บไซต์พนันและดำเนินการเข้าร่วมเล่นการพนัน ได้ด้วยความรู้สึกแห่งความสนุกสนาน ง่ายและสะดวก รวดเร็ว

การศึกษาเนื้อหาของเว็บไซต์พนันออนไลน์ พบว่า เว็บไซต์การพนันทุกเว็บไซต์มีการใช้สัญลักษณ์ ของอุปกรณ์การพนันประเภทต่างๆ มาเป็นเครื่อง ส่งสัญญาณให้ผู้รับรู้ถึงความหมายของการเป็นแหล่ง เล่นการพนันได้แก่ การใช้รูปหน้าไพ่ ลูกเต๋า เครื่อง เล่นลูกเต๋า เป็นสำคัญ โดยรูปเหล่านี้ไม่ใช่ภาพถ่ายจาก ของจริง แต่เป็นภาพการ์ตูนและภาพกราฟิกประกอบ

สีเส้นต่างๆ อย่างฉูดฉาดเช่นเดียวกับรูปแบบของ “เกมคอมพิวเตอร์” ประเภทต่างๆที่สามารถพบเห็น ได้ในเว็บไซต์ทั่วไป

ภาพลักษณ์ดังกล่าวสอดคล้องกับการรับรู้ของ ผู้รับสารจากกรณีศึกษาพบว่า ผู้เปิดรับเว็บไซต์พนัน ออนไลน์ต่างรับรู้ได้ทันทีเมื่อเปิดเข้ามาพบเว็บไซต์ เหล่านี้โดยรู้ได้ทันทีว่าเป็นเว็บไซต์ที่เปิดให้มีการเล่น การพนัน และรู้สึกไม่ได้เป็นบ่อนการพนันที่น่ากลัวแต่ กลับคิดว่าเป็นเหมือนเกมคอมพิวเตอร์ที่เคยมี ประสบการณ์เล่นมาก่อน จึงความสนใจที่อยากจะลอง เล่นดูถึงแม้ว่าจะไม่ได้ต้องการเล่นการพนันหรือแม้ว่า ตระหนักดีว่าการเล่นการพนันเป็นสิ่งที่เป็นการบอขายมุข และเป็นสิ่งที่ไม่ดีก็ตาม เป็นลักษณะของการเล่นสนุก (Play) ไม่ใช่เป็นการเล่นพนันอย่างเอาเป็นเอาตาย เหมือนนักพนัน

ในด้านการสื่อความหมายของเว็บไซต์พนัน ออนไลน์ เว็บไซต์เหล่านี้ไม่นั้นใช้ข้อความคำอธิบาย แต่ใช้ภาษาภาพทั้งกราฟิก ภาพถ่ายและสัญลักษณ์ ตัวแทนเพื่อเน้นระบุขั้นตอนในการเข้าร่วมเล่นพนัน อย่างเป็นลำดับเพียง 3-4 ขั้นตอน และสื่อความหมาย ให้รับรู้ถึงการกระทำ อาทิ การสมัครเข้าร่วมเล่น ใช้ภาพโทรศัพท์ หรือหมายเลข การใช้ภาพกุญแจ เพื่อให้ติดต่อสมัครขอรหัสเข้าไปร่วมเล่น หรือการใช้ ภาพตู้กดเงินสดแสดงการโอนเงิน และใช้คุณลักษณะ ของภาพเคลื่อนไหว ตัวกระพริบ ประกอบสีเส้น บนหน้าเว็บไซต์เพื่อกระตุ้นและสื่อความหมายถึง ความสำคัญในเนื้อหาที่ต่างๆ เพื่อการเร่งรัดให้เข้าร่วม สมัครเล่นการพนัน ทั้งๆ ที่ในสภาพการดำเนินการจริง มีหลายขั้นตอนและหลายสิ่งที่ต้องกระทำ

รูปลักษณะดังกล่าวมีผลให้ผู้เปิดรับเว็บไซต์พนัน มีความรู้สึกว่าการเข้าร่วมเล่นพนันออนไลน์เป็นเรื่อง ที่ง่ายและสะดวก ไม่ยุ่งยาก และเลือกรับรู้ขั้นตอน วิธีการตามภาพสัญลักษณ์และหัวข้อต่างๆ โดยไม่ได้ให้ ความสำคัญกับเงื่อนไขข้อกำหนดที่ระบุไว้เป็น ตัวข้อความหรือข้อตกลงต่างๆ ที่มีให้อ่านใน รายละเอียด ขณะที่ผู้ที่มีประสบการณ์เล่นการพนัน ออนไลน์มีความคุ้นเคยแล้วไม่ได้รับรู้หรือให้ความ สนใจกับสื่อสัญลักษณ์เหล่านี้แต่มุ่งที่จะเข้าไปเล่นใน ช่องที่เปิดให้มีการแทงพนันโดยตรงในทันที

ผลการศึกษาพบว่า เว็บไซต์พนันออนไลน์ ใช้กำหนดหัวข้อและหน้าต่าง หรือตารางอย่างเข้าไป



เข้ามาในแนวตั้ง แนวขวาง และส่วนกลางของหน้าเพจ ที่ล้วนเชื่อมโยงไปสู่การสมัครเป็นสมาชิกและการเลือก เล่นการพนันประเภทใดประเภทหนึ่ง ซึ่งโดยแท้จริง แล้วผลการสำรวจพบว่า มีชุดของการสื่อสารเพื่อการ เล่นการพนันอยู่เพียงชุดเดียวที่ประกอบด้วย ส่วนโฆษณาจูงใจให้สมัครเล่นพนันเพื่อรับสิทธิพิเศษ ส่วนกติกาข้อกำหนดในการสมัคร และส่วนการเล่น พนันประเภทต่างๆที่สร้างเป็นกรอบตารางเพื่อให้ ผู้เปิดรับรู้ถึงความหลากหลายในเกมการพนัน

ลักษณะการสื่อสารดังกล่าวส่งผลต่อผู้เปิดรับ สารว่าตนเองมีโอกาสได้เลือก (Freedom of Choice) โดยตรง เนื่องจากผลการเก็บรวบรวมข้อมูลจาก กรณีศึกษาทั้งหมดพบว่า ผู้เปิดรับสารเกิดความรู้สึกว่า เว็บไซต์พนันออนไลน์มีทางเลือกให้หลากหลายทั้งใน ด้านการสมัครเข้าเล่น ประเภทการพนันที่ให้เลือกเล่น จนเป็นแรงกระตุ้นให้ต้องการเลือกดำเนินการอย่าง หนึ่งอย่างใด ดังพบได้ว่า ผู้ที่เพิ่งเปิดรับเว็บไซต์พนัน ออนไลน์เป็นครั้งแรกลองสมัครด้วยตนเอง และเลือก ลองโทรตาม และทดลองเล่นผ่านช่องทางต่างๆ ใน ทางใดทางหนึ่งทีเว็บไซต์มานำเสนอเข้าไปเข้ามา

เช่นเดียวกับผู้ที่มีประสบการณ์เล่นการพนัน ออนไลน์มีความรู้สึกเช่นกันว่า เว็บไซต์พนันออนไลน์ เป็นพื้นที่เสรีมีทางเลือกในการเล่นการพนันมากมาย ระหว่างที่เปิดเข้าสู่เกมการพนันที่ต้องการเล่น หลายคน จึงรู้สึกว่าควรเลือกเล่นพนันอื่นๆ ประกอบไปด้วย นอกจากเกมพนันหลักที่ต้องการแล้วในลักษณะที่ว่า “เมื่อมีให้เลือกแล้วก็เลือกสักหน่อยเผื่อเอาไว้ หรือ เลือกเล่นติดปลายนิ้วเอาไว้” เป็นต้น ทั้งๆที่เว็บไซต์ เหล่านี้มีช่องทางการเล่นการพนันเพียงมีไม่กี่ประเภท แต่สามารถพบเห็นบ่อยเนื่องจากการเชื่อมโยงหน้าเพจ ให้พบกับหน้าตาหรือช่องให้เล่นพนันประเภทต่างๆ อย่างเข้าไปเข้ามาเป็นเขาวงกตแบบไม่มีทางให้ออก

2. เว็บไซต์พนันออนไลน์ใช้ข้อความและ เครื่องหมายที่ประชาชนทั่วไปรู้จักกันเป็นการทั่วไปมา ประกอบสร้างความน่าเชื่อถือและความไว้วางใจให้ เกิดขึ้นกับผู้รับสารจนเกิดการยอมรับเว็บไซต์พนัน ออนไลน์และต้องการเข้าร่วมเป็นพวกพ้องของเว็บไซต์ พนันออนไลน์โดยมองข้ามความผิดกฎหมาย โดยรู้สึก ถึงความเป็นธรรมดาทั่วไปจากสื่อสัญลักษณ์ และ ข้อความต่างๆ โดยไม่รู้ตัวทั้งๆ ที่สื่อสัญลักษณ์หรือ

ข้อความเหล่านั้นไม่ได้มีความเกี่ยวข้องโดยตรงกับ เว็บไซต์พนันออนไลน์แต่อย่างใด

ผลการศึกษาพบว่า เว็บไซต์พนันออนไลน์ มีการใช้ข้อความสื่อความหมายที่แสดงถึงการได้รับ การยอมรับจากคนส่วนใหญ่หรือความเป็นเสียงส่วน ใหญ่ (Majority) โดยไม่มีการอ้างอิงหรือให้ข้อมูล ประกอบที่เกี่ยวข้องโดยตรง แต่เลือกใช้เครื่องหมายที่ แสดงสัญลักษณ์เพื่อช่วยยืนยันความน่าเชื่อถือโดยไม่มี ส่วนเกี่ยวข้องโดยตรงกับทางเว็บไซต์แต่ประการใด กรณีที่พบได้แก่ การกล่าวอ้างว่าเป็นเว็บไซต์พนัน ออนไลน์ที่ให้ผลตอบแทนที่ดีที่สุด เป็นเว็บที่ได้รับ ความนิยมมากที่สุด และหากเข้าร่วมสมัครเป็นสมาชิก หรือโอนเงินเข้ามาร่วมเล่นพนันออนไลน์ก็จะได้รับ ข้อเสนอที่เป็นสิทธิพิเศษต่างๆ มากมาย

การสื่อสารสร้างความน่าเชื่อถือในลักษณะนี้ นำไปสู่การยอมรับเว็บไซต์พนันออนไลน์ผ่าน การรับรู้ ความหมายและการให้คุณค่ากับทางเว็บไซต์พนัน ออนไลน์ไปในทางที่ไม่ผิดกฎหมายเพราะคนส่วนใหญ่ ต่างก็เข้าร่วมจนเกิดความรู้สึกเป็นพวกพ้องเดียวกัน สำหรับผู้ที่สมัครเข้าร่วมเล่นพนันออนไลน์ เนื่องจาก การรับรู้ถึงความ “VIP” หรือบุคคลสำคัญที่เว็บไซต์ พนันออนไลน์มอบสิทธิพิเศษให้ ซึ่งโดยแท้จริงแล้วเป็น เพียงการให้แรงจูงใจกับ “ทุกๆ คน” ที่สมัครเข้ามา เล่น

ข้อความในลักษณะข้างต้นถูกสื่อออกมาพร้อม กับการนำเสนอภาพของสัญลักษณ์ตราธนาคารต่างๆ อันช่วยแสดงความน่าเชื่อถือทางการเงินราวกับ ธนาคารเหล่านั้นเป็นเครือข่ายพันธมิตรทางธุรกิจกับ ทางเว็บไซต์และมีการใช้สัญลักษณ์ธงชาติประเทศ ต่างๆ อาทิ ธงชาติอังกฤษ กัมพูชามาประกอบไว้ควบคู่ กับธงชาติไทย เพื่อแสดงความเป็นสากล ความถูก กฎหมายในการเล่นการพนันที่เป็นที่ทราบกันเป็นการ ทั่วไปว่า อังกฤษเปิดให้มีการเล่นพนันโดยเฉพาะอย่าง ยิ่งพนันฟุตบอลได้อย่างเสรี เช่นเดียวกับกัมพูชาที่มี การเปิดบ่อนให้เข้าไปเล่นได้ถูกกฎหมาย

นอกจากนั้นเว็บไซต์พนันออนไลน์ยังสื่อสาร ภาพประกอบที่สื่อถึงผู้คนที่ให้การยอมรับการเข้ามา เล่นการพนันกับทางเว็บไซต์โดยนำเสนอภาพของ ผู้ชายแต่งกายดีมีระดับถูกห้อมล้อมด้วยผู้หญิงหน้าตา ดีจำนวนมาก ประกอบข้อความสัญลักษณ์ที่สื่อถึง ความเป็นเว็บไซต์ที่ได้รับความนิยมหรือการยอมรับ



จากผู้คนจำนวนมาก อาทิ การใช้สัญลักษณ์จำนวนตัวเลขผู้ที่เข้าเยี่ยมชมเว็บไซต์ยอดจำนวนคนที่กดแสดงความชื่นชอบ หรือการแสดงข้อความความคิดเห็นในทางนิยมชมชอบเว็บไซต์จากผู้ที่เคยเข้ามาเล่นเกมบนกับทางเว็บไซต์อีกด้วย

การสื่อสารโน้มน้าวใจในลักษณะดังกล่าวก่อให้เกิดสัมฤทธิ์ผลต่อผู้รับสารโดยผลการรวบรวมข้อมูลผู้เปิดรับเว็บไซต์บนออนไลน์ทั้งหมดพบว่าการศึกษาค้นคว้าส่วนใหญ่ต่างเห็นว่า เว็บไซต์บนออนไลน์ไม่ใช่เรื่องผิดกฎหมายเพราะคนส่วนใหญ่ให้การยอมรับและเล่นกันทั้งนั้นซึ่งเป็นสื่อแสดงถึงความถูกต้องหรือผิดขึ้นอยู่กับว่าคนส่วนใหญ่ยอมรับหรือไม่ หากคนส่วนใหญ่ยอมรับเรื่องนั้นแม้จะเป็นเรื่องผิดก็กลายเป็นเรื่องที่ไม่ผิดในความคิดค่านึงของผู้รับสารและยังมีกรอบคิดที่เชื่อมโยงแสดงความเป็นเหตุเป็นผลถึงการได้รับการยอมรับจากฝ่ายที่ถูกกฎหมายด้วย อาทิ การกล่าวอ้างว่า “ขนาดตำรวจยังเล่นเลย” หรือ “ใครๆ ก็เล่นกันทั้งนั้น”

ขณะเดียวกับกรณีศึกษาส่วนใหญ่เห็นว่าเว็บไซต์บนออนไลน์มีความน่าเชื่อถือเพราะได้รับการยอมรับจากประเทศต่างๆ หรือมีการเล่นกันหลายชาติหลายภาษา รวมไปถึงมีธนาคารให้การรับรองซึ่งเป็นความคิดที่ปรากฏสอดคล้องกับภาพสัญลักษณ์และเครื่องหมายต่างๆ ที่ปรากฏในเว็บไซต์ ทั้งๆ ที่ไม่ได้มีส่วนเชื่อมโยงกันแต่ประการใด อย่างเช่นภาพตราสัญลักษณ์ธนาคารแสดงไว้ในส่วนของเรื่องการเปิดบัญชีฝากถอนเงินในการเล่นการพนันกับทางธนาคารที่เป็นสิ่งถูกกฎหมายทั้งๆ ที่การทำธุรกรรมการเงินกับทางธนาคารเป็นเพียงการดำเนินการส่วนบุคคลไม่ใช่เครื่องยืนยันถึงความถูกต้องกฎหมายแต่อย่างใด

ยิ่งไปกว่านั้นผู้ที่เปิดรับเว็บไซต์บนออนไลน์ยังมีความคิดค่านึงไปถึงความเป็นสากลต่อเว็บไซต์บนออนไลน์อันเป็นส่วนสืบเนื่องสอดคล้องกันกับการสื่อสารสัญลักษณ์และเครื่องหมายของทางเว็บไซต์ดังที่ปรากฏในลักษณะการกล่าวอ้างส่วนเล็กกับส่วนใหญ่ให้เป็นการทั่วไป (Generalization) ในลักษณะเปรียบเปรยว่า เว็บไซต์บนออนไลน์มีลักษณะเหมือนกับการซื้อขายสินค้าออนไลน์ เช่น เว็บไซต์อีเบย์ที่ถูกกฎหมายที่คนจำนวนมากเข้าไปประมูลสินค้าทางระบบออนไลน์ซึ่งไม่เคยมีประวัติการโกงผู้ซื้อแต่อย่างใด หรือการกล่าวถึงการแทงพนันบน

ออนไลน์ การแทงพนันฟุตบอล โดยแท้จริงเป็นเรื่องที่ประเทศที่เปิดเสรีกระทำกัน แต่ประเทศไทยไม่ยอมเปิดเสรีจึงเป็นเรื่องที่ผิดกฎหมายหรือไม่เหมาะสมด้วยตัวเว็บไซต์บนออนไลน์เองไม่ใช่เรื่องที่ผิดแต่ประการใด

3. เว็บไซต์บนออนไลน์ใช้การผสมผสานสื่อหลายรูปแบบที่สามารถสร้างบรรยากาศความเสมือนจริงจนทำให้ผู้รับสารเกิดจินตนาการโอกาสและความได้เปรียบในได้รับชัยชนะจากการเล่นพนันอันส่งผลขาดสติยั้งคิดและเกิดความต้องการเล่นการพนันออนไลน์ไม่รู้จบ

ผลการศึกษาเนื้อหาและลีลาการนำเสนอของเว็บไซต์บนออนไลน์ทั้งหมดพบว่า เว็บไซต์บนออนไลน์มีการนำเสนอภาพนิ่งและภาพเคลื่อนไหวที่แสดงให้เห็นถึงความมีอยู่จริงทั้งในด้านสถานที่เล่นการพนันที่ปรากฏเป็นอาคารสถานที่ ร้านอาหาร ส่วนที่พักและการให้บริการอื่นๆ ประกอบกับถ้อยความอ้างอิงต่างๆ ว่ามีที่ตั้งอยู่ในเมืองและประเทศนั้น ทั้งๆ ที่ไม่ได้มีความเกี่ยวข้องกับสถานที่จริงแต่ประการใด

ขณะเดียวกันเว็บไซต์บนออนไลน์นำเสนอภาพตัวบุคคลจริงที่พร้อมให้บริการติดต่อสอบถามผ่านทางโทรศัพท์หรือที่เรียกว่า คอลเซ็นเตอร์ (call center) โดยในส่วนนี้สามารถโทรติดต่อสอบถามได้จริงเช่นเดียวกับช่องการให้บริการถามตอบผ่านระบบข้อความทางหน้าเว็บไซต์ที่สามารถโต้ตอบได้โดยทันทีอันเป็นช่วยแสดงตัวตนของเว็บไซต์ที่มีการให้บริการจริงไม่ใช่เป็นเพียงเว็บไซต์ในระบบคอมพิวเตอร์แต่มีบุคคลอยู่ที่นั่นจริง

การนำเสนอภาพสถานที่ด้วยภาพจริง ควบคู่ไปกับการให้บริการตอบคำถามกลับในทันทีดังกล่าวเกิดผลลัพธ์โดยตรงกับผู้เปิดรับเว็บไซต์บนออนไลน์ดังปรากฏในผลการเก็บรวบรวมข้อมูลจากผู้เปิดรับเว็บไซต์บนออนไลน์ระบุไปในทิศทางเดียวกันว่าเว็บไซต์เหล่านี้มีตัวตนและมีที่ตั้งอยู่จริง โดยที่ไม่เคยรับรู้มาก่อนว่าอยู่ที่ใดกันแน่ และไม่เคยมีใครไปมาก่อน ยิ่งไปกว่านั้นผู้เปิดรับพนันออนไลน์เหล่านั้นมีความสบายใจที่จะเล่นพนันออนไลน์ในทุกช่วงเวลาเพราะรู้สึกว่ามีผู้คอยให้บริการตลอดเวลาหากมีข้อสงสัยหรือติดปัญหาใด

นอกจากนั้นแล้วเว็บไซต์บนออนไลน์ยังทำการสื่อสารในลักษณะที่ทำให้เกิดความเข้าใจว่าเป็นการ



“ถ่ายทอดสด” ทั้งในส่วนของการเล่นพนันประเภทต่างๆ ในบ่อน รวมถึงการเล่นพนันฟุตบอลด้วย โดยมี การนำเสนอภาพเคลื่อนไหวราวกับเหตุการณ์เกิดขึ้นจริง ควบคู่ไปกับการให้ข้อมูลเพื่อประกอบการตัดสินใจ ในการแทงพนันอันเป็นส่วนที่กระตุ้นให้ผู้รับสารเกิดความ ต้องการเล่นการพนันอย่างมากเพราะรู้สึกว่าได้ อยู่ในบรรยากาศจริงมากกว่าอยู่ในสถานที่จริง

ในส่วนของการนำเสนอบรรยายภายในบ่อน มีการนำเสนอภาพบันทึกที่เหมือนกับการถ่ายทอด ผ่านกล้องวงจรปิดจากภายในบ่อนการพนันในหลายๆ มุม ควบคู่ไปกับการนำเสนอภาพกราฟิกอัตราต่อรอง ผลได้เสียของเจ้ามือและของผู้เล่นว่าใครกำลังได้หรือ เสียโดยไม่ทราบว่าเป็นจริงแล้วภาพเคลื่อนไหวที่เห็น เป็นภาพบันทึกเทปหรือเหตุการณ์จริง อัตราได้เสีย เป็นการนำเสนอตัวเลขจริงหรือตัวเลขที่สุ่มนำเสนอ

ลักษณะดังกล่าวเป็นรูปแบบเดียวกับการเล่น พนันฟุตบอลที่มีการนำเสนอการถ่ายทอดฟุตบอลที่มีการ แข่งขันกันจริงในวันเวลาดังกล่าวพร้อมกับการ ให้อัตราต่อรองที่เปลี่ยนแปลงตลอดเวลาจนกระทั่งจบ การแข่งขัน ราวกับว่าเป็นการถ่ายทอดสดต่างๆ ที่มีความ ล่าช้ากว่าเหตุการณ์จริงหนึ่งถึงสองนาที่เป็นอย่าง น้อย จนทำให้เกิดความรู้สึกว่าเว็บไซต์พนัน ออนไลน์เหล่านี้เป็นสมจริงจากภายในบอลประเภท ต่างๆ ราวกับว่ากำลังเกิดขึ้นจริง

การนำเสนอภาพเสมือนการถ่ายทอดสดในการ เล่นพนันควบคู่ไปกับอัตราต่อรองและข้อมูลต่างๆ ที่ผู้ เปิดรับเว็บไซต์พนันออนไลน์ผ่านหน้าจอคอมพิวเตอร์ หรือโทรศัพท์มือถือเห็นได้หมดทำให้ผู้เปิดรับรู้สึกถึง ความได้เปรียบที่ได้เห็นข้อมูลทั้งหมดมากกว่า การเข้าไป เล่นพนันในบ่อนจริง หรือการเข้าไปชมฟุตบอลใน สนามเพราะเป็นการเห็นเพียงตัวเหตุการณ์ผ่าน มุมมองของตนเอง ไม่ใช่ผ่านมองกล้องที่มีให้เห็นหลาย ด้าน โดยเฉพาะอย่างยิ่งการได้เห็นความเปลี่ยนแปลง ของอัตราต่อรองการเล่นพนันชนิดต่างๆ ในทันทีทำให้เกิด ความรู้สึกอยากเล่นพนันมากขึ้นในทุกด้านไม่ว่า ผู้ที่เข้าไปเล่นจะได้หรือเสียในช่วงเวลานั้น

ผลลัพธ์ดังกล่าวได้จากการรวบรวมข้อมูลจาก ผู้เปิดรับสารทั้งในส่วนที่เป็นผู้เปิดรับเว็บไซต์พนัน ออนไลน์เป็นครั้งแรกและผู้ที่เคยเล่นหรือที่เคยเล่นพนัน ออนไลน์ในวงเงินจำนวนมาก พบว่าเกือบทั้งหมด ต้องการเล่นพนันออนไลน์เพราะรู้สึกได้เปรียบ

เนื่องจากได้เห็นข้อมูล และเห็นสถานการณ์ทั้งหมดอีก ทั้งบนหน้าเว็บไซต์บางเว็บยังมีการนำเสนอกลวิธีหรือ เทคนิคการเอาชนะเจ้ามือด้วย แต่สุดท้ายก็ต้องเสีย พนันให้กับเว็บไซต์เหล่านี้ทั้งหมด แม้ว่าผู้รับสาร ทั้งหมดยืนยันว่า การเล่นพนันออนไลน์ต้องรู้จัก ควบคุมตนเอง เล่นอย่างมีสติ เหมาะสม

ทั้งนี้สืบเนื่องจากการนำเสนอของเว็บไซต์พนัน ในลักษณะการถ่ายทอดสดและการนำเสนอการ ประมวลผลได้เสียในการเล่นการพนันของผู้เล่น ตลอดเวลา ทำให้ผู้รับสารรู้สึกว่ามีโอกาสได้เมื่อเห็น ตัวเลขแสดงการได้ของตนเองหรือของผู้เล่นพนัน คนอื่นๆ และหากผู้รับสารกำลังเล่นพนันเสีย เว็บไซต์ มีการนำเสนอในลักษณะที่สื่อสารในแบบ “ขณะนี้ท่าน กำลังเสีย” ทำให้ผู้เล่นอยากเอาคืน อยากเอาชนะให้ได้ โดยเฉพาะอย่างยิ่งในการเล่นพนันฟุตบอลที่มีการ นำเสนอราคาต่อรองที่เปลี่ยนแปลงไปควบคู่ การถ่ายทอดบรรยายทีมฟุตบอลที่ผู้เล่นพนันเชียร์อยู่ ทำให้เกิดการเล่นแทงพนันที่เรียกว่า “ทับ” หรือแทง พนันซ้ำทบลงไปเพราะเห็นว่าน่าจะชนะแน่ หรือเพื่อ ปรับเปลี่ยนวงเงินพนันไปอยู่ข้างส่วนที่ได้รับอัตรา ต่อรองที่ได้เปรียบ จนทำให้ไม่สามารถควบคุมตนเอง ได้ในการเล่นพนันจนกระทั่งหมดการแข่งขันทหรือหมด วงเงิน

ยิ่งไปกว่านั้นผลการรวบรวมข้อมูลพบด้วยว่า การนำเสนอภาพเสมือนจริงของบ่อนพนันหรือโต๊ะ พนันฟุตบอลออนไลน์ตลอด 24 ชั่วโมงที่สามารถเล่น พนันได้ทุกที่ ทุกเวลา ดังที่กล่าวมาทำให้ผู้ที่เคยเล่น พนันออนไลน์แล้วเกิดความคิดคำนึงที่จะเข้าไปเล่น พนันตลอดเวลาราวกับว่ามีคนรอให้เข้าไปร่วมเล่น หรือมีโอกาสที่จะได้เงินรออยู่ คนที่เล่นได้เกิด ความรู้สึกว่าการเล่นอีกทุกเมื่อเมื่อมีเวลา ส่วนผู้ที่ เล่นเสียไปมากต่างมีความรู้สึกต้องการกลับไปเล่น พนันเพื่อเอาคืนเช่นเดียวกับภาวะการติดการพนัน ทั่วไปทั้งหมด

ทั้งนี้สอดคล้องกับผลการวิเคราะห์ข้อมูลของผู้ เปิดรับเว็บไซต์พนันล้วนเกิดกรอบจินตนาการแห่ง ความเป็นเกมเรียลไทม์ (Real time) ถูกกำหนดสร้าง ความหมายใหม่ถึงความได้เปรียบเสีย และโอกาสใน การต่อสู้กับเกมพนันในเว็บไซต์ที่กลายมาเป็นภาพลวง ตาเร่งเร้าให้มีการเล่นการพนันมากขึ้น ขณะที่การ นำเสนอของเว็บไซต์พนันยังทำให้ผู้รับสารรับรู้ถึง



ความสามารถในการเลือก (Freedom of Choices) กัดเข้าไปในหน้าเพจต่างๆ อันนำไปสู่การสร้างจินตนาการแห่งความมีอิสระเสรีในการเลือกของผู้รับสารเองทั้งๆ ที่โดยแท้จริงแล้วเป็นเพียงภาพมายาที่นำไปสู่การบังคับให้ต้องเลือกกระทำกรอย่างใดอย่างหนึ่งเพื่อการเล่นพนันออนไลน์

ขณะเดียวกันการรับรู้ถึงองค์ประกอบต่างๆ ในเว็บไซต์พนันออนไลน์ได้กระตุ้นให้เกิดจินตนาการแห่งความเป็นอื่น (The otherness) เป็นทั้งตัวแบ่งแยกและดึงดูดการเล่นการพนันออนไลน์อย่างชัดเจน กล่าวคือเว็บไซต์พนันออนไลน์สามารถสื่อสารกระตุ้นจินตนาการของผู้ที่รับสารที่เป็นผู้เล่นพนันออนไลน์ให้รู้สึกถึงความเป็นพวกพ้องเดียวกันทำให้เกิดความไว้วางใจในการเล่นการพนันออนไลน์ได้อย่างต่อเนื่อง ขณะเดียวกันมีการสื่อสารสร้างแรงดึงดูดให้ผู้ที่ไม่พึงเปิดรับเว็บไซต์พนันหน้าใหม่ให้เกิดความต้องการเข้าร่วมมาเป็นพวกเดียวกันกับกลุ่มคนในเว็บไซต์

ยิ่งไปกว่านั้นการเปิดรับสื่อการพนันออนไลน์ทำให้ผู้รับสารสามารถประกอบสร้างความรู้สึกไม่ผิดในการเล่นพนันออนไลน์จากการรับรู้ถึงความเป็นทั่วไป (Generalization) ผ่านจินตนาการถึงความเป็นเสี่ยงส่วนใหญ่ที่ใครๆ ต่างก็เล่นพนันออนไลน์และความเป็นสากลที่กล่าวอ้างถึงการเปิดเสรีพนันออนไลน์จากภายนอก โดยสุดท้ายของความผิดชอบชั่วดีอยู่ที่ระดับศีลธรรมในแต่บุคคลเป็นสำคัญ เรื่องความผิดกฎหมายหรือความเป็นอบายมุขเป็นเรื่องแต่ละบุคคลไม่ใช่เรื่องที่สังคมกำหนดได้ซึ่งสิ่งเหล่านี้ล้วนมีแหล่งที่มาจากการผลิตภาพมายาผ่านการสื่อสารของเว็บไซต์พนันออนไลน์ทั้งสิ้น

ดังนั้นจึงกล่าวได้ว่าการสื่อสารออนไลน์ของเว็บไซต์พนันสามารถประกอบสร้างความหมายใหม่ให้กับการเล่นกลายเป็นเรื่องสนุก และแหล่งแห่งความสุข สนุกสนานและสะดวกสบาย เป็นการสื่อสารที่ไปที่สามารถลดทอนและบิดเบือนเปลี่ยนรูปการเล่นให้อยู่ในแบบของเกมทางคอมพิวเตอร์แต่ยังคงสื่อสารสร้างความหมายเดิมของการพนันไว้ในกรอบความคิดของผู้รับสารในสังคมไทยทำให้เว็บไซต์พนันออนไลน์สามารถอำพรางความคิดความเชื่อว่าการพนันเป็นสิ่งไม่ดี เป็นอบายมุข และเป็นสิ่งผิดกฎหมาย จึงทำให้ผู้ที่เพิ่งพบเจอเว็บไซต์พนันออนไลน์อยากเลือกเข้าไปเล่นพนันออนไลน์ด้วยความรู้สึกว่าเป็นการ

เล่นเกม ขณะที่ผู้ที่เล่นพนันอยู่แล้วก็หันมาเล่นพนันออนไลน์แทนการไปเล่นที่บ่อนการพนันได้อย่างเปิดเผยในทุกที่ทุกเวลา

อภิปรายผลการวิจัย

การผลิตภาพมายาบนเว็บไซต์ที่สามารถหลอมรวมภาษาและคติความเชื่อต่างๆ ที่ติดมากับภาษาเหล่านั้นจนทำให้ผู้เปิดรับสารฝันไปได้ไกลกว่าภาพลักษณ์เดิมๆ ของการพนันเป็นการทำให้ความหมายเดิมหายไป (disappear of meaning) โดยอาศัยการประกอบสร้างภาพตัวแทน (representation) แห่งความสนุกและความสุขแทนที่ภาพลักษณ์แห่งความเลวร้ายของบ่อนการพนันตามความเชื่อของสังคม

ผู้เปิดรับเว็บไซต์พนันออนไลน์ถูกทำให้รู้สึกถึงความได้เปรียบและมีความมีโอกาสเหนือเกมการพนันได้โดยง่ายเพราะความรู้สึกถึงสภาพความจริงที่ปรากฏบนเว็บไซต์ที่มีมากกว่าการได้เข้าไปเจอในบ่อนที่อยู่ในโลกความเป็นจริง อันเป็นผลมาจากการที่เว็บไซต์พนันออนไลน์ยุบรวมเอาสัญลักษณ์ต่างๆ ที่แสดงถึงข้อมูลความเคลื่อนไหวที่เกิดขึ้นในบ่อนพนันมาวางไว้อยู่ตรงหน้าทั้งหมด

ความรู้สึกมีอำนาจเหนือเว็บไซต์พนันออนไลน์นี้จึงเป็นการระเบิดขึ้นมาจากการบริโภคสัญญาณต่างๆ ที่เว็บไซต์พนันออนไลน์หลอมรวมเอาจนเกิดจินตนาการใหม่ (Theme of Implosion) ในความคิดคำนึงของผู้รับสาร เป็นผลให้ผู้รับสารรู้สึกเปลี่ยนสถานะจากผู้ชมหรือผู้ท่องเว็บไซต์ไปเป็นผู้เล่น (player) ร่วมกับเว็บไซต์ตั้งแต่ยังไม่ได้เล่นการพนัน เพราะเว็บไซต์พนันออนไลน์สามารถจัดวางและสลับตำแหน่งของรหัสสาร (praxis of location) ประเภทต่างๆ ทั้งที่กระตุ้นให้เกิดจินตนาการแห่งความไว้วางใจและความอยากกระทำกรร่วมเล่นการพนันกับเว็บไซต์พนันอยู่ตลอดเวลาอย่างไม่รู้จบ

ความสามารถในการประกอบสร้างภาษาเพื่อสื่อสารความหมายใหม่ให้กับการเล่น ส่งผลต่อการตัดสินความจริงของสภาวะการพนันที่ตรงหน้า (Judgment of reality) ใหม่ไปในทางดีงามกว่าเดิม เพราะความจริงของการพนันที่อยู่ตรงหน้าได้ถูกประกอบสร้าง (construction of reality) ขึ้นมาด้วยกรอบภาษาใหม่ไม่แปลกแยกไปจากกรอบอุดมการณ์



ต่างๆ ที่แวดล้อมผู้คน ทั้งวิถีทางอุดมการณ์อินเทอร์เน็ต อุดมการณ์ทุนนิยมเสรี อุดมการณ์ประชาธิปไตย เสี่ยงข้ามมาก และอุดมการณ์ในเชิงชนชั้น ที่ดำรงอยู่

ในความคิดคำนึงของคนในสังคม จึงทำให้กลายเป็น เรื่องที่อยากจะปฏิเสธเว็บไซต์พนันออนไลน์ แสดงได้ ดังแผนภาพต่อไปนี้



แผนภาพ 1 แสดงความเชื่อมโยงระหว่างอุดมการณ์เบื้องหลังกับมายาคติการสื่อสารการพนันออนไลน์

แผนภาพดังกล่าวแสดงให้เห็นว่า มายาคติในการสื่อสารออนไลน์ที่ครอบงำความคิดให้ติดอยู่ในวังวนของเว็บไซต์การพนันไม่รู้จบเกิดจากจินตนาการถึงการมีอำนาจ ความสุข และผลได้จากการเล่นการพนันออนไลน์ภายใต้จินตนาการแห่งความชอบธรรมที่ถูกกระตุ้นให้ประกอบสร้างความคิดคำนึงเหล่านี้จากสื่อสัญลักษณ์ ภาพตัวแทน และตัวบ่งชี้ต่างๆ บนหน้าเพจของเว็บไซต์พนันออนไลน์ภายใต้อุดมการณ์ชุดต่างๆ ที่แวดล้อมอยู่ในสังคม ได้แก่อุดมการณ์เชิงชนชั้น เว็บไซต์ที่สื่อสารแสดงให้เห็นถึงความเหนือกว่าและได้เปรียบของผู้เปิดรับสาร อุดมการณ์ประชาธิปไตย เสี่ยงข้ามมากที่เว็บไซต์สร้างภาพลวงตาว่า คนส่วนใหญ่ใครๆ ก็เล่นกันทั้งนั้น อุดมการณ์ทุนนิยมที่เว็บไซต์สื่อสารลวงพรางกระตุ้นให้ผู้รับสารเกิดความรู้สึกถึงการได้รับผลตอบแทนสูงที่คุ้มค่าอย่างมาก และอุดมการณ์อินเทอร์เน็ตที่เว็บไซต์กำหนดลีลาการนำเสนอได้มีสีสัน สนุกสนาน รวดเร็ว ไร้ขีดจำกัดทางเวลาและสถานที่ สอดคล้องกับแนวคิดที่เกี่ยวข้องสรุปได้ดังนี้

1. การสื่อสารของเว็บไซต์พนันออนไลน์มี มายาคติแฝงอยู่จนสามารถเปลี่ยนความคิดความเชื่อ ในเรื่องการพนันที่เป็นสิ่งผิดกฎหมายและเป็น อบายมุขกลายเป็นสิ่งที่พึงปรารถนาสำหรับผู้เปิดรับ เว็บไซต์พนันออนไลน์ โดยใช้สัญลักษณ์ต่างๆมาประกอบ สร้างภาพมายาขึ้นใหม่ที่จนสามารถเปลี่ยนแปลง ภาพลักษณ์และการรับรู้ในเรื่องการเล่นการพนันและการเข้าบ่อนการพนันไปสู่ความสนุกสนานและความ น่าเชื่อถือจนนำไปสู่การให้การยอมรับและเข้าร่วมเล่น การพนันอย่างไว้วางใจ

ข้อสรุปดังกล่าวสอดคล้องกับหลักแนวคิดมายาคติ (Mythologies) ของโรลอง บาร์ทส์ (Barth, 2005, pp.47-49) ที่กล่าวถึงมายาคติว่าเป็นเรื่องของ การสื่อสารเพื่อการมอมเมาให้ผู้คนหลงใหลไปในสิ่งที่สร้างขึ้นโดยมองข้ามสิ่งที่เป็นจริงไปสู่ความรู้สึกใหม่เพราะมีการสื่อสารด้วยคติความเชื่อชุดอื่นที่สามารถสื่อสาร ความหมายใหม่ชวนให้ลุ่มหลงในลักษณะการ แสดงออกโดยไม่ได้บอกตรงๆ (Expression of Meaning) ไปกลบเกลื่อนความหมายหรือการรับรู้



แบบเดิม โดยอาศัยการสื่อสารด้วยสัญลักษณ์รหัส (code) ต่างๆ ภายใต้โครงสร้างใหม่ที่ประกอบสร้างขึ้น

2. การสื่อสารมายาคติของเว็บไซต์พินันออนไลน์เป็นการสื่อสารเพื่อสร้างภาพลวงตาชวนให้เปิดรับสารลุ่มหลงไปกับการเล่นการพนันต่างๆ ที่เป็นอบายมุขและเป็นสิ่งผิดกฎหมายขัดกับหลักศีลธรรมอันดีของสังคม แต่ผลการวิจัยพบว่าผู้เปิดรับสารเว็บไซต์พินันออนไลน์ส่วนใหญ่กลับยอมรับและมีความต้องการเข้าร่วมเล่นพนันด้วย อันเป็นส่วนที่แสดงให้เห็นว่า เว็บไซต์พินันออนไลน์สามารถสื่อสารครอบงำความคิดของผู้เปิดรับสารได้อย่างมาก

ผลการวิจัยพบว่า สาเหตุสำคัญที่ทำให้เว็บไซต์พินันออนไลน์สามารถสื่อสารโน้มน้าวใจผู้รับสารให้เกิดการยอมรับไม่ใช่เป็นเพียงความสามารถของเว็บไซต์ที่สามารถผสมผสานสัญญาณต่างๆ มาประกอบสร้างรหัสสาร (Codes) ในการชักจูงใจให้คนเข้าร่วม แต่ส่วนสำคัญเกิดจากรหัสสารต่างๆ เหล่านั้นได้กลายเป็นเป็นเกาะแก่งหรือตัวยึดเหนี่ยวที่กระตุ้นให้ผู้รับสารสามารถสร้างกรอบจินตนาการความสนุกที่ได้ผจญภัยค้นหาท้าทาย ความสุขอันเกิดจากการได้เลือกและได้รับสิทธิพิเศษ รวมถึงความมีอำนาจควบคุมเหนือสิ่งตรงหน้า สอดคล้องกับหลักแนวคิดการเข้ารหัสสารของสจิวเวิร์ต ฮอลล์ (Hall:1997) ที่ระบุว่า การที่ผู้รับสารและผู้ส่งสารสามารถเข้าใจได้และเห็นพ้องไปในทิศทางเดียวกันได้เป็นเพราะผู้ส่งสารสามารถส่งผ่านรหัสสารออกมาให้ผู้รับสารสามารถอ่าน (Read) หรือแปลความหมายขึ้นในกรอบจินตนาการของตนเองโดยมีอุดมการณ์ทางสังคมรองรับและสนับสนุนให้จินตนาการเหล่านั้นไหลลื่นออกไป

3. เว็บไซต์พินันออนไลน์ได้ทำการดึงเอาสัญลักษณ์และภาพตัวแทนต่างมาประกอบสร้างเพื่อสื่อสารโน้มน้าวใจให้ผู้เปิดรับสารเกิดความต้องการและลุ่มหลงไปกับการเล่นการพนันผ่านระบบออนไลน์ด้วยตัวเองโดยไม่ต้องผ่านการเข้าไปเล่นการพนันในบ่อนการพนันจริง ขณะเดียวกันผลการวิจัยในส่วนของผู้รับสารกรณีศึกษาพบว่ามีความต้องการเล่นการพนันออนไลน์อย่างมากโดยไม่ได้รู้สึกว่าเป็นเรื่องผิดกฎหมายหรือศีลธรรมเพราะมีจินตนาการแห่งความสุขในมิติต่างๆที่พาให้ตัวเองหลุดไหลเข้าไปในโลกเสมือนจริงของเว็บไซต์พินันออนไลน์

ผลการวิจัยได้ยืนยันให้เห็นว่า ผู้ที่เปิดรับเว็บไซต์พินันออนไลน์ทั้งในส่วนของผู้เปิดเว็บไซต์พินันออนไลน์เป็นครั้งแรกและผู้ทีเข้าไปร่วมเล่นพินันออนไลน์มาอย่างต่อเนื่องไม่ได้ต้องการเล่นพินันเพียงเพื่อต้องการได้เงินแต่อย่างใด หากแต่เป็นเพราะเกิดความรู้สึกรักคิดและจินตนาการในด้านความสุข ความมีอำนาจ ความได้รับการยอมรับ ความเป็นชนชั้นพิเศษ ดังที่ได้ค้นพบมาแล้ว เป็นตัวเหนี่ยวนำความต้องการเล่นพินันในเว็บไซต์พินันออนไลน์

ภาวะโลกเสมือนจริงนี้เองเป็นผลผลิตอันเกิดจากความสัมพันธ์ระหว่างการสื่อสารสัญญาณที่สร้างมายาคติต่างๆ ของเว็บไซต์พินันออนไลน์ กับกรอบคิดเชิงอุดมการณ์ของผู้เปิดรับเว็บไซต์พินันออนไลน์ อันเป็นลักษณะที่สอดคล้องกับแนวคิด การบริโภคนภาพนิมิตและสภาวะเหนือจริง (Simulation and Hyper Reality) ของ ฌอง โบดริยาร์ด (Baudrillard, 1993, p.194) ที่ว่าด้วยแนวคิดของการผลิตภาพมายาคติของสื่อต่างๆ ที่ไปสถิตอยู่ในความคิดคำนึงของผู้คนที่เป็นตัวการสำคัญในการซ้ำพฤติกรรมต่างๆ ของคนในสังคม

การบริโภคนเว็บไซต์พินันออนไลน์จึงเป็นมากกว่าการบริโภคเพื่อความต้องการในทางการเงินที่เป็นแรงจูงใจทางตรง หากแต่เป็นการบริโภคที่มีความต้องการได้รับการตอบสนองในด้านต่างๆ จากเว็บไซต์พินันออนไลน์อันเกิดจากการบริโภคสัญญาณ (consumption of sign) ที่นำไปสู่การครอบงำจินตนาการในการสร้างโลกเสมือนจริงหรือภาพนิมิตเหนือจริงขึ้นมาบริโภคเพื่อตอบสนองความต้องการส่วนลึกของตนเองตลอดเวลาโดยไม่ได้อยู่บนพื้นฐานแห่งโลกความเป็นจริง ตามหลักแนวคิดของโบดริยาร์ด

บทสรุปและข้อเสนอแนะ

เว็บไซต์พินันออนไลน์มีการนำเสนอรูปสัญญาณต่างๆ ที่ลึวนหยิบยืมมาจากแหล่งต่างๆ เป็นตัวกระตุ้นสร้างจินตนาการของความรู้สึกถึงความสุขสนุกสนานและความอยากได้ผลตอบแทนที่รวดเร็วทันใจด้วยการลงทุนที่น้อยและสะดวกสบายภายใต้อุดมการณ์แวดล้อมทางสังคมของผู้รับสาร การสื่อสารออนไลน์ของเว็บไซต์พินันสามารถผลักดันให้คนกลายเป็นระบบวัตถุ (system of object) ส่งผ่านมายาคติให้ผู้คนที่เปิดรับเว็บไซต์รู้สึกมีความเป็นตัวของตัวเอง



(subject) ที่รู้สึกว่ามีอำนาจ มีทางเลือก และมีความสามารถในการคิดและกระทำการต่างๆ ได้ด้วยตัวเองทุกๆ ที่ความรู้สึกต่างๆ เหล่านั้นล้วนเป็นภาพลวงตาที่ถูกการประกอบสร้างเกิดขึ้นในจินตนาการ เว็บไซต์พินออนไลน์จึงกลายเป็นผู้กระทำซ้ำนำเหนือนมนุษย์ให้กระทำการและหลงติดอยู่ในพื้นที่อบายมุขใหม่ของสังคมบนโฉมหน้าที่เปลี่ยนไป

ดังนั้นหน่วยงานภาครัฐที่เกี่ยวข้องต้องกำหนดแนวทางในการรณรงค์สื่อสารสัญลักษณ์ให้เว็บไซต์การพินเป็นสิ่งเลวร้ายสำหรับสังคมไทย อาทิ การกำหนดให้สถานศึกษาและหน่วยงานต่างๆ ต้องติดตั้งระบบปฏิบัติการเข้าถึงเว็บไซต์การพิน การติดตามไปติดตราสัญลักษณ์เพื่อรณรงค์ให้เห็นถึงพิษภัยของ

เว็บไซต์การพินด้วยสัญลักษณ์หัวกะโหลกไขว้ ขณะเดียวกันหลักสูตรการศึกษาต้องบรรจุสาระหลักการรู้เท่าทันภัยพินออนไลน์ให้กับเด็กและเยาวชนตลอดจนร่วมมือกับธนาคารเจ้าของตราสัญลักษณ์ที่เว็บไซต์นำไปประกอบสร้างความชอบธรรมในการดำเนินคดีกับเจ้าของเว็บไซต์อย่างเข้มงวด เพื่อลดทอนการสร้างความชอบธรรมของเว็บไซต์พินออนไลน์ให้กลายเป็นสิ่งผิดกฎหมายที่ชัดเจน อีกทั้งควรมีการศึกษาเปรียบเทียบรูปแบบการสื่อสารข้ามวัฒนธรรมของเว็บไซต์การพินออนไลน์ในประเทศต่างๆ เพื่อค้นหาพลังการสื่อสารสัญลักษณ์ที่มีผลกระทบต่อการอบจินตนาการของผู้คนในสังคม

บรรณานุกรม

- รัตพงษ์ สอนสุภาพ. (2556). การพินออนไลน์ บททดสอบครั้งใหม่ของสังคมไทย. **วารสารทันเกม**. ปีที่ 1 ฉบับที่ 2 เมษายน-มิถุนายน พ.ศ. 2555. ศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน. หน้า 3. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์เดือนตุลา.
- วิษณุ วงศ์สินศิริกุล. (2556). โตไม่หยุด ฉุดไม่อยู่ เกมพินในโลกออนไลน์. **วารสารทันเกม**. ปีที่ 1 ฉบับที่ 2 เมษายน-มิถุนายน พ.ศ. 2555. ศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน. หน้า 14-15. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์เดือนตุลา.
- สุรพงษ์ โสธนะเสถียร. (2552). **การแสวงหาความรู้แบบหลังนวยสมัย**. กรุงเทพฯ: ประสิทธิ์ภักดิ์แอนด์พริ้นติ้ง.
- Anthony, E. and Bryan S.T. (Eds.). (2001). **Roland Barthes**. Profiles in Contemporary Social Theory. London: SAGE Publication.
- Barthes, R. (2005). **The Language of fashion/Roland Barthes**. (Andy Stafford, Trans.). (Andy Stafford and Michael Carter, Eds.). New York: Breg. (Original work published Systeme de la mode, Re vue Fran aise de Sociologie and Marie Claire, 1967)
- Jame, Procter. (2004). **Stuart Hall**. New York: Rontledge.
- Jean, B. (1993). **The Evil Dem on of Images and the Precession of Simulacra in Postmodernism**. A Reader. Thomas Docherty (Ed.). New York: Harvester Wheathsheaf.
- Madn, S. (1993). **An Introductory Guide to Post-Structuralism and Post Modernism**. 2nd ed. New York: Harvest Wheathsheaf.
- Stuart, H. (1997) **The Work of Representation: Cultural Representation and Signifying Practices**, Stuart Hall (Ed.). London: SAGE Publication.