

ธุรกิจใต้ดินในเศรษฐกิจดิจิทัล

Underground Business in Digital Economy

พัชรวัฒน์ ภาคินสินธุ์*

Phatcharawat Phakhinsittthinan

ธัญพัทธ์ ไกรวานิช**

Tanpat Kraiwanit

บทคัดย่อ

การพัฒนาเทคโนโลยีเพื่อขับเคลื่อนระบบเศรษฐกิจได้ก้าวเข้าสู่ยุคดิจิทัล แต่ไม่ใช่เฉพาะแต่ด้านสว่างเท่านั้นที่พัฒนาขึ้น ยังรวมไปถึงเศรษฐกิจใต้ดิน ทำให้มีโอกาสนักเลาชาวไทยจะเข้าไปเกี่ยวข้องกับธุรกิจใต้ดินในยุคดิจิทัล จากการศึกษาค้นคว้า พบว่า สามารถแบ่งธุรกิจใต้ดินในเศรษฐกิจดิจิทัล แบ่งออกเป็น 3 กลุ่มคือ กลุ่มการพนัน กลุ่มสิ่งผิดกฎหมาย และกลุ่มสื่อลามกอนาจาร โดยมีตัวแปรที่มีผลต่อการตัดสินใจเข้าร่วมธุรกิจใต้ดินของเยาวชนไทย คือ การท่องเที่ยว การค้นคว้าความรู้นอกตำรา เล่นอินเทอร์เน็ต และการทำงาน ในขณะที่การสังสรรค์กับครอบครัว การเข้าร่วมกิจกรรมกับทางชมรม และงานอดิเรก เป็นตัวแปรที่มีผลให้เยาวชนไทยไม่เข้าร่วมธุรกิจใต้ดิน และจากการคำนวณหามูลค่าเชิงเศรษฐกิจใต้ดิน พบว่า มีมูลค่าถึง 127,873,506,453.81 บาทต่อปี

คำสำคัญ: เศรษฐกิจใต้ดิน, เศรษฐกิจดิจิทัล

Abstract

Digital trend have helped driven the economy forward, but not just the legal side of the economy but also the underground side of the economy as well which have fully entered into the digital age. It is risky to allow these teenagers to be involved in underground business. The findings have told us that there are three main categories of underground digital world. First being the gambling world, second being the world of contrabands, third being the world of pornography. The variable effect to Thai youth decided to join the underground business in digital economy, while the association with family participation, join with the club and the hobby is variable with the youth not to

* นักศึกษาปริญญาโท คณะเศรษฐศาสตร์ มหาวิทยาลัยรังสิต จังหวัดปทุมธานี, E-Mail : phatcharawat.pha@gmail.com, คณะเศรษฐศาสตร์ มหาวิทยาลัยรังสิต จังหวัดปทุมธานี, E-Mail : dr.tanpat@gmail.com

** คณะเศรษฐศาสตร์ มหาวิทยาลัยรังสิต จังหวัดปทุมธานี, E-Mail : dr.tanpat@gmail.com

join the underground business in digital economy. Calculations on monetary value have shown that the underground business world is worth 127,873,506,453.81 THB a year.

Key words: Underground Economy, Digital Economy

บทนำ

กระแสเทคโนโลยีจะขับเคลื่อนระบบเศรษฐกิจเข้าสู่ยุคดิจิทัล ซึ่งส่งผลให้ธุรกิจใต้ดินมีการปรับตัวเข้าสู่เศรษฐกิจดิจิทัลด้วยเช่นกัน ดังที่เห็นได้จากการมีโฆษณาออนไลน์ของธุรกิจใต้ดินในสื่อดิจิทัลมากมาย และเยาวชนไทยยังอยู่ในวัยที่กำลังอยากรู้อยากลองจึงมีความเสี่ยงที่จะทำให้เยาวชนไทยเหล่านั้นเข้าร่วมธุรกิจใต้ดิน¹ ดังนั้น เพื่อศึกษารูปแบบ ประเภท และปัจจัยที่มีผลทำให้เยาวชนไทยเข้าไปเกี่ยวข้องกับธุรกิจใต้ดินในเศรษฐกิจดิจิทัล รวมไปถึงมูลค่าเชิงเศรษฐกิจใต้ดินและต้นทุนค่าเสียโอกาส ผู้วิจัยจึงได้ทำการศึกษาในครั้งนี้

วิธีการศึกษา

กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษานี้ ได้แก่ เยาวชนไทยที่มีอายุระหว่าง 13-21 ปี จำนวน 2,763 คน² เพื่อทำการเก็บแบบสอบถาม และผู้เกี่ยวข้องกับธุรกิจใต้ดินในเศรษฐกิจดิจิทัลจำนวน 10 คนเพื่อทำการสัมภาษณ์เชิงลึก

ทำการศึกษาโดยเริ่มจากการสัมภาษณ์เชิงลึกผู้เกี่ยวข้องกับธุรกิจใต้ดินในเศรษฐกิจดิจิทัลจำนวน 10 คน แล้วนำข้อมูลที่ได้อามาวิเคราะห์และสรุปเป็นเนื้อหาเชิงพรรณนา จากนั้นสร้างแบบสอบถามเก็บกับพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ต กิจกรรมยามว่าง และพฤติกรรมที่ไปเกี่ยวข้องกับธุรกิจใต้ดินในเศรษฐกิจดิจิทัล แล้วทำการเก็บตัวอย่างจำนวน 2,763 คน จากนั้นนำมาวิเคราะห์โดยใช้สถิติ Logistic Regression Analysis ประเภท Binary Logistic เพื่อหาปัจจัยที่ทำให้เยาวชนไทยเข้าร่วมธุรกิจใต้ดินในเศรษฐกิจดิจิทัล รวมถึงคำนวณมูลค่าเชิงเศรษฐกิจใต้ดินและต้นทุนค่าเสียโอกาส

ผลการศึกษา

รูปแบบและประเภทของธุรกิจใต้ดินในเศรษฐกิจดิจิทัล³

กลุ่มการพนัน

¹ คงกริช เล็กศรีนาค, ณรงค์ พลอยน้อย และ วิเชียรโชติ สุกโชติรัตน์, พฤติกรรมการเล่นการพนันของเยาวชน กรณีศึกษา: เขตกรุงเทพมหานคร, วารสารวิจัย มข. 2555, 12(4), 132-146.

² สำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์. รายงานผลการสำรวจพฤติกรรมผู้ใช้อินเทอร์เน็ตในประเทศไทย ปี 2556. (กรุงเทพมหานคร: กระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร, 2556)

³ สัมภาษณ์ เยาวชนผู้เกี่ยวข้องกับธุรกิจใต้ดินในเศรษฐกิจดิจิทัล (ปกปิดรายชื่อ) เมื่อวันที่ 23 สิงหาคม 2558 กลุ่มสิ่งผิดกฎหมาย

พนันบอลออนไลน์ เป็นรูปแบบที่เยาวชนไทยรู้จักมากที่สุดในกลุ่มพนัน เนื่องจากการที่ฟุตบอลมีการแข่งขันทุกสัปดาห์ รวมไปถึงการที่เว็บไซต์พนันฟุตบอลออนไลน์ของอังกฤษอย่าง SBOBET เข้ามามีบทบาทในวงการฟุตบอลมากขึ้นทั้งการเป็นสปอนเซอร์ตามรายการต่างๆ รวมไปถึงเป็นสปอนเซอร์ให้กับสโมสรฟุตบอล ทำให้เยาวชนไทยที่คุ้นเคยกับช่องทางในการพนันฟุตบอลออนไลน์มากขึ้น ซึ่งในการพนันบอลออนไลน์นี้ทำให้เยาวชนไทยสามารถพนันบอลจากทั่วโลก โดยไม่จำกัดเฉพาะลีกฟุตบอลยอดนิยมเท่านั้น แต่สามารถพนันได้ในทุกลีกทั่วโลกอีกด้วย รองลงมาคือ หวยออนไลน์ ในกรณีนี้คือหวยใต้ดิน ไม่ใช่สลากกินแบ่งรัฐบาล มีทั้งที่ออกเลขถูกรางวัลตามสลากกินแบ่งรัฐบาล และที่ออกเลขถูกรางวัลเอง ทำให้เลขถูกรางวัลสามารถออกได้เร็วกว่าตั้งแต่ออกวันละครั้ง ไปจนถึงวันละหลายๆ ครั้ง และสามารถซื้อหวยใต้ดินเหล่านี้ผ่านการเดินทางไปซื้อด้วยตนเอง หรือทางแอปพลิเคชันประเภทเครือข่ายชุมชนออนไลน์ เช่น ไลน์ อันดับถัดมาคือคาสิโนออนไลน์ ซึ่งมักจะโฆษณาเว็บไซต์ผ่านแบนเนอร์โฆษณา เพื่อให้เยาวชนไทยเข้าไปเล่น ซึ่งต้องทำการเปิดบัญชีกับทางเว็บไซต์พนันเพื่อเข้าไปเล่น โดยเกมส์ที่มีให้เล่นได้แก่ บาคาร่า รูเลต น้ำเต้าปูปลา สล็อต เป็นต้น

สำหรับกลุ่มสิ่งผิดกฎหมายที่เยาวชนรู้จักมากที่สุด คือ สินค้าละเมิดลิขสิทธิ์ ทั้งที่เป็นตัวสินค้าและที่เป็นซอฟต์แวร์ สำหรับที่เป็นซอฟต์แวร์นั้น มักจะมาในรูปแบบของโปรแกรมฟรีดาวน์โหลด ซึ่งมีโปรแกรมเมอร์ได้ทำการแก้ไขโปรแกรมลิขสิทธิ์แต่ซึ่งมักจะมีคีย์ไลเช่น สำหรับการติดตั้งแบบไม่ได้รับอนุญาต ให้สามารถติดตั้งได้ในคอมพิวเตอร์ทุกเครื่องโดยไม่ต้องเสียเงิน แต่เหล่าผู้ปล่อยซอฟต์แวร์ละเมิดลิขสิทธิ์เหล่านี้ก็ได้ประโยชน์เช่นกัน โดยมีรายได้จากยอดขายดาวโหลดที่ยิ่งมากก็จะมีรายได้มาก ซึ่งซอฟต์แวร์ละเมิดลิขสิทธิ์เหล่านี้ก็สามารถค้นหาได้ผ่านทางเว็บไซต์ประเภทเสิร์ชเอนจิน และเป็นที่ยอมรับอย่างมากในประเทศไทย เพราะโปรแกรมเหล่านี้ยังคงมีราคาค่อนข้างแพงสำหรับเยาวชนไทย เช่นเดียวกันกับสินค้าทั่วไปที่ขายตามอินเทอร์เน็ตของเลียนแบบก็จะมีราคาที่ถูกลงกว่าของแท้ ซึ่งผู้ค้ามักจะแบ่งเกรดสินค้าของตัวเองตามเกรดต่างๆ ทั้ง ก็อปเกรด A ,เกรด AAA และเกรด Mirror เป็นต้น ลำดับต่อมาก็คือ ยาเสพติด ซึ่งมีหลายประเภท และหาได้ง่ายขึ้นในกลุ่มของเยาวชนไทย ทั้ง ยาไอซ์ กระท่อม และกัญชา เป็นต้น รวมไปถึงการผสมสูตรยาต่างๆ ซึ่งมีสอนในสื่อดิจิทัล ทำให้เยาวชนไทยสามารถเข้าไปดูวิธีการผสมยา และซื้อวัตถุดิบมาผสมยาเพื่อเสพเองได้อีกด้วย ลำดับถัดมาคือสินค้าผิดกฎหมายประเภทอื่นๆ ได้แก่ การซื้อขายสัตว์ป่าสงวน เช่น นกเหยี่ยว หรือสัตว์ที่นำเข้ามาจากต่างประเทศแบบผิดกฎหมาย รวมไปถึงยาและผลิตภัณฑ์เสริมความงามต่างๆ ที่ไม่ได้มาตรฐานเลย ไม่รับรอง ซึ่งมีขายทั่วไปตามสังคมออนไลน์และเป็นที่ยอมรับอย่างมาก สำหรับการซื้อขายอาวุธต่างๆ นั้นก็มีเยาวชนไทยส่วนหนึ่งรู้จัก โดยอาวุธเหล่านั้น ได้แก่ ปืนที่ไม่มีใบอนุญาต ปืนไทยประดิษฐ์ ปืนปากกา และระเบิดประเภทต่างๆ ที่มีการค้าขายกันผ่านสื่อดิจิทัล ทั้งที่ทำเป็นเว็บไซต์ส่วนตัวและขายกันผ่านเฟสบุ๊คอย่างไม่เกรงกลัวกฎหมาย

กลุ่มสื่อลามกอนาจาร

ธุรกิจใต้ดินในเศรษฐกิจดิจิทัลในกลุ่มสื่อลามกอนาจารที่เยาวชนไทยรู้จักมากที่สุดคือ หนังสลามก ซึ่งมีทั้งแบบที่รับชมได้ฟรีผ่านสื่อดิจิทัลและต้องมีสิ่งแลกเปลี่ยนสำหรับการรับชม เช่น การใช้บัตรเติมเงิน เป็นต้น ซึ่งสามารถรับชมได้จากหลายช่องทาง ทั้งการเปิดอุปกรณ์คอมพิวเตอร์เพื่อดูออนไลน์หรือดาวโหลดเข้ามาเก็บไว้ในเครื่อง และการดูผ่านอุปกรณ์ประเภทสมาร์ตโฟนหรือแท็บเล็ต ซึ่งจะมีแอปพลิเคชันสำหรับดูหนังสลามกอนาจารโดยเฉพาะ รวมไปถึงการสร้างกรุปไลน์หรือกรุปเฟสบุ๊คสำหรับแบ่งปันหนังสลามกอีกด้วย อันดับถัดมาคือ ยาปลุกอารมณ์ทั้งชายและหญิง ซึ่งมีขายทั่วไปตามอินเทอร์เน็ตเช่นเดียวกัน ต่อมาก็คือบริการทางเพศออนไลน์ เช่น Sexphone และ Live Sex ซึ่งเยาวชนไทยในยุคดิจิทัลเชื่อว่าการกระทำดังกล่าวมี

ความปลอดภัยและสามารถหาเงินได้ ลำดับสุดท้ายคือ เว็บไซต์ที่ขายสินค้าประเภทเช็กทอย ทั้งแบบใช้เพื่อสำเร็จความใคร่ของผู้ชายและผู้หญิง เช่น อวัยวะเพศเทียม ตุ๊กตายาง มีอยู่หลายเกรด หลายราคา และหลายรูปแบบแตกต่างกันออกไป สามารถซื้อขายผ่านเว็บไซต์ทั่วไปในประเทศไทยได้ เพราะมีผู้ค้าบางรายได้แอบนำเข้ามาขาย หรือหากทำการซื้อจากต่างประเทศจะได้ราคาที่ถูกลงแต่มีความเสี่ยงที่สินค้าจะถูกยึดโดยกรมศุลกากร เนื่องจากสินค้าประเภทนี้ยังผิดกฎหมายในประเทศไทย

ปัจจัยที่มีผลต่อการตัดสินใจเข้าร่วมธุรกิจใต้ดินในเศรษฐกิจดิจิทัล

วิเคราะห์ปัจจัยที่ทำให้เยาวชนไทยเข้าร่วมธุรกิจใต้ดินในเศรษฐกิจดิจิทัล จากแบบสอบถามจำนวน 2,763 ตัวอย่าง ซึ่งจะทำให้การวิเคราะห์เฉพาะเยาวชนไทยที่แสดงตัวว่ารู้จักกับธุรกิจใต้ดินในเศรษฐกิจดิจิทัลจำนวน 2,196 ตัวอย่างเท่านั้น โดยมีการเข้าร่วมธุรกิจใต้ดินในเศรษฐกิจดิจิทัลเป็นตัวแปรตาม

การเข้าไปใช้บริการ	จำนวน	ร้อยละ
ไม่เคยใช้บริการ (0)	792	36.07
เคยใช้บริการ (1)	1404	63.93
รวม	2196	

ตารางที่ 1 การเข้าไปใช้บริการธุรกิจใต้ดินในเศรษฐกิจดิจิทัลของเยาวชนไทย

ตารางที่ 1 แสดงตัวแปรตาม ซึ่งได้จากแบบสอบถาม โดยให้ “ไม่เคยใช้บริการ” มีค่าเท่ากับ 0 และ “เคยใช้บริการ” มีค่าเท่ากับ 1

สำหรับตัวแปรอิสระ ใช้ข้อมูลกิจกรรมยามว่างของเยาวชนไทย ซึ่งได้จากการเก็บแบบสอบถาม โดยข้อมูลจะมีลักษณะเป็นช่วงคะแนนตั้งแต่ 1-5

กิจกรรมยามว่าง	ไม่เข้าร่วม		เข้าร่วม	
	Mean	SD	Mean	SD
เล่นอินเทอร์เน็ต	4.2348	1.01836	4.3632	.88977
เล่นดนตรี	3.0303	1.28261	3.0235	1.31341
งานอดิเรก	2.7083	1.30429	2.4915	1.31196
ท่องเที่ยว	3.1705	1.32847	3.3825	1.22216
เล่นกีฬา	3.0833	1.29205	3.0128	1.28973
ทำงาน	1.8598	1.15184	2.0128	1.20576
เรียนพิเศษ	2.7841	1.21103	2.8739	1.11706
ค้นคว้าความรู้นอกตำรา	2.8144	1.16182	3.0150	1.13917
ร่วมกิจกรรมกับทางชมรม	3.2538	1.29180	2.9466	1.20731
สังสรรค์กับครอบครัว	3.7689	1.21761	3.4829	1.28719
รวม	3.0708	0.66387	3.0605	0.58637

ตารางที่ 2 กิจกรรมยามว่างของเยาวชนไทย

จากนั้นทำการวิเคราะห์โดยใช้สถิติ Logistic Regression Analysis ประเภท Binary Logistic ได้ผลดัง
ตารางที่ 3

ตัวแปร	สัญลักษณ์	ค่าสัมประสิทธิ์	Sig.
ค่าคงที่	-	-10.630	.000
เล่นอินเทอร์เน็ต	J ₀₁	0.146	.003
งานอดิเรก	J ₀₃	-0.150	.000
ท่องเที่ยว	J ₀₄	0.231	.000
ทำงาน	J ₀₆	0.120	.003
ค้นคว้าความรู้นอกตำรา	J ₀₈	0.217	.000
ร่วมกิจกรรมกับทางชมรม	J ₀₉	-0.208	.000
สังสรรค์กับครอบครัว	J ₁₀	-0.237	.000

ตารางที่ 3 ผลการวิเคราะห์ตัวแปรเชิงพหุ Method = Forward: Wald

จะได้ Model คือ $P = \frac{1}{1+e^{-Z}}$; เมื่อ P คือ ความน่าจะเป็นที่เยาวชนไทยจะเข้าไปเกี่ยวข้องกับ
ธุรกิจที่ดินในเศรษฐกิจดิจิทัลโดย $Z = 0.223 + 0.146(J_{01}) - 0.15(J_{03}) + 0.231(J_{04}) + 0.12(J_{06}) +$
 $0.217(J_{08}) - 0.208(J_{09}) - 0.237(J_{10})$

นั่นคือ งานอดิเรกที่เยาวชนไทยชอบทำ มีผลต่อการเข้าไปเกี่ยวข้องกับธุรกิจที่ดินในเศรษฐกิจ
ดิจิทัล โดยการท่องเที่ยว การค้นคว้าความรู้นอกตำรา เล่นอินเทอร์เน็ต และการทำงาน เป็นตัวแปรที่มีผลให้
เยาวชนไทยตัดสินใจเข้าร่วมธุรกิจที่ดินในเศรษฐกิจดิจิทัล ในขณะที่ การสังสรรค์กับครอบครัว การเข้าร่วม
กิจกรรมกับทางชมรม และงานอดิเรก เป็นตัวแปรที่มีผลให้เยาวชนไทยไม่เข้าร่วมธุรกิจที่ดิน

Cut value	พยากรณ์ ค่าจริง	ไม่เข้าร่วม	เข้าร่วม	% ถูกต้อง
0.50	ไม่เข้าร่วม	171	621	21.6%
	เข้าร่วม	135	1269	90.4%
0.55	ไม่เข้าร่วม	261	531	33.0%
	เข้าร่วม	222	1182	84.2%
0.60	ไม่เข้าร่วม	393	399	49.6%
	เข้าร่วม	375	1029	73.3%
0.65	ไม่เข้าร่วม	495	297	62.5%
	เข้าร่วม	606	798	56.8%
0.70	ไม่เข้าร่วม	615	177	77.7%
	เข้าร่วม	843	561	40.0%

ตารางที่ 4 ผลการทดสอบ Back Testing

ผลการทดสอบ Back Testing พบว่า การวิเคราะห์ปัจจัยที่มีผลต่อการตัดสินใจเข้าร่วมธุรกิจใต้ดินในเศรษฐกิจดิจิทัลที่ใช้ได้ดีที่สุดคือ มีค่า Cut value ที่ 0.50 ซึ่งจากตารางจะเห็นได้ว่า เมื่อพิจารณาเฉพาะความถูกต้องในการเข้าร่วมเพียงอย่างเดียว จะมีความถูกต้องสูงถึง 90.4%

มูลค่าเชิงเศรษฐกิจใต้ดินและต้นทุนค่าเสียโอกาส

มูลค่าเชิงเศรษฐกิจใต้ดิน

คำนวณหามูลค่าเชิงเศรษฐกิจใต้ดินที่เยาวชนไทยอายุระหว่าง 13-21 ปี เข้าไปเกี่ยวข้องกับ โดยอาศัยข้อมูลตัวเลขการใช้จ่ายและรายได้ที่ได้รับจากธุรกิจใต้ดินในเศรษฐกิจดิจิทัล มาคำนวณจากสมการ⁴

$$\text{มูลค่าเชิงเศรษฐกิจใต้ดิน} = \frac{x}{n} * N * Y$$

เมื่อ x คือ เยาวชนที่ระบุว่าเคยเข้าไปยุ่งเกี่ยวกับธุรกิจใต้ดินในเศรษฐกิจดิจิทัลในแบบสอบถามจำนวน 1,404 ตัวอย่าง

n คือ เยาวชนไทยทั้งหมดที่เข้าร่วมตอบแบบสอบถาม จำนวน 2,763 ตัวอย่าง

N คือ เยาวชนไทยทั้งหมดที่มีอายุระหว่าง 13 - 21 ปี ในปี 2558 จำนวน 8,028,516 คน (ระบบสถิติทางการทะเบียน)

Y คือ ปริมาณเงินเฉลี่ยของเยาวชนไทยที่เข้าร่วมธุรกิจใต้ดิน (บาทต่อเดือน) ใช้ข้อมูลจากแบบสอบถาม โดยคิดจากจำนวนเงินเฉลี่ยที่เยาวชนไทยได้รับจากธุรกิจใต้ดินในเศรษฐกิจดิจิทัล (1424.528 บาทต่อคนต่อเดือน) รวมกับปริมาณเงินเฉลี่ยที่เยาวชนไทยเสียให้กับธุรกิจใต้ดินในเศรษฐกิจดิจิทัล (1187.500 บาทต่อคนต่อเดือน) แล้วหาปริมาณเงินหมุนเวียนต่อปีโดยการนำปริมาณเงินต่อเดือนที่ได้ไปคูณกับ 12 สามารถแสดงการคำนวณได้ดังนี้ $(1424.528 + 1187.500) \times 12 = 31,344.336$ บาทต่อคนต่อปี (คิดเฉพาะผู้เข้าร่วม)

จากนำตัวเลขข้างต้นมาแทนค่าในสมการแล้วทำการคำนวณ ได้ว่า มูลค่าเชิงเศรษฐกิจใต้ดินของเยาวชนไทยมีมูลค่ารวม 127,873,506,453.81 บาทต่อปี

ต้นทุนค่าเสียโอกาส

คำนวณหาต้นทุนค่าเสียโอกาสเมื่อเยาวชนไทยที่มีอายุระหว่าง 13-21 ปี เข้าไปเกี่ยวข้องกับธุรกิจใต้ดินในเศรษฐกิจดิจิทัล โดยอาศัยข้อมูลจากสอบถาม และ ข้อมูลเรื่องการทำงานพิเศษ จากประกาศคณะกรรมการค่าจ้าง เรื่อง อัตราค่าจ้างรายชั่วโมง สำหรับนักเรียน นิสิต และนักศึกษา (ฉบับที่ 2) ที่บอกว่าค่าตอบแทน จะได้ชั่วโมงละ 40 บาท สามารถตั้งสมการ⁵ ได้ดังนี้

⁴ Sim Wan Jie, Huam Hon Tat and Amran Rasli. **UNDERGROUND ECONOMY: DEFINITION AND CAUSES**, Business and Management Review, 2011, 1(2), 14 – 24.

⁵ ออนุช อาภาภิรมย์. รายงาน วิเคราะห์ สังเคราะห์และประมวลสรุปเหตุการณ์และแนวโน้มด้านต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในประเทศไทย และในต่างประเทศที่มีผลกระทบต่อประเทศไทย, ฉบับที่ 17 ประจำไตรมาสที่ 2 (พฤษภาคม – สิงหาคม 2546), (ม.ป.ท.): โครงการข่าวสารทิศทางประเทศไทย (TTMP).

$$\text{ต้นทุนค่าเสียโอกาส} = W * T$$

เมื่อ W คือ อัตราค่าจ้างรายชั่วโมง สำหรับนักเรียน นิสิต และนักศึกษา 40 บาทต่อชั่วโมง ช่วงปิดเทอมทำงานได้ ไม่เกินวันละ 7 ชั่วโมง และสัปดาห์ไม่เกิน 36 ชั่วโมง ช่วงเปิดเทอม ทำงานได้ไม่เกินวันละ 4 ชั่วโมง (กระทรวงแรงงาน, 2558)

T คือ เวลาเฉลี่ยที่เยาวชนไทยแต่ละคนเข้าไปใช้บริการธุรกิจใต้ดินในเศรษฐกิจดิจิทัล จำนวน 3.226 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ (คิดเฉพาะผู้เข้าร่วม)

จากการคำนวณจะพบว่าต้นทุนค่าเสียโอกาสจากการที่เยาวชนไทยเข้าไปเกี่ยวข้องกับธุรกิจใต้ดินในเศรษฐกิจดิจิทัลอยู่ที่ประมาณ 3,051.80 บาทต่อเดือน ซึ่งมีมูลค่าสูงกว่าค่าเฉลี่ยเงินที่เยาวชนไทยได้รับจากธุรกิจใต้ดินในเศรษฐกิจดิจิทัลที่มีมูลค่าประมาณ 1,424.53 บาทต่อเดือน

บทสรุปและข้อเสนอแนะ

สามารถสรุปได้ว่าธุรกิจใต้ดินในเศรษฐกิจดิจิทัลสามารถแบ่งออกเป็น 3 กลุ่มหลัก ได้แก่ กลุ่มการพนัน กลุ่มสิ่งผิดกฎหมาย และกลุ่มสื่อลามกอนาจาร โดยกิจกรรมยามว่างที่เยาวชนไทยชอบทำต่างก็มีส่วนต่อการเข้าไปเกี่ยวข้องกับธุรกิจใต้ดินในเศรษฐกิจดิจิทัล

สำหรับข้อเสนอแนะนั้น ทางผู้วิจัยเห็นว่าควรมีการกำหนดอายุขั้นต่ำในการเปิดบัญชีธนาคารที่อายุมากกว่า 18 ปีขึ้นไป ในกรณีที่อายุไม่ถึงควรใช้ชื่อบุชีร่วมกับผู้ปกครอง เนื่องจากในการเล่นพนันออนไลน์นั้นต้องทำการโอนเงินจากบัญชีธนาคารเข้าสู่บัญชีของเว็บพนัน⁶ ดังนั้น จึงควรกำหนดอายุของผู้เปิดบัญชีเพื่อให้ผู้ปกครองสามารถควบคุมการทำธุรกรรมทางการเงินของบุตรหลานได้ ทางหอพักควรเพิ่มความเข้มงวดในการดูแลและสอดส่องผู้พักอาศัย เนื่องจากผลการศึกษาพบว่าเยาวชนที่เข้าร่วมธุรกิจใต้ดินในเศรษฐกิจดิจิทัลส่วนใหญ่มักอาศัยอยู่ตามหอพัก ดังนั้นหอพักควรให้ความร่วมมือในการดูแลและสอดส่องผู้พักอาศัยรวมถึงเพื่อนที่เข้าออกเป็นประจำ โดยอาจใช้วิธีสุ่มตรวจห้อง ควรเร่งการจัดระเบียบร้านค้าออนไลน์ โดยออกกฎหมายให้ร้านค้าออนไลน์ขึ้นตรงกับกระทรวงพาณิชย์ พร้อมทั้งจัดตั้งตำรวจไซเบอร์เพื่อทำการค้นหาและจับกุมร้านค้าที่ผิดกฎหมาย ควรเพิ่มความเข้มงวดในการจัดระเบียบร้านอินเทอร์เน็ตให้ปิดเปิดตรงเวลา และมีการจำกัดการเข้าใช้งานร้านอินเทอร์เน็ตของเยาวชนไทย โดยอาจห้ามไม่ให้เยาวชนไทยใช้บริการในเวลาก่อนบ่ายสามโมง และหลังสี่ทุ่ม ในวันปกติ ไปรษณีย์และบริษัทขนส่งเอกชน ควรมีมาตรการป้องกันการส่งสินค้าผิดกฎหมาย⁷ อาจใช้วิธีการขอตัวสินค้าที่จะส่งหรือใช้เครื่องสแกนเพื่อตรวจสอบสินค้าก่อนรับส่ง แทนที่การสุ่มตรวจจากพัสดุซึ่งได้ฝากไปรษณีย์แล้ว ซึ่งการตรวจสอบสินค้าก่อนส่งนั้นนอกจากจะสามารถคัดกรองสินค้าผิดกฎหมายได้แล้ว ยังเป็นการสร้างความมั่นใจให้แก่ทั้งผู้ส่งและผู้รับว่าของที่ส่งนั้นจะไม่ถูกแอบเปิดระหว่างขั้นตอนการขนส่ง สถานศึกษาควรส่งเสริมให้มีการทำกิจกรรมชมรม อาจมีการออกนโยบายให้

⁶ Hilbe, Joseph M. **Logistic Regression Models**, Chapman & Hall/CRC Press. 2009, ISBN 978-1-4200-7575-5.

⁷ Walsh, Anthony and Lee Ellis. **Criminology: An Interdisciplinary Approach**. NJ: SAGE Publications. 2007.

นักเรียน นักศึกษา มีชั่วโมงในการเข้าร่วมกิจกรรม รมรณรงค์ให้คนไทยหันมาสนับสนุนและให้ความสำคัญกับสินค้าที่ถูกลิขสิทธิ์⁸ โดยเฉพาะที่เป็นไฟล์ดิจิทัลซึ่งคนไทยมักมองว่าเป็นของฟรี

ผู้ประกอบการสังเกตพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตและกิจกรรมยามว่างของบุตรหลาน แล้วนำข้อมูลมาคำนวณโดยใช้โมเดลความเสี่ยงในการเข้าร่วมธุรกิจใต้ดินในเศรษฐกิจดิจิทัลเพื่อประเมินว่า บุตรหลานมีโอกาสเข้าร่วมธุรกิจใต้ดินมากแค่ไหน หากพบว่ามีโอกาสเข้าร่วมธุรกิจใต้ดินก็ควรดูแลบุตรหลานอย่างเข้มงวด และจากโมเดลที่พบว่า การสังสรรค์กับครอบครัว การเข้าร่วมกิจกรรมกับทางชมรม และงานอดิเรก เป็นตัวแปรที่มีผลให้เยาวชนไทยไม่เข้าร่วมธุรกิจใต้ดิน ดังนั้น ผู้ปกครองควรหาเวลาว่างเพื่อทำการสังสรรค์กับบุตรหลาน แต่หากไม่สามารถหาเวลาว่างได้ก็ควรส่งเสริมให้บุตรหลานใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์ เช่น ไปเรียนภาษาเพิ่มเติม เล่นกีฬา เล่นดนตรี หรือการเข้าร่วมกิจกรรมกับทางชมรม และควรกำหนดเวลาที่ใช้ในการเล่นอินเทอร์เน็ตของบุตรหลาน โดยอาจกำหนดเวลาเป็นชั่วโมง เช่น เล่นได้ไม่เกินวันละ 3 ชั่วโมงในวันธรรมดา เป็นต้น หรือ กำหนดเป็นช่วงเวลาที่ใช้ในการเล่นอินเทอร์เน็ต เช่น ให้เล่นไม่เกินเวลา 2 ทุ่ม ซึ่งสามารถกำหนดเวลาได้ตามความเหมาะสม

เอกสารอ้างอิง

คงกริช เล็กศรีนาค. ณรงค์ พลอยदनัย และ วิเชียรโชติ สุกโชติรัตน์. พฤติกรรมการเล่นการพนันของเยาวชน
กรณีศึกษา: เขตกรุงเทพมหานคร. วารสารวิจัย มข. 2555.12(4), 132-146.

สำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์. รายงานผลการสำรวจพฤติกรรมผู้ใช้อินเทอร์เน็ตใน

ประเทศไทยปี 2556. กรุงเทพมหานคร: กระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร. 2556.

อนุช อาภาภิรมย์. รายงาน วิเคราะห์ สังเคราะห์และประมวลสรุปเหตุการณ์และแนวโน้มด้านต่าง ๆ ที่
เกิดขึ้นในประเทศไทย และในต่างประเทศที่มีผลกระทบต่อประเทศไทย. ฉบับที่ 17 ประจำปี
จุลศักราชที่ 2 (พฤษภาคม – สิงหาคม 2546). 2546. (ม.ป.ท.): โครงการข่าวสารทิศทางการประเทศไทย
(TTMP).

Friedrich Schneider and Colin C. Williams. **The Shadow Economy**. n.p.: The Institute of Economic
Affairs. 2013.

Hilbe, Joseph M. **Logistic Regression Models**. Chapman & Hall/CRC Press. 2009. ISBN 978-1-
4200-7575-5.

Sim Wan Jie. Huam Hon Tat and Amran Rasli. **UNDERGROUND ECONOMY: DEFINITION AND
CAUSES**, Business and Management Review, 2011. 1(2), 14 – 24.

Walsh, Anthony and Lee Ellis. **Criminology: An Interdisciplinary Approach**. NJ: SAGE
Publications. 2007.

⁸ Friedrich Schneider and Colin C. Williams. **The Shadow Economy**. n.p.: The Institute of Economic
Affairs. 2013.