

รายงานศึกษาฉบับสมบูรณ์

การสำรวจสถานการณ์การเสี่ยงโชค
ผ่านข้อความสั้นทางโทรศัพท์มือถือ (SMS)

SMS Gambling Situation Survey

โดย

นางสาวจุติมาศ สุกใส

มกราคม 2555

ศูนย์ข้อมูลนโยบายสาธารณะการลดปัญหาจากการพนัน (ICGP)

มูลนิธิสดศรี – สฤษดิ์วงศ์ (มสส.)





รายงานศึกษาฉบับสมบูรณ์

การสำรวจสถานการณ์การเสี่ยงโชค
ผ่านข้อความสั้นทางโทรศัพท์มือถือ (SMS)

SMS Gambling Situation Survey

โดย

นางสาวจุติมาศ สุกใส

มกราคม 2555

ศูนย์ข้อมูลนโยบายสาธารณะการลดปัญหาจากการพนัน (ICGP)

มูลนิธิสดศรี – สฤณีวงศ์ (มสส.)

กิตติกรรมประกาศ

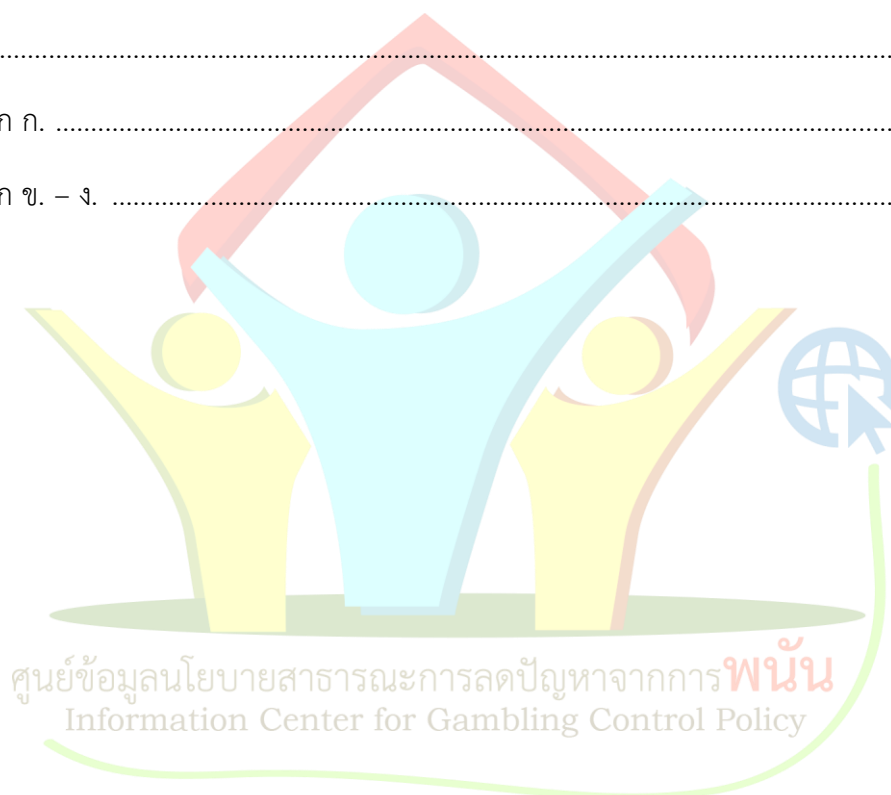
ในการศึกษาการเสี่ยงโชคผ่านข้อความ SMS ผู้ศึกษาขอขอบพระคุณ นายแพทย์ประเสริฐ ผลิตผลการพิมพ์ ซึ่งได้มอบข้อถกเถียงที่เป็นประโยชน์และคำแนะนำในการร่างและแก้ไขงานวิจัยชิ้นนี้ และอำนวยความสะดวก ตลอดจนขอขอบคุณนายทรงยศ สุขใส ซึ่งทำหน้าที่เก็บข้อมูลการเสี่ยงโชคทางโทรศัพท์และอินเทอร์เน็ต รวมทั้งชี้ช่องทางการเสี่ยงโชคทาง SMS ในรูปแบบใหม่ๆ นอกเหนือจากที่ผู้วิจัยเริ่มค้นคว้าในครั้งแรก ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้รับข้อเสนอแนะที่เป็นประโยชน์จากเครือข่ายหยุดพนัน และผู้ห่วงใยต่อสวัสดิภาพเด็กและเยาวชนจำนวนมาก ที่ให้ความกรุณาร่วมรับฟังและให้ข้อเสนอแนะงานวิจัยชิ้นนี้ ทุกท่าน

บทสรุปผู้บริหาร

การสำรวจสถานการณ์การเสี่ยงโชคผ่านข้อความสั้นทางโทรศัพท์มือถือ (SMS) เป็นการวิจัยเชิงสำรวจเพื่อให้ทราบถึงผลกระทบของการเสี่ยงโชคผ่านข้อความสั้นทางโทรศัพท์มือถือทั้งระบบส่งผ่านโทรศัพท์มือถือและระบบที่ทำการโฆษณาผ่านอินเทอร์เน็ต การสำรวจพบว่า ค่าโทรศัพท์มือถือไม่มีการควบคุมการส่ง SMS จากปลายทางถึงผู้รับ และผู้ให้บริการ SMS เสี่ยงโชค ทำให้ผู้รับที่ไม่เข้าใจธุรกิจการเสี่ยงโชค เด็ก และเยาวชนเสี่ยงต่อการเสี่ยงโชคโดยไม่รู้ตัว นอกจากนั้นความเร็วของระบบการสื่อสารและข้อความที่โฆษณาโดยไม่มีการควบคุม ทำให้เกิดความเสี่ยงที่จะติดการเสี่ยงโชคในฐานการพนัน

สารบัญ

การสำรวจสถานการณ์การเสี่ยงโชคผ่านข้อความสั้นทางโทรศัพท์มือถือ (SMS).....	6
เส้นทางการเสี่ยงโชค ทาง SMS	12
ผลกระทบของการเสี่ยงโชคกับเด็กและเยาวชน : ทบทวนองค์ความรู้ที่เกี่ยวข้อง.....	15
ข้อเสนอแนะ	22
กรณีศึกษา	34
การเสี่ยงโชคทาง SMS ที่โฆษณาผ่านโทรศัพท์	46
ภาคผนวก	51
ภาคผนวก ก.	52
ภาคผนวก ข. – ง.	53



การสำรวจสถานการณ์การเสี่ยงโชคผ่านข้อความสั้นทางโทรศัพท์มือถือ (SMS)

ที่มาและความนิยม

ช่วง พ.ศ. 2551 การเสี่ยงโชคด้วยการทายผลฟุตบอลยูโร 2008 ทางโทรศัพท์นี้ทั้งรายการข่าว รายการถ่ายทอดสด และกิจกรรมต่างๆ ที่ออกมาสอดคล้องกับอุปนิสัยช่างเสี่ยงโชคของคนกรุงเทพฯ เพียงทีเดียว คิดเป็นมูลค่า 545 ล้านบาท (ศูนย์วิจัยกสิกรไทย, 2551) ซึ่งจากผลการสำรวจของ ศูนย์วิจัยกสิกรไทย สุ่มสำรวจในกรุงเทพฯ พบว่ามีผู้ที่เข้ารับการสำรวจ ที่ต้องการส่งชิงโชคฟุตบอลยูโร 2008 อยู่ในระดับร้อยละ 40 หรือคิดเป็นจำนวนประชากรกรุงเทพฯประมาณ 1.6 ล้านคน ที่ต้องการส่งชิงโชคทายผลฟุตบอลยูโรครั้งนี้ ขณะที่ในฟุตบอลโลก 2006 มีกลุ่มที่ส่งชิงโชคเพียงสัดส่วนร้อยละ 29.7 ซึ่งรูปแบบการร่วมส่งชิงโชคทายผลฟุตบอลยูโรครั้งนี้ มีทั้งการส่งไปรษณียบัตรทายผล การส่งชิงโชคผ่านโทรศัพท์มือถือในลักษณะการส่ง SMS (Short Message Service) และการส่งคูปองทายผลที่ตัดจากหนังสือพิมพ์ต่างๆ โดยคาดว่าคนกรุงเทพฯน่าจะมีค่าใช้จ่ายหมุนเวียนในการร่วมลุ้นโชคทายผลฟุตบอลยูโรครั้งนี้ประมาณ 545 ล้าน โดยมีรางวัลให้เข้าร่วมลุ้นโชคเป็นมูลค่าไม่ต่ำกว่า 100 ล้านบาท

ในครั้งนี้นี้ ศูนย์วิจัยกสิกรไทย (2551) ระบุว่า ตลาด SMS ระหว่างเทศกาลในช่วง ฟุตบอลยูโร 2008 ที่คาดการณ์ไว้ว่าจะมีการส่ง SMS จะเพิ่มขึ้นกว่าปกติ “ไม่ต่ำกว่าประมาณร้อยละ 50 หรือเพิ่มขึ้นอีกประมาณเฉลี่ย 5 ล้านข้อความต่อวัน โดยหากคิดอัตราค่าบริการ SMS สำหรับ การร่วมสนุกหรือแสดงความคิดเห็นในช่วงฟุตบอลยูโรเฉลี่ยประมาณ 3-6 บาทต่อครั้ง จะคิดเป็นเม็ดเงินที่เพิ่มขึ้นจากปกติตลอดช่วงการแข่งขันฟุตบอลยูโรประมาณ 620 ล้านบาท” ในขณะที่ยอดการเติบโตของตลาด SMS ทั้งปี 2551 ศูนย์วิจัยกสิกรไทยคาดการณ์ว่าตลาด SMS “จะมีมูลค่าประมาณ 5,400-5,600 ล้านบาท ขยายตัวประมาณร้อยละ 20-25 เพิ่มขึ้นจากปี 2550 ที่มีมูลค่าตลาดประมาณ 4,500 ล้านบาท ขยายตัวประมาณร้อยละ 10-15”

ในฟุตบอลโลก 2010 ศูนย์วิจัยกสิกรไทย (5 กรกฎาคม 2553) สรุปว่า การเสี่ยงโชคด้วย SMS ในเทศกาลฟุตบอลโลก จะมีผู้นิยมใช้ มากขึ้น

... การทายผลผ่านทางโทรศัพท์ และการส่ง sms ที่ปัจจุบันมีจำนวนเลขหมายโทรศัพท์เคลื่อนที่เพิ่มขึ้น จำนวนกลุ่มลูกค้าเป้าหมายที่สนใจเข้าร่วมชิงโชคก็มีมากขึ้นตาม (เลขหมายโทรศัพท์เคลื่อนที่จนถึงช่วงเดือนมีนาคม 2553 มีประมาณ 71.2 ล้านเลขหมาย เพิ่มขึ้นเมื่อเทียบกับเดือนมิถุนายน 2549 ซึ่งเป็นช่วงการแข่งขันฟุตบอลโลกครั้งก่อน ที่มีจำนวนเลขหมายประมาณ 36.2 ล้านเลขหมาย) นอกจากนี้ต้นทุนค่าใช้จ่ายในการส่ง sms ส่วนใหญ่ก็ปรับลดลงเหลือเพียงประมาณ 3 บาท/ครั้ง ซึ่งลดลงจากเดิมที่ค่าใช้จ่ายสูงถึงประมาณ 6-9 บาท/ครั้ง ... ส่วนการส่ง sms จะมีมูลค่า

ประมาณ 60 ล้านบาท(เฉลี่ยการส่งประมาณ 20 ครั้ง/คน ค่าใช้จ่ายประมาณ 30-60 บาท/คน)...
ศูนย์วิจัยกสิกรไทย (2553)[เฉพาะกรุงเทพฯ - ผู้วิจัย]

จากการประมาณ “เม็ดเงิน” ที่เพิ่มขึ้นในการเสี่ยงโชคในโอกาสพิเศษ เพียงแค่ 1 เดือน ในอีกทางหนึ่ง เม็ดเงินที่กระจายเข้าสู่บริษัทผู้ให้บริการโทรศัพท์มือถือ และผู้จัดการเสี่ยงโชค นั่นคือความสูญเสียของผู้เสี่ยงโชค ทั่วประเทศ ที่เข้าร่วมเสี่ยงโชคในมหกรรมการกีฬาเพื่อหวังรางวัลใหญ่ นอกเหนือจากการเสี่ยงโชคด้วยวิธีปกติ เช่น การส่งสลากสินค้าที่ใช้ หรือหนังสือพิมพ์ที่อ่านอยู่แล้ว เพื่อชิงรางวัล

นอกจากการส่ง SMS ชิงโชคในช่วงเทศกาลแล้ว ยังมีการเสี่ยงโชคทาง SMS ในรายการโทรทัศน์ เช่น รายการข่าว รายการบันเทิง ละคร เพื่อชิงรางวัลโดยการสุ่มแจก โดยถือเป็นส่วนหนึ่งของกิจกรรมส่งเสริมการตลาด

การใช้ SMS ในการชิงรางวัลดำเนินมาโดยไม่มีการกำหนดแนวทางทางกฎหมายชัดเจน และดูเหมือนจะได้รับความนิยม จนปรากฏตัวตามรายการโทรทัศน์ วิทยุ เนื่องจากเป็นวิธีการชิงรางวัลที่รวดเร็ว และสะดวก ผู้ชิงรางวัลเพียงแต่เสียค่าบริการ SMS ตามที่ระบบเรียกเก็บ และรายการส่วนใหญ่จะมีการแจ้งราคา SMS ไว้ แม้จะใช้ตัวอักษรเล็กและไม่โดดเด่นชัดเจนนัก

จนกระทั่งมีการออกคำสั่งกระทรวงมหาดไทย ที่ มท.0307.2/ว.2384 ลงวันที่ 28 ก.ค. 2548 ซึ่งระบุว่า ต้องมีการขออนุญาตก่อนดำเนินการชิงรางวัล และ “กำหนดให้ผู้ที่ได้รับอนุญาต จะต้องแจ้งหรือแสดงข้อความว่าได้รับอนุญาตแล้วตามใบอนุญาตเล่มที่ เลขที่ และสถานที่ออกใบอนุญาตต่อผู้เข้าร่วมเล่นก่อนจัดให้มีการเล่นดังกล่าวในรายการ ที่จัดด้วยทุกครั้ง” ทั้งยังต้องปฏิบัติตาม กฎกระทรวงฉบับที่ 5 (พ.ศ. 2534) ของการโฆษณาส่งเสริมการขาย ใน พ.ร.บ. คุ้มครองผู้บริโภค พ.ศ. 2522 เช่นเดียวกับการส่งเสริมการขายทั่วไป หากดำเนินการโดยไม่ได้รับอนุญาตจากเจ้าพนักงานตามกฎหมายว่าด้วยการพนัน จะเป็นการผิดพระราชบัญญัติการพนัน พ.ศ. 2548 และพระราชบัญญัติคุ้มครองผู้บริโภค พ.ศ. 2522 สถานโฆษณาไม่เป็นธรรมต่อผู้บริโภค แม้จะมีกฎหมายกำหนดดังกล่าว แต่ก็พบผู้ดำเนินการที่ไม่แสดงเลขที่ใบอนุญาตจากเจ้าพนักงานว่าด้วยการพนันเสมอๆ

การส่ง SMS ชิงรางวัลในรายการโทรทัศน์ นอกเหนือจากเทศกาลการกีฬา ซึ่งเปิดให้มีการทายผล ไม่สามารถสอบถามจำนวนเงินที่หลังไหลเข้าระบบได้อย่างชัดเจน เนื่องจากเป็นข้อมูลด้านการค้า อย่างไรก็ตาม ด้วยแนวโน้มที่บริการทางโทรศัพท์มือถือประเภทไม่ใช้บริการข้อมูล (Non voice) บริการ SMS มีแนวโน้มการเติบโตอย่างเป็นอันดับแรก¹ แม้ว่าจะมีบริการเสริมอื่นๆ เช่น อินเทอร์เน็ตผ่านมือถือด้วยระบบ GPRS

¹ จากการสัมภาษณ์ ผู้อำนวยการสำนักการตลาดบริการเสริม บมจ.แอดวานซ์ อินโฟร์ เซอร์วิส (เอไอเอส) ปี 2551 บริษัทมีรายได้จาก บริการ nonvoice เป็นเงิน 11,000 ล้านบาท ที่มาของรายได้หลักคือ 1.SMS 2.calling melody และ 3.GPRS

เริ่มสร้างรายได้ให้กับบริษัทผู้ให้บริการโทรศัพท์มือถือ ตามมาอีกตาม แต่นอกพื้นที่กรุงเทพฯ และเมืองใหญ่ SMS ยังเป็นช่องทางสำคัญในการสื่อสารและรับสาร รวมทั้งเป็นโอกาสทางธุรกิจสำหรับผู้ให้บริการโทรศัพท์มือถือ²

ตลาด SMS เป็นส่วนหนึ่งของบริการข้อมูล (Non voice) ถูกเล็งให้เป็นช่องทางธุรกิจใหม่ ตั้งแต่ พ.ศ. 2544 ที่ผู้ให้บริการโทรศัพท์เคลื่อนที่เริ่มเล็งเห็นกลุ่มเป้าหมายของ ตลาด SMS ซึ่งมีกลุ่มลูกค้าหลักอายุ กลุ่มผู้ใช้ส่วนใหญ่มักจะอยู่ในช่วงอายุ 18-29 ปี ซึ่งปัจจุบัน กลุ่มลูกค้า SMS ที่บริษัทผู้ให้บริการโทรศัพท์มือถือ บริษัทหนึ่ง กำลังให้ความสนใจมีอายุน้อยกว่านี้ คือกลุ่มก่อนวัยรุ่น (Pre teen)³ ช่องทางการหารายได้จาก ระบบ SMS ของผู้ให้บริการคือการหาแนวร่วมที่สามารถผลิต เนื้อหา (Content) และเข้ามาร่วมทำงานกับ บริษัทผู้ให้บริการโทรศัพท์มือถือ เช่น การ “ร่วมธุรกิจ” ผู้ผลิตเนื้อหาขายย่อย ส่ง SMS ที่มีเนื้อหาต่างๆ ตั้งแต่ ดูดวง ข่าวด่วน การเล่นเกมสับมือถือ จนกระทั่งถึงส่งลิงค์เพื่อให้ใช้บริการอินเทอร์เน็ตผ่านโทรศัพท์มือถือ ดาวน์โหลดเนื้อหาได้ ในมุมมองทางธุรกิจ ผู้ให้บริการโทรศัพท์มือถือเป็นผู้สร้างเครือข่าย และผู้ผลิตเนื้อหา นำ เครือข่ายที่มีไปใช้ เพื่อนำเนื้อหาออกสู่ระบบ เพื่อเป็นการสร้างรายได้ให้กับทั้งผู้ให้บริการโทรศัพท์มือถือ และ ผู้ให้บริการเนื้อหา⁴ เนื่องจากบริการเสียง (Voice) เริ่มอิ่มตัว และโอกาสการเติบโตด้านบริการข้อมูล หรือ บริการเสริม (Value Added Services: VAS) เพิ่มขึ้นเรื่อยๆ

ในขณะที่ ข้อมูล พ.ศ . 2552 พบว่า อัตรา Mobile Penetration Rate อยู่ที่ ร้อยละ 98.65 เป็น โทรศัพท์เติมเงิน ร้อยละ 88.11 และรายเดือน ร้อยละ 10.54⁵ และปัจจุบัน รายได้จากบริการข้อมูล (Non-voice) มีแนวโน้มเพิ่มขึ้นเรื่อยๆ (สำหรับรายได้จากบริการเสริมของผู้ให้บริการสัญญาณโทรศัพท์มือถือ โดย ไม่แยกประเภท โปรดพิจารณาภาคผนวก ก.)

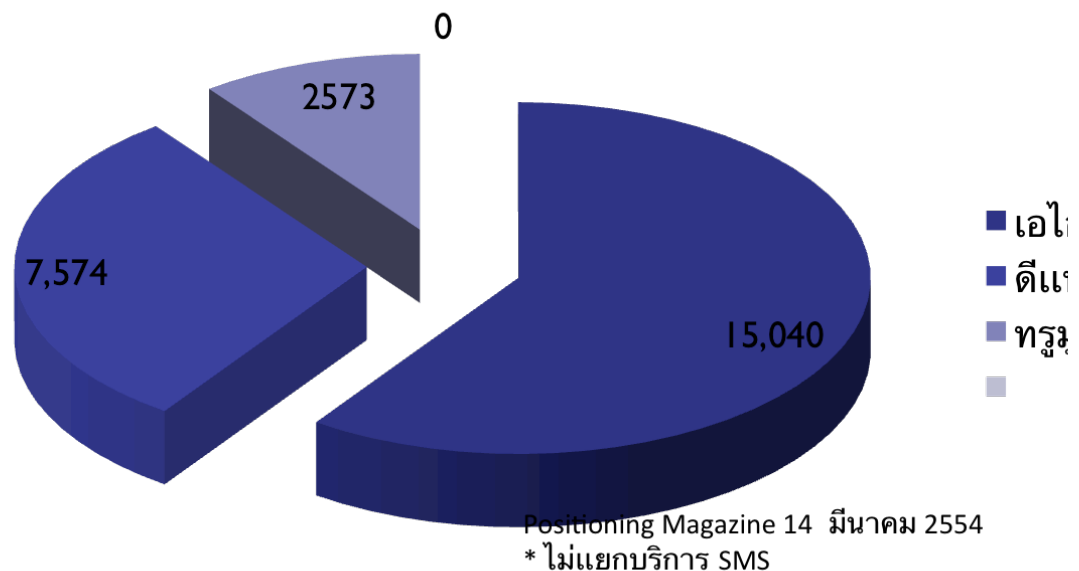
² ตลาดกลุ่ม Non Smartphone หรือผู้ที่ใช้ โทรศัพท์ธรรมดาที่สามารถโทรออก รับสาย ถ่ายรูปได้ ของเอไอเอส คิดเป็นร้อยละ 85 ของ ลูกค้า 29 ล้านราย ““ Facebook & Twitter Alert ” AIS เพิ่ม Sector ใหม่กระตุ้น SMS” (แบรนด์ เอจ, 8 ธันวาคม 2552) เข้าถึงที่ <http://www.brandage.com/Modules/DesktopModules/Article/ArticleDetail.aspx?tabID=7&ArticleID=4767&ModuleID=701&GroupID=147>

³ แบบแสดงข้อมูลรายงานประจำปี 2552 บมจ . ชิน คอร์ปอเรชั่น เอกสารแนบ 1การประกอบธุรกิจสายธุรกิจ สื่อสาร โทรคมนาคมไร้สายในประเทศ รายงานเสนอต่อตลาดหลักทรัพย์แห่งประเทศไทย (ธันวาคม 2552)

⁴ “sms เรื่องเล่นๆ ที่เป็นเงิน” นิตยสารผู้จัดการ (พฤศจิกายน 2544) เข้าถึงที่ <http://www.gotomanager.com/news/printnews.aspx?id=2045>

⁵ ดนุชา พิทยานนท์. ไม่ปรากฏปีที่พิมพ์ “แผนพัฒนาฉบับที่ 11 กับการพัฒนาบรอดแบนด์.” สำนักวิเคราะห์การลงทุนภาครัฐ สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ

ส่วนแบ่งตลาด Non Voice 2553 (ล้านบาท) *



เมื่อ SMS เป็นช่องทางการหารายได้จากเครือข่ายที่มีอยู่แล้ว ของทั้งผู้ให้บริการโทรศัพท์มือถือ และผู้ให้บริการเนื้อหา คำถามสำคัญคือรายได้ส่วนหนึ่งมาจากไหน?

รายได้ที่แท้จริงจากการเสี่ยงโชคทาง SMS

ตัวเลขรายได้ของบริการเสริม ในส่วน ที่เป็น non voice service ที่เพิ่มขึ้นอย่างรวดเร็ว...เป็นแรงขับเคลื่อนที่สำคัญที่จะผลักดันให้เกิด โมเดลธุรกิจที่เป็นการร่วมมือระหว่างเจ้าของ เนื้อหา และผู้ให้บริการ

"ถ้ามีผู้ให้บริการแค่คนละครึ่ง จากจำนวนลูกค้ามือถือ 50% จากลูกค้าทั้งหมด 4 ล้านราย เอาแค่ call ละ 10 บาท 2 ล้านคนก็ได้เงินแล้ว 20 ล้านบาท⁶"

เนื่องจาก SMS สามารถนำไปปรับใช้เพื่อสร้างรายได้ ได้หลายช่องทาง การแยกแยะว่ารายได้ส่วนใดมาจากการเสี่ยงโชคทาง SMS จึงเป็นเรื่องยาก และข้อมูลเท่าที่สามารถเข้าถึงได้ จะเป็นข้อมูลรายได้โดยภาพรวม หรือกรณีร่องรอยโดยภาพรวม รวมทั้งงานวิจัยที่เกี่ยวข้องก็เป็นการประมาณมูลค่าความเสียหายระดับบุคคล จากประชากรที่สุ่มสำรวจ อย่างไรก็ตาม จากการสัมภาษณ์บริษัทผู้ให้บริการเครือข่ายและโปรแกรม

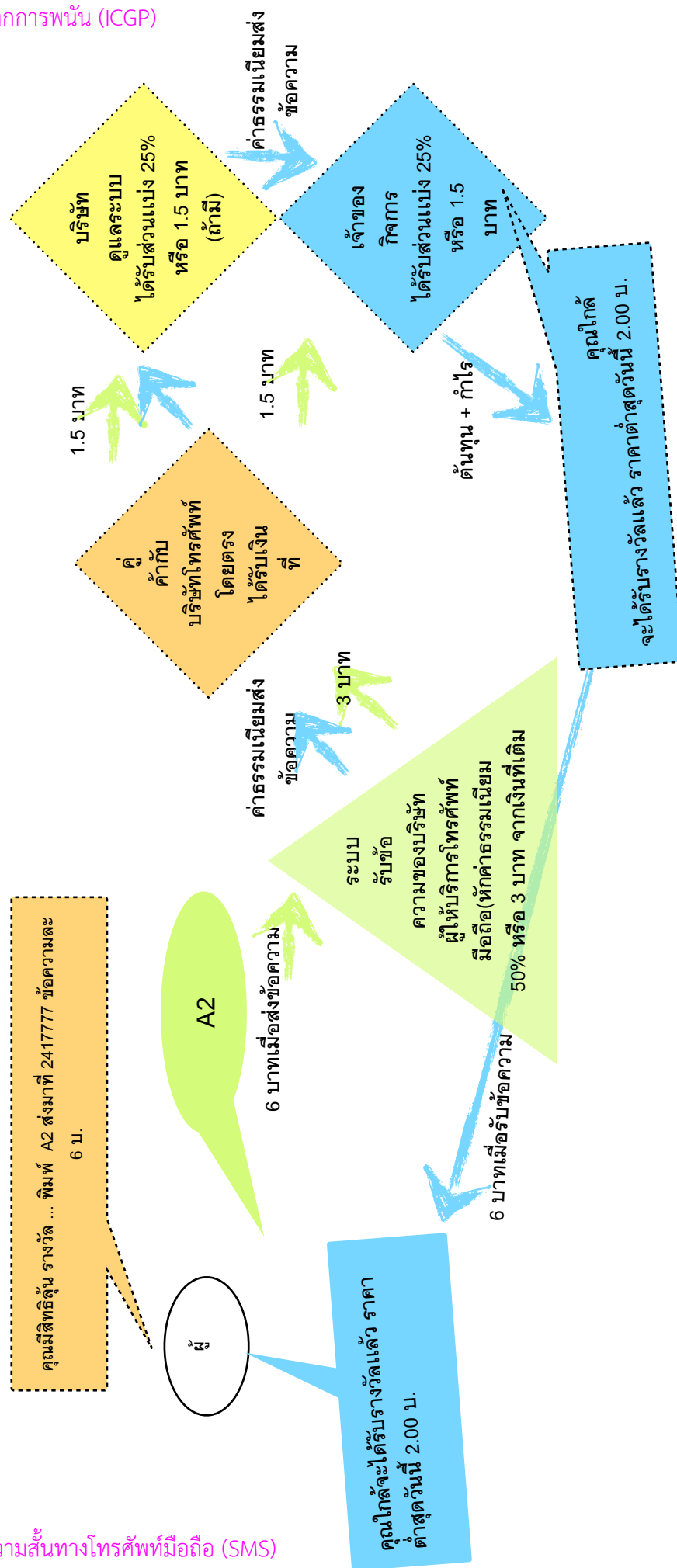
⁶ "sms เรื่องเล่นๆ ที่เป็นเงิน" นิตยสารผู้จัดการ (พฤศจิกายน 2544) เข้าถึงที่ <http://www.gotomanager.com/news/printnews.aspx?id=2045>

จัดการ การเสี่ยงโชค พบว่า มีการแบ่งรายได้จากการเสี่ยงโชค โดยเสียค่าเครือข่ายให้ผู้ประกอบการ สัญญาณโทรศัพท์มือถือ ร้อยละ 50 ของค่าธรรมเนียมต่อ SMS ที่เหลือ ผู้ให้บริการเครือข่ายและโปรแกรมกับ ผู้ลงทุนแบ่งกันตามอัตราที่ตกลง โดยมากมักจะแบ่งกันที่ อัตราส่วนครึ่งต่อครึ่ง หรือต่างฝ่ายต่างแบ่งรายได้ที่ อัตราส่วน ร้อยละ 25 ในกรณีที่ผู้ลงทุนมีกิจการของตนเอง ก็จะแบ่งเงินที่กับบริษัทผู้ให้บริการสัญญาณ โทรศัพท์เคลื่อนที่ ในอัตรา ร้อยละ 50: ร้อยละ 50 จากรายได้ที่เกิดขึ้นจากการเสี่ยงโชค

ทั้งนี้ ในการเสี่ยงโชคที่สำรวจ ใช้ระบบ SMS สองทาง หรือ SMS เรียกเก็บค่าธรรมเนียมพิเศษ คือ ไม่หักจำนวน SMS จากระบบโปรโมชั่นที่สมัครอยู่ แต่หักเงินโดยตรงจากค่าบริการที่เติมเงิน (Pre-Paid) หรือ เรียกเก็บเงินแยกต่างหากในหมวดค่าบริการเสริม ในระบบรายเดือน (Post-Paid) ทั้งเมื่อรับแลเมื่อส่ง ข้อความ รวมทั้งอาจมีการเรียกเก็บค่าธรรมเนียมอื่นๆ เช่น ค่าธรรมเนียมอินเทอร์เน็ตผ่านบริการ 3G/ EDGE/ GPRS/WAP

การเสี่ยงโชคทาง SMS มีทั้งแบบตั้งใจ และไม่ตั้งใจ จากการประมาณการณ์ของ เอแบคโพลล์ระบุว่า “ความเสียหายที่เกิดจากเอสเอ็มเอสไม่ได้ตั้งใจสมัคร โดน 30 บาทต่อครั้งเป็นขั้นต่ำ นอกจากนี้มีครั้งละมากกว่า 30-50 บาทและเกินร้อยบาทก็มี โดยเฉลี่ยความเสียหายอยู่ที่ 83.5 บาท ⁷” ส่วนในการเทศกาลชิงโชค ศูนย์วิจัยกสิกรไทยประมาณว่า จากการสำรวจกลุ่มตัวอย่างในกรุงเทพฯ ในช่วงฟุตบอลโลก “การส่ง sms จะมีมูลค่าประมาณ 60 ล้านบาท(เฉลี่ยการส่งประมาณ 20 ครั้ง/ คน ค่าใช้จ่ายประมาณ 30-60 บาท/คน)... ศูนย์วิจัยกสิกรไทย (2553)”

⁷ การประชุม “SMS และบริการเสริมของโทรศัพท์เคลื่อนที่ : ทางออกในมิติกฎหมายและนโยบายการกำกับดูแล ,” 9 มี.ค. 2554 สถาบันคุ้มครองผู้บริโภคในกิจการโทรคมนาคม และบริษัทสยามอินเทลลิเจนซ์ยูนิต จำกัด



เส้นทางการเสี่ยงโชค ทาง SMS

จากการสำรวจข้อร้องเรียน การประกาศเตือนทางอินเทอร์เน็ต และกระทู้ร้องทุกข์และเตือนการหลอกลวงของเว็บไซต์ พันธุ์ทิพย์ดอทคอม พบว่า ช่องทางการเสี่ยงโชคทาง SMS ทั้งโดนสมัครใจและไม่สมัครใจ มีดังนี้

1.มาจาก SMS Spam ที่อาศัยการเสี่ยงโชค เพื่อกะตุ้นให้สมัครบริการเสริม หรือซื้อสินค้าและบริการ หรือ SMS Spam ที่ส่งมาเพื่อดึงดูดให้เสี่ยงโชค



2.มาจากการสมัครทางเว็บไซต์ ทั้งที่เต็มใจสมัคร และสมัครเพราะได้รับข้อมูลไม่ตรงกับความเป็นจริง หรือโฆษณาเกินจริง



3. มาจากรายการโทรทัศน์ เช่น การตอบคำถามชิงรางวัล หรือรายการประมูลของทางเคเบิลทีวี



4. มาจาก

กิจกรรมเฉพาะกลุ่ม เช่น การทายผลกีฬา ทายผลฟุตบอลโลก

ทิมเด็ด SMS

ข้อมูลโครงการจากทางบริษัท ศักดิ์พระคุณันท์
แผนกรับรู้ ตามบริการลูกค้า เพื่อ 15 บาทฟรี
(ใช้กับมือถือทุกรุ่น) อัตราค่าบริการ 14.00 บาท/ครั้ง

วิธีใช้บริการ
เข้าไปที่เมนู จอความ -> ทิมเด็ด เซน xxx
(ถ้าต้องการทิมเด็ด "ฟรีเออร์ซีพี")
แล้วกดส่งไปที่เบอร์ **4849888**
แค่นี้ท่านก็จะได้รับแล้ว

เพียง 15 บาท/ครั้ง

ธงชาติ	เครือข่ายมือถือ	ทิมเด็ด
🇬🇧	ฟรีเออร์ซีพี, เซนเซอร์, เซนเซอร์	ทิมเด็ด AA
🇪🇺	นูเนต, เซนเซอร์, เซนเซอร์	ทิมเด็ด BB
🇮🇹	ฟรีเออร์ซีพี, เซนเซอร์, เซนเซอร์	ทิมเด็ด CC
🇪🇸	นูเนต, เซนเซอร์, เซนเซอร์	ทิมเด็ด DD
🇮🇹	ฟรีเออร์ซีพี, เซนเซอร์, เซนเซอร์	ทิมเด็ด EE
🇸🇦	นูเนต, เซนเซอร์, เซนเซอร์	ทิมเด็ด FF

ส่งมาที่หมายเลข : 4849888

dtac true AIS

หัวข้อ: เชิญ!! ส่ง SMS ร่วมทวงผล พักยาสูบในเค็ด VS ทำเรือไทยเอพี ชิงรางวัล (27-02-11) (ผ่าน 641 ครั้ง)

เชิญ!! ส่ง SMS ร่วมทวงผล พักยาสูบในเค็ด VS ทำเรือไทยเอพี ชิงรางวัล (27-02-11)
เมื่อ: กุมภาพันธ์ 23, 2011, 10:46:09 pm

มาถึงแล้วครับ 2 ของไทยอีก 2011 กันแล้วพี่น้อง โดเมนนี้ โดเมนนี้เป็นเจ้าบ้านผลิตสุ่มเฉพาะกิจ
นักกีฬาคนแคระ ทางสโมสรกีฬาเรือมาให้ท่านได้ร่วมสนุกกันเช่นเคย โดยผ่าน SMS และเว็บไซต์แห่งนี้

โดยขอรางวัลต้องเป็นที่ถูกใจแน่นอน *และจะมีภาพเพิ่มพริ้งรางวัลใหญ่กว่านี้ ซึ่งทางสโมสรจะแจ้งขอรางวัลอีกครั้ง

ขอเชิญพนันบอลทุกท่านร่วมสนุกตอบคำถามรับของรางวัลจาก สโมสรกีฬาเรือในเค็ด

เพียงส่ง SMS ทวงผลเกมระหว่าง พักยาสูบในเค็ด พบ ทำเรือไทยเอพี (*เพียง 3 บาท/ข้อความ)

ทิมเด็ด PY1 ส่งมาที่ 4849333 ทายว่า พักยาสูบในเค็ด ชนะ

ทิมเด็ด PY2 ส่งมาที่ 4849333 ทายว่า เสมอ

ทิมเด็ด PY3 ส่งมาที่ 4849333 ทายว่า ทำเรือไทยเอพี ชนะ

ปิดรับการทำผล เวลา 19.45น. ของวันที่ 27 ก.พ. 2554

ส่งอีเมลล์ไปที่: พร้อมทีมงานติดต่อกลับ และแอดมิน www.parkyabun.com และรายการ พักยาสูบในเค็ดทีวี ทางสโมสรเคเบิ้ลทีวี พักยา ซึ่งทำการเชิญผู้ใช้คอมพิวเตอร์รางวัลผ่าน
รายการนี้ด้วย

(*เพียง 3 บาท/ข้อความ) ใช้ได้ทุกเครือข่าย AIS Dtac True Hutch ส่งมาฟรีไม่มีค่าใช้จ่าย

การสำรวจสถานการณ์การเสี่ยงโชคผ่านข้อความสั้นทางโทรศัพท์มือถือ (SMS)

5. มาจากการโฆษณาทางอินเทอร์เน็ต เช่น เว็บไซต์เครือข่ายทางสังคม แบนเนอร์โฆษณาในเว็บไซต์ต่างๆ



ช่องทางเหล่านี้ เป็นทั้งการโฆษณากระตุ้นให้เสี่ยงโชค และเป็นช่องทางที่จะนำผู้ที่สนใจหรือบังเอิญต้องการเสี่ยงโชค เข้าสู่การเสี่ยงโชคด้วย SMS ไม่ว่าจะตั้งใจหรือไม่ก็ตาม

แม้ว่าจากการสำรวจรายการโทรทัศน์ฟรีทีวี จะไม่พบการเสี่ยงโชค หรือการโฆษณาการเสี่ยงโชคบนจอสำหรับเด็กโดยเฉพาะ แต่ก็พบว่ารายการโทรทัศน์ที่มีการเสี่ยงโชค เว็บไซต์ ที่โฆษณาการเสี่ยงโชค รวมทั้งการส่งข้อความโฆษณาการเสี่ยงโชค สามารถเข้าถึงได้โดยเด็กและเยาวชนทั้งหมด รวมทั้งยังพบกรณีศึกษาที่มีการโฆษณาให้ดาวน์โหลดเนื้อหา และตอบคำถามจาก การ์ตูน เพลง และแอนิเมชันจากภาพยนตร์ที่มีกลุ่มเป้าหมายหลักเป็นเด็ก และเยาวชน ในเว็บไซต์ผู้ให้บริการเนื้อหา (Content) ทางโทรศัพท์มือถือด้วย เช่น การดาวน์โหลดและตอบคำถามเกี่ยวกับนักร้องเกาหลี หรือภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันที่เด็กชื่นชอบ (กรณีศึกษาที่ 5) รวมทั้งในละครหลังข่าว ทั้งสองช่องรายการที่มีการจัดตอบคำถามเกี่ยวกับละครเพื่อชิงรางวัล (กรณีศึกษาที่ 4) โดยละครที่มีการจัดประเภทให้ ผู้ชมทั่วไป - เด็กอายุ 13 ปีรับชมได้โดยควรได้รับคำแนะนำจากผู้ปกครอง ดังนั้น เด็กและเยาวชน จึงสามารถรับข้อความโฆษณากระตุ้นให้เสี่ยงโชคได้ตลอดเวลา ในทุกไม่มีการเตือนเกี่ยวกับอายุต่ำสุดที่สามารถเข้าร่วมเสี่ยงโชคได้อย่างชัดเจน และมักไม่มีการให้ข้อมูลการเสี่ยงโชค ในด้านค่าใช้จ่ายโดยละเอียด

แม้ผู้ให้บริการอาจกล่าวว่าเด็กและเยาวชนอาจไม่ใช่กลุ่มเป้าหมายโดยตรงของการเสี่ยงโชค แต่การรับข้อความและโฆษณา มีผลอย่างมากในการตัดสินใจจะเสี่ยงโชคหรือไม่ในอนาคต

ผลกระทบของการเสี่ยงโชคกับเด็กและเยาวชน: ทบทวนองค์ความรู้ที่เกี่ยวข้อง

การศึกษาเกี่ยวกับการเสี่ยงโชคด้วยข้อความ SMS ทางโทรศัพท์และทางโทรศัพท์ เป็นการศึกษายังไม่มีการดำเนินการแบบแยกขาดจากการพนันชนิดอื่นๆ และ ในต่างประเทศ จึงอ้างอิงผลกระทบจากการศึกษาเกี่ยวกับการพนันออนไลน์ทั่วไป และองค์ความรู้เกี่ยวกับการเสพติดอื่นๆ เช่น พฤติกรรม และผลกระทบทั้งทางด้านร่างกาย จิตใจและสังคม ที่เกิดขึ้นกับผู้ติดการพนันชนิดอื่นๆ ทางอินเทอร์เน็ต เช่น การพนัน ผลการกีฬา เกมส์ หรือเกมส์พนันไฟ Mark Griffiths (2011) นักวิชาการที่ศึกษาด้านการพนันระบุใน “Technological Trends and the Psychosocial Impact on Gambling” ยอมรับว่า ทุกวันนี้ยังไม่มีองค์ความรู้ด้านการพนันผ่านโทรศัพท์มือถือ⁸ อย่างชัดเจน การวิจัยครั้งนี้จึงเป็นโครงร่างในการศึกษาแนวทางการดำเนินการสำรวจโอกาสในการใช้เทคโนโลยีเข้ามาเกี่ยวข้องกับการพนันอย่างเต็มรูปแบบในอนาคต ซึ่งโอกาสและแนวโน้มการเสี่ยงโชค และการพนัน จะมีการกล่าวถึงในบทสรุป ต่อไป

ในบทนี้ จะทบทวนองค์ความรู้ที่เกี่ยวข้องกับผลกระทบจากเสี่ยงโชคต่อเด็กและเยาวชน ผลต่อพัฒนาการทางจิตและสังคม และปัญหาที่เกี่ยวข้องกับการเสี่ยงโชคผ่าน SMS

1. ผลของการเสี่ยงโชคและโฆษณาการเสี่ยงโชคต่อเด็กและเยาวชน

การวิจัยของ Blaszczynski, Walker, Sagris & Dickerson (1997) ซึ่งว่าการติดการเสี่ยงโชคเป็นนิสัยของเด็กและเยาวชน มีผลทำให้เด็กและเยาวชนเติบโตไปเป็นผู้ใหญ่ที่ติดการเสี่ยงโชค เนื่องจากปัญหาการติดการเสี่ยงโชค จะพัฒนาในช่วงวัยรุ่น Monaghan, Derevensky & Sklar (2008) เชื่อว่าปัจจุบันเด็กและเยาวชนได้รับการโฆษณา จากสื่อต่างๆ ให้เห็นว่าการเสี่ยงโชค หรือแม้กระทั่งการพนัน เป็นเรื่องน่าทดลอง น่าเข้าหา และมีภาพลักษณ์ดีขึ้น ดังนั้น จึงจำเป็นต้องปกป้องเด็กและเยาวชน จากสื่อและการชักจูงเหล่านี้ เนื่องจากยังไม่มีการศึกษาเรื่องการรับชมโฆษณา กับแรงจูงใจให้เด็กและเยาวชนเข้าหาการพนันอย่างชัดเจน จึงมีการเทียบเคียงจากผลการศึกษาเกี่ยวกับการโฆษณาและการบริโภคแอลกอฮอล์ของเด็กและเยาวชน ซึ่งพบว่าเมื่อเด็กได้รับสื่อโฆษณาระดับสูงๆ เกี่ยวกับการดื่มแอลกอฮอล์และมีแนวโน้มว่าเด็กและเยาวชนกลุ่มนี้จะเสี่ยงต่อการดื่มมากกว่ากลุ่มปกติร้อยละ 50 และมีแนวโน้มจะตั้งใจดื่มสุรามากกว่ากลุ่มที่ไม่ดูโฆษณา ร้อยละ 36

⁸ “To date, there has been almost no empirical research into mobile phone gambling and interactive television gambling, but these are likely to become an increasing issue of research interest as today’s digital natives reach adulthood and as technologies become even more advanced and sophisticated” (Griffiths, 2011, p. 78)

การเข้าถึงการโฆษณาด้านการเสี่ยงโชค ทำให้เด็กและเยาวชนเข้าใจว่าการเสี่ยงโชคเป็นพฤติกรรมที่ยอมรับได้ ไม่มีอันตรายและน่าเชื่อถือ (Moore & Ohsutka, 1999) และทำให้เด็กและเยาวชนเชื่อว่าการเสี่ยงโชค วนไปถึงการพนัน เป็นเรื่องน่าตื่นเต้น สนุกสนาน และเป็นความบันเทิงชนิดหนึ่งที่ไม่มีความเสี่ยง (Griffith & Wood, 2001) ที่สำคัญ การเสี่ยงโชค ซึ่งโฆษณาว່ามองมีค่าได้มาง่ายๆ ทำให้เด็กและเยาวชนเชื่อว่า สามารถได้สิ่งที่ต้องการโดยง่าย สนุก และ ไม่เหน็ดเหนื่อย โดยไม่ต้องทำงาน หรือเรียนหนักเพื่อให้ได้สิ่งตอบแทนมา (Derevensky et. al., 2007) โดยเฉพาะ เมื่อสื่อเหล่านั้นปรากฏในพื้นที่ที่มีการควบคุมและแทรกแซงได้น้อย เช่น บนสื่ออินเทอร์เน็ต

จากการศึกษาของ Derevensky et. al., (2007) พบว่า เมื่อวัยรุ่นเข้าถึงโฆษณากการพนัน วัยรุ่น ร้อยละ 42 แสดงความต้องการจะเล่นการพนัน และ ร้อยละ 61 คิดถึงรางวัลที่จะได้รับ หรือคิดว่า ถ้าได้เงินมาแล้วจะนำมาทำอะไร

การโฆษณาผ่านทางสื่อใหม่ เช่นอินเทอร์เน็ต นับว่ามีอิทธิพลกับการเข้าถึงและการรับรู้เกี่ยวกับการเสี่ยงโชคและการเข้าถึงการพนันของเด็กและเยาวชนมาก งานวิจัยของ (Griffiths & Parke, 2010) ระบุว่า ประสิทธิภาพเกี่ยวกับการพนันของเด็กและเยาวชนในปัจจุบัน น่าจะมาจากอินเทอร์เน็ต โทรศัพท์มือถือ และการรับชมโทรทัศน์ที่ผู้ชมสามารถร่วมสนุกได้

แม้เว็บไซต์ที่มีการโฆษณาเกี่ยวกับการเสี่ยงโชค และการพนันจะมีการจำกัดอายุผู้เล่น แต่ไม่สามารถดำเนินการคัดกรองผู้เข้าถึง เช่น เด็กและเยาวชนที่เข้าไป ดู หรือห้ามการโฆษณาผ่านเว็บไซต์อื่นๆ ที่เด็กและเยาวชนเข้าถึงได้ เช่น โฆษณาผ่าน Facebook หรือสื่อ Social Media ได้อย่างง่ายดาย (Griffiths, 2011, p. 78)

2. องค์ความรู้ด้านการเสี่ยงโชคผ่านโทรศัพท์มือถือ (Wireless Gambling, Mobile Gambling)

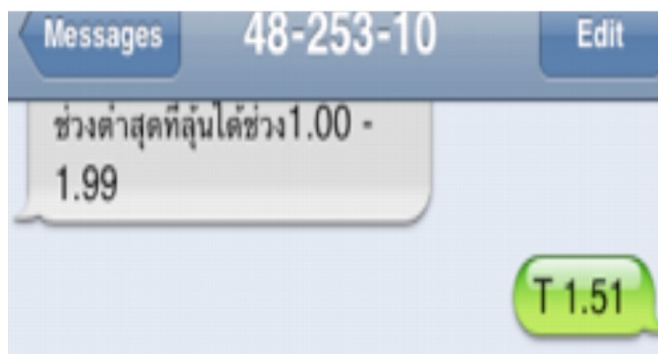
การเสี่ยงโชคผ่านโทรศัพท์มือถือในต่างประเทศ ในประเทศที่ให้ประชาชนที่บรรลุนิติภาวะเล่นการพนันได้ถูกกฎหมาย สามารถทำได้หลายช่องทาง เช่น ผู้ใหญ่สามารถสมัครเป็นสมาชิกเว็บไซต์ หรือตัวแทนบริษัทพนัน เพื่อเล่นการพนันออนไลน์ และเสี่ยงโชคผ่านโทรศัพท์มือถือ เช่น การพนันกีฬา การขายลอตเตอรี่ออนไลน์ผ่านโทรศัพท์มือถือ การเล่นเกมผ่านโทรศัพท์มือถือ การเล่นเกมที่ใช้ทักษะเพื่อแลกของรางวัลผ่านโทรศัพท์มือถือ โดยจะมีการควบคุมอายุผู้เล่นอย่างชัดเจน และบางประเทศมีการควบคุมจำนวนเงินสูงสุดที่จะเสียต่อวัน ตามกฎหมายด้วย ดังกล่าวดำเนินการโดยใช้การพนันผ่านโทรศัพท์มือถือหรือ SMS เพื่อพนันในกิจกรรมพนันอื่นๆ หรือ ใช้ SMS เป็นสื่อ แทนที่จะเดินเข้าไปวางเดิมพันในตัวแทนร้านพนันตามกฎหมาย ซึ่งประเทศไทยการพนันดังกล่าวไม่สามารถกระทำได้ตามกฎหมาย จึงไม่พบทวนวรรณกรรมในส่วนนี้

ในประเทศที่ไม่มีเปิดโอกาสให้มีการพนัน ผู้ให้บริการสามารถหาทางเลี่ยงกฎหมาย และข้อจำกัด โดยใช้วิธีนำเสนอการเสี่ยงโชค ในรูปแบบอื่น ซึ่งมักปรากฏในประเทศแถบเอเชีย ที่กฎหมายไม่อนุญาตให้มีการพนันกีฬา หรือการพนันแบบอื่นๆ ได้ รูปแบบการเสี่ยงโชคที่พบได้แก่ การเล่นเกมสล็อตทางทีวี โดยการตอบคำถามชิงรางวัลทาง SMS หรือการดาวน์โหลดเพื่อลุ้นรางวัล การเล่นเกมสล็อตทางทีวี โดยโทร หรือ ส่ง SMS ตอบคำถาม เล่นเกมส์ปริศนา หรือแข่งขันทักษะอื่นๆ (Monaghan, 2008, 14-15)

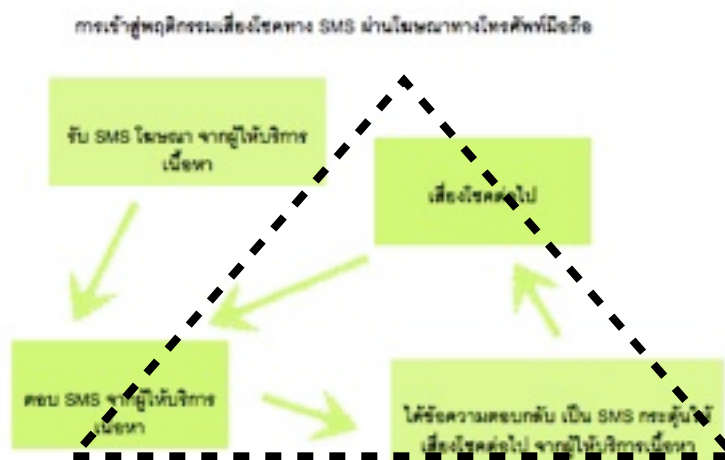
เมื่อศึกษาเทียบเคียงกับการเล่นพนันหรือเกมส์ชนิดอื่นๆ พบว่า ปัจจัยที่ทำให้ การเสี่ยงโชคทางโทรศัพท์มือถือ เสี่ยงต่อการทำให้เกิดการ "ติด" การเสี่ยงโชค ได้แก่

2.1 ความสะดวกรวดเร็วในการใช้บริการ พบว่าการเสี่ยงโชคสามารถทำได้ง่าย เพียงแค่ส่งข้อความผ่านโทรศัพท์มือถือ หรือตอบข้อความที่ส่งมา เท่านั้น ก็เท่ากับเป็นการสมัครบริการและสามารถเริ่มเสี่ยงโชคได้ การเสี่ยงโชคนี้ไม่ต้องอาศัยความรู้และทักษะ ทำให้ไม่ต้องคิด และใคร่ครวญถึงผลดีผลเสียอย่างรอบคอบ ก่อนที่จะตัดสินใจดำเนินการเสี่ยงโชค หรือขาดสติยั้งคิดในการหยุดตัวเองไม่ให้เสี่ยงโชคมากเกินไป

2.2 ความรวดเร็วในการตอบสนอง ข้อความ เมื่อส่งข้อความไป จะได้รับข้อความตอบรับ และกระตุ้นให้เสี่ยงโชคต่อไปเรื่อยๆ ด้วยความมุ่งหวังว่าจะเอาชนะ จนอาจเกิดการติดการเสี่ยงโชคระยะสั้น ซึ่งส่งผลให้เสียเงินค่ารับ - ส่งข้อความ และอาจทำให้ติดการเสี่ยงโชคในระยะยาวได้ ยิ่งระบบเสี่ยงโชคมีการตอบสนองได้เร็วมาก ก็จะทำให้ผู้เล่นที่ต้องการเอาชนะ ตอบ SMS กลับ เพื่อหวังรางวัลชดเชยกับเงินที่เสียไป กรณีตัวอย่างคือการประมูล ตัวเลขต่ำสุดที่ ระหว่าง 1.00-1.99 เพื่อลุ้นรางวัลที่ปัก เมื่อประมูลแล้วจะมีการ



ตอบกลับผลการประมูลทันที และระบุตัวเลขที่เป็นความเป็นไปได้ว่าจะได้รับรางวัล หากผู้เล่นไม่ยั้งคิด และเห็นว่าตนเองไม่มีลุ้น อาจจะเร่งประมูลมากขึ้น เพื่อให้ "ได้ลุ้น" บ้าง โดยคิดว่า จะมีโอกาสได้รับรางวัล ปรากฏการณ์นี้เกิดในการเล่นพนันชนิดอื่นๆ ที่สามารถเล่นได้อย่างรวดเร็วด้วย เช่น Slot Machine ที่ผู้เล่นอาจตั้งใจจะเล่นไม่กี่ตา แต่



เมื่อเสียแล้วก็ยิ่งอยากเสี่ยงโชคมากขึ้นเพื่อถอนทุนคืน ทำให้ตัดสินใจผิดพลาด⁹ จนเสียเงินมากกว่าที่คาดไว้ว่าจะเล่น

ในกรณี SMS เมื่อไม่เห็นจำนวนเงินที่เสียจริง กว่าจะทราบว่าเสียเงินเท่าใด ก็น่าจะเป็นช่วงที่ใช้เงินไปกับการรับ ส่ง ข้อความเสี่ยงโชค จนระบบของผู้ให้บริการสัญญาณโทรศัพท์มือถือ เตือนว่าเงินเหลือต่ำกว่าที่ระบบกำหนด

2.3 วงจรของการเสี่ยงโชคที่กระตุ้นให้เกิดการทำซ้ำ โดยไม่มีการขัดจังหวะ ทำให้คิดไม่ทัน หรือทำไปตามสัญชาตญาณโดยไม่คิดไปเรื่อย ๆ จนกว่าจะมีการขัดจังหวะ โดยเฉพาะในการเสี่ยงโชค หรือ “เล่นเกมส” ที่ไม่ต้องใช้ทักษะในการคิด หรือใช้ทักษะเทียม เช่น การเดาตัวเลข การตอบคำถามที่คำตอบง่ายเกินไป ตอบอย่างไรก็ไม่ผิด

2.4 การกระตุ้นให้เกิดภาวะผ่านการโฆษณาให้เชื่อว่าเล่นแล้วจะมีโอกาสชนะมากขึ้นเรื่อยๆ (กรุณาดูภาพจาก กรณีศึกษาที่ 2) ผ่านการโฆษณาให้เสี่ยงโชคเพื่อรับรางวัลที่มีคุณค่า และเป็นที่ต้องการของเด็ก เยาวชน และผู้ใหญ่ตอนต้น ที่ใช้วิธีการดึงดูดด้วยการเล่นเกมง่ายๆ ที่ไม่ต้องใช้ทักษะ ทำให้เกิดภาพลวงตาว่า การเล่นเกมสนั้นเป็นสิ่งที่ผู้เสี่ยงโชคสามารถควบคุมได้ และปลูกฝังความรู้สึกว่าตนเองมีโอกาสชนะ เมื่อผ่านกระบวนการนี้ซ้ำๆ ก็จะทำให้การรับรู้โอกาสในการได้รับรางวัลจากการเสี่ยงโชค บิดเบี้ยวไปจากความเป็นจริง และจะรู้สึกว่าตนเองสามารถควบคุมการแพ้ชนะได้ ต่อไป ทั้งที่การเสี่ยงโชคที่เกิดขึ้นก่อนการรับบริการ SMS กับหลังรับบริการ เป็นการเสี่ยงโชคคนละแบบ เพราะเมื่อสมัครบริการไปแล้ว กลับพบว่าเป็นการชิงโชคแบบ “ใช้งานมาก (เสียเงินมาก) มีสิทธิได้ลุ้นโชค ” ไม่ใช่การเสี่ยงโชค หรือเล่นเกมสที่อาศัยทักษะ

ตัวอย่างการเสี่ยงโชคที่ใช้วิธีเหล่านี้ได้แก่ การโฆษณาการสมัครบริการ/เสี่ยงโชคด้วยการเล่นเกมสวัด IQ หรือทดสอบทักษะเช่น ตอบคำถามง่ายๆ นับลูกบอลที่เดินไปมา ยิงเป้าเคลื่อนที่ในแบนเนอร์โฆษณา ซึ่งทำให้ผู้เล่นรู้สึกท้าทาย และเมื่อชนะก็จะรู้สึกว่าตนเองสามารถควบคุมการเสี่ยงโชค และมีสิทธิชนะรางวัลที่โฆษณาได้ จึงมีส่วนทำให้ตัดสินใจสมัครบริการ เพราะเชื่อว่าตนเองสามารถควบคุมปัจจัยต่างๆ เพื่อเป็นผู้ชนะในการเสี่ยงโชคได้ เนื่องจากระหว่างขั้นตอนการโฆษณาให้เสี่ยงโชค มีการทำให้เชื่อว่าผู้เสี่ยงโชคมีโอกาสสูงในการเป็นผู้ชนะ และสามารถควบคุมปัจจัยที่ส่งผลต่อการแพ้ชนะได้ ซึ่งไม่เป็นจริง

⁹ Valleur, M. (2008) “France,” in *Problem Gambling: A European Perspective*. Griffiths, M., Hayers, T., & Meyers, G. New York:Springer, p. 77.

3. ปัญหาการคุ้มครองผู้บริโภคจากการเสี่ยงโชคทางโทรศัพท์มือถือ

ในการเสี่ยงโชค และ/ หรือการพนันออนไลน์ มีความเสี่ยงในการคุ้มครองผู้บริโภคดังนี้

3.1 การเสี่ยงโชคทางโทรศัพท์มือถือ เป็นการเสี่ยงโชคที่ไม่มีการควบคุม หรือมีการควบคุมต่ำ ทั้งยังไม่สามารถตรวจสอบความเที่ยงตรงในการเสี่ยงโชคได้ นอกจากนั้น หากมีความผิดพลาดที่ระบบ ผู้ให้บริการก็มักอ้างว่าเกิดความผิดพลาดที่ระบบจะไม่รับผิดชอบ และมีปัญหาเรื่องความเที่ยงตรง และน่าเชื่อถือ เช่น มักไม่มอบรางวัลจริงๆ หรือเมื่อจ่ายเงินไม่สามารถเสี่ยงโชคได้

3.2 ปัญหาการคุ้มครองเด็กและเยาวชน ซึ่งเป็นกลุ่มเสี่ยงที่จะพบปัญหาติดการเสี่ยงโชค หรือเสี่ยงต่อการติดการเสี่ยงโชคเมื่อเป็นผู้ใหญ่ โดยเฉพาะการเสี่ยงโชคผ่าน SMS เนื่องจากการเสี่ยงโชคผ่านเว็บไซต์ รับพนันถูกกฎหมายในต่างประเทศจะต้องมีการตรวจสอบอายุ แต่การเข้าถึงการพนันผ่านการ “เล่นเกมส” ทาง SMS ไม่สามารถตรวจสอบอายุได้ เนื่องจากไม่ต้องใช้เงินจริงผ่านบัตรเครดิต แต่ใช้การหักเงินจากค่าบริการ SMS แทนเงิน (Premium SMS) ซึ่งสะดวกและเข้าถึงง่ายกว่าการวางเงินเดิมพัน หรือการจ่ายเงินสดจำนวนมาก สำหรับเด็กและเยาวชน ที่ยังอายุไม่ถึงเกณฑ์ทำบัตรเครดิต หรือเปิดบัญชีธนาคารเพื่อการเสี่ยงโชคและการพนัน

3.3 ปัญหาเรื่องความเป็นส่วนตัว เช่น การนำข้อมูลโทรศัพท์มือถือไปขายต่อ ทำให้ได้รับ SMS เกี่ยวกับการเสี่ยงโชคมากขึ้น หรือรับโฆษณาผ่านโทรศัพท์มือถือมากขึ้น

3.4 การสิ้นเปลืองเงินและเวลา ในการทดลองสมัครบริการประมวลสินค้า อย่างไรก็ตาม ที่เสียค่าบริการรับ-ส่ง SMS 8 บาท ต่อข้อความพบว่า เงินจำนวน 100 บาท เหลือเพียง 24.80 บาทภายใน 1 วัน จากการประมวล 5 ครั้ง และเมื่อพยายามยกเลิกตามวิธีการที่บริษัทแจ้งในเว็บไซต์ ไม่สามารถทำได้ เมื่อพยายามส่งข้อความอื่นๆ ไป เพื่อยกเลิก ตามที่อ่านในเว็บบอร์ดแนะนำการยกเลิกบริการ จะได้รับข้อความตอบกลับว่า “คุณทำรายการไม่ถูกต้อง... ติดต่อสอบถามได้ที่ 02 2609020” เมื่อโทรไปแล้วพบว่า ไม่มีผู้รับสาย มีข้อความให้ติดต่อใหม่ หรือสายจะไม่ว่างตลอดเวลา

หลังจากนั้นผู้วิจัยทดลองส่งตัวเลขไปอีก 3 ครั้ง เมื่อมีเงินเหลือในระบบประมาณ 10 บาท พบว่า ไม่สามารถส่งข้อความได้ ทั้งยังได้รับ SMS เตือนว่า “ยอดเงินไม่พอ *120 กรุณากดเพื่อเติมเงินก่อนใช้บริการเสริมค่ะ” แต่ทุกครั้งจะเสียเงินรับข้อความเตือน ครั้งละ 1 บาท (ไม่รวมภาษีมูลค่าเพิ่ม) ได้รับทั้งหมด 5 ข้อความ โดยไม่เกี่ยวข้องกับจำนวนการประมวลที่ไม่ได้ผลที่ส่งไปแต่อย่างใด ระบบยังคงตัดเงินไปเรื่อยๆ จนเงินหมด และเมื่อเติมเงินใหม่ ยอดเงินก็หายไปอีก จึงต้องโทรศัพท์ไปเพื่อยกเลิกบริการกับผู้ให้บริการ สัญญาณโทรศัพท์มือถือ ซึ่งเสียเวลารอสายอย่างน้อย 10 นาที

ในอีกกรณีหนึ่ง นอกจากเสียเวลาและเสียเงินแล้ว ยังเกิดปรากฏการณ์ “เน็ตไหล” จากการรับ SMS ที่ได้รับจากเว็บไซต์ทดสอบ IQ เก็บทั้งค่าบริการรายสัปดาห์ 35 บาท ค่ารับ SMS จากระบบ 8 บาท / ข้อความ แม้ปิดเครื่อง ไม่ได้รับ SMS ก็ยังถูกหักเงิน และหากเปิดระบบอินเทอร์เน็ตบนมือถือ แล้ว กดเปิดข้อความที่ส่งมา จะเข้าไปหน้าดาวน์โหลดเนื้อหาที่ไม่เกี่ยวกับความรู้ และยังต้องเสียค่าบริการ EDGE/GPRS เพิ่มอีกด้วย เพียง 3 วัน หยอดค่าใช้จ่ายเกือบ 200 บาท นอกจากนั้นยังไม่สามารถส่งข้อความ หรือโทรไปยกเลิกได้

การสำรวจของ เอแบคโพลล์ระบุว่า “ความเสียหายที่เกิดจากเอสเอ็มเอสไม่ได้ตั้งใจสมัคร โดน 30 บาท ต่อครั้งเป็นขั้นต่ำ นอกจากนี้มีครั้งละมากกว่า 30-50 บาทและเกินร้อยบาทก็มี โดยเฉลี่ยความเสียหายอยู่ที่ 83.5 บาท¹⁰”

4. ผลกระทบต่อเด็กและเยาวชน

ปัจจุบัน เทคโนโลยีที่ก้าวหน้าทำให้เด็กและเยาวชนสามารถก้าวข้ามข้อจำกัดในการเข้าถึงการเสี่ยงโชค การเสี่ยงโชคด้วยโทรศัพท์มือถือ ผ่าน ระบบ SMS เป็นอีกช่องทางหนึ่งที่เด็กและเยาวชนสามารถเข้าถึงการเสี่ยงโชคได้ง่าย ที่สุด เพราะสามารถเข้าถึงได้โดยตรงผ่านโทรศัพท์มือถือ เข้าถึงเมื่อใดก็ได้ ไม่จำกัดเวลาและสถานที่ และการเข้าถึงนี้ไม่สามารถควบคุมได้โดยการตรวจสอบอายุ เหมือนการเข้าถึงการพนันในรูปแบบแบบอื่นๆ ความเสี่ยงจากการเข้าถึงการพนันทางโทรศัพท์มือถือ รวมถึงการเสี่ยงโชคผ่าน SMS ที่มีการศึกษาวิจัยในต่างประเทศได้แก่ ทำให้เด็กและเยาวชนใช้เงินเกินตัว เมื่อแพ้ก็พยายามลงเงินสูงขึ้น เพื่อถอยทุนคืน (Monaghan, Derevensky & Sklar 2008) นอกจากนั้นยังต้องเสียค่าโทรศัพท์จำนวนมาก (Australian Communication Authority, 2004; Griffith & Renwick, 2003) เนื่องจากโทรศัพท์มือถือสามารถพกพาง่าย และใช้ได้ตลอดเวลา หากเด็กและเยาวชนติดการเสี่ยงโชคจนไม่แบ่งเวลา ก็อาจจะนำมาเล่นเวลาเรียน ทำให้ไม่ตั้งใจเรียน และส่งผลกระทบในการคบหาเพื่อนร่วมชั้น จึงทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาลดต่ำ (Hill, 2000)

ความเร็วในการเสี่ยงโชคด้วยการส่ง SMS ผ่านโทรศัพท์มือถือ ทำให้เด็กอาจขาดสมาธิและขาดความอดทนรอคอย รวมทั้งสามารถลดทอนความรอบคอบ และการยั้งคิด ซึ่งเด็กมีน้อยกว่าผู้ใหญ่

5. ปัญหาและความเสี่ยงเฉพาะที่เกิดจากการเสี่ยงโชคด้วยโทรศัพท์มือถือ

ปัจจุบันโทรศัพท์มือถือเป็นอุปกรณ์การสื่อสารที่สามารถเข้าถึงได้ทุกเพศทุกวัย และแทบจะถือว่าเป็นความจำเป็นของชีวิต ไม่ว่าเด็กหรือผู้ใหญ่ ราคาโทรศัพท์มือถือที่ถูกลง ทำให้ผู้ปกครองสามารถซื้อโทรศัพท์ให้บุตรหลานได้ ในราคาไม่ถึง 1,000 บาท ด้วยความสามารถในการรับ-ส่ง SMS ทั่วไปเป็น

¹⁰ การประชุม “SMS และบริการเสริมของโทรศัพท์เคลื่อนที่ : ทางออกในมติกฎหมายและนโยบายการกำกับดูแล,” 9 มี.ค. 2554 สถาบันคุ้มครองผู้บริโภคในกิจการโทรคมนาคม และบริษัทสยามอินเทลลิเจนซ์ยูนิค จำกัด

มาตรฐาน ทำให้ SMS สามารถเป็นสื่อที่นำมาใช้ในการเสี่ยงโชคอย่างแพร่หลายในหลายประเทศ ยิ่งเทคโนโลยีเกี่ยวกับโทรศัพท์มือถือพัฒนามาก และสามารถทำงานได้หลายรูปแบบ เช่น เข้าอินเทอร์เน็ตผ่านระบบ WAP/GPRS/EDGE หรือ 3G ก็จะเป็นช่องทางให้ผู้รับสื่อได้หลายหลายรูปแบบมากขึ้น รวมทั้งสื่อที่มาในรูปแบบเกมส์การเสี่ยงโชค หรือในต่างประเทศที่การพนันเป็นกิจกรรมที่สามารถกระทำได้ตามกฎหมาย ก็มีการนำเอาการพนันเข้ามาในระบบโทรศัพท์มือถือแล้ว

เนื่องจากทุกวันนี้ โทรศัพท์มือถือแทบจะอยู่ไม่ห่างมือประชาชน และเยาวชนจำนวนมาก กิจกรรมการเสี่ยงโชคผ่านโทรศัพท์มือถือจึงสามารถดำเนินได้ตลอดเวลา โดยไม่ต้องเดินทางไปสถานที่ที่เกี่ยวข้องกับการพนัน หรือการเสี่ยงโชคโดยตรง ทั้งผู้ใหญ่ เด็ก และเยาวชน สามารถเข้าถึงโทรศัพท์มือถือ เมื่อใดก็ได้ ทำให้เกิดพฤติกรรมซั้งตัวเองอยู่ในโลกของการเสี่ยงโชคบนโทรศัพท์มือถือ (Griffiths & Wood, 2000; Griffiths, 2002;2003)

ความสะดวก ง่ายดาย และไม่จำเป็นต้องเปิดเผยตัว เพื่อเข้าถึงการเสี่ยงโชค หรือการพนันก็เป็นอีกปัจจัยหนึ่ง ที่ส่งเสริมให้โทรศัพท์มือถือ เป็นเครื่องมือที่ทำให้ประชากรกลุ่มที่ไม่ค่อยเสี่ยงโชค หรือไม่เคยเสี่ยงโชค เพราะไม่สามารถเข้าถึง สถานที่เปิดให้มีการพนันได้ เนื่องจากข้อจำกัดด้านอายุ เพศ วัย สามารถแสวงหาสิ่งทดแทนการพนัน นอกจากนั้น ยังทำให้ผู้แพ้ในระบบการเสี่ยงโชคไร้สาย เช่น ผ่านโทรศัพท์มือถือ รู้สึกอับอาย หรือรู้สึกว่าเป็นปัญหาน้อยลง (Griffiths, 2011) โดยการเสี่ยงโชคผ่านโทรศัพท์มือถือ เช่น ผู้หญิงอาจไม่ยอมเข้าสนามม้า เพราะเกรงว่าจะถูกมองว่าไม่เป็นกุลสตรี แต่อาจจะไม่รู้รู้สึกเช่นนั้น เมื่อกำลังเสี่ยงโชคผ่านโทรศัพท์มือถือ เพราะไม่มีทางทราบได้เลยว่าขณะนั้น ผู้เสี่ยงโชคเป็นใคร ทำอะไรอยู่ การที่พ่อแม่ผู้ปกครองจะตรวจสอบได้ว่าเด็กและเยาวชน เข้าถึงการเสี่ยงโชคและติดการเสี่ยงโชค จะยากขึ้น ทำให้ไม่สามารถแทรกแซงและป้องกันที่ตัวผู้เสี่ยงโชคได้อย่างสะดวก ในกรณีนี้ เนื่องจากโทรศัพท์มีขนาดเล็ก การตรวจสอบว่าเด็กและเยาวชนติดการเสี่ยงโชคด้วย SMS จึงยากกว่าการตรวจสอบเด็กและเยาวชนที่ติดการเสี่ยงโชคผ่านคอมพิวเตอร์ ที่จะนั่งติดจอคอมพิวเตอร์เป็นเวลานานๆ

การเสี่ยงโชคด้วยค่าบริการข้อความ SMS เป็นการเสี่ยงโชคโดยไม่ใช้เงิน แม้จะเสียเงินน้อยกว่า แต่การเสี่ยงโชคที่ไม่ต้องวางเงินจริง เช่น การเสียค่าบริการ SMS แทนการจ่ายเงิน จะทำให้เด็กและเยาวชนสนใจที่จะเสี่ยงโชคมากขึ้น ลดอุปสรรคในการเข้าถึงการเสี่ยงโชคและทำให้เลิกละมากขึ้น (Blaszczynski, Sharpe & Walker, 2001) อันเป็นการบ่มเพาะนิสัย ทำให้มีความเสี่ยงสูงที่เด็กและเยาวชนจะติดการเสี่ยงโชคเป็นนิสัย ซึ่งจะให้มีปัญหาติดการพนันตั้งแต่เด็ก หรือเติบโตไปเป็นผู้ใหญ่ที่ติดการพนันในอนาคต (Derevensky, 2005)

ในกรณีประเทศไทย การโฆษณาการเสี่ยงโชคผ่านทาง SMS ในฐานะ “การชิงรางวัล” “การลุ้นโชค” “การเล่นเกมส์” โดยต้องจ่ายเงินก่อนล่วงหน้า แม้จะเข้าข่ายการพนัน แต่เด็กและเยาวชน รวมทั้งผู้ใหญ่จำนวนมาก ไม่ทราบข้อเท็จจริงเหล่านี้ ทำให้มองว่าการเสี่ยงโชคโดยลงเงินไปก่อน เป็นเพียงกิจกรรมเพื่อความบันเทิงชนิดหนึ่งเท่านั้น ไม่ได้เห็นว่าเป็นประเด็นร้ายแรง ที่ต้องการการแทรกแซง แก้ไข เมื่อเทียบกับการพนันอื่นๆ เช่น การพนันฟุตบอล หวยใต้ดิน เป็นต้น ทำให้ปัญหาเรื้อรัง และผู้เสี่ยงโชค รวมทั้งผู้ปกครองหรือคนใกล้ชิด ไม่เห็นความจำเป็นที่จะต้องเลิกจนกว่าจะเกิดความเสียหายจำนวนมาก

ปัญหาการเสี่ยงโชคด้วยโทรศัพท์เคลื่อนที่ นอกจากจะทำให้เสียเงินแล้ว ยังทำให้เด็กและเยาวชนเสียเวลา ที่ควรใช้ทำกิจกรรมอื่นๆ Griffiths (2011) เสนอว่า ในอนาคต เราอาจวัดผลกระทบจากการพนันได้โดยวัดจากเวลาที่เสียไป ควบคู่ไปกับการวัดจำนวนเงินที่สูญเสียจากการพนัน เนื่องจากการเสี่ยงโชคด้วยโทรศัพท์มือถือ โดยเฉพาะอย่างยิ่ง SMS ไม่ได้ให้ความรู้สึกละอายใจเสียเงิน โดยเฉพาะในระบบเติมเงิน จนกว่าจะได้รับใบเสร็จรับเงิน หรือ เมื่อเติมเงินแล้ว เงินหมดไปอย่างรวดเร็ว

ข้อเสนอแนะ

6. ทบทวนประสบการณ์ต่างประเทศ: การควบคุมการเสี่ยงโชคด้วย SMS

6.1 การควบคุมทางตรง

คือการควบคุมการเสี่ยงโชคผ่าน SMS จากการทบทวนแนวทางเกี่ยวกับการพนันในประเทศยุโรปพบว่า มีประเทศที่มีการกล่าวถึงการเสี่ยงโชคผ่าน SMS โดยเฉพาะ 3 ประเทศ และมีแนวนโยบายดังนี้

ตารางที่ 1: การควบคุมการเสี่ยงโชคผ่านทาง SMS โดยตรง

ลำดับ ที่	ประเทศ	ลักษณะ การเสี่ยงโชคผ่าน SMS	การควบคุม
1	เบลเยียม	- ห้ามเสนอการพนันทุกชนิดผ่านโทรศัพท์มือถือรวมทั้ง SMS - การเล่นเกมส์ตอบคำถามผ่าน SMS เข้าข่ายการพนัน เนื่อง จากมีการโฆษณาให้เชื่อว่าผู้ตอบคำถามมีสิทธิรับรางวัล	- การตอบคำถามทางโทรศัพท์ต้องผ่านการ พิจารณาและหลักเกณฑ์ตามกฎหมายการพนัน และแสดงคำเตือน - ห้ามเด็กอายุต่ำกว่า 18 เล่นเกมส์ตอบคำถามทางโทรศัพท์ และ/ หรือ SMS - แสดงคำเตือนความเสี่ยงจากการเล่นเกมผ่านทาง SMS มากเกินควร - เตือนผู้เล่นเมื่อเสียเงินมากกว่า 50 ยูโร

ลำดับ ที่	ประเทศ	ลักษณะ การเสี่ยงโชคผ่าน SMS	การควบคุม
2	เดนมาร์ก	มีการเสี่ยงโชคโดยการตอบคำถามทาง SMS เป็นการตอบแบบวัดความรู้ทางรายการโทรทัศน์ เช่น รายการกีฬา รายการบันเทิง โดยเก็บค่าบริการ SMS พิเศษ และจับรางวัลผู้โชคดี โดยคำถามต้องเป็นแบบวัดความสามารถและทักษะ เท่านั้น	ไม่ระบุ
3	อังกฤษ	การเสี่ยงโชคทางโทรศัพท์ ประเภท “ประมูลไม่ซ้ำต่ำสุด” ไม่ถือเป็นการพนัน หากมีการให้ข้อมูลเพื่อการตัดสินใจและเป็นเกมส์ที่ใช้ความสามารถและใช้ทักษะ ซึ่งต้องผ่านการขออนุญาตเปิดเล่นเกมส์ และผ่านการพิจารณาว่าเป็นเกมส์ทดสอบทักษะหรือเป็นการพนัน	ขออนุญาต และผ่านการพิจารณาจากคณะกรรมการกึ่งันกรองการพนัน

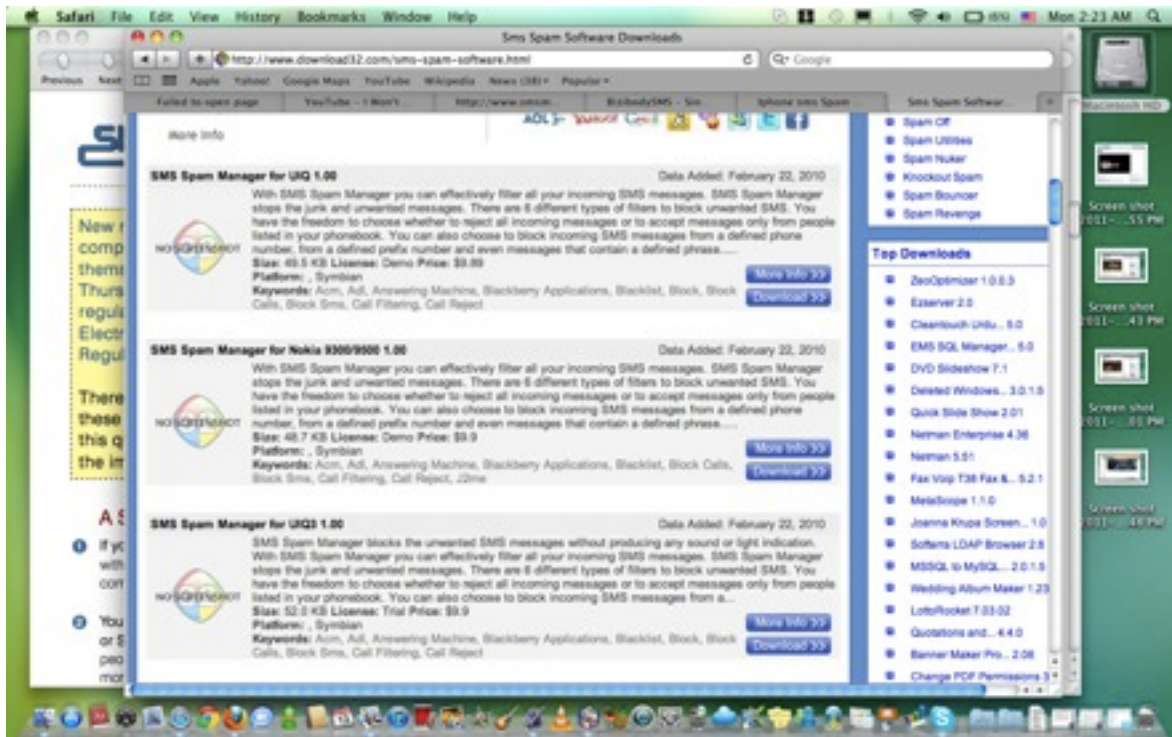
6.2 การควบคุมทางอ้อม

ได้แก่ การควบคุมการเข้าถึง SMS การโฆษณาผ่าน SMS ได้แก่การออกกฎหมายเพื่อให้ผู้รับต้องให้ความยินยอมก่อนรับข้อความ (Opt-in) เช่น กฎหมายสหภาพยุโรป กฎหมายประเทศฝรั่งเศส เกี่ยวกับ ความเป็นส่วนตัวด้านอิเล็กทรอนิกส์ กฎหมายคุ้มครองผู้ใช้โทรศัพท์ในประเทศสหรัฐอเมริกา¹¹ เป็นต้น ส่วนในประเทศฝรั่งเศส มีกฎหมายห้ามขายและห้ามเด็กอายุต่ำกว่า 12 ปีใช้โทรศัพท์มือถือ เนื่องจากอันตรายด้านสุขภาพ แต่ก็มีผลทางอ้อมในการป้องกันมิให้เด็กรับข้อความ SMS ที่เป็นการโฆษณาและเสี่ยงโชค ด้วย

การควบคุมทางอ้อมในต่างประเทศ ทำได้หลายระดับ เช่น การออกกฎหมายคุ้มครองผู้บริโภค จาก SMS spam ซึ่งเป็นที่มาของการเข้าถึงการเสี่ยงโชคทาง SMS การออกแบบซอฟต์แวร์โดยเอกชนที่สามารถ

¹¹ ศุจิตา อัจฉนาภิตติ คันคณีย์ จ้อยเจริญ และ ลลิต ก่อวุฒิกุลรังษี. “กฎหมายเกี่ยวกับการส่งข้อความไม่พึงประสงค์เข้าโทรศัพท์เคลื่อนที่ (Anti-SMS spam law): การจัดสมดุลระหว่างการคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคลกับการส่งเสริมการทำการตลาดระบบอิเล็กทรอนิกส์”

ดาวน์โหลด เพื่อกรอง SMS ที่เป็น Spam ซึ่งส่วนใหญ่จะขึ้นอยู่กับฐานข้อมูลในหน่วยงานคุ้มครองผู้บริโภคใน
กิจการคมนาคมแต่ละประเทศ ซอฟต์แวร์หรือโปรแกรมนี้มีทั้งแบบเสียค่าใช้จ่าย และแบบไม่เสียค่าใช้จ่าย
ตัวอย่างโปรแกรมป้องกันสแปม ทาง SMS



ตารางที่ 2: การควบคุมการเข้าถึง SMS ที่มีการโฆษณาให้เสี่ยงโชคทางอ้อม
ในกลุ่มประเทศเอเชียและเอเชียตะวันออกเฉียงใต้

ลำดับ ที่	ประเทศ	การควบคุมการโฆษณาและส่งเสริม การขายทาง SMS	กฎหมายและบทกำหนดโทษ
1	สิงคโปร์	- การส่ง SMS เพื่อส่งเสริมการขายทุกชนิดสามารถส่งให้ผู้ที่เกี่ยวข้องเท่านั้น ห้ามมิให้มีการส่งข้อความสุ่ม - การส่งข้อความโฆษณาทางอิเล็กทรอนิกส์ ต้องมีคำนำหน้าข้อความที่แจ้งว่าเป็นการโฆษณา "<ADV>" - ต้องมีการระบุช่องทางการเลิกรับข้อความอย่างชัดเจน และเมื่อผู้บริโภคต้องการยกเลิก ต้องดำเนินการภายในเวลาที่กฎหมายระบุ	- กฎหมาย Spam Control Act (2007) - องค์การธุรกิจที่ส่ง SMS หรือข้อความอิเล็กทรอนิกส์ ให้ผู้ที่ไม่สนใจรับข้อความ จะถูกปรับข้อความละ 25 ดอลลาร์สิงคโปร์ หรือไม่เกิน 1 ล้านดอลลาร์สิงคโปร์
2	จีน	ผู้ให้บริการสัญญาณโทรศัพท์มือถือติดตั้งโปรแกรมกรองการส่งข้อความ ไม่เกิน 1,000 ข้อความ/เลขหมาย/วัน ในวันธรรมดา และ 2,000 ข้อความ/เลขหมาย/วัน ในวันหยุด	เป็นข้อตกลงของผู้ให้บริการโทรศัพท์มือถือ ข้อมูลเพิ่มเติมโปรดพิจารณา http://www.reuters.com/article/2009/06/12/us-china-sms-idUSTRE55B1RU20090612
3	เกาหลีใต้	ห้ามการส่งสแปมทางอิเล็กทรอนิกส์แก่ผู้รับบริการทางอีเมลล์และโทรศัพท์มือถือ	

ลำดับ ที่	ประเทศ	การควบคุมการโฆษณาและส่งเสริม การขายทาง SMS	กฎหมายและบทกำหนดโทษ
4	ฟิลิปปินส์	ตั้งแต่พ.ศ. (2004) รัฐบาลห้ามมิให้ นักเรียนใช้โทรศัพท์มือถือเพื่อการพนัน (คาสีโน และ/ หรือกีฬา) ในโรงเรียน	เนื่องจากประเทศฟิลิปปินส์มีการ ดำเนินการของบริษัทรับพนันถูกกฎหมาย จึงออกมาตรการนี้ โปรดพิจารณาเพิ่ม เดิมที่ “Internet Gambling - The Effects Of Online Gambling - Gamblers, Sites, Credit, Money, Traditional, and Card” ที่ http:// www.libraryindex.com/pages/1620/ Internet-Gambling-EFFECTS- O N L I N E - GAMBLING.html#ixzz1MrGiubNR . Retrieved on 20 May 2011.)

6.3 แนวทางการควบคุมการเข้าถึง SMS เสี่ยงโชค

ก. การควบคุมการเข้าถึงก่อนการเสี่ยงโชค

โดยการควบคุมการโฆษณา โดยเฉพาะในช่วงที่มีเด็กและเยาวชนชมรายการโทรทัศน์เป็นจำนวนมากเช่นในรายการข่าวปัจจุบันนี้เนื่องจากการส่ง SMS ทายผลถือว่าการพนัน ต้องดำเนินการขออนุญาต
ดังนั้นจึงมักพบรายการส่ง SMS ทายผลก็พำน้อยลง แต่ในช่องเคเบิลทีวีหรือทีวีผ่านดาวเทียมของเอกชนยัง
พบอยู่บ้าง ในกรณีนี้ควรดำเนินการศึกษาให้ครอบคลุมรายการโทรทัศน์ท้องถิ่นในอนาคต

การโฆษณาในเว็บไซต์ โดยเฉพาะในเว็บไซต์ที่เกี่ยวกับเด็กและเยาวชนไม่ควรอนุญาตให้มีการขาย
โฆษณาในทางส่งเสริมการเสี่ยงโชค และควรพิจารณาให้กระทรวง ICT พัฒนาซอฟต์แวร์เพื่อปิดกั้นการเข้า
ถึง อย่างไรก็ตามเมื่อเข้าหน้าเว็บต่างประเทศ ที่มีการโฆษณาการเสี่ยงโชคหรือการเล่นเกมส์ผ่าน SMS อาจจะ
ไม่สามารถป้องกันหรือปิดกั้นได้ จึงควรส่งเสริมภูมิคุ้มกันด้านเทคโนโลยีสารสนเทศที่ถูกต้องต่อเด็กและเยาวชนให้เท่าทัน
การเสี่ยงโชคและการพนัน

เพื่อลดโอกาสการถูกเอารัดเอาเปรียบจากการโฆษณาที่ไม่เป็นธรรม การควบคุมการส่งข้อความ SMS
ตรงถึงโทรศัพท์ โดยหน่วยงานที่เกี่ยวข้องเช่นสคบ . และ กทช . ควรพิจารณากำหนดกฎเกณฑ์การขอใบ

อนุญาตดำเนินการ การตรวจสอบการดำเนินการให้เป็นไปตามพรบ . พนัน และการลงโทษและเรียกร้องให้บริษัทผู้ผลิตเนื้อหาดังกล่าวชดใช้ค่าเสียหายแก่ผู้ได้รับความเสียหาย รวมทั้งกำหนดมาตรการทางกฎหมายระยะยาว

ข. การควบคุมหลังการเสี่ยงโชค

ปัจจุบันการตรวจสอบว่าเด็กและเยาวชนติดการเสี่ยงโชคทาง SMS หรือไม่เป็นเรื่องที่สังเกตได้ยาก และเมื่อพบว่าเริ่มมีความเสี่ยงต่อการติดการเสี่ยงโชคเป็นนิสัยก็ไม่สามารถหาช่องทางเพื่อปรับพฤติกรรมและบำบัดได้เนื่องจากการเสี่ยงโชคด้วย SMS เป็นที่เข้าใจว่า มีโทษเพียงทำให้เสียเงินค่าบริการเท่านั้น เมื่อยกเลิกบริการไปแล้ว ผู้เสี่ยงโชคก็ไม่จำเป็นต้องได้รับการให้คำปรึกษาหรือการติดตามต่อเนื่องในระยะยาว ประกอบกับในประเทศไทย การติดการพนัน ยังเป็นปัญหาที่ไม่มีสถาบันด้านสุขภาพจิตเข้ามาดำเนินการแก้ไขและเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมรวมถึงสร้างความตระหนักรู้ต่อสังคมอย่างทั่วถึง

ในขณะนี้ยังไม่มีมาตรการระยะยาวหน่วยงานภายใต้กรมสุขภาพจิตกระทรวงสาธารณสุขควรเข้ามา มีบทบาทในการให้ความรู้แก่สังคม ถึงอันตรายด้านสุขภาพจิตและสังคมจากการติดการเสี่ยงโชค และให้บริการให้คำปรึกษาผู้ติดการเสี่ยงโชคทาง sms ทั้งในขั้นเริ่มต้นและขั้นที่เข้าสู่ภาวะการมีพฤติกรรมติดการเสี่ยงโชคที่เป็นอันตราย (pathological gambling) รวมทั้งให้ความรู้กับผู้ปกครอง ครู โรงเรียน เพื่อให้สามารถตรวจสอบอาการและความเสี่ยงของเด็กและเยาวชนได้ก่อนที่จะมีการติดการเสี่ยงโชคในระดับอันตราย

ค. การสร้างความตระหนักรู้และความเท่าทันการเสี่ยงโชค และการเอาตัวรอดเปรียบผู้บริโภครผ่านการเสี่ยงโชคด้วย SMS

ปัจจุบัน มีผู้บริโภคจำนวนไม่น้อยที่ได้รับผลกระทบจากการถูกชักนำให้เข้าสู่เสี่ยงโชคโดยไม่รู้ตัว ทำให้เสียเงิน และในกรณีเด็กและเยาวชน ยังเสี่ยงต่อการติด และเสียเวลาที่เป็นประโยชน์ จึงควรมีการสร้างความรู้ ในการระมัดระวัง ป้องกัน และ การแก้ไขปัญหา อย่างเป็นระบบ ทั้งที่ตัวผู้ใช้ และสถาบันคุ้มครองผู้บริโภค เช่น

1. หากมี SMS ในเชิงเสี่ยงโชค ให้ตอบกลับ หากพิมพ์ข้อความตอบกลับตามที่กำหนด จะถือว่าเป็นการสมัครบริการ และจะมีการหักเงินทันที
2. หากเล่นเกมสล็อต ทดสอบ IQ ตอบคำถาม หรือพบเห็นการประมูลสินค้าผ่าน SMS ไม่ควรกรอกเลขหมายโทรศัพท์เข้าสู่ระบบ และหากได้รับ SMS เช่น พิมพ์ ... ส่ง SMS มาที่ ... อย่าตอบกลับ เพราะนี่คือการสมัครบริการ
3. หากพบว่าเสียเงินไปแล้ว ให้ยกเลิกบริการกับผู้ให้บริการสัญญาณโทรศัพท์มือถือ และร้องเรียนกับ

สบท. ทันที เพื่อขอเงินที่เสียไปคืน

4. สำหรับเด็กและเยาวชน ควรได้รับความรู้และทักษะเพื่อที่จะเท่าทันการเสี่ยงโชคทาง SMS และให้เด็กและเยาวชนมีทัศนคติที่ถูกต้องเกี่ยวกับการเสี่ยงโชค ไม่คิดว่าการเสี่ยงโชค เป็นความบันเทิง หือทางออกที่จะทำให้ได้มาซึ่งของมีราคา โดยไม่ต้องทำงานหนัก หรือลงทุนใดๆ

6.3 การควบคุมผู้ให้บริการ

ก. **ผู้ให้บริการต้นทาง** ซึ่งเป็นผู้ได้รับค่าธรรมเนียมจาก SMS ที่เรียกเก็บค่าธรรมเนียมพิเศษ ควรคำนึงถึงหน้าที่และความรับผิดชอบต่อสังคมของธุรกิจ (CSR) ตามวิสัยของผู้ให้บริการที่พึงมีหน้าที่ต่อสังคม คือการคุ้มครองเด็กและเยาวชนจากการเอาตัวเขาเปรียบโดยไม่เป็นธรรม ปัจจุบัน ทัศนคติที่ผู้เสียผลประโยชน์คิดเกี่ยวกับ ผู้ให้บริการต้นทาง พบว่าผู้บริโภครู้สึกผิดหวัง และเบื่อหน่าย กับคำตอบว่า “บริการนี้เป็นของ ... (ชื่อผู้ให้บริการ)...” และต้องดำเนินการยกเลิกกับผู้ให้บริการโทรศัพท์มือถือเมื่อเสียเงินไปแล้ว และต้องเรียกร้องเงินคืนภายหลัง ซึ่งกระบวนการล่าช้า ทำให้ผู้บริโภคหลายคนยอมเสียเงินที่เสียไปแล้วมากกว่าจะเรียกร้องสิทธิที่พึงได้รับ

อย่างไรก็ตาม เมื่อทราบถึงโอกาสทางธุรกิจจากการรับเงินกินเปล่าจากการส่ง SMS ที่ได้รับจากผู้บริโภค ที่แม้เป็นเงินไม่มากต่อคน แต่เมื่อเทียบกับโอกาสทางธุรกิจที่จะได้รับ จากจำนวนเลขหมายกว่า เลขหมายในประเทศไทย ก็นับว่าธุรกิจ SMS เป็นกิจกรรมการสร้างรายได้ที่ผู้ให้บริการมือถืออาจยินยอมปล่อยให้เกิดขึ้น แล้วค่อยแก้ปัญหาเป็นรายครั้ง เนื่องจากผู้บริโภคส่วนใหญ่ไม่ทราบว่าตนเองมีสิทธิเรียกร้องค่าบริการที่เรียกเก็บไปแล้วได้ หรือไม่ต้องการเสียเวลาดำเนินการเพียงเพื่อแลกกับเงินหลักสิบ หรือหลักร้อยต้นๆ

ข. **บริษัทที่ดำเนินการด้านระบบ SMS** แม้ว่าการดำเนินการเชิงโชคทาง SMS จะเข้าข่ายการพนัน (หนังสือที่ มท.0307.2/ว.2384 ลงวันที่ 28 ก.ค.2548 เรื่อง การส่งข้อความผ่านคลื่นวิทยุในการทายผล ตอบปัญหา หรือแสดงความคิดเห็นเพื่อชิงรางวัล ซึ่งกำหนดว่าการชิงรางวัล โดยแจกรางวัลเฉพาะบางคนเป็นการเสี่ยงโชค ซึ่งต้องมีการควบคุมตามกฎหมายพระราชบัญญัติการพนัน พ.ศ. 2478 และ พระราชบัญญัติคุ้มครองผู้บริโภค พ.ศ. 2522) แต่บริษัทให้บริการ ทั้ง 10 บริษัทที่สุ่มเลือก และแจ้งว่ามีบริการ SMS ซึ่งการเล่นเกมส์ชิงรางวัล โดยไม่ต้องซื้อสินค้าและบริการ และไม่หวังผลทางการตลาดเกี่ยวกับสินค้าและบริการ เช่น กรณีที่บริษัทเป็นผู้จัดกิจกรรมเสี่ยงโชค โดยที่ผู้เสี่ยงโชคไม่ต้องซื้อสินค้าหรือบริการต่างๆ เช่น การสมัครตอบคำถามทาง SMS เพื่อสะสมคะแนน เพื่อชิงรางวัลโดยตรงกับบริษัท หรือการเล่นเกมส์ "ประมูล" สินค้าในราคา "ต่ำต้องตลาด" ไม่แจ้งผู้ที่สนใจจะดำเนินการกิจการ SMS ชิงรางวัล หรือเสี่ยงโชค ว่าต้องมีการขออนุญาต

เมื่อโทรสอบถาม และไม่มีการให้ข้อมูลผู้สนใจประกอบธุรกิจ ว่ากิจกรรมเสี่ยงโชคต้องปฏิบัติตามพระราชบัญญัติการพนัน และกฎหมายด้านการคุ้มครองผู้บริโภคแต่อย่างใด

จึงควรมีการศึกษาถึงบทบาทและความรับผิดชอบทางกฎหมายของบริษัทที่ดำเนินการด้านระบบ ว่าถือว่าเป็นผู้มีส่วนร่วมในการจัดกิจกรรมเสี่ยงโชคหรือไม่ รวมทั้งควรมีการกำกับดูแลด้านกฎหมายในการเป็นผู้ให้บริการเพื่อระบบ

ค. ผู้ให้บริการปลายทาง

ในการสำรวจผู้ให้บริการปลายทางทั้งหมด มีเพียงผู้ให้บริการรายเดียวที่แสดงเลขที่ใบอนุญาตตามหนังสือที่ มท.0307.2/ว.2384 ลงวันที่ 28 ก.ค.2548 เรื่อง การส่งข้อความผ่านคลื่นวิทยุในการทายผล ตอบปัญหา หรือแสดงความคิดเห็นเพื่อชิงรางวัล ซึ่งต้องมีการควบคุมตามกฎหมายพระราชบัญญัติการพนัน พ.ศ. 2478 แสดงระยะเวลาดำเนินการอย่างชัดเจน

การแสดงเลขที่ใบอนุญาต การส่งข้อความผ่านคลื่นวิทยุ
ในการทายผล ตอบปัญหา หรือแสดงความคิดเห็นเพื่อชิงรางวัล

ร่วมสนุกตอบคำถามผ่าน SMS กับละคร "ลุย"



ระยะเวลากิจกรรม
11 พ.ค. - 16 มิ.ย. 2554 (จำนวน 6 สัปดาห์)
ใบอนุญาตเลขที่ 986/2554 สกท. ณ ศูนย์บริการประชาชน กรมการปกครอง

รางวัล
รถจักรยานยนต์ ฮอนด้า คบิก โอ
รวม 6 รางวัล รางวัลละ 46,500 บาท รวมมูลค่า 279,000 บาท

เงื่อนไขและข้อตกลงร่วมกัน

1. ประกาศรายชื่อผู้โชคดีทาง www.ch7.com
2. ขอรางวัลไม่สามารถเปลี่ยนเป็นเงินสดหรือของรางวัลอย่างอื่นได้ และไม่สามารถโอนสิทธิ์ในการรับรางวัลไปให้ผู้อื่น
3. หากผู้โชคดีได้รับรางวัลมากกว่า 1 รางวัล จะได้เพียงรางวัลที่มีมูลค่าสูงสุดเพียงรางวัลเดียวเท่านั้น
4. ผู้รับรางวัลต้องชำระภาษีหัก ณ ที่จ่าย 5 % และภาษีมูลค่าเพิ่ม 7 % ตามกฎหมาย ผู้โชคดีที่ได้รับรางวัลรถจักรยานยนต์ จะต้องเป็นผู้รับผิดชอบค่าธรรมเนียมการโอน ค่าภาษีและค่าธรรมเนียมอื่นๆ ทั้งหมดโดยเจ้าหน้าที่ของบริษัท GDSI จำกัด เป็นผู้ติดต่อไปยังผู้โชคดี
5. ขอสงวนสิทธิ์ในการรับหรือยกเลิกการให้รางวัลแก่บุคคลที่การกระทำใดๆ ที่ทุจริต มีกฎหมาย มีคดีอาญาและโดนโทษอาญากรรม เพื่อรับของรางวัลจากการร่วมกิจกรรมดังกล่าว
6. การตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นเอกฉันท์เด็ดขาด และสิ้นสุด
7. พนักงานของบริษัท กลุ่มสหภาพโทรทัศน์และวิทยุ จำกัด และ บริษัท GDSI จำกัด ไม่มีสิทธิ์ร่วมรายการนี้
8. บริษัทขอสงวนสิทธิ์ในการเปลี่ยนแปลงใดๆ ตามสมควร โดยไม่ต้องแจ้งให้ทราบล่วงหน้า

ส่วนรายอื่นๆ โดยเฉพาะบริการ “ตอบคำถาม” “ประมูล” เพื่อชิงรางวัลในลักษณะเดียวกันผ่าน SMS ในอินเทอร์เน็ต ไม่มีการระบุข้อมูลดังกล่าวเลข และดำเนินการโดยไม่มีการระบุระยะเวลาจัดกิจกรรม หลายครั้งที่ผู้วิจัยพบว่าผู้จัดกิจกรรมเสี่ยงโชค SMS บางรายการยังมีการเปิดโฆษณาการตอบคำถามตามเว็บไซต์ ที่ไม่มีข้อมูลระบุวันสิ้นสุดการดำเนินกิจกรรม และบางครั้งข้อมูลที่แสดงวันสิ้นสุดกิจกรรมการเสี่ยงโชคเล็กน้อยมาก หรือต้องใช้เวลานานในการหา เมื่อเทียบกับภาพของรางวัล และเลขหมายที่ใช้ในการส่ง และเมื่อทดลองส่ง SMS ไปตามเลขหมาย ก็ยังคงมีการเก็บค่าบริการ แต่ไม่มีข้อความตอบกลับ

6.4 กฎหมายและนโยบาย

ก. พระราชบัญญัติการพนัน พ.ศ. 2478

ปัจจุบัน การส่ง SMS เสี่ยงโชคทุกชนิดที่มีการสุ่มแจกรางวัล ต้องได้รับอนุญาต คำสั่งกระทรวงมหาดไทย (ที่ มท.0307.2/ว.2384 ลว. 28 ก.ค. 2548) และต้องดำเนินการดังนี้

1. ต้องนำมาจับสลาก ตามวัน เวลา และสถานที่ที่กำหนดไว้ในใบอนุญาตโดยต้องมีผู้รู้เห็นที่น่าเชื่อถือได้เป็นพยานในการตรวจสอบและการจับสลากด้วย ทุกครั้ง ส่วนวิธีการเล่นอย่างอื่นห้ามมิให้อนุญาตโดยเด็ดขาด และให้ทำรายงานข้อมูลของผู้ที่ได้รับรางวัลแจ้งต่อเจ้าพนักงาน ผู้ออกใบอนุญาต โดยเร็ว และมีชื่อ - สกุล ที่อยู่ของผู้รับรางวัล พร้อมลายมือชื่อของพยานผู้รู้เห็นในการจับสลากด้วยทุกครั้ง
2. รางวัลสมนาคุณจะต้องระบุไว้ว่า เป็นสิ่งของอะไร ราคาเท่าไร และให้พิจารณาว่า ราคาพอสมควรที่จะให้รางวัลหรือไม่ และห้ามมิให้จ่ายหรือรับเงินแทนของรางวัลตาม ลักษณะข้อจำกัดและเงื่อนไขหลังใบอนุญาต เช่น เงินสด บัญชีเงินฝาก เป็นต้น
3. กำหนดให้ผู้ที่ได้รับอนุญาต จะต้องแจ้งหรือแสดงข้อความว่าได้รับอนุญาตแล้วตามใบอนุญาตเล่มที่ เลขที่ และสถานที่ออกใบอนุญาตต่อผู้เข้าร่วมเล่นก่อนจัดให้มีการเล่นดังกล่าวใน รายการ ที่จัดด้วยทุกครั้ง

ในทางปฏิบัติพบว่า การเสี่ยงโชคผ่าน SMS ที่เป็นการชิงรางวัลโดยการจับสลากหาผู้โชคดีนั้น มีการแจ้งข้อมูลตามที่คำสั่งกำหนด ส่วนการประมูล การตอบคำถามชิงรางวัล โดยเฉพาะที่ส่งมาทาง SMS โดยตรง และที่โฆษณาผ่านบางเว็บไซต์ การเล่นเกมเสี่ยงโชคผ่าน SMS เพื่อสะสมคะแนน ซึ่งจัดเป็น “วิธีการเล่นอย่างอื่น” ทั้งยังไม่พบว่ามีมีการแจ้งหรือแสดงข้อมูล รวมทั้งไม่ปรากฏว่ามีการขออนุญาต ตามพระราชบัญญัติการพนันหรือไม่

นอกจากนั้นการแก้ไขระยะยาว ควรกำหนดให้มีการควบคุมการเสี่ยงโชคและเกมเสี่ยงโชค ในระบบ SMS และระบบการสื่อสารโทรคมนาคมอื่นๆ ในลักษณะเดียวกับการพนัน หรือการเสี่ยงโชคปกติ โดยระบุให้ชัดเจน รวมทั้งควรตั้งหน่วยงานเพื่อสอดส่อง ดูแลมิให้พื้นที่การสื่อสารโทรคมนาคมเป็นพื้นที่สีเทา ที่สามารถดำเนินการเกี่ยวกับการเสี่ยงโชคได้โดยอาศัยช่องว่างที่ไม่ชัดเจนของกฎหมายและการบังคับใช้กฎหมาย

ทั้งนี้ ควรคำนึงถึงการป้องกันการเข้าถึงการเสี่ยงโชคจากต่างประเทศ ที่ประชาชนในประเทศไทยสามารถเข้าถึงได้ด้วย เพราะหลายกรณีผู้ประกอบการดำเนินการในต่างประเทศ แต่การเสี่ยงโชคและการโฆษณาสามารถเข้าถึงได้ในประเทศไทย

ข. การคุ้มครองผู้บริโภค ตาม กฎกระทรวงฉบับที่ 5 (พ.ศ. 2534) ของการโฆษณาส่งเสริมการขายใน พ.ร.บ.คุ้มครองผู้บริโภค พ.ศ. 2522 เช่นเดียวกับการส่งเสริมการขายทั่วไป อย่างไรก็ตาม ไม่พบว่ามีมีการแสดง

การแจ้งขออนุญาตในกิจกรรมการเสี่ยงโชคทางโทรศัพท์มือถือ การเสี่ยงโชคในกลุ่มกิจกรรมเฉพาะ เช่น ทายผลฟุตบอลไทยพรีเมียร์ลีกของทีม การเล่นเกมสัปดาห์ผ่านทาง SMS และการประมูลผ่านทางโทรศัพท์

ประเด็นการคุ้มครองผู้บริโภคส่วนใหญ่ เป็นการที่ผู้บริโภคร้องเรียนและเตือนถึงความเสี่ยงภัยตนเอง และการแนะนำการเรียกร้องเงินที่เสียไปคืนจากผู้ให้บริการสัญญาโทรศัพท์มือถือ ดังนั้น ประเด็นด้านการปรับเปลี่ยนกฎหมายนโยบาย เพื่อรองรับการเอาตัวเอาเปรียบผู้บริโภค ในฐานะที่การเสี่ยงโชคทาง SMS เป็นบริการชนิดหนึ่ง จึงแทบไม่ปรากฏ

ค. กฎหมายด้านสื่อโทรคมนาคม

สถาบันคุ้มครองผู้บริโภคในกิจการโทรคมนาคม (สบท.) กำลังดำเนินการป้องกันปัญหาที่เกิดจากบริการเสริมผ่านโทรศัพท์มือถือ และกำลังดำเนินการศึกษาแนวทางการคุ้มครองผู้บริโภคจากการถูกรบกวนและเพื่อการกำกับดูแล ตามมาตรา 31 ของ พ.ร.บ. องค์การจัดสรรคลื่นความถี่ พ.ศ. 2553 ซึ่งเป็นการแก้ปัญหาด้วยกฎหมาย นโยบายนี้หากสามารถนำมาปฏิบัติได้ จะลดความเสี่ยงในการที่ประชาชน เด็กและเยาวชน ตกเป็นผู้เสียหายจากการเสี่ยงโชคผ่าน SMS spam ได้ในระดับหนึ่ง

2. แนวทางการพัฒนาองค์ความรู้การวิจัยและพัฒนาเกี่ยวกับการเสี่ยงโชค

การศึกษาช่องทางการเสี่ยงโชคเปลี่ยนแปลงไปทุกวัน ตามเทคโนโลยีที่ก้าวหน้า การเรียนรู้เพื่อทำความเข้าใจ สร้างภูมิคุ้มกันและเพื่อเท่าทัน ต้องเป็นการศึกษาที่เด็กและเยาวชนเข้ามามีส่วนร่วม

การพัฒนาองค์ความรู้ด้านผลกระทบ ต้องก้าวไปไกลกว่ามากกว่าการวิเคราะห์เม็ดเงินที่ศูนย์เสียแน่นอน การสูญเสียทางการเงินเป็นประเด็นสำคัญ เพราะแม้เสียเงินคนละไม่มาก แต่ก็เป็นการเสียสิทธิของผู้บริโภค อย่างไรก็ตาม การศึกษาการพนันออนไลน์และการพนันในระบบไร้สายก่อให้เกิดความเสียหายทางสมองและพัฒนาการ ด้านพฤติกรรมสุขภาพกายจิตและสุขภาพสังคม สังคมจะเป็นอย่างไรถ้าคนรุ่นใหม่รับทัศนคติจากการเสี่ยงโชค และเชื่อว่าสามารถได้รับของมูลค่าสูงได้โดยไม่ต้องออกแรง

นอกจากนั้น การเข้ามาของการเสี่ยงโชคทาง SMS ได้แก่ ประชากรกลุ่มเสี่ยงใหม่จากการเสี่ยงโชคทาง SMS และการเสี่ยงโชคในโลกเสมือน เด็ก เยาวชน ผู้หญิง เด็กและวัยรุ่นหญิง ซึ่งเดิมไม่สามารถเข้าถึงการเสี่ยงโชคในรูปแบบอื่นเพราะบรรทัดฐานทางสังคมไม่ยอมรับ ผู้สูงอายุที่ใช้โทรศัพท์มือถือแล้วบังเอิญหรือเข้าใจผิด และกดสมัครใช้บริการโดยไม่ทราบว่ามีค่าบริการและเก็บเงิน จนกว่าจะทราบว่าจำนวนเงินได้ถูกใช้ไปอย่างรวดเร็วและแนบเนียน

6.5 ข้อเสนอแนะด้านการพัฒนาองค์ความรู้และการวิจัย

ก. แนวโน้มและทิศทางการศึกษาการเสี่ยงโชคด้วยระบบไร้สาย

การเสี่ยงโชคด้วยระบบไร้สาย ที่มีใช้การพนันในรูปแบบที่ กฎหมายห้ามมิให้กระทำได้ เป็นพื้นที่ใหม่ที่ เพิ่งมีการศึกษาวิจัย ด้วยความก้าวหน้าของเทคโนโลยี ทำให้พื้นที่ในการเสี่ยงโชคเพิ่มมากขึ้น อย่างรวดเร็ว แนวโน้มของประเทศที่มีเทคโนโลยีก้าวหน้าพบว่า มีการนำเสนอการเสี่ยงโชค ในรูปแบบไร้สายมากขึ้น ทั้ง การเล่นเกมผ่านระบบโทรคมนาคม เช่น เครือข่ายอินเทอร์เน็ต แบบ EDGE/GPRS และ 3G บนโทรศัพท์มือถือ ถือ รวมทั้งการใช้ระบบอินเทอร์เน็ตผ่านโทรศัพท์มือถือ เข้าไปเสี่ยงโชคข้ามประเทศ ในกรณีที่ถูกกฎหมายใน ประเทศของตนเองไม่อนุญาตให้มีการเสี่ยงโชค หรือการพนันในประเภทดังกล่าว

เว็บไซต์ประมูล

เนื่องจากการเสี่ยงโชคด้วย SMS ส่วนใหญ่ผู้ให้บริการที่ได้รับส่วนแบ่งมากที่สุด คือผู้ให้บริการ โทรศัพท์มือถือมากที่สุด ถึง ร้อยละ 50 ของค่าบริการทั้งหมด รองลงมาคือผู้ให้บริการการเสี่ยงโชค ร้อยละ 25 และบริษัทที่บริการระบบ SMSผ่านอินเทอร์เน็ต ที่ทำหน้าที่เป็นตัวกลางการรับส่ง SMS ขณะนี้จึงเกิดการ เสี่ยงโชคแบบใหม่ ทางอินเทอร์เน็ต เช่น การประมูลผ่านเว็บ ที่โฆษณาว่าขึ้นสินค้าจะขึ้นราคาเมื่อมีผู้กด ประมูล ครึ่งละ 10 - 25 สตางค์ ผู้กดราคาคนสุดท้ายเมื่อนาฬิกาจับเวลาตรงกับเลข 0.00 จะได้รับสินค้าใน ราคาที่ประมูลได้ และขายสิทธิประมูลล่วงหน้า เพื่อให้ผู้เสี่ยงโชคเข้ามาประมูล

วิธีนี้ ผู้จัดตั้งเว็บไซต์จะได้รับรายได้โดยตรงจากการขายสิทธิประมูล และเสียค่าใช้จ่ายในการตั้ง ระบบจัดการประมูลเท่านั้น โดยไม่ต้องแบ่งค่าใช้จ่ายกับผู้ให้บริการโทรศัพท์มือถือ และผู้ให้บริการระบบ SMS อย่างไรก็ตาม ผู้เสี่ยงโชคจะเสียเงินซื้อสิทธิการประมูลต่อครั้งมากกว่า และจะไม่สามารถเรียกร้องคืน เงินได้ ระหว่างการสำรวจการประมูลผ่าน SMS ผู้วิจัยพบเว็บไซต์เหล่านี้มากกว่า 10 เว็บไซต์ และมีแนวโน้ม ว่าเว็บไซต์ที่เปิดประมูลทาง SMS บางเว็บไซต์ กำลัง “ปรับปรุง” ไปสู่การประมูลรูปแบบใหม่ ซึ่งเป็นที่น่า ติดตามว่า จะเป็นการประมูลโดยซื้อสิทธิประมูลล่วงหน้าหรือไม่

ระบบการประมูลที่วัดกันที่ ใครจะเป็นคนสุดท้ายที่กดประมูลก่อนเวลาหมด ไม่เพียงแต่เสียเงินซื้อ สิทธิประมูลเท่านั้น แต่ยังเสียเวลาและศักยภาพในการทำงาน การเรียนรู้ และส่งผลกระทบต่อสมอง ด้วย จึงเป็นประเด็นที่ควรมีการศึกษาในเชิงจิตวิทยาและสังคมต่อไป

การเข้าถึงการพนันไร้พรมแดนทางอินเทอร์เน็ตเหมาะกับระบบ โทรศัพท์ทั่วไป ซึ่งสามารถโทรออก เพื่อพนันกีฬา โดยใช้เบอร์โทรศัพท์ในประเทศ เข้าเว็บไปพนันกับประเทศเพื่อนบ้านและต่างประเทศ ทั้งนี้ หากเป็นเว็บไซต์ที่ทำการชำระเงินค่าแทงพนันด้วยบัตรเครดิต จะสามารถตรวจสอบอายุผู้เข้าถึงได้ แต่ ส่วน ใหญ่แล้ว การเข้าชมเว็บไซต์โดยทั่วไป โดยไม่เสี่ยงโชคหรือพนัน จะไม่ต้องใช้ข้อมูลดังกล่าว ทำให้ เด็กและ เยาวชนที่ยังไม่บรรลุนิติภาวะ สามารถเข้าไปดูเว็บไซต์เหล่านี้ได้

การศึกษานโยบายและวิธีการควบคุมการเข้าถึงโฆษณาผ่าน SMS, MMS และเว็บไซต์ ที่เกี่ยวข้องกับ การเสี่ยงโชค ปัจจุบัน เว็บไซต์ที่ให้บริการการเสี่ยงโชค เว็บไซต์ที่แสดงโฆษณาจูงใจให้มีการเสี่ยงโชค หรือให้ บริการการเสี่ยงโชค เป็นเว็บไซต์ที่สามารถพบได้ ไปได้ทั่วไป ดังนั้น จึงควรมีการศึกษามาตรการควบคุม เพื่อมิ ให้เด็กและเยาวชนเข้าถึงโดยง่าย เนื่องจากการโฆษณามีผลต่อการเข้าถึงและทดลองเสี่ยงโชคของเด็กและ เยาวชน และทำให้เกิดการเข้าใจผิด ซึ่งเป็นการให้ข้อมูลไม่ครบถ้วน และเอารัดเอาเปรียบผู้บริโภค

กรณีศึกษา

การเสี่ยงโชคทาง SMS ที่โฆษณาผ่านอินเทอร์เน็ต

กรณีศึกษา ที่ 1: เว็บไซต์ 12pramool.com / RINGTHAI เลขหมาย 4568111

ข้อมูลทั่วไป

เว็บไซต์ 12pramool.com ลงโฆษณาใน กรอบโฆษณาด้านขวามือของ เว็บไซต์เครือข่ายทางสังคมออนไลน์ยอดนิยม Facebook โดยโฆษณาให้ “ประมูล” อุปกรณ์สื่อสาร และคอมพิวเตอร์รุ่นใหม่ ในราคา “ไม่เกิน 999” บาท โดยประมูลแบบ “ไม่ซ้ำต่ำสุด” (Reverse auction) ผู้ที่ประมูลได้ราคาต่ำที่สุด เพียงคนเดียวที่ไม่ซ้ำใครจะได้รับสิทธิซื้อสินค้าในราคาที่ตนเองประมูลได้ สำหรับรางวัลที่เสนอให้ประมูล คือคอมพิวเตอร์ขนาดพกพา (Tablet) iPad และแสดงภาพสินค้าที่เสนอประมูล อื่นๆ เช่น โทรศัพท์ Smart phone เมื่อกดดูที่รูปภาพ แล้วจะนำไปยัง เว็บไซต์ที่แสดงรายละเอียดการประมูล และแสดงหมายเลข SMS ให้ส่งราคาไปประมูล โดยพิมพ์รหัสสินค้า และราคาประมูล ผู้ที่ประมูลได้ในราคาที่ต่ำที่สุด และไม่ซ้ำกับผู้อื่น จะได้รับรางวัล ในราคาที่ประมูลไป และมีรายละเอียดของค่าบริการว่า “ประมูลครั้งละ 6 บาท รับข้อความอัปเดตราคาประมูลที่ต่ำสุด+ ข้อมูลการประมูลทุกวัน 6 บาท/ sms*ยกเลิกบริการพิมพ์STOPพรรคคีย์เวิร์ดที่ประมูลส่งไปที่4568111” ด้านขวามือของเว็บ มีโฆษณาสินค้าและรูปภาพ “ผู้ได้รับรางวัล” ผู้วิจัยได้ทำการทดลองประมูล โดยส่งราคาประมูลไปที่เลขหมายดังกล่าว โดยเลือกประมูลสินค้า iPad รหัส D

กรณีศึกษาที่ 1 ภาพที่ 1

ตัวอย่างการโฆษณาใน Facebook



เคยชนะประมูล iPad แค่ 15.75B
12pramool.com

ประมูล iPad ง่ายๆ ราคาไม่เกิน 999 บาท แค่ประมูล ราคาไม่ซ้ำ และต่ำที่สุด ก็ได้ซื้อราคานั้นไปเลย ครึ่งก่อนผู้ชนะประมูลแค่ 15.75 บาท!

ใหม่ บ้านเดี่ยว ณ.พระราม9
nirvana-group.com

2-3 เม.ย.นี้ Nirvana Beyond บ้านเดี่ยว 3 ชั้น
แห่งเดียว
บนถ.พระราม9-พัฒนาการ
เชิญร่วมงาน Open House
ฟรีคั่วสุตหุ Poggenpohl
จากเยอรมัน

หลังจากกดลิงค์ใน Facebook เข้าไปหน้าเว็บ 12pramool0com



กรณีศึกษาที่ 1 ภาพที่ 3

ขั้นตอนการประมูล

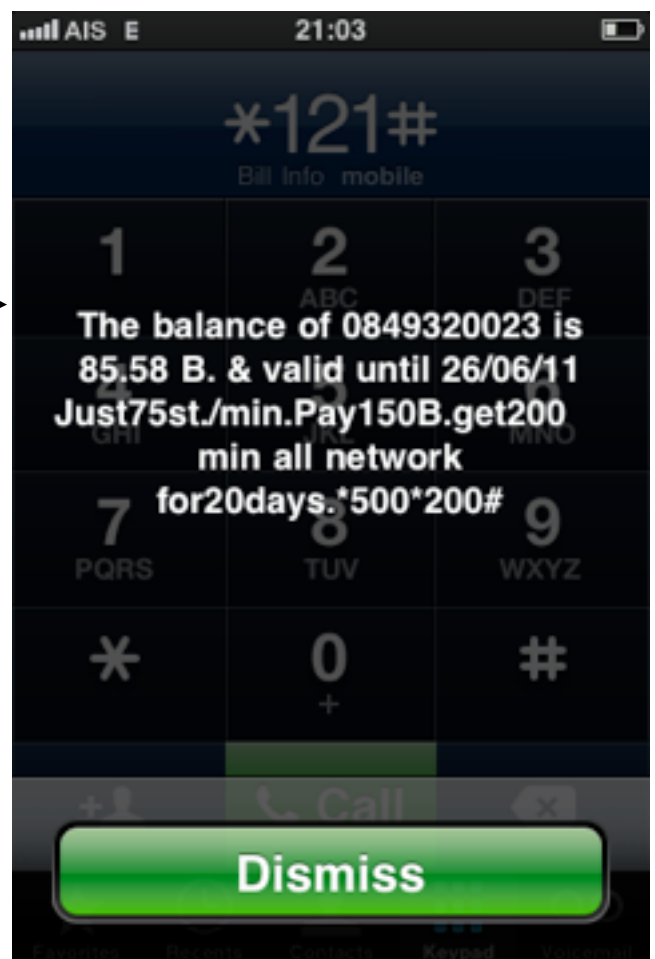
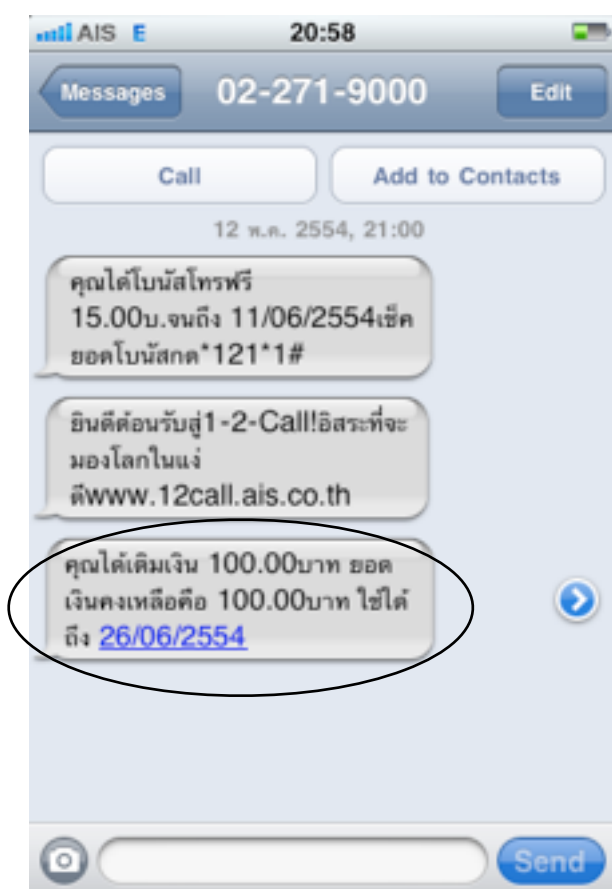
ผู้วิจัยส่งข้อความ “D 12.25” (ภาพย่อย 3.1)ไปที่เลขหมายที่กำหนด และได้ข้อความตอบรับในภาพย่อย

ที่ 3.2 และต่อมาจะได้รับข้อความเพิ่มเติมจากระบบอีก ดังภาพย่อยที่ 3.3 ซึ่งมีข้อความ “กระตุ้น” ให้ประมูลมากขึ้น เหตุการณ์ทั้งหมดเกิดขึ้นภายในไม่ถึง 1 นาที



การสำรวจสถานการณ์การเสี่ยงโชคผ่านข้อความสั้นทางโทรศัพท์มือถือ (SMS)

กรณีศึกษาที่ 1 ภาพที่ 4
ยอดเงินคงเหลือ



พบว่ายอดเงิน 100 บาท ลดลงเหลือ 85.58 บาท
แบ่งเป็น

- ค่าบริการส่ง SMS 6 บาท
- ค่า ภาษีมูลค่าเพิ่มการส่ง SMS 0.42 บาท
- และค่าบริการรับ SMS 8 บาท
- รวมทั้งสิ้น 14.42 บาท

โดยระหว่างนี้ โทรศัพท์จะพยายามต่อเข้าอินเทอร์เน็ตด้วยตนเองโดยที่ไม่มีการใช้อีเมลล์ และอินเทอร์เน็ต และผู้วิจัยได้ทำการปิดระบบอินเทอร์เน็ต EDGE/GPRS ในขณะที่ทดลองส่ง SMS เสียงโชค

กรณีศึกษาที่ 1 ภาพที่ 5

การกระตุ้นให้ประมูลต่อ และการทดลองยกเลิกบริการ



วันรุ่งขึ้น ไม่มี การส่ง “รับข้อความอัปเดตราคาประมูลที่ต่ำสุด+ข้อมูลการประมูลทุกวัน 6 บาท/sms” ตามที่ระบุในเว็บไซต์ แต่มีการส่งข้อความใหม่ มาว่า “คุณได้สิทธิประมูลไอแพดชิ้นต่อไปได้เลยค่ะ พิมพ์

D วรรคราคา ไป 4568111” โดยเมื่อตรวจสอบยอดเงินคงเหลือ มีการหักค่าบริการ 8 บาท สำหรับข้อความใหม่ (ภาพย่อที่ 5.1)

ในวันรุ่งขึ้น ไม่มีการส่งข้อความใดๆ จึงทดลองดำเนินการยกเลิกบริการ ตามที่เว็บไซต์แนะนำ ให้นำพิมพ์ “ยกเลิกบริการพิมพ์STOPวรรคคีย์เวิร์ดที่ประมวลส่งไปที่4568111” เนื่องจากไม่ทราบว่า “คีย์เวิร์ดที่ประมวล” คืออะไร จึงพิมพ์ “STOP” ตามที่ได้อ่านจาก เว็บไซต์แนะนำ (ภาพย่อที่ 5.1)

กรณีศึกษาที่ 1 ภาพที่ 6

ความยุ่งยากในการยกเลิกบริการ



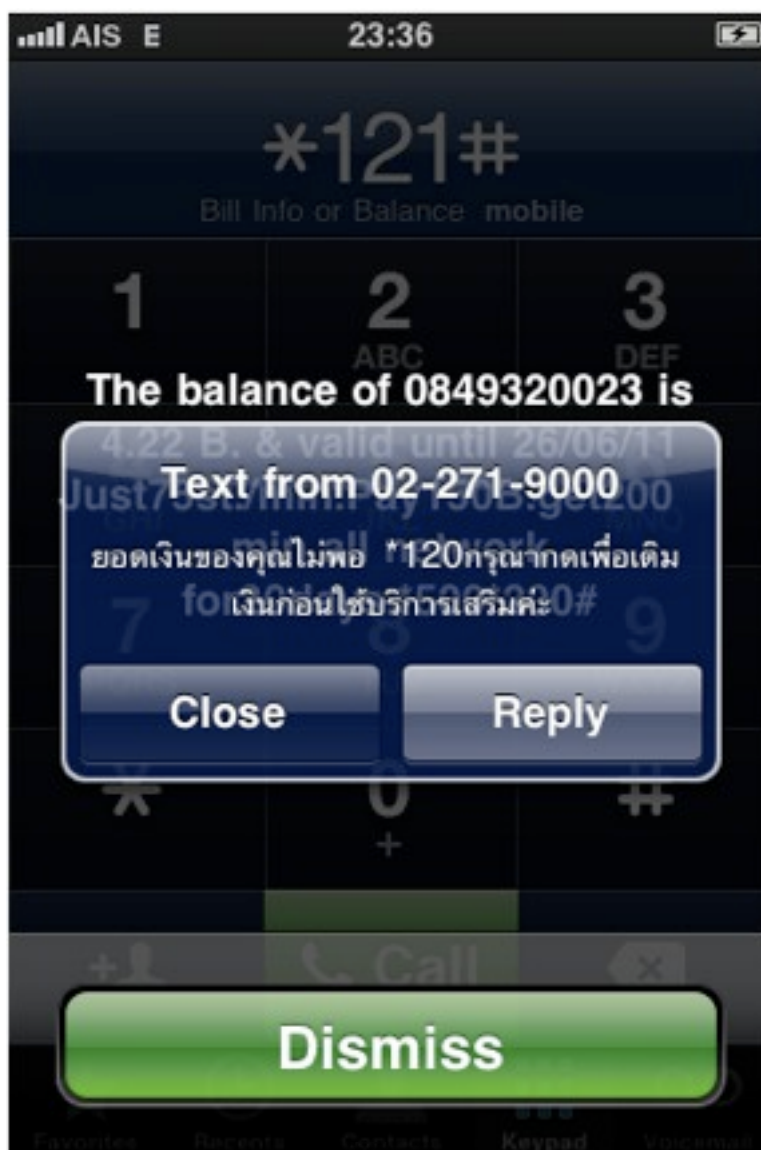
อย่างไรก็ตาม วันถัดมา มีการส่ง SMS บอกราคาการประมวลที่ไม่ซ้ำและต่ำสุดมาด้วย แสดงว่าการยกเลิกบริการไม่ได้ผล จึงเสียค่าบริการรับ SMS อีก 8 บาท เมื่อพยายามส่งข้อความอื่นๆ ไป จะได้รับ

ข้อความตอบกลับว่า “คุณทำรายการไม่ถูกต้อง... ติดต่อสอบถามได้ที่ 02 2609020” เมื่อโทรไปแล้วพบว่า ไม่มีผู้รับสาย มีข้อความให้ติดต่อใหม่ หรือสายจะไม่ว่าง

หลังจากนั้นผู้วิจัยทดลองส่งตัวเลขไปอีก 3 ครั้ง เมื่อมีเงินเหลือในระบบประมาณ 10 บาท พบว่าไม่สามารถส่งข้อความได้ ทั้งยังได้รับ SMS เตือนว่า “ยอดเงินไม่พอ *120 กรุณากดเพื่อเติมเงินก่อนใช้บริการเสริมค่ะ” แต่แต่ละครั้งจะเสียเงิน **รับข้อความเตือน** ครั้งละ 1 บาท ได้รับทั้งหมด 5 ข้อความ โดยไม่เกี่ยวข้องกับจำนวนการประมูลที่ไม่ได้ผลที่ส่งไปแต่อย่างใด หลังจากนั้น จึงได้ทำการเติมเงิน และพบว่าเงินจำนวน 100 บาท เหลือเพียง 24.80 บาทภายใน 1 วัน ทั้งๆ ที่ส่งข้อความไปเพียง 1 ข้อความ และรับข้อความ 1 ข้อความ

กรณีศึกษา ที่ 1 ภาพที่ 7

การเตือนจำนวนเงินไม่พอเพื่อใช้บริการเสริม



กรณีศึกษาที่ 2

Club Binbit หมายเลข 4520666

ข้อมูลทั่วไป

Club Binbit ใช้การโฆษณาผ่านแถบโฆษณา (Banner) ของเว็บทั้งไทยและต่างประเทศ เป็นกรณีที่มีการร้องเรียนมากที่สุด โฆษณาให้เสี่ยงโชคทาง SMS มีหลายรูปแบบ

1. ในรูปการเล่นเกมส์ทดสอบทักษะ มีการโฆษณาว่า หากเล่นได้ตามที่กำหนด จะมีสิทธิ์ลุ้นโชค เมื่อเล่นได้แล้ว ระบบจะนำไปที่หน้าเว็บ เพื่อกดรอก เลขหมายโทรศัพท์มือถือ เพื่อลุ้นรับโชค แต่เมื่อส่งหมายเลขโทรศัพท์ไป จะมี SMS ตอบกลับให้สมัครรับ วอลล์เปเปอร์ เพื่อลุ้นโชค ทันทีที่ผู้รับตอบกลับ เพราะเข้าใจว่าเป็นการส่งหมายเลขโทรศัพท์เพื่อชิงโชค กลับกลายเป็นเมื่อสมัครบริการแล้ว กลับกลายเป็นบริการรับข้อความเพื่อดาวน์โหลดเนื้อหาจากอินเทอร์เน็ต เพื่อลุ้นรับสิทธิในการเสี่ยงโชค ในลักษณะโหลดมาก มีสิทธิ์ลุ้นมาก

2. ในรูปการเสี่ยงโชค เช่น ไลชตอบคำถามง่ายๆ เช่น “ใครเป็นผู้คิดค้น iPhone” หรือเล่นเกมส์ง่ายๆ แล้วกรอกเลขหมายโทรศัพท์เพื่อลุ้นรับรางวัล แต่เมื่อกรอกไปแล้วจะมีข้อความให้สมัครบริการ ทันทีที่ผู้รับตอบกลับ เท่ากับผู้รับยอมรับการสมัครบริการรับข้อความเพื่อดาวน์โหลดเนื้อหาจากอินเทอร์เน็ต เพื่อลุ้นรับสิทธิในการเสี่ยงโชค ในลักษณะโหลดมาก มีสิทธิ์ลุ้นมาก

3. ในรูปการทดสอบไอคิว (IQ) เมื่อทดสอบแล้ว จะนำไปสู่หน้าเว็บ ทดสอบไอคิว ซึ่งจะมีคำถาม 10-20 ข้อ ให้ทำ เมื่อทำเสร็จ จะมีหน้าให้กรอกเลขหมายโทรศัพท์มือถือเพื่อรับคะแนน แต่เมื่อส่งหมายเลขโทรศัพท์ไป จะมี SMS ตอบกลับให้สมัครรับวอลล์เปเปอร์ ทันทีที่ผู้รับตอบกลับ เพราะเข้าใจว่าเป็นการส่งหมายเลขโทรศัพท์เพื่อรับคะแนนทดสอบไอคิว บริษัท Binbit จะถือว่าผู้ส่งจะการยืนยันสมัครบริการรับข้อความเพื่อดาวน์โหลดเนื้อหาจากอินเทอร์เน็ต เพื่อลุ้นรับสิทธิในการเสี่ยงโชค ในลักษณะโหลดมาก มีสิทธิ์ลุ้นมาก

กรณีศึกษาที่ 2 ภาพที่ 1

การโฆษณาการเสี่ยงโชค



เมื่อกดไปที่แบนเนอร์ (ในกรอบเส้นประ) จะเข้าไปยังเว็บไซต์ทดสอบโอคิว หรือตอบคำถาม แล้วแต่ประเภทของโฆษณาที่เลือก

กรณีศึกษาที่ 2 ภาพที่ 2

การเข้าสู่การชักจูงการเสี่ยงโชค



การสำรวจสถานการณ์การเสี่ยงโชคผ่านข้อความสั้นทางโทรศัพท์มือถือ (SMS)

การเข้าสู่การชักจูงการเสี่ยงโชค มีหลายวิธี เช่น เล่นเกมส์ตอบคำถาม 1 คำถาม เล่นเกมส์ตอบคำถามวัดไอคิว 5-10 คำถาม เป็นต้น บางครั้งจะมีการใช้ข้อความที่ทำให้เข้าใจว่า ผู้ที่เข้ามาเล่นเกมส์เสี่ยงโชค เป็นผู้ชนะโดยอัตโนมัติ

กรณีศึกษาที่ 2 ภาพที่ 3

การตอบคำถาม

หากเป็นการตอบคำถามประเภทคำถามเดียว ถ้าตอบผิด จะมีการเตือนให้ตอบใหม่ (ภาพ 3.2) ส่วนแบบวัดไอคิว (ภาพ 3.1) จะมีการจับเวลา ข้อละประมาณ 10 วินาที มีตัวเลือก 2-4 ข้อ (เนื่องจากการตอบคำถามช่วงนี้ เป็นภาพเคลื่อนไหว ไม่สามารถบันทึกหน้าจอได้) เมื่อกดผิด จะมีเสียงเตือนให้เปลี่ยนคำตอบ จาก 3 ตัวเลือก จึงไม่มีทางตอบผิดได้เลย



กรณีศึกษาที่ 2 ภาพที่ 4

การ “รับคำตอบ” หรือการลุ้นรางวัลต่อ

ในขั้นตอนนี้ ระบบจะแจ้งว่า ผู้เสี่ยงโชคจะต้องใส่หมายเลขโทรศัพท์ของตนเพื่อ “มีโอกาสลุ้น” รางวัล หรือ “รับผลการทดสอบ” หรือเพื่อดาวน์โหลดผล



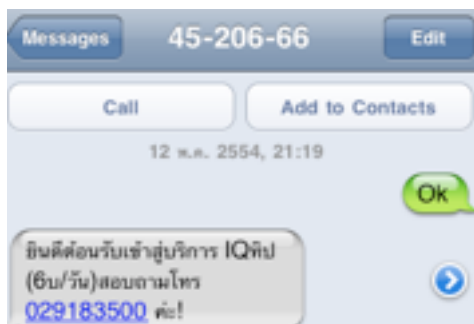
กรณีศึกษาที่ 2 ภาพที่ 5

การชักจูงให้ส่ง SMS เพื่อสมัครบริการ

ในขั้นตอนนี้ จะมีการบอกเลขหมายให้ส่ง SMS และมักมีข้อความทำให้เข้าใจว่า เป็นการส่งรหัสเพื่อชิงโชค หรือรับผลคะแนน แต่ถ้าส่งไปแล้ว จะเป็นการสมัครใช้บริการ ที่มีรายละเอียดบอกในข้อความขนาดเล็กมากด้านล่าง (วงสีแดง) อันเป็นเงื่อนไขและค่าใช้จ่ายที่แท้จริง หากส่ง SMS ไปที่เลขหมายนั้น จะถือเป็นการสมัครรับบริการ และจะมีค่าใช้จ่ายเกิดขึ้นทันที



กรณีศึกษาที่ 2 ภาพที่ 6
การส่ง SMS เพื่อสมัครบริการ



ในขั้นตอนนี้ เมื่อส่งข้อความตามที่ปรากฏในหน้าจอคอมพิวเตอร์ ระบบจะเริ่มเก็บค่าใช้จ่ายทันทีที่ส่งข้อความ และ โทรศัพท์จะพยายามต่อเข้าระบบอินเทอร์เน็ตที่มีอยู่ทันที หากเปิดระบบอินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถือทิ้งไว้ อย่างไรก็ตาม ระหว่างทำการทดสอบ ไม่มี SMS เข้ามา แต่มีการตัดเงินจากระบบทุกวัน ครั้งละประมาณ 15-20 บาท โดยไม่ได้รับข้อความใดๆ และโทรศัพท์ก็ยังพยายามต่อเข้าระบบอินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถือไปเรื่อยๆ จนเงินหมด (100 บาท) จึงต้องนำซิมออก การยกเลิกบริการทาง SMS ได้รับข้อความตอบรับ แต่เงินก็ยังไหลออกจากระบบเรื่อยๆ และไม่สามารถติดต่อศูนย์บริการลูกค้าได้ เนื่องจากไม่มีผู้รับสาย

การเสี่ยงโชคทาง SMS ที่โฆษณาผ่านโทรทัศน์

กรณีศึกษา ที่ 1: ประมูลไม่ซ้ำต่ำสุดของ Live TV / เลขหมาย 4874411

ข้อมูลทั่วไป

Live TV เป็นช่องเคเบิลทีวี ที่ให้บริการทั่วประเทศ เน้นด้านกีฬา เพลง ไทยสากล และเกาหลี (K-Pop) รวมทั้งข่าว ภาพยนตร์ ละครต่างประเทศ (ซีรีส์) และรายการอื่นๆ ได้จัดรายการประมูลสินค้าแบบไม่ซ้ำต่ำสุด (Reverse auction) ค่าบริการ 11 บาทต่อครั้ง เป็นการเปิดประมูลรายเดือน โดยราคาเริ่มต้นที่ 25 สตางค์ - 799 บาท เมื่อส่งราคาไปจะมีการแจ้งราคากลับมาซ้ำหรือไม่ โดยไม่คิดค่าใช้จ่าย โดยมีการโฆษณาผ่านช่องทางดังนี้ ในเว็บไซต์จะมีการประกาศรายชื่อผู้ได้รับรางวัลในแต่ละเดือน

1. รายการโฆษณาผ่านเคเบิลทีวีของตนเอง ที่ ช่อง Live TV



2. การโฆษณาผ่านทางเว็บไซต์ ที่

<http://www.livetv.co.th/livebid/>



3. การโฆษณาผ่านเครือข่ายทางสังคม Facebook

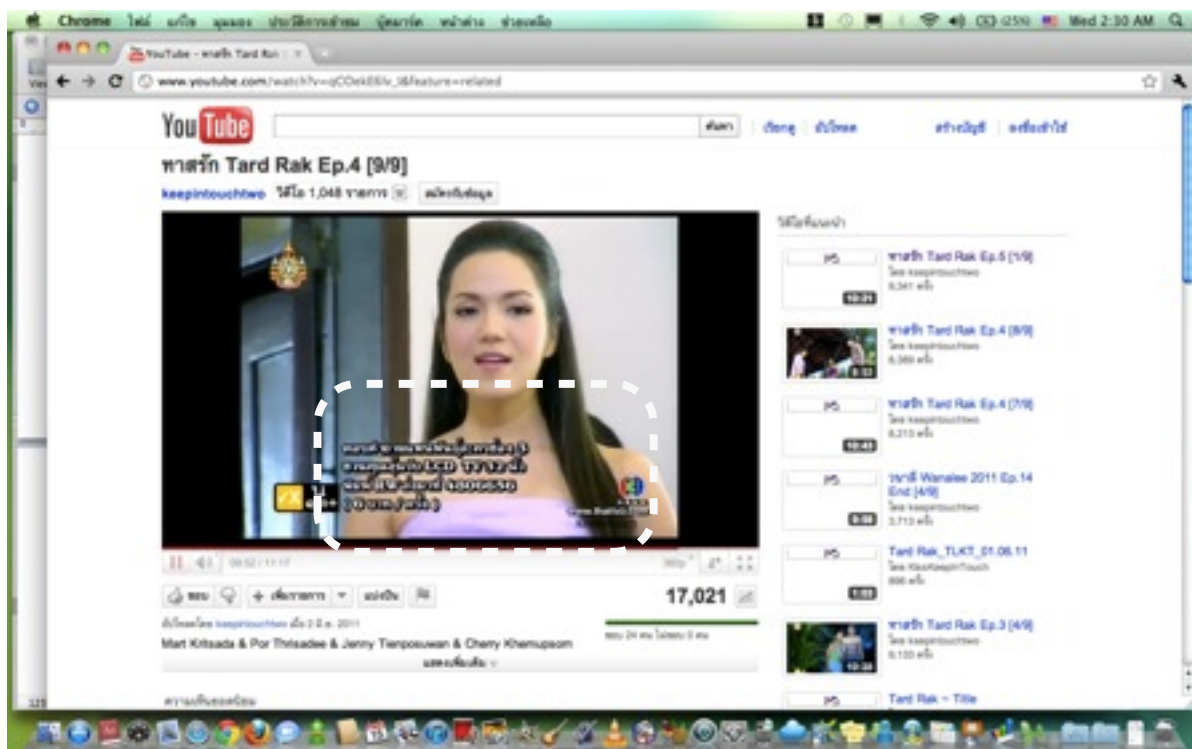


กรณีศึกษา ที่ 2: การตอบคำถามชิงรางวัลจากรายการโทรทัศน์ กรณีศึกษาละคร ช่อง 3

ข้อมูลทั่วไป

สถานีโทรทัศน์ช่อง 3 ได้ร่วมมือกับบริษัท N-Content จัดการตอบคำถามชิงรางวัลจากรายการละครหลังข่าว โดยคิดราคาคำถามละ 6 บาท (ไม่รวมค่าส่งคำตอบและรับตัวเล็ก) หมายเลข 4806656 ในช่วงเดือนมิถุนายน จำนวน 4 เรื่อง ครอบคลุมละครหลังข่าว (20.25 น.) ตั้งแต่วันจันทร์ - อาทิตย์ในแต่ละสัปดาห์ จำนวน 3 เรื่อง และละครเย็น (18.30-20.00 น.) การตอบคำถาม ผู้ที่ตอบจะต้องสะสมคะแนนไปจนกว่าจะหมดช่วงระยะเวลาแข่งขัน ไม่มีการระบุงดกา และจำนวนคำถามที่จะได้รับ แต่มีการแจ้งหมายเลขเพื่อสอบถามและหมายเลขเพื่อยกเลิกบริการไว้

ตัวอย่างการโฆษณาการตอบคำถามจากละครเพื่อชิงรางวัล ในช่วงกำลังฉายละคร



การเสี่ยงโชคทาง SMS ที่โฆษณาด้วยเนื้อหาที่มีกลุ่มเป้าหมายครอบคลุมเด็กและเยาวชน

กรณีศึกษาที่ 5: ดาวนโหลด Content และตอบคำถาม กังฟู แพนด้า 2 และการส่งเสริมการขาย

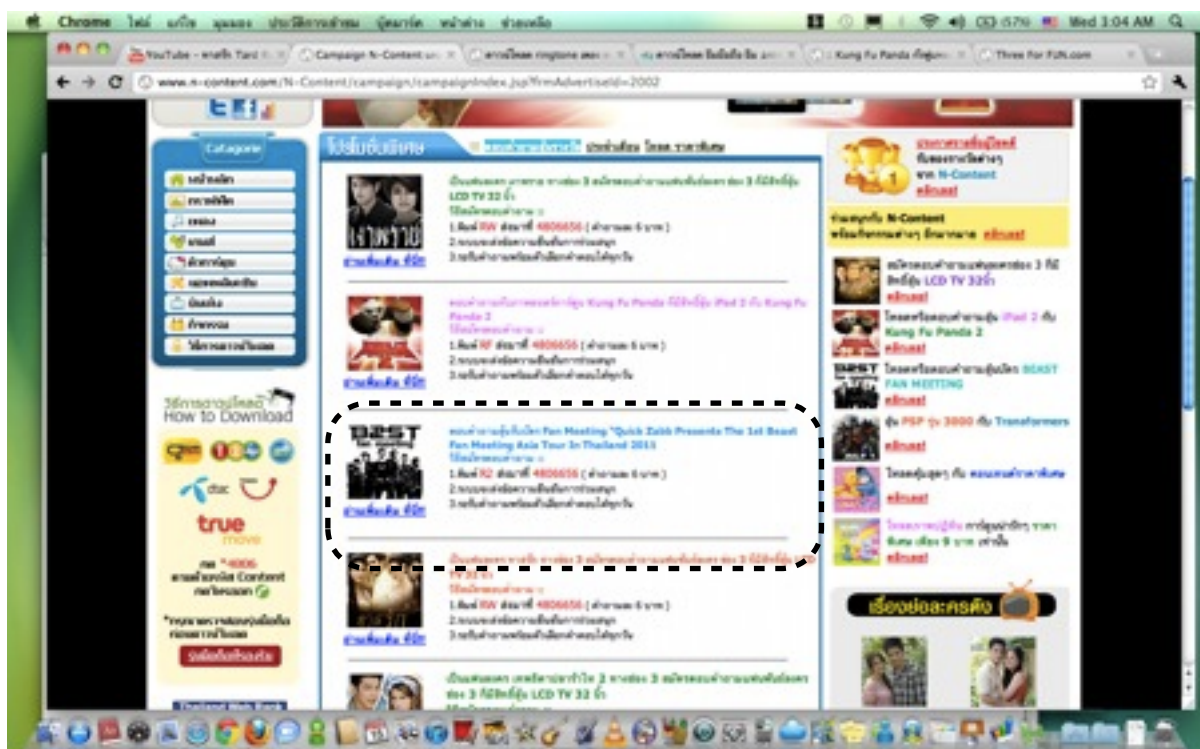
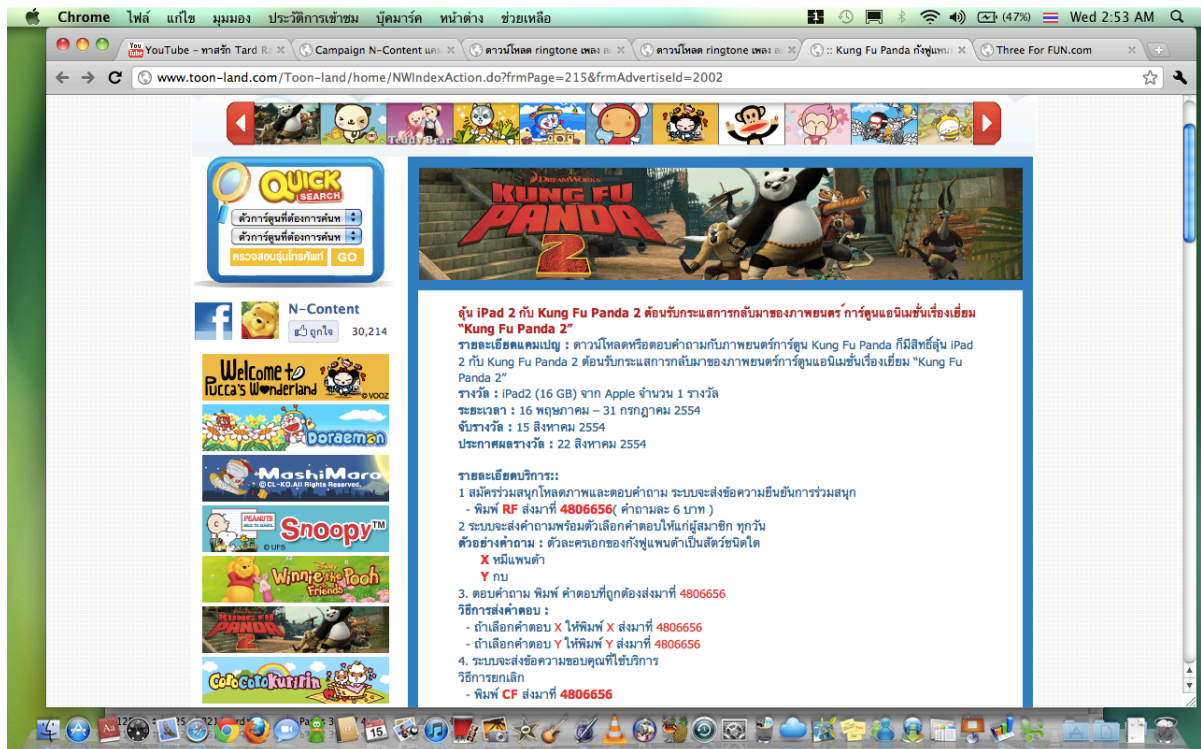
Content ของ www.toon-land.com / www.N-Content.com

ข้อมูลทั่วไป

ภาพยนตร์เรื่อง Kung Fu Panda 2 เป็นภาพยนตร์การ์ตูน แอนิเมชัน ได้รับการจัดเนื้อหาให้อยู่ในหมวดหมู่ “ท” ภาพยนตร์ที่เหมาะสมกับผู้ชมทุกวัย เว็บไซต์ Toon-Land.com ได้นำ Content เช่น ภาพเคลื่อนไหว ภาพ Wallpaper สำหรับโทรศัพท์มือถือ และอื่นๆ มาเพื่อให้บริการดาวนโหลดเนื้อหา โดยไม่แจ้งราคา

ทั้งนี้มีการโฆษณาให้ร่วมตอบคำถามสะสมคะแนน เพื่อชิงรางวัลเครื่องคอมพิวเตอร์พกพา (Tablet) ยี่ห้อหนึ่ง โดยคิดราคาคำถามละ 6 บาท (ไม่รวมค่าส่งคำตอบและรับตัวเลือก) หมายเลข 4806656

ตัวอย่างการส่งเสริมการขายเนื้อหา (Content) สำหรับโทรศัพท์มือถือ ที่มีการเสี่ยงโชคด้วย SMS โดยมุ่งตลาดเด็กและเยาวชน





ทั้งนี้ในเว็บไซต์ จะเป็นพื้นที่แสดง Content ต่างๆ เน้นภาพเคลื่อนไหวที่เป็นการ์ตูนและเนื้อหาที่ดึงดูดวัยรุ่น และเยาวชน ด้วย เช่น หนีพู่ห์ ไดราเอมอน เป็นต้น

ในกรณีวัยรุ่น ก็มีการส่งเสริมการขาย โดย N-Content เกี่ยวกับการดาวน์โหลดและตอบคำถามสะสมคะแนน เพื่อลุ้นรางวัลบัตรคอนเสิร์ตศิลปินเกาหลี (ภาพหน้าถัดไป) การชิงรางวัลอื่นๆ โดยตอบคำถามเกี่ยวกับละครยอดนิยมหลังข่าว ที่มีดาราดังวัยรุ่น เป็นต้น

เนื่องจากปัจจุบัน มีผู้ให้บริการเนื้อหาทางโทรศัพท์มือถือเป็นจำนวนมากและแต่ละรายก็ต้องการสร้างแรงจูงใจให้ลูกค้ามาใช้บริการ ซื้อ สมัครงและดาวน์โหลดเนื้อหาของตนไป การแข่งขันน่าจะทำให้มีการใช้การเสี่ยงโชค เป็นส่วนหนึ่งของการส่งเสริมการขายมากขึ้น กรณีศึกษาที่ยกมานั้นเป็นเพียงส่วนหนึ่งเท่านั้น

ภาคผนวก

ภาคผนวก ก.

รายได้จากบริการเสริม¹ จากผู้ให้บริการสัญญาณโทรศัพท์มือถือ
ไม่แยกรายได้จาก SMS

ลำดับที่	ผู้ให้บริการ	2553 (ล้านบาท)	2552 (ล้านบาท)	2551 (ล้านบาท)
1.	บมจ. แอดวานซ์ อินโฟ เซอร์วิส ⁽¹⁾			
2	บมจ. โทเทิล แอ็คเซ็ส คอมมูนิเคชั่น ⁽²⁾	68,796	64,684	66,600
	ไม่มีการจำแนกแหล่งที่มาของรายได้			
		2553	2552	2551
3	บมจ. ทูม คอร์ปอเรชั่น ⁽³⁾ (ร้อยละของรายได้ทั้งหมด)	15	13.3	11.8
	รายได้มาจาก อินเทอร์เน็ต ร้อยละ 31.8 รับ-ส่ง ข้อความ ร้อยละ 25.5 และบริการด้าน Content ร้อยละ 42.7 (พ.ศ. 2553) ⁽³⁾			

ข้อมูล: (1) แบบแสดงรายการข้อมูลประจำปี สิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม 2553 บริษัท โทเทิล แอ็คเซ็ส คอมมูนิเคชั่น จำกัด

(2) แบบแสดงรายการข้อมูลประจำปี สิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม 2553 บริษัท โทเทิล แอ็คเซ็ส คอมมูนิเคชั่น จำกัด (มหาชน)

(3) แบบแสดงรายการข้อมูลประจำปี สิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม 2553 บริษัท ทูม คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)

หมายเหตุ: เนื่องจากเกณฑ์การคำนวณบริการเสริมแต่ละบริษัทไม่เหมือนกัน และมักไม่มีการแยกอัตราบริการรายได้ ข้อมูลแต่ละบริษัทจึงไม่สามารถเปรียบเทียบกันได้

¹ ได้แก่ การให้บริการ SMS การให้บริการ MMS การดาวน์โหลดเสียงเรียกเข้า ภาพกราฟิก และบริการอินเทอร์เน็ตทางโทรศัพท์เคลื่อนที่ รวมทั้งบริการเสริมอื่นๆ ซึ่งผู้ให้บริการสัญญาณโทรศัพท์เคลื่อนที่ร่วมดำเนินการร่วมกับผู้พัฒนา Content ทั้งนี้ ในบางบริษัท ไม่แยกบริการเสริมด้านเสียง เช่น บริการรับฝากข้อความเสียง จากบริการเสริมต่างๆ ด้วย

ภาคผนวก ข. - ง.

การสำรวจกิจกรรมการเสี่ยงโชคทาง SMS ผ่านช่องทางต่างๆ
ตั้งแต่วันที่ 10 เมษายน- 10 พฤษภาคม 2554

ภาคผนวก ข.

1. กิจกรรม SMS ทางโทรศัพท์ ประเภทแสดงความคิดเห็น

ลำดับ ที่	ชื่อรายการ	ช่อง	วันที่ออก อากาศ	ลักษณะ SMS	ราคาต่อ SMS/ เลข หมาย	รางวัลที่ 1
1	01:45 - 02:15 ข่าววันใหม่	3	ทุกวัน	แสดงความคิดเห็น	3บ.4838777	-
2	06:00 - 08:30 เรื่องเล่าเช้านี้	3	ทุกวัน	แสดงความคิดเห็น	3บ.4838990	แจกลีโเรื่องเล่าเช้านี้5ตัว หนังสือเช้านี้5ตัว หนังสือ5เล่ม ไม่แจงมูลค่า
3	11:35 - 13:00 เทียงวันทันเหตุการณ์	3	ทุกวัน	แสดงความคิดเห็น	3บ.4838777	-
4	16:20 - 17:59 เรื่องเด่นเย็นนี้	3	ทุกวัน	แสดงความคิดเห็น	3บ.4838990	-
5	22:45 - 23:15 ข่าว3มิติ	3	ทุกวัน	แสดงความคิดเห็น	3บ.4838777	-
6	06.00 ข่าว 5 หน้า 1	5	ทุกวัน	แสดงความคิดเห็น	3บ.4221121	-
7	08.35 นุชบาบานเช้า (สด)	5	ทุกวัน	แสดงความคิดเห็น	6บ.4552006	แจกรางวัล ไม่แจงมูลค่า
8	10.00 คุ่ยข่าว 10 โมง (สด)	5	ทุกวัน	แสดงความคิดเห็น	3บ.4221424	-
9	11.35 สนามเป้าข่าวเทียง	5	ทุกวัน	แสดงความคิดเห็น	3บ.4552006	-
10	17.00 ฮาร์ดคอร์ข่าว	5	ทุกวัน	แสดงความคิดเห็น	3บ.4221155	-
11	19:00 ข่าวภาคค่ำ / ข่าวพระราช สำนัก	5	ทุกวัน	แสดงความคิดเห็น	3บ.4221155	-
12	22.00 เจาะประเด็นข่าวร้อน	5	ทุกวัน	แสดงความคิดเห็น	3บ.4221155	-
13	06.00 เช้านี้...ที่หมอชิต	7	ทุกวัน	แสดงความคิดเห็น	6บ.4777111	-

ภาคผนวก ข.

14	11:30 ข่าวภาคเที่ยง	7	ทุกวัน	แสดงความคิดเห็น	6บ.4777111	-
15	18.15 รายการเจาะประเด็น	7	ทุกวัน	แสดงความคิดเห็น	6บ.4777111	-
16	22.30 รายการ ประเด็นเด็ด 7 สี	7	ทุกวัน	แสดงความคิดเห็น	6บ.4777111	-
17	01.00 รายการ เจาะ เกาะติด	7	ทุกวัน	แสดงความคิดเห็น	6บ.4777111	
18	06.00 เช้าข่าวข้น	9	ทุกวัน	แสดงความคิดเห็น	6บ.4111939	แจกเสื้อยืด 5 ตัวทุกวันไม่แจ่มมูลค่า
19	15.15 ป้ายนี้มีคำตอบ	9	ทุกวัน	แสดงความคิดเห็น	3บ.4111908	-
20	21.30 ข่าวข้นคนข่าว	9	ทุกวัน	แสดงความคิดเห็น	6บ.4119911	แจกของรางวัลเป็นช่วงๆ แล้วแต่ผู้สนับสนุนรายการในแต่ละช่วง เช่น น้ำยาล้างรถ หลอดไฟ น้ำมัน เครื่อง ไม่แจ่มราคาของรางวัล
21	ช่อง 11 ไม่มีการส่ง sms ในช่วงรายการตามหัวข้อ	11				
22	ช่อง tpbs ไม่มีการส่ง sms ในช่วงรายการตามหัวข้อ	TPB S				
	รายการเพิ่มเติมจากช่องดาวเทียม					
22	ช่อง astv sms 4642444 แสดงความคิดเห็น ข้อความละ 6บ./mms 4642300 ข้อความละ 15 บ.	AST V	ทุกวัน	แสดงความคิดเห็น	SMS 6 บ. 4642444 MMS 15 บ. 4642300	

ภาคผนวก ข.

2. กิจกรรม SMS ทางโทรศัพท์ ประเภท รายการกีฬา

ลำดับที่	ชื่อรายการ	ช่อง	วันที่ออกอากาศ	ลักษณะ SMS	ราคาต่อ SMS	รางวัลที่ 1	มูลค่า
1	จากการสำรวจรายการกีฬาช่อง ฟรีทีวี ให้มีการแสดงความเห็นผ่าน sms อยู่ในช่วง ท้ายของข่าวประจำวัน ซึ่งใช้ sms เป็นเลขหมายและอัตราเดียวกันกับรายการข่าวข้างต้นของแต่ละสถานี ส่วนรายการกีฬานอกเหนือช่วงข่าวไม่มี การส่ง SMS ทายผล ใดๆ ทั้งสิ้น						

3. กิจกรรม SMS ทางโทรศัพท์ ประเภท รายการเด็กและเยาวชน

ลำดับที่	ชื่อรายการ	ช่อง	วันที่ออกอากาศ	ลักษณะ SMS	ราคาต่อ SMS	รางวัลที่ 1	มูลค่า
1	จากการสำรวจรายการที่เกี่ยวข้องกับเด็กและเยาวชนช่อง ฟรีทีวี ไม่มีการโฆษณาการส่ง SMS ใดๆ ทั้งสิ้น						

4. กิจกรรม SMS ทางโทรศัพท์ ประเภทละคร (สำรวจเฉพาะละครหลังข่าว)

ลำดับที่	ชื่อรายการ	ช่อง	วันที่ออกอากาศ	ลักษณะ SMS	เบอร์ SMS	ราคาต่อ SMS	รางวัลที่ 1
1	18:30 - 20:00 ละคร เียน ช่อง 3	3	เมษายน 2554	แสดงความคิดเห็น	4838777	3 บาท	-
2	20:30 - 22:15 ละคร หลังข่าว ช่อง 3 (แล้วแต่ผู้จัดและเจ้าของช่องจะดำเนินการ)	3	เมษายน 2554	แสดงความคิดเห็น	4838777	3 บาท	

ภาคผนวก ข.

3	20:30 - 22:15 แพนละครช่อง 3 ละคร คำ เรื่อง “ทาสรัก”* รายละเอียด ที่ www.n- content.com/N-Content/TV/tasrak.jsp? frmAdvertiseId=2002	3	พฤษภาคม 2554 เป็นต้นไป เฉพาะวัน พุธ และพฤหัสบดี (และ ยังมีละครอื่นๆ ทุกวัน)	ตอบคำถามชิงรางวัล แบบสะสมคะแนน	4806656	6 บาท (ต่อคำถาม ไม่รวมค่าส่ง SMS คำตอบ และรับตัว เลือก 2 ตัวเลือก ต่อ คำถาม)	โทรทัศน์ LCD
4	20.30-22.15 ละครหลังข่าวคำ ช่อง 7	7	ทุกวัน	ตอบคำถามชิงรางวัล เกี่ยวกับละคร		3 บาท	มักเป็นรถ จักรยานยนต์
	ช่องอื่นๆรายการละครไม่มีการส่ง sms						

* มีผู้แจ้งให้ทราบว่ามีการจัดกิจกรรมตอบคำถามชิงรางวัลทาง SMS ภายหลัง

5. การใช้ SMS เสี่ยงโชคเพื่อการส่งเสริมการขายในกลุ่มความบันเทิงที่มีกลุ่มเป้าหมายเป็นเด็กและเยาวชน
กรณีศึกษาการส่งเสริมการขายการดาวน์โหลดที่เกี่ยวข้องกับภาพยนตร์การ์ตูน “กังฟูแพนด้า 2”

ลำดับที่	ชื่อรายการ/ ผู้จัด	ช่อง	ระยะเวลา	ลักษณะ SMS	เบอร์ SMS	ราคาต่อ SMS	รางวัลที่ 1
1	“ลุ้น iPad 2 กับ Kung Fu Panda 2 ต้อนรับ กระแสการกลับมาของภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันเรื่องเยี่ยม “Kung Fu Panda 2” จัดโดย www.toon-land.com (http:// www.toon-land.com/Toon-land/home/ NWIndexAction.do? frmPage=215&frmAdvertiseId=2002)	-	16 พฤษภาคม – 31 กรกฎาคม 2554	ตอบคำถามชิงรางวัล โดยต้องดาวน์โหลด เนื้อหา ก่อน เพื่อลุ้นรับ รางวัล	4806656	6 บาท (สำหรับการ รับคำถาม รับตัว เลือก และส่ง คำถาม)	iPad 2 16 GB

ภาคผนวก ค.

1. กิจกรรมการเสี่ยงโชคทาง SMS ทางอินเทอร์เน็ต ประเภทการประมูล

ลำดับที่	ชื่อ	URL	เลขหมาย	ประเภท	ราคา SMS		ค่าบริการอื่นๆ	เครือข่าย	อายุขั้นต่ำ	หมายเหตุ
					ส่ง	รับ				
1	Bidtidfloor	http://www.bidtidfloor.com/	7788	ไม่ขั้นต่ำสุด	15	ไม่ระบุ	สอบถาม	ทรู	-	
2	12pramool	www.12pramool.com		ไม่ขั้นต่ำสุด	6	6	-	ทุกเครือข่าย	-	รางวัลรายการเดียวกันมีรหัสประมูลย่อยอีก 4 รหัส
3	Bidsabuy	http://www.bidsabuy.com/	4699999	ไม่ขั้นต่ำสุด	15	ไม่ระบุ	มีระบบ IVR 15 บาท\ นาที	เอไอเอส	-	
4	Bid-Travel	http://travel.mthai.com/bid-travel	4825310	เกมส์ประมูลสินค้าและแพคเกจที่พัก	6	ไม่ระบุ	ไม่ระบุ			
5	"จอแจกโชค Season 2"	https://www.facebook.com/pages/Tveez-Odysii/359216777427	4712777	ประมูลโทรศัพท์ Blackberry, ทีวี และทอง	5	ไม่ระบุ	ไม่ระบุ	ทุกเครือข่าย	-	
6	Live	http://livetv.co.th	4874411	ไม่ขั้นต่ำสุด	11	ไม่ระบุ	ไม่ระบุ	ทุกเครือข่าย	-	รางวัลแล้วแต่ช่วงของการประมูล ครั้งละ 1 รายการ

ภาคผนวก ค.

2. กิจกรรมการเสี่ยงโชคทาง SMS ทางอินเทอร์เน็ต ประเภทตอบคำถามชิงรางวัล

ลำดับ ที่	ชื่อ	URL	เลขหมาย	ประเภท	ราคา SMS		ค่าบริการ อื่นๆ	เครือข่าย	อายุขั้นต่ำ
					ส่ง	รับ			
1	M Thai Quiz game*	http://sms.mthai.com/quiz-game/	4825543	สะสมคะแนนแลก รางวัล	3 บาท	ไม่ระบุ	มีเพิ่มเติมต้อง สอบถาม	ทุกเครือข่าย	-
2	แก๊งป่วน ก๊วน ขี้โลก*	http://mobilemagic.sanook.com/activity/pororo/	4888073	ตอบคำถาม	3 บาท	3 บาท		ทุกเครือข่าย	-
3	IQ	http://ads.clubfun.mobi/ads.aspx?id=d3e87f9edfef41f0a2c23eb87a9919a2&pub_id=27775&ce_cid=005mA70000000gODSh6xFnYcvd000000	4520200	ตอบคำถาม	6 บาท	6 บาท	ไม่ระบุ	ทุกเครือข่าย	18
4	7 วันรวยเกม*	http://www.mono2u.com/main_pages/viewpage.jsp?file=product_detail&pid=VAS-016	4825308	ตอบคำถาม	6 บาท	6 บาท	ไม่ระบุ	ทุกเครือข่าย	

ภาคผนวก ค.

ลำดับ ที่	ชื่อ	URL	เลขหมาย	ประเภท	ราคา SMS		ค่าบริการ อื่นๆ	เครือข่าย	อายุขั้นต่ำ
					ส่ง	รับ			
5	Funclub (มีหลายเว็บไซต์และรูปแบบการชักนำให้คลิกเพื่อทดลองตอบคำถาม)	http://ad.mozzi.biz/index.php?data=TH_IPHONE4_A2.swf&adscod=th_a2_v2_cpx&affid=CPX&sem=N&type=NM&yamid=CY80AHDaEACIdIEAAAAAGPPIAAAAAAAAgAQAAoAAAAAP8AAAAAGE0WZHAAAAAoy8rAAAB.7AkAAAAAAIAAgAAAAALowGoS8BAAAAAAAAAAAAxVcJkqAAAAAKG6TQAAAAAAAAAAAAAA0AAAAAADQAAAAAAAAA=fk	4541313	ดาวนโหลดแกลกรางวัล (แต่นำเสนอเป็นตอบคำถาม)	8 บาท	8 บาททุกค่าย ยกเว้น DATC	ต้องเสียค่า WAP/ GPRS/ EDGE/ 3G ตามโปรโมชั่น	True / AIS	18
6	BinBit (มีหลายเว็บไซต์และรูปแบบการชักนำให้คลิกเพื่อทดลองตอบคำถาม)	http://lpth.glomobi.com/lp.aspx?LpID=23644&PartnerID=dsnr&sid=V_%2086458305&yamid=wT8nBaUyEQDA0IYAAAAAGNCIlgAAAAAGAAAAIAAAAAAP8AAAAFFobIHAAAAAAm-4sAAIAAAAAACPOgoAAAAAAIAAgAAAAArTqV5C8BAAAAAAAAAAAAAAxVcJkqAAAAABPCVwAAAAAAAAAAAAAA0AAAAAAAAAAADQAAAAAAAAA=	4520666	ดาวนโหลดแกลกรางวัล (แต่นำเสนอเป็นตอบคำถาม)	6 บาท	6 บาท True/ AIS 7 -ข้อความต่อสัปดาห์ DTAC สัปดาห์ละ 35 บาท	ต้องเสียค่า WAP/ GPRS/ EDGE/ 3G ตามโปรโมชั่น	ทุกเครือข่าย	18

* เป็นรายการเคเบิลทีวีที่มีการโฆษณาทางอินเทอร์เน็ต



สงวนลิขสิทธิ์ © 2555

โดย ศูนย์ข้อมูลนโยบายสาธารณะการลดปัญหาจากการพนัน (ICGP)

มกราคม พ.ศ. 2555

อนุญาตให้นำเนื้อหาในเอกสารนี้ไปใช้และเผยแพร่ โดยมีให้ผลิตซ้ำเพื่อวัตถุประสงค์ทางการค้า รวมทั้งให้อ้างอิงแหล่งที่มาจากศูนย์ข้อมูลนโยบายสาธารณะการลดปัญหาจากการพนัน (ICGP)

พิมพ์ที่ : กรุงเทพมหานคร, ประเทศไทย

ศูนย์ข้อมูลนโยบายสาธารณะการลดปัญหาจากการพนัน (ICGP)
มูลนิธิสารธารณสุขแห่งชาติ (มสช.)
1168 ซอยพหลโยธิน 22 ก.พหลโยธิน
แขวงจอมพล เขตจตุจักร กรุงเทพฯ 10900



: 0-2511-5855



: 0-2939-2122



: ICGP@THAINHF.ORG



: WWW.THAINHF.ORG/ICGP



: ICGCP



: @ICGP1



**: ศูนย์ข้อมูลนโยบายสาธารณะ
เพื่อลดปัญหาจากการพนัน**

สนับสนุนโดย
สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (สสส.)