

# บทที่ 1

## บทนำ

### 1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ในปัจจุบันเทคโนโลยีได้มีการพัฒนาและมีความก้าวหน้าเป็นอย่างมากจนเข้ามามีบทบาทสำคัญกับกิจกรรมต่างๆของคนในสังคม ไม่ว่าจะเป็นการติดต่อสื่อสาร การศึกษา การทำงาน รวมถึงการผ่อนคลายซึ่งส่วนใหญ่จะอยู่ในรูปแบบของข้อมูลคอมพิวเตอร์ที่เรียกว่า “เกม” ซึ่งเกมนั้น หมายถึง โปรแกรมสำเร็จรูปที่สร้างขึ้น และใช้เล่นด้วยอุปกรณ์เทคโนโลยีต่างๆ เช่น เครื่องคอมพิวเตอร์ โทรศัพท์มือถือ แท็บเล็ต หรืออื่นๆ ซึ่งให้ทั้งความตื่นเต้น สนุกสนาน เพลิดเพลินกับผู้เล่น ถือว่าเป็นกิจกรรมที่ชื่นชอบของบุคคลทั่วไป บุคคลทุกเพศทุกวัยสามารถเข้าถึงได้ โดยเฉพาะเด็กและเยาวชนนั้นจะนิยมเล่นกันอย่างแพร่หลาย จึงทำให้ปัจจุบันธุรกิจเกมมีการพัฒนาไปอย่างรวดเร็ว โดยเกมนั้นมีหลากหลายประเภทสอดคล้องกับการแข่งขันในธุรกิจเกม เช่น เกมแอ็คชั่น (Action Game) เกมผจญภัย (Adventure Game) เกมวางแผน (Strategy Game) เกมการจำลองสถานการณ์ (Simulation Game) เป็นต้น เมื่อความเจริญก้าวหน้าทางเทคโนโลยีเพิ่มมากขึ้นจนกระทั่งเข้าสู่ยุคของอินเทอร์เน็ต เกมจึงได้มีการพัฒนาเป็นเกมรูปแบบใหม่ เรียกว่า เกมออนไลน์ โดยมีรูปแบบการจัดจำหน่ายไปทางออนไลน์มากขึ้นและมีการซื้อขายในเกม (In-App Purchasing) ทำให้ธุรกิจเกมเติบโตมากยิ่งขึ้นตามกระแสนิยมของผู้เล่นเกม

ปัจจุบันเกมออนไลน์ได้มีการนำรูปแบบของการสุ่มหรือที่เรียกว่า ระบบกล่องสุ่ม (Loot Boxes) เข้ามา โดยระบบนี้จะจัดให้มีการใช้เงินจริงหรือเงินภายในเกมหรือกำหนดให้ใช้ทักษะการเล่นเพื่อให้ได้มาซึ่งกล่องสุ่มมาสุ่มเพื่อให้ได้สิ่งของในเกมหรือที่เรียกว่า ไอเทม (Items) ซึ่งผู้เล่นจะไม่สามารถทราบได้ว่าจะได้รับสิ่งของใด อาจเป็นสิ่งของที่ต้องการหรือไม่ต้องการก็ได้ ฉะนั้น ในกรณีที่เป็นระบบกล่องสุ่มที่ต้องใช้เงินจริงเพื่อซื้อกล่องสุ่ม ผู้เล่นก็อาจต้องใช้เงินจำนวนมากจึงจะได้สิ่งของที่ต้องการ<sup>1</sup> บางครั้งก็จะมีช่วงเวลาจำกัดที่จะสามารถซื้อกล่องสุ่มที่มีสิ่งของพิเศษได้ ซึ่งสิ่งของพิเศษจะไม่มีวางขายอีกในภายหลัง ทำให้เกิดการกระตุ้นให้ผู้เล่นเติมเงินเพื่อ

---

<sup>1</sup> Freedman, Andrew E.. (2019). *What Are Loot Boxes? Gaming's Big Controversy Explained*. (Online). Available : <https://www.tomsguide.com/us/what-are-loot-boxes-microtransactions,news-26161.html>. [2021, January 19]

ซื้อกล่องสุ่มมากยิ่งขึ้น<sup>2</sup> อย่างไรก็ตาม แม้ระบบกล่องสุ่มจะสร้างรายได้จำนวนมหาศาลแก่ผู้ประกอบธุรกิจเกมและทำให้เกมมีความแตกต่างระหว่างผู้เล่นอันเป็นเสน่ห์ของเกมก็ตาม แต่ระบบกล่องสุ่มกลับส่งผลกระทบต่อผู้เล่นเช่นเดียวกัน หากไม่มีการควบคุมตนเองอาจจะต้องเสียเงินไปเป็นจำนวนมาก โดยเฉพาะอย่างยิ่งผู้เล่นในกลุ่มเด็กและเยาวชนที่ยังมีวุฒิภาวะไม่เพียงพอซึ่งรัฐควรจัดให้มีการคุ้มครองแก่กรณีนี้ไว้โดยเฉพาะ โดยกฎหมายระหว่างประเทศด้านสิทธิมนุษยชนและอนุสัญญาว่าด้วยสิทธิเด็กได้ให้เหตุผลสำคัญในการคุ้มครองเด็กว่า เด็กควรได้รับการคุ้มครองเนื่องจากเด็กมีความด้อยกว่าผู้ใหญ่ ทั้งในด้านของร่างกาย สติปัญญา ประสบการณ์ความสามารถ อารมณ์ และจิตใจ อาจทำให้เด็กมีความรู้สึกผิดชอบที่น้อยกว่าผู้ใหญ่หรืออาจถูกเอารัดเอาเปรียบหรือถูกชักจูงใจให้กระทำความผิดได้โดยง่าย ดังนั้น จึงต้องมีมาตรการขึ้นมาเพื่อกำหนดหน้าที่และความรับผิดชอบให้เกิดการคุ้มครอง ดูแลรักษาสิทธิของเด็ก<sup>3</sup> ประกอบกับกรมสุขภาพจิตได้รายงานถึงโทษของการเล่นเกมที่ขาดความพอดีของเด็กและเยาวชนว่า อาจส่งผลกระทบต่อในหลายๆด้าน เช่น ด้านการเรียน ด้านสุขภาพร่างกาย ด้านสุขภาพจิต และด้านพฤติกรรม เป็นต้น<sup>4</sup> โดยจะเห็นได้จากเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นจริงตามข่าวต่างๆ เช่น ในปี พ.ศ.2562 มีข่าวเด็กอายุ 12 ปี นำโทรศัพท์มือถือของแม่ไปโอนเงินจากบัญชีธนาคารผ่านแอปพลิเคชันของธนาคารแห่งหนึ่งเข้าโทรศัพท์มือถือของตนเอง โดยกระทำเช่นนี้หลายครั้ง เป็นเงินจำนวนที่เล็กน้อยที่ละน้อย จนเป็นจำนวนรวมทั้งหมดประมาณ 150,000 บาท เพื่อเติมเงินในเกมออนไลน์<sup>5</sup> และในปี พ.ศ.2557 มีข่าวเด็กลักขโมยเงินจากญาติซึ่งอาศัยอยู่ห้องเช่าติดกันไปจำนวน 10,000 บาท เพื่อไปซื้อบัตรเติมเงินเกมออนไลน์ โดยมีข้อเท็จจริงจากข่าวเพิ่มเติมว่า เด็กรายดังกล่าวมีพฤติกรรมติดเกมอย่างหนัก หนีเรียนไปเล่นเกม และต้องลาออกจากโรงเรียนในที่สุด<sup>6</sup> เป็นต้น

<sup>2</sup> Perks, Matthew. (2016). *Limited Edition Loot Boxes: Problematic Gambling and Monetization*. (Online). Available: <https://medium.com/the-cube/limited-edition-loot-boxes-problematic-gambling-and-monetization-756819f2c54f>. [2021, January 19]

<sup>3</sup> เกษณี จันทร์ตระกูล และภุษา ศรีวิลาส. (2555). *อนุสัญญาว่าด้วยสิทธิเด็กหมายถึงอะไร*. กรุงเทพฯ: มูลนิธิเพื่อยุติการแสวงหาประโยชน์ทางเพศจากเด็ก. หน้า 4.

<sup>4</sup> กรมสุขภาพจิต. *ผลกระทบการติดเกมของเด็ก*. (ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก: <https://new.smartteen.net/infographic/118>. [2564, 20 มกราคม]

<sup>5</sup> ข่าวสด. (2562). *เข้าทรุด ลูกชายวัย 12 ขโมยมือถือแม่ เติมเงินเกมออนไลน์ หมดไปแสนห้า*. (ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก: [https://www.khaosod.co.th/monitor-news/news\\_2503375](https://www.khaosod.co.th/monitor-news/news_2503375). [2563, 2 ธันวาคม]

<sup>6</sup> Sanook. (2557). *แม่แจ้งจับลูก 10 ขวบติดเกม ขโมยเงินหมื่นของน้ำ*. (ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก: <https://www.sanook.com/news/1630505/>. [2563, 2 ธันวาคม]

เกมออนไลน์ที่มีระบบกล่องสุ่มจึงต้องมีมาตรการในการควบคุม ทั้งนี้ ในต่างประเทศ มีข้อถกเถียงกันถึงประเด็นที่ว่า ระบบกล่องสุ่มนี้ถือว่าการพนันหรือไม่ ซึ่งในมุมมองขององค์กรที่เกี่ยวกับการจัดเรทอายุที่เหมาะสมในการเล่นเกมนานาชาติของภาคพื้นยุโรป (Pan European Game Information) และองค์กรที่เกี่ยวกับการจัดเรทอายุที่เหมาะสมในการเล่นเกมนานาชาติของอเมริกา (The Entertainment Software Rating Board) ได้ให้ความเห็นเกี่ยวกับการซื้อกล่องสุ่มว่า ระบบกล่องสุ่มไม่ใช่การพนันเพราะการจะมองว่าเป็นการพนันจะต้องหมายถึงเกมที่สนับสนุนหรือส่งเสริมให้ผู้เล่นใช้เงินจริงเข้ามาพนันเท่านั้น ในขณะที่การซื้อกล่องสุ่มของภายในเกมจะรับประกันได้ว่า ผู้เล่นจะได้สิ่งของ (Items) แน่แน่นอน จึงไม่ถือว่าการพนัน<sup>7</sup> หรือในสหพันธรัฐเยอรมนีก็ได้ให้ความเห็นไว้ว่า ระบบกล่องสุ่มนั้นไม่ถือเป็นการพนันโดยตรงแต่เป็นระบบภายในเกมที่มีความคล้ายคลึงกับการพนัน (Gambling-like mechanisms)<sup>8</sup> หรือในประเทศญี่ปุ่นได้พิจารณาแล้วเห็นว่า ระบบกล่องสุ่มไม่เข้าข่ายเป็นการพนันตามกฎหมายเกี่ยวกับการพนันของประเทศญี่ปุ่น แต่จะกำหนดให้ระบบกล่องสุ่มที่เรียกว่า “คอมปุกาชา” ต้องได้รับการควบคุมผ่านกฎหมายเกี่ยวกับการคุ้มครองผู้บริโภค<sup>9</sup> แต่ในอีกมุมหนึ่ง เช่น ประเทศเนเธอร์แลนด์<sup>10</sup> ได้ให้ความเห็นว่า ระบบกล่องสุ่มประเภทที่สามารถซื้อกล่องสุ่มด้วยเงินจริงเพื่อสุ่มสิ่งของและสามารถนำสิ่งของที่ได้รับไปขายเป็นเงินที่มีคุณค่าทางเศรษฐกิจได้ ไม่ว่าจะมีความคุ้มค่าทางเศรษฐกิจภายในเกมหรือภายนอกเกมก็ตาม ให้ถือว่าการพนัน ส่วนระบบกล่องสุ่มประเภทอื่นนั้น จะไม่ถือว่าการพนันแต่ก็ต้องอยู่ภายใต้การควบคุมของกฎหมายเกี่ยวกับการโฆษณาภายในเกมที่มุ่งคุ้มครองเด็กและเยาวชนด้วย<sup>10</sup>

สำหรับประเทศไทย เมื่อพิจารณาถึงบทบัญญัติกฎหมายในปัจจุบันที่ใช้ในการควบคุมการพนันนั้น จะบัญญัติไว้ในพระราชบัญญัติการพนัน พ.ศ.2478 ที่จะกำหนดการควบคุมการพนันตามที่กำหนดไว้ในมาตรา 4<sup>11</sup> ซึ่งจำแนกเป็นการเล่นตามที่ระบุไว้ในบัญชี ก. และการเล่นที่มี

<sup>7</sup> TSIS. *Loot box VS Law เมื่อกล่องปริศนาเล่นกับความรู้สึกคน กฎหมายจะเข้ามามีบทบาทได้อย่างไร.* (ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก: <https://www.thesis.com/lootboxvslaw>. [2563, 31 ธันวาคม]

<sup>8</sup> Handrahan, Matthew. (2021). *German legal reform to set new standards for loot boxes.* (Online). Available: <https://www.gamesindustry.biz/articles/2021-03-09-german-legal-reform-poses-new-threat-to-loot-boxes>. [2021, May 18]

<sup>9</sup> Schwidessen, Sebastian. (2018). *Loot Boxes in Japan: Legal Analysis and Kompu Gacha Explained.* (Online). Available: <https://www.lexology.com/library/detail.aspx?g=9207df10-a8a2-4f67-81c36a148a6100e2>. [2021, May 12]

<sup>10</sup> Rijks, Maarten. (2018). *Loot boxes from a Dutch perspective.* (Online). Available: <https://www.taylorwessing.com/download/article-loot-boxes-from-dutch-perspective.html>. [2021, May 9]

<sup>11</sup> พระราชบัญญัติการพนัน พ.ศ.2478 มาตรา 4.

ลักษณะคล้ายกันตามที่ระบุไว้ในบัญชี ข. เท่านั้น แต่อย่างไรก็ตาม ยังไม่มีการกำหนดให้ เกมออนไลน์ที่มีระบบกล่องสุ่ม ไม่ว่าจะเป็ระบบกล่องสุ่มประเภทใดก็ตามเป็นการพนัน ทั้งใน บัญชี ก. หรือบัญชี ข. หรือที่กำหนดเพิ่มเติมแต่อย่างใด ดังนั้น จึงไม่ถือว่า เกมออนไลน์ที่มี ระบบกล่องสุ่มเป็นการพนันตามพระราชบัญญัติการพนัน พ.ศ.2478

จากที่กล่าวมาข้างต้น ถึงปัญหาของเกมออนไลน์ที่มีระบบกล่องสุ่มต่อเด็กและเยาวชนนั้น จึงต้องพิจารณาว่า กฎหมายใดที่ใช้ในการควบคุมเกมลักษณะดังกล่าวได้ ซึ่งประเทศไทยได้กำหนด การควบคุมเกมไว้ในพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ.2551 โดยกำหนดมาตรการใน การควบคุมวีดิทัศน์ซึ่งหมายความถึงเกมเอาไว้ แต่จากหลักเกณฑ์ของพระราชบัญญัติภาพยนตร์ และวีดิทัศน์ พ.ศ.2551 ดังกล่าว ผู้ศึกษาเห็นว่า ยังมีความไม่ครอบคลุมเพียงพอถึงการควบคุม เกมออนไลน์ที่มีระบบกล่องสุ่มซึ่งจะส่งผลให้เด็กและเยาวชนที่เป็นกลุ่มเปราะบางและมีความเสี่ยง ต่อการได้รับผลกระทบจากเกมลักษณะดังกล่าว ยังไม่ได้รับการคุ้มครองอย่างมีประสิทธิภาพ จึงเป็นประเด็นปัญหาที่นำมาสู่การศึกษาวิจัย ดังนี้

ประการที่หนึ่ง ปัญหาทางกฎหมายเกี่ยวกับคำนิยามที่ไม่ครอบคลุมถึงการควบคุม เกมออนไลน์ที่มีระบบกล่องสุ่มตามพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ.2551

ปัจจุบัน ประเทศไทยมีมาตรการในการควบคุมเกมซึ่งกำหนดไว้ในกฎหมาย คือ พระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ.2551 โดยตามพระราชบัญญัตินี้ ได้จำกัดคำนิยามของ เกมไว้ในคำว่า “วีดิทัศน์” ซึ่งหมายความว่า วัสดุที่มีการบันทึกภาพ หรือภาพและเสียงซึ่งสามารถ นำมาฉายให้เห็นเป็นภาพที่เคลื่อนไหวได้อย่างต่อเนื่องในลักษณะที่เป็นเกมการเล่น คาราโอเกะที่มี ภาพประกอบหรือลักษณะอื่นใดตามที่กำหนดในกฎกระทรวง<sup>12</sup> จะเห็นได้ว่า ตามพระราชบัญญัติ ดังกล่าวได้ให้คำนิยามของวีดิทัศน์ว่า ต้องเป็น “วัสดุ” ซึ่งตามพจนานุกรมราชบัณฑิตยสถานได้ให้ ความหมายไว้ว่า วัสดุที่นำมาใช้ เช่น วัสดุก่อสร้าง เป็นต้น แสดงให้เห็นว่า วัสดุในความหมายนั้น จะต้องเป็นสิ่งที่จับต้องได้ ซึ่งในกรณีของเกมที่อยู่ในคำนิยามอันจะได้รับการควบคุม ตามพระราชบัญญัตินี้จึงหมายถึง เกมที่อยู่ในรูปแบบของแผ่นบันทึกภาพ หรือภาพและเสียง เพียงเท่านั้น โดยไม่ครอบคลุมถึงเกมในรูปแบบของเกมออนไลน์ซึ่งถือว่าเป็นข้อมูลในระบบ อินเทอร์เน็ตหรือระบบคอมพิวเตอร์ เนื่องจากไม่ใช้วัสดุตามคำนิยามดังกล่าว ทำให้ไม่ตอบสนอง ต่อเจตนารมณ์ของพระราชบัญญัตินี้ที่ประสงค์จะควบคุมเนื้อหาของเกมที่มีการเผยแพร่ในประเทศไทยได้ทั้งหมด ทั้งนี้ ไม่ปรากฏว่า มีกฎหมายฉบับใดในประเทศไทยได้กำหนดคำนิยามคำว่า “เกม” เอาไว้ด้วยเช่นกัน นอกจากนี้ ในปัจจุบันเกมมีการพัฒนามากขึ้นทั้งในรูปแบบและประเภท การนำ

<sup>12</sup> พระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ.2551 มาตรา 4.

เกมไปอยู่รวมในคำนิยามของคำว่า วิดีทัศน์ ซึ่งรวมถึงวิดีโอประเภทอื่น คือ คาราโอเกะด้วย จะทำให้เกิดความสับสนและไม่ชัดเจนในการปฏิบัติงานของคณะกรรมการที่เกี่ยวข้อง และทำให้เกิดปัญหาในการควบคุมเกม เนื่องจากลักษณะของเกมและคาราโอเกะนั้น มีลักษณะที่แตกต่างกัน

ผู้ศึกษาจึงเห็นว่า เพื่อให้เกมออนไลน์ซึ่งเป็นเกมรูปแบบหนึ่งที่เป็นที่นิยมในปัจจุบันและเป็นรูปแบบของเกมที่มีระบบกล่องสุ่มอยู่ภายในเกม ได้อยู่ภายใต้การควบคุมทั้งหมดเกิดความชัดเจนตรงตามเจตนารมณ์ของพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 และเป็นการอุดช่องว่างของกฎหมาย จึงเห็นควรให้มีการจำกัดคำนิยามคำว่า “เกม” ขึ้นใหม่ แยกต่างหากจากคำว่า “วีดิทัศน์” ในพระราชบัญญัติดังกล่าว และให้กำหนดคำนิยามคำว่า “ระบบกล่องสุ่ม” เพิ่มเติมเพื่อให้ความหมายของระบบกล่องสุ่มด้วย

ประการที่สอง ปัญหาเกี่ยวกับมาตรการทางกฎหมายในการควบคุมเกมออนไลน์ที่มีระบบกล่องสุ่มตามพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ.2551

มาตรการทางกฎหมายในการควบคุมวีดิทัศน์อันรวมถึงเกมตามพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ.2551 จะกำหนดให้มีการแต่งตั้งคณะกรรมการภาพยนตร์และวีดิทัศน์แห่งชาติ ทำหน้าที่เกี่ยวกับการกำหนดมาตรการในการส่งเสริมให้มีการสร้างภาพยนตร์และวีดิทัศน์ที่มีลักษณะสร้างสรรค์ ส่งเสริมการเรียนรู้ หรือมีคุณค่าในทางศิลปวัฒนธรรมในรูปแบบที่คนทุกกลุ่มรวมทั้งคนพิการสามารถเข้าถึงและใช้ประโยชน์ได้<sup>13</sup> รวมถึงกำหนดให้วีดิทัศน์ที่จะนำออกฉาย ให้เช่า แลกเปลี่ยน หรือจำหน่ายในราชอาณาจักรต้องผ่านการตรวจพิจารณาและได้รับอนุญาตจากคณะกรรมการพิจารณาภาพยนตร์และวีดิทัศน์<sup>14</sup> ซึ่งคณะกรรมการพิจารณาภาพยนตร์และวีดิทัศน์ จะประกอบด้วยผู้ทรงคุณวุฒิในด้านต่างๆ คือ การต่างประเทศ ภาพยนตร์ ศิลปวัฒนธรรม สื่อสารมวลชน หรือสิ่งแวดล้อม โดยคณะกรรมการชุดนี้ จะพิจารณาถึงเนื้อหาของเกมว่า มีลักษณะเนื้อหาที่เป็นการบ่อนทำลายชาติ ขัดต่อความสงบเรียบร้อยหรือศีลธรรมอันดีของประชาชน หรืออาจกระทบกระเทือนต่อความมั่นคงของรัฐและเกียรติภูมิของประเทศไทย<sup>15</sup> เช่น การใช้กำลังความรุนแรง ยาเสพติด เพศ การพนัน หรือการก่อการร้าย เป็นต้น หรือไม่ โดยเป็นการนำลักษณะเนื้อหาอันต้องห้ามของภาพยนตร์มาใช้กับเกมโดยอนุโลม หากเข้าข่ายในกรณีดังกล่าว คณะกรรมการพิจารณาภาพยนตร์และวีดิทัศน์ จะมีคำสั่งให้ผู้ขออนุญาตแก้ไขหรือตัดทอน

<sup>13</sup> พระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 มาตรา 9.

<sup>14</sup> พระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 มาตรา 47.

<sup>15</sup> พระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 มาตรา 51.

ก่อนอนุญาต หรือมีคำสั่งไม่อนุญาตก็ได้ ซึ่งการสั่งไม่อนุญาตนี้ อาจกล่าวได้ว่าเป็นมาตรการควบคุมด้วยวิธีการการสั่งห้ามเผยแพร่ตนเอง

แต่อย่างไรก็ตาม แม้พระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ.2551 จะมีมาตรการในการควบคุมเกมแล้วก็ตาม แต่ผู้ศึกษาเห็นว่า มาตรการในการควบคุมตามพระราชบัญญัตินี้ยังไม่เพียงพอในการควบคุมเกมออนไลน์ที่มีระบบกล่องสุ่มเพื่อให้เกิดการคุ้มครองเด็กและเยาวชน ซึ่งเป็นช่วงวัยที่เล่นเกมมากที่สุด โดยมาตรการในการใช้ควบคุมเกม ผู้ศึกษาเห็นว่า การกำหนดให้มีการขออนุญาตเกี่ยวกับวีดิทัศน์นั้น แม้จะมีการพิจารณาเนื้อหาของวีดิทัศน์ที่ผู้ประกอบการจะนำมาออกฉาย ให้เช่า แลกเปลี่ยน หรือจำหน่ายก็ตาม แต่ด้วยลักษณะของเกมในปัจจุบันมีความแตกต่างจากวีดิทัศน์ประเภทอื่น และยังรวมถึงการซื้อขายด้วยระบบกล่องสุ่ม ซึ่งเป็นระบบใหม่ที่เกิดขึ้นจากการพัฒนาจากเกมผู้เล่นออนไลน์และส่งผลกระทบต่อผู้เล่น โดยเฉพาะเด็กและเยาวชน หากพิจารณาแล้วระบบกล่องสุ่มนี้ไม่ถือว่าเข้าข่ายเนื้อหาที่ต้องห้ามตามพระราชบัญญัตินี้ แต่อย่างไรก็ดี เกมที่มีระบบกล่องสุ่มก็ควรอยู่ภายใต้การควบคุมเช่นกัน ซึ่งในต่างประเทศ เช่น ประเทศญี่ปุ่น จะมีมาตรการที่กำหนดขึ้นเพื่อใช้ในการควบคุมเกมที่มีระบบกล่องสุ่ม โดยกำหนดให้ผู้ประกอบการธุรกิจเกมจะต้องเปิดเผยอัตราความน่าจะเป็นในการสุ่มของในแต่ละรายการสิ่งของที่สามารถสุ่มได้ เพื่อให้ผู้เล่นได้รู้และเข้าใจถึงความน่าจะเป็นในการได้รับสิ่งของในกล่องสุ่มประกอบการตัดสินใจซื้อ หรือการกำหนดให้มีการจำกัดปริมาณการซื้อขายสำหรับผู้เล่นเด็กและเยาวชนในแต่ละเดือน เพื่อป้องกันการซื้อขายที่มากเกินไปจนสมควร หรือในสหพันธรัฐเยอรมนีซึ่งอยู่ระหว่างการแก้ไขกฎหมายเกี่ยวกับการคุ้มครองเด็กและเยาวชนเพื่อสร้างความชัดเจนในการบังคับใช้มาตรการในการควบคุมเกมออนไลน์ที่มีระบบกล่องสุ่มด้วยวิธีการจัดเรตติ้งเกมประเภทดังกล่าวให้อยู่ในประเภทของเกมที่ยังห้ามเล่นสำหรับผู้มีอายุต่ำกว่า 18 ปี เป็นต้น<sup>16</sup> ดังนั้น การที่พระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ.2551 กำหนดใช้เพียงมาตรการการสั่งห้ามเผยแพร่เพียงมาตรการเดียวนั้น จึงยังไม่เพียงพอต่อการควบคุมเกมออนไลน์ที่มีระบบกล่องสุ่มได้

ผู้ศึกษาจึงเห็นว่า บทบัญญัติในเรื่อง การพิจารณาวีดิทัศน์ซึ่งรวมถึงลักษณะหรือรูปแบบเนื้อหาของเกมในปัจจุบัน ยังไม่มีความครอบคลุมถึงมาตรการในการควบคุมเกมออนไลน์ซึ่งรวมถึงเกมออนไลน์ที่มีระบบกล่องสุ่มด้วย จึงเห็นควรให้มีการกำหนดมาตรการในการควบคุมเกมดังกล่าวที่จะสามารถคุ้มครองเด็กและเยาวชนได้ เช่น การจัดเรตติ้งตามประเภทของเกม

<sup>16</sup> Schwidessen, Sebastian. (2018). *Loot Boxes in Japan: Legal Analysis and Kompu Gacha Explained*. (Online). Available: <https://www.lexology.com/library/detail.aspx?g=9207df10-a8a2-4f67-81c36a148a6100e2>. [2021, May 12]

การควบคุมโฆษณาภายในเกมซึ่งมุ่งหมายต่อเด็กและเยาวชน การกำหนดสัญลักษณ์แจ้งเตือนสำหรับเกมที่มีการซื้อขายด้วยเงินจริงภายในเกม และการกำหนดให้ผู้ประกอบการเกมจะต้องเปิดเผยอัตราส่วนความเป็นไปได้ในการสุ่มสิ่งของแต่ละชิ้นในระบบกล่องสุ่ม เป็นต้น

ดังนั้น เพื่อให้เด็กและเยาวชนซึ่งเป็นกลุ่มเปราะบางที่มีความเสี่ยงต่อการได้รับผลกระทบจากเกมออนไลน์ที่มีระบบกล่องสุ่มอันนำไปสู่ปัญหาต่างๆ ทั้งด้านร่างกาย ด้านอารมณ์ ด้านสติปัญญา และด้านสังคม ซึ่งรวมถึงการก่ออาชญากรรมในรูปแบบอื่น ได้รับความคุ้มครองผ่านมาตรการควบคุมเกมอย่างมีประสิทธิภาพ ผู้ศึกษาจึงเห็นควรให้มีการแก้ไขพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ.2551 โดยให้มีการคุ้มครองเด็กและเยาวชนมากขึ้นผ่านการจำกัดคำนิยามของคำว่า “เกม” ขึ้นใหม่แยกต่างหากจากคำว่า “วีดิทัศน์” และบัญญัติคำนิยามของคำว่า “ระบบกล่องสุ่ม” ขึ้นเพื่ออธิบายความหมายของระบบกล่องสุ่ม และให้กำหนดมาตรการควบคุมเกมออนไลน์ที่มีระบบกล่องสุ่มเพิ่มเติม

## 1.2 วัตถุประสงค์ของการศึกษา

1.2.1 เพื่อศึกษาความเป็นมา และความสำคัญของปัญหาในเรื่อง มาตรการทางกฎหมายในการควบคุมเกมออนไลน์ที่มีระบบกล่องสุ่มตามพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ.2551

1.2.2 เพื่อศึกษาความทั่วไปและแนวคิดในเรื่อง มาตรการทางกฎหมายในการควบคุมเกมออนไลน์ที่มีระบบกล่องสุ่ม

1.2.3 เพื่อศึกษาและเปรียบเทียบกฎหมายไทยและมาตรการของต่างประเทศในเรื่อง การควบคุมเกมออนไลน์ที่มีระบบกล่องสุ่ม

1.2.4 เพื่อศึกษาวิเคราะห์ และเสนอแนะแนวทางการแก้ไขปัญหาในเรื่อง มาตรการทางกฎหมายในการควบคุมเกมออนไลน์ที่มีระบบกล่องสุ่มตามพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ.2551

## 1.3 สมมติฐานของการศึกษา

ในปัจจุบันมาตรการในการควบคุมเกมออนไลน์ที่มีระบบกล่องสุ่มตามพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ.2551 นั้น กฎหมายยังไม่มี ความชัดเจนและไม่มีประสิทธิภาพที่เพียงพอ ซึ่งเกมลักษณะหรือรูปแบบเหล่านี้ จะส่งผลกระทบต่อเด็กและเยาวชนในหลายๆด้าน ทั้งยังเป็นสาเหตุของการก่ออาชญากรรมในรูปแบบอื่นๆได้ ดังนั้น หากได้เพิ่มมาตรการทางกฎหมายใน

การควบคุมเกมออนไลน์ที่มีระบบกล่องสุ่มจะทำให้เกิดการคุ้มครองเด็กและเยาวชนจากเกมออนไลน์ที่มีระบบกล่องสุ่มได้อย่างมีประสิทธิภาพ

#### 1.4 วิธีดำเนินการศึกษา

การดำเนินการศึกษานี้จะเป็นการใช้วิธีการวิจัยเอกสารเป็นหลัก (Documentary Research) ในการค้นคว้าโดยทำการรวบรวมข้อมูลจากเอกสารทั้งหมดที่เกี่ยวข้อง ทั้งภาษาไทยและภาษาต่างประเทศจากหนังสือ วารสาร ตำบทยกกฎหมาย บทความ ตลอดจนคำพิพากษา คำวินิจฉัย ข้อหารือ เพื่อวิเคราะห์เปรียบเทียบกฎหมาย

#### 1.5 ขอบเขตของการศึกษา

สารนิพนธ์ฉบับนี้ มุ่งศึกษาเกี่ยวกับมาตรการทางกฎหมายในการควบคุมเกมของประเทศไทยในขอบเขตของเกมออนไลน์ที่มีระบบกล่องสุ่มตามพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ.2551 เพื่อคุ้มครองเด็กและเยาวชน โดยศึกษาและเปรียบเทียบกับมาตรการทางกฎหมายของต่างประเทศ คือ ประเทศเนเธอร์แลนด์ ประเทศญี่ปุ่น และสหพันธรัฐเยอรมนี

#### 1.6 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1.6.1 เพื่อทราบถึงความทั่วไปและแนวคิดที่เกี่ยวข้องกับมาตรการทางกฎหมายในการควบคุมเกมออนไลน์ที่มีระบบกล่องสุ่ม

1.6.2 เพื่อทราบถึงความเหมือน หรือแตกต่างที่เกี่ยวข้องกับมาตรการในการควบคุมเกมออนไลน์ที่มีระบบกล่องสุ่มตามกฎหมายไทยและกฎหมายต่างประเทศ

1.6.3 เพื่อทราบปัญหาข้อกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับมาตรการทางกฎหมายในการควบคุมเกมออนไลน์ที่มีระบบกล่องสุ่มตามพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ.2551

1.6.4 เพื่อทราบถึงข้อเสนอแนะแนวทางแก้ไขปัญหาที่เกี่ยวข้องกับมาตรการทางกฎหมายในการควบคุมเกมออนไลน์ที่มีระบบกล่องสุ่มตามพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ.2551