บทที่ 2
ความทั่วไปและแนวคิดเกี่ยวกับมาตรการทางกฎหมายในการควบคุมเกมออนไลน์ที่มีระบบกล่องสุ่ม

ในบทนี้จะศึกษาถึงคำจำกัดความและลักษณะของเกมออนไลน์และระบบกล่องสุ่ม ความสัมพันธ์ระหว่างระบบกล่องสุ่มกับการพนัน หลักการทั่วไปเกี่ยวกับการคุ้มครองเด็กและเยาวชน อิทธิพลของเกมออนไลน์ที่มีระบบกล่องสุ่มต่อเด็กและเยาวชน รวมถึงทฤษฎีเกี่ยวกับอิทธิพลของเกมออนไลน์ที่มีระบบกล่องสุ่มต่อพฤติกรรมของเด็กและเยาวชน เพื่อให้เห็นความสัมพันธ์ในแต่ละเรื่องที่เกี่ยวข้องกันอันนำไปสู่การตอบสนองต่อปัญหาผ่านการควบคุมเกมออนไลน์ที่มีระบบกล่องสุ่ม

2.1 ลักษณะทั่วไปเกี่ยวกับเกมออนไลน์

การศึกษาเกี่ยวกับมาตรการทางกฎหมายในการควบคุมเกมออนไลน์ที่มีระบบกล่องสุ่ม เพื่อหาแนวทางในการควบคุมเกมดังกล่าวนั้น จะต้องทราบเสียก่อนว่า เกมนั้นมีความหมายว่าอย่างไร มีวิวัฒนาการหรือความเป็นมาอย่างไร และสามารถแบ่งประเภทของเกมได้เป็นกี่ประเภทอย่างไร ซึ่งเป็นส่วนสำคัญที่จะทำให้เกิดความเข้าใจและสามารถนำไปใช้ประกอบการพิจารณาปรับปรุงแก้ไขกฎหมายของประเทศไทย รวมถึงหาแนวทางมาตรการในการควบคุมเกมออนไลน์ที่มีระบบกล่องสุ่มได้

2.1.1 ความหมายของคำว่า “เกมออนไลน์”

ตามพจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ.2554 ได้ให้ความหมายของคำว่า “เกม” ไว้ว่า การแข่งขันที่มีกติกากำหนด เช่น เกมกีฬา การเล่นเพื่อความสนุก เช่น เกมคอมพิวเตอร์ การแสดงเพื่อสาธิตกิจกรรม เช่น เกมการบริหาร โดยปริยายหมายถึงการแสดงที่ใช้กลวิธีหรือเล่ห์เหลี่ยมเพื่อหักล้างกัน เช่น เกมการเมือง ลักษณนามเรียกการแข่งขันหรือการเล่นที่จบลงด้วยการแพ้ชนะกันครั้งหนึ่ง ๆ เช่น เล่นแบดมินตัน 3 เกม[1]

---

[1] พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ.2554. ***เกม.*** (ออนไลน์) เข้าถึงได้จาก: http://www.royin.go.th/dictionary/เกม. [2564, 17 กุมภาพันธ์]

จากความหมายของคำว่า “เกม” ตามพจนานุกรมฉบับดังกล่าว ได้ระบุถึง คำว่า “เกมคอมพิวเตอร์” เอาไว้ ดังนั้น ความหมายของคำว่า เกม จึงรวมถึงคำว่า “เกมคอมพิวเตอร์” ด้วย ซึ่งคำว่า “คอมพิวเตอร์” หมายความว่า เครื่องอิเล็กทรอนิกส์แบบอัตโนมัติ ทำหน้าที่เสมือนสมองกล ใช้สำหรับแก้ปัญหาต่างๆ ทั้งที่ง่ายและซับซ้อนโดยวิธีทางคณิตศาสตร์[2]

คำว่า “เกมคอมพิวเตอร์” จึงหมายความว่า การแข่งขันที่มีกติกากำหนดขึ้นในรูปแบบของโปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่สร้างขึ้นและใช้เล่นด้วยเครื่องคอมพิวเตอร์

ทั้งนี้ คำว่า “เกม” นอกจากที่ปรากฏในพจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ.2554 แล้ว ยังมีปรากฏในกฎหมายของประเทศไทย คือ พระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ.2551 ซึ่งได้กล่าวถึงเกมเอาไว้รวมในคำนิยามของคำว่า “วีดิทัศน์” ตามบทบัญญัติมาตรา 4 แห่งพระราชบัญญัติดังกล่าวว่า “วีดิทัศน์ หมายความว่า วัสดุที่มีการบันทึกภาพ หรือภาพและเสียง ซึ่งสามารถนำมาฉายให้เห็นเป็นภาพที่เคลื่อนไหวได้อย่างต่อเนื่องในลักษณะที่เป็นเกมการเล่นคาราโอเกะที่มีภาพประกอบหรือลักษณะอื่นใดตามที่กำหนดในกฎกระทรวง”[3]

ส่วนคำว่า “เกมออนไลน์” นั้น คำว่า “ออนไลน์” หมายความว่า สื่อสารผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต[4] ดังนั้น คำว่า “เกมออนไลน์” จึงหมายความว่า การแข่งขันที่มีกติกากำหนดขึ้นและสามารถเล่นได้บนเครือข่ายคอมพิวเตอร์ โดยเฉพาะอินเทอร์เน็ต[5]

2.1.2 วิวัฒนาการของเกมออนไลน์

เกมถูกสร้างขึ้นครั้งแรกในปี พ.ศ.2501 หรือในช่วงสงครามเย็น โดย William Higinbotharm เพื่อจำลองการทำนายผลลัพธ์ของสงครามที่เกิดขึ้น ซึ่งกลายเป็นเกมที่สามารถให้ความบันเทิงบนคอมพิวเตอร์ได้ชื่อว่า เกมนิสฟอร์ทู และเกมคอมพิวเตอร์ได้ถูกพัฒนาต่อมาเรื่อยๆ โดยในช่วงแรกเป็นเกมคอมพิวเตอร์ที่ผู้เล่นจำนวนหนึ่งหรือสองคน สามารถเล่นร่วมกันได้บนคอมพิวเตอร์เครื่องเดียวกัน ต่อมาในปี พ.ศ.2517 ได้มีการพัฒนาเกมคอมพิวเตอร์ให้สามารถเล่นโดยเชื่อมต่อกันระหว่างคอมพิวเตอร์ได้เป็นครั้งแรก และในปี พ.ศ.2521 เกมออนไลน์จึงได้ถือ

---

[2] พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ.2554. ***เกม.*** (ออนไลน์) เข้าถึงได้จาก: http://www.royin.go.th/dictionary/เกม. [2564, 17 กุมภาพันธ์]

[3] พระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 มาตรา 4.

[4] Sanook. ***ออนไลน์.*** (ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก: https://dictionary.sanook.com/ search/dict-th-en-lexitron/ออนไลน์. [2564, 17 กุมภาพันธ์]

[5] วิกิพีเดีย. ***เกมออนไลน์.*** (ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก: https://th.wikipedia.org/wiki/เกมออนไลน์. [2564, 17 กุมภาพันธ์]

กำหนดขึ้น โดยมีรูปแบบการเล่นเกมเป็นการจำลองสิ่งของและสถานที่ขึ้นด้วยตัวอักษรและผู้เล่นสามารถเห็นชื่อ ตัวละคร สิ่งของ (Item) ของผู้เล่นคนอื่นได้ รวมทั้ง สามารถพูดคุยติดต่อสื่อสารกับผู้เล่นคนอื่นได้อีกด้วย อย่างไรก็ตาม วิวัฒนาการของเกมออนไลน์สามารถแบ่งได้เป็น 4 ยุค ดังนี้[6][7]

(1) ยุคก่อนมีระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต (ระหว่างปี พ.ศ.2513 - พ.ศ.2538)

เกมยุคนี้จะเป็นการเล่นโดยระบบเครือข่ายแบบปิด เช่น เครือข่าย ARPANET เป็นต้น โดยเกมที่เปิดให้บริการทางการค้าเป็นเกมแรก คือ เกม Island of kesmai เปิดให้บริการในปี พ.ศ. 2528 ซึ่งเป็นเกมรูปแบบตัวอักษร โดยมีการทำงานบนเครื่องคอมพิวเตอร์ สามารถรองรับผู้เล่นได้สูงสุดถึง 100 คน และในปี พ.ศ.2534 ได้เกิดเกมที่สามารถแสดงผลในรูปแบบรูปภาพได้ คือ เกม Never Winter Nights

(2) ยุคระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ตยุคแรก (ระหว่างปี พ.ศ.2538 - พ.ศ.2543)

ในยุคนี้เริ่มมีการใช้งานระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ตสำหรับบุคคลทั่วไปอย่างแพร่หลายมากขึ้น เกมออนไลน์จึงมีการพัฒนามากขึ้นทั้งด้านการแสดงผลเป็นรูปภาพที่สวยงามมีมิติมากขึ้น และมีการเล่นที่ซับซ้อนมากกว่าเกมในยุคก่อนตามความสามารถของเครื่องคอมพิวเตอร์และการเชื่อมต่อระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ตที่พัฒนามากขึ้น

(3) ยุคระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ตยุคที่ 2 (ระหว่างปี พ.ศ.2543 - พ.ศ.2548)

ระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ตสามารถเข้าถึงบุคคลทั่วไปอย่างทั่วถึงมากขึ้น เกมออนไลน์จึงได้มีการพัฒนารูปแบบการเล่นให้ซับซ้อน โดยมีการแสดงผลทั้งภาพและเสียงที่ดีขึ้น เริ่มมีการปฏิสัมพันธ์กันระหว่างผู้เล่นเกม เช่น การช่วยบรรลุภารกิจ การแลกเปลี่ยนซื้อขายสิ่งของ (Item) ภายในเกม เป็นต้น โดยเกมออนไลน์ในยุคนี้ ผู้ให้บริการเกมออนไลน์จะนิยมคิดค่าบริการจากชั่วโมงการเล่นเกมออนไลน์ หรือที่เรียกว่า การเติมชั่วโมงเกมออนไลน์เพื่อให้สามารถเล่นเกมออนไลน์ได้ตามจำนวนชั่วโมงที่ผู้เล่นเติมเงินจริงเข้าไปในระบบ

(4) เกมออนไลน์ยุคปัจจุบัน (ระหว่างปี พ.ศ.2548 - ปัจจุบัน)

เกมออนไลน์ในยุคใหม่ได้มีการปรับรูปแบบการเล่นไปอย่างมาก ทั้งการแสดงผลที่สวยงามและมีมิติมากขึ้นทั้งภาพและเสียง สังคมในเกมออนไลน์ที่ใหญ่และรองรับการใช้งานมากขึ้น ระบบการซื้อขายสิ่งของ (Items) ในเกมออนไลน์ที่ใหญ่ขึ้น และเนื่องจากเทคโนโลยีที่พัฒนาขึ้นอย่างมาก เกมออนไลน์จึงไม่ได้เล่นได้แต่เพียงบนคอมพิวเตอร์เท่านั้น แต่มีการเปิด

---

[6] สัณฐิติ ธนสถิรชัย. (2559). ***ปัญหาการปรับใช้กฎหมายทางแพ่งในเกมออนไลน์.*** วิทยานิพนธ์นิติศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชานิติศาสตร์, บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. หน้า 8.

[7] สำนักเจรจาการค้าบริการและการลงทุน กรมเจรจาการค้าระหว่างประเทศ. (2563). ***แนวโน้มของเกมออนไลน์.*** หน้า 3-4.

ให้บริการในอุปกรณ์อื่นๆ เช่น โทรศัพท์มือถือ อุปกรณ์แท็บเล็ต เครื่องเล่นเกมเฉพาะ เป็นต้น สำหรับเกมออนไลน์ในยุคปัจจุบัน ผู้ให้บริการเกมออนไลน์จะเปิดให้บริการฟรีโดยไม่คิดค่าบริการตามชั่วโมงการเล่นเหมือนยุคก่อนๆ แต่ผู้ให้บริการเกมออนไลน์จะมีรายได้จากการขายสิ่งของ (Item) ในเกมออนไลน์ หรือการขายพื้นที่การโฆษณาในเกมออนไลน์ ซึ่งการเปลี่ยนแปลงรูปแบบเป็นการไม่เสียค่าบริการนี้ ก็เป็นตัวแปรสำคัญที่ทำให้ผู้ให้บริการคิดวิธีการใหม่ๆในการสร้างรายได้นอกเหนือจากช่องทางการคิดค่าบริการ

2.1.3 ประเภทของเกม

สามารถแบ่งได้ในหลายลักษณะขึ้นอยู่กับว่า จะใช้เกณฑ์ใดในการแบ่งประเภท ซึ่งประเภทของเกมนั้น สามารถแบ่งได้ตามเกณฑ์ต่างๆ ดังต่อไปนี้

1) ประเภทของ platform/hardware แบ่งได้เป็น 4 ประเภท คือ

1.1) เครื่องคอมพิวเตอร์ส่วนบุคคล (Personal Computer : PC)[8]

1.1.1) PC online คือ เกมที่เล่นบนเครื่องคอมพิวเตอร์ โดยต้องเชื่อมต่อระบบเครือข่าย เพื่อให้สามารถ เล่นเกมผ่านเซิร์ฟเวอร์ (Server) ของผู้ให้บริการ เกมลักษณะนี้มักจะเล่นพร้อมกับผู้เล่นคนอื่น ผู้เล่นจะมีปฏิสัมพันธ์กันระหว่างเล่นเกม ตัวอย่างเกมประเภทนี้ เช่น DOTA2 (พัฒนาโดยบริษัท Valve Corporation) , World of Warcraft (พัฒนาโดยบริษัท Blizzard Entertainment) , FIFA Online (พัฒนาโดยบริษัท Electronic Arts) เป็นต้น

1.1.2) PC offline คือ เกมที่เล่นบนเครื่องคอมพิวเตอร์โดยไม่จำเป็นต้องเชื่อมต่อระบบเครือข่าย แต่ต้องมีการติดตั้งซอฟท์แวร์บนเครื่องคอมพิวเตอร์ก่อนจึงสามารถเล่นได้ รูปแบบของซอฟท์แวร์อาจเป็น DVD หรือดาวน์โหลดจากอินเตอร์เน็ต ผู้เล่นเกมสามารถเล่นคนเดียวหรือเล่นหลายคนพร้อมกัน ตัวอย่างเกม PC offline เช่น Final Fantasy (พัฒนาโดยบริษัท Square Enix) เป็นต้น

1.2) เกมที่เล่นบนอุปกรณ์พกพา (Mobile game)[9] เช่น โทรศัพท์มือถือ หรือแท็บเล็ต ที่มีระบบปฏิบัติการต่างๆ เช่น iOS , Android , Windows เป็นต้น

1.3) เครื่องเล่นเกมคอนโซล (Console) และแฮนด์เฮลด์ (Handheld)

---

[8] มูลนิธิสถาบันวิจัยเพื่อการพัฒนาประเทศไทยและสำนักงานส่งเสริมอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์แห่งชาติ. (2557). ***รายงานสรุปผลการสำรวจอุตสาหกรรมดิจิทัลคอนเทนต์ ประจำปี 2556 ภาพรวมอุตสาหกรรม***. รายงานการวิจัย. กรุงเทพฯ: สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจดิจิทัล. หน้า 19-20.

[9] เรื่องเดียวกัน, หน้า 21.

1.3.1) Console คือ อุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ที่ใช้เล่นเกมโดยเฉพาะ ประกอบด้วย คันบังคับ ตลับเกมหรือ แผ่นเกม และตัวเครื่องสำหรับประมวลผลข้อมูลจากตลับเกมหรือแผ่นเกม เครื่องเล่นเกมอาจมีหน้าจอแสดงภาพภายในตัว หรืออาจต้องต่อพ่วงกับจอโทรทัศน์หรือจอคอมพิวเตอร์เครื่องเล่นเกม ประเภทนี้รุ่นใหม่ๆ สามารถเล่นเกมออนไลน์ผ่านระบบอินเตอร์เน็ตได้ เช่น เครื่อง Xbox เครื่อง Playstation เครื่อง Wii เป็นต้น

1.3.2) Handheld คือ อุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ขนาดเล็กที่ใช้สำหรับเล่นเกมโดยเฉพาะ มีคุณสมบัติคล้าย console แต่ตัวเครื่องมีจอแสดงภาพในตัว สามารถพกพาติดตัวไปได้ เช่น เครื่อง Nintendo DS ของบริษัท Nintendo เครื่อง Gameboy Advance และ PSP ของบริษัท Sony เป็นต้น[10]

1.4) Arcade คือ เครื่องเล่นเกมหรือตู้เกมประเภทหยอดเหรียญ ซึ่งจะถูกติดตั้งตามสถานที่ที่ให้บริการเฉพาะ เช่น ในห้างสรรพสินค้า เครื่อง Arcade จะมีเกมติดตั้งไว้อยู่แล้วและเป็นเกมที่เล่นจบได้ในเวลาอันสั้น[11]

2) วิธีการแลกเปลี่ยนข้อมูลระหว่างคอมพิวเตอร์ แบ่งได้เป็น 3 ประเภท[12] คือ

2.1) เกมออนไลน์

2.2) เกมออฟไลน์

2.3) เกมที่เล่นแบบไร้สาย (Wireless) คือ เกมที่ให้ผู้เล่นสามารถเล่นร่วมกันผ่านเครือข่ายไร้สายของโทรศัพท์เคลื่อนที่แท็บเล็ต และเครื่องเล่นเกม เช่น PSP ของ Sony หรือเครื่องเกมของ Nintendo เป็นต้น

3) ลักษณะการเล่น แบ่งได้เป็น 2 ประเภท คือ

3.1) MMORPG ย่อมาจาก Massively Multiplayer Online Role-Playing Game เป็นเกมออนไลน์ที่ผู้เล่นสามารถเล่นเกมพร้อมกันได้ในจำนวนมากและสามารถสร้างความปฏิสัมพันธ์ของผู้เล่นได้ในโลกของเกมได้เสมือนอยู่ในโลกแห่งความเป็นจริง เช่น สามารถแข่งขัน ผูกมิตร สนทนา สื่อสาร เป็นต้น เนื้อหาของเกมประเภทนี้ส่วนใหญ่จะเป็นเกมเกี่ยวกับการต่อสู้ การผจญภัย

---

[10] KBenZ. (2561). ***จุดเริ่มต้นของเกม จากการ 'ฆ่าเวลา' สู่อุตสาหกรรม Content ระดับโลก.*** (ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก: https://www.techhub.in.th/around-the-games-2018/. [2564, 20 กุมภาพันธ์]

[11] มูลนิธิสถาบันวิจัยเพื่อการพัฒนาประเทศไทยและสำนักงานส่งเสริมอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์แห่งชาติ. อ้างแล้วเชิงอรรถที่ 8. หน้า 19-21.

[12] ศูนย์เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์และคอมพิวเตอร์แห่งชาติ. (2550). ***รายงานฉบับสมบูรณ์ สาขาอนิเมชั่นและเกม โครงการศึกษาเพื่อกำหนดยุทธศาสตร์การเปิดเสรีการค้าบริการโสตทัศน์และธุรกิจที่เกี่ยวเนื่อง***. รายงานการวิจัย. กรุงเทพฯ: ม.ป.พ.. หน้า 5-10.

ผู้เล่นสามารถสร้างตัวละครขึ้นมาและสวมบทบาทเป็นตัวละครนั้น หรือบางเกมก็สามารถเล่นเป็นตัวละครหนึ่งตัว หลายตัว หรือสามารถควบคุมตัวละครหลายๆตัวในเวลาเดียวกัน ลักษณะของการเล่นเกมจะมีลักษณะแตกต่างกันตามเนื้อหาของเกมที่เล่น บางเกมจะมีการใช้ชีวิตเสมือนสังคมในโลกแห่งความจริง เช่น มีการแต่งงาน มีการรวมกลุ่มเพื่อต่อสู้ มีการขายสินค้า ซื้อสินค้า มีการแลกเปลี่ยนสิ่งของ เป็นต้น ผู้เล่นสามารถเพิ่มความแข็งแกร่ง ความสามารถ และความ สวยงามของตัวละครของผู้เล่นได้ โดยการเพิ่มประสบการณ์ (Level) การเก็บสะสมอุปกรณ์ (Item) และการหาเงินในเกมเพื่อจะนำไปซื้อสิ่งของต่างๆที่ผู้เล่นต้องการภายในเกมได้ เนื่องจากสิ่งของในเกมจะมีคุณสมบัติที่แตกต่างกัน เปรียบเสมือนในโลกแห่งความเป็นจริงที่สินค้าบางชนิดมีหลายยี่ห้อ แต่ละยี่ห้อก็จะมีราคาและคุณภาพที่ต่างกัน หากผู้เล่นมีประสบการณ์มากมีเงินในเกมมากก็จะสามารถใช้หรือซื้อสินค้าที่มีคุณสมบัติตรงตามตัวละครของผู้เล่นหรือสินค้าที่ผู้เล่นต้องการได้ การเล่นเกมประเภทนี้ สามารถเล่นไปได้เรื่อยๆมักจะใช้ระยะเวลาในการเล่นเกมค่อนข้างนาน สามารถเล่นได้อย่างต่อเนื่องไปตามเนื้อเรื่องของเกมที่ไม่มีวันสิ้นสุด เนื่องจากบริษัทผู้ให้บริการเกมจะมีการพัฒนาเกม ทำการอัพเดท Patch ใหม่ มีการพัฒนาเนื้อหาของเกมให้มีความสนุกมากยิ่งขึ้น ทำให้ดูน่าเล่นน่าสนใจ และสร้างสิ่งใหม่ๆลงในเกมเพื่อดึงดูดให้ผู้เล่นเกิดความต้องการที่จะเล่นเกมดังกล่าวต่อไปอย่างต่อเนื่อง เช่น มีการสร้างแผนที่ใหม่ๆ สร้างตัว ละครใหม่ ฉากในเกมมีการปรับความคมชัดของภาพ การเสริมเอฟเฟคของเกมทั้งภาพทั้งเสียงให้ดูตื่นเต้นมากขึ้น มีการสร้างคู่ต่อสู้ใหม่ๆ อาวุธใหม่ๆ[13] ตัวอย่างเกมดังกล่าว เช่น เกม Yulgang, Rangnarok online, mu online , Continent of the Ninth (C9), DotA 2 , Heroes of Newerth , League of Legends, Blade&Soul 2 , Gran Saga , Phantasy Star Online 2: New Genesis เป็นต้น[14]

3.2) Casual Game คือ เกมออนไลน์ที่ผู้เล่นไม่ต้องใช้ระยะเวลาในการเล่นหรือทักษะในการเล่นเกมมาก ระยะเวลาในการเล่นเกมสามารถเล่นจบได้ในระยะเวลาอันสั้น เนื่องจากลักษณะของเกมเป็นการเล่นแบบจบเกมเป็นรอบๆไป มีกฎกติกาการเล่นแบบง่ายๆ เนื้อหาของเกมไม่ได้ยาก สามารถเล่นได้ง่าย ไม่เครียด ไม่มีความซับซ้อนมากเหมือนเกมประเภท MMORPG และในบางเกมก็จะเป็นเกมที่มีตัวการ์ตูนน่ารักๆ หรือมีฉากของเกม กราฟฟิกโทนสี ที่มีสีสันสดใส ซึ่งเหมาะสำหรับการเล่นเพื่อความสนุกสนานและเพื่อการผ่อนคลาย ตัวอย่างเกมดังกล่าว

---

[13] ช่อพฤกษ์ ผิวกู่. (2558). “สังคมเกมออนไลน์สู่สังคมแห่งความเป็นจริง”. **วารสาร มจร สังคมศาสตร์ปริทรรศน์**, 6(2). หน้า 145.

[14] Playop. (2564). ***รายชื่อเกมแนว MMORPG น่าจับตามองประจำปี 2021.*** (ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก: https://www.playop.net/2020/. [2564, 21 กุมภาพันธ์]

เช่น Audition , Pangya , point blank , HON Heroes , FiFa , Free Jack , Freestyle street Basketball , Fanta Tennis2 เป็นต้น[15]

4) เนื้อหาของเกม แบ่งได้เป็น 10 ประเภท คือ

4.1) ประเภทเกมแอ๊คชั่น (Action Game) เกมประเภทนี้มักได้รับความนิยมสูงในกลุ่มคนทั่วไป เนื่องจากเป็นประเภทของเกมที่เล่นได้ง่ายที่สุด ใช้การบังคับทิศทางและการกระทำของตัวละครในเกมเพื่อผ่านด่านต่างๆ มีตั้งแต่เกมที่มีรูปแบบง่ายๆเหมาะกับคนทุกเพศทุกวัยไปจนถึงเกมแอ๊คชั่นที่มีเนื้อหารุนแรงไม่เหมาะกับเด็ก บางเกมมีการใส่ลูกเล่นต่างๆเข้ามาเพิ่มความสนุกของเกมจนกลายเป็นเกมแนวใหม่ ไม่เน้นการบุกตะลุย แต่ใช้การหลอกฝ่ายศัตรูเพื่อผ่านอุปสรรคไปให้ได้

Simulation Action คือ เกมแอ๊คชั่นที่สร้างสถานการณ์ขึ้นมา แล้วให้ผู้เล่นหาทางผ่าน โดยใช้การควบคุมที่มีอยู่ ส่วน Platform Action เป็นเกมแอ๊คชั่นพื้นฐานที่วางฉากไว้บนพื้นที่ขนาดหนึ่งและให้ผู้เล่นผ่านเกมไปให้ได้ทีละด่าน[16]

4.2) ประเภทเกมแนวภาษาหรือสวมบทบาทของตัวละคร (RPG : Role-Playing Game) เนื่องจากในช่วงแรกเกมอาร์พีจีที่ออกมาจะเป็นภาษาอังกฤษหรือภาษาญี่ปุ่นซึ่งต้องใช้ความรู้ด้านภาษานั้นๆในการเล่น เกมประเภทนี้จะกำหนดตัวผู้เล่นอยู่ในโลกที่สมมติขึ้น และให้ผู้เล่นสวมบทบาทเป็นตัวละครหนึ่งในโลกนั้นๆ ผจญภัยไปตามเนื้อเรื่องที่กำหนด โดยมีจุดเด่นทางด้านการพัฒนาระดับประสบการณ์ของตัวละคร (Experience) เมื่อผจญภัยไปมากขึ้น และเอาชนะศัตรูตัวร้ายที่สุดในเกมให้ได้ ตัวเกมไม่เน้นการบังคับแต่จะให้ผู้เล่นสัมผัสกับเรื่องราวภายในเกม เกมอาร์พีจียังแยกประเภทออกเป็นได้อีกหลายประเภท เช่น Action RPG คือ เกมอาร์พีจีที่เพิ่มส่วนของการบังคับแบบเกมแอ๊คชั่นลงไป Simulation RPG คือ เกมอาร์พีจีที่มีการเล่นในแบบของการวางแผนการรบ MMORPG (Massively Multiplayer Online) คือ เกมอาร์พีจีที่ได้รับความนิยมมากในช่วงหลังนี้ เนื่องจากเป็นการเล่นกับผู้เล่นที่เป็นคนจริงๆ คนอื่นๆบนโลกที่สร้างขึ้นและสามารถกำหนดการผจญภัยของตัวเองได้อย่างอิสระ รวมทั้งมีการติดต่อกับผู้เล่นอื่นๆเพื่อหาเพื่อนหรือเพื่อหาข้อมูลข่าวสารในเกมได้ด้วย[17] ยกตัวอย่างเช่น เกม DARK STORY

---

[15] ช่อพฤกษ์ ผิวกู่. อ้างแล้วเชิงอรรถที่ 13. หน้า 145.

[16] สิริวรรณ ปัญญากาศ. (2551). ***ความสัมพันธ์ระหว่างความรุนแรงในสื่อเกมออนไลน์กับพฤติกรรมก้าวร้าวของเด็กวัยรุ่นตอนปลายในจังหวัดเชียงใหม่.*** วิทยานิพนธ์ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต, บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเชียงใหม่. หน้า 9-10.

[17] วิกิพีเดีย. ***เกมออนไลน์แบบเล่นตามบทบาท.*** (ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก: https://th.wikipedia.org/ wiki/เกมออนไลน์แบบเล่นตามบทบาท. [2564, 21 กุมภาพันธ์]

ONLINE เป็นเกมแนว MMORPG ที่ผู้เล่นจะได้สวมบทบาทเป็นจอมยุทธ์ออกผจญภัยในโลกแฟนตาซี ซึ่งผู้เล่นสามารถเลือกที่จะเล่นอาชีพได้ 7 แบบ จากสายการเล่นที่เน้นวรยุทธ์เช่น หมัด กระบี่ ดาบ ธนู ทวน อาวุธลับ และเวทย์มนตร์ โดยที่ผู้เล่นจะสามารถสนุกกับฉากที่จำลองขึ้นจากเมืองจีนเหมือนชมภาพยนตร์จีนย้อนยุค เป็นต้น

4.3) ประเภทเกมการยิง (Shooting Game) เกมประเภทนี้จะเน้นการยิงศัตรูเป็นหลัก ตัวผู้เล่นในเกมมักจะมีอุปกรณ์ประเภทปืนหรือเครื่องบินที่ยิงกระสุนได้ไม่มีวันหมด ทำการฝ่าฟันอุปสรรคเพื่อไปสู่ฉากต่อไปด้วยการยิงทำลายเป้าหมายภายในเกม ในสมัยก่อนเกมประเภทนี้มักจะพบในรูปแบบของยานอวกาศหรือเครื่องบิน โดยความสนุกอยู่ที่การทำลายศัตรูด้วยอาวุธปืนและในขณะเดียวกันก็ต้องคอยหลบกระสุนปืนของฝ่ายศัตรูด้วย โดยเกมการยิงแบ่งได้เป็น

4.3.1) First person shooting คือ เกมยิงที่ใช้มุมมองแทนสายตา ในฉากจะมองไม่เห็นตัวผู้เล่น

4.3.2) Third person shooting คือ เกมยิงประเภทจำลองภาพโดยรอบ เห็นตัวละครที่เราบังคับและฉากโดยรวม

4.4) ประเภทผจญภัย (Adventure Game) เกมประเภทนี้จะเน้นเรื่องราวของเกม แต่ต่างจากเกม RPG ที่ไม่มีการเพิ่มระดับของตัวละครได้และในการเล่นไม่จำเป็นต้องใช้การบังคับ แต่สิ่งสำคัญคือ การเปิดเผยเรื่องราวที่ชวนติดตามไปทีละน้อย จนกระทั่งถึงตอนจบ เนื้อเรื่องมักจะอิงเรื่องที่เกี่ยวกับความลึกลับหรือการผจญภัยที่น่าตื่นเต้น เช่น เกมแร็กนาร็อค (Ragnarok online) เป็นต้น[18]

4.5) ประเภทต่อสู้ (Fighting Game) เกมประเภทนี้ต่างจากเกมแอ๊คชั่นตรงที่ไม่มีการผ่านด่านระดับสูงขึ้น แต่จะเน้นการต่อสู้ตัวต่อตัว บางครั้งก็เป็นการต่อสู้เป็นทีม มีการเตะ ต่อย และใช้ศิลปะการต่อสู้ประเภทต่างๆ รวมถึงมีการทำท่าชุดหรือที่เรียกว่า คอมโบ (Combo) เพราะการเล่นขึ้นอยู่กับฝีมือของผู้ควบคุมเป็นหลัก ไม่ใช่ตัวละครในเกม ซึ่งเกมแนวนี้ก็มักจะทำให้ตัวละครในเกมมีความสามารถแตกต่างกัน ผู้เล่นมักจะเลือกใช้ตัวละครที่ตนถนัดหรือใช้ประจำในการต่อสู้กับผู้เล่นอื่น

4.6) ประเภทเกมเสมือนจริง (Simulator Game) หรือเกมการจำลองสถานการณ์ (Simulation Game) เป็นเกมประเภทที่จำลองสถานการณ์ต่างๆขึ้นมา เพื่อให้ผู้เล่นได้สวมบทบาทเป็นผู้ที่อยู่ในสถานการณ์นั้น เหตุการณ์ต่างๆอาจจะนำมาจากสถานการณ์จริงหรือสมมติขึ้น เกมแนวนี้แบ่งได้ ดังนี้

---

[18] สิริวรรณ ปัญญากาศ. อ้างแล้วเชิงอรรถที่ 16. หน้า 10-11.

4.6.1) virtual simulation จะจำลองการควบคุมเสมือนจริงเช่นการขับเครื่องบิน ขับรถไฟ ควบคุมรถยกของ เป็นต้น

4.6.2) situation simulation จะจำลองเหตุการณ์ต่างๆในช่วงเวลาหนึ่งมาให้ผู้เล่นได้เล่นเป็นตัวเองในสถานการณ์นั้น

4.6.3) creation simulation จะให้ผู้เล่นได้เป็นเจ้าของกิจการอย่างหนึ่งและทำการออกแบบพัฒนาไปจนถึงบริหารกิจการนั้นๆให้สำเร็จ

4.6.4) pet simulation จะให้ผู้เล่นได้เลี้ยงสัตว์ต่างๆเหมือนสัตว์จริงๆแต่อยู่ในเกม สำหรับผู้เล่นบางคนที่อยากจะเลี้ยงแต่ไม่สามารถเลี้ยงจริงได้ ก็สามารถมาลองเลี้ยงในเกมได้[19]

4.7) ประเภทเกมกลยุทธ์ การวางแผนรบ (Real Time Strategies Game) เกมประเภทนี้แยกมาจากเกมแนว simulation เนื่องจากในระยะหลังเกมประเภทนี้มีแนวทางของตัวเองที่ชัดเจนขึ้น คือ เกมที่เน้นการควบคุมกองทัพซึ่งประกอบไปด้วยหน่วยทหารทำการสู้รบกันและยังสามารถเล่นร่วมกันได้หลายคนอีกด้วย เนื้อเรื่องในเกมมีตั้งแต่เวทย์มนตร์คาถา พ่อมด กองทหารยุคกลาง ไปจนถึงสงครามระหว่างดวงดาว เกมวางแผนการรบแบ่งออกเป็นสองประเภทตามการเล่น คือ

4.7.1) ประเภทการตอบสนองแบบทันกาล (Real time) ผู้เล่นทุกฝ่ายจะต้องแข่งกับเวลา เนื่องจากไม่มีการหยุดพักระหว่างรบ เกมจะดำเนินเวลาไปตลอด

4.7.2) ประเภทที่ละรอบ (Turn base) ประเภทนี้ผู้เล่นมีโอกาสคิดมากกว่า เพราะจะใช้วิธีผลัดกันสั่งการทหารของตัวเอง คล้ายการเล่นหมากรุก เป็นเกมแนววางแผนการรบ[20]

4.8) ประเภทเกมกีฬา (Sport Game) เป็นเกมที่จำลองการเล่นกีฬาชนิดต่างๆให้เล่นกันในรูปแบบของวีดิโอเกม นิยมเล่นกันในกลุ่มเพื่อนเนื่องจากเข้าใจง่าย ใช้กติกาหลักเหมือนกีฬาจริงและใช้ฝีมือของผู้เล่นเองในการเอาชนะ ไม่มีตัวช่วยในเกมมากนัก ปัจจุบันมีเกมกีฬาออกมาหลายประเภทตั้งแต่เกมฟุตบอล เกมบาสเก็ตบอล เกมกอล์ฟ เกมชกมวย ยกตัวอย่างเช่น เกม PANGYA เป็นเกมกีฬาออนไลน์ในรูปแบบแฟนตาซี จากจุดกำเนิดที่ประเทศเกาหลีใต้และให้บริการในประเทศต่างๆ รวมถึงที่ได้รับความนิยมสูงที่สุดในประเทศไทยด้วย ซึ่งมีจำนวนผู้เล่นสมัครเข้ามาร่วมเล่นเกิน 3 ล้านคน มีการอัพเดทอย่างต่อเนื่องเสมอไม่ว่าจะเป็นตัวละครและไอเทมต่างๆ ทำให้ผู้เล่นได้สนุกกับการออกรอบตีกอล์ฟกับตัวละครตัวโปรดกับเพื่อนๆ หรือผู้เล่นคนอื่นๆที่เข้ามาเล่นร่วมกันตั้งแต่ 2 คนขึ้นไป แต่ไม่เกิน 30 คน เนื่องจากเป็นเกมที่เล่นได้ทุกเพศ

---

[19] วิกิพีเดีย. ***วิดีโอเกม.*** (ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก: https://th.wikipedia.org/ wiki/วิดีโอเกม. [2564, 21 กุมภาพันธ์]

[20] สิริวรรณ ปัญญากาศ. อ้างแล้วเชิงอรรถที่ 16. หน้า 11-12.

และวัย สามารถเล่นได้หลายคนและใช้เวลาเล่นไม่นานต่อการออกรอบตีกอล์ฟในเกมปังย่า ทำให้เป็นเกมที่ได้รับความนิยมอย่างมาก เป็นต้น[21]

4.9) ประเภทเกมแข่งความเร็ว (Racing Game) ในอดีตจะเข้าใจกันว่า เป็นเกมแนวแข่งรถ เนื่องจากมักจะใช้รถแข่งหรือรถจักรยานยนต์มาแข่งขันกัน แต่ปัจจุบันมีหลากหลายการแข่งความเร็วมากมายเช่น แข่งขันวิ่งเร็วเหนือมนุษย์ แข่งขี่ม้า แข่งรถโกคาร์ท เป็นต้น เป็นเกมอีกประเภทที่ได้รับความนิยมเนื่องจากเล่นง่าย สามารถตัดสินได้ในเวลาอันสั้น

4.10) ประเภทเกมเข้าจังหวะ (Rhythm action game) ในช่วงที่ผ่านมามีเกมอีกประเภทหนึ่งที่ถูกคิดค้นขึ้นและได้รับความนิยมเป็นอย่างมาก จุดเด่นของเกมประเภทนี้คือเสียงดนตรีและแนวการเล่นที่ให้ผู้เล่นกดปุ่มหรือเคาะจังหวะบนเครื่องควบคุมเพื่อสร้างเสียงต่างๆ ในเกม โดยที่ตัวเกมจะกำหนดเครื่องดนตรีมาให้ เป็นเกมประเภท simulation อย่างหนึ่งที่แยกออกมาเป็นเกมแนวเข้าจังหวะ ตัวอย่างเช่น Audition online เป็นต้น[22]

2.1.4 ลักษณะทั่วไปเกี่ยวกับระบบกล่องสุ่ม

การจะกำหนดมาตรการทางกฎหมายในการควบคุมเกมออนไลน์ที่ระบบกล่องสุ่มได้นั้น มีความจำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องเข้าใจระบบกล่องสุ่มอันเป็นส่วนสำคัญของปัญหาเสียก่อนว่าระบบกล่องสุ่มนั้นคืออะไร มีวิวัฒนาการอย่างไร รวมถึงมีลักษณะและประเภทของระบบกล่องสุ่มนั้นเป็นเช่นไร โดยสามารถอธิบายรายละเอียดได้ ดังต่อไปนี้

2.1.4.1 วิวัฒนาการของระบบกล่องสุ่ม

ระบบกล่องสุ่ม เป็นระบบที่ทำให้ผู้เล่นเกมได้รับสิ่งของ (Items) ภายในเกม นอกเหนือจากวิธีการซื้อขายโดยปกติ ไม่ว่าจะเป็นเกมประเภทใด หรือเกมจะมีเนื้อหาเป็นอย่างไร ก็มักจะมีระบบกล่องสุ่มนี้ในเกม เพื่อสร้างความตื่นเต้นและความแตกต่างในเกมแก่ผู้เล่น นอกจากนี้ ระบบกล่องสุ่มยังสามารถสร้างรายได้ให้แก่ผู้ประกอบธุรกิจเกมเป็นอย่างมาก ซึ่งก่อนจะมาเป็นระบบกล่องสุ่มในปัจจุบันนั้น ระบบกล่องสุ่มมีวิวัฒนาการมาอย่างต่อเนื่องจากการซื้อขายภายในเกม โดยสามารถสรุปได้ดังต่อไปนี้

ระบบกล่องสุ่มมีการพัฒนาขึ้นมาจากระบบโมเดลของธุรกิจเกมที่เรียกว่า Microtransactions หรือสามารถเรียกอีกอย่างว่า In-App หรือ In-Game Purchased ที่จะให้ผู้เล่นสามารถซื้อสิ่งของภายในเกม (Items) ซึ่งถือเป็นสินค้าเสมือน (Virtual Goods) ผ่านการชำระเงิน

---

[21] วิกิพีเดีย. ***ปังย่า.*** (ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก: https://th.wikipedia.org/ wiki/ปังย่า. [2564, 21 กุมภาพันธ์]

[22] สิริวรรณ ปัญญากาศ. อ้างแล้วเชิงอรรถที่ 16. หน้า 12.

แบบไมโครเพย์เมนท์ (Micropayment) ซึ่งเป็นการชำระค่าบริการหรือสินค้าราคา “จำนวนเงินไม่มากปริมาณ”[23][24]

ในยุคเริ่มแรก ระบบ Microtransactions ในเกมได้รับต้นแบบมาจากการใช้จ่ายเงินในชีวิตจริง แล้วปรับมาใช้กับเงินเสมือน (Virtual Currency) ภายในเกมที่ผู้เล่นจะใช้ในการซื้อขายสิ่งของ (Items) ตัวอย่างเกมที่มีการใช้ระบบ Microtransactions เช่น เกม Second Life ซึ่งเป็นเกมฟรีที่ให้ผู้เล่นสามารถออกแบบเสื้อผ้าหรือการแต่งกายของตัวละครในเกม ซื้อหรือสะสมเฟอร์นิเจอร์ และซื้อการเคลื่อนไหวพิเศษเพื่อสามารถใช้อวดผู้เล่นอื่นได้ ซึ่งการซื้อสิ่งของเหล่านี้จะกำหนดให้ซื้อด้วยเงินเสมือนโดยในเกมนี้จะมีสกุลเงินเสมือนในเกมที่เรียกว่า “the Linder Dollar” หรือ “L$” ซึ่งเงินเสมือนดังกล่าวสามารถได้มาจากการซื้อด้วยเงินจริงผ่านระบบที่ทางบริษัทผู้ผลิตเกมได้พัฒนาขึ้น ซึ่งมีรายงานว่า มีเงินหมุนเวียนในระบบดังกล่าวเป็นจำนวนมากถึง $3,596,674[25] หรือเกม Habbo Hotel จะใช้การซื้อขายด้วยสกุลเงินที่แตกต่างกัน 3 แบบ คือ Credits (เงินภายในเกม) Duckets (เงินที่จะได้รับต่อเมื่อผ่านภารกิจพิเศษในเกม) และ Diamonds (เงินที่จะสามารถได้รับเฉพาะจากการซื้อ Credits ด้วยเงินจริง (Real-life money))[26]

หรือตัวอย่างเกมประเภทเครื่องเล่นเกมหรือตู้เกมประเภทหยอดเหรียญ (Arcade Game) เช่น Double Dragon 3: The Rosetta Stone ได้มีการนำระบบ Microtransactions มาใช้เพื่อซื้อสิ่งของภายในเกม โดยจะมีร้านค้าที่ให้ผู้เล่นเติมเหรียญเข้าไปในเครื่องเล่นเกมเพื่อซื้อสิ่งของหรืออัพเกรดพลังชีวิต อาวุธ หรือการเคลื่อนไหวพิเศษของตัวละครภายในเกม[27]

ในยุคต่อๆมา ระบบ Microtransactions ก็ได้รับความนิยมเป็นอย่างมาก ในประเทศเกาหลีใต้ ระบบ Microtransactions นั้นประสบความสำเร็จเป็นอย่างมาก ผ่านเกมของ

---

[23] Wikipedia. ***Microtransaction.*** (Online). Available: https://en.wikipedia.org/wiki/Microtransaction. [2021, February 22]

[24] ภาวุธ พงษ์วิทยภานุ. ***การชำระเงินรูปแบบใหม่ด้วย Micro Payment กับ 1900.*** (ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก: http://www.pawoot.com/node/28. [2564, 28 กุมภาพันธ์]

[25] Wikipedia. ***Microtransaction.*** (Online). Available: https://en.wikipedia.org/wiki/Microtransaction. [2021, February 22]

[26] Reiss, Spencer. (2005). ***Virtual Economics.*** (Online). Available: https://www.technologyreview.com /2005/12/01/229988/virtual-economics/. [2021, February 22]

[27] Derboo, Sam. (2016). ***Double Dragon 3 (Arcade).*** (Online). Available: http://www.hardcoregaming101.net/double-dragon-3-arcade/. [2021, February 22]

บริษัท Nexon ซึ่งผลิตเกมเช่น เกม QuizQuiz (1999) MapleStory (2003) Mabinogi (2004) หรือ Dungeon Fighter Online (2004)[28]

ในปี ค.ศ.2008 บริษัท Electronic Arts ได้พัฒนาร้านค้าออนไลน์สำหรับเกม The Sims 2 ซึ่งจะสามารถให้ผู้เล่นซื้อแต้มโดยใช้เงินจริง เพื่อนำแต้มไปใช้ซื้อสิ่งของในเกมได้ ต่อมาร้านค้าออนไลน์ดังกล่าวก็ยังใช้กับเกม The Sims 3 ซึ่งเป็นภาคต่อมาของเกม The Sims 2 เช่นเดียวกัน[29]

ต่อมาในช่วงปลายทศวรรษ ค.ศ.2000 ถึงช่วงต้นทศวรรษของ ค.ศ. 2010 จะมีเกมที่ใช้ระบบ Microtransactions เช่น เกม FarmVille (2009) เกม The Simpsons: Tapped Out (2012) หรือเกม Clash of Clans (2012) เป็นต้น ซึ่งเกมเหล่านี้ได้มีการปรับเปลี่ยนรูปแบบของวัตถุประสงค์ของการซื้อสิ่งของจากการใช้เงินจริงเติมเข้าสู่เกมเป็นเงินเสมือนเพื่อซื้อสิ่งของ เช่น เครื่องมือ เฟอร์นิเจอร์ สัตว์เลี้ยง หรืออื่นๆ เท่านั้น เป็นการใช้เงินจริงเติมเงินเป็นเงินเสมือนในเกมและใช้เงินเสมือนในเกมนั้นไปกับการลดหรือข้ามเวลาที่ต้องรอ เช่น ลดเวลาการเจริญเติบโตของผักที่ปลูก หรือลดเวลาการเก็บภาษีของประชากรในเกม เป็นต้น[30] ซึ่งเป็นการซื้อสิ่งของเพื่ออำนวยความสะดวกในการเล่นเกมทำให้สามารถเล่นเกมได้ง่ายขึ้น

ในช่วงต้นทศวรรษ ค.ศ.2010 บริษัท Valve ซึ่งมีชื่อเสียงในการใช้ระบบ Microtransactions ในเกม Team Fortress 2 โดยใช้การซื้อขายในเกมผ่านร้านค้าชื่อว่า Mann Co Store ซึ่งผู้เล่นจะสามารถซื้อเงินเสมือนใน “Supply Crate Key” ซึ่งเป็นกล่องบรรจุกุญแจเพื่อนำไปเปิดและจะได้รับสิ่งของที่ใช้ภายในเกม ภายหลังจากประสบความสำเร็จของระบบดังกล่าวจึงมีเกมอื่นๆนำระบบไปใช้ เช่น เกม Overwatch เกม Call of Duty เกม Counter-Strike: Global Offensive หรือเกม Fortnite เป็นต้น ซึ่งรูปแบบนี้ของระบบ Microtransactions จะเรียกในอีกชื่อหนึ่งว่า ระบบกล่องสุ่ม (Loot Boxes) ภายหลังจากการใช้ระบบกล่องสุ่ม (Loot Boxes) อย่าง

---

[28] Wikipedia. ***Microtransaction.*** (Online). Available: https://en.wikipedia.org/wiki/Microtransaction. [2021, February 22]

[29] IGN Staff. (2012). ***The Sims 2 Store, All-new Online Shopping Destination for your Sims, Goes Live Today.*** (Online). Available: https://www.ign.com/articles/2008/06/30/the-sims-2-store-all-new-online-shopping-destination- for-your-sims-goes-live-today. [2021, February 24]

[30] Van Berlo, Kevin and Liblik, Karl-Chris. (2016). ***The business of microtransactions: What is the players' motivation for purchasing virtual items?.*** (Online). Available: https://www.diva-portal.org/smash/get/ diva2: 937793/fulltext01.pdf. [2021, February 26]

แพร่หลาย ทำให้บริษัทผู้พัฒนาเกม เช่น บริษัท Electronic Arts หรือ บริษัท Blizzard ได้รับรายได้จากระบบดังกล่าวไปมากกว่าพันล้านดอลลาร์สหรัฐ[31]

2.1.4.2 ลักษณะของระบบกล่องสุ่ม

ระบบกล่องสุ่ม (Loot Boxes) คือ คุณลักษณะ (Features) ในเกมอย่างหนึ่ง โดยกล่องสุ่มจะใช้สำหรับสุ่มสิ่งของ (Item) ซึ่งผู้เล่นจะได้รับสิ่งของแน่นอน แต่ผู้เล่นจะไม่สามารถทราบว่า จะได้สิ่งของอะไร[32] ซึ่งการได้มาของกล่องสุ่มนั้น ผู้เล่นจะสามารถได้รับกล่องสุ่มจากช่องทาง 2 ช่องทาง ดังนี้

1) ได้รับผ่านการเล่นเกม (Gameplay)

2) ซื้อกล่องสุ่มด้วยสิ่งของภายในเกม ใช้เงินเสมือนภายในเกม หรือใช้เงินจริงซื้อโดยตรง

ระบบกล่องสุ่ม (Loot Boxes) จะปรากฏในเกมหลายประเภท เช่น เกมการ์ด เกมยิง เกมกีฬา เกมสวมบทบาท หรืออื่นๆ เป็นต้น และปรากฏในทุกแพลตฟอร์ม ไม่ว่าจะเป็นในเครื่องเกมคอนโซล เช่น Xbox หรือ Play Station เครื่องคอมพิวเตอร์ โทรศัพท์มือถือ และแท็บเล็ต ซึ่งระบบกล่องสุ่ม (Loot Boxes) อาจมีชื่อเรียกที่แตกต่างกันไปแล้วแต่เกม เช่น กล่องปริศนา (Mystery boxes) กาชา (Gacha) กล่องลัง (Crates) หรือหีบ (Chests) เป็นต้น แต่ไม่ว่าจะเป็นระบบกล่องสุ่มรูปแบบใดก็ตามก็มักจะมีรูปแบบการทำงานของระบบเช่นเดียวกันดังนี้

ภาพที่ 1 รูปแบบการทำงานหลักของระบบกล่องสุ่ม

หมายเหตุ : จาก “Loot boxes in online games and their effect on consumer, in particular young consumers” by Cerulli-Harms A., Thorun C. and Hausemer P., European Parliament, 2020, p. 14.

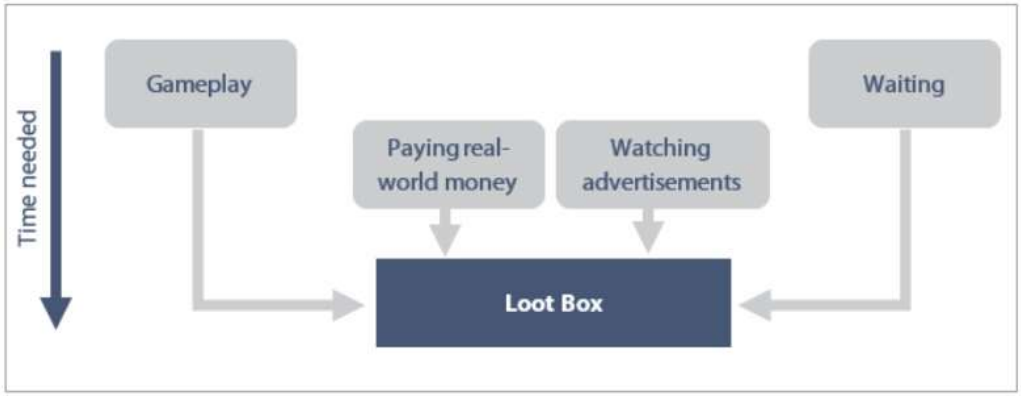
---

[31] Strickland, Derek. (2020). ***EA earns $1.68 billion in microtransactions in FY2017.*** (Online). Available: https:// www.tweaktown.com/news/57475/ea-earns-1-68-billion-microtransactions fy2017/index.html. [2021, February 26]

[32] UK Parliament. **Immersive and addictive technologies - Digital, Culture, Media and Sport - House of Commons.** (Online). Available: https://publications.parliament.uk/pa/cm201719/cmselect/cmcumeds/1846/184602. htm. [2021, February 26]

จากแผนภาพข้างต้น จะแสดงถึงรูปแบบการทำงานหลักของระบบกล่องสุ่มว่ามีการออกแบบและใช้งานในลักษณะใด[33] ซึ่งแต่ละขั้นตอนตามแผนภาพนั้นสามารถอธิบายได้โดยละเอียด ดังนี้

1) เงื่อนไขในการเข้าถึงระบบกล่องสุ่ม



ภาพที่ 2 เงื่อนไขการเข้าถึงระบบกล่องสุ่ม

หมายเหตุ : จาก “Loot boxes in online games and their effect on consumer, in particular young consumers” by Cerulli-Harms A., Thorun C. and Hausemer P., European Parliament,2020, p. 15.

จากแผนภาพข้างต้น จะเห็นได้ว่า ผู้เล่นสามารถเข้าถึงระบบกล่องสุ่มได้ในหลายๆช่องทาง โดยทั่วไปผู้เล่นจะเข้าถึงผ่านการเล่นเกม (Gameplay) หรือบางเกมนั้น ผู้พัฒนาเกมอาจใช้เวลา (waiting times) ในการเข้าถึงระบบกล่องสุ่ม กล่าวคือ ผู้เล่นจะต้องรอในเวลาที่เกมกำหนด เช่น ทุก 3 ชั่วโมง หรือทุก 24 ชั่วโมง เป็นต้น หรือรอจนกว่าผู้เล่นจะผ่านภารกิจที่กำหนดหรือรอจนกว่าจะมีเหตุการณ์พิเศษ ในบางกรณีการเล่นเกมหรือรอเวลาที่กำหนดนั้นอาจสามารถข้ามได้ หากจ่ายด้วยเงินจริงหรือดูโฆษณาที่เกมกำหนดเอาไว้ และการจ่ายเงินนั้นอาจจะเป็นการจ่ายเงินด้วยเงินจริง หรือจ่ายด้วยเงินเสมือนในเกมซึ่งได้มาจากการเล่นเกมหรือซื้อด้วยเงินจริง[34]

ในกล่องสุ่มเดิม ผู้เล่นอาจจะต้องเปิดในจำนวนหลายครั้งจึงจะได้สิ่งของ (Item) ที่ต้องการ ทำให้ผู้เล่นจำนวนมากใช้วิธีการการจ่ายเงินหลายๆครั้งเพื่อลดขั้นตอนการเข้าถึงกล่องสุ่ม ไม่ว่าจะเป็นการเล่นเกมหรือรอเวลาที่กำหนด

---

[33] European Parliament. (2020). Loot boxes in online games and their effect on consumer, in particular young consumers. p. 14.

[34] lbid, p. 15.

ราคาของกล่องสุ่มนั้นมีหลากหลายขึ้นอยู่กับว่าแต่ละเกมจะกำหนดราคาเอาไว้เท่าใด อาจคำนวณจากการเข้าถึงกล่องสุ่ม รวมถึงมูลค่าที่สามารถตีเป็นเงินจริงของกล่องสุ่มนั้นๆ โดยปกติราคาของระบบกล่องสุ่มจะมีตั้งแต่ราคาถูกจนถึงราคาแพง ซึ่งหากซื้อด้วยเงินเสมือนภายในเกมก็จะถูกกำหนดไว้ในราคาที่สูงมาก ผู้เล่นจะต้องใช้ความพยายามสูงและใช้เวลาในการเล่นเป็นจำนวนมาก จึงจะได้รับเงินเสมือนตามที่กำหนดเอาไว้สำหรับซื้อกล่องสุ่ม ทำให้ผู้เล่นจำนวนมากหันไปใช้วิธีการซื้อกล่องสุ่มด้วยเงินจริงเสียมากกว่า[35]

ตัวอย่างราคาของกล่องสุ่มในเกม เช่น เกม Overwatch กล่องสุ่มจะสามารถซื้อได้จำนวนเริ่มต้น 2 กล่อง ในราคา 1.99 EUR (ประมาณ 73 บาท) และจำนวนมากสุด 50 กล่อง ในราคา 39.99 EUR (ประมาณ 1,463 บาท)

ภาพที่ 3 ตัวอย่างระบบกล่องสุ่มจากเกม

หมายเหตุ : จาก https://eu.shop.battle.net/th-th/product/overwatch-loot-box?p=22839

หรือเกม Apex Legends กำหนดราคากล่องสุ่มเอาไว้ที่ราคากล่องละ 7 US Dollars (ประมาณ 212 บาท) อย่างไรก็ตาม หากผู้เล่นต้องการสิ่งของระดับหายาก (Rare) เช่น heirloom axe เป็นต้น ผู้เล่นจะต้องเปิดกล่องสุ่มจำนากมากเพื่อให้ได้สิ่งของที่กำหนดจนครบ จึงจะมีสิทธิ์ซื้อกล่องสุ่มกล่องสุดท้ายเพื่อเปิดให้ได้สิ่งของระดับหายาก ซึ่งกล่องสุ่มกล่องสุดท้ายนี้เกมกำหนดราคาเอาไว้ที่จำนวน 35 US dollars (ประมาณ 1,060 บาท) ทำให้ผู้เล่นอาจต้องจ่ายเงินจริงเป็นจำนวนมากกว่า 170 US Dollars (ประมาณ 5,149 บาท) เพื่อให้ได้สิ่งของระดับหายากดังกล่าว[36]

---

[35] European Parliament. supra note 33. p. 15.

[36] European Parliament. supra note 33. p. 15.

2) กระบวนการสุ่มของระบบกล่องสุ่ม

ในขั้นตอนการสุ่มนั้น เกมมักจะใช้การสุ่ม (Random) หรือใช้ชุดคำสั่งที่ตั้งค่าเอาไว้ (Algorithm) ซึ่งในการสุ่ม บางเกมจะกำหนดไว้ให้ได้รับสิ่งของที่แตกต่างกันด้วยอัตราความเป็นไปได้ในการสุ่มที่เท่าๆกันในสิ่งของแต่ละชิ้น ในทางกลับกันบางเกมก็กำหนดให้สิ่งของบางอย่าง เช่น สิ่งของระดับหายาก เป็นต้น มีอัตราความเป็นไปได้ที่จะสุ่มออกมาน้อยกว่าสิ่งของในระดับทั่วไป ตัวอย่างเกม เช่น ในเกม Overwatch[37] อัตราความเป็นไปได้ที่จะได้รับสิ่งของจากกล่องสุ่มจะมีตั้งแต่ 2% จนถึงประมาณ 50% เป็นต้น

ในแง่ของความโปร่งใสของระบบกล่องสุ่มที่หลายเกมจะกำหนดความเป็นไปได้ที่จะสุ่มแล้วได้รับสิ่งของมีความแตกต่างกันและผู้เล่นจะไม่สามารถรู้ได้ อย่างไรก็ตาม ผู้จัดจำหน่ายเกมในโทรศัพท์มือถืออย่าง Apple และ Google ได้มีการกำหนดให้ผู้พัฒนาเกมเปิดเผยอัตราความเป็นไปได้ในการสุ่มสิ่งของแต่ละชิ้นให้ผู้เล่นทราบ ซึ่งผู้พัฒนาเกมก็ได้ปฏิบัติตามและเปิดเผยอัตราความเป็นไปได้ในการสุ่ม อย่างไรก็ตาม ยังมีเกมอีกเป็นจำนวนมากในหลายแพลตฟอร์มที่ไม่ได้เปิดเผยอัตราความเป็นไปได้ในการสุ่มให้ผู้เล่นรู้ก่อน

แต่แม้จะมีการเปิดเผยอัตราความเป็นไปได้ในการสุ่มสิ่งของก็ตาม แต่การกำหนดอัตราความเป็นไปได้ในการสุ่มก็ยังอยู่ภายใต้การควบคุมของผู้พัฒนาเกมว่าจะกำหนดให้สิ่งของแต่ละชิ้นมีอัตราความเป็นไปในการสุ่มเท่าใด กล่าวคือ หากผู้เล่นต้องการสิ่งของในระดับหายากซึ่งมีการเปิดเผยอัตราความเป็นไปได้ในการสุ่มอยู่ที่ 1% ผู้เล่นก็อาจจะยังต้องสุ่มกล่องสุ่มนั้นซ้ำๆเป็นจำนวนมากจนกว่าจะได้สิ่งของระดับหายากชิ้นนั้น[38]

3) สิ่งของจากระบบกล่องสุ่ม

สิ่งของ (Item) ในเกม หรือที่เรียกอีกอย่างว่า สินค้าเสมือน (Virtual Goods) นั้นหมายถึง สิ่งของในเกมออนไลน์ที่ไม่สามารถจับต้องหรือใช้ได้ในชีวิตจริง จะแสดงให้เห็นผ่านภาพกราฟิกในเกม โดยเป็นสิ่งของต่างๆในเกมที่ถูกกำหนดคุณสมบัติที่แตกต่างกันออกไป บางชิ้นก็มีคุณสมบัติเหมือนจริง เช่น กระเป๋า ใช้สำหรับช่วยเก็บของ แต่จะมีคุณสมบัติอื่นๆเพิ่มเติมได้อีก

---

[37] เกม Overwatch คือ Overwatch นั้นเป็นเกม FPS ที่ผสมผสานเข้ากับเกม MOBA ในเกม ผู้เล่นจะเลือกฮีโร่ 1 ตัวมาต่อสู้กันแบบ 6 ต่อ 6 โดยจะไม่ได้วัดกันว่าใครสังหารเยอะที่สุด แต่จะวัดแพ้ชนะกันที่จุดประสงค์ของแต่ละด่าน เช่น ถ้าเกิดยึดพื้นที่ได้นานกว่าถึงจะชนะ หรือถ้าสามารถพา Payload (รถ) เคลื่อนที่ไปไกลกว่าอีกฝ่ายได้ก็จะชนะ.

[38] European Parliament. supra note 33. p. 15-16.

ด้วย เช่น ทำให้ตัวละครมีพลังเพิ่มขึ้น โดยสิ่งของเหล่านี้สามารถซื้อได้ด้วยเงินที่หามาจากในเกมกับการใช้เงินจริงซื้อ ซึ่งสิ่งของที่ใช้เงินจริงซื้อก็จะมีความพิเศษแตกต่างกับสิ่งของทั่วไป[39]

สำหรับสิ่งของที่จะรับจากระบบกล่องสุ่มก็จะมีความหลากหลายเช่นกัน ได้แก่ สิ่งของที่เป็นเครื่องแต่งกาย หรือสิ่งของที่มีผลต่อการเล่นเกม เช่น เครื่องมือ อาวุธ ระดับ แผนที่ เงินเสมือนภายในเกม หรืออื่นๆ ซึ่งสิ่งของที่เป็นเครื่องแต่งกายอาจเป็นแค่รูปลักษณ์ที่แสดงออกมาอาจไม่ได้มีผลต่อการเล่นเกมหรือมีผลต่อการแข่งขันกับผู้เล่นอื่น ในทางกลับกันสิ่งของที่มีผลต่อการเล่นเกม เช่น เพิ่มสถานะความแข็งแรง เพิ่มสถานะความเร็วในการเคลื่อนไหว เป็นต้น การจ่ายเงินจริงเพื่อซื้อกล่องสุ่มมาสุ่มสิ่งของดังกล่าว จะถูกเรียกว่า จ่ายเพื่อชนะ (pay-to-win)[40]

ตารางที่ 2.1 ตารางสรุปลักษณะของระบบกล่องสุ่ม

1. เงื่อนไขในการเข้าถึงระบบกล่องสุ่ม	
การเข้าถึงระบบกล่องสุ่ม	
- การเล่นเกม (Gameplay) - รอครบเวลาที่กำหนด (waiting time)	- จ่ายเงินด้วยเงินจริง - ดูโฆษณาที่กำหนด ทั้งนี้ ทั้ง 2 วิธีเป็นตัวเลือกควบคู่ไปกับการเล่นเกม (Gameplay)
ราคาของกล่องสุ่ม	
เงินจริงในราคาต่ำ หรือสามารถได้กล่องสุ่มด้วยความสำเร็จจากการเล่นเกมง่ายๆ เช่น เลื่อนระดับของตัวละคร เป็นต้น	เงินจริงในราคาสูง หรือสามารถได้กล่องสุ่มด้วยความสำเร็จจากการเล่นเกมด้วยวิธีการที่ยากหรือต้องใช้เวลาและความพยายามสูง
2. กระบวนการสุ่มของระบบกล่องสุ่ม	
ความโปร่งใส	
ผู้เล่นรู้อัตราความเป็นไปได้ในการได้รับสิ่งของแต่ละชิ้นจากการสุ่ม	ผู้เล่นไม่รู้อัตราความเป็นไปได้ในการได้รับสิ่งของแต่ละชิ้นจากการสุ่ม

[39] สิริวรรณ ปัญญากาศ. อ้างแล้วเชิงอรรถที่ 16. หน้า 8.

[40] European Parliament. supra note 33. p. 16.

ความเป็นไปได้ในการได้รับสิ่งของ	
สิ่งของแต่ละชิ้นในกล่องสุ่มมีอัตราความเป็นไปได้ในการสุ่มที่เท่ากัน	สิ่งของแต่ละชิ้นในกล่องสุ่มมีอัตราความเป็นไปได้ในการสุ่มไม่เท่ากัน เช่น สิ่งของระดับทั่วไปมีอัตราการได้รับที่ 50% ในทางกลับกันสิ่งของระดับหายากมีอัตราการได้รับเพียง 2%
3. สิ่งของจากระบบกล่องสุ่ม	
ประเภทสิ่งของที่ได้รับ	
สิ่งของที่เป็นเครื่องแต่งกายหรือสิ่งของที่ไม่มีผลต่อการเล่นเกม	สิ่งของที่ผลต่อการเล่นเกม

2.1.4.3 ประเภทของระบบกล่องสุ่ม

การพิจารณาประเภทของระบบกล่องสุ่มนั้น จะแบ่งแยกตามองค์ประกอบสำคัญ 2 ประการ ดังต่อไปนี้

ประการที่ 1 เงื่อนไขในการเข้าถึงระบบกล่องสุ่มนั้น ผู้เล่นจะต้องใช้เงินจริง (real-world money) ในการซื้อเพื่อให้ได้กล่องสุ่มมาหรือไม่

ประการที่ 2 สิ่งของที่ได้รับจากการสุ่มนั้น สามารถแปลงมูลค่าของสิ่งของที่ได้รับจากกล่องสุ่มซึ่งเป็นมูลค่าที่ใช้ได้ในเกม เป็นมูลค่าหรือเงินที่ใช้ได้ภายนอกเกม (real-world money) หรือไม่

โดยปกติแล้วสิ่งของที่ได้รับจากกล่องสุ่มจะเชื่อมต่อกับบัญชีผู้เล่นเกมและไม่สามารถแลกเปลี่ยนกับสิ่งอื่นๆภายนอกเกมได้ แต่อย่างไรก็ตาม สิ่งของที่ได้รับจากกล่องสุ่มในเกมบางเกมสามารถแลกเปลี่ยนกันระหว่างผู้เล่น หรือแปลงค่าไปเป็นเงินเสมือนได้ ทั้งการแปลงค่าเป็นเงินเสมือนภายในเกมนั้นๆ หรือแปลงค่าเป็นเงินเสมือนในแพลตฟอร์มที่ให้บริการเกมนั้น และนำเงินเสมือนดังกล่าวไปใช้กับเกมอื่นที่อยู่บนแพลตฟอร์มเดียวกัน ซึ่งการที่เกมสามารถให้ผู้เล่นแลกเปลี่ยนสิ่งของระหว่างกันและกันได้นั้น จึงเป็นเหตุให้เกิดการซื้อขายกัน ทำให้เกิดเป็นมูลค่าที่ใช้ได้ภายนอกเกมขึ้น[41]

[41] European Parliament. supra note 33. p. 17-18.

เมื่อมีการแปลงมูลค่า ซึ่งเชื่อมโยงกับทั้งการซื้อกล่องสุ่มด้วยเงินจริง (ประการที่ 1) กับการแปลงมูลค่าจากสิ่งของในเกมเป็นมูลค่าที่ใช้ได้ภายนอกเกม (ประการที่ 2) จึงทำให้สามารถแบ่งประเภทของระบบกล่องสุ่มได้เป็น 4 ประเภท ตามตารางดังต่อไปนี้

ตารางที่ 2.2 ตารางประเภทของระบบกล่องสุ่ม

ประเภท	**เงื่อนไขในการเข้าถึงระบบกล่องสุ่ม**	**การแปลงค่าสิ่งของที่ได้รับจากระบบกล่องสุ่ม**
ประเภทที่ 1	ไม่สามารถซื้อกล่องสุ่มด้วยเงินจริง	ไม่สามารถแปลงมูลค่าสิ่งของที่ได้รับเป็นมูลค่าที่ใช้ได้ภายนอกเกม
ประเภทที่ 2	ไม่สามารถซื้อกล่องสุ่มด้วยเงินจริง	สามารถแปลงมูลค่าสิ่งของที่ได้รับเป็นมูลค่าที่ใช้ได้ภายนอกเกม
ประเภทที่ 3	สามารถซื้อกล่องสุ่มด้วยเงินจริง	ไม่สามารถแปลงมูลค่าสิ่งของที่ได้รับเป็นมูลค่าที่ใช้ได้ภายนอกเกม
ประเภทที่ 4	สามารถซื้อกล่องสุ่มด้วยเงินจริง	สามารถแปลงมูลค่าสิ่งของที่ได้รับเป็นมูลค่าที่ใช้ได้ภายนอกเกม

ทั้งนี้ การแบ่งประเภทของระบบกล่องสุ่มจากการนำองค์ประกอบการเชื่อมโยงกับมูลค่าในชีวิตจริง นอกจากจะทำให้แบ่งประเภทของระบบกล่องสุ่มได้แล้ว หลายประเทศยังนำการแบ่งประเภทของระบบกล่องสุ่มดังกล่าว ไปประกอบการพิจารณาว่า ระบบกล่องสุ่มประเภทใดที่มีองค์ประกอบเข้าข่ายเป็นการพนันตามกฎหมายเรื่องการพนันของแต่ละประเทศได้

2.2 แนวคิดเกี่ยวกับการควบคุมเกมออนไลน์

ในปัจจุบันเกมออนไลน์ได้เข้ามามีบทบาทต่อกิจกรรมของคนในสังคมเป็นอย่างมาก โดยเฉพาะในกลุ่มของคนรุ่นใหม่อย่างเด็กและเยาวชนซึ่งมักเล่นเกมกันอย่างแพร่หลาย อย่างไรก็ตาม เกมออนไลน์มักมาควบคู่กับระบบการซื้อขายภายในเกม ซึ่งมีระบบซื้อขายหนึ่งที่เรียกว่าระบบกล่องสุ่มอันเป็นระบบที่เป็นปัญหาและเป็นข้อถกเถียงอยู่ในปัจจุบันถึงความเกี่ยวข้องกับการพนันและอาจส่งผลกระทบต่อผู้เล่นโดยเฉพาะผู้เล่นในช่วงวัยเด็กและเยาวชนได้ จึงมีความจำเป็นที่จะต้องศึกษาถึงแนวคิดเกี่ยวกับระบบกล่องสุ่มกับการพนัน ทฤษฎีเกี่ยวกับความสัมพันธ์ระหว่างเกมออนไลน์ที่มีระบบกล่องสุ่มกับพฤติกรรมของเด็กและเยาวชน ประกอบกับหลักการในการคุ้มครองเด็กและเยาวชนเพื่อนำไปสู่การกำหนดมาตรการทางกฎหมายในการควบคุมเกมดังกล่าวต่อไป

2.2.1 แนวคิดเกี่ยวกับระบบกล่องสุ่มกับการพนัน

ลักษณะของระบบกล่องสุ่มที่มีการเสี่ยงโชคให้ได้ซึ่งสิ่งของจากเหตุการณ์ที่ไม่แน่นอนนั้น มีนักวิชาการต่างประเทศได้ให้ความเห็นว่า ลักษณะดังกล่าวมีความคล้ายคลึงกันกับการพนัน[42] แต่อย่างไรก็ตามขึ้นอยู่กับลักษณะของแต่ละประเภทของระบบกล่องสุ่ม การจำแนกประเภทของระบบกล่องสุ่มจึงมีความสำคัญในการพิจารณาว่า ระบบกล่องสุ่มประเภทใดมีลักษณะเป็นการพนันหรือมีความเกี่ยวข้องกับการพนันมากหรือน้อยเพียงใด และส่งผลกระทบต่อผู้เล่นโดยเฉพาะเด็กและเยาวชนได้เพียงใด

ในประเทศอังกฤษได้มีงานวิจัยของ Rune Kristian Lundedal Nielsen และ Paweł Grabarczyk จาก IT University of Copenhagen ได้ให้ความเห็นเกี่ยวกับประเภทของระบบกล่องสุ่มที่มีความเกี่ยวข้องกับการพนันเอาไว้ว่า การจำแนกความแตกต่างระหว่างระบบกล่องสุ่มออกเป็น 4 ประเภท มีความสำคัญต่อการพิจารณาบริบทของระบบกล่องสุ่มกับการพนัน ซึ่งนักวิชาการข้างต้นได้ให้ความเห็นว่า ระบบกล่องสุ่มจะมีเพียงประเภทเดียวเท่านั้นที่มีลักษณะเป็นการพนัน คือประเภทที่ 4 ที่ผู้เล่นสามารถซื้อกล่องสุ่มด้วยเงินจริงและสามารถแปลงมูลค่าสิ่งของที่ได้รับเป็นมูลค่าที่ใช้ได้ภายนอกเกมได้ โดยพิจารณาในแง่ของเงื่อนไขในการเข้าถึงระบบกล่องสุ่มและสิ่งของที่ได้รับจากระบบกล่องสุ่มที่มีลักษณะโครงสร้างเหมือนกับการพนัน จะสังเกตได้ว่า ลักษณะโครงสร้างของระบบกล่องสุ่มประเภทดังกล่าวจะมีเงินจำนวนมากเข้ามาเกี่ยวข้องในกระบวนการ

---

[42] Nielsen, Rune Kristian Lundedal and Grabarczyk, Paweł. (2019). “Are loot Boxes Gambling? Random Reward Mechanisms in Video Games”. ***Transactions of the Digital Games Research Association 4(3).*** p. 196-198.

ของระบบกล่องสุ่มนี้ ยกตัวอย่างเช่น กล่องสุ่มในเกม PUBG ที่มีชื่อเรียกว่า “crate” ผู้เล่นสามารถซื้อ crate ได้ในราคาเพียง 1 ยูโร แต่ผู้เล่นที่สามารถสุ่มได้สิ่งของระดับสูงสามารถนำไปขายได้ในราคาที่สูงถึง 1,000 ยูโร ซึ่งนักวิชาการเห็นว่า ลักษณะโครงสร้างดังกล่าวมีลักษณะเหมือนกับลักษณะของสลากกินแบ่งหรือลอตเตอรี่ซึ่งเป็นการพนันประเภทหนึ่ง

นักวิชาการจึงสรุปว่า เฉพาะเกมที่ผู้เล่นสามารถแปลงมูลค่าของเงินจริงเป็นสิ่งของที่ได้รับจากการสุ่ม จากนั้นสามารถแปลงสิ่งของที่ได้รับจากการสุ่มเป็นเงินได้เท่านั้นที่จะพิจารณาว่าเข้าข่ายเป็นการพนัน ฉะนั้น การสรุปว่าทุกเกมที่มีระบบกล่องสุ่มจะเข้าข่ายเป็นการพนันจึงไม่ถูกต้อง[43]

นอกจากนี้ ยังมีงานวิจัยของนักวิชาการ คือ Drummond และ Sauer ได้อธิบายลักษณะของระบบกล่องสุ่มที่มีลักษณะเป็นการพนันและอาจเป็นความเสี่ยงที่ส่งผลต่อพฤติกรรมของเด็กและเยาวชนเอาไว้ 5 ลักษณะ ดังต่อไปนี้

1) สามารถนำสิ่งของที่ได้ไปแลกเปลี่ยนเป็นเงินหรือสิ่งของที่มีมูลค่า

2) อาศัยเหตุการณ์ที่ไม่แน่นอนและไม่สามารถทราบได้ว่าสิ่งของที่จะได้รับคือสิ่งใด

3) ผลลัพธ์ที่จะได้ขึ้นอยู่กับโอกาส

4) การสูญเสียจะไม่เกิดขึ้นหากไม่เข้าร่วมเล่น

5) ผู้ชนะจะได้รับเงินจากผู้แพ้แต่เพียงผู้เดียว[44]

อย่างไรก็ตาม ยังมีนักวิชาการที่ตั้งข้อสังเกตเอาไว้ว่า แม้ระบบกล่องสุ่มที่ผู้เล่นสามารถซื้อกล่องสุ่มด้วยเงินจริงและสามารถแปลงมูลค่าสิ่งของที่ได้รับเป็นมูลค่าที่ใช้ได้ภายนอกเกมเท่านั้นที่จะเข้าข่ายเป็นการพนันตามความเห็นของนักวิชาการ แต่ว่าระบบกล่องสุ่มในลักษณะอื่น เช่น ระบบกล่องสุ่มที่แสดงสิ่งของที่ผู้เล่นเกือบจะสุ่มได้ (near misses) เช่น ในเกม DOTA2 จะสุ่มโดยใช้วงล้อซึ่งทำให้เห็นสิ่งของที่ผู้เล่นเกือบจะสุ่มได้ซึ่งอาจเป็นสิ่งของในระดับดี เป็นต้น หรือระบบกล่องสุ่มที่จำกัดช่วงเวลา เช่น ในเกม Overwatch จะมีกล่องสุ่มที่เป็น Special edition ที่จะเปิดได้ในช่วงเวลาที่จำกัด ซึ่งผู้เล่นจะได้กล่องสุ่มนี้จากการทำตามกิจกรรมภายในเกมเท่านั้น เป็นต้น กล่องสุ่มลักษณะนี้ แม้เกมจะให้กล่องสุ่มโดยไม่ต้องซื้อก็ตาม แต่ระบบกล่องสุ่มเหล่านี้ทำให้ผู้เล่นโดยเฉพาะเด็กและเยาวชนได้สัมผัสกับกลไกที่เหมือนกับการพนัน[45] ประกอบกับความเห็นของดอกเตอร์ลุค คลาร์ก (Luke Clark) ผู้อำนวยการศูนย์วิจัยการพนัน (Center for

---

[43] Nielsen, Rune Kristian Lundedal and Grabarczyk, Pawel. Supra note 42. p. 196-198.

[44] Zendle, David. (2019). ***Adolescents and loot boxes: links with problem gambling and motivations for purchase.*** (Online). Available: https://royalsocietypublishing.org/doi/10.1098/rsos.190049. [2021, March 14]

[45] Zendle, David. (2019). ***Adolescents and loot boxes: links with problem gambling and motivations for purchase.*** (Online). Available: https://royalsocietypublishing.org/doi/10.1098/rsos.190049. [2021, March 14]

Gambling Research) แห่งมหาวิทยาลัยแห่งบริติชโคลัมเบีย (University of British Columbia) ซึ่งได้ชี้ว่า ระบบกล่องสุ่มนั้น มีความคล้ายคลึงกับการพนันในแง่ที่มีการกระตุ้นการหลั่งสารโดพามีนซึ่งเป็นสารแห่งความสุข โดยเซลล์ประสาทที่ควบคุมการหลั่งโดพามีนจะถูกกระตุ้นอย่างมากเมื่อเผชิญกับความไม่แน่นอนและตอบสนองกับรางวัลที่คาดเดาไม่ได้มากกว่ารางวัลที่คาดเดาได้ว่าจะได้รับอะไร[46] จึงเป็นการอธิบายได้ว่า ระบบกล่องสุ่มส่งผลกระทบในลักษณะเดียวกับการติดการพนัน

สำหรับประเทศไทย การเล่นที่กฎหมายถือว่าเป็นการพนันตามพระราชบัญญัติการพนัน พ.ศ.2478 จะถูกจำแนกชนิดเอาไว้ออกเป็น 2 บัญชีด้วยกันคือ บัญชี ก. และบัญชี ข. โดยการพนันที่บัญญัติไว้ในบัญชี ก. หรือการเล่นที่มีลักษณะคล้ายกันเป็นการพนันที่ผิดกฎหมาย คือ ห้ามมิให้อนุญาต จัดให้มี หรือเข้าเล่นเลย การพนันที่บัญญัติไว้ในบัญชี ก. จะทำได้ก็ต่อเมื่อรัฐพิจารณาเห็นสมควรและออกพระราชกฤษฎีกาให้เล่นได้เท่านั้น

ส่วนการพนันในบัญชี ข. หรือการเล่นที่คล้ายกันถือว่าเป็นการพนันที่ถูกกฎหมาย คือ จัดให้มีขึ้นได้ หากได้รับอนุญาตจากรัฐมนตรี เจ้าหน้าที่หรือเจ้าพนักงานผู้ออกใบอนุญาต หรือเป็นการเล่นที่มีกฎกระทรวงกำหนดให้จัดขึ้นได้โดยไม่ต้องอนุญาต[47]

แต่อย่างไรก็ตาม ระบบกล่องสุ่มในเกมออนไลน์นั้นไม่ได้มีการบัญญัติไว้ในทั้งบัญชี ก. และบัญชี ข. ประกอบกับพระราชบัญญัติการพนัน พ.ศ.2478 ไม่ได้บัญญัติคำจำกัดความของคำว่าการพนันเอาไว้จึงทำให้เกิดปัญหาในการตีความว่า ลักษณะของการเล่นที่จะเป็นการพนันต้องมีลักษณะใด และระบบกล่องสุ่มนี้จัดว่าเป็นการพนันหรือไม่ ซึ่งในประเด็นดังกล่าวได้มีนักวิชาการของประเทศไทย คือ นายพงศ์ธร จันทรัศมี ผู้จัดการศูนย์ข้อมูลนโยบายสาธารณะการลดปัญหาจากการพนัน และกรรมการและผู้ช่วยเลขานุการ คณะอนุกรรมการส่งเสริมและปกป้องเด็กและเยาวชนจากการใช้สื่อออนไลน์ และรองศาสตราจารย์คณาธิป ทองระวีวงศ์ ผู้อำนวยการสถาบันกฎหมายสื่อดิจิทัล มหาวิทยาลัยเกษมบัณฑิต ได้ให้ความเห็นเอาไว้ว่าในปัจจุบันยังไม่มีกฎหมายของประเทศไทยฉบับใดที่สามารถระบุได้ว่า การเติมเงินแบบสุ่มไอเทมในเกมออนไลน์ (ระบบกล่องสุ่มประเภทที่ 4 ตามงานวิจัยนี้) นั้นเข้าข่ายเป็นการพนันหรือไม่ เนื่องจากพระราชบัญญัติการพนัน พ.ศ.2478 ไม่ได้ให้คำจำกัดความคำว่าการพนันเอาไว้ชัดเจน และชนิดที่ระบุเอาไว้ในพระราชบัญญัติดังกล่าว บางชนิดมีความเก่าแก่มากจนปัจจุบันไม่มีการเล่น

---

[46] วอยซ์ออนไลน์. (2563). ***สหรัฐฯเตรียมเสนอแบนการสุ่ม 'ไอเทม' ในเกมออนไลน์ หลังหลายประเทศมองคล้ายพนัน.*** (ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก: https://voicetv.co.th/read/yuE63TlCp. [2564, 3 มีนาคม]

[47] ชยพล ธานีวัฒน์. **กฎหมายที่เกี่ยวข้องกับการพนันออนไลน์.** (ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก: https://www.parliament.go.th/ewtadmin/ewt/elaw_parcy/ewt_dl_link.php?nid=1965. [2564, 4 มีนาคม]

พนันชนิดดังกล่าว อย่างไรก็ดี นักวิชาการทั้งสองท่านได้นำหลักตามคำพิพากษาของศาลที่ได้วางแนวทางสำหรับการพิจารณาเกี่ยวกับคำนิยามการพนันเอาไว้ คือ

1) ต้องมีลักษณะเสี่ยงโชคกับความไม่แน่นอนและมุ่งแสวงหาผลประโยชน์ในทรัพย์สิน[48]

2) มีการได้รับหรือเสียซึ่งทรัพย์สิน[49]

หากนำหลักข้างต้นมาเปรียบเทียบกับกรณีระบบกล่องสุ่มแบบเติมเงินเพื่อสุ่มไอเทม จะเห็นว่า ลักษณะของระบบกล่องสุ่มไอเทมมีองค์ประกอบที่เข้าข่ายเป็นการพนัน เพราะ

1) มีลักษณะเสี่ยงโชคและไม่แน่นอน เพราะผู้เล่นบางคนอาจจะได้และผู้เล่นบางคนอาจจะไม่ได้ และที่สำคัญคือ ระบบกล่องสุ่มบางเกมผู้เล่นไม่สามารถทราบได้ว่า ในกล่องสุ่มนี้มีอะไรอยู่ภายในบ้าง

2) นำไปสู่การได้เงิน เพราะสิ่งเหล่านี้ส่งผลกระทบต่อการได้เงินของผู้เล่น[50]

แต่แม้จะมีความเห็นของนักวิชาการเกี่ยวกับระบบกล่องสุ่มแบบเติมเงินเพื่อสุ่มไอเทมและสามารถแลกเปลี่ยนเป็นเงินจริงได้ว่า ระบบกล่องสุ่มประเภทนี้เป็นการพนันก็ตาม แต่ในทางกฎหมายนั้น ยังไม่มีการกำหนดให้ระบบกล่องสุ่มแบบเติมเงินเพื่อสุ่มไอเทมและสามารถแลกเปลี่ยนเป็นเงินจริงได้เป็นการพนันอย่างชัดแจ้ง ดังนั้น จึงยังไม่ถือว่า เกมที่มีระบบกล่องสุ่มไม่ว่าประเภทใดก็ตามเป็นการพนันตามกฎหมายไทย

อย่างไรก็ตาม ผลกระทบที่เกิดจากระบบกล่องสุ่มไม่ว่าจะเป็นระบบกล่องสุ่มแบบเติมเงินเพื่อสุ่มไอเทมและสามารถแลกเปลี่ยนเป็นเงินจริงได้ที่เป็นข้อถกเถียงในเรื่องความเป็นการพนันหรือระบบกล่องสุ่มประเภทอื่นที่มีความคล้ายคลึงกับการเสี่ยงโชคและมีกลไกที่คล้ายคลึงกับการพนันที่มีต่อผู้เล่นโดยเฉพาะผู้เล่นในวัยเด็กและเยาวชนซึ่งมีวุฒิภาวะหรือวิจารณญาณต่อการรับสื่อหรือสิ่งกระตุ้นไม่เหมือนกับผู้ใหญ่ก็เป็นปัญหาที่ควรต้องได้รับการแก้ไข ซึ่งผู้ศึกษาเห็นว่า ควรจะต้องมีการกำกับและควบคุมผ่านทางมาตรการทางกฎหมายเกี่ยวกับการควบคุมเกมเป็นสำคัญจึงจะสามารถครอบคลุมการกำกับและควบคุมเกมที่มีระบบกล่องสุ่มได้ทุกประเภท

---

[48] ศาลฎีกา. ***คำพิพากษาศาลฎีกาที่ 1020/2473.*** (ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก: https://deka.in.th/view-73722.html. [2564, 4 มีนาคม]

[49] ศาลฎีกา. ***คำพิพากษาศาลฎีกาที่ 1133/2500.*** (ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก: https://deka.in.th/view-38091.html [2564, 4 มีนาคม]

[50] ไทยรัฐ. (2560). ***เติมเงิน=พนัน EP.2 Loot Boxes หนทางพาเด็กสู่วงการพนันไทยไร้กฎหมายจัดการ.*** (ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก: https://www.thairath.co.th/news/1144012. [2564, 4 มีนาคม]

2.2.2 หลักการเกี่ยวกับการคุ้มครองเด็กและเยาวชน

เด็กและเยาวชนเป็นกลุ่มบุคคลที่มีความสำคัญเป็นอย่างมากต่อสังคม เนื่องจากเป็นกลุ่มที่จะเติบโตไปเป็นผู้ใหญ่ในวันข้างหน้าและเป็นกำลังหลักของชาติต่อไป อย่างไรก็ตาม เด็กและเยาวชนยังมีความอ่อนด้อย ไม่ว่าจะด้านการเจริญเติบโต พัฒนาการ วุฒิภาวะ หรือประสบการณ์ในด้านต่างๆที่จะสามารถดูแลตนเองได้โดยปราศจากการคุ้มครองดูแล จึงเป็นหน้าที่สำคัญของรัฐและบุคคลในสังคมในการให้ความคุ้มครองเด็กและเยาวชน และส่งเสริมในด้านต่างๆ เพื่อให้เด็กและเยาวชนสามารถอยู่ในสังคมและพัฒนาไปเป็นผู้ใหญ่ที่ดีต่อไปได้ ซึ่งในกรณีของเกมออนไลน์ที่มีระบบกล่องสุ่มซึ่งมีปัญหาเกี่ยวกับความเกี่ยวข้องกับการพนันอันอาจส่งผลกระทบต่อผู้เล่นโดยเฉพาะผู้เล่นในช่วงวัยเด็กและเยาวชน ดังนั้น จึงมีความสำคัญที่จะต้องศึกษาถึงหลักการและแนวคิดในการคุ้มครองเด็กและเยาวชนเพื่อประกอบการพิจารณาในการกำหนดมาตรการทางกฎหมายเกี่ยวกับการควบคุมเกมดังกล่าวต่อไป ทั้งนี้ ได้มีการกำหนดหลักการและแนวคิดต่างๆในการคุ้มครองเด็กและเยาวชนเอาไว้อย่างหลากหลาย โดยมีสาระสำคัญในแต่ละหลักการและแนวคิดดังต่อไปนี้

2.2.2.1 ความหมายของคำว่า “เด็กและเยาวชน”

จากการศึกษาคำนิยามของคำว่า “เด็กและเยาวชน” พบว่า ตามกฎหมายหรือตำราต่างๆ เช่น พจนานุกรม เป็นต้น ได้มีการให้ความหมายของคำนิยามดังกล่าวแตกต่างกันไป โดยส่วนมากจะจำแนกคำว่า “เด็ก” กับ “เยาวชน” ออกจากกัน ซึ่งสามารถสรุปออกมาได้ ดังต่อไปนี้

ตามพจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ.2554 ได้ให้คำนิยามคำว่า เด็กและเยาวชน โดยแบ่งออกเป็น

คำว่า “เด็ก” หมายความว่า คนที่มีอายุยังน้อย ยังเล็ก หรืออ่อนวัยกว่าในคำว่าเด็กกว่า[51]

คำว่า “เยาวชน” หมายความว่า บุคคลอายุเกิน 15 ปีบริบูรณ์แต่ยังไม่ถึง 18 ปีบริบูรณ์[52]

---

[51] พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2554. ***เด็ก.*** (ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก: http://www.royin.go.th/dictionary/เด็ก. [2564, 29 มกราคม]

[52] พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2554. ***เยาวชน.*** (ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก: http://www.royin.go.th/dictionary/เยาวชน. [2564, 29 มกราคม]

ซึ่งคำว่า เยาวชนมีรากศัพท์มาจากคำว่า “เยาว-“ หรือ “เยาว์” อันหมายความว่า อ่อนวัย รุ่นหนุ่ม รุ่นสาว เช่น เยาว์วัย วัยเยาว์ เป็นต้น[53]

ทั้งนี้ คำว่า “เด็กและเยาวชน” นอกจากที่ปรากฏในพจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ.2554 แล้ว ยังมีปรากฏในกฎหมายอีกด้วย เช่น อนุสัญญาว่าด้วยสิทธิเด็ก พระราชบัญญัติคุ้มครองเด็ก พ.ศ.2546 พระราชบัญญัติศาลเยาวชนและครอบครัวและวิธีพิจารณาคดีเยาวชนและครอบครัว พ.ศ.2553 และพระราชบัญญัติส่งเสริมการพัฒนาเด็กและเยาวชนแห่งชาติ พ.ศ.2550 ซึ่งมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

อนุสัญญาว่าด้วยสิทธิเด็ก ส่วนที่ 1 หลักการทั่วไปและเนื้อหาเกี่ยวกับสิทธิต่างๆที่เด็กพึงได้รับ ได้กำหนดคำจำกัดความเอาไว้ในข้อที่ 1 ว่า “เด็ก” หมายความว่า มนุษย์ทุกคนที่มีอายุต่ำกว่าสิบแปดปี เว้นแต่จะบรรลุนิติภาวะก่อนหน้านั้นตามกฎหมายที่ใช้บังคับแก่เด็กนั้น[54]

พระราชบัญญัติคุ้มครองเด็ก พ.ศ.2546 ได้ให้คำจำกัดความไว้ใน มาตรา 4 ซึ่งบัญญัติไว้ว่า ในพระราชบัญญัตินี้ “เด็ก” หมายความว่า บุคคลซึ่งมีอายุต่ำกว่าสิบแปดปีบริบูรณ์ แต่ไม่รวมถึงผู้ที่บรรลุนิติภาวะด้วยการสมรส[55]

พระราชบัญญัติศาลเยาวชนและครอบครัวและวิธีพิจารณาคดีเยาวชนและครอบครัว พ.ศ.2553 ได้ให้คำจำกัดความไว้ใน มาตรา 4 ซึ่งบัญญัติไว้ว่า ในพระราชบัญญัตินี้

“เด็ก” หมายความว่า บุคคลซึ่งมีอายุเกินกว่าอายุที่กำหนดไว้ตามมาตรา 73 แห่งประมวลกฎหมายอาญา คือ บุคคลซึ่งอายุยังไม่เกินสิบปี แต่ยังไม่เกินสิบห้าปีบริบูรณ์

“เยาวชน” หมายความว่า บุคคลอายุเกินสิบห้าปีบริบูรณ์ แต่ยังไม่ถึงสิบแปดปีบริบูรณ์[56]

พระราชบัญญัติส่งเสริมการพัฒนาเด็กและเยาวชนแห่งชาติ พ.ศ.2550 ได้ให้คำจำกัดความไว้ใน มาตรา 4 ซึ่งบัญญัติไว้ว่า ในพระราชบัญญัตินี้

“เด็ก” หมายความว่า บุคคลซึ่งมีอายุต่ำกว่าสิบแปดปีบริบูรณ์

“เยาวชน” หมายความว่า บุคคลซึ่งมีอายุตั้งแต่สิบแปดปีบริบูรณ์ถึงยี่สิบห้าปีบริบูรณ์[57]

---

[53] พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2554. ***เยาว์.*** (ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก: http://www.royin.go.th/dictionary/เยาว์. [2564, 29 มกราคม]

[54] อนุสัญญาว่าด้วยสิทธิเด็ก ข้อที่ 1.

[55] พระราชบัญญัติคุ้มครองเด็ก พ.ศ.2546 มาตรา 4.

[56] พระราชบัญญัติศาลเยาวชนและครอบครัวและวิธีพิจารณาคดีเยาวชนและครอบครัว พ.ศ.2553 มาตรา 4.

[57] พระราชบัญญัติส่งเสริมการพัฒนาเด็กและเยาวชนแห่งชาติ พ.ศ.2550 มาตรา 4.

ตามที่กล่าวมาข้างต้น จะเห็นได้ว่า กฎหมายส่วนใหญ่ได้ให้คำจำกัดความไว้เฉพาะคำว่า “เด็ก” โดยไม่ได้จำกัดคำนิยามของคำว่า “เยาวชน” เอาไว้ มีเพียงเฉพาะ พระราชบัญญัติศาลเยาวชนและครอบครัวและวิธีพิจารณาคดีเยาวชนและครอบครัว พ.ศ.2553 และพระราชบัญญัติส่งเสริมการพัฒนาเด็กและเยาวชนแห่งชาติ พ.ศ.2550 เท่านั้น ที่ได้ให้คำนิยามของคำว่า “เยาวชน” เอาไว้ด้วย

แต่อย่างไรก็ตาม คำนิยามคำว่า “เยาวชน” ตามพระราชบัญญัติส่งเสริมการพัฒนาเด็กและเยาวชนแห่งชาติ พ.ศ.2550 กลับมีความแตกต่างกับความหมายของคำว่า “เยาวชน” ตามพระราชบัญญัติศาลเยาวชนและครอบครัวและวิธีพิจารณาคดีเยาวชนและครอบครัว พ.ศ.2553 และพจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ.2554 ซึ่งได้ให้ความหมายของคำนี้ไว้ว่า บุคคลอายุเกินสิบห้าปีบริบูรณ์แต่ยังไม่ถึงสิบแปดปีบริบูรณ์ อันเป็นความหมายที่อยู่ในคำนิยามคำว่า “เด็ก” ตามกฎหมายอื่น

ดังนั้น “เด็กและเยาวชน” จึงให้หมายความว่า บุคคลที่มีอายุต่ำกว่า 18 ปีบริบูรณ์ เว้นแต่บุคคลที่บรรลุนิติภาวะด้วยการสมรสตามประมวลกฎหมายแพ่งและพาณิชย์[58] สอดคล้องกับพระราชบัญญัติคุ้มครองเด็ก พ.ศ.2546 และพระราชบัญญัติศาลเยาวชนและครอบครัวและวิธีพิจารณาคดีเยาวชนและครอบครัว พ.ศ.2553 ประกอบกับสอดคล้องกับอนุสัญญาว่าด้วยสิทธิเด็กซึ่งเป็นกฎหมายสากลในการคุ้มครองเด็กและเยาวชนที่ประเทศไทยเป็นพันธกรณีด้วย

2.2.2.2 แนวคิดในการคุ้มครองและปฏิบัติต่อเด็กและเยาวชน

การจะพิจารณาและตอบข้อสงสัยได้ว่า เหตุใดที่บุคคลในสังคมที่มีบทบาทหน้าที่หรือมีสถานะเกี่ยวข้องกับเด็กและเยาวชนจะต้องให้การคุ้มครองเด็กและเยาวชนโดยเฉพาะมากกว่าบุคคลในช่วงวัยอื่นนั้น จะต้องมาพิจารณาแนวคิดในการคุ้มครองและปฏิบัติต่อเด็กและเยาวชนผ่านทางมุมมองของความสัมพันธ์ระหว่างเด็กและเยาวชนกับบุคคลในสังคม คือ บิดามารดา และรัฐที่มีความเกี่ยวข้องกันในเชิงสิทธิอำนาจ โดยจะแบ่งได้เป็น 2 แนวคิด ดังนี้

1) แนวคิดที่มองว่าเด็กและเยาวชนเป็นสมบัติของบิดามารดา

แนวคิดนี้มีที่มาจากความคิดพื้นฐานที่ว่า สถาบันครอบครัวเป็นสถาบันพื้นฐานที่มีความสำคัญที่สุดในการดำรงสังคมส่วนรวมเอาไว้ ซึ่งแนวคิดนี้เป็นแนวคิดที่ฝังตัวอยู่ในสังคมมาอย่างยาวนานตั้งแต่สมัยสังคมโบราณ แนวคิดถือว่า เด็กเป็นสมบัติส่วนตัวของบิดามารดา สังคมภายนอกหรือรัฐหรือบุคคลทั่วไปจะไม่เข้าแทรกแซง บิดามารดามีสิทธิและอำนาจเหนือลูกอย่างเด็ดขาดจะปฏิบัติต่อเด็กเพียงใดก็ได้

---

[58] ประมวลกฎหมายแพ่งและพาณิชย์ มาตรา 20.

ในสังคมปัจจุบัน แนวคิดนี้ยังคงมีอิทธิพลกับสังคมอยู่ แต่จะมีอิทธิพลมากหรือน้อยขึ้นอยู่กับวัฒนธรรมที่แตกต่างกันของแต่ละสังคม ซึ่งแม้จะไม่ได้มีการกำหนดอย่างชัดแจ้งในกฎหมายว่าเด็กถือเป็นสมบัติของบิดามารดาก็ตาม แต่โดยขนบธรรมเนียมประเพณีของสังคมหลายๆแห่ง รวมถึงประเทศไทย แนวคิดนี้ยังคงมีอิทธิพลอยู่อย่างฝังลึก[59]

2) แนวคิดที่มองว่าเด็กและเยาวชนเป็นสมบัติของสังคม

แนวคิดนี้ถือว่าเด็กและเยาวชนเป็นสมบัติของสังคมหรือรัฐ โดยบิดามารดามีสิทธิหรืออำนาจน้อยกว่ารัฐ หรือไม่มีสิทธิหรืออำนาจใดๆเหนือเด็กและเยาวชน ซึ่งเป็นหน้าที่ของสังคมที่ต้องดูแลอบรมสั่งสอนเด็กและเยาวชนให้เป็นพลเมืองอันพึงประสงค์ของสังคมนั้น ในบางวัฒนธรรมเด็กจะไม่ถือว่าเป็นบุคคลจนกว่าสังคมจะขนานนามเด็กคนนั้นอย่างเป็นทางการ (Baptize) ในสังคมคริสเตียนหลายแห่งแม้กระทั่งในปัจจุบันเด็กก็จะยังไม่เป็นที่ยอมรับจนกว่าจะได้รับประกาศว่าเป็นคริสเตียน (Christined) แล้ว[60]

ในการคุ้มครองเด็กและเยาวชนจากเกมออนไลน์ที่มีระบบกล่องสุ่มสะท้อนแนวคิดในการคุ้มครองและปฏิบัติต่อเด็กและเยาวชนในทั้ง 2 แนวคิดข้างต้น กล่าวคือ ในการคุ้มครองเด็กและเยาวชนจากเกมผ่านการตรากฎหมายเพื่อควบคุมเกมอันเป็นบทบาทหน้าที่ของรัฐที่จะดูแลเด็กและเยาวชนจากสิ่งที่สามารถส่งผลกระทบในทางลบได้ รวมถึงการกำหนดหน้าที่ของผู้ปกครองซึ่งเป็นผู้ดูแลใกล้ชิดในการกำกับและดูแลเด็กและเยาวชนด้วยในอีกทางหนึ่ง ซึ่งในการคุ้มครองเด็กและเยาวชนจากเกม ผู้ปกครองมีหน้าที่ในการพิจารณาความเหมาะสมและอนุญาตให้เด็กและเยาวชนสามารถเล่นเกมต่างๆได้หรือไม่ ประกอบกับมาตรการจากทางภาครัฐที่จะช่วยส่งเสริมให้การกำกับดูแลนั้นมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้นอันเป็นการสะท้อน ทั้งแนวคิดที่มองว่าเด็กและเยาวชนเป็นสมบัติของบิดามารดา และแนวคิดที่มองว่าเด็กและเยาวชนเป็นสมบัติของสังคม

---

[59] กิติพัฒน์ นนทปัทมะดุล. (2528). ***ปัญหาการทารุณกรรมและการปล่อยปละละเลยเด็ก : แนวความคิดและตระหนักต่อปัญหาของนักวิชาชพที่เกี่ยวข้อง.*** วิทยานิพนธ์นิติศาสตรมหาบัณฑิต, บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์. หน้า 53-54.

[60] พงศกร เรืองเดชขจร. (2556). ***มาตรการคุ้มครองเด็กตามพระราชบัญญัติการพนัน พ.ศ.2478.*** วิทยานิพนธ์นิติศาสตรมหาบัณฑิต, บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. หน้า 7.

2.2.3 ทฤษฎีเกี่ยวกับความสัมพันธ์ระหว่างเกมออนไลน์ที่มีระบบกล่องสุ่มกับพฤติกรรมของเด็กและเยาวชน

เกมออนไลน์ที่มีระบบกล่องสุ่มมีความสัมพันธ์และเป็นปัจจัยหนึ่งอันเป็นผลต่อพฤติกรรมของเด็กและเยาวชน ซึ่งเมื่อประกอบกับปัจจัยในด้านอื่นๆ เช่น วุฒิภาวะ อารมณ์ หรือสภาพแวดล้อม เป็นต้น จึงทำให้พฤติกรรมหรือการตัดสินใจของเด็กและเยาวชนเปลี่ยนแปลงไปและอาจนำไปสู่การกระทำความผิดอย่างใดอย่างหนึ่งได้ โดยความสัมพันธ์ระหว่างเกมออนไลน์ที่มีระบบกล่องสุ่มกับพฤติกรรมของเด็กและเยาวชนดังกล่าวนั้น สามารถอธิบายผ่านทางทฤษฎีต่างๆ ได้ ดังต่อไปนี้

2.2.3.1 ทฤษฎีการเลียนแบบ (Theory of imitation)

การเลียนแบบ หมายถึง การเลียนแบบพฤติกรรมและค่านิยมทางสังคมโดยเกิดจากการเรียนรู้ กฎการเลียนแบบนี้ตั้งขึ้นโดยฌอง กาเบรียล ทาร์ด (Jean Gabriel Tarde) ซึ่งเป็นนักอาชญาวิทยาและนักสังคมวิทยา ผู้บุกเบิกแนวความคิดการเรียนรู้ทางสังคม ทาร์ดเชื่อว่า คนเราสามารถเรียนรู้จากคนอื่นได้โดยผ่านกระบวนการเลียนแบบ โดยเสนอความคิดเกี่ยวกับกระบวนการเรียนรู้ ทั้งพฤติกรรม ทัศนคติ ความรู้สึกนึกคิดจากกลุ่มบุคคลหนึ่งไปยังอีกกลุ่มบุคคลหนึ่ง[61] และเรียกกระบวนการนี้ว่า ทฤษฎีการเลียนแบบและการแนะนำ (Imitation and Suggestion) การเกิดพฤติกรรมเบี่ยงเบนที่ไม่สอดคล้องกับบรรทัดฐานทางสังคมนั้น เป็นการเลียนแบบจากบุคคลตัวอย่าง ซึ่งทาร์ดเรียกแนวคิดนี้ว่า กฎของการเลียนแบบ[62] ซึ่งแบ่งออกได้เป็น 3 ประการ ดังนี้

1) กฎของความใกล้ชิด (The Law of Imitation of Close contact) กฎนี้อธิบายว่า บุคคลมีแนวโน้มที่จะเลียนแบบแฟชั่นหรือพฤติกรรมของคนรอบข้าง หากบุคคลอยู่ในกลุ่มที่มีพฤติกรรมเบี่ยงเบนอย่างต่อเนื่อง จะมีโอกาสเลียนแบบลักษณะของพฤติกรรมเบี่ยงเบนนั้นได้ โดยเฉพาะกับบุคคลที่ขาดการคิดวิเคราะห์ หรือเห็นพฤติกรรมนั้นโดยตรงจะมีโอกาสเลียนแบบและมีพฤติกรรมเบี่ยงเบนได้มาก ทาร์ดเชื่อว่า สังคมที่บุคคลขาดความรู้ความเข้าใจจะเริ่มต้นที่จะเลียนแบบกันมากขึ้น นอกจากนี้ ทาร์ดยังอธิบายอีกว่า สื่อมวลชนจะมีบทบาทสำคัญในการแพร่กระจายข้อมูล บุคคลจะคัดลอกแต่ละรูปแบบอื่นๆของลักษณะพฤติกรรมเบี่ยงเบนที่บุคคลเหล่านั้นได้เรียนรู้จากสื่อ

---

[61] ประเทือง ธนิยผล. (2548). ***อาชญาวิทยาและทัณฑวิทยา CRIMINOLOGY AND PENOLOGY LW 440*** (พิมพ์ครั้งที่ 3). กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยรามคำแหง. หน้า 91.

[62] อัจฉรียา ชุตินันท์. (2561). ***อาชญาวิทยาและทัณฑวิทยา*** (พิมพ์ครั้งที่ 3). กรุงเทพฯ: วิญญูชน. หน้า 147.

2) กฎการเลียนแบบผู้ที่เหนือกว่าโดยผู้ที่ด้อยกว่า (The Law of Imitation of Superior by Inferior) กฎนี้อธิบายว่า การเลียนแบบบุคคลที่ร่ำรวยกว่าหรือมีประสบการณ์มากกว่าเป็นค่านิยมที่ถูกต้อง เมื่อบุคคลที่อยู่ในหมู่คนยากจนพยายามที่จะเลียนแบบผู้มั่งคั่งหรือคนที่มีสถานะสูงกว่า แต่ด้วยกำลังฐานะของตนเองมีไม่พอ จึงก่ออาชญากรรมเพื่อให้ได้มาซึ่งสิ่งที่เท่าเทียมบุคคลที่ต้องการเลียนแบบ

3) กฎของการแทรก (The Law of Imitation of Insertion) กล่าวคือ พฤติกรรมใหม่ที่เกิดขึ้นจากพฤติกรรมเก่า ตัวอย่างเช่น ถ้าอาชญากรเริ่มต้นที่จะใช้อาวุธรูปแบบใหม่แล้วต่อไปอาชญากรก็จะไม่ใช่อาวุธเก่าอีกต่อไป[63]

ทั้งนี้ ทาร์ดจะให้ความสนใจเฉพาะบุคคลที่มีพฤติกรรมการเลียนแบบเพียงเท่านั้น โดยมิได้สนใจว่าผู้ใดเป็นผู้ประกอบอาชญากรรมคนแรกจนก่อให้เกิดพฤติกรรมการเลียนแบบนั้น อย่างไรก็ตาม แนวความคิดในเรื่องการเลียนแบบของทาร์ดก็เป็นพื้นฐานอันนำไปสู่ทฤษฎีอื่นๆ[64]

ผู้ศึกษาจึงเห็นว่า ทฤษฎีการเลียนแบบ เป็นทฤษฎีที่พยายามจะอธิบายพฤติกรรมที่เกิดจากการเรียนรู้จากสังคมหรือบุคคลอื่น และนำมาเป็นพฤติกรรมเลียนแบบ ซึ่งกระบวนการเรียนรู้อาจเกิดขึ้นได้จากการได้รับคำแนะนำ ได้เห็น หรือได้ลองทำจากพฤติกรรมของบุคคลอื่น รวมถึงการเรียนรู้จากสื่อต่างๆ เช่น โทรทัศน์ อินเทอร์เน็ต หรือเกม เป็นต้น ที่แสดงออกออกมาผ่านเป็นข้อความ รูปภาพ วีดิโอ หรือภาพเคลื่อนไหวอื่นๆ แล้วเกิดการเรียนรู้เอามาเป็นแบบอย่าง ในกรณีของเกมออนไลน์ที่มีระบบกล่องสุ่ม เด็กและเยาวชนสามารถเรียนรู้กระบวนการเสี่ยงโชคของระบบกล่องสุ่มได้เช่นเดียวกัน และการเรียนรู้นั้นอาจนำไปสู่พฤติกรรมการเลียนแบบแก่เด็กและเยาวชนให้มีพฤติกรรมการเสี่ยงโชคในรูปแบบอื่นอันเข้าข่ายเป็นการพนันตามกฎหมายได้

2.2.3.2 ทฤษฎีความสัมพันธ์ที่แตกต่าง (Theory of Differential Association)

ทฤษฎีความสัมพันธ์ที่แตกต่างหรือนักอาชญาวิทยาบางท่านเรียกว่า ทฤษฎีความแตกต่างในการคบหาสมาคมหรือทฤษฎีสมาคมกับกลุ่มที่แตกต่าง

ซัทเธอร์แลนด์ (Edwin H. Sutherland) เป็นผู้ตั้งทฤษฎีนี้เป็นครั้งแรกในปี ค.ศ.1934 กล่าวกันว่า ซัทเธอร์แลนด์ตั้งทฤษฎีนี้เนื่องจากได้แนวความคิดจากทฤษฎี “กฎการเลียนแบบ” (Law of Imitaion) ของทาร์ด จึงเกิดความสนใจ และนำมาปรับปรุงกับแนวคิดของ

---

[63] อัจฉรียา ชุตินันท์. อ้างแล้วเชิงอรรถที่ 62. หน้า 148.

[64] ประเทือง ธนิยผล. อ้างแล้วเชิงอรรถที่ 61. หน้า 91.

ตัวเองในเรื่องอิทธิพลของสิ่งแวดล้อมที่มีผลต่อการก่ออาชญากรรม แล้วสร้างเป็นทฤษฎีความสัมพันธ์แตกต่างนี้โดยซัทเธอร์แลนด์มีความเห็นว่า อาชญากรรมเป็นผลของการคบค้าสมาคมระหว่างบุคคลหรือระหว่างกลุ่มบุคคลกับแบบของอาชญากร (Criminal Patterns) ยิ่งมีการคบหาสมาคมถี่ สม่ำเสมอ และใกล้ชิดมากเท่าใด บุคคลนั้นก็ยิ่งกลายเป็นอาชญากรเร็วขึ้นเท่านั้น[65]

นอกจากนี้ ความเครียดทางอารมณ์ในบ้านก็มีความสำคัญต่อการขับบุคคลนั้นออกจากบ้าน และเข้าติดต่อกับผู้กระทำความผิดได้

ซัทเธอร์แลนด์อธิบายว่า พฤติกรรมทางอาชญากรรมสามารถถ่ายทอดจากบุคคลหนึ่งไปสู่บุคคลอื่นๆได้ โดยกระบวนการดังต่อไปนี้

1) พฤติกรรมอาชญากรเกิดจากการเรียนรู้ กล่าวคือ มีอาชญากรจำนวนมากที่ไม่ได้มีการถ่ายทอดลักษณะอาชญากรทางกรรมพันธุ์ ดังนั้น บุคคลที่ไม่ได้รับการฝึกฝนเกี่ยวกับอาชญากรรมก็ย่อมจะไม่สามารถสร้างวิธีการประกอบอาชญากรรมขึ้นมาได้เอง เปรียบเทียบได้กับบุคคลที่ไม่ได้รับการฝึกฝนอบรมเกี่ยวกับเครื่องจักรกล ก็ย่อมไม่สามารถประดิษฐ์คิดค้นเกี่ยวกับเครื่องจักรกลได้เช่นกัน

2) การเรียนรู้เกิดจากการคบหาสมาคมกับผู้อื่น (รวมทั้งการรับรู้ทางการสื่อสารหรือสื่อสัมพันธ์)

3) ส่วนสำคัญของการเรียนรู้พฤติกรรมอาชญากรเกิดขึ้นภายในกลุ่ม ซึ่งมีการติดต่อสัมพันธ์กันอย่างใกล้ชิด (การสื่อสัมพันธ์ที่ฉาบฉวยไม่ใช่ส่วนสำคัญในการถ่ายทอดพฤติกรรมอาชญากร)

4) การเรียนรู้พฤติกรรมของอาชญากร หมายรวมถึง วิธีการประกอบอาชญากรรม เทคนิค แรงจูงใจ ทัศนคติ และการหาเหตุผลเข้าข้างตัวเอง เพื่อจะประกอบอาชญากรรม

5) แรงจูงใจและแรงผลักดันภายในของบุคคลที่จะทำให้ประกอบอาชญากรรมนั้น เรียนรู้ได้จากข้อกำหนดของกฎหมาย (อาญา) โดยแยกเป็นที่ชื่นชอบและไม่ชื่นชอบ คือ ข้อกำหนดกฎหมายข้อใดควรเคารพไม่กล้าละเมิด และข้อกำหนดใดไม่ควรเคารพและกล้าจะละเมิด ทั้งนี้ ขึ้นอยู่กับว่า บุคคล (อาชญากร) จะอยู่ในแวดวงของสังคม (กลุ่มสมาคม) ที่เคารพกฎหมายหรือสังคมที่สมาชิกชอบละเมิดกฎหมายและสังคมทั้งสองแบบนี้ สังคมใดมีอิทธิพลต่อเขามากกว่ากัน[66]

---

[65] ประเทือง ธนิยผล. อ้างแล้วเชิงอรรถที่ 61. หน้า 91.

[66] ประเทือง ธนิยผล. อ้างแล้วเชิงอรรถที่ 61. หน้า 92.

6) การที่บุคคลจะกระทำผิดเป็นอาชญากรก็เพราะมีแนวโน้มเอียงไปทางสังคม (กลุ่มสมาคม) ที่ชอบละเมิดฝ่าฝืนกฎระเบียบไม่เคารพกฎหมายมากกว่าสังคมที่เคารพกฎหมาย (ซึ่งถือว่าเป็นหัวใจสำคัญของทฤษฎี)

7) ความถี่ของการติดต่อสัมพันธ์หรือเข้ากลุ่มสมาคมบ่อยๆ และระยะเวลาในการติดต่อสัมพันธ์ ทำให้บุคคลนั้นได้รับการยอมรับและสนิทสนมจากกลุ่มมาก ซึ่งยิ่งมีมากเท่าใดก็จะยิ่งทำให้เกิดการเรียนรู้มาก และเลียนแบบก็เป็นได้ง่าย

8) กระบวนการเรียนรู้เพื่อประกอบอาชญากรรม โดยการเข้าร่วมคบค้าสมาคม ติดต่อใกล้ชิดกับพวกอาชญากร หรือแม้ไม่ใช่พวกอาชญากรแต่ก็ถ่ายทอดความรู้ที่จะนำไปใช้ในการก่ออาชญากรรมให้ได้ กระบวนการเรียนรู้นั้นมีทั้งจากคำพูด การกระทำ และการให้ข้อมูล

9) ในขณะที่พฤติกรรมอาชญากร เป็นการแสดงออกถึงความต้องการและค่านิยมโดยทั่วๆไปของแต่ละบุคคล แต่ความต้องการและค่านิยมเหล่านี้ก็ไม่อาจใช้อธิบายพฤติกรรมของอาชญากรได้ กล่าวคือ เมื่อโจรปล้นธนาคารก็เพราะต้องการเงิน ในทำนองเดียวกันกรรมกรทำงานหนักก็เพราะต้องการค่าแรงคือเงินเช่นเดียวกัน ฉะนั้น เงินหรือทรัพย์ย่อมไม่ใช่ปัจจัยที่กำหนดว่าพฤติกรรมใดเป็นอาชญากรรมหรือไม่[67]

ผู้ศึกษาเห็นว่า ตามทฤษฎีความสัมพันธ์ที่แตกต่างที่เป็นทฤษฎีที่อธิบายถึงปัจจัยแวดล้อม เช่น การคบค้าสมาคมระหว่างบุคคลอันส่งผลให้เกิดพฤติกรรมเลียนแบบในรูปแบบของอาชญากรรม รวมถึงปัจจัยอื่นที่ก่อให้บุคคลเข้าคบหากับอาชญากร เช่น ความเครียดภายในบ้านเป็นต้น เมื่อประกอบกับความถี่ในการติดต่อสัมพันธ์กับอาชญากรก็อาจทำให้เกิดการตัดสินใจประกอบอาชญากรรมขึ้นได้ ซึ่งในกรณีของเกมออนไลน์ที่มีระบบกล่องสุ่มนั้น ผู้เล่นสามารถคบค้าสมาคมระหว่างผู้เล่นเกมด้วยกัน ทั้งจากภายในเกมหรือในชีวิตจริงอันอาจนำไปสู่การเลียนแบบพฤติกรรมเกี่ยวกับการเล่นเกม ทั้งความรุนแรง การพนัน หรือการตัดสินใจก่ออาชญากรรมอย่างเช่นการลักขโมยได้ หากไปคบค้าสมาคมกับบุคคลที่มีพฤติกรรมไม่เหมาะสมและได้เรียนรู้พฤติกรรมไม่ว่าจะทางคำพูด การกระทำ และการให้ข้อมูลใดๆ ทั้งนี้ การจะก่อให้เกิดพฤติกรรมการเลียนแบบดังกล่าวอาจต้องประกอบด้วยปัจจัยอื่นๆด้วย เช่น ความถี่ในการคบค้าสมาคม ปัญหาทางครอบครัวหรือสภาวะทางอารมณ์ของผู้เล่นโดยเฉพาะผู้เล่นในช่วงวัยเด็กและเยาวชนที่มีความอ่อนด้อยในการรับมือกับปัญหาต่างๆได้ไม่เท่ากับผู้ใหญ่ เป็นต้น

---

[67] ประเทือง ธนิยผล. อ้างแล้วเชิงอรรถที่ 61. หน้า 93.

2.2.3.3 ทฤษฎีกลุ่มชักนำ (Reference Group Theory)

แฮสแคล (Haskell) ผู้ตั้งทฤษฎีนี้ขึ้นมา ได้อธิบายการเกิดอาชญากรรมว่า การที่เด็กกระทำความผิดเป็นเพราะกลุ่มเด็กได้รับการชักนำหรือโน้มน้าวให้เขากระทำความผิด โดยมีข้อเสนอ 6 ประการ กล่าวคือ

1) กลุ่มชักนำกลุ่มแรกของเด็ก คือ ครอบครัว

2) เด็กจะมีความประพฤติอย่างถูกต้องนั้นเกิดจากครอบครัวเป็นกลุ่มชักนำ

3) เด็กอาจได้รับการชักนำจากกลุ่มเด็กกลางถนนและทำให้เด็กกระทำความผิดได้

4) กลุ่มเด็กที่เรียกว่ากลุ่มเด็กกลางถนน ตามข้อ 3) นั้น เป็นกลุ่มที่มีวัฒนธรรมรอง

5) กลุ่มเด็กกลางถนนค่อยๆชักนำกลุ่มเด็ก จนกลุ่มเด็กค่อยๆตกลงใจกระทำความผิด

6) บุคคลที่เป็นสมาชิกของกลุ่มชักนำมีแนวโน้มที่จะถ่ายทอดความคิด และความประพฤติที่บุคคลนั้นปฏิบัติให้แก่สมาชิกคนอื่นในกลุ่ม[68]

พฤติกรรมของเด็กและเยาวชนซึ่งเป็นผู้เล่นเกมที่มีระบบกล่องสุ่มที่สามารถอธิบายผ่านทฤษฎีกลุ่มชักนำได้นั้น ผู้ศึกษาเห็นว่า ในการเล่นเกมต่างๆ ผู้เล่นมักมีกลุ่มสังคมในเกมที่เป็นกลุ่มที่เกิดจากคนรอบข้างที่เล่นเกมด้วยกันหรือเป็นผู้เล่นที่พบจากในเกม ซึ่งเด็กและเยาวชนที่เล่นเกมอาจได้รับการชักนำจากกลุ่มสังคมที่เล่นเกมด้วยกันดังกล่าว เช่น พฤติกรรมความอยากได้อยากมีสิ่งของภายในเกมระหว่างผู้เล่นเกม จะทำให้ผู้เล่นมีแนวโน้มที่จะหาเงินมาเพื่อสุ่มของในระบบกล่องสุ่มให้ได้รับสิ่งของนั้นๆเช่นเดียวกันกับผู้เล่นอื่น ซึ่งเป็นพฤติกรรมที่เกิดจากการได้รับการชักนำ อีกทั้งผู้เล่นเกมโดยเฉพาะผู้เล่นที่เป็นเด็กและเยาวชนอาจตกลงใจที่จะกระทำความผิดให้ได้เงินมาเพื่อใช้ในการดังกล่าวได้

2.3 หลักกฎหมายเกี่ยวกับการควบคุมเกมออนไลน์

ในการควบคุมเกมออนไลน์ซึ่งเป็นลักษณะของเกมที่มักมีระบบกล่องสุ่มอันมีความเกี่ยวข้องกับการพนันและสามารถส่งผลกระทบต่อผู้เล่นโดยเฉพาะผู้เล่นในช่วงวัยเด็กและเยาวชนได้ การจะกำหนดมาตรการทางกฎหมายในการควบคุมเกมดังกล่าว จึงมีความสำคัญที่จะต้องศึกษาถึงหลักต่างๆ เช่น หลักสากลที่เกี่ยวข้องกับการคุ้มครองเด็กและเยาวชน เพื่อให้เห็นถึงความสำคัญในการที่จะต้องกำหนดมาตรการดังกล่าวขึ้น และให้เห็นถึงบาทบาทหน้าที่ของรัฐและ

---

[68] ชุติพล ประดิษฐพัสตรา. (2559). ***มาตรการทางกฎหมายในการควบคุมเกมส์ที่มีลักษณะรุนแรง.*** วิทยานิพนธ์นิติศาสตรมหาบัณฑิต, บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์. หน้า 27.

ผู้ปกครองซึ่งเป็นบุคคลใกล้ชิดกับเด็กและเยาวชนต่อการให้การปกป้อง คุ้มครอง และส่งเสริมเด็กและเยาวชนให้ปลอดภัยจากปัญหาที่มาจากเกม

2.3.1 หลักสากลในการคุ้มครองและรับรองสิทธิเด็กและเยาวชน

แนวคิดในการคุ้มครองเด็กและเยาวชนเป็นแนวคิดที่ประชาคมโลกต่างตระหนักและให้ความสำคัญ อันจะเห็นได้จากพัฒนาการในการปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชนผ่านพันธกรณีต่างๆ เริ่มต้นจากองค์การสันนิบาตชาติได้ประกาศปฏิญญาว่าด้วยสิทธิเด็กหรือเรียกอีกชื่อหนึ่งว่าปฏิญญาเจนีวา (Declaration of Geneva 1924) ต่อมาองค์การสหประชาชาติได้มีการประกาศปฏิญญาสากลว่าด้วยสิทธิมนุษยชน (The Universal Declaration of Human Rights) และปฏิญญาสากลว่าด้วยสิทธิเด็ก (The United Nations Declaration on the Rights of the child 1959) และภายหลังได้พัฒนาการคุ้มครองเด็กและเยาวชนให้เป็นกฎหมายระหว่างประเทศในรูปแบบของอนุสัญญาว่าด้วยสิทธิเด็ก (Convention on the Rights of the Child 1989)[69] ซึ่งหลักสากลที่กล่าวมานั้นต่างก็แสดงให้เห็นถึงแนวคิดและความสำคัญในการคุ้มครองเด็กและเยาวชนเอาไว้ โดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

2.3.1.1 ปฏิญญาแห่งกรุงเจนีวา ค.ศ. 1924 (Declaration of Geneva 1924)

ปฏิญญาแห่งกรุงเจนีวา ค.ศ.1924 (Declaration of Geneva 1924) ได้กล่าวในคำปรารภของปฏิญญานี้ไว้ว่า “Mankind owes to the Child the best that it has to give” อันหมายถึงมนุษยชาติต้องมอบสิ่งที่ดีที่สุดแก่เด็ก โดยปฏิญญานี้ได้กำหนดหลักการสำคัญเกี่ยวกับเด็กและเยาวชนไว้ 5 ประการ คือ

1) เด็กควรจะได้รับโอกาสพัฒนาทั้งทางกายและทางจิต

2) เด็กควรปลอดจากความอดอยากหิวโหย ความเจ็บปวด ได้รับการดูแลถ้าเป็นผู้ด้อยโอกาส เมื่อกระทำผิด เป็นกำพร้าหรือถูกทอดทิ้ง

3) เด็กควรได้รับความช่วยเหลือเป็นกลุ่มแรกเมื่อเกิดภัยพิบัติ

4) เด็กควรได้รับการศึกษาและการปกป้องคุ้มครองจากการแสวงประโยชน์และเอารัดเอาเปรียบ

---

[69] ศิวาพร ควรอนันต์. (2546). ***ปัญหากฎหมายในการบังคับใช้พระราชบัญญัติคุ้มครองเด็ก พ.ศ.2546.*** วิทยานิพนธ์นิติศาสตรมหาบัณฑิต, บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยรามคำแหง. หน้า 45.

5) เด็กควรได้รับการอบรมเลี้ยงดูให้มีสำนึกที่จะรับใช้เพื่อนมนุษย์[70]

แม้ปฏิญญานี้จะแสดงถึงแนวคิดในการคุ้มครองเด็กและเยาวชนเอาไว้ แต่จะเห็นได้ว่า เป็นการให้การคุ้มครองโดยมองว่า เด็กและเยาวชนเป็นบุคคลที่ต้องได้รับการคุ้มครองมากกว่าการมองในมุมของเด็กว่า เด็กและเยาวชนจะต้องการสิ่งใดอันจะสะท้อนแนวคิดที่เด็กเป็นผู้ทรงสิทธิด้วยตนเองตามแนวคิดเด็กมีสิทธิอำนาจในฐานะปัจเจกบุคคล

แต่อย่างไรก็ตาม ปฏิญญานี้ก็เป็นตราสารระหว่างประเทศฉบับแรกที่ได้รับรองและให้การคุ้มครองเด็กและเยาวชนเป็นพิเศษ ซึ่งเป็นต้นทางของการพัฒนาการทำให้มีหลักสากลอื่นๆออกมาให้การรับรองและคุ้มครองเด็กและเยาวชนมากขึ้นในภายหลังต่อไป

จากหลักการในการคุ้มครองเด็กและเยาวชนของปฏิญญาแห่งกรุงเจนีวา ค.ศ.1924 สะท้อนหลักการซึ่งเป็นเหตุผลและความสำคัญในการกำหนดกฎหมายในการควบคุมเกมเพื่อคุ้มครองเด็กและเยาวชน คือ เหตุผลที่ว่า เด็กควรจะได้รับโอกาสพัฒนาทั้งทางกายและทางจิตและควรจะได้รับการศึกษาและการปกป้องคุ้มครองจากการแสวงประโยชน์และเอารัดเอาเปรียบด้วย

2.3.1.2 กฎบัตรสหประชาชาติ (Charter of the United Nations)

กฎบัตรสหประชาชาติ เป็นข้อตกลงที่บรรดาประเทศผู้ก่อตั้งองค์การสหประชาชาติ (United Nations) จำนวน 51 ประเทศ ได้ร่วมลงนามเพื่อให้ความเห็นชอบในกฎบัตรสหประชาชาติที่นครซานฟรานซิสโก เมื่อวันที่ 26 มิถุนายน ค.ศ.1945 และต่อมาไม่นานกฎบัตรสหประชาชาติก็มีผลบังคับใช้อย่างเป็นทางการ เมื่อวันที่ 24 ตุลาคม ค.ศ.1945 หลังจากประเทศส่วนใหญ่รวมทั้งประเทศมหาอำนาจ คือ สหรัฐอเมริกา อังกฤษ จีน สหภาพโซเวียต และฝรั่งเศส ซึ่งรับเชิญให้เข้ามาร่วมในกลุ่มนี้ภายหลังได้ให้สัตยาบันแล้ว[71] การประชุมครั้งแรกของสหประชาชาติจึงได้จัดให้มีขึ้นและถือว่าองค์การสหประชาชาติได้เริ่มปฏิบัติภารกิจอย่างเป็นทางการนับแต่นั้นเป็นต้นมา สำหรับประเทศไทยนั้นได้เข้าร่วมเป็นสมาชิกขององค์การสหประชาชาติเมื่อวันที่ 15 ธันวาคม ค.ศ.1946[72]

---

[70] United Nations. **Geneva Declaration of the Rights of the Child.** (Online). Available: http://www.un-documents.net/gdrc1924.htm. [2021, March 15]

[71] สมชัย ศิริสมบูรณ์เวช. (2545). ***กฎหมายว่าด้วยองค์การระหว่างประเทศ LAW447*** (พิมพ์ครั้งที่ 1). กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยรามคำแหง. หน้า 143.

[72] คณะกรรมการแห่งชาติเพื่อเตรียมงานฉลองครบรอบ 50 ปี ขององค์การสหประชาชาติ. (2538). ***ไทยกับสหประชาชาติ : ความร่วมมือในรอบ 50 ปี***. กรุงเทพฯ: เอราวัณการพิมพ์. หน้า 141.

องค์การสหประชาชาติก่อตั้งขึ้นโดยมีวัตถุประสงค์ในการดำเนินงาน ดังต่อไปนี้

1) เพื่อธำรงไว้ซึ่งสันติภาพและความมั่นคงระหว่างประเทศ ปราบปรามการรุกรานหรือการละเมิดอื่นๆต่อสันติภาพ รวมถึงแก้ไขหรือระงับกรณีพิพาทหรือสถานการณ์ระหว่างประเทศอันจะนำไปสู่การล่วงละเมิดสันติภาพโดยสันติวิธี

2) เพื่อพัฒนาสัมพันธไมตรีระหว่างประชาชาติทั้งปวง โดยยึดมั่นในการเคารพหลักการแห่งสิทธิอันเท่าเทียมกัน กำหนดเจตจำนงแห่งประชาชาติ และดำเนินมาตรการที่เหมาะสมอย่างอื่นๆเพื่อเป็นกำลังแก่สันติภาพสากล

3) เพื่อให้บรรลุถึงความร่วมมือระหว่างประเทศในการแก้ไขปัญหาระหว่างประเทศในทางเศรษฐกิจ สังคม วัฒนธรรม และมนุษยธรรม รวมทั้งการส่งเสริมสนับสนุนการเคารพต่อสิทธิมนุษยชนและอิสรภาพของทุกๆคน โดยปราศจากความแตกต่างในทางเชื้อชาติ เพศ ภาษา หรือศาสนา

4) เพื่อเป็นศูนย์กลางสำหรับประสานการดำเนินการของสหประชาชาติทั้งปวงในอันที่จะบรรลุสู่จุดมุ่งหมายร่วมกัน[73]

กฎบัตรสหประชาชาติประกอบด้วยหมวดต่างๆ 19 หมวด ในแต่ละหมวดแยกออกเป็นบทบัญญัติต่างๆ จำนวน 111 มาตรา หากพิจารณาจากส่วนอารัมภบทของกฎบัตรสหประชาชาติที่กล่าวว่า เราบรรดาประชาชนแห่งสหประชาชาติ (We the people of the United Nations) ซึ่งเป็นการกล่าวในนามของนานาประเทศทั้งหลายในโลกแทนที่จะเป็นการกล่าวในนามของรัฐสมาชิกของตนเท่านั้น และเพื่อเป็นการยืนยันถึงเจตนารมณ์ดังกล่าวของสหประชาชาติได้มีการกำหนดขอบเขตของอำนาจหน้าที่ครอบคลุมไปยังรัฐที่มิได้เป็นสมาชิกอีกด้วย สังเกตได้จากบทบัญญัติในมาตรา 2 วรรค 6 ซึ่งกำหนดว่า “องค์การฯจะต้องให้ความแน่นอนใจว่า รัฐที่มิได้เป็นสมาชิกของสหประชาชาติจะปฏิบัติโดยสอดคล้องกับหลักการเหล่านี้ของสหประชาชาติเท่าที่จำเป็นเพื่อธำรงไว้ซึ่งสันติภาพและความมั่นคงระหว่างประเทศ” ซึ่งเป็นการกำหนดพันธะหน้าที่ให้ทุกๆรัฐแม้จะไม่เป็นรัฐสมาชิกของสหประชาชาติก็ตาม แต่ต้องปฏิบัติตามกฎบัตรสหประชาชาติเท่าที่จำเป็นด้วย ทั้งนี้ เพื่อให้การรักษาสันติภาพและความมั่นคงระหว่างประทศเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ[74]

สำหรับแนวคิดในการคุ้มครองเด็กและเยาวชนตามกฎบัตรสหประชาชาติจะปรากฏในเจตจำนงของกฎบัตรสหประชาชาติ โดยมีเนื้อความว่า “เราบรรดาประชาชนแห่งสหประชาชาติได้ตั้งเจตจำนงที่จะช่วยชนรุ่นหลังให้พ้นจากภัยพิบัติแห่งสงคราม ซึ่งได้นำ

---

[73] สมชัย ศิริสมบูรณ์เวช. อ้างแล้วเชิงอรรถที่ 71. หน้า 145-146.

[74] สมชัย ศิริสมบูรณ์เวช. อ้างแล้วเชิงอรรถที่ 71. หน้า 144.

ความวิปโยคอย่างสุดจะพรรณนามาสู่มนุษยชาติในชั่วชีวิตของเราถึงสองครั้งแล้ว และที่จะยืนยันความเชื่อมั่นในสิทธิมนุษยชนอันเป็นหลักมูล ในเกียรติศักดิ์และคุณค่าของมนุษยบุคคล ในสิทธิอันเท่าเทียมกันของบุรุษและสตรี และของประชาชาติใหญ่น้อย และที่จะสถาปนาภาวการณ์อันจะธำรงไว้ซึ่งความยุติธรรม และความเคารพต่อข้อผูกพันทั้งหลายอันเกิดจากสนธิสัญญาและที่มาอื่นๆของกฎหมายระหว่างประเทศ และที่จะส่งเสริมความก้าวหน้าทางสังคม และมาตรฐานแห่งชีวิตอันดียิ่งขึ้นในอิสรภาพที่กว้างขวางยิ่งขึ้น” แม้จะไม่ได้เป็นการรับรองถึงการคุ้มครองเด็กและเยาวชนจากสิ่งภยันตรายต่างๆเอาไว้เป็นเฉพาะเรื่องก็ตาม แต่ตามเจตจำนงดังกล่าวก็แสดงถึงแนวคิดที่จะให้การคุ้มครองเด็กและเยาวชนซึ่งเป็นชนรุ่นหลังอย่างกว้างๆให้พ้นจากภัยพิบัติสงครามซึ่งจะนำมาถึงภยันตรายอื่นๆ นอกจากนี้ หลักการของกฎบัตรสหประชาชาติยังเป็นหลักการที่เป็นบ่อเกิดอันนำมาสู่พันธสัญญาอื่นๆระหว่างรัฐที่ให้การรับรองถึงการคุ้มครองเด็กและเยาวชนเอาไว้ เช่น ปฏิญญาสากลว่าด้วยสิทธิมนุษยชน (Universal Declaration of Human Rights) ปฏิญญาว่าด้วยสิทธิเด็ก (The United Nations Declaration on the Rights of the Child 1959) เป็นต้น[75]

2.3.1.3 ปฏิญญาสากลว่าด้วยสิทธิมนุษยชน (Universal Declaration of Human Rights)

ปฏิญญาสากลว่าด้วยสิทธิมนุษยชนได้ประกาศใช้เมื่อวันที่ 10 ธันวาคม ค.ศ.1948 เพื่อเป็นมาตรฐานที่ทั่วโลกใช้ร่วมกันเพื่อเป็นแนวทางไปสู่เสรีภาพและความเท่าเทียม โดยการปกป้องสิทธิมนุษยชนของทุกคนอันเป็นรากฐานที่จะก่อให้เกิดเสรีภาพ ความยุติธรรม และสันติภาพขึ้น แม้ปฏิญญานี้จะไม่ใช่กฎหมายบังคับ แต่ก็เป็นรากฐานของสนธิสัญญาทางสิทธิมนุษยชนอื่นๆ รวมถึงเป็นรากฐานของการร่างกฎหมายภายในประเทศด้วย[76] ซึ่งตามปฏิญญาสากลว่าด้วยสิทธิมนุษยชนนี้มีการกำหนดมาตรฐานอันเป็นหลักการที่สะท้อนแนวคิดในการรับรองถึงการคุ้มครองเด็กและเยาวชนในฐานะที่เป็นมนุษย์คนหนึ่ง ดังจะเห็นได้จากบทบัญญัติ ดังต่อไปนี้

ข้อ 2 ทุกคนย่อมมีสิทธิและอิสรภาพทั้งปวงตามที่กำหนดไว้ในปฏิญญานี้ โดยปราศจากการแบ่งแยกไม่ว่าชนิดใด อาทิ เชื้อชาติ ผิว เพศ ภาษา ศาสนา ความคิดเห็นทางการเมืองหรือทางอื่น พื้นเพทางชาติหรือสังคม ทรัพย์สิน การเกิดหรือสถานะอื่น

ข้อ 3 ทุกคนมีสิทธิในการมีชีวิต เสรีภาพ และความมั่นคงแห่งบุคคล

ข้อ 7 ทุกคนเสมอภาคกันตามกฎหมายและมีสิทธิที่จะได้รับความคุ้มครองของกฎหมายเท่าเทียมกัน โดยปราศจากการเลือกปฏิบัติใด

---

[75] กรมองค์การระหว่างประเทศ กระทรวงต่างประเทศ. (2537). ***กฎบัตรสหประชาชาติ.*** หน้า 1.

[76] AMNESTY INTERNATIONAL THAILAND. ***ปฏิญญาสากลว่าด้วยสิทธิมนุษยชน.*** (ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก: https://www.amnesty.or.th/our-work/hre/udhr/. [2564, 16 มีนาคม]

ข้อ 12 บุคคลใดจะถูกแทรกแซงตามอำเภอใจในความเป็นส่วนตัว ครอบครัว ที่อยู่อาศัย หรือการสื่อสาร หรือจะถูกลบหลู่เกียรติยศและชื่อเสียงไม่ได้ ทุกคนมีสิทธิที่จะได้รับความคุ้มครองของกฎหมายต่อการแทรกแซงสิทธิหรือการลบหลู่ดังกล่าวนั้น

ข้อ 22 ทุกคนในฐานะสมาชิกของสังคม มีสิทธิในหลักประกันทางสังคม และย่อมมีสิทธิในการบรรลุสิทธิทางเศรษฐกิจ สังคม และวัฒนธรรมอันจำเป็นยิ่งสำหรับศักดิ์ศรีของตน และการพัฒนาบุคลิกภาพของตนอย่างอิสระ ผ่านความพยายามของรัฐและความร่วมมือระหว่างประเทศและตามการจัดการและทรัพยากรของแต่ละรัฐ

ข้อ 25(2) มารดาและเด็กย่อมมีสิทธิที่จะรับการดูแลรักษาและการช่วยเหลือเป็นพิเศษ เด็กทั้งปวงไม่ว่าจะเกิดในหรือนอกสมรส จะต้องได้รับการคุ้มครองทางสังคมเช่นเดียวกัน[77]

จะเห็นได้ว่า ตามบทบัญญัติดังกล่าวให้ความสำคัญต่อสิทธิและเสรีภาพในความเป็นมนุษย์ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของสังคมให้ได้รับการคุ้มครองและรับรองว่าจะได้รับการปฏิบัติอย่างเท่าเทียม และได้รับการส่งเสริมและพัฒนาตามสมควร ทั้งจากกฎหมายและการบริการจากรัฐ ซึ่งเด็กและเยาวชนก็ได้รับการรับรองตามบทบัญญัติดังกล่าวในฐานะมนุษย์คนหนึ่งในสังคมด้วยเช่นกัน สอดคล้องกับการกำหนดกฎหมายเกี่ยวกับการควบคุมเกมก็เพื่อให้เด็กและเยาวชนได้รับการคุ้มครองจากเกมที่มีเนื้อหาที่ส่งผลกระทบทางลบอันเป็นการขัดขวางการส่งเสริมและพัฒนาของเด็กและเยาวชนได้

2.3.1.4 อนุสัญญาว่าด้วยสิทธิเด็ก (Convention on the Rights of the Child)

อนุสัญญาว่าด้วยสิทธิเด็กเป็นข้อตกลงระหว่างประเทศที่จัดทำขึ้นในปี ค.ศ.1989 และได้รับการรับรองจากประเทศต่างๆเป็นจำนวน 196 ประเทศ[78] ซึ่งในส่วนของประเทศไทยได้ลงนามเข้าเป็นภาคี เมื่อวันที่ 12 กุมภาพันธ์ พ.ศ.2535 และอนุสัญญามีผลบังคับใช้ ตั้งแต่วันที่ 26 มีนาคม พ.ศ.2535 เป็นต้นมา โดยอนุสัญญาว่าด้วยสิทธิเด็กจะมีเนื้อหาเกี่ยวข้องกับเรื่องสิทธิเด็ก อนุสัญญาดังกล่าวมีหลักการสำคัญว่า เด็กทุกๆคนนั้น มีสิทธิต่างๆติดตัวมาตั้งแต่เกิดและประเทศที่เข้าร่วมเป็นสมาชิกของอนุสัญญาฉบับนี้ จะต้องดำเนินมาตรการต่างๆเพื่อให้การปกป้อง

---

[77] กรมองค์การระหว่างประเทศ กระทรวงต่างประเทศ. (2551). ***ปฏิญญาสากลว่าด้วยสิทธิมนุษยชน.*** หน้า 21-28.

[78] UNICEF Thailand. **อนุสัญญาว่าด้วยสิทธิเด็กคืออะไร.** (ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก: https://www.unicef.org/thailand/th/what-is-crc. [2564, 16 มีนาคม]

คุ้มครองและส่งเสริมการใช้สิทธิของเด็กอย่างสุดความสามารถอย่างน้อยๆจะต้องเป็นไปตามมาตรฐานขั้นต่ำในการดูแลคุ้มครองเด็ก[79]

เหตุผลสำคัญที่ต้องมีข้อตกลงระหว่างประเทศเกี่ยวกับเด็กขึ้นเป็นพิเศษแตกต่างจากผู้ใหญ่ เนื่องจากเด็กยังไม่เติบโตเต็มที่ ทั้งทางด้านร่างกายและจิตใจ เด็กๆจึงควรได้รับการดูแลและช่วยเหลือเป็นพิเศษ ซึ่งอาจไม่มีความจำเป็นในบางกรณีสำหรับผู้ใหญ่ รวมถึงได้รับการคุ้มครองทางกฎหมายที่เหมาะสม ดังนั้น รัฐบาลของทุกประเทศ จึงมีหน้าที่และความรับผิดชอบในการทำให้เด็กทุกคนได้รับสิทธิดังกล่าว และสร้างหลักประกันว่า ผู้ปกครอง และเด็กๆมีความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับอนุสัญญาว่าด้วยสิทธิเด็กอย่างแท้จริง[80]

อนุสัญญาว่าด้วยสิทธิเด็ก ประกอบด้วยบทบัญญัติทั้งหมด 54 มาตรา ที่กำหนดหน้าที่ความรับผิดชอบให้ประเทศภาคีดำเนินการคุ้มครองสิทธิของเด็ก โดยเนื้อหาสาระสำคัญของอนุสัญญาดังกล่าวประกอบด้วยสิทธิเด็กของเด็ก 4 ด้าน ดังต่อไปนี้

1) สิทธิในชีวิตและการอยู่รอด (Rights to survival) เป็นสิทธิในการมีชีวิตและอยู่รอดนับตั้งแต่คลอดและจะต้องมีชีวิตอยู่รอดอย่างปลอดภัย ซึ่งในอนุสัญญาว่าด้วยสิทธิเด็กได้รับรองให้เด็กทุกคนมีสิทธิติดตัว (Inherit right) และจะต้องรับรองให้มีการส่งเสริมการพัฒนาเด็ก รวมทั้ง มีสิทธิที่จะรู้จักและได้รับการเลี้ยงดูจากพ่อและแม่ของเด็ก มิให้เด็กถูกแยกจากบิดามารดาโดยขัดกับความต้องการของพ่อและแม่ของเด็ก ยกเว้นในกรณีที่หน่วยงานที่มีอำนาจอาจใช้วิธีทางกฎหมายในการบังคับว่าการแยกจากพ่อและแม่ของเด็กนั้น จำเป็นต้องทำเพื่อผลประโยชน์สูงสุดของเด็ก (The best interests of the child) นอกจากนั้น รัฐจะต้องพยายามเพื่อให้หลักประกันว่าบิดาและมารดา หรือผู้ปกครองจะต้องรับผิดชอบร่วมกันในการเลี้ยงดูและพัฒนาเด็ก รวมทั้งรัฐจะต้องจัดให้มีและพัฒนาสถาบันการอำนวยความสะดวกและการบริการต่างๆ สำหรับการดูแลเด็ก ตลอดจนในด้านสาธารณสุข รัฐจะต้องมีมาตรฐานด้านสาธารณสุข มีสถานบำบัดรักษาและฟื้นฟู ส่งเสริมการดูแลสุขภาพขั้นพื้นฐาน รวมไปถึงการจัดหาอาหารที่ถูกหลักโภชนาการ และน้ำดื่มที่สะอาดเพียงพอเพื่อให้เด็กได้รับการดูแลอย่างเหมาะสมและได้รับประโยชน์สูงสุด

---

[79] เกษณี จันทร์ตระกูล และภูษา ศรีวิลาศ. (2555). ***อนุสัญญาว่าด้วยสิทธิเด็กหมายถึงอะไร.*** กรุงเทพฯ: มูลนิธิเพื่อยุตการแสวงหาประโยชน์ทางเพศจากเด็ก. หน้า 4.

[80] เรื่องเดียวกัน, หน้า 6.

และจะต้องดำเนินการต่างๆ เพื่อมุ่งลดการเสียชีวิตของทารกและเด็ก พร้อมกับช่วยเหลือทางการแพทย์ในการดูแลสุขภาพแก่เด็กทุกคนด้วย[81]

2) สิทธิในการได้รับการปกป้องคุ้มครอง (Rights to protection) เด็กจะต้องได้รับความคุ้มครองในทุกรูปแบบที่จะเป็นอันตรายต่อเด็ก ไม่ว่าจะเป็นการคุ้มครองจากการถูกทำร้าย ทั้งทาง ร่างกาย จิตใจ และเพศ การถูกทอดทิ้งหรือการปฏิบัติโดยประมาท รวมทั้งการแสวงหาผลประโยชน์ต่างๆ จากเด็ก ซึ่งรวมไปถึงการกระทำที่จะเป็นการทำร้ายแม้ว่าจะอยู่ในความดูแลของบิดาและมารดา ผู้ปกครอง ตามกฎหมายหรือบุคคลอื่นที่ดูแลเด็กอยู่ในขณะนั้น โดยอนุสัญญาได้ระบุไว้ว่ารัฐจะต้องคุ้มครองเด็กให้ ปลอดภัยจากการใช้ประโยชน์ทางเพศและการกระทำทางเพศที่มิชอบทุกรูปแบบ นอกจากนี้รัฐจะต้องมีมาตรการทางกฎหมายและกลไกทางสังคมในการคุ้มครองและป้องกันเด็กจากถูกใช้เป็นเครื่องมือเพื่อการค้า การผลิต และการเสพยาเสพติด นอกจากนี้ รัฐยังจะต้องคำนึงถึงสิทธิของเด็กทุกคนที่ถูกกล่าวหา ตั้งข้อหาหรือได้ฝ่าฝืนกฎหมาย โดยจะต้องคำนึงถึงอายุของเด็ก โดยจะต้องถือว่าเด็กทุกคนที่ถูกกล่าวหาหรือตั้งข้อหาว่าได้ฝ่าฝืนกฎหมายนั้น อย่างน้อยที่สุดจะต้องได้รับการสันนิษฐานว่า บริสุทธิ์จนกว่าจะได้รับการพิสูจน์ว่า มีความผิดตามกฎหมาย และหากได้รับแจ้งข้อหา เด็กจะต้องได้รับความช่วยเหลือทางกฎหมายหรือทางอื่นที่เหมาะสม[82]

3) สิทธิในการพัฒนา (Rights to development) เด็กมีสิทธิที่จะพัฒนาตนเองตามความสามารถและศักยภาพเท่าของเด็กที่จะทำได้ ซึ่งรัฐจะต้องจัดบริการสาธารณะให้เด็กได้รับการศึกษาบนพื้นฐานของโอกาสที่เท่าเทียมกันของโอกาสที่เท่าเทียมกันโดยจัดให้การศึกษาระดับประถมเป็นการศึกษาภาคบังคับที่เด็กทุกคนสามารถเรียนได้โดยไม่เสียค่าใช้จ่าย นอกจากนั้นยังต้องสนับสนุนการพัฒนาการศึกษาในระดับมัธยมในรูปแบบต่างๆ ทั้งสายสามัญและสายอาชีพให้มีความหลากหลายและเปิดกว้าง พร้อมกับดำเนินมาตรการเพื่อสนับสนุนการเข้าเรียนของเด็กและป้องกันการออกจากโรงเรียนก่อนกำหนดด้วย อีกทั้ง ในระบบการศึกษาจะต้องมีมาตรการในระเบียบวินัยที่เหมาะสมและสอดคล้องกับ ศักดิ์ศรีความเป็นมนุษย์ของเด็ก โดยการศึกษาจะต้องสนับสนุนให้เด็กได้รับการพัฒนาบุคลิกภาพ ความสามารถพิเศษ และความสามารถทางด้านร่างกาย

---

[81] นครินทร์ เมฆไตรรัตน์ วสันต์ เหลืองประภัสร์ และปานรัตน์ นิ่มตลุง. ***โครงการวิจัยเรื่อง "การปรับเปลี่ยนกลไกเชิงสถาบันเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะในการทำงานด้านเด็กขององค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น".*** (ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก: http://www.dla.go.th/upload/ebook/column/ 2012/7/2012_5042.pdf. [2564, 22 มีนาคม]

[82] นครินทร์ เมฆไตรรัตน์ วสันต์ เหลืองประภัสร์ และปานรัตน์ นิ่มตลุง. ***โครงการวิจัยเรื่อง "การปรับเปลี่ยนกลไกเชิงสถาบันเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะในการทำงานด้านเด็กขององค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น".*** (ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก: http://www.dla.go.th/upload/ebook/column/ 2012/7/2012_5042.pdf. [2564, 22 มีนาคม]

และจิตใจของเด็กอย่างเต็มศักยภาพ มีจิตสำนึกที่เคารพต่อสิทธิมนุษยชนและเสรีภาพขั้นพื้นฐาน เพื่อให้เด็กมีความรับผิดชอบต่อสังคมด้วยการรักษาและเคารพเอกลักษณ์ทางวัฒนธรรม ภาษาและค่านิยมของท้องถิ่นและต่ออารยธรรมอื่นๆที่แตกต่างไปจากของเด็กด้วย[83]

4) สิทธิในการมีส่วนร่วม (Rights to participate) เด็กในฐานะที่มีศักดิ์ศรีความเป็นมนุษย์ควรมีสิทธิเสรีภาพทีjจะแสดงออก โดยสิทธินี้จะรวมถึงเสรีภาพที่จะแสวงหาได้รับหรือถ่ายทอดข้อมูลข่าวสาร และความคิดทุกลักษณะโดยไม่ถูกจำกัดเขตแดน พร้อมกันนี้ก็สามารถกระทำได้โดยทั้งทางวาจา ลายลักษณ์อักษร หรือแม้การพิมพ์ในรูปของศิลปะหรือผ่านสื่ออื่นๆ ตามที่เด็กได้เลือกที่จะแสดงออก ด้วยเหตุนี้ รัฐจึงต้องเคารพสิทธิของเด็กที่จะมีเสรีภาพทางความคิด และเคารพสิทธิและหน้าที่ของบิดาและมารดา และผู้ปกครองตาม กฎหมาย เพื่อให้แนวทางการปฏิบัติในลักษณะที่สอดคล้องกับความสามารถที่จะพัฒนาเป็นไปตามวัยของเด็ก นอกจากนั้น อนุสัญญาว่าด้วยสิทธิเด็กยังคุ้มครองสิทธิและเสรีภาพของเด็กในการชุมนุมอย่างสงบ ทั้งนี้ จะต้องดำเนินเป็นไปโดยสอดคล้องกับกฎหมายและเท่าที่จำเป็นในสังคมประชาธิปไตย ไม่ละเมิดสิทธิ และเสรีภาพของบุคคลอื่น ขณะเดียวกันการมีส่วนร่วมในการรับรู้ข้อมูลข่าวสาร รัฐจะต้องส่งเสริมให้เด็กสามารถเข้าถึงข้อมูลข่าวสารจากแหล่งต่างๆ ทั้งในประเทศและระหว่างประเทศ โดยเฉพาะอย่างยิ่งข้อมูลข่าวสารที่มุ่งส่งเสริมคุณภาพชีวิตของเด็ก ทั้งทางสังคม จิตใจ และศีลธรรม[84]

ในการกำหนดกฎหมายเกี่ยวกับการควบคุมเกมนั้น สอดคล้องกับอนุสัญญาว่าด้วยสิทธิเด็กในด้านเกี่ยวกับสิทธิในการได้รับการปกป้องคุ้มครองที่เด็กจะต้องได้รับความคุ้มครองในทุกรูปแบบจากอันตรายต่างๆที่มีต่อเด็ก ซึ่งรัฐจะต้องกำหนดมาตรการทางกฎหมายและกลไกต่างๆทางสังคมเพื่อคุ้มครองและป้องกันเด็กและเยาวชนจากอันตราย และในด้านสิทธิในการพัฒนาซึ่งจะเน้นในการให้รัฐส่งเสริมเกี่ยวกับการศึกษาของเด็กละเยาวชน โดยจะส่งเสริมและสนับสนุนให้เด็กได้รับการพัฒนาบุคลิกภาพ ความสามารถพิเศษ และความสามารถทางด้านร่างกายและจิตใจ สะท้อนให้เห็นว่า พัฒนาการของเด็กและเยาวชนเป็นเรื่องที่รัฐจะต้องให้ความสำคัญ ซึ่งในกรณีของ

---

[83] นครินทร์ เมฆไตรรัตน์ วสันต์ เหลืองประภัสร์ และปานรัตน์ นิ่มตลุง. ***โครงการวิจัยเรื่อง "การปรับเปลี่ยนกลไกเชิงสถาบันเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะในการทำงานด้านเด็กขององค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น".*** (ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก: http://www.dla.go.th/upload/ebook/column/ 2012/7/2012_5042.pdf. [2564, 22 มีนาคม]

[84] นครินทร์ เมฆไตรรัตน์ วสันต์ เหลืองประภัสร์ และปานรัตน์ นิ่มตลุง. ***โครงการวิจัยเรื่อง "การปรับเปลี่ยนกลไกเชิงสถาบันเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะในการทำงานด้านเด็กขององค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น".*** (ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก: http://www.dla.go.th/upload/ebook/column/ 2012/7/2012_5042.pdf. [2564, 22 มีนาคม]

เกมก็เป็นปัจจัยหนึ่งที่อาจขัดขวางการพัฒนาดังกล่าวของเด็กและเยาวชนได้ รัฐจึงมีหน้าที่ที่จะต้องเข้ามาควบคุมเกมผ่านการกำหนดมาตรการทางกฎหมายต่างๆ

2.4 อิทธิพลของเกมออนไลน์ที่มีระบบกล่องสุ่มต่อเด็กและเยาวชน

ปัจจุบันเกมมีความแพร่หลายและเป็นที่นิยมโดยเฉพาะในกลุ่มเด็กและวัยรุ่น เนื่องจากให้ความสนุกสนาน เพลิดเพลิน และได้กิจกรรมร่วมกับผู้อื่น ประกอบกับการเข้าถึงเกมสามารถทำได้โดยง่าย ผ่านคอมพิวเตอร์ โทรศัพท์มือถือ หรือแท็บเล็ต ซึ่งเป็นอุปกรณ์ที่เด็กและเยาวชนมักใช้กันเป็นประจำ อย่างไรก็ตาม เกมก็มีอันตรายแฝงที่มากับเกมประเภทต่างๆ รวมถึงปัญหาการเกิดพฤติกรรมติดเกม ซึ่งจะส่งผลกระทบต่อเด็กและเยาวชนได้ โดยสามารถแบ่งผลกระทบดังกล่าวได้ออกเป็น 4 ด้าน[85][86] ดังต่อไปนี้

1) ผลกระทบทางด้านร่างกาย คือ เด็กที่เล่นเกมเป็นเวลานานมากกว่า 2 ชั่วโมงขึ้นไป และเล่นนานติดต่อกันกว่า 15 สัปดาห์ขึ้นไป ทำให้ขาดการออกกำลังกาย จะส่งผลให้มีอาการทางกายที่ไม่ทราบสาเหตุ เช่น ปวดตา ปวดศีรษะ ปวดต้นคอ ปวดหลัง ปวดท้อง เจ็บหน้าอกอ่อนเพลีย บางคนอาจปวดข้อจากการอักเสบไปจนถึงอาการนิ้วล็อค การเล่นเกมเป็นเวลานานจะทำให้หัวใจเต้นเร็ว ความดันโลหิตสูงขึ้น หรือเด็กที่นั่งเล่นเกมเป็นเวลานานจะเสี่ยงต่อการเกิดการอุดกั้นของหลอดเลือดดำ และหากเล่นนานติดต่อกันมากกว่า 80 ชั่วโมง อาจเสียชีวิตจากการอุดกั้นของหลอดเลือดดำที่ปอด นอกจากนี้ ยังมีภาวะขาดสารอาหารจากการมีพฤติกรรมการรับประทานอาหารที่ผิดปกติ ความอยากอาหารลดลง หรืออาหารที่รับประทานในแต่ละมื้อจะเป็นอาหารที่ไม่มีคุณค่าทางโภชนาการ หรืออาจเกิดภาวะน้ำหนักตัวเพิ่มขึ้น เนื่องจากเด็กจะใช้เวลาส่วนใหญ่ในการเล่นเกม ทำให้ทำกิจกรรมทางกายน้อยลง จึงส่งผลให้มีน้ำหนักร่างกายมากกว่าปกติ

2) ผลกระทบทางด้านอารมณ์ คือ เด็กจะหงุดหงิดง่าย บางครั้งจะเล่นเกมเพื่อหลบเลี่ยงการเผชิญปัญหาต่างๆ เมื่อเด็กในรายนั้นๆติดเกมหนักเข้าก็จะหมกมุ่นคิดเกี่ยวกับการเล่นเกมที่ผ่านมา วางแผนเพื่อเอาชนะในครั้งต่อไป มีความต้องการจะเล่นเกมตลอดเวลา ไม่สามารถควบคุมตนเองให้หยุดเล่นได้ทั้งๆที่หลายคนทราบดีว่ามีผลกระทบตามมาอย่างมาก ยอมเลิกกิจกรรมอื่น

---

[85] อดิศักดิ์ ผลิตผลการพิมพ์. (2555). ***การจัดการสภาพแวดล้อมรอบตัวเด็ก 24 ชั่วโมง : กรณีเด็กไทยกับไอที.*** (วีดิทัศน์). นนทบุรี: สำนักงานคณะกรรมการสุขภาพแห่งชาติ.

[86] โรงพยาบาลมนารมย์. ***การเสพติดเกม Game Addiction.*** (ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก: https://www.manarom.com/blog/GameAddiction.html. [2564, 25 มีนาคม]

ที่เคยสนใจเพื่อให้ได้เล่นเกม นอกจากนี้ ยังมีรายงานข่าววัยรุ่นหมกมุ่นการเล่นเกมแล้วอดนอนมาก จนมีอาการโรคจิต และเด็กบางคนฆ่าตัวตาย หรือเลียนแบบเนื้อหาจากเกมที่เล่น

3) ผลกระทบทางด้านสังคม คือ เด็กที่ติดเกมจะใช้เวลาส่วนมากในการเล่นเกม และมีเพื่อนในกลุ่มที่เล่นเกมด้วยกัน โดยจะคุยกันเฉพาะในกลุ่ม แต่ในทางกลับกันจะมีสัมพันธภาพน้อยกับกลุ่มเพื่อนที่โรงเรียนและเพื่อนบ้าน ความสัมพันธ์ในครอบครัวแย่ลง ไม่เชื่อฟังผู้ปกครอง อาจก่อให้เกิดปัญหาแหล่งมั่วสุมของเด็กจนเป็นจุดเริ่มต้นของการเล่นการพนันในรูปแบบอื่นๆ ทำให้เสียค่าใช้จ่ายมากขึ้น จนอาจมีการลักขโมยเงินในบ้าน และอาจเข้าไปยุ่งเกี่ยวกับการใช้สารเสพติด หรือก่ออาชญากรรมเพื่อหาเงินมาเล่นเกมหรือการบังคับขูดรีดเงินจากคนที่อ่อนแอกว่าเพื่อนำเงินไปเล่นเกม

4) ผลกระทบทางสติปัญญา คือ มีผลต่อการเรียน ยิ่งเล่นเกมมากจนไม่มีเวลาพักผ่อนจะยิ่งทำให้มีอาการง่วงหรือตื่นไปโรงเรียนไม่ทัน ไม่มีสมาธิในการเรียน ไม่อยากไปโรงเรียนหรือเข้าชั้นเรียน ส่งการบ้านไม่สม่ำเสมอ ทำให้เรียนไม่ทันเพื่อน ส่งผลให้เกรดลดลง จนทำให้การเรียนล้มเหลวได้

โดยการเล่นเกมมากๆอาจเรียกว่า อาการติดเกมหรือโรคติดเกมได้ ซึ่งสามารถแบ่งระยะของการบ่มฟักของโรคติดเกมได้[87] ดังนี้

1) ระยะเริ่มติด เด็กจะใช้เวลากับการเล่นเกมมากกว่าการประกอบกิจกรรมอื่นๆ แต่สัมพันธภาพระหว่างครอบครัวจะยังดี

2) ระยะปัญหาปานกลาง เด็กจะเริ่มมีปัญหาขาดความสัมพันธ์กับครอบครัว ใช้เงินและเวลาส่วนใหญ่กับการเล่นเกม

3) ระยะปัญหารุนแรง เด็กจะติดและหมกมุ่นกับเกมคล้ายติดยาเสพติด รับประทานอาหารไม่ตรงเวลา นอนดึกหรือไม่นอน ไม่เรียนหนังสือ และขาดสัมพันธภาพกับคนในครอบครัว

เด็กติดเกมมักมีพฤติกรรมคล้ายผู้ป่วยติดสารเสพติด คือ ในระยะแรกผู้ป่วยเสพสารเสพติดเพราะต้องการฤทธิ์ของสารเสพติดที่ไปกระตุ้นการหลั่งฮอร์โมนโดพามีน ทำให้เกิดความสุข ความเพลิดเพลินในระยะแรก ในระยะหลังจะมีการหลั่งฮอร์โมนโดพามีนลดลง และผู้ป่วยจะขาดความสนใจต่อสิ่งเร้าที่ให้ความเพลิดเพลินตามธรรมชาติต่างๆ แต่เมื่อได้เสพสิ่งเร้าเหล่านี้อีกก็จะทำให้เกิดการกระตุ้นให้มีการหลั่งฮอร์โมนโดพามีนมากผิดปกติ ซึ่งทำให้ผู้ป่วยเกิดอาการต้องการเสพและมีพฤติกรรมเสาะหาสารเสพติดโดยไม่สามารถยับยั้งได้ ในกรณีของเด็กที่มีอาการติดเกมก็จะมีความต้องการในการเล่นเกมเป็นพื้นฐานอยู่แล้ว นอกเหนือจากผลกระทบจากการเล่นเกมโดยปกติ

---

[87] ขวัญจิต เพ็งแป้น. (2560). “การป้องกันปัญหาภาวะสุขภาพของเด็กติดเกมออนไลน์”. ***วารสารราชธานีนวัตกรรมทางวิทยาศาสตร์สุขภาพ***, เมษายนถึงมิถุนายน 2560. หน้า 20-22.

แล้ว ในเกมที่มีระบบกล่องสุ่มก็อาจส่งผลกระทบที่มากขึ้น เนื่องจากระบบกล่องสุ่มบางประเภทมีลักษณะเหมือนการพนันหรือคล้ายคลึงกับการพนันซึ่งอาจส่งผลต่อพฤติกรรมของเด็กและเยาวชนให้มีความต้องการเล่นเกมหรืออยากได้สิ่งของภายในเกมที่มากยิ่งขึ้น โดยมีการวิจัยพบว่า การสุ่มก็จะกระตุ้นสมองให้หลั่งฮอร์โมนโดพามีนซึ่งเป็นสารที่ทำให้เกิดการทำพฤติกรรมซ้ำๆเช่นเดียวกันเหมือนกับภาวะติดสารเสพติดหรือติดการพนัน[88] ซึ่งเกมที่มีระบบกล่องสุ่มจะมีทั้งเกมที่มีกลุ่มเป้าหมายเฉพาะผู้เล่นในวัยเด็กและเยาวชนเท่านั้น และเกมที่มีกลุ่มเป้าหมายเป็นผู้เล่นในวัยผู้ใหญ่แต่ผู้เล่นในวัยเด็กและเยาวชนก็สามารถเล่นเกมนี้ได้และผู้ปกครองส่วนใหญ่ก็ไม่ได้ห้ามเด็กและเยาวชนในการเล่นเกมที่มีระบบกล่องสุ่มด้วย[89] จึงทำให้เกิดปัญหาและผลกระทบในเด็กและเยาวชนที่เล่นเกมดังกล่าวโดยสามารถอธิบายปัจจัยเสี่ยงในผู้เล่นแบ่งเป็นผู้เล่นที่มีปัญหาเป็น 2 ช่วงวัยได้ ดังนี้

1) ปัจจัยเสี่ยงในผู้เล่นวัยเด็ก

ในขณะที่ผู้เล่นในวัยเด็กมีความสามารถในการชำระค่าใช้จ่ายได้น้อย แต่กลับพบว่า เมื่อเป็นเรื่องเงินเสมือนภายในเกม ผู้เล่นในวัยเด็กจะเป็นกลุ่มช่วงวัยที่มีความเสี่ยงต่อปัญหาพฤติกรรมการเล่นพนันมากกว่าผู้เล่นในวัยผู้ใหญ่ เนื่องจากเป็นเรื่องยากของผู้เล่นวัยเด็กในการทำความเข้าใจและรับรู้ถึงความน่าจะเป็นในการได้รับสิ่งของในเกม รวมถึงมูลค่าของสิ่งของดังกล่าวที่ได้รับจากระบบกล่องสุ่มด้วย นอกจากนี้ ในแง่ของผลกระทบทางจิตใจ ผู้เล่นวัยเด็กมีความเสี่ยงที่พฤติกรรมจะตอบสนองต่อสิ่งเร้าได้มาก ซึ่งมีการวิจัยกล่าวว่า การเสี่ยงโชคสิ่งของที่ได้รับจากระบบกล่องสุ่มจะทำให้เด็กคุ้นชินกับการจะต้องได้รับความตื่นเต้นจากสิ่งกระตุ้นใหม่เสมออันส่งผลให้เด็กมีอาการสมาธิสั้นหรือไม่มีสมาธิ[90]

2) ปัจจัยเสี่ยงในผู้เล่นเยาวชนหรือวัยรุ่น

ปัจจัยอื่นที่ส่งผลต่อผู้เล่นทั้งในวัยเด็กและวัยรุ่นคือ การควบคุมตนเอง ซึ่งเด็กและวัยรุ่นยังไม่สามารถควบคุม รวมถึงตัดสินใจในเรื่องต่างๆได้ดีเหมือนกับผู้ใหญ่ ทำให้มีความเสี่ยงสูงที่จะเข้าไปเกี่ยวข้องกับการพนันได้ โดยมีการวิจัยที่ได้กล่าวถึงพฤติกรรมการอดทนรอไปก่อนเพื่อให้ได้ผลที่ดีกว่า พบว่า เด็กเล็กจะมีความสามารถในการอดทนรอได้น้อย จึงจะอยากได้สิ่งของที่ต้องการในทันทีมากกว่าการรอสิ่งของที่อาจมีมูลค่ามากกว่าในอนาคต ซึ่งการอดทนดังกล่าวจะพัฒนามากขึ้นในช่วงวัยรุ่น แต่อย่างไรก็ตาม กลับพบความบกพร่องในการควบคุมตนเอง

---

[88] Anselme, Patrick and Robinson, Mike J. F.. (2013). ***What motivates gambling behavior? Insight into dopamine's role.*** (Online). Available: https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC3845016/. [2021, March 25]

[89] European Parliament. supra note 33. p. 27.

[90] European Parliament. supra note 33. p. 29.

ซึ่งหมายถึง สภาวะที่บุคคลเกิดความบกพร่องในการควบคุมตนเองในด้านความคิด ความรู้สึก หรือพฤติกรรมที่เกิดจากการแสดงพฤติกรรมที่ต้องอาศัยการควบคุมตนเองก่อนหน้าจากช่วงวัยเด็ก และมักพบได้มากในช่วงวัยรุ่นที่มีอายุต่ำกว่า 25 ปี ในกรณีของระบบกล่องสุ่ม หากเป็นสิ่งของที่มีมูลค่าในระบบกล่องสุ่มและเป็นสิ่งของที่อยากได้ ผู้เล่นในวัยเด็กและวัยรุ่นกลับไม่สามารถอดทนรอได้ เช่น ไม่สามารถรอให้ได้รับกล่องสุ่มจากการเล่นเกม (Gameplay) เป็นต้น จึงเลือกที่จะใช้วิธีการซื้อกล่องสุ่มด้วยเงินเพื่อนำมาสุ่มสิ่งของที่ต้องการในทันที กรณีดังกล่าวแสดงให้เห็นถึงความเกี่ยวข้องกันระหว่างการใช้เงินเพื่อซื้อกล่องสุ่มกับปัญหาการพนันซึ่งมักพบได้มากในผู้เล่นวัยเด็กและวัยรุ่น ในขณะที่ปัญหาดังกล่าวกลับพบได้น้อยในผู้เล่นวัยผู้ใหญ่[91]

จากที่กล่าวมาข้างต้นจึงทำให้เห็นว่า ปัญหาจากการติดเกมที่มีระบบกล่องสุ่มจะมีผลต่อคุณภาพชีวิตของเด็กและเยาวชน เนื่องจากวัยดังกล่าวเป็นวัยแห่งการเตรียมความพร้อม ทั้งทางด้านร่างกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญา หากเด็กและเยาวชนได้รับสิ่งแวดล้อมที่ดีมีภาวะสุขภาพที่ดีเหมาะสมตามวัยก็จะช่วยส่งเสริมพัฒนาการในทุกด้าน ในทางตรงกันข้ามเด็กและเยาวชนที่ได้รับสิ่งแวดล้อมไม่ดีหรือได้รับผลกระทบจากการติดเกม เกิดปัญหาภาวะสุขภาพไม่ดีก็จะส่งผลเสียต่อพัฒนาการของเด็กและเยาวชนตามมาได้ ดังนั้น บทบาทหน้าที่ในการดูแลเด็กและเยาวชนให้พ้นจากภัยของเกมนอกจากจะเป็นหน้าที่ของครอบครัวแล้ว รัฐก็ต้องเข้ามามีบทบาทในการดูแลผ่านมาตรการทางกฎหมายควบคู่กันไปด้วย

อย่างไรก็ตาม แม้เกมจะมีผลเสียที่อาจเกิดขึ้นต่อผู้เล่นโดยเฉพาะเด็กและเยาวชนได้ แต่เกมก็มีด้านที่เป็นประโยชน์และขึ้นอยู่กับเด็กและเยาวชนในแต่ละราย เช่น มีการจัดสรรเวลาที่ดีหรือรู้จักการแยกแยะหรือไม่ ประกอบกับปัจจัยแวดล้อมอื่นๆ เช่น การอบรมเลี้ยงดูจากครอบครัว การคบหาเพื่อนที่ดี เด็กและเยาวชนก็จะได้รับประโยชน์ที่ดีมากกว่าได้รับผลกระทบจากการเล่นเกม

จากการศึกษาในบทนี้ จะเห็นได้ว่า เกมมีการพัฒนาก้าวหน้าอย่างต่อเนื่อง จากอดีตจนถึงปัจจุบันจนเกมเข้าสู่รูปแบบของการเล่นแบบออนไลน์เป็นส่วนใหญ่ ซึ่งการพัฒนาของเกมสู่เกมออนไลน์นี้ ได้ทำให้เกิดระบบการซื้อขายภายในเกมขึ้น โดยมีระบบหนึ่งที่เกิดจากการพัฒนาการซื้อขายภายในเกม ระบบนั้นคือ ระบบกล่องสุ่ม ซึ่งเป็นระบบที่กำหนดให้มีการใช้เงินจริงหรือเงินภายในเกมหรือกำหนดให้ใช้ทักษะการเล่นเพื่อให้ได้มาซึ่งกล่องสุ่มมาสุ่มเพื่อให้ได้สิ่งของในเกม โดยระบบกล่องสุ่มนี้สามารถแบ่งประเภทได้ออกเป็น 4 ประเภท ขึ้นอยู่กับเงื่อนไขในการเข้าถึงระบบกล่องสุ่มและการแปลงค่าสิ่งของที่ได้รับจากระบบกล่องสุ่ม อย่างไรก็ตาม ลักษณะของระบบกล่องสุ่มนี้ ทำให้เกิดประเด็นปัญหาในเรื่องความเกี่ยวข้องกับการพนัน โดยมีนักวิชาการ

---

[91] European Parliament. supra note 33. p. 29.

ต่างๆให้ความเห็นว่า ระบบดังกล่าวมีลักษณะเข้าข่ายเป็นการพนันหรือมีกลไกที่เหมือนกับการพนัน ซึ่งสามารถส่งผลกระทบต่อผู้เล่นในช่วงวัยเด็กและเยาวชนในหลายๆด้านได้ ดังนั้น จึงมีความจำเป็นจะต้องศึกษาในเรื่องแนวคิดเกี่ยวกับระบบกล่องสุ่มกับการพนัน แนวคิดเกี่ยวกับการคุ้มครองเด็กและเยาวชน และทฤษฎีที่สามารถอธิบายเกี่ยวกับอิทธิพลของเกมออนไลน์ที่มีระบบกล่องสุ่มที่มีผลกระทบต่อพฤติกรรมของเด็กและเยาวชนด้วย ซึ่งเป็นประเด็นที่เกี่ยวข้องและเป็นประโยชน์ในการพิจารณาปรับปรุงแก้ไขปัญหากฎหมายและกำหนดมาตรการในการควบคุมเกมออนไลน์ที่ระบบกล่องสุ่มได้อย่างเหมาะสมและมีประสิทธิภาพต่อไป