

บทที่ 4

วิเคราะห์ปัญหาเกี่ยวกับมาตรการทางกฎหมายในการควบคุมเกมออนไลน์ที่มีระบบกล่องสุ่มตามพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ.2551

จากการศึกษามาตรการทางกฎหมายในการควบคุมเกมออนไลน์ที่มีระบบกล่องสุ่มทั้งของประเทศไทย ประเทศเนเธอร์แลนด์ ประเทศญี่ปุ่น และประเทศเยอรมัน พบว่า ประเทศไทยมีการกำหนดการควบคุมเกมไว้ในพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ.2551 แต่ปรากฏว่ายังไม่มีมาตรการใดในพระราชบัญญัตินี้ที่สามารถนำมาใช้บังคับเพื่อควบคุมเกมออนไลน์ที่มีระบบกล่องสุ่มได้ ซึ่งแตกต่างกับต่างประเทศที่ให้ความสำคัญต่อเกมลักษณะดังกล่าวผ่านการกำหนดมาตรการในการควบคุมโดยมีวัตถุประสงค์เพื่อคุ้มครองผู้เล่น โดยเฉพาะเด็กและเยาวชนซึ่งเป็นช่วงวัยที่เล่นเกมเป็นจำนวนมาก จึงได้มีการนำบทบัญญัติต่างๆ มาบังคับใช้ รวมถึงกำหนดหลักเกณฑ์เป็นพิเศษสำหรับกรณีเกมออนไลน์ที่มีระบบกล่องสุ่มเพื่อก่อให้เกิดการควบคุมอย่างมีประสิทธิภาพด้วย ทั้งนี้ แต่ละประเทศได้มีการกำหนดมาตรการเอาไว้ทั้งที่คล้ายกันและแตกต่างกัน โดยผู้ศึกษาจะนำมาพิจารณาเพื่อประกอบการปรับปรุงและแก้ไขกฎหมายของประเทศไทยและกำหนดมาตรการที่เหมาะสมในการควบคุมเกมออนไลน์ที่มีระบบกล่องสุ่มต่อไป ซึ่งประเด็นปัญหาในการกำหนดมาตรการทางกฎหมายในการควบคุมเกมออนไลน์ที่มีระบบกล่องสุ่มตามพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ.2551 นั้น สามารถแยกพิจารณาเป็น 2 เรื่องได้แก่ 1) ปัญหาเกี่ยวกับคำนิยามที่ไม่ครอบคลุมถึงการควบคุมเกมออนไลน์ที่มีระบบกล่องสุ่ม และ 2) ปัญหาเกี่ยวกับการกำหนดมาตรการทางกฎหมายในการควบคุมเกมออนไลน์ที่มีระบบกล่องสุ่มรวมถึงแนวทางมาตรการในการควบคุมที่เหมาะสม

4.1 วิเคราะห์ปัญหาทางกฎหมายเกี่ยวกับคำนิยามที่ไม่ครอบคลุมถึงการควบคุมเกมออนไลน์ที่มีระบบกล่องสุ่มตามพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ.2551

ตามพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ.2551 มาตรา 4 ได้กำหนดคำนิยามคำว่า “วีดิทัศน์” เอาไว้ว่า วัสดุที่มีการบันทึกภาพ หรือภาพและเสียงซึ่งสามารถนำมาฉายให้เห็นเป็นภาพที่เคลื่อนไหวได้อย่างต่อเนื่องในลักษณะที่เป็นเกมการเล่น คาราโอเกะที่มีภาพประกอบหรือลักษณะ

อื่นใดตามที่กำหนดในกฎกระทรวง จะเห็นได้ว่า ตามคำนิยามดังกล่าวได้กำหนดให้เกมการเล่นอยู่ภายใต้ความหมายของคำว่า วิดิทัศน์ ซึ่งตามพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวิดิทัศน์ พ.ศ.2551 ได้กำหนดให้วิดิทัศน์ซึ่งอยู่ภายใต้พระราชบัญญัตินี้จะต้องได้รับการพิจารณาและได้รับอนุญาตจากคณะกรรมการพิจารณาภาพยนตร์และวิดิทัศน์เสียก่อนจึงจะนำออกฉาย ให้เช่า แลกเปลี่ยน หรือจำหน่ายในราชอาณาจักรได้ โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อคัดกรองเนื้อหาของวิดิทัศน์และเป็นการป้องกันมิให้เด็กและเยาวชนหมกมุ่นและใช้เวลาไปกับการเล่นเกมหรือเข้าไปร้องคาราโอเกะจนเกินความเหมาะสม

ทั้งนี้ จากการศึกษาพบว่า ในประเด็นของการควบคุมเกมออนไลน์ที่มีระบบกล่องสุ่มนั้น ยังไม่มีความครอบคลุมเพียงพอเนื่องจากปัญหาจากคำนิยามตามพระราชบัญญัติดังกล่าว ฉะนั้นจึงต้องพิจารณาคำนิยามที่ไม่ครอบคลุมเพียงพอออกเป็น 2 กรณี ดังต่อไปนี้

4.1.1 คำนิยามของคำว่า “เกม”

ตามที่พระราชบัญญัติภาพยนตร์และวิดิทัศน์ พ.ศ.2551 มาตรา 4 ได้กำหนดให้เกมอยู่ภายใต้ความหมายของคำนิยามของคำว่า “วิดิทัศน์” โดยมีได้กำหนดคำนิยามของคำว่า เกม เอาไว้ โดยเฉพาะ ผู้ศึกษาพิจารณาแล้วพบข้อสังเกตจากบทบัญญัติกฎหมายดังกล่าวอยู่ 3 ประการ ได้แก่

ประการแรก ตามคำนิยามของคำว่า “วิดิทัศน์” ในส่วนที่เกี่ยวข้องกับเกมนั้น ได้กำหนดไว้ว่าจะต้องเป็นวัตถุที่มีการบันทึกภาพ หรือภาพและเสียงซึ่งสามารถนำมาฉายให้เห็นเป็นภาพที่เคลื่อนไหวได้อย่างต่อเนื่องในลักษณะที่เป็นเกมการเล่น จะเห็นได้ว่า สิ่งที่จะเป็นวิดิทัศน์ตามคำนิยามนั้น กฎหมายกำหนดเอาไว้ว่าจะต้องเป็น “วัตถุ” ซึ่งตามพจนานุกรมราชบัณฑิตยสถาน ได้ให้ความหมายของคำว่า “วัตถุ” ไว้ว่า วัตถุที่นำมาใช้ เช่น วัสดุก่อสร้าง เป็นต้น แสดงให้เห็นว่า วัตถุในความหมายนั้นจะต้องเป็นสิ่งที่จับต้องได้ จึงกล่าวได้ว่า ในกรณีของเกมที่อยู่ในคำนิยามอัน จะได้รับการควบคุมตามพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวิดิทัศน์ พ.ศ.2551 นั้น หมายถึงถึง เกมที่อยู่ในรูปแบบของแผ่นบันทึกภาพ หรือภาพและเสียงซึ่งสามารถนำมาฉายให้เห็นเป็นภาพที่เคลื่อนไหวได้อย่างต่อเนื่องเท่านั้น อาจเรียกได้ว่า เป็นบรรดาเกมที่มีการบันทึกเอาไว้ในสื่อที่มีลักษณะทางกายภาพ เช่น แผ่นซีดี แผ่นดีวีดี เป็นต้น แล้วนำมาเล่นผ่านอุปกรณ์แสดงผลภาพ เช่น คอมพิวเตอร์หรืออุปกรณ์เล่นเกมที่เรียกว่า เครื่องเล่นเกมคอนโซล เป็นต้น

การกำหนดให้วิดิทัศน์จะต้องเป็นวัตถุนั้น ทำให้เกิดปัญหาความไม่ครอบคลุมถึงเกมในรูปแบบอื่นๆ เช่น เกมออนไลน์หรือเกมที่สามารถดาวน์โหลดได้ผ่านทางอินเทอร์เน็ต เป็นต้น ซึ่งเกมออนไลน์ถือว่าเป็นข้อมูลในระบบอินเทอร์เน็ตหรือระบบคอมพิวเตอร์ เกิดขึ้นจากการพัฒนา

ทางด้านเทคโนโลยีจนเกิดเป็นอินเทอร์เน็ตซึ่งได้เข้ามามีบทบาทเป็นอย่างมากในสังคมปัจจุบัน โดยเกมออนไลน์นั้น ผู้เล่นสามารถเล่นผ่านอุปกรณ์ที่เป็นตัวกลางในการแสดงภาพได้หลากหลาย ประเภท ไม่ว่าจะเป็นคอมพิวเตอร์ โทรศัพท์มือถือ หรือแท็บเล็ตก็ตาม

ประการที่สอง การที่บทบัญญัติกำหนดให้เกมการเล่นและคาราโอเกะอยู่ภายใต้คำว่า วิดิทัศน์ซึ่งต้องอยู่ภายใต้หลักเกณฑ์การควบคุมเดียวกัน ทำให้เกิดปัญหาในการควบคุมเกม เนื่องจากลักษณะของเกมและคาราโอเกะนั้น มีลักษณะที่แตกต่างกัน กล่าวคือ เกมเป็นการแข่งขันที่มีกติกากำหนดขึ้นในรูปแบบของโปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่สร้างขึ้นและใช้เล่นด้วยอุปกรณ์การเล่นต่างๆ ไม่ว่าจะสามารถเล่นได้บนเครือข่ายคอมพิวเตอร์โดยเฉพาะอินเทอร์เน็ตหรือไม่ และมีเนื้อหาที่หลากหลายขึ้นอยู่กับประเภทของเกม ในขณะที่คาราโอเกะเป็นบทเพลงที่มีเฉพาะดนตรีเปล่าและเนื้อเรื่องปรากฏโดยตัดเสียงนักร้องเดิมออกไป ใช้สำหรับให้คนทั่วไปร้องเพื่อความบันเทิงและผ่อนคลาย ซึ่งตามปกติคาราโอเกะจะบันทึกภาพและเสียงบนสื่อกายภาพ เช่น แผ่นซีดี หรือแผ่นดีวีดี เป็นต้น ใช้เล่นผ่านอุปกรณ์แสดงภาพต่างๆ และไม่ได้มีเนื้อหาที่หลากหลายเหมือนกับเกม

เมื่อลักษณะของเกมการเล่นและคาราโอเกะแตกต่างกัน การกำหนดให้สื่อทั้งสองประเภทอยู่ภายใต้คำนิยามเดียวกัน จึงเป็นการจำกัดขอบเขตของการควบคุม เนื่องจากต้องใช้หลักเกณฑ์ในการควบคุมเดียวกัน คือ การพิจารณาเนื้อหาว่าเข้าข่ายต้องห้ามตามพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวิดิทัศน์ พ.ศ.2551 หรือไม่ หากเข้าข่ายต้องห้ามตามพระราชบัญญัตินี้ดังกล่าว เกมการเล่นหรือคาราโอเกะนั้นๆจะถูกห้ามนำออกฉาย ให้เช่า แลกเปลี่ยน หรือจำหน่าย หรือเรียกอีกอย่างหนึ่งว่า เกมการเล่นหรือคาราโอเกะถูกสั่งห้ามเผยแพร่ตนเอง ประกอบกับในปัจจุบันเกมได้มีการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง จึงทำให้ช่องว่างในความแตกต่างระหว่างเกมกับคาราโอเกะห่างกันมากขึ้น สมควรที่จะกำหนดมาตรการเพิ่มเติมเพื่อควบคุมเกมให้เท่าทันกับการพัฒนาดังกล่าวซึ่ง มาตรการที่จะกำหนดขึ้นอาจเป็นมาตรการที่ไม่สามารถนำมาใช้ร่วมกันในการควบคุมคาราโอเกะได้

ประการที่สาม เหตุที่ตามพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวิดิทัศน์ พ.ศ.2551 กำหนดให้ วิดิทัศน์หมายถึงเฉพาะถึงวัสดุ และรวมเกมการเล่นและคาราโอเกะอยู่ภายใต้คำนิยามเดียวกันนั้น เนื่องจากในช่วงเวลาที่พระราชบัญญัตินี้ดังกล่าวเริ่มใช้บังคับ เป็นช่วงเวลาที่เทคโนโลยีโดยเฉพาะอินเทอร์เน็ตยังไม่ได้พัฒนามากจนถึงขนาดเข้ามามีบทบาทต่ออุตสาหกรรมเกมในประเทศไทย ทำให้เกมยังอยู่ในรูปแบบของวัตถุ คือ แผ่นซีดี หรือแผ่นดีวีดีแล้วนำไปเล่นผ่านสื่อกลางในการแสดงภาพ เช่น คอมพิวเตอร์ และเครื่องเล่นเกมคอนโซล จึงทำให้เกิดการประกอบกิจการร้านเกมขึ้นเป็นจำนวนมาก

ฉะนั้น เพื่อให้เกิดความสอดคล้องกับการพัฒนาของเทคโนโลยีและสถานการณ์ของประเทศไทยในช่วงนั้น จึงได้มีการแก้ไขปรับปรุงพระราชบัญญัติภาพยนตร์ พ.ศ.2473 และบทบัญญัติกฎหมายว่าด้วยการควบคุมกิจการเทปและวีดิทัศน์ เพื่อให้เกิดการควบคุมสื่อต่างๆ ที่นำออกเผยแพร่ได้อย่างเหมาะสมและมีประสิทธิภาพอันเป็นเจตนารมณ์ของพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ.2551

อย่างไรก็ตาม แม้จะมีการแก้ไขพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ.2551 ให้มีความครอบคลุมกับเทคโนโลยีในช่วงนั้น เพื่อให้เกิดการควบคุมสื่อต่างๆ อย่างมีประสิทธิภาพก็ตาม แต่ผู้ศึกษาเห็นว่า ในปัจจุบันเทคโนโลยีได้พัฒนาขึ้นเป็นอย่างมาก ทำให้อุตสาหกรรมเกมได้เปลี่ยนแปลงไป ทำให้สามารถเล่นหรือดาวน์โหลดเกมได้ผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต และสามารถเล่นได้ผ่านอุปกรณ์ต่างๆ เช่น คอมพิวเตอร์ส่วนบุคคล โทรศัพท์มือถือ หรือแท็บเล็ต โดยมีจำเป็นต้องเล่นหรือติดตั้งจากแผ่นเกมซึ่งเป็นวีดิทัศน์ที่ผ่านการควบคุมโดยการตรวจพิจารณาเนื้อหาตามหลักเกณฑ์ที่กำหนดในพระราชบัญญัติดังกล่าว ดังนั้น หลักเกณฑ์ที่กำหนดในพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ.2551 ซึ่งกำหนดเอาไว้เพื่อใช้บังคับกับเทคโนโลยีในช่วงนั้น จึงไม่สามารถใช้บังคับได้กับเกมในรูปแบบใหม่ๆ อาจกล่าวได้ว่า หลักเกณฑ์ที่กำหนดในพระราชบัญญัติดังกล่าวมีขอบเขตที่แคบและไม่เท่าทันสื่อในยุคปัจจุบัน

คำว่า เกม โดยความหมายทั่วไปตามพจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ.2554 หมายความว่า การแข่งขันที่มีกติกาที่กำหนด โดยในความหมายได้รวมถึงเกมคอมพิวเตอร์เอาไว้ด้วย ซึ่งคำว่า คอมพิวเตอร์ หมายความว่า เครื่องอิเล็กทรอนิกส์แบบอัตโนมัติ ทำหน้าที่เสมือนสมองกล ใช้สำหรับแก้ปัญหาต่างๆ ทั้งที่ง่ายและซับซ้อน โดยวิธีทางคณิตศาสตร์ แต่ในกรณีของเกมคอมพิวเตอร์ที่อยู่ในรูปแบบของเกมออนไลน์ก็มีความจำเป็นที่จะต้องพิจารณาถึงความหมายของคำว่า ออนไลน์ ประกอบด้วย ซึ่งคำว่า ออนไลน์ หมายความว่า สื่อสารผ่านทางเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ทั้งนี้ ไม่มีบทบัญญัติกฎหมายฉบับใดที่ให้คำนิยามของคำว่า เกม เอาไว้โดยเฉพาะ ไม่ว่าจะเป็นเกมในรูปแบบใดก็ตาม

เมื่อเปรียบเทียบกับกฎหมายของต่างประเทศ พบว่า ในสหพันธรัฐเยอรมนี ได้กำหนดเกี่ยวกับคำนิยามของสื่อที่ประสงค์จะให้อยู่ภายใต้การกำกับและควบคุมเอาไว้ในกฎหมายเกี่ยวกับการคุ้มครองเด็กและเยาวชน เนื่องจากสหพันธรัฐเยอรมนีเห็นว่า สื่อต่างๆ สามารถมีอิทธิพลและส่งผลกระทบต่อเด็กและเยาวชนซึ่งถือเป็นช่วงวัยที่อยู่ระหว่างการพัฒนาการ ไม่ว่าจะด้านร่างกาย จิตใจ หรือสังคม จึงต้องกำหนดให้มีการกำกับและควบคุมสิ่งต่างๆ ที่ร้ายต่อเด็กและเยาวชนเอาไว้ให้ครอบคลุมมากที่สุด ซึ่งเกมอันถือเป็นสื่อประเภทหนึ่งก็เป็นสิ่งที่สหพันธรัฐเยอรมนีให้ความสำคัญเป็นอย่างมาก

โดยตาม Protection of Young Persons Act ได้กำหนดคำนิยามของสื่อที่รวมถึงเกมเอาไว้ว่า “สื่อทางกายภาพซึ่งบันทึกบนถ่ายข้อความ รูปภาพ หรือเสียงเพื่อส่งผ่านข้อมูลขึ้นบนจอแสดงผลหรืออุปกรณ์เล่นเกม” หากเป็นสื่อที่อยู่ในคำนิยามนี้จะต้องอยู่ภายใต้การควบคุมตามกฎหมาย Protection of Young Persons Act แต่อย่างไรก็ตาม ตามกฎหมายดังกล่าวจะหมายถึงเกมที่เป็สื่อที่อยู่ในรูปแบบทางกายภาพ คือ แผ่นเกมเท่านั้น เนื่องจากหลักเกณฑ์ที่เกี่ยวกับการควบคุมเกมนั้น ได้กำหนดโดยระบุเอาไว้เฉพาะเพียงวัสดุที่บันทึกภาพและเสียง ซึ่งสหพันธรัฐเยอรมนีได้อุดช่องว่างในการควบคุมเกมออนไลน์โดยการบังคับใช้กฎหมายเกี่ยวกับการคุ้มครองเด็กและเยาวชนจากสื่อ คือ Youth Media Protection State Agreement โดยกำหนดให้เกมออนไลน์อยู่ภายใต้ความหมายของคำว่า “สื่อ” จึงกล่าวได้ว่า ในการควบคุมเกมของสหพันธรัฐเยอรมนีนั้น จะบังคับใช้ทั้งสองบทบัญญัติควบคู่กัน เพื่อให้สามารถครอบคลุมถึงเกมได้ทุกประเภท

จะเห็นได้ว่า คำนิยามที่กำหนดไว้ในกฎหมายของสหพันธรัฐเยอรมนี แม้จะบังคับใช้ทั้งสองกฎหมายควบคู่กัน โดยขึ้นอยู่กับเกมแต่ละประเภทก็ตาม แต่คำนิยามที่กำหนดไว้ในกฎหมายแต่ละฉบับจะกำหนดให้เกมอยู่ในความหมายของคำว่า “สื่อ” เช่นเดียวกัน ซึ่งคำว่า “สื่อ” นั้นเป็นความหมายอย่างกว้าง สามารถครอบคลุมสื่อได้ทุกประเภทอันรวมถึงเกมเอาไว้ด้วย นอกจากนี้ในความหมายได้กล่าวเอาไว้ว่า สื่อนั้นจะต้องส่งผ่านข้อมูลขึ้นบนจอแสดงผลหรืออุปกรณ์แสดงผล อาจกล่าวได้ว่า สื่อที่จะอยู่ภายใต้คำนิยามนี้จะต้องเป็นสื่อที่สามารถส่งผ่านข้อมูลไม่ว่าจะอยู่ในรูปแบบของข้อความ รูปภาพ หรือเสียงขึ้นแสดงบนจอแสดงผลหรืออุปกรณ์แสดงผล ซึ่งผู้ศึกษาเห็นว่า เกมก็เป็นสื่อที่เป็นข้อมูลลักษณะหนึ่งและจะต้องมีการแสดงผลผ่านทางอุปกรณ์แสดงผลต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นจอแสดงผลหรืออุปกรณ์การเล่นเกมนั้น การจะกำหนดคำนิยามของคำว่า เกม ขึ้นใหม่ จะต้องนำคำที่สามารถให้ความหมายได้อย่างกว้างมาใช้ในการจำกัดความเพื่อให้เกิดความครอบคลุมและไม่เกิดช่องโหว่ทางกฎหมายขึ้น ซึ่งผู้ศึกษาจะเสนอแนะคำนิยามของคำว่า เกมในบทต่อไป

4.1.2 คำนิยามของคำว่า “ระบบกล่องสุ่ม”

ระบบกล่องสุ่มเป็นระบบที่มีการพัฒนาขึ้นมาใหม่จากระบบซื้อขายภายในเกมของเกมที่อยู่ในลักษณะของเกมออนไลน์ซึ่งเป็นลักษณะที่เข้ามามีบทบาทต่อกิจกรรมการเล่นของคนในสังคมของประเทศไทยมาอย่างยาวนาน แต่จากการศึกษาพบว่าไม่มีบทบัญญัติกฎหมายฉบับใดที่มีการกำหนดคำนิยามของคำว่า ระบบกล่องสุ่มเอาไว้ ซึ่งผู้ศึกษาเห็นว่า เหตุที่ไม่ได้มีการกำหนดในเรื่องดังกล่าวเอาไว้ อาจเป็นเพราะมุมมองของคนในสังคมต่อเกมยังเห็นว่า เกมเป็นเพียงการเล่นเพื่อความบันเทิงของกลุ่มบุคคลหนึ่งเพียงเท่านั้น แต่อย่างไรก็ตาม ในปัจจุบันเกมได้เข้ามามีบทบาท

ต่อสังคมมากยิ่งขึ้น โดยเฉพาะต่อเด็กและเยาวชนที่มักแสวงหาความบันเทิงใกล้ตัวผ่านอุปกรณ์ที่ใช้ในชีวิตประจำวัน เช่น โทรศัพท์มือถือหรือคอมพิวเตอร์ เป็นต้น หรืออาจกล่าวได้ว่า คนในสังคมยังไม่เห็นปัญหาที่แอบแฝงมากับเกมที่สามารถส่งผลกระทบต่อผู้เล่น โดยเฉพาะผู้เล่นในช่วงวัยเด็กและเยาวชนได้ ซึ่งในกรณีของระบบกล่องสุ่มที่อยู่ในเกมออนไลน์ก็เป็นหนึ่งในปัญหาที่รัฐจะต้องให้ความสำคัญและเข้ามาควบคุมเพื่อคุ้มครองผู้เล่น โดยเฉพาะผู้เล่นในช่วงวัยเด็กและเยาวชนที่จะได้รับผลกระทบจากเกมดังกล่าวมากที่สุด

การจะกำหนดคำนิยามของคำว่า “ระบบกล่องสุ่ม” นั้น ผู้ศึกษาเห็นว่า จะต้องพิจารณาถึงลักษณะของระบบกล่องสุ่มเป็นหลักว่าระบบกล่องสุ่มนั้นมีลักษณะเป็นเช่นไร ซึ่งจากการศึกษาพบว่า ระบบกล่องสุ่มเป็นคุณลักษณะในเกมอย่างหนึ่ง ใช้สำหรับสุ่มสิ่งของภายในเกมหรือที่เรียกว่า ไอเทม ซึ่งระบบกล่องสุ่มนี้อาจอยู่ในรูปแบบที่แตกต่างกันไปแล้วแต่เกมกำหนด เช่น อยู่ในรูปแบบของกล่อง หรือวงล้อ เป็นต้น หรืออาจมีชื่อเรียกที่แตกต่างกันไป เช่น กล่องปริศนา (Mystery boxes) กacha (Gacha) กล่องลัง (Crates) หรือหีบ (Chests) เป็นต้น โดยลักษณะของระบบกล่องสุ่มก็จะขึ้นอยู่กับแต่ละเกมว่า จะกำหนดให้ระบบกล่องสุ่มนั้นมีลักษณะเช่นไร แต่อย่างไรก็ตาม ระบบกล่องสุ่มก็จะมีระบบการทำงานหลักๆร่วมกันอยู่ 3 ลักษณะ ดังนี้

1) การเข้าถึงระบบกล่องสุ่ม ผู้เล่นสามารถเข้าถึงระบบกล่องสุ่มได้ในหลายช่องทาง โดยหลักจะแบ่งออกเป็น 2 ช่องทาง คือ ได้รับผ่านการเล่นเกม เช่น การเล่นเกมให้ถึงระดับที่กำหนดหรือถึงเวลาที่กำหนด ใช้เงินเสมือนภายในเกมในการซื้อ เป็นต้น และได้รับผ่านปัจจัยอื่น เช่น การใช้เงินจริงในการซื้อกล่องสุ่ม การดูโฆษณาภายในเกม เป็นต้น

2) กระบวนการสุ่ม จะเป็นการสุ่มผ่านชุดคำสั่งที่ตั้งค่าเอาไว้ ซึ่งแต่ละเกมจะกำหนดอัตราความเป็นไปได้ของการสุ่มในสิ่งของแต่ละชิ้นในระบบกล่องสุ่มแตกต่างกัน ซึ่งผู้เล่นจะได้รับสิ่งของแน่นอนแต่ผู้เล่นจะไม่สามารถทราบได้ว่าจะสุ่มได้สิ่งของชิ้นใด

3) สิ่งของที่ได้รับจากการสุ่ม จะมีความหลากหลาย อาจเป็นสิ่งของที่ใช้ในการตกแต่ง หรือสิ่งของที่มีผลต่อการเล่นเกมก็ได้ ซึ่งสิ่งของที่ได้รับบางเกมอาจนำไปแปลงมูลค่าเป็นเงินเสมือนหรือเงินจริงก็ได้ หรือบางเกมก็ไม่สามารถนำสิ่งของไปแปลงมูลค่าได้ ทั้งนี้ ขึ้นอยู่กับแต่ละเกมจะกำหนดเอาไว้

ประกอบกับเมื่อพิจารณาตามคำพิพากษาของศาลแขวงกรุงเทพฯ ในประเทศเนเธอร์แลนด์ที่ได้พิจารณาเกี่ยวกับระบบกล่องสุ่มเอาไว้ แม้การพิจารณาของศาลดังกล่าวจะเป็นการพิจารณาในประเด็นที่ว่า ระบบกล่องสุ่มนั้น เข้าข่ายเป็นการเล่นเสี่ยงโชคตาม the Betting and Gaming Act ซึ่งเป็นกฎหมายเกี่ยวกับการกำกับและควบคุมการพนันของประเทศเนเธอร์แลนด์

หรือไม่ แต่การพิจารณานั้นก็ทำให้เห็นลักษณะของระบบกล่องสุ่มในมุมมองของศาลและ ผู้ให้บริการเกม โดยสามารถสรุปออกมาได้ดังต่อไปนี้

1) ระบบกล่องสุ่มเป็นระบบที่แตกต่างหากจากเนื้อหาหลักของเกม ผู้เล่นสามารถ ได้รับกล่องสุ่มจากการเล่นโดยใช้ทักษะของผู้เล่นหรือได้มาด้วยวิธีอื่น

2) ผู้เล่นจะได้รับการรับรองว่าจะได้รับสิ่งของอย่างใดอย่างหนึ่งจากการสุ่ม แน่นอน แต่อย่างไรก็ตาม การสุ่มก็เป็นการสุ่มโดยอาศัยโชค ผู้เล่นจะไม่มีอิทธิพลหรือใช้ทักษะ เข้าร่วมในการตัดสินใจผลของการสุ่มแต่อย่างใด

3) สิ่งของที่ได้รับจากระบบกล่องสุ่มสามารถนำไปแลกเปลี่ยนหรือซื้อขายกับ บุคคลอื่นได้เฉพาะภายในเกมเท่านั้น

ทั้งนี้ การพิจารณาของศาลเป็นการพิจารณาเฉพาะระบบกล่องสุ่มในเกมที่มีชื่อว่า FIFA ซึ่งเป็นเกมที่เป็นประเด็นพิพาทตามคดีนี้เพียงเท่านั้น ยังไม่สามารถครอบคลุมถึงลักษณะของ ระบบกล่องสุ่มทั้งหมดได้ แต่ก็ทำให้เห็นถึงประเด็นเกี่ยวกับลักษณะของระบบกล่องสุ่มที่ศาลได้ ยกขึ้นมาในการพิจารณาคดี ซึ่งพิจารณาแล้วประเด็นเกี่ยวกับลักษณะของระบบกล่องสุ่มที่ศาลใช้ในการพิจารณานั้นก็คือ การเข้าถึงระบบกล่องสุ่ม กระบวนการสุ่ม และสิ่งของที่ได้รับจากการสุ่ม นั้นเอง

ดังนั้น การจะกำหนดคำนิยามของคำว่า “ระบบกล่องสุ่ม” จึงต้องกำหนดโดยให้ ความหมายเป็นไปตามลักษณะอันเป็นระบบการทำงานหลักของระบบกล่องสุ่ม คือ การเข้าถึง ระบบกล่องสุ่ม กระบวนการสุ่ม และสิ่งของที่ได้รับจากการสุ่ม แต่ต้องมีความหมายอย่างกว้าง เพื่อให้คำนิยามมีความหมายที่ครอบคลุมถึงระบบกล่องสุ่มได้ทุกลักษณะ

4.2 วิเคราะห์ปัญหาเกี่ยวกับมาตรการทางกฎหมายในการควบคุมเกมออนไลน์ที่มี ระบบกล่องสุ่มตามพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ.2551

ตามพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ.2551 นั้น ได้กำหนดหลักเกณฑ์ซึ่งเป็น มาตรการในการควบคุมเกมเอาไว้ด้วยกัน 3 มาตรการ คือ

- 1) มาตรการควบคุมเนื้อหาของวีดิทัศน์ผ่านระบบการตรวจพิจารณา
- 2) มาตรการการควบคุมสถานที่ วันและเวลาในการประกอบกิจการร้านวีดิทัศน์ และ
- 3) มาตรการการควบคุมผ่านบทกำหนดโทษสำหรับผู้ฝ่าฝืนตามพระราชบัญญัตินี้

ซึ่งในประเด็นของการควบคุมเกมออนไลน์ที่มีระบบกล่องสุ่มนั้น ผู้ศึกษาเห็นว่า จะมี เพียง 2 มาตรการเท่านั้น คือ 1) มาตรการควบคุมเนื้อหาของวีดิทัศน์ผ่านระบบการตรวจพิจารณา

และ 2) มาตรการการควบคุมผ่านบทกำหนดโทษสำหรับผู้ฝ่าฝืนตามพระราชบัญญัตินี้ ที่สามารถนำมาใช้บังคับกับเกมดังกล่าวได้ เนื่องจากเกมออนไลน์เป็นเกมที่ผู้เล่นสามารถเล่นได้ผ่านอุปกรณ์ส่วนตัว ไม่ว่าจะเป็นคอมพิวเตอร์ส่วนบุคคล โทรศัพท์มือถือ หรือแท็บเล็ต โดยไม่จำเป็นต้องไปเล่นที่ร้านวิดีโอหรือร้านเกม ดังนั้น การควบคุมเนื้อหาของเกมและการลงโทษผู้ฝ่าฝืนบทบัญญัติที่ประสงค์จะควบคุมเกมนั้น จึงเป็นมาตรการที่มีความสำคัญและควรนำมาใช้บังคับอย่างเคร่งครัดกับเกมออนไลน์ ซึ่งรวมถึงเกมออนไลน์ที่มีระบบกล่องสุ่มด้วย

แต่อย่างไรก็ตาม จากการศึกษาพบว่า มาตรการในการควบคุมเกมผ่านระบบการตรวจพิจารณาเนื้อหา นั้น ไม่สามารถนำมาใช้ควบคุมเกมออนไลน์ที่มีระบบกล่องสุ่มได้อย่างมีประสิทธิภาพ เนื่องจากมาตรการดังกล่าวตามพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ.2551 กำหนดให้เกมที่จะนำออกฉาย ให้เช่า แลกเปลี่ยน หรือจำหน่ายจะต้องผ่านการตรวจพิจารณาและได้รับอนุญาตจากคณะกรรมการพิจารณาภาพยนตร์และวีดิทัศน์ ซึ่งเกมที่จะได้รับอนุญาตจะต้องเป็นเกมที่มีเนื้อหาในลักษณะเนื้อหาที่ไม่เป็นการบ่อนทำลายชาติ ขัดต่อความสงบเรียบร้อยหรือศีลธรรมอันดีของประชาชน หรืออาจกระทบกระเทือนต่อความมั่นคงของรัฐและเกียรติภูมิของประเทศไทย เช่น การก่อการร้าย การใช้กำลังความรุนแรง ยาเสพติด เพศ หรือการพนัน¹⁹² เป็นต้น หากเกมใดมีลักษณะเนื้อหาที่ไม่เหมาะสมตามที่กำหนดไว้ คณะกรรมการพิจารณาภาพยนตร์และวีดิทัศน์อาจสั่งให้ผู้ยื่นขออนุญาตดำเนินการแก้ไขหรือตัดทอนเนื้อหาดังกล่าวออกก่อนอนุญาต แต่หากผู้ยื่นขออนุญาตไม่ประสงค์จะแก้ไขหรือตัดทอน คณะกรรมการจะสั่งไม่อนุญาตให้นำเกมนั้นออกเผยแพร่ได้ อาจกล่าวได้ว่า เป็นมาตรการควบคุมเนื้อหาของเกมโดยใช้วิธีการสั่งห้ามเผยแพร่กับเกมดังกล่าว แต่สำหรับเกมออนไลน์ที่มีระบบกล่องสุ่มซึ่งมีประเด็นถึงความเกี่ยวข้องกับเกมพนันนั้น ประเทศไทยยังไม่มี การพิจารณาและสรุปอย่างชัดเจน โดยการกำหนดเป็นชนิดของการพนันในบัญชีท้ายพระราชบัญญัติการพนัน พ.ศ.2478 ว่า ระบบกล่องสุ่มประเภทใดเป็นการพนัน ประกอบกับลักษณะการเล่นของระบบกล่องสุ่มก็ไม่มี ความคล้ายคลึงกับการเล่นพนันตามที่กำหนดไว้ไม่ว่าจะในบัญชี ก. หรือบัญชี ข.

ดังนั้น เกมออนไลน์ที่มีระบบกล่องสุ่มไม่ว่าจะประเภทใดก็ตามจึงยังไม่เป็นการพนันอันจะถือเป็นเนื้อหาของเกมที่ขัดต่อความสงบเรียบร้อยหรือศีลธรรมอันดีของประชาชนซึ่งจะอยู่ภายใต้มาตรการการควบคุมเนื้อหาของเกมโดยใช้วิธีการสั่งห้ามเผยแพร่เนื้อหาที่ไม่เหมาะสมได้ จึงอาจกล่าวได้ว่า ยังไม่มีมาตรการใดที่สามารถนำมาใช้ควบคุมเนื้อหาของเกมออนไลน์ที่มีระบบกล่องสุ่มนี้ได้

¹⁹² ศาลฎีกา. คำพิพากษาศาลฎีกาที่ 7921/2543. (ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก: <https://deka.in.th/view-35031.html>.

ทั้งนี้ จากการศึกษามาตรการควบคุมเกมออนไลน์ที่มีระบบกล่องสุ่มของต่างประเทศ คือ ประเทศเนเธอร์แลนด์ ประเทศญี่ปุ่น และสหพันธรัฐเยอรมนี ซึ่งแต่ละประเทศมีการใช้มาตรการที่แตกต่างกันไป ดังนี้

ประเทศเนเธอร์แลนด์กำหนดใช้มาตรการการควบคุม โดยวิธีการสั่งห้ามเผยแพร่สำหรับ เกมออนไลน์ที่มีระบบกล่องสุ่มประเภทที่สามารถซื้อกล่องสุ่มและขายสิ่งของที่ได้รับเป็นเงินที่มีคุณค่าทางเศรษฐกิจได้ เนื่องจากประเทศเนเธอร์แลนด์ได้มีการพิจารณาและสรุปแล้วว่า เกมออนไลน์ที่มีระบบกล่องสุ่มประเภทดังกล่าว เป็นการเสี่ยงโชคอันถือเป็นการพนัน โดยไม่ได้คำนึงว่า สิ่งของที่ได้รับการสุ่มจะสามารถแลกเปลี่ยนเป็นเงินจริงได้หรือไม่ เพียงแค่ สิ่งของนั้นมีคุณค่าในตลาดไม่ว่าจะภายในเกมหรือตลาดอื่นก็ถือว่ามีคุณค่าทางเศรษฐกิจแล้ว อาจกล่าวได้ว่า เกมออนไลน์ที่มีระบบกล่องสุ่มประเภทที่ 3 และประเภทที่ 4 เป็นการพนัน ตามกฎหมายของประเทศเนเธอร์แลนด์ ส่วนเกมออนไลน์ที่มีระบบกล่องสุ่มประเภทอื่นจะใช้ มาตรการเกี่ยวกับการควบคุมโฆษณาภายในเกมซึ่งมุ่งหมายต่อเด็กและเยาวชน โดยกำหนดให้ โฆษณาภายในเกมจะต้องไม่ทำให้เข้าใจผิดในสาระสำคัญและต้องไม่เข้าข่ายไม่เป็นธรรม เพื่อคุ้มครองเด็กและเยาวชนซึ่งเป็นช่วงวัยที่อาจตกเป็นเหยื่อของการโฆษณาภายในเกมได้ง่าย

ประเทศญี่ปุ่นได้พิจารณาแล้วเห็นว่า เกมออนไลน์ที่มีระบบกล่องสุ่มไม่ว่าจะประเภทใด ก็ตาม ไม่เข้าข่ายเป็นการพนันตามกฎหมายของประเทศญี่ปุ่น แต่อย่างไรก็ดี ประเทศญี่ปุ่นได้ ควบคุมเกมออนไลน์ที่มีระบบกล่องสุ่มผ่านกฎหมายที่เกี่ยวกับการคุ้มครองผู้บริโภค โดยใช้ วิธีการสั่งห้ามเผยแพร่ระบบกล่องสุ่มที่เรียกว่า คอมพิวเตอร์ กล่าวได้ว่าเป็นระบบกล่องสุ่มประเภท ที่ 4 แต่มีลักษณะเฉพาะเพิ่มเติม คือ การให้ผู้เล่นสะสมสิ่งของหรือ ไอเทมจากกล่องสุ่มหลายๆชิ้นให้ ครบชุด เพื่อรวมเป็นสิ่งของที่หายากหรือรางวัลใหญ่ เนื่องจากลักษณะเฉพาะนั้น เป็นลักษณะที่ ชักจูงให้ผู้เล่นซึ่งเป็นผู้บริโภคเข้าร่วมเล่นเพื่อให้ได้มาซึ่งสินค้าอันเข้าข่ายต้องห้ามตามกฎหมาย เกี่ยวกับการคุ้มครองผู้บริโภคของประเทศญี่ปุ่น

ส่วนเกมออนไลน์ที่มีระบบกล่องสุ่มประเภทอื่นนั้น ไม่ต้องห้ามตามกฎหมายของ ประเทศญี่ปุ่น เนื่องจากไม่มีการชักจูงผู้เล่นและสิ่งของที่ได้รับก็เป็นสิ่งของที่ไม่ต้องประกอบหรือ รวมให้ครบชุดเหมือนกับกรณีคอมพิวเตอร์ แต่ก็มีการกำหนดมาตรการในการควบคุมซึ่งเป็น มาตรการจากภาคเอกชน คือ กลุ่มบริษัทเกมของประเทศญี่ปุ่น โดยกำหนดมาตรการควบคุมเอาไว้ เช่น

- 1) จำกัดการซื้อสิ่งของภายในเกมด้วยเงินจริงของผู้เล่นในวัยเด็กและเยาวชนและ กำหนดให้มีการแจ้งเตือนผู้เล่นทุกคนผ่านทางอีเมลเป็นรายเดือนว่าใช้เงินซื้อสิ่งของถึงจำนวนที่ จำกัดหรือไม่

- 2) กำหนดสัญลักษณ์แจ้งเตือนสำหรับเกมที่มีการซื้อขายด้วยเงินจริงภายในเกม
- 3) กำหนดให้เปิดเผยอัตราส่วนความเป็นไปได้ในการสุ่มสิ่งของของแต่ละชั้นในระบบกล่องสุ่ม
- 4) กำหนดให้อธิบายกฎและเงื่อนไขในการให้บริการใดๆที่ประสงค์ให้เด็กและเยาวชนยอมรับก่อนการเล่นหรือใช้บริการให้มีความชัดเจนและผู้เล่นที่เป็นเด็กและเยาวชนสามารถเข้าใจได้ง่าย
- 5) กำหนดให้การแลกเปลี่ยนโดยใช้เงินจริง โดยการระบุหมายเลขไอดีในสิ่งของที่สามารถแลกเปลี่ยนได้
- 6) กำหนดให้การแลกเปลี่ยนสิ่งของในผู้เล่นบัญชีผู้ใช้ใหม่ให้ต้องใช้เวลาในการเล่นสักระยะจึงจะสามารถแลกเปลี่ยนสิ่งของระหว่างผู้เล่นได้ เป็นต้น

สหพันธรัฐเยอรมนีได้มีการพิจารณาแล้วว่า เกมออนไลน์ที่มีระบบกล่องสุ่มไม่เป็นการพนันตามกฎหมายเกี่ยวกับการพนันของสหพันธรัฐเยอรมนี แต่เป็นเพียงระบบภายในเกมที่มีความคล้ายคลึงกับการพนัน (Gambling-like mechanisms) เท่านั้น จึงกำหนดให้เกมออนไลน์ที่มีระบบกล่องสุ่มจะต้องอยู่ภายใต้การควบคุมโดยวิธีการจัดเรตติ้งตามกฎหมายเกี่ยวกับการคุ้มครองเด็กและเยาวชนประกอบกับกฎหมายเกี่ยวกับการคุ้มครองเด็กและเยาวชนจากสื่อ โดยเกมดังกล่าวจะได้รับการจัดให้อยู่ในประเภทของเกม prohhibited สำหรับผู้มีอายุต่ำกว่า 18 ปี

จะเห็นได้ว่า การกำหนดใช้มาตรการในการควบคุมเกมออนไลน์ที่มีระบบกล่องสุ่มของแต่ละประเทศนั้น จะมีเจตนาอันสำคัญในการมุ่งให้ความคุ้มครองแก่ผู้เล่น โดยเฉพาะผู้เล่นในช่วงวัยเด็กและเยาวชนเป็นสำคัญ เนื่องจากเห็นว่า เกมออนไลน์ที่มีระบบกล่องสุ่มมีความเกี่ยวข้องกับการพนัน ทั้งระบบกล่องสุ่มประเภทที่บางประเทศได้พิจารณาให้เป็นการพนันตามกฎหมายเกี่ยวกับการพนันของประเทศนั้นๆ หรือระบบกล่องสุ่มประเภทอื่นๆที่ไม่ได้พิจารณาว่าเป็นการพนันแต่โดยลักษณะของระบบกล่องสุ่มแล้วจะมีลักษณะที่มีความคล้ายคลึงกับการพนันหรือมีกลไกที่คล้ายกับการพนัน ซึ่งเด็กและเยาวชนที่เป็นช่วงวัยที่เล่นเกมเป็นส่วนใหญ่ก็จะสัมผัสถึงกลไกดังกล่าวอันเปรียบเสมือนเป็นการเล่นการพนันทางอ้อมด้วย

จึงกล่าวได้ว่า การกำหนดมาตรการในการควบคุมเกมออนไลน์ที่มีระบบกล่องสุ่มจะต้องพิจารณาให้สอดคล้องกับหลักการเกี่ยวกับการคุ้มครองเด็กและเยาวชนตามหลักกฎหมายของประเทศไทย คือ มุ่งคุ้มครองเด็กและเยาวชนจากสิ่งต่างๆที่อาจส่งผลกระทบต่อเด็กและเยาวชนโดยคำนึงถึงประโยชน์สูงสุดของเด็กและเยาวชนเป็นสำคัญ และส่งเสริมและพัฒนาเด็กและเยาวชนให้มีสุขภาพและพลานามัยแข็งแรง มีวุฒิภาวะทางอารมณ์ตามสมควรแก่วัย อันรวมถึงการมีคุณธรรมและจริยธรรมในการดำเนินชีวิตทั้งต่อตนเองและต่อผู้อื่น ประกอบกับหลักสากลเกี่ยวกับ

การคุ้มครองเด็กและเยาวชนอย่างเช่นอนุสัญญาว่าด้วยสิทธิเด็กที่มีหลักการสำคัญว่า เด็กทุกคนมีสิทธิในการได้รับการปกป้องคุ้มครองจากอันตรายต่างๆที่มีต่อเด็ก และมีสิทธิในการได้รับการพัฒนาบุคลิกภาพและความสามารถด้วย

สำหรับประเทศไทย การจะกำหนดมาตรการในการควบคุมเกมออนไลน์ที่มีระบบกล่องสุ่มเพิ่มเติม เพื่อให้สามารถควบคุมเกมดังกล่าวได้อย่างครอบคลุม เหมาะสม และมีประสิทธิภาพจะต้องพิจารณาเสียก่อนว่า มาตรการในการควบคุมที่จะกำหนดเพิ่มเติมนั้นสามารถตอบสนองต่อปัญหาของเกมออนไลน์ที่มีระบบกล่องสุ่มซึ่งมีความเกี่ยวข้องกับการพนันและส่งผลกระทบต่อเด็กและเยาวชน รวมถึงสอดคล้องกับหลักการในการคุ้มครองเด็กและเยาวชนหรือไม่ เนื่องจากเกมที่มีระบบดังกล่าวสามารถส่งผลกระทบต่อเด็กและเยาวชนได้ ทั้งในด้านของร่างกาย อารมณ์ สติปัญญา และพฤติกรรมที่อาจทำให้เด็กมีความรู้สึกผิดชอบที่น้อยลงหรืออาจถูกเอารัดเอาเปรียบหรือถูกชักจูงใจให้กระทำความผิดในรูปแบบอื่น เช่น การพนันหรือการลักทรัพย์ได้โดยง่าย

ดังนั้น มาตรการในการควบคุมที่จะกำหนดเพิ่มเติม นั้น จะต้องเป็นมาตรการที่สามารถควบคุมในลักษณะของระบบกล่องสุ่มควบคู่กับมาตรการที่สามารถคุ้มครองเด็กและเยาวชนได้ สอดคล้องกับหลักการในการคุ้มครองเด็กและเยาวชน คือ ต้องคำนึงถึงประโยชน์สูงสุดของเด็กและเยาวชนเป็นสำคัญ อันรวมถึงการแก้ไขปัญหที่อาจมีผลกระทบในทางลบต่อเด็กและเยาวชน และต้องและไม่เป็นการจำกัดสิทธิเสรีภาพจนเกินขอบเขต โดยการคุ้มครองเด็กและเยาวชนนั้น นอกจากจะเป็นหน้าที่ของรัฐแล้ว ยังเป็นหน้าที่ของผู้ปกครองในการดูแลและส่งเสริมในด้านต่างๆ รวมถึงให้ความปลอดภัยต่อเด็กและเยาวชนจากภาวะที่อาจเป็นอันตรายใดๆด้วยอันสอดคล้องกับแนวคิดในการคุ้มครองและปฏิบัติต่อเด็กและเยาวชนในแง่ที่มองว่า เด็กเป็นสมบัติของบิดามารดาและเป็นสมบัติของสังคมด้วย

การกำหนดมาตรการในการควบคุมเกมออนไลน์ที่มีระบบกล่องสุ่มนั้น ผู้ศึกษาเห็นว่าควรนำมาตรการในการควบคุมเกมออนไลน์ที่มีระบบกล่องสุ่มของต่างประเทศมาเทียบเคียงและพิจารณาปรับใช้กำหนดให้เป็นมาตรการสำหรับประเทศไทย โดยพิจารณาแบ่งแยกมาตรการออกเป็น 2 ลักษณะ คือ

1) มาตรการที่ใช้ในการควบคุมเกมทั่วไป เป็นมาตรการที่สามารถควบคุมเกมได้ทุกประเภทไม่ว่าเกมนั้นจะมีเนื้อหาในลักษณะใด จึงสามารถนำมาตรการลักษณะนี้มาใช้ควบคุมกับเกมออนไลน์ที่มีระบบกล่องสุ่มได้ด้วย

2) มาตรการที่ใช้ในการควบคุมเกมออนไลน์ที่มีระบบกล่องสุ่ม โดยเฉพาะซึ่งผู้ศึกษาจะวิเคราะห์เพื่อพิจารณากำหนดมาตรการได้ ดังต่อไปนี้

4.2.1 มาตรการในการควบคุมเกมทั่วไป

จากการศึกษามาตรการในการควบคุมเกมของต่างประเทศพบว่า จะมีเพียงมาตรการควบคุมโดยวิธีการจัดเรตติ้งประเภทของเกม โดยใช้เกณฑ์อายุของผู้เล่นเท่านั้นที่สามารถนำมาใช้ควบคุมเกมได้ทุกประเภท ไม่ได้จำกัดเฉพาะควบคุมเกมที่มีระบบกล่องสุ่มเท่านั้น ซึ่งมาตรการดังกล่าว เป็นมาตรการที่กำหนดให้หน่วยงานที่ได้รับมอบหมายจะต้องกำหนดเรตติ้งจากประเภทของเกมหรือเนื้อหาของเกมว่า มีความเหมาะสมกับผู้เล่นในช่วงอายุใด เพื่อคัดกรองเนื้อหาของเกมที่จะถึงผู้เล่นว่า เกมใดมีความเหมาะสมกับผู้เล่นในช่วงวัยใด และให้ผู้เล่นได้ทราบถึงความเหมาะสมก่อนจะเล่นเกมใดๆ หรือให้ผู้ปกครองได้ทราบและดูแลเด็กและเยาวชนในความดูแลในการเล่นเกมที่ ได้ ซึ่งการควบคุมโดยวิธีการจัดเรตติ้งนี้ จากการศึกษพบว่า ตามพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ.2551 ได้มีการกำหนดใช้วิธีการจัดเรตติ้งไว้ด้วยเช่นกัน แต่จะกำหนดใช้เฉพาะกรณีภาพยนตร์เพียงเท่านั้น โดยจะจัดเรตติ้งของภาพยนตร์ตามประเภทของภาพยนตร์และความเหมาะสมของเนื้อหาต่อช่วงอายุต่างๆของผู้ชมเอาไว้ 7 ประเภท¹⁹³ โดยแต่ละประเภทจะมีลักษณะ ดังนี้

(1) ภาพยนตร์ที่ส่งเสริมการเรียนรู้และควรส่งเสริมให้มีการดู คือ ภาพยนตร์ที่มีเนื้อหาส่งเสริมการศึกษา จริยธรรม ศิลปวัฒนธรรม ขนบธรรมเนียมประเพณี หรือศีลธรรมอันดีของชาติ หรือส่งเสริมความรู้หรือความเข้าใจในการพัฒนาสังคม ครอบครัว หรือคุณภาพชีวิต หรือการรักษาทรัพยากรธรรมชาติหรือสิ่งแวดล้อม หรือส่งเสริมความรู้ ความเข้าใจ ความรับผิดชอบ หรือจิตสำนึกเกี่ยวกับการปกครองในระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข หรือประวัติศาสตร์ของชาติ¹⁹⁴

(2) ภาพยนตร์ที่เหมาะสมกับผู้ดูทั่วไป คือ ภาพยนตร์ที่มีเนื้อหาที่ให้ความรู้หรือก่อให้เกิดประโยชน์ต่อการดำเนินชีวิตประจำวันของประชาชนหรือให้ความบันเทิงเป็นการทั่วไป¹⁹⁵

(3) ภาพยนตร์ที่เหมาะสมกับผู้ที่มีอายุตั้งแต่สิบสามปีขึ้นไป คือ ภาพยนตร์ที่ต้องไม่มีเนื้อหาน่ากลัวของขวัญ หรือแสดงการกระทำที่รุนแรง ทารุณโหดร้าย หรือขาดมนุษยธรรม หรือแสดงพฤติกรรมทางเพศที่ส่อไปในทางลามกอนาจาร หรือแสดงวิธีการก่ออาชญากรรมหรือใช้อาวุธซึ่งอาจชักจูงหรือส่งเสริมให้เกิดพฤติกรรมเลียนแบบ หรือแสดงวิธีการใช้สารเสพติด หรือเนื้อหาเกี่ยวกับลัทธิหรือคำสั่งสอนที่ขัดต่อความสงบเรียบร้อย ศีลธรรมอันดีหรือขนบธรรมเนียม

¹⁹³ พระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ.2551 มาตรา 26.

¹⁹⁴ กฎกระทรวงกำหนดลักษณะของประเภทภาพยนตร์ พ.ศ.2552 ข้อ 1.

¹⁹⁵ กฎกระทรวงกำหนดลักษณะของประเภทภาพยนตร์ พ.ศ.2552 ข้อ 2.

ประเพณี ซึ่งอาจชักจูงให้ผู้ชมหลงเชื่อ หรือใช้ภาษาที่ไม่เหมาะสมในลักษณะของคำหยาบคายหรือลามก¹⁹⁶

(4) ภาพยนตร์ที่เหมาะสมกับผู้ที่มีอายุตั้งแต่สิบห้าปีขึ้นไป คือ ภาพยนตร์ที่ต้องไม่มีเนื้อหาของขบถ หรือแสดงการกระทำที่รุนแรง ทารุณ โหดร้าย หรือขาดมนุษยธรรม หรือแสดงพฤติกรรมทางเพศที่ส่อไปในทางลามกอนาจาร หรือแสดงพฤติกรรมทางเพศที่ส่อไปในทางลามกอนาจาร หรือแสดงวิธีการก่ออาชญากรรมหรือใช้อาวุธซึ่งอาจชักจูงหรือส่งเสริมให้เกิดพฤติกรรมเลียนแบบ หรือแสดงวิธีการใช้สารเสพติด หรือเนื้อหาเกี่ยวกับลัทธิหรือคำสั่งสอนที่ขัดต่อความสงบเรียบร้อย ศีลธรรมอันดีหรือขนบธรรมเนียมประเพณี ซึ่งอาจชักจูงให้ผู้ชมหลงเชื่อ¹⁹⁷

(5) ภาพยนตร์ที่เหมาะสมกับผู้ที่มีอายุตั้งแต่สิบแปดปีขึ้นไป คือ ภาพยนตร์ที่ต้องไม่มีเนื้อหาแสดงการมีเพศสัมพันธ์ที่เห็นอวัยวะเพศ หรือแสดงวิธีการก่ออาชญากรรมที่มีผลกระทบต่อสังคมอย่างรุนแรง และอาจชักจูงหรือส่งเสริมให้เกิดพฤติกรรมเลียนแบบ หรือแสดงวิธีการใช้สารเสพติดซึ่งอาจชักจูงใจให้ผู้ชมเกิดพฤติกรรมเลียนแบบ¹⁹⁸

(6) ภาพยนตร์ที่ห้ามผู้ที่มีอายุต่ำกว่ายี่สิบปีดู คือ ภาพยนตร์ที่มีเนื้อหาแสดงการมีเพศสัมพันธ์ที่เห็นอวัยวะเพศหรือการสำเร็จความใคร่ด้วยตนเองหรือผู้อื่น หรือแสดงวิธีการก่ออาชญากรรมซึ่งอาจชักจูงหรือส่งเสริมให้เกิดพฤติกรรมเลียนแบบ หรือแสดงวิธีการใช้สารเสพติด หรือเนื้อหาเกี่ยวกับลัทธิหรือคำสั่งสอนที่ขัดต่อความสงบเรียบร้อย ศีลธรรมอันดีหรือขนบธรรมเนียมประเพณี ซึ่งอาจชักจูงให้ผู้ชมหลงเชื่อ¹⁹⁹

(7) ภาพยนตร์ที่ห้ามเผยแพร่ในราชอาณาจักร คือ ภาพยนตร์ที่มีเนื้อหากระทบกระเทือนต่อสถาบันพระมหากษัตริย์ หรือการปกครองในระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข หรือก่อให้เกิดการแตกความสามัคคีระหว่างคนในชาติ หรือกระทบกระเทือนต่อสัมพันธไมตรีระหว่างประเทศ หรือแสดงการมีเพศสัมพันธ์ที่เห็นอวัยวะเพศหรือเกี่ยวกับการมีเพศสัมพันธ์ หรือมีสาระสำคัญของเรื่องเป็นการเหยียดหยามหรือนำความเลื่อมใสมาสู่ศาสนา หรือไม่เคารพต่อปูชนียบุคคล ปูชนียสถาน หรือปูชนียวัตถุ²⁰⁰

จะเห็นได้ว่า การจัดเรตติ้งสำหรับภาพยนตร์จะพิจารณาตามความเหมาะสมของเนื้อหาว่า มีลักษณะที่รุนแรงหรือเป็นอันตรายหรือไม่ เพียงใด โดยลักษณะเนื้อหาที่เป็นเนื้อหา

¹⁹⁶ กฎกระทรวงกำหนดลักษณะของประเภทภาพยนตร์ พ.ศ.2552 ข้อ 3.

¹⁹⁷ กฎกระทรวงกำหนดลักษณะของประเภทภาพยนตร์ พ.ศ.2552 ข้อ 4.

¹⁹⁸ กฎกระทรวงกำหนดลักษณะของประเภทภาพยนตร์ พ.ศ.2552 ข้อ 5.

¹⁹⁹ กฎกระทรวงกำหนดลักษณะของประเภทภาพยนตร์ พ.ศ.2552 ข้อ 6.

²⁰⁰ กฎกระทรวงกำหนดลักษณะของประเภทภาพยนตร์ พ.ศ.2552 ข้อ 7.

ต้องห้ามจะเป็นเนื้อหาที่มีลักษณะของการกระทำผิดอาญา หรือขัดต่อความสงบเรียบร้อยหรือศีลธรรมอันดีของประชาชนเสียส่วนใหญ่ เมื่อเปรียบเทียบกับกรณีของเกมแล้ว เนื้อหาของเกมต่างๆ ก็สามารถมีเนื้อหาที่เข้าข่ายลักษณะที่ไม่เหมาะสมกับผู้เล่นในช่วงวัยนั้นๆ เหมือนกับลักษณะเนื้อหาของภาพยนตร์ด้วยเช่นกัน ซึ่งในประเด็นของเกมที่มีระบบกล่องสุ่มนั้น สามารถเข้าข่ายลักษณะเนื้อหาที่แสดงวิธีการก่ออาชญากรรมซึ่งอาจชักจูงหรือส่งเสริมให้เกิดพฤติกรรมเลียนแบบได้อันจะได้รับการจัดให้อยู่ในประเภทที่เหมาะสมกับผู้ที่มีอายุตั้งแต่ 18 ปีขึ้นไป เนื่องจากผู้เล่นอาจเกิดพฤติกรรมการเลียนแบบการเล็งโทษจากระบบกล่องสุ่มไปสู่การเล็งโทษอันเป็นการพนันในรูปแบบอื่นได้ ซึ่งเมื่อเทียบเคียงกับการจัดเรตติ้งเกมที่มีระบบกล่องสุ่มของสหพันธรัฐเยอรมนี จะเห็นได้ว่า สหพันธรัฐเยอรมนีได้กำหนดให้เกมที่มีระบบกล่องสุ่มจะต้องได้รับการจัดให้อยู่ในประเภทเกมที่ห้ามเล่นสำหรับผู้มีอายุต่ำกว่า 18 ปี เนื่องจากสหพันธรัฐเยอรมนีเห็นว่าเกมที่ระบบกล่องสุ่มเป็นเกมที่มีความคล้ายคลึงกับการพนันซึ่งอาจส่งผลกระทบต่อเด็กและเยาวชนที่เล่นเกมดังกล่าว ทั้งในแง่การตกเป็นเหยื่อจากการการสุ่มหรืออาจเกิดพฤติกรรมการเลียนแบบได้

ดังนั้น การจะนำมาตรการในการควบคุมด้วยวิธีการจัดเรตติ้งมาใช้บังคับ จะต้องแบ่งลักษณะของเนื้อหาออกตามลักษณะความรุนแรงและความเหมาะสมกับผู้เล่น ในแต่ละช่วงวัย เหมือนกับการจัดเรตติ้งสำหรับภาพยนตร์ เพื่อให้เกิดการคุ้มครองเด็กและเยาวชนซึ่งเป็นช่วงวัยที่มีการเล่นเกมมากที่สุดและสอดคล้องกับหลักการในการคุ้มครองเด็กและเยาวชนจากสิ่งต่างๆ ที่อาจมีผลกระทบในทางลบต่อเด็กและเยาวชนด้วย ประกอบกับมาตรการดังกล่าวไม่เป็นการจำกัดสิทธิและเสรีภาพเกินกว่าขอบเขตที่รัฐธรรมนูญกำหนด เนื่องจากการรักษาความสงบเรียบร้อยหรือศีลธรรมอันดีของประชาชนและเป็นการป้องกันสุขภาพของประชาชนจากสื่อด้วย²⁰¹

ทั้งนี้ แม้มาตรการในการควบคุมเกมด้วยวิธีการจัดเรตติ้งจะเป็นมาตรการควบคุมจากรัฐโดยมุ่งคุ้มครองผู้เล่นโดยเฉพาะเด็กและเยาวชนก็ตาม แต่การที่มาตรการดังกล่าวจะเกิดผลได้อย่างมีประสิทธิภาพจะต้องอาศัยการกำกับดูแลจากผู้ปกครองอันเป็นหน้าที่ของผู้ปกครองตามหลักการคุ้มครองและปฏิบัติต่อเด็กและเยาวชน ในการคัดกรองเกมที่เด็กและเยาวชนสามารถเล่นได้ด้วย เนื่องจากการจัดเรตติ้งจะเป็นการสร้างสัญลักษณ์เรตติ้งขึ้นมาเพื่อแจ้งเตือนแก่ผู้เล่นหรือผู้ปกครองให้ทราบถึงความเหมาะสมของเกมต่อช่วงอายุของผู้เล่นเท่านั้น หากปราศจากการกำกับดูแลของผู้ปกครองในการเล่นของเด็กและเยาวชนในความดูแล มาตรการดังกล่าวก็จะไม่เกิดผลตามเจตนาที่ประสงค์เอาไว้

²⁰¹ รัฐธรรมนูญแห่งราชอาณาจักรไทย พุทธศักราช 2560 มาตรา 34.

4.2.2 มาตรการในการควบคุมเกมออนไลน์ที่มีระบบกล่องสุ่ม

เกมออนไลน์ที่มีระบบกล่องสุ่มเป็นเกมที่ประกอบด้วยคุณลักษณะอย่างหนึ่งภายในเกมที่เรียกว่า ระบบกล่องสุ่ม ซึ่งเป็นระบบที่ให้ผู้เล่นเกมสามารถสุ่มสิ่งของ (Item) โดยผู้เล่นจะได้รับสิ่งของแน่นอนแต่จะไม่สามารถทราบว่าจะได้สิ่งของอะไร ซึ่งการได้มาของกล่องสุ่มนั้น ผู้เล่นจะสามารถได้รับกล่องสุ่มจาก 2 ช่องทาง คือ ได้รับผ่านการเล่นเกม (Gameplay) หรือซื้อกล่องสุ่มด้วยสิ่งของภายในเกม ใช้เงินเสมือนภายในเกม หรือใช้เงินจริงซื้อโดยตรง และสิ่งของที่ได้รับอาจแลกเปลี่ยนกับผู้เล่นอื่นได้จึงทำให้เกิดการซื้อขายกันขึ้น ทั้งนี้ ลักษณะของระบบกล่องสุ่มจะขึ้นอยู่กับแต่ละเกมว่าจะกำหนดให้ระบบกล่องสุ่มมีลักษณะเช่นไร ซึ่งจากลักษณะของระบบกล่องสุ่มจึงทำให้เกิดปัญหาในเรื่องความเกี่ยวข้องกับการพนัน เพราะลักษณะของระบบกล่องสุ่มที่ให้ผู้เล่นเกมสุ่มสิ่งของนั้น มีกลไกที่คล้ายคลึงกับการเสี่ยงโชคอันอาจเป็นการพนันได้

นอกจากนี้ ปัญหาดังกล่าวยังส่งผลกระทบต่อผู้เล่น โดยเฉพาะเด็กและเยาวชน ทั้งในด้านร่างกาย อารมณ์ สติปัญญา และสังคม เนื่องจากการสุ่มจะกระตุ้นสมองให้หลั่งฮอร์โมนโดปามีนซึ่งเป็นสารที่ทำให้เกิดการทำพฤติกรรมซ้ำๆ เหมือนกับภาวะติดสารเสพติดหรือติดการพนัน เมื่อประกอบกับปัจจัยในด้านอื่นๆ เช่น วุฒิภาวะหรืออารมณ์ของเด็กและเยาวชน และสภาพแวดล้อม ไม่ว่าจะจากสื่อ คนรอบตัว หรือผู้เล่นคนอื่นก็อาจทำให้เด็กและเยาวชนเกิดการเรียนรู้แล้วเอามาเป็นแบบอย่างได้ตามที่ทฤษฎีที่เกี่ยวกับการเรียนรู้พฤติกรรมอื่น คือ ทฤษฎีการเลียนแบบ ทฤษฎีความสัมพันธ์ที่แตกต่าง และทฤษฎีกลุ่มชักนำได้อธิบายเอาไว้ จึงสามารถพิจารณาได้ว่า เกมออนไลน์ที่มีระบบกล่องสุ่มทำให้เกิดพฤติกรรมหรือการตัดสินใจของเด็กและเยาวชนเปลี่ยนแปลงไปจนอาจนำไปสู่การกระทำผิดอื่นๆ ได้ เช่น การเล่นพนัน การลักทรัพย์ เป็นต้น ซึ่งผลกระทบดังกล่าวอาจเกิดมากยิ่งขึ้นในกลุ่มเด็กและเยาวชนที่มีพฤติกรรมติดเกมด้วย

การกำหนดมาตรการที่จะสามารถการควบคุมเกมออนไลน์ที่มีระบบกล่องสุ่มได้จะต้องพิจารณาปัจจัยที่เป็นปัญหาจากลักษณะของระบบกล่องสุ่มนี้ และมาตรการใดที่จะสามารถลดปัจจัยดังกล่าวนี้ได้ ซึ่งผู้ศึกษาพิจารณาจากลักษณะของระบบทำงานหลักของระบบกล่องสุ่ม ประกอบกับการพิจารณาของศาลแขวงกรุงเทพฯ ประเทศเนเธอร์แลนด์ในประเด็นพิพาทเกี่ยวกับระบบกล่องสุ่มของเกมที่มีชื่อว่า FIFA จึงแยกประเด็นหลักๆ ออกเป็น 3 ประเด็น คือ 1. การได้มาซึ่งระบบกล่องสุ่ม ซึ่งศาลมองว่านอกจากจะได้มาจากการเล่นเกมแล้ว ยังสามารถได้มาโดยวิธีอื่น เช่น การเติมเงินเข้าไปในเกมเพื่อซื้อกล่องสุ่ม เป็นต้น 2. กระบวนการสุ่ม แม้ผู้เล่นจะได้รับสิ่งของแน่นอนจากการสุ่ม แต่ผู้เล่นก็ไม่มีอิทธิพลหรือใช้ทักษะเข้าร่วมในการตัดสินใจผลของการสุ่ม และผู้เล่นจะไม่สามารถทราบได้ว่า ผู้เล่นจะได้สิ่งของชิ้นใด 3. สิ่งของที่ได้รับจะนำไปแปลงมูลค่า คือนำไปแลกเปลี่ยนหรือซื้อขายกันได้หรือไม่ก็ได้ขึ้นอยู่กับข้อกำหนดของแต่ละเกม

จากประเด็นข้างต้น ผู้ศึกษาเห็นว่า ปัจจัยที่ทำให้เกิดปัญหาต่อผู้เล่นแบ่งออกเป็น 2 ปัจจัย คือ

1) การเข้าถึงระบบกล่องสุ่มของผู้เล่นที่ผู้เล่นสามารถเข้าถึงระบบกล่องสุ่มได้จากหลายช่องทาง นอกจากนี้ ในหลายเกมยังมีลักษณะของการชักจูงให้ผู้เล่นเข้ามาใช้ระบบกล่องสุ่มเข้าร่วมด้วย มาตรการที่จะนำมาใช้จึงต้องเป็นมาตรการที่สามารถลดการเข้าถึงระบบกล่องสุ่มของผู้เล่นได้ โดยเฉพาะในกรณีของผู้เล่นในช่วงวัยเด็กและเยาวชนที่สามารถตกเป็นเหยื่อจากการเข้าถึงระบบกล่องสุ่มได้ง่ายนี้ด้วย

2) ความโปร่งใสในการสุ่มของระบบกล่องสุ่ม เนื่องจากผู้เล่นจะไม่สามารถทราบได้ว่า จะสุ่มได้สิ่งของชนิดใด จึงทำให้เกิดเป็นประเด็นถึงความโปร่งใสในการสุ่มนี้ มาตรการที่จะนำมาใช้จึงต้องเป็นมาตรการที่ช่วยเพิ่มความโปร่งใสของระบบกล่องสุ่มเพื่อประกอบการตัดสินใจของผู้เล่นในการตัดสินใจซื้อกล่องสุ่มมาสุ่ม

ฉะนั้น ผู้ศึกษาจึงเทียบเคียงมาตรการของต่างประเทศที่สามารถนำมาใช้เพื่อลดปัจจัยดังกล่าวที่ส่งผลกระทบต่อผู้เล่น โดยเฉพาะผู้เล่นในช่วงวัยเด็กและเยาวชนที่อาจตกเป็นเหยื่อจากปัจจัยดังกล่าวได้ง่าย โดยเทียบเคียงจากประเทศเนเธอร์แลนด์และประเทศญี่ปุ่นที่มีการกำหนดมาตรการเพื่อใช้ในการควบคุมเกมออนไลน์ที่มีระบบกล่องสุ่ม ซึ่งมีมาตรการทั้งหมด 6 มาตรการดังต่อไปนี้

1) การควบคุมโฆษณาภายในเกมซึ่งมุ่งหมายต่อเด็กและเยาวชน อันเป็นมาตรการทางกฎหมายของประเทศเนเธอร์แลนด์ ตาม Code for advertising directed at children and young people ที่จะกำหนดให้การโฆษณาใดๆภายในเกมที่ปรากฏผ่านข้อความ ภาพ หรือเสียง จะต้องมีความชัดเจนเหมาะสมกับเด็กและเยาวชนในการทำความเข้าใจ และไม่มีนัยยะอื่นแอบแฝงซึ่งสอดคล้องกับมาตรการของประเทศญี่ปุ่นที่กล่าวถึงการชักจูงให้มีการสุ่มของระบบกล่องสุ่มที่เรียกว่า คอมพิวเตอร์ ที่เข้าข่ายคำว่า “พรีเมียม” ตาม the Act against Unjustifiable Premiums and Misleading Representations ซึ่งถือเป็นการชักจูงผู้เล่นให้ซื้อกล่องสุ่มอื่นเพื่อสุ่มสิ่งของให้ครบชุดระบบกล่องสุ่มที่เรียกว่า คอมพิวเตอร์นี้จึงถูกสั่งห้ามเผยแพร่ในประเทศญี่ปุ่น

นอกจากนี้ ยังสอดคล้องกับมาตรการจากภาคเอกชนของประเทศญี่ปุ่นที่กำหนดให้เกมที่มีระบบกล่องสุ่มจะต้องอธิบายกฎและเงื่อนไขในการให้บริการที่ประสงค์ให้เด็กและเยาวชนยอมรับก่อนใช้บริการให้มีความชัดเจน และต้องใช้ถ้อยคำที่ผู้เล่นที่เป็นเด็กและเยาวชนสามารถเข้าใจได้ง่ายด้วย เช่น การโฆษณาเกี่ยวกับระบบกล่องสุ่มจะต้องไม่ใช่ข้อความที่ชักจูงหรือเชิญให้มีการสุ่มโดยไม่อธิบายรายละเอียดคร่าวๆว่า ในการสุ่มกล่องสุ่มนั้นๆ ผู้เล่นจะสามารถได้รับสิ่งของใดบ้าง เป็นต้น

2) จำกัดการซื้อสิ่งของภายในเกมด้วยเงินจริงของผู้เล่นในช่วงวัยเด็กและเยาวชน โดยให้ผู้ให้บริการเกมกำหนดว่า ในแต่ละเดือนผู้เล่นในช่วงวัยเด็กและเยาวชนจะสามารถเติมเงินเข้าไปในเกมได้เดือนละเท่าไร และให้มีการแจ้งเดือนผู้เล่นผ่านทางอีเมลล์เป็นรายเดือนว่าใช้เงินซื้อสิ่งของถึงจำนวนที่จำกัดนั้นหรือไม่

3) กำหนดสัญลักษณ์แจ้งเตือนสำหรับเกมที่มีการซื้อขายด้วยเงินจริงภายในเกม โดยเป็นการแจ้งเตือนเพื่อให้ผู้เล่นได้ทราบเพื่อประกอบการตัดสินใจในการเลือกที่จะเล่นเกม นั้นหรือไม่ และเพื่อให้ผู้ปกครองในกรณีของผู้เล่นที่อยู่ในช่วงวัยเด็กและเยาวชนได้ทราบและช่วยกำกับดูแลเด็กและเยาวชน ไม่ว่าจะในการคัดกรองว่า เกมนั้นๆเหมาะสมในการให้เด็กและเยาวชนที่อยู่ในการดูแลหรือไม่ หรือให้คำแนะนำหรือดูแลการใช้เงินของเด็กและเยาวชนในการเล่นเกมนั้นๆให้อยู่ในขอบเขตที่เหมาะสม อีกทั้ง มาตรการนี้ยังเป็นมาตรการที่ช่วยให้ผู้ปกครองสามารถทำหน้าที่ในการให้ความคุ้มครองและส่งเสริมพัฒนาเด็กและเยาวชน ได้สอดคล้องกับหลักการในการคุ้มครองเด็กและเยาวชนด้วย

4) กำหนดให้เปิดเผยอัตราส่วนความเป็นไปได้ในการสุ่มสิ่งของแต่ละชิ้นในระบบกล่องสุ่ม คือ ให้ชี้แจงว่าภายในกล่องสุ่มนั้นๆ ผู้เล่นสามารถสุ่มสิ่งของได้สิ่งของใดบ้าง และสิ่งของแต่ละชิ้นสามารถสุ่มได้ในอัตราส่วนเท่าใด ซึ่งการชี้แจงอัตราส่วนนี้จะต้องมีความชัดเจน โดยให้ระบุเป็นอัตราร้อยละ ไม่ใช่ระบุเฉพาะความยากง่ายเท่านั้น การกำหนดมาตรการนี้จะช่วยเพิ่มความโปร่งใสในการสุ่มของระบบกล่องสุ่มมากขึ้น เพราะจะช่วยให้ผู้เล่นได้ทราบว่า ในกล่องสุ่มมีสิ่งของชิ้นใดบ้าง และผู้เล่นสามารถสุ่มให้ได้สิ่งของที่ผู้เล่นประสงค์ได้มากน้อยเพียงใดเพื่อเป็นข้อมูลเป็นข้อมูลในการประกอบการตัดสินใจ คือหากมีสิ่งของที่ต้องการมีอัตราส่วนความเป็นไปได้ในการสุ่มได้น้อย ก็จะส่งผลต่อผู้เล่นให้ตัดสินใจไม่สุ่มระบบกล่องสุ่มนั้นๆ ได้

5) กำหนดให้การแลกเปลี่ยนโดยใช้เงินจริง โดยการระบุหมายเลขไอดีในสิ่งของที่สามารถแลกเปลี่ยนได้

6) กำหนดให้การแลกเปลี่ยนสิ่งของในผู้เล่นบัญชีผู้ใช้ใหม่ให้ต้องใช้เวลาในการเล่นสักระยะจึงจะสามารถแลกเปลี่ยนสิ่งของระหว่างผู้เล่นได้

แต่อย่างไรก็ตาม การจะนำมาตรการข้างต้นมาใช้บังคับสำหรับประเทศไทย ต้องพิจารณาถึงข้อจำกัดหรือปัญหาต่างๆร่วมด้วย ซึ่งผู้ศึกษาพิจารณาแล้วเห็นว่า มาตรการที่มีข้อจำกัดหรือปัญหาซึ่งไม่เหมาะสมในการนำมากำหนดเป็นมาตรการที่ใช้ในการควบคุมเกมออนไลน์ที่มีระบบกล่องสุ่มของประเทศไทย คือ

1) การจำกัดการซื้อสิ่งของภายในเกมด้วยเงินจริงของผู้เล่นในช่วงวัยเด็กและเยาวชน เนื่องจากต้องอาศัยเงื่อนไขหลายประการ เช่น การยืนยันอายุของผู้เล่นซึ่งผู้เล่นในช่วงวัย

เด็กและเยาวชนอาจให้ข้อมูลเท็จได้เพื่อให้สามารถเติมเงินได้เหมือนกับผู้เล่นในช่วงวัยอื่น และการที่ผู้ผลิตเกมหรือผู้ให้บริการเกมส่วนใหญ่อยู่นอกราชอาณาจักร การควบคุมเกมด้วยมาตรการที่จำกัดการสร้างสรรค์เกมมากเกินไปอาจทำได้ยากและจะทำให้มาตรการดังกล่าวไม่เกิดประสิทธิภาพ

2) การกำหนดให้การแลกเปลี่ยนโดยใช้เงินจริง โดยการระบุหมายเลขไอดีในสิ่งของที่สามารถแลกเปลี่ยนได้ เนื่องจากผู้ศึกษาเห็นว่า มาตรการนี้เป็นมาตรการที่ไม่ได้ช่วยลดปัจจัยที่ทำให้เกิดปัญหาจากเกมที่มีระบบกล่องสุ่มแต่อย่างใด เพราะแม้จะกำหนดหมายเลขไอดีของสิ่งของ แต่การแลกเปลี่ยนก็ยังคงเกิดขึ้นอยู่ มาตรการนี้จึงเป็นมาตรการที่ใช้ได้เฉพาะในแง่การตรวจสอบการเคลื่อนไหวของสิ่งของระหว่างผู้เล่นเพียงเท่านั้น

3) การกำหนดให้การแลกเปลี่ยนสิ่งของในผู้เล่นบัญชีผู้ใช้ใหม่ให้ต้องใช้เวลาในการเล่นสักระยะจึงจะสามารถแลกเปลี่ยนสิ่งของระหว่างผู้เล่นได้ โดยมีเหตุผลในลักษณะเดียวกับการกำหนดการระบุหมายเลขไอดีในสิ่งของที่สามารถแลกเปลี่ยนได้ คือ แม้จะกำหนดให้ผู้เล่นบัญชีผู้ใช้ใหม่จะต้องเล่นเกมต่างๆ ให้ได้สักระยะตามที่เกมกำหนดเสียก่อนจึงจะสามารถแลกเปลี่ยนสิ่งของได้นั้น ผู้ศึกษาเห็นว่า เป็นเพียงการชะลอการแลกเปลี่ยนสิ่งของเพียงเท่านั้น แต่อย่างไรก็ตาม การแลกเปลี่ยนก็จะยังเกิดขึ้นอยู่ มาตรการนี้จึงไม่ได้ช่วยลดการเข้าถึงระบบกล่องสุ่มหรือเพิ่มความโปร่งใสจากการสุ่มแต่อย่างใด