

มาตรการทางกฎหมายในการควบคุมเกมออนไลน์ที่มีระบบกล่องสุ่ม
ตามพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551

LEGAL MEASURES ON ONLINE GAMES WITH LOOT BOXES IN ACCORDANCE WITH
THE FILM AND VIDEO ACT, B.E. 2551 *

** ภัฏฐิญา สิริบรรพิตพัฒน์

*** ศิริวิษณุ เข้มอาษา

บทคัดย่อ

งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาหามาตรการทางกฎหมายที่เหมาะสมในการควบคุมเกมออนไลน์ที่มีระบบกล่องสุ่มซึ่งเป็นระบบที่กำหนดให้มีการใช้เงินจริงหรือเงินภายในเกมหรือกำหนดให้ใช้ทักษะการเล่นเพื่อให้ได้มาซึ่งกล่องสุ่มมาสุ่มสิ่งของภายในเกม โดยผู้เล่นจะไม่สามารถทราบได้ว่า จะได้รับสิ่งของใด ซึ่งลักษณะของระบบกล่องสุ่มดังกล่าวนี้ เป็นประเด็นปัญหาเนื่องจากมีลักษณะคล้ายคลึงกับการเสี่ยงโชคอันถือเป็นการพนันและส่งผลกระทบต่อผู้เล่น โดยเฉพาะผู้เล่นในช่วงวัยเด็กและเยาวชนเป็นอย่างมาก เนื่องจากเป็นช่วงวัยที่เล่นเกมมากที่สุด แต่ในทางกลับกันเด็กและเยาวชนก็เป็นวัยที่มีวุฒิภาวะหรือวิจารณญาณต่อการรับซื้อหรือสิ่งกระตุ้นได้น้อยกว่าช่วงวัยอื่น การศึกษาหามาตรการในการควบคุมจึงเป็นการศึกษาโดยเปรียบเทียบกับมาตรการทางกฎหมายในเรื่องดังกล่าวของต่างประเทศ เพื่อนำมาวิเคราะห์และหาหลักเกณฑ์มาตรการในการควบคุมที่เหมาะสม ตอบสนองต่อปัญหาและก่อให้เกิดการคุ้มครองเด็กและเยาวชนจากเกมดังกล่าวได้อย่างมีประสิทธิภาพ

จากการศึกษาพบว่า กฎหมายที่เกี่ยวข้องกับการควบคุมเกมของประเทศไทยจะกำหนดไว้ในพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 ซึ่งยังมีความบกพร่องและไม่ครอบคลุมในประเด็นการควบคุมเกมออนไลน์ที่มีระบบกล่องสุ่มอยู่หลายประการ ประการแรก คือ การกำหนดคำนิยามคำว่า “วีดิทัศน์” ซึ่งรวมถึงเกมเอาไว้ ให้หมายความเฉพาะถึงเกมที่อยู่ในรูปแบบของวีสดูหรือแผ่นเกมเพียงเท่านั้น ทำให้การบังคับใช้มาตรการในการควบคุมเกมถูกจำกัดเอาไว้อย่างแคบเฉพาะเกมที่อยู่ในรูปแบบของวีสดู โดยไม่รวมถึงเกมในรูปแบบอื่น เช่น เกมออนไลน์ซึ่งเป็นรูปแบบของเกมที่มีระบบกล่องสุ่มเป็นคุณลักษณะร่วมด้วย เป็นต้น ประการที่สอง คือ ไม่มีมาตรการใดที่สามารถนำมาใช้ในการควบคุมเกมออนไลน์ที่มีระบบกล่องสุ่มได้ เนื่องจากตามพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ.2551 กำหนด

* บทความนี้เรียบเรียงจากสารนิพนธ์เรื่อง มาตรการทางกฎหมายในการควบคุมเกมออนไลน์ที่มีระบบกล่องสุ่มตามพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ.2551 ซึ่งได้ผ่านการสอบสารนิพนธ์เรียบร้อยแล้ว

** ที่ปรึกษาสารนิพนธ์

*** นักศึกษาปริญญาโท คณะนิเทศศาสตร์ สาขากฎหมายอาญาและกระบวนการยุติธรรมทางอาญา มหาวิทยาลัยศรีปทุม

มาตรการในการควบคุมเพียงให้เกมที่น่าออกฉาย ให้เช่า แลกเปลี่ยน หรือจำหน่ายในประเทศไทยจะต้องผ่านการตรวจพิจารณาและได้รับอนุญาตจากคณะกรรมการพิจารณาภาพยนตร์และวีดิทัศน์ หากมีเนื้อหาไม่เหมาะสมตามที่พระราชบัญญัติดังกล่าวได้กำหนดไว้ เกมนั้นๆจะไม่ได้ได้รับอนุญาตให้เผยแพร่หรือเรียกว่าเป็นการสั่งห้ามเผยแพร่เกม แต่ในกรณีของเกมออนไลน์ที่มีระบบกล่องสุ่มนั้นไม่ได้มีเนื้อหาของเกมที่ไม่เหมาะสมตามที่พระราชบัญญัติได้กำหนดไว้ จึงไม่สามารถนำวิธีการสั่งห้ามเผยแพร่มาใช้ในการควบคุมเกมดังกล่าวได้

ด้วยเหตุที่กล่าวมาข้างต้น ผู้ศึกษาจึงมีข้อเสนอแนะให้มีการกำหนดคำนิยาม คำว่า “เกม” และคำว่า “ระบบกล่องสุ่ม” และกำหนดมาตรการเพิ่มเติม คือ การจัดเรตติ้งตามประเภทของเกม การควบคุมโฆษณาภายในเกมซึ่งมุ่งหมายต่อเด็กและเยาวชน การกำหนดสัญลักษณ์แจ้งเตือนสำหรับเกมที่มีการซื้อขายด้วยเงินจริงภายในเกม และการกำหนดให้ผู้ประกอบการเกมจะต้องเปิดเผยอัตราส่วนความเป็นไปได้ในการสุ่มสิ่งของแต่ละชิ้นในระบบกล่องสุ่ม เพื่อใช้ในการควบคุมเกมออนไลน์ที่มีระบบกล่องสุ่ม

คำสำคัญ : การควบคุมเกม/เกมออนไลน์/ระบบกล่องสุ่ม

ABSTRACT

This research aims to explore proper legal measures to control the loot box feature in online games because the feature introduces players to seek for the boxes that the items inside are unknown to them. Players are set to seek for the boxes by using of their playing skills to win the boxes, or even by spending both real money and simulating money to receive it. This feature resembles gambling closely. This significantly affects players, especially youths. Youths play games the most, but have less discretion toward stimulants when compared to people in other age ranges. This work compares the legal measures of foreign countries to analyze and explore the most proper measures to deal with the issue.

The finding shows that the Thai law associated with this matter is the Film and Video Act, B.E. 2551. The Act however does not inclusively cover the problems of loot boxes. The first point is that the term “video” includes only “games” in the form of “recording materials”. Therefore, the controlling measures are enforceable to only the type thereof. The term does not include other forms of games and online games that usually contain loot box system. The second point is involving with the absence of sanction on online games containing loot box system because the Act applies its sanction to only the games distributed by sale, rent, exchange, and exhibiting. The distribution, as mentioned, in Thailand must be examined and approved by the National Film and Video Committee. Any games containing improper contents shall not be approved for distribution. Loot box feature in online games generally is not regarded as an improper content as such. Therefore, the feature is not still prohibited.

Hence, the researcher proposes that the terms “Game” and “Loot box” should be defined. Thai law should additionally impose a sanction by categorizing games and controlling the advertisements aiming to be exhibited to children. Also, notification should be made for any games allowing real money transaction. Finally, game operators are supposed to declare the possibilities of drawing each particular item from loot boxes. These proposal shall effectively control online games with loot box feature.

KEYWORD : GAME CONTROL / ONLINE GAME / LOOT BOXES

บทนำ

เกมออนไลน์ที่มีระบบกล่องสุ่ม เป็นเกมที่เล่นบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต โดยมีการนำคุณลักษณะหนึ่งซึ่งเรียกว่า ระบบกล่องสุ่มเข้ามาประกอบภายในเกม ซึ่งระบบกล่องสุ่มเป็นระบบที่จัดให้มีการใช้เงินจริงหรือเงินภายในเกมหรือต้องเล่นเกมเพื่อให้ได้มาซึ่งกล่องสุ่มมาสุ่มเพื่อให้ได้สิ่งของในเกมหรือที่เรียกว่าไอเทม (Items) ซึ่งผู้เล่นจะไม่สามารถทราบได้ว่าจะได้รับสิ่งของใด อาจเป็นสิ่งของที่ต้องการหรือไม่ต้องการก็ได้ ฉะนั้น ในกรณีที่เป็นระบบกล่องสุ่มที่ต้องใช้เงินจริงเพื่อซื้อกล่องสุ่ม ผู้เล่นก็อาจต้องใช้เงินจำนวนมากจึงจะได้สิ่งของที่ต้องการ ทำให้เกิดการกระตุ้นให้ผู้เล่นมีความต้องการสุ่มกล่องสุ่มมากยิ่งขึ้น ลักษณะของระบบดังกล่าวจึงมีความคล้ายคลึงกับการเสี่ยงโชคอันเป็นการพนันเป็นอย่างมาก นอกจากนี้ เกมออนไลน์ที่มีระบบกล่องสุ่มยังส่งผลกระทบต่อผู้เล่น โดยเฉพาะอย่างยิ่งผู้เล่นในกลุ่มเด็กและเยาวชนที่ยังมีวุฒิภาวะไม่เพียงพอซึ่งรัฐควรจัดให้มีการคุ้มครองแก่กรณีนี้ไว้โดยเฉพาะ โดยตามอนุสัญญาว่าด้วยสิทธิเด็กได้ให้เหตุผลสำคัญในการคุ้มครองเด็กว่า เด็กควรได้รับการคุ้มครองเนื่องจากเด็กมีความด้อยกว่าผู้ใหญ่ทั้งในด้านของร่างกาย สติปัญญา ประสบการณ์ ความสามารถ อารมณ์ และจิตใจ อาจทำให้เด็กมีความรู้สึกผิดชอบที่น้อยกว่าผู้ใหญ่หรืออาจถูกเอารัดเอาเปรียบหรือถูกชักจูงใจให้กระทำความผิดได้โดยง่าย ดังนั้นจึงต้องมีมาตรการขึ้นมาเพื่อกำหนดหน้าที่และความรับผิดชอบให้เกิดการคุ้มครอง ดูแลรักษาสิทธิของเด็ก

เมื่อพิจารณาถึงบทบัญญัติกฎหมายในปัจจุบันที่ใช้ในการควบคุมเกมของประเทศไทย พบว่ามีการกำหนดเอาไว้ในพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ.2551 โดยกำหนดมาตรการในการควบคุมวีดิทัศน์ซึ่งหมายความถึงเกมเอาไว้ แต่จากหลักเกณฑ์ของพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ.2551 ดังกล่าว ผู้ศึกษาเห็นว่า ยังมีความไม่ครอบคลุมเพียงพอถึงการควบคุมเกมออนไลน์ที่มีระบบกล่องสุ่มซึ่งจะส่งผลให้เด็กและเยาวชนที่เป็นกลุ่มเปราะบางและมีความเสี่ยงต่อการได้รับผลกระทบจากเกมลักษณะดังกล่าว ยังไม่ได้รับการคุ้มครองอย่างมีประสิทธิภาพ จึงเป็นประเด็นปัญหาที่นำมาสู่การศึกษาวิจัย ดังนี้

ประการที่หนึ่ง ปัญหาทางกฎหมายเกี่ยวกับคำนิยามที่ไม่ครอบคลุมถึงการควบคุมเกมออนไลน์ที่มีระบบกล่องสุ่มตามพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ.2551

ปัจจุบัน ประเทศไทยมีมาตรการในการควบคุมเกมซึ่งกำหนดไว้ในกฎหมาย คือ พระราชบัญญัติ ภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ.2551 โดยตามพระราชบัญญัตินี้ ได้จำกัดคำนิยามของเกมไว้ในคำว่า “วีดิทัศน์” ซึ่งหมายความว่า วัสดุที่มีการบันทึกภาพ หรือภาพและเสียงซึ่งสามารถนำมาฉายให้เห็นเป็นภาพ ที่เคลื่อนไหวได้อย่างต่อเนื่องในลักษณะที่เป็นเกมการเล่น คาราโอเกะที่มีภาพประกอบหรือลักษณะอื่นใด ตามที่กำหนดในกฎกระทรวง จะเห็นได้ว่า ตามพระราชบัญญัตินี้ได้ให้คำนิยามของวีดิทัศน์ว่า ต้องเป็น “วัสดุ” ซึ่งตามพจนานุกรมราชบัณฑิตยสถานได้ให้ความหมายไว้ว่า วัสดุที่นำมาใช้ เช่น วัสดุ ก่อสร้าง เป็นต้น แสดงให้เห็นว่า วัสดุในความหมายนั้นจะต้องเป็นสิ่งที่จับต้องได้ ซึ่งในกรณีของเกมที่อยู่ใน คำนิยามอันจะได้รับการควบคุมตามพระราชบัญญัตินี้จึงหมายถึง เกมที่อยู่ในรูปแบบของแผ่น บันทึกภาพ หรือภาพและเสียงเพียงเท่านั้น โดยไม่ครอบคลุมถึงเกมในรูปแบบของเกมออนไลน์ซึ่งถือว่าเป็น ข้อมูลในระบบอินเทอร์เน็ตหรือระบบคอมพิวเตอร์ เนื่องจากไม่ใช่วัสดุตามคำนิยามดังกล่าว ทำให้ ไม่ตอบสนองต่อเจตนารมณ์ของพระราชบัญญัตินี้ที่ประสงค์จะควบคุมเนื้อหาของเกมที่มีการเผยแพร่ใน ประเทศไทยได้ทั้งหมด ทั้งนี้ ไม่ปรากฏว่า มีกฎหมายฉบับใดในประเทศไทยได้กำหนดคำนิยามคำว่า “เกม” เอาไว้ด้วยเช่นกัน นอกจากนี้ ในปัจจุบันเกมมีการพัฒนามากขึ้นทั้งในรูปแบบและประเภท การนำเกมไปอยู่ รวมในคำนิยามของคำว่า วีดิทัศน์ ซึ่งรวมถึงวีดิทัศน์ประเภทอื่น คือ คาราโอเกะด้วย จะทำให้เกิด ความสับสนและไม่ชัดเจนในการปฏิบัติงานของคณะกรรมการที่เกี่ยวข้อง และทำให้เกิดปัญหา ในการควบคุมเกม เนื่องจากลักษณะของเกมและคาราโอเกะนั้น มีลักษณะที่แตกต่างกัน

ประการที่สอง ปัญหาเกี่ยวกับมาตรการทางกฎหมายในการควบคุมเกมออนไลน์ที่มีระบบ กล่องสุ่มตามพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ.2551

มาตรการทางกฎหมายในการควบคุมวีดิทัศน์อันรวมถึงเกมตามพระราชบัญญัติภาพยนตร์และ วีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 จะกำหนดให้วีดิทัศน์ที่จะนำออกฉาย ให้เช่า แลกเปลี่ยน หรือจำหน่ายในราชอาณาจักร ต้องผ่านการตรวจพิจารณาและได้รับอนุญาตจากคณะกรรมการพิจารณาภาพยนตร์และวีดิทัศน์ ซึ่งคณะกรรมการพิจารณาภาพยนตร์และวีดิทัศน์ จะประกอบด้วยผู้ทรงคุณวุฒิในด้านต่างๆ คือ การต่างประเทศ ภาพยนตร์ ศิลปวัฒนธรรม สื่อสารมวลชน หรือสิ่งแวดล้อม โดยคณะกรรมการชุดนี้ จะพิจารณาถึงเนื้อหาของเกมว่า มีลักษณะเนื้อหาที่เป็นการบ่อนทำลายชาติ ขัดต่อความสงบเรียบร้อยหรือ ศีลธรรมอันดีของประชาชน หรืออาจกระทบกระเทือนต่อความมั่นคงของรัฐและเกียรติภูมิของประเทศไทย เช่น การใช้กำลังความรุนแรง ยาเสพติด เพศ หรือการก่อการร้าย เป็นต้น หรือไม่ โดยเป็นการนำลักษณะ เนื้อหาอันต้องห้ามของภาพยนตร์มาใช้กับเกมโดยอนุโลม หากเข้าข่ายในกรณีดังกล่าว คณะกรรมการ พิจารณาภาพยนตร์และวีดิทัศน์ จะมีคำสั่งให้ผู้ขออนุญาตแก้ไขหรือตัดทอนก่อนอนุญาต หรือมีคำสั่ง ไม่อนุญาตก็ได้ ซึ่งการสั่งไม่อนุญาตนี้ อาจกล่าวได้ว่าเป็นมาตรการควบคุมด้วยวิธีการการสั่งห้ามเผยแพร่ นั้นเอง แต่อย่างไรก็ตาม เกมออนไลน์ที่มีระบบกล่องสุ่มนั้น กลับไม่ได้มีเนื้อหาของเกมที่ไม่เหมาะสมตามที่ พระราชบัญญัตินี้ได้กำหนดไว้ จึงไม่สามารถนำวิธีการสั่งห้ามเผยแพร่มาใช้ในการควบคุมเกมดังกล่าว อีกทั้ง ไม่มีมาตรการอื่นใดที่จะนำมาใช้บังคับเพื่อควบคุมเกมดังกล่าวได้

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาความเป็นมา และความสำคัญของปัญหาในเรื่อง มาตรการทางกฎหมายในการควบคุมเกมออนไลน์ที่มีระบบกล่องสุ่มตามพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ.2551
2. เพื่อศึกษาความทั่วไปและแนวคิดในเรื่อง มาตรการทางกฎหมายในการควบคุมเกมออนไลน์ที่มีระบบกล่องสุ่ม
3. เพื่อศึกษาและเปรียบเทียบกฎหมายไทยและมาตรการของต่างประเทศในเรื่อง การควบคุมเกมออนไลน์ที่มีระบบกล่องสุ่ม
4. เพื่อศึกษาวิเคราะห์ และเสนอแนะแนวทางการแก้ไขปัญหาในเรื่อง มาตรการทางกฎหมายในการควบคุมเกมออนไลน์ที่มีระบบกล่องสุ่มตามพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ.2551

ขอบเขตของการวิจัย

งานวิจัยนี้มุ่งศึกษาเกี่ยวกับมาตรการทางกฎหมายในการควบคุมเกมของประเทศไทยในขอบเขตของเกมออนไลน์ที่มีระบบกล่องสุ่มตามพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ.2551 เพื่อคุ้มครองเด็กและเยาวชน โดยศึกษาและเปรียบเทียบกับมาตรการทางกฎหมายของต่างประเทศ คือ ประเทศเนเธอร์แลนด์ ประเทศญี่ปุ่น และสหพันธรัฐเยอรมนี

ประโยชน์ที่ได้รับจากการวิจัย

1. เพื่อทราบถึงความทั่วไปและแนวคิดที่เกี่ยวข้องกับมาตรการทางกฎหมายในการควบคุมเกมออนไลน์ที่มีระบบกล่องสุ่ม
2. เพื่อทราบถึงความเหมือน หรือแตกต่างที่เกี่ยวข้องกับมาตรการในการควบคุมเกมออนไลน์ที่มีระบบกล่องสุ่มตามกฎหมายไทยและกฎหมายต่างประเทศ
3. เพื่อทราบปัญหาข้อกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับมาตรการทางกฎหมายในการควบคุมเกมออนไลน์ที่มีระบบกล่องสุ่มตามพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ.2551
4. เพื่อทราบถึงข้อเสนอนแนะแนวทางแก้ไขปัญหาลที่เกี่ยวข้องกับมาตรการทางกฎหมายในการควบคุมเกมออนไลน์ที่มีระบบกล่องสุ่มตามพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551

แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

1. แนวคิดเกี่ยวกับระบบกล่องสุ่มกับการพนัน ลักษณะของระบบกล่องสุ่มที่มีการเสี่ยงโชคให้ได้ซึ่งสิ่งของจากเหตุการณ์ที่ไม่แน่นอนนั้น มีนักวิชาการต่างประเทศได้ให้ความเห็นว่า ลักษณะดังกล่าวมีความคล้ายคลึงกันกับการพนัน แต่อย่างไรก็ตามขึ้นอยู่กับลักษณะของแต่ละประเภทของระบบกล่องสุ่ม

การจำแนกประเภทของระบบกล่องสุ่มจึงมีความสำคัญในการพิจารณาว่า ระบบกล่องสุ่มประเภทใด มีลักษณะเป็นการพนันหรือมีความเกี่ยวข้องกับการพนันมากหรือน้อยเพียงใด และส่งผลกระทบต่อผู้เล่น โดยเฉพาะเด็กและเยาวชนได้เพียงใด ซึ่งในประเทศอังกฤษได้มีงานวิจัยที่ได้ให้ความเห็นเกี่ยวกับประเภทของระบบกล่องสุ่มที่มีความเกี่ยวข้องกับการพนันเอาไว้ว่า ระบบกล่องสุ่มจะมีเพียงประเภทเดียวเท่านั้นที่มีลักษณะเป็นการพนัน คือ ระบบกล่องสุ่มที่ผู้เล่นสามารถซื้อกล่องสุ่มด้วยเงินจริงและสามารถแปลงมูลค่าสิ่งของที่ได้รับเป็นมูลค่าที่ใช้ได้ภายนอกเกมได้ โดยพิจารณาในแง่ของเงื่อนไขในการเข้าถึงระบบกล่องสุ่ม และสิ่งของที่ได้รับจากระบบกล่องสุ่มที่มีลักษณะโครงสร้างเหมือนกับการพนัน อย่างไรก็ตาม แม้ระบบกล่องสุ่มประเภทอื่นจะไม่เข้าข่ายเป็นการพนันโดยตรง เช่น ระบบกล่องสุ่มที่แสดงสิ่งของที่ผู้เล่นเกือบจะสุ่มได้ (near misses) เช่น จะสุ่มโดยใช้วงล้อซึ่งทำให้เห็นสิ่งของที่ผู้เล่นเกือบจะสุ่มได้ซึ่งอาจเป็นสิ่งของในระดับดี เป็นต้น หรือระบบกล่องสุ่มที่จำกัดช่วงเวลา เช่น จะมีกล่องสุ่มที่เป็น Special edition ที่จะเปิดได้ในช่วงเวลาจำกัด ซึ่งผู้เล่นจะได้กล่องสุ่มนี้จากการทำตามกิจกรรมภายในเกมเท่านั้น เป็นต้น กล่องสุ่มลักษณะนี้ แม้เกมจะให้กล่องสุ่มโดยไม่ต้องซื้อก็ตาม แต่ระบบกล่องสุ่มเหล่านี้ทำให้ผู้เล่น โดยเฉพาะเด็กและเยาวชนได้สัมผัสกับกลไกที่เหมือนกับการพนัน ทั้งนี้ ประเทศไทยยังไม่มีมีการพิจารณากำหนดให้ระบบกล่องสุ่มไม่ว่าจะประเภทใดก็ตามเป็นการเล่นที่ถือว่าการพนันตามพระราชบัญญัติการพนัน พ.ศ.2478 ดังนั้น ระบบกล่องสุ่มจึงยังไม่ถือเป็นการพนันตามกฎหมายไทยแต่อย่างใด

2. แนวคิดในการคุ้มครองและปฏิบัติต่อเด็กและเยาวชน การจะพิจารณาและตอบข้อสงสัยได้ว่า เหตุใดที่บุคคลในสังคมที่มีบทบาทหน้าที่หรือมีสถานะเกี่ยวข้องกับเด็กและเยาวชนจะต้องให้การคุ้มครองเด็กและเยาวชน โดยเฉพาะมากกว่าบุคคลในช่วงวัยอื่นนั้น จะต้องมาพิจารณาแนวคิดในการคุ้มครองและปฏิบัติต่อเด็กและเยาวชนผ่านทางมุมมองของความสัมพันธ์ระหว่างเด็กและเยาวชนกับบุคคลในสังคม คือ บิดามารดา และรัฐที่มีความเกี่ยวข้องกันในเชิงสิทธิอำนาจ โดยจะแบ่งได้เป็น 2 แนวคิด ดังนี้

1) แนวคิดที่มองว่าเด็กและเยาวชนเป็นสมบัติของบิดามารดา มีที่มาจากความคิดพื้นฐานที่ว่า สถาบันครอบครัวเป็นสถาบันพื้นฐานที่มีความสำคัญที่สุดในการดำรงสังคมส่วนรวมเอาไว้ ซึ่งแนวคิดนี้เป็นแนวคิดที่ฝังตัวอยู่ในสังคมมาอย่างยาวนานตั้งแต่สมัยสังคมโบราณ แนวคิดถือว่า เด็กเป็นสมบัติส่วนตัวของบิดามารดา สังคมภายนอกหรือรัฐหรือบุคคลทั่วไปจะไม่เข้าแทรกแซง บิดามารดามีสิทธิและอำนาจเหนือลูกอย่างเด็ดขาดจะปฏิบัติต่อเด็กเพียงใดก็ได้

2) แนวคิดที่มองว่าเด็กเป็นสมบัติของสังคม ถือว่าเด็กและเยาวชนเป็นสมบัติของสังคมหรือรัฐ โดยบิดามารดามีสิทธิหรืออำนาจน้อยกว่ารัฐ หรือไม่มีสิทธิหรืออำนาจใดๆเหนือเด็กและเยาวชน ซึ่งเป็นหน้าที่ของสังคมที่ต้องดูแลอบรมสั่งสอนเด็กและเยาวชนให้เป็นพลเมืองอันพึงประสงค์ของสังคมนั้น

อย่างไรก็ตาม ตามกฎหมายไทย คือ พระราชบัญญัติคุ้มครองเด็ก พ.ศ. 2546 และพระราชบัญญัติส่งเสริมการพัฒนาเด็กและเยาวชน พ.ศ.2550 ได้กำหนดเกี่ยวกับการคุ้มครองเด็กและเยาวชนเอาไว้เป็นหลักการว่า การปฏิบัติต่อเด็กและเยาวชนจะต้องคำนึงถึงประโยชน์สูงสุดสำหรับเด็กและเยาวชน สนับสนุนส่งเสริม และตระหนักถึงสิทธิของเด็กและเยาวชน คุ้มครองสวัสดิภาพและพัฒนาด้านความประพฤติ

โดยปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชนจากภัยอันตรายใดๆ ซึ่งหลักการดังกล่าวสะท้อนให้เห็นว่า การคุ้มครองเด็กและเยาวชนเป็นหน้าที่ของรัฐและครอบครัว แต่ก็ต้องให้ความสำคัญกับสิทธิและเสรีภาพของเด็กและเยาวชนด้วย

3. ทฤษฎีเกี่ยวกับความสัมพันธ์ระหว่างเกมออนไลน์ที่มีระบบกล่องสุ่มกับพฤติกรรมของเด็กและเยาวชน โดยมีทฤษฎี ดังนี้ 1) ทฤษฎีการเรียนรู้แบบ 2) ทฤษฎีความสัมพันธ์ที่แตกต่าง 3) ทฤษฎีกลุ่มชักนำ ซึ่งทั้งสามทฤษฎีเป็นทฤษฎีอาชญาวิทยาที่สามารถอธิบายพฤติกรรมหรือการตัดสินใจของเด็กและเยาวชนที่เปลี่ยนแปลงไปจากการเรียนรู้ เรียนแบบ หรือถูกชักนำโดยสิ่งเร้ารอบตัว ไม่ว่าจะเป็นสื่ออย่างเกม ครอบครัวยุติเพื่อนในชีวิตจริงหรือเพื่อนในเกม ก็สามารถเป็นปัจจัยหนึ่งที่สามารถเป็นแบบอย่างที่ทำให้เกิดพฤติกรรมเบี่ยงเบนที่ไม่สอดคล้องกับบรรทัดฐานทางสังคมจนอาจนำไปสู่การกระทำความผิดอย่างใดอย่างหนึ่งขึ้นได้ ซึ่งในกรณีของการเล่นเกมออนไลน์ที่มีระบบกล่องสุ่มนั้น เด็กและเยาวชนสามารถเรียนรู้กระบวนการเสี่ยงโชคของระบบกล่องสุ่มได้เช่นเดียวกัน และการเรียนรู้ที่นี้อาจนำไปสู่พฤติกรรม การเรียนแบบแก่เด็กและเยาวชนให้มีพฤติกรรมความเสี่ยงโชคในรูปแบบอื่นอันเข้าข่ายเป็นการพนันตามกฎหมายได้ หรือในการเล่นเกมที่ผู้เล่นมักมีกลุ่มสังคมในเกมที่เป็นกลุ่มที่เกิดจากคนรอบข้างที่เล่นเกมด้วยกันหรือเป็นผู้เล่นที่พบจากในเกม ซึ่งเด็กและเยาวชนที่เล่นเกมอาจได้รับการชักนำจากกลุ่มสังคมที่เล่นเกมด้วยกันดังกล่าว เช่น พฤติกรรมความอยากได้ของของภายในเกมระหว่างผู้เล่นเกม จะทำให้ผู้เล่นมีแนวโน้มที่จะหาเงินมาเพื่อสุ่มของในระบบกล่องสุ่มให้ได้รับสิ่งของนั้นๆเช่นเดียวกันกับผู้เล่นอื่น ซึ่งเป็นพฤติกรรมที่เกิดจากการได้รับการชักนำ อีกทั้งผู้เล่นเกม โดยเฉพาะผู้เล่นที่เป็นเด็กและเยาวชนอาจตกลงใจที่จะกระทำความผิด เช่น ลักทรัพย์เพื่อให้ได้เงินมาใช้ในการซื้อกล่องสุ่มดังกล่าวได้ ทั้งนี้ การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมหรือการตัดสินใจของเด็กและเยาวชนอาจต้องมีปัจจัยในด้านอื่นๆ ประกอบด้วย เช่น วุฒิภาวะ อารมณ์ หรือสภาพแวดล้อม เป็นต้น ซึ่งเป็นเรื่องปัจเจกของแต่ละบุคคล

ผลการวิจัย

1. ปัญหาทางกฎหมายเกี่ยวกับค่านิยมที่ไม่ครอบคลุมถึงการควบคุมเกมออนไลน์ที่มีระบบกล่องสุ่มตามพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ.2551

1.1 ค่านิยมของคำว่า “เกม” พิจารณาข้อสังเกต 3 ประการ ดังต่อไปนี้

ประการแรก ตามค่านิยมของคำว่า “วีดิทัศน์” ในส่วนที่เกี่ยวข้องกับเกมนั้น ได้กำหนดไว้ว่าจะต้องเป็น “วัสดุ” ซึ่งตามพจนานุกรมราชบัณฑิตยสถานได้ให้ความหมายของคำว่า “วัสดุ” ไว้ว่า วัตถุที่นำมาใช้ เช่น วัสดุก่อสร้าง เป็นต้น แสดงให้เห็นว่า วัสดุในความหมายนั้นจะต้องเป็นสิ่งที่จับต้องได้ จึงกล่าวได้ว่า ในกรณีของเกมที่อยู่ในค่านิยมอันจะได้รับการควบคุมตามพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ.2551 นั้น หมายถึงถึง เกมที่อยู่ในรูปแบบของแผ่นบันทึกภาพ หรือภาพและเสียงซึ่งสามารถนำมาฉายให้เห็นเป็นภาพที่เคลื่อนไหวได้อย่างต่อเนื่องเท่านั้น เช่น แผ่นซีดี แผ่นดีวีดี เป็นต้น แล้วนำมาเล่น

ผ่านอุปกรณ์แสดงภาพ เช่น คอมพิวเตอร์หรืออุปกรณ์เล่นเกมที่เรียกว่า เครื่องเล่นเกมคอนโซล เป็นต้น ทำให้เกิดปัญหาความไม่ครอบคลุมถึงเกมในรูปแบบอื่นๆ เช่น เกมออนไลน์หรือเกมที่สามารถดาวน์โหลดได้ผ่านทางอินเทอร์เน็ต เป็นต้น

ประการที่สอง การที่บทบัญญัติกำหนดให้เกมการเล่นและคาราโอเกะอยู่ภายใต้คำว่า วิทยุทัศน์ซึ่งต้องอยู่ภายใต้หลักเกณฑ์การควบคุมเดียวกัน ทำให้เกิดปัญหาในการควบคุมเกม เนื่องจากลักษณะของเกมและคาราโอเกะนั้น มีลักษณะที่แตกต่างกัน กล่าวคือ เกมเป็นการแข่งขันที่มีกติกาที่กำหนดขึ้นในรูปแบบของโปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่สร้างขึ้นและใช้เล่นด้วยอุปกรณ์การเล่นต่างๆ ไม่ว่าจะสามารถเล่นได้บนเครือข่ายคอมพิวเตอร์โดยเฉพาะอินเทอร์เน็ตหรือไม่ และมีเนื้อหาที่หลากหลายขึ้นอยู่กับประเภทของเกม ในขณะที่คาราโอเกะเป็นบทเพลงที่มีเฉพาะดนตรีเปล่าและเนื้อเรื่องปรากฏโดยตัดเสียงนักร้องเดิมออกไป ใช้สำหรับให้คนทั่วไปร้องเพื่อความบันเทิงและผ่อนคลาย ซึ่งตามปกติคาราโอเกะจะบันทึกภาพและเสียงบนสื่อกายภาพ เช่น แผ่นซีดี หรือแผ่นดีวีดี เป็นต้น และใช้เล่นผ่านอุปกรณ์แสดงภาพต่างๆ ดังนั้นการกำหนดให้สื่อทั้งสองประเภทอยู่ภายใต้คำนิยามเดียวกัน จึงเป็นการจำกัดขอบเขตของการควบคุม เนื่องจากต้องใช้หลักเกณฑ์ในการควบคุมเดียวกัน ทั้งที่ในปัจจุบันเกมได้มีการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง ทำให้ช่องว่างในความแตกต่างระหว่างเกมการเล่นกับคาราโอเกะห่างกันมากขึ้น สมควรที่จะกำหนดมาตรการเพิ่มเติมเพื่อควบคุมเกมการเล่นให้เท่าทันกับการพัฒนาดังกล่าวซึ่งมาตรการที่จะกำหนดขึ้นอาจเป็นมาตรการที่ไม่สามารถนำมาใช้ร่วมกันในการควบคุมคาราโอเกะได้

ประการที่สาม เหตุที่ตามพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวิทยุทัศน์ พ.ศ.2551 กำหนดให้วิทยุทัศน์หมายถึงเฉพาะถึงวัสดุ และรวมเกมการเล่นและคาราโอเกะอยู่ภายใต้คำนิยามเดียวกันนั้น เนื่องจากในช่วงเวลาที่พระราชบัญญัติดังกล่าวเริ่มใช้บังคับ เป็นช่วงเวลาที่เทคโนโลยีโดยเฉพาะอินเทอร์เน็ตยังไม่ได้พัฒนามากจนถึงขนาดเข้ามามีบทบาทต่ออุตสาหกรรมเกมในประเทศไทย ทำให้เกมยังอยู่ในรูปแบบของวัตถุ คือ แผ่นซีดี หรือแผ่นดีวีดีแล้วนำไปเล่นผ่านสื่อกลางในการแสดงภาพ เช่น คอมพิวเตอร์ และเครื่องเล่นเกมคอนโซล จึงทำให้เกิดการประกอบกิจการร้านเกมขึ้นเป็นจำนวนมาก ฉะนั้น เพื่อให้เกิดความสอดคล้องกับการพัฒนาของเทคโนโลยีและสถานการณ์ของประเทศไทยในช่วงนั้น จึงได้มีการแก้ไขปรับปรุงพระราชบัญญัติภาพยนตร์ พ.ศ.2473 และบทบัญญัติกฎหมายว่าด้วยการควบคุมกิจการเทปและวัสดุโทรทัศน์ เพื่อให้เกิดการควบคุมสื่อต่างๆ ที่นำออกเผยแพร่ได้อย่างเหมาะสมและมีประสิทธิภาพอันเป็นเจตนารมณ์ของพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวิทยุทัศน์ พ.ศ. 2551 อย่างไรก็ตาม ในปัจจุบันเทคโนโลยีได้พัฒนาขึ้นเป็นอย่างมาก ทำให้อุตสาหกรรมเกมได้เปลี่ยนแปลงไป ทำให้สามารถเล่นหรือดาวน์โหลดเกมได้ผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต และสามารถเล่นได้ผ่านอุปกรณ์ต่างๆ เช่นคอมพิวเตอร์ส่วนบุคคล โทรศัพท์มือถือหรือแท็บเล็ต โดยมีจำเป็นต้องเล่นหรือติดตั้งจากแผ่นเกมซึ่งเป็นวิทยุทัศน์ที่ผ่านการควบคุมโดยการตรวจพิจารณาเนื้อหาตามหลักเกณฑ์ที่กำหนดในพระราชบัญญัติดังกล่าว ดังนั้น หลักเกณฑ์ที่กำหนดในพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวิทยุทัศน์ พ.ศ.2551 ซึ่งกำหนดเอาไว้เพื่อใช้บังคับกับเทคโนโลยีในช่วงนั้น

จึงไม่สามารถใช้บังคับได้กับเกมในรูปแบบใหม่ๆ อาจกล่าวได้ว่า หลักเกณฑ์ที่กำหนดในพระราชบัญญัติดังกล่าวมีขอบเขตที่แคบกว่าสื่อในยุคปัจจุบัน

เมื่อเปรียบเทียบกับกฎหมายของต่างประเทศ พบว่า ในสหพันธรัฐเยอรมนี ได้กำหนดเกี่ยวกับคำนิยามของสื่อที่ประสงค์จะให้อยู่ภายใต้การกำกับและควบคุมเอาไว้ในกฎหมายโดยกำหนดให้เกมอยู่ในความหมายของคำว่า “สื่อ” เช่นเดียวกัน ซึ่งคำว่า “สื่อ” นั้น เป็นความหมายอย่างกว้าง สามารถครอบคลุมสื่อได้ทุกประเภทอันรวมถึงเกมเอาไว้ด้วย นอกจากนี้ ในความหมายได้กล่าวต่อไว้ว่า สื่อนั้นจะต้องส่งผ่านข้อมูลขึ้นบนจอแสดงผลภาพหรืออุปกรณ์แสดงผล อาจกล่าวได้ว่า สื่อที่จะอยู่ภายใต้คำนิยามนี้จะต้องเป็นสื่อที่สามารถส่งผ่านข้อมูลไม่ว่าจะอยู่ในรูปแบบของข้อความ รูปภาพ หรือเสียงขึ้นแสดงบนจอแสดงผลภาพหรืออุปกรณ์แสดงผล

1.2 คำนิยามของคำว่า “ระบบกล่องสุ่ม”

การจะกำหนดคำนิยามของคำว่า “ระบบกล่องสุ่ม” นั้น 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 การใช้จ่ายเงินจริงในการซื้อกล่องสุ่ม 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 ซึ่งเป็นกฎหมาย

เกี่ยวกับการกำกับและควบคุมการพนันของประเทศเนเธอร์แลนด์หรือไม่ แต่การพิจารณานั้นก็ทำให้เห็นลักษณะของระบบกล่องสุ่มในมุมมองของศาลและผู้ให้บริการเกม โดยสามารถสรุปออกมาได้ดังต่อไปนี้

1) ระบบกล่องสุ่มเป็นระบบที่แตกต่างหากจากเนื้อหาหลักของเกม ผู้เล่นสามารถได้รับกล่องสุ่มจากการเล่น โดยใช้ทักษะของผู้เล่นหรือได้มาด้วยวิธีอื่น

2) ผู้เล่นจะได้รับการรับรองว่าจะได้รับสิ่งของอย่างใดอย่างหนึ่งจากการสุ่มแน่นอน แต่อย่างไรก็ตาม การสุ่มก็เป็นการสุ่มโดยอาศัยโชค ผู้เล่นจะไม่มีอิทธิพลหรือใช้ทักษะเข้าร่วมในการตัดสินใจผลของการสุ่มแต่อย่างใด

3) สิ่งของที่ได้รับจากระบบกล่องสุ่มสามารถนำไปแลกเปลี่ยนหรือซื้อขายกับบุคคลอื่นได้ เฉพาะภายในเกมเท่านั้น

ทั้งนี้ การพิจารณาของศาลเป็นการพิจารณาเฉพาะระบบกล่องสุ่มในเกมที่เป็นประเด็นพิพาทเท่านั้น ยังไม่สามารถครอบคลุมถึงลักษณะของระบบกล่องสุ่มทั้งหมดได้ แต่ก็ทำให้เห็นถึงประเด็นเกี่ยวกับลักษณะของระบบกล่องสุ่มที่ศาลได้ยกขึ้นมาในการพิจารณาคดี ซึ่งพิจารณาแล้วประเด็นเกี่ยวกับลักษณะของระบบกล่องสุ่มที่ศาลใช้ในการพิจารณานั้นก็คือ การเข้าถึงระบบกล่องสุ่ม กระบวนการสุ่ม และสิ่งของที่ได้รับจากการสุ่มนั่นเอง

ดังนั้น การจะกำหนดคำนิยามของคำว่า “ระบบกล่องสุ่ม” จึงต้องกำหนดโดยให้ความหมายเป็นไปตามลักษณะอันเป็นระบบการทำงานหลักของระบบกล่องสุ่ม คือ การเข้าถึงระบบกล่องสุ่ม กระบวนการสุ่ม และสิ่งของที่ได้รับจากการสุ่ม แต่ต้องมีความหมายอย่างกว้างเพื่อให้คำนิยามมีความหมายที่ครอบคลุมถึงระบบกล่องสุ่มได้ทุกลักษณะ

2. ปัญหาเกี่ยวกับมาตรการทางกฎหมายในการควบคุมเกมออนไลน์ที่มีระบบกล่องสุ่มตามพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ.2551

จากการศึกษาพบว่า เกมออนไลน์ที่มีระบบกล่องสุ่มไม่ว่าจะประเภทใดก็ตามยังไม่ถือเป็นการพนันอันจะเป็นเนื้อหาของเกมที่ขัดต่อความสงบเรียบร้อยหรือศีลธรรมอันดีของประชาชนซึ่งจะอยู่ภายใต้มาตรการการควบคุมเนื้อหาของเกมโดยวิธีการสั่งห้ามเผยแพร่เนื้อหาที่ไม่เหมาะสมได้ จึงกล่าวได้ว่า ยังไม่มีมาตรการใดที่สามารถนำมาใช้ควบคุมเนื้อหาของเกมออนไลน์ที่มีระบบกล่องสุ่มได้ ทั้งนี้เมื่อศึกษามาตรการควบคุมเกมออนไลน์ที่มีระบบกล่องสุ่มของต่างประเทศ คือ ประเทศเนเธอร์แลนด์ ประเทศญี่ปุ่น และประเทศเยอรมนี ซึ่งแต่ละประเทศมีการใช้มาตรการที่แตกต่างกันไป ดังนี้

ประเทศเนเธอร์แลนด์กำหนดใช้มาตรการการควบคุมโดยวิธีการสั่งห้ามเผยแพร่สำหรับเกมออนไลน์ที่มีระบบกล่องสุ่มประเภทที่สามารถซื้อกล่องสุ่มและขายสิ่งของที่ได้รับเป็นเงินที่มีคุณค่าทางเศรษฐกิจได้ เนื่องจากประเทศเนเธอร์แลนด์ได้มีการพิจารณาและสรุปแล้วว่า เกมออนไลน์ที่มีระบบกล่องสุ่มประเภทดังกล่าว เป็นการพนันเสี่ยงโชคอันถือเป็นการพนัน โดยไม่ได้คำนึงว่า สิ่งของที่ได้รับจากการสุ่มจะสามารถแลกเปลี่ยนเป็นเงินจริงได้หรือไม่ เพียงแค่สิ่งของนั้นมีคุณค่าในตลาดไม่ว่าจะภายในเกมหรือตลาดอื่นก็ถือว่ามีคุณค่าทางเศรษฐกิจแล้ว ส่วนเกมออนไลน์ที่มีระบบกล่องสุ่มประเภทอื่นจะใช้มาตรการ

เกี่ยวกับการควบคุมโฆษณาภายในเกมซึ่งมุ่งหมายต่อเด็กและเยาวชน โดยกำหนดให้โฆษณาภายในเกมจะต้องไม่ทำให้เข้าใจผิดในสาระสำคัญและต้องไม่เข้าข่ายไม่เป็นธรรม เพื่อคุ้มครองเด็กและเยาวชนซึ่งเป็นช่วงวัยที่อาจตกเป็นเหยื่อของการโฆษณาภายในเกมได้ง่าย

ประเทศญี่ปุ่นได้พิจารณาแล้วเห็นว่า เกมออนไลน์ที่มีระบบกล่องสุ่มไม่ว่าจะประเภทใดก็ตามไม่เข้าข่ายเป็นการพนันตามกฎหมายของประเทศญี่ปุ่น แต่อย่างไรก็ดี ประเทศญี่ปุ่นได้ควบคุมเกมออนไลน์ที่มีระบบกล่องสุ่มผ่านกฎหมายที่เกี่ยวกับการคุ้มครองผู้บริโภค โดยใช่วิธีการสั่งห้ามเผยแพร่ระบบกล่องสุ่มที่เรียกว่า คอมพิวเตอร์ ซึ่ง เป็นระบบกล่องสุ่มที่มีลักษณะเฉพาะเพิ่มเติม คือ การให้ผู้เล่นเกมสิ่งของหรือไอเทมจากกล่องสุ่มหลายๆ ชิ้นให้ครบชุด เพื่อรวมเป็นสิ่งของที่หายากหรือรางวัลใหญ่ เนื่องจากลักษณะเฉพาะนั้น เป็นลักษณะที่ชักจูงให้ผู้เล่นซึ่งเป็นผู้บริโภคเข้าร่วมเล่นเพื่อให้ได้มาซึ่งสินค้าอันเข้าข่ายต้องห้ามตามกฎหมายที่เกี่ยวกับการคุ้มครองผู้บริโภคของประเทศญี่ปุ่น

ส่วนเกมออนไลน์ที่มีระบบกล่องสุ่มประเภทอื่นนั้น ไม่ต้องห้ามตามกฎหมายของประเทศญี่ปุ่น เนื่องจากไม่มีการชักจูงผู้เล่นและสิ่งของที่ได้รับก็เป็นสิ่งของที่ไม่ต้องประกอบหรือรวมให้ครบชุดเหมือนกับกรณีคอมพิวเตอร์ แต่ก็มีการกำหนดมาตรการในการควบคุมซึ่งเป็นมาตรการจากภาคเอกชน คือ กลุ่มบริษัทเกมของประเทศญี่ปุ่น โดยกำหนดมาตรการควบคุมเอาไว้ เช่น จำกัดการซื้อสิ่งของภายในเกมด้วยเงินจริงของผู้เล่นในวัยเด็กและเยาวชน กำหนดคสัญลักษณ์แจ้งเตือนสำหรับเกมที่มีการซื้อขายด้วยเงินจริงภายในเกม หรือเปิดเผยอัตราส่วนความเป็นไปได้ในการสุ่มสิ่งของแต่ละชิ้นในระบบกล่องสุ่ม เป็นต้น

ประเทศเยอรมนีได้มีการพิจารณาแล้วว่า เกมออนไลน์ที่มีระบบกล่องสุ่มไม่เป็นการพนันตามกฎหมายเกี่ยวกับการพนันของประเทศเยอรมนี แต่เป็นเพียงระบบภายในเกมที่มีความคล้ายคลึงกับการพนัน (Gambling-like mechanisms) เท่านั้น จึงกำหนดให้เกมออนไลน์ที่มีระบบกล่องสุ่มจะต้องอยู่ภายใต้การควบคุมโดยวิธีการจัดเรตติ้งตามกฎหมายที่เกี่ยวกับการคุ้มครองเด็กและเยาวชนประกอบกับกฎหมายที่เกี่ยวกับการคุ้มครองเด็กและเยาวชนจากสื่อ โดยเกมดังกล่าวจะได้รับการจัดให้อยู่ในประเภทของเกมที่ห้ามเล่นสำหรับผู้มีอายุต่ำกว่า 18 ปี

จะเห็นได้ว่า การกำหนดใช้มาตรการในการควบคุมเกมออนไลน์ที่มีระบบกล่องสุ่มของแต่ละประเทศนั้น จะมีการพิจารณาและสรุปอย่างชัดเจนเสียก่อนว่า เกมออนไลน์ที่มีระบบกล่องสุ่มประเภทใดเข้าข่ายเป็นการพนันหรือไม่ เพื่อให้สามารถกำหนดมาตรการในการควบคุมได้อย่างเหมาะสมและมีประสิทธิภาพ นอกจากนี้ จะเห็นได้ว่า เจตนารมณ์ในการกำหนดมาตรการในการควบคุมเกมดังกล่าว จะมุ่งคุ้มครองเด็กและเยาวชนเป็นสำคัญ เนื่องจากเห็นว่า เกมออนไลน์ที่มีระบบกล่องสุ่มมีความเกี่ยวข้องกับ การพนัน ทั้งระบบกล่องสุ่มประเภทที่บางประเทศได้พิจารณาให้เป็นการพนันตามกฎหมายเกี่ยวกับการพนันของประเทศนั้นๆ หรือระบบกล่องสุ่มประเภทอื่นๆ ที่ไม่ได้พิจารณาว่าเป็นการพนัน แต่โดยลักษณะของระบบกล่องสุ่มแล้ว จะมีลักษณะที่มีความคล้ายคลึงกับการพนันหรือมีกลไกที่คล้ายกับการพนัน ซึ่งเด็กและเยาวชนที่เป็นช่วงวัยที่เล่นเกมเป็นส่วนใหญ่ก็จะสัมผัสถึงกลไกดังกล่าวอันเปรียบเสมือนเป็นการเล่นการพนันทางอ้อมด้วย

ดังนั้น มาตรการในการควบคุมที่จะกำหนดเพิ่มเติม นั้น จะต้องเป็นมาตรการที่สามารถควบคุมในลักษณะของระบบกล่องสุ่มควบคู่กับมาตรการที่สามารถคุ้มครองเด็กและเยาวชนได้สอดคล้องกับหลักการในการคุ้มครองเด็กและเยาวชน คือ ต้องคำนึงถึงประโยชน์สูงสุดของเด็กและเยาวชนเป็นสำคัญ อันรวมถึงการแก้ไขปัญหาที่อาจมีผลกระทบในทางลบต่อเด็กและเยาวชน และต้องและไม่เป็นการจำกัดสิทธิเสรีภาพจนเกินขอบเขต โดยการคุ้มครองเด็กและเยาวชนนั้น นอกจากจะเป็นหน้าที่ของรัฐแล้ว ยังเป็นหน้าที่ของผู้ปกครองในการดูแลและส่งเสริมในด้านต่างๆ รวมถึงให้ความปลอดภัยต่อเด็กและเยาวชนจากภาวะที่อาจเป็นอันตรายใดๆ ด้วยอันสอดคล้องกับแนวคิดในการคุ้มครองและปฏิบัติต่อเด็กและเยาวชนในแง่ที่มองว่า เด็กเป็นสมบัติของบิดามารดาและเป็นสมบัติของสังคมด้วย

การกำหนดมาตรการในการควบคุมเกมออนไลน์ที่มีระบบกล่องสุ่มนั้น ผู้ศึกษาเห็นว่า ควรนำมาตรการในการควบคุมเกมออนไลน์ที่มีระบบกล่องสุ่มของต่างประเทศมาเทียบเคียงและพิจารณาปรับใช้กำหนดให้เป็นมาตรการสำหรับประเทศไทย โดยพิจารณาแบ่งแยกมาตรการออกเป็น 2 ลักษณะ คือ

2.1 มาตรการที่ใช้ในการควบคุมเกมทั่วไป

จากการศึกษามาตรการในการควบคุมเกมของต่างประเทศพบว่า จะมีเพียงมาตรการการควบคุมโดยวิธีการจัดเรตติ้งประเภทของเกมโดยใช้เกณฑ์อายุของผู้เล่นเท่านั้นที่สามารถนำมาใช้ควบคุมเกมได้ทุกประเภท ไม่ได้จำกัดเฉพาะควบคุมเกมที่มีระบบกล่องสุ่มเท่านั้น ซึ่งมาตรการดังกล่าวเป็นมาตรการที่กำหนดให้หน่วยงานที่ได้รับมอบหมายจะต้องกำหนดเรตติ้งจากประเภทของเกมหรือเนื้อหาของเกมว่า มีความเหมาะสมกับผู้เล่นในช่วงอายุใด เพื่อคัดกรองเนื้อหาของเกมที่ถึงผู้เล่นว่า เกมใดมีความเหมาะสมกับผู้เล่นในช่วงวัยใด และให้ผู้เล่นได้ทราบถึงความเหมาะสมก่อนจะเล่นเกมใดๆ หรือให้ผู้ปกครองได้ทราบและดูแลเด็กและเยาวชนในความดูแลในการเล่นเกมที่ซึ่งการควบคุมโดยวิธีการจัดเรตติ้งนี้ จากการศึกษพบว่า ตามพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ.2551 ได้มีการกำหนดใช้วิธีการจัดเรตติ้งไว้ด้วยเช่นกัน แต่จะกำหนดใช้เฉพาะกรณีภาพยนตร์เพียงเท่านั้น ซึ่งการจัดเรตติ้งสำหรับภาพยนตร์จะพิจารณาตามความเหมาะสมของเนื้อหาว่า มีลักษณะที่รุนแรงหรือเป็นอันตรายหรือไม่ เพียงใด โดยลักษณะเนื้อหาที่เป็นเนื้อหาต้องห้ามจะเป็นเนื้อหาที่มีลักษณะของการกระทำผิดอาญา หรือขัดต่อความสงบเรียบร้อยหรือศีลธรรมอันดีของประชาชนเสียส่วนใหญ่ เมื่อเปรียบเทียบกับกรณีของเกมแล้ว เนื้อหาของเกมต่างๆก็สามารถมีเนื้อหาที่เข้าข่ายลักษณะที่ไม่เหมาะสมกับผู้เล่นในช่วงวัยนั้นๆ เหมือนกับลักษณะเนื้อหาของภาพยนตร์ด้วยเช่นกัน ซึ่งในประเด็นของเกมที่มีระบบกล่องสุ่มนั้น สามารถเข้าข่ายลักษณะเนื้อหาที่แสดงวิธีการก่ออาชญากรรมซึ่งอาจชักจูงหรือส่งเสริมให้เกิดพฤติกรรมเลียนแบบได้อันจะได้รับการจัดให้อยู่ในประเภทที่เหมาะสมกับผู้ที่มีอายุตั้งแต่ 18 ปีขึ้นไป เนื่องจากผู้เล่นอาจเกิดพฤติกรรมการเลียนแบบการเล็ง โขคจากระบบกล่องสุ่มไปสู่การเล็ง โขคอันเป็นการพนันในรูปแบบอื่นได้ ซึ่งเมื่อเทียบเคียงกับการจัดเรตติ้งเกมที่มีระบบกล่องสุ่มของสหพันธรัฐเยอรมนีจะเห็นได้ว่า สหพันธรัฐเยอรมนีได้กำหนดให้เกมที่มีระบบกล่องสุ่มจะต้องได้รับการจัดให้อยู่ในประเภทเกมที่ห้ามเล่นสำหรับผู้มี

อายุต่ำกว่า 18 ปี เนื่องจากสหพันธรัฐเยอรมนีเห็นว่าเกมที่ที่ระบบกล่องสุ่มเป็นเกมที่มีความคล้ายคลึงกับการพนันซึ่งอาจส่งผลกระทบต่อเด็กและเยาวชนที่เล่นเกมดังกล่าว ทั้งในแง่การตกเป็นเหยื่อจากการการสุ่มหรืออาจเกิดพฤติกรรมการเล่นแบบได้

2.2 มาตรการที่ใช้ในการควบคุมเกมออนไลน์ที่มีระบบกล่องสุ่ม

จากการศึกษาลักษณะของระบบกล่องสุ่มกับปัญหาที่ส่งผลกระทบต่อผู้เล่น โดยเฉพาะผู้เล่นในวัยเด็กและเยาวชน จึงพบว่า ปัจจัยที่ทำให้เกิดปัญหาต่อผู้เล่นแบ่งออกเป็น 2 ปัจจัย คือ

1) การเข้าถึงระบบกล่องสุ่มของผู้เล่นที่ผู้เล่นสามารถเข้าถึงระบบกล่องสุ่มได้จากหลายช่องทาง นอกจากนี้ ในหลายเกมยังมีลักษณะของการชักจูงให้ผู้เล่นเข้ามาใช้ระบบกล่องสุ่ม เข้าร่วมด้วย มาตรการที่จะนำมาใช้จึงต้องเป็นมาตรการที่สามารถลดการเข้าถึงระบบกล่องสุ่มของผู้เล่นได้ โดยเฉพาะในกรณีของผู้เล่นในช่วงวัยเด็กและเยาวชนที่สามารถตกเป็นเหยื่อจากการเข้าถึงระบบกล่องสุ่มได้ง่ายนี้ด้วย

2) ความโปร่งใสในการสุ่มของระบบกล่องสุ่ม เนื่องจากผู้เล่นจะไม่สามารถทราบได้ว่า จะสุ่มได้สิ่งของชิ้นใด จึงทำให้เกิดเป็นประเด็นถึงความโปร่งใสในการสุ่มนี้ มาตรการที่จะนำมาใช้จึงต้องเป็นมาตรการที่ช่วยเพิ่มความโปร่งใสของระบบกล่องสุ่มเพื่อประกอบการตัดสินใจของผู้เล่นในการตัดสินใจซื้อกล่องสุ่มมาสุ่ม

ฉะนั้น ผู้ศึกษาจึงเทียบเคียงมาตรการของต่างประเทศที่สามารถนำมาใช้เพื่อลดปัจจัยดังกล่าวที่ส่งผลกระทบต่อผู้เล่น โดยเฉพาะผู้เล่นในช่วงวัยเด็กและเยาวชนที่อาจตกเป็นเหยื่อจากปัจจัยดังกล่าวได้ง่าย โดยเทียบเคียงจากประเทศเนเธอร์แลนด์และประเทศญี่ปุ่นที่มีการกำหนดมาตรการเพื่อใช้ในการควบคุมเกมออนไลน์ที่มีระบบกล่องสุ่ม ซึ่งมีมาตรการทั้งหมด 3 มาตรการ ดังต่อไปนี้

1) การควบคุมโฆษณาภายในเกมซึ่งมุ่งหมายต่อเด็กและเยาวชน อันเป็นมาตรการทางกฎหมายของประเทศเนเธอร์แลนด์ ตาม Code for advertising directed at children and young people ที่จะกำหนดให้การโฆษณาใดๆภายในเกมที่ปรากฏผ่านข้อความ ภาพ หรือเสียง จะต้องมีความชัดเจนเหมาะสมกับเด็กและเยาวชนในการทำความเข้าใจ และไม่มียุทธวิธีอื่นแอบแฝง ซึ่งสอดคล้องกับมาตรการของประเทศญี่ปุ่นที่กล่าวถึงการชักจูงให้มีการสุ่มของระบบกล่องสุ่มที่เรียกว่า คอมพิวเตอร์ ที่เข้าข่ายคำว่า “ฟรีเมียม” ตาม the Act against Unjustifiable Premiums and Misleading Representations ซึ่งถือเป็นการชักจูงผู้เล่นให้ซื้อกล่องสุ่มอื่นเพื่อสุ่มสิ่งของให้ครบชุด ระบบกล่องสุ่มที่เรียกว่า คอมพิวเตอร์นี้จึงถูกสั่งห้ามเผยแพร่ในประเทศญี่ปุ่น

นอกจากนี้ ยังสอดคล้องกับมาตรการจากภาคเอกชนของประเทศญี่ปุ่นที่กำหนดให้เกมที่มีระบบกล่องสุ่มจะต้องอธิบายกฎและเงื่อนไขในการให้บริการที่ประสงค์ให้เด็กและเยาวชนยอมรับก่อนใช้บริการให้มีความชัดเจน และต้องใช้ถ้อยคำที่ผู้เล่นที่เป็นเด็กและเยาวชนสามารถเข้าใจได้ง่ายด้วย เช่น การโฆษณาเกี่ยวกับระบบกล่องสุ่มจะต้องไม่ใช่ข้อความที่ชักจูงหรือเชื่อเชิญให้มีการสุ่มโดยไม่อธิบายรายละเอียดคร่าวๆว่า ในการสุ่มกล่องสุ่มนั้นๆ ผู้เล่นจะสามารถได้รับสิ่งของใดบ้าง เป็นต้น

2) กำหนดสัญลักษณ์แจ้งเตือนสำหรับเกมที่มีการซื้อขายด้วยเงินจริงภายในเกม โดยเป็นการแจ้งเตือนเพื่อให้ผู้เล่นได้ทราบเพื่อประกอบการตัดสินใจในการเลือกที่จะเล่นเกมหรือไม่ และเพื่อให้ผู้ปกครองในกรณีของผู้เล่นที่อยู่ในช่วงวัยเด็กและเยาวชนได้ทราบและช่วยกำกับดูแลเด็กและเยาวชนไม่ว่าจะในการคัดกรองว่า เกมต่างๆเหมาะสมในการให้เด็กและเยาวชนที่อยู่ในการดูแลหรือไม่ หรือให้คำแนะนำหรือดูแลการใช้เงินของเด็กและเยาวชนในการเล่นเกมนั้นๆให้อยู่ในขอบเขตที่เหมาะสม อีกทั้งมาตรการนี้ยังเป็นมาตรการที่ช่วยให้ผู้ปกครองสามารถทำหน้าที่ในการให้ความคุ้มครองและส่งเสริมพัฒนาเด็กและเยาวชนได้สอดคล้องกับหลักการในการคุ้มครองเด็กและเยาวชนด้วย

3) กำหนดให้เปิดเผยอัตราส่วนความเป็นไปได้ในการสุ่มสิ่งของแต่ละชิ้นในระบบกล่องสุ่ม คือ ให้ชี้แจงว่าภายในกล่องสุ่มนั้นๆ ผู้เล่นสามารถสุ่มสิ่งของได้สิ่งของใดบ้าง และสิ่งของแต่ละชิ้นสามารถสุ่มได้ในอัตราส่วนเท่าใด ซึ่งการชี้แจงอัตราส่วนนี้จะต้องมีความชัดเจน โดยให้ระบุเป็นอัตราร้อยละ ไม่ใช่ระบุเฉพาะความยากง่ายเท่านั้น การกำหนดมาตรการนี้จะช่วยเพิ่มความโปร่งใสในการสุ่มของระบบกล่องสุ่มมากขึ้น เพราะจะช่วยให้ผู้เล่นได้ทราบว่า ในกล่องสุ่มมีสิ่งของชิ้นใดบ้างและผู้เล่นสามารถสุ่มให้ได้สิ่งของที่ผู้เล่นประสงค์ได้มากน้อยเพียงใดเพื่อเป็นข้อมูลเป็นข้อมูลประกอบการตัดสินใจ คือ หากมีสิ่งของที่ต้องการมีอัตราส่วนความเป็นไปได้ในการสุ่มได้น้อย ก็จะส่งผลต่อผู้เล่นให้ตัดสินใจไม่สุ่มระบบกล่องสุ่มนั้นๆ ได้

สรุปและขอเสนอแนะ

1. สรุป

การที่พระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ.2551 กำหนดคำนิยามคำว่า “วีดิทัศน์” ซึ่งรวมถึงเกมเอาไว้ เฉพาะเกมที่อยู่ในรูปแบบของวัสดุหรือแผ่นเกมเพียงเท่านั้น จึงทำให้เกมที่จะต้องอยู่ภายใต้มาตรการในการควบคุมตามพระราชบัญญัตินั้นอยู่ในขอบเขตที่แคบและไม่ครอบคลุม เป็นเหตุให้เกมที่อยู่ในรูปแบบอื่น เช่น เกมออนไลน์ซึ่งสามารถเล่นหรือดาวน์โหลดได้จากเครือข่ายอินเทอร์เน็ตและเป็นรูปแบบของเกมส่วนใหญ่ในปัจจุบัน ทั้งยังง่ายต่อการเล่นที่สามารถเล่นผ่านคอมพิวเตอร์ส่วนบุคคล โทรศัพท์มือถือ หรือแท็บเล็ต และที่สำคัญเป็นรูปแบบของเกมที่มีระบบกล่องสุ่มอยู่ภายในเกมด้วย ไม่อยู่ภายใต้การควบคุมตามพระราชบัญญัตินี้ดังกล่าว ประกอบกับตามคำนิยามคำว่าวีดิทัศน์นอกจากจะหมายถึงเกมแล้ว ยังรวมถึงคาราโอเกะด้วย ทั้งที่ด้วยลักษณะของเกมและคาราโอเกะนั้นมีความแตกต่างกันอย่างมาก การกำหนดให้อยู่ภายใต้คำนิยามเดียวกัน จึงทำให้การกำหนดมาตรการในการควบคุมเป็นไปอย่างจำกัดและไม่ตอบสนองต่อเจตนารมณ์ที่จะควบคุมสื่อที่เผยแพร่สู่สาธารณะในประเทศไทยได้อย่างเหมาะสม แต่จากการศึกษาบทบัญญัติของกฎหมายเกี่ยวกับการควบคุมสื่อของสหพันธรัฐเยอรมนี พบว่า กฎหมายของสหพันธรัฐเยอรมนีได้บัญญัติเกี่ยวกับเกมเอาไว้ภายใต้คำนิยามของคำว่า สื่อ ซึ่งเป็นความหมายอย่างกว้างและอธิบายไว้ด้วยว่า สื่อนั้นจะต้องส่งผ่านข้อมูลขึ้นบนจอแสดงภาพหรืออุปกรณ์แสดงผล ซึ่งเป็นการทำให้ความหมายชัดเจนมากยิ่งขึ้น

นอกจากนี้ ระบบกล่องสุ่มที่เป็นระบบที่มีการพัฒนาขึ้นใหม่จากระบบซื้อขายภายในเกมของเกมที่อยู่ในลักษณะของเกมออนไลน์ จากการศึกษาพบว่า ไม่มีบทบัญญัติกฎหมายฉบับใดที่มีการกำหนดคำนิยามของคำว่า ระบบกล่องสุ่มเอาไว้ เนื่องจากมุมมองของคนในสังคมต่อเกมยังเห็นว่า เกมเป็นเพียงการเล่นเพื่อความบันเทิงของกลุ่มบุคคลหนึ่งเพียงเท่านั้น โดยไม่เห็นปัญหาที่แอบแฝงมากับเกมที่สามารถส่งผลกระทบต่อผู้เล่น โดยเฉพาะผู้เล่นในช่วงวัยเด็กและเยาวชนได้ เช่น ระบบกล่องสุ่มที่อยู่ในเกมออนไลน์ก็เป็นหนึ่งในปัญหาที่รัฐจะต้องให้ความสำคัญและเข้ามาควบคุมเพื่อคุ้มครองผู้เล่น โดยเฉพาะผู้เล่นในช่วงวัยเด็กและเยาวชนที่จะได้รับผลกระทบจากเกมดังกล่าวมากที่สุด แต่อย่างไรก็ตาม ประเทศไทยกลับยังไม่มีการกำหนดคำนิยามคำว่า ระบบกล่องสุ่มเอาไว้จึงทำให้เกมที่มีระบบดังกล่าวอยู่ภายใต้การควบคุมตามกฎหมาย ซึ่งจากการศึกษาลักษณะของระบบกล่องสุ่มประกอบคำพิพากษาของศาลแขวงกรุงเทพในประเทศเนเธอร์แลนด์เกี่ยวกับระบบกล่องสุ่ม จึงทำให้เห็นถึงลักษณะสำคัญของระบบกล่องสุ่ม 3 ลักษณะ คือ การเข้าถึงระบบกล่องสุ่ม กระบวนการสุ่ม และสิ่งของที่ได้รับการสุ่ม ซึ่งสามารถนำลักษณะดังกล่าวมากำหนดเป็นความหมายอย่างกว้างในคำนิยามคำว่า ระบบกล่องสุ่มได้

ดังนั้น เพื่อให้การควบคุมเกมครอบคลุมถึงเกมออนไลน์ที่มีระบบกล่องสุ่ม จึงเห็นควรให้มีการแก้ไขเพิ่มเติมพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ.2551 ในมาตรา 4 เกี่ยวกับคำนิยาม โดยให้แยกคำว่า “เกม” ไปบัญญัติเป็นคำนิยามใหม่ต่างหากจากคำว่า “วีดิทัศน์” ซึ่งรวมถึงการเอาไอเกะเอาไว้และให้กำหนดคำว่า “เกม” หมายความว่าสื่อ ไม่ใช่เพียงวัสดุ เพื่อให้เกิดความชัดเจนและสามารถกำหนดมาตรการให้ครอบคลุมกับรูปแบบหรือลักษณะของเกมได้ทุกประเภทอันจะทำให้การควบคุมเกิดประสิทธิภาพได้ และให้บัญญัติคำนิยามของคำว่า “ระบบกล่องสุ่ม” ขึ้นเพื่ออธิบายความหมายของระบบกล่องสุ่ม โดยจะให้บัญญัติเอาไว้ในกฎกระทรวงที่จะบัญญัติเพิ่มเติมเกี่ยวกับการควบคุมเกมที่มีระบบกล่องสุ่ม

ในประเด็นปัญหาที่สอง คือ การกำหนดมาตรการทางกฎหมายในการควบคุมเกมออนไลน์ที่มีระบบกล่องสุ่ม เนื่องจากตามพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ.2551 ได้กำหนดมาตรการในการควบคุมลักษณะเนื้อหาของเกมเอาไว้เพียงมาตรการเดียว คือ การกำหนดให้วีดิทัศน์ซึ่งรวมถึงเกมจะต้องผ่านการพิจารณาและได้รับอนุญาตจากคณะกรรมการพิจารณาภาพยนตร์และวีดิทัศน์เสียก่อน จึงจะสามารถนำออกเผยแพร่สู่สาธารณะได้ ไม่ว่าจะเป็นการนำออกฉาย ให้เช่า แลกเปลี่ยน หรือจำหน่าย โดยการพิจารณานั้น เป็นการพิจารณาจากเนื้อหาของเกมว่ามีลักษณะที่เป็นการบ่อนทำลาย ชัดต่อความสงบเรียบร้อยหรือศีลธรรมอันดีของประชาชน หรืออาจกระทบกระเทือนต่อความมั่นคงของรัฐและเกียรติภูมิของประเทศไทย หากมีเกมใดมีลักษณะเนื้อหาดังกล่าวก็จะไม่ได้รับการอนุญาตให้เผยแพร่ได้หรืออาจเรียกว่าเป็นมาตรการสั่งห้ามเผยแพร่เกม ซึ่งในกรณีของเกมออนไลน์ที่มีระบบกล่องสุ่มนั้น เป็นเกมที่มีปัญหาในเรื่องความเกี่ยวข้องกับการพนัน เนื่องจากมีลักษณะที่คล้ายเป็นการเสี่ยงโชคอันเป็นการพนัน แต่สำหรับประเทศไทยยังไม่มีการพิจารณาให้เกมออนไลน์ที่มีระบบกล่องสุ่มนี้ไม่ว่าจะเป็นระบบกล่องสุ่มประเภทใดก็ตาม เป็นการพนัน โดยการระบุนิยามของการเล่นไว้ในบัญชีท้ายพระราชบัญญัติการพนัน พ.ศ.2478 แต่อย่างไรก็ตาม จึงทำให้เกมลักษณะดังกล่าวไม่ได้มีเนื้อหาที่เป็นการชัดต่อความสงบเรียบร้อยหรือศีลธรรมอันดี

ของประชาชนอันจะเป็นผลให้ไม่ได้รับการอนุญาตให้เผยแพร่ข้อมูลข่าวสารหรือถูกสั่งห้ามเผยแพร่ได้
มาตรการสั่งห้ามเผยแพร่อันเป็นมาตรการในการควบคุมเกมเพียงมาตรการเดียวนี้ จึงไม่สามารถใช้บังคับกับ
เกมออนไลน์ที่มีระบบกล่องสุ่มได้

ดังนั้น จึงเห็นควรให้นำมาตรการในการควบคุมเกมออนไลน์ที่มีระบบกล่องสุ่มของประเทศ
เนเธอร์แลนด์ ประเทศญี่ปุ่น และสหพันธรัฐเยอรมนี ซึ่งกำหนดหลักเกณฑ์ที่เป็นมาตรการในการควบคุม
เกมลักษณะดังกล่าวและเป็นไปตามหลักการคุ้มครองเด็กและเยาวชนตามหลักสากลและหลักกฎหมายของ
ประเทศไทย โดยผู้ศึกษาเห็นว่า มาตรการที่มีความเหมาะสมในการนำมาปรับใช้กับประเทศไทยนั้น ได้แก่

- 1) การควบคุมโดยวิธีการจัดเรตติ้งประเภทของเกม
- 2) การควบคุมโฆษณาภายในเกมซึ่งมุ่งหมายต่อเด็กและเยาวชน
- 3) การกำหนดสัญลักษณ์แจ้งเตือนสำหรับเกมที่มีการซื้อขายด้วยเงินจริงภายในเกม และ
- 4) การกำหนดให้ผู้ประกอบกิจการเกมจะต้องเปิดเผยอัตราส่วนความเป็นไปได้ในการสุ่ม
สิ่งของแต่ละชิ้นในระบบกล่องสุ่ม

เพื่อให้มาตรการในการควบคุมเกมมีความครอบคลุมถึงเกมออนไลน์ที่มีระบบกล่องสุ่ม และ
ทำให้เด็กและเยาวชนซึ่งเป็นกลุ่มเปราะบางที่มีความเสี่ยงต่อการได้รับผลกระทบจากเกมออนไลน์ที่มีระบบ
กล่องสุ่มอันนำไปสู่ปัญหาต่างๆ ทั้งด้านร่างกาย อารมณ์ สติปัญญา และสังคม ซึ่งรวมถึงพฤติกรรม
การเลียนแบบอันนำไปสู่การก่ออาชญากรรมในรูปแบบอื่น ได้รับความคุ้มครองผ่านมาตรการควบคุมเกม
อย่างมีประสิทธิภาพ

2. ข้อเสนอแนะ

จากการศึกษามาตรการทางกฎหมายในการควบคุมเกมออนไลน์ที่มีระบบกล่องสุ่มตาม
พระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 ยังมีความบกพร่องและไม่ครอบคลุมในประเด็น
การควบคุมเกมออนไลน์ที่มีระบบกล่องสุ่มอยู่หลายประการ ผู้ศึกษาจึงเห็นสมควรเสนอแนะให้มีการแก้ไข
เพิ่มเติม ดังนี้

1) ควรมีการแก้ไขเพิ่มเติมบทบัญญัติตามพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ.2551
มาตรา 4 ซึ่งเป็นบทบัญญัติเกี่ยวกับคำนิยามตามพระราชบัญญัตินี้ดังกล่าว โดยให้มีการกำหนดคำนิยามของ
คำว่า “เกม” แยกออกต่างหากจากคำว่า “วีดิทัศน์” ที่บัญญัติว่า “วีดิทัศน์ หมายความว่า วัสดุที่มีการบันทึกภาพ
หรือภาพและเสียงซึ่งสามารถนำมาฉายให้เห็นเป็นภาพที่เคลื่อนไหวได้อย่างต่อเนื่องในลักษณะที่เป็น
เกมการเล่น คาราโอเกะที่มีภาพประกอบหรือลักษณะอื่นใดตามที่กำหนดในกฎกระทรวง” ทั้งนี้ จะคง
คำนิยามคำว่า “วีดิทัศน์” เอาไว้หรือไม่ก็ได้

โดยให้บัญญัติเพิ่มเติมคำนิยามคำว่า “เกม” ตามมาตรา 4 เป็นดังนี้

“เกม หมายความว่า สื่อที่แสดงภาพ หรือภาพและเสียงซึ่งสามารถนำมาฉายให้เห็นเป็นภาพที่
เคลื่อนไหวได้อย่างต่อเนื่องในลักษณะที่เป็นการเล่นบนจอแสดงภาพหรืออุปกรณ์แสดงผลอื่นใดในรูปแบบ
ของโปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่สร้างขึ้น”

2) ควรให้มีการบัญญัติหมวดใหม่ในพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ.2551 ซึ่งเป็นหมวดเกี่ยวกับการประกอบกิจการเกมต่างหากจากหมวดการประกอบกิจการวีดิทัศน์ เพื่อแบ่งแยกมาตรการในการควบคุมสื่อแต่ละประเภทให้ชัดเจนและเหมาะสมกับประเภทของสื่ออื่นๆ

3) ควรกำหนดให้เกมที่จะนำออกเผยแพร่ในประเทศไทยจะต้องผ่านการตรวจพิจารณาและได้รับอนุญาตจากคณะกรรมการภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ.2551 อยู่ในหมวดการประกอบกิจการเกม โดยให้บัญญัติว่า

“เกมที่จะนำออกฉาย ให้เช่า แลกเปลี่ยน หรือจำหน่ายในราชอาณาจักรต้องผ่านการตรวจพิจารณาและได้รับอนุญาตจากคณะกรรมการพิจารณาภาพยนตร์และวีดิทัศน์”

4) ควรนำมาตรการในการควบคุมเกมโดยวิธีการจัดเรตติ้งประเภทของเกมตามเกณฑ์อายุของผู้เล่นมาบัญญัติเพิ่มเติมในพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ.2551 เนื่องจากเป็นมาตรการที่สามารถนำมาใช้บังคับกับเกมได้ทุกประเภท ไม่จำกัดเฉพาะเกมที่มีระบบกล่องสุ่มเท่านั้น และให้บัญญัติกฎกระทรวงเพิ่มเติมเกี่ยวกับรายละเอียดของเกมว่า เนื้อหาของเกมในลักษณะใดควรจัดอยู่ในเกมประเภทใด นอกจากนี้ ให้กำหนดเพิ่มเติมในบทบัญญัติดังกล่าวเกี่ยวกับการตรวจพิจารณาด้วยหลักเกณฑ์อื่นประกอบการจัดเรตติ้งประเภทของเกมตามกฎกระทรวงที่บัญญัติเพิ่มเติมด้วย โดยบัญญัติว่า

วรรคหนึ่ง “ในการตรวจพิจารณาเกมนั้น ให้คณะกรรมการพิจารณาภาพยนตร์และวีดิทัศน์กำหนดด้วยว่าเกมดังกล่าวจัดอยู่ในเกมประเภทใด ดังต่อไปนี้

- (1) เกมที่ส่งเสริมการเรียนรู้และควรส่งเสริมให้มีการเล่น
- (2) เกมที่เหมาะสมกับผู้เล่นทั่วไป
- (3) เกมที่เหมาะสมกับผู้ที่มีอายุตั้งแต่สิบสามปีขึ้นไป
- (4) เกมที่เหมาะสมกับผู้ที่มีอายุตั้งแต่สิบห้าปีขึ้นไป
- (5) เกมที่เหมาะสมกับผู้ที่มีอายุตั้งแต่สิบแปดปีขึ้นไป
- (6) เกมที่ห้ามผู้มีอายุต่ำกว่ายี่สิบปีเล่น
- (7) เกมที่ห้ามเผยแพร่ในราชอาณาจักร”

วรรคสอง “หลักเกณฑ์ในการกำหนดว่าเกมลักษณะใดควรจัดอยู่ในเกมประเภทใด ให้เป็นไปตามที่กำหนดในกฎกระทรวง”

วรรคสาม “การตรวจพิจารณาดังกล่าวในวรรคแรก ให้คณะกรรมการภาพยนตร์และวีดิทัศน์พิจารณาหลักเกณฑ์อื่นให้เป็นไปตามที่กำหนดในกฎกระทรวง”

5) ควรบัญญัติกฎกระทรวงเพิ่มเติมที่กำหนดรายละเอียดเกี่ยวกับการควบคุมเกมที่มีระบบกล่องสุ่ม ดังนี้

5.1) กำหนดคำนิยามคำว่า “ระบบกล่องสุ่ม” โดยให้บัญญัติว่า

“ระบบกล่องสุ่ม หมายความว่า คุณลักษณะภายในเกมที่อยู่ในรูปแบบของกล่อง วงล้อ หรือรูปแบบอื่นใด ที่กำหนดให้ผู้เล่น ได้รับสิ่งของภายในเกมด้วยวิธีการสุ่ม โดยสิ่งของที่ได้รับอาจนำไปแลกเปลี่ยนหรือจำหน่ายได้”

5.2) มาตรการในการควบคุมเกมที่มีระบบกล่องสุ่มเอาไว้ โดยบัญญัติว่า

วรรคแรก “ในการตรวจพิจารณาเกมที่มีระบบกล่องสุ่ม ให้คณะกรรมการพิจารณาภาพยนตร์และวิดิทัศน์พิจารณาในเรื่องดังต่อไปนี้ ประกอบการจัดประเภทของเกมด้วย

(1) การโฆษณาภายในเกมที่มีระบบกล่องสุ่ม ไม่ว่าจะปรากฏผ่านข้อความ ภาพ ภาพเสมือน หรือเสียง จะต้องมีความชัดเจนเหมาะสมต่อเด็กและเยาวชนในการทำความเข้าใจและแยกแยะข้อมูลดังกล่าวได้ และต้องไม่เป็นการชักจูงหรือเชิญชวนให้มีการสุ่มหรือมีนัยยะอื่นใดแอบแฝง

(2) กำหนดให้แสดงสัญลักษณ์สำหรับเกมที่มีการซื้อขายด้วยเงินจริงแก่ผู้เล่นและผู้ปกครองซึ่งดูแลเด็กและเยาวชนทราบ

(3) กำหนดให้ผู้ประกอบกิจการเกม ต้องเปิดเผยข้อมูลอัตราส่วนความเป็นไปได้ในการสุ่มสิ่งของแต่ละชิ้นในระบบกล่องสุ่มภายในเกม”

วรรคสอง “การตรวจพิจารณาดังกล่าวในวรรคแรก ให้คณะกรรมการภาพยนตร์และวิดิทัศน์มีอำนาจกำหนดเงื่อนไขตามสมควรเพื่อคุ้มครองเด็กและเยาวชน”

6) ควรแก้ไขบทบัญญัติต่างๆตามพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวิดิทัศน์ พ.ศ.2551 เช่นอำนาจหน้าที่ของคณะกรรมการหรือเจ้าหน้าที่ที่เกี่ยวข้อง การอุทธรณ์ หรือบทกำหนดโทษ เป็นต้น ให้มีความครอบคลุมถึงการประกอบกิจการเกมโดยเฉพาะด้วย

เอกสารอ้างอิง

ขวัญจิต เฟื่องแป้น. (2560). “การป้องกันปัญหาภาวะสุขภาพของเด็กติดเกมออนไลน์”. *วารสารราชธานี*

นวัตกรรมการทางวิทยาศาสตร์สุขภาพ, เมษายนถึงมิถุนายน 2560.

พงศกร เรืองเดชขจร. (2556). *มาตรการคุ้มครองเด็กตามพระราชบัญญัติการพนัน พ.ศ.2478*. วิทยานิพนธ์

นิติศาสตรมหาบัณฑิต, บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

อดิศักดิ์ ผลิตผลการพิมพ์. (2555). *การจัดการสภาพแวดล้อมรอบตัวเด็ก 24 ชั่วโมง : กรณีเด็กไทยกับไอที*.

(วิดิทัศน์). นนทบุรี: สำนักงานคณะกรรมการสุขภาพแห่งชาติ.

อัจฉริยา ชุตินันท์. (2561). *อาชญวิทยาและทัณฑวิทยา* (พิมพ์ครั้งที่ 3). กรุงเทพฯ: วิทยุชุมชน.

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/PMC 3845016/>.

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

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

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

Schwiddessen, Sebastian. (2018). *Loot Boxes in Japan: Legal Analysis and Kompu Gacha Explained*. (Online). Available: <https://www.lexology.com/library/detail.aspx?g=9207df10-a8a2-4f6781c36a148a6100e2>.

Spelen, Veilig. (2018). *Kansspelautoriteit, Loot boxes*. (Online). Available: <https://kansspelautoriteit.nl/english/loot-boxes/>.