

มาตรการทางกฎหมายในการควบคุมการซื้อขายของในเกมออนไลน์ในโทรศัพท์มือถือ โดยระบบกล่องสุ่ม (loot boxes) ในประเทศไทย

นางสาวนันทพร กรกนกมล
นักกฎหมายกฤษฎีกาชำนาญการ
สำนักงานคณะกรรมการกฤษฎีกา

๑. บทนำ

ในปัจจุบันอุตสาหกรรมเกมซึ่งเป็นหนึ่งในสื่อที่ให้ความบันเทิงได้มีการพัฒนาและเติบโตอย่างต่อเนื่องและเข้าถึงได้ทุกเพศทุกวัย แม้จะมีบางเกมที่มีข้อจำกัดอายุการเล่น^๑ และแม้ว่าจะมีความเป็นกังวลว่าการเล่นเกมนำมาซึ่งสุขภาพหรือเสียการเรียน แต่ก็มีงานวิจัยซึ่งระบุว่าการเล่นเกมนำมาซึ่งพัฒนาการและเสริมสร้างทักษะด้านร่างกายและสมองได้เช่นเดียวกับการเล่นกีฬา^๒ โดยนายอัลเลน ชู ผู้จัดการอาวุโสด้านพันธมิตรทางธุรกิจเกม ของบริษัท การ์มินา ออนไลน์ (ประเทศไทย) จำกัด ได้ให้ข้อมูลว่าในปี พ.ศ. ๒๕๖๐ ตลาดเกมคอมพิวเตอร์ในประเทศไทยมีมูลค่าถึง ๖.๓ พันล้านบาท ส่วนตลาดเกมมือถือในประเทศไทยมีมูลค่าถึง ๔ พันล้านบาท^๓ นอกจากนี้ ปัจจุบันสภาโอลิมปิกแห่งเอเชีย หรือ โอซีเอ ก็ได้บรรจุกีฬาอีสปอร์ตซึ่งเกี่ยวข้องกับการแข่งขันเกมให้เป็นหนึ่งในการชิงเหรียญรางวัลอย่างเป็นทางการในกีฬาเอเชียนเกมส์ ๒๐๒๒ ที่เมืองหางโจว ประเทศจีน^๔ และยังมีการ เปิดตัวหลักสูตร “ธุรกิจเกมและอีสปอร์ต” ในระดับมหาวิทยาลัยอีกด้วย^๕ โดยในปี พ.ศ. ๒๕๖๐ มีรายงานว่ามูลค่าของธุรกิจเกมมือถือเติบโตอยู่ที่ ๕๙.๒ พันล้านเหรียญดอลลาร์สหรัฐ^๖ อย่างไรก็ตาม การซื้อขายของในเกมออนไลน์โดยระบบกล่องสุ่ม (loot boxes) ซึ่งใช้อยู่ในหลายเกม รวมถึงเกมที่ถูกรับจัดเป็นอีสปอร์ต^๗ ยังถูกจับตามองอยู่ว่ามีลักษณะที่เข้าข่ายอาจเป็นการพนัน^๘

^๑ สรวิต วิฑูกิจ, ปัจจัยที่มีความสัมพันธ์และอิทธิพลเชิงบวกต่อทัศนคติในการซื้อเกมในรูปแบบดิจิทัลตลาดงานไหลดของผู้บริโภคในเขตประเวศและเขตบางนาในกรุงเทพมหานคร, ปริญญาบริหารธุรกิจมหาบัณฑิต, ธันวาคม 2560, บัณฑิตวิทยาลัย, มหาวิทยาลัยกรุงเทพ, หน้า ๑

^๒ สิริลักษณ์ เล่า, ตลาดเกมโลกโตแสนล้าน: “E-Sport” พุ่งกว่า 600 ล้าน ม.ไทย-เทศขานรับ ผลิตรคนบ่อน สืบค้นเมื่อวันที่ ๑๓ กรกฎาคม ๒๕๖๑ <<https://workpointnews.com/2018/03/31/ตลาดเกมโลกโตแสนล้าน-e-sport/>>

^๓ สิริลักษณ์ เล่า, เฟื่องอ้าง

^๔ Spring news, อีสปอร์ตพีเวอร์! มหาวิทยาลัยไทยเปิดตัวหลักสูตรรองรับ สืบค้นเมื่อวันที่ ๑๓ กรกฎาคม ๒๕๖๑ <<https://www.springnews.co.th/view/97629>>

^๕ ธนาคารกสิกรไทย, ม.หอการค้าไทยจับมือกสิกรไทย ก้าวล้ำสู่ Digital Hybrid University, <<https://www.kasikornbank.com/th/News/Pages/UTCC-KBank.aspx>>

^๖ James Batchelor, Games industry generated \$108.4bn in revenues in 2017, สืบค้นเมื่อวันที่ ๑๓ กรกฎาคม ๒๕๖๑ <<https://www.gamesindustry.biz/articles/2018-01-31-games-industry-generated-usd108-4bn-in-revenues-in-2017>>

^๗ Loot Box เปิดกล่องกาชา ความสนุกที่คุ้มค่าหรือยาพิษ บ่อนทำลายวงการเกม!!! สืบค้นเมื่อวันที่ ๑๓ กรกฎาคม ๒๕๖๑ <<http://www.thisisgamethailand.com/content/Loot-Box-เปิดกล่องกาชา-ความสนุกหรือทำลายวงการเกม.html>>

^๘ ไทยรัฐออนไลน์, เต็มเงิน=พนัน EP.2 Loot boxes หนทางพาเด็กสู่วงการพนัน ไทยรั้งกฎหมายจัดการ, สืบค้นเมื่อวันที่ ๑๓ กรกฎาคม ๒๕๖๑ <<https://www.thairath.co.th/content/1144012>>

ซึ่งในประเทศเบลเยียม เห็นว่า loot boxes เป็นการพนันประเภทหนึ่ง ขณะที่ในสหราชอาณาจักร เห็นว่าระบบสุ่มซื้อของดังกล่าวไม่ใช่การพนัน^๙ สำหรับในประเทศไทย การจะพิจารณาว่าเรื่องดังกล่าวเป็นการพนันหรือไม่ ก็ควรต้องพิจารณาจากกฎหมายที่เกี่ยวข้องต่อไป แต่ไม่ว่าจะผิดกฎหมายหรือไม่ การซื้อสิ่งของในเกมออนไลน์โดยระบบกล่องสุ่ม (loot boxes) ก็ยังคงเป็นเรื่องที่ถูกจับตาโดยรัฐบาลหลายประเทศ และอาจมีการประกาศมาตรการทางกฎหมายในเรื่องดังกล่าวต่อไปในอนาคตได้

๒. ลักษณะของการซื้อสิ่งของในเกมออนไลน์โดยระบบกล่องสุ่ม (loot boxes)

ในปัจจุบันมีผู้ประกอบการให้บริการเกมออนไลน์หลายบริษัทซึ่งจัดให้มีการใช้เงินจริงเพื่อซื้อตัวละครพิเศษในเกมหรือสิ่งของต่าง ๆ ในเกมโดยใช้ระบบกล่องสุ่มซึ่งผู้บริโภคจะต้องจ่ายเงินจริงให้ผู้ผลิต จากนั้นระบบของเกมจะทำการสุ่มว่าผู้ซื้อจะได้ตัวละครใดหรือจะได้สิ่งของชิ้นใดในเกม ผลจากการสุ่มนี้ สิ่งที่ผู้บริโภคได้รับมาในเกมจึงอาจเป็นตัวละครพิเศษในเกมหรือสิ่งของต่าง ๆ ที่ผู้บริโภคที่จ่ายเงินไปไม่ต้องการก็ได้^{๑๐} โดยในปัจจุบัน เกมในโทรศัพท์มือถือหลายเกมได้ทำการตลาดโดยแจ้งว่าผู้บริโภคสามารถที่จะเล่นเกมได้โดยไม่มีค่าใช้จ่าย (free-to-play) แต่ให้ผู้เล่นสามารถจ่ายเงินจริงเพื่อซื้อ loot boxes สุ่มหาตัวละครหรือสิ่งของในเกมได้ โดยระบบการขาย loot boxes นี้ทำเงินให้กับบริษัทเกมอย่างมหาศาล โดยมีรายงานว่าระบบดังกล่าวทำรายได้ให้กับบริษัท Electronic Arts คิดเป็นเงินราว ๘๐๐ ล้านดอลลาร์สหรัฐต่อปี โดยมีผู้เล่นบางคนใช้เงินเพื่อซื้อ loot boxes ถึง ๑๕,๐๐๐ เหรียญดอลลาร์สหรัฐ^{๑๑}

Aaron Drummond จากภาควิชาจิตวิทยาของมหาวิทยาลัยแมสเซย์ (Massey's School of Psychology) และ James Sauer จากแผนกจิตวิทยาของมหาวิทยาลัยแทสมาเนีย (the Department of Psychology at the University of Tasmania) ได้อธิบายเรื่อง loot boxes ในเกมไว้ในงานวิจัย สรุปความได้ว่า loot boxes หมายถึง ภาชนะดิจิทัล (digital container) ที่จะบรรจุของรางวัลในเกมไว้ โดยของรางวัลในเกมอาจหมายถึงการที่ผู้เล่นสามารถเปลี่ยนแปลงภาพลักษณ์ของตัวละครในเกมได้ หรืออาวุธที่ใช้ในเกมซึ่งจะทำให้เล่นเกมได้ดียิ่งขึ้น เป็นต้น ซึ่งของรางวัลที่หายากมากก็จะเป็นที่ต้องการมากจนทำให้ผู้เล่นเกมมีความต้องการมากขึ้น และมีแนวโน้มที่จะใช้เงินจริงเพื่อจะซื้อ loot box เพื่อสุ่มหาของรางวัลดังกล่าว ซึ่งการสุ่มรางวัลในหลายเกมมีความคล้ายคลึงกับการเล่นการพนัน เช่น มีการใช้เงินหรือสิ่งของในการแลกเปลี่ยนไม่ทราบผลลัพธ์ที่จะเกิดขึ้นจากการสุ่ม ไม่สามารถหลีกเลี่ยงการขาดทุน และเมื่อมีการสุ่มก็จะมีผู้ชนะรางวัลและมีผู้แพ้ที่จ่ายเงินแต่ไม่ได้รับรางวัลจากการสุ่ม ซึ่งปัจจุบัน รัฐบาลหลายประเทศได้จับตาดูปัญหาดังกล่าวอยู่แต่ก็ยังไม่ได้มีความเห็นที่ตรงกันเป็นเอกฉันท์ว่า loot boxes ถือเป็นการพนันที่ผิดกฎหมายหรือไม่^{๑๒} ในแต่ละประเทศจึงมีความเห็นที่แตกต่างกันไป

^๙ Tom Gerken, Video game loot boxes declared illegal under Belgium gambling laws สืบค้นเมื่อวันที่ ๑๓ กรกฎาคม ๒๕๖๑ <<https://www.bbc.com/news/technology-43906306>>

^{๑๐} Tom Gerken, เฟิ่งอ้าง เชนอร์รถที่ ๙

^{๑๑} Jonathan Ore, Loot box brouhaha: Are video games becoming too much like gambling? Oct 29, 2017, สืบค้นเมื่อวันที่ ๑๓ กรกฎาคม ๒๕๖๑ <<http://www.cbc.ca/news/entertainment/video-games-loot-boxes-1.4373079>>

^{๑๒} Aaron Drummond and James Sauer, Massey University, Videogame loot boxes similar to gambling, June 19, 2018 สืบค้นเมื่อวันที่ ๑๓ กรกฎาคม ๒๕๖๑ <<https://medicalxpress.com/news/2018-06-videogame-loot-similar-gambling.html>>

ข้อมูลจากงานวิจัยของมหาวิทยาลัยอาดิเลด (University of Adelaide) ได้บ่งชี้ว่าการใช้ระบบ loot boxes ในเกมออนไลน์หลายเกมเพื่อสุ่มรางวัลมีความคล้ายคลึงกับการเล่นพนันและทำให้ผู้เล่นบางรายเกิดปัญหาทางการเงินได้ โดยผู้เล่นที่มีความคิดหวังว่าจะได้สิ่งของที่เป็นรางวัลในการสุ่มอาจมีการใช้เงินเพื่อซื้อ loot boxes ซ้ำแล้วซ้ำอีก เนื่องจากการซื้อ loot boxes ไม่ต้องใช้ความชำนาญในการเล่นและจะได้รับผลหรือรางวัลแบบสุ่มซึ่งคล้ายการจับสลากหรือการพนันโดยใช้เครื่องสล็อตแมชชีน ซึ่งผู้วิจัยจากมหาวิทยาลัยอาดิเลดได้ให้ความเพิ่มเติมสรุปได้ว่าปัจจุบันยังไม่มีมาตรการที่จะคุ้มครองผู้บริโภคที่เพียงพอจากระบบการกระตุ้นการใช้เงินในเกมออนไลน์ และมีความเห็นด้วยว่าเกมควรจะเล่นโดยใช้ทักษะฝีมือไม่ใช่ใช้วิธีการพนันเสี่ยงดวง^{๑๓}

๓. การควบคุมการซื้อขายของในเกมออนไลน์โดยระบบกล่องสุ่ม (loot boxes) ในต่างประเทศ

๓.๑ ราชอาณาจักรเบลเยียม

หน่วยงานที่เกี่ยวข้อง คือ de Kansspelcommissie ของราชอาณาจักรเบลเยียมได้มีผลพิจารณาแล้วว่า loot boxes ละเมิดกฎหมายการพนันของราชอาณาจักรเบลเยียม โดยรัฐมนตรีว่าการกระทรวงยุติธรรม นาย Koen Geens ได้มีแถลงการสรุปความได้ว่าผู้เล่นเกมซื้อ loot boxes ด้วยเงินจริงเพื่อให้สามารถเล่นได้เกมดีขึ้นโดยที่ยังไม่ทราบถึงสิ่งที่ถูกบรรจุอยู่ภายในซึ่งที่ผ่านมามีการจัดเรทของเกมนั้นเนื้อหาของเกมโดยยังไม่ได้มีการจัดเรทของเกมนั้นตามระบบของเกมซึ่งมีการใช้เงินจริงเพื่อสุ่มซื้อสิ่งของในเกม ซึ่ง de Kansspelcommissie เห็นว่าผู้บริโภคหรือผู้เล่นได้จ่ายเงินเพื่อซื้อ loot boxes โดยที่ไม่ทราบว่าสิ่งที่อยู่ภายในคืออะไร และคิดว่าหากจ่ายเงินซื้อ loot boxes แล้วจะได้เปรียบในการเล่น ซึ่งก็ไม่ใช่เรื่องจริงเสมอไป นอกจากนี้ ยังมีประเด็นปัญหาในเรื่องการที่ผู้เล่นต้องจ่ายเงินจริงเข้าไปเพื่อซื้อเงินในเกมด้วย และระบบของการสุ่มก็เป็นเสมือนการพนันซึ่งมีผู้ชนะพนันและแพ้พนัน โดยไม่มีการป้องกันผู้เล่นอายุน้อยซึ่งเล่นเกมเหล่านี้อยู่ด้วย ซึ่งอาจก่อปัญหาให้กับประชาชน ครอบครัว และภาคสังคมได้^{๑๔}

๓.๒ สหราชอาณาจักร

หน่วยงานที่เกี่ยวข้อง คือ The Gambling Commission ของสหราชอาณาจักรได้เคยมีการวางหลักในการพิจารณาว่าเกมลักษณะใดจะถือว่าเป็นการพนันไว้ว่าหากสิ่งของในเกมสามารถถูกแลกเปลี่ยนออกไปนอกเกมได้ก็ย่อมมีมูลค่าเป็นเงิน และหากว่าสิ่งอำนวยความสะดวกสำหรับเล่นการพนัน (facilities for gambling) ที่ถูกเสนอให้ผู้บริโภคตั้งอยู่ในบริเตนก็จะต้องได้รับใบอนุญาตด้วย โดยการปกป้องเด็กและผู้อ่อนแอจากการถูกทำร้ายหรือใช้ประโยชน์โดยการพนันเป็นหนึ่งในวัตถุประสงค์หลักของการควบคุมการพนันในสหราชอาณาจักรและ

^{๑๓} Daniel King and Paul Delfabbro, University of Adelaide, Gaming or gambling? Online transactions blur boundaries, June 28, 2018, สืบค้นเมื่อวันที่ ๑๓ กรกฎาคม ๒๕๖๑
<<https://medicalxpress.com/news/2018-06-gaming-gambling-online-transactions-blur.html>>

^{๑๔} Koen Geens, Loot boxen in drie videogames in strijd met kansspelwetgeving, 25 april 2018 สืบค้นเมื่อวันที่ ๑๓ กรกฎาคม ๒๕๖๑
<<https://www.koengeens.be/news/2018/04/25/loot-boxen-in-drie-videogames-in-strijd-met-kansspelwetgeving>>

เป็นสิ่งสำคัญสำหรับรัฐบาล^{๑๕} อย่างไรก็ตาม ต่อมาได้มีการแถลงจาก The Gambling Commission ว่าอำนาจหน้าที่ของหน่วยงานจะมีลักษณะเป็นการพิจารณาว่าสิ่งใดบ้างที่จะตกอยู่ภายใต้บังคับของกฎหมายการพนันของสหราชอาณาจักร ซึ่งกฎหมายการพนันดังกล่าวได้ถูกบัญญัติขึ้นโดยรัฐสภา และ The Gambling Commission เป็นเพียงผู้ใช้บังคับกฎหมาย ดังนั้น เมื่อสิ่งของในเกมที่ถูกสุ่ม โดยการซื้อ loot boxes ต้องใช้ภายในเกมและนำออกมาจากเกมไม่ได้ การซื้อ loot boxes ก็ไม่ได้ อยู่ภายใต้กฎหมายการพนันดังกล่าว^{๑๖}

๓.๓ สหรัฐอเมริกา

คณะกรรมการจัดเรตสื่อซอฟต์แวร์บันเทิง (Entertainment Software Rating Board หรือ ESRB) ซึ่งเป็นองค์กรจัดเรตเกมของประเทศสหรัฐอเมริกา ได้มีหนังสือตอบข้อซักถามของ Maggie Hassan^{๑๗} ผู้เป็นสมาชิกของวุฒิสภาสหรัฐ (US Senator) ในเรื่องเกี่ยวกับการคุ้มครองเด็กจากระบบการซื้อสิ่งของภายในเกมและระบบการใช้ loot boxes^{๑๘} และมีหนังสือตอบข้อซักถามในประเด็นเดียวกันต่อสื่อมวลชน^{๑๙} สามารถสรุปความได้ว่า ESRB เห็นว่า loot boxes ไม่ใช่การพนัน เนื่องจากเมื่อมีการสุ่มสิ่งของที่จะได้ อย่างไรเสีย ผู้เล่นก็จะได้รับสิ่งของชิ้นใดชิ้นหนึ่งแน่นอน ถึงแม้จะไม่ใช่สิ่งของที่ผู้เล่นประสงค์จะได้ก็ตาม ซึ่งจะเป็นลักษณะเดียวกับการซื้อการ์ดสะสมแบบสุ่มที่เมื่อซื้อมาแล้วเปิดกล่องออก ผู้ซื้ออาจจะได้รับการดสะสมใบที่ไม่ต้องการก็ได้^{๒๐} ทั้งนี้ ESRB ได้มีการแก้ไขปัญหาการคุ้มครองเด็กจากระบบการซื้อสิ่งของภายในเกมด้วยการให้มีการแสดงฉลากว่าเกม

^{๑๕} Virtual currencies, eSports and social casino gaming – position paper, March 2017 สืบค้นเมื่อวันที่ ๑๓ กรกฎาคม ๒๕๖๑ <<http://www.gamblingcommission.gov.uk/PDF/Virtual-currencies-eSports-and-social-casino-gaming.pdf>>

^{๑๖} Loot boxes within video games สืบค้นเมื่อวันที่ ๑๓ กรกฎาคม ๒๕๖๑ <<http://www.gamblingcommission.gov.uk/news-action-and-statistics/news/2017/Loot-boxes-within-video-games.aspx>>

^{๑๗} <https://www.hassan.senate.gov/imo/media/doc/180214.ESRB.Letter.Final.pdf>

^{๑๘} https://cdn.arstechnica.net/wp-content/uploads/2018/02/ESRB-response-to-Senator-Hassan_Vance-2-27-18.pdf

^{๑๙} Jason Schreier, ESRB Says It Doesn't See 'Loot boxes' As Gambling สืบค้นเมื่อวันที่ ๑๓ กรกฎาคม ๒๕๖๑ <<https://kotaku.com/esrb-says-it-doesnt-see-loot-boxes-as-gambling-1819363091>>

^{๒๐} Kyle Orland, ESRB defends “fun” loot boxes as it starts labeling all “in-game purchases” [Updated] สืบค้นเมื่อวันที่ ๑๓ กรกฎาคม ๒๕๖๑ <<https://arstechnica.com/gaming/2018/02/esrb-defends-fun-loot-boxes-as-it-starts-labeling-all-in-game-purchases>>

ดังกล่าวมีการจ่ายเงินจริงในเกมได้ (In-Game Purchases) และมีแหล่งข้อมูลให้ผู้ปกครองช่วยในการพิจารณาและควบคุมการเล่นเกมของเด็ก^{๒๑}

๔. การควบคุมการซื้อสิ่งของในเกมออนไลน์โดยระบบกล่องสุ่ม (loot boxes) ในประเทศไทย

๔.๑ การควบคุมโดยพระราชบัญญัติการพนัน พุทธศักราช ๒๕๗๘

ปัจจุบัน ประเทศไทยก็เป็นเช่นเดียวกับประเทศอื่นในโลกซึ่งมีการเล่นเกมออนไลน์กันอย่างแพร่หลาย รวมถึงเกมออนไลน์ที่มีระบบการซื้อสิ่งของในเกมโดยระบบกล่องสุ่มด้วย และมีการจับตามองเรื่องดังกล่าวจากภาคเอกชนอยู่เช่นกัน^{๒๒} แต่ยังไม่พบว่ามีกรณีความอยุ่เป็นทางการว่าระบบกล่องสุ่มดังกล่าวเข้าข่ายเป็นการพนันหรือไม่ แต่เมื่อพิจารณาจากพระราชบัญญัติการพนัน พุทธศักราช ๒๕๗๘ ซึ่งเป็นกฎหมายที่ใช้บังคับอยู่ในปัจจุบันแล้วก็พบว่าการพนันที่จะถูกกำหนดให้ต้องมีการควบคุมตามพระราชบัญญัตินี้ดังกล่าว จะต้องเป็นการพนันตามที่กำหนดไว้ในมาตรา ๔^{๒๓} แห่งพระราชบัญญัติการพนัน พุทธศักราช ๒๕๗๘ อันเป็นการเล่นตามที่ระบุไว้ในบัญชีหรือการเล่นที่มีลักษณะคล้ายกัน จึงเป็นกรณีปัญหาที่จะต้องพิจารณาต่อไปว่ากล่องสุ่มหรือ loot boxes จะเข้าข่ายการเล่นตามบัญชี ก หรือบัญชี ข หรือมีลักษณะคล้ายกันหรือไม่ ซึ่งหากพิจารณามาตรา ๔ ของพระราชบัญญัตินี้ดังกล่าวเปรียบเทียบกับกรณีความเรื่อง loot boxes ของราชอาณาจักรเบลเยียม สหราชอาณาจักร และสหรัฐอเมริกา ก็จะพบว่าเป็นกรณีเดียวกัน คือเมื่อกฎหมายไม่ได้บัญญัติไว้อย่างชัดเจนว่า loot boxes เป็นการพนันหรือไม่ ก็จะต้องเป็นหน้าที่ของพนักงานเจ้าหน้าที่ที่จะต้องใช้ดุลยพินิจเพื่อพิจารณา หรือแก้ไขบทบัญญัติของกฎหมายเพื่อควบคุมเรื่องดังกล่าวต่อไป อย่างไรก็ตาม การจะตีความหรือกำหนดบทบัญญัติของกฎหมายเพื่อควบคุม

^{๒๑} ESRB TO BEGIN ASSIGNING “IN-GAME PURCHASES” LABEL TO PHYSICAL VIDEO GAMES สืบค้นเมื่อวันที่ ๑๓ กรกฎาคม ๒๕๖๑

<<https://esrbstorage.blob.core.windows.net/esrbcontent/about/news/downloads/igp-press-release-final-22718.pdf>>

^{๒๒} ไทยรัฐออนไลน์, เต็มเงิน=พนัน EP.2 Loot boxes หนทางพาเด็กสู่วงการพนัน ไทยไรท์กฎหมาย จัดการ, สืบค้นเมื่อวันที่ ๑๓ กรกฎาคม ๒๕๖๑ <<https://www.thairath.co.th/content/1144012>>

^{๒๓} มาตรา ๔ ห้ามมิให้อนุญาตจัดให้มี หรือเข้าเล่น หรือเข้าพนันในการเล่นอันระบุไว้ในบัญชี ก. ท้ายพระราชบัญญัตินี้ หรือการเล่นซึ่งมีลักษณะคล้ายกัน หรือการเล่นอันร้ายแรงอื่นใด ซึ่งรัฐมนตรีเจ้าหน้าที่ได้ออกกฎกระทรวงระบุเพิ่มเติมห้ามไว้ แต่เมื่อรัฐบาลพิจารณาเห็นว่า ณ สถานที่ใดสมควรจะอนุญาตภายใต้บังคับเงื่อนไขใด ๆ ให้มีการเล่นชนิดใดก็อนุญาตได้โดยออกพระราชกฤษฎีกา

การเล่นอันระบุไว้ในบัญชี ข. ท้ายพระราชบัญญัตินี้ หรือการเล่นซึ่งมีลักษณะคล้ายกัน หรือการเล่นอื่นใดซึ่งรัฐมนตรีเจ้าหน้าที่ได้ออกกฎกระทรวงระบุเพิ่มเติมไว้ จะจัดให้มีขึ้นเพื่อเป็นทางนำมาซึ่งผลประโยชน์แก่ผู้จัดโดยทางตรงหรือทางอ้อมได้ต่อเมื่อรัฐมนตรีเจ้าหน้าที่หรือเจ้าพนักงานผู้ออกใบอนุญาตเห็นสมควรและออกใบอนุญาตให้ หรือมีกฎกระทรวงอนุญาตให้จัดขึ้นโดยไม่ต้องมีใบอนุญาต

ในการเล่นอันระบุไว้ในวรรค ๒ ข้างต้นนั้นจะพนันกันได้เฉพาะเมื่อได้มีใบอนุญาตให้จัดมีขึ้น หรือมีกฎกระทรวงอนุญาตให้จัดขึ้นได้โดยไม่ต้องมีใบอนุญาต

การเล่นหมายเลข ๕ ถึง ๑๕ ในบัญชี ข. หรือการเล่นซึ่งมีลักษณะคล้ายกัน หรือการเล่นอื่นใดซึ่งรัฐมนตรีเจ้าหน้าที่ได้ออกกฎกระทรวงระบุเพิ่มเติมไว้แล้วนั้น จะให้รางวัลตราเป็นเงินไม่ได้ และห้ามมิให้ผู้ได้รับรางวัลที่ให้แก่แล้วกลับคืน หรือรับซื้อหรือแลกเปลี่ยนรางวัลนั้นในสถานงานหรือการเล่นหรือบริเวณต่อเนื่องในระหว่างมีงานหรือการเล่น

เรื่อง loot boxes ต่อไปนั้น จะต้องพิจารณาถึงความเหมาะสมในการใช้บังคับกฎหมายด้วย ซึ่งดูเลยพินิจดังกล่าวอาจมีการกำหนดออกมาได้ทั้งตามแนวทางของราชอาณาจักรเบลเยียม ที่มีมุมมองว่าเป็นเรื่องการพนันเพราะมีการใช้เงินจริงและมีผู้ซึ่งได้รับรางวัลและพลาตรางวัล และผลกระทบซึ่งอาจก่อปัญหาให้กับประชาชน ครอบครัว และภาคสังคม หรืออาจกำหนดตามแนวทางของสหรัฐอเมริกาที่เห็นว่า loot boxes เป็นเพียงการสุ่มซื้อของในลักษณะเดียวกับการซื้อการ์ดสะสม แต่ควรต้องมีการควบคุมการเล่นของเด็กโดยผู้ปกครองและต้องมีการแสดงฉลากที่ชัดเจน ขึ้นอยู่กับสภาพความเหมาะสม

๔.๒ การควบคุมโดยพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. ๒๕๕๑

มาตรา ๔ แห่งพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. ๒๕๕๑ ได้กำหนดนิยามคำว่า “วีดิทัศน์” ให้หมายความว่า “วัสดุที่มีการบันทึกภาพ หรือภาพและเสียงซึ่งสามารถนำมาฉายให้เห็นเป็นภาพที่เคลื่อนไหวได้อย่างต่อเนื่องในลักษณะที่เป็นเกมการเล่น คาราโอเกะที่มีภาพประกอบหรือลักษณะอื่นใดตามที่กำหนดในกฎกระทรวง” ซึ่งตามนิยามดังกล่าวนี้ “เกม” ย่อมอยู่ภายใต้บทนิยามคำว่า “วีดิทัศน์” และถูกควบคุมได้โดยพระราชบัญญัติดังกล่าว และการประกอบกิจการวีดิทัศน์จะต้องดำเนินการตามความในหมวด ๔ แห่งพระราชบัญญัติดังกล่าว กล่าวคือ วีดิทัศน์ที่จะนำออกฉาย ให้เช่า แลกเปลี่ยน หรือจำหน่ายในราชอาณาจักรต้องผ่านการตรวจพิจารณา และได้รับอนุญาตจากคณะกรรมการพิจารณาภาพยนตร์และวีดิทัศน์ และห้ามผู้ใดจัดตั้งหรือประกอบกิจการร้านวีดิทัศน์โดยทำเป็นธุรกิจหรือได้รับประโยชน์ตอบแทน เว้นแต่จะได้รับใบอนุญาตจากนายทะเบียน รวมถึงต้องปฏิบัติตามหลักเกณฑ์และเงื่อนไขอื่น ๆ ตามที่กำหนดไว้ในพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. ๒๕๕๑ อย่างไรก็ตาม เนื่องจากเกมออนไลน์ในปัจจุบันสามารถเล่นผ่านเครื่องโทรศัพท์เคลื่อนที่ได้ หรือที่เรียกกันว่า “เกมมือถือ” ซึ่งสิ่งทีวัสดุที่มีการบันทึกภาพ หรือภาพและเสียงอยู่นั้น ก็คือหน่วยความจำของโทรศัพท์เคลื่อนที่โดยรับส่งข้อมูลผ่านทางระบบอินเทอร์เน็ต อีกทั้งผู้ประกอบการที่ผลิตเกมดังกล่าวส่วนใหญ่ก็ไม่ได้อยู่ในประเทศไทย กลไกการควบคุมเกมออนไลน์โดยพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. ๒๕๕๑ จึงไม่อาจใช้บังคับได้ในทางปฏิบัติ และจำเป็นต้องมีการแก้ไขเพิ่มเติมกลไกตามกฎหมายดังกล่าวต่อไป โดยต้องมีการศึกษากลไกภาคธุรกิจและทางปฏิบัติในปัจจุบันร่วมด้วยก่อนการแก้ไขบทบัญญัติดังกล่าว เพื่อให้กฎหมายสามารถใช้บังคับได้ ทั้งนี้ ในกรณีของเกมที่มีระบบ loot boxes และผู้ประกอบการดังกล่าวอยู่ในประเทศไทย พระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. ๒๕๕๑ ก็ไม่ได้กำหนดไว้ชัดเจนว่า คณะกรรมการพิจารณาภาพยนตร์และวีดิทัศน์จะสามารถควบคุม loot boxes ได้หรือไม่

๔.๓ การควบคุมโดยพระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ. ๒๕๕๐

เมื่อพิจารณานิยามคำว่า “ข้อมูลคอมพิวเตอร์”^{๒๔} ตามมาตรา ๓ แห่งพระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ. ๒๕๕๐ แล้ว จะเห็นได้ว่า

^{๒๔} “ข้อมูลคอมพิวเตอร์” หมายความว่า ข้อมูล ข้อความ คำสั่ง ชุดคำสั่ง หรือสิ่งอื่นใดบรรดาที่อยู่ในระบบคอมพิวเตอร์ในสภาพที่ระบบคอมพิวเตอร์อาจประมวลผลได้ และให้หมายความรวมถึงข้อมูลอิเล็กทรอนิกส์ตามกฎหมายว่าด้วยธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ด้วย

“เกมคอมพิวเตอร์” ซึ่งรวมถึง “เกมมือถือ” ด้วย ย่อมตกอยู่ภายใต้นิยามดังกล่าว เนื่องจากเกมทำงานได้ด้วยข้อมูล ข้อความ คำสั่ง และชุดคำสั่ง ซึ่งถูกป้อนเข้าสู่ระบบคอมพิวเตอร์ โดยปัจจุบันในกรณีของเกมมือถือ จะมีการให้บริการผ่านทางผู้ให้บริการ^{๒๕}

หากเกมมือถือใดมีลักษณะที่เข้าข่ายเป็นข้อมูลคอมพิวเตอร์ตามมาตรา ๒๐^{๒๖} แห่งพระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ. ๒๕๕๐ พนักงานเจ้าหน้าที่โดยได้รับความเห็นชอบจากรัฐมนตรีอาจยื่นคำร้องพร้อมแสดงพยานหลักฐานต่อศาลที่มีเขตอำนาจขอให้มีคำสั่งระงับการทำให้แพร่หลายหรือลบข้อมูลคอมพิวเตอร์นั้นออกจากระบบ

^{๒๕} “ผู้ให้บริการ” หมายความว่า

(๑) ผู้ให้บริการแก่บุคคลอื่นในการเข้าสู่อินเทอร์เน็ต หรือให้สามารถติดต่อถึงกันโดยประการอื่น โดยผ่านทางระบบคอมพิวเตอร์ ทั้งนี้ ไม่ว่าจะเป็นการให้บริการในนามของตนเอง หรือในนามหรือเพื่อประโยชน์ของบุคคลอื่น

(๒) ผู้ให้บริการเก็บรักษาข้อมูลคอมพิวเตอร์เพื่อประโยชน์ของบุคคลอื่น

^{๒๖} มาตรา ๒๐ ในกรณีที่มีการทำให้แพร่หลายซึ่งข้อมูลคอมพิวเตอร์ ดังต่อไปนี้ พนักงานเจ้าหน้าที่โดยได้รับความเห็นชอบจากรัฐมนตรีอาจยื่นคำร้องพร้อมแสดงพยานหลักฐานต่อศาลที่มีเขตอำนาจขอให้มีคำสั่งระงับการทำให้แพร่หลายหรือลบข้อมูลคอมพิวเตอร์นั้นออกจากระบบคอมพิวเตอร์ได้

(๑) ข้อมูลคอมพิวเตอร์ที่เป็นความผิดตามพระราชบัญญัตินี้

(๒) ข้อมูลคอมพิวเตอร์ที่อาจกระทบกระเทือนต่อความมั่นคงแห่งราชอาณาจักรตามที่กำหนดไว้ในภาค ๒ ลักษณะ ๑ หรือลักษณะ ๑/๑ แห่งประมวลกฎหมายอาญา

(๓) ข้อมูลคอมพิวเตอร์ที่เป็นความผิดอาญาตามกฎหมายเกี่ยวกับทรัพย์สินทางปัญญาหรือกฎหมายอื่นซึ่งข้อมูลคอมพิวเตอร์นั้นมีลักษณะขัดต่อความสงบเรียบร้อยหรือศีลธรรมอันดีของประชาชนและเจ้าหน้าที่ตามกฎหมายนั้นหรือพนักงานสอบสวนตามประมวลกฎหมายวิธีพิจารณาความอาญาได้ร้องขอ

ในกรณีที่มีการทำให้แพร่หลายซึ่งข้อมูลคอมพิวเตอร์ที่มีลักษณะขัดต่อความสงบเรียบร้อยหรือศีลธรรมอันดีของประชาชน รัฐมนตรีโดยความเห็นชอบของคณะกรรมการกถนกรองข้อมูลคอมพิวเตอร์จะมอบหมายให้พนักงานเจ้าหน้าที่ยื่นคำร้องพร้อมแสดงพยานหลักฐานต่อศาลที่มีเขตอำนาจขอให้มีคำสั่งระงับการทำให้แพร่หลายหรือลบซึ่งข้อมูลคอมพิวเตอร์นั้นออกจากระบบคอมพิวเตอร์ได้ ทั้งนี้ ให้นำบทบัญญัติว่าด้วยคณะกรรมการที่มีอำนาจดำเนินการพิจารณาทางปกครองตามกฎหมายว่าด้วยวิธีปฏิบัติราชการทางปกครองมาใช้บังคับกับการประชุมของคณะกรรมการกถนกรองข้อมูลคอมพิวเตอร์โดยอนุโลม

ให้รัฐมนตรีแต่งตั้งคณะกรรมการกถนกรองข้อมูลคอมพิวเตอร์ตามวรรคสองขึ้นคณะหนึ่งหรือหลายคณะ แต่ละคณะให้มีกรรมการจำนวนไม่เกินสามในเก้าคนต้องมาจากผู้แทนภาคเอกชนด้านสิทธิมนุษยชน ด้านสื่อสารมวลชน ด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ หรือด้านอื่นที่เกี่ยวข้อง และให้กรรมการได้รับค่าตอบแทนตามหลักเกณฑ์ที่รัฐมนตรีกำหนดโดยได้รับความเห็นชอบจากกระทรวงการคลัง

การดำเนินการของศาลตามวรรคหนึ่งและวรรคสอง ให้นำประมวลกฎหมายวิธีพิจารณาความอาญามาใช้บังคับโดยอนุโลม ในกรณีที่ศาลมีคำสั่งให้ระงับการทำให้แพร่หลายหรือลบข้อมูลคอมพิวเตอร์ตามวรรคหนึ่งหรือวรรคสอง พนักงานเจ้าหน้าที่จะทำการระงับการทำให้แพร่หลายหรือลบข้อมูลคอมพิวเตอร์นั้นเองหรือจะสั่งให้ผู้ให้บริการระงับการทำให้แพร่หลายหรือลบข้อมูลคอมพิวเตอร์นั้นก็ได้ ทั้งนี้ ให้รัฐมนตรีประกาศกำหนดหลักเกณฑ์ระยะเวลา และวิธีการปฏิบัติสำหรับการระงับการทำให้แพร่หลายหรือลบข้อมูลคอมพิวเตอร์ของพนักงานเจ้าหน้าที่หรือผู้ให้บริการให้เป็นไปในแนวทางเดียวกันโดยคำนึงถึงพัฒนาการทางเทคโนโลยีที่เปลี่ยนแปลงไป เว้นแต่ศาลจะมีคำสั่งเป็นอย่างอื่น

ในกรณีที่มีเหตุจำเป็นเร่งด่วน พนักงานเจ้าหน้าที่จะยื่นคำร้องตามวรรคหนึ่งไปก่อนที่จะได้รับความเห็นชอบจากรัฐมนตรี หรือพนักงานเจ้าหน้าที่โดยความเห็นชอบของคณะกรรมการกถนกรองข้อมูลคอมพิวเตอร์จะยื่นคำร้องตามวรรคสองไปก่อนที่รัฐมนตรีจะมอบหมายก็ได้ แต่ทั้งนี้ ต้องรายงานให้รัฐมนตรีทราบโดยเร็ว

คอมพิวเตอร์ได้ อย่างไรก็ตาม ในกรณีหากจะเล่นเกมที่ใช้ระบบ loot boxes ออกจากระบบคอมพิวเตอร์โดยอาศัยมาตรา ๒๐ แห่งพระราชบัญญัติดังกล่าว นั้น พิจารณาแล้วเห็นว่าจะต้องพิจารณาก่อนว่า loot boxes เข้าข่ายเป็นข้อมูลคอมพิวเตอร์ซึ่งสามารถดำเนินการตามมาตรา ๒๐ ได้หรือไม่ ซึ่งโดยส่วนตัว ผู้เขียนเห็นว่าในปัจจุบัน ระบบ loot boxes ไม่ใช่ข้อมูลคอมพิวเตอร์ตามมาตรา ๒๐ จึงไม่อาจใช้มาตรการดังกล่าวได้ ซึ่งในอนาคตหากภาครัฐประสงค์จะให้มีการควบคุม loot boxes โดยใช้กฎหมายนี้ ก็จะต้องดำเนินการบัญญัติมาตรการทางกฎหมายเพิ่มเติมต่อไป

๔.๔ การควบคุมโดยพระราชบัญญัติคุ้มครองผู้บริโภค พ.ศ. ๒๕๖๒

ผู้เขียนเห็นว่าการให้บริการเกมคอมพิวเตอร์หรือเกมมือถือเป็นบริการ^{๒๗} ตามบทนิยามในมาตรา ๓ แห่งพระราชบัญญัติคุ้มครองผู้บริโภค พ.ศ. ๒๕๖๒ อย่างไรก็ตาม กรณีปัญหาว่า ระบบ loot boxes ในเกมถือว่าเป็นบริการซึ่งเป็นอันตรายต่อผู้บริโภคตามมาตรา ๓๘^{๒๘} พระราชบัญญัติคุ้มครองผู้บริโภค พ.ศ. ๒๕๖๒ หรือไม่ นั้น ผู้เขียนเห็นว่าในปัจจุบันยังไม่มีรายงานที่ยืนยันอย่างแน่ชัดว่าเรื่องดังกล่าวเป็นอันตรายต่อชีวิต ร่างกาย สุขภาพ อนามัย หรือจิตใจของผู้บริโภค จึงไม่อาจควบคุมโดยอาศัยอำนาจตามความในมาตรา ๓๘ ได้ อย่างไรก็ตาม ในปัจจุบันมีผู้บริโภคที่อาจเข้าใจผิดเรื่องความน่าจะเป็นที่จะสุ่มสิ่งของหรือตัวละครในเกมได้อยู่ โดยผู้บริโภคได้ซื้อ loot boxes เพื่อสุ่มสิ่งของหรือตัวละครโดยไม่ทราบว่าความน่าจะเป็นที่จะได้รับสิ่งของในเกม

^{๒๗} “บริการ” หมายความว่า การรับจัดทำกรงาน การให้สิทธิใด ๆ หรือการให้ใช้หรือให้ประโยชน์ในทรัพย์สินหรือกิจการใด ๆ โดยเรียกค่าตอบแทนเป็นเงินหรือผลประโยชน์อื่นแต่ไม่รวมถึงการจ้างแรงงานตามกฎหมายแรงงาน

^{๒๘} มาตรา ๓๘ เมื่อมีเหตุอันควรสงสัยว่าบริการใดอาจเป็นอันตรายแก่ผู้บริโภค คณะกรรมการมีอำนาจออกคำสั่งให้ผู้ประกอบธุรกิจดำเนินการทดสอบหรือพิสูจน์บริการนั้น ถ้าผู้ประกอบธุรกิจไม่ดำเนินการทดสอบหรือพิสูจน์บริการหรือดำเนินการล่าช้าโดยไม่เหตุผลอันสมควร คณะกรรมการจะจัดให้มีการทดสอบหรือพิสูจน์โดยผู้ประกอบธุรกิจเป็นผู้เสียค่าใช้จ่ายก็ได้ ในกรณีจำเป็นและเร่งด่วน คณะกรรมการอาจออกคำสั่งห้ามให้บริการนั้นเป็นการชั่วคราวจนกว่าจะทราบผลการทดสอบหรือพิสูจน์บริการนั้น

ในกรณีที่ผลการทดสอบหรือพิสูจน์ปรากฏว่าบริการใดอาจเป็นอันตรายแก่ผู้บริโภค ให้คณะกรรมการมีอำนาจออกคำสั่งอย่างหนึ่งอย่างใดดังต่อไปนี้

(๑) ให้ผู้ประกอบธุรกิจปิดประกาศ แจ้ง หรือโฆษณาข่าวสารเกี่ยวกับอันตรายของการบริการนั้นให้ผู้บริโภคทราบ หรือเกี่ยวกับการดำเนินการตาม (๒) หรือ (๓)

(๒) ให้ผู้ประกอบธุรกิจแก้ไข เปลี่ยนแปลง หรือปรับปรุงวิธีการให้บริการไม่ให้เป็นอันตรายแก่ผู้บริโภค หรือขอใช้ค่าบริการให้แก่ผู้บริโภค

(๓) ห้ามผู้ประกอบธุรกิจให้บริการนั้น

ให้ผู้ประกอบธุรกิจรับผิดชอบค่าใช้จ่ายของผู้บริโภคและค่าใช้จ่ายในการดำเนินการตามวรรคสอง

ในกรณีที่คณะกรรมการมีคำสั่งตามวรรคสอง (๑) แต่ผู้ประกอบธุรกิจไม่ปฏิบัติตามคำสั่งดังกล่าว ให้คณะกรรมการมีอำนาจจัดให้มีการดำเนินการแทนผู้ประกอบธุรกิจโดยผู้ประกอบธุรกิจเป็นผู้เสียค่าใช้จ่าย

เพื่อประโยชน์แห่งมาตรานี้ บริการที่อาจเป็นอันตรายแก่ผู้บริโภค หมายความว่า บริการที่อาจก่อให้เกิดอันตรายต่อชีวิต ร่างกาย สุขภาพ อนามัย หรือจิตใจของผู้บริโภค

หลักเกณฑ์ วิธีการ และเงื่อนไขในการดำเนินการตามวรรคสองและวรรคสาม ให้เป็นไปตามประกาศของคณะกรรมการ โดยประกาศในราชกิจจานุเบกษา

คำสั่งตามมาตรา นี้ ให้ประกาศในราชกิจจานุเบกษา

หรือตัวละครจากการสุ่มไปนั้นมียุ่่น้อยมาก แม้ว่าผู้ให้บริการบางรายเริ่มมีการบังคับให้แสดงความน่าจะเป็นที่จะได้รับสิ่งที่จะกดสุ่มแล้ว^{๒๙} เช่น ข้อกำหนดใน app store^{๓๐} ที่ให้เปิดเผยอัตราการได้สิ่งของแต่ละประเภทให้กับลูกค้าก่อนที่ลูกค้าจะตัดสินใจซื้อ^{๓๑} เป็นต้น ซึ่งเมื่อพิจารณาความในมาตรา ๒๒^{๓๒} แห่งพระราชบัญญัติคุ้มครองผู้บริโภค พ.ศ. ๒๕๒๒ แล้ว ผู้เขียนเห็นว่า อาจใช้อำนาจตามกฎหมายเพื่อควบคุมการโฆษณา loot boxes ได้โดยการออกกฎกระทรวงตามมาตรา ๒๒ (๕) เพื่อควบคุมเรื่องดังกล่าว ซึ่งจะทำให้ผู้ให้บริการต้องรับผิดชอบตามมาตรา ๔๘^{๓๓} และมาตรา ๕๑^{๓๔} ทว่าเงินค่าปรับดังกล่าวก็ถือเป็นจำนวนที่น้อยมากเมื่อเทียบกับรายได้ที่ผู้ประกอบการจะได้รับจากผู้บริโภค

^{๒๙} Ben Kuchera , Apple adds new rules for loot boxes, requires disclosure of probabilities สืบค้นเมื่อวันที่ ๑๓ กรกฎาคม ๒๕๖๑
<<https://www.polygon.com/2017/12/21/16805392/loot-box-odds-rules-apple-app-store>>

^{๓๐} <https://developer.apple.com/app-store/review/guidelines/>

^{๓๑} Apps offering “loot boxes” or other mechanisms that provide randomized virtual items for purchase must disclose the odds of receiving each type of item to customers prior to purchase.

^{๓๒} มาตรา ๒๒ การโฆษณาจะต้องไม่ใช่ข้อความที่เป็นการไม่เป็นธรรมต่อผู้บริโภคหรือใช้ข้อความที่อาจก่อให้เกิดผลเสียต่อสังคมเป็นส่วนรวม ทั้งนี้ ไม่ว่าข้อความดังกล่าวนั้นจะเป็นข้อความที่เกี่ยวข้องกับแหล่งกำเนิด สภาพ คุณภาพ หรือลักษณะของสินค้าหรือบริการ ตลอดจนการส่งมอบ การจัดหา หรือการใช้สินค้าหรือบริการ

ข้อความดังต่อไปนี้ ถือว่าเป็นข้อความที่เป็นการไม่เป็นธรรมต่อผู้บริโภคหรือเป็นข้อความที่อาจก่อให้เกิดผลเสียต่อสังคมเป็นส่วนรวม

(๑) ข้อความที่เป็นเท็จหรือเกินความจริง

(๒) ข้อความที่จะก่อให้เกิดความเข้าใจผิดในสาระสำคัญเกี่ยวกับสินค้าหรือบริการไม่ว่าจะกระทำโดยใช้หรืออ้างอิงรายงานทางวิชาการ สถิติ หรือสิ่งใดสิ่งหนึ่งอันไม่เป็นความจริงหรือเกินความจริง หรือไม่ก็ตาม

(๓) ข้อความที่เป็นการสนับสนุนโดยตรงหรือโดยอ้อมให้มีการกระทำผิดกฎหมายหรือศีลธรรมหรือนำไปสู่ความเสื่อมเสียในวัฒนธรรมของชาติ

(๔) ข้อความที่จะทำให้เกิดความแตกแยกหรือเสื่อมเสียความสามัคคีในหมู่ประชาชน

(๕) ข้อความอย่างอื่นตามที่กำหนดในกฎกระทรวง

ข้อความที่ใช้ในการโฆษณาที่บุคคลทั่วไปสามารถรู้ได้ว่าเป็นข้อความที่ไม่อาจเป็นความจริงได้โดยแน่แท้ ไม่เป็นข้อความที่ต้องห้ามในการโฆษณาตาม (๑)

^{๓๓} มาตรา ๔๘ ผู้ใดโฆษณาโดยใช้ข้อความตามมาตรา ๒๒ (๓) หรือ (๔) หรือข้อความตามที่กำหนดในกฎกระทรวงที่ออกตามมาตรา ๒๒ (๕) หรือฝ่าฝืนหรือไม่ปฏิบัติตามมาตรา ๒๓ มาตรา ๒๔ มาตรา ๒๕ หรือมาตรา ๒๖ ต้องระวางโทษจำคุกไม่เกินสามเดือน หรือปรับไม่เกินสามหมื่นบาท หรือทั้งจำทั้งปรับ

^{๓๔} มาตรา ๕๑ ถ้าการกระทำความผิดตามมาตรา ๔๗ มาตรา ๔๘ มาตรา ๔๙ หรือมาตรา ๕๐ เป็นความผิดต่อเนื่อง ผู้กระทำต้องระวางโทษปรับวันละไม่เกินหนึ่งหมื่นบาทหรือไม่เกินสองเท่าของค่าใช้จ่ายที่ใช้สำหรับการโฆษณานั้น ตลอดระยะเวลาที่ยังฝ่าฝืนหรือไม่ปฏิบัติตาม

๔. รูปและเสนอแนะ

ปัจจุบัน เทคโนโลยีมีความเจริญก้าวหน้ามากขึ้นและรูปแบบของการทำธุรกิจก็เปลี่ยนแปลงไปจากเดิม รวมทั้งธุรกิจด้านเกมคอมพิวเตอร์ด้วย ซึ่งจากเดิมซึ่งจะมีการซื้อแผ่นเกมมาลงข้อมูลคอมพิวเตอร์ในคอมพิวเตอร์เพื่อเล่นเกม ก็กลายเป็นการดาวน์โหลดข้อมูลมาสู่เครื่องเล่นได้โดยตรงจากผู้ให้บริการที่อาจอยู่ในต่างประเทศ อีกทั้งเครื่องมือที่สามารถใช้เล่นเกมได้ก็ไม่จำกัดว่าต้องเป็นเครื่องคอมพิวเตอร์ หรือเครื่องเล่นเกมโดยเฉพาะ แต่ยังสามารถเล่นเกมในเครื่องโทรศัพท์เคลื่อนที่หรือโทรศัพท์มือถือได้ด้วย โมเดลของธุรกิจเกมก็มีการเปลี่ยนแปลงไปจากเดิมซึ่งผู้ผลิตจะขายตัวเกม กลายมาเป็นการขายสิ่งของหรือตัวละครในเกมโดยใช้ระบบการสุ่มหรือกล่องสุ่ม (loot boxes) ด้วย โดยการขาย loot boxes นี้ มีทั้งในเกมที่ผู้บริโภคต้องจ่ายเงินซื้อตัวเกมก่อนแล้ว ยังต้องจ่ายเงินเพื่อซื้อ loot boxes ในเกมอีก และในเกมที่ผู้บริโภคสามารถเล่นได้ก่อนโดยไม่ต้องจ่ายเงิน แต่อาจจะต้องจ่ายเงินเพื่อซื้อ loot boxes ในภายหลัง ด้วยสาเหตุต่าง ๆ ซึ่งตัวระบบการใช้ loot boxes ในเกม มีความใกล้เคียงกับการพนันเนื่องจากไม่สามารถคาดเดาสิ่งที่จะได้รับได้และอาจทำให้ผู้บริโภคมีพฤติกรรมการใช้เงินที่ใกล้เคียงกับการเล่นพนัน แต่ปัจจุบันในประเทศไทยยังไม่มีกฎหมายควบคุมดูแลเรื่องดังกล่าวทั้งที่เป็นเรื่องที่ส่งผลกระทบต่อสังคมได้ในระยะยาวและมีผลต่อเด็กและเยาวชน หน่วยงานที่เกี่ยวข้องในประเทศไทยจึงควรศึกษาเรื่องระบบ loot boxes เพื่อกำหนดมาตรการทางกฎหมายเบื้องต้นที่เป็นไปได้ต่อไป เช่น การควบคุมการโฆษณา รวมทั้งควรมีการประชาสัมพันธ์ผลเสียของระบบ loot boxes ให้ประชาชนทราบ