

ระบบกล่องสุ่มภายในวิดีโอเกม: กลไกเพื่อความสนุกหรือการพนันแฝง

Video Game Loot Boxes: Entertaining Mechanic or Disguised Gambling

อนันตพันธ์ ฐิติกุลวานิช¹

เรือนจำจังหวัดตราด

81 หมู่ 8 ตำบลวังกระแจะ อำเภอเมืองตราด จังหวัดตราด 23000, ประเทศไทย

อีเมลติดต่อ: 6380155024@student.chula.ac.th

Anantaphan Thitikulwanit²

Trat Provincial Prison

81 Moo 8, Wang Krachae Subdistrict, Mueang Trat District, Trat 23000, Thailand

Email: 6380155024@student.chula.ac.th

Received: March 7, 2022 Revised: May 23, 2022 Accepted: June 2, 2022

บทคัดย่อ

บทความนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษานิยาม รูปแบบ การทำงานและความคล้ายคลึงกับการพนันของระบบกล่องสุ่มภายในวิดีโอเกม กฎหมายไทย วิเคราะห์เปรียบเทียบกับกฎหมายไทย กฎหมายต่างประเทศและเสนอแนะนโยบายในการกำหนดมาตรการทางกฎหมายเกี่ยวกับระบบกล่องสุ่มภายในวิดีโอเกมต่อไป

จากการศึกษาพบว่า ระบบกล่องสุ่มภายในวิดีโอเกมเป็นรูปแบบทางธุรกิจซึ่งผู้ให้บริการเกมนำมาใช้หารายได้โดยการให้มีระบบที่ทำการสุ่มรางวัลให้แก่ผู้เล่น และผู้เล่นสามารถใช้จ่ายเงินจริงเพื่อทำการเปิดกล่องสุ่มภายในวิดีโอเกมเพิ่มเติมได้ ซึ่งกล่องสุ่มภายในวิดีโอเกมสามารถจำแนกรูปแบบได้ 3 รูปแบบ คือ แบ่งตามความสามารถในการแลกเปลี่ยน แบ่งตามลักษณะของสิ่งของที่ได้ และแบ่งตามขั้นตอนการได้มาซึ่งของภายในกล่องสุ่ม การได้มาซึ่งกล่องสุ่มภายในวิดีโอเกมสามารถได้มาโดย 3 วิธี คือ การซื้อกล่องสุ่มภายในวิดีโอเกมโดยใช้สกุลเงินจริง การแลกมาโดยใช้หน่วยเงินภายในวิดีโอเกม และการได้มาโดยเป็นรางวัลจากการเล่นเกม หลักการทำงานของระบบกล่องสุ่มภายในวิดีโอเกมมีกลไกคล้ายคลึงกับการพนันในการทำให้ผู้เล่นเกมเกิดความตื่นเต้นและรู้สึกพึงพอใจในการเข้าใช้ระบบที่คล้ายกับเกมเสี่ยงโชค กล่องสุ่มภายในวิดีโอเกมไม่ถือเป็นการพนันตามพระราชบัญญัติการพนัน พ.ศ. 2478 ตามมาตรา 4 แต่อาจผิดตามมาตรา 8 ในเรื่องของการจัดกิจกรรมแถมพอกและเสี่ยงโชค การกำหนดนิยามและสถานะของระบบกล่องสุ่มภายในวิดีโอเกมให้มีความชัดเจนเป็นสิ่งจำเป็นในการแสวงหามาตรการที่เหมาะสมต่อระบบกล่องสุ่มภายในวิดีโอเกมของประเทศไทย

คำสำคัญ: ระบบกล่องสุ่ม; วิดีโอเกม; ความสนุก; การพนันแฝง

¹ ระดับปฏิบัติการ, นักทัศนวิทยา.

² Operational Level, Penologist.

Abstract

This article aims to study the definition, form, function and similarity of random box gambling within video games. Thai Law Comparative analysis of Thai law. Foreign laws and recommend policies to determine legal measures regarding the loot boxes system in video games.

The study found that the video game loot box is a business model which game providers use to gain income by using game of chance to reward players which encourage players to play or pay more to get more reward by opening video game loot boxes. Video game loot boxes can be categorized into 3 categories which are tradability of loot boxes, type of items and procedure of getting items. There are 3 main methods to get video game loot boxes which are using real money to buy video game loot boxes directly, using in game currency to buy video game loot boxes and getting video game loot boxes as in-game reward or by participating in event organized by the game. Video Game loot boxes have a mechanic similar to gambling that make players feel excited and satisfied by participating in game of chance-like activity. Video game loot boxes are not gambling by the definition of act 4 of Thai Gambling Act but may fall under act 8 of the same law which may make video game loot boxes illegal. Establishing definition and status of video game loot boxes are necessary for seeking appropriate measures of video game loot boxes in Thailand.

Keywords: Loot Boxes System; Video Game; Entertaining; Gambling

1. บทนำ

1.1 ความสำคัญและความเป็นมาของปัญหา

การพัฒนาและเติบโตของอุตสาหกรรมเกม มีได้มีเฉพาะในด้านของคุณภาพของตัวเกมเท่านั้น แต่รวมไปถึงรูปแบบธุรกิจซึ่งนำมาใช้หารายได้ภายในวิดีโอเกมด้วยเช่นกัน ระบบกล่องสุ่มภายในวิดีโอเกม (Loot Box or Gacha) เป็นรูปแบบหนึ่งในวิธีการหารายได้ของผู้ให้บริการเกมโดยให้ผู้เล่นสามารถใช้จ่ายเงินจริงเพื่อซื้อกล่องสุ่มภายในวิดีโอเกมได้โดยตรงหรือซื้อหน่วยเงินในเกมเพื่อนำไปแลกกับกล่องสุ่มได้ โดยรางวัลที่ได้จากกล่องสุ่มจะไม่แน่นอนและผู้เล่นอาจต้องเปิดกล่องสุ่มภายในวิดีโอเกมมากกว่าหนึ่งครั้งเพื่อให้ได้รับรางวัลที่ตนต้องการ นำไปสู่ปัญหาถึงความกังวลของรูปแบบธุรกิจในลักษณะดังกล่าวว่า ด้วยลักษณะของกล่องสุ่มภายในวิดีโอเกมที่ผู้เล่นไม่สามารถทราบได้ล่วงหน้าว่าตนจะได้รับรางวัลใดเป็นที่แน่ชัดนั้นมีความคล้ายคลึงกับการพนัน และจะส่งผลกระทบต่อเช่นเดียวกับการพนันหรือไม่ เกิดเป็นการศึกษาวิจัยและมาตรการในการกำกับควบคุมมากมาย รวมถึงการมีมาตรการทางกฎหมายในบางประเทศ

การพัฒนาเติบโตทางเทคโนโลยีของอุตสาหกรรมเกม ซึ่งเป็นไปอย่างรวดเร็วทำให้การศึกษาในประเด็นของระบบกล่องสุ่มภายในวิดีโอเกมเป็นประเด็นใหม่ในหลายประเทศ สำหรับประเทศไทย การเติบโตของอุตสาหกรรมเกมกำลังเติบโตในทุก ๆ ด้านไม่ว่าจะเป็นด้านการพัฒนาเกม การนำเข้าเกมเพื่อจัดจำหน่าย การจัดการแข่งขันวิดีโอเกมหลากหลายรายการทั้งในประเทศและต่างประเทศซึ่งมีเงินรางวัลมากมาย และรวมถึงการหารายได้ของผู้จัดจำหน่ายและผู้ให้บริการเกมผ่านการใช้ระบบกล่องสุ่ม

ภายในเกมอีกด้วย³ โดยในปัจจุบันระบบกล่องสุ่มภายในวิดีโอเกมนั้น ยังมีได้เป็นที่รู้จักในหมู่คนทั่วไปรวมถึงหน่วยงานของภาครัฐที่อาจมีหน้าที่ในการกำกับควบคุมระบบกล่องสุ่มภายในวิดีโอเกมที่ยังขาดความรู้ความเข้าใจภายในประเด็นดังกล่าว อีกทั้งระบบกล่องสุ่มภายในวิดีโอเกมยังขาดการนิยามที่ชัดเจนทางกฎหมาย ทำให้ไม่มีสถานะทางกฎหมายที่ชัดเจน นำไปสู่ความไม่แน่นอนในการใช้กฎหมายที่เกี่ยวข้องในการเข้าใช้บังคับ และไม่มีมาตรการใด ๆ ในปัจจุบันที่จะนำมากำกับควบคุมระบบกล่องสุ่มภายในวิดีโอเกมไม่ว่าจะเป็นมาตรการของภาครัฐหรือมาตรการของทางภาคเอกชนภายในประเทศไทย

บทความฉบับนี้ มีวัตถุประสงค์ในการนำเสนอ นิยาม รูปแบบ และการทำงานของกล่องสุ่มภายในวิดีโอเกม ความคล้ายคลึงกันระหว่างการพนันกับระบบกล่องสุ่มภายในวิดีโอเกม และสถานะทางกฎหมายของระบบกล่องสุ่มภายในวิดีโอเกมของประเทศไทย

1.2 วัตถุประสงค์

1.2.1 เพื่อศึกษานิยาม รูปแบบ การทำงานของระบบกล่องสุ่มภายในวิดีโอเกม และความคล้ายคลึงกับการพนันของระบบกล่องสุ่มภายในวิดีโอเกม

1.2.2 เพื่อศึกษาวิจัย ตลอดจนวิเคราะห์เปรียบเทียบกฎหมายไทย และกฎหมายต่างประเทศเกี่ยวกับระบบกล่องสุ่มภายในวิดีโอเกม

1.2.3 เพื่อสรุปและเสนอแนะนโยบายในการกำหนดมาตรการทางกฎหมายเกี่ยวกับระบบกล่องสุ่มภายในวิดีโอเกม

1.3 ขอบเขตการวิจัย

การศึกษานี้ มีขอบเขตการศึกษากฎหมายไทย ได้แก่ พระราชบัญญัติการพนัน พ.ศ. 2478 และกฎหมายต่างประเทศ ได้แก่ กฎหมายด้านการคุ้มครองผู้บริโภคเกี่ยวกับการขายสินค้าพรีเมียมที่ไม่เป็นธรรมและการโฆษณาที่ไม่ตรงต่อความเป็นจริง (Act Against Unjustifiable Premiums and Misleading Representations, 1962) ของประเทศญี่ปุ่น และมติที่ประชุมคณะกรรมการเกมแห่งเบลเยียม (Belgian Gaming Commission)

1.4 ระเบียบวิธีวิจัย

การศึกษานี้ เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) ด้วยการศึกษาค้นคว้าเชิงเอกสาร (Documentary Research) โดยอาศัยข้อมูลปฐมภูมิ (Primary Data) อาทิ กฎหมายภายในและกฎหมายต่างประเทศ วรรณกรรมต่าง ๆ เช่น หนังสือ บทความวิชาการ งานวิจัย ข้อมูลจากฐานข้อมูลอิเล็กทรอนิกส์ทั้งในประเทศและต่างประเทศ ตลอดจนการสัมภาษณ์เชิงลึก (In-Depth Interview) พร้อมนำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์เปรียบเทียบอย่างเป็นระบบ อันจะนำไปสู่บทสรุปและข้อเสนอแนะต่อไป

³ สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจดิจิทัล, “ผลสำรวจข้อมูลและประเมินสถานภาพอุตสาหกรรมดิจิทัลคอนเทนต์ ประจำปี 2563 คาดการณ์แนวโน้ม 3 ปี,” แก๊งค์ครั้งล่าสุด 2564, สืบค้นเมื่อ 1 พฤษภาคม 2565, https://www.depa.or.th/storage/app/media/file/depa_Digital-Content-2021_Press-Con.pdf/

1.5 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1.5.1 ทราบถึงนิยาม รูปแบบ การทำงานของระบบกล่องสุ่มภายในวิดีโอเกม และความคล้ายคลึงกับการพนันของระบบกล่องสุ่มภายในวิดีโอเกม

1.5.2 ทราบและเข้าใจ ตลอดจนสามารถวิเคราะห์เปรียบเทียบกฎหมายไทย กฎหมายต่างประเทศเกี่ยวกับระบบกล่องสุ่มภายในวิดีโอเกมได้

1.5.3 สามารถสรุปและเสนอแนะนโยบายในการกำหนดมาตรการทางกฎหมายเกี่ยวกับระบบกล่องสุ่มภายในวิดีโอเกม

2. ผลการศึกษาวิจัย

การศึกษาระบบกล่องสุ่มภายในวิดีโอเกม กลไกเพื่อความสนุกหรือการพนันแฝง พบประเด็นดังต่อไปนี้

2.1 นิยามของระบบกล่องสุ่มภายในวิดีโอเกม

คำว่ากล่องสุ่มภายในวิดีโอเกมยังไม่มีการบัญญัตินิยามที่แน่ชัด มีการนิยามคำว่ากล่องสุ่มภายในวิดีโอเกมมากมายโดยนักวิจัยและหน่วยงานที่ศึกษาเกี่ยวกับกล่องสุ่มภายในวิดีโอเกม ซึ่งสามารถสรุปนิยามจากการพิจารณาถึงความหมาย และนิยามที่หลากหลายได้ว่า กล่องสุ่มภายในวิดีโอเกม (Loot Box) คือ โมเดลทางธุรกิจรูปแบบหนึ่งสำหรับใช้ในการหารายได้ภายในวิดีโอเกม⁴ โดยใช้ภาชนะดิจิทัลซึ่งภายในบรรจุสิ่งของเสมือน (Virtual Items) ไว้หนึ่งชิ้นหรือมากกว่าหนึ่งชิ้น⁵ มีชื่อเรียกรวมถึงการนำเสนอหลากหลายรูปแบบ เช่น ลูท บอกซ์ (Loot Box), ลูท เครท (Loot Crate), กาชะ (Gacha), การ์ด แพ็ค (Card Pack), กิฟต์ บอกซ์ (Gift Box) เป็นต้น แล้วแต่ที่ผู้ให้บริการเกมจะกำหนดชื่อเรียกระบบกล่องสุ่มภายในวิดีโอเกมในเกมของตนว่าอย่างไร ผู้เล่นจะได้รับสิ่งของเสมือนจากกล่องสุ่มภายในวิดีโอเกมเมื่อเปิดกล่องโดยไม่สามารถทราบได้ล่วงหน้าว่าสิ่งของที่จะได้คืออะไร และได้รับสิ่งของภายในกล่องสุ่มภายในวิดีโอเกมนั้นจากการสุ่ม โดยอาศัยกลไกที่เรียกว่า ระบบสุ่มอัตราความเป็นไปได้ (Random Number Generator: RNG) สิ่งของเสมือนในกล่องสุ่มภายในวิดีโอเกมอาจเป็นสิ่งของตกแต่งเพื่อความสวยงาม เช่น อวตาร (Avatar), สกิน (Skin) หรือ คอสเมติก (Cosmetic) เป็นสิ่งของซึ่งส่งผลต่อประสิทธิภาพซึ่งสร้างความได้เปรียบในการเล่นเกมนั้นโดยตรง เช่น อาวุธ หรือ สิ่งของช่วยเหลือในการเล่นเกมนั้นใด ๆ หรือเป็นสกุลเงินเสมือนใด ๆ ซึ่งใช้ภายในแต่ละเกม กล่องสุ่มอาจหามาได้โดยการเล่นเกมตามปกติ การซื้อโดยใช้สกุลเงินเสมือนภายในเกม รวมถึงการซื้อกล่องสุ่มภายในวิดีโอเกมโดยใช้สกุลเงินจริง⁶ โดยรางวัลจากกล่องสุ่มภายในวิดีโอเกมอาจมีมูลค่ามากกว่าหรือน้อยกว่าเงินที่ใช้จ่ายไปก็ได้

⁴ พงศกร เรืองเดชขจร, “กล่องสุ่ม กล่องรางวัล หรือ การพนันไอเทม,” แก๊งค์ครั้งล่าสุด 2561, สืบค้นเมื่อ 25 กันยายน 2564, https://www.gamblingstudy-th.org/issues_topic_1/298/1/1/lootbox/

⁵ Aaron Drummond and James D. Sauer, “Video Game Loot Boxes are Psychologically Akin to Gambling,” *Nature Human Behavior* 2, no. 2 (2018): 530-532.

⁶ Gabriel A. Brooks and Luke Clark, “Associations Between Loot Box Use, Problematic Gaming and Gambling, and Gambling-Related Cognitions,” *Addictive Behaviors* 96, no. 2 (September 2019): 26-34.

กล่องสุ่มภายในวิดีโอเกมมีลักษณะคล้ายการพนันเพราะมีลักษณะของการเสี่ยงโชคโดยไม่อาศัยความชำนาญ และรางวัลที่ได้เป็นไปโดยการสุ่มโดยผู้เล่นไม่สามารถทราบล่วงหน้าได้ว่าจะได้รางวัลที่ต้องการหรือไม่ แต่อาจไม่นับว่าเป็นการพนันตามนิยามของกฎหมาย⁷ ขึ้นอยู่กับบริบทและการตีความของกฎหมายในแต่ละประเทศ

2.2 รูปแบบของกล่องสุ่มภายในวิดีโอเกม

เมื่อพิจารณาถึงลักษณะของกล่องสุ่มภายในวิดีโอเกมจะสามารถแบ่งประเภทของกล่องสุ่มภายในวิดีโอเกมได้ดังนี้

2.2.1 กล่องสุ่มตามความสามารถในการแลกเปลี่ยน⁸

กล่องสุ่มตามความสามารถในการแลกเปลี่ยนมีรูปแบบดังนี้

1) กล่องสุ่มภายในวิดีโอเกมแบบธรรมดา (Standard Loot Boxes) หมายถึง กล่องสุ่มภายในวิดีโอเกมซึ่งเมื่อเปิดแล้วผู้เล่นจะได้รับสิ่งของเสมือนในรูปแบบต่าง ๆ โดยที่ผู้เล่นไม่สามารถแลกเปลี่ยนสิ่งของที่ได้จากเปิดกล่องสุ่มเหล่านี้กับผู้เล่นอื่นได้ และสามารถนำสิ่งของที่ได้จากการเปิดกล่องสุ่มภายในวิดีโอเกมเหล่านั้นมาใช้งานได้แต่เพียงผู้เดียว

2) กล่องสุ่มภายในวิดีโอเกมซึ่งสามารถแลกเปลี่ยนได้ (Tradeable Loot Boxes) หมายถึง กล่องสุ่มภายในวิดีโอเกมซึ่งเมื่อเปิดแล้วผู้เล่นจะได้รับสิ่งของเสมือนในรูปแบบต่าง ๆ และสามารถแลกเปลี่ยนสิ่งของที่ได้จากเปิดกล่องสุ่มภายในวิดีโอเกมเหล่านี้กับผู้เล่นอื่นได้ ไม่ว่าจะเป็นการแลกเปลี่ยนผ่านระบบการแลกเปลี่ยนที่ผู้ให้บริการเกมกำหนดไว้ หรือเป็นการที่ผู้เล่นภายในเกม 2 คนพบเจอกันและแลกเปลี่ยนสิ่งของภายในเกมโดยตรง รวมถึงการแลกเปลี่ยนผ่านตลาดภายนอกซึ่งไม่มีความเกี่ยวข้องกับผู้ให้บริการเกม

2.2.2 รูปแบบกล่องสุ่มภายในวิดีโอเกมตามลักษณะของสิ่งของซึ่งได้จากกล่องสุ่ม⁹

กล่องสุ่มภายในวิดีโอเกมตามลักษณะของสิ่งของซึ่งได้จากกล่องสุ่มมีรูปแบบดังนี้

1) กล่องสุ่มภายในวิดีโอเกมซึ่งให้สิ่งของตกแต่งเพื่อความสวยงาม (Cosmetic Loot Boxes) มีจุดประสงค์เพื่อปรับแต่งเกม ตัวละครภายในเกม หรือสิ่งของอื่น ๆ ภายในเกม เช่น ลายของอาวุธภายในเกม เป็นต้น ให้มีรูปลักษณ์ที่สวยงาม หรือเป็นที่น่าสนใจมากยิ่งขึ้น โดยสิ่งของตกแต่งภายในเกมที่หายากจะเป็นที่นิยมในหมู่นักเล่นเกม และถูกใช้เป็นส่วนบ่งชี้ถึงสถานะของผู้เล่นผู้ครอบครองตัวละคร (Skin) นั้น หรือเป็นสิ่งมีคุณค่าสำหรับนักสะสม

2) กล่องสุ่มภายในวิดีโอเกมซึ่งให้สิ่งของซึ่งส่งผลต่อการเล่นเกมโดยตรง (Game Progress Affecting Items Loot Boxes) คือ สิ่งของซึ่งส่งผลต่อการดำเนินเกมต่อไปโดยตรง โดยการสร้างความได้เปรียบใด ๆ ในการเล่นเพื่อให้ผู้เล่นสามารถเล่นเกมในระดับที่สูงขึ้นต่อไปได้ เช่น อาวุธหรือตัวละครใหม่ที่ทรงพลัง

⁷ Daniel L. King and Paul H. Delfabbro, "Predatory Monetization Schemes in Video Games (e.g. "Loot Boxes") and Internet Gaming Disorder," *Addiction* 113, no. 11 (November 2018): 1967-1969.

⁸ Sebastian Schwidessen, "Loot Boxes in Japan: Legal Analysis and Kompu Gacha Explained," last modified 2018, accessed September 22, 2021, <https://www.lexology.com/library/detail.aspx?g=9207df10-a8a2-4f67-81c3-6a148a6100e2/>

⁹ Sebastian Schwidessen and Phillip Karius, "Watch Your Loot Boxes! – Recent Developments and Legal Assessment in Selected Key Jurisdictions from a Gambling Law Perspective," *Interactive Entertainment Law Review* 1, no. 1 (June 18, 2018): 17-43.

มากยิ่งขึ้น สิ่งของซึ่งส่งผลต่อการเล่นเกมที่มีความหายากมักทรงพลังหรือมีประโยชน์มากกว่าสิ่งของที่ได้ทั่วไปภายในเกม เพราะฉะนั้นแล้ว สิ่งของประเภทนี้นอกจากจะใช้เป็นสิ่งแสดงถึงสถานะของผู้เล่นแล้ว ยังส่งผลโดยตรงต่อการสนับสนุนผู้เล่นสำหรับการดำเนินเกมในระดับที่สูงขึ้นหรือเพื่อแข่งขันกับผู้เล่นเกมอื่น ๆ ได้

2.2.3 รูปแบบกล่องสุ่มภายในวิดีโอเกมตามขั้นตอนการได้สิ่งของภายในกล่องสุ่ม¹⁰

กล่องสุ่มภายในวิดีโอเกมตามขั้นตอนการได้สิ่งของภายในกล่องสุ่มมีรูปแบบดังนี้

1) กล่องสุ่มภายในวิดีโอเกมแบบชั้นเดียว (Single-level Loot Boxes) หมายถึงกล่องสุ่มภายในวิดีโอเกมโดยทั่วไป ซึ่งเมื่อผู้เล่นทำการเปิดกล่องสุ่มแล้วจะได้ของรางวัลจากการสุ่มของระบบโดยทันที

2) กล่องสุ่มภายในวิดีโอเกมแบบหลายชั้น (Multi-level Loot Boxes) หมายถึงระบบกล่องสุ่มภายในวิดีโอเกมซึ่งให้ผู้เล่นสะสมสิ่งของเสมือนที่ผู้ให้บริการเกมกำหนดจากการเปิดกล่องสุ่มภายในวิดีโอเกมทั่วไปให้ได้ตามเงื่อนไขที่กำหนดเพื่อนำไปแลกเปลี่ยนเป็นรางวัลใหญ่ที่มีคุณค่าสูงมากที่สุด ตัวอย่างเช่น ผู้เล่นต้องทำการสะสมสิ่งของ A สิ่งของ B สิ่งของ C และ สิ่งของ D ให้ครบทั้ง 4 ชั้น ด้วยการเปิดกล่องสุ่มภายในวิดีโอเกมทั่วไป เพื่อนำไปแลกรางวัลใหญ่ตามที่ผู้ให้บริการเกมกำหนดเงื่อนไขเอาไว้ เป็นต้น

2.2.4 รูปแบบการได้มาซึ่งกล่องสุ่มภายในวิดีโอเกม

การได้มาซึ่งกล่องสุ่มภายในวิดีโอเกมมีรูปแบบดังนี้

1) การขายกล่องสุ่มภายในวิดีโอเกมโดยตรงโดยใช้เงินจริง เป็นการใช้จ่ายสกุลเงินจริงเพื่อซื้อกล่องสุ่มภายในวิดีโอเกมโดยตรง โดยทำธุรกรรมผ่านระบบอินเทอร์เน็ตบนแพลตฟอร์มของผู้ให้บริการวิธีที่นิยมใช้คือ การหักยอดเงินผ่านบัตรเครดิตหรือบัตรเครดิตซึ่งผูกเข้ากับบัญชีที่สมัครไว้กับผู้ให้บริการเกมที่เปิดให้สามารถซื้อกล่องสุ่มภายในวิดีโอเกมได้โดยตรงโดยการใช้จ่ายเงินจริงมีจำนวนไม่มาก เนื่องจากความเสี่ยงต่อการถูกพิจารณาเข้าองค์ประกอบของความเป็นการพนันตามกฎหมายการพนันของบางประเทศ ตัวอย่างเช่น เกมโอเวอร์วอทช์ (Overwatch) ซึ่งผู้เล่นสามารถใช้บัตรเครดิตหรือบัตรเครดิตในการชำระเงินเพื่อซื้อกล่องสุ่มภายในวิดีโอเกมผ่านทางเว็บไซต์ หรือโปรแกรมแบทเทิลเน็ต (Battle.net) ซึ่งเป็นโปรแกรมสำหรับเข้าเล่นวิดีโอเกมซึ่งพัฒนาและจัดจำหน่ายโดยบริษัทแอกติวิชั่น บลิซซาร์ด (Activision Blizzard, Inc.) โดยผู้ใช้งานสามารถซื้อเกมเพื่อเล่นได้โดยตรงผ่านโปรแกรมนี้ รวมถึงการซื้อกล่องสุ่มภายในวิดีโอเกมซึ่งเป็นของผู้ให้บริการเกมได้โดยตรง

2) การใช้สกุลเงินเสมือนในการแลกกล่องสุ่มภายในวิดีโอเกม เป็นวิธีที่นิยมใช้มากที่สุดในการให้ได้มาซึ่งกล่องสุ่มภายในวิดีโอเกม โดยสกุลเงินซึ่งใช้ในการซื้อกล่องสุ่มภายในวิดีโอเกมนี้มักมีลักษณะพิเศษและมีคุณค่ามากกว่าสกุลเงินหรือทรัพยากรอื่น ๆ ภายในเกม เนื่องจากเป็นสกุลเงินซึ่งใช้ในการซื้อกล่องสุ่มภายในวิดีโอเกม ซึ่งเป็นระบบที่ถูกออกแบบมาสำหรับใช้ในการหารายได้ให้แก่ผู้ให้บริการเกม โดยสกุลเงินนี้ให้สามารถหามาได้ทั้งจากการเป็นรางวัลในการเล่นตามปกติ หรือสามารถใช้จ่ายสกุลเงินจริงเพื่อซื้อสกุลเงิน

¹⁰ Ibid.

ภายในเกมเหล่านี้ได้ การใช้สกุลเงินจริงในการซื้อสกุลเงินเสมือนภายในเกมนั้นสามารถทำได้ด้วยวิธีการใช้จ่าย ยอดเงินผ่านบัตรเครดิตหรือเดบิตการ์ดซึ่งผูกเข้ากับบัญชีที่สมัครไว้กับผู้ให้บริการเกมที่ใช้ในการเล่นเกมนั้นทาง แพลตฟอร์มของเกมนั้น เช่น ชำระเงินผ่านเพลย์สโตร์ (Play Store) สำหรับเกมที่เล่นบนระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์ (Android) ชำระเงินผ่านแอปสโตร์ (App Store) สำหรับเกมที่เล่นบนระบบปฏิบัติการไอโอเอส (IOS) ผ่านโปรแกรมอื่น ๆ ที่เล่นผ่านระบบนั้น เช่น โปรแกรมจำหน่ายและเข้าเล่นวิดีโอเกม ซึ่งให้บริการโดยวาล์วคอร์ปอเรชัน (Valve Corporation) หรือที่เรียกว่าการสตรีม (Steam) โปรแกรมจำหน่ายและเข้าเล่นวิดีโอเกม ซึ่งให้บริการโดยหังหุนส่วนอิเล็กทรอนิกส์อาร์ต (Electronic Arts Inc.) หรือที่เรียกว่า การออริจิน (Origin) และโปรแกรมจำหน่ายและเข้าเล่นวิดีโอเกม ซึ่งให้บริการโดยยูบิซอฟต์ เอ็นเตอร์เทนเมนต์ (Ubisoft Entertainment) หรือที่เรียกว่าระบบยูเพลย์ (Uplay) เป็นต้น หรือจ่ายเงินผ่านผู้ให้บริการเกมนั้นโดยตรงหากเกมนั้นสามารถเล่นได้โดยไม่ผ่านระบบปฏิบัติการหรือโปรแกรมของผู้ให้บริการอื่น ๆ

3) การได้รับกล่องสุ่มภายในวิดีโอเกมซึ่งเป็นรางวัลจากการเล่นเกมหรือการร่วมกิจกรรมภายในเกม ซึ่งในบางเกมนั้น กล่องสุ่มภายในวิดีโอเกมสามารถได้มาโดยเป็นรางวัลจากการเล่นเกม รวมถึงกิจกรรมต่าง ๆ ซึ่งผู้ให้บริการเกมได้จัดขึ้น รางวัลจากการเล่นเกมอาจไม่ได้อยู่ในรูปของกล่องสุ่มภายในวิดีโอเกมเท่านั้น แต่อาจจะเป็นสกุลเงินภายในเกมซึ่งสามารถนำไปแลกซื้อกล่องสุ่มอีกต่อหนึ่งก็ได้ ตัวอย่างเช่น เกมโอเวอร์วอทช์ (Overwatch) ซึ่งผู้เล่นสามารถได้มาซึ่งกล่องสุ่มภายในวิดีโอเกมโดยเป็นรางวัลจากการชนะการแข่งขัน การบรรลุวัตถุประสงค์บางประการ เล่นเกมจนถึงเวลาที่กำหนด เล่นเกมจนเข้าสู่ระดับที่สูงขึ้น (Level Up) หรือจากกิจกรรมตามเทศกาลในวันสำคัญต่าง ๆ เช่น วันตรุษจีน หรือวันคริสต์มาส เป็นต้น

2.3 การทำงานของกล่องสุ่มภายในวิดีโอเกม

วิดีโอเกมซึ่งมีระบบกล่องสุ่มภายในวิดีโอเกมนั้นมีการออกแบบกล่องสุ่มภายในวิดีโอเกมภายในเกมอย่างหลากหลาย ในบางเกมกล่องสุ่มภายในวิดีโอเกมนั้นเป็นเพียงสิ่งของตกแต่งเพื่อความสวยงามเพียงเท่านั้น มิได้ส่งผลต่อเกมการเล่นใด ๆ กล่องสุ่มภายในวิดีโอเกมมักได้มาจากรางวัลจากการเล่นเกมเป็นปกติอยู่แล้ว การซื้อกล่องสุ่มภายในวิดีโอเกมเพิ่มเติมเป็นเพียงเรื่องของความพึงพอใจส่วนบุคคล แต่ก็อาจสร้างความรู้สึกต้องการสะสมให้ได้สิ่งของครบทุกชิ้นและนำไปสู่การใช้จ่ายเงินจริงที่มากขึ้นเพื่อนำมาใช้ในการเปิดกล่องสุ่มภายในวิดีโอเกม ในบางเกมซึ่งสิ่งของที่ได้จากการเปิดกล่องสุ่มภายในวิดีโอเกมส่งผลต่อการเล่นเกมโดยตรงนั้น มีการออกแบบเกมโดยมีวัตถุประสงค์ให้ผู้เล่นยังคงเล่นเกมต่อไปอย่างต่อเนื่อง และเมื่อถึงจุดหนึ่งเมื่อมีอุปสรรคที่ยากต่อการชนะมากยิ่งขึ้นยอมทำให้ผู้เล่นยอมจ่ายเงินเพื่อซื้อกล่องสุ่มเพื่อให้ได้รับรางวัลหายากที่ต้องการมาช่วยในการเล่นต่อไป เป็นทางเลือกที่ทำให้ผ่านอุปสรรคภายในเกมได้โดยไม่เสียเวลาไปกับการเล่นเกมที่มากขึ้นเพื่อให้ผ่านอุปสรรคเดียวกัน ตัวอย่างเช่น ระบบกล่องสุ่มในรูปแบบของการ์ดแพ็คจากเกมฮาร์ทสโตน (Heartstone) โดยเมื่อเปิดแล้วจะให้รางวัลเป็นการ์ดที่สามารถนำไปใช้ในการแข่งขันกับผู้เล่นอื่นได้ โดยผู้เล่นสามารถทำภารกิจหรือแข่งขันกับผู้เล่นอื่นเพื่อให้ได้สกุลเงินภายในเกมไปใช้ในการเปิดการ์ดแพ็คเพื่อให้ได้รับการ์ดใบใหม่อย่างสุ่ม ซึ่งผู้เล่นอาจต้องทำการเปิดกล่องสุ่มหลายครั้งเพื่อให้ได้การ์ดที่ต้องการ หรือให้ได้รับการ์ดที่มีพลังเพียงพอต่อการแข่งขันกับผู้เล่นอื่น ซึ่งการเปิดกล่องสุ่มโดยรางวัลจากเกมเพียงอย่างเดียวอาจไม่เพียงพอ ทำให้ต้องใช้จ่ายเงินเพื่อซื้อการ์ดแพ็คเพิ่มเติมเพื่อให้สามารถแข่งขันกับผู้เล่นอื่นได้อย่างสนุกสนานยิ่งขึ้น¹¹

¹¹ Alex Wiltshire, "Behind the Addictive Psychology and Seductive Art of Loot Boxes," last Modified 2017, accessed September 25, 2021, <https://www.pcgamer.com/behind-the-addictive-psychology-and-seductive-art-of-loot-boxes/>

ระบบกล่องสุ่มภายในวิดีโอเกมนั้นมีกลไกการทำงานซึ่งส่งผลกระทบต่อร่างกายของผู้เล่นในลักษณะที่คล้ายคลึงกับการเล่นการพนัน คือ เป็นกลไกทางจิตซึ่งเกิดจากการเข้าเสี่ยงโชค ทำให้ร่างกายเกิดการหลั่งสารโดพามีน (Dopamine) ซึ่งส่งผลให้รู้สึกพึงพอใจและมีความสุขเมื่อมีการทำกิจกรรมดังกล่าว และอาจเกิดเป็นอาการเสพติดได้เมื่อเกิดการทำกิจกรรมดังกล่าวซ้ำไปซ้ำมา เรียกว่า ระบบการให้รางวัลโดยโดพามีน (Dopamine Rewarding System) อีกทั้งการออกแบบระบบกล่องสุ่มภายในวิดีโอเกมที่มีการใช้ภาพเคลื่อนไหวและเสียงที่ช่วยในการกระตุ้นความรู้สึกตื่นเต้นของผู้เล่นให้มากกว่าเดิม เป็นการสร้างระบบการให้รางวัลสองชั้น (Double Reward System) ซึ่งเป็นกลไกทางจิตที่ทำให้ผู้เปิดกล่องสุ่มภายในวิดีโอเกมนั้นรู้สึกตื่นเต้นกับการเปิดกล่องสุ่มมากกว่าหนึ่งครั้ง ตัวอย่างเช่น เมื่อเปิดกล่องสุ่มภายในวิดีโอเกม ระบบจะไม่เปิดเผยสิ่งของที่ได้โดยทันที แต่จะแสดงเป็นภาพและเสียงที่บ่งบอกถึงความหายากของสิ่งของที่ผู้เล่นอาจได้รับเป็นการสร้างความตื่นเต้นในครั้งแรก และเมื่อเปิดเผยสิ่งของที่ได้รับออกมาแล้วย่อมทำให้ผู้เล่นตื่นเต้นกับสิ่งของที่ได้รับ โดยผลลัพธ์นั้นอาจทำให้ผู้เล่นเปิดกล่องสุ่มภายในวิดีโอเกมต่อไปจนกว่าจะได้รับสิ่งของที่ต้องการ ซึ่งอาจนำไปสู่การเสพติดการเปิดกล่องสุ่มภายในวิดีโอเกม และด้วยความที่ระบบกล่องสุ่มภายในวิดีโอเกมเป็นสิ่งที่เข้าถึงได้ง่าย โดยผู้เล่นเกมทุกวัย เนื่องจากเป็นระบบที่อยู่ในวิดีโอเกมที่เล่นอยู่บนโทรศัพท์มือถือ การที่เยาวชนเข้าถึงรูปแบบการเสี่ยงโชคดังกล่าวอาจพัฒนาไปสู่การเสพติดระบบที่มีการให้รางวัลในลักษณะเดียวกัน เช่น การเสพติดการพนันรูปแบบอื่น ๆ ในอนาคต ทำให้แม้ระบบกล่องสุ่มภายในวิดีโอเกมนั้นไม่มีความแน่ชัดว่าเป็นการพนันหรือไม่ ผู้เล่นเกมย่อมถูกกระตุ้นด้วยกลไกแบบเดียวกับการเล่นพนัน คือ การสร้างตื่นเต้นเร้าใจขณะเปิดกล่องสุ่มภายในวิดีโอเกมทำให้ร่างกายได้รับรางวัลเป็นสารเคมีโดพามีน (Dopamine)¹² ไม่ต่างจากเวลาที่เล่นเครื่องสล็อต แมชชีน (Slot Machine) ซึ่งมีหลักการทำงานคล้ายคลึงกัน ทั้งในเรื่องของการให้รางวัลแบบสุ่ม คุณค่าของรางวัลที่หลากหลายในด้านของการลวงตาผู้เล่นด้วยองค์ประกอบของเหตุการณ์เกือบเกิดอุบัติเหตุ (Near Miss) ประกอบกับการใช้ภาพและเสียงเพื่อสร้างความคาดหวัง ซึ่งองค์ประกอบทั้งหมดเป็นการกระตุ้นความอยากในการเล่นของผู้เล่นให้มีความตื่นเต้นรวดเร็วมากยิ่งขึ้น และสามารถนำไปสู่ภาวะการติดพนันได้¹³

2.4 สถานะทางกฎหมายของระบบกล่องสุ่มภายในวิดีโอเกม

สถานะของกล่องสุ่มภายในวิดีโอเกมภายในประเทศไทยยังมีความไม่แน่ชัด เนื่องจากยังมิได้มีการกำหนดนิยามของระบบกล่องสุ่มภายในวิดีโอเกมอย่างชัดเจน อีกทั้งยังมิได้มีกฎหมายใด ๆ ที่จะนำมาใช้ในกำกับควบคุมระบบกล่องสุ่มภายในวิดีโอเกมไว้โดยตรง เมื่อพิจารณาถึงสถานะทางกฎหมายของระบบกล่องสุ่มภายในวิดีโอเกมโดยใช้พระราชบัญญัติการพนัน พ.ศ. 2478 พบว่า พระราชบัญญัติฉบับนี้มิได้มีการกำหนดนิยามของการพนันไว้แน่ชัด ทำให้การตีความว่าการละเล่นใด ๆ เป็นการพนันหรือไม่นั้น ต้องอาศัยการพิจารณาถึงความหมายตามพจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถานและคำพิพากษาศาลฎีกาประกอบ การละเล่นที่เป็นการชัดแจ้งว่าเป็นการพนันตามพระราชบัญญัติฉบับนี้คือ การพนันซึ่งห้ามเล่นตามมาตรา 4 วรรคหนึ่ง ที่ระบุชื่อการละเล่นไว้

¹² วรตม์ โชติพิทยสุนนท์, สัมภาษณ์โดย ผู้เขียน, กรมสุขภาพจิต, 8 มีนาคม 2565.

¹³ Kieth S. Whyte, "Loot Boxes or Slot Machines Similarities and Solutions from the Gambling Addiction Prevention Field," Paper Presented at U.S. Federal Trade Commission Workshop Inside the Game: Unlocking the Consumer Protection Issues Surrounding Loot Boxes, United States of America, August 7, 2019, 15.

ในบัญชี ก. และการพนันที่ต้องขออนุญาตจึงจะสามารถให้จัดเล่นได้ตามมาตรา 4 วรรคสอง¹⁴ ที่ระบุชื่อการละเล่นไว้ในบัญชี ข. ก่อหล่งสุ่มภายในวิดีโอเกมซึ่งมิได้ถูกระบุไว้ในบัญชี ก. หรือ บัญชี ข. จึงไม่เข้าข่ายเป็นการพนันตามมาตรา 4 และอาจต้องใช้ดุลยพินิจของเจ้าหน้าที่ผู้มีอำนาจบังคับใช้กฎหมายในการตีความระบบก่อก่อสุ่มภายในวิดีโอเกมว่าเป็นการละเล่นอื่น ๆ ตามมาตรา 4 ทวิ ที่จะทำให้ระบบก่อก่อสุ่มภายในวิดีโอเกมเป็นการพนันหรือไม่ ก่อหล่งสุ่มภายในวิดีโอเกมจึงมิใช่การพนันตามพระราชบัญญัติการพนัน พ.ศ. 2478¹⁵

2.5 อภิปรายผลการศึกษา

จากการศึกษาพบว่า แม้ระบบก่อก่อสุ่มภายในวิดีโอเกมจะไม่ใช่การพนันตามมาตรา 4 แห่งพระราชบัญญัติการพนัน พ.ศ. 2478 แต่เมื่อพิจารณาถึงลักษณะของระบบก่อก่อสุ่มภายในวิดีโอเกมแล้ว อาจเป็นการเข้าลักษณะของการจัดกิจกรรมเพื่อแถมพหุหรือเสี่ยงโชคตามมาตรา 8 แห่งพระราชบัญญัติฉบับเดียวกันนี้ ซึ่งจะสามารถให้จัดได้ก็ต่อเมื่อขออนุญาตต่อกรมการปกครอง ซึ่งในปัจจุบันการจัดกิจกรรมเพื่อแถมพหุและเสี่ยงชancenั้นกรมการปกครองอนุญาตอยู่เพียง 2 วิธี คือ การส่งชิ้นส่วนของสินค้าหรือบัตรสมนาคุณหรือบัตรอื่น ๆ มาจับฉลาก ตามวัน เวลา และสถานที่ที่กำหนดไว้ และการใช้วิธีส่งข้อความผ่านระบบ SMS หรือทางโทรศัพท์ผ่านระบบหมายเลขต่าง ๆ ในการทายผลตอบปัญหาหรือแสดงความคิดเห็นเพื่อชิงรางวัล โดยการพิมพ์หมายเลขของผู้ส่งแล้วนำมาจับฉลาก ตามวัน เวลา และสถานที่ที่กำหนดไว้ในใบอนุญาต

ระบบก่อก่อสุ่มภายในวิดีโอเกมที่เปิดให้บริการโดยผู้ให้บริการเกมในปัจจุบันนั้น มิได้มีการขออนุญาตต่อกรมการปกครอง และด้วยข้อกำหนดดังกล่าวของกรมการปกครองที่อนุญาตให้มีการแถมพหุและเสี่ยงโชคตามมาตรา 8 ได้เพียง 2 วิธี ทำให้แม้ผู้ให้บริการจะดำเนินขออนุญาตจากกรมการปกครอง ให้มีระบบก่อก่อสุ่มภายในวิดีโอเกม กรมการปกครองก็ไม่อาจให้อนุญาตได้ เนื่องจากการได้มาซึ่งก่อก่อสุ่มภายในวิดีโอเกมไม่ว่าจะด้วยการซื้อก่อก่อสุ่มภายในวิดีโอเกมโดยตรงโดยใช้เงินจริง การใช้หน่วยเงินภายในวิดีโอเกมเพื่อซื้อก่อก่อสุ่ม และการได้มาโดยเป็นรางวัลในการเล่น มิใช่วิธีการที่กรมการปกครองได้กำหนดไว้ให้ทำได้ในการจัดกิจกรรมแถมพหุหรือเสี่ยงโชคตามมาตรา 8 แห่งพระราชบัญญัติการพนัน พ.ศ. 2478 ทำให้ระบบก่อก่อสุ่มภายในวิดีโอเกมซึ่งมีการให้บริการในประเทศไทยนั้นอาจมีสถานะผิดกฎหมายจากการเปิดให้มีการจัดกิจกรรมที่เป็นการแถมพหุหรือเสี่ยงโชคตามมาตรา 8 โดยไม่ได้รับอนุญาต แม้ระบบก่อก่อสุ่มภายในวิดีโอเกมจะมีใช่การพนันในความหมายของพระราชบัญญัติการพนัน พ.ศ. 2478 ก็ตาม¹⁶

ในต่างประเทศนั้น ยังมีประเทศที่ใช้กฎหมายการพนันในการควบคุมระบบก่อก่อสุ่มภายในวิดีโอเกมไม่มากนัก หลายประเทศยังอยู่ในกระบวนการจัดทำขั้นตอน ประเทศเบลเยียมมีมติให้ระบบก่อก่อสุ่มภายในวิดีโอเกมซึ่งได้รับการพิจารณาโดยคณะกรรมการเกมแห่งเบลเยียม (Belgian Gaming Commission) ต้องอยู่ภายใต้การควบคุมของกฎหมายการพนันของประเทศ โดยต้องนำระบบก่อก่อสุ่มภายในวิดีโอเกมออกจากเกมที่เปิดให้บริการในประเทศเบลเยียม หรือต้องขออนุญาตต่อคณะกรรมการเกมแห่งเบลเยียมเพื่อให้สามารถมีระบบก่อก่อสุ่มภายในวิดีโอเกม แต่วิดีโอเกมดังกล่าวจะมีสถานะเป็นการพนันและต้องอยู่ภายใต้การควบคุมของกฎหมายการพนัน¹⁷

¹⁴ พระราชบัญญัติการพนัน พ.ศ. 2478, มาตรา 4, ราชกิจจานุเบกษา เล่มที่ 52 (1 กุมภาพันธ์ 2478): 1978.

¹⁵ พระราชบัญญัติการพนัน พ.ศ. 2478, มาตรา 4 ทวิ, ราชกิจจานุเบกษา เล่มที่ 59 ตอนที่ 76 (8 กุมภาพันธ์ 2485): 2361.

¹⁶ สำนักการสอบสวนและนิติการ กรมการปกครอง, สัมภาษณ์โดย ผู้เขียน, กรมการปกครอง, 17 กุมภาพันธ์ 2565.

¹⁷ Belgian Gaming Commission, *Research Report on Loot Boxes* (Research Report) (Brussels: FPS Justice, 2018), 21.

ในประเทศญี่ปุ่นนั้น กล่องสุ่มภายในวิดีโอเกมมิได้มีสถานะเป็นการพนันตามกฎหมาย และสามารถให้มีระบบกล่องสุ่มภายในวิดีโอเกมได้ทั่วไป อย่างไรก็ตาม กล่องสุ่มภายในวิดีโอเกมแบบหลายชั้นไม่ได้รับอนุญาตให้มีการนำมาใช้ภายในวิดีโอเกม เพราะเป็นการฝ่าฝืนต่อกฎหมายด้านการคุ้มครองผู้บริโภคเกี่ยวกับการขายสินค้าพรีเมียมที่ไม่เป็นธรรมและการโฆษณาที่ไม่ตรงต่อความเป็นจริง (Act against Unjustifiable Premiums and Misleading Representations, 1962) เนื่องจากหน่วยงานคุ้มครองผู้บริโภคของประเทศญี่ปุ่นเห็นว่า กล่องสุ่มภายในวิดีโอเกมแบบหลายชั้นนั้นเป็นการเอาเปรียบผู้บริโภคมากเกินไป¹⁸

3. สรุปผล และข้อเสนอแนะ

3.1 สรุปผล

ระบบกล่องสุ่มภายในวิดีโอเกมคือรูปแบบการหารายได้รูปแบบหนึ่งซึ่งผู้ให้บริการเกมนำมาใช้ โดยการให้รางวัลแก่ผู้เล่นผ่านวิธีการสุ่มสิ่งของที่ได้รับผ่านการเปิดกล่องสุ่มภายในวิดีโอเกม สิ่งของที่ได้อาจเป็นสิ่งของที่ส่งผลต่อการเล่นเกมโดยตรงซึ่งเป็นการเอื้อให้ผู้เล่นทำการเปิดกล่องสุ่มภายในวิดีโอเกมมากขึ้นเพื่อให้ได้สิ่งของที่ต้องการ หรือเป็นสิ่งของตกแต่งเพื่อความสวยงามภายในเกมซึ่งไม่ส่งผลต่อเกมการเล่นใด ๆ ก็ได้ และผู้เล่นไม่สามารถทราบได้ล่วงหน้าว่าตนจะได้สิ่งของชิ้นใด จึงเป็นการเข้าเสี่ยงโชครูปแบบหนึ่ง กล่องสุ่มภายในวิดีโอเกมนี้อาจได้มาโดยเป็นรางวัลจากการเล่นเกมทั่วไปหรือจากกิจกรรมภายในเกม การใช้หน่วยเงินภายในเกมซื้อกล่องสุ่มภายในวิดีโอเกม จนไปถึงการใช้เงินจริงเพื่อซื้อกล่องสุ่มภายในวิดีโอเกมโดยตรง

กล่องสุ่มภายในวิดีโอเกมบางเกมนั้น มีการออกแบบระบบกล่องสุ่มภายในวิดีโอเกมเข้ากับเกมการเล่น ทำให้ผู้เล่นจำเป็นต้องเปิดกล่องสุ่มเพิ่มเติมเมื่อถึงจุด ๆ หนึ่งในการเล่นเพื่อให้ได้รับสิ่งของที่ช่วยเอาชนะอุปสรรคภายในเกม อีกทั้งกลไกการทำงานของระบบกล่องสุ่มภายในวิดีโอเกมนั้นมีความคล้ายคลึงกับการพนัน คือ เป็นเรื่องของกลไกทางจิตที่เรียกว่า ระบบการให้รางวัลโดยโดพามีน (Dopamine Rewarding System) ซึ่งทำให้ผู้เล่นเกิดความตื่นเต้นและพึงพอใจเมื่อทำการเปิดกล่องสุ่มภายในวิดีโอเกม อีกทั้งการออกแบบการเปิดกล่องสุ่มภายในวิดีโอเกมที่มีการใช้ภาพเคลื่อนไหวและเสียงที่น่าสนใจเป็นการกระตุ้นผู้เล่นให้เกิดความตื่นเต้นและความพึงพอใจมากยิ่งขึ้น ระบบกล่องสุ่มภายในวิดีโอเกมจึงเป็นได้ทั้งกลไกเพื่อความสนุกสนานภายในวิดีโอเกม อีกทั้งยังเป็นกิจกรรมเข้าเสี่ยงโชคที่มีความคล้ายคลึงกับการพนัน ซึ่งอาจทำให้ผู้เล่นต้องใช้จ่ายเงินเป็นจำนวนมากเพื่อให้ได้สิ่งของที่ตนเองต้องการ

ระบบกล่องสุ่มภายในวิดีโอเกมในประเทศไทยไม่มีสถานะเป็นการพนัน เนื่องจากมิได้ถูกระบุไว้ในบัญชี ก. และบัญชี ข. ตามมาตรา 4 แห่งพระราชบัญญัติการพนัน พ.ศ. 2478 อย่างไรก็ตาม ระบบกล่องสุ่มภายในวิดีโอเกมอาจเป็นความผิดอาญาตามมาตรา 8 แห่งพระราชบัญญัติการพนัน พ.ศ. 2478 เนื่องจากอาจเป็นกิจกรรมให้มีการแถมพหุหรือเสี่ยงโชค ซึ่งต้องได้รับอนุญาตจากกรมการปกครองในการจัดให้มีการเล่น แต่วิธีการเล่นกิจกรรมแถมพหุและเสี่ยงโชคที่กรมการปกครองกำหนดไว้มีเพียง 2 วิธี คือ วิธีการสั่งซื้อชิ้นส่วนสินค้าเชิงโชค และวิธีการส่งข้อความผ่านระบบ SMS ทำให้กรมการปกครองไม่สามารถให้อนุญาตได้ เนื่องระบบกล่องสุ่มภายในวิดีโอเกมซึ่งไม่ได้ใช้ 2 วิธีการดังกล่าว ทำให้ระบบกล่องสุ่มภายในวิดีโอเกมอาจมีสถานะผิดกฎหมาย เนื่องจากไม่สามารถขออนุญาตให้มีการจัดได้ตามมาตรา 8 แห่งพระราชบัญญัติการพนัน พ.ศ. 2478

¹⁸ Ibid.

3.2 ข้อเสนอแนะ

จากการศึกษาเรื่องระบบกล่องสุ่มภายในวิดีโอเกม กลไกเพื่อความสนุกหรือการพนันแฝง ผู้เขียนมีข้อเสนอแนะว่า เห็นควรให้กำหนดทิศทางนโยบาย ซึ่งเกี่ยวข้องกับระบบกล่องสุ่มภายในวิดีโอเกมเพื่อแสวงหามาตรการที่เหมาะสมในการกำกับดูแลนั้น จำเป็นต้องนิยามถึงระบบกล่องสุ่มภายในวิดีโอเกมได้อย่างความชัดเจน โดยเฉพาะในประเด็นที่ว่า ระบบกล่องสุ่มภายในวิดีโอเกมนั้นเข้าองค์ประกอบของความเป็นการพนันหรือไม่ ทั้งนี้ เพื่อให้การกำหนดนโยบายในอนาคตเป็นในทิศทางที่เหมาะสมว่าจะดำเนินไปในแนวทางของการกำกับควบคุม ในฐานะการพนันตามมาตรา 4 แห่งพระราชบัญญัติการพนัน พ.ศ. 2478 หรือให้กรมการปกครองแก้ไขปรับปรุงในส่วนวิธีการเล่นเกมจรรยาบรรณและเสี่ยงโชคตามมาตรา 8 แห่งพระราชบัญญัติการพนัน พ.ศ. 2478 ให้ทันสมัยต่อบริบทของเทคโนโลยีในปัจจุบันมากยิ่งขึ้น เพื่อให้ระบบกล่องสุ่มภายในวิดีโอเกมไม่มีสถานะเป็นการพนันและสามารถขออนุญาตให้มีการเล่นได้ถูกต้องตามกฎหมายอย่างชัดเจน หรือแม้กระทั่งไม่นำพระราชบัญญัติการพนัน พ.ศ. 2478 มาใช้ในการตีความ และใช้มาตรการของภาคเอกชนในการกำกับดูแลควบคู่กับกฎหมายอื่น ๆ เช่น ให้มีการจัดเรตติ้งและควบคุมการใช้จ่ายที่เหมาะสมโดยภาคอุตสาหกรรมเกม และใช้พระราชบัญญัติคุ้มครองผู้บริโภค พ.ศ. 2522 ในการควบคุมการขายกล่องสุ่มภายในวิดีโอเกมให้เป็นไปอย่างเหมาะสม

References

- Belgian Gaming Commission. *Research Report on Loot Boxes* (Research Report). Brussels: FPS. Justice, 2018.
- Brooks, Gabriel A., and Luke Clark. "Associations Between Loot Box Use, Problematic Gaming and Gambling, and Gambling-Related Cognitions." *Addictive Behaviors* 96, no. 2 (September 2019): 26-34.
- Digital Economy Promotion Agency. "2020 Digital Content Industry Status Survey and Assessment Results, 3-Year Trend Forecast." Last modified 2021. Accessed May 1, 2022. https://www.depa.or.th/storage/app/media/file/depa_Digital-Content-2021_Preess-Con.pdf/ [In Thai]
- Drummond, Aaron, and James D. Sauer. "Video Game Loot Boxes are Psychologically Akin to Gambling." *Nature Human Behavior* 2, no. 2 (2018): 530-532.
- King, Daniel L., and Paul H. Delfabbro. "Predatory Monetization Schemes in Video Games (e.g. "Loot Boxes") and Internet Gaming Disorder." *Addiction* 113, no. 11 (November 2018): 1967-1969.
- Schwiddessen, Sebastian, and Phillip Karius. "Watch Your Loot Boxes—Recent Developments and Legal Assessment in Selected Key Jurisdictions from a Gambling Law Perspective." *Interactive Entertainment Law Review* 1, no. 1 (June 2018): 17-43.
- Whyte, Kieth S. "Loot Boxes or Slot Machines Similarities and Solutions from the Gambling Addiction Prevention Field." Paper Presented at U.S. Federal Trade Commission Workshop Inside the Game: Unlocking the Consumer Protection Issues Surrounding Loot Boxes, United States of America, August 7, 2019.