



มาตรการทางกฎหมายในการควบคุมการซื้อขายสินค้าแบบสุ่มภายในเกมออนไลน์:  
ศึกษาเปรียบเทียบกฎหมายไทยและต่างประเทศ\*

LEGAL MEASURES TO REGULATE ONLINE IN-GAME PURCHASES OF LOOT BOXES:  
A COMPARATIVE STUDY

วิศรุต สาลีอ่อน

Wisarut Samlee-on

คณะสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ กรุงเทพมหานคร ประเทศไทย

Faculty of Social Science, Srinakharinwirot University, Bangkok, Thailand

\*Corresponding author E-mail: wisaruts@g.swu.ac.th

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อวิเคราะห์สภาพความเป็นจริงของการพนันของระบบการซื้อสินค้าภายในเกมแบบสุ่มโดยพิจารณาตามกรอบของพระราชบัญญัติการพนัน พ.ศ. 2478 และพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 เปรียบเทียบกับมาตรการตามกฎหมายของต่างประเทศ โดยดำเนินการวิจัยแบบการวิจัยเชิงเอกสาร และกำหนดกลุ่มตัวอย่างเป็นเกมยอดนิยมจำนวน 5 เกม ผลการวิจัยพบว่า

1) กฎหมายไทยไม่ได้กำหนดนิยามของการพนันไว้อย่างชัดเจน แต่การพนันจะต้องเป็นการเล่นเดิมพันทรัพย์สินระหว่างผู้เล่นตั้งแต่สองฝ่ายขึ้นไป โดยใช้เหตุการณ์ในอนาคตซึ่งไม่แน่นอนเป็นตัวตัดสินผลแพ้ ดังนั้นการซื้อขายสินค้าในเกมแบบสุ่มจึงไม่ใช่การพนัน แต่มีลักษณะใกล้เคียงกับการพนันอย่างยิ่ง

2) มาตรการทางกฎหมายในการควบคุมเกมคอมพิวเตอร์และการพนันของประเทศไทยมีข้อจำกัด เพราะเกมคอมพิวเตอร์เฉพาะที่ขายแบบการดาวน์โหลดจะไม่มีอยู่ในนิยามของคำว่าวีดิทัศน์ตามกฎหมาย และการซื้อขายสินค้าแบบสุ่มก็ไม่มีลักษณะเป็นการพนัน ส่วนกฎหมายต่างประเทศมีการควบคุมเกมที่มีการซื้อขายสินค้าแบบสุ่มโดยใช้กฎหมายควบคุมสื่อหรือกฎหมายควบคุมการพนัน แต่จะมีมาตรการเฉพาะสำหรับการควบคุมเกม เช่น การใช้ระบบใบอนุญาต การกำหนดขีดจำกัดรายวันสำหรับปริมาณการซื้อในเกมไปจนถึงการกำหนดคะแนนความเหมาะสมกับวัยของผู้เล่น

3) ประเทศไทยควรแก้ไขปรับปรุงมาตรการทางกฎหมายในการควบคุมการซื้อขายสินค้าในเกมแบบสุ่มโดยใช้แนวทางจากต่างประเทศเป็นต้นแบบ เช่น การใช้ระบบใบอนุญาต หรือการจัดระดับความเหมาะสมของผู้เล่น เพื่อสร้างสมดุลระหว่างการคุ้มครองผู้เล่นเกมกับการสร้างรายได้จากอุตสาหกรรมเกม

**คำสำคัญ:** พระราชบัญญัติการพนัน พ.ศ. 2478, พระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551, การซื้อสินค้าภายในเกมแบบสุ่ม, เกมออนไลน์



## Abstract

The aim of this study was to examine the gambling conditions of loot box in-game purchase system under the Gambling Act B.E. 2478 (1935) and to compare game control measures under the Film and Video Act B.E. 2551 (2008) with those of other nations. The study's findings are demonstrated as followed:

1) Although gambling is not specifically defined by Thai law, but gambling must be a gamble between players with the outcome of uncertain future events as the decisive decision. Therefore buying goods in a random game is not gambling, even though it is quite similar to gambling.

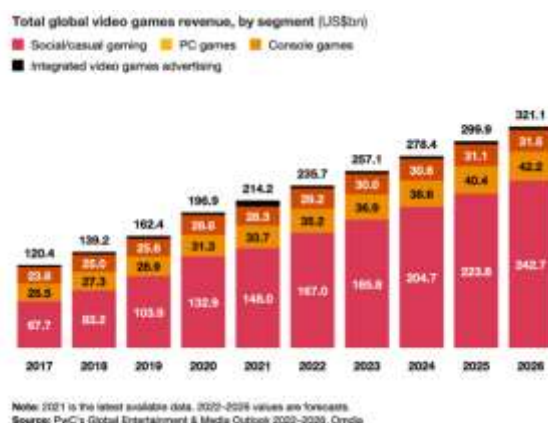
2) Since the loot box does not qualify as gambling and certain games sold by downloads are not legally classified as videos, Thailand's legal measures to control games and gambling are restricted. While foreign laws provides specific measures to control in-game contents such as authorizing game licenses, limiting the amount of in-game purchases or rating of appropriateness

3) In order to strike a balance between protecting Thai gamers and generating revenue from the gaming industry, Thailand should implement regulations for regulating the random purchase of games from outside, such as the application of a licensing system or age-appropriate classification.

**Keywords:** Gambling Act B.E. 2478 (1935), Film and Video Act B.E. 2551 (2008), In-Game Purchase of Loot Box, Online Game

## บทนำ

ธุรกิจเกมเป็นธุรกิจที่มีอัตราการเติบโตสูงอย่างน่าจับตามอง ในปี พ.ศ. 2565 รายได้รวมของบริษัทเกมทั่วโลกสูงถึงกว่า 6.7 ล้านล้านบาท และนักวิเคราะห์คาดการณ์ว่ารายได้จะสูงเกิน 10 ล้านล้านบาทในปี พ.ศ. 2569 (World Economic Forum, 2022)



ภาพที่ 1 ประมาณการรายได้ของธุรกิจเกมทั่วโลกระหว่างปี พ.ศ. 2560 – 2569



ที่มาของรายได้เหล่านี้มาจากกลยุทธ์ทางธุรกิจแบบใหม่ คือ การขายสินค้าหรือเนื้อหาภายในเกมเพิ่มเติม (In-game Purchase) โดยนอกจากผู้เล่นจะต้องซื้อเครื่องเล่นและซอฟต์แวร์เกมแล้ว ยังอาจจะต้องซื้อเนื้อหาของเกมส่วนอื่นเพิ่มเติมเพื่อได้รับประสบการณ์การเล่นที่สมบูรณ์ และเพื่อให้เกิดการซื้อซ้ำตลอดการเล่น เกม บริษัทเกมจึงขายสินค้าหรือทรัพยากรแบบสุ่ม หรือเรียกโดยย่อว่า “กล่องสุ่ม (Loot Box)” ผู้เล่นจะไม่รู้ล่วงหน้าว่าเมื่อจ่ายเงินซื้อสินค้าหรือทรัพยากรไปแล้ว จะได้สินค้าอะไรหรือทรัพยากรอะไรกลับมา สินค้าที่เป็นที่ต้องการของผู้เล่น เช่น ตัวละคร (Character) หรืออุปกรณ์ (Item) ที่มีค่าพลังในเกมสูง หรือมีความสวยงามเป็นพิเศษ มักจะเป็นสินค้าหายากที่มีอัตราการได้รับต่ำ ผู้เล่นเกือบทุกคนจะต้องซื้อสินค้าสุ่มนั้นหลายครั้งเพื่อให้ได้ของที่ต้องการ

การซื้อสินค้าหรือทรัพยากรในเกมด้วยแบบสุ่มจึงมีลักษณะคล้ายกับการพนันและยังสามารถทำกำไรให้กับผู้ผลิตเกมอย่างมหาศาล ในปี พ.ศ. 2566 บริษัทเกมทั่วโลกมีรายได้ร้อยละ 77 หรือราว 5 ล้านล้านบาท มาจากการซื้อสินค้าภายในเกม (Trinh Gia Huy, 2022) ด้วยเหตุนี้กฎหมายของบางประเทศจึงเข้ามาควบคุมการขายสินค้าภายในเกมที่มีลักษณะแบบสุ่มโดยใช้แนวคิดที่ใกล้เคียงกับการควบคุมการพนัน เพื่อสร้างความเป็นธรรมระหว่างผู้ผลิตเกมและผู้เล่นซึ่งเป็นผู้บริโภค แต่มาตรการควบคุมการพนันของประเทศไทยยังอยู่ภายใต้บังคับของพระราชบัญญัติการพนัน พ.ศ. 2478 ซึ่งกล่าวถึงเฉพาะการพนันรูปแบบเดิมที่เล่นกันในสังคมไทยเมื่อครั้งศตวรรษก่อน ทำให้มีปัญหาความล้าสมัยและยังไม่อาจชี้ชัดได้ว่าการพนันแบบใดเป็นการพนันหรือไม่ (ปริชญา จันทรบาลใจ, 2558) ขณะเดียวกันมาตรการควบคุมเกมในฐานะของวิดิทัศน์ตามพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวิดิทัศน์ พ.ศ. 2551 ก็ไม่สามารถนำมาบังคับใช้กับการซื้อสินค้าในเกมได้

กลุ่มตัวอย่างที่ผู้วิจัยได้คัดเลือกในการศึกษาครั้งนี้เป็นเกมยอดนิยมอ้างอิงจากจำนวนผู้เล่นในเว็บไซต์เกม Stream และเกมที่มียอดดาวน์โหลดสูงในแอปพลิเคชัน Google Play และมีระบบการซื้อสินค้าแบบสุ่มจำนวน 5 เกม ได้แก่ FIFA Ultimate Team, Genshin Impact, Yu-Gi-Oh! Master Duel, Monopoly Go และ Overwatch

การวิจัยครั้งนี้มีความสำคัญต่อการพัฒนากฎหมายไทยเพื่อคุ้มครองผู้ใช้งานสื่อบันเทิงในรูปแบบเกมซึ่งมีทั้งเด็ก เยาวชน ไปจนถึงประชากรวัยทำงานที่เติบโตมากับการเล่นเกม และใช้จ่ายเงินไปกับการซื้อสินค้าในเกมเป็นจำนวนมากขณะที่กฎหมายไทยยังไม่มีมาตรการที่ดีพอในควบคุมการธุรกรรมในเกม การศึกษาเปรียบเทียบกฎหมายของต่างประเทศจะทำให้ประเทศไทยมีต้นแบบทางกฎหมายที่จะนำมาเป็นกรอบแนวคิดในการพัฒนากฎหมายไทยให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

### วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษานิยามของการพนันตามกฎหมายไทย และวิเคราะห์ว่าการซื้อขายสินค้าในเกมแบบสุ่มถือเป็นการพนันหรือไม่
2. เพื่อศึกษาเปรียบเทียบมาตรการทางกฎหมายในการควบคุมเกมคอมพิวเตอร์และการพนันของประเทศไทยและต่างประเทศ ตามกฎหมายควบคุมสื่อและกฎหมายควบคุมการพนัน
3. เพื่อออกแบบมาตรการทางกฎหมายในการควบคุมการซื้อขายสินค้าภายในเกมที่มีลักษณะเป็นการซื้อขายแบบสุ่มที่มีดุลยภาพระหว่างการคุ้มครองผู้เล่นเกมในฐานะผู้บริโภคและผลประโยชน์ทางธุรกิจของผู้ผลิตเกมในประเทศไทย



## ระเบียบวิธีวิจัย

งานวิจัยชิ้นนี้ใช้ระเบียบวิธีวิจัยแบบการวิจัยเอกสาร โดยมีแนวทางการวิจัย 2 ลักษณะ กล่าวคือ

1. การวิจัยเอกสารเชิงเปรียบเทียบ (Comparative Method) โดยศึกษาเปรียบเทียบกฎหมายภายในของประเทศไทยกับกฎหมายภายในของต่างประเทศเกี่ยวกับมาตรการในการควบคุมการซื้อขายสินค้าภายในเกมแบบสุ่ม
2. การวิจัยเอกสารเชิงวิเคราะห์ (Analytical Method) โดยศึกษาวิเคราะห์ถึงแนวทางการกำหนดมาตรการที่เหมาะสมต่อการควบคุมการซื้อขายสินค้าภายในเกมแบบสุ่ม

ผู้วิจัยคัดเลือกเกมที่นำมาใช้เป็นกรณีศึกษา จำนวน 5 เกม อ้างอิงจากเกมที่มียอดผู้เล่นสูงสุดติดอันดับของเว็บไซต์เล่นเกม Stream และแอปพลิเคชัน Google Play Store และทุกเกมมีระบบการซื้อสินค้าในเกมแบบสุ่ม ได้แก่ FIFA Ultimate Team, Genshin Impact, Yu-Gi-Oh! Master Duel, Monopoly Go และ Overwatch เพื่อศึกษารูปแบบของการซื้อขายและการแจ้งเตือนที่เกมแจ้งกับผู้เล่นงาน

## ผลการวิจัย

### 1. นิยามของการพนันตามกฎหมายไทย และสภาพความเป็น “การพนัน” ของการซื้อขายสินค้าในเกมแบบสุ่ม

จากการศึกษากฎหมายไทยที่กล่าวถึงการพนันโดยตรง 2 ฉบับ คือ พระราชบัญญัติการพนัน พ.ศ. 2478 และประมวลกฎหมายแพ่งและพาณิชย์ บรรพ 3 ลักษณะการพนันและขั้นตอน พบว่า กฎหมายทั้งสองฉบับไม่มีบทนิยามว่าการกระทำหรือธุรกรรมลักษณะใดที่เป็นการพนัน แต่พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถานได้ให้ความหมายของคำว่า การพนัน ไว้ว่า “การเล่นเอาเงิน หรือสิ่งอื่นโดยอาศัยความฉลาด ความชำนาญ เล่ห์เหลี่ยม ไหวพริบและฝีมือรวมทั้งโชคด้วย” การที่กฎหมายไม่ได้กำหนดนิยามเอาไว้เช่นนี้อาจเป็นเพราะผู้ร่างกฎหมายเห็นว่า คำว่าการพนันนี้เป็นคำที่มีความหมายตามธรรมดา จึงไม่จำเป็นต้องกำหนดนิยามเอาไว้ การเล่นที่เอาแพ้ชนะกันโดยมีเงินหรือสิ่งเดิมพัน และฝ่ายหนึ่งได้และอีกฝ่ายหนึ่งเสีย ไม่ว่าจะเป็นการเล่นอย่างใดก็ล้วนเป็นการพนันได้ทั้งสิ้น ซึ่งการเล่นที่พระราชบัญญัติการพนันฯ ระบุไว้ในบัญชี ก. และบัญชี ข. ท้ายพระราชบัญญัติก็ล้วนมีลักษณะเป็นการพนัน อีกทั้งศาลฎีกาในคำพิพากษาศาลฎีกาที่ 1020/2473 ก็ได้ตีความการพนันตามแนวทางนี้เช่นกัน ดังนั้นจึงสรุปได้ว่ากิจกรรมที่มีลักษณะเป็นการพนันจะต้องมีองค์ประกอบ 4 ประการ คือ (ภัทรพร ประสาทแก้ว, 2562)

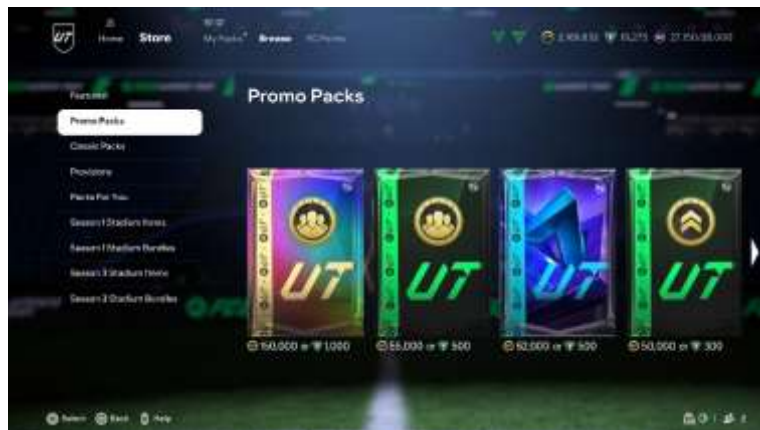
1. ต้องมีการได้เสียเงินทองหรือทรัพย์สิน
2. การได้เสียนั้นถือเอาผลของเหตุการณ์ในอนาคตที่ไม่แน่นอนเป็นเครื่องชี้ขาด หรือต้องมีการเสี่ยงโชคเกิดขึ้น
3. ผู้เล่นไม่มีอำนาจแทรกแซงผลแห่งเหตุการณ์ในอนาคตที่ไม่แน่นอน
4. ต้องมีผู้เล่นสองฝ่ายขึ้นไป

ทั้งนี้พระราชบัญญัติการพนันฯ มาตรา 4 และมาตรา 4 ทวิ ได้ควบคุมไม่ให้มีการเล่นการพนันทุกประเภท ไม่ว่าจะเป็นการเล่นตามบัญชี ก. บัญชี ข. หรือการพนันนอกบัญชีทั้งสองก็ตาม

การซื้อขายสินค้าในเกมแบบสุ่ม (In-game loot box) เป็นธุรกรรมที่พบเห็นได้ในเกมสมัยใหม่ที่ผู้เล่นสามารถซื้อสินค้าหรืออุปกรณ์ในเกม - ซึ่งต่อไปในบทความนี้จะเรียกโดยย่อว่า ไอเทม (item) - ได้โดยไม่ว่าจะได้ไอเทม

อะไรกลับมา โดยระบบเกมจะทำการสุ่มไอเทมให้ตามอัตราที่เกมกำหนดไว้ (Leon Y. Xiao., 2022) ไอเทมที่ผู้เล่นจะได้รับอาจส่งผลต่อการเล่นโดยตรงหรือโดยอ้อมก็ได้ ไอเทมบางอย่างอาจทำให้ผู้เล่นเล่นเกมได้ง่ายขึ้นเพราะได้รับค่าพลังในเกมสูงหรือเป็นตัวช่วยพิเศษในการเล่น ขณะที่ไอเทมบางอย่างอาจเป็นเพียงเครื่องประดับตัวละครให้สวยงาม โดดเด่น และแตกต่างจากผู้เล่นคนอื่น แต่ไม่ได้ทำให้การเล่นเกมนำง่ายขึ้น ซึ่งตามปกติแล้วไอเทมที่มีค่าพลังสูงหรือมีความสวยงามเป็นพิเศษก็จะมีอัตราการได้รับต่ำ เพื่อให้ผู้เล่นจะต้องซื้อไอเทมสุ่มนั้นซ้ำ ๆ หลายครั้งจนกลายเป็นรายได้มหาศาลของบริษัทผู้ให้บริการเกม

การซื้อขายสินค้าตามปกติ ไม่ว่าจะเป็นสินค้าจริงหรือสินค้าเสมือน ผู้ซื้อจะมีโอกาสประเมินความคุ้มค่าระหว่างคุณภาพสินค้ากับราคาที่จะต้องจ่าย แต่การซื้อขายไอเทมในเกมแบบสุ่ม ผู้ซื้อจะมีโอกาสสูงที่จะได้รับไอเทมที่ตนเองไม่ต้องการ เช่น ได้ไอเทมที่มีค่าพลังต่ำหรือไม่เหมาะสมกับตัวละครที่กำลังเล่นอยู่ หรือไม่ใช้ไอเทมลักษณะที่ชอบ เช่น เงินที่จ่ายไปย่อมไม่คุ้มกับไอเทมที่ได้รับเมื่อพิจารณาจากมุมมองของผู้ซื้อ เช่น ในเกม EA Sport FC 25 ซึ่งเป็นเกมกีฬาฟุตบอลที่ผู้เล่นสามารถซื้อไอเทมในเกมเป็นนักเตะระดับโลกเพื่อสร้างทีมตามความชอบของตนเองได้ โดยไอเทมนักเตะจะขายในรูปแบบของซองสุ่มการ์ดนักเตะซึ่งมีราคาแตกต่างกันไป นักเตะที่มีชื่อเสียงจะมีค่าพลังในเกมที่สูง และผู้เล่นที่มีนักเตะค่าพลังสูงในทีมก็มีส่วนช่วยให้การเล่นเกมนำง่ายขึ้น โดยเฉพาะในเกมที่ต้องแข่งขันกับผู้เล่นคนอื่น ซองนักเตะที่มีอัตราการสุ่มได้นักเตะที่มีค่าพลังสูง เช่น Epic Historical Encore Pack จะมีราคาสูงถึง 37.50 เหรียญสหรัฐฯ (ราว 1,125 บาท) และถึงแม้ผู้เล่นจะลงทุนซื้อซองสุ่มดังกล่าว ก็ยังมีโอกาสที่จะไม่ได้นักเตะที่ตนเองต้องการ (The best packs in EA FC 25, 2024)



ภาพที่ 2 การซื้อนักเตะผ่านซองสุ่มในเกม EA Sport FC 25

สุ่มตามจำนวนครั้งที่กำหนด เพื่อลดข้อครหาจากผู้เล่นว่าจ่ายเงินเพื่อสุ่มซื้อไอเทมในเกมไปมากแล้วแต่ไม่ได้ไอเทมที่คุ้มค่าเสียที เช่น ในเกม Genshin Impact ซึ่งเป็นเกมที่ผู้เล่นจะได้สวมบทบาทเป็นตัวละครนักผจญภัยออกเดินทางในโลกของเกม ซึ่งผู้เล่นจะต้องทำตามภารกิจที่เกมกำหนดและจะต้องต่อสู้กับศัตรูในเกม ดังนั้น ค่าพลังของตัวละครและอาวุธของตัวละครจึงเป็นปัจจัยสำคัญที่จะทำให้การเล่นง่ายขึ้น เกมนี้มีระบบซื้อขายตัวละครและอาวุธแบบสุ่มโดยใช้สกุลเงินในเกมเรียกว่า Primogem จำนวน 160 Primogems ต่อการสุ่มหนึ่งครั้ง และอัตราการได้รับตัวละครหรืออาวุธระดับ 5 ดาวซึ่งเป็นระดับสูงสุดอยู่ที่ 0.6% เท่านั้น ส่วนไอเทมระดับต่ำกว่า 5 ดาวจะแทบไม่มีประโยชน์ต่อการเล่นเกมเลย แต่เมื่อผู้เล่นทำการสุ่มแล้วไม่ได้ตัวละครหรืออาวุธระดับ 5 ดาวติดกัน 90 ครั้ง เกมจะการันตีว่าในครั้งที่ 91 ผู้เล่นจะได้ตัวละครหรืออาวุธระดับ 5 ดาวอย่างแน่นอน แต่เมื่อทำ

การคำนวณย้อนกลับแล้วผู้เล่นอาจจะต้องจ่ายเงินกว่ามากกว่า 5,000 บาทเพื่อได้รับตัวละครหรืออาวุธคุณภาพสูง อีกทั้งเกมก็ไม่ได้การันตีว่าผู้เล่นจะได้รับตัวละครหรืออาวุธที่ตัวเองต้องการหรือตรงกับแนวทางการเล่นของตัวเอง (Genshin Impact Gacha System – Wish Guide, 2020)



ภาพที่ 3 การสุ่มซื้อตัวละครและอาวุธในเกม Genshin Impact

ฝ่ายผู้ให้บริการเกมก็อาจมีข้อโต้แย้งได้ว่า มูลค่าของไอเทมที่ผู้เล่นได้รับก็อาจไม่ถึงกับสูญเปล่าเสียทีเดียว เช่น หากผู้เล่นเปลี่ยนไปใช้ตัวละครอื่น ไอเทมที่ได้รับไปก็จะมีประโยชน์ต่อการเล่น หรือโต้แย้งว่าความต้องการหรือไม่ต้องการเป็นเรื่องส่วนบุคคล และยังมีผู้เล่นอื่นอีกมากที่ต้องการไอเทมชิ้นเดียวกันนี้ ดังนั้นเมื่อพิจารณาจากองค์ประกอบของการเล่นที่เป็นการพนันจะพบว่า การซื้อไอเทมในเกมแบบสุ่มเป็นธุรกรรมระหว่างผู้เล่นและผู้ให้บริการเกม โดยใช้คุณภาพของไอเทมในเกมซึ่งจะได้พิสูจน์ในอนาคต ทั้งผู้เล่นและผู้ให้บริการต่างไม่แทรกแซงผลของการสุ่มตามอัตราที่เกมกำหนดไว้ล่วงหน้า หากมีการสุ่มเพียงครั้งเดียวผู้เล่นมีโอกาสมากที่จะได้รับไอเทมด้อยประสิทธิภาพ แต่เมื่อมีผู้เล่นจ่ายเงินมากขึ้นหรือมีการสุ่มเป็นจำนวนมากครั้ง เกมก็จะปล่อยไอเทมคุณภาพสูงมาให้ ดังนั้นแม้จะกล่าวไม่ได้อย่างชัดเจนว่าเป็นการพนันแบบการเดิมพันหน้าเต๋าไฮโล หรือการเล่นไพ่โป๊กเกอร์ แต่การซื้อไอเทมแบบสุ่มเช่นนี้ก็มีแนวโน้ม “เข้าใกล้” การพนันอย่างมาก ซึ่งเราอาจจัดลักษณะของการซื้อไอเทมแบบสุ่มตามระดับความเข้าใกล้การพนันได้เป็น 4 ลักษณะดังนี้ (Rune Kristian Lundedal Nielsen and Pawet Grabarczyk, 2019)

- 1) มีการใช้เงินจริงในการซื้อ และไอเทมในเกมสามารถซื้อขายได้ในโลกจริง
- 2) มีการใช้เงินจริงในการซื้อ แต่ไอเทมในเกมไม่สามารถซื้อขายได้ในโลกจริง
- 3) ไม่มีการใช้เงินจริงในการซื้อ แต่ไอเทมในเกมสามารถซื้อขายได้ในโลกจริง
- 4) ไม่มีการใช้เงินจริงในการซื้อ และไอเทมในเกมสามารถซื้อขายได้ในโลกจริง

การซื้อไอเทมในเกมตามลักษณะที่ 1) และ 2) ย่อมมีลักษณะเข้าใกล้การพนันมากกว่า เพราะการใช้เงินจริงซื้อไอเทม หรือใช้เงินจริงซื้อสกุลเงินในเกมเพื่อนำไปซื้อไอเทมต่ออีกทอดหนึ่ง แล้วได้ผลตอบแทนเป็นไอเทมคุณภาพสูงที่อาจขายให้ผู้เล่นคนอื่นได้ หรือแม้จะขายต่อไม่ได้แต่ส่งผลต่อคุณภาพการเล่นเกม ย่อมพิจารณาได้ว่าเป็น “ทางได้ทางเสีย” ใกล้เคียงกับการพนัน ขณะที่การซื้อไอเทมในลักษณะที่ 3) และ 4) ไม่ได้ใช้เงินจริงในการซื้อ ย่อมมองได้ว่าไม่มีการวางเงินเดิมพัน จึงไม่ถือเป็นการพนัน อย่างไรก็ตาม มีงานวิจัยที่บ่งชี้ว่าพฤติกรรมซื้อไอเทมแบบสุ่มเกี่ยวพันกับปัจจัยเสี่ยงที่จะทำให้ผู้เล่นเกมเริ่มสนใจการพนัน (Leon Y. Xiao, et al., 2024)



ผู้วิจัยได้ทดลองเล่นเกมที่มียอดผู้เล่นสูงสุดในเว็บไซต์เกม Stream และแอปพลิเคชัน Google Play Store จำนวน 5 เกม เพื่อศึกษาลักษณะการซื้อไอเทมในเกมแบบสุ่มแล้ววิเคราะห์ถึงสภาพความเป็นการเล่นของเกมนั้นทั้ง 5 เกม ผลการศึกษาปรากฏดังตารางต่อไปนี้

**ตารางที่ 1 ผลการศึกษาลักษณะของการซื้อไอเทมในเกมแบบสุ่มและสภาพความเป็นการเล่นของเกมนั้น**

| ชื่อเกม                  | ลักษณะของการซื้อไอเทมแบบสุ่ม                                                                                                                                                                                                  | สภาพความเป็นการเล่น                                                                                                                                                                                                          |
|--------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1. EA Sport FC 25        | ผู้เล่นสามารถใช้เงินจริงและสกุลเงินในเกมเพื่อซื้อไอเทมเป็นตัวละครนักฟุตบอลแบบสุ่มที่มีค่าพลังแตกต่างกัน แล้วนำนักเตะมาเสริมความแข็งแกร่งของทีมที่ตัวเองเล่น                                                                   | การซื้อไอเทมมีลักษณะใกล้เคียงกับการพนัน เพราะไอเทมตัวละครนักเตะมีค่าพลังในเกมแตกต่างกัน ค่าพลังของนักเตะส่งผลโดยตรงต่อการเล่นและอัตราการแพ้ชนะเมื่อแข่งขันกับผู้เล่นคนอื่น                                                   |
| 2. Genshin Impact        | ผู้เล่นสามารถใช้ผู้เล่นสามารถใช้เงินจริงซื้อสกุลเงินในเกม แล้วใช้สกุลเงินในเกมซื้อไอเทมแบบสุ่ม ซึ่งอาจได้รับตัวละครใหม่และอาวุธที่มีค่าพลังสูง ทำให้การเล่นง่ายขึ้น                                                           | การซื้อไอเทมมีลักษณะใกล้เคียงกับการพนัน เพราะไอเทมตัวละครและอาวุธมีค่าพลังในเกมแตกต่างกัน และค่าพลังของตัวละครและอาวุธส่งผลโดยตรงต่อการเล่นทำให้เล่นผ่านภารกิจต่าง ๆ ในเกมได้ง่ายขึ้น                                        |
| 3. Yu-Gi-Oh! Master Duel | ผู้เล่นสามารถใช้ผู้เล่นสามารถใช้เงินจริงซื้อสกุลเงินในเกม แล้วใช้สกุลเงินในเกมซื้อไอเทมแบบสุ่ม ได้ไอเทมเป็นการ์ดเกมที่มีค่าพลังและความสามารถแตกต่างกัน เพื่อรวบรวมไปจัดเป็นสำรับการ์ดของตนเอง แล้วนำไปแข่งขันกับผู้เล่นคนอื่น | การซื้อไอเทมมีลักษณะใกล้เคียงกับการพนัน เพราะผู้เล่นต้องจัดสำรับการ์ดที่มีความสามารถในการเล่นที่สอดคล้องกันเพื่อประสิทธิภาพในการเล่นที่ดีกว่า และสร้างความได้เปรียบในการแข่งขันกับผู้เล่นคนอื่น                              |
| 4. Monopoly Go           | ผู้เล่นสามารถใช้ผู้เล่นสามารถใช้เงินจริงซื้อสกุลเงินในเกม แล้วใช้เงินสกุลในเกมเพื่อซื้อลูกเต๋าเพื่อใช้ทอยเดินบนกระดานเกมเศรษฐี ยิ่งผู้เล่นได้ทอยเต๋าเพิ่มเดินมากครั้ง เกมก็จะเข้าสู่ด่านใหม่ต่อไปเรื่อย ๆ                     | การซื้อไอเทมไม่มีลักษณะเป็นการสุ่ม แต่ระบบการเล่นหลักของเกมเป็นการสุ่มจากผลของการทอยลูกเต๋า ผู้เล่นที่มีจำนวนลูกเต๋าส่ง จึงมีจำนวนครั้งในการทอยเต๋ามาก ส่งผลให้ผ่านด่านในเกมได้เร็วกว่าภาพรวมจึงมีลักษณะเป็นการพนันไม่มากนัก |
| 5. Overwatch             | ผู้เล่นสามารถใช้เงินจริงซื้อสกุลเงินในเกม แล้วใช้สกุลเงินในเกมซื้อไอเทมแบบสุ่ม ซึ่งจะเป็นไอเทมตกแต่งตัวละครเพื่อความสวยงาม แต่ไม่มีผลโดยตรงต่อการเล่น                                                                         | การซื้อไอเทมมีลักษณะเป็นการสุ่ม แต่ไอเทมที่ได้รับไม่มีผลต่อประสิทธิภาพในการเล่น จึงมีลักษณะเป็นการพนันน้อยมาก                                                                                                                |



ผลการศึกษาจึงสรุปได้ว่า การซื้อสินค้าในเกมแบบสุ่มไม่มีลักษณะเป็นการพนันตามพระราชบัญญัติการพนัน พ.ศ. 2478 เมื่อพิจารณาจากองค์ประกอบของการพนันแบบดั้งเดิม เนื่องจากการซื้อ “ความได้เสีย” พิจารณาจากความพึงพอใจของผู้เล่นซึ่งเป็นความรู้สึกร่วมบุคคลเป็นสำคัญ สินค้าในเกมที่ผู้เล่นคนหนึ่งมองว่าเป็น “ทางเสีย” อาจกลายเป็น “ทางได้” ของผู้เล่นคนอื่น แต่องค์ประกอบอื่น ๆ ของการซื้อขายแบบสุ่มนี้ก็มี “ใกล้เคียง” กับการพนันมาก และการซื้อสินค้าในเกมแบบสุ่มของแต่ละเกมก็มีระดับความเข้มข้นในการเป็นการพนันไม่เท่ากัน ขึ้นอยู่กับว่าสินค้าที่ผู้เล่นได้รับส่งผลถึงคุณภาพและประสิทธิภาพในการเล่นเกมนาน้อยเพียงใด

## 2. มาตรการทางกฎหมายในการควบคุมเกมคอมพิวเตอร์และการพนันของประเทศไทยและต่างประเทศ

การควบคุมเกมคอมพิวเตอร์ในประเทศไทยดำเนินการภายใต้กฎหมายพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวิดิทัศน์ พ.ศ. 2551 ซึ่งเป็นกฎหมายควบคุมเนื้อหาของสื่อ โดยมีการตีความเกมคอมพิวเตอร์ว่าเป็น “วิดิทัศน์” ตามนิยามในกฎหมายที่ว่า “วัสดุที่มีการบันทึกภาพหรือภาพและเสียงซึ่งสามารถนำมาฉายให้เห็นเป็นภาพเคลื่อนไหวได้อย่างต่อเนื่อง ในลักษณะที่เป็นเกมการเล่น” ทำให้เกมคอมพิวเตอร์อยู่ภายใต้การควบคุมและกำกับดูแลของสำนักพิจารณาภาพยนตร์และวิดิทัศน์ กระทรวงวัฒนธรรม ร่วมกับกระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม (อาทิตย์ วงศ์ยุทธ, 2553) แต่เมื่อพิจารณานิยามของคำว่า “วิดิทัศน์” ตามกฎหมายดังกล่าวแล้วจะพบว่าไม่สอดคล้องกับลักษณะของเกมคอมพิวเตอร์ในปัจจุบัน เนื่องจากเกมคอมพิวเตอร์ในปัจจุบันไม่ได้จัดจำหน่ายในรูปของวัตถุกายภาพ เช่น ดิสก์เกม หรือแผ่นดิสก์ เป็นหลักอีกต่อไปแล้ว หากแต่จัดจำหน่ายในรูปของไฟล์ดิจิทัลที่ผู้เล่นสามารถซื้อและดาวน์โหลดเข้ามาในอุปกรณ์การเล่นเกมของตนเอง ไม่ว่าจะเป็นเครื่องเล่นเกม เครื่องคอมพิวเตอร์ หรือโทรศัพท์มือถือแบบสมาร์ตโฟน ทำให้เกมคอมพิวเตอร์ที่จัดจำหน่ายในรูปแบบการดาวน์โหลดเพียงอย่างเดียวอาจไม่เข้าลักษณะของการเป็นวิดิทัศน์ตามกฎหมายนี้เพราะสูญเสียสภาพของการเป็น “วัสดุ” ไปแล้ว เมื่อประกอบกับสภาพปัญหาความล้าสมัยและการตีความการพนันตามพระราชบัญญัติการพนัน พ.ศ. 2478 ดังที่ผู้วิจัยได้วิเคราะห์ไปข้างต้น ทำให้การควบคุมการซื้อขายไอเทมในเกมแบบสุ่มของประเทศไทยไม่มีประสิทธิภาพและไม่เท่าทันตามการเปลี่ยนแปลงที่รวดเร็วในอุตสาหกรรมเกมสมัยใหม่

ผู้วิจัยได้ศึกษามาตรการทางกฎหมายของต่างประเทศในการควบคุมการซื้อขายไอเทมในเกมแบบสุ่มพบว่ามีการศึกษาจากหลายประเทศที่น่าสนใจและอาจนำมาประยุกต์ใช้ในการพัฒนากฎหมายของประเทศไทยได้ ดังนี้

### 1) ประเทศเนเธอร์แลนด์

ประเทศเนเธอร์แลนด์ใช้กฎหมายควบคุมการพนัน คือ รัฐบัญญัติการเดิมพันและการพนัน ค.ศ. 1964 (Betting and Gambling Act: BGA) ในการกำกับดูแลการซื้อขายไอเทมในเกมแบบสุ่ม โดยกฎหมาย BGA มาตรา 1 วรรคหนึ่ง เอ บัญญัติว่า “เว้นแต่ที่บัญญัติไว้ในหมวด 5 เอ แห่งรัฐบัญญัตินี้ ห้ามมิให้... (เอ) จัดให้มีการแข่งขันเพื่อชิงรางวัลที่ผู้ชนะถูกเลือกจากวิธีการใด ๆ ที่อาศัยโอกาสอันไม่แน่นอนที่ผู้เล่นไม่อาจกำหนดได้ เว้นแต่จะได้รับอนุญาตตามรัฐบัญญัตินี้...” (Overheid, 2025)

กฎหมาย BGA กำหนดองค์ประกอบของการเล่นที่จัดว่าเป็น “เกมเสี่ยงโชค (Game of chance)” ไว้ 2 ประการคือ ผู้เล่นจะต้องมีโอกาสที่จะได้รับรางวัลหรือของมีค่า และผู้ที่ได้รับรางวัลหรือของมีค่าจะถูกกำหนดโดยวิธีการที่ผู้เล่นไม่สามารถควบคุมได้ จากนิยามตามกฎหมายนี้ทำให้การซื้อขายไอเทมในเกมแบบสุ่มเข้าลักษณะของการเป็นเกมเสี่ยงโชคตามกฎหมาย BGA และถึงแม้ว่าเกมนั้นจะเป็นเกมที่เปิดให้เล่นฟรี แต่หากมีการซื้อไอเทม



แบบสุมก็จัดเป็นเกมเสี่ยงโชคเช่นกัน ในการนี้บริษัทผู้ให้บริการเกมหรือเจ้าของเกมจะต้องขอรับใบอนุญาตจากสำนักงานการพนันเนเธอร์แลนด์ (Kansspelautoriteit/ Netherlands Gambling Authority: KSA) ก่อนจึงจะเปิดให้บริการได้ตามกฎหมาย (Alan Littler and Joris Crone, 2024)

กรณีศึกษาที่น่าสนใจของประเทศเนเธอร์แลนด์เกี่ยวกับการซื้อขายไอเทมในเกมแบบสุมคือคำวินิจฉัยศาลปกครองสูงสุดในเกม FIFA22 ที่จัดจำหน่ายโดยบริษัท EA (Uitspraak 202005769/1/A3) ภายในเกม FIFA22 นี้จะมีระบบที่ผู้เล่นสามารถซื้อไอเทมแบบสุมเป็นนักเตะระดับโลกแล้วนำมาจัดทีมแข่งขันกับผู้เล่นคนอื่น ซึ่งเป็นระบบเดียวกับเกม EA Sport FC 25 ที่ผู้วิจัยทดลองเล่นในการศึกษาครั้งนี้ โดยสำนักงาน KSA เห็นว่าระบบซื้อขายดังกล่าวมีลักษณะเป็นเกมเสี่ยงโชคตามกฎหมาย BGA จึงมีคำสั่งปรับเงินบริษัท EA เป็นจำนวน 5 ล้านยูโร ซึ่งบริษัท EA ไม่เห็นพ้องด้วยจึงเกิดเป็นคดีพิพาทกัน ในเบื้องต้นศาลชั้นต้นกรุงเฮกวินิจฉัยว่าระบบซื้อขายในเกม FIFA22 เป็นเกมเสี่ยงโชค แต่ศาลปกครองสูงสุดพิพากษากลับคำตัดสินของศาลชั้นต้นด้วยศาลเหตุผลที่น่าสนใจว่า เกม FIFA22 เป็นเกมจำลองกีฬาฟุตบอลที่ผู้เล่นจะต้องควบคุมตัวละครนักเตะด้วยตนเอง แม้ค่าพลังของตัวละครนักเตะจะช่วยเพิ่มโอกาสในการชนะมากขึ้นก็จริง แต่ระบบเกมหลักยังต้องอาศัยทักษะส่วนตัวของผู้เล่น ตัวเกม FIFA22 จึงไม่มีลักษณะเป็นเกมเสี่ยงโชค (Owen S. Good., 2022)

## 2) ประเทศจีน

ประเทศจีนเป็นอีกประเทศหนึ่งที่อุตสาหกรรมเกมสามารถทำกำไรได้อย่างมหาศาล ในไตรมาสที่สามของปี พ.ศ. 2567 บริษัทเกมในประเทศจีนมีรายได้สูงกว่า 4 แสนล้านบาท (Yan Xingzhou, 2024) ขณะเดียวกัน ประเทศจีนก็มีกฎหมายควบคุมเกมที่เข้มงวดผ่านสำนักบริหารสื่อและสิ่งพิมพ์แห่งชาติ (National Press and Publication Administration: NPPA) คือ ข้อบังคับมาตรฐานเนื้อหาเกมมือถือ (แก้ไขปี ค.ศ. 2016) (Mobile Game Content Standard (2016 Edition)) ซึ่งเป็นกฎหมายควบคุมสื่อบันเทิง ในข้อ 12 ระบุว่า “เกมมือถือต้องไม่มีเนื้อหาที่ส่งเสริมการลามกอนาจาร การพนัน ความรุนแรง หรือการยุยงปลุกปั่นให้เกิดอาชญากรรม...” (Todd Kuhns, 2016) ทำให้เกมที่เปิดให้บริการในประเทศจีนจะต้องไม่มีเนื้อหาเกี่ยวกับการพนัน ซึ่งมีรายละเอียดเจาะจงลงไปถึงการห้ามมีระบบหรือบริการในเกมที่อาจเป็นเครื่องมือให้ผู้เล่นสามารถทำการเดิมพันกันได้ เช่น ระบบธุรกรรม แลกเปลี่ยน หรืออำนวยการแลกเปลี่ยนเงินสดหรือสกุลเงินในเกม รวมถึงการโอนทรัพยากรในเกมในรูปแบบของขั้วระหว่างผู้เล่นด้วยกัน ในส่วนของการซื้อไอเทมแบบสุมนั้นยังสามารถทำได้ ภายใต้ข้อจำกัดมากมาย เป็นต้นว่าห้ามมิให้ใช้เงินจริงหรือสกุลเงินในเกมในการซื้อไอเทมแบบสุม ผู้เล่นจะต้องมีวิธีการได้รับสินค้าแบบสุมโดยวิธีอื่นนอกเหนือจากการซื้อโดยตรง ระบบเกมจะต้องเปิดเผยอัตราการได้รับไอเทม และต้องมีระบบการันตีไอเทมที่จะได้รับเมื่อสุมครบถึงจำนวนหนึ่ง และผู้เล่นสามารถซื้อไอเทมแบบสุมได้รวมกันไม่เกิน 50 ครั้งต่อวัน เป็นต้น

## 3) ประเทศเยอรมนี

ประเทศเยอรมนีใช้รัฐบัญญัติคุ้มครองเยาวชน (JuSchG) มาตรา 14 วรรคสอง เอ เป็นเครื่องมือในการกำกับดูแลเกมที่มีระบบซื้อไอเทมแบบสุม โดยมาตราดังกล่าวบัญญัติว่า “หน่วยงานสูงสุดของรัฐหรือองค์กรกำกับดูแลตนเองโดยสมัครใจ (หมายถึงบริษัทเกม - ผู้วิจัย) จะต้องติดฉลากภาพยนตร์และเกมด้วยสัญลักษณ์และวิธีการอื่น ๆ นอกเหนือจากกลุ่มอายุที่เหมาะสมตามที่ระบุไว้ในวรรคสอง...” (Bundesministerium der Justiz, 2025)



โดยให้องค์กรควบคุมซอฟต์แวร์สื่อบันเทิง (Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle: USK) จัดระดับความเหมาะสมตามอายุของผู้ใช้งานกับเกมที่มีระบบซื้อไอเทมแบบสุ่ม ซึ่ง USK มองว่าเป็นระบบคล้ายการพนันให้อยู่ในระดับ “เหมาะแก่ผู้เล่นอายุ 12 ปีขึ้นไป (USK12)” และเกมที่วางจำหน่ายในรูปแบบของสินค้ากายภาพจะต้องมีป้ายกำกับว่า “มีการซื้อขายในเกม – การสุ่มไอเทม” บนผลิตภัณฑ์ด้วย (Irina Rybin, 2022) ทำให้ตั้งแต่ปี พ.ศ. 2566 เป็นต้นมา หลายเกมที่เคยวางจำหน่ายในประเทศเยอรมนีได้รับการจัดระดับความเหมาะสมใหม่ เช่น เกมกีฬาฟุตบอล EA Sport 24 ที่มีระบบซื้อไอเทมแบบสุ่มได้รับการจัดระดับ USK12 จากเดิมที่เคยเป็นเกมในระดับ “เหมาะแก่ผู้เล่นทุกวัย (USK0)”

#### 4) ประเทศญี่ปุ่น

ประเทศญี่ปุ่นมีชื่อเสียงอย่างกว้างขวางในด้านการเป็นผู้นำในธุรกิจเกมคอมพิวเตอร์ และสร้างต้นแบบทางธุรกิจใหม่ ๆ ในอุตสาหกรรมเกมปัจจุบัน บริษัทเกมของประเทศญี่ปุ่นเองก็สร้างรายได้มากมายจากระบบการซื้อไอเทมแบบสุ่ม ดังนั้นหากรัฐบาลญี่ปุ่นบังคับใช้กฎหมายห้ามมิให้มีการซื้อขายไอเทมในเกมแบบสุ่ม จึงเท่ากับเป็นการทำลายแหล่งรายได้สำคัญของธุรกิจเกมในประเทศ ระบบการซื้อไอเทมในเกมแบบสุ่มจึงไม่ถือเป็นการพนันตามกฎหมายญี่ปุ่น แต่ถึงกระนั้นประเทศญี่ปุ่นก็ไม่ได้ปล่อยปละละเลยให้บริษัทเกมเอารัดเอาเปรียบผู้เล่นมากจนเกินไป รัฐบัญญัติต่อต้านการให้รางวัลที่สูงเกินสมควรและการนำเสนอบิดเบือน (Act against Unjustifiable Premiums and Misleading Representations) เป็นกฎหมายที่ประเทศญี่ปุ่นใช้ในการควบคุมการซื้อขายไอเทมแบบสุ่มแบบ “คอมปู ภาษา”

คำว่า “คอมปู ภาษา (kompu gacha)” ย่อมาจากคำว่า “คอมพลีท ภาษา (complete/kompuleeto gacha)” ซึ่งคำว่า ภาษา มาจากรูปแบบการซื้อสินค้าเล็ก ๆ แบบสุ่มในประเทศญี่ปุ่น โดยมากเป็นของเล่นหรือของสะสมผ่านตู้หยอดเหรียญ เรียกว่า “ตู้ภาษาปอง” ซึ่งผู้ซื้อไม่ทราบว่าตนจะได้สินค้าแบบใด การซื้อไอเทมแบบคอมปู ภาษานี้ ผู้เล่นจะต้องเก็บสะสมไอเทมในเกมที่ได้รับจากการซื้อแบบสุ่มในครบตามแบบที่เกมกำหนดเพื่อที่จะได้รับรางวัลใหญ่ ซึ่งรัฐบัญญัติต่อต้านรางวัลที่สูงเกินสมควรฯ มาตรา 2 วรรคสาม กำหนดนิยามว่าหมายถึง “สิ่งของ เงิน หรือผลประโยชน์เชิงเศรษฐกิจอื่นใดที่ผู้ประกอบการให้แก่อีกฝ่ายหนึ่งเพื่อจูงใจ โดยการแจกรางวัลจะเป็นทางตรงหรือทางอ้อม หรือใช้ระบบสุ่มแจกหรือไม่ก็ตาม...” (Japanese Law Translation, 2017)



ภาพที่ 4 ลักษณะของคอมปู ภาษา



จากภาพที่ 4 ข้างต้นจะเห็นได้ว่าโอกาสที่ผู้เล่นที่จะเก็บสะสมไอเทม A B C และ D ได้ครบทุกชิ้นมีต่ำมาก เพราะในการสุ่มแต่ละครั้งอาจได้รับไอเทมซ้ำเดิมได้ หากรางวัลใหญ่ของคอมบู กาชามีมูลค่าที่สูงเกินสมควร และผู้ให้บริการเกมใช้รางวัลนี้เพื่อดึงดูดผู้เล่นให้เข้าทำธุรกรรมภายในเกม (Brenna Hillier, 2012) สำนักงานกิจการผู้บริโภคญี่ปุ่น (Consumer Affairs Agency) อาจทำการสืบสวนและส่งเรื่องให้นายกรัฐมนตรีมีคำสั่งห้ามการให้รางวัลที่สูงเกินสมควรนั้นได้ โดยอาศัยอำนาจตามมาตรา 3 หากบริษัทเกมและผู้เกี่ยวข้องยังฝ่าฝืนจะได้รับโทษจำคุกไม่เกินสองปี ปรับไม่เกินสามล้านเยน หรือทั้งจำทั้งปรับ (General Corporate, 2023)

ผลการศึกษาชี้ให้เห็นว่าการใช้พระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 และพระราชบัญญัติการพนัน พ.ศ. 2478 ในการควบคุมเกมในประเทศไทยไม่เหมาะสมกับลักษณะและเนื้อหาของเกมในปัจจุบัน เพราะเกมมีทั้งเนื้อหาและระบบการเล่นซับซ้อนมากขึ้นเรื่อย ๆ ขณะที่กฎหมายต่างประเทศทั้ง 4 ประเทศที่ทำการศึกษาเปรียบเทียบบนนั้นไม่ได้มองว่าเกมเป็นสื่อวีดิทัศน์เลย และการกำกับดูแลการซื้อขายสินค้าภายในเกมแบบสุ่มก็ดำเนินการผ่านกฎหมายการพนันหรือกฎหมายควบคุมสื่อเช่นเดียวกับกฎหมายไทย แต่มีการออกแบบมาตรการที่เหมาะสมเพื่อควบคุมสื่อรูปแบบเกมเป็นการเฉพาะ สรุปได้ดังตารางต่อไปนี้

| ประเทศที่ทำการศึกษา | กฎหมายที่ใช้ควบคุม                                                            | เนื้อหา/มาตรการควบคุม                                                                                                                                           |
|---------------------|-------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| ประเทศไทย           | พระราชบัญญัติการพนัน พ.ศ. 2478<br>พระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 | ควบคุมได้เฉพาะเกมที่จำหน่ายในรูปแบบวัตถุกายภาพเท่านั้น และระบบการซื้อขายสินค้าแบบสุ่มทุกรูปแบบยังไม่ถือว่าเป็นการพนัน                                           |
| ประเทศเนเธอร์แลนด์  | รัฐบัญญัติการเดิมพันและการพนัน ค.ศ. 1964                                      | การซื้อขายสินค้าในเกมแบบสุ่มถือว่าเป็นการพนัน และต้องได้รับอนุญาตให้บริการจากหน่วยงานของรัฐ                                                                     |
| ประเทศจีน           | ข้อบังคับมาตรฐานเนื้อหาเกมมือถือ (แก้ไขปี ค.ศ. 2016)                          | การซื้อขายสินค้าในเกมแบบสุ่มถือว่าเป็นการพนัน และมีการกำหนดรายละเอียดของระบบในเกมที่จัดว่าเป็นการพนันไว้ด้วย เกมที่มีลักษณะเป็นการพนันไม่สามารถเปิดให้บริการได้ |
| ประเทศเยอรมนี       | รัฐบัญญัติคุ้มครองเยาวชน                                                      | ไม่ได้ระบุชัดเจนว่าการซื้อขายสินค้าในเกมแบบสุ่มเป็นการพนันหรือไม่ แต่จะถูกจัดระดับให้เหมาะสมกับผู้เล่นอายุ 12 ปีขึ้นไป                                          |
| ประเทศญี่ปุ่น       | รัฐบัญญัติต่อต้านการให้รางวัลที่สูงเกินสมควรและการนำเสนอปิดเบือน              | การซื้อขายสินค้าในเกมแบบสุ่มสามารถทำได้ แต่สินค้าต้องไม่มีลักษณะเป็นรางวัลใหญ่ที่จะนำมาใช้เพื่อจูงใจผู้เล่น                                                     |



## อภิปรายผล

จากการศึกษานิยามและองค์ประกอบของคำว่า การพนัน และมาตรการควบคุมเกมตามกฎหมายไทย เปรียบเทียบกับกฎหมายต่างประเทศพบว่า พระราชบัญญัติการพนัน พ.ศ. 2478 และพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 ยังไม่สามารถนำมาบังคับใช้กับเกมที่มีระบบซื้อไอเทมแบบสุ่มได้อย่างมีประสิทธิภาพ เนื่องจากการซื้อไอเทมแบบสุ่มมีลักษณะ “ใกล้เคียง” กับการพนัน แต่ก็ยังไม่อาจชี้ชัดลงไปได้ว่าเป็นการพนัน สอดคล้องกับความเห็นของหน่วยงานภายในของรัฐต่างประเทศหลายประเทศที่ยังไม่ถือว่าระบบดังกล่าวเป็นการพนันอย่างชัดเจน

อย่างไรก็ตาม หน่วยงานกำกับดูแลสื่อเกมของประเทศที่ทำการศึกษาก็มีมาตรการบางอย่างในการควบคุมเกมที่มีระบบซื้อไอเทมแบบสุ่มเนื่องจากมีคุณลักษณะบางประการที่ซ้อนทับกับการพนัน โดยมาตรการควบคุมที่พบจากการศึกษาในครั้งนี้ ได้แก่

1. การขอรับใบอนุญาต โดยกำหนดให้เจ้าของหรือผู้ให้บริการเกมจะต้องขอรับใบอนุญาตการให้บริการเกมที่มีระบบซื้อไอเทมแบบสุ่ม หากฝ่าฝืนอาจมีโทษปรับตามกฎหมาย
2. การควบคุมการใช้งานของผู้เล่น โดยกำหนดให้เกมมีระบบจำกัดการใช้งานของผู้เล่น เช่น ผู้เล่นสามารถซื้อไอเทมแบบสุ่มได้สูงสุดต่อวันตามจำนวนที่เกมกำหนด ห้ามใช้เงินจริงหรือสกุลเงินในเกมในการซื้อไอเทมแบบสุ่ม รวมถึงการมีระบบการันตีให้ผู้เล่นได้รับไอเทมคุณภาพสูงเมื่อสุ่มซื้อไอเทมครบตามจำนวนที่กำหนด
3. การจัดอันดับความเหมาะสม โดยจัดอันดับความเหมาะสมของเกมที่มีระบบซื้อไอเทมแบบสุ่มให้อยู่ในระดับที่เหมาะสมกับผู้เล่นวัยรุ่น และใช้ป้ายกำกับแจ้งให้ผู้ซื้อทราบว่าเกมมีระบบการซื้อไอเทมแบบสุ่ม
4. การห้ามใช้ระบบซื้อไอเทมแบบสุ่มเป็นเครื่องดึงดูดใจให้ผู้เล่นทำการเสี่ยงโชคเพื่อลุ้นรับรางวัลใหญ่

นอกจากนี้ผู้วิจัยยังพบว่า หลายประเทศ เช่น อิตาลี ออสเตรีย เกาหลีใต้ หรือไต้หวัน เริ่มมีการหาหรือถึงมาตรการที่เหมาะสมในการกำกับดูแลเกมที่มีระบบการซื้อไอเทมแบบสุ่ม (Leon Y. Xiao, 2023) แสดงให้เห็นว่าแม้ระบบการซื้อไอเทมแบบสุ่มจะไม่ถูกตีความว่าเป็นการพนัน และผู้ให้บริการเกมยังสามารถใช้ระบบนี้ในการทำกำไรได้ต่อไป แต่ระบบดังกล่าวมีแนวโน้มที่จะถูกจำกัดรูปแบบการใช้งานในหลายมิติ ทั้งนี้เพื่อคุ้มครองผู้เล่นในฐานะผู้บริโภคไม่ให้ต้องเสียเงินทองไปกับการเล่นเกมมากเกินไป

## สรุป/ข้อเสนอแนะ

การวิจัยครั้งนี้ได้ข้อสรุปว่ารูปแบบธุรกรรมการซื้อสินค้าภายในเกมแบบสุ่มไม่ใช่การพนันตามพระราชบัญญัติการพนัน พ.ศ. 2478 แต่มีลักษณะ “ใกล้เคียง” กับการพนัน โดยปัจจัยสำคัญที่กำหนดระดับความใกล้เคียงกับการพนันคือผู้เล่นต้องใช้เงินจริงเพื่อซื้อสินค้าแบบสุ่มหรือไม่และสินค้าที่ได้รับส่งผลต่อความยากง่ายในการเล่นหรือสร้างรายได้เปรียบในการแข่งขันกับผู้เล่นอื่นหรือไม่ ขณะที่พระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 ก็ยังไม่สามารถควบคุมเกมที่จำหน่ายในรูปแบบการดาวน์โหลดได้ ส่วนกฎหมายต่างประเทศมีมาตรการในการควบคุมการซื้อสินค้าในเกมแบบสุ่มผ่านแตกต่างกัน บ้างใช้กฎหมายควบคุมการพนัน บ้างใช้กฎหมายควบคุมสื่อบันเทิง แต่ข้อสำคัญคือการควบคุมจะมีเนื้อหาที่ออกแบบมาโดยเฉพาะสำหรับการควบคุมสื่อในรูปแบบเกม ไม่ว่าจะเป็นการขอรับใบอนุญาต การควบคุมพฤติกรรมการเล่นเกม การจัดระดับความเหมาะสม



(Rating) หรือการห้ามใช้ระบบหรือองค์ประกอบบางอย่างที่อาจสร้างแรงจูงใจให้ผู้เล่นจนเกินสมควร เป็นต้น ผู้วิจัยจึงมีข้อเสนอแนะเพื่อการพัฒนากฎหมายไทยต่อหน่วยงานที่เกี่ยวข้องเป็นทางเลือกต่าง ๆ ดังนี้

1. กระทรวงมหาดไทยในฐานะผู้รักษาการตามพระราชบัญญัติการพนัน พ.ศ. 2478 ควรพิจารณาแก้ไขปรับปรุงกฎหมายโดยกำหนดนิยามของการพนันให้ชัดเจน และขยายขอบเขตให้กินความรวมถึงการซื้อขายสินค้าในเกมแบบสุ่มด้วย ซึ่งจะทำให้บริษัทผู้จัดจำหน่ายเกมที่มีระบบดังกล่าวจะต้องขออนุญาตต่อเจ้าพนักงานดังแนวทางของประเทศเนเธอร์แลนด์

2. กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬาและกระทรวงวัฒนธรรมในฐานะผู้รักษาการตามพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 ควรพิจารณาแก้ไขปรับปรุงกฎหมายโดยขยายขอบเขตของคำว่า “วีดิทัศน์” ให้กินความรวมถึงเกมที่เผยแพร่ผ่านการดาวน์โหลดด้วย

3. กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคมในฐานะองค์กรผู้มีบทบาทโดยตรงในการกำกับดูแลสื่อดิจิทัลควรพิจารณาร่างกฎหมายใหม่ที่จะใช้ในการกำกับดูแลเกมคอมพิวเตอร์ทุกรูปแบบที่จัดจำหน่ายหรือเปิดให้บริการแก่ผู้เล่นในประเทศไทย โดยเกมที่มีการซื้อขายสินค้าในเกมแบบสุ่มจะต้องได้รับใบอนุญาตจากเจ้าพนักงาน และมีมาตรการกำกับดูแลไม่ให้ผู้เล่นใช้เงินจริงเพื่อซื้อสินค้าในเกมมากเกินไป หรือมีการจูงใจให้ผู้เล่นซื้อสินค้าในเกมในลักษณะที่ไม่เหมาะสม รวมถึงมีฉลากหรือคำเตือนความเหมาะสมของผู้เล่นเพื่อเป็นข้อมูลให้ผู้ปกครองพิจารณาตามแนวทางของประเทศจีน เยอรมนี และญี่ปุ่น

## เอกสารอ้างอิง

- ปริญญ์ จันทรบาลใจ. (2558). ปัญหาทางกฎหมายเกี่ยวกับพระราชบัญญัติการพนัน พุทธศักราช 2478. ใน วิทยานิพนธ์ มหาวิทยาลัยเกษมบัณฑิต. กรุงเทพมหานคร: มหาวิทยาลัยเกษมบัณฑิต.
- ภัทรพร ประสาทแก้ว. (2562). แนวคิดและหลักเกณฑ์การจัดประเภทการพนันตามพระราชบัญญัติการพนัน พุทธศักราช 2478. ใน วิทยานิพนธ์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. กรุงเทพมหานคร: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- อาทิตย์ วงศ์ยฤทธิ์. (2553). มาตรการทางกฎหมายในการควบคุมและกำกับดูแลธุรกิจเกมคอมพิวเตอร์. ใน วิทยานิพนธ์ มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต. กรุงเทพมหานคร: มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต.
- Alan Littler and Joris Crone. (2024). Gambling Laws and Regulations Netherlands 2025. Retrieved from ICLG: <https://iclg.com/practice-areas/gambling-laws-and-regulations/netherlands>
- Brenna Hillier. (2012, May 18). Kompu gacha freemium systems banned in Japan. Retrieved from <https://www.vg247.com/kompu-gacha-freemium-systems-banned-in-japan>
- Bundesministerium der Justiz. (2025). Jugendschutzgesetz (Youth Protection Act). Retrieved from Bundesministerium der Justiz: <https://www.gesetze-im-internet.de/juschg/>
- General Corporate. (2023, September 22). An In-depth Explanation of Why 'Comp Gacha' is Illegal and its Relationship with the 'Japanese Prize Display Act'. Retrieved from Monolith Law Office: <https://monolith.law/en/general-corporate/game-random-complete-illegal>



- Genshin Impact Gacha System – Wish Guide. (2020, December 31). GACHAZONE Gacha Game Guides. Retrieved from [https://gachazone.com/genshin-impact-gacha-system-wish-guide/#google\\_vignette](https://gachazone.com/genshin-impact-gacha-system-wish-guide/#google_vignette)
- Irina Rybin. (2022, December 14). In-Game-Käufe, Chats und Lootboxen: USK erweitert Prüfkriterien. Retrieved from USK: <https://usk.de/usk-pressemitteilung-umsetzung-neues-jugendschutzgesetz/>
- Japanese Law Translation. (2017, July 10). Act against Unjustifiable Premiums and Misleading Representations. Retrieved from Japanese Law Translation: [https://www.japaneselawtranslation.go.jp/en/laws/view/2303/en#je\\_at2](https://www.japaneselawtranslation.go.jp/en/laws/view/2303/en#je_at2)
- Leon Y. Xiao. (2023, December 5). Loot box State of Play 2023: A global update on regulation. Retrieved from Games Industry: <https://www.gamesindustry.biz/loot-box-state-of-play-2023-a-global-update-on-regulation>
- Leon Y. Xiao, et al. (2024). Loot boxes, gambling-related risk factors, and mental health in Mainland China: A large-scale survey. *Addictive Behaviors*, Vol. 148.
- Leon Y. Xiao. (January 2022). Loot Boxes: Gambling-Like Mechanics in Video Games. *Encyclopedia of Computer Graphics and Games*. doi:10.1007/978-3-319-08234-9\_459-1
- Overheid. (2025, March 10). Wet op de kansspelen (Gambling Act). Retrieved from Overheid: <https://wetten.overheid.nl/BWBR0002469/2025-02-12>
- Owen S. Good. (2022, March 11). FIFA Ultimate Team cards aren't gambling, Dutch court says. Retrieved from Polygon: <https://www.polygon.com/22972744/fifa-ultimate-team-gambling-dutch-fine-overruled-electronic-arts>
- Rune Kristian Lundedal Nielsen and Paweł Grabarczyk. (2019). Are Loot Boxes Gambling? Random Reward Mechanisms in Video Games. In *Transactions of the Digital Games Research Association*, 4(3), 174. doi:10.26503/todigra.v4i3.104
- The best packs in EA FC 25. (2024, December 10). EA Sports FC 25. Retrieved from <https://www.teamgullit.com/ea-sports-fc-25/best-packs>
- Todd Kuhns. (2016, May 24). Mobile Game Content Standard (2016 Edition). Retrieved from AppInChina: <https://appinchina.co/government-documents/mobile-game-content-standard-2016-edition/>
- Trinh Gia Huy. (2022). Gaming Developers - How They Maximize Revenue. Retrieved from VAASAN Ammattikorkeakoulut: <https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/784143/Thesis%20final%20Trinh%20Huy.pdf?sequence=2>



World Economic Forum. (2022). Gaming is booming and is expected to keep growing. Retrieved from This chart tells you all you need to know: <https://www.weforum.org/stories/2022/07/gaming-pandemic-lockdowns-pwc-growth/>

Yan Xingzhou. (2024, October 17). China's game industry seeing speedy growth momentum. Retrieved from China Daily: <https://global.chinadaily.com.cn/a/202410/17/WS6710ab4aa310f1265a1c8218.html>