

ปัญหาการบังคับใช้ข้อกฎหมายเกี่ยวกับการซื้อขายสินค้าประเภทกล่องสุ่ม¹

เจตริน ใจตรง²

จากการศึกษาปัญหาการบังคับใช้ข้อกฎหมายเกี่ยวกับการซื้อขายสินค้าประเภทกล่องสุ่ม มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาถึงประวัติ ความเป็นมา แนวคิด และหลักเกณฑ์ทางกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับการซื้อขายสินค้าประเภทกล่องสุ่ม ซึ่งทำให้ผู้ศึกษาได้รับความรู้ความเข้าใจว่ากล่องสุ่มในประเทศไทย เทรนด์กล่องสุ่มเริ่มเป็นที่รู้จักช่วงปี 2562 (ใกล้ๆกับกระแสของเชื้อโควิด 19 เดินทางเข้าไทย) โดยมียูทูปเบอร์ และอินฟลูเอนเซอร์เริ่มทำคลิปเปิดกล่องสุ่ม รีวิวสินค้าให้ดูกันแบบหลากหลาย ว่าคุ้มค่ากับการซื้อหรือไม่ จึงทำให้หลายคนอยากซื้อตามอยากลองกล่องสุ่ม จนพ่อค้าแม่ค้าที่ปรับตัวตามกระแสก็สามารถสร้างรายได้จากจุดนี้ได้มหาศาล ส่วนเหตุผลที่ทำให้กล่องสุ่มได้รับความนิยมต่อเนื่องอาจเกิดจากความสนุก ที่ได้ลุ้นว่าสิ่งที่ซื้อไปนั้นคุ้มค่าคุ้มราคากับที่ต้องจ่ายหรือไม่ ซึ่งการซื้อกล่องสุ่มบางครั้งก็เหมือนกับการเสี่ยงโชคเหมือนกัน ความหวังด้วยความที่มนุษย์ถูกขับเคลื่อนด้วยความหวัง เมื่อซื้อกล่องสุ่มมา ก็มักจะคาดหวังว่าจะได้ของดีๆ จากการซื้อ ซึ่งอาจจะมีทั้งสมหวังและผิดหวังในคราวเดียวกัน

จากข้อเท็จจริงและสภาพปัญหาที่เกิดขึ้นในปัจจุบันดังกล่าวมาแล้วนั้น ทำให้เห็นได้ว่ามีประเด็นปัญหาการวิจัยที่ควรเห็นค่าแก่การศึกษาอยู่หลายประการ ดังต่อไปนี้

ปัญหาประการที่หนึ่ง คือ ปัญหาการซื้อขายสินค้าโดยระบบสุ่ม ด้านคุณภาพของสินค้าและราคาสินค้า โดยพิจารณาแนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการซื้อขายสินค้าประเภทกล่องสุ่มรวมทั้งปัจจัยในการซื้อสินค้า และผลตอบแทนของสินค้า ทางออนไลน์ในปัจจุบันพระราชบัญญัติการพนัน พุทธศักราช 2478 ให้หลักไว้ว่ามาตรา 8 การจัดให้มีการแถมพหหรือรางวัลด้วยการเสี่ยงโชค โดยวิธีใด ๆ ในการประกอบกิจการค้าหรืออาชีพ จะต้องได้รับอนุญาตจากเจ้าพนักงานผู้ออกใบอนุญาตก่อนจึงจะทำได้มาตรา 14 ผู้ใดฝ่าฝืนบทบัญญัติมาตรา 8 มีความผิดต้องระวางโทษจำคุกไม่เกิน 1 ปี หรือปรับตั้งแต่ 50 บาท ขึ้นไปจนถึง 2,000 บาท หรือทั้งจำทั้งปรับ

ซึ่งจากกรณีศึกษานั้น การที่อินฟลูเอนเซอร์หรือใครก็ตามจะจัดให้มีการให้รางวัลด้วยการเสี่ยงโชค นั้น จะต้องทำใบอนุญาตแถมพห ตามมาตรา 8 มิเช่นนั้นจะถือเป็นการผิดบทบัญญัติตามมาตรา 14 แห่งพระราชบัญญัติการพนัน โดยในกรณีที่ผู้ซื้อได้รับสินค้าที่ไม่เหมาะสมกับราคาหรือเรียกว่าไม่คุ้มค่าต่อราคา

¹ บทความนี้เรียบเรียงจากการศึกษาอิสระ เรื่องปัญหาการบังคับใช้ข้อกฎหมายเกี่ยวกับการซื้อขายสินค้าประเภทกล่องสุ่ม โดยมีอาจารย์ที่ปรึกษาคือ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ปรีดา โชติมานนท์ และ คณะกรรมการสอบ รองศาสตราจารย์ดิษฐ์ รดทอง และ รองศาสตราจารย์ ดร.ปวีศร เลิศธรรมเทว

² นักศึกษาปริญญาโท หลักสูตรนิเทศศาสตรมหาบัณฑิต(ส่วนกลาง) คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยรามคำแหง

ที่ต้องจ่ายไป หากอินฟลูเอนเซอร์ผู้จัดจำหน่ายมีการ โฆษณาที่เกินจริง ผู้ซื้อสินค้าจะได้รับความคุ้มครองจาก ประมวลกฎหมายแพ่งและพาณิชย์ มาตรา 503 คือบังคับให้ผู้ขายต้องส่งสินค้าที่ตรงตามตัวอย่าง หรือคำ พรรณานั้นกล่าวคือเป็นการคุ้มครองในกรณีที่ผู้ซื้อได้รับสินค้าไม่คุ้มราคาจากกล่องสุ่มที่ได้รับการ โฆษณา มา ทางผู้ซื้อสามารถฟ้องร้องด้วยหลักกฎหมายมาตรานี้ได้

ปัญหาประการที่สอง คือ ปัญหาการซื้อขายสินค้าประเภทกล่องสุ่มทางออนไลน์ในปัจจุบัน โดย ศึกษาว่าความสมบูรณ์ของสัญญาซื้อขายสินค้าประเภทกล่องสุ่ม การแสดงเจตนาเสนอสนองระหว่างผู้ซื้อ และผู้ขาย รวมถึงหน้าที่และความรับผิดชอบของผู้ซื้อและผู้ขายแม้ว่าแพลตฟอร์มที่ทำหน้าที่เป็นตัวกลางในการ สื่อสารอย่าง Shopee และ Lazada เป็นต้น จะมีเงื่อนไขและข้อกำหนดในการจำหน่ายกล่องสุ่ม เนื่องจากต้อง ทำตามกฎหมายและแนวทางปฏิบัติของเจ้าหน้าที่ที่เกี่ยวข้อง การจัดให้มีกิจกรรมแถมพิก ซึ่งสามารถรวมถึง การจำหน่ายกล่องสุ่ม ผู้จัดกิจกรรมหรือผู้จัดจำหน่ายจะต้องได้รับอนุญาตจากเจ้าหน้าที่ผู้ออกใบอนุญาต ก่อนจึงจะสามารถทำได้ถูกต้องตามกฎหมาย โดยมีเงื่อนไขดังนี้ 1.ยื่นเรื่องขอใบอนุญาตแถมพิก ตามมาตรา 8 แห่งพระราชบัญญัติการพนันพุทธศักราช 2478จากกรมการปกครอง และแสดงใบอนุญาตใน หน้าสินค้า 2.มูลค่าของสินค้าภายในกล่องรวมแล้วต้องไม่ต่ำกว่าราคาจำหน่ายของสินค้า3.แสดงรายละเอียด สินค้าที่ผู้ซื้อคาดว่าจะได้รับให้ชัดเจน เช่น รายการสินค้าที่คาดว่าจะได้รับ มูลค่าสินค้าในกล่อง เงื่อนไขและ ข้อกำหนด ระยะเวลาลงขายสินค้า 4.ผู้ขายจะต้องไม่แสดงเนื้อหาที่บิดเบือน หรือสื่อไปในทางการพนัน 5.ผู้ ซื้อสามารถคืนสินค้าได้ตามเงื่อนไขในการคืนเงินคืนสินค้าปกติ 6.สินค้าที่ขายต้องไม่ละเมิดนโยบายสิ่งของ ต้องห้ามและสิ่งของที่ถูกจำกัดรวมถึงนโยบายอื่นๆที่เกี่ยวข้องบนแพลตฟอร์มช้อปปิ้ง

ปัญหาประการที่สามคือ ปัญหาถึงอุปสรรคและข้อจำกัดของกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับการซื้อขาย สินค้าประเภทกล่องสุ่ม ปัญหาการนำมาตรา 465 แห่งประมวลกฎหมายแพ่งและพาณิชย์ มาบังคับใช้กับการ ซื้อขายกล่องสุ่ม ในกฎหมายแพ่งและพาณิชย์ มาตรา 465 นั้น ให้หลักไว้ว่า มาตรา 465 ในการซื้อขาย สั่งห้ามทรัพย์นั้น(1) หากว่าผู้ขายส่งมอบทรัพย์สินน้อยกว่าที่ได้สัญญาไว้ ท่านว่าผู้ซื้อจะปฏิเสธไม่รับเอา เลยก็ได้ แต่ถ้าผู้ซื้อรับเอาทรัพย์สินนั้นไว้ผู้ซื้อก็ต้องใช้ราคาตามส่วน(2) หากว่าผู้ขายส่งมอบทรัพย์สิน มากกว่าที่ได้สัญญาไว้ ท่านว่าผู้ซื้อจะรับเอาทรัพย์สินนั้นไว้แต่เพียงตามสัญญา และนอกจากนั้นปฏิเสธก็ได้ หรือจะปฏิเสธทั้งหมดไม่รับเอาไว้เลยก็ได้ ถ้าผู้ซื้อรับเอาทรัพย์สินอันเขาส่งมอบเช่นนั้นไว้ทั้งหมดผู้ซื้อ ก็ ต้องใช้ราคาตามส่วน(3) หากว่าผู้ขายส่งมอบทรัพย์สินตามที่ได้สัญญาไว้ระคนกับทรัพย์สินอย่างอื่นอันมิได้ รวมอยู่ในข้อสัญญาไซ้ ท่านว่าผู้ซื้อจะรับเอาทรัพย์สินไว้แต่ตามแต่ตามสัญญาและนอกจากนั้นปฏิเสธก็ได้ หรือจะปฏิเสธทั้งหมดก็ได้โดยคำว่า “สั่งห้ามทรัพย์” นั้น ตามมาตรา 140 หมายถึงทรัพย์ที่ไม่ใช่ อสังหาริมทรัพย์ ซึ่งอสังหาริมทรัพย์นั้น ถ้าจะดูตามมาตรา 139 นั้น อสังหาริมทรัพย์หมายถึงที่ดินและ ทรัพย์สินอันติดกับที่ดินเป็นการถาวร โดยรวมถึงสิทธิอันเกี่ยวกับทรัพย์สิน หรือทรัพย์สินสิทธิด้วยการขาย

กล่องสุ่มนั้น เนื่องด้วยยังไม่มีความชัดเจนในการขายที่ดิน หรือ โฉนดที่ดิน หรือบ้าน ในกล่องสุ่ม กล่าวคือยังไม่มีการขายกล่องสุ่มบ้าน หรือกล่องสุ่มที่ดินนั่นเอง ดังนั้นจึงสามารถนำเข้ามาปรับใช้ได้

ปัญหาประการที่สี่คือปัญหาการซื้อกล่องสุ่มผ่านอิทธิพลจากอินฟลูเอนเซอร์ โดยเป็นการซื้อผ่านระบบแพลตฟอร์มออนไลน์ จากการศึกษาพระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ. 2550 จากกรณีที่มีการโฆษณาหลอกลวงผู้บริโภคเกิดขึ้น ดังนั้นจึงมีพระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ. 2550 เกิดขึ้นมา เพื่อคุ้มครองประชาชนจากการถูกหลอกลวงโดยการเสนอขายสินค้าโดยโฆษณาข้อมูลอันเป็นเท็จ โดยพระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ. 2550 นั้น ได้มีการให้หลักไว้ว่า มาตรา 14 ผู้ใดกระทำความผิดที่ระบุไว้ดังต่อไปนี้ ต้องระวางโทษจำคุกไม่เกินห้าปีหรือปรับไม่เกินหนึ่งแสนบาท หรือทั้งจำทั้งปรับ(1) โดยทุจริต หรือโดยหลอกลวง นำเข้าสู่ระบบคอมพิวเตอร์ซึ่งข้อมูลคอมพิวเตอร์ที่บิดเบือนหรือปลอมไม่ว่าทั้งหมดหรือบางส่วน หรือข้อมูลคอมพิวเตอร์อันเป็นเท็จ โดยประการที่น่าจะเกิดความเสียหายแก่ประชาชน อันมิใช่การกระทำความผิดฐานหมิ่นประมาทตามประมวลกฎหมายอาญาซึ่งในกฎหมายนี้เป็นการกำหนดมาตรการทางกฎหมายเพื่อควบคุมชั้นแรก เพื่อมิให้ผู้ขายมีการลงข้อมูลสินค้าอันเป็นเท็จซึ่งเป็นประการที่น่าจะเกิดความเสียหายแก่ประชาชน แต่อย่างไรก็ดี แม้จะเป็นคดีอาญาอันยอมความมิได้ แต่อย่างไรก็ต้องมีผู้เสียหายเกิดขึ้นก่อน และจำเป็นต้องเป็นข้อมูลคอมพิวเตอร์ที่บิดเบือนจนกระทั่งสามารถทำให้เกิดความเสียหายแก่ประชาชนส่วนรวมได้ ซึ่งการลงข้อมูลดังกล่าวนี้ ตามกรณีกล่องสุ่มนั้น เนื่องจากการพิสูจน์ว่าเนื้อหาภายในกล่องสุ่มกับคำโฆษณานั้นเป็นเท็จจริงหรือไม่นั้น ก็ยังคงต้องมีการเทียบเคียงกับคำพิพากษาศาลฎีกา ซึ่งในการพิจารณาคดีในศาลฎีกาแต่ละครั้งนั้น มีค่าใช้จ่ายที่สูงมาก และต้องอาศัยผู้ที่มีความรู้ทางกฎหมายและทนายพัยเป็นผู้ดำเนินการฟ้อง จึงยังคงเป็นมาตรการทางกฎหมายที่ไม่เข้าถึงประชาชนทั่วไป แต่ก็สามารถใช้ครอบคลุมในกรณีที่การนำเข้าข้อมูลอันเป็นเท็จเข้าสู่ระบบคอมพิวเตอร์นั้นสร้างความเสียหายให้แก่ประชาชนโดยรวม

1. จากการศึกษาถึงประมวลกฎหมายแพ่งและพาณิชย์ มาตรา 465 ผู้ศึกษาพบว่า มีข้อเสนอแนะคือให้มีการควบคุมเป็นกรณีพิเศษ เหมือนเช่นที่ระบุไว้ในมาตรา 466 กรณีที่ใช้กับอสังหาริมทรัพย์ คือ หากมูลค่าในกล่องสุ่มน้อยกว่าไม่ถึงร้อยละ 5 ดังนี้ผู้ซื้อก็ไม่สามารถบอกปิดได้ และไม่อาจจะขอชดเชยเงินเพียงแค่ว่าราคาที่ได้น้อยกว่าในร้อยละ 5 นั้นด้วย เพื่อเป็นการคุ้มครองผู้บริโภคในด้านกล่องสุ่ม และให้มาตรา 455 อนุ (2) นั้น ไม่บังคับใช้กับผู้ซื้อในกรณีที่สัญญาในข้างต้นนั้น ไม่ได้ระบุไว้ แต่ผู้ขายก็ยังส่งทรัพย์สินที่ล้ำเกินราคามาให้ ดังนี้ผู้ซื้อจึงสามารถรับทรัพย์สินดังกล่าวไว้ได้โดยไม่เป็นการผิดต่อกฎหมายแต่อย่างใด

2.จากการศึกษาทำให้ทราบว่า ทางแพลตฟอร์มมีการแก้ปัญหาเบื้องต้น คือ การคืนเงินให้แก่ผู้บริโภค ก่อน แต่ถ้าหากมีการเปิดข้อพิพาทจากผู้จัดจำหน่าย ทั้งผู้จัดจำหน่ายและผู้บริโภคจำเป็นต้องเอาหลักฐาน อันเป็นคลิปวิดีโอในตอนที่แกะกล่อง/จัดทำกล่อง โดยเจ้าของแพลตฟอร์มเพียงผู้เดียวที่มีสิทธิ์ตัดสินว่าใคร ถูกหรือผิด

หากในการโฆษณาของอินฟลูเอนเซอร์นั้น มีลักษณะการโฆษณาเกินจริง มีแนวโน้มที่จะทำให้ผู้บริโภค เสียหาย หรือมีความเสียหายเป็นวงกว้างเกิดขึ้นจากการโฆษณานั้น ก็มีมาตรา มาตรา 22 ในพระราชบัญญัติคุ้มครองผู้บริโภค พ.ศ. 2522 "การโฆษณาจะต้องไม่ใช่ข้อความที่เป็นการไม่เป็นธรรมต่อผู้บริโภคหรือใช้ข้อความที่อาจก่อให้เกิดผลเสียต่อสังคมเป็นส่วนรวม ทั้งนี้ ไม่ว่าข้อความดังกล่าวนั้นจะเป็นข้อความที่เกี่ยวกับแหล่งกำเนิด สภาพ คุณภาพ หรือลักษณะของสินค้าหรือบริการ ตลอดจนการส่งมอบ การจัดหา หรือการใช้สินค้าหรือบริการ" ซึ่งมาตรานี้จะคอยคุ้มครองผู้บริโภคจากกรณีการโฆษณาเกินจริงดังเช่น กรณีศึกษาได้

ซึ่งตัวผู้ศึกษานั้น มีความเห็นว่า ให้การบังคับใช้กฎหมายผ่านแพลตฟอร์มออนไลน์นั้นสามารถใช้ระบบปัญญาประดิษฐ์ (Ai) เพื่อการค้นหาค่าการโฆษณาที่เกินจริง หรืออาจมีแนวโน้มในการทำให้ผู้บริโภคที่หลงเชื่อได้รับความเสียหายเป็นจำนวนมากได้ ดังนั้นจะทำให้เป็นการประหยัดทรัพยากรบุคคล และงบประมาณของรัฐในระยะยาว

3.จากการศึกษาทำให้ทราบว่า การทำพิพาทผ่านแพลตฟอร์มสื่อกลางในการสื่อสารอย่าง Shopee นั้นใช้เวลานาน กว่าผู้บริโภคจะได้รับค่าชดเชยนั้น ใช้เวลาดำเนินนานอย่างต่ำ 7 วัน และอย่างสูงก็อาจจะนานถึง 2 เดือน และก็ยังมีโอกาสที่ผู้เสียหายจะไม่ได้รับการชดเชยอีกด้วย

ดังนั้นผู้ศึกษาจึงมีความเห็นว่า ต้องมีกฎหมายกำหนดให้ หากเกิดกรณีที่มีปัญหาในการซื้อขาย ต้องมีการคืนเงินให้แก่ผู้บริโภคทันที หากผู้บริโภคมีหลักฐานที่มากพอในการขอเงินคืน และได้แจ้งการขอเงินคืนเรียบร้อยแล้ว และให้มีการตกลงแบบเป็นส่วนตัวกับทางร้านค้าและร้านค้าต้องส่งคำยืนยันของคุณไปยังแพลตฟอร์มเพื่อยืนยันข้อตกลงในการยอมให้คืนเงินดังกล่าวล่วงหน้า ก่อนเกิดการซื้อขายเกิดขึ้น

4.จากการศึกษาทำให้ทราบว่า ความสัมพันธ์ระหว่างผู้จัดจำหน่ายและแพลตฟอร์ม มีช่องว่างที่ห่างกัน มากจนเกินไป กล่าวคือ หากมีการโกงที่กระทำผิดกฎหมายเกิดขึ้นต่อผู้บริโภคทางแพลตฟอร์มที่มีกฎระเบียบที่เคร่งครัดแต่ไม่ได้รัดกุม จึงส่งผลเสียโดยตรงต่อผู้บริโภค โดยที่ทางแพลตฟอร์มไม่ได้รับผิดชอบใดๆเลย

ดังนั้นผู้ศึกษาจึงมีความต้องการที่จะเสนอให้มีกฎหมายควบคุมผู้ประกอบการซื้อขายสินค้าทุกรูปแบบ รวมถึงแพลตฟอร์มต่างๆ ให้มีกฎหมายบังคับให้ต้องจดทะเบียนพาณิชย์ มีใบจดทะเบียนธุรกิจจากกรมธุรกิจ

การค้า เพื่อร่วมกันรับผิดชอบ มิเช่นนั้นคนขายโกงผู้บริโภค แพลตฟอร์มรอด ดังนั้น ต้องให้ร่วมกัน
รับผิดชอบ เพื่อให้การควบคุมมาตรการทางฝั่งปฏิบัติเข้มข้นและลดการโกงในการซื้อขายสินค้าประเภท
กลุ่มได้มีประสิทธิภาพ

เอกสารอ้างอิง

Luke Clark , Bruno Averbeck. **Pathological Choice: The Neuroscience of Gambling and Gambling
Addiction** . 2556

R. C. Kessler . **DSM-IV pathological gambling in the National Comorbidity Survey Replication** . 2556