

ปัญหากฎหมายเกี่ยวกับการซื้อของในเกมออนไลน์โดยระบบกล่องสุ่ม¹

วริศ ศิริแสง²

จากการศึกษาปัญหากฎหมายเกี่ยวกับการซื้อของในเกมออนไลน์โดยระบบกล่องสุ่มโดยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาถึงประวัติความเป็นมา แนวคิด ทฤษฎี กฎหมายที่เกี่ยวข้องและที่เกี่ยวกับการคุ้มครองผู้บริโภคและการกำกับดูแลผู้ประกอบการธุรกิจให้บริการเกมออนไลน์ ตลอดจนวิเคราะห์ปัญหากฎหมายเกี่ยวกับการซื้อของในเกมออนไลน์โดยระบบกล่องสุ่มเช่นว่านั้น ซึ่งทำให้ผู้ศึกษาได้รับความรู้ความเข้าใจว่าการกำกับดูแลการซื้อขายสิ่งของในเกมออนไลน์โดยระบบกล่องสุ่มนั้น มีความสำคัญมากเนื่องด้วยผู้คนส่วนใหญ่ให้ความสนใจในการเล่นเกมนออนไลน์เป็นจำนวนมาก โดยเฉพาะเด็กและเยาวชนที่มีความสำคัญต่อประเทศชาติ ซึ่งเนื้อหาในเกมออนไลน์นั้นอาจแฝงไปด้วยสิ่งที่ไม่เหมาะสมแก่เด็กและเยาวชนหลายประการ รวมถึงแฝงไปด้วยการพนัน โดยจะต้องมีการคุ้มครองเด็กและเยาวชนรวมถึงแก้ไขปัญหากการซื้อสิ่งของในเกมออนไลน์โดยระบบกล่องสุ่ม โดยอ้างอิงจากทฤษฎีเกี่ยวกับสัญญาที่จะทำให้ผู้ประกอบการธุรกิจใช้หลักเสรีภาพในการทำสัญญาเพื่อที่จะให้ผู้บริโภคนั้นเกิดความเสียเปรียบในการทำสัญญาหรือข้อตกลงในการเข้าร่วมเล่นเกมออนไลน์ แนวคิดสิทธิเด็กอันเป็นส่วนสำคัญในการคำนึงถึงสิทธิของเด็กและเยาวชนและป้องกันไม่ให้เกิดการเอาเปรียบจากเด็กและเยาวชนอันอาจจะทำให้เป็นและเยาวชนเกิดพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสม รวมถึงแนวคิดการพนันอันเป็นส่วนสำคัญที่จะกำหนดให้การซื้อขายโดยระบบกล่องสุ่มนั้นเป็นการพนัน เนื่องด้วยหากพิจารณาตามความหมายของการพนัน ทฤษฎีการพนัน และข้อ 9 ข. ตามบัญชีท้ายพระราชบัญญัติการพนัน พ.ศ. 2478 การซื้อของในเกมออนไลน์โดยระบบกล่องสุ่ม ย่อมเป็นการพนันตามความหมายดังกล่าว ดังนั้นคำถามว่า กฎหมายเกี่ยวกับซื้อของในเกมออนไลน์โดยระบบกล่องสุ่มนั้น จะต้องมีการหรือไม่ เพียงใด

จากการศึกษาทำให้ทราบว่า มาตรการต่าง ๆ เกี่ยวกับการซื้อของในเกมออนไลน์โดยระบบกล่องสุ่ม มีประเด็นปัญหาซึ่งล้วนแล้วแต่เป็นปัญหาข้อกฎหมายที่สำคัญ โดยมีประเด็นที่สมควรพิจารณา สรุปได้ดังต่อไปนี้

จากการศึกษาพบว่า กรณีการกำกับดูแลการซื้อขายสิ่งของในรายการของเกมออนไลน์โดยระบบกล่องสุ่ม นั้นสามารถนำบทบัญญัติตามประมวลกฎหมายวิธีพิจารณาความอาญา พระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 ตามพระราชบัญญัติคอมพิวเตอร์ พ.ศ. 2550 ในเรื่องการกำกับดูแลผู้ประกอบการธุรกิจมาปรับใช้เพื่อกำกับดูแลและบังคับใช้กฎหมายกรณีมีการฝ่าฝืนกฎหมายต่างๆที่เกี่ยวข้อง โดยทั่วไปที่สามารถที่จะนำมาบังคับใช้กรณีการกำกับดูแลผู้ประกอบการธุรกิจที่ให้บริการเกมออนไลน์นั้น ยังไม่มีความเหมาะสม

¹ บทความนี้เรียบเรียงจากการค้นคว้าอิสระ เรื่อง ปัญหากฎหมายเกี่ยวกับการซื้อของในเกมออนไลน์โดยระบบกล่องสุ่ม โดยมีอาจารย์ที่ปรึกษา คือ ศาสตราจารย์ ดร. สุมาลี วงษ์วิจิตร และคณะกรรมการสอบ คือ รองศาสตราจารย์ ดร. ประภาศรี บัวสุวรรณ และผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. สมชาย รัตนเชื้อสกุล

² นักศึกษาปริญญาโท หลักสูตรนิเทศศาสตรมหาบัณฑิต (ส่วนภูมิภาค) คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยรามคำแหง

เท่าที่ควรจะเป็นในสถานการณ์ปัจจุบัน จึงจำเป็นที่จะต้องมีการปรับปรุงกฎหมายอันจะช่วยให้การกักดูแล และการตรวจสอบเกมออนไลน์ให้เป็นไปได้อย่างมีประสิทธิภาพ มีมาตรฐานกับเด็กและเยาวชน ในสังคมไทย

ประเด็นปัญหาที่สอง ลักษณะของการซื้อสิ่งของในรายการของเกมออนไลน์โดยระบบกล่องสุ่มที่อาจเข้าข่ายการพนัน จากการศึกษาพบว่า การพนันได้มีการบัญญัติไว้ในบทบัญญัติ ตามพระราชบัญญัติการพนัน พ.ศ. 2473 และได้มีการกำหนดว่าการเล่นประเภทใด เป็นการพนันตามบัญชีท้ายกฎหมายฉบับนี้ แต่เกมออนไลน์ยังคงมีการเล่นลักษณะเดียวกับที่กฎหมายบัญญัติไว้ว่าเป็นการพนัน รวมถึงมีเด็กและเยาวชนเข้าเล่นเกมออนไลน์ในลักษณะดังกล่าวอย่างอิสระ ซึ่งก่อให้เกิดเป็นช่องทางของผู้ประกอบการธุรกิจที่จะแสวงหาผลกำไรจากการประกอบการธุรกิจในส่วนนี้ และอาจทำให้เด็กและเยาวชนมีพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสม ซึ่งการซื้อสิ่งของโดยระบบกล่องสุ่มในเกมออนไลน์ และหากพิจารณาตามท้ายบัญชีประเภท ข. ข้อที่ 9 การจับสลากด้วยวิธีใดๆ จะเห็นได้ว่าการเล่นที่มีลักษณะคล้ายกับระบบกล่องสุ่มในเกมออนไลน์ โดยหากเปรียบเทียบกับมาตรการต่างประเทศที่มีการควบคุมการพนันในประเทศนั้น ก็จะมีการกำหนดไว้ชัดเจนว่าซื้อสิ่งของโดยระบบกล่องสุ่มในเกมออนไลน์เป็นการพนันหรือมีมาตรการในการควบคุมอย่างชัดเจน และมีบทลงโทษสำหรับผู้ฝ่าฝืน

ประเด็นปัญหาที่สามความสมบูรณ์ของสัญญาและข้อสัญญาที่ไม่เป็นธรรม เกมออนไลน์นั้นได้กำหนดให้ก่อนทำการเข้าร่วมเล่นเกมออนไลน์ ผู้ประกอบการจะมีข้อความให้ยินยอมในข้อตกลงหลายประการ ซึ่งหนึ่งในนั้นคือข้อตกลงที่กำหนดว่า ทางบริษัทเกมออนไลน์จะไม่รับผิดชอบในความเสียหายที่เกิดขึ้นจากตัวเกมออนไลน์ และข้อหนดอื่นๆที่เป็นสัญญาสำเร็จรูป จึงทำให้ผู้ใช้บริการนั้นต้องยอมเสียเปรียบผู้ประกอบ ข้อสัญญาดังกล่าวจึงเป็นสัญญาที่ไม่เป็นธรรม ตามพระราชบัญญัติว่าด้วยข้อสัญญาไม่เป็นธรรม พ.ศ. 2540 อีกประเด็นคือพิจารณาจากสัญญาซื้อขายตามประมวลกฎหมายแพ่งและพาณิชย์ในเกมออนไลน์นั้น ผู้ศึกษาเห็นว่าสัญญาซื้อขายในเกมนั้นไม่มีอยู่จริง แต่เป็นเพียงสัญญาซึ่งไม่มีชื่อเรียก หรืออาจจะเป็นการใช้บริการเกมออนไลน์ แต่อย่างไรก็ตามเพื่อความง่ายต่อความเข้าใจ ผู้คนโดยทั่วไปจึงเรียกว่าเป็นการซื้อขายเนื่องจากการเสียเงิน และได้สินค้ามา แต่เป็นสินค้าเสมือนในเกมออนไลน์ การซื้อของระหว่างผู้เล่นด้วยกันในเกมออนไลน์นั้น แม้จะไม่ขัดต่อความสงบเรียบร้อยและศีลธรรมอันดีของประชาชน แต่อย่างไรก็ดีผู้ให้บริการเกมทุกเกมจะมีข้อกำหนดที่ว่า “ห้ามแลกเปลี่ยนสิ่งของในเกม กับเงินจริง” หากมีการฝ่าฝืนข้อกำหนด ทางบริษัทที่ให้บริการเกมออนไลน์ก็จะปฏิเสธความรับผิดชอบ และหากมีการฉ้อโกงกันก็ยากที่จะดำเนินการกับผู้ฉ้อโกงได้

ประเด็นปัญหาที่สี่ มาตรการคุ้มครองผู้บริโภคที่เป็นเด็กและเยาวชน การคุ้มครองเด็กและเยาวชนในการเล่นเกมนออนไลน์ที่ส่งผลต่อการซื้อสิ่งของในเกมออนไลน์โดยระบบกล่องสุ่มซึ่งเป็นลักษณะคล้ายการพนัน และคุ้มครองสวัสดิภาพสิทธิเด็กในการเข้าถึงเกมออนไลน์ เป็นสิ่งที่สำคัญมากในการประกอบการธุรกิจเกมออนไลน์ เนื่องด้วยผู้ใช้บริการที่เป็นเด็กและเยาวชนนั้นมีจำนวนมากในการเล่นเกมนออนไลน์ และ

ยังมีวุฒิภาวะในการตัดสินใจไม่เท่าผู้ใหญ่ แต่ยังไม่มีความหมายที่ใช้บังคับเฉพาะเกี่ยวกับเกมออนไลน์ ผู้ศึกษาจึงทำการศึกษากฎหมายที่เกี่ยวข้องในการคุ้มครองผู้บริโภคที่เป็นเด็กและเยาวชน ผู้ศึกษาพบว่าได้มีร่างพระราชบัญญัติการกำกับดูแลเกมและการประกอบกิจการเกมเพื่อคุ้มครองเด็กและเยาวชน ที่กำหนดในการให้บริการสำหรับเด็กและเยาวชน และมีบทบัญญัติเกี่ยวกับการโฆษณาที่ก่อให้เกิดความเสื่อมเสีย และเกี่ยวข้องกับการพนัน จึงเห็นควรให้มีการปรับปรุงกฎหมายและนำร่างพระราชบัญญัติมาบังคับใช้เป็นกฎหมายต่อไป

จากการศึกษาปัญหากฎหมายในการซื้อสิ่งของในเกมออนไลน์โดยระบบกล่องสุ่ม จึงเสนอแนะให้แก้ไขบทบัญญัติแห่งกฎหมายที่เกี่ยวข้องตามประเด็นดังนี้

1. ปัญหาอำนาจหน้าที่ของหน่วยงานกำกับดูแล เสนอให้มีการเพิ่มเติมดังนี้

1.1 พระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 ในเรื่องของหน้าที่ให้อำนาจเจ้าหน้าที่ในการกำกับดูแล โดยในมาตรา 47 เห็นควรที่จะเพิ่มในส่วนของการตรวจสอบการประกอบธุรกิจให้สามารถตรวจสอบผู้ให้บริการหรือผู้ประกอบการที่ให้บริการเกมออนไลน์ด้วย โดยเฉพาะในส่วนให้อำนาจในการตรวจสอบผู้ที่ฝ่าฝืนคำสั่ง รวมทั้งให้หยุดการกระทำที่ไม่เหมาะสม หากผู้ประกอบการที่ให้บริการเกมออนไลน์ ซึ่งเป็นผู้ให้บริการเกมได้มีการกำหนด ลักษณะเกมออนไลน์ หรือเข้าข่ายการพนัน หรือพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสม ให้เจ้าพนักงานตามกฎหมายดังกล่าวสามารถมีอำนาจที่จะหยุดการกระทำดังกล่าวได้

1.2 ร่างพระราชบัญญัติการกำกับดูแลการประกอบกิจการเกมเพื่อคุ้มครองเด็กและเยาวชน เสนอเห็นควรให้มีการเพิ่มการบังคับโฆษณาและควบคุมการโฆษณาที่เกี่ยวข้อง โดยให้อำนาจเจ้าหน้าที่ที่ได้รับการแต่งตั้งตามร่างพระราชบัญญัติการกำกับดูแลการประกอบกิจการเกมเพื่อคุ้มครองเด็กและเยาวชน ในการดูแลการโฆษณาที่ไม่เหมาะสม และให้กำหนดเพิ่มเติมว่า “โฆษณาที่เกินจริง โอ้อวดเกมออนไลน์ และลักษณะที่เป็นแรงจูงใจให้ผู้เล่นเกมเงินในเกมออนไลน์ รวมถึงโฆษณาที่ไม่เหมาะสม” เป็นโฆษณาที่ห้ามโดยเด็ดขาด หากมีการฝ่าฝืนผู้ประกอบการธุรกิจเกมออนไลน์ และผู้โฆษณาจะต้องมีความผิด

2 ปัญหาลักษณะของการซื้อสิ่งของในรายการของเกมออนไลน์โดยระบบกล่องสุ่มที่อาจเข้าข่ายการพนัน เสนอให้มีการแก้ไขเพิ่มเติมกฎหมายพระราชบัญญัติการพนัน พ.ศ. 2473 กรณีการซื้อสิ่งของโดยระบบกล่องสุ่มให้เป็นการพนันตาม บัญชี ข. ข้อที่ 9 การจับสลากด้วยวิธีใดๆ โดยให้กำหนดเพิ่มเติมว่า “ให้หมายความรวมถึงระบบกล่องสุ่มในเกมออนไลน์” เนื่องจากมีลักษณะการเล่นที่คล้ายกันอย่างยิ่ง จึงจัดได้ว่าเป็นการพนัน ตามบัญชี ข. ข้อที่ 9 รวมถึงเพิ่มโทษสำหรับผู้กระทำความผิดการพนันในส่วนโทษปรับให้มีความเหมาะสมกับสถานการณ์ปัจจุบันมากยิ่งขึ้น

3. ปัญหาความสมบูรณ์ของสัญญาและข้อสัญญาที่ไม่เป็นธรรม เสนอให้มีการเพิ่มเติมดังนี้

3.1 พระราชบัญญัติข้อสัญญาไม่เป็นธรรม พ.ศ. 2540 ให้มีการนำหลักสัญญาไม่เป็นธรรมตามมาบังคับใช้สำหรับเกมออนไลน์ แต่ให้เพิ่มเติมในกรณีที่คู่สัญญาอีกฝ่ายหนึ่งได้เปรียบอีกฝ่ายหนึ่งโดยกำหนดไม่ให้มีการนำข้อสัญญาดังกล่าวมาบังคับใช้กับข้อสัญญาออนไลน์หรือเกมออนไลน์

3.2 พระราชบัญญัติว่าด้วยราคาสินค้าและบริการ พ.ศ. 2542 มาตรา 24 และมาตรา 25 เพิ่มเติมให้ บังคับใช้รวมถึงการที่ผู้ประกอบการธุรกิจเกมออนไลน์มีการเสนอขายสินค้าหรือบริการ โดยเฉพาะการขาย สิ่งของที่เป็นระบบกล่องสุ่ม โดยผู้ประกอบการจะต้องแจ้งอัตราผลตอบแทนการสุ่มของดังกล่าว เพื่อให้ผู้ใช้บริการ จะได้มีการคำนวณและตรวจสอบก่อนทำการซื้อสิ่งของดังกล่าว

4 การคุ้มครองผู้บริโภคที่เป็นเด็กและเยาวชน โดยเสนอแนะให้มีการนำร่างพระราชบัญญัติกำกับ ดูแลเกมและการประกอบกิจการเกมเพื่อคุ้มครองเด็กและเยาวชน ประกาศเป็นกฎหมายเพื่อบังคับใช้ รวมถึง ให้มีการปรับปรุง ดังนี้

4.1 กำหนดให้การเติมเงินในเกมออนไลน์กรณีที่ยังเป็นผู้เยาว์ หรือเด็กและเยาวชนว่า ให้ ผู้ประกอบการเกมออนไลน์กำหนดให้มีการเติมเงินในเกมออนไลน์ในอัตราที่เหมาะสม ซึ่งเท่าไรนั้น อยู่ที่ ความเหมาะสมกับสถานการณ์ในขณะนั้น โดยมีการบอกอัตราการเติมเงินในเกมออนไลน์ตั้งแต่เริ่มสมัคร สมาชิก

4.2 กำหนดให้ผู้ประกอบการที่ให้บริการเกมออนไลน์ ต้องมีการตรวจสอบเด็กและเยาวชนเข้า เล่นอย่างชัดเจนและเข้มงวด และต้องตรวจสอบข้อมูลที่เด็กและเยาวชนนำข้อมูลแสดง ห้ามไม่ให้มีการ ปลอมเอกสารมาแสดงตน

4.3 เพิ่มเติมกฎหมายในส่วนของการจำกัดเวลาเล่นของเด็กและเยาวชน และให้ผู้ปกครองมีส่วนร่วม ในการกำกับดูแล พร้อมทั้งแสดงเวลาที่เด็กเล่นเกมไว้ตลอดเวลา

4.4 เพิ่มเติมกฎหมายในการกำหนดเกี่ยวกับการโฆษณาที่เกี่ยวข้องกับเกมออนไลน์ ในส่วนการ โฆษณาไม่ให้มีการโฆษณาที่เกี่ยวข้องชักชวนในการจัดโปรโมชันที่มีลักษณะคล้ายการพนัน หรือการ โฆษณาชักชวนให้เล่นเกมเพื่อที่จะมีรายได้เพิ่มขึ้น และห้ามไม่ให้มีการโฆษณาชักชวนในการซื้อขายสิ่งของ โดยระบบกล่องสุ่ม

4.5 กำหนดให้มีมาตรการในการควบคุมกล่องสุ่ม โดยมีการจำกัดการซื้อขายกล่องสุ่ม หรือ กำหนดให้ผู้ประกอบการจะต้องชี้แจงลักษณะของการขายในระบบกล่องสุ่มให้ละเอียด

4.6 กำหนดช่วงอายุตามความหมายร่างพระราชบัญญัติฉบับนี้ได้มีการให้ความหมายของคำว่า เยาวชนคือบุคคลที่อายุตั้งแต่ 18 – 25 ปี และการที่ให้เด็ก รวมถึงเยาวชนที่จะเล่นเกมออนไลน์จะต้อง ได้รับความยินยอมจากผู้ปกครอง กรณีที่เด็กอายุเกิน 20 ปี หรือบรรลุนิติภาวะแล้ว ไม่มีความจำเป็นที่จะต้อง ได้รับความยินยอมจากผู้ปกครองในการเล่นอีก โดยให้แก้ไขเป็น “เยาวชนคือบุคคลที่อายุตั้งแต่ 18 – 20 ปี”

เอกสารอ้างอิง

- จิต เศรษฐบุตร. กฎหมายแพ่งและพาณิชย์ ว่าด้วยยืม ฝากทรัพย์ เก็บของในคลังสินค้า ประณีประนอม
การพนันและขั้นตอน. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์และการเมือง, 2492.
- คาราพร ธีระวัฒน์. กฎหมายสัญญาลักษณะใหม่ของสัญญาและปัญหาข้อสัญญาที่ไม่ เป็นธรรม. พิมพ์ครั้งที่
ที่ 2. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, 2542.
- สุขุม ศุภนิธย์. คำอธิบายกฎหมายคุ้มครองผู้บริโภค. พิมพ์ครั้งที่ 6. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์แห่ง
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2551.
- อรรษา สิงห์สงบ. กฎหมายว่าด้วย สัญญา. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์วิญญูชน, 2550.