

โลกจำลองในเอเชีย : แบบจำลองทางธุรกิจและประเด็นกฎหมาย ¹

วงศ์วัชร โอวรารินทร์ ²

ศลธร คงหวาน ³

■ บทนำ

บทความฉบับนี้ นำกรณีตัวอย่างการศึกษาสองกรณีในโลกจำลอง (virtual worlds - VWs) ของเกาหลีเพื่อแสดงตัวอย่างประเด็นปัญหาที่นักพัฒนาโลกจำลอง (virtual worlds - VWs) ควรแก้ไขเพื่อความเจริญอย่างสมบูรณ์ กรณีของเกาหลีแสดงให้เห็นถึงปรากฏการณ์ของการแลกเปลี่ยนทางการค้า รวมถึงตลาดที่เพิ่งปรากฏเกี่ยวข้องกับโลกความเป็นจริงแห่งการหมุนเวียนสินค้าที่มีอยู่ของบรรดาบริษัททั้งหลาย การศึกษามีผลที่แตกต่างกันและมีประเด็นทางกฎหมายที่ไม่อาจแก้ปัญหาได้หลายบริษัท เช่น ไอเท็มเบ (ItemBay) เติบโตขึ้นเพื่อเก็บเกี่ยวเอาประโยชน์ของโอกาสเหล่านี้ กรณีของจีนตอกย้ำให้เห็นถึงการเปลี่ยนแปลงของแบบจำลองทางธุรกิจเหนือกาลเวลาเช่นเดียวกับการควบคุมสังคม บทความจะอธิบายผลกระทบที่ตามมา ระหว่าง การรับเอาบรอดแบนด์ (broadband) และเกมส์ออนไลน์ เช่นเดียวกับประเด็นต่าง ๆ เช่น วายกัว (Waigua) ผู้ให้บริการเอกชน การค้าขายบนโลกจำลอง และการควบคุมนักพัฒนา ประสบการณ์ของประเทศเหล่านี้แสดงว่าความท้าทายทางเทคนิคช่วงต้นสำหรับแบบจำลองทางธุรกิจถูกเอาชนะ แต่ความท้าทายใหม่ก็เริ่มปรากฏเมื่ออุตสาหกรรมค่อย ๆ ถูกพัฒนาขึ้น สภาพแวดล้อมใหม่นี้ต้องการความเปลี่ยนแปลงในสมมุติฐานที่ว่าอุตสาหกรรมเกมส์ได้บังเกิดขึ้นแล้ว

¹ แปลจาก *Virtual Worlds in Asia : Business Models and Legal Issues* © 2005 Ian MacInnes & Digital Games Research Association DIGRA, Syracuse University.

² ผู้ช่วยคณบดีคณะนิติศาสตร์ วิทยาลัยดาบี จังหวัดสุราษฎร์ธานี และเลขาธิการหอการค้าจังหวัดนครศรีธรรมราช

- LL.M. in International Business and Trade Law
- The John Marshall Law School, U.S.A.
- ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต (รัฐศาสตร์) มหาวิทยาลัยรามคำแหง

³ อาจารย์ประจำ คณะนิติศาสตร์ วิทยาลัยดาบี จังหวัดสุราษฎร์ธานี

- เนติบัณฑิตไทย
- นิติศาสตรมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยรามคำแหง

■ คำนิยาม

โลกจำลอง อุตสาหกรรมเกมออนไลน์ แบบจำลองทางธุรกิจ การแลกเปลี่ยนสิ่งของหรือไอเท็ม⁴ (Item)

บทความนี้ใช้ขอบข่ายแบบจำลองทางธุรกิจเพื่อช่วยชี้ประเด็นที่นักพัฒนาโลกจำลอง (VWs) จำต้องดำเนินการเพื่อให้บริษัทเจริญรุ่งเรือง ในขณะที่โลกจำลองส่วนใหญ่ได้รับเอาแบบตัวอักษรที่ได้รับความนิยมเพิ่มขึ้นในเรื่องของการขายสินค้าดิจิทัล การกำเนิดโลกจำลองทำให้ตลาดเติบโตขึ้นเชื่อมโยงกับการหมุนเวียนสินค้าในโลกแห่งความเป็นจริงของบริษัทผู้ให้บริการ ผลการศึกษามีความแตกต่างและมีประเด็นกฎหมายที่ไม่อาจแก้ได้ บทความนี้ระบุความท้าทายที่นักพัฒนาโลกจำลองจะต้องประสบในความพยายามเพื่อค้นหาแบบธุรกิจที่สำเร็จและจัดการประเด็นของการควบคุม การศึกษาที่ดีของเอเชียสองกรณีทั้งจากเกาหลีและจีน เป็นตัวอย่างของแนวคิดนี้ กรณีของเกาหลีมุ่งเป้าศึกษาปรากฏการณ์ของการแลกเปลี่ยนสิ่งของขณะที่กรณีของจีนให้ความสำคัญกับแบบจำลองทางธุรกิจ

ในขณะที่โลกจำลองก่อกำเนิดขึ้นไม่ถึงหนึ่งทศวรรษ แต่ก็เติบโตอย่างรวดเร็วและกลายเป็นรูปแบบหลักของความบันเทิงส่วนหนึ่งของโลก สภาพแวดล้อมของเกมหลักกลายเป็นความหมกมุ่นและกระตุ้นความสนใจและหากอัตราของการเพิ่มจำนวนขึ้นคงมีอยู่ต่อไป เช่นการเพิ่มส่วนแบ่งทางการตลาดของบรอดแบนด์ สิ่งเหล่านี้อาจกลายเป็นความปกติดังเช่นรูปแบบความบันเทิงอื่น ๆ

■ โลกจำลองในเกาหลี

เกาหลีเป็นประเทศชั้นนำประเทศหนึ่งของโลกในรูปแบบของการเข้าสู่บรอดแบนด์ สถิติจากสำนักงานพัฒนาอินเทอร์เน็ตแห่งชาติเกาหลี (The National Internet Development Agency of Korea – NIDA)⁵ ชี้ว่าร้อยละ 68.8 ของครัวเรือนเกาหลีสามารถเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตได้ที่บ้าน เหตุผลประการแรกในการเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตนั้นก็เพื่อหาข้อมูลและข่าวสาร (ร้อยละ 72.8) เพื่อเล่นเกม (ร้อยละ 52.5) และเพื่อใช้อีเมล (ร้อยละ 51.3)

หนึ่งในบริษัทแรกที่เป็นตัวแทนประมวลสิ่งของ คือ ไอเท็มเบ ถูกจัดตั้งขึ้นในเกาหลีในปี 2001 เพื่อความสะดวกในการแลกเปลี่ยนผลิตภัณฑ์ดิจิทัลที่ใช้ในโลกจำลองความสำเร็จช่วงต้นของธุรกิจการค้าด้วยปริมาณการแลกเปลี่ยนสิ่งของสูงกว่า 200 ล้านดอลลาร์ในปี 2004 ได้กระตุ้นให้เกิดการเข้าใช้มากขึ้นและจำนวนบริษัทแลกเปลี่ยนสิ่งของเท่าที่รับทราบมีมากกว่า 300 บริษัทเฉพาะในเกาหลี

แม้แต่ในเกาหลี ซึ่งเจอปัญหาระเบียบข้อบังคับเกี่ยวกับทรัพย์สินดิจิทัลก่อนหน้าประเทศอื่น ๆ ซึ่งประเด็นปัญหานี้ยังคงไม่สามารถแก้ได้ ตามที่ ฮี-จิน ฮาน (Hye-Jin Han) ของไอเท็มเบให้ข้อมูลไว้ นักพัฒนาเกมมีมุมมองที่แตกต่างกันในประเด็นนี้ นักพัฒนาเกมจำนวนมาก เช่น เอ็นซี ซอฟท์ (NCSoft) ได้คัดค้านการแลกเปลี่ยนสิ่งของ ในทางตรงกันข้าม นักพัฒนาเกมส่วนน้อยเชื่อว่าการก่อกำเนิดของตัวแทนการแลกเปลี่ยนสิ่งของบุคคลที่สามดังเช่นไอเท็มเบดึงดูดผู้เล่นให้สนใจ

⁴ เพื่อให้จดจำง่ายและเกิดความเข้าใจโดยทั่วไป ผู้แปลขอใช้คำว่า สิ่งของ แทนคำว่า ไอเท็ม (Item) ที่นิยมใช้เรียกกันโดยทั่วไปในกลุ่มผู้เล่นเกมออนไลน์

⁵ 2003 Information Index Report, Internet Statistics Information Systems, National Internet Development Agency of Korea (2004). Available at http://isis.ni.or.kr/sub04_index.html?sub=OAV&id=588.

เกมลุ่มมากขึ้น เหตุผลนี้ก็มาจากการยึดหยุ่นให้บุคคลทั่วไปได้แลกเปลี่ยนสิ่งของ ของเกมลุ่มหนึ่ง สำหรับสิ่งของจากเกมลุ่มอีกเกมลุ่มหนึ่ง ทำให้การเข้าสู่โลกจำลองเล็ก ๆ นี้สะดวกยิ่งขึ้น บริษัทไอเท็มเบประสบความสำเร็จ ยิ่งด้านกลยุทธ์สัมพันธ์ภาพกับนักพัฒนาเกมลุ่มกลุ่มเล็ก ๆ นั้น

ในปี 2003 การสำรวจโดยสถาบันส่งเสริมและพัฒนาเกมลุ่มแห่งชาติ (Korea Game Development & Promotion Institute - KGDI)⁶, พบว่า ร้อยละ 18.7 ของบริษัทระบุว่าการแลกเปลี่ยนสิ่งของควรถูกห้ามและวางระเบียบใหม่ให้เป็นกิจกรรมผิดกฎหมาย; ร้อยละ 29.7 เชื่อว่าการแลกเปลี่ยนสิ่งของควรได้รับการยอมรับ แต่ควรวางระเบียบการแลกเปลี่ยนให้เข้มงวดยิ่งขึ้น; ร้อยละ 18.9 กล่าวว่า การแลกเปลี่ยนสิ่งของเป็นสิ่งที่น่าพึงพอใจและควรได้รับการสนับสนุน แต่ควรจำกัดการแลกเปลี่ยน; ร้อยละ 27.5 กล่าวว่า การแลกเปลี่ยนสิ่งของเป็นการแลกเปลี่ยนระหว่างบุคคล บนพื้นฐานของเสรีภาพส่วนบุคคลและไม่ควรถูกจำกัดระเบียบ; ร้อยละ 2.2 กล่าวว่า การแลกเปลี่ยนสิ่งของควรได้รับการยอมรับและสนับสนุนตามกฎหมาย

ข้อโต้แย้งส่วนใหญ่เกี่ยวข้องกับการแลกเปลี่ยนอุปกรณ์ดิจิทัลที่ก่อให้เกิดการฉ้อโกง การโกงเกิดขึ้นได้ภายใต้สถานการณ์การต่อไปนี้ ข้อตกลงทำขึ้นระหว่างบุคคล ซึ่งต้องการขายสิ่งของหรือเงินจำลอง (ก) และผู้ซื้อที่ต้องการบรรลุเป้าหมายขั้นสูงขึ้นในสังคมจำลอง (ข) ขจ่ายเงินจริงสำหรับสิ่งของหรือเงินจำลองให้แก่ ก อาจรับเงินหรือเงินตราจริงจาก ข แต่ไม่ได้จัดหาสิ่งของหรือ ก อาจส่งโอนสิ่งของคนละอย่างให้ ข การเจาะระบบคอมพิวเตอร์สามารถเกิดขึ้นได้เช่นเดียวกันเพื่อรับสิ่งของหรือเงินจำลองของผู้เล่น แฮคเกอร์ (Hacker) อาจพยายามที่จะเจาะเข้าสู่เซิร์ฟเวอร์ (Servers) ของเกมลุ่มด้วยบัตรประจำตัวและรหัสส่วนตัวของผู้เล่น

คนอื่น ๆ และเก็บเอาสิ่งของและเงินตราของพวกเขา แฮคเกอร์ยังพยายามเข้าสู่เซิร์ฟเวอร์ของนักพัฒนาเกมลุ่มและเลียนแบบเงินจำลองหรือสิ่งของราคาสูง พวกเขายังสามารถพัฒนาโปรแกรมสร้างเงินจำลองเพื่อเอาเปรียบด้วยการปล่อยเชื้อทำลายล้าง

ยากจะชี้ชัดได้ว่ามีสิ่งของแลกเปลี่ยนในตลาดมืดโดยมิได้มีคนกลางในจำนวนหรือปริมาณเท่าใด จากการประมาณการในปี 2003 พบว่า มีการแลกเปลี่ยนสิ่งของถึงประมาณร้อยละ 43 ไอเท็มเบให้ข้อมูลว่า ยอดการแลกเปลี่ยนสิ่งของในตลาดมืดที่มากที่สุด คือ สินค้าอาชญากรรมเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์หรืออาชญากรรมไซเบอร์ (Cyber crime) ถ้าการแลกเปลี่ยนโดยตรงสามารถแปรสภาพสู่ธุรกิจบุคคลที่สาม เช่น ไอเท็มเบก็จะสามารถลดอาชญากรรมไซเบอร์ลง ไอเท็มเบยังเน้นย้ำว่า อาชญากรรมไซเบอร์ในระบบของไอเท็มเบมีเพียงร้อยละ 0.01 ในการแลกเปลี่ยนสิ่งของ

มุนวา อิลโบ (Munwha Ilbo) บริษัทตัวแทนหลักอีกบริษัทในเกาหลี ได้เผยแพร่สถิติจากศูนย์ตอบโต้การก่อการร้ายด้านคอมพิวเตอร์ (the cyber terror response center - CTRC)⁷ ในปี 2004 ตามข้อมูลของ CTRC⁷ ร้อยละ 70 ของอาชญากรรมกระทำโดยกลุ่มวัยรุ่นที่เกี่ยวข้องกับการโกง การแลกเปลี่ยนสิ่งของ ซึ่งมีจำนวนเพิ่มขึ้นสูงในหลายปีที่ผ่านมา ในปี 2000 มีคดีเพียง 675 คดี ในปี 2001 มีจำนวน 2,193 คดี ในปี 2002 มีจำนวนเพิ่มขึ้นถึง 8,250 คดี และยอดการกระทำผิดในปี 2003 ของอาชญากรรมไซเบอร์คือ 10,087 คดี การเพิ่มขึ้นสูงของอาชญากรรมไซเบอร์ได้ก่อให้เกิดการถกเถียงในวงกว้างว่า ใครควรรับผิดชอบสถานการณ์เช่นนี้ ทำให้ปีตามารดา ครูอาจารย์ เจ้าหน้าที่ของรัฐ นักพัฒนาเกมลุ่ม และบริษัทแลกเปลี่ยนสิ่งของจำพวกเกมลุ่ม ถูกบีบบังคับให้กำหนดประเภท

⁶ "Analysis of the Influence of Online Games in Society; Korea and Japan Lineage Users' Behavioral Mode and Community Activity Pattern Analysis," (Korean) Development & Promotion Institute (2004).

⁷ Cyber Crime Rate (2004). Available at <http://ctrc.go.kr/statistics/index.jsp> (Korean).

ของบทลงโทษซึ่งต้องนำมาบังคับใช้เพื่อแก้ไขสถานการณ์นี้ ไอเท็มเบกำหนดวิธีการปฏิบัติเพื่อปกป้องสภาพแวดล้อมของการแลกเปลี่ยนสิ่งของให้ปลอดภัยและหลีกเลี่ยงการฉ้อโกงการแลกเปลี่ยนสิ่งของ ไอเท็มเบสร้างระบบสังเกตการณ์สมาชิกขึ้น ระบบนี้ทำให้สมาชิกไอเท็มเบได้ควบคุมผู้ที่พยายามโกงขณะที่มีการแลกเปลี่ยนสิ่งของด้วยการทำบัญชีดำเนินเพื่อใช้กลั่นกรองเหล่าสมาชิก การมีระบบยืนยันบันทึกเครดิตของสมาชิก และไอเท็มเบได้กำหนดระบบชดเชยการโกงเพื่อสนับสนุนการแลกเปลี่ยน ถ้าเกิดมีการโกงขึ้นและสมาชิกสามารถพิสูจน์ได้ว่าเขาได้ปฏิบัติตามกฎระเบียบ ไอเท็มเบจะยินยอมชดเชยค่าชดเชยให้แก่สมาชิกเพื่อความเสี่ยงจากการโกงตามบรรทัดฐานที่ได้ตั้งไว้

รัฐบาลเกาหลียังไม่สามารถค้นพบทางออกที่เหมาะสมเพื่อแก้ปัญหาการฉ้อโกงการแลกเปลี่ยนสิ่งของ กฎหมายที่ยังคงมีข้อด้อย จึงจำเป็นต้องบังคับใช้กฎหมายให้ยืดหยุ่นเพื่อความเหมาะสมกับการกำเนิดธุรกิจไซเบอร์ในสังคมเกมออนไลน์ ผู้เยาว์มากมายที่ถูกตั้งข้อหาว่ากระทำความผิดอาญา

จู-ยุง คิม (Joo-Young Kim) ของเอ็นซี ซอฟท์ ให้ข้อมูลว่า ในเดือนมีนาคม 2004 บริษัทได้ขอให้กระทรวงวัฒนธรรมและการท่องเที่ยว (Ministry of Culture & Tourism - MCT) ออกกฎหมายการแลกเปลี่ยนสิ่งของด้วยเงินตราจริง ด้วยการขอให้ MCT แก้กฏหมายเกี่ยวกับดนตรี วีดีโอ เกมส์ และการเข้าถึงค่าเอ็นซี ซอฟท์ ยังขอให้คณะกรรมการจริยธรรมการสื่อสารข้อมูล (the Information Communication Ethics Committee) เตรียมแผนการร่างกฎเพื่อกำหนดการแลกเปลี่ยนด้วยเงินตราจริง เอ็นซี ซอฟท์ อธิบายว่าความพยายามเหล่านี้สำคัญต่อการจำกัดกรอบอาชญากรรมไซเบอร์และเพื่อป้องกันลิขสิทธิ์ของเกมส์และหลักการตามกฎหมายของเจ้าของลิขสิทธิ์ต่าง ๆ

คิมอธิบายว่าเอ็นซี ซอฟท์ ตัดสินใจที่จะดำเนินการนี้ สังคมเกมออนไลน์สามารถส่งผลทางลบ

ด้วยการฉ้อโกงการแลกเปลี่ยนสิ่งของ การดำเนินการนี้จะนำพาให้เศรษฐกิจและการเมืองของสังคมเหล่านี้พัฒนาการเปลี่ยนไปจากวัตถุประสงค์ของนักพัฒนาเกมส์ ตัวอย่างเช่น ไลเนจ (Lineage) ถูกออกแบบเพื่อความทันสมัยทุก 6 เดือน แต่แผนการบางอย่างอาจไม่สามารถนำมาใช้ได้เนื่องจากกิจกรรมการแลกเปลี่ยนสินค้าที่ไม่อาจคาดหมายได้

อัตราการก่ออาชญากรรมในสังคมจำลองได้เพิ่มขึ้น ทำให้ย้อนกระทบเสถียรภาพสังคมในโลกจริง จุง-วุง พาร์ค (Jeong-Woong Park) ผู้เล่นเกมสคนหนึ่งระบุว่านักพัฒนาเกมส์ออนไลน์ได้รับอำนาจสูงใจอย่างยิ่งเหนือสังคมและพวกเขาจำเป็นต้องมีความรับผิดชอบสำหรับสิ่งนั้น ดังที่พาร์คได้เน้นย้ำไว้ นักพัฒนาเกมส์ถูกมุ่งหวังให้พิจารณาถึงประโยชน์ส่วนรวม (the public interest) เช่นเดียวกับผลกำไรทั้งในโลกจำลองและโลกจริง

เพราะว่าการเพิ่มขึ้นของปัญหาอาชญากรรมไซเบอร์ ภาคเอกชนได้ระมัดระวังตนเองด้วยการจำกัดจำนวนความขัดแย้งหรือการโกงซึ่งเกิดขึ้นในการแลกเปลี่ยนทรัพย์สินดิจิทัล ไอเท็มเบมีมาตรการป้องกันที่เข้มแข็ง เพื่อทำการประมวลสินค้า จะต้องมีการลงทะเบียนและขอข้อมูลจำเพาะที่แท้จริงของสมาชิก บริษัทขอซื้อจริง หมายเลขโทรศัพท์มือถือ ที่อยู่ และข้อมูลติดต่อ เช่น บริษัทหรือโรงเรียน เช่นเดียวกับเลขทะเบียนที่อยู่อาศัย (residential registration number - RRN) RRN ในเกาหลีคล้ายคลึงกับเลขประกันสังคมในสหรัฐอเมริกา ถือว่าทำผิดกฎหมายหากไม่ใช้หมายเลข RRN ที่แท้จริงของตน ถ้าสมาชิกไอเท็มเบให้รายละเอียดข้อมูลติดต่อไม่ถูกต้อง ก็สามารถนำไปสู่การแลกเปลี่ยนสิ่งของที่ล้มเหลวและการบอกเลิกสมาชิกภาพ ไอเท็มเบได้ให้ความร่วมมือกับการบริการข้อมูลเกาหลีเพื่อที่จะยืนยันข้อมูลการจดทะเบียนโดยหวังว่ามาตรการซึ่งเกิดขึ้นนี้จะช่วยลดจำนวนความขัดแย้งและการฉ้อโกง⁸

⁸ MacInnes, I., Park, Y., and Wahng, S., "Virtual World Governance: Digital Item Trade and its Consequence in Korea," Telecommunication Policy Research Conference (2004).

□ โลกจำลองในจีน

นอกเหนือจากผลประโยชน์ของผู้ประกอบธุรกิจโลกจำลองจีนส่วนใหญ่ การเฝ้าสังเกตการณ์ของกรณีจีนชี้ให้เห็นว่าแม้ผู้ประกอบธุรกิจโลกจำลองที่ประสบความสำเร็จต่างอยู่ในช่วงต้นของการพัฒนารูปแบบธุรกิจซึ่งมีบทบาทต่อวิวัฒนาการทางธุรกิจ⁹

อุตสาหกรรมโลกจำลองของจีนมีการเริ่มต้นสร้างสรรค์สิ่งใหม่ ๆ ในรูปแบบธุรกิจหรือเทคโนโลยีเกมออนไลน์ นอกจากในการพัฒนาระบบการชำระเงินตามเวลาที่แท้จริงออนไลน์ เพื่อความสะดวกในการแจกจ่ายเกมสล็อตหลาย ๆ ช่องทางและการซื้อบัตรสะสมแต้มเกมออนไลน์และบัตรรายเดือนของผู้ใช้ในอดีต เป้าการแข่งขันในอุตสาหกรรมโลกจำลองของจีนอยู่บนฐานของการเพิ่มช่องทางการจำหน่ายและการจัดการอย่างมีประสิทธิภาพแม้เทคโนโลยีและอุตสาหกรรมมีการรวมตัวกันในอดีตที่ผ่านมาไม่กี่ปี บริษัทต่าง ๆ ก็ยังคงยึดมั่นวิธีการเอาชนะตามมุมมองของตนในช่วงแรก ซึ่งพวกเขาประสบความสำเร็จล้มเหลวในการจัดการกับมัน อุตสาหกรรมในปัจจุบันได้พัฒนาสู่ขั้นที่สองของรูปแบบธุรกิจ มีการปรับปรุงเทคนิคและประเด็นแวดล้อมอื่นซึ่งไม่มีส่วนเกี่ยวข้องกับแต่อย่างใดในช่วงปีแรก ๆ

วายกั๋ว เป็นซอฟต์แวร์ประเภทหนึ่งซึ่งออกแบบให้จัดการกิจกรรมต่าง ๆ โดยอัตโนมัติสำหรับผู้เล่นภายในสภาพแวดล้อมของเกมสล็อตเพื่อที่จะเลื่อนขึ้นอย่างรวดเร็ว แม้ว่าพวกเขาจะไม่ได้ใช้คอมพิวเตอร์ในตอนนั้น วายกั๋วจึงมีส่วนคล้ายกับแนวคิดของ “การปลูกทอง (gold farming)” ที่สันทนาในวรรณกรรมเกมออนไลน์ที่ซึ่งผู้ใช้ได้พัฒนาเขียนขึ้นเอง ทำให้พวกเขาสามารถสะสมสินทรัพย์ดิจิทัล โดยปราศจากความพยายามซึ่งปกติต้องมีเพื่อบรรลุผลเช่นนี้ เพื่อต่อสู้กับปัญหาเจ้าของธุรกิจเกมออนไลน์และนักพัฒนาทั้งหลายต่างต้องเอาชนะทั้งด้านเทคนิคและความท้าทายแวดล้อม

นักธุรกิจบางคนได้ยกเลิกและปรับเปลี่ยนรายการการแก้ปัญหาทางเทคนิคเพียงอย่างเดียวไม่น่าจะนำไปสู่การแก้ปัญหาวยกั๋ว อย่างไรก็ตาม เพราะคำตอบแทนทางการเงิน ความท้าทายทางเทคนิค และความพึงพอใจของการพัฒนาวยกั๋วเพื่อเอาชนะเทคโนโลยีวยกั๋วจะยังคงล่อใจอยู่เสมอให้นักพัฒนาบางคนแก้ปัญหา

เซิร์ฟเวอร์ส่วนตัวเป็นสิ่งที่อาจมีปัญหาใหญ่เกิดขึ้นได้สำหรับผู้จัดทำเกมมากกว่าวยกั๋ว “เซิร์ฟเวอร์ส่วนตัว” หมายถึง สถานการณ์ที่รหัสแหล่งข้อมูลเซิร์ฟเวอร์ถูกขโมย เจาะเข้าถึง หรืออาจรั่วไหลไป ดังนั้นบางคนสามารถสร้างเซิร์ฟเวอร์ส่วนตัวของตนโดยใช้รหัสข้อมูลที่รั่วไหลมานั้น และเรียกเก็บเงินจากผู้เล่นสำหรับการเล่นบนเซิร์ฟเวอร์ของตน ในหลาย ๆ กรณีคนเหล่านี้ไม่ใช่ประโยชน์เกมสล็อตเซิร์ฟเวอร์นั้น แต่หาประโยชน์จากเซิร์ฟเวอร์อินเทอร์เน็ตปกติเพื่อลดค่าใช้จ่ายไม่เพียงแต่บุคคลเหล่านี้จะใช้เซิร์ฟเวอร์ส่วนตัวโดยผิดกฎหมายด้วยการไม่จ่ายค่าใบอนุญาตให้แก่ักพัฒนาเกมสล็อตโดยปกติพวกเขาจะคิดเงินผู้เล่นในราคาต่ำ ผลมาจากการต้องจ่ายค่าภาษีที่ต่ำสำหรับธุรกิจเกมสล็อต อุตสาหกรรมพัฒนาโลกจำลองของจีนได้ทำงานร่วมกับรัฐบาลและองค์กรบังคับใช้กฎหมายอย่างใกล้ชิดเพื่อจำกัดการใช้และการกระจายของเซิร์ฟเวอร์ส่วนตัวในจีน

ประเด็นสำคัญอีกประการหนึ่งในการจัดการโลกจำลอง คือ การแลกเปลี่ยนสินค้าดิจิทัล เมื่อผู้ใช้เชื่อมโยงสิ่งของ การพัฒนาโลกจำลองด้วยมูลค่าที่พิสูจน์ได้ในตลาดโลกจริง นักพัฒนาอาจจำต้องรับผิดชอบสำหรับการสูญเสียต่อสิ่งแวดล้อมภายใต้การควบคุมของเขา ระบบจึงจำต้องถูกป้องกันต่อต้านการเจาะเข้าสู่ระบบ การลอกเลียนแบบ และการใช้เล่ห์อุบายทางการค้า ตัวอย่างเช่น บริษัทอาร์คติก ไอซ์ (Arctic Ice) ไม่ได้ป้องกันการเจาะเข้าสู่ระบบของตน ในปี 2003 ถูกพบว่าต้องรับผิดชอบต่อ ศาลประชาชนอำเภอเฉาหยางของปักกิ่ง (Beijing's Chaoyang District

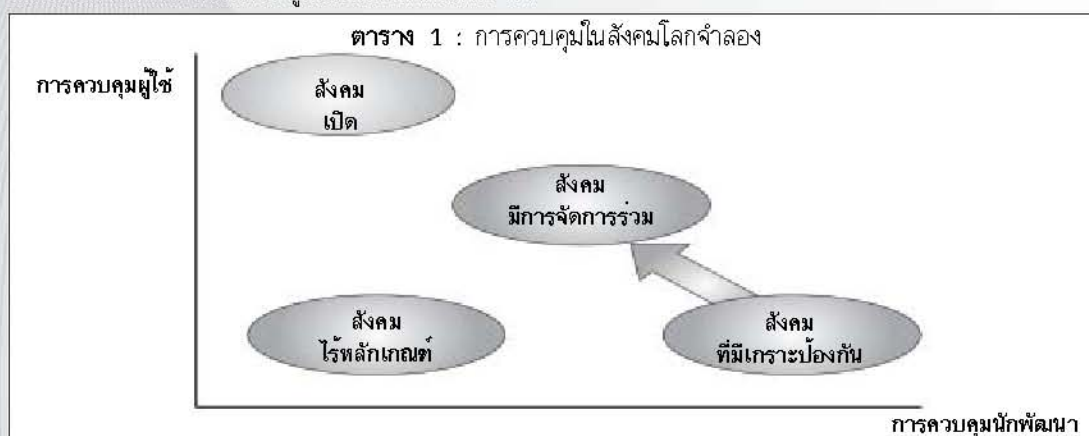
⁹ MaccInnes, L., “Property Rights, Legal Issues, and Business Models in Virtual World Communities.” in *Electronic Commerce Research Journal* (in press, 2005).

People's Court) ในความสูญหายทรัพย์สินจำลองของผู้เล่น¹⁰ นี่อาจเป็นคดีแรกเกี่ยวกับเหตุการณ์เช่นนี้ในโลก แต่คดีอื่นเกิดจากเหตุอื่น ๆ นั้นควรต้องติดตามกันต่อไป นักพัฒนาโลกจำลองหวังจะต่อสู้คดีโดยการเรียกร้องความชัดเจนในสัญญาอนุญาตต่อผู้บริโภค (EULAs) ว่าทรัพย์สินจำลองไม่มีมูลค่าในโลกจริง หากศาลพบว่าผู้ใช้มีเหตุอันสมควรเชื่อว่าสินค้านั้นมีมูลค่า ขอร้องเรียกร้องที่ทำได้ใน EULA อาจไม่เพียงพอที่จะปกป้องนักพัฒนาได้ การเรียกร้องทรัพย์สินทางปัญญาเหล่านี้จะต้องมีการแก้ไขหาก่อนที่จะมีการแลกเปลี่ยนที่ยั่งยืนซับซ้อน เช่น การแลกเปลี่ยนสินค้าเป็นรูปธรรมและแนวทางการแลกเปลี่ยนระหว่างเงินตราจริงและจำลองสามารถนำมาใช้ได้ตามกฎหมาย

การพิจารณาที่สำคัญมากที่สุดประการหนึ่งสำหรับนักพัฒนาเกมและเจ้าของธุรกิจก็คือ เพื่อสร้างสรรค์สภาพแวดล้อมเชิงบวก โดยใช้เทคนิคและไม่ใช้เทคนิคทั้งทางตรงและทางอ้อม ซึ่งทรัพย์สินจำลองของผู้เล่นและสิ่งของอื่น ๆ ภายใต้การพัฒนาโลกจำลองที่มีค่าในสังคมที่ถูกปกป้อง มาตรการที่เกิดขึ้นด้วยความกังวลของจีนเพื่อบรรลุจุดสุดท้าย รวมถึงการก่อตั้งกลุ่มผู้เล่นเกมอิสระด้วยเป้าหมายที่เกี่ยวข้องสำหรับผู้เล่น เช่น การบริการลูกค้า การกระทำของผู้เชี่ยวชาญเกมส์ การสนับสนุนด้านเทคนิค การแก้ไขปัญหาเกี่ยวกับเกมส์ และแผนการสำหรับเกมส์ใหม่ ผู้เล่นอิสระบางคนตั้งเป้าว่า

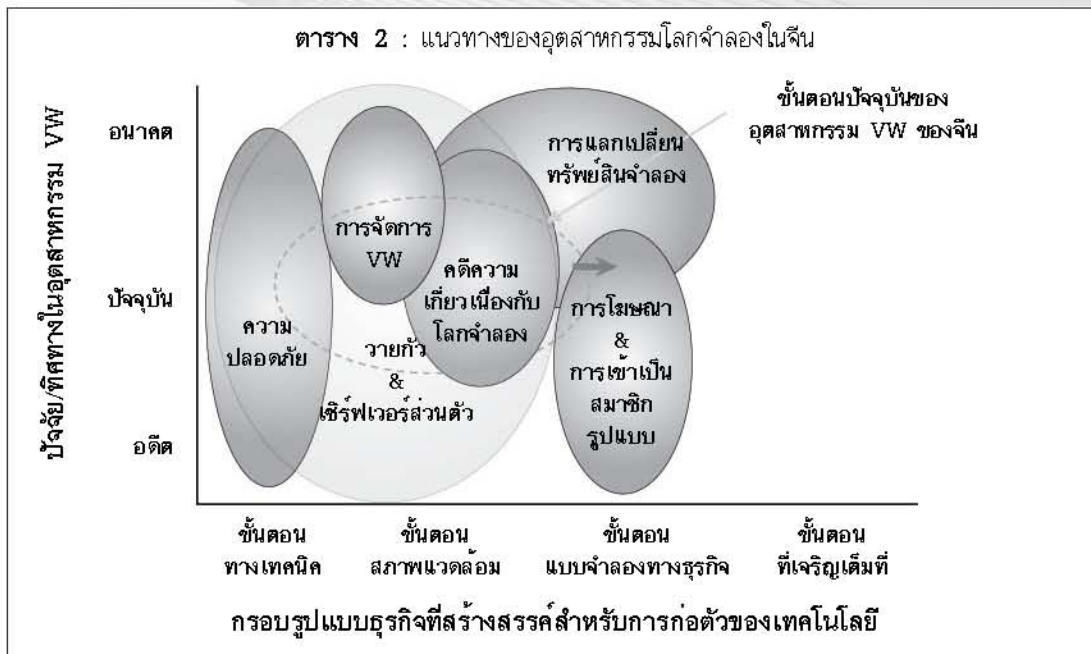
การดำเนินการดังกล่าวข้างต้นของเจ้าของธุรกิจเกมส์ เพื่อให้แน่ใจว่าพฤติกรรมของพวกเขาอยู่ในแพลตฟอร์มแห่งวิสัยทัศน์ที่ดีและโปร่งใส

มาตรการดังกล่าวข้างต้นสะท้อนให้เห็นอำนาจควบคุมโดยเจ้าของธุรกิจและผู้เล่นเกมทั้งหลาย แมคอินน์ (MacInnes) ได้พัฒนาแผนภาพ (แสดงในตาราง 1) เพื่อแสดงความแตกต่างลำดับชั้นของการควบคุมซึ่งสามารถนำมาใช้ในการพัฒนาโลกจำลองสังคมที่ไม่มีหลักเกณฑ์ (Hobbesian Communities) เกิดขึ้นเมื่อนักพัฒนาไม่ได้ตั้งหรือบังคับกฎระเบียบ และไม่ได้จัดหาเครื่องมือไว้สำหรับวางระเบียบควบคุมดูแลผู้เล่น ในทางตรงกันข้าม สังคมที่มีเกราะป้องกัน (Panoptical Communities) อยู่ในการควบคุมอย่างสิ้นเชิงของนักพัฒนา ผู้ซึ่งกำหนดและบังคับใช้กฎระเบียบ โดยปราศจากข้อมูลแทรกแซงจากผู้เล่นแต่อย่างใด สังคมเปิด (Open Communities) อยู่ในการควบคุมทั้งหมดโดยผู้เล่น นักพัฒนาของแต่ละสังคม ยกกรรมสิทธิ์ของตนให้กับผู้เล่นและคงบทบาทให้น้อยที่สุด หากมีเหตุประการใดเกี่ยวกับการดูแลรักษา สังคมที่วางระเบียบไว้ร่วมกันเป็นสังคมที่มีความเจริญเติบโต เมื่อนักพัฒนามีประสบการณ์เพิ่มขึ้นในการจัดการสังคมที่สร้างสรรค์ และเริ่มที่จะเข้าใจต่อสิ่งเร้าและกฎระเบียบจำเป็นเพื่อสร้างสรรค์งานการบริหารจัดการร่วมกัน



¹⁰ "China, Point-Topic," (2004). Available at: http://www.point-topic.com/content/operatorSource/profiles/China/china%20broadband%20overview.htm&comp_id=143.

ตาราง 2 : แนวทางของอุตสาหกรรมโลกจำลองในจีน



อุตสาหกรรมโลกจำลองของจีนขึ้นอยู่กับเสรีภาพด้านการนำเข้าและความต้องการขยับไปข้างหน้าสู่รูปแบบจำลองใหม่ อุปสรรคที่จะเข้าไปสู่แบบจำลองที่มีอยู่อยู่ในระดับต่ำและยากที่เพิ่มจำนวนขึ้นสำหรับบริษัทเพื่อสร้างความแตกต่างให้แก่ตนเองในตลาดที่แออัดอำนาจต่อรองอยู่กับบริษัทที่ทุนกระแส ปกติเป็นนักพัฒนาต่างชาติ และเสี่ยงที่จะก่อกำเนิดในวงกว้างของเจ้าของกิจการท้องถิ่น อุตสาหกรรมเกมออนไลน์ยังไม่ได้รับการยอมรับว่าเป็นรูปแบบหลักสำหรับความบันเทิงภายในสังคมจีน และรัฐบาลก็พยายามที่จะกำหนดระเบียบข้อบังคับมากมายเพื่อลดภาพทางลบของสังคมให้น้อยที่สุด ผู้ใช้เกมก็จะมีความเชี่ยวชาญและคัดเลือกอุตสาหกรรมที่เจริญเติบโตและมีส่วนร่วมกับสังคมมากยิ่งขึ้น ปัจจัยต่าง ๆ เหล่านี้เป็นขาล่วงหน้าของการแข่งขันที่มากยิ่งขึ้น บริษัทเกมของจีนไม่ผลิตสินค้าต่อไปแต่ใช้วิธีการนำเข้าจากเกาหลี นี่อาจเป็นสัญญาณขึ้นต้นที่จะยกระดับการเข้าสู่จุดหมายต่อไป¹¹

■ โลกจำลองในไทยและบทสรุป

บทความนี้แสดงความท้าทายทางเทคนิคในช่วงแรกสำหรับแบบจำลองทางธุรกิจได้ถูกเอาชนะแต่ความท้าทายใหม่ ๆ ก็เริ่มเกิดขึ้นเมื่อมีอุตสาหกรรมเข้ามาเกี่ยวข้อง ความท้าทายทางเทคนิคไม่เกี่ยวกับปัจจัยพื้นฐานอีกต่อไป แต่เป็นปัจจัยแวดล้อมเกี่ยวกับการทำธุรกิจในช่วงสั้น บริษัทต้องคอยกังวลมากขึ้นเกี่ยวกับประเด็นความมั่นคงเพื่อป้องกันการสูญเสียของทรัพย์สินดิจิทัลซึ่งผู้เล่นเห็นว่ามีความสำคัญต่อการแลกเปลี่ยน ยังมีปัจจัยแวดล้อมอื่นที่บริษัทต้องพึงเป้าสนใจ ณ จุดนี้ ประเด็นเช่น เสรีภาพของการแสดงออก การควบคุมพฤติกรรมของผู้ใช้ เขตอำนาจศาลแตกต่างกัน แต่เหตุที่ยังไม่ได้รับความสนใจจากผู้กำหนดนโยบายเพราะกิจกรรมทางเศรษฐกิจที่แสดงความคิดออกมานี้เพิ่งเกิดขึ้นใหม่ ปรากฏการณ์ออนไลน์และโลกจำลองยังคงเป็นสิ่งใหม่และจะเป็นหัวข้อที่ต้องถกเถียงกันไปอีกหลายปีถัดไป เกมโลกจำลองต้องการความเปลี่ยนแปลง

¹¹ MaccInnes, I. and Hu, L., "Business Models for Online Communities: The Case of the Virtual Worlds Industry in China," *Hawaii International Conference on System Sciences* (2005).

ครั้งยิ่งใหญ่เพื่อสละมรดกฐานภายใต้หัวข้อที่ตั้งไว้ว่า อุตสาหกรรมเกมได้กำเนิดขึ้นแล้วเกาหลีและจีนเป็นผู้นำ ในปรากฏการณ์ของโลกจำลองและคุณความดีที่ทั้งสอง ประเทศได้ศึกษาล่วงหน้าเพื่อความสุขของตลาดของตน

กรณีศึกษาทั้งในประเทศเกาหลีและประเทศจีน ปัญหาที่เกิดขึ้นในโลกจำลอง (virtual world - VWs) คือ การแลกเปลี่ยนหรือการซื้อขาย “ทรัพย์สินดิจิทัล” ซึ่งได้เกิดปัญหาตามมา เช่น การฉ้อโกงกันจากการ แลกเปลี่ยนทรัพย์สินดิจิทัล เป็นต้น ทั้งในประเทศเกาหลี และประเทศจีนมีแนวความคิดว่าในโลกจำลองนั้น ทรัพย์สินดิจิทัลมีมูลค่าหรือราคาเสมือนทรัพย์สินทั่ว ๆ ไป ซึ่งมีผล ทำให้สามารถซื้อขายกันโดยสามารถใช้จ่ายเงินจริงหรือ เงินจำลองเพื่อซื้อทรัพย์สินดิจิทัลในโลกจำลองนั้นได้ทั้งที่ โดยสภาพของทรัพย์สินดิจิทัลในโลกจำลองนั้นไม่ได้มี ลักษณะเหมือนทรัพย์สินทั่ว ๆ ไปแต่อย่างใด

แม้ประเทศไทยจะยังไม่เกิดกรณีศึกษาเช่นเดียวกับ ประเทศเกาหลีหรือประเทศจีนก็ตาม แต่เป็นที่น่าสนใจว่า หากมีกรณีดังกล่าวเกิดขึ้น ศาลจะตัดสินคดีอย่างไร จะถือว่า “ทรัพย์สินดิจิทัล” นั้นเป็นทรัพย์สินตามประมวล กฎหมายแพ่งและพาณิชย์ตามกฎหมายไทยหรือไม่¹² ทั้งนี้เพราะทรัพย์สินดิจิทัลนั้นไม่มีลักษณะเหมือนทรัพย์สิน ทั่ว ๆ ไปแต่อย่างใด เนื่องจากทรัพย์สินดิจิทัลเป็นวัตถุ ที่ไม่มีรูปร่างโดยสภาพของตัวเอง กรณีการตีความ เกี่ยวกับความหมายของคำว่าทรัพย์สินมีคำพิพากษา

ศาลฎีกาที่น่าสนใจเช่น คำพิพากษาศาลฎีกาที่ 877/2501 ที่วินิจฉัยว่า “จำเลยที่ 1 ฎีกาเฉพาะข้อกฎหมายที่ว่า กระแสไฟฟ้าไม่ใช่ทรัพย์สินตามความหมายของประมวล กฎหมายอาญา จึงย่อมลักกันไม่ได้ ศาลฎีกาโดยที่ ประชุมใหญ่มีมติว่า การลักกระแสไฟฟ้าย่อมเป็นผิดตาม ประมวลกฎหมายอาญา มาตรา 334 หรือ 335 แล้วแต่ กรณี” ตามคำพิพากษาศาลฎีกานี้ ท่านศาสตราจารย์คดี ดิงคักทีย ได้ตั้งข้อสังเกตว่าตราบโดที่ยังไม่มีบทกฎหมาย เฉพาะสำหรับเรื่องกระแสไฟฟ้า ศาลก็ต้องตีความคำว่า “ทรัพย์สิน” ว่าหมายความรวมถึงกระแสไฟฟ้าด้วย¹³ และคำพิพากษาศาลฎีกาที่ 5161/2547¹⁴ วินิจฉัยว่า การนำแผ่นบันทึกข้อมูลเปล่า (empty disk) ลอกข้อมูล จากแผ่นบันทึกข้อมูลที่อยู่ในเครื่องคอมพิวเตอร์ ไม่เป็นความผิดฐานลักทรัพย์สิน ข้อมูลในแผ่นคอมพิวเตอร์ ไม่ถือเป็นทรัพย์สิน

จากกรณีศึกษาของประเทศเกาหลีและประเทศ จีนประการต่อมาในปัญหาที่เกิดขึ้นในโลกเสมือนจริง คือ การที่มีผู้พยายามที่จะเจาะระบบคอมพิวเตอร์เพื่อเข้าสู่ เซิร์ฟเวอร์ (Servers) เพื่อขโมยข้อมูลจากคอมพิวเตอร์ หรือการก่อให้เกิดความเสียหายทางคอมพิวเตอร์ซึ่งศาล ในประเทศจีนได้ตัดสินคดีให้บริษัทที่เก็บข้อมูล (ทรัพย์สิน ดิจิทัล) ซึ่งไม่ได้ป้องกันการเจาะเข้าสู่ระบบต้อง รับผิดชอบต่อความเสียหายในความสูญหายของทรัพย์สิน จำลอง (ทรัพย์สินดิจิทัล) ของผู้เล่นในโลกเสมือนจริง

¹² ประมวลกฎหมายแพ่งและพาณิชย์ มาตรา 137 ทรัพย์สิน หมายความว่า วัตถุมีรูปร่าง

¹³ จิตติ ดิงคักทีย (2545) กฎหมายอาญา ภาค 2 ตอน 2 และภาค 3 (พิมพ์ครั้งที่ 6). กรุงเทพมหานคร : จีรรัชการพิมพ์. หน้า 520.

¹⁴ ศาลฎีกาวินิจฉัยตามฎีกาของโจทก์ร่วมว่าการที่จำเลยนำแผ่นบันทึกข้อมูลเปล่าลอกข้อมูลจากแผ่นบันทึกข้อมูลที่อยู่ในเครื่อง คอมพิวเตอร์ของโจทก์ร่วมไปเป็นความผิดฐานลักทรัพย์สินหรือไม่

โจทก์ร่วมฎีกาว่าข้อมูลในเครื่องคอมพิวเตอร์ของโจทก์ร่วมมีรูปร่างเป็นตัวอักษร ภาพแผนผังและตราสาร ซึ่งเป็นทรัพย์สิน ตามประมวลกฎหมายแพ่งและพาณิชย์มาตรา 137 การที่จำเลยเอาข้อมูลของโจทก์ร่วมดังกล่าวไป จึงเป็นความผิดฐานลักทรัพย์สิน

เห็นว่าข้อมูลตามพจนานุกรมให้ความหมายว่า “ข้อเท็จจริงหรือสิ่งที่ถือหรือยอมรับว่าเป็นข้อเท็จจริงสำหรับใช้เป็นหลัก อนุมานหาความจริงหรือการคำนวณ”

ส่วนข้อเท็จจริงหมายความว่า “ข้อความแห่งเหตุการณ์ที่เป็นมาหรือที่เป็นอยู่จริง ข้อความหรือเหตุการณ์ที่จะต้องวินิจฉัยว่า ข้อเท็จจริง” ดังนั้น ข้อมูลจึงไม่นับเป็นวัตถุมีรูปร่าง สำหรับอักษร ภาพ และ แผนผัง และตราสารเป็นเพียงสัญลักษณ์ ที่ถ่ายทอดความหมายของข้อมูลออกจากแผ่นบันทึกข้อมูลโดยอาศัยเครื่องคอมพิวเตอร์มีรูปร่างของข้อมูล เมื่อประมวลกฎหมาย แพ่งและพาณิชย์ มาตรา 137 บัญญัติว่า “ทรัพย์สิน” หมายความว่า วัตถุมีรูปร่างข้อมูลในแผ่นคอมพิวเตอร์จึงไม่ถือเป็นทรัพย์สิน การที่จำเลยนำแผ่นข้อมูลเปล่าลอกข้อมูลจากแผ่นบันทึกข้อมูลของโจทก์ร่วม จึงไม่เป็นความผิดฐานลักทรัพย์สินตามฟ้อง

การเจาะระบบคอมพิวเตอร์นั้น บทกฎหมายที่บัญญัติไว้เพื่อคุ้มครองผู้ได้รับความเสียหายจากการกระทำความผิดที่เกี่ยวข้องกับระบบคอมพิวเตอร์ของไทย ในปัจจุบันได้แก่พระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ.2550¹⁵ ซึ่งในกฎหมายฉบับนี้ได้บัญญัติถึงความผิดทางกฎหมายอันสืบเนื่องมาจากการเข้าไปเอาซึ่งข้อมูลของบุคคลอื่นผ่านระบบคอมพิวเตอร์ไว้หลายประการด้วยกันเช่น การเข้าถึงระบบคอมพิวเตอร์ที่มีมาตรการการป้องกันการเข้าถึงโดยเฉพาะ¹⁶ และบุคคลที่เข้าถึง (Access) นั้นปราศจากสิทธิโดยชอบธรรมไม่ว่าจะด้วยถือสิทธิตามกฎหมายหรือได้รับอนุญาตจากเจ้าของระบบที่จะสามารถเข้าถึงระบบคอมพิวเตอร์นั้น ๆ ได้ ซึ่งหากกระทำไปโดยปราศจากอำนาจเช่นนั้นย่อมมีความผิดตามกฎหมาย ทั้งนี้รวมถึงการเข้าถึงข้อมูลคอมพิวเตอร์โดยมิชอบด้วย¹⁷

นอกจากกฎหมายจะเอาผิดกับบุคคลที่เจาะระบบคอมพิวเตอร์โดยมิชอบแล้ว (Hacker) ผู้ให้บริการซึ่งหมายความรวมถึงผู้ให้บริการเก็บรักษาข้อมูลคอมพิวเตอร์เพื่อประโยชน์ของบุคคลอื่นที่จงใจสนับสนุนหรือยินยอมให้มีการนำข้อมูลคอมพิวเตอร์หรือโปรแกรมซอฟต์แวร์ต่าง ๆ เข้าสู่ระบบคอมพิวเตอร์ซึ่งข้อมูลคอมพิวเตอร์ปลอมไม่ว่าทั้งหมดหรือบางส่วน หรือข้อมูลคอมพิวเตอร์อันเป็นเท็จก็มีความผิดตามกฎหมายเช่นกัน¹⁸ ตัวอย่างคดีที่เกิดขึ้นในประเทศเกาหลี แฮกเกอร์ (Hacker) ได้เจาะเข้าสู่เซิร์ฟเวอร์ (Servers) และเก็บเอาสิ่งของและเงินตรา (ทรัพย์สินดิจิทัล) ของผู้เล่นเกมส์คนอื่นและมีการเลียนแบบเงินจำลองหรือสิ่งของ (ทรัพย์สินดิจิทัล) ในเกมส์ให้

มีราคาล่วงกว่าปกติทั่วไปเพื่อจะได้มีการเอาเปรียบกันด้วย มีข้อน่าสงสัยเกิดจากกรณีคดีที่เกิดขึ้นในประเทศจีน อันเกี่ยวกับการเจาะระบบคอมพิวเตอร์ว่า หากเป็นกรณีตามกฎหมายไทย ผู้ที่ได้รับความเสียหายจากการเข้าไปเอาข้อมูลในระบบคอมพิวเตอร์นั้น คือ ผู้ดูแลเว็บไซต์ (Webmaster) หรือผู้เป็นเจ้าของเว็บไซต์อื่น ที่ไม่ได้จงใจสนับสนุนหรือยินยอมให้มีการนำเข้าสู่ระบบคอมพิวเตอร์แต่กรณีคดีที่เกิดขึ้นในจีน ผู้ดูแลเว็บไซต์ต้องรับผิดชอบต่อความเสียหายของทรัพย์สินจำลอง (ทรัพย์สินดิจิทัล) ของผู้เล่นเกมส์ด้วยและในกรณีความเสียหายอย่างหนึ่งอย่างใดเกิดกับผู้เล่นเกมส์ เช่น สิ่งของถูกลัก หรือมีการโกงเวลา ก็ยังไม่มียกกฎหมายใดให้ความคุ้มครองกรณีดังกล่าวไว้ การปรับใช้บทบัญญัติตามพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ.2551 นั้นคงมีอาจทำได้ เพราะพระราชบัญญัตินี้ได้บัญญัติคำว่า วีดิทัศน์ หมายความว่า วัสดุที่มีการบันทึกภาพหรือภาพและเสียง ซึ่งสามารถนำมาฉายให้เห็นเป็นภาพที่เคลื่อนไหวได้อย่างต่อเนื่อง ในลักษณะที่เป็นเกมการเล่นคาราโอเกะที่มีภาพประกอบหรือลักษณะอื่นใดตามที่กำหนดในกฎกระทรวง¹⁹ คำว่าวีดิทัศน์จึงมีอาจตีความว่าเป็นสิ่งของ (Items) ในโลกจำลองหรือเกี่ยวข้องกับโลกจำลองแต่อย่างใด ทั้งพระราชบัญญัติฉบับนี้มีวัตถุประสงค์หลักเพื่อควบคุมการประกอบกิจการร้านวีดิทัศน์ (ร้านเกมส์และอื่น ๆ)

ผู้แปลเห็นว่า การเก็บเอาสิ่งของของผู้เล่นเกมคนอื่นโดยมิได้รับอนุญาตในโลกจำลองนั้นมีความผิดด้วยสิ่งของ (Item) มีลักษณะเป็นชุดคำสั่งด้วยการประมวลผลทางระบบคอมพิวเตอร์ สิ่งของจึงเป็น “ข้อมูล

¹⁵ พระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ ประกาศในราชกิจจานุเบกษา เล่มที่ 124 ตอนที่ 27 ก วันที่ 18 มิถุนายน พ.ศ.2550 มีผลบังคับใช้วันที่ 18 กรกฎาคม พ.ศ.2550

¹⁶ พระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ.2550 มาตรา 5 “ข้อมูลคอมพิวเตอร์” หมายความว่า ข้อมูล ข้อความ คำสั่ง ชุดคำสั่งหรือสิ่งอื่นใดบรรดาที่อยู่ในระบบคอมพิวเตอร์ในสภาพที่ระบบคอมพิวเตอร์อาจประมวลผลได้และให้หมายความรวมถึงข้อมูลอิเล็กทรอนิกส์ตามกฎหมายว่าด้วยธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ด้วย

¹⁷ พระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ.2550 มาตรา 7

¹⁸ พระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ.2550 มาตรา 14 และ 15

¹⁹ อ้างแล้ว 16.

ทางคอมพิวเตอร์” ตามความหมายในพระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์²⁰ ซึ่งผู้เข้าถึงโดยมิชอบซึ่งข้อมูลคอมพิวเตอร์ที่มีมาตรการป้องกันการเข้าถึงโดยเฉพาะ และมาตรการนั้นมิได้มีไว้สำหรับตนต้องระวางโทษ และผู้ใดทำให้เสียหาย ทำลาย แก้ไข เปลี่ยนแปลงหรือเพิ่มเติมไม่ว่าทั้งหมดหรือบางส่วนซึ่งข้อมูลคอมพิวเตอร์ของผู้อื่นโดยมิชอบต้องระวางโทษด้วย²¹ ขณะเดียวกันผู้แปลมีความเห็นว่า สิ่งของ (Item) มิใช่ “ข้อมูลทางอิเล็กทรอนิกส์”²² อันอาจให้ความหมายรวมว่าเป็นข้อมูลทางคอมพิวเตอร์ด้วย เพราะคำว่า “อิเล็กทรอนิกส์” หมายความว่า การประยุกต์ใช้วิธีการทางอิเล็กทรอนิกส์ โทรคมนาคม แม่เหล็กไฟฟ้า หรือวิธีอื่นใดในลักษณะคล้ายกัน และหมายความรวมถึง การประยุกต์ใช้วิธีการทางแสง วิธีการทางแม่เหล็ก หรืออุปกรณ์ที่เกี่ยวข้องกับการประยุกต์ใช้วิธีต่าง ๆ เช่นว่านั้น ซึ่งเมื่อได้ตีความคำว่าอิเล็กทรอนิกส์แล้ว ก็อาจชี้ชัดได้ว่า สิ่งของ (Item) เป็นการประยุกต์ใช้อิเล็กทรอนิกส์ ไฟฟ้า หรือสิ่งอื่น ๆ ตามความหมายของคำว่าอิเล็กทรอนิกส์ ผู้กระทำความผิดจึงไม่ต้องรับผิดตามพระราชบัญญัติว่าด้วยธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ พ.ศ.2544 แต่อย่างใด

ซึ่งผู้แปลขอให้ความเห็นเพิ่มเติมเพื่อควรแก้ไข นิยามคำว่าอิเล็กทรอนิกส์ให้มีความหมายครอบคลุม และชัดเจนยิ่งขึ้น เพื่อให้สามารถตีความหมายรวมถึง

การแลกเปลี่ยนสิ่งของในโลกจำลองด้วยและสามารถนำพระราชบัญญัติว่าด้วยการกำหนดความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์มาปรับใช้ได้ต่อไป หรืออาจมีการนิยามคำอื่นเพิ่มเติม เช่น นิยามคำว่า “ทรัพย์สินดิจิทัล”²³ ลงในกฎหมายที่เกี่ยวข้องด้วย

ไม่อาจปฏิเสธได้ว่าโลกปัจจุบันนี้ ความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีมีส่วนเกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวันของมนุษย์มากขึ้น การซื้อขายหรือการแลกเปลี่ยนทรัพย์สินดิจิทัลตามกรณีศึกษาที่เกิดขึ้นในประเทศจีนและประเทศเกาหลีเป็นตัวอย่างที่ควรศึกษาว่า หากเกิดกรณีดังกล่าวขึ้นในประเทศไทยจะมีมาตรการทางกฎหมายอย่างไรในการคุ้มครองความเสียหายที่เกิดขึ้นในโลกจำลองนั้นอย่างไร

กฎหมายไทยเกี่ยวกับโลกจำลอง การควบคุมพฤติกรรมผู้เล่น การเจาะเข้าสู่เซิร์ฟเวอร์ (Servers) โดยแฮกเกอร์ (Hacker) การซื้อขายหรือการแลกเปลี่ยนสิ่งของ การป้องกันอาชญากรรมไซเบอร์ เช่น การกระทำความผิดด้วยการเก็บเอาสิ่งของและเงินตรา (ทรัพย์สินดิจิทัล) ของผู้เล่นเกมส์คนอื่นและการเลียนแบบเงินจำลองหรือสิ่งของ (ทรัพย์สินดิจิทัล) การกำหนดเขตอำนาจศาล เป็นสิ่งที่บรรดานักกฎหมายและผู้ที่เกี่ยวข้องต้องร่วมกันศึกษาเพื่อควบคุมโลกจำลองในประเทศไทยต่อไป²⁴

²⁰ พระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ.2550 มาตรา 5

²¹ พระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ.2550 มาตรา 9

²² พระราชบัญญัติว่าด้วยธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ พ.ศ.2544 มาตรา 4 “ข้อมูลอิเล็กทรอนิกส์” หมายความว่า ข้อความที่ได้สร้าง ส่ง เก็บ รักษา หรือประมวลผลด้วยวิธีการทางอิเล็กทรอนิกส์ เช่น วิธีการแลกเปลี่ยนข้อมูลทางอิเล็กทรอนิกส์ จดหมายอิเล็กทรอนิกส์ โทรเลข โทรศัพท์หรือโทรสาร

²³ Tax Notes, Office of Treasury Technology, State of New Jersey-Digital Property is defined as the following types of property when delivered through electronics means; music, ringtones, movies, books, audio and video works and similar products and may be received on various types of electronic equipment, for example computers, cellular telephones, or devices that store, organize and play audio or video files. – ตัวอย่างคำว่า “ทรัพย์สินดิจิทัล (digital property or digital object)” ปรากฏในบันทึกภาษี สำนักงานเทคโนโลยีการคลัง มลรัฐนิวเจอร์ซีย์ ประเทศสหรัฐอเมริกา ดังเช่นแสดงไว้นี้ และปรากฏในบทความระบุนิยามความหมายไว้ในหลายแห่ง

²⁴ ผู้แปลขอขอบคุณ คุณระวีวรรณ พงษ์พาณิชย์ (น.บ., น.บ.ท., น.ม) นิติกร กระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร ที่กรุณาให้คำแนะนำเพื่อความสมบูรณ์ของบทความนี้

■ เอกสารอ้างอิง

1. จิตติ ดิงค์หทัย (2545) กฎหมายอาญา ภาค 2 ตอน 2 และภาค 3 (พิมพ์ครั้งที่ 6), กรุงเทพมหานคร : จีรรัชการพิมพ์ หน้า 520.
2. ประมวลกฎหมายแพ่งและพาณิชย์
3. พระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ.2551
4. พระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดทางคอมพิวเตอร์ พ.ศ.2550
5. พระราชบัญญัติว่าด้วยธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ พ.ศ.2544
6. 2003 Information Index Report, Internet Statistics Information Systems, National Internet Development Agency of Korea (2004). Available at http://isis.nida.or.kr/sub04/sub04_index.html?sub=OAV&id=588.
7. "Analysis of the Influence of Online Games in Society; Korea and Japan Lineage Users' Behavioral Mode and Community Activity Pattern Analysis," (Korean) Development & Promotion Institute (2004).
8. Buchanan, J.M., *The Limits of Liberty: Between Anarchy and Leviathan*, University of Chicago Press, Chicago (1975).
9. Catronova, E., "Virtual Worlds: A First Hand Account of Market and Society on the Cyberian Frontier," *CESifo Working Paper*, 618 (2001).
10. "China, Point-Topic," (2004). Available at; http://www.pointtopic.com/content/operatorSource/profiles/China%20broadbrand%20overview.htm&comp_id=143.
11. Cyber Crime Kangwon Police Station (2004). Available at http://youth.gwpolice.go.kr/sub02_02.asp (Korean).
12. Cyber Crime Rate (2004). Available at <http://ctrc.go.kr/statistics/index.jsp> (Korean).
13. Dibbell, J. "The Unreal Estate Boom," in *Wired*, 11 (2003), pp. 1-5.
14. Jin, J.H. "What Offers a Sense of Safety to Shanda: Penetrating Online Media Business," *NeedGame.com* (2004). Available at; <http://www.needgame.com/neimu/2004/04/0402/2.html>.
15. Lastowka, F.G., and Hunter, D.. *The Laws of the Virtual Worlds*. California Law Review; 92(1) (2004), pp. 1-73.
16. MaccInnes, I., "Property Rights, Legal Issues, and Business Models in Virtual World Communities." in *Electronic Commerce Research Journal* (in press, 2005).
17. MaccInnes, I. and Hu, L., "Business Models for Online Communities: The Case of the Virtual Worlds Industry in China," Hawaii International Conference on System Sciences (2005).
18. MaccInnes, I., Park, Y., and Whang, S., "Virtual World Governance : Digital Item Trade and its Consequence in Korea," *Telecommunications Policy Research Conference* (2004).
19. Tax Notes – Digital Property, Office of Treasury Technology, State of New Jersey.
20. Whang, S. and Chang, G., "Online Game Space and Analysis on Users' Psychology," *HCI 2002 Proceedings* (Korean) (2002).
21. Whang, S. and Change G., "Koreans' Life Style and Game Behavior," *HCI 2003 Proceedings* (Korean) (2003).

22. Whang, S., Lee, H., and park, Y.J.
“The Emergence of Digital Image Value Property
Rights Created Information System (2004).

23. Ye, J., and Xu, B., “The State of China’s
Game Market and Industry, “Game Creation
Magazine (2003). Available at; [http://www.
gcmag.com/Report102003.pdf](http://www.gcmag.com/Report102003.pdf).

24. Ying, N., “Experts Forecast: the
Number of Internet Users in China will be Over
100 Million,” China Telecom, (2004) January 20.
Available at; [http://www.chinatelecom.com.cn/
20040120/00012298.html](http://www.chinatelecom.com.cn/20040120/00012298.html)

