

การรับมือการกระทำผิดในเมตาเวิร์ส กรณีศึกษา การกระทำความผิดจากเกมส์ออนไลน์แนว MMORPG

เจษฎาพงษ์ คำชู¹ และรัชชัย ปิตะนิละบุตร²

วันได้รับบทความ: 14 กุมภาพันธ์ 2565 วันแก้ไข: 27 มีนาคม 2565 วันยอมรับเผยแพร่: 19 เมษายน 2565

บทคัดย่อ

ในปัจจุบันเมตาเวิร์สแนวโน้มที่จะได้รับความนิยมเพิ่มสูงขึ้น ทำให้ผู้ใช้งานและภาคธุรกิจต่างตื่นตัวกับการเข้าใช้งานเมตาเวิร์ส แต่ด้วยปัญหาจากข้อกฎหมายและการบังคับใช้กฎหมายที่เกี่ยวข้องกับการกระทำผิดที่อาจเกิดขึ้นบนเมตาเวิร์สที่ยังไม่เคยถูกกล่าวถึง บทความนี้มีวัตถุประสงค์เพื่ออธิบายการกระทำผิดที่เคยเกิดขึ้นผ่านเกมส์ออนไลน์แนว MMORPG (Massive Multiplayer Online Role-Playing Game) พร้อมทั้งเปรียบเทียบกระบวนการยุติธรรมของต่างประเทศเพื่อศึกษาแนวทางในการออกกฎหมายและการบังคับใช้กฎหมาย ผลการศึกษาพบว่า ปัญหากฎหมายและการบังคับใช้กฎหมายที่มีในปัจจุบันกับทรัพย์สินเสมือน (Virtual Property) ในเกมส์ออนไลน์แนว MMORPG เป็นวัตถุไม่มีรูปร่าง จึงไม่สามารถจัดให้เป็นทรัพย์สิน ในมาตรา 137 ตาม ประมวลกฎหมายแพ่งและพาณิชย์ ส่งผลให้ทรัพย์สินเสมือนจริงไม่ใช่ทรัพย์สินตามกฎหมาย การกระทำผิดทางอาญาจึงไม่สามารถบังคับใช้กฎหมายได้ แต่หลายประเทศมีการดำเนินคดีอาญาเกี่ยวกับคดีดังกล่าวแล้ว โดยแต่ยังไม่มียกเว้นคดีเฉพาะสำหรับการกระทำผิดเกี่ยวกับทรัพย์สินเสมือนในเกมส์ออนไลน์แนว MMORPG จึงควรปรับแก้ไขกฎหมายใน 2 แนวทาง คือ 1) การบัญญัติความรับผิดทางอาญาเกี่ยวกับความผิดซึ่งกระทำต่อทรัพย์สินเสมือนจริงไว้เป็นบทบัญญัติเฉพาะ หรือ 2) การตีความตัวบทกฎหมายที่บังคับใช้อยู่เสียใหม่ นอกจากปัญหาข้อกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับทรัพย์สินดิจิทัล (Digital Assets) ในโลกเมตาเวิร์สแล้ว ปัญหาการคุกคามทางเพศการใช้วาจาผ่านเครื่องเล่น VR ที่มีความสมจริงก็จะเป็นอีกปัญหาหนึ่งที่หน่วยงานของรัฐต้องให้ความสำคัญเช่นเดียวกัน

คำสำคัญ: เมตาเวิร์ส เกมส์ออนไลน์ การกระทำผิด ทรัพย์สินเสมือน

¹ ว่าที่ ร้อยตำรวจโท, คณะสังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหิดล (ผู้ประพันธ์บรรณกิจ)

² พลตำรวจโท, ผู้บัญชาการโรงเรียนนายร้อยตำรวจ

Cope with offending in Metaverse

Case study of offending in Massive Multiplayer Online Role-Playing Games

Chetsadaphong Khamchu¹ & Thatchai Pitaneelaboot²

Received: February 14, 2022 Revised: March 27, 2022 Accepted: April 19, 2022

Abstract

Nowadays, the metaverse is popular and is increasingly used by both individuals and the private sector but subsequent legal and law enforcement issues over offenses in the metaverse have not yet been mentioned. The purpose of this article is to explain crimes that have happened in the Massive Multiplayer Online Role-Playing Game (MMORPG) as well as to compare the judicial processes of different nations to analyze the rules of law and law enforcement. According to the study's findings, there is an issue in the present Thai law because the virtual property in MMORPG is a shapeless object and, therefore, cannot be classified as property in Section 137 under the Civil and Commercial Code. This means the virtual property is not an asset according to the definition of the Penal Code; thus they are unable to enforce the law. Even though such cases have already been prosecuted in many nations, there are no specific provisions for virtual property offenses in MMORPG. Therefore, the law should be amended in two ways: 1) the establishment of a special law for offenses committed against virtual property as a specific provision; or 2) the reinterpretation of the law in force. In addition to legal issues related to digital assets in the metaverse world, sexual harassment and verbal harassment in VR will be other issues that government agencies need to focus on.

Keywords: Metaverse, MMORPG, Offending, Virtual Property

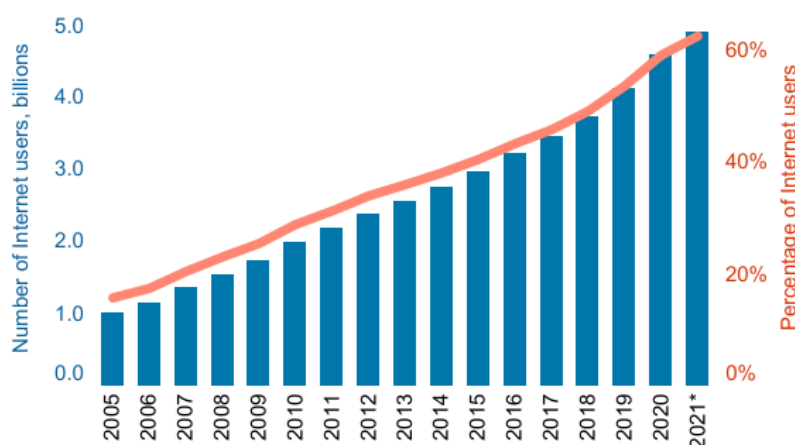
¹ Acting Police Lieutenant, Faculty of Social Sciences and Humanities, Mahidol University (Corresponding author)

² Police Lieutenant General, Commissioner of Royal Police Cadet Academy

บทนำ (Introduction)

เทคโนโลยีสารสนเทศ (Information Technology) เปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็ว ตลอดช่วง 2 ทศวรรษ ที่ผ่านมา ตั้งแต่มีการเริ่มใช้อินเทอร์เน็ตอย่างแพร่หลาย (Madeleine Hillyer, 2020) ทำให้บุคคลทั่วไปสามารถเข้าถึงการใช้งานอินเทอร์เน็ตได้ง่าย มีจำนวนผู้ใช้งานอินเทอร์เน็ตได้เพิ่มขึ้นอย่างก้าวกระโดด จากสถิติของ International Telecommunication Union (ITU) พบว่า จำนวนผู้ใช้งานอินเทอร์เน็ต ในปี 2005 มีจำนวนผู้ใช้งานอินเทอร์เน็ต 1 พันล้านคน หรือ ประมาณร้อยละ 15 ของประชากรทั้งโลก ตลอดช่วงเวลา 15 ปี ซึ่งมีจำนวนเพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่องในปี 2020 มีจำนวนผู้ใช้งานอินเทอร์เน็ต ประมาณ 5 พันล้านคน คิดเป็นกว่าร้อยละ 60 ของประชากรโลก (International Telecommunication Union (ITU), 2022) ซึ่งการเป็นเพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่องเป็นกราฟเส้นตรง ดังปรากฏใน รูปภาพที่ 1 แสดงจำนวนผู้ใช้งานอินเทอร์เน็ต

Individuals using the Internet



Source: ITU
* ITU estimate

รูปภาพที่ 1 แสดงจำนวนผู้ใช้งานอินเทอร์เน็ต

แหล่งที่มา International Telecommunication Union (ITU), 2022

ความเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วตลอดช่วงเวลา 2 ทศวรรษ ที่ผ่านมาไม่ได้มีเฉพาะจำนวนของผู้ใช้งานที่เพิ่มขึ้นอย่างเพียงอย่างเดียวเท่านั้น แต่วิวัฒนาการของระบบอินเทอร์เน็ตก็มีการเปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็ว เพื่อทำให้ผู้ใช้งานอินเทอร์เน็ตสามารถติดต่อ สื่อสาร แลกเปลี่ยนข้อมูล รวดเร็ว เทคโนโลยีที่ใช้ในระบบอินเทอร์เน็ตจึงมีการพัฒนาเทคโนโลยีที่เกี่ยวข้องกับเว็บไซต์ให้มีรูปแบบความสามารถตอบโต้ภัยในการใช้งานที่แตกต่างกันออกไป (พริดา ตันศิริ, 2565) รูปแบบช่วงวิวัฒนาการระบบอินเทอร์เน็ตสามารถแบ่งออกเป็น 3 ช่วง คือ ยุคแรก Web 1.0 ผู้ใช้อินเทอร์เน็ตอ่านหรือดาวน์โหลด ข้อมูลที่อยู่บนเว็บไซต์เท่านั้น เช่น การส่งอีเมล เป็นต้น ยุคต่อมาคือ Web 2.0 ผู้ใช้งานอินเทอร์เน็ตสามารถอ่านและสร้างเนื้อหาด้วยการอัปโหลด (Upload) ข้อมูลเองได้ในลักษณะ Dynamic Web และสามารถเชื่อมโยงหรือสร้างสังคมเครือข่ายขึ้นมาผ่านเว็บไซต์ต่าง ๆ หรืออีกความหมายหนึ่งคือ สื่อสังคมออนไลน์ (Social Media)

เช่น Facebook, Twitter, Instagram หรือ Tiktok เป็นต้น (จิรายุส ทรัพย์ศรีโสภา, 2564) ความสามารถในการดำเนินการของเว็บไซต์ในช่วง Web 2.0 ทำให้ผู้ประกอบการเล็งเห็นช่องทางในการสร้างรายได้ จึงใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีในช่วง Web 2.0 มีทั้งธุรกิจโฆษณา การซื้อขายสินค้า โดยการดำเนินการของ Web 1.0 – 2.0 จะมีตัวกลางจัดการข้อมูล เพื่อตรวจสอบความเรียบร้อย ตามกฎเกณฑ์ของแพลตฟอร์ม และยุคล่าสุด Web 3.0 ในปัจจุบันยังอยู่ระหว่างการพัฒนา มีการประยุกต์ใช้แนวคิดเว็บไซต์กระจายศูนย์ (Decentralized Web) ที่ไม่จำเป็นต้องพึ่งพาตัวกลางในการจัดเก็บข้อมูลเพียงผู้เดียว รวมทั้งยังมีการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีที่เกี่ยวข้องกับการกระจายศูนย์ คือ เทคโนโลยีบล็อกเชน (Blockchain Technology) รวมไปถึงเทคโนโลยี AI (Artificial Intelligence) ร่วมด้วย (จิรายุส ทรัพย์ศรีโสภา, 2564) ในช่วงเวลาที่ผ่านมาเกิดความเปลี่ยนแปลงครั้งใหญ่ เมื่อ Facebook สื่อสังคมออนไลน์ที่มีบัญชีผู้ใช้งานสูงที่สุดในโลก (Our World In Data, 2022) ได้ทำการปรับโฉมบริษัทด้วยการเปลี่ยนชื่อบริษัทเป็น Meta และประกาศจะพัฒนาเทคโนโลยี เพื่อให้ผู้ใช้งานสามารถติดต่อสื่อสารกันได้ใกล้ชิดกว่าเดิมและให้รองรับเมตาเวิร์ส ทั้งการใช้เทคโนโลยี AR และ VR รวมทั้งการสร้างภาพ Hologram (Meta, 2021) รวมไปถึงการดำเนินธุรกิจของบริษัท Roblox ผู้สร้างแพลตฟอร์มเล่นเกมที่มีผู้เล่นกว่า 150 ล้านบัญชี (Sang Min Park & Young Gab Kim, 2022) มากกว่าร้อยละ 67 เป็นผู้เล่นที่มีอายุน้อยกว่า 16 ปี ที่มีการใช้อวตาร (Avatar) เป็นแกนกลางของแพลตฟอร์มที่สามารถเข้าถึงเกมต่าง ๆ ที่ผู้เล่นสามารถพัฒนาเกมส์ขึ้นมาเองได้ในแพลตฟอร์มของ Roblox ภาคธุรกิจเกิดความตื่นตัวที่จะทุนในเมตาเวิร์ส ตัวอย่างเช่น Nike ที่ร่วมลงทุนสร้าง Nikeland ในแพลตฟอร์มของ Roblox เป็นต้น (Roblox, 2022) ถึงอย่างนั้นโลกเมตาเวิร์สก็มีความเปลี่ยนแปลงไปมากจากเมื่อก่อนด้วยการโปรแกรมการลงรหัส (Coding) ที่มีรายละเอียดสมจริงจึงทำให้เกิดการเชื่อมต่อ (Bonded) กับชีวิตจริงและเงินเสมือน (Visual Money) โดยมีการใช้งานในวงกว้างในหลายสังคม (Sang Min Park & Young Gab Kim, 2022) และมีการใช้คริปโทเคอร์เรนซีเพื่อเป็นสะพานเชื่อมระหว่างเมตาเวิร์สกับโลกจริง

การที่เมตาเวิร์สได้รับการพัฒนามาจากแนวคิดและเทคโนโลยีที่เกี่ยวข้องกับ Web 3.0 คือการใช้คริปโทเคอร์เรนซี (Cryptocurrency) และ NFT (Non-Fungible Token) บนพื้นฐานของเทคโนโลยีบล็อกเชน (Blockchain) และผู้ใช้งานและภาคธุรกิจต่างตื่นตัวกับการเข้าใช้งานเมตาเวิร์สซึ่งมีแนวโน้มที่จะได้รับความนิยมเพิ่มสูงขึ้นและเต็มไปด้วยโอกาสทางธุรกิจ ที่ไร้พรมแดน ไร้ขอบเขต ไร้ข้อจำกัดในด้านสถานที่และเวลา (ณัฐพล รังสิตพล, 2565) เมื่อภาคประชาสังคมให้ความสนใจและตื่นตัวเป็นอย่างมาก หน่วยงานของรัฐจำเป็นต้องปรับตัวเพื่อพร้อมรับความเปลี่ยนแปลงด้วยเช่นเดียวกัน แต่ด้วยปัญหาจากข้อกฎหมายและการบังคับใช้กฎหมายที่เกี่ยวข้องกับการกระทำผิดที่อาจเกิดขึ้นบนเมตาเวิร์ส ยังไม่เคยถูกกล่าวถึง บทความนี้จึงมีวัตถุประสงค์เพื่ออธิบายการกระทำผิดที่เคยเกิดขึ้นผ่านเกมออนไลน์แนว MMORPG (Massive Multiplayer Online Role-Playing Game) ซึ่งมีลักษณะเป็นเกมออนไลน์ที่ให้ผู้เล่นเข้ามามีปฏิสัมพันธ์กันใกล้เคียงกับการให้บริการเมตาเวิร์สที่กำลังพัฒนายู่ในปัจจุบัน แต่ยังเป็นปัญหาที่เกิดขึ้นกับเกมออนไลน์แนว MMORPG ที่ยังแก้ไม่ได้ในปัจจุบัน รวมทั้งข้อกฎหมายและการบังคับใช้กฎหมายที่เป็นปัญหา พร้อมทั้งเปรียบเทียบกระบวนการยุติธรรมของต่างประเทศเพื่อศึกษาแนวทาง

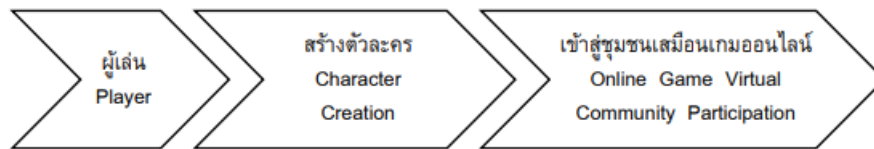
ในการออกกฎหมายและการบังคับใช้กฎหมายให้มีประสิทธิภาพ เพิ่มขีดความสามารถในการแข่งขันทางเศรษฐกิจให้กับประเทศ

เมตาเวิร์ส (Metaverse) กับ เกมออนไลน์แนว MMORPG

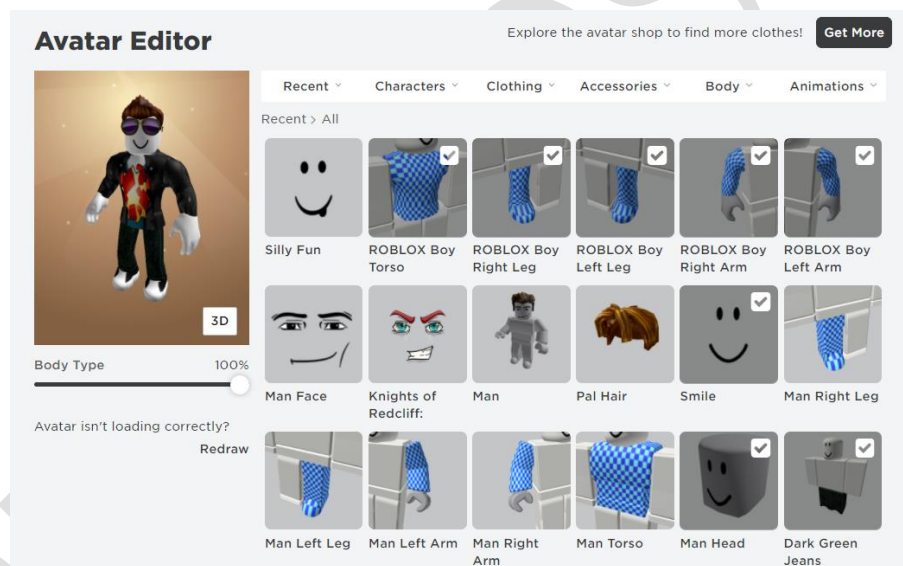
Metaverse คือการรวมคำ 2 คำ คือ Meta และ Universe เข้าด้วยกัน ซึ่งยังไม่มีมีการกำหนดความหมายเป็นภาษาไทยออกมาอย่างชัดเจน ส่วนใหญ่แล้วเมตาเวิร์สจะถูกกล่าวถึงโลกเสมือนจริง 3 มิติที่อวตาร (Avatar) ร่วมในกิจกรรมต่าง ๆ ทั้งการเมือง การเงิน เศรษฐกิจ สังคม และวัฒนธรรม (Sang Min Park & Young Gab Kim, 2022) Metaverse ได้ถูกกล่าวถึง ครั้งแรก ในปี ค.ศ.1992 โดย นีล สตีเฟนสัน (Neil Stevenson) นักเขียนได้เขียนนิยายวิทยาศาสตร์ เรื่อง Snow Crash ได้กล่าวถึง เมตาเวิร์ส ว่าเป็นชุมชนออนไลน์ที่ทำธุรกรรมผ่านสกุลเงินดิจิทัล (ธนาคารแห่งประเทศไทย, 2565) ที่ผู้คนสามารถปฏิสัมพันธ์กันได้ในรูปแบบของอวตาร (Avatar) (ภาวิณี อุปถนา, 2565) การดำเนินการของประเทศไทยในการให้ความหมายของเมตาเวิร์ส คือ คณะกรรมการจัดทำพจนานุกรมศัพท์นิเทศศาสตร์ร่วมสมัย สำนักงานราชบัณฑิตยสภา ได้มีมติให้บัญญัติศัพท์ “Metaverse” ไว้ว่า เมตาเวิร์ส หรือ จักรวาลนฤมิตให้สามารถใช้ได้ทั้ง 2 คำ (สำนักงานราชบัณฑิตยสภา, 2564) เพื่อให้เกิดความเข้าใจเมตาเวิร์สมากขึ้นสามารถศึกษาได้จากงานวิจัยเรื่อง A Metaverse: Taxonomy, Components, Applications, and Open Challenges ของ SANG-MIN PARK และ YOUNG-GAB KIM ที่ได้บรรยายแนวคิดของ เมตาเวิร์สให้เข้าใจง่าย ๆ ไว้ 3 ส่วน ประกอบด้วย 1) Metaverse เป็นเสมือนโลกเสมือนจริงในโลกดิจิทัลที่อวตารสามารถแสดงออกได้ 2) อวตาร (Avatar) ตัวตนเสมือนที่เป็นตัวแทนของผู้ใช้งาน และ 3) XR (Extend Reality) คือตัวกลางในการเชื่อมต่ออวตารในเมตาเวิร์สและผู้ใช้ในโลกจริง (Real World) (Sang Min Park & Young Gab Kim, 2022) ด้วยการใช้เทคโนโลยี Augment Reality (AR) ควบคู่ไปกับ Visual Reality (VR) ทำให้สามารถกำหนดเมตาเวิร์สเกิดความแตกต่างกัน แบ่งออกเป็น 3 ประการ ประการที่ 1 คือ เมตาเวิร์สมิเนื้อหาที่จะให้บริการจากการศึกษาเทคโนโลยีที่เกี่ยวข้องกับ VR ทำให้เกิดการขยายตัวได้ง่าย ประการที่ 2 คือ เมตาเวิร์สมีสภาพแวดล้อมที่ปรับขนาดได้ซึ่งสามารถรองรับคนจำนวนมาก และประการสุดท้ายเมตาเวิร์สไม่จำเป็นต้องใช้เทคโนโลยี AR หรือ VR ร่วมด้วยก็ได้ ถึงแม้ว่าแพลตฟอร์มรองรับหรือไม่ก็ตาม (Sang Min Park & Young Gab Kim, 2022)

จากการวิเคราะห์ความแตกต่างของเมตาเวิร์สที่มีส่วนหนึ่งได้ระบุไว้ว่าเมตาเวิร์สไม่จำเป็นต้องใช้เทคโนโลยี AR หรือ VR ร่วมด้วยก็ได้ ทำให้สามารถอธิบายเมตาเวิร์สในรูปแบบของเกมออนไลน์แนว MMORPG เป็นอีกแบบรูปแบบหนึ่งของเมตาเวิร์สได้เช่นเดียวกัน โดย MMORPG ย่อมาจาก Massive Multiplayer Online Role-Playing Game (Modify, 2017) หมายถึง เกมออนไลน์ที่มีผู้เล่นสวมบทบาทสมมุติตามเหตุการณ์ของเกมเป็นจำนวนมาก ซึ่งมีการปฏิสัมพันธ์กันในโลกออนไลน์ผู้เล่นเกมผ่านอวตาร (Avatar) และเมื่อมีการรวมตัวกันเป็นจำนวนมากจึงกลายเป็นชุมชนเสมือน (Virtual Community) ซึ่งตัวเร่งให้เกิดชุมชนเสมือนภายในเกมออนไลน์นั้น เกิดจากระบบของเกมที่ทำให้ผู้เล่นต้องมีปฏิสัมพันธ์กันเพื่อพัฒนาอวตารให้มีความสามารถมากขึ้น ผ่านการกำหนดค่าประสบการณ์ ให้มีระดับ (Level)

ที่สูงขึ้น เพื่อที่จะสามารถใช้สิ่งของ (Item) ตามระดับที่สูงขึ้นตามได้ หรือมีการดำเนินการตามวัตถุประสงค์ของผู้เล่น เช่น การบังคับทำควอสในเกม หรือ การล่าบอส เพื่อให้ได้มาซึ่งค่าประสบการณ์ หรือสิ่งของ (Item) เป็นต้น (ชินสิทธิ์ คลังทอง, 2559) ในการสร้างอวตารสามารถอธิบายตามรายละเอียดของ รูปภาพที่ 2 แสดงกระบวนการสร้างอัตลักษณ์เพื่อเข้าสู่ชุมชนเสมือนเกมออนไลน์ และ รูปภาพที่ 3 แสดงตัวอย่างการสร้างอวตารในแพลตฟอร์มเกมออนไลน์ Roblox



รูปภาพที่ 2 แสดงกระบวนการสร้างอัตลักษณ์เพื่อเข้าสู่ชุมชนเสมือนเกมออนไลน์
แหล่งที่มา ชินสิทธิ์ คลังทอง, 2559



รูปภาพที่ 3 แสดงตัวอย่างการสร้างอวตารในแพลตฟอร์มเกมออนไลน์ Roblox
แหล่งที่มา Roblox, 2022

การสวมบทบาทของผู้เล่นเกมผ่านระบบเกมนั้น เป็นการสร้างระบบเศรษฐกิจ การซื้อขายสิ่งของภายในเกม การมีปฏิสัมพันธ์ผ่านข้อความ (Text) รูปแบบระบบเศรษฐกิจของเกมออนไลน์แนว MMORPG ซึ่งเป็นระบบปิดมีวงจรการไหลเวียนการเงินเฉพาะผู้เล่นเกม และผู้ให้บริการเกมแต่ละเกมเท่านั้น ไม่สามารถใช้เงินในเกม (Virtual Money) ในเกมอื่นได้

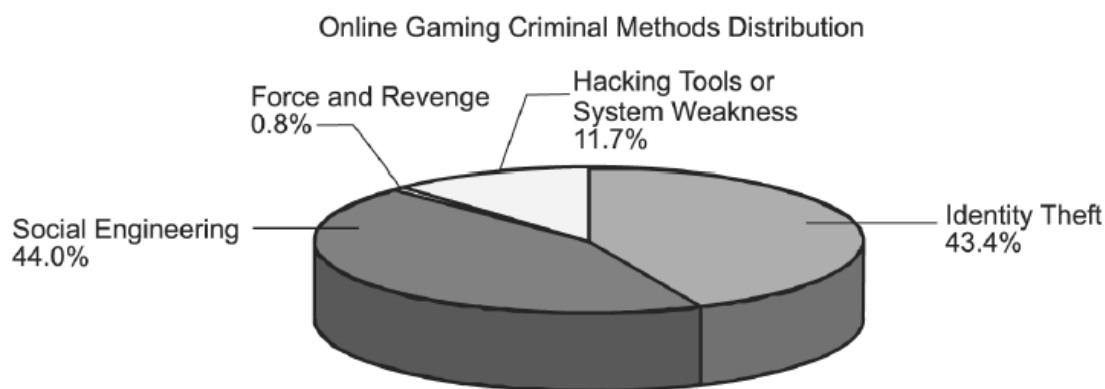
จากแนวคิดโลกเสมือนของ Braker Kim ที่ถูกอ้างอิงในงานวิจัยเรื่อง Real law of virtual worlds: russian approach to regulating contractual relations between a player and an operator of multiplayer online game ของ Dmitry Turitsyn ได้จำแนกโลกเสมือน (Virtual World) ไว้ 2 ประเภท คือ สภาพแวดล้อมกำหนด (Scripted Environments) เป็นโลกเสมือนที่ผู้เล่นหรือผู้ใช้งานถูกจำกัดสิทธิ์ให้

เป็นไปตาม Coding ที่ผู้ให้บริการกำหนดไว้ เช่นรูปแบบการสร้างตัวตนสมมติ การดำเนินเนื้อเรื่องของเกม หรือการพัฒนาความสามารถของตัวละครในเกม และ สภาพแวดล้อมที่ไม่ได้ถูกกำหนด (Unscripted Environments) เป็นโลกเสมือนที่ผู้เล่นมีเสรีภาพในการแสดงออก หรือกระทำการต่าง ๆ เช่นการสร้างชุมชนออนไลน์ การมีปฏิสัมพันธ์กันภายในเกม (Dmitry Turitsyn, 2021) ทำให้ผู้เล่นมีความรู้สึกเหมือนกับได้ใช้ชีวิตภายในเกมออนไลน์เกมนั้น

ดังนั้น จึงสามารถสรุปความเหมือนและแตกต่างของเมตาเวิร์สและเกมออนไลน์แนว MMORPG ได้ดังนี้ ทั้งเกมออนไลน์แนว MMORPG และเมตาเวิร์ส เป็นการสร้างสภาพแวดล้อมทางดิจิทัลออนไลน์โดยผู้ใช้งาน หรือผู้เล่นสามารถมีปฏิสัมพันธ์ผ่านอวตาร (Avatar) เหมือนกัน แต่การสร้างประสบการณ์ให้กับผู้เล่นเกมหรือผู้ใช้งานมีความแตกต่างกัน โดยเกมออนไลน์แนว MMORPG จะเน้นไปที่การพัฒนาความสามารถของอวตาร ผ่านการ ทำภารกิจ (Quest) การหาสินทรัพย์ภายในเกมที่หายาก (Rare Virtual Property) ส่วนการสร้างประสบการณ์ผ่านเมตาเวิร์สจะเน้นไปที่การสร้างสภาพแวดล้อมเสมือน (Virtual World) และมีกิจกรรมหลายๆกิจกรรมที่สามารถเชื่อมต่อได้กับโลกจริง รวมไปถึงระบบเศรษฐกิจภายในเกมออนไลน์แนว MMORPG จะเป็นระบบแบบปิดมีการใช้ Token ภายในเกมเท่านั้น ส่วนระบบเศรษฐกิจของเมตาเวิร์สเป็นการทำธุรกรรมในเกมผ่านคริปโทเคอร์เรนซี หรือ NFT (Non-Fungible Token) ผู้ใช้งานมีในกระเป๋าเงินดิจิทัล (Digital Wallet) ที่แลกเปลี่ยนมาจากเงินจริงในโลกจริง ดังนั้นเมตาเวิร์สจึงเป็นเหมือนการสร้างโลกเสมือนที่ผู้ใช้งานสามารถจับจ่ายเงินได้จริงบนโลกเสมือน

ปัญหาการกระทำผิดที่เกิดขึ้นในเกมออนไลน์แนว MMORPG

จากงานวิจัยของ Ying-Chieh Chen, Patrick S. Chen, Jing-Jang Hwang และ Larry Korba พร้อมคณะ ได้ทำการวิจัยเรื่อง การวิเคราะห์ลักษณะของการกระทำผิดในเกมออนไลน์ (An analysis of online gaming crime characteristics) โดยจำแนกได้ 4 ลักษณะ คือ 1) การโจรกรรมอัตลักษณ์ (Identity Theft) คือการกระทำผิดเกี่ยวกับการแสวงหาประโยชน์ (Exploit) จาก UserID Password รวมไปถึง ทรัพย์สินภายในเกม (Visual Properties) ด้วยการใช้มัลแวร์ (Malware) จากโปรแกรมช่วยเล่น หรือมีการใช้ทักษะทางคอมพิวเตอร์ในการโจรกรรม 2) การใช้วิศวกรรมทางสังคม (Social Engineering) เพื่อหลอกลวง หรือสร้างกลโกงต่าง ๆ โดยไม่ได้ใช้เทคนิคทางคอมพิวเตอร์มากนัก เพื่อให้ได้มาซึ่ง UserID Password ทรัพย์สินภายในเกมหรือการหลอกลวง ผู้ให้บริการเกม เป็นต้น 3) การแสกอุปกรณ์หรือจุดอ่อนของระบบ (Hacking tools or system weakness) เป็นการใช้ในการกระทำผิดทางคอมพิวเตอร์ที่มีเครื่องคอมพิวเตอร์ของผู้ให้บริการเกมออนไลน์เป็นเป้าหมาย เพื่อทำลายระบบรักษาความปลอดภัยแล้วจึงแก้ไขข้อมูลทางคอมพิวเตอร์ตามที่ต้องการ 4) การใช้กำลัง (Force and Revenge) เป็นการใช้กำลังประทุษร้ายให้ได้ซึ่ง User ID, Password หรือการแก้แค้นเพื่อทำร้ายร่างกายในชีวิตจริง (Ying-Chieh Chen, Patrick S. Chen, Jing-Jang Hwang และคณะ, 2005)



รูปภาพที่ 4 แสดงสัดส่วนของการเกิดการกระทำผิดแต่ละประเภทที่เกิดขึ้นบนเกมออนไลน์

แหล่งที่มา Ying-Chieh Chen, Patrick S. Chen, Jing-Jang Hwang และคณะ, 2005

จาก รูปภาพที่ 4 พบว่า สัดส่วนของการเกิดการกระทำผิดในเกมออนไลน์โดยใช้วิศวกรรมทางสังคม (Social Engineering) สร้างกลโกงเพื่อหลอกลวงมากถึง ร้อยละ 44 และการโจรกรรมอัตลักษณ์ (Identity Theft) มีสัดส่วนการกระทำผิดคิดเป็นร้อยละ 43.4 ซึ่งพบว่าเป็นการกระทำผิดเพื่อให้ได้มาซึ่ง ทรัพย์สินภายในเกม (Virtual Property) หรือ เงินภายในเกม (Virtual Money) สามารถวิเคราะห์สาเหตุในการกระทำผิดในเกมออนไลน์แนว MMORPG จากเกมแนวนี้เป็นชุมชน (Community) ขนาดใหญ่ ที่ทั้งผู้เล่นและผู้กระทำความผิดต้องการที่จะทำกิจกรรมเพื่อให้ได้มาซึ่งทรัพย์สินในเกมที่หายาก (Rare Virtual Property) หรือ เงินภายในเกม รวมไปถึงทั้งผู้เล่นสามารถแลกเปลี่ยนทรัพย์สินภายในเกมเป็นเงินสดในชีวิตจริงได้ (Ying-Chieh Chen, Patrick S. Chen, Jing-Jang Hwang และคณะ, 2005) สัดส่วนของการเกิดการกระทำผิดในเกมออนไลน์จากใช้กำลังประทุษร้ายต่อชีวิตและร่างกายเพียง ในสัดส่วนร้อยละ 0.8 สะท้อนให้เห็นสิ่งที่ผู้กระทำความผิดต้องการคือ สิ่งของ (Item) หรือเงินภายในเกม ไม่ใช่การทำร้ายร่างกายในชีวิตจริงที่มีโอกาสทำให้ถูกดำเนินคดี

กฎหมายและการบังคับใช้ที่เป็นปัญหาในเกมออนไลน์แนว MMORPG

อีมีล เดอร์คเคม (Emile Durkheim) นักสังคมวิทยาชาวฝรั่งเศสได้เสนอทฤษฎีสังคมไร้ระเบียบ (Anomie Theory) ในช่วงต้นทศวรรษที่ 1890 ที่มองว่าการเปลี่ยนแปลงของสภาพสังคม เป็นสาเหตุที่ทำให้ อาชญากรรมเกิดขึ้น โดยได้สังเกตเห็นความเปลี่ยนแปลงของสังคมในประเทศฝรั่งเศสจากสังคมเกษตรกรรม ในชนบท เป็นสังคมอุตสาหกรรมในเมือง (เสกสรรค์ เครือคำ, 2558) ความเปลี่ยนที่เกิดขึ้นจากการใช้ชีวิตที่เรียบง่ายไม่รีบร้อนในสังคมชนบท มาเป็นสังคมที่เร่งรีบ มีความซับซ้อน ความเปลี่ยนแปลงที่รวดเร็วส่งผลให้ไม่มีกฎระเบียบที่ใช้บังคับ และควบคุมสังคม นำไปสู่สภาวะความไร้ระเบียบ การสังเกตของเดอร์คเคม พบว่า สถิติการฆ่าตัวตายในช่วงเปลี่ยนผ่านสังคมยุคเกษตรกรรมไปสู่สังคมยุคอุตสาหกรรมมีอัตราสูงขึ้น แล้วลดลงเมื่อเศรษฐกิจมีเสถียรภาพ อีกทั้งเดอร์คเคมมองว่า อาชญากรรมเป็นส่วนหนึ่งของสังคมเป็นส่วนช่วยให้สังคมนั้นสามัคคีกัน มีการยอมรับและเคารพระเบียบกฎเกณฑ์ทางสังคม

จากการนำแนวคิดสังคมไร้ระเบียบของ อีเมลล์ เดอร์คัม มาวิเคราะห์สภาพความเปลี่ยนแปลงในปัจจุบัน สามารถสรุปได้ว่า ความเปลี่ยนแปลงทางด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ (Information Technology) เปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็วทั้งมิติของจำนวนผู้ใช้งานและประสิทธิภาพของเทคโนโลยีตามที่ได้กล่าวไว้ในบทนำ อาจจะยังไม่ส่งผลให้เกิดอัตราการฆ่าตัวตายดังข้อสังเกตที่ อีเมลล์ เดอร์คัม ค้นพบ แต่สภาวะไร้ระเบียบจะปรากฏขึ้นจากการที่ระเบียบ กฎหมาย ไม่สามารถบังคับใช้ได้ครอบคลุมกับการกระทำผิดที่เกิดขึ้น ปัญหาที่พบคือ ทรัพย์สินที่เกิดขึ้นในเกมออนไลน์แนว MMORPG ใครมีสิทธิ์เป็นเจ้าของสินทรัพย์นั้น หากทรัพย์สินนั้นหายไปจากการก่ออาชญากรรมสามารถดำเนินคดีอาญาได้หรือไม่ มีกฎหมายที่กำหนดไว้ให้ดำเนินการ หรือสามารถบังคับใช้ได้หรือไม่ ในอีกมุมหนึ่งหากทรัพย์สินหายในเมตาเวิร์สจากการก่ออาชญากรรมสามารถแจ้งความร้องทุกข์เพื่อดำเนินคดีเอาผิดผู้กระทำผิดได้หรือไม่ นี่คือสภาวะไร้ระเบียบที่เกิดขึ้นจากความเปลี่ยนแปลงอย่างกะทันหัน

ในการพิสูจน์สิทธิของทรัพย์สินภายในเกมออนไลน์แนว MMORPG Rónán Kennedy ได้เขียนบทความเรื่อง Virtual rights? Property in online game objects and characters เพื่อวิเคราะห์สิทธิในการครอบครองทรัพย์สินในเกมออนไลน์ และการแลกเปลี่ยนเงินจริง (Real World Money) กับสิ่งของเสมือน (Virtual Object) จากการศึกษาพบว่ากฎหมายที่ใช้บังคับเกี่ยวกับการครอบครองสิทธิที่เกี่ยวข้องกับงานสร้างสรรค์ หรือผู้ให้บริการเกมเป็นเจ้าของสิทธิในทรัพย์สินออนไลน์นั้น (Rónán Kennedy, 2008)

การศึกษาเกี่ยวกับ ทรัพย์สินเสมือนจริงกับความผิดทางอาญาเกี่ยวกับทรัพย์สิน ของ คณิงนิจ ชาวแสง พบว่า ทรัพย์สินเสมือนจริงเป็นวัตถุไม่มีรูปร่าง จึงไม่สามารถจัดเป็นทรัพย์สินตามมาตรา 137 แห่งประมวลกฎหมายแพ่งและพาณิชย์ ส่งผลให้ทรัพย์สินเสมือนจริงไม่ใช่ทรัพย์สินตามบทนิยามแห่งกฎหมาย ในการบังคับใช้จะถือว่าการลักเอาวัตถุเสมือนจริงของผู้อื่น หรือการเบียดบังเอาทรัพย์สินเสมือนจริงของผู้อื่นไปตามโดยทุจริต ไม่เป็นความผิดฐานลักทรัพย์หรือความผิดฐานยักยอกทรัพย์ตามประมวลกฎหมายอาญา (คณิงนิจ ชาวแสง, 2562) สอดคล้องกับการศึกษาวิจัยของ กุลชาติ ดีชัย และ ธนวัฒน์ พิสิฐจินดา ที่ได้ทำการศึกษารื่องปัญหากฎหมายเกี่ยวกับทรัพย์สินในเกมออนไลน์ของผู้เล่นเกมส์ ได้ระบุว่า สิ่งของในเกมออนไลน์ไม่ใช่วัตถุ มีรูปร่างตามประมวลกฎหมายแพ่งและพาณิชย์ มาตรา 137 ที่ได้บัญญัติไว้ว่า ทรัพย์สิน คือ วัตถุมีรูปร่าง รวมทั้งไม่เป็นทรัพย์สิน (กุลชาติ ดีชัย และ ธนวัฒน์ พิสิฐจินดา, 2562)

การดำเนินการของต่างประเทศเกี่ยวกับการกระทำผิดที่เกิดขึ้นบนเกมออนไลน์แนว MMORPG

ศาลอุทธรณ์ของประเทศตุรกีได้เปิดเผยคำวินิจฉัยเกี่ยวข้องกับ พฤติการณ์ที่ตัวละครภายในเกมออนไลน์ (Characters) สิ่งของ (Item) หรือเงินในเกม (Virtual Money) ที่ถูกทำให้หายไปด้วยการกระทำอันมิชอบ (displaced through wrongful acts) หรือถูกทำให้ไม่สามารถเข้าถึงได้จากผู้เล่น โดยวินิจฉัยว่า ตัวละครภายในเกมออนไลน์ สิ่งของ หรือเงินในเกมเป็นข้อมูล (Data) ที่มีมูลค่าทางเศรษฐกิจ ดังนั้นการกระทำผิดดังกล่าว จึงถูกวินิจฉัยให้เป็นการกระทำผิดภายใต้บทบัญญัติ แห่งประมวลกฎหมายอาญาของตุรกี ("TCC")

หมายเลข 5237 มาตรา 244 "การขัดขวางหรือการทำลายระบบ การลบหรือการเปลี่ยนแปลงข้อมูล" (Ezgi Baklaci Güllökar และ Sena Yaşaroğlu, 2020) จึงถือว่าการกระทำผิดกับตัวละครภายในเกมออนไลน์ สิ่งของ หรือเงินในเกม เป็นการกระทำผิดเช่นเดียวกับการกระทำผิดกับข้อมูลภายในคอมพิวเตอร์

Arno R. Lodder ได้เขียนบทความ เรื่อง Dutch Supreme Court 2012: Virtual Theft Ruling a One-Off or First in a Series? มีรายละเอียดเกี่ยวกับการพิจารณาคดีของศาลฎีกาของประเทศเนเธอร์แลนด์ (The Dutch Supreme Court) เมื่อเดือน มกราคม 2012 ได้ศาลฎีกาได้พิพากษาว่า วัตถุเสมือน (Virtual Object) สามารถถูกขโมยได้ จากพฤติกรรมแห่งคดีที่ว่าในปี 2008 โจทก์อายุ 13 ปี ได้เล่นเกมออนไลน์ Runescape ซึ่งเป็นเกมแนว MMORPG แล้วถูกจำเลยพร้อมพวก ที่มีอายุ 15 ปี ทำร้ายร่างกาย จากนั้นใช้อาวุธมีดขูให้ ล็อกอิน (Log In) เข้าเกม Runescape โดยให้จำเลยอีกคนเข้าไปในเกมเพื่อรอตัวละครของโจทก์ จากนั้นจึงขูโจทก์ให้ใช้คำสั่งทิ้ง (Drops) ภายในเกมออนไลน์เพื่อทิ้ง สิ่งของ (Item) และเงินภายในเกม (Virtual Money) แล้วให้จำเลยอีกคนเก็บไว้ จากพฤติกรรมดังกล่าว ศาลชั้นต้นได้ตัดสินให้การขโมย (Theft) วัตถุเสมือน (Virtual Object) เป็นการกระทำที่ผิดกฎหมายตามแนวทางการตัดสินคดีการลักขโมยไฟฟ้า จากนั้นศาลอุทธรณ์ยืนตามศาลชั้นต้น เมื่อปี 2009 โดยระบุเพิ่มเติมว่าข้อจำกัดในการตีความเกี่ยวกับการเป็นเจ้าของ (Belong to) เนื่องจากผู้เล่นได้รับสิทธิขาด (Exclusive Power) จากการเป็นเจ้าของสิ่งของในเกมนั้น เพียงผู้เดียว และในปี 2012 ศาลฎีกาก็ยืนตามศาลอุทธรณ์ และได้วินิจฉัยประเด็นโต้แย้งของจำเลยทั้ง 3 ประเด็น ประกอบด้วย ประเด็นที่ 1 วัตถุเสมือน (Virtual Object) ไม่ใช่สินค้า เป็นเพียงภาพลวงตา (Virtual Illusions) ที่ประกอบด้วยข้อมูลทางคอมพิวเตอร์ระดับ บิตและไบต์ (Bits and Bytes) ศาลวินิจฉัยว่า ทั้งโจทก์และจำเลยต่างยอมรับในมูลค่าในสิ่งของนั้น และสิ่งของนั้นถูกนำไปได้ ประเด็นที่ 2 จำเลยแย้งว่า สิ่งของนั้นคือข้อมูล (Data) ไม่ใช่สิ่งของ ศาลวินิจฉัยว่า เส้นแบ่งระหว่างข้อมูล กับสิ่งของไม่ชัดเจนเพียงแต่สรุปได้อย่างง่ายว่าสิ่งที่เป็นข้อมูลไม่สามารถแยกออกจากการเป็นสิ่งของได้ ประเด็นที่ 3 การโจรกรรมสิ่งของเป็นส่วนหนึ่งของเกม Runescape ศาลวินิจฉัยว่า คำแย้งนี้ยังเป็นที่น่าสงสัย แต่การใช้กำลังในกรณีนี้ทำให้คำแย้งนี้ต้องตีตกไป (Arno R. Lodder, 2013) ตัวอย่างบรรยากาศภายในเกมออนไลน์ Runescape ปรากฏตามรูปภาพที่ 5



รูปภาพที่ 5 แสดงตัวอย่างบรรยากาศภายในเกมออนไลน์ Runescape
แหล่งที่มา STEAM, 2022

บทสรุปและบทวิเคราะห์ในการรับมือการกระทำผิดในเมตาเวิร์ส

การกระทำผิดทางคอมพิวเตอร์ที่เกิดขึ้นบนเกมออนไลน์แนว MMORPG คือการกระทำผิดที่เกิดขึ้นจากการปฏิสัมพันธ์ของผู้เล่นจำนวนมากผ่านอวตาร (Avatar) ที่มีการใช้กลไกทางด้านวิศวกรรมสังคม (Social Engineering) หรือการใช้เทคนิคทางคอมพิวเตอร์เพื่อให้ได้มาซึ่งทรัพย์สินในเกม (Virtual Property) แล้วไปแสวงหาประโยชน์ทรัพย์สินในเกมด้วยการดำเนินการต่าง ๆ ทั้งเป็นเงินสดหรือดำเนินการอื่น ทำให้ผู้กระทำผิดสามารถใช้เป็นช่องทางในการก่อการกระทำผิดอื่นได้ เช่น การฟอกเงิน หรือใช้เป็นแหล่งเงินทุนในการก่อการร้าย (Angela Irwin และ Jill Slay, 2012) เมื่อวิเคราะห์การกระทำผิดที่อาจเกิดขึ้นในเมตาเวิร์ส พบว่า ปัญหากฎหมายและการบังคับใช้กฎหมายที่มีในปัจจุบันกับทรัพย์สินเสมือน (Virtual Property) ในเกมออนไลน์แนว MMORPG เป็นวัตถุไม่มีรูปร่าง จึงไม่สามารถจัดให้เป็นทรัพย์สินตามมาตรา 137 ตาม ประมวลกฎหมายแพ่งและพาณิชย์ ส่งผลให้ทรัพย์สินเสมือนจริงไม่ใช่ทรัพย์สินตามกฎหมาย การกระทำผิดทางอาญาจึงไม่สามารถบังคับใช้กฎหมายได้ อีกทั้งการศึกษาเปรียบเทียบการดำเนินการของต่างประเทศ เกี่ยวกับคดีทรัพย์สินเสมือน (Virtual Property) พบว่า ในศาลอุทธรณ์ของประเทศตุรกี ได้มีการพิพากษาว่าการกระทำผิดกับตัวละครภายในเกมออนไลน์ สิ่งของ หรือเงินในเกม เป็นการกระทำผิดเช่นเดียวกับการกระทำผิดกับข้อมูลภายในคอมพิวเตอร์ (Ezgi Baklaci Gülkökar และ Sena Yaşaroğlu, 2020) และ ศาลฎีกาของประเทศเนเธอร์แลนด์ได้พิพากษาว่า วัตถุเสมือน (Virtual Object) สามารถถูกขโมยได้ (Arno R. Lodder, 2013) ซึ่งการดำเนินการของแต่ละประเทศนั้นยังไม่มีบทบัญญัติเฉพาะสำหรับการกระทำผิดเกี่ยวกับทรัพย์สินเสมือนในเกมออนไลน์แนว MMORPG มีแต่เพียงการคุ้มครองสิทธิ์ในการครอบครองทรัพย์สินเสมือนของประเทศสหรัฐอเมริกา ในส่วนของสหภาพยุโรปยังไม่มีการบัญญัติกฎหมายที่เกี่ยวข้อง (Glenn Muijen, 2022) อีกมุมหนึ่งทรัพย์สินเสมือนที่ใช้ในเมตาเวิร์สมีการใช้เทคโนโลยี NFT เพื่อกำหนดความเป็นเจ้าของในทรัพย์สินนั้น ๆ ได้อย่างชัดเจนมากกว่าทรัพย์สินในเกมออนไลน์แนว MMORPG แต่หากเกิดการกระทำผิดขึ้นก็จะยังติดปัญหาทางกฎหมายแบบเดียวกันที่ยังไม่เคยมีการเอาผิดทางอาญาในกรณีที่เกิดการกระทำผิดในเกมออนไลน์แนว MMORPGs จึงเห็นควรปรับแก้ไขกฎหมายใน 2 แนวทาง คือ 1) การบัญญัติความรับผิดทางอาญาเกี่ยวกับความผิดซึ่งกระทำต่อทรัพย์สินเสมือนจริงไว้เป็นบทบัญญัติเฉพาะ หรือ 2) การตีความตัวบทกฎหมายที่บังคับใช้อยู่เสียใหม่ (คณินิจ ขาวแสง, 2562) แม้ว่า ณ ตอนนี้อย่างไม่ตรงพบคำพิพากษาศาลฎีกาในกรณีการโจรกรรมข้อมูลทางคอมพิวเตอร์ตามพระราชบัญญัติ ว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ. 2550 ก็ตาม แต่ทรัพย์สินเสมือนที่มีเมตาเวิร์ส อาจจะมี ความหมายตรงกับคำนิยามใน มาตรา 3 ของพระราชบัญญัติดังกล่าว ว่าเป็น ข้อมูล ข้อความ คำสั่ง ชุดคำสั่ง หรือสิ่งอื่นใด บรรดาที่อยู่ในระบบคอมพิวเตอร์ในสภาพที่ระบบคอมพิวเตอร์อาจประมวลผลได้ ฯลฯ ซึ่งสามารถนำไปสู่การตีความเพื่อดำเนินคดีผู้ที่กระทำผิดที่ทำการเข้าถึงข้อมูลโดยมิชอบตามมาตรา 7 ว่า ผู้ใดเข้าถึงโดยมิชอบซึ่งข้อมูลคอมพิวเตอร์ที่มีมาตรการป้องกันการเข้าถึงโดยเฉพาะและมาตรการนั้นมิได้มีไว้สำหรับตน เพื่อให้กฎหมายมีสภาพใช้บังคับครอบคลุมการกระทำผิดที่กำลังจะเกิดขึ้นในสภาวะไร้ระเบียบที่กำลังจะเกิดขึ้นจากการเข้าถึงเมตาเวิร์สในอนาคตได้

การดำเนินการของภาครัฐที่นอกเหนือจากการตีความและบังคับใช้กฎหมาย พบว่า ประเทศสหรัฐอเมริกาได้ดำเนินการจัดตั้ง National Cryptocurrency Enforcement Team (NCET) (U.S. Department of Justice, 2021) เพื่อให้กระทรวงยุติธรรมแห่งสหรัฐอเมริกาสามารถป้องกันและปราบปรามการกระทำผิดจากการใช้คริปโทเคอร์เรนซี และสินทรัพย์ดิจิทัล (Digital Assets) โดยการรวบรวมอัยการภายในกระทรวงฯ ที่มีภูมิหลังเกี่ยวกับ คริปโทเคอร์เรนซี อาชญากรรมทางคอมพิวเตอร์ การฟอกเงิน และการริบทรัพย์ (Forfeiture) ทั้งนี้ NCET มีอำนาจหน้าที่ ในการพิสูจน์ทราบ สืบสวนสอบสวน ให้การสนับสนุน และติดตามไล่ล่า (Pursue) คดีอาชญากรรมของกระทรวงฯ ที่มีอาชญากรใช้ทรัพย์สินดิจิทัลเป็นเครื่องมือโดยมุ่งเน้นเฉพาะอย่างยิ่ง การแลกเปลี่ยนสกุลเงินเสมือน (virtual currency exchanges) การปิดกั้นการทำธุรกรรมของคริปโทเคอร์เรนซี ด้วยวิธีการใช้ tumbling services รวมไปถึงการใช้คริปโทเคอร์เรนซีในทางที่ผิดด้วยวิธีการอื่น (U.S. Department of Justice, 2022) ซึ่งอาจจะเป็นการกระทำผิดที่เกี่ยวข้องกับคริปโทเคอร์เรนซีที่จะมีการใช้งานในโลกเมตาเวิร์สภายในอนาคตที่จะอันใกล้นี้ด้วย

นอกจากปัญหาข้อกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับทรัพย์สินดิจิทัล (Digital Assets) ในโลกเมตาเวิร์สแล้ว ปัญหาการกระทำผิดอื่นที่เกิดขึ้นแล้ว คือ การคุกคามทางเพศการใช้วาจา (Sativik Pandey, 2022) โดยจำลองภาพที่อวดตลกเพศหญิง ถูกอวดตลกเพศชาย 4 – 5 คน ปิดขวางทางเดินภายในโลกเมตาเวิร์สไม่ให้เหยื่อสามารถเคลื่อนที่ออกไปจากสถานที่นั้นได้ แล้วใช้วาจาคุกคามทางเพศผ่านเครื่องเล่น VR ที่มีความสมจริง (Janko Roettgers, 2021) สิ่งนี้อาจจะเกิดขึ้นกับผู้ใดก็ได้ทุกเพศ และทุกวัย โดยเฉพาะอย่างยิ่งเด็กและเยาวชน เพราะหากต่อไปการใช้มีการใช้งานแพร่หลายมากขึ้นเมตาเวิร์สมีความเป็นโลกเสมือนที่ผู้ใช้ใช้งานได้ใช้ชีวิตประจำวันในนั้นมากขึ้น หากไม่มีกฎ ระเบียบ หรือกฎหมายที่สามารถดำเนินการลงโทษ หรือบังคับใช้กฎหมายที่ชัดเจนได้ ก็จะเป็นอีกปัญหาหนึ่งที่หน่วยงานของรัฐต้องให้ความสำคัญเช่นเดียวกัน

จากการจัดโครงการสร้างดำเนินการของประเทศต่าง ๆ ได้มีการจัดตั้งหน่วยงานเพื่อจัดการกับปัญหาอาชญากรรมทางคอมพิวเตอร์ ตัวอย่างเช่น สหรัฐอเมริกา ได้กำหนดให้ Federal Bureau of Investigation (FBI) มีหน่วยงานในการสืบสวนสอบสวนคดีอาชญากรรมทางคอมพิวเตอร์โดยเฉพาะ คือ Cyber Division อยู่ภายใต้การกำกับดูแลของ Criminal Investigation Branch มีหน้าที่ในสืบสวนคดีอาชญากรรมที่เกิดขึ้นหรือที่เกี่ยวข้องกับ ระบบคอมพิวเตอร์ เครือข่ายคอมพิวเตอร์ อินเทอร์เน็ต การให้บริการออนไลน์ หรือเทคโนโลยีสารสนเทศอื่น ๆ (Tom Ackerman, 2009) หลังจากนั้น รัฐบาลสหรัฐอเมริกาได้กำหนดให้มีการตั้งหน่วย National Cyber Investigative Joint Task Force (NCIJTF) ในปี 2008 โดยให้ FBI เป็นเจ้าภาพหลักในการบังคับใช้กฎหมาย (Congressional Research Service, 2020) ภายใต้ความร่วมมือของหน่วยงานต่าง ๆ ของสหรัฐอเมริกามากกว่า 30 หน่วยงาน ซึ่งประกอบด้วย 1) หน่วยงานบังคับใช้กฎหมาย 2) ชุมชนข่าวกรอง (intelligence community) ที่ประกอบไปด้วยหน่วยงานด้านข่าวกรองของสหรัฐอเมริกาที่กำกับดูแลโดยสำนักข่าวกรองแห่งชาติ และ 3) กระทรวงกลาโหมของสหรัฐอเมริกา (FBI, 2022) โดย NCIJTF มีหน้าที่หน้าที่หลักในการร่วมมือ บูรณาการ และ แบ่งปันข้อมูลข่าวกรอง เพื่อสนับสนุนการสืบสวนสอบสวนภัยคุกคามทางไซเบอร์ รวมไปถึง Europol เป็นหน่วยงานบังคับใช้กฎหมายของสหภาพยุโรป (Europol, 2022) ได้มีการจัดตั้ง European Union CYBERCRIME TASK FORCE (EUCTF) ในปี 2010

โดยรวบรวมหน่วยงานที่เกี่ยวข้องกับอาชญากรรมทางคอมพิวเตอร์จากชาติสมาชิก ซึ่งมีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาความร่วมมือและส่งเสริมแนวทางที่สอดคล้องกันของประเทศสมาชิกสหภาพยุโรป ในการดำเนินการเกี่ยวกับการใช้ข้อมูลหรือเทคโนโลยีสารสนเทศในทางที่ผิด และต่อสู้กับอาชญากรรมทางคอมพิวเตอร์ (Europol, 2021) ตัวอย่างที่เห็นได้ชัดจากโครงสร้างและการดำเนินการของหน่วยงานบังคับใช้กฎหมายที่เกี่ยวข้องกับอาชญากรรมทางคอมพิวเตอร์ในสหรัฐอเมริกาและสหภาพยุโรป คือ การสร้างความร่วมมือการบูรณาการข้อมูล เพื่อการปฏิบัติการที่มีประสิทธิภาพซึ่งเป็นอีกโจทย์หนึ่งในการพัฒนาขีดความสามารถในการรับมือกับอาชญากรรมทางคอมพิวเตอร์ที่จะเกิดขึ้นของหน่วยงานภาครัฐในประเทศไทย

เอกสารอ้างอิง (References)

- กุลชาติ ดีชัย และ ธนวัฒน์ พิสิฐจินดา. (2562, 19 มกราคม). ปัญหากฎหมายเกี่ยวกับทรัพย์สินในเกมส์ออนไลน์ของผู้เล่นเกมส์. สืบค้นจาก <http://hs.ssru.ac.th/useruploads/files/20190306/22cd411b824fcc4a32d6749bb9c853cee8b8989d.pdf>.
- คณินิจ ขาวแสง. (2562). ทรัพย์สินเสมือนจริงกับความผิดทางอาญาเกี่ยวกับทรัพย์สิน. สืบค้นเมื่อ 16 มีนาคม 2565. จาก <https://so05.tci-thaijo.org/index.php/tulawjournal/article/view/211866>.
- จิรายุส ทรัพย์ศรีโสภา. (2565, 16 พฤศจิกายน). Web 3.0 คืออะไร เกี่ยวข้องกับบล็อกเชนอย่างไร?. สืบค้นจาก <https://moneyandbanking.co.th/article/the-guru/facebook-web-30-blockchain-111164>.
- ชินสินธุ์ คลังทอง. (2559). กระบวนการสร้างชุมชนเสมือนเกมส์ออนไลน์ในประเทศไทย. สืบค้นจาก <http://gscm.nida.ac.th/uploads/files/1598929832.pdf>.
- ณัฐพล รังสิตพล. (2565, 20 มกราคม). คิดเห็นแชร์ : Metaverse กับทิศทางเอสเอ็มอีไทย. สืบค้นจาก <https://www.dip.go.th/en/category/2020-06-15-19-35-18/2022-01-20-10-42-08>.
- ธนาคารแห่งประเทศไทย. (2565). "METAVERSE" เมื่อโลกเสมือนก้าวสู่โลกแห่งความจริง. สืบค้นจาก <https://www.bot.or.th/Thai/BOTMagazine/Pages/25650144GlobalTrend.aspx>.
- พริดา ต้นศิริ. (2565). เว็บเชิงความหมายของเว็บ 3.0. สืบค้นจาก https://www.bu.ac.th/knowledge-center/executive_journal/oct_dec_10/pdf/aw6.pdf.
- พระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ.2550. (2550, มิถุนายน 18). ราชกิจจานุเบกษา, 124 (27ก),4-13.
- ภาวิณี อุปถานาม. (2565). 9 เรื่องควรรู้ กับ Metaverse โลกเสมือนแห่งอนาคต. สืบค้นจาก <https://www.nectec.or.th/news/news-article/9about-metaverse.html>.
- เสกสัน เครือคำ. (2558). อาชญากรรม อาชญาวิทยา และงานยุติธรรมทางอาญา. นครปฐม.
- สำนักงานราชบัณฑิตยสภา. (2564, 3 ธันวาคม). ศัพท์บัญญัติคำ metaverse. สืบค้นจาก <https://www.facebook.com/206167399441363/photos/a.397151803676254/4768763296515061>.

- Ackerman, T. (2009). *FBI Careers : The Ultimate Guide to Landing a Job As One of America's Finest: Vol. 4th ed.* JIST Publishing.
- Chen, Y., Chen, P. S., Hwang, J., Korba, L., Song, R., & Yee, G. (2005). *An analysis of online gaming crime characteristics. Internet Research, 15*(3), 246–261.
<http://www.emeraldinsight.com/doi/10.1108/10662240510602672>.
- Congressional Research Service. (December 18, 2020). *Justice Department Response*. Retrieved from <https://crsreports.congress.gov/product/pdf/R/R44926>.
- Europol. (November 19, 2021). *European Union CYBERCRIME TASK FORCE (EUCTF)*. Retrieved from <https://www.europol.europa.eu/about-europol/european-cybercrime-centre-ec3/euctf>.
- _____. (February 4, 2022). *About Europol*. Retrieved from <https://www.europol.europa.eu/about-europol>.
- Federal Bureau of Investigation (FBI). (2022). *National Cyber Investigative Joint Task Force*. Retrieved from <https://www.fbi.gov/investigate/cyber/national-cyber-investigative-joint-task-force>.
- Gülkocar, E. B. Yaşaroğlu, S. (July 1, 2020). *Turkey: Court Of Appeal Classifies Game Characters And Virtual Properties As Data*. Retrieved from <https://www.mondaq.com/turkey/crime/960388/court-of-appeal-classifies-game-characters-and-virtual-properties-as-data>.
- Hillyerm, M. (November 18, 2020). *How has technology changed - and changed us - in the past 20 years?*. Retrieved from <https://www.weforum.org/agenda/2020/11/heres-how-technology-has-changed-and-changed-us-over-the-past-20-years/>.
- International Telecommunication Union (ITU). (January 28, 2022). *Individuals using the Internet*. Retrieved from <https://public.tableau.com/app/profile/ituint/viz/ITUFactsandFigures2021/InternetUse01>.
- Irwin, A. Slay J. (March, 2012). *Detecting Money Laundering and Terrorism Financing Activity in Second Life and World of Warcraft*. Retrieved from https://www.researchgate.net/publication/49285565_Detecting_Money_Laundering_and_Terrorism_Financing_Activity_in_Second_Life_and_World_of_Warcraft.
- Kennedy, R. (2008). *Virtual rights? Property in online game objects and characters*. Retrieved from https://www.researchgate.net/publication/203101376_Virtual_rights_Property_in_online_game_objects_and_characters.

- Lodder, R. A. (September 17, 2013). *Dutch Supreme Court 2012: Virtual Theft Ruling a One-Off or First in a Series?*. Retrieved from https://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=2327008#references-widget.
- Meta. (October 28, 2021). *Founder's Letter, 2021*. Retrieved from <https://about.fb.com/news/2021/10/founders-letter/>.
- Modify. (October 4, 2017). *เกมแนว MMORPG, RPG คืออะไร หมายความว่าอะไร*. สืบค้นจาก <https://www.modify.in.th/19568>.
- Muijen, G. (2022). Property rights in virtual object: *How a qualified normative approach to virtual property rights can benefit users and developers of MMOGs* Retrieved from <http://arno.uvt.nl/show.cgi?fid=139050>.
- Our World In Data. (2022). *The rise of social media*. Retrieved from <https://ourworldindata.org/rise-of-social-media>.
- Park, S.-M., Kim, Y.-G. (January 4, 2022). *Metaverse: Taxonomy, Components, Applications, and Open Challenges*. *IEEE Access*, 2022(10), 4209 – 4251.
- Roblox. (2022). *Avatar Editor*. Retrieved from <https://www.roblox.com/my/avatar>.
- _____. (2022). *NIKELAND*. Retrieved from <https://www.roblox.com/nikeland>.
- Roettgers, J. (November 12, 2021). Andrew Bosworth on Meta's next big challenge: *Harassment in the metaverse*. Retrieved from <https://www.protocol.com/vr-harassment-metaverse-bosworth>.
- STEAM. (2022). *Old School RuneScape 1-Month Membership*. Retrieved from https://store.steampowered.com/app/1474630/Old_School_RuneScape_1Month_Membership/?l=latam.
- Turitsyn, D. (January, 2021). *Real law of virtual worlds: Russian approach to regulating contractual relations between a player and an operator of multiplayer online game*. Retrieved from https://www.researchgate.net/publication/351677737_Real_law_of_virtual_worlds_russian_approach_to_regulating_contractual_relations_between_a_player_and_an_operator_of_multiplayer_online_game.
- U.S. Department of Justice. (October 6, 2021). *Deputy Attorney General Lisa O. Monaco Announces National Cryptocurrency Enforcement Team*. Retrieved from <https://www.justice.gov/opa/pr/deputy-attorney-general-lisa-o-monaco-announces-national-cryptocurrency-enforcement-team>.
- _____. (February 17, 2022). *Justice Department Announces First Director of National Cryptocurrency Enforcement Team*. Retrieved from



<https://www.justice.gov/opa/pr/justice-department-announces-first-director-national-cryptocurrency-enforcement-team#:~:text=The%20NCET%20will%20identify%2C%20investigate,misuse%20of%20cryptocurrency%20and%20related.>

Warren, I. & Palmer, D. (2010). *Crime risks of three-dimensional virtual environments*.

Retrieved from <https://www.aic.gov.au/publications/tandi/tandi388>.