

ปัญหาทางกฎหมายเกี่ยวกับการซื้อขายในเกมออนไลน์¹

ภูมิธรรม เทียงธรรม²

ในยุคปัจจุบันที่เทคโนโลยีสารสนเทศมีการพัฒนาอย่างรวดเร็วเกมออนไลน์ได้ กลายเป็นหนึ่งในช่องทางความบันเทิงยอดนิยมของผู้คนทุกช่วงวัย โดยเฉพาะกลุ่มเยาวชน และวัยรุ่นที่มีความคุ้นเคยกับการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล การพัฒนาเกมออนไลน์ในปัจจุบันไม่ได้มีเพียงเพื่อความบันเทิงเท่านั้น แต่ยังแฝงด้วยระบบเศรษฐกิจในเกมที่เปิดโอกาสให้ผู้เล่นสามารถซื้อขายแลกเปลี่ยน ไอเทมดิจิทัลหรือบัญชีผู้ใช้ด้วยเงินจริง อีกทั้งอุตสาหกรรมเกมยังส่งผลต่อเศรษฐกิจโลกโดยตรง และเป็นช่องทางสร้างรายได้ให้กับบุคคลจำนวนมาก ทั้งในระดับบุคคลทั่วไปไปจนถึงระดับมืออาชีพ เช่น นักกีฬาอีสปอร์ต (Esport) สตรีมเมอร์ และนักพัฒนาเกมอิสระ

ด้วยลักษณะเช่นนี้จึงทำให้เกิดตลาดซื้อขายไอเทมในเกมอย่างกว้างขวาง ทั้งผ่านช่องทางในระบบเกมเอง และที่สำคัญคือผ่านแพลตฟอร์มภายนอกที่ไม่ได้รับการควบคุม ซึ่งนำมาสู่ปัญหาสำคัญคือการฉ้อโกงจากการซื้อขายทรัพย์สินในเกม เช่น การหลอกให้โอนเงินโดยไม่ส่งมอบไอเทม การส่งไอเทมปลอมหรือการเจาะระบบเพื่อขโมยทรัพย์สินของผู้เล่นคนอื่น กรณีเหล่านี้แม้ก่อให้เกิดความเสียหายแก่ผู้เล่นแต่กลับยังไม่มีเครื่องมือทางกฎหมายที่สามารถแก้ไขได้อย่างทันที่วงที่ โดยเฉพาะในประเทศไทยที่ตลาดไอเทมในเกมเติบโตสูงชันเรื่อย ๆ

ประเทศไทยแม้มีกฎหมายหลายฉบับที่สามารถนำมาใช้ได้ในระดับหนึ่ง เช่น ประมวลกฎหมายแพ่งและพาณิชย์ในส่วนของสัญญาซื้อขาย ประมวลกฎหมายอาญาในส่วนของความผิดฐานฉ้อโกง และพระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ. 2560 แต่ยังไม่มีการบัญญัติให้ชัดเจนว่า 'ทรัพย์สินในเกม' ถือเป็นทรัพย์สินตามกฎหมายหรือไม่ ซึ่งส่งผลต่อการบังคับใช้โดยตรง โดยเฉพาะเมื่อต้องมีการพิสูจน์ทรัพย์สินในกระบวนการยุติธรรม

หนึ่งในข้อจำกัดสำคัญคือความไม่ชัดเจนของสถานะ 'ไอเทมดิจิทัล' ที่ใช้ในเกมว่าเข้าข่ายทรัพย์สินตามประมวลกฎหมายแพ่งและพาณิชย์หรือไม่ เนื่องจากไม่มีรูปร่างจับต้องได้ และอยู่ภายใต้การควบคุมของระบบเกม ผู้ให้บริการเกมสามารถลบ ปรับเปลี่ยน หรือยึดคืนไอเทมได้เสมอ ซึ่งต่างจากทรัพย์สินทั่วไป ทำให้เมื่อเกิดข้อพิพาทระหว่างผู้เล่น การเรียกร้องสิทธิทางกฎหมายจึงประสบอุปสรรค และไม่สามารถคุ้มครองได้ชัดเจนเช่นทรัพย์สินปกติในชีวิตจริง

¹ บทความนี้เรียบเรียงจากการค้นคว้าอิสระ เรื่อง ปัญหาทางกฎหมายเกี่ยวกับการซื้อขายทรัพย์สินในเกมออนไลน์ โดยมีอาจารย์ที่ปรึกษา คือ รองศาสตราจารย์ ดร.ปริดา โชติมานนท์ และคณะกรรมการสอบ คือ รองศาสตราจารย์ ดร.ปวิศร เลิศธรรมเทวี และผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ชมนพูนท สถิตย์เสมากุล

² นักศึกษาปริญญาโท หลักสูตรนิติศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิทยบริการเฉลิมพระเกียรติ จังหวัดอำนาจเจริญ คณะนิติศาสตร์ มหาวิทยาลัยรามคำแหง

นอกจากนี้ยังพบว่าการดำเนินคดีในกรณีข้อ โกงจากเกมออนไลน์ต้องอาศัยกระบวนการพิสูจน์ ความเป็นเจ้าของที่ซับซ้อน ต้องมีการนำหลักฐานการซื้อขาย การสื่อสาร การทำธุรกรรมมาแสดง ซึ่งมักยาก ต่อการรวบรวมและยืนยัน โดยเฉพาะในกรณีที่กระทำผ่านโซเชียลมีเดียหรือแอปพลิเคชันแชต และ ผู้ให้บริการอยู่ในต่างประเทศ การขอข้อมูลจึงล่าช้า หรือไม่สามารถดำเนินการได้เลย

ในต่างประเทศหลายประเทศมีมาตรการที่เข้มงวดและมีกฎหมายเฉพาะ เช่น สหรัฐอเมริกามี กฎหมาย Computer Fraud and Abuse Act (CFAA) และระบบการรายงานธุรกรรมต้องสงสัย (SARs) ที่ทำ ให้ธนาคารสามารถอายัดบัญชีได้ทันที จีนมีระบบ Real-Time Monitoring ของธนาคารกลาง เกาหลีใต้มี กลไก Emergency Account Suspension และการแจ้งผ่านแอปธนาคาร ญี่ปุ่นมีหน่วยงานรับเรื่องผู้บริโภค และสิงคโปร์มีกฎหมายควบคุมการพนันออนไลน์และกล่องสุ่ม ซึ่งทั้งหมดนี้แสดงถึงความพร้อมในการ ป้องกันความเสียหายจากการถือ โกงในเกมออนไลน์

การเปรียบเทียบกับต่างประเทศแสดงให้เห็นว่าประเทศไทยยังขาดกลไกเชิงรุกที่สามารถระงับ ความเสียหายได้ทันที เช่น การอายัดบัญชีธนาคารของผู้กระทำความผิด หรือการบูรณาการข้อมูลระหว่างผู้ ให้บริการเกมกับหน่วยงานรัฐ ซึ่งประเทศอื่นมีการพัฒนาไว้ล่วงหน้าแล้ว และมีผลในทางปฏิบัติอย่างเห็น ได้ชัดเจน

จากการศึกษาพบว่าแนวทางที่เหมาะสมสำหรับประเทศไทยในระยะสั้น ควรมีการจัดทำแนวปฏิบัติ ร่วมระหว่างตำรวจไซเบอร์ ธนาคาร และแพลตฟอร์มเกม ในระยะยาวควรมีการบัญญัติกฎหมายเฉพาะที่ รองรับสิทธิในทรัพย์สินดิจิทัล รวมถึงจัดตั้งหน่วยงานกลางเพื่อรับเรื่องร้องเรียนที่เกี่ยวข้องกับเกมออนไลน์ และสร้างฐานข้อมูลกรณีตัวอย่างเพื่อประโยชน์ในการตีความทางกฎหมายในอนาคต

ทั้งนี้ การสร้างความรู้ความเข้าใจให้แก่ประชาชนเกี่ยวกับความเสี่ยงจากการซื้อขายไอเทมในเกม ออนไลน์ การไม่ทำธุรกรรมนอกระบบ และการระวังโปรแกรมโกง ลิงก์หลอกลวง และการให้ข้อมูลบัญชี แก่บุคคลอื่น ถือเป็นสิ่งสำคัญที่ต้องดำเนินควบคู่กับการพัฒนากฎหมายและเทคโนโลยี เพราะการคุ้มครองผู้ เล่นเกมไม่สามารถอาศัยแต่กลไกทางกฎหมายได้เพียง อย่างเดียว ซึ่งประเทศไทยควรที่จะออกกฎหมาย เฉพาะเกี่ยวกับทรัพย์สินในโลกดิจิทัล โดยเฉพาะไอเทมในเกม และกำหนดให้การถือ โกงในเกมออนไลน์มี สถานะเป็นความผิดทางอาญาเช่นเดียวกับการถือ โกงทั่วไป ควบคู่กับการสร้างหน่วยงานกลางเพื่อรับแจ้ง เหตุ ร่วมกับการอบรมเจ้าหน้าที่ตำรวจเกี่ยวกับลักษณะพิเศษของธุรกรรมในโลกเกม นอกจากนี้ควรส่งเสริม ให้ผู้ให้บริการเกมที่ดำเนินธุรกิจในประเทศไทย มีหน้าที่ร่วมมือกับรัฐในการตรวจสอบธุรกรรมและดำเนินคดีเมื่อมี การร้องเรียน เช่น เมื่อโอนเงินแล้วกลับถูกบล็อกและไม่สามารถติดตามตัวได้ เมื่อผู้ปกครองนำเรื่องไปแจ้ง ความ ตำรวจกลับระบุว่า “ไม่มีหลักฐานเพียงพอ” และไม่สามารถยืนยันความเป็นเจ้าของของ ไอเทมนั้นได้ กรณีเช่นนี้ชี้ให้เห็นถึงช่องว่างระหว่างพฤติกรรมในสังคมดิจิทัลกับกฎหมายปัจจุบันที่ยังตามไม่ทัน

ประเทศไทยนั้นยังไม่มีการบัญญัติกฎหมายเฉพาะที่รองรับสถานะทางกฎหมายของทรัพย์สินใน เกมออนไลน์ ไอเทมดิจิทัลยังไม่ถูกตีความว่าเป็น “ทรัพย์สินตามกฎหมาย” อย่างชัดเจน แม้จะสามารถอ้าง มาตรา 138 แห่งประมวลกฎหมายแพ่งและพาณิชย์ว่าครอบคลุมทรัพย์สินไม่มีรูปร่าง แต่เมื่อเกิดคดีในทาง

ปฏิบัติ ศาลและเจ้าหน้าที่ผู้บังคับใช้กฎหมายมักตีความโดยอนุรักษนิยม ทำให้การเรียกร้องสิทธิคุ้มครองของผู้เล่นยังไม่มีความแน่นอนและยากต่อการพิสูจน์ โดยเฉพาะในกรณีที่ไอเทมถูกซื้อขายนอกแพลตฟอร์มหลัก เช่น ผ่าน Facebook, Discord หรือเว็บไซต์ภายนอก ที่เกมออนไลน์ในยุคปัจจุบันไม่ได้เป็นเพียงสื่อบันเทิง แต่ยังคงกลายเป็นเศรษฐกิจขนาดย่อมที่หมุนเวียนด้วยเงินจริง ผู้เล่นสามารถหารายได้จากเกม

ดังนั้น รายงานฉบับนี้จึงเสนอให้มีการยกระดับการคุ้มครองผู้บริโภคในเกมออนไลน์ ด้วยการบูรณาการกฎหมาย เทคโนโลยี และการมีส่วนร่วมของภาคส่วนต่าง ๆ เพื่อให้กฎหมายไทยสามารถรองรับความเปลี่ยนแปลงของโลกดิจิทัลได้อย่างแท้จริง

เอกสารอ้างอิง

พระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ. 2560

ประมวลกฎหมายแพ่งและพาณิชย์ – มาตรา 138: ทรัพย์สินไม่มีรูปร่าง, มาตรา 453: สัญญาซื้อขาย

Prasita Law Consultant. (2566). การตีความสัญญาซื้อขายในกรณีไอเทมเกมออนไลน์. สืบค้นจาก:

<https://www.prasitalawconsultant.com>

นัชพันธ์ สุทธิอาภรณ์. (2561). มาตรการทางกฎหมายเกี่ยวกับการขายกล่องสุ่มในเกมออนไลน์

ของประเทศไทย. การศึกษาค้นคว้าอิสระ, คณะนิติศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

Computer Fraud and Abuse Act (CFAA), 18 U.S.C. § 1030 (United States) – กฎหมายของสหรัฐฯ ว่าด้วยการเข้าถึงระบบคอมพิวเตอร์โดยมิชอบ

Gambling Control Act 2022 (Singapore) – กฎหมายควบคุมกล่องสุ่มและการพนันในระบบดิจิทัลของสิงคโปร์