



การประชุมวิชาการนำเสนอผลงานวิจัยระดับชาติของนักศึกษาด้านมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ ครั้งที่ 2
วันที่ 19 มกราคม 2562

ณ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

ปัญหากฎหมายเกี่ยวกับทรัพย์สินในเกมออนไลน์ของผู้เล่นเกม Legal issues on property Inonline games of Game Players

กุลชาติ ดีชัย¹, ธนวัฒน์ พิสิฐจินดา²

¹สาขาวิชานิติศาสตร์ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา , Nessaki1596@gmail.com

²อาจารย์สาขาวิชานิติศาสตร์ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา , tanawat.pi@ssru.ac.th

บทคัดย่อ

ในเกมออนไลน์ผู้เล่นสามารถมีสิ่งของให้กับตัวละครของผู้เล่นเกมออนไลน์ต่างๆได้ เช่น อาวุธ เสื้อเกราะ น้ำยาเวทมนต์ต่างๆ ทั้งนี้ เพื่อให้ตัวละครดังกล่าวมีความเข้มแข็งและสามารถดำรงอยู่ได้ภายในเกมออนไลน์ สภาพปัญหาในทางกฎหมาย คือ วัตถุประสงค์ของภายในเกมออนไลน์ดังกล่าวผู้ให้บริการคือ เจ้าของบริษัทผู้ผลิตเกมออนไลน์ มักมีการกำหนดให้ผู้เล่นทำการแลกเปลี่ยนสิ่งของกันภายในเกมออนไลน์ระหว่างผู้เล่นด้วยกันเอง จึงเกิดปัญหาว่า สิ่งของภายในเกมออนไลน์นั้นเป็นทรัพย์สินตามประมวลกฎหมายแพ่งและพาณิชย์มาตรา 138 ที่บัญญัติว่า “ ทรัพย์สิน หมายความว่ารวมทั้งทรัพย์สินและวัตถุไม่มีรูปร่าง ซึ่งอาจมีราคาและอาจถือเอาได้ “ หรือไม่

ผลการวิจัยพบว่าสิ่งของในเกมออนไลน์มิใช่วัตถุมีรูปร่างตามประมวลกฎหมายแพ่งและพาณิชย์มาตรา 137 ที่บัญญัติว่า “ ทรัพย์สิน หมายความว่า วัตถุมีรูปร่าง ” และมิใช่ทรัพย์สินตามประมวลกฎหมายแพ่งและพาณิชย์มาตรา 138 ที่บัญญัติว่าว่า “ ทรัพย์สิน หมายความว่ารวมทั้งทรัพย์สินและวัตถุไม่มีรูปร่าง ซึ่งอาจมีราคาและอาจถือเอาได้ ” ดังนั้น อาวุธ เสื้อเกราะ หรือวัตถุประสงค์ของไอเท็มต่างๆภายในเกมออนไลน์จึงมิใช่ทรัพย์สิน

คำสำคัญ : ทรัพย์สิน / สิ่งของ / เกมออนไลน์



การประชุมวิชาการนำเสนอผลงานวิจัยระดับชาติของนักศึกษาด้านมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ ครั้งที่ 2

วันที่ 19 มกราคม 2562

ณ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

Abstract

In online games, players can have items for the characters of online games such as weapons, armor, magic items, so that the said characters are strong and can be existing in the online games. The legal problem is that the objects in the online games the service provider is. the owner of the online game company which. Often requires the players to exchange items in online games among players. Then, the problem is whether. Items in the online game are deemed as properties under the Civil and Commercial Code, Section 138, which states that " Property includes things as well as incorporeal objects, susceptible of having a value and of being appropriated. "

The research found that objects in online games are not tangible, objects, under the Civil and Commercial Code, Section 137, specifying that the " Things are physical objects " and are not the property under the Civil and Commercial Code, Section 138, "specifying that "Property includes things as well as incorporeal objects, susceptible of having a value and of being appropriated. Therefore, weapons, armor or objects or items in online games are not considered as property.

Keywords: property/ objects / online games



การประชุมวิชาการนำเสนอผลงานวิจัยระดับชาติของนักศึกษาด้านมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ ครั้งที่ 2
วันที่ 19 มกราคม 2562

ณ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

บทนำ

เมื่อก้าวถึงประเทศไทย เกมออนไลน์ที่นำเข้ามาในยุคดังกล่าวขอแยกเป็น 2 รูปคือเกมออนไลน์ที่เล่นด้วยระบบ Lan และเกมออนไลน์ที่เล่นด้วยระบบอินเทอร์เน็ตสำหรับเกมออนไลน์ที่เล่นด้วยระบบ Lan เข้ามาในช่วงปี 2545 ได้รับความนิยมนอกจากเกม Counter Strike พัฒนาโดยบริษัท Valve Corporation ประเทศสหรัฐอเมริกาในขณะที่เกมออนไลน์ที่เล่นด้วยระบบอินเทอร์เน็ตเข้ามาในประเทศไทยตั้งแต่ปี 2543 ในรูปแบบของเกมแข่งรถด้วยสภาพอินเทอร์เน็ตของไทยในขณะนั้นไม่ได้ทำให้เกมนดังกล่าวต้องปิดตัวลงในเวลาไม่ถึง 6 เดือนไม่นานเกมออนไลน์ที่สมบูรณ์มากและพร้อมในการเล่นที่มากขึ้นเข้ามาเปิดให้บริการชื่อของเกมนคือ King of King (คิงออฟคิง) โดยถือว่าเป็นเกมออนไลน์ที่เปิดให้บริการอย่างสมบูรณ์ รวมถึงมีการจัดเก็บรายได้อย่างเป็นทางการแรกของประเทศไทยให้บริการโดยบริษัทจัสต์ซันเดย์ (Just Sunday) ซึ่งเป็นการซื้อลิขสิทธิ์มาจากบริษัทเลเกอร์จำกัดประเทศเกาหลีและในเวลาเดียวกันตามมาด้วยการเปิดเกม Ragnarok Online (แร็คนาร็อคออนไลน์) ซึ่งซื้อลิขสิทธิ์มาจากบริษัท Gravity (กราฟวิตี้) ของประเทศเกาหลีใต้และผู้เปิดให้บริการคือบริษัทเอเซียซอฟต์แวร์จำกัดชื่อในขณะนั้น(ปัจจุบันคือบริษัทเอเซียซอฟต์แวร์คอปอเรชั่นจำกัดมหาชน) โดยทั้ง 2 รูปแบบเกมนั้นก่อให้เกิดกระแสร้านอินเทอร์เน็ตคาเฟ่ขึ้นมาเป็นจำนวนมากพร้อมกับเกิดกระแสเปิดบริษัทเกมออนไลน์กว่า 20 บริษัทในระยะเวลาเพียงแค่ 3 ปี (ปีพ.ศ. 2546 – 2549)หลายเกมส์มีหน่วยเงินในเกมส์สำหรับแลกเปลี่ยนกับสิ่งของในเกมส์นั้น แต่ทว่าก็มีผู้ใช้หลายคนนำหน่วยเงินและสิ่งของในเกมส์มาแลกเปลี่ยนกันเป็นเงินจริงๆในชีวิตจริง ซึ่งการชื้อขายนั้นปัญหามีอยู่ว่ามีการโกงกันมากมายบางครั้งก็มีการขายในราคาที่สูงมากๆจนทำให้ระบบหน่วยเงินเกมส์มีปัญหาคือเงินในเกมส์มีมากเกินไปของในเกมส์ถูกลงจนระบบตรงนั้นไม่เสถียรจนเกมส์ต้องปิดตัวลงเนื่องจากปัญหาดังกล่าว ดังนั้นเพื่อเป็นการแก้ปัญหาต้องมีกฎหมายมาควบคุมในส่วนนี้หรือมีกฎให้มีการจัดให้มีตลาดซื้อขายกลางเพื่อลดปัญหาตรงนี้

การที่มีคำถามว่าสิ่งของในเกมส์ออนไลน์เป็น “ทรัพย์สิน” หรือไม่นั้น มีนักวิชาการท่านหนึ่งให้ความคิดเห็นว่า สิ่งของในเกมส์ออนไลน์ ผู้ใช้งานมิใช่ผู้มึกรรมสิทธิ์เหนือสิ่งของในเกมส์นั้นเพราะสิ่งของทุกอย่างผู้ให้บริการเป็นผู้สร้างเป็นผู้นำไปจดลิขสิทธิ์และให้บริการ ซึ่งการที่ผู้เล่นได้สิ่งของในเกมส์ต่าง ๆ นั้นจึงเป็นเพียงการยืมหรือการเช่าจากผู้ให้บริการเท่านั้น เว้นแต่ทางผู้ให้บริการจะมีเงื่อนไขที่แตกต่างออกไปจากที่กล่าวมานี้ แต่ส่วนมากเงื่อนไขของทางผู้ให้บริการก็บอกไว้ชัดเจนอยู่แล้ว ซึ่งสิ่งของในเกมส์เป็นเพียงส่วนหนึ่งของเกมส์เท่านั้นแต่สิ่งที่เป็นทรัพย์สินจริงๆไม่ใช่สิ่งของในเกมส์แต่เป็นตัวเกมส์ที่เป็นทรัพย์สินทางปัญญา ดังนั้นสิ่งของในเกมส์มิใช่ทรัพย์สิน (ปวิศร เลิศธรรมเทวี, 2561:(47)) (วิทยานิพนธ์ปัญหาการปรับใช้กฎหมายทางแพ่งในเกมส์ออนไลน์)

วัตถุประสงค์ของโครงการวิจัย

1. เพื่อศึกษาว่าสิ่งของในเกมส์ออนไลน์คือทรัพย์สินตามกฎหมายหรือไม่

ขอบเขตการวิจัย

1. ขอบเขตด้านเนื้อหา
งานวิจัยนี้ครอบคลุมแนวคิด ทฤษฎีเกี่ยวกับการซื้อขายและสิ่งของในเกมส์ออนไลน์
2. ขอบเขตด้านกลุ่มเป้าหมาย



การประชุมวิชาการนำเสนอผลงานวิจัยระดับชาติของนักศึกษาด้านมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ ครั้งที่ 2
วันที่ 19 มกราคม 2562

ณ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

ข้อมูลในความคิดเห็นเชิงวิชาการกฎหมายที่เกี่ยวกับเกมออนไลน์

3.ขอบเขตด้านวิธีวิจัย

การวิเคราะห์เนื้อหาทางเอกสาร

บททวนวรรณกรรม

ความหมายของทรัพย์สิน

“ทรัพย์สิน” ตามพจนานุกรม หมายถึง วัตถุทั้งที่มีรูปร่างและไม่มีรูปร่าง ซึ่งอาจมีราคาและอาจถือเอาได้ เช่น บ้าน ที่ดิน เป็นวัตถุมีรูปร่าง ลิขสิทธิ์ สิทธิบัตร เป็นวัตถุไม่มีรูปร่าง

ความหมายของสิ่งของ

“สิ่งของ” ตามพจนานุกรม หมายถึง เครื่องมือ ของ สิ่ง พัสตุ วัสดุ วัตถุ ฯลฯ “สิ่งของในเกมออนไลน์” หมายถึง สิ่งของที่ถูกสร้างโดยผู้พัฒนาเกมเพื่อเป็นส่วนหนึ่งของเกมส์ต่าง ซึ่งสิ่งของพวกนี้สามารถแลกเปลี่ยนกันได้เพื่อความบันเทิงและความสนุกสนานในเกมออนไลน์

ความหมายของเกมออนไลน์

“เกมออนไลน์” หมายถึง วิดีโอเกมส์ที่เล่นบนเครือข่ายคอมพิวเตอร์หรือบนโทรศัพท์มือถือ โดยเฉพาะบนอินเทอร์เน็ตเกมออนไลน์มีส่วนที่คล้ายคลึงกันคือมีผู้เล่นหลายคนเล่นผ่านระบบอินเทอร์เน็ต (multiplayer) เกมออนไลน์ส่วนมากจะเป็นเกมแบบMMO (massive multiplayer online) หรือคือเกมส์หลายผู้เล่นที่รับจำนวนผู้เล่นได้มหาศาลในพื้นที่หนึ่ง (ตั้งแต่ 100 คนขึ้นไป) (พจนานุกรม ฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ.2554)

วิธีการดำเนินวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเอกสาร (Documentary Research) โดยมีขั้นตอน ดังนี้

การวิจัยเอกสาร

การวิจัยในส่วนนี้ เพื่อตอบจุดประสงค์การวิจัยเกี่ยวกับ “การซื้อขายสิ่งของในเกมออนไลน์” และ “วิเคราะห์รวบรวมข้อเสนอแนวทางแก้ไขกฎหมายเกี่ยวกับซื้อขายสิ่งของในเกมออนไลน์” โดยมีรายละเอียดที่เกี่ยวข้อง ดังนี้

ข้อมูลที่เป็นเอกสารเชิงวิชาการ ได้แก่

1. บทบัญญัติของกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับการซื้อขายสิ่งของในเกมออนไลน์
2. ตำราและหนังสือคำอธิบายกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับการซื้อขายสิ่งของในเกมออนไลน์
3. งานวิจัยและบทความที่เกี่ยวข้องกับการซื้อขายสิ่งของในเกมออนไลน์

การวิเคราะห์ข้อมูลผู้วิจัยจะดำเนินการดังต่อไปนี้

1. วิเคราะห์ตีความ และให้ความหมายข้อมูลในรูปของการอธิบายโดยการอ่าน และจับประเด็นจัดกลุ่ม

ข้อมูล

2. เชื่อมโยงแนวคิด ขยายความเชื่อมโยงหาความหมาย หาข้อสรุป

สถานที่เก็บข้อมูล

ตำรา หนังสือ บทความ งานวิจัย วิทยานิพนธ์ บทบัญญัติกฎหมายทั้งของไทยและกฎหมายต่างประเทศ ข้อมูลจากอินเทอร์เน็ต (สารสนเทศ)



การประชุมวิชาการนำเสนอผลงานวิจัยระดับชาติของนักศึกษาด้านมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ ครั้งที่ 2
วันที่ 19 มกราคม 2562

ณ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

ผลการวิจัย

ประเทศไทยไม่มีกฎหมายเกี่ยวกับการซื้อขายสิ่งของในเกมออนไลน์ คงมีเพียงกฎหมายควบคุมร้านค้าเกมส์เพื่อควบคุมเวลาการเล่นของเยาวชนและไม่ปรากฏว่ามีตลาดซื้อขายที่เป็นกลางและปลอดภัยจึงทำให้มีการหลอกลวงเกิดขึ้น

สรุปและอภิปรายผลการวิจัย

สิ่งของในเกมออนไลน์ ผู้เล่นเกมสมีใช้ผู้มีกรรมสิทธิ์ เนื่องจากสิ่งของดังกล่าวเป็นเพียงเงื่อนไขของทางผู้ให้บริการกำหนดเป็นส่วนหนึ่งของเกมส์เท่านั้น สิ่งของดังกล่าวจึงมิใช่ทรัพย์สินประมวลกฎหมายแพ่งและพาณิชย์มาตรา 137 ที่บัญญัติว่า “ทรัพย์สิน หมายความว่า วัตถุมีรูปร่าง” และมิใช่ทรัพย์สินตามมาตราประมวลกฎหมายแพ่งและพาณิชย์มาตรา 138 ที่บัญญัติว่า “ทรัพย์สิน หมายความว่า รวมทั้งทรัพย์สินและวัตถุไม่มีรูปร่าง ซึ่งอาจมีราคาและอาจถือเอาได้” แม้ว่าจะมีการซื้อขายสิ่งของในเกมออนไลน์เกิดขึ้นกันเองระหว่างผู้เล่นเกมส์ด้วยกันซึ่งการซื้อขายดังกล่าวนี้ไม่มีผลในทางกฎหมายแต่อย่างใด เพราะไม่มีวัตถุแห่งนั้นอันได้แก่ทรัพย์สิน

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะทางด้านสังคม

ผู้ให้บริการควรมีระบบแลกเปลี่ยนกลางเพื่อให้ผู้ใช้บริการมีความปลอดภัยและลดปัญหาการซื้อขายวัตถุภายในเกมส์กันเองทั้งนี้เสนอให้มีการร่างกฎหมายควบคุมการซื้อขายให้อยู่ในราคาที่เป็นธรรมไม่มากเกินไปน้อยจนเกินไป การเก็บภาษีและอื่นๆตามที่มีอำนาจในการร่างกฎหมายเห็นสมควร ข้อเสนอที่กล่าวมานี้ต้องการให้ประเทศมีการพัฒนาไปอีกก้าวแม้จะเป็นก้าวเล็กแต่ถ้าก้าวเล็กๆหลายก้าวไปพร้อมกันเป็นจะเป็นก้าวที่ยิ่งใหญ่และจะนำพาประเทศไปสู่ประเทศที่พัฒนาแล้วอย่างเต็มตัว

ข้อเสนอแนะทางด้านวิชาการ

การพัฒนาเกมออนไลน์มีความเปลี่ยนแปลงที่รวดเร็วมากอีกทั้งนั้นปัญหากฎหมายการซื้อขายสิ่งของภายในเกมออนไลน์ยังไม่มีกฎหมายควบคุมอย่างชัดเจนจึงอาจส่งผลกระทบต่อความสงบเรียบร้อยของประชาชนได้ ดังนั้นควรมีการวิจัยมาตรการควบคุมเพิ่มเติมเกี่ยวกับการซื้อสินค้าภายในเกมออนไลน์เพิ่มเติมโดยเฉพาะรูปแบบเกมส์ที่มีเงื่อนไขใหม่ ๆ ออกมา

เอกสารอ้างอิง

หนังสือ

ความรู้เกี่ยวกับกฎหมายทรัพย์สินทางปัญญา ปวริศร เลิศธรรมเทวี (2560):47

ข้อมูลอิเล็กทรอนิกส์

สัณฐิติ ธนสิทธิ์ชัย ชัยนติ ไกรกาญจน์ ./ (2559). / “วิทยานิพนธ์ เรื่อง ปัญหาการปรับใช้กฎหมายทางแพ่งในเกมออนไลน์” สืบค้นเมื่อวันที่ 1 สิงหาคม 2561 จาก

<http://cuir.car.chula.ac.th/handle/123456789/54992>

พจนานุกรม ฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ.2554 สืบค้นเมื่อ 3 สิงหาคม 2561 จาก

<http://www.royin.go.th/dictionary/>



การประชุมวิชาการนำเสนอผลงานวิจัยระดับชาติของนักศึกษาด้านมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ ครั้งที่ 2
วันที่ 19 มกราคม 2562

ณ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

กฎหมายร้านเกมส์ เด็กต่ำ 15 ปีห้ามเล่นเกมเกิน 2 ชั่วโมง 18 ปี 4 ชั่วโมง สืบค้นเมื่อวันที่ 5 สิงหาคม 2561 จาก
<http://lawcafenet.blogspot.com/>

บทความ

สาระน่ารู้ บทความดีๆ ความรู้รอบตัว(2560) บทความวิธีหาเงินสร้างรายได้จากเกมส์ออนไลน์ พ.ศ.
2560 สืบค้นเมื่อ 11/05/2561

[http://what998.blogspot.com/2013/10/blog-post_15.htmlThumbsup\(2557\)](http://what998.blogspot.com/2013/10/blog-post_15.htmlThumbsup(2557))

ธุรกิจเกมออนไลน์กำลังรุ่ง แต่ผู้ให้บริการกำลังเสื่อมถอย สืบค้นเมื่อ 11/05/2561
<https://thumbsup.in.th/2011/05/online-gaming-business-in-thailand/>