

"เวอร์ชวล ไครม" อาชญากรรมโลกเสมือน!

นำเสนอเมื่อ : 28 ต.ค. 2551

อาชญากรรมยุคไฮเทคไม่ได้เกิดขึ้นเฉพาะบนพื้นโลกจริงๆ อีกต่อไป แต่นับวันยิ่งรุกหนักกระบาดเข้าสู่ "โลกเสมือนจริง" หรือโลกจำลองในเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ชุมชนและเกมออนไลน์!

เฉพาะสัปดาห์ที่ผ่านมา
ในประเทศไทยมีข่าวแสดงให้เห็นถึงการใช้เทคโนโลยีอินเทอร์เน็ตในทางที่ผิดอย่างน้อย 2 คดี

นั่นคือ การใช้โปรแกรมเครือข่ายสังคมออนไลน์ชื่อดัง "hi5" เป็นเครื่องมือก่ออาชญากรรม ทั้งทำลายชื่อเสียง ก่อกวน และลบลวงทรัพย์สินผู้อื่น

ส่วนที่ประเทศญี่ปุ่น เกิดข่าวใหญ่ดังไปทั่วโลก หลังจากสตรีสมรสแล้ว ชวชัปปโปโร วัย 43 ปี ก่อเหตุฆาตกรรม "สามีเสมือน" ที่แต่งงานกันในเกมออนไลน์ยอดนิยม "Maple Story" เพราะโกรธแค้นที่สามีปลอมๆ วัย 33 ไซค์สั่งกดปุ่ม "หย่า" ขาดกับตัวเองโดยไม่บอกไม่กล่าว

ด้วยความแค้น ฝ่ายหญิงจึงลงมือนำ "รหัสเข้าเล่นเกม" ของสามีเสมือนไปใช้ล็อกอิน แล้วกดลบ "ตัวละครในเกม" หรือ "อวาตาร" ที่สามีปลอมๆ สูดตาหลับขับตานอน เสียเงินจ่ายค่าชั่วโมงเล่นเกม ส่งผลความสามารถพิเศษต่างๆ มานานเป็นปีๆ จนหายวับไปในชั่วพริบตา เปรียบได้กับการฆาตกรรมอวาตารดังกล่าว!

ล่าสุด ตำรวจญี่ปุ่นจับกุมสตรีซีโมโทฮานะบุกรุกข้อมูลส่วนบุคคลในคอมพิวเตอร์บุคคลอื่น

ต้องโทษจำคุกสูงสุดไม่เกิน 5 ปี ปรับอีก 170,000 บาท

คดีสตรีชัปปโปโรเป็นเพียงหนึ่งในหลายๆ ตัวอย่าง ที่เกิดขึ้นทั่วโลก และแสดงให้เห็นว่า "โลกเสมือนจริง" ในเกมออนไลน์ มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมผู้เล่น

โดยนอจากการขโมยรหัสลับเพื่อเข้าไปลบ หรือ "ฆ่า"
อวตารคนอื่นแล้วพฤติกรรมเลวร้ายแทบทุกรูปแบบที่เกิดขึ้นในโลกจริงๆ
ยังไปเกิดขึ้นในโลกเสมือนเกมออนไลน์เช่นกัน

อาทิ การปล้น "ไอเท็ม" หรือของวิเศษ-พลังวิเศษจากตัวอวตาร, การทำร้ายร่างกาย, ข่มขืน, มั่วเซ็กซ์,
พฤติกรรมอนาจารเด็ก

ปรากฏการณ์ด้านมืดสังคมยุคใหม่นี้มีชื่อเรียกรวมๆ กัน ว่า "Virtual Crime" (เวอร์ชวล โครม) หรือ
"อาชญากรรมโลกเสมือนจริง"

มักเกิดขึ้นในเกมออนไลน์ประเภท "MMORPG" ที่เปิดโอกาสให้ผู้เล่นออกแบบรูปร่างหน้าตา
และพัฒนาความสามารถตัวอวตารอย่างเต็มที่

จุดเด่น "MMORPG" คือ ช่วยให้ผู้เล่นจำนวนมากจากทั่วทุกมุมโลก
เข้ามาเล่นได้ในเวลาเดียวกันผ่านระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์ขนาดใหญ่
และสวมบทบาทอวตารตระเวนท่องไปในดินแดนแห่งเกม รวมทั้งมี "ปฏิสัมพันธ์" กับอวตารของผู้เล่นอื่นๆ
ได้ตามความต้องการ ทั้งทางดีและร้าย

สังคมอันใหญ่โตของเกม "MMORPG" ที่ว่านี้อาจดูได้จากสมาชิกผู้ลงทะเบียนเล่นเกม "Maple Story"
ที่มีสูงถึง 50 ล้านคนทั่วโลก!

ปัญหาสำคัญที่พบในโลกเสมือน ก็คือ "ไอเท็ม" รวมถึงอวตารที่มีความสามารถสูงๆ
มักถูกตีค่าออกมาเป็น "เงิน" ในโลกแห่งความเป็นจริง

ในประเทศเกาหลีใต้ ชาติที่มีสถิติเล่นเกมออนไลน์สูงอันดับต้นๆ มีการประกาศขายอวตาร
และไอเท็มจนกลายเป็นเรื่องธรรมดา

ตัดฉากไปยังนครเซี่ยงไฮ้ ประเทศจีน เกิดคดีสะเทือนขวัญเมื่อนายชีว เจิ้งเหวย
ใช้มีดแทงหน้าอกชายชู้โหดนายชู่ เกาหยวน เพื่อนนักเล่นเกม "Legend of Mir 3"
สาเหตุเพียงเพราะนายชู่ขอยืมอาวุธวิเศษ "ดาบมังกร" จากนายชีว แต่แอบนำไปขายต่อให้นักเล่นเกมคนอื่น
ด้วยมูลค่า 30,000 กวาบาท

นอกจากนั้น สำหรับบางเกม เช่น Lineage II ย้อนกลับไปเมื่อ 2 ปีก่อน
ตำรวจญี่ปุ่นก็เคยจับกุมกลุ่มนักเล่นเกม ซึ่งตั้งแก๊ง "กรูโรซอกททรัพย์" ในเกมนี้
เพื่อตุ้กรุมทำร้ายอวตารนักเล่นหน้าใหม่ จากนั้นเมื่อได้ไอเท็มมาแล้วก็นำออกขายตามเว็บไซต์ต่างๆ หาเงินใช้

ขณะที่เกมสร้างตัวตนในโลกเสมือนชื่อดัง "เซคันส์ไลฟ์" ของสหรัฐ
ซึ่งมีผู้ลงทะเบียนเล่นเกมหลายล้านคน พบว่า

สถิติผู้สร้างอวาตาร์ที่มีพฤติกรรมไม่เหมาะสมเพิ่มสูงอย่างน่าวิตก เช่น อวาตาร์ลามกอนาจารเด็ก และอวาตาร์ก่อเหตุข่มขืน

เมื่อไม่นานมานี้ รายงานข่าวเรื่อง "โลกเสมือนต้องการนายอำเภอหรือไม่?" ในหนังสือพิมพ์วอชิงตันโพสต์ สหรัฐ ระบุว่า

ความรุนแรงในเกมออนไลน์ ทำให้นักวิชาการอเมริกันบางส่วนต่างตั้งคำถามว่า ถึงเวลาแล้วหรือไม่ที่อาจต้องช่วยกันวางกรอบออกกฎหมายให้ครอบคลุมการกระทำผิดกฎหมายในโลกเสมือนโดยเฉพาะ

อย่างไรก็ดี มีข้อโต้แย้งว่า อาชญากรรมโลกเสมือนแตกต่างโดยสิ้นเชิงกับโลกจริง

เพราะสำหรับโลกเสมือน..พฤติกรรมเลวร้ายทั้งหลายในทางปฏิบัติถือว่าไม่ได้เกิดขึ้นจริง เป็นแค่ "จินตนาการฟุ้งซ่าน" หรือ "แฟนตาซี" ของผู้เล่น

ขณะเดียวกัน การควบคุมโลกเสมือนก็ไม่ใช่เรื่องง่าย เพราะกฎหมายแต่ละประเทศมีเนื้อหาแตกต่างกันไป อาทิ อวาตาร์อนาจารเด็กในสหรัฐไม่เข้าข่ายคดีอาญา แต่ในบางประเทศแถบยุโรปถือว่าผิดกฎหมายสื่อลามก

เช่นเดียวกับการตกลงขาย "ไอเท็ม" ผ่านเกมออนไลน์นั้นก็ไม่มีกฎหมายคุ้มครอง

ฟิลิป โรสเดล ผู้ก่อตั้งและผู้บริหารบริษัทลินเดน แล็บส์ เจ้าของเกมเซคันด์ไลฟ์ มองว่า

ทางออกเบื้องต้นเท่าที่พอทำได้ กลุ่มผู้เล่นต้องช่วยกันสร้างกฎระเบียบและศีลธรรมในโลกเสมือนขึ้นมาควบคุมกันเอง

ก่อนที่สถานการณ์จะลุกลามบานปลาย จนส่งผลกระทบต่อเสรีภาพของตัวผู้เล่นเอง!

ที่มา ข่าวสดรายวัน วันที่ 28 ตุลาคม พ.ศ. 2551 ปีที่ 18 ฉบับที่ 6543