

## หน่วยที่ ๑

### ความรู้พื้นฐานด้านกฎหมายที่เกี่ยวข้องในยุค Digital

ปัจจุบันระบบคอมพิวเตอร์ได้เป็นส่วนสำคัญของการประกอบกิจการและการดำรงชีวิตของมนุษย์ หากมีผู้กระทำความผิดใดๆ ให้ระบบคอมพิวเตอร์ไม่สามารถทำงานตามคำสั่งที่กำหนดไว้ หรือทำให้การทำงานผิดพลาดไปจากคำสั่งที่กำหนดไว้ หรือใช้วิธีการใด ๆ เข้าล่วงรู้ข้อมูล แก้อัด หรือทำลายข้อมูลของบุคคลอื่นในระบบคอมพิวเตอร์โดยมิชอบ หรือใช้ระบบคอมพิวเตอร์เพื่อเผยแพร่ข้อมูลคอมพิวเตอร์อันเป็นเท็จหรือมีลักษณะอันลามกอนาจาร ย่อมก่อให้เกิดความเสียหาย กระทบกระเทือนต่อเศรษฐกิจ สังคม และความมั่นคงของรัฐ รวมทั้งความสงบสุขและศีลธรรมอันดีของประชาชน

#### วัตถุประสงค์ทั่วไป

๑. เพื่อให้ผู้เข้าอบรมมีความรู้ความเข้าใจและนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันเกี่ยวกับกฎหมายดิจิทัลในศตวรรษที่ ๒๑
๒. เพื่อให้ผู้เข้าอบรมมีความรู้ในกฎหมายเกี่ยวกับการกระทำความผิดอันเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์
๓. เพื่อให้ผู้เข้าอบรมมีจรรยาบรรณการใช้ IT

#### วัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรม

๑. สามารถอธิบายการนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันเกี่ยวกับกฎหมายดิจิทัลในศตวรรษที่ ๒๑ได้
๒. สามารถบอกข้อกฎหมายเกี่ยวกับการกระทำความผิดอันเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ อำนาจหน้าที่เจ้าพนักงานและกฎหมายอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องได้
๓. สามารถอธิบายถึงจรรยาบรรณของผู้ใช้ IT ได้

#### คำอธิบายรายวิชา

มีความรู้ความเข้าใจและนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันเกี่ยวกับกฎหมายดิจิทัลในศตวรรษที่ ๒๑ ตามพระราชบัญญัติความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ในส่วนฐานความผิดฐาน อำนาจหน้าที่เจ้าพนักงาน กฎหมายอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องตลอดจนการมีจรรยาบรรณในการใช้ IT

#### ระยะเวลาในการฝึกอบรม

ผู้เข้ารับการฝึกอบรมจะได้รับองค์ความรู้ในภาคทฤษฎีกฎหมายดิจิทัลในศตวรรษที่ ๒๑ กฎหมายอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องตลอดจนการมีจรรยาบรรณในการใช้ IT โดยคณะวิทยากรเป็นระยะเวลา ๓ ชั่วโมง

### คุณสมบัติของผู้ฝึกอบรม

๑. นักเรียนมัธยมศึกษาระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานในเขตจังหวัดนครพนม

#### หัวข้อหน่วยการเรียนรู้

| หัวข้อหน่วยการเรียนรู้                                        | ชั่วโมงการฝึกอบรม |         |
|---------------------------------------------------------------|-------------------|---------|
|                                                               | ทฤษฎี             | ปฏิบัติ |
| ๑. พระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์    | ๑.๓๐              | –       |
| ๑.๑ เจตนารมณ์ของพระราชบัญญัติความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์      |                   |         |
| ๑.๒ นิยามของ “ระบบคอมพิวเตอร์”                                |                   |         |
| ๑.๓ อำนาจหน้าที่ของเจ้าพนักงาน                                |                   |         |
| ๒. กฎหมายอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง                                 | ๑.๓๐              | –       |
| ๒.๑ กฎหมายลิขสิทธิ์                                           |                   |         |
| ๒.๒ กฎหมายเกี่ยวกับการกระทำความผิดทางไซเบอร์ (Cyber Bullying) |                   |         |
| ๒.๓ ธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์                                  |                   |         |
| ๒.๔ จรรยาบรรณการใช้ IT                                        |                   |         |
| ระยะเวลาทฤษฎีและการฝึกปฏิบัติ                                 | ๓.๐๐              | –       |
| รวมระยะเวลาตลอดหน่วยการเรียนรู้ที่ ๑                          | ๓.๐๐              |         |

## แผนการจัดการการอบรมเชิงปฏิบัติการ Team Building Training Agenda

### หน่วยที่ ๑ ความรู้พื้นฐานด้านกฎหมายที่เกี่ยวข้องยุค Digital

| เวลา<br>(Time)   | หัวข้อ(Program)เนื้อหา/(Content)                                                                                                                                                                   | รูปแบบกิจกรรม<br>(Activity)                                                                                                      | อุปกรณ์                                                                                                                        |
|------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| ๐๙.๐๐ –<br>๑๐.๓๐ | ๑. พระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำ<br>ความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์<br>๑.๑ เจตนารมณ์ของพระราชบัญญัติ<br>ความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์<br>๑.๒ นิยามของ “ระบบคอมพิวเตอร์”<br>๑.๓ อำนาจหน้าที่ของเจ้าพนักงาน | – แนะนำแนวการ<br>สอน<br>– บรรยายประกอบ<br>สื่อ นำเสนอ<br>คอมพิวเตอร์, PPT<br>File<br>– ยกตัวอย่าง<br>ประกอบ ค้นคว้า<br>กรณีศึกษา | – Presentation<br>(PowerPoint)<br>– กระดาษฟลิปชาร์ต<br>– อุปกรณ์และเครื่องมือ<br>ในการนำเสนอ<br>– Internet<br>– โทรศัพท์มือถือ |
| ๑๐.๓๐ –<br>๑๐.๔๕ | พักรับประทานอาหารว่าง)Coffee<br>Break(                                                                                                                                                             |                                                                                                                                  |                                                                                                                                |
| ๑๐.๔๕ –<br>๑๒.๐๐ | ๒. กฎหมายอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง<br>๒.๑ กฎหมายลิขสิทธิ์<br>๒.๒ กฎหมายเกี่ยวกับการกระทำความ<br>ผิดทางไซเบอร์ (Cyber Bullying)<br>๒.๓ ธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์<br>๒.๔ จรรยาบรรณการใช้ IT                | – บรรยายประกอบ<br>สื่อ นำเสนอ<br>คอมพิวเตอร์, PPT<br>File<br>– ยกตัวอย่าง<br>ประกอบ ค้นคว้า<br>กรณีศึกษา                         | – Presentation<br>(PowerPoint)<br>– กระดาษฟลิปชาร์ต<br>– อุปกรณ์และเครื่องมือ<br>ในการนำเสนอ<br>– Internet<br>– โทรศัพท์มือถือ |
| ๑๒.๐๐ –<br>๑๓.๐๐ | พักรับประทานอาหารกลางวัน                                                                                                                                                                           |                                                                                                                                  |                                                                                                                                |

## หน่วยที่ ๑

### ความรู้พื้นฐานด้านกฎหมายที่เกี่ยวข้องในยุค Digital

#### ๑. พระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ. ๒๕๕๐ (๑.๓๐ นาที)

##### ๑.๑ เจตนารมณ์ของพระราชบัญญัติความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์

เหตุผลในการประกาศใช้พระราชบัญญัติฉบับนี้ คือ เนื่องจากในปัจจุบันระบบคอมพิวเตอร์ได้เป็นส่วนสำคัญของการประกอบกิจการและการดำรงชีวิตของมนุษย์ หากมีผู้กระทำความผิดใด ๆ ให้ระบบคอมพิวเตอร์ไม่สามารถทำงานตามคำสั่งที่กำหนดไว้หรือทำให้การทำงานผิดพลาดไปจากคำสั่งที่กำหนดไว้ หรือใช้วิธีการใด ๆ เข้าล่วงรู้ข้อมูล แก้ไข หรือทำลายข้อมูลของบุคคลอื่นในระบบคอมพิวเตอร์โดยมิชอบ หรือใช้ระบบคอมพิวเตอร์เพื่อเผยแพร่ข้อมูลคอมพิวเตอร์อันเป็นเท็จหรือมีลักษณะอันลามกอนาจาร ย่อมก่อให้เกิดความเสียหาย กระทบกระทบต่อเศรษฐกิจ สังคม และความมั่นคงของรัฐ รวมทั้งความสงบสุขและศีลธรรมอันดีของประชาชน สมควรกำหนดมาตรการเพื่อป้องกันและปราบปรามการกระทำความผิดดังกล่าว จึงจำเป็นต้องตราพระราชบัญญัตินี้

ต่อมาได้มีการแก้ไขเพิ่มเติม เป็น พ.ร.บ.ว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ (ฉบับที่ ๒) พ.ศ.๒๕๖๐ ทั้งนี้ เนื่องจาก มีบทบัญญัติบางประการที่ไม่เหมาะสมต่อการป้องกันและปราบปรามการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ในปัจจุบัน ซึ่งมีรูปแบบการกระทำความผิดที่มีความซับซ้อนมากขึ้นตามพัฒนาการทางเทคโนโลยีซึ่งเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วและโดยที่มีการจัดตั้งกระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคมซึ่งมีภารกิจในการกำหนดมาตรฐานและมาตรการในการรักษาความมั่นคงปลอดภัยไซเบอร์ รวมทั้งการเฝ้าระวังและติดตามสถานการณ์ด้านความมั่นคงปลอดภัยของเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารของประเทศ สมควรปรับปรุงบทบัญญัติในส่วนที่เกี่ยวข้องกับผู้รักษาการตามกฎหมาย กำหนดฐานความผิดขึ้นใหม่ และแก้ไขเพิ่มเติมฐานความผิดเดิม รวมทั้งบทกำหนดโทษของความผิดดังกล่าว การปรับปรุงกระบวนการและหลักเกณฑ์ในการระงับการทำให้แพร่หลายหรือลบข้อมูลคอมพิวเตอร์ ตลอดจนกำหนดให้มีคณะกรรมการเปรียบเทียบ ซึ่งมีอำนาจเปรียบเทียบความผิดตามพระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ. ๒๕๕๐ และแก้ไขเพิ่มเติมอำนาจหน้าที่ของพนักงานเจ้าหน้าที่ให้เหมาะสมยิ่งขึ้น

##### ๑.๒ นิยามของ “ระบบคอมพิวเตอร์”

“ระบบคอมพิวเตอร์” หมายความว่า อุปกรณ์หรือชุดอุปกรณ์ของคอมพิวเตอร์ที่เชื่อมการทำงานเข้าด้วยกัน โดยได้มีการกำหนดคำสั่ง ชุดคำสั่ง หรือสิ่งอื่นใด และแนวทางปฏิบัติงานให้อุปกรณ์หรือชุดอุปกรณ์ทำหน้าที่ประมวลผลข้อมูลโดยอัตโนมัติ

“ข้อมูลคอมพิวเตอร์” หมายความว่า ข้อมูล ข้อความ คำสั่ง ชุดคำสั่ง หรือสิ่งอื่นใดบรรดาที่อยู่ในระบบคอมพิวเตอร์ในสภาพที่ระบบคอมพิวเตอร์อาจประมวลผลได้ และให้หมายความรวมถึงข้อมูลอิเล็กทรอนิกส์ตามกฎหมายว่าด้วยธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ด้วย

“ข้อมูลจราจรทางคอมพิวเตอร์” หมายความว่า ข้อมูลเกี่ยวกับการติดต่อสื่อสารของระบบคอมพิวเตอร์ ซึ่งแสดงถึงแหล่งกำเนิด ต้นทาง ปลายทาง เส้นทาง เวลา วันที่ ปริมาณ ระยะเวลา ชนิดของบริการ หรืออื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องกับการติดต่อสื่อสารของระบบคอมพิวเตอร์นั้น

### ๑.๓ ฐานความผิดตามพระราชบัญญัติความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์

#### ๑.๓.๑ การกระทำความผิดต่อระบบคอมพิวเตอร์

|          |                                                                                                                                                                                                                                                  |              |                        |
|----------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------|------------------------|
| มาตรา ๕  | ผู้ใดเข้าถึงโดยมิชอบซึ่งระบบคอมพิวเตอร์ที่มีมาตรการป้องกันการเข้าถึงโดยเฉพาะและมาตรการนั้นมิได้มีไว้สำหรับตน                                                                                                                                     | ๑-๓ ปี       | ๒๐,๐๐๐-<br>๑๔๐,๐๐๐ บาท |
| มาตรา ๖  | ผู้ใดล่วงรู้มาตรการป้องกันการเข้าถึงระบบคอมพิวเตอร์ที่ผู้อื่นจัดทำขึ้นเป็นการเฉพาะ ถ้านำมาตรการดังกล่าวไปเปิดเผยโดยมิชอบในประการที่น่าจะเกิดความเสียหายแก่ผู้อื่น                                                                                | ๑-๓ ปี       | ๒๐,๐๐๐-<br>๑๔๐,๐๐๐ บาท |
| มาตรา ๓/ | ผู้ใดเข้าถึงโดยมิชอบซึ่งข้อมูลคอมพิวเตอร์ที่มีมาตรการป้องกันการเข้าถึงโดยเฉพาะ และมาตรการนั้นมิได้มีไว้สำหรับตน                                                                                                                                  | ๑-๓ ปี       | ๒๐,๐๐๐-<br>๑๔๐,๐๐๐ บาท |
| มาตรา ๘  | ผู้ใดกระทำความผิดด้วยประการใดโดยมิชอบด้วยวิธีการทางอิเล็กทรอนิกส์เพื่อกดรับไว้ ซึ่งข้อมูลคอมพิวเตอร์ของผู้อื่นที่อยู่ระหว่างการส่งในระบบคอมพิวเตอร์ และข้อมูลคอมพิวเตอร์นั้น มิได้มีไว้เพื่อประโยชน์สาธารณะหรือเพื่อให้บุคคลทั่วไปใช้ประโยชน์ได้ | ๑-๓ ปี       | ๒๐,๐๐๐-<br>๑๔๐,๐๐๐ บาท |
| มาตรา ๙  | ผู้ใดทำให้เสียหาย ทำลาย แก้ไข เปลี่ยนแปลง หรือเพิ่มเติมไม่ว่าทั้งหมดหรือบางส่วน ซึ่งข้อมูลคอมพิวเตอร์ของผู้อื่นโดยมิชอบ                                                                                                                          | ๓-๕ ปี       | ๖๐,๐๐๐-<br>๓๐๐,๐๐๐ บาท |
| มาตรา ๑๐ | ผู้ใดกระทำความผิดด้วยประการใดโดยมิชอบ เพื่อให้การทำงานของระบบคอมพิวเตอร์ ของผู้อื่นถูกระงับ ชะลอ ชัดขวาง หรือรบกวนจนไม่สามารถทำงานตามปกติได้                                                                                                     | ๓-๕ ปี       | ๖๐,๐๐๐-<br>๓๐๐,๐๐๐ บาท |
| มาตรา ๑๓ | ผู้ใดจำหน่ายหรือเผยแพร่ชุดคำสั่งที่จัดทำขึ้นโดยเฉพาะเพื่อนำไปใช้เป็นเครื่องมือ ในการกระทำ                                                                                                                                                        | ไม่เกิน ๕ ปี | ๒๐,๐๐๐ บาท             |

|  |                                                                                                                                 |              |                    |
|--|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------|--------------------|
|  | ความผิดตามมาตรา ๕ มาตรา ๖ มาตรา ๗ มาตรา ๘ มาตรา ๙ มาตรา ๑๐ หรือ มาตรา ๑๑                                                        |              |                    |
|  | ผู้ใดจำหน่ายหรือเผยแพร่ชุดคำสั่งที่จัดทำขึ้นโดยเฉพาะเพื่อนำไปใช้เป็นเครื่องมือในการกระทำความผิดตามมาตรา ๑๒ วรรคหนึ่งหรือวรรคสาม | ไม่เกิน ๒ ปี | ไม่เกิน ๔๐,๐๐๐ บาท |

### ตัวอย่างความผิด

๑. วันที่ ๓๐ ธันวาคม ที่สำนักงานตำรวจแห่งชาติ โฆษกกล่าวถึงการติดตามดำเนินคดีกับกลุ่มแฮกเกอร์ ว่า ล่าสุดทหารได้ส่งตัวผู้ต้องหากลุ่มแฮกเกอร์ให้กับกองบังคับการปราบปรามการกระทำความผิดเกี่ยวกับอาชญากรรมทางเทคโนโลยี (บก.ปอท.) จำนวนทั้งสิ้น ๔ ราย มีการดำเนินคดีในความผิดหลายข้อหา ทั้งหาอั้งยี่ ซึ่งมีความผิดตามประมวลกฎหมายอาญา มาตรา ๒๐๙, ความผิดตาม พรบ.คอมพิวเตอร์ พ.ศ.๒๕๕๐ ความผิดฐานเข้าถึงข้อมูลคอมพิวเตอร์โดยมิชอบ มาตรา ๗ ความผิดในข้อหาพร้อมกันทำให้เสียหาย ทำลายระบบคอมพิวเตอร์โดยมิชอบ มาตรา ๙ และความผิดฐานร่วมกันชะลอ ชัดขวาง ระบบคอมพิวเตอร์ มาตรา ๑๐ มีโทษ จำคุกไม่เกิน ๕ ปี ปรับไม่เกิน ๑ แสนบาท

๒. ๑๕ พ.ค.๖๐ ที่สำนักงานตำรวจแห่งชาติ (ตร.) ผบก.สทส. กล่าวถึงการป้องกันการถูกโจมตีทางไซเบอร์ด้วยมัลแวร์เรียกค่าไถ่ หลังผู้เชี่ยวชาญจากสหรัฐฯ และสหราชอาณาจักร ออกมาเตือนถึงความเป็นไปได้ อาจเกิดการโจมตีทางไซเบอร์ ในวันนี้ ว่า มัลแวร์ดังกล่าวสามารถแพร่กระจายผ่านเน็ตเวิร์ก คุณลักษณะที่สำคัญก็คือมันเป็นไวรัสที่อยู่ในปฏิบัติการของระบบปฏิบัติการวินโดวส์ (windows) เท่านั้น โดยอาศัยช่องว่างของ Service หรือการให้บริการในการเชื่อมต่อในการแชร์ เช่น ไฟล์แชร์ลิง File sharing หรือทรัพยากรอื่นๆในเครือข่าย ผ่านทาง Service ที่เรียกว่า Server Message Block หรือ SMB ซึ่งมีในปฏิบัติการ window ตั้งแต่รุ่น window xp ขึ้นมา window ๗-๑๐ ดังนั้นคนที่ติดไวรัสตัวนี้จะมีตัวหนังสือปรากฏข้อความบนหน้าจอเป็นการเรียกค่าไถ่ หากจะกู้ข้อมูลต้องขอรหัสและต้องจ่ายเงินให้ภายในเวลา เช่น ๓ วันจ่าย ประมาณ ๓๐๐ เหรียญ ถ้าจ่ายช้าเกิน ๖ วัน ต้องจ่าย ๖๐๐ เหรียญ โดยเงินที่จ่ายด้วย bitcoin ซึ่งเป็นสกุลเงินดิจิทัล

๓. ธนาคารออมสินพบว่า มีเงินหายไปจากตู้ ATM จำนวน ๒๑ เครื่อง รวมแล้วกว่า ๑๒ ล้านบาท คาดเพราะมัลแวร์ที่ตรวจเจอภายในตู้ ATM ผู้อำนวยการธนาคารออมสิน เปิดเผยว่าเริ่มต้นธนาคารได้ตรวจพบว่า มีเงินหายไปจากตู้ ATM ๕ เครื่องจำนวน ๙๖๐,๐๐๐ บาท ธนาคารจึงปิดบริการ ATM ยี่ห้อ NCR ที่มีปัญหาทั้งหมด และตรวจสอบเงินทั้งหมดที่อยู่ใน ๓,๓๔๓ เครื่องร่วมกับบริษัทเจ้าของเครื่อง ATM ก็พบว่า มีเงินหายไปทั้งหมด ๒๑ เครื่อง รวมเป็นเงิน ๑๒,๒๙๑,๐๐๐ บาท ซึ่งก็อยู่ในขั้นตอนเจรจากับบริษัทเจ้าของเครื่องว่าสามารถเรียกเงินประกันได้หรือไม่ ทั้งนี้ บริษัทเจ้าของเครื่อง

ATM แจ้งว่าเป็นการโจรกรรมเงินในเงินโดยเจาะจงเครื่องที่ติดตั้งอยู่นอกสถานที่ โดยอาศัยมัลแวร์เป็นเครื่องมือ

**๑.๓.๒ การใช้ระบบคอมพิวเตอร์ก่อความเสียหายให้บุคคลอื่น (การนำข้อมูลที่ไม่เหมาะสมเข้าสู่ระบบคอมพิวเตอร์ และการเผยแพร่ข้อมูลดังกล่าว)**

|              |                                                                                                                                                                                                                                                                               |                   |                     |
|--------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------|---------------------|
| มาตรา ๑๑     | ผู้ใดส่งข้อมูลคอมพิวเตอร์หรือจดหมายอิเล็กทรอนิกส์แก่บุคคลอื่นโดยปกปิด หรือปลอมแปลงแหล่งที่มาของการส่งข้อมูลดังกล่าว อันเป็นการรบกวนการใช้ระบบคอมพิวเตอร์ของ บุคคลอื่นโดยปกติสุข                                                                                               | -                 | ไม่เกิน ๑๐๐,๐๐๐ บาท |
|              | ผู้ใดส่งข้อมูลคอมพิวเตอร์หรือจดหมายอิเล็กทรอนิกส์แก่บุคคลอื่นโดยปกปิดหรือปลอมแปลงแหล่งที่มาของการส่งข้อมูลดังกล่าว อันเป็นการรบกวนการใช้ระบบคอมพิวเตอร์ของบุคคลอื่นโดยปกติสุข ต้องระวางโทษปรับไม่เกินหนึ่งแสนบาท                                                              | -                 | ไม่เกิน ๒๐๐,๐๐๐ บาท |
| มาตรา ๑๔ (๑) | โดยทุจริต หรือโดยหลอกลวง นำเข้าสู่ระบบคอมพิวเตอร์ซึ่งข้อมูลคอมพิวเตอร์ที่บิดเบือนหรือปลอมไม่ว่าทั้งหมด หรือ บาง ส่วน หรือ ข้อมูลคอมพิวเตอร์อันเป็นเท็จ โดยประการที่น่าจะเกิดความเสียหายแก่ประชาชน อันมิใช่การกระทำความผิดฐานหมิ่นประมาทตามประมวลกฎหมายอาญา                    | จำคุกไม่เกิน ๕ ปี | ไม่เกิน ๑๐๐,๐๐๐ บาท |
| มาตรา ๑๔ (๒) | นำเข้าสู่ระบบคอมพิวเตอร์ซึ่งข้อมูลคอมพิวเตอร์อันเป็นเท็จ โดยประการที่น่าจะเกิดความเสียหายต่อการรักษาความมั่นคงปลอดภัยของประเทศ ความปลอดภัยสาธารณะ ความมั่นคงในทางเศรษฐกิจของประเทศ หรือโครงสร้างพื้นฐานอันเป็นประโยชน์สาธารณะของประเทศ หรือก่อให้เกิดความตื่นตระหนกแก่ประชาชน | จำคุกไม่เกิน ๕ ปี | ไม่เกิน ๑๐๐,๐๐๐ บาท |
| มาตรา ๑๔ (๓) | นำเข้าสู่ระบบคอมพิวเตอร์ซึ่งข้อมูลคอมพิวเตอร์ใด ๆ นำเข้าสู่ระบบคอมพิวเตอร์ซึ่งข้อมูลคอมพิวเตอร์ใด ๆ อันเป็น ความ ผิด เกี่ยว กับ ความ มั่น คง แห่ง ราชอาณาจักรหรือความผิดเกี่ยวกับการก่อการร้าย                                                                                | จำคุกไม่เกิน ๕ ปี | ไม่เกิน ๑๐๐,๐๐๐ บาท |

|              |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |                                        |                     |
|--------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------|---------------------|
|              | ตามประมวลกฎหมายอาญา                                                                                                                                                                                                                                                                                              |                                        |                     |
| มาตรา ๑๔ (๕) | นำเข้าสู่ระบบคอมพิวเตอร์ซึ่งข้อมูลคอมพิวเตอร์ใด ๆ ที่มีลักษณะอันลามกและข้อมูลคอมพิวเตอร์นั้นประชาชนทั่วไปอาจเข้าถึงได้                                                                                                                                                                                           | จำคุกไม่เกิน ๕ ปี                      | ไม่เกิน ๑๐๐,๐๐๐ บาท |
| มาตรา ๑๔ (๕) | ผู้ใดเผยแพร่หรือส่งต่อซึ่งข้อมูลคอมพิวเตอร์โดยรู้อยู่แล้วว่าเป็นข้อมูลคอมพิวเตอร์ ตาม (๑) (๒) (๓) หรือ (๔)                                                                                                                                                                                                       | จำคุกไม่เกิน ๕ ปี                      | ไม่เกิน ๑๐๐,๐๐๐ บาท |
| มาตรา ๑๕     | ผู้ให้บริการผู้ใดให้ความร่วมมือ ยินยอม หรือรู้เห็นเป็นใจให้มีการกระทำความผิด ตามมาตรา ๑๔ ในระบบคอมพิวเตอร์ที่อยู่ในความควบคุมของตน                                                                                                                                                                               | เช่นเดียวกับผู้กระทำความผิดตามมาตรา ๑๔ |                     |
| มาตรา ๑๖     | ผู้ใดนำเข้าสู่ระบบคอมพิวเตอร์ที่ประชาชนทั่วไปอาจเข้าถึงได้ซึ่งข้อมูลคอมพิวเตอร์ที่ปรากฏเป็นภาพของผู้อื่น และภาพนั้นเป็นภาพที่เกิดจากการสร้างขึ้น ตัดต่อ เติม หรือดัดแปลงด้วยวิธีการทางอิเล็กทรอนิกส์หรือวิธีการอื่นใด โดยประการที่น่าจะทำให้ผู้อื่นนั้นเสียชื่อเสียง ถูกดูหมิ่นถูกเกลียดชัง หรือได้รับความอับอาย | จำคุกไม่เกิน ๓ ปี                      | ไม่เกิน ๒๐๐,๐๐๐ บาท |
|              | ถ้าการกระทำตามวรรคหนึ่งเป็นการกระทำต่อภาพของผู้ตาย และการกระทำนั้นน่าจะทำให้บิดา มารดา คู่สมรส หรือบุตรของผู้ตายเสียชื่อเสียง ถูกดูหมิ่นหรือถูกเกลียดชัง หรือได้รับความอับอาย                                                                                                                                    | ไม่เกิน ๓ ปี                           | ไม่เกิน ๒๐๐,๐๐๐ บาท |

#### ตัวอย่างความผิดตามมาตรา ๑๑

๑. การฝากร้านใน Facebook, IG ถือเป็นสแปม ปรับ ๒๐๐,๐๐๐ บาท
๒. ส่ง SMS โฆษณา โดยไม่ได้รับความยินยอม ให้ผู้รับสามารถปฏิเสธข้อมูลนั้นได้ ไม่เช่นนั้นถือเป็นสแปม ปรับ ๒๐๐,๐๐๐ บาท
๓. ส่ง Email ขยายของซ้ำๆ ถือเป็นสแปม ปรับ ๒๐๐,๐๐๐ บาท

### ตัวอย่างความผิดมาตรา ๑๔

๑. ผู้ไม่หวังดีสร้างเพจเฟซบุ๊ก ใช้ชื่อ "ข่าวช่อง๗สี" โดยนำรูปภาพของผู้ประกาศข่าวโพสท์เพิ่มความน่าเชื่อถือ จนมีผู้ติดตามหลักแสน จากนั้นโพสท์ขายสินค้า และคลิปวิดีโอโป๊ สร้างความเสียหายกับองค์กรเป็นอย่างมาก เป็นการกระทำผิดตามมาตรา ๑๔(๑)

๒. ดาราซีรีส์ดังน้องใหม่ร้ายบริสุทธิ์ เข้าแจ้งความตำรวจไซเบอร์ หลังโดนคนร้ายฉกเอารูปไปปลอมเฟซบุ๊ก หลอกหลอนนาน ๙ เดือนโอนเงินจ่ายค่าเกมนับแสนบาท เผยที่ผ่านมาโดนเอารูปไปปลอมเฟซบุ๊กหลอกคนอื่นเยอะมาก ดังนี้ เป็นการกระทำผิดตามมาตรา ๑๔(๑)

๓. ๓๐ มีนาคม ๒๕๖๑ มีข่าวผู้ว่าราชการจังหวัดเชียงใหม่แจ้งความดำเนินคดีกับ เพจ "City Life Chiang Mai" จากการโพสท์ภาพวาดอนุสาวรีย์อดีตกษัตริย์ผู้สร้างเมืองเชียงใหม่มีหน้ากากสวมปิดพระพักตร์ ตามมาตรา ๑๔(๒)

๔. ๓๑ มกราคม ๒๕๖๑ อ.ชาญวิทย์ เกษตรศิริ ถูกดำเนินคดีตามมาตรา ๑๔(๒) จากการแชร์ภาพประกอบข้อความเกี่ยวกับกระเป๋าทองกรรยาหัวหน้า คสช. ลงบนเฟซบุ๊ก

๕. ๙ มีนาคม ๒๕๖๑ ทนายอานนท์ นำภา นักเคลื่อนไหวทางการเมือง ถูกดำเนินคดีตามมาตรา ๑๔(๒) จากการเขียนกวีโพสท์ลงเฟซบุ๊ก ถึงมหาตุลาการ วิจารณ์บทบาทของศาลในการตรวจสอบถ่วงดุลอำนาจเผด็จการและอื่นๆ อีกมากมาย ฯลฯ

๖. มติชนออนไลน์ รายงานว่า มีการออกหมายจับ แอดมิน แฟนเพจ “KonthaiUk” ด้วยข้อกล่าวหา พ.ร.บ.คอมพิวเตอร์ฯ มาตรา ๑๔ (๒) เผยแพร่ข้อความอันเป็นเท็จในเฟซบุ๊กที่อาจจะก่อให้เกิดความเสียหายต่อเศรษฐกิจและความมั่นคงของชาติ และจับกุมตัวผู้แชร์ข้อความดังกล่าวไปแล้วอย่างน้อย ๙ คน และมีผู้ถูกออกหมายเรียกกว่า ๒๐ ราย

([https://www.matichon.co.th/local/crime/news\\_๙๙๕๔๔๙](https://www.matichon.co.th/local/crime/news_๙๙๕๔๔๙))

๗. ๑๖ สิงหาคม ๒๕๖๑ พุฒิพัทธ์ เดินทางไปรายงานตัวตามหมายเรียก ของ บก.ปอท. ที่ระบุว่าเขาถูก พ.อ.บุรินทร์ ทองประไพ ฝ่ายกฎหมายของ คสช. รับมอบอำนาจมาแจ้งความข้อกล่าวหาตาม พ.ร.บ.คอมพิวเตอร์ฯ มาตรา ๑๔(๕) เผยแพร่หรือส่งต่อซึ่งข้อมูลคอมพิวเตอร์ โดยรู้อยู่แล้วว่าเป็นข้อมูลคอมพิวเตอร์ที่ถูกบัญญัติให้เป็นความผิดตามพระราชบัญญัติคอมพิวเตอร์ ๒๕๕๐ มาตรา ๑๔ (๒) จากการสอบถามเจ้าหน้าที่ตำรวจทราบมาว่าจากกรณี แชร์โพสท์เพจ "KonthaiUk" ([https://www.facebook.com/.../a.๑๐๑๕๐๕๔๐๔๓.../๑๐๑๖๐๘๖๘๓๖๒๕๖๐๕๕๑/...](https://www.facebook.com/.../a.๑๐๑๕๐๕๔๐๔๓.../๑๐๑๖๐๘๖๘๓๖๒๕๖๐๕๕๑/))

๘. ๒๓ สิงหาคม ๒๕๖๑ ธนาธร จึงรุ่งเรืองกิจ และว่าที่กรรมการบริหารพรรคอนาคตใหม่ อีกสองคน ถูกตำรวจออกหมายเรียกให้ไปรับทราบข้อกล่าวหา ที่ บก.ปอท. จากการจัดรายการเฟซบุ๊กไลฟ์ที่เพจของ

๙. ๔ กันยายน ๒๕๖๑ วอยซ์ทีวี รายงานว่า มีการออกหมายจับแอดมินเพจ CSI LA และคนแชร์ข้อมูลจากเพจดังกล่าวอีก ๑๒ ราย ผู้นำเข้าสู่ระบบคอมพิวเตอร์ ซึ่งข้อมูลคอมพิวเตอร์บิดเบือนหรือปลอมไม่ว่าทั้งหมดหรือบางส่วน หรือข้อมูลคอมพิวเตอร์อันเป็นเท็จ โดยประการที่น่าจะ

เกิดความเสียหายประชาชน นำเข้าสู่ระบบคอมพิวเตอร์อันเป็นเท็จโดยประการที่ก่อให้เกิดความเสียหายต่อการรักษาความมั่นคงปลอดภัยของประเทศ ตาม พ.ร.บ.คอมพิวเตอร์ฯ มาตรา ๑๔(๑), ๑๔(๒) และ ๑๔(๕) (<https://www.voicetv.co.th/read/rJpmJdsPQ>)

๑๐. ๒๕ สิงหาคม ๒๕๖๑ เพจ CSI LA ได้เผยแพร่ข้อความเกี่ยวกับกรณีหญิงสาวอายุ ๑๙ ปี นักท่องเที่ยวสัญชาติอังกฤษ ถูกข่มขืน ที่หาดทรายรี ตำบลเกาะเต่า อำเภอเกาะพะงัน จังหวัดสุราษฎร์ธานีจนถึงวันที่ ๖ กันยายน ๒๕๖๑ ทนายวิญญูติ ชาทิมมนตรี เปิดเผยว่าได้ให้ความช่วยเหลือทางกฎหมายแก่ผู้ถูกนำตัวมาที่ สภ.เกาะเต่าทั้งหมด ๑๒ คน ซึ่งทุกคนได้รับการประกันตัวในชั้นตำรวจแล้ว ด้วยหลักทรัพย์คนละ ๖๐,๐๐๐ บาท

๑๑. ผู้กระทำความผิดลามกอนาจาร และนำรูปภาพ หรือคลิปวิดีโอการกระทำความผิดลามกอนาจารนั้น ไปเผยแพร่ในระบบคอมพิวเตอร์ เช่น ผ่านช่องทาง LINE Twitter หรือ Facebook นั้น มีความผิดตาม พ.ร.บ.คอมฯ มาตรา ๑๔(๕)

๑๒. อัยการคดีอาญา ๓ เป็นโจทก์ฟ้อง จำเลยฐานกระทำความผิด พ.ร.บ.คอมพิวเตอร์ พ.ศ. ๒๕๕๐ ม.๑๔(๕) จากกรณีเมื่อวันที่ ๒๓ เม.ย.๖๐ จำเลย โพสต์ข้อความลงในเฟซบุ๊กส่วนตัว เล่าเหตุการณ์ช่วงที่เข้าไปอยู่ในเรือนจำ เกี่ยวกับเรื่องเพศสัมพันธ์ในเรือนจำ ด้วยถ้อยคำลามก หยาดคาย และข้อความอื่นๆอันเป็นการฝ่าฝืนต่อกฎหมาย

๑๓. มีการเผยแพร่คลิปภาพนักท่องเที่ยวชาวจีนขณะรถโรงพยาบาลมารับว่า เสียชีวิต ๑ ศพ ที่สนามบินภูเก็ต เนื่องจากป่วยติดเชื้อไวรัสโคโรนา หรือโควิด-๑๙ ในเรื่องนี้ ท่าอากาศยานภูเก็ตตรวจสอบแล้วข่าวดังกล่าวไม่เป็นความจริง และได้รวบรวมพยานหลักฐานเพื่อแจ้งความดำเนินคดีกับหญิงสาวรายนี้ โดยเป็นความผิดตาม พ.ร.บ.คอมพิวเตอร์ฯ มาตรา ๑๔(๑) และ ๑๔(๒) เนื่องจาก เป็นการนำเข้าสู่ข้อมูลอันเป็นเท็จ ที่ทำให้ผู้อื่นเสียหาย และทำให้ประชาชนตื่นตระหนก

### ตัวอย่างความผิดมาตรา ๑๕

๑. ๒๓ ธ.ค. ๒๕๕๘ ที่ห้องพิจารณาคดี ๙๐๘ ศาลอาญา รัชดา ศาลอ่านคำพิพากษา ศาลฎีกาพิพากษายืนตามศาลอุทธรณ์ ในคดีที่ จิรนุช เปรมชัยพร ผู้อำนวยการเว็บไซต์ประชาไทเป็น จำเลยในความผิดตามมาตรา ๑๕ พ.ร.บ.ว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ.๒๕๕๐ ให้ จำคุก ๘ เดือน ปรับ ๒๐,๐๐๐ บาท โทษจำคุกรอลงอาญา จากกรณีที่ปล่อยให้มีการโพสต์ผิดกฎหมาย ในเว็บไซต์ประชาไทนาน ๒๐ วัน

คำพิพากษาศาลฎีการะบุว่า การพิจารณาว่าจำเลยจงใจหรือไม่นั้นเป็นไปได้ยากจึง พิจารณาจากประจักษ์พยานแวดล้อมเพื่อเป็นเครื่องชี้เจตนา โดยศาลชี้ว่าจำเลยไม่ได้ให้ความร่วมมือ กับเจ้าหน้าที่ในการส่งข้อมูล IP address ของผู้ใช้บริการเว็บไซต์ที่โพสต์ข้อความเข้าข่ายหมิ่นสถาบัน ให้โดยไม่ต้องร้องขอ โดยมีทั้งกรณีที่ได้รับหมายเรียกพยานแล้ว แต่ไม่เตรียมข้อมูลจรรยาบรรณไปให้ จนต้องขอความร่วมมือและมีการนำมาให้ในภายหลัง และกรณีที่โพสต์ข้อมูลให้จนเลยระยะเวลา ๙๐

วันตามกฎหมายที่ผู้ให้บริการอินเทอร์เน็ต (ISP) ต้องเก็บ IP address ไว้ ทำให้พนักงานสอบสวนไม่สามารถดำเนินคดีกับผู้ร้ายอื่นได้

### ตัวอย่างความผิดมาตรา ๑๖

๑. นักร้องสาวสายแร่ป ถูกมือดีนำภาพของเจ้าตัวไปตัดต่อเป็นภาพอนาจาร นักร้องสาวได้เดินทางเข้าแจ้งความที่กองบังคับการปราบปรามการกระทำความผิดเกี่ยวกับอาชญากรรมทางเทคโนโลยี (ปอท.) พร้อมทั้งหลักฐานเป็นภาพที่ถูกตัดต่อ ซึ่งทนายความกล่าวว่า ผิด พรบ. คอมพิวเตอร์ มาตรา ๑๔ กับ ๑๖ เอาภาพลามกอนาจารเข้าสู่ระบบคอมพิวเตอร์ และมีการตัดต่อภาพมันมีโทษตั้งแต่จำคุก ๕ ปี ปรับ ๑ แสนบาท อีกมาตราหนึ่งโทษ ๓ ปี ปรับ ๑ แสน

๒. พรรคอนาคตใหม่และพรรณิการ์ วาณิช โฆษกพรรคฯ จะไปยื่นคำฟ้องคดี ปารีณา ไกรคุปต์ ส.ส. เขต ๓ ราชบุรี พรรคพลังประชารัฐ ต่อศาลอาญา(รัชดา) จากกรณีปารีณาโพสต์เฟสบุ๊คเนื้อหาในลักษณะ เป็นภาพที่มีการตัดต่อและเติมข้อความ ที่อาจทำให้สังคมเข้าใจผิดว่าพรรณิการ์และพรรคอนาคตใหม่มีส่วนเกี่ยวข้องกับการก่อเหตุรุนแรงหลายจุดในกรุงเทพเมื่อสัปดาห์ที่ผ่านมา ฝ่ายกฎหมายของพรรคจะยื่นฟ้องประเด็นความผิดในการนำภาพของผู้อื่นไปตัดต่อดัดแปลง ทำให้เกิดความเสียหาย ถูกดูหมิ่นเกลียดชัง ตาม พ.ร.บ.ว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ มาตรา ๑๖ ด้วย

๓. คดีความที่เกิดขึ้น ทางเจ้าหน้าที่ตำรวจให้ข้อมูลว่า คดีของไอลดาสาวง BNK๔๘ ผู้ก่อเหตุได้มีการนำสิ่งลามกมาตัดต่อประกอบไว้บนภาพนักร้องสาว ทำให้เกิดความเสียหาย เข้าข่ายความผิดตาม พ.ร.บ. คอมพิวเตอร์ มาตรา ๑๖

๔. วันที่ ๒๔ ธ.ค.๖๐ นายภัทรศักดิ์ เทียมประเสริฐ หรือ "ดีเจเก่ง เกียรติอาร์" เข้าร้องทุกข์กับ รอง สว.(สอบสวน)กก.๓ บก.ปอท. หลังถูกพาดพิงถึงกรณีโดนเกรียนคีย์บอร์ดตัดต่อภาพมีลักษณะเป็นดีเจเก่งกำลังยืนดมถุงกาวยักษ์ทำให้เสียชื่อเสียงอย่างมาก

### ข้อสังเกตเกี่ยวกับการนำเข้าสู่ข้อมูลคอมพิวเตอร์ และการเผยแพร่ข้อมูลคอมพิวเตอร์

บทบัญญัติในมาตรา ๑๔ และ มาตรา ๑๖ นั้น กำหนดความผิดสำหรับการนำเข้าสู่ระบบคอมพิวเตอร์ซึ่งข้อมูลคอมพิวเตอร์ และการเผยแพร่ข้อมูลดังกล่าว ซึ่งมีข้อสังเกตเกี่ยวกับการใช้สื่อโซเชียลมีเดีย ดังนี้

๑. การโพสต์ข้อความ หรือลงรูปภาพ ทั้งใน Facebook Twitter YouTube Instagram ฯลฯ ถือเป็นการนำเข้าสู่ระบบคอมพิวเตอร์ซึ่งข้อมูลคอมพิวเตอร์ และการเผยแพร่ข้อมูลดังกล่าว

๒. กด Like ได้ไม่ผิด เพราะ ไม่ใช่ทั้งการนำเข้าสู่ข้อมูล และการเผยแพร่

๓. กด Share หรือ Retweet ถือเป็นการเผยแพร่ หากข้อมูลที่แชร์เป็นข้อความอันเป็นเท็จอันเข้าลักษณะความผิด เกี่ยวกับความมั่นคง เกี่ยวกับความผิดอาญา หรือมีลักษณะลามกอนาจาร

อาจเข้าข่ายความผิดตาม พ.ร.บ.ว่าด้วยกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ. ๒๕๕๐ ได้ ตามมาตรา ๑๔(๕)

๔. การส่งข้อความใน Line หากส่งให้บุคคลอื่นเป็นการเฉพาะตัวเพียงคนเดียว ไม่ถือเป็นการเผยแพร่ข้อมูลสู่สาธารณะชน แต่อาจเข้าข่ายเป็นการเผยแพร่ได้หากส่งไปในกรุ๊ป Line

#### ๑.๔ อำนาจหน้าที่ของเจ้าพนักงาน

##### ๑.๔.๑ วิธีการเสาะหาหลักฐานของเจ้าหน้าที่จากระบบคอมพิวเตอร์

ตามมาตรา ๑๘ และ มาตรา ๑๙ แห่ง พ.ร.บ.ว่าด้วยกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ. ๒๕๕๐ ข้างต้นจะเห็นได้ว่า เจ้าหน้าที่ที่มีอำนาจในการเก็บรวบรวมหลักฐานจากระบบคอมพิวเตอร์ของผู้ให้บริการ และประชาชน โดยแบ่งเป็นสองประเภทคือ ๑) อำนาจที่สามารถกระทำได้เอง ๒) อำนาจที่ต้องร้องขอให้ศาลอนุญาตเสียก่อน

##### ๑) อำนาจที่สามารถกระทำได้เอง

เจ้าหน้าที่ที่มีอำนาจกระทำการเหล่านี้ได้เอง โดยไม่ต้องร้องขอต่อศาล และ

(ก) มีหนังสือสอบถามหรือเรียกบุคคลที่เกี่ยวข้องกับการกระทำความผิดมาเพื่อให้ถ้อยคำส่งคำชี้แจงเป็นหนังสือ หรือส่งเอกสาร ข้อมูล หรือหลักฐานอื่นใดที่อยู่ในรูปแบบที่สามารถเข้าใจได้

(ข) เรียกข้อมูลจราจรทางคอมพิวเตอร์จากผู้ให้บริการเกี่ยวกับการติดต่อสื่อสารผ่านระบบคอมพิวเตอร์หรือจากบุคคลอื่นที่เกี่ยวข้อง

(ค) สั่งให้ผู้ให้บริการส่งมอบข้อมูลเกี่ยวกับผู้ใช้บริการที่ต้องเก็บตามมาตรา ๒๖ หรือที่อยู่ในความครอบครองหรือควบคุมของผู้ให้บริการให้แก่พนักงานเจ้าหน้าที่หรือให้เก็บข้อมูลดังกล่าวไว้ก่อน

##### ๒) อำนาจที่ต้องร้องขอให้ศาลอนุญาตเสียก่อน

การใช้อำนาจของเจ้าหน้าที่บางประการอาจกระทบกระเทือนต่อสิทธิเสรีภาพของประชาชนได้ ดังนั้น เจ้าหน้าที่จะใช้อำนาจเหล่านี้ได้ก็ต่อเมื่อ ได้ร้องขอต่อศาล และศาลอนุญาตแล้ว โดยการร้องขอนี้เจ้าหน้าที่ระบุเหตุอันควรเชื่อได้ว่าบุคคลใดกระทำหรือกำลังจะกระทำการอย่างหนึ่งอย่างใดอันเป็นความผิด เหตุที่ต้องใช้อำนาจ ลักษณะของการกระทำความผิด รายละเอียดเกี่ยวกับอุปกรณ์ที่ใช้ในการกระทำความผิดและผู้กระทำความผิด เท่าที่สามารถจะระบุได้ ประกอบคำร้องด้วย

(ก) ทำสำเนาข้อมูลคอมพิวเตอร์ ข้อมูลจราจรทางคอมพิวเตอร์จากระบบคอมพิวเตอร์ที่มีเหตุอันควรเชื่อได้ว่ามีการกระทำความผิด ในกรณีที่ระบบคอมพิวเตอร์นั้นยังมิได้อยู่ในความครอบครองของพนักงานเจ้าหน้าที่

(ข) สั่งให้บุคคลซึ่งครอบครองหรือควบคุมข้อมูลคอมพิวเตอร์ หรืออุปกรณ์ที่ใช้เก็บข้อมูลคอมพิวเตอร์ส่งมอบข้อมูลคอมพิวเตอร์ หรืออุปกรณ์ดังกล่าวให้แก่พนักงานเจ้าหน้าที่

(ค) ตรวจสอบหรือเข้าถึงระบบคอมพิวเตอร์ ข้อมูลคอมพิวเตอร์ ข้อมูลจราจรทางคอมพิวเตอร์หรืออุปกรณ์ที่ใช้เก็บข้อมูลคอมพิวเตอร์ของบุคคลใด อันเป็นหลักฐานหรืออาจใช้เป็นหลักฐานเกี่ยวกับการกระทำความผิด หรือเพื่อสืบสวนหาตัวผู้กระทำความผิดและสั่งให้บุคคลนั้นส่งข้อมูลคอมพิวเตอร์ข้อมูลจราจรทางคอมพิวเตอร์ ที่เกี่ยวข้องเท่าที่จำเป็นให้ด้วยก็ได้

(ง) ถอดรหัสลับของข้อมูลคอมพิวเตอร์ของบุคคลใด หรือสั่งให้บุคคลที่เกี่ยวข้องกับการเข้ารหัสลับของข้อมูลคอมพิวเตอร์ ทำการถอดรหัสลับ หรือให้ความร่วมมือกับพนักงานเจ้าหน้าที่ในการถอดรหัสลับดังกล่าว

(จ) ยึดหรืออายัดระบบคอมพิวเตอร์เท่าที่จำเป็นเฉพาะเพื่อประโยชน์ในการทราบรายละเอียดแห่งความผิดและผู้กระทำความผิด

ทั้งนี้ หากเจ้าหน้าที่กระทำโดยพลการไม่ร้องขอต่อศาลเสียก่อน หลักฐานต่าง ๆ ที่ได้มาจากการนี้ ย่อมไม่สามารถอ้างและรับฟังในชั้นศาลได้

#### **๑.๔.๒ สิทธิและหน้าที่ของประชาชนในกระบวนการรวบรวมพยานหลักฐานของเจ้าหน้าที่**

๑) การใช้อำนาจของเจ้าหน้าที่ที่กระทบต่อสิทธิเสรีภาพของประชาชนดังกล่าวข้างต้น กล่าวคืออำนาจตามมาตรา ๑๔ (๔) (๕) (๖) (๗) และ (๘) ต้องได้รับอนุญาตจากศาลเสียก่อน

๒) เมื่อศาลมีคำสั่งอนุญาตแล้ว ก่อนดำเนินการตามคำสั่งของศาล ให้พนักงานเจ้าหน้าที่ส่งสำเนาบันทึกเหตุอันควรเชื่อที่ทำให้ต้องใช้อำนาจตามมาตรา ๑๔ (๔) (๕) (๖) (๗) และ (๘) มอบให้เจ้าของหรือผู้ครอบครองระบบคอมพิวเตอร์นั้นไว้เป็นหลักฐาน แต่ถ้าไม่มีเจ้าของหรือผู้ครอบครองเครื่องคอมพิวเตอร์อยู่ ณ ที่นั้น ให้พนักงานเจ้าหน้าที่ส่งมอบสำเนาบันทึกนั้นให้แก่เจ้าของหรือผู้ครอบครองดังกล่าวในทันทีที่กระทำได้

๓) การทำสำเนาข้อมูลคอมพิวเตอร์ ให้กระทำได้เฉพาะเมื่อมีเหตุอันควรเชื่อได้ว่าการกระทำความผิด และต้องไม่เป็นอุปสรรคในการดำเนินกิจการของเจ้าของหรือผู้ครอบครองข้อมูลคอมพิวเตอร์นั้นเกินความจำเป็น

๔) การยึดหรืออายัดคอมพิวเตอร์ นอกจากจะต้องส่งมอบสำเนาหนังสือแสดงการยึดหรืออายัดมอบให้เจ้าของหรือผู้ครอบครองระบบคอมพิวเตอร์นั้นไว้เป็นหลักฐานแล้ว พนักงานเจ้าหน้าที่จะสั่งยึดหรืออายัดไว้เกินสามสิบวันมิได้ ในกรณีจำเป็นที่ต้องยึดหรืออายัดไว้นานกว่านั้น ให้ยื่นคำร้องต่อศาลที่มีเขตอำนาจเพื่อขอขยายเวลายึดหรืออายัดได้ แต่ศาลจะอนุญาตให้ขยายเวลาค้างเดียวหรือหลายครั้งรวมกันได้อีกไม่เกินหกสิบวัน เมื่อหมดความจำเป็นที่จะยึดหรืออายัดหรือครบกำหนดเวลาดังกล่าวแล้วพนักงานเจ้าหน้าที่ต้องส่งคืนระบบคอมพิวเตอร์ที่ยึดหรือถอนการอายัดโดยพลัน

๕) ห้ามมิให้พนักงานเจ้าหน้าที่และพนักงานสอบสวนเปิดเผยหรือส่งมอบข้อมูลคอมพิวเตอร์ ข้อมูลจราจรทางคอมพิวเตอร์ หรือข้อมูลของผู้ใช้บริการที่ได้มาตามมาตรา ๑๔ ให้แก่บุคคลอื่นใด ที่ไม่มีอำนาจหน้าที่ตามกฎหมายที่เกี่ยวข้อง

## ๒. กฎหมายอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง (๑.๓๐ นาที)

### ๒.๑ กฎหมายลิขสิทธิ์

#### ๒.๑.๑ งานอันมีลิขสิทธิ์ที่ปรากฏบนสื่อสังคมออนไลน์<sup>๑</sup>

แนวคิดเรื่องเสรีภาพของข้อมูลข่าวสารบนอินเทอร์เน็ต เกิดขึ้นพร้อมๆ กับการเกิดของเทคโนโลยีไซเบอร์สเปซ (Cyberspace) โดยได้รับอิทธิพลจากแนวความคิดที่ต้องการให้การแลกเปลี่ยนข้อมูลความรู้เป็นไปโดยเสรี นักวิชาการในศาสตร์ต่างๆ ต่างเห็นความสำคัญของการแลกเปลี่ยนข้อมูลและความคิดเห็นเพื่อนำไปสู่การสร้างองค์ความรู้ใหม่แทนที่จะมองถึงการกำหนดค่าตอบแทนการเข้าถึงและแลกเปลี่ยนข้อมูลเพื่อกำไรแนวคิดเชิงวิชาการเช่นนี้ได้กลายเป็นบรรทัดฐานที่ได้รับการยอมรับทั่วไปในโลกอินเทอร์เน็ต

แนวทางการคุ้มครองลิขสิทธิ์บนอินเทอร์เน็ตโดยทั่วไปงานอันมีลิขสิทธิ์อาจถูกนำออกเผยแพร่ต่อสาธารณชนได้ ๔ ลักษณะด้วยกัน

(๑) การเผยแพร่ด้วยการจำหน่าย

(๒) การเผยแพร่ด้วยการคิดค่าบริการเพื่อเข้าถึงข้อมูล

(๓) การเผยแพร่เนื้อหาของงานโดยไม่คิดค่าตอบแทน

(๔) การเผยแพร่ในระบบดิจิทัลออนไลน์

(๑) การจำหน่ายโอนกรรมสิทธิ์วัตถุที่บรรจุนงานอันมีลิขสิทธิ์ เช่นหนังสือ ภาพวาด แผ่นซีดี ฯลฯ ผู้ที่เสียค่าตอบแทนเพื่อเข้าถึงงานลักษณะนี้จะมีสิทธิโดยการใช้ประโยชน์จากงานนั้น เช่น เมื่อซื้อหนังสือมาหนึ่งเล่มย่อมสามารถอ่านหรือใช้ประโยชน์จากเนื้อหาในหนังสือนั้นได้ตลอดไป

(๒) การเผยแพร่ด้วยการคิดค่าบริการเพื่อเข้าถึงข้อมูลจะมีลักษณะที่มีความถาวรน้อยกว่าลักษณะแรก เพราะเป็นกรณีที่ผู้ประสงค์จะเข้าถึงข้อมูลยอมที่จะจ่ายเพื่อแลกกับสิทธิที่จะเข้าไปใช้ประโยชน์จากงานในช่วงระยะเวลาจำกัด เช่น การเช่าดีวีดีเคเบิลทีวีการเป็นสมาชิกฐานข้อมูลออนไลน์ ฯลฯ ค่าตอบแทนที่ให้มีลักษณะเป็นการตอบแทนการเข้าถึงข้อมูล ซึ่งจะมีลักษณะจำกัดในเรื่องเวลา เมื่อกำหนดเวลาดังกล่าวได้สิ้นสุดลง สิทธิในการเข้าถึงงานย่อมระงับไป เช่น Netflix Disney+ iFlix เป็นต้น

<sup>๑</sup> ทวียศ ศรีเกิด.งานลิขสิทธิ์ในยุคไร้ขอบเขต ใช้ข้อมูลอย่างปลอดภัย. กรุงเทพมหานคร : สำนักงานเลขาธิการสภาผู้แทนราษฎร, ๒๕๔๗.

(๓) การเผยแพร่เนื้อหาโดยไม่มีการคิดค่าตอบแทนจากเจ้าของงาน เนื่องจากเจ้าของงานประสงค์จะเผยแพร่งานนั้นสู่สาธารณชนในวงกว้างอยู่แล้ว การเผยแพร่งานในลักษณะโฆษณา ประชาสัมพันธ์เรื่องใดเรื่องหนึ่ง เช่น การโฆษณาโดยใช้แผ่นป้ายโฆษณา วิทยุโทรทัศน์ ฯลฯ การเผยแพร่งานลักษณะนี้มักเป็นที่ต้องการของสาธารณชนน้อยกว่าการเผยแพร่ในสองลักษณะแรก เพราะกระทำโดยมีวัตถุประสงค์ที่จะชักจูงใจสาธารณชนโดยมีเป้าหมายประสงค์บางอย่าง เช่น เพื่อดึงดูดใจให้บริโภคสินค้า เป็นต้น

(๔) การเผยแพร่ในระบบดิจิทัลออนไลน์ คือ การเผยแพร่ผ่านระบบอินเทอร์เน็ต การเผยแพร่เช่นนี้แตกต่างจากลักษณะแรกและลักษณะที่สองตรงที่ไม่มีการคิดค่าตอบแทน (นอกจากค่าใช้จ่ายในการซื้อวัสดุอุปกรณ์และค่าธรรมเนียมการใช้อินเทอร์เน็ต) และแตกต่างจากการเผยแพร่ในลักษณะที่สามตรงที่มีได้มีเป้าหมายในการชักจูงใจสาธารณชนหรือในการโฆษณาประชาสัมพันธ์อินเทอร์เน็ตได้สร้างช่องทางการเผยแพร่งานสู่สาธารณชนโดยไม่มีข้อจำกัดทั้งในเรื่องเวลา สถานที่ และปริมาณ ดังเช่นการเผยแพร่ผ่านสื่ออื่น ๆ เช่น YouTube Facebook เป็นต้น

### อายุการคุ้มครองลิขสิทธิ์โดยทั่วไป

โดยทั่วไปการคุ้มครองลิขสิทธิ์จะมีผลเกิดขึ้นโดยทันทีที่มีการสร้างสรรค์ผลงานโดยความคุ้มครองนี้จะมีผลตลอดอายุของผู้สร้างสรรค์และจะคุ้มครองต่อไปอีก ๕๐ ปีนับตั้งแต่ผู้สร้างสรรค์เสียชีวิตหากแต่มีงานบางประเภทจะมีการคุ้มครองที่แตกต่างกันไปโดยสรุปดังนี้

๑. ในงานทั่วไปลิขสิทธิ์จะมีอยู่ตลอดอายุของผู้สร้างสรรค์และจะมีต่อไปอีก ๕๐ ปี นับตั้งแต่ผู้สร้างสรรค์ถึงแก่ความตายกรณีเป็นผู้สร้างสรรค์ร่วมก็ให้นับจากผู้สร้างสรรค์คนสุดท้ายถึงแก่ความตายกรณีเป็นนิติบุคคลลิขสิทธิ์จะมีอายุ ๕๐ ปี นับตั้งแต่ที่ได้สร้างสรรค์งานนั้นขึ้นกรณีผู้สร้างสรรค์ใช้นามแฝงหรือไม่ปรากฏชื่อผู้สร้างสรรค์ลิขสิทธิ์มีอายุ ๕๐ ปี นับตั้งแต่ได้สร้างสรรค์งานนั้นขึ้น

๒. งานภาพถ่าย สไลด์ ทัศนวิสัย ภาพยนตร์ หรืองานแพร่เสียงแพร่ภาพลิขสิทธิ์มีอายุ ๕๐ ปี นับแต่ได้สร้างสรรค์งานขึ้น

๓. งานที่สร้างสรรค์โดยการว่าจ้างหรือตามคำสั่งให้มีอายุ ๕๐ ปี นับแต่ได้สร้างสรรค์งานขึ้น

๔. งานศิลปะ ประยุกต์ ลิขสิทธิ์จะมีอายุ ๒๕ ปี นับแต่ได้สร้างสรรค์งานขึ้นกรณีที่ได้มีการโฆษณางานเหล่านั้นในระหว่างระยะเวลาดังกล่าวให้ลิขสิทธิ์มีอายุต่อไปอีก ๕๐ ปี นับตั้งแต่โฆษณาครั้งแรกยกเว้นในกรณีงานศิลปะประยุกต์ให้ลิขสิทธิ์มีอายุต่อไปอีก ๒๕ ปี นับแต่โฆษณาครั้งแรก

### ประโยชน์ของลิขสิทธิ์

๑. เจ้าของลิขสิทธิ์จะได้รับความคุ้มครองตามกฎหมายลิขสิทธิ์และมีสิทธิ์แต่เพียงผู้เดียวที่จะกระทำการใดๆ เกี่ยวกับงานที่ได้สร้างสรรค์ขึ้นดังนั้นเจ้าของลิขสิทธิ์จะมีสิทธิ์ทำซ้ำ หรือ

ดัดแปลง จำหน่าย ให้เช่า คัดลอกเลียนแบบ ทำสำเนาการทำให้ปรากฏต่อสาธารณชนหรืออนุญาตให้ผู้อื่นใช้สิทธิของตนทั้งหมดหรือแต่บางส่วนก็ได้โดยเจ้าของลิขสิทธิ์ย่อมได้รับค่าตอบแทนที่เป็นธรรม

๒. การคุ้มครองสิทธิในผลงานลิขสิทธิ์มีผลให้เกิดแรงจูงใจแก่ผู้สร้างสรรค์ผลงานที่เป็นประโยชน์มีคุณค่าทางวรรณกรรมและศิลปกรรมออกสู่ตลาดให้มากขึ้นส่งผลให้ผู้บริโภคได้รับความรู้ความบันเทิงและได้ผลงานที่มีคุณภาพ

### ๒.๑.๒ การกระทำอันเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์ด้วยระบบคอมพิวเตอร์

#### ปัญหานำรู้เกี่ยวกับการละเมิดลิขสิทธิ์

๑. ถ้าหากรูปภาพนั้นไม่ทราบถึงชื่อเจ้าของลิขสิทธิ์ที่แท้จริง แต่ทราบว่ามาจากเว็บไซต์ที่เข้าถึงภาพนั้นๆจะสามารถให้เครดิตโดยอ้างเว็บไซต์ได้หรือไม่หากผู้ใช้ไม่ทราบถึงที่มาจริงๆด้วยความสุจริตใจก็สามารถให้เครดิตจากเว็บไซต์ที่เข้าถึงได้ โดยต้องระบุให้ชัดเจนว่าเข้าถึงจากเว็บใดวันเวลาใด และต้องนำเอามาใช้ในปริมาณน้อย ไม่เยอะเกินไป และไม่ใช้รูปที่เป็นภาพหัวใจหลักของผลงานที่ทำให้เจ้าของลิขสิทธิ์สูญเสียรายได้ที่พึงจะได้จากภาพหรือบทความดังกล่าว

๒. จากข้อสงสัยที่ว่า หากประชาชนทั่วไปจะทำการตัดต่อภาพล้อเลียนบุคคลสำคัญ เช่น กรณีตัดต่อภาพนายกรัฐมนตรีในกรณีนี้ ประชาชนจะอาจจะมีความผิดถ้าเป็นภาพที่ดัดแปลงจนทำให้เสื่อมเสียเกียรติ ซึ่งเข้าข่ายทำผิดกฎหมายหมิ่นประมาทบุคคลแทนการละเมิดลิขสิทธิ์ แต่ถ้าหากจะเข้าข่ายการละเมิดลิขสิทธิ์ก็ขึ้นอยู่กับดุลยพินิจของเจ้าของภาพที่เป็นคนถ่ายภาพที่ถูกนำไปตัดต่อว่าจะร้องเรียนหรือไม่ถ้าเจ้าของภาพไม่ทำอะไรหรือไม่ได้เสียรายได้จากภาพดังกล่าวก็ไม่เข้าข่ายละเมิดลิขสิทธิ์

๓. สำหรับสื่อ ในกรณีนำเพลงของศิลปินมาประกอบการเสนอข่าว ความยาวประมาณ ๑๐-๑๕ วินาที พร้อมระบุชื่อเจ้าของผลงานและค่ายเพลงอย่างละเอียด จะสามารถทำได้หรือไม่สามารถทำได้ แต่ต้องไม่เกินกรอบของพ.ร.บ. ที่กำหนดไว้ว่า สำหรับการนำเสนอภาพเคลื่อนไหวจะต้องใช้ไม่เกิน ๑๐% และไม่เกิน ๓ นาที ต้องระบุที่มาและเจ้าของลิขสิทธิ์อย่างชัดเจน

๔. แค่นั้นถึงจะเรียกว่าเป็น “ผลงานสร้างสรรค์” ที่ควรมีลิขสิทธิ์ตามหลักสากล แล้วจะวัดจากทักษะ การลงทุนลงแรงและวิจารณ์ญาณ ไม่ได้ตัดสินด้วยความสวยงามเพราะต่างคนต่างรสนิยม ยกตัวอย่างเช่น ภาพวาดจากฝีมือ อ.เฉลิมชัย จิตรกรชื่อดัง กับภาพวาดจากฝีมือของเด็กอนุบาลซึ่งภาพทั้งสองถือเป็นภาพที่มีลิขสิทธิ์ แต่จะต่างกันที่มูลค่าของภาพวาดเท่านั้น

๕. กรณีตัวการ์ตูนชื่อดัง อย่าง “โดราเอมอน” ได้หมดสัญญาลิขสิทธิ์ลงแล้วสามารถนำโดราเอมอนมาดัดแปลงและตกแต่งเพื่อสร้างผลงานที่เราเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์เองได้หรือไม่หากตัวการ์ตูนดังกล่าวหมดลิขสิทธิ์จริง งานดัดแปลงก็สามารถเป็นผลงานของตัวเองได้ ประเด็นสำคัญจะต้องตรวจสอบให้แน่ชัดเสียก่อน

๖. การแฮ็กหรือหลบเลี่ยงมาตรการทางเทคโนโลยีเพื่อเข้าถึงงานลิขสิทธิ์เช่นรูปภาพหรือคลิปวิดีโอบนอินเทอร์เน็ตและลงลายน้ำดิจิทัลออกและปรับแต่งรูปภาพหรือคลิปวิดีโอและโพสต์ไว้บนเว็บไซต์ของเรามีความผิดอย่างไรและมีโทษเท่าใด

การแฮ็กหรือหลบเลี่ยงมาตรการทางเทคโนโลยีเพื่อเข้าถึงงานลิขสิทธิ์โดยรู้อยู่แล้วว่าการกระทำได้กล่าวอาจจงใจหรือก่อให้เกิดการละเมิดลิขสิทธิ์หรือสิทธิของนักแสดงถือว่ามีความผิดฐานละเมิดมาตรการทางเทคโนโลยีและหากทำการลงลายน้ำดิจิทัลออกผู้ใช้ภาพพิสูจน์ได้ว่าตนไม่ทราบมาก่อนโดยสุจริตใจ ก็ถือว่าไม่มีความผิดแต่หากโดยรู้อยู่แล้วว่าการกระทำนั้นอาจจงใจให้เกิดก่อให้เกิดให้ความสะดวกหรือปกปิดการละเมิดลิขสิทธิ์ถือว่ามีความผิดฐานละเมิดข้อมูลการบริหารสิทธิส่วนการปรับแต่งรูปภาพหรือคลิปวิดีโอของผู้อื่นและโพสต์ไว้บนเว็บไซต์ของเราโดยไม่ได้รับอนุญาตจากเจ้าของลิขสิทธิ์นั้นมีความผิดฐานละเมิดลิขสิทธิ์โดยการดัดแปลงและเผยแพร่งานลิขสิทธิ์นั้นต่อสาธารณชนโทษฐานละเมิดลิขสิทธิ์ปรับ ๒๐,๐๐๐บาทถึง ๒๐๐,๐๐๐บาทเพื่อการค่า ๑๐๐,๐๐๐ ถึง ๔๐๐,๐๐๐ บาท หรือจำคุก ๖ เดือนถึง ๔ ปี หรือทั้งจำทั้งปรับโทษฐานละเมิดข้อมูลการบริหารสิทธิและมาตรการทางเทคโนโลยี ปรับ ๑๐,๐๐๐บาทถึง ๑๐๐,๐๐๐บาทเพื่อการค่า ปรับ ๕๐,๐๐๐ ถึง ๔๐๐,๐๐๐ บาท หรือจำคุก ๓ เดือน ถึง ๒ ปี หรือทั้งจำทั้งปรับ

๗.การดาวน์โหลดภาพยนตร์หรือเพลงจากอินเทอร์เน็ตมาฟังและแชร์ต่อให้เพื่อนได้หรือไม่การดาวน์โหลดถือเป็นการทำซ้ำที่ต้องได้รับอนุญาตจากเจ้าของลิขสิทธิ์กรณีเว็บไซต์ลิขสิทธิ์ที่เจ้าของลิขสิทธิ์อนุญาตให้ดาวน์โหลดได้ฟรีก็สามารถดาวน์โหลดได้แต่ไม่สามารถแชร์ต่อได้ส่วนกรณีเว็บไซต์ให้บริการโดยเก็บค่าใช้จ่ายในการดาวน์โหลดเมื่อผู้ใช้เสียค่าบริการแล้วจึงจะดาวน์โหลดมาเพื่อรับชมหรือรับฟังได้แต่ไม่สามารถแชร์ต่อได้เช่นกัน

๘.การก๊อปปี้บทความหรือรูปภาพจากเว็บไซต์มาใส่เฟสบุ๊คของเราหรือแชร์ต่อทางไลน์ทำได้หรือไม่บทความหรือรูปภาพเป็นงานลิขสิทธิ์การนำมาใช้ไม่ว่าจะเป็นการก๊อปปี้หรือแชร์ต่อควรพิจารณาประกอบกับเงื่อนไขการอนุญาตให้ใช้เนื้อหาของเว็บไซต์นั้นๆว่าจะทำได้มากน้อยเพียงใดอย่างไรก็ตามถ้านำมาใช้ในปริมาณน้อยเช่น๑ถึง๒ภาพที่ไม่ได้มีมูลค่าทางเศรษฐกิจอย่างมีนัยสำคัญและไม่ได้เป็นการใช้เพื่อประโยชน์ทางการค้าหรือหากำไรโดยมีการแสดงที่มาของบทความหรือรูปภาพก็อาจถือว่าการใช้งานลิขสิทธิ์ที่เป็นธรรมไม่เป็นการละเมิดลิขสิทธิ์

๙.การนำงานมาใช้และเผยแพร่โดยอ้างอิงที่มาหรือให้เครดิตผู้สร้างสรรค์เพียงพอหรือไม่ที่จะไม่ถือเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์การนำงานมาใช้และเผยแพร่ต้องอ้างอิงที่มาหรือให้เครดิตเสมอจึงจะไม่ถือเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์และต้องเป็นกรณีที่ไม่ขัดต่อการแสวงหาประโยชน์จากงานลิขสิทธิ์ตามปกติของเจ้าของลิขสิทธิ์รวมทั้งต้องไม่กระทบกระเทือนถึงสิทธิของเจ้าของลิขสิทธิ์เกินสมควรด้วย

๑๐.ข้อสงสัยในโลกออนไลน์ที่ว่า การแชร์ภาพ “สวัสดิ์วันจันทร์” ภาพดอกไม้วันสำคัญหรือภาพวิวทิวทัศน์ ส่งต่อกันในแอปพลิเคชันไลน์นั้น จะถือว่าละเมิดพ.ร.บ.ลิขสิทธิ์หรือไม่

สามารถทำได้ หากเป็นการส่งแบบเป็นส่วนตัว ไม่มีการดัดแปลงหรือลบข้อความใดๆและไม่ส่งผลกระทบต่อเจ้าของภาพลิขสิทธิ์นั้นๆ เนื่องจากการใช้งานลิขสิทธิ์อย่างเป็นธรรม แต่ถ้าหากใช้เพื่อการค้าและหากำไรจะถือว่าเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์และมีความผิด

๑๑. กรณีบล็อกหรือเว็บไซต์ นำคลิปวิดีโอที่เผยแพร่ทางเว็บไซต์ยูทูปมาเผยแพร่ในเว็บของตนเองโดยการฝังโค้ดที่เรียกว่า“embed” ถือเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์หรือไม่ และถ้าหากบล็อกหรือเว็บไซต์มีโฆษณาที่สร้างรายได้อยู่ในเว็บด้วย ถือเป็นการเชิงพาณิชย์หรือไม่กรณีดังกล่าวถือเป็นการทำซ้ำ แต่เนื่องจากการโพสต์ในเว็บไซด์ยูทูปเป็นการตั้งใจเผยแพร่สู่สาธารณะจึงตีความได้ว่าเจ้าของลิขสิทธิ์ต้องการให้คนทั่วไปเข้าถึงได้จึงเข้าข่ายให้บุคคลสามารถทำบล็อกแล้วนำคลิปวิดีโอซึ่งเผยแพร่ในเว็บไซด์ยูทูปมาไว้ในบล็อกของตนได้ในลักษณะของการฝังโค้ดหรือembedเพราะเหมือนเป็นการแชร์วิดีโอซึ่งเป็นการอ้างอิงกลับไปยังคลิปวิดีโอของเจ้าของลิขสิทธิ์แต่สำหรับการทำซ้ำถาวร โดยการดาวน์โหลดคลิปวิดีโอและอัปโหลดขึ้นใหม่ในเว็บไซด์หรือบล็อกของตนนั้น จำเป็นต้องได้รับอนุญาตจากเจ้าของลิขสิทธิ์เสียก่อนมิฉะนั้นจะถือว่าเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์สำหรับเรื่องเว็บไซต์หรือบล็อกที่มีรายได้มาเกี่ยวข้องจะต้องดูว่าคลิปวิดีโอจากยูทูปที่เรานำมาฝังโค้ดในเว็บของเรานั้นส่งผลเสียต่อเจ้าของลิขสิทธิ์หรือไม่หากไม่มีผลกระทบที่ทำให้เสื่อมเสียหรือเสียรายได้และยอควิบนยูทูปของคลิปลดกล่าวก็ยังไม่ถึงขั้นละเมิดลิขสิทธิ์และสามารถทำได้

๑๒. จะทำอย่างไรเมื่อมีคนนำงานลิขสิทธิ์ของเราไปใช้โดยไม่ได้รับอนุญาตเมื่อพบว่ามี การละเมิดเกิดขึ้นเจ้าของลิขสิทธิ์อาจแจ้งเตือนให้ผู้กระทำละเมิดหยุดการกระทำดังกล่าวหรือเจ้าของลิขสิทธิ์อาจไปแจ้งความร้องทุกข์ต่อเจ้าพนักงานตำรวจหรือฟ้องร้องเป็นคดีต่อศาลหรืออาจขอให้มีการไกล่เกลี่ยระงับข้อพิพาทโดยใช้บริการไกล่เกลี่ยของกรมทรัพย์สินทางปัญญาหรือศาลบรรพบุรุษกฎหมายลิขสิทธิ์ มีวัตถุประสงค์เพื่อคุ้มครองผลประโยชน์อันพึงได้ของบุคคลที่ได้ใช้ความรู้ความสามารถ หรือความชำนาญของตนสร้างสรรค์ผลงานขึ้น และเพื่อส่งเสริมการสร้างสร้งงานใหม่ขึ้น อันจะเป็นประโยชน์ต่อมวลมนุษยชนโดยทั่วไป หากบุคคลใดสร้างสร้งงานขึ้นภายใต้เงื่อนไขของกฎหมาย ก็ได้รับการคุ้มครองตามกฎหมายในอันที่มีสิทธิแต่ผู้เดียวที่จะกระทำการได้ ๆ เช่น ทำซ้ำดัดแปลง โฆษณา ให้ประโยชน์อันเกิดจากลิขสิทธิ์ เป็นต้น เนื่องจากลิขสิทธิ์ เป็นทรัพย์สินทางปัญญาประเภทหนึ่งซึ่งนานาประเทศมุ่งให้ความคุ้มครองแก่ผู้สร้างสรรค์ ด้วยการบัญญัติเป็นกฎหมายภายในโดยมีวัตถุประสงค์ที่จะคุ้มครองสิทธิอันชอบธรรมแก่เจ้าของลิขสิทธิ์เท่าที่ไม่เป็นการกระทบกระเทือนต่อสิทธิของสังคมที่สาธารณชนจะใช้ประโยชน์จากงานอันมีลิขสิทธิ์นั้น

## ๒.๒ กฎหมายเกี่ยวกับการกระทำความผิดทางไซเบอร์ (Cyber Bullying)

### ๒.๒.๑ การกระทำความผิดทางไซเบอร์ที่ถึงขนาดเป็นความผิดทางอาญา

#### ๑) ความผิดตามประมวลกฎหมายอาญา<sup>๒</sup>

ในปัจจุบันเทคโนโลยีเป็นเรื่องที่ใกล้ตัวมาก ซึ่งเป็นสิ่งที่เข้ามามีบทบาทในชีวิตของเรามากยิ่งขึ้น สังเกตได้จากการที่เราตื่นนอนก็กดเปิดเฟซบุ๊กเป็นอย่างแรก ดูว่าใครทำอะไร ที่ไหน มีข่าวอะไรอัพเดทบ้าง ยิ่งเทคโนโลยีโตเร็วมากแค่ไหนก็ยิ่งมีภัยร้ายจากโลกออนไลน์ที่เราอาจพบเจอ เพียงแค่ปลายนิ้วมือ ก็อาจพลิกชีวิตของคนหนึ่งคนได้

Cyber bullying หรือการกลั่นแกล้งในโซเชียล กลายเป็นเรื่องใหญ่ที่ไม่สามารถมองข้ามได้ เพราะเป็นประเด็นที่กระทบถึงเยาวชน และหลายคนกำลังมองเป็นเรื่องปกติ นั่นทำให้เกิดการใช้งานอินเทอร์เน็ตอย่างผิดๆ เช่น อีเมล, การส่งข้อความ, บล็อก, เว็บไซต์, ชุมชนออนไลน์, ข้อความ, และโทรศัพท์ สิ่งที่น่ากลัวไซเบอร์ตั้งใจคือการแสดงความเป็นศัตรูหรือแสดงออกในแง่ลบต่ออีกฝ่ายนั่นเอง โดยวิธีการนั้น อาจรวมถึงการเปิดเผยสิ่งพิมพ์หรือการส่งผ่านข้อมูลที่เป็นเรื่องส่วนตัวของคนหนึ่งไปยังสถานที่สาธารณะโดยไม่ได้รับอนุญาตจากเจ้าของ กำลังแพร่กระจายออกไป โดยที่ไม่รู้ว่าผลลัพธ์จะอยู่ในอนาคต

หากพูดถึงในด้านกฎหมายนั้น ยังไม่มีกฎหมายที่เกี่ยวข้องโดยตรง แต่ยังสามารถนำกฎหมายที่มีอยู่มาปรับใช้ได้ เช่น กฎหมายประมวลผลอาญา มาตรา ๓๙๙/ ผู้ใดกระทำความผิดใดๆ ต่อผู้อื่น อันเป็นการรังแก ข่มเหง คุกคาม หรือกระทำให้ได้รับความอับอายหรือเดือดร้อนรำคาญ ต่อหน้าสาธารณะ หรือธารกำนัล มีโทษต้องระวางโทษจำคุกไม่เกินหนึ่งเดือนหรือปรับไม่เกินหนึ่งพันบาท หรือทั้งจำทั้งปรับ แต่ความผิดนี้ อาจแยกได้เป็น ๒ ความผิด

**ความผิดที่ ๑** องค์ประกอบภายนอก คือ กระทำความผิดด้วยประการใดๆ ในที่สาธารณะสถาน หรือต่อหน้าธารกำนัล อันเป็นการรังแกหรือข่มเหงผู้อื่น และประกอบด้วยองค์ประกอบภายในคือเจตนาธรรมดา

**ความผิดที่ ๒** องค์ประกอบภายนอก คือ กระทำให้ผู้อื่นได้รับความอับอายหรือเดือดร้อนรำคาญ ในสาธารณะสถานหรือต่อหน้าธารกำนัลแต่หากมีการกลั่นแกล้งในโลกออนไลน์ จนทำให้เกิดอาการกลัวหรือมีการขู่เข็ญไม่ว่าจะเป็นในทางด้านใดก็ตามจะมีความผิดตามกฎหมายอาญา

---

<sup>๒</sup>โปรโตไท. กฎหมายควบคุมและคุ้มครองจากการถูกกลั่นแกล้งผ่านทางโซเชียล Cyber bullying. [Online], AvailableURL : <https://theprototype.pim.ac.th/๒๐๑๘/๐๑/๒๘/lawsaboutbullying/>, ๒๕๖๓ ( มีนาคม,๓).

**มาตรา ๒๙๓** ผู้ได้ช่วยหรืออุ้มเด็กอายุยังไม่เกิน ๑๖ ปีที่ไม่สามารถเข้าใจว่า การกระทำของตนมีสภาพหรือสาระสำคัญอย่างไร หรือทำให้ตนเองดูดีอยู่ค่า จนไปถึงการฆ่าตัวตาย มีโทษต้องระวางโทษจำคุกไม่เกินห้าปีหรือปรับไม่เกินหนึ่งหมื่นบาท หรือทั้งจำทั้งปรับ แต่มาตรา ๒๙๓ มีข้อจำกัดสำหรับกรณีเด็กอายุไม่เกิน ๑๖ ปี ดังนั้น จึงไม่ครอบคลุมถึงการคุ้มครองบุคคลอายุเกิน ๑๖ ปีที่ยังอาจมีจิตใจที่ละเอียดอ่อนและฆ่าตัวตายจากการถูกกลั่นแกล้งรังแกบนโลกออนไลน์ นอกจากนี้ การฆ่าตัว ตายเป็นเพียงผลสืบเนื่องประการหนึ่งของการกลั่นแกล้งรังแกบนโลกออนไลน์เท่านั้น การ กลั่นแกล้งรังแกทางอินเทอร์เน็ต อาจส่งผลกระทบต่อในเชิงรูปธรรมอื่นที่มีใช้การฆ่าตัวตาย ซึ่งไม่อาจปรับ ใช้มาตรา ๒๙๓ ได้

สำหรับความผิดในทางกฎหมายเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์จะเน้นเกี่ยวกับข้อมูล ด้านความมั่นคง และการให้ข้อมูลที่เป็นเท็จ หรือหลอกลวงเพื่อให้ตนเองได้ประโยชน์ ซึ่งกฎหมาย เกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ. ๒๕๕๐ ได้มีการปรับเปลี่ยนเป็น พระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำ ความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ. ๒๕๖๐ เพื่อแยกความผิดเกี่ยวกับการหมิ่นประมาท แต่หากมี ความผิดในข้อหาหมิ่นประมาท จะไม่มีความผิดในกฎหมายคอมพิวเตอร์

## ๒) ความผิดตามว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์<sup>๓</sup>

หากพูดถึงคำว่า “วัฒนธรรม” ทุกท่านอาจจะนึกถึงการกระทำอันเป็น ขนบธรรมเนียมแบบแผนอันแสดงถึงความเจริญของทางสังคม ดังที่ พ.ร.บ.วัฒนธรรมแห่งชาติ พ.ศ.๒๕๕๓ ได้ให้ความหมายว่า คือ “วิถีการดำเนินชีวิต ความคิด ความเชื่อ ค่านิยม จารีตประเพณี พิธีกรรม และภูมิปัญญา ซึ่งกลุ่มชนและสังคมได้ร่วมสร้างสรรค์สั่งสม ปลูกฝัง สืบทอด เรียนรู้ ปรับปรุง และเปลี่ยนแปลง เพื่อให้เกิดความเจริญของทาง ทั้งด้านจิตใจและวัตถุ อย่างสันติสุขและ ยั่งยืน” วัฒนธรรมจึงเป็นมรดกแห่งสังคมอันเกิดจากการประพฤติปฏิบัติร่วมกันอย่างต่อเนื่องของ สมาชิกในสังคม สืบทอดเป็นมรดกทางสังคมต่อกันมาจากรุ่นสู่รุ่น จนสมาชิกยอมรับและยึดถือเป็นแบบ แผนประพฤติปฏิบัติร่วมกัน แต่ประเด็นที่น่าสนใจ คือ หากเป็นการปฏิบัติสืบต่อกันมาอย่างต่อเนื่องแต่ ทำให้ผู้อื่นเดือดร้อน แบบนี้ถือว่าเป็นวัฒนธรรมหรือไม่ และวัฒนธรรมที่สืบทอดกันมาแบบผิด ๆ แบบนี้ อาจมีความรับผิดชอบทางกฎหมายหรือไม่

<sup>๓</sup> วุฒิชัย ขวัญพัทลุง. วัฒนธรรม“กลั่นแกล้ง”บนโลกออนไลน์ ความรับผิดชอบทางกฎหมาย. [Online], Available URL : <https://www.bangkokbiznews.com/blog/detail/๖๔๓/๘๘๒, ๒๕๖๓> ( มีนาคม ,๓).

คุณครูเรียกให้นักเรียนตอบคำถามโดยใช้สรรพนามเรียกว่า “ไออ้วนหลังห้อง” การที่เพื่อนๆ ต่างมีความสุขกับการรุมล้อมเรียกเพื่อนคนหนึ่งว่า “อีดำตบเบ็ด” หรือ “ล้อชื่อบรรพบุรุษ” รวมไปถึง “การตัดต่อภาพ” ของบุคคลอื่นแล้วนำไปส่งต่อกันเพื่อให้เกิดความขำขันกันในวงกลุ่มสนทนา คำถามคือ สิ่งเหล่านี้เกิดขึ้นจริงหรือไม่ในสังคมไทย และเกิดขึ้นบ่อยจนเป็นเรื่องปกติหรืออาจเรียกได้ว่าเป็นวัฒนธรรมได้หรือไม่คงเริ่มสงสัยว่าคำว่า “วัฒนธรรม” มาเกี่ยวข้องกับอะไรกับ “กฎหมาย ๔.๐” คำตอบง่าย ๆ ก็คือ หากการกระทำข้างต้น กระทำโดยใช้ “ช่องทางออนไลน์” ผ่าน “โซเชียลมีเดีย” จะเกิดผลกระทบจะเป็นอย่างไรต่อบุคคลที่เผชิญปัญหา

ดังนั้น ในกรณีเหล่านี้กฎหมายจึงต้องเข้ามากำหนดกฎเกณฑ์ ซึ่งก็คือ “พ.ร.บ.ว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ. ๒๕๕๐ และ พ.ศ. ๒๕๖๐” ซึ่งมีวัตถุประสงค์เพื่อ “ป้องกันและปราบปรามการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ในปัจจุบัน ซึ่งมีรูปแบบการกระทำความผิดที่มีความซับซ้อนมากขึ้นตามพัฒนาการทางเทคโนโลยีซึ่งเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว โดยมีภารกิจในการกำหนดมาตรฐานและมาตรการในการรักษาความมั่นคงปลอดภัยไซเบอร์ รวมทั้งการเฝ้าระวังและติดตามสถานการณ์ด้านความมั่นคงปลอดภัยของเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารของประเทศ” โดยกฎหมายฉบับนี้ได้กำหนดการกระทำที่เป็นความผิดเอาไว้ในมาตรา ๑๔ และ ๑๖

โดยในส่วนที่เกี่ยวข้องกับกรณีปัญหานั้น มาตรา ๑๔ (๑) (๔) และ (๕) ได้บัญญัติว่า “ผู้ใดกระทำความผิดที่ระบุไว้ดังต่อไปนี้ ต้องระวางโทษจำคุกไม่เกิน ๕ ปีหรือปรับไม่เกิน ๑ แสนบาท หรือทั้งจำทั้งปรับ

(๑) โดยทุจริต หรือโดยหลอกลวง นำเข้าสู่ระบบคอมพิวเตอร์ซึ่งข้อมูลคอมพิวเตอร์ที่บิดเบือนหรือปลอมไม่ว่าทั้งหมดหรือบางส่วน หรือข้อมูลคอมพิวเตอร์อันเป็นเท็จ โดยประการที่น่าจะเกิดความเสียหายแก่ประชาชน อันมิใช่ การกระทำความผิดฐานหมิ่นประมาทตามประมวลกฎหมายอาญา

(๔) นำเข้าสู่ระบบคอมพิวเตอร์ซึ่งข้อมูลคอมพิวเตอร์ใด ๆ ที่มีลักษณะอันลามกและข้อมูลคอมพิวเตอร์นั้นประชาชนทั่วไปอาจเข้าถึงได้

(๕) เผยแพร่หรือส่งต่อซึ่งข้อมูลคอมพิวเตอร์โดยรู้อยู่แล้วว่าเป็นข้อมูลคอมพิวเตอร์ตาม (๑) (๒) (๓) หรือ (๔)

ถ้าการกระทำความผิดตามวรรคหนึ่งมิได้กระทำต่อประชาชน แต่เป็นการกระทำต่อบุคคลใดบุคคลหนึ่ง ผู้กระทำ ผู้เผยแพร่หรือส่งต่อซึ่งข้อมูลคอมพิวเตอร์ดังกล่าวต้องระวางโทษจำคุกไม่เกิน ๓ ปี หรือปรับไม่เกิน ๖ หมื่นบาท หรือทั้งจำทั้งปรับ และให้เป็นความผิดอันยอมความได้”

มาตรา ๑๖ “ผู้ใดนำเข้าสู่ระบบคอมพิวเตอร์ที่ประชาชนทั่วไปอาจเข้าถึงได้ซึ่งข้อมูลคอมพิวเตอร์ที่ปรากฏเป็นภาพของผู้อื่น และภาพนั้นเป็นภาพที่เกิดจากการสร้างขึ้น ตัดต่อ เติม

หรือดัดแปลงด้วยวิธีการทางอิเล็กทรอนิกส์หรือวิธีการอื่นใด โดยประการที่น่าจะทำให้ผู้อื่นนั้นเสียชื่อเสียง ถูกดูหมิ่น ถูกเกลียดชัง หรือได้รับความอับอาย ต้องระวางโทษจำคุกไม่เกิน ๓ ปี และปรับไม่เกิน ๒ แสนบาท...”

กฎหมายข้างต้นสามารถที่จะตอบคำถามเรื่องการคุ้มครองสิทธิของผู้ที่ถูกกระทบบสิทธิได้เป็นอย่างดี ไม่ว่าจะเป็นทางอาญา อันว่าด้วยเรื่อง “หมิ่นประมาท” ที่เชื่อมโยงไปยังประมวลกฎหมายอาญา มาตรา ๓๒๖-๓๒๘ และ “การนำข้อมูลอันเป็นเท็จ หลอกลวง บิดเบือน หรือลามกอนาจาร เข้าสู่ระบบคอมพิวเตอร์” รวมไปถึงความรับผิดทางละเมิด ตามประมวลกฎหมายแพ่งและพาณิชย์ มาตรา ๔๒๐ และ ๔๒๓ ทั้งนี้จากหลักกฎหมายดูเหมือนจะครอบคลุมการกระทำ ความผิดที่เกิดขึ้น “บนโลกไซเบอร์”

อย่างไรก็ตาม หากลองพิจารณาให้ลึกลงไปจะพบว่า ความรับผิดที่ถูกระบุไว้ในกฎหมายดังกล่าวข้างต้นนั้น เป็นการคุ้มครองในความเสียหายที่ต้องพิสูจน์ให้เห็นถึงความสัมพันธ์ระหว่างการกระทำและผลที่เกิดขึ้นต่อผู้เสียหายอย่างชัดเจนกล่าวคือ ทั้งองค์ประกอบความรับผิดในทางอาญา และภาระการพิสูจน์ในทางแพ่ง ตั้งอยู่บนหลักการของการมีหลักฐานที่ต้องพิสูจน์ให้เห็นได้ กฎหมายจึงจะให้การคุ้มครอง เช่นนี้ “การกลั่นแกล้ง” โดยใช้สื่อโซเชียล (Cyber-Bullying) อันส่งผลกระทบต่อสภาพจิตใจผู้ถูกกระทำ ผู้กระทำจะมีความรับผิดหรือไม่ หรือการกระทำที่ไม่ถึงขั้นหมิ่นประมาท เพราะขาดการยืนยันข้อเท็จจริง เป็นเพียงแค่การพูด “กลั่นแกล้ง” จะเอาผิดทางแพ่ง หรือทางอาญาได้หรือไม่ คำตอบในทางกฎหมายที่ชัดเจน คือ “ไม่ได้” ด้วยเหตุนี้ สังคมจะต้องใช้วิธีการแบบใดเพื่อที่จะแก้ปัญหา “การกลั่นแกล้ง” ดังกล่าวที่เป็นภัยเงียบของสังคมอันส่งผลต่อการเพิ่มขึ้นของอัตราการฆ่าตัวตาย รวมไปถึงการใช้ถ้อยคำละเมิดสิทธิตามรัฐธรรมนูญของผู้อื่น

คำตอบจึงวนกลับมาที่คำว่า “วัฒนธรรม” ของสังคม และคนไทยคิดอย่างไรกับ “การกลั่นแกล้ง” ที่ปฏิบัติจนกลายเป็นมรดกที่ตกทอดของสังคม เราควรจะทำอย่างไรกับปัญหาโดยใช้หลักการในทางสังคมวิทยาและอาชญาวิทยาในการเปลี่ยนแปลงวิถีแห่งสังคม หรือ เราพอใจเพียงแค่ “การตรา” กฎหมายใหม่ออกมาบังคับใช้เท่านั้น ทางออกจึงมีเพียง ๒ ทาง คือ ๑) ใช้กฎหมาย เพื่อแก้ปัญหาหากกฎหมายที่ไม่ครอบคลุม หรือ ๒) เปลี่ยนแปลง “วัฒนธรรมของการกลั่นแกล้งในสังคมไทย” ซึ่งทั้ง ๒ เป็นคำตอบที่จะทำให้สังคมเจริญงอกงามไปในวันข้างหน้า เพียงแต่ทุกท่านต้องตัดสินใจเลือกร่วมกันว่า คำตอบใดจะยั่งยืนและเหมาะสมกับสังคมที่พัฒนาแล้วในยุค ๔.๐ มากกว่ากัน

## ๒.๒.๒ การระรานทางไซเบอร์ที่ไม่ถึงขนาดเป็นความผิดอาญาแต่ส่งผลกระทบต่อผู้อื่น และสังคม<sup>๔</sup>

ราชบัณฑิตสภา ให้คำนิยาม Cyber Bully ว่าเป็น "การระรานทางไซเบอร์" หมายถึง การกลั่นแกล้ง การให้ร้าย การด่าว่า การข่มเหง หรือการรังแกผู้อื่นทางสื่อสังคมต่าง ๆ เช่น เฟซบุ๊ก ทวิตเตอร์

สมัยก่อน โดนล้อว่า “อ้วนดำ” ก็จบตรงนั้น ในห้องเรียน ในโรงเรียน กับเพื่อน กลุ่มเล็ก ๆ ไม่กี่สิบคน แต่สมัยนี้ มีการใช้ภาพประกอบ ดัดต่อ แต่งภาพ ให้ดูน่าเกลียดหรือดูตลก กว่าเดิม มีการก๊อปปี้ถ้อยคำกลั่นแกล้งเป็นพัน ๆ ครั้ง มีคนมาเขียนคอมเมนต์ซ้ำเติม แล้วแชร์วนไปในโซเชียลมีเดีย เรียกว่าเป็น Cyberbullying เหมือนถูกทำร้ายจากคนเป็นพันเป็นหมื่นซ้ำแล้วซ้ำเล่า และอาจแพร่กระจายไปได้เป็นล้านคนในเวลาไม่นาน โดยการทำร้ายยังคงอยู่อย่างนั้น เปิดไปเมื่อไรก็เจอ

ปัญหาการระรานในโรงเรียนบ้านเรา ปัจจุบันนี้สูงถึงร้อยละ ๔๐ ติดอันดับ ๒ ของโลก รองจากประเทศญี่ปุ่น โดยเฉพาะ Cyberbullying ซึ่งใช้เทคโนโลยีดิจิทัล ทำร้ายจิตใจและอาจส่งผลกระทบต่อร่างกายของเหยื่อ ที่แย่คือคนที่สามารถปิดตัวตนบนโลกออนไลน์ ทำให้ไม่รู้ว่าจะจัดการแก้ปัญหากับใครได้อย่างไร เนื้อหาที่โดนระราน กลั่นแกล้ง รังแก ไม่ว่าจะเป็น การดูถูกเหยียดหยาม ทำให้กลายเป็นตัวตลก เสียชื่อเสียง คอยจับผิด แฉ ประจาน ทำให้อับอาย จนถึงขั้นใส่ร้ายป้ายสี จะแพร่กระจายไปอย่างรวดเร็วบนโลกออนไลน์ มีคนมาช่วยแชร์ มาเขียนคอมเมนต์ในด้านลบ กลายเป็นวงจรการระรานทางไซเบอร์ที่ทำร้ายเหยื่อไม่สิ้นสุด

สาเหตุของการระรานออนไลน์ เกิดขึ้นได้ทั้งจากการแกล้งกันเล็ก ๆ น้อย ๆ ล้อกันเล่นขำ ๆ แล้วบานปลายไปด้วยความไม่ตั้งใจ หรืออาจเกิดจากความขัดแย้งกันในโรงเรียน ความเกลียดชัง ทั้งที่มีเหตุผลและไม่มีเหตุผล อาจแค่ไม่ชอบหน้า หรือความคิดเห็นบางอย่างไม่ตรงกัน แล้วใช้พื้นที่ในโลกออนไลน์โจมตีกัน รูปแบบของ Cyberbullying ที่พบบ่อย ๆ ได้แก่

๑. การข่มขู่คุกคาม หรือให้ร้ายเหยื่อ บางครั้งนำไปสู่การทำร้ายร่างกายกันจริง ๆ

๒. การเปิดโปงข้อมูลส่วนตัวของเหยื่อ โดยการเอาไปโพสต์หรือส่งต่อให้คนอื่นรับรู้ เช่น ภาพหลุด ภาพตลก ๆ เพื่อประจาน ทำให้อับอาย

๓. การคุกคามทางเพศ โดยใช้ถ้อยคำที่ส่งไปในทางเพศ ส่งภาพหรือวิดีโอมาให้แล้วชวนทำกิจกรรมทางเพศ การดัดต่อภาพโป๊เปลือย การลงให้ส่งรูปไม่เหมาะสมแล้วนำไปโพสต์ประจานหรือแบล็กเมล

<sup>๔</sup> กรมสุขภาพจิต. Cyberbullying : ระรานออนไลน์ . [Online], Available URL : <https://www.etda.or.th/content/stop-cyberbullying-๒๐๑๙.html>, ๒๕๖๓ ( มีนาคม,๓).

๔. การแอบอ้างตัวตน โดยการแอบเข้าบัญชีออนไลน์ของเหยื่อ หรือสร้างบัญชีใหม่โดยใช้ชื่อและ/หรือรูปภาพของเหยื่อ แล้วนำบัญชีไปใช้ในทางไม่เหมาะสม

๕. การสร้างกลุ่มเพื่อโจมตี เช่น เพจแอนตี้ต่าง ๆ เพื่อจับผิด ประจาน พุดคุ้ยตำหนิ ด่าทอ ทำให้ผู้อื่นเกิดความรู้สึกเกลียดชังเหยื่อ

### Cyberbullying กับผลกระทบ

Cyberbullying ทำให้เหยื่อได้รับผลกระทบทางจิตใจเช่นอับอาย หวาดกลัว หวาดระแวงหวาดหวั่น รู้สึกโดดเดี่ยว เศร้าหมองท้อแท้ สิ้นหวัง ไร้ค่า และยังเกิดผลกระทบต่อสุขภาพ เช่น นอนไม่หลับ อ่อนเพลียเรื้อรัง เจ็บป่วย ทำร้ายตัวเอง และอาจรุนแรงถึงขั้นพยายามฆ่าตัวตาย

สำหรับผู้ที่กลั่นแกล้งคนอื่น อาจจะได้รับผลกระทบในภายหลังได้เช่นกัน เช่น เกิดความรู้สึกผิดกับสิ่งที่เคยทำกับผู้อื่น ลงโทษตัวเอง หรืออาจจะเป็นอีกด้านหนึ่งคือ เสพติดความรุนแรงจนกลายเป็นอาชญากรในอนาคต ซึ่งผลกระทบกับเหยื่อและผู้กระทำจะมากขึ้นยิ่งได้ก็ขึ้นอยู่กับความรุนแรงของการกระทำความผิดและการรับมือกับการกระทำความผิด รวมทั้งการสนับสนุนด้านกำลังใจและความช่วยเหลือจากคนรอบข้างด้วย

หากเพื่อนหรือบุตรหลานมีอาการเครียด ซึมเศร้า วิตกกังวล เก็บตัว หวาดระแวง ตกใจง่าย ประสิทธิภาพในการทำงานหรือเรียนลดลง หมกมุ่นกับหน้าจอ ข้อความในโทรศัพท์ หรือโซเชียลมีเดีย ใช้นานนอนหลับหรือแอลกอฮอล์ และหากได้ยินผู้อื่นพูดถึงเรื่องที่ถูกลั่นแกล้งจะมีอาการเครียดมากขึ้น หรือกดดันมากกว่าปกติ นั่นอาจเป็นสัญญาณว่าเขากำลังตกเป็นเหยื่อของ Cyberbullying ที่จะต้องเข้าไปให้ความช่วยเหลือโดยเร็ว

### เด็ก ๆ จะรับมือ Cyberbullying อย่างไร

**STOP** หยุดกระทำความผิดด้วยวิธีการเดียวกัน หยุดตอบโต้ เพื่อไม่ให้เกิดการกระทำซ้ำหรือเพิ่มความรุนแรงของเหตุการณ์มากยิ่งขึ้น

**BLOCK** ปิดกั้นผู้ที่กระทำความผิด ไม่ให้เขาสามารถติดต่อ โพสต์ หรือกระทำความผิดเราได้

**TELL** บอกพ่อแม่ ครู หรือบุคคลที่ไว้ใจ เพื่อขอความช่วยเหลือ หากเป็นเรื่องที่ผิดกฎหมายหรือถูกข่มขู่คุกคาม ให้เก็บรวบรวมข้อมูลของผู้กระทำและเหตุการณ์กระทำความผิดแจ้งเจ้าหน้าที่

**REMOVE** ลบภาพหรือข้อความกระทำความผิดออกทันที โดยอาจติดต่อผู้ดูแลระบบหากเป็นพื้นที่สาธารณะบนโลกออนไลน์

**BE STRONG** เข้มแข็ง อดทน ยึดมั่น อย่าไปให้คุณค่ากับคนหรือคำพูดที่ทำร้ายเรา ควรใช้เป็นแรงผลักดันให้เราก้าวดีขึ้น ก้าวข้ามปัญหาและอุปสรรคต่าง ๆ

สำหรับผู้ใหญ่ ผู้ปกครอง ครู อาจารย์ รวมทั้งคนแวดล้อม ก็ควรเข้าใจ ให้กำลังใจ รับฟังและไม่ทอดทิ้ง ให้คำปรึกษาและสอนวิธีรับมือหรือแก้ไขสถานการณ์ สร้างความสัมพันธ์ที่ดีใน สังคมโรงเรียน และร่วมสอดส่องดูแล สังเกตพฤติกรรมของบุตรหลาน

Parent Zone องค์การด้านสังคมหรือ Social Enterprise ของสหราชอาณาจักรใน ด้านการส่งเสริมการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัยให้แก่พ่อแม่ เด็ก ๆ และโรงเรียน ชี้ให้เห็นว่า การ เลี้ยงดูและอนุญาตที่ดีพอ โดยให้เด็กเผชิญความเสี่ยงและพัฒนาวิธีการรับมือที่เรียกว่า "Digital Resilience" คือแนวทางที่สำคัญที่จะทำให้เด็กสามารถรับมือกับภัยไซเบอร์ต่าง ๆ รวมทั้งเรื่อง Cyberbullying ประกอบด้วย ทั้ง "เข้าใจ" ว่ามีความเสี่ยง "รู้" ว่าต้องทำอะไร หากต้องขอความช่วยเหลือ "เรียนรู้" จากประสบการณ์ของพวกเขาเอง เพื่อให้สามารถเอาตัวรอดได้ และ "ฟื้นฟู" ถ้าเกิด พลาดไปแล้ว โดยมีระดับ

### การให้ความช่วยเหลือที่เหมาะสม

Parent Zone ได้ให้เคล็ดลับแก่พ่อแม่ว่า

- พ่อแม่ไม่จำเป็นต้องเป็นผู้เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยี ไม่จำเป็นต้องรู้ทุกเรื่อง แต่ต้องแนะนำได้ และเป็นผู้ช่วยแก้ปัญหาที่ดีได้

- คุยกับลูกว่าลูกชอบทำอะไรบนโลกออนไลน์ ไม่ว่าจะเป็นแอป, เกม หรือเว็บไซต์ ที่พวกเขาชอบ ถ้าลูกรู้ว่าพ่อแม่สนใจพวกเขา เขาก็จะยิ่งอยากมาคุยกับคุณเมื่อเขาต้องการความช่วยเหลือ

- อธิบายเรื่อง "กฎของบ้าน" เช่นการใช้อุปกรณ์ต่าง ๆ ภายในเวลาที่เหมาะสม กฎจะได้ผลมากเมื่อลูกเข้าใจว่าทำไมถึงต้องมี อธิบายให้เขาได้คิดและพยายามทำตามข้อตกลงร่วมกัน

เราทุกคนสามารถช่วยกันป้องกันการระรานออนไลน์ได้ โดยการ “คิดก่อน โพสต์” ว่าไม่เป็นการละเมิดหรือสร้างความรู้สึกไม่ดี ทำความเสียหายให้กับผู้อื่น ไม่ลงรูปภาพหรือ ข้อความที่รุนแรง ข้อมูลส่วนตัว ไม่เข้าไปมีส่วนร่วมในความขัดแย้ง รวมทั้งการห้ามปราม ตักเตือน ผู้ที่ ระรานออนไลน์ และการให้กำลังใจและช่วยเหลือเหยื่อถ้าสามารถทำได้ เพื่อสร้างสังคมออนไลน์ที่ สร้างสรรค์ร่วมกัน

### ๒.๓ อุตสาหกรรมดิจิทัลทรานส์

สรุปสาระสำคัญของพระราชบัญญัติว่าด้วยธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ พ.ศ. ๒๕๔๔<sup>๕</sup>

**๑. หลักการและเหตุผล** ในการประกาศใช้พระราชบัญญัติฉบับนี้ คือ โดยที่การทำ ธุรกรรมในปัจจุบันมีแนวโน้มที่จะปรับเปลี่ยนวิธีการในการติดต่อสื่อสารที่อาศัยการพัฒนาการ เทคโนโลยีทางอิเล็กทรอนิกส์ซึ่งมีความสะดวก รวดเร็วและมีประสิทธิภาพ แต่เนื่องจากการทำธุรกรรม

---

<sup>๕</sup> สุมลรัตน์ นาคพานิช.สรุปสาระสำคัญของพระราชบัญญัติว่าด้วยธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ พ.ศ. ๒๕๔๔.[Online], AvailableURL :<http://web.krisdika.go.th/>, ๒๕๖๓ ( มีนาคม,๓)

ทางอิเล็กทรอนิกส์ดังกล่าวมีความแตกต่างจากวิธีการทำธุรกรรมซึ่งมีกฎหมายรองรับอยู่ในปัจจุบันเป็นอย่างมาก อันส่งผลให้ต้องมีการรองรับสถานะทางกฎหมายของข้อมูลทางอิเล็กทรอนิกส์ให้สอดคล้องกับการทำเป็นหนังสือ หรือหลักฐานเป็นหนังสือ การรับรองวิธีการส่งและรับข้อมูลอิเล็กทรอนิกส์ การใช้ลายมือชื่ออิเล็กทรอนิกส์ ตลอดจนการรับฟังพยานหลักฐานที่เป็นข้อมูลอิเล็กทรอนิกส์ เพื่อเป็นการส่งเสริมการทำธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ให้น่าเชื่อถือ และมีผลในทางกฎหมายเช่นเดียวกับการทำธุรกรรมโดยวิธีการทั่วไปที่เคยปฏิบัติอยู่เดิม ควรกำหนดให้มีคณะกรรมการธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ ทำหน้าที่วางนโยบายกำหนดหลักเกณฑ์เพื่อส่งเสริมการทำธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ ติดตามดูแลการประกอบธุรกิจเกี่ยวกับ ธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ รวมทั้งมีหน้าที่ในการส่งเสริมการพัฒนาทางเทคโนโลยีเพื่อติดตามความก้าวหน้าของเทคโนโลยี ซึ่งมีการเปลี่ยนแปลงและพัฒนาศักยภาพตลอดเวลาให้มีมาตรฐานน่าเชื่อถือ ตลอดจนเสนอแนะแนวทางแก้ไขปัญหาและอุปสรรคที่เกี่ยวข้อง อันจะเป็นการส่งเสริมการใช้ธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ทั้งภายในประเทศและระหว่างประเทศ ด้วยการมีกฎหมายรองรับในลักษณะที่เป็นเอกรูป และสอดคล้องกับมาตรฐานที่นานาประเทศยอมรับ

พระราชบัญญัติฉบับนี้ใช้บังคับแก่ธุรกรรมในทางแพ่งและพาณิชย์ที่ดำเนินการโดยใช้ข้อมูลอิเล็กทรอนิกส์ เว้นแต่ธุรกรรมที่มีพระราชกฤษฎีกากำหนดมิให้นำพระราชบัญญัตินี้ทั้งหมดหรือแต่บางส่วนมาใช้บังคับ รวมถึงให้ใช้บังคับแก่การทำธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ของภาครัฐด้วย เช่น คำขอ การอนุญาต การจดทะเบียน คำสั่งทางปกครอง การชำระเงิน การประกาศ หรือการดำเนินการใดๆ ตามกฎหมายกับหน่วยงานของรัฐหรือโดยหน่วยงานของรัฐ ถ้าได้กระทำในรูปของข้อมูลอิเล็กทรอนิกส์ตามหลักเกณฑ์และวิธีการที่กำหนดโดยพระราชกฤษฎีกา ก็ให้ถือว่ามีผลโดยชอบด้วยกฎหมายเช่นเดียวกับการดำเนินการตามหลักเกณฑ์และวิธีการที่กฎหมายในเรื่องนั้นกำหนด (มาตรา ๓๕)

## ๒. สารสำคัญ

### ๒.๑ คำนิยามศัพท์ที่สำคัญ (มาตรา ๔)

**ธุรกรรม** หมายความว่า การกระทำใดๆ ที่เกี่ยวกับกิจกรรมในทางแพ่งและพาณิชย์ หรือในการดำเนินงานของรัฐตามที่กำหนดในหมวด ๔ เรื่องธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ภาครัฐ

**อิเล็กทรอนิกส์** หมายความว่า การประยุกต์ใช้วิธีการทางอิเล็กทรอนิกส์ พลังไฟฟ้า คลื่นแม่เหล็กไฟฟ้า หรือวิธีอื่นใดในลักษณะคล้ายกัน และให้หมายความรวมถึงการประยุกต์ใช้วิธีการทางแสง วิธีการทางแม่เหล็ก หรืออุปกรณ์ที่เกี่ยวข้องกับการประยุกต์ใช้วิธีต่างๆ เช่นว่านั้น

**ธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์** หมายความว่า ธุรกรรมที่กระทำขึ้นโดยใช้วิธีการทางอิเล็กทรอนิกส์ทั้งหมดหรือแต่บางส่วน

### ๒.๒ ธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์

พระราชบัญญัตินี้กำหนดห้ามมิให้ปฏิเสธความมีผลผูกพันและการบังคับใช้ทางกฎหมายของข้อความที่อยู่ในรูปของข้อมูลอิเล็กทรอนิกส์ (มาตรา ๓) ดังนั้น ขั้นตอนต่างๆ หรือแบบใน

การทำธุรกรรมจึงสามารถกระทำโดยใช้ข้อมูลทางอิเล็กทรอนิกส์ได้ดังที่หมวด ๑ ของพระราชบัญญัตินี้กำหนดไว้ โดยสามารถสรุปได้ดังนี้

(๑) ในกรณีที่กฎหมายกำหนดให้การทำเป็นหนังสือ มีหลักฐานเป็นหนังสือหรือมีเอกสารมาแสดง ถ้าได้มีการจัดทำข้อความขึ้นเป็นข้อมูลอิเล็กทรอนิกส์ที่สามารถเข้าถึงและนำกลับมาใช้ได้โดยความหมายไม่เปลี่ยนแปลง ให้ถือว่าข้อความนั้นได้ทำเป็นหนังสือ มีหลักฐานเป็นหนังสือ หรือมีเอกสารมาแสดงแล้ว (มาตรา ๘) และในกรณีที่บุคคลลงลายมือชื่อในหนังสือ ให้ถือว่าข้อมูลอิเล็กทรอนิกส์นั้นมีการลงลายมือชื่อแล้ว ถ้าบุคคลนั้นใช้วิธีการที่สามารถระบุตัวเจ้าของลายมือชื่อได้และสามารถจะแสดงได้ว่าเจ้าของลายมือชื่อนั้นรับรองข้อความในข้อมูลอิเล็กทรอนิกส์ว่าเป็นของตน โดยวิธีดังกล่าวจะต้องเป็นวิธีการที่เชื่อถือได้โดยเหมาะสมกับวัตถุประสงค์ของการสร้างหรือส่งข้อมูลอิเล็กทรอนิกส์โดยคำนึงถึงพฤติการณ์แวดล้อมหรือข้อตกลงของคู่กรณี (มาตรา ๙)

(๒) ในกรณีที่กฎหมายกำหนดให้นำเสนอหรือเก็บรักษาข้อความใดในสภาพที่เป็นมาแต่เดิมอย่างเอกสารต้นฉบับ ถ้าได้นำเสนอหรือเก็บรักษาในรูปข้อมูลอิเล็กทรอนิกส์โดยใช้วิธีการที่เชื่อถือได้ในการรักษาความถูกต้องของข้อความ ความครบถ้วนและไม่มีการเปลี่ยนแปลงใดๆ ของข้อความ เว้นแต่การรับรองหรือบันทึกเพิ่มเติมหรือการเปลี่ยนแปลงใดๆ และสามารถที่จะแสดงข้อความนั้นในภายหลังได้แล้ว ให้ถือว่าได้มีการนำเสนอหรือเก็บรักษาเป็นเอกสารต้นฉบับตามกฎหมายแล้ว (มาตรา ๑๐)

(๓) ห้ามไม่ให้ปฏิเสธการรับฟังข้อมูลอิเล็กทรอนิกส์เป็นพยานหลักฐานในกระบวนการพิจารณาตามกฎหมายเพียงเพราะเหตุว่าเป็นข้อมูลอิเล็กทรอนิกส์ โดยการพิจารณาถึงความน่าเชื่อถือของข้อมูลดังกล่าวจะพิจารณาถึงลักษณะหรือวิธีการที่ใช้สร้าง เก็บรักษา หรือสื่อสารข้อมูลอิเล็กทรอนิกส์ ลักษณะหรือวิธีการรักษาความครบถ้วนและไม่มีการเปลี่ยนแปลงของข้อความ ลักษณะหรือวิธีการที่ใช้ในการระบุหรือแสดงตัวผู้ส่งข้อมูล รวมทั้งพฤติการณ์ที่เกี่ยวข้องทั้งปวง (มาตรา ๑๑)

(๔) คำเสนอหรือคำสนองในการทำสัญญาอาจทำเป็นข้อมูลอิเล็กทรอนิกส์ก็ได้ (มาตรา ๑๓) โดยการแสดงเจตนาหรือคำบอกกล่าวอาจทำเป็นข้อมูลอิเล็กทรอนิกส์ได้ (มาตรา ๑๔) และบุคคลใดเป็นผู้ส่งข้อมูลไม่ว่าจะเป็นการส่งโดยวิธีใดให้ถือว่าข้อมูลอิเล็กทรอนิกส์เป็นของผู้นั้น โดยมีหลักเกณฑ์ในการส่งหรือการรับข้อมูลดังนี้

- ในระหว่างผู้ส่งข้อมูลและผู้รับข้อมูล ให้ถือว่าเป็นข้อมูลอิเล็กทรอนิกส์ของผู้ส่งข้อมูล หากข้อมูลอิเล็กทรอนิกส์นั้นได้ส่งโดยบุคคลผู้มีอำนาจกระทำการแทนผู้ส่งข้อมูลเกี่ยวกับข้อมูลอิเล็กทรอนิกส์นั้นหรือระบบข้อมูลของผู้ส่งข้อมูลหรือบุคคลผู้มีอำนาจกระทำการแทนผู้ส่งข้อมูลได้กำหนดไว้ล่วงหน้าให้สามารถทำงานได้โดยอัตโนมัติ (มาตรา ๑๕)

- ผู้รับข้อมูลชอบที่จะถือว่าข้อมูลอิเล็กทรอนิกส์เป็นของผู้ส่งข้อมูลและชอบที่จะดำเนินการไปตามข้อมูลอิเล็กทรอนิกส์นั้นได้ถ้าผู้รับข้อมูลได้ตรวจสอบโดยสมควรว่าข้อมูล

อิเล็กทรอนิกส์นั้นเป็นผู้ส่งข้อมูล แต่ถ้าในขณะนั้นผู้รับข้อมูลได้รับแจ้งจากผู้ส่งข้อมูลว่าข้อมูลอิเล็กทรอนิกส์ที่ผู้รับข้อมูลได้รับนั้นไม่ใช่ของผู้ส่งข้อมูลและในขณะเดียวกันผู้รับข้อมูลมีเวลาพอสมควรที่จะตรวจสอบข้อเท็จจริงตามที่ได้รับแจ้งนั้น จะถือว่าข้อมูลที่ได้รับเป็นผู้ส่งข้อมูลไม่ได้ อีกกรณีหนึ่งคือ ข้อมูลอิเล็กทรอนิกส์ที่ผู้รับข้อมูลได้รับนั้นเกิดจากการกระทำของบุคคลซึ่งใช้วิธีการที่ผู้ส่งข้อมูลใช้ในการแสดงว่าข้อมูลอิเล็กทรอนิกส์นั้นเป็นผู้ส่งข้อมูล ซึ่งบุคคลนั้นได้ล่วงรู้โดยอาศัยความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลนั้นกับผู้ส่งข้อมูลหรือผู้มีอำนาจกระทำการแทนผู้ส่งข้อมูล ผู้รับข้อมูลจะถือว่าข้อมูลเป็นผู้ส่งข้อมูลและชอบที่จะดำเนินการไปตามข้อมูลนั้นได้ แต่ถ้าผู้รับข้อมูลได้รู้หรือควรจะรู้ว่าข้อมูลนั้นไม่ใช่ข้อมูลของผู้ส่งข้อมูล หากผู้รับข้อมูลได้ใช้ความระมัดระวังตามสมควรหรือดำเนินการตามวิธีการที่ได้ตกลงกันไว้ก่อนแล้ว ผู้รับข้อมูลจะถือว่าข้อมูลนั้นเป็นผู้ส่งข้อมูลไม่ได้ (มาตรา ๑๖)

(๕) ในกรณีที่ต้องมีการตอบแจ้งการรับข้อมูลทางอิเล็กทรอนิกส์ ไม่ว่าผู้ส่งข้อมูลได้ร้องขอหรือตกลงกับผู้รับข้อมูลไว้ก่อนหรือขณะที่ส่งข้อมูลอิเล็กทรอนิกส์หรือปรากฏในข้อมูลอิเล็กทรอนิกส์ให้เป็นไปตามหลักเกณฑ์ ดังต่อไปนี้

- ในกรณีที่ผู้ส่งข้อมูลมิได้ตกลงให้ตอบแจ้งการรับข้อมูลอิเล็กทรอนิกส์ในรูปแบบหรือวิธีการใดโดยเฉพาะ การตอบแจ้งการรับอาจทำได้ด้วยการติดต่อสื่อสารจากผู้รับข้อมูล

- ในกรณีที่ผู้ส่งข้อมูลกำหนดเงื่อนไขว่าจะถือว่ามีการส่งข้อมูลอิเล็กทรอนิกส์ต่อเมื่อได้รับการตอบแจ้งการรับจากผู้รับข้อมูล ให้ถือว่ายังไม่มีมีการส่งข้อมูลอิเล็กทรอนิกส์จนกว่าผู้ส่งข้อมูลจะได้รับการตอบแจ้งการรับแล้ว

- ในกรณีที่ผู้ส่งข้อมูลมิได้กำหนดเงื่อนไขและผู้ส่งข้อมูลมิได้รับการตอบแจ้งการรับนั้นภายในเวลาที่กำหนดหรือตกลงกัน หรือภายในระยะเวลาอันสมควรในกรณีที่มีได้กำหนดหรือตกลงเวลาไว้ ผู้ส่งข้อมูลอาจส่งคำบอกกล่าวไปยังผู้รับข้อมูลว่าตนยังมิได้รับการตอบแจ้งการรับและกำหนดระยะเวลาอันสมควรให้ผู้รับข้อมูลตอบแจ้งการรับและหากผู้ส่งข้อมูลมิได้รับการตอบแจ้งการรับภายในระยะเวลาอันสมควรดังกล่าว เมื่อผู้ส่งข้อมูลบอกกล่าวแก่ผู้รับข้อมูลแล้ว ผู้ส่งข้อมูลชอบที่จะถือว่าข้อมูลอิเล็กทรอนิกส์นั้นมิได้มีการส่งเลขหรือผู้ส่งข้อมูลอาจใช้สิทธิอื่นใดที่ผู้ส่งข้อมูลมีอยู่ได้

(๖) การส่งข้อมูลอิเล็กทรอนิกส์ให้ถือว่าได้มีการส่งเมื่อข้อมูลอิเล็กทรอนิกส์นั้นได้เข้าสู่ระบบข้อมูลที่อยู่นอกเหนือการควบคุมของผู้ส่งข้อมูล (มาตรา ๒๒) และการรับข้อมูลอิเล็กทรอนิกส์ให้ถือว่ามิผลนับแต่เวลาที่ข้อมูลอิเล็กทรอนิกส์นั้นได้เข้าสู่ระบบข้อมูลของผู้รับข้อมูล หากผู้รับข้อมูลได้กำหนดระบบข้อมูลที่จะใช้ในการรับข้อมูลอิเล็กทรอนิกส์ไว้โดยเฉพาะให้ถือว่าการรับข้อมูลอิเล็กทรอนิกส์มิผลนับแต่เวลาที่ข้อมูลอิเล็กทรอนิกส์นั้นได้เข้าสู่ระบบข้อมูลของผู้รับข้อมูลได้กำหนดไว้

### ๒.๓ ลายมือชื่ออิเล็กทรอนิกส์

ลายมือชื่ออิเล็กทรอนิกส์ หมายความว่า อักษร อักขระ ตัวเลข เสียงหรือสัญลักษณ์อื่นใดที่สร้างขึ้นให้อยู่ในรูปแบบอิเล็กทรอนิกส์ซึ่งนำมาใช้ประกอบกับข้อมูลอิเล็กทรอนิกส์เพื่อแสดงความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลกับข้อมูลอิเล็กทรอนิกส์ โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อระบุตัวบุคคลผู้เป็นเจ้าของลายมือชื่ออิเล็กทรอนิกส์ที่เกี่ยวข้องกับข้อมูลอิเล็กทรอนิกส์นั้นและเพื่อแสดงว่าบุคคลดังกล่าวยอมรับข้อความในข้อมูลอิเล็กทรอนิกส์นั้น

ลายมือชื่ออิเล็กทรอนิกส์ที่มีลักษณะดังนี้ให้ถือว่าเป็นลายมือชื่ออิเล็กทรอนิกส์ที่เชื่อถือได้ เช่น ข้อมูลสำหรับใช้สร้างลายมือชื่ออิเล็กทรอนิกส์นั้นได้เชื่อมโยงไปยังเจ้าของลายมือชื่อโดยไม่เชื่อมโยงไปยังบุคคลอื่นภายใต้สภาพที่นำมาใช้, ในขณะสร้างลายมือชื่ออิเล็กทรอนิกส์นั้น ข้อมูลสำหรับใช้สร้างลายมือชื่ออิเล็กทรอนิกส์อยู่ภายใต้การควบคุมของเจ้าของลายมือชื่อโดยไม่มีการควบคุมของบุคคลอื่น, การเปลี่ยนแปลงใดๆ ที่เกิดแก่ลายมือชื่ออิเล็กทรอนิกส์ นับแต่เวลาที่ได้สร้างขึ้นสามารถจะตรวจพบได้ และในกรณีที่กฎหมายกำหนดให้การลงลายมือชื่ออิเล็กทรอนิกส์เป็นไปเพื่อรับรองความครบถ้วนและไม่มีการเปลี่ยนแปลงของข้อความ การเปลี่ยนแปลงใดแก่ข้อความนั้นสามารถตรวจพบได้นับแต่เวลาที่ลงลายมือชื่ออิเล็กทรอนิกส์ เป็นต้น ซึ่งก็อาจยังมีวิธีการอื่นอีกที่แสดงได้ว่าเป็นลายมือชื่ออิเล็กทรอนิกส์ที่เชื่อถือได้(มาตรา ๒๖)

ในกรณีมีการใช้ข้อมูลสำหรับใช้สร้างลายมือชื่ออิเล็กทรอนิกส์เพื่อสร้างลายมือชื่ออิเล็กทรอนิกส์ที่จะมีผลตามกฎหมาย เจ้าของลายมือชื่อต้องใช้ความระมัดระวังตามสมควรเพื่อไม่ให้มีการใช้ข้อมูลสำหรับใช้สร้างลายมือชื่ออิเล็กทรอนิกส์โดยไม่ได้รับอนุญาต, แจ้งให้บุคคลที่คาดหมายได้โดยมีเหตุอันควรเชื่อว่าจะกระทำการใดโดยขึ้นอยู่กับลายมือชื่ออิเล็กทรอนิกส์หรือให้บริการเกี่ยวกับลายมือชื่ออิเล็กทรอนิกส์ทราบโดยไม่ชักช้าเมื่อเจ้าของลายมือชื่อหรือควรได้รู้ว่ามีข้อมูลสำหรับใช้สร้างลายมือชื่ออิเล็กทรอนิกส์นั้นสูญหาย ถูกทำลาย ถูกแก้ไข ถูกเปิดเผยโดยไม่ชอบหรือถูกล่วงรู้โดยไม่สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ รวมถึงการที่เจ้าของลายมือชื่อรู้จากสภาพการณ์ที่ปรากฏว่ากรณีมีความเสี่ยงมากพอที่ข้อมูลสำหรับใช้สร้างลายมือชื่ออิเล็กทรอนิกส์จะสูญหาย ถูกทำลาย ถูกแก้ไข ถูกเปิดเผยโดยไม่ชอบหรือถูกล่วงรู้โดยไม่สอดคล้องกับวัตถุประสงค์, ในกรณีมีการออกใบรับรองสนับสนุนการใช้ลายมือชื่ออิเล็กทรอนิกส์จะต้องใช้ความระมัดระวังตามสมควรให้แน่ใจในความถูกต้องและสมบูรณ์ของการแสดงสาระสำคัญทั้งหมด ซึ่งกระทำโดยเจ้าของลายมือชื่อเกี่ยวกับใบรับรองนั้นตลอดอายุใบรับรองหรือตามที่มีการกำหนดในใบรับรอง (มาตรา ๒๗)

ในกรณีมีการให้บริการออกใบรับรองเพื่อสนับสนุนลายมือชื่ออิเล็กทรอนิกส์ให้มีผลทางกฎหมายเสมือนหนึ่งลงลายมือชื่อ ผู้ให้บริการออกใบรับรองต้องมีวิธีดำเนินการ เช่น ปฏิบัติตามนโยบายและแนวปฏิบัติที่ตนได้แสดงไว้, ใช้ความระมัดระวังตามสมควรให้แน่ใจในความถูกต้องและความสมบูรณ์ของการแสดงสาระสำคัญทั้งหมดที่ตนได้กระทำเกี่ยวกับใบรับรองนั้นตลอดอายุใบรับรองหรือตามที่มีการกำหนดในใบรับรอง, จัดให้มีวิธีการในการเข้าถึงโดยสมควร ให้คู่กรณี

เกี่ยวข้องสามารถตรวจสอบข้อเท็จจริงในการแสดงสาระสำคัญทั้งหมดจากใบรับรองได้, ใช้ระบบวิธีการ และบุคลากรที่เชื่อถือได้ในการให้บริการ โดยดูจากสถานภาพทางการเงิน บุคลากรและสินทรัพย์ที่มีอยู่ คุณภาพของระบบฮาร์ดแวร์และซอฟต์แวร์ วิธีการออกใบรับรอง การขอใบรับรองและการเก็บรักษาข้อมูลการให้บริการนั้น เป็นต้น (มาตรา ๒๘ และมาตรา ๒๙) ซึ่งคู่มือที่เกี่ยวข้องจะต้องดำเนินการตามสมควรในการตรวจสอบความน่าเชื่อถือของลายมือชื่ออิเล็กทรอนิกส์ และในกรณีที่ลายมือชื่ออิเล็กทรอนิกส์มีใบรับรอง คู่มือต้องตรวจสอบความสมบูรณ์ของใบรับรอง การพักใช้หรือการเพิกถอนใบรับรอง และปฏิบัติตามข้อจำกัดใดๆ ที่เกี่ยวกับใบรับรอง (มาตรา ๓๐) โดยใบรับรองหรือลายมือชื่ออิเล็กทรอนิกส์นี้ให้ถือว่ามียุทธประสิทธิผลตามกฎหมาย (มาตรา ๓๑) และใบรับรองที่ออกในต่างประเทศก็ให้มีผลตามกฎหมายในประเทศเช่นเดียวกับใบรับรองที่ออกในประเทศ หากการออกใบรับรองดังกล่าวได้ใช้ระบบที่เชื่อถือได้ไม่น้อยกว่าระบบที่เชื่อถือได้ตามพระราชบัญญัตินี้ (มาตรา ๓๑)

#### ๒.๔ ธุรกิจบริการเกี่ยวกับธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์

บุคคลย่อมมีสิทธิประกอบธุรกิจบริการเกี่ยวกับธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ เฉพาะแต่ในกรณีที่จำเป็นเพื่อรักษาความมั่นคงทางการเงินและการพาณิชย์ หรือเพื่อประโยชน์ในการเสริมสร้างความเชื่อถือและยอมรับในระบบข้อมูลอิเล็กทรอนิกส์ หรือเพื่อป้องกันความเสียหายต่อสาธารณชนโดยจะมีการตราพระราชกฤษฎีกากำหนดให้การประกอบธุรกิจบริการเกี่ยวกับธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ใดเป็นกิจการที่ต้องแจ้งให้ทราบ ต้องขึ้นทะเบียนหรือต้องได้รับใบอนุญาต (มาตรา ๓๒) ซึ่งในกรณีที่มิพระราชกฤษฎีกากำหนดให้การประกอบธุรกิจบริการเกี่ยวกับธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ใดเป็นกิจการที่ต้องได้รับอนุญาต ผู้ที่ประสงค์จะประกอบธุรกิจดังกล่าวต้องยื่นคำขอรับใบอนุญาตต่อพนักงานเจ้าหน้าที่ตามที่กฎหมายกำหนด โดยพระราชกฤษฎีกาจะกำหนดถึงเรื่องคุณสมบัติของผู้ขอรับใบอนุญาต หลักเกณฑ์และวิธีการขออนุญาต การออกใบอนุญาต การต่ออายุใบอนุญาต การคืนใบอนุญาตและการสั่งพักใช้หรือเพิกถอนใบอนุญาตให้เป็นไปตามหลักเกณฑ์ด้วย (มาตรา ๓๔)

#### ๒.๕ คณะกรรมการธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์

พระราชบัญญัตินี้กำหนดให้มีคณะกรรมการธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ (มาตรา ๓๖) มีอำนาจหน้าที่ในการเสนอแนะต่อคณะรัฐมนตรีเพื่อกำหนดนโยบายการส่งเสริมและพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ ตลอดจนการแก้ไขปัญหาและอุปสรรคที่เกี่ยวข้อง, ติดตามดูแลการประกอบธุรกิจบริการเกี่ยวกับธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์, เสนอแนะหรือให้คำปรึกษาต่อรัฐมนตรีเพื่อการตราพระราชกฤษฎีกาตามพระราชบัญญัตินี้, ออกระเบียบหรือประกาศเกี่ยวกับลายมือชื่ออิเล็กทรอนิกส์เพื่อให้เป็นไปตามพระราชบัญญัตินี้ หรือตามพระราชกฤษฎีกาที่ออกตามพระราชบัญญัตินี้ และปฏิบัติการอื่นใดเพื่อให้เป็นไปตามพระราชบัญญัตินี้ หรือกฎหมายอื่น โดยในการปฏิบัติตามพระราชบัญญัตินี้ ให้คณะกรรมการเป็นเจ้าพนักงานตามประมวลกฎหมายอาญา

(มาตรา ๓๓) และให้ศูนย์เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์และคอมพิวเตอร์แห่งชาติ สำนักงานพัฒนาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีแห่งชาติทำหน้าที่เป็นหน่วยงานธุรการของคณะกรรมการ (มาตรา ๔๓)

## ๒.๖ บทกำหนดโทษ

ผู้ใดประกอบธุรกิจบริการเกี่ยวกับธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์โดยไม่แจ้งหรือขึ้นทะเบียนต่อพนักงานเจ้าหน้าที่ตามที่กำหนดในพระราชกฤษฎีกาหรือฝ่าฝืนคำสั่งห้ามการประกอบธุรกิจของคณะกรรมการหรือประกอบธุรกิจบริการเกี่ยวกับธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์โดยไม่ได้รับใบอนุญาต ต้องได้รับโทษตามที่กฎหมายกำหนด โดยความผิดดังกล่าวนี้ รวมถึงการกระทำโดยนิติบุคคล ผู้จัดการหรือผู้แทนนิติบุคคล หรือผู้ซึ่งมีส่วนร่วมในการดำเนินงานของนิติบุคคลด้วย เว้นแต่จะพิสูจน์ได้ว่าตนมิได้รู้เห็นหรือมีส่วนร่วมในการกระทำความผิดนั้น

## ๒.๔ จรรยาบรรณการใช้ IT

### ความหมายและขอบเขตของจริยธรรมสารสนเทศ

จริยธรรม หมายถึงแบบแผนควบคุมความประพฤติของคนในสังคมให้อยู่ในกรอบของความดีงาม จริยธรรมจึงเปรียบเสมือนเครื่องมือที่ช่วยให้คนในสังคมเลือกกระทำในสิ่งที่ถูกต้อง แต่ไม่ได้มีลักษณะเป็นข้อบังคับที่ชัดเจนแน่นอนเหมือนกับกฎหมาย เพราะจริยธรรมเป็นเรื่องคุณค่าทางจิตใจ คือความรู้สึกผิดถูก ดีชั่ว ที่อยู่ภายในจิตใจคน

จริยธรรมกับกฎหมายเป็นสิ่งที่มีความสัมพันธ์กันอย่างใกล้ชิด เนื่องจากเป็นเครื่องมือที่คนในสังคมสร้างขึ้นมาเพื่อควบคุมพฤติกรรมของคนในสังคมให้อยู่ร่วมกันอย่างสงบสุข ทั้งจริยธรรมและกฎหมายจึงมีบทบาทเสริมซึ่งกันและกัน และเป็นสิ่งที่ไม่สามารถแยกออกจากกันได้เด็ดขาด แต่เมื่อเปรียบเทียบกัน จริยธรรมแตกต่างจากกฎหมายหลายประการ คือ

๑) กฎหมายเป็นสิ่งที่ออกโดยรัฐ ผ่านกระบวนการนิติบัญญัติ แต่จริยธรรมเป็นสิ่งที่คนในสังคมร่วมกันสร้างขึ้น

๒) กฎหมายเป็นข้อบังคับที่เป็นลายลักษณ์อักษร แต่จริยธรรมเป็นเรื่องของความสมัครใจ

๓) กฎหมายมีบทลงโทษที่ชัดเจนและแน่นอน แต่จริยธรรมไม่มีบทลงโทษสำหรับผู้ฝ่าฝืน

๔) กฎหมายเป็นสิ่งที่ควบคุมการกระทำของคน แต่จริยธรรมเป็นสิ่งที่ควบคุมจิตใจไม่ให้คนกระทำในสิ่งที่ไม่ถูกต้อง

๕) กฎหมายมีวัตถุประสงค์เพื่อลงโทษผู้กระทำผิดหรือชดเชยค่าเสียหาย แต่จริยธรรมมีวัตถุประสงค์เพื่อยกระดับคุณค่าทางจิตใจคน

นอกจากจริยธรรมกับกฎหมายเป็นสิ่งที่มีความสัมพันธ์กันอย่างใกล้ชิดแล้ว จริยธรรมยังเป็นที่มาของสิ่งที่เรียกว่า จรรยาบรรณ ซึ่งเป็นหลักประพฤติปฏิบัติสำหรับผู้ประกอบวิชาชีพต่างๆ วิชาชีพหลายสาขาต่างก็มีจรรยาบรรณเป็นของตนเอง เพื่อควบคุมความประพฤติและเป็นแนวปฏิบัติ

สำหรับผู้ประกอบวิชาชีพอื่นๆ เช่น แพทย์ วิศวกร หนายความ เป็นต้น โดยกลุ่มวิชาชีพเหล่านี้ได้มีการประมวลจรรยาบรรณไว้เป็นการเฉพาะให้สมาชิกของกลุ่มปฏิบัติตาม และอาจมีบทลงโทษไว้สำหรับผู้ฝ่าฝืนจรรยาบรรณแตกต่างกันออกไป

### จริยธรรมในการผลิตและจัดเก็บสารสนเทศ

ในการผลิตและการจัดเก็บสารสนเทศ จะเกี่ยวข้องกับการเก็บรวบรวมข้อมูล และการประมวลข้อมูลให้เป็นสารสนเทศ เพื่อให้เป็นข้อมูลที่พร้อมนำไปใช้งานหรือนำไปใช้ประโยชน์ในองค์การต่างๆ การผลิตและจัดเก็บสารสนเทศอาจเป็นการดำเนินการจัดการสารสนเทศให้นำมาใช้ได้อย่างเป็นระบบระเบียบโดยไม่มีคอมพิวเตอร์เข้ามาเกี่ยวข้อง หรืออาจมีการใช้คอมพิวเตอร์เข้ามาช่วยในการจัดการข้อมูลและสารสนเทศ เพื่อให้ได้มาซึ่งสารสนเทศที่พร้อมนำไปใช้งานได้อย่างรวดเร็ว และมีความถูกต้องแม่นยำก็ได้

หลักการสำคัญในการผลิตและจัดเก็บสารสนเทศ จึงอยู่ที่การได้มาซึ่งข้อมูลที่ต้องการครบถ้วน และแม่นยำที่สุด ขั้นตอนในการจัดเก็บรวบรวม และการประมวลสารสนเทศจึงต้องอาศัยระบบและวิธีการที่น่าเชื่อถือได้ โดยอาจกำหนดว่าผู้ใดเป็นผู้ที่มีสิทธิรวบรวม จัดเก็บ หรือประมวลข้อมูลได้บ้าง ข้อมูลประเภทใดบ้างที่ต้องมีการจัดเก็บ และใช้ระบบหรือวิธีการใดในการจัดเก็บข้อมูล ข้อมูลที่เป็นความลับหรือข้อมูลส่วนบุคคลจะต้องมีระบบการรักษาความมั่นคงปลอดภัยของข้อมูลที่มีประสิทธิภาพสูง เพื่อข้อมูลสูญหาย ทำลาย หรือแก้ไขเปลี่ยนแปลง รวมทั้งเพื่อป้องกันการถูกขโมยข้อมูลส่วนบุคคลไปใช้ในทางที่มีขอบ

หลักการผลิตและการจัดเก็บสารสนเทศที่ได้รับการยอมรับอย่างแพร่หลาย และได้ถูกนำไปบัญญัติไว้เป็นลายลักษณ์อักษรในกฎหมายของประเทศต่างๆ ปรากฏให้เห็นอยู่ใน เอกสารขององค์การเพื่อความร่วมมือทางเศรษฐกิจและการพัฒนา หรือโออีซีดี (Organization for Economic Co-operation and Development -- OECD) เมื่อ ค.ศ. ๑๙๘๐ โดยมีสาระสำคัญคือ เพื่อคุ้มครองความเป็นส่วนตัวในข้อมูลข่าวสารในทางระหว่างประเทศ วางหลักเกณฑ์การคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคลขึ้นอย่างเป็นรูปธรรม ตั้งแต่การเก็บรวบรวมข้อมูล การประมวลข้อมูล ไปจนถึงการนำข้อมูลไปใช้ ซึ่งหลักการดังกล่าวนี้ได้ถูกนำไปบัญญัติไว้ในร่างพระราชบัญญัติคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคลของประเทศไทย เช่นเดียวกัน

หลักการให้ความคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคลของโออีซีดี มีสาระสำคัญโดยสังเขป คือ

- ๑) หลักข้อจำกัดในการเก็บรวบรวมข้อมูล ควรกำหนดหลักเกณฑ์เกี่ยวกับการขออนุญาตในการเก็บรวบรวมข้อมูลส่วนบุคคล โดยข้อมูลดังกล่าวจะต้องได้มาโดยชอบด้วยกฎหมายและเหมาะสม ภายใต้การรับรู้หรือยินยอมของผู้เป็นเจ้าของข้อมูล
- ๒) หลักคุณภาพของข้อมูล ข้อมูลส่วนบุคคลที่จัดเก็บจะต้องเป็นไปตามวัตถุประสงค์ที่จะนำไปใช้และอาจขยายออกไปได้เท่าที่จำเป็นตามวัตถุประสงค์ของการจัดเก็บ

๓) หลักการกำหนดวัตถุประสงค์ในการจัดเก็บ ต้องกำหนดวัตถุประสงค์ในการเก็บรวบรวมข้อมูลไว้ให้ชัดเจนในขณะเวลาที่มีการรวบรวมข้อมูลและการนำไปใช้ก็ต้องเป็นไปตามวัตถุประสงค์ที่จัดเก็บด้วยหรือตามวัตถุประสงค์อื่นๆ ที่ไม่ขัดแย้งกับวัตถุประสงค์ในการจัดเก็บ และจะต้องมีการกำหนดไว้ให้ชัดเจนทุกครั้งที่มีการเปลี่ยนแปลง

๔) หลักข้อจำกัดในการนำไปใช้ ข้อมูลส่วนบุคคลจะต้องไม่นำไปเปิดเผย นำไปใช้ประโยชน์ หรือใช้ในวัตถุประสงค์อื่นๆ นอกเหนือจากที่กำหนดไว้ในหลักการกำหนดวัตถุประสงค์ในการจัดเก็บ (ในข้อที่ ๓) ข้างต้น เว้นแต่จะได้รับความยินยอมจากผู้เป็นเจ้าของข้อมูล หรือมีกฎหมายให้อำนาจ

๕) หลักการรักษาความปลอดภัยของข้อมูล ข้อมูลส่วนบุคคลจะต้องได้รับการคุ้มครองเพื่อความปลอดภัยจากความเสี่ยงในการสูญหายหรือการเข้าถึงโดยไม่ได้รับอนุญาต การทำลาย การใช้ การเปลี่ยนแปลง หรือการเปิดเผยข้อมูล

๖) หลักการเปิดเผยข้อมูล จะต้องมีนโยบายทั่วไปในการเปิดเผยข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาทางปฏิบัติ และเป็นนโยบายที่เกี่ยวข้องกับข้อมูลส่วนบุคคล รวมทั้งกำหนดวิธีการก่อตั้งองค์กรควบคุมข้อมูล การดำเนินงาน ตลอดจนการกำหนดลักษณะของข้อมูลส่วนบุคคลและวัตถุประสงค์หลักๆ ในการใช้ข้อมูลตลอดถึงเลขบัตรประจำตัวและที่อยู่ของผู้ทำหน้าที่ควบคุมข้อมูล

๗) หลักการมีส่วนร่วมของบุคคล บุคคลจะต้องมีสิทธิดังต่อไปนี้

๗.๑) ได้รับการยืนยันจากผู้ควบคุมข้อมูลว่าผู้ควบคุมข้อมูลมีข้อมูลเกี่ยวกับบุคคลนั้น

๗.๒) ได้รับการแจ้งให้ทราบหากมีข้อมูลเกี่ยวกับบุคคลนั้นภายในเวลาที่เหมาะสม ถ้ามีการจัดเก็บค่าธรรมเนียมต้องไม่แพงเกินไป มีวิธีการที่เหมาะสมและอยู่ในรูปแบบที่สามารถเข้าใจได้โดยง่าย

๗.๓) จะต้องได้รับทราบเหตุผลหากคำขอตามข้อ ๗.๑ และ ๗.๒ ได้รับการปฏิเสธ และสามารถยื่นคำร้องคัดค้านได้ และ

๗.๔) ยื่นคำร้องคัดค้านข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับตนและหากผลการพิจารณาเป็นไปตามคำร้องคัดค้าน ผู้ยื่นคำร้องก็มีสิทธิที่จะลบ ยืนยัน ทำให้สมบูรณ์ หรือแก้ไขข้อมูลของตน

๘. หลักความรับผิดชอบ ผู้ควบคุมข้อมูลจะต้องมีความรับผิดชอบ ในการปฏิบัติตามมาตรการต่างๆ เพื่อดำเนินการให้เป็นไปตามหลักการข้างต้น

หลักการให้ความคุ้มครองส่วนบุคคลดังกล่าว นอกจากจะมีความสำคัญต่อการบัญญัติกฎหมายคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคล ของประเทศต่างๆ แล้วยังสามารถนำไปใช้เป็นแนวทางในการปฏิบัติงานของผู้ที่เกี่ยวข้องกับสารสนเทศและระบบสารสนเทศ เพื่อให้การผลิตและจัดเก็บสารสนเทศมีประสิทธิภาพ และเป็นการสร้างหลักความรับผิดชอบต่อผู้ผลิตและจัดเก็บสารสนเทศอีกทางหนึ่งที่จะ

ช่วยส่งเสริมให้การจัดการข้อมูลและสารสนเทศเป็นไปอย่างถูกต้องและอยู่บนหลักพื้นฐานของจริยธรรมสารสนเทศ

### จริยธรรมในการเผยแพร่และนำสารสนเทศไปใช้

การผลิตและการจัดเก็บสารสนเทศโดยใช้คอมพิวเตอร์ในการประมวลข้อมูล ทำให้เกิดความเสี่ยงภัยต่อข้อมูลและสารสนเทศได้ง่ายยิ่งขึ้นกว่าเดิม ส่วนหนึ่งเป็นเพราะการขาดมาตรการทางกฎหมายที่มีประสิทธิภาพ และการขาดระบบการรักษาความมั่นคงปลอดภัยของระบบคอมพิวเตอร์ที่เหมาะสม ปัญหาดังกล่าวนอกจากส่งผลกระทบต่อการผลิตและจัดเก็บสารสนเทศแล้ว ยังส่งผลกระทบต่อ การเผยแพร่และนำสารสนเทศไปใช้ประโยชน์ในทางที่มีข้อขัดแย้ง โดยเฉพาะการเผยแพร่หรือ นำข้อมูลส่วนบุคคลของผู้อื่นไปใช้อาจทำให้ผู้ที่ เป็นเจ้าของข้อมูลได้รับความเสียหายได้ หากไม่มีหลักเกณฑ์ในการควบคุม ดังนั้น จริยธรรมสารสนเทศจึงเป็นเรื่องที่เกี่ยวข้องกับหลักปฏิบัติของบุคคลที่ครอบคลุมถึงจริยธรรมในการเผยแพร่และนำสารสนเทศไปใช้งานด้วย

ในการเผยแพร่และนำสารสนเทศไปใช้ ไม่ว่าโดยบุคคล องค์กร หรือหน่วยงานใดก็ตาม หากไม่มีอำนาจหน้าที่ ในการเผยแพร่และนำสารสนเทศไปใช้ หรือไม่ได้รับความยินยอมจากเจ้าของข้อมูลโดยตรง จะนำสารสนเทศไปเผยแพร่หรือไปใช้เพื่อประโยชน์ส่วนตัวไม่ได้ หากสารสนเทศที่ตนนำไปเผยแพร่นั้นเป็นข้อมูลส่วนบุคคลไม่ใช่เป็นข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับเรื่องสาธารณะ เช่น ข้อมูลทางการเงิน ประวัติทางการแพทย์ ประวัติอาชญากรรม เป็นต้น นอกจากนี้หากบุคคลที่มีอำนาจในการเผยแพร่และนำสารสนเทศไปใช้ก็ต้องไม่เผยแพร่สารสนเทศในทางที่ก่อให้เกิดความเสียหายแก่เจ้าของข้อมูลหรือบุคคลที่เกี่ยวข้อง หรือทำให้เจ้าของข้อมูลเสียหายแก่เกียรติยศ ชื่อเสียง หรือทางทำมาหาได้ จะต้องไม่นำข้อมูลสารสนเทศที่จัดเก็บไปใช้แสวงหาผลประโยชน์ในทางที่มีข้อขัดแย้ง องค์กรหรือหน่วยงานที่ทำหน้าที่ในการผลิตและจัดเก็บสารสนเทศจึงจำเป็นต้องใช้ความระมัดระวังในการเผยแพร่และนำสารสนเทศที่รับผิดชอบในการจัดเก็บรวบรวม และประมวลผลไปใช้งานด้วย

องค์กรหรือหน่วยงานที่รับผิดชอบในการเผยแพร่และนำสารสนเทศไปใช้จะต้องยึดหลักจริยธรรมในการเผยแพร่และนำสารสนเทศไปใช้งาน โดยเฉพาะอย่างยิ่งคือ ความถูกต้อง แม่นยำ และความครบถ้วนของข้อมูล ข้อมูลที่นำไปเผยแพร่จะต้องไม่ถูกแก้ไขหรือเปลี่ยนแปลงให้ต่างจากข้อมูลที่แท้จริง และจะต้องไม่เผยแพร่ข้อมูลอันเป็นเท็จ หรือเผยแพร่ข้อมูลที่อาจกระทบต่อสิทธิส่วนบุคคลของเจ้าของข้อมูลเช่นเดียวกับการผลิตและจัดเก็บข้อมูลและสารสนเทศ

### จรรยาบรรณการใช้คอมพิวเตอร์

แนวทางระดับองค์กรที่สำคัญในการป้องกันและควบคุมปัญหาเกี่ยวกับเทคโนโลยีสารสนเทศและการใช้คอมพิวเตอร์ได้แก่ จรรยาบรรณการใช้คอมพิวเตอร์ ซึ่งเป็นการประมวลหลักจริยธรรมที่เกี่ยวข้องกับการใช้คอมพิวเตอร์ขึ้นเป็นลายลักษณ์อักษรจริยธรรมแห่งวิชาชีพผู้ดูแลเว็บไทย และธรรมนูญสภาวิชาชีพผู้ดูแลเว็บไทย พ.ศ. ๒๕๕๖

๑) เว็บไซต์ต้องไม่แต่งเติมเนื้อหาสาระของข้อมูลข่าวสารจนคลาดเคลื่อนหรือเกินจากความเป็นจริง

๒) เมื่อมีการคัดลอกข้อความ รูปภาพ หรือสัญลักษณ์ที่สื่อความหมายใดๆ จากเว็บไซต์ หนังสือพิมพ์ สิ่งพิมพ์ หรือแหล่งข้อมูลอื่นๆ เว็บไซต์ต้องบอกแหล่งที่มาของข้อความ รูปภาพ หรือสัญลักษณ์ที่สื่อความหมายนั้น ทั้งนี้ การคัดลอกดังกล่าว ต้องเป็นไปเพื่อประโยชน์ทางการศึกษาวิจัยอันมิใช่การกระทำเพื่อแสวงหาผลกำไร เว้นแต่จะมีการตกลงเป็นอย่างอื่นกับแหล่งข้อมูลนั้น

๓) การเสนอข้อมูลข่าวสารที่มีการพาดพิงอันอาจเกิดความเสียหายแก่บุคคลหรือองค์กรใดๆ ต้องแสดงถึงความพยายามในการเปิดโอกาสให้ฝ่ายที่ถูกกล่าวหาแสดงข้อเท็จจริงด้วย

๔) ในกรณีที่มีการเสนอข้อมูลข่าวสารผิดพลาด เว็บไซต์ต้องแก้ไขข้อผิดพลาดดังกล่าวโดยไม่ชักช้า

๕) เว็บไซต์ต้องไม่เสนอข้อมูลข่าวสารโดยเลื่อนลอยปราศจากแหล่งที่มา พึงระบุชื่อบุคคลที่ให้สัมภาษณ์ หรือให้ข้อมูลข่าวสารอย่างเปิดเผย เว้นแต่มีเหตุอันควรปกปิดเพื่อสวัสดิภาพและความปลอดภัยของผู้ให้ข้อมูลข่าวสาร และต้องเป็นประโยชน์ต่อสิทธิในการรับรู้ข่าวสารของสาธารณชน

๖) ในการนำเสนอข้อมูลข่าวสาร หรือภาพใดๆ เว็บไซต์ต้องคำนึงมิให้ล่วงละเมิดศักดิ์ศรีความเป็นมนุษย์ของบุคคลที่เกี่ยวข้อง โดยเฉพาะอย่างยิ่งต้องให้ความคุ้มครองอย่างเคร่งครัดต่อสิทธิมนุษยชนของเด็กสตรีและผู้ด้อยโอกาส

๗) เว็บไซต์ต้องไม่เสนอภาพที่อุจาด ลามก หรือน่าหวาดเสียวโดยไม่คำนึงถึงความรู้สึกของสาธารณชนอย่างถี่ถ้วน เว้นแต่ภาพที่น่าเสนอในเว็บไซต์นั้น จัดทำขึ้นเพื่อประโยชน์สาธารณะ และได้มีการแจ้งเตือนต่อเยี่ยมชมโดยชัดเจนแล้ว

๘) เว็บไซต์ต้องไม่เผยแพร่เผยแพร่ไวรัสคอมพิวเตอร์หรือข้อมูลอื่นใดที่เป็นการทำลายหรือสร้างความเสียหายแก่เครื่องคอมพิวเตอร์ หรือข้อมูลบนเครื่องคอมพิวเตอร์ของผู้เรียกดู

๙) เว็บไซต์ต้องไม่เผยแพร่ข้อมูลหรือแหล่งข้อมูลที่น่าเสนอวิธีการสร้างความเสียหายแก่บุคคลอื่น

๑๐) ในการแสดงความคิดเห็นหรือวิพากษ์วิจารณ์เว็บไซต์ต้องให้ความเที่ยงธรรมแก่ฝ่ายที่ถูกพาดพิงเสมอ

### **แนวปฏิบัติของเว็บไซต์และผู้ประกอบวิชาชีพผู้ดูแลเว็บไซต์**

๑) การเสนอข้อมูลข่าวสารของเว็บไซต์ พึงตระหนักถึงความสำคัญของข้อมูลข่าวสารต่อสาธารณชน และไม่นำเสนอข้อมูลข่าวสารในทำนองชวนเชื่อ ในเรื่องที่ไม่เป็นประโยชน์ต่อสาธารณะ

๒) การได้มาซึ่งข้อมูลข่าวสาร เว็บไซต์พึงใช้วิธีที่สุภาพและซื่อสัตย์

๓) ในการแสดงความคิดเห็น เว็บไซต์พึงกระทำโดยบริสุทธิ์ใจ และไม่มีพันธะกรณีอื่นใด นอกจากมุ่งปฏิบัติหน้าที่เพื่อสาธารณชนโดยไม่ยอมให้อิทธิพลอื่นใดมาครอบงำความคิด

๔) เว็บไซต์พึงละเว้นการลวงละเมิดสิทธิส่วนบุคคล เว้นแต่กรณีเพื่อประโยชน์

สาธารณะ

๕) เว็บไซต์พึงใช้ความระมัดระวังอย่างรอบคอบให้ประกาศโฆษณาทั้งหลายอยู่ภายในขอบเขตของศีลธรรมและวัฒนธรรม เว็บไซต์พึงระมัดระวังที่จะไม่เป็นเครื่องมือในการเผยแพร่ประกาศโฆษณาที่น่าสงสัยว่าจะเป็นภัยแก่สังคมหรือสาธารณชน

## หน่วยที่ ๒

### การจัดการเรียนรู้แบบแสดงบทบาทสมมติ (Anchored Instruction)

#### ด้านกฎหมาย Digital

ข้อมูลและสารสนเทศที่ท่วมท้นอยู่ในโลกออนไลน์ไม่ได้สร้างประโยชน์ให้เราโดยอัตโนมัติ ซ้ำร้ายอาจจะเป็นโทษด้วยหากเราถูกล่อลวงด้วยข้อมูลที่หลอกลวงหรือเป็นเท็จ การสร้างบทบาทสมมติด้านกฎหมาย Digital จะช่วยให้เราเข้าถึง วิเคราะห์ ประเมิน สร้างสรรค์ ไตร่ตรอง จัดการ และใช้ประโยชน์จากข้อมูลและสารสนเทศออนไลน์ รวมถึงใช้เครื่องมือดิจิทัลในการสื่อสาร ทำงานร่วมกับผู้อื่น หรือกระทั่งขับเคลื่อนการเปลี่ยนแปลงในสังคม แม้อินเทอร์เน็ตจะสร้างโอกาสในการเข้าถึงและใช้ประโยชน์จากข้อมูลความรู้ซึ่งนับว่ามีประโยชน์มหาศาลกับพลเมืองดิจิทัลอย่างเรา แต่ข้อดีเหล่านั้นก็มาพร้อมกับความเสี่ยงในหลากหลายมิติ

#### วัตถุประสงค์ทั่วไป

๑. เพื่อให้ผู้เข้าอบรมมีความรู้ความเข้าใจการสร้างบทบาทสมมติด้านกฎหมาย Digital
๒. เพื่อให้ผู้เข้าอบรมจัดการความรู้แบบแสดงบทบาทสมมติอาทิสรางความตระหนักรู้กฎหมาย การผลิตสื่อบทบาทสมมติ กฎหมายที่เกี่ยวข้องกับเด็ก การค้าออนไลน์ ภาษีออนไลน์และจิตอาสาเป็นต้น
๓. เพื่อให้ผู้เข้าอบรมมีความรู้ในกฎหมายเกี่ยวกับการกระทำความผิดอันเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ และกฎหมายอื่นที่เกี่ยวข้อง
๔. เพื่อให้ผู้เข้าอบรมมีจรรยาบรรณการใช้ IT

#### วัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรม

๑. สามารถอธิบายการสร้างบทบาทสมมติด้านกฎหมาย Digital ได้
๒. สามารถนำการจัดการความรู้แบบแสดงบทบาทสมมติอาทิสรางความตระหนักรู้กฎหมาย การผลิตสื่อบทบาทสมมติ กฎหมายที่เกี่ยวข้องกับเด็ก การค้าออนไลน์ ภาษีออนไลน์และจิตอาสาได้
๓. สามารถบอกการกระทำความผิดอันเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์และกฎหมายอื่นที่เกี่ยวข้องได้
๔. สามารถนำองค์ความรู้เกี่ยวกับจรรยาบรรณการใช้ IT ไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้

#### คำอธิบายรายวิชา

ส่งเสริมให้ผู้เรียนได้รู้และเข้าใจได้ด้วยตนเอง โดยเน้นกิจกรรมให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมและเน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง การสอนโดยใช้การแสดงบทบาทสมมติ ด้านกฎหมาย Digital เป็นอีกวิธีสอนหนึ่งที่จะให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียน ให้ผู้เรียนได้แสดงออก ทั้งทางด้านความคิดและท่าทางการแสดง ซึ่งจะทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ ได้เกิดความสุขสนทนและเพลิดเพลิน

### ระยะเวลาในการฝึกอบรม

ผู้เข้ารับการฝึกอบรมจะได้รับการฝึกในภาคทฤษฎีและปฏิบัติโดยคณะวิทยากรเป็นระยะเวลา ๓ ชั่วโมง

### คุณสมบัติของผู้ฝึกอบรม

๑. นักเรียนมัธยมศึกษาระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานในเขตจังหวัดนครพนม

### หัวข้อหน่วยการเรียนรู้

| หัวข้อหน่วยการเรียนรู้                                     | ชั่วโมงการฝึกอบรม |         |
|------------------------------------------------------------|-------------------|---------|
|                                                            | ทฤษฎี             | ปฏิบัติ |
| การจัดการเรียนรู้แบบแสดงบทบาทสมมติ ( Anchored Instruction) | ๑.๐๐              | -       |
| ๑.ความหมายของการสอนโดยใช้การแสดงบทบาทสมมติ                 |                   |         |
| ๒.จุดมุ่งหมายของการสอนโดยการแสดงบทบาทสมมติ                 |                   |         |
| ๓.ลักษณะของบทบาทสมมติ                                      |                   |         |
| ๔.ประเภทของการสอนโดยใช้การแสดงบทบาทสมมติ                   |                   |         |
| ๕.สถานที่ การจัดสถานที่มีหลักที่จะต้องคำนึงถึง             |                   |         |
| การจัดการเรียนรู้แบบแสดงบทบาทสมมติ ( Anchored Instruction) | ๒.๐๐              | -       |
| ๖.การใช้บทบาทสมมติในการเรียนการสอน                         |                   |         |
| ๗.เทคนิคและข้อเสนอแนะต่าง ๆ                                |                   |         |
| ๘.ขั้นตอนของการสอนโดยใช้การแสดงบทบาทสมมติ                  |                   |         |
| ๙.การเลือกผู้แสดง                                          |                   |         |
| ๑๐.การเตรียมผู้สังเกตการณ์หรือผู้ชม                        |                   |         |
| ๑๑.ข้อดีและข้อจำกัดของวิธีสอนโดยใช้บทบาทสมมติ              |                   |         |
| ระยะเวลาทฤษฎีและการฝึกปฏิบัติ                              | ๓.๐๐              | -       |
| รวมระยะเวลาดลอดหน่วยการเรียนรู้ที่๑                        | ๓.๐๐              |         |

**แผนการจัดการการอบรมเชิงปฏิบัติการ Team Building Training Agenda**  
**หน่วยที่ ๒ การจัดการเรียนรู้แบบแสดงบทบาทสมมติ ( Anchored Instruction)**  
**ด้านกฎหมาย Digital**

| เวลา<br>)Time(   | หัวข้อ(Program)เนื้อหา/(Content(                                                                                                                                                                                                                                                 | รูปแบบกิจกรรม<br>)Activity(                                                                               | อุปกรณ์                                                                                                                 |
|------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| ๐๙.๐๐ –<br>๑๐.๓๐ | การจัดการเรียนรู้แบบแสดงบทบาทสมมติ ( Anchored Instruction)<br>๑.ความหมายของการสอนโดยใช้การแสดงบทบาทสมมติ<br>๒.จุดมุ่งหมายของการสอนโดยการแสดงบทบาทสมมติ<br>๓.ลักษณะของบทบาทสมมติ<br>๔.ประเภทของการสอนโดยใช้การแสดงบทบาทสมมติ<br>๕.สถานที่ การจัดสถานที่ที่มีหลักที่จะต้องคำนึงถึง | – แนะนำแนวการสอน<br>– บรรยายประกอบสื่อ นำเสนอคอมพิวเตอร์, PPT File<br>– ยกตัวอย่างประกอบ ค้นคว้ากรณีศึกษา | – Presentation (PowerPoint)<br>– กระดาษฟลิปชาร์ต<br>– อุปกรณ์และเครื่องมือในการนำเสนอ<br>– Internet<br>– โทรศัพท์มือถือ |
| ๑๐.๓๐ –<br>๑๐.๔๕ | พักรับประทานอาหารว่าง(Coffee Break(                                                                                                                                                                                                                                              |                                                                                                           |                                                                                                                         |
| ๑๐.๔๕ –<br>๑๒.๐๐ | ๖.การใช้บทบาทสมมติในการเรียนการสอน<br>๗.เทคนิคและข้อเสนอแนะต่าง ๆ<br>๘.ขั้นตอนของการสอนโดยใช้การแสดงบทบาทสมมติ<br>๙.การเลือกผู้แสดง<br>๑๐.การเตรียมผู้สังเกตการณ์หรือผู้ชม<br>๑๑.ข้อดีและข้อจำกัดของวิธีสอนโดยใช้บทบาทสมมติ                                                      | – บรรยายประกอบสื่อ นำเสนอคอมพิวเตอร์, PPT File<br>– ยกตัวอย่างประกอบ ค้นคว้ากรณีศึกษา                     | – Presentation (PowerPoint)<br>– กระดาษฟลิปชาร์ต<br>– อุปกรณ์และเครื่องมือในการนำเสนอ<br>– Internet<br>– โทรศัพท์มือถือ |
| ๑๒.๐๐ –<br>๑๓.๐๐ | พักรับประทานอาหารกลางวัน                                                                                                                                                                                                                                                         |                                                                                                           |                                                                                                                         |

## หน่วยที่ ๒

### การจัดการเรียนรู้แบบแสดงบทบาทสมมติ (Anchored Instruction) ด้านกฎหมาย Digital

#### ๑. ความหมายของการสอนโดยใช้การแสดงบทบาทสมมติ<sup>๖</sup>

วิธีสอนโดยใช้การแสดงบทบาทสมมติ คือ กระบวนการที่ผู้สอนใช้ในการช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนด โดยการให้ผู้เรียนสวมบทบาทในสถานการณ์ซึ่งมีความใกล้เคียงกับความเป็นจริง และแสดงออกมาตามความรู้สึกนึกคิดของตน และนำเอาการแสดงออกของผู้แสดง ทั้งทางด้านความรู้ ความคิด ความรู้สึกและพฤติกรรมที่สังเกตพบว่าเป็นข้อมูลในการอภิปราย เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนตามวัตถุประสงค์

#### ๒. จุดมุ่งหมายของการสอนโดยการแสดงบทบาทสมมติ

จุดมุ่งหมายของการสอนโดยการแสดงบทบาทสมมติ วิธีสอนโดยใช้การแสดงบทบาทสมมติ เป็นวิธีการที่มุ่งช่วยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้การเอาใจเขามาใส่ใจเรา เกิดความเข้าใจในความรู้สึกและพฤติกรรมทั้งของตนเองและผู้อื่นหรือเกิดความเข้าใจในเรื่องต่าง ๆ เกี่ยวกับบทบาทสมมติที่ตนแสดง

#### ๓. ลักษณะของบทบาทสมมติ<sup>๗</sup>

ลักษณะสำคัญของการสอนโดยการแสดงบทบาทสมมติ บทบาทสมมติที่ผู้เรียนแสดงออกแบ่งได้เป็น ๒ ลักษณะ คือ

๑. การแสดงบทบาทสมมติแบบละคร เป็นการแสดงบทบาทตามเรื่องราวที่มีอยู่แล้ว ผู้แสดงจะได้ทราบเรื่องราวทั้งหมด แต่จะไม่ได้รับบทที่กำหนดให้แสดงตามอย่างละเอียด ผู้แสดงจะต้องแสดงออกตามความคิดของตน และดำเนินเรื่องไปตามท้องเรื่องที่กำหนดไว้แล้วซึ่งมีลักษณะเหมือนละคร

---

<sup>๖</sup> ติศนา แชนมณี. การสอนโดยใช้การแสดงบทบาทสมมติ. [Online], Available URL : <http://innovation.kpru.ac.th/>, ๒๕๖๓ ( มีนาคม, ๓).

<sup>๗</sup> นางสาวชลิดา ไชยเอีย. ทักษะการจัดการเรียนรู้. [Online], Available URL : [http://chalida๐๐๓.blogspot.com/p/blog-page\\_๒๑๖๔.html](http://chalida๐๐๓.blogspot.com/p/blog-page_๒๑๖๔.html), ๒๕๖๓ ( มีนาคม, ๓).

๒. การแสดงบทบาทสมมติแบบแก้ปัญหา เป็นการแสดงบทบาทสมมติที่ผู้เรียนได้รับทราบสถานการณ์หรือเรื่องราวแต่เพียงเล็กน้อยเท่าที่จำเป็น ซึ่งมักเป็นสถานการณ์ที่เป็นปัญหาหรือมีความขัดแย้งแฝงอยู่ ผู้แสดงบทบาทจะใช้ความคิดของตนในการแสดงออกและแก้ปัญหาต่าง ๆ อย่างเสรี

#### ๔. ประเภทของการสอนโดยใช้การแสดงบทบาทสมมติ

ประเภทของการสอนโดยใช้การแสดงบทบาทสมมติ การสอนแบบบทบาทสมมติ แบ่งออกเป็น ๒ ประเภท คือ

๑. ผู้แสดงจะต้องแสดงบทบาทของคนอื่นตามที่ถูกกำหนด โดยละทิ้งแบบแผนพฤติกรรมของตนเอง เช่น แสดงบทบาทของผู้มีชื่อเสียงในประวัติศาสตร์ หรือบุคคลอื่น ๆ ที่ลักษณะเป็นเอกลักษณ์ของตัวเองเป็นบุคคลสมมติ เช่น สมมติว่าเป็นชาวนา เป็นครู เป็นนายอำเภอ เป็นพ่อค้า ฯลฯ ผู้แสดงจะต้องพูด คิด ประพฤติ มีความรู้สึกเหมือนกับบุคคลที่สวมบทบาทนั้น ๆ

๒. ผู้แสดงจะยังคงรักษาบทบาทและแบบแผนพฤติกรรมของตนเอง แต่กำหนดสถานการณ์ที่อาจพบในอนาคต เช่น การสมัครงาน การสัมภาษณ์กลุ่มตัวอย่าง การเป็น ผู้แนะนำให้คำปรึกษาแก่ผู้เรียน ฯลฯ บทบาทสมมติประเภทนี้เป็นประโยชน์ต่อการฝึกฝนทักษะเฉพาะอย่าง เช่น การแนะนำ การสัมภาษณ์ การสอน การจูงใจ

#### ๕. สถานที่ การจัดสถานที่ที่มีหลักที่จะต้องคำนึงถึง

การจัดสถานที่ที่มีหลักที่จะต้องคำนึงถึงอยู่ ๒ ประการ

๑. ต้องจัดให้เหมาะสมแก่สภาพการณ์ที่สมมติขึ้นให้มากที่สุดเท่าที่จะทำได้

๒. ต้องให้ผู้ดูสามารถมองเห็นการแสดงได้อย่างชัดเจนและทั่วถึงถ้าหากเป็นการแสดงที่มีการแสดงความรู้สึกของสีหน้าก็ไม่ควรจัดให้ที่แสดงอยู่ไกลจากผู้ดูมากเกินไปนอกจากนั้นในกรณีที่มีการอภิปรายกันหลังจากการแสดงก็ควรจัดให้ผู้อภิปรายสามารถมองเห็นกันได้ทั่วถึงและได้ยินคำพูดชัดเจนด้วย การจัดสถานที่สำหรับแสดงหากเป็นไปได้ก็ควรจัดเตรียมไว้ล่วงหน้าเท่าที่จะทำได้เพื่อจะได้ไม่เสียเวลาและไม่ถูกละเลยแต่ถ้าไม่สามารถจัดเตรียมล่วงหน้าได้ก็ควรเตรียมอุปกรณ์และฉากการันต่าง ๆ ล่วงหน้าให้

#### ๖. การใช้บทบาทสมมติในการเรียนการสอน

เริ่มต้นด้วยผู้จัดการแสดงอธิบายให้ผู้ดูทราบถึงวัตถุประสงค์ของการแสดงว่ามีอะไรบ้าง ต้องการให้ผู้ดูศึกษาอะไรจากการแสดง โครงเรื่องอย่างคร่าว ๆ สถานที่ที่สมมติขึ้นให้เป็นอะไร ที่ไหน ตัวแสดงจำนวนเท่าไร แต่ละคนมีลักษณะอย่างไร ข้อมูลเหล่านี้จะบอกแต่เท่าที่จำเป็นแก่การศึกษาวิเคราะห์เท่านั้น หลังจากนั้นจึงเริ่มการแสดง โดยการแสดงนี้อาจมีการซักซ้อมหรือเตรียมการกันมาก่อนหน้าแล้ว หรือใช้วิธีการเลือกตัวผู้แสดง และบอกรายละเอียดที่จำเป็นแก่การแสดงเดี๋ยวนั้นเองได้

ซึ่งวิธีหลังนี้ส่วนมากจะให้ผู้แสดงแสดงออกตามที่ตนคิด และรู้สึกในบทบาทและสถานการณ์นั้น ๆ เอง โดยไม่มีการกำหนดว่าจะให้แสดงความรู้สึกอย่างไร และไม่มีบทคำพูดก็ได้ ตามปกติการแสดงจะอยู่ในช่วงเวลาระหว่าง ๕-๑๐ นาที หลังจากการแสดงแล้ว ทั้งผู้เล่นและผู้ดูจะร่วมกันอภิปรายสิ่งที่เกิดขึ้นในการแสดง เพื่อตรวจสอบหาทางแก้ หรือวิเคราะห์ปัญหาตามวัตถุประสงค์ที่ได้วางไว้

### ๓. เทคนิคและข้อเสนอแนะต่าง ๆ

ผู้สอนกำหนดวัตถุประสงค์เฉพาะใช้ชัดเจน และสร้างสถานการณ์และบทบาทสมมติที่กำหนดขึ้นควรมีความใกล้เคียงกับความเป็นจริง ส่วนจะมีรายละเอียดมากน้อยเพียงใดขึ้นอยู่กับวัตถุประสงค์ ผู้สอนอาจใช้บทบาทสมมติแบบละคร ซึ่งจะกำหนดเรื่องราวให้แสดงแต่ไม่มีบทให้ ผู้สวมบทบาทอาจใช้บทบาทสมมติแบบละคร ซึ่งจะกำหนดเรื่องราวให้แสดงแต่ไม่มีบทให้ ผู้สวมบทบาทจะต้องคิดแสดงเอง หรืออาจใช้บทบาทสมมติแบบแก้ปัญหา ซึ่งจะกำหนดสถานการณ์ที่มีปัญหาหรือความขัดแย้งให้และอาจให้ข้อมูลเพิ่มเติมมากบ้างน้อยบ้างซึ่งผู้สวมบทบาทจะใช้ข้อมูลเหล่านั้นในการแสดงออกและแก้ปัญหาตามความคิดของตน

### ๔. ขั้นตอนของการสอนโดยใช้การแสดงบทบาทสมมติ<sup>๔</sup>

#### ๑. ขั้นเตรียมการใช้บทบาทสมมติ แบ่งเป็น ๒ ขั้นตอน ดังนี้

๑.๑ ขั้นการกำหนดวัตถุประสงค์เฉพาะ ผู้สอนควรศึกษาและทำความเข้าใจพื้นฐานเสียก่อนว่า ต้องการให้ผู้เรียนได้รับความรู้อะไรบ้างจากการแสดงและกรรมวิธีในการใช้บทบาทสมตินำไปเพื่อต้องการให้เกิดอะไรขึ้น

๑.๒ ขั้นสร้างสถานการณ์และบทบาทสมมติ เมื่อผู้สอนได้ศึกษาและเข้าใจรายละเอียดเกี่ยวกับวัตถุประสงค์เฉพาะในการเตรียมใช้บทบาทสมมติแล้ว ก็จำเป็นต้องสร้างสถานการณ์และบทบาทสมมติให้สอดคล้องต้องกันกับวัตถุประสงค์ดังกล่าว ซึ่งจำเป็นต้องเล็งเห็นถึงวัยของผู้เรียน เนื้อหาสาระ ปัญหา ความเป็นจริง ข้อโต้แย้ง ตลอดจนอุปสรรคที่จำเป็นต่างๆ ที่ผู้สอนต้องให้ผู้เรียนได้รู้จักคิด ปฏิบัติและแก้ไขด้วยตนเอง

#### ๒. ขั้นแสดงบทบาทสมมติ แบ่งเป็น ๓ ขั้นตอน ดังนี้

๒.๑ การนำเข้าสู่สถานการณ์ ผู้สอนเตรียมเรื่องหรือสถานการณ์ให้ผู้เรียน แล้วนำเรื่องราวมาเล่าให้ผู้เรียนฟัง เพื่อเป็นการเร้าความสนใจ เป็นแรงจูงใจให้ผู้เรียนอยากเรียนและอยากติดตาม และควรให้ผู้เรียนได้เล็งเห็นประโยชน์ที่จะได้รับ จากการที่เข้ามามีส่วนร่วมในการแสดงบทบาทสมตินั้นๆ

---

<sup>๔</sup> สุชาติา ทิพย์มนตรี.ประสิทธิผลของการใช้การแสดงบทบาทสมมติในการสอน“ภาษาอังกฤษเพื่อการบริการ”สงขลา : มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์, ๒๕๕๖.

๒.๒ การกำหนดตัวผู้แสดง การเลือกผู้แสดงขึ้นอยู่กับจุดมุ่งหมายของการสอนและการแสดงสำหรับการเลือกตัวผู้แสดง ควรให้ผู้เรียนอาสาสมัครมาแสดงบทบาทด้วยความเต็มใจ

๒.๓ การจัดสถานที่ ผู้สอนควรให้ผู้เรียนได้ร่วมมือในการจัดสถานที่สำหรับการแสดงบทบาทสมมติ ซึ่งควรจัดและดัดแปลงให้เหมาะสมกับเนื้อเรื่องที่กำหนดไว้

๒.๔ การกำหนดตัวผู้สังเกตการณ์ โดยผู้สอนอาจจะกำหนดผู้เรียนกลุ่มหนึ่งให้เป็นผู้สังเกตการณ์ในการแสดงบทบาท โดยฝึกให้เป็นคนช่างสังเกตและรวบรวมข้อมูลต่างๆ เพื่อนำมาวิเคราะห์ อภิปราย และแก้ปัญหาาร่วมกัน หลังจากสิ้นสุดการแสดงบทบาทสมมติแล้ว

๒.๕ การเตรียมพร้อมก่อนการแสดง วิธีเตรียมความพร้อมนั้นผู้สอนต้องเป็นผู้ช่วยเหลือไม่ให้ผู้เรียนต้องมีความวิตกกังวลเกี่ยวกับการแสดงให้มากเกินไป ควรชี้แจงให้ผู้แสดงทราบว่า การแสดงก็เหมือนกับการพูดคุย และเล่นกันธรรมดา เพียงแต่ต้องแสดงบทบาทต่างๆ ตามที่ได้กำหนดไว้เท่านั้น

๒.๖ การลงมือแสดง เมื่อผู้แสดงพร้อมแล้วก็เริ่มลงมือแสดงได้เลย ควรเปิดโอกาสให้ผู้แสดงได้ใช้ความสามารถของตนได้เต็มที่ ถ้าเกิดปัญหาขึ้นในขณะที่แสดง ผู้สอนควรมีส่วนร่วมในการแก้ไขสถานการณ์ เพื่อให้การแสดงเป็นไปตามธรรมชาติและราบรื่นต่อไป

๒.๗ การตัดบท ถ้าบังเอิญการแสดงของผู้เรียนยืดเยื้อและใช้เวลานานเกินความจำเป็น และผู้สอนที่ความคิดเห็นว่าได้ข้อมูลในการแสดงพอสมควรแล้ว ก็สามารถขอให้ยุติการแสดง เพื่อจะได้นำข้อมูลมาวิเคราะห์และอภิปรายและแก้ไขปัญหาต่างๆ ต่อไป

๓. ขั้นวิเคราะห์และอภิปรายผล การนำข้อมูลที่ได้จากการแสดงมาวิเคราะห์และอภิปราย ผู้สอนและผู้เรียนต้องร่วมมือกัน แต่ควรอภิปรายในรูปแบบของความมีเหตุมีผลเฉพาะการแสดงออกของผู้แสดงทางพฤติกรรมเท่านั้น แต่จะไม่มีการวิพากษ์วิจารณ์เกี่ยวกับตัวผู้แสดง

๔. ขั้นแลกเปลี่ยนประสบการณ์และสรุป เมื่อได้วิเคราะห์และอภิปรายผลของการแสดงแล้ว ผู้สอนจะเป็นผู้เร้าและจูงใจให้ผู้เรียนได้แลกเปลี่ยนประสบการณ์ต่างๆ เพื่อให้มีแนวคิดกว้างขวางขึ้น โดยให้ข้อคิดว่าสิ่งที่ได้เรียนรู้หรือประสบพบเห็นนั้นๆ จะเกี่ยวข้องกับความเป็นจริงทั้งสิ้น แล้วให้ผู้เรียนช่วยกันให้แนวโน้มทัศนคติและช่วยกันสรุปประเด็นให้ตรงกับวัตถุประสงค์ของการแสดงบทบาทสมมติที่กำหนดไว้

### ๙. การเลือกผู้แสดง

ควรเลือกให้สอดคล้องกับจุดมุ่งหมายของการแสดง เช่น เลือกผู้แสดงที่มีลักษณะเหมาะสมกับบทบาท เพื่อช่วยให้การแสดงเป็นไปอย่างราบรื่นตามวัตถุประสงค์ได้อย่างรวดเร็วหรือเลือกผู้แสดงที่มีลักษณะตรงกันข้ามกับบทบาทที่กำหนดให้เพื่อช่วยให้ผู้เรียนคนนั้นได้รับประสบการณ์ใหม่ ได้ทดลองแสดงพฤติกรรมใหม่ ๆ และเกิดความเข้าใจในความรู้สึกและพฤติกรรมของผู้ที่มีลักษณะต่างไปจากตน หรืออาจให้ผู้เรียนเป็นอาสาสมัครหรือเจาะจงเลือกคนใดคนหนึ่ง ด้วยวัตถุประสงค์ที่ต้องการช่วยให้

บุคคลนั้นเกิดการเรียนรู้ เมื่อได้ผู้แสดงแล้ว ควรให้เวลาผู้แสดงเตรียมการแสดงโดยอาจให้ฝึกซ้อมบ้างตามความจำเป็น

#### ๑๐. การเตรียมผู้สังเกตการณ์หรือผู้ชม

ผู้สอนควรเตรียมผู้ชมและทำความเข้าใจกับผู้ชมว่า การแสดงบทบาทสมมตินี้ จัดขึ้นมีใช้มุ่งที่ความสนุก แต่มุ่งที่จะให้เกิดการเรียนรู้เป็นสำคัญ ดังนั้นจึงควรชมด้วยความสังเกต ผู้สอนควรให้คำแนะนำว่าควรสังเกตอะไรและควรบันทึกข้อมูลอย่างไร และผู้สอนอาจจัดทำแบบสังเกตการณ์ให้ผู้ชมใช้ในการสังเกต ด้วยก็ได้

#### ๑๑. ข้อดีและข้อจำกัดของวิธีสอนโดยใช้บทบาทสมมติ

ข้อดีและข้อจำกัดของวิธีสอนโดยใช้บทบาทสมมติ

##### ข้อดี

๑. เป็นวิธีสอนที่ช่วยให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจความรู้ลึกและพฤติกรรมของผู้อื่น ได้เรียนรู้การเอาใจเขามาใส่ใจเรา เกิดการเรียนรู้ที่ลึกซึ้ง

๒. เป็นวิธีสอนที่ช่วยให้ผู้เรียนมีความเข้าใจ และเกิดการเปลี่ยนแปลงเจตคติและพฤติกรรมของตน

๓. เป็นวิธีสอนที่ช่วยพัฒนาทักษะในการเผชิญสถานการณ์ ตัดสินใจและแก้ปัญหา

๔. เป็นวิธีสอนที่ช่วยให้การเรียนการสอนมีความใกล้เคียงกับสภาพความเป็นจริง

๕. เป็นวิธีสอนที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนมาก ผู้เรียนได้เรียนรู้อย่างสนุกสนาน และการเรียนรู้มีความหมายสำหรับผู้เรียน เพราะข้อมูลมาจากผู้เรียนโดยตรง

##### ข้อจำกัด

๑. เป็นวิธีสอนที่ใช้เวลามากพอสมควร

๒. เป็นวิธีสอนที่ต้องอาศัยการเตรียมการและการจัดการอย่างรัดกุม หากจัดการไม่พอดี อาจเกิดความยุ่งยากสับสนขึ้นได้

๓. เป็นวิธีสอนที่ต้องอาศัยความไวในการรับรู้ (sensitivity) ของผู้สอน หากผู้สอนขาดคุณสมบัตินี้ไม่รับรู้ปัญหาที่เกิดขึ้นกับผู้เรียนบางคน และไม่ได้แก้ปัญหาแต่ต้น อาจเกิดเป็นปัญหาดอเนื่องไปได้

๔. เป็นการสอนที่ต้องอาศัยความสามารถของครูในการแก้ปัญหา เนื่องจากการแสดงของผู้เรียนอาจไม่เป็นไปตามความคาดหวังของผู้สอน ผู้สอนจะต้องสามารถแก้ปัญหาหรือปรับสถานการณ์และประเด็นให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้

## หน่วยที่ ๓

### การฝึกปฏิบัติทักษะการใช้กฎหมายที่เกี่ยวข้องกับ Digital

ข้อมูลและสารสนเทศที่ท่วมท้นอยู่ในโลกออนไลน์ไม่ได้สร้างประโยชน์ให้เราโดยอัตโนมัติ ซ้ำร้ายอาจจะเป็นโทษด้วยหากเราถูกล่อลวงด้วยข้อมูลที่หลอกลวงหรือเป็นเท็จ การฝึกปฏิบัติทักษะการใช้กฎหมายที่เกี่ยวข้องกับ Digital ข้อมูลอันเป็นเท็จ ปลอม หรือบิดเบือน โดยน่าจะก่อให้เกิดความเสียหายแก่ประชาชน ข้อมูลอันเป็นเท็จ ซึ่งเป็นภัยต่อเศรษฐกิจและสังคม ข้อมูลอันเกี่ยวกับความมั่นคง หรือก่อการร้าย ข้อมูลอันมีลักษณะลามก ภาพตัดต่อที่สร้างความเสียหายแก่บุคคลอื่น ความปลอดภัยแห่งศตวรรษที่ ๒๑ เราจะมาทำความรู้จักกับความเสี่ยงใหม่ๆ ที่วิวัฒนาการไปตามการเปลี่ยนแปลงของโลกดิจิทัล และเรียนรู้วิธีรับมือกับความเสี่ยงเหล่านั้นอย่างเท่าทัน

#### วัตถุประสงค์ทั่วไป

๑. เพื่อให้ผู้เข้าอบรมได้มีความรู้จากการฝึกปฏิบัติทักษะการใช้กฎหมายที่เกี่ยวข้องกับ Digital
๒. เพื่อให้ผู้เข้าอบรมได้มีความรู้ในการใช้กฎหมายเกี่ยวกับการกระทำความผิดอันเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์
๓. เพื่อให้ผู้เข้าอบรมได้มีจิตอาสา
๔. เพื่อให้ผู้เข้าอบรมมีจรรยาบรรณการใช้ IT

#### วัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรม

๑. สามารถนำทักษะการใช้กฎหมายที่เกี่ยวข้องกับ Digital ไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันโดยผ่านการฝึกปฏิบัติจากการจัดการเรียนรู้แบบแสดงบทบาทสมมติ ( Anchored Instruction)
๒. สามารถนำทักษะการใช้กฎหมายเกี่ยวกับการกระทำความผิดอันเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ไปใช้ได้ถูกต้อง
๓. การมีมีจิตอาสา
๔. การมีจรรยาบรรณการใช้ IT

#### คำอธิบายรายวิชา

การฝึกปฏิบัติทักษะการใช้กฎหมายที่เกี่ยวข้องกับ Digital ข้อมูลอันเป็นเท็จ ปลอม หรือบิดเบือน โดยน่าจะก่อให้เกิดความเสียหายแก่ประชาชน ข้อมูลอันเป็นเท็จ ซึ่งเป็นภัยต่อเศรษฐกิจและสังคม ข้อมูลอันเกี่ยวกับความมั่นคง หรือก่อการร้าย ข้อมูลอันมีลักษณะลามก ภาพตัดต่อที่สร้างความเสียหายแก่บุคคลอื่น อำนาจหน้าที่ของเจ้าพนักงาน กฎหมายอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง ธุรกรรมด้านอิเล็กทรอนิกส์ จรรยาบรรณการใช้ IT สร้างความตระหนักรู้กฎหมายในยุค Digital กฎหมายที่เกี่ยวข้อง ด้าน การค้าออนไลน์ การสั่งซื้อสินค้า การขายสินค้า ภาชีออนไลน์ และการมีจิตอาสา

### ระยะเวลาในการฝึกอบรม

ผู้เข้ารับการฝึกอบรมจะได้รับการฝึกในภาคทฤษฎีและปฏิบัติโดยคณะวิทยากรเป็นระยะเวลา ๑๒ ชั่วโมง

### คุณสมบัติของผู้ฝึกอบรม

๑. นักเรียนมัธยมศึกษาระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานในเขตจังหวัดนครพนม

### หัวข้อหน่วยการเรียนรู้

| หัวข้อหน่วยการเรียนรู้                                                                                                          | ชั่วโมงการฝึกอบรม |            |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------|------------|
|                                                                                                                                 | ทฤษฎี             | ปฏิบัติ    |
| ๑. การใช้ระบบคอมพิวเตอร์ก่อความเสียหายให้บุคคลอื่น (การนำข้อมูลที่ไม่เหมาะสมเข้าสู่ระบบคอมพิวเตอร์ และการเผยแพร่ข้อมูลดังกล่าว) |                   | ๑๒ ชั่วโมง |
| ๒. อำนาจหน้าที่ของเจ้าพนักงาน                                                                                                   |                   |            |
| ๓. กฎหมายอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง                                                                                                   |                   |            |
| ๔. ธุรกรรมด้านอิเล็กทรอนิกส์                                                                                                    |                   |            |
| ๕. จรรยาบรรณการใช้ IT                                                                                                           |                   |            |
| ๖. สร้างความตระหนักรู้กฎหมายในยุค Digital                                                                                       |                   |            |
| ๗. กฎหมายที่เกี่ยวข้องของด้าน การค้าออนไลน์ การสั่งซื้อ ขาย สินค้าภายในออนไลน์                                                  |                   |            |
| ๘. จิตอาษาด้านกฎหมาย Digital                                                                                                    |                   |            |
| ๙. อื่นๆที่เกี่ยวข้อง                                                                                                           |                   |            |
| ระยะเวลาทฤษฎีและการฝึกปฏิบัติ                                                                                                   |                   | ๑๒ ชั่วโมง |
| รวมระยะเวลาตลอดหน่วยการเรียนรู้ที่ ๑                                                                                            | ๑๒ ชั่วโมง        |            |

แผนการจัดการอบรมเชิงปฏิบัติการ Team Building Training Agenda

หน่วยที่ ๓ การฝึกปฏิบัติทักษะการใช้กฎหมายเกี่ยวกับ Digital

จำนวน ๑๒ ชั่วโมง(๒วัน)

| เวลา<br>(Time)   | หัวข้อ(Program)เนื้อหา(Content)                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            | รูปแบบกิจกรรม(Activity)                                                                                                                                                                                                                                                                                            | อุปกรณ์                                                                                                                                |
|------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| ๐๙.๐๐ –<br>๑๒.๐๐ | ๑. การใช้ระบบคอมพิวเตอร์ก่อ<br>ความเสียหายให้บุคคลอื่น (การนำ<br>ข้อมูลที่ไม่เหมาะสมเข้าสู่ระบบ<br>คอมพิวเตอร์ และการเผยแพร่<br>ข้อมูลดังกล่าว)<br>๒. อำนาจหน้าที่ของเจ้าพนักงาน<br>๓. กฎหมายอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง<br>๔. ธุรกรรมด้านอิเล็กทรอนิกส์<br>๕. จรรยาบรรณการใช้ IT<br>๖. สร้างความตระหนักรู้กฎหมายใน<br>ยุค Digital<br>๗. กฎหมายที่เกี่ยวข้องด้าน การค้า<br>ออนไลน์ การสั่งซื้อ ขาย สินค้าภาษี<br>ออนไลน์<br>๘. จิตอาชาด้านกฎหมาย Digital<br>๙. อื่นๆที่เกี่ยวข้อง | - วิทยากรประจำกลุ่มระดม<br>ความคิดผู้เข้าอบรมในการ<br>วางหัวข้อในการแสดงบทบาท<br>สมมุติ<br>- ดำเนินการตามขั้นตอนของ<br>การสอนโดยใช้การแสดง<br>บทบาทสมมุติจากหน่วยที่ ๒<br>โดยครอบคลุมหัวข้อที่กำหนด<br>- จัดทำเป็นคลิปวิดีโอในการ<br>นำเสนอและนำลงในเฟสบุคที่<br>ทางโครงการเป็นผู้เปิดพื้นที่<br>เผยแพร่สู่สาธารณะ | - Presentation<br>(PowerPoint)<br>- กระดาษฟลิป<br>ชาร์ต<br>- อุปกรณ์และ<br>เครื่องมือในการ<br>นำเสนอ<br>- Internet<br>- โทรศัพท์มือถือ |
| ๑๒.๐๐ –<br>๑๓.๐๐ | พักรับประทานอาหารว่าง(Coffee<br>Break)                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |                                                                                                                                        |

| เวลา<br>(Time)   | หัวข้อ(Program)เนื้อหา(Content)                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          | รูปแบบกิจกรรม(Activity)                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    | อุปกรณ์                                                                                                                                                           |
|------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| ๑๓.๐๐ –<br>๑๖.๐๐ | <p>๑. การใช้ระบบคอมพิวเตอร์ก่อ<br/>ความเสียหายให้บุคคลอื่น (การนำ<br/>ข้อมูลที่ไม่เหมาะสมเข้าสู่ระบบ<br/>คอมพิวเตอร์ และการเผยแพร่<br/>ข้อมูลดังกล่าว)</p> <p>๒. อำนาจหน้าที่ของเจ้าพนักงาน</p> <p>๓. กฎหมายอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง</p> <p>๔. ธุรกรรมด้านอิเล็กทรอนิกส์</p> <p>๕. จรรยาบรรณการใช้ IT</p> <p>๖. สร้างความตระหนักรู้กฎหมายใน<br/>ยุค Digital</p> <p>๗. กฎหมายที่เกี่ยวข้องด้าน การค้า<br/>ออนไลน์ การสั่งซื้อ ขาย สินค้าภาษี<br/>ออนไลน์</p> <p>๘. จิตอาษาด้านกฎหมาย Digital</p> <p>๙. อื่นๆที่เกี่ยวข้อง</p> | <p>– วิทยากรประจำกลุ่มระดับ<br/>ความคิดผู้เข้าอบรมในการ<br/>วางหัวข้อในการแสดงบทบาท<br/>สมมติ</p> <p>– ดำเนินการตามขั้นตอนของ<br/>การสอนโดยใช้การแสดง<br/>บทบาทสมมติจากหน่วยที่ ๒<br/>โดยครอบคลุมหัวข้อที่กำหนด</p> <p>– จัดทำเป็นคลิปวิดีโอในการ<br/>นำเสนอและนำลงในเฟสบุ๊คที่<br/>ทางโครงการเป็นผู้เปิดพื้นที่<br/>เผยแพร่สู่สาธารณะ</p> | <p>– Presentation<br/>(PowerPoint)</p> <p>– กระดาษฟลิป<br/>ชาร์ต</p> <p>– อุปกรณ์และ<br/>เครื่องมือในการ<br/>นำเสนอ</p> <p>– Internet</p> <p>– โทรศัพท์มือถือ</p> |

## หน่วยที่ ๓

### การฝึกปฏิบัติทักษะการใช้กฎหมายที่เกี่ยวข้องกับ Digital(๑๒ชั่วโมง)

๑. การใช้ระบบคอมพิวเตอร์ก่อความเสียหายให้บุคคลอื่น (การนำข้อมูลที่ไม่เหมาะสมเข้าสู่ระบบคอมพิวเตอร์ และการเผยแพร่ข้อมูลดังกล่าว)

- ๑) ข้อมูลอันเป็นเท็จ ปลอม หรือบิดเบือน โดยน่าจะก่อให้เกิดความเสียหายแก่ประชาชน
- ๒) ข้อมูลอันเป็นเท็จ ซึ่งเป็นภัยต่อเศรษฐกิจและสังคม
- ๓) ข้อมูลอันเกี่ยวกับความมั่นคง หรือก่อการร้าย
- ๔) ข้อมูลอันมีลักษณะลามก
- ๕) ภาพตัดต่อที่สร้างความเสียหายแก่บุคคลอื่น

๒. อำนาจหน้าที่ของเจ้าพนักงาน

- ๑) วิธีการเสาะหาหลักฐานของเจ้าหน้าที่จากระบบคอมพิวเตอร์
- ๒) สิทธิและหน้าที่ของบุคคลในกระบวนการเก็บหลักฐานของ

๓. กฎหมายอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง

๑) กฎหมายลิขสิทธิ์

- (๑) งานอันมีลิขสิทธิ์ที่ปรากฏบนสื่อสังคมออนไลน์
- (๒) การกระทำอันเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์ด้วยระบบคอมพิวเตอร์

๒) กฎหมายเกี่ยวกับการกระทำความผิดทางไซเบอร์ (Cyber Bullying)

- (๑) การกระทำความผิดทางไซเบอร์ที่ถึงขนาดเป็นความผิดทางอาญา

๑. ความผิดตามประมวลกฎหมายอาญา

๒. ความผิดตามว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์

- (๒) การกระทำความผิดทางไซเบอร์ที่ไม่ถึงขนาดเป็นความผิดอาญาแต่ส่งผลกระทบต่อผู้อื่น และสังคม

๔. ธุรกรรมด้านอิเล็กทรอนิกส์

๕. จรรยาบรรณการใช้ IT

๖. สร้างความตระหนักรู้กฎหมายในยุค Digital

๗. กฎหมายที่เกี่ยวข้องด้าน การค้าออนไลน์ การสั่งซื้อ ขาย สินค้าพาณิชย์ออนไลน์

๘. จิตอาชาด้านกฎหมาย Digital

๙. อื่นๆที่เกี่ยวข้อง

## เอกสารอ้างอิง

กรมสุขภาพจิต.Cyberbullying : ะรานออนไลน์ . [Online], AvailableURL :

<https://www.etda.or.th/content/stop-cyberbullying-๒๐๑๙.html>, ๒๕๖๓ ( มีนาคม,๓).

ชลิดา ไชยเฉีย.ทักษะการจัดการเรียนรู้.[ Online], AvailableURL :

[http://chalida๐๐๓.blogspot.com/p/blog-page\\_๒๑๖๔.html](http://chalida๐๐๓.blogspot.com/p/blog-page_๒๑๖๔.html), ๒๕๖๓ ( มีนาคม,๓).

ไอ ล อ ร ค ล ับ .รู้ จัก -พ ร บ .ค อ ม พื ว เต อ ร ๙ มา ต ร ๑๔๒.[ Online], AvailableURL :

<https://www.facebook.com/iLawClub/photos/>, ๒๕๖๓ ( มีนาคม,๓).

ทวิศ ศรีเกตุ.งานลิขสิทธิ์ในยุคไร้ขอบเขต ใช้ข้อมูลอย่างปลอดภัย. กรุงเทพมหานคร : สำนักงาน

เลขาธิการสภาผู้แทนราษฎร, ๒๕๔๓/

ทีศนา แชมมณี.การสอนโดยใช้การแสดงบทบาทสมมติ.[ Online], AvailableURL :

<http://innovation.kpru.ac.th/>, ๒๕๖๓ ( มีนาคม,๓).

โปรโตไท.กฎหมายควบคุมและคุ้มครองจากการถูกกลั่นแกล้งผ่านทางโซเชียล Cyber bullying.

[Online], AvailableURL : <https://theprototype.pim.ac.th/๒๐๑๘/๐๑/๒๘/lawsaboutbullying/>, ๒๕๖๓ ( มีนาคม,๓).

ว่องวิษ ขวัญพัทลุง.วัฒนธรรม“กลั่นแกล้ง”บนโลกออนไลน์ ความรับผิดชอบทางกฎหมาย.[Online],

AvailableURL : <https://www.bangkokbiznews.com/blog/detail/๖๔๓/๘๘๒>, ๒๕๖๓ ( มีนาคม,๓).

สุมลรัตน์ นาคพานิช.สรุปสาระสำคัญของพระราชบัญญัติว่าด้วยธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์

พ.ศ. ๒๕๔๔.[Online], AvailableURL :<http://web.krisdika.go.th/>, ๒๕๖๓ ( มีนาคม,๓)

สุชาดา ทิพย์มนตรี.ประสิทธิผลของการใช้การแสดงบทบาทสมมติในการสอน“ภาษาอังกฤษเพื่อ

การบริการ”.สงขลา : มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์, ๒๕๕๖.