เอกสารประกอบการสอน
จริยธรรมและกฎหมายเทคโนโลยีสารสนเทศ

บรรพต พิจิตรกำเนิด

ปรัชญาดุษฎีบัณฑิต (เทคโนโลยีสารสนเทศคุณภาพ)

ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต (บรรณารักษศาสตร์และสารสนเทศศาสตร์)

ศิลปศาสตรบัณฑิต (บรรณารักษศาสตร์และสารนิเทศศาสตร์)

คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์

มหาวิทยาลัยสวนดุสิต

2566

คำนำ

เอกสารประกอบการสอน รายวิชา จริยธรรมและกฎหมายเทคโนโลยีสารสนเทศ ฉบับนี้จัดทำขึ้นเพื่อเป็นคู่มือสำหรับอาจารย์ผู้สอน ได้เข้าใจวิธีการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน สื่อการสอน การประเมินผลการเรียนรู้ และเนื้อหาทั้ง 15 สัปดาห์ ที่เป็นไปตามคำอธิบายรายวิชา

ทั้งนี้ผู้ที่นำเอกสารนี้ไปใช้ สามารถปรับเปลี่ยน และเพิ่มเติมข้อมูลได้ตามความเหมาะสม และเพื่อให้เกิดการเรียนรู้ร่วมกัน สามารถติดต่อพูดคุย หรือแจ้งข้อมูลมายังผู้เขียน ได้ที่ bunpod_pij@dusit.ac.th จักขอบพระคุณยิ่ง

อย่างไรก็ตาม ข้อมูลในเอกสารฉบับนี้ เป็นการรวบรวม และเรียบเรียงมาจากแหล่งข้อมูลต่าง ๆ หากผู้เขียนนำข้อความหรือข้อมูลใด ๆ ของผู้อื่นมา โดยไม่ได้บอกกล่าว ผู้เขียนมิได้มีเจตนาละเมิดลิขสิทธิ์แต่อย่างใด และต้องขออภัยมา ณ โอกาสนี้

บรรพต พิจิตรกำเนิด

2566

สารบัญ

หน้า

คำนำ **ข**

สารบัญ **ค**

สารบัญภาพ **ฌ**

สารบัญตาราง **ฎ**

แผนบริหารการสอนประจำรายวิชา (ตาม มคอ.3) **ฎ**

แผนการสอนประจำสัปดาห์ที่ 1 **1**

หัวข้อเรื่อง : จริยธรรม 1

รายละเอียด 1

กิจกรรมการเรียนการสอน 1

สื่อการสอน 1

แผนการประเมินผลการเรียนรู้ 2

เนื้อหาที่สอน 3

จริยธรรมคืออะไร 3

กฎหมาย 4

กฎหมายเทคโนโลยีสารสนเทศ 6

ความสัมพันธ์ระหว่างจริยธรรมและกฎหมาย 8

สรุป 9

เอกสารอ้างอิง 9

คำถามประจำสัปดาห์ 10

แผนการสอนประจำสัปดาห์ที่ 2 **11**

หัวข้อเรื่อง : แนวคิด ความสำคัญ และหลักคิดในการพิจารณาเกี่ยวกับจริยธรรม ในมุมมองต่าง ๆ 11

รายละเอียด 11

กิจกรรมการเรียนการสอน 11

สื่อการสอน 11

แผนการประเมินผลการเรียนรู้ 11

เนื้อหาที่สอน 12

จริยธรรมกับศาสนาต่าง ๆ 13
o จริยธรรมในศาสนาคริสต์ 14
o จริยธรรมในศาสนาฮินดู 14
o จริยธรรมในศาสนาอิสลาม 15
o จริยธรรมในลัทธิขงจื่อ 17
o จริยธรรมในศาสนาพุทธ 17
สรุป 22
เอกสารอ้างอิง 23
คำถามประจำสัปดาห์ 23
แผนการสอนประจำสัปดาห์ที่ 3-4 **25**
หัวข้อเรื่อง พระราชบัญญัติ ว่าด้วย ธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ 25
รายละเอียด 25
กิจกรรมการเรียนการสอน 25
สื่อการสอน 25
แผนการประเมินผลการเรียนรู้ 26
เนื้อหาที่สอน 27
สาระสำคัญของพระราชบัญญัติ 27
กรณีศึกษาที่น่าสนใจ 30
สรุป 33
เอกสารอ้างอิง 34
คำถามประจำสัปดาห์ 34
แผนการสอนประจำสัปดาห์ที่ 5 **35**
หัวข้อเรื่อง ลายมือชื่ออิเล็กทรอนิกส์ 35
รายละเอียด 35
กิจกรรมการเรียนการสอน 35
สื่อการสอน 36
แผนการประเมินผลการเรียนรู้ 36
เนื้อหาที่สอน 37
ประเภทของลายมือชื่ออิเล็กทรอนิกส์ 38
องค์ประกอบของลายมือชื่ออิเล็กทรอนิกส์ 38
การเลือกใช้ลายมือชื่ออิเล็กทรอนิกส์ 39

ความเสี่ยงของการใช้ลายมือชื่ออิเล็กทรอนิกส์ 40
ตัวอย่างลายมือชื่ออิเล็กทรอนิกส์ 41
กรณีศึกษาที่น่าสนใจ 42
สรุป 43
เอกสารอ้างอิง 43
คำถามประจำสัปดาห์ 43
แผนการสอนประจำสัปดาห์ที่ 6 **45**
หัวข้อเรื่อง พระราชบัญญัติการรักษาความมั่นคงปลอดภัยไซเบอร์ 45
รายละเอียด 45
กิจกรรมการเรียนการสอน 45
สื่อการสอน 45
แผนการประเมินผลการเรียนรู้ 46
เนื้อหาที่สอน 47
เจตนารมณ์ของพระราชบัญญัติการรักษาความมั่งคงปลอดภัยไซเบอร์ 48
สาระสำคัญของพระราชบัญญัติการรักษาความมั่งคงปลอดภัยไซเบอร์ 49
หน่วยงานที่เกี่ยวข้อง 49
ประโยชน์ที่ประชาชนจะได้รับ 52
ตัวอย่างเหตุการณ์ภัยคุกคามทางไซเบอร์ 52
สรุป 55
เอกสารอ้างอิง 55
คำถามประจำสัปดาห์ 55
เจตนารมณ์ของพระราชบัญญัติ ว่าด้วย การกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ 59
สาระสำคัญของพระราชบัญญัติ ว่าด้วย การกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ 59
ตัวอย่างสถานการณ์ที่มีความผิดตามพระราชบัญญัติ ว่าด้วย การกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ 64
กรณีศึกษาที่น่าสนใจ 66
สรุป 68
แผนการสอนประจำสัปดาห์ที่ 9-10 70
หัวข้อเรื่อง พระราชบัญญัติคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคล 70
รายละเอียด 70
กิจกรรมการเรียนการสอน 70

สื่อการสอน 71
แผนการประเมินผลการเรียนรู้ 71
เนื้อหาที่สอน 72
เจตนารมณ์ของพระราชบัญญัติคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคล 72
สาระสำคัญของพระราชบัญญัติคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคล 73
บทบาทหน้าที่ของผู้มีส่วนเกี่ยวข้อง 75
ขั้นตอนการปฏิบัติตามพระราชบัญญัติคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคล 76
ความเข้าใจผิดเกี่ยวกับพระราชบัญญัติคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคล 79
สรุป 79
เอกสารอ้างอิง 80
คำถามประจำสัปดาห์ 80
แผนการสอนประจำสัปดาห์ที่ 11 **81**
หัวข้อเรื่อง ทรัพย์สินทางปัญญา 81
รายละเอียด 81
กิจกรรมการเรียนการสอน 81
สื่อการสอน 81
แผนการประเมินผลการเรียนรู้ 81
เนื้อหาที่สอน 82
ประเภทของทรัพย์สินทางปัญญา 83
ตัวอย่างปัญหาเกี่ยวกับการคุ้มครองทรัพย์สินทางปัญญา 84
สรุป 86
เอกสารอ้างอิง 86
คำถามประจำสัปดาห์ 87
แผนการสอนประจำสัปดาห์ที่ 12 **89**
หัวข้อเรื่อง กฎหมายทรัพย์สินทางปัญญาที่เกี่ยวข้องกับงานไอที 89
รายละเอียด 89
กิจกรรมการเรียนการสอน 89
สื่อการสอน 89
แผนการประเมินผลการเรียนรู้ 90
เนื้อหาที่สอน 91
กฎหมายทรัพย์สินทางปัญญาประเภทต่าง ๆ 91

กฎหมายทรัพย์สินทางปัญญากับไอที 97
สรุป 105
เอกสารอ้างอิง 105
คำถามประจำสัปดาห์ 105
แผนการสอนประจำสัปดาห์ที่ 13 **107**
หัวข้อเรื่อง อาชญากรรมทางคอมพิวเตอร์ และศึกษากรณีตัวอย่างเกี่ยวกับการกระทำความผิดและกฎหมาย 107
รายละเอียด 107
กิจกรรมการเรียนการสอน 107
สื่อการสอน 107
แผนการประเมินผลการเรียนรู้ 108
เนื้อหาที่สอน 109
อาชญากรรมทางคอมพิวเตอร์ 109
รูปแบบของอาชญากรรมทางคอมพิวเตอร์ 110
ภาพรวมของการก่ออาชญากรรมทางคอมพิวเตอร์ 111
ศาสตร์ที่เกี่ยวข้องกับอาชญากรรมทางคอมพิวเตอร์ 112
สรุป 113
เอกสารอ้างอิง 114
คำถามประจำสัปดาห์ 114
แผนการสอนประจำสัปดาห์ที่ 14 **115**
หัวข้อเรื่อง กฎหมายอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องกับอาชีพนักเทคโนโลยีสารสนเทศ (1) 115
รายละเอียด 115
กิจกรรมการเรียนการสอน 115
สื่อการสอน 116
แผนการประเมินผลการเรียนรู้ 116
เนื้อหาที่สอน 117
เจตนารมณ์ของ (ร่าง) พระราชกฤษฎีกา การประกอบธุรกิจบริการแพลตฟอร์มดิจิทัลที่ต้องแจ้งให้ทราบ พ.ศ.2565 118
คำนิยามที่เกี่ยวข้อง 118
ประโยชน์ของ (ร่าง) พระราชกฤษฎีกา การประกอบธุรกิจบริการแพลตฟอร์มดิจิทัลที่ต้องแจ้งให้ทราบ พ.ศ.2565 119

ประเด็นที่ยังเป็นข้อถกเถียง 120
สรุป 121
เอกสารอ้างอิง 121
คำถามประจำสัปดาห์ 122
แผนการสอนประจำสัปดาห์ที่ 15 **123**
หัวข้อเรื่อง กฎหมายอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องกับอาชีพนักเทคโนโลยีสารสนเทศ (2) 123
รายละเอียด 123
กิจกรรมการเรียนการสอน 123
สื่อการสอน 124
แผนการประเมินผลการเรียนรู้ 124
บรรณานุกรม 130

สารบัญภาพ

หน้า

ภาพที่ 1 ตัวอย่างประกาศและแนวปฏิบัติของบริษัท 91

สารบัญตาราง

หน้า

ตารางที่ 1 ประเภทของทรัพย์สินทางปัญญา..... 98

แผนบริหารการสอนประจำรายวิชา (ตาม มคอ.3)

หมวดที่ 1 ข้อมูลทั่วไป

1. รหัสและชื่อรายวิชา

รหัสวิชา 4124115 ชื่อรายวิชา จริยธรรมและกฎหมายเทคโนโลยีสารสนเทศ
(Information Technology Ethics and Laws)

2. จำนวนหน่วยกิต

3(3-0-6)

3. หลักสูตรและประเภทของรายวิชา

3.1 หลักสูตรเทคโนโลยีบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ

3.2 ประเภทของรายวิชา หมวดวิชาเฉพาะ วิชาเฉพาะพื้นฐาน
กลุ่มวิชาพื้นฐานทางเทคโนโลยี

4. อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชาและอาจารย์ผู้สอน

4.1 อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชา

4.2 อาจารย์ผู้สอนและกลุ่มเรียน ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.บรรพต พิจิตรกำเนิด กลุ่มเรียน A1

5. ภาคการศึกษา/ ชั้นปีที่เรียน

ภาคการศึกษาที่ 1 ปีการศึกษา 2565 / ชั้นปีที่ 4

6. รายวิชาที่ต้องเรียนมาก่อน (Pre-requisite) (ถ้ามี)

ไม่มี

7. รายวิชาที่ต้องเรียนพร้อมกัน (Co-requisites) (ถ้ามี)

ไม่มี

8. สถานที่เรียน

มหาวิทยาลัยสวนดุสิต / ห้องเรียนออนไลน์

9. วันที่จัดทำหรือปรับปรุงรายละเอียดของรายวิชาครั้งล่าสุด

วันที่จัดทำ 20 มีนาคม 2560

วันที่ปรับปรุงรายละเอียดล่าสุด 31 พฤษภาคม 2565

หมวดที่ 2 จุดมุ่งหมายและวัตถุประสงค์

1. จุดมุ่งหมายของรายวิชา

1. เพื่อให้นักศึกษามีความรู้ความเข้าใจในเรื่องจริยธรรมและกฎหมายเทคโนโลยีสารสนเทศ สามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ให้ถูกต้องตามหลักวิชาชีพ

2. เพื่อให้นักศึกษาให้ความสำคัญของจริยธรรมและกฎหมาย จริยธรรมเทคโนโลยีสารสนเทศ กฎหมายเทคโนโลยีสารสนเทศ ทรัพย์สินทางปัญญา อาชญากรรมทางอินเทอร์เน็ตและคอมพิวเตอร์ รวมทั้งการป้องกันระบบสารสนเทศ

3. เพื่อให้นักศึกษาสามารถวิเคราะห์กรณีการกระทำความผิดทางจริยธรรมและกฎหมายเทคโนโลยีสารสนเทศ เพื่อหาสาเหตุและผลกระทบที่มีต่อสังคม

2. วัตถุประสงค์ในการพัฒนา/ปรับปรุงรายวิชา

วัตถุประสงค์ในการพัฒนารายวิชาเพื่อให้นักศึกษามีความรู้จริยธรรมและกฎหมายเทคโนโลยีสารสนเทศ สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในรายวิชาอื่นที่เกี่ยวข้องกับเทคโนโลยีสารสนเทศ และเพื่อให้สอดคล้องกับสาระสำคัญในกรอบมาตรฐานคุณวุฒิระดับปริญญาตรี สาขาเทคโนโลยี พ.ศ. 2560 หรือเกณฑ์มาตรฐานหลักสูตรระดับปริญญาตรีของสำนักงานคณะกรรมการอุดมศึกษา โดยใช้วิธีการสอนแบบบรรยายและแบบ Active Learning และมีการวัดผลด้วยแบบฝึกหัด กรณีศึกษา และทดสอบในบทเรียน

หมวดที่ 3 ลักษณะและการดำเนินการ

1. คำอธิบายรายวิชา

แนวคิดและความสำคัญของจริยธรรมและกฎหมาย จริยธรรมเทคโนโลยีสารสนเทศ กฎหมายเทคโนโลยีสารสนเทศ ทรัพย์สินทางปัญญา อาชญากรรมทางอินเทอร์เน็ตและคอมพิวเตอร์ การป้องกันระบบสารสนเทศ กรณีศึกษา

Concepts and importance of ethics and laws; information technology ethics; information technology laws; intellectual property; internet and computer crimes; protection of information systems; case studies

2. จำนวนชั่วโมงที่ใช้ต่อภาคการศึกษา

บรรยาย	สอนเสริม	การฝึกปฏิบัติ/งานภาคสนาม/การฝึกงาน	การศึกษาด้วยตนเอง
45 ชั่วโมง/ภาคการศึกษา	ขึ้นอยู่กับความต้องการของนักศึกษา	ไม่มี	93 ชั่วโมง/ภาคการศึกษา

3. จำนวนชั่วโมงต่อสัปดาห์ที่อาจารย์ให้คำปรึกษาและแนะนำทางวิชาการแก่นักศึกษาเป็นรายบุคคล

- อาจารย์ประกาศเวลาให้คำปรึกษาผ่านเว็บไซต์หรือเฟซบุ๊กของหลักสูตร

- อาจารย์จัดเวลาให้คำปรึกษาเป็นรายบุคคล หรือรายกลุ่มตามความต้องการ 1 ชั่วโมงต่อสัปดาห์

หมวดที่ 4 การพัฒนาผลการเรียนรู้ของนักศึกษา

1. ด้านคุณธรรม จริยธรรม

1.1 ผลการเรียนรู้ด้านคุณธรรม จริยธรรม

- 1.1.1 ตระหนักในคุณค่าและคุณธรรม จริยธรรม เสียสละ และซื่อสัตย์สุจริต
- 1.1.2 มีวินัย ตรงต่อเวลา และความรับผิดชอบต่อตนเองและสังคม เคารพกฎระเบียบและข้อบังคับต่าง ๆ ขององค์กรและสังคม สามารถปรับตัวเพื่อพร้อมเข้าสู่สังคมยุคเศรษฐกิจดิจิทัล

1.1.3 มีภาวะความเป็นผู้นำ ผู้ตาม และสามารถทำงานเป็นหมู่คณะ

1.1.4 สามารถวิเคราะห์และประเมินผลกระทบจากการใช้ความรู้ทางเทคโนโลยีต่อบุคคล องค์กรสังคม และสิ่งแวดล้อม

- 1.1.5 มีจรรยาบรรณทางวิชาการและวิชาชีพ มีความรับผิดชอบในฐานะผู้ประกอบวิชาชีพ คำนึงถึงและอุทิศตนเพื่อประโยชน์ส่วนร่วม และเข้าใจถึงบริบทของวิชาชีพเทคโนโลยีสารสนเทศ

1.2 วิธีการสอน

1.2.1 ปลูกฝังวัฒนธรรมองค์การที่ดีให้แก่นักศึกษา โดยสร้างเสริมให้นักศึกษามีระเบียบวินัย โดยเน้นการเข้าชั้นเรียนให้ตรงเวลา ตลอดจนการแต่งกายที่เป็นไปตามระเบียบของมหาวิทยาลัย นักศึกษาต้องมีความรับผิดชอบ

1.2.2 ฝึกให้รู้หน้าที่ของการเป็นผู้นำกลุ่มและการเป็นสมาชิกกลุ่ม มีความซื่อสัตย์ โดยต้องไม่กระทำการทุจริตในการสอบหรือลอกงานและการบ้านของผู้อื่น

1.2.3 อาจารย์ผู้สอนสอดแทรกเรื่องคุณธรรมจริยธรรมในการสอน รู้จักเคารพทรัพย์สินทางปัญญาของผู้อื่น ตระหนักถึงผลกระทบของซอฟต์แวร์ที่มีต่อสังคม

1.3 วิธีการประเมินผล

1.3.1 สังเกตพฤติกรรมในการทำงานและการสอบวัดผล

1.3.2 ประเมินจากการตรงต่อเวลาของนักศึกษาในการเข้าชั้นเรียน การส่งงานตามกำหนดระยะเวลาที่มอบหมาย และความพร้อมเพรียงของนักศึกษาในการเข้าร่วมกิจกรรม

1.3.3 ประเมินจากพฤติกรรมในการทำงานเป็นทีม

1.3.4 ประเมินจากพฤติกรรมการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศในการสื่อสาร

1.3.5 ประเมินจากพฤติกรรมการทำรายงาน การอ้างอิงผลงาน และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศอย่างถูกต้องตามกฎหมาย

2. ความรู้

2.1 ผลการเรียนรู้ด้านความรู้

2.1.1 มีความรู้ ความเข้าใจทางคณิตศาสตร์พื้นฐาน วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีพื้นฐานบริหารจัดการและเศรษฐศาสตร์ เพื่อการประยุกต์ใช้กับงานทางด้านเทคโนโลยีและการสร้างนวัตกรรม

● 2.1.2 มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับหลักการที่สำคัญ ทั้งในเชิงทฤษฎีและปฏิบัติในเนื้อหาของสาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ

2.1.3 มีความรู้ในวิธีการและการใช้เครื่องมือด้านเทคโนโลยีสารสนเทศได้อย่างเหมาะสมในการทำงาน

○ 2.1.4 สามารถบูรณาการความรู้ด้านเทคโนโลยีกับความรู้ในศาสตร์อื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องและเหมาะสม

○ 2.1.5 สามารถใช้ความรู้และทักษะในสาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ เพื่อการปฏิบัติงานและประยุกต์กับการแก้ปัญหาในงานจริงได้

2.2 วิธีการสอน

2.2.1 การสอนแบบบรรยาย

2.2.2 การจัดการเรียนการสอนแบบ Active Learning เช่น การบอกถึงความรู้เกี่ยวกับหัวข้อที่กำหนด การบอกเล่า หรือการแสดงความคิดเห็นผ่านแอปพลิเคชัน ฯลฯ

2.2.3 การฝึกปฏิบัติและการประยุกต์ใช้ความรู้ในการค้นคว้า

2.2.4 การมอบหมายงาน

2.3 วิธีการประเมินผล

2.3.1 การทดสอบย่อย และการทดสอบปลายภาคเรียน

2.3.2 ประเมินจากรายงานที่นักศึกษาจัดทำ และการนำเสนอรายงานในชั้นเรียน

3. ทักษะทางปัญญา

3.1 ทักษะทางปัญญาที่ต้องพัฒนา

● 3.1.1 มีความคิดอย่างมีวิจารณญาณที่ดี

3.1.2 สามารถรวบรวม ศึกษา วิเคราะห์ และสรุปประเด็นปัญหาและความต้องการทางด้านเทคโนโลยี

3.1.3 สามารถคิด วิเคราะห์ และแก้ไขปัญหาทางด้านเทคโนโลยีได้อย่างมีระบบ รวมถึงการใช้ข้อมูลประกอบการตัดสินใจในการทำงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ

3.1.4 มีจินตนาการและความยืดหยุ่นในการปรับใช้องค์ความรู้ทางด้านเทคโนโลยีที่เกี่ยวข้องอย่างเหมาะสมในการพัฒนานวัตกรรมหรือต่อยอดองค์ความรู้จากเดิมได้อย่างสร้างสรรค์

○ 3.1.5 สามารถสืบค้นข้อมูลและแสวงหาความรู้ทางด้านเทคโนโลยีเพิ่มเติมได้ด้วยตนเอง เพื่อการเรียนรู้ตลอดชีวิต และทันต่อการเปลี่ยนแปลงทางองค์ความรู้และเทคโนโลยีใหม่ ๆ

3.2 วิธีการสอน

3.2.1 การอภิปรายกลุ่ม

3.2.2 การบอกเล่าและการรับฟังความคิดเห็นของเพื่อนในชั้นเรียน พร้อมสรุปความรู้ที่ได้จากกิจกรรมในสัปดาห์

3.3 วิธีการประเมินผล

3.3.1 ประเมินจากการทำงานกลุ่ม

3.3.2 สังเกตพฤติกรรมการสืบค้นข้อมูลเพื่อใช้แก้ปัญหาในการทำงานกลุ่ม

3.3.3 ประเมินจากผลงาน

4. ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ

4.1 ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบที่ต้องพัฒนา

4.1.1 สามารถสื่อสารกับกลุ่มคนที่หลากหลาย และสามารถสนทนาทั้งภาษาไทยและภาษาต่างประเทศได้อย่างมีประสิทธิภาพ สามารถใช้ความรู้ในสาขาวิชาชีพทางด้านเทคโนโลยีเพื่อสื่อสารต่อสังคมได้ในประเด็นที่เหมาะสม

4.1.2 สามารถเป็นผู้ริเริ่มแสดงประเด็นในการแก้ไขสถานการณ์เชิงสร้างสรรค์ให้ความช่วยเหลือและอำนวยความสะดวกในการแก้ไขปัญหาสถานการณ์ต่าง ๆ

○ 4.1.3 สามารถวางแผนและรับผิดชอบในการพัฒนาการเรียนรู้ทางด้านเทคโนโลยีทั้งของตนเองและสอดคล้องกับทางวิชาชีพอย่างต่อเนื่อง

4.1.4 รู้จักบทบาท หน้าที่และมีความรับผิดชอบในการทำงานตามที่ได้รับมอบหมาย สามารถปรับตัวและทำงานร่วมกับผู้อื่นทั้งในฐานะผู้นำและผู้ตามได้อย่างมีประสิทธิภาพ

● 4.1.5 มีจิตสำนึกความรับผิดชอบด้านความปลอดภัยในการทำงานด้านเทคโนโลยี

4.2 วิธีการสอน

4.2.1 มอบหมายงานกลุ่ม

4.3 วิธีการประเมินผล

4.3.1 ประเมินจากการทำงานเป็นทีม

4.3.2 สังเกตจากพฤติกรรมที่แสดงออกในการร่วมกิจกรรมต่าง ๆ

4.3.3 ประเมินจากพฤติกรรมและการแสดงออกของนักศึกษาในการนำเสนอรายงานกลุ่มในชั้นเรียน

4.3.4 สังเกตพฤติกรรมการค้นคว้าและศึกษาด้วยตนเอง

5. ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ

5.1 ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศที่ต้องพัฒนา

○ 5.1.1 มีทักษะในการใช้คอมพิวเตอร์ สำหรับการทำงานที่เกี่ยวข้องกับวิชาชีพได้เป็นอย่างดี

5.1.2 มีทักษะในการวิเคราะห์ข้อมูลสารสนเทศทางคณิตศาสตร์หรือการแสดงสถิติประยุกต์ต่อการแก้ปัญหาที่เกี่ยวข้องได้อย่างสร้างสรรค์

● 5.1.3 สามารถใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารที่ทันสมัยได้อย่างเหมาะสมและมีประสิทธิภาพ

5.1.4 มีทักษะในการสื่อสาร การนำเสนอข้อมูล ทั้งทางวาจาและลายลักษณ์อักษร และการเลือกใช้สื่อในการนำเสนอที่เหมาะสม

5.1.5 สามารถใช้เครื่องมือการคำนวณและเครื่องมือทางเทคโนโลยี เพื่อประกอบวิชาชีพ ในสาขาเทคโนโลยีที่เกี่ยวข้องได้

5.2 วิธีการสอน

5.2.1 ให้ทำรายงาน และฝึกการนำเสนองาน

5.2.2 แนะนำรูปแบบ เทคนิค เครื่องมือ และการนำเสนอที่เหมาะสม เช่น แอปพลิเคชันที่สนับสนุนการแสดงความคิดเห็น เพื่อให้นักศึกษาได้ฝึกและเรียนรู้การใช้งานแอปพลิเคชันที่หลากหลาย

5.3 วิธีการประเมินผล

5.3.1 ประเมินจากการนำสถิติ หรือคณิตศาสตร์ไปใช้ในงานด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ

5.3.2 ประเมินจากภาษาที่ใช้ในการเขียนรายงานและการนำเสนองาน

5.3.3 สังเกตพฤติกรรมการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการเรียนรู้และการพัฒนาตนเอง

5.3.4 ประเมินจากเทคนิคและเครื่องมือที่ใช้ในการนำเสนองาน

6. ทักษะการปฏิบัติงาน

6.1 ทักษะการปฏิบัติงาน

6.1.1 มีทักษะปฏิบัติ การใช้เครื่องมือและอุปกรณ์พื้นฐาน รวมถึงเทคโนโลยีเพื่อประกอบวิชาชีพในสาขาที่เกี่ยวข้องได้อย่างถูกต้องและปลอดภัย

6.1.2 มีทักษะในการบริหารจัดการ วางแผน การบริหารความเสี่ยง รวมทั้งการปรับปรุงพัฒนาระบบการทำงานอย่างต่อเนื่อง

6.1.3 สามารถบูรณาการการเรียนรู้ร่วมกับการทำงาน

6.1.4 มีทักษะและความสามารถในการทำงานรูปแบบโครงงาน

6.1.5 สามารถปฏิบัติงานจริงในสถานประกอบการยุคเศรษฐกิจดิจิทัล

6.2 วิธีการสอน

- ไม่มี-

6.3 วิธีการประเมินผล

- ไม่มี-

หมวดที่ 5 แผนการสอนและการประเมินผล

1. แผนการสอน

สัปดาห์ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวนชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอน / สื่อที่ใช้	รูปแบบการสอน	ผู้สอน
1	๐ แนะนำรายวิชา สรุปขอบเขตเนื้อหาและรูปแบบการจัดการเรียนการสอน การวัดและการประเมินผล แนะนำสื่อการเรียนอิเล็กทรอนิกส์ (E-Learning) ๐ เปิดประเด็น แสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับ “จริยธรรมในตัวเรา”	3	**กลยุทธ์การสอน** - การจัดการเรียนการสอนแบบบรรยาย - การแสดงความคิดเห็นในเชิงเสวนา **วิธีการสอน** 1. แนะนำหนังสือที่ใช้ประกอบการเรียน 2. ปลูกฝังจริยธรรม และวัฒนธรรมที่ดีให้แก่นักศึกษา โดยเน้นการสร้างเสริมให้นักศึกษามีระเบียบวินัย ความตรงต่อเวลา มารยาทในชั้นเรียน ตลอดจนการแต่งกายที่เป็นไปตามระเบียบของมหาวิทยาลัย 3. อาจารย์สอดแทรกเรื่องคุณธรรม จริยธรรมในการสอน รู้จักเคารพทรัพย์สินทางปัญญาของผู้อื่น 4. ฝึกทักษะการแสดงความคิดเห็นในที่สาธารณะ **สื่อที่ใช้** 1. ไฟล์เอกสาร รายละเอียดของรายวิชา 2. ตัวอย่างที่เกี่ยวข้องกับบทเรียน หนังสือประกอบการเรียนวิชาจริยธรรมและกฎหมายเทคโนโลยีสารสนเทศ	Format: ☐ On-site ☐ On-line ☑ Hybrid Application: ☐ WBSC ☐ MS Teams ☐ Flipgrid ☑ Padlet	ผศ.ดร.บรรพต พิจิตรกำเนิด
2	๐ แนวคิด ความสำคัญ และหลักคิดในการพิจารณาเกี่ยวกับจริยธรรมในมุมมองต่าง ๆ	3	**กลยุทธ์การสอน** - การจัดการเรียนการสอนแบบบรรยาย และแบบ Active Learning ด้วยการใช้เทคนิค การเรียนรู้แบบ	Format: ☐ On-site ☐ On-line ☑ Hybrid Application:	ผศ.ดร.บรรพต พิจิตรกำเนิด

สัปดาห์ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวนชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอน / สื่อที่ใช้	รูปแบบการสอน	ผู้สอน
			แลกเปลี่ยนความคิด (Think-Pair-Share) **วิธีการสอน** 1. ปลูกฝังจริยธรรม และวัฒนธรรมที่ดีให้แก่นักศึกษา ได้แก การตรงต่อเวลา มารยาทในชั้นเรียน ฯลฯ 2. อาจารย์ให้นักศึกษาบอกถึงความรู้เกี่ยวกับหัวข้อที่กำหนด ผ่านการบอกเล่า หรือการแสดงความคิดเห็นผ่านแอปพลิเคชัน 3. นักศึกษาบอกเล่าและรับฟังความคิดเห็นของเพื่อนในชั้นเรียน พร้อมสรุปความรู้ที่ได้จากกิจกรรมในสัปดาห์ 4. นักศึกษาบอกเล่าความคิดเห็นโดยใช้แอปพลิเคชันที่สนับสนุนการแสดงความคิดเห็น **สื่อที่ใช้** 1. แอปพลิเคชันที่สนับสนุนการแสดงความคิดเห็น 2. ข้อมูลกรณีศึกษาที่เกี่ยวข้องกับหัวข้อที่เรียน	☐ WBSC ☐ MS Teams ☐ Flipgrid ☑ Padlet	
3	กฎหมายเกี่ยวกับธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ (1)	3	**กลยุทธ์การสอน** - การจัดการเรียนการสอนแบบ Active Learning ด้วยการใช้เทคนิค Flip Classroom โดยระบุให้นักศึกษาทำการศึกษาและวิเคราะห์กฎหมายที่มอบหมายมาก่อนเข้าชั้นเรียน **วิธีการสอน** 1. อาจารย์จัดการเรียนการสอนแบบเสวนา โดยอาจารย์เปิดประเด็นในมิติต่าง ๆ ที่เกี่ยวกับกฎหมายที่	Format: ☐ On-site ☐ On-line ☑ Hybrid Application: ☐ WBSC ☐ MS Teams ☑ Flipgrid ☐ Padlet	ผศ.ดร.บรรพต พิจิตรกำเนิด

สัปดาห์ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวนชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอน / สื่อที่ใช้	รูปแบบการสอน	ผู้สอน
			เกี่ยวข้องกับเนื้อหาที่เรียน โดยให้นักศึกษาแสดงความคิดเห็น แลกเปลี่ยน พูดคุย 2. นักศึกษาทำการศึกษาและวิเคราะห์กฎหมายที่ได้รับมอบหมายมาก่อนเข้าชั้นเรียน 3. อาจารย์สอดแทรกเรื่องคุณธรรม จริยธรรมในการปฏิบัติตนให้เหมาะสมตามกฎหมายที่ศึกษา 4. เปิดโอกาสให้นักศึกษาซักถามในประเด็นที่สนใจ **สื่อที่ใช้** 1. โปรแกรม OneNote 2. กฎหมายที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหาที่เรียน 3. หนังสือประกอบการเรียนวิชาจริยธรรมและกฎหมายเทคโนโลยีสารสนเทศ		
4	กฎหมายเกี่ยวกับธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ (2)	3	**กลยุทธ์การสอน** - การจัดการเรียนการสอนแบบ Active Learning ด้วยการใช้เทคนิคการเรียนรู้แบบแลกเปลี่ยนความคิด (Think-Pair-Share) **วิธีการสอน** 1. อาจารย์จัดการเรียนการสอนแบบเสวนา โดยให้นักศึกษานำเสนอ “กรณีศึกษา” ที่ค้นคว้ามา 2. นักศึกษาร่วมชั้นเรียน ร่วมแสดงความคิดเห็นเชื่อมโยง และวิเคราะห์กรณีศึกษานั้น ตามกรอบของกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหาที่เรียน	Format: ☐ On-site ☐ On-line ☑ Hybrid Application: ☐ WBSC ☐ MS Teams ☐ Flipgrid ☑ Padlet	ผศ.ดร.บรรพต พิจิตรกำเนิด

สัปดาห์ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวนชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอน / สื่อที่ใช้	รูปแบบการสอน	ผู้สอน
			3. อาจารย์สอดแทรกเรื่องคุณธรรมจริยธรรมในการปฏิบัติตนให้เหมาะสมตามกฎหมายที่ศึกษา 4. เปิดโอกาสให้นักศึกษาซักถามในประเด็นที่สนใจ **สื่อที่ใช้** 1. โปรแกรม OneNote 2. ตัวอย่างกรณีศึกษาที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหาที่เรียน 3. หนังสือประกอบการเรียนวิชาจริยธรรมและกฎหมายเทคโนโลยีสารสนเทศ		
5	กฎหมายเกี่ยวกับลายมือชื่ออิเล็กทรอนิกส์ (1)	3	**กลยุทธ์การสอน** - การจัดการเรียนการสอนแบบ Active Learning ด้วยการใช้เทคนิค Flip Classroom โดยระบุให้นักศึกษาทำการศึกษาและวิเคราะห์กฎหมายที่มอบหมายมาก่อนเข้าชั้นเรียน **วิธีการสอน** 1. อาจารย์จัดการเรียนการสอนแบบเสวนา โดยอาจารย์เปิดประเด็นในมิติต่าง ๆ ที่เกี่ยวกับกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหาที่เรียน โดยให้นักศึกษาแสดงความคิดเห็นแลกเปลี่ยน พูดคุย 2. นักศึกษาทำการศึกษาและวิเคราะห์กฎหมายที่ได้รับมอบหมายมาก่อนเข้าชั้นเรียน 3. อาจารย์สอดแทรกเรื่องคุณธรรมจริยธรรมในการปฏิบัติตนให้เหมาะสมตามกฎหมายที่ศึกษา	Format: ☐ On-site ☐ On-line ☑ Hybrid Application: ☐ WBSC ☐ MS Teams ☑ Flipgrid ☐ Padlet	ผศ.ดร.บรรพต พิจิตรกำเนิด

สัปดาห์ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวนชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอน / สื่อที่ใช้	รูปแบบการสอน	ผู้สอน
			4. เปิดโอกาสให้นักศึกษาซักถามในประเด็นที่สนใจ **สื่อที่ใช้** 1. โปรแกรม OneNote 2. กฎหมายที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหาที่เรียน 3. หนังสือประกอบการเรียนวิชาจริยธรรมและกฎหมายเทคโนโลยีสารสนเทศ		
6	กฎหมายเกี่ยวกับลายมือชื่ออิเล็กทรอนิกส์ (2)	3	**กลยุทธ์การสอน** - การจัดการเรียนการสอนแบบ Active Learning ด้วยการใช้เทคนิคการเรียนรู้แบบแลกเปลี่ยนความคิด (Think-Pair-Share) **วิธีการสอน** 1. อาจารย์จัดการเรียนการสอนแบบเสวนา โดยให้นักศึกษานำเสนอ “กรณีศึกษา” ที่ค้นคว้ามา 2. นักศึกษาร่วมชั้นเรียน ร่วมแสดงความคิดเห็นเชื่อมโยง และวิเคราะห์กรณีศึกษานั้น ตามกรอบของกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหาที่เรียน 3. อาจารย์สอดแทรกเรื่องคุณธรรมจริยธรรมในการปฏิบัติตนให้เหมาะสมตามกฎหมายที่ศึกษา 4. เปิดโอกาสให้นักศึกษาซักถามในประเด็นที่สนใจ **สื่อที่ใช้** 1. โปรแกรม OneNote 2. ตัวอย่างกรณีศึกษาที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหาที่เรียน	Format: ☐ On-site ☐ On-line ☑ Hybrid Application: ☐ WBSC ☐ MS Teams ☐ Flipgrid ☑ Padlet	ผศ.ดร.บรรพต พิจิตรกำเนิด

สัปดาห์ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวนชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอน / สื่อที่ใช้	รูปแบบการสอน	ผู้สอน
			3. หนังสือประกอบการเรียนวิชาจริยธรรมและกฎหมายเทคโนโลยีสารสนเทศ		
7	กฎหมายเกี่ยวกับการโอนเงินทางอิเล็กทรอนิกส์ (1)	3	**กลยุทธ์การสอน** - การจัดการเรียนการสอนแบบ Active Learning ด้วยการใช้เทคนิค Flip Classroom โดยระบุให้นักศึกษาทำการศึกษาและวิเคราะห์กฎหมายที่มอบหมายมาก่อนเข้าชั้นเรียน **วิธีการสอน** 1. อาจารย์จัดการเรียนการสอนแบบเสวนา โดยอาจารย์เปิดประเด็นในมิติต่าง ๆ ที่เกี่ยวกับกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหาที่เรียน โดยให้นักศึกษาแสดงความคิดเห็นแลกเปลี่ยน พูดคุย 2. นักศึกษาทำการศึกษาและวิเคราะห์กฎหมายที่ได้รับมอบหมายมาก่อนเข้าชั้นเรียน 3. อาจารย์สอดแทรกเรื่องคุณธรรมจริยธรรมในการปฏิบัติตนให้เหมาะสมตามกฎหมายที่ศึกษา 4. เปิดโอกาสให้นักศึกษาซักถามในประเด็นที่สนใจ **สื่อที่ใช้** 1. โปรแกรม OneNote 2. กฎหมายที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหาที่เรียน 3. หนังสือประกอบการเรียนวิชาจริยธรรมและกฎหมายเทคโนโลยีสารสนเทศ	Format: ☐ On-site ☐ On-line ☑ Hybrid Application: ☐ WBSC ☐ MS Teams ☑ Flipgrid ☐ Padlet	ผศ.ดร.บรรพต พิจิตรกำเนิด

สัปดาห์ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวนชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอน / สื่อที่ใช้	รูปแบบการสอน	ผู้สอน
8	กฎหมายเกี่ยวกับการโอนเงินทางอิเล็กทรอนิกส์ (2)	3	**กลยุทธ์การสอน** - การจัดการเรียนการสอนแบบ Active Learning ด้วยการใช้เทคนิคการเรียนรู้แบบแลกเปลี่ยนความคิด (Think-Pair-Share) **วิธีการสอน** 1. อาจารย์จัดการเรียนการสอนแบบเสวนา โดยให้นักศึกษานำเสนอ “กรณีศึกษา” ที่ค้นคว้ามา 2. นักศึกษาร่วมชั้นเรียน ร่วมแสดงความคิดเห็นเชื่อมโยง และวิเคราะห์กรณีศึกษานั้น ตามกรอบของกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหาที่เรียน 3. อาจารย์สอดแทรกเรื่องคุณธรรม จริยธรรมในการปฏิบัติตนให้เหมาะสมตามกฎหมายที่ศึกษา 4. เปิดโอกาสให้นักศึกษาซักถามในประเด็นที่สนใจ **สื่อที่ใช้** 1. โปรแกรม OneNote 2. ตัวอย่างกรณีศึกษาที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหาที่เรียน 3. หนังสือประกอบการเรียนวิชาจริยธรรมและกฎหมายเทคโนโลยีสารสนเทศ	Format: ☐ On-site ☐ On-line ☑ Hybrid Application: ☐ WBSC ☐ MS Teams ☐ Flipgrid ☑ Padlet	ผศ.ดร.บรรพต พิจิตรกำเนิด
9	กฎหมายเกี่ยวกับการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ (1)	3	**กลยุทธ์การสอน** - การจัดการเรียนการสอนแบบ Active Learning ด้วยการใช้เทคนิค Flip Classroom โดยระบุให้นักศึกษาทำการศึกษาและวิเคราะห์กฎหมายที่มอบหมายมาก่อนเข้าชั้นเรียน **วิธีการสอน**	Format: ☐ On-site ☐ On-line ☑ Hybrid Application: ☐ WBSC ☐ MS Teams ☑ Flipgrid	ผศ.ดร.บรรพต พิจิตรกำเนิด

สัปดาห์ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวนชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอน / สื่อที่ใช้	รูปแบบการสอน	ผู้สอน
			1. อาจารย์จัดการเรียนการสอนแบบเสวนา โดยอาจารย์เปิดประเด็นในมิติต่าง ๆ ที่เกี่ยวกับกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหาที่เรียน โดยให้นักศึกษาแสดงความคิดเห็น แลกเปลี่ยน พูดคุย 2. นักศึกษาทำการศึกษาและวิเคราะห์กฎหมายที่ได้รับมอบหมายมาก่อนเข้าชั้นเรียน 3. อาจารย์สอดแทรกเรื่องคุณธรรม จริยธรรมในการปฏิบัติตนให้เหมาะสมตามกฎหมายที่ศึกษา 4. เปิดโอกาสให้นักศึกษาซักถามในประเด็นที่สนใจ **สื่อที่ใช้** 1. โปรแกรม OneNote 2. กฎหมายที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหาที่เรียน 3. หนังสือประกอบการเรียนวิชาจริยธรรมและกฎหมายเทคโนโลยีสารสนเทศ	☐ Padlet	
10	กฎหมายเกี่ยวกับการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ (2)	3	**กลยุทธ์การสอน** - การจัดการเรียนการสอนแบบ Active Learning ด้วยการใช้เทคนิคการเรียนรู้แบบแลกเปลี่ยนความคิด (Think-Pair-Share) **วิธีการสอน** 1. อาจารย์จัดการเรียนการสอนแบบเสวนา โดยให้นักศึกษานำเสนอ “กรณีศึกษา” ที่ค้นคว้ามา 2. นักศึกษาร่วมชั้นเรียน ร่วมแสดงความคิดเห็นเชื่อมโยง และวิเคราะห์	Format: ☐ On-site ☐ On-line ☑ Hybrid Application: ☐ WBSC ☐ MS Teams ☐ Flipgrid ☑ Padlet	ผศ.ดร.บรรพต พิจิตรกำเนิด

สัปดาห์ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวนชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอน / สื่อที่ใช้	รูปแบบการสอน	ผู้สอน
			กรณีศึกษานั้น ตามกรอบของกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหาที่เรียน 3. อาจารย์สอดแทรกเรื่องคุณธรรม จริยธรรมในการปฏิบัติตนให้เหมาะสมตามกฎหมายที่ศึกษา 4. เปิดโอกาสให้นักศึกษาซักถามในประเด็นที่สนใจ **สื่อที่ใช้** 1. โปรแกรม OneNote 2. ตัวอย่างกรณีศึกษาที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหาที่เรียน 3. หนังสือประกอบการเรียนวิชาจริยธรรมและกฎหมายเทคโนโลยีสารสนเทศ		
11	กฎหมายเกี่ยวกับการคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคล	3	**กลยุทธ์การสอน** - การจัดการเรียนการสอนแบบ Active Learning ด้วยการใช้เทคนิค Flip Classroom โดยระบุให้นักศึกษาทำการศึกษาและวิเคราะห์กฎหมายที่มอบหมายมาก่อนเข้าชั้นเรียน **วิธีการสอน** 1. อาจารย์จัดการเรียนการสอนแบบเสวนา โดยอาจารย์เปิดประเด็นในมิติต่าง ๆ ที่เกี่ยวกับกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหาที่เรียน โดยให้นักศึกษาแสดงความคิดเห็น แลกเปลี่ยน พูดคุย 2. นักศึกษาทำการศึกษาและวิเคราะห์กฎหมายที่ได้รับมอบหมายมาก่อนเข้าชั้นเรียน	Format: ☐ On-site ☐ On-line ☑ Hybrid Application: ☐ WBSC ☐ MS Teams ☐ Flipgrid ☑ Padlet	ผศ.ดร.บรรพต พิจิตรกำเนิด

สัปดาห์ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวนชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอน / สื่อที่ใช้	รูปแบบการสอน	ผู้สอน
			3. อาจารย์สอดแทรกเรื่องคุณธรรมจริยธรรมในการปฏิบัติตนให้เหมาะสมตามกฎหมายที่ศึกษา 4. เปิดโอกาสให้นักศึกษาซักถามในประเด็นที่สนใจ **สื่อที่ใช้** 1. โปรแกรม OneNote 2. กฎหมายที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหาที่เรียน 3. หนังสือประกอบการเรียนวิชาจริยธรรมและกฎหมายเทคโนโลยีสารสนเทศ		
12	กฎหมายเกี่ยวกับการพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานสารสนเทศให้ทั่วถึง และเท่าเทียมกัน	3	**กลยุทธ์การสอน** - การจัดการเรียนการสอนแบบบรรยาย **วิธีการสอน** 1. การจัดการเรียนการสอนแบบบรรยายโดยใช้ MS-Teams 2. อาจารย์สอดแทรกเรื่องคุณธรรมจริยธรรมในการสอน รู้จักเคารพทรัพย์สินทางปัญญาของผู้อื่น 3. นักศึกษาทำการศึกษาเนื้อหาบทเรียนที่อาจารย์กำหนด ใน WBSC-LMS ก่อนพบอาจารย์ใน MS-Teams 4. นักศึกษาฝึกคิด วิเคราะห์และฝึกปฏิบัติจากการทำแบบฝึกหัดผ่านระบบ WBSC-LMS 5. เปิดโอกาสให้นักศึกษาซักถามในประเด็นที่สนใจ **สื่อที่ใช้** 1. PowerPoint 2. ตัวอย่างที่เกี่ยวข้องกับบทเรียน	Format: ☐ On-site ☐ On-line ☑ Hybrid Application: ☐ WBSC ☐ MS Teams ☐ Flipgrid ☑ Padlet	ผศ.ดร.บรรพต พิจิตรกำเนิด

สัปดาห์ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวนชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอน / สื่อที่ใช้	รูปแบบการสอน	ผู้สอน
			3. หนังสือประกอบการเรียนวิชาจริยธรรมและกฎหมายเทคโนโลยีสารสนเทศ 4. WBMS-LMS		
13	กฎหมายอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องสัมพันธ์ เช่น - พระราชบัญญัติลิขสิทธิ์	3	**กลยุทธ์การสอน** - การจัดการเรียนการสอนแบบ Active Learning ด้วยการใช้เทคนิค Flip Classroom โดยระบุให้นักศึกษาทำการศึกษาและวิเคราะห์กฎหมายที่มอบหมายมาก่อนเข้าชั้นเรียน **วิธีการสอน** 1. อาจารย์จัดการเรียนการสอนแบบเสวนา โดยอาจารย์เปิดประเด็นในมิติต่าง ๆ ที่เกี่ยวกับกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหาที่เรียน โดยให้นักศึกษาแสดงความคิดเห็นแลกเปลี่ยน พูดคุย 2. นักศึกษาทำการศึกษาและวิเคราะห์กฎหมายที่ได้รับมอบหมายมาก่อนเข้าชั้นเรียน 3. อาจารย์สอดแทรกเรื่องคุณธรรมจริยธรรมในการปฏิบัติตนให้เหมาะสมตามกฎหมายที่ศึกษา 4. เปิดโอกาสให้นักศึกษาซักถามในประเด็นที่สนใจ **สื่อที่ใช้** 1. โปรแกรม OneNote 2. กฎหมายที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหาที่เรียน 3. หนังสือประกอบการเรียนวิชาจริยธรรมและกฎหมายเทคโนโลยีสารสนเทศ	Format: ☐ On-site ☐ On-line ☑ Hybrid Application: ☐ WBSC ☐ MS Teams ☐ Flipgrid ☑ Padlet	ผศ.ดร.บรรพต พิจิตรกำเนิด

สัปดาห์ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวนชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอน / สื่อที่ใช้	รูปแบบการสอน	ผู้สอน
14	อาชญากรรมทางคอมพิวเตอร์และศึกษากรณีตัวอย่างเกี่ยวกับการกระทำความผิดและกฎหมาย	3	**กลยุทธ์การสอน** - การจัดการเรียนการสอนแบบ Active Learning ด้วยการใช้เทคนิค Flip Classroom โดยระบุให้นักศึกษาทำการศึกษาและวิเคราะห์กฎหมายที่มอบหมายมาก่อนเข้าชั้นเรียน **วิธีการสอน** 1. อาจารย์จัดการเรียนการสอนแบบเสวนา โดยอาจารย์เปิดประเด็นในมิติต่าง ๆ ที่เกี่ยวกับกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหาที่เรียน โดยให้นักศึกษาแสดงความคิดเห็นแลกเปลี่ยน พูดคุย 2. นักศึกษาทำการศึกษาและวิเคราะห์กฎหมายที่ได้รับมอบหมายมาก่อนเข้าชั้นเรียน 3. อาจารย์สอดแทรกเรื่องคุณธรรมจริยธรรมในการปฏิบัติตนให้เหมาะสมตามกฎหมายที่ศึกษา 4. เปิดโอกาสให้นักศึกษาซักถามในประเด็นที่สนใจ **สื่อที่ใช้** 1. โปรแกรม OneNote 2. กฎหมายที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหาที่เรียน 3. หนังสือประกอบการเรียนวิชาจริยธรรมและกฎหมายเทคโนโลยีสารสนเทศ	Format: ☐ On-site ☐ On-line ☑ Hybrid Application: ☐ WBSC ☐ MS Teams ☐ Flipgrid ☑ Padlet	ผศ.ดร.บรรพต พิจิตรกำเนิด
15	- การนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ให้ถูกต้องตามหลักวิชาชีพเทคโนโลยีสารสนเทศ - สรุปและทบทวนเนื้อหา	3	**กลยุทธ์การสอน** - การจัดการเรียนการสอนแบบบรรยาย และร่วมกันอภิปรายเนื้อหา **วิธีการสอน**	Format: ☐ On-site ☐ On-line	ผศ.ดร.บรรพต พิจิตรกำเนิด

สัปดาห์ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวนชั่วโมง	กิจกรรมการเรียนการสอน / สื่อที่ใช้	รูปแบบการสอน	ผู้สอน
			1. อาจารย์สอดแทรกเรื่องคุณธรรม จริยธรรมในการสอน รู้จักเคารพทรัพย์สินทางปัญญาของผู้อื่น 2. ร่วมกันสรุปและอภิปรายเกี่ยวกับการนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ให้ถูกต้องตามหลักวิชาชีพ 3. เปิดโอกาสให้นักศึกษาซักถามในประเด็นที่สนใจ **สื่อที่ใช้** 1. โปรแกรม OneNote	☑ Hybrid Application: ☐ WBSC ☐ MS Teams ☐ Flipgrid ☐ Padlet	
16	สอบปลายภาค				

2. แผนการประเมินผลการเรียนรู้

ผลการเรียนรู้	วิธีการประเมิน	สัปดาห์ที่ประเมิน	สัดส่วนของการประเมินผล	วิธีการทวนสอบ
1.1.2	- การเตรียมความพร้อมในการเรียนปฏิบัติตนตามกติกาของชั้นเรียน	ทุกสัปดาห์	10%	- จำนวนครั้งที่มีความพร้อมในการเรียน
1.1.5, 2.1.2, 3.1.1	- สอบปลายภาค - การแสดงความคิดเห็นในชั้นเรียน	16 ตั้งแต่สัปดาห์ที่ 2-15	20% 20%	- ประเมินจากคะแนนสอบ - พิจารณาจำนวนครั้งของการแสดงความคิดเห็น
1.1.1, 1.1.5, 2.1.2, 3.1.1, 4.1.5, 5.1.3	- กิจกรรมกลุ่มย่อย	4, 6, 8, 10	50%	1. สังเกตพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม 2. ประเมินจากชิ้นงานรายงานที่นักศึกษาจัดทำและการนำเสนอรายงานในชั้นเรียน

3. การประเมินผลการศึกษา

1) การวัดผล :

- การเตรียมความพร้อมในการเรียน 10%
- การแสดงความคิดเห็น 20%
- กิจกรรมกลุ่มย่อย 50%
- สอบปลายภาค 20%

2) การประเมินผล : ใช้ระบบ ☐ อิงกลุ่ม ☑ อิงเกณฑ์ของมหาวิทยาลัย ดังนี้

เกณฑ์คะแนน	เกรด
85-100	A
79-84	B+
73-78	B

เกณฑ์คะแนน	เกรด
67-72	C+
61-66	C
55-60	D+
50-54	D
0-49	F
การถอนรายวิชา (Withdrawal)	W
ขาดสอบ (Missing)	M
การประเมินยังไม่สมบูรณ์เนื่องจากนักศึกษายังทำงานไม่เสร็จ (Incomplete)	I

หมวดที่ 6 ทรัพยากรประกอบการเรียนการสอน

1. ตำราและเอกสารหลัก

บรรพต พิจิตรกำเนิด. (2565). *เอกสารประกอบการเรียน รายวิชา จริยธรรมและกฎหมายเทคโนโลยีสารสนเทศ*. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยสวนดุสิต

2. เอกสารและข้อมูลสำคัญ

พระราชบัญญัติ ว่าด้วย การกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ (ฉบับที่ ๒) พ.ศ.๒๕๖๐. (2560). ใน ราชกิจจานุเบกษา สืบค้นเมื่อ 31 พฤษภาคม 2565, จาก **http://www.ratchakitcha.soc.go.th/DATA/PDF/2560/A/010/24.PDF**

พระราชบัญญัติ ว่าด้วย ธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ (ฉบับที่ ๔) พ.ศ.๒๕๖๒. (2562). ใน ราชกิจจานุเบกษา สืบค้นเมื่อ 31 พฤษภาคม 2565, จาก **http://www.ratchakitcha.soc.go.th/DATA/PDF/2562/A/067/T_0203.PDF**

พระราชบัญญัติคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคล พ.ศ.๒๕๖๒. (2562). ใน ราชกิจจานุเบกษา สืบค้นเมื่อ 31 พฤษภาคม 2565, จาก **http://www.ratchakitcha.soc.go.th/DATA/PDF/2562/A/069/T_0052.PDF**

พระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ (ฉบับที่ ๕) พ.ศ.๒๕๖๕. (2565). ใน ราชกิจจานุเบกษา สืบค้นเมื่อ 31 พฤษภาคม 2565, จาก **http://www.ratchakitcha.soc.go.th/DATA/PDF/2565/A/013/T_0001.PDF**

3. เอกสารและข้อมูลแนะนำ

ปิยะบุตร บุญอร่ามเรือง และปาลิตา รุ่งระวี. (2565). *แนวปฏิบัติเกี่ยวกับการใช้ลายมือชื่ออิเล็กทรอนิกส์สำหรับประชาชน.* กรุงเทพฯ : ศูนย์บริการวิชาการแห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. ***(https://www.law.chula.ac.th/wp-content/uploads/2022/06/TESG-1.0-20220530.pdf)***

วีดิทัศน์เรื่อง เจ้าดาตลาดแตก. (2561). สืบค้นเมื่อวันที่ 1 พฤษภาคม 2563, จาก https://www.youtube.com/watch?v=ZtY0aU8JKB0

วิดีทัศน์อินโฟกราฟฟิก เรื่อง พระราชบัญญัติคอมพิวเตอร์. (2561). สืบค้นเมื่อวันที่ 1 พฤษภาคม 2563, จากhttps://www.youtube.com/watch?v=aiel9CYoP6M

รายการชัวร์นะแม่อย่าแชร์มั่ว ช่อง AMARIN TVHD. (2560). *ตอนโพสต์ด่าคนอื่นบนโซเชียบเสี่ยงติดคุก.* สืบค้นเมื่อวันที่ 1 พฤษภาคม 2563, จาก https://www.youtube.com/ watch?v=gHemSPnyC8o

รายการ "Did You Know...?" คุณรู้หรือไม่ ?. (2562). *สิทธิส่วนบุคคลบนโลกออนไลน์*. สืบค้นเมื่อวันที่ 1 พฤษภาคม 2563, จาก https://www.youtube.com/ watch?v=vbFLYV_F85Q

รายการเข้มข่าวค่ำ จาก PPTV HD 36. (2561). *การกระทำความผิด พระราชบัญญัติ คอมพิวเตอร์.* สืบค้นเมื่อวันที่ 1 พฤษภาคม 2563, จาก https://www.youtube.com/ watch?v=uh4bax3Jsw8

หมวดที่ 7 การประเมินและปรับปรุงการดำเนินการของรายวิชา

1. กลยุทธ์การประเมินประสิทธิผลของรายวิชาโดยนักศึกษา

- นักศึกษาประเมินผลการจัดการเรียนการสอนของรายวิชา เช่น วิธีการสอน การจัดกิจกรรมในและนอกห้องเรียน สิ่งสนับสนุนการเรียนการสอน โดยการแสดงความคิดเห็นผ่านระบบออนไลน์ของมหาวิทยาลัยและของรายวิชา

- การสังเกตจากพฤติกรรมของนักศึกษาในชั้นเรียน และการแสดงความคิดเห็นผ่านสื่อสังคมออนไลน์

2. กลยุทธ์การประเมินการสอน

- ใช้แบบประเมินอาจารย์ผู้สอนโดยนักศึกษา
- พิจารณาจากผลการเรียนและพฤติกรรมของนักศึกษา

3. การปรับปรุงการสอน

4. การทวนสอบมาตรฐานผลสัมฤทธิ์ของนักศึกษาในรายวิชา

หลักสูตรมีคณะกรรมการทวนสอบมาตรฐานผลสัมฤทธิ์ของนักศึกษาในรายวิชา โดยทำหน้าที่ทวนสอบผลสัมฤทธิ์ของนักศึกษาในรายวิชา ดังนี้

4.1 ทวนสอบข้อสอบเพื่อให้ตรงกับวัตถุประสงค์และเนื้อหาในรายวิชาเรียนที่กำหนดในรายละเอียดของรายวิชา (มคอ.3)

4.2 สุ่มประเมินข้อสอบและความเหมาะสมของการให้คะแนน ทั้งคะแนนดิบและระดับคะแนนของรายวิชา

4.3 สุ่มตรวจผลงานของนักศึกษา

4.4 สุ่มสัมภาษณ์นักศึกษาเพื่อตรวจสอบความรู้นักศึกษาหลังจากส่งผลการเรียนแล้ว สอบถามนักศึกษาในประเด็นต่อไปนี้

1) การรับทราบรายละเอียดของแนวทางการจัดการเรียนการสอน การประเมินผลการเรียนรู้ในชั่วโมงแรกของการเรียนรายวิชา

2) ในระหว่างกระบวนการสอนรายวิชา มีการตรวจสอบความรู้นักศึกษาอย่างสม่ำเสมอ โดยการสอบถามและให้นักศึกษาได้แสดงความคิดเห็นระหว่างการเรียน

มาตรฐานผลการเรียนรู้	การสอบ/เกรด	การสังเกตพฤติกรรมและการมีส่วนร่วม	การมอบหมายงาน/การนำเสนอผลงาน
1. คุณธรรมและจริยธรรม	✓	✓	✓
2. ความรู้	✓	✓	✓
3. ทักษะทางปัญญา	✓	✓	✓
4. ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ		✓	
5. ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ		✓	✓
6. ทักษะการปฏิบัติงาน	-	-	-

5. การดำเนินการทบทวนและการวางแผนปรับปรุงประสิทธิผลของรายวิชา

อาจารย์ผู้สอนทบทวนเนื้อหาที่สอน และกลยุทธ์การสอนที่ใช้พร้อมทั้งนำข้อคิดเห็นที่ได้จากการประเมินประสิทธิภาพของรายวิชาโดยนักศึกษา มาปรับปรุงการจัดการเรียนการสอน และ

นำเสนอแนวทางในการปรับปรุง และพัฒนาในรายงานผลการดำเนินการของรายวิชา เพื่อนำเสนอต่ออาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร ดำเนินการพิจารณาให้ความคิดเห็นต่อผลการประเมินการจัดการเรียนการสอนและแผนการพัฒนาปรับปรุงสำหรับใช้ในภาคการศึกษาถัดไป

แผนการสอนประจำสัปดาห์ที่ 1

หัวข้อเรื่อง : จริยธรรม

รายละเอียด

1. จริยธรรมคืออะไร
2. กฎหมาย
3. กฎหมายเทคโนโลยีสารสนเทศ
4. ความสัมพันธ์ระหว่างจริยธรรมและกฎหมาย

จำนวนชั่วโมงที่สอน 3 ชั่วโมง

กิจกรรมการเรียนการสอน

1. ผู้สอนเปิดประเด็นพูดคุยกับผู้เรียนเกี่ยวกับ “จริยธรรมตามความเข้าใจของเรา”

2. ผู้สอนแนะนำแหล่งข้อมูลประจำรายวิชา เพื่อสามารถดาวน์โหลดเนื้อหาสำหรับการทบทวนเนื้อหา และการทำกิจกรรมทางออนไลน์ เช่น การตั้งกระทู้ถามและตอบแบบออนไลน์ การแสดงความคิดเห็นจากคลิปวีดิโอ ฯลฯ ผู้สอนและผู้เรียนตกลงเงื่อนไขในการจัดการเรียนการสอนตาม มคอ.3 กิจกรรมการเรียนการสอนประจำรายวิชา รวมถึงข้อตกลงการประเมินผลและเกณฑ์การให้คะแนนในการทำกิจกรรมประจำรายวิชาร่วมกัน

3. ผู้สอนบรรยายเนื้อหาความรู้ประจำสัปดาห์ประกอบด้วยเนื้อหาดังนี้ 1) จริยธรรมคืออะไร 2) กฎหมาย 3) กฎหมายเทคโนโลยีสารสนเทศ และ 4) ความสัมพันธ์ระหว่างจริยธรรมและกฎหมาย ควบคู่กับการตั้งคำถามและผู้เรียนตอบคำถาม โดยใช้สื่อการสอนรูปแบบต่าง ๆ อาทิ ไฟล์นำเสนอ PowerPoint, แอพพลิเคชัน Whiteboard ที่สามารถอธิบายเนื้อหาความรู้ประกอบการสอน

4. ผู้เรียนอภิปราย ทบทวนความรู้ ผู้สอนนำอภิปรายภาพรวมพร้อมกับสรุปความคิด

5. ผู้เรียนศึกษาเนื้อหาจากสื่อการสอนเพิ่มเติม และค้นคว้าข้อมูลเพิ่มเติมจากแหล่งข้อมูลต่าง ๆ แล้วสรุปความด้วยคำพูดของตนเอง

สื่อการสอน

1. เอกสาร หนังสือที่เกี่ยวข้อง
2. สื่ออิเล็กทรอนิกส์ เช่น ไฟล์นำเสนอ PowerPoint, แอพพลิเคชัน Whiteboard

3. แบบบันทึกเจตคติและพฤติกรรมการเรียนรู้ของผู้เรียน

แผนการประเมินผลการเรียนรู้

1. ผลการเรียนรู้

1.1 เพื่อให้ผู้เรียนตระหนักถึงคุณธรรม จริยธรรม เคารพกฎระเบียบและข้อบังคับต่าง ๆ ของสังคม และมีความรับผิดชอบในฐานะนักเทคโนโลยีสารสนเทศ

1.2 เพื่อให้ผู้เรียนมีความรู้และเข้าใจเกี่ยวกับหลักจริยธรรม และกฎหมายเทคโนโลยีสารสนเทศ สามารถบูรณาการความรู้ และวิเคราะห์ปัญหาที่เกิดขึ้นในสังคมด้วยความรู้อย่างเป็นระบบได้

1.3 เพื่อให้ผู้เรียนมีความคิดอย่างมีวิจารณญาณที่ดี สามารถแสวงหาความรู้เพิ่มเติมได้ด้วยตนเองอย่างเท่าทัน

1.4 เพื่อให้ผู้เรียนมีจิตสำนึกด้านความปลอดภัยในการทำงานด้านเทคโนโลยี และรับผิดชอบในการพัฒนาการเรียนรู้ของตนเองอย่างต่อเนื่อง

1.5 เพื่อให้ผู้เรียนสามารถสื่อสารได้อย่างเหมาะสมและมีประสิทธิภาพ

2. วิธีการการวัดและการประเมินผลการเรียนรู้

2.1 ประเมินจากพฤติกรรมและการแสดงความคิดเห็น ที่แสดงให้เห็นถึงความตระหนักรู้และความรับผิดชอบต่อสังคมอย่างถูกต้อง เหมาะสมบนหลักการของจริยธรรมสากล และกฎหมายเทคโนโลยีสารสนเทศ

2.2 ประเมินการแสดงความคิดเห็นของผู้เรียน และการทดสอบวัดความรู้

2.3 สังเกตพฤติกรรมการแสดงความคิดเห็น ที่มีการอ้างถึงแหล่งข้อมูลต่าง ๆ ที่ผู้เรียนค้นคว้าหาความรู้มาประกอบ

2.4 สังเกตพฤติกรรมการแสดงออกของผู้เรียนในการมีส่วนร่วมกับกิจกรรมต่าง ๆ

2.5 สังเกตพฤติกรรมการใช้ภาษา และการนำเสนอความคิดด้วยวิธีการต่าง ๆ

3. สัดส่วนของการประเมิน

3.1 ด้านคุณธรรม จริยธรรม (M)	ร้อยละ 15
3.2 ด้านความรู้ (K)	ร้อยละ 25
3.3 ด้านทักษะทางปัญญา (C)	ร้อยละ 25
3.4 ด้านทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ (I)	ร้อยละ 20
3.5 ด้านทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้ไอที (N)	ร้อยละ 15

เนื้อหาที่สอน

จริยธรรมคืออะไร

จากส่วนหนึ่งในหนังสือ “จริยธรรมสำหรับคนรุ่นใหม่” ของ พระพรหมคุณาภรณ์ (ป.อ.ปยุตฺโต) (ม.ป.ป.) มีเนื้อหาโดยสังเขปว่า จริยธรรมเป็นกระบวนการทางเหตุปัจจัยอย่างหนึ่ง ที่มีองค์ประกอบเข้ามาเกี่ยวข้องหลายอย่าง ซึ่งหากพูดถึงจริยธรรม ก็จำเป็นต้องเข้าใจกระบวนการแห่งเหตุปัจจัยทางจริยธรรมนั้นด้วย เนื่องจากจริยธรรมของแต่ละคนไม่เหมือนกัน เพราะเป็นกระบวนการต่อเนื่อง เกิดจากการสั่งสมกันมา การจะรับจริยธรรมใหม่เข้ามา ต้องศึกษาจริยธรรมของตนเองก่อน แล้วปรับให้เข้ากัน เพื่อที่จะรับได้ ไม่เช่นนั้นอาจเกิดการบิดเบือน มีความเข้าใจคลาดเคลื่อนก็อาจทำให้กลายเป็นโทษได้ โดยท่านได้ยกตัวอย่างเช่น การรับระบบแข่งขันเข้ามา ต้องพิจารณาก่อนว่าพื้นฐานของเราเป็นอย่างไร เพราะระบบการแข่งขันหากมีจุดมุ่งหมายการนำมาใช้ในการทำงาน ก็ส่งเสริมให้คนได้ฝึกฝนปรับปรุงตน ทำงานเพื่อความเจริญก้าวหน้า หากแต่เมื่อนำเข้ามาแล้วมีปัจจัยอื่นเป็นพื้นฐาน เช่น คนมีนิสัยชอบความโก้เก๋ ชอบความฟุ้งเฟ้อ ระบบการแข่งขันที่รับเข้ามา จะกลายเป็นการสนองความต้องการความโก้หรูฟุ้งเฟ้อ ซึ่งจะได้ผลลัพธ์ไปอีกอย่างหนึ่ง เป็นต้น

นอกจากนั้น ท่านยังมีความคิดเห็นว่า จริยธรรมในปัจจุบันนั้นยังมีแง่ที่ยังบกพร่องย่อหย่อน ซึ่งเกิดจากเหตุปัจจัยหลายประการ เช่น 1) การเน้นแง่หนึ่งแง่เดียว ทำให้ความหมายของคุณธรรมบางอย่างแคบลง ซึ่งก็คือไม่ถูกต้อง ไม่สมบูรณ์ และ 2) การถ่ายทอดที่คลาดเคลื่อนไปจากความจริง ทำให้เกิดความเข้าใจผิด และปฏิบัติที่ผิด ซึ่งท่านได้ยกตัวอย่างของคำ เช่น

“บารมี” คนทั่วไปเข้าใจคำนี้ในเชิงอิทธิพล หรือผลที่เกิดจากความดีที่ได้ทำไว้ หรืออิทธิพลที่ช่วยให้เกิดผลสำเร็จตามปรารถนา แต่ในทางธรรม “บารมี” หมายถึง คุณธรรมที่บำเพ็ญอย่างยิ่งยวดเพื่อบรรลุจุดหมายอันสูงส่ง

“ความประพฤติ” คนทั่วไปหมายถึง การแสดงออก หรือการกระทำที่มองเห็น ที่ปรากฏแก่ผู้อื่น แต่ความเป็นจริงเดิมนั้น หมายถึง ความเป็นไปของชีวิต การดำเนินชีวิต การดำรงตน ตลอดจนการหาเลี้ยงชีพ

แต่ประเด็นอยู่ตรงที่ ทุกวันนี้คำว่า ประพฤติ ถูกนำไปเป็นคำแปลของคำว่า “จริยธรรม” ตามนิยามในพจนานุกรม ฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ.2554 หมายถึง ธรรมที่เป็นข้อประพฤติปฏิบัติ ศีลธรรม กฎศีลธรรม ซึ่งมีความหมายที่แคบลง แต่ในความหมายเดิม หมายถึง การดำเนินชีวิต ความเป็นอยู่ การยังชีวิตให้เป็นไป การคลองชีพ การใช้ชีวิต การเคลื่อนไหวของชีวิตทุกแง่ทุกด้านทุกระดับ ทั้งทางกาย ทางวาจา และทางใจ ทั้งด้านส่วนตัว ด้านสังคม ด้านอารมณ์ ด้านจิต ด้านปัญญา

นอกจากนี้ การสั่งสอนที่ผ่านมาเกี่ยวกับจริยธรรม ได้มีการกำหนดจริยธรรมขึ้นมาเป็นข้อ ๆ เช่น ความมีระเบียบวินัย ความรับผิดชอบ ความกตัญญูกตเวที ความมีสติรอบคอบ ซึ่งท่าน ป.อ.ปยุตฺโต มีความคิดเห็นว่าการพัฒนาคนไม่ใช่การสร้างจริยธรรมทีละข้อ แต่ควรต้องหาแกนหลักขึ้นมาให้ได้แล้วจึงกำหนดว่าอะไรบ้างที่เป็นคุณสมบัติอื่น ๆ ที่สัมพันธ์กันทั้งหมด เช่น การสร้างให้เกิดความรักชอบ (ฉันทะ) ในการทำงาน จริยธรรมที่จะเกิดขึ้นพร้อมกันคือ ความมีวินัย ความรับผิดชอบ การความคุมตัวเองได้ ความประณีต ความสุขุม ความสามารถในการทำงานร่วมกับผู้อื่น

ดังนั้นควรมองจริยธรรม เป็นเครื่องมือ หรือวิถีทางที่จะนำไปสู่จุดหมาย ตัวอย่างเช่น การทำงานใด ๆ ต้องกำหนดเป้าหมายของงานไว้ และเพื่อให้ประสบความสำเร็จไปถึงเป้าหมายนั้นได้จะต้องใช้จริยธรรมใดบ้าง ลักษณะนี้เป็นการใช้จริยธรรมเป็นอุปกรณ์ที่ประคองไปสู่เป้าหมาย ในขณะเดียวกันก็ต้องรับรู้ให้ได้ว่าในแต่ละกระบวนการที่เกิดขึ้นมีการใช้จริยธรรมข้อใดขึ้นมาบ้าง

กฎหมาย

“กฎหมาย” เป็นพื้นฐานมาจากสังคม โดยมีกลุ่มบุคคลที่มีอำนาจในรัฐนั้น ๆ เป็นผู้บัญญัติหรือตราขึ้นเพื่อบังคับใช้กับคนในรัฐให้อยู่ร่วมกันอย่างสงบสันติ ด้วยการกำหนดโทษไว้สำหรับผู้ที่ฝ่าฝืนหรืองดเว้นไม่ปฏิบัติตาม ซึ่งโทษที่กำหนดไว้นั้นมีทั้งทางแพ่งและทางอาญา ดังนั้นการบัญญัติหรือตรากฎหมายนี้ต้องอาศัยความเกี่ยวพันเชื่อมโยงกับศาสตร์อื่น ๆ เพื่อให้กฎหมายที่ตราขึ้นมีความสมบูรณ์สามารถบังคับใช้ได้กับทุกภาคส่วน

สำหรับกฎหมายลายลักษณ์อักษร จะถูกจัดทำขึ้นในรูปของประมวลกฎหมาย หรือกฎหมายที่เรียกชื่ออย่างอื่น ซึ่งมีการจัดลำดับ เพื่อให้เห็นถึงความสำคัญของการบังคับใช้ กล่าวคือ กฎหมายที่อยู่ในลำดับสูงกว่าย่อมใช้บังคับได้เสมอ ส่วนกฎหมายที่อยู่ในลำดับรองลงมา จะขัดแย้ง กับกฎหมายที่อยู่ในลำดับสูงกว่ามิได้ ด้วยเหตุนี้ลำดับของกฎหมายจึงมีความสำคัญต่อการพิจารณาตีความ สำหรับลำดับของกฎหมายในประเทศไทยแยกได้ (สมพร รุจิกิตติอังศุธร, 2562) ดังนี้

- รัฐธรรมนูญ

รัฐธรรมนูญเป็นกฎหมายสูงสุดของประเทศ เป็นกฎหมายแม่บทของกฎหมายทั้งปวง ที่บัญญัติครอบคลุมถึงการวางรากฐานแห่งการปกครอง และการบริหารประเทศ

- พระราชบัญญัติประกอบรัฐธรรมนูญ

พระราชบัญญัติประกอบรัฐธรรมนูญ เป็นกฎหมายที่เกิดขึ้นครั้งแรกตามที่รัฐธรรมนูญแห่งราชอาณาจักรไทย พ.ศ.2540 ได้บัญญัติไว้ ปัจจุบันรัฐธรรมนูญแห่งราชอาณาจักรไทย พ.ศ.2560 บัญญัติให้มีพระราชบัญญัติประกอบรัฐธรรมนูญรวมจำนวนทั้งสิ้น 10 ฉบับ เพื่อจัดระเบียบและสร้างความเข้มแข็งให้แก่การปกครองประเทศ

o พระราชบัญญัติ พระราชกำหนด และประมวลกฎหมาย

“พระราชบัญญัติ” เป็นกฎหมายรองลงมาจากพระราชบัญญัติประกอบรัฐธรรมนูญ เป็นกฎหมายที่พระมหากษัตริย์ทรงลงพระปรมาภิไธย ภายหลังรัฐสภา หรือองค์กรที่ใช้อำนาจนิติบัญญัติผ่านการให้คำแนะนำและรับรองแล้ว นายกรัฐมนตรีจะนำขึ้นทูลเกล้าฯ ถวาย และเป็นผู้รับสนองพระบรมราชโองการ หลังจากนั้นจะประกาศในราชกิจจานุเบกษาเพื่อบังคับใช้เป็นกฎหมายต่อไป

“พระราชกำหนด” เป็นกฎหมายที่พระมหากษัตริย์ทรง ลงพระปรมาภิไธยตามคำแนะนำของฝ่ายบริหารหรือคณะรัฐมนตรี ทั้งนี้การออกพระราชกำหนดนั้น มีเงื่อนไขที่บัญญัติไว้ในรัฐธรรมนูญคือ 1) กรณีเพื่อประโยชน์ในอันที่จะรักษาความปลอดภัยของประเทศ ความปลอดภัยสาธารณะ ความมั่นคงในทางเศรษฐกิจของประเทศ หรือป้องปัดภัยพิบัติสาธารณะ และ 2) กรณีที่มีความจำเป็น ต้องมีกฎหมายเกี่ยวด้วยภาษีอากรหรือเงินตราซึ่งจะต้องได้รับการพิจารณาโดยด่วนและลับเพื่อรักษาประโยชน์ของแผ่นดิน การได้นอกเหนือจากเงื่อนไขที่รัฐธรรมนูญกำหนดไว้ดังกล่าว ฝ่ายบริหาร หรือคณะรัฐมนตรีไม่สามารถออกพระราชกำหนดได้

“ประมวลกฎหมาย” เป็นการรวบรวมบทบัญญัติกฎหมายทั้งหลายที่มีอยู่กระจัดกระจายเข้าไว้ด้วยกัน มีการเรียบเรียงเนื้อหาให้สอดคล้อง พร้อมทั้งวางหลักเกณฑ์ให้เป็นระเบียบเรียบร้อย มีข้อความเท้าถึงกันและกัน และจัดลำดับ แยกหมวดหมู่อย่างชัดเจน โดยกระบวนการตราประมวลกฎหมายนั้นมีลักษณะอย่างเดียวกันกับการตราพระราชบัญญัติทุกประการ

o พระราชกฤษฎีกา

“พระราชกฤษฎีกา” มีลำดับรองจากพระราชบัญญัติ เนื่องจากเป็นส่วนของหลักเกณฑ์หรือรายละเอียดเพื่อบังคับการให้เป็นไปตามกฎหมายแม่บทที่วางหลักการไว้อย่างกว้าง ๆ โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อให้เกิดความคล่องตัวและยืดหยุ่นต่อการบังคับใช้กฎหมาย ทั้งนี้คณะรัฐมนตรีเป็นผู้มีอำนาจในการเสนอร่างพระราชกฤษฎีกาต่อพระมหากษัตริย์เพื่อทรงลงพระปรมาภิไธย

o กฎกระทรวง

“กฎกระทรวง” เป็นกฎหมายที่มีศักดิ์รองลงมาจากพระราชกฤษฎีกา โดยรัฐมนตรีผู้รักษาการตามที่กฎหมายแม่บท ให้อำนาจออกกฎกระทรวงเป็นผู้เสนอให้คณะรัฐมนตรีพิจารณา ครั้งนี้กฎกระทรวงเป็นการกำหนดรายละเอียดปลีกย่อยของกฎหมายแม่บทให้มีความชัดเจนและสามารถปฏิบัติได้อย่างถูกต้อง

o ประกาศ

“ประกาศ” ฝ่ายบริหารของหน่วยงานราชการต่าง ๆ สามารถออกประกาศ โดยมีฐานะเป็นกฎหมายหรือไม่ก็ได้ กล่าวคือ หากเป็นประกาศ ที่อาศัยอำนาจตามกฎหมายแม่บท เช่น พระราชบัญญัติ พระราชกำหนด พระราชกฤษฎีกา ประกาศที่ออกมาก็มีฐานะเป็นกฎหมาย หากแต่

ประกาศที่ออกมานั้น ไม่มีกฎหมายแม่บทให้อำนาจไว้ ย่อมถือเป็นเพียงระเบียบภายในหน่วยงานเท่านั้น

ο ระเบียบ ข้อบังคับ

"ระเบียบ ข้อบังคับ" เป็นหนังสือ ที่ออกโดยหน่วยงานราชการเพื่อมอบอำนาจให้แก่เจ้าพนักงานที่เกี่ยวข้องกับการบังคับใช้กฎหมายแม่บทนั้น โดยเรียกชื่อต่าง ๆ กัน เช่น

- ระเบียบมหาวิทยาลัยสวนดุสิต ว่าด้วย ค่าตอบแทนการสอนในกิจกรรมพิเศษหรือในรายวิชาของโรงเรียนสาธิตละออุทิศ พ.ศ.2563
- ข้อบังคับมหาวิทยาลัยสวนดุสิต ว่าด้วย การบริหารงานบุคคล พ.ศ.2564

ทั้งนี้ การเรียนรู้และเข้าใจถึงลำดับของกฎหมาย จะช่วยให้การตรากฎหมาย การพิจารณาตีความเป็นไปด้วยความถูกต้อง และช่วยให้การปฏิบัติงานเกิดประสิทธิภาพ เนื่องจากมีความชัดเจนสามารถปฏิบัติตามได้โดยไม่เกิดความสับสน

กฎหมายเทคโนโลยีสารสนเทศ

กฎหมายที่เกี่ยวกับเทคโนโลยีสารสนเทศ เกิดขึ้นในราวปี พ.ศ.2539 เป็นต้นมา โดยคณะรัฐมนตรีในสมัยนั้น ได้เล็งเห็นความสำคัญของการพัฒนาประเทศภายใต้เงื่อนไขใหม่ของโลก ที่มีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว ด้วยการนำเทคโนโลยีสารสนเทศเข้ามาเป็นเครื่องมือในการขับเคลื่อนในด้านต่าง ๆ โดยนโยบายเกี่ยวกับเทคโนโลยีสารสนเทศที่สำคัญประการหนึ่ง คือ การสร้างโครงสร้างพื้นฐานสารสนเทศแห่งชาติที่เสมอภาค ที่มีการระบุถึงการทบทวนและปฏิรูปกฎหมายโทรคมนาคมและกฎหมายอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง ซึ่งเป้าหมายสำคัญประกอบด้วย (ศูนย์เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์และคอมพิวเตอร์แห่งชาติ, 2539, หน้า 42-43)

ο สร้างกฎระเบียบทางโทรคมนาคมที่ยืดหยุ่น สามารถปรับ ตัวเข้ากับการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วของเทคโนโลยี และเข้ากับบรรยากาศของโลกที่เต็มไปด้วยการแข่งขัน และเกื้อกูลต่อการลงทุนและการแข่งขัน ในการให้บริการโทรคมนาคมรูปแบบต่าง ๆ ควบคู่กับการให้บริการพื้นฐานที่มีราคาถูกและทั่วถ้วน

ο สร้างมาตรการทางกฎหมายที่เอื้อต่อการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศของสาธารณชนทั้งปวง ตัวอย่างเช่นกฎหมาย ว่าด้วย ลายเซ็นอิเล็กทรอนิกส์ กฎหมาย ว่าด้วย การเป็นเจ้าของข้อมูลข่าวสารกฎหมาย ว่าด้วย การเข้าถึงข้อมูลสาธารณะ กฎหมาย ว่าด้วย สาระสนเทศที่เป็นภัยต่อสังคมหรือวัฒนธรรมที่ดีงาม หรือแม้กระทั่งกฎหมาย ว่าด้วย การลดการทำงานด้วยกระดาษของภาครัฐ

ซึ่งหลังจากนั้น ได้มีการตั้ง คณะกรรมการเทคโนโลยีสารสนเทศแห่งชาติ หรือเรียกโดยย่อว่า "กทสช." ทำหน้าที่เป็นศูนย์กลางและประสานงานระหว่างหน่วยงานต่าง ๆ ที่กำลังดำเนินงานจัดทำ

กฎหมายเทคโนโลยีสารสนเทศและกฎหมายอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง ทั้งนี้คณะกรรมการฯ ชุดดังกล่าว ได้แต่งตั้งคณะอนุกรรมการเฉพาะกิจ เพื่อยกร่างกฎหมายไอที จำนวน 6 ฉบับ ได้แก่ กฎหมายเกี่ยวกับธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ กฎหมายเกี่ยวกับลายมือชื่อทางอิเล็กทรอนิกส์ กฎหมายเกี่ยวกับอาชญากรรมทางคอมพิวเตอร์ กฎหมายเกี่ยวกับการโอนเงินทางอิเล็กทรอนิกส์ กฎหมายเกี่ยวกับการคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคล และกฎหมายลำดับรองของรัฐธรรมนูญมาตราเจ็ดสิบแปด ว่าด้วย การพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานสารสนเทศให้ทั่วถึงและเท่าเทียมกัน โดยกฎหมายแต่ละฉบับ มีสาระสังเขปดังนี้

1. กฎหมายเกี่ยวกับธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ (Electronic Transactions Law) เพื่อรับรองสถานะทางกฎหมายของข้อมูลอิเล็กทรอนิกส์ให้เสมอด้วยกระดาษ อันเป็นการรองรับนิติสัมพันธ์ ต่าง ๆ ซึ่งแต่เดิมอาจจะจัดทำขึ้น ในรูปแบบของหนังสือ ให้เท่าเทียมกับนิติสัมพันธ์รูปแบบใหม่ที่จัดทำขึ้นให้อยู่ในรูปแบบของข้อมูลอิเล็กทรอนิกส์ ตลอดทั้งการลงลายมือชื่อในข้อมูลอิเล็กทรอนิกส์ และการรับฟังพยานหลักฐานที่อยู่ในรูปแบบของข้อมูลอิเล็กทรอนิกส์

2. กฎหมายเกี่ยวกับลายมือชื่ออิเล็กทรอนิกส์ (Electronic Signatures Law) เพื่อรับรองการใช้ ลายมือชื่ออิเล็กทรอนิกส์ด้วยกระบวนการใดใดทางเทคโนโลยีให้เสมอด้วยการลงลายมือชื่อธรรมดาอันส่งผลต่อความเชื่อมั่นมากขึ้นในการทำธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์และกำหนดให้มีการกำกับดูแลการให้บริการเกี่ยวกับลายมือชื่ออิเล็กทรอนิกส์ ตลอดจนการให้บริการอื่นที่เกี่ยวข้องกับลายมือชื่ออิเล็กทรอนิกส์

3. กฎหมายเกี่ยวกับการพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานสารสนเทศให้ทั่วถึง และเท่าเทียมกัน (National Information Infrastructure Law) เพื่อก่อให้เกิดการส่งเสริม สนับสนุน และพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานสารสนเทศ อันได้แก่ โครงข่ายโทรคมนาคมเทคโนโลยีสารสนเทศ สารสนเทศ ทรัพยากรมนุษย์ และโครงสร้างพื้นฐานสารสนเทศสำคัญอื่น ๆ อันเป็นปัจจัยพื้นฐานสำคัญในการพัฒนาสังคม และชุมชนโดยอาศัยกลไกของรัฐ ซึ่งรองรับเจตนารมณ์สำคัญประการหนึ่งของแนวนโยบายพื้นฐานแห่งรัฐทำตามรัฐธรรมนูญมาตรา 78 ในการกระจายสารสนเทศให้ทั่วถึงและเท่าเทียม อีกทั้งยังเป็นกลไกสำคัญในการช่วยลดความเหลื่อมล้ำของสังคมอย่างค่อยเป็นค่อยไป

4. กฎหมายเกี่ยวกับการคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคล (Data Protection Law) เพื่อรับรองสิทธิและให้ความคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคล ที่อาจถูกประมวลผล เปิดเผยหรือเผยแพร่ไปยังบุคคลจำนวนมาก ได้ในระยะเวลาอันรวดเร็ว โดยอาศัยพัฒนาการทางเทคโนโลยี จนอาจก่อให้เกิดการนำข้อมูลนั้นไปใช้ในทางมิชอบ อันเป็นการละเมิดต่อเจ้าของข้อมูล ทั้งนี้โดยคำนึงถึงการรักษาดุลยภาพระหว่างสิทธิขั้นพื้นฐานในความเป็นส่วนตัว เสรีภาพในการติดต่อสื่อสาร และความมั่นคงของรัฐ

5. กฎหมายเกี่ยวกับการกระทำความผิดทางคอมพิวเตอร์ (Computer Crime Law) เพื่อกำหนดมาตรการทางอาญาในการลงโทษผู้กระทำความผิด ต่อระบบการทำงานของคอมพิวเตอร์

ระบบข้อมูล และระบบเครือข่าย ทั้งนี้เพื่อเป็นหลักประกันสิทธิเสรีภาพและการคุ้มครองการอยู่ร่วมกันในสังคม

6. กฎหมายเกี่ยวกับการโอนเงินทางอิเล็กทรอนิกส์ (Electronic Funds Transfer Law) เพื่อกำหนดกลไกสำคัญทางกฎหมายในการรองรับระบบการโอนเงินทางอิเล็กทรอนิกส์ ทั้งที่เป็นการโอนเงินระหว่างสถาบันการเงิน และระบบการชำระเงินรูปแบบใหม่ ๆ ในรูปของเงินอิเล็กทรอนิกส์ ก่อให้เกิดความเชื่อมั่นต่อระบบการทำธุรกรรมทางการเงิน และการทำธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์มากยิ่งขึ้น

อย่างไรก็ตามในปี พ.ศ.2544 คณะกรรมการกฤษฎีกา ได้นำร่างพระราชบัญญัติ ว่าด้วยธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ และร่างพระราชบัญญัติลายมือชื่ออิเล็กทรอนิกส์ ร่วมเป็นฉบับเดียว โดยได้ผ่านร่างพระราชบัญญัติดังกล่าวให้รัฐสภาพิจารณาและตราเป็นพระราชบัญญัติ ว่าด้วย ธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ พ.ศ.2544

ต่อมาในปี พ.ศ.2550 ได้มีการผ่านร่างพระราชบัญญัติ ว่าด้วย การกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ.2550

และในปี พ.ศ.2562 ได้มีการผ่านร่างพระราชบัญญัติคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคล พ.ศ.2562 แต่ด้วยข้อจำกัดบางประการในการนำไปบังคับใช้ของหน่วยงานต่าง ๆ จึงได้มีการขยายเวลาการบังคับใช้ออกไปเป็นวันที่ 1 มิถุนายน พ.ศ.2565

จนถึงวันนี้ การดำเนินการยังคงเป็นไปอย่างต่อเนื่อง โดยกฎหมายอีก 2 ฉบับที่เหลือ ยังคงเป็นร่างของกฎหมายที่อยู่ในขั้นตอนการพิจารณาออกบังคับใช้ ได้แก่ ร่างพระราชบัญญัติ ว่าด้วย การพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานสารสนเทศ พ.ศ.... และร่างพระราชบัญญัติ ว่าด้วย การโอนเงินทางอิเล็กทรอนิกส์ พ.ศ....

ความสัมพันธ์ระหว่างจริยธรรมและกฎหมาย

ในที่นี้เป็นการนำเสนอความสัมพันธ์ระหว่างจริยธรรมและกฎหมาย ในทฤษฎีกฎหมายลายลักษณ์อักษร (Civil Law) เนื่องจากเป็นระบบกฎหมายที่ใช้ในประเทศไทย ซึ่งเป็นหลักการที่แบ่งแยกระหว่างกฎหมายและจริยธรรมออกจากกัน คำพิพากษาจะเป็นไปตามประมวลกฎหมายที่ออกโดยฝ่ายนิติบัญญัติ

แต่ในบางประเทศที่ใช้ทฤษฎีกฎหมายจารีตประเพณี (Common Law) จะอาศัยหลักการที่เชื่อมโยงกฎหมายและจริยธรรมเข้าไว้ด้วยกัน กล่าวคือ คำพิพากษาของศาลไม่ใช่เป็นกฎหมายอันมีผลผูกพันเฉพาะคู่ความในคดีนั้นเท่านั้น แต่ยังมีผลผูกพันถึงศาลอื่นที่จะต้องดำเนินหรือพิพากษาตามในคดีที่มีลักษณะอย่างเดียวกันที่เกิดขึ้นในภายหน้าด้วย

อย่างไรก็ตาม จริยธรรมกับกฎหมายมีความแตกต่างกัน โดยที่ “จริยธรรม” เป็นเครื่องมือควบคุมพฤติกรรมของบุคคลที่ไม่มีการลงโทษที่ชัดเจน หากแต่เป็นการลงโทษทางสังคม แต่ “กฎหมาย” เป็นเครื่องมือควบคุมพฤติกรรมของบุคคลที่มีบทลงโทษอย่างชัดเจน หากพิจารณาถึงระดับจิตสำนึก อาจกล่าวได้ว่า จริยธรรมเป็นการควบคุมพฤติกรรมคนที่มีจิตสำนึกระดับสูง ส่วนกฎหมายเป็นการควบคุมพฤติกรรมคนที่มีจิตสำนึกระดับต่ำ โดยใช้บทลงโทษที่ชัดเจนสำหรับผู้ที่ฝ่าฝืน (วิชา มหาคุณ, 2557)

แม้ว่า จริยธรรม และ กฎหมาย มีความแตกต่างกันอย่างชัดเจน แต่ทั้ง 2 สิ่งนี้ต้องอยู่ควบคู่เพื่อส่งเสริมและสนับสนุนซึ่งกันและกัน เนื่องจากกฎหมายไม่สามารถที่จะบัญญัติกฎเกณฑ์หรือข้อห้ามให้ครอบคลุมพฤติกรรมของมนุษย์ได้ทุกกรณี ดังนั้นในสังคมนอกจากจะใช้กฎหมายควบคุมพฤติกรรมของคนแล้ว สังคมยังจำเป็นต้องใช้จริยธรรมวางหลักเกณฑ์ความดี ความชั่ว ความถูก ความผิด ให้มีความชัดเจนเพื่อเป็นแนวทางในการควบคุมพฤติกรรมภายในแต่ละบุคคลให้ปฏิบัติตามได้เสมอเหมือนกัน โดยเน้นการสร้างจิตสำนึก ตระหนักรู้ว่าสิ่งใดควรทำหรือไม่ควรทำ แม้ไม่มีกฎหมายกำหนดบทลงโทษไว้ก็ตาม

สรุป

จริยธรรม และกฎหมาย มีความเกี่ยวข้องเชื่อมโยงซึ่งกันและกัน โดยทั้ง 2 สิ่งนี้จะแยกออกจากกันไม่ได้โดยสิ้นเชิง เพราะพฤติกรรมของแต่ละคนมีความแตกต่างหลากหลาย มีปัจจัยแวดล้อมและภูมิหลังเข้ามามีส่วนเกี่ยวข้องในหลายมิติ ดังนั้นการใช้กฎหมายเพื่อควบคุมพฤติกรรมของคนเพียงอย่างเดียวจึงอาจไม่ครอบคลุมและจัดการได้ทั้งหมด จำเป็นที่ต้องปลูกฝังและสั่งสอนให้ทุกคนมีจริยธรรมอยู่ในจิตสำนึก เพื่อทุกคนที่เป็นส่วนหนึ่งของสังคมจะสามารถอยู่ด้วยกันได้อย่างมีความสุข

เอกสารอ้างอิง

พระพรหมคุณาภรณ์ (ป.อ.ปยุตฺโต). (ม.ป.ป.). เรียกใช้เมื่อ 5 มิถุนายน 2565 จาก วัดญาณเวศกวัน: https://www.watnyanaves.net/uploads/File/books/pdf/ethics_for_the_young_generation.pdf

วิชา มหาคุณ. (กันยายน-ธันวาคม 2557). กฎหมายกับจริยธรรมการวิจัย. *วารสารสมาคมนักวิจัย, 19*(3), หน้า 13-22.

ศูนย์เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์และคอมพิวเตอร์แห่งชาติ. (2539). *ไอที2000: นโยบายเทคโนโลยีสารสนเทศแห่งชาติ (Thailand national IT policy)* (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ: สำนักงานพัฒนาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีแห่งชาติ.

สมพร รุจิกิตติอังศุธร. (มกราคม-มิถุนายน 2562). ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับกฎหมาย: ความสำคัญของผู้เรียนสังคมศึกษา (ตอนแรก). *วารสารมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์, 10*(1), หน้า 60-90.

คำถามประจำสัปดาห์

1. จริยธรรม ในความคิดเห็นของผู้เรียนคืออะไร
2. กฎหมาย มีประโยชน์ต่อสังคมอย่างไร
3. จริยธรรม และกฎหมาย มีความสัมพันธ์เชื่อมโยงอย่างไร
4. จริยธรรม และกฎหมาย มีความแตกต่างกันอย่างไร
5. ตามทัศนะของผู้เรียน จริยธรรม หรือ กฎหมาย มีความสำคัญมากกว่ากัน

แผนการสอนประจำสัปดาห์ที่ 2

หัวข้อเรื่อง : แนวคิด ความสำคัญ และหลักคิดในการพิจารณาเกี่ยวกับจริยธรรมในมุมมองต่าง ๆ

รายละเอียด

1. จริยธรรมกับศาสนาต่าง ๆ

จำนวนชั่วโมงที่สอน 3 ชั่วโมง

กิจกรรมการเรียนการสอน

1. ผู้สอนพูดคุยกับผู้เรียนเกี่ยวกับ “จริยธรรมหรือกฎหมาย สิ่งใดมาก่อนกัน”
2. ผู้สอนบรรยายเนื้อหาความรู้ประจำสัปดาห์ประกอบด้วยเนื้อหาถึงจริยธรรมของศาสนาต่าง ๆ
3. ผู้เรียนอภิปรายถึงความเหมือนและความแตกต่างเกี่ยวกับ จริยธรรมของศาสนาต่าง ๆ
4. ผู้สอนทบทวนความรู้ และนำอภิปรายภาพรวมพร้อมกับสรุปความคิด
5. ผู้เรียนศึกษาเนื้อหาจากสื่อการสอนเพิ่มเติม และค้นคว้าข้อมูลเพิ่มเติมจากแหล่งข้อมูลต่าง ๆ แล้วสรุปความด้วยคำพูดของตนเอง

สื่อการสอน

1. เอกสาร หนังสือที่เกี่ยวข้อง
2. สื่ออิเล็กทรอนิกส์ เช่น ไฟล์นำเสนอ PowerPoint, แอพพลิเคชัน Whiteboard
3. แบบบันทึกเจตคติและพฤติกรรมการเรียนรู้ของผู้เรียน

แผนการประเมินผลการเรียนรู้

1. ผลการเรียนรู้

1.1 เพื่อให้ผู้เรียนตระหนักถึงคุณธรรม จริยธรรม เคารพกฎระเบียบและข้อบังคับต่าง ๆ ของสังคม และมีความรับผิดชอบในฐานะนักเทคโนโลยีสารสนเทศ

1.2 เพื่อให้ผู้เรียนมีความรู้และเข้าใจเกี่ยวกับหลักจริยธรรม และกฎหมายเทคโนโลยีสารสนเทศ สามารถบูรณาการความรู้ และวิเคราะห์ปัญหาที่เกิดขึ้นในสังคมด้วยความรู้อย่างเป็นระบบได้

1.3 เพื่อให้ผู้เรียนมีความคิดอย่างมีวิจารณญาณที่ดี สามารถแสวงหาความรู้เพิ่มเติมได้ด้วยตนเองอย่างเท่าทัน

1.4 เพื่อให้ผู้เรียนมีจิตสำนึกด้านความปลอดภัยในการทำงานด้านเทคโนโลยี และรับผิดชอบในการพัฒนาการเรียนรู้ของตนเองอย่างต่อเนื่อง

1.5 เพื่อให้ผู้เรียนสามารถสื่อสารได้อย่างเหมาะสมและมีประสิทธิภาพ

2. วิธีการการวัดและการประเมินผลการเรียนรู้

2.1 ประเมินจากพฤติกรรมและการแสดงความคิดเห็น ที่แสดงให้เห็นถึงความตระหนักรู้และความรับผิดชอบต่อสังคมอย่างถูกต้อง เหมาะสมบนหลักการของจริยธรรมสากล และกฎหมายเทคโนโลยีสารสนเทศ

2.2 ประเมินการแสดงความคิดเห็นของผู้เรียน และการทดสอบวัดความรู้

2.3 สังเกตพฤติกรรมการแสดงความคิดเห็น ที่มีการอ้างถึงแหล่งข้อมูลต่าง ๆ ที่ผู้เรียนค้นคว้าหาความรู้มาประกอบ

2.4 สังเกตพฤติกรรมการแสดงออกของผู้เรียนในการมีส่วนร่วมกับกิจกรรมต่าง ๆ

2.5 สังเกตพฤติกรรมการใช้ภาษา และการนำเสนอความคิดด้วยวิธีการต่าง ๆ

3. สัดส่วนของการประเมิน

3.1 ด้านคุณธรรม จริยธรรม (M)	ร้อยละ 15
3.2 ด้านความรู้ (K)	ร้อยละ 25
3.3 ด้านทักษะทางปัญญา (C)	ร้อยละ 25
3.4 ด้านทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ (I)	ร้อยละ 20
3.5 ด้านทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้ไอที (N)	ร้อยละ 15

เนื้อหาที่สอน

เมื่อกล่าวถึงจริยธรรม ก็คงเลี่ยงไม่ได้ที่ต้องผูกโยงไปถึงเรื่องศาสนา เนื่องจากจริยธรรมเป็นความเชื่อที่มีลักษณะการผสมผสานระหว่างความเป็นนามธรรมและรูปธรรม ซึ่งเชื่อมโยงไปกับเรื่องของศาสนา ที่เป็นความเชื่อเชิงนามธรรมเป็นส่วนใหญ่

ศาสนา เป็นระบบความเชื่อที่เกี่ยวกับความจริงของโลกและสรรพสิ่ง ครอบคลุมถึงคำสอนในทางศีลธรรม จริยธรรม ว่าควรปฏิบัติตนอย่างไร ซึ่งกล่าวได้ว่า ศาสนาสอนเรื่อง “ความจริง” และ

“ความดี” หรือ “ความสุข” โดยที่แต่ละสังคมจะมีมุมมองเรื่องความดี และความสุข แตกต่างกันออกไป นั่นก็ขึ้นอยู่กับวิถีปฏิบัติของคนในสังคมนั้น ๆ ว่าจะทำให้เกิดสังคมที่ดี และมีความสุขได้อย่างไร

ในอดีต จริยธรรมกับศาสนา เป็นสิ่งที่อยู่ควบคู่กันแทบจะเป็นสิ่งเดียวกัน แต่ในปัจจุบันได้มีแนวคิดใหม่ ที่มองจริยธรรมแยกออกจากศาสนา โดยมองว่าคนเราสามารถมีจริยธรรมที่ดีได้ โดยไม่จำเป็นต้องมีศาสนา และเป็นที่มาของคำว่า “จริยธรรมสากล” ซึ่งเป็นจริยธรรมที่มีความเป็นจริงอยู่ในธรรมชาติ มีความถูกต้องใช้ได้ทุกถิ่นฐานทุกกาลสมัย หรือไม่จำกัดด้วยกาละและเทศะ หรือกล่าวสั้น ๆ คือ อยู่ที่ความเป็นจริง นั่นเอง (พุทธโกศาจารย์, สมเด็จพระ (ป.อ.ประยุตฺโต), ม.ป.ป.)

นอกจากนี้ ในแต่ละสังคม ได้มีการสร้างระบบจริยธรรมเพื่อบังคับใช้กับคนกลุ่มใดกลุ่มหนึ่งเป็นการเฉพาะ จึงเกิด “จริยธรรมประดิษฐ์” เช่น จริยธรรมของวิชาชีพต่าง ๆ หรือข้อบัญญัติอย่างเป็นทางการเกี่ยวกับสิทธิมนุษยชน การปฏิบัติงานด้วยความรู้ความเชี่ยวชาญพิเศษ อาทิ แพทย์ พยาบาล วิศวกร นักกฎหมาย หรือผู้ที่มีบทบาทอันส่งผลกระทบต่อสังคมในวงกว้าง จำเป็นต้องกำหนดและบังคับใช้หลักปฏิบัติทางจริยธรรมร่วมกัน

อย่างไรก็ตาม ไม่ว่าจะศาสนา หรือสังคม ก็มีการสร้างระบบจริยธรรมของตนเองขึ้นมา และในบางสถานการณ์ ระบบจริยธรรมของศาสนา และระบบจริยธรรมของสังคม ก็ถูกนำมาพิจารณาเชื่อมโยงกัน โดยเฉพาะในสังคมไทยที่มีความคิด ความเชื่อมาจากสมัยก่อนอยู่พอสมควร การพิจารณาบางประเด็น บางสถานการณ์ จึงมีการพูดถึงความถูก/ผิด บุญ/บาป อย่างแยกกันไม่ออก และนี่ก็เป็นเอกลักษณ์อย่างหนึ่งของระบบจริยธรรมในสังคมไทย ซึ่งดีหรือไม่ดีนั้น ก็อยู่ที่มุมมองของแต่ละคนและประสบการณ์ที่แต่ละคนมีไม่เท่ากัน

จริยธรรมกับศาสนาต่าง ๆ

การดำรงชีวิตอยู่ในสังคมใด ๆ ได้อย่างสันติ สงบ และมีความสุข สังคมนั้นจำเป็นต้องมีระเบียบวินัย ทว่า ความแตกต่างหลากหลายของคนในสังคมมีมากจนระเบียบใด ๆ ก็ตาม ไม่สามารถครอบคลุมได้อย่างครบถ้วนสมบูรณ์ ดังนั้น สังคมจำเป็นต้องอาศัยเครื่องมืออย่างหนึ่งมาช่วยในการจัดระเบียบสังคม นั่นคือ จริยธรรม ซึ่งตามความหมายในปัจจุบัน หมายความถึง ความประพฤติปฏิบัติในสิ่งที่ดีงาม ที่สังคมยอมรับ เพื่อให้บรรลุถึงสภาพชีวิตที่ดี มีคุณค่าอันพึงประสงค์ทั้งของตนเองและสังคมส่วนรวม โดยความประพฤติเหล่านั้น เกิดขึ้นโดยอาศัยกฎเกณฑ์ที่มนุษย์ควรประพฤติจากหลักศาสนา หลักปรัชญา วัฒนธรรม กฎหมายหรือจารีตประเพณี ภายใต้บริบทของสังคมนั้น

โดยหลักศาสนามักประกอบด้วยคำสอนของศาสดาของศาสนา ซึ่งเป็นหลักจริยธรรมที่ผู้นับถือศาสนานั้นนำไปเป็นแนวทางในการปฏิบัติตน การดำรงชีวิต และการอยู่ร่วมกันในสังคม ซึ่งแต่ละ

ศาสนาก็มีหลักคำสอนที่แตกต่างกันไป แต่ล้วนเป็นไปเพื่อการใช้ชีวิตร่วมกันในสังคมอย่างมีความสุขด้วยกันทั้งสิ้น

จากนี้ไป ขอเสนอหลักจริยธรรมที่มีอยู่ในศาสนาหรือลัทธิต่าง ๆ เพื่อให้เห็นถึงจุดร่วม และจุดต่าง ทว่ามีเป้าหมายเดียวกัน

o จริยธรรมในศาสนาคริสต์

ศาสนาคริสต์ จากข้อมูลทางประวัติศาสตร์เป็นศาสนาที่สืบต่อเนื่องสัมพันธ์มาจากศาสนายิว ซึ่งเหตุการณ์ที่ทำให้เชื่อว่าเป็นอย่างนั้น คือ โมเสส ได้รวบรวมอพยพพวกอิสราเอลจากอียิปต์ และอุทิศตนต่อการนมัสการพระเจ้าองค์เดียว มีคัมภีร์ทางศาสนาเรียกว่า พันธสัญญาเดิม (The Old Testament) ความเชื่อดังกล่าวยังเป็นความเชื่อของชาวยิวผู้เคร่งครัด สืบต่อมาจนปัจจุบัน ศาสนาของชาวยิวเป็นแหล่งกำเนิดแห่งสาสนาคริสต์ คัมภีร์ไบเบิลแบ่งออกเป็น 2 ส่วน ชื่อ พันธสัญญาเดิม (The Old Testament) และพันธสัญญาใหม่ (The New Testament) พันธสัญญาเดิมเป็นของศาสนายูดายท์มาก่อนที่ศาสนาคริสต์จะรับมาเป็นของตน สาระของคัมภีร์เดิมจะเน้นเกี่ยวกับความสำคัญของพระเจ้า ส่วนคัมภีร์พันธสัญญาใหม่จะบันทึกคำสอนของศาสนายิว และศาสนาคริสต์รวมกันเรียกว่า คัมภีร์ไบเบิล (The Bible) มีพระเยซูคริสต์เป็นผู้นำศาสนามีคำสอน ดังนี้

- อย่ามีพระเจ้าอื่นนอกจากเราเลย
- อย่าบูชารูปเคารพใด ๆ
- อย่าออกนามพระเจ้าโดยไม่จำเป็น
- อย่าทำงานในวันสปาโต (วันอาทิตย์)
- นับถือมารดาบิดา
- อย่าฆ่าคน
- อย่าล่วงประเวณีสามีภรรยาผู้อื่น
- อย่าลักทรัพย์ผู้อื่น
- อย่าเป็นพยานเท็จต่อเพื่อนบ้าน
- อย่าโลภในสิ่งของในภรรยาข้าทาสชายหญิงของเพื่อน

o จริยธรรมในศาสนาฮินดู

หลักธรรมที่สำคัญของศาสนาพราหมณ์ – ฮินดู 10 ประการ เรียกว่า ฮินดูธรรม ได้แก่

- ธฤติ ได้แก่ ความมั่นคง ความกล้าหาญ คือเพียรพยายามจนสำเร็จ ประโยชน์ตามที่ประสงค์

- กษมา ได้แก่ ความอดทน หรืออดกลั้น คือมีความพากเพียรพยายาม

- ทมะ ได้แก่ การระงับใจ การข่มจิตใจ คือไม่ปล่อยใจให้หวั่นไหว

- อัสเตยะ ได้แก่ การไม่ลักขโมย ไม่ทำโจรกรรม

- เศาจะ ได้แก่ ความบริสุทธิ์ การทำตนให้บริสุทธิ์ทั้งทางร่างกายและจิตใจ

- อินทรียนิครหะ ได้แก่ การระงับอินทรีย์ 10 ประการ คือ หมั่นสำรวจตรวจสอบตนเองอยู่เสมอว่า (อินทรีย์ทั้ง 10 เหล่านั้นได้รับการบริหารหรือใช้ไปในทางที่ถูกที่ควรหรือไม่ จุดประสงค์คือไม่ต้องการให้มนุษย์ ปล่อยอินทรีย์มัวเมาจนเกินไปให้รู้จักพอ)

- ธี ได้แก่ ปัญหา สติ ความคิด คือ มีความรู้ความเข้าใจในขนบธรรมเนียมประเพณี ธรรมะ สังคม และวัฒนธรรม

- วิทยา ได้แก่ ความรู้ทางปรัชญา คือ มีความรู้ลึกซึ้ง

- สัตยะ ได้แก่ ความจริง ความเห็นอันบริสุทธิ์ คือมีความจริงใจให้กัน

- อโกธะ ได้แก่ ความไม่โกรธ คือมีขันติ ความอดทน และโสรัจจะ ความสงบเสงี่ยม นั่นคือ เอาชนะความโกรธ ด้วยความไม่โกรธ ไม่อาฆาตมุ่งร้ายต่อใคร

o จริยธรรมในศาสนาอิสลาม

หลักการอิสลามพื้นฐานทางด้านศีลธรรมหรือจริยธรรม หรือคุณธรรมอันเป็นหลักการที่เกี่ยวข้องกับมารยาท และคุณธรรมทางจิตใจ ตลอดจนความประพฤติอันดีงาม ซึ่งเรียกรวมว่า “อิหฺซาน” คุณธรรมอันสูงสุด คือการที่มนุษย์ส านึกในความเป็นข้าทาสของตนเองต่อพระผู้เป็นเจ้าด้วยใจอันบริสุทธิ์จิตใจผูกพันกับพระองค์ตลอดเวลา โดยมีคำสอนหลัก ๆ ดังนี้

1) ความกตัญญูกับพ่อแม่

2) เคารพอ่อนน้อมต่อผู้มีเกียรติและอาวุโส

3) เมตตาและกรุณาต่อผู้ต่ำกว่า อ่อนแอกว่าทั้งมนุษย์และสัตว์

4) ให้รู้จักเอาอกเอาใจกัน

5) ประพฤติที่ดีต่อเพื่อนบ้าน

6) ความรักและความกลมเกลียวระหว่างมิตรสหาย

7) ช่วยเหลือผู้ที่ได้รับความทุกข์ยาก

8) ช่วยเหลือผู้ประสงค์จะทำดี

9) ให้เกียรติแขกที่มาพักอยู่ในบ้าน

10) การเยี่ยมเยือนคนเจ็บไข้

คัมภีร์ของศาสนาอิสลาม เรียกว่า คัมภีร์อัลกุรอาน ศาสนานี้เป็นศาสนาแห่งกฎหมาย มีข้อห้ามชาวมุสลิมปฏิบัติอีกหลายประการ ดังนี้

1) ห้ามยกย่องใครหรือสิ่งอื่นใดเสมออัลเลาะห์

2) ห้ามกราบมนุษย์ทุกคน

3) กราบได้เฉพาะอัลเลาะห์เท่านั้น

4) ห้ามโหราศาสตร์ทุกชนิด การผูกดวงหมอดู

5) ห้ามไสยศาสตร์ทุกชนิด เช่น สะเดาะเคราะห์ รดน้ำมนต์ ทำเสน่ห์

6) ห้ามเคารพบูชารูปทุกชนิด เช่น รูปวาด รูปถ่าย เหรียญ ประติมากรรม

7) ห้ามร่วมมือในการปลุกเสก ทรงเจ้า เข้าผี

8) ห้ามกราบไหว้บูชาธรรมชาติ เช่น บูชาต้นไม้ ท้องฟ้า พระอาทิตย์ พระจันทร์ เจ้าที่ ต้นตะเคียน

9) ห้ามเป็นและห้ามเที่ยวโสเภณี

10) ห้ามขายบริการ สุราเมรัยทุกชนิด

11) ห้ามบริโภคอาหารต้องห้าม เช่น สัตว์ที่ตายเองทุกชนิด สัตว์ที่เชือดโดยมิได้เปล่งนามพระอัลเลาะห์ สัตว์บูชายัญ เลือดทุกชนิด

12) ห้ามรับประทานเนื้อสัตว์เหล่านี้ สุกร สัตว์เลื่อยคลาน สัตว์ที่มีเขี้ยวเล็บ

13) ห้ามเรียกหรือให้ดอกเบี้ย

14) ห้ามการเสี่ยงโชค หรือการพนันทุกชนิด

15) ห้ามอาชีพไม่สุจริตทุกชนิด ไม่ว่าตำแหน่งใด เช่นในโรงเหล้า ร้านสุรา สถานเริงรมย์ อาบอบนวด บาร์ไนต์คลับ

16) ห้ามใส่ผมของผู้อื่น

17) ห้ามกำเนิด ยกเว้นกรณีที่กระทบกระเทือนสุขภาพของมารดาอย่างแรง

18) ห้ามทำแท้ง

19) ห้ามฆ่าตัวเองหรือผู้อื่น

20) ห้ามเปิดเผยส่วนควรอับอายในที่สาธารณะ

21) ห้ามแต่งกายผิดเพศ

22) ห้ามเผาหรือร่วมพิธีศพ

o จริยธรรมในลัทธิขงจื่อ

ตามทัศนะของขงจื่อ ท่านเห็นว่าชีวิตทางเศรษฐกิจ สังคม ศาสนา และการเมือง เป็นหนึ่งอันเดียวกันแยกกันไม่ออก อุดมคติทางเศรษฐกิจ สังคม ศาสนา และการเมือง มีจุดศูนย์กลางอยู่ที่จริยศาสตร์หรือศีลธรรม ท่านถือว่า

โลหิตแห่งชีวิต คือ ความรัก

กระดูกสันหลังแห่งชาติ คือ คุณธรรม

ถ้าปราศจากคุณธรรมชีวิตก็ไม่อาจดำรงอยู่ได้ และถ้าปราศจากความรัก ชีวิต ก็คือความตาย การพัฒนาชีวิตจึงขึ้นอยู่กับการพัฒนาคุณธรรม ชีวิตจะรุ่งเรืองเมื่อคุณธรรมรุ่งเรือง ชีวิตจะแพร่ขยายเมื่อความรักแพร่ขยาย

หัวใจอันเป็นหลักรัฐศาสตร์ของผู้ปกครอง มี 5 ประการ คือ

1) เหยิน คือ ความเมตตา กรุณา

2) ยิ คือ ความถูกธรรม

3) ลิ คือ ความเหมาะสม

4) ซิ คือ ปัญญา

5) ซุน คือ ความเป็นผู้ที่ไว้วางใจได้

นอกจากนี้ขงจื่อสอนให้คนประพฤติตามแบบของ “ลี” ซึ่งถือเป็นความสำคัญสูงสุดในการจัดระเบียบและกฎเกณฑ์เกี่ยวกับความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์ 5 ประการคือ

1) ระหว่างผู้ปกครองกับประชาชน

2) ระหว่างบิดากับบุตร

3) ระหว่างสามีกับภรรยา

4) ระหว่างเพื่อนกับเพื่อน

5) ระหว่างผู้ใหญ่กับผู้น้อย

ลี หมายถึง ความประพฤติที่เหมาะสม ความสุภาพอ่อนน้อม ความเป็นระเบียบของสังคมที่ทุกอย่างสมบูรณ์ เป็นกฎเกณฑ์ของสังคมที่จะช่วยให้ทุกสังคมสงบสุขเกิดสันติสุข

o จริยธรรมในศาสนาพุทธ

หลักพุทธจริยศาสตร์ เป็นหลักคำสอนทางพระพุทธศาสนาที่พระพุทธเจ้าทรงบัญญัติไว้ เพื่อเป็นมาตรฐานความประพฤติของมนุษย์ ตั้งแต่ระดับพื้นฐานเบื้องต้น ระดับกลางและระดับสูง เพื่อให้มนุษย์ดำเนินชีวิตอันดีงามตามอุดมคติเท่าที่มนุษย์จะขึ้นให้ถึงได้ ให้เป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์มีสติปัญญา มีความสุขอันสมบูรณ์ที่สุด เพราะจริยศาสตร์เป็นศาสตร์ที่ ว่าด้วย อุดมคติของ

ชีวิต หรือความดีอันสูงสุด (Supreme Good) เพื่อขึ้นให้ถึงความดีงามอันสูงสุดนั้น จะต้องมีปฏิปทา (Path : Way : Method) สำหรับดำเนิน คือ เป็นการสร้างเหตุเพื่อบรรลุผล ถ้าต้องการผลอันสูงสุดก็ต้องสร้างเหตุให้สมควรกัน พุทธศาสนาเป็นกัมวาทะ กิริยวาทะ วิริยวาทะ คือ การกระทำ และความเพียรเป็นเบื้องต้นแห่งความสำเร็จผลทั้งปวง ไม่ประสงค์ให้ใครได้ดี หรือประสงค์ความสำเร็จลอย ๆ หรือด้วยการอ้อนวอน แต่ให้สำเร็จด้วยการกระทำเอง

พระพุทธศาสนาจึงได้รับการยกย่องจากนักปราชญ์ชาวต่างประเทศบางคนว่า A–Self-do–it–Religion หรือ ศาสนาที่ต้องทำเอง โดยพุทธจริยศาสตร์แต่ละระดับ ประกอบด้วย (แนวคิด หลักการ ทฤษฎีทางคุณธรรมจริยธรรม หลักพุทธจริยศาสตร์, 2543)

1) พุทธจริยศาสตร์ระดับต้น บัญญัติไว้เพื่อความสงบเรียบร้อยของสังคม หลักธรรม คือ ศีล 5 (เบญจศีล) ธรรม 5 (เบญจธรรม) และ ทิศ 6 เป็นต้น

หลักเบญจศีล เป็นการรักษาเจตนาที่จะควบคุมกาย วาจา และใจ ประกอบด้วย

- เว้นจากการฆ่าสัตว์
- เว้นจากการลักทรัพย์
- เว้นจากการประพฤติผิดในกาม
- เว้นจากการพูดเท็จ
- เว้นจากการดื่มสุราเมรัย

หลักเบญจธรรม เป็นหลักธรรมที่ควรปฏิบัติ ประกอบด้วย

- มีเมตตากรุณา
- เลี้ยงชีวิตในทางที่ถูกต้อง
- มีความสำรวมในกาม
- พูดแต่คำสัตย์
- มีสติ รักษาตนไว้เสมอ

ทิศ 6 หมายถึง บุคคลต่าง ๆ ที่เราเกี่ยวข้องสัมพันธ์ทางสังคมเทียบได้กับ 6 ทิศที่อยู่รอบตัว ประกอบด้วย

ทิศเบื้องหน้า ได้แก่ มารดา บิดา เพราะเป็นผู้อุปการะเรามาก่อน บุตรธิดาพึงบำรุงบิดา มารดา ดังนี้

- ท่านเลี้ยงเรามาแล้ว เลี้ยงท่านตอบ
- ช่วยทำการงานของท่าน
- ดำรงวงศ์สกุล
- ประพฤติตนให้เหมาะสมกับความเป็นทายาท

- เมื่อท่านล่วงลับไปแล้ว ทำบุญอุทิศให้ท่าน

บิดามารดาย่อมอนุเคราะห์บุตรธิดา ดังนี้

- ห้ามปรามจากความชั่ว
- ให้ตั้งอยู่ในความดี
- ให้ศึกษาศิลปวิทยา
- หาคู่ครองที่สมควรให้
- มอบทรัพย์สมบัติให้ในโอกาสอันสมควร

ทิศเบื้องขวา ได้แก่ ครูอาจารย์ เพราะเป็นทักขิไณยบุคคล ควรแก่การบูชาคุณ ศิษย์พึงบำรุงครูอาจารย์ ดังนี้

- ลุกต้อนรับ
- เข้าไปหา
- ใฝ่ใจเรียน
- ปรนนิบัติ ช่วยบริการ
- เรียนศิลปะวิทยาโดยเคารพ

ครู อาจารย์ ย่อมอนุเคราะห์ศิษย์ ดังนี้

- ฝึกฝนแนะนำให้เป็นคนดี
- สอนให้เข้าใจแจ่มแจ้ง
- สอนศิลปะวิทยาให้สิ้นเชิง
- ยกย่องให้ปรากฏในหมู่คณะ
- สร้างเครื่องคุ้มภัยในสารทิศ

ทิศเบื้องหลัง ได้แก่ บุตรภรรยา เพราะมีขึ้นภายหลังและคอยเป็นกำลังสนับสนุนอยู่ข้างหลัง สามีพึงบำรุงภรรยา ดังนี้

- ยกย่องให้เกียรติสมกับฐานะที่เป็นภรรยา
- ไม่ดูหมิ่น
- ไม่นอกใจ
- มอบความเป็นใหญ่ในงานบ้านให้
- หาเครื่องประดับมาให้เป็นของขวัญตามโอกาส

ภรรยาย่อมอนุเคราะห์สามี ดังนี้

- จัดงานบ้านให้เรียบร้อย
- สงเคราะห์ญาติมิตรทั้งสองฝ่ายด้วยดี
- ไม่นอกใจ

- รักษาทรัพย์สมบัติที่หามาได้
- ขยันไม่เกียจคร้านในงานทั้งปวง

ทิศเบื้องซ้าย ได้แก่ มิตรสหาย เพราะเป็นผู้ช่วยให้ข้ามพ้นอุปสรรค ภัยอันตราย และเป็นกำลังสนับสนุน ให้บรรลุความสำเร็จ บุคคลพึงบำรุงมิตรสหาย ดังนี้

- เผื่อแผ่แบ่งปัน
- พูดจามีน้ำใจ
- ช่วยเหลือเกื้อกูลกัน
- มีตนเสมอ ร่วมสุขร่วมทุกข์กัน
- ซื่อสัตย์จริงใจต่อกัน

มิตรสหายย่อมอนุเคราะห์ตอบ ดังนี้

- เมื่อเพื่อนประมาท ช่วยรักษาป้องกัน
- เมื่อเพื่อนประมาท ช่วยรักษาทรัพย์สมบัติของเพื่อน
- ในคราวมีภัย เป็นที่พึ่งได้
- ไม่ละทิ้งในยามทุกข์ยาก
- นับถือตลอดถึงวงศ์ญาติของมิตร

ทิศเบื้องบน ได้แก่ สมณพราหมณ์ คือ พระสงฆ์ เพราะเป็นผู้สูงด้วย คุณธรรมและเป็นผู้นำทางจิตใจ คฤหัสถ์ย่อมบำรุงพระสงฆ์ ผู้เป็นทิศเบื้องบน ดังนี้

- จะทำสิ่งใด ก็ทำด้วยเมตตา
- จะพูดสิ่งใด ก็พูดด้วยเมตตา
- จะคิดสิ่งใด ก็คิดด้วยเมตตา
- ต้อนรับด้วยความเต็มใจ
- อุปถัมภ์ด้วยปัจจัย 4

พระสงฆ์ย่อมอนุเคราะห์คฤหัสถ์ ดังนี้

- ห้ามปรามจากความชั่ว
- ให้ตั้งอยู่ในความดี
- อนุเคราะห์ด้วยความปรารถนาดี
- ให้ได้ฟังสิ่งที่ยังไม่เคยฟัง
- ทำสิ่งที่เคยฟังแล้วให้แจ่มแจ้ง
- บอกทางสวรรค์ คือ ทางชีวิตที่มีความสุขความเจริญให้

ทิศเบื้องล่าง ได้แก่ คนรับใช้และคนงาน เพราะเป็นผู้ช่วยทำการงาน ต่าง ๆ เป็นฐานกำลังให้ นายพึงบำรุงคนรับใชและคนงาน ดังนี้

- จัดการงานให้ทำตามความเหมาะสมกับกำลังความสามารถ
- ให้ค่าจ้างรางวัลสมควรแก่งานและความเป็นอยู่
- จัดสวัสดิการดี มีช่วยรักษาพยาบาลในยามเจ็บไข้ เป็นต้น
- ได้ของแปลก ๆ พิเศษมา ก็แบ่งปันให้
- ให้มีวันหยุดและพักผ่อนหย่อนใจตามโอกาสอันควร

คนรับใช้และคนงานย่อมอนุเคราะห์นาย ดังนี้

- เริ่มการงานก่อนนาย
- เลิกงานหลังนาย
- ถือเอาแต่ของที่นายให้
- ทำการงานให้เรียบร้อยและดียิ่งขึ้น
- นำเกียรติคุณของนายไปเผยแพร่

2) พุทธจริยศาสตร์ระดับกลาง บัญญัติไว้เพื่อให้ทุกคนประพฤติปฏิบัติอบรมขัดเกลาตนเองให้มีคุณธรรมสูงขึ้น หลักธรรม คือ ศีล 8 และกุศลกรรมบถ 10

ศีล 8 หรือ อัฏฐศีล การรักษาระเบียบทางกาย วาจา ให้ดียิ่ง ๆ ขึ้นไป

- เว้นจากทำร้ายร่างกายผู้อื่นและสัตว์ทั้งหลาย
- เว้นจากถือเอาของที่เขามิได้ให้
- เว้นจากประพฤติผิดพรหมจรรย์ คือเว้นจากร่วมประเวณี
- เว้นจากพูดเท็จ
- เว้นจากของเมา คือ สุราเมรัยอันเป็นที่ตั้งแห่งความประมาท
- เว้นจากบริโภคอาหารในเวลาวิกาล คือเที่ยงแล้วไป
- เว้นจากฟังฟ้อนรำ ขับร้อง ดนตรี ทัดทรงดอกไม้ ใส่ของหอม
- เว้นจากที่นอนอันสูงใหญ่หรูหรา ฟุ่มเฟือย

กุศลกรรมบถ 10 ทางแห่งกุศล กรรมดีอันเป็นทางนำไปสู่สุคติ จำแนกเป็นการประพฤติผิดทางกาย 3 วาจา 4 และ ทางใจ 3 ดังนี้

กายกรรม การกระทำทางกาย มี 3 ข้อ คือ

- เว้นจากการทำชีวิตสัตว์ให้ล่วงไป
- เว้นจากการถือเอาของที่เจ้าของเขาไม่ได้ให้ – ขโมย
- เว้นจากการประพฤติผิดลูกเมียคนอื่น

วจีกรรม การกระทำทางกาย มี 4 ข้อ คือ

- เว้นจากการพูดเท็จ
- เว้นจากการพูดส่อเสียด

- เว้นจากการพูดคำหยาบ
- เว้นจากการพูดเพ้อเจ้อ

มโนกรรม การกระทำทางกาย มี 3 ข้อ คือ

- ไม่โลภอยากได้ของเขา
- ไม่พยาบาทปองร้ายเขา
- ทำความเห็นให้ถูกต้องตามครรลองครองธรรม

3) พุทธจริยศาสตร์ระดับสูง เป็นจริยศาสตร์เพื่อพัฒนาตนเป็นอริยบุคคล หลักธรรม คือ มรรค 8

- สัมมาทิฐิ ความเห็นถูกต้องตามครรลองครองธรรม เช่น ความรู้เห็นอริยสัจ 4
- สัมมาสังกัปปะ ความคิดถูกต้อง ไม่พยาบาท ไม่เบียดเบียน
- สัมมาวาจา เจรจาในสิ่งที่เป็นความจริง ประสานสามัคคีอ่อนหวาน มีประโยชน์
- สัมมากัมมันตะ การเว้นจากการกระทำไม่ดี เช่น การฆ่า การเบียดเบียน การลักทรัพย์
- สัมมาอาชีวะ การเว้นมิจฉาชีพทุกรูปแบบ ประกอบอาชีพสุจริต
- สัมมาวายามะ ทำความเพียร เช่นเพียรระวังอกุศลทุกรูปแบบ เพียรให้กุศลเกิดขึ้น
- สัมมาสติ ความระลึกชอบ คือ ระลึกแล้วเกิดสติสมบูรณ์ กลายเป็นปัญญา
- สัมมาสมาธิ การตั้งจิตมั่นในอารมณ์อย่างใดอย่างหนึ่ง ไม่หวั่นไหว ไม่ฟุ้งซ่าน

อย่างไรก็ตาม หัวใจสำคัญของพุทธจริยศาสตร์ หรือหัวใจสำคัญของพระพุทธศาสนา คือ

1) ไม่ทำชั่วทั้งปวง
2) ทำกุศลคือความดีให้พรั่งพร้อม
3) ทำจิตของตนให้ผ่องแผ้ว

สรุป

แนวคิดหรือความเชื่อของศาสนาต่าง ๆ ในโลกนี้มีอยู่มากมาย ซึ่งมีความแตกต่างกันไปตามวัฒนธรรม อารยธรรม ความเชื่อพื้นฐาน และค่านิยม ที่สั่งสมมาในสังคมนั้น ๆ ในแต่ละยุคแต่ละสมัย

ที่มีกาลเวลาเป็นปัจจัยในความเปลี่ยนแปลงไป เมื่อความเชื่อในความจริงมีความแตกต่างกัน ศาสนาต่าง ๆ ในโลกจึงมีกรอบคิดทางศีลธรรม จริยธรรมที่แตกต่างเช่นเดียวกัน เนื่องจากจริยธรรม หรือเรื่องที่ว่า “เราควรปฏิบัติตนอย่างไร” มักขึ้นอยู่กับ ความเชื่อของปัจเจกบุคคลที่เชื่อว่าความจริงของโลกในมุมมอง ความคิด และประสบการณ์ที่ผ่านมาเป็นเช่นไร

อย่างไรก็ตาม แม้ว่าแต่ละศาสนาจะมีความเชื่อในความจริงที่ไม่เหมือนกัน แต่ทว่าหลักจริยศาสตร์ของศาสนาต่าง ๆ ก็ไม่ได้แตกต่างกันไปเสียทีเดียว อาจเป็นเพราะว่าหัวในสำคัญในเชิงจริยธรรมของทุกศาสนานั้น มีจุดยืนเดียวกัน นั่นคือ การธำรงไว้ซึ่งความดีของบุคคล เพื่อความสุขของสังคมและของบุคคลเอง

เอกสารอ้างอิง

แนวคิด หลักการ ทฤษฎีทางคุณธรรมจริยธรรม หลักพุทธจริยศาสตร์. (2543). เรียกใช้เมื่อ 21 มิถุนายน 2565 จาก บ้านจอมยุทธ: https://www.baanjomyut.com/library_3/extension-2/ethics/03_7.html

พระพรหมคุณาภรณ์ (ป.อ.ปยุตฺโต). (ม.ป.ป.). *จริยธรรมสำหรับคนรุ่นใหม่.* เรียกใช้เมื่อ 5 มิถุนายน 2565 จาก วัดญาณเวศกวัน: https://www.watnyanaves.net/uploads/File/books/pdf/ethics_for_the_young_generation.pdf

คำถามประจำสัปดาห์

1. จริยธรรมของศาสนาพุทธ มีอะไรที่สามารถเห็นเป็นรูปธรรมได้บ้าง
2. จริยธรรมของศาสนาคริสต์ มีอะไรที่สามารถเห็นเป็นรูปธรรมได้บ้าง
3. จริยธรรมของศาสนาฮินดู มีอะไรที่สามารถเห็นเป็นรูปธรรมได้บ้าง
4. จริยธรรมของศาสนาอิสลาม มีอะไรที่สามารถเห็นเป็นรูปธรรมได้บ้าง
5. จริยธรรมของลัทธิขงจื่อ มีอะไรที่สามารถเห็นเป็นรูปธรรมได้บ้าง

แผนการสอนประจำสัปดาห์ที่ 3-4

หัวข้อเรื่อง พระราชบัญญัติ ว่าด้วย ธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์

รายละเอียด

1. สาระสำคัญของพระราชบัญญัติ
2. กรณีศึกษาที่น่าสนใจ

จำนวนชั่วโมงที่สอน 6 ชั่วโมง

กิจกรรมการเรียนการสอน

1. ผู้สอนพูดคุยกับผู้เรียนเกี่ยวกับ “เหตุผลและความจำเป็นของการมีพระราชบัญญัติ ว่าด้วย ธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์”

2. ผู้สอนบรรยายเนื้อหาความรู้ประจำสัปดาห์ประกอบด้วยเนื้อหาเกี่ยวกับ 1) สาระสำคัญของพระราชบัญญัติ และ 2) กรณีศึกษาที่น่าสนใจ

3. ผู้สอนมอบหมายให้ผู้เรียนค้นคว้ากรณีศึกษาที่เกี่ยวกับพระราชบัญญัติ ว่าด้วย ธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ นำเสนอในชั้นเรียนและเพื่อนในชั้นเรียนร่วมอภิปราย วิเคราะห์ถึงผลกระทบและปัญหาที่เกิดจากการใช้พระราชบัญญัติ ว่าด้วย ธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์

4. ผู้สอนทบทวนความรู้ และนำอภิปรายภาพรวมพร้อมกับสรุปความคิด

5. ผู้เรียนศึกษาเนื้อหาจากสื่อการสอนเพิ่มเติม และค้นคว้าข้อมูลเพิ่มเติมจากแหล่งข้อมูลต่าง ๆ แล้วสรุปความด้วยคำพูดของตนเอง

สื่อการสอน

1. เอกสาร หนังสือที่เกี่ยวข้อง
2. สื่ออิเล็กทรอนิกส์ เช่น ไฟล์นำเสนอ PowerPoint, แอพพลิเคชัน Whiteboard
3. กรณีศึกษาที่เกี่ยวข้องกับพระราชบัญญัติ ว่าด้วย ธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์
4. แบบบันทึกเจตคติและพฤติกรรมการเรียนรู้ของผู้เรียน

แผนการประเมินผลการเรียนรู้

1. ผลการเรียนรู้

1.1 เพื่อให้ผู้เรียนตระหนักถึงคุณธรรม จริยธรรม เคารพกฎระเบียบและข้อบังคับต่าง ๆ ของสังคม และมีความรับผิดชอบในฐานะนักเทคโนโลยีสารสนเทศ

1.2 เพื่อให้ผู้เรียนมีความรู้และเข้าใจเกี่ยวกับหลักจริยธรรม และกฎหมายเทคโนโลยีสารสนเทศ สามารถบูรณาการความรู้ และวิเคราะห์ปัญหาที่เกิดขึ้นในสังคมด้วยความรู้อย่างเป็นระบบได้

1.3 เพื่อให้ผู้เรียนมีความคิดอย่างมีวิจารณญาณที่ดี สามารถแสวงหาความรู้เพิ่มเติมได้ด้วยตนเองอย่างเท่าทัน

1.4 เพื่อให้ผู้เรียนมีจิตสำนึกด้านความปลอดภัยในการทำงานด้านเทคโนโลยี และรับผิดชอบในการพัฒนาการเรียนรู้ของตนเองอย่างต่อเนื่อง

1.5 เพื่อให้ผู้เรียนสามารถสื่อสารได้อย่างเหมาะสมและมีประสิทธิภาพ

2. วิธีการการวัดและการประเมินผลการเรียนรู้

2.1 ประเมินจากพฤติกรรมและการแสดงความคิดเห็น ที่แสดงให้เห็นถึงความตระหนักรู้และความรับผิดชอบต่อสังคมอย่างถูกต้อง เหมาะสมบนหลักการของจริยธรรมสากล และกฎหมายเทคโนโลยีสารสนเทศ

2.2 ประเมินการแสดงความคิดเห็นของผู้เรียน และการทดสอบวัดความรู้

2.3 สังเกตพฤติกรรมการแสดงความคิดเห็น ที่มีการอ้างถึงแหล่งข้อมูลต่าง ๆ ที่ผู้เรียนค้นคว้าหาความรู้มาประกอบ

2.4 สังเกตพฤติกรรมการแสดงออกของผู้เรียนในการมีส่วนร่วมกับกิจกรรมต่าง ๆ

2.5 สังเกตพฤติกรรมการใช้ภาษา และการนำเสนอความคิดด้วยวิธีการต่าง ๆ

3. สัดส่วนของการประเมิน

3.1 ด้านคุณธรรม จริยธรรม (M)	ร้อยละ 15
3.2 ด้านความรู้ (K)	ร้อยละ 25
3.3 ด้านทักษะทางปัญญา (C)	ร้อยละ 25
3.4 ด้านทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ (I)	ร้อยละ 20
3.5 ด้านทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้ไอที (N)	ร้อยละ 15

เนื้อหาที่สอน

พระราชบัญญัติ ว่าด้วย ธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ ได้มีการตราขึ้นฉบับแรกในปี พ.ศ.2544 (**คลิกเพื่อดูฉบับที่ 1**) ซึ่งต่อมาได้มีการปรับปรุงเป็นฉบับที่ 2ในปี พ.ศ.2551 (**คลิกเพื่อดูฉบับที่ 2**) และในปี พ.ศ.2562 ได้มีการเพิ่มรายละเอียดเนื้อหาเพื่อให้ทันต่อสถานการณ์ และมีการประกาศใช้ฉบับที่ 3 (**คลิกเพื่อดูฉบับที่ 3**) และฉบับที่ 4 (**คลิกเพื่อดูฉบับที่ 4**) ในปีเดียวกัน

สำหรับเจตนารมณ์ของการออกพระราชบัญญัติ ว่าด้วย ธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ ขึ้นนี้ เกิดจากการทำธุรกรรมในปัจจุบันมีแนวโน้มในการปรับเปลี่ยนวิธีการในการติดต่อสื่อสาร ที่อาศัยเทคโนโลยีสารสนเทศ ซึ่งช่วยให้การทำธุรกรรมต่าง ๆ มีความสะดวก รวดเร็ว และมีประสิทธิภาพ แต่เนื่องจากการทำธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ มีความแตกต่างจากวิธีการทำธุรกรรมแบบเดิมซึ่งมีกฎหมายรองรับอยู่ในปัจจุบันเป็นอย่างมาก จึงส่งผลให้ต้องมีการรองรับสถานะทางกฎหมายของข้อมูลอิเล็กทรอนิกส์ ให้เสมอเท่ากับการทำเป็นหนังสือหรือหลักฐานเป็นหนังสือ การรับรองวิธีการส่งและรับข้อมูลอิเล็กทรอนิกส์ การใช้ลายมือชื่ออิเล็กทรอนิกส์ ตลอดจนการรับฟังพยานหลักฐานที่เป็นข้อมูลอิเล็กทรอนิกส์ เพื่อเป็นการส่งเสริมการทำธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ให้น่าเชื่อถือ และมีผลในทางกฎหมายเช่นเดียวกับการทำธุรกรรมโดยวิธีการทั่วไปที่เคยปฏิบัติอยู่เช่นเดิม

สาระสำคัญของพระราชบัญญัติ

เนื้อหาในพระราชบัญญัติ ว่าด้วย ธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ มีประเด็นที่ต้องทำความเข้าใจดังนี้ (สุมลรัตน์ นาคพานิช, 2547)

1. คำนิยามศัพท์

- ธุรกรรม หมายความว่า การกระทำใด ๆ ที่เกี่ยวกับกิจกรรมในทางแพ่งและพาณิชย์หรือในการดำเนินงานของรัฐ ตามที่กำหนดในหมวด 4 เรื่องธุรกรรม ทางอิเล็กทรอนิกส์ภาครัฐ
- อิเล็กทรอนิกส์ หมายความว่า การประยุกต์ใช้วิธีการทางอิเล็กตรอน ไฟฟ้า คลื่นแม่เหล็กไฟฟ้า หรือวิธีอื่นใดในลักษณะคล้ายกัน และให้หมายความรวมถึงการประยุกต์ใช้วิธีการทางแสง วิธีการทางแม่เหล็ก หรืออุปกรณ์ที่เกี่ยวข้องกับการประยุกต์ใช้วิธีการต่าง ๆ เช่นว่านั้น
- ธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ หมายความว่า ธุรกรรมที่กระทำขึ้นโดยใช้วิธีการทางอิเล็กทรอนิกส์ทั้งหมดหรือแต่บางส่วน

2. กรณีเกี่ยวข้อง ธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์

การทำธุรกรรมที่สามารถกระทำโดยใช้ข้อมูลทางอิเล็กทรอนิกส์ได้ โดยพระราชบัญญัตินี้กำหนดห้ามมิให้ปฏิเสธความมีผลผูกพันและการบังคับใช้ทางกฎหมายของข้อความที่อยู่ในรูปแบบของข้อมูลอิเล็กทรอนิกส์ ดังนี้

1) กรณีที่กฎหมายกำหนดให้ธุรกรรมใดต้องทำเป็นหนังสือ หรือมีหลักฐานเป็นหนังสือ หรือมีเอกสารมาแสดง สามารถใช้ข้อมูลอิเล็กทรอนิกส์ ที่เข้าถึงและนำกลับมาใช้ได้โดยความหมายไม่เปลี่ยนแปลง ให้ถือว่าข้อความนั้นได้ทำเป็นหนังสือ มีหลักฐานเป็นหนังสือ หรือมีเอกสารมาแสดงแล้ว และในกรณีที่บุคคลลงลายมือชื่อในหนังสือ ให้ถือว่าข้อมูลอิเล็กทรอนิกส์นั้นมีการลงลายมือชื่อแล้ว

2) กรณีที่กฎหมายกำหนดให้นำเสนอ หรือเก็บรักษาข้อความได้ในสภาพที่เป็นมาแต่เดิมอย่างเอกสารต้นฉบับ สามารถนำเสนอหรือเก็บรักษาในรูปข้อมูลอิเล็กทรอนิกส์โดยใช้วิธีการที่เชื่อถือได้ในการรักษาความถูกต้องของข้อความ ความครบถ้วน และไม่มีการเปลี่ยนแปลงใด ๆ ของข้อความ

3) ห้ามไม่ให้ปฏิเสธการรับฟังข้อมูลอิเล็กทรอนิกส์ เป็นพยานหลักฐานในกระบวนการพิจารณาตามกฎหมาย เพียงเพราะเหตุว่าเป็นข้อมูลอิเล็กทรอนิกส์

4) คำเสนอหรือคำสนองในการทำสัญญาอาจทำเป็นข้อมูลอิเล็กทรอนิกส์ก็ได้ โดยมีหลักเกณฑ์ในการส่งหรือรับข้อมูลดังนี้

- ในระหว่างผู้ส่งข้อมูลและผู้รับข้อมูล ให้ถือว่าเป็นข้อมูลอิเล็กทรอนิกส์ของผู้ส่งข้อมูล หากข้อมูลอิเล็กทรอนิกส์นั้นได้ส่งโดยบุคคลผู้มีอำนาจกระทำการแทน หรือระบบข้อมูลที่ผู้ส่งข้อมูล หรือบุคคลผู้มีอำนาจกระทำการแทนผู้ส่งข้อมูล ได้กำหนดไว้ล่วงหน้าให้สามารถทำงานได้โดยอัตโนมัติ

- ผู้รับข้อมูล จะปฏิเสธความรับผิดชอบไม่ได้ ถ้าผู้รับข้อมูลได้ตรวจสอบโดยสมควรว่า ข้อมูลอิเล็กทรอนิกส์นั้นเป็นของผู้ส่ง หากแต่ในขณะนั้นผู้รับข้อมูลได้รับแจ้งจากผู้ส่งข้อมูลว่าข้อมูลอิเล็กทรอนิกส์ น่านไม่ใช่ของผู้ส่งข้อมูล จะถือว่าข้อมูลที่ผู้รับได้รับเป็นของผู้ส่งข้อมูลไม่ได้

5) กรณีที่ต้องมีการตอบแจ้งการรับข้อมูลทางอิเล็กทรอนิกส์ ไม่ว่าผู้ส่งข้อมูลได้ร้องขอ หรือตกลงกับผู้รับข้อมูลไว้ก่อน หรือขณะที่ส่งข้อมูลอิเล็กทรอนิกส์ หรือปรากฏในข้อมูลอิเล็กทรอนิกส์ให้เป็นไปตามหลักเกณฑ์ดังต่อไปนี้

- กรณีที่ผู้ส่งข้อมูลมิได้ตกลงให้ตอบแจ้งการรับข้อมูลอิเล็กทรอนิกส์ ในรูปแบบหรือวิธีการใดโดยเฉพาะ การตอบแจ้งการรับอาจทำได้ด้วยการติดต่อสื่อสารจากผู้รับข้อมูล

- กรณีที่ผู้ส่งข้อมูลกำหนดเงื่อนไขว่าจะถือว่ามีการส่งข้อมูลอิเล็กทรอนิกส์ต่อเมื่อได้รับการตอบแจ้งการรับจากผู้รับข้อมูล ให้ถือว่ายังไม่มีการส่งข้อมูลอิเล็กทรอนิกส์จนกว่าผู้ส่งข้อมูลจะได้รับการตอบแจ้งการรับแล้ว

6) การส่งข้อมูลอิเล็กทรอนิกส์ให้ถือว่าได้มีการส่งเมื่อข้อมูลอิเล็กทรอนิกส์นั้นได้เข้าสู่ระบบข้อมูลที่อยู่นอกเหนือการควบคุมของผู้ส่งข้อมูล และการรับข้อมูลอิเล็กทรอนิกส์ให้ถือว่ามีผลนับแต่เวลาที่ข้อมูลอิเล็กทรอนิกส์นั้นได้เข้าสู่ระบบข้อมูลของผู้รับข้อมูล หากผู้รับข้อมูลได้กำหนด

ระบบข้อมูลที่ประสงค์จะใช้ในการรับข้อมูลอิเล็กทรอนิกส์ไว้โดยเฉพาะ ให้ถือว่าการรับข้อมูลอิเล็กทรอนิกส์มีผลนับแต่เวลาที่ข้อมูลอิเล็กทรอนิกส์นั้นเข้าสู่ระบบข้อมูลที่ผู้รับข้อมูลได้กำหนดไว้

3. กรณีเกี่ยวข้อง ลายมือชื่ออิเล็กทรอนิกส์

ลายมือชื่ออิเล็กทรอนิกส์ หมายความว่า อักษร อักขระ ตัวเลข เสียง หรือสัญลักษณ์อื่นใดที่สร้างขึ้นให้อยู่ในรูปแบบอิเล็กทรอนิกส์ ซึ่งนำมาใช้ประกอบกับข้อมูลอิเล็กทรอนิกส์ เพื่อแสดงความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลกับข้อมูลอิเล็กทรอนิกส์ มีวัตถุประสงค์เพื่อระบุตัวบุคคล ผู้เป็นเจ้าของลายมือชื่ออิเล็กทรอนิกส์ ที่เกี่ยวข้องกับข้อมูลอิเล็กทรอนิกส์นั้น และเพื่อแสดงว่าบุคคลดังกล่าวยอมรับข้อความในข้อมูลอิเล็กทรอนิกส์นั้น

ลายมือชื่ออิเล็กทรอนิกส์ ที่มีลักษณะดังต่อไปนี้ ให้ถือว่าเป็นลายมือชื่ออิเล็กทรอนิกส์ที่เชื่อถือได้

- ข้อมูลสำหรับใช้สร้างลายมือชื่ออิเล็กทรอนิกส์ ที่เชื่อมโยงไปยังเจ้าของลายมือชื่อโดยไม่เชื่อมโยงไปยังบุคคลอื่น ภายใต้สภาพที่นำมาใช้ และในขณะสร้างลายมือชื่ออิเล็กทรอนิกส์
- ข้อมูลสำหรับใช้สร้างลายมือชื่ออิเล็กทรอนิกส์ อยู่ภายใต้การควบคุมของเจ้าของลายมือชื่อโดยไม่มีการควบคุมของบุคคลอื่น

4. กรณีเกี่ยวข้อง ธุรกิจบริการเกี่ยวกับธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์

บุคคลย่อมมีสิทธิประกอบธุรกิจบริการ เกี่ยวกับธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ เฉพาะแต่ในกรณีที่จำเป็นเพื่อรักษาความมั่นคงทางการเงินและการพาณิชย์ หรือเพื่อประโยชน์ในการเสริมสร้างความเชื่อถือและยอมรับในระบบข้อมูลอิเล็กทรอนิกส์ หรือเพื่อป้องกันความเสียหายต่อสาธารณชน โดยจะมีการตราพระราชกฤษฎีกากำหนดให้การประกอบธุรกิจบริการเกี่ยวกับธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ใดเป็นกิจการที่ต้องแจ้งให้ทราบ กล้องขึ้นทะเบียนหรือต้องได้รับใบอนุญาต ซึ่งในกรณีที่มีพระราชกฤษฎีกากำหนดให้การประกอบธุรกิจบริการเกี่ยวกับธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์กรณีใดเป็นกิจการที่ต้องได้รับอนุญาต ผู้ประสงค์จะประกอบธุรกิจดังกล่าวต้องยื่นคำขอรับใบอนุญาตต่อพนักงานเจ้าหน้าที่ตามที่กฎหมายกำหนด

5. คณะกรรมการ ธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์

พระราชบัญญัตินี้ กำหนดให้มีคณะกรรมการธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ มีอำนาจหน้าที่ในการเสนอต่อคณะรัฐมนตรีเพื่อวางนโยบายการส่งเสริมและพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ ติดตามดูแลการประกอบธุรกิจบริการเกี่ยวกับธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ เสนอแนะหรือให้คำปรึกษาต่อรัฐมนตรี เพื่อการตราพระราชกฤษฎีกาตามพระราชบัญญัตินี้ ออกระเบียบหรือประกาศเกี่ยวกับลายมือชื่ออิเล็กทรอนิกส์เพื่อให้เป็นไปตามพระราชบัญญัตินี้ ตลอดจนการแก้ไขปัญหาและอุปสรรคที่เกี่ยวข้อง โดยในการปฏิบัติการตามพระราชบัญญัตินี้ ให้ศูนย์เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์และ

คอมพิวเตอร์แห่งชาติ สำนักงานพัฒนาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีแห่งชาติ ทำหน้าที่เป็นหน่วยงานธุรการของคณะกรรมการ

6. บทกำหนดโทษ

ผู้ใดประกอบธุรกิจบริการเกี่ยวกับธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ โดยไม่แจ้งหรือขึ้นทะเบียนตพนักงานเจ้าหน้าที่ตามที่กำหนดในพระราชกฤษฎีกาหรือฝ่าฝืนคำสั่งห้ามการประกอบธุรกิจของคณะกรรมการหรือประกอบธุรกิจบริการเกี่ยวกับธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์โดยไม่ได้รับใบอนุญาต ต้องได้รับโทษตามกฎหมายกำหนด โดยความผิดดังกล่าวรวมถึงการกระทำโดยนิติบุคคล ผู้จัดการ หรือผู้แทนนิติบุคคล หรือผู้ซึ่งมีส่วนร่วมในการดำเนินงานของนิติบุคคลด้วย เว้นแต่จะพิสูจน์ได้ว่าตนมิได้รู้เห็นหรือมีส่วนร่วมในการกระทำความผิดดังกล่าว

กรณีศึกษาที่น่าสนใจ

1. การกู้ยืมเงินโดยใช้วิธีส่งข้อความผ่านทางไลน์ หรือทางเฟซบุ๊ก (ฉัตรมงคล รุ่งรัตน์มณีวงษ์, ม.ป.ป.)

ประเด็น : การกู้ยืมเงินของคนในสังคมเกิดขึ้นในระบบโลกออนไลน์ ส่งข้อความผ่านทางไลน์ หรือทางเฟซบุ๊ก จึงเกิดปัญหาขึ้นว่า ผู้ให้กู้ยืมเงินหรือ ที่รู้จักกันนามเรียกว่า เจ้าหนี้ จะมีโอกาสได้เงินคืนหรือไม่ และข้อความต่าง ๆ ที่ได้สนทนากัน แชท (Chat) ผ่านระบบออนไลน์ ส่งข้อความผ่านทางไลน์ หรือทางเฟซบุ๊ก สามารถนำมาใช้เป็นพยานหลักฐานในคดีสำหรับการฟ้องร้องและบังคับคดีกันได้ตามกฎหมายหรือไม่

หลักคิด : พระราชบัญญัติ ว่าด้วย ธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ พ.ศ.2544 ใช้บังคับเกี่ยวกับการทำธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ จึงมีประเด็นปัญหาว่า การที่ผู้กู้ยืมเงินและผู้ให้กู้ยืมเงิน ได้กู้ยืมเงินกันโดยส่งข้อความสื่อสารกันผ่านทางไลน์ หรือทางเฟซบุ๊ก นั้น ถือได้ว่าเป็นการทำธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์หรือไม่ ซึ่งตามมาตรา 4 แห่งพระราชบัญญัติ ว่าด้วย ธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ พ.ศ.2544 ให้ความหมายของคำว่า“ธุรกรรม” หมายความว่า การกระทำใด ๆ ที่เกี่ยวกับกิจกรรมในทางแพ่งและพาณิชย์ หรือในการดำเนินงานของรัฐตามที่กำหนดในหมวด 4 คำว่า “อิเล็กทรอนิกส์” หมายความว่า การประยุกต์ใช้วิธีการทางอิเล็กตรอน ไฟฟ้า คลื่นแม่เหล็กไฟฟ้า หรือวิธีอื่นใดในลักษณะคล้ายกัน และให้หมายความรวมถึงการประยุกต์ใช้วิธีการทางแสง วิธีการทางแม่เหล็ก หรืออุปกรณ์ที่เกี่ยวข้องกับการประยุกต์ใช้วิธีต่าง ๆ เช่นว่านั้น และคำว่า “ธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์” หมายความว่า ธุรกรรมที่กระทำขึ้นโดยใช้วิธีการทางอิเล็กทรอนิกส์ทั้งหมดหรือแต่บางส่วน ส่วนคำว่า “ข้อความ” หมายความว่า เรื่องราว หรือข้อเท็จจริง ไม่ว่าจะปรากฏในรูปแบบของตัวอักษร ตัวเลข เสียง ภาพ หรือรูปแบบอื่นใดที่สื่อความหมายได้โดยสภาพของสิ่งนั้นเองหรือโดยผ่านวิธีการใด ๆ ส่วน

คำว่า“ข้อมูลอิเล็กทรอนิกส์” หมายความว่า ข้อความที่ได้สร้าง ส่ง รับ เก็บรักษา หรือประมวลผลด้วยวิธีการทางอิเล็กทรอนิกส์ เช่น วิธีการแลกเปลี่ยนข้อมูลทางอิเล็กทรอนิกส์ จดหมายอิเล็กทรอนิกส์ โทรเลข โทรพิมพ์ หรือโทรสาร และคำว่า “ลายมือชื่ออิเล็กทรอนิกส์” หมายความว่า อักษร อักขระ ตัวเลข เสียงหรือสัญลักษณ์อื่นใดที่สร้างขึ้นให้อยู่ในรูปแบบอิเล็กทรอนิกส์ซึ่งนำมาใช้ประกอบกับข้อมูลอิเล็กทรอนิกส์เพื่อแสดงความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลกับข้อมูลอิเล็กทรอนิกส์ โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อระบุตัวบุคคลผู้เป็นเจ้าของลายมือชื่ออิเล็กทรอนิกส์ และเพื่อแสดงว่าบุคคลดังกล่าวยอมรับข้อความในข้อมูลอิเล็กทรอนิกส์นั้นด้วย โดยสรุปการกู้ยืมเงินโดยส่งข้อความสื่อสารกันผ่านทางไลน์ หรือทางเฟซบุ๊ก นั้น ถือได้ว่าข้อความนั้นเป็นข้อมูลอิเล็กทรอนิกส์

ตามมาตรา 7 แห่งพระราชบัญญัติ ว่าด้วย ธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ พ.ศ.2544 บัญญัติว่า “ห้ามมิให้ปฏิเสธความมีผลผูกพันและการบังคับใช้ทางกฎหมายของข้อความใดเพียงเพราะเหตุที่ข้อความนั้นอยู่ในรูปของข้อมูลอิเล็กทรอนิกส์” ดังนั้น โดยผลของกฎหมายตามมาตรา ๗ ดังกล่าว ผู้กู้ยืมเงินจึงไม่อาจที่จะปฏิเสธความผูกพันกับผู้ให้กู้ยืมเงินตามข้อความที่มีการสื่อสารส่งข้อความสื่อสารกันผ่านทางไลน์ หรือทางเฟซบุ๊ก ซึ่งตามมาตรา 7 แห่งพระราชบัญญัติ ว่าด้วย ธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ พ.ศ.2544 ยังได้บัญญัติให้การจัดทำข้อความขึ้นเป็นข้อมูลอิเล็กทรอนิกส์ที่สามารถเข้าถึงและนำกลับมาให้ได้โดยความหมายไม่เปลี่ยนแปลง และให้ถือว่าข้อความนั้น เป็นหนังสือ มีหลักฐานเป็นหนังสือ หรือมีเอกสารมาแสดงแล้ว ตามมาตรา 8 วรรคแรก บัญญัติว่า “ภายใต้บังคับบทบัญญัติแห่งมาตรา 9 ในกรณีที่กฎหมายกำหนดให้การใดต้องทำเป็นหนังสือ มีหลักฐานเป็นหนังสือ หรือมีเอกสารมาแสดง ถ้าได้มีการจัดทำข้อความขึ้นเป็นข้อมูลอิเล็กทรอนิกส์ที่สามารถเข้าถึงและนำกลับมาใช้ได้โดยความหมายไม่เปลี่ยนแปลง ให้ถือว่าข้อความนั้นได้ทำเป็นหนังสือ มีหลักฐานเป็นหนังสือ หรือมีเอกสารมาแสดงแล้ว”

โดยผลของกฎหมาย จึงถือได้ว่า ข้อความที่ผู้กู้ยืมเงินและผู้ให้กู้ยืมเงินได้สื่อสารขอกู้ยืมเงินกันโดยผ่านการส่งข้อความสื่อสารกันผ่านทางไลน์ หรือทางเฟซบุ๊ก นั้น ได้ทำเป็นหนังสือต่อกันระหว่างผู้ให้กู้ยืมเงินกับผู้กู้ยืมเงินแล้ว และทั้งคู่ต่างก็ยินยอมและสมัครใช้แอพพลิเคชั่นดังกล่าว ด้วยวิธีการระบุ อักษร อักขระ ตัวเลข เสียงหรือสัญลักษณ์อื่นใดที่ผู้กู้ยืมเงินและผู้ให้กู้ยืมเงินได้สร้างขึ้น ให้อยู่ในรูปแบบของอิเล็กทรอนิกส์ เพื่อระบุตัวบุคคลผู้เป็นเจ้าของการใช้แอพพลิเคชั่นนั้น และเพื่อแสดงว่าบุคคลดังกล่าวยอมรับข้อความในข้อมูลอิเล็กทรอนิกส์นั้นด้วย จึงถือได้ว่าผู้กู้ยืมเงินและผู้ให้กู้ยืมเงินได้ลงลายมือชื่ออิเล็กทรอนิกส์ ในการส่งข้อความสื่อสารกันผ่านทางไลน์ หรือทางเฟซบุ๊ก แล้ว ซึ่งตามพระราชบัญญัติ ว่าด้วย ธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ พ.ศ.2544 มาตรา 9 บัญญัติว่า “ในกรณีที่บุคคลพึงลงลายมือชื่อในหนังสือ ให้ถือว่าข้อมูลอิเล็กทรอนิกส์นั้น มีการลงลายมือชื่อแล้ว

2. นกต่อรวมหลอกขายตุ๊กตาเฟอร์บี้ (ต้นปาล์ม, 2556)

ประเด็น : กลุ่มผู้เสียหายกว่า 40 คน เดินทางเข้าแจ้งความเจ้าหน้าที่ตำรวจกองบังคับการปราบปราม หลังถูกหลอกให้โอนเงินสั่งซื้อ “ตุ๊กตาเฟอร์บี้” ทางอินสตาแกรม แต่ไม่ได้รับสินค้าตามที่มีการตกลงซื้อขายรวมมูลค่าความเสียหายกว่า 4.2 ล้านบาท

หลักคิด : การทำธุรกรรมผ่านทางสังคมออนไลน์ทั้งทางเฟซบุ๊กและทางอินสตาแกรม เป็นการซื้อขายที่แตกต่างจากการซื้อขายสินค้าและบริการแบบธรรมดา ที่ผู้ซื้อสามารถหยิบจากพิจารณาตัวสินค้าหรือบริการได้โดยตรง ซึ่งในการซื้อขายสินค้าออนไลน์นั้นต้องอาศัยความไว้เนื้อเชื่อใจกันมากกว่า ตามหลักประมวลกฎหมาย ว่าด้วย ธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ จะให้การรับรองว่าการซื้อขายที่เกิดจากกระบวนการทางอินเทอร์เน็ตมีผลทางกฎหมายเท่าเทียมกับการทำสัญญาซื้อขายในรูปกระดาษ โดยห้ามปฏิเสธความมีผลผูกพันและการบังคับใช้ทางกฎหมายของข้อความที่อยู่ในรูปของข้อมูลอิเล็กทรอนิกส์ ซึ่งกรณีนี้การซื้อขายสินค้าหรือบริการออนไลน์ลายมือชื่ออิเล็กทรอนิกส์โดยทั่วไปก็คือ ชื่อผู้ใช้ (Username) และรหัสผ่าน (Password) ที่ผู้ซื้อและผู้ขาย ใกล้ทำการลงทะเบียนหรือสมัครสมาชิก แอพพลิเคชันนั้นไว้

3. กดเงินสดควิกแคชจากตู้กดเงิน ไม่ยอมคืนเงิน (คำพิพากษาศาลฎีกาที่ 8089/2556, 2556)

ประเด็น : จำเลยนำบัตรกดเงินสดควิกแคชไปถอนเงิน เป็นการกู้ยืมที่ไม่มีหลักฐานการกู้ยืมอันจะทำให้โจทก์ไม่มีอำนาจฟ้องหรือไม่

หลักคิด : การเบิกเงินสดจากเครื่องเบิกถอนเงินอัตโนมัติของจำเลยเป็นการกู้ยืมที่ไม่มีหลักฐานการกู้ยืมอันจะทำให้โจทก์ไม่มีอำนาจฟ้องหรือไม่ เห็นว่า เมื่อจำเลยนำบัตรกดเงินสดดังกล่าวไปใช้เบิกถอนเงินสดรวม 8 ครั้ง ซึ่งการถอนเงินสดดังกล่าวจำเลยจะต้องทำตามขั้นตอนที่ระบุในคู่มือการใช้บริการ ต้องใส่รหัสผ่าน 4 หลัก เลือกรายการถอนเงินจากบัญชีสินเชื่อเงินสด เลือกระยะเวลาการผ่อนชำระ 6 ถึง 36 เดือน ระบุจำนวนเงินที่ต้องการ (5,000 ถึง 20,000 บาท ต่อรายการ) และรับเงินสดพร้อมสลิปไว้เป็นหลักฐานซึ่งในสลิปจะปรากฏอัตราดอกเบี้ยและค่าธรรมเนียมการใช้วงเงินในแต่ละครั้งอยู่ด้วย แสดงว่า จำเลยสมัครใจกู้ยืมเงินจากโจทก์ตามเงื่อนไขที่โจทก์กำหนด กรณีดังกล่าวถือเป็นธุรกรรมในทางแพ่งและพาณิชย์ที่ดำเนินการโดยใช้ข้อมูลอิเล็กทรอนิกส์ ตามพระราชบัญญัติ ว่าด้วย ธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ พ.ศ.2544 มาตรา 4 มีผลใช้บังคับตามมาตรา 7 ซึ่งบัญญัติว่า ห้ามมิให้ปฏิเสธความมีผลผูกพันและการบังคับใช้ทางกฎหมายของข้อความใดเพียงเพราะเหตุที่ข้อความนั้นอยู่ในรูปของข้อมูลอิเล็กทรอนิกส์ ประกอบกับมาตรา 8 วรรคหนึ่งบัญญัติว่า ภายใต้บังคับบทบัญญัติแห่งมาตรา 9 ในกรณีที่กฎหมายกำหนดให้การใดต้องทำเป็นหนังสือ มีหลักฐานเป็นหนังสือหรือมีเอกสารมาแสดง ถ้าได้มีการจัดทำข้อความขึ้นเป็นข้อมูลอิเล็กทรอนิกส์ที่สามารถเข้าถึงและนำกลับมาใช้ได้โดยความหมายไม่เปลี่ยนแปลง ให้ถือว่าข้อความนั้นได้ทำเป็นหนังสือ มีหลักฐานเป็นหนังสือ หรือมีเอกสารมาแสดงแล้ว

4. ยกหนี้ 670,000 บาท ให้ทางเฟซบุ๊ก (หลักกฎหมายจากคำพิพากษา, 2561)

ประเด็น : โจทก์ส่งข้อความถึงจำเลยทาง Facebook มีใจความว่า “เงินทั้งหมดจำนวน 670,000 บาทนั้น จำเลยไม่ต้องส่งคืนให้แก่โจทก์แล้ว และไม่ต้องส่งดอกเบี้ยอะไรมาให้อีก โจทก์ยกให้ทั้งหมด จะได้ไม่ต้องมีภาระหนี้สินติดตัว” จำเลยใช้อ้างไม่ชดใช้ได้หรือไม่?

หลักคิด : การส่งข้อมูลดังกล่าวเป็นการสนทนาผ่านระบบเครือข่ายอินเตอร์เน็ตเพื่อเป็นการส่งข้อมูลทางอิเล็กทรอนิกส์จึงต้องนำพระราชบัญญัติ ว่าด้วย ธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ พ. ศ. 2544 มาใช้บังคับซึ่งตามมาตรา 7 ได้บัญญัติว่า ห้ามมิให้ปฏิเสธความมีผลผูกพันและการบังคับใช้ทางกฎหมายของข้อความใดเพียงเพราะเหตุที่ข้อความนั้นอยู่ในรูปของข้อมูลอิเล็กทรอนิกส์และมาตรา 8 บัญญัติว่าภายใต้บังคับบทบัญญัติแห่งมาตรา 9 ในกรณีที่กฎหมายกำหนดให้การใดต้องทำเป็นหนังสือหรือมีหลักฐานเป็นหนังสือหรือมีเอกสารมาแสดง ถ้าได้มีการจัดทำข้อความขึ้นเป็นข้อมูลอิเล็กทรอนิกส์ที่สามารถเข้าถึงและนำกลับมาใช้ได้โดยความหมายไม่เปลี่ยนแปลง ให้ถือว่าข้อความนั้นได้ทำเป็นหนังสือหรือมีหลักฐานเป็นหนังสือ หรือมีเอกสารมาแสดงแล้ว ดังนั้นข้อความที่โจทก์ส่งถึงจำเลยทาง Facebook แม้จะไม่มีการลงลายมือชื่อโจทก์ก็ตาม แต่การส่งข้อความของโจทก์ทาง Facebook ก็จะปรากฏชื่อของผู้ส่งด้วยและโจทก์เองก็ยอมรับว่าได้ส่งข้อความทาง Facebook ถึงจำเลยจริง ข้อความการสนทนาจึงรับฟังได้ว่าเป็นการแสดงเจตนาปลดหนี้ให้แก่จำเลยโดยมีหลักฐานเป็นหนังสือตามประมวลกฎหมายแพ่งและพาณิชย์มาตรา 340 แล้ว หนี้ตามสัญญากู้ยืมจึงระงับ ฝ่ายโจทก์ไม่อาจยกเหตุว่าโจทก์ไม่มีเจตนาที่จะปลดหนี้ให้แก่จำเลยแต่ได้กระทำไปเพราะความเครียดและต้องการประชดประชันจำเลยขึ้นอ้างเพื่อให้เจตนาที่แสดงออกไปตกเป็นโมฆะหาได้ไม่ ทั้งนี้เพราะไม่ปรากฏข้อเท็จจริงว่าจำเลยได้รู้ถึงเจตนาที่ซ่อนอยู่ภายในของโจทก์

สรุป

กฎหมายเกี่ยวกับธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ เป็นอีกกลไกของภาครัฐที่ส่งเสริมให้เกิดการพัฒนาประเทศให้สอดคล้องกับมาตรฐานที่นานาประเทศยอมรับ กล่าวคือ ช่วยให้การทำธุรกรรมสามารถทำได้ทั้งวิธีการทั่วไปแบบที่เป็นอยู่ และสามารถใช้ร่วมกับธุรกรรมอิเล็กทรอนิกส์ที่อาศัยเทคโนโลยีทางอิเล็กทรอนิกส์ในการทำงานที่เพิ่มความสะดวกรวดเร็วและมีประสิทธิภาพ เป็นอีกปัจจัยหนึ่งที่ช่วยในการตัดสินใจของบริษัทต่างประเทศในการเข้ามาร่วมลงทุนในประเทศไทย เพราะการรับรองสถานะทางกฎหมายของข้อมูลอิเล็กทรอนิกส์ ให้เสมอกับการทำเป็นหนังสือหรือหลักฐานเป็นหนังสือ ลายมือชื่ออิเล็กทรอนิกส์ การรับฟังพยานหลักฐานที่เป็นข้อมูลอิเล็กทรอนิกส์ ทำให้เกิดความน่าเชื่อถือและมีผลในทางกฎหมายเช่นเดียวกับธุรกรรมโดยวิธีการทั่วไป

เอกสารอ้างอิง

คำพิพากษาศาลฎีกาที่ 8089/2556. (2556). เรียกใช้เมื่อ 27 มิถุนายน 2565 จาก Smart Deka: https://www.smartdeka.com/each_deka/คำพิพากษาศาลฎีกาที่8089_2556

ฉัตรมงคล รุ่งรัตน์มณีวงษ์. (ม.ป.ป.). *การกู้ยืมเงินโดยใช้วิธีส่งข้อความผ่านทางไลน์ (LINE) หรือทางเฟสบุ๊ค (facebook)*. เรียกใช้เมื่อ 27 มิถุนายน 2565 จาก depa: https://www.depa.or.th/th/article-view/line-facebook

ต้นปาล์ม. (8 กุมภาพันธ์ 2556). *จับแล้วนกต่อร่วมหลอกขายตุ๊กตา เฟอร์บี้*. เรียกใช้เมื่อ 27 มิถุนายน 2565 จาก ที่นี่มีเดีย: https://tnews.teenee.com/etc/91199.html

สุมลรัตน์ นาคพานิช. (มิถุนายน 2547). *สรุปสาระสำคัญของพระราชบัญญัติ ว่าด้วย ธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ พ.ศ.2544.* เรียกใช้เมื่อ 27 มิถุนายน 2565 จาก http://web.krisdika.go.th/data/lawabout/lawdetail/lawdetail_017.htm

หลักกฎหมายจากคำพิพากษา. (21 เมษายน 2561). *คำพิพากษาฎีกาที่ 6757/2560*. เรียกใช้เมื่อ 27 มิถุนายน 2565 จาก https://www.facebook.com/1423022401246956/posts/2008242749391582/

คำถามประจำสัปดาห์

1. ธุรกรรมอิเล็กทรอนิกส์ ในชีวิตประจำวันที่พบเห็นได้ คืออะไรบ้าง
2. ธุรกรรมอิเล็กทรอนิกส์ มีบทบัญญัติห้ามกระทำสิ่งใดบ้าง
3. ลายมือชื่ออิเล็กทรอนิกส์ ที่มีความน่าเชื่อถือ กฎหมายรับรอง ต้องมีลักษณะอย่างไร

แผนการสอนประจำสัปดาห์ที่ 5

หัวข้อเรื่อง ลายมือชื่ออิเล็กทรอนิกส์

รายละเอียด

1. ประเภทของลายมือชื่ออิเล็กทรอนิกส์
2. องค์ประกอบของลายมือชื่ออิเล็กทรอนิกส์
3. การเลือกใช้ลายมือชื่ออิเล็กทรอนิกส์
4. ความเสี่ยงของการใช้ลายมือชื่ออิเล็กทรอนิกส์
5. ตัวอย่างลายมือชื่ออิเล็กทรอนิกส์
6. กรณีศึกษาที่น่าสนใจ

จำนวนชั่วโมงที่สอน 3 ชั่วโมง

กิจกรรมการเรียนการสอน

1. ผู้สอนพูดคุยกับผู้เรียนเกี่ยวกับ “อะไรที่เป็นลายมือดิจิทัลของเรา”

2. ผู้สอนบรรยายเนื้อหาความรู้ประจำสัปดาห์ประกอบด้วยเนื้อหาเกี่ยวกับ 1) ประเภทของลายมือชื่ออิเล็กทรอนิกส์ 2) องค์ประกอบของลายมือชื่ออิเล็กทรอนิกส์ 3) การเลือกใช้ลายมือชื่ออิเล็กทรอนิกส์ 4) ความเสี่ยงของการใช้ลายมือชื่ออิเล็กทรอนิกส์ 5) ตัวอย่างลายมือชื่ออิเล็กทรอนิกส์ และ 6) กรณีศึกษาที่น่าสนใจ

3. ผู้สอนมอบหมายให้ผู้เรียนค้นคว้ากรณีศึกษาที่เกี่ยวกับลายมือชื่ออิเล็กทรอนิกส์ นำเสนอในชั้นเรียนและเพื่อนในชั้นเรียนร่วมอภิปราย วิเคราะห์ถึงประโยชน์ ผลกระทบ และปัญหาที่เกิดจากการใช้ลายมือชื่ออิเล็กทรอนิกส์

4. ผู้สอนทบทวนความรู้ และนำอภิปรายภาพรวมพร้อมกับสรุปความคิด

5. ผู้เรียนศึกษาเนื้อหาจากสื่อการสอนเพิ่มเติม และค้นคว้าข้อมูลเพิ่มเติมจากแหล่งข้อมูลต่าง ๆ แล้วสรุปความด้วยคำพูดของตนเอง

สื่อการสอน

1. เอกสาร หนังสือที่เกี่ยวข้อง
2. สื่ออิเล็กทรอนิกส์ เช่น ไฟล์นำเสนอ PowerPoint, แอพพลิเคชัน Whiteboard
3. กรณีศึกษาเกี่ยวกับลายมือชื่อที่เกิดขึ้นในสังคม
4. แบบบันทึกเจตคติและพฤติกรรมการเรียนรู้ของผู้เรียน
5. ไฟล์เอกสารอิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง **พระราชบัญญัติ ว่าด้วย ธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ (ฉบับที่ 4) พ.ศ. 2562**

แผนการประเมินผลการเรียนรู้

1. ผลการเรียนรู้

1.1 เพื่อให้ผู้เรียนตระหนักถึงคุณธรรม จริยธรรม เคารพกฎระเบียบและข้อบังคับต่าง ๆ ของสังคม และมีความรับผิดชอบในฐานะนักเทคโนโลยีสารสนเทศ

1.2 เพื่อให้ผู้เรียนมีความรู้และเข้าใจเกี่ยวกับหลักจริยธรรม และกฎหมายเทคโนโลยีสารสนเทศ สามารถบูรณาการความรู้ และวิเคราะห์ปัญหาที่เกิดขึ้นในสังคมด้วยความรู้อย่างเป็นระบบได้

1.3 เพื่อให้ผู้เรียนมีความคิดอย่างมีวิจารณญาณที่ดี สามารถแสวงหาความรู้เพิ่มเติมได้ด้วยตนเองอย่างเท่าทัน

1.4 เพื่อให้ผู้เรียนมีจิตสำนึกด้านความปลอดภัยในการทำงานด้านเทคโนโลยี และรับผิดชอบในการพัฒนาการเรียนรู้ของตนเองอย่างต่อเนื่อง

1.5 เพื่อให้ผู้เรียนสามารถสื่อสารได้อย่างเหมาะสมและมีประสิทธิภาพ

2. วิธีการการวัดและการประเมินผลการเรียนรู้

2.1 ประเมินจากพฤติกรรมและการแสดงความคิดเห็น ที่แสดงให้เห็นถึงความตระหนักรู้และความรับผิดชอบต่อสังคมอย่างถูกต้อง เหมาะสมบนหลักการของจริยธรรมสากล และกฎหมายเทคโนโลยีสารสนเทศ

2.2 ประเมินการแสดงความคิดเห็นของผู้เรียน และการทดสอบวัดความรู้

2.3 สังเกตพฤติกรรมการแสดงความคิดเห็น ที่มีการอ้างถึงแหล่งข้อมูลต่าง ๆ ที่ผู้เรียนค้นคว้าหาความรู้มาประกอบ

2.4 สังเกตพฤติกรรมการแสดงออกของผู้เรียนในการมีส่วนร่วมกับกิจกรรมต่าง ๆ

2.5 สังเกตพฤติกรรมการใช้ภาษา และการนำเสนอความคิดด้วยวิธีการต่าง ๆ

3. สัดส่วนของการประเมิน

3.1 ด้านคุณธรรม จริยธรรม (M)	ร้อยละ 15
3.2 ด้านความรู้ (K)	ร้อยละ 25
3.3 ด้านทักษะทางปัญญา (C)	ร้อยละ 25
3.4 ด้านทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ (I)	ร้อยละ 20
3.5 ด้านทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้ไอที (N)	ร้อยละ 15

เนื้อหาที่สอน

เพื่อให้การบังคับใช้พระราชบัญญัติ ว่าด้วย ธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ ที่ได้รองรับการลงลายมือชื่ออิเล็กทรอนิกส์ให้มีผลทางกฎหมาย เช่นเดียวกับการลงลายมือชื่อบนเอกสารที่เป็นกระดาษ และรองรับหลักความเป็นกลางทางเทคโนโลยี (Technology Neutrality) ที่สามารถเลือกใช้เทคโนโลยีใดก็ได้ในการลงลายมือชื่ออิเล็กทรอนิกส์ สำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ (สพธอ.) หรือ ETDA (เอ็ตด้า) กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม ได้จัดทำ “ข้อเสนอแนะมาตรฐานด้านเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารที่จำเป็นต่อธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ ว่าด้วยแนวทางการลงลายมือชื่ออิเล็กทรอนิกส์ (ETDA Recommendation on ICT Standard for Electronic Transactions: Electronic Signature Guideline)” ซึ่งได้ประกาศใช้อย่างเป็นทางการเมื่อวันที่ 29 พฤษภาคม 2563 เพื่อเป็นแนวทางและมาตรฐานให้กับหน่วยงานภาครัฐและเอกชน ในการเลือกใช้วิธีการลงลายมือชื่ออิเล็กทรอนิกส์ให้เหมาะสมกับการทำธุรกรรมออนไลน์ โดยข้อเสนอแนะมาตรฐานนี้ได้มีการรับฟังความคิดเห็นตั้งแต่ปี 2562 เพื่อปรับปรุงให้ข้อเสนอแนะมาตรฐานนี้มีความสมบูรณ์ครบถ้วน

คำนิยามของ ลายมือชื่ออิเล็กทรอนิกส์ ของพระราชบัญญัติ ว่าด้วย ธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์และข้อเสนอแนะมาตรฐานนี้ หมายถึง อักษร อักขระ ตัวเลข เสียง หรือสัญลักษณ์อื่นใดที่สร้างขึ้นให้อยู่ในรูปแบบอิเล็กทรอนิกส์ซึ่งนำมาใช้ประกอบกับข้อมูลอิเล็กทรอนิกส์ เพื่อแสดงความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลกับข้อมูลอิเล็กทรอนิกส์ โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อระบุตัวบุคคลผู้เป็นเจ้าของลายมือชื่ออิเล็กทรอนิกส์ที่เกี่ยวข้องกับข้อมูลอิเล็กทรอนิกส์นั้น และเพื่อแสดงว่าบุคคลดังกล่าวยอมรับข้อความในข้อมูลอิเล็กทรอนิกส์นั้น แบ่งได้เป็น 2 ประเภท คือ

1) ลายมือชื่อตามมาตรา 9 กล่าวคือ การใช้วิธีใด ๆ ที่สามารถระบุตัวเจ้าของลายมือชื่อได้ สามารถแสดงเจตนาว่ารับรองลายมือชื่อในข้อมูลอิเล็กทรอนิกส์ และใช้วิธีการที่เชื่อถือได้โดยคำนึงถึงพฤติการณ์แวดล้อมหรือข้อตกลงของคู่กรณี

2) ลายมือชื่อตามมาตรา 26 กล่าวคือ ข้อมูลที่ใช้สร้างลายมือชื่อเชื่อมโยงไปยังเจ้าของลายมือชื่อได้ หรืออยู่ภายใต้การควบคุมของเจ้าของลายมือชื่อ และสามารถตรวจพบการเปลี่ยนแปลงของลายมือชื่อหรือข้อความได้

แนวทางการลงลายมือชื่ออิเล็กทรอนิกส์ตามข้อเสนอแนะมาตรฐานนี้ มีเนื้อหาครอบคลุมภาพรวมของลายมือชื่ออิเล็กทรอนิกส์ ที่หัวใจสำคัญของการลงลายมือชื่อ คือ การทำให้เกิดหลักฐานที่สามารถระบุตัวเจ้าของลายมือชื่อและแสดงเจตนาของเจ้าของลายมือชื่อเกี่ยวกับข้อความที่ตนได้ลงลายมือชื่อนั้น ๆ ในการทำธุรกรรมทางออนไลน์ เช่น การอนุมัติ เห็นชอบ หรือยอมรับข้อความ การรับรองหรือยืนยันความถูกต้อง การตอบแจ้งการเข้าถึงหรือการรับข้อความ และการเป็นพยานให้กับการลงลายชื่อของผู้อื่น

ประเภทของลายมือชื่ออิเล็กทรอนิกส์

ลายมือชื่อแต่ละประเภทจะมีระดับความน่าเชื่อถือที่แตกต่างกัน ได้แก่

1) ลายมือชื่ออิเล็กทรอนิกส์ทั่วไป เป็นลายมือชื่อที่มีลักษณะตามที่กำหนดในมาตรา 9 แห่งพระราชบัญญัติ ว่าด้วย ธุรกรรมอิเล็กทรอนิกส์

2) ลายมือชื่ออิเล็กทรอนิกส์ที่เชื่อถือได้ เป็นลายมือชื่อที่มีลักษณะตามที่กำหนดในมาตรา 26 แห่งพระราชบัญญัติ ว่าด้วย ธุรกรรมอิเล็กทรอนิกส์

3) ลายมือชื่ออิเล็กทรอนิกส์ที่ใช้ใบรับรองที่ออกโดยผู้ให้บริการออกใบรับรอง เป็นลายมือชื่อที่มีลักษณะตามที่กำหนดในมาตรา 26 แห่งพระราชบัญญัติ ว่าด้วย ธุรกรรมอิเล็กทรอนิกส์

องค์ประกอบของลายมือชื่ออิเล็กทรอนิกส์

องค์ประกอบในที่นี้เป็นเรื่องการพิสูจน์และยืนยันตัวตน เจตนาในการลงลายมือชื่อ และการรักษาความครบถ้วนของข้อมูล ทั้งยังแนะนำการเลือกใช้ลายมือชื่อในแต่ละประเภทให้มีความน่าเชื่อถือ เหมาะสม รวมถึงข้อคำนึงในการวิเคราะห์และบรรเทาความเสี่ยงจากภัยคุกคามหรือเหตุการณ์ที่ลายมือชื่อจะไม่เป็นที่ยอมรับ

	การพิสูจน์และยืนยันตัวตน	**เจตนาในการลงลายมือชื่อ**	**การรักษาความครบถ้วนของข้อมูล**
ประเภท 1 ลายมือชื่ออิเล็กทรอนิกส์ทั่วไป	มีการพิสูจน์และยืนยันตัวตนที่น่าเชื่อถือและเหมาะสมกับความเสี่ยงของธุรกรรม	มีกระบวนการหรือหลักฐานที่แสดงได้ว่าบุคคลได้ยอมรับการ	ใช้หลักฐานหรือบุคคลที่ 3 ที่เชื่อถือได้ เพื่อแสดงว่าไม่มีการเปลี่ยนแปลง

	การพิสูจน์และยืนยันตัวตน	เจตนาในการลงลายมือชื่อ	การรักษาความครบถ้วนของข้อมูล
		แสดงเจตนาที่ตนได้ลงลายมือชื่ออย่างชัดเจน	ความหมายของข้อความที่ลงลายมือชื่อ และรับรองความครบถ้วนของข้อมูล
ประเภท 2 ลายมือชื่ออิเล็กทรอนิกส์ที่เชื่อถือได้	o มีการพิสูจน์ตัวตนที่น่าเชื่อถือและเหมาะสมกับความเสี่ยงของธุรกรรมหรือที่ระดับ IAL2 ขึ้นไป o มีการยืนยันตัวตนที่ระดับ AAL2 ขึ้นไป	ใช้ลายมือชื่อดิจิทัลในการลงลายมือชื่อต่อข้อความที่ตนแสดงเจตนา	ใช้ลายมือชื่อดิจิทัลในการลงลายมือชื่อต่อข้อความ
ประเภท 3 ลายมือชื่ออิเล็กทรอนิกส์ที่ใช้ใบรับรองที่ออกโดยผู้ให้บริการออกใบรับรอง	o มีการพิสูจน์ตัวตนที่น่าเชื่อถือและเหมาะสมกับความเสี่ยงของธุรกรรมหรือที่ระดับ IAL2 ขึ้นไป o มีการยืนยันตัวตนที่ระดับ AAL2 ขึ้นไป	ใช้ลายมือชื่อดิจิทัล ซึ่งใช้ใบรับรองที่ออกโดย CA ในการลงลายมือชื่อต่อข้อความที่ตนแสดงเจตนา	ใช้ลายมือชื่อดิจิทัล ซึ่งใช้ใบรับรองที่ออกโดย CA ในการลงลายมือชื่อต่อข้อความ

ที่มา : (สำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์, 2563)

การเลือกใช้ลายมือชื่ออิเล็กทรอนิกส์

การเลือกใช้ลายมือชื่ออิเล็กทรอนิกส์ที่มีความน่าเชื่อถือและความเหมาะสมกับวัตถุประสงค์ของการสร้างหรือส่งข้อมูลอิเล็กทรอนิกส์ จะช่วยจัดการความเสี่ยงหรือผลกระทบที่เป็นไปได้จากภัยคุกคามหรือเหตุการณ์ที่ลายมือชื่ออิเล็กทรอนิกส์จะไม่เป็นที่ยอมรับ อันเกิดจาก

1) ผู้ลงลายมือชื่อไม่ใช่เจ้าของลายมือชื่อ เช่น การปลอมตัวเป็นผู้อื่น (Impersonation)

2) ผู้ลงลายมือชื่อพยายามปฏิเสธว่าตนเองไม่ได้ลงลายมือชื่อ (Repudiation)

3) ข้อมูลมีการเปลี่ยนแปลงหลังจากที่ลงลายมือชื่อ เช่น ข้อมูลไม่ครบถ้วน (Loss of Data Integrity)

4) ผู้ลงลายมือชื่อไม่ได้รับอนุญาตให้ลงลายมือชื่อกับข้อมูลอิเล็กทรอนิกส์ เช่น การไม่มีอำนาจลงนาม (Exceeding Authority)

ในการเลือกใช้ลายมือชื่ออิเล็กทรอนิกส์ ผู้ใช้งาน จะต้องมีวิจารณญาณ ในการพิจารณาถึงปัจจัยเสี่ยงเพื่อนำไปวิเคราะห์ความเสี่ยงและวิธีการบรรเทาความเสี่ยง จากเหตุการณ์ที่ลายมือชื่ออิเล็กทรอนิกส์จะไม่เป็นที่ยอมรับได้อย่างเหมาะสม

ความเสี่ยงของการใช้ลายมือชื่ออิเล็กทรอนิกส์

ลายมือชื่อแต่ละประเภทมีความเสี่ยงที่ต้องระมัดระวัง ดังต่อไปนี้

1) ลายมือชื่ออิเล็กทรอนิกส์ทั่วไป

รูปแบบลายมือชื่ออิเล็กทรอนิกส์	การบรรเทาความเสี่ยง	พยานหลักฐาน
การพิมพ์ชื่อไว้ท้ายเนื้อหาของอีเมล	o ตรวจสอบการปฏิบัติตามนโยบายการรักษาความปลอดภัยของอีเมล o บันทึกข้อมูลการตัดสินใจทางอีเมลไว้ในระบบการจัดการเอกสารที่เหมาะสม	o ข้อมูลที่ลงลายมือชื่อ o ชื่อที่พิมพ์ไว้ท้ายเนื้อหาของอีเมล o วันเวลาที่ลงลายมือชื่อ หรือวันเวลาที่ส่งอีเมล o อัตลักษณ์ (Identity) ของผู้ลงรายมือชื่อ o วิธีการที่ใช้ยืนยันตัวตน

2) ลายมือชื่ออิเล็กทรอนิกส์ที่เชื่อถือได้

รูปแบบลายมือชื่ออิเล็กทรอนิกส์	การบรรเทาความเสี่ยง	พยานหลักฐาน
ลายมือชื่อดิจิทัลที่อาศัยโครงสร้างพื้นฐานกุญแจสาธารณะ (PKI)	o มีการบริหารจัดการ คู่กุญแจและข้อมูล ใบรับรองใน PKI อย่างเหมาะสม เพื่อให้มั่นใจได้ว่า ลายมือชื่อดิจิทัลสามารถยืนยันตัว เจ้าของลายมือชื่อและตรวจพบการเปลี่ยนแปลงของข้อความและลายมือชื่ออิเล็กทรอนิกส์	o ข้อมูลที่ลงลายมือชื่อ o ลายมือชื่อดิจิทัล o วันเวลาที่ลงลายมือชื่อ o ใบรับรองซึ่งใช้สนับสนุนการตรวจสอบลายมือชื่อดิจิทัล o ข้อมูลสำหรับตรวจสอบความสมบูรณ์ของใบรับรอง

รูปแบบลายมือชื่ออิเล็กทรอนิกส์	การบรรเทาความเสี่ยง	พยานหลักฐาน
		การพักใช้ หรือการเพิกถอนใบรับรอง

3) ลายมือชื่ออิเล็กทรอนิกส์ที่ใช้ใบรับรองที่ออกแบบโดยผู้ให้บริการออกใบรับรอง

รูปแบบลายมือชื่ออิเล็กทรอนิกส์	การบรรเทาความเสี่ยง	พยานหลักฐาน
ลายมือชื่อดิจิทัลที่อาศัยโครงสร้างพื้นฐานกุญแจสาธารณะ (PKI) และใช้ใบรับรองที่ออกโดยผู้ให้บริการออกใบรับรอง	o มีการบริหารจัดการ คู่กุญแจ และข้อมูล ใบรับรองใน PKI อย่างเหมาะสม เพื่อให้มั่นใจได้ว่า ลายมือชื่อดิจิทัลสามารถยืนยันตัว เจ้าของลายมือชื่อ และตรวจพบการเปลี่ยนแปลงของข้อความและลายมือชื่ออิเล็กทรอนิกส์	o ข้อมูลที่ลงลายมือชื่อ o ลายมือชื่อดิจิทัล o วันเวลาที่ลงลายมือชื่อ o ใบรับรองซึ่งใช้สนับสนุนการตรวจสอบลายมือชื่อดิจิทัล o ข้อมูลสำหรับตรวจสอบความสมบูรณ์ของใบรับรอง การพักใช้ หรือการเพิกถอนใบรับรอง

ตัวอย่างลายมือชื่ออิเล็กทรอนิกส์

ลายมือชื่ออิเล็กทรอนิกส์ บางครั้งไม่ได้เกิดขึ้นในเชิงเทคนิคที่ต้องใช้เทคโนโลยีระดับสูงเท่านั้น ในชีวิตประจำวันแต่ละกิจกรรมการใช้งานเทคโนโลยีสารสนเทศก็สามารถสร้างลายมือดิจิทัลขึ้นมาได้ ดังจะเห็นได้จาก

- o การพิมพ์ชื่อท้ายอีเมล
- o การสแกนภาพลายมือชื่อที่เขียนด้วยมือและแนบกับเอกสารอิเล็กทรอนิกส์
- o การคลิกปุ่มยอมรับหรือตกลง
- o การทำเครื่องหมายในช่องแสดงการยอมรับ
- o การใช้สไตลัส (Stylus) เขียนลายมือชื่อบนหน้าจอหรือบันทึกในรูปแบบอิเล็กทรอนิกส์
- o การเข้ารหัส, ลายนิ้วมือ
- o การใช้ลายมือชื่อดิจิทัล
- o public key infrastructure (PKI)

กรณีศึกษาที่น่าสนใจ

1. กดเงินสดควิกแคชจากตู้กดเงิน ไม่ยอมคืนเงิน (คำพิพากษาศาลฎีกาที่ 8089/2556, 2556)

ประเด็น : การนำบัตรกดเงินสดควิกแคชไปถอนเงินและใส่รหัสส่วนตัวเปรียบได้กับการลงลายมือชื่อตนเอง ทำรายการเบิกถอนเงินตามที่จำเลยประสงค์ และกดยืนยันทำรายการพร้อมรับเงินสดและสลิป การกระทำดังกล่าวถือเป็นหลักฐานการกู้ยืมเงินจากโจทก์ ตาม พระราชบัญญัติ ว่าด้วย ธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ พ.ศ.2544 มาตรา 7,8 และมาตรา 9 ประกอบกับคดีนี้จำเลยมีการขอขยายระยะเวลาผ่อนชำระหนี้สินเชื่อเงินสดควิกแคชที่จำเลยค้างชำระแก่โจทก์ ซึ่งโจทก์มีเอกสารซึ่งมีข้อความชัดว่าจำเลยรับว่าเป็นหนี้โจทก์ขอขยายเวลาชำระหนี้ โดยจำเลยลงลายมือชื่อมาแสดง จึงรับฟังเป็นหลักฐานแห่งการกู้ยืม โจทก์จึงมีอำนาจฟ้อง

หลักคิด : การลงลายมือชื่ออิเล็กทรอนิกส์ ในการทำธุรกรรม เช่น การยินยอม อนุมัติ เห็นชอบ รับรอง หรือการรับข้อความ ฯลฯ หากกระทำตามหลักเกณฑ์ดังกล่าวที่ได้กล่าวไป ถือว่าการลงลายมือชื่อมีผลผูกพันตามกฎหมายอย่างสมบูรณ์

2. ตัวอย่างคำพิพากษาต่างประเทศเกี่ยวกับลายมือชื่ออิเล็กทรอนิกส์ 1

ประเด็น : การลงชื่อในอีเมล เป็นลายมือชื่อหรือไม่?

หลักคิด : การพิมพ์ชื่อใน Email ไม่ว่าจะเป็นชื่อและนามสกุล ชื่อ ชื่อย่อ หรือชื่อเล่น ต่อท้ายข้อความของอีเมล ถือเป็นการลงลายมือชื่ออิเล็กทรอนิกส์ (อ้างอิงจาก Orton v Collins and others [2007] 1 WLR 2953; Golden Ocean Group Ltd v Salgaocar Mining Industries PVT Ltd [2012] EWCA Civ 265, [2012] 1 WLR 3674) (สำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์, 2564)

3. ตัวอย่างคำพิพากษาต่างประเทศเกี่ยวกับลายมือชื่ออิเล็กทรอนิกส์ 2

ประเด็น : การคลิก “I accept” เป็นลายมือชื่อหรือไม่?

หลักคิด : เมื่อมีการกู้ยืมเงินออนไลน์ ผู้กู้ต้องสร้างบัญชีออนไลน์ กรอกข้อมูลรวมถึงชื่อและสร้าง password จากนั้นมีข้อความข้อกำหนดหรือเงื่อนไขการกู้เงินปรากฏ ให้ผู้กู้รับทราบและยอมรับเงื่อนไข เมื่อผู้กู้ยอมรับ จะปรากฏสัญญากู้ที่เป็นทางการและชื่อของผู้กู้ในสัญญา เพื่อให้ผู้กู้ได้อ่านรายละเอียด ต่อจากนั้น ผู้กู้จึงคลิก “I Accept” และจะได้รับสัญญาที่ตกลงแล้วในรูปแบบไฟล์ PDF ซึ่งไม่สามารถทำการแก้ไขข้อความได้ ศาลจึงตัดสินว่า คำว่า “I” ถือว่าเป็นเครื่องหมายชัดแจ้งที่ผู้กู้ได้ใช้เครื่องหมายนั้นในการแสดงเจตนารับรองและตกลงผูกพันตนเองกับข้อสัญญา ดังนั้นการคลิก “I Accept” ถือเป็นการลงลายมือชื่ออิเล็กทรอนิกส์

สรุป

การลงลายมือชื่อทางอิเล็กทรอนิกส์มีผลทางกฎหมายมานานพอสมควร โดยจะเห็นตัวอย่างชัดเจนได้จากการใช้งานอย่างแพร่หลายของระบบ e-Tax Invoice ที่กรมสรรพากรได้สนับสนุนให้บุคคลทั่วไปชำระภาษีผ่านทางระบบอินเทอร์เน็ต หรือผู้ประกอบการสามารถออกใบกำกับภาษีแบบไม่ต้องใช้กระดาษแต่ใช้ลายมือชื่อดิจิทัลแทน หรืออย่างการพิมพ์ชื่อในอีเมล ไม่ว่าจะเป็นชื่อและนามสกุล ชื่อ ชื่อย่อ หรือชื่อเล่น ต่อท้ายข้อความของอีเมล ก็ถือเป็นการลงลายมือชื่ออิเล็กทรอนิกส์ไปจนถึงการพิมพ์ข้อความสั่งซื้อของทางแชท ที่มีการเข้าสู่ระบบผ่าน Username และ Password ที่เป็นของเรา นั่นแปลว่า มีการลงลายมือชื่อเราผ่านทางอิเล็กทรอนิกส์ว่าเราตกลงซื้อสินค้าแล้ว

เอกสารอ้างอิง

คำพิพากษาศาลฎีกาที่ 8089/2556. (2556). เรียกใช้เมื่อ 27 มิถุนายน 2565 จาก Smart Deka: https://www.smartdeka.com/each_deka/คำพิพากษาศาลฎีกาที่8089_2556

สำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์. (8 มิถุนายน 2563). ETDA ประกาศมาตรฐานลายมือชื่ออิเล็กทรอนิกส์ สร้างเกณฑ์การใช้ที่เหมาะสม ลดเสี่ยงธุรกรรมออนไลน์. เรียกใช้เมื่อ 3 กรกฎาคม 2565 จาก ETDA: https://www.etda.or.th/th/newsevents/pr-news/Electronic-Signature-Guideline-News.aspx#:~:text=ลายมือชื่ออิเล็กทรอนิกส์%20ตามนิยามของ,มีวัตถุประสงค์เพื่อระบุตัว

สำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์. (23 มิถุนายน 2564). Email เป็นลายมือชื่อหรือไม่? เรียกใช้เมื่อ 4 กรกฎาคม 2565 จาก ETDA: https://www.facebook.com/ETDA.Thailand/photos/a.299244113422505/3648067605206789/?type=3&theater

คำถามประจำสัปดาห์

1. ลายมือชื่ออิเล็กทรอนิกส์มีกี่ประเภท แต่ละประเภทมีความแตกต่างกันอย่างไร
2. การพิสูจน์ลายมือชื่ออิเล็กทรอนิกส์แต่ละประเภทในข้อ 1 ทำได้อย่างไร
3. เจตนาในการลงลายมือชื่ออิเล็กทรอนิกส์แต่ละประเภทในข้อ 1 คืออะไร
4. การรักษาความครบถ้วนของข้อมูลลายมือชื่ออิเล็กทรอนิกส์แต่ละประเภทในข้อ 1 ทำได้อย่างไร
5. ลายมือชื่ออิเล็กทรอนิกส์แต่ละประเภทในข้อ 1 มีความเสี่ยงที่ต้องระมัดระวังอย่างไรบ้าง

แผนการสอนประจำสัปดาห์ที่ 6

หัวข้อเรื่อง พระราชบัญญัติการรักษาความมั่นคงปลอดภัยไซเบอร์

รายละเอียด

1. เจตนารมณ์ของพระราชบัญญัติการรักษาความมั่นคงปลอดภัยไซเบอร์
2. สาระสำคัญของพระราชบัญญัติการรักษาความมั่นคงปลอดภัยไซเบอร์
3. หน่วยงานที่เกี่ยวข้อง
4. ประโยชน์ของพระราชบัญญัติการรักษาความมั่นคงปลอดภัยไซเบอร์
5. ตัวอย่างเหตุการณ์ภัยคุกคามทางไซเบอร์

จำนวนชั่วโมงที่สอน 3 ชั่วโมง

กิจกรรมการเรียนการสอน

1. ผู้สอนพูดคุยกับผู้เรียนเกี่ยวกับ “ชีวิตเรามีความมั่นคงปลอดภัยไซเบอร์หรือไม่”

2. ผู้สอนบรรยายเนื้อหาความรู้ประจำสัปดาห์ประกอบด้วยเนื้อหาเกี่ยวกับ 1) เจตนารมณ์ของพระราชบัญญัติการรักษาความมั่นคงปลอดภัยไซเบอร์ 2) สาระสำคัญของพระราชบัญญัติการรักษาความมั่นคงปลอดภัยไซเบอร์ 3) หน่วยงานที่เกี่ยวข้อง 4) ประโยชน์ที่ประชาชนจะได้รับ และ 5) ตัวอย่างเหตุการณ์ภัยคุกคามทางไซเบอร์

3. ผู้สอนมอบหมายให้ผู้เรียนค้นคว้ากรณีศึกษาที่เกี่ยวกับการรักษาความมั่นคงปลอดภัยไซเบอร์ นำเสนอในชั้นเรียนและเพื่อนในชั้นเรียนร่วมอภิปราย วิเคราะห์ถึงประโยชน์ ผลกระทบ และปัญหาที่เกิดขึ้นและเกี่ยวข้องเชื่อมโยงกับพระราชบัญญัติการรักษาความมั่นคงปลอดภัยไซเบอร์

4. ผู้สอนทบทวนความรู้ และนำอภิปรายภาพรวมพร้อมกับสรุปความคิด

5. ผู้เรียนศึกษาเนื้อหาจากสื่อการสอนเพิ่มเติม และค้นคว้าข้อมูลเพิ่มเติมจากแหล่งข้อมูลต่าง ๆ แล้วสรุปความด้วยคำพูดของตนเอง

สื่อการสอน

1. เอกสาร หนังสือที่เกี่ยวข้อง

2. สื่ออิเล็กทรอนิกส์ เช่น ไฟล์นำเสนอ PowerPoint, แอพพลิเคชัน Whiteboard

3. กรณีศึกษาเกี่ยวกับการรักษาความมั่นคงปลอดภัยไซเบอร์ที่เกิดขึ้น

4. แบบบันทึกเจตคติและพฤติกรรมการเรียนรู้ของผู้เรียน

5. ไฟล์เอกสารอิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง **พระราชบัญญัติ การรักษาความมั่นคงปลอดภัยไซเบอร์ พ.ศ. 2562**

แผนการประเมินผลการเรียนรู้

1. ผลการเรียนรู้

1.1 เพื่อให้ผู้เรียนตระหนักถึงคุณธรรม จริยธรรม เคารพกฎระเบียบและข้อบังคับต่าง ๆ ของสังคม และมีความรับผิดชอบในฐานะนักเทคโนโลยีสารสนเทศ

1.2 เพื่อให้ผู้เรียนมีความรู้และเข้าใจเกี่ยวกับหลักจริยธรรม และกฎหมายเทคโนโลยีสารสนเทศ สามารถบูรณาการความรู้ และวิเคราะห์ปัญหาที่เกิดขึ้นในสังคมด้วยความรู้อย่างเป็นระบบได้

1.3 เพื่อให้ผู้เรียนมีความคิดอย่างมีวิจารณญาณที่ดี สามารถแสวงหาความรู้เพิ่มเติมได้ด้วยตนเองอย่างเท่าทัน

1.4 เพื่อให้ผู้เรียนมีจิตสำนึกด้านความปลอดภัยในการทำงานด้านเทคโนโลยี และรับผิดชอบในการพัฒนาการเรียนรู้ของตนเองอย่างต่อเนื่อง

1.5 เพื่อให้ผู้เรียนสามารถสื่อสารได้อย่างเหมาะสมและมีประสิทธิภาพ

2. วิธีการการวัดและการประเมินผลการเรียนรู้

2.1 ประเมินจากพฤติกรรมและการแสดงความคิดเห็น ที่แสดงให้เห็นถึงความตระหนักรู้และความรับผิดชอบต่อสังคมอย่างถูกต้อง เหมาะสมบนหลักการของจริยธรรมสากล และกฎหมายเทคโนโลยีสารสนเทศ

2.2 ประเมินการแสดงความคิดเห็นของผู้เรียน และการทดสอบวัดความรู้

2.3 สังเกตพฤติกรรมการแสดงความคิดเห็น ที่มีการอ้างถึงแหล่งข้อมูลต่าง ๆ ที่ผู้เรียนค้นคว้าหาความรู้มาประกอบ

2.4 สังเกตพฤติกรรมการแสดงออกของผู้เรียนในการมีส่วนร่วมกับกิจกรรมต่าง ๆ

2.5 สังเกตพฤติกรรมการใช้ภาษา และการนำเสนอความคิดด้วยวิธีการต่าง ๆ

3. สัดส่วนของการประเมิน

3.1 ด้านคุณธรรม จริยธรรม (M)	ร้อยละ 15
3.2 ด้านความรู้ (K)	ร้อยละ 25

3.3 ด้านทักษะทางปัญญา (C)	ร้อยละ 25
3.4 ด้านทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ (I)	ร้อยละ 20
3.5 ด้านทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้ไอที (N)	ร้อยละ 15

เนื้อหาที่สอน

พระราชบัญญัติการรักษาความมั่นคงปลอดภัยไซเบอร์ พ.ศ.2562 (**คลิกเพื่อดูฉบับเต็ม**) มีผลใช้บังคับเมื่อวันที่ 28 พฤษภาคม 2562 โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อกำหนดนโยบาย มาตรการ แนวทางการรักษาความมั่นคงปลอดภัยไซเบอร์ สำหรับหน่วยงานภาครัฐและภาคเอกชนที่เป็นโครงสร้างพื้นฐานสำคัญทางสารสนเทศ ในการป้องกัน รับมือ และลดความเสี่ยงจากภัยคุกคามทางไซเบอร์ มิให้เกิดผลกระทบต่อความมั่นคงของรัฐ และความสงบเรียบร้อยภายในประเทศ รวมทั้งให้ สำนักงานคณะกรรมการการรักษาความมั่นคงปลอดภัยไซเบอร์แห่งชาติ (สกมช.) เป็นหน่วยงานรับผิดชอบงานตามพระราชบัญญัติ และประสานการปฏิบัติงานร่วมกันทั้งภาครัฐและเอกชน ไม่ว่าในสถานการณ์ทั่วไปหรือสถานการณ์ที่เป็นภัยต่อความมั่นคงอย่างร้ายแรง อันจะทำให้การป้องกันและการรับมือกับภัยคุกคามทางไซเบอร์เป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ

ทุกวันนี้ภัยคุกคามทางไซเบอร์เกิดขึ้นอย่างต่อเนื่องและมีความรุนแรงเพิ่มขึ้น สร้างความเสียหายให้แก่ ประชาชน สังคม ตลอดจนประเทศชาติ โดยไม่เว้นแม้แต่ประเทศที่พัฒนาแล้ว และประเทศที่กำลังพัฒนา ดังจะเห็นได้จากเหตุการณ์สำคัญที่เกิดขึ้นกับหน่วยงานโครงสร้างพื้นฐาน (Critical Infrastructures) ของประเทศ

จากเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในที่ต่าง ๆ ทั่วโลกที่มีการปฏิบัติการของอาชญากรรมข้ามชาติที่จู่โจมเป้าหมาย ที่เป็นองค์กรหรือหน่วยงานโครงสร้างพื้นฐานสำคัญของประเทศ โดยเฉพาะการใช้มัลแวร์เรียกค่าไถ่ (Ransomware) ทำให้ต้องหยุดกิจกรรมบางส่วนลงชั่วคราวเพื่อแก้ไขปัญหาดังกล่าว ซึ่งสร้างความเสียหายเป็นอย่างมากต่อบริษัทและลูกค้า และนำไปสู่การจ่ายอมเสียค่าใช้จ่ายเพื่อกอบกู้สถานการณ์ให้กลับมาเป็นปกติโดยเร็ว เพื่อไม่ให้ความเสียหายรุกลามไปยังภาคส่วนต่าง ๆ ความเสียหายที่เกิดกับหน่วยงานที่ถูกเรียกค่าไถ่นับวันยิ่งมีความรุนแรงและเกิดขึ้นบ่อยมากขึ้น องค์กระหว่างประเทศจึงเห็นความสำคัญและได้หาวิธีการป้องกันเหตุเหล่านี้ และนี่จึงเป็นสาเหตุที่ประเทศต่าง ๆ ทั่วโลกมีความจำเป็นที่จะต้องมีกฎหมายด้านไซเบอร์ สำหรับประเทศไทย ได้มีกลไกขับเคลื่อนพื้นฐาน คือ การออก พระราชบัญญัติการรักษาความมั่นคงปลอดภัยไซเบอร์ พ.ศ.2562 หรือที่เรียกว่าพระราชบัญญัติไซเบอร์

ในระยะเริ่มแรก มีสำนักงานปลัดกระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม ทำหน้าที่สำนักงานคณะกรรมการการรักษาความมั่นคงปลอดภัยไซเบอร์แห่งชาติ ปฏิบัติงานไปจนกว่าจะจัดตั้งสำนักงาน

แล้วเสร็จ ส่งผลให้ปลัดกระทรวงฯ ทำหน้าที่เลขาธิการ จนกว่าจะมีการแต่งตั้งเลขาธิการตามมาตรา 79 วรรคสอง

เจตนารมณ์ของพระราชบัญญัติการรักษาความมั่งคงปลอดภัยไซเบอร์

พระราชบัญญัติการรักษาความมั่นคงปลอดภัยไซเบอร์ พ.ศ.2562 เป็นมาตรการหรือการดำเนินการที่กำหนดขึ้น เพื่อป้องกัน รับมือ และลดความเสี่ยงจากภัยคุกคามทางไซเบอร์ทั้งจากภายในและภายนอกประเทศ ซึ่งส่งผลกระทบต่อความมั่นคงของรัฐ ความมั่นคงทางเศรษฐกิจ ความมั่นคงทางทหาร และความสงบเรียบร้อยภายในประเทศ ดังนั้นเพื่อให้สามารถป้องกัน รับมือ และลดความเสี่ยงจากภัยคุกคามทางไซเบอร์ได้อย่างทันท่วงที จึงมีการกำหนดกฎหมายนี้ขึ้นมา ซึ่งการตราพระราชบัญญัตินี้ สอดคล้องกับเงื่อนไขที่บัญญัติไว้ในมาตรา 26 ของรัฐธรรมนูญแห่งราชอาณาจักรไทย ที่บัญญัติไว้ว่า “การตรากฎหมายที่มีผลเป็นการจำกัดสิทธิหรือเสรีภาพของบุคคลต้องเป็นไปตามเงื่อนไขที่บัญญัติไว้ในรัฐธรรมนูญ ในกรณีที่รัฐธรรมนูญมิได้บัญญัติเงื่อนไขไว้ว่า กฎหมายดังกล่าว ต้องไม่ขัดต่อหลักนิติธรรม ไม่เพิ่มภาระหรือจำกัดสิทธิหรือเสรีภาพของบุคคลเกินสมควรแก่เหตุ และจะกระทบต่อศักดิ์ศรีความเป็นมนุษย์ของบุคคล มิได้ รวมทั้งต้องระบุเหตุผลความจำเป็นในการจำกัดสิทธิ และเสรีภาพไว้ด้วย กฎหมายตามวรรคหนึ่ง ต้องมีผลใช้บังคับเป็นการทั่วไป ไม่มุ่งหมายให้ใช้บังคับแก่กรณีใด กรณีหนึ่งหรือแก่บุคคลใดบุคคลหนึ่งเป็นการเจาะจง”

ทั้งนี้การรับมือกับภัยคุกคามทางไซเบอร์จะมีการพิจารณาเพื่อใช้อำนาจในการป้องกันภัยคุกคามทางไซเบอร์ ทางคณะกรรมการกำกับดูแลด้านความมั่นคงปลอดภัยไซเบอร์จะเป็นผู้กำหนดลักษณะของภัยคุกคามทางไซเบอร์ โดยแบ่งออกเป็น 3 ระดับ ดังต่อไปนี้ (รู้ให้ชัด กับ พ.ร.บ. การรักษาความมั่นคงปลอดภัยไซเบอร์ พ.ศ. 2562, ม.ป.ป.)

1) ภัยคุกคามทางไซเบอร์ในระดับ*ไม่ร้ายแรง* หมายถึง ภัยคุกคามทางไซเบอร์ในระดับที่ทำให้ระบบคอมพิวเตอร์ของหน่วยงานโครงสร้างพื้นฐานสำคัญของ ประเทศ หรือการให้บริการของรัฐด้อยประสิทธิภาพลง

2) ภัยคุกคามทางไซเบอร์ในระดับ*ร้ายแรง* หมายถึง ภัยคุกคามทางไซเบอร์ในระดับที่มีการโจมตีระบบคอมพิวเตอร์ หรือข้อมูลคอมพิวเตอร์ โดยมุ่งหมาย เพื่อ โจมตีและการโจมตีดังกล่าวมีผลทำให้ระบบคอมพิวเตอร์หรือโครงสร้างสำคัญทางสารสนเทศ ที่เกี่ยวข้องกับการให้บริการของโครงสร้างพื้นฐานสำคัญของ ประเทศ เสียหายจนไม่สามารถทำงานหรือให้บริการได้

3) ภัยคุกคามทางไซเบอร์ในระดับ*วิกฤติ* หมายถึง ภัยคุกคามทางไซเบอร์ในระดับวิกฤติที่มีลักษณะ ล้มเหลวทั้งระบบจนรัฐไม่สามารถควบคุมการทำงานจาก ส่วนกลางของระบบคอมพิวเตอร์ของรัฐได้ หรือ ทำให้ประเทศหรือส่วนใดส่วนหนึ่งของประเทศตกอยู่ในภาวะคับขัน

ปัจจุบันการให้บริการหรือการประยุกต์ใช้เครือข่ายคอมพิวเตอร์ อินเทอร์เน็ต โครงข่ายโทรคมนาคม หรือการให้บริการโดยปกติของดาวเทียมมีความเสี่ยงจากภัยคุกคามทางไซเบอร์ ซึ่งอาจกระทบต่อความมั่นคงของรัฐและความสงบเรียบร้อย ภายในประเทศ ทั้งนี้หน่วยงานของรัฐและหน่วยงานเอกชนจะต้องมีการป้องกัน รับมือ และลดความเสี่ยงจากภัยคุกคามทางไซเบอร์ไม่ให้เกิดผลกระทบต่อความมั่นคงในด้านต่าง ๆ ไม่ว่าในสถานการณ์ทั่วไปหรือสถานการณ์อันเป็นภัยต่อความมั่นคงอย่างร้ายแรงก็ตาม

สาระสำคัญของพระราชบัญญัติการรักษาความมั่งคงปลอดภัยไซเบอร์

เนื้อหาในพระราชบัญญัติการรักษาความมั่นคงปลอดภัยไซเบอร์ มีประเด็นที่ต้องทำความเข้าใจ ดังนี้

1) กำหนดให้โครงสร้างพื้นฐานสำคัญทางสารสนเทศและหน่วยงานภาครัฐมีมาตรฐานและมีแนวทางปฏิบัติในการรักษาความมั่นคงปลอดภัยไซเบอร์

2) กำหนดให้มีการเฝ้าระวังภัยคุกคามและมีแผนรับมือ เพื่อกู้คืนระบบให้กลับมาทำงานได้ตามปกติโดยเร็ว

3) กำหนดให้มีการร่วมมือและประสานงานกันของหน่วยงานต่าง ๆ กับสำนักงานรักษาความมั่นคงปลอดภัยไซเบอร์แห่งชาติ เมื่อมีภัยร้ายแรงที่ทำให้การบริการที่สำคัญไม่สามารถทำงานได้ และเกิดความเดือดร้อนแก่ประชาชน

หน่วยงานที่เกี่ยวข้อง

จากที่กล่าวมาข้างต้น อาชญากรไซเบอร์มีเป้าหมายโจมตีหน่วยงานหรือองค์กรที่เป็นโครงสร้างพื้นฐานสำคัญของประเทศต่าง ๆ ทำให้รัฐบาลหลายประเทศได้จัดให้มีการตรากฎหมายพระราชบัญญัติไซเบอร์ออกมาบังคับใช้ ซึ่งบังคับใช้เฉพาะกับหน่วยงานโครงสร้างพื้นฐานสำคัญทางสารสนเทศ (Critical Information Infrastructure: CII)

ทั้งนี้ หน่วยงาน CII หมายความถึง หน่วยงานของรัฐหรือหน่วยงานเอกชน ซึ่งมีภารกิจหรือให้บริการโครงสร้างพื้นฐานสำคัญทางสารสนเทศ ใน 8 กลุ่ม ได้แก่

1) ด้านความมั่นคงของรัฐ

2) ด้านบริการภาครัฐที่สำคัญ

3) ด้านการเงินการธนาคาร

4) ด้านเทคโนโลยีสารสนเทศและโทรคมนาคม

5) ด้านการขนส่งและโลจิสติกส์

6) ด้านพลังงานและสาธารณูปโภค

7) ด้านสาธารณสุข

8) หน่วยงานด้านอื่น ตามที่คณะกรรมการประกาศกำหนดเพิ่มเติม

โดยสำนักงานคณะกรรมการการรักษาความมั่นคงปลอดภัยไซเบอร์แห่งชาติ (สกมช.) ทำหน้าที่ออกข้อกำหนดให้หน่วยงาน CII ปฏิบัติตามมาตรฐานขั้นต่ำ ปัจจุบันหน่วยงานที่เข้าข่าย CII ในประเทศไทยมีจำนวนกว่า 200 แห่ง

ในองค์กรขนาดใหญ่โดยเฉพาะกลุ่มโรงงานอุตสาหกรรมหรือกลุ่มธุรกิจพลังงานมักมีระบบคอมพิวเตอร์เฉพาะทางที่ใช้ในการทำงานหลัก (Operational Technology - OT) ในโรงงานหรือในโรงไฟฟ้า ซึ่งไม่ใช่ระบบไอทีทั่วไปที่เรารู้จักคุ้นเคยกันแบบที่ใช้ในสำนักงาน ซึ่งมักเป็นหัวใจด้านระบบสารสนเทศของหน่วยงานโครงสร้างพื้นฐานคือจุดเปราะบาง

ในการบังคับใช้ พระราชบัญญัติความมั่นคงปลอดภัยไซเบอร์ นี้ จะมีความเกี่ยวข้องเชื่อมโยงกับหน่วยงานหลัก 2 ส่วน คือ

1) หน่วยงานควบคุม หรือกำกับดูแล ทำหน้าที่ดูแลการดำเนินงานของหน่วยงานรัฐ หรือโครงสร้างพื้นฐานสำคัญให้มีมาตรฐาน เช่น ธนาคารแห่งประเทศไทยกำกับดูแลสถาบันการเงิน กสทช. กำกับดูแลผู้ให้บริการโทรคมนาคม เป็นต้น

2) สำนักงานคณะกรรมการการรักษาความมั่นคงปลอดภัยไซเบอร์แห่งชาติ ทำหน้าที่เป็นศูนย์กลางเฝ้าระวังความปลอดภัยไซเบอร์ของประเทศ และให้การช่วยเหลือในการป้องกันและรับมือเมื่อเกิดภัยคุกคามในระดับร้ายแรง

พระราชบัญญัติฉบับนี้ถูกบังคับใช้กับหน่วยงานของรัฐหรือหน่วยงานเอกชนซึ่งมีภารกิจหรือให้บริการโครงสร้างพื้นฐานสำคัญทางสารสนเทศรวมทั้งสิ้น 8 กลุ่ม ได้แก่ ด้านความมั่นคงของรัฐ, ด้านบริการภาครัฐที่สำคัญ, ด้านการเงินการธนาคาร, ด้านเทคโนโลยีสารสนเทศและโทรคมนาคม, ด้านการขนส่งและโลจิสติกส์, ด้านพลังงานและสาธารณูปโภค, ด้านสาธารณสุข และด้านอื่น ๆ ตามที่คณะกรรมการฯ ประกาศกำหนดเพิ่มเติม โดยหน่วยงานต่าง ๆ จะต้องจัดให้มีกิจกรรม ดังต่อไปนี้

1) การตรวจสอบและประเมินความเสี่ยงด้านการรักษาความมั่นคงปลอดภัยไซเบอร์ ซึ่งระบุอยู่ใน

- มาตรา 44 (1) แผนการตรวจสอบและการประเมินความเสี่ยงด้านการรักษาความมั่นคงปลอดภัยไซเบอร์ โดยผู้ตรวจประเมิน ผู้ตรวจสอบภายใน หรือผู้ตรวจสอบอิสระจากภายนอกอย่างน้อยปีละหนึ่งครั้ง

- มาตรา 54 หน่วยงานโครงสร้างพื้นฐานสำคัญทางสารสนเทศ ต้องจัดให้มีการประเมินความเสี่ยงด้านการรักษาความมั่นคงปลอดภัยไซเบอร์โดยมีผู้ตรวจประเมิน รวมทั้งต้องจัดให้มีการ

ตรวจสอบด้านความมั่นคงปลอดภัยไซเบอร์โดยผู้ตรวจสอบด้านมั่นคงปลอดภัยสารสนเทศทั้งโดยผู้ตรวจสอบภายในหรือโดยผู้ตรวจสอบอิสระภายนอก อย่างน้อยปีละหนึ่งครั้ง

2) การบริหารจัดการความมั่นคงปลอดภัยข้อมูลสารสนเทศ ที่เกี่ยวข้องกับการจัดทำนโยบาย เป้าหมายเชิงธุรกิจ การออกแบบ รวมไปถึงการจัดทำกระบวนการต่าง ๆ เพื่อรักษาความมั่นคงปลอดภัยของระบบเทคโนโลยีสารสนเทศ ซึ่งระบุอยู่ใน

- มาตรา 56 หน่วยงานโครงสร้างพื้นฐานสำคัญทางสารสนเทศ ต้องกำหนดให้มีกลไกหรือขั้นตอนเพื่อการเฝ้าระวังภัยคุกคามทางไซเบอร์หรือเหตุการณ์ที่เกี่ยวกับความมั่นคงปลอดภัยไซเบอร์ที่เกี่ยวข้องกับโครงสร้างพื้นฐานสำคัญทางสารสนเทศของตน

3) การจัดการความปลอดภัย ซึ่งครอบคลุมการดูแลระบบเทคโนโลยีสารสนเทศแบบเรียลไทม์ตลอดเวลา เพื่อเฝ้าระวังและแจ้งเตือนเมื่อมีเหตุการณ์ไม่พึงประสงค์เกิดขึ้น วิเคราะห์หาสาเหตุและจัดลำดับความสำคัญของการบุกรุกโจมตี ปิดช่องโหว่ที่มีความเสี่ยงต่อการถูกบุกรุกโจมตีในรูปแบบต่าง ๆ รวมถึงการสรุปข้อมูลและจัดทำรายงานเพื่อเป็นแนวทางในการกำหนดและการปรับปรุงนโยบายขององค์กรต่อไป ซึ่งระบุอยู่ใน

- มาตรา 44 (2) แผนการรับมือภัยคุกคามทางไซเบอร์

- มาตรา 56 หน่วยงานโครงสร้างพื้นฐานสำคัญทางสารสนเทศ ต้องกำหนดให้มีกลไกหรือขั้นตอนเพื่อการเฝ้าระวังภัยคุกคามทางไซเบอร์หรือเหตุการณ์ที่เกี่ยวกับความมั่นคงปลอดภัยไซเบอร์ที่เกี่ยวข้องกับโครงสร้างพื้นฐานสำคัญทางสารสนเทศของตนฯ

- มาตรา 57 เมื่อมีเหตุภัยคุกคามทางไซเบอร์เกิดขึ้นอย่างมีนัยสำคัญต่อระบบของหน่วยงานโครงสร้างพื้นฐานสำคัญทางสารสนเทศ ให้หน่วยงานโครงสร้างพื้นฐานสำคัญทางสารสนเทศ รายงานต่อสำนักงานและหน่วยงานควบคุมหรือกำกับดูแล และปฏิบัติการรับมือกับภัยคุกคามทางไซเบอร์ฯ

4) การพัฒนาบุคลากร เพื่อเป็นการยกระดับขีดความสามารถของบุคลากร ให้มีความรู้ความสามารถ และมีความพร้อมในการป้องกันและรับมือกับสถานการณ์ด้านภัยคุกคามไซเบอร์สามารถแก้ไขสถานการณ์ที่เกิดขึ้นได้อย่างมีประสิทธิภาพและเป็นเอกภาพ ซึ่งระบุอยู่ใน

- มาตรา 42 (6) การพัฒนาบุคคลากรและผู้เชี่ยวชาญด้านการรักษาความมั่นคงปลอดภัยไซเบอร์ทั้งภาครัฐและเอกชน

- มาตรา 42 (7) การสร้างความตระหนักและความรู้ด้านการรักษาความมั่นคงปลอดภัยไซเบอร์

ประโยชน์ของพระราชบัญญัติการรักษาความมั่นคงปลอดภัยไซเบอร์

1) ระบบคอมพิวเตอร์ของหน่วยงาน โครงสร้างพื้นฐานสำคัญ จะมีความปลอดภัยสามารถให้บริการได้ต่อเนื่อง

2) หน่วยงานและองค์กรต่าง ๆ ที่ปฏิบัติตามพระราชบัญญัตินี้ จะมีแนวทางในการรับมือภัยคุกคามทางไซเบอร์ ไม่ให้เกิดผลกระทบเป็นวงกว้าง หรือแม้หากเกิดเหตุการณ์ใดก็สามารถกลับมาทำงานได้อย่างรวดเร็ว

3) ภาครัฐจะมีการจัดตั้งหน่วยงานขึ้นมาดูแลเป็นการเฉพาะ มีมาตรฐานด้านความปลอดภัยไซเบอร์ และให้ความช่วยเหลือแก่หน่วยงานโครงสร้างพื้นฐานที่สำคัญ

4) เมื่อเกิดภัยคุกคามร้ายแรง การเข้าไปแก้ไขปัญหาที่ต้องเข้าถึงทรัพย์สิน จะต้องใช้คำสั่งศาลเพื่อคุ้มครองสิทธิ

ตัวอย่างเหตุการณ์ภัยคุกคามทางไซเบอร์

เหตุการณ์การถูกโจมตีระบบสารสนเทศของหน่วยงาน หรือองค์กรต่าง ๆ ไม่ได้เกิดขึ้นเป็นครั้งแรก หากแต่เกิดขึ้นมาแล้วในหลายประเทศทั่วโลกตลอดหลายปีที่ผ่านมา จึงเป็นที่มาและเป็นสาเหตุที่ประเทศต่าง ๆ ทั่วโลกมีความจำเป็นที่จะต้องมีกฎหมายด้านไซเบอร์ ในที่นี้เป็นเพียงตัวอย่างที่เกิดขึ้นและนับว่าสร้างความเสียหายต่อประเทศในวงกว้าง

บริษัทวิจัย Cybersecurity Ventures เปิดเผยว่า ต้นทุนอาชญากรรมทางไซเบอร์ทั่วโลกจะเพิ่มขึ้นถึงเกือบร้อยละ 15 ต่อปี ในช่วง 4 ปีข้างหน้า ในปีที่ผ่านมา อาชญากรไซเบอร์ฉลาดขึ้นและเร็วขึ้น ในการปรับกลวิธีเพื่อพัฒนาแผนการใหม่ ๆ ในปี 2022 นายซามานี ที่ปรึกษาและวิจัยด้านเทคโนโลยีของ Gartner กล่าวไว้ว่า “ด้วยสถานการณ์ของภัยคุกคามที่เปลี่ยนแปลงไป และผลกระทบอย่างต่อเนื่องของการระบาดใหญ่ทั่วโลก เป็นสิ่งสำคัญที่องค์กรต่าง ๆ ต้องตระหนักถึงแนวโน้มความปลอดภัยในโลกไซเบอร์ เพื่อให้สามารถดำเนินการในเชิงรุกและดำเนินการได้ในการปกป้องข้อมูล” (วิจัยเผย 10 อาชญากรรมไซเบอร์ ในปี 2022 ที่ทุกคนต้องระวัง!, 2565) นอกจากนี้ยังได้มีการเผยข้อมูล 10 อาชญากรรมด้านไซเบอร์ที่ต้องเฝ้าระวัง ได้แก่

ο ภัยไซเบอร์โจมตีระบบ OT (Operational Technology)

Gartner บริษัทที่ปรึกษาและวิจัยด้านเทคโนโลยีในคอนเนคทิคัล กล่าว OT เป็นระบบคอมพิวเตอร์และการสื่อสารประเภทหนึ่ง รวมถึงทั้งฮาร์ดแวร์และซอฟต์แวร์ที่ควบคุมการปฏิบัติงานในอุตสาหกรรม โดยเน้นที่อุปกรณ์ทางกายภาพและกระบวนการที่ใช้รวบรวมและวิเคราะห์ข้อมูลแบบเรียลไทม์เพื่อตรวจสอบหน่วยการผลิตหรือเพื่อควบคุมอุปกรณ์ อุตสาหกรรมต่าง ๆ เช่น โทรคมนาคม น้ำมันและก๊าซ ใช้ OT ที่ทำให้รู้ว่าอุปกรณ์ต่าง ๆ ทำงานประสานกัน การโจมตีใน

สภาพแวดล้อม OT ได้วิวัฒนาการมาจาก “การหยุดชะงักของกระบวนการทั้งหมดในทันที” เช่น การโจมตีบริษัท โคโลเนียลไปป์ไลน์ (Colonial Pipeline) ด้วยแรนซัมแวร์ ในวันที่ 7 พฤษภาคม 2564 เป็นเหตุให้บริษัทต้องดำเนินการหยุดท่อขนส่งทั้งหมดทันทีเพื่อป้องกันการโจมตี เป็นต้น

o การทำงานทางไกล (Remote Working) ที่อาจนำมาสู่ความเสี่ยง

ในช่วงที่มีสถานการณ์การแพร่ระบาดใหญ่ของโควิด-19 คนทำงานส่วนใหญ่เปลี่ยนสภาพแวดล้อมในการทำงานมาใช้เทคโนโลยีสารสนเทศกันมากขึ้น และทำให้ภัยคุกคามทางไซเบอร์เพิ่มขึ้นในปี 2565 เนื่องจากพนักงานใช้อุปกรณ์อยู่ที่บ้านที่อยู่นอกไฟร์วอลล์ (Firewall) ซึ่งมักจะไม่อยู่ภายใต้ข้อจำกัดด้านความปลอดภัยเดียวกันกับอุปกรณ์ขององค์กร และยังเป็นการทำงานที่พนักงานต้องทำการเชื่อมโยงการเข้าถึงเครือข่ายของสำนักงาน จุดนี้เองที่เป็นจุดอ่อนที่แฮ็กเกอร์ใช้เป็นโอกาสในการโจมตี

o การเจาะเข้าระบบของภาครัฐและเอกชน

ระบบของหน่วยงานภาครัฐ และเอกชนมักตกเป็นเป้าโจมตีจากผู้ไม่หวังดีอยู่บ่อยครั้งและมีแนวโน้มที่จะทวีความรุนแรงขึ้น ยกตัวอย่างในอดีต เมื่อปี 2563 ได้เกิดการรั่วไหลของข้อมูลจำนวนมหาศาลจากหลายหน่วยงานของรัฐบาลสหรัฐอเมริกา หรือ เมื่อไม่นานมานี้ บริษัทยักษ์ใหญ่อย่าง ไมโครซอฟท์ ก็ได้ถูกกลุ่มแฮ็กเกอร์ชื่อว่า Lapsus เจาะเข้าสู่ระบบได้บางส่วน ซึ่งกลุ่มที่ว่านี้ได้กำหนดเป้าหมายในการโจมตีเป็นวงกว้างขึ้น โดยพุ่งเป้าโจมตีองค์กรต่าง ๆ ของรัฐบาล รวมถึงบริษัทในภาคเทคโนโลยีและเฮลท์แคร์ ซึ่งปัจจุบันกำลังเป็นที่จับตามองอยู่

o การโจมตีทางสื่อสังคมออนไลน์

ปัจจุบันการโจมตีทางสื่อสังคมออนไลน์เพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่อง บุคคลรวมถึงองค์กรต่าง ๆ ตกเป็นเป้าหมายบ่อยขึ้น ต้นปี 2564 ธุรกิจโดยเฉลี่ยถูกโจมตีประมาณ 34 ครั้ง บนแพลตฟอร์มสื่อสังคมออนไลน์ต่าง ๆ ต่อเดือน ภายในเดือนมิถุนายน ตัวเลขเพิ่มขึ้นเป็น 50 ซึ่งเพิ่มขึ้นถึง 47% ด้วยแพลตฟอร์มสื่อสังคมออนไลน์ที่เติบโตอย่างรวดเร็ว จนกลายเป็นช่องทาง (Attack Vector) ที่ได้รับความนิยมสำหรับผู้คุกคาม เนื่องจากสื่อสังคมออนไลน์มีฐานผู้ใช้ ที่กว้างขวาง เนื้อหาที่หลากหลายบนสื่อสังคมออนไลน์ทำให้องค์กรที่ถูกกฎหมายพร้อมที่จะถูกโจมตีหรือละเมิด เนื่องจากผู้คุกคามสามารถแอบอ้างเป็นแบรนด์ พนักงาน หรือลูกค้าได้อย่างง่ายดาย

o การแลกเปลี่ยนสกุลเงินดิจิทัล

บริษัทแลกเปลี่ยนคริปโตเคอเรนซี ถูกโจมตีเพิ่มขึ้น 10 เท่าในช่วงครึ่งแรกของปี เมื่อเทียบกับช่วงเดียวกันของปีก่อน รายงานโดยบริษัทข่าวกรองภัยคุกคามทางไซเบอร์ PhishLabs แม้ว่าจะไม่ได้เปิดเผยจำนวนการโจมตีที่แน่นอนก็ตาม ด้วยการโจมตีด้วยสกุลเงินดิจิทัลส่วนใหญ่นั้นเกิดขึ้นผ่านสื่อสังคมออนไลน์ “เราคาดว่าธุรกิจคริปโตเคอเรนซีจะยังคงตกเป็นเป้าหมายเชิงรุกโดยผู้คุกคามผ่านสื่อสังคมออนไลน์ในอนาคตเนื่องจากกิจกรรมและการสื่อสารส่วนใหญ่เกิดขึ้นผ่าน

แพลตฟอร์มสื่อสังคมออนไลน์” เช่นเหตุการณ์ปล้นสกุลเงินดิจิทัลครั้งใหญ่ที่สุด เมื่อวันที่ 10 สิงหาคม ปีที่แล้ว มีเหรียญดิจิทัลจำนวน 613 ล้านดอลลาร์จากแพลตฟอร์มการแลกเปลี่ยนโทเค็น Poly Network ถูกขโมยหายไป

o การล้วงข้อมูลลับด้วยวิธีฟิชชิง (Phishing)

ฟิชชิ่งมักมาในรูปของอีเมลหลอกลวงหรือข้อความป๊อปอัปที่มีจุดมุ่งหมายเพื่อรับข้อมูลส่วนบุคคลจากผู้ที่ตกเป็นเหยื่อ เช่น รายละเอียดบัตรเครดิตและข้อมูลที่ละเอียดอ่อน รวมทั้งหมายเลขประจำตัวส่วนบุคคล ชื่อผู้ใช้และรหัสผ่าน อีเมลฟิชชิ่งอาจแอบติดตั้งซอฟต์แวร์ที่เป็นอันตรายหรือมัลแวร์ในคอมพิวเตอร์ของเหยื่อ การติดตั้งที่ชั่วร้ายดังกล่าวอาจเป็นไวรัสหรือสปายแวร์ที่ออกแบบมาเพื่อรวบรวมข้อมูลเพิ่มเติม ซึ่งอาจนำไปสู่การฉ้อโกงต่อไป

o การเชื่อมต่อระบบแบบ API (Application Programming Interface)

ระบบอินเทอร์เน็ตทุกสรรพสิ่ง (Internet of Things – IoT) และ 5G ระหว่างบริการ API และ แอพ จะตกเป็นเป้าหมายของแฮ็กเกอร์มากขึ้น เนื่องจากมีช่องโหว่ที่ทำให้ถูกโจมตีได้ง่าย ลักษณะที่เชื่อมต่อกันของ API นั้นอาจเพิ่มความเสี่ยงให้กับธุรกิจต่าง ๆ เนื่องจาก API ได้กลายเป็น ช่องทาง หรือเวกเตอร์ สำหรับการโจมตีห่วงโซ่อุปทานในวงกว้าง การเปิดกว้างและยูทิลิตี้ของ API ทำให้ช่องทางนี้กลายเป็นเป้าหมายที่สมบูรณ์อย่างเหลือเชื่อสำหรับผู้โจมตี ในลักษณะเดียวกับที่สามารถตั้งโปรแกรมแอพมือถือให้เข้าถึงและรับข้อมูลจากระบบขององค์กรโดยใช้ API มัลแวร์ชิ้นหนึ่ง ก็สามารถทำได้เช่นกัน แฮ็กเกอร์ได้เขียนเครื่องมือซอฟต์แวร์ที่หลากหลายเพื่อใช้ API ในทางที่ผิด ซึ่งเป็นเทคนิคการโจมตีที่มีประสิทธิภาพ

o ปัญหาการจัดการด้าน Cyber Security

BeyondTrust บริษัท รักษาความปลอดภัยทางไซเบอร์ของสหรัฐกล่าวว่าในปี 2565 จะเป็นปีที่ท้าทายที่สุดในแง่ของความสามารถในการรักษาความปลอดภัยทางไซเบอร์อย่างต่อเนื่อง ซึ่งเกิดจากปัจจัยบางอย่าง เช่น ความไม่สมดุลระหว่างอุปสงค์และอุปทาน รวมถึงการปรับใช้ไฮบริดคลาวด์และความคิดริเริ่มในการเปลี่ยนแปลงทางดิจิทัลอย่างเร่งด่วน ตลอดจนโครงการหลังเกิดโรคระบาดครั้งใหญ่ที่เพิ่มขึ้น และงบประมาณที่พร้อมสำหรับการใช้จ่าย”

o การเรียกค่าไถ่ (Ransomware)

การใช้ แรนซัมแวร์ (Ransomware) เพิ่มขึ้นอย่างรวดเร็ว และเป็นอันตรายมากขึ้นในปี 2564 และจะเพิ่มขึ้นอย่างรวดเร็วในปี 2565 แรนซัมแวร์ คือ มัลแวร์รูปแบบหนึ่ง ที่ใช้การเข้ารหัสเพื่อเก็บข้อมูลของเหยื่อในการเรียกค่าไถ่ ข้อมูลสำคัญของผู้ใช้หรือองค์กรจะถูกเข้ารหัสเพื่อไม่ให้เจ้าของเดิมเข้าถึงไฟล์ ฐานข้อมูล หรือแอปพลิเคชันได้ จากนั้นผู้ไม่หวังดีจะเรียกค่าไถ่เพื่อให้กลับเข้าถึงระบบได้ แรนซัมแวร์มักได้รับการออกแบบให้แพร่กระจายไปทั่วเครือข่ายและฐานข้อมูลเป้าหมายและเซิร์ฟเวอร์ไฟล์ ซึ่งทำให้ทั้งองค์กรเป็นอัมพาตอย่างรวดเร็ว เป็นภัยคุกคามที่สร้างรายได้

หลายพันล้านดอลลาร์ให้กับอาชญากรไซเบอร์ และก่อให้เกิดความเสียหายและค่าใช้จ่ายที่สำคัญสำหรับธุรกิจและองค์กรของรัฐ

- การโยกย้ายระบบคลาวด์ก่อให้เกิดภัยคุกคาม

เกือบครึ่งขององค์กร ย้ายหน้าที่ที่มีความสำคัญต่อธุรกิจ ไปยังระบบคลาวด์อันเป็นผลโดยตรงจากการระบาดใหญ่ อย่างไรก็ตาม การโยกย้ายระบบคลาวด์จำเป็นต้องมีการพิจารณาเฉพาะที่อาจถูกมองข้ามในปี 2565 ตัวอย่างเช่น การตรวจจับและป้องกันกิจกรรมที่เป็นอันตรายในระบบคลาวด์ Bob Huber หัวหน้าเจ้าหน้าที่รักษาความปลอดภัยของ Tenable กล่าว

สรุป

พระราชบัญญัติการรักษาความมั่นคงปลอดภัยไซเบอร์ อันที่จริงไม่ได้มีความเกี่ยวข้องเชื่อมโยงไปยังประชาชนทุกคนในทางตรง เนื่องจากเป็นกฎหมายที่ใช้ในการควบคุมหน่วยงาน องค์กรทั้งภาครัฐและภาคเอกชนที่มีความรับผิดชอบเกี่ยวกับความมั่นคงของรัฐและความสงบเรียบร้อยภายในประเทศ แต่ประชาชนทั่วไปจะได้รับประโยชน์ในทางอ้อม กล่าวคือ เมื่อหน่วยงานหรือองค์กรที่กล่าวมานี้มีมาตรการรักษาความปลอดภัย มีแผนการเตรียมรับมือ และลดความเสี่ยงจากภัยคุกคามทางไซเบอร์ได้แล้ว ประชาชนก็สามารถใช้ชีวิตได้อย่างสุขสบายไม่ได้รับผลกระทบและความเดือนร้อนในลักษณะต่าง ๆ นั้นเอง

เอกสารอ้างอิง

รู้ให้ชัด กับ พ.ร.บ. การรักษาความมั่นคงปลอดภัยไซเบอร์ พ.ศ. 2562. (ม.ป.ป.). เรียกใช้เมื่อ 5 กรกฎาคม 2565 จาก TOT: https://www.tot.co.th/blogs/ดิจิทัลทิปส์/now-trending/ดิจิทัลทิปส์/2019/07/01/รู้ให้ชัด-กับ-พ.ร.บ.-การรักษาความปลอดภัยมั่นคงไซเบอร์-พ.ศ.-2562

วิจัยเผย 10 อาชญากรรมไซเบอร์ ในปี 2022 ที่ทุกคนต้องระวัง! (10 เมษายน 2565). เรียกใช้เมื่อ 5 กรกฎาคม 2565 จาก G-Able: https://www.g-able.com/digital-review/10-cyber-crime-trends-2022/

คำถามประจำสัปดาห์

1. ภัยคุกคามทางไซเบอร์มีอยู่ด้วยกันหลายระดับ แต่ละระดับมีความแตกต่างกันอย่างไร
2. หน่วยงานโครงสร้างพื้นฐานสำคัญทางสารสนเทศ (Critical Information Infrastructure: CII) มีอะไรบ้าง

3. หน่วยงานควบคุม หรือกำกับดูแล พระราชบัญญัติความมั่นคงปลอดภัยไซเบอร์ มีอะไรบ้าง

4. หน่วยงานใด ทำหน้าที่เป็นศูนย์กลางเฝ้าระวังความปลอดภัยไซเบอร์ของประเทศไทย

5. ยกตัวอย่างภัยคุกคามทางไซเบอร์ ที่เป็นเหตุการณ์ในสังคมไทย 1 เหตุการณ์

แผนการสอนประจำสัปดาห์ที่ 7-8

หัวข้อเรื่อง พระราชบัญญัติ ว่าด้วย การกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์

รายละเอียด

1. เจตนารมณ์ของพระราชบัญญัติ ว่าด้วย การกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์
2. สาระสำคัญของพระราชบัญญัติ ว่าด้วย การกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์
3. ตัวอย่างสถานการณ์ที่มีความผิดตามพระราชบัญญัติ ว่าด้วย การกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์
4. กรณีศึกษาที่น่าสนใจ

จำนวนชั่วโมงที่สอน 6 ชั่วโมง

กิจกรรมการเรียนการสอน

1. ผู้สอนพูดคุยกับผู้เรียนเกี่ยวกับ “นักเทคโนโลยีสารสนเทศกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ได้อย่างไร”
2. ผู้สอนบรรยายเนื้อหาความรู้ประจำสัปดาห์ประกอบด้วยเนื้อหาเกี่ยวกับ 1) เจตนารมณ์ของพระราชบัญญัติ ว่าด้วย การกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ 2) สาระสำคัญของพระราชบัญญัติ ว่าด้วย การกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ 3) ตัวอย่างสถานการณ์ที่มีความผิดตามพระราชบัญญัติ ว่าด้วย การกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ และ 4) กรณีศึกษาที่น่าสนใจ
3. ผู้สอนมอบหมายให้ผู้เรียนค้นคว้ากรณีศึกษาที่เกี่ยวกับการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ในลักษณะต่าง ๆ นำเสนอในชั้นเรียนและเพื่อนในชั้นเรียนร่วมอภิปราย วิเคราะห์ถึงผลกระทบ และปัญหาที่เกิดขึ้นและเกี่ยวข้องเชื่อมโยงกับพระราชบัญญัติการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์
4. ผู้สอนทบทวนความรู้ และนำอภิปรายภาพรวมพร้อมกับสรุปความคิด
5. ผู้เรียนศึกษาเนื้อหาจากสื่อการสอนเพิ่มเติม และค้นคว้าข้อมูลเพิ่มเติมจากแหล่งข้อมูลต่าง ๆ แล้วสรุปความด้วยคำพูดของตนเอง

สื่อการสอน

1. เอกสาร หนังสือที่เกี่ยวข้อง
2. สื่ออิเล็กทรอนิกส์ เช่น ไฟล์นำเสนอ PowerPoint, แอพพลิเคชัน Whiteboard
3. กรณีศึกษาเกี่ยวกับการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์
4. แบบบันทึกเจตคติและพฤติกรรมการเรียนรู้ของผู้เรียน
5. ไฟล์เอกสารอิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง **พระราชบัญญัติ ว่าด้วย การกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ (ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2560**

แผนการประเมินผลการเรียนรู้

1. ผลการเรียนรู้

1.1 เพื่อให้ผู้เรียนตระหนักถึงคุณธรรม จริยธรรม เคารพกฎระเบียบและข้อบังคับต่าง ๆ ของสังคม และมีความรับผิดชอบในฐานะนักเทคโนโลยีสารสนเทศ

1.2 เพื่อให้ผู้เรียนมีความรู้และเข้าใจเกี่ยวกับหลักจริยธรรม และกฎหมายเทคโนโลยีสารสนเทศ สามารถบูรณาการความรู้ และวิเคราะห์ปัญหาที่เกิดขึ้นในสังคมด้วยความรู้อย่างเป็นระบบได้

1.3 เพื่อให้ผู้เรียนมีความคิดอย่างมีวิจารณญาณที่ดี สามารถแสวงหาความรู้เพิ่มเติมได้ด้วยตนเองอย่างเท่าทัน

1.4 เพื่อให้ผู้เรียนมีจิตสำนึกด้านความปลอดภัยในการทำงานด้านเทคโนโลยี และรับผิดชอบในการพัฒนาการเรียนรู้ของตนเองอย่างต่อเนื่อง

1.5 เพื่อให้ผู้เรียนสามารถสื่อสารได้อย่างเหมาะสมและมีประสิทธิภาพ

2. วิธีการการวัดและการประเมินผลการเรียนรู้

2.1 ประเมินจากพฤติกรรมและการแสดงความคิดเห็น ที่แสดงให้เห็นถึงความตระหนักรู้และความรับผิดชอบต่อสังคมอย่างถูกต้อง เหมาะสมบนหลักการของจริยธรรมสากล และกฎหมายเทคโนโลยีสารสนเทศ

2.2 ประเมินการแสดงความคิดเห็นของผู้เรียน และการทดสอบวัดความรู้

2.3 สังเกตพฤติกรรมการแสดงความคิดเห็น ที่มีการอ้างถึงแหล่งข้อมูลต่าง ๆ ที่ผู้เรียนค้นคว้าหาความรู้มาประกอบ

2.4 สังเกตพฤติกรรมการแสดงออกของผู้เรียนในการมีส่วนร่วมกับกิจกรรมต่าง ๆ

2.5 สังเกตพฤติกรรมการใช้ภาษา และการนำเสนอความคิดด้วยวิธีการต่าง ๆ

3. สัดส่วนของการประเมิน

3.1 ด้านคุณธรรม จริยธรรม (M)	ร้อยละ 15
3.2 ด้านความรู้ (K)	ร้อยละ 25
3.3 ด้านทักษะทางปัญญา (C)	ร้อยละ 25
3.4 ด้านทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ (I)	ร้อยละ 20
3.5 ด้านทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้ไอที (N)	ร้อยละ 15

เนื้อหาที่สอน

พระราชบัญญัติ ว่าด้วย การกระทำความเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ จนถึงปัจจุบันได้มีการประกาศออกมาแล้ว 2 ฉบับ ประกอบด้วย ฉบับแรก ปี พ.ศ.2550 (**คลิกเพื่อดูฉบับที่ 1**) และฉบับที่ 2 ปี พ.ศ.2560 (**คลิกเพื่อดูฉบับที่ 2**)

เจตนารมณ์ของพระราชบัญญัติ ว่าด้วย การกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์

ขณะที่เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์และอินเตอร์เน็ตเข้ามามีส่วนสำคัญในชีวิตของคนเรามากขึ้น หากมีผู้หนึ่งผู้ใดกระทำด้วยวิธีการใด ๆ แล้วส่งผลให้ระบบคอมพิวเตอร์ไม่สามารถทำงานตามคำสั่งที่กำหนดไว้ หรือทำให้การทำงานผิดพลาดไปจากคำสั่งที่กำหนดไว้ หรือใช้วิธีการใด ๆ เข้าล่วงรู้ข้อมูล แก้ไข หรือทำลายข้อมูลของบุคคลอื่นในระบบคอมพิวเตอร์ หรือใช้ระบบคอมพิวเตอร์เพื่อเผยแพร่ข้อมูลคอมพิวเตอร์ อันเป็นเท็จหรือมีลักษณะอันลามกอนาจาร ย่อมก่อให้เกิดความเสียหาย กระทบกระเทือนต่อเศรษฐกิจ สังคม และความมั่นคงของรัฐ ซึ่งกระทบไปถึงความสงบสุขและศีลธรรมอันดีของประชาชน จึงเป็นที่มาของการตราพระราชบัญญัตินี้ เพื่อป้องกันและปราบปรามการกระทำดังที่กล่าวมา

สาระสำคัญของพระราชบัญญัติ ว่าด้วย การกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์

พระราชบัญญัติ ว่าด้วย การกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ มีความเกี่ยวข้องเชื่อมโยงกับบุคคลอยู่สามกลุ่ม ได้แก่ พนักงานเจ้าหน้าที่ ผู้ให้บริการ และผู้ใช้บริการ โดยสาระสำคัญของพระราชบัญญัติฉบับนี้ มุ่งเน้นที่ผู้ใช้บริการ (หมวด 1) และพนักงานเจ้าหน้าที่ (หมวด 2) เป็นสำคัญ

สำหรับผู้ใช้บริการ หรือประชาชนทั่วไป เกี่ยวข้องโดยตรงในหมวด 1 “ความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์” โดยจะบอกถึงพฤติกรรมอย่างไรบ้างที่มีความผิดตามพระราชบัญญัติ และมีบทลงโทษกำกับไว้ ซึ่งสรุปโดยสังเขป ได้ดังนี้

มาตรา	การกระทำที่ผิด	โทษจำคุก	โทษปรับ
5	ผู้ใดเข้าถึงซึ่ง*ระบบคอมพิวเตอร์*ที่มีมาตรการป้องกันการเข้าถึงโดยเฉพาะ และมาตรการนั้นมิได้มีไว้สำหรับตน โดยมิชอบ	ไม่เกิน 6 เดือน	ไม่เกิน 10,000 บาท
6	ผู้ใด*ล่วงรู้มาตรการป้องกัน*การเข้าถึงระบบคอมพิวเตอร์ ที่ผู้อื่นจัดทำขึ้นเป็นการเฉพาะ ถ้านำมาตรการดังกล่าวไปเปิดเผยโดยมิชอบในประการที่น่าจะเกิดความเสียหายแก่ผู้อื่น	ไม่เกิน 1 ปี	ไม่เกิน 20,000 บาท
7	ผู้ใดเข้าถึงซึ่ง*ข้อมูลคอมพิวเตอร์*ที่มีมาตรการป้องกันการเข้าถึงโดยเฉพาะ และมาตรการนั้นมิได้มีไว้สำหรับตน	ไม่เกิน 2 ปี	ไม่เกิน 40,000 บาท
8	ผู้ใดกระทำการด้วยวิธีการทางอิเล็กทรอนิกส์เพื่อดักรับไว้ซึ่งข้อมูลคอมพิวเตอร์ของผู้อื่นที่อยู่ระหว่างการส่งในระบบคอมพิวเตอร์ และข้อมูลคอมพิวเตอร์นั้นมิได้มีไว้เพื่อประโยชน์สาธารณะหรือเพื่อให้บุคคลทั่วไปใช้ประโยชน์ได้	ไม่เกิน 3 ปี	ไม่เกิน 60,000 บาท
9	ผู้ใดทำให้เสียหาย ทำลาย แก้ไข เปลี่ยนแปลง หรือเพิ่มเติม ไม่ว่าทั้งหมดหรือบางส่วนซึ่งข้อมูลคอมพิวเตอร์ของผู้อื่นโดยมิชอบ	ไม่เกิน 5 ปี	ไม่เกิน 100,000 บาท
10	ผู้ใดกระทำด้วยประการใดเพื่อให้การทำงานของระบบคอมพิวเตอร์ของผู้อื่นถูกระงับ ชะลอ หรือรบกวนจนไม่สามารถทำงานได้ตามปกติได้	ไม่เกิน 5 ปี	ไม่เกิน 100,000 บาท
11	ผู้ใดส่งข้อมูลคอมพิวเตอร์หรือจดหมายอีเล็กทรอนิกส์ แก่บุคคลอื่นโดยปกปิดหรือปลอมแปลงแหล่งที่มาของการส่งข้อมูลอันเป็นการรบกวนการใช้ระบบคอมพิวเตอร์ของบุคคลอื่นโดยปกติสุข	-	ไม่เกิน 100,000 บาท
	ผู้ใดส่งข้อมูลคอมพิวเตอร์หรือจดหมายอิเล็กทรอนิกส์แก่บุคคลอื่นอันมีลักษณะเป็นการก่อให้เกิดความเดือดร้อนรำคาญแก่ผู้รับ	-	ไม่เกิน 200,000 บาท

มาตรา	การกระทำที่ผิด	โทษจำคุก	โทษปรับ
	ข้อมูลคอมพิวเตอร์ หรือจดหมายอิเล็กทรอนิกส์โดยไม่เปิดโอกาสให้ผู้รับสามารถบอกเลิกหรือแจ้งความประสงค์เพื่อปฏิเสธการตอบรับได้โดยง่าย		
12	การกระทำความผิดตามมาตรา 5, 6, 7, 8 หรือ 11 เป็นการกระทำต่อระบบคอมพิวเตอร์หรือข้อมูลคอมพิวเตอร์ *เกี่ยวกับการรักษาความมั่นคงปลอดภัยของประเทศ ความปลอดภัยสาธารณะ ความมั่นคงในทางเศรษฐกิจของประเทศ หรือโครงสร้างพื้นฐานอันเป็นประโยชน์สาธารณะ*	ตั้งแต่ 1 ปี – 7 ปี	20,000 บาท – 140,000 บาท
	ถ้าการกระทำความผิดตามวรรคหนึ่ง เป็นเหตุให้เกิดความเสียหายต่อระบบคอมพิวเตอร์ หรือข้อมูลคอมพิวเตอร์ดังกล่าว	ตั้งแต่ 1 ปี – 10 ปี	20,000 บาท – 200,000 บาท
	การกระทำความผิดตามมาตรา 9 หรือ 10 เป็นการกระทำต่อระบบคอมพิวเตอร์ หรือข้อมูลคอมพิวเตอร์ตามวรรคหนึ่ง	ตั้งแต่ 3 ปี – 15 ปี	60,000 บาท – 300,000 บาท
	การกระทำความผิดตามวรรคหนึ่ง หรือวรรคสามโดยมิได้มีเจตนาฆ่า แต่เป็นเหตุให้บุคคลอื่นถึงแก่ความตาย	ตั้งแต่ 5 ปี – 20 ปี	100,000 บาท – 400,000 บาท
12 (1)	การกระทำความผิดตามมาตรา 9 หรือ 10 เป็นเหตุให้เกิดอันตรายแก่บุคคลอื่นหรือทรัพย์สินของผู้อื่น	ไม่เกิน 10 ปี	ไม่เกิน 200,000 บาท
	การกระทำความผิดตามมาตรา 9 หรือ 10 โดยมิได้เจตนาฆ่าแต่เป็นเหตุให้บุคคลอื่นถึงแก่ความตาย	ตั้งแต่ 5 ปี – 20 ปี	100,000 บาท – 400,000 บาท
13	ผู้ใดจำหน่ายหรือเผยแพร่ชุดคำสั่งที่จัดทำขึ้นโดยเฉพาะ เพื่อนำไปใช้เป็นเครื่องมือในการกระทำความผิดตามมาตรา 5, 6 , 7, 8, 9, 10 หรือ 11	ไม่เกิน 5 ปี	20,000 บาท

มาตรา	การกระทำที่ผิด	โทษจำคุก	โทษปรับ
	ผู้ใดจำหน่ายหรือเผยแพร่ชุดคำสั่งที่จัดทำขึ้นโดยเฉพาะ เพื่อนำไปใช้เป็นเครื่องมือในการกระทำความผิดตามมาตรา 12	ไม่เกิน 2 ปี	ไม่เกิน 40,000 บาท
14 (1)	นำข้อมูลคอมพิวเตอร์ที่บิดเบือน หรือปลอมไม่ว่าทั้งหมดหรือบางส่วน หรือข้อมูลคอมพิวเตอร์อันเป็นเท็จ โดยประการที่น่าจะ*เกิดความเสียหายแก่ประชาชน* อันมิใช่การกระทำความผิดฐานหมิ่นประมาทตามประมวลกฎหมายอาญา เข้าสู่ระบบคอมพิวเตอร์	ไม่เกิน 5 ปี	ไม่เกิน 100,000 บาท
14 (2)	นำข้อมูลคอมพิวเตอร์อันเป็นเท็จ โดยประการที่น่าจะ*เกิด ความเสียหายต่อการรักษาความมั่นคงปลอดภัยของประเทศ ความปลอดภัยสาธารณะ ความมั่นคงในทางเศรษฐกิจของประเทศ หรือโครงสร้างพื้นฐานอันเป็นประโยชน์สาธารณะของประเทศ หรือก่อให้เกิดความตื่นตระหนกแก่ประชาชน* เข้าสู่ระบบคอมพิวเตอร์	ไม่เกิน 5 ปี	ไม่เกิน 100,000 บาท
14 (3)	นำข้อมูลคอมพิวเตอร์ ใด ๆ อันเป็นความผิดเกี่ยวกับความมั่นคงแห่งราชอาณาจักร หรือความผิดเกี่ยวกับการก่อการร้ายตามประมวลกฎหมายอาญา เข้าสู่ระบบคอมพิวเตอร์	ไม่เกิน 5 ปี	ไม่เกิน 100,000 บาท
14 (4)	นำข้อมูลคอมพิวเตอร์ใด ๆ ที่มีลักษณะอันลามกและข้อมูลคอมพิวเตอร์นั้นประชาชนทั่วไปอาจเข้าถึงได้ เข้าสู่ระบบคอมพิวเตอร์	ไม่เกิน 5 ปี	ไม่เกิน 100,000 บาท
14 (5)	เผยแพร่หรือส่งต่อข้อมูลคอมพิวเตอร์โดยรู้อยู่แล้วว่าเป็นข้อมูลคอมพิวเตอร์ตาม (1) (2) (3) หรือ (4)	ไม่เกิน 5 ปี	ไม่เกิน 100,000 บาท
15	ผู้ให้บริการผู้ใดให้ความร่วมมือ ยินยอม หรือรู้เห็นเป็นใจให้มีการกระทำความผิดตามมาตรา 14 ในระบบคอมพิวเตอร์ที่อยู่ในความควบคุมของตน	ไม่เกิน 5 ปี	ไม่เกิน 100,000 บาท

มาตรา	การกระทำที่ผิด	โทษจำคุก	โทษปรับ
16	ผู้ใดนำข้อมูลคอมพิวเตอร์ที่ปรากฏเป็นภาพของบุคคลอื่น และภาพนั้นเป็นภาพที่เกิดจากการสร้างขึ้น ตัดต่อ เติม หรือดัดแปลง ด้วยวิธีการทางอิเล็กทรอนิกส์หรือวิธีการอื่นใด โดยประการที่น่าจะทำให้ผู้อื่นนั้นเสียชื่อเสียง ถูกดูหมิ่น ถูกเกลียดชัง หรือได้รับความอับอาย เข้าสู่ระบบคอมพิวเตอร์ที่ประชาชนทั่วไปอาจเข้าถึงได้	ไม่เกิน 3 ปี	ไม่เกิน 200,000 บาท
	ข้าการกระทำตามวรรคหนึ่งเป็นการกระทำต่อภาพของผู้ตาย และการกระทำนั้นน่าจะทำให้บิดา มารดา คู่สมรส หรือบุตรของผู้ตายเสียชื่อเสียง ถูกดูหมิ่น ถูกเกลียดชัง หรือได้รับความอับอาย	ไม่เกิน 3 ปี	ไม่เกิน 200,000 บาท

จากข้อมูลพฤติกรรมการกระทำความผิดเบื้องต้นที่ได้นำมาแสดงนั้น อาจทำความเข้าใจได้ยากเนื่องจากเป็นภาษากฎหมาย ในที่นี้ขอนำเสนอตัวอย่างพฤติกรรมที่มีความผิดตามพระราชบัญญัติว่าด้วย การกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ เพื่อให้เห็นภาพได้ชัดเจนมากขึ้น (pigabyte, 2560)

o การฝากร้านในสื่อสังคมออนไลน์ต่าง ๆ ทำให้ผู้ใช้งานเกิดความเดือดร้อน รำคาญ ถือเป็นสแปม มีโทษปรับ 200,000 บาท

o การส่งข้อความสั้น (SMS) เพื่อการโฆษณา โดยไม่รับความยินยอมจากผู้รับ หรือผู้รับไม่สามารถปฏิเสธข้อมูลนั้นได้ ถือเป็นสแปม มีโทษปรับ 200,000 บาท

o ส่งอีเมลขายสินค้า ถือเป็นสแปม มีโทษปรับ 200,000 บาท

o การกด Like สามารถทำได้ไม่ผิดพระราชบัญญัติ ว่าด้วย การกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ ยกเว้นการกดไลค์ที่เป็นเรื่องเกี่ยวกับความมั่นคงของรัฐ โดยเฉพาะข้อมูลเกี่ยวกับสถาบันอันเป็นเท็จ เสี่ยงเข้าข่ายความผิดมาตรา 112 หรือมีความผิดร่วม

o การกด Share ถือเป็นการเผยแพร่ด้วยเช่นกัน หากข้อมูลที่แชร์มีผลกระทบต่อผู้อื่นอาจเข้าข่ายความผิดตามพระราชบัญญัติ ว่าด้วย การกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ โดยเฉพาะที่กระทบต่อบุคคลที่ 3

o หากผู้ให้บริการพบข้อมูลผิดกฎหมายอยู่ในระบบคอมพิวเตอร์ แต่ไม่ใช่สิ่งที่ผู้ให้บริการระบบคอมพิวเตอร์กระทำเอง สามารถแจ้งไปยังหน่วยงานที่รับผิดชอบได้ หากแจ้งแล้วลบข้อมูลออกผู้ให้บริการก็จะไม่มีความผิดตามกฎหมาย เช่น ความเห็นในเว็บไซต์ต่าง ๆ รวมไปถึง

เฟซบุ๊ก ที่ให้แสดงความคิดเห็น หากพบว่าการแสดงความเห็นผิดกฎหมาย เมื่อแจ้งไปที่หน่วยงานที่รับผิดชอบเพื่อลบได้ทันที ผู้ให้บริการระบบเว็บไซต์จะไม่มีความผิด

o สำหรับผู้ดูแลระบบ (Administrator หรือ admin) ของสื่อสังคมออนไลน์ใด ๆ ที่เปิดให้มีการแสดงความเห็น เมื่อพบข้อความที่ผิดพระราชบัญญัติ ว่าด้วย การกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ เมื่อลบออกจากพื้นที่ที่ตนดูแลแล้วจะถือเป็นผู้พ้นผิด

o การโพสต์สิ่งลามกอนาจาร ที่ทำให้เกิดการเผยแพร่สู่ประชาชนได้ ถือว่าเป็นความผิด

o การโพสต์เกี่ยวกับเด็ก เยาวชน ต้องปิดบังใบหน้า ยกเว้นเมื่อเป็นการเชิดชู ชื่นชมอย่างให้เกียรติ

o การให้ข้อมูลเกี่ยวกับผู้เสียชีวิต ต้องไม่ทำให้เกิดความเสื่อมเสียเชื่อเสียง หรือถูกดูหมิ่น เกลียดชัง แต่หากญาติรู้สึกได้รับความเสื่อมเสียเชื่อเสียง หรือถูกดูหมิ่น เกลียดชัง สามารถฟ้องร้องได้ตามกฎหมาย

o การโพสต์ด่าว่าผู้อื่น มีกฎหมายอาญา “ฐานหมิ่นประมาท” อยู่แล้ว หากเป็นข้อมูลไม่จริง หรือถูกตัดต่อ ผู้ถูกกล่าวหา สามารถแจ้งความเอาผิดผู้โพสต์ได้ โดยมีโทษจำคุกไม่เกิน 3 ปี ปรับไม่เกิน 200,000 บาท

o ไม่ทำการละเมิดลิขสิทธิ์ผู้ใด ไม่ว่าข้อความ เพลง รูปภาพ หรือวิดีโอ

o การส่งต่อรูปภาพที่แชร์มาจากผู้อื่น เช่น การสวัสดี การอวยพร ไม่ถือว่ามีความผิด ถ้าไม่เอาภาพดังกล่าวเหล่านั้นไปใช้ในเชิงพาณิชย์เพื่อหารายได้

ตัวอย่างสถานการณ์ที่มีความผิดตามพระราชบัญญัติ ว่าด้วย การกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์

เพื่อให้เกิดความเข้าใจในการนำกฎหมายไปใช้อย่างถูกต้อง จึงขอนำเสนอตัวอย่างสถานการณ์ที่เกิดขึ้นแล้วมีความผิดตามพระราชบัญญัติ ว่าด้วย การกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ โดยโยงเข้ากับมาตราต่าง ๆ ให้เข้าใจได้อย่างชัดเจน

มาตรา	สถานการณ์	บทลงโทษ
5	การเข้าถึงระบบคอมพิวเตอร์ของผู้อื่นโดยมิชอบ ตัวอย่างเช่น o แฮคเกอร์ เข้าไปดูข้อมูลคอมพิวเตอร์คนอื่น โดยไม่ได้รับอนุญาต o การใช้ username / password ของผู้อื่น Login เข้าสู่ระบบโดยไม่ได้รับการอนุญาต	ต้องระวางโทษจำคุกไม่เกิน 6 เดือน ปรับไม่เกิน 1 หมื่นบาท หรือทั้งจำทั้งปรับ

มาตรา	สถานการณ์	บทลงโทษ
9	ทำลาย แก้ไข ดัดแปลง นำไฟล์อันตรายเข้าสู่คอม จนทำให้ข้อมูลคอมพิวเตอร์ของผู้อื่นเสียหาย ตัวอย่างเช่น o การนำไฟล์อันตราย เช่น ไวรัส มัลแวร์ เข้าสู่คอมพิวเตอร์ของเพื่อน หรือคนรู้จัก จนระบบคอมพิวเตอร์เสียหาย o การลบไฟล์ของผู้อื่นในระบบคอมพิวเตอร์	ต้องระวางโทษจำคุกไม่เกิน 5 ปี ปรับไม่เกิน 1 แสนบาท หรือทั้งจำทั้งปรับ
11	พ่อค้าแม่ค้าออนไลน์ ทำการส่งเสริมการขายสินค้าบนอินเทอร์เน็ต โดยก่อให้เกิดความเดือดร้อน รำคาญ แก่ผู้อื่น เช่น o การส่งข้อมูลหรืออีเมล เพื่อขายสินค้าหรือบริการปริมาณมาก ๆ จนผู้รับเกิดความเดือดร้อนรำคาญ โดยไม่มีปุ่มให้กดเลิกการรับอีเมล o การฝากร้านในสื่อสังคมออนไลน์ต่าง ๆ ในทุก ๆ โพสต์ ซ้ำไปซ้ำมา โดยผู้ใช้ที่เป็นเจ้าของโพสต์ไม่ได้อนุญาต จนเกิดความเดือดร้อนรำคาญ	ต้องระวางโทษ ปรับไม่เกิน 2 แสนบาท
12	การทำลาย แก้ไข หรือ รบกวนข้อมูลหรือระบบคอมพิวเตอร์ของระบบสาธารณะ หรือ ความมั่นคง เช่น o การลักลอบเข้าระบบคอมพิวเตอร์ความคุมไฟฟ้าของการไฟฟ้านครหลวง และสั่งดับไฟฟ้าทั่วเมือง อันก่อให้เกิดความวุ่นวายและมีผลกระทบเป็นวงกว้าง	ต้องระวางโทษ ปรับไม่เกิน 2 แสนบาท
13	จำหน่ายหรือเผยแพร่ชุดคำสั่งเพื่อนำไปใช้กระทำความผิด ตัวอย่างเช่น เป็นผู้จำหน่ายชุดคำสั่งที่ใช้ในการเจาะระบบ หรือ รบกวนข้อมูลคอมพิวเตอร์ เช่น โปรแกรมทำ BOTNET หรือ DOS (Denial of Service)	ต้องระวางโทษจำคุกไม่เกิน 5 ปี เดือน ปรับไม่เกิน 2 หมื่นบาท หรือทั้งจำทั้งปรับ
14	o โพสต์หรือแชร์ข้อมูลปลอม ไม่เป็นความจริง หลอกลวง o การกดไลค์ หรือแชร์ข่าวหรือข้อมูลปลอม อันเป็นการให้ผู้อื่นในสื่อสังคมออนไลน์ได้เห็นหรือรับรู้ข้อมูลดังกล่าวด้วย o เป็นผู้ดูแลสื่อสังคมออนไลน์ที่ปล่อยให้มีข่าวหรือข้อมูลปลอมเผยแพร่ในเพจตัวเอง โดยมิได้ทำการลบทิ้ง	o หากเป็นกรณีที่เป็นการกระทำที่ส่งผลต่อบุคลใดบุคคลหนึ่ง ต้องได้รับโทษจำคุกไม่

มาตรา	สถานการณ์	บทลงโทษ
	๐ โพสต์หรือเผยแพร่ภาพเปลือย ภาพลามกอนาจารของคนรู้จักหรือคนรักเก่า อันเป็นเหตุให้ผู้อื่นได้รับความอับอาย หรือเสียหาย	เกิน 3 ปี ปรับไม่เกิน 6 แสนบาท หรือทั้งจำทั้งปรับ ๐ หากเป็นการกระทำที่ส่งผลถึงประชาชน ต้องได้รับโทษจำคุกไม่เกิน 5 ปี ปรับไม่เกิน 1 แสนบาท หรือทั้งจำทั้งปรับ
16	การเผยแพร่ภาพที่สร้างขึ้น หรือภาพตัดต่อ อันเป็นเหตุให้ผู้อื่นได้รับการดูหมิ่น อับอาย หรือ เสียชื่อเสียง ตัวอย่างเช่น ๐ เผยแพร่ข้อมูลเยาวชน โดยไม่มีการปกปิดตัวตนของเยาวชนคนนั้น (หากเปิดเผยตัวตนเยาวชนสู่สาธารณะ อาจทำให้ใช้ชีวิตในสังคมลำบาก อาจถูกดูหมิ่น เกลียดชัง) ๐ เผยแพร่ภาพของผู้เสียชีวิต อันส่งผลให้พ่อแม่หรือคู่สมรสของผู้ตาย เกิดความอับอาย	ต้องระวางโทษจำคุกไม่เกิน 3 ปี เดือน ปรับไม่เกิน 2 แสนบาท หรือทั้งจำทั้งปรับ

กรณีศึกษาที่น่าสนใจ

1) โพสต์ภาพถ่ายอาคารย่านเพลินจิตเอียง (Nuch, 2564)

สมาชิกเฟซบุ๊กคนหนึ่ง ได้โพสต์ภาพตึกแห่งหนึ่ง พร้อมเขียนคำบรรยายว่า "ณ สถานีเพลินจิต ตรงโครงการสร้างตึกใหม่ตรงข้ามตึกมหาทุน น่ากลัวจะหัก (ตึก Noble ติด ๆ กันด้วย) #js100radio ช่วยประสานต่อที" ทำให้ในโลกออนไลน์ต่างตื่นตระหนก และวิจารณ์กันไปต่าง ๆ นานา ซึ่งอันที่จริงตึกในภาพน่าจะเป็นโรงแรมโรสวูด เพลินจิต ซึ่งอยู่ในระหว่างก่อสร้าง โดยตัวอาคารด้านหน้าออกแบบให้มีลักษณะหน้าตัดเหมือนดาบ

ต่อมากองบังคับการตำรวจนครบาล ได้เรียกผู้โพสต์ภาพอาคารย่านเพลินจิตเอียง เพื่อดำเนินคดีตาม พ.ร.บ.คอมพิวเตอร์ ม.14 (2) เป็นการนำข้อความเท็จเข้าระบบคอมพิวเตอร์ อันเป็นเท็จก่อให้เกิดความตื่นตระหนก ซึ่งอาจได้รับโทษจำคุกไม่เกิน 5 ปี ปรับไม่เกิน 500,000 บาท หรือทั้งจำทั้งปรับ

2) การกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ (เหตุเกิด ณ ม.อ.) (กรณีศึกษา การกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ (เหตุเกิด ณ ม.อ.), 2553)

เหตุการณ์คือ มีผู้ใช้เครื่องคอมพิวเตอร์ ในเครือข่ายมหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ (ม.อ.) เปิดใช้งานเว็บไซต์ พันทิพย์.คอม และโพสต์ข้อความหมิ่นประมาทบุคคลอื่น และเกิดมีการแจ้งความเป็นคดีเกิดขึ้น ทำให้มีการตรวจสอบและพบว่าเป็นการใช้งานจากคอมพิวเตอร์ ในเครือข่าย ม.อ.

ตามเอกสารพนักงานสอบสวนสามารถระบุได้ถึงหมายเลข IP Address ประจำเครื่องที่ใช้งาน และได้ทำหนังสือมายัง ม.อ. เพื่อสอบถามว่าบุคคลใดเป็นผู้ใช้ IP Address ในวันและเวลาดังกล่าว ซึ่งเหตุการณ์ดังกล่าวเป็นการกระทำความผิดตาม พระราชบัญญัติคอมพิวเตอร์ พ.ศ. 2550

กรณีนี้ หากพิจารณาตามพระราชบัญญัติ ว่าด้วย การกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ.2560 ไม่สามารถเอาผิดในฐานหมิ่นประมาทได้ แต่หากพิสูจน์ได้ว่าข้อความที่ผู้โพสต์ได้ทำการโพสต์ในเว็บไซต์ พันทิพย์.คอม ไม่ใช่ความจริง ประเด็นนี้สามารถดำเนินคดีเอาผิดในมาตรา 14 (1) นำข้อมูลคอมพิวเตอร์ที่บิดเบือน หรือปลอมไม่ว่าทั้งหมดหรือบางส่วน หรือข้อมูลคอมพิวเตอร์อันเป็นเท็จ โดยประการที่น่าจะเกิดความเสียหายแก่ประชาชน อันมิใช่การกระทำความผิดฐานหมิ่นประมาทตามประมวลกฎหมายอาญา เข้าสู่ระบบคอมพิวเตอร์ ซึ่งอาจได้รับโทษจำคุกไม่เกิน 5 ปี หรือโทษปรับไม่เกิน 100,000 บาท หรือทั้งจำและปรับ

3) นำข้อมูลอันลามกเข้าสู่ระบบคอมพิวเตอร์อันประชาชนสามารถเข้าถึงได้

คดีนี้โจทก์ (ผู้ชาย) ยื่นฟ้องจำเลย (ผู้หญิง) ในข้อหานำเข้าสู่ระบบคอมพิวเตอร์ซึ่งข้อมูลอันลามก อันประชาชนสามารถเข้าถึงได้ตาม พระราชบัญญัติ ว่าด้วย การกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ มาตรา 14 (4) โดยเนื้อหาการกระทำความผิดมีที่มาจาก แต่เดิมตัวโจทก์ได้ส่งข้อความในทำนองลามกชู้สาว ไปให้กับจำเลย ด้วยข้อความ *“อยากดูดนมพี่จัง อยากดูดจิ๋มพี่ด้วย - จริงป่ะ 69 ด้วยนะ ในห้องน้ำด้วยนะตอนอาบน้ำกัน”* โดยเป็นแค่ข้อความที่สนทนากันไม่มีภาพถ่ายประกอบใด ๆ

ปรากฏว่า ภายหลังโจทก์และจำเลย ทะเลาะมีปัญหากัน ตัวจำเลยได้ส่งการจับภาพหน้าจอ (Capture) ที่ปรากฏข้อความดังกล่าว ส่งไปหาจำเลยทางแอปพลิเคชันไลน์กลุ่ม (Group Line) ที่มีสมาชิกจำนวน 4 คน ซึ่งมีภริยาของโจทก์อยู่ในกลุ่มนั้นด้วย โจทก์จึงได้ยื่นฟ้องจำเลยโดยกล่าวหาว่าการกระทำดังกล่าวเป็นความผิดฐานนำข้อมูลอันลามกเข้าสู่ระบบคอมพิวเตอร์อันประชาชนสามารถเข้าถึงได้ เพราะเป็นการกระทำที่ทำให้โจทก์ได้รับความอับอาย เสียชื่อเสียง ถูกเกลียดชัง ถูกดูหมิ่น เป็นเรื่องส่วนตัวที่ไม่ควรนำมาเผยแพร่

ผลการพิพากษา “ยกฟ้อง” ด้วยเหตุผลที่ว่า

o การส่งข้อความอันเป็นลามกอนาจารเป็นการกระทำของโจทก์ทำขึ้นมาเอง

o ข้อมูลคอมพิวเตอร์อันถือเป็นข้อมูลลามก ตามพระราชบัญญัติ ว่าด้วย การกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ.2560 มาตรา 14 (4) จะต้องมีลักษณะที่ชัดเจน เช่น เป็นรูปถ่ายอันมีลักษณะลามกอนาจาร เป็นคลิปวีดิโอ ที่มีลักษณะลามกอนาจาร หรือเป็นข้อความหรือเรื่องราวในลักษณะนิยายที่มีลักษณะลามกอนาจาร ไม่ใช่เป็นเพียงแต่ข้อความหยาบโลน ไม่สุภาพ เท่านั้น

สรุป

จากข้อมูลต่าง ๆ ที่กล่าวมาข้างต้น จะเห็นได้ว่าพระราชบัญญัติ ว่าด้วย การกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ ส่งผลดีต่อการกระตุ้นให้ผู้ใช้มีความระมัดระวังในการแสดงออกซึ่งความคิดเห็นที่อาจล่วงละเมิดต่อบุคคลอื่นบนพื้นที่สาธารณะ หรือในโลกออนไลน์เรียกกันว่า “นักเลงคีย์บอร์ด” “เกรียนคีย์บอร์ด” อีกทั้งการนำเข้าข้อมูลอันเป็นเท็จที่ก่อให้เกิดความตระหนกตกใจ การตัดต่อภาพล้อเลียน หรือการเผยแพร่ภาพลามกอนาจารในรูปแบบต่าง ๆ อันทำให้เกิดความเดือดร้อนแก่ผู้อื่นล้วนมีโทษทางกฎหมายทั้งสิ้น ดังนั้น การเรียนรู้เกี่ยวกับพระราชบัญญัติฉบับนี้ จะช่วยให้เกิดความตระหนักรู้ ถึงการโพสต์ การแชร์ข้อมูลต่าง ๆ ควรทำอย่างมีสติ และหากเป็นผู้อ่านก็ต้องใช้วิจารณญาณในการรับข้อมูลด้วยเช่นกัน เพื่อให้โลกแห่งข้อมูลข่าวสารเป็นพื้นที่แห่งการสร้างสรรค์และส่งเสริมการเรียนรู้ ที่สามารถนำมาพัฒนาคุณภาพชีวิตของตนได้อย่างแท้จริง

เอกสารอ้างอิง

กรณีศึกษา การกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ (เหตุเกิด ณ ม.อ.). (2553). เรียกใช้เมื่อ 6 กรกฎาคม 2565 จาก ศูนย์เทคโนโลยีสารสนเทศ คณะเภสัชศาสตร์ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์: https://it.pharmacy.psu.ac.th/news/information/208-a-case-study-of-the-computer-crime-shenk-at-psu.html

Nuch. (2564). สรุปครบ พ.ร.บ.คอมพิวเตอร์ 2560 : มีกี่หมวด กี่มาตรา ตัวอย่างการกระทำผิด พร้อมบทลงโทษ. เรียกใช้เมื่อ 6 กรกฎาคม 2565 จาก Content Shifu: https://contentshifu.com/blog/computer-law#:~:text=ได้ตั้งใจก็ได้-,พ.ร.บ.%20คอมพิวเตอร์%20มีกี่ฉบับ,บ%20คอมพิวเตอร์%20อีกต่อไป

pigabyte. (26 พฤษภาคม 2560). สรุป 13 ข้อ สาระสำคัญจำง่าย ๆ พ.ร.บ.คอมพ์ 60 มีผลบังคับใช้แล้ว. เรียกใช้เมื่อ 6 กรกฎาคม 2565 จาก MARKETING OOPS!: https://www.marketingoops.com/news/viral-update/computer-law/

คำถามประจำสัปดาห์

1. เหตุใดจึงต้องมี พระราชบัญญัติ ว่าด้วย การกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์
2. ยกตัวอย่าง การกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ที่เกิดขึ้นในสังคมไทย 1 เหตุการณ์
3. หากนักศึกษาตกเป็นเหยื่อจากการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ ดังข้อ 2 นักศึกษาจะดำเนินการอย่างไร

แผนการสอนประจำสัปดาห์ที่ 9-10

หัวข้อเรื่อง พระราชบัญญัติคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคล

รายละเอียด

1. เจตนารมณ์ของพระราชบัญญัติคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคล
2. สาระสำคัญของพระราชบัญญัติคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคล
3. องค์ประกอบสำคัญของพระราชบัญญัติคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคล
4. บทบาทหน้าที่ของผู้มีส่วนเกี่ยวข้อง
5. ขั้นตอนการปฏิบัติตามพระราชบัญญัติคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคล
6. ความเข้าใจผิดเกี่ยวกับพระราชบัญญัติคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคล

จำนวนชั่วโมงที่สอน 6 ชั่วโมง

กิจกรรมการเรียนการสอน

1. ผู้สอนพูดคุยกับผู้เรียนเกี่ยวกับ “ข้อมูลส่วนบุคคลสำคัญไฉน”

2. ผู้สอนบรรยายเนื้อหาความรู้ประจำสัปดาห์ประกอบด้วยเนื้อหาเกี่ยวกับ 1) เจตนารมณ์ของพระราชบัญญัติคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคล 2) สาระสำคัญของพระราชบัญญัติคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคล 3) องค์ประกอบสำคัญของพระราชบัญญัติคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคล 4) บทบาทหน้าที่ของผู้มีส่วนเกี่ยวข้อง 5) ขั้นตอนการปฏิบัติตามพระราชบัญญัติคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคล และ 6) ความเข้าใจผิดเกี่ยวกับพระราชบัญญัติคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคล

3. ผู้สอนมอบหมายให้ผู้เรียนค้นคว้ากรณีศึกษาที่เกี่ยวกับการใช้ข้อมูลส่วนบุคคล นำเสนอในชั้นเรียนและเพื่อนในชั้นเรียนร่วมอภิปราย วิเคราะห์ถึง ผลกระทบ และปัญหาที่เกิดขึ้นและเกี่ยวข้องเชื่อมโยงกับพระราชบัญญัติคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคล

4. ผู้สอนทบทวนความรู้ และนำอภิปรายภาพรวมพร้อมกับสรุปความคิด

5. ผู้เรียนศึกษาเนื้อหาจากสื่อการสอนเพิ่มเติม และค้นคว้าข้อมูลเพิ่มเติมจากแหล่งข้อมูลต่าง ๆ แล้วสรุปความด้วยคำพูดของตนเอง

สื่อการสอน

1. เอกสาร หนังสือที่เกี่ยวข้อง
2. สื่ออิเล็กทรอนิกส์ เช่น ไฟล์นำเสนอ PowerPoint, แอพพลิเคชัน Whiteboard
3. กรณีศึกษาเกี่ยวกับพระราชบัญญัติคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคล
4. แบบบันทึกเจตคติและพฤติกรรมการเรียนรู้ของผู้เรียน
5. ไฟล์เอกสารอิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง **พระราชบัญญัติ คุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคล พ.ศ.2562**

แผนการประเมินผลการเรียนรู้

1. ผลการเรียนรู้

1.1 เพื่อให้ผู้เรียนตระหนักถึงคุณธรรม จริยธรรม เคารพกฎระเบียบและข้อบังคับต่าง ๆ ของสังคม และมีความรับผิดชอบในฐานะนักเทคโนโลยีสารสนเทศ

1.2 เพื่อให้ผู้เรียนมีความรู้และเข้าใจเกี่ยวกับหลักจริยธรรม และกฎหมายเทคโนโลยีสารสนเทศ สามารถบูรณาการความรู้ และวิเคราะห์ปัญหาที่เกิดขึ้นในสังคมด้วยความรู้อย่างเป็นระบบได้

1.3 เพื่อให้ผู้เรียนมีความคิดอย่างมีวิจารณญาณที่ดี สามารถแสวงหาความรู้เพิ่มเติมได้ด้วยตนเองอย่างเท่าทัน

1.4 เพื่อให้ผู้เรียนมีจิตสำนึกด้านความปลอดภัยในการทำงานด้านเทคโนโลยี และรับผิดชอบในการพัฒนาการเรียนรู้ของตนเองอย่างต่อเนื่อง

1.5 เพื่อให้ผู้เรียนสามารถสื่อสารได้อย่างเหมาะสมและมีประสิทธิภาพ

2. วิธีการการวัดและการประเมินผลการเรียนรู้

2.1 ประเมินจากพฤติกรรมและการแสดงความคิดเห็น ที่แสดงให้เห็นถึงความตระหนักรู้และความรับผิดชอบต่อสังคมอย่างถูกต้อง เหมาะสมบนหลักการของจริยธรรมสากล และกฎหมายเทคโนโลยีสารสนเทศ

2.2 ประเมินการแสดงความคิดเห็นของผู้เรียน และการทดสอบวัดความรู้

2.3 สังเกตพฤติกรรมการแสดงความคิดเห็น ที่มีการอ้างถึงแหล่งข้อมูลต่าง ๆ ที่ผู้เรียนค้นคว้าหาความรู้มาประกอบ

2.4 สังเกตพฤติกรรมการแสดงออกของผู้เรียนในการมีส่วนร่วมกับกิจกรรมต่าง ๆ

2.5 สังเกตพฤติกรรมการใช้ภาษา และการนำเสนอความคิดด้วยวิธีการต่าง ๆ

3. สัดส่วนของการประเมิน

3.1 ด้านคุณธรรม จริยธรรม (M) ร้อยละ 15

3.2 ด้านความรู้ (K)	ร้อยละ 25
3.3 ด้านทักษะทางปัญญา (C)	ร้อยละ 25
3.4 ด้านทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ (I)	ร้อยละ 20
3.5 ด้านทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้ไอที (N)	ร้อยละ 15

เนื้อหาที่สอน

พระราชบัญญัติคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคล พ.ศ.2562 (**คลิกเพื่อดูฉบับเต็ม**) หรือ PDPA ซึ่งย่อมาจากคำว่า Personal Data Protection Act ประกาศไว้ในราชกิจจานุเบกษาเมื่อวันที่ 27 พฤษภาคม 2562 แล้วถูกเลื่อนออกมาให้มีผลบังคับใช้ในวันที่ 1 มิถุนายน 2565

พระราชบัญญัติคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคล นี้ ได้ถอดแบบมาจากกฎหมายต้นแบบอย่างกฎหมาย GDPR (General Data Protection Regulation) ซึ่งเป็นกฎหมายคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคลของสหภาพยุโรป วัตถุประสงค์ของการเก็บรักษาข้อมูลส่วนบุคคลของกฎหมายทั้ง 2 ฉบับ ก็เพื่อป้องกันไม่ให้ผู้ไม่ประสงค์ดีทำการลักลอบใช้ข้อมูลหรือละเมิดความเป็นส่วนตัวเพื่อข่มขู่หวังผลประโยชน์จากทั้งจากตัวเจ้าของข้อมูลเองหรือจากบุคคลที่ดูแลข้อมูล

พระราชบัญญัติฉบับนี้ มีบทบาทสำคัญในการคุ้มครองและให้สิทธิกับผู้เป็นเจ้าของข้อมูลส่วนบุคคล รวมถึงได้สร้างมาตรฐานใหม่ให้เกิดขึ้นกับบุคคลหรือนิติบุคคลในการรวบรวมข้อมูล เก็บข้อมูล รวมถึงการใช้ข้อมูลส่วนบุคคล หรือการเปิดเผยข้อมูลส่วนบุคคล ที่จะต้องปฏิบัติตามพระราชบัญญัติฉบับนี้ หากผู้ใดหรือองค์กรใดไม่ปฏิบัติตามนั้น มีโทษทั้งทางแพ่ง โทษทางอาญา และโทษทางปกครอง

เจตนารมณ์ของพระราชบัญญัติคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคล

ปัจจุบันปัญหาการล่วงละเมิดสิทธิความเป็นส่วนตัวของข้อมูลส่วนบุคคล มีเกิดขึ้นเป็นจำนวนมากและสร้างความเดือดร้อน รำคาญ หรือความเสียหายให้แก่เจ้าของข้อมูลส่วนบุคคล กอรปกับความก้าวหน้าของเทคโนโลยี ทำให้การเก็บรวบรวมข้อมูล การใช้ หรือการเปิดเผยข้อมูลส่วนบุคคลอันเป็นการล่วงละเมิดดังกล่าวทำได้โดยง่าย สะดวกและรวดเร็ว ก่อให้เกิดความเสียหายต่อเศรษฐกิจภาพรวม จึงมีความจำเป็นในการกำหนดหลักเกณฑ์ กลไก และมาตรการเพื่อกำกับดูแลให้ความคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคลนี้ขึ้นมา

สาระสำคัญของพระราชบัญญัติคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคล

ข้อมูลส่วนบุคคล หมายถึง ข้อมูลเกี่ยวกับบุคคลซึ่งทำให้สามารถระบุตัวบุคคลนั้นได้ ไม่ว่าทางตรงหรือทางอ้อม แต่ไม่รวมถึงข้อมูลของผู้ถึงแก่กรรมโดยเฉพาะ และนี่คือตัวอย่างของข้อมูลที่เป็นข้อมูลส่วนบุคคล อาทิ

- ชื่อ นามสกุล ชื่อเล่น
- เลขประจำตัวประชาชน, เลขหนังสือเดินทาง, เลขบัตรประกันสังคม, เลขใบอนุญาตขับขี่, เลขประจำตัวผู้เสียภาษี, เลขบัญชีธนาคาร, เลขบัตรเครดิต (การเก็บเป็นภาพสำเนาบัตรประชาชนหรือสำเนาบัตรอื่น ๆ ที่ข้อมูลส่วนบุคคล)
- ที่อยู่ อีเมล หมายเลขโทรศัพท์
- ข้อมูลอุปกรณ์หรือเครื่องมือ เช่น IP Address, MAC Address, Cookie ID
- ข้อมูลทางชีวมิติ (Bio-metric) ไม่ว่าจะเป็นรูปภาพใบหน้า ลายนิ้วมือ ฟิลม์เอ็กซ์เรย์ ข้อมูลสแกนม่านตา ข้อมูลอัตลักษณ์เสียง ข้อมูลพันธุกรรม
- ข้อมูลระบุทรัพย์สินของบุคคล เช่นทะเบียนรถ โฉนดที่ดิน
- ข้อมูลที่สามารถเชื่อมโยงไปยังข้อมูลข้างต้นได้ เช่น วันเกิด สถานที่เกิด เชื้อชาติ สัญชาติ น้ำหนัก ส่วนสูง ข้อมูลตำแหน่งที่อยู่ ข้อมูลการแพทย์ ข้อมูลการศึกษา ข้อมูลทางการเงิน ข้อมูลการจ้างงาน
- ข้อมูลหมายเลขอ้างอิงที่เก็บไว้ในไมโครฟิลม์
- ข้อมูลการประเมินผลการทำงานหรือความเห็นของนายจ้างต่อการทำงานของลูกจ้าง
- ข้อมูลบันทึกต่าง ๆ ที่ใช้ติดตามสตรวจสอบกิจกรรมต่าง ๆ ของบุคคล เช่น Log Files
- ข้อมูลมที่ใช้ค้นหาข้อมูลส่วนบุคคลอื่นในอินเทอร์เน็ต

อย่างไรก็ตาม การบันทึก และแชร์ภาพบุคคล มักมีคนสงสัยว่า มีความผิดตามพระราชบัญญัติฉบับนี้หรือไม่? เว็บไซต์ pdpa.pro ให้ข้อมูลไว้ว่า การถ่ายภาพ หรือ การบันทึกภาพเคลื่อนไหวนั้นสามารถแบ่งเป็น 4 ประเภทใหญ่ ๆ ไว้ด้วยกัน

1) การถ่ายภาพเพื่อประโยชน์ส่วนตน เช่น การโพสต์มีเดียลง Social Platform ของตนเพื่อแบ่งปันกับคนรู้จัก ที่ไม่ได้มีจุดประสงค์ถ่ายภาพเพื่อสร้างผลกำไรทางการค้า จัดอยู่ในข้อยกเว้นของ พระราชบัญญัติฉบับนี้ แต่ก็ควรระวังไว้ว่าหากภาพดังกล่าวสร้างความเดือดร้อนให้ผู้อื่น หรือสังคม รวมทั้งเจตนา ท่าทาง ข้อความบรรยายของรูปผู้ใช้ หรือแม้แต่คอมเม้นต่าง ๆ ที่ไม่เหมาะสมอาจจะเสี่ยงโดนฟ้องละเมิดได้

2) การถ่ายภาพเพื่อสร้างรายได้ ได้แก่ การรับจ้างถ่ายภาพงานแต่ง งานรับปริญญา หรือทำ Content ใน YouTube ต่าง ๆ ซึ่งต่างจากข้อแรก เพราะในกรณีที่ได้รับผลตอบแทน ผู้ปฏิบัติ

ควรทำตามขอบเขตความจำเป็นของสัญญา/ความยินยอม ถ้าเกิดผู้ที่เป็นช่างภาพอยากอัพโหลดผลงานที่ตนเป็นคนถ่าย แล้วบังเอิญไม่ได้อยู่ในสัญญาที่ระบุไว้กับผู้ที่ถูกถ่าย คนที่เป็นช่างภาพนั้นต้องได้รับอนุญาตจากเจ้าของภาพก่อนนำไปใช้เท่านั้น ส่วนการถ่ายภาพบรรยากาศของงานที่ติดผู้มาร่วมงานเป็นฉากหลัง เนื่องจากเป็นสถานที่ที่ทุกคนควรรู้อยู่แล้วว่ามีโอกาสที่จะถูกถ่ายรูป ก็ควรจะระบุให้ได้ว่าประโยชน์ของภาพถ่ายนี้คืออะไร และคำนึงถึงผลกระทบต่อสิทธิ เสรีภาพของบุคคลอื่น ๆ ด้วย ว่าภาพถ่ายเหล่านั้นไม่ได้มีความเสี่ยง หรือไม่เหมาะสมต่อผู้ที่โดนถูกถ่าย ส่วนการทำ Content วิดีโอลง YouTube Platform ก็ไม่ถือว่าอยู่ใต้การบังคับของพระราชบัญญัติคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคล ถ้าเหตุผลเป็นไปตามสิ่งที่ได้กล่าวมาข้างต้น

3) งานสื่อมวลชน หรือ งานนิทรรศกรรมถาพถ่ายต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็น ภาพข่าว หรือ งานศิลปะกรรม จะไม่ได้อยู่ใต้พระราชบัญญัติคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคล บุคคลที่ได้รับมอบหมายให้ทำกิจกรรมเหล่านี้ต้องทำตามจริยธรรมแห่งการประกอบวิชาชีพ และมีความสามารถเพียงพอที่จะดูแลความปลอดภัยของข้อมูลได้

4) การถ่ายภาพของเจ้าหน้าที่รัฐ/ตำรวจที่พยายามหาหลักฐานในการสืบสวน กรณีดังกล่าวสามารถทำได้ตามข้อกำหนดและขอบเขตของกฎหมาย และผู้ที่ครอบครองข้อมูลนั้นสมควรอย่างยิ่งที่จะระวังไม่ให้เกิดการรั่วไหลของข้อมูลถึงบุคคลที่สาม เพราะข้อมูลส่วนมากเป็นข้อมูลจำพวก Sensitive และ Confidential

องค์ประกอบสำคัญของพระราชบัญญัติคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคล

บุคคลที่ต้องปฏิบัติตามพระราชบัญญัติคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคล ประกอบด้วย

1) เจ้าของข้อมูลส่วนบุคคล (Data Subject)

2) ผู้ควบคุมข้อมูลส่วนบุคคล (Data Controller)

โดยผู้ควบคุมข้อมูลส่วนบุคคลนั้นเปรียบเสมือนผู้ดูแลระบบ เป็นฝ่ายปฏิบัติงาน มีหน้าที่เก็บรวบรวม และนำข้อมูลส่วนบุคคลที่ขอความยินยอม (Consent) จากเจ้าของข้อมูลไปใช้ ยกตัวอย่างเช่น เว็บไซต์ขายของออนไลน์ ตัวผู้จัดทำเว็บไซต์ก็จะต้องขอข้อมูลทั้งชื่อ ที่อยู่ หมายเลขโทรศัพท์ ข้อมูลการจ่ายเงิน เพื่อนำไปดำเนินการสั่งซื้อและจัดส่งสินค้าไปยังที่อยู่ของเจ้าของข้อมูล ซึ่งพระราชบัญญัติคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคล เมื่อได้ข้อมูลมาแล้ว ก็ต้องจัดให้มีมาตรการรักษาความปลอดภัยข้อมูลด้วย

บทบาทหน้าที่ของผู้มีส่วนเกี่ยวข้อง

ทั้งนี้หากวิเคราะห์ถึงบทบาทหน้าที่ของผู้มีส่วนเกี่ยวข้องกับพระราชบัญญัติคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคล จะพบว่า (10 เรื่องต้องรู้ ‘กฎหมาย PDPA’ พ.ร.บ.คุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคล ก่อนบังคับใช้ 1 มิ.ย.นี้, 2565)

ผู้ควบคุมข้อมูลส่วนบุคคล ต้องปฏิบัติตามข้อกำหนดต่อไปนี้

- ต้องเก็บรวบรวม ใช้ หรือ เปิดเผยข้อมูลส่วนบุคคลตามวัตถุประสงค์ที่ได้แจ้งเอาไว้ก่อหรือในขณะเก็บรวบรวม (ห้ามใช้นอกเหนือวัตถุประสงค์) (มาตรา 21)
- ต้องเก็บรวบรวมข้อมูลส่วนบุคคลของเราเท่าที่จำเป็น ภายใต้วัตถุประสงค์อันชอบด้วยกฎหมาย (มาตรา 22)
- ในการขอความยินยอม จะต้องคำนึงอย่างที่สุดในความเป็นอิสระของเจ้าของข้อมูลส่วนบุคคล ต้องไม่มีสภาพบังคับในการให้/ไม่ให้ (มาตรา 19 (4))
- กำหนดฐานการประมวลผลให้สอดคล้องกับลักษณะการประมวลผลและความสัมพันธ์ระหว่าง “ผู้ควบคุมข้อมูล” กับ “เจ้าของข้อมูลส่วนบุคคล” (มาตรา 24 หรือ มาตรา 26)
- แจ้งเหตุการละเมิดให้เจ้าของข้อมูลส่วนบุคคลทราบ พร้อมกับแนวทางการเยียวยาโดยไม่ชักช้า เมื่อเกิดเหตุการละเมิด “ข้อมูลส่วนบุคคล” มีความเสี่ยงสูงที่จะมีผลกระทบต่อสิทธิและเสรีภาพของเจ้าของข้อมูลส่วนบุคคล (มาตรา 37(4))
- จัดทำบันทึกรายการกิจกรรม เพื่อให้สำนักงานสามารถตรวจสอบได้ โดยจะบันทึกเป็นหนังสือหรือระบบอิเล็กทรอนิกส์ก็ได้

เจ้าของข้อมูลส่วนบุคคล มีสิทธิต่าง ๆ ดังนี้

- สิทธิในการถอนความยินยอม ในกรณีที่ได้ให้ความยินยอมไว้ (มาตรา 19 วรรคห้า)
- สิทธิได้รับการแจ้งให้ทราบรายละเอียด (Privacy Notice) (มาตรา 23)
- สิทธิขอเข้าถึงและขอรับสำเนาข้อมูลส่วนบุคคล (มาตรา 30)
- สิทธิขอให้โอนข้อมูลส่วนบุคคล (มาตรา 31)
- สิทธิคัดค้านการเก็บรวบรวม ใช้ หรือ เปิดเผยข้อมูลส่วนบุคคล (มาตรา 32)
- สิทธิขอให้ลบหรือทำลาย หรือทำให้ข้อมูลส่วนบุคคลเป็นข้อมูลที่ไม่สามารถระบุตัวบุคคลได้ (มาตรา 34)
- สิทธิขอให้ระงับการใช้ข้อมูลส่วนบุคคล (มาตรา 34)
- สิทธิขอให้แก้ไขข้อมูลส่วนบุคคล (มาตรา 35)

๐ สิทธิร้องเรียนต่อคณะกรรมการผู้เชี่ยวชาญในกรณีที่มีการฝ่าฝืนหรือไม่ปฏิบัติตามพระราชบัญญัติคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคล หรือ ประกาศฯ ที่ออกตามมา ทั้งนี้ กระบวนการร้องเรียนเป็นไปตามระเบียบที่คณะกรรมการฯ ประกาศกำหนด (มาตรา 73)

ที่มา : (10 เรื่องต้องรู้ ‘กฎหมาย PDPA’ พ.ร.บ.คุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคล ก่อนบังคับใช้ 1 มิ.ย.นี้, 2565)

ขั้นตอนการปฏิบัติตามพระราชบัญญัติคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคล

ขั้นที่ 1 การเก็บรวบรวมข้อมูลส่วนบุคคล

1) จัดทำ Privacy Policy แจ้งให้เจ้าของข้อมูลส่วนบุคคลทราบ

ขั้นตอนนี้ องค์กรหรือเจ้าของเว็บไซต์สามารถแจ้งเจ้าของข้อมูลผ่าน Privacy Policy บนเว็บไซต์หรือแอปพลิเคชัน หรือช่องทางการติดต่ออื่น ๆ เช่น การลงทะเบียนผ่านเว็บไซต์ หรือทางสื่อสังคมออนไลน์ ควรจะ

- แจ้งว่าจะขอเก็บข้อมูลอะไรบ้าง เพื่อวัตถุประสงค์ใด
- แจ้งสิทธิของเจ้าของข้อมูล โดยสามารถถอนความยินยอมได้ทุกเมื่อ
- ข้อความอ่านเข้าใจง่าย ชัดเจน ใช้ภาษาไม่กำกวม ไม่มีเงื่อนไขในการยินยอม

2) การจัดการเว็บไซต์ แอปพลิเคชัน และผู้เกี่ยวข้อง (Third Party)

นอกจากการจัดทำ Privacy Policy ผ่านเว็บไซต์หรือแอปพลิเคชันแล้ว การขอจัดเก็บ Cookie จะต้องแจ้งเพื่อขอความยินยอมให้ใช้ข้อมูลส่วนบุคคลจากผู้ใช้งานด้วย ซึ่งที่เราพบเห็นได้ทั่วไป มักแจ้งขอเก็บ Cookie เป็น Pop up เล็ก ๆ ทางด้านล่างเว็บไซต์ ส่วนผู้เกี่ยวข้อง ที่เก็บข้อมูลส่วนบุคคล เช่น เว็บไซต์โฆษณาที่ทำการตลาด ก็ต้องระบุวัตถุประสงค์และขอความยินยอมการเก็บรวบรวมข้อมูลไว้ใน Privacy Policy ด้วย

3) การเก็บข้อมูลพนักงาน

สำหรับการเก็บข้อมูลส่วนบุคคลของพนักงานนั้นก็ต้องจัดทำนโยบายความเป็นส่วนตัวสำหรับพนักงานหรือ HR Privacy Policy เพื่อแจ้งวัตถุประสงค์ในการประมวลผลข้อมูลส่วนบุคคลของพนักงานเช่นเดียวกัน แนะนำว่าสำหรับพนักงานเก่า ให้แจ้ง Privacy Policy เป็นเอกสารใหม่ ส่วนพนักงานใหม่ ให้แจ้งในใบสมัคร 1 ครั้ง และแจ้งในสัญญาจ้าง 1 ครั้ง

ขั้นที่ 2 การใช้หรือประมวลผลข้อมูลส่วนบุคคล

แต่ละฝ่ายในองค์กรควรร่วมกำหนดแนวทางหรือนโยบายในการดำเนินการด้านข้อมูลส่วนบุคคล (Standard Operating Procedure) และบันทึกรายการข้อมูลส่วนบุคคลที่มีการเก็บหรือใช้ (Records of Processing Activity: ROPA) ทั้งข้อมูลที่จัดเก็บในฐานข้อมูลอิเล็กทรอนิกส์ ข้อมูลเอกสารที่จับต้องได้ ข้อมูลส่วนบุคคลทั่วไป ข้อมูลส่วนบุคคลที่อ่อนไหว (Sensitive Personal Data) ซึ่งเป็นข้อมูลที่ระบุตัวบุคคลได้เฉพาะเจาะจงมากขึ้น เช่น เชื้อชาติ ความคิดเห็นทางการเมือง ศาสนา พฤติกรรมทางเพศ ประวัติอาชญากรรม ข้อมูลสุขภาพ ข้อมูลสหภาพแรงงาน ข้อมูลพันธุกรรม ข้อมูลชีวภาพ (Face ID, ลายนิ้วมือ) รวมถึงห้ามเปิดเผยข้อมูลส่วนบุคคลให้กับบุคคลที่ไม่มีความรับผิดชอบโดยตรง

สิ่งที่ควรทำ

- แอด Line เจ้าของข้อมูลส่วนบุคคล หลังจากขออนุญาตแล้ว
- ส่ง Direct Marketing ให้ลูกค้าหลังจากที่ลูกค้ายินยอมแล้ว
- ส่งข้อมูลลูกค้าจาก Cookie ไป Target Advertising ต่อ หลังจากที่ลูกค้ายินยอมแล้ว
- ส่งข้อมูลให้ Vendor หลังจากบริษัทได้ทำความตกลงกับ Vendor ที่มีข้อกำหนดเรื่องความคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคลแล้ว
- การให้บริการที่ต้องวิเคราะห์ข้อมูลส่วนบุคคลจำนวนมากหรือใช้ Sensitive Personal Data เช่น การสแกนใบหน้า จะต้องขอความยินยอมก่อน

o รวบรวมสถิติลูกค้าเพื่อพัฒนาบริการ โดยไม่ใช้ข้อมูลส่วนบุคคลของลูกค้า

ขั้นที่ 3 มาตรการด้านความปลอดภัยของข้อมูลส่วนบุคคล

o กำหนดแนวทางอย่างน้อยตามมาตรฐานขั้นต่ำด้านการรักษาความปลอดภัยข้อมูลส่วนบุคคล (Minimum Security Requirements) ได้แก่ การรักษาความลับ (Confidentiality) ความถูกต้องครบถ้วน (Integrity) และสภาพพร้อมใช้งาน (Availability) ซึ่งควรครอบคลุมถึงมาตรการป้องกันด้านการบริหารจัดการ (Administrative Safeguard) มาตรการป้องกันด้านเทคนิค (Technical Safeguard) และมาตรการป้องกันทางกายภาพ (Physical Safeguard) ในเรื่องการเข้าถึงหรือควบคุมการใช้งานข้อมูลส่วนบุคคล (Access Control) ตามประกาศกระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม

o กำหนดนโยบายรักษาระยะเวลาการเก็บข้อมูล และการทำลายเอกสารที่มีข้อมูลส่วนบุคคล (Data Retention)

o มีกระบวนการ Breach Notification Protocol ซึ่งเป็นระบบแจ้งเตือนเพื่อปกป้องข้อมูลจากการโจมตีจากผู้ไม่หวังดี

ขั้นที่ 4 การส่งหรือเปิดเผยข้อมูลส่วนบุคคล

o ทำสัญญาหรือข้อตกลงกับผู้ให้บริการภายนอก หรือทำ Data Processing Agreement เพื่อคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคลให้เป็นไปตามมาตรฐานพระราชบัญญัติคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคล

o กรณีโอนข้อมูลไปต่างประเทศ ให้ทำสัญญากับบริษัทปลายทางเพื่อคุ้มครองข้อมูลตามมาตรฐานพระราชบัญญัติคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคล

o มีกระบวนการรับคำร้องจากเจ้าของข้อมูลส่วนบุคคล ควรเป็นวิธีที่ง่ายไม่ซับซ้อนและไม่กำหนดเงื่อนไข อาจผ่านการยื่นแบบฟอร์ม ส่งคำร้องผ่านช่อง Chat หรือส่งอีเมลก็ได้

ขั้นที่ 5 การกำกับดูแลข้อมูลส่วนบุคคล

ในประเทศไทย มีสำนักงานคณะกรรมการคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคล ซึ่งเป็นหน่วยงานภาครัฐเป็นผู้กำกับดูแลพระราชบัญญัติคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคลให้แต่ละองค์กรต้องปฏิบัติตาม โดยองค์กรที่ทำการเก็บรวบรวม นำไปใช้ หรือเปิดเผยข้อมูลของเจ้าของข้อมูลส่วนบุคคลในราชอาณาจักรไทยเพื่อการขายสินค้าหรือบริการให้กับเจ้าของข้อมูล ควรมีเจ้าหน้าที่คุ้มครองข้อมูล หรือ DPO (Data Protection Officer) ซึ่งเป็นผู้มีความรู้ด้านพระราชบัญญัติคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคลด้านเทคโนโลยีเข้ามาดูแลและตรวจสอบนโยบายการเก็บรักษาข้อมูลส่วนบุคคลของลูกค้าให้เกิดความปลอดภัย ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับขนาดและประเภทของธุรกิจเป็นเกณฑ์ในการพิจารณาว่าควรแต่งตั้ง DPO หรือไม่

ที่สำคัญหากผู้ควบคุมข้อมูลส่วนบุคคลและบุคลากรในองค์กรมีความรู้ความเข้าใจและปฏิบัติตามมาตรการรักษาความปลอดภัยของข้อมูลตามพระราชบัญญัติคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคล แล้ว

ความเสี่ยงกรณีข้อมูลถูกละเมิดก็จะน้อยลง ซึ่งจะสร้างความเชื่อมั่นต่อองค์กรให้กับผู้ใช้งานได้เป็นอย่างดี

ความเข้าใจผิดเกี่ยวกับพระราชบัญญัติคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคล

สงสัย : การถ่ายรูป-ถ่ายคลิป ติดภาพคนอื่นโดยเจ้าตัวไม่ยินยอมจะผิดพระราชบัญญัติคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคล หรือไม่?

ตอบ : กรณีการถ่ายรูป-ถ่ายคลิปโดยติดบุคคลอื่นโดยผู้ถ่ายรูป-ถ่ายคลิปไม่เจตนา และการถ่ายรูปถ่ายคลิปดังกล่าวไม่ได้ก่อให้เกิดความเสียหายกับผู้ถูกถ่าย สามารถทำได้ หากเป็นการใช้เพื่อวัตถุประสงค์ส่วนตัว

สงสัย : ถ้านำคลิปหรือรูปถ่ายที่ติดคนอื่นไปโพสต์ในสื่อสังคมออนไลน์โดยบุคคลอื่นไม่ยินยอมจะผิดพระราชบัญญัติคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคล หรือไม่?

ตอบ : สามารถโพสต์ได้ หากใช้เพื่อวัตถุประสงค์ส่วนตัว ไม่ใช้แสวงหากำไรทางการค้า และไม่ก่อให้เกิดความเสียหายต่อเจ้าของข้อมูลส่วนบุคคล

สงสัย : ติดกล้องวงจรปิดแล้วไม่มีป้ายแจ้งเตือนผิดพระราชบัญญัติคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคล หรือไม่?

ตอบ : การติดกล้องวงจรปิดภายในบ้าน ไม่จำเป็นต้องมีป้ายแจ้งเตือน หากเพื่อป้องกันอาชญากรรม และรักษาความปลอดภัยกับตัวเจ้าของบ้าน

สงสัย : เจ้าของข้อมูลส่วนบุคคลต้องให้ความยินยอมทุกครั้งก่อนนำข้อมูลไปใช้ หรือไม่?

ตอบ : ไม่จำเป็นต้องขอความยินยอม หากการใช้ข้อมูลดังกล่าว

(1) เป็นการทำตามสัญญา

(2) เป็นการใช้ที่มีกฎหมายให้อำนาจ

(3) เป็นการใช้เพื่อรักษาชีวิตและ/หรือ ร่างกายของบุคคล

(4) เป็นการใช้เพื่อการค้นคว้าวิจัยหรือสถิติ

(5) เป็นการใช้เพื่อประโยชน์สาธารณะ

(6) เป็นการใช้เพื่อปกป้องผลประโยชน์ หรือสิทธิของตนเอง

สรุป

พระราชบัญญัติคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคลเป็นกฎหมายที่มีวัตถุประสงค์เพื่อการคุ้มครองสิทธิเกี่ยวกับข้อมูลส่วนบุคคลของประชาชนในฐานะเจ้าของข้อมูลส่วนบุคคล โดยกำหนดหน้าที่และความรับผิดชอบให้องค์กรปฏิบัติตามกฎหมาย บทบัญญัติใน พ.ร.บ. คุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคล มีลักษณะ

พิเศษแตกต่างจากกฎหมายฉบับอื่น โดยไม่ได้มุ่งเน้นเพียงสภาพบังคับให้กระทำหรือไม่กระทำเท่านั้น แต่บทบัญญัติส่งเสริมการสร้างความตระหนักรู้ และการทบทวนกระบวนการทำงาน เพื่อให้การกระทำใดก็ตามที่เกี่ยวข้องกับข้อมูลส่วนบุคคลเป็นไปอย่างเหมาะสม โดยคำนึงถึงมาตรการด้านความมั่นคงปลอดภัยของข้อมูลส่วนบุคคล ความเป็นธรรมในการใช้ข้อมูล และความโปร่งใสต่อเจ้าของข้อมูลส่วนบุคคล สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของกฎหมายในการคุ้มครองสิทธิความเป็นส่วนตัวภายใต้หลักการของรัฐธรรมนูญ

เอกสารอ้างอิง

10 เรื่องต้องรู้ ‘กฎหมาย PDPA’ พ.ร.บ.คุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคล ก่อนบังคับใช้ 1 มิ.ย.นี้. (30 พฤษภาคม 2565). เรียกใช้เมื่อ 6 กรกฎาคม 2565 จาก Information Technology SWU: http://med.swu.ac.th/it/?p=1953

คำถามประจำสัปดาห์

1. เจตนารมณ์ของพระราชบัญญัติคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคล คืออะไร
2. อะไรบ้างที่เป็นข้อมูลส่วนบุคคล
3. พระราชบัญญัติคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคล เกี่ยวข้องกับบุคคล 2 กลุ่มหลัก ๆ ได้แก่อะไรบ้าง
4. การถ่ายรูปติดผู้อื่นในขณะที่กำลังท่องเที่ยวสถานที่ต่าง ๆ มีความผิดตามพระราชบัญญัติคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคลหรือไม่ เพราะอะไร
5. สถานการณ์ใดบ้างที่นักศึกษาสามารถพบเห็นได้ว่า เกิดจากการดำเนินการพระราชบัญญัติคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคล

แผนการสอนประจำสัปดาห์ที่ 11

หัวข้อเรื่อง ทรัพย์สินทางปัญญา

รายละเอียด

1. ประเภทของทรัพย์สินทางปัญญา
2. ตัวอย่างปัญหาเกี่ยวกับการคุ้มครองทรัพย์สินทางปัญญา

จำนวนชั่วโมงที่สอน 3 ชั่วโมง

กิจกรรมการเรียนการสอน

1. ผู้สอนพูดคุยกับผู้เรียนเกี่ยวกับ “การกระทำที่เป็นการละเมิดทรัพย์สินทางปัญญา”
2. ผู้สอนบรรยายเนื้อหาความรู้ประจำสัปดาห์ประกอบด้วยเนื้อหาเกี่ยวกับ 1) ประเภทของทรัพย์สินทางปัญญา และ 2) ตัวอย่างปัญหาเกี่ยวกับการคุ้มครองทรัพย์สินทางปัญญา
3. ผู้สอนมอบหมายให้ผู้เรียนค้นคว้ากรณีศึกษาที่เกี่ยวกับทรัพย์สินทางปัญญา นำเสนอในชั้นเรียนและเพื่อนในชั้นเรียนร่วมอภิปราย วิเคราะห์ถึงประเภทของทรัพย์สินทางปัญญานั้น ๆ
4. ผู้เรียนศึกษาเนื้อหาจากสื่อการสอนเพิ่มเติม และค้นคว้าข้อมูลเพิ่มเติมจากแหล่งข้อมูลต่าง ๆ แล้วสรุปความด้วยคำพูดของตนเอง

สื่อการสอน

1. เอกสาร หนังสือที่เกี่ยวข้อง
2. สื่ออิเล็กทรอนิกส์ เช่น ไฟล์นำเสนอ PowerPoint, แอพพลิเคชัน Whiteboard
3. แบบบันทึกเจตคติและพฤติกรรมการเรียนรู้ของผู้เรียน

แผนการประเมินผลการเรียนรู้

1. ผลการเรียนรู้

1.1 เพื่อให้ผู้เรียนตระหนักถึงคุณธรรม จริยธรรม เคารพกฎระเบียบและข้อบังคับต่าง ๆ ของสังคม และมีความรับผิดชอบในฐานะนักเทคโนโลยีสารสนเทศ

1.2 เพื่อให้ผู้เรียนมีความรู้และเข้าใจเกี่ยวกับหลักจริยธรรม และกฎหมายเทคโนโลยีสารสนเทศ สามารถบูรณาการความรู้ และวิเคราะห์ปัญหาที่เกิดขึ้นในสังคมด้วยความรู้อย่างเป็นระบบได้

1.3 เพื่อให้ผู้เรียนมีความคิดอย่างมีวิจารณญาณที่ดี สามารถแสวงหาความรู้เพิ่มเติมได้ด้วยตนเองอย่างเท่าทัน

1.4 เพื่อให้ผู้เรียนมีจิตสำนึกด้านความปลอดภัยในการทำงานด้านเทคโนโลยี และรับผิดชอบในการพัฒนาการเรียนรู้ของตนเองอย่างต่อเนื่อง

1.5 เพื่อให้ผู้เรียนสามารถสื่อสารได้อย่างเหมาะสมและมีประสิทธิภาพ

2. วิธีการการวัดและการประเมินผลการเรียนรู้

2.1 ประเมินจากพฤติกรรมและการแสดงความคิดเห็น ที่แสดงให้เห็นถึงความตระหนักรู้และความรับผิดชอบต่อสังคมอย่างถูกต้อง เหมาะสมบนหลักการของจริยธรรมสากล และกฎหมายเทคโนโลยีสารสนเทศ

2.2 ประเมินการแสดงความคิดเห็นของผู้เรียน และการทดสอบวัดความรู้

2.3 สังเกตพฤติกรรมการแสดงความคิดเห็น ที่มีการอ้างถึงแหล่งข้อมูลต่าง ๆ ที่ผู้เรียนค้นคว้าหาความรู้มาประกอบ

2.4 สังเกตพฤติกรรมการแสดงออกของผู้เรียนในการมีส่วนร่วมกับกิจกรรมต่าง ๆ

2.5 สังเกตพฤติกรรมการใช้ภาษา และการนำเสนอความคิดด้วยวิธีการต่าง ๆ

3. สัดส่วนของการประเมิน

3.1 ด้านคุณธรรม จริยธรรม (M)	ร้อยละ 15
3.2 ด้านความรู้ (K)	ร้อยละ 25
3.3 ด้านทักษะทางปัญญา (C)	ร้อยละ 25
3.4 ด้านทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ (I)	ร้อยละ 20
3.5 ด้านทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้ไอที (N)	ร้อยละ 15

เนื้อหาที่สอน

ทรัพย์สินทางปัญญา เป็นคำที่ใช้เรียกผลงานที่เกิดจากการประดิษฐ์ คิดค้น หรือการสร้างสรรค์ของใครคนใดคนหนึ่ง โดยจะเน้นที่ผลผลิตของสติปัญญา และความชำนาญ โดยไม่คำนึงถึงชนิดของการสร้างสรรค์ หรือวิธีการในการแสดงออก ซึ่งทรัพย์สินทางปัญญามีทั้งที่เป็นสิ่ง *จับต้องได้* เช่น สิ่งประดิษฐ์ สินค้าต่าง ๆ และทรัพย์สินทางปัญญาที่*จับต้องไม่ได้* อาทิ แนวคิดได้การดำเนินธุรกิจ กรรมวิธีการผลิตทางอุตสาหกรรม เป็นต้น

แต่หากต้องการเรียนรู้และเข้าใจในรายละเอียดของทรัพย์สินทางปัญญาอย่างลึกซึ้ง สามารถอ่านได้ที่ ความรู้เบื้องต้นด้านทรัพย์สินทางปัญญา เผยแพร่โดย กรมทรัพย์สินทางปัญญา กระทรวงพาณิชย์ (**คลิกที่นี่เพื่ออ่านฉบับเต็ม**)

ประเภทของทรัพย์สินทางปัญญา

สำหรับประเทศไทยกฎหมายที่ให้ความคุ้มครองทรัพย์สินทางปัญญา ครอบคลุม 2 กลุ่มหลัก ๆ คือ (กรมทรัพย์สินทางปัญญา กระทรวงพาณิชย์, [2549])

1. ทรัพย์สินทางอุตสาหกรรม (Industrial Property) เป็นทรัพย์สินที่เกิดจากความคิดสร้างสรรค์ของมนุษย์ที่เกี่ยวกับสินค้าอุตสาหกรรมต่าง ๆ อาจเป็นการประดิษฐ์คิดค้น อาจเป็นกระบวนการ เทคนิคในการผลิตที่ได้มีการปรับปรุงหรือคิดค้นขึ้นมาใหม่ หรือการออกแบบผลิตภัณฑ์ทางอุตสาหกรรม ที่เป็นองค์ประกอบและรูปร่างของตัวผลิตภัณฑ์ นอกจากนี้ ยังรวมถึงเครื่องหมายการค้า หรือยี่ห้อ ชื่อ และถิ่นที่อยู่ทางการค้า โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อป้องกันการแข่งขันทางการค้าที่ไม่เป็นธรรม ทั้งนี้ทรัพย์สินทางอุตสาหกรรมสามารถแบ่งออก เป็นกลุ่มย่อยได้ดังต่อไปนี้

1) สิทธิบัตร (Patent) – หมายถึง เอกสารที่ภาครัฐออกให้เพื่อคุ้มครองการประดิษฐ์) (Invention) หรือการออกแบบผลิตภัณฑ์ (Industrial Design) ที่เป็นไปตามลักษณะที่กฎหมายกำหนด ซึ่งแบ่งออกเป็น 3 ลักษณะ ได้แก่

o สิทธิบัตรการประดิษฐ์ – เป็นการคุ้มครองการคิดค้นเกี่ยวกับลักษณะองค์ประกอบโครงสร้าง กลไกของผลิตภัณฑ์ กรรมวิธีในการผลิต การเก็บรักษา หรือการปรับปรุงคุณภาพของผลิตภัณฑ์

o สิทธิบัตรการออกแบบผลิตภัณฑ์ – เป็นการคุ้มครองความคิดสร้างสรรค์ที่เกี่ยวกับรูปร่างลักษณะภายนอกของผลิตภัณฑ์ องค์ประกอบของลวดลาย สีของผลิตภัณฑ์ ที่ใช้สำหรับผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม หัตถกรรม ที่มีความแตกต่างไปจากเดิมที่เคยมีมา

o อนุสิทธิบัตร – เป็นการคุ้มครองการประดิษฐ์จากความคิดสร้างสรรค์ที่มีระดับการใช้เทคโนโลยีที่ไม่สูงมาก ซึ่งอาจเป็นการคิดค้นขึ้นใหม่ หรือปรับปรุงจากการประดิษฐ์ที่มีอยู่ก่อนแล้วเพียงเล็กน้อย

2) ชื่อทางการค้า (Trade Name) หมายถึง ชื่อที่ใช้ในการประกอบกิจการขององค์กร บริษัท ห้างร้าน ที่มีเป้าหมายเพื่อการดำเนินการทางธุรกิจ

3) เครื่องหมายการค้า (Trademark) หมายถึง เครื่องหมาย สัญลักษณ์ หรือตราของสินค้า หรือบริการ ซึ่งมีลักษณะแยกย่อย 4 กลุ่ม ได้แก่

o เครื่องหมายการค้า - เป็นเครื่องหมายที่ใช้กับสินค้า ที่ทำให้ทราบว่าสิ้นค้านั้นเป็นตรา สัญลักษณ์ของสินค้าอย่างหนึ่งอย่างใดที่แตกต่างจากสินค้าอื่น

o เครื่องหมายบริการ – เป็นเครื่องหมายที่ใช้กับการบริการ ที่บริษัท ห้างร้านดำเนินธุรกิจบริการ

o เครื่องหมายรับรอง – เป็นเครื่องหมายที่หน่วยงาน องค์กร ออกให้กับสินค้า หรือบริการของบุคคลอื่น เพื่อรับรองว่าสินค้าหรือบริการนั้นมีคุณภาพหรือลักษณะตามมาตรฐานที่กำหนดไว้

o เครื่องหมายร่วม – เป็นเครื่องหมายทางการค้า หรือเครื่องหมายบริการที่หน่วยงานภาครัฐ หรือองค์กรเอกชนในกลุ่มเดียวกัน มาทำกิจกรรมในเชิงธุรกิจร่วมกัน

4) แบบผังภูมิของวงจรรวม (Layout-Designs of Integrated Circuit) หมายถึง ภาพแผนผัง หรือแบบวงจรที่ทำขึ้น ไม่ว่าจะอยู่ในรูปแบบหรือวิธีการใด ที่แสดงให้เห็นถึงการจัดวาง การเชื่อมต่อของวงจรไฟฟ้า เข้าข่ายทรัพย์สินทางปัญญานี้

5) ความลับทางการค้า (Trade Secrets) หมายถึง ข้อมูลที่เกี่ยวกับการค้าซึ่งยังไม่เป็นที่รู้จักโดยทั่วไป โดยเป็นข้อมูลที่มีมูลค่าในเชิงพาณิชย์ และมีการดำเนินการตามสมควรเพื่อทำให้ข้อมูลนั้นมีการปกปิดเป็นความลับ

6) สิ่งบ่งชี้ทางภูมิศาสตร์ (Geographical Indication) หมายถึง

2. ลิขสิทธิ์ (Copyright) หมายถึง สิทธิของผู้สร้างสรรค์ที่มีต่อสิ่งสร้างสรรค์นั้น ๆ ที่จะกระทำการใด ๆ กับงานสร้างสรรค์ที่ทำขึ้น โดยลิขสิทธิ์ที่กฎหมายกำหนดมีหลายประเภท ได้แก่ งานวรรณกรรม งานนาฏกรรม งานศิลปกรรม งานดนตรีกรรม โสตทัศนวัสดุ ภาพยนตร์ สิ่งบันทึกเสียง งานแพร่เสียงแพร่ภาพ หรืองานอื่นใดในแผนกวรรณคดี แผนกวิทยาศาสตร์ หรือแผนกศิลปะ นอกจากนั้นกฎหมายยังให้ความคุ้มครองถึงสิทธิของนักแสดงด้วย

แต่การคุ้มครองลิขสิทธิ์ไม่ครอบคลุมถึงความคิด ขั้นตอน กรรมวิธี ระบบ วิธีใช้ วิธีทำงาน แนวความคิด หลักการ การค้นพบ หรือทฤษฎีทางวิทยาศาสตร์ คณิตศาสตร์

ทั้งนี้กฎหมายที่เกี่ยวกับทรัพย์สินทางปัญญาจะมีการเปลี่ยนแปลง หรือเพิ่มเติมใด ๆ นั้นขึ้นอยู่กับพันธกรณีการเจรจาการค้าระหว่างประเทศ และวิวัฒนาการของสิ่งต่าง ๆ ที่มีการปรับเปลี่ยนไปในอนาคต

ตัวอย่างปัญหาเกี่ยวกับการคุ้มครองทรัพย์สินทางปัญญา

o ปัญหาการคุ้มครองสิทธิบัตร

จากการศึกษาของ อริยะ ตัญจพัฒน์กุล (2563) พบว่า การสร้างอวัยวะเทียมที่เกิดจากเทคโนโลยีเครื่องพิมพ์ชีวภาพ ยังไม่ได้รับความคุ้มครองตามพระราชบัญญัติสิทธิบัตร ถึงแม้ว่าสิ่งประดิษฐ์ดังกล่าวมีคุณสมบัติครบ 3 ประการของสิ่งประดิษฐ์ที่สามารถขอรับสิทธิบัตรตามมาตรา 5 แต่มีประเด็นสำคัญที่ต้องพิจารณาว่าอวัยวะเทียมจากเครื่องพิมพ์ชีวภาพนั้น เป็นสิ่งประดิษฐ์ที่ขัดต่อความสงบหรือศีลธรรมอันดีหรือไม่ เนื่องจากการประดิษฐ์อวัยวะเทียมนั้นมีความจำเป็นต้องนำเซลล์ต้นกำเนิดหรือสเต็มเซลล์มาใช้เป็นวัสดุชีวภาพในการสร้างอวัยวะเทียม แต่วิธีการได้มาซึ่งเซลล์ต้นกำเนิดนั้นจะต้องทำลายเอ็มบริโอของเซลล์ที่สามารถพัฒนาไปเป็นตัวอ่อนของมนุษย์ภายหลังจากที่เซลล์ต้นกำเนิดได้ทำการปฏิสนธิเป็นระยะเวลาสิบสี่วันซึ่งกรณีดังกล่าวถือว่าเป็นการละเมิดศักดิ์ศรีความเป็นมนุษย์

- ปัญหาการคุ้มครองเครื่องหมายการค้า

จากการศึกษาของ อรณัฐ สืบขจร (2563) พบปัญหาที่เป็นข้อถกเถียงเกี่ยวข้องกับการคุ้มครองเครื่องหมายการค้า เช่น การใช้เครื่องหมายการค้า ในการโฆษณา สิทธิแต่เพียงผู้เดียวจะเป็นของใคร?

- ปัญหาการคุ้มครองแบบผังภูมิของวงจรรวม

จากการศึกษาของ ขุนพล อรุณวงศ์ (2563) พบว่า การออกแบบผังภูมิของวงจรรวม มีความผสมผสานระหว่างลักษณะของงานศิลปกรรม ซึ่งเข้าได้ทั้งกับกฎหมายลิขสิทธิ์ กฎหมายแบบผังภูมิของวงจรรวม และกฎหมายสิทธิบัตร ซึ่งเป็นความคุ้มครองการคิดสร้างสรรค์เพื่อให้เกิดสิ่งใหม่ด้วยกันทั้งสิ้น ดังนั้นหากพิจารณาเพียงความหมายอาจทำให้การพิพากษาไม่สอดคล้องกับเจตนารมณ์ของกฎหมายที่แท้จริง ดังนั้นจึงควรกำหนดแบบผังภูมิของวงจรรวมได้รับความคุ้มครองภายใต้กฎหมายอย่างใดอย่างหนึ่งเท่านั้น

- ปัญหาการคุ้มครองความลับทางการค้า

จากการศึกษาของ อนุชา วุฒิภาพรกุล (2563) พบว่า การละเมิดความลับทางการค้า โดยมีปัญญาประดิษฐ์เข้ามาเป็นส่วนหนึ่งของการพิจารณา อาจมีความผิดที่เกี่ยวข้องเชื่อมโยงไปยังกฎหมายการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ด้วย ซึ่งขึ้นอยู่กับพฤติกรรมของการกระทำว่าไปเกี่ยวข้องกับการละเมิดเกี่ยวกับอัลกอริทึมของระบบปัญญาเพียงอย่างเดียว หรือเข้าไปเกี่ยวข้องกับข้อมูลที่นำมาใช้ในระบบปัญญาประดิษฐ์ เพราะถ้าเป็นอย่างหลังอาจมีความผิดฐานละเมิดกฎหมายการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ และกฎหมายข้อมูลส่วนบุคคลเพิ่มเติมด้วย

- ปัญหาการคุ้มครองสิ่งบ่งชี้ทางภูมิศาสตร์

จากการศึกษาของ กันตพงศ์ ช่วยรักษ์ (2562) พบว่า ปัญหาความแตกต่างของกฎหมายสิ่งบ่งชี้ทางภูมิศาสตร์ของประเทศสมาชิกในประชาคมอาเซียน ทำให้เกิดความแตกต่างใน

เรื่องหลักเกณฑ์ในการคุ้มครอง และไม่เป็นไปในทิศทางเดียวกัน ซึ่งอาจนำมาซึ่งความขัดแย้งกันในการระบุความเป็นเจ้าของในสิ่งบ่งชี้ทางภูมิศาสตร์ที่มีความใกล้เคียงกันได้ในอนาคต

สรุป

การมีความรู้และเข้าใจกฎหมายทรัพย์สินทางปัญญา ไม่เพียงแต่รู้ว่ามีกฎหมายอะไรบ้าง หากแต่ต้องเข้าใจความหมายตามเจตนารมณ์ของทรัพย์สินทางปัญญา เนื่องจากในปัจจุบันวิวัฒนาการความรู้ในด้านต่าง ๆ มีการขยายขอบเขตออกไปอย่างกว้างขวางและรวดเร็ว ทำให้เกิดสิ่งประดิษฐ์ การคิดค้นสิ่งใหม่ ๆ เกิดขึ้นอย่างมากมาย แต่สิ่งที่สำคัญที่สุด คือสิทธิในทรัพย์สินทางปัญญามีลักษณะเป็นสิทธิผูกขาดที่กำหนดขึ้น เพื่อลดทอนเสรีภาพของคนส่วนรวม ดังนั้นจึงควรนำกฎหมายดังกล่าวมาใช้อย่างเหมาะสม ไม่ให้เกิดการเอาเปรียบ หรือเสียเปรียบของฝ่ายใดฝ่ายหนึ่งโดยไม่เป็นธรรม และในฐานะของนักศึกษา ควรเรียนรู้เพื่อป้องกันไม่ให้การคิดสร้างสรรค์ของตนนั้น ไปละเมิดผู้อื่นอีกทางหนึ่งด้วย

เอกสารอ้างอิง

กรมทรัพย์สินทางปัญญา กระทรวงพาณิชย์. ([2549]). ความรู้เบื้องต้นด้านทรัพย์สินทางปัญญา. เรียกใช้เมื่อ 16 กรกฎาคม 2565 จาก กรมทรัพย์สินทางปัญญา: https://www.ipthailand.go.th/images/633/book/basic_IP.pdf

กันตพงศ์ ช่วยรักษ์. (2562). ปัญหาการขึ้นทะเบียนสิ่งบ่งชี้ทางภูมิศาสตร์ในกลุ่มประเทศอาเซียน. เรียกใช้เมื่อ 16 กรกฎาคม 2565 จาก คณะนิติศาสตร์ มหาวิทยาลัยรามคำแหง: http://www.lawgrad.ru.ac.th/AbstractsFile/6112012019/1597654078ae237ea8567bdd92cd5642e0fdb6b4a8_abstract.pdf

ขุนพล อรุณวงศ์. (2563). ปัญหาความคาบเกี่ยวระหว่างการออกแบบผังภูมิของวงจรรวมกับกฎหมายลิขสิทธิ์และสิทธิบัตร. เรียกใช้เมื่อ 16 กรกฎาคม 2565 จาก คณะนิติศาสตร์ มหาวิทยาลัยรามคำแหง: http://www.lawgrad.ru.ac.th/AbstractsFile/6212012011/163142786984a86b722564aa445ed9548c6b07a38f_abstract.pdf

อนุชา วุฒิภาพรกุล. (2563). ปัญหาการละเมิดความลับทางการค้าโดยปัญญาประดิษฐ์ (AI). เรียกใช้เมื่อ 16 กรกฎาคม 2565 จาก คณะนิติศาสตร์ มหาวิทยาลัยรามคำแหง: http://www.lawgrad.ru.ac.th/AbstractsFile/6212012006/16312586425e4a5ab7dc01a3127b06acacaf9db673_abstract.pdf

อรณัฐ สืบขจร. (2563). ปัญหาการคุ้มครองเครื่องหมายการค้าที่ใช้เพื่อการโฆษณา. เรียกใช้เมื่อ 16 กรกฎาคม 2565 จาก คณะนิติศาสตร์ มหาวิทยาลัยรามคำแหง: http://www.lawgrad.ru.ac.th/AbstractsFile/6212012010/1631428257e9ce76055fc5fb887db816ff3da722b4_abstract.pdf

อริยะ ตัญจพัฒน์กุล. (2563). ปัญหาการคุ้มครองสิทธิบัตรประเภทอวัยวะเทียมที่เกิดจากเทคโนโลยีเครื่องพิมพ์ชีวภาพ. เรียกใช้เมื่อ 16 กรกฎาคม 2565 จาก คณะนิติศาสตร์ มหาวิทยาลัยรามคำแหง: http://www.lawgrad.ru.ac.th/AbstractsFile/6012012007/163125980458ee8302dcfcadaca814c205400d88c7_abstract.pdf

คำถามประจำสัปดาห์

1. นักศึกษาคิดอย่างไรกับประเด็นทรัพย์สินทางปัญญาในสังคมไทย

2. ในฐานะที่นักศึกษาเป็นผู้ละเมิดลิขสิทธิ์ นักศึกษาคิดว่าผู้เป็นเจ้าของลิขสิทธิ์จะเสียหายอย่างไรบ้าง

3. ในฐานะที่นักศึกษาเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์ แต่มีผู้ละเมิดลิขสิทธิ์ของนักศึกษา นักศึกษาจะเสียหายอย่างไรบ้าง

4. ในชีวิตประจำวันของเรา นักศึกษามีโอกาสละเมิดลิขสิทธิ์ได้ตลอดเวลา วิธีการใดที่นักศึกษาจะหลีกเลี่ยงการละเมิดลิขสิทธิ์ได้ดีที่สุด

แผนการสอนประจำสัปดาห์ที่ 12

หัวข้อเรื่อง กฎหมายทรัพย์สินทางปัญญาที่เกี่ยวข้องกับงานไอที

รายละเอียด

1. กฎหมายทรัพย์สินทางปัญญาประเภทต่าง ๆ
2. กฎหมายทรัพย์สินทางปัญญากับไอที

จำนวนชั่วโมงที่สอน 3 ชั่วโมง

กิจกรรมการเรียนการสอน

1. ผู้สอนพูดคุยกับผู้เรียนเกี่ยวกับ “การละเมิดทรัพย์สินทางปัญญาที่ใกล้ตัว”
2. ผู้สอนบรรยายเนื้อหาความรู้ประจำสัปดาห์ประกอบด้วยเนื้อหาเกี่ยวกับ 1) กฎหมายทรัพย์สินทางปัญญาประเภทต่าง ๆ และ 2. กฎหมายทรัพย์สินทางปัญญากับไอที
3. ผู้สอนมอบหมายให้ผู้เรียนค้นคว้ากรณีศึกษาที่เกี่ยวกับการใช้หรือการละเมิดทรัพย์สินทางปัญญา นำเสนอในชั้นเรียนและเพื่อนในชั้นเรียนร่วมอภิปราย วิเคราะห์ถึง ผลกระทบ และปัญหาที่เกิดขึ้นและเกี่ยวข้องเชื่อมโยงกับกฎหมายทรัพย์สินทางปัญญาที่เกี่ยวข้องกับงานไอที
4. ผู้สอนทบทวนความรู้ และนำอภิปรายภาพรวมพร้อมกับสรุปความคิด
5. ผู้เรียนศึกษาเนื้อหาจากสื่อการสอนเพิ่มเติม และค้นคว้าข้อมูลเพิ่มเติมจากแหล่งข้อมูลต่าง ๆ แล้วสรุปความด้วยคำพูดของตนเอง

สื่อการสอน

1. เอกสาร หนังสือที่เกี่ยวข้อง
2. สื่ออิเล็กทรอนิกส์ เช่น ไฟล์นำเสนอ PowerPoint, แอพพลิเคชัน Whiteboard
3. กรณีศึกษาเกี่ยวกับการละเมิดทรัพย์สินทางปัญญา
4. แบบบันทึกเจตคติและพฤติกรรมการเรียนรู้ของผู้เรียน

แผนการประเมินผลการเรียนรู้

1. ผลการเรียนรู้

1.1 เพื่อให้ผู้เรียนตระหนักถึงคุณธรรม จริยธรรม เคารพกฎระเบียบและข้อบังคับต่าง ๆ ของสังคม และมีความรับผิดชอบในฐานะนักเทคโนโลยีสารสนเทศ

1.2 เพื่อให้ผู้เรียนมีความรู้และเข้าใจเกี่ยวกับหลักจริยธรรม และกฎหมายเทคโนโลยีสารสนเทศ สามารถบูรณาการความรู้ และวิเคราะห์ปัญหาที่เกิดขึ้นในสังคมด้วยความรู้อย่างเป็นระบบได้

1.3 เพื่อให้ผู้เรียนมีความคิดอย่างมีวิจารณญาณที่ดี สามารถแสวงหาความรู้เพิ่มเติมได้ด้วยตนเองอย่างเท่าทัน

1.4 เพื่อให้ผู้เรียนมีจิตสำนึกด้านความปลอดภัยในการทำงานด้านเทคโนโลยี และรับผิดชอบในการพัฒนาการเรียนรู้ของตนเองอย่างต่อเนื่อง

1.5 เพื่อให้ผู้เรียนสามารถสื่อสารได้อย่างเหมาะสมและมีประสิทธิภาพ

2. วิธีการการวัดและการประเมินผลการเรียนรู้

2.1 ประเมินจากพฤติกรรมและการแสดงความคิดเห็น ที่แสดงให้เห็นถึงความตระหนักรู้และความรับผิดชอบต่อสังคมอย่างถูกต้อง เหมาะสมบนหลักการของจริยธรรมสากล และกฎหมายเทคโนโลยีสารสนเทศ

2.2 ประเมินการแสดงความคิดเห็นของผู้เรียน และการทดสอบวัดความรู้

2.3 สังเกตพฤติกรรมการแสดงความคิดเห็น ที่มีการอ้างถึงแหล่งข้อมูลต่าง ๆ ที่ผู้เรียนค้นคว้าหาความรู้มาประกอบ

2.4 สังเกตพฤติกรรมการแสดงออกของผู้เรียนในการมีส่วนร่วมกับกิจกรรมต่าง ๆ

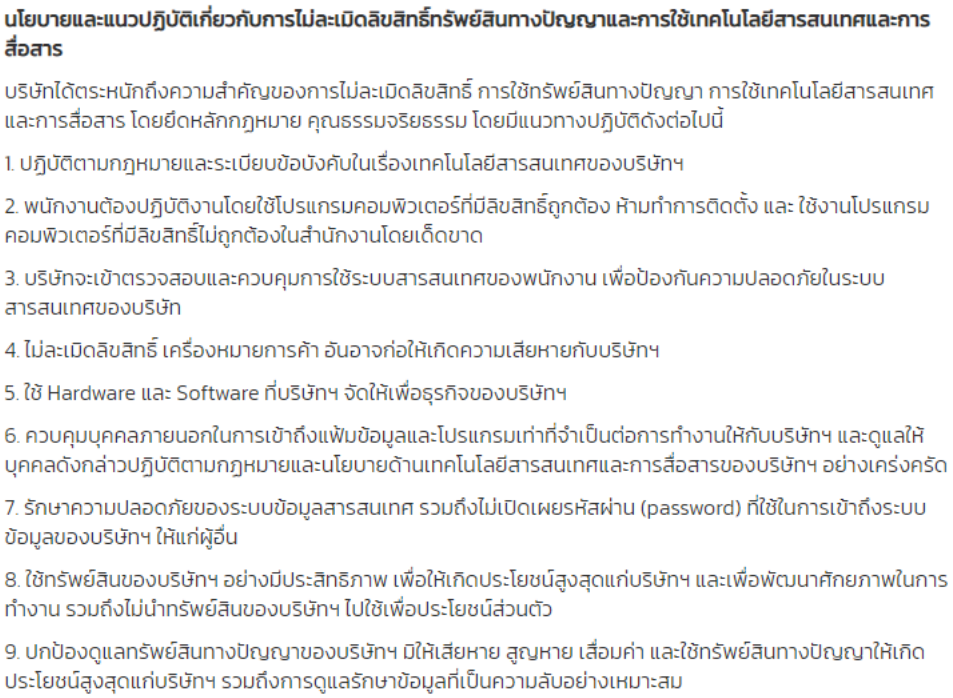
2.5 สังเกตพฤติกรรมการใช้ภาษา และการนำเสนอความคิดด้วยวิธีการต่าง ๆ

3. สัดส่วนของการประเมิน

3.1 ด้านคุณธรรม จริยธรรม (M)	ร้อยละ 15
3.2 ด้านความรู้ (K)	ร้อยละ 25
3.3 ด้านทักษะทางปัญญา (C)	ร้อยละ 25
3.4 ด้านทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ (I)	ร้อยละ 20
3.5 ด้านทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้ไอที (N)	ร้อยละ 15

เนื้อหาที่สอน

จากภาพข้างล่างนี้ จะเห็นว่า หน่วยงาน องค์กร บริษัท ซึ่งเป็นนิติบุคคล ได้ให้ความสำคัญกับกฎหมายทรัพย์สินทางปัญญาเป็นอย่างมาก คำถามคือ แล้วกฎหมายทรัพย์สินทางปัญญามีความเกี่ยวข้องกับการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศอย่างไร เหตุใดกฎหมายทั้ง 2 จึงมีความเกี่ยวเนื่องสัมพันธ์กัน



นโยบายและแนวปฏิบัติเกี่ยวกับการไม่ละเมิดลิขสิทธิ์ทรัพย์สินทางปัญญาและการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร

บริษัทได้ตระหนักถึงความสำคัญของการไม่ละเมิดลิขสิทธิ์ การใช้ทรัพย์สินทางปัญญา การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร โดยยึดหลักกฎหมาย คุณธรรมจริยธรรม โดยมีแนวทางปฏิบัติดังต่อไปนี้

1. ปฏิบัติตามกฎหมายและระเบียบข้อบังคับในเรื่องเทคโนโลยีสารสนเทศของบริษัทฯ

2. พนักงานต้องปฏิบัติงานโดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่มีลิขสิทธิ์ถูกต้อง ห้ามทำการติดตั้ง และ ใช้งานโปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่มีลิขสิทธิ์ไม่ถูกต้องในสำนักงานโดยเด็ดขาด

3. บริษัทจะเข้าตรวจสอบและควบคุมการใช้ระบบสารสนเทศของพนักงาน เพื่อป้องกันความปลอดภัยในระบบสารสนเทศของบริษัท

4. ไม่ละเมิดลิขสิทธิ์ เครื่องหมายการค้า อันอาจก่อให้เกิดความเสียหายกับบริษัทฯ

5. ใช้ Hardware และ Software ที่บริษัทฯ จัดให้เพื่อธุรกิจของบริษัทฯ

6. ควบคุมบุคคลภายนอกในการเข้าถึงแฟ้มข้อมูลและโปรแกรมเท่าที่จำเป็นต่อการทำงานให้กับบริษัทฯ และดูแลให้บุคคลดังกล่าวปฏิบัติตามกฎหมายและนโยบายด้านเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารของบริษัทฯ อย่างเคร่งครัด

7. รักษาความปลอดภัยของระบบข้อมูลสารสนเทศ รวมถึงไม่เปิดเผยรหัสผ่าน (password) ที่ใช้ในการเข้าถึงระบบข้อมูลของบริษัทฯ ให้แก่ผู้อื่น

8. ใช้ทรัพย์สินของบริษัทฯ อย่างมีประสิทธิภาพ เพื่อให้เกิดประโยชน์สูงสุดแก่บริษัทฯ และเพื่อพัฒนาศักยภาพในการทำงาน รวมถึงไม่นำทรัพย์สินของบริษัทฯ ไปใช้เพื่อประโยชน์ส่วนตัว

9. ปกป้องดูแลทรัพย์สินทางปัญญาของบริษัทฯ มิให้เสียหาย สูญหาย เสื่อมค่า และใช้ทรัพย์สินทางปัญญาให้เกิดประโยชน์สูงสุดแก่บริษัทฯ รวมถึงการดูแลรักษาข้อมูลที่เป็นความลับอย่างเหมาะสม

ภาพที่ 1 ตัวอย่างประกาศและแนวปฏิบัติของบริษัท

กฎหมายทรัพย์สินทางปัญญาประเภทต่าง ๆ

ในส่วนนี้ จะนำมาทำความรู้จัก และเข้าใจถึงกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับทรัพย์สินทางปัญญาที่ควรต้องรู้ พอสังเขป

พระราชบัญญัติสิทธิบัตร

พระราชบัญญัติสิทธิบัตร เป็นกฎหมายที่ถูกตราขึ้น ตั้งแต่ พ.ศ.2522 (**คลิกอ่านฉบับเต็ม**) ต่อมาในปี พ.ศ.2553 ได้มีการออกพระราชบัญญัติสิทธิบัตร (ฉบับที่ 2) (**คลิกอ่านฉบับเต็ม**) และในปี พ.ศ.2542 ได้มีการออกพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ (ฉบับที่ 3) ซึ่งเป็นไปตามพันธกรณีความตกลง ว่าด้วย ทรัพย์สินทางปัญญาเกี่ยวกับการค้าและจัดตั้งองค์การการค้าโลก กำหนดให้ความคุ้มครองทรัพย์สินทางปัญญาและการให้มีบทบัญญัติ ว่าด้วย อนุสิทธิบัตร

ดังนั้นจากอดีตจนถึงปัจจุบัน พระราชบัญญัติสิทธิบัตรได้มีการออกเผยแพร่มาแล้ว 3 ฉบับ โดยเจตนารมณ์ของการออกพระราชบัญญัติ ฉบับที่ 1 ในปี พ.ศ.2522 เพื่อส่งเสริมให้มีการค้นคว้า วิจัย และประดิษฐ์ผลิตภัณฑ์หรือกรรมวิธีใดขึ้นใหม่ รวมถึงการออกแบบผลิตภัณฑ์ใหม่ ๆ ที่เป็นประโยชน์และเป็นความก้าวหน้าทางเทคนิคในเกษตรกรรม อุตสาหกรรม และพาณิชย์กรรมในประเทศ เพื่อให้ความคุ้มครองแก่ผู้ประดิษฐ์ ผู้ออกแบบ โดยห้ามมิให้บุคคลอื่นหลอกหรือเรียนการประดิษฐ์ หรือการออกแบบผลิตภัณฑ์นั้น โดยมิให้ค่าตอบแทน

ส่วนการออกพระราชบัญญัติ ฉบับที่ 2 ในปี พ.ศ.2535 เนื่องด้วย สถานการณ์ทั้งภายในและภายนอกประเทศได้มีการเปลี่ยนแปลงไปอย่างมาก อีกทั้งมีการพัฒนาและการขยายตัวทางเศรษฐกิจ การค้า และอุตสาหกรรมของประเทศ จึงได้มีการปรับปรุงมาตรฐานการคุ้มครองด้านสิทธิบัตร ให้เพียงพอและมีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น เพื่อรองรับการเปลี่ยนแปลง และเพื่อส่งเสริมให้มีการค้นคว้าวิจัยที่เป็นประโยชน์ต่อประเทศ

สำหรับออกพระราชบัญญัติ ฉบับที่ 3 ในปี พ.ศ.2542 สืบเนื่องจากการเจรจาการค้าพหุภาคีรอบอุรุกวัยที่นานาประเทศได้ทำความตกลง ว่าด้วย สิทธิในทรัพย์สินทางปัญญาที่เกี่ยวกับการค้า และการจัดตั้งองค์การการค้าโลกได้เสร็จสิ้นลงและมีผลบังคับใช้ ทำให้ประเทศไทยซึ่งเป็นภาคีสมาชิกมีพันธกรณีที่จะต้องออกกฎหมายให้สอดคล้องกับความตกลงดังกล่าว เพื่อให้ความคุ้มครองทรัพย์สินทางปัญญาเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งจะทำให้นักประดิษฐ์ได้รับผลตอบแทนอย่างเหมาะสม และมีกำลังใจที่จะประดิษฐ์คิดค้นเพื่อความก้าวหน้าทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีต่อไป นอกจากนั้น ยังมีบทบัญญัติ ว่าด้วย อนุสิทธิบัตร ที่ให้ความคุ้มครองการประดิษฐ์ที่มีเทคโนโลยีใหม่ถึงขนาดที่จะได้รับสิทธิบัตรเพิ่มเติมขึ้นมาอีกด้วย

พระราชบัญญัติเครื่องหมายการค้า

พระราชบัญญัติเครื่องหมายการค้า เป็นกฎหมายที่ถูกตราขึ้นตั้งแต่ พ.ศ.2474 (**คลิกอ่านฉบับเต็ม**) ซึ่งถัดมา 2 ปี ได้มีการออกพระราชบัญญัติเครื่องหมายการค้าแก้ไขเพิ่มเติม พ.ศ.2476 (**คลิกอ่านฉบับเต็ม**) และต่อมาในปี พ.ศ.2504 ได้มีการออกพระราชบัญญัติเครื่องหมายการค้า (ฉบับที่ 3)

ในปี พ.ศ.2534 ได้มีการยกเลิกพระราชบัญญัติทั้ง 3 ฉบับ ที่ออกมาก่อนหน้า และได้มีการออกพระราชบัญญัติเครื่องหมายการค้า พ.ศ.2534 ขึ้นมาแทน (**คลิกอ่านฉบับเต็ม**)

ปี พ.ศ.2543 ได้มีการออกพระราชบัญญัติเครื่องหมายการค้า (ฉบับที่ 2) (**คลิกอ่านฉบับเต็ม**)

ปี พ.ศ.2559 ได้มีการออกพระราชบัญญัติเครื่องหมายการค้า (ฉบับที่ 3) (**คลิกอ่านฉบับเต็ม**) และใช้มาจนถึงปัจจุบัน

ทั้งนี้เจตนารมณ์ ของพระราชบัญญัติเครื่องหมายการค้าในยุคแรก เป็นการยกเลิกพระราชบัญญัติลักษณะ เครื่องหมาย และยี่ห้อการค้า พ.ศ.2457 โดยเปลี่ยนมาใช้คำว่า “เครื่องหมายการค้า” ที่หมายถึง เครื่องหมาย ซึ่งใช้หรือจะใช้เป็นที่หมายหรือเกี่ยวข้องกับสินค้า เพื่อแสดงว่าสินค้านานเป็นสินค้าของเจ้าของเครื่องหมายการค้าที่ได้ทำขึ้น

สำหรับพระราชบัญญัติเครื่องหมายการค้า ที่ถูกตราออกมาในช่วงปี พ.ศ.2534 นั้น เกิดจากในช่วงเวลานั้น การใช้เครื่องหมายการค้าหรือเครื่องหมายบริการ เป็นที่แพร่หลายและได้รับความคุ้มครองในกฎหมายของต่างประเทศ แต่ยังไม่ได้รับความคุ้มครองตามกฎหมายไทย อีกทั้งพระราชบัญญัติเครื่องหมายการค้าฉบับเดิม ยังมิได้กำหนดอำนาจหน้าที่ของนายทะเบียนและคณะกรรมการเครื่องหมายการค้า ตลอดจนสิทธิของผู้ขอจดทะเบียนไว้ให้ชัดเจน ส่งผลให้เกิดปัญหาในทางปฏิบัติ และเป็นเหตุผลสำคัญในการปรับปรุงพระราชบัญญัติเครื่องหมายการค้าให้มีความเหมาะสมมากยิ่งขึ้น

ในส่วน พระราชบัญญัติเครื่องหมายการค้า (ฉบับที่ 2) พ.ศ.2543 เกิดจากการเจรจาการค้าพหุภาคีรอบอุรุกวัยที่นานาประเทศได้ทำความตกลง ว่าด้วย สิทธิในทรัพย์สินทางปัญญาที่เกี่ยวกับการค้าและการจัดตั้งองค์การการค้าโลก ซึ่งประเทศไทยเป็นสมาชิกอยู่ด้วย จำเป็นต้องออกกฎหมายอนุวัตร ให้สอดคล้องกับความตกลงดังกล่าว ซึ่งในครั้งนี้ ได้มีการปรับปรุงหลักเกณฑ์เกี่ยวกับการกำหนดลักษณะของเครื่องหมายและเครื่องหมายที่ต้องห้ามมิให้รับจดทะเบียนเครื่องหมายการค้า รวมถึงการสั่งเพิกถอนการจดทะเบียนเครื่องหมายการค้าและการดำเนินการที่เกี่ยวข้อง การเก็บค่าธรรมเนียมในการโฆษณา คำขอจดทะเบียนเครื่องหมายการค้า และองค์ประกอบ อำนาจหน้าที่ของคณะกรรมการเครื่องหมายการค้า

อย่างไรก็ตามพระราชบัญญัติเครื่องหมายการค้า (ฉบับที่ 3) พ.ศ.2559 เกิดจากการที่ประเทศไทยเข้าร่วมเป็นภาคีแห่งพิธีสารที่เกี่ยวกับความตกลงมาดริด เรื่องการจดทะเบียนระหว่างประเทศของเครื่องหมาย โดยมีสาระสำคัญเป็นการกำหนดให้มีการยื่นขอรับความคุ้มครองเครื่องหมายการค้า เครื่องหมายบริการ เครื่องหมายรับรอง และเครื่องหมายร่วม ในประเทศภาคีแห่งพิธีสารมาดริด โดยการยื่นคำขอจดทะเบียนระหว่างประเทศเพียงครั้งเดียว เพื่อขอรับความคุ้มครองไปยังประเทศต่าง ๆ ที่เป็นภาคีได้ นอกจากนี้ การนำหีบห่อหรือภาชนะที่แสดงเครื่องหมายการค้า เครื่องหมายรับรอง หรือเครื่องหมายร่วมของบุคคลอื่นที่จดทะเบียนไว้แล้วนั้น ไปใช้ในลักษณะการหลอกลวง ซึ่งก่อให้เกิดความเสียหายต่อสาธารณะ และเจ้าของเครื่องหมาย ได้มีการกำหนดฐานความผิดและโทษทางอาญาสำหรับการกระทำดังกล่าวไว้ด้วย

พระราชบัญญัติลิขสิทธิ์

พระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ เป็นกฎหมายที่มีการตราขึ้นตั้งแต่ปี พ.ศ.2521 (**คลิกอ่านฉบับเต็ม**) ต่อมาในปี พ.ศ.2537 ได้มีการออกพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ ฉบับใหม่ (**คลิกอ่านฉบับเต็ม**) โดยได้ยกเลิกพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ ปี พ.ศ.2521

ต่อมาในปี พ.ศ.2558 ได้มีการออกพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ (ฉบับที่ 2) (**คลิกอ่านฉบับเต็ม**) และพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ (ฉบับที่ 3) (**คลิกอ่านฉบับเต็ม**) ในปีเดียวกัน

ปี พ.ศ.2558 ได้มีการออกพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ (ฉบับที่ 4) (**คลิกอ่านฉบับเต็ม**)

ปี พ.ศ.2565 ได้มีการออกพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ (ฉบับที่ 5) (**คลิกอ่านฉบับเต็ม**) และใช้อยู่ในปัจจุบัน

ก่อนหน้านี้ ประเทศไทยมี “พระราชบัญญัติคุ้มครองวรรณกรรมและศิลปกรรม พ.ศ. 2474” ซึ่งได้ถูกยกเลิกไป เนื่องจาก บทบัญญัติต่าง ๆ ที่เกี่ยวกับการคุ้มครองลิขสิทธิ์ มีความล้าสมัยและไม่ให้ความคุ้มครองได้อย่างกว้างขวางเพียงพอ อีกทั้งอัตราโทษที่กำหนดไว้เดิมต่ำมาก ทำให้มีการละเมิดกฎหมายอยู่เสมอ จึงเป็นเหตุผลให้มีการตราพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ.2521 ขึ้น และด้วยเหตุผลเดียวกันนี้ ที่บทบัญญัติต่าง ๆ ไม่สอดคล้องกับสถานการณ์ทั้งภายในและภายนอกประเทศที่มีความเปลี่ยนแปลงไป จึงได้มีการตราพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ.2537 ขึ้นมาใหม่อีกครั้ง

ทั้งนี้พระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ (ฉบับที่ 2) พ.ศ.2558 ถูกตราขึ้น เนื่องจากในขณะนั้นมีการนำข้อมูลการบริหารสิทธิ และมาตรการทางเทคโนโลยีมาใช้ในการคุ้มครองงานอันมีลิขสิทธิ์ หรือสิทธิของนักแสดง จึงกำหนดให้มีการคุ้มครองข้อมูลการบริหารสิทธิและมาตรการทางเทคโนโลยี รวมทั้งมีการกำหนดข้อยกเว้นการกระทำละเมิดลิขสิทธิ์ และสิทธิของนักแสดงเพิ่มขึ้น ทำให้ผู้กระทำละเมิดลิขสิทธิ์หรือสิทธิของนักแสดง ที่ทำให้ผู้กระทำการละเมิดลิขสิทธิ์หรือสิทธิของนักแสดงให้เข้าถึงโดยสาธารณะอย่างแพร่หลาย ต้องจ่ายค่าเสียหายเพิ่มขึ้น หรือสั่งริป หรือสั่งทำลายสิ่งที่ใช้ในการกระทำความผิด รวมถึงสิ่งที่ทำขึ้นหรือนำเข้ามาในราชอาณาจักรอันเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์หรือสิทธิของนักแสดงด้วย และในปีเดียวกันนี้ ได้เกิดปัญหาการทำซ้ำ โดยการบันทึกเสียงหรือภาพหรือทั้งเสียงและภาพจากภาพยนตร์ในระหว่างการฉายในโรงภาพยนตร์ ทั้งภาพยนตร์ไทยและภาพยนตร์ต่างประเทศโดยไม่ได้รับอนุญาต แล้วนำไปทำซ้ำในสื่อต่าง ๆ เช่นแผ่นซีดี แผ่นดีวีดี เพื่อออกจำหน่ายสร้างความเสียหายทางเศรษฐกิจต่ออุตสาหกรรมภาพยนตร์และธุรกิจที่เกี่ยวข้องเป็นอย่างมาก จึงได้มีการแก้ไขเพิ่มเติมพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ (ฉบับที่ 3) พ.ศ.2558 โดยกำหนดให้การกระทำละเมิดลิขสิทธิ์ในลักษณะดังกล่าวเป็นความผิดเฉพาะ และมีอัตราโทษเช่นเดียวกับการกระทำละเมิดลิขสิทธิ์เพื่อการค้า

ในส่วนพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ (ฉบับที่ 4) พ.ศ.2561 ถูกตราขึ้นเนื่องจากประเทศไทยเข้าร่วมภาคีแห่งสนธิสัญญามาร์ราเคช เพื่ออำนวยความสะดวกในการเข้าถึงงานที่มีการโฆษณาแล้ว

สำหรับคนตาบอด คนพิการทางการเห็น หรือคนพิการทางสื่อสิ่งพิมพ์ ให้ได้รับโอกาส อย่างเท่าเทียมกับบุคคลอื่นในการเข้าถึงงานอันมีลิขสิทธิ์ จึงได้เพิ่มเติมข้อยกเว้นการละเมิดลิขสิทธิ์เพื่อประโยชน์ของคนพิการ เพื่อให้สอดคล้องกับสนธิสัญญาดังกล่าว

สำหรับพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ (ฉบับที่ 5) พ.ศ.2565 ถูกตราขึ้นเนื่องจากประเทศไทยเข้าเป็นภาคี สนธิสัญญา ว่าด้วย ลิขสิทธิ์ขององค์การทรัพย์สินทางปัญญาโลก (WIPO Copyright Treaty) จึงจำเป็นต้องมีการปรับปรุงบทบัญญัติที่เกี่ยวกับการคุ้มครองมาตรการทางเทคโนโลยีเพื่อให้เป็นไปตามสนธิสัญญาดังกล่าว รวมทั้งการปรับปรุงบทบัญญัติเกี่ยวกับข้อยกเว้นความรับผิดของผู้ให้บริการเพื่อให้การบังคับใช้กฎหมายมีประสิทธิภาพ สร้างความร่วมมือระหว่างผู้ให้บริการและเจ้าของลิขสิทธิ์ในการแก้ปัญหาการละเมิดลิขสิทธิ์บนอินเทอร์เน็ต และเพื่อให้ความคุ้มครองงานอันมีลิขสิทธิ์ ทันต่อการเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยีและพฤติกรรมของผู้บริโภคมากขึ้น

พระราชบัญญัติคุ้มครองแบบผังภูมิของวงจรรวม

พระราชบัญญัติคุ้มครองแบบผังภูมิของวงจรรวม เป็นกฎหมายที่ถูกตราขึ้นในปี พ.ศ. 2543 (**คลิกดูฉบับเต็ม**) ซึ่งใช้มาจนถึงปัจจุบัน

สำหรับเจตนารมณ์ของการตราพระราชบัญญัติฉบับนี้ เนื่องจากประเทศไทยมีนโยบายที่จะให้ความคุ้มครองแก่ผู้สร้างสรรค์แบบ ผังภูมิวงจรร่วมโดยให้มีสิทธิแต่ผู้เดียวที่จะทำซ้ำ นำเข้า ขาย หรือจำหน่าย เพื่อวัตถุประสงค์ในเชิงพาณิชย์ โดยครอบคลุมแบบผังภูมิของวงจรรวม วงจรรวม ตลอดจนผลิตภัณฑ์ที่มีแบบผังภูมิที่ได้รับความคุ้มครองด้วย กอรปกับ เพื่อส่งเสริมให้มีการพัฒนาและถ่ายทอดเทคโนโลยี อันจะเกิดประโยชน์ต่อประเทศ ในขณะเดียวกัน เป็นการอนุวัติกาล ตามพันธกรณีที่ประเทศไทย มีความตกลง ว่าด้วย สิทธิในทรัพย์สินทางปัญญา ที่เกี่ยวกับการค้า ในภาพผนวกท้ายความตกลงมาร์ราเกชจัดตั้งโดยองค์การการค้าโลก

พระราชบัญญัติความลับทางการค้า

พระราชบัญญัติความลับทางการค้า เป็นกฎหมายที่ถูกตราขึ้นในปี พ.ศ.2545 (**คลิกดูฉบับเต็ม**) ซึ่งต่อมาในปี พ.ศ.2558 ได้มีการออกพระราชบัญญัติความลับทางการค้า (ฉบับที่ 2) (**คลิกดูฉบับเต็ม**) และใช้มาจนถึงปัจจุบัน

ในส่วนของเจตนารมณ์ที่มีการตราพระราชบัญญัติความลับทางการค้า ฉบับที่ 1 ขึ้นนั้น เนื่องจากประเทศไทยมีนโยบายในการส่งเสริมการประกอบธุรกิจให้เป็นไปอย่างเสรี และป้องกันมิให้เกิดการกระทำที่ไม่เป็นธรรมในการประกอบธุรกิจ ประกอบกับกฎหมาย ว่าด้วย ความรับผิดทางละเมิดของประเทศไทยยังไม่ครอบคลุมถึงความรับผิดในการละเมิดความลับทางการค้า

ส่วนพระราชบัญญัติความลับทางการค้า ฉบับที่ 2 ถูกตราขึ้น เนื่องจาก บทบัญญัติบางประการเป็นอุปสรรคต่อการแต่งตั้งและการปฏิบัติหน้าที่ของกรรมการความลับทางการค้า อีกทั้งโทษ

ที่กำหนดไว้ไม่สอดคล้องกับสถานการณ์ปัจจุบัน จึงจำเป็นต้องมีการปรับปรุงบทบัญญัติดังกล่าวให้เหมาะสม

พระราชบัญญัติคุ้มครองสิ่งบ่งชี้ทางภูมิศาสตร์

พระราชบัญญัติคุ้มครองสิ่งบ่งชี้ทางภูมิศาสตร์ เป็นกฎหมายที่ถูกตราขึ้นในปี พ.ศ.2546 (**คลิกดูฉบับเต็ม**) และใช้มาจนถึงปัจจุบัน

เจตนารมณ์ของกฎหมายฉบับนี้ เนื่องจากประเทศไทยมีนโยบายที่จะให้ความคุ้มครองสิ่งบ่งชี้ทางภูมิศาสตร์ เพื่อป้องกันมิให้ประชาชนสับสนหรือหลงผิดในแหล่งภูมิศาสตร์ของสินค้า โดยกำหนดให้มีการขอขึ้นทะเบียนสิ่งบ่งชี้ทางภูมิศาสตร์สำหรับสินค้าที่มาจากแหล่งภูมิศาสตร์และห้ามการใช้สิ่งบ่งชี้ทางภูมิศาสตร์อันจะทำให้เกิดความสับสนหรือหลงผิดในแหล่งภูมิศาสตร์อันแท้จริงของสินค้า อีกทั้งเป็นการอนุวัติการตามพันธกิจกรณีที่ประเทศไทยมี ความตกลง ว่าด้วย สิทธิในทรัพย์สินทางปัญญาที่เกี่ยวกับการค้าในภาคผนวกท้ายความตกลงมาร์ราเกชจัดตั้งองค์การการค้าโลก

การผลิตผลิตภัณฑ์ซีดี

พระราชบัญญัติการผลิตผลิตภัณฑ์ซีดี เป็นกฎหมายที่ถูกตราขึ้นในปี พ.ศ.2548 (**คลิกดูฉบับเต็ม**) และใช้มาจนถึงปัจจุบัน

สำหรับเจตนารมณ์ของพระราชบัญญัติฉบับนี้ เนื่องจากปัจจุบันการละเมิดทรัพย์สินทางปัญญาในประเทศไทย โดยเฉพาะการละเมิดลิขสิทธิ์ในรูปผลิตภัณฑ์ซีดีมีความรุนแรงจนกระทั่งกลไกของรัฐที่มีอยู่ไม่สามารถที่จะควบคุมได้หรือไม่สามารถป้องปรามการละเมิดดังกล่าวได้อย่างมีประสิทธิภาพ จึงได้มีการกำหนดขั้นตอนการแจ้งการผลิตสำหรับผู้ที่ประสงค์จะประกอบการผลิต การครอบครองเครื่องจักรที่ใช้ในการผลิต ตลอดจนการรายงานปริมาณและสถานที่เก็บวัตถุดิบที่ใช้ในการผลิต โดยที่มาตรการดังกล่าว เป็นการเสริมสร้างกลไกการป้องปรามการละเมิดลิขสิทธิ์ให้มีประสิทธิภาพและเป็นระบบมากยิ่งขึ้น รวมทั้งจะทำให้การจัดเก็บภาษีอากร สามารถทำได้อย่างเต็มที่และถูกต้องตามกฎหมาย

จะเห็นได้ว่าพระราชบัญญัติต่าง ๆ ที่เกิดขึ้น มีที่มาด้วยเจตนารมณ์ที่ต้องการป้องกัน ป้องปราม หรือแก้ปัญหาที่เกิดขึ้นในสภาวการณ์ต่าง ๆ และเกิดขึ้นในเชิงปรับเปลี่ยน แก้ไข เพื่อให้มีความถูกต้องและใช้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ให้ทันต่อสถานการณ์ และเป็นไปตามข้อตกลงทางพันธะสัญญาที่มีขึ้นระหว่างองค์กร ที่ประเทศไทยเข้าไปเป็นหนึ่งในภาคีสมาชิก ขององค์กรต่าง ๆ เพื่อให้เกิดการยอมรับ และใช้เป็นแนวทางในการปฏิบัติการร่วมกัน

กฎหมายทรัพย์สินทางปัญญากับไอที

สิทธิบัตรกับไอที

บริษัท แองเจิ้ล ไทม์ บล็อกเชน ยื่นจดสิทธิบัตรการประดิษฐ์ แพลตฟอร์มสายพันธุ์ไทย (แองเจิ้ล ไทม์ บล็อกเชน แพลตฟอร์มสายพันธุ์ไทย ยื่นจดสิทธิบัตรการประดิษฐ์ ที่สำนักงานสิทธิบัตรในยุโรปเรียบร้อย, 2565) โดยมีคุณนพดล ทองสม ประธานเจ้าหน้าที่บริหารและผู้พัฒนาแพลตฟอร์มบล็อกเชนรูปแบบใหม่ และยื่นจดสิทธิบัตรการประดิษฐ์ Multi Dimension Blockchain ซึ่งนับเป็นบล็อกเชนรูปแบบใหม่ มีหลากหลายมิติเชื่อมสัมพันธ์กัน ทำให้สามารถยกระดับการจัดการข้อมูลและควบคุมตัวเองของระบบที่ไร้คนกลาง (Decentralized System) สามารถรองรับการใช้งานของบุคคลได้อย่างสะดวกปลอดภัย และสอดคล้องกับกฎหมายคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคล สำหรับการยื่นจดทะเบียนสิทธิบัตรในประเทศไทยเรียบร้อยแล้วเมื่อเดือนเมษายน 2564 และในส่วนของการคุ้มครองในต่างประเทศ แองเจิ้ล ไทม์ ได้ร่วมมือกับพาร์ทเนอร์สำนักงานกฎหมายผู้เชี่ยวชาญด้านสิทธิบัตรในประเทศสิงคโปร์ ดำเนินการยื่นจดการคุ้มครองสิทธิบัตรการประดิษฐ์ระหว่างประเทศกับองค์การทรัพย์สินทางปัญญาโลก (WIPO) โดยเลือกสำนักงานตรวจค้นยุโรปเป็นผู้ดำเนินการ แล้วเสร็จในเดือนธันวาคม 2564 ที่ผ่านมา

จากข่าวข้างต้นจะเห็นได้ว่าการจดสิทธิบัตรคุ้มครองการประดิษฐ์ที่เกี่ยวข้องกับเทคโนโลยีสารสนเทศสามารถทำได้ และหากเป็นการพัฒนาที่ใช้ได้กับคนทั่วโลกการจดสิทธิบัตรจำเป็นต้องดำเนินการยื่นจดการคุ้มครองระหว่างประเทศด้วย เพราะนอกจากเป็นการป้องกันการละเมิดการใช้ประโยชน์จากการประดิษฐ์แล้ว ในทางสากลถือว่าการประดิษฐ์ใดที่ได้รับการรับรองจดสิทธิบัตรกับองค์การทรัพย์สินทางปัญญาโลกแล้ว ย่อมเป็นสิ่งประดิษฐ์ที่มีความน่าสนใจและสามารถเรียกนักลงทุนมาร่วมธุรกิจได้อีกทางหนึ่งด้วย

ตารางที่ 1 ประเภทของทรัพย์สินทางปัญญา

กฎหมาย	ความหมาย	ลักษณะงานที่ได้รับความคุ้มครอง	ระยะเวลาคุ้มครอง	ช่องทางการข้อรับความคุ้มครอง
ลิขสิทธิ์ (Copyright)	1. เป็นงานที่สร้างสรรค์จากความคิดริเริ่มของตนเอง (Originality) 2. มีการแสดงออกของความคิด (Expression of Ideas) 3. เป็นงานสร้างสรรค์ 9 ประเภทที่ไม่ขัดต่อกฎหมายหรือศีลธรรมอันดีของประชาชน	งานสร้างสรรค์ 9 ประเภท คือ งานวรรณกรรม นาฏกรรม ศิลปกรรม ดนตรีกรรม โสตทัศนวัสดุ ภาพยนตร์ สิ่งบันทึกเสียง งานแพร่เสียงแพร่ภาพ และงานอื่นใดในแผนกวรรณคดี แผนกวิทยาศาสตร์ และแผนกศิลปะ	ตลอดชีวิตของผู้สร้างสรรค์ + 50 ปีหลังจากผู้สร้างสรรค์ถึงแก่ความตาย (ในกรณีทั่วไป)	ได้รับความคุ้มครองทันทีที่งานปรากฏ ไม่ต้องจดทะเบียน แต่แจ้งข้อมูลลิขสิทธิ์ได้ที่กรมทรัพย์สินทางปัญญา กระทรวงพาณิชย์
สิทธิบัตร (Patent)	หนังสือที่สำคัญที่รัฐออกให้เพื่อคุ้มครองการประดิษฐ์คิดค้น (Invention) และการ	**การประดิษฐ์** 1. เป็นการประดิษฐ์ใหม่ (ทั่วโลก)	**การประดิษฐ์**	จดทะเบียนที่กรมทรัพย์สินทางปัญญา

กฎหมาย	ความหมาย	ลักษณะงานที่ได้รับความคุ้มครอง	ระยะเวลาคุ้มครอง	ช่องทางการข้อรับความคุ้มครอง
	ออกแบบผลิตภัณฑ์ (Product Design)	2. มีขั้นการประดิษฐ์ที่สูงขึ้น 3. สามารถประยุกต์ใช้ในทางอุตสาหกรรม **การออกแบบผลิตภัณฑ์** 1. เป็นแบบผลิตภัณฑ์ใหม่ (ทั่วโลก) 2. เพื่ออุตสาหกรรมรวมทั้งหัตถกรรม	20 ปีนับจากวันยื่นคำขอ หรือเท่าระยะเวลาที่ชำระค่าธรรมเนียมรายปี **การออกแบบผลิตภัณฑ์** 10 ปีนับจากวันยื่นคำขอ หรือเท่าระยะเวลาที่ชำระค่าธรรมเนียมรายปี	
อนุสิทธิบัตร (Petty Patent)	หนังสือที่สำคัญที่รัฐออกให้เพื่อคุ้มครองการประดิษฐ์คิดค้น (Invention) เป็นการคุ้มครองการประดิษฐ์ที่มีเทคโนโลยีไม่สูงพอที่จะขอรับสิทธิบัตรการประดิษฐ์ แต่สามารถใช้ประโยชน์ได้ดี ใช้	1. เป็นการประดิษฐ์ใหม่ (ทั่วโลก) 2. สามารถประยุกต์ใช้ในทางอุตสาหกรรม	6 ปี และขอขยายเวลาคุ้มครองได้ 2 ครั้ง ๆ ละ 2 ปี (รวม 10 ปี)	จดทะเบียนที่กรมทรัพย์สินทางปัญญา

กฎหมาย	ความหมาย	ลักษณะงานที่ได้รับความคุ้มครอง	ระยะเวลาคุ้มครอง	ช่องทางการข้อรับความคุ้มครอง
	งานได้จริง ซึ่งเหมาะสมกับการพัฒนาเทคโนโลยีในประเทศไทย			
เครื่องหมายการค้า (Trade Mark)	เครื่องหมาย (ภาพถ่าย ภาพวาด ภาพประดิษฐ์ ตรา ชื่อ คำ ข้อความ ตัวหนังสือ ตัวเลข ลายมือชื่อ กลุ่มของสี รูปร่างหรือรูปทรงของวัตถุ เสียง หรือสิ่งเหล่านี้ อย่างหนึ่งหรือหลายอย่างรวมกัน) ที่ใช้เป็นเครื่องหมายการค้า เครื่องหมายบริการ เครื่องหมายรับรอง และเครื่องหมายร่วม	เครื่องหมายการค้า เครื่องหมายบริการ เครื่องหมายรับรอง และเครื่องหมายร่วมที่ 1. มีลักษณะเฉพาะ 2. ไม่มีลักษณะต้องห้ามตามกฎหมายนี้ 3. ไม่เหมือนหรือคล้ายกับของผู้อื่นที่ได้จดทะเบียนไว้แล้ว	10 ปีนับแต่วันที่จดทะเบียน และอาจต่ออายุได้ทุก ๆ 10 ปี	จดทะเบียนที่กรมทรัพย์สินทางปัญญา

กฎหมาย	ความหมาย	ลักษณะงานที่ได้รับความคุ้มครอง	ระยะเวลาคุ้มครอง	ช่องทางการข้อรับความคุ้มครอง
แบบผังภูมิวงจรรวม (Integrated Circuit)	แบบ แผนผัง หรือภาพที่ทำขึ้นในรูปแบบหรือวิธีใด ๆ ที่จัดวางให้เป็นวงจรรวม เป็นแบบของวงจรไฟฟ้าที่ได้ออกแบบขึ้นมา (Layout Design) และตัวชุดหน้ากากหรือแผ่นบัง (Mask Work) ซึ่งเป็นตัวต้นแบบที่ใช้ในการสร้างให้เกิดแบบผังภูมิ	1. เป็นแบบผังภูมิที่สร้างสรรค์ขึ้นเองและไม่เป็นที่รู้จักกันโดยทั่วไปในอุตสาหกรรมวงจรรวม 2. เป็นแบบผังภูมิที่ได้สร้างสรรค์ขึ้นใหม่โดยนำเอาชิ้นส่วน ส่วนเชื่อมต่อแบบผังภูมิหรือวงจรรวมอันเป็นที่รู้จักกันโดยทั่วไปมาจัดวางใหม่ ทำให้เกิดเป็นแบบผังภูมิใหม่	10 ปีนับตั้งแต่ยื่นคำขอจดทะเบียน	จดทะเบียนที่กรมทรัพย์สินทางปัญญา
ความลับทางการค้า (Trade Secret)	ข้อมูลทางการค้าที่เป็นความลับ	เป็นข้อมูลทางการค้าที่ยังไม่เคยเปิดเผยที่ไหนมาก่อน มีประโยชน์ในเชิงพาณิชย์เนื่องจากการเป็นความลับนั้น	ไม่มีกำหนดระยะเวลาตราบเท่าที่ยังเป็นความลับอยู่	ไม่ต้องจดทะเบียน

กฎหมาย	ความหมาย	ลักษณะงานที่ได้รับความคุ้มครอง	ระยะเวลาคุ้มครอง	ช่องทางการข้อรับความคุ้มครอง
		และได้ใช้มาตรการที่เหมาะสมเพื่อรักษาไว้เป็นความลับ		
สิ่งบ่งชี้ทางภูมิศาสตร์ (Geographical Indications)	ชื่อ สัญลักษณ์ หรือสิ่งอื่นใดที่ใช้เรียกหรือใช้แทนแหล่งภูมิศาสตร์ และสามารถบ่งบอกว่าสินค้าที่เกิดจากแหล่งภูมิศาสตร์นั้นเป็นสินค้าที่มีคุณภาพ มีชื่อเสียง หรือคุณลักษณะเฉพาะของแหล่งภูมิศาสตร์นั้น ป้องกันความหลงผิดหรือสับสนของสาธารณชน และเพื่อให้ประโยชน์แก่ผู้ผลิตสินค้าที่ได้รับความคุ้มครอง	1. สิ่งบ่งชี้ทางภูมิศาสตร์โดยตรง เช่น ส้มบางมด ครกอ่างศิลา นาพิกาสวิส 2. สิ่งบ่งชี้ทางภูมิศาสตร์โดยอ้อม เช่น ชาละวันหมายถึงจังหวัดพิจิตร กำแพงเมืองจีนหมายถึงประเทศสาธารณรัฐประชาชนจีน	ไม่มีกำหนดระยะเวลา	ขึ้นทะเบียนที่กรมทรัพย์สินทางปัญญา

ที่มา : (งานทรัพย์สินทางปัญญา สำนักงานวิจัย นวัตกรรมและพันธมิตร, ม.ป.ป.)

ลิขสิทธิ์กับไอที

การใช้งานไอที ทุกคนจำเป็นต้องเกี่ยวข้องกับองค์ประกอบที่สำคัญ 2 อย่าง คือ ฮาร์ดแวร์ และซอฟต์แวร์ โดยเฉพาะซอฟต์แวร์ที่ซึ่งเป็นชุดคำสั่งช่วยให้การทำงานเป็นไปตามที่ผู้ใช้ต้องการ มีการจำกัดความและการให้ใช้งานในหลายลักษณะ อาทิ (Software License คืออะไร คือ ซอฟต์แวร์ลิขสิทธิ์หรือไม่, 2565)

o ซอฟต์แวร์สาธารณะ (Public-Domain Software) นับว่าเป็นซอฟต์แวร์ลิขสิทธิ์ที่ไม่มีใครเป็นเจ้าของ ผู้ใช้งานที่มีความรู้ในการลงรหัสข้อมูล (Coding) สามารถแก้ไข แจกจ่าย หรือจำหน่ายได้โดยไม่ต้องระบุถึงแหล่งที่มา ซอฟต์แวร์ในลักษณะนี้มักเป็นซอฟต์แวร์เก่า ที่มีการเผยแพร่ก่อนที่จะมีการคุ้มครองเกี่ยวกับลิขสิทธิ์

o ซอฟต์แวร์กรรมสิทธิ์ (Proprietary Software) เป็นซอฟต์แวร์ลิขสิทธิ์ และมีข้อจำกัดในการใช้งาน การแจกจ่าย การดัดแปลง ขึ้นอยู่กับผู้พัฒนาหรือผู้จำหน่วยจะเป็นผู้กำหนด และผู้ใช้งานสามารถใช้งานได้ภายใต้เงื่อนไขข้อตกลงการใช้งาน (License Agreement) ที่กำหนดขึ้นเท่านั้น เช่น Microsoft Windows, Microsoft Office เป็นต้น

o ซอฟต์แวร์เชิงพาณิชย์ (Commercial Software) เป็นซอฟต์แวร์ลิขสิทธิ์ ที่มีจุดประสงค์เพื่อการค้าโดยเฉพาะ สามารถเช่าหรือซื้อไลเซนส์ จากผู้พัฒนาหรือตัวแทนจัดจำหน่ายโดยผู้พัฒนา จะมีเงื่อนไขการใช้งานให้กับผู้ซื้อแต่ละราย เช่น สามารถใช้ได้จำนวนเท่าใด สามารถใช้ฟังก์ชันใดได้บ้าง ซึ่งจะมีค่าใช้จ่ายที่แตกต่างกัน เช่น POS Software, Accounting Software และ Database Management Software เป็นต้น

o ซอฟต์แวร์เสรี (Freeware) เป็นซอฟต์แวร์ลิขสิทธิ์ ที่ให้ดาวน์โหลดใช้งานได้โดยไม่เสียค่าใช้จ่าย โดยผู้ใช้จะไม่มีสิทธิ์ในการดัดแปลง แก้ไข หรือขายซอฟต์แวร์นี้ โดยปกติซอฟต์แวร์ลักษณะนี้ มักถูกพัฒนาขึ้นจากโปรแกรมเมอร์มือใหม่ ที่ต้องการแสดงความสามารถในการเขียนโปรแกรม ดังนั้นการใช้งานอาจไม่สมบูรณ์ครบถ้วน หรือมีปัญหาในการใช้งานอยู่บ้าง ในบางครั้งหากได้รับการแนะนำจากผู้ใช้งาน และผู้พัฒนาสามารถนำไปต่อยอด เพิ่มประสิทธิภาพให้กับซอฟต์แวร์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ก็สามารถพัฒนาไปเป็นซอฟต์แวร์ทดลองใช้งานได้ต่อไป

o ซอฟต์แวร์ทดลองใช้งาน (Shareware) เป็นซอฟต์แวร์ลิขสิทธิ์ ที่อยู่กึ่งกางระหว่างซอฟต์แวร์เสรีและซอฟต์แวร์เชิงพาณิชย์ กล่าวคือ ผู้ใช้สามารถดาวน์โหลดใช้งานได้โดยไม่เสียค่าใช้จ่าย แต่จะมีเงื่อนไขในเรื่องระยะเวลา ฟังก์ชันการใช้งานไม่ครบสมบูรณ์ และอาจจะมีโฆษณาเข้ามากวนใจเป็นระยะ ซึ่งเมื่อครบระยะเวลา ซอฟต์แวร์ลักษณะนี้จะใช้งานต่อไม่ได้ แต่หากผู้ใช้ไม่ประสงค์ที่จะใช้งานต่อเนื่อง ก็สามารถติดต่อขอซื้อหรือเช่าจากผู้พัฒนาได้

o ซอฟต์แวร์เปิดเผยซอร์สโค้ด (Open-Source Software) เป็นซอฟต์แวร์ลิขสิทธิ์ที่ให้ใช้งานได้โดยไม่เสียค่าใช้จ่าย เหมือนกับซอฟต์แวร์เสรี แตกต่างกันตรงที่ ผู้ใช้งานสามารถ

ปรับปรุง แก้ไข ซอฟต์แวร์ได้ตามความต้องการ โดยอยู่ภายใต้สัญญาอนุญาตเดียวกับซอฟต์แวร์ต้นฉบับ

ซอฟต์แวร์คอมพิวเตอร์ในปัจจุบัน มีหลากหลายรูปแบบดังที่กล่าวมาข้างต้น เป็นสิ่งที่เกิดจากฝีมือของมนุษย์ ดังนั้นจึงมักมีลิขสิทธิ์ติดมาเสมอ สิ่งที่ผู้ใช้ต้องคำนึงถึงคือการศึกษาข้อมูลเงื่อนไขการใช้งานที่ระบุไว้ และควรทำตามเงื่อนไขเพื่อรักษากฎและไม่ละเมิดสิทธิในการใช้งาน

สรุป

กฎหมายทรัพย์สินทางปัญญา จะช่วยให้เกิดความเป็นธรรมแก่ผู้ที่คิดค้น ผู้เป็นเจ้าของผลงานที่มีการบันทึกและนำขึ้นทะเบียนในระบบเพื่อเป็นหลักฐานอย่างถูกต้อง ซึ่งจะทำให้ผู้ที่คิดค้น ผู้เป็นเจ้าของผลงานมีแรงและกำลังใจในการทำงาน และผลิตผลงานดี ๆ คือหากผู้ประกอบการรายใดต้องการนำไปใช้ต้องมีการขออนุญาตและจ่ายค่าผลงานให้แก่ผู้คิดค้น ทว่าสำหรับประเทศที่มีกำลังซื้อไม่มากนัก การซื้อทรัพย์สินทางปัญญาจากผู้คิดค้น หรือผู้เป็นเจ้าของผลงาน ไม่ว่าจากในประเทศหรือจากต่างประเทศจำเป็นต้องมีทุนทรัพย์มากเพียงพอ ซึ่งเป็นอุปสรรคอย่างหนึ่งในการประกอบอาชีพ ดังนั้นการเปลี่ยนมุมมองจากการต้องการใช้ทรัพย์สินทางปัญญาจากผู้อื่น ก็อาจต้องพัฒนาตนเองให้เป็นผู้สร้างผลงานที่เป็นทรัพย์สินทางปัญญาของตนขึ้นมาเอง

เอกสารอ้างอิง

งานทรัพย์สินทางปัญญา สำนักงานวิจัย นวัตกรรมและพันธมิตร. (ม.ป.ป.). ทรัพย์สินทางปัญญา – Intellectual Property. เรียกใช้เมื่อ 22 กรกฎาคม 2565 จาก มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี: https://ripo.kmutt.ac.th/intellectual-property/

Software License คืออะไร คือซอฟต์แวร์ลิขสิทธิ์หรือไม่. (19 มกราคม 2565). เรียกใช้เมื่อ 16 กรกฎาคม 2565 จาก TechSpace: https://techspace.co.th/blog/software-license-computer-program/

แองเจิ้ล ไทม์ บล็อกเชน แพลตฟอร์มสายพันธุ์ไทย ยื่นจดสิทธิบัตรการประดิษฐ์ ที่สำนักงานสิทธิบัตรในยุโรปเรียบร้อย. (16 มกราคม 2565). เรียกใช้เมื่อ 16 กรกฎาคม 2565 จาก มติชนออนไลน์: https://www.matichon.co.th/lifestyle/tech/news_3134214

คำถามประจำสัปดาห์

1. สิทธิบัตร และลิขสิทธิ์ มีความเหมือน และความแตกต่างกันอย่างไร
2. การละเมิดลิขสิทธิ์ จะถือว่าเป็นการละเมิดสิทธิบัตรด้วยหรือไม่ เพราะเหตุใด

3. การละเมิดสิทธิบัตร จะถือว่าเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์ด้วยหรือไม่ เพราะเหตุใด

แผนการสอนประจำสัปดาห์ที่ 13

หัวข้อเรื่อง อาชญากรรมทางคอมพิวเตอร์ และศึกษากรณีตัวอย่างเกี่ยวกับการกระทำความผิดและกฎหมาย

รายละเอียด

1. อาชญากรรมทางคอมพิวเตอร์
2. รูปแบบของอาชญากรรมทางคอมพิวเตอร์
3. ภาพรวมของการก่ออาชญากรรมทางคอมพิวเตอร์
4. ศาสตร์ที่เกี่ยวข้องกับอาชญากรรมทางคอมพิวเตอร์

จำนวนชั่วโมงที่สอน 3 ชั่วโมง

กิจกรรมการเรียนการสอน

1. ผู้สอนพูดคุยกับผู้เรียนเกี่ยวกับ “อาชญากรรมทางคอมพิวเตอร์ที่พบเห็นได้ในสังคมปัจจุบัน”

2. ผู้สอนบรรยายเนื้อหาความรู้ประจำสัปดาห์ประกอบด้วยเนื้อหาเกี่ยวกับ 1) อาชญากรรมทางคอมพิวเตอร์ 2) รูปแบบของอาชญากรรมทางคอมพิวเตอร์ 3) ภาพรวมของการก่ออาชญากรรมทางคอมพิวเตอร์ และ 4) ศาสตร์ที่เกี่ยวข้องกับอาชญากรรมทางคอมพิวเตอร์

3. ผู้สอนมอบหมายให้ผู้เรียนค้นคว้ากรณีศึกษาที่เกี่ยวกับข่าวอาชญากรรมทางคอมพิวเตอร์นำเสนอในชั้นเรียนและเพื่อนในชั้นเรียนร่วมอภิปราย วิเคราะห์ถึง ผลกระทบ และปัญหาที่เกิดขึ้นและเกี่ยวข้องเชื่อมโยงกับกฎหมายที่เกี่ยวข้อง

4. ผู้สอนทบทวนความรู้ และนำอภิปรายภาพรวมพร้อมกับสรุปความคิด

5. ผู้เรียนศึกษาเนื้อหาจากสื่อการสอนเพิ่มเติม และค้นคว้าข้อมูลเพิ่มเติมจากแหล่งข้อมูลต่าง ๆ แล้วสรุปความด้วยคำพูดของตนเอง

สื่อการสอน

1. เอกสาร หนังสือที่เกี่ยวข้อง

2. สื่ออิเล็กทรอนิกส์ เช่น ไฟล์นำเสนอ PowerPoint, แอพพลิเคชัน Whiteboard

3. แบบบันทึกเจตคติและพฤติกรรมการเรียนรู้ของผู้เรียน

แผนการประเมินผลการเรียนรู้

1. ผลการเรียนรู้

1.1 เพื่อให้ผู้เรียนตระหนักถึงคุณธรรม จริยธรรม เคารพกฎระเบียบและข้อบังคับต่าง ๆ ของสังคม และมีความรับผิดชอบในฐานะนักเทคโนโลยีสารสนเทศ

1.2 เพื่อให้ผู้เรียนมีความรู้และเข้าใจเกี่ยวกับหลักจริยธรรม และกฎหมายเทคโนโลยีสารสนเทศ สามารถบูรณาการความรู้ และวิเคราะห์ปัญหาที่เกิดขึ้นในสังคมด้วยความรู้อย่างเป็นระบบได้

1.3 เพื่อให้ผู้เรียนมีความคิดอย่างมีวิจารณญาณที่ดี สามารถแสวงหาความรู้เพิ่มเติมได้ด้วยตนเองอย่างเท่าทัน

1.4 เพื่อให้ผู้เรียนมีจิตสำนึกด้านความปลอดภัยในการทำงานด้านเทคโนโลยี และรับผิดชอบในการพัฒนาการเรียนรู้ของตนเองอย่างต่อเนื่อง

1.5 เพื่อให้ผู้เรียนสามารถสื่อสารได้อย่างเหมาะสมและมีประสิทธิภาพ

2. วิธีการการวัดและการประเมินผลการเรียนรู้

2.1 ประเมินจากพฤติกรรมและการแสดงความคิดเห็น ที่แสดงให้เห็นถึงความตระหนักรู้และความรับผิดชอบต่อสังคมอย่างถูกต้อง เหมาะสมบนหลักการของจริยธรรมสากล และกฎหมายเทคโนโลยีสารสนเทศ

2.2 ประเมินการแสดงความคิดเห็นของผู้เรียน และการทดสอบวัดความรู้

2.3 สังเกตพฤติกรรมการแสดงความคิดเห็น ที่มีการอ้างถึงแหล่งข้อมูลต่าง ๆ ที่ผู้เรียนค้นคว้าหาความรู้มาประกอบ

2.4 สังเกตพฤติกรรมการแสดงออกของผู้เรียนในการมีส่วนร่วมกับกิจกรรมต่าง ๆ

2.5 สังเกตพฤติกรรมการใช้ภาษา และการนำเสนอความคิดด้วยวิธีการต่าง ๆ

3. สัดส่วนของการประเมิน

3.1 ด้านคุณธรรม จริยธรรม (M)	ร้อยละ 15
3.2 ด้านความรู้ (K)	ร้อยละ 25
3.3 ด้านทักษะทางปัญญา (C)	ร้อยละ 25
3.4 ด้านทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ (I)	ร้อยละ 20
3.5 ด้านทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้ไอที (N)	ร้อยละ 15

เนื้อหาที่สอน

จากสถานการณ์การจู่โจมระบบคอมพิวเตอร์ของ Hacker ที่มีผลกระทบต่อหน่วยงานในประเทศไทย โดยเฉพาะหน่วยงานภาครัฐ ตลอดจนมีการบุกรุกระบบคอมพิวเตอร์อย่างต่อเนื่อง และมีแนวโน้มที่จะเพิ่มมากขึ้นเรื่อย ๆ การปราบปรามอาชญากรรมทางคอมพิวเตอร์นั้น เป็นเรื่องที่ดำเนินการได้ค่อนข้างยากและกระบวนการยุติธรรมในประเทศไทยยังไม่สามารถบังคับใช้กฎหมายได้อย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งหากต้องการปราบปรามหรือลดจำนวนอาชญากรรมทางคอมพิวเตอร์ให้ได้ต้องเริ่มจากการบังคับใช้กฎหมายที่เกี่ยวข้องกับการกระทำความผิดทางคอมพิวเตอร์ และอาชญากรรมทางคอมพิวเตอร์ให้มีประสิทธิภาพเสียก่อน รวมถึงหน่วยงานฝ่ายกระบวนการยุติธรรมต้องนำกฎหมายมาจัดการกับเหล่าอาชญากรอย่างจริงจัง

อาชญากรรมทางคอมพิวเตอร์

นิยามของคำว่า *อาชญากรรมทางคอมพิวเตอร์* (Computer Crime) มีอยู่มากมาย ซึ่งเมื่อสังเคราะห์แล้ว จะมีความหมายไปในทิศทางเดียวกัน คือ เป็นการกระทำความผิดทางอาญาที่อาศัยระบบคอมพิวเตอร์ หรือการใช้คอมพิวเตอร์ หรืออุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ต่าง ๆ รวมถึงอุปกรณ์ต่อพ่วงทุกชนิด ในการกระทำความผิด ซึ่งก่อให้เกิดความเสียหายต่อผู้อื่น บางครั้งอาจเรียกว่า *อาชญากรรมไซเบอร์* (Cyber Crime)

อันที่จริงแล้ว ผู้ที่ก่ออาชญากรรมทางคอมพิวเตอร์ เรียกว่า Cracker หรือ อาชญากรทางคอมพิวเตอร์ โดยมีการจำแนกผู้กระทำความผิด ไว้ดังนี้ (อาชญากรทางคอมพิวเตอร์, 2562 ; อาชญากรคอมพิวเตอร์, ม.ป.ป.)

1. พวกมือใหม่ (Novices) หรือมือสมัครเล่น อยากทดลองความรู้และส่วนใหญ่จะมิใช่ผู้ที่เป็นอาชญากรโดยนิสัย มิได้ดำรงชีพโดยการกระทำผิด อาจหมายถึงพวกที่เพิ่งได้รับความไว้วางใจให้เข้าสู่ระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์

2. พวกจิตวิปริต ผิดปกติ (Deranged Person) คือ มีลักษณะเป็นพวกชอบความรุนแรงและอันตราย มักเป็นพวกที่ชอบทำลายทุกสิ่งที่ขวางหน้าไม่ว่าจะเป็นบุคคล สิ่งของ หรือสภาพแวดล้อม

3. องค์กรอาชญากรรม (Organized Crime) พวกนี้เป็นกลุ่มอาชญากรที่ร่วมมือกันทำผิดในลักษณะขององค์กรใหญ่ ๆ ที่มีระบบ พวกเขาจะใช้คอมพิวเตอร์ที่ต่างกัน โดยส่วนหนึ่งอาจใช้เป็นเครื่องหาข่าวสาร เหมือนองค์กรธุรกิจทั่วไป อีกส่วนหนึ่งก็จะใช้เทคโนโลยีเพื่อเป็นตัวประกอบสำคัญในการก่ออาชญากรรม หรือใช้เทคโนโลยีกลบเกลื่อนร่องร่อย ให้รอดพ้นจากเจ้าหน้าที่

4. อาชญากรอาชีพ (Career Criminal) เป็นกลุ่มอาชญากรคอมพิวเตอร์ที่มีอยู่มาก กลุ่มนี้น่าเป็นห่วงมากที่สุด เนื่องจากนับวันจะทวีจำนวนมากขึ้นเรื่อย ๆ โดยจับผิดแล้วจับผิดเล่าบ่อยครั้ง

5. นักคอมพิวเตอร์ (Com Artist) กลุ่มนี้เป็นผู้ที่มีความรู้ ความสามารถ และทักษะทางคอมพิวเตอร์ที่ดีมาก ชอบและสนุกกับความก้าวหน้าทางคอมพิวเตอร์ แต่เพื่อให้ได้มาซึ่งผลประโยชน์ส่วนตน อาชญากรประเภทนี้จะใช้ความก้าวหน้า เกี่ยวกับระบบคอมพิวเตอร์ และความรู้ของตนเพื่อหาเงินที่มิชอบทางกฎหมาย

6. พวกคลั่งลัทธิ (Fanaticism) หรือ พวกช่างฝัน (Dreamer) เป็นพวกที่คอยทำผิดเนื่องจากมีความเชื่อถือสิ่งหนึ่งสิ่งใดอย่างรุนแรง

7. แคร็กเกอร์ (Cracker) หมายถึง ผู้ที่มีความรู้และทักษะทางคอมพิวเตอร์เป็นอย่างดี จนสามารถลักลอบเข้าสู่ระบบได้ โดยมีวัตถุประสงค์เข้าไปหาผลประโยชน์อย่างใดอย่างหนึ่ง มักเข้าไปทำลาย หรือลบไฟล์ หรือทำให้คอมพิวเตอร์ใช้การไม่ได้ รวมถึงทำลายระบบปฏิบัติการของเครื่องคอมพิวเตอร์

8. แฮ็กเกอร์ (Hacker) ผู้ที่ชอบเจาะเข้าระบบคอมพิวเตอร์ของผู้อื่น พยายามหาความท้าทายทางเทคโนโลยีเข้าไปในเครือข่ายของผู้อื่นโดยที่ตนเองไม่มีอำนาจ แต่ไม่ได้มีเป้าหมายเพื่อแสวงหาประโยชน์เป็นสำคัญ

นอกจากนี้ยังมีอาชญากรทางคอมพิวเตอร์ ในลักษณะต่าง ๆ เช่น อาชญากรในรูปแบบเดิมที่ใช้เทคโนโลยีเป็นเครื่องมือ เช่น พวกลักเล็กขโมยน้อยที่พยายามขโมยบัตร ATM ของผู้อื่น แต่สำหรับอาชญากรมืออาชีพ คนพวกนี้จะดำรงชีพจากการกระทำความผิด เช่น พวกที่มักจะใช้ความรู้ทางเทคโนโลยีฉ้อโกงสถาบันการเงิน หรือการจารกรรมข้อมูลไปขาย เป็นต้น สำหรับพวกที่มีลักษณะหัวรุนแรง คลั่งอุดมการณ์หรือลัทธิ มักก่ออาชญากรรมทางคอมพิวเตอร์ เพื่ออุดมการณ์ทางการเมือง เศรษฐกิจ ศาสนา หรือสิทธิมนุษย์ชน เป็นต้น

รูปแบบของอาชญากรรมทางคอมพิวเตอร์

1. การขโมยข้อมูลทางอินเทอร์เน็ต ซึ่งรวมถึงการลักลอบใช้บริการเพื่อประโยชน์ของตน
2. อาชญากรนำเอาระบบการสื่อสารมาปกปิดความผิดของตนเอง
3. การละเมิดสิทธิปลอมแปลงรูปแบบ เรียนแบบระบบซอฟต์แวร์โดยมิชอบ
4. ใช้คอมพิวเตอร์แพร่ภาพ เสียง ลามกอนาจาร และข้อมูลที่ไม่เหมาะสม
5. ใช้คอมพิวเตอร์ในการฟอกเงิน

6. ใช้อำนาจในเชิงผู้มีอิทธิพลทางคอมพิวเตอร์ เข้าไปก่อกวนทำลายระบบสาธารณูปโภค เช่นระบบการจ่ายน้ำ ระบบการจ่ายไฟ ระบบการจราจร

7. หลอกลวงให้ร่วมลงทุนค้าขาย หรือการลงทุนที่ไม่มีจริง

8. แทรกแซงข้อมูลแล้วนำข้อมูลนั้นไปเป็นประโยชน์ต่อตนเองโดยมิชอบ

9. ใช้คอมพิวเตอร์แอบโอนเงินจากบัญชีผู้อื่นเข้าบัญชีของตนเอง

ภาพรวมของการก่ออาชญากรรมทางคอมพิวเตอร์

กองบังคับการปราบปรามการกระทำความผิดเกี่ยวกับอาชญากรรมทางเทคโนโลยี (ปอท.) ได้เปิดเผยตัวเลข การรับแจ้งความจากประชาชนย้อนหลัง ตั้งแต่ปี พ.ศ.2561-2564 จาก CyberCrime พร้อมทั้งกล่าวถึงแนวโน้มการกระทำความผิด ในปี พ.ศ.2565 ที่เป็นการกระทำความผิด 3 อันดับแรก ได้แก่ การหมิ่นประมาท จำนวน 700 ราย มูลค่าความเสียหาย 1,618,748,400 บาท, การแฮ็กข้อมูลส่วนตัว จำนวน 597 ราย มูลค่าความเสียหาย 67,067,619.7 บาท และการฉ้อโกงออนไลน์ จำนวน 445 ราย มูลค่าความเสียหาย 44,910,448.21 บาท และคาดว่าแนวโน้มการกระทำผิดในปี พ.ศ.2565 จะไม่แตกต่างไปจากเดิม

จากข้อมูลดังกล่าว พบว่า ผู้เสียหายเป็นเพศชาย (54.3%) มากกว่าเพศหญิง (45.7%) โดยช่องทางที่มักพบเห็นการกระทำความผิด คือ เฟซบุ๊ก จำนวน 1,113 ราย ไลน์ จำนวน 285 ราย และอื่น ๆ จำนวน 171 ราย สำหรับพื้นที่ที่ได้รับแจ้งความร้องทุกข์ มากที่สุด คือ กรุงเทพมหานคร จำนวน 1,145 ราย นนทบุรี จำนวน 254 ราย ปทุมธานี 137 ราย สมุทรปราการ 89 ราย และชลบุรี จำนวน 37 ราย (ตำรวจ ปอท. เปิดสถิติ CyberCrime ประจำปี 2564 พร้อมเผยแนวโน้มปีนี้!, 2565)

ทั้งนี้ จากข้อมูลของ ทศพร มูลรัตน์ (ม.ป.ป.) ได้ระบุว่า อาชญากรรมทางคอมพิวเตอร์มักพบเห็นในรูปแบบต่าง ๆ อาทิ

1. การหลอกลวงด้วยการปลอมแปลงระบบ (Phishing) ให้ได้ข้อมูลส่วนตัวของผู้ใช้บริการ

2. การส่งไวรัส สปายแวร์ หรือสแปมเมล เพื่อทำลายข้อมูลคอมพิวเตอร์

3. การปรับเปลี่ยน หรือการขโมยไฟล์ข้อมูลสำคัญ

4. การโจมตีเว็บไซต์หรือระบบคอมพิวเตอร์ให้ล่มใช้การไม่ได้

5. การขโมยของในเกมแบบ Gold Farming

6. การเข้ายึดเครื่องคอมพิวเตอร์ของผู้อื่น หรือที่เรียกว่า Botnet หรือ Zombie

จากที่กล่าวมา จะเห็นได้ว่า การกระทำความผิดทางคอมพิวเตอร์ จะมีการปรับเปลี่ยน และพัฒนาไปอย่างต่อเนื่องตามความก้าวหน้า และการเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยี ซึ่งมักเกิดขึ้นกับผู้ที่

ขาดความเอาใจใส่และไม่เท่าทันต่อความเปลี่ยนแปลงไปของเทคโนโลยี อีกทั้งมักเกิดกับความอยากได้อยากมีของบุคคลเป็นสำคัญ

ศาสตร์ที่เกี่ยวข้องกับอาชญากรรมทางคอมพิวเตอร์

การพิจารณาคดีอาชญากรรมทางคอมพิวเตอร์นั้น จำเป็นต้องใช้ความรู้ทางด้านความปลอดภัยข้อมูล (Information Security) และเจาะลึกไปถึงการพิสูจน์หลักฐานทางคอมพิวเตอร์ หรือนิติคอมพิวเตอร์ (Computer Forensics) ซึ่งครอบคลุมถึง การแสวงหา เก็บรักษา วิเคราะห์ และการนำเสนอพยานหลักฐานที่เกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ กล่าวอีกนัยหนึ่งก็คือ การใช้กระบวนการที่จะระบุ บ่งชี้ เก็บรักษา และกู้คืน ข้อมูลแบบดิจิทัลที่มีความสำคัญต่อการสืบสวน

ทว่า ปัญหาที่มักเกิดขึ้นเสมอ ก็คือ ผู้ที่เกี่ยวข้องไม่ว่าจะเป็นพนักงานสอบสวนของสำนักงานตำรวจแห่งชาติ เจ้าหน้าที่กรมสอบสวนคดีพิเศษ (DSI) ของกระทรวงยุติธรรม เจ้าหน้าที่ของสถาบันนิติวิทยาศาสตร์ ผู้พิพากษา และอัยการ ตลอดจน ทนายความ ยังขาดองค์ความรู้ และมีความจำเป็นที่จะต้องเรียนรู้เรื่องนิติคอมพิวเตอร์ เพื่อที่จะสามารถดำเนินการไต่สวนคดีอาชญากรรมทางคอมพิวเตอร์ได้อย่างถูกต้องและมีประสิทธิภาพ (อภิญญา หอมเอนก, 2547)

ศาสตร์เรื่องนิติคอมพิวเตอร์ นับเป็นความรู้ขั้นสูงทางด้านความปลอดภัยข้อมูล การรวบรวมและเก็บพยานหลักฐาน (Evidence) ที่อยู่ในรูปของข้อมูลดิจิทัล จำเป็นต้องกระทำโดยผู้ที่มีความเชี่ยวชาญทางด้านนิติคอมพิวเตอร์โดยเฉพาะ มิฉะนั้นข้อมูลที่มีค่าอาจสูญหายไปด้วยความรู้เท่าไม่ถึงการณ์ ข้อมูลที่อยู่ในหน่วยความจำ (RAM) สามารถนำมาใช้พิจารณาทางชั้นศาลได้ หากมีการจัดเก็บอย่างถูกต้อง ข้อมูลในฮาร์ดดิสก์ ถึงแม้จะถูกลบไปแล้ว หรือ ฮาร์ดดิสก์ถูกฟอร์แมตไปแล้วก็ยังสามารถเรียกคืนได้ โดยโปรแกรมที่มีความสามารถในการกู้ข้อมูลโดยเฉพาะ เช่น Encase หรือ Forensic Tool Kit (FTK) เป็นต้น

การกู้ข้อมูลทำให้พนักงานสอบสวนสามารถค้นพบข้อมูลบางอย่าง เช่น ไฟล์ที่ถูกลบไปแล้ว รหัสผ่านที่ถูกลบไปแล้ว, พฤติกรรมการเข้าถึงไฟล์ของผู้ใช้คอมพิวเตอร์, วันเวลาของเหตุการณ์การจู่โจมของแฮ็กเกอร์จากแฟ้มลงบันทึกเข้าออก (Log File), อีเมลที่ผู้ต้องสงสัยใช้ในการติดต่อกัน, เลขที่อยู่ไอพี (IP address) ของผู้ต้องสงสัยเพื่อสอบไปถึงหมายเลขโทรศัพท์ที่ต่อไปยังผู้ให้บริการเครือข่าย (ISP) ตลอดจนร่องรอยของแฮ็กเกอร์ที่ทิ้งไว้ในระบบหลังจากที่บุกเข้าจู่โจมระบบ

โปรแกรมที่ใช้ในการ Backup Image ของฮาร์ดดิสก์ที่มีข้อมูลหลักฐานนั้น มีความสำคัญเช่นเดียวกับโปรแกรมที่ใช้ในการกู้ข้อมูล พนักงานสอบสวนควรมีอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ที่ใช้ในการปฏิบัติการนิติคอมพิวเตอร์โดยเฉพาะ

ข้อมูลการจราจรที่เป็นลักษณะ Real-Time ก็มีความสำคัญในการพิจารณาคดีเช่นกัน พนักงานสอบสวนควรมีความสามารถในการใช้โปรแกรมประเภท Packet Sniffer เช่น Ethereal, Sniffer Pro เป็นต้น

การเข้าถึงคอมพิวเตอร์โดยมิชอบ การลักลอบดักข้อมูลโดยมิชอบ เช่น การใช้วิธี Session Hijacking, Sniffing หรือ Man-In-The-Middle-Attack และการก่อกวนระบบคอมพิวเตอร์โดยวิธี DoS (Denial of Services) ถือเป็นความผิดที่ต้องถูกดำเนินคดี

สำหรับความผิดที่เกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ได้แก่ การใช้อุปกรณ์ในทางมิชอบ การปลอมแปลงข้อมูลคอมพิวเตอร์ การเผยแพร่สื่อลามกอนาจาร และ การฉ้อโกงข้อมูลคอมพิวเตอร์

ทั้งนี้จะเห็นได้ว่าความผิดต่าง ๆ ที่เหล่าแฮ็กเกอร์ใช้ในการจู่โจมระบบถูกระบุไว้ในมาตราต่าง ๆ ในพระราชบัญญัติไว้เรียบร้อยแล้ว จะเหลือแต่เรื่องของอำนาจหน้าที่ของเจ้าพนักงานสอบสวนว่าควรจะมีความสามารถในการค้นโดยไม่มีหมายค้นได้หรือไม่ เจ้าพนักงานสอบสวนควรมีอำนาจสามารถสั่งให้เก็บข้อมูลจราจรคอมพิวเตอร์ทั้งในแบบที่เป็น Log File และ แบบ Real-Time

กล่าวโดยสรุปคือ การอบรมความรู้ขั้นสูงทางด้านความปลอดภัยข้อมูลนั้น เป็นเรื่องจำเป็นสำหรับพนักงานสอบสวนตลอดจนผู้ที่เกี่ยวข้องในกระบวนการยุติธรรมจนถึงชั้นศาล หน่วยงานภาครัฐควรให้ความสำคัญเรื่องการฝึกอบรมบุคลากรดังกล่าวในเรื่องนิติคอมพิวเตอร์ และการสืบสวนให้พร้อมรับกับกฎหมายอาชญากรรมทางคอมพิวเตอร์ที่ถูกนำมาใช้ในประเทศไทย เพื่อปราบเหล่าอาชญากรคอมพิวเตอร์ที่นับวันจะเพิ่มมากขึ้น และรูปแบบคดีก็จะยิ่งมีความซับซ้อนมากขึ้นเช่นกัน ดังนั้นการมีความเข้าใจ และความรู้จริงด้านนิติคอมพิวเตอร์ และการสืบสวน จะทำให้ผู้ที่เกี่ยวข้องในกระบวนการยุติธรรมสามารถนำกฎหมายมาบังคับใช้ได้อย่างมีประสิทธิภาพมากที่สุด

สรุป

อาชญากรรมทางคอมพิวเตอร์ เกิดจากผู้ที่ใช้อุปกรณ์คอมพิวเตอร์ไปในทางที่ผิด ซึ่งก่อความเดือนร้อนให้กับผู้ที่เกี่ยวข้องไม่มากก็น้อย ยิ่งเทคโนโลยีมีความก้าวหน้า อุปกรณ์มีการพัฒนาไปมากเท่าใด รูปแบบวิธีการก่ออาชญากรรมก็จะมีการเปลี่ยนแปลง และยากต่อการติดตามจับกุมมาดำเนินคดีความมากขึ้นไปเท่านั้น ดังนั้น ผู้ที่เกี่ยวข้องกับการใช้กฎหมาย จำเป็นต้องมีการพัฒนาองค์ความรู้ของตนเอง และหน่วยงานที่เกี่ยวข้องจำเป็นต้องมีเครื่องมือที่ทันสมัยเพียงพอสำหรับการดำเนินการด้วย สำหรับผู้ใช้งานทั่วไปก็จำเป็นต้องเรียนรู้ถึงภัยอันตรายที่เกิดขึ้น หรือมีความเสี่ยงที่จะเกิดขึ้นกับตน เพื่อจะได้ป้องกันตัวเองไม่ให้ตกเป็นเหยื่อของอาชญากรเหล่านั้น

เอกสารอ้างอิง

ตำรวจ ปอท. เปิดสถิติ CyberCrime ประจำปี 2564 พร้อมเผยแนวโน้มปีนี้! (3 มกราคม 2565). เรียกใช้เมื่อ 16 สิงหาคม 2565 จาก สปริงนิวส: https://www.springnews.co.th/spring-life/819659

ทศพร มูลรัตน์. (ม.ป.ป.). อาชญากรรมทางคอมพิวเตอร์ : Computer Crime. เรียกใช้เมื่อ 16 สิงหาคม 2565 จาก สำนักวิชานิติศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย: http://law.crru.ac.th/attachments/article/84/Data5.pdf

อภิญญา หอมเอนก. (11 กุมภาพันธ์ 2547). การนิติคอมพิวเตอร์ (Thailand Computer Crime Law and Computer Forensics). เรียกใช้เมื่อ 16 สิงหาคม 2565 จาก ACIS Professional Center: https://www.acisonline.net/?p=1417

อาชญากรทางคอมพิวเตอร์. (7 มกราคม 2562). เรียกใช้เมื่อ 16 สิงหาคม 2565 จาก กองบังคับการปราบปรามการกระทำความผิดเกี่ยวกับอาชญากรรมทางเทคโนโลยี: https://tcsd.go.th/อาชญากรทางคอมพิวเตอร์/

คำถามประจำสัปดาห์

1. อาชญากรรมทางคอมพิวเตอร์ เกิดขึ้นได้จากบุคคลประเภทใดบ้าง
2. อาชญากรรมทางคอมพิวเตอร์ เราสามารถพบเห็นได้ในลักษณะใดบ้าง
3. อาชญากรรมทางคอมพิวเตอร์ จะเกี่ยวข้องกับศาสตร์ทางเทคโนโลยีหลายอย่าง มีอะไรบ้าง
4.

แผนการสอนประจำสัปดาห์ที่ 14

หัวข้อเรื่อง กฎหมายอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องกับอาชีพนักเทคโนโลยีสารสนเทศ (1)

รายละเอียด

1. เจตนารมณ์ของ (ร่าง) พระราชกฤษฎีกา การประกอบธุรกิจบริการแพลตฟอร์มดิจิทัลที่ต้องแจ้งให้ทราบ พ.ศ.2565
2. คำนิยามที่เกี่ยวข้อง
3. ประโยชน์ของ (ร่าง) พระราชกฤษฎีกา การประกอบธุรกิจบริการแพลตฟอร์มดิจิทัลที่ต้องแจ้งให้ทราบ พ.ศ.2565
4. ประเด็นที่ยังเป็นข้อถกเถียง

จำนวนชั่วโมงที่สอน 3 ชั่วโมง

กิจกรรมการเรียนการสอน

1. ผู้สอนพูดคุยกับผู้เรียนเกี่ยวกับ “ธุรกิจบริการแพลตฟอร์มดิจิทัลที่ใช้ในชีวิตประจำวัน”
2. ผู้สอนบรรยายเนื้อหาความรู้ประจำสัปดาห์ประกอบด้วยเนื้อหาเกี่ยวกับ 1) เจตนารมณ์ของ (ร่าง) พระราชกฤษฎีกา การประกอบธุรกิจบริการแพลตฟอร์มดิจิทัลที่ต้องแจ้งให้ทราบ พ.ศ. 2565 2) คำนิยามที่เกี่ยวข้อง 3) ประโยชน์ของ (ร่าง) พระราชกฤษฎีกา การประกอบธุรกิจบริการแพลตฟอร์มดิจิทัลที่ต้องแจ้งให้ทราบ พ.ศ.2565 และ 4) ประเด็นที่ยังเป็นข้อถกเถียง
3. ผู้สอนมอบหมายให้ผู้เรียนค้นคว้ากรณีศึกษาที่เกี่ยวกับข่าวธุรกิจบริการแพลตฟอร์มดิจิทัล นำเสนอในชั้นเรียนและเพื่อนในชั้นเรียนร่วมอภิปราย วิเคราะห์ถึง ผลกระทบ และปัญหาที่เกิดขึ้นและเกี่ยวข้องเชื่อมโยงกับกฎหมายที่เกี่ยวกับ (ร่าง) พระราชกฤษฎีกา การประกอบธุรกิจบริการแพลตฟอร์มดิจิทัลที่ต้องแจ้งให้ทราบ พ.ศ.2565
4. ผู้สอนทบทวนความรู้ และนำอภิปรายภาพรวมพร้อมกับสรุปความคิด
5. ผู้เรียนศึกษาเนื้อหาจากสื่อการสอนเพิ่มเติม และค้นคว้าข้อมูลเพิ่มเติมจากแหล่งข้อมูลต่าง ๆ แล้วสรุปความด้วยคำพูดของตนเอง

สื่อการสอน

1. เอกสาร หนังสือที่เกี่ยวข้อง
2. สื่ออิเล็กทรอนิกส์ เช่น ไฟล์นำเสนอ PowerPoint, แอพพลิเคชัน Whiteboard
3. แบบบันทึกเจตคติและพฤติกรรมการเรียนรู้ของผู้เรียน
4. เอกสารอิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง **พระราชกฤษฎีกา การประกอบธุรกิจบริการแพลตฟอร์มดิจิทัลที่ต้องแจ้งให้ทราบ พ.ศ.2565**

แผนการประเมินผลการเรียนรู้

1. ผลการเรียนรู้

1.1 เพื่อให้ผู้เรียนตระหนักถึงคุณธรรม จริยธรรม เคารพกฎระเบียบและข้อบังคับต่าง ๆ ของสังคม และมีความรับผิดชอบในฐานะนักเทคโนโลยีสารสนเทศ

1.2 เพื่อให้ผู้เรียนมีความรู้และเข้าใจเกี่ยวกับหลักจริยธรรม และกฎหมายเทคโนโลยีสารสนเทศ สามารถบูรณาการความรู้ และวิเคราะห์ปัญหาที่เกิดขึ้นในสังคมด้วยความรู้อย่างเป็นระบบได้

1.3 เพื่อให้ผู้เรียนมีความคิดอย่างมีวิจารณญาณที่ดี สามารถแสวงหาความรู้เพิ่มเติมได้ด้วยตนเองอย่างเท่าทัน

1.4 เพื่อให้ผู้เรียนมีจิตสำนึกด้านความปลอดภัยในการทำงานด้านเทคโนโลยี และรับผิดชอบในการพัฒนาการเรียนรู้ของตนเองอย่างต่อเนื่อง

1.5 เพื่อให้ผู้เรียนสามารถสื่อสารได้อย่างเหมาะสมและมีประสิทธิภาพ

2. วิธีการการวัดและการประเมินผลการเรียนรู้

2.1 ประเมินจากพฤติกรรมและการแสดงความคิดเห็น ที่แสดงให้เห็นถึงความตระหนักรู้และความรับผิดชอบต่อสังคมอย่างถูกต้อง เหมาะสมบนหลักการของจริยธรรมสากล และกฎหมายเทคโนโลยีสารสนเทศ

2.2 ประเมินการแสดงความคิดเห็นของผู้เรียน และการทดสอบวัดความรู้

2.3 สังเกตพฤติกรรมการแสดงความคิดเห็น ที่มีการอ้างถึงแหล่งข้อมูลต่าง ๆ ที่ผู้เรียนค้นคว้าหาความรู้มาประกอบ

2.4 สังเกตพฤติกรรมการแสดงออกของผู้เรียนในการมีส่วนร่วมกับกิจกรรมต่าง ๆ

2.5 สังเกตพฤติกรรมการใช้ภาษา และการนำเสนอความคิดด้วยวิธีการต่าง ๆ

3. สัดส่วนของการประเมิน

3.1 ด้านคุณธรรม จริยธรรม (M) ร้อยละ 15

3.2 ด้านความรู้ (K)	ร้อยละ 25
3.3 ด้านทักษะทางปัญญา (C)	ร้อยละ 25
3.4 ด้านทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ (I)	ร้อยละ 20
3.5 ด้านทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้ไอที (N)	ร้อยละ 15

เนื้อหาที่สอน

ปัจจุบันเทคโนโลยีดิจิทัลเข้ามาอำนวยความสะดวกในการใช้ชีวิตประจำวันของทุกคน และเป็นส่วนสำคัญที่ทำให้รูปแบบวิถีชีวิตเปลี่ยนแปลงไป ในการใช้งานโดยทั่วไปมีผู้ให้บริการแพลตฟอร์มดิจิทัลที่เป็นสื่อกลางทางออนไลน์เพิ่มมากขึ้น ครอบคลุมลักษณะและประเภทธุรกิจที่หลากหลาย จึงทำให้บริการแพลตฟอร์มดิจิทัลมีความสำคัญต่อระบบเศรษฐกิจและสังคมมากขึ้น ดังนั้นเพื่อกลไกในการขับเคลื่อนนโยบายด้านการพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัลของประเทศ ตลอดจนการส่งเสริมให้เกิดการพัฒนามาตรฐานหรือกฎเกณฑ์ในการให้บริการแพลตฟอร์มดิจิทัล จึงจำเป็นต้องมีการกำกับดูแลการประกอบธุรกิจบริการแพลตฟอร์มดิจิทัล อาทิเช่น การกำหนดขอบเขตของการประกอบธุรกิจบริการที่ต้องแจ้งให้ทราบ โดยมีการเชื่อมโยงข้อมูลและทำงานร่วมกันระหว่างหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง, การกำหนดหลักเกณฑ์ในการประกอบธุรกิจบริการสำหรับแพลตฟอร์มดิจิทัลบางลักษณะหรือบางประเภทเพื่อให้การประกอบธุรกิจดังกล่าวมีความโปร่งใสและเป็นธรรมอันจะทำให้เกิดความน่าเชื่อถือในการให้บริการ, การคุ้มครองผู้ใช้บริการซึ่งรวมถึงผู้บริโภคและผู้ประกอบการบนแพลตฟอร์มดิจิทัลอย่างเหมาะสม และมีหลักเกณฑ์ในการประกอบธุรกิจบริการสำหรับแพลตฟอร์มขนาดใหญ่หรือแพลตฟอร์มที่มีลักษณะเฉพาะ ตลอดจนกำหนดให้มีการส่งเสริมและสนับสนุนให้มีการจัดทำแนวปฏิบัติที่ดีหรือมีกลไกในการกำกับดูแลตนเองที่เหมาะสมที่สอดคล้องกับกฎหมายที่เกี่ยวข้อง เพื่อเสริมกลไกการบังคับใช้ของกฎหมายที่มีอยู่ให้มีประสิทธิภาพมากขึ้น อีกทั้งยังเป็นการเพิ่มประสิทธิภาพในการคุ้มครองสิทธิของผู้ที่เกี่ยวข้องโดยเฉพาะผู้ใช้บริการในกรณีที่ผู้ให้บริการแพลตฟอร์มดิจิทัลอยู่นอกราชอาณาจักร

นั่นเป็นเหตุผลและที่มาของ พระราชกฤษฎีกา การประกอบธุรกิจบริการแพลตฟอร์มดิจิทัลที่ต้องแจ้งให้ทราบ พ.ศ.2565 (**คลิกอ่านฉบับเต็ม**) ที่ โดยคณะรัฐมนตรี ได้ให้การอนุมัติหลักการของร่างดังกล่าว และปัจจุบันอยู่ระหว่างการพิจารณาโดยคณะกรรมการกฤษฎีกา ซึ่งล่าสุดคณะกรรมการฯ ได้ให้มีการเปิดรับฟังความคิดเห็นของผู้ที่เกี่ยวข้องอีกครั้ง เพื่อนำความคิดเห็นมาวิเคราะห์ผลกระทบอย่างรอบด้าน และปรับปรุงร่างกฎหมายดังกล่าวให้มีความสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น ก่อนเข้าสู่กระบวนการในลำดับถัดไป (อัปเดตร่างกฎหมาย Digital Platform กับข้อสงสัยที่ใคร ๆ อยากรู้, 2564)

เจตนารมณ์ของ (ร่าง) พระราชกฤษฎีกา การประกอบธุรกิจบริการแพลตฟอร์มดิจิทัลที่ต้องแจ้งให้ทราบ พ.ศ.2565

เพื่อเป็นกลไกในการขับเคลื่อนนโยบายด้านการพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัลของประเทศ ตลอดจนส่งเสริมให้เกิดการพัฒนามาตรฐานหรือกฎเกณฑ์ในการให้บริการแพลตฟอร์มดิจิทัล ตลอดจนกำหนดให้มีการส่งเสริมและสนับสนุนให้มีการจัดทำแนวปฏิบัติที่ดีหรือมีกลไกในการกำกับดูแลตนเองที่เหมาะสมที่สอดคล้องกับกฎหมายที่เกี่ยวข้อง เพื่อเสริมกลไกการบังคับใช้ของกฎหมายที่มีอยู่ให้มีประสิทธิภาพมากขึ้น

สำหรับประเด็นสำคัญของร่างกฎหมายฉบับนี้ มุ่งเน้นการควบคุมดูแลผู้ประกอบการธุรกิจบริการแพลตฟอร์มดิจิทัล โดยกำหนดหน้าที่ในการประกอบธุรกิจ ดังต่อไปนี้

๐ ผู้ประกอบการธุรกิจบริการแพลตฟอร์มดิจิทัล ต้องแจ้งให้สำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ (สพธอ.) หรือ ETDA (เอ็ตด้า) กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม ทราบก่อนประกอบธุรกิจ

๐ ผู้ประกอบการธุรกิจบริการแพลตฟอร์มดิจิทัล ต้องแจ้งข้อมูลที่จำเป็นให้ผู้ใช้บริการทราบอย่างชัดเจนก่อนหรือขณะใช้บริการ

คำนิยามที่เกี่ยวข้อง

ETDA ได้ให้นิยามของคำต่าง ๆ ไว้ดังนี้

“บริการแพลตฟอร์มดิจิทัล” หมายความว่า การให้บริการสื่อกลางทางอิเล็กทรอนิกส์ที่ทำการบริหารจัดการข้อมูลเพื่อให้เกิดการเชื่อมต่อกันโดยการใช้เครือข่ายคอมพิวเตอร์ระหว่างผู้ประกอบการบนแพลตฟอร์มดิจิทัล ผู้บริโภค หรือผู้ใช้บริการแพลตฟอร์มดิจิทัลอื่น เพื่อให้เกิดธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ ทั้งนี้ ไม่ว่าจะคิดค่าบริการหรือไม่ก็ตาม

“ผู้ประกอบธุรกิจ” หมายความว่า ผู้ประกอบธุรกิจบริการแพลตฟอร์มดิจิทัลที่ต้องแจ้งให้ทราบ

“ผู้ประกอบการบนแพลตฟอร์มดิจิทัล” หมายความว่า บุคคลธรรมดาหรือนิติบุคคลที่เสนอสินค้า หรือบริการ ต่อผู้บริโภคผ่านบริการแพลตฟอร์มดิจิทัลโดยมีวัตถุประสงค์เกี่ยวกับการพาณิชย์

“ผู้บริโภค” หมายความว่า ผู้ซื้อหรือผู้ได้รับบริการจากผู้ประกอบการบนแพลตฟอร์มดิจิทัลหรือผู้ประกอบธุรกิจบริการแพลตฟอร์มดิจิทัล หรือผู้ซึ่งได้รับการเสนอหรือการชักชวนจากผู้ประกอบการบนแพลตฟอร์มดิจิทัลหรือผู้ประกอบธุรกิจบริการแพลตฟอร์มดิจิทัลเพื่อให้ซื้อสินค้าหรือรับบริการ และหมายความรวมถึงผู้ใช้สินค้าหรือผู้ได้รับบริการจากผู้ประกอบการบนแพลตฟอร์มดิจิทัลหรือผู้ประกอบธุรกิจบริการแพลตฟอร์มดิจิทัลโดยชอบ แม้มิได้เป็นผู้เสียค่าตอบแทนก็ตาม ทั้งนี้

ไม่รวมถึงผู้ประกอบการบนแพลตฟอร์มดิจิทัล (การรับฟังความคิดเห็นต่อ (ร่าง) พระราชกฤษฎีกา Digital Platform, 2565)

จากคำนิยามข้างต้น จะเห็นว่าร่างกฎหมายนี้ มีผู้เกี่ยวข้องอยู่ด้วยกัน 3 ส่วน คือ ผู้ประกอบธุรกิจบนแพลตฟอร์มดิจิทัล ผู้ใช้บริการแพลตฟอร์มดิจิทัล และหน่วยงานของรัฐที่มีหน้าที่เกี่ยวข้อง

ประโยชน์ของ (ร่าง) พระราชกฤษฎีกา การประกอบธุรกิจบริการแพลตฟอร์มดิจิทัลที่ต้องแจ้งให้ทราบ พ.ศ.2565

ประโยชน์ของร่างกฎหมายฉบับนี้ จะเกี่ยวข้องกับบุคคลหลายฝ่าย อันได้แก่

o ประโยชน์ที่เกิดกับผู้ประกอบธุรกิจ

- มีความชัดเจนในการดำเนินธุรกิจและปฏิบัติตามกฎหมายได้ถูกต้อง
- การให้บริการแพลตฟอร์มดิจิทัลที่มีลักษณะเหมือนกัน จะอยู่ภายใต้มาตรฐานเดียวกัน
- การประกอบธุรกิจและการดำเนินธุรกิจจะมีความน่าเชื่อถือมากขึ้นเนื่องจากได้ปฏิบัติตามหลักเกณฑ์ต่าง ๆ ตามที่กฎหมายกำหนด
- ผู้ใช้บริการสามารถเชื่อมั่นในการใช้บริการบนบริการแพลตฟอร์มดิจิทัลของผู้ประกอบธุรกิจมากขึ้น

o ประโยชน์ที่เกิดกับผู้ใช้บริการแพลตฟอร์มดิจิทัล

- มีมาตรการที่ดีในการป้องกันปัญหา ที่อาจเกิดขึ้นจากการใช้บริการ
- ได้รับทราบข้อมูลที่จำเป็น เพื่อความเป็นธรรมในการใช้งาน
- มีความเชื่อมั่นในการใช้บริการแพลตฟอร์มดิจิทัล
- ได้รับบริการจากแพลตฟอร์มดิจิทัลที่มีมาตรฐาน โปร่งใส และเป็นธรรม
- กรณีที่เกิดปัญหาขึ้น ผู้ใช้บริการ มีข้อมูลเพียงพอในการติดต่อกับบริการแพลตฟอร์มดิจิตอลที่ได้แจ้งไว้กับ ETDA

o ประโยชน์ที่เกิดกับหน่วยงานภาครัฐ

- มีตัวแทนของผู้ประกอบธุรกิจต่างประเทศ ในการติดต่อประสานงานหรือขอข้อมูล
- เสริมสร้างความรู้และความเข้าใจของหน่วยงานภาครัฐเกี่ยวกับรูปแบบและการดำเนินธุรกิจบริการแพลตฟอร์มดิจิทัล มีเวทีในการหารือกับผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย (Stakeholders) เพื่อให้เกิดความเข้าใจที่ดีร่วมกัน
- เมื่อประชาชนมีความเชื่อมั่นในการใช้บริการบนแพลตฟอร์มดิจิทัล ส่งผลให้เป็นการกระตุ้นและขับเคลื่อนเศรษฐกิจดิจิทัลของประเทศให้เติบโต
- มีกลไกที่ใช้ดูแลเพื่อลดความเสี่ยงอันอาจเกิดขึ้นในการให้บริการแพลตฟอร์มดิจิทัล

ประเด็นที่ยังเป็นข้อถกเถียง

1. ร่างกฎหมายนี้ จะลดภาระให้ผู้ประกอบธุรกิจได้อย่างไร

ตามเนื้อหาในร่างพระราชกฤษฎีกา มีการกำหนดกลไกการทำงานร่วมกันของหน่วยงานภาครัฐ ในการเชื่อมโยงข้อมูลระหว่างกัน เพื่อที่จะลดภาระของผู้ประกอบธุรกิจ ในการส่งข้อมูลซ้ำ ๆ ให้กับ EDTA จึงทำให้ผู้ประกอบธุรกิจไม่จำเป็นที่จะต้องส่งข้อมูลที่เคยส่งให้กับหน่วยงานอื่นมาแล้วซ้ำอีก โดยข้อมูลที่เชื่อมโยงกันนั้นเป็นข้อมูลที่ผู้ประกอบธุรกิจ จะต้องให้ EDTA ตามแบบฟอร์ม หลักเกณฑ์ และวิธีการแจ้งให้ทราบอยู่แล้ว แต่เพื่อเป็นการลดภาระในการดำเนินการของผู้ประกอบธุรกิจจึงกำหนดให้หน่วยงานที่มีข้อมูล ต้องดำเนินการเชื่อมโยงข้อมูลระหว่างกัน

2. ผู้ประกอบธุรกิจไทยกับต่างประเทศ จะมีความเท่าเทียมกันในการบังคับใช้กฎหมายนี้อย่างไร

ผู้ประกอบธุรกิจไม่ว่าจะอยู่ในไทยหรือต่างประเทศ หากมีวัตถุประสงค์ในการให้บริการผู้บริโภคในไทย จะต้องปฏิบัติตามหลักเกณฑ์เดียวกันตามกฎหมายนี้ โดยมีกลไกและมาตรการต่าง ๆ เสริมในเรื่องการบังคับใช้กฎหมายให้เกิดความเท่าเทียมกัน เช่น การกำหนดให้บริการแพลตฟอร์มดิจิทัลที่อยู่นอกราชอาณาจักร ต้องมีการแต่งตั้งตัวแทนในไทยและกลไกการขอความร่วมมือไปยังหน่วยงานที่มีอำนาจตามกฎหมายที่เกี่ยวข้อง ไม่ว่าผู้ประกอบธุรกิจจะอยู่ในไทยหรือต่างประเทศ

3. เหตุใดผู้ประกอบธุรกิจที่อยู่ต่างประเทศ ต้องแต่งตั้งตัวแทนในไทย

เหตุผลสำคัญประการนี้ เพื่อให้มีช่องทางในการติดต่อประสานงานกับผู้ประกอบธุรกิจบริการแพลตฟอร์มดิจิทัลจากต่างประเทศ ในการปฏิบัติตามกฎหมายนี้ โดยอ้างอิงการกำหนดในเรื่องการแต่งตั้งตัวแทนตามมาตรา 37(5) แห่งกฎหมาย ว่าด้วย การคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคล โดยเป็นการกำหนดให้แต่งตั้งตัวแทนในประเทศไทยที่ได้รับมอบอำนาจให้กระทำการแทน โดยไม่จำกัดความรับผิดเกี่ยวกับการให้บริการแพลตฟอร์มดิจิทัลตามกฎหมายนี้

4. มาตรการใดบ้าง ที่ทำเพื่อประชาชน

ในการใช้บริการ จะมีทะเบียนการรับแจ้งผ่านช่องทางอิเล็กทรอนิกส์ และเครื่องหมายรับรองการแจ้งให้ทราบ เพื่อให้ประชาชนสามารถตรวจสอบ ได้ถึงสถานะของบริการแพลตฟอร์มดิจิทัล ว่าได้มีการลงทะเบียนและแจ้งให้ EDTA รับทราบแล้วหรือยาว ประกอบกับเป็นช่องทางให้ประชาชนสามารถรับรู้ถึงความเสี่ยง และมีความระมัดระวังในการตัดสินใจเลือกใช้บริการแพลตฟอร์มดิจิทัล

5. กฎหมายฉบับนี้ทับซ้อนกับกฎหมายอื่นบ้างหรือไม่

ประเด็นนี้ต้องแบ่งแยกออกเป็นสองประเด็นย่อย ได้แก่

- กรณีที่บริการแพลตฟอร์มดิจิทัล อยู่ภายใต้การกำกับดูแลของหน่วยงานกำกับดูแลอื่นอยู่แล้ว EDTA สามารถอาศัยกลไกตามกฎหมายฉบับนี้ในการออกประกาศยกเว้นหน้าที่ในการแจ้งให้ทราบของบริการดังกล่าว โดยที่ EDTA จะใช้กลไกในการทำงานร่วมกันกับหน่วยงานกำกับดูแลที่เกี่ยวข้องเพื่อดูแลบริการดังกล่าวแทน

- กรณีมีกฎหมายฉบับอื่น กำหนดหลักเกณฑ์ที่เกี่ยวกับบริการแพลตฟอร์มดิจิทัลไว้อยู่แล้วนั้น EDTA มีหน้าที่ในการส่งเสริมหรือสนับสนุนให้หน่วยงานภาครัฐที่ดูแลปัญหาเฉพาะและผู้ประกอบธุรกิจ ปรึกษาหารือร่วมกันในการออกแนวปฏิบัติที่ดี (Best Practice) หรือแนวทางการกำกับดูแลตนเองที่เหมาะสม (Self-regulate) เพื่อเป็นการสร้างความเข้าใจอันดี และเป็นที่ยอมรับร่วมกันระหว่างหน่วยงานภาครัฐและเอกชน

6. กฎหมายฉบับนี้ครอบคลุมถึงปัญหาสำคัญที่อาจเกิดขึ้นในอนาคตหรือไม่

สิ่งที่อาจเกิดขึ้นในอนาคต เช่น บริการแพลตฟอร์มดิจิทัลมีความเปลี่ยนแปลงไป ไม่ว่าจะเป็นในด้านเทคโนโลยีหรือรูปแบบของการประกอบธุรกิจ กฎหมายได้กำหนดในเรื่องการออกหลักเกณฑ์เฉพาะสำหรับบริการแพลตฟอร์มดิจิทัลที่มีขนาดใหญ่ หรือที่มีลักษณะเฉพาะ เพื่อเป็นกลไกในการรองรับความจำเป็นที่อาจเกิดขึ้นในอนาคต จากการที่รูปแบบและการดำเนินธุรกิจของบริการแพลตฟอร์มดิจิทัลมีความเปลี่ยนแปลงไป เช่น Super app ดังนั้นจะมีปัญหาเกิดขึ้นกับบริการแพลตฟอร์มดิจิทัลที่มีขนาดใหญ่เป็นสำคัญ แต่ก็มีระบบป้องกันที่ต้องรายงานต่อ EDTA เป็นระยะตามกรอบระยะเวลาเป็นปกติ

อย่างไรก็ตาม กฎหมายฉบับนี้ยังอยู่ในขั้นตอนการยกร่าง และการปรับแก้ไข

สรุป

ขณะนี้ (ร่าง) พระราชกฤษฎีกา การประกอบธุรกิจบริการแพลตฟอร์มดิจิทัลที่ต้องแจ้งให้ทราบ พ.ศ.2565 หากแต่วันที่มีการประกาศในราชกิจจานุเบกษา นับต่อเนื่องไปอีก 180 วัน ผู้ประกอบุรกิจยังคงดำเนินธุรกิจต่อไปได้ แต่จะต้องดำเนินการให้เป็นไปตามที่ร่างพระราชกฤษฎีกาฯ ฉบับนี้กำหนด ภายใน 30 วัน นับแต่วันที่ร่างพระราชกฤษฎีกาฯ นี้มีผลใช้บังคับ (มีระยะเวลาในการเตรียมความพร้อม 180 + 30 = 210 วัน) และหากผู้ประกอบธุรกิจต้องการที่จะประกอบธุรกิจต่อไป ก็จำเป็นที่จะต้องแจ้งให้สำนักงาน ETDA ทราบภายในกำหนดระยะเวลาดังกล่าว

เอกสารอ้างอิง

การรับฟังความคิดเห็นต่อ (ร่าง) พระราชกฤษฎีกา Digital Platform. (มีนาคม 2565). เรียกใช้เมื่อ 26 กรกฎาคม 2565 จาก สำนักงานพัฒนารัฐบาลดิจิทัล:

https://www.law.go.th/listeningDetail?survey_id=NTkwREdBX0xBV19GUk9OVEVORA%3D%3D&fbclid=IwAR3FeXDQscTwmOOPw4oWvFHwKcE7DXyE_tq6n281jAhrvYxBgbiNtNIx514

อัปเดตร่างกฎหมาย Digital Platform กับข้อสงสัยที่ใคร ๆ อยากรู้. (9 กันยายน 2564). เรียกใช้เมื่อ 16 สิงหาคม 2565 จาก สำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ (สพธอ.): https://www.etda.or.th/th/Useful-Resource/Update-Draft-Digital-Platform-Decree.aspx

คำถามประจำสัปดาห์

1. นักศึกษาค้นคว้าหาสถานการณ์ที่เกี่ยวข้องกับธุรกิจบริการแพลตฟอร์มดิจิทัล แล้วนำมาอภิปราย วิเคราะห์ถึง ผลกระทบ และปัญหาที่เกิดขึ้นและเกี่ยวข้องเชื่อมโยงกับกฎหมายที่เกี่ยวกับ (ร่าง) พระราชกฤษฎีกา การประกอบธุรกิจบริการแพลตฟอร์มดิจิทัลที่ต้องแจ้งให้ทราบ พ.ศ.2565

แผนการสอนประจำสัปดาห์ที่ 15

หัวข้อเรื่อง กฎหมายอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องกับอาชีพนักเทคโนโลยีสารสนเทศ (2)

รายละเอียด

1. เจตนารมณ์ของพระราชกำหนดมาตรการป้องกันและปราบปรามอาชญากรรมทางเทคโนโลยี
2. ประเภทอาชญากรรมทางเทคโนโลยี
3. แก๊งค์คอลเซ็นเตอร์: อาชญากรรมทางเทคโนโลยี
4. สิ่งที่ประชาชนควรรู้จากพระราชกำหนดฯ นี้

จำนวนชั่วโมงที่สอน 3 ชั่วโมง

กิจกรรมการเรียนการสอน

1. ผู้สอนพูดคุยกับผู้เรียนเกี่ยวกับ “พระราชกำหนด มาตรการป้องกันและปราบปรามอาชญากรรมทางเทคโนโลยี พ.ศ.2566”
2. ผู้สอนบรรยายเนื้อหาความรู้ประจำสัปดาห์ประกอบด้วยเนื้อหาเกี่ยวกับ 1) เจตนารมณ์ของพระราชกำหนดมาตรการป้องกันและปราบปรามอาชญากรรมทางเทคโนโลยี 2) ประเภทอาชญากรรมทางเทคโนโลยี 3) แก๊งค์คอลเซ็นเตอร์: อาชญากรรมทางเทคโนโลยี และ 4) สิ่งที่ประชาชนควรรู้จากพระราชกำหนดฯ นี้
3. ผู้สอนมอบหมายให้ผู้เรียนค้นคว้ากรณีศึกษาที่เกี่ยวกับข่าวอาชญากรรมทางเทคโนโลยีนำเสนอในชั้นเรียนและเพื่อนในชั้นเรียนร่วมอภิปราย วิเคราะห์ถึง ผลกระทบ และปัญหาที่เกิดขึ้นและเกี่ยวข้องเชื่อมโยงกับกฎหมายที่เกี่ยวข้อง
4. ผู้สอนทบทวนความรู้ และนำอภิปรายภาพรวมพร้อมกับสรุปความคิด
5. ผู้เรียนศึกษาเนื้อหาจากสื่อการสอนเพิ่มเติม และค้นคว้าข้อมูลเพิ่มเติมจากแหล่งข้อมูลต่าง ๆ แล้วสรุปความด้วยคำพูดของตนเอง

สื่อการสอน

1. เอกสาร หนังสือที่เกี่ยวข้อง
2. สื่ออิเล็กทรอนิกส์ เช่น ไฟล์นำเสนอ PowerPoint, แอพพลิเคชัน Whiteboard
3. แบบบันทึกเจตคติและพฤติกรรมการเรียนรู้ของผู้เรียน
4. เอกสารอิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง **พระราชกำหนด มาตรการป้องกันและปราบปรามอาชญากรรมทางเทคโนโลยี พ.ศ.2566**

แผนการประเมินผลการเรียนรู้

1. ผลการเรียนรู้

1.1 เพื่อให้ผู้เรียนตระหนักถึงคุณธรรม จริยธรรม เคารพกฎระเบียบและข้อบังคับต่าง ๆ ของสังคม และมีความรับผิดชอบในฐานะนักเทคโนโลยีสารสนเทศ

1.2 เพื่อให้ผู้เรียนมีความรู้และเข้าใจเกี่ยวกับหลักจริยธรรม และกฎหมายเทคโนโลยีสารสนเทศ สามารถบูรณาการความรู้ และวิเคราะห์ปัญหาที่เกิดขึ้นในสังคมด้วยความรู้อย่างเป็นระบบได้

1.3 เพื่อให้ผู้เรียนมีความคิดอย่างมีวิจารณญาณที่ดี สามารถแสวงหาความรู้เพิ่มเติมได้ด้วยตนเองอย่างเท่าทัน

1.4 เพื่อให้ผู้เรียนมีจิตสำนึกด้านความปลอดภัยในการทำงานด้านเทคโนโลยี และรับผิดชอบในการพัฒนาการเรียนรู้ของตนเองอย่างต่อเนื่อง

1.5 เพื่อให้ผู้เรียนสามารถสื่อสารได้อย่างเหมาะสมและมีประสิทธิภาพ

2. วิธีการการวัดและการประเมินผลการเรียนรู้

2.1 ประเมินจากพฤติกรรมและการแสดงความคิดเห็น ที่แสดงให้เห็นถึงความตระหนักรู้และความรับผิดชอบต่อสังคมอย่างถูกต้อง เหมาะสมบนหลักการของจริยธรรมสากล และกฎหมายเทคโนโลยีสารสนเทศ

2.2 ประเมินการแสดงความคิดเห็นของผู้เรียน และการทดสอบวัดความรู้

2.3 สังเกตพฤติกรรมการแสดงความคิดเห็น ที่มีการอ้างถึงแหล่งข้อมูลต่าง ๆ ที่ผู้เรียนค้นคว้าหาความรู้มาประกอบ

2.4 สังเกตพฤติกรรมการแสดงออกของผู้เรียนในการมีส่วนร่วมกับกิจกรรมต่าง ๆ

2.5 สังเกตพฤติกรรมการใช้ภาษา และการนำเสนอความคิดด้วยวิธีการต่าง ๆ

3. สัดส่วนของการประเมิน

3.1 ด้านคุณธรรม จริยธรรม (M) ร้อยละ 15

3.2 ด้านความรู้ (K)	ร้อยละ 25
3.3 ด้านทักษะทางปัญญา (C)	ร้อยละ 25
3.4 ด้านทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ (I)	ร้อยละ 20
3.5 ด้านทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้ไอที (N)	ร้อยละ 15

เนื้อหาที่สอน

จากวันที่ 14 มีนาคม 2566 สำนักงานตำรวจแห่งชาติ พล.ต.ท.สมพงษ์ ชิงดวง ผู้ช่วย ผบ.ตร./หัวหน้าคณะทำงานสร้างเสริมภูมิคุ้มกันต้านภัยอาชญากรรมทางเทคโนโลยี พร้อมด้วย คณะทำงาน แถลงข่าวเกี่ยวกับสถิติการรับแจ้งความออนไลน์ในรอบปีที่ผ่านมา (ตั้งแต่วันที่ 1 มีนาคม 2565 - วันที่ 11 มีนาคม 2566) พบว่ามีการรับแจ้งความคดีออนไลน์ 10 อันดับแรก รวมทั้งปีมีผู้แจ้งความ 218,210 เคส มูลค่าความเสียหายรวม 31,579,305,746 บาท ได้แก่ ("บิ๊กอู๊ด" เผยสถิติแจ้งความออนไลน์อันดับ 1 ยังเป็นถูกหลอกขายสินค้ารวมมูลค่าเสียหาย10อันดับทั้งปีกว่า 3 หมื่นล้าน, 2566)

1. คดีหลอกลวงซื้อขายสินค้า 73,252 เคส 955,427,866 บาท

2.คดีหลอกลวงให้โอนเงินเพื่อหารายได้จากการทำกิจกรรม 29,945 เคส มูลค่าความเสียหาย 3,323,194,517 บาท

3. คดีหลอกให้กู้เงินแต่ไม่ได้เงิน 24,821 เคส มูลค่าความเสียหาย 1,034,104,918 บาท

4. คดีหลอกลวงทางโทรศัพท์ที่เป็นขบวนการ (call center) 20,013 เคส มูลค่าความเสียหาย 3,505,338,808 บาท

5. คดีหลอกให้ลงทุน(ที่ไม่เข้าลักษณะฉ้อโกงประชาชน)16,460 เคส มูลค่าความเสียหาย 7,661,884,637 บาท

6. คดีหลอกลวงซื้อขายสินค้า (เป็นขบวนการ) 8,036 เคส มูลค่าความเสียหาย 57,293,969 บาท

7. คดีหลอกเป็นบุคคลอื่นเพื่อยืมเงิน 7,285 เคส มูลค่าความเสียหาย 254,219,605 บาท

8. คดีหลอกให้โอนเงิน (ไม่เป็นขบวนการ) 5,286 เคส มูลค่าความเสียหาย 369,123,851 บาท

9. คดีหลอกให้รักแล้วลงทุน 3,201 เคส มูลค่าความเสียหาย 1,556,536,563 บาท และ

10. หมิ่นประมาท ดูหมิ่น 3,171 เคส มูลค่าความเสียหาย 11,641,372 บาท

ทั้งนี้ คาดการณ์ว่าคดีอาชญากรรมทางเทคโนโลยีสารสนเทศเหล่านี้ที่สร้างความเสียหายให้แก่ประชาชนจำนวนมหาศาล จะลดต่ำลงได้เมื่อมี พระราชกำหนดมาตรการป้องกันและปราบปรามอาชญากรรมทางเทคโนโลยี พ.ศ.2566 (**คลิกอ่านฉบับเต็ม**)

เจตนารมณ์ของพระราชกำหนดมาตรการป้องกันและปราบปรามอาชญากรรมทางเทคโนโลยี

โดยปัจจุบันมีการใช้วิธีการทางเทคโนโลยีหลอกลวงประชาชนทั่วไปผ่านอุปกรณ์เทคโนโลยีต่าง ๆ จนทำให้ประชาชนสูญเสียทรัพย์สินเป็นจำนวนมากและคนร้ายได้โอนทรัพย์สิน บิดาจากการกระทำความผิดดังกล่าวผ่านบัญชีเงินฝาก บัตรอิเล็กทรอนิกส์ หรือบัญชีเงินอิเล็กทรอนิกส์ของบุคคลอื่นต่อไปเป็นทอดทอดอย่างรวดเร็ว เพื่อปกปิดและอำพรางการกระทำความผิดซึ่งในแต่ละวันประชาชนผู้สุจริตถูกหลอกลวงจำนวนมากและมีมูลค่าความเสียหายสูงมาก การกระทำความผิดเหล่านี้ได้มีจำนวนเพิ่มมากขึ้น ส่งผลกระทบต่อประชาชนในวงกว้างและเป็นอันตรายต่อระบบเศรษฐกิจของประเทศ ด้วยเหตุนี้นี่เองจึงถือเป็นกรณีฉุกเฉินเร่งด่วน ที่มีความจำเป็นต้องมีมาตรการป้องกันและปราบปรามอาชญากรรมทางเทคโนโลยี เพื่อรักษาความปลอดภัยของประเทศ ความปลอดภัยสาธารณะ และความมั่นคงในทางเศรษฐกิจของประเทศ

ประเภทอาชญากรรมทางเทคโนโลยี

ลักษณะและพฤติการณ์กลโกงที่คนร้ายมักใช้จุดอ่อนของเหยื่อเพื่อหลอกลวงผ่านระบบออนไลน์ เช่น (คณะทำงานสร้างเสริมภูมิคุ้มกันภัยอาชญากรรมทางเทคโนโลยี, 2566)

1. สร้างความเชื่อถือก่อนหลอกลวง – คนร้ายมักจะทำการพูดคุย สร้างความสนิทสนมกับเหยื่อ หลังจากนั้นจึงกระทำการหลอกลวง อาทิ ให้โอนเงินให้ ชวนลงทุน (ปลอม)

2. ขู่ให้กลัวว่ามีความผิด – การกระทำลักษณะนี้มักมาในรูปแบบแก๊งค์คอลเซ็นเตอร์ โดยการติดต่อมาที่เหยื่อในช่องทางต่าง ๆ แล้วแจ้งกับเหยื่อว่า มีส่วนเกี่ยวข้องกับการกระทำความผิดกฎหมาย หากต้องการยุติเรื่องหรือพ้นความผิดนั้น ให้โอนเงินทั้งหมดในบัญชีเพื่อให้มีการตรวจสอบโดยหน่วยงานรัฐ เมื่อเสร็จสิ้นกระบวนการตรวจสอบจึงจะดำเนินการโอนเงินคืนให้

3. รู้ไม่ทันเทคโนโลยี – พฤติการณ์นี้คนร้ายจะใช้วิธีการต่าง ๆ เพื่อหลอกลวงเหยื่อ หากพบว่า เหยื่อไม่รู้เท่าทันเทคโนโลยี ก็มักใช้วิธีสอนหรือแนะนำให้เหยื่อดำเนินการธุรกรรมผ่านเทคโนโลยี อาทิ หลอกให้กดโอนเงิน หลอกให้กดโหลดแอปพลิเคชัน หลอกให้กดรหัสต่าง ๆ ที่ทำให้คนร้าย สามารถเข้าถึงโทรศัพท์ของเหยื่อได้

4. ตกทองยุคไอที - การหลอกลวงลักษณะนี้ มักจะมากับบริการข้อความสั้น (SMS) อีเมล เข้ามาหาเหยื่อ พร้อมแนบลิ้งค์ ให้เหยื่อกดโหลดแอปพลิเคชัน กรอกข้อมูล ซึ่งภายหลังโทรศัพท์ของเหยื่อจะถูกควบคุมสั่งการระยะไกล (Remote) กรณีนี้เหยื่อจะได้รับความเสียหายและสูญเสียทรัพย์สินเป็นจำนวนมาก หากมีการบันทึกรหัสผ่านในโทรศัพท์มือถือ หรือให้แอปพลิเคชันจดจำรหัสผ่าน

5. หลอกผู้อยากมีรายได้ออนไลน์ - พฤติการณ์นี้เกิดขึ้นในยุคที่มีเศรษฐกิจฝืดเคือง หลายคนอยากมีรายได้ ยิ่งสามารถทำงานผ่านระบบออนไลน์ได้ จะเป็นการเสริมช่องทางการหารายได้จากงานประจำได้อีกทางหนึ่ง ซึ่งความต้องการลักษณะนี้เองที่เป็นช่องว่างที่คนร้ายมองเห็น จึงมักมีการเชิญชวนในลักษณะต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นการติดประกาศไว้ตามเว็บไซต์ต่าง ๆ การทำคลิปเชิญชวน หรือการถ่ายทอดสด (Live) โดยมีหน้าม้าเข้ามาเป็นหนึ่งในการแสดงเชิญชวน การหลอกลวงในลักษณะนี้ จะให้เหยื่อทำภารกิจเพื่อได้เงินที่มีจำนวนเยอะขึ้น เช่น การสั่งซื้อสินค้าเพื่อจำหน่ายในตะกร้าของตนเอง โดยระยะแรกจะได้ค่าตอบแทนจำนวนมากและรวดเร็ว เมื่อเหยื่อหลงเชื่อว่าได้ค่าตอบแทนจริง คนร้ายจะเริ่มชักชวนให้เหยื่อซื้อสินค้าเพื่อจำหน่ายในจำนวนที่มากขึ้น ก็จะได้กำไรมากขึ้น หลังจากนั้นเมื่อเหยื่อต้องการที่จะหยุดดำเนินการ ก็จะใช้การต่อรองให้ส่งเงินเข้าสู่ระบบเพื่อนำเงินกำไรที่อยากได้ออกมา แต่นั่นคือการหลอกลวงซ้อนการหลอกลวงอีกชั้นหนึ่ง

จากลักษณะและพฤติการณ์ที่นำเสนอมานี้ หากพิจารณากันอย่างถี่ถ้วน จะพบว่า คนร้ายมักอาศัย **ความไม่รู้ ความโลภ** และ **ความกลัว** ของเหยื่อเป็นช่องทางในการก่ออาชญากรรมทางเทคโนโลยีนั่นเอง

แก๊งค์คอลเซ็นเตอร์: อาชญากรรมทางเทคโนโลยี

ภัยออนไลน์ที่เกิดขึ้นมากในช่วงหนึ่งที่ทำให้ประชาชนสูญเสียเงินไปเป็นจำนวนมาก นั่นคือ แก๊งค์คอลเซ็นเตอร์ โดยพฤติการณ์มีหลากหลายรูปแบบ ยกตัวอย่างเช่น

“... แก๊งคอลเซ็นเตอร์ แอบอ้างเป็นเจ้าหน้าที่กระทรวงการคลัง ได้โทรศัพท์หาผู้เสียหายให้ตรวจสอบสิทธิ์บัตรสวัสดิการแห่งรัฐ โดยได้ให้ผู้เสียหายเพิ่มเพื่อนในแอปพลิเคชันไลน์ (Line) จากนั้นคนร้ายได้ส่งลิงค์ของเว็บไซต์กระทรวงการคลัง (เว็บไซต์ปลอม) เสียหายกดเข้าไป ต่อมาคนร้ายได้ให้ผู้เสียหายกดที่โลโก้ของกระทรวงการคลัง ที่มุมบนด้านขวามือ ผู้เสียหายหลงเชื่อว่าเป็นเจ้าหน้าที่จริงจากกระทรวงการคลัง จึงยินยอมกดลิ้งเข้าเว็บไซต์ปลอมนาน และกรอกข้อมูลชื่อ นามสกุล หมายเลขโทรศัพท์ ซึ่งเป็นข้อมูลส่วนตัวในระบบ และใส่รหัสยืนยันตัวตนเลข 6 หลัก ต่อมาผู้เสียหายบอกเลขรหัส OTP 6 หลัก ให้คนร้ายเพิ่มเติม เป็นเหตุให้ผู้เสียหายถูกควบคุมโทรศัพท์ และถูกดูดเงินออกไป ...”

สำหรับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นนี้ สามารถป้องกันได้ โดยปรับเปลี่ยนพฤติกรรมต่อไปนี้

1. ก่อนเกิดเหตุ

o ไม่ผูกบัตรเครดิต หรือบัตรเดบิต ไว้ในแอปพลิเคชันต่าง ๆ หากจำเป็นให้ยกเลิกผูกบัตรเมื่อใช้งานเสร็จ หรือจำกัดยอดวงเงินที่รับความเสี่ยงได้ไว้

o หลีกเลี่ยงการผูกบัญชีเงินฝากที่มียอดสูง ๆ กับแอปพลิเคชันธนาคาร ใช้บัญชีที่มียอดเงินเท่าที่จำเป็นหรือหากมีความจำเป็นต้องรับโอนเงินจำนวนมากในแต่ละวันควรแยกเครื่องที่ใช้สำหรับการโทรศัพท์ หรือเล่นโซเชียลมีเดียออกจากกัน

o อย่าตั้งรหัสผ่าน เข้าแอปพลิเคชันธนาคาร ด้วยรหัสที่คนร้ายสุ่มในง่าย เช่น วันเดือนปีเกิด เลขบัตร หมายเลขโทรศัพท์

2. ขณะเกิดเหตุ

o ผู้เสียหายจำเป็นต้อง “ตั้งสติ” เมื่อสงสัยว่าอาจถูกหลอกลวง และตั้งคำถามกับตัวเองว่า “จริงหรือ?”

o “ตรวจสอบ” โดยดำเนินการดังนี้ทันที

- ดูหมายเลขโทรศัพท์ที่โทรมา หากมีเครื่องหมาย + นำหน้า แสดงว่าที่ตั้งอยู่ต่างประเทศ

- ขอหมายเลขโทรศัพท์ของ “คอลเซ็นเตอร์หน่วยงาน” ที่อ้าง เพื่อติดต่อกลับในภายหลัง หรือ อ้างว่าติดธุระขอวางสาย แล้วโทรกลับมายังหมายเลขที่สงสัยว่าหลอกลวง หากไม่สามารถติดต่อได้ แสดงว่าเป็นการโทรโดยใช้ระบบอินเทอร์เน็ต (VOIP) โทรมาเพื่อทำการหลอกลวง

o “ต้องสังเกต” ลิงค์ที่คนร้ายให้มาว่าผิดปกติหรือไม่ เช่น ใช้ - แทน . ซึ่ง สามารถตรวจสอบเว็บไซต์ได้ที่ **https://whois.domaintools.com/**

o “ต้อง 5 ม” ดำเนินการต่อไปนี้

- โหลดลิงค์จากคนที่เราไม่รู้จักนอก Play Store หรือ App Store

- ไม่อนุญาตให้ใครเข้าถึงข้อมูลในเครื่อง ซึ่งต้องสังเกตคำเตือนจากโทรศัพท์ของเรา

- ไม่บอกรหัสใด ๆ ที่ระบบแจ้งมาให้ผู้อื่นทราบ

o “ตัดสัญญาณ” เมื่อโทรศัพท์มือถือมีอาการ “หน้าจอค้าง” ในขณะที่คนร้ายอ้างว่าอยู่ในระหว่างการตรวจสอบ แต่ความเป็นจริง โทรศัพท์มือถือของเราถูกควบคุมสั่งการระยะไกล แล้ว จึงต้องรีบตัดสัญญาณ โดยการปิดเครื่อง ปิดอุปกรณ์จัดเส้นทาง (router) ถอดบัตรระบุผู้เช่า (SIM card) เป็นต้น

จากสถานการณ์ที่บอกเล่าให้ฟังในข้างต้นนี้ หากทุกคน มีประสบการณ์หรือได้รับฟังประสบการณ์จากคนอื่น ควรมีการนำมาพูดคุยแลกเปลี่ยนเพื่อให้เกิดการรับรู้ เพื่อเป็นการป้องกันตนเองอย่างสม่ำเสมอ

สิ่งที่ประชาชนควรรู้จากพระราชกำหนดฯ นี้

ภายหลังจากได้มีการประกาศใช้พระราชกำหนดมาตรการป้องกันและปราบปรามอาชญากรรมทางเทคโนโลยี ธนาคารแห่งประเทศไทย (ธปอ.) ได้เผยแพร่ 3 เรื่องต้องรู้ ... หากถูกหลอกหรือตกเป็นเหยื่อ ประชาชนควรต้องปฏิบัติอย่างไร และโทษของการเปิดบัญชีม้า ซิมม้า (แบงก์ชาติเปิด 3 เรื่องต้องรู้ เมื่อ พรก. มาตรการป้องกันและปราบปรามอาชญากรรมทางเทคโนโลยีมีผลบังคับใช้, 2566)

1. เมื่อถูกหลอก หรือมีเหตุสงสัยว่าตกเป็นเหยื่อ ไม่ว่าจะกรณีหลอกลวงจากแก๊งคอลเซ็นเตอร์ หรือแอปพลิเคชันดูดเงิน ให้รีบดำเนินการดังนี้

○ แจ้งธนาคารทันที ผ่านหมายเลขโทรศัพท์ศูนย์รับแจ้งเหตุฮอตไลน์ของแต่ละธนาคาร หรือที่สาขาให้ระงับธุรกรรมชั่วคราว เพื่อช่วยตัดตอนเส้นทางการเงิน

○ แจ้งเจ้าหน้าที่ตำรวจอย่างรวดเร็ว ผ่านช่องทางออนไลน์ หรือสถานีตำรวจท้องที่ใดก็ได้ เพราะธนาคารระงับธุรกรรมชั่วคราวได้ไม่เกิน 72 ชั่วโมง โดยเจ้าหน้าที่ตำรวจจะดำเนินการแจ้งให้ธนาคารทราบเพื่อระงับธุรกรรมต่อไป

ภาพที่ 2 รวมเบอร์ศูนย์รับแจ้งเหตุภัยทางการเงินจากมิจฉาชีพ

2. ผู้ที่เปิดบัญชีม้า และซิมม้า หรือมีชื่อเป็นเจ้าของจะต้องรับโทษที่หนักขึ้น หรือหากเพียงทำการโฆษณาซื้อหรือขายบัญชีม้า และซิมม้า ก็ถือว่ากระทำความผิดตามพระราชกำหนดนี้แล้ว

o มาตรา 10 ผู้ใดเปิดหรือยอมให้คนอื่นใช้บัญชีเงินฝาก บัตร หรือ บัญชีเงินอิเล็กทรอนิกส์ (e-Wallet) เป็นบัญชีม้า เพื่อใช้ในการกระทำความผิดเกี่ยวกับอาชญากรรมทางเทคโนโลยีหรือความผิดทางอาญาอื่นใดต้องระวางโทษจำคุกตั้งแต่ 2 ปี ถึง 5 ปี หรือปรับตั้งแต่ 200,00 – 500,000บาท หรือทั้งจำทั้งปรับ

o มาตรา 11 ผู้ใด โฆษณาการซื้อหรือขายเลขหมายโทรศัพท์สำหรับบริการโทรศัพท์เคลื่อนที่ ซึ่งลงทะเบียนผู้ใช้บริการในนามของบุคคลหนึ่งบุคคลใดแล้ว แต่ไม่สามารถระบุตัวผู้ใช้บริการได้ ต้องระวางโทษจำคุกตั้งแต่ 2 ปี ถึง 5 ปี หรือปรับตั้งแต่ 200,00 – 500,000บาท หรือทั้งจำทั้งปรับ

3. หน่วยงานที่เกี่ยวข้องสามารถแลกเปลี่ยนข้อมูลระหว่างกัน เพื่อใช้ในการสืบสวน สอบสวน และป้องกัน ได้แก่

o ธนาคารสามารถแลกเปลี่ยนข้อมูลทุจริตระหว่างกันโดยไม่มีผลต่อพระราชบัญญัติคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคล

o สำนักงานตำรวจแห่งชาติ กรมสอบสวนคดีพิเศษ สำนักงานป้องกันและปราบปรามการฟอกเงิน และธนาคารแห่งประเทศไทย สามารถรับแจ้งข้อมูลทุจริตที่แลกเปลี่ยนกันได้

o ผู้ให้บริการเครือข่ายโทรศัพท์ ผู้ให้บริการโทรคมนาคมอื่น ๆ ต้องเปิดเผยข้อมูลที่เกี่ยวข้องและจัดส่งข้อมูลการกระทำความผิดอาชญากรรมทางเทคโนโลยี กรณีที่มีเหตุอันควรสงสัยว่ามีการกระทำความผิด ตามอำนาจสั่งการของสำนักงานตำรวจแห่งชาติ กรมสอบสวนคดีพิเศษ สำนักงานป้องกันและปราบปรามการฟอกเงิน ภายในระยะเวลาที่กำหนด

นอกจากนี้ กรณีที่สถาบันการเงิน หรือผู้ประกอบธุรกิจ พบเหตุสงสัยเองหรือได้รับข้อมูลจากระบบ ว่าบัญชีเงินฝาก หรือบัญชีเงินอิเล็กทรอนิกส์ถูกใช้ทำธุรกรรมที่เกี่ยวข้องกับอาชญากรรมทางเทคโนโลยี หรือการกระทำความผิดฐานฟอกเงิน ให้สถาบันการเงิน หรือผู้ประกอบธุรกิจ มีหน้าที่ระงับการทำธุรกรรมและแจ้งสถาบันการเงินในหรือผู้ประกอบธุรกิจที่รับโอนถัดไปทราบ โดยระงับธุรกรรมนั้นไว้ทันทีเป็นการชั่วคราวไม่เกิน 7 วัน นับแต่วันที่พบเหตุอันควรสงสัยหรือได้รับแจ้ง

สรุป

พระราชกำหนดปราบปรามอาชญากรรมทางเทคโนโลยี เป็นอีกหนึ่งช่องทางที่ช่วยให้ประชาชนที่ได้รับความเดือดร้อนจากการหลอกลวง สามารถร้องทุกข์เกี่ยวกับคดีอาชญากรรมทางเทคโนโลยีได้ที่สถานีตำรวจทุกแห่ง หรือกองบัญชาการตำรวจสืบสวนสอบสวนอาชญากรรมทาง

เทคโนโลยี หรือร้องทุกผ่านช่องทางอิเล็กทรอนิกส์ได้ ยิ่งไปกว่านั้นการประสานความร่วมมือของหน่วยงานต่าง ๆ ได้แก่ ธนาคารพาณิชย์ สำนักงานตำรวจแห่งชาติ กรมสอบสวนคดีพิเศษ สำนักงานป้องกันและปราบปรามการฟอกเงิน และผู้ให้บริการเครือข่ายโทรศัพท์ จะช่วยให้การดำเนินการยับยั้งการกระทำความผิด ทำได้สะดวก รวดเร็วมากยิ่งขึ้น แต่นอกเหนือจากมาตรการปราบปรามนี้ ประชาชนทุกคนควรต้องเรียนรู้ และป้องกันตนเอง เพื่อไม่ให้ตกเป็นเหยื่อของคนร้าย ที่มักหาวิธีการใหม่ ๆ มาหลอกลวงประชาชน

เอกสารอ้างอิง

"บิ๊กอู๊ด" เผยสถิติแจ้งความออนไลน์อันดับ 1 ยังเป็นถูกหลอกขายสินค้ารวมมูลค่าเสียหาย10อันดับทั้งปีกว่า 3 หมื่นล้าน. (14 มีนาคม 2566). เรียกใช้เมื่อ 19 มิถุนายน 2566 จาก สยามรัฐออนไลน์: https://siamrath.co.th/n/430414

คณะทำงานสร้างเสริมภูมิคุ้มกันภัยอาชญากรรมทางเทคโนโลยี. (2566). ประเภทอาชญากรรมทางเทคโนโลยี. เข้าถึงได้จาก สำนักงานตำรวจแห่งชาติ: https://pctpr.police.go.th/knowledge.php

แบงก์ชาติเปิด 3 เรื่องต้องรู้ เมื่อ พรก. มาตรการป้องกันและปราบปรามอาชญากรรมทางเทคโนโลยีมีผลบังคับใช้. (19 มีนาคม 2566). เรียกใช้เมื่อ 19 มิถุนายน 2566 จาก สยามรัฐออนไลน์: https://siamrath.co.th/n/431893

คำถามประจำสัปดาห์

1. นักศึกษาค้นคว้าหาสถานการณ์ที่เกี่ยวข้องกับมาตรการป้องกันและปราบปรามอาชญากรรมทางเทคโนโลยี แล้วนำมาอภิปราย วิเคราะห์ถึง ผลกระทบ และปัญหาที่เกิดขึ้นและเกี่ยวข้องเชื่อมโยงกับกฎหมายที่เกี่ยวกับ (ร่าง) พระราชกฤษฎีกา การประกอบธุรกิจบริการแพลตฟอร์มดิจิทัลที่ต้องแจ้งให้ทราบ พ.ศ.2565

บรรณานุกรม

"บิ๊กอู๊ด"เผยสถิติแจ้งความออนไลน์อันดับ 1 ยังเป็นถูกหลอกขายสินค้ารวมมูลค่าเสียหาย10อันดับทั้งปีกว่า 3 หมื่นล้าน. (14 มีนาคม 2566). เรียกใช้เมื่อ 19 มิถุนายน 2566 จาก สยามรัฐออนไลน์: https://siamrath.co.th/n/430414

10 เรื่องต้องรู้ 'กฎหมาย PDPA' พ.ร.บ.คุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคล ก่อนบังคับใช้ 1 มิ.ย.นี้. (30 พฤษภาคม 2565). เรียกใช้เมื่อ 6 กรกฎาคม 2565 จาก Information Technology SWU: http://med.swu.ac.th/it/?p=1953

Nuch. (2564). *สรุปครบ พ.ร.บ.คอมพิวเตอร์ 2560 : มีกี่หมวด กี่มาตรา ตัวอย่างการกระทำผิดพร้อมบทลงโทษ.* เรียกใช้เมื่อ 6 กรกฎาคม 2565 จาก Content Shifu: https://contentshifu.com/blog/computer-law#:~:text=ได้ตั้งใจก็ได้-,พ.ร.บ.%20คอมพิวเตอร์%20มีกี่ฉบับ,บ%20คอมพิวเตอร์%20อีกต่อไป

pigabyte. (26 พฤษภาคม 2560). *สรุป 13 ข้อ สาระสำคัญจำง่าย ๆ พ.ร.บ.คอมพ์ 60 มีผลบังคับใช้แล้ว.* เรียกใช้เมื่อ 6 กรกฎาคม 2565 จาก MARKETING OOPS!: https://www.marketingoops.com/news/viral-update/computer-law/

Software License คืออะไร คือซอฟต์แวร์ลิขสิทธิ์หรือไม่. (19 มกราคม 2565). เรียกใช้เมื่อ 16 กรกฎาคม 2565 จาก TechSpace: https://techspace.co.th/blog/software-license-computer-program/

กรณีศึกษา การกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ (เหตุเกิด ณ ม.อ.). (2553). เรียกใช้เมื่อ 6 กรกฎาคม 2565 จาก ศูนย์เทคโนโลยีสารสนเทศ คณะเภสัชศาสตร์ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์: https://it.pharmacy.psu.ac.th/news/information/208-a-case-study-of-the-computer-crime-shenk-at-psu.html

กรมทรัพย์สินทางปัญญา กระทรวงพาณิชย์. ([2549]). *ความรู้เบื้องต้นด้านทรัพย์สินทางปัญญา.* เรียกใช้เมื่อ 16 กรกฎาคม 2565 จาก กรมทรัพย์สินทางปัญญา: https://www.ipthailand.go.th/images/633/book/basic_IP.pdf

กันตพงศ์ ช่วยรักษ์. (2562). *ปัญหาการขึ้นทะเบียนสิ่งบ่งชี้ทางภูมิศาสตร์ในกลุ่มประเทศอาเซียน.* เรียกใช้เมื่อ 16 กรกฎาคม 2565 จาก คณะนิติศาสตร์ มหาวิทยาลัยรามคำแหง: http://www.lawgrad.ru.ac.th/AbstractsFile/6112012019/1597654078ae237ea8567bdd92cd5642e0fdb6b4a8_abstract.pdf

การรับฟังความคิดเห็นต่อ (ร่าง) พระราชกฤษฎีกา Digital Platform. (มีนาคม 2565). เรียกใช้เมื่อ 26 กรกฎาคม 2565 จาก สำนักงานพัฒนารัฐบาลดิจิทัล: https://www.law.go.th/listeningDetail?survey_id=NTkwREdBX0xBV19GUk9OVEVORA%3D%3D&fbclid=IwAR3FeXDQscTwmOOPw4oWvFHwKcE7DXyE_tq6n281jAhrvYxBgbiNtNIx514

ขุนพล อรุณวงศ์. (2563). *ปัญหาความคาบเกี่ยวระหว่างการออกแบบผังภูมิของวงจรรวมกับกฎหมายลิขสิทธิ์และสิทธิบัตร*. เรียกใช้เมื่อ 16 กรกฎาคม 2565 จาก คณะนิติศาสตร์ มหาวิทยาลัยรามคำแหง: http://www.lawgrad.ru.ac.th/AbstractsFile/6212012011/163142786984a86b722564aa445ed9548c6b07a38f_abstract.pdf

คณะทำงานสร้างเสริมภูมิคุ้มกันภัยอาชญากรรมทางเทคโนโลยี. (2566). *ประเภทอาชญากรรมทางเทคโนโลยี*. เข้าถึงได้จาก สำนักงานตำรวจแห่งชาติ: https://pctpr.police.go.th/knowledge.php

คำพิพากษาศาลฎีกาที่ 8089/2556. (2556). เรียกใช้เมื่อ 27 มิถุนายน 2565 จาก Smart Deka: https://www.smartdeka.com/each_deka/คำพิพากษาศาลฎีกาที่8089_2556

งานทรัพย์สินทางปัญญา สำนักงานวิจัย นวัตกรรมและพันธมิตร. (ม.ป.ป.). *ทรัพย์สินทางปัญญา – Intellectual Property*. เรียกใช้เมื่อ 22 กรกฎาคม 2565 จาก มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี: https://ripo.kmutt.ac.th/intellectual-property/

ฉัตรมงคล รุ่งรัตน์มณีวงษ์. (ม.ป.ป.). *การกู้ยืมเงินโดยใช้วิธีส่งข้อความผ่านทางไลน์ (LINE) หรือทางเฟสบุ๊ค (facebook)*. เรียกใช้เมื่อ 27 มิถุนายน 2565 จาก depa: https://www.depa.or.th/th/article-view/line-facebook

ต้นปาล์ม. (8 กุมภาพันธ์ 2556). *จับแล้วนกต่อร่วมหลอกขายตุ๊กตา เฟอร์บี้*. เรียกใช้เมื่อ 27 มิถุนายน 2565 จาก ที่นี่มีเดีย: https://tnews.teenee.com/etc/91199.html

ตำรวจ ปอท. เปิดสถิติ CyberCrime ประจำปี 2564 พร้อมเผยแนวโน้มปีนี้! (3 มกราคม 2565). เรียกใช้เมื่อ 16 สิงหาคม 2565 จาก สปริงนิวส: https://www.springnews.co.th/spring-life/819659

ทศพร มูลรัตน์. (ม.ป.ป.). *อาชญากรรมทางคอมพิวเตอร์ : Computer Crime.* เรียกใช้เมื่อ 16 สิงหาคม 2565 จาก สำนักวิชานิติศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย: http://law.crru.ac.th/attachments/article/84/Data5.pdf

แนวคิด หลักการ ทฤษฎีทางคุณธรรมจริยธรรม หลักพุทธจริยศาสตร์. (2543). เรียกใช้เมื่อ 21 มิถุนายน 2565 จาก บ้านจอมยุทธ: https://www.baanjomyut.com/library_3/extension-2/ethics/03_7.html

แบงก์ชาติเปิด 3 เรื่องต้องรู้ เมื่อ พรก. มาตรการป้องกันและปราบปรามอาชญากรรมทางเทคโนโลยีมีผลบังคับใช้. (19 มีนาคม 2566). เรียกใช้เมื่อ 19 มิถุนายน 2566 จาก สยามรัฐออนไลน์: https://siamrath.co.th/n/431893

พระพรหมคุณาภรณ์ (ป.อ.ปยุตฺโต). (ม.ป.ป.). *จริยธรรมสำหรับคนรุ่นใหม่.* เรียกใช้เมื่อ 5 มิถุนายน 2565 จาก วัดญาณเวศกวัน: https://www.watnyanaves.net/uploads/File/books/pdf/ethics_for_the_young_generation.pdf

พุทธโกศาจารย์, สมเด็จพระ (ป.อ.ประยุตฺโต). (ม.ป.ป.). *ทางสายอิสรภาพของการศึกษาไทย*. เรียกใช้เมื่อ 10 มิถุนายน 2565 จาก วัดญาณเวศกวัน: https://www.watnyanaves.net/en/book-reading/183/30

โมเมน มูจัน. (2552). *ความเข้าใจศาสนา: เข้าใกล้ใจ.* อ็อกฟอร์ด สหราชอาณาจักร: Oneworld Publications.

รู้ให้ชัด กับ พ.ร.บ. การรักษาความมั่นคงปลอดภัยไซเบอร์ พ.ศ. 2562. (ม.ป.ป.). เรียกใช้เมื่อ 5 กรกฎาคม 2565 จาก TOT: https://www.tot.co.th/blogs/ดิจิทัลทิปส์/now-trending/ดิจิทัลทิปส์/2019/07/01/รู้ให้ชัด-กับ-พ.ร.บ.-การรักษาความปลอดภัยมั่นคงไซเบอร์-พ.ศ.-2562

วิจัยเผย 10 อาชญากรรมไซเบอร์ ในปี 2022 ที่ทุกคนต้องระวัง! (10 เมษายน 2565). เรียกใช้เมื่อ 5 กรกฎาคม 2565 จาก G-Able: https://www.g-able.com/digital-review/10-cyber-crime-trends-2022/

วิชา มหาคุณ. (กันยายน-ธันวาคม 2557). กฎหมายกับจริยธรรมการวิจัย. *วารสารสมาคมนักวิจัย, 19*(3), หน้า 13-22.

ศูนย์เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์และคอมพิวเตอร์แห่งชาติ. (2539). *ไอที2000: นโยบายเทคโนโลยีสารสนเทศแห่งชาติ (Thailand national IT policy)* (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ: สำนักงานพัฒนาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีแห่งชาติ.

สมพร รุจิกิตติอังศุธร. (มกราคม-มิถุนายน 2562). ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับกฎหมาย: ความสำคัญของผู้เรียนสังคมศึกษา (ตอนแรก). *วารสารมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์, 10*(1), หน้า 60-90.

สำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์. (8 มิถุนายน 2563). *ETDA ประกาศมาตรฐานลายมือชื่ออิเล็กทรอนิกส์ สร้างเกณฑ์การใช้ที่เหมาะสม ลดเสี่ยงธุรกรรมออนไลน์*. เรียกใช้เมื่อ 3

กรกฎาคม 2565 จาก ETDA: https://www.etda.or.th/th/newsevents/pr-news/Electronic-Signature-Guideline-News.aspx#:~:text=ลายมือชื่ออิเล็กทรอนิกส์%20ตามนิยามของ,มีวัตถุประสงค์เพื่อระบุตัว

สำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์. (23 มิถุนายน 2564). *Email เป็นลายมือชื่อหรือไม่?* เรียกใช้เมื่อ 4 กรกฎาคม 2565 จาก ETDA: https://www.facebook.com/ETDA.Thailand/photos/a.299244113422505/3648067605206789/?type=3&theater

สุมลรัตน์ นาคพานิช. (มิถุนายน 2547). *สรุปสาระสำคัญของพระราชบัญญัติ ว่าด้วย ธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ พ.ศ.2544.* เรียกใช้เมื่อ 27 มิถุนายน 2565 จาก http://web.krisdika.go.th/data/lawabout/lawdetail/lawdetail_017.htm

หลักกฎหมายจากคำพิพากษา. (21 เมษายน 2561). *คำพิพากษาฎีกาที่ 6757/2560*. เรียกใช้เมื่อ 27 มิถุนายน 2565 จาก https://www.facebook.com/1423022401246956/posts/2008242749391582/

อนุชา วุฒิภาพรกุล. (2563). *ปัญหาการละเมิดความลับทางการค้าโดยปัญญาประดิษฐ์ (AI).* เรียกใช้เมื่อ 16 กรกฎาคม 2565 จาก คณะนิติศาสตร์ มหาวิทยาลัยรามคำแหง: http://www.lawgrad.ru.ac.th/AbstractsFile/6212012006/16312586425e4a5ab7dc01a3127b06acacaf9db673_abstract.pdf

อภิญญา หอมเอนก. (11 กุมภาพันธ์ 2547). *การนิติคอมพิวเตอร์ (Thailand Computer Crime Law and Computer Forensics)*. เรียกใช้เมื่อ 16 สิงหาคม 2565 จาก ACIS Professional Center: https://www.acisonline.net/?p=1417

อรณัฐ สืบขจร. (2563). *ปัญหาการคุ้มครองเครื่องหมายการค้าที่ใช้เพื่อการโฆษณา.* เรียกใช้เมื่อ 16 กรกฎาคม 2565 จาก คณะนิติศาสตร์ มหาวิทยาลัยรามคำแหง: http://www.lawgrad.ru.ac.th/AbstractsFile/6212012010/1631428257e9ce76055fc5fb887db816ff3da722b4_abstract.pdf

อริยะ ตัญจพัฒน์กุล. (2563). *ปัญหาการคุ้มครองสิทธิบัตรประเภทอวัยวะเทียมที่เกิดจากเทคโนโลยีเครื่องพิมพ์ชีวภาพ.* เรียกใช้เมื่อ 16 กรกฎาคม 2565 จาก คณะนิติศาสตร์ มหาวิทยาลัยรามคำแหง: http://www.lawgrad.ru.ac.th/AbstractsFile/6012012007/163125980458ee8302dcfcadaca814c205400d88c7_abstract.pdf

อัปเดตร่างกฎหมาย Digital Platform กับข้อสงสัยที่ใคร ๆ อยากรู้. (9 กันยายน 2564). เรียกใช้เมื่อ 16 สิงหาคม 2565 จาก สำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ (สพธอ.):

https://www.etda.or.th/th/Useful-Resource/Update-Draft-Digital-Platform-Decree.aspx

อาชญากรคอมพิวเตอร์. (ม.ป.ป.). เรียกใช้เมื่อ 16 สิงหาคม 2565 จาก บ้านจอมยุทธ: https://www.baanjomyut.com/library_2/extension-1/information_technology_law_in_thailand/01.html

อาชญากรทางคอมพิวเตอร์. (7 มกราคม 2562). เรียกใช้เมื่อ 16 สิงหาคม 2565 จาก กองบังคับการปราบปรามการกระทำความผิดเกี่ยวกับอาชญากรรมทางเทคโนโลยี: https://tcsd.go.th/อาชญากรทางคอมพิวเตอร์/

แองเจิ้ล ไทม์ บล็อกเชน แพลตฟอร์มสายพันธุ์ไทย ยื่นจดสิทธิบัตรการประดิษฐ์ ที่สำนักงานสิทธิบัตรในยุโรปเรียบร้อย. (16 มกราคม 2565). เรียกใช้เมื่อ 16 กรกฎาคม 2565 จาก มติชนออนไลน์: https://www.matichon.co.th/lifestyle/tech/news_3134214