

# บทที่ 12

## จริยธรรมของนักสารสนเทศ และกฎหมายที่เกี่ยวข้อง กับสารสนเทศ

คุณสมบัติของนักสารสนเทศที่ดีควรมีจริยธรรม (Ethics) ทางการใช้งานระบบสารสนเทศ ถึงแม้ว่าจริยธรรมจะไม่มีกฎระเบียบหรือข้อบังคับตายตัวว่าต้องทำ/ไม่ต้องทำอะไร ไม่เหมือนกฎหมายที่ถือว่าทุกคนจะต้องอยู่ในกรอบและปฏิบัติตามอย่างเคร่งครัด ดังนั้น จึงจำเป็นต้องรู้ถึงจริยธรรมและกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับสารสนเทศ ดังต่อไปนี้

### ความหมายของจริยธรรมและจริยธรรมของนักสารสนเทศ

#### ความหมายของจริยธรรม และจริยธรรมของนักสารสนเทศ

ตามพจนานุกรม ฉบับราชบัณฑิตยสถาน พุทธศักราช 2542 ให้ความหมายของคำว่า“จริยธรรม” หมายถึง ธรรมที่เป็นข้อประพฤติปฏิบัติ ศีลธรรม กฎศีลธรรม

ไพบูลย์ เกียรติโกมล และณัฐพันธ์ เขจรันนท์ (2551) ได้อธิบายคำว่า จริยธรรม หมายถึง ความถูกต้องหรือไม่ถูกต้องที่เป็นตัวแทนศีลธรรม

ที่เป็นอิสระในการเลือกที่เป็นการชักนำพฤติกรรมบุคคล เนื่องจากเทคโนโลยีสารสนเทศ (IT) และระบบสารสนเทศ ทำให้เกิดปัญหาความแตกต่างระหว่างบุคคลและสังคม เพราะ 2 สิ่งนี้ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงด้านสังคม ในบางครั้งการเปลี่ยนแปลงด้านสังคมนำมาซึ่งสิ่งที่เรียกว่า ความรับผิดชอบต่อสังคม อย่างไรก็ตาม การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศใหม่ ๆ สามารถทำให้เกิดการกระจายอำนาจในองค์กร การบุกรุกสิทธิส่วนบุคคลของผู้อื่นหรือของคู่แข่ง การตักงาน การประกอบอาชญากรรมข้อมูล ตลอดจนการเกิดนวัตกรรมใหม่ ๆ เป็นต้น

สุชาติ นันทะไชย (2547) ได้อธิบายคำว่า จริยธรรม หมายถึง ลักษณะทางสังคมหลายลักษณะของมนุษย์ และมีขอบเขตรวมถึงพฤติกรรมทางสังคมประเภทต่าง ๆ ด้วยลักษณะ และพฤติกรรมที่เกี่ยวข้องกับจริยธรรม จะมีคุณสมบัติประเภทใดประเภทหนึ่งในสองประเภท คือ ลักษณะที่สังคมต้องการให้มีอยู่ในสมาชิกในสังคมนั้น คือ เป็นพฤติกรรมที่สังคมนิยมชมชอบให้การสนับสนุน และผู้กระทำส่วนมากเกิดความพอใจว่าการกระทำนั้น เป็นสิ่งที่ถูกต้องเหมาะสม ส่วนอีกประเภทหนึ่ง คือ ลักษณะที่สังคมไม่ต้องการให้มีอยู่ในสมาชิกในสังคม เป็นการกระทำที่สังคมลงโทษ หรือพยายามกำจัด และผู้กระทำพฤติกรรมนั้น ส่วนมากรู้สึกว่าเป็นสิ่งที่ไม่ถูกต้อง และไม่สมควร ฉะนั้นผู้ที่มีจริยธรรมสูง คือผู้ที่มีลักษณะ และพฤติกรรมประเภทแรกมากกว่าประเภทหลัง

**นักสารสนเทศ** ในฐานะที่เป็นบุคคลที่เกี่ยวข้องกับกระบวนการผลิตสารสนเทศเริ่มตั้งแต่นำข้อมูลเข้าส่งไปประมวลผลและได้ออกมาเป็นสารสนเทศ ซึ่งสารสนเทศที่ได้สามารถนำไปใช้ประโยชน์อย่างใดอย่างหนึ่งหรือการตัดสินใจ เป็นต้น

ดังนั้น **จริยธรรมของนักสารสนเทศ** จึงสรุปความหมายได้ว่า การที่บุคคลนั้นมีการประพฤติปฏิบัติที่ดี คิดดี ทำดีต่อการนำสารสนเทศไปใช้ รวมถึงการใช้สื่อสิ่งพิมพ์ สื่อโสตทัศน์ และสื่ออิเล็กทรอนิกส์ ที่ไม่ละเมิดสิทธิของผู้อื่น และไม่ก่อให้เกิดความเสียหายแก่บุคคลได้

## ความสำคัญของจริยธรรม

สุชาติ นันทะไชย (2547) ได้อธิบายความสำคัญของจริยธรรมว่ามีประโยชน์ต่อการดำเนินชีวิต และการพัฒนาสังคม กล่าวคือ

1. **ในแง่ที่จริยธรรมมีความสำคัญต่อการดำเนินชีวิต** คนที่มีจริยธรรมย่อมมีเครื่องมือที่ช่วยให้คิด ให้กระทำในสิ่งที่ดี ที่สร้างสรรค์ประโยชน์แก่ตนเองและส่วนรวม มีสิ่งยึดเหนี่ยวจิตใจและจูงใจให้กระทำในสิ่งที่ไม่ก่อให้เกิดปัญหา ซ้ำยังสร้างความสำเร็จความเจริญให้แก่ชีวิตตนเอง รู้จักที่จะใช้ความรู้ความสามารถที่มีในทางที่สร้างประโยชน์ได้เต็มที่ ดังเช่นตัวอย่างที่มีให้เห็นว่านิสิตที่มีความขยันหมั่นเพียร ความรับผิดชอบ ก็ย่อมประสบความสำเร็จในการเรียน ส่วนผู้ที่เกียจคร้าน ขาดความเอาใจใส่ในหน้าที่ ก็ย่อมพบกับปัญหาสอบตก เรียนซ้ำ หรือต้องออกบังก์ ผู้ให้บริการที่มีกริยามารยาทสุภาพ อ่อนน้อม มีวาจาไพเราะอ่อนหวาน ก็ย่อมเป็นผู้ที่ได้รับความชื่นชมและสนับสนุนมากกว่าผู้ที่มีกริยาวาจา หยาบคาย ฯลฯ

2. **ในแง่ที่จริยธรรมมีความสำคัญต่อสังคม** ไม่ว่าจะเป็นสังคมกลุ่มย่อย เช่น ครอบครัว เพื่อนฝูง หรือสังคมกลุ่มใหญ่ เป็นต้นว่า สังคมอาชีพ สังคมชุมชน สังคมชาติ สังคมโลกก็ตาม ล้วนแล้วแต่ได้รับประโยชน์จากการมีจริยธรรมของคนในแต่ละสังคมด้วย เมื่อสมาชิกในสังคมประพฤติตามหลักจริยธรรม สมาชิกเองเป็นผู้ได้รับความสุข ความเจริญ ก็ย่อมเป็นผลให้สังคมไทยส่วนรวม มีความสุขความเจริญไปด้วย

## ผลกระทบทางบวกและลบของการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ

ไพบูลย์ เกียรติโกมล และณัฐพันธ์ เขจรนันท์ (2551) ได้จำแนกผลกระทบทางบวก ไว้ดังนี้

1. **เพิ่มความสะดวกสบายในการสื่อสาร การบริการ และการผลิต** ทำให้ชีวิตคนในสังคมได้รับความสะดวกสบาย เช่น การติดต่อผ่านธนาคารด้วยระบบธนาคารที่บ้าน (Home Banking) การทำงานที่บ้าน การติดต่อสื่อสารด้วยเครือข่ายอินเทอร์เน็ต หรือการบันเทิงพักผ่อนด้วยระบบมัลติมีเดียที่บ้าน

**2. เกิดสังคมแห่งการสื่อสารและสังคมโลก** เนื่องจากการใช้ IT สามารถเอาชนะเรื่องระยะเวลา และสถานที่ได้ด้วยความเร็วในการติดต่อสื่อสารที่เป็นเครือข่ายความเร็วสูง และเป็นเครือข่ายแบบไร้สาย ทำให้มนุษย์แต่ละคนในสังคมสามารถติดต่อถึงกันได้อย่างรวดเร็ว

**3. มีระบบผู้เชี่ยวชาญต่าง ๆ ในฐานข้อมูลความรู้** เกิดการพัฒนาคุณภาพชีวิตในด้านที่เกี่ยวกับสุขภาพและการแพทย์ แพทย์ที่อยู่ในชนบทก็สามารถวินิจฉัยโรคจากฐานข้อมูล ความรู้ของผู้เชี่ยวชาญเฉพาะทางการแพทย์ในสถาบันการแพทย์ที่มีชื่อเสียงได้ทั่วโลก หรือใช้วิธีปรึกษาแพทย์ผู้เชี่ยวชาญในระบบทางไกลได้ด้วย

**4. เทคโนโลยีสารสนเทศสร้างโอกาสให้คนพิการ หรือผู้ด้อยโอกาส** จากการพิการทางร่างกาย เกิดการสร้างผลิตภัณฑ์ช่วยเหลือคนพิการให้สามารถพัฒนาทักษะและความรู้ได้ เพื่อให้คนพิการเหล่านั้น สามารถช่วยเหลือตนเองได้ ผู้พิการจึงไม่ถูกทอดทิ้งให้เป็นภาระของสังคม

**5. พัฒนาคุณภาพการศึกษาโดยเกิดการศึกษาในรูปแบบใหม่** กระตุ้นความสนใจแก่ผู้เรียนโดยใช้คอมพิวเตอร์เป็นสื่อในการสอน (Computer-Assisted Instruction: CAI) และการเรียนรู้โดยใช้คอมพิวเตอร์ (Computer-Assisted Learning: CAL) ทำให้ผู้เรียนมีความรู้ความเข้าใจในบทเรียนมากยิ่งขึ้น ไม่ซ้ำซากจำเจ ผู้เรียนสามารถเรียนรู้สิ่งต่าง ๆ ได้ด้วยระบบที่เป็นมัลติมีเดีย นอกจากนี้ยังมีบทบาทต่อการนำมาใช้ในการสอนทางไกล (Distance Learning) เพื่อผู้ด้อยโอกาสทางการศึกษาในชนบทที่ห่างไกล

**6. การทำงานเปลี่ยนแปลงไปในทางที่ดีขึ้น** ช่วยลดเวลาในการทำงานน้อยลง แต่ได้ผลผลิตมากขึ้น เช่น การใช้โปรแกรมประมวลผลคำ เพื่อช่วยในการพิมพ์เอกสาร การใช้คอมพิวเตอร์ช่วยในการออกแบบงานลักษณะต่างๆ

**7. ผู้บริโภคได้รับประโยชน์จากการบริโภคสินค้าที่หลากหลาย** และมีคุณภาพดีขึ้น ความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีทำให้รูปแบบของผลิตภัณฑ์มีความแปลกใหม่และหลากหลายมากขึ้น ผู้ผลิตผลิตสินค้าที่มีคุณภาพ ผู้บริโภคสามารถเลือกซื้อได้ตามต้องการและช่องทางการค้าก็มีให้เลือกมากขึ้น

เช่น การเลือกซื้อสินค้าทางอินเทอร์เน็ต และการพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ (E-Commerce) เป็นต้น

นอกจากนี้ สามารถจำแนก **ผลกระทบทางลบ** ของการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ มีดังนี้

1. **ก่อให้เกิดความเครียดขึ้นในสังคม** เนื่องจากมนุษย์ไม่ชอบการเปลี่ยนแปลงทำอะไรอยู่ก็มักจะชอบทำอย่างนั้น แต่ IT เข้าไปเปลี่ยนแปลงโครงสร้างองค์กร บุคคล วิถีการดำเนินชีวิตและการทำงาน ผู้ที่รับการเปลี่ยนแปลงไม่ได้จึงเกิดความวิตกกังวลขึ้น จนกลายเป็นความเครียดกลัวว่าคอมพิวเตอร์จะทำให้คนตกงาน ซึ่งความจริงแล้วการนำเอา IT เข้ามาแทนมนุษย์ในโรงงานอุตสาหกรรม ก็เพื่อลดต้นทุนการผลิต ผลผลิตภักณฑ์มีคุณภาพมากยิ่งขึ้น จึงเป็นเหตุผลที่มีการเปลี่ยนแปลงการทำงาน เมื่อเกิดความเครียดเกิดความทุกข์ ก็จะทำให้เกิดความเดือดร้อนแก่ครอบครัวตามมา อีกทั้งการดำเนินธุรกิจในยุค IT ได้ก่อให้เกิดสภาวะการแข่งขันที่รุนแรง การทำงานต้องรวดเร็ว เพื่อให้ชนะคู่แข่ง ต้องตัดสินใจอย่างรวดเร็วและถูกต้อง

2. **ก่อให้เกิดการรับวัฒนธรรมหรือแลกเปลี่ยนวัฒนธรรมของคนในสังคมโลก** การแพร่ของวัฒนธรรมจากสังคมหนึ่งไปสู่สังคมอีกสังคมหนึ่ง เป็นการสร้างค่านิยมใหม่ให้กับสังคมที่รับวัฒนธรรมนั้น ซึ่งอาจก่อให้เกิดค่านิยมที่ไม่พึงประสงค์ขึ้นในสังคมนั้น เช่น พฤติกรรมแสดงออกทางค่านิยมของเยาวชนด้านการแต่งกายและการบริโภค ปัญหาการติดเกมของเยาวชน ซึ่งจะส่งผลกระทบต่อการพัฒนาอารมณ์และจิตใจของเยาวชนเกิดการกลืนวัฒนธรรมดั้งเดิม

3. **ก่อให้เกิดผลด้านศีลธรรม** เนื่องจากแต่ละประเทศจะมีความแตกต่างกันทั้งในจารีตประเพณีและศีลธรรม แต่การติดต่อสื่อสารที่รวดเร็วในระบบเครือข่ายนั้น เมื่อมีการแพร่ภาพหรือข้อมูลข่าวสารที่ไม่ดีไปยังประเทศต่างๆ จะมีผลกระทบต่อความรู้สึกของคนในประเทศนั้น ๆ ที่นับถือศาสนาแตกต่างกัน และมีค่านิยมแตกต่างกัน ทำให้เยาวชนรุ่นใหม่สับสนต่อค่านิยมที่ดั้งเดิมดั้งเดิม เกิดการลอกเลียนแบบอยากรู้ อยากเห็นสิ่งใหม่ๆ ที่ผิด

ศีลธรรมจนกลายเป็นสิ่งที่ถูกต้องในกลุ่มเยาวชน เมื่อเยาวชนปฏิบัติต่อ ๆ กัน มากก็จะทำให้ศีลธรรมของประเทศนั้น ๆ เสื่อมสลายลง

**4. การมีส่วนร่วมของคนในสังคมลดน้อยลง** กิจกรรมทางสังคมที่ มีการพบปะสังสรรค์กันจะมีน้อยลง สังคมเริ่มห่างเหินจากกัน เนื่องจากการใช้ IT เพื่อการสื่อสารทำให้ทำงานอยู่ที่บ้านหรือเกิดการศึกษาทางไกลโดยไม่ต้อง เดินทาง มีผลต่อความสัมพันธ์ระหว่าง หัวหน้ากับลูกน้อง ระหว่างครูกับ นักเรียน และระหว่างกลุ่มคนต่อกลุ่มคนในสังคม ซึ่งจะก่อให้เกิดช่องว่างทาง สังคมขึ้น

**5. การละเมิดสิทธิเสรีภาพส่วนบุคคล** การใช้ IT อย่างไม่มีขีดจำกัด ย่อมส่งผลต่อการละเมิดสิทธิส่วนบุคคล และนำเอาข้อมูลบางอย่างที่เกี่ยวข้อง กับบุคคลอื่นออกเผยแพร่ต่อสาธารณชน ซึ่งข้อมูลบางอย่างอาจไม่เป็นจริง หรือยังไม่ได้พิสูจน์ความถูกต้อง ก่อให้เกิดความเสียหายต่อบุคคล โดยบุคคล ผู้นั้นไม่สามารถป้องกันตนเองได้ แต่ปัจจุบันการละเมิดสิทธิส่วนบุคคลนั้น ได้มี กฎหมายออกมาให้ความคุ้มครองเพื่อนำข้อมูลต่าง ๆ มาใช้ในทางที่ถูกต้อง มากขึ้น

**6. เกิดช่องว่างทางสังคม** การใช้ IT จะเกี่ยวข้องกับการลงทุน ผู้ใช้ จึงเป็นชนชั้นอีกระดับของสังคม ในขณะที่ชนชั้นระดับรองลงมามีอยู่จำนวนมากกลับไม่มีโอกาสใช้ และผู้ที่ยากจนก็ไม่มีโอกาสรู้จักกับ IT ทำให้การใช้ ไม่กระจายตัวเท่าที่ควร ก่อให้เกิดช่องว่างทางสังคมระหว่างชนชั้นหนึ่งกับ อีกชนชั้นหนึ่งมากยิ่งขึ้น

**7. เกิดการต่อต้านเทคโนโลยี** เมื่อ IT เข้ามามีบทบาทต่อการใช้งาน มากขึ้นในด้านต่าง ๆ เช่น ด้านการศึกษา การสาธารณสุข เศรษฐกิจการค้า และธุรกิจอุตสาหกรรม รวมถึงกิจกรรมการดำเนินชีวิตด้านต่าง ๆ โดยส่วนมาก ยังขาดความรู้ในเรื่องของ IT เครือข่ายและคอมพิวเตอร์ จึงเป็นเรื่องที่น่าเป็นห่วงอย่างมาก โดยเฉพาะในด้านการทำงาน คนที่ทำงานด้วยวิธีเก่า ๆ ก็เกิด การต่อต้านการนำเอา IT เข้ามาใช้ เกิดความรู้สึกหวาดระแวง และวิตกกังวล เกรงว่าตัวเองด้อยประสิทธิภาพ จึงเกิดภาวะของความรู้ต่อต้าน กลัวสูญเสีย คุณค่าของชีวิตการทำงาน

**8. อาชญากรรมบนเครือข่าย** ความก้าวหน้าของ IT ก่อให้เกิดปัญหาใหม่ ๆ เกิดขึ้น เช่น ปัญหาอาชญากรรม ตัวอย่างเช่น อาชญากรรมในรูปของการขโมยความลับ การขโมยข้อมูลสารสนเทศ การให้บริการสารสนเทศที่มีการหลอกลวง รวมถึงการบ่อนทำลายข้อมูลที่มีอยู่ในเครื่องคอมพิวเตอร์ต่าง ๆ ในระบบเครือข่าย

**9. ก่อให้เกิดปัญหาด้านสุขภาพ** การจ้องมองคอมพิวเตอร์เป็นเวลานาน ๆ มีผลเสียต่อสายตา ทำให้สายตาผิดปกติ มีอาการแสบตา เวียนศีรษะ นอกจากนี้ยังมีผลต่อสุขภาพจิต เกิดโรคทางจิตประสาท เช่น โรคคลังอินเทอร์เน็ต เป็นโรคที่เกิดขึ้นในคนรุ่นใหม่ มีลักษณะคือแยกตัวออกจากสังคม และมีโลกส่วนตัว ไม่สนใจสภาพแวดล้อม ก่อให้เกิดอาการป่วยทางจิต คลุ้มคลั่งซึมเศร้า อีกโรคหนึ่งคือ โรคคลังข้อบ่งชี้ทางอินเทอร์เน็ต เนื่องจากการเสนอสินค้าทางหน้าจคอมพิวเตอร์ผ่านอินเทอร์เน็ตมากยิ่งขึ้น นอกจากนั้นการใช้คอมพิวเตอร์เป็นเวลานาน ยังก่อให้เกิดโรคอาร์เอสไอ (Repetitive Strain Injury: RSI) ซึ่งเกิดจากการใช้แป้นพิมพ์เป็นเวลานาน ๆ ทำให้เส้นประสาทรับความรู้สึกที่มือและนิ้วเกิดการอักเสบขึ้น เมื่อใช้ไต่ระยะนั้นบ่อย ๆ จะทำให้เส้นประสาทการรับความรู้สึกไม่มีความรู้สึก

### สิ่งที่ต้องคำนึงถึงด้านจริยธรรมของนักสารสนเทศ

O'Brien (1999) และ Turban and Others(2001) ได้กล่าวถึง จริยธรรมของนักสารสนเทศ สามารถสรุปได้ดังนี้

- 1. ความเป็นส่วนตัว (Privacy)** มองในส่วนของสิทธิส่วนบุคคลที่พึงมี
- 2. ความถูกต้องของข้อมูล (Accuracy)** มองในส่วนการจัดเก็บข้อมูลลงฐานข้อมูลต้องถูกต้อง
- 3. ความเป็นเจ้าของ (Property)** มองในส่วนของสิทธิความเป็นเจ้าของใน Software (ลิขสิทธิ์)

**4. การเข้าใช้ข้อมูล (Access)** มองในส่วนของการเข้าใช้ข้อมูลว่าผู้ใดได้รับอนุญาตให้ใช้ข้อมูลส่วนใดบ้าง และไม่อนุญาตให้บุคคลภายนอกใช้ข้อมูลส่วนใดบ้าง

**1. ความเป็นส่วนตัว (Privacy)** เนื่องจากข้อมูลต่าง ๆ ของบุคคลที่เก็บรวบรวมและเก็บรักษาไว้ในรูปของอิเล็กทรอนิกส์เพื่อความสะดวกรวดเร็วในการเรียกดูข้อมูลซึ่งถือว่าเป็นข้อมูลส่วนบุคคล รวมถึงระบบสารสนเทศต่าง ๆ ที่พัฒนาขึ้นใช้เฉพาะในองค์กร เพื่อช่วยลดขั้นตอนเพิ่มความคล่องตัวในการดำเนินงาน ลดขั้นตอนการดำเนินงาน เปลี่ยนแปลงกระบวนการบริหารจัดการ และกำหนดขอบเขตการดำเนินงานใหม่

**2. ความถูกต้องของข้อมูล (Accuracy)** เนื่องจากข้อมูลที่นำเข้าสู่ระบบฐานข้อมูลเพื่อผลิตสารสนเทศนั้นจะต้องมีความถูกต้องเชื่อถือได้ และเมื่อประมวลผลข้อมูลเสร็จสิ้นจะได้สารสนเทศ เมื่อข้อมูลมีความถูกต้องส่งไปประมวลผลและได้สารสนเทศก็จะต้องมีความถูกต้อง แต่หากข้อมูลผิด (Data Error) ส่งไปประมวลผลและสารสนเทศที่ได้ก็จะผิดไปด้วย (Information Error) ส่งผลกระทบต่อการใช้งานไปใช้ไม่ว่าจะเป็นการกำหนดนโยบาย วางแผนและการบริหารจัดการ

**3. ความเป็นเจ้าของ (Property)** เนื่องจากระบบสารสนเทศในองค์กรที่ถูกพัฒนาขึ้น อาจเกิดจากการพัฒนาขึ้นเองหรือจ้างให้หน่วยงานภายนอก (Outsource) เป็นผู้พัฒนาระบบสารสนเทศให้ ซึ่งระบบสารสนเทศนี้ถือเป็นลิขสิทธิ์ซอฟต์แวร์โดยชอบธรรมของผู้พัฒนาหรือผู้ว่าจ้าง หากมีการนำไปใช้โดยไม่ได้รับอนุญาตหรือแอบเข้าระบบสารสนเทศถือว่าผิดทั้งจริยธรรมและผิดกฎหมาย

**4. การเข้าถึงข้อมูล (Access)** เนื่องจากการอนุญาตให้เข้าใช้ระบบสารสนเทศเพื่อเรียกดูข้อมูล การปรับแก้ไข (Modify) การเพิ่ม/ลบข้อมูล



(Add/Delete) การสืบค้นข้อมูล (Search) หรือการกระทำใด ๆ กับข้อมูลในระบบสารสนเทศได้นั้น จะถูกกำหนดสิทธิ (Priority) ให้กับผู้ใช้ตามความรับผิดชอบ เช่น ฝ่ายการตลาดจะกำหนดสิทธิให้ผู้บริหารและผู้ที่เกี่ยวข้อง โดยเฉพาะพนักงานฝ่ายการตลาดสามารถเข้ามาดูข้อมูลได้ด้วยการผ่านชื่อผู้ใช้ (User Name) และรหัสผ่าน (Password) เป็นต้น

### ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับทรัพย์สินทางปัญญา

ระบบสารสนเทศที่พัฒนาขึ้นจากการวิเคราะห์และออกแบบระบบสารสนเทศ และการเขียนโปรแกรมมาใช้งานในหน่วยงาน หรือเพื่อจำหน่าย ซึ่งถือว่าเป็นทรัพย์สินทางปัญญาที่ได้จากความคิดและผลงานสร้างสรรค์ ดังนั้น ในฐานะนักสารสนเทศจึงจำเป็นต้องทราบและเข้าใจในเรื่องของทรัพย์สินทางปัญญาด้วย กรมทรัพย์สินทางปัญญา (2551) ได้อธิบายเกี่ยวกับทรัพย์สินทางปัญญาไว้ ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้

#### ความหมายของทรัพย์สินทางปัญญา

หมายถึง ผลงานอันเกิดจากความคิดสร้างสรรค์ของมนุษย์ ทรัพย์สินทางปัญญาเป็นทรัพย์สินอีกชนิดหนึ่ง นอกเหนือจากสังหาริมทรัพย์ คือ ทรัพย์สินที่สามารถเคลื่อนย้ายได้ เช่น นาฬิกา รถยนต์ โตะ เป็นต้น และอสังหาริมทรัพย์ คือ ทรัพย์สินที่ไม่สามารถเคลื่อนย้ายได้ เช่น บ้าน ที่ดิน เป็นต้น

#### ความหมายของทรัพย์สินทางปัญญาที่เกี่ยวข้องกับสารสนเทศ

สิทธิข้างเคียง (Neighboring Right) หมายถึง การนำเอางานด้านลิขสิทธิ์ออกแสดง เช่น นักแสดง ผู้บันทึกเสียงวิทยุและโทรทัศน์ในการบันทึกหรือถ่ายทอดเสียงหรือภาพ

**โปรแกรมคอมพิวเตอร์ (Computer Program หรือ Computer Software)** หมายถึง ชุดคำสั่งที่ใช้กับคอมพิวเตอร์ เพื่อกำหนดให้คอมพิวเตอร์ทำงาน

**งานฐานข้อมูล (Database)** คือ ข้อมูลที่ได้เก็บรวบรวมขึ้นเพื่อใช้ประโยชน์ด้านต่าง ๆ

### ประเภทของทรัพย์สินทางปัญญา

แบ่งออกได้เป็น 2 ประเภท ได้แก่ ทรัพย์สินทางอุตสาหกรรม (Industrial Property) และลิขสิทธิ์ (Copyright)

**1. ทรัพย์สินทางอุตสาหกรรม** หมายถึง การประดิษฐ์คิดค้นความคิดสร้างสรรค์ที่ทำให้เกิดสินค้าอุตสาหกรรมและนำไปใช้ประโยชน์เชิงพาณิชย์ได้ ซึ่งไม่ใช่สิ่งสารนิเทศและสิ่งสารนิเทศที่ใช้ในการผลิตสินค้าหรือผลิตภัณฑ์ทางอุตสาหกรรม อาทิ สิทธิบัตร/อนุสิทธิบัตร เครื่องหมายการค้า แบบผังภูมิของวงจรรวม ความลับทางการค้า สิ่งบ่งชี้ทางภูมิศาสตร์ ภูมิปัญญาท้องถิ่น เป็นต้น

**2. ลิขสิทธิ์** หมายถึง สิทธิแต่เพียงผู้เดียวของเจ้าของลิขสิทธิ์ในการดำเนินการใด ๆ ที่เกี่ยวกับผลงานที่สร้างสรรค์ ซึ่งงานอันมีลิขสิทธิ์ มี 9 ประเภท ได้แก่ งานวรรณกรรม งานนาฏกรรม งานศิลปกรรม งานดนตรีกรรม งานโสตทัศนวัสดุ งานภาพยนตร์ งานสิ่งบันทึกเสียง งานแพร่ภาพแพร่เสียง และงานด้านอื่นใดในแผนกวรรณคดี แผนกวิทยาศาสตร์ หรือแผนกศิลปะ

ซึ่งยังมีความเข้าใจผิด ๆ ว่าสิ่งที่เผยแพร่บนอินเทอร์เน็ต สื่อสาธารณะต่าง ๆ ที่มีการเผยแพร่กันอย่างแพร่หลายนั้น สามารถนำไปใช้ประโยชน์ได้โดยไม่ต้องรับอนุญาตจากเจ้าของลิขสิทธิ์ แต่ในความเป็นจริงแล้วมีงานบางประเภทที่ได้รับความคุ้มครองตามกฎหมายลิขสิทธิ์ เช่น งานเพลง สื่อมัลติมีเดีย (Multimedia) ตัวการ์ตูน ภาพวาด ภาพถ่าย บทความ สื่อประเภทโสตทัศน เป็นต้น ซึ่งมีระยะเวลาความคุ้มครองตามลักษณะของงานลิขสิทธิ์นั้น ๆ

แต่มีข้อยกเว้นการละเมิดลิขสิทธิ์ไว้ในมาตรา 32 ให้บุคคลอื่นสามารถใช้งานลิขสิทธิ์นั้นตามความเหมาะสมโดยไม่ถือเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์ เรียกว่า การใช้งานลิขสิทธิ์ที่เป็นธรรม ซึ่งมีแนวคิดมาจากลิขสิทธิ์สากล กฎหมายไทยที่กำหนดให้สังคมได้รับประโยชน์จากงานอันมีลิขสิทธิ์นั้นด้วยการสนับสนุนให้มีการเผยแพร่อย่างกว้างขวาง การใช้งานดังกล่าว ได้แก่ การใช้ในการเรียนการสอน การเสนอรายงานข่าว หรือการใช้งานโดยบรรณารักษ์ ห้องสมุด

หลักเกณฑ์การใช้งานลิขสิทธิ์ที่เป็นธรรมนั้นจะต้องไม่ขัดต่อผลประโยชน์ของเจ้าของงานเดิม และไม่ส่งผลกระทบต่อสิทธิอันชอบด้วยกฎหมายของเจ้าของลิขสิทธิ์ (ใจทิพย์ ณ สงขลา, 2552) มีหลักเกณฑ์ดังนี้

1. วัตถุประสงค์และลักษณะของการใช้งานลิขสิทธิ์ การใช้งานนั้นจะต้องไม่ใช่เป็นการกระทำเพื่อการค้า ไม่มีเจตนาทุจริตโดยไม่อ้างอิงที่มาเป็นการใช้งานเพื่อประโยชน์กับสังคมโดยนำมาเพิ่มเติมด้วยวิธีการ คัดลอกอ้างอิง (Quote) และขยายความ

2. ลักษณะของงานอันมีลิขสิทธิ์ ในหลักเกณฑ์นี้พิจารณาระดับของการสร้างสรรค์งาน งานที่นำมาใช้กล่าวอ้างถึงถ้าเป็นเพียงข้อเท็จจริงก็ถือเป็นการใช้ลิขสิทธิ์ที่เป็นธรรม แต่ถ้าผลงานมีลักษณะการสร้างสรรค์งาน เช่น นวนิยาย อัดชีวประวัติบุคคล ถือเป็นงานที่มีการสร้างสรรค์ที่มีการคุ้มครองลิขสิทธิ์ รวมทั้งผลงานใด ๆ ที่ผู้เป็นเจ้าของได้มีการประกาศโฆษณาออกไปแล้วว่าเป็นของตนเอง

3. ปริมาณการนำไปใช้ไม่ควรมากเกินไป เช่นเกินกว่ากึ่งหนึ่ง หรือแม้ว่าใช้น้อยก็ไม่ควรเป็นสาระสำคัญหรือหัวใจของงานชิ้นนั้น

4. ผลกระทบต่อมูลค่าของงานนั้น การนำงานมาใช้นั้นจะต้องไม่มีผลกระทบต่อผลประโยชน์ของผู้เป็นเจ้าของสิทธิ์

และลิขสิทธิ์นั้นยังสามารถทำโครงการแปลงทรัพย์สินทางปัญญาเป็นทุนได้ ซึ่งเป็นงานสร้างสรรค์ที่ได้รับความคุ้มครองตามกฎหมายลิขสิทธิ์ในงานประเภทต่าง ๆ เช่น งานวรรณกรรมที่รวมถึงโปรแกรมคอมพิวเตอร์

ศิลปกรรม ดนตรีกรรม สิ่งบันทึกเสียง การแพร่เสียงแพร่ภาพ ตลอดจนสิทธิข้างเคียงอื่น เช่น สิทธิของนักแสดง เป็นต้น

### การคุ้มครองทรัพย์สินทางปัญญาในประเทศไทย

ตามกฎหมายของประเทศไทย ทรัพย์สินทางปัญญาเป็นทรัพย์สินที่กฎหมายให้สิทธิคุ้มครอง โดยให้สิทธิผูกขาดแก่เจ้าของสิทธิ แยกออกเป็น 2 ประเภท มีดังนี้

**ประเภทที่ 1** สิทธิในทรัพย์สินทางปัญญาที่ได้รับ โดยไม่ต้องจดทะเบียน ได้แก่

ลิขสิทธิ์ – ซึ่งไม่จำเป็นต้องจดทะเบียน เพราะจะได้รับความคุ้มครองโดยอัตโนมัติทันทีที่สร้างสรรค์ผลงาน แต่อย่างไรก็ตามควรแจ้งข้อมูลลิขสิทธิ์ไว้กับกรมทรัพย์สินทางปัญญา เพื่อใช้เป็นหลักฐานเบื้องต้นในชั้นศาลได้

ความลับทางการค้า – ไม่จำเป็นต้องจดทะเบียน เพราะจะได้รับความคุ้มครองโดยอัตโนมัติ แต่ควรแจ้งข้อมูลความลับทางการค้าไว้กับกรมทรัพย์สินทางปัญญา เพื่อใช้เป็นหลักฐานเบื้องต้นในชั้นศาลได้

**ประเภทที่ 2** สิทธิในทรัพย์สินทางปัญญาที่ต้องดำเนินการจดทะเบียน จึงจะได้รับการคุ้มครองสิทธิตามกฎหมาย ได้แก่ เครื่องหมายการค้า สิทธิบัตร/อนุสิทธิบัตร แบบผังภูมิของวงจรรวม สิ่งประดิษฐ์ทางภูมิศาสตร์ การคุ้มครองพันธุ์พืช

### ประโยชน์ที่ได้รับจากการคุ้มครองทรัพย์สินทางปัญญา

1. ได้รับสิทธิจากสิทธิในทรัพย์สินทางปัญญาอย่างเต็มที่ในระหว่างที่ทำกิจกรรมส่งเสริมการขายและการโฆษณาอันสร้างความได้เปรียบในการแข่งขัน
2. สามารถอ้างอิงสิทธิในทรัพย์สินทางปัญญาในโฆษณา และกิจกรรมส่งเสริมการขาย เพื่อที่จะให้ลูกค้าและผู้ที่คาดว่าจะเป็ลูกค้าได้รับทราบการคุ้มครองทรัพย์สินทางปัญญาในสินค้าและบริการนั้น
3. สามารถดำเนินคดีกับผู้ละเมิดสิทธิในทรัพย์สินทางปัญญาที่อาจทำความเสียหายต่อผลกำไรและชื่อเสียงของธุรกิจได้

### วิธีการหลีกเลี่ยงการละเมิดทรัพย์สินทางปัญญาของผู้อื่น

1. สืบค้นข้อมูลจากฐานข้อมูล “สิทธิบัตร” และ “เครื่องหมายการค้า” ที่ได้รับจดทะเบียนแล้ว เพื่อดูว่ามีใครจะจดทะเบียนคุ้มครองแนวคิดหรือชื่อที่เหมือนหรือคล้ายกันไว้แล้ว เช่น ชื่อโดเมนเนมของเว็บไซต์
2. ไม่ใช้ผลงานทรัพย์สินทางปัญญาของบุคคลอื่นจนกว่าจะได้รับอนุญาตและต้องเก็บรักษาเอกสารการอนุญาตให้ใช้ลิขสิทธิ์ในทรัพย์สินทางปัญญาให้ดี
3. ตรวจสอบฐานข้อมูลทะเบียนโดเมนเนม ทะเบียนชื่อบริษัทและห้างหุ้นส่วนจำกัดให้ดี เพื่อให้แน่ใจว่าเป็นหรือไม่เป็นสาธารณสมบัติ เพื่อไม่ให้เกิดปัญหาการซ้ำซ้อน ได้ที่กรมพัฒนาธุรกิจการค้า ([www.dpd.go.th](http://www.dpd.go.th))

### สิทธิบัตร/อนุสิทธิบัตร

สิทธิบัตร หมายถึง หนังสือสำคัญที่รัฐออกให้เพื่อคุ้มครองการประดิษฐ์คิดค้น (Invention) การออกแบบผลิตภัณฑ์ (Product Design) หรือ ผลิตภัณฑ์อรรถประโยชน์ (Utility Model) ซึ่งเป็นสิทธิพิเศษที่กฎหมายบัญญัติให้เจ้าของลิขสิทธิ์บัตร มีสิทธิเด็ดขาดหรือสิทธิแต่เพียงผู้เดียวในการแสวงหาผลประโยชน์จากการประดิษฐ์ หรือออกแบบผลิตภัณฑ์ที่ได้รับสิทธิบัตร และสิทธิที่ว่าจะอยู่เพียงช่วงระยะเวลาที่จำกัดช่วงหนึ่งเท่านั้น

ผลิตภัณฑ์อรรถประโยชน์ หรือที่เรียกอีกอย่างหนึ่งว่า อนุสิทธิบัตร (Petty Patent) จะมีลักษณะคล้ายกับ การประดิษฐ์ แต่เป็นความคิดสร้างสรรค์ที่มีระดับเทคโนโลยีไม่สูงมาก หรือเป็นการประดิษฐ์คิดค้นเพียงเล็กน้อย

สิทธิบัตร แบ่งออกเป็น 3 ประเภท ได้แก่

1. สิทธิบัตรการประดิษฐ์
2. อนุสิทธิบัตร
3. สิทธิบัตรการออกแบบผลิตภัณฑ์

ความแตกต่างระหว่างสิทธิบัตร กับอนุสิทธิบัตรอยู่ที่การประดิษฐ์ที่ขอรับสิทธิบัตรจะต้องมีการประดิษฐ์ขึ้นใหม่ มีระดับการพัฒนาทางเทคนิคที่สูงขึ้น และสามารถประยุกต์ใช้ในทางอุตสาหกรรมได้ ในขณะที่การประดิษฐ์ที่จะขอรับอนุสิทธิบัตรจะเป็นการประดิษฐ์ที่มีการพัฒนาทางเทคนิคต่ำกว่า การประดิษฐ์ที่ขอรับสิทธิบัตร ซึ่งสิทธิบัตรแต่ละประเภทจะมีระยะเวลาในการคุ้มครองที่แตกต่างกัน

ตารางที่ 12.1 ประเภทสิทธิบัตรและระยะเวลาความคุ้มครอง

ประเภทสิทธิบัตร	ระยะเวลาความคุ้มครอง
<b>สิทธิบัตรการประดิษฐ์</b> การประดิษฐ์ มี 3 ความหมาย ดังนี้ 1. การสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์ใหม่ หรือ การปรับปรุงผลิตภัณฑ์เดิม 2. การคิดค้นกระบวนการผลิตใหม่ หรือปรับปรุงกระบวนการผลิตเดิม 3. การกระทำใด ๆ ที่จะทำให้ดีขึ้น ซึ่งผลิตภัณฑ์หรือกระบวนการ	มีอายุความคุ้มครอง 20 ปี นับตั้งแต่วันที่ยื่นคำขอจดสิทธิบัตร เมื่อหมดอายุความคุ้มครองแล้ว จะไม่สามารถขอต่ออายุได้
<b>อนุสิทธิบัตร</b> สิ่งที่เข้าเกณฑ์ ได้แก่ การประดิษฐ์ใหม่ที่มีระดับการพัฒนาทางเทคนิคต่ำกว่าที่กำหนดไว้สำหรับสิทธิบัตรสำหรับประดิษฐ์	จะได้รับความคุ้มครองในคราวแรก 6 ปี นับตั้งแต่วันที่ยื่นคำขอ และสามารถต่ออายุได้สองครั้ง ครั้งละสองปี รวมความคุ้มครอง 10 ปี
<b>สิทธิบัตรการออกแบบผลิตภัณฑ์</b> การออกแบบผลิตภัณฑ์ที่ขอรับสิทธิบัตรได้ต้องเป็นการออกแบบผลิตภัณฑ์ใหม่ เพื่ออุตสาหกรรม รวมทั้งหัตถกรรม	มีอายุความคุ้มครอง 10 ปี นับตั้งแต่วันที่ยื่นคำขอจดสิทธิบัตร เมื่อหมดอายุความคุ้มครองแล้วจะไม่สามารถขอต่ออายุได้

## เครื่องหมายการค้า

**เครื่องหมายการค้า** หมายถึง เครื่องหมายหรือสัญลักษณ์หรือตราที่ใช้กับสินค้า หรือบริการ ได้แก่

**เครื่องหมายการค้า (Trade Mark)** คือ เครื่องหมายที่ใช้เป็นที่หมายเกี่ยวข้องกับสินค้า เพื่อแสดงว่าสินค้าที่ใช้เครื่องหมายแตกต่างกับสินค้าที่ใช้เครื่องหมายการค้าของบุคคลอื่น เช่น โฉก เป๊ปซี่ บรีส แพ๊ป เป็นต้น

**เครื่องหมายบริการ (Service Mark)** คือ เครื่องหมายที่ใช้เป็นที่หมายหรือเกี่ยวข้องกับบริการ เพื่อแสดงว่า บริการที่ใช้เครื่องหมายการค้าานั้นแตกต่างกับบริการที่ใช้เครื่องหมายการค้าของบุคคลอื่น เช่น เครื่องหมายของสายการบิน ธนาคาร โรงแรม เป็นต้น

**เครื่องหมายรับรอง (Certification Mark)** คือ เครื่องหมายการค้าที่เจ้าของเครื่องหมายรับรองใช้เป็นที่หมาย หรือเกี่ยวข้องกับสินค้าหรือบริการของบุคคลอื่น เพื่อเป็นการรับรองสินค้า หรือบริการนั้น เช่น เซลล์ชวนชิม แม่ช้อยนางรำ เป็นต้น

**เครื่องหมายร่วม (Collective Mark)** คือ เครื่องหมายการค้าหรือเครื่องหมายบริการที่ใช้โดยบริษัทหรือรัฐวิสาหกิจในกลุ่มเดียวกัน หรือโดยสมาชิกของสมาคม กลุ่มบุคคล หรือองค์กรอื่นใดของรัฐหรือเอกชน เช่น ตราช้างของปูนซีเมนต์ไทย จำกัด เป็นต้น

## สัญญาอนุญาตให้ใช้สิทธิในเทคโนโลยี

จะต้องกระทำเมื่อ

1. ต้องการปรับปรุงคุณภาพของสินค้าหรือผลิตภัณฑ์ใหม่ ซึ่งได้สิทธิจากสิทธิบัตร หรือ Know How ที่ได้รับการคุ้มครองโดยความลับทางการค้า
2. ผู้ที่ต้องการเข้ามาในตลาดหรือขยายตลาดเดิมในสินค้า พบว่า SMEs เป็นเจ้าของลิขสิทธิ์ หรือ Know How ที่ได้รับการคุ้มครองโดยความลับทางการค้า การที่จะเป็นเข้ามาในตลาดโดยการผลิตสินค้า จะทำได้ต่อเมื่อได้รับอนุญาตจากเจ้าของสิทธิ

ข้อตกลงการอนุญาตทางเทคโนโลยีให้อำนาจแก่ผู้ได้รับอนุญาตที่จะใช้เทคโนโลยีภายใต้ข้อตกลงและเงื่อนไข ดังนั้นสัญญาจะขึ้นอยู่กับข้อตกลงและเงื่อนไขที่ตกลงกัน

ดังนั้นจริยธรรมของนักสารสนเทศจึงเกี่ยวข้องไปยังการดำเนินและปฏิบัติให้ถูกต้องตามขอบข่ายของทรัพย์สินทางปัญญา ดังกล่าวข้างต้นด้วย

### กฎหมายที่เกี่ยวข้องกับระบบสารสนเทศ

- สรุปสาระสำคัญของ พ.ร.บ.ว่าด้วยธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ พ.ศ. 2544

มาตรา 4 ในพระราชบัญญัตินี้

“ธุรกรรม” หมายความว่า การกระทำใดๆ ที่เกี่ยวกับกิจกรรมในทางแพ่งและพาณิชย์หรือในการดำเนินงานของรัฐตามที่กำหนดในหมวด 4

“อิเล็กทรอนิกส์” หมายความว่า การประยุกต์ใช้วิธีการทางอิเล็กทรอนิกส์ ไฟฟ้าคลื่นแม่เหล็กไฟฟ้า หรือวิธีอื่นใดในลักษณะคล้ายกัน และให้หมายความรวมถึงการประยุกต์ใช้วิธีการทางแสง วิธีการทางแม่เหล็ก หรืออุปกรณ์ที่เกี่ยวข้องกับการประยุกต์ใช้วิธีต่างๆ เช่นว่านั้น

“ธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์” หมายความว่า ธุรกรรมที่กระทำขึ้นโดยใช้วิธีการทางอิเล็กทรอนิกส์ทั้งหมดหรือแต่บางส่วน

“ข้อความ” หมายความว่า เรื่องราว หรือข้อเท็จจริง ไม่ว่าจะปรากฏในรูปแบบของตัวอักษร ตัวเลข เสียง ภาพ หรือรูปแบบอื่นใดที่สื่อความหมายได้โดยสภาพของสิ่งนั้นเอง หรือโดยผ่านวิธีการใด ๆ

“ข้อมูลอิเล็กทรอนิกส์” หมายความว่า ข้อความที่ได้สร้าง ส่ง รับ เก็บรักษา หรือประมวลผลด้วยวิธีการทางอิเล็กทรอนิกส์เช่น วิธีการ



แลกเปลี่ยนข้อมูลทางอิเล็กทรอนิกส์ จดหมายอิเล็กทรอนิกส์โทรเลข โทรพิมพ์ หรือโทรสาร

**“ลายมือชื่ออิเล็กทรอนิกส์”** หมายความว่า อักษร อักขระ ตัวเลข เสียงหรือสัญลักษณ์อื่นใดที่สร้างขึ้นให้อยู่ในรูปแบบอิเล็กทรอนิกส์ซึ่งนำมาใช้ประกอบกับข้อมูลอิเล็กทรอนิกส์เพื่อแสดงความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลกับข้อมูลอิเล็กทรอนิกส์โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อระบุตัวบุคคลผู้เป็นเจ้าของลายมือชื่ออิเล็กทรอนิกส์ที่เกี่ยวข้องกับข้อมูลอิเล็กทรอนิกส์นั้น และเพื่อแสดงว่าบุคคลดังกล่าวยอมรับข้อความในข้อมูลอิเล็กทรอนิกส์นั้น

**“ระบบข้อมูล”** หมายความว่า กระบวนการประมวลผลด้วยเครื่องมืออิเล็กทรอนิกส์สำหรับสร้าง ส่ง รับ เก็บรักษา หรือประมวลผลข้อมูลอิเล็กทรอนิกส์

**“การแลกเปลี่ยนข้อมูลทางอิเล็กทรอนิกส์”** หมายความว่า การส่งหรือรับข้อความด้วยวิธีการทางอิเล็กทรอนิกส์ระหว่างเครื่องคอมพิวเตอร์โดยใช้มาตรฐานที่กำหนดไว้ล่วงหน้า

**“ผู้ส่งข้อมูล”** หมายความว่า บุคคลซึ่งเป็นผู้ส่งหรือสร้างข้อมูลอิเล็กทรอนิกส์ ก่อนจะมีการเก็บรักษาข้อมูลเพื่อส่งไปตามวิธีการที่ผู้นั้นกำหนด โดยบุคคลนั้นอาจจะส่งหรือสร้างข้อมูลอิเล็กทรอนิกส์ด้วยตนเอง หรือมีการส่งหรือสร้างข้อมูลอิเล็กทรอนิกส์ในนามหรือแทนบุคคลนั้นก็ได้อันนี้ ไม่รวมถึงบุคคลที่เป็นสื่อกลางสำหรับข้อมูลอิเล็กทรอนิกส์นั้น

**“ผู้รับข้อมูล”** หมายความว่า บุคคลซึ่งผู้ส่งข้อมูลประสงค์จะส่งข้อมูลอิเล็กทรอนิกส์ให้ และได้รับข้อมูลอิเล็กทรอนิกส์นั้น ทั้งนี้ ไม่รวมถึงบุคคลที่เป็นสื่อกลางสำหรับข้อมูลอิเล็กทรอนิกส์นั้น

**“บุคคลที่เป็นสื่อกลาง”** หมายความว่า บุคคลซึ่งกระทำการในนามผู้อื่นในการส่ง รับ หรือเก็บรักษาข้อมูลอิเล็กทรอนิกส์อันใดอันหนึ่งโดยเฉพาะ รวมถึงให้บริการอื่นที่เกี่ยวข้องกับข้อมูลอิเล็กทรอนิกส์นั้น

**“ใบรับรอง”** หมายความว่า ข้อมูลอิเล็กทรอนิกส์หรือการบันทึกอื่นใดซึ่งยืนยันความเชื่อมโยงระหว่างเจ้าของลายมือชื่ออิเล็กทรอนิกส์สำหรับใช้สร้างลายมือชื่ออิเล็กทรอนิกส์ “เจ้าของลายมือชื่อ” หมายความว่า ผู้ซึ่งถือ

ข้อมูลสำหรับใช้สร้างลายมือชื่ออิเล็กทรอนิกส์และสร้างลายมือชื่ออิเล็กทรอนิกส์นั้นในนามตนเองหรือแทนบุคคลอื่น “คู่กรณีที่เกี่ยวข้อง” หมายความว่า ผู้ซึ่งอาจกระทำการใดๆ โดยขึ้นอยู่กับใบรับรองหรือลายมือชื่ออิเล็กทรอนิกส์

### หมวด 1 ธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์

**มาตรา 7** ห้ามมิให้ปฏิเสธความมีผลผูกพันและการบังคับใช้ทางกฎหมายของข้อความใดเพียงเพราะเหตุที่ข้อความนั้นอยู่ในรูปของข้อมูลอิเล็กทรอนิกส์

**มาตรา 8** ภายใต้บังคับบทบัญญัติแห่งมาตรา 9 ในกรณีที่กฎหมายกำหนดให้การใดต้องทำเป็นหนังสือ มีหลักฐานเป็นหนังสือ หรือมีเอกสารมาแสดง ถ้าได้มีการจัดทำข้อความขึ้นเป็นข้อมูลอิเล็กทรอนิกส์ที่สามารถเข้าถึงและนำกลับมาใช้ได้โดยความหมายไม่เปลี่ยนแปลง ให้ถือว่าข้อความนั้นได้ทำเป็นหนังสือ มีหลักฐานเป็นหนังสือ หรือมีเอกสารมาแสดงแล้ว

**มาตรา 9** ในกรณีที่บุคคลพึงลงลายมือชื่อในหนังสือ ให้ถือว่าข้อมูลอิเล็กทรอนิกส์นั้นมีการลงลายมือชื่อแล้ว ถ้า

(1) ใช้วิธีการที่สามารถระบุตัวเจ้าของลายมือชื่อ และสามารถแสดงได้ว่าเจ้าของลายมือชื่อรับรองข้อความในข้อมูลอิเล็กทรอนิกส์นั้นว่าเป็นของตน และ

(2) วิธีการดังกล่าวเป็นวิธีการที่เชื่อถือได้โดยเหมาะสมกับวัตถุประสงค์ของการสร้างหรือส่งข้อมูลอิเล็กทรอนิกส์โดยคำนึงถึงพฤติการณ์แวดล้อมหรือข้อตกลงของคู่กรณี

**มาตรา 21** ในกรณีที่ปรากฏในการตอบแจ้งการรับข้อมูลอิเล็กทรอนิกส์นั้นเอง ว่าข้อมูลอิเล็กทรอนิกส์ที่ผู้รับข้อมูลได้รับเป็นไปตาม

ข้อกำหนดทางเทคนิคที่ผู้ส่งข้อมูลและผู้รับข้อมูลได้ตกลงหรือระบุไว้ในมาตรฐานซึ่งใช้บังคับอยู่ให้สันนิษฐานว่าข้อมูลอิเล็กทรอนิกส์ที่ส่งไปนั้นได้เป็นไปตามข้อกำหนดทางเทคนิคทั้งหมดแล้ว

**มาตรา 22** การส่งข้อมูลอิเล็กทรอนิกส์ให้ถือว่าได้มีการส่งเมื่อข้อมูลอิเล็กทรอนิกส์นั้นได้เข้าสู่ระบบข้อมูลที่อยู่นอกเหนือการควบคุมของผู้ส่งข้อมูล

**หมวด 3** ธุรกิจบริการเกี่ยวกับธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์

**มาตรา 32** บุคคลย่อมมีสิทธิประกอบธุรกิจบริการเกี่ยวกับธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์แต่ในกรณีที่จำเป็นเพื่อรักษาความมั่นคงทางการเงินและการพาณิชย์หรือเพื่อประโยชน์ในการเสริมสร้างความเชื่อถือและยอมรับในระบบข้อมูลอิเล็กทรอนิกส์หรือเพื่อป้องกันความเสียหายต่อสาธารณชนให้มีการตราพระราชกฤษฎีกากำหนดให้การประกอบธุรกิจบริการเกี่ยวกับธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ใดเป็นกิจการที่ต้องแจ้งให้ทราบ ต้องขึ้นทะเบียน หรือต้องได้รับใบอนุญาตก่อนก็ได้

ในการกำหนดให้กรณีใดต้องแจ้งให้ทราบ ต้องขึ้นทะเบียน หรือต้องได้รับใบอนุญาตตามวรรคหนึ่ง ให้กำหนดโดยพิจารณาจากความเหมาะสมในการป้องกันความเสียหายตามระดับความรุนแรงของผลกระทบที่อาจเกิดขึ้นจากการประกอบธุรกิจนั้น

**มาตรา 33** ในกรณีที่มีพระราชกฤษฎีกากำหนดให้การประกอบธุรกิจบริการเกี่ยวกับธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ใดเป็นกิจการที่ต้องแจ้งให้ทราบ หรือต้องขึ้นทะเบียน ให้ผู้ที่ประสงค์จะประกอบธุรกิจดังกล่าวต้องแจ้งหรือขึ้นทะเบียนต่อพนักงานเจ้าหน้าที่ตามที่กำหนดในพระราชกฤษฎีกาก่อนเริ่มประกอบธุรกิจนั้น

หลักเกณฑ์และวิธีการแจ้งหรือขึ้นทะเบียนตามวรรคหนึ่ง ให้เป็นไปตามที่กำหนดใน พระราชกฤษฎีกา และเมื่อพนักงานเจ้าหน้าที่ตามที่กำหนด

ในพระราชกฤษฎีกาได้รับแจ้งหรือรับขึ้นทะเบียนให้ออกใบรับแจ้ง หรือใบรับขึ้นทะเบียนเพื่อเป็นหลักฐานการแจ้ง หรือการขึ้นทะเบียนในวันที่ได้รับแจ้งหรือรับขึ้นทะเบียน และให้ผู้แจ้งหรือผู้ขึ้นทะเบียนประกอบธุรกิจนั้นได้

ตั้งแต่วันที่ได้รับแจ้งหรือรับขึ้นทะเบียน แต่ถ้าพนักงานเจ้าหน้าที่ตามที่กำหนดในพระราชกฤษฎีกาตรวจพบในภายหลังว่าการแจ้งหรือขึ้นทะเบียนไม่ถูกต้องหรือไม่ครบถ้วน ให้มีอำนาจสั่งผู้แจ้งหรือผู้ขึ้นทะเบียนแก้ไขให้ถูกต้องหรือครบถ้วนภายในเจ็ดวันนับแต่วันที่ได้รับคำสั่งดังกล่าว

การประกอบธุรกิจ ผู้แจ้งหรือผู้ขึ้นทะเบียนตามวรรคหนึ่งต้องปฏิบัติตามหลักเกณฑ์ที่กำหนดในพระราชกฤษฎีกาและตามที่คณะกรรมการประกาศกำหนด

ถ้าผู้แจ้งหรือผู้ขึ้นทะเบียนตามวรรคหนึ่งไม่แก้ไขการแจ้งหรือขึ้นทะเบียนให้ถูกต้อง หรือครบถ้วนตามวรรคสอง หรือฝ่าฝืนหรือไม่ปฏิบัติตามหลักเกณฑ์การประกอบธุรกิจตามวรรคสาม ให้คณะกรรมการพิจารณา มีคำสั่งลงโทษปรับทางปกครองไม่เกินหนึ่งล้านบาท โดยคำนึงถึงความร้ายแรงแห่งพฤติกรรมที่กระทำผิด และในกรณีให้เห็นสมควรคณะกรรมการอาจมีคำสั่งให้ผู้นั้นดำเนินการใดๆ เพื่อแก้ไขให้ถูกต้องหรือเหมาะสมได้

หลักเกณฑ์ในการพิจารณาลงโทษปรับทางปกครองให้เป็นไปตามที่คณะกรรมการกำหนดและถ้าผู้ถูกลงโทษปรับทางปกครองไม่ยอมชำระค่าปรับทางปกครอง ให้นำบทบัญญัติเกี่ยวกับการบังคับทางปกครองตามกฎหมายว่าด้วยวิธีปฏิบัติราชการทางปกครองมาใช้บังคับโดยอนุโลม และในกรณีไม่มีเจ้าหน้าที่ดำเนินการบังคับตามคำสั่ง ให้คณะกรรมการมีอำนาจฟ้องคดีต่อศาลปกครองเพื่อบังคับชำระค่าปรับ ในกรณีถ้าศาลปกครองเห็นว่าคำสั่งให้ชำระค่าปรับนั้นชอบด้วยกฎหมายก็ให้ศาลปกครองมีอำนาจพิจารณาพิพากษาและบังคับให้มีการยึดหรืออายัดทรัพย์สินขายทอดตลาดเพื่อชำระค่าปรับได้

ในกรณีผู้กระทำผิดตามวรรคสี่ไม่ดำเนินการแก้ไขตามคำสั่งของคณะกรรมการหรือกระทำความผิดซ้ำอีก ให้คณะกรรมการมีอำนาจออกคำสั่งห้ามมิให้ผู้นั้นประกอบธุรกิจตามที่ได้แจ้งหรือขึ้นทะเบียนอีกต่อไป

#### หมวด 4 ชุกรกรมทางอิเล็กทรอนิกส์ภาครัฐ

**มาตรา 35** คำขอ การอนุญาต การจดทะเบียน คำสั่งทางปกครอง การชำระเงิน การประกาศหรือการดำเนินการใดๆ ตามกฎหมายกับหน่วยงานของรัฐหรือโดยหน่วยงานของรัฐถ้าได้กระทำในรูปของข้อมูลอิเล็กทรอนิกส์ตามหลักเกณฑ์ และวิธีการที่กำหนดโดยพระราชกฤษฎีกาให้นำพระราชบัญญัตินี้มาใช้บังคับและให้ถือว่ามีผลโดยชอบด้วยกฎหมาย เช่นเดียวกับการดำเนินการตามหลักเกณฑ์และวิธีการที่กฎหมายในเรื่องนั้นกำหนด ทั้งนี้ในพระราชกฤษฎีกาอาจกำหนดให้บุคคลที่เกี่ยวข้องต้องกระทำหรืองดเว้นกระทำการใดๆ หรือให้หน่วยงานของรัฐออกระเบียบเพื่อกำหนดรายละเอียดในบางกรณีด้วยก็ได้

ในการออกพระราชกฤษฎีกาตามวรรคหนึ่ง พระราชกฤษฎีกาดังกล่าวอาจกำหนดให้ผู้ประกอบธุรกิจบริการเกี่ยวกับชุกรกรมทางอิเล็กทรอนิกส์ต้องแจ้งให้ทราบ ต้องขึ้นทะเบียน หรือต้องได้รับใบอนุญาต แล้วแต่กรณี ก่อนประกอบกิจการก็ได้ในกรณีนี้ให้นำบทบัญญัติในหมวด 3 และบทกำหนดโทษที่เกี่ยวข้องมาใช้บังคับโดยอนุโลม

#### หมวด 5 คณะกรรมการชุกรกรมทางอิเล็กทรอนิกส์

**มาตรา 36** ให้มีคณะกรรมการชุกรกรมทางอิเล็กทรอนิกส์ประกอบด้วยรัฐมนตรีว่าการกระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร เป็นประธานกรรมการ และกรรมการซึ่งคณะรัฐมนตรีแต่งตั้งจากผู้ทรงคุณวุฒิที่ได้รับการสรรหาอีกจำนวนสิบสองคน โดยในจำนวนนี้เป็นผู้ทรงคุณวุฒิในด้านดังต่อไปนี้ ด้านละสองคน

- (1) การเงิน
- (2) การพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์
- (3) นิติศาสตร์
- (4) วิทยาการคอมพิวเตอร์

- (5) วิทยาศาสตร์หรือวิศวกรรมศาสตร์
- (6) สังคมศาสตร์

ทั้งนี้ผู้ทรงคุณวุฒิคนหนึ่งของแต่ละด้านต้องมาจากภาคเอกชน และให้ผู้อำนวยการ ศูนย์เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์และคอมพิวเตอร์แห่งชาติสำนักงานพัฒนาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีแห่งชาติเป็นกรรมการและเลขานุการ

หลักเกณฑ์และวิธีการสรรหาและการเสนอชื่อบุคคลที่เห็นสมควรต่อคณะรัฐมนตรีเพื่อพิจารณาแต่งตั้งเป็นคณะกรรมการตามวรรคหนึ่ง ให้เป็นไปตามระเบียบที่รัฐมนตรีประกาศกำหนดให้เลขานุการแต่งตั้งผู้ช่วยเลขานุการอีกไม่เกินสองคน

**มาตรา 37** ให้คณะกรรมการธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์มีอำนาจหน้าที่ดังต่อไปนี้

- (1) เสนอแนะต่อคณะรัฐมนตรีเพื่อวางนโยบายการส่งเสริมและพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ตลอดจนการแก้ไขปัญหาและอุปสรรคที่เกี่ยวข้อง
- (2) ติดตามดูแลการประกอบธุรกิจบริการเกี่ยวกับธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์
- (3) เสนอแนะหรือให้คำปรึกษาต่อรัฐมนตรีเพื่อการตราพระราชกฤษฎีกาตามพระราชบัญญัตินี้
- (4) ออกระเบียบหรือประกาศเกี่ยวกับลายมือชื่ออิเล็กทรอนิกส์เพื่อให้เป็นไปตามพระราชบัญญัตินี้ หรือตามพระราชกฤษฎีกาที่ออกตามพระราชบัญญัตินี้
- (5) ปฏิบัติการอื่นใดเพื่อให้เป็นไปตามพระราชบัญญัตินี้หรือกฎหมายอื่นในการปฏิบัติการตามพระราชบัญญัตินี้ให้คณะกรรมการเป็นเจ้าพนักงานตามประมวลกฎหมายอาญา

**มาตรา 38** กรรมการผู้ทรงคุณวุฒิมีวาระการดำรงตำแหน่งสามปี กรรมการซึ่งพ้นจากตำแหน่งอาจได้รับแต่งตั้งอีกได้แต่ไม่เกินสองวาระติดต่อกัน

#### หมวด 6 บทกำหนดโทษ

**มาตรา 44** ผู้ใดประกอบธุรกิจบริการเกี่ยวกับธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์โดยไม่แจ้งหรือขึ้นทะเบียนต่อพนักงานเจ้าหน้าที่ตามที่กำหนดในพระราชกฤษฎีกาตามมาตรา 33 วรรคหนึ่ง หรือ โดยฝ่าฝืนคำสั่งห้ามการประกอบธุรกิจของคณะกรรมการตามมาตรา 33 วรรคหก ต้องระวางโทษจำคุกไม่เกินหนึ่งปีหรือปรับไม่เกินหนึ่งแสนบาท หรือทั้งจำทั้งปรับ

**มาตรา 45** ผู้ใดประกอบธุรกิจบริการเกี่ยวกับธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์โดยไม่ได้รับใบอนุญาตตามมาตรา 34 ต้องระวางโทษจำคุกไม่เกินสองปีหรือปรับไม่เกินสองแสนบาท หรือทั้งจำทั้งปรับ

**มาตรา 46** บรรดาความผิดตามพระราชบัญญัตินี้ที่กระทำโดยนิติบุคคลผู้จัดการหรือผู้แทนนิติบุคคลหรือผู้ซึ่งมีส่วนร่วมในการดำเนินงานของนิติบุคคลต้องรับผิดในความผิดนั้นด้วย เว้นแต่พิสูจน์ได้ว่าตนมิได้รู้เห็นหรือมีส่วนร่วมในการกระทำความผิดนั้น

- **สรุปสาระสำคัญของ พ.ร.บ.ว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ. 2550**

ตามพระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ. 2550 สรุปสาระสำคัญที่เกี่ยวข้องกับระบบสารสนเทศ ได้ดังต่อไปนี้

**ข้อมูลคอมพิวเตอร์** หมายความว่า ข้อมูล ข้อความ คำสั่ง ชุดคำสั่ง หรือสิ่งอื่นใดบรรดาที่อยู่ในระบบคอมพิวเตอร์ในสภาพที่ระบบคอมพิวเตอร์

อาจประมวลผลได้ และให้หมายความรวมถึงข้อมูลอิเล็กทรอนิกส์ตามกฎหมายว่าด้วยธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ด้วย

**ข้อมูลจราจรทางคอมพิวเตอร์** หมายความว่า ข้อมูลเกี่ยวกับการติดต่อสื่อสารของระบบคอมพิวเตอร์ ซึ่งแสดงถึงแหล่งกำเนิด ต้นทาง ปลายทาง เส้นทาง เวลา วันที่ ปริมาณ ระยะเวลาชนิดของบริการ หรืออื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องกับการติดต่อสื่อสารของระบบคอมพิวเตอร์นั้น

### หมวด 1 ความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์

**มาตรา 5** ผู้ใดเข้าถึงโดยมิชอบ ซึ่งระบบคอมพิวเตอร์ที่มีมาตรการป้องกันการเข้าถึงโดยเฉพาะและมาตรการนั้นมิได้มีไว้สำหรับตน ต้องระวางโทษจำคุกไม่เกินหกเดือน หรือปรับไม่เกินหนึ่งหมื่นบาท หรือทั้งจำทั้งปรับ

**มาตรา 6** ผู้ใดล่วงรู้มาตรการป้องกันการเข้าถึงระบบคอมพิวเตอร์ที่ผู้อื่นจัดทำขึ้นเป็นการเฉพาะ ถ้านำมาตรการดังกล่าวไปเปิดเผยโดยมิชอบในประการที่น่าจะเกิดความเสียหายแก่ผู้อื่น ต้องระวางโทษจำคุกไม่เกินหนึ่งปี หรือปรับไม่เกินสองหมื่นบาท หรือทั้งจำทั้งปรับ

**มาตรา 7** ผู้ใดเข้าถึงโดยมิชอบซึ่งข้อมูลคอมพิวเตอร์ที่มีมาตรการป้องกันการเข้าถึงโดยเฉพาะและมาตรการนั้นมิได้มีไว้สำหรับตน ต้องระวางโทษจำคุกไม่เกินสองปีหรือปรับไม่เกินสี่หมื่นบาทหรือทั้งจำทั้งปรับ

**มาตรา 8** ผู้ใดกระทำด้วยประการใดโดยมิชอบด้วยวิธีการทางอิเล็กทรอนิกส์เพื่อดักจับไว้ซึ่งข้อมูลคอมพิวเตอร์ของผู้อื่นที่อยู่ระหว่างการส่งในระบบคอมพิวเตอร์ และข้อมูลคอมพิวเตอร์นั้น มิได้มีไว้เพื่อประโยชน์สาธารณะหรือเพื่อให้บุคคลทั่วไปใช้ประโยชน์ได้ต้องระวางโทษจำคุกไม่เกินสามปี หรือปรับไม่เกินหกหมื่นบาท หรือทั้งจำทั้งปรับ



**มาตรา 9** ผู้ใดทำให้เสียหาย ทำลาย แก้ไข เปลี่ยนแปลง หรือเพิ่มเติม ไม่ว่าทั้งหมดหรือบางส่วน ซึ่งข้อมูลคอมพิวเตอร์ของผู้อื่นโดยมิชอบ ต้องระวางโทษจำคุกไม่เกินห้าปี หรือปรับไม่เกินหนึ่งแสนบาท หรือทั้งจำทั้งปรับ

**มาตรา 10** ผู้ใดกระทำความผิดด้วยประการใดโดยมิชอบ เพื่อให้การทำงานของระบบคอมพิวเตอร์ของผู้อื่นถูกระงับ ชะลอ ขัดขวาง หรือรบกวนจนไม่สามารถทำงานตามปกติได้ ต้องระวางโทษจำคุกไม่เกินห้าปี หรือปรับไม่เกินหนึ่งแสนบาท หรือทั้งจำทั้งปรับ

**มาตรา 11** ผู้ใดส่งข้อมูลคอมพิวเตอร์หรือจดหมายอิเล็กทรอนิกส์ แก่บุคคลอื่นโดยปกปิดหรือปลอมแปลงแหล่งที่มาของการส่งข้อมูลดังกล่าว อันเป็นการรบกวนการใช้ระบบคอมพิวเตอร์ของบุคคลอื่นโดยปกติสุข ต้องระวางโทษปรับไม่เกินหนึ่งแสนบาท

**มาตรา 12** ถ้าการกระทำความผิดตามมาตรา 9 หรือมาตรา 10

(1) ก่อให้เกิดความเสียหายแก่ประชาชน ไม่ว่าความเสียหายนั้นจะเกิดขึ้นในทันทีหรือในภายหลังและไม่ว่าจะเกิดขึ้นพร้อมกันหรือไม่ ต้องระวางโทษจำคุกไม่เกินสิบปี และปรับไม่เกินสองแสนบาท

(2) เป็นการกระทำโดยประมาทที่น่าจะเกิดความเสียหายต่อข้อมูลคอมพิวเตอร์ หรือระบบคอมพิวเตอร์ที่เกี่ยวกับการรักษาความมั่นคงปลอดภัยของประเทศ ความปลอดภัยสาธารณะ ความมั่นคงในทางเศรษฐกิจของประเทศ หรือการบริการสาธารณะ หรือเป็นการกระทำต่อข้อมูล คอมพิวเตอร์ หรือระบบคอมพิวเตอร์ที่มีไว้เพื่อประโยชน์สาธารณะ ต้องระวางโทษจำคุกตั้งแต่สามปีถึงสิบห้าปี และปรับตั้งแต่หกหมื่นบาทถึงสามแสนบาท ถ้าการกระทำความผิดตาม

(3) เป็นเหตุให้ผู้อื่นถึงแก่ความตาย ต้องระวางโทษจำคุกตั้งแต่สิบปีถึงยี่สิบปี

**มาตรา 13** ผู้ใดจำหน่ายหรือเผยแพร่ชุดคำสั่งที่จัดทำขึ้นโดยเฉพาะเพื่อนำไปใช้เป็นเครื่องมือในการกระทำความผิดตามมาตรา 5 มาตรา 6 มาตรา 7 มาตรา 8 มาตรา 9 มาตรา 10 หรือมาตรา 11 ต้องระวางโทษจำคุกไม่เกินหนึ่งปี หรือปรับไม่เกินสองหมื่นบาท หรือทั้งจำทั้งปรับ

**มาตรา 14** ผู้ใดกระทำความผิดที่ระบุไว้ดังต่อไปนี้ ต้องระวางโทษจำคุกไม่เกินห้าปี หรือปรับไม่เกินหนึ่งแสนบาท หรือทั้งจำทั้งปรับ

(1) นำเข้าสู่ระบบคอมพิวเตอร์ซึ่งข้อมูลคอมพิวเตอร์ปลอมไม่ว่าทั้งหมดหรือบางส่วน หรือข้อมูลคอมพิวเตอร์อันเป็นเท็จ โดยประการที่น่าจะเกิดความเสียหายแก่ผู้อื่นหรือประชาชน

(2) นำเข้าสู่ระบบคอมพิวเตอร์ซึ่งข้อมูลคอมพิวเตอร์อันเป็นเท็จ โดยประการที่น่าจะเกิดความเสียหายต่อความมั่นคงของประเทศ หรือก่อให้เกิดความตื่นตระหนกแก่ประชาชน

(3) นำเข้าสู่ระบบคอมพิวเตอร์ซึ่งข้อมูลคอมพิวเตอร์ใด ๆ อันเป็นความผิดเกี่ยวกับความมั่นคงแห่งราชอาณาจักรหรือความผิดเกี่ยวกับการก่อการร้ายตามประมวลกฎหมายอาญา

(4) นำเข้าสู่ระบบคอมพิวเตอร์ซึ่งข้อมูลคอมพิวเตอร์ใด ๆ ที่มีลักษณะอันลามกและข้อมูลคอมพิวเตอร์นั้นประชาชนทั่วไปอาจเข้าถึงได้

(5) เผยแพร่หรือส่งต่อซึ่งข้อมูลคอมพิวเตอร์โดยรู้อยู่แล้วว่าเป็นข้อมูลคอมพิวเตอร์ตาม (1) (2) (3) หรือ (4)

**มาตรา 15** ผู้ให้บริการผู้ใดจงใจสนับสนุนหรือยินยอมให้มีการกระทำความผิดตามมาตรา 14 ในระบบคอมพิวเตอร์ที่อยู่ในความควบคุมของตน ต้องระวางโทษเช่นเดียวกับผู้กระทำความผิดตามมาตรา 14

**มาตรา 16** ผู้ใดนำเข้าสู่ระบบคอมพิวเตอร์ที่ประชาชนทั่วไปอาจเข้าถึงได้ ซึ่งข้อมูลคอมพิวเตอร์ที่ปรากฏเป็นภาพของผู้อื่น และภาพนั้นเป็นภาพที่เกิดจากการสร้างขึ้น ตัดต่อ เติมหรือดัดแปลงด้วยวิธีการทางอิเล็กทรอนิกส์

หรือวิธีการอื่นใด ทั้งนี้ โดยประการที่น่าจะทำให้ผู้อื่นนั้นเสียชื่อเสียง ถูกดูหมิ่น ถูกเกลียดชัง หรือได้รับความอับอาย ต้องระวางโทษจำคุกไม่เกินสามปี หรือปรับไม่เกินหกหมื่นบาท หรือทั้งจำทั้งปรับ

ถ้าการกระทำตามวรรคหนึ่ง เป็นการนำเข้าข้อมูลคอมพิวเตอร์โดยสุจริต ผู้กระทำไม่มีความผิดตามวรรคหนึ่งเป็นความผิดอันยอมความได้

ถ้าผู้เสียหายในความผิดตามวรรคหนึ่งตายเสียก่อนร้องทุกข์ ให้บิดามารดา คู่สมรส หรือบุตรของผู้เสียหายร้องทุกข์ได้ และให้ถือว่าเป็นผู้เสียหาย

ตารางที่ 12.2 สรุปข้อแตกต่างระหว่างจริยธรรมกับกฎหมาย มีดังนี้

รายการ	จริยธรรม	กฎหมาย
1. หลักการพื้นฐาน	<ul style="list-style-type: none"> <li>-ไม่มีกฎตายตัว ซึ่งจะขึ้นอยู่กับความตระหนักภายในจิตใต้สำนึกของแต่ละบุคคล</li> <li>-เป็นเครื่องมือในการควบคุมพฤติกรรมที่ไม่พึงประสงค์ของสังคม</li> <li>-จริยธรรมภายใต้จารีตประเพณีที่ทุกคนในสังคมปฏิบัติตามเป็นแบบอย่างและต่อเนื่องเป็นเวลาช้านาน</li> <li>หากผู้ใดฝ่าฝืนจะได้รับ การตำหนิอย่างรุนแรงจนกลายเป็นบ่อเกิดของกฎหมายไว้ใช้ในสังคม</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-มีหลักการและกฎตายตัวชัดเจนเป็นลายลักษณ์อักษรจะอ้างว่าไม่รู้ไม่ได้ เพราะเป็นสิ่งที่ทุกคนต้องปฏิบัติตามซึ่งวางกฎระเบียบไว้ใช้ในสังคมเพื่อความสงบสุข ผู้ใดฝ่าฝืนถือว่ามีความผิดและจะถูกลงโทษตามกฎหมาย</li> <li>-บางอย่างมาจากหลักคำสอนทางศาสนาที่ว่าทำดีได้ดีทำชั่วได้ชั่ว ดังนั้นหากทำความผิดจึงถือว่าผิดกฎหมายและต้องชดใช้ความผิดนั้นตามบทบัญญัติว่าด้วยกระทำผิด</li> </ul>

รายการ	จริยธรรม	กฎหมาย
2. ผู้ตัดสินการกระทำผิด	-สังคมจะเป็นผู้ตัดสินว่าบุคคลนั้นที่ผู้กระทำความผิดหรือขัดต่อจริยธรรมหรือไม่ และบุคคลนั้นจะมีสำนึกผิดมากน้อยเพียงใด	-เป็นผู้ที่ได้รับมอบหมายตามกฎหมายและมีบทบาทในการตัดสินการกระทำผิดนั้น โดยจะพิจารณาตามกรอบที่กฎหมายกำหนดให้ ได้แก่ ตำรวจ ผู้พิพากษา เป็นต้น
3. บทลงโทษ	-ไม่มีบทลงโทษตายตัว แต่จะถูกสังคมวิพากษ์ วิจารณ์ หรือรังเกียจเดียดฉันท์ และไม่ยอมรับการกระทำที่ขัดต่อจริยธรรม	-มีบทลงโทษเป็นลายลักษณ์อักษรชัดเจน ซึ่งโทษจะมากน้อยเพียงใดขึ้นอยู่กับความผิดที่กระทำ อาจปรับเป็นตัวเงินหรือจำคุก หรือทั้งจำทั้งปรับก็ได้
4. การบังคับใช้	-ขึ้นอยู่กับสังคมนั้น ๆ ไม่ได้ระบุไว้ว่าจะต้องปฏิบัติตามทุกคน	-ขึ้นอยู่กับการประกาศใช้ และมีผลให้ทุกคนต้องปฏิบัติตาม บุคคลใดที่ไม่อยู่ในกรอบของกฎหมาย ถือว่ามีความผิด

## กรณีศึกษาเกี่ยวกับการกระทำผิดทางคอมพิวเตอร์

### กรณีศึกษาที่ 1: มหาภัย "แฮตไลน์" ถูกหลง "ข่มขืน"

เป็นที่ทราบกันดีว่าทุกสิ่งมักมีสองด้านเสมอ คือ “ด้านดี” กับ “ด้านไม่ดี” ไม่เว้นแม้แต่ “คอมพิวเตอร์” หรือ “อินเทอร์เน็ต” เมื่อมี “ประโยชน์” มหาศาลแต่ก็มี “โทษ” มหันต์เช่นกัน ขึ้นอยู่กับคนที่ใช้ว่าใช้คอมพิวเตอร์หรืออินเทอร์เน็ตไปในทางสร้างสรรค์หรือทำลายล้าง



ภาพที่ 12.1 ตัวอย่างหน้าจอโปรแกรมแชตออนไลน์

แต่ถ้าพูดถึงด้านการใช้คอมพิวเตอร์หรืออินเทอร์เน็ตไปในทางที่ผิดก็เพิ่งจะมีตัวอย่างให้เห็นเป็นข่าวครึกโครมอยู่ตื้อ ๆ กัน ได้แก่ กรณีที่มีวายร้ายใช้คอมพิวเตอร์หรืออินเทอร์เน็ตเป็นเครื่องมือในการหลอกลวงหญิงสาวไปข่มขืนและชิงทรัพย์

โดยเมื่อวันที่ 19 ต.ค. 2549 ตำรวจได้ตาม จับกุมตัว นายหนึ่ง (นามสมมุติ) อายุ 38 ปี หลังจากได้ร่วมกับพรรคพวกที่ยังหลบหนี หลอกลวงหญิงสาวผู้เสียหายที่รู้จักกันทางอินเทอร์เน็ตผ่านโปรแกรมเฟิร์ช โดยมีการแลกเปลี่ยนโทรศัพท์และนัดเจอกัน สุดท้ายก็ไปจับลงตรงที่เหยื่อถูกบังคับข่มขืนจน

ยับเยิน แถมยังบังคับให้เหยื่อโทรศัพท์ไปบอกญาติโอนเงินมาให้อีกกว่า 1 แสนบาท ก่อนจะพาร่างอันสะบักสะบอมของเหยื่อไปปล่อยทิ้งไว้

ถัดมารุ่งเช้า “จิ้งจอกสังคม” ออกปฏิบัติการอีกแล้ว ใช้ “แซตไลต์” เป็นเครื่องมือเหมือนเดิม พุดคุยหลอกล่อเหยื่อสาวซึ่งเป็น นักศึกษาวิทยาลัยพยาบาลแห่งหนึ่งจนตายใจ แล้วใช้แผนสองนัดแนะเจอกัน เมื่อเหยื่อสาววัยรุ่นหลงเชื่อ ยอมซ้อนมอเตอร์ไซค์ไปด้วยก็เสร็จ พาเหยื่อเลี้ยงเข้าอพาร์ตเมนต์ไปบังคับข่มขืนจนหน้าใจ ก่อนจะหนีลอยนวล

ตัวอย่างอีกรายที่ขอยกไว้เป็นอุทาหรณ์สอนใจ คราวนี้ไม่เชื่อก็ต้องเชื่อว่า “โจรไฮเทค” ที่ใช้อินเทอร์เน็ตลวงเหยื่อไปขยี้กามเป็น “บุคคลในผ้าเหลือง”

โดยเหยื่อเป็นนักศึกษามหาวิทยาลัยเอกชนชื่อดังแห่งหนึ่ง ได้เข้าแจ้งความร้องทุกข์กับตำรวจว่าได้ถูก สามเณร อายุ 22 ปี ล่อลวงไปลวงละเมิดทางเพศภายในกุฏิวัด ทั้งนี้สืบเนื่องมาจากก่อนหน้านี้เหยื่อสาวได้เล่น “แซต” ทางเว็บไซต์หนึ่งในอินเทอร์เน็ต จนมีชายหนุ่มใช้ชื่อว่า “เอ็ม” แซตมาคุยด้วยอ้างตัวว่าเป็นนักศึกษามหาวิทยาลัยแห่งหนึ่ง เมื่อแซตคุยกันหลายครั้งจนหลงเชื่อใจ จึงมีการแลกเปลี่ยนโทรศัพท์คุยกันและนัดพบกันในที่สด

กระทั่งพอนัดเจอกันที่วัดเหยื่อสาวก็รู้ตัวว่าตัวเองถูกหลอก เพราะนายเอ็มที่แท้เป็นสามเณร แต่ก็ไม่วายถูกปลุกปล้ำพยายามข่มขืน แต่โชคดีที่ “นกเขา” ไม่ซนจึงรอดจากการถูก “ย่ำยี” มาได้อย่างหวุดหวิดที่สุด หลังจากนั้นเหยื่อสาวจึงเข้าแจ้งตำรวจบุกเข้าจับกุมสามเณรได้คากุฏิ ขณะกำลังเปลือยกายกอดกายนัวเนียอยู่กับหญิงสาว

ตรวจค้นในกุฏิก็ต้องตะลึงอีกรอบ เมื่อพบซีดีภาพยนตร์ลามกทั้งไทยและต่างประเทศจำนวนมาก รวมทั้งหนังสือโป๊อีกเกือบล้าน นอกจากนี้ยังพบวิดีโอเทปบันทึกภาพสามเณรขณะกำลังเรึงสวาทอยู่กับหญิงสาววัยรุ่น 2-3 ราย ซึ่งสามเณรยอมรับว่าเป็นคนตั้งกล้องถ่ายเอง โดยอ้างว่าถ่ายเก็บไว้ดูยามเหงาเท่านั้น ไม่ได้มีเจตนาเอาไปเผยแพร่

แถมสามเณรมารศาสนายังคุยฟุ้งด้วยว่า เพราะความที่ตนเองเกิดมาหน้าตาดี จึงมีหญิงสาวมาหาและยอมพลีกายให้เซยชมถึงในกุฏิมาแล้ว

หลายราย โดยไม่ได้มีการบังคับขู่เข็ญหรือข่มขู่ใคร ทุกรายยินยอมสมัครใจทั้งสิ้น...ว่าเข้าไปนั้น

เกี่ยวกับเรื่องบริการแชตไลน์ ที่ถูกใช้เป็นช่องทางในการก่ออาชญากรรม หรือล่อลวงเด็กนั้น ได้มีการร้องเรียนไปยัง กระทรวงวัฒนธรรม ให้ประสานกับหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง ในการออกมาตรการกำกับดูแล

ล่าสุด...ทีโอที หรือบริษัททีโอที จำกัด (มหาชน) ได้เรียกคู่สัญญาดำเนินการออกดีโอเท็กซ์ ทั้ง 13 บริษัท รวมถึงตัวแทนจากสำนักคุ้มครองผู้ใช้บริการภายใต้สังกัด กทช. หรือ คณะกรรมการกิจการโทรคมนาคมแห่งชาติ มาหารือเพื่อกำหนดแนวทางแก้ไข หรือป้องกันการให้บริการที่ไม่เหมาะสม โดยได้ข้อสรุปถึงแนวทางปฏิบัติไว้ 4 แนวทางคือ

1. ควบคุมการให้บริการแชตไลน์ โดยระดับบริการพูดคุยระหว่างผู้ใช้บริการด้วยกันโดยตรง และให้คงไว้เฉพาะการพูดคุยกับพนักงานของบริษัทผู้ให้บริการเพียงอย่างเดียว โดยทีโอทีกำชับให้จัดพนักงานมาตรวจสอบ (มอนิเตอร์) การสนทนาแชตไลน์อย่างเข้มงวดด้วย

2. การลงสื่อโฆษณา ให้คู่สัญญาทุกรายตรวจสอบสื่อโฆษณาทุกรายการ ก่อนเผยแพร่สู่สายตาประชาชน และต้องรับผิดชอบต่อสื่อโฆษณาที่ไม่เหมาะสม

3. บทลงโทษ ในกรณีตรวจพบหรือได้รับการร้องเรียน หรือมีผู้เสียหายจากการใช้บริการแชตไลน์ กรณีมีหลักฐานแน่ชัด ทีโอทีสามารถที่จะยกเลิกสัญญาได้ เนื่องจากถือได้ว่าเป็นการกระทำที่ผิดสัญญา

4. ทีโอทีจะจัดตั้งคณะทำงาน โดยขอความร่วมมือจากหน่วยงานต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง เข้าร่วมเป็นคณะทำงาน เพื่อทำหน้าที่ดูแลสอดส่องการให้บริการแชตไลน์ รวมถึงการลงสื่อโฆษณาต่าง ๆ ด้วย

อย่างไรก็ตาม หากใครมีปัญหา หรือเจอบริการแชตไลน์ไม่เหมาะสม สามารถแจ้งได้ทันทีที่สายด่วนทีโอที 0-2574-9366

ผู้อำนวยการศูนย์เฝ้าระวังทางวัฒนธรรม กระทรวงวัฒนธรรม เปิดเผยว่า เมื่อเร็ว ๆ นี้ บริษัท ทีโอที ได้ออกมาตรการควบคุมการให้บริการแชตไลน์ในระบบออกดีโอเท็กซ์ 1900 โดยกำหนดให้ผู้ให้บริการต้องควบคุม

ให้ผู้ให้บริการฝากเสียงแนะนำตัว และแจ้งอายุก่อนใช้บริการ และบริษัทต้องเก็บข้อมูลเสียงไว้ เพื่อสามารถนำมาใช้ในการตรวจสอบได้ในทุกกรณี รวมทั้งคัดกรองไม่ให้เด็กอายุต่ำกว่า 18 ปีเข้าไปใช้บริการ

ทางด้านศูนย์สวัสดิภาพเด็ก เยาวชน และสตรี กองบัญชาการตำรวจนครบาล ให้ความเห็นถึงมาตรการ ดังกล่าวของทีโอทีว่า การกำหนดมาตรการควบคุมการให้บริการแชตไลน์เป็นแนวทางที่ดี แต่การบันทึกเสียง การแนะนำตัว หรือการคัดกรองอายุโดยใช้หมายเลขบัตรประจำตัวประชาชนนั้น ในทางปฏิบัติมาตรการเหล่านี้คงไม่สามารถใช้ควบคุมได้จริง เพราะระบบไม่ได้มีการตรวจสอบในทันทีที่มีการฝากเสียง หรือบอกหมายเลขบัตรประชาชน ซึ่งเด็กสามารถนำหมายเลขบัตรประชาชนของใครมาอ้างก็ได้ อย่างไรก็ตามตนยังไม่เห็นประโยชน์ของการให้บริการแชตไลน์ มีแต่ผลกระทบต่อเด็กและเยาวชน ดังนั้นหน่วยงานที่เกี่ยวข้องควรปิดธุรกิจประเภทนี้ ซึ่งจะช่วยลดช่องทางของอาชญากรที่จะแฝงกายมาทำร้ายเยาวชนได้

ขณะที่หัวหน้าศูนย์ข้อมูลคนหายเพื่อต่อต้านการค้ามนุษย์ มูลนิธิกระจกเงา เปิดเผยข้อมูลว่า ตั้งแต่ปี 2546 จนถึงปัจจุบันมีเด็กและเยาวชนหายตัวไปด้วยสาเหตุถูกล่อลวงจากการเข้าไปแชตไลน์ไปมากกว่า 10 คนแล้ว โดยพบว่า ส่วนใหญ่จะเป็นเด็กผู้หญิงอายุเฉลี่ย 15 ปี ซึ่งจากการสอบปากคำผู้ปกครองและการสืบค้นพยานหลักฐานทราบว่า ก่อนหน้าที่เด็กจะหายตัวไปจะมีพฤติกรรมใช้โทรศัพท์บ่อยครั้ง จนค่าโทรศัพท์บ้านมียอดสูงขึ้นมา โดยใบแจ้งหนี้มีค่าโทรฯ ของหมายเลข ออดิโอเท็กซ์เป็นจำนวนมาก อีกทั้งเด็กมักจะมีการติดต่อกับคนแปลกหน้าที่รู้จักกันทางโทรศัพท์ โดยพูดคุยลักษณะเชิงชู้สาวและชักชวนออกมาพบกัน สุดท้ายก็นัดกันแล้วหายตัวไป

คงเห็นแล้วว่าความหายนะจาก “แชตไลน์” น่ากลัวและอันตรายเพียงใด หากถูกใช้เป็นเครื่องมือในการก่ออาชญากรรม เหลือบางรายอาจจะ “โชคดี” ในความ “โชคร้าย” ที่แม้จะถูกล่อลวงละเมิดทางเพศ แต่ก็ยังสามารถเอาชีวิตรอดกลับบ้านได้ ในขณะที่หลายรายอาจไม่โชคดีเช่นนั้น

แหล่งข้อมูล: หนังสือพิมพ์เดลินิวส์ (วันพุธที่ 24 ตุลาคม พ.ศ. 2549)



## **กรณีศึกษาที่ 2: รวบแฮกเกอร์ เจาะรหัสปล้นเติมเงิน**

นายบี (นามสมมุติ) ได้ถูกจับพร้อมของกลาง อาทิ โน้ตบุ๊ก 2 เครื่อง โทรศัพท์มือถือ 3 เครื่อง บัตรเอทีเอ็ม บัตรวีซ่า สมุดเงินฝากธนาคาร ซิมการ์ด หนังสือเรื่องปล้นเหยียบเมฆ มาแถลงต่อสื่อมวลชน โดยกล่าวหาตามหมายจับศาลอาญาที่ 1410/2550 ลงวันที่ 2 พ.ค.2550 ในข้อหาปลอมเอกสารสิทธิ และใช้เอกสารสิทธิปลอม โดยมีการร้องเรียนจากบริษัท แอดวานซ์อินโฟร์เซอร์วิส จำกัด (มหาชน) หรือเอไอเอส 1 ในบริษัทผู้ให้บริการเครือข่ายโทรศัพท์เคลื่อนที่ของประเทศไทยว่า มีคนร้ายเจาะรหัสเข้าไปในระบบคอมพิวเตอร์ของบริษัท เข้าไปแก้ไขเพิ่มเติมข้อมูลต่างๆ ในบัตรเติมเงิน แล้วนำไปขายให้บุคคลทั่วไปผ่านทางอินเทอร์เน็ต หลังตรวจสอบพบว่า มีบัตรเติมเงินที่ไม่ได้ลงทะเบียนเพิ่มขึ้นจำนวนมาก โดยบัตรที่เพิ่มขึ้นมานั้น วงเงินในบัตรยังถูกแก้ไขสูงขึ้นไปเป็น 10 เท่าของวงเงินเดิม เช่น ข้อมูลเดิมบันทึกว่า มีบัตรเติมเงินราคา 100 บาท 100 ใบ จะถูกคนร้ายแก้ไขเพิ่มเติมอีก 20 ใบ โดยบัตรที่ถูกเพิ่มเติมนั้น วงเงินการใช้จะถูกเพิ่มขึ้น จากเดิม 100 บาท เป็น 1,000 บาท ด้วย

หลังตำรวจได้รับการร้องเรียนจึงมีการวางแผนจับกุม โดยใช้อินเทอร์เน็ตของคนร้ายเป็นเบาะแส แต่กลับถูกหลอกล่อให้ตำรวจหลงทางและเชื่อว่าคนร้ายใช้เครื่องคอมพิวเตอร์มาจากร้านอินเทอร์เน็ตคาเฟ่หลาย ๆ แห่ง จึงเริ่มสืบค้นประวัติอาชญากรคอมพิวเตอร์หลาย ๆ รายที่เคยถูกจับกุม พร้อมใช้วิธีสืบสวนทางเทคโนโลยีต่างๆ เข้าร่วมตรวจสอบ จนได้ข้อมูลเชื่อมโยงกันว่าเป็นฝีมือของผู้ต้องหารายนี้ จึงรวบรวมหลักฐานไปขออนุมัติหมายจับจากศาลอาญา ก่อนจับกุมได้ในที่สุด

จากการสอบสวนของตำรวจเปิดเผยว่า ผู้ต้องหายังให้การปฏิเสธถือเป็นสิทธิของเขา แต่จากการตรวจสอบประวัติผู้ต้องหารายนี้ ทั้งที่ไม่ได้จบการศึกษาด้านคอมพิวเตอร์ แต่กลับมีความเชี่ยวชาญเป็นอย่างมาก ใช้เวลาในการเจาะระบบไม่เกิน 10 นาที สามารถเข้าไปอยู่ในระบบคอมพิวเตอร์ได้ ทั้งนี้ หากบริษัทเอกชนรายใดคิดว่าถูกผู้ต้องหารายนี้สร้างความเสียหายสามารถเข้าไป ข้อมูลทางลับกับทางเจ้าหน้าที่ เพื่อขยายผลการสอบสวนต่อไป

มีรายงานด้วยว่าสำหรับนายบีซึ่งเป็น แฮกเกอร์ (Hacker) มือทอง รายนี้ เมื่อปี 2548 เคยถูก ตำรวจจับกุมได้พร้อมของกลาง ก่อนขยายผลจับกุม นายเอ (นามสมมุติ) อายุ 23 ปี นายซี (นามสมมุติ) อายุ 50 ปี และนายดี (นามสมมุติ) อายุ 25 ปี โดยนายบี รับสารภาพว่า ช่วงระหว่างวันที่ 5 เม.ย.- 21 ก.ค. 48 ได้ร่วมกับพวกลักลอบใช้รหัสผ่านของบริษัททรูคอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน) ซึ่งเป็นตัวแทนผู้ให้บริการเครือข่ายโทรศัพท์เคลื่อนที่ออเรนจ์ เข้าไป แก้ไขวงเงินในบัตรเติมเงินออเรนจ์ให้มีมูลค่าสูงขึ้น ทำให้บริษัทเสียหายไปกว่า 105 ล้านบาท ต้องร้องเรียนสำนักงานตำรวจแห่งชาติ ตั้งทีมสืบสวนคลี่คลาย คดีกระทั่งจับกุมได้ สำหรับคดีนี้พนักงานสอบสวนได้สรุปสำนวนส่งฟ้องอัยการ ไปแล้ว แต่ภายหลังได้รับการประกันตัวในชั้นอัยการ ขณะรอการพิจารณาคดี ยังก่อคดีซ้ำอีก

มีรายงานด้วยว่า จากคดีดังกล่าว ทำให้นายบี เป็นที่รู้จักไปทั่วโลก ในฐานะ แฮกเกอร์มือ 1 ของไทย เนื่องจากมีนักเขียนชาวต่างชาตินำไปเขียน เป็นกรณีศึกษาในหนังสือชื่อ ปล้นเหยียบเมฆ โดยจัดอันดับคดีของนายบี เป็น อันดับที่ 3 นอกจากนี้ยังมีการกล่าวอ้างด้วยว่า นายบี นั้นเคยทดลองวิชาด้วยการเจาะระบบธนาคารพาณิชย์หลายแห่ง และเคยทดลองเจาะระบบองค์กร บริหารการบินและอวกาศแห่งชาติสหรัฐอเมริกา หรือ องค์กรนาซามาแล้ว แต่ ยังไม่มีการยืนยันว่านายบี สามารถเจาะระบบได้หรือไม่

ต่อมา บมจ.แอดวานซ์ อินโฟร์ เซอร์วิส หรือ เอไอเอส ได้ออก แถลงการณ์ ชี้แจงข้อมูลเพิ่มเติม กรณีการเข้าจับกุมแฮกเกอร์เจาะรหัส บัตรเติมเงินของเอไอเอส โดยระบุผลความเสียหายที่เกิดขึ้นกับบริษัทในครั้ง นี้ รวมมูลค่าประมาณ 8 ล้านบาทเท่านั้น อย่างไรก็ตาม กรณีปัญหาการเข้าเจาะ ฐานข้อมูลบัตรเติมเงินครั้งนี้ ทันทีที่ทราบปัญหาและความผิดปกติที่เกิดขึ้น ได้ ขอความร่วมมือไปยังตำรวจกองปราบปราม เพื่อสืบค้นจนสามารถรู้ตัว ผู้กระทำความผิด และเข้าจับกุม ขอยืนยันในความปลอดภัยในการให้บริการ สามารถตรวจสอบความผิดปกติ จนดำเนินการแก้ไขและป้องกันได้ภายใน ระยะเวลาอันสั้น

**แหล่งข้อมูล:** หนังสือพิมพ์ไทยรัฐ (วันพุธที่ 16 พฤษภาคม 2550)

### **กรณีศึกษาที่ 3: การละเมิดสิทธิส่วนบุคคลในอินเทอร์เน็ต**

ความจริง-ลวง บนอินเทอร์เน็ต หรือว่าธุรกิจเว็บไซต์กำลังถึงทางตัน เมื่อสองยักษ์ใหญ่วงการ อินเทอร์เน็ตโลก อย่าง Yahoo.com และ eBay.com เริ่มมีปัญหา กับ ช่องกั้วลใจของชาวอินเทอร์เน็ต เมื่อมีข้อกล่าวหาว่าทั้งสองเว็บไซต์ซึ่งมี สมาชิกลงทะเบียนอยู่จำนวนมาก มีปัญหาเรื่องรักษาความลับของ สมาชิก

เรื่องเกิดจากบรรดาสมาชิกของ eBay ต่างได้รับเมลล์ขยะจำนวนมาก จนเป็นที่กล่าวขานกันว่าที่ มาของเมลล์ขยะนี้มาจาก eBay นำข้อมูล ของสมาชิก ซึ่งในตอนสมัครสมาชิกตั้งแต่เริ่ม eBay ระบุว่าเก็บเป็น ความลับ ไม่มีการเผยแพร่กับบุคคลภายนอก ไปขายให้กับบริษัททางด้าน การตลาด เพื่อให้สินค้าของบริษัทต่าง ๆ สามารถเจาะตรงเข้าไปยังสมาชิก ของ eBay ได้โดยตรง แบบถูกตัว

เมื่อเกิดข่าวเช่นนี้ขึ้นมา ย่อมกระทบกับเว็บไซต์อื่นๆ ที่ขณะนี้ระดมเก็บบัญชีรายชื่อสมาชิกไว้ในมืออย่างขยันขันแข็ง บางรายยอมทุ่มทุนทำทุกอย่าง เพื่อให้ได้สมาชิกมาไว้ในมือ ไม่ว่าจะเป็นการหาของรางวัลมา ล่อการหาบริการพิเศษที่อื่นไม่มีเป็นการจูงใจ

ในเมืองไทย ไม่ว่าจะเว็บไซต์ชื่อดังอย่าง shinee.com ของค่ายชินวัตร ซึ่งเล่นกิจกรรมทุกอย่างไม่ว่าจะเป็นการประกวดร้องสั้น ประกวดภาพถ่าย และสารพัดประกวดเพื่อให้คนเข้ามาสมัครสมาชิกและส่ง ผลงานร่วมกับเว็บไซต์

ส่วน samarts.com ก็เพียงแค่มัครสมาชิกของเว็บไซต์ก็ชิงรางวัลได้แล้วหรือว่าจะเข้าไปเว็บไซต์ในเครืออย่าง Thaisupermodels.com หรือ Yumyai.com ก็มีเกมมากมายเพื่อที่จะให้ผู้เล่นอินเทอร์เน็ตได้กรอกข้อมูลส่วนบุคคลเข้าไปไว้ในเว็บ

สำหรับรายใหญ่เว็บไซต์ในบ้านเราอย่าง Mweb.co.th ซึ่งเพิ่งมีการเปลี่ยนแปลงรูปแบบใหม่ของเว็บไปเมื่อต้นเดือนสิงหาคม ก็มีทั้งเล่นเกมแบบสั้น เช่น แจกบัตรชมภาพยนตร์ แจกบัตรคอนเสิร์ต ไปจนถึงเล่นเกมยาวๆ

แจกกันตั้งแต่เครื่องคอมพิวเตอร์ ปาล์ม 프린เตอร์ ฯลฯ นอกจากนั้นยังมีบริการพิเศษเช่น ถ้ามตรงผู้รู้ ฟรีโฮมเพจ ฟรีอีเมล และอื่นๆ อีกมาก

เว็บไซต์ต่าง ๆ เหล่านี้ นอกจากการเสนอข้อมูลจำนวนมากให้กับผู้อ่านอยู่แล้ว ซึ่งแต่ละกิจกรรมต่างล้วนต้องการล้วงลึกข้อมูลของผู้เล่นอินเทอร์เน็ตให้ได้มากที่สุด โดยไม่ทำให้ชาวเน็ตรู้สึกตะขิดตะขวงใจ

ทำไมเหล่าบรรดาเว็บไซต์ต้องการข้อมูลของผู้เล่นอินเทอร์เน็ตอย่างมาก ประการแรก คือ หากทำเว็บไซต์แล้วไม่รู้ว่ามีคนเข้ามาเยี่ยมชมเราก็คงจะแปลกพิลึก เพราะหากทำหนังสือพิมพ์หรือแมกกาซีนออกจำหน่ายอย่างน้อยก็สามารถวัดผลได้จากยอดขาย ซึ่งยอดขายเป็นเหตุผลขั้นต่อไป นั่นคือ เมื่อยอดขายดีโฆษณาก็ต้องเข้ามาตามไปด้วย ยิ่งธุรกิจอินเทอร์เน็ตสามารถที่จะวัดผลกันได้มากกว่านั้น นั่นคือ สามารถตรวจสอบได้ว่าคนที่เข้ามาเยี่ยมชมเว็บไซต์ของตัวเองวันละกี่คน แต่ละคนที่เข้ามามีพฤติกรรมการบริโภคอย่างไร เช่น เข้ามาที่เว็บ วันละกี่ครั้ง ดูคอลัมน์ใดบ้าง คอลัมน์ใดเป็นคอลัมน์ยอดฮิต คอลัมน์ใด เป็นคอลัมน์ที่ไม่มีคนอ่าน ดังนั้นการประเมินผลเหล่านี้มีผลอย่างยิ่งกับ การโฆษณา เพราะเอเจนซีโฆษณาทั้งหลายต้องการข้อมูลแบบ เฉพาะเจาะจง เพื่อยิงโฆษณาไปยังกลุ่มเป้าหมายได้ตรงเป้าหมายมากยิ่งขึ้น ยิ่งตรงมากเท่าใด ย่อมทำให้อัตราค่าโฆษณาแพงขึ้น หดตามไปด้วย

ลองตรวจสอบดูว่าเว็บไซต์ใดมีอัตราค่าโฆษณาแพงที่สุด สิ่งที่จะสามารถทำให้ค่าโฆษณาแพงขึ้นมาได้ จะมาจากมีผู้เข้าชมจำนวนมาก นั่นคือเว็บไซต์นั้นต้องมีระบบการตรวจเช็คคนเข้าที่ดี ประการที่สองคือ ข้อมูลที่ได้มาต้องตรงกับกลุ่มเป้าหมายของโฆษณา

แต่ที่คือไม่แรกเท่านั้น ไม้ที่สองคือข้อมูลเหล่านี้จะมีประโยชน์อย่างมากสำหรับการต่อช่องทางธุรกิจ เพราะธุรกิจอินเทอร์เน็ตไม่ใช่ Real Industry แต่เป็นโครงสร้างพื้นฐาน เว็บไซต์เปรียบไปแล้วจะกลายเป็น หน้าร้านของทุกธุรกิจในอนาคต การสร้างหน้าร้านให้ดี สามารถจองพื้นที่หน้าถนนใหญ่หรือย่านการค้าที่คนนิยมไว้ก่อนก็จะทำให้การที่ธุรกิจ หลักที่อยู่ในโลกของ

ความเป็นจริง สนใจอยากจะเข้ามา ร่วมกิจการด้วย เพราะธุรกิจบนโลกจริงนั้น ไม่คุ้นเคยกับโลกไซเบอร์สเปซ

ดังนั้น การถือข้อมูลลูกค้าไว้ในมือ ชักชวนลูกค้าเข้ามาได้ อย่างสม่ำเสมอ อัตราการต่อรองให้ธุรกิจรายเล็กรายน้อยเข้ามาร่วมกิจกรรม ในอนาคตก็ยิ่งมีความเป็นไปได้มากตามไปด้วย จึงถือว่าธุรกิจอินเทอร์เน็ตต้อง เป็นธุรกิจที่เริ่มลงทุนตั้งแต่เริ่ม โดยหวังไปเก็บผลกำไรในระยะยาวมากกว่า นี่จึงเป็นเหตุผลหนึ่งที่ผมย้ำเสมอว่าโลกอินเทอร์เน็ตเป็นโลกของยักษ์ใหญ่ ทูหนาไม่ใช่โลกของยักษ์เล็ก

ประการต่อมา การมีฐานข้อมูลยอมทำให้มีประโยชน์เมื่อนำไป คำนวณ ค่าโอกาสทางธุรกิจ เมื่อเว็บไซต์รายนั้นมีความสามารถที่จะผลักดันเองเข้าสู่ ตลาดหลัก ทرفฟ์ เพราะนี่คือเหตุผลหนึ่งในการที่มูลค่าหุ้นจะได้ รับความนิยม จากนักลงทุน

คราวนี้เมื่อเหตุการณ์เกิดความขัดแย้งขึ้นมาเช่นนี้คือ บรรดาเว็บไซต์ ต้องการข้อมูลจากสมาชิกมากที่สุด แต่เหล่าบรรดาผู้ใช้อินเทอร์เน็ตกลับกลัวว่า เมื่อให้ข้อมูลที่ถูกต่องไปแล้ว บรรดาเว็บไซต์ใจไม่ ซื่ออาจนำข้อมูลนี้ไปทำมิดี มิร้าย หรือสร้างความรำคาญใจอย่างอื่นในภายหลังได้ จึงไม่นิยมกรอกข้อมูล หรือประวัติที่แท้จริง

แล้วอย่างนี้บรรดาเว็บไซต์ทั้งหลายจะอย่างไรกันดี? แนนอนคนที่ เล่นเว็บไซต์มักจะตั้งคำถามกับเจ้าของเว็บไซต์ว่า แท้จริงแล้วการทำเว็บไซต์ ให้คนเข้าฟรีมีเนื้อหาให้อ่านจำนวนมากมาย มีของรางวัลให้เล่นกันฟรี ๆ โดย ไม่คิดมูลค่า แล้วรายได้ของเจ้าของเว็บมาจากไหน ต้องตอบว่าไม่มีอะไรฟรี ในโลก

เว็บไซต์ที่ดี จะเริ่มจากการสร้างความเชื่อมั่นให้กับผู้เล่นอินเทอร์เน็ต ก่อน

1. ประกาศให้รู้ว่าจะเอาจริงกับอินเทอร์เน็ต ไม่ใช่เข้ามาทำธุรกิจวันนี้ แต่วันหน้าไม่รู้ว่าจะหายไปจากโลกไซเบอร์กันเมื่อไร ของอย่างนี้ดูได้ง่าย ๆ ก็คือการลงทุนทำเว็บให้ดี มีระบบภายในที่สามารถรองรับจำนวนคนขนาดใหญ่

ได้มีพนักงานประจำมีสำนักงานเป็นหลักแหล่งที่สำคัญ มีพัฒนาการของเว็บไซต์อย่างต่อเนื่อง

2. มีพันธมิตรเข้าร่วมมาน้อยแค่ไหน เพราะกว่าพันธมิตรจะเข้ามา ร่วมก็ต้องมีการตรวจสอบกันก่อน พวกเขาทำธุรกิจด้วยกัน เขาไม่เอาชื่อเสียงมา ทิ้งกันง่าย ๆ บางรายกว่าจะเลือกคู่ค้าที่ทำงานด้วยกันได้ ต้องเจรจา และ ตรวจสอบอย่างละเอียดถี่ถ้วน

ต่อจากความเชื่อมั่นแล้ว ก็ต้องมีบริการที่ตรงกับผู้เล่นอินเทอร์เน็ต และเมื่อคนเข้ามาอยากใช้บริการฟรี ก็ต้องจ่ายค่าตอบแทน เป็นข้อมูลส่วนตัว แต่เว็บไซต์ที่ดีจะไม่ขอข้อมูลแบบผลิผลาม เจ้าของเว็บตั้งใจเย็น ขอข้อมูลไป ทีละนิด ๆ แบบไม่ให้ระคายตื่นตูม หลังจากได้ข้อมูลมาแล้วก็ต้องใช้ข้อมูลนั้น ให้เป็น ไม่ใช่ นำข้อมูลนั้นไปขายให้กับคนอื่น แต่ต้องนำข้อมูลไป สร้างมูลค่าเพิ่มที่สำคัญข้อมูลที่ขอ ต้องไม่ขอข้อมูลที่ไม่จำเป็น เช่นอย่างตอนนี้ eBay หลังเจอปัญหาก็เลิกขอข้อมูลประเภทเบอร์โทรศัพท์ หรือที่อยู่ แต่ยังคง เน้นเรื่องอีเมล อาชีพ จังหวัดแทน ต่างคนต่างพบกันครึ่งทาง เจ้าของเว็บ อย่าโลภเกินเหตุ มีความซื่อสัตย์กับสมาชิก ส่วนคนเล่นอินเทอร์เน็ต หากไม่ต้องการให้คนอื่นล่วง ละเมิดข้อมูลส่วนบุคคลก็ไม่ควรไปสมัครสมาชิก หรือเล่นเกมกับเว็บไซต์ใด ๆ แต่หากคิดว่าข้อมูลส่วนบุคคลของตนเองที่ให้กับ บรรดาเว็บไซต์ที่เชื่อถือได้ จะทำให้เจ้าของผลิตภัณฑ์ทั้งหลายที่เราสนใจอยู่ แล้ว ก็สามารถส่งข้อมูลเข้ามาเราได้โดยตรงซึ่งมองว่าเป็นประโยชน์กับตัวเรา น่าจะดีกว่า

แหล่งข้อมูล <http://www.manager.co.th/CyberBIZ/default.html>

ผู้จัดการออนไลน์ (วันที่ 21 ธันวาคม 2549)

#### **กรณีศึกษาที่ 4: การรักษาความปลอดภัยของข้อมูลทางอินเทอร์เน็ต**

ธนาคารถือได้ว่าเป็นองค์กรหนึ่งที่มีคนส่วนใหญ่เข้าไปใช้บริการ ไม่มากนักน้อย และอาจมีการติดต่อกับลูกค้าบ้างในบางโอกาสทำให้เกิดคำถาม ตามมาในเรื่องของสิทธิส่วนบุคคลและข้อมูลต่าง ๆ ดังนั้นจึงขอยกตัวอย่าง

ธนาคารที่มีการชี้แจงการให้บริการและรักษาความปลอดภัยของข้อมูลทางอินเทอร์เน็ตอย่างเปิดเผยชัดเจนผ่านออนไลน์ ดังต่อไปนี้

ธนาคารซีทีแบงก์ได้แนะนำวิธีปฏิบัติเมื่อพบอีเมลล่อลวง หลังจากได้รับแจ้งให้ทราบว่าได้รับอีเมล ล่อลวง โดยปรากฏว่าเป็น อีเมลซึ่งส่งมาจากธนาคาร ซึ่งความจริงแล้วถูกส่งโดยกลุ่มมิจฉาชีพ อีเมลล่อลวงหรือตกตาเหล่านี้ จะมีลักษณะเหมือน อีเมลทั่วๆ ไป คือ มีไฟล์แนบหรือคำร้องขอข้อมูลส่วนบุคคลหรือทั้งสองอย่าง

จากการที่อีเมลดังกล่าวถูกส่งในนามของธนาคาร ดังนั้น ธนาคารจึงได้ดำเนินการร่วมกับตัวแทนที่ปรึกษาด้านกฎหมาย ใช้มาตรการเด็ดขาด ในการสืบสวนและปิดเว็บไซต์ ซึ่งดำเนินการกระทำอันเป็นการละเมิดโดยทันที หากท่านยังคงได้รับหรือมีการตอบกลับอีเมลล่อลวงดังกล่าว กรุณาแจ้งธนาคารทันทีที่เจ้าหน้าที่ซีทีโฟนแบงก์ที่ โทร. 1588 หรือ Citibank.Thailand@Citigroup.com

ธนาคารได้แจ้งให้ทราบว่า จะไม่ดำเนินการสอบถามข้อมูลส่วนบุคคลของลูกค้ายอด อาทิตามแฝง (User ID) รหัสผ่าน (Password) หมายเลขบัญชี หมายเลขบัตร หรือข้อมูลส่วนบุคคลใดๆ โดยทางอีเมล หรือข้อความสั้นทางโทรศัพท์มือถือ (SMS) หากท่านสงสัยว่าเว็บไซต์ หรืออีเมลที่ท่าน ได้รับมีข้อพิรุณ กรุณาลบทิ้งทันทีและไม่ต้องปฏิบัติตามข้อแนะนำใดๆ ที่ปรากฏทั้งสิ้น

คำถามที่พบบ่อยดังต่อไปนี้จะมีประโยชน์สำหรับท่านในการดำเนินการลบอีเมลล่อลวง

- อีเมลล่อลวงเป็นอย่างไร

อีเมลล่อลวง คือ อีเมลในลักษณะปลอมแปลงให้ผู้รับเข้าใจว่าเป็นอีเมลที่ถูกต้องซึ่งส่งโดยองค์กรใดองค์กรหนึ่ง (อาทิ ซีทีแบงก์) โดยมี จุดประสงค์ เพื่อล่อลวงให้ผู้รับเปิดเผยข้อมูลส่วนบุคคล ซึ่งสามารถนำไปกระทำการทุจริตต่อไปได้เป็นการยากที่จะรู้ได้โดยแน่ชัดว่าอีเมลใดคืออีเมลล่อลวง เพราะที่อยู่ของผู้ส่งจะตั้งไว้เลียนแบบของจริง (เช่น support@citibank.com) รวมถึงออกแบบและสร้างลวดลายให้คล้ายกัน แต่ก็มีบางจุดให้สังเกต ได้แก่ ข้อความในอีเมลจะพยายามให้ท่านบอกข้อมูลส่วนบุคคลต่างๆ อย่างไม่อย่างหนึ่ง ได้แก่

หลอกล่อให้ท่านป้อนข้อมูลบนหน้าจอขณะนั้นทันที เช่น ให้ตอบกลับอีเมลหรือทำการเชื่อมโยงไปยังเว็บไซต์ อื่นๆ ที่เชื่อเชิญให้ท่านเปิดเผยข้อมูลส่วนบุคคล ธนาคารขอยืนยันว่า ธนาคารจะไม่สอบถามข้อมูลส่วนบุคคลของลูกค้า อาทิ นามแฝง (User ID) รหัสผ่าน (Password), หมายเลขบัญชี หมายเลขบัตร หรือข้อมูลส่วนบุคคลใดๆ โดยทางอีเมลหรือข้อความสั้น โทรศัพท์มือถือ (SMS) โดยเด็ดขาด

- จะมั่นใจได้อย่างไรว่า กำลังติดต่อกับธนาคารซีทีแบงก์ และมีใช้มิจจาซีพี

ท่านสามารถมั่นใจได้ว่าท่านกำลังติดต่อกับธนาคารซีทีแบงก์ เพราะธนาคารจะไม่ส่งอีเมลถึงท่านเพื่อขอรหัสผ่าน (password) หมายเลขบัตรเครดิต หรือข้อมูลส่วนบุคคลใดๆ ที่เป็นความลับ หากท่านถูกรังขอให้ป้อนข้อมูลส่วนตัว สำหรับการทำการธุรกรรมใดๆ จะต้องกระทำบนเว็บไซต์ที่มีระบบป้องกันความปลอดภัยด้วยเทคโนโลยี SSL ซึ่งจะมีไอคอนรูปกุญแจแสดงไว้ที่บริเวณด้านล่างของจอคอมพิวเตอร์และสิ่งที่สำคัญที่สุด นั่นคือ หากท่านคลิกลงบนกุญแจจะมี รายการรับรองเรื่องความปลอดภัยปรากฏขึ้นที่หน้าจอและจะมีข้อความ "Issued to" ซึ่งหากเป็นเว็บไซต์ของธนาคารซีทีแบงก์ URL จะต้องลงท้ายด้วย "Citibank.com"

- ท่านจะป้องกันตนเองได้เช่นใด

ธนาคารซีทีแบงก์ได้นำเทคโนโลยีการถอดรหัส SSL 128-Bit และระบบรักษาความปลอดภัยอื่นๆ มาใช้กับบริการธนาคารทางอินเทอร์เน็ต ซีทีแบงก์ออนไลน์ เพื่อให้ท่านใช้อินเทอร์เน็ตได้อย่างปลอดภัย และไร้ความกังวลใจ ธนาคารจึงใคร่ขอความร่วมมือจากท่าน ในการใส่ใจในคำแนะนำ เกี่ยวกับความปลอดภัยต่างๆไป เมื่อท่านทำธุรกรรมหรือสั่งซื้อสินค้าผ่านทางอินเทอร์เน็ต

- แจ้งทันที เมื่อท่านพบสิ่งน่าสงสัยว่าเป็นการล่อลวง หากท่านเชื่อว่าบุคคลใดที่พยายามกระทำการอันเป็นการล่อลวงท่าน โดยแสดงตนในนามของธนาคารซีทีแบงก์หรือองค์กรอื่นในกลุ่มซีทีกรุ๊ป กรุณาแจ้งทันทีที่



เจ้าหน้าที่ชิตีโฟนแบงก์กิ้งโทร. 1588 หรือCitibank.Thailand@Citigroup.com

- ตั้งรหัสผ่าน (password) หรือ เลขหมายประจำตัวที่ยากต่อการคาดเดา ในการเข้าสู่บัญชีอินเทอร์เน็ตของท่าน การตั้งรหัสไม่ควรเป็นตัวเลขที่ง่ายหรือใกล้ตัวจนเกินไป และควรใช้รหัสผ่านที่แตกต่างกันออกไปในกรณีที่ท่านเปิดบัญชีไว้มากกว่าหนึ่งบัญชี

- ออกจากเว็บไซต์ที่น่าสงสัยทันที หากท่านสงสัยว่าเว็บไซต์ที่คลิกเข้าไปมีข้อความที่เป็นพิรุธ กรุณาออกจากเว็บไซต์นั้นทันที และไม่ต้องปฏิบัติตามคำแนะนำใดๆ ของเว็บไซต์นั้นทั้งสิ้น

- อย่าตอบกลับอีเมลที่ขอให้ท่านเปิดเผยข้อมูลส่วนบุคคล โปรดตั้งข้อสงสัยไว้เมื่อพบว่า มีอีเมลจากธุรกิจหรือบุคคลใดที่พยายามให้เปิดเผยรหัสผ่าน หมายเลขบัญชีหรือข้อมูลใด ๆ ที่เป็นความลับ หรืออีเมลใดที่ส่งข้อมูลส่วนบุคคลของท่านมา เพื่อให้ท่านปรับปรุงข้อมูลหรือยืนยันความถูกต้อง

- เปิดเฉพาะอีเมลที่ส่งมาจากบุคคลที่รู้จัก โปรดระมัดระวังเป็นพิเศษเกี่ยวกับการเปิดอีเมลที่มีไฟล์แนบ แม้กระทั่งบุคคลที่ท่านรู้จักก็อาจส่งอีเมลที่มีไวรัสมาได้โดยไม่ตั้งใจก็ได้

- ระมัดระวังก่อนคลิกเข้าสู่เว็บไซต์ใด ๆ ที่ลิงค์มากับอีเมลหรือข้อความต่าง ๆ เพราะเว็บไซต์เหล่านั้นอาจไม่เป็นที่ไว้วางใจได้เพียงพอ

- อย่าส่งข้อมูลส่วนบุคคล หรือข้อมูลด้านการเงินที่เป็นความลับใดๆ หากเว็บไซต์นั้นไม่มีการถอดรหัสบนระบบรักษาความปลอดภัย การส่งอีเมลโดยทั่วไปจะถูกส่งอย่างไม่มี การถอดรหัส และถูกส่งเหมือนการส่งไปรษณียบัตร หากท่านต้องการป้อนข้อมูลที่เป็นความลับต้องมั่นใจว่าเว็บไซต์นั้นๆ มีการรักษาความปลอดภัยโดยสังเกตจากสัญลักษณ์รูปกุญแจที่ปรากฏอยู่บนแถบด้านล่างของเบราเซอร์

- ระวังเว็บไซต์เลียนแบบที่ออกแบบให้ลู่ค่าเข้าใจผิด และลวงให้ท่านแจ้งข้อมูลส่วนบุคคล ท่านต้องมั่นใจว่าเว็บไซต์ที่ท่านทำธุรกรรมมีข้อความแจ้งในเรื่องการรักษาความลับและระบบรักษาความปลอดภัยและการอ่านข้อความ เหล่านี้กันอย่างรอบคอบ

- อย่าลืมตรวจสอบการทำธุรกรรมของท่านเมื่อได้รับใบแจ้งยอดบัญชีธนาคาร บัตรเครดิต หรือจดหมายยืนยันการสั่งซื้อ กรุณาตรวจสอบให้ละเอียดว่าค่าใช้จ่ายหรือค่าธรรมเนียมต่างๆ ที่ท่านถูกเรียกเก็บถูกต้องหรือไม่ และแจ้งธนาคารทราบทันที เมื่อมีสิ่งใดไม่ถูกต้อง

**แหล่งข้อมูลออนไลน์:**

[http://www.citibank.co.th/THGCB/APPS/portal/loadPage.do?tabNo=1&path=/global\\_htm/InternetSecurity.htm](http://www.citibank.co.th/THGCB/APPS/portal/loadPage.do?tabNo=1&path=/global_htm/InternetSecurity.htm) (วันที่ 9 กรกฎาคม 2551)

## สรุปท้ายบท

นักสารสนเทศที่ดีต้องมีคุณธรรม จริยธรรมในการใช้ระบบสารสนเทศ และรับผิดชอบต่อข้อมูลที่นำเสนอทั้งที่ผ่านทางเอกสารเผยแพร่ และบนเว็บไซต์ เพราะการใช้คอมพิวเตอร์และระบบสารสนเทศที่อาศัยคอมพิวเตอร์เป็นเครื่องมือในการสื่อสารผ่านระบบเครือข่ายมีผลกระทบทั้งทางบวกและทางลบ หากใช้ในการที่ดีและถูกต้องก็จะเป็นประโยชน์ต่อตนเอง ผู้เกี่ยวข้องและองค์กร แต่ถ้าใช้ในทางที่ผิดก็จะเป็นโทษมหันต์ต่อตนเอง ผู้เกี่ยวข้องและองค์กรเช่นกัน ซึ่งจริยธรรมจะเป็นตัวส่งผลถึงจรรยาบรรณที่คอยควบคุมความประพฤติให้อยู่ในกรอบการยอมรับของสังคมนั้น ๆ แต่ไม่มีบทลงโทษที่ชัดเจนเหมือนกับกฎหมาย ดังนั้นพระราชบัญญัติที่เกี่ยวข้องกับสารสนเทศจึงสำคัญมากที่เราต้องรู้เท่าทันและไม่เผลอกระทำผิดกฎหมาย

ผลกระทบทางบวกของการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ เพื่อเพิ่มความสะดวกสบายในการติดต่อสื่อสาร การบริการและการผลิต ทำให้เกิดสังคมแห่งการสื่อสาร มีฐานข้อมูลความรู้เพื่อพัฒนาคุณภาพชีวิต สร้างโอกาสให้คนพิการได้เข้าถึงข้อมูล และอาศัยเทคโนโลยีที่ผลิตสิ่งอำนวยความสะดวก

ช่วยให้พัฒนาคุณภาพการศึกษาในรูปแบบใหม่ การทำงานที่มีประสิทธิภาพ ยิ่งขึ้น และประโยชน์ต่อผู้บริโภค สำหรับผลกระทบทางลบ ทำให้เกิดความเครียดในสังคม มีการรื้อวัฒนธรรมต่างชาติโดยไม่ได้กรั่นกรอง ผลด้านศีลธรรมที่เลียนแบบอย่างทางเว็บไซต์ที่ไม่ถูกต้อง ขาดปฏิสัมพันธ์ในสังคมแห่งความเป็นจริง อาจมีการละเมิดเสรีภาพส่วนบุคคล เกิดช่องว่างทางสังคมมากขึ้น การต่อต้านเทคโนโลยี การเกิดอาชญากรรม และส่งผลต่อปัญหาสุขภาพตามมาหากใช้งานมากจนลืมนดูแลตนเอง

สิ่งที่พึงระลึกถึงเสมอของนักสารสนเทศ คือ ต้องรับผิดชอบต่อสารสนเทศที่เผยแพร่ออกมาทางสื่อใดก็ตาม อาทิ ความเป็นส่วนตัว ความถูกต้องของข้อมูล ความเป็นเจ้าของ และการเข้าถึงข้อมูล รวมถึงเคารพและไม่ละเมิดทรัพย์สินทางปัญญาของผู้อื่น ทั้งที่เป็นทรัพย์สินทางอุตสาหกรรม และลิขสิทธิ์

สาระสำคัญของกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับระบบสารสนเทศ เช่น พ.ร.บ. ว่าด้วยธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ พ.ศ. 2544 ที่ว่าด้วยการกระทำใด ๆ เกี่ยวกับกิจกรรมในทางแพ่งและพาณิชย์ผ่านทางสื่ออิเล็กทรอนิกส์ เช่น ข้อความ การซื้อขายออนไลน์ ข้อมูลอิเล็กทรอนิกส์ ลายมือชื่ออิเล็กทรอนิกส์ ระบบข้อมูล การแลกเปลี่ยนข้อมูลทางอิเล็กทรอนิกส์ เป็นต้น สำหรับ พ.ร.บ. ว่าด้วยการกระทำผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ. 2550 มีขอบข่ายครอบคลุมการทำผิดทางคอมพิวเตอร์ เช่น ข้อมูลคอมพิวเตอร์ ข้อมูลจราจรทางคอมพิวเตอร์ การเข้าถึงข้อมูลโดยมิชอบ การใช้คอมพิวเตอร์ในการสื่อสารที่ละเมิดสิทธิผู้อื่น เป็นต้น

ดังนั้น จริยธรรมจึงมีทั้งความเหมือนและความแตกต่างจากกฎหมาย ประเด็นของการพิจารณา ได้แก่ หลักการพื้นฐาน ผู้ตัดสินการทำความผิด บทลงโทษ และการบังคับใช้ ซึ่ง การทำผิดจริยธรรมอาจจะไม่ผิดกฎหมายก็ได้ ขึ้นอยู่กับจิตใต้สำนึกและการปฏิบัติของบุคคลในสังคมนั้น ๆ แต่การทำผิด

กฎหมายถือว่าผิดทางจริยธรรมด้วย ซึ่งจะมีกฎหมายตัวเป็นลายลักษณ์อักษร และบุคคลใดที่ไม่ปฏิบัติตามถือว่ามีความผิดและจะถูกลงโทษตามที่กฎหมายบัญญัติไว้