

ปัญหากฎหมายเกี่ยวกับการละเมิดสิทธิในภาพลักษณ์ จากการใช้เทคโนโลยีสื่อลวงลึก¹ (Deepfake)

นายวิสัน แสงภู²

จากการศึกษาเกี่ยวกับปัญหาของการละเมิดสิทธิในภาพลักษณ์จากการใช้เทคโนโลยีสื่อลวงลึก (deepfake) โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาความหมาย ความเป็นมา แนวคิด ทฤษฎี และหลักการเกี่ยวกับการละเมิดสิทธิในภาพลักษณ์จากการใช้เทคโนโลยีสื่อลวงลึก (deepfake)

ในยุคดิจิทัลที่เทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ (Artificial Intelligence AI) ได้เข้ามามีบทบาทสำคัญในการเปลี่ยนแปลงวิถีชีวิตและสังคมอย่างกว้างขวาง เทคโนโลยีแขนงหนึ่งที่ได้รับการพัฒนาอย่างก้าวกระโดดและสร้างผลกระทบอย่างมีนัยสำคัญ คือ เทคโนโลยีสื่อลวงลึกหรือที่รู้จักกันในชื่อ Deepfake³ เทคโนโลยีดังกล่าว คือ สื่อสังเคราะห์ ไม่ว่าจะเป็นภาพนิ่ง วิดีโอ หรือเสียง ที่ถูกสร้างหรือดัดแปลงขึ้นโดยใช้เทคนิคการเรียนรู้เชิงลึก (Deep Learning) และโครงข่ายประสาทเทียมแบบปฏิปักษ์ (Generative Adversarial Networks) เพื่อวิเคราะห์และเลียนแบบลักษณะเฉพาะของบุคคล เช่น ใบหน้า ท่าทาง และน้ำเสียง แล้วนำไปซ้อนทับหรือสร้างขึ้นใหม่ให้ดูสมจริงจนแทบไม่สามารถแยกออกจากของจริงได้⁴

ในอดีต การสร้างสื่อสังเคราะห์ในลักษณะนี้จำเป็นต้องอาศัยทักษะทางเทคนิคขั้นสูงและทรัพยากรในการประมวลผลจำนวนมาก แต่ในปัจจุบัน เทคโนโลยีสื่อลวงลึก (Deepfake) ได้พัฒนาไปสู่รูปแบบของซอฟต์แวร์และแอปพลิเคชันสำเร็จรูปที่บุคคลทั่วไปสามารถเข้าถึง และใช้งานได้อย่างง่ายดายผ่านคอมพิวเตอร์ส่วนบุคคลหรือแม้กระทั่งโทรศัพท์มือถือ ปรากฏการณ์ความก้าวหน้าและการแพร่หลายของเทคโนโลยีนี้ ได้ลดทอนอุปสรรคในการสร้างเนื้อหาสื่อลวงลึก (Deepfake) ลงอย่างมาก ส่งผลให้ศักยภาพในการสร้างสรรค์สื่อปลอมไม่ได้จำกัดอยู่เพียงในกลุ่มผู้เชี่ยวชาญ ผู้สร้างภาพยนตร์อีกต่อไป แต่ได้กระจายไปสู่สาธารณชนในวงกว้าง ซึ่งเกิดความเสี่ยงในการนำเทคโนโลยีไปใช้ในทางที่ผิด

¹บทความนี้เรียบเรียงจากการค้นคว้าอิสระ เรื่อง ปัญหากฎหมายเกี่ยวกับการละเมิดสิทธิในภาพลักษณ์จากการใช้เทคโนโลยีสื่อลวงลึก (Deepfake) โดยมีอาจารย์ที่ปรึกษา คือ รองศาสตราจารย์ ดร.กัลยา ตันศิริ และคณะกรรมการสอบ คือ รองศาสตราจารย์ประเสริฐ ตันศิริ และรองศาสตราจารย์สุธินี รัตนวราห

²นักศึกษาระดับปริญญาโท หลักสูตรนิติศาสตรมหาบัณฑิต (ส่วนภูมิภาค) คณะนิติศาสตร์ มหาวิทยาลัยรามคำแหง

³The guardian, a brief history of deepfakes [Online], available URL: <https://www.theguardian.com/technology/2024/apr/08/inceptionism-and-balenciaga-popes-a-brief-history-of-deepfakes>, 2025 (July, 10).

⁴GAO, Deepfakes [Online], available URL: <https://www.gao.gov/assets/gao-20-379sp.pdf>, 2025 (July, 11).

อย่างไม่เคยปรากฏมาก่อน ดังจะเห็นได้จากกรณีในต่างประเทศที่เยาวชนสามารถใช้เทคโนโลยีนี้สร้างเนื้อหาที่ผิดกฎหมายได้อย่างง่ายดาย⁵

การแพร่หลายของเทคโนโลยีสื่อลวงลึก (Deepfake) ได้ก่อให้เกิดผลกระทบเชิงลบในหลากหลายมิติ ตั้งแต่การสร้างข่าวปลอมเพื่อบิดเบือนข้อมูลทางการเมือง การสร้างความเกลียดชังไปจนถึงการฉ้อโกงทางการเงินซึ่งสร้างความเสียหายมูลค่ามหาศาล ตัวอย่างที่ชัดเจนคือกรณีของพนักงานฝ่ายการเงินในฮ่องกงที่ถูกหลอกให้โอนเงินมูลค่ากว่า 25 ล้านดอลลาร์สหรัฐ ผ่านการประชุมทางวิดีโอที่มีฉากใช้เทคโนโลยีสื่อลวงลึก (Deepfake) ปลอมเป็นประธานเจ้าหน้าที่บริหารฝ่ายการเงิน⁶ นอกจากนี้เทคโนโลยียังถูกใช้เพื่อสร้างความวุ่นวายทางการเมือง เช่น การปลอมแปลงเสียงและภาพของนักการเมืองเพื่อเผยแพร่ข้อมูลเท็จในการหาเสียงเลือกตั้ง

อย่างไรก็ตาม รูปแบบการใช้เทคโนโลยีสื่อลวงลึก (Deepfake) ในทางที่ผิดซึ่งปรากฏบ่อยครั้งและสร้างความเสียหายต่อศักดิ์ศรีความเป็นมนุษย์อย่างร้ายแรงที่สุด คือ การนำไปใช้เพื่อสร้างสื่อลามกอนาจารโดยที่เจ้าของภาพลักษณะไม่ยินยอม (Non-Consensual Pornography) ข้อมูลทางสถิติชี้ให้เห็นว่ากว่า 96% ของการใช้เทคโนโลยี Deepfake ในทางที่ผิด⁷ คือ การสร้างสื่อลามก และที่น่าตกใจคือเหยื่อในกรณีเหล่านี้ทั้งหมดเป็นผู้หญิง ความจริงหรือความเท็จของข้อความนั้นกฎหมายไม่สามารถให้ความคุ้มครองได้อย่างเต็มประสิทธิภาพ⁸

สำหรับประเทศไทย แม้จะมีกฎหมายที่อาจนำมาปรับใช้ได้หลายฉบับ เช่น ประมวลกฎหมายแพ่งและพาณิชย์ว่าด้วยละเมิด ประมวลกฎหมายอาญาว่าด้วยความผิดฐานหมิ่นประมาท พระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ. 2550 และพระราชบัญญัติคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคล พ.ศ. 2562 แต่กฎหมายเหล่านี้ถูกร่างขึ้นก่อนที่เทคโนโลยีสื่อลวงลึก (Deepfake) จะแพร่หลายและมีลักษณะเป็นภัยคุกคามที่ซับซ้อนเช่นในปัจจุบัน การบังคับใช้กฎหมายที่มีอยู่ จึงอาจมีช่องว่างและไม่เพียงพอที่จะ

⁵Mango Animate, ผู้สร้างวิดีโอ Deepfake 10 อันดับแรก [Online], Available URL: <https://school.mangoanimate.com/th/top-10-deepfake-video-makers/>, 2568 (กรกฎาคม, 12).

⁶สำนักข่าวอินโฟเควสท์, บริษัททั่วโลกอ่วม ถูกแก๊งมิจฉาชีพใช้ “Deepfake” ตุนเงินหลายล้านดอลลาร์ [Online], Available URL: <https://www.infoquest.co.th/2024/401916>, 2568 (กรกฎาคม, 12).

⁷AMARIN TV, Deepfake ปัญญาประดิษฐ์ที่อันตรายต่อผู้หญิง เมื่อถูกตัดต่อลง Telegram [Online], available URL: <https://www.amarintv.com/lifestyle/trendy/68905>, 2568 (กรกฎาคม, 14).

⁸Business & Human Rights Resource Centre, S. Korea: Police open first investigation into Telegram over deepfake sex crime allegations [Online], Available URL: <https://www.business-humanrights.org/en/latest-news/s-korea-police-open-first-investigation-into-telegram-over-deepfake-sex-crime-allegations/>, 2025 (July, 14).

รับมือกับปัญหาได้อย่างครอบคลุมและมีประสิทธิภาพ การขาดกฎหมายที่บัญญัติขึ้นเพื่อจัดการกับปัญหานี้โดยตรง ทำให้ผู้เสียหายตกอยู่ในสถานะที่ขาดการเยียวยาที่ชัดเจนและทันทั่วถึง ขณะที่ผู้กระทำผิดสามารถอาศัยความซับซ้อนของเทคโนโลยีและการไม่เปิดเผยตัวตนในโลกออนไลน์เพื่อหลบเลี่ยงความรับผิดชอบ การกระทำดังกล่าวไม่เพียงแต่เป็นการละเมิดความเป็นส่วนตัวอย่างรุนแรง แต่ยังถือเป็นความรุนแรงในรูปแบบหนึ่งที่อาศัยเทคโนโลยีเป็นเครื่องมือ (Technology-Facilitated Gender-Based Violence) ซึ่งส่งผลกระทบต่อสิทธิในภาพลักษณ์ (Right of Publicity) และศักดิ์ศรีความเป็นมนุษย์ของบุคคล⁹

ความท้าทายที่สำคัญในทางกฎหมาย คือ ความเสียหายที่เกิดขึ้นจากการละเมิดในลักษณะนี้ไม่ได้ขึ้นอยู่กับว่าผู้รับชมจะเชื่อว่าเป็นของจริงหรือไม่ แต่ความเสียหายเกิดขึ้นทันทีที่ภาพลักษณ์ของบุคคลถูกนำไปใช้ในบริบทที่ลดทอนคุณค่าความเป็นมนุษย์ สร้างความอับอาย และทำให้เป็นวัตถุทางเพศโดยปราศจากความยินยอม การกระทำเช่นนี้เป็นการจกฉวยโอกาสและละเมิดอัตลักษณ์ของบุคคล ซึ่งเป็นแก่นแท้ของความเสียหายที่กฎหมายดั้งเดิม อย่างเช่น กฎหมายหมิ่นประมาท ซึ่งมุ่งเน้นไปที่ความจริงหรือความเท็จของข้อความ ไม่สามารถให้ความคุ้มครองได้อย่างเต็มประสิทธิภาพ

สำหรับประเทศไทย ผู้เขียนเห็นว่า แม้จะมีกฎหมายที่อาจนำมาปรับใช้ได้หลายฉบับ เช่น ประมวลกฎหมายแพ่งและพาณิชย์ว่าด้วยละเมิด ประมวลกฎหมายอาญาว่าด้วยความผิดฐานหมิ่นประมาท พระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ. 2550 และพระราชบัญญัติคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคล พ.ศ. 2562 แต่กฎหมายเหล่านี้ถูกร่างขึ้นก่อนที่เทคโนโลยีสื่อลวงลึก (Deepfake) จะแพร่หลายและมีลักษณะเป็นภัยคุกคามที่ซับซ้อนเช่นในปัจจุบัน การบังคับใช้กฎหมายที่มีอยู่จึงอาจมีช่องว่างและไม่เพียงพอที่จะรับมือกับปัญหาได้อย่างครอบคลุมและมีประสิทธิภาพ การขาดกฎหมายที่บัญญัติขึ้นเพื่อจัดการกับปัญหานี้โดยตรง ทำให้ผู้เสียหายตกอยู่ในสถานะที่ขาดการเยียวยาที่ชัดเจนและทันทั่วถึง ขณะที่ผู้กระทำผิดสามารถอาศัยความซับซ้อนของเทคโนโลยีและการไม่เปิดเผยตัวตนในโลกออนไลน์เพื่อหลบเลี่ยงความรับผิดชอบ

อย่างไรก็ตาม เมื่อได้ทำการศึกษาปัญหากฎหมายเกี่ยวกับการละเมิดสิทธิในภาพลักษณ์จากการใช้เทคโนโลยีสื่อลวงลึก (deepfake) พบว่ายังมีปัญหาอยู่หลายประการ สามารถสรุปได้ดังนี้

ประการแรกคือ ปัญหาการขาดคำนิยามของสื่อลวงลึก (Deepfake) การละเมิดสิทธิในภาพลักษณ์ (Right of Publicity) โดยใช้เทคโนโลยีสื่อลวงลึก (Deepfake) ประเทศไทยเผชิญกับความท้าทายทางกฎหมายที่สำคัญ อันเนื่องมาจากการที่ยังไม่มีกฎหมายใดให้คำนิยามของสื่อลวงลึก (Deepfake) ไว้อย่าง

⁹ ธฤต ตั้งวงศ์ตระกูล, ปัญหากฎหมายลิขสิทธิ์เกี่ยวกับเทคโนโลยีตัดต่อภาพและเสียง โดยปัญญาประดิษฐ์

(Deepfake Technology) [Online], available URL: <http://www.lawgrad.ru.ac.th/Abstracts/ClickLink/444>, 2568

(กรกฎาคม, 14).

ชัดเจนและเป็นทางการ ซึ่งช่องว่างทางกฎหมายนี้ก่อให้เกิดปัญหาหลายประการในการบังคับใช้กฎหมาย และการคุ้มครองสิทธิของผู้เสียหาย ประเด็นสำคัญ คือ กฎหมายในปัจจุบันของประเทศไทยที่สามารถนำมาปรับใช้ได้ เช่น ประมวลกฎหมายแพ่งและพาณิชย์ว่าด้วยการละเมิด มาตรา 420 พระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ. 2550 และพระราชบัญญัติคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคล พ.ศ. 2562 (PDPA) จากการค้นคว้าพบว่า กฎหมายดังกล่าวข้างต้นล้วนถูกร่างขึ้นก่อนที่เทคโนโลยี Deepfake จะแพร่หลาย¹⁰ จึงไม่ได้ออกแบบมาเพื่อรับมือกับความซับซ้อนของปัญหานี้โดยตรง ซึ่งการขาดนิยามที่ชัดเจน พบว่าเกิดอุปสรรคและปัญหาในการระบุขอบเขตและความร้ายแรงของการกระทำผิด เนื่องจากไม่มีคำนิยามทางกฎหมายที่แน่ชัด การระบุว่าสื่อสังเคราะห์ประเภทใดจะเข้าข่ายเป็นสื่อลวงลึก (Deepfake) ที่ผิดกฎหมาย จึงเป็นเรื่องยากและเป็นปัญหาในการดำเนินคดี และก่อให้เกิดปัญหาต่อเนื่องตามมาว่า หลักเกณฑ์ขั้นต่ำคืออะไร หากการตัดต่อภาพถ่ายธรรมดาจะถือเป็นสื่อลวงลึก (Deepfake) หรือไม่อย่างไร หรือกรณีดังกล่าวต้องเป็นการใช้ AI สร้างวิดีโอที่สมจริงเท่านั้น เมื่อการไม่มีเกณฑ์ที่ชัดเจน ทำให้การปรับใช้กับข้อเท็จจริงในทางกฎหมายเป็นไปได้ยากและไม่เหมาะสมกับสภาพการณ์ในปัจจุบัน และเมื่อพิจารณาจากเจตนารมณ์ของกฎหมายดังกล่าวข้างต้นในปัจจุบัน ซึ่งมุ่งเน้นไปที่เจตนาของผู้กระทำความผิด อย่างเช่น เพื่อการหมิ่นประมาท หรือเพื่อแสวงหาประโยชน์ทางการค้า เพื่อสร้างสื่อลามกอนาจาร หากพิจารณาถึงความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีสื่อลวงลึก (Deepfake) ในปัจจุบัน ที่สามารถสร้างความเสียหายต่อภาพลักษณ์ของบุคคลได้อย่างชัดเจนและรวดเร็ว แม้ผู้สร้างสื่อลวงลึก (Deepfake) อาจจะไม่มีความเจตนาดังกล่าว เช่น การสร้างสื่อลวงลึก (Deepfake) เพื่อความบันเทิง แต่บังเอิญสื่อลวงลึก (Deepfake) นั้นได้แพร่หลายในทางที่เสียหายต่อบุคคลที่ถูกละเมิดสิทธิในภาพลักษณ์ จึงปัญหาในการตีความว่าการกระทำรูปแบบใดเข้าข่ายเป็นความผิด เจ้าหน้าที่บังคับใช้กฎหมายและศาลอาจต้องใช้เวลาในการพิจารณาและเทียบกับกฎหมายเดิม ซึ่งไม่ทันต่อการพัฒนาทางเทคโนโลยีสื่อลวงลึก (Deepfake) เมื่อขาดคำนิยามดังกล่าว จึงทำให้เป็นปัญหาในการจำแนกแยกแยะและกำหนดบทลงโทษที่เหมาะสมกับเจตนาของผู้ละเมิดและความร้ายแรงของผลกระทบอันแตกต่างกันได้ อีกทั้ง ปัญหาและอุปสรรคในการพิสูจน์และการนำสืบในชั้นศาล การที่จะพิสูจน์ว่าเนื้อหาใดเป็นสื่อลวงลึก (Deepfake) เป็นเรื่องที่ยุ่งยากและซับซ้อนทางเทคนิคอยู่แล้ว ประกอบกับการที่ไม่มีกฎหมายที่รองรับเรื่องดังกล่าวโดยตรงได้สร้างปัญหาเพิ่มมากขึ้น ประกอบกับเรื่องภาระการพิสูจน์ความเสียหายของผู้เสียหายนั้น ผู้เสียหายมีหน้าที่ต้องรับภาระในการพิสูจน์ข้อเท็จจริงว่า วิดีโอ ภาพ หรือเสียงนั้นเป็นของปลอมที่สร้างขึ้นโดยเทคโนโลยีสื่อลวงลึก (Deepfake) หรือปัญญาประดิษฐ์ที่จำเป็นต้องอาศัยผู้เชี่ยวชาญ โดยเฉพาะและมีค่าใช้จ่ายในการพิสูจน์ที่สูง อีกทั้งมาตรฐานการรับฟังพยานหลักฐาน ศาลจะยอมรับ

¹⁰ วุฒิ ศรีธีระวิศาล, “การนำภาพลักษณ์ของบุคคลมาใช้ในวิดีโอเกม,” (คุษฎุณินพนธ์นิตยสารคุษฎุณิบัณชิต, มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, 2565), หน้า 5.

หลักฐานทางเทคนิคที่ใช้ในการตรวจจับสื่อลวงลึก (Deepfake) ในระดับใด อย่างไร เนื่องจากศาลยังไม่มีมาตรฐาน และบรรทัดฐานในการวินิจฉัยพยานหลักฐานอันเกี่ยวกับเทคโนโลยีสื่อลวงลึก ซึ่งเป็นสิ่งที่เกิดขึ้นใหม่ เมื่อไม่มีกฎหมายเฉพาะทาง ทำให้ยังไม่มีแนวทางปฏิบัติที่ชัดเจนในการประเมินความน่าเชื่อถือของหลักฐานประเภทนี้ได้

ประการที่สอง ปัญหาการขาดคำนิยามของสิทธิในภาพลักษณ์ เมื่อสิทธิในภาพลักษณ์ถูกละเมิด แต่ยังไม่มียกกฎหมายนิยามและจำกัดความถึงสิทธิที่ถูกละเมิด การพัฒนาของเทคโนโลยีสื่อลวงลึก (Deepfake) ในปัจจุบันกำลังสร้างประเด็นปัญหาการละเมิดสิทธิส่วนบุคคลอย่างยิ่ง การสังเคราะห์ภาพ เสียง และวิดีโอที่สมจริงจนแยกไม่ออกจากความเป็นจริง ได้เป็นเครื่องมือที่ทรงพลังในการสร้างข้อมูลเท็จ และการบิดเบือน ละเมิดภาพลักษณ์ของบุคคลโดยไม่ได้รับความยินยอม อย่างไรก็ตาม พิจารณาถึงมาตรการทางกฎหมายเพื่อแก้ปัญหาเหล่านี้ ในปัจจุบันประเทศกฎหมายไทยยังไม่มีกฎหมาย หรือบทบัญญัติที่ให้คำนิยาม และรับรองถึงสิทธิในภาพลักษณ์ (Right of Publicity) ivo อย่างชัดเจน จึงกล่าวได้ว่า ยังมีช่องว่างของกฎหมายไทยในปัญหาการละเมิดสิทธิในภาพลักษณ์ด้วยสื่อลวงลึก (Deepfake) ไม่ใช่เพียงแต่การขาดกฎหมายที่กำกับดูแลเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์โดยตรง แต่เป็นการขาดกฎหมายพื้นฐานในการคุ้มครองสิทธิในภาพลักษณ์โดยตรง ซึ่งเป็นสิทธิที่ถูกละเมิดจากการใช้เทคโนโลยีนี้ หากอาศัยการตีความจากบทบัญญัติกฎหมายโดยทั่วไป ที่ไม่ได้ถูกร่างขึ้นมาเพื่อวัตถุประสงค์นี้โดยตรง ทำให้การคุ้มครองสิทธิเป็นไปอย่างไม่มีประสิทธิภาพ ขาดความแน่นอนและไม่สามารถครอบคลุมถึงความเสียหาย¹¹ อันมีความซับซ้อนจากคุณลักษณะเฉพาะของสื่อลวงลึก (Deepfake) เองได้อย่างแท้จริง ปัญหาการใช้สื่อลวงลึก (Deepfake) ละเมิดสิทธิในภาพลักษณ์ในบริบทของกฎหมายไทย นั้น มีความซับซ้อนและลึกซึ้งกว่าแค่การไม่มีกฎหมายบัญญัติไว้โดยตรง แต่เป็นปัญหาเชิงโครงสร้างที่เกิดจากการที่ระบบกฎหมายไทย ยังไม่เคยบัญญัติรับรองถึงสิทธิในภาพลักษณ์ (Right of Publicity) ในฐานะทรัพย์สิน (Proprietary Right) อย่างเป็นทางการ ทำให้เมื่อมีเทคโนโลยีที่สามารถขโมยและทำซ้ำอัตลักษณ์ของบุคคลได้อย่างสมบูรณ์แบบและง่ายดาย ส่งผลให้กฎหมายที่มีอยู่เดิมไม่สามารถบังคับได้อย่างพอเพียง

สิทธิในภาพลักษณ์ตามหลักสากลแล้ว คือ สิทธิของบุคคลในการควบคุมการใช้ประโยชน์จากอัตลักษณ์ของตนเอง ไม่ว่าจะเป็นชื่อ รูปภาพ เสียง หรือลักษณะเฉพาะอื่น ๆ ที่สามารถระบุถึงตัวบุคคลนั้นได้ โดยเฉพาะอย่างยิ่งในการใช้ประโยชน์เชิงพาณิชย์ อย่างไรก็ตาม สถานะของสิทธินี้ในระบบกฎหมายไทยกลับยังไม่มี ความชัดเจนและเป็นรูปธรรม ผู้เขียนได้ค้นพบว่า ประมวลกฎหมายแพ่งและพาณิชย์ว่าด้วยการ

¹¹เรื่องเดียวกัน, หน้า 519.

ละเมิด เกี่ยวกับภาระการพิสูจน์ความเสียหายจากการละเมิด กล่าวคือ การพิสูจน์ความเสียหายทางเศรษฐกิจจากการสูญเสียโอกาส (Loss of Licensing Opportunity) เป็นเรื่องที่ไม่มีการบรรทัดฐานในกฎหมายไทย ทำให้ผู้เสียหายอาจได้รับการเยียวยาที่ไม่สะท้อนมูลค่าที่แท้จริง ภาพการณ์ดังกล่าวนำไปสู่อุปสรรคในการกำหนดค่าสินไหมทดแทนให้มีความเป็นธรรมและสมประโยชน์ต่อผู้เสียหายตามมูลค่าทางเศรษฐกิจที่สูญเสียไป อีกทั้งการขาดแนวคิดเรื่อง การใช้โดยไม่ได้รับอนุญาต (Unauthorized Use) ในฐานะความผิดของกฎหมายลักษณะละเมิดของไทยนั้น เน้นที่ความเสียหายที่เกิดขึ้นแล้วแต่ลักษณะสำคัญของสิทธิในภาพลักษณ์ คือ การควบคุมการใช้ตั้งแต่แรก แม้การใช้นั้นจะไม่ได้สร้างความเสียหายต่อชื่อเสียงเลยก็ตาม อันเป็นการควบคุมตั้งแต่ต้นน้ำ กฎหมายละเมิดตามมาตรา 420 จะมีประสิทธิภาพสูงสุด เมื่อความเสียหายสามารถคำนวณเป็นตัวเงินได้อย่างชัดเจน แต่สื่อลวงลึก (Deepfake) กลับสร้างความเสียหายที่ซับซ้อนกว่านั้น ความเสียหายที่ไม่ใช่เชิงพาณิชย์ กล่าวถึงกรณีการใช้สื่อลวงลึก (Deepfake) สร้างสื่อลามกอนาจารโดยไม่ได้รับความยินยอม หรือสร้างวิดีโอเพื่อคุกคามและทำลายสุขภาพจิตของผู้ถูกละเมิด โดยไม่ได้มุ่งหวังผลกำไรทางการค้าโดยตรง การประเมินค่าเสียหายต่อศักดิ์ศรีความเป็นมนุษย์และความทุกข์ทรมานทางจิตใจจึงเป็นเรื่องยุ่งยากและซับซ้อนในระบบกฎหมายไทย

หากพิจารณาถึงช่องว่างระหว่างบุคคลมีชื่อเสียงกับบุคคลทั่วไป สิทธิในภาพลักษณ์มักถูกหยิบยกขึ้นมาในบริบทของบุคคลมีชื่อเสียง ซึ่งสามารถแสดงให้เห็นถึงมูลค่าทางเศรษฐกิจของภาพลักษณ์ได้โดยง่าย แต่สำหรับบุคคลทั่วไปแล้ว สิทธิที่ถูกละเมิดด้วยสื่อลวงลึก (Deepfake) นั้น หากจะพิสูจน์ว่าภาพลักษณ์ของตนมีมูลค่าที่เสียหายไปเท่าใดนั้น แทบจะเป็นไปไม่ได้เลยในทางปฏิบัติ ทั้งที่เกิดความเจ็บปวดทางจิตใจและความเสียหายต่อชีวิตส่วนตัวอาจรุนแรงไม่แพ้กัน เมื่อไม่มีกฎหมายที่รับรองสิทธิในภาพลักษณ์ของทุกคนอย่างเท่าเทียมกัน จึงทำให้เกิดความไม่เป็นธรรมในสังคม

ประการที่สาม ปัญหาในเรื่องแพลตฟอร์มออนไลน์เกี่ยวกับการกรอกร่องเนื้อหา ตรวจสอบและลบสื่อลวงลึก (Deepfake) ที่ละเมิดกฎหมาย ประเทศไทยแม้มีกฎหมายที่เกี่ยวข้องบางส่วน เช่น พระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ. 2550 และพระราชบัญญัติคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคล พ.ศ. 2562 แต่ก็ยังไม่มียกเว้นที่บัญญัติที่กำหนดให้ผู้ให้บริการแพลตฟอร์มต้องมีมาตรการกรอกร่องเนื้อหา ตรวจสอบและลบสื่อลวงลึกที่ละเมิดกฎหมายโดยอัตโนมัติ อันเป็นกลไกเชิงรุกในการป้องกันความเสียหาย ปัจจุบันกฎหมายไทยยังคงใช้เพียงระบบแจ้งและลบ (Notice and Takedown) ซึ่งมีข้อจำกัดด้านความเร็ว เพราะสื่อลวงลึกสามารถแพร่กระจายในวงกว้างภายในเวลาอันสั้น ทำให้เกิดความเสียหายต่อผู้เสียหายอย่างร้ายแรงก่อนที่จะมีการลบออกทันเวลา ถึงแม้ประเทศไทยมีกฎหมายที่สามารถนำมาใช้บังคับกรณีเกี่ยวกับสื่อลวงลึก (Deepfake) ได้บางส่วน แต่กฎหมายดังกล่าวยังคงเป็นเพียงมาตรการเชิงรับ กล่าวคือ รอให้เกิด

ความเสียหายแล้ว จึงมีการดำเนินการภายหลัง ไม่ได้กำหนดมาตรการเชิงรุก เช่น ระบบตรวจจับและลบ โดยอัตโนมัติที่แพลตฟอร์มหรือผู้ให้บริการออนไลน์ต้องปฏิบัติตามกฎหมาย ซึ่งช่องว่างทางกฎหมายนี้ ก่อให้เกิดปัญหาหลายประการ กล่าวคือ กฎหมายหลักที่กำกับดูแลความรับผิดชอบของผู้ให้บริการแพลตฟอร์มออนไลน์ในประเทศไทย คือ พระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ. 2550 มาตรา 15 ซึ่งวางหลักการที่เรียกว่า Safe Harbor หรือ เกราะกำบังความรับผิด ซึ่งหลักการดังกล่าวสรุปได้ว่า โดยทั่วไปแล้วแพลตฟอร์มออนไลน์ (ผู้ให้บริการ) จะไม่ต้องรับผิดชอบต่อเนื้อหาที่ผิดกฎหมาย เช่น สื่อลวงลึก (Deepfake) ที่หมิ่นประมาท หรือสร้างข่าวปลอม ที่ผู้ใช้งานซึ่งเป็นผู้ละเมิดเป็นผู้นำเข้าสู่ระบบออนไลน์ ทราบไคที่แพลตฟอร์มนั้น ได้ปฏิบัติตามขั้นตอนที่กฎหมายกำหนด กล่าวคือ ไม่มีส่วนรู้เห็นเป็นใจ แพลตฟอร์มไม่ได้ตั้งใจสนับสนุนหรือยินยอมให้เกิดการกระทำความผิด ให้ความร่วมมือในการลบ แพลตฟอร์มออนไลน์ต้องดำเนินการระงับการเผยแพร่หรือลบเนื้อหาที่ผิดกฎหมายออกจากระบบหลังจาก ได้รับแจ้งเตือนจากผู้เสียหายหรือ ได้รับคำสั่งจากพนักงานเจ้าหน้าที่ ดังนั้น ภาระหน้าที่ทางกฎหมายของ แพลตฟอร์มจึงเริ่มต้นขึ้นหลังเกิดเหตุละเมิดและหลังได้รับการแจ้งเตือนเท่านั้น ไม่ได้มีหน้าที่ต้องสอดส่อง หรือพัฒนาระบบเพื่อตรวจจับและคัดกรองเนื้อหาสื่อลวงลึกที่ผิดกฎหมายก่อนที่จะมีการเผยแพร่ อย่างไรก็ตาม หลักการ Safe Harbor จะช่วยส่งเสริมนวัตกรรมและไม่สร้างภาระให้แพลตฟอร์มมากเกินไป แต่เมื่อเผชิญกับเทคโนโลยีสื่อลวงลึก (Deepfake) กลับเกิดข้อจำกัดที่ชัดเจน เกิดความล่าช้าและความเสียหายที่ไม่อาจย้อนกลับได้ เนื่องจากกระบวนการแจ้งเตือนและนำออกใช้เวลานาน ไม่ทันต่อการแพร่กระจายของ เนื้อหาที่อาจเป็นการแพร่กระจายอย่างรวดเร็วเป็นวงกว้าง เหมือนกับไวรัสที่แพร่กระจายภายในเวลาไม่กี่ นาที เมื่อเนื้อหาที่ถูกลบไป ก็ได้เกิดความเสียหายต่อชื่อเสียงและเกียรติยศของผู้เสียหายเสียแล้ว

เมื่อภาระหน้าที่พิสูจน์ความผิดตกอยู่กับผู้เสียหาย ผู้ที่ถูกละเมิดต้องเป็นผู้รับผิดชอบในการเฝ้าระวัง ค้นหา ติดตาม และแจ้งเรื่อง ไปยังแพลตฟอร์มออนไลน์ต่าง ๆ ด้วยตนเอง¹² ซึ่งเป็นภาระที่หนักและยุ่งยากตาม การออกแบบของส่วนติดต่อผู้ใช้ของแพลตฟอร์มออนไลน์แต่ละแห่งที่ไม่เหมือนกัน อีกทั้งการอัปโหลด ข้อมูลซ้ำ ผู้กระทำความผิดสามารถนำเนื้อหาเดิมหรือคัดแปลงเล็กน้อยไปอัปโหลดซ้ำบนแพลตฟอร์มออนไลน์เดิม หรือแพลตฟอร์มอื่นที่ใกล้เคียงได้อย่างง่ายดาย ทำให้การไล่ลบสื่อลวงลึก (Deepfake) เป็นเหมือน การแก้ปัญหาที่ปลายเหตุไม่รู้จบสิ้น เนื่องจากกฎหมายไม่ได้บังคับให้ต้องมีมาตรการตรวจจับเชิงรุกของ แพลตฟอร์มออนไลน์ยังขาดแรงจูงใจในการลงทุนพัฒนาระบบ AI หรือเทคโนโลยีอื่นที่มีค่าใช้จ่ายสูงเพื่อกำ คัดกรองเนื้อหาเหล่านี้ ผู้เขียนได้พิจารณาพระราชกฤษฎีกาการประกอบธุรกิจบริการแพลตฟอร์มดิจิทัล

¹² กรุงเทพมหานคร, **กฎหมายลักษณะดิจิทัล** [Online], Available URL: <https://www.bangkokbiznews.com/blogs/tech/innovation/1169468,2568> (กรกฎาคม, 12).

(กฎหมาย DPS) แล้วพบว่า กฎหมายฉบับนี้กำหนดให้แพลตฟอร์มดิจิทัลที่เข้าข่ายต้องมีเงื่อนไขการให้บริการที่โปร่งใส และมีมาตรการจัดการความเสี่ยง ซึ่งอาจตีความรวมถึงความเสี่ยงจากเนื้อหาที่ผิดกฎหมายได้ แต่ก็ยังไม่ได้กำหนดให้ต้องมีหน้าที่ตรวจจับเนื้อหาเชิงรุกที่ขัดต่อหลักการของพระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ. 2550

ปัญหาประการสุดท้าย ปัญหามาตรการบังคับติดฉลากสื่อลวงลึก (Deepfake) ประเทศไทย แม้มีกฎหมายที่เกี่ยวข้อง เช่น พระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดทางคอมพิวเตอร์ พ.ศ. 2550 พระราชบัญญัติคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคล พ.ศ. 2562 ประมวลกฎหมายอาญา และประมวลกฎหมายแพ่งและพาณิชย์ แต่กฎหมายเหล่านี้ ยังไม่กำหนดให้มีมาตรการบังคับติดฉลาก (Labeling) สำหรับสื่อที่สร้างโดย AI เพื่อสร้างความโปร่งใสและป้องกันการหลอกลวง ขณะที่ต่างประเทศ เช่น สหภาพยุโรปและอิตาลี จีน เริ่มกำหนดให้ผู้พัฒนาและแพลตฟอร์มต้องติดฉลากสื่อ AI เพื่อให้ประชาชนทราบถึงข้อเท็จจริงดังกล่าว ผู้เขียนได้พบว่า ยังไม่มีมาตรการทางกฎหมายที่บังคับผู้สร้าง ผู้ปรับแต่ง ผู้เผยแพร่แพลตฟอร์ม ให้ติดฉลากให้แจ้งชัดว่าสื่อดังกล่าวถูกสร้างหรือแก้ไขด้วยปัญญาประดิษฐ์ เมื่อสื่อดังกล่าวมีความสมจริงในระดับทำให้ประชาชนเข้าใจผิดได้ง่าย อีกทั้งภาระการพิสูจน์ตกแก่ผู้เสียหายที่ต้องใช้ความพยายามและค่าใช้จ่ายจำนวนมากในการสืบหาพยานหลักฐานทางเทคนิค อันบ่งชี้ว่าเป็นสื่อลวงลึก (Deepfake) ทั้งที่ความจริงควรเป็นหน้าที่และภาระพิสูจน์เบื้องต้นของผู้สร้างหรือผู้เผยแพร่ผ่านออนไลน์ ประกอบกับยังขาดมาตรฐานทางเทคนิคกลาง ให้ระบบอัปโหลดออนไลน์ หรือแพลตฟอร์มสามารถเขียนข้อมูลกำกับเนื้อหา (Content Credentials) ได้โดยอัตโนมัติและแสดงป้ายเตือนบนหน้าจอผู้ใช้ตลอดเวลา เมื่อการเยียวยาเชิงป้องกันยังไม่มีความรวดเร็วที่เพียงพอ เช่น คำสั่งลบ หรือปิดกั้นสื่อลวงลึก (Deepfake) อย่างรวดเร็วฉุกเฉิน หรือการลบลิงก์สื่อลวงลึกที่ละเมิดกฎหมายแบบฉุกเฉิน (Expedited Interim Relief) ยังไม่มีมาตรฐานทางเทคนิคกลางที่จะบังคับใช้เป็นไปในแนวทางเดียวกัน ทั้งนี้ปัญหาดังกล่าวต้องใช้ความรู้ทางเทคนิคเกี่ยวกับลักษณะเฉพาะของสื่อลวงลึกที่ถูกต้องเหมาะสม เมื่อสื่อลวง (Deepfake) ไม่ได้ถูกติดฉลากว่าเป็นสื่อที่ถูกสร้างขึ้นโดย AI ผู้รับสารหรือประชาชนอาจเข้าใจว่าเป็นของแท้จริง ส่งผลให้บุคคลที่ถูกนำภาพลักษณะไปใช้ได้รับความเสียหาย ความเข้าใจผิด ขาดโอกาสสร้างรายได้ เช่น การตัดต่อใบหน้าไปอยู่ในสื่อลามกอนาจาร (Deepfake Pornography) การปลอมเสียงหรือทำทางเพื่อทำให้บุคคลเสื่อมเสียชื่อเสียงหรือถูกเกลียดชังในสังคม สร้างสื่อปลอมเพื่อหาเสียงหรือสร้างข่าวลวงให้ร้ายบุคคลเจ้าของภาพลักษณะดังกล่าว อีกทั้งการที่สื่อปลอมไม่ถูกเปิดเผยให้ทราบว่าถูกสังเคราะห์ขึ้นมา อาจนำไปสู่ความเข้าใจผิดในวงกว้าง

ความเสียหายที่เกิดขึ้นนั้นยากต่อการพิสูจน์¹³ ทำให้ไม่สามารถประเมินและชดเชยได้เต็มที่ แม้จะใช้สิทธิฟ้องร้องตามกฎหมายแพ่งหรืออาญาแล้วก็ตาม เนื่องจากพิสูจน์ให้ศาลเห็นถึงการคำนวณค่าความเสียหายที่ทั้งเป็นตัวเงินและไม่เป็นตัวเงินได้ยาก

การที่กฎหมายไทยเน้นที่การเยียวยาภายหลังจากเกิดความเสียหาย เช่น การฟ้องละเมิดตามประมวลกฎหมายแพ่งและพาณิชย์ตามมาตรา 420 หรือความผิดฐานหมิ่นประมาทตามประมวลกฎหมายอาญา มาตรา 326 - 328 หรือตามพระราชบัญญัติคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคล พ.ศ. 2562 ที่ต้องมีความเสียหายเกิดขึ้นเสียก่อน ผู้เสียหายถึงจะมีสิทธิที่จะฟ้องร้องดำเนินคดีได้ ซึ่งไม่ทันตามสถานการณ์และสภาพเหตุการณ์ในปัจจุบัน พบว่าปัจจุบันยังขาดมาตรการบังคับที่กำหนดให้แพลตฟอร์มหรือผู้สร้างสื่อลวงลึก (Deepfake) ต้องแจ้งเตือนผู้รับสารล่วงหน้าว่าเป็นสื่อที่สังเคราะห์ขึ้นมาหรือเป็นสื่อลวงลึกโดยสร้างลายน้ำ ฉลากแจ้งเตือนหรือฝังข้อมูลซ่อนลงในสื่อเพื่อความสะดวกในการติดตามผู้เผยแพร่สื่อ พิจารณาตามพระราชบัญญัติคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคล พ.ศ. 2562 แม้จะครอบคลุมข้อมูลส่วนบุคคล แต่ยังไม่มีความมาตรการบังคับใช้ฉลาก (Labeling Obligation) ที่ชัดเจนสำหรับข้อมูลประเภทต่าง ๆ หรือข้อมูลที่ถูกประมวลขึ้นมา ด้วยเหตุนี้ มาตรการติดฉลาก (label/disclosure) และบอกแหล่งกำเนิด (Provenance/Credentials) จึงเป็นกลไกเชิงป้องกันที่ช่วยบอกความจริงให้ผู้รับสารตั้งแต่ต้น ช่วยลดการทำให้เข้าใจผิด และเกื้อหนุนสิทธิของเจ้าของภาพลักษณ์ให้ควบคุมการใช้รูปลักษณ์ตนเองได้ดียิ่งขึ้นจากสถานการณ์ปัจจุบันชี้ให้เห็นว่า การไม่มีมาตรการบังคับให้ติดฉลากสื่อสังเคราะห์เหล่านี้ ก่อให้เกิดปัญหาสำคัญหลายประการ อย่างเช่น การสร้างความเข้าใจผิดของสาธารณชน ประชาชนทั่วไปอาจไม่สามารถแยกแยะระหว่างสื่อจริงและสื่อที่สร้างจาก AI ได้ ทำให้หลงเชื่อข้อมูลที่บิดเบือน เกิดสภาวะสูญญากาศที่ประชาชน หน่วยงานที่บังคับใช้กฎหมายเกิดความไม่เชื่อมั่นในสื่อดิจิทัล ซึ่งอาจนำไปสู่ความเสียหายต่อชื่อเสียง เกียรติยศ และภาพลักษณ์ของบุคคลที่ถูกแอบอ้างอย่างประเมินค่าไม่ได้ อีกทั้งปัญหา การแสวงหาประโยชน์โดยมิชอบ หากมีการนำภาพลักษณ์ของบุคคลที่มีชื่อเสียง ศิลปิน ดารา หรือแม้กระทั่งบุคคลทั่วไปไปใช้ในทางที่เสื่อมเสีย เช่น การสร้างสื่อลามกอนาจาร การโฆษณาชวนเชื่อทางการเมืองหรือการหลอกลวงทางการเงิน หลอกหลวงให้ร่วมลงทุนแชร์ลูกโซ่ โดยที่เจ้าของสิทธิในภาพลักษณ์ไม่เคยให้ความยินยอม ภาระการพิสูจน์ที่ตกอยู่กับผู้เสียหาย หากไม่มีกฎหมายบังคับเรื่องการติดฉลาก ผู้ที่ตกเป็นเหยื่อของการละเมิดสิทธิในภาพลักษณ์จากสื่อลวงลึก (Deepfake) ต้องแบกรับภาระในการพิสูจน์ ว่าสื่อดังกล่าวเป็นของปลอมและดำเนินการฟ้องร้องเพื่อเยียวยา

¹³CSIRO, **Research reveals 'major vulnerabilities' in deepfake detectors** [Online], Available URL:

<https://www.csiro.au/en/news/All/News/2025/March/Research-reveals-major-vulnerabilities-in-deepfake-detectors>, 2025 (July 14).

ความเสียหายด้วยตนเอง ซึ่งเป็นกระบวนการที่ล่าช้า ซับซ้อน และมักไม่ทันต่อการแพร่กระจายสื่ออย่างรวดเร็วบนโลกออนไลน์

ดังนั้นแล้วเพื่อให้ผู้ถูกละเมิดสิทธิในภาพลักษณ์ได้รับการคุ้มครองตามกฎหมายอย่างเป็นรูปธรรม และอุดช่องว่างทางกฎหมายที่ไม่สามารถให้การรับรองและคุ้มครองสิทธิในภาพลักษณ์ได้อย่างถูกต้องเหมาะสม ผู้เขียนเห็นว่าควรมีการแก้ไขเพิ่มเติมกฎหมายที่เกี่ยวข้อง ให้สามารถแก้ไขปัญหาต่าง ๆ ได้ ซึ่งมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

1. ปัญหาการขาดคำนิยามของสื่อลวงลึก (Deepfake) ผู้เขียนขอเสนอแนะว่า ให้เพิ่มเติมบทบัญญัติ นิยามในพระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ. 2550 ว่า

มาตรา 3 บัญญัติว่า “สื่อลวงลึก (Deepfake) หมายถึง สื่อภาพ วิดีทัศน์ หรือเสียง ที่สร้างขึ้นโดยเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ประเภทการเรียนรู้เชิงลึก (Deep Learning) เพื่อสังเคราะห์หรือดัดแปลงอัตลักษณ์ของบุคคลให้ปรากฏในลักษณะที่สมจริงราวกับเป็นเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นจริง ทั้งที่บุคคลนั้นไม่ได้กระทำหรือกล่าวถ้อยคำดังกล่าว”

2. ปัญหาการขาดคำนิยามของสิทธิในภาพลักษณ์ ผู้เขียนขอเสนอแนะว่า ให้เพิ่มเติมบทกำหนด นิยามในประมวลกฎหมายแพ่งและพาณิชย์ ว่า

มาตรา 420 วรรคสอง บัญญัติว่า “สิทธิในภาพลักษณ์ หมายถึง สิทธิแต่เพียงผู้เดียวของบุคคลในการควบคุมการใช้ประโยชน์ในเชิงพาณิชย์ซึ่งอัตลักษณ์ของตน อันได้แก่ ชื่อ เสียง ภาพเหมือน เสียง ลายมือ ชื่อ หรือคุณลักษณะอื่นใดที่สามารถระบุถึงตัวบุคคลนั้นได้ ไม่ว่าจะปรากฏในสื่อรูปแบบใดก็ตาม รวมถึงสื่อที่ถูกสร้างหรือดัดแปลงขึ้นโดยเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์”

มาตรา 420 วรรคสาม บัญญัติว่า “การใช้ประโยชน์ในเชิงพาณิชย์ หมายความว่า รวมถึง การนำอัตลักษณ์ของบุคคลไปใช้เพื่อการโฆษณา การส่งเสริมการขาย การประชาสัมพันธ์สินค้าหรือบริการ การนำไปเป็นส่วนหนึ่งของผลิตภัณฑ์ หรือการแสวงหาผลประโยชน์ทางเศรษฐกิจอื่นใด โดยไม่ได้รับความยินยอมจากเจ้าของสิทธิ” มาตรา 420 วรรคสี่ บัญญัติว่า “สื่อที่ถูกสร้างหรือดัดแปลงขึ้น โดยเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ ให้หมายความถึง ข้อมูลภาพ เสียง หรือวิดีโอที่ถูกสังเคราะห์หรือเปลี่ยนแปลงโดยใช้เทคโนโลยีสื่อลวงลึก (Deepfake) หรือเทคโนโลยีอื่นใดที่มีลักษณะคล้ายคลึงกัน จนทำให้เกิดความเข้าใจผิดว่าบุคคลได้กระทำการหรือกล่าวถ้อยคำใดๆ ทั้งที่ไม่ได้เป็นความจริง”

3. ปัญหาความรับผิดชอบของแพลตฟอร์มออนไลน์ในการตรวจจับและลบสื่อลวงลึก (Deepfake) ที่ละเมิดกฎหมาย ผู้เขียนขอเสนอแนะว่า ให้เพิ่มเติมบทบัญญัติในพระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ. 2550 ว่า

มาตรา 15 วรรค 4 บัญญัติว่า “ เพื่อป้องกันและระงับความเสียหายต่อสิทธิในภาพลักษณ์ของบุคคล อันเกิดจากสื่อลวงลึกที่ละเมิดกฎหมาย ให้ผู้ให้บริการแพลตฟอร์มมีหน้าที่จัดให้มีมาตรการเชิงรุก ทางเทคนิคและกระบวนการที่เหมาะสม และได้สัดส่วน ดังต่อไปนี้เป็นอย่างน้อย

(1) การพัฒนาระบบตรวจจับและคัดกรอง จัดให้มีหรือใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีที่ดีที่สุดเท่าที่เป็นไปได้ในเชิงพาณิชย์ เพื่อตรวจจับ วิเคราะห์ และคัดกรองเนื้อหาที่เข้าข่ายเป็นสื่อลวงลึกที่ละเมิดกฎหมาย ก่อนหรือในทันทีที่เนื้อหานั้นจะถูกเผยแพร่สู่สาธารณะ

(2) การจำกัดการเผยแพร่เนื้อหาต้องสงสัย ในกรณีที่ระบบตรวจจับตาม (1) พบเนื้อหาที่มีความเป็นไปได้สูงที่จะเป็นสื่อลวงลึกที่ละเมิดกฎหมาย ให้ผู้ให้บริการแพลตฟอร์มระงับหรือจำกัดการเข้าถึงเนื้อหานั้นเป็นการชั่วคราวจนกว่ากระบวนการตรวจสอบโดยมนุษย์จะเสร็จสิ้น เพื่อป้องกันมิให้เกิดการแพร่กระจายในวงกว้าง

(3) การตรวจสอบและคัดกรองอย่างรวดเร็ว จัดให้มีกระบวนการตรวจสอบโดยบุคลากรที่มีความเชี่ยวชาญ เพื่อทวนสอบเนื้อหาที่ถูกตรวจจับโดยระบบอัตโนมัติหรือออกรายงานโดยผู้ใช้งานว่าเป็นสื่อลวงลึกที่ละเมิดกฎหมาย โดยให้ดำเนินการให้แล้วเสร็จภายในระยะเวลาอันสมควรและรวดเร็วเป็นพิเศษ

(4) การพัฒนาทั่วโลกความร่วมมือ สร้างช่องทางหรือเข้าร่วมในกลไกความร่วมมือระหว่างผู้ให้บริการแพลตฟอร์มด้วยกัน เพื่อแลกเปลี่ยนข้อมูลเกี่ยวกับเทคนิคการสร้างสื่อลวงลึกรูปแบบใหม่ๆ ภายเช่นดิจิทัล ของเนื้อหาที่ละเมิดกฎหมาย หรือข้อมูลอื่นใดที่เป็นประโยชน์ต่อการตรวจจับและป้องกัน โดยไม่เปิดเผยข้อมูลส่วนบุคคลของผู้ใช้งานโดยไม่จำเป็น

(5) การดำเนินการซ้ำกับผู้กระทำผิด จัดให้มีนโยบายและมาตรการที่ชัดเจนในการจัดการกับบัญชีผู้ใช้งานที่เผยแพร่สื่อลวงลึกที่ละเมิดกฎหมายซ้ำ ซึ่งรวมถึงการระงับการใช้งานบัญชีชั่วคราวหรือถาวร

(6) ผู้ให้บริการแพลตฟอร์มจะได้รับยกเว้นความรับผิดชอบตาม (1) (2) (3) (5) หากพิสูจน์ได้ว่าตนได้ใช้ความพยายามอย่างเต็มที่ตามความเหมาะสมแห่งพฤติการณ์และลักษณะของบริการในการจัดให้มีมาตรการเชิงรุกตามที่กฎหมายกำหนดแล้ว แต่ไม่อาจตรวจจับหรือป้องกันสื่อลวงลึกที่ละเมิดกฎหมายนั้นได้ เนื่องจากข้อจำกัดทางเทคโนโลยีที่ไม่อาจคาดหมายได้ หรือเป็นกรณีที่เนื้อหานั้นถูกสร้างขึ้นด้วยเทคนิคที่ซับซ้อนเกินกว่าเทคโนโลยีในขณะนั้นจะสามารถตรวจจับได้อย่างมีประสิทธิภาพ”

4. ปัญหาการขาดมาตรการบังคับติดฉลากสื่อลวงลึก (Deepfake) ผู้เขียนจึงขอเสนอแนะว่าให้เพิ่มเติมบทบัญญัติในพระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ. 2550 ว่า

มาตรา 14 (6) วรรค 1 บัญญัติว่า “ผู้ใดสร้างหรือดัดแปลงสื่อลวงลึกที่มีการใช้ภาพลักษณ์ของบุคคลอื่น โดยไม่ได้รับความยินยอม ต้องติดฉลากหรือแสดงข้อความประกอบสื่อลวงลึกลักษณะนั้นอย่างชัดเจน เพื่อให้

สาธารณชนทราบได้ทันทีว่าสื่อดังกล่าวถูกสร้างขึ้นโดยเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ และมีหน้าที่ต้องตรวจสอบและดูแลให้มีการติดฉลากหรือแสดงข้อความตามที่กำหนดไว้”

มาตรา 14 (6) วรรค 2 บัญญัติว่า “การติดฉลากหรือแสดงข้อความตามวรรคหนึ่ง ต้องมีลักษณะดังต่อไปนี้

ต้องชัดเจนและมองเห็นได้ง่าย ข้อความต้องมีขนาดและสีที่สามารถอ่านได้ชัดเจน หรือหากเป็นสื่อเสียง ต้องมีการแจ้งเตือนด้วยเสียงที่เข้าใจง่าย ฉลากหรือข้อความต้องปรากฏอยู่ตลอดเวลาที่สื่อนั้นถูกนำเสนอ โดยใช้ภาษาที่เข้าใจง่าย ต้องระบุข้อความทำนองว่า สื่อนี้สร้างหรือดัดแปลงโดยปัญญาประดิษฐ์ หรือข้อความอื่นที่มีความหมายในทำนองเดียวกัน”

มาตรา 14 วรรค 3 บัญญัติว่า “ผู้ใดฝ่าฝืนหรือไม่ปฏิบัติตามมาตรา มาตรา 14 (6) โดยไม่มีเหตุอันควร ต้องระวางโทษปรับไม่เกินหนึ่งแสนบาท

หากการกระทำตาม มาตรา 14 วรรค 3 เป็นไปเพื่อเจตนาหลอกลวงประชาชนให้เกิดความเข้าใจผิดในสาระสำคัญ หรือเพื่อทำให้บุคคลอื่นใดได้รับความเสียหายต่อชื่อเสียงหรือเกียรติคุณ ต้องระวางโทษจำคุกไม่เกินสองปี หรือปรับไม่เกินสองแสนบาท หรือทั้งจำทั้งปรับ”

เอกสารอ้างอิง

- กรุงเทพธุรกิจ. **กฎหมายลักษณะดิจิทัล** [Online]. Available URL: <https://www.bangkokbiznews.com/blogs/tech/innovation/1169468>, 2568 (กรกฎาคม, 12).
- ร้อยโทสิริภพ เยาวะ. “ปัญหาทางกฎหมายเกี่ยวกับการละเมิดลิขสิทธิ์ ภาพวาดโดยการใช้เทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ (AI).” สารนิพนธ์นิติศาสตรมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยศรีปทุม, 2567.
- วุฒิชรีธีระวิศาล. “การนำภาพลักษณ์ของบุคคลมาใช้ในวิดีโอเกม.” วิทยานิพนธ์นิติศาสตรดุษฎีบัณฑิต, มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, 2565.
- สำนักข่าวอินโฟเควสท์. **บริษัททั่วโลกอ่วม ถูกแก๊งมิจฉาชีพใช้ “Deepfake” ตุนเงินหลายล้านดอลลาร์** [Online]. Available URL: <https://www.infoquest.co.th/2024/401916>, 2568 (กรกฎาคม, 12).
- Mango Animate. **ผู้สร้างวิดีโอ Deepfake 10 อันดับแรก** [Online]. Available URL: <https://school.mangoanimate.com/th/top-10-deepfake-video-makers/>, 2568 (กรกฎาคม, 12).
- รัฐธรรมนูญแห่งราชอาณาจักรไทย พุทธศักราช 2560.
- พระราชบัญญัติคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคล พ.ศ. 2562.
- พระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ. 2550
และที่แก้ไขเพิ่มเติม.
- ประมวลกฎหมายแพ่งและพาณิชย์.
- ประมวลกฎหมายอาญา.
- พระราชกฤษฎีกาการประกอบธุรกิจบริการแพลตฟอร์มดิจิทัลที่ต้องแจ้งให้ทราบ พ.ศ. 2565.
- Business & Human Rights Resource Centre. **S. Korea: Police open first investigation into Telegram over deepfake sex crime allegations** [Online]. Available URL: <https://www.business-humanrights.org/en/latest-news/s-korea-police-open-first-investigation-into-telegram-over-deepfake-sex-crime-allegations/>, 2025 (July, 14).
- CSIRO. **Research reveals 'major vulnerabilities' in deepfake detectors** [Online]. Available URL: <https://www.csiro.au/en/news/All/News/2025/March/Research-reveals-major-vulnerabilities-in-deepfake-detectors>, 2025 (July 14).
- GAO. **DEEPPFAKE TECHNOLOGY: Detection and Authentication Technologies Are Being Developed, but Challenges Remain** [Online]. Available URL: <https://www.gao.gov/products/gao-24-107292>, 2025 (July, 14).

The Guardian. **Italy first in EU to pass comprehensive law regulating use of AI** [Online]. Available
URL: <https://www.theguardian.com/world/2025/sep/18/italy-first-in-eu-to-pass-comprehensive-law-regulating-ai>, 2025 (october, 14).