

มาตรการทางกฎหมายเพื่อป้องกันสื่อลามกที่ใช้เทคโนโลยี
กรณีศึกษาการคุ้มครองสิทธิเด็ก

The Legal Measures for Preventing Technology-Based Pornographic
Media: A Case Study on the Protection of Children's Rights

ธีราพร สังข์นาค^{1*}, และ มงคล เทียนประเทืองชัย²

Teeraporn Sungnak^{1*}, and Mongkol Thainorathuangchai²

^{1,2}คณะนิติศาสตร์ มหาวิทยาลัยรังสิต

^{1,2}Faculty of Law, Rangsit University, Thailand

Corresponding Author E-mail: Teeraporn.su66@rsu.ac.th

Received: August 5, 2026

Revised: August 20, 2026

Accepted: August 24, 2026

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาปัญหาและข้อจำกัดของกฎหมายไทยในการรับมือกับสื่อลามกที่สร้างโดยเทคโนโลยี Deepfake และ Generative AI 2) ศึกษาเปรียบเทียบมาตรการทางกฎหมายเกี่ยวกับการคุ้มครองเด็กจากสื่อลามกดิจิทัลของสหรัฐอเมริกา สหราชอาณาจักร และสาธารณรัฐเกาหลี และ 3) เสนอแนวทางในการปรับปรุงกฎหมายไทยและมาตรการคุ้มครองเด็กให้สอดคล้องกับพัฒนาการของเทคโนโลยีดิจิทัล การวิจัยเป็นการวิจัยเชิงคุณภาพโดยใช้การวิจัยเอกสาร ศึกษาตัวบทกฎหมาย เอกสารทางกฎหมาย งานวิจัย และบทความวิชาการที่เกี่ยวข้อง และวิเคราะห์ข้อมูลด้วยการวิเคราะห์เชิงเนื้อหาและการวิเคราะห์เปรียบเทียบกฎหมาย ผลการวิจัยพบว่า กฎหมายไทยสามารถนำมาปรับใช้กับสื่อทางเพศที่สร้างหรือดัดแปลงด้วยเทคโนโลยีได้บางกรณี แต่ยังมีข้อจำกัดด้านนิยามและขอบเขตของสื่อ ผู้เสียหายฐานความผิดเกี่ยวกับการสร้างสื่อสังเคราะห์ และกลไกการนำเนื้อหาออกจากระบบ โดยเฉพาะกรณีสื่อการล่วงละเมิดทางเพศเด็กที่สร้างโดย AI ที่ไม่มีเด็กจริงเป็นต้นแบบ ผลการวิจัยพบว่า สหรัฐอเมริกาให้ความสำคัญกับระบบ Notice and Takedown และหน้าที่ของแพลตฟอร์ม สหราชอาณาจักรใช้กฎหมายหลายฉบับครอบคลุมทั้งภาพสังเคราะห์และการกำกับบริการออนไลน์ ส่วนสาธารณรัฐเกาหลีกำหนดฐานความผิดเกี่ยวกับ Deepfake ทางเพศโดยตรงและขยายการคุ้มครองสื่อทางเพศที่เกี่ยวข้องกับเด็กอย่างชัดเจน ดังนั้น ประเทศไทยควรพิจารณาปรับปรุงนิยามและฐานความผิดให้รองรับสื่อที่สร้างด้วย AI พัฒนากลไก Notice and Takedown ที่ผู้เสียหายเข้าถึงได้ กำหนดหน้าที่ของแพลตฟอร์ม และจัดให้มีมาตรการคุ้มครองและเยียวยาเด็กควบคู่กับการบังคับใช้กฎหมาย

คำสำคัญ: Deepfake, Generative AI, สื่อลามกเด็ก, การคุ้มครองสิทธิเด็ก

Abstract

This research aimed to 1) study the problems and limitations of Thai law in addressing pornographic materials created using Deepfake and Generative AI technologies, 2) comparatively study legal measures concerning the protection of children from digital pornography in the United States, the United Kingdom, and the Republic of Korea, and 3) propose guidelines for improving Thai law and child protection measures in accordance with developments in digital technology. This study employed a qualitative research approach using documentary research by examining statutory provisions, legal documents, research studies, and relevant academic articles. The data were analyzed using content analysis and comparative legal analysis. The findings revealed that Thai law can be applied to sexual content created or modified by technology in certain cases, but limitations remain concerning the definitions and scope of the materials, victims, offenses relating to the creation of synthetic content, and mechanisms for removing content from online systems, particularly in cases of AI-generated child sexual abuse material in which no real child is used as a model. The comparative findings showed that the United States places emphasis on the Notice and Takedown system and platform responsibilities; the United Kingdom applies several laws covering both synthetic images and the regulation of online services; while the Republic of Korea directly establishes offenses relating to sexual Deepfakes and clearly extends protection to sexual content involving children. Therefore, Thailand should consider revising relevant definitions and offenses to cover AI-generated content, developing an accessible Notice and Takedown mechanism for victims, defining platform responsibilities, and providing child protection and remedial measures alongside law enforcement.

Keywords: Deepfake, Generative AI, Child Pornography, Child Rights Protection

บทนำ

เทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ (Artificial Intelligence: AI) ได้เข้ามามีบทบาทในการสร้างและดัดแปลงสื่อดิจิทัลอย่างแพร่หลาย โดยเฉพาะเทคโนโลยี Deepfake และ Generative AI ที่สามารถสร้างภาพ เสียง และวิดีโอให้มีลักษณะใกล้เคียงกับบุคคลจริง เทคโนโลยีเหล่านี้มีประโยชน์ในด้านความบันเทิง การศึกษา และการสื่อสาร แต่ขณะเดียวกันก็ถูกนำมาใช้สร้างสื่อทางเพศโดยไม่ได้รับความยินยอมจากบุคคลที่ถูกนำภาพหรืออัตลักษณ์ไปใช้ (Westerlund, 2019) ปัญหาดังกล่าวยิ่งสำคัญเมื่อเกี่ยวข้องกับเด็ก เนื่องจาก Generative AI สามารถใช้สร้างทั้งภาพทางเพศที่ดัดแปลงจากภาพของเด็กจริงและภาพที่สร้างขึ้นโดยระบบทั้งหมดในลักษณะ “สื่อการล่วงละเมิดทางเพศเด็กที่สร้างโดยปัญญาประดิษฐ์” (AI-generated child sexual abuse

material: AI-CSAM) ทั้งนี้ งานศึกษาของ Ó Ciardha et al. (2026) ชี้ว่า AI-CSAM อาจเกี่ยวข้องกับการทำให้เด็กที่เคยถูกล่วงละเมิดตกเป็นเหยื่อซ้ำ การล่อลวง การข่มขู่ทางเพศ และทำให้การแสวงหาประโยชน์ทางเพศจากเด็กถูกทำให้เป็นเรื่องปกติมากขึ้น จึงไม่อาจพิจารณาปัญหานี้เฉพาะจากการมีหรือไม่มีเด็กจริงปรากฏอยู่ในกระบวนการสร้างสื่อเท่านั้น เพราะเด็กย่อมเป็นบุคคลที่ต้องได้รับ ความคุ้มครองเป็นพิเศษตามหลักสิทธิเด็กและอนุสัญญาว่าด้วยสิทธิเด็ก ซึ่งให้ความสำคัญกับการคุ้มครองเด็กจากการแสวงหาประโยชน์และการล่วงละเมิดทางเพศ (คณะกรรมการสิทธิมนุษยชนแห่งชาติ, 2552)

ปัญหาสำคัญทางกฎหมายจึงอยู่ที่การกำหนดขอบเขตของความผิดและมาตรการคุ้มครองให้ทันต่อรูปแบบของสื่อที่เทคโนโลยีสามารถสร้างขึ้น งานศึกษาด้านกฎหมายที่ผ่านมาเริ่มให้ความสำคัญกับประเด็นนี้มากขึ้น McGlynn และ Toparlak (2025) ศึกษาการสร้างสื่อลามก Deepfake โดยไม่ได้รับความยินยอมเสนอว่า การพิจารณาความผิดไม่ควรจำกัดอยู่เฉพาะการเผยแพร่ภาพ แต่ควรครอบคลุมถึงขั้นตอนการสร้างสื่อที่ละเมิดความเป็นส่วนตัวและอำนาจในการตัดสินใจเกี่ยวกับภาพทางเพศของบุคคลด้วย ขณะที่การศึกษาของ Dushi et al. (2025) พบว่า การเปลี่ยนแปลงของ Generative AI ทำให้เกิดคำถามทางกฎหมายหลายประการ ทั้งนิยามของสื่อล่วงละเมิดทางเพศเด็ก ความรับผิดชอบในกรณีที่สื่อถูกสร้างขึ้นโดยไม่มีเด็กจริงเป็นต้นแบบ การใช้ข้อมูลในการฝึกอบรม AI ตลอดจนหน้าที่ของผู้พัฒนาและผู้ให้บริการเทคโนโลยีงานดังกล่าวจึงเสนอให้การคุ้มครองเด็กครอบคลุมมาตรการทางกฎหมาย มาตรฐานทางเทคนิค และความรับผิดชอบของผู้เกี่ยวข้องในระบบดิจิทัลร่วมกัน

พัฒนาการทางกฎหมายในต่างประเทศสะท้อนให้เห็นแนวทางรับมือกับปัญหานี้ เช่น สหรัฐอเมริกามีการนำกฎหมายเกี่ยวกับสื่อล่วงละเมิดทางเพศเด็กมาใช้ดำเนินคดีกับกรณีที่ใช้ AI สร้างหรือดัดแปลงภาพทางเพศของเด็ก และในปี 2025 ได้ตรา “TAKE IT DOWN Act” ซึ่งครอบคลุมการเผยแพร่ภาพส่วนตัวทางเพศโดยไม่ได้รับความยินยอม รวมถึงภาพที่ถูกดัดแปลงหรือสร้างด้วย AI พร้อมกำหนดให้แพลตฟอร์มที่อยู่ภายใต้กฎหมายต้องมีกระบวนการรับคำร้องและนำเนื้อหาดังกล่าวออกภายใน 48 ชั่วโมง สหราชอาณาจักรได้พัฒนากฎหมายเกี่ยวกับภาพส่วนตัวที่สร้างหรือดัดแปลงขึ้นโดยมิได้รับความยินยอม และกฎหมายของสหราชอาณาจักรยังถือว่าการสร้างภาพลามกหรือภาพอนาจารของเด็กด้วยวิธี Deepfake อยู่ภายใต้กฎหมายที่คุ้มครองเด็กจากภาพอนาจารอยู่แล้ว ส่วนสาธารณรัฐเกาหลีมีประสบการณ์ในการรับมือกับอาชญากรรมทางเพศดิจิทัลมาอย่างต่อเนื่อง โดยกำหนดมาตรการที่ครอบคลุมการลงโทษ การสืบสวน การช่วยเหลือผู้เสียหาย การลบเนื้อหาอย่างรวดเร็ว ตลอดจนหน้าที่ของผู้ให้บริการอินเทอร์เน็ต และต่อมาได้จัดทำมาตรการตอบสนองต่ออาชญากรรมทางเพศที่ใช้ Deepfake โดยเฉพาะ แนวทางของทั้งสามประเทศจึงมีประเด็นที่สามารถนำมาเปรียบเทียบได้ ทั้งการกำหนดฐานความผิด ขอบเขตของสื่อที่กฎหมายคุ้มครอง กระบวนการนำเนื้อหาออกจากระบบ และความรับผิดชอบของแพลตฟอร์มออนไลน์

สำหรับประเทศไทย มีกฎหมายหลายฉบับที่สามารถนำมาพิจารณาเกี่ยวกับสื่อลามกและการเผยแพร่ข้อมูลผ่านระบบคอมพิวเตอร์ เช่น บทบัญญัติในประมวลกฎหมายอาญาที่เกี่ยวกับสื่อลามกและสื่อลามกเด็ก รวมถึงพระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ. 2550 และที่แก้ไขเพิ่มเติม อย่างไรก็ตาม เมื่อเทคโนโลยีสามารถสร้างภาพทางเพศของเด็กได้โดยไม่จำเป็นต้องมีภาพการล่วง

ละเมิดที่เกิดขึ้นจริง หรือสามารถนำภาพทั่วไปของเด็กจริงมาสังเคราะห์เป็นภาพทางเพศได้ จึงเกิดประเด็นว่า บทบัญญัติที่มีอยู่สามารถรองรับพฤติการณ์ดังกล่าวได้เพียงใด โดยเฉพาะการกำหนดความหมายของสื่อลามก เด็กในกรณีของสื่อสังเคราะห์ การระบุผู้เสียหายในกรณีที่ไม่มีเด็กจริงเป็นต้นแบบ ความรับผิดชอบของผู้สร้างและผู้เผยแพร่ ตลอดจนหน้าที่ของแพลตฟอร์มในการป้องกันและนำเนื้อหาออกจากระบบ ปัญหาเหล่านี้แตกต่างจากสื่อลามกเด็กในรูปแบบเดิม และมีลักษณะใกล้เคียงกับช่องว่างทางกฎหมายที่งานศึกษาต่างประเทศพบเกี่ยวกับ AI-CSAM จึงจำเป็นต้องวิเคราะห์ว่าหลักกฎหมายไทยที่มีอยู่สามารถตีความและบังคับใช้กับสื่อที่สร้างด้วย Deepfake และ Generative AI ได้ในขอบเขตใด และส่วนใดที่ยังต้องได้รับการปรับปรุง และจากการทบทวนงานที่ผ่านมาพบว่า งานเกี่ยวกับ Deepfake จำนวนหนึ่งมุ่งศึกษาความเสี่ยงจากการปลอมแปลงข้อมูลและผลกระทบต่อบุคคล ขณะที่งานกฎหมายในระยะหลังเริ่มให้ความสำคัญกับสื่อลามก Deepfake และสื่อการล่วงละเมิดทางเพศเด็กที่สร้างโดย AI มากขึ้น โดยเฉพาะการกำหนดฐานความผิด ความยินยอมของบุคคลในภาพ และความรับผิดชอบของผู้ให้บริการเทคโนโลยี อย่างไรก็ตาม ยังมีความจำเป็นในการศึกษาปัญหาดังกล่าวในบริบทของกฎหมายไทยโดยเชื่อมโยงการคุ้มครองสิทธิเด็กกับลักษณะเฉพาะของสื่อที่สร้างขึ้นด้วย AI และเปรียบเทียบกับระบบกฎหมายที่มีมาตรการรับมือในด้านนี้แล้ว การศึกษารังนี้จึงมุ่งวิเคราะห์ปัญหาและข้อจำกัดของกฎหมายไทย เปรียบเทียบมาตรการทางกฎหมายของสหรัฐอเมริกา สหราชอาณาจักร และสาธารณรัฐเกาหลี และนำผลการเปรียบเทียบมาพิจารณาเป็นแนวทางในการปรับปรุงกฎหมายและมาตรการคุ้มครองเด็กของประเทศไทยให้สามารถรองรับรูปแบบการละเมิดที่เกิดจาก Deepfake และ Generative AI อย่างเหมาะสม

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อศึกษาปัญหาและข้อจำกัดของกฎหมายไทยในการรับมือกับสื่อลามกที่สร้างโดยเทคโนโลยี Deepfake และ Generative AI
2. เพื่อศึกษาเปรียบเทียบมาตรการทางกฎหมายเกี่ยวกับการคุ้มครองเด็กจากสื่อลามกดิจิทัลของสหรัฐอเมริกา สหราชอาณาจักร และสาธารณรัฐเกาหลี
3. เพื่อเสนอแนวทางในการปรับปรุงกฎหมายไทยและมาตรการคุ้มครองเด็กให้สอดคล้องกับพัฒนาการของเทคโนโลยีดิจิทัลในปัจจุบัน

การทบทวนวรรณกรรม

1. แนวคิดเกี่ยวกับสิทธิส่วนบุคคลและการคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคล

สิทธิเสรีภาพและสิทธิในข้อมูลส่วนบุคคลเป็นสิทธิขั้นพื้นฐานของมนุษย์ที่ได้รับการรับรองทั้งในกฎหมายระหว่างประเทศและกฎหมายภายในประเทศ โดยมีหลักการสำคัญคือ บุคคลย่อมมีสิทธิในการควบคุมข้อมูลที่สามารถระบุตัวตนของตนเองได้ รวมถึงสิทธิที่จะไม่ถูกนำข้อมูล ภาพ เสียง หรือข้อมูลชีวมิติไปใช้โดยปราศจากความยินยอม ตามแนวคิดของ Westin (1967) อธิบายสิทธิความเป็นส่วนตัวเป็นส่วนตัวในลักษณะของอำนาจที่บุคคลสามารถกำหนดได้ว่าข้อมูลเกี่ยวกับตนจะถูกเปิดเผยแก่บุคคลอื่นเมื่อใด อย่างไร

และในขอบเขตใด หลักดังกล่าวมีความเกี่ยวข้องกับสื่อที่สร้างหรือดัดแปลงด้วย AI เนื่องจาก Deepfake สามารถนำภาพใบหน้า เสียง หรืออัตลักษณ์ของบุคคลมาสร้างเนื้อหาที่บุคคลนั้นไม่เคยกระทำจริง ซึ่งส่งผลกระทบต่อความเป็นส่วนตัว ศักดิ์ศรี และสิทธิในการควบคุมการใช้ภาพของตนเอง Chesney และ Citron (2019) เห็นว่า Deepfake ทำให้ข้อจำกัดของกฎหมายเดิมปรากฏชัดขึ้น เนื่องจากความเสียหายอาจเกี่ยวข้องพร้อมกันทั้งสิทธิส่วนบุคคล ชื่อเสียง การคุกคาม และการเผยแพร่ข้อมูลเท็จ ในกรณีของสื่อทางเพศ ความยินยอมจึงเป็นประเด็นสำคัญต่อการพิจารณาว่าการสร้างและเผยแพร่สื่อนั้นเป็นการละเมิดสิทธิของบุคคล

2. แนวคิดสิทธิเด็กและการคุ้มครองเด็กในสภาพแวดล้อมดิจิทัล

การคุ้มครองเด็กมีพื้นฐานจากการยอมรับว่าเด็กเป็นผู้ทรงสิทธิและต้องได้รับการคุ้มครองเป็นพิเศษ ตามอนุสัญญาว่าด้วยสิทธิเด็ก โดยเฉพาะหลักประโยชน์สูงสุดของเด็ก สิทธิในความเป็นส่วนตัว และสิทธิที่จะได้รับความคุ้มครองจากความรุนแรง การแสวงหาประโยชน์และการล่วงละเมิดทางเพศ (คณะกรรมการสิทธิมนุษยชนแห่งชาติ, 2552) หลักการดังกล่าวได้รับการขยายให้ครอบคลุมสภาพแวดล้อมดิจิทัลอย่างชัดเจน ใน General Comment No. 25 (2021) on Children's Rights in Relation to the Digital Environment ซึ่งกำหนดให้รัฐต้องคุ้มครองสิทธิเด็กในโลกดิจิทัลเช่นเดียวกับพื้นที่อื่น และให้ความสำคัญกับความเป็นส่วนตัว ความปลอดภัย และการป้องกันการแสวงหาประโยชน์ทางเพศทางออนไลน์ (Committee on the Rights of the Child, 2021) แนวทางดังกล่าวมีความสำคัญต่อการกำกับ AI โดยตรง UNICEF (2025) เสนอว่า การพัฒนาและกำกับระบบ AI ที่เกี่ยวข้องกับเด็กควรคำนึงถึงความปลอดภัย การคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคล ความโปร่งใส ความรับผิดชอบ และประโยชน์สูงสุดของเด็ก โดยฉบับปรับปรุงล่าสุดได้กล่าวถึงความเสี่ยงจากสื่อการล่วงละเมิดทางเพศเด็กที่สร้างโดย AI และภาพส่วนตัวทางเพศที่สร้างขึ้นโดยไม่ได้รับความยินยอม โดยเฉพาะ ดังนั้น การพิจารณาปัญหาสื่อลามกที่สร้างด้วยเทคโนโลยีจึงไม่ควรจำกัดอยู่ที่การลงโทษผู้สร้างหรือผู้เผยแพร่ แต่ต้องพิจารณาถึงหน้าที่ของผู้พัฒนาระบบ ผู้ให้บริการแพลตฟอร์ม และมาตรการป้องกันความเสี่ยงตั้งแต่การออกแบบเทคโนโลยี

3. เทคโนโลยี AI และ Deepfake ในฐานะความท้าทายทางกฎหมาย

การที่เทคโนโลยี AI และ Deepfake ถูกพิจารณาจากความสามารถของเทคโนโลยีในการสร้างหรือดัดแปลงภาพ เสียง และวิดีโอจนเกิดเนื้อหาที่เหมือนจริง Westerlund (2019) ชี้ว่า Deepfake อาศัยเทคนิคการเรียนรู้เชิงลึกเพื่อสร้างสื่อที่ยากต่อการแยกแยะจากข้อมูลจริง ขณะที่ Chesney และ Citron (2019) อธิบายว่าลักษณะดังกล่าวทำให้เกิดความท้าทายต่อกฎหมายหลายด้าน เนื่องจากผู้กระทำสามารถสร้างเนื้อหาได้ง่าย เผยแพร่ได้รวดเร็ว และสร้างความเสียหายก่อนที่ผู้เสียหายจะสามารถใช้กลไกทางกฎหมายระงับการเผยแพร่ได้ ปัญหาความซับซ้อนมากขึ้นเมื่อ Generative AI ถูกใช้สร้างเนื้อหาทางเพศ McGlynn (2025) ศึกษาการสร้างสื่อทางเพศแบบ Deepfake โดยไม่ได้รับความยินยอม พบว่า การปฏิรูปกฎหมายในหลายประเทศมักมุ่งไปที่การเผยแพร่เนื้อหา ขณะที่การสร้างหรือการว่าจ้างให้สร้างได้รับความสนใจน้อยกว่า ทั้งที่ความเสียหายต่อผู้ถูกนำอัตลักษณ์ไปใช้สามารถเกิดขึ้นตั้งแต่ขั้นตอนการสร้าง แม้เนื้อหานั้นยัง

ไม่ได้เผยแพร่ต่อสาธารณะ ผู้เขียนจึงเสนอให้มาตรการทางกฎหมายครอบคลุมการสร้างและการจัดหาเนื้อหาดังกล่าวร่วมกับมาตรการเยียวยาและการกำกับแพลตฟอร์ม

4. ช่องว่างของมาตรการทางกฎหมายของสื่อการล่วงละเมิดทางเพศเด็กที่สร้างโดย AI

ปัญหาที่เกี่ยวข้องกับเด็กมีลักษณะเฉพาะกว่าสื่อ Deepfake ทางเพศโดยทั่วไป เนื่องจาก Generative AI สามารถสร้างสื่อการล่วงละเมิดทางเพศเด็กที่สร้างโดย AI (AI-generated CSAM) ได้ทั้งจากภาพของเด็กจริง ภาพของเด็กที่เคยเป็นผู้เสียหาย หรือสร้างบุคคลสังเคราะห์ขึ้นใหม่ทั้งหมด กรณีหลังทำให้เกิดคำถามสำคัญว่ากฎหมายที่กำหนดความผิดโดยอาศัยการมีเด็กจริงอยู่ในภาพหรืออยู่ในกระบวนการผลิตจะสามารถนำมาใช้กับสื่อสังเคราะห์ในระดับใด โดย Dushi et al. (2025) วิเคราะห์กฎหมายของสหภาพยุโรปที่เกี่ยวข้องกับ AI-generated CSAM ได้แก่ กฎหมายว่าด้วย AI การคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคล การกำกับบริการดิจิทัล และกฎหมายเกี่ยวกับการล่วงละเมิดทางเพศเด็ก ซึ่งชี้ให้เห็นว่า แม้กฎหมายที่มีอยู่สามารถนำมาปรับใช้ได้บางส่วน แต่ยังมีข้อจำกัด โดยเฉพาะการควบคุมข้อมูลที่นำไปใช้ฝึก Generative AI และการเชื่อมโยงหน้าที่ของผู้พัฒนาเทคโนโลยีกับมาตรการคุ้มครองเด็ก งานดังกล่าวจึงเสนอให้ใช้มาตรการเชิงป้องกันควบคู่กับกฎหมายอาญา รวมถึงมาตรฐานทางเทคนิคและหลักปฏิบัติของผู้ให้บริการ ส่วนในด้านผลกระทบ Ó Ciardha et al. (2026) ชี้ว่า ข้อถกเถียงที่มองว่าสื่อสังเคราะห์ไม่ก่อให้เกิดผู้เสียหายเพราะไม่มีเด็กจริงอยู่ในภาพยังไม่ครอบคลุมความเสียหายที่อาจเกิดขึ้น AI-generated CSAM สามารถนำภาพของเด็กจริงมาสร้างเนื้อหาทางเพศซ้ำ ใช้ประกอบการล่อลวงหรือข่มขู่เด็ก ตลอดจนส่งเสริมการทำให้การแสวงหาประโยชน์ทางเพศจากเด็กกลายเป็นเรื่องที่ได้รับการยอมรับมากขึ้น งานดังกล่าวจึงชี้ว่าการประเมินความเสียหายไม่ควรพิจารณาเฉพาะว่ามีการล่วงละเมิดทางกายต่อเด็กในขั้นตอนผลิตสื่อหรือไม่ แต่ต้องพิจารณาผลกระทบต่อเด็กและระบบการคุ้มครองเด็กโดยรวมด้วย

5. กลไกและองค์กรในการคุ้มครองสิทธิเด็ก

การคุ้มครองเด็กจากสื่อที่สร้างด้วย AI เกี่ยวข้องกับหน่วยงานมากกว่ากระบวนการบังคับใช้กฎหมาย อาญา องค์กรด้านสิทธิเด็ก หน่วยงานบังคับใช้กฎหมาย ผู้กำกับดูแลด้านดิจิทัล ผู้ให้บริการแพลตฟอร์ม และผู้พัฒนา AI ต่างมีบทบาทในขั้นตอนการป้องกัน ตรวจสอบ ระวังการเผยแพร่ และช่วยเหลือผู้เสียหาย หลักสิทธิเด็กในสภาพแวดล้อมดิจิทัลจึงสนับสนุนให้รัฐพัฒนากลไกที่เชื่อมโยงมาตรการทางกฎหมายกับการกำกับดูแลเทคโนโลยีและความรับผิดชอบของภาคเอกชน (Committee on the Rights of the Child, 2021; UNICEF, 2025) แนวทางนี้มีความสำคัญต่อการพิจารณาว่ากฎหมายไทยควรกำหนดเพียงฐานความผิดและบทลงโทษ หรือควรครอบคลุมกลไกการแจ้งเหตุ การลบเนื้อหา การเก็บรักษาพยานหลักฐาน และหน้าที่ของแพลตฟอร์มในการจัดการเนื้อหาที่ละเมิดสิทธิเด็กด้วย

จากการทบทวนวรรณกรรมพบว่า งานศึกษาเกี่ยวกับ Deepfake ในระยะแรกมุ่งอธิบายความเสี่ยงต่อความเป็นส่วนตัว ชื่อเสียง และความน่าเชื่อถือของข้อมูล ต่อมางานด้านกฎหมายเริ่มให้ความสำคัญกับสื่อทางเพศที่สร้างโดยไม่ได้รับความยินยอม และล่าสุดได้ขยายมาสู่ AI-generated CSAM โดยพบประเด็นร่วมกันว่า กฎหมายเดิมอาจไม่ครอบคลุมกระบวนการสร้างสื่อสังเคราะห์ทั้งหมด การกำหนดผู้เสียหายมีความซับซ้อนเมื่อไม่มีเด็กจริงปรากฏในสื่อ และการควบคุมเฉพาะผู้สร้างหรือผู้เผยแพร่อาจไม่เพียงพอ

หากไม่กำหนดหน้าที่ของแพลตฟอร์มและผู้พัฒนาเทคโนโลยีร่วมด้วย อย่างไรก็ตาม งานที่ทบทวนส่วนใหญ่เป็นการศึกษากฎหมายและนโยบายของต่างประเทศ ขณะที่การวิเคราะห์ว่ากฎหมายไทยสามารถรองรับ AI-generated CSAM และสื่อทางเพศแบบ Deepfake ที่เกี่ยวข้องกับเด็กได้ในขอบเขตใด รวมทั้งควรพัฒนามาตรการด้านฐานความผิด การนำเนื้อหาออกจากระบบ และความรับผิดชอบของผู้ให้บริการ ยังเป็นประเด็นที่ควรศึกษาเพิ่มเติม การวิจัยครั้งนี้จึงนำแนวคิดด้านสิทธิส่วนบุคคล สิทธิเด็ก และการกำกับเทคโนโลยีมาใช้เป็นกรอบในการวิเคราะห์กฎหมายไทย และเปรียบเทียบกับมาตรการของสหรัฐอเมริกา สหราชอาณาจักร และสาธารณรัฐเกาหลี เพื่อนำไปสู่ข้อเสนอในการปรับปรุงมาตรการคุ้มครองเด็กให้สอดคล้องกับลักษณะของการกระทำที่เกิดจากเทคโนโลยีดังกล่าว

วิธีดำเนินการวิจัย

รูปแบบการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) โดยใช้การวิจัยเอกสาร (Documentary Research) และการศึกษาเปรียบเทียบกฎหมาย เพื่อศึกษาปัญหาและข้อจำกัดของกฎหมายไทยในการคุ้มครองเด็กจากสื่อลามกหรือสื่อทางเพศที่สร้างหรือดัดแปลงด้วยเทคโนโลยี Deepfake และ Generative AI และเปรียบเทียบกับมาตรการทางกฎหมายของสหรัฐอเมริกา สหราชอาณาจักร และสาธารณรัฐเกาหลี ขอบเขตการศึกษาครอบคลุมกฎหมายและเอกสารที่มีผลใช้บังคับหรือเผยแพร่จนถึง พ.ศ. 2569 สำหรับประเทศไทย ศึกษาประมวลกฎหมายอาญาในส่วนที่เกี่ยวข้องกับสื่อลามกเด็ก พระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ. 2550 และที่แก้ไขเพิ่มเติม รวมถึงกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับการคุ้มครองเด็ก สำหรับต่างประเทศ ศึกษากฎหมายหลัก ได้แก่ TAKE IT DOWN Act และกฎหมายเกี่ยวกับการคุ้มครองเด็กจากการแสวงหาประโยชน์ทางเพศของสหรัฐอเมริกา Protection of Children Act 1978, Sexual Offences Act 2003, Online Safety Act 2023 และ Data (Use and Access) Act 2025 ของสหราชอาณาจักร ตลอดจน Act on Special Cases Concerning the Punishment, etc. of Sexual Crimes และกฎหมายคุ้มครองเด็กและเยาวชนจากการแสวงหาประโยชน์ทางเพศของสาธารณรัฐเกาหลี

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้เป็นแบบบันทึกข้อมูลจากเอกสารและกรอบการเปรียบเทียบกฎหมายที่ผู้วิจัยกำหนดขึ้นตามวัตถุประสงค์การวิจัย ประกอบด้วย 5 ประเด็น ได้แก่ 1) นิยามและขอบเขตของสื่อทางเพศหรือสื่อลามกเด็กที่สร้างด้วยเทคโนโลยี 2) ลักษณะการกระทำและฐานความผิด 3) การกำหนดความรับผิดและบทลงโทษ 4) มาตรการคุ้มครองและเยียวยาผู้เสียหาย รวมถึงการนำเนื้อหาออกจากระบบ และ 5) หน้าที่หรือความรับผิดชอบของแพลตฟอร์มและหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง โดยใช้กรอบเดียวกันในการบันทึกและเปรียบเทียบข้อมูลของแต่ละประเทศ

การรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยรวบรวมข้อมูลจากตัวบทกฎหมาย เอกสารประกอบกฎหมาย คำอธิบายหรือข้อมูลจากหน่วยงานของรัฐ ตลอดจนบทความวิจัย บทความวิชาการ หนังสือ และเอกสารจากฐานข้อมูลวิชาการทั้งภาษาไทยและภาษาต่างประเทศ โดยคัดเลือกเอกสารที่เกี่ยวข้องโดยตรงกับ Deepfake, Generative AI, AI-generated CSAM, สื่อทางเพศที่สร้างโดยไม่ได้รับความยินยอม และการคุ้มครองสิทธิเด็ก เอกสารที่นำมาวิเคราะห์ต้องสามารถตรวจสอบแหล่งที่มาได้และมีสาระสัมพันธ์กับประเด็นที่ศึกษา สำหรับการเลือกสหรัฐอเมริกา สหราชอาณาจักร และสาธารณรัฐเกาหลี พิจารณาจากการที่ทั้งสามประเทศมีพัฒนาการทางกฎหมายในการรับมือสื่อทางเพศที่สร้างหรือดัดแปลงด้วยเทคโนโลยี และมีมาตรการที่แตกต่างกันทั้งด้านการกำหนดความผิด การคุ้มครองผู้เสียหาย และการกำกับแพลตฟอร์ม จึงเหมาะสำหรับนำมาเปรียบเทียบกับกฎหมายไทย

การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูลดำเนินการ 3 ขั้นตอน ได้แก่ 1) ขั้นแรก วิเคราะห์เชิงเนื้อหา (Content Analysis) โดยจำแนกสาระจากกฎหมายและเอกสารตามประเด็นที่กำหนดไว้ในกรอบการศึกษา 2) ขั้นที่สอง วิเคราะห์เปรียบเทียบกฎหมายของประเทศไทยกับสหรัฐอเมริกา สหราชอาณาจักร และสาธารณรัฐเกาหลี ในประเด็นเดียวกัน เพื่อพิจารณาความเหมือน ความแตกต่าง ขอบเขตการคุ้มครอง และกลไกการบังคับใช้ และ 3) ขั้นที่สาม สังเคราะห์ข้อค้นพบเพื่อระบุปัญหาและช่องว่างของกฎหมายไทย แล้วนำมาตราการที่เหมาะสมจากต่างประเทศมาพิจารณาประกอบการเสนอแนวทางปรับปรุงกฎหมายและมาตรการคุ้มครองเด็กให้รองรับการใช้ Deepfake และ Generative AI ได้เหมาะสมกับบริบทของประเทศไทย

ผลการวิจัย

ผลการศึกษาตามวัตถุประสงค์ข้อที่ 1 ปัญหาและข้อจำกัดของกฎหมายไทยในการรับมือกับสื่อลามกที่สร้างโดย Deepfake และ Generative AI

ผลการศึกษาพบว่า กฎหมายไทยมีบทบัญญัติที่สามารถนำมาปรับใช้กับสื่อทางเพศที่สร้างหรือดัดแปลงด้วยเทคโนโลยีได้บางกรณี แต่ยังไม่มียกเว้นที่กำหนดความผิดเกี่ยวกับ Deepfake หรือ AI-generated sexual content ไว้โดยเฉพาะ กฎหมายสำคัญที่เกี่ยวข้อง ได้แก่ ประมวลกฎหมายอาญา มาตรา 1 (17) ซึ่งกำหนดความหมายของ “สื่อลามกอนาจารเด็ก” และมาตรา 287/1-287/2 ซึ่งกำหนดความผิดเกี่ยวกับการครอบครอง ส่งต่อ ผลิต และทำให้แพร่หลายซึ่งสื่อลามกอนาจารเด็ก รวมถึงพระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ. 2550 และที่แก้ไขเพิ่มเติม โดยมาตรา 14 (4) ไข่กับการนำข้อมูลคอมพิวเตอร์ที่มีลักษณะลามกเข้าสู่ระบบที่ประชาชนทั่วไปอาจเข้าถึงได้ และมาตรา 16 ไข่กับการนำภาพของบุคคลอื่นที่ถูกสร้าง ตัดต่อ เติม หรือดัดแปลงเข้าสู่ระบบโดยประการที่น่าจะทำให้บุคคลนั้นเสียชื่อเสียง ถูกดูหมิ่น ถูกเกลียดชัง หรือได้รับความอับอาย

ข้อจำกัดสำคัญประการแรกอยู่ที่ขอบเขตของบุคคลและสื่อที่กฎหมายรองรับ มาตรา 16 แห่งพระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ฯ ใช้อ้างอิงคำว่า “ภาพของผู้อื่น” และกำหนดผลของการกระทำโดยเชื่อมโยงกับความเสียหายที่เกิดแก่บุคคลดังกล่าว จึงเหมาะกับกรณี Deepfake ที่นำภาพหรืออัตลักษณ์ของบุคคลจริงมาดัดแปลงมากกว่ากรณีภาพเด็กที่ Generative AI สร้างขึ้นทั้งหมด และไม่ได้เกิดจริงเป็นต้นแบบ ส่วนบทนิยาม “สื่อลามกอนาจารเด็ก” ตามประมวลกฎหมายอาญา มาตรา 1 (17) แม้จะใช้อ้างอิงคำครอบคลุม “รูปแบบอื่นใดในลักษณะทำนองเดียวกัน” และข้อมูลที่จัดเก็บในระบบคอมพิวเตอร์ แต่ยังไม่ได้กล่าวถึงภาพสังเคราะห์หรือบุคคลเสมือนที่สร้างด้วย AI ไว้โดยชัดแจ้ง จึงเกิดประเด็นในการตีความว่าภาพที่ไม่มีเด็กจริงปรากฏอยู่จะอยู่ในขอบเขตของบทบัญญัติดังกล่าว

ข้อจำกัดประการต่อมา กฎหมายไทยยังไม่ได้แยกฐานความผิดของการสร้างสื่อทางเพศสังเคราะห์ออกจากการนำเข้าสู่ระบบหรือการเผยแพร่ กล่าวคือ มาตรา 16 มุ่งที่การนำภาพที่สร้างหรือติดต่อเข้าสู่ระบบคอมพิวเตอร์ที่ประชาชนทั่วไปอาจเข้าถึงได้ ขณะที่ความผิดเกี่ยวกับสื่อลามกอนาจารเด็กตามมาตรา 287/1 และมาตรา 287/2 มุ่งที่การครอบครอง ส่งต่อ ผลิต หรือทำให้แพร่หลายภายใต้เงื่อนไขของบทบัญญัติแต่ละมาตรา จึงยังไม่มีฐานความผิดที่ออกแบบมาโดยตรงสำหรับการสร้างหรือส่งให้ระบบ AI สร้างภาพทางเพศของเด็กหรือบุคคลใดโดยเฉพาะ

ข้อจำกัดประการที่สามเกี่ยวข้องกับการนำเนื้อหาออกจากระบบ เนื่องจากกฎหมายไทยไม่ได้ปราศจากกลไกดังกล่าว จากมาตรา 15 แห่งพระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ฯ กำหนดเรื่องความรับผิดชอบของผู้ให้บริการและให้อำนาจออกหลักเกณฑ์เกี่ยวกับการแจ้งเตือนและการนำข้อมูลออกจากระบบ อีกทั้งมาตรา 20 เปิดทางให้พนักงานเจ้าหน้าที่ยื่นคำร้องต่อศาลเพื่อขอให้ระงับการเผยแพร่หรือลบข้อมูลคอมพิวเตอร์บางประเภท นอกจากนี้ ประกาศกระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม พ.ศ. 2565 ยังกำหนดให้ผู้ให้บริการมีช่องทางรับแจ้งและดำเนินการกับข้อมูลลามก โดยกรณีภาพลามกอนาจารเด็กกำหนดระยะเวลาดำเนินการไม่เกิน 24 ชั่วโมง อย่างไรก็ตาม กลไกดังกล่าวมีลักษณะเป็นกระบวนการภายใต้กรอบความรับผิดชอบของผู้ให้บริการและการบังคับใช้กฎหมายคอมพิวเตอร์ ยังไม่ได้ออกแบบเป็นสิทธิของผู้เสียหายจาก Deepfake หรือ AI-generated sexual content โดยเฉพาะ และยังมีเงื่อนไขเกี่ยวกับการร้องทุกข์หรือการดำเนินการตามขั้นตอนก่อนแจ้งผู้ให้บริการ จึงแตกต่างจากระบบ Notice and Takedown ที่กำหนดสิทธิและขั้นตอนของผู้เสียหายไว้โดยตรง

จึงสามารถสรุปได้ว่า ข้อจำกัดของกฎหมายไทยไม่ได้อยู่ที่การไม่มีกฎหมายที่สามารถนำมาใช้ได้เลย แต่เกิดจากการที่บทบัญญัติที่มีอยู่ถูกพัฒนาขึ้นก่อนการแพร่หลายของ Generative AI ทำให้การกำหนดขอบเขตของสื่อ ผู้เสียหาย การสร้างเนื้อหา และหน้าที่ของแพลตฟอร์มยังไม่สอดคล้องกับลักษณะของสื่อสังเคราะห์ในปัจจุบัน

ผลการศึกษาตามวัตถุประสงค์ข้อที่ 2 การเปรียบเทียบมาตรการทางกฎหมายของสหรัฐอเมริกา สหราชอาณาจักร และสาธารณรัฐเกาหลี

ผลการศึกษาเปรียบเทียบพบว่า ทั้งสามประเทศมีแนวโน้มขยายการคุ้มครองจากการลงโทษผู้เผยแพร่ไปสู่การควบคุมตั้งแต่การสร้างสื่อ การครอบครอง การนำเนื้อหาออกจากระบบ และความรับผิดชอบของแพลตฟอร์ม แต่ใช้กลไกทางกฎหมายแตกต่างกัน ดังนี้

สหรัฐอเมริกาใช้ TAKE IT DOWN Act, Public Law 119-12 (2025) เป็นกฎหมายสำคัญในการรับมือภาพส่วนตัวทางเพศที่เผยแพร่โดยไม่ได้รับความยินยอม รวมถึงภาพที่สร้างหรือดัดแปลงด้วยเทคโนโลยี กฎหมายกำหนดทั้งความผิดเกี่ยวกับการเผยแพร่หรือขู่ว่าจะเผยแพร่ภาพดังกล่าว และในมาตรา 3 กำหนดให้แพลตฟอร์มที่อยู่ภายใต้กฎหมายจัดให้มีกระบวนการรับคำร้องจากผู้เสียหาย เมื่อได้รับคำร้องที่ถูกต้องต้องนำภาพออกโดยเร็วและไม่เกิน 48 ชั่วโมง พร้อมใช้ความพยายามอย่างสมเหตุสมผลในการค้นหาและลบสำเนาที่เหมือนกัน โดย Federal Trade Commission เป็นหน่วยงานบังคับใช้หน้าที่ดังกล่าว

ขณะที่สหราชอาณาจักรใช้กฎหมายหลายฉบับร่วมกัน โดย Protection of Children Act 1978 มาตรา 1 ครอบคลุมการสร้าง แจกจ่าย หรือแสดงภาพอนาจารหรือ pseudo-photograph ของเด็ก ซึ่งคำอธิบายทางกฎหมายยืนยันว่าครอบคลุมภาพ Deepfake ที่เป็นภาพเด็กด้วย ส่วน Criminal Justice Act 1988 มาตรา 160 กำหนดความผิดเกี่ยวกับการครอบครองภาพดังกล่าว และ Coroners and Justice Act 2009 มาตรา 62 ครอบคลุมภาพเด็กที่ไม่ใช่ภาพถ่าย เช่น ภาพที่สร้างด้วยคอมพิวเตอร์ นอกจากนี้ Online Safety Act 2023 มาตรา 10 กำหนดหน้าที่ของผู้ให้บริการออนไลน์ให้ประเมินและจัดการความเสี่ยงจากเนื้อหาผิดกฎหมาย รวมทั้งนำเนื้อหาผิดกฎหมายออกอย่างรวดเร็วเมื่อทราบว่ามิอยู่ในบริการ และสำหรับ Deepfake ของบุคคลทั่วไป สหราชอาณาจักรได้เพิ่มความผิดเกี่ยวกับการสร้างหรือขอให้สร้างภาพส่วนตัวสังเคราะห์โดยไม่ได้รับความยินยอมใน Data (Use and Access) Act 2025 มาตรา 138 โดยบทบัญญัตินี้ใช้กับผู้ใหญ่ เนื่องจากกรณีเด็กอยู่ภายใต้กฎหมายเกี่ยวกับภาพอนาจารเด็กที่มีอยู่แล้ว

สาธารณรัฐเกาหลีมีบทบัญญัติที่กำหนดความผิดเกี่ยวกับ Deepfake โดยตรงใน Act on Special Cases Concerning the Punishment, etc. of Sexual Crimes มาตรา 14-2 ซึ่งห้ามการติดต่อ สังเคราะห์ หรือแปรสภาพภาพ วิดีโอ หรือเสียงของบุคคลให้มีลักษณะทางเพศโดยขัดต่อเจตนาของบุคคลนั้น และภายหลังการแก้ไขในปี 2024 ได้เพิ่มโทษสูงสุดเป็นจำคุกไม่เกิน 7 ปีหรือปรับไม่เกิน 50 ล้านวอน รวมทั้งกำหนดความผิดเกี่ยวกับการครอบครอง ซื้อมาจัดเก็บ หรือรับชมสื่อดังกล่าวในวรรค 4 สำหรับสื่อที่เกี่ยวข้องกับเด็ก Act on the Protection of Children and Youth Against Sex Offenses มาตรา 2 (5) กำหนดความหมายของ child or youth sexual exploitation materials ให้ครอบคลุมทั้งเด็กจริง รวมถึง “บุคคลหรือสิ่งแทนที่สามารถรับรู้ได้อย่างชัดเจนว่าเป็นเด็กหรือเยาวชน” จึงมีขอบเขตที่สามารถรองรับสื่อสังเคราะห์ได้กว้างกว่าบทนิยามของกฎหมายไทย

จากผลเปรียบเทียบทั้ง 3 ประเทศ จึงสรุปความแตกต่างของมาตรการหลักได้ดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 เปรียบเทียบมาตรการทางกฎหมายเกี่ยวกับ Deepfake และสื่อทางเพศที่เกี่ยวข้องกับเด็ก

ประเด็น เปรียบเทียบ	ประเทศไทย	สหรัฐอเมริกา	สหราชอาณาจักร	สาธารณรัฐเกาหลี
กฎหมายหลักที่เกี่ยวข้อง	ประมวลกฎหมายอาญา ม. 1 (17), 287/1–287/2; พ.ร.บ.คอมพิวเตอร์ฯ ม. 14 (4), 15, 16, 20	TAKE IT DOWN Act, Pub. L. 119-12 (2025) และกฎหมายอาญาสหพันธรัฐที่เกี่ยวข้องกับ CSAM	Protection of Children Act 1978, s.1; Criminal Justice Act 1988, s.160; Coroners and Justice Act 2009, s.62; Online Safety Act 2023, s.10; Data (Use and Access) Act 2025, s.138	Act on Special Cases Concerning the Punishment, etc. of Sexual Crimes, Art. 14-2; Act on the Protection of Children and Youth Against Sex Offenses, Art. 2 (5)
Deepfake ทางเพศ	ม. 16 รongรับภาพของบุคคลจริงที่ถูกสร้างหรือตัดต่อและนำเข้าสู่ระบบ แต่ยังไม่มีความผิด Deepfake เฉพาะ	TAKE IT DOWN Act ครอบคลุม digital forgery ที่เผยแพร่โดยไม่ได้รับความยินยอม	s.66B Sexual Offences Act 2003 ครอบคลุมการเผยแพร่ภาพส่วนตัวรวมถึง Deepfake; s.138 Data (Use and Access) Act 2025 กำหนดความผิดในการสร้าง/ขอให้สร้างภาพ Deepfake ของผู้อื่น	Art. 14-2 กำหนดความผิดเกี่ยวกับการติดต่อ สักเคราะห์หรือแปรสภาพภาพ/เสียงทางเพศโดยตรง
สื่อทางเพศที่เกี่ยวข้องกับเด็กซึ่งสร้างด้วย AI	บทนิยาม ม. 1 (17) และ ม. 287/1–287/2 ใช้กับสื่อลามกอนาจารเด็ก แต่ไม่ได้ระบุภาพ AI หรือบุคคลสังเคราะห์โดยตรง	กฎหมายแยกพิจารณาตามลักษณะของภาพและฐานความผิด; TAKE IT DOWN Act ใช้ได้เมื่อเป็น digital forgery ของบุคคลที่ระบุตัวได้รวมถึงผู้เยาว์	Protection of Children Act 1978 ครอบคลุม pseudo-photograph และกฎหมายอื่น ครอบคลุมภาพเด็กที่สร้างด้วยคอมพิวเตอร์	Art. 2 (5) ครอบคลุมเด็กหรือบุคคล/สิ่งแทนที่สามารถรับรู้ได้ว่าเป็นเด็กหรือเยาวชน

ประเด็น เปรียบเทียบ	ประเทศไทย	สหรัฐอเมริกา	สหราชอาณาจักร	สาธารณรัฐเกาหลี
การแจ้งและลบ เนื้อหา	มีตาม พ.ร.บ. คอมพิวเตอร์ฯ ม. 15, 20 และประกาศ กระทรวงดิจิทัลฯ พ.ศ. 2565 แต่ยัง ไม่ได้จัดเป็นสิทธิของ ผู้เสียหาย Deepfake โดยเฉพาะ	TAKE IT DOWN Act, s.3 กำหนด ระบบ Notice and Takedown และลบ ภายใน 48 ชั่วโมงเมื่อ ได้รับคำร้องที่ถูกต้อง	Online Safety Act 2023, s.10 กำหนดให้ แพลตฟอร์มมีระบบ ลดความเสี่ยงและนำ เนื้อหาผิดกฎหมาย ออกโดยเร็ว	ไซเบอร์โกลด์การ์ด อาชญากรรมทางเพศ ดิจิทัลควคู้กับ กฎหมายว่าด้วย ความผิดทางเพศและ การคุ้มครองเด็ก
ลักษณะเด่น	มีกฎหมายหลายฐาน ที่นำมาปรับใช้ได้ แต่ ยังแยกส่วนและไม่ กำหนด Deepfake/AI- generated sexual content โดยตรง	กำหนดสิทธิร้องขอลบ และหน้าที่ แพลตฟอร์มพร้อม กรอบเวลาแน่นอน	เชื่อมกฎหมายอาญา กับหน้าที่ด้านความ ปลอดภัยของ แพลตฟอร์ม	มีฐานความผิด Deepfake โดยตรง และนิยามสื่อแสวงหา ประโยชน์ทางเพศเด็ก ครอบคลุมสิ่งแทนเด็ก

หมายเหตุ: ผู้วิจัยสังเคราะห์จากกฎหมายที่ระบุในแต่ละช่องของตาราง

ผลการเปรียบเทียบแสดงให้เห็นว่า จุดต่างที่สำคัญไม่ได้อยู่ที่ระดับความรุนแรงของบทลงโทษเพียงอย่างเดียว แต่เกิดจากโครงสร้างของกฎหมาย สหรัฐอเมริกาให้ความสำคัญกับสิทธิในการขอให้แพลตฟอร์มนำเนื้อหาออกภายในเวลาที่กำหนด สหราชอาณาจักรใช้กฎหมายหลายฉบับเชื่อมการกำหนดความผิดเข้ากับหน้าที่ด้านความปลอดภัยของแพลตฟอร์ม ส่วนสาธารณรัฐเกาหลีกำหนดฐานความผิดเกี่ยวกับ Deepfake โดยตรง และใช้นิยามสื่อแสวงหาประโยชน์ทางเพศเด็กที่ครอบคลุมตัวตนหรือภาพที่สามารถรับรู้ได้ว่าเป็นเด็ก แนวทางเหล่านี้ต่างจากกฎหมายไทยซึ่งยังต้องอาศัยการปรับใช้บทบัญญัติหลายฉบับกับพฤติการณ์ที่เกิดจากเทคโนโลยีใหม่

ผลการศึกษาตามวัตถุประสงค์ข้อที่ 3 แนวทางในการปรับปรุงกฎหมายไทยและมาตรการคุ้มครองเด็ก

จากการวิเคราะห์กฎหมายไทยและผลการเปรียบเทียบต่างประเทศ พบแนวทางปรับปรุงกฎหมายไทย 4 ประเด็น ดังนี้

ประการแรก พิจารณากำหนดขอบเขตความผิดเกี่ยวกับสื่อทางเพศที่สร้างหรือดัดแปลงด้วย AI ให้ชัดเจน โดยแยกการสร้าง การสั่งให้สร้าง การครอบครอง การเผยแพร่ และการขู่ว่าจะเผยแพร่ตามระดับความร้ายแรงของการกระทำ เพื่อแก้ไขข้อจำกัดที่ปัจจุบันต้องอาศัยมาตรา 16 แห่งพระราชบัญญัติว่าด้วย

การกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ฯ และบทบัญญัติเกี่ยวกับสื่อลามกอนาจารเด็กซึ่งไม่ได้บัญญัติขึ้นสำหรับ Deepfake โดยเฉพาะ

ประการที่สอง ทบทวนนิยาม “สื่อลามกอนาจารเด็ก” ตามประมวลกฎหมายอาญา มาตรา 1 (17) ว่าควรครอบคลุมภาพหรือสื่อสังเคราะห์ที่สร้างด้วย AI และแสดงบุคคลที่มีลักษณะเป็นเด็ก แม้ไม่มีเด็กจริงเป็นต้นแบบหรือไม่ โดยอาจศึกษาารูปแบบของสาธารณรัฐเกาหลี ซึ่งมาตรา 2 (5) แห่ง Act on the Protection of Children and Youth Against Sex Offenses ครอบคลุมบุคคลหรือสิ่งแทนที่สามารถรับรู้ได้อย่างชัดเจนว่าเป็นเด็กหรือเยาวชน

ประการที่สาม ควรพัฒนากลไก Notice and Takedown ที่มุ่งคุ้มครองผู้เสียหายโดยตรง เพิ่มจากกลไกตามมาตรา 15 และมาตรา 20 แห่งพระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ฯ โดยกำหนดช่องทางร้องขอที่ชัดเจน ระยะเวลานำเนื้อหาออก การจัดการสำเนาที่ถูกเผยแพร่ซ้ำ และหน้าที่ของแพลตฟอร์มภายหลังได้รับแจ้ง ทั้งนี้ รูปแบบของ TAKE IT DOWN Act ซึ่งกำหนดกรอบเวลา 48 ชั่วโมงและให้แพลตฟอร์มใช้ความพยายามค้นหาและลบสำเนาที่เหมือนกัน เป็นแนวทางที่สามารถนำมาพิจารณาประกอบได้

ประการที่สี่ ควรกำหนดหน้าที่เชิงป้องกันของผู้ให้บริการแพลตฟอร์มให้ชัดเจนขึ้น โดยเฉพาะการประเมินความเสี่ยง ระบบรับแจ้ง การป้องกันการเผยแพร่ซ้ำ และการเก็บรักษาข้อมูลที่เป็นต่อการดำเนินคดี แนวทางดังกล่าวสอดคล้องกับ Online Safety Act 2023 ของสหราชอาณาจักร ซึ่งกำหนดให้ผู้ให้บริการจัดการความเสี่ยงจากเนื้อหาผิดกฎหมายและนำเนื้อหาดังกล่าวออกโดยเร็วเมื่อทราบถึงการมีอยู่ของเนื้อหา

ผลการศึกษาชี้ว่า การปรับปรุงกฎหมายไทยควรมุ่งแก้ไขช่องว่างใน 3 ระดับ ได้แก่ ขอบเขตของสื่อและผู้เสียหาย ฐานความผิดเกี่ยวกับการสร้างและเผยแพร่สื่อสังเคราะห์ และกลไกความรับผิดชอบของแพลตฟอร์มมากกว่าการเพิ่มบทลงโทษเพียงอย่างเดียว ทั้งนี้ การกำหนดมาตรการดังกล่าวควรคำนึงถึงความชัดเจนขององค์ประกอบความผิด หลักความได้สัดส่วน และกระบวนการคุ้มครองสิทธิของผู้เสียหายควบคู่กัน

อภิปรายผล

1. ปัญหาและข้อจำกัดของกฎหมายไทยในการรับมือกับสื่อลามกที่สร้างโดย Deepfake และ Generative AI พบว่า ไทยมีกฎหมายสำหรับจัดการเนื้อหาลามกหรือภาพที่ถูกตัดต่อ แต่มีข้อจำกัดด้านโครงสร้างของบทบัญญัติที่กำหนดขึ้นบนฐานของสื่อและความเสียหายในรูปแบบเดิม เช่น มาตรา 16 แห่งพระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ. 2550 และที่แก้ไขเพิ่มเติม รองรับการนำภาพของบุคคลอื่นที่ถูกสร้าง ตัดต่อ เติม หรือดัดแปลงเข้าสู่ระบบคอมพิวเตอร์ แต่ยังคงองค์ประกอบของการกระทำกับภาพของผู้อื่นและผลที่เกิดแก่บุคคลนั้น จึงสามารถอธิบายกรณี Deepfake ที่มีบุคคลจริงเป็นต้นแบบได้ชัดกว่ากรณีที่ Generative AI สร้างบุคคลสังเคราะห์ขึ้นทั้งหมด ส่วนบทนิยาม “สื่อลามกอนาจารเด็ก” ตามประมวลกฎหมายอาญา มาตรา 1 (17) และความผิดตามมาตรา 287/1–287/2 แม้มีถ้อยคำกว้างพอที่จะรองรับสื่อดิจิทัลหลายประเภท แต่ไม่ได้ระบุ AI-generated หรือประเภทบุคคล

สังเคราะห์ไว้โดยตรง จึงยังเกิดข้อสงสัยในการตีความเมื่อไม่ได้จริงเป็นต้นแบบ การขยายความหมายผ่านการตีความในคดีอาญายังต้องคำนึงถึงหลักความชัดเจนแน่นอนของกฎหมายอาญาและหลักห้ามใช้กฎหมายอาญาโดยเทียบเคียงเป็นผลร้ายแก่ผู้ต้องหา ข้อจำกัดดังกล่าวมีลักษณะเดียวกับที่ Dushi et al. (2025) ระบุว่า สื่อสังเคราะห์ทำให้เส้นแบ่งระหว่างเนื้อหาที่มีเด็กจริงเป็นผู้เสียหายกับเนื้อหาที่สร้างบุคคลสมมติขึ้นใหม่ไม่ชัดเจน และทำให้กฎหมายที่พัฒนาขึ้นบนแนวคิดเรื่องผู้เสียหายที่มีตัวตนต้องเผชิญปัญหาการจัดประเภททางกฎหมาย ผู้วิจัยเห็นว่าประเด็นนี้จึงไม่ควรแก้ด้วยการขยายความหมายของบทบัญญัติเดิมเพียงอย่างเดียว แต่ควรพิจารณากำหนดองค์ประกอบความผิดให้ชัดเจนว่าครอบคลุมสื่อสังเคราะห์ประเภทใดบ้าง โดยต้องรักษาสมดุลระหว่างการคุ้มครองเด็กกับหลักความชัดเจนของกฎหมายอาญา อีกประเด็นหนึ่ง คือกฎหมายไทยให้ความสำคัญกับการนำข้อมูลเข้าสู่ระบบและการเผยแพร่ ขณะที่ความเสียหายจาก Deepfake ทางเพศอาจเริ่มตั้งแต่ขั้นตอนการสร้าง McGlynn (2025) เสนอว่าการกำกับเฉพาะการเผยแพร่ยังไม่ครอบคลุมลักษณะของความเสียหาย เพราะการสร้างสื่อทางเพศโดยไม่ได้รับความยินยอมเป็นการละเมิดสิทธิที่แตกต่างหากจากการเผยแพร่ แนวคิดนี้จึงสนับสนุนข้อเสนอให้กฎหมายไทยพิจารณาแยกการสร้างการสั่งให้สร้าง และการเผยแพร่เป็นพฤติกรรมที่ต้องประเมินต่างกัน แทนการพึ่งมาตรา 16 หรือบทบัญญัติเรื่องสื่อลามกเดิมเพียงอย่างเดียว

2. การเปรียบเทียบมาตรการทางกฎหมายของสหรัฐอเมริกา สหราชอาณาจักร และสาธารณรัฐเกาหลี พบว่า ความแตกต่างที่สำคัญระหว่างกฎหมายไทยกับต่างประเทศอยู่ที่การออกแบบกฎหมายให้ตอบสนองต่อคนละช่วงของปัญหา เนื่องจากสหรัฐอเมริกาให้ความสำคัญกับการเยียวยาหลังเนื้อหาถูกเผยแพร่โดยมาตรา 3 ของ TAKE IT DOWN Act กำหนดให้แพลตฟอร์มต้องมีช่องทางรับคำร้องจากบุคคลที่ระบุตัวได้ และนำเนื้อหาทางเพศที่เผยแพร่โดยไม่ได้รับความยินยอมออกจากระบบภายในกรอบเวลาที่กฎหมายกำหนด ระบบดังกล่าวทำให้การนำเนื้อหาออกเป็นกระบวนการที่ผู้เสียหายเริ่มต้นได้โดยตรง แตกต่างจากไทยที่แม้มีกลไกตามมาตรา 15 และมาตรา 20 แห่งพระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ฯ แต่ยังไม่ได้ออกแบบเป็นสิทธิเฉพาะของผู้เสียหายจาก Deepfake หรือ AI-generated sexual content ส่วนสหราชอาณาจักรใช้แนวทางแยกประเภทของสื่อและพฤติกรรมอย่างละเอียดกว่า โดยกฎหมายเกี่ยวกับภาพอนาจารเด็กเดิมครอบคลุม pseudo-photographs ขณะที่ Data (Use and Access) Act 2025 มาตรา 138 เพิ่มความผิดสำหรับการสร้างหรือขอให้สร้างภาพส่วนตัวสังเคราะห์ของผู้ใหญ่โดยไม่ได้รับความยินยอม ทั้งนี้ คำอธิบายกฎหมายระบุชัดว่ากรณีเด็กไม่รวมอยู่ในมาตราดังกล่าว เพราะกฎหมายเดิมครอบคลุมภาพ Deepfake ของเด็กอยู่แล้ว แนวทางนี้สะท้อนหลักการที่น่าสนใจสำหรับไทย คือ ไม่จำเป็นต้องสร้างฐานความผิดเดี่ยวครอบคลุมทุกกรณี แต่สามารถแยกการคุ้มครองเด็กออกจากกรณีบุคคลทั่วไปตามลักษณะของประโยชน์ทางกฎหมายที่ต้องคุ้มครอง ขณะที่สาธารณรัฐเกาหลีแสดงแนวทางที่ชัดเจนที่สุดในเรื่องการกำหนดฐานความผิด Deepfake โดยตรง มาตรา 14-2 แห่ง Act on Special Cases Concerning the Punishment, etc. of Sexual Crimes กำหนดความผิดตั้งแต่การติดต่อ สังเคราะห์ หรือแปรรูปภาพหรือเสียงของบุคคลให้มีลักษณะทางเพศโดยขัดต่อเจตนาของบุคคลนั้น และหลังการแก้ไขปี ค.ศ. 2024 ยังครอบคลุมการครอบครอง ซื้อ จัดเก็บ หรือรับชมด้วย แนวทางของเกาหลีใต้จึงช่วยลดภาระการตีความว่าการกระทำ

รูปแบบใหม่จะอยู่ภายใต้ความผิดเดิมหรือไม่ อย่างไรก็ตาม ผู้วิจัยเห็นว่าการนำมาใช้กับประเทศไทยควรพิจารณาหลักความได้สัดส่วนและแยกระดับความร้ายแรงของการสร้าง ครอบครอง และเผยแพร่ ไม่ควรนำโครงสร้างโทษทั้งหมดมาใช้โดยตรงโดยไม่คำนึงถึงระบบกฎหมายไทย

3. แนวทางในการปรับปรุงกฎหมายไทยและมาตรการคุ้มครองเด็ก จากข้อจำกัดของกฎหมายไทย และแนวทางต่างประเทศ การปรับปรุงกฎหมายควรมุ่งที่ความชัดเจนของขอบเขตความผิดและกลไกคุ้มครองมากกว่าการเพิ่มโทษเพียงอย่างเดียว ประเด็นแรก คือ การทบทวนนิยามของสื่อลามกอนาจารเด็กให้รองรับกรณีภาพสังเคราะห์โดยชัดเจน หากฝ่ายนิติบัญญัติเห็นว่าสื่อที่แสดงบุคคลสังเคราะห์ซึ่งมีลักษณะเป็นเด็ก ควรถูกควบคุม การบัญญัติองค์ประกอบดังกล่าวไว้โดยตรงย่อมเหมาะสมกว่าการปล่อยให้ศาลขยายความหมายของ “เด็ก” หรือ “สื่อลามกอนาจารเด็ก” ผ่านการตีความ เพราะกฎหมายอาญาต้องกำหนดขอบเขตพฤติกรรมต้องห้ามให้บุคคลสามารถคาดหมายได้ล่วงหน้า ประเด็นต่อมา ควรแยก การสร้าง การเผยแพร่ และการนำเนื้อหาออกจากระบบ ออกจากกันในเชิงมาตรการ จากการศึกษาของ McGlynn (2025) แสดงให้เห็นว่าการสร้างสื่อ Deepfake ทางเพศสามารถเป็นการละเมิดได้ในตัวเอง แม้ยังไม่ได้เผยแพร่ ขณะที่ TAKE IT DOWN Act แสดงตัวอย่างของกลไกหลังการเผยแพร่ที่กำหนดช่องทางร้องขอและหน้าที่แพลตฟอร์มอย่างชัดเจน ดังนั้น หากไทยจะพัฒนาระบบ Notice and Takedown ไม่ควรยกแบบต่างประเทศมาใช้ทั้งหมด แต่ควรต่อยอดจากมาตรา 15 และมาตรา 20 ที่มีอยู่ โดยกำหนดผู้มีสิทธิแจ้ง หลักฐานขั้นต่ำ ระยะเวลาดำเนินการ การป้องกันการอัปโหลดซ้ำ และกระบวนการโต้แย้งเพื่อป้องกันการนำเนื้อหาที่ชอบด้วยกฎหมายออกโดยมิชอบ ท้ายที่สุด การคุ้มครองเด็กจาก AI-generated CSAM ไม่อาจอาศัยกฎหมายอาญาอย่างเดียว เนื่องจากปัญหาเกี่ยวข้องกับตั้งแต่ข้อมูลที่ใช้พัฒนา AI กระบวนการสร้างสื่อ การให้บริการของแพลตฟอร์ม ไปจนถึงการเผยแพร่และการลบเนื้อหา Dushi et al. (2025) จึงเสนอแนวทางเชิงรุกที่เชื่อมกฎหมายกับมาตรฐานทางเทคนิคและหน้าที่ของผู้ให้บริการ ขณะที่กฎหมายเกาหลีใต้ยังมีกลไกช่วยเหลือในการลบสื่อผิดกฎหมายออกจากระบบผ่านมาตรการคุ้มครองผู้เสียหายด้วย สำหรับประเทศไทย แนวทางที่เหมาะสมจึงควรประกอบด้วยการกำหนดฐานความผิดที่ชัดเจนสำหรับพฤติกรรมที่กฎหมายเดิมไม่รองรับ การพัฒนากลไก Notice and Takedown ที่เข้าถึงได้โดยผู้เสียหาย และการกำหนดหน้าที่ของแพลตฟอร์มตามระดับความเสี่ยง โดยยังคงหลักความชัดเจนของกฎหมายอาญา ความได้สัดส่วนของมาตรการ และการคุ้มครองสิทธิของผู้เกี่ยวข้องเป็นข้อจำกัดสำคัญในการออกแบบกฎหมาย

องค์ความรู้ใหม่

การวิจัยครั้งนี้นำไปสู่การพัฒน่องค์ความรู้ใหม่ในรูปแบบ “โมเดลการคุ้มครองเด็กจากสื่อลามก Deepfake และสื่อทางเพศที่สร้างโดย AI” ซึ่งประกอบด้วย 4 องค์ประกอบที่ทำงานเชื่อมโยงกัน ได้แก่ 1) กฎหมาย ทำหน้าที่กำหนดขอบเขตของสื่อ การกระทำความผิด ความรับผิด และสิทธิของผู้เสียหายให้ชัดเจน 2) แพลตฟอร์มออนไลน์ ทำหน้าที่เป็นกลไกในการรับแจ้ง ตรวจสอบ ระงับ และนำเนื้อหาที่ผิดกฎหมายออกจากระบบ 3) มาตรการป้องกันและเทคโนโลยี ทำหน้าที่ลดโอกาสการสร้าง การเผยแพร่ และ

การเผยแพร่ซ้ำของเนื้อหาที่ละเมิดสิทธิเด็ก และ 4) การคุ้มครองและเยียวยาเด็กผู้เสียหาย ทำหน้าที่รองรับผลกระทบที่เกิดขึ้นและช่วยให้เด็กสามารถเข้าถึงกระบวนการคุ้มครองสิทธิได้อย่างเหมาะสม (ภาพที่ 1)



ภาพที่ 1 โมเดลการคุ้มครองเด็กจากสื่อลามกที่สร้างโดยเทคโนโลยี Deepfake และ Generative AI

องค์ประกอบทั้ง 4 ส่วนมีความสัมพันธ์ต่อเนื่องกัน โดยกฎหมายเป็นฐานกำหนดหน้าที่และขอบเขตความรับผิดชอบ ขณะที่แพลตฟอร์มและเทคโนโลยีทำหน้าที่นำหลักกฎหมายไปสู่การป้องกันและระงับเนื้อหาในทางปฏิบัติ เมื่อเกิดการละเมิด กลไกคุ้มครองและเยียวยาจะเข้ามารองรับผู้เสียหาย และข้อมูลจากการบังคับใช้กฎหมายกับการเยียวยาสามารถนำกลับไปใช้ปรับปรุงมาตรการป้องกันและการกำกับแพลตฟอร์ม

ต่อไป จึงเป็นกระบวนการคุ้มครองที่เชื่อมตั้งแต่ การกำหนดความผิด การป้องกัน การระงับเนื้อหา ไปจนถึง การเยียวยาผู้เสียหาย ภายใต้หลักประโยชน์สูงสุดและการคุ้มครองสิทธิของเด็ก

องค์ความรู้ดังกล่าวชี้ให้เห็นว่า ประสิทธิภาพของการคุ้มครองเด็กจาก Deepfake และ AI-generated sexual content ต้องบูรณาการโดยเชื่อมโยงกฎหมาย ความรับผิดชอบของแพลตฟอร์ม เทคโนโลยีป้องกัน และการเยียวยาให้ทำงานเป็นระบบเดียวกัน ซึ่งเป็นกรอบที่สามารถใช้ประกอบการพิจารณาพัฒนากฎหมายและ มาตรการคุ้มครองเด็กในบริบทดิจิทัลของประเทศไทยได้

สรุป

การศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ชี้ให้เห็นว่า ปัญหาสื่อลามกหรือสื่อทางเพศที่สร้างและดัดแปลงด้วย Deepfake และ Generative AI ทำให้กฎหมายไทยต้องเผชิญข้อจำกัดสำคัญในเรื่องขอบเขตของสื่อ ผู้เสียหาย ลักษณะ การกระทำ และความรับผิดชอบของผู้ให้บริการออนไลน์ แม้กฎหมายที่มีอยู่สามารถนำมาปรับใช้ได้บางกรณี แต่ยังไม่ได้ออกแบบมาเพื่อรองรับสื่อสังเคราะห์และ AI-generated sexual content โดยตรง โดยเฉพาะ กรณีที่ไม่มีเด็กจริงเป็นต้นแบบหรือกรณีที่ความเสียหายเกิดขึ้นตั้งแต่ขั้นตอนการสร้างสื่อก่อนมีการเผยแพร่ ผลการเปรียบเทียบกับสหรัฐอเมริกา สหราชอาณาจักร และสาธารณรัฐเกาหลีแสดงให้เห็นว่า การคุ้มครองเด็ก ในบริบทนี้ควรพัฒนาไปพร้อมกันทั้งด้านฐานความผิดที่ชัดเจน กลไก Notice and Takedown หน้าที่ของ แพลตฟอร์ม และมาตรการป้องกันกับเยียวยาผู้เสียหาย ดังนั้น แนวทางของประเทศไทยควรมุ่งปรับโครงสร้าง กฎหมายและกลไกการบังคับใช้ให้รองรับลักษณะเฉพาะของ Deepfake และ Generative AI โดยรักษาหลัก ความชัดเจนของกฎหมายอาญา ความได้สัดส่วนของมาตรการ และประโยชน์สูงสุดของเด็กเป็นสำคัญ

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะในการนำไปใช้ประโยชน์

1. ควรทบทวนและปรับปรุงนิยาม “สื่อลามกอนาจารเด็ก” ในประมวลกฎหมายอาญา ให้ชัดเจนว่า สามารถครอบคลุมภาพหรือสื่อสังเคราะห์ที่สร้างด้วย AI ซึ่งแสดงบุคคลที่มีลักษณะเป็นเด็ก แม้ไม่มีเด็กจริงเป็น ต้นแบบ โดยต้องกำหนดขอบเขตให้แน่นอนเพื่อไม่ให้เกิดการตีความขยายความผิดทางอาญาเกินสมควร
2. ควรพิจารณากำหนดฐานความผิดเกี่ยวกับ Deepfake และ AI-generated sexual content ให้เฉพาะเจาะจงขึ้น โดยแยกพฤติการณ์สำคัญ ได้แก่ การสร้าง การสั่งให้สร้าง การครอบครอง การเผยแพร่ และการขู่ว่าจะเผยแพร่ พร้อมกำหนดระดับความรับผิดให้เหมาะสมกับความร้ายแรงของแต่ละการกระทำ
3. ควรพัฒนากลไก Notice and Takedown สำหรับผู้เสียหายจากสื่อทางเพศที่สร้างหรือดัดแปลง ด้วยเทคโนโลยีโดยตรง โดยต่อยอดจากกลไกตามพระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับ คอมพิวเตอร์ฯ ให้มีช่องทางรับแจ้งที่ชัดเจน กำหนดระยะเวลาดำเนินการ และมีกระบวนการจัดการกับเนื้อหา ที่ถูกเผยแพร่ซ้ำ

4. ควรกำหนดหน้าที่ของแพลตฟอร์มออนไลน์ตามระดับความเสี่ยงของบริการ เช่น การมีระบบรับแจ้ง การประเมินความเสี่ยง การตรวจสอบเนื้อหาที่ผิดกฎหมาย การป้องกันการอัปโหลดซ้ำ และการเก็บรักษาข้อมูลที่เป็นต่อการสอบสวน โดยคำนึงถึงสิทธิของผู้ใช้และกระบวนการโต้แย้งกรณีมีการนำเนื้อหาออกจากระบบ

5. ควรพัฒนากลไกช่วยเหลือและเยียวยาเด็กผู้เสียหายควบคู่กับการดำเนินคดี ให้ครอบคลุมการคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคล การลดการเผยแพร่ซ้ำของเนื้อหา การสนับสนุนด้านจิตใจ และการประสานงานระหว่างหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง เพื่อให้การคุ้มครองไม่สิ้นสุดเพียงการลงโทษผู้กระทำผิด

6. ควรจัดให้มีกลไกความร่วมมือระหว่างหน่วยงานภาครัฐ ผู้ให้บริการแพลตฟอร์ม ผู้พัฒนาเทคโนโลยี และหน่วยงานด้านสิทธิเด็ก เพื่อแลกเปลี่ยนข้อมูล พัฒนามาตรฐานการตรวจจับสื่อสังเคราะห์ และกำหนดแนวปฏิบัติร่วมในการป้องกัน ระวัง และติดตามเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับการแสวงหาประโยชน์ทางเพศจากเด็ก

ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรศึกษารายละเอียดเชิงลึกเกี่ยวกับ การกำหนดนิยามและองค์ประกอบความผิดของสื่อการล่วงละเมิดทางเพศเด็กที่สร้างโดย AI (AI-generated CSAM) เพื่อพิจารณาว่าขอบเขตใดเหมาะสมกับหลักกฎหมายอาญาไทย โดยเฉพาะกรณีที่ไม่ได้เกิดจริงเป็นต้นแบบ

2. ควรศึกษาความเป็นไปได้และผลกระทบของ การนำระบบ Notice and Takedown มาใช้ในประเทศไทย ทั้งในด้านสิทธิของผู้เสียหาย หน้าที่ของแพลตฟอร์ม ระยะเวลาในการนำเนื้อหาออก การจัดการการอัปโหลดซ้ำ และการคุ้มครองสิทธิของผู้ใช้รายอื่น

3. ควรศึกษากฎหมายและมาตรการของประเทศหรือภูมิภาคอื่นเพิ่มเติม เช่น สหภาพยุโรป ออสเตรเลีย หรือประเทศที่มีระบบกำกับ AI และแพลตฟอร์มออนไลน์โดยเฉพาะ เพื่อเปรียบเทียบแนวทางและพัฒนาแบบจำลองทางกฎหมายที่เหมาะสมกับบริบทของประเทศไทยมากยิ่งขึ้น

เอกสารอ้างอิง

คณะกรรมการสิทธิมนุษยชนแห่งชาติ. (2552). *หลักกฎหมายระหว่างประเทศทั่วไปเกี่ยวกับสนธิสัญญาด้านสิทธิมนุษยชน*.

Chesney, R., & Citron, D. K. (2019). Deep fakes: A looming challenge for privacy, democracy, and national security. *California Law Review*, 107(6), 1753–1820.

Committee on the Rights of the Child. (2021). *General comment No. 25 (2021) on children's rights in relation to the digital environment*.

Dushi, D., Berdufi, N., & Karagianni, A. (2025). The legal framework and legal gaps for AI-generated child sexual abuse material. *Computer Law & Security Review*, 59, 106205. <https://doi.org/10.1016/j.clsr.2025.106205>

- McGlynn, C. (2025). The ‘new voyeurism’: Criminalizing the creation of ‘deepfake porn’. *Journal of Law and Society*, 52(2), 204–228. <https://doi.org/10.1111/jols.12527>
- McGlynn, C., & Toparlak, R. T. (2025). The ‘new voyeurism’: Criminalizing the creation of ‘deepfake porn’. *Journal of Law and Society*, 52(2), 204–228. <https://doi.org/10.1111/jols.12527>
- Ó Ciardha, C., Buckley, J., & Portnoff, R. S. (2026). AI-generated child sexual abuse material: What’s the harm? *AI & Society*. <https://doi.org/10.1007/s00146-026-02932-y>
- UNICEF. (2025). *Guidance on AI and children: Version 3.0*. UNICEF Office of Strategy and Evidence, Innocenti. <https://www.unicef.org/innocenti/reports/policy-guidance-ai-children>
- Westerlund, M. (2019). The emergence of deepfake technology: A review. *Technology Innovation Management Review*, 9(11), 40–52. <https://doi.org/10.22215/timreview/1282>
- Westin, A. F. (1967). *Privacy and freedom*. Atheneum.

