

บทที่ 4

จริยธรรม กฎหมาย และความปลอดภัยในการใช้ AI

AI Ethics, Law, and Safety in Education

ผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง (Module Learning Outcomes)

- ◆ อธิบายหลักจริยธรรม 5 ประการในการใช้ AI ทางการศึกษาได้
- ◆ ระบุข้อกำหนดที่เกี่ยวข้องกับการใช้ AI ในสถานศึกษาได้ถูกต้อง
- ◆ ประเมินความเสี่ยงด้านลิขสิทธิ์ในการใช้ AI ได้
- ◆ วางแนวทางการใช้ AI อย่างปลอดภัยสำหรับนักเรียนในชั้นเรียน
- ◆ สร้างนโยบาย AI Use Policy สำหรับสถานศึกษาเบื้องต้นได้

4.1 หลักจริยธรรมในการใช้ AI ทางการศึกษา

องค์การ UNESCO ได้กำหนดกรอบจริยธรรม AI สำหรับการศึกษา (UNESCO Recommendation on the Ethics of AI, 2021) ซึ่งสถานศึกษาทั่วโลก รวมถึงประเทศไทย ควรยึดเป็นแนวทาง กรอบนี้ประกอบด้วยหลักการสำคัญดังต่อไปนี้

หลักจริยธรรม AI 5 ประการ (UNESCO Framework)

1. ความโปร่งใส (Transparency): ผู้ใช้รู้ว่า AI ทำงานอย่างไรและใครรับผิดชอบ
2. ความยุติธรรม (Fairness): AI ไม่เลือกปฏิบัติ ไม่เสริม Bias ที่มีอยู่
3. ความรับผิดชอบ (Accountability): มีผู้รับผิดชอบเมื่อ AI ทำให้เกิดความเสียหาย
4. ความปลอดภัย (Safety): ปกป้องข้อมูลส่วนบุคคลและความเป็นส่วนตัว
5. ประโยชน์สาธารณะ (Beneficence): AI ใช้เพื่อประโยชน์ของทุกคน ไม่ใช่แค่กลุ่มใดกลุ่มหนึ่ง

ประเด็นจริยธรรมในบริบทสถานศึกษาไทย

ประเด็น	แนวทางปฏิบัติ
การลอกเลียนงานด้วย AI	กำหนดนโยบายชัดเจน บอกรักเรียนล่วงหน้า
ความเป็นส่วนตัวของนักเรียน	ห้ามป้อนข้อมูลส่วนบุคคลนักเรียนในระบบ AI
ความถูกต้องของข้อมูล AI	ตรวจสอบก่อนใช้ ไม่ใช่ AI เป็นแหล่งเดียว
ความเท่าเทียมในการเข้าถึง	ไม่บังคับใช้ AI กับนักเรียนที่ไม่มีอุปกรณ์
อคติในเนื้อหา AI	ตระหนักว่า AI อาจมี Bias ด้านวัฒนธรรม เพศ เชื้อชาติ

4.2 พระราชบัญญัติที่เกี่ยวข้อง

พ.ร.บ. คํมครองข้อมูลส่วนบุคคล พ.ศ. 2562 (PDPA)

PDPA หรือ Personal Data Protection Act เป็นกฎหมายคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคลที่ครูและสถานศึกษาต้องรู้และปฏิบัติตามอย่างเคร่งครัด โดยเฉพาะเมื่อใช้ AI ที่เกี่ยวข้องกับข้อมูลนักเรียน

ข้อมูลส่วนบุคคลที่ต้องระวังในการใช้ AI

- ◆ ข้อมูลพื้นฐาน: ชื่อ-นามสกุล วันเกิด เลขบัตรประชาชน ที่อยู่ เบอร์โทร
- ◆ ข้อมูลทางการศึกษา: ผลการเรียน IQ ปัญหาพฤติกรรม สุขภาพจิต
- ◆ ข้อมูลครอบครัว: ฐานะเศรษฐกิจ อาชีพผู้ปกครอง ปัญหาครอบครัว
- ◆ ข้อมูลชีวมิติ: รูปถ่าย เสียง ลายนิ้วมือ (ข้อมูลอ่อนไหว)

มาตรการปฏิบัติตาม PDPA สำหรับครู: ก่อนนำข้อมูลนักเรียนเข้า AI ต้องได้รับความยินยอมจากผู้ปกครอง ใช้ข้อมูลเท่าที่จำเป็น ไม่แชร์ข้อมูลกับ AI Tools ที่ไม่รู้จักหรือไม่น่าเชื่อถือ และต้องมีมาตรการรักษาความปลอดภัยข้อมูล

พ.ร.บ. ว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ. 2550 และฉบับแก้ไข 2560

กฎหมายนี้มีความเกี่ยวข้องกับการใช้ AI ในสถานศึกษาในหลายประเด็น ได้แก่ การนำเข้าข้อมูลเท็จ การดัดแปลงข้อมูลโดยไม่ได้รับอนุญาต และการเผยแพร่เนื้อหาที่ไม่เหมาะสม สิ่งที่คุณต้องระวัง คือการใช้ Deepfake หรือภาพ/เสียงปลอม การสร้างเนื้อหาที่กระทบสิทธิ์ผู้อื่น และการเข้าถึงระบบคอมพิวเตอร์โดยไม่ได้รับอนุญาต

4.3 ลิขสิทธิ์และทรัพย์สินทางปัญญาในยุค AI

ประเด็นลิขสิทธิ์เป็นหนึ่งในพื้นที่ที่กฎหมายยังพัฒนาไม่ทันกับเทคโนโลยี ครูต้องทำความเข้าใจประเด็นสำคัญหลายอย่างก่อนใช้เนื้อหาที่ AI สร้างขึ้น

ประเด็นลิขสิทธิ์	แนวปฏิบัติที่ถูกต้อง
ภาพ AI ที่สร้างจาก Prompt	ตรวจสอบ Terms of Service ของแต่ละเครื่องมือ (บางอย่างใช้เชิงพาณิชย์ได้)
เนื้อหาที่ AI เขียนจากข้อมูลคนอื่น	ตรวจสอบว่า AI ไม่ได้คัดลอกเนื้อหาต้นฉบับ
เพลงที่ AI สร้าง	ระวังการใช้ในสื่อที่เผยแพร่สาธารณะ
วิดีโอ AI ที่มีใบหน้าบุคคล	ต้องได้รับอนุญาตจากเจ้าของภาพ/เสียง
Prompt ที่ครูสร้างขึ้น	ปัจจุบัน Prompt ยังไม่ได้รับการคุ้มครองเหมือนงานสร้างสรรค์

หลัก 3 ประการก่อนใช้เนื้อหา AI

- Attribution: ระบุว่าสร้างด้วย AI เสมอ โดยเฉพาะในสื่อที่เผยแพร่
- Verification: ตรวจสอบความถูกต้องของข้อมูลก่อนนำไปสอนนักเรียน
- Terms Compliance: อ่านและปฏิบัติตาม Terms of Service ของเครื่องมือ AI ที่ใช้

4.4 AI Bias, Fairness และความเป็นธรรม

AI Bias หรืออคติในระบบ AI เกิดจากข้อมูลที่ใช้ฝึก AI มีความลำเอียง ส่งผลให้ AI ให้ผลลัพธ์ที่ไม่เป็นธรรมกับกลุ่มคนบางกลุ่ม ซึ่งส่งผลร้ายต่อการศึกษาค้นคว้าได้ ตัวอย่าง AI Bias ในบริบทการศึกษา: AI ที่ฝึกด้วยข้อมูลจากประเทศตะวันตกอาจไม่เข้าใจวัฒนธรรมไทย AI แปลภาษาอาจสูญเสียความหมายเชิงวัฒนธรรม AI ระบบแนะนำอาจเสริมความเหลื่อมล้ำด้านเพศและเชื้อชาติ

แนวทางลด AI Bias ในห้องเรียน

- ◆ สอนนักเรียนให้ตั้งคำถามกับผลลัพธ์ของ AI ไม่เชื่อทันที
- ◆ ใช้หลายแพลตฟอร์มเปรียบเทียบผลลัพธ์
- ◆ เพิ่ม Context ภาษาไทย/วัฒนธรรมไทยใน Prompt
- ◆ ตรวจสอบข้อมูลกับแหล่งที่เชื่อถือได้เสมอ
- ◆ รายงาน Bias ที่พบให้ผู้พัฒนาเครื่องมือรับทราบ

4.5 แนวทางการใช้ AI อย่างปลอดภัยในสถานศึกษา

สถานศึกษาควรมีนโยบายการใช้ AI ที่ชัดเจน เพื่อคุ้มครองนักเรียน ครู และสถาบัน รวมถึงให้แนวทางที่ชัดเจนแก่ทุกฝ่าย

◇ Prompt: สร้างนโยบาย AI Use Policy สำหรับโรงเรียน

ร่างนโยบายการใช้ AI (AI Use Policy) สำหรับโรงเรียนมัธยมศึกษา นโยบายต้องครอบคลุม: 1. วัตถุประสงค์และขอบเขต 2. AI Tools ที่อนุญาตให้ใช้ (แยกตามกลุ่ม: ครู, นักเรียน ม.ต้น, นักเรียน ม.ปลาย) 3. สิ่งที่ไม่ห้ามทำเด็ดขาด 4. การจัดการข้อมูลส่วนบุคคล 5. Academic Integrity (การรับรองว่าเป็นของตนเอง) 6. บทลงโทษกรณีละเมิด 7. การทบทวนนโยบาย (ทุก 6 เดือน) ภาษาไทย เข้าใจง่าย เหมาะสำหรับแจกให้ผู้ปกครองและนักเรียน

4.6 ความเป็นเจ้าของและลิขสิทธิ์ (Copyright & Authorship)

คำถามที่พบบ่อยที่สุดคือ "ภาพที่เจมนมาเป็นของใคร?" คำตอบทางกฎหมายในปัจจุบันค่อนข้างชัดเจน แต่ซับซ้อนในทางปฏิบัติ

1) หลักการ "Human Authorship"

สำนักงานลิขสิทธิ์สหรัฐฯ (USCO) ระบุชัดเจนว่า "ลิขสิทธิ์คุ้มครองเฉพาะผลงานที่สร้างสรรค์โดยมนุษย์เท่านั้น" (U.S. Copyright Office, 2023 - Copyright Registration Guidance, หน้า 2)

2) AI เป็นเพียงเครื่องมือ ไม่ใช่ผู้สร้าง

ภาพที่เกิดจากคำสั่ง (Prompt) เพียงอย่างเดียว ถือเป็นผลลัพธ์ของกระบวนการทางกลไก (Mechanical Reproduction) ไม่สามารถจดลิขสิทธิ์ได้ แม้ผู้ใช้จะพิมพ์ Prompt ยาวแค่ไหนก็ตาม (U.S. Copyright Office, 2023 - หน้า 3 กรณีศึกษา Zarya of the Dawn)

3) ส่วนที่จดลิขสิทธิ์ได้ (What is Protectable)

หากครูนำภาพ AI มา "ตัดต่อ, วาดทับ, หรือจัดวางองค์ประกอบใหม่" อย่างมีความคิดสร้างสรรค์ ส่วนที่มนุษย์ทำเพิ่มขึ้นมานั้นจะได้รับความคุ้มครอง (Sun, H., 2024 - The Law and Ethics of AI Creativity, หน้า 54 อภิปรายเรื่อง Originality)

4.7 หลักจริยธรรม 3 ประการสำหรับการใช้ AI (The Three Ethical Principles)

ในเมื่อกฎหมายอาจตามเทคโนโลยีไม่ทัน เราจึงต้องยึดหลักจริยธรรม 3 ข้อ เพื่อป้องกันปัญหาการฟ้องร้องและรักษาสมดุลในวงการสร้างสรรค์ (Sun, H., 2024 - เสนอโมเดลนี้ในบทความ)

1. ความเป็นต้นฉบับ (Originality)

หลีกเลี่ยงการใช้ Prompt ที่จงใจลอกเลียนแบบผลงานของศิลปินที่มีชื่อเสียงโดยตรง (Style Mimicry) เพราะถือเป็นการขโมยอัตลักษณ์ทางศิลปะ (Khatiwada et al., 2025 - The Ethical Implications..., หน้า 4 เรื่อง Artist Displacement)

2. การให้เครดิต (Attribution)

ควรมีความโปร่งใส (Transparency) โดยระบุเสมอว่า "Assets ในเกมนี้สร้างโดย AI" หรือระบุโมเดลที่ใช้ (เช่น Midjourney, Stable Diffusion) เพื่อไม่ให้ผู้เล่นเข้าใจผิดว่าเป็นฝีมือมนุษย์ล้วน (UNESCO, 2023 - Guidance for generative AI..., หน้า 28 แนะนำเรื่อง Data Privacy and Copyright)

3. ความถูกต้องแท้จริง (Authenticity)

ต้องตรวจสอบว่าภาพที่ได้ไม่บิดเบือนข้อเท็จจริง หรือสร้างความเข้าใจผิด (Misinformation) โดยเฉพาะในบริบทของเกมการศึกษา (Khatiwada et al., 2025 - หน้า 2 เรื่อง Deepfakes and Misinformation)

4.8 ความถูกต้องของข้อมูลและอคติ (Accuracy & Bias in AI Generation)

AI เรียนรู้จากข้อมูลในอินเทอร์เน็ต ซึ่งเต็มไปด้วยอคติ (Bias) ครูผู้สอนต้องทำหน้าที่เป็น "ตัวกรอง" (Filter)

อคติทางเชื้อชาติและเพศ (Stereotyping)

AI มักสร้างภาพตามภาพจำเดิมๆ เช่น ถ้าพิมพ์ "หมอ" มักได้ภาพผู้ชาย, พิมพ์ "พยาบาล" มักได้ภาพผู้หญิง หรือพิมพ์ "นักเรียนไทย" อาจได้ภาพชุดนักเรียนที่ผิดระเบียบ (UNESCO, 2023 - หน้า 12 พูดถึงความเสี่ยงเรื่อง Homogenization of opinions)

ความผิดพลาดของรายละเอียด (Hallucination/Artifacts)

ในวิชาที่ต้องการความแม่นยำ (เช่น กายวิภาคศาสตร์ หรือ ประวัติศาสตร์) AI มักวาดนิ้วเกิน หรือเครื่องแต่งกายผิดยุคสมัย ครูต้องตรวจสอบความถูกต้องก่อนนำไปใช้เสมอ (Swacha & Gracel, 2025 - Supporting Serious Game Development..., หน้า 14 พูดถึงข้อจำกัด Human verification)

4.9 แนวปฏิบัติสำหรับแพลตฟอร์มเผยแพร่เกม (Platform Compliance)

หากต้องการนำเกมขึ้นแพลตฟอร์มมาตรฐาน (เช่น Steam, Itch.io, หรือ Google Play) ต้องปฏิบัติตามกฎ

การเปิดเผยข้อมูล (Disclosure)

นักพัฒนาต้องกรอกแบบฟอร์มระบุว่าใช้ AI ในส่วนไหนบ้าง (Pre-generated Assets หรือ Live-generated) (Johansen & Mourath, 2024 - Generative AI in the Gaming Realm, หน้า 2 พูดถึงผลกระทบของ Steam Policy ต่อผู้พัฒนา)

ห้ามเนื้อหาผิดกฎหมาย (Illegal Content)

ต้องมั่นใจว่า AI ไม่ได้สร้างภาพที่ละเมิดกฎหมาย หรือภาพที่ดูเหมือนบุคคลจริงโดยไม่ได้รับอนุญาต (Right of Publicity) (Khatiwada et al., 2025 - หน้า 5)

4.10ปฏิบัติการ: การตรวจสอบสินทรัพย์เกม (Workshop: The Ethical Asset Audit)

กิจกรรม ให้นักศึกษาตรวจสอบภาพ (Asset) ที่ตนเองสร้างขึ้นตาม Checklist ดังนี้ (Mollick & Mollick, 2023 - *Assigning AI*, หน้า 10 พุดถึงความสำคัญของการตรวจสอบความผิดพลาด)

หัวข้อตรวจสอบ (Audit Item)	คำถาม (Check Question)	การแก้ไข (Action)
Human Effort	ภาพนี้มีการแก้ไข/ตัดต่อโดยมนุษย์หรือไม่?	ถ้าเป็นภาพดิบ ห้ามเคลมว่าเป็นของตนเอง 100%
Artist Mimicry	ใน Prompt มีชื่อศิลปิน (Living Artist) หรือไม่?	ถ้ามี ให้ลบออก แล้วใช้คำอธิบายสไตล์แทน (เช่น "Impressionist" แทน "Monet")
Stereotype Check	ตัวละครมีความหลากหลายทางเพศ/เชื้อชาติหรือไม่?	ปรับ Prompt เพิ่มคำว่า "Diverse group" หรือระบุเพศให้ชัดเจน
Accuracy Check	รายละเอียด (เช่น จำนวนนิ้ว, ตัวอักษรในภาพ) ถูกต้องไหม?	ใช้ Inpainting แก้ไขจุดที่ผิด หรือลบ Text มั่วๆ ออก