

สาธารณรัฐอินเดีย: มาตรการด้านกฎหมายในการกำกับดูแลเทคโนโลยีเสมือนจริง

นางสาววาริรัตน์ รัตน์วิบูลย์สม*

๑. บทนำ

หากพิจารณากฎหมายที่ใช้บังคับอยู่ในปัจจุบันของสาธารณรัฐอินเดีย ยังไม่ปรากฏว่ามีกฎหมายใดที่กำหนดมาตรการการกำกับดูแลเทคโนโลยีเสมือนจริงไว้โดยตรง แต่ประเด็นการออกกฎหมายเพื่อกำกับดูแลเทคโนโลยีเสมือนจริงดังกล่าวยังเป็นที่ยกเถียงกันอย่างกว้างขวางในอินเดีย เนื่องจากเทคโนโลยีเสมือนจริง หรือ Metaverse เริ่มมีบทบาทในชีวิตประจำวันของคนในสังคมเพิ่มมากขึ้น โดยมีความคาบเกี่ยวกันระหว่างการใช้ชีวิตในสังคมและการใช้ชีวิตในรูปแบบดิจิทัลผ่านเทคโนโลยี augmented reality (AR) และ virtual reality (VR) เทคโนโลยีเสมือนจริงเปรียบเสมือนเป็นจักรวาลดิจิทัลคู่ขนานไปกับการเข้าถึงข้อมูลส่วนบุคคลเชิงลึกเพื่อให้เกิดความราบรื่นในการให้บริการ แต่ในทางกลับกัน การเข้าถึงข้อมูลส่วนบุคคลเชิงลึกย่อมทำให้เกิดความเสี่ยงต่อการละเมิดข้อมูลส่วนบุคคลและเกิดช่องโหว่ทางกฎหมายในการคุ้มครองเจ้าของข้อมูล ตลอดจนมีแนวโน้มที่จะเกิดปัญหาทางกฎหมายในเรื่องอื่นตามมาด้วย เช่น การละเมิดผลงานที่มีลิขสิทธิ์ สิทธิบัตร และเครื่องหมายการค้า การล่วงละเมิดสิทธิของปัจเจกชนในการแสดงออก รวมถึงปัญหาในการจัดเก็บภาษีอันเกิดจากรายได้ในการประกอบธุรกิจที่เกี่ยวข้องกับเทคโนโลยีเสมือนจริง เป็นต้น ดังนั้น เพื่อเป็นการหลีกเลี่ยงการนำเทคโนโลยีเสมือนจริงมาใช้ในทางที่ผิด การมีกฎระเบียบเพื่อกำกับดูแลการใช้เทคโนโลยีเสมือนจริงจึงเป็นสิ่งจำเป็นที่รัฐบาล อินเดีย พึงคำนึงถึงเพื่อให้ประชาชนได้รับความคุ้มครองและช่วยส่งเสริมการพัฒนาเทคโนโลยีเสมือนจริงได้ในขณะเดียวกัน^๑ แต่ถึงแม้ในขณะนี้อินเดียยังไม่มีกฎหมายที่ออกมาเพื่อกำกับดูแลการใช้เทคโนโลยีเสมือนจริงโดยตรง แต่รัฐบาลอยู่ระหว่างปรับปรุงแก้ไขกฎหมายเดิมและมีการตรากฎหมายขึ้นใหม่ เพื่อให้การบังคับใช้กฎหมายมีความเท่าทันต่อการเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยีในปัจจุบัน เช่น การยกร่าง Personal Data Protection Bill (PDP Bill) โดยมุ่งเน้นไปที่การบังคับใช้กฎหมายต่อความผิดที่เกิดจากการใช้เทคโนโลยีเสมือนจริงเพื่อละเมิดข้อมูลส่วนบุคคล หรือร่าง Online Gaming (Regulation) Bill ที่มุ่งเน้นการกำกับดูแลการเล่นเกมส์ออนไลน์บนเว็บไซต์ เป็นต้น โดยในเอกสารนี้ จะขอนำเสนอกฎหมายของอินเดียที่ใช้บังคับอยู่ในปัจจุบัน และร่างกฎหมายที่จะมีขึ้นในอนาคตที่เกี่ยวข้องกับเทคโนโลยีเสมือนจริง ดังจะกล่าวต่อไป

*นักกฎหมายกฤษฎีกาชำนาญการพิเศษ ฝ่ายกฎหมายการเงิน กองกฎหมายการเงินการคลัง (มิถุนายน ๒๕๖๕)

^๑ Prashant Kataria and Dhaval Bothra, “Metaverse: Legality & Regulatory Concerns In India”, King, Stubb & Kasiva, May 23, 2022 <Metaverse: Legality & Regulatory Concerns In India - Fin Tech - India (mondaq.com)> สืบค้นข้อมูลเมื่อวันที่ ๘ มิถุนายน ๒๕๖๕

๒. กฎหมายปัจจุบันที่เกี่ยวข้องกับเทคโนโลยีเสมือนจริง

แม้ว่าในอินเดียจะยังไม่มีกฏหมายที่กำกับดูแลเทคโนโลยีเสมือนจริงไว้โดยตรง แต่หากการใช้เทคโนโลยีเสมือนจริงก่อให้เกิดการละเมิดความเป็นส่วนบุคคลหรือก่อให้เกิดความเสียหายต่อบุคคลอื่น รัฐบาลอินเดียก็ได้มีการปรับใช้บทบัญญัติของกฎหมายที่มีอยู่ในปัจจุบันเพื่อกำกับดูแลการใช้เทคโนโลยีเสมือนจริงดังกล่าวไว้โดยอนุโลม ดังจะยกตัวอย่างกฎหมายที่เกี่ยวข้อง ได้ดังนี้

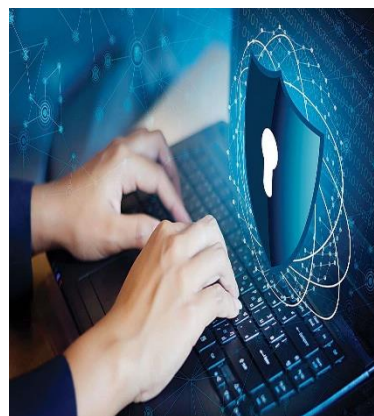
๒.๑ Information Technology Act, 2000 (IT Act)^๒

๑. วัตถุประสงค์

กฎหมายฉบับนี้มีขึ้นเพื่อใช้บังคับกับธุรกรรมต่าง ๆ ที่ดำเนินการด้วยวิธีการแลกเปลี่ยนข้อมูลทางอิเล็กทรอนิกส์และวิธีการอื่นที่เป็นการติดต่อสื่อสารผ่านทางอิเล็กทรอนิกส์ หรือที่เรียกว่า “การพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ (Electronic Commerce)” เพื่อเป็นการอำนวยความสะดวกในการเก็บรักษาข้อมูลเอกสารในรูปแบบอิเล็กทรอนิกส์

๒. สาระสำคัญที่เกี่ยวข้องกับเทคโนโลยีเสมือนจริง

(๑) บทนิยาม (มาตรา ๒)^๓



ภาพประกอบจาก

https://www.dnaindia.com/bu_1df

^๒ แก้ไขเพิ่มเติมโดย Information Technology (Amendment) Act 2008 โดยรัฐบาลได้ปรับใช้เกี่ยวกับโทษสำหรับฐานความผิดละเมิดข้อมูลส่วนบุคคล

^๓ 2. Definitions

(1) In this Act, unless the context otherwise requires,

etc. etc.

(i) "Computer" means any electronic, magnetic, optical or other high-speed data processing device or system which performs logical, arithmetic, and memory functions by manipulations of electronic, magnetic or optical impulses, and includes all input, output, processing, storage, computer software, or communication facilities which are connected or related to the computer in a computer system or computer network;

(j) (Substituted vide ITAA-2 0 0 8) " Computer Network" means the interconnection of one or more Computers or Computer systems or Communication device through-

(i) the use of satellite, microwave, terrestrial line ,wire, wireless or other communication media; and

(ii) terminals or a complex consisting of two or more interconnected computers or communication device whether or not the interconnection is continuously maintained;

คำว่า “คอมพิวเตอร์” หมายความว่า ระบบหรืออุปกรณ์การประมวลผลข้อมูลด้วยอิเล็กทรอนิกส์ แม่เหล็กไฟฟ้า แสง หรือความเร็วสูงประเภทอื่น ซึ่งปฏิบัติการโดยใช้หลักตรรกะ คณิตศาสตร์ และความจำ โดยการปรับแต่งของแรงกระตุ้นทางอิเล็กทรอนิกส์ แม่เหล็กไฟฟ้า และแสง รวมถึงกระบวนการรับส่งข้อมูล หน่วยเก็บความจำของเครื่องคอมพิวเตอร์ ซอฟต์แวร์ หรือสิ่งอำนวยความสะดวกด้านการสื่อสารต่าง ๆ ที่เชื่อมต่อหรือเชื่อมโยงไปถึงในระบบหรือเครือข่ายคอมพิวเตอร์

คำว่า “เครือข่ายคอมพิวเตอร์” หมายความว่า การเชื่อมต่อระหว่างระบบคอมพิวเตอร์หนึ่งระบบหรือหลายระบบ หรืออุปกรณ์การสื่อสารผ่านการใช้ดาวเทียมสื่อสาร คลื่นแม่เหล็กไฟฟ้าที่มีความถี่สูง สายดิน หรือสื่อกลางอื่น ๆ ที่มีสายและไร้สาย และผ่านการใช้เครื่องคอมพิวเตอร์ที่เชื่อมต่อระหว่างกันหนึ่งเครื่องหรือมากกว่าหนึ่งเครื่องที่มีความซับซ้อนไม่ว่าความเชื่อมต่อระหว่างเครื่องคอมพิวเตอร์นั้นจะคงอยู่อย่างต่อเนื่องหรือไม่ก็ตาม

คำว่า “แบบฟอร์มอิเล็กทรอนิกส์” ที่อ้างอิงถึงข้อมูล หมายความว่า ข้อมูลใด ๆ ที่ถูกสร้าง ส่ง ได้รับ หรือเก็บรักษาในอุปกรณ์สื่อ แม่เหล็กไฟฟ้า แสง หน่วยความจำในคอมพิวเตอร์ ฟิล์มขนาดเล็ก แผ่นฟิล์มขนาดเล็กที่คอมพิวเตอร์สร้างขึ้นหรืออุปกรณ์อื่นที่คล้ายกัน

คำว่า “เอกสารอิเล็กทรอนิกส์” หมายความว่า ข้อมูลดิบ บันทึก หรือข้อมูลที่ถูกสร้างขึ้น รูปภาพหรือเสียงที่ถูกเก็บ ได้รับ หรือ ส่ง ในรูปแบบอิเล็กทรอนิกส์ ฟิล์มขนาดเล็ก หรือแผ่นฟิล์มขนาดเล็กที่คอมพิวเตอร์สร้างขึ้น

คำว่า “ตัวกลาง” ซึ่งเกี่ยวข้องกับข้อมูลอิเล็กทรอนิกส์ใด ๆ เป็นการเฉพาะ หมายความว่า บุคคลใดซึ่งกระทำในนามของบุคคลอีกคนหนึ่งในลักษณะเป็นการรับ เก็บรักษา หรือ ให้บริการใด ๆ เกี่ยวกับข้อมูลนั้น รวมถึงเป็นผู้ให้บริการด้านโทรคมนาคม เครือข่าย อินเทอร์เน็ต การสร้างเว็บไซต์ เครื่องมือค้นหา การชำระเงินออนไลน์ การประมูลออนไลน์ ตลอดจนเป็นตลาดสินค้าออนไลน์และไซเบอร์คาเฟ่

(r) "Electronic Form" with reference to information means any information generated, sent, received or stored in media, magnetic, optical, computer memory, micro film, computer generated micro fiche or similar device;

(t) "Electronic Record" means data, record or data generated, image or sound stored, received or sent in an electronic form or micro film or computer generated micro fiche;

(w) (Substituted vide ITAA-2008) "Intermediary" with respect to any particular electronic records, means any person who on behalf of another person receives, stores or transmits that record or provides any service with respect to that record and includes telecom service providers, network service providers, internet service providers, web hosting service providers, search engines, online payment sites, online-auction sites, online market places and cyber cafes.

etc

etc.

(๒) การบริหารจัดการทางอิเล็กทรอนิกส์ (หมวด ๓)

- กฎหมายฉบับนี้ใช้บังคับกับข้อมูลใด ๆ ที่เป็นลายลักษณ์อักษรหรืออยู่ในลักษณะของการจัดพิมพ์ขึ้นมา โดยข้อมูลดังกล่าวแสดงผลหรือจัดทำในรูปแบบอิเล็กทรอนิกส์และเป็นข้อมูลที่สามารถเข้าถึงเพื่อใช้อ้างอิงได้ในภายหลัง (มาตรา ๔)

- การใช้ ข้อมูลอิเล็กทรอนิกส์และลายมือชื่ออิเล็กทรอนิกส์ในวงราชการและหน่วยงานราชการ กฎหมายกำหนดให้ใช้ในกรณีที่ยกเว้นไว้สำหรับการยื่นแบบฟอร์ม การสมัคร หรือเอกสารอื่นใดต่อสำนักงาน หน่วยงานผู้รับผิดชอบ หรือหน่วยงานที่รัฐกำกับดูแลโดยเฉพาะ / การออกใบอนุญาต การอนุญาต การลงทะเบียน หรือการได้รับอนุมัติในเรื่องใดเป็นการเฉพาะ / การรับหรือชำระเงินในลักษณะใดลักษณะหนึ่งไม่ว่าจะมีกำหนดไว้ในกฎหมายอื่นใดหรือไม่ก็ตาม ให้ถือว่าการรับหรือชำระดังกล่าวเป็นที่ยอมรับได้หาก การยื่น การอนุญาต การรับหรือชำระเงิน แล้วแต่กรณี ได้กระทำในรูปแบบอิเล็กทรอนิกส์ตามที่รัฐบาลกำหนดไว้ (มาตรา ๖)

- รัฐบาลอาจสั่งให้ผู้ให้บริการจัดทำ บำรุงรักษา และพัฒนา สิ่งอำนวยความสะดวกด้านคอมพิวเตอร์และกระทำการอื่นตามที่กำหนดไว้โดยประกาศในราชกิจจานุเบกษา (มาตรา ๖A) ทั้งนี้ ผู้ให้บริการรวมถึงหน่วยงานของรัฐและเอกชน บริษัทเอกชน ห้างหุ้นส่วน หรือผู้ประกอบการใดที่ได้รับอนุญาตจากรัฐบาล เพื่อให้บริการด้วยวิธีการทางอิเล็กทรอนิกส์ตามที่กฎหมายกำหนดแล้ว

(๓) การจ่ายค่าชดเชย (หมวด ๙)

- ความรับผิดชอบในการจ่ายค่าชดเชยเป็นจำนวนเงินไม่เกินสิบล้านเหรียญรูปี (one crore rupees) (มาตรา ๔๓) ในกรณีที่บุคคลใดโดยปราศจากการได้รับอนุญาตจากเจ้าของหรือบุคคลซึ่งมีหน้าที่ดูแลคอมพิวเตอร์ ระบบคอมพิวเตอร์ หรือเครือข่ายคอมพิวเตอร์ ได้กระทำการดังต่อไปนี้ บุคคลนั้นย่อมมีความรับผิดชอบชดใช้ค่าเสียหายตามจำนวนดังกล่าว ได้แก่ (๑) เข้าถึงข้อมูลหรือระบบรักษาความปลอดภัยของคอมพิวเตอร์ ระบบคอมพิวเตอร์ เครือข่ายคอมพิวเตอร์ หรือแหล่งข้อมูลในคอมพิวเตอร์ดังกล่าว (๒) ดาวนโหลดข้อมูล ทำสำเนา หรือดึงข้อมูลหรือฐานข้อมูลคอมพิวเตอร์ จากคอมพิวเตอร์ ระบบคอมพิวเตอร์ หรือเครือข่ายคอมพิวเตอร์ ซึ่งการกระทำดังกล่าวรวมถึงข้อมูลที่จัดเก็บในหน่วยเก็บข้อมูลที่สามารถถอดออกมาได้ (๓) ให้คำแนะนำ หรือกระทำการใดที่เป็นเหตุให้คอมพิวเตอร์ได้รับไวรัสหรือสิ่งแปลกปลอมใด ๆ เข้าสู่เครื่องคอมพิวเตอร์ ระบบคอมพิวเตอร์ หรือเครือข่ายคอมพิวเตอร์ (๔) ทำลายหรือกระทำการอันเป็นเหตุให้เกิดการทำลายเครื่องคอมพิวเตอร์ ระบบคอมพิวเตอร์ หรือเครือข่ายคอมพิวเตอร์ (๕) ชัดขวางหรือทำให้เกิดการหยุดชะงักของเครื่องคอมพิวเตอร์ ระบบคอมพิวเตอร์ หรือเครือข่ายคอมพิวเตอร์ (๖) ปฏิเสธหรือทำให้เกิดการปฏิเสธผู้ซึ่งมีสิทธิเข้าถึงเครื่องคอมพิวเตอร์ ระบบคอมพิวเตอร์ หรือเครือข่ายคอมพิวเตอร์ (๗) ให้ความช่วยเหลือแก่บุคคลใด ๆ ที่จะเข้าถึงเครื่องคอมพิวเตอร์ ระบบคอมพิวเตอร์ หรือเครือข่ายคอมพิวเตอร์ อันมีลักษณะเป็นการขัดหรือแย้งกับที่กฎหมายนี้ หรือกฎระเบียบใด ๆ

กำหนดไว้ (๘) เรียกเก็บค่าบริการจากบุคคลหนึ่งไปยังบัญชีของบุคคลอีกคนหนึ่งโดยเป็นการให้สินบนหรือการปลอมแปลงเครื่องคอมพิวเตอร์ ระบบคอมพิวเตอร์ หรือเครือข่ายคอมพิวเตอร์ (๙) ทำลาย ลบล้าง หรือเปลี่ยนแปลง ข้อมูลใด ๆ ที่อยู่ในเครื่องคอมพิวเตอร์หรือตัดทอนคุณค่าหรือประโยชน์การใช้งานด้วยวิธีการใด ๆ และ (๑๐) ขโมย ปกปิด ทำลาย หรือเปลี่ยนแปลง หรือกระทำการอันเป็นเหตุให้บุคคลใดสามารถขโมย ปกปิด ทำลาย หรือเปลี่ยนแปลง รหัสข้อมูลเครื่องคอมพิวเตอร์ที่ใช้เป็นแหล่งข้อมูลในเครื่องโดยมีเจตนาเพื่อทำให้เกิดความเสียหาย

- ความรับผิดในการจ่ายค่าชดเชยเป็นจำนวนเงินไม่เกินห้าสิบล้านเหรียญรูปี (five crore rupees) (มาตรา ๔๓A) ในกรณีที่นิติบุคคลใดเพิกเฉยต่อการดำเนินการและการดำรงไว้ซึ่งมาตรการด้านความปลอดภัยและเป็นเหตุให้เกิดความสูญเสียหรือได้มาโดยมิชอบแก่บุคคลอื่น นิติบุคคลนั้นย่อมต้องรับผิดชอบใช้ค่าเสียหายสำหรับความผิดดังกล่าว ทั้งนี้ นิติบุคคลตามมาตรานี้ครอบคลุมถึงบริษัทใด ๆ และสมาคมของเอกชนที่ดำเนินกิจกรรมทั้งในทางพาณิชย์และวิชาชีพ

(๔) ศาลอุทธรณ์ไซเบอร์ (Cyber Appellate Tribunal) (หมวด ๑๐)

- รัฐบาลกลางมีอำนาจในการจัดตั้งศาลอุทธรณ์ไซเบอร์จำนวนหนึ่งแห่งหรือมากกว่าหนึ่งแห่ง ประกอบด้วยประธานศาลจำนวนหนึ่งคนและสมาชิกอื่นตามที่รัฐบาลกลางได้ระบุไว้ในราชกิจจานุเบกษา มีวาระการดำรงตำแหน่งคราวละ ๕ ปี โดยสมาชิกดังกล่าวเป็นผู้มีความรู้และประสบการณ์ เป็นพิเศษในด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ โทรคมนาคม อุตสาหกรรม การจัดการ หรือกิจการที่เกี่ยวข้องกับผู้บริโภค

- แม้ว่ากระบวนการพิจารณาของศาลอุทธรณ์ไซเบอร์จะไม่ผูกพันตามบทบัญญัติของประมวลกฎหมายวิธีพิจารณาความแพ่ง ค.ศ. ๑๙๐๘ (พ.ศ. ๒๔๕๑) แต่ต้องเป็นไปตามหลักความยุติธรรมตามธรรมชาติ (natural justice) และเป็นไปตามบทบัญญัติอื่นที่กฎหมายฉบับนี้หรือกฎระเบียบอื่นกำหนดไว้ ทั้งนี้ ศาลอุทธรณ์ไซเบอร์มีอำนาจในการออกกระเปียบหรือหลักเกณฑ์รวมทั้งสถานที่ในการพิจารณาคดีของศาล และมีอำนาจเช่นเดียวกับศาลแพ่งภายใต้ประมวลกฎหมายวิธีพิจารณาความแพ่ง ค.ศ. ๑๙๐๘ (พ.ศ. ๒๔๕๑) ทั้งในเรื่องของการออกหมายศาลและการเรียกบุคคลใดมาให้อัยคำ การกำหนดให้ค้นหาและผลิตเอกสารหรือเอกสารอิเล็กทรอนิกส์อื่นใด เป็นต้น อย่างไรก็ตาม บุคคลใดซึ่งได้รับความเสียหายจากคำตัดสินหรือคำสั่งของศาลอุทธรณ์ไซเบอร์ยังสามารถที่จะยื่นอุทธรณ์ไปยังศาลสูง (High Court) ต่อไปได้ในหกสิบวันนับแต่วันที่ที่มีคำตัดสินหรือคำสั่งนั้น

(๕) ฐานความผิด (หมวด ๑๑)

IT Act ได้กำหนดฐานความผิดและบทกำหนดโทษซึ่งประกอบด้วยโทษจำคุกหรือโทษปรับหรือทั้งจำทั้งปรับไว้สำหรับความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ในหลายกรณี ได้แก่ การปลอมแปลงข้อมูลในคอมพิวเตอร์ การส่งข้อความที่ไม่เหมาะสมผ่านบริการการสื่อสาร การส่งข้อมูลจดหมายอิเล็กทรอนิกส์หรือข้อความอิเล็กทรอนิกส์ในลักษณะที่ก่อให้เกิดความรำคาญหรือทำให้ผู้รับเกิดความเข้าใจผิด การรับข้อมูลคอมพิวเตอร์

ที่ถูกขโมยมาด้วยเจตนาที่ไม่สุจริต การละเมิดความเป็นส่วนบุคคล^๔ การก่อการร้ายทางไซเบอร์ การตีพิมพ์หรือเผยแพร่ภาพลามกอนาจารในรูปแบบอิเล็กทรอนิกส์ หรือการเปิดเผยข้อมูลอันเป็นการฝ่าฝืนสัญญาที่ขอด้วยกฎหมาย เป็นต้น

๒.๒ Ministry of Communications and Information Technology (Department of Information Technology) Notification, New Delhi, the 11th April, 2011^๕

เป็นกฎที่ออกโดยอาศัยอำนาจตามความในมาตรา ๘๗ (๒) และมาตรา ๔๓A แห่ง Information Technology Act, ๒๐๐๐ (พ.ศ. ๒๕๔๓) มีสาระสำคัญที่เกี่ยวข้องกับเทคโนโลยีเสมือนจริงในแง่มุมของการคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคลที่มีความอ่อนไหว หรือ sensitive personal data or information โดยข้อมูลดังกล่าวหมายความรวมถึงข้อมูลที่บ่งบอกอัตลักษณ์ของบุคคล (biometric information) ข้อมูลด้านการเงิน หรือข้อมูลที่บ่งบอกถึงลักษณะทางกายภาพหรือสุขภาพส่วนบุคคล โดยหากนิติบุคคลหรือบุคคลใดซึ่งกระทำในนามของนิติบุคคล เก็บรวบรวม รับ ครอบครอง จัดเก็บ ซื่อขาย หรือจัดการข้อมูลของผู้ให้ข้อมูลนั้น มีหน้าที่จัดให้มีนโยบายความเป็นส่วนตัวเพื่อที่จะจัดการข้อมูลส่วนบุคคลซึ่งรวมถึงข้อมูลส่วนบุคคลที่มีความอ่อนไหว และทำให้เกิดความเชื่อมั่นได้ว่าข้อมูลเหล่านี้จะได้รับการตรวจตราโดยผู้ให้บริการข้อมูลดังกล่าวภายใต้สัญญาที่ขอด้วยกฎหมาย การเปิดเผยข้อมูลส่วนบุคคลที่มีความอ่อนไหวไปยังบุคคลที่สามย่อมต้องได้รับอนุญาตจากผู้ให้บริการข้อมูลนั้น เว้นแต่การเปิดเผยเป็นไปตามข้อตกลงที่ระบุไว้ในสัญญาระหว่างนิติบุคคลและผู้ให้บริการข้อมูลไว้แล้ว นอกจากนี้นิติบุคคลหรือบุคคลใดอาจถ่ายโอนข้อมูลส่วนบุคคลที่มีความอ่อนไหวรวมถึงข้อมูลใด ๆ ไปยังนิติบุคคลอื่นหรือบุคคลอื่นในอินเดียหรืออยู่ในประเทศอื่นที่ได้รับการรับรองว่ามีการคุ้มครองข้อมูลที่อยู่ในระดับเดียวกัน โดยการถ่ายโอนข้อมูลดังกล่าวจะกระทำได้เฉพาะเมื่อมีเหตุจำเป็นที่เป็นการดำเนินการตามสัญญาที่ขอด้วยกฎหมาย

^๔ เป็นกรณีที่ผู้กระทำมีเจตนาตีพิมพ์หรือเผยแพร่ภาพส่วนบุคคลโดยมิได้รับความยินยอมอันเป็นพฤติกรรมที่เป็นการละเมิดความเป็นส่วนบุคคลของบุคคลนั้น ย่อมได้รับโทษขยายไปถึงสามปีหรือปรับไม่เกินสองแสนเหรียญปีหรือทั้งจำทั้งปรับ 66E. Punishment for violation of privacy. (Inserted Vide ITA 2008)

Whoever, intentionally or knowingly captures, publishes or transmits the image of a private area of any person without his or her consent, under circumstances violating the privacy of that person, shall be punished with imprisonment which may extend to three years or with fine not exceeding two lakh rupees, or with both.

^๕ ชื่อเรียกของกฎนี้ เรียกว่า Information Technology (Reasonable security practices and procedures and sensitive personal data or information) Rules, 2011

๒.๓ The Public Gambling Act, 1867 (PGA)^๖

PGA เป็นกฎหมายที่มีที่มาจาก British Gaming Act, 1845 และ Betting Act, 1853 ของสหราชอาณาจักร โดยกฎหมายทั้งสองฉบับของสหราชอาณาจักรได้กำหนดให้สัญญาเดิมพัน (wagering contracts) ไม่สามารถบังคับได้ในขณะที่มีการยกเลิกกฎหมาย Unlawful Games Act, 1541 ทั้งนี้ อินเดียได้ตรากฎหมาย PGA ขึ้นโดยมีวัตถุประสงค์เพื่อลงโทษการพนันในที่สาธารณะและการพนันใด ๆ ที่เล่นในเคหาสถาน (Common gaming-house) แต่กฎหมายดังกล่าวไม่บังคับกับการเล่นเกมสโตร์ใด ๆ ที่ใช้ทักษะในการเล่นแต่เพียงอย่างเดียว^๗

PGA เป็นกฎหมายที่ออกโดยรัฐบาลกลางของอินเดียแต่ไม่ได้เป็นกฎหมายที่ใช้บังคับทั่วทั้งประเทศเนื่องจากบางรัฐของอินเดียมีกฎหมายในเรื่องเดียวกันใช้บังคับภายในรัฐของตนอยู่แล้ว เช่น รัฐนาగాแลนด์ (State of Nagaland) ได้ตรากฎหมายเพื่อห้ามเล่นพนันและกำกับดูแลและส่งเสริมการเล่นเกมส์ออนไลน์แห่งทักษะขึ้นในปี ค.ศ. ๒๐๑๕ (พ.ศ. ๒๕๕๘) มีชื่อว่า The Nagaland Prohibition of Gambling and Promotion and Regulation of Online Games of Skill Act, 2015 (“2015 Act”) โดยกฎหมายฉบับนี้กำหนดความหมายของคำว่า “เกมส์แห่งทักษะ” ไว้หมายความรวมถึงการมีทักษะเหนือโอกาส รวมถึงทักษะเกี่ยวกับการวางกลยุทธ์ การเดิมพันหรือการพนันหรือทักษะในการเลือกทีมหรือเลือกหุ้นเสมือนจริงตามที่ได้มีการวิเคราะห์ ไม่ว่าจะทักษะนั้นจะเกี่ยวข้องกับความชำนาญทางกายภาพ จิตใจ หรือไหวพริบก็ตาม^๘ ซึ่งบทบัญญัติแห่ง 2015 Act ได้กำหนดให้คณะกรรมการด้านการเงิน (Finance Commissioner) หรือผู้มีอำนาจตามที่ได้รับมอบหมาย กำหนดรายชื่อของเกมส์ที่อยู่ในขอบเขตของคำว่า “เกมส์แห่งทักษะ” ไว้ทำกฎหมายฉบับนี้ และมีอำนาจออกใบอนุญาตให้แก่ผู้ยื่นคำขอซึ่งประสงค์จะจัดให้มีเกมส์แห่งทักษะขึ้นบนเว็บไซต์ แพลตฟอร์มบนโทรศัพท์เคลื่อนที่ โทรศัพท์หรือสื่อออนไลน์ต่าง ๆ และประสงค์จะหารายได้จากวิธีการโฆษณาหรือรับส่วนแบ่งของผลชนะจากการเล่นเกมสโตร์หรือการดาวน์โหลด

^๖ The Public Gambling Act, 1867 ACT No. 3 of 1867.

^๗ **12. Act not to apply to certain games.**—Nothing in the foregoing provisions of this Act contained shall be held to apply to any game of mere skill wherever played.

^๘ 2. Definitions:-In this Act, unless the context otherwise requires-

etc.

etc.

(3) "Games of skill" shall include all such games where there is preponderance of skill over chance, including where the skill relates to strategizing the manner of placing wagers or placing bets or where the skill lies in team selection or selection of virtual stocks based on analyses or where the skill relates to the manner in which the moves are made, whether through deployment of physical or mental skill and acumen.

etc.

etc.

เกมส์ต่าง ๆ^๙ โดยตัวอย่างของรายชื่อเกมส์ทำายกฎหมาย เช่น Virtual Fighting, Virtual combat games หรือ Virtual sport fantasy league games เป็นต้น นอกจากนี้ รัฐสิกขิม (State of Sikkim) ก็เป็นอีกรัฐหนึ่งของอินเดีย ที่มีกฎหมายว่าด้วยเกมส์ออนไลน์ใช้บังคับเป็นเอกเทศในปี ค.ศ. ๒๐๐๘ (พ.ศ. ๒๕๕๑) มีชื่อว่า The Sikkim Online Gaming (Regulation) Act, 2008 โดยใช้ควบคู่กับกฎหมายอีกหนึ่งฉบับ ได้แก่ The Sikkim Online Gaming (Regulation) Rules, 2009 มีสาระสำคัญเป็นการออกใบอนุญาตโดยรัฐบาลแห่งรัฐสิกขิมที่ออกให้แก่ผู้ซึ่งประสงค์จะประกอบธุรกิจเกี่ยวกับเกมส์กีฬาและเกมส์ออนไลน์โดยรวมถึงการจัดการ การส่งเสริม การเจรจา หรือ การได้รับประโยชน์จากการพนัน จะเห็นได้ว่า ทั้งรัฐนากาแลนด์และรัฐสิกขิมเป็นตัวอย่างของการบังคับใช้กฎหมายที่มีอยู่ในอินเดียซึ่งครอบคลุมถึงการเล่นเกมออนไลน์ที่เป็นส่วนหนึ่งในโลกแห่งเทคโนโลยีเสมือนจริงในปัจจุบัน

๓. ร่างกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับเทคโนโลยีเสมือนจริง

เมื่อหลายปีที่ผ่านมา รัฐบาลอินเดียเริ่มมีความตระหนักถึงความจำเป็นที่ต้องกำหนดมาตรการด้านกฎหมายอย่างเป็นรูปธรรมขึ้นเพื่อกำกับดูแลการใช้เทคโนโลยีเสมือนจริง ทั้งนี้ นอกจากเพื่อให้ประชาชนได้รับความคุ้มครองจากการที่มีการนำเทคโนโลยีเสมือนจริงไปใช้ในทางที่เป็นการล่วงละเมิดสิทธิส่วนบุคคลแล้ว ยังเป็นการอำนวยความสะดวกและส่งเสริมการพัฒนาเทคโนโลยีเสมือนจริงที่ก่อให้เกิดประโยชน์ในสังคมควบคู่กัน โดยในขณะนี้ มีร่างกฎหมายที่รัฐบาลเสนอตราขึ้นใหม่รวมทั้งปรับปรุงกฎหมายเดิมที่มีอยู่และกำหนดบทบัญญัติให้ครอบคลุมถึงการกำกับดูแลการใช้เทคโนโลยีเสมือนจริงให้ชัดเจนขึ้น ได้แก่

๓.๑ The Personal Data Protection Bill, 2019

รัฐบาลได้เสนอร่างกฎหมายว่าด้วยการคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคลฉบับนี้ไปยังสภาล่าง (Lok Sabha) เมื่อปี ค.ศ. ๒๐๑๙ (พ.ศ. ๒๕๖๒) และขณะนี้ อยู่ระหว่างการพิจารณาของรัฐสภาอินเดีย ร่างฯ มีวัตถุประสงค์เพื่อคุ้มครองความเป็นส่วนตัวส่วนบุคคลจากการใช้ข้อมูลส่วนบุคคล สร้างความไว้วางใจกันระหว่างบุคคลกับหน่วยประมวลผลข้อมูลส่วนบุคคล ปกป้องสิทธิของบุคคลซึ่งถูกนำข้อมูลไปใช้ สร้างกรอบมาตรการทางเทคนิคและการจัดระเบียบ

^๙ 7. Procedural set-up for licensing and terms and conditions:- A license under this Act shall be issued in the following manner:-

(1) In order of any entity to offer 'games of skill' on their website, mobile platform, television or any other online media, and earn revenue from the same whether by means of advertising revenue or taking a percentage of winnings of gameplay or charging fixed fee for membership or downloading the game etc., it shall be necessary for the entity to obtain a valid license as prescribed under this Act.

etc.

etc.

การประมวลผลข้อมูล กำหนดหลักปฏิบัติสำหรับตัวกลางสื่อสังคม การโอนข้อมูลข้ามพรมแดน ตลอดจนกำหนด มาตรการเยียวยาความเสียหายต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นภายใต้กฎหมายฉบับนี้^{๑๐}

ร่างฯ มีสาระสำคัญเป็นการแก้ไขเพิ่มเติม Information Technology Act, 2000 โดยตัด บทบัญญัติเกี่ยวกับการกำหนดให้บริษัทจ่ายเงินชดเชยกรณีที่ล้มเหลวในการคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคล และมี สาระสำคัญอื่นสรุปได้ดังนี้^{๑๑}

๑. กำหนดมาตรการกำกับดูแลการประมวลผลข้อมูลส่วนบุคคลที่กระทำโดย (๑) รัฐบาล (๒) บริษัทที่จัดตั้งในอินเดีย และ (๓) บริษัทต่างประเทศที่จัดการข้อมูลส่วนบุคคลของปัจเจกชนในอินเดีย

๒. กำหนดให้ข้อมูลส่วนบุคคลครอบคลุมถึงข้อมูลของบุคคลธรรมดาที่ไม่ว่าจะอยู่ในสถานะ ออนไลน์หรือออฟไลน์หรืออยู่ในรูปดิจิทัลหรือไม่ด้วยก็ตาม^{๑๒} และกำหนดให้ข้อมูลส่วนบุคคล ประเภทข้อมูล ส่วนบุคคลที่มีความอ่อนไหว (sensitive personal data) ให้รวมถึงข้อมูลด้านการเงิน (financial data) ข้อมูลที่ บ่งบอกอัตลักษณ์ของบุคคล (biometric information) ความเชื่อด้านการเมือง ศาสนา และชนชั้นวรรณะ (caste, religious or political beliefs) หรือข้อมูลด้านอื่นที่รัฐบาลกำหนด

๓. แบ่งเนื้อหาในร่างฯ ออกเป็น (๑) หน้าที่ของผู้จัดการข้อมูล (๒) การประมวลผลข้อมูล ส่วนบุคคลโดยไม่ได้ได้รับความยินยอม (๓) ข้อมูลส่วนบุคคลและข้อมูลส่วนบุคคลที่มีความอ่อนไหวของเด็ก (๔) สิทธิ ในเรื่องต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับข้อมูลหลัก (๕) มาตรการด้านความโปร่งใสและความรับผิดชอบ (๖) ข้อจำกัดในการ

^{๑๐} THE PERSONAL DATA PROTECTION BILL, 2019 A BILL to provide for protection of the privacy of individuals relating to their personal data, specify the flow and usage of personal data, create a relationship of trust between persons and entities processing the personal data, protect the rights of individuals whose personal data are processed, to create a framework for organisational and technical measures in processing of data, laying down norms for social media intermediary, cross-border transfer, accountability of entities processing personal data, remedies for unauthorised and harmful processing, and to establish a Data Protection Authority of India for the said purposes and for matters connected therewith or incidental thereto.

^{๑๑} Anurag Vaishnav, “Bill Summary: The Personal Data Protection Bill, 2019”, PRS Legislative Research <The Personal Data Protection Bill, 2019 (prsindia.org)> สืบค้นข้อมูลเมื่อวันที่ ๑ มิถุนายน ๒๕๖๕

^{๑๒} 3. In this Act, unless the context otherwise requires,—

etc.

etc.

(28) "personal data" means data about or relating to a natural person who is directly or indirectly identifiable, having regard to any characteristic, trait, attribute or any other feature of the identity of such natural person, whether online or offline, or any combination of such features with any other information, and shall include any inference drawn from such data for the purpose of profiling;

etc.

etc.

ถ่ายโอนข้อมูลส่วนบุคคลภายนอกเขตอินเดีย (๗) ซ้อยกเว้นต่าง ๆ ที่ไม่อยู่ภายใต้บังคับของร่างฯ เช่น การสอบสวน หรือสืบสวนความผิด (๘) หน่วยกำกับดูแลข้อมูล (๙) บทกำหนดโทษและการจ่ายค่าชดเชย (๑๐) องค์กรคณะกรรมการ อุตสาหกรรม (๑๑) การเงิน บัญชี และการตรวจสอบ และ (๑๒) ฐานความผิด

๔. กำหนดห้ามการจัดทำข้อมูลที่บ่งบอกอัตลักษณ์ของบุคคล (biometric data) ในบางรูปแบบ เว้นแต่ได้รับอนุญาตตามกฎหมาย และได้กำหนดมาตรการเยียวยาทั้งทางแพ่งและอาญากรณีที่มีการกระทำละเมิด กฎหมายหรือทำให้เกิดความเสียหายตามที่กฎหมายกำหนด

๓.๒ The Cryptocurrency and Regulation of Official Digital Currency Bill, 2021

รัฐบาลได้เสนอร่างกฎหมายฉบับนี้ในสภาล่าง (Lok Sabha) เมื่อปี ค.ศ. ๒๐๒๑ (พ.ศ. ๒๕๖๔) และขณะนี้ร่างฯ อยู่ระหว่างการพิจารณาของรัฐสภา ร่างฯ มีวัตถุประสงค์เพื่อสร้างกรอบที่อำนวยความสะดวกในการสร้างระบบเงินตราดิจิทัลของรัฐที่ธนาคารกลางของอินเดียเป็นผู้ออกเพื่อใช้เป็นเงินตราของประเทศ โดยร่างฯ พยายามที่จะห้ามมิให้มีการใช้สินทรัพย์ดิจิทัลของเอกชนในอินเดีย แต่ก็ยังมีข้อยกเว้นที่อนุญาตให้ส่งเสริมการใช้ เทคโนโลยีของสินทรัพย์ดิจิทัลได้ในบางกรณี^{๑๓}

หากพิจารณาที่มาการยกร่างฯ พบว่า แนวคิดในการนำสินทรัพย์ดิจิทัลมาใช้ในอินเดีย ไม่เป็นที่ยอมรับของรัฐบาลและไม่เป็นการชอบด้วยกฎหมาย และหากจะมีการใช้สินทรัพย์ดิจิทัลในอินเดียแล้ว การใช้สินทรัพย์ดิจิทัลดังกล่าวต้องถูกควบคุมโดยหน่วยงานของรัฐ อย่างไรก็ตาม หลายประเทศในปัจจุบันเริ่ม



ภาพประกอบจาก Key features of an Official Digital Currency Bill, 2021 - iPleaders

ยอมรับการนำสินทรัพย์ดิจิทัลมาใช้เป็นสกุลเงินหนึ่งที่ชอบด้วยกฎหมายภายในประเทศแล้ว ร่างกฎหมายฉบับนี้ จึงได้กำหนดสาระสำคัญที่เป็นการส่งเสริมให้มีการใช้สินทรัพย์ดิจิทัลในประเทศได้แต่อยู่ภายใต้การกำกับดูแลของหน่วยงานรัฐ โดยธนาคารกลางอินเดียจะเป็นผู้ออกสินทรัพย์ดิจิทัลตัวใหม่ที่เรียกว่า “RBI-backed Digital Rupee” ด้วยวิธีการใช้เทคโนโลยี บล็อกเชนและเทคโนโลยีอื่น ซึ่งธนาคารกลางของอินเดียจะได้นำ

ออกมาใช้เพื่อให้เป็นสินทรัพย์ดิจิทัลทางการของประเทศ และรัฐบาลอาจอนุญาตให้ใช้สินทรัพย์ดิจิทัลสามารถ แลกเปลี่ยนบนแพลตฟอร์มและให้ถือเป็นการแลกเปลี่ยนอย่างเป็นทางการกับรัฐบาลได้ ซึ่งเป็นการผ่อนปรน

^{๑๓} Neil Hildreth, “India: Cryptocurrency Bill 2021: The Road Ahead”, LUMIERE Law Partners: Advocates & Solicitors <Cryptocurrency Bill 2021: The Road Ahead - Fin Tech - India (mondaq.com)> สืบค้นข้อมูล เมื่อวันที่ ๑๑ มิถุนายน ๒๕๖๕

แนวคิดเดิมของรัฐบาลอินเดียพอสมควรจากที่เคยไม่ยอมรับให้สินทรัพย์ดิจิทัลเป็นเงินตราที่ชอบด้วยกฎหมายมาตั้งแต่อดีต^{๑๔}

๓.๓ The Online Gaming (Regulation) Bill, 2022

รัฐบาลได้เสนอร่างกฎหมายฉบับนี้ในสภาล่าง (Lok Sabha) เมื่อปี ค.ศ. ๒๐๒๒ (พ.ศ. ๒๕๖๕) ขณะนี้ร่างฯ อยู่ระหว่างการพิจารณาของรัฐสภา ร่างฯ มีวัตถุประสงค์เพื่อกำหนดระบบการกำกับดูแลอุตสาหกรรมเกมส์ออนไลน์ให้เกิดประสิทธิภาพเพื่อป้องกันการฉ้อโกงหรือการใช้ในทางที่ผิด เนื่องจากเป็นที่ทราบกันดีทั่วไปถึงผลกระทบของการเสพติดเกมส์ออนไลน์และผลกระทบของอุตสาหกรรมเกมส์ที่มีต่อสังคมในวงกว้าง จึงจำเป็นต้องกำหนดหลักเกณฑ์การกำกับดูแลเกมส์ออนไลน์ไว้ในร่างกฎหมายนี้^{๑๕}

ร่างฯ มีสาระสำคัญสรุปได้ดังนี้^{๑๖}

๑. กำหนดให้เกมส์ออนไลน์หมายถึงเกมส์ที่เล่นผ่านอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ทั้งเล่นผ่านคอมพิวเตอร์ส่วนบุคคล โทรศัพท์มือถือ แท็บเล็ต และอุปกรณ์อื่น และการให้บริการเกมส์ออนไลน์ประกอบด้วย การให้บริการเล่นเกมส์ออนไลน์ผ่านเว็บไซต์และผ่านเครือข่าย (online gaming website and online gaming server)

๒. กำหนดมาตรการกำกับดูแลการพนันกีฬาออนไลน์โดยการแต่งตั้ง Online Gaming Commission ขึ้นมารับผิดชอบในการกำกับดูแลการดำเนินการตามร่างฯ เช่น การออกใบอนุญาต การยกเลิกใบอนุญาต ตลอดจนการร้องขอให้ตำรวจสืบสวนการกระทำละเมิดตามที่กฎหมายกำหนดได้

๔. บทสรุป

แม้ว่าเทคโนโลยีเสมือนจริงจะพัฒนาและเติบโตอย่างต่อเนื่องในสาธารณรัฐอินเดีย แต่ปรากฏข้อเท็จจริงว่า อินเดียยังไม่มีมาตรการกฎหมายที่กำกับดูแลการใช้เทคโนโลยีเสมือนจริงออกมาใช้บังคับโดยตรงอย่างจริงจัง อาจเนื่องจากรัฐบาลอินเดียยังมีความกังวลในเรื่องความปลอดภัยจากการนำเทคโนโลยีดังกล่าวมาใช้ในสังคม และการที่รัฐบาลยังสามารถอนุโลมนำข้อกฎหมายที่เกี่ยวข้องในปัจจุบันมาใช้บังคับไปพลางก่อนซึ่งอาจไม่ครอบคลุมช่องโหว่ทางกฎหมายที่มีได้ทั้งหมด ทำให้เกิดการถกเถียงประเด็นข้อกฎหมายในแวดวงวิชาการอย่างแพร่หลาย ทั้งประเด็นการละเมิดข้อมูลส่วนบุคคล ความเป็นเจ้าของผลงานในโลกเทคโนโลยีเสมือนจริง

^{๑๔} Sneha Mahawar, “Key features of an Official Digital Currency Bill, 2021” <Key features of an Official Digital Currency Bill, 2021 - iPleaders> สืบค้นข้อมูลเมื่อวันที่ ๑๑ มิถุนายน ๒๕๖๕

^{๑๕} Ambuj Sonal and Subham Biswal, “India: The Online Gaming (Regulation) Bill, 2022: Hits and Misses” <The Online Gaming (Regulation) Bill, 2022: Hits and Misses - Legal Desire> สืบค้นข้อมูลเมื่อวันที่ ๑๒ มิถุนายน ๒๕๖๕

^{๑๖} The Online Gaming (Regulation) Bill, 2022, Bill No. 78 of 2022.

การคุ้มครองเสรีภาพในการแสดงออกของประชาชน ตลอดจนการจัดเก็บรายได้ของรัฐจากการใช้เทคโนโลยีเสมือนจริง^{๑๗} อย่างไรก็ตาม จนถึงขณะนี้ รัฐบาลอินเดียแสดงให้เห็นถึงความก้าวหน้าในการผลักดันร่างกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับการกำกับดูแลการใช้เทคโนโลยีเสมือนจริงในระดับหนึ่ง ทั้งร่างกฎหมายว่าด้วยการคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคลซึ่งเป็นร่างกฎหมายที่ปรับปรุงกฎหมายเทคโนโลยีสารสนเทศเดิมที่ใช้บังคับมาตั้งแต่ปี ค.ศ. ๒๐๐๐ (พ.ศ. ๒๕๔๓) เพื่อให้ครอบคลุมรูปแบบของข้อมูลสมัยใหม่มากขึ้น ร่างกฎหมายที่กำกับดูแลการใช้สินทรัพย์ดิจิทัล ซึ่งเป็นร่างกฎหมายที่มีการต่อสู้กันมายาวนานในประเด็นขอบเขตการกำกับดูแลของภาครัฐ และร่างกฎหมายที่กำกับดูแลการให้บริการเกมออนไลน์ผ่านเว็บไซต์และระบบเครือข่าย เพื่อให้เท่าทันต่อการเล่นเกมออนไลน์ในโลกแห่งเทคโนโลยีเสมือนจริงในโลกในปัจจุบัน จึงอาจกล่าวได้ว่า เป็นนิมิตหมายอันดีที่แสดงให้เห็นว่ารัฐบาลอินเดียมีความจริงจังที่จะใช้มาตรการทางกฎหมายเพื่อให้ความคุ้มครองประชาชนรวมทั้งส่งเสริมการพัฒนาเทคโนโลยีเสมือนจริงในประเทศไปอย่างคึกคักกันในอนาคต

^{๑๗} ดังที่ได้เคยกล่าวไว้ในเอกสารเรื่อง “นโยบาย กลยุทธ์ ยุทธศาสตร์ แผนงาน มุมมอง ทำที่ของภาครัฐและภาคเอกชนของสาธารณรัฐอินเดีย ต่อการเตรียมพร้อมและปรับตัวให้เท่าทันต่อเทคโนโลยีเสมือนจริง” จัดทำโดยนางสาววาริรัตน์ รัตนวิบูลย์สม เผยแพร่ในเว็บไซต์ <https://lawforasean.krisdika.go.th/> (มีนาคม ๒๕๖๕)