

Digital Code of Merit

โดย นางสาวธฤชวรรณ ศรีปัญญา
นายช่างศิลป์อาวุโส

วัตถุประสงค์

1. เพื่อให้เรียนรู้ความหมายของจริยธรรมในการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ
2. เพื่อให้เรียนรู้การเข้าถึงข้อมูล Data Accessibility
3. เพื่อให้เรียนรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์
4. เพื่อให้เรียนรู้เกี่ยวกับแนวปฏิบัติในสังคมดิจิทัล (Digital Etiquette)

สรุปเนื้อหา

Digital Code of Merit หมายถึง การเรียนรู้แนวทางการปฏิบัติและมารยาทต่าง ๆ ในสังคมดิจิทัล ทั้งมารยาทการใช้งานอินเทอร์เน็ต มารยาทการใช้โทรศัพท์ในที่สาธารณะ การกลั่นแกล้งในโลกไซเบอร์ การแบ่งบันในโลกออนไลน์ กฎความเป็นส่วนตัว และจริยธรรมในการใช้งานต่าง ๆ ในอินเทอร์เน็ต ประกอบด้วยแนวปฏิบัติในสังคมดิจิทัลทั้ง 10 ด้าน และมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับจริยธรรมในสังคมออนไลน์ ดังนี้

จริยธรรมคือ (Ethics) หลักศีลธรรมจรรยาที่กำหนดขึ้นเพื่อใช้เป็นแนวทางปฏิบัติหรือควบคุมการใช้คอมพิวเตอร์และสารสนเทศ หลักของความถูกต้องและความผิดที่บุคคลใช้เป็นแนวทางในการปฏิบัติและหลักเกณฑ์ที่เพื่อใช้เป็นแนวทางในการปฏิบัติร่วมกันจริยธรรมเกี่ยวกับการใช้เทคโนโลยี คอมพิวเตอร์และสารสนเทศ (papa) มี 4 ประเด็นลักษณะ

1. ความเป็นส่วนตัว (Privacy)
 - สิทธิความเป็นส่วนตัวของข้อมูล และสารสนเทศ
 - สิทธิเฉพาะบุคคลหรือกลุ่มบุคคลที่ต้องการรักษาสิทธิ
 - ควบคุมข้อมูลของตนเอง เปิดข้อมูลเฉพาะที่อนุญาตและต้องการเปิดเผยเท่านั้น
2. ความถูกต้อง (Accuracy)
 - ข้อมูลควรจะต้องมีการตรวจสอบความถูกต้องทุกครั้งก่อนการเผยแพร่ข้อมูลเพื่อให้เกิดความน่าเชื่อถือ
3. ความเป็นเจ้าของ (Property)
 - กรรมสิทธิ์ในการถือครองทรัพย์สิน
 - ทรัพย์สินที่จับต้องได้ เช่น คอมพิวเตอร์ รถยนต์
 - ทรัพย์สินที่จับต้องไม่ได้ หรือทรัพย์สินทางปัญญา เช่น เพลง ปัญญา ความคิด สื่อต่างๆ
4. การเข้าถึงข้อมูล (Data accessibility)
 - เพื่อรักษาความปลอดภัยและรักษาความลับของข้อมูล
 - การเข้าใช้งานโปรแกรมหรือระบบคอมพิวเตอร์มักจะมีการกำหนดสิทธิตามระดับผู้ใช้งาน

มารยาทเน็ต 10 ข้อ (Netiquette) เป็นคำที่มาจาก network etiquette หมายถึง จรรยาบรรณของการอยู่ร่วมกันในสังคมอินเทอร์เน็ต หรือ Cyberspace ซึ่งเป็นพื้นที่ที่เปิดโอกาสให้คุณเข้ามาแลกเปลี่ยน สื่อสาร และทำกิจกรรมร่วมกัน ชุมชนใหญ่บ้างเล็กบ้างบนอินเทอร์เน็ตนั้นก็ไม่ได้ต่างจากสังคมบนโลกแห่งความเป็นจริง ซึ่ง

จำเป็นต้องมีกฎกติกา Codes of conduct เพื่อใช้เป็นกลไกสำหรับการกำกับดูแลพฤติกรรมและปฏิสัมพันธ์ของสมาชิก ในเรื่องของกฎกติกามารยาทที่เป็นมาตรฐาน ได้แบ่งออกเป็น ๑๐ ข้อด้วยกัน ดังนี้

๑. อย่าลืมนำกำลังสื่อสารกับมนุษย์จริง ๆ อย่างเช่น คอมพิวเตอร์มีเราติดต่อยู่นั้นเป็นมนุษย์หรือหุ่นยนต์สิ่งที่เราสื่อสารไปว่าเหมาะสมไหม มีบันทึกเสียงโต้ตอบ การใช้ภาษา สิ่งทีพึงกระทำในการสื่อสารบนโลกอินเทอร์เน็ต

๒. ยึดมาตรฐานเดียวกับการสื่อสารในชีวิตจริง
๓. รู้ว่าคุณอยู่ที่ไหนในเซเบอร์สเปซ
๔. เคารพเวลาและการใช้แบนด์วิดท์
๕. ทำตัวเราเองให้ดูดีเสมอเมื่ออยู่ในโลกออนไลน์
๖. แบ่งปันความรู้ที่ตนเองเชี่ยวชาญ
๗. ช่วยกันควบคุมสงครามการใช้อารมณ์
๘. เคารพสิทธิส่วนบุคคลของผู้อื่น เปิดโทรศัพท์เสียงดังในที่สาธารณะ
๙. อย่าใช้อำนาจในทางที่ผิด โพสต์ในด้านอำนาจ
๑๐. รู้จักให้อภัยกับความผิดพลาดของผู้อื่น

มารยาทการใช้โทรศัพท์ในที่สาธารณะ (Phone Etiquette in Public)

คนไทยผูกติดโซเชียลมีเดีย ๘๐% ใช้ทุกวัน Line ครอง ๙๒% ในชีวิตประจำวันส่วนใหญ่จะใช้โทรศัพท์หรือสมาร์ตโฟนทำอะไรได้หลายอย่าง สังคมไทยกลายเป็น Mobile First

การเอาใจใส่ผู้อื่น(Empathy)

การรับรู้เข้าใจผู้อื่น ๑๐ นิสัยที่ไม่ควรทำในไลน์ มีดังนี้

- | | |
|---|---------------------------------------|
| ๑. อ่านแต่ไม่ตอบเป็นการเสียมารยาท | ๒. ส่งข้อความรัว ๆ ระบายผู้อื่น |
| ๓. เอาความลับไปเปิดเผย | ๔. คอยเรื่องที่คนอื่นไม่รู้เรื่อง |
| ๕. การแชร์ข่าวลือ ซึ่งไม่ควรแชร์อาจมีความผิด | ๖. การออกจากกลุ่มควรแจ้งให้สมาชิกทราบ |
| ๗. โพสต์เองไลค์เอง | ๘. ยาวไปไม่น่าอ่าน |
| ๙. การ Check Rating เองทำให้ข้อมูลไม่เป็นความจริง | ๑๐. การทำร้ายความสัมพันธ์ |

มารยาทในชีวิตประจำวันกับมารยาทในโลกดิจิทัล (Real Life & Digital Life Etiquette)

๑๐ พฤติกรรมของคนติดโซเชียลเน็ตเวิร์ค คือ

- | | |
|--|--|
| ๑. บีบเมื่อไหร่ต้องใส่ใจทุกครั้ง | ๒. ข้างไลค์ ข้างเลิฟ ถูกใจไปซะทุกอย่าง |
| ๓. แชร์ทุกอย่างที่แชร์ได้ | ๔. เช็กอินทุกอย่างก้าว |
| ๕. เช็กความเคลื่อนไหวในโซเชียลตลอด | ๖. ไม่เป็นอันทำอะไรเลยหลังจากโพสต์ภาพ |
| ๗. เจ้าแห่งคำคมสอนใจไม่มีวันไหนไม่โพสต์ | ๘. โพสต์ภาพอาหารที่ทานได้ทุกมื้อ |
| ๙. เล่นเกมผ่านโซเชียลเน็ตเวิร์คตลอดเวลาที่ว่าง | ๑๐. ใช้โซเชียลเน็ตเวิร์คแทนโทรศัพท์ |

การกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ (Cyberbullying)

Cyberbullying การกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ คือการประทุษร้ายหรือทำให้ผู้อื่นอับอายผ่านทางการใช้สื่ออิเล็กทรอนิกส์ เช่น อีเมล, การส่งข้อความ, บล็อก, เว็บไซต์, ชุมชนออนไลน์, เมทเสก และโทรศัพท์ สิ่งที่น่ากลั่นแกล้งไซเบอร์ตั้งใจ คือการแสดงความเป็นศัตรูหรือแสดงออกในแง่ลบต่ออีกฝ่ายนั่นเอง

แนวทางปฏิบัติเมื่อเกิดการรังแกในโลกไซเบอร์ขึ้น

- บอกนักเลงคนนั้นให้หยุดเสียที
- ถ้ารู้ว่านักเลงอยู่ที่ไหน อาจส่งจดหมายไปที่บ้านเพื่อเตือน
- ถ้านักเลงเป็นคนที่รู้จัก เช่น เพื่อนของลูก อาจแจ้งกับอาจารย์ที่โรงเรียนให้ช่วยเหลือด้วย
- รายงานพฤติกรรมมารังแกต่อเจ้าหน้าที่ตำรวจ
- รายงานไปยังหน่วยงานที่ดูแลความเรียบร้อยของโลกออนไลน์หรือบริษัทให้บริการโทรศัพท์
- เซฟข้อความที่โดนรังแกเอาไว้เพื่อเป็นหลักฐาน
- บล็อกไม่รับข้อความจากนักเลงคนนั้น

การเผยแพร่ข้อมูลบนโลกออนไลน์ (Sharing Society)

เป็นแนวทางปฏิบัติทางที่ถูกต้องของการเผยแพร่ข้อมูลต่างๆ และป้องกันความเสี่ยงที่อาจเกิดขึ้นจากการใช้อินเทอร์เน็ตไม่ถูกวิธี

การรักษาความเป็นส่วนตัว (Privacy)

ความสำคัญของการรักษาความปลอดภัยในโลกยุคดิจิทัลจำเป็นอย่างยิ่งในโลกสื่อออนไลน์ ความเสี่ยงและผลกระทบที่อาจเกิดขึ้นรวมทั้งวิธีป้องกันและแก้ไขมีดังนี้

๑. สังเกตก่อนคลิก ไม่ว่าจะเว็บไซต์ วิดีโอ รูปภาพ ฯลฯ
๒. ใช้การพิมพ์ URL แทนการคลิก Link
๓. ไม่ควรตั้ง Password ที่ง่ายต่อการเดา เช่น ๕๕๕, ๑๒๓๔ หรือ วัน เดือน ปี เกิด เป็นต้น
๔. ไม่ควรตั้ง Username และ Password เดียวกันทุก Account
๕. Log Out ออกจากระบบ ทุกครั้งหลังเลิกใช้งาน
๖. ติดตั้งระบบป้องกันไวรัส และหมั่นอัปเดตโปรแกรม

ความปลอดภัยยุคดิจิทัล

การเข้ารหัสข้อมูล HTTPS ย่อมาจาก Hypertext Transfer Protocol Secure หรือ Hypertext Transfer Protocol Over SSL (Secure Socket Layer) เป็นการทำงานเหมือนกับ HTTP ธรรมดาแต่ทำอยู่บน SSL เพื่อให้เกิดความปลอดภัย ในการส่งข้อมูลมากยิ่งขึ้น มีรูปแบบดังนี้

- การใช้งาน URL จะเข้าคั่นด้วย https// ตามด้วยชื่อของเว็บไซต์
- ทำงานที่พอร์ต (Port) ๔๔๓ (มาตรฐาน)
- ส่งข้อมูลเป็นแบบ Cipher text คือมีการเข้ารหัสข้อมูลในระหว่างการส่ง (Encryption) สามารถถูกดักจับได้ แต่อ่านข้อมูลนั้นไม่รู้เรื่อง
- มีการทำ Authentication เพื่อตรวจสอบยืนยันระบุตัวตน

การเข้ารหัสข้อมูล WPA2 คือเทคโนโลยีการรักษาความปลอดภัยที่ปกป้องเครือข่าย Wi-Fi ของคุณ โดยการเข้ารหัสการจราจรบนเครือข่าย นอกจากนี้ ยังทำให้ผู้ใช้ที่ไม่ได้อนุญาตเข้าถึงเครือข่ายได้ยากขึ้น

มัลแวร์ (malware – malicious software) คือโปรแกรมที่ถูกสร้างขึ้นมาเพื่อประสงค์ร้ายต่อเครื่องคอมพิวเตอร์และเพื่อมาล้วงข้อมูลสำคัญไปจากผู้ใช้งานคอมพิวเตอร์

การหลอกลวง (Scam) เล่ห์อุบาย แผนร้าย คำนี้หากอยู่ในวงการออนไลน์ จะใช้เรียกพฤติกรรมที่มีเจตนาหลอกลวงให้เสียทรัพย์ ให้เสียข้อมูล ตัวอย่างการหลอกลวงทางอินเทอร์เน็ต เช่น Email Phishing Scam เป็นต้น

รหัสผ่านที่ไม่ควรตั้ง

ใช้รหัสเดียวกันหมด รู้รหัสเดียวสามารถเข้าถึงได้หมด

ไม่มีการเปลี่ยนรหัสผ่าน

คาดเดาง่าย เช่น ๑๒๓๔๕๖๗

ประกอบด้วยข้อมูลบุคคล เช่นวันเกิด เบอร์โทร

ใช้คำมีความหมาย เช่น ชื่อเล่น Love happy

ใช้ตัวพิมพ์ทั้งหมด ไม่มีตัวเลขหรือตัวอักษรผสม

รหัสผ่านที่ดี

ใช้รหัสผ่านที่ยาว (อย่างน้อย ๗ ตัว)

ใช้ตัวอักษรพิมพ์ใหญ่และตัวพิมพ์เล็ก

ตัวเลข รวมทั้งสัญลักษณ์ต่างๆ ประกอบกัน

ใช้สัญลักษณ์อย่างน้อยในตำแหน่งที่ ๒ - ๖

การแสดงออกทางอารมณ์บนสื่อสังคมดิจิทัล (Emotional expression on digital social media)

แนวทางและมารยาทการแสดงออกทางอารมณ์ที่ถูกต้องเหมาะสมบนโลกออนไลน์ รวมทั้งปัญหาและผลกระทบที่เกิดขึ้นจากการแสดงออกบนสื่อสังคมออนไลน์อย่างไม่ถูกต้อง

กรอบคิดรู้เท่าทันสื่อใหม่ ๕ กรอบความคิด คือ

SPACE : เราอยู่ในพื้นที่สาธารณะ/ส่วนตัวพื้นที่สาธารณะหรือพื้นที่ส่วนตัว เส้นแบ่ง จุดคิด ความสมดุล

TIME : เราใช้เวลากับมันอย่างไร ใช้มาก ใช้น้อย ใช้ถูกจังหวะเวลา ใช้เร็ว ใช้ช้า

SOCIAL : เราสร้างผลกระทบทางสังคมไต่บ้าง? ส่งสารอะไรให้สังคม ความเท็จ ความเกลียดชัง ความกลาโหมความสัมพันธ์กับคนอื่น กับสังคม

REALITY : เราอยู่ในโลกเสมือนจริงอย่างไร? โลกจริง โลกเสมือน โลกเหนือจินตนาการ สมดุลชีวิตอย่างไร

SELF : เราสร้างตัวตน/มีตัวตนอย่างไร? ตัวตน อัตลักษณ์ สถานะทางสังคม ความสัมพันธ์
ความคิดระเบียบว่าด้วย พ.ร.บ. คอมพิวเตอร์ มี ๔ มาตรา ที่ควรรู้เพื่อหลีกเลี่ยงการกระทำผิด ดังนี้

มาตรา ๔ พ.ร.บ.คอมพิวเตอร์

มาตรา ๑๒ พ.ร.บ.คอมพิวเตอร์

มาตรา ๑๔ พ.ร.บ.คอมพิวเตอร์

มาตรา ๑๖ พ.ร.บ.คอมพิวเตอร์

การระมัดระวังอันตรายบนโลกอินเทอร์เน็ต (Dangerous online)

การรู้จักระมัดระวังและป้องกันภัยที่อาจเกิดขึ้นในยุคดิจิทัล และอันตรายที่แฝงอยู่ในการใช้อินเทอร์เน็ตในปัจจุบัน รวมถึงข้อควรระวังในการใช้อินเทอร์เน็ตวิธีป้องกันตนเองจากภัยอันตรายเหล่านี้จากผู้ใช้อินเทอร์เน็ตควรยึดถือปฏิบัติดังนี้

๑. ไม่บอกข้อมูลส่วนตัว เช่น ที่อยู่ เบอร์โทรศัพท์

๒. หากพบข้อความหรือรูปภาพใดๆ ควรแจ้งผู้ปกครอง

๓. ไม่ควรไปพบบุคคลใดก็ตามที่รู้จักท่านทางอินเทอร์เน็ต

๔. ไม่ส่งรูปหรือสิ่งใดๆ ให้บุคคลที่รู้จัก

๕. ไม่ตอบคำถามหรือสื่อข้อความหยาบคาย

๖. เคารพต่อข้อตกลงในการใช้อินเทอร์เน็ต

การหลอกลวงออนไลน์ (Fraud)

ทุกวันนี้ด้วยโลกอินเทอร์เน็ตที่เข้ามาในบ้านเราและมีเครือข่ายที่ครอบคลุมมากขึ้นเรื่อย ๆ ทำให้คนยุคใหม่ที่เคยซื้อของต่างๆ ได้ง่ายขึ้นผ่านระบบออนไลน์ โดยไม่ต้องออกไปข้างนอกให้เสียเวลา เพียงแค่สั่งซื้อสินค้าที่เราสนใจ และจ่ายผ่านทางบัตรเครดิต เท่านั้นเราก็จะได้สินค้าส่งตรงถึงบ้าน แต่โลกออนไลน์ก็เต็มไปด้วยการหลอกลวงเพื่อเอาเงินของเรา จึงต้องระวังอย่างมากเมื่อใช้บัตรเครดิตซื้อของออนไลน์ ในปัจจุบัน

ไซเบอร์ สต็อกกิ้ง (Cyber Stalking)

ไซเบอร์ สต็อกกิ้ง (Cyber Stalking) คือ “การส่อง หรือแอบติดตามชีวิตและการเคลื่อนไหวของบุคคลใดบุคคลหนึ่งบนโลกโซเชียล โดยที่ไม่ให้อีกฝ่ายรู้”

“Cyber Stalking” การเกาะติดชีวิตออนไลน์ของผู้อื่นสะท้อนปัญหาสุขภาพจิตและอาจผิดกฎหมาย

นักจิตวิทยาบอกว่า Cyber Stalking หรือการเกาะติดชีวิตออนไลน์ของผู้อื่น แตกต่างจากการค้นหาข้อมูลของคนที่เราสนใจตรงที่ Cyber Stalking เป็นพฤติกรรมที่ทำต่อเนื่องติดต่อกันอย่างไม่ลดละ และผู้ที่ตกเป็นเป้ารู้สึกกลัวและเครียดได้

การนำองค์ความรู้ไปปรับใช้ในการปฏิบัติงาน

๑. รู้วิธีป้องกันและแก้ไข สามารถสร้างระบบป้องกันและการรักษาความปลอดภัยคอมพิวเตอร์ในหน่วยงานที่ปกป้องเครือข่าย Wi-Fi ของสำนักงาน โดยการเข้ารหัสการจราจรบนเครือข่าย เพื่อให้ผู้ใช้ที่ไม่ได้อนุญาตเข้าถึงเครือข่ายได้ยากขึ้น สร้างความปลอดภัยให้กับหน่วยงานในการปฏิบัติงาน โดยข้อมูลไม่รั่วไหลจากก่อให้เกิดผลเสียได้

๒. สามารถนำความรู้ในเรื่องการรักษาความปลอดภัยส่วนตัวเพื่อการระมัดระวังอันตรายที่แฝงบนโลกอินเทอร์เน็ตในปัจจุบันที่จะเกิดกับหน่วยงานและตนได้ เป็นแนวทางการปฏิบัติที่ถูกต้องและเหมาะสมรวมทั้งสามารถให้คำแนะนำกับบุคคลรอบข้างได้

๓. ใช้เป็นแนวทางปฏิบัติควบคุมการใช้คอมพิวเตอร์และสารสนเทศอย่างถูกต้องเพื่อ ระมัดระวังการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อการเผยแพร่ข้อมูลต่าง ๆ ในหน่วยงานเพื่อเลี่ยงความเสี่ยงที่อาจเกิดขึ้นจากการใช้อินเทอร์เน็ตไม่ถูกวิธี

๔. สามารถนำความรู้ในเรื่องมารยาทในการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศมาใช้ชีวิตประจำวันตามมารยาทที่ควรปฏิบัติในโลกดิจิทัลได้ทั้งในหน่วยงานและนอกหน่วยงาน

ประโยชน์ที่ได้รับ

๑. มีความรู้และเข้าใจความหมายจริยธรรมในการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศการเข้าถึงข้อมูลในโลกดิจิทัล

๒. เพื่อเป็นแนวปฏิบัติและมารยาทต่าง ๆ ในสังคมดิจิทัล ทั้งมารยาทการใช้งานอินเทอร์เน็ต มารยาทการใช้โทรศัพท์ในที่สาธารณะ

๓. มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์

๔. มีการระมัดระวังอันตรายบนโลกอินเทอร์เน็ต (Dangerous online). ไซเบอร์ สต็อกกิ้ง (Cyber Stalking)

๕. มีความรู้การเข้าถึงข้อมูล Data Accessibility

๖. เพื่อสามารถนำการเผยแพร่ข้อมูลบนโลกออนไลน์ (Sharing Society) อย่างถูกต้อง