

สรุปบทเรียน
การเรียนรู้ผ่านระบบออนไลน์
TDGA E-Learning

หน่วยงาน สำนักงานพัฒนาที่ดินเขต ๓

ชื่อ - สกุล นางสาวศิริวรรณ คอสันเทียะ ตำแหน่ง เจ้าพนักงานธุรการปฏิบัติงาน สังกัด ฝ่ายบริหารทั่วไป

หลักสูตร ความเข้าใจและการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมีประสิทธิภาพ

(Understanding and Using Digital Technology)

วัตถุประสงค์

๑. เพื่อพัฒนาทักษะความเข้าใจและการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล (Digital Literacy)

๒. เพื่อให้ผู้เรียนสามารถค้นหา ประเมิน และใช้เครื่องมือดิจิทัลได้อย่างคุ้มค่า ปลอดภัย รู้เท่าทัน ตลอดจนประยุกต์ใช้ในการทำงาน การเรียนรู้ตลอดชีวิต และการแก้ปัญหาในชีวิตประจำวันได้อย่างเต็มศักยภาพ

สรุปสาระสำคัญ

จริยธรรมการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ

คือ หลักศีลธรรมจรรยาที่กำหนดขึ้นเพื่อเป็นแนวทางปฏิบัติในการใช้คอมพิวเตอร์และเครือข่ายได้แก่

๑) ความถูกต้อง information accuracy :

- ความถูกต้องขึ้นอยู่กับความถูกต้องในการบันทึกข้อมูล
- ต้องมีผู้รับผิดชอบในเรื่องความถูกต้อง
- ต้องมีการตรวจสอบความถูกต้องก่อนการบันทึก
- เช่น ถ้าให้ลูกค้าป้อนข้อมูลเอง ต้องให้สิทธิ์ในการเข้าไปตรวจสอบความถูกต้องด้วยตนเอง
- ข้อมูลต้องมีความทันสมัยอยู่เสมอ

๒) ความเป็นเจ้าของ Intellectual Property (IP) :

- กรรมสิทธิ์ในการถือครองทรัพย์สิน โดยทรัพย์สินแบ่งเป็น

: จับต้องได้ คอมพิวเตอร์ รถยนต์

: จับต้องไม่ได้แต่บันทึกลงในสื่อต่างๆ ได้ (ทรัพย์สินทางปัญญา) บทเพลง โปรแกรมคอมพิวเตอร์

- ได้รับความคุ้มครองสิทธิภายใต้กฎหมาย

: ความลับทางการค้า เกี่ยวกับสูตร กรรมวิธีการผลิต รูปแบบสินค้า

: ลิขสิทธิ์ สิทธิในการกระทำใดๆ เกี่ยวกับ งานเขียน ดนตรี ศิลปะ คุ้มครองในเรื่องงานคัดลอกผลงานหรือทำซ้ำ โดยคุ้มครอง ๕๐ ปี หลังจากได้แสดงผลงานครั้งแรก

: สิทธิบัตร หนังสือที่คุ้มครองเกี่ยวกับสิ่งประดิษฐ์ หรือ ออกแบบผลิตภัณฑ์ มีอายุ ๒๐ ปี นับตั้งแต่วันที่ขอรับสิทธิ

๓) การเข้าถึงข้อมูล Data accessibility : สิทธิการเข้าถึงข้อมูลของผู้ใช้งานแต่ละคน ผู้ใช้งานต้องเข้าถึงเฉพาะระบบหรือข้อมูลของตนเองได้รับอนุญาตเท่านั้น และไม่เจาะระบบ (Hacking) ข้ามสิทธิ์ของตนเอง

๔) ความเป็นส่วนตัว (Privacy) : สิทธิในการควบคุมข้อมูลส่วนบุคคลและการยืนยันตัวตน ผู้ใช้งานต้องไม่สอดแนม เปิดเผย หรือนำข้อมูลส่วนตัวของผู้อื่นไปใช้โดยไม่ได้รับความยินยอม

บัญญัติ ๑๐ ประการ ของการใช้อินเทอร์เน็ต

๑. ต้องไม่ใช้คอมพิวเตอร์ทำร้าย หรือ ละเมิดผู้อื่น
๒. ต้องไม่รบกวนการทำงานของผู้อื่น
๓. ต้องไม่สอดแนม แก้ไข หรือ ปิดดูแฟ้มข้อมูลของผู้อื่น
๔. ต้องไม่ใช้คอมพิวเตอร์เพื่อการโจรกรรมข้อมูลข่าวสาร
๕. ต้องไม่ใช้คอมพิวเตอร์สร้างหลักฐานที่เป็นเท็จ
๖. ต้องไม่คัดลอกโปรแกรมของผู้อื่นที่มีลิขสิทธิ์
๗. ต้องไม่ละเมิดการใช้ทรัพยากรคอมพิวเตอร์โดยที่ตนเองไม่มีสิทธิ์
๘. ต้องไม่นำเอาผลงานของผู้อื่นมาเป็นของตน
๙. ต้องคำนึงถึงสิ่งที่จะเกิดขึ้นกับสังคมที่เกิดจากการกระทำของท่าน
๑๐. ต้องใช้คอมพิวเตอร์โดยเคารพกฎระเบียบ กติกา และมีมารยาท

บทลงโทษผู้กระทำความผิดฐานละเมิด พ.ร.บ.ลิขสิทธิ์ (ฉบับที่ ๒) พ.ศ. ๒๕๕๘

มีโทษปรับ ๑๐,๐๐๐ - ๑๐๐,๐๐๐ บาท กรณีทำเพื่อการค้า จะมีโทษจำคุกตั้งแต่ ๓ เดือน - ๒ ปี หรือ ปรับตั้งแต่ ๕๐,๐๐๐ - ๔๐๐,๐๐๐ บาท หรือ ทั้งจำทั้งปรับ และให้รับสิ่งของละเมิดลิขสิทธิ์ หรือศาลสั่งให้ทำลาย โดยผู้ละเมิดลิขสิทธิ์ต้องเป็นผู้ออกค่าใช้จ่ายในการทำลาย

หลัก ๓ ประการของการไม่ละเมิดกฎหมายลิขสิทธิ์ คือ

หนึ่ง... "ขออนุญาต"

สอง... "ให้เครดิต" และ

สาม... "ห้ามดัดแปลง"

สำหรับผู้ทั่วไปเน้นที่สองข้อหลัง

ลิขสิทธิ์คืออะไร

- สิทธิแต่ผู้เดียว(Exclusive rights)
- คุ้มครองเฉพาะรูปแบบของการแสดงออกของความคิด (expression of ideas) ไม่คุ้มครองถึงตัวความคิดซึ่งยังไม่ได้ถ่ายทอดปรากฏออกมา
- งานลิขสิทธิ์ไม่จำเป็นต้องมีความใหม่ (novelty) ขอเพียงแต่ให้เกิดจากความคิดริเริ่มของตนเอง (original) ไม่ลอกเลียนแบบใคร
- กฎหมายคุ้มครองเจ้าของลิขสิทธิ์มิให้ผู้อื่นลอกเลียนแบบหรือทำซ้ำ ตลอดจนห้ามมิให้มีการใช้ประโยชน์จากรูปแบบของการแสดงออกของความคิดของผู้สร้างสรรค์โดยไม่ได้รับอนุญาต
- อายุการคุ้มครองของลิขสิทธิ์จึงมีระยะเวลายาวนานกว่าการคุ้มครองการประดิษฐ์ภายใต้กฎหมายสิทธิบัตร

งานใดบ้างที่กฎหมายลิขสิทธิ์ให้ความคุ้มครอง

- งานสร้างสรรค์ประเภทวรรณกรรมและศิลปกรรม ๙ ประเภท
 - (๑) วรรณกรรม เช่น หนังสือหรือสิ่งพิมพ์ต่างๆ สุนทรพจน์ โปรแกรมคอมพิวเตอร์ (software) ฯลฯ
 - (๒) นาฏกรรม เช่น ทำรำ ทำเต้น การแสดงโดยวิธีใบ้ ฯลฯ
 - (๓) ศิลปกรรม เช่น ภาพเขียน ภาพวาด ภาพถ่าย รูปปั้น สิ่งปลูกสร้าง เป็นต้น
 - (๔) ดนตรีกรรม ได้แก่ งานเพลงต่างๆ คำร้อง ทำนอง และการเรียบเรียงเสียงประสาน
 - (๕) โสตทัศนวัสดุ เช่น วีดีโอเทป
 - (๖) ภาพยนตร์และเสียงประกอบของภาพยนตร์
 - (๗) สิ่งบันทึกเสียง เช่น แผ่นเสียง เทป แผ่นซีดี เป็นต้น

(๘) งานแพร่เสียงแพร่ภาพ หมายถึงการกระจายเสียงทางวิทยุกระจายเสียง และการกระจายภาพและเสียงทางวิทยุโทรทัศน์

(๙) งานอื่นใดในแผนกวรรณคดี แผนกวิทยาศาสตร์หรือแผนกศิลปะ

สิ่งใดบ้างที่ไม่ถือเป็นงานอันมีลิขสิทธิ์

- การคุ้มครองลิขสิทธิ์ไม่ครอบคลุมถึงความคิด ขั้นตอน กรรมวิธี ระบบ วิธีใช้หรือวิธีทำงาน แนวความคิดหลักการ การค้นพบ หรือทฤษฎีทางวิทยาศาสตร์หรือคณิตศาสตร์
- ข่าวประจำวันและข้อเท็จจริงต่างๆ ที่มีลักษณะเป็นเพียงข่าวสาร ไม่ใช่ลักษณะของงานริเริ่มสร้างสรรค์ในแผนกวรรณคดี แผนกวิทยาศาสตร์ หรือแผนกศิลปะ
- รัฐธรรมนูญและกฎหมาย
- ระเบียบ ข้อบังคับ ประกาศ คำสั่ง คำชี้แจง และหนังสือโต้ตอบของกระทรวง ทบวง กรม หรือหน่วยงานของรัฐหรือของท้องถิ่น
- คำพิพากษา คำสั่ง คำวินิจฉัยและรายงานของทางราชการ
- คำแปลและการรวบรวมสิ่งต่างๆ ข้างต้น ที่กระทรวง ทบวง กรมหรือหน่วยงานอื่นใดของรัฐหรือของท้องถิ่นจัดทำขึ้น
- ตัวอย่างของสิ่งที่ไม่ถือเป็นงานลิขสิทธิ์ เช่น รายชื่อของผู้ใช้โทรศัพท์(จาก ก-ฮ)ในสมุดโทรศัพท์ ชื่อทั่วไป ชื่อเรื่อง วลีสั้นๆ คำขวัญ เป็นต้น

สิทธิของเจ้าของลิขสิทธิ์

- กลุ่มของสิทธิ (bundle of rights) ซึ่งประกอบด้วยสิทธิใหญ่ ๒ ประการคือ
 1. สิทธิทางเศรษฐกิจ (economic rights) และ
 2. สิทธิทางศีลธรรม (moral rights)

สิทธิทางเศรษฐกิจ (Economic Rights)

เจ้าของลิขสิทธิ์ย่อมมีสิทธิแต่เพียงผู้เดียวที่จะกระทำการแรงงานของตนดังต่อไปนี้

๑. ทำซ้ำ คือการคัดลอก เลียนแบบ ทำสำเนา ทำแม่พิมพ์ บันทึกเสียง บันทึกภาพ ไม่ว่าโดยวิธีใด ในส่วนอันเป็นสาระสำคัญ ไม่ว่าทั้งหมด หรือบางส่วน และดัดแปลงคือการทำซ้ำโดยเปลี่ยนรูปแบบปรับปรุงแก้ไข เพิ่มเติม หรือจำลองงานต้นฉบับในส่วนอันเป็นสาระสำคัญ ไม่ว่าทั้งหมดหรือบางส่วน
๒. เผยแพร่ต่อสาธารณชน คือการนำงานสร้างสรรค์ออกเผยแพร่ทำให้ปรากฏต่อสาธารณชนโดยวิธีต่างๆ เช่น การแสดง การบรรยาย การทำให้ปรากฏด้วยเสียง ด้วยภาพ การก่อสร้าง การจำหน่าย เป็นต้น
๓. ให้เช่าต้นฉบับหรือสำเนางานโปรแกรมคอมพิวเตอร์ โสตทัศนวัสดุ ภาพยนตร์และสิ่งบันทึกเสียง
๔. ให้ประโยชน์อันเกิดจากลิขสิทธิ์แก่ผู้อื่น
๕. อนุญาตให้ผู้อื่นใช้สิทธิ โดยจะกำหนดเป็นเงื่อนไขหรือไม่ก็ได้ แต่เงื่อนไขที่กำหนดจะเป็นการจำกัดการแข่งขันโดยไม่เป็นธรรมไม่ได้

สิทธิของเจ้าของลิขสิทธิ์

สิทธิในทางศีลธรรม (moral rights) หรือธรรมสิทธิ ผู้สร้างสรรค์มีสิทธิที่จะแสดงตนว่าเป็นผู้สร้างสรรค์และห้ามมิให้มีการบิดเบือน ตัดทอน ดัดแปลง หรือกระทำการให้เกิดความเสียหาย ต่อชื่อเสียงของผู้สร้างสรรค์

อายุการคุ้มครองลิขสิทธิ์

> กฎหมายให้การคุ้มครองลิขสิทธิ์ในงานทั่วไปตลอดอายุของผู้สร้างสรรค์ และต่อไปอีก ๕๐ ปี หลังจากผู้สร้างสรรค์เสียชีวิต

> งานภาพถ่าย โสตทัศนวัสดุ ภาพยนตร์ สิ่งบันทึกเสียง หรืองานแพร่เสียงแพร่ภาพ จะมีอายุการคุ้มครอง ๕๐ ปี นับตั้งแต่วันที่สร้างสรรค์

> หากมีการนำงานออกโฆษณา โดยความยินยอมของเจ้าของลิขสิทธิ์ ลิขสิทธิ์จะมีอายุ ๕๐ ปี นับตั้งแต่การโฆษณาครั้งแรก ซึ่งนับในกรณีที่ผู้สร้างสรรค์เป็นนิติบุคคล ผู้สร้างสรรค์ใช้นามแฝง หรือกรณีของงานภาพถ่าย โสตทัศนวัสดุ ภาพยนตร์ สิ่งบันทึกเสียง งานแพร่เสียง แพร่ภาพ งานศิลปะประยุกต์ หรืองานสร้างสรรค์โดยการจ้างหรือตามคำสั่งของกระทรวง ทบวง กรม หรือหน่วยงานอื่นใดของรัฐ หรือท้องถิ่น หรือกรณีที่ผู้สร้างสรรค์ถึงแก่ความตายก่อนที่จะได้มีการโฆษณานั้น

การละเมิดลิขสิทธิ์

ความหมาย : การที่บุคคลใดกระทำการใดแก่งานลิขสิทธิ์ซึ่งกฎหมายกำหนดว่าเป็นสิทธิแต่เพียงผู้เดียว ของเจ้าของลิขสิทธิ์ที่จะกระทำได้ โดยไม่ได้รับอนุญาตจากเจ้าของลิขสิทธิ์ก่อน แบ่งออกได้เป็น

(๑) การละเมิดลิขสิทธิ์โดยตรง

(๑) การทำซ้ำ ดัดแปลง

(๒) การเผยแพร่ต่อสาธารณชนซึ่งในกรณีของโสตทัศนวัสดุ ภาพยนตร์ สิ่งบันทึกเสียง และโปรแกรมคอมพิวเตอร์ รวมถึง

(๓) การให้เช่าต้นฉบับหรือสำเนางานดังกล่าวโดยไม่ได้รับอนุญาตด้วย

(๒) การละเมิดลิขสิทธิ์โดยอ้อม ได้แก่การที่รู้หรือมีเหตุอันควรรู้อยู่แล้วว่างานใดได้ทำขึ้นโดยละเมิดลิขสิทธิ์ของผู้อื่น แต่ยังคงกระทำการเพื่อกำไรจากงานนั้น การกระทำให้ทำดังกล่าวดังกล่าว ได้แก่

(๑) การขาย มีไว้เพื่อขาย เสนอขาย ให้เช่า เสนอให้เช่า ให้เช่าซื้อ หรือเสนอให้เช่าซื้อ

(๒) การเผยแพร่ต่อสาธารณชน

(๓) แจกจ่ายในลักษณะที่อาจก่อให้เกิดความเสียหายแก่เจ้าของลิขสิทธิ์

(๔) การนำเข้ามาในราชอาณาจักรเพื่อการใดๆ นอกจากเพื่อใช้เป็นการส่วนตัว

การอนุญาตให้ผู้อื่นใช้สิทธิ์และการโอนลิขสิทธิ์

• การอนุญาตให้ผู้อื่นใช้ลิขสิทธิ์ ไม่ว่าจะเป็นการทำซ้ำ ดัดแปลง เผยแพร่ต่อสาธารณชนหรือให้เช่าต้นฉบับหรือสำเนางาน โปรแกรมคอมพิวเตอร์ โสตทัศนวัสดุ ภาพยนตร์ และสิ่งบันทึกเสียง เป็นสิทธิแต่เพียงผู้เดียวของผู้สร้างสรรค์

• อาจอนุญาตบุคคลมากกว่าหนึ่งคนให้ใช้สิทธิได้ในเวลาเดียวกัน เว้นแต่จะมีการกำหนดเป็นหนังสือระบุเป็นข้อห้ามไว้

• การโอนสิทธิ เจ้าของลิขสิทธิ์อาจโอนลิขสิทธิ์ทั้งหมดหรือบางส่วน โดยอาจมีกำหนดระยะเวลาหรือไม่ก็ได้ ทั้งนี้ หากการโอนมิใช่เป็นทางมรดก เจ้าของลิขสิทธิ์ต้องทำเป็นหนังสือลงลายมือชื่อผู้โอนและผู้รับโอน และหากในสัญญาโอนไม่ได้กำหนดระยะเวลาโอนไว้ ก็ถือว่ามีการโอนนั้นมีการกำหนดระยะเวลา ๑๐ ปี

ข้อยกเว้นการละเมิดลิขสิทธิ์

หลักการ

- ต้องไม่ขัดต่อการแสวงหาประโยชน์จากงานอันมีลิขสิทธิ์
- ต้องไม่กระทบกระเทือนถึงสิทธิอันชอบด้วยกฎหมายของเจ้าของลิขสิทธิ์เกินสมควร

มาตรา ๓๒

การกระทำอย่างใดอย่างหนึ่งแก่งานอันมีลิขสิทธิ์ตามวรรคหนึ่ง มิให้ถือว่าเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์ ถ้าได้กระทำได้ต่อไปนี้

(๑) วิจัยหรือศึกษางานนั้น อันมิใช่การกระทำเพื่อกำไร

(๒) ใช้เพื่อประโยชน์ของตนเอง หรือเพื่อประโยชน์ของตนเองและบุคคลอื่นในครอบครัวหรือญาติสนิท

(๓) ดิชม วิจารณ์ หรือแนะนำผลงานโดยมีการรับรู้ถึงความเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์ในงานนั้น

- (๔) เสนอรายงานข่าวทางสื่อมวลชน โดยมีการรับรู้ถึงความเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์ในงานนั้น
- (๕) ทำซ้ำ ดัดแปลง นำออกแสดง หรือทำให้ปรากฏ เพื่อประโยชน์ในการพิจารณาของศาลหรือเจ้าพนักงานซึ่งมีอำนาจตามกฎหมาย หรือในการรายงานผลการพิจารณาดังกล่าว
- (๖) ทำซ้ำ ดัดแปลง นำออกแสดง หรือทำให้ปรากฏโดยผู้สอน เพื่อประโยชน์การสอนของตน อันมิใช่การกระทำเพื่อหากำไร
- (๗) ทำซ้ำ ดัดแปลงบางส่วนของงาน หรือตัดทอนหรือทำบทสรุปโดยผู้สอนหรือสถาบันการศึกษา เพื่อแจกจ่ายหรือจำหน่ายแก่ผู้เรียนในชั้นเรียนหรือในสถาบันการศึกษา ทั้งนี้ต้องไม่เป็นการกระทำเพื่อหากำไร
- (๘) นำงานนั้นมาใช้เป็นส่วนหนึ่งในการถามและตอบในการสอบ

มาตรา ๓๕

การกระทำแก่โปรแกรมคอมพิวเตอร์อันมีลิขสิทธิ์ตามพระราชบัญญัตินี้ มิให้ถือว่าเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์ หากไม่มีวัตถุประสงค์เพื่อหากำไร และได้ปฏิบัติตามมาตรา ๓๒ วรรคหนึ่ง ในกรณีดังต่อไปนี้

- (๑) วิจัยหรือศึกษาโปรแกรมคอมพิวเตอร์นั้น
- (๒) ใช้เพื่อประโยชน์ของเจ้าของสำเนาโปรแกรมคอมพิวเตอร์นั้น
- (๓) ดิจิตอล วิจารณ์ หรือแนะนำผลงานโดยมีการรับรู้ถึงความเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์ในโปรแกรมคอมพิวเตอร์นั้น
- (๔) เสนอรายงานข่าวทางสื่อสารมวลชนโดยมีการรับรู้ถึงความเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์ในโปรแกรมคอมพิวเตอร์นั้น
- (๕) ทำสำเนาโปรแกรมคอมพิวเตอร์ในจำนวนที่สมควรโดยบุคคลผู้ซึ่งได้ซื้อหรือได้รับโปรแกรมนั้นมาจากบุคคลอื่นโดยถูกต้อง เพื่อเก็บไว้ใช้ประโยชน์ในการบำรุงรักษาหรือป้องกันการสูญหาย
- (๖) ทำซ้ำ ดัดแปลง นำออกแสดง หรือทำให้ปรากฏเพื่อประโยชน์ในการพิจารณาของศาลหรือเจ้าพนักงานซึ่งมีอำนาจตามกฎหมาย หรือในการรายงานผลการพิจารณาดังกล่าว
- (๗) นำโปรแกรมคอมพิวเตอร์นั้นมาใช้เป็นส่วนหนึ่งในการถามและตอบในการสอบ
- (๘) ดัดแปลงโปรแกรมคอมพิวเตอร์ในกรณีที่จำเป็นแก่การใช้
- (๙) จัดทำสำเนาโปรแกรมคอมพิวเตอร์เพื่อเก็บรักษาไว้สำหรับการอ้างอิง หรือค้นคว้าเพื่อประโยชน์ของสาธารณชน

นอกจากนี้ กฎหมายยังมีให้ถือว่าการกระทำต่องานอันมีลิขสิทธิ์ของบุคคลต่างๆ ดังต่อไปนี้เป็นการละเมิดลิขสิทธิ์

- (๑) การทำซ้ำโดยบรรณารักษ์ห้องสมุด
- (๒) การนำเอางานนาฏกรรม หรือดนตรีกรรมออกเผยแพร่ต่อสาธารณชน โดยมีได้หากำไร ไม่เก็บค่าชม ไม่ว่าทางตรงหรือทางอ้อม ไม่ได้ให้ค่าตอบแทนแก่นักแสดง และมีวัตถุประสงค์เพื่อการสาธารณกุศล การศาสนา หรือการสังคมสงเคราะห์
- (๓) การวาดเขียน การเขียนระบายสี การก่อสร้าง การแกะสลัก การพิมพ์ภาพ การถ่ายภาพ การถ่ายภาพยนตร์ การแพร่ภาพศิลปกรรมที่ตั้งเปิดเผยประจำอยู่ในที่สาธารณะนอกจากงานสถาปัตยกรรม
- (๔) การวาดเขียน การเขียนระบายสี การแกะลายเส้น การปั้น การแกะสลัก การพิมพ์ภาพ การถ่ายภาพ การถ่ายภาพยนตร์ หรือการแพร่ภาพงานสถาปัตยกรรม
- (๕) การถ่ายภาพ การถ่ายภาพยนตร์ หรือการแพร่ภาพงานใดๆ ซึ่งศิลปกรรมใดรวมเป็นส่วนประกอบอยู่ด้วย

สรุป เบรเซอร์และความเป็นส่วนตัว

ถ้าคุณเลือกที่จะปกป้องความเป็นส่วนตัวของคุณในเบรเซอร์ เบรเซอร์จะคล้ายกับการรักษาความปลอดภัยในชีวิตประจำวัน เช่น : การถือกระเป๋าและติดตั้งสัญญาณเตือนจะช่วยป้องกันคุณจากขโมย ในการรักษาความปลอดภัยเบรเซอร์จะช่วยปกป้องคุณจากมัลแวร์ (ซอฟต์แวร์ที่เป็นอันตรายต่อ

คอมพิวเตอร์), ฟิชซิง (การปลอมแปลงอีเมลหรือเว็บไซต์รูปแบบหนึ่ง) และการโจมตีทางออนไลน์อื่นๆ จะช่วยให้การเรียกดูข้อมูลของคุณเป็นส่วนตัวมากขึ้น

นอกจากนั้น เบราวเซอร์สามารถสร้างไดอารี่ ความเป็นส่วนตัว "หรือโหมด"ไม่ระบุตัวตน" ที่จะถูกจัดเก็บไว้บนคอมพิวเตอร์ของคุณ : ประวัติในเว็บไซต์คุกกี้ที่ส่งไปยังเบราว์เซอร์ของคุณและไฟล์ใดๆ ที่ส่งเบราว์เซอร์จะจารหัสผ่านหรือข้อมูลในแบบฟอร์มของคุณและเก็บไว้บนคอมพิวเตอร์ ที่จะไม่ปรากฏข้อมูลใดๆ เมื่อเข้าใช้งาน

การเข้าถึงสื่อดิจิทัล

สื่อดิจิทัล หมายถึง สื่อที่นำเอาข้อความ กราฟิก ภาพเคลื่อนไหว เสียง มาจัดรูปแบบ โดยอาศัยเทคโนโลยีความเจริญก้าวหน้าทางด้านคอมพิวเตอร์ และการสื่อสารมาประยุกต์ใช้ ทำให้ลดค่าใช้จ่ายและระยะเวลา

วิถีชีวิตดิจิทัล (Digital Lifestyle)

ความแตกต่าง ในอดีตกับปัจจุบัน

สื่อในอดีต	สื่อในปัจจุบัน
๑. ข้า, ถั่วลันเตา	๑. รวดเร็ว
๒. ค่าใช้จ่ายสูง	๒. ประหยัดค่าใช้จ่าย
๓. เน้นตอบสนองชุมชน	๓. ไม่สนใจใกล้/ไกล
๔. การแพร่กระจายของข่าวสารมุ่งเน้นทิศทางเดียว, มีผลสะท้อนกลับชัดเจน	๔. การแพร่กระจายของข่าวสารในแนวราบ (เชิงปฏิสัมพันธ์)
๕. ข้อจำกัดด้านพื้นที่/เวลา	๕. ไร้ขีดจำกัดพื้นที่และเวลา
๖. นำเสนอโดยนักสื่อสารมวลชน	๖. นำเสนอโดยมือสมัครเล่น

ประเภทของสื่อดิจิทัล

- ✓ ภาพดิจิทัล
- ✓ เสียงดิจิทัล
- ✓ วิดีโอดิจิทัล
- ✓ ทิวทัศน์ดิจิทัล
- ✓ อินเทอร์เน็ตดิจิทัล

อินเทอร์เน็ต คืออะไร

อินเทอร์เน็ต (Internet) ย่อมาจาก "Inter Connection network" ซึ่งหมายถึง เครือข่ายคอมพิวเตอร์ขนาดใหญ่ที่เชื่อมโยงเครือข่ายคอมพิวเตอร์ทั่วโลกเข้าไว้ด้วยกัน เพื่อให้เกิดการสื่อสาร และการแลกเปลี่ยนข้อมูล

ประโยชน์ของ Internet

- ใช้ในการสื่อสาร เช่น e-mail, chat, telephone
- ใช้ในการแลกเปลี่ยนข้อมูล เช่น ส่งไฟล์ต่าง webboard
- เป็นเครื่องมือทางธุรกิจ เช่น เว็บไซต์บริษัท ระบบธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์
- สืบค้นข้อมูล เช่น google, bing, aol, yahoo
- เพื่อความบันเทิง เช่น youtube, sanook

การเข้าถึงอินเทอร์เน็ต

แบนด์วิดท์ (Bandwidth) คืออะไร

แบนด์วิดท์ (Bandwidth) หมายถึงอัตราการส่งข้อมูล ผ่านตัวกลางไปยังอีกสถานที่หนึ่ง ซึ่งตัวกลางนั้นจะเป็นสายทองแดงหรือสายใยแก้วนำแสง ก็จะมีผลให้อัตราการส่งข้อมูลไปยังสถานที่หนึ่งที่แตกต่างกัน

แบนด์วิดท์ (Bandwidth) นั้นจะมีหน่วยเป็น บิตต่อวินาที bps (bit per second) , กิโลบิตต่อวินาที (Kbps) และ เมกกะบิตต่อวินาที (Mbps)

ประเภทของการเข้าถึงอินเทอร์เน็ต

☒ การเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตแบบใช้สาย (Wire Internet)

- Modem Dial
- Lease Line
- ADSL
- LAN
- Fiber Optic

☒ การเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตแบบไร้สาย (Wireless Internet)

- Wi-Fi
- Mobile Phone

3G, 4G, LTE ต่างกันอย่างไร

3G หรือ 3rd Generation หมายถึงรุ่นที่ 3 ของการรับส่งสัญญาณแบบ GSM ในช่วงแรกนั้นยังมีหลายมาตรฐาน เช่น CDMA2000

4G หรือ 4th Generation

หมายถึงยุคที่ 4 ของเครือข่ายโทรศัพท์ไร้สาย ที่ถูกกำหนดมาตรฐานความเร็วไว้ที่ระดับ 1 Gbps โดย LTE เป็นเพียงหนึ่งรูปแบบของ 4G เท่านั้น มีความเร็วระดับ 100 mbps

Cloud คืออะไร

ข้อมูลอยู่ที่ไหน

- Cloud ถูกจัดเก็บบนพื้นที่จัดเก็บข้อมูลของผู้ให้บริการที่เราใช้งานอยู่ ไม่ได้ล่องลอยอยู่บนฟ้า
- พื้นที่จัดเก็บข้อมูลของ Cloud Storage ก็เหมือนกับฮาร์ดดิสก์ของคอมพิวเตอร์แต่มีพื้นที่จัดเก็บข้อมูลได้อย่างมหาศาล และถูกติดตั้งอยู่ที่ Data Center
- จะเข้าถึงพื้นที่จัดเก็บข้อมูลของตนได้ด้วยการเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตพร้อมทั้งล็อกอินเข้าระบบด้วยแอ็กเคาต์ที่ได้รับการอนุมัติ

องค์ประกอบที่สำคัญของ IoT

- อุปกรณ์และเซนเซอร์ (Devices/Sensors) : อุปกรณ์ปลายทางที่ทำหน้าที่เก็บข้อมูล เช่น อุณหภูมิ, ความเคลื่อนไหว, หรือสถานะต่างๆ จากสภาพแวดล้อม
- การเชื่อมต่อ (Connectivity) : ระบบเครือข่ายที่นำข้อมูลจากอุปกรณ์ส่งต่อไปยังระบบประมวลผลผ่านช่องทางต่างๆ เช่น Wi-Fi, Bluetooth, 4G, หรือ LoRaWAN
- การประมวลผลข้อมูล (Data Processing) : ระบบคลาวด์ (Cloud) หรือเซิร์ฟเวอร์ที่รับข้อมูลดิบมาวิเคราะห์ แปลผล และตัดสินใจสั่งการ

Big Data คืออะไร

ลักษณะพิเศษของ Big Data

Volume	คือข้อมูลมหาศาลขนาดใหญ่ มีจำนวนมากเกินกว่าระบบฐาน ข้อมูลแบบเดิมๆ จะสามารถที่จะจัดการได้
Velocity	ข้อมูลที่ต้องวิเคราะห์เข้าสู่ระบบฐานข้อมูลอย่างรวดเร็ว โดยให้ความสำคัญกับข้อมูลที่เป็น Real-time
Variety	ข้อมูลที่มีความหลากหลายทั้งที่เป็นแบบโครงสร้างหรือรูปแบบที่ไม่แน่นอน

การค้นหาข้อมูลในอินเทอร์เน็ต

เทคนิคการค้นหา

- การไม่เอาคำที่ต้องการ - ใช้เครื่องหมายลบหน้าคำ
- การระบุคำเป็นวลี - ใช้เครื่องหมายคำพูด
- การค้นหาโดยใช้หลายคำ - ใช้ OR เช่น "โลกร้อน" OR "เรือนกระจก"
- การค้นหาข้อความในเว็บนั้น - site:url keyword
- การค้นหาเฉพาะประเภทไฟล์ - filetype:PDF keyword
- ค้นหาคำที่ไม่รู้ในวลีนั้น - ใช้ * เช่น A * History of Philosophy ได้ผลลัพธ์เป็น A Little History of Philosophy
- หาเว็บที่เกี่ยวข้อง - related:url
- หาเฉพาะหัวข้อเรื่อง - intitle:keyword
- ค้นหาโดยใช้ภาพ - หาจาก <https://images.google.com> (ใช้ตรวจหาต้นฉบับภาพได้)
- การแปลงหน่วย, แปลงค่าเงิน เช่น ๑๐๐ USD to TH

การสื่อสารยุคดิจิทัล หลักสูตรทักษะด้านดิจิทัลเบื้องต้น (Digital Literacy Curriculum)

ความแตกต่างระหว่างการสื่อสารด้วยวิธีต่าง ๆ และความเหมาะสม

- การสื่อสารแบบสมวาร Synchronous (ประสานเวลา) VS อสมวาร (ไม่ประสานเวลา) Asynchronous
- ตัวต่อตัว VS เป็นกลุ่ม
- ทางการ กับ ไม่ทางการ
- เรื่องสำคัญ เรื่องเร่งด่วน
- จำเป็นต้องบันทึกไว้อ้างอิงภายหลัง

ความปลอดภัยยุคดิจิทัล

รอยเท้าดิจิทัล หรือ Digital Footprint คือข้อเขียน รูปภาพ สิ่งต่างๆ ที่เราเขียนหรือลงไว้ใน Social mediaทั้งหลาย ไม่ว่าจะเป็น Facebook, Twitter, Instagram, Social Cam หรือช่องทางไหนก็ตาม

อะไรบ้างที่เป็นข้อมูลพื้นฐานของ Digital Footprint

- ** ภาพหรือข้อมูลส่วนตัว เช่น หมายเลขโทรศัพท์ ที่อยู่ หมายเลขบัตรประชาชน
- ** การดำเนินชีวิต และ การเป็นอยู่ของเรา
- ** ภาพกับเพื่อน กลุ่มต่างๆ
- ** ความสัมพันธ์กับคนต่างๆ ยกตัวอย่าง เช่น เพื่อนใน Facebook (เพื่อนร่วมงาน เจ้านาย)

อันตรายของการทิ้ง Digital Footprint

- ** ทดสอบค้นหาชื่อตัวเอง
- ** ข้อมูลมีโอกาสโดนทำสำเนาไปนับไม่ถ้วน
- ** อยู่ในมือผู้ไม่หวังดี
- ** เสียภาพพจน์ และภาพลักษณ์ โดยไม่อาจแก้ไขได้

รหัสผ่านที่ไม่ควรตั้ง

- ** ใช้รหัสเดียวกันหมด รหัสเดียวสามารถเข้าถึงได้หมด
- ** ไม่มีการเปลี่ยนรหัสผ่าน
- ** คาดเดาง่ายเช่น 1234567
- ** ประกอบด้วยข้อมูลบุคคล เช่น วันเกิด เบอร์โทร
- ** ใช้คำมีความหมาย เช่น ชื่อเล่น love happy
- ** ใช้ตัวพิมพ์ทั้งหมด ไม่มีตัวเลขหรือตัวอักษรผสม

รหัสผ่านที่ดี

- * ใช้รหัสผ่านที่ยาว (อย่างน้อย 8 ตัว)
- * ใช้ตัวอักษรตัวพิมพ์ใหญ่และตัวพิมพ์เล็ก ตัวเลข รวมทั้งสัญลักษณ์ต่างๆ ประกอบกัน
- * ใช้สัญลักษณ์อย่างน้อยหนึ่งตัวในตำแหน่งที่ 2 - 6
- * ใช้ตัวอักษรที่แตกต่างกันอย่างน้อย 4 ตัว (อย่าใช้ตัวอักษรซ้ำกัน) ใช้ตัวเลขและตัวอักษรแบบสลับ

การพิสูจน์ตัวตน

การพิสูจน์ตัวบุคคลโดยใช้ 2 ปัจจัย (Two-Factor Authentication)

คือ ๑. การใช้ปัจจัยที่สอง ร่วมกับการล็อกอินด้วยรหัสผ่านตามปกติ ซึ่งหลังจากการล็อกอินด้วยรหัสผ่านแล้วระบบจะถามรหัสยืนยันจากอุปกรณ์อื่น เช่น โทรศัพท์มือถือถือ หรือ Token เพื่อความปลอดภัยมากขึ้น อาทิ Google 2 Factor Authentication เป็นต้น และ การยืนยันตัวตนแบบ ๒ ชั้น บน Facebook

การกำหนดสิทธิ์ (Authorization)

หลักการสิทธิที่น้อยที่สุด Principle of Least Privilege สามารถใช้ปรับปรุงความปลอดภัยของระบบคอมพิวเตอร์ นี่เป็นเรื่องพื้นฐานแต่สำคัญมากที่มักถูกมองข้าม หลักการนี้ คือ ผู้ใช้ จะต้องมียกระดับต่ำที่สุดของสิทธิตามความต้องการเพื่อ กระทำตามที่มีอบหมาย

การเข้ารหัสข้อมูล

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

- การใช้งาน URL จะเข้าต้นด้วย https// ตามด้วยชื่อของเว็บไซต์ทำงานที่พอร์ต(port) 443 (มาตรฐาน)
- ส่งข้อมูลเป็นแบบ Cipher text คือ มีการเข้ารหัสในระหว่างการส่ง (Encryption) สามารถถูกจับได้ แต่อ่านข้อมูลนั้นไม่รู้เรื่อง
- มีการทำ Authentication เพื่อตรวจสอบยืนยันระบุตัวตน

มัลแวร์ (malware - malicious software)

คือโปรแกรมที่ถูกสร้างขึ้นมาเพื่อประสงค์ร้ายต่อเครื่องคอมพิวเตอร์และเพื่อกดดันข้อมูลสำคัญไปจากผู้ใช้งานคอมพิวเตอร์

การหลอกลวง (Scam)

เล่ห์อุบาย แผนการร้าย คำนี้น่าทึ่งอยู่ในวงการออนไลน์ จะใช้เรียกพฤติกรรม ที่มีเจตนาหลอกลวงให้เสียทรัพย์ ให้เสียข้อมูล ตัวอย่าง การหลอกลวงทางอินเทอร์เน็ต เช่น Email Scams Phishing Scam เป็นต้น

การโจมตีแบบวิศวกรรมสังคม (Social Engineering)

Phishing คือคำที่ใช้เรียกเทคนิคการหลอกลวงโดยใช้อีเมลหรือหน้าเว็บไซต์ปลอมเพื่อให้ได้มาซึ่งข้อมูล เช่น ชื่อผู้ใช้ รหัสผ่าน หรือข้อมูลส่วนบุคคลอื่นๆ เพื่อนำข้อมูลที่ได้ไปใช้ในการเข้าถึงระบบโดยไม่ได้รับอนุญาต หรือสร้างความเสียหายในด้านอื่นๆ เช่น ด้านการเงิน เป็นต้น ในบทความนี้จะเน้นในเรื่องของ Phishing ที่มีจุดมุ่งหมายเพื่อหลอกลวงทางการเงิน เนื่องจากจะทำให้ผู้อ่านมองเห็น

Mobile Security and Privacy

- ติดตั้งโปรแกรมป้องกันไวรัสบนมือถือ
- ติดตั้งเฉพาะโปรแกรมที่น่าเชื่อถือ
- ปิดการใช้งาน WIFI และ Bluetooth เมื่อไม่ได้ใช้งาน
- ปรับปรุงระบบปฏิบัติการให้ทันสมัยอยู่เสมอ
- สำรองข้อมูลที่สำคัญ
- ตั้งค่าให้มือถือลบข้อมูลอัตโนมัติเมื่อสูญหาย



(นางสาวศิริวรรณ คอสันเทียะ)

เจ้าพนักงานธุรการปฏิบัติงาน

ประกาศนียบัตร

ให้ไว้เพื่อแสดงว่า

ศิริวรรณ คอสันเทียะ

ได้ผ่านการอบรมด้วยระบบการเรียนออนไลน์ในบทเรียน
ความเข้าใจและการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมีประสิทธิภาพ
(Understanding and Using Digital Technology)

จำนวนชั่วโมงการเรียนรู้ 2:30 ชั่วโมง

โดยสถาบันพัฒนาบุคลากรภาครัฐด้านดิจิทัล
ภายใต้การดำเนินงานของสำนักงานพัฒนารัฐบาลดิจิทัล (องค์การมหาชน)
ให้ ณ วันที่ 13 กรกฎาคม 2569

Ah.

(นางไอรดา เหลืองวิไล)

รองผู้อำนวยการสำนักงานพัฒนารัฐบาลดิจิทัล

รักษาการแทนผู้อำนวยการสถาบันพัฒนาบุคลากรภาครัฐด้านดิจิทัล



ff42a6a3

Signed by สำนักงานพัฒนารัฐบาลดิจิทัล (องค์การมหาชน) (สพร.)
Digital Government Development Agency (Public
Organization) (DGA)
Date: 2026-07-13T22:00:38.821+07:00