

# Digital Literacy

## ความฉลาดทางดิจิทัล Digital Intelligence

บรรยายโดย : อาจารย์สุนันท์ จิรพัฒน์พร หัวหน้ากลุ่มงานวิชาการคอมพิวเตอร์มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์

ความสามารถในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลและข้อมูลในการตัดสินใจ และการแก้ไขปัญหาโดยใช้ความรู้และทักษะทางด้านเทคโนโลยีในการวิเคราะห์ข้อมูลและการประมวลผลข้อมูล

ความฉลาดทางด้านดิจิทัล เป็นผลการศึกษาและพัฒนาดตนเองของ *DQ Institute* หน่วยงานที่เกิดขึ้นจากความร่วมมือของภาครัฐและเอกชนทั่วโลก่วมกันประสานงานกับ World Economic Forum ที่มุ่งมั่นให้เด็กทุกคนในประเทศไทยได้รับการศึกษาทางด้านทักษะพลเมืองดิจิทัลที่มีคุณภาพและใช้ชีวิตบนโลกออนไลน์อย่างปลอดภัยด้วยความก้าวหน้าของเทคโนโลยีสมัยใหม่

ความฉลาดทางด้านดิจิทัล มี 3 ระดับ 8 ด้าน 25 สมรรถนะ ที่ประกอบด้วยความรู้ ทักษะ ทัศนคติ และด้านค่านิยม โดยบทเรียนนี้จะกล่าวถึงทักษะ 8 ด้าน ของความฉลาดทางด้านดิจิทัล ในระดับพลเมืองของดิจิทัล ซึ่งเป็นความสามารถในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลและสื่อในรูปแบบที่ปลอดภัย รับผิดชอบ และมีจริยธรรม

ทักษะในการรักษาอัตลักษณ์ที่ดีของตนเอง  
*Digital Citizen Identity*

ความสามารถในการสร้างและบริหารจัดการอัตลักษณ์ที่ดีของตนเอง ได้ดีทั้งในโลกออนไลน์ และโลกความจริง

ทักษะการคิดวิเคราะห์ที่มีวิจารณญาณที่ดี  
*Critical Thinking*

ความสามารถในการวิเคราะห์แยกแยะระหว่างข้อมูลที่ถูกต้อง และข้อมูลที่ผิด ข้อมูลที่เนื้อหาดีและข้อมูลที่อันตราย ข้อมูลติดต่อทางออนไลน์ที่น่าเชื่อถือ และน่าสงสัย

ทักษะการรักษาความปลอดภัยของตนเองในโลกไซเบอร์  
*Cybersecurity Management*

ความสามารถในการป้องกันข้อมูลด้วยการสร้างระบบความปลอดภัยที่เข้มแข็ง และป้องกันการโจรกรรมข้อมูลหรือโจมตีทางออนไลน์ได้ โดย 1.รักษาความเป็นส่วนตัว 2. ป้องกันการขโมยอัตลักษณ์ 3.ป้องกันการขโมยข้อมูล 4.ป้องกันความเสียหายของ

ทักษะการรักษาข้อมูลส่วนตัว  
*Privacy Management*

มีดุลยพินิจในการจัดการข้อมูลส่วนตัว โดยเฉพาะการแชร์ข้อมูลออนไลน์ เพื่อป้องกันความเป็นส่วนตัวของตนเอง และผู้อื่น

ทักษะการจัดสรรเวลาหน้าจอ  
*Screen Time Management*

ความสามารถในการบริหารเวลาในการใช้อุปกรณ์ดิจิทัล การควบคุมสมดุลระหว่างโลกออนไลน์ และโลกความจริง

ทักษะการบริหารจัดการข้อมูล  
ที่ผู้ใช้งานมีการทิ้งไว้บนโลกออนไลน์  
*Digital Footprint*

ความสามารถในการเข้าใจธรรมชาติของการใช้ชีวิตในโลกดิจิทัลว่าจะหลงเหลือร่องรอย ข้อมูลทิ้งไว้เสมอ รวมถึงเข้าใจผลลัพธ์ที่อาจเกิดขึ้น เพื่อการดูแลสิ่งเหล่านี้อย่างมีความรับผิดชอบ

ทักษะการรับมือการกลั่นแกล้งบนโลกออนไลน์  
*Cyberbullying Management*

ความสามารถในการรับรู้และรับมือการคุกคาม ช่มชู้ ทำร้าย หรือใช้ถ้อยคำหยาบคาย การหลอกลวง การคุกคามทางเพศ และการแอบอ้างตัวตนผู้อื่น

ทักษะการใช้เทคโนโลยีอย่างมีจริยธรรม  
*Digital Empathy*

มีดุลยพินิจในการบริหารจัดการข้อมูลส่วนตัว โดยเฉพาะการแชร์ข้อมูลออนไลน์ เพื่อป้องกันความเป็นส่วนตัวทั้งของตนเอง และผู้อื่น

# อัตลักษณ์ดิจิทัล Digital Identity

## โลกดิจิทัล Digital World

คือโลกเสมือนที่ถูกสร้างขึ้น คู่ขนานกับโลกความจริง พื้นที่ในโลกดิจิทัลถูกสร้างขึ้นจากอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ ที่สามารถกำหนดพื้นที่กิจกรรมได้ ใช้เป็นพื้นที่พูดคุยแลกเปลี่ยนประสบการณ์ พื้นที่ในการ ซื้อ-ขายสินค้า โดยมีเฉพาะสมาชิกที่เป็นพลเมืองดิจิทัลเท่านั้น

|                                                 | โลกดิจิทัล                                                                                                                           | โลกความจริง                                                                                                                  |
|-------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| ด้านการค้นหา และเข้าถึงสื่อที่ต้องการ           | <ul style="list-style-type: none"><li>- เข้าถึงได้สะดวกกว่าด้วยอุปกรณ์พกพา</li><li>- นำสื่อมาใช้ได้ง่ายสะดวก ทุกที่ทุกเวลา</li></ul> | <ul style="list-style-type: none"><li>- มีข้อจำกัดการเข้าถึง</li><li>- ต้องรอข่าวสารจากหนังสือพิมพ์</li></ul>                |
| ด้านการพูดคุย ติดต่อกับบุคคลที่ไม่ค่อยพบกัน     | <ul style="list-style-type: none"><li>- ทำได้อย่างรวดเร็ว ส่งข้อความในแอปฯ</li><li>- มีเรื่องด่วน โทรได้ด้วยภาพและเสียง</li></ul>    | <ul style="list-style-type: none"><li>- ต้องรอให้ว่างตรงกัน และสถานที่เดียวกัน</li><li>- มีข้อจำกัดในการพูดคุย</li></ul>     |
| ด้านการเผยแพร่สื่อ เนื้อหา และบอกเล่าประสบการณ์ | <ul style="list-style-type: none"><li>- ใช้โซเชียลมีเดียแบ่งปันความรู้สึก</li><li>- เผยแพร่รูปภาพ วิดีโอ ที่เป็นประโยชน์</li></ul>   | <ul style="list-style-type: none"><li>- อาจจำกัดการเผยแพร่ ด้วยการบอกเล่า</li><li>- รับรู้ได้แค่บุคคลใกล้ชิด</li></ul>       |
| ด้านการให้คำปรึกษา สร้างแรงบันดาลใจ             | <ul style="list-style-type: none"><li>- ทำได้ไม่ค่อยดี เพราะอาศัยการพิมพ์</li><li>- ความรู้สึก ไม่สามารถถ่ายทอดได้เต็มที่</li></ul>  | <ul style="list-style-type: none"><li>- ได้เห็นหน้า มองตา สัมผัสกาย</li><li>- เกิดความเข้าใจ ทั้งเนื้อหา และอารมณ์</li></ul> |
| ด้านการร่วมกิจกรรม ที่อาศัยการปฏิบัติ           | <ul style="list-style-type: none"><li>- อาจทำได้ในบางเรื่องที่ไม่ซับซ้อน</li></ul>                                                   | <ul style="list-style-type: none"><li>- อาศัยผู้เชี่ยวชาญ หรือผู้มีประสบการณ์</li><li>- มีประสิทธิภาพมากกว่า</li></ul>       |
| ด้านการทำธุรกรรม ของภาครัฐในบางประเภท           | <ul style="list-style-type: none"><li>- มีการทำผ่านระบบดิจิทัล</li><li>- ต้องไปทำในโลกจริงบางส่วน</li></ul>                          | <ul style="list-style-type: none"><li>- ทำธุรกรรมได้ทุกประเภท หากเดินทางไปทำการ</li></ul>                                    |

## มารยาทในโลกดิจิทัล

### สิ่งที่ควรทำ

1. ใส่ใจให้เกียรติไม่ต่างจากโลกความจริง
2. แบ่งปันสิ่งดี ๆ และสร้างสรรค์
3. ตรวจสอบการส่งข้อมูลให้ตรงกับกลุ่ม
4. ปฏิบัติตามกฎหมายออนไลน์

### สิ่งที่ไม่ควรทำ

1. การแสดงความคิดเห็นด้วยถ้อยคำรุนแรง
2. แสดงอารมณ์ขันที่หมิ่นเหม่เสียดสี
3. ส่อต่อข้อมูลที่เรายังไม่แน่ใจว่าเป็นความจริง
4. ใช้โซเชียลมีเดียในการให้ร้ายผู้อื่น

## จริยธรรมของพลเมือง

|                                                                                                                                                |                                                                                                                                        |                                                                                                                                      |                                                                                                                                  |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <br>1. ไม่ให้เกียรติและการพาดพิงถึงคนอื่นและสิทธิของผู้อื่น | <br>2. หลีกเลี่ยงการระบายอารมณ์ หรือพาดพิงถึงคนอื่น | <br>3. ขออนุญาตก่อนเปิดกล้องหรือไมโครโฟน        | <br>4. ไม่โพสต์ข้อมูลหรือโพสต์ข้อมูล        |
| <br>5. ไม่ควรแชร์หรือโพสต์ข้อมูลส่วนบุคคลมากเกินไป          | <br>6. ระมัดระวังในการโพสต์หรือโพสต์ข้อมูล          | <br>7. หลีกเลี่ยงการแท็กภาพหรือข้อมูลถึงผู้อื่น | <br>8. ระมัดระวังการเปิดเผยข้อมูลในการสนทนา |

# อัตลักษณ์ดิจิทัล Digital Identity

ภาพลักษณ์และตัวตนในโลกดิจิทัล ซึ่งเกิดขึ้นจากข้อมูลทุกอย่างของเรา ที่จะเป็ข้อมูลให้ผู้อื่นจดจำ  
อัตลักษณ์ทางด้านดิจิทัลที่เป็นข้อมูลเดียวกับโลกความจริง

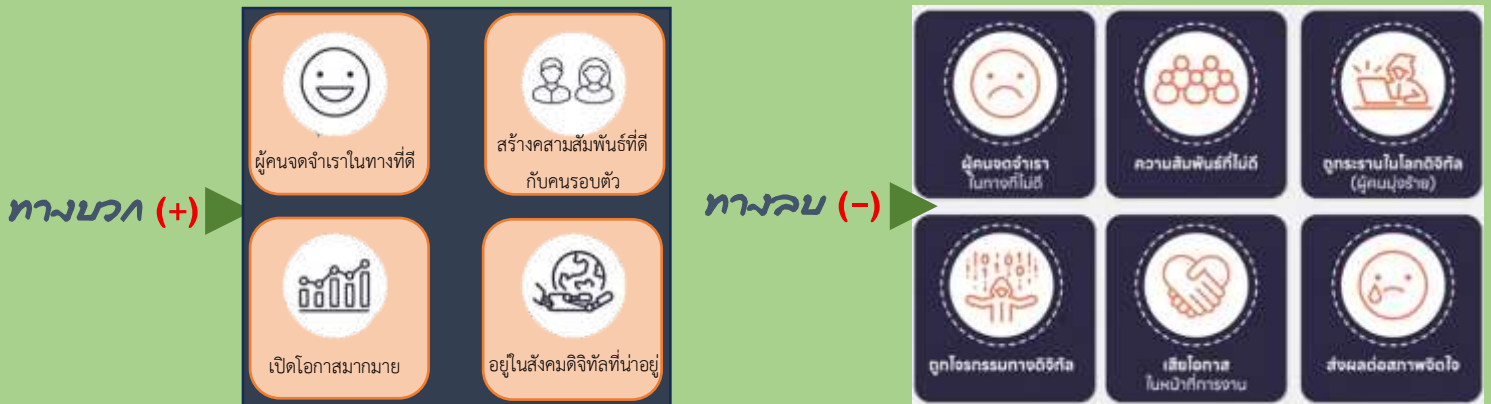
## อัตลักษณ์ดิจิทัลที่เป็นข้อมูลเดียวกับโลกความจริง

ชื่อ-นามสกุล /รูปภาพประจำตัว /วันเดือนปีเกิด /  
เลขบัตรประจำตัวประชาชน /หมายเลขบัตรเครดิต  
หรือบัญชีธนาคาร

## อัตลักษณ์ที่เกิดจากกิจกรรมบนโลกดิจิทัล

บัญชีและรหัสผ่าน /สถานที่ที่เราเช็คอิน /พฤติกรรม  
และประวัติ /การค้นหาข้อมูล /การกดถูกใจ /เนื้อหา  
ข้อความกลุ่มสังคม /เพื่อนหรือบุคคลหรือองค์กร

## ผลการรับอัตลักษณ์ดิจิทัล



## การรับอัตลักษณ์ดิจิทัลที่ดี



## การรับอัตลักษณ์ดิจิทัลที่ดี

- ค้นหาข้อมูลของตนเองบนโลกดิจิทัล
- การลบข้อมูลดิจิทัลด้วยตนเอง
- การลบข้อมูลที่เป็นการทำของผู้อื่น
- เริ่มสร้างตัวตนที่ดีบนโลกดิจิทัล

## อัตลักษณ์ดิจิทัลกับตัวตนที่

| ข้อมูล            | แนวปฏิบัติที่ดี                                                         |
|-------------------|-------------------------------------------------------------------------|
| ชื่อ-นามสกุล      | ควรใช้ชื่อ-นามสกุล ที่ไม่ทำให้ผู้อื่นเสียหาย และไม่ควรใช้ชื่อของผู้อื่น |
| รูปประจำตัว       | ไม่ใช้ภาพของผู้อื่นมาเป็นรูปภาพประจำตัวหรือละเมิดทำให้ผู้อื่นเสียหาย    |
| ข้อมูลส่วนตัว     | ตั้งค่าความเป็นส่วนตัว และไม่เปิดเผยข้อมูลที่ไม่ควรเผยแพร่              |
| ประวัติการใช้งาน  | ตรวจสอบประวัติการใช้งานบนอินเทอร์เน็ต หากประวัติเสียให้ทำการลบ          |
| เนื้อหาที่เผยแพร่ | ตรวจสอบเนื้อหา ข้อความ รูปภาพที่เราได้เผยแพร่ในโลกดิจิทัล               |
| สถานที่เช็คอิน    | ตรวจสอบการใช้เครื่องมือเช็คอินบนแพลตฟอร์ม หากพบที่ไม่เหมาะสมให้ลบ       |
| กลุ่มที่เข้าร่วม  | ตรวจสอบกลุ่มที่เข้าร่วม หากมีเนื้อหาไม่เหมาะสมให้กดออกจากกลุ่ม          |
| บุคคลที่ติดตาม    | ตรวจสอบบุคคลที่รับเป็นเพื่อน หากพบที่ไม่เหมาะสมให้ลบ                    |
| ความคิดเห็น       | ตรวจสอบการแสดงความเห็น หากไม่เหมาะสมให้ลบ                               |

## ความเป็นส่วนตัวในโลกดิจิทัล Digital Privacy

*Personal Information* ข้อมูลส่วนบุคคลที่สามารถเผยแพร่ได้ไม่เป็นอันตราย

*Private Information* ข้อมูลส่วนบุคคลที่ไม่ควรเปิดเผยเป็นสาธารณะ เนื่องจากความปลอดภัยทั้งตัวตนบนโลกดิจิทัลและชีวิตจริง

### การจัดการ ข้อมูลส่วนตัว

- ไม่เปิดเผยหรือเผยแพร่ข้อมูลที่ไม่ควรเปิดเผย
- หลีกเลี่ยงการตั้งโปรไฟล์โซเชียลมีเดียให้เป็นสาธารณะ
- ทำความเข้าใจกับเงื่อนไข และข้อตกลงในการใช้โปรแกรม
- จัดอุปกรณ์ให้ปลอดภัย
- ตั้งรหัสผ่านให้มีความปลอดภัย

## กฎหมายที่เกี่ยวข้องกับสิทธิและความเป็นส่วนตัวในโลกดิจิทัล





ปัญหาภาวะคุกคามหรือละเมิด  
ความเป็นส่วนตัว มีรูปแบบอย่างไรบ้าง



ป้องกันการถูกละเมิดความเป็นส่วนตัวในโลกดิจิทัล



## การใช้เทคโนโลยีอย่างเหมาะสม Digital Use

การใช้เทคโนโลยีอย่างสมดุล Balanced Use of Technology

เวลาการใช้น้ำจอ  
มีผลกับร่างกายและการใช้ชีวิต

- ปวดหลังหรือปวดคอ
- เสียสายตา
- นี้อ้วน
- เกิดความเครียด

สมดุลเวลาน้ำจอ หลักเกณฑ์ในการ  
จัดการสมดุลกับเวลาน้ำจอ

- ในโลกความจริงให้คนเป็นเบอร์หนึ่งเสมอ
- มีเป้าหมายทุกครั้งที่ใช้งานดิจิทัล
- ใช้ร่างกายให้เป็นมาตรฐาน
- เตรียมใจให้พร้อมเมื่อเวลาเจอน้ำจอ

## เครื่องมือในการจัดการหน้าจอ



เนื้อหาที่น่าเชื่อถือ รู้แหล่งที่มา

- เป็นเนื้อหาที่น่าเชื่อถือ รู้แหล่งที่มา
- เป็นเนื้อหาที่ไม่สร้างความขัดแย้ง
- ไม่กระทบกระเทือนต่อความรู้สึกและจิตใจ
- นำมาปรับใช้กับชีวิตประจำวัน
- เนื้อหาอัปเดตทุกวัน

## การเอาใจเขามาใส่ใจเราทางดิจิทัล Digital Empathy

**กรณีศึกษา**  
คนใกล้ชิดสนิทสนม  
โพสต์ข้อความสั่นหวั่นหมดกำลังใจ  
ในการทำงาน



# การจัดการความปลอดภัยในโลกดิจิทัล Digital Security

การล่วงละเมิดทางไซเบอร์ Cyber Abuse คือ การแสดงพฤติกรรมที่เป็นอันตราย สร้างความรำคาญหรือสร้างความเสียหายให้กับผู้อื่น บนเครือข่ายออนไลน์ต่าง ๆ

สาเหตุของภัยคุกคามทางไซเบอร์



### การตั้งพาสเวิร์ดที่ง่ายเกินไป

มีคนใช้รหัสผ่าน \*123456\* นับล้านบัญชี เนื่องจากจำง่าย และยังใช้รหัสผ่านเดียวกันในหลายเว็บไซต์ เปิดโอกาสให้ผู้ประสงค์ร้ายเข้าถึงข้อมูลได้



### โปรแกรมรักษาความปลอดภัยไม่ทำงาน

อุปกรณ์มีโปรแกรมรักษาความปลอดภัยติดตั้งในบางเครื่องอาจจะไม่ทำงาน หรือทำงานไม่เต็มที่ เนื่องจากดัดแปลงสิทธิ์ หรือขาดการอัปเดต





### รายชื่อรหัสผ่านยอดนิยมทั่วโลก

คิดมาเฉพาะ 5 อันดับแรก ปี 2022 เป็นต้นไป

|                                   |                               |
|-----------------------------------|-------------------------------|
| password   ผู้ใช้ 4,929,113 บัญชี | guest   ผู้ใช้ 376,417 บัญชี  |
| 123456   ผู้ใช้ 1,523,537 บัญชี   | qwerty   ผู้ใช้ 309,679 บัญชี |
| 123456789   ผู้ใช้ 413,056 บัญชี  |                               |



### ความประมาท

ผู้ประสงค์ร้ายในโลกดิจิทัลจะฉวยโอกาสจากประโยชน์ของเทคโนโลยีและช่องโหว่ของระบบความปลอดภัยทางเทคโนโลยีเพื่อเข้าถึงข้อมูลส่วนตัว

รูปแบบของการละเมิดทางไซเบอร์



### การกระหน่ำทางไซเบอร์ (Cyberbullying)

มีการกลั่นแกล้ง การให้ร้าย การด่าว่า การข่มขู่ หรือการรังแกผู้อื่นในโลกดิจิทัล เช่น โซเชียลมีเดีย ต่างๆ



### การรังแกทางไซเบอร์ (Online Harassment)

การส่งละเมิดทางไซเบอร์ที่ร้ายแรงกว่า พัฒนจากการรังแกทางไซเบอร์ โดยการใช้ข้อความหรือคอมเมนต์ ทำลายจิตใจ



### การละเมิดรบกวนทางไซเบอร์ (Cyberstalking)

การติดต่อสื่อสารหรือความหมายอื่นๆ ระหว่างคู่กรณีเนื่องจากบุคคลทั้งสองไม่ต้องการ เกิดจากแรงจูงใจต่างๆ มากมาย เช่น ภาระหนี้ ความรู้สึก



### การกลั่นแกล้ง (Trolling)

คือ การโพสต์โพสท์ หรือคอมเมนต์ข้อความที่ ล่อลวง ทำให้ผู้อื่นโกรธ โกรธใจ หรือทะเลาะกันบน การกลั่นแกล้งรูปแบบหนึ่ง ซึ่งมักเป็นละเมิดลิขสิทธิ์

รูปแบบของภัยคุกคามทางไซเบอร์



### อีเมลอันตราย

อีเมลที่เชื่อมโยงมายังคอมพิวเตอร์ของคุณ อาจเป็นอันตรายได้



### สปาม (Spam)

อีเมลที่ส่งมาโดยไม่ได้รับอนุญาตจากผู้ส่งและผู้รับ อาจเป็นอันตรายได้



### ฟิชชิง (Phishing)

การหลอกลวงให้เปิดเผยข้อมูล หรือให้ข้อมูลส่วนตัวบางส่วน ตัวอย่างเช่น ฟิชชิง สามารถ ตรวจจับ เพื่อลดความเสี่ยง



### มัลแวร์ (Malware)

โปรแกรมที่สร้างความเสียหายต่ออุปกรณ์ที่ ตั้งแต่ การเข้าควบคุมระบบคอมพิวเตอร์ เปลี่ยนรหัสผ่าน



### ภัยจากการช้อปปิ้งออนไลน์

รูปแบบนี้กำลังมีขึ้นจากผู้ประกอบการมากขึ้น ในการฉ้อโกงหรือขายของ



### ภัยจากการไม่สำรองข้อมูล

การสำรองข้อมูลเป็นสิ่งจำเป็นสำหรับความปลอดภัยของข้อมูล

## ด้านความรู้เท่าทันดิจิทัล Digital Literacy

การใช้งานสื่อสารสนเทศ Media and Information Use





**เกณฑ์การประเมินคุณภาพของข้อมูลจากสื่อดิจิทัล**

- กับสมัยอยู่หรือไม่?
- ตอบโจทย์การใช้งานของเราหรือไม่?
- นำเสนอข้อเท็จจริง หรือเป็นความคิดเห็นมโนคติ หรือไม่?
- ผู้เขียนมีความเชี่ยวชาญ ในเรื่องนี้หรือไม่?
- วัตถุประสงค์ที่แท้จริงของข้อมูลนี้คืออะไร?

**การประเมินความน่าเชื่อถือของข้อมูลในโลกดิจิทัล**

- เช็คนามเขียน
- เช็คนามหา
- เช็คนามเผยแพร่หรือแหล่งข้อมูล
- เช็คเวลาที่เผยแพร่

**การสืบค้นข้อมูลจากสื่อดิจิทัล**

- ค้นหาหรือดีเบอร์ด
- เครื่องมือค้นหา
- ใช้ Advanced Search

**ลักษณะของข้อมูลที่มีคุณภาพ**

ทันสมัย → ตอบโจทย์ → เที่ยงตรง → เชื่อถือได้

**เครื่องมือในการค้นหาข้อมูลสื่อดิจิทัล**

ตัวอักษร → รูปภาพ → วิดีโอ → เสียง

**เครื่องมือที่ใช้ในการรวบรวมข้อมูล**

สำหรับการรวบรวมข้อมูล

- Google Drive**  
พื้นที่เก็บข้อมูลที่มีความปลอดภัย
- iCloud**  
บริการเชื่อมต่อกับอุปกรณ์ Apple
- Dropbox**  
เครื่องมือฝากเอกสารออนไลน์
- One Drive**  
ระบบคลาวด์ของ Microsoft

**เครื่องมือที่ใช้ในการรวบรวมข้อมูล**

สำหรับการรวบรวมข้อมูล

- Line**  
สามารถแชทหรือสร้างกลุ่มและโพสต์รูปต่างๆ
- Facebook**  
เหมาะสำหรับการสนทนาในวงจำกัดและการแบ่งปัน
- OneNote**  
สมุดบันทึกดิจิทัล เก็บได้ทั้งตัวอักษร และรูปภาพ
- Google Keep**  
ช่วยเก็บหรือบันทึกข้อมูล เก็บไว้บนออนไลน์



# ผลจากการแบ่งปันเนื้อหา ที่ไม่เหมาะสม

| การกระทำ/พฤติกรรม                                                                                                                                              | ผลกระทบทางกฎหมาย                                                                                                                                                | ผลกระทบทางจริยธรรม                                                                                                                                           |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|  ฝากร้าน ขายของ และ<br>ส่งข้อความทักทวน<br>โดยไม่ได้รับอนุญาต                 |  มีความผิด<br>ปรับไม่เกิน<br>2 แสนบาท                                          |  ทำให้ผู้อื่นเกิด<br>ความรำคาญ                                            |
|  โพสต์หรือแชร์ข้อมูลเท็จ<br>ที่สร้างความเสียหาย<br>ต่อบุคคล หรือประเทศ        |  จำคุกไม่เกิน 5 ปี<br>ปรับไม่เกิน 1 แสน<br>และระงับข้อมูลนั้น                  |  เกิดความเข้าใจผิด<br>และอับอาย สร้างความ<br>เกลียดชัง ทำให้เสียชื่อเสียง |
|  โพสต์ข้อมูลปลอม ข้อมูล<br>กุศริตหลอกลวง ที่สร้าง<br>ความเสียหายต่อความมั่นคง |  จำคุกไม่เกิน 5 ปี ปรับไม่เกิน<br>1 แสนและระงับข้อมูลนั้น<br>หรือลงโทษตามมาตรา |  เกิดจากความตึงเครียด<br>การขัดแย้งทางสังคม<br>ทำให้ตัดสินใจผิดพลาดได้    |
|  โพสต์หรือแชร์ข้อมูล<br>ภาพตัดต่อที่สร้าง<br>ความเสียหายต่อผู้อื่น            |  จำคุกไม่เกิน 3 ปี<br>ปรับไม่เกิน 2 แสน<br>และระงับข้อมูลนั้น                  |  สร้างความอัดอัดใจ<br>ความสะเทือนใจ<br>และความรู้สึกหดหู่ใจ               |

## ผู้จัดทำและสร้างสรรค์ Media and Information Create

### ประเภทของเนื้อหาดิจิทัล

- เนื้อหาดิจิทัลกับสุขภาพอนามัย
- เนื้อหาดิจิทัลเพื่อความบันเทิง
- เนื้อหาที่ใช้สำหรับการศึกษาและเรียนรู้
- เนื้อหาดิจิทัลเกี่ยวกับข้อมูลภาครัฐ
- เนื้อหาดิจิทัลด้านการตลาด
- เนื้อหาดิจิทัลด้านข่าวสาร

### ประเภทของสื่อดิจิทัล



**รูปภาพดิจิทัล**  
สร้างขึ้นเพื่อบันทึกเรื่องราว  
อาจเป็นภาพถ่าย  
หรือภาพสแกน



**ข้อความดิจิทัล**  
สร้างขึ้นเพื่อบอกเล่า  
เหตุการณ์ ผลัดโดย  
โปรแกรมคอมพิวเตอร์



**เสียง**  
สร้างขึ้นสำหรับการบรรยาย  
โดยใช้อุปกรณ์บันทึกเสียง  
หรือโปรแกรมคอมพิวเตอร์



**วิดีโอ**  
เป็นการผสมของเสียง  
และภาพ สร้างด้วย  
โทรศัพท์หรือคอมพิวเตอร์



**ภาพกราฟิกดิจิทัล**  
สร้างขึ้นแทนการสื่อ  
ความหมาย สร้างด้วย  
โปรแกรมคอมพิวเตอร์

### หลักการสร้างเนื้อหา

### ในกฎหมายและจริยธรรม ลิขสิทธิ์กับ Creative Commons



**ลิขสิทธิ์แบบเดิม**  
ห้ามทุกคน ห้ามทุกอย่าง  
เป็นกรอบแนวคิดของสมัยเดิม ก่อนเกิด  
เทคโนโลยีสารสนเทศ และแลกเปลี่ยน  
ข้อมูลผ่านอินเทอร์เน็ต



**Creative Commons**  
เสนอทางเลือกที่เจ้าของลิขสิทธิ์  
สามารถแบ่งปันข้อมูลได้  
เลือกสงวนสิทธิ์ตามที่ต้องการได้  
ตามใจ ตาม Lifestyle

## ประเภทและรูปแบบของ Creative Commons (CC License)



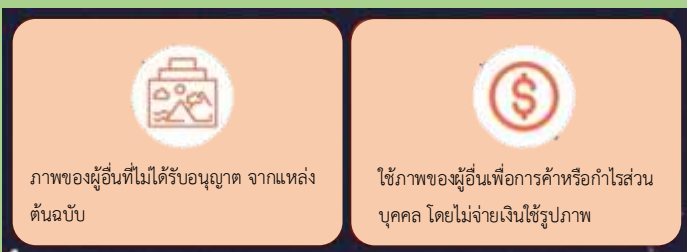
|                                                                                                      |                                                                                                       |                                                                                                |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p><b>CC BY</b><br/>แจกจ่าย,เปลี่ยนแปลง,ดัดแปลง ใช้งานอย่างไรก็ได้ รวมถึงการค้า และต้องมีอ้างอิง</p> | <p><b>CC BY-SA</b><br/>ยอมให้เปลี่ยนแปลง ดัดแปลง รวมถึงการค้า และต้องมีอ้างอิง</p>                    | <p><b>CC BY-ND</b><br/>ยอมให้ใช้และแจกจ่ายต่อ รวมถึงการค้า และต้องมีอ้างอิง แต่ห้ามดัดแปลง</p> |
| <p><b>CC BY-NC</b><br/>ยอมให้เปลี่ยนแปลง ดัดแปลง และต้องมีอ้างอิง แต่ห้ามใช้ทางการค้า</p>            | <p><b>CC BY-NC-ND</b><br/>แบ่งปันน้อยที่สุดใน 6 แบบ ห้ามดัดแปลง ห้ามใช้ทางการค้า แต่ต้องมีอ้างอิง</p> | <p><b>CC BY-NC-SA</b><br/>อนุญาตเผยแพร่ ดัดแปลง แต่ห้ามใช้ทางการค้า และต้องมีอ้างอิง</p>       |

## วิธีการใช้สิทธิ์ก่อนนำมาใช้

ทำได้ ✓



ทำไม่ได้ ✗



## ผลจากการสร้างเนื้อหา ที่จะเมิด กฎหมายและจริยธรรม

| พฤติกรรมกรรมการสร้างเนื้อหา<br>ที่จะเปิดกฎหมาย                                           | กฎหมายที่จะเปิด พ.ร.บ<br>คอมพิวเตอร์ 2550 และ 2560                                                 |
|------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------|
| การไม่ยินยอมเกี่ยวกับการเสียชีวิต<br>โดยไม่ก่อให้เกิดความเสียหาย<br>ชื่อเสียง            | มาตรา 16 ช่วงโทษจำคุกไม่เกิน<br>3 ปี ปรับไม่เกิน 2 แสนบาท                                          |
| การโพสต์ว่าผู้อื่น ผิดกฎหมาย<br>จากข้อมูลเท็จ ไม่มีความจริง<br>ผู้กล่าวหาสามารถเอาผิดได้ | มาตรา 14 (1)(5) ช่วงโทษจำคุก<br>ไม่เกิน 3-5 ปี ปรับไม่เกิน 6 หมื่น-<br>1 แสนบาท หรือทั้งจำทั้งปรับ |
| ทำการละเมิดลิขสิทธิ์โดยไม่<br>แจ้งความ พะหลู รูปภาพ หรือสื่อใด                           | มาตรา 14 (5) ช่วงโทษจำคุก<br>ไม่เกิน 5 ปี หรือปรับไม่เกิน<br>1 แสนบาท หรือทั้งจำทั้งปรับ           |
| ส่งรูปภาพหรือข้อมูลอื่น เช่น<br>สวัสดีวันจันทร์ ถือว่าไม่ผิด<br>ถ้าไม่นำไปหารายได้       | ไม่มีความผิด                                                                                       |

## ด้านการสื่อสารดิจิทัล Digital Communication

### ร่องรอยดิจิทัล Digital Footprint

### เชิงบวก

- โพสต์อย่างสร้างสรรค์ เป็นกลาง และเขียนชมด้วยความจริงใจ  
หากต้องทบทวนถึงผู้อื่นในโลกดิจิทัลพยายามใช้เพียงข้อเท็จจริง และระวังด้วยความเห็นหรืออุปนิสัยที่คนอื่นดูเป็นเสียหายได้
- แสดงความคิดเห็นในโพสต์หรือเปิดด้วยข้อความที่สุภาพ  
ไม่ใส่คำ หรือดูถูกความคิดของผู้อื่น แม้จะคิดเห็นต่าง ผลคือทำให้ความสัมพันธ์ที่ดีกับคนสร้างสรรค
- ค้นหาข้อมูลที่เป็นประโยชน์และสร้างสรรค์  
เช่น การค้นคว้าข้อมูลและสรุปภาพอยู่เป็นประจำ ระบุแหล่งที่มาประวัติการค้นคว้า และนำเสนอสิ่งที่เกี่ยวข้องกับค่าเพิ่ม

### เชิงลบ

- โพสต์พาดพิงถึงผู้อื่นในทางที่ไม่ดี เสียชื่อเสียงหรือไม่ระวัง  
จนทำให้เกิดความเสียหาย หรือ อับอาย ในโลกดิจิทัลนั้นเกิดความเข้าใจผิดกันได้ง่าย และยังส่งผลถึงลบทั้งผู้โพสต์และผู้ถูกกล่าวถึงได้เช่นกัน
- แสดงความคิดเห็นในโพสต์ของผู้อื่นด้วยข้อความไม่สุภาพ  
สร้างความขัดแย้ง ซึ่งอาจทำให้เกิดการตอบโต้หรือโต้เถียงกัน โดยอาจส่งผลต่อภาพลักษณ์ดิจิทัลเชิงลบกับเรา
- ค้นหาข้อมูลที่ไม่เป็นประโยชน์หรือไม่สร้างสรรค์  
เช่น การค้นหาข้อมูลเกี่ยวกับความรุนแรง เรื่องเพศ หรือข้อมูลการพนัน ซึ่งเมื่อค้นหาบ่อยๆ ระบบจะจดจำ และนำเสนอข้อมูลแบบเดียวกัน



## เครื่องมือช่วยจัดการรอบทำดิจิทัล

แอปจัดการรหัสผ่าน

แอปหรือเว็บไซต์ช่วยป้องกันการติดตาม

เครื่องมือค้นหาแบบส่วนตัว



## วิธีรับมือกับความเสียหายจากรอบทำดิจิทัล

**ถูกทำให้เสียชื่อเสียงจากโพสต์หรือคอมเมนต์**

- ลบหรือแก้ไขโพสต์หรือคอมเมนต์ที่เป็นปัญหา
- ขอโทษผู้อื่นที่ได้รับผลกระทบอย่างจริงจัง
- สร้างร่องรอยใหม่ที่เหมาะสม

**ถูกละเมิดข้อมูลส่วนตัว**

- กดรีพอร์ทและเปลี่ยนพาสเวิร์ด
- แจ้งเจ้าตัวไม่ทราบและช่วยกดรีพอร์ท

**สูญเสียทรัพย์สินจากการถูกขโมยข้อมูล**

- รวบรวมหลักฐานต่างๆ
- แจ้งความและลงบันทึกประจำวันกับตำรวจ
- โทรสายด่วน OCC1212

**ถูกตามจากโฆษณาที่แชร์หรือรูปที่ถูกเก็บ**

- ยกเลิกได้ถ้าเว็บไซต์ถามที่ส่วนตัว
- ปิดทางแสดงโฆษณา
- ตั้งคำถามขอเก็บแค่เฉพาะเพื่อน

## การมีปฏิสัมพันธ์และการสร้างความร่วมมือ Interaction and Collaboration

การใช้งานเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อการสื่อสาร  
และสร้างความร่วมมือ

ประโยชน์ที่ได้รับ

ผู้เข้ารับการฝึกอบรมมีความรู้ ทักษะ ในการใช้งาน  
บนโลกดิจิทัลอย่างเหมาะสม ทำให้นักเรียนมีความรู้ความ  
ของการจัดการด้านข้อมูลส่วนบุคคลบนโลกออนไลน์ และ  
สามารถจัดการความปลอดภัยบนโลกออนไลน์ได้อย่าง  
มีประสิทธิภาพ



นางสาวบุษรินทร์ ปิ่นตุงรังค์ นักทรัพยากรบุคคลชำนาญการ  
กลุ่มพัฒนามนุษย์ กองการเจ้าหน้าที่