



จริยธรรมและกฎหมายดิจิทัล

เนื้อหา

1

จริยธรรมดิจิทัล

- ความหมายและความสำคัญของจริยธรรมดิจิทัล
- ประเด็นการพิจารณาจริยธรรมดิจิทัล
- การกระทำผิดหลักจริยธรรมดิจิทัล
- บทบาทขององค์กรต่อการมีจริยธรรมดิจิทัล

2

ความปลอดภัยทางเทคโนโลยีดิจิทัล

- ภัยคุกคามในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล
- การรักษาความปลอดภัยในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล

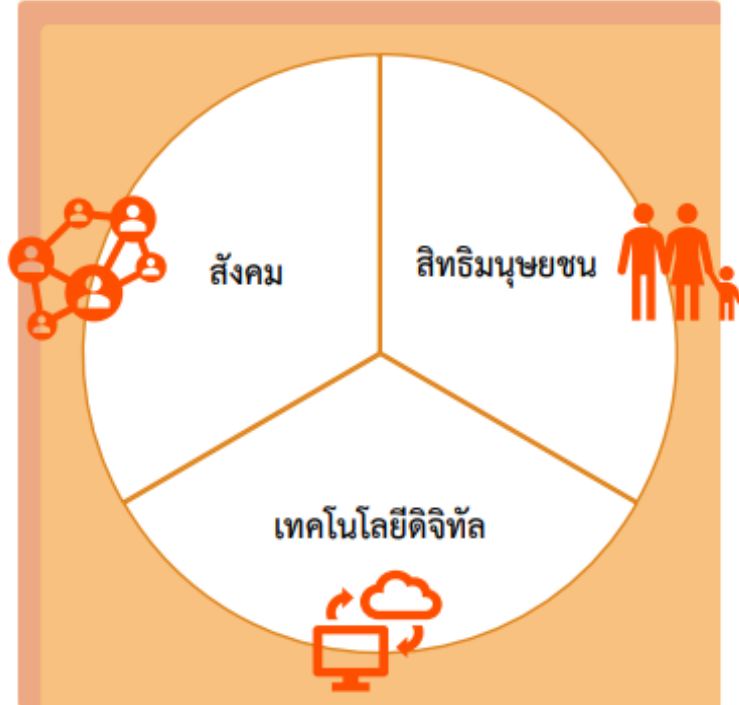
3

กฎหมายลิขสิทธิ์และความคิดสร้างสรรค์ทางดิจิทัล

- กฎหมายลิขสิทธิ์
- กฎหมายด้านจริยธรรมและความปลอดภัยในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล
- ความคิดสร้างสรรค์ทางดิจิทัล



บทนำ



“จริยธรรมและกฎหมายดิจิทัล”

กลายเป็นประเด็นสำคัญในยุคดิจิทัล ที่เกี่ยวข้องกับมิติทางจริยธรรมของความสัมพันธ์ระหว่างสังคม สิทธิมนุษยชน และเทคโนโลยีดิจิทัล

เนื่องจากผู้คนส่วนใหญ่มักจะไม่สนใจที่จะตระหนักถึงพฤติกรรมของพวกเขาในโลกออนไลน์ จึงทำให้เกิดปัญหาต่างๆ ตามมา เช่น ความเป็นส่วนตัวของข้อมูล การเข้าถึงข้อมูลที่ไม่สามารถเข้าถึงได้ การลอกเลียนแบบ และเนื้อหาปลอม ซึ่งล้วนแล้วแต่เป็นการเพิ่มอาชญากรรมไซเบอร์



บทนำ

กลุ่มเด็กและเยาวชนที่มีการใช้งานออนไลน์มากที่สุด จึงอาจเป็นกลุ่มที่มีความเสี่ยงต่อการมีพฤติกรรมที่ผิดหลักจริยธรรม และอาจตกเป็นเหยื่อหรือถูกภัยคุกคามบนโลกออนไลน์ได้มากที่สุด

จึงต้องสร้างความรู้ ความเข้าใจหลักการของจริยธรรมดิจิทัล ประเด็นการพิจารณาจริยธรรมดิจิทัลตามที่ปรากฏอยู่ในชีวิตประจำวัน ตระหนักรู้ถึงการกระทำผิดหรือละเมิดและแนวทางป้องกันจริยธรรมดิจิทัล

พฤติกรรมเสี่ยงคุกในโลกออนไลน์

- ขโมยข้อมูล**
เพื่อไปขายหรือทำประโยชน์ส่วนตัว หรือกลั่นแกล้ง
- เจาะระบบ**
เข้าคอมพิวเตอร์ หรือเข้าระบบผู้อื่น รวมถึงขโมยรหัสผ่าน
- แอกคอมฯ ผู้อื่น**
เพื่อสื่อกัน หรือขโมยข้อมูลต่าง ๆ
- โพสต์ภาพผู้เสียชีวิต**
ทำให้ครอบครัวผู้เสียชีวิตถูกดูหมิ่น เสียหาย อับอาย
- ตัดต่อภาพหรือคลิป**
นำมาเผยแพร่สร้างความอับอาย
- ทำสิ่งที่กระทบความมั่นคง**
ทำให้บ้านเมืองเกิดความวุ่นวาย
- แฮกความปลอดภัย**
ส่งต่อหรือสร้างข่าวปลอม
- โพสต์ให้ร้าย**
ใส่ร้าย ให้ผู้อื่นเกิดความเสียหาย อับอาย
- แฮกเนื้อหาไม่เหมาะสม**
เช่น รูปโป๊ หรือข้อมูลเท็จ
- หมิ่นเบี่ยงสูง**
โพสต์ข้อความ หรือทำเว็บไซต์หมิ่นสถาบัน

ที่มา : กลก โครคมาน

ANTI-FAKE NEWS CENTER THAILAND ศูนย์ต่อต้านข่าวปลอม ประเทศไทย
Copyright © 2020, Anti-Fake News Center Thailand, All rights reserved.



1. ความหมายและความสำคัญของจริยธรรมดิจิทัล

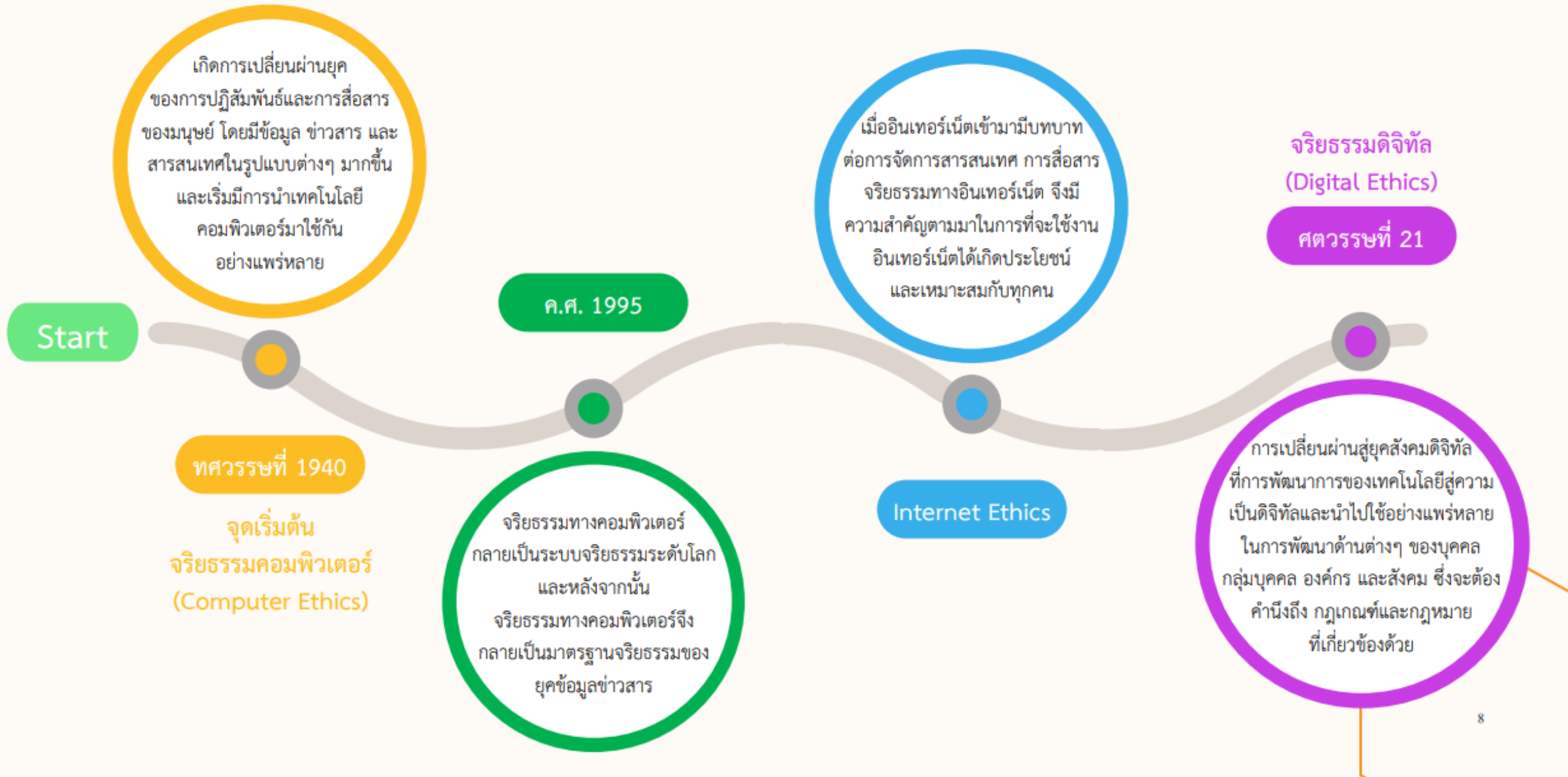
จริยธรรม หมายถึง แนวทางประพฤติปฏิบัติตน
เพื่อการบรรลุถึงสภาพชีวิตอันทรงคุณค่า และ
ข้อประพฤติปฏิบัติ ศีลธรรม กฎศีลธรรม

“ ความหมายจริยธรรม ”

ซึ่งความสัมพันธ์ของ “หลักทางศีลธรรม” ได้แก่ ความดี
ความชั่ว หรือหน้าที่กฎเกณฑ์ทางศีลธรรม เป็นกฎเกณฑ์
และมาตรฐานของการประพฤติปฏิบัติในสังคม

สรุปได้ว่าจริยธรรม หมายถึง ธรรมที่เป็นข้อ
ประพฤติ ศีลธรรมอันดี เป็นแนวทางกฎเกณฑ์ใน
การประพฤติปฏิบัติในสิ่งที่ถูกต้องเหมาะสม

1. ความหมายและความสำคัญของจริยธรรมดิจิทัล



1. ความหมายและความสำคัญของจริยธรรมดิจิทัล



2. ประเด็นการพิจารณาจริยธรรมดิจิทัล



3. การกระทำผิดหลักจริยธรรมดิจิทัล



ในปัจจุบันเทคโนโลยีดิจิทัลมีความสำคัญต่อการเรียนรู้ และการดำเนินชีวิต ทำให้การเข้าถึงเทคโนโลยีดิจิทัลมีปริมาณเพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่อง โดยเฉพาะกลุ่มเด็กและเยาวชนที่เกิดมาพร้อมกับยุคของอินเทอร์เน็ตและสื่อดิจิทัลที่ถือว่าเป็น **ชาวดิจิทัล (Digital Native)** ที่อยู่ในช่วงอายุระหว่าง 15-25 ปี ซึ่งมีความสามารถในการใช้งานอินเทอร์เน็ตสื่อดิจิทัลและเครือข่ายสังคมออนไลน์ มีศักยภาพในการเรียนรู้และใช้งานเทคโนโลยีดิจิทัลสูง

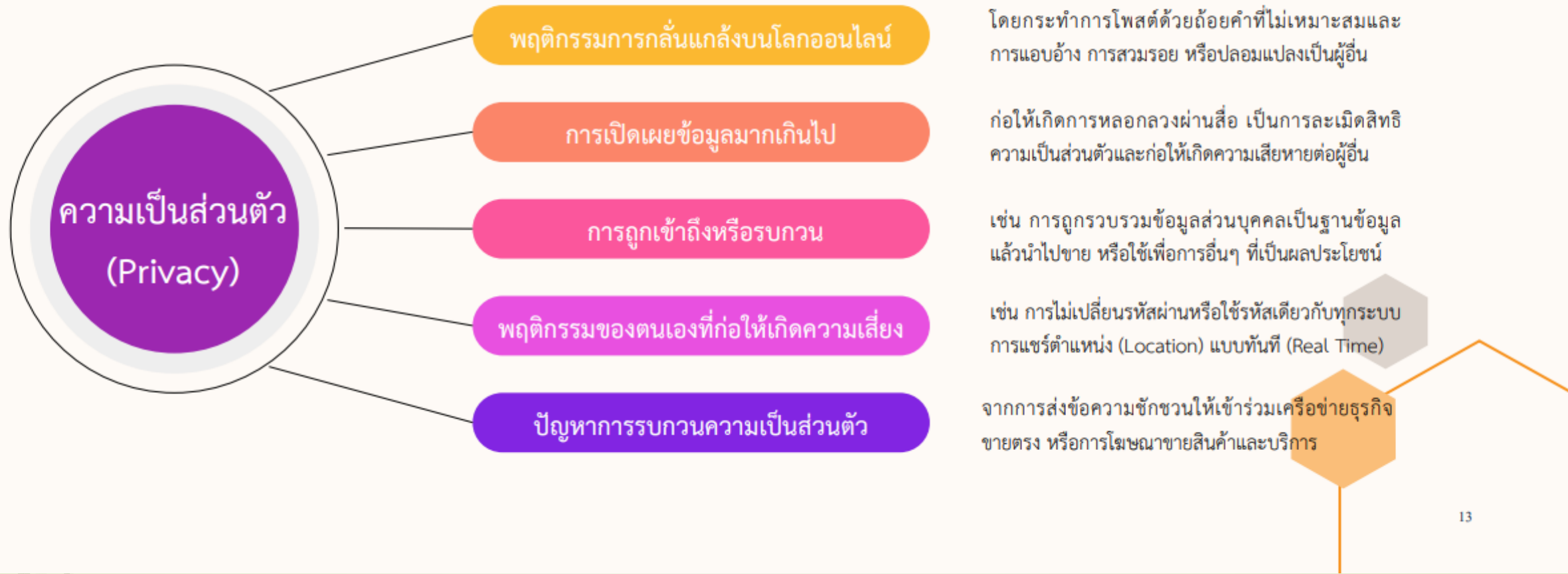
3. การกระทำผิดหลักจริยธรรมดิจิทัล

“ ผลสำรวจการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร ”



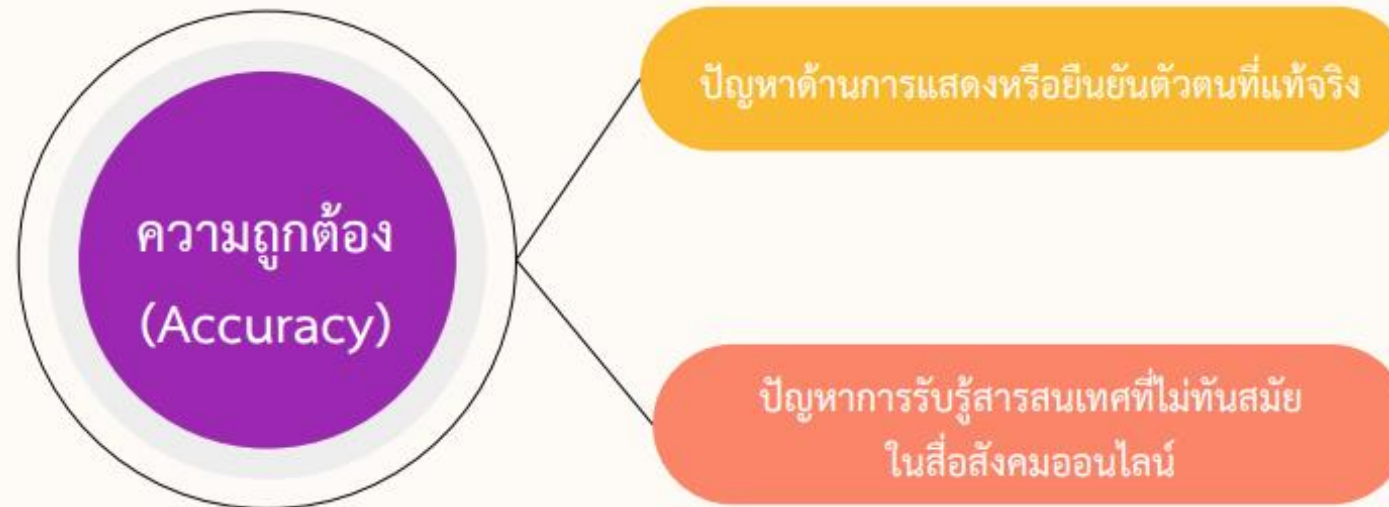
3. การกระทำผิดหลักจริยธรรมดิจิทัล

ปัญหาการกระทำผิดหลักจริยธรรมดิจิทัล ในทั้ง 4 ด้าน



3. การกระทำผิดหลักจริยธรรมดิจิทัล

ปัญหาการกระทำผิดหลักจริยธรรมดิจิทัล ในทั้ง 4 ด้าน

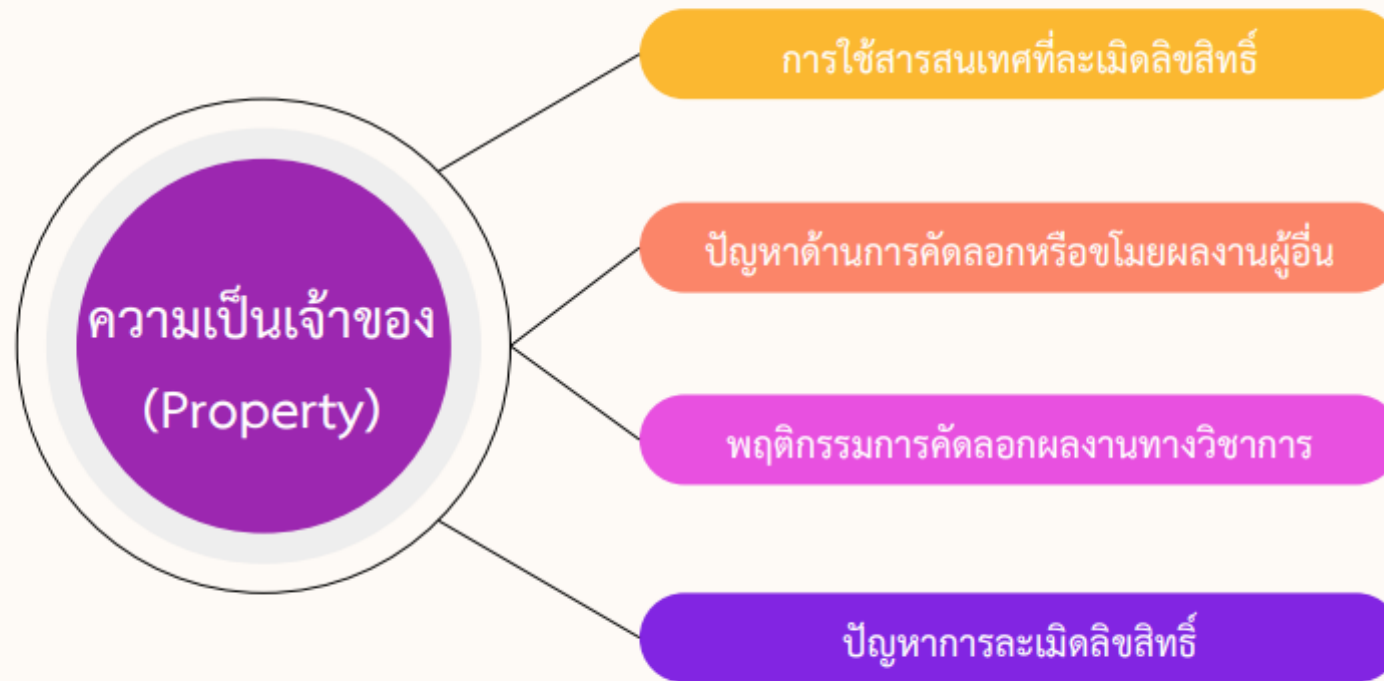


ต้องมีนโยบายตัวตนที่แท้จริงของเรามุ่งหวังที่จะสร้างสภาพแวดล้อมที่ปลอดภัยซึ่งผู้คนสามารถไว้วางใจและเชื่อถือกันได้

เกิดจากการแชร์ต่อกันหรือการแชร์ซ้ำๆ โดยที่ผู้ที่ทำการแชร์หรือผู้รับสารสนเทศมีความรู้เท่าไม่ถึงการณ์ หรือไม่ได้ใช้วิจารณญาณในการสังเกตและอ่านสารสนเทศนั้นก่อน

3. การกระทำผิดหลักจริยธรรมดิจิทัล

ปัญหาการกระทำผิดหลักจริยธรรมดิจิทัล ในทั้ง 4 ด้าน



เช่น รูปภาพ วิดีโอ สารสนเทศแบบมัลติมีเดียอื่นๆ ฟอนท์ ซึ่งมีการสงวนลิขสิทธิ์ โดยไม่ได้รับอนุญาตหรือไม่มีการอ้างอิงแหล่งที่มาที่ถูกต้อง

การขโมยความคิดเป็นหนึ่งในรูปแบบการประพฤติผิดทางวิทยาศาสตร์ที่ร้ายแรงที่สุดที่แพร่หลายในปัจจุบัน เพราะการขาดความรู้ความเข้าใจเรื่องลิขสิทธิ์และวิธีการอ้างอิงถึงผลงานที่นำมาใช้อย่างถูกต้อง

เป็นปัญหาที่เกิดจากการขาดจิตสำนึก และการไม่มีคุณธรรมจริยธรรม ขาดจรรยาบรรณทางวิชาการ ซึ่งผู้สร้างสรรค์ผลงานวิชาการ โดยเฉพาะนักศึกษาควรตระหนักในปัญหาเหล่านี้

ปัญหาการละเมิดลิขสิทธิ์ซอฟต์แวร์มีความรุนแรงเพิ่มมากขึ้นในประเทศ โดยเฉพาะกับกลุ่มที่มีรายได้น้อย และกลุ่มเด็ก เยาวชน นักเรียน นักศึกษา

3. การกระทำผิดหลักจริยธรรมดิจิทัล

ปัญหาการกระทำผิดหลักจริยธรรมดิจิทัล ในทั้ง 4 ด้าน



อาจจะเกิดจากผู้ที่มีทักษะการใช้งานอินเทอร์เน็ตและเทคโนโลยีสารสนเทศที่ไม่มากพอ หรือขาดการรู้เท่าทันเทคโนโลยี สื่อ กลุ่มผู้ใช้ และลักษณะสังคมออนไลน์

ที่ผู้ใช้อาจมีความต้องการสูงในการใช้งานระบบออนไลน์ทำให้ส่งผลร้ายทั้งในเรื่องของสุขภาพร่างกายความสมดุลทางอารมณ์และปัญหานี้จะเป็นจุดเริ่มของการก่อตัวสำหรับปัญหาอื่นๆ ที่ตามมา

เนื่องจากกลุ่มเยาวชนที่มีทักษะการใช้เทคโนโลยีและส่วนใหญ่มีโอกาสนในการเข้าใช้สังคมเครือข่ายออนไลน์ ซึ่งอาจเกิดปัญหาการใช้และขาดการตระหนักรู้ถึงจริยธรรมในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ได้

3. การกระทำผิดหลักจริยธรรมดิจิทัล



ปัญหาส่วนใหญ่ที่เกิดขึ้นกับกลุ่มคนในสังคมดิจิทัล
โดยเฉพาะกลุ่มผู้ใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์
ซึ่งเป็นพื้นที่สาธารณะที่คนในสังคมออนไลน์ใช้ร่วมกัน

อย่างไรก็ตามหลักจริยธรรมดิจิทัลในแต่ละประเด็นนั้น
มีความเชื่อมโยงหรือเกี่ยวข้องกัน จึงอาจแยกไม่ได้ชัดเจนว่า
ปัญหา เหตุการณ์ หรือการกระทำนั้นๆ เป็นความผิดจริยธรรมดิจิทัล
ในด้านใด เพราะอาจมีความผิดในหลายประเด็นร่วมกัน

4. บทบาทขององค์กรต่อการมีจริยธรรมดิจิทัล

“ จากสภาพปัญหาการใช้งานเทคโนโลยีสารสนเทศ สื่อดิจิทัล และสื่อสังคมออนไลน์ของเยาวชนที่กำลังมาข้างหน้า หน่วยงาน หรือองค์กรต่างๆ ควรมีบทบาทในการหาแนวทางเพื่อแก้ไขและ ป้องกันปัญหา และส่งเสริมจริยธรรมดิจิทัลให้กับประชาชน ”



**เพื่อให้วัฒนธรรมดิจิทัลสามารถกลายเป็นการแสดงออก
ที่แท้จริงของเสรีภาพและความคิดสร้างสรรค์ของมนุษย์**

4. บทบาทขององค์กรต่อการมีจริยธรรมดิจิทัล



“หน่วยงานภาครัฐ”

ส่งเสริมในประชาชนมีความรู้ เท่าทันข้อมูลข่าวสาร และมีความทักษะในการใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมีความรับผิดชอบต่อสังคม และให้ความสำคัญกับการพัฒนาพลเมืองที่ฉลาด รู้ เท่าทันข้อมูล และมีความรับผิดชอบ เพื่อให้เกิดการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างสร้างสรรค์

4. บทบาทขององค์กรต่อการมีจริยธรรมดิจิทัล

“หน่วยงานภาครัฐ”

นโยบายและแผนระดับชาติว่าด้วยการพัฒนาดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม
(พ.ศ. 2561-2580)



4. บทบาทขององค์กรต่อการมีจริยธรรมดิจิทัล

“สถาบันการศึกษา”

ในแผนการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2560-2576 ได้ระบุวัตถุประสงค์หนึ่งของยุทธศาสตร์การพัฒนาศักยภาพคนทุกช่วงวัยและสร้างสังคมแห่งการเรียนรู้ ไว้ว่า เพื่อพัฒนาคนไทยให้เป็นพลเมืองที่ดี มีคุณลักษณะ ทักษะ และสมรรถนะตรงตามมาตรฐานการศึกษาของชาติสอดคล้องกับทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21

รวมถึงองค์กรด้านการศึกษาต่างให้ความสำคัญกับ
จริยธรรมดิจิทัล (Digital Ethics)

และทักษะด้านเทคโนโลยีต่างๆ การปฏิสัมพันธ์ของทักษะเหล่านี้ก่อให้เกิดพลเมืองดิจิทัลที่เหมาะสมสำหรับศตวรรษที่ 21



4. บทบาทขององค์กรต่อการมีจริยธรรมดิจิทัล

“สถาบันการศึกษา”

หลักสูตรและการเรียนรู้ในระดับมหาวิทยาลัยควรมีความรับผิดชอบมากขึ้น ในการอำนวยความสะดวกในการส่งเสริมทักษะความรู้ ต่างๆ สู่การเป็นพลเมืองดิจิทัล เช่น การคิดวิเคราะห์อย่างสร้างสรรค์ การสังเคราะห์ การสร้างและการประเมินสารสนเทศและสื่อดิจิทัลสามารถช่วยให้นักศึกษากลายเป็นพลเมืองที่มีส่วนร่วมและมีความมุ่งมั่น

ทักษะสำคัญแห่งศตวรรษที่ 21



2

ความปลอดภัยทางเทคโนโลยีดิจิทัล



ความปลอดภัยทางเทคโนโลยีดิจิทัล



ความปลอดภัยทางเทคโนโลยีดิจิทัล เป็นอีกสิ่งหนึ่งที่สำคัญในโลกดิจิทัลที่ต้องตระหนัก รู้วิธีป้องกันและหลีกเลี่ยง ไม่ให้เกิดความเสี่ยง เพราะในโลกดิจิทัลนั้นแฝงไปด้วยภัยอันตรายต่างๆ มากมาย

ดังนั้นระบบความปลอดภัยที่เข้มแข็ง เป็นการป้องกันข้อมูลจากการโจรกรรมได้อย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งเป็นส่วนสำคัญทำให้ปลอดภัยจากภัยร้ายในโลกไซเบอร์ได้ในที่สุด

1. ภัยคุกคามในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล

ภัยคุกคามทางไซเบอร์ หมายถึง การกระทำหรือการดำเนินการโดยมิชอบจากการใช้คอมพิวเตอร์หรือระบบคอมพิวเตอร์หรือโปรแกรมไม่พึงประสงค์โดยมุ่งหมายให้เกิดการประทุษร้ายต่อระบบคอมพิวเตอร์ ข้อมูลคอมพิวเตอร์ หรือข้อมูลอื่นที่เกี่ยวข้อง และเป็นอันตรายที่จะก่อให้เกิดความเสียหาย



1. ภัยคุกคามในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล

“ ภัยคุกคามทางไซเบอร์ ”

การขู่กรรโชกทางดิจิทัลเป็นอีกหนึ่งภัยคุกคามที่จะเป็นโมเดลธุรกิจหลักของอาชญากรคอมพิวเตอร์ส่วนใหญ่ และเป็นแรงผลักดันให้เกิดอุบายอื่นๆ ที่จะหลอกลวงตามมา



1. ภัยคุกคามในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล

“ ภัยคุกคามทางไซเบอร์ ”

ขณะที่ช่องโหว่ในอุปกรณ์ด้านอินเทอร์เน็ตเพื่อสรรพสิ่ง (Internet of Things: IoT) จะเริ่มขยายพื้นที่ของการโจมตีอย่างเห็นได้ชัด เนื่องจากอุปกรณ์เหล่านี้จะเชื่อมต่อถึงกันมากยิ่งขึ้นจนเป็นสภาพแวดล้อมแบบอัจฉริยะในทุกแห่งหน

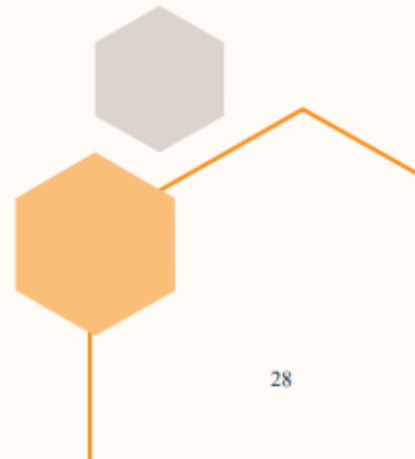


1. ภัยคุกคามในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล

“ ภัยคุกคามทางไซเบอร์ ”



อุบายหลอกลวงทางอีเมลธุรกิจจะตกเหยื่อที่เป็นองค์กรมากขึ้นเพื่อหลอกเอาเงิน ยุคสมัยของข่าวปลอมและการโฆษณาชวนเชื่อทางอินเทอร์เน็ตจะยังคงดำเนินต่อไปด้วยกลวิธีต่างๆของอาชญากรคอมพิวเตอร์



1. ภัยคุกคามในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล

“ ภัยคุกคามทางไซเบอร์ ”

5 วิธีป้องกันภัยคุกคาม! ทางออนไลน์

1. ไม่เชื่อ ไม่บอก ไม่กรอกข้อมูลส่วนตัวที่สำคัญบนโลกออนไลน์
2. ไม่ดาวน์โหลดแอปหรือโปรแกรมที่ไม่น่าเชื่อถือ
3. ไม่ใช้ wifi สาธารณะทำธุรกรรมการเงิน
4. ตั้งรหัสผ่านให้คาดเดายาก และเปลี่ยนเป็นระยะ
5. ออกจากระบบทุกครั้งเมื่อเลิกใช้งาน

ที่มา : ศูนย์คุ้มครองผู้ได้รับผลกระทบจากการฉ้อโกง

ANTI-FAKE NEWS CENTER ศูนย์ต่อต้านข่าวปลอม ประเทศไทย

Copyright © 2022, Anti-Fake News Center, All rights reserved



ผู้ใช้งานบนโลกไซเบอร์จึง
จะต้องเข้าใจถึงการใช้งานที่
ไม่ก่อให้เกิดภัยต่อตนเอง
องค์กร และสังคม เช่น
ไม่คลิกลิงก์แปลกปลอม ไม่
เข้าเว็บไซต์ที่เป็นอันตราย
และต้องใช้ระบบอีเมลให้ดี
เพราะอาจทำให้เกิดปัญหา
การโดนขโมยข้อมูลได้

2. การรักษาความปลอดภัยในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล

การรักษาความมั่นคงปลอดภัยไซเบอร์ เป็นมาตรการหรือการดำเนินการที่กำหนดขึ้นเพื่อป้องกัน รับมือ และลดความเสี่ยงจากภัยคุกคามทางไซเบอร์ทั้งจากภายในและภายนอกประเทศ อันกระทบต่อความมั่นคงของรัฐ ความมั่นคงทางเศรษฐกิจ และความสงบเรียบร้อยภายในประเทศ (พระราชบัญญัติว่าด้วยการรักษาความมั่นคงปลอดภัยไซเบอร์ พ.ศ. 2562)



มหาวิทยาลัยมหิดล
คณะวิทยาศาสตร์

งานสารสนเทศและ
ห้องสมุดสตางค์ มงคลสุข

W.S.U. การรักษาความมั่นคงปลอดภัยไซเบอร์

พ.ศ. 2562



การรักษาความมั่นคงปลอดภัยไซเบอร์

คือ มาตรการเพื่อป้องกัน รับมือ และลดความเสี่ยงจากภัยคุกคามทางไซเบอร์ ทั้งจากภายในและภายนอกประเทศ ที่กระทบต่อความมั่นคงของรัฐ เศรษฐกิจ การทหาร และความสงบเรียบร้อยภายในประเทศ

ภัยคุกคามทางไซเบอร์

คือ การกระทำใด ๆ โดยมีขอบ โดยใช้คอมพิวเตอร์ มุ่งหมายให้เกิดการประทุษร้ายต่อระบบคอมพิวเตอร์ ข้อมูลคอมพิวเตอร์ หรือข้อมูลอื่นที่เกี่ยวข้อง เป็นภัยอันตรายที่จะก่อให้เกิดความเสียหายต่อการทำงาน

2. การรักษาความปลอดภัยในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล



หากเกิดภัยคุกคามในระดับวิกฤติ

1. ให้เป็นหน้าที่และอำนาจของสภาความมั่นคงแห่งชาติ ในการดำเนินการตามกฎหมายว่าด้วยสภาความมั่นคงแห่งชาติและกฎหมายอื่นที่เกี่ยวข้อง
2. คณะกรรมการการรักษาความปลอดภัยไซเบอร์แห่งชาติ อาจมอบหมายให้เลขาธิการสำนักงานฯ มีอำนาจดำเนินการได้โดยทันทีเท่าที่จำเป็น โดยไม่ต้องยื่นคำร้องต่อศาล

2. การรักษาความปลอดภัยในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล

“การรักษาความปลอดภัยแบบดิจิทัล (Digital Security)”

เป็นการป้องกันตัวตนออนไลน์ เนื่องจากอาชญากรกำลังค้นหาวิธีใหม่ในการใช้งานและขโมยข้อมูลจากผู้ใช้ดิจิทัลเพื่อผลประโยชน์ส่วนตัว การรักษาความปลอดภัยแบบดิจิทัลจึงเป็นคำที่ครอบคลุมซึ่งรวมถึงเครื่องมือที่ผู้ใช้สามารถใช้เพื่อรักษาความปลอดภัยข้อมูลส่วนบุคคล สิทธิทรัพย์ และเทคโนโลยีในโลกออนไลน์



2. การรักษาความปลอดภัยในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล

“การรักษาความปลอดภัยแบบดิจิทัล (Digital Security)”



สามารถใช้เพื่อปกป้องตัวตน รวมถึงซอฟต์แวร์ป้องกันไวรัส เว็บเซอร์วิส ไบโอมेटริก และอุปกรณ์ส่วนตัว
ที่ปลอดภัยที่ผู้ใช้พกติดตัวทุกวัน

3

กฎหมายลิขสิทธิ์และ ความคิดสร้างสรรค์ทางดิจิทัล



1. กฎหมายลิขสิทธิ์



งานอันมีลิขสิทธิ์ในปัจจุบันถูกบันทึกและนำเสนอ
 ในรูปแบบดิจิทัล (Digital) บนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต
 จึงได้รับผลกระทบจากพัฒนาการทางเทคโนโลยี
 สารสนเทศเป็นอย่างมาก ซึ่งส่งผลกระทบต่อการ
 ถ่ายทอด ตัดแปลง ทำซ้ำได้อย่างรวดเร็วและข้อมูล
ยังเหมือนเดิม

1. กฎหมายลิขสิทธิ์



สอดคล้องกับสถานการณ์ของสังคมที่กำลังเปลี่ยนผ่านเข้าสู่ยุคดิจิทัลซึ่งได้ออกมาเป็นพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ (ฉบับที่2) พ.ศ. 2558

มีอะไรในกฎหมายลิขสิทธิ์ ฉบับใหม่? 2558



เจ้าของเว็บไซต์ อย่าง Youtube Facebook ฯลฯ ไม่ต้องรับผิดชอบการเผยแพร่งานที่ละเมิดลิขสิทธิ์บนเว็บไซต์ หากผู้ให้บริการอินเทอร์เน็ต (ISP) นำงานที่ละเมิดออกจากเว็บไซต์ตามคำสั่งศาล



ศาลสามารถสั่งให้รับหรือทำลายสิ่งของละเมิด และสั่งที่ใช้ในการกระทำความผิด จากเดิมให้สิ่งของละเมิดตกเป็นของเจ้าของลิขสิทธิ์



ให้สิทธินักแสดงเท่ากับผู้สร้างสรรค์ โดยมีสิทธิระบุชื่อนักแสดงลงในงานที่แสดง และมีสิทธิห้ามบุคคลอื่นบิดเบือน ตัดทอน หรือดัดแปลงจนทำให้นักแสดงเสียชื่อเสียง



เพิ่มค่าเสียหายเชิงลงโทษ
ถ้ามีหลักฐานชัดเจนว่าจงใจเผยแพร่งานลิขสิทธิ์สู่สาธารณะ ศาลมีอำนาจสั่งให้ผู้ละเมิดจ่ายค่าเสียหาย เพิ่มขึ้นไม่เกิน 2 เท่าของค่าเสียหายที่เกิดขึ้น



การขายงานลิขสิทธิ์มือสอง
เราสามารถขายงานลิขสิทธิ์ที่เราซื้อมาอย่างถูกต้องได้ เช่น หนังสือ ภาพ ส่วนซิด้าภาพยนตร์ต้องมีใบอนุญาตให้ขาย



ห้ามละเมิดมาตรการทางเทคโนโลยี
ที่ป้องกันการเข้าถึงงานลิขสิทธิ์ เช่น หนังสือนวนิยายมีรหัสป้องกันการเข้าถึง หากมีการถอดหรือทำลายรหัส เพื่อเข้าไปอ่านนิยายก็จะมีผลผิด



เพิ่มการคุ้มครองข้อมูลการบริหารสิทธิ
หากลบหรือเปลี่ยนแปลงชื่อเจ้าของลิขสิทธิ์โดยมีเจตนาชั่วร้าย ถือว่าละเมิดข้อมูลบริหารสิทธิ รวมถึงผู้ที่รู้เห็นแต่ยังไม่แจ้งหน่วยงานหรือเผยแพร่ต่อสาธารณะก็มีความผิดเช่นกัน

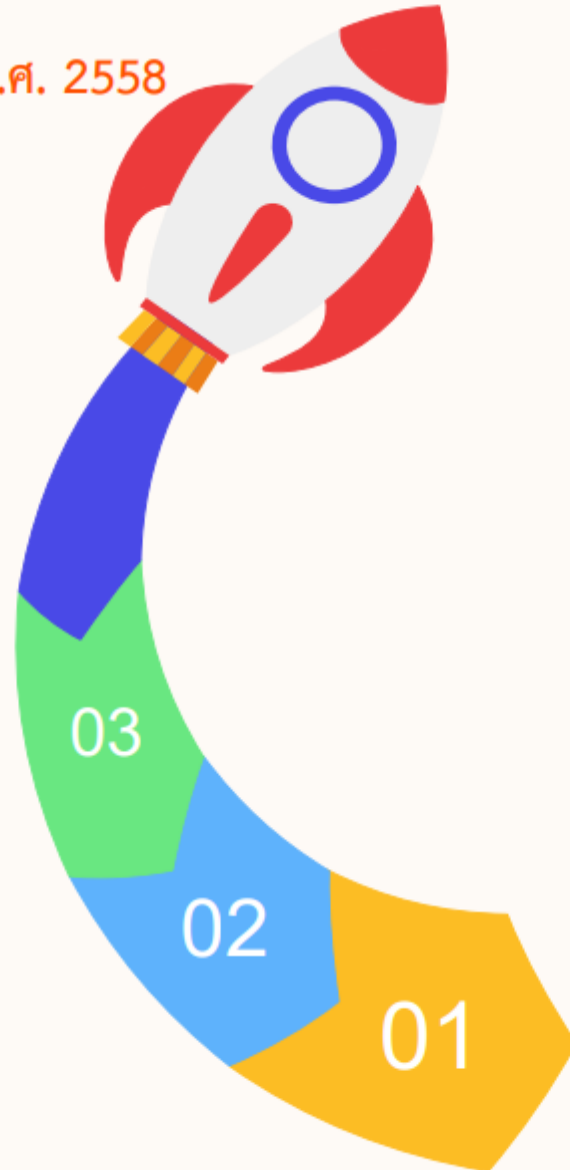


โทษ
หากละเมิดข้อมูลการบริหารสิทธิหรือละเมิดมาตรการทางเทคโนโลยี ปรับตั้งแต่ 10,000-100,000 บาท ถ้าทำเพื่อการค้า มีโทษจำคุกตั้งแต่ 3 เดือน ถึง 2 ปี หรือปรับตั้งแต่ 50,000-400,000 บาท หรือทั้งจำทั้งปรับ

1. กฎหมายลิขสิทธิ์

พระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ (ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2558
โดยสรุปเป็นสาระสำคัญได้ดังนี้

1. เพิ่มข้อยกเว้นการ
ละเมิดลิขสิทธิ์



มาตรา 32/3

ในกรณีที่มีหลักฐานอันควรเชื่อได้ ว่ามีการละเมิดลิขสิทธิ์ในระบบคอมพิวเตอร์ของผู้ให้บริการ เจ้าของลิขสิทธิ์อาจยื่นคำร้องต่อศาล เพื่อมีคำสั่งให้ผู้ให้บริการระงับ การละเมิดลิขสิทธิ์นั้น

มาตรา 32/2

การกระทำความผิดอันมีลิขสิทธิ์ที่ทำหรือได้มาโดยชอบด้วยกฎหมาย ในระบบคอมพิวเตอร์ที่มีลักษณะเป็นการทำซ้ำที่จำเป็นต้องมี สำหรับการนำเสนอมาใช้

มาตรา 32/1

การจำหน่ายต้นฉบับหรือสำเนางานอันมีลิขสิทธิ์โดยผู้ได้มาซึ่ง กรรมสิทธิ์ในต้นฉบับหรือสำเนางานอันมีลิขสิทธิ์นั้นโดยชอบด้วย กฎหมาย มิให้ถือว่าเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์

1. กฎหมายลิขสิทธิ์

พระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ (ฉบับที่2) พ.ศ. 2558
โดยสรุปเป็นสาระสำคัญได้ดังนี้

2. ความรับผิดชอบของผู้ให้บริการ



Internet Service Provider: ISP

บัญญัติขึ้นเพื่อปกป้องเจ้าของลิขสิทธิ์จากการละเมิดผ่านทางอินเทอร์เน็ต
อันเป็นการสื่อสารแบบใหม่ในรูปแบบดิจิทัล

ส่วนในกรณีที่มีหลักฐานที่เชื่อว่าการละเมิดลิขสิทธิ์ในคอมพิวเตอร์ของผู้ให้บริการ เจ้าของลิขสิทธิ์อาจยื่นคำร้องต่อศาลสั่งให้ผู้ให้บริการระงับการละเมิดลิขสิทธิ์นั้นได้

หากเป็นกรณีที่ผู้ให้บริการไม่ใช่ผู้ควบคุม ริเริ่ม หรือสั่งการให้มีการละเมิดลิขสิทธิ์ในระบบคอมพิวเตอร์ และผู้ให้บริการได้ดำเนินการตามคำสั่งของศาลแล้ว ผู้บริการไม่ต้องรับผิดชอบต่อความเสียหายใดๆ ที่เกิดขึ้นตามคำสั่งของศาลอีก

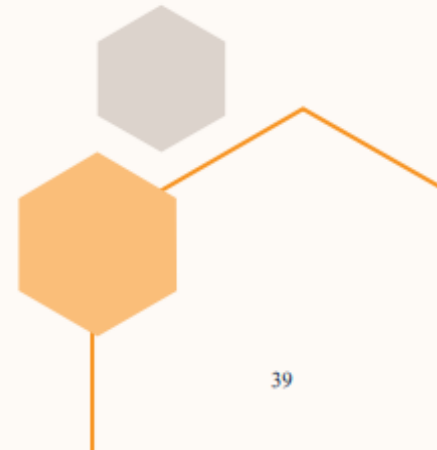
1. กฎหมายลิขสิทธิ์

พระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ (ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2558
โดยสรุปเป็นสาระสำคัญได้ดังนี้

3. ธรรมชาติของ นักแสดง



นักแสดงที่ เป็นผู้ถ่ายทอดผลงานเองย่อมมีสิทธิ์แสดงว่าตนเป็นนักแสดงและมีสิทธิ์ห้ามบุคคลอื่นบิดเบือน ตัดทอน ตัดแปลง หรือทำการอื่นๆจนเกิดความเสียหายหรือเกียรติคุณของนักแสดง และเมื่อนักแสดงเกิดเสียชีวิต ทายาทของนักแสดงมีสิทธิ์ฟ้องร้องบังคับตามสิทธิ์ได้ตลอดอายุแห่งการคุ้มครองสิทธิของนักแสดง เว้นแต่มีการตกลงกันไว้อย่างอื่นเป็นลายลักษณ์อักษร



1. กฎหมายลิขสิทธิ์

พระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ (ฉบับที่2) พ.ศ. 2558
โดยสรุปเป็นสาระสำคัญได้ดังนี้

4. ข้อมูลการบริการสิทธิ

ข้อมูลที่บ่งชี้ถึงผู้สร้างสรรค์งานสร้างสรรค์ นักแสดง การแสดง
เจ้าของลิขสิทธิ์หรือระยะเวลาและเงื่อนไขการใช้งานอัน มีลิขสิทธิ์
ตลอดจนตัวเลข หรือรหัสแทนข้อมูลดังกล่าว โดยข้อมูลนี้
เกี่ยวข้องหรือติดอยู่งานอันมีลิขสิทธิ์หรือสิ่งที่เป็นที่การแสดง

1. กฎหมายลิขสิทธิ์

ข้อยกเว้นบางประการที่ไม่ถือว่าเป็นการละเมิดมาตรการทางเทคโนโลยี มีดังนี้

01

การหลบเลี่ยงมาตรการทางเทคโนโลยีเพื่อประโยชน์ทางการวิจัย วิเคราะห์ และหาข้อบกพร่องของเทคโนโลยีการเข้ารหัส หรือเพื่อการทดสอบ ตรวจสอบ หรือแก้ไขระบบ ความมั่นคงปลอดภัยของคอมพิวเตอร์

กรณีเป็นการกระทำของเจ้าพนักงานผู้มีอำนาจตามกฎหมายทำไปเพื่อป้องกันประเทศ หรือรักษาความมั่นคงแห่งชาติ

02

1. กฎหมายลิขสิทธิ์

พระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ (ฉบับที่ 3) พ.ศ. 2558 ได้มีการแก้ไขเพิ่มเติมจากเดิม เนื่องจากในปัจจุบันมีปัญหาการทำซ้ำ โดยการบันทึกเสียงหรือภาพหรือทั้งสองกรณี ระหว่างการฉายภาพยนตร์ทั้งภาพยนตร์ไทยและภาพยนตร์ต่างประเทศโดยไม่ได้รับอนุญาต แล้วนำไปทำซ้ำในสื่อต่างๆ มีสาระสำคัญ 2 ดังนี้

1) การแอบถ่ายในโรงภาพยนตร์

คือการทำซ้ำ (Camcording Provision) โดยการบันทึกเสียงหรือภาพจากภาพยนตร์อันมีลิขสิทธิ์โดยไม่ได้รับอนุญาตจากเจ้าของลิขสิทธิ์ในระหว่างการฉายภาพยนตร์ให้ถือเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์และห้ามไม่ให้อาศัยข้อยกเว้นการละเมิดลิขสิทธิ์ในเรื่องการทำซ้ำเพื่อประโยชน์ของตัวเองด้วย

1) การแอบถ่ายในโรงภาพยนตร์

ข้อยกเว้นในการทำซ้ำหรือดัดแปลงเพื่อประโยชน์ของคนพิการ ให้มีการอนุญาตการทำซ้ำหรือดัดแปลงงานอันมีลิขสิทธิ์เพื่อประโยชน์ของคนพิการที่ไม่สามารถเข้าถึงงานอันมีลิขสิทธิ์ได้จากความบกพร่องทางการได้ยิน เห็น สติปัญญา หรือการเรียนรู้และความบกพร่องอื่นๆ ที่กำหนดไว้ในพระราชกฤษฎีกาและการทำซ้ำจะต้องไม่เป็นการกระทำที่หากำไร

2. กฎหมายด้านจริยธรรมและความปลอดภัยในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล

1. พระราชบัญญัติว่าด้วยการรักษาความมั่นคงปลอดภัยไซเบอร์ พ.ศ. 2562

เป็นพระราชบัญญัติ เพื่อปกป้องระบบคอมพิวเตอร์และโครงข่ายเทคโนโลยีสารสนเทศของโครงสร้างพื้นฐานที่สำคัญทางสารสนเทศ หรือ บริการที่สำคัญของประเทศมีความมั่นคงปลอดภัยสามารถให้บริการได้เป็นปกติ และหน่วยงานสามารถรับมือกับภัยคุกคามทางไซเบอร์ ได้อย่างทันท่วงที โดยสรุปเป็นสาระสำคัญกฎหมายว่าด้วยการรักษาความมั่นคงปลอดภัยไซเบอร์ ได้ดังนี้

1. กำหนดให้โครงสร้างพื้นฐานสำคัญทางสารสนเทศและหน่วยงานภาครัฐ มีมาตรฐานและมีแนวทางปฏิบัติในการรักษาความมั่นคงปลอดภัยไซเบอร์

2. มีการเฝ้าระวังภัยคุกคามและมีแผนรับมือเพื่อกู้คืนระบบให้กลับมาทำงานได้ตามปกติ

3. มีการร่วมมือและประสานงานกันกับสำนักงานรักษาความมั่นคงปลอดภัยไซเบอร์ เมื่อมีภัยร้ายแรงที่ทำให้การให้บริการที่สำคัญไม่สามารถทำงานได้ จนทำให้ประชาชนเดือดร้อน

สิ่งที่ประชาชนจะได้รับจากการมีพระราชบัญญัติว่าด้วยการรักษาความมั่นคงปลอดภัยไซเบอร์นี้ คือการมีระบบคอมพิวเตอร์ของหน่วยงานโครงสร้างพื้นฐานสำคัญมีความปลอดภัยสามารถให้บริการได้อย่างต่อเนื่อง มีแนวทางในการรับมือภัยคุกคามทางไซเบอร์ไม่ให้เกิดผลกระทบเป็นวงกว้างและกลับมาทำงานได้อย่างรวดเร็ว

2. กฎหมายด้านจริยธรรมและความปลอดภัยในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล

2. พระราชบัญญัติคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคล พ.ศ. 2562 (PDPA)

ด้วยความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว และแนวโน้มเกิดการละเมิดสิทธิในข้อมูลส่วนบุคคลและสิทธิความเป็นส่วนตัวมีเพิ่มมากขึ้น โดยเฉพาะการนำข้อมูลส่วนบุคคลไปแสวงหาประโยชน์หรือเปิดเผยโดยมิชอบ หรือโดยไม่ได้รับความยินยอมจากเจ้าของข้อมูล ซึ่งปัญหาเหล่านี้ ย่อมส่งผลกระทบต่อความเชื่อมั่นในการพัฒนาดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคมตามนโยบายของรัฐบาล

จึงมีความจำเป็นที่ประเทศไทยจะต้องเร่งผลักดันให้มีกฎหมายว่า ด้วยการคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคลของประเทศ เพื่อสร้างกลไกการให้ความคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคลที่เป็นมาตรฐานเดียวกันและสอดคล้องกับมาตรฐานที่เป็นสากล

PDPA คืออะไร ?

พ.ร.บ. คุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคล หรือ ย่อมาจาก Personal Data Protection Act บทบัญญัติที่ให้ความคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคลของ “บุคคลธรรมดา” ให้สิทธิในการแก้ไข, เข้าถึง หรือ แจ้งลบข้อมูลที่ให้ไว้กับองค์กรเป็นต้น และกำหนดบทบาทหน้าที่และบทลงโทษหากองค์กรไม่ปฏิบัติตาม



ข้อมูลแบบไหนเป็น “ข้อมูลส่วนบุคคล”

ข้อมูลส่วนบุคคลคือ ข้อมูลเกี่ยวกับบุคคล ที่ทำให้ระบุตัวบุคคลได้ ทั้งทางตรงและทางอ้อม

- | | | |
|--|------------------|------------------|
| เลขบัตรประจำตัวประชาชน
ชื่อ - นามสกุล | อีเมล | พฤติกรรมทางเพศ |
| ที่อยู่ | ข้อมูลทางการเงิน | ประวัติอาชญากรรม |
| เบอร์โทรศัพท์ | เชื้อชาติ | ข้อมูลสุขภาพ |
| | ศาสนาหรือปรัชญา | |

2. กฎหมายด้านจริยธรรมและความปลอดภัยในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล

2. พระราชบัญญัติคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคล พ.ศ. 2562 (PDPA)

โดยสรุปเป็นสาระสำคัญของพระราชบัญญัติคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคล ได้ดังนี้

01

บุคคลเจ้าของข้อมูล
ต้องให้ความยินยอมการเก็บ
รวบรวม การใช้ การเปิดเผย
ข้อมูลส่วนบุคคล



02

ผู้เก็บรวบรวมข้อมูล
ส่วนบุคคลต้องรักษาความ
มั่นคงปลอดภัยของข้อมูล
ไม่ให้มีการเปลี่ยนแปลง
แก้ไขหรือมีใครเข้าถึง
ได้โดยมิชอบ



03

บุคคลเจ้าของข้อมูล มีสิทธิ
ถอนความยินยอมหรือขอให้
ลบหรือทำลายข้อมูลได้
เมื่อถูกนำไปใช้ในทางไม่ชอบ
ด้วยกฎหมาย



2. กฎหมายด้านจริยธรรมและความปลอดภัยในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล



PDPA
Personal Data Protection Act
พระราชบัญญัติ
คุ้มครอง
ข้อมูลส่วนบุคคล

สิ่งที่ประชาชนจะได้รับจากการมีพระราชบัญญัติคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคล คือมีหน่วยงานที่ช่วยกำกับดูแลและป้องกันการล่วงละเมิดความเป็นส่วนตัวของข้อมูลส่วนบุคคล ปกป้องความเสียหายแก่เจ้าของข้อมูลส่วนบุคคล และความเดือดร้อนรำคาญ สร้างกลไกหรือมาตรฐาน การกำกับดูแลในการคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคล รวมถึงสามารถฟ้องเรียกค่าสินไหมทดแทนกรณีถูกละเมิดข้อมูลส่วนบุคคล

2. กฎหมายด้านจริยธรรมและความปลอดภัยในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล

บุคคล ที่เกี่ยวข้อง



เจ้าของ
ข้อมูลส่วนบุคคล
Data Subject



ผู้ควบคุมข้อมูล
Data Controller



ผู้ประมวลผล
ข้อมูล
Data Processor



เจ้าหน้าที่
คุ้มครองข้อมูล
Data Protection Officer



โทษทางอาญา

จำคุกไม่เกิน 1 ปี
ปรับสูงสุดไม่เกิน 1 ล้านบาท
หรือ ทั้งจำทั้งปรับ

โทษทางแพ่ง

จ่ายสินไหมไม่เกิน 2 เท่า
ของสินไหมที่แท้จริง



โทษทางปกครอง

ปรับไม่เกิน 5 ล้านบาท

บทลงโทษ
ของ PDPA

8 ข้อ

พ.ร.บ. คุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคล เจ้าของข้อมูลมีสิทธิอะไรบ้าง

1



สิทธิการ
ได้รับแจ้ง
มาตรา 19

2



สิทธิในการ
เพิกถอนความยินยอม
มาตรา 19

3

สิทธิการ
แก้ไขข้อมูล

ส่วนบุคคลให้ถูกต้อง
มาตรา 35 และ 36



สิทธิในการ
ลบข้อมูลส่วนบุคคล
มาตรา 33

4



5



สิทธิในการให้
โอนย้ายข้อมูลส่วนบุคคล
มาตรา 31

6



สิทธิการ
เข้าถึงข้อมูลส่วนบุคคล
มาตรา 30

7

สิทธิในการ
ห้ามมิให้
ประมวล
ข้อมูล
ส่วนบุคคล
มาตรา 34



สิทธิในการ
คัดค้านการประมวลผล
ข้อมูลส่วนบุคคล
มาตรา 32

8

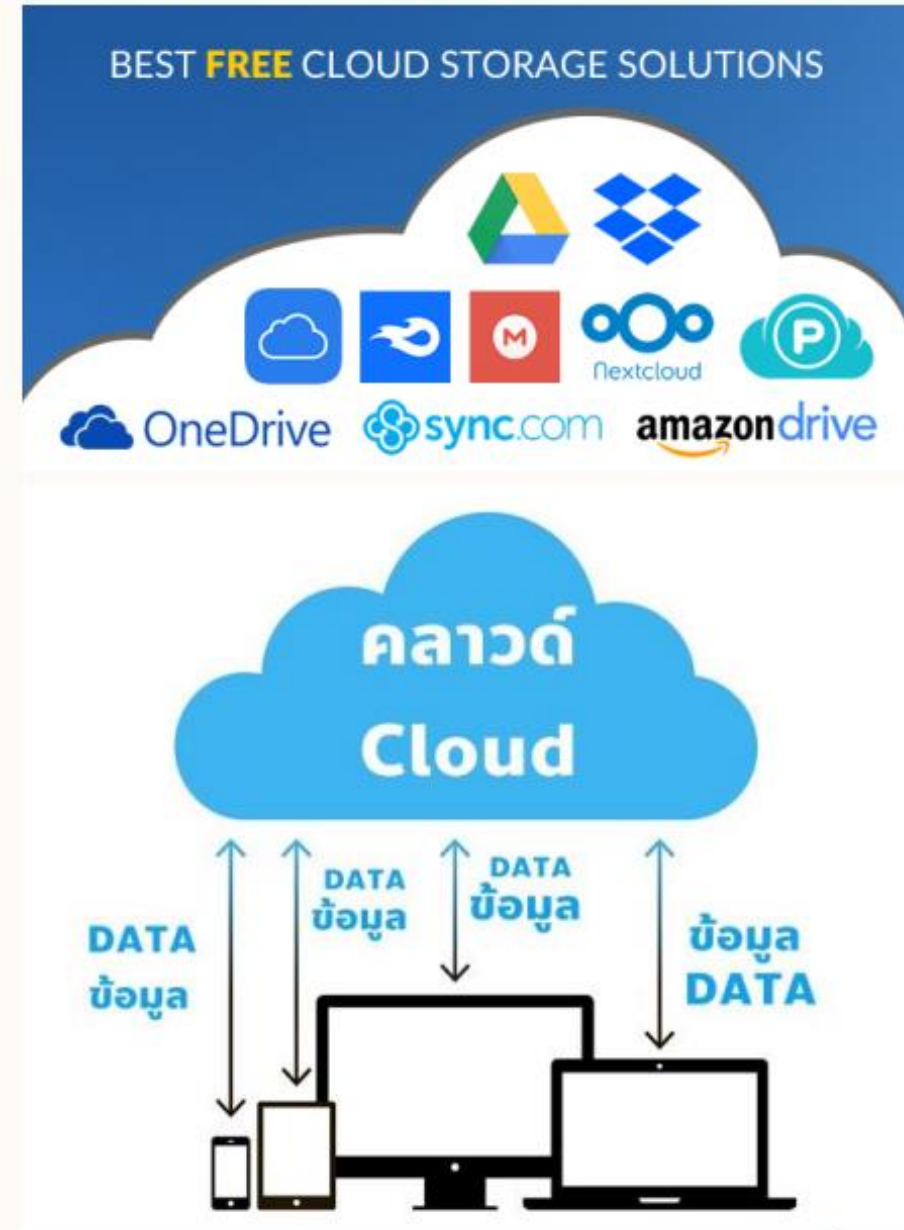


2. กฎหมายด้านจริยธรรมและความปลอดภัยในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล

3. ประกาศคณะกรรมการธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ เรื่องแนวทางการใช้บริการคลาวด์ พ.ศ. 2562

ในปัจจุบันการให้บริการธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์มีการใช้บริการคลาวด์ (Cloud Computing) อย่างแพร่หลาย อาศัยจากการให้บริการคลาวด์จากผู้ประกอบการรายอื่น เพื่อให้บริการธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ที่ใช้บริการคลาวด์ มีความมั่นคงปลอดภัย ความน่าเชื่อถือ และมาตรฐานในการให้บริการ ซึ่งเป็นที่ยอมรับในระดับสากล

แนวทางการใช้ บริการคลาวด์ฉบับนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อให้ผู้ให้บริการธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ใช้อ้างอิงประกอบการพิจารณาบริการของผู้ให้บริการ



2. กฎหมายด้านจริยธรรมและความปลอดภัยในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล

3. ประกาศคณะกรรมการธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์เรื่องแนวทางการใช้บริการคลาวด์ พ.ศ. 2562

1. นโยบายและแนวทางปฏิบัติขององค์กร

ผู้ให้บริการควรพิจารณานโยบายและแนวปฏิบัติในองค์กรของผู้ให้บริการที่เกี่ยวข้องกับกระบวนการทำงาน โดยมีนโยบายการพัฒนาทรัพยากรบุคคลากรให้มีความรู้ ความเข้าใจในเรื่องความมั่นคงปลอดภัยของข้อมูล นโยบายการจัดการสินทรัพย์และการเปลี่ยนแปลง รวมถึงการบริหารความเสี่ยง และการติดตามดูแลการให้บริการ โดยมีมาตรการป้องกันเพื่อรักษาความมั่นคงปลอดภัยแก่สินทรัพย์ทางกายภาพ

3. การรักษาความมั่นคงปลอดภัย

ผู้ให้บริการควรพิจารณามาตรการ การรักษาความมั่นคงปลอดภัยในระบบสารสนเทศในข้อตกลงระดับการให้บริการที่เกี่ยวข้องกับความน่าเชื่อถือของบริการ การพิสูจน์ตัวตนและการอนุญาต การเข้ารหัส การรายงานเหตุการณ์และการจัดการรักษาความมั่นคงปลอดภัย การบันทึกและการตรวจสอบข้อมูลการใช้งานระบบ การตรวจสอบขั้นตอนกระบวนการทำงานและความปลอดภัยการจัดการช่องโหว่ และธรรมาภิบาล



2. ประสิทธิภาพการให้บริการ

ผู้ให้บริการควรพิจารณาข้อตกลงระดับการให้บริการ (Service Level Agreement: SLA) ที่เกี่ยวข้องกับสภาพพร้อมใช้งาน ระยะเวลาการตอบสนอง ความสามารถรองรับปริมาณงาน บริการสนับสนุนโดยมีช่องทางและช่วงเวลา que ผู้ให้บริการสามารถแจ้งปัญหา หรือติดต่อสอบถามจากผู้ให้บริการ

4. การจัดการข้อมูล

ผู้ให้บริการควรพิจารณาข้อตกลงระดับการให้บริการที่เกี่ยวข้องกับการจัดประเภทข้อมูลการสำรองข้อมูลและการเรียกคืนข้อมูล วงจรชีวิตของข้อมูล และการโอนย้ายข้อมูล

5. การคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคล

ผู้ให้บริการควรพิจารณาข้อตกลงระดับการให้บริการ ที่เกี่ยวข้องกับแนวปฏิบัติตามมาตรฐานสากลในการคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคล การระบุวัตถุประสงค์การเก็บข้อมูล การเก็บรักษาข้อมูลเท่าที่จำเป็น การใช้เก็บรักษาและการเปิดเผย ความโปร่งใสและการแจ้งเตือนความรับผิดชอบต่อข้อมูล สถานที่จัดเก็บข้อมูล และการอำนวยความสะดวกในการเข้าถึงข้อมูล

2. กฎหมายด้านจริยธรรมและความปลอดภัยในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล

4. กฎเกณฑ์การใช้งานสื่อสังคมออนไลน์

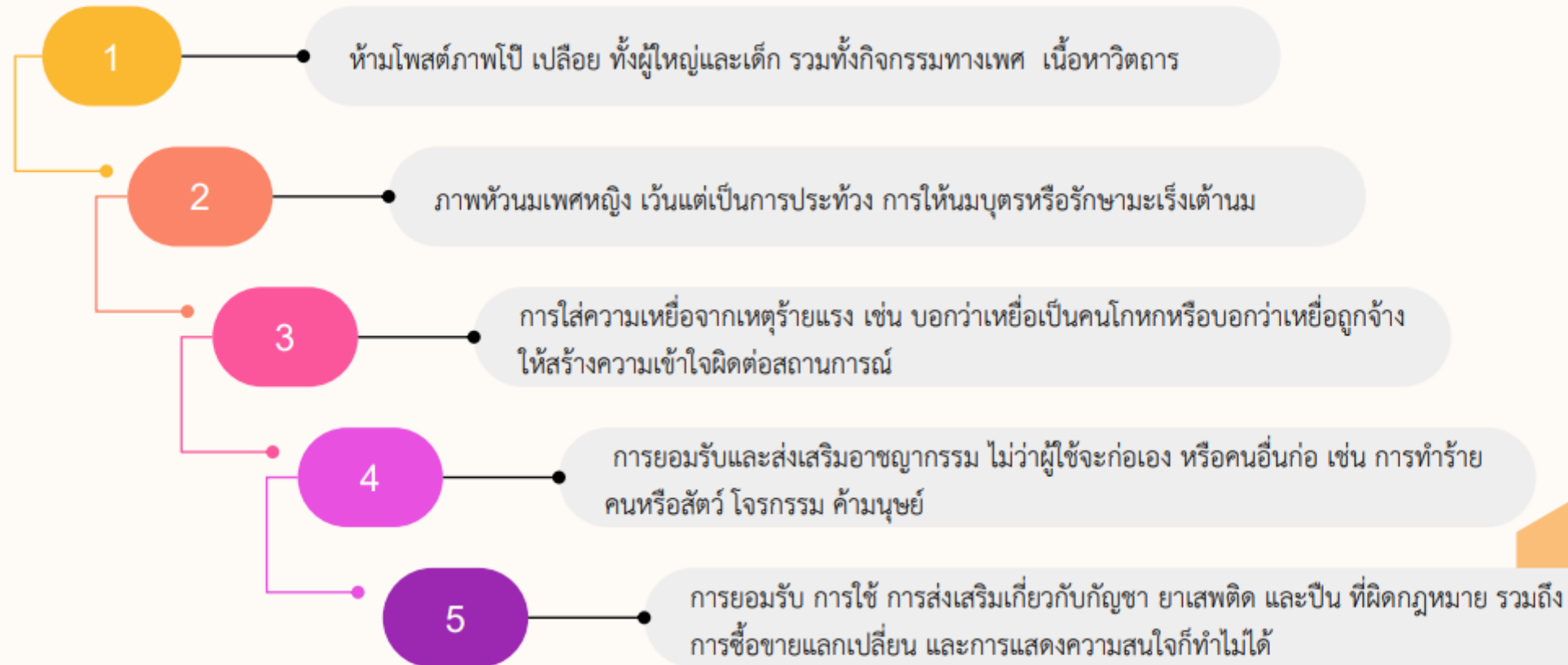


สื่อสังคมออนไลน์ส่งผลต่อชีวิตประจำวันและ
ความสัมพันธ์ของคนในสังคมอย่างชัดเจนยิ่งขึ้น
จนกลายเป็นประเด็นทางสังคมที่ทั้งสื่อ กฎหมาย
และประชาชนเองจะต้องให้ความสำคัญในการ
ป้องกันและแก้ไขปัญหาต่างๆ

2. กฎหมายด้านจริยธรรมและความปลอดภัยในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล

4. กฎเกณฑ์การใช้งานสื่อสังคมออนไลน์

ตัวอย่างกฎเกณฑ์การใช้งานของ Facebook ซึ่งเป็นสื่อสังคมออนไลน์ที่ได้รับความนิยมมากที่สุดทั่วโลกมาเป็นเวลาหลายปี ผู้ใช้ควรจะต้องหมั่นรักษาข้อมูลออนไลน์ของตนเองให้ปลอดภัยอยู่เสมอ ด้วยการปฏิบัติตามขั้นตอนเพื่อความปลอดภัย



2. กฎหมายด้านจริยธรรมและความปลอดภัยในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล

4. กฎเกณฑ์การใช้งานสื่อสังคมออนไลน์

ตัวอย่างกฎเกณฑ์การใช้งานของ Facebook ซึ่งเป็นสื่อสังคมออนไลน์ที่ได้รับความนิยมมากที่สุดทั่วโลกมาเป็นเวลาหลายปี ผู้ใช้ควรจะต้องหมั่นรักษาข้อมูลออนไลน์ของตนเองให้ปลอดภัยอยู่เสมอ ด้วยการปฏิบัติตามขั้นตอนเพื่อความปลอดภัย



3. ความคิดสร้างสรรค์ทางดิจิทัล

เพื่อให้เกิดความสะดวก คล่องตัวต่อการดำเนินชีวิตในยุคดิจิทัลนี้
 จึงมีแนวทางที่เป็นทางออกที่ดีในการใช้สารสนเทศเพื่อลดปัญหา
 การกระทำผิดหลักจริยธรรมดิจิทัล คือการรู้เท่าทันดิจิทัล ที่สำคัญ
 ที่สุดคือการปฏิบัติตามการใช้ลิขสิทธิ์ที่เป็นธรรม และอีกแนวทาง
 หนึ่งคือ การใช้ข้อมูลเปิด หรือคลังทรัพยากรสารสนเทศแบบเปิด
 ที่ซึ่งเป็นความคิดสร้างสรรค์ทางดิจิทัล



3. ความคิดสร้างสรรค์ทางดิจิทัล

1. ข้อมูลเปิด (Open Data)

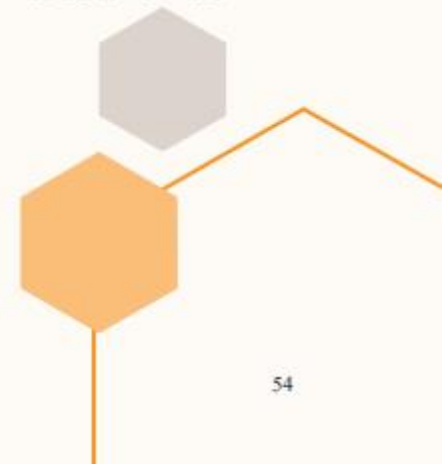
Open Data คืออะไร



ข้อมูลเปิดที่ทุกคนสามารถนำไปใช้ได้โดยอิสระ เช่น การนำไปใช้ การนำกลับมาใช้ใหม่ หรือนำไปเผยแพร่ได้โดยใครก็ตาม ซึ่งข้อมูลทั้งหมดที่อยู่บนเว็บไซต์ data.go.th นี้ เป็นข้อมูลเปิดของภาครัฐ (Open Government Data)

ทุกวันนี้หลายประเทศมีกระแสเรียกร้องให้มีการนำข้อมูลเปิด (Open Data) มาใช้เพื่อช่วยแก้ปัญหาการคอร์รัปชัน ในประเทศไทยเองก็มีคนตั้งคำถามไว้มากมายว่า “Open Data” นั้นคืออะไร และเมื่อมีแล้วจะช่วยแก้ ปัญหาการคอร์รัปชันได้ จริงหรือไม่

ข้อมูลเปิดโดยเฉพาะข้อมูลเปิดภาครัฐ หรือ “Open Government Data” มีส่วนช่วยสร้างความโปร่งใสในการดำเนินงานของรัฐ



3. ความคิดสร้างสรรค์ทางดิจิทัล

1. ข้อมูลเปิด (Open Data) >>> หลักสำคัญของข้อมูลเปิดเป็นความสำคัญที่สนับสนุนให้เกิดการทำงานร่วมกัน (interoperability) อย่างเป็นรูปธรรม

หัวใจสำคัญ ของ Open Data



1 Availability & Access

คือ ข้อมูลที่เปิดเผยต้องสามารถใช้งานได้ทั้งหมด การเผยแพร่จะต้องอยู่ในรูปแบบที่ง่ายต่อการใช้งาน และสามารถแก้ไขได้ สามารถดาวน์โหลดผ่านอินเทอร์เน็ต



2 Re-use & Redistribution

คือ ข้อมูลที่เผยแพร่ต้องถูกจัดเตรียมภายใต้เงื่อนไขการอนุญาตให้นำมาใช้ใหม่และเผยแพร่ได้ รวมถึงการใช้ชุดข้อมูลร่วมกับชุดข้อมูลอื่น ๆ



3 Universal Participation

คือ ทุกคนสามารถใช้ข้อมูลได้ รวมถึง การใช้จ่าย การเผยแพร่ โดยไม่ติดเรื่องข้อจำกัดใดๆ

หมายเหตุ : การใช้ข้อมูลต้องเป็นไปตามวัตถุประสงค์ของเจ้าของข้อมูลนั้นๆ เช่น หากเป็นข้อมูลที่ไม่อนุญาตให้ใช้งานเชิงพาณิชย์ (Non-Commercial) จะไม่สามารถนำไปใช้ในเชิงพาณิชย์ได้ หรือข้อมูลนั้นอาจมีข้อจำกัดในการใช้งานเพื่อวัตถุประสงค์บางอย่าง เช่น ใช้ในการศึกษาเท่านั้นก็จะไม่สามารถนำไปใช้ได้

ประโยชน์ที่รับจากการใช้ข้อมูลเปิด (Open Data)

ประโยชน์จากการใช้ Open Data



1 Transparency

เป็นการเปิดเผยข้อมูลของภาครัฐ ให้ประชาชนและภาคประชาสังคมเข้าถึงข้อมูลและสามารถตรวจสอบการดำเนินงานของภาครัฐตามนโยบายที่ประกาศให้ไว้กับประชาชน



2 Releasing Social & Commercial Value

ข้อมูลเป็นทรัพยากรที่สำคัญสำหรับสร้างนวัตกรรม การเปิดเผยข้อมูลของภาครัฐเป็นแหล่งข้อมูลหนึ่งที่ช่วยผลักดันการสร้างนวัตกรรมและบริการใหม่ๆ เผยแพร่สู่สังคมและเชิงพาณิชย์



3 Participation & Engagement

ประชาชนผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย ร่วมแสดงความคิดเห็นต่อการดำเนินงานของภาครัฐ ภาครัฐสามารถนำความคิดเห็นไปประกอบการพิจารณาทำหนดนโยบาย และการตัดสินใจของภาครัฐ เป็นการสร้างปฏิสัมพันธ์ระหว่างภาครัฐกับประชาชนมากขึ้น

3. ความคิดสร้างสรรค์ทางดิจิทัล

1. ข้อมูลเปิด (Open Data)

ใครนำ Open Data ไปใช้ได้บ้าง

ทุกคนในประเทศไทยสามารถนำข้อมูล Open Data ไปใช้งานได้ รวมทั้งหน่วยงานภาครัฐและภาคเอกชน ตลอดจนการนำข้อมูลเหล่านี้ไปทำการวิจัยค้นคว้า เชิงข้อมูลก็สามารถทำได้ไม่ติดข้อจำกัดใดๆ



จะใช้งาน Open Data ต้องทำอะไร

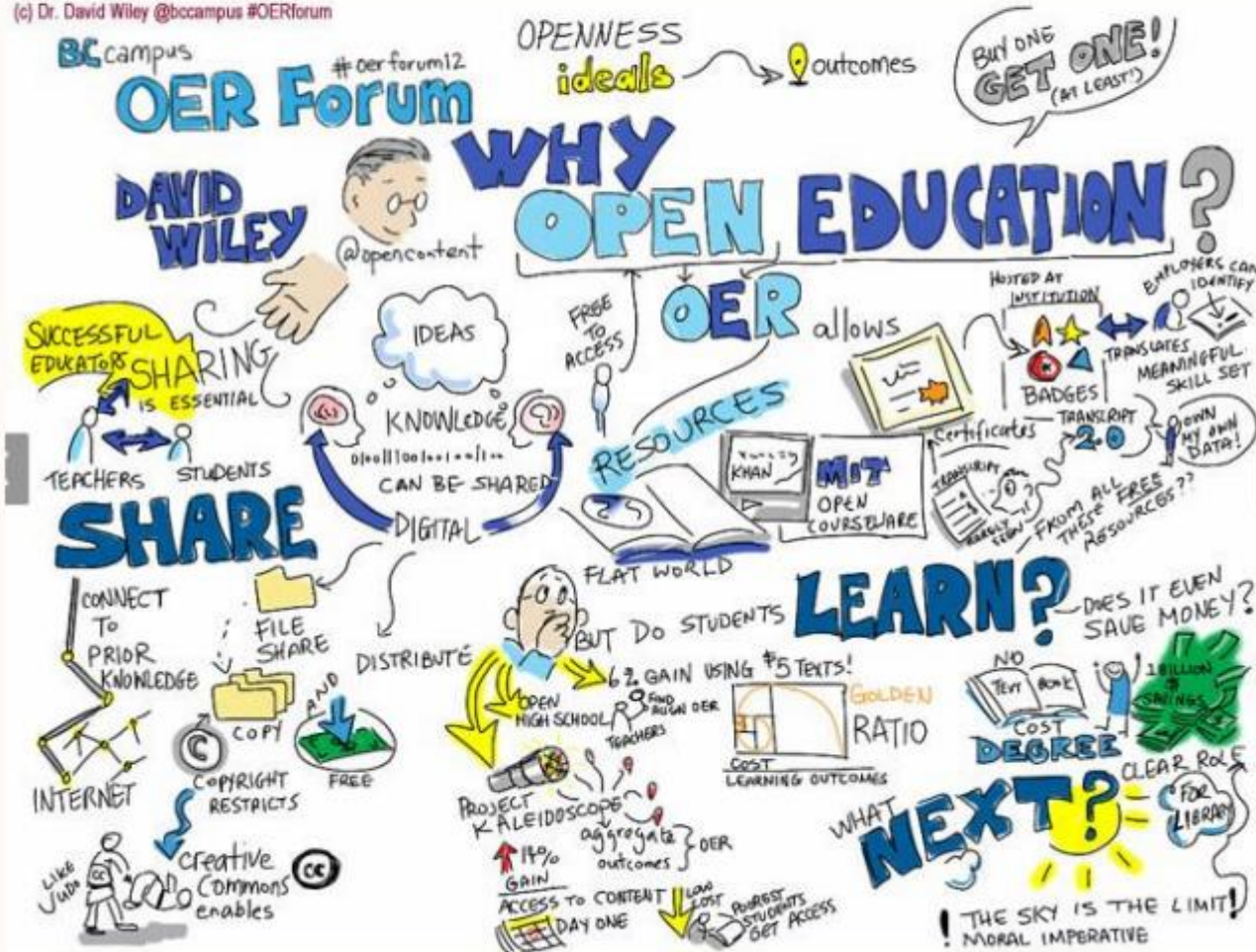


ผู้ใช้งานสามารถดาวน์โหลดไฟล์ชุดข้อมูลในรูปแบบต่างๆ ตามที่ต้องการในแต่ละหัวข้อที่ปรากฏบนเว็บไซต์ได้ด้วยตนเอง

3. ความคิดสร้างสรรค์ทางดิจิทัล

2. แหล่งรวมสื่อการเรียนรู้แบบเปิด (Open Educational Resources: OER)

(c) Dr. David Wiley @bocampus #OERforum



การเรียนรู้ที่มีคุณค่า คือการเรียนรู้แบบร่วมมือ การแบ่งปันความรู้ ไม่ยึดถือในความเป็นเจ้าของมากเกินไปขัดโอกาสการเข้าถึงโอกาสการเรียนรู้ของผู้อื่น แนวคิดการสร้างช่องทางการเรียนรู้ ที่เข้าถึงได้อิสระเสรี จึงเป็นแนวคิดของการส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิต (Lifelong Learning) โดยมีหัวใจสำคัญอยู่ที่การแบ่งปันแหล่งทรัพยากรด้านการศึกษาที่มีคุณภาพสู่สังคมโลกเพื่อนำไปใช้ประโยชน์ทางการศึกษาได้อย่างเสรี

“ แหล่งทรัพยากรด้านการศึกษาแบบเปิด (Open Educational Resources: OER) จึงกำหนดขึ้นมาภายใต้แนวคิดดังกล่าว ”

3. ความคิดสร้างสรรค์ทางดิจิทัล

2. แหล่งรวมสื่อการเรียนรู้แบบเปิด (Open Educational Resources: OER)

ประเทศไทย


คลังทรัพยากรการศึกษาแบบเปิด

[หน้าแรก](#)
[ค้นหา](#)
[คลังทรัพยากร](#)
[เจ้าของผลงาน](#)
[สถิติ](#)
[ไมโครไซต์](#)
[แนะนำโครงการ](#)
[เข้าสู่ระบบ](#)

คลัง E-Book

ค้นหา

ล้าง

8,382 รายการ



คำนรชาธิมมตามพระติปิฏกะ (๑๐๐...



คำนรชาธิมมตามพระติปิฏกะ (๑๐๐...



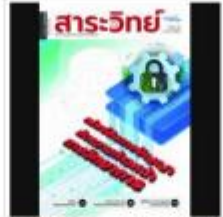
จดหมายข่าว วว. มีที่ 26 ฉบับที่...



จดหมายข่าว วว. มีที่ 26 ฉบับที่...



จดหมายข่าว วว. มีที่ 25 ฉบับที่...



นิตยสารสารวิทย์ ฉบับที่ 121...



วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มีที่...



วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มีที่...



คำนรชาธิมมตามพระติปิฏกะ (๑๐๐...



คำนรชาธิมมตามพระติปิฏกะ (๑๐๐...



คำนรชาธิมมตามพระติปิฏกะ (๑๐๐...

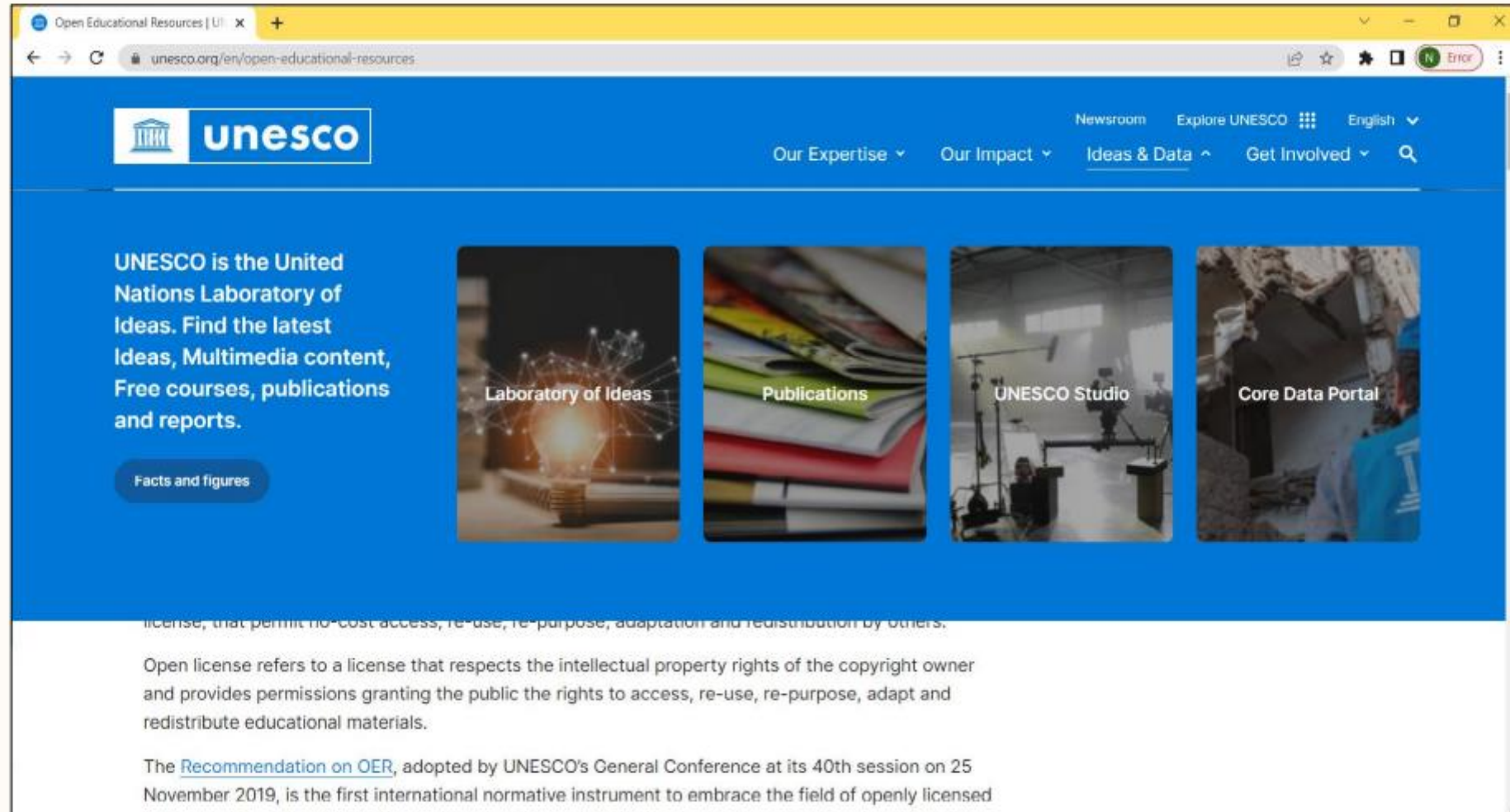


แนวทางและแบบฝึกหัดเสริมการอ่าน...

3. ความคิดสร้างสรรค์ทางดิจิทัล

2. แหล่งรวมสื่อการเรียนรู้แบบเปิด (Open Educational Resources: OER)

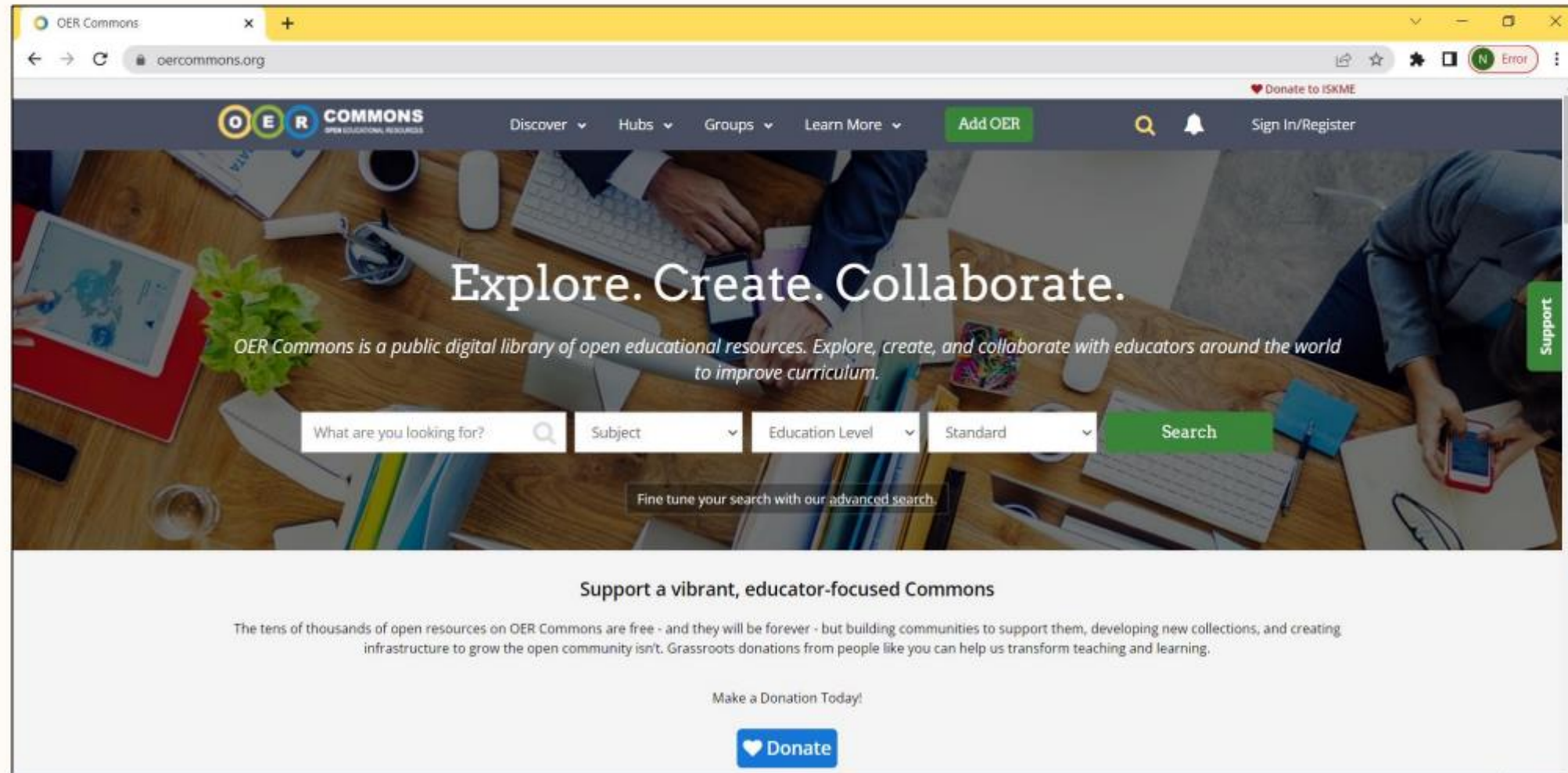
ต่างประเทศ



3. ความคิดสร้างสรรค์ทางดิจิทัล

2. แหล่งรวมสื่อการเรียนรู้แบบเปิด (Open Educational Resources: OER)

ต่างประเทศ



3. ความคิดสร้างสรรค์ทางดิจิทัล

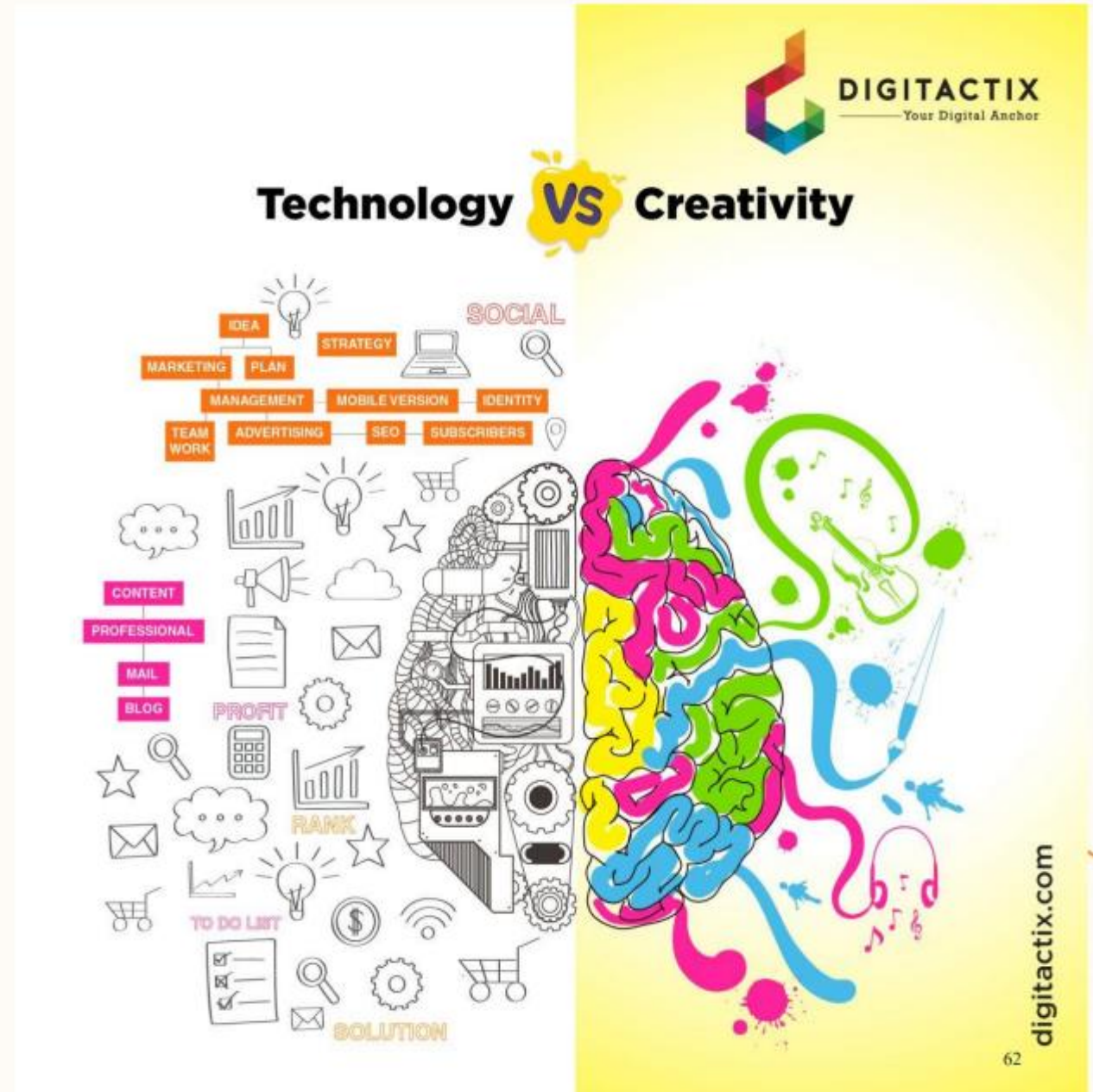
2. แหล่งรวมสื่อการเรียนรู้แบบเปิด (Open Educational Resources: OER)



ทำให้เกิดการสร้างและการขยายเครือข่ายหรือ
กลุ่มผู้ปฏิบัติ (Community of Practice) สร้างสรรค์
และเผยแพร่องค์ความรู้ผ่านคลังทรัพยากรการศึกษาแบบเปิด
และความร่วมมือข้ามกลุ่มความรู้ และสถาบัน
เพื่อสนับสนุนการเรียนรู้ ตลอดชีวิตและการศึกษาแบบเปิด
ผ่านเทคโนโลยีที่เหมาะสม

3. ความคิดสร้างสรรค์ทางดิจิทัล

นอกจากแหล่งทรัพยากรสารสนเทศในยุคดิจิทัลที่เปลี่ยนแปลงไปสู่การเปิดกว้าง ทักษะความรู้ของเราก็จะต้องมีความพร้อมควบคู่กันไปด้วยความคิดสร้างสรรค์ทางดิจิทัล (Digital Creativity) เป็นความสามารถในการใช้เทคโนโลยีและเครื่องมือดิจิทัลต่างๆ ให้เป็นประโยชน์ ซึ่งองค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์เกิดจากความสามารถทางสติปัญญา ความสามารถทางด้านจิตใจ และความรู้สึก



3. ความคิดสร้างสรรค์ทางดิจิทัล

โดยแบ่งประเภทของความคิดสร้างสรรค์จากแนวคิด และตำแหน่งของผลิตภัณฑ์ได้ดังนี้

1) ด้านการตลาด

ก็มีการพัฒนานักสร้างสรรค์แผนการตลาดในยุคดิจิทัลที่จะเป็นการเตรียมความพร้อมเข้าสู่ตลาดการแข่งขันที่ต้องใช้องค์ความรู้ ทั้งจากในและนอกห้องเรียน



2) ความคิดสร้างสรรค์การผลิตและบริการงานพิมพ์ดิจิทัล

ซึ่งปัจจุบันธุรกิจสื่อสิ่งพิมพ์ต้องปรับตัวเป็นอย่างมาก เพื่อเพิ่มมูลค่าในตัวผลิตภัณฑ์และบริการ ช่วยสร้างความคิดผลิตสิ่งพิมพ์ที่เป็นเอกลักษณ์แปลกใหม่ มีความแตกต่าง สามารถแข่งขันได้

3. ความคิดสร้างสรรค์ทางดิจิทัล



อย่างไรก็ตามหากเทคโนโลยี โครงสร้างพื้นฐาน
ทรัพยากรสารสนเทศ และองค์กรต่างๆ มีความพร้อม
แต่คนไม่พร้อม ไม่มีการปรับตัวหรือพัฒนา และมีความรู้เท่าทัน
ต่อการเปลี่ยนแปลงต่างๆ นั้น การพัฒนาในภาพรวมก็อาจจะไม่
สามารถดำเนินไปสู่ความเป็นดิจิทัลได้อย่างมีประสิทธิภาพสูงสุด



The End

อ้างอิง : สาขาเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์

<http://blog.bru.ac.th/wp-content/uploads/bp-attachments/115725/Chapter-5-จริยธรรมและกฎหมายดิจิทัล.pdf>