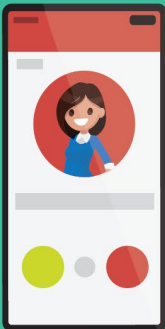
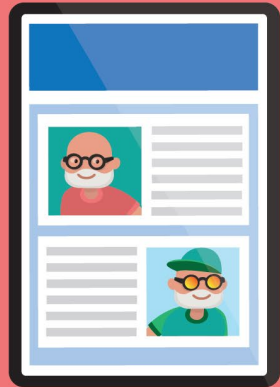
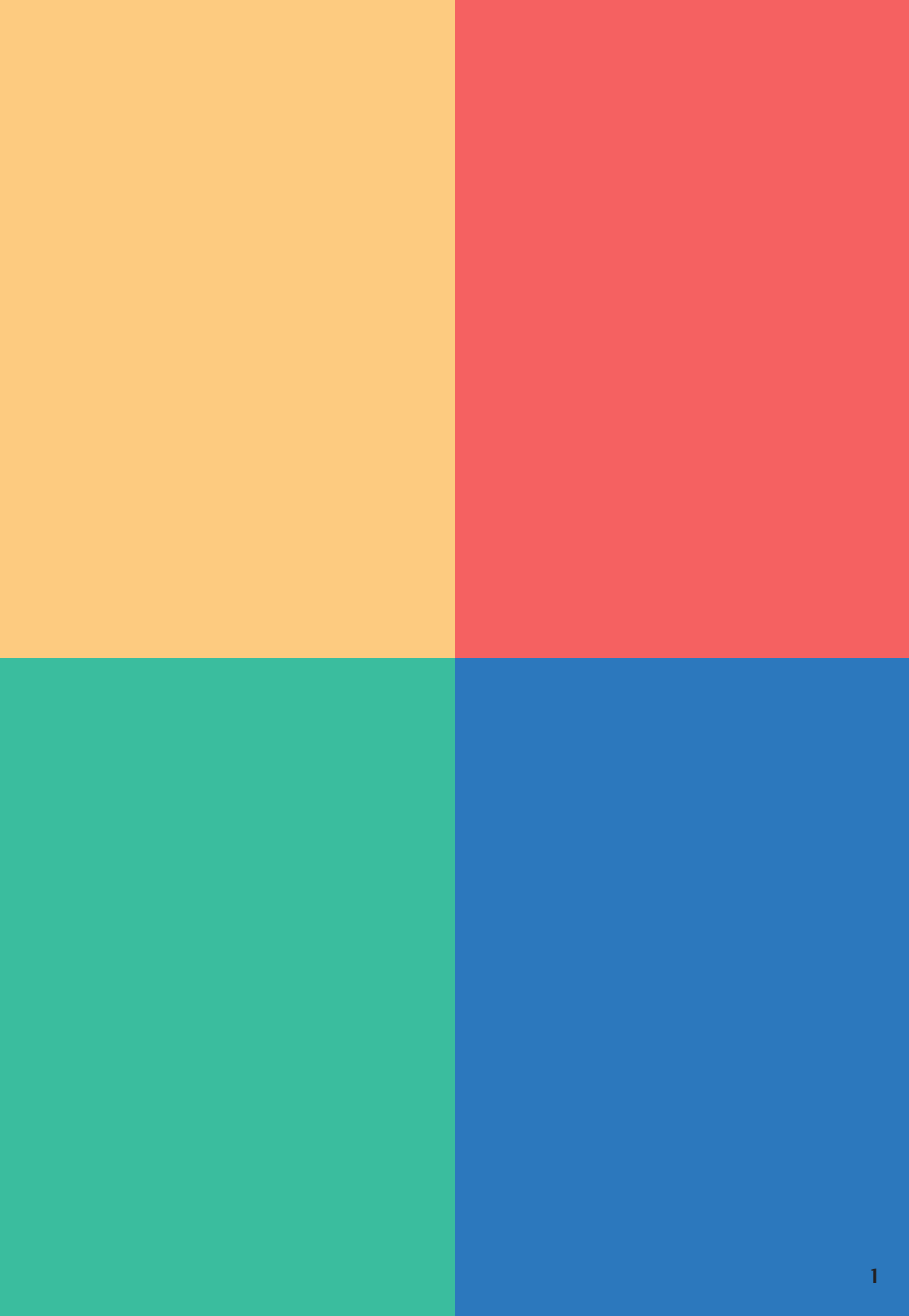


วัยใส วัยเก๋า ฉลาดรู้เน็ต

เด็กๆ รู้ไว้ ผู้ใหญ่รู้เท่ากัน
ใช้งานอินเทอร์เน็ตสร้างสรรค์ ปลอดภัย







หนังสือเผยแพร่เพื่อใช้ในการส่งเสริม การใช้อินเทอร์เน็ต

ชื่อเรื่อง ภัยไซ ภัยเก่า ฉลาดรู้เน็ต 2

ISBN 978-616-7956-48-0

พิมพ์ครั้งที่ 1 กันยายน 2562

© 2019 Electronic Transactions Development Agency
All right reserved

จัดพิมพ์และเผยแพร่โดย

สำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ (สพธอ.)
กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม

อาคารเดอะ ไนน์ ทาวเวอร์ แกรนด์ พระรามเก้า (อาคารบี)
ชั้น 21 เลขที่ 33/4 ถนนพระราม 9 แขวงห้วยขวาง
เขตห้วยขวาง กรุงเทพมหานคร 10310
โทรศัพท์: 0 2123 1234

เว็บไซต์ สพธอ. www.etcha.or.th

**เว็บไซต์ กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม
www.mdes.go.th**

Internet for better **Life**





คำนำ

ประเทศไทยกำลังก้าวเข้าสู่ยุคที่มีเทคโนโลยีและนวัตกรรมต่าง ๆ มาช่วยอำนวยความสะดวกและมีคุณภาพชีวิตดีขึ้นเพื่อร่วมกันสร้างสังคมการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างสร้างสรรค์และมั่นคงปลอดภัย

หนังสือเล่มนี้จัดทำขึ้นภายใต้โครงการสร้างความตระหนักรู้ในการใช้อินเทอร์เน็ตให้เสริมสร้างรายได้และรู้เท่าทันภัยคุกคามไซเบอร์ หรือ Internet for Better Life (IFBL) เพื่อสื่อสารกับคนทุกกลุ่ม ทุกวัยอย่างเข้าใจง่าย โดยเฉพาะกลุ่มเยาวชน และผู้สูงอายุที่ถือว่าเป็นกลุ่มที่มีความเสี่ยงในลำดับต้น ๆ โดยนำเอาหลักความฉลาดทางดิจิทัลที่ส่งเสริมทักษะการเข้าถึงสังคมที่จำเป็นต่อการใช้ชีวิตในโลกออนไลน์มาเป็นแกนหลักในการอธิบายเนื้อหา พร้อมยกระดับความคิดสร้างสรรค์ทางดิจิทัล เพิ่มความรู้และความสามารถในการใช้เทคโนโลยี เครื่องมือดิจิทัลต่าง ๆ เกิดความตระหนักรู้เกี่ยวกับการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลและอินเทอร์เน็ตอย่างมั่นคงปลอดภัย เพื่อสามารถเป็นแบบอย่างต่อสังคมได้ ซึ่งจะช่วยลดปัญหาความเสี่ยงจากการใช้อินเทอร์เน็ต และการตกเป็นเหยื่อในโลกออนไลน์

สุรางคณา วายุภาพ

ผู้อำนวยการสำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์



สารบัญ

บทนำ

| | |
|----------------|----|
| รู้จักกับ IFBL | 10 |
|----------------|----|

ฉลาดรู้เน็ต

| | |
|-------------------------------|----|
| ฉลาดรู้เน็ตตัวจริง ต้องรู้ | 16 |
| พลเมืองดิจิทัลที่ดี เป็นยังไง | 17 |
| เทรนด์สำคัญยุคดิจิทัล | 22 |

วัยเก๋าฉลาดรู้เน็ต

| | |
|--|----|
| ฉลาดใช้สมาร์ตโฟน | 30 |
| รู้จักกับแอปพลิเคชัน | 31 |
| แอปพลิเคชันดาวนโหลดยังไง | 31 |
| แอปพลิเคชันพื้นฐาน ทำให้ชีวิตเราง่ายขึ้น | 33 |
| เชื่อมต่อโลกออนไลน์ | 35 |
| LINE มีประโยชน์ยังไงบ้าง | 36 |
| ตั้งค่า LINE ยังไงให้ปลอดภัย | 38 |
| Facebook แอปพลิเคชันยอดฮิต | 44 |

| | |
|--|----|
| ศัพท์น่ารู้จาก Facebook | 45 |
| ใช้ Facebook ยังไงให้ปลอดภัย | 46 |
| Facebook Messenger | 51 |
| ใช้สังคมออนไลน์ยังไงให้มีความสุข | 52 |
| "ข่าวออนไลน์" สังเกตยังไงว่า "ไม่ปลอม" | 54 |

วัยใสฉลาดรู้เน็ต

| | |
|--|----|
| อาชีพที่ใช้ กับความถนัดที่ชอบในยุคดิจิทัล | 58 |
| อาชีพออนไลน์ เรียนอยู่ก็ทำงานได้ | 58 |
| สร้างสรรค์คอนเทนต์ด้วยเคล็ดลับง่าย ๆ | 62 |
| ยุคแห่งการ Streaming | 64 |
| Cyberbullying ไม่ใช่เรื่องตลก | 68 |
| ข้อแนะนำในการป้องกันและการรับมือ Cyberbullying | 69 |
| Code สำคัญ ลด Cyberbullying | 70 |
| รวมคำทับศัพท์ไอที | 73 |

#หาเงินต่อ ไม่รอแล้วนะ

| | |
|---|----|
| "อีคอมเมิร์ซ" ต่างจาก "ธุรกรรมออนไลน์" ยังไงนะ | 76 |
| การทำอีคอมเมิร์ซดียังไง | 77 |

| | |
|--|----|
| รู้จักกับระบบนิเวศอีคอมเมิร์ซ | 77 |
| ระบบนิเวศอีคอมเมิร์ซมีอะไรบ้าง | 78 |
| อยากขายของออนไลน์เริ่มยังไงดี | 79 |
| ตัวอย่างสินค้ายอดนิยมในการขายออนไลน์ | 80 |
| รู้จักลูกค้าจากผลสำรวจพฤติกรรม ผู้ใช้อินเทอร์เน็ต | 82 |
| ชื่อของออนไลน์ยังไง ไม่ให้โดนโกง | 87 |
| ธุรกรรมออนไลน์ ง่ายดายกว่าที่คิด | 92 |
| สะดวกด้วย PromptPay | 93 |
| Digital Wallet คืออะไร | 96 |
| วิธีการป้องกันปัญหา การทำธุรกรรมออนไลน์ผ่านมือถือ | 98 |

ฉลาดรู้กฎหมาย

| | |
|--------------------------------------|-----|
| ใช้อินเทอร์เน็ตยังไงไม่ให้ผิดกฎหมาย | 102 |
| กฎหมายที่เกี่ยวข้องกับ Cyberbullying | 108 |

มีปัญหาออนไลน์ OCC ช่วยได้นะ

| | |
|---|-----|
| ศูนย์รับเรื่องร้องเรียนปัญหาออนไลน์ 1212 OCC | 114 |
|---|-----|

ใครยังไม่มี

ดาวน์โหลด ฟรี !
วัยใส วัยเก๋า เล่ม 1



วัยใส วัยเก๋า ฉลาดรู้เน็ต

เด็ก ๆ รู้ไว้ ผู้ใหญ่รู้เท่าทัน
ใช้งานอินเทอร์เน็ตสร้างสรรค์ ปลอดภัย



ETDA
อีทิด้า
www.etda.or.th



บทนำ



รู้จักกับ IFBL

สำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ หรือ ETDA (เอ็ตด้า) กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม (ดีอี) ได้จัดทำโครงการ **Internet for Better Life (IFBL)** ที่มุ่งให้คนในทุกกลุ่มทุกวัย ใช้อินเทอร์เน็ตอย่างสร้างสรรค์ และรู้เท่าทันภัยร้ายที่แฝงมาทางออนไลน์ ด้วยเนื้อหาที่ไม่ว่าจะเป็นเด็ก ๆ หรือคุณตา คุณยาย ก็เข้าใจได้ง่าย เพราะ ETDA เชื่อเสมอว่าการร่วมแบ่งปันความรู้จะเป็นการสร้างสังคมที่เข้มแข็ง และช่วยสร้างสังคมออนไลน์อย่างสร้างสรรค์ และมั่นคงปลอดภัยไปพร้อม ๆ กัน

โครงการ IFBL ได้เริ่มโครงการตั้งแต่ปี 2561 โดยจัดกิจกรรมอบรมให้ความรู้กับกลุ่มเป้าหมาย 4 ภูมิภาค ทั้งกลุ่มเด็กและเยาวชน (ระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น) กว่า 2,000 คน และกลุ่มผู้สูงอายุ (อายุ 50 ปีขึ้นไป) กว่า 1,500 คนในทุกภาคของประเทศไทย ถือเป็นก้าวแรกของโครงการ IFBL ที่ได้สร้างความตระหนักรู้ ความเข้าใจ เกี่ยวกับการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลและอินเทอร์เน็ตอย่างมั่นคงปลอดภัย เพื่อสามารถเป็นแบบอย่างต่อสังคม

ในปี 2562 โครงการ IFBL ยังคงเดินหน้ารณรงค์พื้นที่สร้างกิจกรรมให้กับกลุ่มเป้าหมายทั้ง 4 ภูมิภาค พร้อมกับเพิ่มความเข้มข้นของเนื้อหาให้ผู้เรียนสามารถใช้งานได้จริง และสร้างรายได้จากการซื้อขายผ่านอินเทอร์เน็ตอย่างมั่นใจโดยนำผลสำรวจของ Thailand Internet User Profile หรือ IUP ที่สำรวจการใช้อินเทอร์เน็ตของคนไทยในปี 2561 และกฎหมายธุรกรรมออนไลน์ มาเป็นฐานข้อมูลในการสร้างหลักสูตร IFBL ซึ่งจะช่วยลดความเหลื่อมล้ำ บรรเทาปัญหาความเสี่ยงจากการใช้อินเทอร์เน็ตและการตกเป็นเหยื่อในโลกออนไลน์ให้มากที่สุด



ในก้าวที่ 2 ของปี 2562

ETDA ยังคงสานต่อและขยายผลกิจกรรมโครงการ IFBL อย่างต่อเนื่องโดยการเพิ่มความหลากหลายของเนื้อหาให้เข้าถึงกลุ่มวัยรุ่นและบุคคลทั่วไปที่ใช้งานอินเทอร์เน็ตเป็นจำนวนมาก

ETDA ได้เดินหน้าลงพื้นที่ 4 ภูมิภาคผ่านเครือข่ายชุมชนทั้งของภาครัฐและเอกชนทั่วประเทศ และยังได้นำบทเรียน IFBL ที่ไปอบรมตลอดทั้งปี มาบรรจุไว้เป็นบทเรียนออนไลน์ในรูปแบบ e-Learning ที่ทุกคนสามารถเรียนรู้ได้ด้วยตนเองผ่านทางเว็บไซต์ <https://ifbl.eta.or.th> โดยผู้เรียนรู้จะต้องทำแบบทดสอบวัดผลความรู้ความเข้าใจ "อินเทอร์เน็ตฉลาดใช้ ได้ประโยชน์" ก่อนศึกษาบทเรียนและทำแบบทดสอบอีกครั้งหลังเรียนรู้แล้ว

E-LEARNING เด็กเรียนได้ ผู้ใหญ่เรียนเร็ว



สะดวกตอนไหนก็เรียนได้
ทำแบบวัดผลรู้คะแนนทันที

<https://ifbl.eta.or.th/>



ข่าวสาร IFBL



รู้จัก IFBL ข่าวสาร สารน่ารู้ ติดต่อเรา e-Learning สนับสนุนจากรัฐบาล IFBL



ETDA Thailand เชิญชวนร่วมงาน “เพื่อนพ้อง (ภาค) 2562”

5-14 ก.ค. ที่อาคารกีฬาบิณูต สนามกีฬาแห่งชาติ ชมนิทรรศการ 4 มิติ บอกเล่าความเป็นมา และภารกิจของมูลนิธิริสาเพื่อนพ้อง (ภาค) ยาน ยาก และร้านค้าต่าง ๆ



ETDA นำ IFBL เยือน รร.วิชูทิศ พร้อมนักสืบสายชีวิต

เข้าร่วมกิจกรรมโครงการ “นักสืบสายชีวิต ศูนย์ ชั่วก่อนแชร์เยาวชน” เพื่อส่งเสริมให้เด็ก ๆ และ เยาวชน รู้ใช้อินเทอร์เน็ตอย่างสร้างสรรค์ รู้ทัน กภัยไซเบอร์ ณ โรงเรียนวิชูทิศ เขตดินแดง กรุงเทพมหานคร



ประมาณการว่า ‘วิศวกรซอฟต์แวร์’ ระดับเริ่มต้น ที่กูเกิ้ล หรือเฟซบุ๊ก

มีรายได้มากกว่า \$150,000 ต่อปี (หรือมากกว่า 4.7 ล้านบาทต่อปี)



ETDA นำ IFBL ทุก สส.สามเสน วิทยาลัย

ETDA นำกิจกรรม “Internet for Better Life” (IFBL) ร่วมกับ “นักสืบสายชีวิต” ของ MCOT ชวนน้อง ๆ ที่โรงเรียนสามเสนวิทยาลัยพูดคุย เรื่องโลกออนไลน์



| | |
|-------------------------------|----|
| ฉลาดรู้เน็ต ตัวจริงต้องรู้ | 16 |
| พลเมืองดิจิทัลที่ดี เป็นยังไง | 17 |
| เทรนด์สำคัญยุคดิจิทัล | 22 |

ฉลาดรู้เน็ต



ฉลาดรู้เน็ต ตัวจริงต้องรู้

เมื่อพูดถึงความฉลาด หลายคนคงจะต้องนึกถึงการวัด IQ และ EQ ที่เป็นความฉลาดด้านเชาว์ปัญญาและด้านอารมณ์ แต่มาถึงยุคนี้ที่ความเจริญก้าวหน้าทางเทคโนโลยีและอินเทอร์เน็ตไม่หยุดนิ่ง เราเลือกจะสื่อสารกันผ่านอินเทอร์เน็ตมากขึ้น จนเกิดสังคมใหม่บนสื่อออนไลน์



ความฉลาดทางดิจิทัล (DQ)

DQ เป็นผลมาจากศึกษาและพัฒนาของหน่วยงานที่มีชื่อเรียกว่า DQ Institute เกิดจากความร่วมมือกันของภาครัฐและเอกชนทั่วโลกประสานงานร่วมกับ World Economic Forum ที่ส่งเสริมให้เด็ก ๆ ทั่วโลกมีความรู้และทักษะในการใช้ชีวิตบนโลกออนไลน์อย่างปลอดภัย แต่ไม่ใช่แค่เด็ก ๆ เท่านั้นที่ควรเป็น “ผู้ฉลาดรู้เน็ต” แต่รวมไปถึง คุณปู่ คุณย่า และทุกคนที่ใช้งานอินเทอร์เน็ต



พลเมืองดิจิทัล ที่ดี เป็นยังไง?

พลเมืองดิจิทัล ต้องเข้าใจและวางตัวให้เหมาะสมในการเป็นสมาชิกสังคมออนไลน์ ซึ่งมีทักษะง่าย ๆ 8 ข้อที่ควรทำตาม ดังนี้

พลเมืองดิจิทัลที่ดี เป็นยังไง?



1 ทักษะในการเป็นตัวของตัวเองดี (Digital Citizen Identity)

- ใช้สื่อดิจิทัลสร้างภาพลักษณ์ในโลกออนไลน์ของตนเองในแง่บวก ทั้งความคิด ความรู้สึก
- มีวิจารณญาณในการรับส่งข่าวสารและแสดงความคิดเห็น มีความเห็นอกเห็นใจผู้ร่วมใช้งานในสังคมออนไลน์ และรับผิดชอบ
- รู้กฎหมายและจริยธรรมในโลกออนไลน์ เช่น การละเมิดลิขสิทธิ์ การกระทำความผิด หรือการใช้คำที่สร้างความเกลียดชังผู้อื่นทางสื่อออนไลน์



2 ทักษะในการรักษาความมั่นคงปลอดภัยไซเบอร์ (Cybersecurity Management)

- ป้องกันการขโมยข้อมูล ไปสวมรอยทำธุรกรรมออนไลน์
- รักษา ป้องกันความเสียหายของข้อมูล ระบบ และอุปกรณ์



3 ทักษะการคิดวิเคราะห์ มีวิจารณญาณที่ดี (Critical Thinking)

- สามารถวิเคราะห์แยกแยะระหว่างข้อมูลที่ถูกต้องและข้อมูลที่ผิด
- รู้เท่าทันสื่อและเทคโนโลยีดิจิทัล สามารถวิเคราะห์และประเมินข้อมูลจากแหล่งข้อมูลที่หลากหลายได้
- เข้าใจรูปแบบการหลอกลวงต่าง ๆ ในโลกไซเบอร์ เช่น ข่าวปลอม เว็บปลอม ภาพตัดต่อ



4 ทักษะในการรักษาข้อมูลส่วนตัว (Privacy Management)

- รู้จักปกป้องข้อมูลความเป็นส่วนตัวในโลกออนไลน์
- รู้เท่าทันภัยคุกคามทางอินเทอร์เน็ต เช่น มัลแวร์ ไวรัสคอมพิวเตอร์ และกลลวงทางไซเบอร์ที่ขโมยข้อมูลไปใช้ในทางที่เสียหาย



5 ทักษะในการจัดสรรเวลาหน้าจอ (Screen Time Management)

- บริหารเวลาที่ใช้อุปกรณ์ยุคดิจิทัล
- ควบคุมเพื่อให้เกิดสมดุลระหว่างโลกออนไลน์ และโลกภายนอก
- ตระหนักถึงอันตรายจากการใช้เวลาหน้าจอเนิ่นนานเกินไป การทำงานหลายอย่างในเวลาเดียวกัน และผลเสียของการเสพติดสื่อดิจิทัล



6 ทักษะในการบริหารจัดการข้อมูลที่ผู้ใช้งาน มีการทิ้งไว้บนโลกออนไลน์ (Digital Footprints)

- สามารถเข้าใจธรรมชาติของการใช้ชีวิตในโลกดิจิทัลว่าจะหลงเหลือร่องรอยข้อมูลทิ้งไว้เสมอ
- เข้าใจแพลตฟอร์มที่อาจเกิดขึ้น เพื่อการดูแลสิ่งเหล่านี้้อย่างรับผิดชอบ



7 ทักษะในการรับมือกับการระรานทางไซเบอร์ (Cyberbullying Management)

- ปิดกั้นผู้ที่ระรานและไม่ตอบโต้ด้วยวิธีเดียวกัน
- ขอความช่วยเหลือจากผู้ปกครอง ครู หรือผู้เชี่ยวชาญ รวมทั้งแจ้งต่อผู้ดูแลระบบ
- เข้มแข็งและกล้าเผชิญกับสิ่งที่เกิดขึ้นไปแล้ว



8 ทักษะการใช้เทคโนโลยีอย่างมีจริยธรรม (Digital Empathy)

- มีความเห็นอกเห็นใจ และสร้างความสัมพันธ์ที่ดีกับผู้อื่นบนโลกออนไลน์



เทรนด์สำคัญยุคดิจิทัล

เทคโนโลยี Cloud ทำให้ธุรกิจคล่องตัว

Cloud หรือ Cloud Computing คืออะไร ให้ลองนึกภาพถึงโปรแกรมคอมพิวเตอร์ต่าง ๆ ที่เราใช้กันอยู่ทุกวันนี้ แต่แทนที่จะทำงานผ่านระบบปฏิบัติการ Windows ก็เพียงย้ายไปทำงานผ่าน Web Browser บนโลกอินเทอร์เน็ตแทน



ยกตัวอย่างเช่น ถ้าเราจะสร้างเอกสารสักฉบับ ก็ต้องใช้โปรแกรม Microsoft Word, Excel หรือ Power Point สิ่งที่ต้องเตรียมคือ เครื่องคอมพิวเตอร์ ระบบปฏิบัติการ Windows และโปรแกรม Microsoft Office เมื่อจะทำงานก็ต้องติดตั้งโปรแกรมเหล่านี้ลงบนคอมพิวเตอร์ หลังจากสร้างเอกสารเรียบร้อยแล้วก็ต้องบันทึกไฟล์เก็บไว้บนเครื่องคอมพิวเตอร์ และหากต้องการส่งไปหาเพื่อนร่วมงานหรือลูกค้า ก็ใช้วิธีแนบเป็นไฟล์เอกสารส่งไปทางอีเมล เป็นต้น

หากเป็นเทคโนโลยี Cloud ขอเพียงแค่เราเปิดใช้งานอินเทอร์เน็ต และเลือกทำงานผ่านโปรแกรมที่ผู้ให้บริการ Cloud จัดเตรียมไว้ ก็สามารถแบ่งปันให้กับเพื่อนร่วมงานหรือลูกค้า โดยไม่จำเป็นต้องส่งไฟล์ขนาดใหญ่ไปทางอีเมลอีกต่อไป ขอเพียงผู้รับปลายทางสามารถใช้งานอินเทอร์เน็ตได้เท่านั้นเอง ตัวอย่างเช่น

- Google ซึ่งเป็นผู้ให้บริการเสิร์ชเอนจินที่ใหญ่ที่สุดของโลกก็พัฒนาแอปพลิเคชันที่ชื่อว่า Google Doc สำหรับใช้สร้างเอกสารต่าง ๆ โดยไม่ต้องพึ่งพา Microsoft Word, Excel หรือ Power Point
- Microsoft พัฒนา Microsoft Office 365 โดยเอกสารที่สร้างขึ้นนี้ไม่จำเป็นต้องเก็บไว้บนเครื่องคอมพิวเตอร์ของเรา แต่ผู้บริการ Cloud จะเก็บข้อมูลเหล่านั้นแทน



ระบบ Mobile Banking ยุคแห่งสำคัญสู่สังคมไร้เงินสด

Mobile Banking คือ บริการธนาคารอิเล็กทรอนิกส์ที่ทำผ่านทางโทรศัพท์มือถือ ซึ่งเป็นบริการที่ธนาคารเปิดช่องทางให้ลูกค้าทำบริการทางการเงินผ่านระบบของธนาคารนั้น ๆ ผ่านทางโทรศัพท์มือถือ

Mobile Banking คือตัวช่วยสำคัญแห่งยุคดิจิทัลที่เข้ามาอำนวยความสะดวกให้การทำธุรกรรมทางการเงิน เกิดขึ้นได้ทุกที่ทุกเวลา และนำมาซึ่งความเปลี่ยนแปลงทางสังคม พฤติกรรมผู้บริโภค และเศรษฐกิจโลก

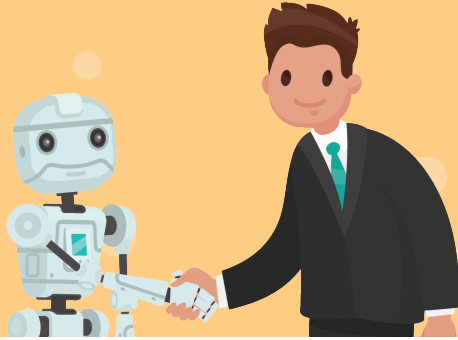
จากผลสำรวจธุรกรรมการชำระเงินผ่านบริการ Mobile Banking ของธนาคารแห่งประเทศไทย พบว่า ปี 2561 ประเทศไทยมีจำนวนบัญชีลูกค้าที่ใช้บริการ Mobile Banking กว่า 41 ล้านบัญชี เพิ่มขึ้นจากช่วงเวลาเดียวกันในปีที่แล้วเกือบ 10 ล้านบัญชี สะท้อนให้เห็นความนิยมของคนไทยที่เพิ่มมากขึ้นต่อบริการนี้ อันเป็นสัญญาณดีที่แสดงให้เห็นถึงการก้าวสู่ความเป็น 4.0 และสังคมไร้เงินสด (Cashless Society) ของประเทศไทย



IoT เชื่อมครบทุกอุปกรณ์ สั่งการได้จากเครื่องเดียว

IoT (Internet of Things) เป็นการรวบรวม "โลกกายภาพและโลกแห่งจินตภาพ เพื่อสร้างสิ่งแวดล้อมที่ฉลาด" หนึ่งในตัวอย่างที่เห็นได้ชัดคืออุปกรณ์ในบ้านของเราที่สามารถควบคุมได้จากโทรศัพท์

ขณะที่ศูนย์เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์และคอมพิวเตอร์แห่งชาติ สำนักงานพัฒนาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีแห่งชาติ ให้คำนิยามว่า IoT หรือ อินเทอร์เน็ตของสรรพสิ่ง หมายถึง วัตถุ อุปกรณ์ พาหนะ สิ่งของเครื่องใช้ และสิ่งอำนวยความสะดวกในชีวิตอื่น ๆ ที่มนุษย์สร้างขึ้นโดยมีการฝังตัวของวงจรอิเล็กทรอนิกส์ ซอฟต์แวร์ เซ็นเซอร์ และการเชื่อมต่อกับเครือข่าย ซึ่งวัตถุสิ่งของเหล่านี้สามารถเก็บบันทึกและแลกเปลี่ยนข้อมูลกันได้ ทั้งยังสามารถรับรู้สภาพแวดล้อมและได้รับการควบคุมจากระยะไกลผ่านโครงสร้างพื้นฐานการเชื่อมต่อเข้ากับสมาร์ทโฟนเท่านั้น โดย IoT สามารถประยุกต์ใช้กับอุปกรณ์ทุกอย่างที่ออกแบบมาให้เชื่อมโยงกันได้บนเครือข่ายอินเทอร์เน็ตเพื่อที่จะสามารถสื่อสารกันได้



AI ช่วยให้เราทุกอย่างง่ายดายด้วยปัญญาประดิษฐ์

หากพูดถึงเทคโนโลยีแห่งอนาคตที่มาแรงที่สุดในตอนนี้ คงต้องยอมรับว่า **เทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ หรือ Artificial Intelligence (AI)** เป็นเทคโนโลยีที่มีบทบาทสำคัญมากขึ้นในธุรกิจหลาย ๆ ด้าน ซึ่งจริง ๆ แล้วนั้น AI ได้แทรกซึมเข้ามาอยู่ในชีวิตประจำวันของเรามานานแล้ว โดยคาดการณ์ว่าภายในปี 2020 กว่า 85% ของผู้บริโภคจะซื้อสินค้าผ่าน AI มากกว่าผ่านมนุษย์ด้วยกันเอง

ปัจจุบันมีหลายธุรกิจได้นำระบบปฏิบัติการ AI เพื่อใช้ในการพัฒนาอุตสาหกรรม เช่น ระบบจดจำใบหน้าและแท็กรูปอัตโนมัติของ Facebook หรือจะเป็น Siri ใน iPhone และอีกหนึ่งค่ายที่นำระบบ AI มาพัฒนาคือ Huawei ที่มีชิป AI แยกเฉพาะและใช้ช่วยปรับค่าตอนถ่ายรูปได้

แน่นอนว่า AI มีประโยชน์มากพอที่จะทำให้หลายบริษัทยักษ์ใหญ่ในโลกอย่าง Google, Microsoft, Facebook ต่างทุ่มงบวิจัยและพัฒนา AI กันอย่างมหาศาล ซึ่งได้มีการเผยถึงแนวโน้มพัฒนา AI ขึ้นอีกมากมาย

ทุกวันนี้ในการทำอีคอมเมิร์ซหรือการค้าขายออนไลน์สะดวกสบายมากยิ่งขึ้น ในการพูดคุยกับลูกค้าด้วยแชทบอต ที่เข้ามาช่วยยกระดับการบริการลูกค้าและตอบสนองได้แบบทันที โดยที่ผู้ขายไม่จำเป็นต้องเฝ้าอยู่ที่หน้าจอ แคมยังสามารถแนะนำสินค้า ส่วนลดต่าง ๆ ได้เองในทันที

Big Data ประโยชน์จากข้อมูลมหาศาล

Big Data เป็นการรวบรวมข้อมูลจำนวนมากที่มีอยู่ในทุกรูปแบบ ทั้งแบบข้อมูลที่เก็บในโครงสร้างตารางข้อมูล และแบบข้อมูลประเภทที่เป็นข้อความ รูปภาพ และวิดีโอต่าง ๆ ที่สามารถนำมาประมวล วิเคราะห์ และนำไปใช้ประโยชน์สำหรับร้านค้าออนไลน์โดยการเก็บข้อมูลชื่อ ที่อยู่ เพศ เชื้อชาติ อายุ ประวัติการซื้อสินค้า ชนิดสินค้า เวลาที่ซื้อ มูลค่าสินค้า หรือพฤติกรรมการซื้อสินค้าออนไลน์ของลูกค้าไปใช้โดยใช้เพื่อวิเคราะห์และคาดเดาว่าลูกค้าจะอยากได้สินค้าแบบไหน แล้วนำเสนอขึ้นมาให้โดยอัตโนมัติบนหน้าเว็บไซต์เพื่อเป็นการสร้างยอดขาย



VR & AR เทคโนโลยีโลกเสมือน

Virtual Reality (VR) & Augmented Reality (AR) เป็นเทรนด์ที่ได้รับความนิยมสูงมาก ด้วยศักยภาพในการรวมสภาพแวดล้อมจริงกับวัตถุเสมือนเข้าด้วยกันในเวลาเดียวกัน โดยวัตถุเสมือนที่วางนั้น อาจจะเป็น ภาพ, วิดีโอ, เสียง, ข้อมูลต่าง ๆ ที่ประมวลผลมาจากคอมพิวเตอร์, มือถือ, แท็บเล็ต, หรืออุปกรณ์สวมใส่ขนาดเล็กร่างต่าง ๆ และทำให้เราสามารถตอบสนองกับสิ่งที่จำลองนั้นได้ ซึ่งมีการนำมาใช้ใน เกม, ความบันเทิง หรือทำการตลาดเหมือนเราสัมผัสสินค้า หรือบริการต่าง ๆ ได้จริง



| | |
|--|----|
| ฉลาดใช้สมาร์ทโฟน | 30 |
| เชื่อมต่อโลกออนไลน์ | 35 |
| ใช้สังคมออนไลน์ยังไงให้มีความสุข | 52 |
| "ข่าวออนไลน์" สังเกตยังไงว่า "ไม่ปลอม" | 54 |

ວັຍເກົ່າ ຈລາດຮູ້ເນັດ





ฉลาดใช้สมาร์ทโฟน

เรียกได้ว่ายุคนี้ใคร ๆ ก็ต้องมีสมาร์ทโฟน หรือโทรศัพท์มือถือ มีกล้อง ท่องอินเทอร์เน็ตได้อย่างน้อยคนละหนึ่งเครื่อง ไม่ว่าจะเป็นคุณลุง คุณป้า คุณตา คุณยาย ยุคดิจิทัลแบบนี้หันไปทางไหนใคร ๆ ก็ใช้ พร้อมกับพกติดตัวตลอดเวลา เสมือนกับเป็นอีกอวัยวะในร่างกาย แต่จะรู้จักความสามารถมันดีแค่ไหน มาเรียนรู้พร้อม ๆ กันเพื่อใช้ประโยชน์ได้อย่างเต็มที่ คຸ້ມคຸ້ມกับราคาທີ່ซื้อมา



รู้จักกับแอปพลิเคชัน

แอปพลิเคชัน (Application) หรือเรียกย่อ ๆ ว่า แอป (App) คือ โปรแกรมที่ออกแบบมาสำหรับสมาร์ทโฟนและแท็บเล็ต ซึ่งจะมีให้ดาวน์โหลดทั้งฟรีและจ่ายเงิน มีให้เลือกทั้งในด้านการสื่อสาร การศึกษา ความบันเทิงต่าง ๆ ซึ่งเราเรียกกันง่าย ๆ ว่า โนบายแอป (Mobile App) หรือ แอปมือถือ



แอปพลิเคชันดาวน์โหลดยังไง?

มาถึงขั้นตอนที่สำคัญในการดาวน์โหลดแอปพลิเคชัน อย่างแรกคือเช็คดูให้แน่ใจว่าอุปกรณ์หรือโทรศัพท์มือถือของเรานั้นเชื่อมต่อกับอินเทอร์เน็ตแล้วหรือยัง ขั้นตอนนี้สำคัญมาก ๆ เมื่อตรวจเช็คเรียบร้อยแล้ว เราก็เริ่มติดตั้งแอปพลิเคชันของเราได้เลย

วิธีการติดตั้งแอปพลิเคชัน



1 เข้าไปที่
App Store (ระบบ iOS) หรือ **Play Store**
(ระบบ Android)

🔍 Line

2 พิมพ์ชื่อของ
แอปพลิเคชัน (เช่น Facebook / LINE)
ที่ช่องค้นหา

GET

Install

3 กด "ติดตั้ง"
เพื่อดาว์นโหลดแอปพลิเคชันที่ต้องการ

กลับไปหน้าจอของโทรศัพท์ และมองหาไอคอน หรือสัญลักษณ์
ของแอปพลิเคชัน แล้วเปิดขึ้นมา เพียงแค่นี้ ก็สามารถเริ่มต้นใช้งานได้เลย

แอปพลิเคชันพื้นฐาน ทำให้ชีวิตเราง่ายขึ้น

โดยปกติเมื่อเราซื้อสมาร์ทโฟน เราจะเห็นว่า มีแอปพลิเคชันต่าง ๆ ติดมาด้วย และหลาย ๆ คนก็ได้แค่มองผ่านไปเท่านั้น แต่รู้ไหมว่า ในแต่ละแอปนั้น ถ้าเราเปิดใช้จะมีประโยชน์ในชีวิตประจำวันของเราอย่างไรบ้าง วันนี้เรามีคำตอบมาให้ เมื่อทราบแล้วอย่าลืมนำไปลองใช้ดู



นาฬิกา

ไม่ได้บอกแค่เวลา แต่ยังตั้งปลุก ตั้งเตือนให้เราได้ล่วงหน้า อีกด้วย ไม่ต้องกลัวสายละคราวนี้



กล้องถ่ายรูป

เป็นมากกว่ากล้องถ่ายภาพนิ่ง สามารถปรับเป็นกล้องวิดีโอ แล้วยังมีฟังก์ชันแต่งภาพ ปรับสี เพิ่มแสง ให้รูปภาพของเรา สดใสในพริบตา



ปฏิทิน

คราวนี้ไม่ลืมนัดสำคัญแน่นอน ไม่ได้ดูแค่วันที่ แต่ยังเป็น ตารางนัดหมาย และแจ้งเตือนล่วงหน้าได้อีก



เครื่องคิดเลข

ไม่ต้องเสียเวลาไปหาเครื่องคิดเลขให้ไกลมือ จะบวก ลบ คูณ ทหาร ก็ง่ายนิดเดียว



พยากรณ์อากาศ

เมื่อเชื่อมต่อกับอินเทอร์เน็ต และระบุตำแหน่งด้วย GPS จะพยากรณ์อากาศได้อย่างแม่นยำ นอกจากนี้ยังทำนายสภาพอากาศล่วงหน้าได้อีกหลายวันด้วย



ไฟฉาย

สามารถเปิดใช้แฟลชหรือหน้าจอสว่างของสมาร์ทโฟนแทนไฟฉายได้อย่างสบาย ๆ



บันทึกช่วยจำ

สำหรับบันทึกอะไรเล็ก ๆ น้อย ๆ ไว้กันลืม แต่อย่าผลไปบันทึกกรหัสผ่านที่สำคัญนะ



การแชร์อินเทอร์เน็ต

รู้หรือไม่เราสามารถแชร์อินเทอร์เน็ตจากโทรศัพท์ของเราให้กับอุปกรณ์อื่น ๆ ผ่านทางระบบ Wi-Fi อาทิ แท็บเล็ต/iPad/ โน้ตบุ๊ก หรืออุปกรณ์ต่าง ๆ ให้เข้าถึงอินเทอร์เน็ตไปพร้อม ๆ กัน



แผนที่

แผนที่ในสมาร์ทโฟนจะมีการอ้างอิงตำแหน่งของเราด้วย GPS และ A-GPS ทำให้เวลาเราเปิดแผนที่จะรู้ได้ทันทีว่าอยู่จุดไหนของแผนที่ และยังรู้ด้วยว่าตอนนี้เรากำลังมุ่งหน้าไปทิศทางไหน

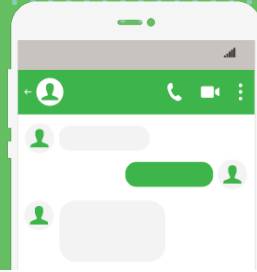


เชื่อมต่อโลกออนไลน์

คุณสมบัติที่สำคัญอีกอย่างของสมาร์ทโฟน คือการช่วยอำนวยความสะดวกในการใช้เครือข่ายไร้สายอย่างอินเทอร์เน็ตที่จะย่อโลกการสื่อสารไว้แค่ปลายนิ้ว ตัวอย่างแอปพลิเคชันยอดนิยมที่ต้องมีไว้ในยุคนี้

แอปพลิเคชันสื่อสารยอดนิยม

มีแอปพลิเคชันมากมายที่ใช้ติดต่อพูดคุยกันบนโลกออนไลน์ แต่ละแอปพลิเคชันมีฟังก์ชันการใช้งานเด่น ๆ แตกต่างกันไปให้ได้เลือกใช้ตามความเหมาะสม "LINE" ก็เป็นแอปพลิเคชันที่คนไทยยอดนิยมใช้กันมากที่สุด แล้วเราใช้ LINE ทำอะไรได้บ้าง



LINE มีประโยชน์ยังไงบ้าง



โทร.แบบเสียงและวิดีโอคอลได้ฟรี ทุกที่ทุกเวลา

ใช้ฟังก์ชันการโทร.คุณภาพสูงโดยไม่มีค่าใช้จ่าย ไม่ว่าจะอยู่ที่ไหนก็ตาม แล้วยังใช้เอฟเฟกต์และฟิลเตอร์เพื่อเพิ่มความสุขระหว่างการโทร.แบบวิดีโอคอลได้ด้วย



วิดีโอคอลแบบกลุ่ม

คุณสามารถแชตกับเพื่อนแบบเห็นหน้าเห็นตาผ่านวิดีโอในกลุ่มได้พร้อมกันถึงหลายร้อยคนในครั้งเดียว



ห้องแชตหรือห้องสนทนา

สามารถแชร์ข้อความ รูป วิดีโอ สติกเกอร์ ข้อความเสียง ตำแหน่งที่ตั้ง และไฟล์ต่าง ๆ กับเพื่อน ๆ ได้อย่างง่ายดาย



ร้านสติ๊กเกอร์

แหล่งรวมสติ๊กเกอร์สุดน่ารักจากตัวการ์ตูนยอดนิยมน่ารัก มีให้เลือกทั้งแบบฟรี และเสียเงินเพื่อสร้างสีสันในการพูดคุย



Keep: พื้นที่สำหรับเก็บข้อมูลส่วนตัว

พื้นที่สำหรับเก็บข้อความ รูป วิดีโอ และอื่น ๆ เหมือนมีเมมโมรี่ส่วนตัว ซึ่งคุณสามารถแชร์สิ่งเหล่านี้กับเพื่อน ๆ ได้อย่างง่ายดาย



โทรทางไกลระหว่างประเทศด้วย LINE Out

โทร.ทางไกลระหว่างประเทศเข้ามือถือหรือโทรศัพท์บ้าน ได้ด้วยอัตราค่าโทรที่ถูกลงมาก



ไทม์ไลน์

พื้นที่ที่สามารถโพสต์ข้อความ สติ๊กเกอร์ รูปภาพ วิดีโอ และตำแหน่งที่ตั้งแบ่งปันช่วงเวลาของคุณกับเพื่อน ๆ ได้เหมือน แอปโซเชียลยอดนิยมอย่าง Facebook



นอกจากแอปพลิเคชัน LINE แล้ว ยังมีแอปพลิเคชัน อื่น ๆ ที่พัฒนาขึ้นเพื่ออำนวยความสะดวกในการสื่อสาร รู้แบบนี้แล้ว โหลดมาใช้กันได้เลย

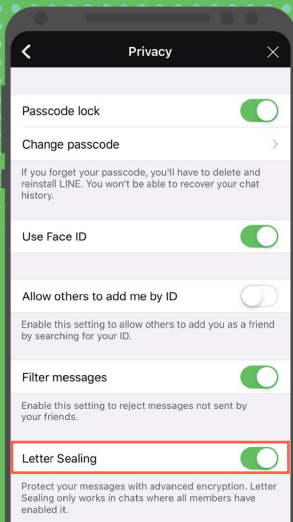


ตั้งค่า LINE ยังไง ให้ปลอดภัย

5 เคล็ดลับการตั้งค่า LINE ให้ปลอดภัย

หลังจากที่เราทราบว่า แอปพลิเคชัน LINE ทำอะไรได้บ้างแล้ว คราวนี้เรามารู้วิธีการตั้งค่าความมั่นคงปลอดภัยของแอปพลิเคชัน LINE กันดีกว่ามีอะไรบ้าง

1 เปิดใช้งาน Letter Sealing เพื่อเข้ารหัสข้อความ



Letter Sealing อีกหนึ่งฟีเจอร์ที่มีประโยชน์และควรเปิดใช้งาน เพราะเป็นระบบการเข้ารหัสข้อความที่ส่งในห้องแชตแบบ End-to-end encryption (E2EE) คือ รูปแบบการส่งข้อมูลโดยการแปลงข้อความบนเซิร์ฟเวอร์ให้กลายเป็นรหัสลับเพื่อป้องกันไม่ให้ผู้อื่นนอกจากผู้ส่งและผู้รับสามารถอ่านเนื้อหาของข้อความได้ หากผู้ส่งและผู้รับข้อความเปิดการใช้งาน Letter Sealing เอาไว้ทั้งสองฝ่ายข้อความที่รับส่งหากันจะมีความเป็นส่วนตัวมากยิ่งขึ้นโดยระบบจะแสดงสัญลักษณ์ "รูปกุญแจ" ที่ห้องแชตเมื่อมีการใช้ฟีเจอร์ Letter Sealing

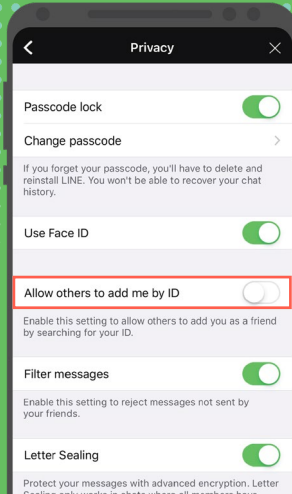
วิธีการตั้งค่า **Letter Sealing** ไปที่

⚙️ **Settings (ตั้งค่า)** ไอคอนรูปเกียร์

🔒 **Privacy (ความเป็นส่วนตัว)** ไอคอนรูปแม่กุญแจ

➔ เลือกที่ **Letter Sealing**

2 ปิดการค้นหาด้วย LINE ID



LINE ID คือ อีกหนึ่งช่องทางที่ช่วยให้เพิ่มเพื่อนกันง่ายขึ้น หรือเรียกสั้น ๆ ว่า "แอด" (add) แต่ในบางครั้งเราไม่อยากจะให้ใครแอดผ่าน LINE ID เราก็สามารถตั้งค่าปิดได้ง่าย ๆ

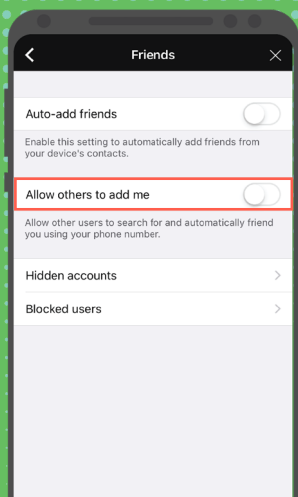
⚙️ ไปที่ **Settings (ตั้งค่า)**

🔒 **Privacy (ความเป็นส่วนตัว)**

➔ ปิด **Allow others to add me by ID (อนุญาตให้เพิ่มด้วยไอดี)**

เพียงเท่านี้คนอื่น ๆ ก็จะไม่สามารถแอดผ่าน LINE ID ของเราได้แล้ว

3 ปิดการตั้งค่าเพิ่มเพื่อนจากเบอร์โทรศัพท์อัตโนมัติ และป้องกันไม่ให้คนอื่นแอดจากรายชื่อ



เชื่อว่าหลายคนเคยเจอเรื่องแบบนี้ เมื่อมี LINE ID แปลก ๆ แอดเข้ามาและไม่รู้ว่าเป็นใคร ปัญหาเหล่านี้จะเกิดขึ้นหากไม่ได้ปิดในส่วนของเพิ่มเพื่อนจากเบอร์โทรศัพท์ หรือจากรายชื่อ หากไม่ต้องการให้คนอื่น ๆ แอดผ่านเบอร์โทรศัพท์หรือรายชื่อ สามารถตั้งค่าได้ง่าย ๆ ดังนี้

⚙️ ไปที่ **Settings (ตั้งค่า)**

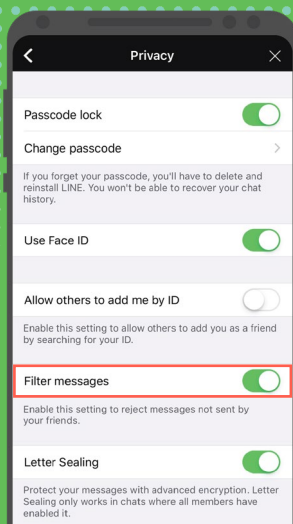
👤 **เพื่อน (Friends)**

➔ จากนั้นเลือกปิด **Auto-add friends (เพิ่มเพื่อนอัตโนมัติ)**

➔ และปิด **Allow others to add me (อนุญาตให้เพิ่มเป็นเพื่อน)**

เมื่อปิดทั้ง 2 ส่วนนี้ก็จะไม่มีใครสามารถแอดผ่านเบอร์โทรศัพท์และรายชื่อได้อีกต่อไป

4 วิธีป้องกันแฮกจากบุคคลที่สาม



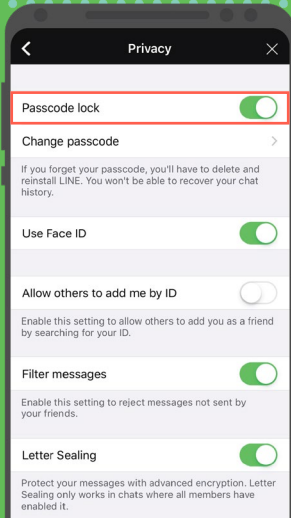
อีกหนึ่งปัญหาที่คนใช้ LINE ต้องเคยเจอกับข้อความจากบุคคลอื่น ๆ ที่ไม่ใช่เพื่อน ส่งข้อความมาหาไม่ว่าจะเป็นข้อความส่งต่อ หรือส่งคำชวนเล่นเกม ซึ่งบางครั้งอาจทำให้เกิดความรำคาญได้ มาดูวิธีการป้องกันแฮกจากบุคคลอื่น ๆ สามารถตั้งค่าได้ง่าย ๆ

⚙️ ไปที่ **Settings (ตั้งค่า)**

🔒 **Privacy (ความเป็นส่วนตัว)**

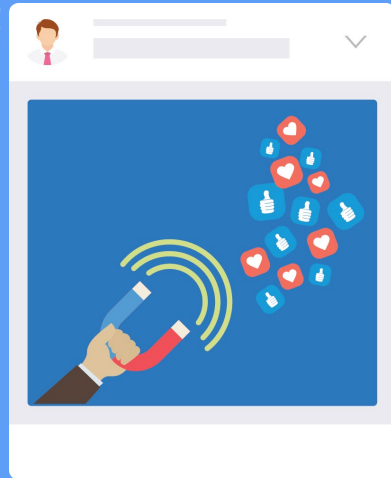
➔ เปิด **Filter messages (ปฏิเสธการรับข้อความ)**

5 ตั้งค่าล็อกรหัสผ่าน (Passcode lock)



วิธีสุดท้ายเพื่อป้องกันคนอื่น ๆ แอบมาเปิดดูข้อความใน LINE ด้วยการตั้งค่าล็อกรหัสผ่าน (Passcode lock) ก่อนที่จะเข้าไปแชตหรือดูข้อความจะต้องใส่รหัสผ่านทุกครั้ง

- ⚙️ ไปที่ **Settings (ตั้งค่า)**
- 🔒 **Privacy (ความเป็นส่วนตัว)**
- ➔ **Passcode lock (ล็อกรหัสผ่าน)**
- ➔ **ใส่รหัสผ่านเป็นตัวเลข 4 หลัก 2 ครั้ง** จากนั้นออกจาก LINE
- ➔ **แล้วลองเปิดเข้าไปใหม่** ก็จะพบกับหน้าให้ใส่รหัสผ่าน



Facebook แอปพลิเคชันยอดฮิต

เครือข่ายสังคมออนไลน์ที่คนไทยนิยมใช้งานเป็นอันดับหนึ่ง ทำให้เรารู้ข่าวของเพื่อน ๆ ได้ไวขึ้น ด้วยการเขียนข้อความ เล่าเรื่อง แสดงความรู้สึก แสดงความคิดเห็นเรื่องที่น่าสนใจ โพสต์รูปภาพ คลิปวิดีโอได้ รวมไปถึงทำกิจกรรมอื่น ๆ ผ่านแอปพลิเคชันเสริมที่มีหลากหลาย ทั้งในด้านการทำธุรกิจเป็นช่องทางในการค้าขายสินค้าออนไลน์ Facebook Marketplace หรือจะเป็นด้านความบันเทิง ก็มีเกมให้ได้ฝึกสมองและสามารถชวนเพื่อน ๆ มาเล่นด้วย

ศัพท์น่ารู้จาก Facebook



โพลต์ (Post)

คือการลงข้อความ หรือรูปภาพบนกระดานข่าว



ไลค์ (Like)

ปุ่มกดไลค์ (Like) หรือการกดถูกใจใช้เพื่อแสดงความชื่นชอบหัวข้อ, รูปภาพ, วิดีโอ, หรือโพสต์ต่าง ๆ ของเพื่อน ๆ



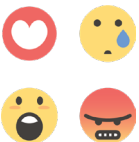
คอมเมนต์ (Comment)

ใช้เรียกข้อความ, รูปภาพ, สติกเกอร์ เพื่อแสดงความคิดเห็นในหัวข้อต่าง ๆ ของโพสต์ เพื่อการสนทนาติดต่อ และการส่งรูปภาพ หรือให้ข่าวสารที่เป็นประโยชน์



แชร์ (Share)

คือการส่งต่อข้อมูล ทั้ง บทความ รูปภาพ และวิดีโอ ที่มีการโพสต์บนเครือข่ายสังคมออนไลน์ไปยังเพื่อน ๆ



สเตตัส (Status)

คือการตั้งสถานะ หรือข้อความที่จะมีการกระจายออกไปให้เครือข่ายของผู้ใช้งาน Facebook ได้พบเห็น



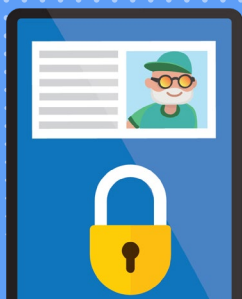
แอดเฟรนด์ (Add friend)

หรือที่วัยรุ่นเรียกสั้น ๆ ว่า “แอด” นั่นคือการเพิ่มเพื่อนเข้ามาอยู่ใน Facebook ของเรา แต่อย่าเผลอกดรับหรือเพิ่มเพื่อนคนที่ไม่รู้จักตัวตนจริง ๆ ของเขา ซึ่งอาจเป็นมิจฉาชีพแฝงตัวมาก็เป็นได้



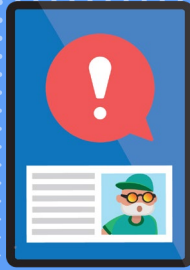
ใช้ Facebook ยังไงให้มั่นคงปลอดภัย

เมื่อเรามีบัญชี Facebook เป็นของตัวเองไว้ติดต่อกับเพื่อน ๆ แล้ว นอกจากประโยชน์ในการใช้ติดต่อสื่อสารแล้ว สิ่งสำคัญที่ต้องคำนึงถึงเสมอ คือ “ความมั่นคงปลอดภัย” ของข้อมูลส่วนตัว ที่อาจทำให้เราตกเป็นเหยื่อของมิจฉาชีพออนไลน์ได้ หากระมัดระวังไม่มากพอ แต่สามารถป้องกันภัยร้ายเหล่านี้ได้หากทำตามคำแนะนำนี้ อย่างเคร่งครัด



1 รหัสผ่าน ตั้งให้ปลอดภัย

ไม่ควรใช้ วันเดือนปีเกิด หมายเลขโทรศัพท์ หรือข้อมูลส่วนตัวของเรา ที่ง่ายต่อการคาดเดามาตั้งเป็นรหัสลับ ควรจะตั้งรหัสที่มีการผสมระหว่าง ตัวอักษร และตัวเลข 8 ตัวอักษรขึ้นไป เปลี่ยนรหัสผ่านอยู่เป็นประจำ เก็บเป็นความลับ และไม่บอกใคร



2 ตั้งให้แจ้งเตือนเมื่อมีเหตุน่าสงสัย

เมื่อมีการใช้งานบัญชี Facebook ของเรา กรณีที่มีการเข้าถึงจากที่อื่น หรือ จากอุปกรณ์อื่น ซึ่งอาจจะเป็นไปได้ว่ามีผู้อื่นแอบใช้งาน Facebook ของเรา Facebook ก็จะมีการแจ้งเตือนมายังผู้ใช้งาน หากเราไม่ได้เป็นผู้ใช้งาน ณ เวลาดังกล่าว ต้องรีบแจ้ง Facebook หรือ ทำการเปลี่ยนรหัสผ่านทันที การเข้าไปตั้งค่าทำได้โดย

 เลือก **ตั้งค่าความปลอดภัย**

→ **เตือนการเข้าสู่**

และยังสามารถตรวจสอบได้ว่า Facebook ของเรานั้น ขณะนี้มีการใช้งานที่สถานที่ไหนบ้าง หากไม่ได้เล่น ณ พื้นที่ดังกล่าว ตรวจสอบการเข้า Facebook ผ่านทางอุปกรณ์เหล่านี้

→ **หากไม่ใช่อุปกรณ์ของเราที่ได้ทำการเข้าสู่ระบบ**

→ ให้กด **ลบออก**

จะทำให้ผู้อื่นนั้นไม่สามารถเข้าใช้งาน Facebook ของเราได้อีก



3

จัดการกับข้อมูลส่วนตัว

ข้อมูลที่เป็นส่วนตัวไม่ควรเปิดเป็น “สาธารณะ” ควรแบ่งปันเฉพาะคนที่เป็นเพื่อนของเราเท่านั้น ที่สามารถเห็นข้อมูลส่วนตัวของเราได้ ในส่วนนี้จะมีให้เลือกรการตั้งค่าความเป็นส่วนตัวก่อนโพสต์ อยู่ 3 แบบ คือ



สาธารณะ

หากเลือกสถานะนี้ แม้ว่าไม่ใช่เพื่อนของเราบน Facebook จะสามารถเห็นโพสต์ของเราได้ (ไม่แนะนำให้เลือก)



เพื่อน

หากเลือกสถานะนี้ เฉพาะเพื่อนใน Facebook ของเราเท่านั้นที่สามารถมองเห็นโพสต์ของเราได้ (แนะนำให้เลือก)



เฉพาะฉัน

เฉพาะท่านเท่านั้นที่เห็นโพสต์ดังกล่าว บุคคลอื่นไม่สามารถมองเห็นได้ทั้งสิ้น

3.1 ใครบ้างที่เพิ่มเราเป็นเพื่อนได้?

การตั้งค่าสำหรับจำกัดการส่งคำร้องขอเป็นเพื่อนในส่วนนี้ จะมีให้เลือกการตั้งค่าความเป็นส่วนตัวอยู่ 2 แบบ คือ



ทุกคน

ทุกคนที่เล่น Facebook สามารถส่งคำร้องขอเป็นเพื่อนกับเราได้



เพื่อนของเพื่อน

บุคคลอื่นที่มีเพื่อนร่วมกับเรา จะสามารถส่งคำร้องขอเป็นเพื่อนกับเราได้ (แนะนำให้เลือก)

3.2 ใครจะเห็นเราบ้างบน Facebook?

การตั้งค่าให้บุคคลอื่นที่สามารถค้นหาโปรไฟล์ของเรา สามารถค้นหาได้ด้วย

- ชื่อที่เราตั้งเป็นชื่อโปรไฟล์
- ชื่อ E-mail
- เบอร์โทรศัพท์



4 ไม่ควรตอบรับคำขอเป็นเพื่อนที่ไม่รู้จัก

เพื่อป้องกันคนที่แอบอ้างใช้ชื่อ หรือรูปภาพของผู้อื่น ในการเล่น Facebook ควรตรวจสอบก่อนตอบรับคำขอให้แน่ใจว่า เป็นคนรู้จักของเรา หรือเป็นคนที่มีความหมายอยู่จริง



5 ตรวจสอบ URL ของ Facebook ก่อนเข้าระบบทุกครั้ง

ว่าเป็นของ Facebook จริงหรือไม่ โดยสังเกตที่ URL หรือช่องที่อยู่ของเว็บไซต์

Facebook Messenger

แอปพลิเคชันแชตจากทาง Facebook ซึ่งสามารถใช้งานได้ไม่ต่างจาก LINE เอาไว้แชตคุยกับเพื่อน ๆ



ส่งข้อความ

ส่งข้อความ พร้อมสติ๊กเกอร์ตลก ๆ ส่ง GIF แบบเคลื่อนไหว และใช้อีโมจิ



แชร์รูปภาพและวิดีโอ

เก็บช่วงเวลาดี ๆ ด้วยกล้องใน Messenger เพิ่มฟิลเตอร์หรือลายเส้น แล้วส่งไปให้เพื่อน ๆ



ตั้งกลุ่มสนทนา

สร้างกลุ่มสนทนา แชร์ข้อความ รูป วิดีโอ สติ๊กเกอร์ ข้อความเสียง และตำแหน่งที่ตั้งกับเพื่อน ๆ ได้อย่างง่ายดาย



โทร.หรือคุยวิดีโอแชต

โทร.คุยผ่าน Wi-Fi ได้ฟรี นอกนั้นจะต้องเสียค่าบริการอินเทอร์เน็ตตามอัตรามาตรฐาน



ส่งข้อความเสียง

บันทึกเสียงและส่งข้อความเสียง



**ใช้สังคมออนไลน์ยังไง
ให้มีความสุข**

สื่อสารเชิงสร้างสรรค์

โซเชียลมีเดียนอกจากเป็นที่ให้เราแสดงความคิดเห็น ความรู้สึก ในขณะเดียวกัน ก็เปิดรับความรู้สึกและความคิดเห็นจากเพื่อน ๆ ของเราได้ด้วย การจะใช้มันอย่างมีความสุข ก็ทำได้ง่าย ๆ แค่โพสต์ออกไปในเชิงบวก แม้จะเป็นเพียงรูปภาพ หรือข้อความ ต้องให้แน่ใจว่าไม่ทำร้ายจิตใจ หรือสร้างความเสียหายให้กับผู้อื่นในโลกออนไลน์เมื่อเราโพสต์ลงไปแล้ว ต้องคำนึงเสมอว่ามันจะอยู่บนโลกออนไลน์ตลอดไป ถึงแม้จะลบข้อความไปแล้วก็ตาม อาจมีคนถ่ายภาพสิ่งที่เราโพสต์ไปแล้วเอาไว้ก็เป็นไปได้

แบ่งปันสาระดี ๆ

เมื่อใช้โซเชียลมีเดียเป็นเสมือนที่พบปะพูดคุยกับเพื่อน ๆ หรือลูกหลานแล้ว ก็ควรจะแบ่งปันหรือสร้างเนื้อหาที่ดี ไม่ว่าจะเป็นการแชร์ โพสต์ภาพหรือข้อความไปในเชิงบวก เหมือนเมื่อใครเจอเรื่องดี ๆ อะไรก็แบ่งปันให้กับเพื่อน เช่น บทความ หรือวิดีโอให้ความรู้ใหม่ ๆ แนะนำสถานที่ คำพูดคำคมที่ดี หรือแม้แต่ธรรมะ

ใช้เป็นทีมรวมตัวกันทำดี

คงจะดีไม่น้อยถ้าเรามีพื้นที่สื่อสาร ส่งต่อ ให้ความช่วยเหลือกันหรือสร้างสังคมจิตสาธารณะ งานอาสาสมัคร กิจกรรมเพื่อสังคม เพื่อชักชวนให้คนอื่นร่วมกันทำความดี

แลกเปลี่ยนความคิดเห็น

เมื่อมีปัญหาที่อาจนำเสนอปัญหาเพื่อขอคำปรึกษา หรือขอความเห็นผ่าน Social Network ได้ เช่น การสร้างหน้าแฟนเพจของกลุ่มให้คนที่อยู่ในพื้นที่เดียวกัน หรือผู้เชี่ยวชาญมาช่วยกันนำเสนอแง่มุมทางออกหรือคำแนะนำในการแก้ไขปัญหาต่าง ๆ



"ข่าวออนไลน์" สังเกต ยิ่งใจว่า "ไม่ปลอม"

ในยุคนี้ Social Network ทำให้การรับรู้ข่าวสารและส่งต่อข่าวรวดเร็วอย่างมาก แต่ความรวดเร็วนี้อาจทำให้มีข้อมูลหรือข่าวมากมายที่มีการส่งต่อเพียงแค่อัดแชร์โดยไม่ได้รับการตรวจสอบ หลายคนเมื่อได้รับข่าว รูปภาพหรือข้อมูลเรื่องใด ๆ มา ก็เชื่อและกดแชร์ในทันที โดยไม่ได้ตรวจสอบก่อนว่าข่าวดังกล่าวนั้นจริงหรือไม่ ซึ่งนั่นอาจจะทำให้คุณกำลังกลายเป็นผู้ร่วมเผยแพร่ข่าวลวงโดยไม่รู้ตัว

สังเกตยังไง ไม่โดนหลอก



ดูความน่าเชื่อถือของเว็บไซต์ที่เผยแพร่ข่าว ถ้าเป็นเว็บไซต์ข่าวที่ไม่มีก็หน้า ไม่ระบุที่อยู่สำหรับติดต่อ หรือแหล่งข้อมูล ก็อาจเป็นไปได้ว่า เป็นเว็บไซต์ที่ถูกสร้างเพื่อเผยแพร่ข่าวปลอม



ตรวจสอบเว็บไซต์หรือแหล่งข่าวอื่นว่ามีการเผยแพร่ข่าวเดียวกันหรือไม่ ถ้ามีเพียงแหล่งข่าวเดียว ก็อาจเป็นไปได้ว่าเป็นข่าวที่ไม่น่าเชื่อถือ



บ่อยครั้งที่ข่าวลวงมักจะใส่ภาพจากข่าวเก่าที่ไม่เกี่ยวข้อง เพื่อให้ดูน่าเชื่อถือ ผู้ใช้อาจพิจารณาใช้งานบริการของ TinEye หรือ Google Reverse Image Search เพื่อค้นหาว่ารูปดังกล่าวปรากฏอยู่ในข่าวเก่าหรือไม่



ตรวจสอบโดยการนำชื่อข่าว หรือเนื้อความในข่าว มาค้นหาใน Google ซึ่งอาจพบเว็บไซต์แจ้งเตือนว่าข่าวดังกล่าวเป็นข่าวลวง หรือดูวันที่เผยแพร่ข่าว อาจพบว่าเป็นข่าวจริงแต่เผยแพร่แล้วเมื่ออดีต



สอบถามบนเว็บไซต์หรือติดต่อสำนักข่าวที่น่าเชื่อถือ ให้ช่วยตรวจสอบ



นอกจากนี้หากผู้ใช้พบและพิจารณาแล้วเห็นว่า น่าจะเป็นข่าวปลอมแต่ยังไม่แน่ใจ ทางที่ดีที่สุดในการป้องกันความผิดพลาด ควรหลีกเลี่ยงการแชร์ เพื่อลดผลกระทบจากความเสียหายที่อาจเกิดขึ้น



| | |
|---|----|
| อาชีพที่ใช้ กับความถนัดที่ชอบในยุคดิจิทัล | 58 |
| ยุคแห่งการ Streaming | 64 |
| Cyberbullying ไม่ใช่เรื่องตลก | 68 |
| รวมคำทับศัพท์ไอที | 73 |

ວັຍໄສ ຈລາດຮູ້ເນັຕ

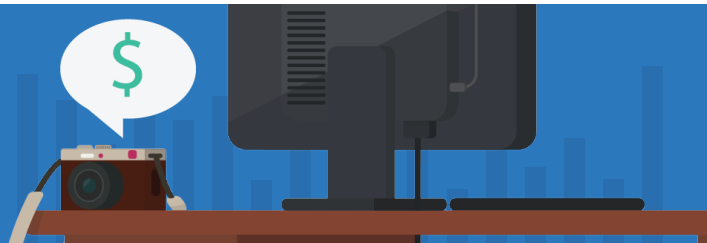
B



อาชีพที่ใช้ กับ ความถนัด ที่ชอบในยุคดิจิทัล

อาชีพออนไลน์ เรียนอยู่ก็ทำงานได้

หลาย ๆ คนมีความคิดอยากหารายได้เพื่อเป็นรายได้เสริมระหว่างเรียนเพื่อลดภาระทางบ้านหรือเป็นทุนในการศึกษา จึงเลือกหารายได้บนโลกออนไลน์โดยผ่านอินเทอร์เน็ตในช่องทางต่าง ๆ เช่น การขายสินค้าผ่าน Facebook, Instagram หรือที่เราเรียกง่าย ๆ ว่า "ไอจี", การเปิดร้านค้าออนไลน์กับเว็บที่ให้บริการเปิดร้านค้าฟรี, การขายสินค้าผ่านเว็บไซต์ต่าง ๆ เป็นต้น หรือบางคนก็ใช้งานอดิเรกหรือสิ่งที่ชอบทำในเวลาว่างมาสร้างอาชีพและรายได้ จะมีอาชีพอะไรบ้างที่เข้ากับ ความถนัดของเรามาดูกันเลย



ง่าย ๆ ขายภาพออนไลน์

สมาร์ทโฟนทุกวันนี้มาพร้อมกับความคมชัด ถ่ายภาพได้คุณภาพสูง รวมถึงมีลูกเล่นสนุก ๆ มากมาย งานนี้เข้าทางคนที่ชอบถ่ายภาพ ใครจะไปรู้ ภาพถ่ายสวย ๆ ของเราก็ตายได้ ไม่ว่าจะเป็น วิทิวทัศน์ ภาพสัตว์เลี้ยง หรือแม้กระทั่ง รูปท่าทางต่าง ๆ ที่น่าสนใจ สามารถนำภาพเหล่านี้ ไปขายทางได้ทาง <http://shutterstock.com> หรือเว็บอื่น ๆ ได้ ทำให้การถ่ายภาพเล่น ๆ ของเรา หาค่าขนมได้



สนุกกับเกมแถมยังได้เงิน

นัก Cast Game หรือ Game Caster ก็คือคนที่เล่นเกมแล้วถ่ายทอดสดให้กับคนอื่นได้ดู โดยหลัก ๆ คือการแบ่งปันความสนุกในการเล่นเกม พร้อมแนะนำแนวทางในการเล่นไปด้วยนั่นเอง สำหรับพวก Caster เก่ง ๆ จะมีการเสริมมุกตลก ทำให้ดูแล้วชวนให้ติดตาม ไม่น่าเบื่อ

นอกจากจะทำให้ยอดผู้ติดตามเพิ่มขึ้นแล้ว รายได้จะเพิ่มตามยอดวิว ยิ่งมีนั้บการที่จะได้เงินบริจาคจากคนดูที่เรียกว่าโดเนท เป็นเหมือนกับสปอนเซอร์บริจาคสนับสนุนการเล่นเกมนะและทำวิดีโอ มากไปกว่านั้น Caster บางคนยังมีรายได้จากการขายสินค้าที่ระลึกของตัวเองอีกด้วยนะ



รับรีวิวในโลกออนไลน์

เราคงเคยเห็นการรีวิวพวกเครื่องสำอาง หรือผลิตภัณฑ์เสริมความงามต่าง ๆ ทางออนไลน์ รู้หรือไม่ว่านอกจากรีวิวให้ฟรี ๆ แล้ว ยังมีอาชีพรับจ้างรีวิวอีกด้วย โดยการรีวิวของเขานั้น ไม่ใช่เพียงเครื่องสำอาง หรือผลิตภัณฑ์เสริมความงามเท่านั้น ยังมีการรีวิวสินค้าในรูปแบบอื่น เช่น หนังสือ ภาพยนตร์ สถานที่ท่องเที่ยว โรงแรม อุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ หรือแม้แต่อาหาร โดยเราอาจเริ่มจากการรีวิวสิ่งที่เราชอบ หรือสนใจ ซึ่งการรีวิวเหล่านี้ นอกจากช่วยให้ได้ทำในสิ่งที่ชอบแล้ว ยังสามารถสร้างรายได้จากการรับจ้างรีวิวได้อีกด้วย



โอกาสของคนชอบเขียน

ตอนนี้ร้านค้าต่าง ๆ หันมาทำการตลาดออนไลน์และต้องการบทความมากมาย ส่งให้กับกลุ่มลูกค้า เพื่อสื่อสารให้เกิดความผูกพันในแบรนด์ และสร้างสรรค์เรื่องราวให้สินค้าน่าสนใจ จึงต้องการคนมาเขียนบทความที่น่าสนใจจำนวนมาก นับว่าเป็นโอกาสสำคัญของคนที่ชอบเขียนหนังสือหันมาเขียนออนไลน์ สร้างสรรค์คอนเทนต์ โพสต์ลงตามเว็บไซต์หรือสื่อโซเชียลมีเดียต่าง ๆ หรือแม้กระทั่งเขียน E-Book หรือวาดการ์ตูนขายออนไลน์ตามความถนัดและสร้างรายได้ก็น่าสนใจไม่น้อย



Influencer ผู้มีอิทธิพล จับใจคนดิจิทัล

ในยุคที่ใคร ๆ ก็ก้าวเข้ามาเป็น Influencer ได้ไม่ยาก ขอให้เรามีเรื่องจะเล่า หรืออยากจะทำอะไร ไม่ว่าจะเป็นเรื่องส่วนตัว ประสบการณ์ไปพบเจอ หรือไปค้นคว้า หามาเล่าก็ทำได้ทั้งนั้น ยิ่งเดี๋ยวนี้ไม่จำเป็นต้องมีคนคอยติดตามเป็นหลักแสนหลักล้าน คุณก็ถือเป็น Influencer ถ้ามีคนคอยติดตามเพียงหลักพันหรือหลักหมื่น ก็นับแล้ว



นักผลิต Content

พูดถึงนักผลิต Content ก็ต้องนึกถึงคนผลิตรายการโทรทัศน์ แต่ในปัจจุบันนี้ใคร ๆ ก็เป็นนักผลิต Content ได้ หรือที่เราเรียกกันว่า YouTuber (ยูทูปเบอร์) นักผลิต Content ออนไลน์สร้างรายได้พิเศษจากการอัดคลิปวิดีโอลง YouTube สามารถเปลี่ยนจากยอดเข้าชม (View) ให้กลายเป็นเงินจากการโฆษณาได้อีกด้วย



**สร้างสรรค์คอนเทนต์
ด้วยเคล็ดลับง่าย ๆ**

1. แตกต่าง

การที่เราจะแตกต่างจากคนอื่นนั้น ไม่ใช่การทำอะไรที่พิเรนทร์ หรือ พิสดาร แต่เราต้องทำสิ่งสร้างสรรค์ที่ยังไม่เคยเกิดขึ้น หรือเกิดขึ้นน้อยมาก

2. น่าสนใจ

เมื่อมีความต่าง ก็จะก่อให้เกิดความน่าสนใจ จนในที่สุดก็จะเป็นกลุ่มแฟน ๆ ที่ชื่นชอบผลงานของเรา พวกเขาก็จะทำการตลาดให้เรา

3. น่าเชื่อถือ

เราต้องทำให้ผู้ชมเชื่อสิ่งที่เราต้องการจะสื่อออกไป

4. มีประโยชน์กับผู้ชม

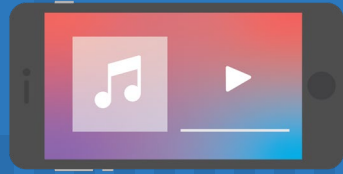
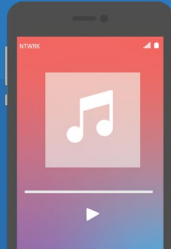
ข้อนี้สำคัญมาก คือ เราต้องสร้างสรรค์ผลงานที่เป็นประโยชน์กับผู้ชม ไม่ใช่ให้เพียงแต่ตัวเราเอง เราต้องคิดว่า สิ่งที่เรากำลังทำอยู่นี้ จะช่วยแก้ปัญหา หรือสร้างความสุขให้กับผู้อื่นได้หรือไม่



ยุคแห่งการ Streaming

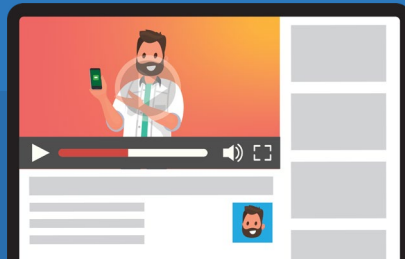
สตรีมมิง (Streaming) คือการเล่นไฟล์มัลติมีเดีย (วิดีโอหรือเสียง) ผ่านอินเทอร์เน็ตจากช่องทางที่ให้บริการสตรีมมิง โดยไม่ต้องมีการดาวน์โหลดจนครบไฟล์ เนื่องจากการดาวน์โหลดไฟล์มัลติมีเดียทั้งไฟล์จะใช้เวลาค่อนข้างมาก

ดังนั้นการเล่นไฟล์มัลติมีเดียจากอินเทอร์เน็ตด้วยเทคนิคสตรีมมิง จะทำให้สามารถแสดงผลข้อมูลได้ก่อนที่ไฟล์ทั้งหมดจะส่งผ่านเข้ามายังอุปกรณ์ของเรา สตรีมมิงจึงนำไปใช้ในวงการออนไลน์ได้หลากหลาย ไม่ว่าจะเป็นเกม งานอีเวนต์ รายการ และอื่น ๆ อีกมากมาย รวมถึงสร้างมิติใหม่ ๆ ในการรับชมการถ่ายทอดสดได้มากขึ้นกว่าเดิม ไม่ว่าจะอยู่ตรงไหนของโลกก็สามารถรับชมได้เพียงแค่อินเทอร์เน็ตและอุปกรณ์ต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นคอมพิวเตอร์, สมาร์ทโฟน, แท็บเล็ต หรือแม้แต่สมาร์ตทีวี



Music Streaming

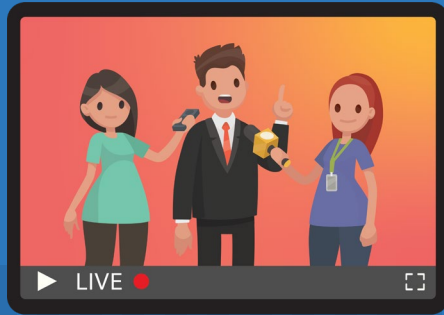
การฟังเพลงในรูปแบบออนไลน์โดยใช้อินเทอร์เน็ตเป็นสื่อกลาง ลักษณะเหมือน การเช่าเพลงฟังที่กำลังฮิตที่สุด ๆ ในตอนนี้ แคมการใช้งาน Music Streaming นั้น ช่วยลดการละเมิดลิขสิทธิ์ได้ในระดับหนึ่ง เพราะบางเจ้าเปิดบริการให้ฟังได้ฟรี ถึงแม้จะดาวน์โหลดเก็บไว้ฟังได้ แต่ก็ไม่อนุญาตให้แจกจ่ายไฟล์



Video Streaming

บริการ Video on-demand เป็นการบันทึกวิดีโอไว้บนเซิร์ฟเวอร์ให้ผู้ใช้สามารถ เลือกดูคลิปลิวิดีโอผ่านระบบอินเทอร์เน็ต

บริการ Video Broadcasting เป็นการถ่ายทอดสดวิดีโอผ่านระบบอินเทอร์เน็ต แบบ Real Time Chromecast อุปกรณ์สำหรับใช้งาน Video Streaming สามารถ เปลี่ยนโทรทัศน์ธรรมดาให้กลายเป็นสมาร์ททีวีที่สามารถสตรีม Content ต่าง ๆ จากสมาร์ทโฟนให้แสดงผลบนโทรทัศน์ได้ทันที



YouTube Live

เจ้าพ่อวิดีโอออนไลน์อย่าง YouTube ก็ไม่น้อยหน้า มีฟีเจอร์ Livestreaming มานานแล้ว เราสามารถดูการถ่ายทอดสดกิจกรรมต่าง ๆ ได้ใน YouTube ทั้งบนเว็บและในสมาร์ทโฟนได้อย่างสะดวก หรือจะดูจากคลิปบันทึกงานที่ถ่ายทอดสดไปแล้วก็ได้

และเพียงแค่นี้เรามีบัญชี YouTube สัญญาอินเทอร์เน็ต และสมาร์ทโฟน ก็สามารถถ่ายทอดสดผ่านช่อง YouTube ของเราเองได้ด้วย



Instagram Story / IGTV

การไลฟ์ของ Instagram นั้นจะต่างจาก Facebook Live หรือ YouTube เพราะวิดีโอจะไม่ได้ปรากฏขึ้นมาบนหน้าฟีดหรือไทม์ไลน์โดยตรง แต่จะไปอยู่ใน Instagram Stories ที่อยู่ด้านบน เมื่อคนที่เราติดตามอยู่กำลัง Live สดก็จะมี การแจ้งเตือนให้กดเข้าไปดู

ดิจิทัลสเกิล กระตุ้น ความคิดสร้างสรรค์

เราคงอยากลองลงมือสร้างคอนเทนต์เป็นของตัวเองกันแล้ว แต่จะเริ่มตัวยังไง เพียงแค่ใช้อินเทอร์เน็ต สมาร์ทโฟน และความคิดสร้างสรรค์ ก็สามารถฝึกฝนทักษะกันได้ง่าย ๆ คงจะดีไม่น้อย ถ้าเรามีภาพสวย ๆ ทำให้คอนเทนต์ หรือเรื่องราวที่เราจะแชร์ผ่านโซเชียลมีเดียน่าสนใจยิ่งขึ้น พร้อมทั้งสร้างสไตล์ที่น่าจดจำ ทำให้ภาพธรรมดา ๆ มีสไตล์ขึ้นมา แคมหากเอาไปใช้กับการขายของออนไลน์ด้วยแล้ว ยิ่งเพิ่มมูลค่าเข้าไปอีก มาดูกันว่ามีแอปพลิเคชันอะไรที่น่าลองดาวน์โหลดมาใช้ แคมยังฟรีด้วยนะ



ตัดต่อวิดีโอ ง่ายนิดเดียว

การตัดต่อวิดีโอ นั้นทำไม่ยากอีกต่อไป สามารถทำได้ทั้งบนคอมพิวเตอร์และสมาร์ทโฟนก็ตัดต่อได้อย่างรวดเร็ว มีลูกเล่นหลากหลาย ใส่ดนตรีประกอบ ง่ายกับนักตัดต่อวิดีโอมือสมัครเล่น รวมถึงทุกวันนี้มีแอปพลิเคชันตัดต่อที่ดาวน์โหลดได้ฟรีมากมาย พร้อมให้อัปโหลดผลงานโชว์เพื่อนได้ทันที

กราฟิกง่าย ๆ ทำได้บนมือถือ

ในปัจจุบันงานกราฟิกและงานออกแบบเป็นงานที่น่าสนใจและมีรายได้ดีเลยทีเดียว คนส่วนใหญ่คงนึกถึงงานกราฟิกว่าต้องทำงานอยู่แต่หน้าคอมพิวเตอร์ตลอดเวลา แต่ในปัจจุบันเทคโนโลยีต่าง ๆ ก็เปลี่ยนไปมาก ทำให้เราสามารถทำงานออกแบบและงานกราฟิกผ่านทางสมาร์ทโฟน หรือ iPad ได้ทั้ง อินโฟกราฟิก โปสเตอร์ หรือสื่อประชาสัมพันธ์ต่าง ๆ



Cyberbullying ไม่ใช่ เรื่องตลก

"Cyberbullying" หรือ "การระรานทางไซเบอร์" เป็นคำที่เราคงเคยได้ยินหรืออาจจะเคยเจอทำลงไปโดยไม่รู้ตัว เป็นการระรานโดยใช้สื่อออนไลน์เป็นเครื่องมือเพื่อทำให้ผู้อื่นเดือดร้อนรำคาญ หรือรู้สึกไม่ดีต่าง ๆ

พฤติกรรมอะไรบ้างที่เป็น Cyberbullying?

- การโพสต์ภาพตัดต่อล้อเลียนหรือภาพที่ทำให้เกิดความเสียหาย
- การใช้ถ้อยคำนินทา ด่าทอ ให้เพื่อน ๆ รู้สึกเสียหาย อับอาย
- ใส่ร้าย ช่มชู้หรือทำให้ไม่รู้สึกไม่ปลอดภัย
- สวมรอยออนไลน์

ข้อแนะนำในการป้องกัน และรับมือ Cyberbullying



1 อย่าแชร์บัญชี Social Media กับบุคคลอื่น

แม้กระทั่งเพื่อนหรือพี่น้องในครอบครัวก็ตาม เนื่องจากอาจถูกนำไปใช้
กลับแกล้งได้

2 อย่าส่งรูปถ่ายส่วนตัว ล่อแหลมหรือเปื้อนเปลือย ให้บุคคลอื่น

เพราะมีโอกาสที่จะถูกนำรูปมาแบล็กเมลในภายหลังได้

3 ระมัดระวังการเปิดเผยข้อมูลส่วนตัวในโลก ออนไลน์

การ “คิดก่อนโพสต์” โดยไม่โพสต์ข้อมูลส่วนบุคคล เช่น เลขบัตรประชาชน
เอกสารสำคัญ ภาพถ่ายที่มีข้อมูลส่วนตัว รวมถึงตั้งค่าขอระบบเพื่อจำกัดรายชื่อ
หรือคนที่สามารถเห็นโพสต์ของเราได้ เพราะข้อมูลเหล่านี้อาจถูกผู้ไม่หวังดีนำ
ไปใช้ในการแฮกรหัสผ่าน สวมรอย หรือขโมยภาพไปตัดต่อกลับแกล้ง

Code สำคัญ ลด CYBERBULLYING

STOP

Stop

หยุดการตอบโต้ เมื่อถูกระรานหรือคุกคามทางออนไลน์
รวมทั้งการบล็อกผู้ระรานไปเลย ไม่ให้กลับมากระรานเราได้อีก

TELL

Tell

บอกพ่อแม่ ผู้ปกครอง หรือเจ้าหน้าที่ที่เกี่ยวข้อง เพื่อขอความช่วยเหลือ

DEL

Del หรือ Delete

ลบข้อความกลั่นแกล้ง หรือแจ้งให้ผู้ดูแลระบบลบโพสต์นั้นออก

STRONG

Strong

เข้มแข็ง ไม่ใส่ใจให้คุณค่ากับการระรานนั้น และใช้เป็นแรงผลักดันให้เราดีขึ้น

บทเรียนจาก "Password"



#หนังสือต้นฉบับ #พาสเวิร์ด #เน็ตไอดอลไทย

Password

1,794,217 views 👍 29K 👏 850

 **ETDA Channel**
Published on 2 Jul 2018

เจสซี่พี่!! "ใครบอกเพชฌัญชเอน"

หนังสือต้นฉบับเรื่อง "Password" (พาสเวิร์ด) เป็นหนังสือสั้นอีกเรื่องที่น่าสนใจในบท ETDA ตลอดฉบับว่าที่

SHOW MORE



หนังสือต้นฉบับเรื่อง "Password"* เป็นหนังสือสั้นยอดนิยมในหมู่วัยรุ่น ที่ ETDA สร้างสรรค์ขึ้น เพื่อสะท้อนบทเรียนเรื่อง ผลร้ายจากการแชร์พาสเวิร์ดหรือรหัสผ่านให้คนใกล้ตัว

นอกจากนั้น ยังแสดงให้เห็นความรุนแรงของการกระหน่ำทางไซเบอร์หรือ Cyberbullying ที่ส่งผลกระทบต่อร่างกายและจิตใจของคนที่ถูกเป็นเหยื่อ ซึ่งการจะผ่านพ้นไปได้ ต้องอาศัยความเข้มแข็งและกำลังใจจากคนที่จริงจังเท่านั้น

ชมหนังสือเรื่องนี้ได้ทาง YouTube ช่อง ETDA Channel เพียงค้นคำว่า Password และยังมีหนังสืออีกหลายเรื่องที่ส่งเสริมการใช้ดิจิทัลอย่างสร้างสรรค์และมั่นคงปลอดภัยที่ช่องนี้

*หนังสือนี้เหมาะกับผู้มีอายุ 15 ปีขึ้นไป อาจมีภาพ เสียง หรือเนื้อหา ที่แสดงให้เห็นถึงพฤติกรรมหรือภาษา ที่ไม่เหมาะสม และต้องใช้วิจารณญาณในการชม



รวมคำทับศัพท์ไอที

คงจะไม่ดีแน่หากเรามีภาพ หรือวิดีโอที่น่าสนใจ แต่กลับพิมพ์ข้อความผิด ซึ่งอาจทำให้ความหมายที่เราตั้งใจจะสื่อสารผิดเพี้ยน ร้ายไปกว่านั้นอาจจะทำลายความน่าเชื่อถือของข้อความของเรา พิมพ์ถูกเอาไว้ปลอดภัยที่สุด

| | | | |
|------------|--------------|------------|-----------|
| Animation | แอนิเมชัน | Like | ไลก์ |
| Bluetooth | บลูทูท | Link | ลิงก์ |
| Click | คลิก | Login | ล็อกอิน |
| Comment | คอมเมนต์ | Post | โพสต์ |
| Content | คอนเทนต์ | Refresh | รีเฟรช |
| Digital | ดิจิทัล | Smartphone | สมาร์ทโฟน |
| Download | ดาวน์โหลด | Software | ซอฟต์แวร์ |
| e-Commerce | อีคอมเมิร์ซ | Twitter | ทวิตเตอร์ |
| e-Mail | อีเมล | Update | อัปเดต |
| Facebook | เฟซบุ๊ก | Upload | อัปโหลด |
| Graphic | กราฟิก | Webpage | เว็บเพจ |
| Group | กรุ๊ป | Website | เว็บไซต์ |
| Instagram | อินสตาแกรม | Windows | วินโดวส์ |
| Internet | อินเทอร์เน็ต | YouTube | ยูทูป |

(ที่มา: หนังสือ ภาษาไทย ภาษาสื่อ ฉบับราชบัณฑิตยสภา จัดพิมพ์
 เนื่องในวันภาษาไทยแห่งชาติ 29 กรกฎาคม 2559 หมวดศัพท์บัญญัติน่ารัก)



| | |
|---|----|
| “อีคอมเมิร์ซ” ต่างจาก “ธุรกรรมออนไลน์” อย่างไรนะ | 76 |
| อยากขายของออนไลน์เริ่มยังไงดี | 79 |
| ชื่อของออนไลน์ยังไง ไม่ให้โดนโกง | 87 |
| ธุรกรรมออนไลน์ ง่ายตายกว่าที่คิด | 92 |

#หาเงินก่อน ไม่รอแล้วนะ



| | |
|--|----|
| Digital Wallet คืออะไร | 96 |
| วิธีการป้องกันปัญหาการทำธุรกรรม ออนไลน์ผ่านมือถือ | 98 |



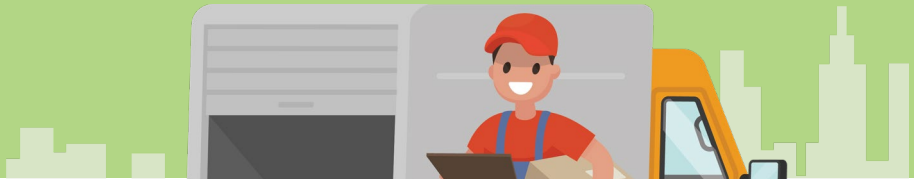
"อีคอมเมิร์ซ" ต่างจาก "ธุรกรรมออนไลน์" ยังไงนะ

"ธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์" (Electronic Transaction) หรือ ธุรกรรมทางออนไลน์ หมายถึง กิจกรรมใด ๆ ที่กระทำขึ้นระหว่างหน่วยธุรกิจ บุคคล รัฐ ตลอดจนองค์กรเอกชนหรือองค์กรของรัฐใด ๆ เพื่อวัตถุประสงค์ทางธุรกิจ การค้า และการติดต่องานราชการ โดยใช้วิธีการทางอิเล็กทรอนิกส์ทั้งหมดหรือบางส่วน ยกตัวอย่าง เช่น การซื้อ-ขายสินค้าผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต, อีคอมเมิร์ซ, การสมัครสมาชิกผ่านระบบออนไลน์, การตกลงทำสัญญาซื้อ-ขาย หรือสัญญาตกลงตามข้อบังคับต่าง ๆ บนเครือข่าย, การโอนเงินด้วยระบบอัตโนมัติผ่านระบบเครือข่าย, การสื่อสารรับ-ส่งข้อมูลอิเล็กทรอนิกส์ด้วยเครือข่ายการสื่อสาร และการสอบถามข้อมูลผ่านระบบออนไลน์ เป็นต้น

แต่ "อีคอมเมิร์ซ" (e-Commerce, Electronic Commerce) เป็นการดำเนินกิจกรรมต่าง ๆ ระหว่างผู้ซื้อและผู้ขายที่ครอบคลุมการซื้อขายสินค้าและบริการ โดยกระทำผ่านสื่ออิเล็กทรอนิกส์หรืออินเทอร์เน็ต ดังนั้น ธุรกรรมทางออนไลน์ จึงมีขอบเขตที่กว้างกว่าอีคอมเมิร์ซนั่นเอง

การทำอีคอมเมิร์ช ดียังไง

การทำธุรกิจอีคอมเมิร์ช เหมาะสำหรับผู้ประกอบการที่มีเงินทุนน้อยและต้องการลดต้นทุน เพียงแค่มีสมาร์ทโฟนและอินเทอร์เน็ตก็สามารถหาช่องทางขายของผ่านทางออนไลน์ได้ เหมือนเรามีหน้าร้านอยู่ทั่วโลกและสามารถเปิดร้านได้ตลอด 24 ชั่วโมง ทุกวัน ไม่มีวันหยุด สามารถเข้าถึงกลุ่มลูกค้าได้โดยตรง รวมทั้งให้คำปรึกษาและแก้ไขปัญหาได้อย่างรวดเร็ว ซึ่งในอดีตการทำธุรกิจการค้าขายกันเพียงการขายผ่านทางหน้าร้านเท่านั้น โดยต้องใช้เงินลงทุนสูง ไม่ว่าจะเป็นการจัดการร้าน การจ้างคนดูแล หน้าร้าน ค่าเช่าพื้นที่ ข้อจำกัดทางด้านเวลาในการเปิดร้าน ท่าเลที่ตั้งร้านค้า ซึ่งในการตั้งร้านค้าในรูปแบบเดิมนั้นส่วนใหญ่จะเป็นที่รู้จักและเข้าถึงได้เฉพาะลูกค้าในพื้นที่นั้นเท่านั้น

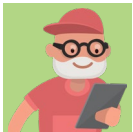


รู้จักกับ ระบบนิเวศอีคอมเมิร์ช

ระบบนิเวศอีคอมเมิร์ช (e-Commerce Ecosystem) คือระบบที่เชื่อมโยงแต่ละกลุ่มธุรกิจเพื่อเกื้อหนุน ส่งเสริม ให้เกิดเป็นเครือข่ายที่ครบวงจร ตั้งแต่การขายและการซื้อสินค้า ลองนึกภาพง่าย ๆ เช่น การที่เราจะซื้อสินค้าออนไลน์ ประกอบไปด้วย การเข้าถึงอินเทอร์เน็ต ค้นหาผู้ขาย เลือกสิ่งที่เราต้องการซื้อ ยืนยันคำสั่งซื้อ และการชำระเงิน ต่อจากนั้นจะเป็นมุมมองทางฝั่งผู้ขายสินค้า เมื่อได้รับคำสั่งซื้อแล้วก็นำสินค้าจากคลังไปส่งให้ผู้ซื้อและได้รับการชำระเงิน จะเห็นได้ว่าในหนึ่งกิจกรรมมีหลายอุตสาหกรรมที่เข้ามาเกี่ยวข้อง ซึ่งสามารถได้รับประโยชน์จากกิจกรรมในระบบนิเวศนี้



ระบบนิเวศอีคอมเมิร์ซ มีอะไรบ้าง



ผู้ซื้อสินค้า / ผู้ขายสินค้า บนช่องทางออนไลน์

ซื้อขายกันบน e-Marketplace, หรือโซเชียลมีเดียอย่าง Facebook, Instagram, LINE



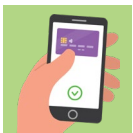
บริการขนส่ง (Logistics)

เช่น ไปรษณีย์ไทย, Kerry Express, SCG Express



ผู้ให้บริการ e-Marketplace

หรือตลาดกลางในการวางขายสินค้า เช่น Lazada, Shopee, JD Central



ช่องทางการชำระเงิน

เช่น จะจ่ายผ่าน Internet Banking, Counter Service, หรือบัตรเครดิต/เดบิต หรือแม้แต่ระบบเรียกเก็บเงินปลายทาง



อยากขายของออนไลน์ เริ่มยังไงดี

1 สำรวจความชอบของตัวเอง

จะเป็นอย่างไรหากเราเปลี่ยนงานอดิเรกมาเป็นอาชีพได้ หากเราได้ขายสินค้าที่เราชอบ มีความสนใจเฉพาะ หรือแม้แต่มีความถนัดในการประดิษฐ์เพื่อเพิ่มมูลค่าสินค้า เมื่อรับบทบาทเป็นพ่อค้าแม่ค้าก็จะสามารถให้ข้อมูลของสินค้ากับลูกค้าได้เป็นอย่างดี แลวงการทำธุรกิจนั้นต้องอาศัยความอดทนและระยะเวลาทุ่มเทอยู่กับมัน คงจะดีไม่น้อยหากเรามีความชอบเป็นจุดเริ่มต้นในการเริ่มทำธุรกิจออนไลน์

ตัวอย่างสินค้ายอดนิยม ในการขายออนไลน์



สินค้าเพื่อสุขภาพและความงาม

สินค้าขายดี ไม่ว่าจะเป็นอาหารเสริมเพื่อสุขภาพและความงาม ผลิตภัณฑ์บำรุงผิว เครื่องสำอาง เพราะความสวยความงามและสุขภาพ เป็นเรื่องที่คนส่วนใหญ่ให้ความสนใจอยู่เสมอ แต่ต้องมั่นใจว่าเป็นไปตามมาตรฐานและผ่าน อย. เพราะความปลอดภัยของลูกค้า เป็นเรื่องที่สำคัญที่สุด



สินค้าแฟชั่น

ไม่ว่าจะเป็น เสื้อผ้า เครื่องแต่งกาย หรือเครื่องประดับ ที่หลากหลาย และเปลี่ยนเร็ว ข้อดีของสินค้าแฟชั่นมักจะขายได้ในราคาสูง และทำยอดขายได้อย่างรวดเร็ว แต่หากคิดจะขายสินค้าประเภทนี้ ต้องตามเทรนด์ใหม่อยู่เสมอ และต้องประมาณสต็อกสินค้าในจำนวนที่พอดีกับระยะเวลาของกระแสของตัวสินค้าที่จะขายได้



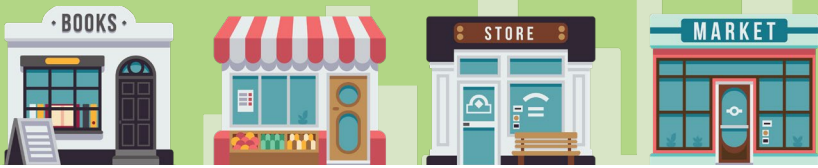
สินค้าไอที

อีกหนึ่งสินค้าออนไลน์ที่ขายดีไม่แพ้สินค้าประเภทอื่น ๆ เลยทีเดียว เพราะมีเทคโนโลยีใหม่ ๆ เข้ามาเสมอ แต่เนื่องจากสินค้าไอทีก็เหมือนกับสินค้าแฟชั่นที่มาไวไปเร็ว เมื่อมีสินค้านวัตกรรมออกมาสินค้านั้นเก่าก็จะตกยุคและหมดความนิยมไปในทันที เพราะฉะนั้นผู้ที่ขายสินค้าไอทีก็ต้องมีการวางแผนสักหน่อย



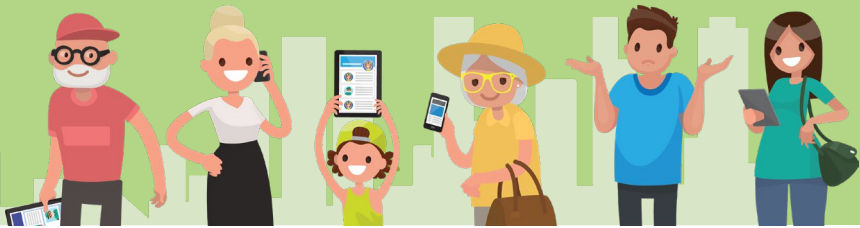
ของตกแต่งบ้าน

การตกแต่งบ้านก็มีสไตล์ที่หลากหลาย ไม่ต่างจากการแต่งกาย ด้วยการที่มีความแตกต่างสูง สินค้าตกแต่งบ้านจึงเป็นสินค้าที่เหมาะสมจะขายออนไลน์ ไม่ว่าจะเป็นเฟอร์นิเจอร์ ชุดเครื่องนอน หรือสิ่งของงานประดิษฐ์ต่าง ๆ ที่จะทำให้บ้านดูสวยโดดเด่นและน่าอยู่ขึ้นด้วย



2 คิดซื้อแบรนด์ที่โดนใจ ใช้ง่าย จำง่าย และสื่อถึงสินค้าที่ขาย

หลังจากที่มีไอเดียสินค้าที่จะขายออนไลน์แล้วขั้นตอนต่อไป ต้องอาศัยความคิดสร้างสรรค์กันสักหน่อย นอกจากการตั้งชื่อร้านให้น่าสนใจและจำง่ายแล้วยังคงต้องคิดถึงภาพรวม แนวคิดหรือคอนเซ็ปต์ของร้านเราให้ไปในทิศทางเดียวกัน เพื่อให้โดนใจกับกลุ่มลูกค้าที่มีความชอบตรงกับร้านค้าและสินค้าของเรา จะทำให้จดจำแบรนด์ได้ง่ายขึ้น



3 กำหนดกลุ่มลูกค้า

รู้ข้อมูลของลูกค้าเบื้องต้น ไม่ว่าจะเป็น เพศ อายุ การศึกษา ความชอบ สถานที่ทำงาน ที่อยู่ รายได้ เพื่อกำหนดราคาสินค้าและรูปแบบหน้าร้านออนไลน์ของเราให้โดนใจลูกค้ามากที่สุด

พฤติกรรมของลูกค้า รู้ไว้ขายได้แน่ อาจจะมีฟังดูลงลึกไปสักหน่อย แต่รู้ไว้ดีกว่าแน่ หากในอนาคตเราอยากทำโปรโมชัน ทั้งลดแลกแจกแถม หรือโฆษณาร้านค้าและสินค้าของเราออกไป ก็คงอยากให้ลูกค้าเห็นโฆษณาของเราให้ได้มากที่สุด เราจึงควรรู้พฤติกรรมของกลุ่มลูกค้าว่าพวกเขาชอบทำอะไร ตัวอย่างเช่น ใช้สมาร์ทโฟนหรือไม่ ชอบใช้แอปพลิเคชันอะไร ใช้โซเชียลมีเดียบ่อยแค่ไหน ค้นหาสินค้าของเราอย่างไรก่อนจะตัดสินใจซื้อสินค้า มีเหตุผลอะไรมาช่วยในการตัดสินใจบ้าง

รู้จักลูกค้า จากผลสำรวจ พฤติกรรมผู้ใช้อินเทอร์เน็ต

Baby Boomer



เกิดในช่วงปี พ.ศ.2489 - 2507
เป็นยุคที่การพัฒนาเทคโนโลยี
ยังไม่ทันสมัยมากเท่าไรนัก

กิจกรรม ยอดฮิต



Social Media

84.7%



รับ-ส่ง
อีเมล

81.1%



พูดคุย
/โทรศัพท์ออนไลน์

75.1%

วันทำงาน/ วันเรียนหนังสือ



Social Media

2 ชม.
51 นาที/วัน



ยูทิวบ์/ฟังเพลง

2 ชม./วัน



พูดคุย/โทรศัพท์ออนไลน์

1 ชม.
52 นาที/วัน

วันหยุด



Social Media

2 ชม.
47 นาที/วัน



ยูทิวบ์/ฟังเพลง

2 ชม.
37 นาที/วัน



เล่นเกมออนไลน์

2 ชม.
2 นาที/วัน

ปัญหาจากการใช้เน็ต



ปริมาณโฆษณา
ออนไลน์ที่มารบกวน
79.5%



ความล่าช้าในการเชื่อมต่อ/
ใช้งานอินเทอร์เน็ต
72.4%



ไม่มั่นใจว่าข้อมูลที่ปรากฏ
บนอินเทอร์เน็ตจะเชื่อถือได้
45.5%

ปี 2561



Gen X

เกิดในช่วงปี พ.ศ.2508 - 2523
เป็นยุคที่มีการพัฒนาไอทีให้มีความทันสมัย
มากขึ้นกว่ากลุ่ม Baby Boomer

กิจกรรม ยอดฮิต



Social Media

91.2%



รับ-ส่ง
อีเมล

86.5%



พูดคุย
/โทรศัพท์ออนไลน์

75.9%

วันทำงาน/ วันเรียนหนังสือ



Social Media

2 ชม.
57 นาที/วัน



ดูโทรทัศน์/ฟังเพลง

1 ชม.
59 นาที/วัน



พูดคุย/โทรศัพท์ออนไลน์

1 ชม.
58 นาที/วัน

วันหยุด



Social Media

3 ชม.
2 นาที/วัน



ดูโทรทัศน์/ฟังเพลง

2 ชม.
40 นาที/วัน



พูดคุย/โทรศัพท์ออนไลน์

1 ชม.
52 นาที/วัน

ปัญหาจากการใช้เน็ต



ปริมาณโฆษณา
ออนไลน์ที่มารบกวน
80.6%



ความล่าช้าในการเชื่อมต่อ/
ใช้งานอินเทอร์เน็ต
71.9%



ไม่แน่ใจว่าข้อมูลที่ปรากฏ
บนอินเทอร์เน็ตจะเชื่อถือได้
41.5%

Gen Y



เกิดในช่วงปี พ.ศ.2524 - 2543
เป็นกลุ่มคนที่โตมาพร้อมกับ
คอมพิวเตอร์อินเทอร์เน็ตและ
เทคโนโลยีไอที

กิจกรรม ยอดฮิต



Social Media

96.7%



รับ-ส่ง
อีเมล

76.0%



พูดคุย
/โทรศัพท์ออนไลน์

74.0%

วันทำงาน/ วันเรียนหนังสือ



Social Media

3 ชม.
45 นาที/วัน



ดูโทรทัศน์/ฟังเพลง

2 ชม.
28 นาที/วัน



พูดคุย/โทรศัพท์ออนไลน์

2 ชม.
6 นาที/วัน

วันหยุด



Social Media

4 ชม.
12 นาที/วัน



ดูโทรทัศน์/ฟังเพลง

3 ชม.
21 นาที/วัน



เล่นเกมออนไลน์

2 ชม.
22 นาที/วัน

ปัญหาจากการใช้เน็ต



ปริมาณโฆษณา
ออนไลน์ที่รบกวน
82.0%



ความล่าช้าในการเชื่อมต่อ/
ใช้งานอินเทอร์เน็ต
77.9%



ไม่มั่นใจว่าข้อมูลที่ปรากฏ
บนอินเทอร์เน็ตจะเชื่อถือได้
37.5%

Gen Z



เกิดปี พ.ศ.2544 เป็นต้นไป
และเป็นเจนเนอร์ชั่นที่เกิดมา
ก็แวดล้อมไปด้วยเทคโนโลยีแล้ว

กิจกรรม ยอดฮิต



Social Media

92.5%



ค้นหาข้อมูล
เพื่อการทำงาน/เรียน

76.1%



พูดคุย
/โทรศัพท์ออนไลน์

71.6%

วันทำงาน/ วันเรียนหนังสือ



Social Media

3 ชม.
16 นาที/วัน



ดูโทรทัศน์/ฟังเพลง

2 ชม.
41 นาที/วัน



เล่นเกมออนไลน์

1 ชม.
59 นาที/วัน

วันหยุด



Social Media

4 ชม.
1 นาที/วัน



ดูโทรทัศน์/ฟังเพลง

3 ชม.
26 นาที/วัน



เล่นเกมออนไลน์

2 ชม.
15 นาที/วัน

ปัญหาจากการใช้เน็ต



ความล่าช้าในการเชื่อมต่อ/
ใช้งานอินเทอร์เน็ต

82.1%



ปริมาณโฆษณา
ออนไลน์ที่บารบกวน

75.4%



ไม่มั่นใจว่าข้อมูลที่ปรากฏ
บนอินเทอร์เน็ตจะเชื่อถือได้

38.1%

4 เลือกช่องทางขายที่เหมาะสมกับกลุ่มลูกค้า

เปรียบเทียบกับการขายสินค้าแบบออฟไลน์ จะขายดีก็ต้องมีหน้าร้านที่ต้องตั้งอยู่ในทำเลที่ดี มีลูกค้าพลุกพล่าน เพราะช่องทางการขายที่เหมาะสมกับกลุ่มลูกค้าจะเป็นจุดสำคัญที่ทำให้การต้องการในการซื้อและขายมาเจอกัน ไม่ต่างกับการขายสินค้าออนไลน์ที่มีช่องทางต่าง ๆ ให้เราเลือกเปิดหน้าร้านมากมาย

e-Marketplace ตลาดนัดออนไลน์ขนาดใหญ่

เว็บไซต์สื่อกลางการติดต่อซื้อขายที่เหมือนกับตลาดนัดรวบรวมสินค้าและร้านค้าจำนวนมาก โดยเป็นการบริการในรูปแบบของเว็บไซต์ ที่เปิดให้บริการให้พ่อค้าแม่ค้าเอาข้อมูลสินค้าไปใส่ไว้ มีแคตตาล็อกสินค้า ทั้งรายละเอียดสินค้าและราคา และส่วนใหญ่ใน เว็บไซต์เหล่านี้จะเป็นแหล่งที่มีคนเข้ามาหาข้อมูลสินค้าอยู่เป็นประจำมากมายในแต่ละวัน

Social Commerce มาแรง

การทำอีคอมเมิร์ซแบบย้ายมาขายบนสื่อสังคมออนไลน์ เช่น Facebook และ Instagram ทำให้สามารถขายสินค้าและพูดคุยกันผ่านช่องทางสื่อสังคมออนไลน์ ซึ่งสามารถสร้างความรู้สึกมีส่วนร่วมระหว่างลูกค้าและพ่อค้าแม่ค้าที่สามารถแนะนำสรรรพคุณ ข้อดีของผลิตภัณฑ์สินค้าได้ รวมถึงสามารถพิมพ์โต้ตอบข้อสงสัยต่าง ๆ ของลูกค้าแบบเรียลไทม์ได้เป็นอย่างดี

เว็บไซต์แบบดั้งเดิม

เว็บไซต์ถือว่ามีสำคัญต่อการทำการตลาดออนไลน์ เพราะเป็นสิ่งที่ทำให้ธุรกิจของเราดูมีความน่าเชื่อถือมากยิ่งขึ้น เพราะในเว็บไซต์สามารถบอกได้ถึงที่มาที่ไปของธุรกิจแก่ผู้ที่เข้ามาเยี่ยมชมได้ ทั้งรายละเอียดของสินค้า การบริการ ประวัติ ให้เข้าใจถึงสินค้าการบริการของเรามากยิ่งขึ้น

พอจะได้ไเอเดียในการเริ่มต้นธุรกิจอีคอมเมิร์ซกันแล้ว ก็เหลือแค่เริ่มลงมือทำและหมั่นศึกษาหาข้อมูลประกอบอยู่เสมอ เพราะการเข้ามาของเทคโนโลยีทำให้โลกทุกวันนี้เปลี่ยนแปลงไปได้เร็วจนตามแทบไม่ทัน



ชื่อของออนไลน์ยังง ไม่ให้โดนโกง

อีคอมเมิร์ซทำให้ธุรกิจการค้าบนโลกออนไลน์เติบโตขึ้นอย่างมาก เพราะความสะดวกรวดเร็ว แอปพลิเคชันต่าง ๆ ได้รับการออกแบบมาให้ใช้งานง่าย แค่เปิดมือถือกด ๆ จิ้ม ๆ เลือกสินค้า โอนเงินแล้วนั่งรอรับของที่บ้าน การเปิดร้านค้าออนไลน์ก็ทำได้ง่าย ลงทุนน้อย ไม่ต้องเช่าตึกเปิดร้าน ไม่ต้องเก็บสต็อกสินค้า ครึ่งละมาก ๆ ไม่ต้องมีพนักงานขายนั่งเฝ้าหน้าร้าน เพียงถ่ายภาพสินค้าติดราคา แล้วนำลงบนเว็บไซต์หรือเฟซบุ๊ก ก็สามารถขายสินค้าได้แล้ว ธุรกิจหลากหลาย ทั้งรายใหญ่และรายย่อยต่างก็มองเห็นกลุ่มผู้ใช้งานออนไลน์ขนาดใหญ่เป็นลูกค้า จึงหันมาทำการตลาดและเปิดร้านค้าออนไลน์ แต่ด้วยความสะดวกและง่ายเหล่านี้เอง ผู้ซื้อและผู้ขายจึงมีความเสี่ยงที่จะถูกหลอกหรือโกงด้วยวิธีการต่าง ๆ ทั้ง 2 ฝ่าย จึงต้องมีความรอบคอบ และระมัดระวังในการให้และใช้บริการซื้อขายสินค้าออนไลน์

ความเสี่ยงที่ต้องเจอ

- ชื่อของแล้วไม่ได้ของ คุณภาพของต่ำกว่าที่โฆษณาเอาไว้ ของไม่ตรงกับที่สั่ง
เก่า เสื่อมสภาพ
- ผู้ขายเสี่ยงที่จะไม่ได้รับเงิน หากเป็นมิจฉาชีพตั้งใจมาหลอกลวงเอาของ
ฟรี ๆ หรือลูกค้าปฏิเสธการรับสินค้ากรณีจ่ายเงินปลายทาง หรือถูก
เรียกร้องค่าเสียหายต่าง ๆ
- ความมั่นคงปลอดภัยของข้อมูลทางการเงิน ข้อมูลในบัตรเครดิตหรือบัญชี
ธนาคารทั้งผู้ขายและผู้ซื้อต่างมีความเสี่ยงที่ข้อมูลส่วนตัวจะถูกเปิดเผย
ออกไป และอาจถูกมิจฉาชีพนำไปใช้ในทางที่เสียหาย นำไปหลอกลวงผู้อื่น
- ถูกรบกวนจากข้อความหรือโฆษณาต่าง ๆ ที่เรียกว่าสแปม (spam)



การป้องกันความเสี่ยง สำหรับผู้ซื้อ

- ตรวจสอบความน่าเชื่อถือของผู้ขาย โดยดูจากที่อยู่ เบอร์โทรศัพท์
ตรวจสอบการจดทะเบียนว่าถูกต้องหรือไม่
- อ่านรีวิวของผู้ซื้อรายอื่น ๆ ตรวจสอบประวัติของผู้ขายและเลขที่บัญชี โดย
สืบค้นใน Google ว่ามีประวัติไม่ดี หรือเคยถูกร้องเรียนมาก่อนหรือไม่
หากมีหน้าร้านจริง ๆ ด้วยก็จะลดความเสี่ยงลงได้ และควรซื้อจากร้านค้า
หรือระบบตัวกลางขายสินค้าที่มีชื่อเสียงและไว้ใจได้เท่านั้น

- ควรตรวจสอบเงื่อนไขการรับประกันว่ามีหรือไม่ อย่างไร การส่งคืนสินค้า หากไม่เป็นไปตามที่สั่งซื้อ ใครเป็นคนรับผิดชอบค่าใช้จ่ายในการส่ง-คืนสินค้า การหักค่าใช้จ่ายหรือค่าบริการต่าง ๆ
- ต้องตระหนักเรื่องสินค้าราคาถูกมาก ๆ ร้านค้าหรือผู้ขายที่ขายของราคาต่ำกว่าปกติมาก ๆ อาจเสี่ยงกับการถูกหลอกลวง ไม่ได้รับสินค้า สินค้าไม่มีคุณภาพ
- ไม่แจ้งเลขบัตรเครดิต เลขบัตรประจำตัวประชาชน ข้อมูลส่วนตัวอื่น ๆ เช่น ที่อยู่ อีเมล เบอร์โทรศัพท์ส่วนตัว ลงบนพื้นที่ออนไลน์สาธารณะ



การป้องกันความเสี่ยง สำหรับผู้ขาย

- ควรตรวจสอบประวัติผู้ซื้อเบื้องต้นว่ามีประวัติที่ไม่ดีหรือไม่
- ไม่แจ้งข้อมูลส่วนตัวลงบนพื้นที่ออนไลน์สาธารณะ
- ควรให้จ่ายเงินค่าสินค้า/บริการ หรือเก็บเงินมัดจำ ก่อนส่งสินค้า เพื่อลดความเสี่ยงจากการโดนโกง
- ควรแสดงรายละเอียดสินค้า ราคา และเงื่อนไขการขายให้ชัดเจน เช่น จะส่งสินค้าภายในกี่วัน ใครรับผิดชอบค่าส่ง-คืนสินค้า รับประกันสินค้าหรือไม่ หักค่าดำเนินการอะไรอีกหรือไม่ รับคืนสินค้าหรือไม่ ความรับผิดชอบของผู้ซื้อและผู้ขาย ฯลฯ



กรณีซื้อของแล้วได้ของไม่ตรงตามที่ตกลงซื้อ ผู้ซื้อมักจะเจรจาโดยตรงกับผู้ขายในการขอคืนของ เปลี่ยนของ หรือขอคืนเงิน ซึ่งอาจจะใช้เวลานาน ทำให้ผู้ซื้อหลายคนละเลยที่จะตามเรื่องจึงยอมเสียเงินแบบไม่คุ้มค่า อย่างไรก็ตาม ในกรณีเช่นนี้ ผู้ซื้อสามารถจะเข้าไปให้คะแนนร้านค้า/ผู้ขาย หรือรีวิวสินค้า เขียนความคิดเห็นที่ร้านค้า เพื่อช่วยให้ผู้ซื้อรายอื่นพิจารณาร้านค้า/ผู้ขายดังกล่าวก่อนตัดสินใจใช้บริการ แต่หากเป็นการโอนเงินไปแล้วไม่ได้รับของ ถือเป็นกรณีฉ้อโกง ซึ่งเป็นความผิดตามกฎหมาย ผู้ซื้อควรเก็บหลักฐานต่าง ๆ เช่น

- รูปและชื่อโปรไฟล์ของร้านค้าหรือผู้ขาย หน้าประกาศขายสินค้า หากเป็นเว็บไซต์ให้เก็บ URL
- ชื่อ ที่อยู่ เบอร์โทรศัพท์ของร้านค้าหรือผู้ขาย
- เลขที่บัญชีที่ให้โอนเงินชำระค่าสินค้า
- ข้อความพูดคุยที่แสดงถึงการตกลงซื้อขาย เช่น ภาพตัวอย่างสินค้า ข้อความโฆษณา ราคาสินค้า การต่อรอง การรับประกัน การโอนเงินต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นทางอีเมล ข้อความส่วนตัว ไลน์ หรือช่องทางอื่น ๆ
- หลักฐานการโอนเงินค่าสินค้า เวลาที่โอนเงิน

โดยนำหลักฐานข้างต้น พร้อมทั้งสมุดบัญชีธนาคารและบัตรประจำตัวประชาชนไปแจ้งความ และระบุขอให้ดำเนินคดีให้ถึงที่สุด



แจ้งความได้ที่

- สถานีตำรวจในเขตที่อยู่ของผู้แจ้งความ

ปรึกษาได้ที่

- ศูนย์รับเรื่องร้องเรียนปัญหาออนไลน์ 1212 OCC
สำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจ
และสังคม สายด่วน 1212 หรือ อีเมล 1212@mdes.go.th (24 ชั่วโมง)

ทั้งนี้ อาจสืบหาข้อมูลเพิ่มเติม ค้นหาที่อยู่จริงของร้านค้า/ผู้ขาย จากเลขที่บัญชี โดยนำเลขที่บัญชีของร้านค้าหรือผู้ขาย พร้อมใบแจ้งความและหลักฐานการโอนเงิน ไปยังธนาคาร แล้วทำเรื่องขอยกที่อยู่ของเจ้าของบัญชีดังกล่าว ยื่นเรื่องขอเงินคืน หรืออายัดบัญชี แต่บางครั้ง เลขที่บัญชีที่โอนเงินค่าสินค้าไปให้ อาจจะไม่ใช่ของมีฉลากซีพีที่แท้จริง เพราะเจ้าของบัญชีอาจโดนนำบัตรประชาชนไปสวมรอยเปิดบัญชีหลอกขายสินค้า ก็เป็นไปได้เช่นกัน

อีกประการหนึ่งคนร้ายมักจะรีบถอนเงินออกไปทันที ทำให้มักไม่ได้เงินคืน การติดตามตัวคนร้ายออนไลน์นั้นใช้เวลาค่อนข้างมากและไม่ได้ง่ายดายนัก หากจับตัวได้แล้วคนร้ายยอมคืนเงินให้ก็ถือว่าโชคดี มิเช่นนั้นต้องขึ้นโรงขึ้นศาล รอจนศาลตัดสินจึงมีโอกาสได้เงินคืน ดังนั้น **รอบคอบ ตรวจสอบให้มั่นใจก่อนซื้อ-ขายออนไลน์** เพื่อป้องกันไม่ให้ถูกหลอกหรือโดนโกง เป็นการดีที่สุด



ธุรกรรมออนไลน์ ง่ายดายกว่าที่คิด

ใครที่เคยซื้อของออนไลน์ ต้องเคยโอนเงินผ่านมือถือกันมาบ้างแล้ว และคงตั้งใจในบริการเหล่านี้เพราะสะดวก รวดเร็ว และเช็คยอดได้ทันที

การโอนเงินผ่านออนไลน์นั้น ก็เป็นอีกการทำธุรกรรมออนไลน์กับธนาคาร โดยผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต นอกจากการฝากเงิน ถอนเงิน หรือสอบถามยอดเงิน โดยที่เราเรียกธุรกรรมออนไลน์นั้นในชื่อต่าง ๆ เช่น Internet Banking (ธนาคารอินเทอร์เน็ต), Online Banking (ธนาคารออนไลน์), Electronic Banking (ธนาคารอิเล็กทรอนิกส์), Cyber Banking (ธนาคารไซเบอร์)

นอกจากนี้การทำธุรกรรมออนไลน์ไม่ใช่แค่มีบริการโอนเงินอย่างเดียว แต่ผู้ให้บริการเปิดให้เราสามารถจ่ายเงินหรือทำธุรกรรมต่าง ๆ ผ่านแอปพลิเคชันของธนาคารได้ง่าย ๆ เช่น เช็คยอดเงินในบัญชี, โอนเงิน, จ่ายบิลต่าง ๆ ค่าน้ำ ค่าไฟ ค่าโทรศัพท์ ค่าบัตรเครดิต ค่าผ่อนรถ ครบจบในที่เดียว

แล้วเราจะต้องเตรียมอะไรบ้างถ้าจะใช้บริการการทำธุรกรรมออนไลน์ ง่าย ๆ คือมีอินเทอร์เน็ต มีมือถือที่มีแอปพลิเคชันของธนาคาร และเงินในบัญชี แค่นี้ การทำธุรกรรมออนไลน์ ก็ง่ายนิดเดียว ที่สำคัญยังสามารถตรวจสอบข้อมูลย้อนหลังได้อีกด้วย ไม่ต้องไปต่อคิวให้เสียเวลา แต่ถ้าเป็นเรื่องที่สำคัญก็ยังคงไปติดต่อเจ้าหน้าที่ธนาคารสาขาใกล้เคียง จะดีกว่า



สะดวกด้วย PromptPay

“แค่ใช้เบอร์โทรศัพท์ หรือเลขที่บัตรประชาชน ก็โอนเงินหากันได้แล้วนะ ไม่ต้องจำเลขที่บัญชีกันอีกแล้ว ที่สำคัญ! โอนฟรี ไร้ค่าธรรมเนียมอีกด้วย”

พร้อมเพย์ (PromptPay) เป็นระบบที่ใช้สำหรับทำธุรกรรมทางการเงินที่เกิดขึ้นเพื่อให้ความสะดวกและสบายมากยิ่งขึ้นกว่าเดิม ใช้การผูกบัญชีกับเลขบัตรประชาชน หรือเบอร์โทรศัพท์มือถือเท่านั้น ไม่ต้องจดจำเลขบัญชีให้ยุ่งยาก ข้อดีคือการรับสวัสดิการ การรับภาษีคืน หรืออะไรก็ตามที่เกี่ยวข้องกับภาครัฐ ได้สะดวกโดยไม่ต้องไปธนาคารเลย



PromptPay มันดีอย่างไรต่อชีวิตของเรา

- 1.** เพราะเป็นการผูกบัญชีไว้กับเลขบัตรประชาชนทำให้การดำเนินงานเกี่ยวกับรัฐง่ายขึ้น เช่น การรับภาษีคืน การรับสวัสดิการต่าง ๆ เมื่อภาครัฐมีฐานข้อมูลเลขบัตรประชาชนเราอยู่แล้ว ช่วยให้ง่ายและสะดวกมากขึ้น
- 2.** ช่วยลดการพกเงินสด เพื่อความมั่นคงปลอดภัยที่สูงขึ้น เพราะเป็นธุรกรรมการเงินออนไลน์ เกิดขึ้นภายใต้ National e-Payment
- 3.** ที่สำคัญคือ ฟรีค่าธรรมเนียมเมื่อโอนเงินไม่เกิน 5,000 บาท และค่าธรรมเนียมถูกกว่าการโอนแบบปกติมาก

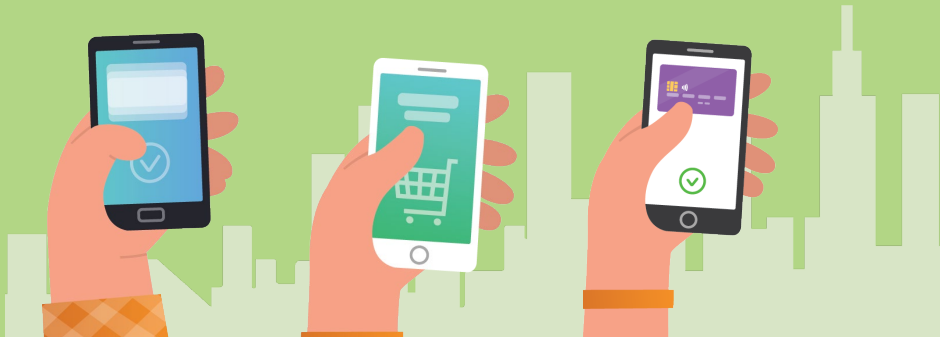
PromptPay สมัครอย่างไร

- 1.** เตรียมแค่สมุดบัญชี หรือเลขบัญชีเงินฝากธนาคาร + บัตรประชาชนตัวจริง หรือเบอร์โทรศัพท์มือถือของเราที่ต้องการใช้ในการลงทะเบียน
- 2.** ผู้ใช้งานสามารถเลือกได้ระหว่างเบอร์โทรศัพท์ กับเลขบัตรประชาชนว่าจะใช้ไหนในการสมัคร เมื่อเลือกแล้วบัญชีธนาคารนั้นจะผูกกับเบอร์มือถือหรือเลขบัตรประชาชน
- 3.** สามารถสมัครผูกบัญชีได้ที่ ตู้เอทีเอ็ม/Internet Banking/Mobile Banking/สาขาธนาคารที่สะดวก

สิ่งสำคัญที่ต้องรู้เมื่อใช้ Prompt Pay

1. ธนาคารจะดูแลความมั่นคงปลอดภัยของระบบ และตรวจสอบความถูกต้องของข้อมูล พร้อมตอบข้อซักถามและให้ความช่วยเหลือ
2. ก่อนใช้งานควรเลือกให้ดีว่าจะผูกบัญชีกับธนาคารไหนเพราะผูกเลขเดียวซ้ำกันหลายธนาคารไม่ได้
3. ไม่มีการปิดรับลงทะเบียน
4. สามารถเปลี่ยน/ยกเลิกการผูกบัญชีได้ตลอดเวลา





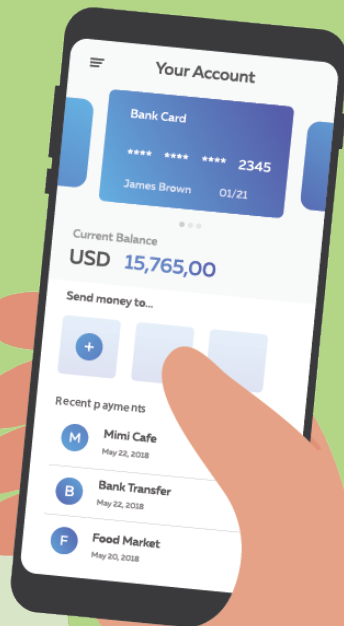
Digital Wallet คืออะไร

ในยุคที่โลกออนไลน์เข้ามาเป็นส่วนหนึ่งของชีวิตประจำวัน อะไร ๆ ก็ต้องใช้ อินเทอร์เน็ตเป็นตัวจัดการเสียหมด ไม่เว้นแม้แต่การจ่ายเงินซื้อข้าวของต่าง ๆ ที่ทุกวันนี้เริ่มมีการนำอินเทอร์เน็ตมาปรับใช้แทนการควักเงินสดในกระเป๋าแล้ว ช่วยลดภาระในการพกพาเงินสด

Digital Wallet คือระบบการชำระเงินที่ได้รับการพัฒนาขึ้นมา และได้ นำเอาระบบดิจิทัลมาปรับใช้ เพื่อบันทึกข้อมูลช่องทางการชำระเงินเอาไว้บน สมาร์ทโฟน เช่น บัญชีธนาคาร บัตรเครดิต เมื่อถึงเวลาที่ต้องจ่ายเงินก็สามารถหยิบ สมาร์ทโฟนขึ้นมาสแกนได้ทันที ไม่ต้องยุ่งยากหรือเสียเวลาเลยแม้แต่一秒 จากนั้น ระบบจะทำการตัดเงินในบัญชีที่ผูกไว้ตามจำนวน แล้วมีการส่งใบเสร็จเข้ามือถือ ของผู้ใช้โดยอัตโนมัติ เพื่อบันทึกการจ่ายเอาไว้ และร้านค้าเองก็จะบันทึกข้อมูล ของลูกค้าเอาไว้เช่นกัน ข้อมูลดังกล่าวยังมีประโยชน์ในด้านการตลาดของธุรกิจ เพื่อทำโปรโมชั่นสำหรับการซื้อครั้งต่อไปของลูกค้าด้วย

ข้อดีของ Digital Wallet คือ

- สะดวก รวดเร็ว ลดขั้นตอนที่ยุ่งยากให้ง่ายขึ้น
- ลดการพกเงินสด ตรวจสอบข้อมูลอิเล็กทรอนิกส์ได้
- จัดการเงินได้ง่ายขึ้น มีระบบรายงานมาที่สมาร์ตโฟน ช่วยบันทึกรายละเอียดการใช้จ่าย
- ได้รับสิทธิพิเศษง่ายขึ้นจากการส่งข่าวสารผ่านทางมือถือที่ผู้ประกอบการได้บันทึกข้อมูลลูกค้าเอาไว้





วิธีการป้องกันปัญหา การทำธุรกรรมออนไลน์ ผ่านมือถือ

1. อย่าไว้วางใจอะไรง่าย ๆ

ไม่บันทึกข้อมูลบัตรเครดิตไว้กับผู้ให้บริการเช่น App Store หรือ Google Wallet เพื่อป้องกันปัญหาการลักลอบนำข้อมูลบัตรเครดิตไปใช้งาน

2. รอบคอบสักนิด

พิจารณาให้ดีว่าแอปพลิเคชันของเว็บไซต์หรือธนาคารนั้นจริงหรือไม่ ก่อนที่จะติดตั้ง โดยดูจากชื่อผู้พัฒนาแอปพลิเคชัน

3. ป้องกันไว้ก่อน

ติดตั้งแอปพลิเคชัน Anti-Virus เพื่อป้องกันซอฟต์แวร์แฝงที่จะมาดึงข้อมูลที่สำคัญของเราไปยังผู้ที่ไม่หวังดี

4. ฝึกเป็นคนละเอียด

ผู้ใช้งานควรศึกษาวิธีการรักษาความมั่นคงปลอดภัยนี้ให้ดี และไม่ควรถามให้ผู้อื่นเข้าถึงโทรศัพท์มือถือหรืออีเมลของเราโดยเด็ดขาด

5. อย่าคลิกลิงก์

พยายามพิมพ์ที่อยู่เว็บไซต์เอง ไม่ควรคลิกลิงก์ที่ไม่น่าเชื่อถือเพราะอาจจะนำเราไปยังเว็บไซต์ปลอมได้

6. รู้จักระมัดระวัง

อย่าวางอุปกรณ์ให้ห่างตัว เนื่องจากผู้อื่นอาจจะเข้าถึงอุปกรณ์และทำการลักลอบขโมยข้อมูลได้โดยง่าย

7. ล็อกหน้าจอทุกครั้งเมื่อไม่ใช้งาน

ตั้งรหัสล็อกหน้าจอเพื่อป้องกันไม่ให้ผู้อื่นเข้ามาใช้งานอุปกรณ์ของเราได้ง่าย

8. ต้องหวงแหนข้อมูลยิ่งชีพ

ปกปิดรหัสลับ ไม่เก็บข้อมูลที่สำคัญไว้ในโทรศัพท์ หากจำเป็นจะต้องเก็บควรตั้งรหัสล็อกหน้าจอ

9. ปิด Wi-Fi เมื่อไม่ใช้

ไม่เปิดการเชื่อมต่อในรูปแบบต่าง ๆ เช่น Wi-Fi หรือ Bluetooth ในขณะที่ทำธุรกรรม ถ้าไม่จำเป็น เพราะผู้อื่นอาจจะใช้ช่องทางนี้เพื่อเข้าถึงอุปกรณ์ของเราได้

10. อัปเดตตัวเองให้ทันเหตุการณ์

ติดตามข่าวสารเกี่ยวกับระบบปฏิบัติการของอุปกรณ์เคลื่อนที่และพยายามอัปเดตให้ทันสมัยอยู่เสมอ

ทั้งหมดนี้เป็นข้อแนะนำที่จะช่วยให้เรามั่นคงปลอดภัยเมื่อทำธุรกรรมต่าง ๆ ผ่านอุปกรณ์เคลื่อนที่ อย่างไรก็ตาม วิธีการที่ดีที่สุดในการหลีกเลี่ยงจากปัญหาที่อาจจะพบเจอก็คือ การใช้อินเทอร์เน็ตและทำธุรกรรมออนไลน์อย่างรอบคอบ และระมัดระวังให้มากที่สุดนั่นเอง



ใช้อินเทอร์เน็ตยังไงไม่ให้ผิดกฎหมาย 102

กฎหมายที่เกี่ยวข้องกับ Cyberbullying 108

ฉลาดรู้ กฎหมาย



5



ใช้อินเทอร์เน็ตยังไง ไม่ให้ผิดกฎหมาย

ความผิดตามพระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดทางคอมพิวเตอร์ พ.ศ. 2550 และที่แก้ไขเพิ่มเติม

กฎหมายฉบับนี้ มักจะเรียกกันสั้น ๆ ว่า “พ.ร.บ.คอมพิวเตอร์” โดยตราขึ้นเพื่อดูแลธุรกรรมออนไลน์ของทุกคน ให้มีความปลอดภัยยิ่งขึ้น โดยกฎหมายฉบับนี้ จะเน้นดูแลข้อมูลคอมพิวเตอร์และระบบคอมพิวเตอร์บนหลักการพื้นฐาน 3 ประการ คือ



1 การรักษาความลับ (Confident)

เพื่อเป็นการป้องกันผู้ไม่หวังดีที่จะแอบล่วงรู้หรือเข้าไปขโมยข้อมูลในระบบคอมพิวเตอร์ของผู้อื่น

2 ความถูกต้องครบถ้วน (Integrity)

เพื่อเป็นการป้องกันผู้ไม่หวังดี ที่จะเข้าไปแก้ไขข้อความในข้อมูลคอมพิวเตอร์ที่มีความสำคัญ

3 ความพร้อมใช้งาน (Availability)

เพื่อเป็นการป้องกันผู้ไม่หวังดีเข้าไปก่อกวนการทำงานของระบบคอมพิวเตอร์ของผู้อื่น หรือระบบคอมพิวเตอร์ที่ถือเป็นโครงสร้างพื้นฐานของประเทศ ซึ่งจะส่งผลกระทบต่อประชาชนในวงกว้างได้

พ.ร.บ.คอมพิวเตอร์ ได้กำหนดมาตรการในการป้องกันและปราบปรามผู้กระทำความผิดที่ได้กระทำต่อข้อมูลคอมพิวเตอร์หรือระบบคอมพิวเตอร์ หรืออาจจะใช้คอมพิวเตอร์เป็นเครื่องมือในการกระทำความผิดที่เป็นการฝ่าฝืนหลักการทั้ง 3 ข้างต้น โดยตัวอย่างของการทำความผิดตามกฎหมายดังกล่าว เช่น

1 เข้าถึงระบบคอมพิวเตอร์ของบุคคลอื่น โดยมีชอบ มีความผิดตามมาตรา 5 ของ พ.ร.บ.คอมพิวเตอร์

ตัวอย่าง การเจาะระบบไม่ว่าจะเป็น Hacking หรือ Cracking การบุกรุกทางคอมพิวเตอร์ Computer Trespass เพื่อเข้าเครื่องคอมพิวเตอร์ เครื่องเซิร์ฟเวอร์ (Server) หรือเข้าใช้บัญชี Social Media เช่น Facebook, Twitter, Instagram รวมถึงบัญชี e-Banking ของผู้อื่น เพื่อเข้าไปทำลายระบบคอมพิวเตอร์ หรือเปลี่ยนแปลงแก้ไขข้อมูลบนระบบคอมพิวเตอร์ เป็นต้น

2 ล้วงรู้มาตรการป้องกันการเข้าถึง หรือรหัสผ่าน (Password) ของผู้อื่นแล้วเอาไปเปิดเผย โดยมีชอบ มีความผิดตามมาตรา 6 ของ พ.ร.บ.คอมพิวเตอร์

ตัวอย่าง การขโมยหรือแอบนำรหัสผ่าน (Password) ที่ใช้ในการเข้าเครื่องคอมพิวเตอร์ หรือนำชื่อผู้ใช้งาน (Username) และรหัสผ่าน ที่ใช้ในการเข้าใช้บัญชี Social Media เช่น Facebook, Twitter, Instagram หรือบัญชี e-Banking ของผู้อื่นไปเปิดเผยให้บุคคลอื่น ๆ รู้ ไม่ว่าจะเป็นการนำไปโพสต์บนเว็บไซต์ หรือนำไปประกาศโฆษณาด้วยวิธีการต่าง ๆ ซึ่งอาจจะมีผลทำให้เกิดความเสียหายแก่เจ้าของเครื่องคอมพิวเตอร์หรือเจ้าของบัญชี เป็นต้น

3 เข้าถึงข้อมูลคอมพิวเตอร์ของบุคคลอื่น โดยมีชอบ มีความผิดตามมาตรา 7 ของ พ.ร.บ.คอมพิวเตอร์

ตัวอย่าง การแอบเข้าเครื่องคอมพิวเตอร์ของผู้อื่น ไม่ว่าจะด้วยวิธีการเจาะระบบตามข้อ 1 หรือการขโมยรหัสหรือแอบนำรหัสผ่าน ตามข้อ 2 เพื่อเข้าไปเปิดดูข้อมูลบนเครื่องคอมพิวเตอร์ เช่น ข้อมูลส่วนบุคคล ข้อมูลความลับทางการค้า เป็นต้น

ทั้งนี้ การนำแผ่นบันทึกข้อมูลหรือสื่อบันทึกข้อมูล เช่น แผ่น CD/DVD, Flash Drives หรือ External Harddisk ของผู้อื่นที่มีการตั้งรหัสเพื่อป้องกันการเข้าถึงข้อมูลไว้ ไปเปิดดูข้อมูลบนเครื่องคอมพิวเตอร์ของตนเอง ก็ถือเป็นความผิดตามมาตรา 7 ของ พ.ร.บ.คอมพิวเตอร์ นี้ด้วยเช่นกัน

4 ดักจับข้อมูลคอมพิวเตอร์ของผู้อื่น โดยมีชอบ มีความผิดตามมาตรา 8 ของ พ.ร.บ.คอมพิวเตอร์

การดักจับข้อมูลตามความผิดตามมาตรา 8 นี้ คือ การลักลอบดักจับข้อมูล ไม่ว่าจะด้วยวิธีการทางเทคนิค หรือจะเป็นการใช้โปรแกรม (Program) หรือ ซอฟต์แวร์ (Software) ในการดักจับข้อมูลที่อยู่ระหว่างการส่ง ไม่ว่าจะเป็นการส่งภายในระบบคอมพิวเตอร์ระบบเดียว หรือส่งระหว่างระบบคอมพิวเตอร์หนึ่ง ไปยังอีกระบบคอมพิวเตอร์หนึ่ง

ตัวอย่าง การใช้โปรแกรมลักลอบดักจับข้อมูล เช่น ชื่อผู้ใช้งาน รหัสผ่าน ในการเข้าใช้งานบัญชี Social Media เช่น Facebook, Twitter, Instagram หรือบัญชี e-Banking ของผู้อื่น ในระหว่างทางที่เครื่องคอมพิวเตอร์ที่ใช้ Login ได้ส่งข้อมูลดังกล่าวไปยังเครื่องเซิร์ฟเวอร์ของผู้ให้บริการ Social Media หรือขอเช่าใช้บริการ หรือจะเป็นการดักจับข้อมูลที่เป็นความลับทางการค้าหรือรหัสผ่านต่าง ๆ ในอีเมลของผู้อื่น ในระหว่างทางที่เครื่องคอมพิวเตอร์ของผู้ส่ง ส่งข้อมูลดังกล่าวไปยังเครื่องเซิร์ฟเวอร์ของผู้ให้บริการอีเมล หรือจะเป็นระหว่างทางที่เครื่องเซิร์ฟเวอร์ของผู้ให้บริการอีเมล ส่งข้อมูลดังกล่าวไปยังเครื่องคอมพิวเตอร์ของผู้รับอีเมลก็ได้

5 ทำให้ข้อมูลคอมพิวเตอร์ของผู้อื่นถูกทำลายหรือเสียหาย หรือไปแก้ไข เปลี่ยนแปลงข้อมูลคอมพิวเตอร์ของผู้อื่น โดยมีชอบ มีความผิดตามมาตรา 9 ของ พ.ร.บ.คอมพิวเตอร์

ตัวอย่าง การปล่อยไวรัสคอมพิวเตอร์ หนอนคอมพิวเตอร์ หรือโปรแกรมม้าโทรจัน เช่น Ransomware ใส่อุปกรณ์คอมพิวเตอร์ของคนอื่น ไม่ว่าจะป็นไฟล์เอกสาร ไฟล์รูปภาพ หรือไฟล์วิดีโอ เพื่อให้ข้อมูลเหล่านั้นถูกเข้ารหัสหรือถูกล็อกไฟล์ และไม่สามารถเปิดใช้งานได้ โดยเจ้าของข้อมูลคอมพิวเตอร์ จะต้องทำการจ่ายค่าไถ่ก่อน ถึงจะได้รับรหัสผ่านในการถอดรหัสหรือปลดล็อกข้อมูลคอมพิวเตอร์

6 **รบกวนระบบคอมพิวเตอร์ ทำให้ระบบทำงานช้า** **ทำงานไม่ปกติหรือระบบล่ม มีความผิดตามมาตรา** **10 ของ พ.ร.บ.คอมพิวเตอร์**

ตัวอย่าง การปล่อยไวรัสคอมพิวเตอร์เพื่อโจมตีบัญชีรายชื่อที่อยู่ทางอีเมล โดยการส่งอีเมลจำนวนมากให้แก่รายชื่อที่อยู่อีเมลที่เก็บไว้ในระบบคอมพิวเตอร์นั้น และจะส่งต่อแพร่กระจายอย่างนี้ไปเรื่อย ๆ จนเป็นเหตุให้ระบบคอมพิวเตอร์ขององค์กรต่าง ๆ ทำงานช้าลงหรือล่ม เนื่องจากมีปริมาณของจดหมายอีเมลในระบบมากเกินไป เป็นต้น

7 **ส่งอีเมล โดยไม่ยอมเปิดเผยหรือปลอมที่อยู่ทางอีเมล** **ของผู้ส่ง เพื่อก่อกวนหรือรบกวนระบบคอมพิวเตอร์** **ของผู้อื่น หรือจะส่งอีเมลโดยไม่เปิดโอกาสให้ผู้รับ** **ปฏิเสธ เพื่อสร้างความเดือดร้อนรำคาญ มีความผิด** **ตามมาตรา 11 ของ พ.ร.บ.คอมพิวเตอร์**

ตัวอย่าง การส่งสแปมเมล (Spam Mail) ให้กับผู้รับเป็นจำนวนมาก โดยที่ผู้รับไม่ต้องการ เช่น อีเมลที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับการโฆษณาสินค้า, ผลิตภัณฑ์ หรือบริการ รวมถึงโฆษณาที่หลอกลวงหรือแอบแฝงมาด้วยไวรัสคอมพิวเตอร์ เป็นต้น

8 **เผยแพร่ข้อมูลเท็จหรือปลอม ซึ่งทำให้เกิดความ** **เสียหายต่อประชาชน หรือเกิดความเสียหายต่อประเทศ** **หรือเผยแพร่เนื้อหาที่ไม่เหมาะสมบนโลกออนไลน์** **มีความผิดตามมาตรา 14 ของ พ.ร.บ.คอมพิวเตอร์**

ตัวอย่าง การสร้างข่าวลือ ข่าวลวง หรือสร้างเรื่องโกหก และนำไปเผยแพร่บนเว็บไซต์ หรือสื่อ Social Media สาธารณะต่าง ๆ เช่น การสร้างและเผยแพร่ข่าวปลอมว่าจะมีการก่อการร้าย หรือจะมีการเกิดภัยพิบัติร้ายแรง ซึ่งทำให้ประชาชนเกิดความตื่นตระหนก จนเกิดการจลาจลหรือเกิดการอพยพผู้คน จนเกิดความวุ่นวายเป็นวงกว้าง การเผยแพร่ภาพไปเปลือย ภาพลามกอนาจาร บนเว็บไซต์ หรือสื่อ Social Media สาธารณะต่าง ๆ

ทั้งนี้ การกดส่งต่อหรือการกดแชร์ข้อมูลคอมพิวเตอร์ในลักษณะดังกล่าวข้างต้น ก็จะมีผิดตามมาตรา 14 ของ พ.ร.บ.คอมพิวเตอร์ ด้วยเช่นกัน

9 ตัดต่อ ต่อเติม หรือดัดแปลงภาพผู้อื่น และนำภาพไปเผยแพร่บนโลกออนไลน์ ซึ่งทำให้บุคคลในภาพเสียหาย ถูกเกลียดชัง หรือได้รับความอับอาย มีความผิดตามมาตรา 16 ของ พ.ร.บ.คอมพิวเตอร์

ตัวอย่าง การใช้โปรแกรมตัดต่อ ตัดต่อภาพดารานักแสดงที่มีชื่อเสียง โดยการนำภาพหน้าดารานักแสดงไปวางแทนหน้าของนางแบบไปเปลือย และนำภาพที่ตัดต่อไปเผยแพร่บนเว็บไซต์ หรือสื่อ Social media สาธารณะต่าง ๆ ซึ่งทำให้ดารานักแสดงคนนั้นเสียหาย เพราะประชาชนทั่วไปเข้าใจผิดว่าภาพดังกล่าวคือดารานักแสดงคนนั้นจริง ๆ เป็นต้น

นอกจากนี้ จากตัวอย่างความผิดตามข้อ 1-7 ถ้าเป็นการทำต่อข้อมูลคอมพิวเตอร์หรือระบบคอมพิวเตอร์ที่เกี่ยวกับความมั่นคงปลอดภัยของประเทศ ของสาธารณะ หรือเกี่ยวกับโครงสร้างพื้นฐานของประเทศ เป็นความผิดตามมาตรา 12 ของ พ.ร.บ.คอมพิวเตอร์ ซึ่งได้กำหนดบทลงโทษที่สูงกว่าบทลงโทษตามความผิดทั่วไปอีกด้วย

ตัวอย่าง การเจาะระบบ Hacking หรือ Cracking เพื่อเข้าไปก่อวินาศกรรมคอมพิวเตอร์ที่ใช้ควบคุมการทำงานของไฟจราจรทั่วประเทศ ทำให้ไม่สามารถใช้งานได้ หรือทำงานผิดปกติ ซึ่งทำให้เกิดอุบัติเหตุทางรถยนต์ในวงกว้าง เช่น การปล่อยไวรัสคอมพิวเตอร์

อีกทั้ง การจำหน่ายหรือเผยแพร่ชุดคำสั่งที่ใช้ในการทำ ความผิดตามข้อ 1-7 ถือว่ามีความผิดตามมาตรา 13 พ.ร.บ.คอมพิวเตอร์ ด้วยเช่นกัน

ตัวอย่าง การขายโปรแกรม (Program) หรือปล่อย Download โปรแกรม (Program) ที่ใช้ในการเจาะระบบ



กฎหมายที่เกี่ยวข้องกับ Cyberbullying

Cyberbullying คือ การกระรรานในรูปแบบการด่าทอ กล่าวหา ใช้ถ้อยคำเสียดสี ต่อว่าผู้อื่น โดยใช้เครื่องมือสื่อสาร เช่น โทรศัพท์มือถือ แท็บเล็ต คอมพิวเตอร์ ฯลฯ เชื่อมต่อเครือข่ายสังคมออนไลน์ ไม่ว่าจะเป็นเฟซบุ๊ก ทวิตเตอร์ อินสตาแกรม แช็ตหรือเว็บไซต์ต่าง ๆ เป็นเครื่องมือในการกระรานรังแกกัน โดยเป็นการเฉพาะเจาะจงบุคคลเป้าหมาย ซึ่งส่วนใหญ่เป็นการรังแกที่ต่อเนื่อง ไม่ใช่แค่ครั้งเดียวจบ ซึ่งสามารถแตกประเด็นออกไปได้ 6 รูปแบบ ดังนี้

1. ทำให้อับอาย สร้างความเสียหายต่อผู้ถูกระทำ

โดยส่วนมากจะเป็นการกระรานเพื่อสร้างความอับอายและความเสียหายต่อบุคคลอื่น ไม่ว่าจะเป็นการโพสต์ด่าทอ พุดจาสื่อเสียด ให้ร้าย ผ่านช่องทางการสนทนา หรือโพสต์อย่างโจ่งแจ้งที่หน้าโซเชียลมีเดียของผู้ถูกระทำ เช่น แช็ตเฟซบุ๊กหรือไลน์มาต่อว่าใช้ถ้อยคำในทางลบ โดยกู่ข่าวโคมลอย เรื่องที่ไม่เป็นความจริงให้เกิดกระแสพุดต่อ ๆ กันไป

2. แฉด้วยคลิป

คลิปอนาจาร หรือคลิปที่เหยื่อถูกรุมทำร้าย รุมแก้ง ที่มีการนำไปโพสต์บนโซเชียลมีเดีย ก่อให้เกิดความอับอาย เสื่อมเสียต่อเหยื่อ จากคอมเมนต์เสีย ๆ หาย ๆ

3. การแอบอ้างตัวตนของผู้อื่น

โดยเฉพาะกรณีเปิดเผยรหัสผ่านของโซเชียลให้ผู้อื่นรู้ ยกตัวอย่างเช่น ให้เพื่อนสมัครเฟซบุ๊กหรือไลน์ให้ เคสนี้ก็อาจโดนระรานด้วยการถูกสวมรอยใช้เฟซบุ๊กโพสต์ข้อความหยาบคาย ให้ร้ายบุคคลอื่น โพสต์รูปโป๊ คลิปวิดีโอลามก หรือสร้างความเสียหายในรูปแบบต่าง ๆ

4. การแบล็กเมล

การนำความลับหรือภาพลับของเพื่อนมาเปิดเผยผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ มีการแชร์ต่อกันไปอย่างกว้างขวาง หรือการใส่ร้ายป้ายสี เช่น ดัดต่อรูปภาพน่าเกลียด ๆ หรือการแอบถ่ายภาพหลุดที่น่าขำมาโพสต์ประจาน และแสดงความคิดเห็นอย่างสนุกสนานเกินเลย บางครั้งก็ยังเป็นการคุกคามทางเพศ ถ่ายภาพโป๊เปลือย หรือใช้เป็นเครื่องมือต่อรองเรียกรับผลประโยชน์หรือค่าไถ่อีกด้วย

5. การหลอกลวง

มีทั้งการหลอกลวงให้หลงเชื่อ ให้ออกมานัดเจอเพื่อทำมิดีมิร้าย หรือการหลอกลวงให้ผู้เสียหายโอนเงินไปให้ด้วยวิธีการต่าง ๆ

6. การสร้างกลุ่มในโซเชียลเพื่อโจมตีโดยเฉพาะ

อย่างที่เราเห็นคนตั้งเพจแอนตี้ โจมตีบุคคลหนึ่งขึ้นมา มีการจับผิดทุกอิริยาบถ แล้วนำมาถกประเด็นให้เกิดความเสียหายต่อคนที่ตัวเองไม่ชอบ หรืออาจมีการโน้มน้าวให้คนอื่นรู้สึกรังเกียจ และกีดกันให้ออกจากกลุ่ม จากสังคมที่อยู่ บางครั้งเลยเถิดถึงขนาดไล่ให้เขาไปตาย หรืออยู่ให้ฆ่าตัวตาย

การกระทำแบบนี้สามารถเกิดขึ้นได้ตลอด 24 ชั่วโมง เพราะในโลกออนไลน์นั้น ผู้ระรานรังแกไม่ได้เผชิญหน้ากับคู่กรณีจริง ๆ และในโลกออนไลน์ การกระจายข้อมูลข่าวสารนั้นแพร่กระจายไปได้เร็วมาก นั่นหมายความว่าอาจทำให้ฝ่ายที่ถูกรังแกอับอายขายหน้า หรือทนไม่ได้จนกลายเป็นปัญหาบานปลาย จนไปถึงขั้นเกิดเป็นคดีความฟ้องร้องกันอีกด้วย

ในปัจจุบันประเทศไทยยังไม่มีกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับการระรานทางออนไลน์โดยตรง ดังนั้น การฟ้องร้องดำเนินคดี จึงมีการนำบทกฎหมายที่มีอยู่มาปรับใช้ในบางลักษณะได้

ประมวลกฎหมายอาญา พ.ศ. 2499 และที่แก้ไขเพิ่มเติม

มาตรา 326

ผู้ใดใส่ความผู้อื่นต่อบุคคลที่สาม โดยประการที่น่าจะทำให้ผู้อื่นนั้นเสียชื่อเสียง ถูกดูหมิ่น หรือถูกเกลียดชัง ผู้นั้นกระทำความผิดฐานหมิ่นประมาท ต้องระวางโทษ จำคุกไม่เกินหนึ่งปี หรือปรับไม่เกินสองหมื่นบาท หรือทั้งจำทั้งปรับ

มาตรา 328

ถ้าความผิดฐานหมิ่นประมาทได้กระทำให้โดยการโฆษณาด้วยเอกสาร ภาพวาด ภาพระบายสี ภาพยนตร์ ภาพหรือตัวอักษรที่ทำให้ปรากฏไม่ว่าด้วยวิธีใด ๆ แผ่นเสียง หรือสิ่งบันทึกเสียง บันทึกภาพ หรือบันทึกอักษร กระทำโดยการกระจายเสียง หรือการกระจายภาพ หรือโดยกระทำการป่าวประกาศด้วยวิธีอื่น ผู้กระทำความผิดต้องระวางโทษจำคุกไม่เกินสองปี และปรับไม่เกินสองแสนบาท

มาตรา 392

ผู้ใดทำให้ผู้อื่นเกิดความกลัว หรือความตกใจ โดยการขู่เข็ญ ต้องระวางโทษ จำคุกไม่เกินหนึ่งเดือน หรือปรับไม่เกินหนึ่งหมื่นบาท หรือทั้งจำทั้งปรับ

มาตรา 397

ผู้ใดกระทำให้ด้วยประการใด ๆ ต่อบุคคลอื่น อันเป็นการรังแก ข่มเหง คุกคาม หรือกระทำให้ได้รับความอับอายหรือเดือดร้อนรำคาญ ต้องระวางโทษปรับไม่เกินห้าพันบาท ตัวอย่างการกระทำที่อาจจะเข้าข่ายการกระทำความผิดข้างต้น เช่น

การโพสต์คำทอ พูดส่อเสียด ใส่ร้าย ผ่านทางหน้าโซเชียลมีเดียที่เป็นสาธารณะ และทำให้ผู้ถูกกลั่นแกล้งนั้นเสียชื่อเสียง ถูกดูหมิ่น หรือถูกเกลียดชัง อาจจะเข้าข่ายความผิดตามมาตรา 326 และมาตรา 328 หรือถ้าการคำทอ พูดจา ส่อเสียด ใส่ร้ายทำให้ผู้ถูกกลั่นแกล้งเกิดความอับอายหรือเดือดร้อนรำคาญ ก็อาจจะเข้าข่ายความผิดตามมาตรา 397 ได้

การโพสต์ข้อมูลทำร้ายผ่านทางหน้าโซเชียลมีเดียไม่ว่าที่เป็นสาธารณะหรือส่วนตัว โดยทำให้ผู้ถูกกลั่นแกล้ง เกิดความกลัว หรือความตกใจ อาจจะเข้าข่ายความผิดตามมาตรา 392 หรือถ้าทำให้ผู้ถูกกลั่นแกล้งเกิดความอับอายหรือเดือดร้อนรำคาญ ก็อาจจะเข้าข่ายความผิดตามมาตรา 397 ได้เช่นกัน

พระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ. 2550 และที่แก้ไขเพิ่มเติม

มาตรา 5

ผู้ใดเข้าถึงโดยมิชอบซึ่งระบบคอมพิวเตอร์ที่มีมาตรการป้องกันการเข้าถึงโดยเฉพาะและมาตรการนั้นมีได้มีไว้สำหรับตน ต้องระวางโทษจำคุกไม่เกินหกเดือน หรือปรับไม่เกินหนึ่งหมื่นบาท หรือทั้งจำทั้งปรับ

มาตรา 6

ผู้ใดล่วงรู้มาตรการป้องกันการเข้าถึงระบบคอมพิวเตอร์ที่ผู้อื่นจัดทำขึ้นเป็นการเฉพาะ ถ้านำมาตรการดังกล่าวไปเปิดเผยโดยมิชอบในประการที่น่าจะเกิดความเสียหายแก่ผู้อื่น ต้องระวางโทษจำคุกไม่เกินหนึ่งปี หรือปรับไม่เกินสองหมื่นบาท หรือทั้งจำทั้งปรับ

มาตรา 14

ผู้ใดกระทำความผิดที่ระบุไว้ดังต่อไปนี้ ต้องระวางโทษจำคุกไม่เกินห้าปีหรือปรับไม่เกินหนึ่งแสนบาท หรือทั้งจำทั้งปรับ

(1) โดยทุจริต หรือโดยหลอกลวง นำเข้าสู่ระบบคอมพิวเตอร์ซึ่งข้อมูลคอมพิวเตอร์ที่บิดเบือนหรือปลอม ไม่ว่าทั้งหมดหรือบางส่วน หรือข้อมูลคอมพิวเตอร์อันเป็นเท็จ โดยประการที่น่าจะเกิดความเสียหายแก่ประชาชน อันมิใช่การกระทำความผิดฐานหมิ่นประมาทตามประมวลกฎหมายอาญา

(4) นำเข้าสู่ระบบคอมพิวเตอร์ซึ่งข้อมูลคอมพิวเตอร์ใด ๆ ที่มีลักษณะอันลามกและข้อมูลคอมพิวเตอร์นั้นประชาชนทั่วไปอาจเข้าถึงได้

(5) เผยแพร่หรือส่งต่อซึ่งข้อมูลคอมพิวเตอร์โดยรู้อยู่แล้วว่าเป็นข้อมูลคอมพิวเตอร์ตาม (1) หรือ (4)

ถ้าการกระทำความผิดตามวรรคหนึ่ง (1) มิได้กระทำต่อประชาชน แต่เป็นการกระทำต่อบุคคลใดบุคคลหนึ่ง ผู้กระทำ ผู้เผยแพร่หรือส่งต่อซึ่งข้อมูลคอมพิวเตอร์ดังกล่าวต้องระวางโทษจำคุกไม่เกินสามปีหรือปรับไม่เกินหกหมื่นบาท หรือทั้งจำทั้งปรับ และให้เป็นความผิดอันยอมความได้

มาตรา 16

ผู้ใดนำเข้าสู่ระบบคอมพิวเตอร์ที่ประชาชนทั่วไปอาจเข้าถึงได้ซึ่งข้อมูลคอมพิวเตอร์ที่ปรากฏเป็นภาพของผู้อื่น และภาพนั้นเป็นภาพที่เกิดจากการสร้างขึ้น ตัดต่อ เติม หรือดัดแปลงด้วยวิธีการทางอิเล็กทรอนิกส์หรือวิธีการอื่นใด โดยประการที่น่าจะ ทำให้ผู้อื่นนั้นเสียชื่อเสียง ถูกดูหมิ่นถูกเกลียดชัง หรือได้รับความอับอาย ต้องระวางโทษจำคุกไม่เกินสามปี และปรับไม่เกินสองแสนบาท ตัวอย่างการกระทำที่อาจจะเข้าข่ายการกระทำความผิดข้างต้น เช่น

สวมรอยเป็นเจ้าของบัญชีการ Hack เข้าบัญชี Facebook หรือการแอบนำรหัสผ่านเข้าบัญชี Facebook มา Login เพื่อสวมรอยเป็นเจ้าของบัญชี และเข้าไปโพสต์ข้อความ เพื่อสร้างความเสียหายแก่ผู้ถูกระราน อาจจะเข้าข่ายความผิดตามมาตรา 5 หรือมาตรา 6

การนำภาพเปลือย หรือวิดีโอทางเพศของผู้ถูกระรานไปโพสต์ผ่านทางหน้าโซเชียลมีเดียที่เป็นสาธารณะ อาจจะเข้าข่ายความผิดตามมาตรา 14 (4) หรือถ้าเป็นกรณีการกดแชร์ภาพหรือวิดีโอดังกล่าว ก็อาจจะเข้าข่ายความผิดตามมาตรา 14 (5) ได้

อีกทั้งถ้าภาพหรือวิดีโออื่น ๆ เกิดจากการตัดต่อ เติมหรือดัดแปลงด้วยวิธีการทางอิเล็กทรอนิกส์ เพื่อให้ผู้ถูกระรานเสียชื่อเสียง ถูกดูหมิ่นถูกเกลียดชัง หรือได้รับความอับอาย ก็อาจจะเข้าข่ายความผิดตามมาตรา 16 วรรคแรก ได้ โดยนอกจากบทกฎหมายข้างต้นแล้ว ยังมีบทกฎหมายอีกหนึ่งฉบับที่สามารถนำมาปรับใช้กับการเรียกค่าสินไหมทดแทน กรณีถูกระรานทางออนไลน์ด้วย ได้แก่

ประมวลกฎหมายแพ่งและพาณิชย์ พ.ศ. 2535 และ ที่แก้ไขเพิ่มเติม

มาตรา 420

ผู้โจ่งใจหรือประมาทเลินเล่อ ทำต่อบุคคลอื่นโดยผิดกฎหมายให้เขาเสียหายถึงแก่ชีวิตก็ดี แก่ร่างกายก็ดี อนามัยก็ดี เสรีภาพก็ดี ทรัพย์สินหรือสิทธิอย่างหนึ่งอย่างใดก็ดี ท่านว่าผู้นั้นทำละเมิดจำต้องใช้ค่าสินไหมทดแทนเพื่อการนั้น

มาตรา 423

ผู้ใดกล่าวหรือไขข่าวผู้ใดกล่าวหรือไขข่าวแพร่หลายซึ่งข้อความอันฝ่าฝืนต่อความจริง เป็นที่เสียหายแก่ชื่อเสียงหรือเกียรติคุณของบุคคลอื่นก็ดี หรือเป็นที่เสียหายแก่ทางทำมาหาได้หรือทางเจริญของเขาโดยประการอื่นก็ดี ท่านว่าผู้นั้นจะต้องใช้ค่าสินไหมทดแทนให้แก่เขาเพื่อความเสียหายอย่างใด ๆ อันเกิดแต่การนั้น แม้ทั้งเมื่อตนมิได้รู้ว่าข้อความนั้นไม่จริง แต่หากควรจะได้



มีปัญหาออนไลน์ OCC ช่วยได้นะ

ศูนย์รับเรื่องร้องเรียนปัญหาออนไลน์ 1212 OCC

ศูนย์รับเรื่องร้องเรียนปัญหาออนไลน์ 1212 OCC จัดตั้งขึ้นเพื่อให้เป็นศูนย์กลางในการจัดการแก้ไขปัญหา ตลอดจนเสนอแนวทางในการป้องกันปัญหา ช่วยเสริมสร้างความเชื่อมั่นในการทำอีคอมเมิร์ซ กำกับดูแลโดย ETDA โดยประสานการทำงานร่วมกับหน่วยงานต่าง ๆ เช่น กองบังคับการปราบปรามการกระทำความผิดเกี่ยวกับอาชญากรรมทางเทคโนโลยี (ปปอท.) สำนักงานคณะกรรมการคุ้มครองผู้บริโภค (สคบ.) สำนักงานคณะกรรมการอาหารและยา (อย.) ฯลฯ เพื่อให้ความช่วยเหลือและแก้ไขปัญหาให้กับผู้ร้องเรียนได้ตลอด 24 ชั่วโมง



We Care ดูแลด้านใดบ้าง



ให้คำปรึกษา รับแจ้งเรื่อง
ประสานงานต่อ ติดตามผล



Website ผิดกฎหมาย



ปัญหาการซื้อขายออนไลน์



ภัยคุกคามทางไซเบอร์



กฎหมาย ICT

ติดต่อรับบริการได้ที่

สายด่วน

1212

Email

1212@mdes.go.th

Website

www.1212OCC.com

Mobile App

1212OCC

ติดตามข่าวสารได้ที่

Facebook

ข้อมูลข่าวสาร 1212OCC
@1212OCC

ร่วมแรงกันทำ

โครงการสร้างความตระหนัก
ในการใช้อินเทอร์เน็ตให้เสริมสร้างรายได้
และรู้เท่าทันภัยคุกคามไซเบอร์
(Internet for Better Life : IFBL)

สำนักงานพัฒนาธุรกรรม
ทางอิเล็กทรอนิกส์ (สพธอ.)
หรือ ETDA (เอ็ตด้า)

สุรางคณา วายุภาพ

ผู้อำนวยการสำนักงานพัฒนาธุรกรรม
ทางอิเล็กทรอนิกส์

ดร.สรณันท์ จิระสุรัตน์

รองผู้อำนวยการสำนักงานพัฒนาธุรกรรม
ทางอิเล็กทรอนิกส์

ทีมพัฒนาหลักสูตร และสนับสนุนโครงการฯ

สำนักสื่อสารองค์กร

ณัฐพงศ์ วรพิวุฒิ
นภดล อุษณบุญศิริ
ณัฐนัย รวดเร็ว
จิรายุทธ์ กุลพลฤกษ์
ศตคุณ ล้อมทอง
ภัคณภัทร ศรีมณฑก

ณัฐพล สุรีย์พงษ์
ชนนิกานต์ คงสุวรรณ
ชลธิชา มาตย์นอก
ทศพร โขมพัตร
อภิษฐา ไทยกลาง
กริช ชาวอุปถัมภ์
พรรณวดี โฉมวัฒนา
ธวัชชัย ทรัพย์บุญ

สำนักกฎหมาย

พลอย เจริญสม
พิศาล จรัสโสภณ

สำนักพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์

อุษณิษา คุณเอกอนันต์
ประภารัตน์ ไชยยศ
วิวัจณี สุตเกตุ
กัญญาณัฐ เปรมแสง
สิราภา มณีรัตนเพชร
เมธา รัตนขมภู
จิรเมธ บุญเรืองขาว
ปรีสา วีระเชียร
ชนิตาภา เจริญการณ์
ปิยากร วีระไพฑูรย์



ISBN 978-616-7956-48-0

WWW.ETDA.OR.TH ETDA THAILAND

ETDA
สพธอ



จัดพิมพ์และเผยแพร่โดย

สำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ (สพธอ.)

กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม

อาคารเดอะไนน์ ทาวเวอร์ แกรนด์ พระรามเก้า (อาคารบี) ชั้น 21

เลขที่ 33/4 ถนนพระรามเก้า แขวงห้วยขวาง เขตห้วยขวาง กรุงเทพฯ 10310

โทรศัพท์ 0-2123-1234

เว็บไซต์ สพธอ. : www.etcha.or.th

เว็บไซต์ กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม : www.mdes.go.th