บทที่ 1

บทนำ

1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

สื่อมัลติมีเดียในปัจจุบันได้มีการพัฒนาขึ้นมาอย่างต่อเนื่องและมีบทบาทสำคัญในการดำเนินชีวิตประจำวัน เนื่องจากเป็นเทคโนโลยีที่ล้ำสมัย กลุ่มสื่อมัลติมีเดียจึงมีการนำสื่อมัลติมีเดียมาทำในรูปแบบการ์ตูนแอนิเมชั่น ให้กับบุคคลทั่วไปให้เห็นถึงความก้าวหน้าในการพัฒนาสื่อมัลติมีเดีย ดังนั้นคณะผู้จัดทำสื่อมัลติมีเดียจึงจัดทำการ์ตูนแอนิเมชันเพื่อการเรียนรู้ เรื่อง พรบ. คอมพิวเตอร์ เพื่อพัฒนาสื่อมัลติมีเดียให้มีความน่าสนใจและเผยแพร่ความรู้ให้กับบุคคลที่สนใจ

ปัจจุบันเทคโนโลยีมีบทบาทในชีวิตประจำวัน และทัศนคติของคนในสังคมเกิดการเปลี่ยนแปลงโดยเฉพาะเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารที่เข้ามามีบทบาทกับวิถีชีวิตของคนในสังคม อินเทอร์เน็ตเป็นปัจจัยหลักที่ทำให้เกิดแรงขับเคลื่อนในการเปลี่ยนแปลง และสามารถเข้าถึงข้อมูลได้ทุกที่ทุกเวลา แต่บางคนใช้ในทางที่ผิด ดังนั้นเพื่อให้บุคคลทั่วไปได้สามารถศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับ พรบ. คอมพิวเตอร์ พระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ. 2550 หรือ พ.ร.บ.คอมพิวเตอร์พ.ศ.2550 จึงถูกตราขึ้นมาเพื่อรับมือกับปัญหาอาชญากรรมคอมพิวเตอร์ การกระทำที่ พ.ร.บ.คอมพิวเตอร์พ.ศ.2550 กำหนดให้เป็นความผิด มีทั้งการกระทำต่อระบบคอมพิวเตอร์ เช่น เข้าถึงข้อมูลคอมพิวเตอร์โดยไม่ได้รับอนุญาต การดักข้อมูล การรบกวนระบบคอมพิวเตอร์ของผู้อื่น เป็นต้น ซึ่งกำหนดไว้ในมาตรา 5-13 หรือที่เรียกว่า “ความผิดต่อระบบ” นอกจากนี้ยังมี “ความผิดเกี่ยวกับเนื้อหา” ซึ่งระบุไว้ตั้งแต่ มาตรา 14- 16 กฎหมายว่าด้วยอาชญากรรมทางคอมพิวเตอร์ ร่างกฎหมายฉบับนี้ได้จัดทำขึ้นเพื่อกำหนดฐานความผิดและบทลงโทษสำหรับการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ และกำหนดอำนาจหน้าที่ของพนักงานเจ้าหน้าที่ เมื่อผ่านการรับหลักการของคณะรัฐมนตรี และเข้าสู่การพิจารณาโดยคณะกรรมการกฤษฎีกาแล้ว ได้เปลี่ยนชื่อเป็น ร่าง - พระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ. 2550 เนื่องจากคณะกรรมการเห็นว่า การกระทำบางลักษณะไม่น่าจะเป็น “อาชญากรรม” ร่างกฎหมายนี้ เข้าสู่การพิจารณาของสภานิติบัญญัติแห่งชาติไปเมื่อวันที่ 15 พ.ย. 2549 ขณะนี้ อยู่ระหว่างการพิจารณาของคณะกรรมาธิการวิสามัญ พิจารณาร่าง พรบ.ว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ. 2550 สภานิติบัญญัติแห่งชาติ ร่างพระราชบัญญัติว่าด้วยการคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคล พ.ศ. 2550 ได้

มหาวิทยาลัยราชภัฏธนบุรี

จัดทำขึ้นเพื่อคุ้มครองสิทธิขั้นพื้นฐานในความเป็นส่วนตัว โดยมุ่งคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคล ที่อาจมีการละเมิดและสามารถนำไปใช้ในทางมิชอบได้โดยง่าย (ในการทำธุรกรรมทางออนไลน์หรือการใช้อินเทอร์เน็ต) ทั้งนี้ กระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารได้ให้ความเห็นชอบให้สำ นักงานปลัดนายกรัฐมนตรี ทำหน้าที่รวมร่างกฎหมายฉบับดังกล่าวเข้ากับร่างกฎหมายที่จัดทำโดยสำ นักงานคณะกรรมการข้อมูลข่าวสารของราชการยังคงยืนยันให้มี ปัจจุบันการเรียนการสอน ไม่จำกัดอยู่เพียงห้องเรียนเท่านั้น ยังมีความรู้การศึกษาที่สามารถหาได้จากแหล่งความรู้ต่างๆ ใน Internet ทุกๆ ที่ทั่วทุกมุมโลก ดังนั้น เพื่อให้สอดคล้องกับเทคโนโลยีในปัจจุบันที่จะนำความรู้ที่มีอยู่ในห้องเรียน หรือในมหาวิทยาลัยเผยแพร่ไปยังสถานที่ต่างๆ

จากที่กล่าวมาข้างต้นคณะผู้จัดทำเล็งเห็นความสำคัญจึงมีแนวความคิดที่จะพัฒนาสื่อมัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้ เรื่อง พรบ. คอมพิวเตอร์ โดนเน้นกลุ่มเป้าหมาย ที่บุคคลที่สนใจต้องการศึกษาการทำสื่อมัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้ และเผยแพร่ความรู้เกี่ยวกับพรบ.คอมพิวเตอร์

1.2 วัตถุประสงค์

1.2.1 เพื่อวิเคราะห์และออกแบบสื่อมัลติมีเดีย เรื่อง พรบ.คอมพิวเตอร์

1.2.2 เพื่อพัฒนาสื่อมัลติมีเดีย เรื่อง พรบ.คอมพิวเตอร์

1.2.3 เพื่อหาประสิทธิภาพของสื่อมัลติมีเดีย เรื่อง พรบ.คอมพิวเตอร์

1.3 ขอบเขตโครงการ

1.3.1 ขอบเขตด้านสื่อมัลติมีเดีย

นำเสนอในรูปแบบมัลติมีเดียประกอบด้วย ข้อความ ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว เสียง

1.3.2 ขอบเขตด้านเนื้อหาความรู้เกี่ยวกับ พรบ.คอมพิวเตอร์

ความผิดตาม พรบ. คอมพิวเตอร์ พ.ศ. 2550 ตามมาตรา 5 - มาตรา 13

1.4 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1.4.1 ได้สื่อมัลติมีเดียการเรียนรู้ เรื่อง พรบ.คอมพิวเตอร์

1.4.2 อาจใช้เป็นแนวทางในการพัฒนาเรียนรู้ เรื่อง พรบ.คอมพิวเตอร์

1.5 นิยามศัพท์เฉพาะ

1.5.1 สื่อ หมายถึง มัลติมีเดียเพื่อ การเรี ยนรู้ เรื่อง พรบ.คอมพิวเตอร์ โดยการนำเสนอในรูปแบบมัลติมีเดีย ประกอบด้วย ข้อความ ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว เสียง

1.5.2 ผู้ใช้ หมายถึง บุคคลที่สนใจและต้องการใช้สื่อมัลติมีเดีย เรื่อง พรบ. คอมพิวเตอร์ พ.ศ. 2550

มหาวิทยาลัยราชภัฏธนบุรี