

# บทที่ 1

## บทนำ

### 1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ปัจจุบันเทคโนโลยีการนำเสนอข้อมูล สารสนเทศ ความรู้ และเรื่องราวต่าง ๆ มีความก้าวหน้าและหลากหลายมากขึ้น เนื่องจากสื่อมัลติมีเดียได้เข้ามามีบทบาท ทั้งด้านธุรกิจ ด้านการศึกษา ด้านความบันเทิง เพราะความสามารถในการนำเสนอด้วย ข้อความ ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว และเสียง อีกทั้งการพัฒนากระบวนสื่อมัลติมีเดียมีความก้าวหน้าถึงขั้นที่ผู้ใช้โปรแกรมสามารถโต้ตอบกับระบบคอมพิวเตอร์ในรูปแบบต่าง ๆ กันได้ เช่น การใช้คีย์บอร์ด การใช้เมาส์ จึงทำให้การนำเสนอสื่อมัลติมีเดียมีความน่าสนใจ ง่ายต่อการเรียนรู้ผ่านสื่อมัลติมีเดียอีกทั้งยังสามารถโต้ตอบกับผู้ใช้ได้อีกด้วย

แรนซัมแวร์ (Ransomware) เป็นมัลแวร์ประเภทหนึ่งที่ทำให้การเข้ารหัสข้อมูลต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นเอกสาร รูปภาพ เสียง หรือวิดีโอ ซึ่งทำให้ผู้ใช้งานไม่สามารถเข้าถึงข้อมูลนั้น ๆ ได้ ผู้ใช้งานจำเป็นต้องจ่ายเงินเป็นจำนวนที่แฮกเกอร์ระบุไว้เพื่อที่จะได้รับรหัสสำหรับการปลดล็อคข้อมูล แรนซัมแวร์มีการโจมตีในหลากหลายรูปแบบ รูปแบบที่เป็นที่พบบ่อยคือเอกสารแนบทางอีเมล โดยอีเมลฉบับนั้นจะแอบอ้างเป็นองค์กรที่มีความน่าเชื่อถือ อาทิ ธนาคาร โซเชียลมีเดียต่าง ๆ หรืออีเมลนั้นมีลักษณะเนื้อความของจดหมายที่มีความสำคัญ อาทิ จดหมายตอบรับการสมัครงาน เป็นต้นและแนบเอกสารให้ผู้ใช้เปิดหรือดาวน์โหลดเข้าไป เอกสารแนบจะแสดงนามสกุล .doc หรือ .xls ซึ่งทำให้ผู้ใช้งานเข้าใจผิดว่าเป็นเมลที่ไม่มีอันตราย เมื่อผู้ใช้เปิดเอกสารแนบดังกล่าว มัลแวร์จะแพร่กระจายเข้ารหัสระบบคอมพิวเตอร์ของผู้ใช้โดยที่ไม่แสดงอาการผิดปกติใด ๆ หลังจากการที่ได้เข้าถึงข้อมูลภายในเครื่องทั้งหมดแล้ว มัลแวร์จะทำการเข้ารหัสข้อมูลทั้งหมดและแสดงหน้าต่างข้อความเรียกค่าไถ่ระบุจำนวนเงินที่ต้องจ่ายและกำหนดเวลาในการจ่ายค่าไถ่ซึ่งหากผู้ใช้งานจ่าย ก็ไม่รับประกันว่าจะได้รับรหัสในการปลดล็อค และหากผู้ใช้งานไม่จ่าย ไฟล์ทั้งหมดก็จะไม่สามารถใช้งานและไม่สามารถกู้คืนได้ (Aware Corporation Limited, 2556)

จากปัญหาที่พบคณะผู้จัดทำจึงมีแนวคิดจะสร้างสื่อมัลติมีเดีย เรื่องภัยจากแรนซัมแวร์นำเสนอด้วย ข้อความ ภาพ ภาพเคลื่อนไหว เสียงและการมีปฏิสัมพันธ์กับผู้ใช้ เผยแพร่แก่ผู้ใช้คอมพิวเตอร์ในการทำงานหรือในชีวิตประจำวันทั่วไป เพื่อให้ตระหนักถึงความปลอดภัย สาเหตุอาการ และวิธีป้องกันเบื้องต้นจากแรนซัมแวร์ เพื่อเป็นประโยชน์ต่อผู้ใช้คอมพิวเตอร์อย่างปลอดภัย

## 1.2 วัตถุประสงค์โครงการ

- 1.2.1 เพื่อวิเคราะห์และออกแบบสื่อมัลติมีเดีย “เรื่องภัยจากแรนซัมแวร์”
- 1.2.2 เพื่อพัฒนาสื่อมัลติมีเดีย “เรื่องภัยจากแรนซัมแวร์”
- 1.2.3 เพื่อประเมินคุณภาพสื่อมัลติมีเดีย “เรื่องภัยจากแรนซัมแวร์”

## 1.3 ขอบเขตโครงการ

### 1.3.1 ขอบเขตด้านสื่อมัลติมีเดีย

สร้างสื่อมัลติมีเดียที่ประกอบด้วย ข้อความ ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหวและเสียง โดยมีเนื้อหาเกี่ยวกับภัยจากแรนซัมแวร์

### 1.3.2 ขอบเขตด้านเนื้อหา ประกอบด้วยหัวเรื่อง 4 หัวเรื่องดังนี้

- 1) ความรู้ทั่วไปเกี่ยวกับแรนซัมแวร์
  - 1.1) ความหมายของแรนซัมแวร์
  - 1.2) ความเป็นมาของแรนซัมแวร์
  - 1.3) ตัวอย่างแรนซัมแวร์
- 2) สาเหตุของการติดแรนซัมแวร์
  - 2.1) การเข้าใช้บริการเว็บไซต์
  - 2.2) การติดตั้งโปรแกรมที่ไม่พึงประสงค์
  - 2.3) การเปิดอ่านอีเมลที่ไม่รู้จัก
- 3) อาการของการติดแรนซัมแวร์
  - 3.1) อาการแบบที่หนึ่ง
  - 3.2) อาการแบบที่สอง
- 4) วิธีการป้องกันแรนซัมแวร์เบื้องต้น
  - 4.1) การสำรองข้อมูล
  - 4.2) การอัปเดตซอฟต์แวร์
  - 4.3) การติดตั้งโปรแกรมป้องกันมัลแวร์
  - 4.4) การตรวจสอบอีเมล
  - 4.5) การติดตามข่าวสาร

## 1.4 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

- 1.4.1 ได้สื่อมัลติมีเดีย “เรื่องภัยจากแรนซัมแวร์”

1.4.2 คณะผู้จัดทำมีความเข้าใจในการวิเคราะห์ ออกแบบ และพัฒนาสื่อมัลติมีเดียมากขึ้น

1.4.3 สามารถนำสื่อมัลติมีเดียไปเผยแพร่ให้แก่ผู้สนใจตามสถานที่ต่าง ๆ และนำความรู้ที่ได้ไปปฏิบัติตนเองได้อย่างปลอดภัย

## 1.5 นิยามศัพท์

1.5.1 สื่อมัลติมีเดีย หมายถึง สื่อมัลติมีเดีย “เรื่องภัยจากแรนซัมแวร์”

1.5.2 แรนซัมแวร์ (Ranramware) คือมัลแวร์ประเภทหนึ่งที่ทำกรเข้ารหัสข้อมูลต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นเอกสาร รูปภาพ เสียง หรือวิดีโอ ซึ่งทำให้ผู้ใช้งานไม่สามารถเข้าถึงข้อมูลนั้น ๆ ได้ ผู้ใช้งานจำเป็นต้องจ่ายเงินเป็นจำนวนที่แฮกเกอร์ระบุไว้เพื่อที่จะได้รับรหัสสำหรับการปลดล็อคข้อมูล