

มาตรการควบคุมสื่อสังคมออนไลน์ต่อความมั่นคงของชาติ :
ศึกษาเฉพาะกรณีเฟสบุ๊ก (Facebook) และ ไลน์ (Line)

โดย

นายองอาจ ประภาภมร
กรรมการผู้จัดการ บริษัท บีอีซี-เทโร โทรวิชั่นส์ จำกัด
และกรรมการบริษัท โทรวิชั่นส์ กรุ๊ป จำกัด

นักศึกษาวิทยาลัยป้องกันราชอาณาจักร
หลักสูตรการป้องกันราชอาณาจักร รุ่นที่ ๕๓
ประจำปีการศึกษา พุทธศักราช ๒๕๕๗ – ๒๕๕๘

บทคัดย่อ

เรื่อง **มาตรการควบคุมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ที่มีผลต่อความมั่นคงของชาติ :
ศึกษาเฉพาะกรณีเฟสบุ๊ก และไลน์**

ลักษณะวิชา **วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี**

ผู้วิจัย **นายองอาจ ประภาคมล หลักสูตร วปอ. รุ่นที่ 57**

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาผลกระทบของ Social Media ที่มีผลต่อความมั่นคงของชาติ และเสนอแนะแนวทางในการสร้างจิตสำนึก วิจารณ์ญาณ และสร้างมาตรการควบคุมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ที่มีผลต่อความมั่นคงของชาติ ศึกษาเฉพาะกรณีเฟสบุ๊ก (Facebook) และไลน์ (Line)

วิธีการวิจัยเป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) โดยเป็นการศึกษาข้อมูลจากเอกสาร ใช้วิธีการสัมภาษณ์แบบเจาะลึก (In - depth interview) ให้ได้มุมมองของทรงคุณวุฒิระดับผู้บริหาร จำนวน 7 ท่าน ถึงผลกระทบของ Social Media ที่มีต่อความมั่นคงของชาติ เพื่อหาแนวทางในการกำหนดมาตรการควบคุมการใช้ Social Media ทั้งนี้ ในการศึกษาวิจัยได้แบ่งวิธีการศึกษาออกเป็น 2 แบบ ประกอบด้วย การศึกษาข้อมูลจากเอกสาร (Documentary Study และการศึกษาภาคสนาม (Field Study) โดยการเก็บข้อมูลจากการสัมภาษณ์แบบเจาะลึก (In - depth interview)

ผลการวิจัยพบว่า การใช้สื่อสังคมออนไลน์ในปัจจุบัน เฉพาะกรณีการใช้เฟสบุ๊ก และไลน์ เป็นเทคโนโลยีที่ทันสมัย สามารถสร้างเครือข่ายทางสังคมขนาดใหญ่อย่างไม่จำกัดที่มีผลกระทบต่อความมั่นคงของชาติในวงกว้าง ทั้งเชิงบวกและเชิงลบ จึงต้องให้การกำกับทางด้านทฤษฎี กฎหมาย สังคม และพฤติกรรมของคน อันจะนำไปเป็นแนวทางในการกำหนดมาตรการควบคุม และการใช้วิจารณ์ญาณ โดยพิจารณาดำเนินการในประเด็นต่าง ๆ ดังนี้

1. การใช้กฎหมาย โดยให้อำนาจหน้าที่แก่หน่วยงานและเจ้าหน้าที่ที่เกี่ยวข้อง
2. การป้องกันเชิงโครงสร้างอำนาจหรือแก้ไขที่ระบบที่มีการควบคุมวิธีคิดของมนุษย์
3. การกำหนดมาตรการ 5 ข้อ ได้แก่ การรณรงค์ให้ใช้สื่อสังคมออนไลน์อย่างชาญฉลาด ส่งเสริมการใช้ในเชิงบวก ป้องกันการใช้ที่เป็นไปในเชิงลบ และกำหนดคบทลงโทษผู้กระทำความผิดติดตาม และปราบปรามอย่างจริงจัง

4. การสร้างภูมิคุ้มกัน ได้แก่ ความรู้ การตระหนัก จิตสำนึก และวิจารณ์ญาณ เมื่อปัจเจกบุคคลมีภูมิคุ้มกัน สังคม และประเทศชาติก็จะมีภูมิคุ้มกันเช่นกัน

คำนำ

งานวิจัยเรื่อง “มาตรการควบคุมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ที่มีต่อความมั่นคงของชาติศึกษาเฉพาะกรณีเฟสบุ๊กและไลน์” ฉบับนี้ เกิดจากความสนใจของผู้วิจัยว่า ในปัจจุบันเกิดกระแสนิยมการใช้สื่อสังคมออนไลน์กันอย่างแพร่หลาย และเป็นไปอย่างรวดเร็วกลายเป็นชุมชนที่เป็นส่วนหนึ่งของชีวิตประจำวันของคนกลุ่มใหญ่ สำหรับคนที่มีโทรศัพท์มือถือ และมีระบบอินเทอร์เน็ตสามารถเข้าถึงข้อมูลข่าวสารได้โดยไม่จำกัดอายุ เพศ หรือชนชั้น จนเครื่องมือของรัฐที่มีอยู่ยังติดตามไปไม่ถึง เนื่องจากเป็นที่ทราบกันดีว่า การใช้สื่อสังคมออนไลน์เปรียบได้กับดาบสองคม มีทั้งคุณอนันต์และโทษมหันต์ ผู้วิจัยจึงเล็งเห็นความสำคัญและความจำเป็นของการกำหนดมาตรการควบคุมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ให้เกิดความมั่นคงปลอดภัยต่อบุคคล สังคม และประเทศชาติในเชิงบวก

เอกสารวิจัยเล่มนี้สำเร็จลุล่วงไปด้วยดี ด้วยความร่วมมือสนับสนุนจากหลายฝ่าย ผู้วิจัยขอขอบคุณ ผู้อำนวยการวิทยาลัยป้องกันราชอาณาจักร คณาจารย์ และผู้ทรงคุณวุฒิที่ให้ข้อคิดเห็นและคำแนะนำที่เป็นประโยชน์ ทำให้สามารถทำเอกสารวิจัยได้เสร็จสมบูรณ์ตามวัตถุประสงค์ ผู้วิจัยหวังเป็นอย่างยิ่งว่าเอกสารวิจัยส่วนบุคคลฉบับนี้ จะเป็นประโยชน์ในเชิงวิชาการ ในการกำหนดมาตรการควบคุมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ โดยเฉพาะเฟสบุ๊กและไลน์ให้กับหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง และเป็นข้อมูลสำหรับผู้สนใจนำมาประยุกต์ใช้ในการสื่อสังคมออนไลน์ได้อย่างชาญฉลาด

(นายองอาจ ประภาภมร)

นักศึกษาวิทยาลัยป้องกันราชอาณาจักร

หลักสูตร วปอ.รุ่นที่ 57

ผู้วิจัย

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อ	ก
คำนำ	ข
สารบัญ	ค
สารบัญตาราง	จ
บทที่ 1 บทนำ	1
ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา	1
วัตถุประสงค์ของการวิจัย	3
ขอบเขตของการวิจัย	3
วิธีดำเนินการวิจัย	3
ประโยชน์ที่ได้รับจากการวิจัย	4
คำจำกัดความ	4
บทที่ 2 แนวคิด ทฤษฎี และวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง	5
ความหมาย และลักษณะของ Social Media (เฟสบุ๊ก, ไลน์)	6
เทคโนโลยีที่เกี่ยวข้องกับ Social Media (เฟสบุ๊ก, ไลน์)	23
ทฤษฎีเกี่ยวกับความมั่นคงของชาติ	25
ผลงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	27
แนวคิดผู้ทรงคุณวุฒิ	34
ศึกษาเปรียบเทียบกับต่างประเทศ	35
สรุป	36
บทที่ 3 รูปแบบของภัยคุกคามใน Social Media ที่มีผลกระทบต่อ	
ต่อความมั่นคงของชาติ	37
รูปแบบของภัยคุกคามใน Social Media	37
ผลกระทบของการใช้สื่อสังคมออนไลน์	40
สรุป	43

สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
บทที่ 4	
การวิเคราะห์มาตรการควบคุมการใช้ Social Media	44
กฎหมายที่เกี่ยวข้องกับการใช้ Social Media (เฟสบุ๊ก, ไลน์)	44
การวิเคราะห์มาตรการควบคุมการใช้ Social Media (เฉพาะกรณีเฟสบุ๊ก, ไลน์)	50
การสัมภาษณ์ผู้บริหาร	51
บทที่ 5	
สรุป และข้อเสนอแนะ	57
สรุป	57
ข้อเสนอแนะ	59
บรรณานุกรม	61
ภาคผนวก	62
ผนวก ก งานวิจัยเรื่อง มาตรการควบคุมสื่อสังคมออนไลน์ที่มีต่อ ความมั่นคงของชาติ : ศึกษาเฉพาะกรณีเฟสบุ๊กและไลน์	65
ผนวก ข รายชื่อผู้ตอบแบบสัมภาษณ์	66
ผนวก ค ข้อมูลการสัมภาษณ์	67
ประวัติย่อผู้วิจัย	89

สารบัญตาราง

ตารางที่		หน้า
1 - 1	สถิติการใช้ไลน์	22

บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ความมั่นคงของชาติ มีความสำคัญอย่างยิ่งต่อความสงบสุข ความเจริญก้าวหน้า และการดำรงอยู่ของชาติ และประชาชนในชาติ ความมั่นคงของชาติในปัจจุบัน มิได้มีความหมายแค่การมีกำลังทหารพร้อมอาวุธยุทโธปกรณ์กำกับดูแลเขตแดนของประเทศ ความมั่นคงของชาติหมายรวมถึงความมั่นคงภายในชาติ ความมั่นคงของสถาบันหลักของชาติ อันได้แก่ ชาติ ศาสนา และพระมหากษัตริย์ นอกจากนี้ ความมั่นคงภายในชาติ ยังรวมไปถึง ความมั่นคงทางการเมือง และความสงบสุขของประชาชนในชาติ

การรักษาความมั่นคงของชาติ จึงไม่ใช่เพียงแค่ความเข้มแข็งทางการทหาร แต่จะอย่างไร เพื่อให้ประชาชนในชาติ มีความสามัคคีเป็นน้ำหนึ่งใจเดียวกัน ช่วยกันในการพัฒนาประเทศให้อยู่รอดท่ามกลางกระแสการเปลี่ยนแปลงของโลก ทั้งด้านการเมือง เศรษฐกิจ และสังคม ในกรณีนี้ สื่อต่างๆ จึงเข้ามามีบทบาท และมีความสำคัญมาก จากอดีตที่สื่อมีเพียงโทรทัศน์ วิทยุ หนังสือพิมพ์ สื่อสิ่งพิมพ์ต่างๆ จำนวนไม่มาก ซึ่งง่ายต่อการกำกับดูแลเนื้อหาไม่ให้นำไปสู่ความแตกแยก หรือ ก่อให้เกิดปัญหา ความไม่เข้าใจกันของคนในชาติ ภาครัฐสามารถจัดตั้งหน่วยงาน กำกับดูแลตรวจสอบได้ง่าย ต่อมาวิวัฒนาการทางเทคโนโลยีเข้ามามีบทบาทสำคัญในการเปลี่ยนแปลงรูปแบบ และคุณสมบัติของสื่อ ประชาคมโลกเข้าสู่ยุคสื่อสารในระบบดิจิทัล ซึ่งเป็นการสื่อสารที่ไร้พรมแดน สะดวก และรวดเร็วแบบเรียลไทม์ (Realtime) (คอมพิวเตอร์ประมวลผลข้อมูลได้ทันกับเวลาที่กำหนดหมายถึง สิ่งที่คอมพิวเตอร์คำนวณ และสิ่งที่เราเห็นเป็นสิ่งเดียวกัน สืบค้นจาก <http://guru.sanook.com/> เมื่อ 02 พ.ย.57) โดยผ่านโครงข่ายต่าง ๆ ทั้งสายโทรศัพท์ สายเคเบิลใยแก้ว สัญญาณดาวเทียม สัญญาณโทรศัพท์ เป็นต้น สื่อต่าง ๆ ได้พัฒนาปรับเปลี่ยนรูปแบบจากเดิม ก้าวเข้าสู่ สื่อในระบบเชิงเลข หรือ ดิจิทัล (Digital) ที่มี โปรแกรมประยุกต์ (Application) ต่างๆ มากมายสำหรับใช้ในการติดต่อสื่อสาร ซึ่งเรียกโดยรวมว่า “สื่อสังคมออนไลน์” (Social Media)

คำว่า Social Media หมายถึง สื่อสังคมออนไลน์ ผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต (Internet) ซึ่ง Social Media สามารถตอบสนองความต้องการของมนุษย์ที่ต้องการการติดต่อสื่อสาร ปฏิสัมพันธ์ โดย Social Media ทำให้มนุษย์สามารถติดต่อกันได้สะดวก รวดเร็ว สามารถโต้ตอบกัน ได้ทันทีทันใด เพียงแค่มีอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ โน้ตบุ๊ก เน็ตบุ๊ก หรือ โทรศัพท์มือถือ ที่สามารถพก ติดตัวไปเล่นได้ทุกที่ทุกเวลา ผ่าน Application ต่างๆ อาทิ เฟสบุ๊ก (Facebook), อินสตาแกรม (Instagram), ทวิตเตอร์ (Twitter), ยูทูป (You Tube) ฯลฯ นอกจากนี้ การที่ค่าใช้จ่ายในการเล่น อินเทอร์เน็ต หรืออุปกรณ์ต่างๆ ก็มีแนวโน้มปรับราคาลง ทำให้ Social Media ขยายตัวอย่างรวดเร็ว สู่ประชาชนทุกระดับชั้นของประเทศ

ในสังคมปัจจุบัน Social Media นอกจากใช้เป็นเครื่องมือในการติดต่อสื่อสารแล้วยังถูกใช้เป็นเครื่องมือทางการตลาด การศึกษา การเรียนการสอนแลกเปลี่ยนความรู้ความเข้าใจ ในหลายสาขาอาชีพ ตลอดจนถูกนำมาใช้เครื่องมือทางการเมืองทั้งนี้เนื่องจากคุณสมบัติของ Social Media นั้น สามารถทำให้การกระจายข่าวสารทำได้อย่างรวดเร็ว สามารถขยายผลต่อ ๆ ไปได้ ในวงกว้างระดับประเทศ และระดับโลก หรือแม้แต่ในพื้นที่ห่างไกลทุรกันดารในชนบทที่ การเดินทางยากลำบากหากมีสัญญาณอินเทอร์เน็ต การส่งสารก็สามารถทำได้สะดวก รวดเร็ว

เนื่องจากคุณสมบัติการเข้าถึง และกระจายข้อมูลข่าวสารได้ง่ายของ Social Media ทำให้ประชาชนทุกสาขาอาชีพ เป็นคนดี หรือเป็นอาชญากร สามารถเข้าถึง Social Media ได้โดยเท่าเทียมกัน ดังนั้น ถ้าผู้รับสารขาดวิจารณญาณในการพิจารณาแยกแยะข้อมูล ทำให้ Social Media กลายเป็นเครื่องมือในการกระทำความผิดต่าง ๆ เช่น การหลอกลวง ฉ้อโกง หรือเป็นช่องทางในการกระจายสารที่ผิด เพื่อใส่ร้ายฝ่ายตรงข้าม หรือล้างสมองปลุกกระดมทางความคิดในกลุ่มผู้สนับสนุน โดยเบื้องต้น/ในขั้นต้นอาจเป็นการนัดหมายเพื่อทำกิจกรรมทางการเมืองต่างๆ หรือการรวมตัวกัน เพื่อก่อความไม่สงบในประเทศ เป็นต้น

ทั้งนี้ ผู้วิจัยเล็งเห็นความสำคัญของผลกระทบของ Social Media ที่มีต่อความมั่นคงของชาติ ในด้านต่าง ๆ ข้างต้น ผลของการศึกษาวิจัยนี้จะเป็นประโยชน์อย่างยิ่งต่อภาครัฐในฐานะที่เป็นผู้กำกับดูแลด้านความมั่นคงของประเทศ ควรที่จะต้องพัฒนาประสิทธิภาพในการกำกับดูแล เพื่อให้ทันกับความเปลี่ยนแปลงต่าง ๆ ที่เกิดขึ้น เนื่องจากการใช้ Social Media ในเชิงลบจะส่งผลเสียหายต่อความสงบเรียบร้อย และความมั่นคงของประเทศ

ด้วยเหตุนี้ผู้วิจัยจึงทำการวิจัยศึกษาผลกระทบของ Social media ที่มีต่อความมั่นคงของชาติ เพื่อให้ได้มาซึ่งแนวทางในการสร้างจิตสำนึก วิจารณญาณ และกำหนดมาตรการควบคุม ในเชิงรุก และเชิงป้องกันอย่างมีประสิทธิภาพ ภายใต้กรอบของกฎหมาย อันจะเป็นส่วนหนึ่งในการเสริมสร้างความมั่นคงของชาติ

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาผลกระทบของ Social Media ที่มีผลต่อความมั่นคงของชาติ
2. เสนอแนะแนวทางในการสร้างจิตสำนึก วิจารณ์ญาณ และสร้างมาตรการควบคุมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ ที่มีผลต่อความมั่นคงของชาติ ศึกษาเฉพาะกรณีเฟสบุ๊ก (Facebook) และไลน์ (Line)

ขอบเขตของการวิจัย

1. เน้นการวิจัยเฉพาะผลกระทบของการใช้ Social Media ที่มีต่อความมั่นคงของชาติ ในสภาวะการณ์ปัจจุบัน ไม่รวมถึงแนวโน้มที่จะเกิดขึ้นในอนาคต
2. การกำหนดมาตรการควบคุม เป็นการเสนอแนวคิดกว้าง ๆ และหน่วยงานรับผิดชอบหลักโดยไม่พิจารณาถึงเทคนิค หรือรายละเอียดของวิธีการ

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) โดยเป็นการศึกษาข้อมูลจากเอกสาร วิธีการสัมภาษณ์แบบเจาะลึก (In - depth interview) ให้ได้มุมมองของทรงคุณวุฒิถึงผลกระทบของ Social Media ที่มีต่อความมั่นคงของชาติ เพื่อหาแนวทางในการกำหนดมาตรการควบคุมการใช้ Social Media ทั้งนี้ ในการศึกษาวิจัยได้แบ่งวิธีการศึกษาออกเป็น 2 แบบ ประกอบด้วย

1. การศึกษาข้อมูลจากเอกสาร (Documentary Study) เป็นการศึกษาด้วยการรวบรวมข้อมูลจากหนังสือ และเอกสารต่าง ๆ ได้แก่ บทความ นโยบาย กฎ ระเบียบ คำสั่ง งานวิจัย และแนวคิดทฤษฎีต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับการใช้ Social Media
2. การศึกษาภาคสนาม (Field Study) โดยการเก็บข้อมูลจากการสัมภาษณ์แบบเจาะลึก (In - depth interview) ซึ่งประกอบด้วย คำถามนำการวิจัย และประเด็นคำถามที่สร้างขึ้นเพื่อใช้เป็นข้อมูลในการศึกษา วิเคราะห์ และเป็นข้อมูลจากผู้ทรงคุณวุฒิ

ประโยชน์ที่ได้รับจากการวิจัย

1. ทำให้ทราบถึงการป้องกันผลกระทบในเชิงลบของ Social Media ที่มีต่อความมั่นคงของชาติ
2. ใช้ผลการวิจัยเป็นแนวทางในการกำกับดูแลการใช้ Social Media ได้อย่างปลอดภัย และเกิดประโยชน์ในเชิงบวกต่อความมั่นคงของชาติ

คำจำกัดความ

สื่อสังคมออนไลน์ (Social Media)	หมายถึง	สื่อ หรือ ช่อง ทาง ใน การ ติด ต่อ ใน ลักษณะ ของ การ สื่อ สาร หรือ การ ตอบสนองถึงกัน ได้ หลาย ทิศ ทาง ผ่าน ระบบ เครือ ข่าย อินเทอร์เน็ต โดยใช้ สื่อ รูปแบบ ใหม่ (new media) ที่ บุคคล ทั่วไป สามารถ นำ เสนอ และ เผย แพร่ ข้อมูล ข่าวสาร ได้ ด้วย ตน เอง ออกสู่ สาธารณะ โดยใช้ อุปกรณ์ คอมพิวเตอร์ และ อุปกรณ์ สื่อ สาร ชนิด ต่าง ๆ
ความมั่นคงของชาติ (National Security)	หมายถึง	ความมั่นคง ทาง ด้าน สาร สนเทศ ในแง่ ของ เติ รียม ความ พร้อม ใน การ สร้าง ความ มั่นคง ปลอดภัย ให้ กับ ชาติ ศาสนา พระมหากษัตริย์ และ ประชาชน
เฟซบุ๊ก (Facebook)	หมายถึง	การ บริการ หนึ่ง บน อินเทอร์เน็ต ที่ ทำให้ ผู้ใช้ สามารถ ติด ต่อ สื่อ สาร กัน และ ร่วม ทำ กิจกรรม ใด กิจกรรม หนึ่ง หรือ หลาย ๆ กิจกรรม กับ ผู้ใช้ Facebook คน อื่น ๆ ตลอดจน ทำ กิจกรรม ต่าง ๆ ผ่าน แอปพลิเคชัน (Applications)
ไลน์ (Line)	หมายถึง	แอปพลิเคชัน (Application) ที่ สามารถ ใช้งาน ได้ ทั้ง โทรศัพท์ มือถือ ที่มี ระบบ ปฏิบัติการ iOS, Android, Windows Phone ตลอดจน บน คอมพิวเตอร์ ส่วน บุคคล และ เครื่องมือ สื่อ สาร อื่น ๆ

บทที่ 2

แนวคิด ทฤษฎี และวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง

ในการวิจัยครั้งนี้ เป็นการวิจัยเรื่อง ผลกระทบของสื่อสังคมออนไลน์ที่มีต่อความมั่นคงของชาติ ซึ่งประกอบด้วย แนวคิด ทฤษฎี อันจะนำไปสู่การกำหนดมาตรการควบคุมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ทั้งในเชิงลบ และเชิงบวก ตลอดจนการสร้างจิตสำนึก และวิจารณ์ญาณในการใช้ข้อมูลข่าวสารผ่านสื่อสังคมออนไลน์ เอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องมีดังนี้

1. ความหมาย และลักษณะของ Social Media (เฟสบุ๊ก, ไลน์)
2. เทคโนโลยีที่เกี่ยวข้องกับ Social Media (เฟสบุ๊ก, ไลน์)
3. กฎหมายที่เกี่ยวข้องกับการใช้ Social Media (เฟสบุ๊ก, ไลน์)
4. ทฤษฎีเกี่ยวกับความมั่นคงของชาติ
5. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
6. แนวคิดของผู้ทรงคุณวุฒิ

ความหมาย และลักษณะของ Social Media (เฟสบุ๊ก, ไลน์)

ความหมายของ Social Media

คำว่า “Social” หมายถึง สังคม ซึ่งในที่นี้จะหมายถึงสังคมออนไลน์ ซึ่งมีขนาดใหญ่มากในปัจจุบันคำว่า “Media” หมายถึง สื่อ ซึ่งก็คือ เนื้อหา เรื่องราว บทความ วิดีโอ เพลง รูปภาพ เป็นต้น

ดังนั้นคำว่า Social Media จึงหมายถึง สื่อสังคมออนไลน์ที่มีการตอบสนองทางสังคมได้หลายทิศทาง โดยผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต พวงง่าย ๆ ก็คือเว็บไซต์ที่บุคคลบนโลกนี้สามารถมีปฏิสัมพันธ์ได้ตอบกันได้นั่นเอง

พื้นฐานการเกิด Social Media ก็มาจากความต้องการของมนุษย์หรือคนเราที่ต้องการติดต่อสื่อสารหรือมีปฏิสัมพันธ์กัน จากเดิมเรามีเว็บในยุค 1.0 ซึ่งก็คือเว็บที่แสดงเนื้อหาอย่างเดียวนะบุคคลแต่ละคนไม่สามารถติดต่อหรือได้ตอบกันได้ แต่เมื่อเทคโนโลยีเว็บพัฒนาเข้าสู่ยุค 2.0 ก็มีการพัฒนาเว็บไซต์ที่เรียกว่า web application ซึ่งก็คือเว็บไซต์มีแอปพลิเคชันหรือโปรแกรมต่างๆ ที่มีการโต้ตอบกับผู้ใช้งานมากขึ้นผู้ใช้งานแต่ละคนสามารถได้ตอบกันได้ผ่านหน้าเว็บ เพื่อให้เข้าใจง่ายขึ้น

ให้นึกถึง สื่อต่าง ๆ ที่อยู่บนอินเทอร์เน็ต ซึ่งคนที่อยู่ในสังคมออนไลน์ (สังคมของผู้ใช้งานอินเทอร์เน็ต) ซึ่งสื่อเหล่านี้แต่ละคนสามารถเข้าไปดูได้ เข้าไปสร้างได้ และสามารถแลกเปลี่ยนสื่อกันได้ เป็นสื่อของสังคมของผู้ใช้อินเทอร์เน็ตร่วมกัน ตัวอย่างเช่น สังคมออนไลน์ของผู้ใช้งาน Facebook สมาชิกแต่ละคนจะสามารถ นำเอาสื่อต่าง ๆ เช่น เรื่องราวของตัวเองหรือเรื่องราวต่าง ๆ ภาพ วิดีโอ เผยแพร่ไปยังสมาชิกทุกคนในเครือข่ายได้ ขณะที่สมาชิกคนอื่นก็สามารถ เสนอสื่อของตนเองขึ้นมาแลกเปลี่ยนได้ ดังนั้นสื่อต่าง ๆ ที่นำมาแลกเปลี่ยนกับสมาชิกในสังคมออนไลน์นั้น จะเรียกว่า Social Media¹

สื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) เป็นส่วนหนึ่งของเทคโนโลยีที่เรียกว่า เว็บ 2.0 (Web 2.0) คือ เครื่องมือต่าง ๆ ที่ทำงานบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต และเครือข่ายโทรศัพท์เคลื่อนที่ที่อนุญาตให้แต่ละ บุคคลเข้าถึง แลกเปลี่ยน สร้างเนื้อหา และสื่อสารกับบุคคลอื่น ๆ และการเข้าร่วมเครือข่าย ออนไลน์ต่าง ๆ ซึ่งปัจจุบันบริการเครือข่ายอินเทอร์เน็ตมีการนำมาใช้ในการสื่อสารระหว่างบุคคล เพื่อการสื่อสารทางธุรกิจ หรือการสื่อสารของหน่วยงานราชการ ตลอดจนองค์กรต่าง ๆ (Williamson, Andy 2013: 9)

วิชิต วิจิตรบุญยรักษ์, สื่อสังคมออนไลน์ : สื่อแห่งอนาคต Social Media : Future Media การสื่อสารข้อมูลของมนุษย์ ได้รับการพัฒนามาตั้งแต่สมัยโบราณจนถึงปัจจุบัน โดยเริ่มจากการสื่อสารข้อมูลอย่างง่ายที่ไม่มีควมสลับซับซ้อนจนถึงยุคสมัยที่มีเทคโนโลยีเข้ามามีส่วนเกี่ยวข้องที่สำคัญ ในการเป็นตัวนำพาข้อมูลให้มีการสื่อสารถึงกันอย่างรวดเร็ว และมีประสิทธิภาพ สื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) เป็นรูปแบบการสื่อสารข้อมูลที่เข้าถึงผู้คนทุกระดับในปัจจุบัน โดยมีการใช้กันอย่างแพร่หลายภายใต้การพัฒนาตลอดเวลาของเทคโนโลยีทางด้านคอมพิวเตอร์ซึ่งมีแนวโน้ม จะกลายเป็นสื่อหลักสำหรับผู้คนในโลกอนาคต²

สื่อสังคมออนไลน์ คือ สื่อที่ผู้ส่งสารแบ่งปันสาร ซึ่งอยู่ในรูปแบบต่าง ๆ ไปยังผู้รับสารผ่านเครือข่ายออนไลน์โดยสามารถโต้ตอบ กันระหว่างผู้ส่งสาร และผู้รับสาร หรือผู้รับสารด้วยกันเอง ซึ่งสามารถแบ่งสื่อสังคมออนไลน์ออกเป็นประเภทต่าง ๆ ที่ใช้กันบ่อย ๆ คือ บล็อก

¹ “Social Media”. (ออนไลน์) เข้าถึงได้จาก : <http://cmfe2013.blogspot.com/2013/05/11-social-media.html>, 2558.

² “สื่อสังคมออนไลน์ : สื่อแห่งอนาคต”. (ออนไลน์) เข้าถึงได้จาก:http://www.bu.ac.th/knowledgecenter/executive_journal/oct_dec_11/pdf/aw016.pdf , 2558.

(Blogging) ทวิตเตอร์ และไมโครบล็อก (Twitter and Microblogging) เครือข่ายสังคมออนไลน์ (Social Networking) และการแบ่งปันสื่อทางออนไลน์ (Media Sharing)³

สื่อสังคมออนไลน์ หมายถึง สื่อดิจิทัลที่เป็นเครื่องมือในการปฏิบัติการทางสังคม (Social Tool) เพื่อใช้สื่อสารระหว่างกันบนเครือข่ายทางสังคม (Social Network) ผ่านทางเว็บไซต์ และโปรแกรมประยุกต์บนสื่อใดๆ ที่มีการเชื่อมต่อกับอินเทอร์เน็ต โดยเน้นให้ผู้ใช้ทั้งที่เป็นผู้ส่งสาร และผู้รับสารมีส่วนร่วม (Collaborative) อย่างสร้างสรรค์ ในการผลิตเนื้อหาขึ้นเอง (User - Generate Content : UGC) ในรูปของข้อมูล ภาพ และเสียง⁴

มหาวิทยาลัยมหิดล ได้ให้ความหมายของสื่อสังคมออนไลน์ (Social Network) ไว้ในประกาศมหาวิทยาลัยมหิดล เรื่อง นโยบายเกี่ยวกับการใช้สื่อสังคมออนไลน์ (Social Network) ของบุคลากร และนักศึกษาของมหาวิทยาลัยมหิดล ไว้ว่า สื่อสังคมออนไลน์ หมายถึง สื่อหรือช่องทางในการติดต่อในลักษณะของการสื่อสารแบบสองทางผ่านระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต เป็นสื่อรูปแบบใหม่ (new media) ที่บุคคลทั่วไปสามารถนำเสนอ และเผยแพร่ข้อมูลข่าวสารได้ด้วยตนเอง ออกสู่สาธารณะ โดยใช้อุปกรณ์คอมพิวเตอร์ และอุปกรณ์สื่อสารประเภทต่าง ๆ ในปัจจุบันมีแหล่งให้บริการเครือข่ายทางสังคมเกิดขึ้นบนระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ตเป็นจำนวนมาก ตัวอย่างเช่น Facebook, Twitter, LinkedIn, Google Plus, MySpace, YouTube, Blog, Wiki รวมทั้งเว็บไซต์ต่าง ๆ ทั้งในประเทศ และต่างประเทศ ที่เปิดให้บริการ file sharing, photo sharing, video sharing และกระดานข่าว (webboard) เป็นต้น (มหาวิทยาลัยมหิดล : ประกาศมหาวิทยาลัย เมื่อ 30 มกราคม 2013)

กล่าวได้ว่า สื่อสังคมออนไลน์ เป็นสื่อที่ได้รับอิทธิพลจากวิวัฒนาการโลกออนไลน์ ผ่านสื่อทางเว็บไซต์ ที่ใช้ในการสื่อสารทางสังคมยุคสารสนเทศในปัจจุบัน ที่มีรูปแบบ และประสิทธิภาพของเทคโนโลยีที่มีความหลากหลายที่เปิดกว้าง และผู้ใช้สามารถเข้าถึงได้โดยสะดวก ง่ายดาย

ลักษณะของสื่อสังคมออนไลน์

Social Media มีลักษณะดังนี้

³ “สื่อสังคมออนไลน์ : สื่อแห่งอนาคต”. (ออนไลน์) เข้าถึงได้จาก:http://www.bu.ac.th/knowledgecenter/executive_journal/oct_dec_11/pdf/aw016.pdf, 2558.

⁴ “สื่อสังคมออนไลน์กับการเรียนการสอน”. (ออนไลน์) เข้าถึงได้จาก : <http://smforedu.blogspot.com/2014/02/blog-post.html>, 2558.

1. เป็นสื่อที่แพร่กระจายด้วยปฏิสัมพันธ์เชิงสังคม

ตรงนี้ไม่ต่างจากคนเราสมัยก่อนครับ ที่เกิดเรื่องราวที่น่าสนใจอะไรขึ้นมา ก็พากันมานั่งพูดคุยกันจนเกิดสภาพ Talk of the town แต่เมื่อมาอยู่ในโลกออนไลน์ การแพร่กระจายของสื่อก็ทำได้ง่ายขึ้น โดยเกิดจากการแบ่งปันเนื้อหา (Content Sharing) จากใครก็ได้ อย่างกรณีของ ป้า Susan Boyle ที่ดังข้ามโลกเพียงไม่กี่สัปดาห์จากการลงคลิปที่ประกวดร้องเพลงในรายการ Britain's Got Talent ผ่านทาง Youtube เป็นต้น ทั้งนี้ Social media อาจจะถูกจัดอยู่ในรูปของ เนื้อหารูปภาพ เสียงหรือวิดีโอ

2. เป็นสื่อที่เปลี่ยนแปลงสื่อเดิมที่แพร่กระจายข่าวสารแบบทางเดียว (one-to-many)

เป็นแบบการสนทนาที่สามารถมีผู้เข้าร่วมได้หลาย ๆ คน (many-to-many) เมื่อมีสภาพของการเป็นสื่อสังคม สิ่งสำคัญก็คือ การสนทนาพาทีที่เกิดขึ้น อาจจะเป็นการร่วมกลุ่มคุยในเรื่องที่สนใจร่วมกัน หรือการวิพากษ์วิจารณ์สินค้าหรือบริการต่าง ๆ โดยที่ไม่มีใครเข้ามาควบคุมเนื้อหาของ การสนทนา แม้กระทั่งตัวผู้ผลิตเนื้อหานั้นเอง เพราะผู้ที่ได้รับสารมีสิทธิที่จะเข้าร่วมในรูปแบบของการเพิ่มเติมความคิดเห็น หรือแม้กระทั่งเข้าไปแก้ไขเนื้อหานั้นได้ด้วยตัวเอง

3. เป็นสื่อที่เปลี่ยนผู้คนจากผู้บริโภคเนื้อหาเป็นผู้ผลิตเนื้อหา

จากคนตัวเล็ก ๆ ในสังคมที่แต่เดิมไม่มีปากมีเสียงอะไรมากนัก เพราะเป็นเพียงคนรับสื่อ ขณะที่สื่อจำพวก โทรทัศน์ วิทยุ หรือ หนังสือพิมพ์จะเป็นผู้ทรงอิทธิพลอย่างมาก สามารถชี้ชะตาใครต่อใครหรือสินค้าหรือบริการใด โดยที่เราแทบจะไม่มีทางอุทธรณ์ แต่เมื่อเป็น Social Media ที่แทบจะไม่มีต้นทุน ทำให้ใคร ๆ ก็สามารถผลิตเนื้อหา และกระจายไปยังผู้รับสารได้อย่างเสรี หากใครผลิตเนื้อหาที่โดยใจคนหมู่มาก ก็จะเป็นผู้ทรงอิทธิพลไป ยิ่งหากเป็นในทางการตลาดก็สามารถโน้มน้าวผู้ติดตามในการตัดสินใจซื้อสินค้าหรือบริการได้โดยง่าย

จะเห็นว่าบนหน้าเว็บไซต์จะพบตัวหนังสือ ภาพ หรืออื่น ๆ ซึ่งสามารถเรียกสิ่งที่น่าสนใจผ่านหน้าเว็บไซต์ดังกล่าวว่า สื่อ (media) แต่เนื่องจากสื่อดังกล่าวที่เผยแพร่ผ่านอินเทอร์เน็ตเหล่านั้น จึงเรียกว่า สื่อออนไลน์ (หมายถึงสื่อที่ส่งมาตามสาย (line) ถึงแม้ปัจจุบัน จะเผยแพร่แบบไร้สาย ก็ยังเรียกว่า “ออนไลน์”

ก่อนหน้านี้การเปิดคู่มือแต่ละเว็บไซต์นั้นต่างคนก็ต่างเปิดเข้าไปดูสื่อออนไลน์ใน เว็บไซต์เหล่านั้น ต่อมาจึงมีผู้คิดว่า ทำอย่างไร จะทำให้ผู้ที่เข้ามาใน เว็บไซต์นั้น ๆ แทนที่จะมาอ่านมาดูสื่อเพียงอย่างเดียว ทำอย่างไรให้สามารถมาสร้างสื่อ เช่น พิมพ์ข้อความ หรือใส่ภาพ เสียง วิดีโอ ในเว็บไซต์นั้น ได้ด้วยซึ่งเว็บไซต์ที่พัฒนาในระยะต่อมาเป็นเว็บไซต์ที่ผู้คนทั่ว ๆ ไปสามารถเข้าไปเพิ่มเติมเนื้อหา หรือเพิ่มเติมสื่อ ได้ตามที่ตนเองต้องการ ซึ่งมีผลทำให้เว็บไซต์เหล่านั้น เป็นเว็บไซต์ที่ผู้ใช้งานมีส่วนร่วมในการสร้างสื่อ แทนที่จะเป็นเว็บไซต์ส่วนตัวของคนใดคนหนึ่ง ก็

กลายเป็นเว็บไซต์ของกลุ่มคนกลุ่มหนึ่งขึ้นมา ทำให้เกิดเป็นชุมชน หรือสังคมย่อย ๆ ของผู้ใช้เว็บไซต์นั้นขึ้นมา โดยเนื้อหาหรือสื่อที่นำเสนอผ่านเว็บไซต์นั้น ก็เป็นสื่อที่คนในสังคมนั้น ๆ ช่วยกันสร้างขึ้นมา แต่การพัฒนายังไม่หยุดยั้ง เพราะมีการคิดกันต่อไปอีกว่าทำอะไรที่จะให้คนในชุมชนหรือสังคมของคนใช้เว็บไซต์นั้น ๆ นอกจากจะสามารถเพิ่มสื่อของตนเองแล้วยังสามารถที่จะสื่อสาร ติดต่อ โต้ตอบกันได้ด้วย ซึ่งปัจจุบัน มีเว็บไซต์จำนวนมากที่สามารถพัฒนาจนกระทั่งสร้างเป็นชุมชนขนาดใหญ่ที่มีสมาชิกจำนวนมากนับเป็นล้านคน สามารถติดต่อสื่อสารส่งเรื่องราวต่าง ๆ ถึงกันได้อย่างกว้างขวาง ทำให้เรื่องราวที่ส่งถึงกันนั้น เป็นเรื่องราวของคนในสังคมออนไลน์นั้น กลายเป็นสื่อ หรือ media ที่สร้างโดยคนที่อยู่ในสังคมที่เป็นสมาชิกของเว็บไซต์นั้น ๆ ตัวอย่างเว็บไซต์ที่เป็นสังคมขนาดใหญ่มีสมาชิกเป็นล้านคนทั่วโลก แต่แต่ละคนที่มีเรื่องราวมากมายเผยแพร่บนเว็บไซต์ กลายเป็นแหล่งรวมของเรื่องราวหรือ สื่อออนไลน์ขนาดใหญ่ ซึ่งคนทั่วไปก็รู้จักคือเว็บไซต์ของ Facebook⁵

การสื่อสารของสื่อสังคมออนไลน์มีลักษณะเป็นการสื่อสารแบบสองทาง ซึ่งมีคุณลักษณะที่สำคัญ กล่าวคือ

1. มีรูปแบบการทำงานในลักษณะออนไลน์
2. สามารถที่จะใช้สร้าง และเพิ่มเติมเนื้อหาได้

สื่อสังคมออนไลน์สามารถที่จะใช้งานได้ผ่านเครื่องมืออุปกรณ์การสื่อสารต่าง ๆ เช่น คอมพิวเตอร์มือถือ แท็บเล็ต หรืออุปกรณ์อื่น ๆ ที่มีการเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตหรือเครือข่ายโทรศัพท์เคลื่อนที่ดังนั้น สื่อสังคมออนไลน์จึงเป็นช่องทางการสื่อสารอีกช่องทางหนึ่งที่หน่วยงานราชการ จะนำมาใช้ในการติดต่อสื่อสารกับบุคคลต่าง ๆ ได้เช่น หน่วยงานของรัฐสภาสามารถนำมาใช้ในการแลกเปลี่ยนข้อมูลเกี่ยวกับรัฐสภา การเสนอกฎหมาย การแลกเปลี่ยนความคิดเห็นเกี่ยวกับกระบวนการนิติบัญญัติ เป็นต้น สื่อสังคมออนไลน์ช่วยให้ผู้ใช้สามารถสื่อสารถึงกันได้ทันที และสามารถ สื่อสารถึงกันแบบการสื่อสารสองทางได้ทำให้มีการปฏิสัมพันธ์กันมากขึ้น อย่างไรก็ตาม แม้ว่า สื่อสังคม ออนไลน์จะสามารถสื่อสารแบบสองทางได้แต่พบว่าปัจจุบันรัฐสภาส่วนใหญ่ยังนำมาใช้ป็นสื่อในการสื่อสารทางเดียวมากกว่า⁶

⁵ “E-commerce และ Social Media Marketing”. (ออนไลน์) เข้าถึงได้จาก : <http://www.doctorpisek.com/pisek/?p=694,2558>

⁶ นางสาวแสงเดือน ผ่องพฒ. “สื่อสังคมออนไลน์แนวทางการนำมาประยุกต์ใช้”. (บทความวิชาการ : ตุลาคม 2556).

ประเภทของ Social Media

1. Blog

มาจากคำว่า Weblog ซึ่งถือเป็นระบบจัดการเนื้อหา (Content Management System: CMS) รูปแบบหนึ่ง ซึ่งทำให้ผู้ใช้สามารถเขียนบทความเรียกว่า Post และทำการเผยแพร่ได้โดยง่าย ไม่ยุ่งยากในการที่จะต้องมานั่งเรียนรู้ถึงภาษา HTML หรือโปรแกรมทำ web site ทั้งนี้ การเรียงของเนื้อหาจะเรียงจากเนื้อหาที่ใหม่ล่าสุดก่อน จากนั้นก็ลดหลั่นลงไปตามลำดับของเวลา (Chronological Order) การเกิดของ Blog เปิดโอกาสให้ใคร ๆ ที่มีความสามารถในด้านต่าง ๆ สามารถเผยแพร่ความรู้ดังกล่าวด้วยการเขียนได้อย่างเสรี ไม่มีขีดจำกัดเรื่องเทคนิคอย่างในอดีตอีกต่อไป ทำให้เกิด Blog ขึ้นมาจำนวนมากมาย และเพิ่มเนื้อหาให้กับโลกออนไลน์ได้เป็นจำนวนมากหลายอย่างไม่เคยมีมาก่อน นอกจากนี้เครื่องมือที่สำคัญที่ทำให้เกิดลักษณะของ Social คือการเปิดให้เพื่อน ๆ เข้ามาแสดงความเห็นได้นั่นเอง

2. Twitter และ Microblog อื่น ๆ

เป็นรูปแบบหนึ่งของ Blog ที่จำกัดขนาดของการ Post แต่ละครั้งไว้ที่ 140 ตัวอักษร โดยแรกเริ่มเดิมที ผู้ออกแบบ Twitter ต้องการให้ผู้ใช้เขียนเรื่องราวว่าคุณกำลังทำอะไรอยู่ในขณะนี้ (What are you doing?) แต่กิจการต่าง ๆ กลับนำ Twitter ไปใช้ในทางธุรกิจ ไม่ว่าจะเป็นการสร้างการบอกต่อ เพิ่มยอดขาย สร้าง Brand หรือเป็นเครื่องมือสำหรับการบริหารความสัมพันธ์ลูกค้า (CRM) ทั้งนี้เรายังสามารถใช้เป็นเครื่องมือในการประชาสัมพันธ์บทความใหม่ ๆ บน Blog ของเราได้ด้วย Twitter นั้นเป็นนิยมขึ้นมากอย่างรวดเร็ว จนทำให้เว็บไซต์ประเภท Social Network ต่าง ๆ เพิ่ม Feature ที่ให้ผู้ใช้สามารถบอกได้ว่าตอนนี้กำลังทำอะไรกันอยู่ นั่นก็คือการนำ Microblog เข้าไปเป็นส่วนหนึ่งด้วยนั่นเอง

3. Social Networking

จากชื่อก็สามารถแปลความหมายได้ว่าเป็นเครือข่ายที่เชื่อมโยงเรากับเพื่อน ๆ จนกลายเป็นสังคม ทั้งนี้ผู้ใช้จะเริ่มต้นสร้างตัวตนของตนเองขึ้นในส่วนของ Profile ซึ่งประกอบด้วยข้อมูลส่วนตัว (Info) รูป (Photo) การจดบันทึก (Note) หรือการใส่วิดีโอ (Video) และอื่น ๆ นอกจากนี้ Social Networking ยังมีเครื่องมือสำคัญในการสร้างจำนวนเพื่อนให้มากขึ้น คือในส่วนของ Invite Friend และ Find Friend รวมถึงการสร้างเพื่อนจากเพื่อนของเพื่อนอีกด้วย

4. Media Sharing

เป็นเว็บไซต์ที่เปิดโอกาสให้เราสามารถ upload รูปหรือวิดีโอเพื่อแบ่งปันให้กับครอบครัว เพื่อน ๆ หรือแม้กระทั่งเพื่อเผยแพร่ต่อสาธารณชน นักการตลาด ณ ปัจจุบันไม่จำเป็นจะต้องทุ่มทุนในการสร้างหน้าโฆษณาที่มีต้นทุนสูง เราอาจจะใช้กล้องดิจิทัลราคาถูก ๆ ถ่ายทอด

ความคิดเป็นรูปแบบวิดีโอ จากนั้นนำขึ้นไปสู่เว็บไซต์ Media Sharing อย่าง Youtube หากความคิดของเราเป็นที่ชื่นชอบ ก็ทำให้เกิดการบอกต่ออย่างแพร่หลาย หรือกรณีหากกิจการคุณขายสินค้าที่เน้นดีไซน์ที่สวยงาม ก็อาจจะถ่ายรูปแล้วนำขึ้นไปสู่เว็บไซต์อย่าง Flickr เพื่อให้ลูกค้าได้ชม หรืออาจจะใช้เป็นเครื่องมือในการนำชมโรงงาน หรือบรรยากาศในการทำงานของกิจการ เป็นต้น หรืออย่างกรณีของ Multiply ที่คนไทยนิยมนำรูปภาพที่ตนเองถ่ายมาแสดงฝีมือ เหมือนเป็นแกลลอรี่ส่วนตัว ทำให้ผู้ว่าจ้างได้เห็นฝีมือก่อนที่จะทำการจ้าง

5. Social News and Bookmarking

เป็นเว็บไซต์ที่เชื่อมโยงไปยังบทความหรือเนื้อหาใดในอินเทอร์เน็ต โดยผู้ใช้เป็นผู้ส่ง และเปิดโอกาสให้คะแนน และทำการโหวตได้ เป็นเสมือนมหาชนช่วยกันกรองว่าบทความหรือเนื้อหาใดนั้นเป็นที่น่าสนใจที่สุด ในส่วนของ Social Bookmarking นั้น เป็นการที่เปิดโอกาสให้คุณสามารถทำการ Bookmark เนื้อหาหรือเว็บไซต์ที่ชื่นชอบ โดยไม่ขึ้นอยู่กับคอมพิวเตอร์เครื่องใดเครื่องหนึ่ง แต่สามารถทำผ่านออนไลน์ และเนื้อหาในส่วนที่เราทำ Bookmark ไว้นี้ สามารถที่จะแบ่งปันให้คนอื่น ๆ ได้ด้วย นักการตลาดจะใช้เป็นเครื่องมือในการบอกต่อ และสร้างจำนวนคนเข้ามายังที่เว็บไซต์หรือ Campaign การตลาดที่ต้องการ

6. Online Forums

ถือเป็นรูปแบบของ Social Media ที่เก่าแก่ที่สุด เป็นเสมือนสถานที่ที่ให้ผู้คนเข้ามาพูดคุยในหัวข้อที่พวกเขาสนใจ ซึ่งอาจจะเป็นเรื่อง เพลง หนังสือ การเมือง กีฬา สุขภาพ หนังสือ การลงทุน และอื่น ๆ อีกมากมาย ได้ทำการแลกเปลี่ยนความคิดเห็น แสดงข้อมูลข่าวสาร ตลอดจนถึงการแนะนำสินค้าหรือบริการต่าง ๆ นักการตลาดควรสนใจเนื้อหาที่พูดคุยใน Forums เหล่านี้ เพราะบางครั้งอาจจะเป็นคำวิจารณ์เกี่ยวกับตัวสินค้า และบริการของเรา ซึ่งเราเองสามารถเข้าไปทำความเข้าใจ แก้ไขปัญหา ตลอดจนถึงใช้สร้างความสัมพันธ์ที่ดีกับลูกค้า เว็บไซต์ประเภท Forums อาจจะเป็นเว็บไซต์ที่เปิดให้แลกเปลี่ยนความคิดเห็นกัน โดยเฉพาะ หรืออาจจะเป็นส่วนหนึ่งในเว็บไซต์เนื้อหาต่าง ๆ⁷

การประเภทของสื่อสังคมออนไลน์ มีด้วยกันหลายชนิด ตามกับลักษณะของการนำมาใช้โดยสามารถแบ่งเป็นกลุ่ม หลักดังนี้

1. Weblogs หรือเรียกสั้น ๆ ว่า Blogs คือ สื่อส่วนบุคคลบนอินเทอร์เน็ตที่ใช้เผยแพร่ข้อมูล ข่าวสาร ความรู้ ข้อคิดเห็น บันทึกส่วนตัว โดยสามารถแบ่งปันให้บุคคลอื่น ๆ โดยผู้รับสารสามารถเข้าไปอ่าน หรือแสดงความคิดเห็นเพิ่มเติมได้ ซึ่งการนำเสนอของบล็อกนั้นจะ

⁷“E-commerce และ Social Media Marketing”. (ออนไลน์) เข้าถึงได้จาก : [http :](http://www.doctorpisek.com/pisek/?p=694, 2558)

เรียงลำดับจากเนื้อหาใหม่ไปสู่เนื้อหาเก่า ผู้เขียน และผู้อ่านสามารถค้นหาเนื้อหาย้อนหลัง เพื่ออ่าน และแก้ไขเพิ่มเติมได้ตลอดเวลา เช่น Exteen, Bloggang, Wordpress, Blogger, Okanation

2. Social Networking หรือเครือข่ายทางสังคมในอินเทอร์เน็ต ซึ่งเป็นเครือข่ายทางสังคมที่ใช้สำหรับเชื่อมต่อระหว่างบุคคล กลุ่มบุคคล เพื่อให้เกิดเป็นกลุ่มสังคม (Social Community) เพื่อร่วมกันแลกเปลี่ยน และแบ่งปันข้อมูลระหว่างกันทั้งด้านธุรกิจ การเมือง การศึกษา เช่น Facebook, Hi5, Ning, Linked in, MySpace, Youmeo, Friendste

3. Micro Blogging และ Micro Sharing หรือที่เรียกกันว่า “บล็อกจิ๋ว” ซึ่งเป็นเว็บไซต์ หรือเว็บไซต์ที่ให้บริการแก่บุคคลทั่วไป สำหรับให้ผู้ใช้บริการเขียนข้อความสั้น ๆ ประมาณ 140 ตัวอักษร ที่เรียกว่า “Status” หรือ “Notice” เพื่อแสดงสถานะของตัวเองว่ากำลังทำอะไรอยู่หรือแจ้งข่าวสารต่าง ๆ แก่กลุ่มเพื่อนในสังคมออนไลน์ (Online Social Network) (Wikipedia, 2010) ทั้งนี้ การกำหนดให้ใช้ข้อมูลในรูปแบบข้อความสั้น ๆ เพื่อให้ผู้ใช้ที่เป็นทั้งผู้เขียน และผู้อ่านเข้าใจง่าย ที่นิยมใช้กันอย่างแพร่หลายคือ Twitter

4. Online Video เป็นเว็บไซต์ที่ให้บริการวิดีโอออนไลน์โดยไม่เสียค่าใช้จ่าย ซึ่งปัจจุบันได้รับความนิยมอย่างแพร่หลาย และขยายตัวอย่างรวดเร็ว เนื่องจากเนื้อหาที่น่าสนใจในวิดีโอออนไลน์ไม่ถูกจำกัดโดยผังรายการที่แน่นอน และตายตัว ทำให้ผู้ใช้บริการสามารถติดตามชมได้อย่างต่อเนื่อง เพราะไม่มีโฆษณาคั่น รวมทั้งผู้ใช้สามารถเลือกชมเนื้อหาได้ตามความต้องการ และยังสามารถเชื่อมโยงไปยังเว็บไซต์อื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องได้จำนวนมากอีกด้วย เช่น Youtube, MSN, Yahoo

5. Photo Sharing เป็นเว็บไซต์ที่เน้นให้บริการฝากรูปภาพโดยผู้ใช้บริการสามารถอัปโหลด และดาวน์โหลดรูปภาพ เพื่อนำมาใช้งานได้ที่สำคัญนอกเหนือจากผู้ใช้บริการจะมีโอกาสแบ่งปันรูปภาพแล้ว ยังสามารถใช้เป็นพื้นที่ เพื่อเสนอขายภาพที่ตนเองนำไปฝากได้อีกด้วย เช่น Flickr, Photobucket, Photoshop, Express, Zoom

6. Wikis เป็นเว็บไซต์ที่มีลักษณะเป็นแหล่งข้อมูล หรือความรู้ (Data/Knowledge) ซึ่งผู้เขียนส่วนใหญ่อาจจะเป็นนักวิชาการ นักวิชาชีพ หรือผู้เชี่ยวชาญเฉพาะทางด้านต่าง ๆ ทั้งการเมือง เศรษฐกิจ สังคม วัฒนธรรม ซึ่งผู้ใช้สามารถเขียน หรือแก้ไขข้อมูลได้อย่างอิสระ เช่น Wikipedia, Google Earth, diggZy Favorites Online

7. Virtual Worlds คือการสร้างโลกจินตนาการ โดยจำลองส่วนหนึ่งของชีวิตลงไปจัดเป็นสื่อสังคมออนไลน์ที่บรรดาผู้ท่องโลกไซเบอร์ใช้ เพื่อสื่อสารระหว่างกันบนอินเทอร์เน็ต ในลักษณะโลกเสมือนจริง (Virtual Reality) ซึ่งผู้ที่จะเข้าไปใช้บริการอาจจะบริษัท หรือองค์กรทางด้านธุรกิจ ด้านการศึกษา รวมถึงองค์กรด้านสื่อ เช่น สำนักข่าวรอยเตอร์ สำนักข่าวซีเอ็นเอ็น

ต้องเสียค่าใช้จ่ายในการซื้อพื้นที่ เพื่อให้บุคคลในบริษัทหรือองค์กรได้มีช่องทางในการนำเสนอเรื่องราวต่าง ๆ ไปยังกลุ่มเครือข่ายผู้ใช้สื่อออนไลน์ ซึ่งอาจจะเป็นกลุ่ม ลูกค้าทั้งหลัก และรอง หรือผู้ที่เกี่ยวข้องกับธุรกิจ ของบริษัท หรือองค์กรก็ได้ ปัจจุบันเว็บไซต์ที่ใช้หลัก Virtual Worlds ที่ประสบผลสำเร็จ และมีชื่อเสียง คือ Second life

8. Crowd Sourcing มาจากการรวมของคำสองคำคือ Crowd และ Outsourcing เป็นหลักการขอความร่วมมือจากบุคคลในเครือข่ายสังคมออนไลน์ โดยสามารถจัดทำในรูปแบบของเว็บไซต์ที่มีวัตถุประสงค์หลัก เพื่อค้นหาคำตอบ และวิธีการแก้ปัญหาต่าง ๆ ทั้งทางธุรกิจ การศึกษา รวมทั้งการสื่อสาร โดยอาจจะเป็นการดึงความร่วมมือจากเครือข่ายทางสังคมมาช่วยตรวจสอบข้อมูลเสนอความคิดเห็น หรือให้ข้อเสนอแนะ กลุ่มคนที่เข้ามาให้ข้อมูลอาจจะเป็นประชาชนทั่วไป หรือผู้มีความเชี่ยวชาญเฉพาะด้านที่อยู่ในภาคธุรกิจ หรือแม้แต่ในสังคมนักข่าว ข้อดีของการใช้หลัก Crowd sourcing คือ ทำให้เกิดความหลากหลายทางความคิด เพื่อนำไปสู่การแก้ปัญหาที่มีประสิทธิภาพ ตลอดจนช่วยตรวจสอบ หรือคัดกรองข้อมูลซึ่งเป็นปัญหาสาธารณะร่วมกันได้ เช่น Idea storm, Mystarbucks Idea

9. Podcasting หรือ Podcast มาจากการรวมตัวของสองคำคือ “Pod” กับ “Broadcasting” ซึ่ง “POD” หรือ Personal On - Demand คือ อุปสงค์หรือความต้องการส่วนบุคคล ส่วน “Broadcasting” เป็นการนำสื่อต่าง ๆ มารวมกันในรูปของภาพ และเสียง หรืออาจกล่าวง่าย ๆ Podcast คือ การบันทึกภาพ และเสียงแล้วนำมาไว้ในเว็บเพจ (Web Page) เพื่อเผยแพร่ให้บุคคลภายนอก (The public in general) ที่สนใจดาวน์โหลดเพื่อนำไปใช้งาน เช่น Dual Geek Podcast, Wiggly Podcast

10. Discuss / Review/ Opinion เป็นเว็บบอร์ดที่ผู้ใช้อินเทอร์เน็ตสามารถแสดงความคิดเห็น โดยอาจจะเกี่ยวกับ สินค้าหรือบริการ ประเด็นสาธารณะทางการเมือง เศรษฐกิจ สังคม เช่น Epinions, Moutshut, Yahoo!Answer, Pantip, Yelp⁸

ความหมายของเฟสบุ๊ก (Facebook)

เฟสบุ๊ก หมายถึง บริการบนสังคมออนไลน์รูปแบบหนึ่ง ซึ่งมี [URL:http://www.facebook.com](http://www.facebook.com) ในระบบเครือข่ายสังคม ที่ผู้ใช้ต้องลงทะเบียนเป็นสมาชิก จึงสามารถติดต่อสื่อสารหรือทำกิจกรรมต่าง ๆ กับสมาชิกคนอื่น ๆ ได้ โพสต์รูปภาพ คลิปวิดีโอ เขียนข้อความ

⁸ “ความหมายและประเภทของสื่อออนไลน์”. (ออนไลน์) เข้าถึงได้จาก : [http : //foredu.blogspot.com/2014/02/blog-post.html](http://foredu.blogspot.com/2014/02/blog-post.html), 2558

หรือบล็อก แชนกันสด ๆ เล่นเกมส์แบบเป็นกลุ่ม สร้างกลุ่มเพื่อน แชร์โฆษณา ประชาสัมพันธ์ ผ่าน application เสริมต่าง ๆ ที่มีเป็นจำนวนมาก⁹

เฟสบุ๊ก (Facebook) คือ บริการบนอินเทอร์เน็ตบริการหนึ่ง ที่จะทำให้ผู้ใช้สามารถติดต่อสื่อสาร และร่วมทำกิจกรรมใดกิจกรรม หนึ่งหรือหลาย ๆ กิจกรรมกับผู้ใช้ เฟสบุ๊กคนอื่น ๆ ได้ ไม่ว่าจะเป็นการตั้งประเด็นถามตอบในเรื่องที่สนใจ โปสต์รูปภาพ โปสต์คลิปวิดีโอ เขียนบทความ หรือบล็อก แชนกันแบบสด ๆ เล่นเกมส์แบบเป็นกลุ่ม (เป็นที่นิยมกันอย่างมาก) และยังสามารถทำกิจกรรมอื่น ๆ ผ่านแอปพลิเคชันเสริม (Applications) ที่มีอยู่อย่างมากมาย ซึ่งแอปพลิเคชันดังกล่าว ได้ถูกพัฒนาเข้ามาเพิ่ม เต็มอยู่เรื่อย ๆ¹⁰

เฟสบุ๊ก เป็นซอฟต์แวร์ในการสร้างเครือข่ายทางสังคมในโลกอินเทอร์เน็ต โดยผู้ใช้สามารถใส่ข้อมูลต่างๆที่ต้องการ หรือใส่ความสนใจที่ชอบ จากนั้นระบบจะค้นหาผู้ที่มีความสนใจในลักษณะเดียวกัน และผู้ใช้สามารถเพิ่มหรือลบในการเชื่อมต่อไปหาผู้ใช้อื่น ๆ ได้¹¹

ประวัติความเป็นมาของ Facebook

Mark Zuckerberg ได้เปิดตัวเว็บไซต์ เฟสบุ๊ก เมื่อวันที่ 4 กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2548 Mark Zuckerberg ได้เปิดตัวเว็บไซต์ เฟสบุ๊ก ซึ่งเป็นเว็บประเภท Social Network ซึ่งตอนนั้น เปิดให้เข้าใช้เฉพาะนักศึกษาของมหาวิทยาลัยฮาร์เวิร์ดเท่านั้น และเว็บนี้ก็ดังขึ้นมาในช่วงพรีเบตา เพียงเปิดตัวได้สองสัปดาห์ ครั้งหนึ่งของนักศึกษาที่เรียนอยู่ที่มหาวิทยาลัยฮาร์เวิร์ด ก็สมัครเป็นสมาชิก เฟสบุ๊ก เพื่อเข้าใช้งานกันอย่างล้นหลาม และเมื่อทราบข่าวนี้ มหาวิทยาลัยอื่นๆ ในเขตบอสตันก็เริ่มมีความต้องการ และอยากขอเข้าใช้งานเฟสบุ๊กบ้างเหมือนกัน มาร์คจึงได้ชักชวนเพื่อนของเค้าที่ชื่อ Dustin Moskowicz และ Christ Hughes เพื่อช่วยกันสร้างเฟสบุ๊ก และเพียงระยะเวลา 4 เดือนหลังจากนั้น เฟสบุ๊กจึงได้เพิ่มรายชื่อ และสมาชิกของมหาวิทยาลัยอีก 30 กว่าแห่ง

ไอเดีย เริ่มแรกในการตั้งชื่อเฟสบุ๊กนั้นมาจากโรงเรียนเก่าในระดับมัธยมปลายของ มาร์ค ที่ชื่อฟิลิปส์ เอ็กเซเตอร์ อะคาเดมี่ โดยที่โรงเรียนนี้จะมีหนังสืออยู่หนึ่งเล่มที่ชื่อว่า The Exeter

⁹ นายกนิษฐ สารสิน. “แนวทางการใช้เฟสบุ๊ก (Facebook) เป็นเครื่องมือในการในการเรียนรู้ของนักเรียนระดับประถมศึกษา”, (ออนไลน์) เข้าถึงได้จาก : http://www.cudaa.org/2011/uploads/download/46_Attach_21_s13.pdf, 2555.

¹⁰ “Facebook คืออะไร ประวัติของ Facebook และวิธีการสมัคร Facebook”. (ออนไลน์) เข้าถึงได้จาก : <http://www.dmc.tv/pages/>, 2558.

¹¹ “ข้อดีและข้อเสียของ Facebook กับลูกในช่วงวัยรุ่น”. (ออนไลน์) เข้าถึงได้จาก : <http://www.manager.co.th/Family/ViewNews.aspx?NewsID=9530000133569>, 2558.

Face Book ซึ่งจะส่งต่อ ๆ กันไปให้นักเรียนคนอื่น ๆ ได้รู้จักเพื่อน ๆ ในชั้นเรียน ซึ่งเฟสบุ๊กนี้จริงๆ แล้วก็ เป็นหนังสือเล่มหนึ่งเท่านั้น จนเมื่อวันหนึ่ง มาร์คได้เปลี่ยนแปลง และนำมันเข้าสู่โลกของ อินเทอร์เน็ตว่า เฟสบุ๊กมาจากหนังสือเล่มที่ชื่อว่า The Exeter Face Book เมื่อประสบความสำเร็จ ขนาดนี้ ทั้งมาร์ค คัสติน และ ฮิวจ์ ได้ย้ายออกไปที่ Palo Alto ในช่วงฤดูร้อน และไปขอแบ่งเช่า อพาร์ทเมนต์ แห่งหนึ่ง หลังจากนั้นสองสัปดาห์ มาร์คได้เข้าไปคุยกับ ซอน ปาร์คเกอร์ (Sean Parker) หนึ่งในผู้ร่วมก่อตั้ง Napster จากนั้นไม่นาน ปาร์คเกอร์ก็ย้ายเข้ามาทำงานกับมาร์ค ในอพาร์ทเมนต์ โดย ปาร์คเกอร์ได้ช่วยแนะนำให้รู้จักกับนักลงทุนรายแรก ซึ่งก็คือ ปีเตอร์ ธีล (Peter Thiel) หนึ่งในผู้ร่วมก่อตั้ง Paypal และผู้บริหารของ The Founders Fund โดย ปีเตอร์ได้ ลงทุนใน เฟสบุ๊ก เป็นจำนวนเงิน 500,000 เหรียญสหรัฐฯ

ด้วยจำนวนสมาชิกหลายล้านคน ทำให้บริษัทหลายแห่งสนใจเฟสบุ๊กโดย friendster พยายามที่จะขอซื้อเฟสบุ๊กเป็นเงิน 10 ล้านดอลลาร์สหรัฐฯ ในกลางปี พ.ศ. 2548 แต่เฟสบุ๊กปฏิเสธ ข้อเสนอไป และได้รับเงินทุนเพิ่มเติมจาก Accel Partners เป็นจำนวนอีก 12.4 ล้านดอลลาร์สหรัฐฯ ในตอนนั้นเฟสบุ๊กมีมูลค่าจากการประเมินอยู่ที่ประมาณ 100 ล้านดอลลาร์สหรัฐฯ

เฟสบุ๊กยังเติบโตต่อไป จนถึงเดือนกันยายนปีพ.ศ. 2549 ก็ได้เปิดในโรงเรียน ในระดับมัธยมปลาย เข้าร่วมใช้งานได้ และในเดือนถัดมาเฟสบุ๊กได้เพิ่มฟังก์ชันใหม่ โดยสามารถ ให้สมาชิก เอรูรูปภาพมาแบ่งปันกันได้ ซึ่งฟังก์ชันนี้ได้รับความนิยมอย่างล้นหลาม ในฤดูใบไม้ผลิ เฟสบุ๊กได้รับเงินจากการลงทุนเพิ่มอีกของ Greylock Partners, Meritech Capital พร้อมกับนักลงทุน ชุดแรกคือ Accel Partners และ ปีเตอร์ ธีล เป็นจำนวนเงินถึง 25 ล้านดอลลาร์สหรัฐฯ

โดยมูลค่าการประเมินมูลค่าในตอนนั้นเป็น 525 ล้านดอลลาร์ หลังจากนั้นเฟสบุ๊ก ได้เปิดให้องค์กรธุรกิจหรือบริษัทต่าง ๆ ให้สามารถเข้าใช้งานเฟสบุ๊ก และสร้าง network ต่าง ๆ ได้ ซึ่งในที่สุดก็องค์กรธุรกิจกว่า 20,000 แห่งได้เข้ามาใช้งาน และสุดท้ายในปีพ.ศ. 2550 เฟสบุ๊กก็ได้ เปิดให้ทุกคนที่มีอีเมล ได้เข้าใช้งาน ซึ่งเป็นยุคที่คนทั่วไป ไม่ว่าจะเป็นใครก็สามารถเข้าไป ใช้งานเฟสบุ๊กได้หากมีอีเมล

ในช่วงฤดูร้อนปี 2550 Yahoo พยายามที่จะขอซื้อเฟสบุ๊กด้วยวงเงินจำนวน 1,000 ล้านดอลลาร์สหรัฐฯ โดยมีรายงานว่า มาร์คได้ทำการตกลงกันด้วยวาจาไปแล้วด้วยว่า จะยอมขาย เฟสบุ๊กให้กับ Yahoo และเพียงแค่วันถัดมา หุ้นของ Yahoo ก็สูงขึ้น แต่ที่ข้อเสนอซื้อได้ ถูกต่อรองเหลือเพียงแค่ 800 ล้านดอลลาร์สหรัฐฯ ทำให้มาร์คปฏิเสธข้อเสนอ นั้น ภายหลังจากมาทาง Yahoo ได้เสนอขึ้นไปที่ 1,000 ล้านดอลลาร์สหรัฐฯ คราวนี้มาร์คปฏิเสธ Yahoo ทันที และได้รับ ชื่อเสียงในทางไม่ดีว่า นี่ไม่ใช่ครั้งแรกที่มาร์คปฏิเสธข้อเสนอในการซื้อบริษัท เพราะเคยมีบริษัท

Viacom ได้เคยเสนอซื้อเฟซบุ๊กด้วยวงเงิน 750 ล้านดอลลาร์สหรัฐฯ และถูกปฏิเสธในเดือนมีนาคมปี 2550¹²

ในช่วงหลายปีที่ผ่านมา เฟซบุ๊กได้สร้างคุณสมบัติหลายประการ ที่ทำให้เกิดสิ่งแวดล้อมที่น่าเชื่อถือ และไว้วางใจ ซึ่งเป็นลักษณะที่โดดเด่น ได้แก่

1. การตรวจสอบด้วยการเป็นเจ้าของอีเมล สมาชิกต้องพิสูจน์ตัวตนด้วยอีเมลที่อยู่ในเครือข่ายนั้น ๆ

2. ความสัมพันธ์ที่มีอยู่จริง ออกแบบมาเพื่อใช้กับเครือข่ายจริง ๆ ที่มีอยู่แล้ว เช่น โรงเรียน บริษัท องค์กรต่าง ๆ เพื่อกระตุ้นให้ผู้คนสร้าง และรับคำขอจากคนรู้จักจริง ๆ

3. การตั้งความเป็นส่วนตัว เป็นรายแรกที่มีการตั้งค่าความเป็นส่วนตัว เพื่อแบ่งประเภทเพื่อน และเลือกแบ่งปันข้อมูลที่แตกต่างให้คนแต่ละกลุ่มได้

4. สงวนสิทธิ์เฉพาะ เดิมใช้เฉพาะ วิทยาลัยฮาร์เวิร์ดเท่านั้น ต่อมาขยายไปสู่มหาวิทยาลัยอื่น ๆ ผู้สาธารณะ ความเป็นมาดังกล่าวเป็นดังตราประทับให้เฟซบุ๊ก น่าเชื่อถือ และเป็นที่ต้องการมากขึ้น

จะเห็นได้ว่า เฟซบุ๊กมีความสำเร็จในระยะเวลาอันรวดเร็ว และมีการเติบโตไปทั่วโลก สมาชิกของเฟซบุ๊กมีอยู่ทุกช่วงอายุ ทุกชาติ ทุกภาษา เป็นเว็บที่มีผู้เยี่ยมชมมากที่สุดเป็นอันดับสองรองจาก Google ถูกแปลเป็นภาษาท้องถิ่นกว่า 75 ภาษา และปัจจุบัน มีผู้ใช้งานประจำเกือบ 600 ล้านคน โดยมีผู้ใช้งานมากกว่าร้อยละ 30 จากจำนวนผู้ใช้อินเทอร์เน็ตทั่วโลก 2,000 ล้านคน ใช้เฟซบุ๊กเป็นประจำ (เพ็ญญา พวงประโคน, 2554:17)

ปริมาณของสมาชิกเครือข่ายเฟซบุ๊กได้เพิ่มปริมาณมากขึ้นในวงกว้าง จากรายงานสรุปในเดือน กุมภาพันธ์ ปี 2011 แจ้งว่ามีผู้ใช้ เฟซบุ๊ก ทั่วทุกมุมโลกถึง 500 ล้านคน ร้อยละ 50 ของจำนวนดังกล่าว จะใช้เป็นประจำในวิถีชีวิตประจำวัน ผู้ใช้บริการจะใช้เวลากว่า 700 ล้านนาทีต่อเดือนในการใช้ เฟซบุ๊ก มี ผู้ใช้บริการมากกว่า 200 ล้านคนที่ใช้เฟซบุ๊กในการเชื่อมโยงสื่อสารกันอย่างเป็นระบบ และมีความหลากหลายในกิจกรรมการติดต่อสื่อสารดังกล่าว และหากจัดลำดับของประเทศที่มีจำนวนประชากรที่ใช้เฟซบุ๊กใน 4 ลำดับแรกของโลกโดยการสุ่มจากประชากร 26,198,200 คนแล้ว เรียงลำดับได้ดังนี้ได้แก่

1. ประเทศสหรัฐอเมริกา
2. ประเทศอินโดนีเซีย
3. ประเทศสหราชอาณาจักร และ

¹² “Facebook คืออะไร ประวัติของ Facebook และวิธีการสมัคร Facebook”. (ออนไลน์) เข้าถึงได้จาก : <http://www.dmc.tv/pages/>, 2556.

4.ประเทศไทย

ในประเทศไทย ตั้งแต่ปี 2549 หลังจากที่กระแส Hi5 เริ่มลดลง ก็เริ่มมีการใช้เฟสบุ๊กกันแพร่หลาย โดยเริ่มในกลุ่มนักศึกษาที่มีความรู้ภาษาอังกฤษ ก่อนที่จะขยายไปยังผู้บริโภคกลุ่มอื่นจนเป็นช่องทางการสื่อสารที่สะดวก และเอนกประสงค์แก่ผู้คนทุกวัย จนเป็นกระแสนิยม และเป็นที่ยอมรับในทุกกลุ่มสังคมของคนไทยในปัจจุบัน

อย่างไรก็ตามตั้งแต่มีการพัฒนาไลน์ขึ้น จากความสะดวกในการเข้าถึงที่เกือบไร้ขีดจำกัดของระบบปฏิบัติ และอุปกรณ์ ประกอบกับเทคโนโลยีการสื่อสารที่มีการพัฒนาในแง่ของความสะดวกรวดเร็ว สามารถส่งข้อมูลข่าวสารปริมาณมหาศาลได้ทั่วโลก ผ่านโทรศัพท์มือถือแท็บเล็ต ไอแพด ไลน์ก็ขยับตัวเป็นที่นิยม และเข้ามาแทนที่ เฟสบุ๊กได้อย่างรวดเร็ว และเกิดกระแสการปรับตัวเข้ากับเทคโนโลยีไม่จำกัดเพศ ทุกวัย เกิดพฤติกรรมการกลัวตกข่าว ตกกระแส ทั้งนี้ในอีกแง่มุมของความสะดวกรวดเร็ว ก็คือข้อมูลข่าวสารทั้งปวงจะถูกบันทึกเก็บไว้ในระบบออนไลน์ ซึ่งมีคุณอนันต์ และโทษมหันต์เช่นกัน เพราะข้อมูลต่างๆ นั้นจะไม่ใช่ความลับอีกต่อไป จะถูกไหลเวียนอยู่ในระบบ ดังนั้นหากผู้ใช้ขาดวิจารณญาณก็อาจมีภัยในรูปแบบใหม่มาถึงตัวได้อย่างไม่คาดคิด

ไลน์ (Line) คือ อะไร

โปรแกรม LINE PC หรือ แอปไลน์ (LINE App) โปรแกรมแชท (Chat) ใช้สำหรับพูดคุยบนโทรศัพท์มือถือสมาร์ทโฟน (คู่แข่ง WhatsApp) พัฒนาโดยทีมผู้พัฒนาจากประเทศญี่ปุ่น นำออกมาใช้ครั้งแรกเมื่อ ในวันที่ 23 มิถุนายน พ.ศ.2554 โปรแกรม LINE ถูกพัฒนาขึ้น โดยมีแรงบันดาลใจมาจาก หลังจากเหตุการณ์แผ่นดินไหวครั้งใหญ่ที่ประเทศญี่ปุ่น เมื่อต้นเดือนมีนาคม พ.ศ. 2554 โดยมี วัตถุประสงค์เพื่อให้คนชาวญี่ปุ่นได้มีโอกาสติดต่อสื่อสารกันได้ง่าย และสะดวกมากยิ่งขึ้น ในทุก ๆ แพลตฟอร์ม (แพลตฟอร์ม หมายถึง ทุก ๆ ระบบปฏิบัติการ ทั้งบนมือถือ และบนเครื่อง PC หรือที่เรียกว่า LINE PC นั่นเอง)

LINE เป็น โปรแกรมพูดคุยที่สามารถใช้งานได้ทั้ง โทรศัพท์มือถือที่มีระบบปฏิบัติการ iOS, Android, Windows Phone ปัจจุบันสามารถใช้งานได้บนคอมพิวเตอร์ PC และ Mac ได้ด้วย ด้วยคุณสมบัติที่มีลูกเล่นมากมาย สามารถพูดคุย ส่งรูป ส่งไอคอน ส่ง Sticker ตั้งค่าการคุยกันเป็นกลุ่ม ทำให้มีผู้ใช้งาน LINE เป็นจำนวนมาก¹³

¹³ “การใช้ Social media สำหรับครู กศน”. (ออนไลน์) เข้าถึงได้จาก : http://crnfe2013.blogspot.com/2013/05/line_5.html เมื่อ 14 ก.พ.2558

ไลน์เป็นรูปแบบของโปรแกรมสนทนาบนสมาร์ตโฟนที่ได้พัฒนาขึ้น เพื่อเป็นช่องทางหนึ่งในการสื่อสาร ความแตกต่าง อย่างสร้างสรรค์ที่ทำให้ไลน์โดดเด่น คือ “รูปแบบของสติ๊กเกอร์” รวมทั้ง คุณลักษณะเฉพาะในด้านต่าง ๆ ได้แก่ การสนทนาด้วย เสียง การสื่อสารแบบกลุ่ม การสร้างไทม์ไลน์ และการเล่นเกม เป็นต้น ด้วยคุณลักษณะดังกล่าวนี้จึงทำให้ไลน์ได้รับความนิยม เป็นอย่างมาก ทั้งกับผู้ใช้ทั่วไป และเจ้าของสินค้า และบริการที่นำมาประยุกต์ใช้เพื่อเป็นช่องทางในการเข้าถึงผู้บริโภค (ศุภศิลาณี กุลจิตต์เจือวงศ์ : ไลน์รูปแบบการสื่อสารบนความสร้างสรรค์ของสมาร์ตโฟน : ข้อดี และข้อจำกัดของแอปพลิเคชัน, ต.ค. – ธ.ค.2556)

ไลน์ หมายถึง แอปพลิเคชันสำหรับการสนทนาบนอุปกรณ์การสื่อสารรูปแบบต่าง ๆ เช่น สมาร์ตโฟน คอมพิวเตอร์ และแท็บเล็ต (Tablet) ผู้ใช้สามารถสื่อสารด้วยการพิมพ์ข้อความจากอุปกรณ์การสื่อสารเครื่องหนึ่งไปสู่อีกเครื่องหนึ่ง ไลน์ได้รับการพัฒนาให้มีความสามารถหลากหลายเพื่อรองรับ การใช้งานของผู้ใช้หลาย ๆ ด้าน จุดเด่นที่ทำให้ไลน์แตกต่างกับ แอปพลิเคชันสำหรับการสนทนาแบบอื่น ๆ คือ รูปแบบของ “สติ๊กเกอร์” (Sticker) ที่แสดงอารมณ์ และความรู้สึกของผู้ใช้ ที่หลากหลาย เช่น สติ๊กเกอร์แสดงความรู้สึกขั้นพื้นฐาน สติ๊กเกอร์ตามเทศกาล และวันสำคัญ สติ๊กเกอร์ของตราสินค้าต่าง ๆ และสติ๊กเกอร์การ์ตูนที่มีชื่อเสียง เป็นต้น

ความเป็นมาของ ไลน์

ปัจจุบันโลกได้ก้าวเข้าสู่ยุคดิจิทัลเทคโนโลยีการสื่อสารช่วยทำให้ชีวิตความเป็นอยู่ของคนในสังคมสะดวกสบายมากขึ้น ช่องว่างในการสื่อสารระหว่างผู้ส่งสาร และผู้รับสารมีขนาดเล็กลง ทำให้ผู้คนสามารถติดต่อสื่อสารกันได้ง่ายด้วยการพัฒนารูปแบบของเทคโนโลยีที่พกติดตัว ผู้ใช้ผู้ตลอดเวลาอย่างสมาร์ตโฟน (Smartphone) และแอปพลิเคชัน (Application) บนสมาร์ตโฟน ทำให้ผู้ใช้มีช่องทางในการติดต่อสื่อสารมากกว่าการสนทนาผ่านทางโทรศัพท์ด้วย “การสนทนาผ่านข้อความ” (Chat) บนแอปพลิเคชันที่ถูกพัฒนาขึ้นพร้อมกัน รูปแบบของแอปพลิเคชันสำหรับการแชทนั้นมีหลายแบบ เช่น LINE, Ch@t on, iMessage, Facebook Messenger, WhatsApp และ BlackBerry Messenger รวมทั้งแอปพลิเคชันหนึ่งที่มี จำนวนผู้ใช้ทั่วโลกเกินกว่า 100 ล้านคน และเฉพาะที่เป็นคนไทยถึง 15 ล้านคน (“คนไทยเล่นไลน์...”, 2556) คือ “ไลน์” (LINE) ที่ผ่านมาไลน์ได้รับรางวัลระดับโลกต่างๆ มากมาย ซึ่งในปี 2556 ยังได้รับรางวัล iF ดีไซน์ ปี 2556 : รางวัลสื่อโฆษณา รางวัล AMD Digital Contents ครั้งที่ 17 ประจำปี 2556 และรางวัล iTunes ยอดเยี่ยม ประจำปี 2555: อันดับ 1 ประเภทฟรี แอปพลิเคชัน (ประเทศญี่ปุ่น)

ไลน์กำเนิดจากวิกฤตสินามิญี่ปุ่น บริษัท Naver เป็นผู้พัฒนาแอปพลิเคชัน LINE เป็นบริษัทผลิตเกมสัญชาติเกาหลี มีสาขาที่ประเทศญี่ปุ่น ไอเดีย LINE มาจากเหตุการณ์วิกฤตตอนที่ญี่ปุ่นเกิดสินามิ ระบบการสื่อสารประเภท Voice ล่มจนติดต่อกันไม่ได้ ทีมงาน 100 ชีวิตจึงระดม

กำลังสร้างช่องทางสื่อสารผ่าน Data ซึ่งตอนนั้นยังใช้ได้อยู่เพื่อติดต่อ และให้กำลังใจกัน ในที่สุด LINE ก็ถือกำเนิดขึ้นในเวลา 2 เดือน¹⁴

ศุภศิลาปี กุลจิตต์เจี๊วงค์ กล่าวในบทความวิชาการว่า เมื่อไลน์ได้รับการพัฒนาขึ้นครั้งแรกเมื่อปี 2554 ณ ประเทศญี่ปุ่น โดยบริษัท NHN Japan ซึ่งเป็นบริษัทที่ให้ บริการอินเทอร์เน็ต เกม และระบบการสืบค้นข้อมูล (Search Engine) ได้ร่วมมือกับบริษัท Naver Japan Corporation และบริษัท Livedoor ร่วมกันพัฒนาขึ้นโดยปรับปรุงรูปแบบ การใช้งานที่หลากหลายเพื่อรองรับ การใช้งานของผู้ใช้อย่าง ต่อเนื่อง คำว่า ไลน์ เกิดขึ้นหลังจากที่ประเทศญี่ปุ่นเกิดแผ่นดินไหว ครั้งใหญ่ในประเทศ เมื่อปี 2554 มีชื่อว่า Tohoku Earthquake เหตุการณ์ดังกล่าวนี้ ทำให้ระบบ การติดต่อ สื่อสารของประเทศญี่ปุ่นเป็นอัมพาต ขาดการติดต่อสื่อสาร ภาคพื้นดินประชาชน ในประเทศต้องใช้บริการโทรศัพท์ สาธารณะที่ถูกติดตั้งโปรแกรมอัตโนมัติไว้ให้สามารถใช้ได้ เมื่อเกิดเหตุการณ์ภัยพิบัติที่ไม่คาดฝัน ประชาชนจำนวนมาก ต้องเข้าแถวเพื่อรอรับการบริการ จึงเป็นที่มาของคำว่า ไลน์ ซึ่งแปลว่าการเข้าแถว จำนวนผู้ใช้สูงสุดกับการดาวน์โหลดไลน์ 200 ล้านครั้ง ทั่วโลก จำนวนสมาชิกในการเชื่อมต่อของไลน์เพิ่มขึ้นสูงอย่าง ต่อเนื่อง หากนับตั้งแต่ปีที่ ก่อตั้ง คือ ปี 2554 ไลน์มีสมาชิกไม่ ถึง 1 ล้านคน แต่ในปี 2556 ไลน์มีสมาชิกสูงถึง 230 ล้านคน โดยประเทศญี่ปุ่นมีผู้ใช้ จำนวน 47 ล้านคน รองลงมา คือ ประเทศไทย จำนวน 18 ล้านคน ประเทศ ใต้หวัน จำนวน 17 ล้านคน และประเทศอื่นๆ อีกจำนวน 29 ล้านคน ในระยะเวลาเพียง 24 เดือน หลังจากการเปิดให้บริการ¹⁵

ลักษณะ และบทบาทของไลน์

ไลน์มีลักษณะเฉพาะจากแอปพลิเคชันตระกูลสนทนาอื่น ๆ และเป็นช่องทางการ สื่อสารที่ผู้บริโภคเลือกเป็นสมาชิก โดยสามารถสรุปลักษณะ เฉพาะต่าง ๆ ของไลน์ได้ดังนี้

1. เป็นการสื่อสาร 2 ทาง (Two-way Communication) ไลน์เป็นการสื่อสารโดยตรง จากผู้ส่งสาร ไปยังผู้รับสาร โดยผู้ส่งสารสามารถส่งข้อความ รูปภาพ เอกสาร หรือข้อมูลข่าวสาร ตามวัตถุประสงค์ของผู้ส่งสาร เพื่อก่อให้เกิดการรับรู้ และพฤติกรรมที่ผู้ส่งสารต้องการ เช่น การ สนทนากับเพื่อน การส่งรูปภาพ การส่งข้อมูลเกี่ยวกับการ ส่งเสริมการขายของสินค้าเพื่อการตลาด เป็นต้น อีกทั้ง ผู้รับสารยังสามารถแสดงปฏิกิริยาตอบกลับ (Feedback) โดยตรงได้ทันทีทำให้ผู้ส่ง สารสามารถวัดผลของการสื่อสารได้ทันที

¹⁴ “ความรู้” (ออนไลน์) เข้าถึงได้จาก : <http://guru.sanook.com> เมื่อ 14 ก.พ.2558

¹⁵ (“LINE ฉลอง ยอด...”, 2556) (ออนไลน์) เข้าถึงได้จาก : http://www.bu.ac.th/knowledgecenter/executive_journal/oct_dec_13/pdf/aw05.pdf

2. สามารถสร้างกลุ่มการสื่อสารได้เฉพาะกลุ่ม (Group Communication) เมื่อผู้ใช้ต้องการพื้นที่สำหรับ สมาชิกที่คุ้นเคยกันโดยเฉพาะ ผู้ใช้สามารถตั้งค่าการใช้งานของไลน์ ด้วยวิธีการสร้างกลุ่มเฉพาะในแวดวงสนทนาที่มีความเกี่ยวข้องกันระหว่างบุคคลหลายบุคคล ให้สามารถเชื่อมต่อ และสื่อสารกันภายในกลุ่ม เช่น กลุ่มเพื่อนในระดับอุดมศึกษา กลุ่มครอบครัว กลุ่มเพื่อนที่ทำงาน เป็นต้น ซึ่งเมื่อสมาชิกภายในกลุ่มคนใดคนหนึ่งส่งสารออกไป จะถึงผู้รับสาร ที่เป็นสมาชิกในกลุ่มได้ทุกคน ซึ่งมักเป็นเรื่องที่สมาชิกภายในกลุ่มล้วนมีประสบการณ์ร่วมกัน ทำให้สามารถสื่อสารโต้ตอบกัน ภายใต้อำนาจที่สมาชิกภายในกลุ่มเข้าใจร่วมกันได้

3. สามารถเลือกกลุ่มเป้าหมายได้อย่างเฉพาะเจาะจง หลังจากที่ผู้ส่งสารมีข้อมูลเกี่ยวกับพฤติกรรมของกลุ่มผู้รับสารเป้าหมายหลัก และลักษณะของสารที่กลุ่มเป้าหมายสนใจ ผู้ส่งสารสามารถส่งข้อมูลข่าวสารเหล่านั้นไปยังผู้รับสารได้ตรงใจตามที่ผู้รับสารต้องการ ซึ่งในปัจจุบันมีหลายองค์กรนำคุณสมบัติในการสื่อสารของไลน์มาประยุกต์ใช้กับการสื่อสารทางการตลาด ด้วยวิธีการให้ผู้รับสารสามารถดาวน์โหลดสติ๊กเกอร์ของตราสินค้านั้นไปใช้ได้โดยไม่เสียค่าใช้จ่ายใด ๆ โดยมีเงื่อนไขการตอบรับความเป็นเพื่อนระหว่างเจ้าของตราสินค้ากับผู้ใช้งาน ซึ่งจะทำให้เจ้าของตราสินค้าสามารถ ส่งข้อมูลข่าวสารเกี่ยวกับสินค้าและบริการต่าง ๆ มายังผู้กลุ่มลูกค้าที่เป็นเป้าหมายหลักโดยตรง โดยสามารถระบุตราสินค้า (Brand) ชื่อความจงใจ การส่งเสริมการขาย และการโฆษณาต่าง ๆ ได้

4. สามารถสื่อสารได้ตลอดเวลา (Anytime) ผู้ส่งสารสามารถสื่อสารไปยังผู้รับสารได้ตลอดเวลา โดยไม่จำกัดช่วงเวลา และระยะเวลาในการสื่อสาร โดยสามารถส่งสารรูปแบบต่าง ๆ เช่น ข้อความ ภาพ คลิปวิดีโอ และสติ๊กเกอร์ ไปยังผู้รับสารได้หากยังมีการเชื่อมต่อเครือข่ายสัญญาณอินเทอร์เน็ต และคู่สื่อสารยังคงมีสถานะเป็นเพื่อนกัน

5. สามารถส่งรูปแบบสารได้หลากหลาย (Multi-media) ลักษณะเฉพาะของไลน์สามารถส่งสารที่มีรูปแบบหลากหลายแตกต่างกัน โดยผู้ส่งสารสามารถเลือกสรรสารให้เหมาะสมกับรูปแบบ และกลุ่มเป้าหมายในการสื่อสารได้ เช่น ข้อความ รูปภาพ โปสเตอร์ การส่งลิงค์เพื่อเชื่อมต่อเว็บไซต์จากภายนอก แอปพลิเคชัน โลโก้ (Logo) คลิปวิดีโอ รายการสินค้า สติ๊กเกอร์ตราสินค้า และข้อความเสียง เป็นต้น ที่มา: รวบรวมข้อมูลโดยผู้เขียน 48 วารสารนักบริหาร Executive Journal

6. สามารถเลือกปิดกั้นการสนทนาได้ (Block) เมื่อ ผู้รับสารไม่มีความประสงค์ที่จะรับสารนั้นอีกต่อไป หรือข้อความที่ส่งมานั้นรบกวนให้กับผู้รับสาร ผู้รับสารสามารถ เลือกปิดการสนทนากับผู้ส่งสารรายนั้นได้อย่างเฉพาะเจาะจง

7. สามารถสนทนาด้วยเสียงผ่านไลน์ (Voice Call) ลักษณะเฉพาะอีกประการหนึ่ง ที่เพิ่มความโดดเด่นของไลน์ คือ ความสามารถในการสนทนาผ่านไลน์ เสมือนการพูดคุยทางโทรศัพท์ไปยังสมาชิกบนเครือข่ายไลน์โดยไม่เสียค่าบริการ ขณะสนทนา ถึงแม้ว่าปลายทางของกลุ่มสนทนานั้นจะอยู่ไกลถึง ต่างประเทศ โดยผู้ใช้ไลน์สามารถสนทนาด้วยเสียงผ่าน Voice Call จากสมาร์ตโฟนไปยังสมาร์ตโฟน สมาร์ตโฟนไปยัง คอมพิวเตอร์ หรือคอมพิวเตอร์ไปยัง คอมพิวเตอร์ได้ โดยไม่เสียค่าใช้จ่ายใด ๆ เพิ่มเติมนอกจากค่าบริการ อินเทอร์เน็ต ทำให้ลดช่องว่างของการสื่อสาร ถึงแม้ว่าจะอยู่ ห่างไกลกันคนละประเทศ แอปพลิเคชันไลน์ยังสามารถเชื่อมต่อกันได้อย่างทั่วถึง ที่มา: ไลน์ พีซี (2013)

8. มีสตริกเจอร์รูปแบบการ์ตูนที่ช่วยเพิ่มการสนทนา ให้ชัดเจนขึ้น สตริกเจอร์รูปแบบการ์ตูนของไลน์จะช่วยสนับสนุนข้อความระหว่างคู่สื่อสารให้ชัดเจนมากขึ้น เพราะข้อความไม่สามารถอธิบายได้ด้วยน้ำเสียง ทำให้ไม่ทราบอารมณ์ผ่านน้ำเสียงของกลุ่มสนทนา สตริกเจอร์จึงเป็นสัญลักษณ์ ในการแสดงออกแทนอารมณ์ และความรู้สึกของคู่สื่อสาร อีกทั้งรูปแบบของสตริกเจอร์ยังถ่ายทอดบุคลิกภาพต่าง ๆ ผ่าน ตัวการ์ตูน เช่น การแสดงความเสียใจ ดีใจ ขำขัน และบุคลิกอื่น ๆ ทำให้การสื่อสารมีสีสัน และชีวิตชีวามากขึ้น นอกจากนี้ ลักษณะของตัวการ์ตูนในรูปแบบของสตริกเจอร์นั้น ยังสามารถผสมผสานกับการสร้างตัวละครการ์ตูนกับสินค้า เพื่อเป็นการสื่อสารตราสินค้าไปสู่ผู้บริโภควิธีหนึ่ง จึงมีเจ้าของสินค้า และบริการหลายตราสินค้านำสตริกเจอร์รูปแบบการ์ตูนของไลน์มาช่วยสร้างกระแสการสื่อสารบนสมาร์ตโฟน อีกทั้งยังเป็นการเน้นการจดจำตราสินค้าของผู้ใช้ที่มีต่อเจ้าของสินค้า และบริการมากขึ้น

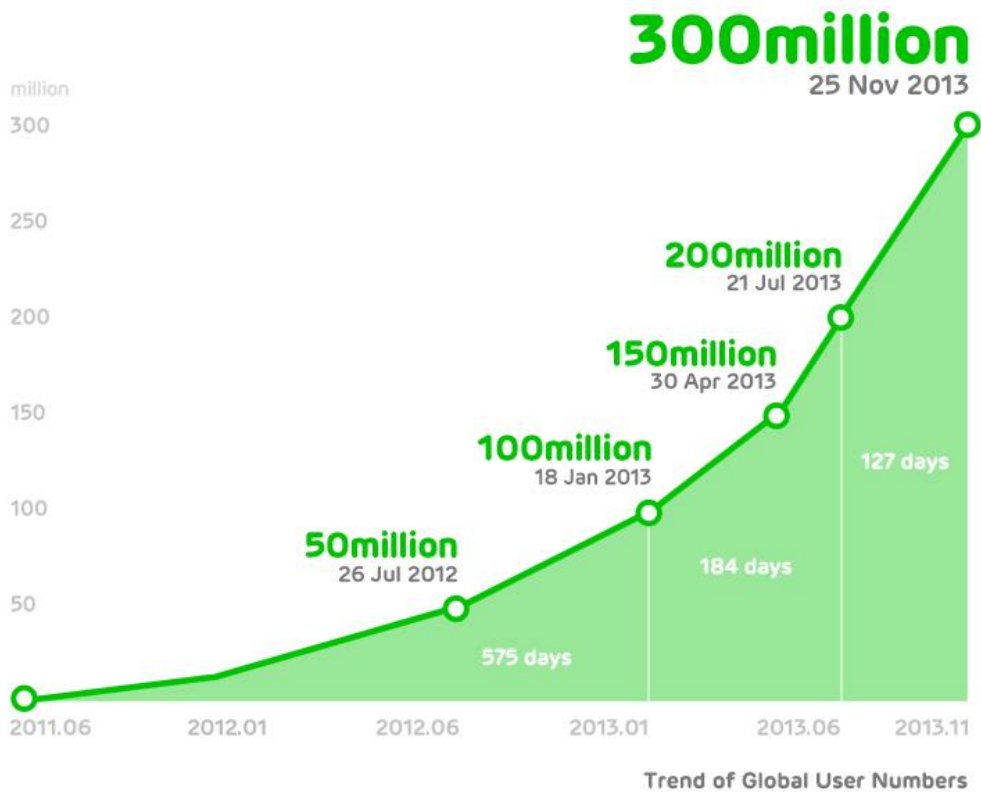
9. สามารถสร้างไทม์ไลน์ได้ เช่นเดียวกับสังคมออนไลน์อื่น ๆ อย่างเฟซบุ๊ก (Facebook) และทวิตเตอร์ (Twitter) ผู้ใช้สามารถโพสต์ข้อความ รูปภาพ หรือคลิปวิดีโอ บนหน้าไทม์ไลน์ของตนเองได้ตามความต้องการ ที่มา : สร้างขึ้นจากสมาร์ตโฟนของผู้เขียน 49 ปีที่ 33 ฉบับที่ 4 ตุลาคม - ธันวาคม 2556

10. รองรับไฟล์ข้อมูลได้หลากหลาย (Files Support) ในกล่องสนทนาของไลน์ นอกจากการส่งข้อความสนทนาเป็นตัวอักษร ภาพ หรือสตริกเจอร์แล้ว ผู้ใช้ยังสามารถส่งแฟ้มงานเอกสารในรูปแบบของนามสกุลไฟล์ต่าง ๆ ได้ มี ลักษณะคล้ายกับการรับ - ส่งอีเมล (E-Mail) จากผู้ส่งไปยังผู้รับโดยตรง ซึ่งไฟล์ที่สามารถใช้งานร่วมกับไลน์นั้น ได้แก่ .pdf .ppt .doc .jpeg ฯลฯ ด้วยลักษณะของไลน์ดังที่ได้กล่าวมาแล้วข้างต้น ทำให้ผู้ใช้สมาร์ตโฟนเป็นจำนวนมากต่างดาวน์โหลดแอปพลิเคชันไลน์มาไว้ในเครื่อง เพื่อใช้งานตามวัตถุประสงค์ที่แตกต่างกัน รวมถึงหน่วยงานหรือองค์กรต่าง ๆ ต่างใช้ช่องทางไลน์ในการสื่อสารไปยังผู้บริหารในกลุ่มเป้าหมายเพื่อให้บรรลุ

วัตถุประสงค์ ทางธุรกิจ ซึ่งลักษณะเฉพาะ และคุณสมบัติของไลน์นั้นมีทั้งข้อดี และข้อจำกัดในตัว แอปพลิเคชัน

ถึงแม้ว่าไลน์จะกำเนิดขึ้นในญี่ปุ่น จากสถิติของ Naver Japan ประกาศว่ามียอดผู้ใช้ครบ 300 ล้านคน ใช้เวลา 127 วันจากยอด 200 ล้านคนเมื่อช่วงเดือนมิถุนายน ปี 56 ตามตาราง 1 สถิติการใช้ไลน์ และญี่ปุ่นมีการใช้ไลน์เป็นอันดับหนึ่ง แดนออกญี่ปุ่น คือประเทศไทย ตามด้วย ไต้หวัน สเปน อินโดนีเซีย และอินเดีย¹⁶

ตารางที่ 1 - 1 สถิติการใช้ไลน์



ที่มา : <http://www.macstroke.com/14160/line-messaging-app-300-million>

¹⁶ “Macstroke” (ออนไลน์) เข้าถึงได้จาก <http://www.macstroke.com/14160/line-messaging-app-300-million>, 2558.

เทคโนโลยีที่เกี่ยวข้องกับ Social Media (เฟสบุ๊ก, ไลน์)

อุปกรณ์เครื่องมือทางสื่อสังคมออนไลน์

คอมพิวเตอร์ คือ เครื่องคำนวณ อิเล็กทรอนิกส์ที่สามารถทำงานคำนวณผล และเปรียบเทียบค่าตามชุดคำสั่งด้วยความเร็วสูงอย่างต่อเนื่อง และอัตโนมัติ พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ.2525 ได้ให้คำจำกัดความของคอมพิวเตอร์ไว้ก่อนข้างกะทัดรัดว่า เครื่องอิเล็กทรอนิกส์แบบอัตโนมัติ ทำหน้าที่เหมือนสมองกล ใช้สำหรับแก้ปัญหาต่าง ๆ ทั้งที่ง่าย และซับซ้อน โดยวิธีทางคณิตศาสตร์ หรืออาจกล่าวได้ว่า เครื่องคอมพิวเตอร์หมายถึง เครื่องมือที่ช่วยในการคำนวณ และการประมวลผลข้อมูล

สมาร์ตโฟน (SmartPhone) คือ โทรศัพท์มือถือที่นอกเหนือจากใช้โทรออก-รับสายแล้วยังมีแอปพลิเคชันให้ใช้งานจำนวนมาก สามารถรองรับการใช้งานอินเทอร์เน็ตผ่าน 3G, Wi-Fi และสามารถใช้งานโซเชียลเน็ตเวิร์ค และแอปพลิเคชันสนทนาชั้นนำ เช่น LINE, Youtube, Facebook, Twitter ฯลฯ โดยที่ผู้ใช้สามารถปรับแต่งลูกเล่นการใช้งานสมาร์ตโฟนให้ตรงกับความต้องการได้มากกว่ามือถือธรรมดา ผู้ผลิตสมาร์ตโฟนรุ่นใหม่ ๆ นิยมผลิตสมาร์ตโฟนที่มีหน้าจอรระบบสัมผัส, ใส่กล้องถ่ายรูปที่มีความละเอียดสูง, ออกแบบดีไซน์ให้สวยงามทันสมัย, มีแอปพลิเคชัน และลูกเล่นที่น่าสนใจ

แท็บเล็ต (Tablet) คือ อุปกรณ์คอมพิวเตอร์ที่มีหน้าจอรระบบสัมผัสขนาดใหญ่ มีขนาดหน้าจอตั้งแต่ 7 นิ้วขึ้นไปพกพาได้สะดวก สามารถใช้งานหน้าจอผ่านการสัมผัสผ่านปลายนิ้วได้โดยตรง มีแอปพลิเคชันมากมายให้เลือกใช้ไม่ว่าจะรับ - ส่งอีเมล, เล่นอินเทอร์เน็ต, ดูหนัง, ฟังเพลง, เล่นเกม หรือแม้กระทั่งใช้ทำงานเอกสารออฟฟิส ข้อดีของแท็บเล็ตคือมีหน้าจอที่กว้าง ทำให้มีพื้นที่การใช้งานเยอะ มีน้ำหนักเบา พกพาได้สะดวกกว่าโน้ตบุ๊ก หรือคอมพิวเตอร์ สามารถจดบันทึกหรือใช้เป็นอุปกรณ์เพื่อการศึกษาได้เป็นอย่างดี

อุปกรณ์เครือข่าย

เซิร์ฟเวอร์ (Server) หรือเรียกอีกอย่างหนึ่งว่า เครื่องแม่ข่าย เป็นเครื่องคอมพิวเตอร์หลักในเครือข่าย ที่ทำหน้าที่จัดเก็บ และให้บริการไฟล์ข้อมูล และทรัพยากรอื่น ๆ กับคอมพิวเตอร์เครื่องอื่น ๆ ในเครือข่าย โดยปกติคอมพิวเตอร์ที่นำมาใช้เป็นเซิร์ฟเวอร์มักจะเป็นเครื่องที่มีสมรรถนะสูง และมีฮาร์ดดิสก์ความจำสูงกว่าคอมพิวเตอร์เครื่องอื่น ๆ ในเครือข่าย

ไคลเอนต์ (Client) หรือเรียกอีกอย่างหนึ่งว่า เครื่องลูกข่าย เป็นคอมพิวเตอร์ในเครือข่ายที่ร้องขอบริการ และเข้าถึงไฟล์ข้อมูลที่จัดเก็บในเซิร์ฟเวอร์ หรือพุดงาย ๆ ก็คือไคลเอนต์ เป็นคอมพิวเตอร์ของผู้ใช้แต่ละคนในระบบเครือข่าย

ฮับ (HUB) หรือ รีพีตเตอร์ (Repeater) คืออุปกรณ์ที่ใช้เชื่อมต่อกลุ่มคอมพิวเตอร์ ฮับ มีหน้าที่รับส่งเฟรมข้อมูลทุกเฟรมที่ได้รับจากพอร์ตใดพอร์ตหนึ่ง ไปยังพอร์ตที่เหลือ คอมพิวเตอร์ที่เชื่อมต่อเข้ากับฮับจะแชร์แบนด์วิธหรืออัตราข้อมูลของเครือข่าย เพราะฉะนั้นถ้ามีคอมพิวเตอร์เชื่อมต่อมากจะทำให้อัตราการส่งข้อมูลลดลง

เน็ตเวิร์ค สวิตช์ (Switch) คืออุปกรณ์เครือข่ายที่ทำหน้าที่ในเลเยอร์ที่ 2 และทำหน้าที่ส่งข้อมูลที่ได้รับมาจากพอร์ตหนึ่งไปยังพอร์ตเฉพาะที่เป็นปลายทางเท่านั้น และทำให้คอมพิวเตอร์ที่เชื่อมต่อกับพอร์ตที่เหลือส่งข้อมูลถึงกันในเวลาเดียวกัน ดังนั้น อัตราการรับส่งข้อมูลหรือแบนด์วิธจึงไม่ขึ้นอยู่กับคอมพิวเตอร์ ปัจจุบันนิยมเชื่อมต่อแบบนี้มากกว่าฮับเพราะลดปัญหาการชนกันของข้อมูล

เราต์เตอร์ (Router) เป็นอุปกรณ์ที่ทำหน้าที่ในเลเยอร์ที่ 3 เราต์เตอร์จะอ่านที่อยู่ (Address) ของสถานีปลายทางที่ส่วนหัว (Header) ของแพ็กเก็ตข้อมูล เพื่อที่จะกำหนด และส่งแพ็กเก็ตต่อไป เราต์เตอร์จะมีตัวจัดเส้นทางในแพ็กเก็ต เรียกว่า เราตติ้งเทเบิล (Routing Table) หรือตารางจัดเส้นทางนอกจากนี้ยังส่งข้อมูลไปยังเครือข่ายที่ให้โพรโทคอลต่างกันก็ได้ เช่น IP (Internet Protocol) IPX (Internet Package Exchange) และ AppleTalk นอกจากนี้ยังเชื่อมต่อกับเครือข่ายอื่นได้ เช่น เครือข่ายอินเทอร์เน็ต

บริดจ์ (Bridge) เป็นอุปกรณ์ที่มักจะใช้ในการเชื่อมต่อวงแลน (LAN Segments) เข้าด้วยกัน ทำให้สามารถขยายขอบเขตของ LAN ออกไปได้เรื่อย ๆ โดยที่ประสิทธิภาพรวมของระบบ ไม่ลดลงมากนัก เนื่องจากการติดต่อของเครื่องที่อยู่ในเซกเมนต์เดียวกันจะไม่ถูกส่งผ่านไปรอบวนการจราจรของเซกเมนต์อื่น และเนื่องจากบริดจ์เป็นอุปกรณ์ที่ทำงานอยู่ในระดับ Data Link Layer จึงทำให้สามารถใช้ในการเชื่อมต่อเครือข่ายที่แตกต่างกันในระดับ Physical และ Data Link ได้ เช่น ระหว่าง Ethernet กับ Token Ring เป็นต้น บริดจ์ มักจะถูกใช้ในการเชื่อมต่อเครือข่ายย่อย ๆ ในองค์กรเข้าด้วยกันเป็นเครือข่ายใหญ่ เพียงเครือข่ายเดียว เพื่อให้เครือข่ายย่อย ๆ เหล่านี้สามารถติดต่อกับเครือข่ายย่อยอื่น ๆ ได้

เกตเวย์ (Gateway) เป็นอุปกรณ์ฮาร์ดแวร์ที่เชื่อมต่อเครือข่ายต่างประเภทเข้าด้วยกัน เช่น การใช้เกตเวย์ในการเชื่อมต่อเครือข่ายที่เป็นคอมพิวเตอร์ประเภทพีซี (PC) เข้ากับคอมพิวเตอร์ประเภทแมคอินทอช (MAC) เป็นต้น¹⁷

¹⁷ “เครือข่ายคอมพิวเตอร์”. (ออนไลน์) เข้าถึงได้จาก : <http://mforedu.blogspot.com/2014/02/blog-post.html>, 2558.

ในปัจจุบันสังคมไทยมีการใช้สื่อออนไลน์กันอย่างแพร่หลาย ตั้งแต่ต้นอนจนกระทั่งเข้าอน มีทั้งการส่งผ่านข่าวสารข้อมูลที่เป็นประโยชน์ และการทำประโยชน์จากการใช้ระบบออนไลน์ในการประกอบธุรกิจการงาน เรื่องส่วนตัว รวมถึงการก่ออาชญากรรมในสังคมออนไลน์ ซึ่งคิดเป็นมูลค่ามหาศาล และมีแนวโน้มที่จะเพิ่มขึ้นอย่างรวดเร็ว ดังนั้นหน่วยงานทั้งรัฐ และเอกชนที่เกี่ยวข้อง ควรตระหนักถึงสถานะการณ์ที่เกิดขึ้น และหาแนวทางป้องกันผลกระทบที่เกิดขึ้นจากการใช้สื่อออนไลน์ด้วยการกำหนดมาตรการควบคุมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ที่เหมาะสม และสามารถปรับเปลี่ยนได้ทันกับสถานการณ์ปัจจุบัน และรองรับสิ่งที่จะเกิดขึ้นในอนาคต

ทฤษฎีเกี่ยวกับความมั่นคงของชาติ

รัฐธรรมนูญแห่งราชอาณาจักรไทย

รัฐธรรมนูญเป็นองค์ประกอบที่สำคัญของความมั่นคงของประเทศ เนื่องจากเป็นกฎหมายสูงสุดในการปกครองประเทศ ที่กำหนดโครงสร้างการปกครองของไทย และอำนาจหน้าที่ของสถาบันต่าง ๆ การถ่วงดุลอำนาจของกัน และกัน นอกจากนั้น รัฐธรรมนูญจะต้องรองรับสิทธิ และเสรีภาพต่าง ๆ ของประชาชนที่รัฐจะล่วงละเมิดไม่ได้ไว้อีกด้วย (กรมเล ทองธรรมชาติ, บรรยาย, 2552) รัฐธรรมนูญฉบับปีพุทธศักราช 2492 เป็นรากฐานของฉบับต่อ ๆ มาร่างโดยคนในสภา และนอกสภามีส่วนร่วมกันในทัศนนักคิด (มิชัย ฤชุพันธ์, บรรยาย, 2546)

โครงสร้างของรัฐธรรมนูญไทย มีการพัฒนาตลอดเวลา จนถึงปัจจุบัน และยังมีกระแสของประชาชนที่พร้อมผลักดันให้มีการแก้ไขอีกเป็นจำนวนมาก ทั้ง ๆ ที่ถูกใช้เป็นกฎหมายสูงสุดของประเทศมา 77 ปี (พล.ต.สหัสส สูงใหญ่, โครงสร้างความมั่นคงแห่งชาติที่เหมาะสมกับประเทศไทย, 2553)

ความมั่นคงของชาติ (National Security)

ความหมายของความมั่นคงของชาติ (เอกสาร วปอ. หมายเลข 108, 2552 : 1 - 11)

1. พระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัว ทรงมีพระราชดำรัสในการอธิบายความหมายของความมั่นคงแห่งชาติไว้อย่างชัดเจนในพิธีถวายสัตย์ปฏิญาณตน และสวนสนามรักษาพระองค์ เมื่อ 2 ธันวาคม 2544 ณ ลานพระบรมรูปทรงม้า พระราชวังดุสิต กรุงเทพมหานคร ความว่า “...ประเทศชาตินั้นประกอบด้วย ผืนแผ่นดินกับประชาชน และผืนแผ่นดินนั้นเป็นที่เกิดที่อาศัยที่อำนวยประโยชน์สุขความมั่นคง ความร่มเย็นแก่ประชาชน ให้สามารถอยู่ร่วมกันเป็นปึกแผ่นเป็นชาติได้ ความมั่นคงปลอดภัยของประเทศจึงมิได้อยู่ที่การปกป้องผืนแผ่นดินไว้ด้วย

แสนยานุภาพแต่เพียงอย่างเดียว หากจำเป็นที่ประชาชนจะต้องมีความวัฒนาผาสุก ปราศจากทุกข์
เจ็ญด้วย...”

2. พลตรีหลวงวิจิตรวาทการ ให้คำนิยามไว้ว่า “...ความมั่นคงชาติ คือความทรงตัว
อยู่อย่างแน่นหนาถาวร ดำรงเอกราช มีเสรีภาพแห่งชาติ มีความสงบ สุขภายในประเทศ มีความ
แน่นอนในชีวิต และเศรษฐกิจของพลเมือง คาดหมายรายได้ของรัฐได้ถูกต้องใกล้เคียงกับความเป็น
จริง ค่าของเงินตรามีเสถียรภาพ รัฐไม่ต้องประสบความยุ่งยากระส่ำระสาย ไม่เกิดการเปลี่ยนแปลง
ใด ๆ ได้ง่าย ประชาชนพลเมืองมีความรู้สึกปลอดภัย มีความหวัง ความไว้วางใจในอนาคต และ
วางใจต่อไปอีกว่า ถึงแม้ความผันผวน หรือเหตุร้ายอันใดจะเกิดขึ้นมารัฐจะสามารถต่อสู้หรือ
ป้องกันได้ และได้จำแนกความมั่นคงของชาติออกเป็น 4 ด้าน ตามลักษณะของภารกิจที่ชาติ
จำเป็นต้องดำเนินการ เพื่อบรรลุวัตถุประสงค์ของชาติ คือ ความมั่นคงด้านการเมือง ความมั่นคง
ด้านเศรษฐกิจ ความมั่นคงแห่งชาติด้านสังคมจิตวิทยา และความมั่นคงแห่งชาติด้านทหาร

3. ความมั่นคงแห่งชาติในลักษณะของรูปธรรม ประกอบด้วย ชาติ (Nation) เป็น
ศัพท์ที่เน้นถึงคนที่มีวัฒนธรรมร่วมกัน มีเชื้อสายเดียวกัน มีความรู้สึกร่วมกันในสายเลือด และมี
ประวัติศาสตร์ร่วมกัน อยู่ในรัฐเดียวกันภายใต้ประมุขรัฐคนเดียวกัน รัฐ (State) คือ ชาติที่มีการ
จัดเป็นรูปองค์กรอิสระขึ้นเป็นประเทศ (Country) เป็นศัพท์ที่เน้นทางภูมิศาสตร์ หมายถึงการมี
ดินแดนอันเป็นที่รวมชนชาติของรัฐ หรือเป็นที่รวมของสังคมขนาดใหญ่ สังคม (Society) เป็นศัพท์
ที่เน้นถึงสภาพความเป็นอยู่ของหมู่คนที่คบค้าสมาคมอยู่ ดังนั้น เมื่อกล่าวถึงความมั่นคงของชาติ
จึงอาจกล่าวได้ว่าเป็นความมั่นคงของสังคมก็ได้ ดังนั้น องค์ประกอบของชาติในส่วนที่เกี่ยวข้องกับ
ความมั่นคง ได้แก่ ดินแดน ประชากร รัฐบาล ความมีเอกราช และการรับรองของสังคมนานาชาติ

4. ความคิดของนักวิชาการอื่น ๆ กล่าวว่า ความมั่นคงของชาติ คือความมั่นคงของ
แกนทั้งสาม ซึ่งได้แก่ ชาติ ศาสนา พระมหากษัตริย์ แกนนี้เป็นรากแก้ว หรือแก่นของประเทศชาติ
ประสานกันอยู่ในลักษณะของรูปสามเหลี่ยมปิรามิด

5. ความมั่นคงแห่งชาติในความหมายใหม่ตามแนวคิดของนักวิชาการ และ
นักบริหารยุคปัจจุบันมองว่าเป็นความมั่นคงในลักษณะขององค์รวมที่มีความหมายกว้างขึ้น
ครอบคลุมถึงปัจจัยทุก ๆ ด้านมากขึ้น โดยไม่มองเฉพาะในความหมายเพียงความอยู่รอด ความ
ปลอดภัยของรัฐ หรือความเข้มแข็งของชาติ ของชุมชน และของประชาสังคมในทุกด้าน แต่จะ
หมายรวมไปถึงนอกประเทศด้วย คือความมั่นคงของประเทศเพื่อนบ้าน ด้วยเหตุผลว่า ประเทศ
ไม่สามารถมั่นคงได้ด้วยตนเองโดยลำพัง หากเพื่อนบ้านยังไม่มั่นคง แนวคิดในลักษณะองค์รวมนี้
เรียกว่า ความมั่นคงสมบูรณ์แบบ หรือความมั่นคงเบ็ดเสร็จสมบูรณ์ (Comprehensive National
Security)

6. ความมั่นคงแห่งชาติ หมายถึง การป้องกันชาติให้พ้นจากอันตรายทั้งปวง อันได้แก่ การรุกรานจากภายนอก การจารกรรม การลาดตระเวนของข้าศึก การก่อวินาศกรรม การบ่อนทำลาย การรบกวน และอิทธิพลอื่น ๆ ซึ่งจะเป็นอันตรายร้ายแรงแห่งชาติ (โรงเรียนเสนาธิการทหารบก, 2552, เว็บไซต์)

7. ความมั่นคงแห่งชาติ หมายถึง การป้องกันชาติให้พ้นจากอันตรายทั้งปวง การปกป้องผลประโยชน์ของชาติ ของชุมชน รวมถึงการสร้าง ความมั่นคงของมนุษย์ทั้งภายใน และภายนอกประเทศด้วย

องค์ประกอบของความมั่นคงของชาติ

1. พระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัวภูมิพลอดุลยเดช “...ความมั่นคงปลอดภัยของประเทศจึงมิได้อยู่ที่การปกป้องผืนแผ่นดินไว้ด้วยแสนยานุภาพแต่เพียงอย่างเดียว หากจำเป็นที่ประชาชนจะต้องมีความวัฒนาผาสุก ปราศจากทุกข์เข็ญด้วย...” (เอกสาร วปอ. หมายเลข 008, 2552, 1-2)

2. พลตรีหลวงวิจิตรวาทการ จำแนกความมั่นคงของชาติออกเป็น 4 ด้าน ตามลักษณะของภารกิจของชาติที่ต้องดำเนินการ คือ ด้านการเมือง ด้านเศรษฐกิจ ด้านสังคมจิตวิทยา และด้านการทหาร

3. วิทยาลัยป้องกันราชอาณาจักรปี 2548 แบ่งความมั่นคงออกเป็น 5 ด้าน คือ ด้านการเมือง ด้านเศรษฐกิจ ด้านสังคมจิตวิทยา ด้านการป้องกันประเทศ และด้านวิทยาศาสตร์เทคโนโลยี การพลังงาน และสิ่งแวดล้อม (เอกสาร วปอ. หมายเลข 008, 2548 : 3)

4. วิทยาลัยป้องกันราชอาณาจักรปี 2551 ได้พิจารณาองค์ประกอบของความมั่นคงแห่งชาติไว้เป็นการเฉพาะ โดยมีจุดมุ่งหมายให้สอดคล้องกับ เรื่อง ยุทธศาสตร์ของการศึกษา 8 ด้าน คือ ด้านการเมือง (ภายในประเทศ และระหว่างประเทศ) ด้านการพลังงาน ด้านทรัพยากรธรรมชาติ และสิ่งแวดล้อม และด้านบริหารจัดการข้อมูลข่าวสารสาธารณะ (เอกสาร วปอ. หมายเลข 008, 2548 : 9)

ผลงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

รัชฎาภรณ์ รังสีประเสริฐ (2552) ได้ทำการศึกษาเรื่อง ทศนคติ และปัจจัยที่มีผลต่อพฤติกรรมการเล่นเว็บประเภท Social Network ของผู้ใช้อินเทอร์เน็ต พบว่า ผู้เล่นต้องการความสนุกสนานเพลิดเพลิน ต้องการความเป็นส่วนหนึ่งของเพื่อน รวมทั้งต้องการ ได้รับการยกย่องในระดับมาก

จิฐกร รัศมีชัย และคณะ (2554) ได้ทำการศึกษาเรื่อง สื่อสังคมออนไลน์กับการสร้างธรรมาภิบาล พบว่า ในสังคมไทยเพศหญิงนิยมใช้สื่อสังคมออนไลน์มากกว่าเพศชาย และส่วนใหญ่นิยมใช้สื่อสังคมออนไลน์ประเภท Facebook และ Google มากที่สุดโดยใช้งานประมาณวันละไม่เกิน 3 ชั่วโมง โดยจะใช้เพื่อสนทนา เขียนข้อความสั้น ๆ ฝากรูปภาพ และแลกเปลี่ยนความคิดเห็นเท่านั้น

Filiz Tiryakioglu รองศาสตราจารย์จากคณะเทคโนโลยีการสื่อสาร มหาวิทยาลัย Anadolu ประเทศตุรกี ได้ทำการศึกษาวิจัยเกี่ยวกับการใช้ Facebook ในการจัดการศึกษา และการเรียนการสอนของบรรดาคณาจารย์ในมหาวิทยาลัย พบประเด็นที่น่าสนใจที่ขอนามกล่าวสรุปไว้ดังนี้ (Tiryakioglu , 2011)

1. พฤติกรรมการใช้ Facebook ของบรรดาคณาจารย์ พบว่าร้อยละ 74 มีโปรแกรม Facebook ของตนเอง ร้อยละ 66 คิดว่า Facebook จะมีคุณประโยชน์ในเชิงสร้างสรรค์ ร้อยละ 56 ใช้ Facebook เป็นประจำทุกวัน และร้อยละ 74 จะใช้เวลาโดยประมาณครึ่งชั่วโมงหรือน้อยกว่านั้นสำหรับการเล่น Facebook

2. การปรับประยุกต์ใช้ Facebook ของคณาจารย์ พบว่าร้อยละ 56 สามารถใช้ในการติดต่อสื่อสารกับคนอื่น ๆ ได้ภายในระยะเวลาอันรวดเร็ว ร้อยละ 58 คิดว่า Facebook เป็นเครื่องมือที่มีคุณประโยชน์ ร้อยละ 52 พบว่าเป็นการใช้ที่ง่าย และสะดวก ร้อยละ 60 กล่าวว่า สามารถใช้ในการเข้าถึงข้อมูล ได้ทั่วทุกแห่งจากศักยภาพของสื่ออินเทอร์เน็ต และร้อยละ 56 กล่าวว่าใช้ Facebook ในการค้นหาสิ่งที่ตนเองสนใจ และต้องการ

3. ความมุ่งหวังจากการใช้ Facebook พบว่าร้อยละ 32.7 ใช้เพื่อต้องการรู้จักเพื่อนที่อาวุโสกว่า ร้อยละ 61.2 ใช้เพื่อการสื่อสารกับเพื่อน ๆ ร้อยละ 34.7 ใช้เพื่อแลกเปลี่ยนข้อมูลสารสนเทศ และแหล่งข้อมูลกับเพื่อน ๆ ด้วยกัน ร้อยละ 38.8 ใช้เพื่อการพัฒนาวิถีดำเนินชีวิตในแต่ละวันให้ดีขึ้น และร้อยละ 26.5 ใช้เพื่อการติดตามความเคลื่อนไหวของงานที่รับผิดชอบ

4. การใช้ Facebook เพื่อจุดประสงค์ทางการศึกษา พบว่าร้อยละ 68.8 Facebook ช่วยสร้างสัมพันธภาพของกลุ่มได้ดียิ่งขึ้น ร้อยละ 63.3 กล่าวว่า Facebook ช่วยเพิ่มประสิทธิภาพของการสื่อสารระหว่างผู้เรียนกับผู้สอน ร้อยละ 61.2 กล่าวว่า Facebook เป็นสื่อช่วยในการประชาสัมพันธ์ระหว่างชั้นเรียนหรือระหว่างโรงเรียน ร้อยละ 58.3 กล่าวว่า Facebook ช่วยในการจัดกลุ่มผู้เรียนที่มีความสนใจ และต้องการในเรื่องราวที่เป็นสาระเดียวกัน และร้อยละ 54.2 กล่าวว่า Facebook เป็นสื่อที่ทรงประสิทธิภาพที่ส่งผลต่อการปฏิบัติงานกลุ่มของผู้เรียน

ศุภพงศ์ อัสวินวิจิตร (2555) ศึกษาเรื่อง “การพนันทางอินเทอร์เน็ต ผลกระทบต่อความมั่นคงทางด้านเศรษฐกิจ และสังคมจิตวิทยา” พบว่า การเล่นพนันทางอินเทอร์เน็ต ได้รับความนิยมเพิ่มมากขึ้นอย่างรวดเร็ว เนื่องจากผู้เล่นสามารถเล่นได้จากทุกที่ในโลก และการจ่าย-รับเงินจากการพนันก็ทำได้โดยง่าย โดยผ่านบัตรเครดิต ซึ่งรูปแบบการพนันก็มีหลายรูปแบบ เช่น การทายผลทางลือตเตอรี ออนไลน์ การทายผลกีฬาประเภทต่าง ๆ ปัจจุบันการควบคุม และปราบปรามการพนันทางอินเทอร์เน็ตก็ไม่สามารถทำได้เต็มที่ เพราะกฎหมายพนันของไทย ซึ่งมีฉบับเดียวคือ พระราชบัญญัติการพนัน พ.ศ.๒๕๑๘ ซึ่งเนื้อหาทางกฎหมาย และบทลงโทษไม่เหมาะสมกับสภาพปัจจุบัน ทำให้การบังคับกฎหมายกระทำไม่ได้โดยยาก ด้วยเหตุนี้จึงทำให้มีการพนันทางอินเทอร์เน็ตจำนวนมาก และมีแนวโน้มจะเพิ่มมากขึ้น จนเกิดปัญหาทางเศรษฐกิจ และสังคมหลายประการ เช่น ปัญหาหนี้สิน ปัญหาครอบครัว หน้าที่การงาน อาชญากรรมธุรกิจผลกฎหมาย และปัญหาเสพติดเป็นต้น ดังนั้น แนวทางการแก้ปัญหาดังกล่าว ควรเริ่มต้นจากการปรับปรุงกฎหมายให้ทันสมัยชัดเจน เหมาะสมกับสถานการณ์ปัจจุบัน ทั้งนี้เนื้อหา และบทลงโทษ ควรกระตุ้นให้ครอบครัว โรงเรียน สื่อ มีบทบาทในการสร้างภูมิคุ้มกันให้กับเด็ก และเยาวชน เพื่อไม่ให้เข้าไปยุ่งในวงจรของการพนันดังกล่าว

เอมิกา เหมมินทร์ (2556) ได้ทำการศึกษาพฤติกรรมการใช้ และความคิดเห็นเกี่ยวกับผลที่ได้จากการใช้ เครือข่ายสังคมออนไลน์ (Social Media) ของประชาชนใน เขตกรุงเทพมหานคร จากการวิจัยพบว่า ประชาชนในกรุงเทพมหานครมีประสบการณ์ในการใช้เครือข่ายสังคม ออนไลน์ 3 ปีขึ้นไปมากที่สุด ประชาชนใช้บริการเครือข่ายสังคมออนไลน์ Facebook บ่อยที่สุด ช่องทางที่ประชาชนใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์บ่อยที่สุดคือ Smartphone ประชาชนส่วนใหญ่ เปิดบริการเครือข่ายสังคมออนไลน์ไว้ตลอดทั้งวัน ช่วงเวลาที่ประชาชนใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ มากที่สุดคือ 18.00-06.00 น. ประชาชนมีการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ 1-3 ชั่วโมงต่อวันมากที่สุด ประชาชนส่วนใหญ่ใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อพูดคุยกับเพื่อนมากที่สุด และคุณสมบัติของเครือข่ายสังคมออนไลน์ที่ประชาชนชอบมากที่สุดคือ ทำให้ทราบข่าวสารรวดเร็วโดยเว็บไซต์เป็นแหล่งหรือสื่อที่ทำให้ประชาชนสนใจใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์มากที่สุด นอกจากนี้ยังพบว่า เพศอายุระดับการศึกษาอาชีพสถานภาพสมรส และรายได้เฉลี่ยต่อเดือนที่แตกต่างกัน มีพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์แตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

ดร.นพดล วรรณิกา กรรมการผู้ทรงคุณวุฒิด้านการศึกษาระบบทรวงวัฒนธรรม และประธานเครือข่ายวิชาการทำประชาพิจารณ์ และสาธารณมติเพื่อนโยบายสาธารณะ มหาวิทยาลัยอัสสัมชัญ เปิดโครงการวิจัยเชิงสำรวจ เรื่อง "พฤติกรรมการใช้ไลน์ของประชาชนกรณีศึกษาตัวอย่างประชาชนอายุ 18 ปีขึ้นไปในเขตกรุงเทพมหานคร และปริมณฑล" จำนวนทั้งสิ้น 1,120

ตัวอย่าง ดำเนินโครงการระหว่างวันที่ 2 – 9 ตุลาคม 2556 ที่ผ่านมา โดยใช้การเลือกตัวอย่างแบบแบ่งกลุ่มเชิงชั้นภูมิหลายชั้น และประชาชนที่ตอบแบบสอบถามระดับครัวเรือน ความคลาดเคลื่อนร้อยละ 7 พบว่า กลุ่มตัวอย่างกว่าสองในสาม หรือร้อยละ 68.3 ระบุใช้ไลน์ทั้งวันในการติดต่อสื่อสารในแต่ละวัน และส่วนใหญ่หรือร้อยละ 81.3 มักจะใช้ไลน์มากที่สุดในช่วงเวลาทำงาน/ช่วงเวลาเรียน

อย่างไรก็ตาม เมื่อสอบถามถึงวัตถุประสงค์หลักที่มักจะสื่อสารผ่านไลน์ พบว่าส่วนใหญ่หรือร้อยละ 78.4 มักจะใช้ไลน์เพื่อการสื่อสารเรื่องทั่วไประหว่างบุคคลหรือกลุ่ม ร้อยละ 70.0 ใช้เพื่อการติดต่อเรื่องงาน ธุรกิจ ค่าขาย เรื่องเรียน ร้อยละ 62.1 ใช้เพื่อส่งรูปภาพ / คลิปวิดีโอ และร้อยละ 53.7 ใช้แทนโทรศัพท์/ใช้โทรออนไลน์ ตามลำดับ

สำหรับปัจจัยที่เอื้ออำนวยความสะดวกจากการใช้ไลน์ พบว่า อันดับแรกได้แก่ ร้อยละ 83.7 ระบุสะดวกง่าย และรวดเร็ว รองลงมาได้แก่ ร้อยละ 71.4 ระบุสามารถใช้เป็นหลักฐานที่เป็นลายลักษณ์อักษร ร้อยละ 69.5 ระบุได้รับข้อมูล ข่าวสารมากขึ้น ร้อยละ 65.3 ระบุประหยัดค่าใช้จ่าย ร้อยละ 63.7 ระบุสามารถโต้ตอบ คิด วิเคราะห์ก่อนพิมพ์/สื่อสารได้ และร้อยละ 54.7 ระบุทำให้มีเพื่อนมากขึ้น รักษาความสัมพันธ์ตามลำดับ

ส่วนข้อเสียจากการใช้ไลน์ พบว่า อันดับแรกได้แก่ ร้อยละ 89.5 ระบุอาจทำให้เสียงาน เสียการเรียน แบ่งเวลาไม่ถูก เสียบุคลิก รองลงมาได้แก่ ร้อยละ 80.0 ระบุข้อมูลที่รับอาจจะไม่ใช่ความจริง ร้อยละ 76.8 ระบุมีค่าใช้จ่ายเพิ่มขึ้นสำหรับการซื้อมือถือ อุปกรณ์ แฟ้มเพจ ร้อยละ 75.2 ระบุเสียความเป็นส่วนตัว ร้อยละ 71.6 ระบุข้อมูลที่รับอาจจะไม่อัปเดต และร้อยละ 67.1 ขาดปฏิสัมพันธ์กับคนรอบข้างตามลำดับ ที่น่าพิจารณาคือ ส่วนใหญ่หรือร้อยละ 85.3 เคยสื่อสารเรื่องที่เกี่ยวข้องกับการเมืองผ่านไลน์ นอกจากนี้ ร้อยละ 81.5 คิดว่าการใช้ไลน์มีโอกาสส่งผลทำให้เกิดความขัดแย้งที่รุนแรงทางการเมือง และร้อยละ 68.5 คิดว่าผู้ใช้ไลน์ควรควบคุมการใช้ไลน์ และไม่ควรพูดคุยกันในเรื่องการเมือง

จากการพิจารณาลักษณะทั่วไปของตัวอย่าง พบว่า ตัวอย่างร้อยละ 50.2 เป็นชาย ร้อยละ 49.8 เป็นหญิง ตัวอย่างร้อยละ 14.6 อายุน้อยกว่า 20 ปี ร้อยละ 24.1 อายุระหว่าง 20–29 ปี ร้อยละ 26.4 อายุระหว่าง 30–39 ปี ร้อยละ 24.7 อายุระหว่าง 40–49 ปี และ ร้อยละ 10.2 อายุ 50 ปีขึ้นไป ตัวอย่างร้อยละ 60.9 สำเร็จการศึกษาต่ำกว่าปริญญาตรี ในขณะที่ ร้อยละ 39.1 สำเร็จการศึกษาระดับปริญญาตรีขึ้นไป ตัวอย่างร้อยละ 33.2 ระบุอาชีพค้าขาย/ธุรกิจส่วนตัว ร้อยละ 22.8 ระบุเป็นพนักงานเอกชน ร้อยละ 15.2 ระบุข้าราชการ/พนักงานรัฐวิสาหกิจ ร้อยละ 11.5 รับจ้างใช้

แรงงานทั่วไป ร้อยละ 13.6 ระบุเป็นนักเรียนนักศึกษา ร้อยละ 2.4 เป็นแม่บ้าน/พ่อบ้าน/เกษียณอายุ ร้อยละ 1.3 ว่างงาน/ไม่ได้ประกอบอาชีพ¹⁸

เจตศรัทธา สังฆพันธ์ และคณะ (2556) ผลการวิจัยพบว่า

1. นักศึกษาส่วนใหญ่ใช้เข้าใช้งานโปรแกรมสนทนาออนไลน์มากที่สุดเป็นโปรแกรม Facebook สนทนา ออนไลน์ช่วงเวลา 20.01-22.00 โดยเล่นเฉลี่ยต่อวันส่วนใหญ่ 3 ชั่วโมง

2. ผลกระทบของการใช้โปรแกรมสนทนาออนไลน์ในการดำเนินชีวิตโดยภาพรวม นักศึกษา มีผลกระทบ อยู่ในบทความวิจัย เสนอในการประชุมภาคใหญ่วิชาการ ครั้งที่ 4 วันที่ 10 พฤษภาคม 2556 (441) 168 การประชุมภาคใหญ่วิชาการ ครั้งที่ 4/169 เรื่อง “การวิจัยเพื่อพัฒนาสังคมไทย” ระดับน้อย มีค่าเฉลี่ย 3.58 เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า ผลกระทบของการใช้โปรแกรมสนทนาออนไลน์ในการดำเนินชีวิตด้านการใช้ชีวิตประจำวัน มีผลกระทบอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 4.04 ส่วนด้านการศึกษา มีผลกระทบอยู่ใน ระดับน้อย มีค่าเฉลี่ย 3.18

สาวตรี สุขศรี และคณะ ดำเนินงานโดยโครงการอินเทอร์เน็ต เพื่อกฎหมายประชาชน (iLaw) ภายใต้การสนับสนุนของมูลนิธิไฮน์ริค เบิลล์ (2552) ได้ทำการวิจัยในโครงการวิจัยเรื่อง “ผลกระทบจากราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ. 2550 และนโยบายของรัฐกับสิทธิเสรีภาพในการแสดงความคิดเห็น” ตั้งแต่ประกาศใช้พระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับ คอมพิวเตอร์ ในเดือนกรกฎาคม พ.ศ. 2550 ถึงเดือนกรกฎาคม พ.ศ. 2553 ผลการศึกษาระยะที่หนึ่งพบว่า มีการดำเนินคดีตามกฎหมายนี้แล้วทั้งสิ้น 185 คดี และมีคำสั่งศาลให้ปิดกั้นการเข้าถึงเว็บไซต์ 117 ฉบับ เพื่อปิดกั้นการเข้าถึง 74,686 ยูอาร์แอล

สถิติการดำเนินคดี

จากคดีความทั้งหมด 185 คดี พบว่าส่วนใหญ่เป็นการฟ้องร้องจาก "เนื้อหา" ในอินเทอร์เน็ต เช่น การด่าทอ การหลอกลวง การดูหมิ่นพระมหากษัตริย์ ฯลฯ ซึ่งเป็นความผิดตาม มาตรา 14 - 16 มีจำนวนทั้งสิ้น 128 คดี ขณะที่คดีอื่นเกี่ยวกับ "ระบบ" เช่น การเข้าสู่ระบบโดยมิชอบ การถือโกงโดยใช้ระบบคอมพิวเตอร์ การเผยแพร่โปรแกรมที่ผิดกฎหมาย ซึ่งเป็นความผิดตาม มาตรา 5-13 มีจำนวนทั้งสิ้น 45 คดี และไม่ทราบข้อมูลจำนวน 12 คดี หากลองจัดหมวดหมู่ ความผิด สามารถเรียงลำดับจากมากไปน้อยได้ดังนี้ หนึ่ง การหมิ่นประมาทบุคคล 54 คดี สอง การ

¹⁸ “มติชนออนไลน์” (ออนไลน์) เข้าถึงได้จาก http://www.matichon.co.th/news_detail.php?newsid=1381393039, 2558.

ข้อ โกง 38 คดี สาม การดูหมิ่นพระมหากษัตริย์ฯ 31 คดี ลี การเผยแพร่สิ่งลามก 12 คดี ห้า การขายโปรแกรมที่ผิดกฎหมาย 10 คดี ทก ความผิดในแง่ตัวระบบคอมพิวเตอร์โดยตรง 8 คดี เจ็ด เนื้อหาเกี่ยวกับความมั่นคง 6 คดี และแปด เรื่องอื่นๆ และเรื่องที่ไม่สามารถระบุได้อีก 26 คดี

มีข้อสังเกตว่า คดีส่วนใหญ่เป็นความผิดเช่นเดียวกับความผิดทั่วไป แต่เมื่อมีระบบคอมพิวเตอร์มาเกี่ยวข้องก็อาจเป็นอาชญากรรมคอมพิวเตอร์ได้ เช่น มาตรา 14 (1) กล่าวถึงความผิดอันเกิดจากการปลอมแปลงหรือนำเข้าสู่ข้อมูลคอมพิวเตอร์อันเป็นเท็จ ซึ่งเจตนาารมณ์ของกฎหมายไม่ได้ตั้งใจให้ใช้กับการหมิ่นประมาท แต่พบว่ามีคดีหมิ่นประมาทที่ฟ้องด้วย พ.ร.บ. คอมพิวเตอร์สูงมาก ทั้งที่ความผิดฐานหมิ่นประมาทก็มีประมวลกฎหมายแพ่ง และพาณิชย์ มาตรา 423 กับประมวลกฎหมายอาญา มาตรา 328 บังคับใช้อยู่แล้ว และการตั้งข้อหาตามมาตรา 14 (1) นี้ยังถูกนำมาใช้กับกรณีการหลอกลวงกันตามเว็บไซต์สนทนา ทั้งที่ก็มีประมวลกฎหมายอาญามาตรา 341 เรื่องการฉ้อโกง

ในทางปฏิบัติ การฟ้องคดีตาม พ.ร.บ.คอมพิวเตอร์ มักตั้งข้อหาควบคู่กับกฎหมายอื่น ๆ การตีความอาชญากรรมคอมพิวเตอร์เช่นนี้แสดงให้เห็นว่า เนื้อหาของ พ.ร.บ.คอมพิวเตอร์เปิดโอกาสให้สามารถตีความได้ และผู้บังคับใช้กฎหมายก็มักนำ พ.ร.บ. คอมพิวเตอร์มาใช้อย่างสับสน จนกระทบกระเทือนต่อการสื่อสารบนโลกออนไลน์ ความผิดที่มีเนื้อหากระทบต่อความมั่นคงซึ่งกำหนดไว้ในมาตรา 14(2) อันว่าด้วยการนำเข้าสู่ข้อมูลอันเป็นเท็จอันอาจก่อให้เกิดความเสียหายต่อความมั่นคง และมาตรา 14 (3) ว่าด้วยความผิดเกี่ยวกับการก่อการร้ายน่าสงสัยว่าในเมื่อมี (3) ซึ่งฐานความผิดเชื่อมโยงไปยังประมวลกฎหมายอาญาที่เขียนไว้ชัดเจนแน่นอนอยู่แล้ว เหตุใดจึงต้องมี (2) ซึ่งใช้ถ้อยคำที่คลุมเครือไว้อีกด้วย มาตรา 14 (2) และ (3) จึงอาจเปิดช่องให้มาตรานี้ถูกนำไปใช้เป็นเครื่องมือทางการเมือง ประกอบกับสถานการณ์บ้านเมืองที่มีความขัดแย้ง จำนวนคดีที่เกี่ยวกับความมั่นคงมีแนวโน้มที่จะเพิ่มขึ้นอีกมาก ทั้งนี้ คดีความผิดฐานดูหมิ่นพระมหากษัตริย์ฯ มักจะถูกตั้งข้อหาตามมาตรา 14(2) และ (3) และมีถึง 25 จาก 31 คดี ที่ถูกตั้งข้อหาตามประมวลกฎหมายอาญา มาตรา 112 ด้วย ซึ่งเป็นเรื่องที่รัฐบาลทุกชุดให้ความสำคัญเป็นนโยบายเร่งเอาผิด เมื่อประกอบกับตัวบทกฎหมายที่กล่าวมานี้ซึ่งยังมีปัญหาความคลุมเครือของถ้อยคำอยู่มาก จึงมีคดีจำนวนไม่น้อยที่อาจกล่าวได้ว่า พ.ร.บ.คอมพิวเตอร์ถูกใช้เป็นเครื่องมือทางการเมืองเพื่อเล่นงานฝ่ายตรงข้าม

สำหรับความผิดฐานเผยแพร่ภาพลามก เป็นความผิดทั้งตาม พ.ร.บ. คอมพิวเตอร์ มาตรา 14 (4) และตามประมวลกฎหมายอาญามาตรา 287 ซึ่งสองมาตรานี้น่าจะมีลักษณะเป็นกฎหมายเฉพาะกับกฎหมายทั่วไป เพราะฉะนั้นหากเป็นการเผยแพร่ในโลกออนไลน์จึงต้องใช้ พ.ร.บ.คอมพิวเตอร์ ฉบับเดียวเท่านั้น ในฐานะที่เป็นกฎหมายเฉพาะยกเว้นกฎหมายทั่วไป แต่ในทางปฏิบัติพบว่าเจ้าหน้าที่ตำรวจ และอัยการ ตั้งข้อหาควบคู่กัน ไปทั้งสองมาตรา จนอาจมีคำถามว่าถูกต้องหรือไม่

สถิติการปิดกั้นการเข้าถึงเว็บไซต์

สิทธิของประชาชนในการเข้าถึงข้อมูลข่าวสารตามที่ปรากฏใน พ.ร.บ. คอมพิวเตอร์นั้น เขียนขึ้นบนความคาดหวังของสังคมที่หวังให้สถาบันศาลมีบทบาทช่วยกั้นกรองการใช้อำนาจของเจ้าหน้าที่ โดยมาตรา 20 ให้อำนาจไว้ว่า พนักงานเจ้าหน้าที่อาจยื่นคำร้องพร้อมแสดงพยานหลักฐานต่อศาลเพื่อขอให้มีคำสั่งระงับการทำให้แพร่หลายซึ่งข้อมูลคอมพิวเตอร์ แทนที่การปฏิบัติแบบเดิมๆ ที่เจ้าหน้าที่อาจใช้อำนาจสั่งปิดเว็บต่าง ๆ ได้ทันที

จากสถิติพบว่า ในปี 2550 มีคำสั่งศาล 1 ฉบับเพื่อระงับการเข้าถึง 2 ยูอาร์แอล ปี 2551 จำนวน 13 ฉบับเพื่อระงับการเข้าถึง 2,071 ยูอาร์แอล ปี 2552 จำนวน 64 ฉบับเพื่อระงับการเข้าถึง 28,705 ยูอาร์แอล ปี 2553 จำนวน 39 ฉบับเพื่อระงับการเข้าถึง 43,908 ยูอาร์แอล รวมทั้งสิ้น สามปีนับแต่ประกาศใช้ พ.ร.บ. คอมพิวเตอร์ มีหมายศาลออกมาแล้วทั้งสิ้น 117 ฉบับเพื่อระงับการเข้าถึง 74,686 ยูอาร์แอล เหตุผลของคำสั่งปิดกั้นที่สูงเป็นอันดับหนึ่งคือ มีเนื้อหาดูหมิ่นพระมหากษัตริย์ จำนวน 57,330 ยูอาร์แอล อันดับสองคือ มีเนื้อหาและภาพลามก 16,740 ยูอาร์แอล อันดับสามคือ มีเนื้อหาเกี่ยวกับการทำแท้ง 357 ยูอาร์แอล อันดับสี่คือ มีเนื้อหาเกี่ยวกับการเล่นการพนัน 246 ยูอาร์แอล และอันดับห้า เป็นเรื่องอื่น ๆ อีกเล็กน้อย เช่น การดูหมิ่นศาสนา การทำ Phishing/Pharming (การทำหน้าเว็บปลอมลอกเลียนแบบ) กระทั่งเคยมีหมายศาลให้ระงับการเข้าถึงเว็บไซต์ที่มีเนื้อหาที่อาจทำให้เข้าใจรัฐบาลผิดเกี่ยวกับเหตุการณ์การควบคุมการชุมนุมจนอาจก่อให้เกิดความปั่นป่วนหรือกระด้างกระเดื่องในหมู่ประชาชน

นอกจากการปิดกั้นโดยคำสั่งศาลตาม พ.ร.บ. คอมพิวเตอร์แล้ว ทีมวิจัยยังพบอีกว่า เจ้าหน้าที่รัฐปิดกั้นด้วยวิธีการอื่นด้วย เช่น การส่งหนังสือขอความร่วมมือไปยังผู้ให้บริการ และที่สำคัญคือ การใช้อำนาจตามพระราชกำหนดการบริหารราชการในสถานการณ์ฉุกเฉิน ซึ่งแหล่งข้อมูล บอกว่า เว็บไซต์ที่ถูกปิดกั้นตามคำสั่ง สอจ. นั้น เป็นตัวเลขหลักหลายหมื่น ในจำนวนนี้มีไม่น้อยที่ สอจ. มีคำสั่งปิดกั้นโดยใช้วิธีระบุเป็น “ช่วงตัวเลข” ของหมายเลขไอพี ลักษณะนี้ย่อมกระทบต่อเว็บไซต์จำนวนมากซึ่งอาจเป็นเว็บไซต์ทั่วไปทั้งที่ผิด และไม่ผิดกฎหมาย แต่มีที่อยู่อยู่ในช่วงหมายเลขไอพีดังกล่าวเท่านั้น มีข้อสังเกตว่า ศาลใช้เวลารวดเร็วพิจารณาคำร้องวันต่อวันก่อนสั่งปิดกั้นการเข้าถึงเว็บไซต์ จากคำสั่งศาล 117 ฉบับ มีถึง 104 ฉบับที่ศาลมีคำสั่งในวันเดียวกับที่ยื่นคำขอ ซึ่งมีผลปิดกั้นเว็บไซต์ทั้งหมด 71,765 ยูอาร์แอล เฉลี่ยแล้วเท่ากับสั่งปิดกั้นวันละ 690 ยูอาร์แอล นอกจากนี้ยังพบว่า จำนวนเว็บไซต์ที่ถูกสั่งปิดกั้นจะเพิ่มขึ้นแบบทวีคูณในช่วงที่มีการชุมนุม เรียกร้องทางการเมือง

นอกจากแนวนโยบายเร่งปิดกั้นเว็บไซต์ ดำเนินคดีกับผู้ใช้ และผู้ให้บริการแล้ว รัฐบาลยังมีจัดตั้งศูนย์ปฏิบัติการความปลอดภัยอินเทอร์เน็ต (ลูกเสือไซเบอร์) มีการเซ็นสัญญาความร่วมมือ (MOU) 3 กระทรวง คือ กระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศ และการสื่อสาร กระทรวงยุติธรรม และกระทรวงวัฒนธรรม เพื่อช่วยตรวจสอบอินเทอร์เน็ต แจ้งเตือนเนื้อหาไม่เหมาะสม ด้านหน่วยทหารก็มีหน่วยงานสร้างสื่อของรัฐในเชิงตอบโต้ เช่น เครือข่ายกรมพลศึกษาทหารเรือเพื่อส่งเสริม และปกป้องสถาบันพระมหากษัตริย์บน เครือข่ายอินเทอร์เน็ต การเข้าถึงกลุ่มเป้าหมาย ปัจจุบันมีจำนวนผู้ใช้บริการ LINE Application ใน ประเทศไทย จำนวนทั้งหมด 30 ล้านคน และมีแนวโน้มที่จะเพิ่มจำนวนผู้ใช้บริการมากขึ้นเรื่อย ๆ ผู้ใช้บริการสามารถเข้าถึง LINE Application ได้ทาง โทรศัพท์มือถือ Tablet และ Computer แปรนดัดสินค้าสามารถเข้าถึงกลุ่มเป้าหมายได้ง่าย สะดวก และตลอดเวลา โดยการออกสติ๊กเกอร์ดีไซน์น่ารัก ๆ และ Official Account ที่คอยแจ้งข้อมูลข่าวสารมาให้ ผู้บริโภคใช้ฟรี ปัจจุบันมีจำนวนผู้ใช้บริการเฟสบุ๊ก จำนวนทั้งหมด 23 ล้านบัญชี และมีแนวโน้มที่จะเพิ่มจำนวนผู้ใช้บริการมากขึ้นเรื่อย ๆ ผู้ใช้บริการสามารถเข้าถึง Facebook Application ได้ทั้งทาง โทรศัพท์มือถือ Tablet, Computer Notebook และ PC แปรนดัดสินค้าไม่สามารถเข้าถึงกลุ่มเป้าหมายได้โดยตรง เพราะต้อง สร้าง Fan page ให้ผู้บริโภคอยากกด Like เป็น Fan page ก่อน

แนวคิดของผู้ทรงคุณวุฒิ

ดร.สุภาพร เทพยสุวรรณ (2553) ได้กล่าวถึงข้อดี และข้อเสียของ เฟสบุ๊ก โดยเน้นในแง่ของการศึกษา ไว้ดังนี้

ข้อดี

1. เฟสบุ๊ก จะเป็นการสร้างเครือข่าย และจุดประกายด้านการศึกษาได้อย่างกว้างขวาง หากใช้ได้อย่างถูกต้อง
2. ทำให้ไม่ตกข่าว คือทราบความคืบหน้า เหตุการณ์ของบุคคลต่าง ๆ และผู้ที่ใกล้ชิด
3. ผู้ใช้สามารถสร้างเครือข่ายทางสังคม แพลตฟอร์มหรือผู้ที่มีเป้าหมายเหมือนกัน และทำงานให้สำเร็จลุล่วงไปได้
4. สามารถสร้างมิตรแท้ หรือเพื่อนที่รู้จักที่แท้จริงได้
5. เฟสบุ๊กเป็นซอฟต์แวร์ที่เอื้อต่อผู้ที่มีปัญหาในการปรับตัวทางสังคม ขาดเพื่อน อยู่โดดเดี่ยว หรือผู้ที่ไม่สามารถออกจากบ้านได้ ให้มีเครือข่ายทางสังคม และเติมเต็มชีวิตทางสังคมได้อย่างดี ไม่เหงา และปรับตัวได้ง่ายขึ้น
6. สร้างเครือข่ายที่ดี สร้างความเห็นอกเห็นใจ และให้กำลังใจที่ดีแก่ผู้อื่นได้

ข้อเสีย

1. เฟสบุ๊กเป็นการขยายเครือข่ายทางสังคมในโลกอินเทอร์เน็ต ดังนั้น การมีเพื่อนเครือข่ายที่ไม่รู้จักดีพอ จะทำให้เกิดการลักลอบขโมยข้อมูล หรือการแฝงตัวของขบวนการหลอกลวงต่าง ๆ ได้
2. เพื่อนทุกคนในเครือข่ายสามารถเขียนข้อความต่าง ๆ ลง Wall ของเฟสบุ๊ก ได้แต่หากเป็นข้อความที่เป็นความลับ การใส่ร้ายกัน หรือแฝงไว้ด้วยการขยุต่าง ๆ จะทำให้ผู้อ่านที่ไม่มีวุฒิภาวะพอ หลงเชื่อ เกิดความขัดแย้ง และปัญหาตามมาในภายหลังได้
3. Facebook อาจเป็นช่องทางในการสร้างสังคมแห่งการนินทา หรือการยุ่งเรื่องส่วนตัวของผู้อื่นโดยใช่เหตุ โดยเฉพาะสังคมที่ชอบสอดคุ้สอดเห็น
4. การเปิดเผยข้อมูลส่วนตัวทั้งหมดให้กับบุคคลภายนอกที่ไม่รู้จักดีพอ เช่นการลงรูปภาพของครอบครัวหรือลูก อาจนำมาเรื่องปัญหาการปลอมตัว หรือการหลอกลวงอื่น ๆ ที่คาดไม่ถึงได้
5. เด็ก ๆ ที่ใช้เวลาในการเล่นเฟสบุ๊กมากเกินไปจะทำให้เสียการเรียน
6. ในการสร้างความผูกพัน และการปรับตัวทางสังคมเป็นการพบปะกันในโลกของความจริง มากกว่าในโลกอินเทอร์เน็ต ดังนั้นผู้อยู่ในโลกของไซเบอร์มากเกินไปอาจทำให้มีปัญหาทางจิต หรือขาดการปรับตัวทางสังคมที่ดี โดยเฉพาะผู้ที่ชอบเล่นเฟสบุ๊กตั้งแต่ยังเด็ก
7. เฟสบุ๊กอาจเป็นแรงขับให้มีการพบปะทางสังคมในโลกแห่งความเป็นจริงที่น้อยลงได้ เนื่องจากทราบความเคลื่อนไหวของผู้ที่อยู่ในเครือข่ายอย่างตลอดเวลา
8. นโยบายของบางโรงเรียน บางมหาวิทยาลัย บางครอบครัวหรือในบางประเทศมีปัญหามากมายที่เกิดจากเฟสบุ๊กทำให้เฟสบุ๊กไม่ได้รับการอนุญาตให้มีในหลายพื้นที่

ศึกษาเปรียบเทียบกับต่างประเทศ

เปรียบเทียบสถานการณ์ กฎหมายกับสื่อออนไลน์ในต่างประเทศ

เมื่อเปรียบเทียบการใช้กฎหมาย และนโยบายในต่างประเทศที่มีต่อการแสดงความคิดเห็น และเข้าถึงข้อมูลข่าวสารในอินเทอร์เน็ต พบว่า ประเทศมาเลเซีย แม้ไม่มีกฎหมายที่กล่าวถึงสื่อออนไลน์โดยตรง แต่พบว่ารัฐบาลสามารถใช้วิธีตีความกฎหมายต่างๆ ที่มีอยู่ให้กว้างออก เช่นระหว่างที่รัฐตกอยู่ภายใต้สถานการณ์ฉุกเฉิน ฝ่ายบริหารมีอำนาจออกกฎหมายได้ เช่น ห้ามแลกเปลี่ยนกันเรื่องความเป็นพลเมือง อำนาจอธิปไตย ยังมีกฎหมายเรื่องความลับของราชการ มีกฎหมายความมั่นคงภายใน และกฎหมายว่าด้วยการจลาจล ด้านประเทศจีน เพื่อความมั่นคงของรัฐบาลจีน และพรรคคอมมิวนิสต์ ประชาชนแทบจะไม่สามารถแสดงความคิดเห็นหรือวิพากษ์วิจารณ์

รัฐบาลได้ มีทั้งนโยบาย และกฎหมายที่จำกัดสิทธิเสรีภาพในการแสดงความคิดเห็น และควบคุมสื่ออย่างเป็นระบบ โดยผูกขาดการให้บริการโทรคมนาคม กำหนดให้ผู้ให้บริการอินเทอร์เน็ต และผู้สร้างเว็บไซต์มีหน้าที่ตรวจสอบ เนื้อหา และยังมีซอฟต์แวร์ที่ปิดกั้นการเข้าถึงข้อมูลได้อย่างสมบูรณ์ ขณะที่สหพันธรัฐเยอรมนี นอกจากการคุ้มครองเด็ก และเยาวชนจากสื่อลามกแล้ว การเผยแพร่ลัทธิฝ่ายขวา หรือฝ่ายซ้ายหัวรุนแรง การพนันที่ไม่ได้รับอนุญาต ถือเป็นเรื่องผิดกฎหมาย แต่เนื้อหาเหล่านี้ กฎหมายกำหนดองค์ประกอบไว้ชัดเจนไม่คลุมเครือ สามารถขอให้ศาลตรวจสอบได้ ด้านสหรัฐอเมริกา ถือว่ามีเสรีภาพในสื่อออนไลน์ค่อนข้างมาก โดยเฉพาะความคิดเห็นทางการเมือง แต่มีข้อจำกัดสองประการ คือ การคุ้มครองเด็ก และเยาวชนจากสื่อลามก และความหวาดกลัวต่อกภัยก่อการร้าย ซึ่งทำให้รัฐบาลมีมาตรการสอดส่องเฝ้าระวังข้อมูลออนไลน์ได้ โดยมีกฎหมายเฉพาะที่นำไปสู่การปิดกั้นเว็บไซต์ และจับกุมผู้ต้องสงสัยจำนวนมาก¹⁹

สรุป

จะเห็นได้ว่า การใช้สื่อสังคมออนไลน์มีผลกระทบเป็นวงกว้างต่อชีวิตประจำวันของคนในสังคม จนถึงผลกระทบต่อความมั่นคงของประเทศไทย ซึ่งจะศึกษาถึงผลกระทบทั้งเชิงบวก และเชิงลบด้านต่าง ๆ ซึ่งจะกล่าวถึงในบทต่อ ๆ ไป ทั้งนี้ในหลายประเทศรวมทั้งประเทศไทย ยังไม่มีกฎหมายที่กล่าวถึงการใช้สื่อสังคมออนไลน์โดยตรง ดังนั้นในภาครัฐบาลอาจใช้วิธีตีความกฎหมายให้กว้างออกไป ด้วยการให้ฝ่ายบริหารออกกฎหมายแล้วมอบหมายให้หน่วยงานที่เกี่ยวข้องออกมาตรการควบคุมซึ่งอาจทำได้ในแง่ของทางเทคนิค แต่ในทางปฏิบัติ หรือในความเป็นจริงแล้วกระทำได้ยากมาก เนื่องจากระหว่างกฎหมายกับสิทธิเสรีภาพส่วนบุคคลนั้นมีเพียงเส้นใยบาง ๆ ที่กันไว้ จึงเป็นเรื่องที่ละเอียดอ่อนในการดำเนินการใด ๆ ดังนั้น หนทางที่ดีที่สุด คือ การระวังป้องกันตนเอง มีความรู้ มีความตระหนักรู้ หรือการใช้อย่างมีวิจารณญาณในนั่นเอง

¹⁹ สาวตรี สุขศรีและคณะ, รายงานสถานการณ์การควบคุมและปิดกั้นสื่อออนไลน์ ด้วยการอ้างกฎหมายและแนวนโยบายแห่งรัฐไทย (ออนไลน์) เข้าถึงจาก <http://www.scribd.com/doc/2558>,

บทที่ 3

รูปแบบของภัยคุกคามใน Social Media ที่มีผลกระทบต่อความมั่นคงของชาติ

ปัจจุบันเทคโนโลยีเข้ามามีบทบาทสำคัญต่อการดำรงชีวิตของมนุษย์ การเข้าถึงแหล่งข้อมูลข่าวสารเป็นเรื่องง่ายและรวดเร็วราวกับพลิกฝ่ามือ ไม่ว่าจะเป็นใคร จะอยู่มุมไหนของโลก ก็สามารถติดต่อสื่อสารแลกเปลี่ยนข้อมูลระหว่างกันได้ด้วยความก้าวหน้าของเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ที่เชื่อมโยงคนทั้งโลกไว้ด้วยกัน ทำให้เกิดสังคมใหม่ในโลกออนไลน์

สังคมออนไลน์เข้ามามีบทบาทและมีอิทธิพลต่อความคิดความต้องการของคนในสังคม ทำให้เกิดผลกระทบตามมามากมาย โดยเฉพาะสิทธิการแสดงออกของประชากรในโลกออนไลน์หลายกรณีเป็นสาเหตุและที่มาของความรุนแรงที่มักปรากฏบนหน้าหนังสือพิมพ์บ่อยครั้ง หากขาดความชาญฉลาดในการใช้ จิตสำนึกในการคิดพิจารณาหรือวิจารณ์ญาณก็จะส่งผลกระทบต่อความมั่นคงของชาติ ทำให้เกิดความเสียหายต่อปัจเจกบุคคล สังคม และประเทศชาติโดยรวม

รูปแบบของภัยคุกคามใน Social Media

ปัจจุบันในประเทศไทยยังไม่มีกฎหมายว่าด้วยการกระทำผิดเกี่ยวกับเฟสบุ๊ก หรือไลน์ โดยตรง แต่มีการออกกฎหมายเกี่ยวกับรูปแบบการกระทำผิดตามพระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ. 2550¹ ซึ่งสามารถนำมานิยามรูปแบบภัยคุกคามบนเฟสบุ๊กหรือไลน์ได้ดังนี้

1. การเข้าถึงระบบและข้อมูลคอมพิวเตอร์

1.1 สไปยาแวร์ (Spyware) เป็นโปรแกรมที่อาศัยช่องทางการเชื่อมต่อกับอินเทอร์เน็ตขณะที่เราท่องเว็บไซต์บางเว็บหรือทำการดาวน์โหลดข้อมูล

¹ “Technology Lesson 8 : แนวโน้มความความปลอดภัยในอนาคต”. (ออนไลน์) เข้าถึงได้จาก : http://thedct_mike.blogspot.com/2013/01/technology-lesson-8-2550.html โดย เศรษฐร์ สุวรรณสร้าง, 2556.

1.2 สนิฟเฟอร์ (Sniffer) คือ โปรแกรมที่คอยดักฟังการสนทนาบนเครือข่าย

1.3 ฟิชซิง (Phishing) เป็นการหลอกลวงเหยื่อเพื่อล้วงเอาข้อมูลส่วนตัว โดยการส่งอีเมลล์หลอกลวง (Spoofing) เพื่อขอข้อมูลส่วนตัว

2. การรบกวนระบบและข้อมูลคอมพิวเตอร์

2.1 ไวรัสคอมพิวเตอร์ เป็นโปรแกรมชนิดหนึ่งที่พัฒนาขึ้น เพื่อก่อให้เกิดความเสียหายต่อข้อมูล หรือระบบคอมพิวเตอร์

2.1.1 หนอนอินเทอร์เน็ต (Internet Worm) หมายถึง โปรแกรมที่ออกแบบมาให้สามารถแพร่กระจายไปยังเครื่องคอมพิวเตอร์เครื่องอื่นได้ด้วยตัวเอง โดยอาศัยระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์

2.1.2 โทรจัน (Trojan) หมายถึง โปรแกรมที่ออกแบบมาให้แฝงเข้าไปสู่ระบบคอมพิวเตอร์ของผู้ใช้อื่นในหลากหลายรูปแบบ เช่น โปรแกรม หรือ การ์ดอวยพร เป็นต้น

2.1.3 ภัย (Exploit) หมายถึง โปรแกรมที่ออกแบบมาให้สามารถเจาะระบบโดยอาศัยช่องโหว่ของระบบปฏิบัติการ หรือแอปพลิเคชันที่ทำงานอยู่บนระบบ เพื่อให้ไวรัส หรือผู้บุกรุกสามารถครอบครอง ควบคุม หรือกระทำการหนึ่งอย่างใดบนระบบได้

2.1.4 ข่าวไวรัสหลอกลวง (Hoax) มักจะอยู่ในรูปแบบของการส่งข้อความต่อ ๆ กันไป เหมือนกับการส่งจดหมายลูกโซ่ โดยข้อความประเภทนี้จะใช้หลักจิตวิทยา ทำให้ข่าวสารนั้นน่าเชื่อถือ ถ้าผู้ที่ได้รับข้อความปฏิบัติตามอาจจะทำให้เกิดความเสียหายต่อระบบคอมพิวเตอร์

2.2 ดิโนออล ออฟ เซอร์วิส (Denial of Service : DoS) หรือ ดิสทริบิวต์ ดิโนออล ออฟ เซอร์วิส (Distributed Denial of Service : DDoS) เป็นการโจมตีจากผู้บุกรุกที่ต้องการทำให้เกิดภาวะที่ระบบคอมพิวเตอร์ไม่สามารถให้บริการได้

2.2.1 การแพร่กระจายของไวรัสปริมาณมากในเครือข่าย ก่อให้เกิดการติดขัดของการจราจรในระบบเครือข่าย ทำให้การสื่อสารในเครือข่ายตามปกติช้าลง หรือใช้ไม่ได้

2.2.2 การส่งแพ็กเก็ตจำนวนมากเข้าไปในเครือข่ายหรือ ฟลัดดิง (flooding) เพื่อให้เกิดการติดขัดของการจราจรในเครือข่ายมีสูงขึ้น ส่งผลให้การติดต่อสื่อสารภายในเครือข่ายช้าลง

2.2.3 การโจมตีข้อบกพร่องของซอฟต์แวร์ระบบ เพื่อจุดประสงค์ในการเข้าถึงสิทธิ์การใช้สูงขึ้น จนไม่สามารถเข้าไปใช้บริการได้

2.2.4 การขัดขวางการเชื่อมต่อใด ๆ ในเครือข่ายทำให้คอมพิวเตอร์หรืออุปกรณ์เครือข่ายไม่สามารถสื่อสารกันได้

2.2.5 การโจมตีที่ทำให้ซอฟต์แวร์ในระบบปิดตัวเองโดยอัตโนมัติ หรือไม่สามารถทำงานต่อไปได้จนไม่สามารถให้บริการใด ๆ ได้อีก

2.2.6 การกระทำใดๆ ก็ตามเพื่อขัดขวางผู้ใช้ระบบในการเข้าใช้บริการในระบบได้ เช่น การปิดบริการเว็บเซิร์ฟเวอร์ลง

2.2.7 การทำลายระบบข้อมูล หรือบริการในระบบ เช่น การลบชื่อ และข้อมูลผู้ใช้ออกจากระบบ ทำให้ไม่สามารถเข้าสู่ระบบได้

3. การสแปมเมล (Spam mail : จดหมายบุกรุก)

ความผิดฐานการสแปมเมลอีเมล จะเกี่ยวข้องกับมาตรา 11 ในพระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ.2550 ลักษณะการกระทำ เป็นการส่งจดหมายอิเล็กทรอนิกส์หรืออีเมลไปให้บุคคลอื่น โดยการซ่อนหรือปลอมชื่อ อีเมล

4. การใช้โปรแกรมเจาะระบบ (Hacking Tool)

การกระทำผิดฐานเจาะระบบโดยใช้โปรแกรม จะเกี่ยวข้องกับมาตรา 13 ซึ่งการเจาะระบบเรียกว่า การแฮก (Hack) เป็นการเข้าสู่ระบบคอมพิวเตอร์ที่ได้มีการรักษาความปลอดภัยไว้ให้สามารถเข้าใช้ได้สำหรับผู้ที่ถูกอนุญาตเท่านั้น ส่วนผู้ที่เข้าสู่ระบบโดยไม่ได้รับอนุญาตจะเรียกว่า แฮกเกอร์

5. การโพสต์ข้อมูลเท็จ

สำหรับการโพสต์ข้อมูลเท็จ หรือการใส่ร้าย กล่าวหาผู้อื่น การหลอกลวงผู้อื่นให้หลงเชื่อหรือการโฆษณาชวนเชื่อใด ๆ ที่จะส่งผลกระทบต่อระบบเศรษฐกิจ สังคม หรือก่อให้เกิดความเสียหายต่อสถาบันพระมหากษัตริย์

6. การตัดต่อภาพ

ความผิดฐานการตัดต่อภาพให้ผู้อื่นได้รับความเสียหาย เป็นความผิดในมาตรา 16 ในพระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ. 2550 ซึ่งการกระทำผิดรวมถึงการแต่งเติม หรือตัดแปลงรูปภาพด้วยวิธีใด ๆ จนเป็นเหตุให้ผู้ถูกกระทำได้รับความเสียหายชื่อเสียง ถูกเกลียดชังหรือได้รับความอับอาย

ผลกระทบของการใช้สื่อสังคมออนไลน์

จะเห็นได้ว่า การใช้สื่อสังคมออนไลน์ ทั้งนี้ หากพิจารณาผลกระทบในภาพกว้าง ๆ ของสื่อสังคมออนไลน์มีผลกระทบทั้งในเชิงบวกและเชิงลบ² ดังนี้

ผลกระทบเชิงบวก

1. เป็นสื่อในการนำเสนอผลงานของตัวเอง เช่น งานเขียน รูปภาพ วิดีโอต่าง ๆ เพื่อให้ผู้อื่นได้เข้ามารับชมและแสดงความคิดเห็น
2. เป็นสื่อที่ใช้ในการแบ่งปันข้อมูล รูปภาพ ความรู้ให้กับผู้อื่น สามารถแลกเปลี่ยนข้อมูลความรู้ในสิ่งที่สนใจร่วมกันได้ เป็นคลังข้อมูลความรู้ขนาดย่อม
3. เป็นเวทีแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับเรื่องต่าง ๆ เช่น การศึกษา การเมือง บันเทิง ศิลปวัฒนธรรม การตลาด สินค้าและการบริการ
4. เป็นเครือข่ายกระชับมิตร สร้างความสัมพันธ์ที่ดีจากเพื่อนสู่เพื่อนได้
5. เป็นเครื่องมือช่วยในการสื่อสารให้มีประสิทธิภาพ ซึ่งสามารถสื่อสารได้หลายรูปแบบ เช่น ข้อความ รูปภาพ วิดีโอ สามารถสื่อสารกับคนที่มีความชื่นชอบในเรื่องเดียวกัน แลกเปลี่ยนความคิดเห็น หรือรวมตัวกันทำกิจกรรมที่มีประโยชน์
6. เป็นเครื่องมือช่วยในการพัฒนาชุมชน โดยใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เป็นเครื่องมือในการเชื่อมต่อประชาชนในชุมชนกับกลุ่มองค์กรต่าง ๆ ทั้งภาครัฐและเอกชน
7. เป็นสื่อในการโฆษณา ประชาสัมพันธ์ช่วยประหยัดค่าใช้จ่ายในการติดต่อสื่อสารกับผู้อื่น ด้วยช่องที่สะดวกและรวดเร็ว

ผลกระทบเชิงลบ

1. เป็นช่องทางที่ถูกละเมิดลิขสิทธิ์ ขโมยผลงาน หรือถูกแอบอ้างได้ง่าย หากผู้ใช้รู้เท่าไม่ถึงการณ์หรือขาดวิจารณญาณในการใช้งาน
2. หากใช้หมกมุ่นกับการเข้าร่วมเครือข่ายสังคมออนไลน์มากเกินไปอาจส่งผลเสียต่อสุขภาพ และอาจทำให้ประสิทธิภาพในการทำงานหรือการเรียนลดลง อีกทั้งจะทำให้เสียเวลาถ้าผู้ใช้อย่างไม่รู้คุณค่า
3. เป็นช่องทางที่สามารถวิพากษ์วิจารณ์กระแสสังคมในเรื่องเชิงลบ และอาจทำให้เกิดกรณีพิพาทบานปลาย
4. กักคูกคามจากเครือข่ายสังคมออนไลน์ในรูปแบบต่าง ๆ

² “Technology Lesson 8 : แนวโน้มความความปลอดภัยในอนาคต”. (ออนไลน์) เข้าถึงได้จาก : http://thedctmike.blogspot.com/2013/01/technology-lesson-5_8915.html โดย เศษวรรต สุวรรณสร้าง, 2556.

ผลกระทบด้านเศรษฐกิจ

มนุษย์สามารถจับจ่ายมากขึ้น เพราะมีบัตรเครดิตทำให้ไม่ต้องพกเงินสด หากต้องการซื้ออะไรที่ไม่ได้เตรียมการไว้ล่วงหน้าก็สามารถซื้อได้ทันที เพียงแต่มีบัตรเครดิตเท่านั้นทำให้อัตราการเป็นหนี้สูงขึ้น การแข่งขันกันทางธุรกิจสูงมากขึ้นเพราะต่างก็มุ่งหวังผลกำไร ซึ่งก็เกิด ผลดีคืออัตราการขยายตัวทางธุรกิจสูงขึ้นแต่ ผลกระทบก็เกิดตามมาคือ บางครั้งก็มุ่งแต่แข่งขันกันจนลืมความมีมนุษยธรรมหรือความมีน้ำใจไป

ผลกระทบด้านสังคมจิตวิทยา

ผลกระทบจากการมีสังคมออนไลน์ สำหรับผลกระทบที่จะเกิดขึ้นต่อสังคมนั้น หากมองในทางที่ดีแล้ว จะพบว่า สังคมเครือข่าย ช่วยให้การติดต่อสื่อสาร หรือการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ของคนในสังคมใช้เวลาที่รวดเร็ว บางครั้งไม่ต้องเดินทางข้ามประเทศเพื่อมาพบกันก็สามารถเจอกันได้ผ่านทางสังคมออนไลน์อีกทั้ง ทำให้เกิดความอิสระในการมีเพื่อนที่มาจากต่างประเทศมากขึ้น ทำให้เกิดการแลกเปลี่ยนทั้งทางด้านทัศนคติ ความรู้ และวัฒนธรรมต่าง ๆ ทำให้เกิดคลังความรู้ใหม่ ๆ ขึ้นมา เพราะการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ของคนในสังคมเครือข่าย ที่มีการต่อยอดทางความคิดกันอย่างต่อเนื่อง ซึ่งในหลาย ๆ ครั้งก็พบว่า มีนวัตกรรมใหม่ ๆ เกิดขึ้นมาจากการคุยกันใน Webboard รวมไปถึงการสร้างพลังทางสังคมที่มากขึ้น โดยจะเห็นได้จากเมื่อใดก็ตามที่สังคมเกิดปัญหาขึ้นก็จะมีการวิพากษ์วิจารณ์ แสดงความคิดเห็นหาทางออกให้กับปัญหาต่างๆ โดยมีคนเข้ามามีส่วนร่วมเป็นจำนวนมาก ซึ่งการรวมกลุ่มทางสังคมนี้มากขึ้นทำให้เกิดพลังในการขับเคลื่อนและปรับปรุงประเทศต่อไป แต่ในอีกมุมหนึ่ง จะพบว่า ความสัมพันธ์ของคนในสังคมเครือข่ายนี้เป็นความสัมพันธ์แบบฉาบฉวย ไม่ได้มีการติดต่อสื่อสารแบบเผชิญหน้ากันอย่างแท้จริง บางคนต้องการเพียงแค่เก็บจำนวนเพื่อนให้เยอะ ๆ เฉย ๆ เพื่อนที่อยู่ในสังคมนี้จึงไม่ค่อยมีความสำคัญเท่าไรนัก นอกจากนี้ข้อมูลส่วนตัวที่อยู่ในสังคมเครือข่าย ก็บอกไม่ได้ว่าเป็นข้อมูลที่ถูกต้องหรือไม่ ทำให้ถูกมองว่าเป็นสังคมแห่งความหลอกลวง และไม่จริงใจ การที่ไม่ต้องเห็นหน้าในการสื่อสารกันทำให้ในหลาย ๆ ครั้งผู้ใช้เองก็ขาดสติ และศีลธรรม และนำพฤติกรรมทางด้านลบที่ตัวเองอยากทำแต่ไม่ได้ทำในโลกของความเป็นจริงมาใช้ในโลกของไซเบอร์โดยมักใช้ข้อความในการดูหมิ่น ถากถาง หรือการ Post รูปที่ค่อนข้างอนาจารทำให้ในหลาย ๆ ครั้งสังคมเครือข่าย กลายเป็นแหล่งรวมของกลุ่มคนที่ปัญหาทางสังคม และที่เลวร้ายไปกว่านั้นคือบ่อยครั้งที่ผู้ใช้เอง มักถูกล่อลวงจากการรู้เท่าไม่ถึงการณ์โดยไปหลงเชื่อข้อความที่อยู่ในเครือข่ายนั้น และโดนหลอกลวงไปทำมิดีมิร้าย ต่าง ๆ เช่น ถูกหลอกไปข่มขืน ทำร้ายร่างกาย หรือทำให้เสียชีวิต ซึ่งกลายเป็นว่าสังคมเครือข่ายเป็นต้นเหตุที่ทำให้เกิดคดีต่าง ๆ เพิ่มมากขึ้น ดังนั้น จะเห็นได้ว่าสังคมเครือข่ายแม้จะเป็น

เทคโนโลยีใหม่ แต่ก็ส่งผลต่อสังคมสูงมากและถ้าองค์กรทางภาครัฐ หรือองค์กรที่เกี่ยวข้องกับการดูแลทางด้านสังคมไม่ได้ระวังตัวก็จะทำให้สังคมของตัวเองต้องตกเป็นเหยื่อของเทคโนโลยีได้³

สมาคมจิตวิทยาแห่งอเมริกา (American Psychological Association) ได้นำเสนองานวิจัยโดยสำรวจพฤติกรรมของวัยรุ่นที่ใช้คอมพิวเตอร์เล่นอินเทอร์เน็ต โดยเฉพาะ การเข้าไปดูกิจกรรมต่าง ๆ บนเว็บไซต์ เฟสบุ๊ก พบว่า วัยรุ่นเล่นเฟสบุ๊กทั้งข้อดีและข้อเสียแต่ถ้าหากปล่อยเล่นเฟสบุ๊กมากเกินไปอาจส่งผลกระทบต่อทางจิตใจหลายอย่างดังนี้เกิดอาการติดหลงตัวเอง มีอารมณ์ก้าวร้าว ไม่มีสมาธิในการเรียน ขาดเรียนเพิ่มขึ้น ผลการเรียนแยกลง วิตกกังวลตกอยู่ในภาวะซึมเศร้า เสพติดอินเทอร์เน็ตในชีวิตประจำวัน เช่น ติดแชต ติดเกม ทำให้มีปัญหาหนักมากขึ้น พักผ่อนไม่เพียงพอ⁴

นอกจากนี้การใช้ Social Media ในแง่ของเฟสบุ๊ก และไลน์มีผลกระทบต่อความมั่นคงของชาติ จากการศึกษาวิเคราะห์พบว่า การใช้ Social Media มีผลกระทบต่อความมั่นคงของชาติทั้งเชิงบวกและเชิงลบ ในแง่ต่าง ๆ กล่าวคือ ในมิติสังคม เปรียบเทียบกับสื่อสังคมออนไลน์ได้ดังนี้ ในการกำกับสื่อทีวี มักตั้งเกณฑ์ตามอายุ ซึ่งมีผลต่อการรับรู้และพฤติกรรมของเยาวชนมาก แต่เมื่อนำไปสื่อสังคมออนไลน์ จะควบคุมไม่ได้ ทั้งนี้ เนื้อหาดังกล่าว มี 2 ด้าน คือ เนื้อหาในเชิงบวกได้แก่ความรู้ ความบันเทิง ตลอดจนการส่งข่าวสารในด้านต่าง ๆ ในทางตรงกันข้าม เนื้อหาในเชิงลบ เช่น ภาพยนตร์โป๊ คลิปโป๊ หนังสือลามกมากขึ้นไปในการโพสต์ข้อความต่าง ๆ โดยปราศจากการกรอง ทำให้ผู้รับสาร ได้ทั้งประโยชน์และเสียประโยชน์ ซึ่งผลกระทบต่อผู้รับ ทำให้ต้องมีการจำแนกผู้รับ ตามเพศ วัย สถานะทางสังคม การศึกษา และอื่น ๆ นอกจากนี้ผู้รับสื่อแล้ว เนื้อหาของสื่อก็มีผลกระทบเช่นกัน เนื่องจากในทางเทคนิคการกรองข้อมูลที่ผ่านทางระบบอินเทอร์เน็ตนั้นจะยากมาก ดังนั้น ผลกระทบจะต้อง

1. วิเคราะห์กลุ่มผู้รับตามชนชั้น ตามเศรษฐกิจ สังคม และการศึกษา
2. เนื้อหา ด้านใด สังคม การเมือง หรือความรู้

ถ้าเปิดอินเทอร์เน็ตเป็นจะรับรู้ได้มากกว่า การกระจายการรับรู้จะเป็นคาบสองคม ด้านดีคือทำให้คนเท่าเทียมกันมากขึ้น รับรู้ได้ไกลขึ้น นอกจากนี้เนื้อหายังขึ้นอยู่กับภาษา เช่น การรู้ภาษาอังกฤษจะมีประโยชน์มากในการเข้าถึงองค์ความรู้ ซึ่งลูกหลานชนชั้นกลางขึ้นไปจะเข้าถึงได้มากกว่า กล่าวคือ แนวทางการวิเคราะห์อาจจำแนกเป็นกลุ่มภาษาเป็นอย่างไร ใช้เครื่องมืออะไร

³ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่. (ออนไลน์), เข้าถึงได้จาก http://archive.lib.cmu.ac.th/full/T/2554/hp20854tt_ch2.pdf, 2558,

⁴ เอกสารวิจัย ของมหาวิทยาลัยเชียงใหม่ (ออนไลน์), เข้าถึงได้จาก http://archive.lib.cmu.ac.th/full/T/2554/hp20854tt_ch2.pdf, 2558

ซึ่งจะขึ้นอยู่กับฐานะทางเศรษฐกิจและสังคม ทั้งนี้แนวความคิดของกลุ่มชนชั้นก็แตกต่างกัน เช่น ชนชั้นกลางจะรังเกียจการ โกง แต่ชนชนล่างจะมองอีกแบบหนึ่ง เพราะเขามีฐานะยากจน เมื่อได้รับผลประโยชน์จะมีความรู้สึกรักและเทิดทูน ดังนั้น ในระยะยาวต้องไม่ให้เกิดโครงสร้างอำนาจ เกิดความเหลื่อมล้ำ⁵

สรุป

จะเห็นได้ว่าผลกระทบที่เกิดจากการใช้ เฟสบุ๊กและไลน์ คือ การที่ต้นทุนในการสื่อสารได้กว้างขึ้น ยังทำให้ขาดความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์ด้วยกัน นั่นคือ มิติความสัมพันธ์ของมนุษย์แบบตรงหน้า (face to face) จะลดน้อยลงไป กลายเป็นสังคมก้มหน้า ทักษะในการมีปฏิสัมพันธ์หายไป อาจทำให้เกิดปัญหาการแตกแยกในสังคมได้ง่ายขึ้น ซึ่งจะส่งผลกระทบต่อความสงบมั่นคงของประเทศไทยได้ในที่สุด

⁵ พล.ท.ดร.พีระพงศ์ มานะกิจ, กรรมการกิจการกระจายเสียง กิจการโทรทัศน์และกิจการโทรคมนาคมแห่งชาติ (กสทช). สัมภาษณ์. 18 มิถุนายน 2558

บทที่ 4

การวิเคราะห์มาตรการควบคุมการใช้ Social Media

กฎหมายที่เกี่ยวข้องกับการใช้ Social Media (เฟสบุ๊ก, ไลน์)

กฎหมายที่เกี่ยวข้องกับการใช้ Social Media ยังไม่มีการบัญญัติไว้อย่างชัดเจน ในพระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ ทั้งนี้ ประเทศไทยกำลังก้าวสู่สังคมสารสนเทศ ความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีได้เปลี่ยนวิถีชีวิตเดิม ๆ ของคนไทยไปเป็นอันมาก โดยเฉพาะอย่างยิ่งการนำคอมพิวเตอร์มาใช้ในชีวิตประจำวัน และในปัจจุบันมีการเผยแพร่ในช่องทางต่าง ๆ เพิ่มขึ้น หากนำไปใช้ในทางที่ผิดก็จะสร้างความเดือดร้อนมาสู่สังคม และกระทบถึงความมั่นคงของรัฐได้ เนื่องจากการประกอบอาชญากรรมทางคอมพิวเตอร์นั้น มีความแตกต่างไปจากการประกอบอาชญากรรมจากเดิมมาก กฎหมายที่มีอยู่ในปัจจุบันไม่อาจนำมาใช้กับพฤติกรรมใหม่ ๆ ที่ก่อความเสียหายได้อย่างครอบคลุมอีกต่อไป¹

นอกจากนี้ในการบัญญัติกฎหมาย โดยเฉพาะในแง่ของการสกัดกั้นข้อความที่ใช้ในการแสดงความคิดเห็นซึ่งส่งผลกระทบต่อเสรีภาพในการติดต่อสื่อสาร จะต้องพิจารณาอย่างระมัดระวังมิให้ไปปิดกั้นต่อเสรีภาพของสื่อมวลชน ตลอดจนประชาชนทั่วไป เนื่องจากในปัจจุบันสังคมโลกมีการแสดงออกทางความคิดอย่างกว้างขวาง ตามหลักสิทธิมนุษยชนขั้นพื้นฐาน หากกฎหมายไทยบัญญัติความคิดให้มีความเข้มงวดมากเกินไป อาจส่งผลให้มีการส่งข่าวสารข้อมูลผ่านสื่อออนไลน์น้อยลง จนส่งผลกระทบต่อภาคธุรกิจโดยรวมได้ ในทางกลับกัน การส่งผ่านข้อมูลอันเป็นเท็จและส่งผลกระทบต่อภาคธุรกิจโดยรวมทั้งความมั่นคงของประเทศทั้งทางด้านสังคม จิตวิทยา การเมือง หรือก่อให้เกิดความตื่นตระหนกของประชาชนในวงกว้างได้เช่นกัน

อย่างไรก็ตาม เพื่อเป็นการป้องปรามการกระทำผิดด้านข้อมูลข่าวสาร จึงได้มีการตรากฎหมายที่เกี่ยวข้องกับการกระทำผิดข้อมูลข่าวสารด้านสารสนเทศไว้หลายฉบับที่สำคัญ ดังนี้²

¹ พรรณวัวร์ รติพงศ์สิทธิ์, อาชญากรรมทางคอมพิวเตอร์ : ศึกษาวิเคราะห์หลักเกณฑ์ว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ...., 2550

² “กฎหมายไอซีที” ออนไลน์. เข้าถึงได้จาก : http://www.mic.go.th/more_news.php?cid=47, 2533

1. พระราชบัญญัติ

1.1 พระราชบัญญัติว่าด้วยธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ พ.ศ.2544 เป็นกฎหมายด้านเทคโนโลยีสารสนเทศฉบับแรกที่ถูกตราขึ้นใช้บังคับเพื่อรองรับสถานะทางกฎหมายของข้อมูลอิเล็กทรอนิกส์ให้เทียบเท่ากับกระดาษ

1.1.1 พระราชบัญญัติว่าด้วยธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ พ.ศ.2544 (แก้ไขเพิ่มเติม พ.ศ.2551)

1.1.2 พระราชบัญญัติว่าด้วยธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ (ฉบับที่ 2) พ.ศ.2551

1.1.3 พระราชบัญญัติว่าด้วยธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ พ.ศ.2544

1.2 พระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ.2550 มีผลบังคับใช้เมื่อ 18 มิ.ย.50 เจตนางานของกฎหมายเพื่อกำหนดฐานความผิด บทลงโทษ ให้อำนาจหน้าที่กับพนักงานเจ้าหน้าที่ซึ่งมีความรู้ความเชี่ยวชาญในการสืบสวนสอบสวนเกี่ยวกับการกระทำผิดทางคอมพิวเตอร์ มีการกำหนดหน้าที่ของผู้ให้บริการอินเทอร์เน็ต หรือ ISP รวมถึงเป็นผู้ให้บริการในการเก็บรักษาข้อมูลการจราจรทางคอมพิวเตอร์ รวมทั้งหลักเกณฑ์ในการเก็บรักษาข้อมูลการจราจรทางคอมพิวเตอร์

2. พระราชกฤษฎีกา

2.1 พระราชกฤษฎีกา ว่าด้วยวิธีการแบบปลอดภัยในการทำธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ พ.ศ.2533

2.2 พระราชกฤษฎีกา ว่าด้วยการควบคุมดูแลธุรกิจบริการการชำระเงินทางอิเล็กทรอนิกส์เป็นธุรกิจที่ต้องใช้เทคโนโลยีด้านอิเล็กทรอนิกส์ที่มีความก้าวหน้า ชับซ้อน และมีความหลากหลายมากขึ้น มีธุรกิจโดยรวมทางเศรษฐกิจสูงมาก มีการขยายตัวเพิ่มขึ้นอย่างรวดเร็ว มี Transaction ในปี พ.ศ.2554 จำนวน 600,000 ล้านบาท มีการดำเนินการเพื่อให้เกิดความง่ายต่อการดำรงชีวิตของประชาชนในการใช้จ่ายผ่านการธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์สูง พระราชกฤษฎีกานี้มีความสำคัญที่จะต้องทำให้ทันสมัย ทันต่อการเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยีที่ซับซ้อนมากขึ้นเรื่อย ๆ

2.3 พระราชกฤษฎีกากำหนดหลักเกณฑ์และวิธีการในการทำธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ภาครัฐ พ.ศ.2549

3. กฎกระทรวง

3.1 กฎกระทรวงกำหนดแบบหนังสือแสดงการยึดหรืออายัดระบบคอมพิวเตอร์ พ.ศ.2551

4. ประกาศ

4.1 ประกาศคณะกรรมการธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์

4.1.1 ประกาศคณะกรรมการธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง หลักเกณฑ์การพิจารณาลงทะเบียนปรับทางปกครอง สำหรับผู้ประกอบการธุรกิจให้บริการการชำระเงินทางอิเล็กทรอนิกส์ พ.ศ.2544

4.1.2 ประกาศคณะกรรมการธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง แนวนโยบายและแนวปฏิบัติในการคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคลของหน่วยงานของรัฐ พ.ศ.2533

4.1.3 ประกาศคณะกรรมการธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง หลักเกณฑ์และวิธีการในการจัดทำหรือแปลงเอกสารและข้อความให้อยู่ในรูปของอิเล็กทรอนิกส์ พ.ศ.2553

4.1.4 ประกาศคณะกรรมการธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง แนวนโยบายและแนวปฏิบัติในการรักษาความมั่นคงปลอดภัยด้านสารสนเทศของหน่วยงานของรัฐ พ.ศ.2553

4.1.5 ประกาศคณะกรรมการธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง แนวทางการจัดทำแนวนโยบาย (Certificate Policy) และแนวปฏิบัติ (Certification Practice Management) ของผู้ให้บริการออกใบรับรองอิเล็กทรอนิกส์ (Certification Authority) พ.ศ.2552

4.1.6 ประกาศคณะกรรมการธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง หลักเกณฑ์วิธีการ และเงื่อนไขในการประกอบธุรกิจบริการการชำระเงินทางอิเล็กทรอนิกส์ พ.ศ.2552

4.1.7 การรับรองสิ่งพิมพ์ออก

4.1.8 หน่วยงานรับสิ่งพิมพ์ออก

4.2 ประกาศกระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร

4.2.1 แก้อำผิด ประกาศกระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร เรื่อง แต่งตั้งพนักงานเจ้าหน้าที่ ตามพระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ.2550 ซึ่งประกาศในราชกิจจานุเบกษา ฉบับประกาศและงานทั่วไป

4.2.2 ประกาศกระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร เรื่อง แต่งตั้งพนักงาน เจ้าหน้าที่ ตามพระราชบัญญัติว่าด้วยการทำผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ.2550 (ฉบับที่ 2)

4.2.3 ประกาศกระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร เรื่อง แต่งตั้งพนักงานเจ้าหน้าที่ ตามพระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ.2550

4.2.4 ประกาศกระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร เรื่อง กำหนดแบบบัตรประจำตัวพนักงานเจ้าหน้าที่ ตามพระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ.2550

4.2.5 ประกาศกระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร เรื่อง หลักเกณฑ์เกี่ยวกับคุณสมบัติของพนักงานเจ้าหน้าที่ ตามพระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ.2550

4.2.6 ประกาศกระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร เรื่อง หลักเกณฑ์การเก็บรักษาข้อมูลจราจรทางคอมพิวเตอร์ของผู้ให้บริการ พ.ศ.2550

4.3 ประกาศธนาคารแห่งประเทศไทย

4.3.1 ประกาศธนาคารแห่งประเทศไทย เลขที่ สรบ.1/2552 เรื่อง การให้บริการเงินอิเล็กทรอนิกส์ตามบัญชี ก ที่ไม่ต้องแจ้งให้ทราบก่อนบริการ

4.3.2 ประกาศธนาคารแห่งประเทศไทย เลขที่ สรบ.2/2552 เรื่อง หลักเกณฑ์วิธีการ และเงื่อนไข ว่าด้วยการควบคุม ดูแล ธุรกิจบริการการชำระเงินทางอิเล็กทรอนิกส์

4.3.3 ประกาศธนาคารแห่งประเทศไทย เลขที่ สรบ.3/2552 เรื่อง นโยบายและมาตรการรักษาความมั่นคงปลอดภัยทางระบบสารสนเทศในการประกอบธุรกิจของผู้ให้บริการการชำระเงินทางอิเล็กทรอนิกส์

4.3.4 ประกาศธนาคารแห่งประเทศไทย เลขที่ สรบ.4/2552 เรื่อง การแต่งตั้งพนักงานเจ้าหน้าที่ตามพระราชกฤษฎีกา ว่าด้วยการควบคุมดูแลธุรกิจบริการการชำระเงินทางอิเล็กทรอนิกส์ พ.ศ.2551

5. ระเบียบ

ระเบียบ ว่าด้วยการจับ ควบคุม ค้น การทำสำนวนสอบสวน และดำเนินคดีกับผู้กระทำความผิด ตาม พ.ร.บ. ว่าด้วยการกระทำผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ.2550

บทบาทของหน่วยรับผิดชอบหลัก

ณ ปัจจุบันประเทศไทย มีหน่วยงานที่เกี่ยวข้องกับการกระทำผิดด้านข้อมูลข่าวสาร ซึ่งครอบคลุมถึงการใช้เฟสบุ๊คและไลน์ คือ กระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร (ICT) จัดตั้งขึ้นเมื่อวันที่ 3 ตุลาคม พ.ศ. 2545 ตามพระราชบัญญัติปรับปรุงกระทรวง ทบวง กรม พ.ศ. 2545 มีอำนาจหน้าที่เกี่ยวกับการวางแผน ส่งเสริมพัฒนา และดำเนินการเกี่ยวกับเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร การอุดมศึกษา และการสถิติ และราชการอื่นที่มีกฎหมายกำหนดให้เป็นอำนาจหน้าที่ของกระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร

ส่วนการดำเนินงานด้านความมั่นคงปลอดภัยเกี่ยวกับข้อมูลสารสนเทศและการสื่อสารนั้น กระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารเป็นหน่วยงานรัฐที่เกี่ยวข้องโดยตรง มีหน้าที่สำคัญคือ การกำกับดูแลงานด้านความมั่นคงปลอดภัยด้านสารสนเทศและการส่งเสริมการ

ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารอย่างมีวิจารณญาณ³ และมีหน่วยงานที่เกี่ยวข้องกับการกระทำผิดด้านข้อมูลสารสนเทศ คือ

1. ศูนย์ปฏิบัติการความมั่นคงทางไซเบอร์ (Cyber Security Operation Center : CSOC) มีสำนักงานตั้งอยู่ที่ห้องปฏิบัติการความมั่นคงปลอดภัยทางไซเบอร์ บริษัท ทีโทที จำกัด (มหาชน) อาคาร 9 ศูนย์ปฏิบัติการความมั่นคงปลอดภัยทางไซเบอร์ CSOS จะทำหน้าที่ดูแลและป้องกันภัยคุกคามทางอินเทอร์เน็ตที่เกี่ยวข้องกับสถาบัน ชาติ ศาสนา พระมหากษัตริย์ ให้ปลอดภัยจากภัยคุกคามทางอินเทอร์เน็ต เว็บไซต์ และสังคมเครือข่ายที่ไม่เหมาะสม มีเจ้าหน้าที่ดำเนินงาน 20 คน ตลอด 24 ชั่วโมง โดยศูนย์ CSOC ได้เปลี่ยนแปลงมาจากศูนย์ปฏิบัติการความปลอดภัยอินเทอร์เน็ต (Internet Security Operation Center : ISOC)

2. ศูนย์ประสานการรักษาความมั่นคงปลอดภัยระบบคอมพิวเตอร์ประเทศไทย (ThaiCERT) จัดตั้งขึ้นในปี พ.ศ.2543 (ชื่อเดิม ศูนย์ประสานงานรักษาความปลอดภัยคอมพิวเตอร์ประเทศไทย) โดยศูนย์เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์และคอมพิวเตอร์แห่งชาติ ภายใต้สังกัดของสำนักงานพัฒนาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีแห่งชาติ กระทรวงวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มีหน้าที่หลักเพื่อตอบสนองและจัดการกับเหตุการณ์ความมั่นคงปลอดภัยคอมพิวเตอร์ (Incident Response) และการให้การสนับสนุนที่จำเป็นและคำแนะนำในการแก้ไขภัยคุกคามความมั่นคงปลอดภัยทางด้านคอมพิวเตอร์ รวมทั้งติดตามเผยแพร่ข่าวสารและเหตุการณ์ทางด้านความมั่นคงปลอดภัยทางด้านคอมพิวเตอร์ต่อสาธารณชน ตลอดจนทำการศึกษาและพัฒนาเครื่องมือและแนวทางต่าง ๆ ในการปฏิบัติการเพื่อความมั่นคงปลอดภัยในการใช้คอมพิวเตอร์และเครือข่ายอินเทอร์เน็ตในฐานะที่เป็นสมาชิกองค์กรด้านการรักษาความมั่นคงปลอดภัยคอมพิวเตอร์ทั้งในระดับภูมิภาค (APCERT/Asia Pacific Computer Emergency Response Team) และระดับสากล (First /Forum of Incident Resonse and Security Teams) ThaiCERT จึงมีบทบาทในการประสานงานระหว่างหน่วยงานในประเทศ ทั้งภาครัฐ เอกชน มหาวิทยาลัย ผู้ให้บริการอินเทอร์เน็ต หรือผู้เกี่ยวข้องในการตอบสนองและจัดการกับเหตุการณ์ความมั่นคงปลอดภัยที่ได้รับแจ้ง ปัจจุบัน ThaiCERT ถูกโอนย้ายมาสังกัดอยู่ภายใต้ สำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ (องค์การมหาชน) หรือ สพทอ. และเปลี่ยนชื่อเป็นศูนย์ประสานงานการรักษาความมั่นคงปลอดภัยระบบคอมพิวเตอร์ประเทศไทย

³ นาวาเอก อนุศิษฐ์ นาคทรพรพ. รัฐมนตรีว่าการกระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร. บรรยายเรื่อง “การพัฒนานโยบายความมั่นคงแห่งชาติของกระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร”. ณ วิทยาลัยป้องกันราชอาณาจักร, 18 กรกฎาคม 2555.

3. สำนักงานป้องกันและปราบปรามการกระทำผิดทางเทคโนโลยีสารสนเทศ มีหน้าที่หลักในการป้องกันการกระทำผิดที่เกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ กำกับดูแลไม่ให้เกิดการกระทำ ความผิด และมีอำนาจในการที่จะประสานงานกับสำนักงานตำรวจแห่งชาติ เพื่อเข้าสู่กระบวนการ ของการปราบปรามการกระทำผิด หน่วยงานนี้เริ่มต้นตั้งแต่ รับแจ้งเหตุ ตรวจสอบเรื่องและเข้าสู่ กระบวนการในการดำเนินการตามกฎหมาย หน่วยงานนี้มีศูนย์ปฏิบัติการความมั่นคงปลอดภัยทาง ไซเบอร์ (Cyber Security Operation Center : CSOC) เป็นเครื่องมือในการปฏิบัติงาน โดยเจ้าหน้าที่ ของหน่วยงานนี้จะมีอำนาจตามกฎหมาย เป็นเจ้าพนักงานตาม พระราชบัญญัติคอมพิวเตอร์ 2550

4. สำนักงานการพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ (องค์การมหาชน) (Electronic Transactions Development Agency) หรือ สพรอ. (EDTA) เป็นองค์การมหาชน ซึ่งเป็นองค์กรของ รัฐที่จัดขึ้นเพื่อพัฒนา ส่งเสริม และสนับสนุนการทำธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ของประเทศ อันส่งผลต่อการสร้างมูลค่าเพิ่มทางเศรษฐกิจ ยกระดับคุณภาพชีวิต และยกระดับความสามารถ ในการแข่งขันกับประเทศอื่น ๆ ทั้งนี้ ตามข้อเสนอของคณะกรรมการธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ ซึ่งเป็นคณะกรรมการระดับชาติ ที่จัดตั้งขึ้นตามกฎหมายธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ ซึ่งเป็น คณะกรรมการระดับชาติ ที่จัดตั้งขึ้นตามกฎหมายธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ พ.ศ. 2544 แก้ไข ปรับปรุง พ.ศ.2551 เพื่อให้เป็นคณะกรรมการระดับชาติ ที่เป็นหลักในการพัฒนาและส่งเสริม การทำธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ ทั้งเชิงรุก และเชิงรับ กับปัญหาอุปสรรคที่อาจจะเกิดขึ้น และ ส่งผลกระทบต่อการทำธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ที่ครอบคลุมมิใช่แต่เพียง อีคอมเมิร์ซ (e-Commerce) แต่ยังครอบคลุมการทำธุรกิจต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง รวมทั้งการให้บริการภาครัฐอันเป็น งานรัฐบาลอิเล็กทรอนิกส์ หน้าที่หลักคือ พัฒนาส่งเสริม และสนับสนุนการทำธุรกรรม หรือ การให้บริการทางอิเล็กทรอนิกส์ ทั้งในภาคธุรกิจและในภาครัฐ โดยมีบทบาทสำคัญในการ ศึกษาวิจัยทางวิชาการ และให้ข้อเสนอแนะเกี่ยวกับโครงสร้างพื้นฐานที่ภาคธุรกิจหรือภาครัฐ ต้องการ ซึ่งเอื้อต่อการทำธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ รวมทั้งการให้บริการเกี่ยวกับโครงสร้าง พื้นฐานที่จำเป็นสำหรับการทำธุรกรรมทางออนไลน์ ตลอดจนพัฒนาบุคลากรที่มีทักษะสูงด้าน ความมั่นคงปลอดภัย เพื่อให้มีจำนวนเพียงพอต่อความต้องการของภาคธุรกิจและภาครัฐ และ เพื่อให้เกิดความมั่นใจว่า บุคลากรที่มีความรู้ ความเชี่ยวชาญด้านความมั่นคงปลอดภัยนั้น จะสามารถประยุกต์ใช้ความรู้ ความเชี่ยวชาญของตน ช่วยลดความเสี่ยงจากภัยคุกคามใด ๆ ทาง ออนไลน์ที่ส่งผลกระทบ หรืออาจก่อให้เกิดความเสียหายและทำลายความเชื่อมั่น ในการทำธุรกรรม ทางอิเล็กทรอนิกส์ที่นับวันจะรุนแรงเพิ่มมากขึ้น

การวิเคราะห์มาตรการควบคุมการใช้ Social Media (เฉพาะกรณีเฟสบุ๊ก, ไลน์)

สื่อสังคมออนไลน์โดยเฉพาะอย่างยิ่งเฟสบุ๊กและไลน์มีลักษณะเป็นพื้นที่เปิด และประชากรในโลกนี้สามารถเข้าถึงได้ ประกอบกับการดำเนินการทางกฎหมายใด ๆ ต้องใช้อำนาจตามประเทศที่สื่อสังคมออนไลน์มีสำนักงานใหญ่อยู่ ดังนั้นมาตรการการกำกับดูแล รัฐต้องทำการศึกษาระเบียบการให้บริการของสื่อชนิดนั้น ๆ ให้เข้าใจ เพื่อให้สามารถดำเนินการปราบปรามพฤติกรรม การแสดงออกที่ไม่เหมาะสมบนสื่อสังคมออนไลน์ได้ ทั้งนี้การดำเนินการที่ดีที่สุดคือการสร้างความตระหนักรู้ให้กับประชาชนในการมีวิจารณญาณในการแสดงความคิดเห็น การแสดงออก โดยไม่ให้ละเมิดสิทธิผู้อื่น หรือส่งเสริมให้มีกิจกรรมบนสังคมที่แท้จริง โดยสนับสนุนกิจกรรมสำหรับครอบครัวให้มากขึ้น จะทำให้ประชาชนห่างไกลและให้ความสนใจในโลกเสมือนอย่างสื่อสังคมออนไลน์ลดลง เพราะในหลายกรณีประชาชนไม่มีพื้นที่ที่ทำให้กิจกรรมบนโลกจริง จึงต้องพึ่งโลกเสมือนแทน

การใช้ Social Media ในปัจจุบันมีภัยคุกคามซึ่งเกิดจากสภาพแวดล้อมหลายประการ และมีแนวโน้มเพิ่มขึ้น มีความสลับซับซ้อน และส่งผลกระทบในวงกว้าง ทั้งด้านความรุนแรง และก่อให้เกิดความเสียหายต่อบุคคล สังคม ตลอดจนประเทศชาติ ซึ่งอาจเกิดจากการกระทำ ทั้งด้วยความตั้งใจ และไม่ตั้งใจ หรือรู้เท่าไม่ถึงการณ์ด้วยการโพสต์ หรือส่งต่อข้อความเท็จ หรือบิดเบือนไปจากความเป็นจริง เพื่อความได้เปรียบเชิงธุรกิจ หรือเพื่อผลประโยชน์ ทรัพย์สินเงินทอง หรือสร้างความไม่น่าเชื่อถือ สร้างความแตกแยก ทำลายฝ่ายตรงข้าม ให้เกิดความเข้าใจผิด ชื่อเสียงเสียหาย หรือแม้กระทั่งการล่อลวง หลอกกลวง ไปทำร้ายร่างกาย จนสูญเสียชีวิต ดังนั้น จึงควรมีการกำหนดมาตรการควบคุมการใช้ Social Media (เฉพาะกรณีเฟสบุ๊ก, ไลน์) หากปล่อยให้มีการใช้กันอย่างเสรี โดยปราศจากการควบคุม อาจมีผลกระทบต่อความมั่นคงของชาติจนเกินกว่าจะแก้ไขได้ ทั้งนี้ กระบวนการในการกำหนดมาตรการควบคุมจะต้องพิจารณาอย่างรอบคอบ ให้แห่งของกฎหมายในการมอบอำนาจหน้าที่แก่ผู้เกี่ยวข้อง การบังคับใช้กฎหมายอย่างเคร่งครัด และกำหนดบทลงโทษให้ชัดเจน โดยไม่กระทบการละเมิดสิทธิเสรีภาพส่วนบุคคล และในทางตรงข้ามต้องไม่ให้สิทธิเสรีภาพจนเกินขอบเขต

มาตรการในการรักษาความปลอดภัยของข้อมูลข่าวสาร

ในปัจจุบันองค์กร หน่วยงาน และบุคคลมีการส่งข้อมูลข่าวสารผ่านเฟสบุ๊กและไลน์เป็นจำนวนมาก ดังนั้นจึงจำเป็นต้องเล็งเห็นถึงความสำคัญของการรักษาความปลอดภัยของข้อมูลข่าวสารด้วย มาตรการรักษาความปลอดภัยของข้อมูล คือ กลยุทธ์ในการขับเคลื่อนให้องค์กรสามารถดำเนินงานได้บรรลุเป้าหมาย เนื่องจากช่วยให้ข้อมูลได้รับการปกป้องให้ปลอดภัยต่อการ

ทำลายของฝ่ายตรงข้าม การกำหนดมาตรการในการรักษาความปลอดภัยต้องสอดคล้องกับแผนแม่บท เรื่องการรักษาความปลอดภัยข้อมูลข่าวสาร หรือสารสนเทศในระดับชาติ หรือกำหนดเป็นยุทธศาสตร์ชาติ หากระบบรักษาความปลอดภัยไม่มีประสิทธิภาพ หรือไม่สามารถควบคุม ดูแลรักษาข้อมูลข่าวสาร ที่เป็นส่วนสำคัญที่สุดขององค์กรไว้ได้ หรือไม่สามารถสร้างความมั่นใจต่อผู้ใช้ข้อมูลข่าวสาร ระบบนั้นย่อมล้มเหลว การวางแผนเกี่ยวกับการรักษาความปลอดภัยข้อมูลข่าวสารจึงต้องอาศัยผู้ที่มีความรู้ เพื่อให้สามารถเข้าใจความจำเป็นด้านการรักษาความปลอดภัยและช่วยเตรียมความพร้อมให้กับองค์กร ต่อภัยคุกคามรูปแบบใหม่ ตลอดจนเข้าใจและเฝ้าติดตามการเปลี่ยนแปลงทางด้านเทคโนโลยีที่มีอยู่ตลอดเวลา เพื่อระดมความคิดในการป้องกันด้วยมาตรการรักษาความปลอดภัยที่มีประสิทธิภาพและที่สำคัญสามารถนำไปใช้ได้จริง

การสัมภาษณ์ผู้บริหาร

ผู้วิจัยได้จัดทำแบบสอบถามเกี่ยวกับการใช้สื่อสังคมออนไลน์ที่มีต่อความมั่นคงของชาติ กรณีเฟสบุ๊ก และไลน์ ให้ผู้บริหารองค์กรด้านข้อมูลข่าวสารตอบ เพื่อนำมาศึกษา วิเคราะห์ โดยได้ให้ความเห็นเกี่ยวกับการใช้สื่อสังคมออนไลน์ จึงได้วิเคราะห์ผลกระทบต่อความมั่นคงของชาติ เพื่อนำมาใช้เป็นโจทย์ในการกำหนดมาตรการควบคุม บทบาทและการดำเนินงานของหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง และการมีวิจาร์ณญาณในการรับทราบข้อมูลของผู้ใช้สื่อสังคมออนไลน์ตามลำดับดังนี้

การใช้สื่อสังคมออนไลน์ในปัจจุบัน

จากการวิจัยพบว่า ปัจจุบันการใช้สื่อสังคมออนไลน์ ประเทศไทยมีการใช้สื่อสังคมออนไลน์เป็นอันดับต้น ๆ ของโลก เนื่องจาก พฤติกรรมและวัฒนธรรมของคนไทยจะมีปฏิสัมพันธ์กันเป็นกลุ่มใหญ่ เมื่อได้รับข้อมูลข่าวสารก็จะส่งต่อ (Forward) และมีการใช้โทรศัพท์เคลื่อนที่จำนวนมาก เช่นเดียวกัน การใช้เฟสบุ๊กและไลน์ ก็อยู่ในอันดับต้น ๆ ทวีจำนวนขึ้นเรื่อย ๆ และไม่มีแนวโน้มว่าจะลดลง โดยทั่วไปการใช้ Social Media ของคนไทย จัดอยู่ในอันดับ 7 ของโลก เนื่องจากวัฒนธรรมของคนไทยเป็นสังคมกลุ่ม ไม่ใช่สังคมเดี่ยว เหมือนกับต่างประเทศที่เป็นครอบครัวเดี่ยว การดำเนินชีวิตเป็นกลุ่มเล็ก ในขณะที่คนไทยเป็นเครือข่ายสังคม เป็นมนุษย์สังคมชอบอยู่รวมกันเป็นกลุ่ม ซึ่งจะมีความอบอุ่นในด้านตัวบุคคล ไม่โดดเดี่ยว ไปไหนมาไหนได้รับความสะดวกสบาย เป็นเครื่องมือที่ทำให้คนไทยเข้าสังคมได้กว้างขึ้นและไร้พรมแดน ทำให้มีปฏิภริยาในการตอบรับสูงกว่าชาติอื่น

การใช้เครือข่ายสังคมมีทั้งเชิงบวกและลบ ถึงแม้ว่าจะมีเชิงลบอย่างไร ก็แฝงด้วยประโยชน์ทางใดทางหนึ่งเช่นกัน หรือในบางครั้งก็อาจให้คนไม่ดี ไปทำประโยชน์ในแง่หนึ่งได้

เช่นกัน ขึ้นอยู่กับการบริหารจัดการ การใช้เครือข่ายสังคมต้องมีคำแนะนำ หรือให้ข้อคิดในการใช้ ต้องสร้างให้เกิดความรู้ ความตระหนัก โดยไม่ควรปิดกั้น หรือยิ่งห้ามยิ่งทำ ซึ่งเป็นอุปนิสัยของมนุษย์ หากสงสัยก็ยิ่งอยากรู้ ทั้งนี้ จึงมีกระบวนการศึกษาสภาพแวดล้อม สร้างบริบท สร้าง Prototype การรณรงค์ให้คนใช้เครือข่ายสังคมอย่างชาญฉลาด ในบางกรณี เช่น การใช้สื่อสังคมออนไลน์ กรณีปัญหา จชต. ฝ่ายตรงข้ามใช้สื่อในลักษณะการผลิตซ้ำซึ่งได้ผลและมีประสิทธิภาพ (Effective) และเป็นศูนย์กลางของสงคราม เรียกว่า ทฤษฎีการผลิตซ้ำ ดังนั้นการแก้ปัญหาต้องพิจารณา 2 เรื่อง คือ

1. ใครครองสื่อ (Ownership of mean of Production)

2. การผลิตเนื้อหา (Content)

โดยมองเชิงโครงสร้างทั้งหมด ทั้งนี้สามารถประยุกต์ใช้กับปัญหาอื่น ๆ ในปัจจุบันที่เกิดขึ้นในสังคมไทย โดยกำหนดตัวแปรว่าเป็นปัญหาโครงสร้างเชิงอำนาจไม่ให้รวมศูนย์ผูกขาด นอกจากนี้กลุ่มชนชั้นก็มีผลต่อช่องทางรับสาร กล่าวคือแต่ละชนชั้นรับสารต่างกัน ชนชั้นกลางเท่านั้นที่รับสารทางอินเทอร์เน็ต แต่ชนชั้นล่างรับทางสื่อบุคคล วิทยุ โทรทัศน์ชุมชนในพื้นที่ อย่างเช่น ในภาคใต้จะใช้สื่อ อินเทอร์เน็ต กับบุคคลเป็นส่วนใหญ่

แนวทางการกำหนดมาตรการควบคุมการใช้ Social Media

โดยสภาพของสังคมรุ่นใหม่มีความยุ่งเหยิงมาก การควบคุมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ สามารถทำได้ดังนี้

1. การออกกฎหมาย และให้อำนาจหน้าที่แก่เจ้าหน้าที่ ตลอดจนการกำหนดบทลงโทษให้ชัดเจน ทั้งนี้ พระราชบัญญัติที่เกี่ยวกับอาชญากรรมบนออนไลน์นี้ ควรมีเจ้าหน้าที่ที่มีความเชี่ยวชาญด้านข้อมูลสารสนเทศ ปฏิบัติหน้าที่ร่วมกับเจ้าหน้าที่ตำรวจ กล่าวคือ เมื่อพบผู้กระทำความผิด เจ้าหน้าที่ตำรวจต้องเข้าไปจับกุม หรือยึดอุปกรณ์ต่าง ๆ จากผู้กระทำความผิด ในขณะเดียวกันช่องทางการติดต่อสื่อสารผ่านเว็บไซต์ เฟสบุ๊ก และไลน์ จะต้องถูกปิด โดยร้องขอผ่าน กสทช. ซึ่งเป็นหน่วยงานรับผิดชอบด้านโทรคมนาคม ให้ความร่วมมือในการตัดเตือน หรือปิดการติดต่อสื่อสาร ประเด็นสำคัญคือ ปัจจุบัน ทั้งเฟสบุ๊กและไลน์ ปิดไม่ได้ เพราะประเทศไทยไม่ได้เป็นเจ้าของ และมีต้นกำเนิดจากต่างประเทศ หากปิดก็จะทำให้ใช้การไม่ได้ทั้งระบบ ซึ่งเป็นปัญหาทางเทคนิคและทำไม่ได้ สรุปคือ ประเทศไทยยังไม่สามารถควบคุมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ได้ทั้งหมด ซึ่งเป็นประเด็นระดับชาติ การใช้ช่องทาง เฟสบุ๊กและไลน์ ของแต่ละบุคคล ต้องใช้วิธีทางเทคนิค คือ ปิดทีละคน ซึ่งต่างกับในต่างประเทศ จะกำหนดเป็นกฎหมาย และไม่อนุญาตให้ใช้ แต่จัดให้มีเฟสบุ๊กและไลน์ ของตนเองใช้ในประเทศ ดังนั้น การออกกฎหมายจึงต้องทำในระดับการเจรจา ระหว่างรัฐบาลของแต่ละประเทศ ซึ่งกระทำได้ยากเนื่องจากเฟสบุ๊กและไลน์ เป็นของเอกชนไม่ใช่รัฐบาล

2. ควบคุมที่การเป็นเจ้าของ ซึ่งมีการจำแนกกลุ่มเจ้าของกิจการ ได้แก่ กลุ่มเศรษฐกิจทุน กลุ่มข้าราชการ และกลุ่มบุคคล โดยการคุมกลุ่มคนที่เป็นเจ้าของให้มีการกระจายตัว และเข้าไปถือครองในสัดส่วนที่เหมาะสม กฎหมายควรกำหนดให้

2.1 ห้ามการถือครองสิทธิ์ข้ามสื่อ

2.2 สื่อต้องเสนอข่าวที่เป็นกลาง

ในกรณีของอินเทอร์เน็ต ข้อมูลส่วนหนึ่งมาจากนอกประเทศ อาจทำได้ยาก โดยเฉพาะข้อมูลข่าวสารที่มาจากนอกประเทศ

3. ให้ความรู้ที่ถูกต้องกับประชาชน ปลุกฝังความคิดวิเคราะห์ แก่เด็ก ๆ และวัยรุ่น ให้ความรู้ด้านทันตข่าวสื่อ รู้จักศึกษาหาข้อมูลเพิ่มเติม ไม่ใช่เชื่อ ๆ ง่าย ยอมรับและตกเป็นเหยื่อของกระแสสื่อสังคมออนไลน์ แนวทางการบังคับสื่อไม่เป็นวิธีที่ดีเพราะจะทำให้เกิดแรงต่อต้าน ควรใช้วิธีสร้างสามัญสำนึกต่อคนที่อยู่ในกระแสมากกว่า อาจจะใช้เวลานานแต่จะดีและยั่งยืนในระยะยาว สอนให้คนไทยรู้จักมีความรับผิดชอบมีจิตสำนึกก่อนที่จะโพสต์ข้อมูล หรือข้อความ

4. กระบวนการในการกำหนดมาตรการการควบคุมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ ได้อย่างปลอดภัย ต้องให้ความรู้ โดยเริ่มตั้งแต่เด็ก โดยให้สถาบันการศึกษาเป็นหลักจึงจะประสบความสำเร็จ โดยเริ่มจากคน เนื่องจากสังคมและวัฒนธรรมไทยให้การตอบรับเฟสบุ๊กและไลน์ค่อนข้างสูง ผิดกับต่างประเทศโดยเฉพาะยุโรป ญี่ปุ่น และจีน ซึ่งมีปัญหาน้อยกว่าประเทศไทย ซึ่งใช้เงินเกินขอบเขต ต้องให้ความรู้เริ่มตั้งแต่สถาบันครอบครัว ควรกำหนดเป็นนโยบาย และงบประมาณ เพื่อให้ความรู้คนทุกระดับ

5. จากกระแสสังคมไทย หากมีจุดยืน และปลุกฝังให้ลูกหลานมีจุดยืน หรือสร้างภูมิคุ้มกันไม่ให้ไปตามกระแส 3 ประการ คือ การรู้ การตระหนัก และการสร้างจิตสำนึก เมื่อทำครบ 3 สิ่ง คือการสร้างภูมิคุ้มกันนั่นเอง เมื่อปัจเจกบุคคลมีภูมิคุ้มกัน สังคม ประเทศชาติก็จะมีภูมิคุ้มกันเช่นกัน

6. การกำหนดนโยบายให้หน่วยงานที่เกี่ยวข้อง ต้องกำหนดมาตรการ 5 ข้อ คือ ธรรมรงค์ ส่งเสริม ป้องกัน และลงโทษ ทั้งหมดต้องจัดการเชิงระบบ ให้ครบ 5 องค์ประกอบในการจัดการสังคมออนไลน์ ซึ่งมีการควบคุมได้ยากกว่าสังคมโลก จึงต้องมีมติในการควบคุมที่สูงกว่า กำหนดกรอบเวลาในระยะสั้น กลาง และ ยาว ทั้งนี้ การธรรมรงค์ให้มุ่งที่ “คน” ต่อจากนั้นให้กำหนดขอบเขตการลงโทษอย่างไรมิให้ละเมิด โดยกำหนดเป็นกฎหมาย เพื่อให้เป็นกติกาของสังคม ถ้าไม่ทำตาม ก็ต้องมีบทลงโทษ อย่าใช้ กฎหมายเป็นเครื่องมือในการแสวงหา และกำหนดให้มีกรอบความคิด (Framework) กำหนดความเชื่อมโยง ของหน่วยต่าง ๆ ต้องกระจายความรับผิดชอบ

ขอความร่วมมือ จะทำให้กลไกการควบคุมสังคมครบ เช่นเดียวกับการสร้างภูมิคุ้มกันให้สังคม และเสริมสร้างความเข้มแข็ง ทดแทนส่วนที่เสื่อมไปตามสภาพ

บทบาทของหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง

1. หน่วยงานที่รับผิดชอบต้องแยกแยะ และมีการจัดระบบของตนเองในการดำเนินการ สำหรับอินเทอร์เน็ตทำได้ยาก ต้องใช้กฎหมาย และองค์กรมากำกับ ซึ่งในปัจจุบันจะเกี่ยวข้องกับ ICT กสทช. และ ตำรวจ อาจกล่าวได้ว่าการนำเสนอข้อมูลข่าวสารในปัจจุบันเป็นการทำสงครามทางความคิด เป็นการผลิตซ้ำทางความคิด ทหารเรียกว่า IO แต่มีความหมายที่แคบกว่า ต้องมองแบบเศรษฐศาสตร์การเมือง คือ มองความเป็นเจ้าของ เชื่อมโยงกับเนื้อหาที่มีผลประโยชน์ทางเศรษฐกิจและการเมืองเชื่อมโยงไปทางความคิด

2. หน่วยงานรัฐควรเป็นผู้รับผิดชอบและกำลังสำคัญในการจัดหางบประมาณ เพื่อใช้ในการปลูกฝัง สร้างจิตสำนึกต่อการเสฟสื่อสังคมออนไลน์ของคนในชาติเนื่องจากมีผลโดยตรงต่อความมั่นคงของชาติและความเจริญก้าวหน้าของประเทศ หากคนในชาติมีแวตต่อการเสฟข้อมูลผิดๆ หลงเชื่อข้อมูลต่างๆ ประเทศไทยจะกลายเป็นสังคมที่น่าเป็นห่วงเพราะคนในชาติอาจทำลายกันเองโดยการใช้สื่อออนไลน์ที่ไร้ความสำนึกและความรับผิดชอบ นอกจากนี้การปิดกั้นจะทำให้ยิ่งแอบใช้และยังไม่มีการควบคุม กลายเป็นจุดบอดที่รัฐบาล หน่วยงานและสังคมไม่ต้องรับผิดชอบต่อสร้างจิตสำนึกจึงเป็นการสร้างปัญหาที่ยั่งยืนและพัฒนาให้แข็งแรงต่อไป

3. ผู้ให้สัมภาษณ์ให้ความเห็นตรงกันว่าควรออกเป็นกฎหมาย และสามารถบังคับใช้ได้จริง และมีบทลงโทษให้เหมาะสม ที่จะทำให้ผู้ที่คิดจะกระทำผิดเกิดความเกรงกลัว ไม่กล้าจะกระทำความผิด การใช้สื่อออนไลน์จะได้ปลอดภัยมากยิ่งขึ้น และเกิดประโยชน์ในเชิงบวกต่อความมั่นคงของชาติ ทั้งนี้ กฎหมายต้องบังคับใช้ได้ผลจริง นอกจากนั้นควรจัดเจ้าหน้าที่ประชาสัมพันธ์ถึงกฎหมายดังกล่าวให้เข้าถึงประชาชนทั่วไป รวมทั้ง เด็กและเยาวชน ตามสถานศึกษาต่าง ๆ และอาจให้มีการโฆษณาประชาสัมพันธ์ ทางสื่อ วิทยุ โทรทัศน์ รวมทั้งสื่อสิ่งพิมพ์ต่าง ๆ อีกด้วย

4. กำหนดมาตรการ 5 ข้อ คือ รมรณรงค์ ส่งเสริม ป้องกัน และลงโทษ ทั้งหมดต้องจัดการเชิงระบบ ให้ครบ 5 องค์ประกอบในการจัดการสังคมออนไลน์ ซึ่งมีการควบคุมได้ยากกว่าสังคมโลก จึงต้องมีมิติในการควบคุมที่สูงกว่า กำหนดกรอบเวลาในระยะสั้น กลาง และยาว ทั้งนี้ การรณรงค์ให้มุ่งที่ “คน” ต่อจากนั้นให้กำหนดขอบเขตการลงโทษอย่างไรมิให้ละเมิด โดยกำหนดเป็นกฎหมาย เพื่อให้เป็นกติกาของสังคม ถ้าไม่ทำตาม ก็ต้องมีบทลงโทษ อย่าใช้กฎหมายเป็นเครื่องมือในการแสวงหา และกำหนดให้มี กรอบความคิด (Framework) กำหนดความเชื่อมโยงของหน่วยต่าง ๆ ต้องกระจายความรับผิดชอบ ขอความร่วมมือ จะทำให้กลไกการควบคุมสังคมครบ เช่นเดียวกับการสร้างภูมิคุ้มกันให้สังคม และเสริมสร้างความเข้มแข็ง ทดแทนส่วนที่เสื่อมไปตาม

สภาพหากมีจุดยื่น และปลูกฝังให้ลูกหลานมีจุดยื่น หรือสร้างภูมิคุ้มกันไม่ให้ไปตามกระแส 3 ประการ คือ การรู้ การตระหนัก และการสร้างจิตสำนึก เมื่อทำครบ 3 สิ่ง คือการสร้างภูมิคุ้มกันนั้นเอง เมื่อปัจเจกบุคคลมีภูมิคุ้มกัน สังคม ประเทศชาติก็จะมีภูมิคุ้มกันเช่นกัน ในขณะที่เดียวกันต้องหาจุดอ่อนของเราให้ได้ แล้วหาวิธีการป้องกัน เช่นมีการกำหนดจำนวนเวลาที่จะใช้ แต่เริ่มจากสร้างคนในรุ่นปัจจุบัน และเริ่มจากเล็ก ๆ ก่อน โดยเริ่มจากเชิงนโยบายกำหนดให้หน่วยงานที่เกี่ยวข้อง

วิจาณญาณกับการใช้สื่อสังคมออนไลน์

ในเรื่องของการใช้วิจาณญาณ ผู้ให้สัมภาษณ์ส่วนใหญ่ให้ความเห็นว่า วิจาณญาณจิตสำนึก ตลอดจนสติ เป็นสิ่งที่สร้างขึ้นมาได้ โดยการให้ความรู้ซึ่งนับเป็นกระบวนการที่สำคัญ และมีส่วนน้อยที่เห็นว่าเป็นเรื่องการแก้ปัญหาที่ปลายเหตุ ต้องแก้ปัญหาคือต้นทางคือผู้ส่งสารจึงจะได้ผลมากกว่า อย่งไรก็ตาม จากการศึกษาวิจัยพบว่า ในแง่ของการใช้สื่อสังคมออนไลน์ต้องใช้อย่างชาญฉลาดและรู้เท่าทันจึงจะไม่ตกเป็นเครื่องมือของฝ่ายหนึ่งฝ่ายใดโดยไม่รู้ตัว และสามารถหยุดการแพร่กระจายของข้อมูลข่าวสารที่เป็นเชิงลบได้ ในขณะที่เดียวกันก็สามารถใช้สื่อเดียวกันนี้กระจายข่าวสารในเชิงบวกได้เช่นกัน ทั้งรายละเอียดเพิ่มเติมจากการศึกษา มีประเด็นต่าง ๆ ดังนี้

การสร้างวิจาณญาณ หรือจิตสำนึก เป็นเรื่องของปลายทาง คือ รับสารแล้วจึงไปสร้างสำนึกให้มีความสามารถในการวิเคราะห์ ในกรณีของอินเทอร์เน็ต ต้องให้มีการให้ลงทะเบียนหน่วยงานที่เกี่ยวข้องจะควบคุมอย่างไร วันนี้อาจจะคุมโครงข่ายได้ แต่ส่วนที่เป็นบุคคลจะควบคุมได้อย่างไร ต้องหาวิธีกำกับให้ได้ ต้องมีเครื่องมือติดตาม ซึ่งเป็นหน้าที่ของตำรวจ ต้องติดตาม (trace) ได้ว่า ใครเป็นผู้ส่ง แล้วนำบุคคลนั้นมาปรับทัศนคติ ไม่ใช่ไปปรับที่ผู้รับสารซึ่งมีจำนวนมาก ต้องไปปรับที่คนส่งให้ได้ก่อน อีกวิธี คือ การคุมวิธีคิดของมนุษย์ เนื่องจากความคิดสะท้อนจากส่วนของการผลิต (Mode of production) ซึ่งความคิดจิตสำนึก จะถูกสร้างมาจากรูปการทางเศรษฐกิจ แบบรวมศูนย์ผูกขาด คือ คนที่มีอำนาจทางเศรษฐกิจจะไปบังคับกลไกของรัฐได้โดยการแก้ทั้งระบบ

นอกจากนี้ ผู้ใช้สื่อสังคมออนไลน์ ควรมีวิจาณญาณในด้านการรับและฟังข้อมูลข่าวสารในด้านต่าง ๆ ได้แก่ ในการโพสต์ข้อความ ในด้านการกลั่นกรองข้อมูล ในการอ่านและแชร์ข้อมูลข่าวสาร ในการตรวจสอบถึงแหล่งที่มาของข้อมูล ผู้ใช้ในปัจจุบันนั้นมีทั้งวัยที่ไม่รู้จักคำว่า “วิจาณญาณ” ซึ่งอาจจะเป็เด็กไร้เดียงสาที่ยังไม่มีวุฒิภาวะใด ๆ แต่มีโอกาสเข้าชมหรือถูกล่อลวงจากสื่อสังคมออนไลน์ได้ ดังนั้นการสร้างให้ผู้ใช้งานนั้น มีวิจาณญาณในการใช้งาน และรับข้อมูลข่าวสารนั้นควรจะมืองค์ประกอบดังต่อไปนี้

1. การปลูกฝังในการศึกษาขั้นพื้นฐานถึงการวิเคราะห์ การเชื่อในสื่อ ข่าวสาร ข้อมูล ที่ผ่าน โลกอินเทอร์เน็ต ว่าจะต้องมีการวิเคราะห์ด้วยความน่าเชื่อถือของผู้แจ้งสื่อดังกล่าวว่าเป็น สื่อสารมวลชนที่ได้รับการยอมรับ, มีหลักฐานอ้างอิง หรือการพิสูจน์ทางวิทยาศาสตร์ได้, เป็นเนื้อหาที่ จรรโลงสังคม ไม่สร้างความแตกแยก เป็นต้น

2. วิจารณ์งานในการใช้อุปกรณ์กับเด็กและเยาวชน โดยทางรัฐควรจะสนับสนุนการพัฒนาซอฟต์แวร์เพื่อป้องกัน และช่วยผู้ปกครองดูแล ด้วยซอฟต์แวร์พื้นฐานที่ต้องลงในอุปกรณ์ สำหรับผู้ใช้งานที่ยังไม่บรรลุนิติภาวะ เพื่อให้การใช้งานนั้นลดความเสี่ยงที่จะพบกับด้านมืดของ โลกอินเทอร์เน็ต และการถูกล่อลวงบนสื่อสังคมออนไลน์ ได้เช่นเดียวกัน

3. วิจารณ์งานในการเชื่อสื่อสังคมออนไลน์ จากคำกล่าว “นักเลงคีย์บอร์ด” หมายถึง คนที่มีคีย์บอร์ดเป็นอาวุธ ตัวจริงอาจพูดน้อย ความรู้น้อย แต่พอลงคีย์บอร์ดก็เปลี่ยนไปเป็น คนละคน พิมพ์ไม่หยุด ความรู้ล้นพ้น สามารถตีความอะไรได้น่าเชื่อถือแต่ไม่มีความจริงหรือ พื้นฐานที่พิสูจน์ได้ทางวิทยาศาสตร์ หรืออาจโกหก สร้างความเสียหายให้ผู้อื่นได้ ดังนั้นการเลือก ที่จะเชื่อกับสื่อสังคมออนไลน์นั้นต้องตั้งอยู่ในพื้นฐานของการวิเคราะห์ข้ออื่นอีกขั้นตอนก่อนที่จะ เชื่อในสิ่งดังกล่าว

4. องค์ประกอบทางด้านสื่อสารมวลชนที่จะคอยเป็นหูเป็นตา หรือทำการพิสูจน์ ความจริงของสื่อสังคมออนไลน์ที่เป็นกระแสในปัจจุบัน ซึ่งสื่อสารมวลชนก็จะทำการขอความเห็น จากผู้เชี่ยวชาญก่อนที่จะลงความเห็นว่าเป็นเรื่องจริงหรือเรื่องโกหกให้หลงเชื่อ บิดเบือนความเป็นจริง หรือเป็นความเชื่อส่วนบุคคล ดังนั้นสื่อสารมวลชน โทรทัศน์ วิทยุ สิ่งพิมพ์ ก็สามารถตรวจสอบสื่อออนไลน์ได้เช่นเดียวกัน

การสร้างวิจารณ์งาน ควรเริ่มจากสถาบันครอบครัว และสถาบันการศึกษาให้เข้าถึง การใช้งานอย่างมีประโยชน์ เมื่อรับข่าวสารมาแล้ว ควรพิจารณาได้ว่า ควรจะส่งต่อหรือไม่ ควรมี การรณรงค์ตามสื่อต่าง ๆ ในระดับชาติอย่างจริงจัง มีบทลงโทษ ในขณะเดียวกันต้องหล่อหลอม สร้างสังคมให้เข้มแข็ง จากนโยบายทางด้านสังคมจนถึงระดับชาติ ส่วนการควบคุมทางความคิด ซึ่งเกิดจากแง่ทางวัฒนธรรมและวินัยทางสังคม ก็มองว่าควรเริ่มจากการศึกษาจาก ครู และ ผู้ปกครองซึ่งเรียกได้ว่า เป็นแม่พิมพ์ เริ่มเป็นตัวอย่างที่ดีและปลูกฝังความถูกต้องให้กับเยาวชน สร้างให้มีปัญญาตั้งแต่ยังเยาว์วัย เพื่อให้เติบโตแล้วรู้จักคิดได้ว่าตนต้องเป็นรากฐานที่แข็งแรง จะ เป็นกำลังในการสร้างความเจริญ ความมั่งคั่ง มั่นคงให้กับประเทศชาติต่อไป

บทที่ 5

สรุป และข้อเสนอแนะ

สรุป

การศึกษาวิจัยเรื่อง “มาตรการควบคุมการใช้สื่อออนไลน์ที่มีผลกระทบต่อความมั่นคงของชาติ : ศึกษาเฉพาะกรณีเฟซบุ๊ก และไลน์” มีวัตถุประสงค์ เพื่อศึกษาผลกระทบของ Social Media ที่มีผลต่อความมั่นคงของชาติ และเสนอแนะแนวทางในการสร้างจิตสำนึก วิจัยรณญาณ และสร้างมาตรการควบคุมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ ที่มีผลต่อความมั่นคงของชาติ

ผู้วิจัยได้ทบทวนวรรณกรรมโดยศึกษาเทคโนโลยี กฎหมาย รวมทั้งระเบียบ คำสั่ง และทฤษฎีเกี่ยวกับความมั่นคงของชาติ เพื่อนำมาเป็นหลักในการวิเคราะห์รูปแบบภัยคุกคามในสื่อสังคมออนไลน์ แล้วจึงศึกษาผลกระทบในด้านต่างๆ จากการวิจัยพบว่า ผลกระทบส่วนใหญ่มีผลต่อความมั่นคงของชาติ ทางด้านสังคม เศรษฐกิจ และการเมือง ซึ่งมีทั้งเชิงบวกและเชิงลบ จากนั้นจึงนำผลที่ได้ไปเป็นแนวทางในการกำหนดมาตรการควบคุมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ ทั้งนี้ การควบคุมเป็นไปได้ยากโดยเฉพาะทางด้านเทคนิค แนวทางที่เป็นไปได้คือการควบคุมที่ตัวบุคคลรวมทั้งหน่วยงาน และองค์กรต่าง ๆ ที่เรียกว่า “ผู้ใช้” สื่อสังคมออนไลน์ ทั้งในฐานะที่เป็นผู้ส่ง หรือผู้รับสาร ให้รู้จักใช้อย่างชาญฉลาด ภายใต้กรอบของกฎหมาย

จากการวิจัยพบว่าการใช้สื่อสังคมออนไลน์ในปัจจุบัน เฉพาะกรณี การใช้เฟซบุ๊ก และไลน์ เป็นเทคโนโลยีที่ทันสมัย สามารถสร้างเครือข่ายทางสังคมขนาดใหญ่อย่างไม่จำกัดที่มีผลต่อความมั่นคงในการทำสงครามทางความคิด โดยการป้อนข้อมูลข่าวสารที่เป็นการผลิตซ้ำทางความคิด ทางทหารเรียกว่า IO แต่แค่บอกว่า ต้องมองแบบเศรษฐศาสตร์การเมือง คือ มองความเป็นเจ้าของ เชื่อมโยงกับเนื้อหาที่มีผลประโยชน์ทางเศรษฐกิจและการเมืองเชื่อมโยงไปทางความคิด นอกจากนั้นประเด็นรอง ๆ ของเทคโนโลยีนี้คือทำให้การสื่อสาร รวมถึง การสั่งการสะดวกรวดเร็วยิ่งขึ้น มีผลกระทบทั้งเชิงบวกและเชิงลบต่อความมั่นคงของชาติโดยเฉพาะในด้านเศรษฐกิจ สังคม จิตวิทยา และการเมือง ทั้งนี้การใช้เฟซบุ๊ก และไลน์ในแง่ทางเทคนิคควบคุมได้ยากมาก เนื่องจากปัจจุบันเป็นเทคโนโลยีไร้สาย จึงปิดช่องทางได้ยากมาก จึงต้องใช้การกำกับทางด้านทฤษฎี กฎหมาย สังคม และพฤติกรรมของคน อันจะนำไปเป็นแนวทางในการกำหนดมาตรการควบคุมและการใช้วิจัยรณญาณ โดยพิจารณาดำเนินการในประเด็นต่าง ๆ ดังนี้

1. การใช้กฎหมาย

พระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำผิดทางคอมพิวเตอร์ พ.ศ.2550 ก่อนข้างที่จะครอบคลุมความผิดที่ก่อให้เกิดความเสียหายต่อบุคคลอื่น ต่อองค์กร หรือต่อสาธารณชน แต่การสืบจับกระทำได้ยาก ต้องใช้ความรู้ทางด้านเทคโนโลยีเพื่อสืบหาต้นตอผู้กระทำผิดซึ่งอาจมาจากคนในประเทศ หรือต่างประเทศ ทั้งนี้ กฎหมายว่าด้วย อาชญากรรมออนไลน์ ต้องให้อำนาจหน้าที่แก่เจ้าหน้าที่ และกำหนดบทลงโทษให้ชัดเจน ควรมีเจ้าหน้าที่ที่มีความเชี่ยวชาญด้านสารสนเทศ ปฏิบัติหน้าที่ร่วมกับตำรวจ

1.1 การดำเนินนโยบายจากทางภาครัฐ ทั้งการพิจารณา พ.ร.บ.คอมพิวเตอร์ ให้ทันสมัยอยู่เสมอ และการมีหน่วยงานกระทรวง ICT หรือตำรวจกองบังคับการปราบปรามการกระทำความผิดเกี่ยวกับอาชญากรรมทางเทคโนโลยีที่ทันสมัยและใกล้ชิดกับผู้ใช้เทคโนโลยีมากขึ้น ซึ่งปัจจุบันความเสียหายทางเทคโนโลยีนั้นเกิดขึ้นอย่างมากมายแต่หน่วยงานที่ดูแลนั้นไม่เพียงพอกับความเสียหายที่เกิดขึ้น หรือไม่ทันกับเทคโนโลยี ดังนั้นจึงควรมีหน่วยงานที่คอยปิดหรือระงับการใช้งานเว็บไซต์ บัญชีสมาชิกเฟสบุ๊ก และไลน์ที่ผิดกฎหมาย เพื่อลดความสูญเสียเบื้องต้นก่อนสอบสวนต่อไป

1.2 การพัฒนาเทคโนโลยีโดยขอความร่วมมือจาก เฟสบุ๊ก และไลน์ ซึ่งการกระทำดังกล่าวนี้ สามารถดำเนินการในรูปแบบ Prefer Developer & Government authorize โดยการสร้างนักพัฒนาดังกล่าวนั้นจะเป็นประโยชน์กับทางภาครัฐอย่างมาก ทั้งในการสืบสวนการป้องกัน และการแก้ปัญหา บนสื่อสังคมออนไลน์ได้อย่างทันท่วงที เช่น การสืบเบาะแสในการได้รับแจ้งถึงผู้ใช้ที่มีแนวโน้มฉ้อโกง หรือลอกเลียนแบบผู้อื่น ๆ เพื่อทำการหลอกลวง หรือมีโอกาสสร้างความเสียหายในอนาคต ซึ่งทางรัฐสามารถสืบค้นและปิดผู้ดังกล่าวได้เบื้องต้นก่อนที่จะเกิดความเสียหายขึ้น

2. การเชิงโครงสร้างอำนาจหรือแก้ที่ระบบที่มีการควบคุมวิถีคิดของมนุษย์ ซึ่งสะท้อนจาก Mode of Production ซึ่งความคิดถูกสร้างมาจากรูปการทางเศรษฐกิจแบบศูนย์รวมผูกขาด โดยการปรับโครงสร้างทำให้คนมีฐานะทางเศรษฐกิจและการเมืองเท่าเทียมกัน ตลอดจนคู่ที่การเป็นเจ้าของ ไม่ให้อยู่ในมือคนเดียวมากเกินไป กลุ่มคนที่เป็นเจ้าของ ได้แก่ กลุ่มทุน กลุ่มข้าราชการ และกลุ่มบุคคลต้องมีการกระจายตัวและเข้าไปถือครองในสัดส่วนที่เหมาะสม ในกรณีของอินเทอร์เน็ต คือ ความเป็นเจ้าของดาวเทียม หรือ Leaseline แล้วใช้เป็นเครื่องมือในการใส่เนื้อหาที่บางกลุ่มต้องการ

3. การกำหนดมาตรการ 5 ข้อ ได้แก่ การรณรงค์ให้ใช้สื่อสังคมออนไลน์อย่างชาญฉลาด ส่งเสริมการใช้ในเชิงบวก ป้องกันการใช้ที่เป็นไปในเชิงลบ และกำหนดบทลงโทษผู้กระทำความผิด ติดตาม และปราบปรามอย่างจริงจัง

4. การสร้างภูมิคุ้มกัน ได้แก่ ความรู้ การตระหนัก จิตสำนึก และวิจารณญาณ เมื่อปัจเจกบุคคลมีภูมิคุ้มกัน สังคมและประเทศชาติก็จะมีภูมิคุ้มกันเช่นกัน

ข้อเสนอแนะ

จากผลจากการวิจัยดังกล่าวข้างต้น ผู้วิจัยขอสรุปข้อเสนอแนะ เพื่อใช้เป็นแนวทางในการกำหนดมาตรการควบคุมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ เฉพาะกรณีเฟสบุ๊ก และไลน์ ได้อย่างปลอดภัย และเกิดประโยชน์เชิงบวกต่อความมั่นคงของชาติ ทั้งนี้เนื่องจากการป้องกันในเชิงเทคโนโลยีเป็นไปได้ยาก จึงต้องอาศัยแนวทางหรือเครื่องมือของรัฐ เชิงสังคม และเชิงการศึกษาควบคู่กับการใช้เทคโนโลยี ดังนี้

1. การออกกฎหมายที่ชัดเจนและตรงประเด็น
2. หน่วยงานที่เกี่ยวข้อง ได้แก่ กระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร (ICT) มีหน้าที่เกี่ยวข้องในการกำกับดูแลและเสนอกฎหมายควบคุมการใช้สื่อออนไลน์ ในฐานะผู้ใช้ พรบ.ที่เกี่ยวข้องกับอาชญากรรมทางคอมพิวเตอร์ ตลอดจนหน่วยงานที่จะต้องตั้งใหม่ตามที่มีกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับการขับเคลื่อนนโยบายการพัฒนาดิจิทัล เพื่อเศรษฐกิจและสังคม เช่น พรบ.ว่าด้วยความมั่นคงปลอดภัยไซเบอร์ เป็นต้น จึงควรให้ความสำคัญ ศึกษากฎหมายให้เข้าใจถ่องแท้ แล้วกำหนดบทบาทหน้าที่ของตนให้ชัดเจน ในแง่ของการบังคับใช้กฎหมายและลงโทษผู้กระทำความผิดอย่างจริงจัง โดยการกำหนดมาตรการควบคุมที่ชัดเจน และทำให้มีความศักดิ์สิทธิ์ โดยยึดถือและปฏิบัติตามโดยเคร่งครัด และต่อเนื่อง ในขณะที่ภาครัฐ และภาคเอกชน ที่ทำหน้าที่ผลิตสื่อต่าง ๆ หรือเป็นต้นทางของข้อมูลข่าวสารต้องให้การสนับสนุน และความร่วมมืออย่างจริงจัง ส่วนจะต้องสั่งให้มีการปิดช่องทางติดต่อสื่อสารจากระบบภายใต้ผู้ประกอบการกิจการด้านโทรคมนาคม กระทรวง ICT จะประสานให้ กสทช. ใช้อำนาจบังคับได้ การจับกุมผู้กระทำความผิดด้าน Computer Crime ต้องเป็นหน้าที่ตำรวจและเจ้าหน้าที่ของกระทรวง ICT เข้าทำการจับกุม และยึดอุปกรณ์ต่าง ๆ ที่ใช้กระทำความผิด และดำเนินการตามกฎหมายในกระบวนการยุติธรรม
3. การทำประชาสัมพันธ์เชิงรุกและเชิงป้องกันแทน และควรทำจากต้นทาง หรือต้นตอของปัญหา หรือเรียกในเชิงทฤษฎีว่า การควบคุมโครงสร้างเชิงอำนาจ คือการทำให้โอกาสทางเศรษฐกิจของคนในสังคมมีความแตกต่างกันน้อยที่สุด และต้องลงมือทำก่อนที่ข่าวสารนั้นจะถูกนำไปถึงผู้รับสื่อ

4. การรณรงค์ให้ความรู้ ก่อให้เกิดการตระหนักรู้ เป็นการสร้างภูมิคุ้มกันในการใช้สื่อสังคมออนไลน์ได้อย่างยั่งยืน

5. สร้างแนวร่วมทางปัญญาช่วยกันส่งข้อมูลข่าวสารเชิงบวก หรือการประชาสัมพันธ์เชิงบวกที่ก่อให้เกิดผลกระทบในเชิงสร้างสรรค์ โดยให้คนในสังคมมีส่วนร่วม

6. ผู้ใช้โดยรวมต้องมีวิจรณ์ญาณว่าจะเป็นส่วนหนึ่งของการสร้างสังคมออนไลน์ที่ใกล้เคียงกับสัจจามากกว่าสืเทาหรือไม่ ถึงแม้ว่าการป้องกันการใช้ในเชิงลบจะเป็นไปได้ยาก แต่การทำให้ผู้ใช้สื่อส่วนใหญ่เป็นส่วนหนึ่งของแนวป้องกันที่มีความแข็งแกร่งมิให้ฝ่ายที่เข้ามาใช้สื่อในเชิงลบมีอิทธิพลเหนือกว่า หรือกระทำความผิดได้ซ้ำแล้วซ้ำอีก

7. การสร้างนักรบไซเบอร์ใช้เป็นแนวป้องกัน และขยายผลในเชิงรุก หรือโจมตีบ้าง เมื่อจำเป็นย่อมเป็นผลลัพธ์สุดท้ายที่พึงประสงค์

อย่างไรก็ตาม แนวโน้มของการใช้สื่อสังคมออนไลน์มีแต่จะทวียิ่งขึ้น ในอนาคตย่อมมีการพัฒนารูปแบบใหม่ ขึ้นมาอีกเรื่อย ๆ การดำเนินการใด ๆ ของภาครัฐ หรือหน่วยงานที่เกี่ยวข้องจะต้องคำนึงถึงสิทธิเสรีภาพของสื่อมวลชน และประชาชนโดยทั่วไปด้วย เพราะเป็นเรื่องที่ละเอียดอ่อนที่ต้องทำอย่างสมดุล ไม่จำกัดเสรีภาพมากเกินไป หรือให้มีเสรีภาพจนเกินขอบเขตโดยต้องพิจารณาในทุกมิติ ได้แก่ เศรษฐกิจ การเมือง และสังคมจิตวิทยา เนื่องจากเป็นเรื่องที่มีผลกระทบต่อความมั่นคงของบุคคล สังคม และประเทศชาติโดยรวม ดังนั้น ผลการวิจัยฉบับนี้อาจนำไปใช้เป็นข้อมูลเบื้องต้นในการพิจารณากำหนดแนวทางในการกำหนดมาตรการควบคุมในปัจจุบัน และนำไปเป็นข้อมูลในการวิจัยต่อยอดในการกำหนดแนวทางการควบคุมในอนาคต หรือกำหนดมาตรการในการควบคุมการใช้สื่อสังคมออนไลน์แบบอื่น ๆ ที่อาจเป็นภัยคุกคามรูปแบบใหม่ต่อไป

บรรณานุกรม

ภาษาไทย

หนังสือ

อังกูร วงศ์กลุฑูต. แสบโลก์ คุณทำได้. กรุงเทพมหานคร : สำนักพิมพ์ปราณูช, 2557.

วิทยานิพนธ์และเอกสารวิจัย

กนิษฐ์ สารสิน. “แนวทางการใช้เฟสบุ๊ก (Facebook) เป็นเครื่องมือในการเรียนรู้ของนักเรียนระดับประถมศึกษา”. เอกสารวิจัย, วิทยาลัยป้องกันราชอาณาจักร, 2554.

นภคธ ตันศลาร์ภย์. “การศึกษาพฤติกรรมการใช้สื่อ Social Network ของเยาวชนที่มีผลต่อความมั่นคงของประเทศไทย”. เอกสารวิจัย, วิทยาลัยป้องกันราชอาณาจักร, 2556.

ศุภเศรษฐ์ ศิริสังข์ไชย, นาวาเอก. “การพัฒนามาตรการรักษาความปลอดภัยข้อมูลข่าวสารด้านเทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อความมั่นคงแห่งชาติ”. เอกสารวิจัย, วิทยาลัยป้องกันราชอาณาจักร, 2554.

ศิริจันทร์ บิณศิริวานิช. “อาชญากรรมคอมพิวเตอร์ : การบังคับใช้กฎหมายในคดีหมิ่นประมาทบนระบบเครือข่ายเฉพาะเรื่องชื่อเสียง”, วิทยานิพนธ์นิติศาสตรมหาบัณฑิต, สาขานิติศาสตร์, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2550.

ศุภพงศ์ อัครวินวิจิตร. “การพนันทางอินเทอร์เน็ต ผลกระทบต่อความมั่นคงทางด้านเศรษฐกิจและสังคม”, เอกสารวิจัย, วิทยาลัยป้องกันราชอาณาจักร, 2554.

สหัสส์ สูงใหญ่, พลตรี. “โครงสร้างความมั่นคงแห่งชาติที่เหมาะสมกับประเทศไทย” เอกสารวิจัย, วิทยาลัยป้องกันราชอาณาจักร, 2552.

สัมภาษณ์

กัญชล อินทราราม, พ.ต.อ. ผู้กำกับ สถานีตำรวจมีนบุรี. สัมภาษณ์. 19 มิถุนายน 2558.

ฐิติพงษ์ เจียวไพศาล, ผู้ช่วยกรรมการ ผู้อำนวยการอาวุโสสายการตลาดและการขาย. สัมภาษณ์. 23 มิถุนายน, 2558.

พีระพงศ์ มานะกิจ, พล.ท.ดร. กรรมการกิจการกระจายเสียง กิจการโทรทัศน์และกิจการโทรคมนาคมแห่งชาติ (กสทช). สัมภาษณ์ 18 มิถุนายน 2558.

บรรณานุกรม (ต่อ)

นันทนิ วงศ์อำนิตกุล. ผู้อำนวยการฝ่ายพัฒนาธุรกิจ ทูริวิชั่นส์. สัมภาษณ์. 19 มิถุนายน 2558.

ปุ่นณมาศ วิจิตรกุลวงศ์. กรรมการผู้จัดการบริษัท ทูริมนี่. สัมภาษณ์. 19 มิถุนายน 2558.

มาลี วงศาโรจน์. ผู้ตรวจราชการ กระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร, กระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศ. สัมภาษณ์. 24 มิถุนายน 2558.

เศรษฐพงษ์ มะลิสุวรรณ, พ.อ.ดร. รองประธานกรรมการกิจการกระจายเสียง กิจการโทรทัศน์และกิจการโทรคมนาคมแห่งชาติ (กสทช). สัมภาษณ์. 18 มิถุนายน 2558.

บทความวิชาการ

นางสาวแสงเดือน ผ่องพุ่ม. “สื่อสังคมออนไลน์แนวทางการนำมาประยุกต์ใช้”. บทความวิชาการ : ตุลาคม 2556. (ออนไลน์) เข้าถึงได้จาก : <http://www.dmc.tv/pages/>, 2556.

การบรรยาย/ปาฐกถา

นาวาเอก อนุศิษฐ์ นาคกรทรรพ. รัฐมนตรีว่าการกระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร. บรรยายเรื่อง “การพัฒนานโยบายความมั่นคงแห่งชาติของกระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร”. ณ วิทยาลัยป้องกันราชอาณาจักร, 18 กรกฎาคม 2555.

ฐานข้อมูลอิเล็กทรอนิกส์

กนิษฐ สารสิน. “แนวทางการใช้เฟสบุ๊ก (Facebook) เป็นเครื่องมือในการในการเรียนรู้ของนักเรียน ระดับประถมศึกษา”. (ออนไลน์) เข้าถึงได้จาก : http://www.cudaa.org/2011/uploads/download/46_Attach_21_s13.pdf, 2555.

เดชาธร สุวรรณสร้าง. (ออนไลน์) เข้าถึงได้จาก : http://thedctmike.blogspot.com/2013/01/technology-lesson-5_8915.html, 8 พ.ค.58.

สาวตรี สุขศรีและคณะ. รายงานสถานการณ์การควบคุมและปิดกั้นสื่อออนไลน์ด้วยการอ้างกฎหมายและแนวนโยบายแห่งรัฐไทย (ออนไลน์) เข้าถึงได้จาก <http://www.scribd.com/doc/>, 2558.

Social Media. (ออนไลน์) เข้าถึงได้จาก : <http://cmfe2013.blogspot.com/2013/05/11-social-media.html>, 2558.

บรรณานุกรม (ต่อ)

- “เครือข่ายคอมพิวเตอร์”. (ออนไลน์) เข้าถึงได้จาก : <http://smforedu.blogspot.com/2014/02/blog-post.html>, 2558.
- E-commerce และ Social Media Marketing. (ออนไลน์) เข้าถึงได้จาก : <http://www.doctorpisek.com/pisek/?p=694>, 2558.
- ความหมายและประเภทของสื่อออนไลน์. (ออนไลน์) เข้าถึงได้จาก : <http://foredu.blogspot.com/2014/02/blog-post.html>, 2558.
- “ข้อดีและข้อเสียของ Facebook กับลูกในช่วงวัยรุ่น”. (ออนไลน์) เข้าถึงได้จาก : <http://www.manager.co.th/Family/ViewNews.aspx?NewsID=9530000133569>, 2558.
- Facebook คืออะไร ประวัติของ Facebook และวิธีการสมัคร Facebook. (ออนไลน์) เข้าถึงได้จาก : <http://www.dmc.tv/pages/>, 2558.
- ข้อดีและข้อเสียของ Facebook กับลูกในช่วงวัยรุ่น. สื่อสังคมออนไลน์ : (ออนไลน์) เข้าถึงได้จาก : <http://www.manager.co.th/Family/ViewNews.aspx?NewsID=9530000133569>, 2558.
- สื่อแห่งอนาคต. (ออนไลน์) เข้าถึงได้จาก : http://www.bu.ac.th/knowledgecenter/executive_journal/oct_dec_11/pdf/aw016.pdf , 2558.
- การใช้ Social media สำหรับครู กศน. (ออนไลน์) เข้าถึงได้จาก : http://crnfe2013.blogspot.com/2013/05/line_5.html, 2558.
- “Macstroke”. (ออนไลน์) เข้าถึงได้จาก <http://www.macstroke.com/14160/line-messaging-app-300-million>, 2558.
- “เครือข่ายคอมพิวเตอร์”. (ออนไลน์) เข้าถึงได้จาก : <http://mforedu.blogspot.com/2014/02/blog-post.html>, 2558
- “มติชนออนไลน์”. (ออนไลน์) เข้าถึงได้จาก http://www.matichon.co.th/news_detail.php?newsid=1381393039, 2558.
- “Technology Lesson 8 : แนวโน้มความความปลอดภัยในอนาคต”. (ออนไลน์) เข้าถึงได้จาก : <http://thedctmike.blogspot.com/2013/01/technology-lesson-8-2550.html>, 2556.

ภาคผนวก

ผนวก ก

แบบสัมภาษณ์

งานวิจัยเรื่อง มาตรการควบคุมสื่อสังคมออนไลน์ที่มีต่อความมั่นคงของชาติ: ศึกษาเฉพาะกรณีเฟสบุ๊กและไลน์

เรียน ผู้บริหาร

ผู้วิจัยทำเอกสารวิจัยเรื่องมาตรการควบคุมสื่อสังคมออนไลน์ที่มีต่อความมั่นคงของชาติ : ศึกษาเฉพาะกรณีเฟสบุ๊กและไลน์ ประกอบการศึกษาหลักสูตรการป้องกันราชอาณาจักร มีความประสงค์ขอทราบข้อมูลเกี่ยวกับการรักษาความปลอดภัยข้อมูลข่าวสารในระบบงานของท่าน เพื่อนำไปศึกษาประกอบการทำวิจัย โดยมีหัวข้อดังนี้

1. ท่านมีความคิดเห็นอย่างไรเกี่ยวกับการใช้สื่อสังคมออนไลน์ในปัจจุบัน โดยเฉพาะ กรณี เฟสบุค (Facebook) และ ไลน์ (Line)

2. ท่านคิดว่าการใช้ Social Media ในแง่ของการใช้ Facebook และ ไลน์ มีผลกระทบต่อความมั่นคงของชาติในด้านใดบ้าง อย่างไร ทั้งผลกระทบเชิงบวก และผลกระทบเชิงลบ ในด้านต่าง ๆ ดังนี้ ด้านเศรษฐกิจ ด้านสังคมจิตวิทยา และด้านการเมือง

3. แนวทางในการกำหนดมาตรการควบคุมการใช้ Social Media

4. หน่วยงานที่เกี่ยวข้องควรมีบทบาทและควรมีการดำเนินการอย่างไร

5. ท่านคิดว่าการกำหนดมาตรการควบคุมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ควรมีแนวทางและกระบวนการอย่างไร ที่จะทำให้การใช้สื่อออนไลน์เป็นไปอย่างปลอดภัย และเกิดประโยชน์ในเชิงบวกต่อความมั่นคงของชาติ

6. การใช้สื่อสังคมออนไลน์นั้น “ผู้ใช้” ควรมีวิจัยญาณในการรับทราบข้อมูลข่าวสาร ควรมีวิจัยญาณในด้านใดบ้าง และจะสร้างจิตสำนึกให้ “ผู้ใช้” มีวิจัยญาณได้อย่างไร

ผู้วิจัยขอขอบคุณที่ท่านสละเวลาตอบแบบสอบถามนี้ อันจะส่งผลในการพัฒนามาตรการควบคุมการสื่อสังคมออนไลน์ต่อไป

ขอแสดงความนับถือ

นาย องอาจ ประภาภมร

นศ.วปอ.รุ่นที่ 57

ผนวก ข

รายชื่อผู้ตอบแบบสัมภาษณ์

งานวิจัยเรื่อง มาตรการควบคุมสื่อสังคมออนไลน์ที่มีต่อความมั่นคงของชาติ:

ศึกษาเฉพาะกรณีเฟสบุ๊กและไลน์

1. พ.อ.ดร.เศรษฐพงษ์ มะลิสวรรณ รองประธานกรรมการกิจการกระจายเสียง กิจการโทรทัศน์และกิจการโทรคมนาคมแห่งชาติ (กสทช)
2. พล.ท.ดร.พีระพงษ์ มานะกิจ กรรมการกิจการกระจายเสียง กิจการโทรทัศน์และกิจการโทรคมนาคมแห่งชาติ (กสทช)
3. คุณนนท์ วงศ์อำมิตกุล ผู้อำนวยการฝ่ายพัฒนาธุรกิจ ทูริวิชั่นส์
4. คุณ ปุณณมาศ วิจิตรกุลวงศ์ กรรมการผู้จัดการบริษัท ทูริมนี่
5. คุณ จิตติพงษ์ เขียวไพศาล ผู้ช่วยกรรมการ ผู้อำนวยการอาวุโสสายการตลาดและการขาย
6. พ.ต.อ. กัญชล อินทราราม ผู้กำกับ สน. มีนบุรี
7. นางสาวมาลี วงศาโรจน์ ผู้ตรวจราชการ กระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร

ผนวก ก

ข้อมูลการสัมภาษณ์

งานวิจัยเรื่อง มาตรการควบคุมสื่อสังคมออนไลน์ที่มีต่อความมั่นคงของชาติ :
ศึกษาเฉพาะกรณีเฟสบุ๊กและไลน์

พ.อ.ดร.เศรษฐพงษ์ มะลิสูววรรณ รองประธานกรรมการกิจการกระจายเสียง กิจการโทรทัศน์และ
กิจการโทรคมนาคมแห่งชาติ (กสทช)

ข้อ 1

การใช้สื่อสังคมออนไลน์ ประเทศไทยมีการใช้สื่อสังคมออนไลน์เป็นอันดับต้น ๆ ของโลก
เนื่องจาก พฤติกรรมและวัฒนธรรมของคนไทยจะมีปฏิสัมพันธ์กันเป็นกลุ่มใหญ่ เมื่อได้รับข้อมูล
ข่าวสารก็จะส่งต่อ (Forward) และมีการใช้โทรศัพท์เคลื่อนที่จำนวนมาก เช่นเดียวกัน การใช้เฟสบุ๊ก
และไลน์ ก็อยู่ในอันดับต้น ๆ ทวีจำนวนขึ้นเรื่อย ๆ และไม่มีแนวโน้มว่าจะลดลง

ข้อ 2

ผลกระทบเชิงบวก

ทำให้ความสัมพันธ์ของคนเหนียวแน่นเฉพาะกลุ่มมากขึ้น มีการแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสาร
ในลักษณะเรียลไทม์ (Realtime) มีการแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารที่มีการอัปเดตมากขึ้น ปฏิสัมพันธ์
ในเรื่องการตัดสินใจได้มากกว่าสมัยที่ยังไม่มีเฟสบุ๊กและไลน์

ผลกระทบเชิงลบ

การใช้งานยังขาดวิจารณญาณ เนื่องจากพฤติกรรมของคนไทย เชื่อข้อความที่เห็นในครั้ง
แรกเป็นส่วนใหญ่ และจะส่งต่อทันที อันทำให้เกิดความเข้าใจผิด โดยเฉพาะข้อความที่ก่อให้เกิด
ความแตกแยกในสังคม นอกจากนี้ยังมีการบิดเบือนข้อมูลข่าวสาร โดยเฉพาะของรัฐ ของ
นักการเมือง ตลอดจนคนในสังคม ทำให้เกิดปัญหาสังคมเป็นทวีคูณ และไม่มีแนวโน้มว่าจะลดลง
การป้องกัน ป้องปราม และการควบคุมจะยากมาก ถ้าไม่มีกฎหมายทางด้านอาชญากรรม ไซเบอร์
(Cyber Crime) ถึงแม้ว่าภาครัฐจะพยายามผลักดันให้มีกฎหมาย แต่คนไทยมีเสรีมานานและมีอิสระ
มาก ในขณะที่ยังขาดการทำให้เจ้าหน้าที่ของรัฐเข้าไปมีอำนาจในการตรวจสอบหรือยับยั้งการใช้
งานได้ ซึ่งในต่างประเทศเขาจะมีกฎหมายเข้าไปติดตาม (Mointoring) และ ตำรวจ (Surveying)
ในขณะที่ประเทศไทยยังไม่มีมาตรการป้องกัน และเจ้าหน้าที่ที่จะติดตามผู้กระทำความผิด ทำให้มี
การกระทำผิดกันเป็นจำนวนมาก

ข้อ ๓

การกำหนดมาตรการควบคุม

ต้องออกกฎหมาย ขณะนี้กำลังมีการพิจารณาร่างกฎหมายว่าด้วย อาชญากรรมบนออนไลน์ เพื่อให้อำนาจหน้าที่แก่เจ้าหน้าที่ ตลอดจนการกำหนดบทลงโทษให้ชัดเจน ทั้งนี้ พระราชบัญญัติที่เกี่ยวกับอาชญากรรมบนออนไลน์นี้ ควรมีเจ้าหน้าที่ที่มีความเชี่ยวชาญด้านข้อมูลสารสนเทศ ปฏิบัติหน้าที่ร่วมกับเจ้าหน้าที่ตำรวจ กล่าวคือ เมื่อพบผู้กระทำความผิด เจ้าหน้าที่ตำรวจต้องเข้าไปจับกุม หรือยึดอุปกรณ์ต่าง ๆ จากผู้กระทำความผิด ในขณะที่เดียวกันช่องทางการติดต่อสื่อสารผ่านเว็บไซต์ เฟสบุ๊ก และไลน์ จะต้องถูกปิด โดยร้องขอผ่าน กสทช. ซึ่งเป็นหน่วยงานรับผิดชอบด้านโทรคมนาคม ให้ความร่วมมือในการตัดเตือน หรือปิดการติดต่อสื่อสาร ประเด็นสำคัญคือ ปัจจุบัน ทั้งเฟสบุ๊ก และไลน์ ปิดไม่ได้ เพราะประเทศไทยไม่ได้เป็นเจ้าของ และมีต้นกำเนิดจากต่างประเทศ หากปิดก็ จะทำให้ใช้การไม่ได้ทั้งระบบ ซึ่งเป็นปัญหาทางเทคนิคและทำไม่ได้ สรุปคือ ประเทศไทยยังไม่สามารถควบคุมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ได้ทั้งหมด ซึ่งเป็นประเด็นระดับชาติ การใช้ช่องทาง เฟสบุ๊กและไลน์ ของแต่ละบุคคล ต้องใช้วิธีทางเทคนิค คือ ปิดทีละคน ซึ่งต่างกับในต่างประเทศ จะ กำหนดเป็นกฎหมาย และไม่อนุญาตให้ใช้ แต่จัดให้มี เฟสบุ๊กและไลน์ ของตนเองใช้ในประเทศ ดังนั้น การออกกฎหมายจึงต้องทำในระดับการเจรจาระหว่างรัฐบาลของแต่ละประเทศ ซึ่งกระทำ ได้ยากเนื่องจากเฟสบุ๊กและไลน์ เป็นของเอกชนไม่ใช่รัฐบาล

กระบวนการในการกำหนดมาตรการการควบคุมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ได้อย่าง ปลอดภัย ต้องให้ความรู้ โดยเริ่มตั้งแต่เด็ก โดยให้สถาบันการศึกษาเป็นหลักจึงจะประสบความสำเร็จ โดยเริ่มจากคน เนื่องจากสังคมและวัฒนธรรมไทยให้การตอบรับเฟสบุ๊กและไลน์ ก่อนข้างสูง ผิดกับต่างประเทศโดยเฉพาะยุโรป ญี่ปุ่น และจีน ซึ่งมีปัญหาน้อยกว่าประเทศไทย ซึ่ง ใช้เงินเกินขอบเขต ต้องให้ความรู้เริ่มตั้งแต่สถาบันครอบครัว ควรกำหนดเป็นนโยบาย และ งบประมาณ เพื่อให้ความรู้คนทุกระดับ

ข้อ 4

หน่วยงานที่เกี่ยวข้อง ได้แก่ กระทรวงศึกษาธิการ ไอซีที สมาคมต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง กับ ชุมชน ควรทำหน้าที่หลักในการให้ความรู้

ข้อ 6

การสร้างวิจรณ์ญาณ ควรเริ่มจากสถาบันครอบครัว และสถาบันการศึกษา ให้เข้าถึงการใช้งานอย่างมีประโยชน์ เมื่อรับข่าวสารมาแล้ว ควรพิจารณาได้ว่า ควรจะส่งต่อหรือไม่ ควรมีการ ตรวจจับตามสื่อต่าง ๆ ในระดับชาติอย่างจริงจัง มีบทลงโทษ ในขณะที่เดียวกันต้องหล่อหลอมสร้าง สังคมให้เข้มแข็ง จากนโยบายทางด้านสังคมจนถึงระดับชาติ

ส่วนการควบคุมทางความคิด ซึ่งเกิดจากแง่ทางวัฒนธรรมและวินัยทางสังคม ก็มองว่าควรเริ่มจากการศึกษาจาก ครู และ ผู้ปกครองซึ่งเรียกได้ว่า เป็นแม่พิมพ์

ในแง่ทางเทคนิคควบคุมยากมาก เนื่องจากปัจจุบันใช้เทคโนโลยีไร้สาย จึงปิดช่องทางยากมาก จึงต้องใช้การกำกับด้านกฎหมาย และพฤติกรรมของคน สรุป คือทางเทคนิคกระทำได้ยากมาก ต้องห้ามใช้หรือปิดช่องทางเลย เช่นเดียวกับประเทศสังคมนิยม แต่ในสังคมไทยทำได้ยากต้องใช้มาตรการเชิงรุก ได้แก่ เชิงสังคม และเชิงการศึกษา สร้างความเข้าใจในการใช้งาน ต้องสอนเรื่องสิทธิเสรีภาพในการใช้ จะใช้ให้ถูกต้องอย่างไร เป็นหน้าที่ทางสังคมและการศึกษา สำหรับในกองทัพต้องปรับตัว โดยเฉพาะในเรื่องความปลอดภัยในไซเบอร์ (Cyber Security) ยิ่งน้อยมาก และไม่มี ความชัดเจนในการดำเนินการทั้งในเชิงนโยบายและเชิงปฏิบัติ ทำให้มีความเสี่ยงสูงในการตั้งองค์กร หรือปรับเปลี่ยนองค์กรให้มีขีดความสามารถในการตอบโต้กับภัยคุกคามรูปแบบใหม่ได้อย่างเต็มรูปแบบ

พล.ท.ดร.พีระพงษ์ มานะกิจ กรรมการกิจการกระจายเสียง กิจการโทรทัศน์และกิจการโทรคมนาคมแห่งชาติ (กสทช)

1. ท่านมีความคิดเห็นอย่างไรเกี่ยวกับการใช้สื่อสังคมออนไลน์ในปัจจุบัน โดยเฉพาะกรณี เฟสบุค (Facebook) และไลน์ (Line)

เมื่อกกล่าวถึงกรณีปัญหา จชต. การใช้สื่อโดยเฉพาะในการผลิตซ้ำของฝ่ายตรงข้ามได้ผล และมีประสิทธิภาพ (Effective) มาก ตัวอย่างเช่น เมื่อสิบปีที่แล้ว หากตั้งคำถามชาวไทยมุสลิมใน จชต. ว่า เป็นใคร จะได้คำตอบคือ เป็นไทยมลายู แต่ในปัจจุบัน หากไปถามจะได้รับคำตอบว่า เป็นมุสลิมมลายู ดังนั้นศูนย์กลางของสงครามคือ การผลิตซ้ำ แต่กองทัพไทย/รัฐไทย ทำในแง่ของการส่งกำลังไปยึดพื้นที่ทางกายภาพ ที่จริงต้องต่อสู้ทางอุดมการณ์ ทางหลักคิด และทำในสิ่งที่สอดคล้องกับแนวคิดนี้ สรุปคือ การใช้ทฤษฎีนี้ การมองต้องไม่มองแค่การส่งสาร ต้องมองลึกถึง 2 เรื่อง คือ 1. Ownership of mean of Production ใครครองสื่อ 2. การผลิตเนื้อหา (Content) เพื่อตอบสนองอะไร โดยมองเชิงโครงสร้างทั้งหมด ปัญหาในปัจจุบัน ที่เกิดขึ้นในสังคมไทย ต้อง treat ตัวแปรว่าเป็นปัญหาโครงสร้างเชิงอำนาจไม่ให้รวมศูนย์ผูกขาด ช่องทางรับสารทางการเมือง นั้น กลุ่มชนชั้นก็มีผล แต่ละชนชั้นรับสารต่างกัน กล่าวคือ ชนชั้นกลางเท่านั้นที่รับสารทางอินเทอร์เน็ต แต่ชนชั้นล่างรับทางสื่อบุคคล วิทยุ โทรทัศน์ชุมชนในพื้นที่ อย่างเช่น ในภาคใต้จะใช้สื่อ อินเทอร์เน็ต กับบุคคลเยอะ

ข้อ 2 คิดว่าการใช้ Social Media ในแง่ของการใช้ Facebook และไลน์ มีผลกระทบต่อความมั่นคงของชาติในด้านใดบ้าง อย่างไร ทั้งผลกระทบเชิงบวก และผลกระทบเชิงลบ ในด้านต่างๆ ดังนี้

ผลกระทบ

มิติสังคม ในการกำกับสื่อทีวี มักตั้งเกณฑ์ตามอายุ เนื่องจากหนังแต่ละเรื่องจะมีผลต่อการรับรู้ของเยาวชนมาก มีผลต่อพฤติกรรม โดยเฉพาะเมื่อนำไปออกอินเทอร์เน็ต ทำให้ควบคุมไม่ได้ ทั้งนี้ เนื้อหาในเน็ต มี 2 ด้าน คือ เนื้อหาในบวกที่ให้ความรู้ในด้านต่าง ๆ เช่นเรื่องเกี่ยวกับวิทยาศาสตร์ ในทางตรงกันข้าม เนื้อหาในเชิงลบ เช่น ภาพยนตร์โป๊ คลิปโป๊ หนังสือศิลปกรรม การมีเสรีภาพมากเกินไปในการโพสต์ข้อความต่าง ๆ โดยไม่มีใครกรอง ทำให้ผู้รับสาร มีทั้งได้ประโยชน์และเสียประโยชน์ ผู้รับทางด้านเสียประโยชน์ต้องมีสำนึกสูงมากในการกรอง ซึ่งเป็นเรื่องเป็นไปได้ไม่ได้ที่เด็กทุกคนจะมีสำนึกเหมือนกัน เพราะฉะนั้นผลของมันจะไปกระทบต่อผู้รับ ซึ่งต้องมีการจำแนกผู้รับ ตามเพศ วัย สถานะทางสังคม การศึกษา และอื่น ๆ นอกจากผู้รับสื่อแล้ว เนื้อหาของสื่อก็มีผลกระทบเหมือนกัน เนื่องคนที่กรองสื่อก็กรองไม่ได้ เพราะในทางเทคนิคนั้น ข้อมูลที่ผ่านทางระบบอินเทอร์เน็ตนั้นจะกรองยากมาก ไม่ต้องพูดถึงทางการเมือง ที่อาจใช้การรณรงค์ทางอินเทอร์เน็ต แต่ชนชั้นล่างไม่รับทางอินเทอร์เน็ตเป็นหลัก ถ้าปิดทีวี แล้วไปออกอินเทอร์เน็ตอย่างเดียวก็ไม่ Effective เนื่องจากผู้รับสารไม่มีขีดความสามารถในการรับ ดังนั้น ผลกระทบจะต้อง 1. วิเคราะห์กลุ่มผู้รับตามชนชั้น ตามเศรษฐกิจ สังคม และการศึกษา 2. เนื้อหา ด้านใด สังคม การเมือง หรือความรู้ ถ้าเปิดอินเทอร์เน็ตเป็นจะรับรู้ได้มากกว่า ทางรัฐพยายามกระจายการรับรู้ ซึ่งเป็นคาบสองคม ด้านหนึ่งดีทำให้คนเท่าเทียมกันมากขึ้น รับรู้ได้ไกลขึ้น นอกจากนี้เนื้อหายังขึ้นอยู่กับภาษา เช่น การรู้ภาษาอังกฤษจะมีประโยชน์มากในการเข้าถึงองค์ความรู้ ซึ่งลูกหลานชนชั้นกลางขึ้นไปจะเข้าถึงได้มากกว่า กล่าวคือ แนวทางการวิเคราะห์อาจจำแนกเป็นกลุ่มภาษาเป็นอย่างไร ใช้เครื่องมืออะไร ซึ่งจะขึ้นอยู่กับฐานะทางเศรษฐกิจและสังคม ทั้งนี้แนวความคิดของกลุ่มชนชั้นก็แตกต่างกัน เช่น ชนชั้นกลางจะรังเกียจการโกง แต่ชนชั้นล่างจะมองอีกแบบหนึ่ง เพราะเขามีฐานะยากจน เมื่อได้รับผลประโยชน์จะมีความรู้สึกรักและเทิดทูน ดังนั้น ในระยะยาวต้องไม่ให้เกิดโครงสร้างอำนาจเกิดความเหลื่อมล้ำ ซึ่งต้องต่อสู้ และใช้เวลา

ผลกระทบที่เกิดจากการใช้ เฟสบุ๊กและไลน์ คือ การที่ต้นทุนในการส่งสารได้กว้างขึ้น เป็น realtime และ online แต่บางครั้งอาจมีเนื้อหาที่ไม่จำเป็นในการส่งสาร หรือก่อประโยชน์ในการทำงาน นอกจากนี้ยังทำให้ขาดความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์ด้วยกัน กล่าวคือ มิติความสัมพันธ์ของมนุษย์แบบ face to face จะลดน้อยลงไป แต่ถ้าใช้เป็นก็สามารถส่งงานได้จับปล้นและตลอดเวลานั้นก็ต้องรู้จักใช้ กิจการ TRUE มีทั้ง ทีวี และดาวเทียม จะป้องกันได้ยาก แต่ ของ TNN จะทำได้ดีกว่าในแง่ของเนื้อหา การใช้โทรศัพท์นั้นมีความกว้างไกลกว่า การเข้าถึงดีกว่า แต่ควบคุมไม่ได้

เหมือนอยู่บนเส้นด้าย ทั้งนี้ การบริการที่ดี เร็ว จะต้องมีคนช่วยควบคุมที่ดีด้วย ปัจจุบันการเล่น กระแสวิกใน Line มีการปล่อยข่าวตอบโต้กันใน โลก ซึ่งควบคุมได้ยากมาก ต้องทบทวนกฎหมาย ว่าหน่วยงานใดควรรับผิดชอบ และให้อำนาจแก่หน่วยงานใด

ในมิติด้านสังคมจิตวิทยา กรณีการทำข่าววาระสำนัก หากผู้ชมไม่ต้องการดูก็สามารถ เปลี่ยนไปดูช่องอื่นได้ การออกข่าวของ คสช. ก็เช่นเดียวกัน

ข้อ 3 แนวทางการกำหนดมาตรการควบคุมการใช้ Social Media

โดยสภาพของสังคมรุ่นใหม่มีความยุ่งเหยิงมาก คสช. จะคุมอะไร ต้องดูที่การเป็นเจ้าของ กิจการเหล่านี้ต้องไม่ให้อยู่ในมือคนคนเดียวมากเกินไป ซึ่งกฎหมายจำแนกไว้ดีแล้ว ได้แก่ กลุ่ม เศรษฐกิจทุน กลุ่มข้าราชการ และกลุ่มบุคคล ซึ่งเป็นหน้าที่ ของ คสช. ในการเข้าไปคุมกลุ่ม เหล่านี้ ซึ่งการคุมกลุ่มคนที่ เป็นเจ้าของต้องมีการกระจายตัว และเข้าไปถือครองในสัดส่วนที่ เหมาะสม แต่ในกลุ่มทุนนั้น กฎหมายไม่ได้เข้าไปดูว่า กลุ่มที่เป็นสื่อหนังสือพิมพ์เป็นสื่อที่ดีหรือไม่ ทั้งนี้ อำนาจเศรษฐกิจไม่ควรถือครองการเมือง อำนาจสื่อเป็นอำนาจที่สาม กฎหมายมิได้ห้ามกลุ่ม ใดมีเครื่องมือนี้ เพราะยังไม่ได้คิดไว้ แต่วันนี้สื่อสิ่งพิมพ์เริ่มมีการครอบงำแล้ว อย่างเช่นกรณี หนังสือพิมพ์เนชั่น ร้องว่ามีคนมา Take แต่คนไทยไม่มี sense ในเรื่องนี้ การถือครองกฎหมายเขียน ไว้จริง แต่ไม่ได้ลงลึกในรายละเอียด คือ 1. ไม่ได้ห้ามการถือครองสิทธิ์ข้ามสื่อ กรณีของข้อ 3 ที่ เน้นการผลิตซ้ำในการเสนอข่าวเพื่อบริษัท หรือการที่คอลัมนิสต์มีสื่อของตนเองในมือ ทั้งนี้ สื่อ ต้องเสนอข่าวที่เป็นกลาง ในกรณีของอินเทอร์เน็ต ข้อมูลส่วนหนึ่งมาจากนอกประเทศ อีกด้านหนึ่ง คือ ความเป็นเจ้าของดาวเทียม หรือ Lease Line มีหลายครั้งที่มีการใส่เนื้อหาที่บางกลุ่มต้องการ นี้ คือการมีอิทธิพล คือมีกลุ่มคนไป take การเมือง ทั้งนี้ ในส่วนเนื้อหาของทีวี คสช. คุมได้ แต่ใน อินเทอร์เน็ตเหลือกำลัง เพราะมีเป็นแสนเป็นล้าน ปิดอันนี้ ก็ไปเปิดใหม่ ส่งมาจากนอกประเทศก็ได้

ข้อ 4 – 5

หน่วยงานที่รับผิดชอบต้องแยกแยะ และมีการจัดระบบของตนเองในการดำเนินการ อย่างเช่น คสช. จะมีผังรายการในการคุมเนื้อหา หากมีเนื้อหาที่ไม่ดี/ไม่ถูกต้อง จะถูกเรียกมา สอบสวน ในบางครั้งจะเรียกเจ้าของมาอบรมข้อกฎหมาย แต่สำหรับอินเทอร์เน็ตทำได้ยาก ต้องลง ลึกในกฎหมาย และองค์กรที่จะกำกับ ซึ่งในปัจจุบันจะเกี่ยวข้องกับ ICT คสช. และ ตำรวจ อาจ กล่าวได้ว่าการนำเสนอข้อมูลข่าวสารในปัจจุบันเป็นการทำสงครามทางความคิด เป็นการผลิตซ้ำ ทางความคิด ทหารเรียกว่า IO แต่มีความหมายที่แคบกว่า ต้องมองแบบเศรษฐศาสตร์การเมือง คือ มองความเป็นเจ้าของ เชื่อมโยงกับเนื้อหาที่มีผลประโยชน์ทางเศรษฐกิจและการเมืองเชื่อมโยงไป ทางความคิด

ปัจจุบันคนที่มาครองสื่อผลิตเนื้อหาที่มาตอบสนองตนเองมากเกินไป สื่อที่เป็นกลาง ๆ ไม่ค่อยมี แต่สื่อช่อง 5 และ 9 ซึ่งเจ้าของไม่ได้เป็นกลุ่มทุน ทำให้ค่อนข้างเป็นกลาง

ข้อ 6

การสร้างวิจรรย์ญาณ หรือจิตสำนึก เป็นเรื่องของปลายทาง คือ รับสารแล้วจึงไปสร้างสำนึกให้มีความสามารถในการวิเคราะห์ ในกรณีของอินเทอร์เน็ต ต้องให้มีการให้ลงทะเบียนหน่วยงานที่เกี่ยวข้องจะควบคุมอย่างไร วันนี้อาจจะคุมโครงข่ายได้ แต่ส่วนที่เป็นบุคคลจะควบคุมได้อย่างไร ต้องหาวิธีกำกับให้ได้ ต้องมีเครื่องมือติดตาม ซึ่งเป็นหน้าที่ของตำรวจ ต้องติดตาม (trace) ได้ว่า ใครเป็นผู้ส่ง แล้วนำบุคคลนั้นมาปรับทัศนคติ ไม่ใช่ไปปรับที่ผู้รับสารซึ่งมีจำนวนมาก ต้องไปปรับที่คนส่งให้ได้ก่อน

อีกวิธี คือ การคุมวิถีคิดของมนุษย์ เนื่องจากความคิดสะท้อนจาก Mode of production ซึ่งความคิดจิตสำนึก จะถูกสร้างมาจากรูปการทางเศรษฐกิจ แบบรวมศูนย์ผูกขาด คือ คนที่มีอำนาจทางเศรษฐกิจจะไปบังคับกลไกของรัฐได้ ตัวอย่างเช่น คนที่มีอำนาจไปฝ่าฝืนไฟแดง แล้วไม่ถูกจับ คนที่เห็นก็ชิน แสดงว่าคนไม่เท่ากัน จึงต้องพยายามแสดงให้เห็นถึงความเหนือกว่า โดยการจับเบ็นซ์ ตำรวจก็จะวิเคราะห์ว่า อย่าเข้าไปยุ่งเลย และปล่อยไป จนกลายเป็นวิถีคิดของคนไทย ดังนั้น ต้องแก้ทั้งระบบ ต้องเรียนทฤษฎีกันใหม่ ดังนั้น ในกรณีนี้ การป้องกันไม่ให้ส่งข้อความที่ชั่วร้ายก็เพียงพอในขั้นต้น ในประเทศที่เจริญแล้ว คนมีความรู้ ไม่ถูกหลอกง่าย มีฐานะทางเศรษฐกิจเท่าเทียมกัน ไม่แตกต่างกันมาก ตลอดจน โครงสร้างทางอำนาจของพ่อแม่ก็มีผลต่อคน ๆ นั้น ด้วย คือ สามารถซื้อเครื่องมือให้ลูกเรียนรู้ได้ กล่าวได้ว่าการควบคุมทางความคิด ต้องมีต้นทางที่มาจากอำนาจทางเศรษฐกิจและการเมืองที่เท่าเทียมกัน ดังนั้นเครื่องมือนี้จะได้ผลก็ต่อเมื่อ คนในสังคมมีความเท่าเทียมกัน มีความรู้เท่า ๆ กัน ไม่มีใครหลอกใครได้แต่ในโครงสร้างอำนาจแบบไทย ๆ คนจะอยู่ในภาวะที่เสียเปรียบ ไม่มีเงินซื้อเทคโนโลยี ไม่สามารถเรียนรู้ให้เท่าทันได้ แต่กลางทางคือต้องไม่ทำให้สื่อส่งสารที่เนาได้

คุณนนท์ วงศ์อำมรกิจกุล ผู้อำนวยการฝ่ายพัฒนาธุรกิจ ทูริวิชั่นส์

1. ความคิดเห็นอย่างไรเกี่ยวกับการใช้สื่อสังคมออนไลน์ในปัจจุบัน โดยเฉพาะกรณี เฟสบุ๊ก (Facebook) และไลน์ (Line)

สื่อสังคมออนไลน์กลายเป็นสิ่งจำเป็นและได้รับความนิยมในการโพสต์เพื่อติดต่อสื่อสารระหว่างกลุ่ม แบ่งปัน ติดตาม ข้อมูลข่าวสารที่มาแรงที่สุดในปัจจุบัน เราไม่สามารถปฏิเสธ การใช้

สื่อสังคมออนไลน์ในชีวิตประจำวันเราได้ ขณะที่หลายคนตกเป็นทาสของการใช้สื่อสังคมออนไลน์ เสพติดการโพสต์ ภาพเหตุการณ์การ ระบายความรู้สึก รายการกิจกรรมการใช้ชีวิตประจำวัน การดื่มกิน เที่ยว และหวังผลให้เกิดการกดไลค์แชร์หรือแบ่งปันออกไปในวงกว้าง สื่อสังคมออนไลน์แพร่หลายอย่างรวดเร็วและใช้กันทุกเพศทุกวัย รวมถึงผู้ใช้แรงงานต่างด้าวที่พำนักในประเทศไทย เราจึงเห็นคนรับใช้ในบ้านเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ต ไวไฟ หรือใช้ดาต้า เพื่อการเชื่อมต่อสื่อสังคมออนไลน์ด้วย ทั้งนี้เราจึงควรระมัดระวังการใช้งานและใช้อย่างมีสติ ไม่ตกเป็นทาสสื่อสังคมออนไลน์ คุณแกลูกหลาน และคนในครอบครัวให้รู้จักใช้และใช้ในระดัที่ให้เกิดประโยชน์ ข้อมูลบน FB และ Line ส่วนมากคือประมาณร้อยละ 70 เชื่อถือไม่ได้ เพราะเป็นข่าวที่ไม่มีที่มาที่ไปชัดเจน เจือปนความคิดเห็นและมุมมองส่วนตัวของต้นตอมาก ไม่ใช่ข้อเท็จจริง หรือนำเสนอไม่ครบทุกด้าน โดยมากส่วนตัวใช้ติดต่อบริการกับกลุ่มเพื่อนสนิท หรือคนรู้จักจริงๆ และจะเลือกอ่าน เลือกเชื่อเฉพาะที่สามารถพิสูจน์ได้และมีแหล่งข้อมูลที่มีความน่าเชื่อถือสูง บางอย่างก็อ่านแล้วต้องหาข้อมูลเพิ่มเติมก่อนจะเลือกว่าจะเชื่อหรือไม่ เพราะข้อมูลที่ปรากฏบน Social Network ไม่มีความรับผิดชอบต่อความถูกต้อง น่าเชื่อถือค่อนข้างต่ำ มีหลายกรณีที่ใช้เพื่อการปลุกปั่น และเป็นเครื่องมือทางการตลาด

2. ท่านคิดว่าการใช้ Social Media ในแง่ของการใช้ Facebook และไลน์ มีผลกระทบต่อความมั่นคงของชาติในด้านใดบ้าง อย่างไร ทั้งผลกระทบเชิงบวก และผลกระทบเชิงลบ ในด้านต่างๆ ดังนี้

2.1 ด้านเศรษฐกิจ

มีบ้างหากข่าวสารไม่ตรงความเป็นจริง หรือเกินกว่าเหตุ เช่น กระแสปลุกปั่นทางการเมือง การใส่ร้ายป้ายสีคนอื่น ข่าวลือเรื่องภัยธรรมชาติโรคติดต่อ คำทำนายของหมอดู หมอเดาต่างๆ หรือแม้แต่กระแสต่อต้าน CP หรือ 7/11 ที่เกินความเป็นจริง และข้อมูลที่ไม่สมเหตุสมผล

2.2 ด้านสังคมจิตวิทยา

กระแสคนดัง ดารา บน Social เริ่มมีกระบอกเสียงอิทธิพลต่อเด็กๆ สมัยใหม่มาก ทั้งๆ ที่คนดัง ดารา ส่วนมากไม่ได้มีความรู้หรือวุฒิภาวะมากพอ แต่สามารถนำเสนอข้อมูลอย่างอิสระให้เด็กๆ หลงเชื่อโดยง่าย โดยขาดความคิดวิเคราะห์หาข้อมูล เชื่อข้อมูลผิดๆ รวมถึงการเสพโฆษณาชวนเชื่อ และการตัดต่อภาพเพื่อการขายสินค้าว่าเห็นผลจริงตามที่ดาราใช้

2.3 ด้านการเมือง

กระแสการเมืองสามารถปลุกปั่นบน social network ได้ง่ายเพราะแพร่กระจายได้เร็ว ทั้งนี้ก็มีทั้งข้อดีและข้อเสียเนื่องจากกระทบโดยตรงต่อประโยชน์ของชาติและนำมาซึ่งการตรวจสอบและการติดตามของนักข่าว แต่โดยมากขึ้นอยู่กับดุลพินิจของคนอ่านด้วยว่าจะเชื่อถือข่าวหรือต่อ ยอดความคิดเห็นหรือไม่

2. แนวทางในการกำหนดมาตรการควบคุมการใช้ Social Media

ควรให้ความรู้ที่ถูกต้องกับประชาชน ปลุกฝังความคิดวิเคราะห์ แก่เด็กๆและวัยรุ่น ให้มีความต้านทานต่อข่าวลือ รู้จักศึกษาหาข้อมูลเพิ่มเติม ไม่ใช่เชื่อๆง่าย ขอมรับและตกเป็นเหยื่อของกระแสสื่อสังคมออนไลน์ แนวทางการบังคับสื่อไม่เป็นวิธีที่ดีเพราะจะทำให้เกิดแรงต่อต้าน ควรใช้วิธีสร้างสามัญสำนึกต่อคนที่อยู่ในกระแสมากกว่า อาจจะใช้เวลาานานแต่จะดีและยั่งยืนในระยะยาว สอนให้คนไทยรู้จักมีความรับผิดชอบมีจิตสำนึกก่อนที่จะ post ข้อมูล post ข้อความ

คุณ ปุณณมาศ วิจิตรกุลวงศ์ กรรมการผู้จัดการบริษัท ทูม่อนนี่

1. ท่านมีความคิดเห็นอย่างไรเกี่ยวกับการใช้สื่อสังคมออนไลน์ในปัจจุบัน โดยเฉพาะกรณี เฟสบุค (Facebook) และไลน์ (Line)

...facebook เป็นเทคโนโลยีที่ทันสมัย สามารถสร้างเครือข่ายทางสังคมที่ใหญ่ที่สุดในโลก เราสามารถคุยหรือพบคนข้ามทวีป รู้ความเป็นไป ชีวิตประจำวัน หรือสิ่งที่ผู้ใช้ต้องการบอกกับโลก ได้ด้วยเครื่องมือนี้ และยังสามารพัฒนาเทคโนโลยีนี้ไปในแนวทางอื่นๆ ได้อีก เช่นการโฆษณา ประชาสัมพันธ์ เกมส์ การซื้อขายสินค้า เป็นต้น ส่วน LINE ก็เป็นเครื่องมืออีกชนิดหนึ่งที่ทำให้การสื่อสารสะดวก สามารถแสดงความคิดหรืออารมณ์ได้ด้วยสติ๊กเกอร์ และสร้างกลุ่มที่เราต้องการ ปฏิสัมพันธ์ครั้งเดียวแต่ขยายไปในวงกว้าง ไม่ว่าจะเป็นคนที่เรารู้จักหรือไม่รู้จักก็ตาม ในส่วนของภาครัฐก็ใช้เครื่องมือนี้ในการสื่อสาร การสร้างแบรนด์ และการขายสินค้าไปในคราวเดียวกัน ด้วย Official account ที่ช่วยให้เจ้าของสินค้าสามารถสื่อสารทางตรงไปยังกลุ่มที่สนใจในสินค้าหรือบริการ ได้ครั้งละเป็นหลักล้านผู้ใช้ในกรณีที่เป็นสินค้าที่มีงบประมาณหลายล้านบาท แต่กรณีที่มีงบประมาณน้อยหรือเป็น SME ก็ยังมีแนวทางให้ทำเพิ่มเติมด้วยไลน์แอด (LINE@) ที่ใช้งบประมาณน้อยกว่าแต่ไม่จำกัดการรับสารจากผู้บริโภค

กล่าวโดยรวม ข้าพเจ้าเห็นว่าการใช้สื่อสังคมออนไลน์นั้นมีข้อดีมากกว่าข้อเสีย แต่ของที่มีคุณก็มักจะมีโทษอยู่เช่นเดียวกัน ขึ้นอยู่กับความระมัดระวังในการใช้งานนั้น เช่นการเปลี่ยนรหัสผ่านที่คาดเดาได้ยาก, การตั้งค่าให้เฉพาะผู้ที่รู้จักเห็นสถานะการโพสต์ ไม่เปิดเป็นสาธารณะ, การพิจารณารับผู้อื่นเป็นเพื่อน จะต้องรู้จักกันจริงๆ ไม่ควรรับพร่ำเพรื่อ และที่สำคัญคือต้องมีวิจารณญาณ และมีวุฒิภาวะในการโพสต์ข้อความต่างๆ ไม่ใช่สื่อสังคมออนไลน์ในการระบายความเครียด หรือการว่ากล่าวติเตียนบุคคลอื่น เพราะการกระทำดังกล่าวจะส่งผลเสียกลับมายังผู้โพสต์ได้อย่างรวดเร็ว รุนแรง จากคนรอบข้าง จากทางสื่อมวลชน หรือสังคมออนไลน์ได้ทันที

2. ท่านคิดว่าการใช้ Social Media ในแง่ของการใช้ Facebook และไลน์ มีผลกระทบต่อความมั่นคงของชาติในด้านใดบ้าง อย่างไร ทั้งผลกระทบเชิงบวก และผลกระทบเชิงลบ ในด้านต่างๆ ดังนี้

2.1 ด้านเศรษฐกิจ

ผลกระทบเชิงบวก

1. ลดค่าใช้จ่าย และระยะเวลาในการติดต่อสื่อสารระหว่างบุคคล และกลุ่มบุคคล
2. เป็นเครื่องมือในการแสดงถึงตัวตน หรือแบรนด์ได้เป็นอย่างดี อีกทั้งสามารถสร้างรายได้ให้กับบุคคลระดับรากหญ้าได้เช่นการขายข้าวกล้องไรซ์เบอร์รี่ของเพจชุมชนบนเฟซบุ๊ก เป็นต้น

ผลกระทบเชิงลบ

1. การวิจารณ์ หรือสร้างกระแสทำลายแบรนด์สินค้า หรือบุคคล สามารถทำได้ง่ายและขยายความคิดเห็นนั้นๆ ไปยังกลุ่มคนหมู่มากได้ง่าย
2. การหลอกลวงทางคอมพิวเตอร์ เช่น Social Engineering attack, Phishing and Privacy Expose สามารถทำผ่าน facebook & LINE ได้ ซึ่งจะสามารถทำความเสียหายตรงยังอุปกรณ์โทรศัพท์มือถือ เช่น การฝังโค้ดควบคุมโทรศัพท์มือถือผ่านการรับไฟล์ทาง fb or LINE เพื่อควบคุมโทรศัพท์มือถือให้ส่ง SMS หรือเข้า Internet Banking ให้ทำธุรกรรมทางการเงิน หรือปลอมแปลงส่งเมลล์ รูป หรือเอกสารผ่านมือถือได้

2.2 ด้านสังคมจิตวิทยา

ผลกระทบเชิงบวก

การส่งข้อความดีๆ การสอนหลักธรรม จากเดิมที่ต้องเดินทางไปวัด หรือหาหนังสือมาอ่าน แต่ในโลกของสื่อสังคมออนไลน์ เราสามารถพบข้อความให้กำลังใจ ความรู้ต่างๆ และติดตามฟังคำเทศน์จากพระสงฆ์ได้ด้วยมือถือ หรือคอมพิวเตอร์ของเรา ดังนั้นสิ่งที่สำคัญที่สุดคือจะอย่างไรให้เรา หรือผู้เลือกสื่อ ไม่ไปในช่องทางที่ผิด ทั้งๆที่ช่องทางที่ดีมีอยู่มากมายในสังคมออนไลน์

ผลกระทบเชิงลบ

สื่อเชิงลบ เช่นสื่อลามก อนาจาร สื่อที่นำไปสู่สิ่งผิดกฎหมาย จากเดิมต้องใช้ความพยายามที่จะพบกับสื่อเหล่านี้ แต่ในปัจจุบันเราสามารถพบได้ตามโลกออนไลน์และสื่อสังคมได้ง่ายเหลือเกิน ทำให้การเฝ้าระวังเชิงสังคมทางโรงเรียน และผู้ปกครองจะต้องมีความรู้ในเทคโนโลยี เพื่อที่จะสั่งสอนหรือป้องกันให้สิ่งเร้าเหล่านี้ถึงเยาวชนน้อยลง รวมถึงไม่มีองค์กรกลางทำการเซ็นเซอร์ หรือยุติเนื้อหา วิดีโอเสื่อมเสีย ให้เข้าถึงเยาวชนได้

2.3 ด้านการเมือง

ผลกระทบเชิงบวก

1. ในไอเดียส่วนตัวทางด้านการเมืองสามารถใช้สื่อสังคมออนไลน์ในการรับฟังความคิดเห็นของประชาชนชาวไทยได้อย่างไม่น่าเชื่อ เช่น LINE POLL หากทางรัฐทำความร่วมมือกับ LINE ในการทำโพล หรือแบบสอบถามทางด้านประชากร โดยให้ประชาชนชาวไทยกรอกหมายเลขบัตรประชาชนและทำการลงทะเบียนในการตอบแบบสอบถามต่างๆ ซึ่งสามารถทำได้ง่าย ตรวจสอบความเที่ยงตรงของข้อมูลได้และ จะลดค่าใช้จ่ายในการทำแบบสอบถามเชิงประชากรอย่างมาก

2. การเข้าถึงกลุ่มประชากรจำนวนมากในการหาเสียงทางการเมือง ในปัจจุบันสื่อสังคมออนไลน์เป็นเครื่องมือสำคัญที่ต้องใช้เพื่อที่จะกระจายนโยบายของรัฐ หรือพรรคการเมืองได้เป็นอย่างดี หากใช้รับฟังความคิดเห็นอย่างถูกต้องก็จะเป็นช่องทางสื่อสารสองทางที่รวดเร็ว สืบค้นได้

ผลกระทบเชิงลบ

1. การแสดงความคิดเห็นขัดแย้ง หรือปลุกกระดมทางการเมืองสามารถทำได้ง่ายมากเกินไป และไม่สามารถเช็คความถูกต้องของความคิดเห็นดังกล่าว การพิมพ์หรือลงวิดีโอหยาบ โลงนนั้น การนำกลุ่มคนที่ไม่เห็นด้วยมารวมกันจะสร้างกระแสเชิงลบเป็นอย่างมาก และแพร่ขยายความขัดแย้งดังกล่าวไปสู่ฝ่ายตรงข้ามได้มากเกินไป ทำให้สภาพแวดล้อมการทะเลาะนั้นขยายไปอย่างรวดเร็ว ปิดกั้นได้ยาก และเกิดได้บ่อยมากกว่าทางรัฐจะควบคุมได้

3. แนวทางในการกำหนดมาตรการควบคุมการใช้ Social Media

ปัจจุบันพระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำผิดทางคอมพิวเตอร์ พ.ศ. 2550 ค่อนข้างที่จะครอบคลุมความผิดที่ก่อให้เกิดความเสียหายกับบุคคลอื่น ต่อองค์กร หรือต่อสาธารณชน แต่การสืบจับนั้นทำค่อนข้างยากต้องใช้ความรู้ทางด้านเทคโนโลยีเพื่อสืบหาต้นตอของการกระทำผิดดังกล่าวว่าเกิดขึ้นจากที่ใด จากคนในประเทศไทยหรือต่างประเทศ รวมถึงการยืนยันว่าเป็นบุคคลที่ระบุตัวตนในสื่อสังคมออนไลน์จริงหรือถูกเลียนแบบแอบอ้าง เพราะสื่อสังคมออนไลน์นั้นง่ายต่อการแอบอ้าง เลียนแบบ หรือลอกลิขสิทธิ์ที่ถูกต้องนำไปใช้ในทางที่ผิด ดังนั้นแนวทางในการกำหนดมาตรการควบคุมใช้ Social Media จึงควรที่จะกำหนดเป็นสองแนวทางคือ

3.1 การดำเนินนโยบายจากทางภาครัฐ ทั้งการพิจารณาพ.ร.บ.คอมพิวเตอร์ให้ทันสมัยอยู่เสมอ และการมีหน่วยงานกระทรวง ICT หรือตำรวจกองบังคับการปราบปรามการกระทำความผิดเกี่ยวกับอาชญากรรมทางเทคโนโลยีที่ทันสมัยและใกล้ชิดกับผู้ใช้เทคโนโลยีมากขึ้น ซึ่งปัจจุบันความเสียหายทางเทคโนโลยีนั้นเกิดขึ้นอย่างมากมายแต่หน่วยงานที่ดูแลนั้นไม่เพียงพอกับความ

เสียหายที่เกิดขึ้น หรือไม่ทันกับเทคโนโลยี เช่น การปล่อยให้ fb&LINE account อนาคตเว็บ อนาคต หรือชื่อขายของผิดกฎหมาย ทำธุรกรรมอยู่อย่างมากมายในประเทศไทย ซึ่งเป็นการ รวบรวม หรือกระตุ้นให้เกิดชุมชนสำหรับสิ่งผิดกฎหมายต่างๆ เพิ่มขึ้นมากมาย ดังนั้นจึงควรมี หน่วยงานที่คอยปิด หรือระงับการใช้งานเว็บไซต์ และ fb& LINE account ที่ผิดกฎหมาย เพื่อลด ความสูญเสียเบื้องต้นก่อนสอบสวนต่อไป

3.2 การพัฒนาเทคโนโลยีโดยขอความร่วมมือจาก facebook & LINE ซึ่งการกระทำ ดังกล่าวนั้นสามารถดำเนินการในรูปแบบ Prefer Developer & Government authorize โดยการ สร้างนักพัฒนาดังกล่าวนั้นจะเป็นประโยชน์กับทางภาครัฐอย่างมาก ทั้งในการสืบสวน การ ป้องกัน และการแก้ปัญหา บนสื่อสังคมออนไลน์ได้อย่างทันที่ เช่น การสืบเบาะแสในการ ได้รับความแจ้งถึงผู้ใช้ที่มีแนวโน้มโกง หรือลอกเลียนแบบผู้อื่นๆ เพื่อทำการหลอกลวง หรือมี โอกาสสร้างความเสียหายในอนาคต ซึ่งทางรัฐสามารถสืบค้นและปิดผู้ใช้ดังกล่าวได้เบื้องต้นก่อนที่จะ เกิดความเสียหายขึ้น

4. หน่วยงานที่เกี่ยวข้องควรมีบทบาทและควรมีการดำเนินการอย่างไร

กระทรวงเทคโนโลยี และการสื่อสาร ปัจจุบันได้มีการสนับสนุน รวมถึงพัฒนาโครงสร้าง พื้นฐาน การให้สัมปทานด้านการสื่อสารบนโลกอินเทอร์เน็ต ทำให้การใช้งานส่วนบุคคล และ องค์กร สามารถใช้งานได้สะดวกรวดเร็ว และแพร่หลายครอบคลุมไปเกือบทั่วประเทศ แต่ใน การสนับสนุนนั้นก็ควรที่จะทำการกำกับดูแลให้มีการใช้งานอย่างเหมาะสมด้วยเช่นเดียวกัน เช่น การพัฒนาซอฟต์แวร์เพื่อดักจับคำบางอย่าง หรือธุรกรรมที่ผิดกฎหมายบนโลกออนไลน์ ซึ่งการใช้ งานบนโลกอินเทอร์เน็ตนั้นสามารถตรวจสอบคำ (text monitoring) บนสื่อสังคมออนไลน์ แต่ต้อง ได้รับความร่วมมือจากผู้ให้บริการต่างๆ ในการถอดรหัส (decrypt) คำบางคำที่ล่อแหลมต่อการผิด กฎหมายได้ รวมถึงการเฝ้าระวัง เฝ้าดูผู้ใช้ที่มีแนวโน้มเสี่ยงจะทำความผิด ความเสียหายให้กับผู้อื่น ได้ ซึ่งกระทรวง ICT ควรจะมีบทบาทในการพัฒนาเทคโนโลยี และใช้การขอความร่วมมือจากทาง ภาครัฐให้ทำการตรวจสอบการใช้งานบนสื่อสังคมออนไลน์ได้ โดยอาจทำงานร่วมกับ กระทรวงมหาดไทย และสำนักงานตำรวจแห่งชาติ เพื่อให้การดำเนินการนั้นเป็นไปอย่างรัดกุม ไม่ ละเมิดสิทธิส่วนบุคคลหากไม่ได้รับความเห็นชอบจากทางด้านตำรวจ หรืออัยการเป็นต้น

ภาครัฐที่มีส่วนเกี่ยวข้องอีกส่วนหนึ่งก็คือ “กระทรวงวัฒนธรรม” เพราะการพิจารณาความ เหมาะสม และกระตุ้นการใช้งานให้ถูกกาลเทศะ หรือสังคมไทยนั้น กระทรวงวัฒนธรรมควรมี ส่วนเกี่ยวข้องในการกำกับดูแล และสนับสนุนสิ่งที่คืบงามไปในคราวเดียวกัน ซึ่งสื่อสังคมออนไลน์ ในปัจจุบันนั้นไม่ใช่เพียง facebook, LINE แต่ยังมี twitter, instagram, YouTube อีกมากมายหลาย

ช่องทาง ดังนั้นทางกระทรวงวัฒนธรรมก็ควรที่จะมีการ Monitor สอดส่องดูแล้วผู้ใช้ใดก็ทำการเผยแพร่สื่อที่ไม่เหมาะสมไปสู่คนหมู่มาก เช่น YouTube Channel ที่ไม่เหมาะสม ทำลามกอนาจาร หรือสื่อลามกอนาจารเป็นไทย อย่างช่อง fedfeclip ที่สร้างคลิปลักษณะสื่อลามกอนาจาร เล่นของปฏิกูลทั้ง อุจจาระ ปัสสาวะ แกล้งเล่นกัน แล้วมีคนดูคลิปเป็นหลักล้าน สิ่งเหล่านี้ภาครัฐยังไม่สามารถเซ็นเซอร์หรือกำกับได้เหมือนกับโทรทัศน์ที่มีกองเซ็นเซอร์คอยกำกับ แต่ในปัจจุบันและอนาคตก็พิสูจน์แล้วว่า การชมวิดีโอผ่านโทรศัพท์มือถือ Smart phone นั้นมีผู้ใช้งานมากกว่า 45 ล้านเครื่อง มีการใช้งาน facebook, LINE, YouTube ที่ชมวิดีโอได้มากกว่า 40 ล้านผู้ใช้ ซึ่งมากกว่าผู้ชมโทรทัศน์ในประเทศไทยหลายเท่าตัวแต่ไม่สามารถกำกับดูแลได้ สิ่งเหล่านี้เป็นปัญหาสังคมในปัจจุบันและอนาคตที่ไม่มีองค์กรรัฐใดรับผิดชอบอย่างจริงจัง

5. ท่านคิดว่าการกำหนดมาตรการควบคุมในการใช้สื่อสังคมออนไลน์ควรมีแนวทางและกระบวนการอย่างไร ที่จะทำให้การใช้สื่อออนไลน์เป็นไปอย่างปลอดภัย และเกิดประโยชน์ในเชิงบวกต่อความมั่นคงของชาติ ต้องมีการสนับสนุนและควบคุมอย่างเหมาะสม โดยแบ่งงานให้หน่วยงานรัฐไปกำกับดูแลความเหมาะสมดังกล่าวดังที่ได้ให้คำแนะนำไปในข้อ 3-4 แล้ว

1. การใช้สื่อสังคมออนไลน์นั้น “ผู้ใช้” ควรมีวิจัยฐานในการรับทราบข้อมูลข่าวสาร ควรมีวิจัยฐานในด้านใดบ้าง และจะสร้างจิตสำนึกให้ “ผู้ใช้” มีวิจัยฐานได้อย่างไร

ผู้ใช้ในปัจจุบันนั้นมีทั้งวัยที่ไม่รู้จักคำว่า “วิจัยฐาน” ซึ่งอาจจะเป็เด็กไร้เดียงสาที่ยังไม่มีวุฒิภาวะใดๆ แต่มีโอกาสเข้าชมหรือถูกล่อลวงจากสื่อสังคมออนไลน์ได้ ดังนั้นการสร้างให้ผู้ใช้งานนั้นมีวิจัยฐานในการใช้งาน และรับข้อมูลข่าวสารนั้นควรจะมีองค์ประกอบดังต่อไปนี้

1. การปลูกฝังในการศึกษาขั้นพื้นฐานถึงการวิเคราะห์ การเชื่อในสื่อ ข่าวสาร ข้อมูลที่ผ่านโลกอินเทอร์เน็ต ว่าจะต้องมีการวิเคราะห์ด้วยความน่าเชื่อถือของผู้แจ้งสื่อดังกล่าวว่าเป็นสื่อสารมวลชนที่ได้รับการยอมรับ, มีหลักฐานอ้างอิง หรือการพิสูจน์ทางวิทยาศาสตร์ได้, เป็นเนื้อหาที่จรรโลงสังคม ไม่สร้างความแตกแยก เป็นต้น

2. วิจัยฐานในการใช้อุปกรณ์กับเด็กและเยาวชน โดยทางรัฐควรที่จะสนับสนุนการพัฒนาซอฟต์แวร์เพื่อป้องกัน และช่วยผู้ปกครองดูแล ด้วยซอฟต์แวร์พื้นฐานที่ต้องลงในอุปกรณ์สำหรับผู้ใช้งานที่ยังไม่บรรลุนิติภาวะ เพื่อให้การใช้งานนั้นลดความเสี่ยงที่จะพบกับด้านมืดของโลกอินเทอร์เน็ต และการถูกหลอกลวงบนสื่อสังคมออนไลน์ ได้เช่นเดียวกัน

3. วิจัยฐานในการเชื่อสื่อสังคมออนไลน์ จากคำว่า “นักเลงกีบอร์ค” หมายถึงคนที่มึคียบอร์คเป็นอาวุธ ตัวจริงอาจพุดน้อย ความรู้่น้อย แต่พออยู่บนคียบอร์คก็เปลี่ยนไปเป็นคนละคน

พิมพ์ไม่หยุด ความรู้สิ้นพัน สามารถตีความอะไรได้น่าเชื่อถือแต่ไม่มีความจริงหรือพื้นฐานที่พิสูจน์ได้ทางวิทยาศาสตร์ หรืออาจโกหก สร้างความเสียหายให้ผู้อื่นได้ ดังนั้นการเลือกที่จะเชื่อกับสื่อสังคมออนไลน์นั้นต้องตั้งอยู่ในพื้นฐานของการวิเคราะห์ข้ออื่นอีกขั้นตอนก่อนที่จะเชื่อในสิ่งดังกล่าว

4. องค์ประกอบทางด้านสื่อสารมวลชนที่จะคอยเป็นหูเป็นตา หรือทำการพิสูจน์ความจริงของสื่อสังคมออนไลน์ที่เป็นกระแสในปัจจุบัน ซึ่งสื่อสารมวลชนก็จะทำการขอความเห็นจากผู้เชี่ยวชาญก่อนที่จะลงความเห็นว่าเป็นสื่อที่ได้รับมานั้นเป็นเรื่องจริงหรือเรื่องโกหกให้หลงเชื่อ บิดเบือนความเป็นจริง หรือเป็นความเชื่อส่วนบุคคล ดังนั้นสื่อสารมวลชนโทรทัศน์ วิทยุ สิ่งพิมพ์ก็สามารถตรวจสอบสื่อออนไลน์ได้เช่นเดียวกัน

5. สุดท้ายคือการที่โลกสังคมออนไลน์นั้นทำการตรวจสอบหรือยืนยันความถูกต้องของข้อมูลด้วยกลุ่มคนออนไลน์ด้วยตนเอง เช่นนักสืบพันซ์ทิพย์ ที่คอยสังเกต จัดผิด และชี้แจงความถูกต้องของข้อมูลที่โพสต์อยู่ใน www.pantip.com รวมถึงการตรวจสอบ facebook account ว่ามีการทำผิดอย่างไร มีความเท็จอย่างไร เพื่อขยายผลไปในวงกว้างมากขึ้น

คุณ จิตพิชญ์ เขียวไพศาล ผู้ช่วยกรรมการ ผู้อำนวยการอาวุโสสายการตลาด

1. ท่านมีความคิดเห็นอย่างไรเกี่ยวกับการใช้สื่อสังคมออนไลน์ในปัจจุบัน โดยเฉพาะกรณี เฟสบุค (Facebook) และไลน์ (Line) และการขาย

1. ทางด้าน Networking ทำให้ได้เจอเพื่อนเก่า ๆ และได้ทราบข่าวสารข้อมูลจากหลายแหล่ง
2. ทางการรับทราบข่าวสาร บางครั้งข้อมูลขาดการ verify ว่าถูกต้องไหม และเมื่อมีการส่งต่อ อาจทำให้เกิดความเข้าใจผิดได้ง่าย และอาจตกเป็นเครื่องมือของผู้ไม่หวังดีได้ทราบข้อมูลที่เป็นประโยชน์

3. ข้อคิดเห็น ได้รับทราบข้อคิดเห็นของบุคคลต่อเรื่องต่าง ๆ ซึ่งเดิมอาจไม่มีช่องทางให้แต่ละท่านแสดงความคิดเห็น

4. ช่องทางของ Facebook Account เป็นช่องทางของเจ้าของ Account ในการสื่อสาร หรือให้ความเห็นในเรื่องราวต่าง ๆ

Online เมื่อผู้คนมีอิสระในการสื่อสารมากขึ้นผ่าน Online โดยปราศจากการ Verify ผู้ได้รับข่าวสารต้องสามารถถ่วงกรองให้ได้ดี

2. ท่านคิดว่าการใช้ Social Media ในแง่ของการใช้ Facebook และไลน์ มีผลกระทบต่อความมั่นคงของชาติในด้านใดบ้าง อย่างไร ทั้งผลกระทบเชิงบวก และผลกระทบเชิงลบ ในด้านต่างๆ ดังนี้

ด้านเศรษฐกิจ

- ทำให้การทำธุรกิจ มี Option มากขึ้น และทำให้เกิด New Business Owner ได้มากจากการทางผ่าน Line และ Facebook

- บางครั้งการ ยก/forward ข้อคิดเห็นจากผู้รู้ และบทเรียนในอดีต ช่วยทางด้านความมั่นคงทางความคิดและหลากหลายในข้อคิด

ด้านการเมือง

- ติดตามข่าวสารทางการเมือง ได้ดีขึ้น

- รับฟัง รับทราบข้อคิดเห็นได้หลากหลาย ไม่ต้องขอ Mass media

- ระยะเวลาในการรับทราบรวดเร็วมากขึ้น

ด้านสังคมจิตวิทยา

- ข้อความที่โพสต์ขาดการกลั่นกรองอาจไม่เหมาะสม

- บางครั้งเอาข้อมูลเป็นส่วนตัวของท่านอื่นมาเปิดเผย

- อาจชักจูงมวลชน ไปในทิศทางใดในทิศทางหนึ่งตามอารมณ์ร่วม

3. แนวทางในการกำหนดมาตรการควบคุมการใช้ Social Media

1. ปลุกจิตสำนึกของผู้ส่งให้มีความรับผิดชอบ

2. ผู้ใช้ช่วยกันกลั่นกรองและตรวจสอบกลับว่า

○ ข้อมูลข่าวสารไม่เป็นความจริง

○ ไม่สมควรมาลง

○ อาจทำการให้ข้อมูลที่ถูกต้อง

3. ปลุกฝังการใช้งานใน social media แก่ผู้ที่บริโภค ว่าควรใช้วิจารณญาณ ในการเข้าถึงข้อมูล

4. ภาครัฐอาจมีมาตรการมากำกับดูแล

4. หน่วยงานที่เกี่ยวข้องควรมีบทบาทและควรมีการดำเนินการอย่างไร

1. อาจ monitor ข้อมูลที่ถูกเผยแพร่และชี้แจงข้อมูลที่ถูกต้องทั้งทาง Social Media และสื่ออื่น ๆ

2. มีมาตรการกำกับดูแลผู้เผยแพร่ที่เจตนาไม่ดี โดยมีบทลงโทษที่ชัดเจนและรับทราบทั่วกัน

3. ปลุกฝังการใช้ social media ที่ถูกต้อง

4. ให้ความรู้และผลเสียของ social media แก่เยาวชน เพื่อเมื่อโตขึ้นมาใช้ social media จะได้ไม่

เข้าใจผิด

5. ท่านคิดว่าในการกำหนดมาตรการควบคุมในการใช้สื่อสังคมออนไลน์ควรมีแนวทางและกระบวนการอย่างไร ที่จะทำให้การใช้สื่อออนไลน์เป็นไปอย่างปลอดภัย และเกิดประโยชน์ในเชิงบวกต่อความมั่นคงของชาติ

1. Monitor : cheat message
2. ควบคุม ถ้าเป็นข่าวที่ไม่จริง หาทางควบคุมไม่ให้แพร่หลายมาก
3. ลงโทษ ถ้าทราบผู้ไม่หวังดีให้นำมาลงโทษ
4. ทำความเข้าใจแก่ผู้บริโภค
5. มีช่องทางให้ผู้ใช้อินเทอร์เน็ต รายงานทาง Social online เมื่อพบข้อมูลที่ไม่จริง หรือเป็นภัยต่อสังคม

6. วิเคราะห์ว่าจริงไหม ถ้าเป็นเรื่องที่ใหญ่ เกี่ยวข้องกับท่าน หรือมีผลกับท่านควร verify, อย่า forward ข้อความที่เป็นกันต่อประเทศและข้อความที่ไม่จริง , มีโอกาสควรให้ข้อมูลที่ถูกต้อง และช่วยกันแก้ไข เตือนสติข้อมูลที่ไม่ถูกต้อง

พ.ต.อ. กัญชล อินทราราม ผู้กำกับ สน. มีนบุรี

ข้อ 1 ท่านมีความคิดเห็นอย่างไรเกี่ยวกับการใช้สื่อสังคมออนไลน์ในปัจจุบัน โดยเฉพาะกรณี เฟสบุ๊ก(Facebook) และไลน์ (Line)

การใช้สื่อสังคมออนไลน์ในปัจจุบันทำให้ประชาชนสามารถเข้าถึงข้อมูลข่าวสารที่เป็นประโยชน์ต่อประชาชน สามารถเข้าถึงข้อมูลในด้านต่าง ๆ ได้ด้วยความรวดเร็ว ซึ่งถ้าเป็นข้อมูลข่าวสารที่เป็นประโยชน์ต่อประชาชน และความเป็นจริง ก็จะเป็นผลดีอย่างมาก กลับกัน ถ้าข้อมูลข่าวสารด้านต่าง ๆ ได้ถูกบิดเบือนหรือไม่เป็นความจริง ก็จะเกิดผลเสียตามมาอย่างใหญ่หลวง ซึ่งหากประชาชน ผู้ได้รับข้อมูลข่าวสาร ไม่ได้ใช้วิจารณญาณในการรับฟังข่าวสารต่าง ๆ ที่ได้รับมาก และหากว่าข้อมูลที่ได้รับมาไม่เป็นความจริง แต่ผู้รับกลับส่งข้อมูลเหล่านั้นต่อไปเป็นวงกว้าง การกระทำเช่นนี้ ย่อมมีแต่ผลเสีย หากข้อมูลเท็จเหล่านั้น เป็นเพียงเรื่องเล็กน้อย ผลกระทบอาจจะไม่มาก กลับกันถ้าข้อมูลเท็จเป็นเรื่องสำคัญระดับชาติ ก็จะทำให้เกิดความเสียหายต่อประเทศชาติในด้าน เศรษฐกิจ สังคม การเมือง และวัฒนธรรม

ข้อ 2 ท่านคิดว่าการใช้ Social Media ในแง่ของการใช้ Facebook และไลน์ มีผลกระทบต่อความมั่นคงของชาติในด้านใดบ้าง อย่างไร ทั้งผลกระทบเชิงบวก และผลกระทบเชิงลบ ในด้านต่างๆ ดังนี้

ด้านเศรษฐกิจ

ผลกระทบเชิงบวก ทำให้เศรษฐกิจขยายวงกว้าง สามารถประกอบการค้าผ่าน Social Media ซึ่งสามารถทำให้การค้าขายเกิดขึ้นได้อย่างมีประสิทธิภาพและมีประสิทธิผล ทั้งภายในประเทศและระหว่างประเทศ

ผลกระทบเชิงลบ มีความเสี่ยงที่ผู้ซื้ออาจจะได้รับสินค้าที่ไม่มีมาตรฐานหรือของปลอม หรือได้รับสินค้าที่ไม่คุ้มค่ากับราคาสินค้า และหากมีการซื้อขายสินค้าผ่าน Social Media มากเกินไป ย่อมส่งผลกระทบต่อหน้า สรรพสินค้าขนาดใหญ่ ซึ่งมีต้นทุนดำเนินการด้านธุรกิจสูง

ด้านสังคมจิตวิทยา

ผลกระทบเชิงบวก ทำให้ประชาชนได้มีช่องทางติดต่อสื่อสารกันได้สะดวกรวดเร็วยิ่งขึ้น ทำให้ผู้อยู่ห่างไกลโดยระยะทาง สามารถติดต่อกันเหมือนไม่ได้อยู่ห่างไกลกัน ทำให้ครอบครัวเกิดความอบอุ่นมากยิ่งขึ้น เพราะสามารถติดต่อสื่อสารกันได้ทั่วโลก

ผลกระทบเชิงลบ หากใช้ Social Media มากเกินความจำเป็น ก็จะทำให้เสียเวลาในการประกอบกิจการงานมากเกินความจำเป็น

ด้านการเมือง

ผลกระทบเชิงบวก ทำให้ประชาชนได้รับทราบข้อมูลข่าวสารทันเหตุการณ์ได้ตลอดเวลา เพื่อจะได้เตรียมตัว พร้อมรับสถานการณ์ต่าง ๆ ที่กำลังจะเกิดขึ้นได้อย่างทัน่วงที

ผลกระทบเชิงลบ หากข้อมูลข่าวสารที่ได้รับไม่เป็นความจริง หรือมีผู้ไม่หวังดีต่อประเทศชาติบ้านเมือง ปลอ่ยข่าวสารที่เป็นเท็จ ปลุกระดมประชาชนให้เกิดความเชื่อในสิ่งที่ไม่เป็นความจริง อาจทำให้เกิดความไม่สงบสุขขึ้นในบ้านเมือง และอาจส่งผลกระทบต่อประเทศชาติขึ้นได้

ข้อ 3 แนวทางในการกำหนดมาตรการควบคุมการใช้ Social Media

ควรมีแนวทาง ดังนี้

1. ออกกฎหมายควบคุมการใช้ Social Media เช่น การกำหนดอายุของผู้ใช้ Social Media ควรมีอายุให้เหมาะสม สามารถรับผิดชอบในสิ่งที่ส่งข้อมูลต่าง ๆ ออกไป (มีความรับผิดชอบชั่วฉับแล้ว)

2. หากเป็นผู้เยาว์ และมีการส่งข่าวารที่เป็นความเท็จอาจเกิดผลเสียหายแก่ผู้อื่น กฎหมายจะต้องบัญญัติ ให้ บิดา มารดา หรือผู้ดูแลมีโทษจำคุก และมีโทษปรับ เพื่อให้การบังคับกฎหมายมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

ข้อ 4

หน่วยงานที่เกี่ยวข้อง ควรดำเนินการให้มีการออกกฎหมายบังคับใช้ได้ผลจริง และจัดเจ้าหน้าที่ประชาสัมพันธ์ ถึงกฎหมายดังกล่าวให้เข้าถึงประชาชนทั่วไป รวมทั้งเด็กและเยาวชน ตามสถานศึกษาต่าง ๆ และอาจให้มีการโฆษณาประชาสัมพันธ์ ทางสื่อ วิทยุ โทรทัศน์ รวมทั้งสื่อสิ่งพิมพ์ต่าง ๆ อีกด้วย

ข้อ 5

ควรออกเป็นกฎหมาย และสามารถบังคับใช้ได้จริง และมีบทลงโทษให้เหมาะสม ที่จะทำให้ผู้ที่คิดจะกระทำความผิดเกิดความเกรงกลัว ไม่กล้าจะกระทำความผิด การใช้สื่อออนไลน์จะได้ปลอดภัยมากยิ่งขึ้น และเกิดประโยชน์ในเชิงบวกต่อความมั่นคงของชาติ

ข้อ 6

ผู้ใช้สื่อสังคมออนไลน์ ควรมีการอนุญาตในด้านการรับและฟังข้อมูลข่าวสารในด้านต่าง ๆ ดังนี้

1. ในการโพสต์ข้อความ
2. ในด้านการกลั่นกรองข้อมูล
3. ในการอ่านและแชร์ข้อมูลข่าวสาร
4. ในการตรวจสอบถึงแหล่งที่มาของข้อมูล

การสร้างจิตสำนึก ควรมีการรณรงค์ ประชาสัมพันธ์ ให้ความรู้แก่ประชาชน เพื่อให้ประชาชนมีจิตสำนึกที่ดีต่อส่วนรวมไม่ทำให้ผู้อื่นเดือดร้อน

นางสาวมาลี วงศาโรจน์ ผู้ตรวจราชการ กระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร

1. ท่านมีความคิดเห็นอย่างไรเกี่ยวกับการใช้สื่อสังคมออนไลน์ในปัจจุบัน โดยเฉพาะกรณี เฟสบุค (Facebook) และไลน์ (Line)

ปัจจุบัน ประชาชนมีการใช้งานสื่อสังคมออนไลน์ที่มากขึ้น อันสืบเนื่องมาจากความสามารถในการเข้าถึงอินเทอร์เน็ตในหลายรูปแบบ กล่าวคือ นอกจากการเข้าถึงอินเทอร์เน็ตจากคอมพิวเตอร์ส่วนบุคคลแล้ว ยังสามารถเข้าถึงได้โดยอุปกรณ์โทรศัพท์ที่เป็นแบบสมาร์ตโฟนได้ ประกอบกับความเร็วอินเทอร์เน็ตในปัจจุบันมีความเร็วค่อนข้างสูง จนสามารถใช้งานในรูปแบบมัลติมีเดียได้อย่างสะดวกสบาย จากเหตุผลดังกล่าว การเข้าถึงสื่อสังคมออนไลน์จึงเป็นเรื่องง่ายและสามารถเข้าถึงได้อย่างรวดเร็ว การขยายตัวของจำนวนผู้ใช้งานสื่อสังคมออนไลน์จึงมีจำนวนเพิ่มมากขึ้นตามปัจจัยข้างต้น จากการสำรวจโดยแหล่งข้อมูล เช่น Social Baker พบว่า ในขณะที่มีไทยประชากรราว ๖๗ ล้านคน ประชากรไทยมีผู้ใช้งานบัญชี Facebook กว่า ๒๖ ล้านบัญชี คิดเป็นเกือบร้อยละ ๔๐ ของประชากรทั้งประเทศ โดยอายุเฉลี่ยจะอยู่ที่ ๑๘ ถึง ๒๔ ปี ร้อยละ ๓๐ และ ๒๕ ถึง ๓๔ ปี ร้อยละ ๓๐ เช่นเดียวกัน ดังนั้นผู้บริโภคนับว่า Facebook จะเป็นเยาวชนชนชั้นส่วนใหญ่ ส่วนกรณี Line นั้น statista.com สำรวจไว้พบว่ามีบัญชีผู้ใช้งานกว่า ๓๓ ล้านบัญชี หรือร้อยละ ๕๐ ของประชากร

จากเหตุผลข้างต้น Facebook และ Line จึงเข้ามามีบทบาทในการใช้ชีวิตประจำวันของคนในสังคมไทย ในบางกรณี ขนาดที่ว่า Facebook ใช้งานไม่ได้ ๓๐ นาที กลับเป็นข่าวและเรื่องใหญ่ในสังคมไทยเลยทีเดียว

Facebook และ Line เปิดโอกาสให้บุคคลกล้าที่จะแสดงออกในโลกเสมือน ซึ่งอาจจะแสดงออกซึ่งความคิดเห็นหรือตัวตนของผู้ใช้งานเองได้ บางผู้ใช้งานอาจจะแสดงกริยาหรือเนื้อหา ในขณะที่โลกแห่งความเป็นจริง อาจจะไม่มี การแสดงออกดังกล่าวเลย นอกจากนี้ยังมีผู้ใช้ช่องทาง Facebook หรือ Line ในการโฆษณาประชาสัมพันธ์หรือทำธุรกิจต่างๆ จนประสบความสำเร็จในการประกอบอาชีพ ด้วยการใช้สื่อสังคมออนไลน์มีต้นทุนการประชาสัมพันธ์ต่ำกว่าสื่อแบบชนิดอื่นๆ ในขณะเดียวกันก็มีกลุ่มไม่ประสงค์ใ้ใช้งานสื่อสังคมออนไลน์ในการหลอกล่อ ล่อลวง ปลอมแปลงข้อมูลส่วนบุคคล เพื่อให้ได้มาซึ่งทรัพย์สินหรือเสื่อมเสียชื่อเสียง

นอกจากนี้การใช้งานยังสามารถกำหนดสิทธิ์ในการเข้าถึงข้อมูล กล่าวคือ สามารถกำหนดการเผยแพร่ในสาธารณะ กลุ่มปิด หรือสามารถตั้งค่าให้สื่อสารระหว่างบุคคลเท่านั้น ทำให้รัฐไม่สามารถเข้าไปตรวจสอบได้โดยง่าย ทำได้เพียงตรวจสอบเนื้อหาที่เป็นสาธารณะเท่านั้น

ในขณะเดียวกันการดำเนินคดียังทำได้ด้วยความยากลำบากหากมีผู้กระทำความผิดเกิดขึ้น ด้วยข้อกฎหมายการให้บริการเป็นของต่างประเทศ ซึ่งไม่ส่งมอบข้อมูลให้กับเจ้าหน้าที่รัฐของไทยได้ ต้องทำการฟ้องศาลยังประเทศที่มีการให้บริการ Facebook หรือ Line ที่มีสำนักงานใหญ่ให้บริการอยู่ จึงแทบจะเป็นไปไม่ได้ยากหรือเป็นไปได้สำหรับการตรวจสอบ

จากที่กล่าวมาข้างต้นเป็นแนวโน้มการใช้งานสื่อสังคมออนไลน์ในไทย โดยเฉพาะ Facebook และ Line

2. ท่านคิดว่าการใช้ Social Media ในแง่ของการใช้ Facebook และไลน์ มีผลกระทบต่อความมั่นคงของชาติในด้านใดบ้าง อย่างไร ทั้งผลกระทบเชิงบวก และผลกระทบเชิงลบ ในด้านต่างๆ ดังนี้

2.1 ด้านเศรษฐกิจ

การประชาสัมพันธ์ทางธุรกิจบนสื่อสังคมออนไลน์ออนไลน์ทำได้โดยง่าย และมีต้นทุนต่ำ จึงเหมาะกับผู้ลงทุนทางธุรกิจขนาดเล็กที่ต้องการจะขยายการลงทุนหรือหาลูกค้าเพิ่มเติม สื่อสังคมออนไลน์จึงเป็นทางเลือกหนึ่งในการช่วยการขยายเศรษฐกิจ ในขณะที่เดียวกันการใช้สื่อสังคมออนไลน์ก็มีผลลบค่อนข้างมาก เช่น การปล่อยข่าวลือต่างๆ ทำให้ประชาชนตื่นตระหนก ตลาดหุ้นผันผวน ซึ่งก็มีเหตุการณ์เหล่านี้เคยเกิดขึ้น ประกอบกับการค้าขายบนสื่อสังคมออนไลน์ในหลายกรณี มีการหลอกลวงภัยมี ดังนั้นทำให้รัฐบาลรายได้จากตรงนี้ และหากประชาชนหันไปทำธุรกิจแนวนี้มากขึ้นโดยรัฐไม่สามารถควบคุมได้ จะทำให้เกิดผลกระทบต่อเศรษฐกิจในระยะยาวได้

2.2 ด้านสังคมจิตวิทยา

ผลดีอาจจะทำให้ประชาชนเกิดความกล้าแสดงออกและความคิดเห็นที่มากขึ้น รวมทั้งใช้สื่อสังคมออนไลน์ในการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นต่างๆ หรือหาข้อเท็จจริงหรือข้อสรุปต่างๆ หรือจับกลุ่มเพื่อแสดงความคิดเห็นในเรื่องที่ตนเองสนใจหรือถนัดมากขึ้น แต่ข้อเสีย อาทิ เช่น เกิดความอิจฉาในความเป็นไปของบุคคลอื่น ซึ่งเราอาจจะรู้จักหรือไม่รู้จัก การล่อลวงทางเพศ การเลียนแบบพฤติกรรมจากประเทศอื่นๆผ่านสื่อสังคมออนไลน์ การกรากตัวของข้อมูลที่ไม่เหมาะสมทำได้อย่างรวดเร็ว

2.3 ด้านการเมือง

ผลดีทำให้เกิดการสื่อสารทางการเมืองอย่างกว้างขวาง แสดงความคิดเห็นในมุมเปิดที่มากขึ้น แต่ในขณะเดียวกัน อาจจะนำมาใช้เป็นเครื่องมือทางการเมืองในการปลุกระดม เคลื่อนไหวทางการเมืองในการตอบโต้ฝ่ายตรงข้าม

3. แนวทางในการกำหนดมาตรการควบคุมการใช้ Social Media

ประเด็นนี้ค่อนข้างทำได้ยาก ด้วยสื่อสังคมออนไลน์มีลักษณะเป็นพื้นที่เปิด และประชากรในโลกนี้สามารถเข้าถึงได้ ประกอบกับการดำเนินการทางกฎหมายใดๆต้องใช้อำนาจตามประเทศที่สื่อสังคมออนไลน์มีสำนักงานใหญ่อยู่ ดังนั้นมาตรการการกำกับดูแล รัฐต้องทำการศึกษาระเบียบการให้บริการของสื่อชนิดนั้นๆ ให้เข้าใจ เพื่อให้สามารถดำเนินการปราบปรามพฤติกรรม การแสดงออกที่ไม่เหมาะสมบนสื่อสังคมออนไลน์ได้ ทั้งนี้การดำเนินการที่ดีที่สุดคือการสร้างความตระหนักรู้ให้กับประชาชนในการมีวิจารณญาณในการแสดงความคิดเห็น การแสดงออก โดยไม่ให้ละเมิดสิทธิผู้อื่น หรือส่งเสริมให้มีกิจกรรมบนสังคมที่แท้จริงโดยสนับสนุนกิจกรรมสำหรับ

ครอบครัวให้มากขึ้น จะทำให้ประชาชนห่างไกลและให้ความสนใจในโลกเสมือนอย่างสื่อสังคมออนไลน์ลดลง เพราะในหลายกรณีประชาชนไม่มีพื้นที่ที่ให้ทำกิจกรรมบนโลกจริง จึงต้องพึ่งพาโลกเสมือนแทน

4. หน่วยงานที่เกี่ยวข้องควรมีบทบาทและควรมีการดำเนินการอย่างไร

ขอยกตัวอย่างบทบาทของหน่วยงาน ดังนี้

กระทรวงศึกษาธิการอาจจะจัดทำหลักสูตรเกี่ยวกับการใช้ชีวิตและในสังคมออนไลน์อย่างมีวิจารณญาณสำหรับเยาวชนแต่เด็ก หรือจัดกิจกรรมสัมพันธ์ระหว่าง ครู อาจารย์ ผู้ปกครองและนักเรียน ให้มีความใกล้ชิดกันมากขึ้น

กระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร ทำการศึกษาข้อบังคับของการให้บริการสื่อสังคมออนไลน์ เพื่อให้สามารถประสานงานหรือยับยั้งปัญหาได้อย่างทันทั่วถึง

กระทรวงการต่างประเทศ สานสัมพันธ์ระหว่างไทยและประเทศที่มีการให้บริการสื่อสังคมออนไลน์ เพื่อเป็นช่องทางในการแก้ปัญหา

กระทรวงวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี รวบรวมข้อเท็จจริงเชิงวิทยาศาสตร์ เพื่อให้ความรู้แก่ประชาชนที่ถูกต้อง กรณีมีความเชื่ออันผิดๆเกิดขึ้นบนสื่อสังคมออนไลน์

สำนักงานตรวจแห่งชาติ อาจมีการประสานงานกับตำรวจสากล เพื่อให้สามารถประสานงานกรณีมีผู้กระทำความผิดเกิดขึ้น

5. ท่านคิดว่าการกำหนดมาตรการควบคุมในการใช้สื่อสังคมออนไลน์ควรมีแนวทางและกระบวนการอย่างไร ที่จะทำให้การใช้สื่อออนไลน์เป็นไปอย่างปลอดภัย และเกิดประโยชน์ในเชิงบวกต่อความมั่นคงของชาติ

ตามที่กล่าวมาก่อนหน้านั้น การควบคุมทำได้ด้วยความลำบาก ด้วยต้องใช้ข้อมูลหมายของต่างประเทศในการผสมผสานเพื่อกำกับดูแล การสร้างความตระหนักรู้แก่ประชาชนจะช่วยให้แก้ปัญหาได้ดีที่สุด ซึ่งอาจจะใช้เวลาและงบประมาณค่อนข้างสูง แต่ทั้งนี้อาจจะดำเนินการสร้างเครือข่ายภาคประชาชนคู่ขนานกันไป เพื่อทำความเข้าใจที่ถูกต้องเกี่ยวกับการใช้งานสื่อสังคมออนไลน์ และช่วยเป็นหูเป็นตาในการแจ้งสิ่งไม่เหมาะสม เพื่อช่วยให้รัฐสามารถกำกับดูแลได้ง่ายขึ้น

6. การใช้สื่อสังคมออนไลน์นั้น “ผู้ใช้” ควรมีวิจารณญาณในการรับทราบข้อมูลข่าวสาร ควรมี
วิจารณญาณในด้านใดบ้าง และจะสร้างจิตสำนึกให้ “ผู้ใช้” มีวิจารณญาณได้อย่างไร

วิจารณญาณในการใช้งานสื่อสังคมออนไลน์จะมีอยู่สองส่วนคือ วิจารณญาณในการรับรู้
ข้อมูลข่าวสาร กับวิจารณญาณในการแสดงออก

วิจารณญาณในการรับรู้ข้อมูลข่าวสารนั้นเป็นสิ่งสำคัญมากในการใช้งานสื่อสังคม
ออนไลน์ ทั้งนี้เนื่องจากจะมีข้อมูลกระแสข้อมูลต่างๆมากมาย และทำให้หลงเชื่อได้ง่าย ทั้งนี้
เนื่องจากอาจจะเป็นเรื่องที่มีการแชร์ข้อมูลต่อกันมา และผ่านตาเป็นจำนวนมาก ทำให้เกิดการ
เข้าใจในเนื้อหาเหล่านั้นอย่างผิดๆ ได้โดยง่าย ทั้งนี้อาจจะสร้างจิตสำนึกให้ประชาชนอย่างหลงเชื่อ
ได้โดยง่าย โดยอาจจะสนับสนุนให้ตรวจสอบข้อมูลจากแหล่งข้อมูลที่เชื่อถือได้ การค้นหาก่อนชื่อ
ผ่านเครื่องมือค้นหาต่างๆ (Search Engine) ทั้งนี้ภาครัฐอาจจะต้องสร้างช่องทางการสื่อสารให้กับ
ประชาชน และเตรียมพร้อมที่จะตอบโต้กับข้อมูลผิดๆ เช่น การให้ข้อเท็จจริงผ่านเว็บไซต์ หรือสื่อ
สังคมออนไลน์ของหน่วยงานที่รับผิดชอบ หรือให้ผู้มีความรู้ความสามารถในสังคมและมีชื่อเสียง
ช่วยกันชี้แจงข้อมูลดังกล่าว

วิจารณญาณในการแสดงออก ทั้งนี้ควรมีการยับยั้งชั่งใจต่อการแสดงออกซึ่งความคิดเห็น
การแชร์ข้อมูลหรืออะไรต่างๆ ทั้งนี้ด้วยการแสดงออกบนสื่อสังคมออนไลน์ จะทำให้ผู้อื่นได้รับรู้
ถึงการแสดงออกนั้นในทันที ดังนั้นควรวิเคราะห์ให้ดีว่า การกระทำเช่นนั้นไปกระทบสิทธิของผู้อื่น
หรือไม่อย่างไร รัฐบาลช่วยได้เพียงการเผยแพร่ความเข้าใจเกี่ยวกับกฎหมาย โทษที่อาจจะได้รับเมื่อ
กระทำความผิดบนสื่อดังกล่าว เพื่อให้ผู้ใช้งานมีสติในการใช้สื่อออนไลน์ที่มากขึ้น

ประวัติย่อผู้วิจัย

ชื่อ	นายองอาจ ประภาภมม
วัน เดือน ปีเกิด	วันที่ ๒๗ กุมภาพันธ์ พ.ศ. ๒๕๐๖
การศึกษา	- ประกาศนียบัตรหลักสูตรผู้บริหารระดับสูง สถาบันวิทยาการตลาดทุน (วตท.) รุ่นที่ ๑๘ - บริหารธุรกิจมหาบัณฑิต (MBA) สถาบันบัณฑิตบริหารธุรกิจ ศศินทร์ แห่ง จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย - วิศวกรรมศาสตรบัณฑิต (วิศวกรรมคอมพิวเตอร์) University of Massachusetts, Amherst, สหรัฐอเมริกา
ประวัติการทำงาน	
๒๕๔๕-๒๕๕๖	บริษัท ทูวิชั่นส์ จำกัด (มหาชน) รองประธานเจ้าหน้าที่บริหารสาย Commercial
๒๕๔๘-๒๕๔๙	ผู้อำนวยการอาวุโสฝ่ายการตลาดและการขาย
๒๕๔๓-๒๕๔๘	ผู้อำนวยการฝ่ายการตลาดและการขาย
๒๕๔๑-๒๕๔๓	ผู้อำนวยการฝ่ายการตลาด
๒๕๔๐-๒๕๔๑	บริษัท ยูทีวี เคเบิล เน็ตเวิร์ค จำกัด ผู้อำนวยการฝ่ายการตลาด
๒๕๓๘-๒๕๔๐	ผู้ช่วยผู้อำนวยการฝ่ายการตลาด และบริการลูกค้า
๒๕๓๖-๒๕๓๗	บริษัท เทเลคอม เอเชีย คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน) Senior Manager – Corporate Goal Support, RCU Acquisition Regional Sales (Mitsui Area)
๒๕๓๕-๒๕๓๖	บริษัท พรอคเตอร์ แอนด์ แกมเบิล, Assistant Brand Manager
ตำแหน่งปัจจุบัน	บริษัท ทูวิชั่นส์ กรุ๊ป จำกัด ตำแหน่ง กรรมการบริษัท และ บริษัท บีอีซี-เทโร ทูวิชั่นส์ จำกัด ตำแหน่ง กรรมการผู้จัดการ

สรุปย่อ

ลักษณะวิชา วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี

เรื่อง **มาตรการควบคุมสื่อสังคมออนไลน์ต่อความมั่นคงของชาติ : ศึกษาเฉพาะกรณีเฟสบุ๊ก (Facebook) และ ไลน์ (Line)**

ผู้วิจัย **นายองอาจ ประภาสกุล** หลักสูตร วปอ. รุ่นที่ 57

ตำแหน่ง **กรรมการผู้จัดการ บริษัท บีอีซี เทโร ทูริวิชั่นส์ จำกัด และ กรรมการบริษัท ทูริวิชั่นส์ กรุ๊ป จำกัด**

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ความมั่นคงของชาติ มีความสำคัญอย่างยิ่งต่อความสงบสุข ความเจริญก้าวหน้าและการดำรงอยู่ของชาติและประชาชนในชาติ ความมั่นคงของชาติในปัจจุบัน มิได้มีความหมายแค่การมีกำลังทหารพร้อมอาวุธยุทโธปกรณ์กำกับดูแลเขตแดนของประเทศ ความมั่นคงของชาติหมายรวมถึงความมั่นคงภายในชาติ ความมั่นคงของสถาบันหลักของชาติ อันได้แก่ ชาติ ศาสนา และพระมหากษัตริย์ นอกจากนี้ ความมั่นคงภายในชาติ ยังรวมไปถึง ความมั่นคงทางการเมือง และความสงบสุขของประชาชนในชาติ

การรักษาความมั่นคงของชาติ จึงไม่ใช่เพียงแค่ความเข้มแข็งทางการทหาร แต่จะอย่างไร เพื่อให้ประชาชนในชาติ มีความสามัคคีเป็นน้ำหนึ่งใจเดียวกัน ช่วยกันในการพัฒนาประเทศให้อยู่รอดท่ามกลางกระแสการเปลี่ยนแปลงของโลก ทั้งด้านการเมือง เศรษฐกิจ และสังคม ในวันนี้ สื่อต่างๆ จึงเข้ามามีบทบาทและมีความสำคัญมาก จากอดีตที่สื่อมีเพียงโทรทัศน์ วิทยุ หนังสือพิมพ์ สื่อสิ่งพิมพ์ต่างๆ จำนวนไม่มาก ซึ่งง่ายต่อการกำกับดูแลเนื้อหาไม่ให้นำไปสู่ความแตกแยก หรือ ก่อให้เกิดปัญหา ความไม่เข้าใจกันของคนในชาติ ภาครัฐสามารถจัดตั้งหน่วยงานกำกับดูแลตรวจสอบได้ง่าย ต่อมาวิวัฒนาการทางเทคโนโลยีเข้ามามีบทบาทสำคัญในการเปลี่ยนแปลงรูปแบบและคุณสมบัติของสื่อ ประชาคมโลกเข้าสู่ยุคสื่อสารในระบบดิจิทัล ซึ่งเป็นการสื่อสารที่ไร้พรมแดน สะดวก และรวดเร็วแบบเรียลไทม์ (Realtime) (คอมพิวเตอร์ประมวลผลข้อมูลได้ทันกับเวลาที่กำหนดหมายถึง สิ่งที่คอมพิวเตอร์คำนวณและสิ่งที่เราเห็นเป็นสิ่งเดียวกัน โดยผ่านโครงข่ายต่าง ๆ ทั้งสายโทรศัพท์ สายเคเบิลใยแก้ว สัญญาณดาวเทียม สัญญาณโทรศัพท์ เป็นต้น สื่อต่าง ๆ ได้พัฒนาปรับเปลี่ยนรูปแบบจากเดิม ก้าวเข้าสู่ สื่อในระบบเชิงเลข หรือ ดิจิตอล (Digital) ที่มี โปรแกรมประยุกต์ (Application) ต่าง ๆ มากมายสำหรับใช้ในการติดต่อสื่อสาร ซึ่งเรียกโดยรวมว่า “สื่อสังคมออนไลน์” (Social Media)

เนื่องจากคุณสมบัติการเข้าถึงและกระจายข้อมูลข่าวสารได้ง่ายของ Social Media ทำให้ประชาชนทุกสาขาอาชีพ เป็นคนดี หรือเป็นอาชญากร สามารถเข้าถึง Social Media ได้โดยเท่าเทียมกัน ดังนั้น ถ้าผู้รับสารขาดวิจารณญาณในการพิจารณาแยกแยะข้อมูล ทำให้ Social Media กลายเป็นเครื่องมือในการกระทำความผิดต่าง ๆ เช่น การหลอกลวง ท้อโกง หรือเป็นช่องทางในการกระจายสารที่ผิด เพื่อใส่ร้ายฝ่ายตรงข้าม หรือล้างสมองปลุกกระดมทางความคิดในกลุ่มผู้สนับสนุน โดยเบื้องต้น/ในขั้นต้นอาจเป็นการนัดหมายเพื่อทำกิจกรรมทางการเมืองต่าง ๆ หรือการรวมตัวกันเพื่อก่อความไม่สงบในประเทศ เป็นต้น

ทั้งนี้ผู้วิจัยเล็งเห็นความสำคัญของผลกระทบของ Social Media ที่มีต่อความมั่นคงของชาติ ในด้านต่าง ๆ ข้างต้น ผลของการศึกษาวิจัยนี้จะเป็นประโยชน์อย่างยิ่งต่อภาครัฐในฐานะที่เป็นผู้กำกับดูแลด้านความมั่นคงของประเทศ ควรที่จะต้องพัฒนาประสิทธิภาพในการกำกับดูแล เพื่อให้ทันกับความเปลี่ยนแปลงต่าง ๆ ที่เกิดขึ้น เนื่องจากการใช้ Social Media ในเชิงลบจะส่งผลเสียหายต่อความสงบเรียบร้อยและความมั่นคงของประเทศ

ด้วยเหตุนี้ผู้วิจัยจึงทำการวิจัยศึกษาผลกระทบของ Social media ที่มีต่อความมั่นคงของชาติเพื่อให้ได้มาซึ่งแนวทางในการสร้างจิตสำนึก วิจารณญาณ และกำหนดมาตรการควบคุมในเชิงรุกและเชิงป้องกันอย่างมีประสิทธิภาพ ภายใต้กรอบของกฎหมาย อันจะเป็นส่วนหนึ่งในการเสริมสร้างความมั่นคงของชาติ

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาผลกระทบของ Social Media ที่มีผลต่อความมั่นคงของชาติ
2. เสนอแนะแนวทางในการสร้างจิตสำนึก วิจารณญาณ และสร้างมาตรการควบคุมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ ที่มีผลต่อความมั่นคงของชาติ ศึกษาเฉพาะกรณีเฟสบุ๊ค (Facebook) และไลน์ (Line)

ขอบเขตของการวิจัย

1. เน้นการวิจัยเฉพาะผลกระทบของการใช้ Social Media ที่มีต่อความมั่นคงของชาติในสถานการณ์ปัจจุบัน ไม่รวมถึงแนวโน้มที่จะเกิดขึ้นในอนาคต
2. การกำหนดมาตรการควบคุม เป็นการเสนอแนวคิดกว้าง ๆ และหน่วยงานรับผิดชอบหลักโดยไม่พิจารณาถึงเทคนิค หรือรายละเอียดของวิธีการ

วิธีการดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) โดยเป็นการศึกษาข้อมูลจากเอกสาร วิธีการสัมภาษณ์แบบเจาะลึก (In - depth interview) ให้ได้มุมมองของทรงคุณวุฒิถึงผลกระทบของ Social Media ที่มีต่อความมั่นคงของชาติ เพื่อหาแนวทางในการกำหนดมาตรการควบคุมการใช้ Social Media ทั้งนี้ ในการศึกษาวิจัยได้แบ่งวิธีการศึกษาออกเป็น 2 แบบ ประกอบด้วย

1. การศึกษาข้อมูลจากเอกสาร (Documentary Study) เป็นการศึกษาด้วยการรวบรวมข้อมูลจากหนังสือและเอกสารต่าง ๆ ได้แก่ บทความ นโยบาย กฎ ระเบียบ คำสั่ง งานวิจัย และแนวคิดทฤษฎีต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับ การใช้ Social Media

2. การศึกษาภาคสนาม (Field Study) โดยการเก็บข้อมูลจากการสัมภาษณ์แบบเจาะลึก (In - depth interview) ซึ่งประกอบด้วย คำถามนำการวิจัย และประเด็นคำถามที่สร้างขึ้นเพื่อใช้เป็นข้อมูลในการศึกษา วิเคราะห์ และเป็นข้อมูลจากผู้ทรงคุณวุฒิ

ผลการวิจัย

จากการวิจัยพบว่า การใช้สื่อสังคมออนไลน์ในปัจจุบัน เฉพาะกรณีการใช้เฟสบุ๊กและไลน์ เป็นเทคโนโลยีที่ทันสมัย สามารถสร้างเครือข่ายทางสังคมขนาดใหญ่อย่างไม่จำกัด ที่มีผลต่อความมั่นคงในการทำสงครามทางความคิด โดยการป้อนข้อมูลข่าวสารที่เป็นการผลิตซ้ำทางความคิด ทางทหารเรียกว่า IO แต่แคบกว่า ต้องมองแบบเศรษฐศาสตร์การเมือง คือ มองความเป็นเจ้าของ เชื่อมโยงกับเนื้อหาที่มีผลประโยชน์ทางเศรษฐกิจและการเมืองเชื่อมโยงไปทางความคิด นอกจากนั้นประเด็นรอง ๆ ของเทคโนโลยีนี้คือทำให้การสื่อสาร รวมถึงการสั่งการสะดวกรวดเร็วยิ่งขึ้น มีผลกระทบทั้งเชิงบวกและเชิงลบต่อความมั่นคงของชาติ โดยเฉพาะในด้านเศรษฐกิจ สังคม จิตวิทยา และการเมือง ทั้งนี้การใช้เฟสบุ๊กและไลน์ในแง่ทางเทคนิคควบคุมได้ยากมาก เนื่องจากปัจจุบันเป็นเทคโนโลยีไร้สาย จึงปิดช่องทางได้ยากมาก จึงต้องใช้การกำกับทางด้านทฤษฎี กฎหมาย สังคม และพฤติกรรมของคน อันจะนำไปเป็นแนวทางในการกำหนดมาตรการควบคุมและการใช้วิจารณญาณ โดยพิจารณาดำเนินการในประเด็นต่าง ๆ ดังนี้

1. การใช้กฎหมาย

พระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำผิดทางคอมพิวเตอร์ พ.ศ.2550 ก่อนข้างที่จะครอบคลุมความผิดที่ก่อให้เกิดความเสียหายต่อบุคคลอื่น ต่อองค์กร หรือต่อสาธารณชน แต่การสืบจับกระทำได้ยาก ต้องใช้ความรู้ทางด้านเทคโนโลยีเพื่อสืบหาต้นตอผู้กระทำผิดซึ่งอาจมาจากคนใน

ประเทศหรือต่างประเทศ ทั้งนี้ กฎหมายว่าด้วย อาชญากรรมออนไลน์ ต้องให้อำนาจหน้าที่แก่เจ้าหน้าที่ และกำหนดบทลงโทษให้ชัดเจน ควรมีเจ้าหน้าที่ที่มีความเชี่ยวชาญด้านสารสนเทศ ปฏิบัติหน้าที่ร่วมกับตำรวจ

1.1 การดำเนินนโยบายจากทางภาครัฐ ทั้งการพิจารณา พ.ร.บ.คอมพิวเตอร์ให้ทันสมัยอยู่เสมอ และการมีหน่วยงานกระทรวง ICT หรือตำรวจกองบังคับการปราบปรามการกระทำความผิดเกี่ยวกับอาชญากรรมทางเทคโนโลยีที่ทันสมัยและใกล้ชิดกับผู้ใช้เทคโนโลยีมากขึ้น ซึ่งปัจจุบันความเสียหายทางเทคโนโลยีนั้นเกิดขึ้นอย่างมากมายแต่หน่วยงานที่ดูแลนั้นไม่เพียงพอกับความเสียหายที่เกิดขึ้น หรือไม่ทันกับเทคโนโลยี ดังนั้นจึงควรมีหน่วยงานที่คอยปิด หรือระงับการใช้งานเว็บไซต์ และ บัญชีสมาชิกเฟสบุ๊กและไลน์ ที่ผิดกฎหมาย เพื่อลดความสูญเสียเบื้องต้นก่อนสอบสวนต่อไป

1.2 การพัฒนาเทคโนโลยีโดยขอความร่วมมือจาก เฟสบุ๊กและไลน์ ซึ่งการกระทำดังกล่าวนี้สามารถดำเนินการในรูปแบบ Prefer Developer & Government authorize โดยการสร้างนักพัฒนาดังกล่าวนี้จะเป็นประโยชน์กับทางภาครัฐอย่างมาก ทั้งในการสืบสวน การป้องกัน และการแก้ปัญหา บนสื่อสังคมออนไลน์ได้อย่างทันทั่วถึง เช่น การสืบเบาะแสในการได้รับแจ้งถึงผู้ใช้ที่มีแนวโน้มฉ้อโกง หรือลอกเลียนแบบผู้อื่น ๆ เพื่อทำการหลอกลวง หรือมีโอกาสสร้างความเสียหายในอนาคต ซึ่งทางรัฐสามารถสืบค้นและปิดผู้ใช้งานดังกล่าวได้เบื้องต้นก่อนที่จะเกิดความเสียหายขึ้น

2. การเชิงโครงสร้างอำนาจหรือแก้ที่ระบบที่มีการควบคุมวิธีคิดของมนุษย์ ซึ่งสะท้อนจาก Mode of Production ซึ่งความคิดถูกสร้างมาจากรูปการทางเศรษฐกิจแบบศูนย์รวมผูกขาด โดยการปรับโครงสร้างทำให้คนมีฐานะทางเศรษฐกิจและการเมืองเท่าเทียมกัน ตลอดจนดูที่การเป็นเจ้าของ ไม่ให้อยู่ในมือคนเดียวมากเกินไป กลุ่มคนที่เป็นเจ้าของ ได้แก่ กลุ่มทุน กลุ่มข้าราชการ และกลุ่มบุคคลต้องมีการกระจายตัวและเข้าไปถือครองในสัดส่วนที่เหมาะสม ในกรณีของอินเทอร์เน็ต คือ ความเป็นเจ้าของดาวเทียม หรือ Leaseline แล้วใช้เป็นเครื่องมือในการใส่เนื้อหาที่บางกลุ่มต้องการ

3. การกำหนดมาตรการ 5 ข้อ ได้แก่ การรณรงค์ให้ใช้สื่อสังคมออนไลน์อย่างชาญฉลาด ส่งเสริมการใช้ในเชิงบวก ป้องกันการใช้ที่เป็นไปในเชิงลบ และกำหนดบทลงโทษผู้กระทำความผิดติดตาม และปราบปรามอย่างจริงจัง

4. การสร้างภูมิคุ้มกัน ได้แก่ ความรู้ การตระหนัก จิตสำนึก และวิจารณญาณ เมื่อปัจเจกบุคคลมีภูมิคุ้มกัน สังคมและประเทศชาติก็จะมีภูมิคุ้มกันเช่นกัน

ข้อเสนอแนะ

จากผลจากการวิจัยดังกล่าวข้างต้น ผู้วิจัยขอสรุปข้อเสนอแนะเพื่อใช้เป็นแนวทางในการกำหนดมาตรการควบคุมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ เฉพาะกรณีเฟสบุ๊กและไลน์ ได้อย่างปลอดภัย และเกิดประโยชน์เชิงบวกต่อความมั่นคงของชาติ ทั้งนี้เนื่องจากการป้องกันในเชิงเทคโนโลยีเป็นไปได้ยาก จึงต้องอาศัยแนวทางหรือเครื่องมือของรัฐ เชิงสังคม และเชิงการศึกษาควบคู่กับการใช้เทคโนโลยี

สรุปได้ว่า รัฐต้องออกกฎหมาย ส่วนหน่วยงานที่เกี่ยวข้องควรให้ความสำคัญ ศึกษากฎหมายให้เข้าใจถ่องแท้ แล้วกำหนดบทบาทหน้าที่ของตนให้ชัดเจน ที่สำคัญคือ การกำหนดมาตรการควบคุมที่ชัดเจน และทำให้มีความศักดิ์สิทธิ์ โดยยึดถือและปฏิบัติตามโดยเคร่งครัด จริงใจ และต่อเนื่อง ส่วนภาครัฐต้องให้การสนับสนุนอย่างจริงจัง โดยการประชาสัมพันธ์เชิงรุกและเชิงป้องกันแทน ควรทำจากต้นทาง หรือต้นตอของปัญหา หรือเรียกในเชิงทฤษฎีว่าการควบคุมโครงสร้างเชิงอำนาจ คือการทำให้โอกาสทางเศรษฐกิจของคนในสังคมมีความแตกต่างกันน้อยที่สุด และต้องลงมือทำก่อนที่จะข่าวสารนั้นจะถูกนำไปถึงผู้รับสื่อ นั่นคือการรณรงค์ให้ความรู้ก่อนให้เกิดการตระหนักรู้ เป็นการสร้างภูมิคุ้มกันในการใช้สื่อสังคมออนไลน์ได้อย่างยั่งยืน ในขณะที่เดียวกันก็สร้างแนวร่วมทางปัญญาช่วยกันส่งข้อมูลข่าวสารเชิงบวก หรือการประชาสัมพันธ์เชิงบวกที่ก่อให้เกิดผลกระทบในเชิงสร้างสรรค์ โดยให้คนในสังคมมีส่วนร่วม ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับวิจารณญาณของผู้ใช้โดยรวมอย่างแท้จริงว่าจะเป็นส่วนหนึ่งของการสร้างสังคมออนไลน์ที่ใกล้เคียงกับสัจจามากกว่าสืเทาหรือไม่ ถึงแม้ว่าการป้องกันการใช้ในเชิงลบจะเป็นไปได้ยาก แต่การทำให้ผู้ใช้สื่อส่วนใหญ่เป็นส่วนหนึ่งของแนวป้องกันที่มีความแข็งแกร่งมิให้ฝ่ายที่เข้ามาใช้สื่อในเชิงลบมีอิทธิพลเหนือกว่า หรือกระทำความผิดได้ซ้ำแล้วซ้ำอีก ตลอดจนการสร้างนักรบไซเบอร์ใช้เป็นแนวป้องกัน และขยายผลในเชิงรุก หรือโจมตีบ้างเมื่อจำเป็นย่อมเป็นผลลัพธ์สุดท้ายที่พึงประสงค์ ประกอบกับการออกกฎหมายที่ชัดเจนและตรงประเด็นอย่างไรก็ตามแนวโน้มของการใช้สื่อสังคมออนไลน์มีแต่จะทวียิ่งขึ้น ในอนาคตย่อมมีการพัฒนารูปแบบใหม่ ขึ้นมาอีกเรื่อย ๆ ดังนั้น ผลการวิจัยฉบับนี้อาจนำไปใช้เป็นข้อมูลเบื้องต้นในการพิจารณากำหนดแนวทางในการกำหนดมาตรการควบคุมในปัจจุบัน และนำไปเป็นข้อมูลในการวิจัยต่อยอดในการกำหนดแนวทางการควบคุมในอนาคต หรือกำหนดมาตรการในการควบคุมการใช้สื่อสังคมออนไลน์แบบอื่น ๆ ที่อาจเป็นภัยคุกคามรูปแบบใหม่ต่อไป