

บทที่ 2

แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

งานวิจัยศึกษาพฤติกรรมการใช้เว็บไซต์ยูทูป (www.youtube.com) และประเด็นจริยธรรมทางข้อมูลข่าวสารของผู้ใช้ยูทูปในประเทศไทย โดยใช้แนวคิดทฤษฎีในการวิเคราะห์ดังนี้

1. แนวคิดการสื่อสารผ่านคอมพิวเตอร์ (Computer – Mediated Communication: CMC)
2. แนวคิดเรื่องเว็บไซต์เครือข่ายทางสังคม (Online social networking)
3. ทฤษฎีการใช้ประโยชน์และความพึงพอใจ (Uses and Gratification)
4. แนวคิดเรื่องเสรีภาพการแสดงออก (Freedom of Expression/Speech)
5. แนวคิดเรื่องจริยธรรมกับการสื่อสารผ่านคอมพิวเตอร์ (Ethics and Computer – Mediated Communication)
 - สิทธิส่วนบุคคล (Privacy)
 - ทรัพย์สินทางปัญญา (Intellectual Property)

แนวคิดการสื่อสารผ่านคอมพิวเตอร์ (Computer – Mediated Communication: CMC)

Joseph B. Walther (1992 อ้างถึงใน ดาริน สวส์ดีเสวี่, 2545) ให้ความหมายของการสื่อสารผ่านคอมพิวเตอร์ ไว้กว้างๆ ว่า คือการประชุมโดยอาศัยคอมพิวเตอร์ (Computer Conferencing) และการใช้ไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์ (Electronic Mail) ซึ่งเกิดขึ้นและดำเนินไปในเวลาเดียวกัน (Synchronous) หรือ ต่างเวลา (Asynchronous) โดยผู้ส่งสารใส่รหัส (Encode) ลงไปในเนื้อหาสาร (Text Messages) ซึ่งจะถูกถ่ายทอด (Relayed) จากคอมพิวเตอร์ของผู้ส่งสาร ไปสู่คอมพิวเตอร์ของผู้รับสาร

การสื่อสารผ่านสื่อกลางคอมพิวเตอร์มีความแตกต่างจากสื่อเดิมอย่างสื่อหนังสือพิมพ์ วิทยุและโทรทัศน์ในแง่ที่สามารถใช้เมื่อไรก็ได้ (transient) โดยไม่มีเงื่อนไขในเรื่องของเวลาเป็นข้อจำกัดมีการกระจายตัวอยู่ทั่วไป (widely distributed) มีความหลากหลายของช่องทาง (multi-model) และเปิดโอกาสให้ผู้สื่อสารสามารถกระทำใดๆ กับเนื้อหาสารก็ได้ (manipulation of

content) และลักษณะสำคัญคือ เป็นเครือข่ายที่มีลักษณะสากลในการลำเลียงข้อมูลข่าวสาร (บุญยาพร วาณิชชาติ, 2544)

อินเทอร์เน็ตเกิดจากการผสมผสานของเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ที่มีรากฐานอยู่บนการเก็บและประมวลผลข้อมูลโดยใช้ไมโครอิเล็กทรอนิกส์ (chip) และเทคโนโลยีโทรคมนาคมที่ติดต่อสื่อสารทั้งทางไกลและใกล้ โดยใช้สายและไม่ใช้สาย เป็นการผสมผสานระหว่างสื่อเก่า (conventional media) และสื่อใหม่ (new media) สื่ออินเทอร์เน็ต ทำให้เกิดการสื่อสารแบบเป็นเครือข่ายเชื่อมโยงกัน เกิดการสื่อสารที่มีความยืดหยุ่น ทำให้การสื่อสารไม่ได้หยุดที่การสื่อสารเพียงรูปแบบเดียว เหมือนการสื่อสารในอดีต คือ การสื่อสารแบบทางเดียว (one-way communication) การสื่อสารแบบสองทาง (two-way communication) และการสื่อสารแบบหลายทาง (many-to-many communication) ทำให้เกิดการสื่อสารแบบปฏิสัมพันธ์ นอกจากนี้ อินเทอร์เน็ตยังเป็นเทคโนโลยีการสื่อสารที่มีความเป็นประชาธิปไตยสูง เนื่องจากคนธรรมดาสามารถเข้าถึงข้อมูลข่าวสารและใช้ประโยชน์ได้อย่างไร้ขีดจำกัด ทั้งในฐานะผู้ส่งสารและผู้รับสาร

แม้การสื่อสารบนเวปไซด์เว็บจะเป็นการสื่อสารชนิดหนึ่ง แต่ก็มีกระบวนการและองค์ประกอบที่มีลักษณะเฉพาะตัวแปลกแตกต่างจากการสื่อสารชนิดอื่นๆ ที่มนุษย์เคยรู้จัก โดยเฉพาะอย่างยิ่งศักยภาพในการสื่อสารแบบมีปฏิสัมพันธ์ ที่สามารถเป็นได้ทั้งการสื่อสารระหว่างบุคคลและการสื่อสารมวลชน ทำให้เกิดการสื่อสารแบบสังคมออนไลน์ (Social network)

นอกจากนี้ ชนิกันต์ โปรณานันท์ (2552: ออนไลน์) ยังได้กล่าวถึง วิวัฒนาการแห่งการสื่อสารที่มีการขยายตัวอย่างรวดเร็วของสังคมออนไลน์สะท้อนให้เห็นถึงความเปลี่ยนแปลงในระยะยาวของแนวโน้มการสื่อสารที่สำคัญใน 2 ด้านได้แก่

1. รูปแบบการสื่อสาร ที่เปลี่ยนจากการสนทนาแบบจุดต่อจุด (point-to-point) และสองทาง (two-way) ไปสู่การสื่อสารระหว่างผู้ใช้หลายคน (many-to-many) มากขึ้น และมีการใช้ลิงก์, วิดีโอ, ภาพถ่าย และเนื้อหา 멀티มีเดียมากขึ้น โดยกลุ่มคนรุ่นใหม่ที่เราเรียกว่า Net Generation คือปัจจัยสำคัญที่ทำให้รูปแบบการสื่อสารเปลี่ยนแปลงไป คนกลุ่มนี้ชื่นชอบการแลกเปลี่ยนเนื้อหา การใช้เทคโนโลยีใหม่ๆ และเติบโตมาพร้อมกับแนวคิด “ความฉลาดของฝูงชน” (Wisdom of Crowds) อาทิ การทำหน้าที่ให้คะแนน จัดอันดับผู้ใช้คนอื่นๆ รวมถึงจัดอันดับสินค้าและบริการ เป็นต้น สังคมออนไลน์จึงกลายเป็น

ช่องทางการสื่อสารหลักสำหรับคนกลุ่มนี้ ซึ่งสามารถทดแทนอีเมล หรือแม้กระทั่งโทรศัพท์ได้

2. การควบคุมการสื่อสาร ที่เปลี่ยนจากระบบที่ครอบครองโดยผู้ให้บริการโทรคมนาคมแบบเดิม ไปสู่ผู้ให้บริการบนแพลตฟอร์มเปิดบนอินเทอร์เน็ต ซึ่งเป็นผลมาจากการที่มีเทคโนโลยีการสื่อสารที่ดีขึ้นและมีราคาถูกลง รวมถึงการใช้บรอดแบนด์ และเครือข่ายไร้สายเพิ่มมากขึ้น ส่งผลให้แพลตฟอร์มแบบเปิด เช่น เว็บไซต์สังคมออนไลน์ กลายเป็นแพลตฟอร์มที่มีประสิทธิภาพมากขึ้นสำหรับบริการสื่อสารและผู้ใช้บริโภคก็ตอบสนองต่อแนวโน้มนี้อย่างกว้างขวาง

นอกจากนี้ยังมีแนวคิดเกี่ยวกับลักษณะของอินเทอร์เน็ตที่มีบทบาทในการเปลี่ยนแปลงบทบาทหน้าที่ของสื่อ และรูปแบบการสื่อสารที่แตกต่างออกไป นั่นคือ แถลงการณ์อินเทอร์เน็ต 17 ประการ หรือ Seventeen declarations - The Internet Manifesto (แถลงการณ์อินเทอร์เน็ต, 2552 : ออนไลน์) ซึ่งกล่าวไว้ดังนี้

1. อินเทอร์เน็ตไม่เหมือนโลกนอกเน็ต (The Internet is different.)

อินเทอร์เน็ตสร้างโลกสาธารณะหลายใบ เงื่อนไขทางการค้า และทักษะทางวัฒนธรรมที่แตกต่างจากโลกนอกเน็ต สื่อจะต้องปรับเปลี่ยนวิธีการทำงานของพวกเขาให้สอดคล้องกับความเป็นจริงด้านเทคโนโลยีของทุกวันนี้ แทนที่จะเพิกเฉยหรือทำทนายมัน สื่อมีหน้าที่พัฒนารูปแบบสื่อสารมวลชนที่ดีที่สุดที่ตั้งอยู่บนเทคโนโลยีล่าสุด ทั้งนี้รวมถึงผลิตภัณฑ์และวิถีวิทยาทางสื่อสารมวลชนใหม่ๆ ด้วย

2. อินเทอร์เน็ตคืออาณาจักรสื่อขนาดจิ๋ว (The Internet is a pocket-sized media empire.)

เว็บจัดเรียงโครงสร้างสื่อที่มีอยู่เดิมเสียใหม่ ด้วยการข้ามพ้นพรมแดนเก่าๆ และภาวะตลาดที่มีผู้เล่นน้อยราย การตีพิมพ์และเผยแพร่เนื้อหาสื่อไม่ต้องขึ้นอยู่กับการลงทุนมหาศาลอีกต่อไป โชคดีที่แนวคิดเกี่ยวกับสื่อสารมวลชนเองกำลังถูก 'เยียวยา' (cured) ให้หลุดพ้นจากหน้าที่ 'ยามเฝ้าประตู' (gatekeeping function) สิ่งที่ยังเหลืออยู่มีเพียงคุณภาพของสื่อสารมวลชนเอง อันเป็นวิธีสร้างความแตกต่างระหว่างการเป็น 'สื่อสารมวลชน' กับการ 'ตีพิมพ์' เฉยๆ (mere publication)

3. อินเทอร์เน็ตคือสังคมของเรา สังคมของเราคืออินเทอร์เน็ต (The Internet is our society is the Internet.)

เวทีที่ตั้งอยู่บนเว็บหลายแห่ง เช่น social network, วิกีพีเดีย หรือยูทูบ ได้กลายเป็นส่วนหนึ่งของชีวิตประจำวันสำหรับคนส่วนใหญ่ในซีกโลกตะวันตก เว็บเหล่านี้เข้าถึงได้ง่ายดายพอๆ กับโทรศัพท์หรือโทรทัศน์ ถ้าบริษัทสื่อมวลชนอยากจะดำรงอยู่ต่อไป พวกเขาจะต้องเข้าใจโลกของผู้ใช้ในวันนี้ และโอบอุ้มรูปแบบการสื่อสารของพวกเขา ซึ่งรวมถึงรูปแบบพื้นฐานของการสื่อสารในสังคม – การฟังและตอบกลับ หรือที่เรารู้จักในชื่อ บทสนทนา (dialog)

4. เสรีภาพของอินเทอร์เน็ตเป็นสิ่งที่ละเมิดไม่ได้ (The freedom of the Internet is inviolable.)

สถาปัตยกรรมเปิด (open architecture) ของอินเทอร์เน็ตคือกฎโอเพ่นที่พื้นฐานของสังคมที่สื่อสารกันแบบดิจิทัล และดังนั้นมันจึงเป็นกฎโอเพ่นที่พื้นฐานของสื่อมวลชนด้วย สถาปัตยกรรมนี้จะต้องไม่ถูกปรับเปลี่ยนเพื่อปกป้องผลประโยชน์เชิงพาณิชย์หรือทางการเมืองของกลุ่มผลประโยชน์ ที่มักจะถูกอำพรางอยู่เบื้องหลังข้ออ้างเกี่ยวกับประโยชน์สาธารณะ การปิดกั้นการเข้าถึงอินเทอร์เน็ต ไม่ว่าจะทำด้วยวิธีใดก็ตาม เป็นอันตรายต่อการไหลเวียนอย่างเสรีของข้อมูลข่าวสาร และบั่นทอนสิทธิขั้นพื้นฐานของเราที่จะเข้าถึงข้อมูลในระดับที่เราแต่ละคนต้องการ (self-determined level of information)

5. อินเทอร์เน็ตคือชัยชนะของข้อมูลข่าวสาร (The Internet is the victory of information.)

บริษัทสื่อมวลชน ศูนย์วิจัย สถาบันของภาครัฐ และองค์กรอื่นๆ เป็นผู้รวบรวมและจัดหมวดหมู่ของข้อมูลในโลกก่อนหน้านี้จะมีอินเทอร์เน็ต เนื่องจากมีข้อจำกัดทางเทคโนโลยี แต่ในวันนี้ พลเมืองทุกคนสามารถตั้งโปรแกรมกรองข่าวของตัวเอง ขณะที่เสิร์ชเอนจินก็สามารถเข้าถึงข้อมูลมหาศาลในระดับที่เราไม่เคยเข้าถึงได้มาก่อน บัณฑิตสามารถรับรู้ข่าวสารด้วยตัวเองได้มากอย่างไม่เคยปรากฏมาก่อน

6. อินเทอร์เน็ตเปลี่ยนแปลงปรับปรุงสื่อมวลชน (The Internet changes improves journalism.)

อินเทอร์เน็ตทำให้วงการสื่อมวลชนสามารถทำหน้าที่ทางสังคมและด้านการศึกษาด้วยวิธีใหม่ เช่น การนำเสนอข้อมูลข่าวสารในฐานะกระบวนการที่เปลี่ยนแปลงตลอดเวลาอย่างไม่มีวันหยุดนิ่ง การข้ามพ้นลักษณะเปลี่ยนแปลงไม่ได้ของสื่อสิ่งพิมพ์เป็นประโยชน์ต่อสื่อเอง สื่อที่อยากอยู่รอดในโลกแห่งข้อมูลไบโอมินี่จะต้องมีอุดมการณ์แบบใหม่ ความคิดด้านสื่อใหม่ๆ และรู้สึกสนุกที่จะหาวิธีใช้โลกนี้ให้เป็นประโยชน์

7. เน็ตต้องอาศัยการสร้างเครือข่าย (The net requires networking.)

ลิงก์คือความสัมพันธ์ เรารู้จักกันและกันผ่านลิงก์ ใครที่ไม่ใช้มัน (เช่น ลิงก์ไปหาเว็บอื่น-ผู้แปล) เท่ากับกีดกันตัวเองออกจากวิวาทะทางสังคม ข้อนี้รวมถึงเว็บไซต์ของบริษัทสื่อกระแสหลักด้วย

8. ลิงก์มีอรรถาธิบาย, การอ้างอิงเป็นเครื่องประดับ (Links reward, citations adorn.)

เสิร์ชเอนจินและ aggregator (เว็บไซต์/โปรแกรม เช่น Technorati ที่ 'รวบรวม' ลิงก์จากเว็บต่างๆ-ผู้แปล) ส่งเสริมสื่อสารมวลชนที่มีคุณภาพ เพราะเว็บ/โปรแกรมเหล่านี้ทำให้เนื้อหาคุณภาพสูงหาง่ายกว่าเดิมมากในระยะยาว และดังนั้นจึงเป็นส่วนสำคัญของโลกสาธารณะใบใหม่ที่โยงกันเป็นเครือข่าย การอ้างอิงผ่านลิงก์และอ้างแหล่งที่มา โดยเฉพาะการอ้างอิงที่ผู้ผลิตเนื้อหา มิได้ยินยอมหรือแม้แต่ได้รับคำตอบแทน เป็นสิ่งที่ทำให้วิวาทะทางสังคมที่เป็นเครือข่ายนั้นถือกำเนิดได้ตั้งแต่ต้น ทั้งหมดนี้ล้วนเป็นสิ่งที่ควรค่าแก่การปกป้องคุ้มครอง

9. อินเทอร์เน็ตคือเวทีใหม่สำหรับวิวาทะทางการเมือง (The Internet is the new venue for political discourse.)

ประชาธิปไตยรุ่งเรืองเมื่อพลเมืองมีส่วนร่วมและมีเสรีภาพในการแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสาร การโยกย้ายการอภิปรายทางการเมืองจากสื่อกระแสหลักมาสู่อินเทอร์เน็ต และการขยายขยายวงอภิปรายนี้ด้วยการโน้มนำให้ประชาชนเข้ามามีส่วนร่วมอย่างเข้มข้นกว่าเดิม เป็นหนึ่งในหน้าที่ใหม่ของสื่อสารมวลชน

10. เสรีภาพสื่อในวันนี้หมายถึงเสรีภาพในการแสดงความคิดเห็น (Today's freedom of the press means freedom of opinion.)

มาตรา 5 ของรัฐธรรมนูญเยอรมันไม่ได้คุ้มครองสิทธิของวิชาชีพหรือโมเดลธุรกิจกระแสหลักใดๆ อินเทอร์เน็ตข้ามพ้นพรมแดนทางเทคโนโลยีระหว่าง 'มือสมัครเล่น' และ 'มืออาชีพ' นี่คือเหตุผลที่เสรีภาพของสื่อ (ที่มีอภิสิทธิ์ในฐานะ 'ฐานันดรที่สี่'-ผู้แปล) จะต้องเป็นจริงด้วยสำหรับใครก็ตามที่มีส่วนร่วมในงานสื่อสารมวลชน กล่าวโดยรวมคือ ไม่ควรมีใครแยกแยะระหว่างสื่อที่ได้รับคำตอบแทน กับสื่อที่ไม่ได้รับคำตอบแทน แต่ควรแยกแยะระหว่างสื่อที่มีคุณภาพกับสื่อที่ไร้คุณภาพ

11. มากขึ้นคือมากขึ้น – “ปัญหาข้อมูลมากเกินไป” ไม่มีจริง (More is more – there is no such thing as too much information.)

ครั้งหนึ่งนานมาแล้ว สถาบันอย่างเช่นโบสถ์ให้น้ำหนักกับอำนาจมากกว่าการตระหนักรู้ของปัจเจก และประกาศเตือนว่าข้อมูลจะไหลป่าโดยไร้การกลั่นกรอง ตอนที่แท่นพิมพ์ถูกประดิษฐ์ ฝั่ง

ตรงข้ามคือกลุ่มนักทำไบโพลีเมอร์ นักทำสารานุกรม และนักข่าวที่พิสูจน์ให้เห็นว่าข้อมูลข่าวสารที่มากขึ้นนำมาซึ่งเสรีภาพที่มากขึ้น ทั้งสำหรับปัจเจกชนและสังคมส่วนรวม จนถึงทุกวันนี้ แง่มุมนี้ก็ยังไม่มีอะไรเปลี่ยนแปลงเลย

12. ประเพณีไม่ใช่โมเดลธุรกิจ (Tradition is not a business model.)

ใครๆ ก็สามารถหาเงินบนอินเทอร์เน็ตได้โดยไม่ต้องใช้เนื้อหาด้านสื่อสารมวลชน ทุกวันนี้เราเห็นตัวอย่างมากมาย แต่แล้ว เนื่องจากอินเทอร์เน็ตเป็นเวทีที่มีการแข่งขันสูงมาก โมเดลธุรกิจจึงต้องถูกปรับเปลี่ยนประยุกต์ให้สอดคล้องกับโครงสร้างของเน็ต ไม่มีใครควรพยายามหลบเลี่ยงเรื่องนี้ด้วยการออกนโยบายที่มุ่งรักษาสถานภาพเดิมให้คงอยู่ต่อไป วงการสื่อสารมวลชนต้องมีการแข่งขันแบบเปิดเพื่อหาวิธีระดมทุนที่ดีที่สุดบนอินเทอร์เน็ต รวมถึงความกล้าหาญที่จะลงทุนในการลงมือทำตามโมเดลเหล่านั้นจริงๆ

13. ลิขสิทธิ์กลายเป็นหน้าที่พลเมืองบนอินเทอร์เน็ต (Copyright becomes a civic duty on the Internet.)

ลิขสิทธิ์คือเสาหลักของการจัดระเบียบข้อมูลบนอินเทอร์เน็ต ผู้สร้างเนื้อหาที่มีสิทธิโดยชอบธรรมที่จะตัดสินใจว่าเนื้อหาที่สร้างนั้นจะมีรูปแบบใดและจะเผยแพร่ไปมากน้อยเพียงใด แต่ในขณะเดียวกัน ลิขสิทธิ์ก็ต้องไม่ถูกบิดเบือนไปใช้เป็นเครื่องมือพิทักษ์กลไกอุปทาน (supply mechanisms) ที่ล้าสมัยไปแล้ว และปิดกั้นโมเดลใหม่ๆ ในการเผยแพร่เนื้อหา หรือรูปแบบใหม่ๆ ของสัญญาใช้สิทธิ (license scheme) ความเป็นเจ้าของมาพร้อมกับภาระหน้าที่

14. อินเทอร์เน็ตมี 'สกุลเงิน' จำนวนมาก (The Internet has many currencies.)

บริการสื่อออนไลน์มักจะหาทุนจากโฆษณา นำเสนอเนื้อหาแลกกับการดึงดูดคนให้เข้ามา เวลาของผู้อ่าน ผู้ชม หรือผู้ฟังนั้นมีค่า ในอุตสาหกรรมสื่อ ความสัมพันธ์ดังกล่าวเป็นหนึ่งในวิถีคิดพื้นฐานเรื่องการระดมทุน รูปแบบอื่นๆ ในการระดมทุนที่มีความชอบธรรมทางวิชาชีพจะต้องได้รับการคิดค้นและทดสอบ

15. อะไรที่อยู่บนเน็ตจะอยู่ต่อไปบนเน็ต (What's on the net stays on the net.)

อินเทอร์เน็ตกำลังยกระดับสื่อสารมวลชนขึ้นสู่คุณภาพอีกชั้นหนึ่ง ข้อเขียน เสียง และภาพในเน็ตไม่จำเป็นจะต้องดำรงอยู่เพียงชั่วคราวอีกต่อไป เนื้อหาเหล่านี้สืบค้นได้ตลอดเวลา สะสมผ่านกาลเวลาเป็นกรุประวัติศาสตร์ร่วมสมัย วงการสื่อสารมวลชนจะต้องคำนึงถึงการพัฒนา การตีความ และข้อผิดพลาดของข้อมูล กล่าวคือ สื่อจะต้องยอมรับความผิดพลาดที่เกิดขึ้นและแก้ไขอย่างโปร่งใส



16. คุณภาพยังเป็นคุณสมบัติที่สำคัญที่สุด (Quality remains the most important quality.)

อินเทอร์เน็ตหักล้างสินค้าพิมพ์เดียวกันที่ขายที่ละมากๆ มีเพียงสื่อที่โดดเด่น น่าเชื่อถือ และ ยอดเยี่ยมเท่านั้นที่จะมีผู้ติดตามอย่างสม่ำเสมอในระยะยาว ผู้ใช้มีความต้องการสูงกว่าเดิม สื่อ จะต้องตอบสนองพวกเขาและเคารพในหลักการที่ตัวเองชอบเขียน

17. ทุกคนทำเพื่อทุกคน (All for all.)

เว็บคือโครงสร้างพื้นฐานของการแลกเปลี่ยนทางสังคมที่มีสมรรถภาพสูงกว่าสื่อมวลชนแห่ง ศตวรรษที่ 20 – เวลาใดก็ตามที่เกิดความไม่มั่นใจ คน “รุ่นวิกิพีเดีย” สามารถประเมินความ น่าเชื่อถือของแหล่งข่าว สืบสาวข่าวไปจนถึงต้นตอ ค้นคว้าวิจัย ตรวจสอบความถูกต้อง และ ประเมินข้อมูลหลักฐาน ไม่ว่าจะต่างคนต่างทำหรือทำกันเป็นกลุ่ม นักข่าวที่ดูแลกิจกรรมนี้และ ไม่ยอมรับทักษะดังกล่าวจะถูกผู้ใช้เน็ตเหล่านี้มองข้ามไป และผู้ใช้เน็ตก็ทำถูกแล้ว เพราะ อินเทอร์เน็ตทำให้เราทุกคนสามารถสื่อสารโดยตรงกับคนที่เคยถูกเรียกว่า “ผู้รับสาร” ไม่ว่าจะเป็น ผู้อ่าน ผู้ฟัง หรือผู้ชม และใช้ความรู้ของพวกเขาให้เป็นประโยชน์ สิ่งที่คุณต้องการตอนนี้ไม่ใช่ นักข่าวที่รู้ดีทุกเรื่อง แต่เป็นคนที่สามารถสื่อสารและสืบค้นหาความจริง.

อย่างไรก็ตาม แม้การสื่อสารผ่านคอมพิวเตอร์หรืออินเทอร์เน็ตจะเข้ามาเปลี่ยนรูปแบบการ สื่อสาร ทำให้เกิดการขยายผลสะในการรับรู้หรือเปิดรับข้อมูลต่างๆ มากขึ้น อินเทอร์เน็ตก็ยังมี ลักษณะด้านลบด้วยเช่นกัน คือความพยายามในการใช้สื่อสารสมัยใหม่ชนิดนี้ในการจรรยาบรรณ ทำร้ายสังคมส่วนรวมและสร้างความเสียหายต่อเพื่อนมนุษย์ด้วยเช่นกัน (รจิตลักษณ์ แสงอุไร ,2548:75)

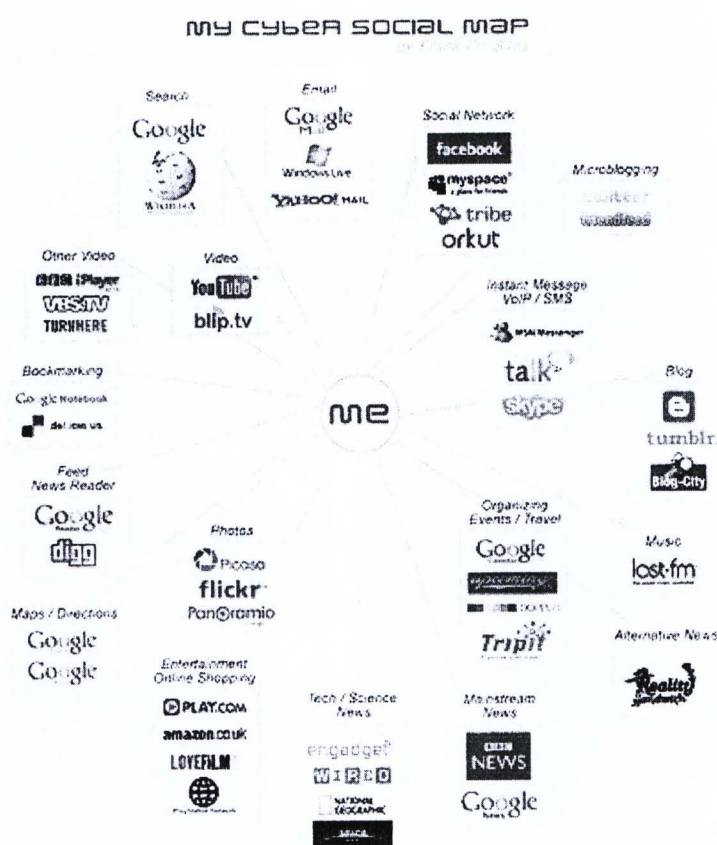
เว็บไซต์เครือข่ายทางสังคม (Social Networking sites)

Social Networking sites เป็นเว็บแวร์ (web ware)¹ ประเภทหนึ่ง ที่ใช้สำหรับเผยแพร่ ข้อมูลส่วนตัว บทความ รูปภาพ ความคิดเห็น ความสนใจรวม รวมไปถึงข้อมูลต่างๆ ของกลุ่ม เป็น การแลกเปลี่ยนประสบการณ์กัน Social Networking เริ่มต้นขึ้นในปี 1995 โดยเริ่มจากเว็บไซต์ อย่าง classmates.com และ sixdegrees.com เว็บไซต์ทั้งสองเป็นเว็บที่เด็กนักเรียนใช้พิมพ์ ประวัติ ติดต่อสื่อสาร ส่งข้อความ ภายในโรงเรียนเดียวกัน เท่านั้น หรือใน List เท่านั้น ต่อมาเกิด

¹ ทำหน้าที่คล้าย software ทำงานต่างๆบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ตได้



เว็บไซต์ที่มีชื่อว่า epinions.com สร้างโดย Jonathan Bishop โดยได้เพิ่มความสามารถ ในการติดต่อกับ List ได้ ทำให้เกิด Social Network ต่างๆ ตามมา เช่น MySpace , FaceBook เป็นต้น



รูปที่ 2 แสดงเครือข่ายเว็บไซต์ทางสังคม

(ที่มา : <http://www.pccompete.com/blog/social-network-types/>)

ภายในเว็บไซต์ ผู้ใช้สามารถสร้างโปรไฟล์ (profile) เป็นได้ทั้งสาธารณะ (public) และกึ่งสาธารณะ(semi-public) เชื่อมโยงรายชื่อผู้ใช้ที่มีการติดต่อเชื่อมโยงกัน และสามารถดูลิส(list) รายชื่อของผู้ที่มีการเชื่อมโยงกันได้ (M.Boyd, Danah and B. Ellison, Nicole) เว็บไซต์เครือข่ายทางสังคม เป็นพื้นที่สำหรับการสร้างเพื่อนและแบ่งปันความรู้ ความคิดสร้างสรรค์ ภายในพื้นที่ดังกล่าวผู้ใช้สามารถสร้างสรรค์หรือผลิตสิ่งต่างๆ หรือเสนอความคิดของตนได้ จากห้องนอน ห้องเรียน ที่ทำงาน ห้องนั่งเล่น และติดต่อสื่อสารกับคนอื่น ๆ โดยผ่านเน็ตเวิร์ค (network) ไปสู่โลกภายนอก ดังนั้นพื้นฐานของการแบ่งปันระหว่างผู้ใช้ในเว็บไซต์เครือข่ายทางสังคมจึงเป็นไปในทางที่

ปราศจากการค้า (non commercial basis)(Fitzgerald, Brian F, 2008) เนื่องจากเป็นการติดต่อแบ่งปัน กันในรูปแบบเครือข่าย เชื่อมโยงกันเป็นทอดๆ

Social Networking sites สามารถแบ่งเป็นประเภทได้ดังนี้ (2550:ออนไลน์)

- Publishing เว็บไซต์ประเภท บล็อก (blog) และ เว็บไซต์ที่สัดส่วนของเนื้อหาเป็นตัวหนังสือมาก เช่น Blogger , Wordpress , Bloggang โดยนำเสนอข่าวสารต่างๆ
- Community เครือข่าย หาเพื่อนทั้งใหม่และเก่า แลกเปลี่ยนความสนใจซึ่งกันและกัน เช่น FaceBook , Hi5 , MySpace เป็นต้น
- Media นอกจากเว็บไซต์ประเภทที่เน้นเนื้อหา (content) ที่เป็นตัวหนังสือแล้ว ยังมีเว็บที่สามารถและให้บริการการแลกเปลี่ยนสื่อประเภทมัลติมีเดียอื่นๆ ด้วย เช่น เพลง คลิปวีดิโอ music video เป็นต้น
- Game ได้แก่ Game Online ต่างๆ Ragnarok , Pangya
- Photo Management เว็บไซต์ที่เน้นให้บริการการฝากรูป Online แล้วให้เพื่อนๆได้เข้าชม เช่น Flickr , Picasa
- Business Commerce เว็บสำหรับการทำธุรกิจซื้อขาย Online เช่น amazon , eBay , PayPal
- Data Knowledge แหล่งความรู้ต่างๆ เช่น Wikipedia , Answer เป็นต้น

จากการแบ่งประเภทตามรายละเอียดข้างต้น ยูทูป (YouTube) จัดเป็น social network sites ประเภท media เนื่องจากเป็นเว็บไซต์ที่ให้บริการประเภท video sharing เป็นหลัก อีกทั้งเนื้อหาที่ปรากฏบนเว็บไดยังเป็นเนื้อหาประเภท video content อีกด้วย

พื้นที่ใน social networking sites ทำให้คนสามารถเชื่อมโยงกันมากขึ้น ในการสื่อสารที่มี การเชื่อมโยงนั้นก็มีวัตถุประสงค์ที่แตกต่างกันออกไป ผู้ใช้สามารถแสดงความเป็นตัวตนในแบบที่ตัวเองต้องการได้ สามารถสร้างสรรค์หรือแสดงออกได้อย่างไม่มีขีดจำกัดบนโลกอินเทอร์เน็ตและ เครือข่ายคอมพิวเตอร์ซึ่งไร้ซึ่งกาลเวลาและไร้ขอบเขต

ทฤษฎีการใช้ประโยชน์และความพึงพอใจ (Uses and Gratification Theory)

ทฤษฎีการใช้ประโยชน์และความพึงพอใจนั้นเป็นทฤษฎีที่ศึกษาบทบาทหน้าที่ของสื่อต่อผู้รับสาร ว่าผู้รับสารแต่ละคนใช้สื่อเพื่อทำหน้าที่อะไรบ้าง

กาญจนา แก้วเทพ (อ้างถึงใน จันทนา จุฑาธวัช, 2547) กล่าวถึงประเภทแรงจูงใจในการใช้สื่อและความพึงพอใจไว้ดังนี้

1. ต้องการได้รับข้อมูลข่าวสารและคำแนะนำต่างๆ
2. ช่วยลดความรู้สึกไม่มั่นใจในตัวเอง
3. ต้องการเรียนรู้เกี่ยวกับสังคมและโลกกว้าง
4. ต้องการหาข้อสนับสนุนมาตอกย้ำค่านิยมที่ตนเองนับถือ
5. ต้องการแสวงหาความเข้าใจอย่างกระจ่างแจ้งในเรื่องชีวิตของตนเองและผู้อื่น
6. เพื่อมีประสบการณ์ร่วมทุกข์ร่วมสุขกับคนอื่น ๆ
7. เพื่อแสวงหาความรู้พื้นฐานในการติดต่อสัมพันธ์กับผู้คน
8. เพื่อสร้างความรู้สึกร่วมกับผู้อื่นในลักษณะ “หัวอกเดียวกัน”
9. เพื่อหลบหนีจากปัญหาและความวิตกกังวลต่างๆ
10. เพื่อเปิดประตูไปสู่โลกจินตนาการ
11. เพื่อฆ่าเวลา
12. เพื่อปลดปล่อยอารมณ์
13. เพื่อค้นหาแบบแผนในการดำเนินชีวิต

เมอร์รีย์ และคิปแพคซ์ (Murray & Kippax, 1979 อ้างถึงใน พัทธนี เขยจรรยา และประทุม ฤกษ์กลาง, 2540) พบว่า ความต้องการของผู้เลือกใช้สื่อมี 4 ประการ คือ

1. ความต้องการการสร้างเอกลักษณ์ของตน
2. ความต้องการติดต่อทางสังคม
3. ความต้องการสิ่งแปลกใหม่และความบันเทิง
4. ความต้องการข้อความจริงและความรู้เกี่ยวกับโลก

จากปัจจัยที่กล่าวไว้ข้างต้นที่ทำให้คนเลือกรับสื่อ สามารถแบ่งเป็นกลุ่มๆ ได้ตามที่ เดนนิก แมคควอล (Denis McQuail) แบ่งไว้เป็นหมวดๆ (1995: online) ดังนี้ คือ

1. ความต้องการสารสนเทศ (Information)

- เพื่อทราบข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับเหตุการณ์ที่เกี่ยวข้องและสภาพปัจจุบันที่เกิดขึ้นและสภาพสังคมและโลก
- เพื่อแสวงหาข้อแนะนำหรือข้อคิดเห็น และเครื่องมือที่ช่วยในการตัดสินใจ
- เพื่อตอบสนองความสนใจใคร่รู้
- เพื่อการเรียนรู้ และศึกษาตัวตนเอง
- เพื่อรวบรวมความมั่นใจ ที่ได้มาจากความรู้ผ่านสื่อ

2. ความต้องการสร้างเอกลักษณ์ของตน (Personal Identity)

- เพื่อเสริมสร้างค่านิยมส่วนตัว
- เพื่อหาต้นแบบในการแสดงพฤติกรรม
- เพื่อแสดงออกร่วมกับค่านิยมของผู้อื่น (ในสื่อ)
- เพื่อมองเข้าไปถึงตัวตนของตนเอง

3. ความต้องการเพื่อการรวมตัวและเพื่อปฏิสัมพันธ์กับสังคม (Integration and Social Interaction)

- เพื่อมองทะลุถึงสภาพแวดล้อมของผู้อื่น
- เพื่อแสดงออกร่วมกับผู้อื่นและเกิดความรู้สึกของการเป็นเจ้าของ
- เพื่อนำไปใช้ในการสนทนาชั้นพื้นฐานและการติดต่อกับสังคม
- ใช้เป็นเพื่อน
- เพื่อช่วยในการดำเนินบทบาททางสังคม
- เพื่อสร้างสัมพันธ์กับครอบครัว เพื่อน และสังคม

4. ความต้องการความบันเทิง (Entertainment)

- เพื่อหลีกเลี่ยงจากปัญหาต่างๆ
- เพื่อการผ่อนคลาย
- เพื่อได้วัฒนธรรมที่เป็นของแท้ (intrinsic cultural) หรือความเพลิดเพลินอย่างสุนทรีย์ (aesthetic enjoyment)

- เพื่อฆ่าเวลา
- เพื่อปลดปล่อยอารมณ์
- เพื่อกระตุ้นอารมณ์ทางเพศ

งานวิจัยของ Kats และคณะ (อ้างถึงใน อริศรา ธัญญาวินิชกุล : 2541 : 24-25) ได้กล่าวถึงแนวคิดเกี่ยวกับการตัดสินใจใช้สื่อของผู้รับสารเกิดจากการสนองตอบความต้องการของตัวผู้รับสารเป็นหลัก คือ ผู้รับสารส่วนใหญ่จะเปิดรับสารเพื่อนำมาใช้ประโยชน์ด้านใดด้านหนึ่ง และจะเป็นผู้ตัดสินใจเลือกรับและเลือกสื่อด้วยตนเองเพื่อสนองความต้องการของตน มิใช่เพราะอิทธิพลจากสื่อ

จากทฤษฎีดังกล่าวผู้วิจัยจะนำไปใช้ในการศึกษาวิเคราะห์วัตถุประสงค์ของผู้ใช้อินเทอร์เน็ตที่เข้าใช้เว็บไซต์ยูทูบ

แนวคิดเรื่องเสรีภาพในการแสดงออก (Freedom of Expression/Speech)

การสื่อสารผ่านคอมพิวเตอร์โดยมีเครือข่ายที่เชื่อมโยงถึงกันนั้นทำให้การสื่อสารเป็นไปอย่างอิสระ เป็นการขยายเสรีภาพในการแสดงความเห็นและการแสดงออกของกลุ่มคนทุกระดับ เนื่องจากบริบทภายในคอมพิวเตอร์เป็นสภาวะที่ผู้ใช้สามารถแสดงออกทางความคิดได้โดยไม่มีบทบาททางสังคมมาควบคุม หรือกีดกันการแสดงพฤติกรรมการสื่อสาร

กลุ่ม Article 19 ระบุว่า (พรราชสีมา กุหลาบ, 2552) เสรีภาพในการแสดงความคิดเห็นเป็นกฎแห่งสำคัญสิทธิมนุษยชน เนื่องจากเป็นแนวคิดที่ผุดงไว้ซึ่งประชาธิปไตย ตามปฏิญญาสากลว่าด้วยสิทธิมนุษยชน (Declaration of Human Rights) ที่ระบุไว้ว่า “ทุกคนมีสิทธิในอิสรภาพแห่งความเห็นและการแสดงออก สิทธินี้ รวมถึงอิสรภาพในการที่จะถือเอาความเห็นโดยปราศจากการแทรกสอด และที่จะแสวงหา รับและแจกจ่ายข่าวสารและความคิดเห็นผ่านสื่อใดก็ได้โดยไม่จำกัดซึ่งพรมแดน”

สิทธิในการสื่อสารหรือการแสดงออกเป็นเรื่องที่ต้องกระทำและควรมีในสังคมแบบประชาธิปไตย ซึ่งเป็นสิ่งที่ให้สังคมนั้นก้าวหน้ามากขึ้น เนื่องจากสังคมนั้นสามารถนำความคิดเห็นจากการสื่อสารแลกเปลี่ยนมาเป็นข้อมูลและความรู้ในการพัฒนาสังคมของตนต่อไป

จากความคิดเห็นของ John Stuart Mill ซึ่งกล่าวไว้ว่า ในปัจจุบันนั้น สิทธิในการแสดงความคิดเห็นและการแสดงออกไม่ได้ประกอบไปด้วยสิทธิในการแสดงออกหรือเผยแพร่ (to express or disseminate) ความคิดหรือข้อมูลข่าวสารเพียงเท่านั้น ยังมีแง่มุมที่แยกออกมาอีก 3 ประเด็น ได้แก่

- สิทธิในการแสวงหา (to seek) ข้อมูลข่าวสารและความคิด
- สิทธิในการเปิดรับ (to receive) ข้อมูลข่าวสารและความคิด
- สิทธิในการให้หรือเผยแพร่ (to impart) ข้อมูลข่าวสารและความคิด

รายงานแม็คไบรด์ (MacBride Report) ได้สรุปแนวคิดเรื่องสิทธิการสื่อสารไว้ว่า (อ้างถึงในสิทธิสันติ เล้าสกุล: 36-38) “การสื่อสารเป็นเรื่องที่เกี่ยวกับสิทธิมนุษยชน สิทธิในการสื่อสาร (right to communicate) มีความหมายกว้างกว่าเรื่องสิทธิในการรับรู้ข้อมูลข่าวสาร การสื่อสารเป็นกระบวนการยุควิถี ซึ่งคู่สื่อสารสนทนาได้ตอบกันอย่างเสมอภาคและเป็นประชาธิปไตย (dialogue) ไม่ว่าคู่สื่อสารจะเป็นปัจเจกบุคคลหรือกลุ่มบุคคล สิทธิการสื่อสารเป็นการขยายขอบเขตของเสรีภาพ และประชาธิปไตยในสังคมสมัยใหม่ทุกยุคทุกสมัยที่ผ่านมา มนุษย์ได้ต่อสู้เพื่อให้เป็นอิสระจากอำนาจการครอบงำของระบบการเมือง เศรษฐกิจ สังคมและศาสนา เสรีภาพในการพูด เสรีภาพของหนังสือพิมพ์ และเสรีภาพของข้อมูลข่าวสารที่เราได้มาจากการต่อสู้ ยังต้องดำเนินต่อไปเพื่อให้ได้การสื่อสารที่เป็นประชาธิปไตยยิ่งขึ้น แง่มุมใหม่ในเรื่องเสรีภาพต้องเป็นเรื่องการสื่อสารสองทาง ต้องเป็นการแลกเปลี่ยนอย่างอิสระ ต้องเปิดให้มีการเข้าถึงและการมีส่วนร่วม ซึ่งเป็นการเพิ่มพูนเสรีภาพในแบบที่เราเข้าใจและรู้จักกันมีความสมบูรณ์ยิ่งขึ้น”

จากคำกล่าวข้างต้น สิทธิสันติ เล้าสกุล ได้แยกความสำคัญในเรื่องสิทธิการสื่อสารออกเป็นข้อๆ ดังนี้ เรื่องสิทธิการเข้าถึงสื่อ(access) การมีส่วนร่วม (participation) สิทธิความเสมอภาค (dialogue) และความเป็นประชาธิปไตยในการสื่อสาร (democratization of communication) ซึ่งเป็นความหมายที่กว้างกว่าเรื่องเสรีภาพในการพูดและแสดงความคิดเห็น (freedom of speech and freedom of expression) และเสรีภาพของสื่อมวลชน (freedom of the press)

นอกจากนี้ Fitzsimmons (1998) (ปัทมทริย์ ไชรัมย์, 14) ได้สรุปลักษณะของการสื่อสารอย่างเป็นประชาธิปไตยไว้ดังนี้

1. ผู้สื่อสารมีเสรีภาพในการแสดงความคิดเห็น (free speech)

2. ผู้สื่อสารมีความรับผิดชอบ (responsibility)
3. ผู้สื่อสารเคารพในความคิดที่แตกต่างและหลากหลาย (respect for diversity)
4. ผู้สื่อสารต่อสู้เพื่อความยุติธรรมและความเท่าเทียม (a striving for justice and equality)
5. ผู้สื่อสารรักในศักดิ์ศรีความเป็นมนุษย์ (a passion for human dignity)
6. ผู้สื่อสารยึดถือหลักการเพื่อประโยชน์ของส่วนรวม (an abiding commitment to the common goal)

เว็บไซต์เครือข่ายทางสังคมกลายเป็นช่องทางในการสื่อสารที่ช่วยให้การสื่อสารอย่างเป็นประชาธิปไตย และขยายเสรีภาพในการแสดงความคิดเห็นหรือการแสดงออกให้มากขึ้น ตามที่ Harrison and Falvey (2001 อ้างถึงใน ปัทมาธิ์ ธรรมย์, 2547: 8) ได้กล่าวถึงลักษณะของเทคโนโลยีสมัยใหม่ที่ทำให้อินเทอร์เน็ตและเว็บอร์ดสามารถเอื้อให้เกิดการสร้างประชาธิปไตย ดังนี้ คือ

1. การกระจายอำนาจ-รวมอำนาจ (Decentralization-Centralization Theses) เทคโนโลยีการสื่อสารสมัยใหม่ทำให้การผลิตและการแพร่กระจายข้อมูลข่าวสารสามารถทำได้โดยไม่ถูกเซ็นเซอร์จากผู้มีอำนาจ ผู้ใช้สามารถรับส่ง แลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารได้อย่างมีอิสระ
2. การเข้าถึงข้อมูล (Information Access Theses) ข้อมูลถือเป็นหัวใจสำคัญของหลักการประชาธิปไตย การเข้าถึงและการใช้ข้อมูลที่ถูกดองและนำเชือกถือเป็นสิ่งแรกของการสร้างสังคมประชาธิปไตย ซึ่งเทคโนโลยีการสื่อสารสมัยใหม่สามารถขยายการเข้าถึงของผู้ใช้ต่อข้อมูลข่าวสารได้และการเข้าถึงข้อมูลอย่างเสรีและเท่าเทียมจะทำให้ผู้ใช้ได้เห็นประเด็นรอบด้านและนำไปสู่การอภิปรายอย่างมีเหตุผล
3. การเข้าถึงการมีปฏิสัมพันธ์ (Interaction Access Theses) เทคโนโลยีการสื่อสารสมัยใหม่ทำให้การมีส่วนร่วมในสื่อทำได้ง่ายเท่าเทียมมากกว่าการสื่อสารแบบเก่า ในการสื่อสารผู้สื่อสารจะได้รับความเคารพและการปฏิบัติอย่างเท่าเทียม เนื่องจาก การสื่อสารเป็นการสื่อสารแบบไม่เห็นหน้าค่าตา ซึ่งเป็นการทำลายสถานะทางสังคม เช่น เพศ เชื้อชาติ หรือชนชั้นที่เคยกีดกันให้เกิดความด้อยโอกาส ดังนั้นผู้คนที่สื่อสารผ่านอินเทอร์เน็ตจึงมีปฏิสัมพันธ์กับคนอื่นๆ ในระดับที่เท่ากัน

4. *ความเสรีอย่างประชาธิปไตย (Liberal Democracy Theses)* เทคโนโลยีการสื่อสารสมัยใหม่เปิดโอกาสให้ผู้สื่อสารได้รับข้อมูลข่าวสารและเผยแพร่ความคิดเห็นได้อย่างอิสระ ข้อมูลข่าวสารสามารถไหลได้อย่างเสรีโดยไม่มีการตรวจสอบและควบคุม ทำให้ผู้สื่อสารทุกคนสามารถพูดหรือกล่าวถึงเรื่องต่างๆ ไม่ว่าเล็กหรือใหญ่ได้อย่างอิสระ
5. *การพิจารณาแบบประชาธิปไตย (Deliberation Democracy Theses)* เทคโนโลยีการสื่อสารสมัยใหม่ทำให้ผู้สื่อสารมีเวลาพิจารณาไตร่ตรองเรื่องต่างๆ และตัดสินใจก่อนจะสื่อสาร ดังนั้นที่แสดงออกมาจึงแสดงถึงความตั้งใจของผู้สื่อสาร

อย่างไรก็ตามแม้ว่าเสรีภาพในการสื่อสารหรือการแสดงออกนั้นจะช่วยให้เสริมสร้างให้สังคมมีความเป็นประชาธิปไตยมากขึ้นและเป็นการต่อยอดซึ่งสิทธิพื้นฐานที่มนุษย์พึงมี เสรีภาพในการแสดงออกนั้นก็สร้างปัญหาเกิดขึ้นตามมาได้ด้วยเช่นกัน ดังเช่นกรณีการอัฟโหลดวิดีโอต่างๆ ที่กระทบต่อความรู้สึกของประเทศบางประเทศ หรือกระทบต่อสิทธิส่วนบุคคลต่ออื่น หรือการใช้พื้นที่ในการแสดงออกซึ่งเสรีภาพที่ตนมีไปทางที่ไม่ถูกกฎหมาย เช่น การนำผลงานที่มีลิขสิทธิ์มาเผยแพร่โดยมิได้รับอนุญาต ซึ่งการกระทำดังกล่าวอาจเกิดจากความตั้งใจหรือไม่ตั้งใจก็ได้ เป็นต้น และยังมีปัจจัยด้านกฎหมายที่เข้ามาจำกัดเสรีภาพในการแสดงออกในสังคมไทย เช่น

พระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ. 2550 เช่น ในที่มาตรา 14, 15 และ 16 ที่ว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับการเผยแพร่หรือจำหน่ายข้อมูลอันเป็นเท็จ หรือข้อมูลที่ทำให้เกิดความเสียหายแก่ผู้อื่น หรือสั่นคลอนถึงความมั่นคงแห่งชาติ หรือเป็นข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับการก่อการร้ายตามประมวลกฎหมายอาญา เป็นต้น

และกฎหมายอาญา มาตราที่ 112 ผู้ใดหมิ่นประมาท ดูหมิ่น หรือแสดงความอาฆาตมาดร้ายพระมหากษัตริย์ พระราชินี รัชทายาท หรือผู้สำเร็จราชการแทนพระองค์ ต้องระวางโทษจำคุกตั้งแต่สามปีถึงสิบห้าปี เป็นต้น

แนวคิดเรื่องเสรีภาพในการแสดงออกและการสื่อสารอย่างเป็นประชาธิปไตยที่ได้กล่าวไปข้างต้น ผู้วิจัยจะนำมาเป็นแนวในการศึกษาวิเคราะห์ประเด็นในเรื่องการประเมินเสรีภาพของการแสดงออกหรือการแสดงความคิดของผู้ใช้เว็บไซต์ยูทูบในประเทศไทย

แนวคิดเรื่องการจริยธรรมในการสื่อสารผ่านคอมพิวเตอร์

สุกัญญา สดบรรทัด (2540, อ้างถึงใน วิมลรัตน์ ทรัพย์เพ็ญภพ, 12) ให้ความหมายจริยธรรม ไว้ว่า เป็นระบบที่เกี่ยวข้องเนื่องด้วยศีลธรรมเป็นหลักประพฤติปฏิบัติของคนในสังคมใดสังคมหนึ่ง ว่าประพฤติเช่นนั้นดี หรือไม่ดี จริยธรรมเป็นเรื่องไม่ตายตัว เนื่องจากการปรับเปลี่ยนของกรอบการเมือง สังคม เศรษฐกิจ ศาสนา ในแต่ละยุค

วิมลรัตน์ ทรัพย์เพ็ญภพ (2548) ได้สรุปความหมายของ จริยธรรม ไว้ว่า เป็นหลักของการประพฤติปฏิบัติของมนุษย์ที่สั่งสมรวบรวมหลักศีลธรรม ปรัชญา วัฒนธรรม กฎหมาย และจารีตประเพณีเอาไว้ จริยธรรมสามารถเปลี่ยนแปลงได้ตามยุคสมัย และตามการเปลี่ยนแปลงของสภาพสังคม เศรษฐกิจ การเมือง และศาสนา อย่างไรก็ตามการเปลี่ยนแปลงนั้นต้องคงไว้ซึ่งการยอมรับของคนในสังคมว่าเป็นสิ่งที่ถูกต้องดีงาม

การสื่อสารผ่านคอมพิวเตอร์ได้เปิดช่องทางให้ผู้ส่งสารและผู้รับสารได้มีโอกาสเผยแพร่และเข้าถึงข้อมูลข่าวสารที่ตนเองต้องการมากขึ้น ด้วยลักษณะของการเข้าถึงที่ไร้ซึ่งขีดจำกัด มีอิสระเสรี การสื่อสารผ่านคอมพิวเตอร์จึงขยายตัวมากขึ้น อย่างไรก็ตาม แม้จะคอมพิวเตอร์จะเข้ามาเปลี่ยนแปลงลักษณะของการสื่อสาร สร้างความสะดวกให้แก่ผู้ใช้ การสื่อสารดังกล่าวก็ยังคงก่อให้เกิดปัญหาอื่นๆ ตามมา

โรเบิร์ต เอ็น. บาร์เกอร์ (Robert N. Barger: 2550:9-11) ได้ยกตัวอย่างปัญหาที่เกิดขึ้นในการใช้คอมพิวเตอร์ ดังนี้

- ประเด็นการเก็บข้อมูล/ความเป็นส่วนตัว (Storage/privacy) ในคอมพิวเตอร์เครื่องหนึ่งๆ เราสามารถเก็บไฟล์ได้มากมาย โดยไม่จำกัดเวลา เมื่อข้อมูลที่ถูกจัดเก็บไว้ในไฟล์เหล่านั้นได้ถูกแบ่งปันหรือส่งต่อไปยังเครื่องคอมพิวเตอร์เครื่องอื่นๆ แล้ว อำนาจในการควบคุมหรืออำนาจในการเป็นเจ้าของข้อมูลนั้นๆ จะหมดไป ซึ่งข้อมูลนั้นอาจเป็นข้อมูลส่วนบุคคลเป็นข้อมูลที่ไม่ต้องการให้ผู้อื่นลู่ล้าก็ได้ การละเมิดความเป็นส่วนตัวส่วนบุคคลจึงเกิดขึ้นได้ง่าย เมื่อมีการส่งถ่ายข้อมูลกันระหว่างเครื่องคอมพิวเตอร์
- การขโมยอัตลักษณ์ (Identity theft) เกิดการขโมยอัตลักษณ์ของผู้อื่น โดยผ่านการใช้คอมพิวเตอร์
- ความเป็นสากลนิยม (Internationality) การสื่อสารผ่านคอมพิวเตอร์ทำให้เกิดความเป็นสากลมากขึ้น คนทั่วโลกสามารถรับข้อมูลที่มาจากแหล่งเดียวกันได้ สามารถรับข้อมูลประเภทเดียวกันได้ โดยไม่มีข้อจำกัดทางด้านเขตแดน ซึ่งลักษณะดังกล่าวทำ

ให้เกิดปัญหาตามมาคือ ข้อมูลหรือสิ่งที่เข้าข่ายหรือถูกตัดสินว่าเป็นสิ่งอนาจาร (หรืออาจผิดกฎหมาย) ในประเทศหนึ่งอาจถูกส่งมายังประเทศนั้นโดยอีกประเทศหนึ่งที่ไม่ห้ามในการเผยแพร่ข้อมูลหรือสิ่งอนาจารเหล่านั้น

- การคัดลอก/การขโมยผลงาน (Copying/stealing) ในการใช้งานคอมพิวเตอร์ เพียงการคลิกเมาส์ไม่กี่ครั้งก็สามารถขโมยรูปภาพหรือเนื้อหาต่างของผู้อื่นได้โดยไม่ต้องขออนุญาตจากเจ้าของผลงานนั้นๆ
- เกิดพฤติกรรมที่ผิดหรือนอกกลุ่มนอกทาง (Perversion) เช่น การโพสต์ภาพโป๊เปลือย (pornography) การพนัน (gambling) การติดตาม (stalking) ด้วยคอมพิวเตอร์
- ความเป็นส่วนตัว (Privacy) เกิดปัญหาการขายข้อมูลส่วนตัว (selling private data) และเกิดประเด็นเรื่องอำนาจของผู้ใช้ในการอนุญาต (opt-in VS opt-out) ให้ผู้อื่นสามารถนำเอาข้อมูลไปใช้ได้

จากปัญหาที่ บาร์เกอร์ ได้กล่าวถึง ทำให้เกิดความตระหนักในประเด็นเรื่องจริยธรรมสำหรับการใช้คอมพิวเตอร์หรือจริยธรรมทางด้านข้อมูลข่าวสารใน กลุ่มนักวิชาการ องค์กรที่เกี่ยวข้อง และบุคคลที่ใช้คอมพิวเตอร์ และได้มีการบัญญัติหรือหลักขั้นพื้นฐานของจริยธรรมขึ้น โดยยึดตามความเหมาะสมและปรับให้เข้ากับสภาพสังคมนั้นๆ

สุกัญญา สุตบรรทัด กล่าวถึงบทบัญญัติทางจริยธรรมขั้นพื้นฐาน 5 ประการ เพื่อรักษาคุณภาพของพื้นที่สาธารณะของพื้นที่สาธารณะในอินเทอร์เน็ต ดังนี้

- ข้าพเจ้า จักเป็นพลเมืองที่มีคุณภาพของไซเบอร์สเปซ และจักตั้งมั่นในหลักการที่จะสร้างสรรค์สังคมนี้ให้ดีขึ้น
- ข้าพเจ้า จักงดเว้นการส่งข้อความและใช้ภาษาที่ก้าวร้าวและคุกคามผู้อื่น
- ข้าพเจ้า จักงดเว้นการโกหก หลอกลวง ตลอดจนการสร้างหลักฐานเพื่อกล่าวหาบุคคลอื่น หรือการกล่าวหาบุคคลอื่น หรือการกล่าวหาบุคคลอื่นโดยไม่มีหลักฐาน
- ข้าพเจ้า จักงดเว้นการส่งภาพและข้อความที่เสี่ยงต่อการอนาจาร ความรุนแรง ความก้าวร้าวของคนในประเทศ และการละเมิดศีลธรรมอันดีงาม
- ข้าพเจ้า จักงดเว้นการส่งภาพและข้อความที่ละเมิดศักดิ์ศรีและสิทธิความเป็นมนุษย์ของบุคคลอื่น

Virginia Shea ได้ให้ความเห็นเกี่ยวกับข้อบังคับหลักของจริยธรรมบนอินเทอร์เน็ตว่า “ผู้ใช้งานพึงระลึกถึงความเป็นมนุษย์” โดยกล่าวว่าบุคคลที่เข้าไปอ่านความคิดเห็นหรือตั้งกระทู้ นั้นล้วนมีความรู้สึกเช่นเดียวกัน ทั้งนี้ได้แสดงหลักมารยาทขั้นพื้นฐานในไซเบอร์สเปซที่ควรมีดังนี้

- พึงกระทำต่อผู้อื่นอย่างที่เราหวังให้ผู้อื่นกระทำกับเราเช่นนั้น
- เอาใจเขามาใส่ใจเรา
- ยึดมั่นในความเชื่อของตัวเองได้ แต่อย่าทำร้ายความรู้สึกของผู้อื่น

Arlene Rinaldi(1998) กล่าวถึงกฎทอง (Golden Rule) ที่โดยทั่วไปควรยึดหลัก คือ “อย่าทำกับผู้อื่นเหมือนกับที่ไม่อยากให้ผู้อื่นทำเช่นนั้นกับตนเอง” ซึ่งสอดคล้องกับหลักมารยาทขั้นพื้นฐานทั้ง 3 ข้อ ของ Shea ที่กล่าวไว้ในข้างต้น

จริยธรรมเกี่ยวกับการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ (Information Technology: IT) ต้องคำนึงถึง 4 ประเด็น ดังนี้

1. ความเป็นส่วนตัว (Information Privacy) หมายถึง สิทธิที่จะอยู่ตามลำพัง และเป็นสิทธิที่เจ้าของสามารถที่จะควบคุมข้อมูลของตนเองในการเปิดเผยให้กับผู้อื่น สิทธินี้ใช้ได้ครอบคลุมทั้งปัจเจกบุคคล กลุ่มบุคคล และองค์การต่างๆ ซึ่งการละเมิดความเป็นส่วนตัว ได้แก่

- 1) การเข้าไปดูข้อความใน E-mail การดูข้อมูลในเครื่องของคนอื่น หรือดูข้อมูลของบุคคลที่เข้าไปใช้บริการเว็บไซต์
- 2) การใช้เทคโนโลยีในการติดตามความเคลื่อนไหวหรือพฤติกรรมของบุคคล เช่น บริษัทใช้คอมพิวเตอร์ในการตรวจจับหรือเฝ้าดูการปฏิบัติงาน การใช้บริการของพนักงาน หรือแม้ว่าจะเป็นการติดตามการทำงานเพื่อการพัฒนาคุณภาพการให้บริการ แต่กิจกรรมหลายอย่างของพนักงานก็ถูกเฝ้าดูด้วยพนักงานสูญเสียความเป็นส่วนตัว ซึ่งการกระทำเช่นนี้ถือเป็นการผิดจริยธรรม
- 3) การใช้ข้อมูลของลูกค้าจากแหล่งต่างๆ เพื่อผลประโยชน์ในการขยายตลาด
- 4) การรวบรวมหมายเลขโทรศัพท์ ที่อยู่อีเมล หมายเลขบัตรเครดิต และข้อมูลส่วนตัวอื่นๆ เพื่อนำไปสร้างฐานข้อมูลประวัติลูกค้าขึ้นมาใหม่ แล้วนำไปขายให้กับบริษัทอื่น



2. ความถูกต้อง (Information Accuracy) เช่น การบันทึกข้อมูลลงในเครื่องคอมพิวเตอร์ตามข้อเท็จจริงที่ถูกต้อง การเผยแพร่ข่าวสารที่เป็นความจริง
3. ความเป็นเจ้าของ (Intellectual Property) หมายถึง กรรมสิทธิ์ในการถือครองทรัพย์สิน ซึ่งอาจเป็นทรัพย์สินทั่วไปที่จับต้องได้ เช่น คอมพิวเตอร์ รถยนต์ หรืออาจเป็นทรัพย์สินทางปัญญา (ความคิด) ที่จับต้องไม่ได้ เช่น บทเพลง โปรแกรมคอมพิวเตอร์ แต่สามารถถ่ายทอดและบันทึกลงในสื่อต่างๆ ได้ เช่น สิ่งพิมพ์ เทป ซีดีรอม เป็นต้น
4. การเข้าถึงข้อมูล (Data Accessibility) เป็นการกำหนดสิทธิการเข้าใช้งานเครื่องคอมพิวเตอร์ และเข้าถึงข้อมูล เพื่อรักษาความลับและความปลอดภัยของข้อมูล ส่วนการเข้าถึงข้อมูลของผู้อื่นโดยไม่ได้รับอนุญาตนั้นถือเป็นการผิดจริยธรรม เช่นเดียวกับการละเมิดข้อมูลส่วนตัว

ภายใต้เสรีภาพในการแสดงออกตาม ปญญาสากลว่าด้วยสิทธิมนุษยชน มาตราที่ 19 แนวคิดเรื่องสิทธิมนุษยชนขั้นพื้นฐานในการแสดงความคิดเห็นต่อสาธารณะโดยปราศจากความกลัวซึ่งอำนาจการตรวจสอบ (censorship) หรือบทลงโทษนั้น “ประชาชนในสังคมประชาธิปไตยต้องสื่อสารอย่างเสรีและมีความรับผิดชอบ” (ปณทาร์ย์ ไชรัมย์, 2547)

โรนัล ไรท์ (อ้างถึงใน วิมลรัตน์ ทรัพย์เพ็ญภพ, 2548) ได้วิเคราะห์ถึงศักยภาพของการสื่อสารด้วยคอมพิวเตอร์โดยเปรียบเทียบจากคุณสมบัติในการสื่อสารในรูปแบบต่างๆ ดังนี้

1. ความเป็นอิสระจากกฎเกณฑ์และข้อจำกัด (Freedom of constraints) เช่น การไม่กำหนดสถานะของผู้ส่งสาร การยกเลิกการผูกขาดความเป็นเจ้าของสื่อความสามารถเลือกกลุ่มรับผู้รับสารเฉพาะเป้าหมายได้ การกำหนดช่วงเวลาในการรับข่าวสาร หรือ การสามารถเรียกคืนข้อมูลได้ เป็นต้น
2. ขอบเขตการสื่อสาร (Mode of Technical Band Width) หมายถึง ระยะทางระหว่างผู้ส่งสารและผู้รับสาร หรือเนื้อหาที่สามารถนำเสนอได้หลายลักษณะ ทั้งที่เป็นคำพูด สัญลักษณ์ ภาพ หรือ เสียง
3. การตอบสนองและการปฏิสัมพันธ์ (Feedback and Interactivity) ระหว่างผู้ส่งสารและผู้รับสารสามารถเกิดขึ้นได้โดยสะดวก และในระยะเวลาอันรวดเร็ว

4. การติดต่ออย่างเป็นเครือข่าย (Network Flows) มีผลต่อการกระจายตัวรวมทั้งการเข้าถึงสื่อและข้อมูลที่มีการเชื่อมโยงกัน

จากการวิเคราะห์ศักยภาพในการสื่อสารผ่านคอมพิวเตอร์ของไรท์จะเห็นว่า ด้วยลักษณะของความเป็นอิสระจากข้อจำกัด ขอบเขต และกฎเกณฑ์ต่างๆ ทำให้อำนาจการสื่อสารตกอยู่ในมือของผู้สื่อสารอย่างเต็มที่ ผิดจากการสื่อสารในรูปแบบเดิมๆ ที่ผู้สื่อสารจะอยู่ในภาวะการเป็นผู้ส่งสารหรือผู้รับสารเพียงอย่างเดียวอย่างหนึ่งเท่านั้น

ดาร์วินทร์ สวัสดิ์เสวี (อ้างถึงใน ปันฑารีย์ ไชรัมย์ , 2547) กล่าวว่า ลักษณะการสื่อสารผ่านตัวกลางคอมพิวเตอร์ของเว็บบอร์ดทำให้พฤติกรรมสื่อสารของผู้ใช้แตกต่างไปจากการสื่อสารแบบเผชิญหน้า ทั้งนี้เนื่องจากบริบทภายในคอมพิวเตอร์ที่ทำให้ผู้ใช้สามารถแสดงความคิดเห็นได้อย่างอิสระ เป็นสถานะที่ผู้ใช้สามารถแสดงออกทางความคิดได้โดยไม่มีบทบาททางสังคมมาควบคุมหรือกีดกันการแสดงพฤติกรรมสื่อสาร เพราะเว็บบอร์ดเป็นสังคมที่ไม่แบ่งแยกชนชั้นและลดระดับความแตกต่างทางสังคมระหว่างผู้สื่อสารทำให้ทุกคนที่เข้ามาพบปะมีสถานะเท่าเทียมและสามารถแสดงความคิดเห็นได้เสรีเท่ากัน

อย่างไรก็ตาม ลักษณะดังกล่าวทำให้ผู้ใช้แสดงออกหรือสื่อสารผ่านเว็บไซต์อย่างไม่ต้องคำนึงถึงความรับผิดชอบต่อสิ่งที่เผยแพร่ออกไป การสื่อสารโดยไร้ซึ่งกฎเกณฑ์ต่างๆ อาจทำให้ผู้สื่อสารไม่สามารถควบคุมเนื้อหาหรือไม่สามารถตระหนักถึงขอบเขตในการสื่อสารได้ ซึ่งอาจก่อให้เกิดปัญหาในประเด็นเรื่องจริยธรรมในการสื่อสารได้ ดังกรณีต่างๆ ที่เกิดขึ้นบนเว็บไซต์ยูทูบ

Aelene Rinaldi (อ้างถึงใน วิมลรัตน์ ทรัพย์เพ็ญภพ, 20) เสนอบัญญัติ 10 ประการที่ใช้เป็นหลักจริยธรรมบนคอมพิวเตอร์โดยพัฒนาจากสถาบันจริยธรรมคอมพิวเตอร์ (Computer Ethics institute) ดังนี้

1. ผู้สื่อสารไม่ควรใช้คอมพิวเตอร์เพื่อทำร้ายผู้อื่น
2. ผู้สื่อสารไม่ควรเข้าไปยุ่งยวงในงานของผู้อื่นที่มีในคอมพิวเตอร์
3. ผู้สื่อสารไม่ควรแอบดูแฟ้มงานของผู้อื่น
4. ผู้สื่อสารไม่ควรใช้คอมพิวเตอร์เพื่อการขโมย
5. ผู้สื่อสารไม่ควรใช้คอมพิวเตอร์เพื่อสร้างพยานเท็จ

6. ผู้สื่อสารไม่ควรใช้คอมพิวเตอร์หรือทำสำเนาซอฟต์แวร์ (Software) ที่คุณไม่ได้ซื้อ
มา
7. ผู้สื่อสารไม่ควรใช้คอมพิวเตอร์ของผู้อื่นเพื่อเป็นแหล่งผิดกฎหมาย
8. ผู้สื่อสารไม่ควรแอบเอาผลงานของผู้อื่นที่มีในคอมพิวเตอร์มาเป็นของตน
9. ผู้สื่อสารควรคำนึงถึงผลกระทบทางสังคมที่ตามมาหลังจากที่ได้เขียนโปรแกรม
อะไรขึ้นมาสักอย่าง
10. ผู้สื่อสารควรใช้คอมพิวเตอร์ในทางที่แสดงถึงความเอาใจใส่ (Consideration)
และด้วยความเคารพ (Respect)

Tedford (1991) กล่าวถึงการพูดอย่างเสรีและมีความรับผิดชอบ (Speaking freely and responsibly) ในสังคมประชาธิปไตยไว้ว่าผู้พูดจะต้อง 1) มีเสรีภาพในการแสดงความคิดเห็น โดยให้ความสำคัญกับศักดิ์ศรีและคุณค่าของปัจเจกชน มีความสามารถในการใช้เหตุผลและคำนึงถึงความเท่าเทียมเสมอภาค 2) มีความรับผิดชอบต่อการแสดงความคิดเห็น โดยรับผิดชอบต่อตนเอง จริงใจในการแสดงความคิดเห็น พูดในเรื่องจริง ไม่โกหกหรือเสแสร้ง รับผิดชอบต่อผู้ฟังโดยเคารพ และเชื่อว่าผู้ฟังมีความรู้ความสามารถรับผิดชอบต่อเนื้อหาที่นำเสนอว่ามีคุณภาพ ถูกต้อง เชื่อถือได้ ผู้ฟังสามารถนำไปเป็นข้อมูลใช้ในการตัดสินใจต่างๆ ได้ และสุดท้ายรับผิดชอบต่อสังคมส่วนรวมเพื่อสร้างตลาดเสรีทางความคิด (marketplace of ideas)

จากบัญญัติ 10 ประการของ Aelene Rinaldi และแนวคิดเรื่องการพูดอย่างเสรีและมีความรับผิดชอบในสังคมประชาธิปไตยของ Tedford สรุปได้ว่า เสรีภาพในการแสดงออกนั้นควรมาควบคู่กับความรับผิดชอบด้วย

จากที่ได้กล่าวไว้ในในส่วนของที่มาและปัญหาในบทที่หนึ่ง ปัญหาส่วนใหญ่ที่เกิดขึ้นในการอัพโหลดวิดีโอขึ้นเว็บไซต์ยูทูป นั้นจะเป็นวิดีโอประเภทที่ละเมิดสิทธิส่วนบุคคล (privacy) คือการหมิ่นประมาทบุคคลต่างๆ และ เป็นกรณีของการโพสวิดีโอที่ละเมิดลิขสิทธิ์ ดังนั้นผู้วิจัยจึงได้นำแนวคิดเรื่องสิทธิส่วนบุคคล (Privacy) และแนวคิดเรื่องทรัพย์สินทางปัญญา (Intellectual Property) เป็นกรอบในการสร้างเครื่องมือในการวิจัยด้วย

สิทธิส่วนบุคคล (Privacy)

บนโลกยูทูป แต่ละคนล้วนมีความคาดหวังที่แตกต่างกันเกี่ยวกับว่าข้อมูลใดสามารถแบ่งปันกันได้หรือข้อมูลใดเป็นข้อมูลที่ถือว่าเป็นเรื่องอ่อนไหว สิ่งหนึ่งที่จะทำให้เข้าใจถึงความคาดหวังที่แตกต่างกันในการระบุและการแบ่งปันข้อมูลในโลกของเว็บไซต์เครือข่ายทางสังคมก็คือแนวคิดเรื่อง The fractalization of the public and private (Lange, P. G. ,2007)

สิ่งที่เป็นส่วนตัวหมายถึง สิ่งที่เราสามารถและ/หรือมีสิทธิในการปิดบัง หลบซ่อน หรือนำกลับคืนจากผู้อื่นได้ (Weintraub อ้างถึงใน Lange, P. G. ,2007) แต่ละคนมีสิทธิส่วนบุคคลในการกำหนดขอบเขตที่จะให้ผู้อื่นเข้าถึงข้อมูลของตนเอง ในการกำหนดอาณาเขตที่จะให้ผู้อื่นเข้าถึงชีวิตความเป็นอยู่ ความคิดหรือร่างกายของตน (Sheehan อ้างถึงใน Lange, P. G. ,2007).

ในการศึกษาวิจัยเรื่องความตระหนักรู้ต่อสิทธิและการละเมิดข้อมูลส่วนบุคคลในการสื่อสารผ่านอินเทอร์เน็ตในประเทศไทย ของ นิธิมา คณานินันท์ ได้เสนอแนวคิดเรื่องสิทธิส่วนบุคคล ของ นักคิดหลายๆ ท่านไว้ ดังนี้

Thomas Aquinas ได้กล่าวถึงแนวคิดด้านสิทธิในเชิงมนุษยนิยมไว้ว่า พระเจ้าสร้างมนุษย์มาเท่าเทียมกัน ดังนั้นความเชื่อเบื้องต้นของเขาคือ มนุษย์มีความเท่าเทียมกันโดยธรรมชาติ

John Stuart Mill ได้ให้หลักการพื้นฐานของสังคมเสรีที่เป็นการสนับสนุนแนวคิดแบบมนุษยนิยม (humanistic) ไว้ว่า เหนือกว่าบุคคล เหนือกว่าร่างกายและจิตใจ ความเป็นส่วนตัวมีอำนาจสูงสุด (over himself, over his own body and mind, the individual is sovereign)

นักเขียน Richard Parker ได้ให้ขอบเขตของสิทธิส่วนบุคคลไว้ว่า ความเป็นส่วนตัวหรือสิทธิส่วนบุคคล (privacy) นั้นจะบังคับใช้เมื่อไหร่ก็ตามและโดยใครก็ตามเมื่อส่วนต่างๆ ของบุคคลนั้นถูกละเมิดจากบุคคลอื่น (a definition of privacy. Rutgers Law Review)

David H. Flaherty ได้กำหนดคุณค่าสิบบสามประการอันได้แก่ สิทธิในการมีอิสระในตนเอง (right to individual autonomy) สิทธิที่จะถูกปล่อยให้อยู่ลำพัง (right to be left alone) สิทธิที่จะมีชีวิตส่วนตัว (right to a private life) สิทธิที่จะควบคุมข้อมูลเกี่ยวกับตนเอง (right to control

information about self) สิทธิที่จะกำหนดขอบเขตการเข้าถึง (right to limit accessibility) สิทธิที่จะมีสิทธิขาดในการควบคุมการเข้าถึงอาณาเขตความเป็นส่วนตัว (right to exclusive control of access to private realms) สิทธิที่จะลดการละเมิดบุกรุกในสิทธิ (right to minimize intrusiveness) สิทธิที่จะคาดหวังในเรื่องความเป็นส่วนตัว (right to expect confidentiality) สิทธิที่จะได้รับความพอใจจากการอยู่โดยลำพัง (right to enjoy solitude) สิทธิที่จะมีความสุขกับความเป็นส่วนตัว (right to enjoy intimacy) สิทธิที่จะได้รับความพอใจจากการไม่ปรากฏนาม (right to enjoy anonymity) สิทธิที่จะได้รับความพอใจจากสิ่งที่สงวนไว้เป็นเฉพาะสำหรับบุคคลนั้น (right to enjoy reserve) สิทธิที่จะปกปิดความลับของตน (right to secrecy)

นอกจากนี้ นิธิมา คณานินันท์ ยังได้สรุปด้วยว่า แนวคิดเรื่องสิทธิความเป็นส่วนตัวของตะวันตกและไทยแตกต่างกัน กล่าวคือ แนวคิดเรื่องสิทธิความเป็นส่วนตัวของตะวันตกมีความสัมพันธ์หรือเกี่ยวข้องกับความเป็นอมตะ ความศักดิ์ของวิญญาณ สิทธิเป็นเรื่องสำคัญในการรักษา เป็นเรื่องที่ทางตะวันตกมีความเข้มข้นมากกว่า ส่วนในประเทศไทยสัญญาติญาณในการรักษาสิทธินั้นแตกต่างจากตะวันตก คนไทยจะมีความเชื่อในเรื่องสิทธิส่วนบุคคลในเรื่องกรรมสิทธิ ในทรัพย์สิน เรื่องชีวิตที่ต้องเคารพ การทำร้ายร่างกายกัน ความส่วนตัวของเราจึงมีอยู่แต่เราใช้ชื่ออื่น เช่น เรื่อง การมีเพศสัมพันธ์ เรื่องนี้ถือเป็นเรื่องส่วนตัว ที่เราจะไม่เข้าไปยุ่งเกี่ยว

ทรัพย์สินทางปัญญา (Intellectual Property)

แนวคิดเรื่อง ทรัพย์สินทางปัญญา ผู้วิจัยได้ใช้แนวคิดในงานวิจัย สิทธิสันติ เล้าสกุล โดยให้ความหมายคำว่า “ทรัพย์สินทางปัญญา” เป็นถ้อยคำที่แปลมาจากภาษาอังกฤษคำว่า “intellectual property” ซึ่งหมายถึงสิทธิเกี่ยวกับผลงานสร้างสรรค์อันเกิดจากความคิดของมนุษย์ เมื่อลิขสิทธิ์เป็นสิทธิทางทรัพย์สินประเภทหนึ่งที่เกี่ยวข้องกับผลงานสร้างสรรค์อันเกิดจากความคิดของมนุษย์ ก็หมายความว่ามนุษย์จะต้องคิดที่จะทำสิ่งใดขึ้นมาเป็นงานอย่างใดอย่างหนึ่งแล้วกฎหมายเห็นความสำคัญของงานนั้นจึงให้สิทธิบางประการแก่ผู้สร้างสรรค์งาน สำหรับกรณีของการให้ความคุ้มครองลิขสิทธิ์แก่งานสร้างสรรค์ทางปัญญานั้น ได้มีการระบุที่มาของแนวความคิดว่ามาจากหลักการและเหตุผล ดังต่อไปนี้

1. เหตุผลแห่งความยุติธรรมของสังคม ผู้สร้างสรรค์เป็นบุคคลผู้ที่สมควรได้รับผลประโยชน์จากงานสร้างสรรค์ ซึ่งเกิดขึ้นมาได้ด้วยแรงงาน ความอุตสาหะและมีมือทักษะจากการสร้างสรรค์ของผู้สร้างสรรค์เหล่านั้น

2. เหตุผลทางความเจริญก้าวหน้าทางวัฒนธรรม เมื่อผู้สร้างสรรค์ต่างได้รับผลตอบแทนอันสมควร ย่อมทำให้สามารถดำรงชีพอยู่ได้ในสังคม และมีกำลังในการสร้างสรรค์งานใหม่ๆ ออกมาสนองความต้องการของสังคม อันนำไปสู่การเพิ่มพูนงานสร้างสรรค์ประเภทต่างๆ ซึ่งจะกลายเป็นมรดกทางวัฒนธรรมให้แก่สังคมนั้นๆต่อไป
3. เหตุผลทางด้านเศรษฐกิจ งานสร้างสรรค์บางชิ้นต้องใช้งบประมาณและทรัพยากรเป็นอย่างมาก เพื่อสร้างสรรค์ให้เป็นรูปร่างปรากฏเผยแพร่ต่อสาธารณชน เช่น การสร้างภาพยนตร์ การผลิตสิ่งบันทึกเสียงและการสร้างงานสถาปัตยกรรม เป็นต้น ผู้ผลิตจึงสมควรได้รับผลตอบแทนที่คุ้มค่าจากการคุ้มครองลิขสิทธิ์ในงานสร้างสรรค์เหล่านั้น อันจะเป็นผลต่อการพัฒนาเศรษฐกิจต่อไป
4. เหตุผลทางด้านศีลธรรม ผู้สร้างสรรค์เป็นผู้มีคุณูปการต่อสังคม เพราะเป็นผู้ที่ทำให้โลกดำรงอยู่ได้โดยไม่ปราศจากความเจ็บเหงา การให้ความคุ้มครองลิขสิทธิ์ย่อมเป็นผลทางจิตวิทยาประการหนึ่งให้สังคมรับรู้ถึงการให้ความเคารพต่อผู้สร้างสรรค์ อันนำไปสู่พัฒนาการ สิทธิอันเกี่ยวกับการให้ความคุ้มครอง ชื่อเสียงเกียรติคุณของผู้สร้างสรรค์ ซึ่งเรียกกันว่า “ธรรมสิทธิ” (moral right)
5. เหตุผลทางชื่อเสียงเกียรติคุณของประเทศชาติ เมื่อการให้คุ้มครองลิขสิทธิ์เป็นผลให้เกิดการเพิ่มพูนงานสร้างสรรค์อันนำไปสู่ความก้าวหน้าทางวัฒนธรรมแล้ว ประเทศที่มีพัฒนาการทางวัฒนธรรมสืบทอดเป็นมรดกอันยาวนานย่อมได้รับความเคารพยกย่องชื่นชมจากประเทศอื่นๆ ซึ่งเป็นการสร้างชื่อเสียงให้แก่ประเทศที่มีศิลปวิทยาการอย่างมากมายนั้นๆ

แม้การกำหนดให้มีการคุ้มครองทรัพย์สินทางปัญญาโดยการมอบสิทธิแต่ผู้เดียวให้แก่ผู้สร้างสรรค์ หรือคิดค้นประดิษฐ์ หรือเจ้าของทรัพย์สินทางปัญญา จะก่อให้เกิดผลกระทบทางเศรษฐกิจอย่างไม่อาจหลีกเลี่ยงได้ เพราะก่อให้เกิดอำนาจการผูกขาด (monopoly power) แก่บุคคลเหล่านั้น แต่การไม่ให้อำนาจผูกขาดนี้ผู้สนับสนุนระบบทรัพย์สินทางปัญญาก็เกรงอาจมีผลในทางที่ว่ 6 ประการแรก จะเป็นผลให้บุคคลใดขาดแรงจูงใจในการสร้างสรรค์ค้นคิดสิ่งใดๆ เนื่องจากเมื่อใช้ความพยายาม อุตสาหะ ความคิด กำลังกายและกำลังเงินในการสร้างสรรค์ค้นคิดสิ่งใดแล้ว กลับถูกบุคคลอื่นขโมยไปนำเสนอผลงานไปให้หาประโยชน์โดยไม่ทันที่ผู้สร้างสรรค์จะรับค่าตอบแทนใดๆเลย ประการต่อมาคือ แม้บุคคลใดสร้างสรรค์ค้นคิดสิ่งใดขึ้นมา ก็อาจไม่ยาก

ลงทุนผลิตเพื่อนำงานของตนออกสู่สาธารณชน เพราะเกรงถูกบุคคลอื่นที่เหนือกว่าแย่งตลาดจนไม่คุ้มค่าต่อการลงทุน ผู้ที่ได้รับผลเสียได้แก่สาธารณชนซึ่งไม่มีโอกาสได้ใช้ประโยชน์จากผลงานนั้น

แนวคิดเรื่องกฎหมายลิขสิทธิ์กับทรัพย์สินทางปัญญา

ลิขสิทธิ์เป็นสิทธิประเภทหนึ่งของทรัพย์สินทางปัญญา และเป็นสิทธิทางทรัพย์สินประเภทหนึ่ง (Property right) ดังเช่นสิทธิอื่นๆในทรัพย์สินทางปัญญาซึ่งมุ่งคุ้มครองผลประโยชน์ทางเศรษฐกิจของผู้สร้างสรรค์ตามบทบัญญัติแห่งพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ.2537 มาตรา 4 ได้ให้นิยามของ “ลิขสิทธิ์” หมายความว่า “สิทธิแต่ผู้เดียวที่จะกระทำการใดๆตามพระราชบัญญัตินี้เกี่ยวกับงานที่ผู้สร้างสรรค์ได้ทำขึ้น” ด้วยเหตุนี้ ลิขสิทธิ์จึงมีความหมายถึงสิทธิแต่ผู้เดียว (Exclusive right) ของผู้สร้างสรรค์งานที่จะกระทำการใดๆเกี่ยวกับงานลิขสิทธิ์ของตน เช่น การทำซ้ำ (Reproduction) การดัดแปลง (Adaption) การเผยแพร่ต่อสาธารณชน (Communication to public) เป็นต้น

ณัฐพร ศรีสติ กล่าวว่า จุดมุ่งหมายของกฎหมายลิขสิทธิ์นั้นมิขึ้นเพื่อให้ความคุ้มครองแก่ผู้สร้างสรรค์ตลอดจนเจ้าของลิขสิทธิ์ในการใช้ประโยชน์ในงานอันมีลิขสิทธิ์ได้ อย่างไรก็ตามเมื่อโลกมีการคิดค้นเทคโนโลยีการสื่อสารรูปแบบใหม่ที่เรียกว่า “อินเทอร์เน็ต” ที่ทำให้มนุษย์สามารถติดต่อสื่อสารแลกเปลี่ยนข้อมูลระหว่างกันได้โดยง่ายแม้ว่าจะอยู่ไกลกันอีกซีกโลกหนึ่งก็ตาม จนได้ชื่อว่าเป็น “ถนนแห่งข้อมูลข่าวสาร” อินเทอร์เน็ตได้เปิดโลกแห่งการสื่อสาร ทำให้มีการเผยแพร่ข้อมูลอย่างกว้างขวาง ในขณะที่หนังสือเล่มหนึ่งอาจมีผู้อ่านได้เพียงครั้งละหนึ่งคน แต่คนนับแสนนับล้านสามารถเข้าถึงงานชิ้นหนึ่งที่เผยแพร่ทางอินเทอร์เน็ตได้พร้อมกัน แม้อินเทอร์เน็ตจะช่วยอุตสาหกรรมสิ่งพิมพ์ ภาพยนตร์ ดนตรี ฯลฯ ให้เผยแพร่งานโดยไม่ต้องลงทุนผลิตสำเนา ดังเช่นสื่อประเภทอื่น แต่อินเทอร์เน็ตก็อาจกลายมาเป็นโทษเป็นคู่แข่งสำคัญของอุตสาหกรรมดังกล่าว

กิจกรรมดังกล่าวทำให้เกิดความเสียหายอย่างมากต่อตลาดอุตสาหกรรมการสร้างสรรค์ เนื่องจากผู้ผลิตหรือผู้สร้างสรรค์ไม่สามารถจะรับผิดชอบต่อตนเองได้ลงทุนไป เป็นการทำลายกระบวนการสร้างสรรค์ เนื่องจากผู้ผลิตไม่มีแรงกระตุ้นในการสร้างสรรค์งานต่อไป เนื่องจากผลงานของตนถูกคัดลอกและทำสำเนาต่อไปเรื่อยๆ อย่างไม่รู้จบบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ซึ่ง “มีผู้เคยทำนายไว้ว่าความก้าวหน้าทางด้านเทคโนโลยีอินเทอร์เน็ตนั้นจะทำลายของหลักของลิขสิทธิ์

เนื่องจากเราไม่สามารถควบคุมอินเทอร์เน็ตได้" (อ้างถึงใน ณัฐพร ศรีสติ, 2548) ทั้งนี้ด้วยการเติบโตของเครือข่ายอินเทอร์เน็ตและจำนวนผู้ใช้อินเทอร์เน็ตที่เพิ่มมากขึ้น ทำให้ในหลายๆ ประเทศเริ่มตระหนักถึงการคุ้มครองงานที่มีลิขสิทธิ์มากขึ้น เนื่องจากการแลกเปลี่ยนข้อมูลบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ตเป็นกิจกรรมบนอินเทอร์เน็ตประเภทหนึ่งที่กำลังได้รับความนิยมอย่างสูง สถานะของทรัพย์สินทางปัญญาจึงอยู่ในสถานะที่น่าเป็นห่วง

อย่างไรก็ตาม หลายคนอาจมีความเห็นว่า ข้อมูลข่าวสารบนอินเทอร์เน็ต เป็นการเผยแพร่อย่างอิสระ ไม่มีการถือสิทธิเป็นเจ้าของ และคิดว่าหากมีการป้องกันสิทธิเกิดขึ้น จะเป็นการขัดกับวัตถุประสงค์ของอินเทอร์เน็ต หากมีกฎหมายลิขสิทธิ์ที่เข้มงวดและเรียกเก็บค่าบริการจากผู้ใช้ จะทำให้อินเทอร์เน็ตไม่ได้รับความนิยมอย่างทุกวันนี้ และอีกกลุ่มที่มีความคิดเห็นขัดแย้งกับกลุ่มแรก บุคคลกลุ่มนี้มีความคิดเห็นว่าหากไม่มีการคุ้มครองสิทธิของผู้เขียน นักออกแบบ หรือโปรแกรมเมอร์ ฯลฯ แล้ว ทรัพย์สินทางปัญญาจะอยู่ในสถานะที่ไม่ปลอดภัยอย่างยิ่ง เพราะบางสิ่งที่ถูกส่งไปทางออนไลน์จะมีการทำสำเนา และดาวน์โหลดจากผู้ใช้ทั่วโลกเกือบทุกนาที เป็นการทำลายสิทธิอันชอบธรรมที่เจ้าของผลงานควรจะได้รับอย่างยิ่ง

การใช้งานอย่างเป็นธรรม (Fair use) และ งานสาธารณะ (Public Domain)

แม้กฎหมายลิขสิทธิ์จะมีวัตถุประสงค์ในการให้รางวัล คือ ให้ความคุ้มครองแก่ผู้สร้างสรรค์ แต่จุดมุ่งหมายสุดท้ายของกฎหมายลิขสิทธิ์คือ การที่สังคมได้ใช้ประโยชน์จากงานสร้างสรรค์ ซึ่งคือทรัพย์สินทางปัญญานั้นด้วย ดังนั้นกฎหมายจึงต้องมีข้อยกเว้นการละเมิดลิขสิทธิ์อันเป็นการลดทอนสิทธิแต่เพียงผู้เดียวของผู้เป็นเจ้าของลิขสิทธิ์หลักในเรื่องข้อยกเว้นการละเมิดลิขสิทธิ์นั้นได้รับการยอมรับ และปรากฏอยู่ในกฎหมายลิขสิทธิ์ของต่างประเทศ เช่น หลัก Fair Dealing ตามกฎหมายลิขสิทธิ์ของประเทศสหราชอาณาจักร และหลัก Fair use ของประเทศสหรัฐอเมริกา

Turn it in กล่าวถึง หลักกฎหมายลิขสิทธิ์ของประเทศสหรัฐอเมริกาที่ได้ตั้งเกณฑ์การพิจารณาว่าอย่างไรเป็นการใช้งานอย่างเป็นธรรม ว่ากฎหมายยังคงคลุมเครือและซับซ้อนอยู่ Turn it in จึงได้สรุปออกมาเป็นหัวข้อเพื่อให้ง่ายแก่การตัดสินใจถึงการใช้งานดังกล่าว ดังนี้คือ

1. ลักษณะการใช้ : ถ้าเราคัดลอกบางสิ่งบางอย่างมาทั้งหมดทั้งชิ้น มันจะ
ไม่ได้รับการพิจารณาว่าเป็นการใช้งานอย่างเป็นธรรม แต่ถ้าสาระนั้นได้รับการ
เปลี่ยนแปลงจากตัวต้นฉบับโดยผ่านการชี้แจง ตีความหมาย หรือการวิเคราะห์แล้วนั้น จึง
ถือได้ว่าเป็นการใช้งานอย่าง เป็นธรรม

2. ปริมาณที่ได้นำไปใช้ : สิ่งสำคัญ คือ สัดส่วนอันเป็นสาระสำคัญของงานที่นำไปใช้ เมื่อเทียบกับงานทั้งหมด

3. ผลกระทบของการใช้ผลงานนั้น : ถ้าเราสร้างผลงานขึ้นมาเพื่อที่จะแข่งขันกับผลงานต้นฉบับ และอาจจะส่งผลให้ขาดผลกำไรของเจ้าของผลงาน ลักษณะนี้จะไม่จัดอยู่สำหรับการใช้งานอย่างเป็นธรรม

และยังมีประเด็นข้อยกเว้น อย่างผลงานประเภท งานสาธารณะ หรือ Public Domain คือ ผลงานที่ไม่คุ้มครองด้วยกฎหมายลิขสิทธิ์ ใครจะเอาไปใช้อย่างไรก็ได้ ถือว่าผลงานนั้นเป็นของสาธารณชนแล้ว ผลงานที่อยู่ในข่าย public domain เช่น (2550 :ออนไลน์)

1. ผลงานที่เคยมีลิขสิทธิ์ แต่เจ้าของผลงานได้เสียชีวิตไปแล้วเป็นเวลา 50 ปี เช่น บทละครของเชคส์เปียร์ รูปปั้นเดวิด บทประพันธ์ Fifth Symphony ของ Beethoven ผลงานทุกชิ้นที่ผลิตก่อนปี ค.ศ. 1923 ถือว่าอยู่ใน public domain ทั้งสิ้น

2. เอกสารจากรัฐบาลที่เผยแพร่ออกสู่สาธารณชน ถ้างานนั้นผลิตโดยเจ้าหน้าที่ของรัฐภายใต้ตำแหน่งงานของตนเอง ไม่ใช่งานที่เจ้าหน้าที่สร้างขึ้นเป็นการส่วนตัว แม้จะเกี่ยวข้องกับงานที่ทำก็ตาม

3. งานที่ผลิตขึ้นก่อนปี ค.ศ. 1978 และไม่มีข้อความระบุชัดเจนว่าเป็นงานจดลิขสิทธิ์ ในขณะที่ผลงานที่สร้างขึ้นหลังปี 1978 ถือเป็นงานมีลิขสิทธิ์ (โดยอัตโนมัติ) ทั้งสิ้น

4. งานประเภทหาเจ้าของไม่เจอ หมายถึง ผลงานใดๆ ที่ผู้ต้องการนำไปใช้ได้พยายามค้นหาตัวเจ้าของแล้ว แต่ทราบผู้เป็นเจ้าของ ไม่ทราบว่าผู้ใดเป็นผู้สร้างสรรค์ ถือว่าเป็นงานชิ้นนั้นเป็น public domain ไปโดยปริยาย

5. ผลงานที่ผู้สร้างผู้ผลิตไม่ต้องการให้เป็นผลงานลิขสิทธิ์ ก็อาจจะระบุไว้ให้ชัดเจนว่าอย่างนั้น งานนั้นก็จะไปอยู่ใน public domain ทันที

Larry Allman (อ้างถึงใน สิทธิสันติ เล้าสกุล ,2546) อธิบายการใช้งานอย่างเป็นธรรมไว้ว่า หลักการดังกล่าว เป็นแนวคิดสำคัญที่ตั้งอยู่บนพื้นฐานของข้อเท็จจริงที่สามารถพิสูจน์ได้ และถือกำเนิดขึ้นพร้อมกับยุคของระบบทรัพย์สินทางปัญญา โดยมีเจตนาเพื่อพยายามรักษาสมดุลระหว่างผลประโยชน์ที่เหนือกว่าของสาธารณะกับสิทธิของผู้สร้างสรรค์งาน อย่างไรก็ตาม หลักเกณฑ์ที่ใช้ตัดสินความเป็นธรรมของการนำงานอันมีลิขสิทธิ์มาใช้นั้น ไม่มีขอบเขตหรือ

กฎเกณฑ์ที่แน่นอนตายตัว แต่ขึ้นอยู่กับสถานการณ์และสถานภาพของผู้ใช้งานเป็นสำคัญ ดังนั้น สิ่งที่พิจารณาตัดสินว่ามีความเป็นธรรมในประเทศหนึ่ง ก็มีใช้ว่าจะดักกลายเป็นความชอบธรรม ด้วยในอีกประเทศหนึ่ง ด้วยเหตุที่แต่ละท้องถิ่นต่างมีบรรทัดฐานหรือมาตรฐานของตนเองในการ กำหนดและตัดสินความชอบธรรม

กรณีปัญหาการละเมิดลิขสิทธิ์ในประเทศไทย กระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศ (ICT) มี แนวคิดที่จะนำ สนิฟเฟอร์ (sniffer)² มาใช้เพื่อแก้ไขปัญหาและกวาดล้างการละเมิดลิขสิทธิ์ต่างๆ เช่น การดาวน์โหลดภาพยนตร์ หรือการละเมิดลิขสิทธิ์เพลงต่างๆ โดยผ่านทางอินเทอร์เน็ต เป็นต้น แนวคิดดังกล่าวก่อให้เกิดกระแสต่อต้านจากผู้ใช้อินเทอร์เน็ต เนื่องจากด้วยลักษณะของสนิฟเฟอร์ ที่ถูกสร้างขึ้นมาเพื่อดักอ่านข้อมูลที่วิ่งไปมาบนเน็ตเวิร์คที่ถูกติดตั้ง ซึ่งคล้ายกับการดักฟังโทรศัพท์ ผู้ใช้อินเทอร์เน็ตบางกลุ่มเกรงว่าการติดตั้งสนิฟเฟอร์เพื่อตรวจจับกิจกรรมต่างๆ ที่เกิดขึ้นบน เครือข่ายอินเทอร์เน็ตจะเป็นการละเมิดสิทธิส่วนบุคคลของผู้ใช้อินเทอร์เน็ต อย่างไรก็ตาม ด้วย ประเด็นที่เกิดกระแสวิพากษ์วิจารณ์และต่อต้านจากกลุ่มผู้ใช้อินเทอร์เน็ตเป็นอย่างมาก ส่งผลให้ แนวคิดการติดตั้งสนิฟเฟอร์ไว้บนเครือข่ายอินเทอร์เน็ตจึงถูกชะลอไว้

แนวคิดเรื่องจริยธรรมในการสื่อสารผ่านคอมพิวเตอร์ ซึ่งรวมถึงประเด็นสิทธิส่วนบุคคล และประเด็นเรื่องทรัพย์สินทางปัญญา จะใช้เป็นกรอบในการสร้างเครื่องมือในการศึกษาเรื่อง การตระหนักรู้ในประเด็นจริยธรรมของผู้ใช้ชุมชนในประเทศไทย

งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ธนัสถ์ เกษมไชยานันท์ ได้ศึกษาปัจจัยที่มีผลต่อพฤติกรรมการใช้เว็บไซต์ของผู้ใช้อินเทอร์เน็ตในเขตกรุงเทพมหานคร พบว่าผู้ใช้มีวัตถุประสงค์ในการใช้เว็บไซต์ที่กลุ่มตัวอย่างเลือกเป็นอันดับหนึ่งมากที่สุด 3 อันดับแรก ได้แก่ เพื่อสืบค้นข้อมูล เพื่อส่งข้อมูลและจดหมาย

² โปรแกรมที่ใช้ดักอ่านข้อมูลที่วิ่งไป-มาบนระบบเน็ตเวิร์ค หรือ Traffic โดยสนิฟเฟอร์จะเป็นอุปกรณ์ที่ใช้เชื่อมต่อ กับเครือข่ายคอมพิวเตอร์ และคอยดักฟังข้อมูลในเครือข่าย เพื่อนำมาวิเคราะห์หรือกระทำอย่างใดอย่างหนึ่ง ในการนำข้อมูลไปใช้ประโยชน์

อิเล็กทรอนิกส์ และเพื่อความบันเทิง โดยปัญหาและอุปสรรคที่กลุ่มตัวอย่างประสบมากที่สุด 3 อันดับแรก ได้แก่ การใช้เวลาดาวนโหลดข้อมูลนาน การขัดข้องทางเทคนิค และการใช้ภาษาอังกฤษเป็นสื่อในการติดต่อสื่อสาร

นิธิมา คณานินันท์ ได้ศึกษาถึงความตระหนักรู้ต่อสิทธิและการละเมิดข้อมูลส่วนบุคคลในการสื่อสารผ่านอินเทอร์เน็ตในประเทศไทย โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อวัดความตระหนักรู้ต่อการมีอยู่ของสิทธิในข้อมูลส่วนบุคคลและการละเมิดข้อมูลส่วนบุคคลของสังคมการสื่อสารทางอินเทอร์เน็ตของไทยว่ามีหรือไม่ ในระดับใด มีการให้ความสำคัญกับประเด็นใดบ้างในเรื่องสิทธิและการละเมิดข้อมูลส่วนบุคคล และปัจจัยใดบ้างที่ส่งผลต่อระดับความตระหนักรู้ต่อเรื่องสิทธิในข้อมูลส่วนบุคคลและการละเมิดข้อมูลส่วนบุคคล อีกทั้งพิจารณาลักษณะพฤติกรรมตอบสนองกลับเมื่อถูกละเมิด จากผลการวิจัยพบว่าสังคมไทยมีความตระหนักรู้ในทั้งสองประเด็นคิดเป็นจำนวน 92% และ 87.7% ตามลำดับโดยมีความตระหนักรู้ในระดับปานกลาง ซึ่งปัจจัยที่ส่งผลต่อการตระหนักรู้คือ ปัจจัยเรื่องอายุและการศึกษา

สิทธิสันติ เล้าสกุล ศึกษาความต้องการและภาระค่าสิทธิการใช้งานโปรแกรมคอมพิวเตอร์ในกระบวนการวารสารสนเทศบนเวปไซต์เวิร์ดเว็บขององค์กรสื่อทางเลือก ปัจจัยที่ผลักดันให้องค์กรสื่อทางเลือกตัดสินใจเรื่องสิทธิการใช้งานโปรแกรมคอมพิวเตอร์และผลที่ตามมาจากการตัดสินใจนั้น รวมถึงความคิดเห็นขององค์กรสื่อทางเลือกเกี่ยวกับความถูกต้องเป็นธรรมของการคุ้มครองลิขสิทธิ์โปรแกรมคอมพิวเตอร์ การวิจัยเชิงคุณภาพครั้งนี้เป็นการศึกษาวิเคราะห์ภายใต้กรอบแนวคิดทฤษฎีเศรษฐศาสตร์การเมือง แนวคิดเกี่ยวกับสิทธิการเข้าถึงสื่อ แนวคิดเกี่ยวกับระบบทรัพย์สินทางปัญญา และทฤษฎีองค์กรสื่อสารมวลชนภายใต้แรงกดดันของสังคม

จินดารัตน์ บวรบริหาร ศึกษาเรื่อง ความรู้เท่าทันสื่ออินเทอร์เน็ต การประเมินความเสี่ยงและพฤติกรรมการป้องกันตนเองของนักเรียนชั้นมัธยมปลายในเขตกรุงเทพมหานคร พบว่า ปัจจัยทางด้านลักษณะทางสังคมประชากรและลักษณะการใช้อินเทอร์เน็ต อันได้แก่ เกรดเฉลี่ย รายได้ของครอบครัว ระดับการศึกษาของผู้ปกครอง ระยะเวลา และประสบการณ์ในการใช้อินเทอร์เน็ตมีความสัมพันธ์กับความรู้เท่าทันสื่ออินเทอร์เน็ต ส่วนปัจจัยที่มีความสัมพันธ์กับการประเมินความเสี่ยง คือ เพศ ระยะเวลา และประสบการณ์ในการใช้ และปัจจัยที่มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการป้องกันตัวเองคือ เพศ เกรดเฉลี่ย ระยะเวลา และประสบการณ์ในการใช้

งานวิจัยเรื่อง Exploring the Gender Divide on YouTube: An Analysis of the Creation and Reception of Vlogs ที่ศึกษาถึงการสื่อสารโดยการใช้วิดีโอบล็อก (Vlogs) และการตอบสนองกลับของผู้ใช้ในฐานะผู้ดูวิดีโอทั้งในเพศหญิงและชาย พบว่าร้อยละ 61 ของ Vloggers เป็นผู้ใหญ่อายุอยู่ในช่วง 20 ถึง 50 ปี โดยเพศหญิงจะมีอายุเฉลี่ยที่ 21 ปี และ เพศชายมีอายุเฉลี่ยที่ 24 ปี

งานวิจัยเรื่อง Characterizing the YouTube video-sharing community ศึกษาถึงการใช้อยูทูปของและความสัมพันธ์ทางสังคมระหว่างกลุ่มผู้ใช้และวิดีโอ และยังศึกษาองค์ประกอบของเว็บไซต์ยูทูป เช่น โปรไฟล์ของผู้ใช้ ความนิยมของวิดีโอ เป็นต้น เน้นถึงผลกระทบของความสัมพันธ์ทางสังคมบนเว็บไซต์ที่มีต่อเนื้อหาวิดีโอที่แบ่งปันบนเครือข่าย ผลการวิจัยพบว่า ผู้ใช้นิยมแบ่งปันวิดีโอที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับการให้ความบันเทิง ตลกขบขัน และดนตรี โดยวิดีโอที่มีเนื้อหาดังกล่าวจะถูกแบ่งปันกันในกลุ่มคนที่มีอายุระหว่าง 17 ถึง 26 ปีซึ่งเป็นกลุ่มผู้ใช้หลักของเว็บไซต์

Statistics and Social Network of YouTube Videos เป็นงานวิจัยที่ศึกษาถึงลักษณะเฉพาะของเว็บไซต์ยูทูป โดยการเก็บข้อมูลจากวิดีโอบนยูทูปกว่า 3 ล้านข้อมูลในเชิงสถิติ พบว่า ประเภทวิดีโอที่มีการเผยแพร่บนยูทูปมากที่สุดคือ วิดีโอประเภทที่ให้ความบันเทิง ส่วนพฤติกรรมของผู้ใช้ พบว่า ผู้ใช้ที่ล็อกอินเข้าสู่ระบบด้วยบัญชี account ของยูทูปนั้นก็เพื่ออัปโหลดวิดีโอ และเข้าชมวิดีโอที่มีการจำกัดให้แก่ผู้ที่มีบัญชี แต่ก็ยังมีผู้ใช้ที่มีบัญชี account ของยูทูปอีกจำนวนมากที่ไม่มีการอัปโหลดวิดีโอหรือสร้างเครือข่ายบนเว็บไซต์ยูทูปเลย

Pew Internet ได้ทำการสำรวจการใช้งานออนไลน์ของคนอเมริกัน Generations Online in 2009 พบว่า วัยรุ่นและกลุ่มคน Generation Y หรือผู้ใช้อินเทอร์เน็ตที่มีอายุระหว่าง 18-32 ปี เป็นกลุ่มผู้คนที่ใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิงและเพื่อติดต่อสื่อสารกับเพื่อนและครอบครัวมากที่สุด โดยกลุ่มคนในวัยนี้จะหาความบันเทิงบนอินเทอร์เน็ต โดยการดูวิดีโอออนไลน์ เล่นเกมส์ออนไลน์ และดาวน์โหลดเพลง นอกจากนี้ยังมีการใช้เว็บไซต์เครือข่ายทางสังคมมากกว่าคนในช่วงอายุอื่นๆ ด้วย

โครงการศึกษาและเฝ้าระวังสื่อเพื่อสุขภาพของสังคม (Media Monitor) ได้ทำการสำรวจ 'ผังฟ้าทีวี' 52 (ช่อง 3, 5, 7, 9, NBT และ TPBS กุมภาพันธ์- เมษายน 2552) พบว่า กลุ่มเนื้อหา

รายการข่าว และกลุ่มเนื้อหารายการบันเทิง ยังคงเป็นกลุ่มเนื้อหาหลักๆ ที่คงสัดส่วนไว้ในผังได้ซึ่งมีสัดส่วนที่ใกล้เคียงและค่อนข้างคงตัว เมื่อเปรียบเทียบกับการศึกษาปี 2549 ยกเว้นช่อง 11-สทท. และช่อง ทิวไทย ซึ่งมีการเปลี่ยนผังรายการบ่อยและสำหรับช่องทิวไทยที่เปลี่ยนสภาพองค์กรจากไอทีวีมาเป็นทีวีสาธารณะ สำหรับรายการข่าวโดยเฉลี่ยแล้วพบว่ามีสัดส่วนเพิ่มขึ้นในทุกช่อง เมื่อเปรียบเทียบกับโครงการสำรวจผังปี 2549 (กุมภาพันธ์) แสดงให้เห็นว่ากลุ่มเนื้อหาสาระ, สาระบันเทิงจึงเป็นกลุ่มเนื้อหารายการที่มีการเปลี่ยนแปลง (ในมิติสัดส่วน) ได้ง่ายกว่ารายการข่าว และรายการบันเทิง

รายงานเรื่อง Social Drivers behind Growing Consumer Participation in User-Led Content Generation กล่าวถึงระดับการใช้เว็บไซต์เครือข่ายทางสังคมที่แตกต่างกันของผู้ใช้ จากผู้ใช้ที่เป็นเพียง passive user ไปจนถึงการเป็น active user ในระดับสูง ซึ่งได้มีการเสนอแนวคิดในการแบ่งระดับการใช้ออกเป็น 3 ระดับ คือ

- Producing (for self-expression, for self-actualisation) ผู้ใช้เป็นผู้ผลิต เผยแพร่ หรือดูแลเนื้อหาในบล็อกของตนเอง หรือ การอัปโหลดวิดีโอขึ้นบนเว็บไซต์ เช่น ยูทูบ เป็นต้น
- Participating (for social interaction, for community development) ผู้ใช้เข้าไปมีส่วนร่วมมากขึ้น ผู้ใช้เป็นมากกว่าผู้บริโภค คือ มีการปฏิสัมพันธ์กับเครือข่ายบนเว็บไซต์ มีการติดตามความเคลื่อนไหวของข้อมูลหรือมีการเก็บรวบรวมข้อมูล เช่น การใช้ RSS เป็นต้น มีการแสดงความคิดเห็น ให้ rate หรือมีการ reviews ต่อเนื้อหาที่มีบนเว็บไซต์
- Consuming (for information, for entertainment) ผู้ใช้เป็นเพียงผู้รับหรือผู้ชม ไม่ว่าจะเป็นการอ่านบล็อก การดูวิดีโอบนเว็บไซต์

กรอบแนวคิดการวิจัย
(Conceptual Framework)

