

หลักไตรสิกขากับการป้องกันภัยอันตรายจากสื่อดิจิทัลในโลกออนไลน์*

THREE PRINCIPLES AND PROTECTION FROM DANGERS FROM DIGITAL MEDIA IN THE ONLINE WORLD

พระไพรีตน์ สุ่มงคโล

PhraPhairat Sumangkhalo

วัดสอนประดิษฐ์

Wat Son Pradit

Corresponding Author E-mail: Aspairin1997@gmail.com

บทคัดย่อ

การศึกษาเรื่อง หลักไตรสิกขากับการป้องกันภัยอันตรายจากสื่อดิจิทัลในโลกออนไลน์ โดยใช้วิธีการศึกษาจากเอกสาร ตำรา ข่าวสาร รวมถึงการวิเคราะห์สังเคราะห์จากผู้เขียน จากการศึกษาพบว่า ในยุคดิจิทัลปัจจุบันโลกออนไลน์กลายเป็นส่วนสำคัญในชีวิตของผู้คน ช่องทาง การสื่อสารการเข้าถึงข้อมูล ความบันเทิง และโอกาสทางธุรกิจมากมาย อย่างไรก็ตาม โลกออนไลน์ยังแฝงอันตรายและความเสี่ยงมากมาย ทำให้ผู้ใช้สื่อออนไลน์อาจเผชิญกับภัยคุกคามทางไซเบอร์ การกลั่นแกล้งทางออนไลน์ เนื้อหาที่ไม่เหมาะสม ข้อมูลเท็จ และอื่นๆ ซึ่งอาจส่งผลกระทบต่อสุขภาพจิต ความสัมพันธ์ และความเป็นอยู่ที่ดี ซึ่งแนวทางพุทธศาสนา นำเสนอหลักธรรมและวิธีการที่สามารถช่วยให้ผู้ใช้สื่อออนไลน์ป้องกันภัยอันตรายจากสื่อออนไลน์และแสวงหาความสงบสุขในโลกดิจิทัลได้ โดยการนำหลักไตรสิกขามาประยุกต์ใช้ในการพิจารณา สื่อรูปแบบต่างๆ ในปัจจุบัน ภายใต้แนวทางปฏิบัติของหลักไตรสิกขา เพื่อให้เป็นผู้ที่มีความเข้าใจในการคิดวิเคราะห์ และแยกแยะสื่อดิจิทัลในโลกออนไลน์ต่างๆ พร้อมทั้งยังให้เกิดความปลอดภัยในทรัพย์สินและการดำเนินชีวิตโดยมุ่งให้เกิดประโยชน์สูงสุดแก่ผู้ปฏิบัติและดีต่อสังคมโลกและสังคมออนไลน์

คำสำคัญ: สื่อดิจิทัล; ภัยอันตราย; หลักไตรสิกขา

Abstract

This academic article discusses the integration of Buddhist principles with cybersecurity in the digital world. The author conducted studies using various sources, such as documents, textbooks, and news, along with analytical synthesis. The study revealed that in the current digital age, the online world has become vital in people's lives for communication, information access, entertainment, and business opportunities. However, the online world also poses numerous dangers and risks, including cyber threats, online harassment, inappropriate content, and misinformation, which can negatively impact mental health, relationships, and overall well-being. The article proposes that Buddhist principles and practices can help users protect themselves from online dangers and seek peace and happiness in the digital world. By applying Buddhist ethics and methods, users can critically evaluate and discern various forms

*Received May 20, 2023; Revised April 25, 2023; Accepted June 5, 2023

of digital media under the guidance of Buddhist principles. This approach aims to enhance users' understanding, analysis, and differentiation of digital media, promoting safety in property and life while maximising benefits for individuals and society, both offline and online.

Keywords: Digital Media; Cybersecurity Threats; Threefold Principle

บทนำ

ในโลกที่สื่อดิจิทัลกลายเป็นส่วนหนึ่งของชีวิตประจำวัน ไม่ว่าจะเป็นความบันเทิง การศึกษาหาความรู้ การลงทุน การค้าพาณิชย์ต่างก็ใช้สื่อดิจิทัลในการขับเคลื่อนกิจการเกือบทั้งหมด ด้วยความที่ตัวของสื่อได้พัฒนาไปตามเทคโนโลยีในปัจจุบันพร้อมทั้งระบบอินเทอร์เน็ตที่สามารถเข้าถึงได้โดยทั่วไป ด้วยอุปกรณ์ต่าง ๆ เช่น สมาร์ทโฟน คอมพิวเตอร์พีซี โน้ตบุ๊ก และอื่น ๆ อีกมากมาย ทำให้สื่อดิจิทัลเหล่านี้เข้าถึงผู้คนและกลุ่มเป้าหมายได้ง่ายและรวดเร็วขึ้นกว่าในอดีตมากแต่ด้วยความรวดเร็วและสะดวกสบายเช่นนี้กลับทำให้มีกลุ่มคนผู้เห็นถึงช่องโหว่ของการใช้งานโดยการเปลี่ยนเจตนาของสื่อไปในทางตรงกันข้ามบ้าง หรือใช้เพื่อกลั่นแกล้งกันบ้าง หรือแม้กระทั่งหาผลประโยชน์ในทางที่ไม่ชอบบ้าง ซึ่งคนกลุ่มนี้อาจทำไปโดยเจตนาจงใจทำให้เกิดซึ่งความเสียหายบ้าง เสียชื่อเสียงบ้าง แต่บางทีก็อาจจะเป็นการกระทำที่ไม่ได้ตั้งใจให้เกิดก็เป็นไปได้ ด้วยความขาดสติไตร่ตรองและพิจารณาจนนำไปสู่ความสูญเสียต่าง ๆ เพราะในปัจจุบันนั้นผู้คนเริ่มห่างไกลจากพระพุทธศาสนาจึงทำให้เริ่มเกิดการไม่รู้ผิดไม่รู้ถูกไม่รู้โทษ ดังคำที่ว่า “ศีลธรรมไม่กลับมา โลกจะวินาศ” (พระเทพวิสุทธิเมธี, 2527)

จากข้างต้นทำให้เห็นได้ว่าสื่อเป็นส่วนสำคัญของชีวิตประจำวันมากขึ้น เราได้รับข้อมูลจากหลายแหล่ง แต่พฤติกรรมในการใช้สื่อดิจิทัลก็เป็นพฤติกรรมที่มีความเสี่ยง เพิ่มมากขึ้นเรื่อยๆ เนื่องจากภัยอันตรายที่มาพร้อมกับสื่อดิจิทัล ไม่ว่าจะเป็นข้อมูลปลอมปน การละเมิดความเป็นส่วนตัว หรือการเผยแพร่ข้อมูลที่ไม่หน้าเชื่อถือ ทำให้เราต้องมีความระมัดระวังในการตัดสินใจ การแยกแยะข้อมูล และการตอบสนองต่อสื่อดิจิทัลอย่างมีสติ เพื่อป้องกันตัวเองและสังคมในยุคดิจิทัลนี้ ดังนั้น การเรียนรู้เกี่ยวกับภัยอันตรายจากสื่อดิจิทัลและวิธีการป้องกันจึงเป็นสิ่งสำคัญอย่างยิ่งในยุคปัจจุบันนี้ ว่าด้วยเหตุการณ์ที่ต่อเนื่องของความเสียหายเหล่านี้ เราจึงต้องระมัดระวังและมีความตั้งใจที่จะเป็นผู้ใช้สื่อดิจิทัลที่มีสติและรอบรู้มากขึ้นต่อไป ในการใช้ชีวิตในยุคดิจิทัล การคำนึงถึงความปลอดภัยและความเป็นระเบียบเป็นสิ่งสำคัญที่สุดในการนำเสนอตัวของเราในโลกออนไลน์นี้ มิฉะนั้นเราจะต้องเผชิญกับความเสียหายของภัยจากสื่อดิจิทัลอย่างไม่มีทางหลีกเลี่ยงได้ ดังนั้น เราควรระมัดระวังและเตรียมพร้อมในการใช้ชีวิตในยุคดิจิทัลที่เต็มไปด้วยความท้าทายและภัยคุกคามต่างๆ ที่อาจมีผลกระทบต่อชีวิตของเราในทุกๆ ด้าน โดยที่การระมัดระวังและการเตรียมความพร้อมจะเป็นประโยชน์อย่างมากในการป้องกันตนเองและครอบครัวในยุคดิจิทัลนี้โดยการทำความรู้จักกับคำว่า สื่อดิจิทัลว่ามีประกอบไปด้วยอะไรบ้างทำหน้าที่อย่างไรตลอดไปจนถึงการทำงานของมันว่าเกิดกระบวนการอย่างบ้าง และทำความรู้จักกับภัยอันตรายที่แอบแฝงมากับสื่อออนไลน์ในปัจจุบันว่ามีมาในรูปแบบไหนควรรับมืออย่างไรและมีความอันตรายอย่างไรหากไม่ได้รับการป้องกันและสุดท้ายคือการนำเอาหลักไตรสิกขา มาใช้ปรับใช้ในการรับมือกับภัยออนไลน์ ที่มีมาในรูปแบบต่าง ๆ ว่าควรที่จะรับมือแบบใดและผู้เขียนคาดหวังเป็นอย่างยิ่งว่าบทความนี้จะมีประโยชน์ต่อผู้อ่านไม่มากนักน้อย

สื่อดิจิทัล

ปัจจุบันการรับส่งข้อมูลข่าวสารมีเพิ่มมากขึ้นทั้งด้านปริมาณและด้านรูปแบบหรือชนิดของข้อมูลจึงทำให้มีการพัฒนาและขยายตัวของระบบสื่อสารข้อมูลเกิดขึ้น โครงข่ายข้อมูลแบบดิจิทัล (Digital Data

Network) เป็นแนวทางหนึ่งที่กำลังพัฒนาขึ้นเพื่อตอบสนองการขยายตัว ในยุคเริ่มแรกการรับส่งข้อมูลเป็นลักษณะการส่งข้อมูลแบบแอนะล็อก (Analog) ทั้งหมด เมื่อเวลาเปลี่ยนไปเทคโนโลยีทางด้านดิจิทัลได้เข้ามามีบทบาทแทนที่ระบบแอนะล็อกเนื่องด้วยประสิทธิภาพการรับส่ง ข้อมูลที่รวดเร็วแม่นยำและการจัดเก็บที่คงทนปรับปรุงเปลี่ยนแปลงได้สะดวก รูปแบบกระบวนการสื่อสารในระบบดิจิทัลมีลักษณะคล้ายคลึงกับกระบวนการสื่อสารทั่วไป ประกอบด้วย ผู้ส่งสาร (Sender) ข้อมูลหรือสาร (Message) สื่อกลาง (Media) และผู้รับสาร (Receiver) เป็นการส่งข้อมูลหรือสารจากผู้ส่งสารไปยังผู้รับสาร ส่วนตัวกลางทำหน้าที่ส่งสารก็คือสื่อความแตกต่างก็อยู่ตรงที่ “สื่อกลาง” ของกระบวนการสื่อสารระบบดิจิทัลจะจัดเก็บและจัดส่งเฉพาะข้อมูลที่ถูกบันทึกในรูปของรหัสดิจิทัลเท่านั้น (ดารา ที่ปะปาล, 2553) ดังนั้นในขั้นตอนการส่งสารจึงจำเป็นต้องแปลงสารให้อยู่ในรูปแบบข้อมูลดิจิทัลที่พร้อมจัดเก็บไว้ในสื่อกลางได้เสียก่อน และเมื่อสื่อทำการส่งสารดิจิทัลไปถึงผู้รับสาร ก็ต้องมีการเปลี่ยนสารดิจิทัลให้เป็นรูปแบบธรรมชาติอีกครั้งเพื่อผู้รับสารเข้าใจได้

ความหมายของ สื่อ (media) ในพจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2542 หมายความว่า คนหรือสิ่งที่ติดต่อให้ข้อมูลถึงกันหรือชักนำให้รู้จักกัน เช่น เขาใช้จดหมายเป็นสื่อติดต่อกัน ส่วนคำว่า media มีรากศัพท์มาจากภาษาละติน มีความหมายว่า ระหว่าง (between) ที่มีหมายถึงว่าอะไรก็ตามที่บรรทุกนำพาข้อมูลหรือสารสนเทศ จากแหล่งกำเนิดสารไปยังผู้รับสาร

นอกจากนี้ศาสตราจารย์ไฮนิช (Heinich) นักเทคโนโลยีทางด้านสื่อของมหาวิทยาลัยอินเดียน่า ได้ให้คำจำกัดความของ “สื่อ” ว่า "Media is a channel of communication" (Heinich, 1996) แปลว่า “สื่อคือช่องทางในการติดต่อสื่อสาร” สอดคล้องกับศาสตราจารย์ Romiszowski ผู้เชี่ยวชาญทางการออกแบบการพัฒนาและการประเมินผลสื่อของมหาวิทยาลัยซีราคิวส์ (Syracuse University) กล่าวว่า "media is the carriers of messages, from some transmitting source (which may be a human being or an inanimate object) to the receiver of the message (which in our case is the learner)" (A. J. Romiszowski, 1992) แปลว่า “สื่อเป็นตัวนำสารจากแหล่งกำเนิดของการสื่อสาร (ซึ่งอาจจะ เป็นมนุษย์ หรือวัตถุที่ไม่มีชีวิต) ไปยังผู้รับสาร”

ความหมายของดิจิทัล (Digital) ตามรากศัพท์ภาษาละตินมาจากคำว่า digit มีความหมายว่า นิ้ว เพราะนิ้วมือมักจะใช้สำหรับการนับที่ไม่ต่อเนื่อง เหมือนกับสัญญาณดิจิทัลที่เป็นสัญญาณไม่ต่อเนื่องคือมีการปิด การเปิด นอกจากนี้ตามพจนานุกรมคำศัพท์คอมพิวเตอร์ หมายความว่า ลักษณะการเก็บข้อมูลของคอมพิวเตอร์ ซึ่งมีวิธีการเก็บได้เพียงสองสถานะ เช่น สถานะเปิดหรือปิด บวกหรือลบ เป็นต้น ในการทำงานระบบดิจิทัลจะให้ค่าที่เป็นตัวเลขระบบฐานสองที่ประกอบด้วย 1 และ 0 ในปัจจุบันระบบดิจิทัลเป็นที่นิยมใช้กันมากในระบบคำนวณและระบบอิเล็กทรอนิกส์ ในการนำไปใช้ในระบบเสียงออโต้ ระบบภาพดิจิทัล

สื่อดิจิทัล หมายถึงสื่อที่มีการนำเสนอข้อความ กราฟิก ภาพเคลื่อนไหวเสียง และ วิดีโอ เป็นต้น โดยอาศัยเทคโนโลยีความเจริญก้าวหน้าทางด้านคอมพิวเตอร์ เข้ามาช่วยให้ข้อมูลที่เป็นสื่อต่างๆ เหล่านั้นมาแปลงสภาพและเชื่อมโยงเข้าด้วยกันเพื่อประโยชน์ในการใช้งาน

1. องค์ประกอบของสื่อดิจิทัลเบื้องต้นจึงน่าจะเป็นอย่างเดียวกันกับ องค์ประกอบเบื้องต้นของมัลติมีเดียด้วย ซึ่งมักประกอบไปด้วยพื้นฐาน 5 ชนิดได้แก่ 1. ข้อความ (Text) 2. เสียง (Audio) 3. ภาพนิ่ง (Still Image) 4. ภาพเคลื่อนไหว (Animation) 5. ภาพวิดีโอ (Video)

2. ข้อความ เป็นส่วนที่เกี่ยวกับเนื้อหาของมัลติมีเดีย ใช้แสดงรายละเอียด หรือเนื้อหาของเรื่องที่นำเสนอ ถือว่าเป็นองค์ประกอบพื้นฐานที่สำคัญของมัลติมีเดีย ระบบมัลติมีเดียที่นำเสนอผ่านจอภาพของเครื่องคอมพิวเตอร์ นอกจากจะมีรูปแบบและสีของตัวอักษรให้เลือกมากมายตามความต้องการแล้วยังสามารถกา

หนดลักษณะของการปฏิสัมพันธ์ (โต้ตอบ) ในระหว่างการนำเสนอได้อีกด้วย ซึ่งปัจจุบัน มีหลายรูปแบบ ได้แก่ ข้อความที่ได้จากการพิมพ์ ข้อความจากการสแกน ข้อความไฮเปอร์เท็กซ์

3. เสียง เสียงถูกจัดเก็บอยู่ในรูปของสัญญาณดิจิทัลซึ่งสามารถเล่นซ้ำกลับไป กลับมาได้ โดยใช้โปรแกรมที่ออกแบบ มาโดยเฉพาะสำหรับทางด้านเสียง หากในงานมัลติมีเดียมีการใช้เสียงที่เร้าใจและสอดคล้องกับเนื้อหาใน การ นำเสนอ จะช่วยให้ระบบมัลติมีเดียนี้เกิดความสมบูรณ์แบบมากยิ่งขึ้น นอกจากนี้ ยังช่วยสร้างความน่าสนใจและน่าติดตามในเรื่องราวต่างๆ ได้เป็น อย่างดี ทั้งนี้เนื่องจากเสียงมีอิทธิพลต่อผู้ใช้ มากกว่าข้อความหรือภาพนิ่งดังนั้น เสียงจึงเป็นองค์ประกอบที่จำเป็นสำหรับมัลติมีเดียซึ่งสามารถนำเข้าเสียง ผ่าน ทางไมโครโฟน แผ่นซีดีวีดี เทป และวิทยุ เป็นต้น

4. ภาพนิ่ง ภาพนิ่งเป็นภาพที่ไม่มีการเคลื่อนไหว เช่น ภาพถ่าย ภาพวาด และภาพ ลายเส้น เป็นต้น ภาพนิ่งนับว่ามีบทบาทต่อระบบงานมัลติมีเดียมากกว่า ข้อความหรือตัวอักษร เนื่องจากภาพจะให้ผลในเชิงการ เรียนรู้หรือรับรู้ด้วยการ มองเห็นได้ดีกว่า นอกจากนี้ยังสามารถถ่ายทอดความหมายได้ลึกซึ้งมากกว่า ข้อความ หรือตัวอักษรซึ่งข้อความหรือตัวอักษรจะมีข้อจำกัดทางด้านความ แตกต่างของแต่ละภาษา แต่ภาพนั้นสามารถ สื่อความหมายได้กับทุกชนชาติ ภาพนิ่งมักจะแสดงอยู่บนสื่อชนิดต่างๆ เช่น โทรทัศน์ หนังสือพิมพ์หรือ วารสารวิชาการ เป็นต้น

5. ภาพเคลื่อนไหว ภาพเคลื่อนไหวภาพกราฟิกที่มีการเคลื่อนไหวเพื่อแสดงขั้นตอนหรือ ปรากฏการณ์ต่างๆ ที่เกิดขึ้นอย่างต่อเนื่อง เช่น การเคลื่อนที่ของลูกสูบของ เครื่องยนต์ เป็นต้น ทั้งนี้เพื่อ สร้างสรรค์จินตนาการให้เกิดแรงจูงใจจากผู้ชม การผลิตภาพเคลื่อนไหวจะต้องใช้โปรแกรมที่มีคุณสมบัติเฉพาะ ทางซึ่งอาจมี ปัญหาเกิดขึ้นอยู่บ้างเกี่ยวกับขนาดของไฟล์ที่ต้องใช้พื้นที่ในการจัดเก็บมากกว่า ภาพนิ่งหลายเท่า

6. วิดีโอ วิดีโอ เป็นองค์ประกอบของมัลติมีเดียที่มีความสำคัญเป็นอย่างมาก เนื่องจาก วิดีโอใน ระบบดิจิทัล สามารถ นำเสนอข้อความหรือรูปภาพ (ภาพนิ่งหรือ ภาพเคลื่อนไหว) ประกอบกับเสียงได้ สมบูรณ์มากกว่าองค์ประกอบชนิดอื่นๆ อย่างไรก็ตาม ปัญหาหลักของการใช้วิดีโอในระบบมัลติมีเดียก็คือ การ สิ้นเปลือง ทรัพยากรของพื้นที่บนหน่วยความจำเป็นจำนวนมาก เนื่องจากการนำเสนอวิดีโอ ด้วยเวลาที่เกิดขึ้น จริง (Real-Time) จะต้องประกอบด้วยจำนวนภาพไม่ต่ำกว่า 30 ภาพต่อวินาที (Frame/Second) ถ้าหากการ ประมวลผลภาพดังกล่าวไม่ได้ผ่าน กระบวนการบีบอัดขนาดของสัญญาณมาก่อน การนำเสนอภาพเพียง 1 นาที่อาจ ต้องใช้หน่วยความจำมากกว่า 100 MB ซึ่งจะทำให้ไฟล์มีขนาดใหญ่เกินขนาดและมี ประสิทธิภาพใน การทำงานที่ด้อยลงนั่นเอง

จากความก้าวหน้าของสื่อดิจิทัลอีกรูปแบบหนึ่งที่เชื่อว่าทุกคนคุ้นเคยกับมันเป็นอย่างดี นั่นก็คือ เครือข่ายสังคมออนไลน์ (Social Networking) ที่ผู้คนแทบทุกวงการใช้ในการติดต่อสื่อสาร ซึ่งเครือข่ายสังคม ออนไลน์เป็นกระแสนิยมที่กำลังร้อนแรงมากในช่วงเวลาที่ผ่านมา ซึ่งในปัจจุบันนี้มีจำนวนสมาชิกของเว็บไซต์ เครือข่ายสังคมออนไลน์โดยผู้ใช้โซเชียลมีเดียในบ้านเราส่วนใหญ่จะมีอายุระหว่าง 25-34 ปี คิดเป็น 31.8% ของผู้ใช้ทั้งหมด ตามมาด้วยช่วงอายุระหว่าง 18-24 ปีที่ 22.3% อายุระหว่าง 35-44 ปีที่ 17.6% อายุระหว่าง 45-54 ปีที่ 11.4% และ อายุระหว่าง 55-64 ปีที่ 6.3%

จำนวนโซเชียลมีเดียที่คนไทยใช้โดยเฉลี่ยจะอยู่ที่ 7.6 แพลตฟอร์ม โดยแพลตฟอร์มที่เป็นเบอร์หนึ่ง ในการใช้งานคือ Facebook ที่ 93.3% ตามมาด้วย Line 92.8%, Facebook Messenger 84.7%, TikTok 79.6%, Instagram 68.7% และ Twitter 53.1% เมื่อสอบถามแพลตฟอร์มที่คนไทยชอบ พบว่า Facebook ยังเป็นเบอร์หนึ่งที่ 40.8% ตามด้วย Line 15.8%, TikTok 15.7%, Instagram 10.4%, Facebook Messenger 6.4%, และ Twitter 4.6%

ทั้งนี้จำนวนผู้ใช้ในแต่ละแพลตฟอร์มในบ้านเรามี ดังนี้ Facebook 50.05 ล้านราย, YouTube 42.8 ล้านราย, Instagram 18.5 ล้านราย, TikTok 35.8 ล้านราย, Facebook Messenger 35.7 ล้านราย และ Twitter 11.45 ล้านราย สื่อดิจิทัลในปัจจุบันมีอิทธิพลต่อการเรียนรู้และใช้งานของผู้คนในสังคมเพิ่มขึ้น ทำให้กระแสของโลกเปลี่ยนไปอย่างรวดเร็ว ผู้คนใช้เวลาอยู่กับสื่อต่าง ๆ รอบตัวมากกว่าการทำกิจกรรมอื่น ๆ ที่มีประโยชน์ต่อร่างกายและจิตใจมากกว่า สื่อดิจิทัลจึงกลายเป็นแหล่งเรียนรู้ที่ทรงอิทธิพลและยอดนิยมต่อผู้คนในสังคมที่สามารถถ่ายทอดสิ่งโดยตรง และผลกระทบที่ตามมาคือ คนในสังคมจะเสพสื่อที่มีเนื้อหาที่ไม่เหมาะสม โดยเฉพาะพฤติกรรมทางเพศ ความรุนแรง และการบริโภคนิยม สิ่งนี้จะส่งผลเสียต่อเยาวชน ครอบครัว ชุมชนและสังคมต่อไปในอนาคต

กล่าวคือในปัจจุบันนี้ผู้คนมีอัตราการใช้โซเชียลมีเดียเพิ่มมากขึ้นไม่ว่าจะเป็นในด้านความบันเทิง ด้านการติดต่อสื่อสาร และการทำธุรกรรมการเงินต่าง ๆ แม้แต่การสั่งซื้อสินค้าในยุคนี้ล้วนอยู่ในรูปแบบของแพลตฟอร์มบนโลกออนไลน์เกือบทั้งสิ้นซึ่งทำให้เกิดความสะดวกสบายและรวดเร็วมากยิ่งขึ้น แต่ในทางตรงกันข้ามกลุ่มมิจฉาชีพที่คอยหาผลประโยชน์จากความสะดวกสบายนี้ก็มีเพิ่มมากขึ้นเช่นเดียว จึงทำให้ในปัจจุบันสื่อออนไลน์แฝงไปด้วยอันตรายและความเสี่ยงมากมาย ผู้ใช้สื่อออนไลน์อาจเผชิญกับภัยคุกคามทางไซเบอร์ การกลั่นแกล้งทางออนไลน์ เนื้อหาที่ไม่เหมาะสม ข้อมูลเท็จ และอื่นๆ ซึ่งอาจส่งผลเสียต่อสุขภาพจิต ความสัมพันธ์ และความเป็นอยู่ที่ดี

ภัยอันตราย

ท่ามกลางความเจริญทางเทคโนโลยีแบบก้าวกระโดด ทำให้การใช้อินเทอร์เน็ตผ่านโทรศัพท์มือถือหรือสมาร์ตโฟนทำได้ง่ายขึ้นและสามารถเข้าถึงกลุ่มคนทุกเพศทุกวัย แต่การเข้าถึงอินเทอร์เน็ตได้ง่ายขึ้นนั้นเหมือนเป็นดาบสองคม มีทั้งด้านบวกและด้านลบ ด้านบวกช่วยให้การใช้ชีวิตง่ายขึ้นไม่ว่าจะเป็น การสั่งอาหาร การสั่งซื้อสินค้า การทำงาน รวมไปถึงการเรียนการสอน สามารถทำบนแพลตฟอร์มออนไลน์ได้ อย่างไรก็ตามเมื่อมีด้านบวกก็ต้องคำนึงถึงด้านลบด้วย ปฏิเสธไม่ได้เลยว่าการเข้าถึงอินเทอร์เน็ตที่ง่ายขึ้นนั้น ทำให้ภัยเงียบที่แอบซ่อนมากับการใช้อินเทอร์เน็ตผ่านโทรศัพท์มือถือสามารถเข้าถึงกลุ่มคนทุกเพศทุกวัยได้อย่างที่ไม่ทันได้ตั้งตัว หรือไม่ทันได้ตระหนักถึงอันตรายด้วยเช่นกัน นั่นคือ “ภัยออนไลน์” เนื่องจากการเปิดช่องให้กลุ่มมิจฉาชีพ ฉวยโอกาส หลอกลวง ข้อมูลส่วนตัวของเราไปได้ง่ายๆ หรือบางครั้ง เราเองก็อาจกลายเป็นผู้กระทำผิดโดยไม่รู้ตัวก็ได้

1. การกระทำความรุนแรงทางไซเบอร์ (Cyber Bully) หมายถึง การกลั่นแกล้ง การให้ร้าย การด่าว่า การข่มเหง การรังแกผู้อื่น หรือ แสดงความคิดเห็น(Comment) หรือ เผยแพร่หรือส่งต่อข้อมูล (Share) ที่ทำให้ผู้อื่นเสียหาย ทางสื่อสังคมออนไลน์ อาจมีความผิดฐานหมิ่นประมาทโดยการโฆษณา ตามประมวลกฎหมายอาญา มาตรา 328 มีอัตราโทษจำคุกไม่เกินสองปี หรือปรับไม่เกินสองแสนบาท ดังนั้นควรมีสติก่อนจะโพสต์ แสดงความคิดเห็น หรือ ส่งต่อข้อมูลในสื่อสังคมออนไลน์

2. การถูกเข้าถึงข้อมูลคอมพิวเตอร์โดยมิชอบ (ถูกแฮก) มักเกิดจากการใช้รหัสที่คาดเดาได้ง่าย เช่น หมายเลขโทรศัพท์มือถือ วันเดือนปีเกิด 123456 เป็นต้น หรืออาจไปกดลิงก์ Phishing ที่สร้างลิงก์มาหลอกให้คลิก เช่น หลอกจะให้รางวัล บัตรกำนัล แจกเงิน แจกภาพ/คลิปลามกอนาจาร, ใ้ห่วย เลขเด็ด , ข่าวซุบซิบดารา, หลอกว่าบัญชีธนาคารมีปัญหา ฯลฯ เมื่อเข้าไปในลิงก์ที่กดแล้ว คนร้ายจะให้กรอก Username Password หรือแม้กระทั่งมีการหลอกเอารหัสใช้ครั้งเดียว (OTP) โดยคนร้ายจะโทรศัพท์หรือแชทมาขอรหัส โดยอ้างว่าเป็นเจ้าหน้าที่ Call center หรือปลอมเป็นเพื่อนเรา สำหรับการป้องกันการถูกแฮก ต้องตั้งรหัสคาดเดาได้ยาก , ไม่กดลิงก์แปลกๆ ที่ไม่มีที่มาที่ไป หรือไม่น่าเชื่อถือ , ไม่บอกรหัส OTP แก่ผู้อื่น, ตั้งค่า รหัสยืนยันตัวตนแบบ 2 ชั้น (2 Factor Authentication) ในทุกสื่อสังคมออนไลน์ เป็นต้น

3. การฉ้อโกงออนไลน์ในรูปแบบต่างๆ การหลอกลวงซื้อของออนไลน์ในลักษณะซื้อของไม่ได้ของ หรือซื้อของแล้วได้ของไม่เป็นไปตามรูปแบบที่สั่ง (ไม่ตรงปก) , หลอกให้ลงทุนโดยอ้างว่าได้ผลตอบแทนสูงในระยะเวลาสั้นๆ เป็นต้น การป้องกันฉ้อโกงออนไลน์ สามารถทำได้ด้วยคาถา 3 อย่า คือ อย่าเชื่อโดยนำชื่อนามสกุล หมายเลขบัญชีธนาคาร ชื่อร้านค้า ฯลฯ ไปหาข้อมูลใน google ว่าเคยมีประวัติการฉ้อโกงหรือไม่ อย่าโลภ ไม่ควรเห็นแก่ผลประโยชน์ที่มีฉายาอำพรางเพื่อชักชวนลงทุนหรือสินค้าราคาถูกมากเกินไป อย่าละเลยข้อมูลข่าวสาร โดยเฉพาะข่าวเกี่ยวกับอาชญากรรมไซเบอร์ เพื่อจะรู้เท่าทันโจรไซเบอร์

4. หลอกรักออนไลน์ (Romance Scam) โดยสร้างโปรไฟล์เป็นฝรั่งหรือชาวตะวันตกออกกลาง มีฐานะดีมาจีบ สุดท้ายหลอกให้โอนเงินไปให้โดยอ้างเหตุผลต่างๆ หลอกรักลงทุน (Hybrid Scam) โดยสร้างโปรไฟล์เป็นหนุ่มสาวสวยน่ารักชาวเอเชีย มาจีบ สุดท้ายหลอกให้ลงทุนค่าเงินสกุลดิจิทัลในแอปพลิเคชันปลอมโดยคนร้ายจะส่งลิงก์มาให้ การป้องกันการหลอกรักออนไลน์และหลอกรักลงทุน คือ เมื่อมีชาวต่างชาติขอเป็นเพื่อนแล้วมีการพูดคุยในลักษณะจีบเป็นแฟน อาจตรวจสอบได้โดยขออนัดเจอตัวจริง หรือร้องขอให้เปิดกล้องวิดีโอคอล ให้เห็นหน้าเพื่อให้มั่นใจว่าเป็นบุคคลคนเดียวกับรูปในโปรไฟล์จริงๆ (หน้าตรงปก) ซึ่งส่วนใหญ่คนร้ายจะไม่ยอมวิดีโอคอล โดยอ้างเหตุผลขัดข้องต่างๆ ให้สันนิษฐานไว้ก่อนว่าเป็นมิจฉาชีพ และไม่ควรโอนเงินให้ทุกกรณีที่มีการกล่าวอ้าง หรือลงทุนในแอปพลิเคชันที่มีฉายาอำพรางส่งลิงก์มาให้

5. แก้งแอปพลิเคชันเงินกู้ ที่มีการระบาดมากโดยอาศัยปัญหาทางเศรษฐกิจของพี่น้องประชาชนเข้ามาชักชวนให้ประชาชนกู้เงินผ่านแอปพลิเคชัน จากนั้นจะหลอกให้โอนเงินค่าธรรมเนียมก่อนกู้ เมื่อเหยื่อโอนเงินแล้วจะบล็อก หรือ อีกรูปแบบหนึ่งคือ ให้กู้เงินจริงแต่จะขูดรีดดอกเบี้ยเกินอัตราที่กฎหมายกำหนด เมื่อไม่ชำระหนี้ตามกำหนด จะมีการโทรศัพท์ขู่ ต่อว่าด้วยถ้อยคำหยาบคาย ดูหมิ่นเหยียดหยามผู้กู้ นอกจากนั้นจะมีการส่งข้อความหรือโทรศัพท์หาเพื่อนผู้กู้ในลักษณะประจานผู้กู้ หรือหลอกลวงให้เพื่อนผู้กู้มาชำระหนี้แทนโดยอ้างว่าเพื่อนผู้กู้เป็นผู้ค้ำประกัน จึงควรหลีกเลี่ยงการกู้เงินผ่านแอปพลิเคชันเงินกู้ทุกกรณี

6. ข่าวปลอม (Fake News) มีบุคคลไม่หวังดีพยายามส่งข่าวปลอมเข้ามาในสื่อสังคมออนไลน์โดยมีจุดประสงค์ไม่ดี เช่น สร้างความขัดแย้ง สร้างความเกลียดชัง สร้างความสับสน สร้างความตื่นตระหนกให้กับประชาชน เป็นต้น จึงควรตรวจสอบข้อมูลว่าเป็นเรื่องจริงก่อนจะเชื่อและส่งต่อ เพราะอาจตกเป็นเครื่องมือของบุคคลหรือกลุ่มบุคคลที่ไม่หวังดี โดยสามารถตรวจสอบข้อมูลจาก ศูนย์ต่อต้านข่าวปลอมประเทศไทย www.antifakenewscenter.com หรือ หน่วยงานราชการที่เกี่ยวข้อง หรือ สำนักข่าวที่น่าเชื่อถือ เป็นต้น

หลักไตรสิกขา

ไตรสิกขาคือขบวนการการศึกษา 3 องค์ประกอบ เพื่อการบรรลุเป้าหมายของคุณภาพของชีวิตประกอบด้วย

1. ศีล หรือขบวนการระเบียบปฏิบัติ (วินัย) เพื่อให้เกิดความชอบ การกระทำชอบและการประกอบอาชีพชอบ เป็นแนวทางและกรอบที่กำกับการกระทำหรือการประกอบกิจกรรมต่าง ๆ นั้นเอง

2. สมาธิ หรือขบวนการฝึกอบรมจิตสำนึกเพื่อให้เกิดความเพียรชอบ การระลึกรู้ชอบและมีจิตสำนึกที่ชอบ เป็นขบวนการเพื่อให้จิตมีการพัฒนาความสำนึกเพื่อความสมดุลทั้งจิตและกาย เป็นขบวนการเกื้อหนุนให้สิ่งที่รับเข้ามาในชีวิตดำเนินไปด้วยประสิทธิภาพสูงสุด

3. ปัญญา หรือขบวนการทางความรู้ เป็นวิธีการอบรมศึกษาเพื่อให้เกิดวิชาความรู้และปัญญา ซึ่งจะยังผลให้เกิดมีทัศนะ ความเชื่อ ค่านิยมที่ถูกต้อง มีความดำริไตร่ตรองที่ชอบ ปัญญาเป็นตัวควบคุมกำหนดการรับชนิดต่าง ๆ เข้าสู่ชีวิตนั่นคือ ขบวนการ ไตรสิกขา มีองค์ประกอบของมรรค 8 ประการ

- ศีล - สัมมาทิฐิ (เห็นชอบ)
- สัมมาสังกัปปะ (ดำริชอบ)

- สมาธิ - สัมมาวาจา (วาจาชอบ)
- สัมมากัมมันตะ (กระทำชอบ)
- สัมมาอาชีวะ (อาชีพชอบ)
- ปัญญา - สัมมาวายามะ (พยายามชอบ)
- สัมมาสติ (ระลึกชอบ)
- สัมมาสมาธิ (จิตมั่นชอบ)

ไตรสิกขา (The Threefold Training) คือการศึกษา ทั้ง ๓ มีหัวข้อตามหลักดังนี้

1. อธิศีลสิกขา การฝึกศึกษาในด้านความประพฤติทางกาย วาจา และอาชีพ ให้มีชีวิตสุจริตและเกื้อกูล (Training in Higher Morality)
2. อธิจิตตสิกขา การฝึกศึกษาด้านสมาธิ หรือพัฒนาจิตใจให้เจริญได้ที (Training in Higher Mentality หรือ Concentration)
3. อธิจิตปัญญาสิกขา การฝึกศึกษาในปัญญาสูงขึ้นไป ให้รู้คิดเข้าใจมองเห็นตามเป็นจริง (Training in Higher Wisdom)

ไตรสิกขานี้ เมื่อนำมาแสดงเป็นคำสอนในภาคปฏิบัติทั่วไป ได้ปรากฏในหลักที่เรียกว่า โอวาทปาฏิโมกข์ (พุทธโอวาทที่เป็นหลักใหญ่ 3 อย่าง) คือ

1. สพพปาปสส อกรรม การไม่ทำความชั่วทั้งปวง (ศีล)
2. กุสลสฺสุปสมปทา การบำเพ็ญความดีให้เพียบพร้อม (สมาธิ)
3. สจิตตปริโยทปน การทำจิตของตนให้ผ่องใส (ปัญญา)

การนำเอาไตรสิกขามาประยุกต์ใช้ในการเสฟสื่อออนไลน์โดยลำดับสามารถนำไปปฏิบัติได้ดังนี้ คือ

ศีล เมื่อประพฤติดี มีความสัมพันธ์งดงาม ได้ทำประโยชน์อย่างน้อยน้อยดำเนินชีวิตด้วยสุจริต มั่นใจในความบริสุทธิ์ของตน ไม่ต้องกลัวต่อการลงโทษ ไม่สะดุ้งระแวงต่อการประทุษร้ายของคู่แ้ว ไม่หวาดหวั่นเสียใจต่อเสียงตำหนิหรือความรู้สึกไม่ยอมรับของสังคม และไม่มี ความฟุ้งว่าวนุ่นวายใจ เพราะความรู้สึกเดือดร้อนรังเกียจในความผิดของตนเอง จิตใจก็เอิบอิ่ม ชื่นบานเป็นสุข ปลอดโปร่ง สงบ และแน่วแน่ มุ่งไปกับสิ่งที่คิด คำที่พูดและการที่ทำ ซึ่งในโลกออนไลน์ก็คือการไม่ว่าร้ายใส่ความผู้อื่นเพื่อความสนุกสนานหรือที่เรียกว่านกละคายบอร์ดในโลกออนไลน์

สมาธิ ยิ่งจิตไม่ฟุ้งซ่าน สงบ อยู่กับตัว ไร้สิ่งขุ่นมัว สดใส มุ่งไปอย่างแน่วแน่เท่าใด การรับรู้ การคิด พินิจพิจารณามองเห็นและเข้าใจสิ่งต่างๆ ก็ยิ่งชัดเจน ตรงตามจริง แล่น คล่อง เป็นผลดีในทางปัญญามากขึ้นเท่านั้นเมื่อทำได้เช่นนั้นตอนที่ใช้งานสื่อออนไลน์ ก็จะมีสติคิดพิจารณาสิ่งต่าง ๆ ว่าสิ่งไหนจริงสิ่งไหนเท็จไม่หลงเชื่อในสื่อออนไลน์ง่าย ๆ เช่นสื่อจำพวกพนันออนไลน์ กู้เงินออนไลน์ หรือแม้กระทั่งการซื้อขายออนไลน์ที่ราคาถูกเกินความเป็นจริง

ปัญญา ในการปฏิบัติธรรมที่ทำให้มีจิตที่สงบนิ่ง ผ่องใส มีสมาธิพร้อมดีแล้ว สามารถทำให้การพิจารณารู้ได้ถึงภัยอันตรายที่ซ่อนอยู่ในรูปแบบของสื่อออนไลน์ พร้อมทั้งยังรู้เท่าทันในกลโกงต่าง ๆ เช่น การหลอกให้โอนเงินการให้ติดตั้งแอปปลอม เป็นต้น

สรุป

สื่อดิจิทัลในปัจจุบันกล่าวได้ว่าเป็นสิ่งที่ขาดไม่ได้ไปแล้วในชีวิตประจำวัน ด้วยความสะดวกสบายและความบันเทิงรวมถึงข้อมูลข่าวสารที่เข้าถึงได้ง่ายนี้ ทำให้ภัยอันตรายต่าง ๆ ที่แอบแฝงอยู่นั้นก็เข้าถึงผู้ใช้งานได้ง่ายขึ้นเช่นกัน ผู้ใช้สื่อออนไลน์ควรตระหนักถึงอันตรายและความเสี่ยง พร้อมทั้งพัฒนาทักษะเพื่อ

ป้องกันภัยตามแนวทางพุทธศาสนานำเสนอหลักธรรมและวิธีการที่สามารถช่วยให้ใช้งานสื่อออนไลน์ได้อย่างมีสติ และรู้เท่าทันภัยอันตรายที่อาจเกิดขึ้นกับตัวผู้ใช้ได้ โดยยกหลักไตรสิกขาเข้ามาในการปฏิบัติให้เกิดสติ ปัญญา และศีล ในการพิจารณาสื่อออนไลน์ต่าง ๆ ในชีวิตประจำวันให้ปลอดภัยจากมิจฉาชีพ ถ้าปฏิบัติได้ดังนี้ก็จะทำให้เกิดประโยชน์สุขต่อตัวเองและประโยชน์สุขต่อสังคมโลกออนไลน์อีกด้วย

เอกสารอ้างอิง

- ดารา ทีปะปาล. (2553). *การสื่อสารการตลาด = Marketing communications*. กรุงเทพฯ: อมรการพิมพ์.
- โตะขาวไอที ดิจิทัล (2565). *ข้อมูลล่าสุดสถิติใช้ดิจิทัลในไทย*. สืบค้น 2 พฤษภาคม 2567, จาก <https://www.bangkokbiznews.com/columnist/989552>
- นิกร เกษโกมล. (2559). *ความหมายของสื่อดิจิทัล*. สืบค้น 2 พฤษภาคม 2567, จาก <http://chaiyaphum.nfe.go.th/index/?name=knowledge&file=readknowledge&id=37>
- พ.ต.อ.ศิริวัฒน์ ดีพอ (2564). *ระวังภัยออนไลน์ 6 ประเภท ที่จะมาหลอกให้ตกเป็นเหยื่อช่วง work from home*. สืบค้น 2 พฤษภาคม 2567, จาก <https://www.pptvhd36.com/news/อาชญากรรม/154264>
- พระเทพวิสุทธิเมธี. (2527). *คู่มือมนุษย์* (พิมพ์ครั้งที่ 1). กรุงเทพฯ: บริษัท สยามบรรณ จำกัด
- พระธรรมปิฎก (ป.อ.ปยุตฺโต). (2546). *พุทธธรรม*. กรุงเทพฯ : มหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย.
- ราชบัณฑิตยสถาน.(2542). *พจนานุกรม ฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2542*. กรุงเทพฯ : ราชบัณฑิตยสถาน.
- Heinich, R. et al. (1996). *Instructional Media and Technologies for Learning*. New Jersey: Prentice Hall.
- Romiszowski, A.J. (1992). *Developing Interactive Multi-Media Courseware and Networks*. Proceeding of the First International Symposium on Interactive Multimedia for Education, Perth, Western Australia, January 1992.