



ด้วย

ฟ้า-วังทาววัฒนธรรม

ศูนย์ฟ้า-วังทาววัฒนธรรม กระทรวงวัฒนธรรม



THAI NATIONAL ASSEMBLY LIBRARY



3961184959



แฟ้มประวัติทางวัฒนธรรม

ศูนย์แฟ้มประวัติทางวัฒนธรรม กระทรวงวัฒนธรรม

#64255

วันที่ 6 ต.ค. 2554

เลขทะเบียน 91 24138

เลขหมู่ DS

568

0813A

2553



สมบัติห้องสมุดรัฐสภา



คู่มือเฝ้าระวังทางวัฒนธรรมสำหรับเด็กและเยาวชน

ISBN 974-291-944-5

พิมพ์ครั้งที่ 1 มกราคม 2553 จำนวน 8,500 เล่ม

พิมพ์ครั้งที่ 2 สิงหาคม 2553 จำนวน 45,000 เล่ม

พิมพ์ที่ โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย จำกัด

คำนำ

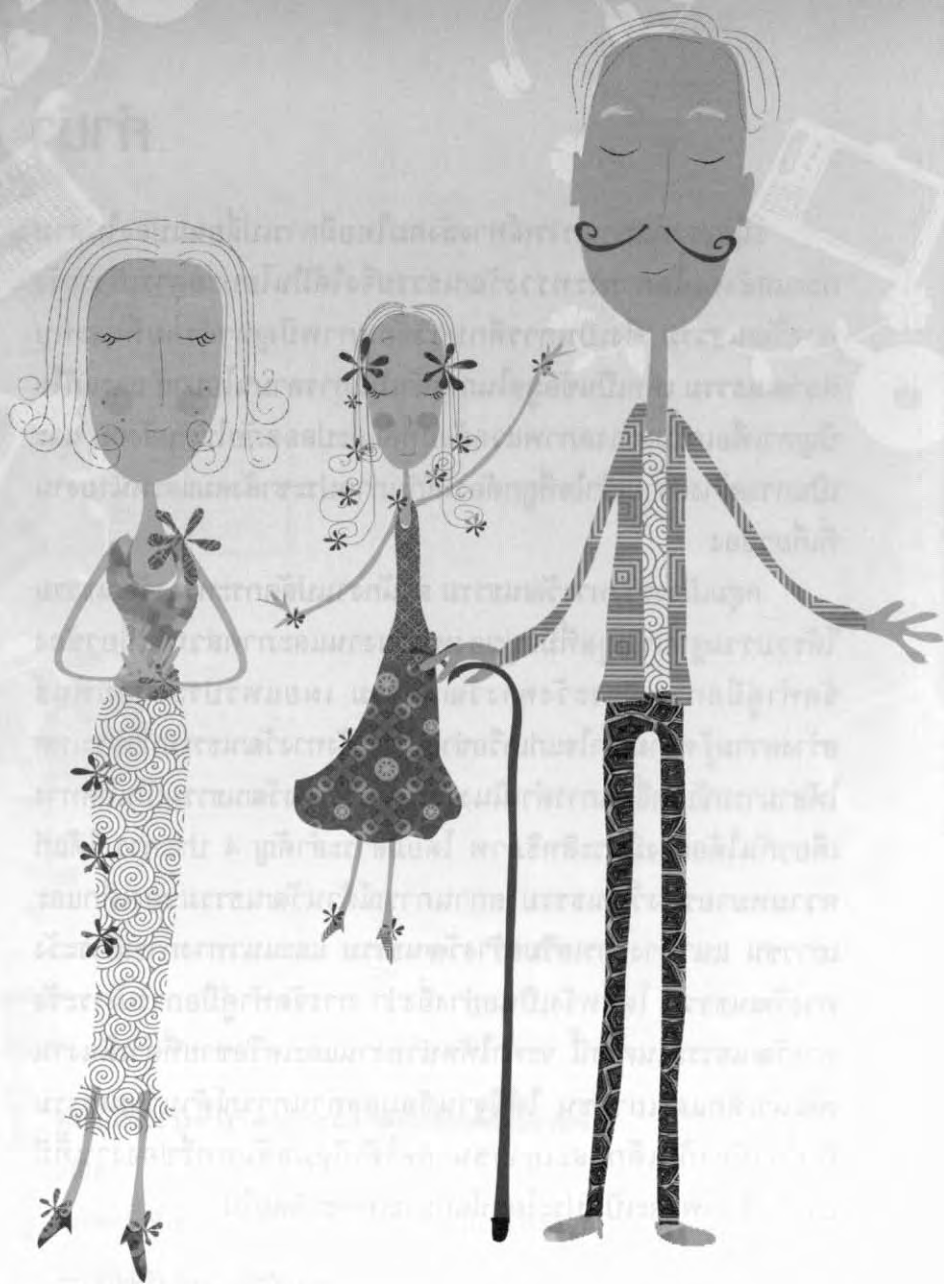


เนื่องจากสถานการณ์ทางสังคมไทยมีการเปลี่ยนแปลงไปตามกระแสสังคมโลก กระทรวงวัฒนธรรมจึงได้มีนโยบายการเฝ้าระวังทางวัฒนธรรม ซึ่งเป็นการศึกษาวิจัยสภาพปัญหาสังคมที่กระทบต่อวัฒนธรรม เพื่อเป็นข้อมูลในการดำเนินการตามนโยบาย และแก้ไขปัญหาเพื่อเสริมสร้างสภาพแวดล้อมที่ดีและปลอดภัยให้กับสังคม และเป็นการสร้างความเข้าใจที่ถูกต้องให้กับภาคประชาสังคมและหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง

กลุ่มเฝ้าระวังทางวัฒนธรรม สำนักงานปลัดกระทรวงวัฒนธรรม ได้รวบรวมฐานข้อมูลที่มีอยู่ของหน่วยงานและภาคส่วนที่เกี่ยวข้องจัดทำคู่มือการเฝ้าระวังทางวัฒนธรรม เผยแพร่ประชาสัมพันธ์ สร้างความรู้ ความเข้าใจแก่เครือข่ายเฝ้าระวังทางวัฒนธรรมทั่วประเทศ ให้สามารถขับเคลื่อนการดำเนินงานเฝ้าระวังทางวัฒนธรรมเป็นทิศทางเดียวกันได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยมีสาระสำคัญ 4 ประการ ได้แก่ ความหมายของวัฒนธรรม สถานการณ์ด้านวัฒนธรรมของเด็กและเยาวชน แนวทางการเสริมสร้างวัฒนธรรม และแนวทางการเฝ้าระวังทางวัฒนธรรม โดยหวังเป็นอย่างยิ่งว่า การจัดทำคู่มือการเฝ้าระวังทางวัฒนธรรมในครั้งนี้ จะทำให้หน่วยงานและเครือข่ายที่ดำเนินงานพัฒนาเด็กและเยาวชน ได้มีฐานข้อมูลสถานการณ์ด้านวัฒนธรรมที่เกี่ยวข้องกับเด็กและเยาวชน ก่อให้เกิดผลสัมฤทธิ์ของงานที่มีประสิทธิภาพและเป็นประโยชน์แก่ประเทศชาติต่อไป

กลุ่มเฝ้าระวังทางวัฒนธรรม
สำนักงานปลัดกระทรวงวัฒนธรรม





ฉบับจัดระยะภาคศิลปกรรม

มูลนิธิส่งเสริมศิลปวัฒนธรรม

สารบัญ

บทที่ 1 ความหมายของวัฒนธรรม	11
บทที่ 2 ฐานข้อมูลด้านเด็กและเยาวชนว่าด้วย มิติต่างวัฒนธรรม	27
บทที่ 3 แนวทางการส่งเสริมวัฒนธรรม สำหรับเด็กและเยาวชน	59
บทที่ 4 แนวทางการเฟ้าระวังทางวัฒนธรรม สำหรับเด็กและเยาวชน	91
บรรณานุกรม	137



สารจากปลัดกระทรวงวัฒนธรรม

(นายวีระ โรจน์พจนรัตน์)

ในกระแสโลกาภิวัตน์ปัจจุบันมีผลทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงทั้งทางสังคม เศรษฐกิจ และการเมืองอย่างรวดเร็ว ซึ่งกระทบไปสู่ทุกภูมิภาคทั่วโลก โดยเฉพาะการเคลื่อนย้ายทุนทางวัฒนธรรม และแบบแผนการดำเนินชีวิตทางสังคม จากผลกระทบดังกล่าว เป็นสาเหตุสำคัญที่ทำให้วิถีชีวิตแบบไทย ๆ กำลังเริ่มเปลี่ยนแปลงไปตามกระแสของสังคมโลก

การเปลี่ยนแปลงดังกล่าวนำมาทั้งผลดี และผลเสียต่อสังคมและวัฒนธรรมไทย เพราะเมื่อบริบทในการดำเนินชีวิตเปลี่ยนไป พฤติกรรมของผู้อาศัยอยู่ในสังคมย่อมต้องปรับเปลี่ยนไปด้วยตามกาลเวลา แต่พฤติกรรมหลายพฤติกรรมที่เกิดขึ้น เป็นพฤติกรรมเสี่ยงที่ทำให้เกิดความเบี่ยงเบนในสังคม โดยเฉพาะในกลุ่มเด็กและเยาวชน ที่ยังไม่มีภูมิคุ้มกันที่เพียงพอในการพิจารณาที่จะรับสิ่งที่ถูกต้อง หรือปฏิเสธสิ่งที่ไม่เหมาะสมที่เกิดจากการเปลี่ยนแปลงต่างๆ เหล่านั้น

กระทรวงวัฒนธรรม เป็นหน่วยงานหลักที่มีบทบาทในการรักษาและสืบทอดวัฒนธรรมที่ดั่งามของชาติ เพื่อมิให้สูญหาย ดังนั้น ภารกิจในการทำให้ประชาชนกลับมาตระหนักถึงความสำคัญของวิถีชีวิตที่ดั่งามของไทย จึงถือเป็นความรับผิดชอบหนึ่งที่สำคัญของกระทรวงฯ ด้วยเช่นกัน และเพื่อให้การทำงานในเรื่องดังกล่าวเกิดผลอย่างเป็นรูปธรรม กระทรวงฯ ได้กำหนดนโยบายการเฝ้าระวังทางวัฒนธรรมให้สามารถขับเคลื่อนได้อย่างต่อเนื่อง โดยกำหนดไว้เป็นส่วนหนึ่งในแผนแม่บทวัฒนธรรมแห่งชาติ ปี พ.ศ. ๒๕๕๐-๒๕๕๙ ในยุทธศาสตร์

ที่ ๔ การสร้างสังคมคุณธรรมในกระแสโลกาภิวัตน์ ซึ่งแนวทางการทำงานด้านเฝ้าระวังที่สำคัญคือ การศึกษาสภาพปัญหาของสังคม/วัฒนธรรมในปัจจุบัน เพื่อใช้เป็นข้อมูลในการกำหนดนโยบาย รวมถึงการแก้ไขปัญหาเร่งด่วนทางสังคมอื่น ๆ ร่วมกับหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง เพื่อเสริมสร้างสภาวะแวดล้อมที่ดีให้แก่สังคม จากการทำงานที่ผ่านมา งานการเฝ้าระวังทางวัฒนธรรม จึงมิใช่ถือเป็นงานใหม่แต่อย่างใด และคู่มือการเฝ้าระวังทางวัฒนธรรมเล่มนี้ จะเป็นคู่มือที่ดี ในการเผยแพร่ประชาสัมพันธ์สร้างความรู้ ความเข้าใจแก่เครือข่ายเฝ้าระวังทั่วประเทศให้สามารถขับเคลื่อนการดำเนินงานด้านเฝ้าระวังไปในทิศทางเดียวกันได้อย่างมีประสิทธิภาพต่อไป

ว / กษ / พว
(นายวีระ โรจน์พจนรัตน์)
ปลัดกระทรวงวัฒนธรรม



สารจากรองปลัดกระทรวงวัฒนธรรม

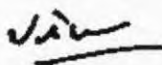
(ศาสตราจารย์ ดร.อภิรักษ์ โปษยานนท์)

การเฝ้าระวังทางวัฒนธรรมเป็นยุทธศาสตร์การทำงานเชิงรุกของกระทรวงวัฒนธรรม ในการปลูกฝังค่านิยมอันดีงามให้กับประชาชน โดยเฉพาะเด็กและเยาวชนซึ่งเป็นกลุ่มเสี่ยงของสังคม สมควรอย่างยิ่งที่จะได้รับสิ่งดีที่ทางกระทรวงฯ พยายามเผยแพร่ไปสู่สาธารณชน ซึ่งในสถานการณ์ปัจจุบันเป็นที่ทราบกันดีว่า เด็กและเยาวชนจำนวนไม่น้อยต่างได้รับอิทธิพลทางความคิดและค่านิยมจากวัฒนธรรมข้ามชาติ ที่ไหลบ่าเข้ามาตามกระแสสังคมโลกที่เปิดกว้างมากขึ้น ทำให้สามารถติดต่อสื่อสารและเรียนรู้ค่านิยม พฤติกรรมต่างๆ ของแต่ละวัฒนธรรมทั่วทุกมุมโลกได้ง่ายและขาดการคัดกรองอย่างเหมาะสม วัฒนธรรมไทยจึงได้รับผลกระทบจากกระแสการเปลี่ยนแปลงที่รวดเร็วดังกล่าว ซึ่งในความเป็นจริงแล้ว ประเทศไทยมีประวัติศาสตร์ วัฒนธรรม และประเพณีที่ยาวนาน ความเป็นปัจเจก งดงาม และมีคุณค่าเป็นอย่างยิ่ง ดังนั้น การปกป้องดูแลและรักษาวัฒนธรรมไทย จึงเป็นหน้าที่ของคนไทยทุกคน มิใช่เป็นหน้าที่ของฝ่ายใดฝ่ายหนึ่ง

กระทรวงวัฒนธรรมในฐานะหน่วยงานภาครัฐที่ทำหน้าที่เป็นหน่วยงานเจ้าภาพได้พยายามสร้างค่านิยมและปลูกจิตสำนึกให้คนไทยร่วมกันเฝ้าระวังวัฒนธรรมของชาติ มิให้ถูกกลืนไปกับกระแสโลกาภิวัตน์ที่สังคมไทยได้รับผลกระทบอยู่ในขณะนี้ และเพื่อให้การขับเคลื่อนแนวทางการเฝ้าระวังทางวัฒนธรรมเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ กระทรวงฯ ได้ดำเนินการสร้างเครือข่ายให้เกิดขึ้นระหว่างภาคส่วนต่างๆ ในสังคมเพื่อให้เกิดการทำงานอย่างเป็นบูรณาการ

ร่วมกัน ซึ่งการปฏิบัติงานร่วมกันดังกล่าวจำเป็นต้องหาเครื่องมือ และกลไกการปฏิบัติงานที่เป็นระบบและเป็นมาตรฐานเดียวกัน

กระทรวงวัฒนธรรม จึงได้แต่งตั้งคณะกรรมการขับเคลื่อนแนวทางการเฝ้าระวังทางวัฒนธรรมเพื่อสร้างภูมิคุ้มกันทางสังคม เพื่อดำเนินการรวบรวมข้อมูล สถานการณ์ปัญหาที่เกิดขึ้นในสังคมไทย ตลอดจนการกำหนดกลไกและแนววิธีปฏิบัติที่เหมาะสม ที่ทุกภาคส่วนสามารถนำไปปรับใช้ในการเฝ้าระวังทางวัฒนธรรมได้อย่างมีประสิทธิภาพและเกิดประโยชน์ร่วมกัน ซึ่งกระทรวงฯ หวังเป็นอย่างยิ่งว่า คู่มือเฝ้าระวังทางวัฒนธรรม ผลลัพธ์จากการกลั่นกรองปัญหาและสถานการณ์ทางสังคมต่าง ๆ จะเป็นคู่มือที่ทำให้เกิดความชัดเจนในแนวทางและวิธีปฏิบัติที่ถูกต้องเหมาะสมในการเฝ้าระวังทางวัฒนธรรม สำหรับผู้ที่ทำงานด้านวัฒนธรรม รวมทั้งประชาชนที่รักวัฒนธรรมไทยทุกคน



(ศาสตราจารย์ ดร.อภินันท์ โปษยานนท์)

รองปลัดกระทรวงวัฒนธรรม



บทที่ 1

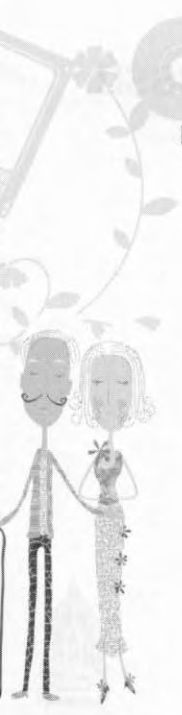
ความหมายของวัฒนธรรม





บทกวี

“...การรักษาวัฒนธรรม คือ การรักษาชาติ...”
พระราชดำรัสพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัวรัชกาลที่ 9





บทที่ 1

ความหมายของวัฒนธรรม

ความหมายและนิยามอันหลากหลายของ “วัฒนธรรม”

“วัฒนธรรม” เป็นคำที่เกิดขึ้นในสมัยจอมพลป.พิบูลสงครามเป็น นายกรัฐมนตรี ซึ่งได้มองเห็นความสำคัญของเรื่องนี้ โดยมาจากคำเดิม ภาษาอังกฤษคือ “Culture” ซึ่งในตอนแรกพระมหากษัตริย์ แห่งวัดมหาธาตุ ได้แปลคำนี้ว่า “ภูมิธรรม” แต่กรมหมื่นนราธิปพงศ์ประพันธ์ ทรงเล็งเห็นว่า คำว่า “ภูมิธรรม” มีความหมายค่อนข้างคงที่ พระองค์ท่านทรงมีความประสงค์ให้คำนี้มีความหมายในลักษณะเคลื่อนไหว เปลี่ยนแปลง และพัฒนาอย่างต่อเนื่อง จึงทรงแปลใหม่เป็น “วัฒนธรรม” และได้มีการนำมาใช้สืบต่อมาจนปัจจุบัน

“Culture” มาจากรากศัพท์ภาษาละตินว่า “Cultura” มีความหมายว่า การเพาะปลูกหรือการปลูกฝัง อธิบายได้ว่า มนุษย์เป็นผู้ปลูกฝังอบรม บ่มนิสัยให้เกิดความเจริญงอกงาม ส่วนคำว่า “วัฒนธรรม” เป็น คำสมาสระหว่างบาลีสันสกฤต มาจาก คำว่า “วัฒนธรรม” ที่มีความหมายว่า เจริญงอกงาม รุ่งเรือง ส่วนคำว่า “ธรรม” ในที่นี้หมายถึงกฎ ระเบียบ หรือข้อปฏิบัติ ซึ่งเมื่อรวมความแล้ว คำว่า “วัฒนธรรม” น่าจะหมายถึง



ความเป็นระเบียบ หรือข้อปฏิบัติที่ทำให้เจริญรุ่งเรือง แต่ในทางปฏิบัติแล้ว มีผู้รู้ได้ให้ความหมายของคำว่า “วัฒนธรรม” อย่างหลากหลายยิ่งไม่ว่า ในต่างประเทศหรือในประเทศ เช่น

พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิต พ.ศ. 2542 ของไทยให้ความหมาย “วัฒนธรรม” ว่า สิ่งที่ทำให้ความเจริญงอกงามให้แก่หมู่คณะ เช่น วัฒนธรรมในการแต่งกาย หรือวิถีชีวิตของหมู่คณะ เช่น วัฒนธรรมชาวเขา

ใน พ.ร.บ.วัฒนธรรมแห่งชาติ พ.ศ. 2485 ได้ให้ความหมาย “วัฒนธรรม” ว่า หมายถึง ลักษณะที่แสดงความเจริญงอกงาม ความเป็นระเบียบ ความกลมเกลียวก้าวหน้าของชาติและศีลธรรมอันดีงามของประชาชน

ส่วนความหมาย “วัฒนธรรม” ตามแนวทางในการรักษา ส่งเสริมและพัฒนาวัฒนธรรม พ.ศ. 2529 กล่าวว่า “วัฒนธรรม” คือ วิถีชีวิต เป็นวิถีการดำเนินชีวิตของสังคม เป็นแบบแผนการประพฤติปฏิบัติและการแสดงออกซึ่งความรู้สึกนึกคิดในสถานการณ์ต่างๆ ที่สมาชิกในสังคมเดียวกันสามารถแก้ไขและซาบซึ่งร่วมกัน ดังนั้น วัฒนธรรมไทย คือ วิถีชีวิตที่คนไทยได้สั่งสม เลือกรสร ปรับปรุงแก้ไข จนถือว่าเป็นสิ่งดีงามเหมาะสมกับสภาพแวดล้อม และได้ใช้เป็นเครื่องมือ หรือเป็นแนวทางในการป้องกันและแก้ไขปัญหาสังคม

แนวทางในการรักษา ส่งเสริมและพัฒนาวัฒนธรรม ปีพ.ศ. 2535 ได้ให้ความหมาย “วัฒนธรรม” ว่า หมายถึง ความเจริญงอกงาม ซึ่งเป็นผลจากระบบความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับมนุษย์ มนุษย์กับสังคม และมนุษย์กับธรรมชาติ จำแนกออกเป็น 3 ด้าน คือ จิตใจ สังคม และวัตถุ มีการสั่งสมและสืบทอดจากคนรุ่นหนึ่ง



ไปสู่คนอีกรุ่นหนึ่ง จากสังคมหนึ่งไปสู่อีกสังคมหนึ่ง จนกลายเป็นแบบแผนที่สามารถเรียนรู้และก่อให้เกิดผลดีกรรมและผลิตผล ทั้งที่เป็นรูปธรรมและนามธรรม อันควรรักษาแก่นการวิจัย อนุรักษ์ พื้นฟู ถ่ายทอด เสริมสร้างเอตทัคคะ และแลกเปลี่ยน เพื่อสร้างดุลยภาพแห่งความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์ สังคม และธรรมชาติ ซึ่งจะช่วยให้มนุษย์สามารถดำรงชีวิตอย่างมีสุข สันติสุข และอิสรภาพ อันเป็นพื้นฐานแห่งอารยธรรมของมนุษยชาติ

ส่วน **UNESCO** ได้แบ่ง “มรดกวัฒนธรรม” ออกเป็น 2 ส่วนคือ Tangible Cultural Heritage คือ มรดกวัฒนธรรมที่จับต้องได้ เช่น โบราณสถาน โบราณวัตถุต่างๆ และ Intangible Cultural Heritage คือ มรดกวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้อันเป็นเรื่องเกี่ยวกับภูมิปัญญา ทรัพย์สินทางปัญญา ระบบคุณค่า ความเชื่อ พฤติกรรมและวิถีชีวิต ซึ่งวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้นี้ มีผู้เสนอว่าน่าจะใช้คำว่า “วิถีชน” จะเห็นภาพได้ชัดเจนกว่า



วัฒนธรรมและ “การเฝ้าระวังทางวัฒนธรรม”

ส่วน “กลุ่มเฝ้าระวังทางวัฒนธรรม สำนักงานปลัดกระทรวงวัฒนธรรม” ได้ให้นิยามคำว่าวัฒนธรรม รวมทั้งบริบทที่เกี่ยวข้องกับวัฒนธรรมและการเฝ้าระวังทางวัฒนธรรมไว้อย่างชัดเจนร่วมสมัย และน่าสนใจว่า

“วัฒนธรรม หมายถึง แบบแผนการประพฤติ การปฏิบัติของสังคมที่เกิดจากการสร้างสรรค์สั่งสมและถ่ายทอดของสังคม มีการเปลี่ยนแปลงและพัฒนาได้ตามองค์ประกอบของสังคมซึ่งเป็นระบบความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับมนุษย์ มนุษย์กับสังคม และมนุษย์กับสิ่งแวดล้อม หรืออีกนัยหนึ่ง วัฒนธรรมคือ วิถีชีวิตของคนในสังคมนั้นเอง

ความเบี่ยงเบน หมายถึง ความประพฤติที่คนในกลุ่มพิจารณาแล้วเห็นว่าเป็นอันตราย หรือน่าอาย หรือเป็นการกระทำที่ผิดน่ารังเกียจ

ระบบ หมายถึง ส่วนต่างๆ ที่สัมพันธ์ระหว่างกันและขึ้นอยู่กับต่อกัน ซึ่งประกอบกันเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน

การเฝ้าระวัง (การเฝ้าติดตาม) หมายถึง การเอาใจใส่ หรือมุ่งกระทำการระวังภัย

การเตือนภัย หมายถึง การบอกให้รู้ล่วงหน้าถึงอันตรายภัย หมายถึง สิ่งที่น่ากลัว อันตราย”



ทัศนะล้ำสมัยว่าด้วย “วัฒนธรรม” ในมุมมองของ พระยาอนุমানราชธน

นอกเหนือจากความหมายทั้งหมดที่กล่าวมาแล้ว ยังมีข้อคิดเห็นของพระยาอนุমানราชธนเกี่ยวกับ “วัฒนธรรม” ที่น่าสนใจหลายประการ คือ ท่านว่า...วัฒนธรรมไม่ว่าของชนชาติใด ย่อมคลี่คลายเป็นวิวัฒนาการไปตามเงื่อนไขที่มีอยู่ และเมื่อมีการติดต่อกับค้าสมาคมกันระหว่างชาติต่าง ๆ วัฒนธรรมย่อมมีการปะปนกันมากขึ้น จนเกิดเป็นวัฒนธรรมสากล ซึ่งเป็นวัฒนธรรมที่แรง และต้องแข่งขันกัน ถ้าชาติใดไม่รับไว้ ก็อาจเป็นอันตรายในแง่ที่ว่าแข่งกับความเจริญของโลกที่รุดหน้ารวดเร็วไปไม่ทัน แต่การรับเอาวัฒนธรรมใหม่หรือวัฒนธรรมสากลที่ว่านี้ หากเกินพอดีก็อาจจะถอนรากวัฒนธรรมเดิมของตนอันเป็นส่วนสำคัญที่คุ้มกันอันตรายและเป็นความเจริญของชาติมาเป็นเวลาช้านานหลายปีให้กร่อนและค่อย ๆ หดไป ในที่สุดก็จะทำให้หมดบุคลิกลักษณะ ไม่มีรากฐานแห่งชาติของตนต่อไป เพราะวัฒนธรรมที่มีคุณค่าและเป็นประโยชน์แก่ชาติ จะต้องเป็นวัฒนธรรมที่มีรากหยั่งลึก และมีอาการเคลื่อนไหวให้เป็นความเจริญก้าวหน้า ซึ่งต้องอาศัยปัจจัยหลายประการ เปรียบได้กับต้นไม้ที่แผ่กิ่งก้านสาขาได้กว้างขวางก็เพราะมีรากหยั่งลึก จึงไม่โค่นง่าย ๆ แต่รากลึกอย่างเดียวไม่พอ ต้องมีส่วนอื่น ๆ ของต้นไม้ทำหน้าที่ประสานสัมพันธ์เพื่อรับอากาศ แสงแดดและอาหารอื่นจากภายนอกมาด้วย ต้นไม้จึงจะเจริญเติบโต

เช่นเดียวกับวัฒนธรรม ที่อาจต้องรับวัฒนธรรมสากลไว้ เพื่อแทรกซึมหล่อเลี้ยงวัฒนธรรมเดิมของตนให้ก้าวหน้าไปตามสมัย ในขณะที่เดียวกันก็ต้องรักษาวัฒนธรรมเดิมหรือรากฐานของตนไว้ เพื่อให้เกิดความสมดุลจึงจะเจริญก้าวหน้าต่อไปได้ ซึ่งตรงนี้ก็ขึ้น



อยู่กับคนซึ่งเป็นผู้สร้างวัฒนธรรม โดยท่านเห็นว่าวัฒนธรรมเดิมและวัฒนธรรมสากลที่เรียกได้ว่าสมดูลนั้น ต้องเป็นวัฒนธรรมที่ทำให้คนส่วนใหญ่ในชาติได้รับประโยชน์ และมีความสุข อันได้แก่

สำหรับวัฒนธรรมที่เกิดใหม่ ย่อมมีทั้งผลดีและผลเสีย กล่าวคือถ้าวัฒนธรรมที่เกิดใหม่ตั้งอยู่บนรากฐานเดิม ก็จัดเป็นผลดี เพราะมีลักษณะที่สืบต่อจากของเก่า ทำให้ไม่ขาดตอน เหมือนต้นไม้เดิม แต่ผลัดใบใหม่ ให้ดูแปลก แต่ถ้าวัฒนธรรมใหม่ไม่ตั้งอยู่บนรากฐานเดิม ก็จัดอยู่ในผลเสีย เพราะสูญเสียบุคลิกลักษณะเดิมของตนไป กลายเป็นชาติที่ไม่มีอดีตหรือไม่มีชาติของตนได้ต่อไป

วัฒนธรรมไม่ว่าจะเก่าหรือใหม่ย่อมมีทั้งส่วนดีและไม่ดีอยู่ในตัว สิ่งเก่าไม่ใช่ว่าจะไม่ดีเสียหมด ขณะเดียวกันสิ่งใหม่ก็ใช่ว่าดีไปหมดเช่นกัน ท่านว่าสิ่งใดเป็นวัฒนธรรม สิ่งนั้นย่อมมีอายุ กล่าวคือถ้าคนยังนิยม สิ่งนั้นก็ยังคงอยู่ และยิ่งขึ้นอยู่กับเงื่อนไขแห่งการศึกษา เศรษฐกิจ และสิ่งแวดล้อมอื่น ๆ ของคนด้วย สิ่งใดเป็นวัฒนธรรมเมื่อมีอายุมานาน หากไม่มีการปรับปรุงให้ก้าวหน้า สิ่งนั้นก็เสื่อมความนิยมกลายเป็นความเก่าคร่ำคร่า พ้นสมัย และค่อย ๆ ตายไป หากจะฟื้นฟูขึ้นมาใหม่ หรือต้องการป้องกันมิให้ความเก่าคร่ำคร่าเข้าครอบงำ ก็ต้องมีสิ่งใหม่เพิ่มเติม เพื่อให้แทรกซึมและประสานกับสิ่งเก่าให้กลายเป็นความพอดี สิ่งเก่านั้นก็ฟื้นฟูชีวิตและมีความมั่งคั่งเป็นวิวัฒนาการซึ่งอาจจะดีกว่าของเก่าก็ได้

และสิ่งที่เป็วัฒนธรรมเก่า แม้ดีแต่หมดอายุกลายเป็นอดีตไปแล้ว หากจะทำให้อดีตหวนคืนมาเป็นปัจจุบันคงไม่ได้ แต่ถ้าเราไม่ยอกทิ้งขว้างวัฒนธรรมนั้น ก็อาจเก็บรักษาไว้ในพิพิธภัณฑ์เป็นโบราณวัตถุ หรือหากจะฟื้นฟูชั่วคราว เพื่อสืบต่อชีวิตแห่งปรีมปราประเพณีอันเป็น



ความหลังของส่วนรวมไม่ให้ขาดตอน เพื่อให้มีสะพานเชื่อมอดีตและปัจจุบัน เพื่อให้อนุชนรุ่นหลังได้เรียนรู้ ได้เห็นแบบอย่างเป็นเครื่องเตือนใจ ให้ระลึกถึงชาติภูมิอดีตของตนว่าเป็นมา และคลี่คลายมาได้อย่างไร เพื่อเป็นแนวทางในการปรับปรุงและแก้ไขสิ่งในปัจจุบันที่เห็นว่าบกพร่องอยู่ก็สามารถทำได้

ท้ายสุดพระยาอนุমানราชชนกกล่าวว่า ผู้มีวัฒนธรรมระดับสูง และมีความปรารถนาให้วัฒนธรรมแห่งชาติของตนมีวิวัฒนาการไปด้วยดี คือ ผู้ที่รู้จักตนในปัจจุบัน ว่าตนมีหน้าที่ต้องรับผิดชอบต่อดีดและอนาคต ซึ่งเป็นกาลเวลาที่ต่อเนื่องเป็นกระแสเดียวกัน ที่ว่าหน้าที่ต่อดีดคือ เป็นผู้รู้คุณ มีกตัญญูกตเวทิต่อบุพการีที่ได้มอบมรดกมีค่าคือ วัฒนธรรมไว้ให้กับตนซึ่งเป็นทายาทผู้สืบทอด ตนจะต้องพิทักษ์รักษาและทำมรดกนั้นให้งอกงามทวียิ่งขึ้นกว่าเดิม และในคราวเดียวกันตนก็มีหน้าที่ต่ออนาคต คือ เป็นผู้สร้างสิ่งอันดีงามขึ้นไว้เพื่อมอบเป็นมรดกของขวัญให้แก่ลูกหลานซึ่งเป็นทายาท จะได้มีความเจริญวัฒนาต่อไป อย่าให้ลูกหลานกล่าวติได้ว่า ตนไม่ได้สร้างสิ่งที่ดีงาม มอบไว้แก่ลูกหลานเพื่อเป็นสมบัติต่อที่ทำให้มีชีวิตอยู่ดีต่อไป



ความสำคัญของ “วัฒนธรรม”

วัฒนธรรมเป็นสิ่งที่เกิดจากการสร้างสรรค์ของมนุษย์และมีการประพฤติปฏิบัติจนเป็นวิถีชีวิตที่สังคมยอมรับเป็นแบบแผนในการดำเนินชีวิต วัฒนธรรมจึงเกี่ยวข้องกับสัมพันธ์กับสมาชิกทุกคนในสังคม การกระทำของคนในสังคมนำมาส่งผลทั้งในแง่ของการสร้างสรรค์ การดำรงอยู่ การเปลี่ยนแปลง หรือการละทิ้งวัฒนธรรมทั้งสิ้น

วัฒนธรรมจึงมีความสำคัญต่อสังคมในทุกระดับ เนื่องจากเป็นปัจจัยหลักที่ทำให้สังคมสามารถดำรงอยู่ และคงความสมดุลในการที่สมาชิกในสังคมจะสามารถอยู่ร่วมกันได้อย่างสงบสุข จนมีคำกล่าวที่ว่า “การรักษาวัฒนธรรม คือ การรักษาชาติ” จึงเป็นความจำเป็นที่จะต้องสร้างจิตสำนึกทางวัฒนธรรมให้เกิดแก่สมาชิกในสังคม โดยเฉพาะอย่างยิ่งในกรณีที่ปัจจัยภายนอกหรือภายในของสังคมเช่น ภาวะของเศรษฐกิจ สังคม การเมือง วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี สื่อสารสนเทศ เป็นต้น ส่งอิทธิพลกระทบให้เกิดภาวะความเบี่ยงเบนทางวัฒนธรรม ซึ่งเป็นภาระหน้าที่ของสมาชิกทุกคนในสังคมที่จะเฝ้าติดตามปัญหาที่เกิดขึ้นร่วมกันป้องกันและแก้ไขจนลุล่วง



6 ลักษณะพื้นฐานของวัฒนธรรม

1. เป็นความคิดร่วม หมายถึง สมาชิกแทบทุกคนในสังคมนั้น เข้าใจความหมายร่วมกัน และใช้ร่วมกัน สมาชิกของสังคมเดียวกัน สามารถสื่อความหมายในสิ่งกระทำต่อกันได้ มีสัญลักษณ์ใช้ร่วมกัน สมาชิกทุกคนถูกคาดหวังให้ปฏิบัติตามบรรทัดฐานเดียวกัน

2. เป็นสิ่งที่มนุษย์ต้องเรียนรู้ ไม่ได้เกิดจากสัญชาตญาณ ทารกที่เกิดมาทุกคนต้องเรียนรู้วัฒนธรรม เขาจะไม่ได้ลักษณะของความเป็นมนุษย์จากท้องแม่โดยกำเนิด

3. มีพื้นฐานมาจากการใช้สัญลักษณ์ร่วมกัน การที่มนุษย์สามารถเรียนรู้และถ่ายทอดวัฒนธรรมได้ต้องอาศัยสัญลักษณ์ เป็นสื่อกลาง เช่น ภาษา การแสดงท่าทางต่างๆ ที่สมาชิกรับรู้ร่วมกัน (เช่น ยกนิ้วหัวแม่มือไปให้แสดงว่ายอดเยี่ยม)

4. เป็นองค์รวมของความรู้ และภูมิปัญญา วัฒนธรรมเป็นการสะสมความรู้ของสังคมมนุษย์ วัฒนธรรมในสังคมปัจจุบันไม่ได้เกิดขึ้นในยุคนี้เท่านั้น แต่เป็นการสั่งสมและถ่ายทอดมาจากบรรพบุรุษ แม้จะมีการเพิ่มเติมเปลี่ยนแปลงเกิดขึ้นเรื่อยๆ ก็ต้องอาศัยองค์ความรู้เดิมเป็นรากฐานทั้งสิ้น

5. คือกระบวนการที่มนุษย์กำหนดนิยามความหมายให้กับชีวิตและสิ่งต่าง ๆ วัฒนธรรมเป็นสิ่งที่มนุษย์คิดขึ้น เพื่อให้เราสามารถสร้างสรรค์สิ่งต่าง ๆ ทำให้เรามีคุณภาพชีวิตที่ดีขึ้น ซึ่งจะต้องอาศัยการทำงานร่วมกัน ในการทำงานร่วมกันจำเป็นที่จะต้องมีการสื่อสารเพื่อให้เกิดความเข้าใจ เพราะฉะนั้นการกำหนดหรือนิยามความหมายให้กับชีวิตและสิ่งของรอบตัวจึงเป็นสิ่งจำเป็นเบื้องต้นของการอยู่ร่วมกันในสังคม

6. เป็นสิ่งที่ไม่หยุดนิ่ง เปลี่ยนแปลงเสมอ เพราะมนุษย์ปรับปรุงแก้ไขสิ่งต่างๆ ให้เหมาะกับตนเองตลอดเวลา วัฒนธรรมไม่ใช่



สิ่งที่หยุดนิ่ง แต่ต้องมีการเปลี่ยนแปลง ช้าหรือเร็ว มากหรือน้อย ขึ้นกับปัจจัยสิ่งแวดล้อมของแต่ละสังคม และการเปลี่ยนวัฒนธรรมอาจทำให้สังคมเจริญขึ้นหรือไม่ก็ได้

ฉะนั้น สรุปตามหลักสังคมศาสตร์ได้ว่า วัฒนธรรมคือระบบความคิด ค่านิยม ความเชื่อ ความรู้ บรรทัดฐาน ประเพณีและเทคโนโลยีที่ทุกๆ คนในสังคมใช้ร่วมกัน คิดร่วมกัน รับรู้ร่วมกัน และเป็นระบบที่ถ่ายทอดสืบต่อกันมาจากบรรพบุรุษ ดำรงอยู่ในปัจจุบัน และจะเปลี่ยนแปลง เคลื่อนไหว พัฒนาต่อไปในอนาคตตามลักษณะของมนุษย์ และวิถีชีวิตของมนุษย์ในสังคมนั้นๆ

ในประเทศหนึ่งมักไม่ได้ประกอบด้วยวัฒนธรรมเดียวเพียงอย่างเดียว แต่ยังประกอบด้วย วัฒนธรรมย่อยๆ อีกมากมาย วัฒนธรรมที่คนในชาติยึดถือปฏิบัติร่วมกัน เรียกว่าวัฒนธรรมหลักหรือวัฒนธรรมชาติ (Macroculture) ขณะที่กลุ่มคนหรือสังคมน้อยๆ ก็จะมีวัฒนธรรมเฉพาะเป็นของตนเอง จึงเรียกว่าวัฒนธรรมรอง (Microcultures) ซึ่งในชาติหนึ่งอาจมีจำนวนวัฒนธรรมรองมากน้อย แตกต่างกันไปตามคุณลักษณะของประชากรที่อยู่อาศัยในประเทศนั้นๆ

สำหรับประเทศไทยประกอบด้วยประชากรหลากหลายชาติพันธุ์หลักๆ ได้แก่ คนไทยพื้นเมือง คนไทยเชื้อสายจีน คนไทยเชื้อสายมลายู คนไทยภูเขา เป็นต้น ซึ่งคนไทยเหล่านี้จะมีวัฒนธรรมหลักร่วมกัน เช่น การใช้ภาษาไทยในการติดต่อสื่อสารระหว่างกัน การเคารพในสถาบันพระมหากษัตริย์ การปฏิบัติตามกฎหมาย ข้อบังคับเดียวกัน เป็นต้น ขณะที่คนไทยในแต่ละชาติพันธุ์ก็จะมีวัฒนธรรมย่อยแตกต่างกันไป เช่น คนไทยเชื้อสายมลายูส่วนใหญ่จะนับถือศาสนาอิสลาม พูดภาษามลายู มีการแต่งกายและวิถีชีวิตเป็นแบบมลายู คนไทยเชื้อสายจีนก็จะปฏิบัติตามขนบธรรมเนียม ประเพณีดั้งเดิมของตน เช่น การไหว้เจ้า



ไหว้บรรพบุรุษในช่วงเทศกาลตรุษจีน ส่วนคนไทยพื้นเมืองก็จะมีวัฒนธรรมเฉพาะของตนเอง เช่น คนไทยภาคเหนือก็จะใช้ภาษาไทยเหนือในการติดต่อสื่อสาร การนิยมรับประทานข้าวเหนียว การแต่งกายพื้นเมือง รวมทั้งผลงานศิลปะก็จะมีลักษณะเฉพาะเป็นของตนเอง

สัญลักษณ์ – ภาษา – ค่านิยม – บรรทัดฐาน – เทคโนโลยี

5 องค์ประกอบสำคัญของ “วัฒนธรรม”

- ◆ **สัญลักษณ์** หมายถึง การใช้สิ่งหนึ่งมาสื่อความหมายแทนถึงอีกสิ่งหนึ่งที่ต้องกรกล่าวถึง สัญลักษณ์มีประโยชน์คือช่วยให้เราสามารถสื่อสารกันได้สะดวก สามารถวางแผนทำงานร่วมกันและสามารถถ่ายทอดความคิดที่เป็นนามธรรมได้
- ◆ **ภาษา** เป็นอีกรูปหนึ่งของสัญลักษณ์ที่แสดงออกด้วยการพูด การฟัง และการเขียน มนุษย์จัดเป็นสัตว์ประเภทเดียวที่สามารถใช้ภาษาได้ ความสามารถทางภาษาของมนุษย์ทำให้เราแตกต่างจากสัตว์อย่างมาก เพราะเราสามารถสร้างสรรค์อารยธรรมให้เกิดขึ้นและเจริญก้าวหน้าได้ไม่หยุดยั้ง ในขณะที่สัตว์ไม่มี
- ◆ **ค่านิยม** หมายถึง ความคิดรวบยอดที่ตัดสินว่าสิ่งใดมีค่าหรือไม่มีค่า ค่านิยมจะมีส่วนกำหนดพฤติกรรมของมนุษย์และเป็นแนวทางในการพัฒนาสังคม ไปจนกระทั่งถึงอารยธรรมของเรา
- ◆ **บรรทัดฐาน** เป็นกฎระเบียบที่สังคมกำหนด และคาดหวังให้เราปฏิบัติ ซึ่งแบ่งออกได้เป็น 3 ประเภท คือ วิถีประชาจารีต และกฎหมาย หากเราไม่ปฏิบัติตาม จะมีการ



ต่อต้านหรือลงโทษ การลงโทษจะมีความรุนแรงมากน้อย
แค่ไหน ขึ้นอยู่กับสังคมกำหนดว่าพฤติกรรมนั้นมีผลกระทบ
ต่อสังคมอย่างไร

- ◆ **เทคโนโลยีและวัฒนธรรมทางวัตถุ** เป็นการใช้ความรู้ทาง
วิทยาศาสตร์มาประดิษฐ์คิดค้น เพื่อพัฒนาคุณภาพชีวิตของ
มนุษย์ให้สบายขึ้น เทคโนโลยีมีผลต่อระบบความคิด และการ
ดำเนินชีวิตของมนุษย์มาก ในขณะเดียวกันระบบความคิด
ของสังคมก็มีผลต่อความเจริญทางเทคโนโลยีด้วยเช่นกัน
และเมื่อพิจารณาจากบริบทของสังคมปัจจุบัน ดูเหมือน
เทคโนโลยีที่มีอิทธิพลอย่างสูงทั้งในแง่บวกและลบต่อวัฒนธรรม
เห็นจะเป็นเทคโนโลยีการสื่อสาร ทั้งสื่อเฉพาะบุคคล (โทรศัพท์
เคลื่อนที่ คอมพิวเตอร์ส่วนบุคคล คอมพิวเตอร์พกพา ฯลฯ)
และสื่อสารมวลชนที่ดูเหมือนจะเชื่อมโยงโลกกว้างเข้าด้วยกัน
และถ่ายทอดวัฒนธรรมอันหลากหลายข้ามไปมาระหว่างกัน
จนมนุษย์และวัฒนธรรมที่อ่อนแอกว่าปรับตัวตามแทบไม่ทัน

3 เหตุสำคัญแห่งความเจริญทางวัฒนธรรม

1. การสะสม ต้องรับมรดกที่บรรพบุรุษมอบไว้ให้
2. การปรับปรุง ถ้าหมดสมัยแล้วก็ต้องเก็บไว้ในพิพิธภัณฑ์
สิ่งที่เป็นมาในอดีต (ทั้งฝ่ายนามธรรมด้วย) ที่ใช้ได้ก็ปรับปรุงให้เข้ากับ
สมัยปัจจุบัน
3. การถ่ายทอด ต้องสืบต่อให้คนรุ่นหลัง ต้องเผยแพร่สั่งสอน
กัน การจะทำให้วัฒนธรรมเจริญยั่งยืนนั้นเราต้องรักษาวัฒนธรรมมรดก
ตกทอดและปรับปรุงอดีตให้เหมาะสมกับปัจจุบัน

สรุปความหมายของ “วัฒนธรรม”

“วัฒนธรรม” หมายถึง วิธีการดำเนินชีวิต (The Way of Life) ของคนในสังคม (ซึ่งแน่นอนว่าประกอบด้วยสัญลักษณ์ – ภาษา – ค่านิยม – บรรทัดฐาน – เทคโนโลยี) นับตั้งแต่วิถีกิน วิชียอยู่ วิถีแต่งกาย วิถีทำงาน วิถีพักผ่อน วิถีแสดงอารมณ์ วิถีสื่อความ วิถีจรรยาและขนบส่ง วิชียู่ร่วมกันเป็นหมู่คณะ วิถีแสดงความสุขทางใจ และหลักเกณฑ์ การดำเนินชีวิต โดยแนวทางการแสดงถึงวิถีชีวิตนั้นนี้อาจมาจากเอกชน หรือคณะบุคคลทำเป็นตัวอย่าง แล้วต่อมาคนส่วนใหญ่ก็ปฏิบัติตามต่อกันมาเป็นมรดกตกทอด

วัฒนธรรมย่อมเปลี่ยนแปลงไปตามเงื่อนไขและกาลเวลา เมื่อมีการประดิษฐ์หรือค้นพบสิ่งใหม่ วิธีใหม่ที่แก้ปัญหาและตอบสนอง ความต้องการของสังคมได้ดีกว่า ก็อาจทำให้สมาชิกของสังคมเกิดความนิยม และในที่สุดอาจเลิกใช้วัฒนธรรมเดิม

ดังนั้น การรักษาหรือธำรงไว้ซึ่งวัฒนธรรมเดิม จึงต้องมีการ ปรับตัว ปรับปรุงเปลี่ยนแปลง หรือพัฒนาวัฒนธรรมให้เหมาะสม มีประสิทธิภาพตามยุคสมัย โดยไม่ลืมน้ำเตือนตนเองถึงความหมาย และความสำคัญของวัฒนธรรม ดังในพระราชดำรัสของพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัว รัชกาลที่ 9 ที่ว่า

“...การรักษาวัฒนธรรม คือ การรักษาชาติ...”




... (text is very faint and mostly illegible due to low contrast and background noise) ...

... (text is very faint and mostly illegible due to low contrast and background noise) ...

บทที่ 2

ฐานข้อมูลด้านเด็กและเยาวชน ว่าด้วยมิติทางวัฒนธรรม





“แม้ว่าเด็กและเยาวชนในมวลมนุษยโลกมีเพียงร้อยละ 25
แต่เขาเหล่านั้นเป็นร้อยละ 100 ของอนาคตของมวลมนุษยโลก
ฉะนั้น หากชนชาติใดก่อให้เกิดภาวะเสี่ยงทั้งร่างกาย จิตใจ และ
สังคมแก่เยาวชนมากเท่าใด ก็ย่อมส่งผลกระทบต่ออนาคต
ของชนชาตินั้นมากยิ่งขึ้นเท่านั้น”

องค์การอนามัยโลก (WHO)





บทที่ 2

ฐานข้อมูลด้านเด็กและเยาวชนว่าด้วย มิติทางวัฒนธรรม

เนื่องจากวัฒนธรรมเป็นสิ่งที่เกิดจากการสร้างสรรค์ของมนุษย์ และมีการประพฤติปฏิบัติจนเป็นวิถีที่สังคมยอมรับให้เป็นแบบแผนในการดำเนินชีวิต วัฒนธรรมจึงเกี่ยวข้องสัมพันธ์กับสมาชิกทุกคนในสังคม การกระทำของคนในสังคมย่อมส่งผลทั้งในแง่ของการสร้างสรรค์ การดำรงอยู่ การเปลี่ยนแปลง หรือการละทิ้งวัฒนธรรมทั้งสิ้น และเพราะวัฒนธรรมเป็นสิ่งที่สืบทอดมาจากอดีต สืบเนื่องมาจนปัจจุบัน และจะอยู่ยั้งได้ก็ต่อเมื่อมีการปรับปรุงเปลี่ยนแปลงและสอดคล้องกับสิ่งใหม่ได้ จึงจะต่อเนื่องไปจนถึงอนาคต...เด็กและเยาวชนซึ่งถือเป็น “อนาคต” ของสังคมของประเทศชาติจึงเป็นกำลังหลัก และเป็นความหวังของการสร้างสืบสานวัฒนธรรมอันดีงามและพึงประสงค์ของชาติไว้ได้

รู้จักและเข้าใจความหมายของเด็กและเยาวชน

พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2542 ได้ให้ความหมาย “เด็ก” และ “เยาวชน” ดังนี้

“เด็ก” หมายถึง บุคคลอายุเกิน 7 ปีบริบูรณ์ แต่ยังไม่เกิน 14 ปีบริบูรณ์ “เยาวชน” หมายถึง บุคคลอายุเกิน 14 ปีบริบูรณ์ แต่ยังไม่



ไม่ถึง 18 ปีบริบูรณ์ ส่วนองค์การสหประชาชาติได้ให้ความหมายสากลว่า “เยาวชน” หมายถึง คนในวัยหนุ่มสาว คือผู้มีอายุระหว่าง 15-25 ปี ซึ่งถือเป็นช่วงวัยรอยต่อระหว่างความเป็นเด็กสู่ความเป็นผู้ใหญ่ หรืออาจเรียกว่าช่วง “วัยรุ่น” นั่นเอง

ส่วนพระราชบัญญัติคุ้มครองเด็ก พ.ศ. 2546 มาตรา 4 ระบุว่า “เด็ก” หมายความว่า บุคคลซึ่งมีอายุต่ำกว่า 18 ปีบริบูรณ์ แต่ไม่รวมถึงผู้ที่บรรลุนิติภาวะด้วยการสมรส

ทราบหรือไม่...?

จากประชากรในประเทศไทย (ข้อมูลล่าสุดอ้างอิงตามหลักฐานการทะเบียนราษฎร ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2551 ประกาศ ณ วันที่ 28 มกราคม 2552 โดยกรมการปกครอง กระทรวงมหาดไทย) ที่ว่าราชอาณาจักรจำนวน 63,389,730 คน มีเด็กและเยาวชนที่อายุน้อยกว่า 19 ปี อยู่ถึงประมาณร้อยละ 25 หรือ 15,847,432 คนเลยทีเดียว





รู้จักพัฒนาการการเรียนรู้ของเด็ก

- ◆ **ระยะแรกเกิด-2 ปี** เป็นการรับรู้โดยความรู้สึก โดยเป็นระยะที่มีความอ่อนไหวต่อประสาทสัมผัสทั้งห้า คือ รูป รส กลิ่น เสียง และกายสัมผัส ทำให้เด็กเกิดการเรียนรู้และพัฒนาการได้อย่างเต็มที่
- ◆ **ระยะอายุ 2-7 ปี** เป็นขั้นตอนการคิดก่อนการกระทำ เป็นพัฒนาการด้านกายภาพ เด็กเริ่มแยกแยะบทบาทของคน ผู้ชาย ผู้หญิง สร้างมโนภาพ จินตนาการ ชอบเลียนแบบ อยากรู้อยากเห็น และเริ่มคิดเป็นเหตุเป็นผลมากขึ้น แต่ยังแยกแยะไม่ได้ระหว่างโลกแห่งจินตนาการกับโลกแห่งความเป็นจริง
- ◆ **ระยะก่อนเข้าวัยรุ่น 7-11 ปี** เด็กพัฒนาสู่ความคิดริเริ่ม รู้จักการควบคุมอารมณ์ เรียนรู้กฎกติกาและวินัย แต่ยังไม่เข้าใจเหตุการณ์ที่เป็นนามธรรมบางอย่าง เช่น การตาย
- ◆ **ระยะวัยรุ่น 12-18 ปี** เป็นวัยที่ก้าวเข้าสู่วัยรุ่นและมีการแสดงออก อยากรู้อยากลอง ค้นหาเอกลักษณ์ของตนเอง ต้องการการยอมรับ ทำให้เพื่อน ดารา นักแสดง นักร้อง มีอิทธิพลต่อวัยนี้เป็นอย่างมาก



ช่วงเยาวชนหรือวัยรุ่นเป็นวัยที่สังคมคาดหวังให้เป็นพลังสำคัญที่จะขับเคลื่อนประเทศชาติไปสู่อนาคต พฤติกรรมของเยาวชนจึงมักถูกกำหนดแนวทาง หรือล้อมกรอบให้เป็นไปในทิศทางที่ผู้ใหญ่ประสงค์ แต่ในขณะเดียวกัน ด้วยวัย และวุฒิภาวะที่เป็นธรรมชาติของวัยรุ่น ทุกยุคทุกสมัย ก็มักจะเกิดการต่อต้าน ขัดขืน หรือทำในสิ่งตรงกันข้ามซึ่งในอดีต การรับรู้ข้อมูลข่าวสารอันจะก่อให้เกิดพฤติกรรมเปลี่ยนแปลงหรือการเปลี่ยนแปลงต่าง ๆ ในสังคมดำเนินอย่างค่อยเป็นค่อยไป ปัญหาต่างๆ จึงไม่ค่อยรุนแรงมากนัก ผิดกับปัจจุบันที่ความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีได้ครอบงำ และทำให้สังคมทั่วโลกปรับเปลี่ยนไปอย่างรวดเร็ว จนยากที่จะต้านทาน หรือห้ามเยาวชน มิให้ไหลไปตามกระแสของยุคโลกาภิวัตน์ที่มีทั้งผลดีและผลเสียได้ ดังนั้น ปัจจุบันเราจึงเกิดปัญหาเด็กและเยาวชน อันเป็นผลมาจากสังคมบริโภคนิยมอย่างที่ไม่เคยปรากฏมาก่อน





10 คุณลักษณะของเด็กและเยาวชนที่พึงประสงค์

1. มีสายใยผูกพันกับสมาชิกในครอบครัว
2. มีสุขภาพดีทั้งร่างกายและจิตใจ เจริญเติบโตสมวัย มีบุคลิกภาพที่เหมาะสมมั่นคง มีความเคารพ และภาคภูมิใจในตนเอง
3. มีวัฒนธรรมที่ดีงาม เข้าใจหลักการที่ถูกต้องของศาสนา สาระแก่นแท้ของชีวิต และคุณค่าภูมิปัญญาของท้องถิ่น
4. มีความสามารถในการสื่อสารมากกว่า 1 ภาษา รู้จักใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและเข้าใจถึงสาระประโยชน์ เพื่อนำมาประยุกต์ใช้อย่างกลมกลืนกับวัฒนธรรม
5. เลื่อมใสในการปกครองระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์เป็นประมุข มีวินัย มีเหตุผล และพร้อมที่จะเสียสละประโยชน์ส่วนตนเพื่อส่วนรวม
6. เข้าใจสิทธิและหน้าที่ตามกฎหมายรัฐธรรมนูญ และกฎหมายอื่นที่เกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวันและการทำงาน รวมทั้งเคารพสิทธิของผู้อื่น
7. รู้จักคิด ไม่มั่งงาย และรู้จักประยุกต์ใช้เทคโนโลยีเพื่อการพึ่งพาตนเอง ตลอดจนเห็นคุณค่าของพลังงาน และการประหยัดพลังงานทุกประเภท
8. มีการดำเนินชีวิตที่เรียบง่าย เป็นผู้ผลิตที่รับผิดชอบต่อสังคม รู้จักสร้างงานและอาชีพอิสระที่มีระบบการจัดการที่ดี
9. รับผิดชอบต่อการรักษาและพัฒนาทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม
10. รู้จักปรับเปลี่ยนแนวคิด และพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่อง



สถานการณ์เด็กและเยาวชนไทย :

ภาพรวมจากอดีต ก่อนถึงปัจจุบัน

จากการสำรวจของสำนักงานสถิติแห่งชาติในปี 2546 พบว่าครอบครัวเดี่ยวมีปริมาณเพิ่มขึ้นโดยในขณะนี้มีครอบครัวเดี่ยวถึงร้อยละ 10 ของครอบครัวทั้งหมด และในจำนวนนี้ร้อยละ 30 เป็นครอบครัวเดี่ยวประเภทที่แม่เป็นผู้ปกครองเพียงคนเดียว และอีกร้อยละ 30 เป็นเด็กวัยรุ่นที่ต้องใช้ชีวิตตามลำพัง

สภาพครอบครัวของเด็ก 0-5 ปี ร้อยละ 85.5 พ่อแม้อยู่ด้วยกัน ร้อยละ 14.0 แยกกันอยู่ หย่าร้างหรือหม้าย ส่วนแนวโน้มพ่อแม่วัยรุ่นที่หย่าร้างมีเพิ่มมากขึ้น ขณะเดียวกันพ่อแม่จะหย่าร้างมากขึ้นเมื่อเด็กโตขึ้น ซึ่งรากเหง้าของปัญหาที่ก่อให้เกิดภาวะวิกฤติในครอบครัวคือ ปัญหาด้านเศรษฐกิจ การทะเลาะหย่าร้างหรือแยกทางกัน และปัญหาการตั้งครรภ์และเลี้ยงดูบุตร สถานการณ์การเลี้ยงดูเด็กปฐมวัยอายุ 0-5 ปี แม่เป็นผู้ดูแลเป็นหลักร้อยละ 66.0

การสำรวจสภาวะสุขภาพ พัฒนาการ และการเจริญเติบโตของเด็กปฐมวัย ในปี 2542 รายงานว่า ในช่วงเวลากลางวันเด็กปฐมวัยได้รับการดูแลจาก พ่อแม่จำนวนร้อยละ 54.8 นอกจากนี้ปู่ย่าตายายเลี้ยงแทนพ่อแม่ร้อยละ 23.4 ส่วนเด็กปฐมวัยอีกร้อยละ 10 ถูกนำไปฝากเลี้ยงที่ศูนย์เด็กเล็ก ที่เหลือเป็นการดูแลโดยญาติหรือคนอื่นๆ

นอกจากนี้รายงานของกรมประชาสงเคราะห์ในปี 2538 พบว่ามีพ่อแม่ร้อยละ 16.8 ต้องแยกทางกันอยู่นานมากกว่า 3 เดือน ทำให้พ่อแม่หรือปู่ย่าตายายต้องรับภาระในการเลี้ยงดูเด็กตามลำพังมากขึ้น นอกจากนี้พบว่าเด็กที่อยู่กับญาติหรืออยู่ระหว่างพี่น้องด้วยตนเอง โดยไม่มีญาติอยู่ด้วยมีมากถึงร้อยละ 8.2 ของเด็กทั้งหมด และ





จากรายงานการสำรวจสุขภาพองค์รวมของเด็กในปี 2546 ระบุว่าผู้เลี้ยง
เป็นยาย มักไม่เข้มงวดเด็ก

นอกจากนี้วิธีการเลี้ยงดูเด็กของครอบครัวไทย พ่อแม่และผู้เลี้ยงดูเด็กเห็นการเลี้ยงดูด้านกายเป็นหลัก และส่วนใหญ่เปิดทีวีให้เด็กดู โดยเฉพาะเด็กอายุต่ำกว่า 6 ปี เกือบทั้งหมด (ร้อยละ 96.7) ถูกเลี้ยงดูด้วยพี่เลี้ยงจอบแก้ว โดยเฉลี่ยเด็กดูทีวีวันละ 1.9 ชั่วโมง เด็กเมืองดูทีวีมากกว่าเด็กชนบท และเด็ก กทม. ใช้เวลาดูทีวีมากที่สุด เฉลี่ยถึงวันละ 2.1 ชั่วโมง

รายงานสำรวจของสถาบันประชากรและสังคมร่วมกับสำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (สสส.) ในปี 2546 เปิดเผยถึงพฤติกรรมทางเพศสัมพันธ์ของวัยรุ่นในประเทศไทยพบว่า อายุเฉลี่ยของวัยรุ่นที่เริ่มมีเพศสัมพันธ์ ครั้งแรกคือ อายุ 16 ปี ในขณะที่การแต่งงานช้าลงโดยเฉลี่ยอายุ 24 ปี จะเห็นได้ว่าช่องว่างที่เกิดขึ้นจากค่าเฉลี่ยของการเริ่มมีเพศสัมพันธ์ครั้งแรก กับการแต่งงานราว 8 ปีนี้ สะท้อนให้เห็นพฤติกรรมเสี่ยงทางเพศสัมพันธ์มากขึ้นและยาวนานขึ้น ปัจจัยกระตุ้นหลายประการที่เราให้เด็กเข้าสู่วัยรุ่นที่เร็วขึ้น อาทิ ถูกเร้าจากสื่อที่ไม่เหมาะสม ทำให้ปัญหาสังคม ที่สืบเนื่องจากพฤติกรรมการมีเพศสัมพันธ์ที่เร็วขึ้น ทำให้ผลที่ตามมาเกิดปัญหาที่ทวีความรุนแรงและสลับซับซ้อนมากยิ่งขึ้น

การให้อรรถความรู้ ทักษะและการปฏิบัติต่อพฤติกรรมทางเพศหรือเพศศึกษา ยังไม่เข้มแข็งและเพียงพอ แต่การรู้จักป้องกันตนเองไม่ว่าจะเป็นการปฏิเสธการมีเพศสัมพันธ์หรือการป้องกันโดยการใช้ถุงยางอนามัยคือกุญแจแก้ไขปัญหาอีกทางหนึ่ง



อย่างไรก็ตามปัจจุบันก็ยังพบว่าวัยรุ่นมีเพศสัมพันธ์โดยใช้ถุงยางอนามัยเพียงร้อยละ 20 ส่วนประเด็นการใช้ยาคุมกำเนิดนั้นยังอ่อนแอและเป็นประเด็นที่ถกเถียงกันมาก จนทำให้ประเทศไทยตกที่นั่งกลายเป็นประเทศที่มีปัญหาวัยรุ่นตั้งครรภ์ไม่พึงประสงค์และคลอดบุตรในวุฒิภาวะที่ไม่พร้อมในลำดับต้นๆ ของเอเชีย

สถานการณ์ด้านเอชไอวี/เอดส์

จากการสำรวจข้อมูลล่าสุดโดยองค์การยูนิเซฟประเทศไทยเมื่อปี 2548-2549 พบว่าประเทศไทยมีผู้ติดเชื้อเอชไอวี/เอดส์ประมาณ 600,000 คน โดยอัตราการติดเชื้อเพิ่มสูงขึ้นในวัยรุ่น เยาวชน และประชากรในเขตภาคใต้

เยาวชนยังคงมีพฤติกรรมเสี่ยงและเริ่มมีเพศสัมพันธ์ตั้งแต่อายุยังน้อย ทำให้ปัญหาโรคเอดส์ในวัยรุ่นเป็นอีกปัญหาที่น่าสนใจและน่าเป็นห่วง กล่าวคือ มีวัยรุ่นอายุ 15-19 ปี ราว 60,000 คนที่กำลังติดเชื้อเอดส์มาจากพฤติกรรมการมีเพศสัมพันธ์โดยขาดการป้องกัน ทำให้เป็นสาเหตุการตายของวัยรุ่นในลำดับที่ 2 รองจากอุบัติเหตุ นอกจากนี้ การติดเชื้อทางเพศสัมพันธ์ก็มีอุบัติการณ์มากในวัยรุ่นอายุ 15-19 ปี เช่นกัน ไม่ว่าจะเป็นหนองในแท้(Gonorrhoea) หรือหนองในเทียม (C.Trachomatis)

อย่างไรก็ตาม อัตราการติดเชื้อเอชไอวี/เอดส์จากแม่สู่ลูกได้ลดลงไปกว่าครึ่ง ส่วนใหญ่เป็นผลจากการดำเนินงานที่น่าชื่นชมของรัฐบาล ในการให้คำปรึกษาและแจกจ่ายยาต้านไวรัสให้แก่สตรีมีครรภ์ทั่วประเทศ อย่างไรก็ตาม ทุกๆ วันจะยังมีเด็กทารก 1 คนที่ติดเชื้อจากแม่ และหากไม่ได้รับยาต้านไวรัส เด็กที่ติดเชื้อร้อยละ 50 จะเสียชีวิตก่อนอายุ 5 ปี



การจัดการกับปัญหาด้านคุณภาพชีวิตของเด็กที่ติดเชื้อก็ถือเป็นเรื่องสำคัญมาก เพราะการติดเชื้อเอชไอวีเป็นเรื่องที่น่าตกใจและเจ็บปวดสำหรับเด็กเล็ก และยิ่งเลวร้ายมากขึ้นเมื่อเด็กถูกคนอื่น ๆ ในชุมชนรังเกียจ ถูกกีดกันไม่ให้เข้าเรียน และถูกตัดขาดจากเพื่อนฝูง การมีทัศนคติที่ผิดๆ เกี่ยวกับเรื่องนี้ ทำให้เด็กซึ่งอยู่ในกลุ่มที่ต้องการความรักและความช่วยเหลือมากที่สุดกลับได้รับสิ่งที่พวกเขาต้องการน้อยที่สุด

ข้อเท็จจริงเรื่องสถานการณ์เอชไอวี/เอดส์

- ◆ อัตราการติดเชื้อเพิ่มขึ้นในกลุ่มเยาวชนและประชาชนในภาคใต้
- ◆ เยาวชนหลายคนยังไม่มีความรู้เพียงพอ เกี่ยวกับเชื้อเอชไอวีและโรคเอดส์ และไม่สามารถเข้าถึงบริการให้คำปรึกษาและบริการข่าวสารต่างๆ ที่เป็นมิตรกับเยาวชน
- ◆ เด็กที่ติดเชื้อและเด็กที่ได้รับผลกระทบจากเอชไอวี/เอดส์ ต้องทนทุกข์ทรมานกับการถูกเลือกปฏิบัติ และถูกละเมิดสิทธิด้านสุขภาพอนามัยและการศึกษา
- ◆ ร้อยละ 1.5 ของประชากรอายุ 15-49 ปี ติดเชื้อเอชไอวี/เอดส์
- ◆ มีเด็ก 20,000 คนที่ติดเชื้อเอชไอวี/เอดส์
- ◆ มีเด็ก 380,000 คนที่กลายเป็นเด็กกำพร้าเพราะเชื้อเอชไอวี/เอดส์



ตารางแสดง ผลกระทบทั้งสุขภาพและเศรษฐกิจของเด็ก เยาวชน และครอบครัว

	ตารางปัจจัยความเสี่ยง	ปัจจัยช่วยป้องกันที่อ่อนแอลง
ครอบครัว	ครอบครัวเดี่ยวเพิ่มมากขึ้น 10 % ในจำนวนนี้ 30 % แม่เลี้ยงเดี่ยวและอีก 30 % ไม่มีผู้ปกครอง	หย่าร้าง เพิ่มขึ้น (ปัจจุบัน ประมาณ 17%) ขาดพื้นที่เรียนรู้สำหรับครอบครัว
ความรุนแรง	ทะเลาะวิวาทมากขึ้น อุบัติเหตุ 4,000 คนต่อปี(ประมาณ 12 คนต่อวัน)ฆ่าตัวตาย 600-800 รายต่อปี (ประมาณ 2คนต่อวัน)	ทักษะของพ่อแม่และการใช้เวลาต่อกันลดลง
เพศ	เริ่มมีเพศสัมพันธ์เร็วขึ้น คลอดลูก 90คนต่อพันคนของหญิงที่มีอายุน้อยกว่า 19 ปี (มากที่สุด ในภาคพื้นทวีปเอเชียตะวันออกเฉียงใต้)ติดเชื้อทางเพศสัมพันธ์มากถึง 30% โรคเอดส์สะสมประมาณ 80,000 คน	อายุที่แต่งงานช้ามากขึ้น (เฉลี่ย 24 ปี) การสอนเพศศึกษาช้ากว่าวัย การรับเป็นบุตรบุญธรรม(เพิ่มขึ้น 460 ราย/วัน) การใช้ถุงยางของเยาวชนกลุ่มเสี่ยง 20%
เหล้าบุหรี่ ยาเสพติด	อายุที่เริ่มดื่มเหล้าลดลงเรื่อยๆโดยอายุ 11-19 ปีดื่มเหล้า 1 ล้านคน (21%) อายุ 15-19 ปีดื่มเหล้า 2 แสนคน(5.6%)	กิจกรรมทางศาสนา น้อยลง ประมาณ 40%
สื่อ	เล่นเกมส 2,500คน/เดือน ดูทีวี 3-5 ชม./คน/วัน โทรศัพท์มือถือ 500บาท/คน/วัน สื่อลามก มากกว่า 200 ล้านรายการผ่านทางเว็บไซต์	สื่อสร้างสรรค์ 5% ของรายการทั้งหมด



	ตารางปัจจัยความเสี่ยง	ปัจจัยช่วยป้องกัน ที่อ่อนแอ
การศึกษา	วัดคนดีด้วยความเก่ง ทำให้เด็กออกจากระบบการศึกษามากขึ้น	เด็กไทยมีแนวโน้มสติปัญญา (IQ) ต่ำลง ความฉลาดทางอารมณ์ (EQ) ก็แย่ง
ธุรกิจ	มุ่งดูดเงินเด็ก วัตุนิยม	ชุมชนรู้จักเยาวชนประมาณ 30% เยาวชนรู้จักกิจกรรมเยาวชนประมาณ 30%
บริโภค	ค่าขนมเด็กประมาณ 2 แสนล้าน (800 บาท/คน/วัน) กินน้ำตาลเป็น 3 เท่าของ ค่ามาตรฐานที่ WHO กำหนด (20 ซ้อนต่อคนต่อวัน)	เด็กรับประทานผัก 1 1/2 ซ้อนชาต่อวัน (ในขณะที่ร่างกายต้องการ 12 ซ้อนชาต่อวัน) การออกกำลังกายลดลง

**ข้อมูลวิเคราะห์ลักษณะครอบครัวในสังคมไทย
ซึ่งมีผลต่อการดูแลเด็กและเยาวชน**

ครอบครัวแบ่งง่ายๆ เป็น 2 หมวดใหญ่ๆ คือ ครอบครัวปกติและครอบครัวพยาธิสภาพ

1. ครอบครัวปกติ ซึ่งรวมถึงครอบครัวขยายและครอบครัวเดี่ยว
2. ครอบครัวพยาธิสภาพ ซึ่งมีทั้งพ่อแม่หย่าร้าง พ่อ หรือแม่คนเดียว เป็นต้น



ทั้งสองหมวดหากคำนึงถึงการดูแลเด็กและเยาวชน จะได้คุณลักษณะ 6 แบบดังนี้

1. พ่อแม่มีความรู้ มีทักษะและปฏิบัติได้ พร้อมทั้งติดตามการประเมินผลและแก้ไขทันที
2. พ่อแม่ขาดคุณภาพ เช่น พ่อแม่ที่มีปัญหาทางสุขภาพจิต เจ็บป่วยหรือติดยาเสพติด ใช้ความรุนแรง ทำให้ไม่มีคุณภาพในการเลี้ยงดู
3. พ่อแม่ที่ขาดความรู้ไม่ทันกับยุคสมัยที่เปลี่ยนแปลงไปอย่างมาก
4. พ่อแม่ที่ขาดทักษะ มีความรู้ แต่ปฏิบัติไม่ถูก
5. พ่อแม่ที่ขาดโอกาสเนื่องจากสภาพเศรษฐกิจ ทำให้เวลาเลี้ยงลูกลดลงหรือแทบไม่มีเลย
6. พ่อแม่ที่ไม่สนใจในการเลี้ยงลูก ปล่อยไปตามยถากรรม หรือหนีปัญหา รักความสบาย ฝากเลี้ยงโดยขาดการติดตาม เป็นต้น

3+3 สถานการณ์เด็กและเยาวชนไทย

3 ลำดับแรกของพฤติกรรมเสี่ยงของเยาวชนไทย

1. พฤติกรรมการมีเพศสัมพันธ์โดยไม่ปลอดภัยและไม่พร้อม
2. พฤติกรรมเสพติดเหล้า บุหรี่ เน็ต เกมส์ หรือแซท
3. พฤติกรรมบริโภคนินยม

3 ลำดับแรกสาเหตุการเสียชีวิตของเยาวชนไทย

1. อุบัติเหตุ 4,000 คนต่อปี เฉลี่ยราว 12 คนต่อวัน
2. เอดส์ ผู้ป่วย (ทั้งเก่าและใหม่) รายสะสม 80,000 คน
3. ฆ่าตัวตาย 600 คนต่อปี เฉลี่ยราว 2 คนต่อวัน





สถิติน่าสนใจ เรื่อง ชีวิตเด็กไทยในปี 2550

ข้อมูลจากสำนักงานสถิติแห่งชาติเมื่อเดือนธันวาคม 2550 ระบุว่า **ชีวิตในวัยทารก (ช่วงก่อน 6 ขวบ)** ซึ่งทางการแพทย์แนะนำว่า เด็กต้องกินนมแม่อย่างเดียวจนถึง 6 เดือน แต่สำหรับประเทศไทย พบว่า มีผู้ให้กินนมแม่อย่างเดียวเพียงร้อยละ 5.4 ซึ่งถือเป็นอัตราที่ถือว่าต่ำมากของโลก สำหรับการฉีดวัคซีนที่ต้องฉีดให้ครบก่อนอายุ 1 ขวบ ก็มีการฉีดได้ครบเพียงร้อยละ 83.3 เท่านั้น ส่วนการเลี้ยงดูเด็ก ก็ยังมีการทอดทิ้งให้อยู่คนเดียว หรืออยู่กับเด็กที่อายุน้อยกว่า 10 ปี ถึงร้อยละ 13.0 ดังนั้นเด็กในวัยนี้ภาครัฐยังต้องรณรงค์ให้ความรู้เกี่ยวกับการบริโภคนมแม่ การฉีดวัคซีนเพื่อเตรียมความพร้อมให้เด็กมีสุขภาพ และพัฒนาการที่ดีต่อไป

ชีวิตในวัยเด็กและเยาวชน (ช่วงวัย 6 – 24 ปี) ซึ่งการศึกษา มีความสำคัญต่อคุณภาพชีวิตของเด็กในวัยนี้พบว่า เด็กในวัยประถม มีการเข้าเรียนร้อยละ 98 ส่วนเด็กวัยมัธยมมีการเข้าเรียนร้อยละ 80 ส่วนเยาวชนอายุ 15-18 ปี ที่ไม่ได้เรียนเนื่องจากต้องทำงาน มีถึง ร้อยละ 23 แม้ว่าจะลดลงจากปี 2545 ซึ่งมีอยู่ร้อยละ 25 แล้วก็ตาม ด้านสุขภาพ พบว่าเด็กและเยาวชนมีการเจ็บป่วยร้อยละ 10.4 ซึ่งดีขึ้น จากร้อยละ 14 ในปี 2547 แต่คนในวัยนี้มีพฤติกรรมเสี่ยงต่อสุขภาพ โดยพบว่าเยาวชนไทยโดยเฉลี่ยเริ่มสูบบุหรี่ที่อายุประมาณ 16 ปี และ เริ่มดื่มสุราที่อายุ 17 ปี อย่างไรก็ตาม คนที่สูบบุหรี่ได้ลดลงจากร้อยละ 11.2 ในปี 2547 เป็นร้อยละ 10.9 ในปี 2550 ทั้งนี้ ถือเป็นผลสำเร็จ ของหน่วยงานภาครัฐ ที่ได้ออกมาตราการต่างๆ ที่เกี่ยวข้อง เช่น ไม่ให้ วางขายบุหรี่ในที่เปิดเผย กำหนดอายุของคนที่จะซื้อ ใช้รูปภาพ ที่น่ากลัวขึ้นเห็นถึงอันตรายที่หน้าของบุหรี่อย่างชัดเจน



ส่วนคนดื่มสุรากลပ်เพิ่มขึ้นจากเดิมคือ ร้อยละ 21.6 ในปี 2544 เป็นร้อยละ 23.7 ในปี 2550 ทั้งที่ภาครัฐก็ได้กำหนดยุทธศาสตร์ในเรื่องนี้ ให้นำป้ายโฆษณาออก และห้ามโฆษณาตามสื่อต่างๆ แล้ว

นอกจากนี้ เด็กในวัยนี้เป็นเด็กที่อยากลองและอยากเรียนรู้เทคโนโลยีสมัยใหม่ ทั้งการใช้คอมพิวเตอร์ อินเทอร์เน็ต และสื่อในการใช้มือถือด้วยเสน่ห์แห่งเทคโนโลยี ผลสำรวจพบว่า มีการใช้เทคโนโลยีเหล่านี้เพิ่มขึ้นอย่างมาก และมีแนวโน้มจะพุ่งสูงขึ้นเรื่อยๆ ด้วย

10 สถานการณ์เด่นด้านเด็กและเยาวชน :

ภาพรวมปัจจุบันในรอบปี 2550 - 2551

จากข้อมูลของโครงการติดตามสถานการณ์เด็กและเยาวชนรายจังหวัด หรือ Child Watch โดยสถาบันรามจิตติ ภายใต้การสนับสนุนของ สสส. และ สกว. สรุปสถานการณ์ล่าสุดด้านเด็กและเยาวชนในรอบปี 2550-2551 ไว้อย่างน่าสนใจ ดังนี้

1. เคลื่อนขบวน อปท.ลุยงานเด็กและเยาวชน

ในรอบปี 2551 โครงการ Child Watch ได้เข้าไปเชิญชวนจังหวัดและองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น เข้ามาร่วมผลักดันงานพัฒนาเด็กและเยาวชนภายใต้กรอบแนวคิด “เมืองน่าอยู่สำหรับเด็ก” ทั้งนี้ด้วยความเชื่อมั่นว่ากลไกการแก้ปัญหาเด็กและเยาวชนที่แท้จริง ต้องเป็นกลไกระดับท้องถิ่นที่ทำงานอย่างบูรณาการ เชื่อมโยงทุกมิติของการพัฒนาเด็กและเยาวชน ทั้งในเรื่องครอบครัว การศึกษา สุขภาพอนามัย ความปลอดภัย พื้นที่สร้างสรรค์ไปจนถึงการคุ้มครองสิทธิเด็กและการมีส่วนร่วมของเด็ก ซึ่งในรอบระยะเวลาดังกล่าว มีจังหวัด



ให้ความสนใจเข้าร่วมถึง 26 จังหวัด และองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น
 ที่สนใจเข้ามาร่วมเวทีระดมความคิดเพื่อพัฒนายุทธศาสตร์เมืองนำอยู่
 สำหรับเด็ก มีแล้วถึงกว่า 240 แห่ง โดยมีองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น
 ที่เริ่มดำเนินการพัฒนาแผนไปแล้วราว 80 แห่ง

ภาค	จังหวัดที่ดำเนินการจัดทำแผนยุทธศาสตร์เมืองนำอยู่สำหรับเด็ก	จำนวน อปท. ที่เข้ามาร่วมงานกับ Child Watch	จำนวนอปท.ที่เริ่มดำเนินการจัดทำแผน โครงการด้านเด็กและเยาวชน
ภาคเหนือตอนบน	ลำปาง, ลำพูน, น่าน	55 แห่ง	17 แห่ง
ภาคเหนือตอนล่าง	พิจิตร, พิษณุโลก	10 แห่ง	10 แห่ง
ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ	มหาสารคาม, อุบลราชธานี, เลย	29 แห่ง	5 แห่ง
ภาคตะวันออก	ตราด, ฉะเชิงเทรา	16 แห่ง	16 แห่ง
ภาคกลาง	พระนครศรีอยุธยา, กาญจนบุรี, ชัยนาท, สระบุรี, สุพรรณบุรี, อ่างทอง	113 แห่ง	12 แห่ง
ภาคใต้	ตรัง, ภูเก็ต, นครศรีธรรมราช, ระนอง, ชุมพร, นราธิวาส, ปัตตานี, สตูล	17 แห่ง	17 แห่ง
กรุงเทพฯ และปริมณฑล	สมุทรสาคร, นนทบุรี	8 แห่ง	3 แห่ง
รวม	26 จังหวัด	248 แห่ง	80 แห่ง



2. มิติใหม่บ้านหลังเรียน

จากข้อมูลโครงการ Child Watch ได้ชี้ชัดว่าเด็กไทยโดยเฉพาะเด็กที่ใช้ชีวิตอยู่ในตัวเมืองมักประสบปัญหาขาดกิจกรรมดีๆ ทำหลังเลิกเรียน ทำให้เวลาหลังเลิกเรียน ช่วง 15.00-18.00 น. กลายเป็นเวลาเสี่ยงสำหรับเด็กที่อาจไปอยู่ตามบ้านเพื่อนหรือร้านเกม อีกทั้งข้อมูลของโครงการ Child Watch ยังชี้ว่าเด็กประถม – มัธยมถึงร้อยละ 10 – 15 ที่กลับบ้านแล้วต้องอยู่คนเดียวเป็นประจำถึง 2 – 3 ชั่วโมงกว่าที่ผู้ปกครองจะกลับ ทางโครงการฯ จึงได้ร่วมมือกับศูนย์การศึกษา นอกโรงเรียนจังหวัดเลยริเริ่มโครงการบ้านหลังเรียนให้เด็กมาทำกิจกรรมหลังเลิกเรียนที่หลากหลายในมุมต่างๆ อาทิ มุมรอผู้ปกครอง มุมทำอาหาร มุมคอมพิวเตอร์ มุมหัดเล่นดนตรี มุมดูหนังฟังเพลง มุมประดิษฐ์ ของ ซึ่งปัจจุบันมีจังหวัดนำไปขยายผลอีกหลายจังหวัด อาทิ เชียงราย ลำปาง มหาสารคาม โดยเฉพาะมหาสารคามซึ่งเป็นการขยายผลผ่านชุมชนที่เข้ามาร่วมจัดแหล่งเรียนรู้ให้เด็ก นอกจากนี้ สำนักงานคณะกรรมการป้องกันและปราบปรามยาเสพติดภาค 4 ได้เล็งเห็นประโยชน์และเข้ามาร่วมขยายผลโดยจัดสรรงบประมาณให้ศูนย์การศึกษา นอกโรงเรียนในจังหวัดพื้นที่ภาคอีสานตอนบน 11 จังหวัด ไปขยายผลบ้านหลังเรียนในจังหวัดของตนด้วย





ตารางแสดง : ร้อยละของเด็กที่อยู่บ้านคนเดียวเป็นประจำหลัง จากกลับจากโรงเรียน และเวลาเฉลี่ยที่ต้องอยู่คนเดียว

ระดับการศึกษา	ร้อยละของเด็กที่อยู่บ้านคนเดียวเป็นประจำหลังกลับจากโรงเรียน	เวลาเฉลี่ยที่ต้องอยู่คนเดียว (นาที)
ประถมศึกษา	11.47	112.07
มัธยมศึกษาตอนต้น	12.86	130.22
มัธยมศึกษาตอนปลาย	15.49	154.04
อาชีวศึกษา	19.14	156.95
อุดมศึกษา	19.46	188.11

3. ถนนเด็กเดินย่างเข้าปีที่ 2

จากข้อมูลของโครงการ Child Watch ที่ชี้ว่าพื้นที่เสี่ยงในเขตเมือง อาทิ แหล่งเริงรมย์และอบายมุขต่างๆ มีมากกว่าพื้นที่ดีถึง 2 เท่า จึงนำมาสู่การริเริ่มโครงการถนนเด็กเดินของโครงการ Child Watch ในพื้นที่กว่า 30 จังหวัด ตั้งแต่ปลายปี 2549 เป็นต้นมา เพื่อเป็นการเพิ่มพื้นที่ทางเลือกให้แก่เด็ก ปรากฏว่ามีกระแสการตอบรับเป็นอย่างดีในหลายจังหวัดจากจุดเริ่มต้นที่ทางสำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (สสส.) ใช้งบประมาณตั้งต้นจำนวนตั้งแต่ 50,000-200,000 บาทแก่สภาเด็กและเยาวชนจังหวัดต่างๆ เพื่อนำไปใช้จัด “ถนนเด็กเดิน” ในจังหวัดของตน ปรากฏว่าในปัจจุบันมีหลายจังหวัดที่สามารถสานงานถนนเด็กเดินได้อย่างต่อเนื่อง โดยบขของท้องถิ่น เช่น เทศบาล องค์การบริหารส่วนตำบล หรือ องค์การบริหารส่วนจังหวัด อาทิ มหาสารคาม อุบลราชธานี น่าน ลำปาง ตรัง ตรวต ฉะเชิงเทรา พิจิตร สุโขทัย โดยล่าสุด สภาเด็กและเยาวชน



จังหวัดฉะเชิงเทราได้จัดงานฉลองถนนเด็กเดินอย่างเข้าสู่ปีที่ 2 ไปเมื่อวันที่ 29 พฤศจิกายน 2551 โดยมีเทศบาลฉะเชิงเทราให้การสนับสนุนเป็นอย่างดี

4. เด็กกับเครื่องชิวิตยามตื่นที่หมดไปกับสื่อ

ปรากฏการณ์เด็กยุคใหม่กับสื่อเป็นปรากฏการณ์ที่น่าจับตามองอย่างยิ่งในระยะเวลา 3-4 ปีที่ผ่านมา ซึ่งข้อมูลของโครงการ Child Watch พบว่าเวลาที่เด็กและเยาวชนใช้ไปกับสื่อสมัยใหม่มีแนวโน้มเพิ่มมากขึ้นไม่ว่าจะเป็นอินเทอร์เน็ต โทรศัพท์มือถือ หรือโทรทัศน์ แต่อย่างไรก็ตามเมื่อเปรียบเทียบระหว่างปี 2550 กับ ปี 2551 การใช้เวลากับอินเทอร์เน็ตลดลงเล็กน้อยจากประมาณ 150 นาทีเป็น 130 นาทีต่อวัน ในขณะที่การใช้เวลากับโทรศัพท์มือถือเพิ่มมากขึ้นจาก 80 นาทีเป็น 90 นาทีต่อวัน รวมทั้งอัตราการโหลดเพลง ภาพ เกม ข้อความ และข้อมูลต่างๆ ก็เพิ่มขึ้นเช่นกันจากเฉลี่ย 2 ครั้งต่อวันในปี 2550 เป็น 3 ครั้งในปี 2551 ซึ่งอาจเป็นไปได้ว่าด้วยเทคโนโลยีมือถือที่ทันสมัยและถูกลงทำให้เด็กรุ่นใหม่สามารถใช้โทรศัพท์มือถือเป็นเครื่องมือเอนกประสงค์มากขึ้น เช่น การเข้าอินเทอร์เน็ต โหลดเพลงภาพ และส่งข้อความต่างๆ

อย่างไรก็ตาม ในภาพรวมเด็กไทยยังใช้เวลากับสื่อต่างๆ สูงมากถึงวันละ 6 -7 ชม.โดยหมดไปกับโทรทัศน์ราว 3 ชั่วโมง อินเทอร์เน็ตกว่า 2 ชั่วโมง และโทรศัพท์อีก 1 ชั่วโมงครึ่ง หรือเท่ากับเครื่องชิวิตยามตื่นของเด็กก็ว่าได้ นี่จึงเป็นอีกสถานการณ์หนึ่งที่ภาครัฐควรจับตามอง และเข้าไปควบคุมจรรยาบรรณของสื่อ การกำกับการผลิตสื่อ โดยเฉพาะในเว็บไซต์ต่างๆ เพื่อให้เครื่องชิวิตยามตื่นของเด็กที่หมดไปกับสื่อเหล่านี้เป็นไปอย่างสร้างสรรค์และส่งเสริมการเรียนรู้แก่เด็กทุกเพศทุกวัย





5. สกัดเด็กอ้วน...

อัตราส่วนเด็กอ้วนในปี 2550-2551 ยังใกล้เคียงกับปีที่ผ่านมา คือ ประมาณร้อยละ 5 ของเด็กในระดับอนุบาลและประถมศึกษา หรือ คิดเป็นจำนวนเด็กประมาณ 400,000 คน ซึ่งเด็กกลุ่มนี้มีความเสี่ยงสารพัด ทั้งความเสี่ยงต่อการเป็นโรคเบาหวาน โรคหัวใจ โรคไขข้ออักเสบเมื่อโตขึ้น การติดตามสถานการณ์เด็กอ้วนในสังคมไทยจึงเป็นอีกเรื่องหนึ่งที่สังคมพึงให้ความสนใจ

อย่างไรก็ตามข่าวดีในปีนี้เป็นคือ แนวโน้มเด็กที่กินน้ำอัดลม และขนมกรุบกรอบเป็นประจำซึ่งเป็นที่มาของความอ้วนมีแนวโน้มลดลง ซึ่งอาจเกิดจากความสำเร็จของการรณรงค์ของหลายๆ โครงการของสำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (สสส.) ที่ดำเนินการมาอย่างต่อเนื่องตลอด 3 - 4 ปีที่ผ่านมา อาทิ โครงการเด็กไทยไม่กินหวาน โครงการโรงเรียนอ่อนหวาน การเผยแพร่หนังสือ "พิชิตอ้วน พิชิตพุง" การพัฒนาเครือข่ายคนไร้พุง เป็นต้น ซึ่งโครงการเหล่านี้ที่จำเป็นที่จะต้องรณรงค์อย่างต่อเนื่องต่อไปเพื่อสกัดเด็กอ้วน... และโรคที่มากับความอ้วนอย่างได้ผล

6. เหล้าบุหรี่ลดลง... แต่ยาเสพติดยังต้องจับตา

ข่าวดีของปีนี้เป็นคือ แนวโน้มการดื่มเหล้าของเยาวชนลดลงอย่างชัดเจนทั้งนักดื่มหน้าใหม่ (ดื่มเป็นครั้งแรก) และนักดื่มประจำ โดยเฉพาะที่ระดับมัธยมศึกษาตอนต้นและมัธยมศึกษาตอนปลาย เช่นเดียวกับสถานการณ์บุหรี่ที่แม้ระดับอาชีวศึกษา และอุดมศึกษาจะยังไม่ดีขึ้น แต่เห็นแนวโน้มที่ลดลงชัดเจนที่ระดับมัธยมเช่นกันซึ่งน่าจะเกิดจากการรณรงค์อย่างต่อเนื่องของสำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (สสส.) และเครือข่ายภาคีในหลายๆ ปีที่ผ่านมา



ตารางแสดง : ร้อยละของเยาวชน “นักสูบ-นักดื่ม” แยกตามระดับการศึกษา เปรียบเทียบผลการสำรวจระหว่างปี 2550 กับ ปี 2551

ระดับชั้น	บุหรี่				เหล้า			
	2550		2551		2550		2551	
	สูบเป็น ครั้ง คราว	สูบเป็น ประจำ	สูบเป็น ครั้ง คราว	สูบเป็น ประจำ	ดื่มเป็น ครั้ง คราว	ดื่มเป็น ประจำ	ดื่มเป็น ครั้ง คราว	ดื่มเป็น ประจำ
มัธยมศึกษาตอนต้น	7.1	2.7	7.0	1.7	19.4	3.1	12.9	1.4
มัธยมศึกษาตอนปลาย	9.0	3.4	9.4	3.0	27.4	4.1	23.0	2.7
อาชีวศึกษา	13.6	6.8	14.9	7.4	36.7	8.3	35.5	6.3
อุดมศึกษา	13.9	6.7	13.9	6.7	39.2	9.2	38.3	6.4

อย่างไรก็ตามในส่วนของยาเสพติด ถึงแม้ว่าในปีนี้อันตรายเด็กที่เข้ารับการบำบัดยาเสพติดจะมีแนวโน้มลดลง ก็ยังถือว่ายังมีจำนวนที่ยังสูง คือจากประมาณ 26,000 คน ลดลงเป็นประมาณ 23,000 คน ต่อปี แต่แนวโน้มเด็กที่ต้องคดียาเสพติดและถูกส่งเข้าสถานพินิจกลับมีแนวโน้มสูงขึ้น จากจำนวน 10,279 คน ในปี 2550 เป็นจำนวน 11,297 คน¹ ในปี 2551 ขณะเดียวกันจากการสำรวจของโครงการ Child Watch ในปีนี้แม้ว่าการพบเห็นการเสพยาเสพติดในสถานศึกษาจะมีแนวโน้มลดลงโดยรวมแต่ก็ยังมีเด็กถึงร้อยละ 13 ที่ยังพบเห็นการเสพยาเสพติดในสถานศึกษา

7. จับตาปัญหาแม่วัยรุ่น

ปัญหาแม่วัยรุ่นเป็นปัญหาซึ่งสังคมพึงจับตามากที่สุดในรอบปี จากสถิติหญิงวัยรุ่นอายุต่ำกว่า 19 ปีที่มาทำคลอด ซึ่งเพิ่มอย่างต่อเนื่องตลอดสี่ปีที่ผ่านมา และในปี 2551 ข้อมูลของโครงการ Child Watch



ประมาณการว่าจะมีหญิงวัยรุ่นมาทำคลอดราว 77,092 คน เพิ่มขึ้นจากปี 2550 ที่มีเพียง 68,385 คน ซึ่งปัญหาที่ตามมากับแม่วัยรุ่นนั้นมีมากมาย ทั้งความไม่พร้อมที่จะเลี้ยงลูก ปัญหาเศรษฐกิจเนื่องจากยังไม่มืงานทำ ไปจนถึงความเสี่ยงที่จะใช้เหล้าบุหรี่เพื่อลดความเครียด ดังนั้นปัญหาแม่วัยรุ่นจึงเป็นอีกปัญหาหนึ่งที่สังคมต้องเข้ามาให้ความสนใจทั้งในเชิงการป้องกันและแก้ไขเพื่อลดปัญหาสังคมที่อาจเกิดขึ้นในระยะยาว

8. คุณเด็ก...ไม่พอใส่

ตัวเลขเด็กที่ต้องคดีต่าง ๆ จนต้องเข้าสถานพินิจเพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่องนับตั้งแต่ปี 2547 ถึงปัจจุบัน โดยตัวเลขประมาณการในปี 2551 มีเด็กที่ต้องคดีต่าง ๆ และถูกส่งตัวเข้าสถานพินิจจำนวน 42,102 คน เพิ่มขึ้นจากในปี 2550 ที่มีจำนวน 40,653 คน โดยคดีที่เด็กกระทำความผิดเป็นอันดับต้น ๆ มีอาทิ คดีลักทรัพย์ คดียาเสพติด และคดีประทุษร้ายต่อชีวิตและร่างกาย เป็นต้น ซึ่งหากแนวโน้มยังคงเป็นเช่นนี้ จะไม่เพียงสะท้อนปัญหาความรุนแรงในกลุ่มเยาวชนเท่านั้น แต่ยังหมายความว่าปัญหาอีกมากมายที่ตามมาโดยเฉพาะกระบวนการดูแลเด็กในสถานพินิจให้กลับคืนสู่สังคมได้ ซึ่งเป็นภาระอันหนักยิ่ง และที่ผ่านมาก็มีปัญหามากมายที่เด็กในสถานพินิจหลายแห่งกลับมีพฤติกรรมรุนแรง เช่น ก่อเหตุประท้วงเผาทำลายทรัพย์สินในสถานพินิจที่เรามักได้ยินข่าวอยู่เป็นระยะ ๆ

9. เด็กไทยยังเครียด ? มองสังคม มองการเมืองติดลบ ?

เด็กไทยยังอยู่ในภาวะเครียดจำนวนไม่น้อย ผลการสำรวจในปี 2551 ของโครงการ Child Watch ชี้ว่า เด็กที่มีอาการเครียดจนปวดท้องหรือนอนไม่หลับในรอบ 1 ปีการศึกษาที่ผ่านมา มีจำนวนเฉลี่ยสูงถึงร้อยละ 30 โดยมีแนวโน้มภาวะเครียดสูงขึ้นตามระดับการศึกษา



จากเด็กประถมซึ่งมีภาวะเครียดร้อยละ 23 ถึงนิสิตนักศึกษาระดับ
อุดมศึกษาซึ่งตกอยู่ในภาวะเครียดถึงร้อยละ 40 นี่จึงเป็นอีกปัญหาหนึ่ง
ที่น่าจับตา โดยเฉพาะในปัจจุบัน ซึ่งมีปัญหาหุ้รุมเร้าเด็กมากขึ้น ตั้งแต่
ปัญหาการเรียนและการแข่งขันไปจนถึงปัญหาการมีงานทำภายใต้
ภาวะเศรษฐกิจที่ถดถอย ตลอดจนสภาพบ้านเมืองและการเมืองที่มีทั้ง
ความผันผวน ความรุนแรงและภาพลักษณ์ที่ติดลบต่อเด็ก โดย
จากผลการสำรวจของโครงการ Child Watch พบว่าเด็กกว่าร้อยละ 60
ในวัยมัธยม-อุดมศึกษาเห็นว่าบ้านเมืองของเรามีการทุจริตคดโกงใน
ระดับมาก จึงยังน่าเป็นห่วงว่าในปีหน้าอาจพบเด็กไทยตกอยู่ในภาวะ
เครียดมากยิ่งขึ้น

**ตารางแสดง : ร้อยละของเด็กที่มีอาการเครียดจนนอนไม่หลับ
หรืออาเจียน**

ระดับการศึกษา	ร้อยละ
ประถมศึกษา	22.85
มัธยมศึกษาตอนต้น	23.90
มัธยมศึกษาตอนปลาย	34.18
อาชีวศึกษา	30.62
อุดมศึกษา	39.59

10. เด็กไทย...ไม่ชอบไปโรงเรียน

ผลการสำรวจในรอบปีที่ผ่านมาให้ข้อมูลที่น่ากังวลอีกอย่างหนึ่ง
ว่า เด็กไทยมีทัศนคติที่แย่ลงต่อการเรียนรู้โดยผลการสำรวจของ
โครงการ Child Watch ในปีนี้พบว่ามึเด็กไทยโดยเฉลี่ยเพียงร้อยละ 27
ที่อ่านหนังสือเป็นงานอดิเรก นอกจากนี้อัตราส่วนเด็กที่ตอบว่าตนเอง
ชอบไปโรงเรียนในระดับมากก็ลดลงจากปีที่แล้วจากเฉลี่ยร้อยละ 43



เหลือเพียงร้อยละ 38 โดยเด็กวัยประถมศึกษายังชอบไปโรงเรียนสูงที่สุด และลดลงทันทีเมื่อขึ้นชั้นมัธยมศึกษา โดยเด็กระดับอาชีวศึกษามีอัตราการชอบไปสถานศึกษาของตนน้อยที่สุดคือเพียงร้อยละ 31 ทั้งนี้ สาเหตุการชอบไปโรงเรียนน้อยลง อาจมีสาเหตุมาจากหลายประการ ทั้งจากทัศนคติของเด็กเองต่อการเรียน ปรากฏการณ์การกวดวิชาในช่วงชั้นมัธยมที่ทำให้เด็กเห็นคุณค่าของการเรียนในชั้นเรียนน้อยลง การมีทัศนคติต่อการสอนของครู ไปจนถึงความเครียดต่อสภาพความรุนแรงในโรงเรียน โดยเฉพาะในประเด็นเรื่องความรุนแรงนี้ ผลการสำรวจในปี 2551 ระดับมัธยม - อุดมศึกษาพบว่าเด็กที่รู้สึกปลอดภัยเวลาไปโรงเรียนในระดับมาก มีเพียงร้อยละ 22 รวมทั้งอัตราเด็กที่เคยถูกทำร้ายร่างกายในโรงเรียนโดยเพื่อนนักเรียน ก็ยังมีอัตราสูงถึงร้อยละ 13-18 รวมทั้งเด็กที่เคยพบเห็นการพกพาอาวุธเข้ามาในโรงเรียน ก็ยังสูงถึงร้อยละ 21- 29 ซึ่งอาจเป็นสาเหตุสำคัญอีกส่วนหนึ่งที่ทำให้เด็กรู้สึกชอบการมาโรงเรียนน้อยลง

ตารางแสดง : ร้อยละของเด็กที่รู้สึกปลอดภัยมากเวลาไปโรงเรียน / วิทยาลัย / มหาวิทยาลัย

ระดับการศึกษา	ร้อยละ
ประถมศึกษา	40.74
มัธยมศึกษาตอนต้น	20.61
มัธยมศึกษาตอนปลาย	26.30
อาชีวศึกษา	22.20
อุดมศึกษา	22.10



ปัญหาเด็กไทยขาดไร้พื้นที่สร้างสรรค์

นอกจากข้อมูลสถานการณ์ด้านเด็กและเยาวชนดังกล่าวข้างต้นแล้ว ยังมีข้อมูลจากเอกสารชุด “พื้นที่สร้างสรรค์สำหรับเด็ก” ซึ่งจัดทำโดยมูลนิธิเพื่อการพัฒนาเด็กที่ระบุว่า “เด็กตกอยู่ในวงล้อมอันตราย” ด้วย โดยมีรายละเอียดเป็นภาพรูปธรรมดังต่อไปนี้

- ♦ **ที่บ้าน** พ่อแม่มักไม่สนใจเล่นกับลูก แต่มักปล่อยให้เด็กอยู่กับรายการทีวีที่มีแต่รายการบันเทิง มีภาพและเนื้อหารุนแรง ล่อแหลม เด็กท่องอินเทอร์เน็ตที่เข้าถึงเว็บไซต์ลามกง่ายตาย และอาจถูกล่อลวงจากคนแปลกหน้าในห้องแชท
- ♦ **รอบรั้วโรงเรียน** เต็มไปด้วยร้านเกม ร้านขายการ์ตูน (ลามก) และสถานบันเทิง (การพนัน ยาเสพติด และเหล้า)
- ♦ **สังคมที่กว้างขึ้นไปอีก** ขาดการลงทุนด้านเด็ก ละเลยการควบคุมจำกัดอันตรายจากสิ่งแวดล้อมรอบตัวเด็ก ตัวอย่างที่เราอาจรู้สึกคุ้นเคยคือ
 - เด็กไม่มีที่วิ่งเล่นอย่างอิสระและปลอดภัย
 - ไม่มีสถานที่สำหรับทำกิจกรรมดีๆ
 - ไม่มีเวทีให้แสดงออก (ห้องสมุด สนามกีฬา ลานกิจกรรม)
 - แหล่งเรียนรู้ทางศิลปวัฒนธรรม (พิพิธภัณฑ์ โบราณสถาน วัด) ถูกปล่อยให้เชย ล้าหลัง ไม่ดึงดูดใจเด็กเท่ากับห้างสรรพสินค้า
 - ไม่มีสวนสาธารณะหรือสวนสัตว์เพียงพอให้เด็กได้ศึกษาเรียนรู้ที่จะรักธรรมชาติรอบๆ ตัว
 - เด็กไม่มีปากเสียงที่จะร้องขอที่ยืนในสังคมจากผู้ใหญ่
 - เด็กไม่มีส่วนร่วมในการตัดสินใจในการสร้างสิ่งต่างๆ ให้กับเด็ก





ค่านิยมและสภาพแวดล้อมที่พึงประสงค์ ของสังคมไทยในสายตา และมุมมองของเยาวชน

เมื่อเดือนสิงหาคม 2549 ตัวแทนเด็กและเยาวชนจากทุกภูมิภาคของประเทศไทย ได้มาร่วมกันประชุมสมัชชาเยาวชนแห่งชาติ เพื่อแสดงความคิดเห็นในเรื่อง “ค่านิยมและสภาพแวดล้อมที่พึงประสงค์ของสังคมไทยในสายตาเยาวชน” โดยได้ร่วมกันระดมสมองคิด นำเสนอ แลกเปลี่ยน วิเคราะห์ และให้ข้อเสนอในประเด็นต่างๆ ได้แก่ เรื่องวิถีชีวิตและภูมิปัญญา เรื่องขนบธรรมเนียมประเพณี เรื่องค่านิยม คุณธรรมจริยธรรม เรื่องความหลากหลาย ความเชื่อ และศรัทธาในศาสนา เรื่องศิลปวัฒนธรรมของฉิ่น และเรื่องเครือข่ายเยาวชนกับวัฒนธรรม ได้ข้อสรุปซึ่งน่าสนใจและสะท้อนถึงความคิด ความรู้สึก และความมุ่งมั่นตั้งใจของเด็กและเยาวชนเหล่านั้นต่อเรื่อง “ค่านิยม” ซึ่งเป็นองค์ประกอบหนึ่งอันสำคัญยิ่งของ “วัฒนธรรม” ดังนี้

ความสำคัญของค่านิยม

1. ค่านิยมทำหน้าที่เป็นบรรทัดฐานหรือมาตรฐานของพฤติกรรมทั้งหลายของเรา เป็นตัวกำหนดการแสดงออกของพฤติกรรมของเราว่า สิ่งใดควรทำ ไม่ควรทำ

2. ค่านิยมทำหน้าที่เป็นแบบแผนสำหรับการตัดสินใจและแก้ไขข้อขัดแย้งต่างๆ เช่น ในบางกรณีที่บุคคลต้องเลือกทางใดทางหนึ่งระหว่างความถูกต้องกับความต้องการส่วนตน ค่านิยมในใจเขานั้นเองจะเป็นตัวตัดสิน

3. ค่านิยมทำหน้าที่เป็นแรงจูงใจหรือผลักดันของบุคคล เพื่อมุ่งไปสู่เป้าหมายตามค่านิยมนั้น



4. ค่านิยมเป็นได้ทั้งเหตุและผลของการเปลี่ยนแปลงในสังคม ค่านิยมจึงมีความสำคัญมาก เพราะส่งผลกระทบต่อกระเทือนถึงความเจริญหรือความเสื่อมของสังคมและความมั่นคงของชาติ สังคมที่มีค่านิยมเหมาะสมถูกต้อง เช่น ความซื่อสัตย์ เสียสละ ขยันหมั่นเพียร สามัคคี สังคมนั้นย่อมเจริญก้าวหน้า

“ค่านิยมเปลี่ยน” คือสาเหตุสำคัญ ที่ทำให้เยาวชนเบี่ยงเบนทางด้านวัฒนธรรม

◆ **ด้านเศรษฐกิจ**

เป็นระบบที่เน้นเงินเป็นใหญ่ ทำให้วัฒนธรรมถูกคุกคาม ในระบบทุนนิยมผ่านทางการพัฒนาและผ่านสื่อต่างๆ

◆ **ด้านการศึกษา**

การจัดการศึกษาทั้งในระบบและนอกระบบต่างล้มเหลว ไม่สามารถสร้างคนให้เท่าทันสภาพสังคมที่เปลี่ยนแปลงไป ไม่สามารถวิเคราะห์ปัญหาและแสวงหาทางออกได้

◆ **ด้านสังคม**

มีการทำลายรากฐานวัฒนธรรมที่หลากหลายในสังคมไทย และขาดกระบวนการสืบสานทางด้านวัฒนธรรมที่มีประสิทธิภาพ

◆ **สถาบันครอบครัว**

การให้การศึกษแก่ครอบครัวมีน้อยและไม่ให้ความสำคัญ ทำให้ครอบครัวไม่สามารถสร้างภูมิคุ้มกันทางด้านวัฒนธรรมให้ลูกหลานได้ พ่อแม่ ครู อาจารย์ ในฐานะผู้ถ่ายทอดก็อ่อนแอ



♦ **สถาบันทางศาสนา**

การเบี่ยงเบนของวัยรุ่นที่มีต่อศาสนา พ่อแม่ไม่มีศีลธรรม ไม่อบรมสั่งสอน เยาวชนด้อยโอกาสทางการศึกษา ทำให้แยกค้ำว้างมวงายกับความเชื่อไม่ได้ ผู้นำศาสนาสอนไม่ตรงกับหลักคำสอน เยาวชนขาดความเชื่อมั่นในผู้นำ ผู้นำไม่เห็นความสำคัญของเยาวชนและไม่ยอมรับความคิดเห็นของเยาวชน

♦ **สถาบันที่เกี่ยวข้องกับวัฒนธรรมประเพณีอ่อนแอ**

ความก้าวหน้าด้านเทคโนโลยีทำให้ชุมชนมีความเชื่อและความเคร่งครัดในเรื่องวัฒนธรรมประเพณีลดลงไป มีค่านิยมเปลี่ยนแปลงไป

หมายเหตุวัฒนธรรม “ความก้นสมัย”

กระจอกอีกด้านและผลข้างเคียงไม่พึงประสงค์ที่มีต่อเด็กและเยาวชน

การพัฒนาประเทศให้ทันสมัยตลอดระยะเวลาหลายสิบปีที่ผ่านมาของประเทศไทยมิได้มาพร้อมกับเครื่องจักรและเทคโนโลยีใหม่ๆ เท่านั้น แต่ยังมาพร้อมกับลักษณะทางวัฒนธรรมใหม่ที่ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงวิถีชีวิต ความเชื่อ และค่านิยมของสังคมด้วยโดยไม่รู้ตัว ซึ่งลักษณะของวัฒนธรรมใหม่ที่ว่านี้มีองค์ประกอบที่สำคัญ คือ

1. **ความเหนือกว่า** วัฒนธรรมใหม่จะดีค่าสิ่งต่างๆ มาเปรียบร้อยแล้วว่าเหนือกว่าของเก่า เช่น น้ำอัดลมดีกว่าน้ำเปล่า การใช้ปุ๋ยเคมี ยาฆ่าแมลง และแทรกเตอร์ให้ผลสูงกว่าการควบคุมด้วยระบบนิเวศและแรงงานสัตว์ ฯลฯ



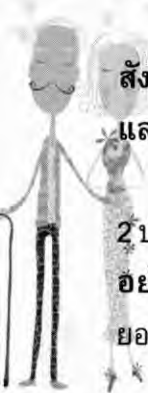
2. **ค่านิยมการบริโภค** คือความพยายามให้ทุกสิ่งทุกอย่างที่จะทำกำไรให้แก่ผู้ผลิตและผู้ขายหรือผู้บริการ กลายเป็นความต้องการของประชาชนและสถาบันต่างๆ ในสังคม การบริโภคได้ขยายขอบเขตออกไปอย่างไม่มีขีดจำกัดรวมทั้งการบริโภคคามารมณ์ที่จะกระตุ้นให้ขายและหญิงใช้จ่ายเพื่อกิจกรรมการกระตุ้นแรงขับทางเพศด้วย

3. **ปัจเจกบุคคล** เน้นถึงการประสพผลสำเร็จทางวัตถุของบุคคล ควบคู่ไปกับการแก่งแย่งแข่งขัน โดยไม่คำนึงถึงผลเสียที่จะเกิดแก่บุคคลอื่นหรือสังคม นอกจากนี้เด็กยังถูกมองเป็นผู้บริโภคเป้าหมายเท่ากับเป็นการมุ่งเน้นการใช้ประโยชน์จากเด็กโดยตรง

ลักษณะทางวัฒนธรรมทั้ง 3 ประการ ได้เข้าครอบงำโดยผ่านจากประเทศอุตสาหกรรมสู่ประเทศไทย โดยเริ่มจากการครอบงำทางวัฒนธรรมในเมือง แล้วแผ่ออกไปสู่ชนบทอย่างรวดเร็วจนแทบไม่น่าเชื่อจะเห็นได้ว่าในปัจจุบันนั้น เกือบจะไม่มีหมู่บ้านใดหลุดลอดออกไปจากการยอมรับความเหนือกว่า ค่านิยมการบริโภค และลักษณะปัจเจกบุคคล ไม่ว่าจะเป็นการผลิต การอุปโภคบริโภค หรือการพักผ่อนหย่อนใจ เป็นต้น

ดังนั้นความหมายของ สังคมข้อมูลข่าวสารในขณะนี้ก็คือ สังคมที่มีความสามารถในการใช้สื่อเพื่อครอบงำทางวัฒนธรรม และจิตสำนึกอย่างได้ผลนั่นเอง

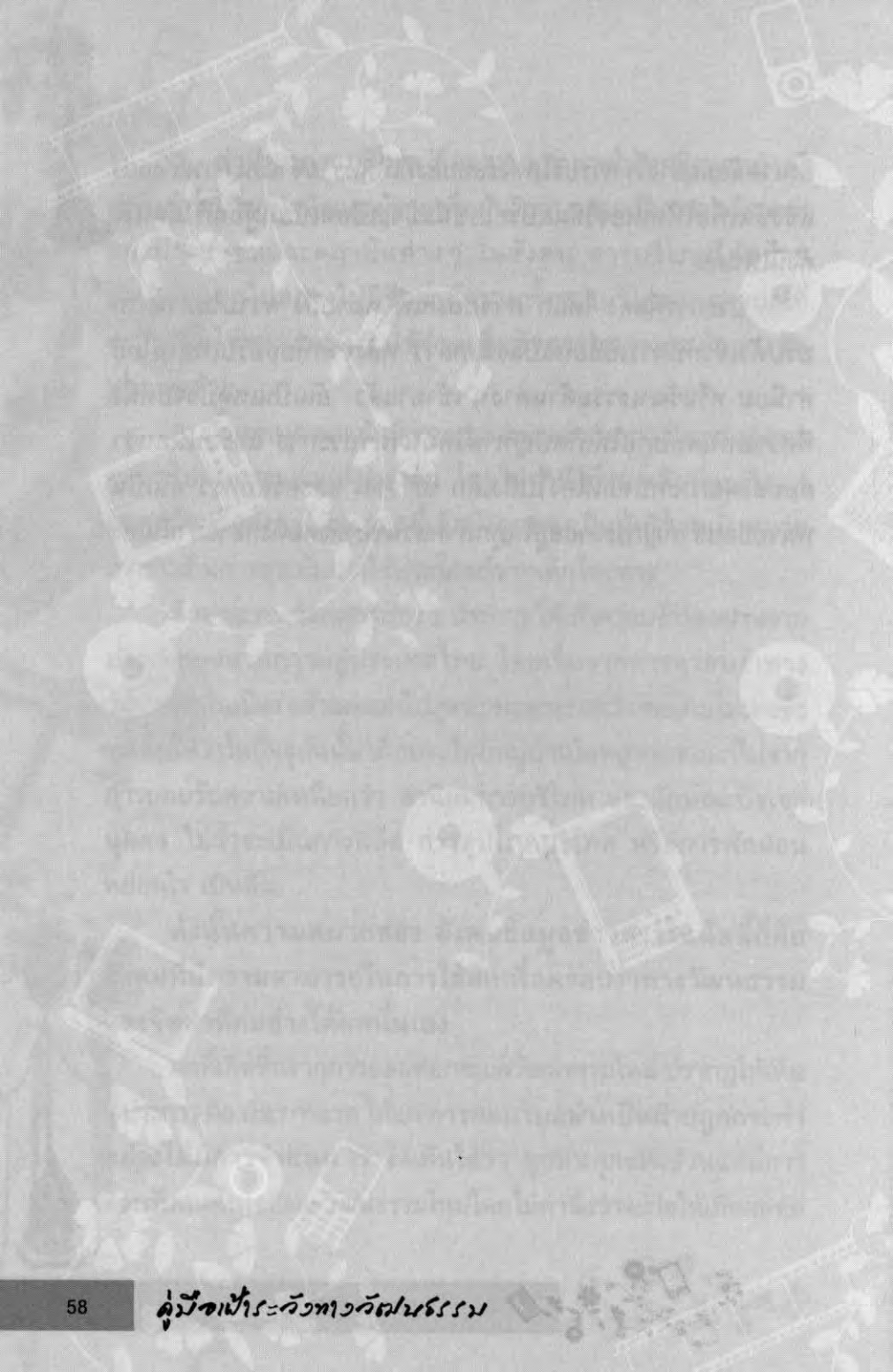
ผลที่เกิดขึ้นจากการยอมรับกระแสวัฒนธรรมใหม่ ปรากฏให้เห็น 2 ประการ คือ ประการแรก ได้แก่ การยอมรับอย่างเป็นทางการอย่างไม่มีเงื่อนไข เราจึงเห็นได้ว่า ทุกหนทุกแห่งล้วนแต่มีการยอมรับเทคโนโลยีและวัฒนธรรมใหม่โดยไม่คำนึงว่าจะก่อให้เกิดผลต่อ



สิ่งแวดล้อมอย่างไร การบริโภคใช้สอยสิ่งที่เกินความจำเป็น การแก่งแย่งแข่งขันเพื่อให้ตนเองได้ผลประโยชน์แม้จะเบียดเบียนผู้อื่นก็ไม่สนใจ ดังนี้ เป็นต้น

ประการที่สอง ได้แก่ การยอมแพ้ หมายถึง ความไม่สามารถปรับตัวเข้ากับการเปลี่ยนแปลงดังกล่าว หลังจากที่ยอมรับเทคโนโลยี ค่านิยม หรือวัฒนธรรมด้านต่างๆ เข้ามาแล้ว อันเป็นเหตุปัจจัยหนึ่ง ที่ความทันสมัยก่อให้เกิดปัญหาสังคมนานาประการ และแน่นอนว่า ย่อมส่งผลกระทบต่อเนื่องไปถึงเด็ก เยาวชน และครอบครัว อันเป็น หน่วยย่อยสำคัญกระจายอยู่ในทุกภาคส่วนของสังคมดังกล่าวมานั้นเอง





การศึกษานี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาถึงผลกระทบของการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศต่อการเรียนรู้ของนักเรียนในระดับประถมศึกษาปีที่ ๕ ในโรงเรียนประถมศึกษาแห่งหนึ่ง ในจังหวัดนนทบุรี

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงปริมาณ โดยใช้แบบสอบถามเป็นเครื่องมือในการเก็บข้อมูล โดยกลุ่มตัวอย่างประกอบด้วยนักเรียนชายและหญิงในระดับประถมศึกษาปีที่ ๕ จำนวน ๓๐ คน

การวิเคราะห์ข้อมูลใช้วิธีการหาค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบค่าที (t-test) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ

ผลการวิจัยพบว่า การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศมีผลต่อการเรียนรู้ของนักเรียนในระดับประถมศึกษาปีที่ ๕ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ (p < 0.05) โดยเฉพาะอย่างยิ่งในด้านความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับเนื้อหาบทเรียน

นอกจากนี้ยังพบว่า นักเรียนที่เรียนโดยใช้เทคโนโลยีสารสนเทศมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่านักเรียนที่เรียนโดยไม่ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ

ดังนั้น การส่งเสริมและสนับสนุนการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศในการเรียนการสอนจึงเป็นสิ่งจำเป็นและสำคัญต่อการพัฒนาคุณภาพการเรียนรู้ของนักเรียนในระดับประถมศึกษา

บทที่ 3

แนวทางการส่งเสริมวัฒนธรรม สำหรับเด็กและเยาวชน



“สิ่งที่สำคัญที่สุดในการแก้ปัญหาสังคม คือ การใช้วัฒนธรรม
วิถีชีวิต ค่านิยม ให้ทุกฝ่ายที่ทำงานด้านวัฒนธรรม ต้องเข้ามาช่วย
ในการใช้การเปลี่ยนแปลงเรื่องของวิถีคิด เพื่อย้อนกลับไปสู่ค่านิยม
ที่ดีงามที่มีในสังคม เช่น วันนี้ทุกฝ่ายอยากเห็นความปรองดอง
สมานฉันท์ และความสามัคคีของคนในชาติ ซึ่งผมเชื่อว่าสามารถทำให้
เกิดขึ้นได้ ถ้าเราทำให้คนส่วนใหญ่หันกลับไปเห็นความสำคัญของ
วัฒนธรรมของคนไทย ที่รักความสงบ รักสันติ ยอมรับความหลากหลาย
และความแตกต่างที่มีอยู่ในสังคม ซึ่งจะมีส่วนช่วยแก้ปัญหาความขัดแย้ง
ในสังคมที่เกิดขึ้นได้”

นายอภิสิทธิ์ เวชชาชีวะ

นายกรัฐมนตรี

กล่าวไว้ในพิธีเปิดการสัมมนา

เรื่อง ทิศทางประเทศไทยในมิติวัฒนธรรม

ซึ่ง กระทรวงวัฒนธรรม (วธ.)

จัดขึ้นที่ศูนย์วัฒนธรรมแห่งประเทศไทย

เมื่อวันที่ 15 มกราคม 2552





บทที่ 3

แนวทางการส่งเสริมวัฒนธรรม สำหรับเด็กและเยาวชน

ภาพรวมเด็กและเยาวชนกลุ่มต่างๆ ในสังคมไทย
และข้อเสนอแนะในการแก้ปัญหา

ปกติแล้ว การพัฒนาเด็กและเยาวชนโดยทั่วไปได้มีการแบ่งกลุ่มการพัฒนาตามช่วงอายุและสภาวะความเป็นอยู่ เพื่อประโยชน์ในการจัดบริการที่ตอบสนองพัฒนาการของเด็กและเยาวชนแต่ละวัย ครอบคลุมไปถึงการคุ้มครองทางกฎหมาย ดังนี้

1. การแบ่งกลุ่มตามช่วงอายุ ได้แก่ กลุ่มเด็กอายุต่ำกว่า 5 ปี กลุ่มเด็กอายุ 6-14 ปี และกลุ่มเยาวชนอายุ 15-25 ปี
2. การแบ่งกลุ่มตามสภาวะความเป็นอยู่ ได้แก่
 - 2.1 เด็กในภาวะยากลำบาก คือ บุคคลที่มีอายุต่ำกว่า 18 ปี บริบูรณ์ ประสบปัญหาและไม่ได้รับการตอบสนองความต้องการพื้นฐาน จำเป็นต้องได้รับความช่วยเหลือจากสังคมเป็นพิเศษอย่างมากเพื่อให้สามารถดำรงชีวิตได้อย่างเป็นปกติสุข



2.2 เด็กที่มีความสามารถพิเศษ คือ เด็กที่มีศักยภาพและความสามารถพิเศษทางด้านกีฬา ดนตรี ศิลปะ ภาษาศาสตร์ คณิตศาสตร์ และวิทยาศาสตร์

2.3 กลุ่มปกติทั่วไป คือ เด็กและเยาวชนที่มีได้อยู่ในกลุ่มที่ 1 และ 2

กลุ่มเด็กและเยาวชนในภาวะเสี่ยงหรือมีพฤติกรรมไม่เหมาะสม เป็นกลุ่มเด็กและเยาวชนที่ตกเป็นเหยื่อจากสิ่งมอมเมาและอบายมุขต่าง ๆ ซึ่งภาวะความเปลี่ยนแปลงทางสังคมอย่างรวดเร็ว การขาดการลั่นกรองเลือกสรรในการบริโภค รวมทั้งการขาดภูมิคุ้มกันที่เข้มแข็งขาดการใช้วิจารณญาณในการตัดสินใจ คิดวิเคราะห์ และเลือกปฏิบัติ ทำให้เด็กและเยาวชนกลุ่มนี้ ถูกสังคมมองเป็นผู้มีปัญหาและสร้างปัญหาสังคม ทั้งที่แท้จริง พวกเขาเป็นเหยื่อของการแสวงหาประโยชน์มากกว่าและจำเป็นอย่างยิ่งที่ต้องป้องกันและแก้ไขเร่งด่วน โดยแบ่งพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสมออกเป็น 8 ประเภท ได้แก่

1. การดื่มสุรา และสูบบุหรี่
2. การติดยาเสพติด
3. การเล่นพนัน
4. การใช้สื่อที่ไม่เหมาะสม และการแสดงออกทางเพศ
5. การตกเป็นเหยื่อการบริโภคสินค้าฟุ่มเฟือยและมั่วสุมทางเพศ
6. การติดเกมออนไลน์
7. การเที่ยวเตร่ในสถานบริการและสถานบันเทิงต่าง ๆ
8. เด็กและเยาวชนที่ทะเลาะวิวาท และใช้ความรุนแรง





ภาพรวมข้อเสนอแนะแนวทางป้องกันและแก้ไขปัญหา
ว่าด้วยภาพรวมของเด็กและเยาวชนไทยดังกล่าว

ปัญหาเด็กและเยาวชนในภาวะเสี่ยงหรือพฤติกรรมไม่เหมาะสม
ตกเป็นเหยื่อของสิ่งมอมเมา ควรดำเนินการในเชิงป้องกันแก้ไขปัญหา
เฉพาะกลุ่มดังนี้

1. สนับสนุนให้มีการจัดการประชุมวาระแห่งชาติเรื่องเด็กและ
เยาวชน

2. เร่งรัดทบทวนแหล่งบริการ สถานบริการสิ่งมอมเมาเด็กและ
เยาวชนที่จำหน่ายเหล้า บุหรี่ สารเสพติด การให้บริการเกมออนไลน์
เป็นต้น

3. ส่งเสริมการจัดเพิ่มพื้นที่และเวลาให้เด็กและเยาวชนได้แสดง
ศักยภาพความสามารถในรูปแบบต่างๆ ตามความสนใจและความต้องการ
ตามวัยอันเหมาะสมของเด็กและเยาวชน โดยให้ชุมชน สังคม โดยเฉพาะ
ภาคธุรกิจ ภาคเอกชน และภาคประชาชน มีส่วนร่วมในการปฏิบัติการ
และภาครัฐสนับสนุน รวมทั้งมีการติดตามผลต่อเนื่อง

4. ให้สื่อมวลชนสนับสนุนเผยแพร่กิจกรรมความดีความสามารถ
ของเด็กและเยาวชนที่หลากหลายผ่านสื่อต่างๆ ให้ต่อเนื่องเพิ่มขึ้น และมี
สถานีโทรทัศน์ สถานีวิทยุเพื่อเด็กและเยาวชนที่ชัดเจน

5. เร่งรัดการบังคับใช้กฎหมายที่เกี่ยวข้องกับเด็กและเยาวชนให้
เข้มงวดทบทวนในทางปฏิบัติ เช่น พระราชบัญญัติการกระทำความผิด
เกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ. 2550 เพื่อป้องกันเนื้อหาสื่อออนไลน์
ที่ไม่เหมาะสม และพระราชบัญญัติคุ้มครองเด็ก พ.ศ. 2546 สร้างเสริม
ภูมิคุ้มกันเด็กและเยาวชน ครอบครัวยุให้เข้มแข็ง โดยการส่งเสริม
ศักยภาพให้ครอบครัวมีทักษะในการเลี้ยงดูลูกหลาน รู้จักเฝ้าระวัง



ตั้งรับต่อสถานการณ์การเปลี่ยนแปลงของสังคม โดยกระทรวง
การพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์ กระทรวงสาธารณสุข และ
กระทรวงศึกษาธิการ ร่วมดำเนินการ

6. สนับสนุนการจัดระบบการดูแลช่วยเหลือนักเรียน เพื่อพัฒนา
คุณภาพชีวิตและแก้วิกฤตสังคม ซึ่งดำเนินการโดยกระทรวงศึกษาธิการ

7. สนับสนุนให้มีการจัดตั้งสภาเด็กและเยาวชน ในระดับ
ต่างๆ ทั้งในโรงเรียน ชุมชน จังหวัด และระดับชาติ โดยอาศัย
พระราชบัญญัติส่งเสริมการพัฒนาเด็กและเยาวชน พ.ศ.2550 และ
มีกระทรวงการพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์เป็นหน่วยงาน
ประสานดำเนินการ



“การแก้ไขปัญหาการศึกษาและวัฒนธรรม จะมองการแก้ไข
ปัญหาในโรงเรียนอย่างเดียวไม่เพียงพอ ต้องยอมรับว่า พื้นที่ที่เกี่ยวข้อง
กับความเสี่ยงต่อพฤติกรรมและค่านิยม ปัจจุบันมีความหลากหลาย
บทบาทที่มีความสำคัญมากที่สุดอีกอย่างหนึ่ง คือ สื่อต่างๆ ที่มีอิทธิพล
สูงมากต่อหลักคิด วิธีคิด และแนวปฏิบัติของวิถีชีวิตของคน ดังนั้น
การทำงานในส่วนนี้ รัฐบาลจึงมีแนวทางที่จะเข้าไปเพิ่มพื้นที่ของสื่อ
สร้างสรรค์ โดยเฉพาะสำหรับเด็กและเยาวชน โดยจะมีการขอความร่วมมือ
ไปยังสื่อสารมวลชน เพิ่มพื้นที่สื่อที่ดี รวมทั้งสร้างแหล่งเรียนรู้วัฒนธรรม
ในชุมชน ซึ่งจะเป็นหัวใจสำคัญ ในการสร้างค่านิยมที่ดี”

นายอภิสิทธิ์ เวชชาชีวะ

นายกรัฐมนตรี

กล่าวไว้ในพิธีเปิดการสัมมนา

เรื่อง ทิศทางประเทศไทยในมิติวัฒนธรรม

ซึ่ง กระทรวงวัฒนธรรม (วธ.)

จัดขึ้นที่ศูนย์วัฒนธรรมแห่งประเทศไทย

เมื่อวันที่ 15 มกราคม 2552



แนวความคิดพื้นฐานเกี่ยวกับการพัฒนาเด็ก

1. การพัฒนาเด็กต้องอาศัยแนวความคิดตามรัฐธรรมนูญแห่งราชอาณาจักรไทย พ.ศ. 2540 และอนุสัญญาว่าด้วยสิทธิเด็กเป็นพื้นฐาน หรือที่เรียกว่า อาศัย “สิทธิ” เป็นหลัก (rights based) และครอบคลุมเด็กทุกคนการพัฒนาเด็กที่อาศัย “สิทธิ” นี้อย่างน้อยต้องคำนึงถึงหลัก 4 ประการคือ

(ก) ทุกอย่างต้องดำเนินการโดยเห็นประโยชน์สุขของเด็กเป็นสิ่งสำคัญ (*best interest of the child*)

(ข) การให้เด็กต้องอยู่รอดและได้รับการคุ้มครองและพัฒนา (*survival, protection and development*)

(ค) ต้องไม่มีการเลือกปฏิบัติหรือเหยียดเด็ก หรือดูถูกเด็กว่าเป็นผู้น้อยที่ไร้สิทธิไร้เสียง (*non – discrimination*)

(ง) เด็กต้องมีส่วนร่วม (*participation*) เฉพาะอย่างยิ่งในเรื่องที่จะมีผลกระทบต่อเด็กเอง

2. เด็กต้องได้รับการพัฒนาอย่างเป็นองค์รวม (**total and holistic development**) หมายความว่า เด็กต้องได้รับการพัฒนาครบทุกด้าน ทุกมิติ คือ กาย ใจ จิต อารมณ์ สติปัญญา สังคม และจริยธรรม คุณธรรม หรือจิตวิญญาณ บริการและกิจกรรม ต้องสมานและบูรณาการทุกด้านเข้าด้วยกัน โดยไม่ละเว้นด้านใดด้านหนึ่ง

3. การพัฒนาเด็กต้องอาศัยสหวิทยาการ (**multidisciplinary**) การบูรณาการระหว่างกระทรวงหรือหน่วยงาน (**multicultural**) และท่ามกลางวิถีชีวิตที่หลากหลาย (**cultural diversity**) เพื่อให้เด็กได้รับการพัฒนาครบถ้วนอย่างเหมาะสมรอบด้านตามวัย



4. การพัฒนาเด็กต้องคำนึงถึงปัจจัยรอบด้านที่สัมพันธ์และกระทบต่อเด็ก รวมทั้งการปฏิสัมพันธ์ของเด็กกับปัจจัยเหล่านี้เริ่มตั้งแต่ครอบครัว สถาบันการศึกษา สถาบันสังคมและเศรษฐกิจ วัฒนธรรมและศาสนา ชุมชน สิ่งแวดล้อม นโยบายรัฐและนโยบายของรัฐบาล รวมไปถึงโลกาภิวัตน์ในรูปแบบต่างๆ และการพัฒนาของเทคโนโลยี เป็นต้น

5. ต้องเข้าใจว่าการพัฒนาเด็กและพัฒนาคนเป็นกระบวนการที่ต่อเนื่อง ตั้งแต่ก่อนปฏิสนธิ จนถึงช่วงสุดท้ายของชีวิต มีการซึมซับโยงใยระหว่างพันธุกรรม สิ่งแวดล้อม และการเลี้ยงดูอบรม ซึ่งจะมีความค่อยเป็นค่อยไป และมีกระบวนการเปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลาอย่างเป็นพลวัต

6. ในแต่ละช่วงชีวิตมีลักษณะเด่น และมีจุดวิกฤตของการพัฒนา อาทิ ช่วงแรกของชีวิต เป็นการพัฒนาสมอง พัฒนาการเจริญเติบโต และการประสานกันของกล้ามเนื้อและการสัมผัส การอยากรู้อยากเห็น และการเรียนรู้ ต่อจากนั้นเป็นการเรียนรู้วิธีการควบคุมพฤติกรรมและวินัยในตนเอง การเรียนรู้เจตคติและค่านิยมต่างๆ รวมทั้งจริยธรรม เมื่ออยู่ในวัยก่อนวัยรุ่นและวัยรุ่น ก็ต้องเพิ่มค่านิยม เจตคติทางเพศ ความต้องการทางเพศ รวมทั้งการเรียนรู้เกี่ยวกับการพึ่งตนเองมากขึ้น เป็นต้น ในการพัฒนาเด็ก บุคคลที่เกี่ยวข้องต้องเข้าใจขั้นตอนการพัฒนาตามวัย ซึ่งสังคมต้องตอบสนองความต้องการพื้นฐานดังกล่าว และจัดสิ่งแวดล้อมที่ปลอดภัยและที่เอื้อต่อการพัฒนารวมทั้งมีกระบวนการ และวิธีการที่เหมาะสม



7. เป้าหมายสำคัญ นอกจากการพัฒนารอบด้านอย่างสมดุล และเป็นองค์รวมแล้ว คือการเสริมสร้างให้เด็กแต่ละคนได้พัฒนาเต็มศักยภาพของตน และพัฒนาการมีส่วนร่วมของตนในเรื่องที่เกี่ยวข้อง และเอื้อให้เด็กมีวุฒิภาวะ สามารถพึ่งพาตนเองทางสังคม เศรษฐกิจ และการปกครองตนเองได้ตามลำดับ

8. ในทุกวิถีปฏิบัติที่เกี่ยวข้องกับเด็ก ต้องคำนึงถึงประโยชน์สุข ศักดิ์ศรีและคุณค่าของเด็กในฐานะเป็นมนุษย์ให้เป็นหลักการสำคัญ

9. การพัฒนาเด็กต้องคำนึงถึงฐานร่วมกัน ของการพัฒนาที่มาจากครอบครัว (family based) มาจากชุมชน (community based) มาจากลักษณะของพื้นที่ (area based) และมาจากฐานความรู้ (knowledge based)

10. การจัดสรรและการใช้ทรัพยากร ทั้งเงิน วิชาการ บุคลากร สถานที่ และโอกาส ต้องเน้นการป้องกันปัญหาและเสริมสร้างพัฒนาเด็กควบคู่กับการแก้ไขปัญหา

11. เด็กสามารถมีพลังการคิดและพลังสร้างสรรค์ได้ตามวัย และสามารถเป็นส่วนหนึ่งของพลังสังคมที่จะมีส่วนร่วมรับผิดชอบต่อสังคมส่วนรวม





ผลการวิจัยเรื่อง “การประมวลสถานการณ์ปัญหาเด็กในมิติทางวัฒนธรรม และข้อเสนอต่อบทบาทของกระทรวงวัฒนธรรมในการพัฒนาเด็ก” หรือที่เรียกสั้นๆ ว่า “เด็กไทยในมิติวัฒนธรรม” ซึ่งสถาบันรามจิตติ โดย ดร.อมรวิรัช นาคทรพรพ ได้จัดทำเพื่อเสนอต่อกลุ่มเฝ้าระวังทางวัฒนธรรม กระทรวงวัฒนธรรม ได้เสนอภาพรวมในเชิงยุทธศาสตร์เพื่อวางแนวทางในการแก้ไข ป้องกัน และพัฒนาเด็กและเยาวชน โดยเสนอหลัก 6 ประการหลักเพื่อเป็นหนทางปฏิรูปสังคมไทย ไว้ดังนี้

1. กำหนดวาระแห่งชาติเรื่องความเข้มแข็งของครอบครัว
2. สร้างวัดให้เข้มแข็ง สร้างยุทธศาสตร์เยาวชนผ่านวัด
3. ทำสังคมให้น่าอยู่สำหรับเด็ก เปิดพื้นที่ดีๆ ให้เด็กแสดงออก
4. ปรานีสื่อลามก คุ่มพื้นที่ชั่ว จัดระเบียบสื่อและอินเทอร์เน็ต
5. สร้างโรงเรียนในฝันคือโรงเรียนที่สอนชีวิตคู่สอนหนังสือ
6. สามัคคีธรรมทางการเมืองเพื่อขับเคลื่อนเรื่องเด็ก

ทั้งนี้ ได้กำหนดยุทธศาสตร์หลัก คือ การขับเคลื่อนผ่านการเรียนรู้และการมีส่วนร่วมของภาคีต่าง ๆ อาทิ ครอบครัว วัด โรงเรียน สื่อ ภาคเอกชน ฯลฯ โดยมีเป้าหมายเชิงบูรณาการต่อการเรียนรู้และผลลัพธ์การเรียนรู้ทั้งใน 5 มิติ คือ

- ◆ ในมิติด้านศาสนาและครอบครัว จะต้องสอนให้เด็กและเยาวชน “รักตน รักครอบครัว สุขกับตนเอง สุขกับการให้”
- ◆ มิติด้านการบริโภค ต้องทำให้เด็กรู้จัก “กินพอดี อยู่พอดี มีปัญญาเท่าทัน”

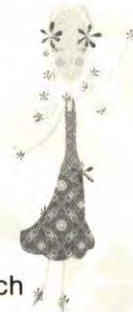


- ◆ ด้านมิตินิยมเรื่องเพศ ต้องสอนให้เด็ก “รู้จักคุณค่า รู้อัตลักษณ์เพศ รู้อันตราย รู้ปฏิเสธ รู้ป้องกัน”
- ◆ ในมิติการบริหารการเงินและจัดการความเสี่ยง ต้องสอนให้เด็ก “ใช้เป็น เก็บเป็น ไม่เป็นหนี้ หนีความเสี่ยงเสี่ยงอบายมุข”
- ◆ ในมิติความเข้าใจทางวัฒนธรรม ต้องสอนให้เด็ก “รู้เรา รู้เขา สมานฉันท์ เท่าเทียม”

ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมเกี่ยวกับกลุ่มเป้าหมาย

- ◆ ในแง่กลุ่มเป้าหมาย จากงานวิจัยชี้ว่า เยาวชนช่วงอายุ 11-12 ปี เป็นกลุ่มหัวเลี้ยวหัวต่อสำคัญ ดังนั้นการดำเนินงานด้านเยาวชน จะเป็นกิจกรรมพัฒนา หรือกิจกรรมส่งเสริมการแสดงผลต่าง ๆ ก็ดี ควรให้ความสำคัญกลุ่มเป้าหมายที่เป็นเยาวชนในช่วงอายุ 11-12 ปี หรือประมาณ ม.1-ม.2 นี้ เป็นพิเศษ
- ◆ เป้าหมายสำคัญน่าจะเป็นการทำให้เด็กและเยาวชนมีทักษะชีวิต และทางออกหรือทางเลือกที่ดีในการรับมือกับปัจจัยหรือเหตุการณ์ต่างๆ ที่เข้ามาทำลายชีวิต เช่น สภาพครอบครัวที่ไม่ปรองดอง ความเครียดจากการแข่งขันในการเรียน กระแสโฆษณาที่รุมเร้าความอยากได้อยากมี การมีสติ รู้เท่าทันอารมณ์และความต้องการทางเพศท่ามกลางแรงยั่วจากสื่อต่างๆ เป็นต้น

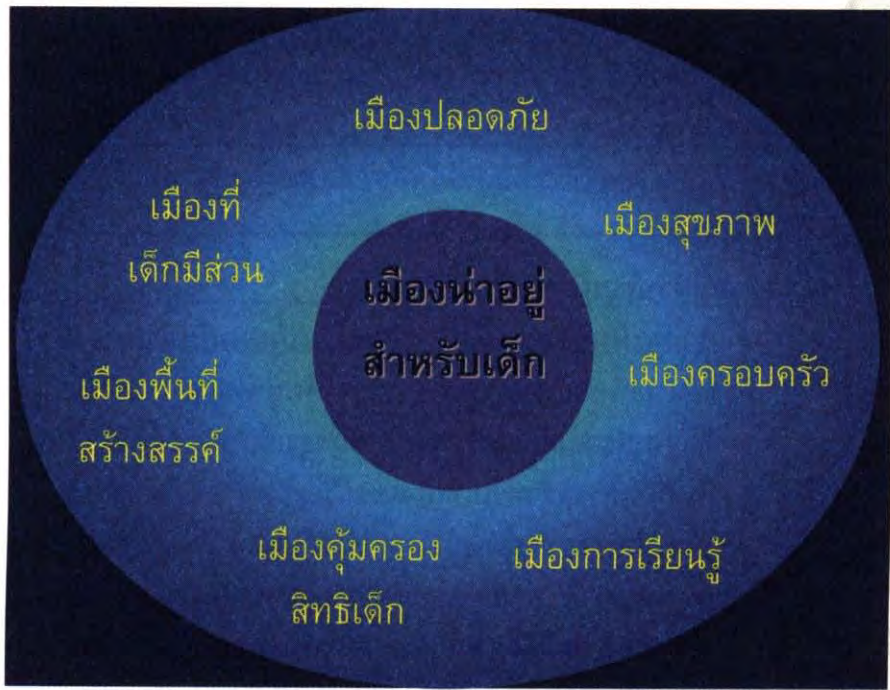




ยุทธศาสตร์ “เมืองน่าอยู่สำหรับเด็ก”

ข้อเสนอแนะเชิงยุทธศาสตร์จาก Child Watch

ดร.อมรวิชัย นาคทรพรพ หัวหน้าโครงการ Child Watch ระดับประเทศ ภายใต้การสนับสนุนของสำนักงานกองทุนสนับสนุนการวิจัย และสำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ ได้ให้ข้อเสนอแนะแนวทางการพัฒนายุทธศาสตร์เมืองน่าอยู่สำหรับเด็กระดับจังหวัดไว้อย่างน่าสนใจ ดังนี้



ยุทธศาสตร์ “เมืองน่าอยู่สำหรับเด็ก”

- ◆ เพื่อผลักดันยุทธศาสตร์การพัฒนาเด็กและเยาวชนในระดับจังหวัดให้เป็นรูปธรรม
- ◆ ภายใต้กรอบแนวคิดที่ครอบคลุมมิติการพัฒนาเด็กอย่างครบถ้วน ทั้งด้านสิทธิพื้นฐาน ด้านครอบครัว ด้านการเรียนรู้ ไปจนถึงด้านการจัดพื้นที่ทางสังคมที่เอื้อต่อการใช้ชีวิตอย่างมีคุณภาพของเด็ก
- ◆ พร้อมด้วยการมีมาตรการที่นำไปสู่การเปลี่ยนแปลงเชิงระบบอย่างเป็นรูปธรรม ตลอดจนการมีเครื่องมือและตัวบ่งชี้ผลกระทบที่ชัดเจน

เมืองน่าอยู่สำหรับเด็ก : เมืองปลอดภัย

- ◆ **ความเป็นจังหวัดที่ส่งเสริมความปลอดภัยสำหรับเด็ก**
เช่น การออกแบบทางกายภาพให้ถนนหนทาง โรงเรียน มีความปลอดภัยสำหรับการใช้งานของเด็ก การลดพื้นที่เสี่ยง พื้นที่อันตรายสำหรับเด็กในเขตเมือง
- ◆ **ประเมินผลจากสถิติอุบัติเหตุที่เกิดกับเด็กในโรงเรียน** ชุมชน ถนนหนทางที่ลดลง สถิติอาชญากรรมที่เยาวชนเข้าไปเกี่ยวข้อง สถิติการละเมิดทางเพศ ตลอดจนการสำรวจความรู้สึกปลอดภัยในการใช้ชีวิตประจำวันของเด็ก เป็นต้น



เมืองน่าอยู่สำหรับเด็ก : เมืองสุขภาพ

- ◆ **ความเป็นจังหวัดที่ส่งเสริมเรื่องสุขภาพพลานามัยของเด็ก** เช่น การปรับปรุงบริการสุขภาพสำหรับเด็ก การมีมาตรการพิเศษในการดูแลสุขภาพเด็กกลุ่มเสี่ยง เช่น กลุ่มพ่อแม่วัยรุ่น เด็กพิการ เด็กต่างด้าว การรณรงค์ด้านสุขภาพอื่นๆ เช่น การรณรงค์ลดละเลิกเหล้าบุหรี่ในวัยรุ่น การรณรงค์เรื่องนิสัยการกินและการบริโภคอาหารสุขภาพ การรณรงค์เรื่องการออกกำลังกาย
- ◆ **ประเมินผลจากตัวบ่งชี้สุขภาวะเด็ก** เช่น น้ำหนักส่วนสูง อัตราการตายทารก อัตราการเสียชีวิตด้วยโรคต่างๆ ในเด็ก การสำรวจนิสัยการบริโภคและการออกกำลังกายของเด็ก สภาวะด้านสุขภาพจิตได้แก่อัตราการพยายามฆ่าตัวตาย สภาวะความเสี่ยงด้านสุขภาพเช่น อัตราการตั้งท้องในวัยรุ่น เป็นต้น



เมืองน่าอยู่สำหรับเด็ก : เมืองครอบครัว

- ◆ **ความเป็นจังหวัดที่ส่งเสริมความเข้มแข็งของครอบครัว** เช่น การจัดระบบสวัสดิการสำหรับครอบครัวที่ยากลำบาก การมีครอบครัวทดแทนสำหรับเด็กที่กำพร้าหรือถูกทอดทิ้ง การเสริมสร้างความรู้ในการเลี้ยงดูลูกให้แก่พ่อแม่และคู่แต่งงานใหม่ การปรับปรุงระบบการดูแลเด็กในระดับชุมชน ตลอดจนการรณรงค์ทางสังคม เช่น การรณรงค์พาลูกไปเที่ยว พาลูกไปวัด การรณรงค์เพื่อลดการใช้ความรุนแรงหรือใช้กำลังกับลูก
- ◆ **ประเมินผล**จากตัวบ่งชี้เกี่ยวกับอัตราการหย่าร้าง สถิติความรุนแรงในครอบครัวที่เกิดกับเด็ก การสำรวจการใช้เวลาของเด็กกับครอบครัว

เมืองน่าอยู่สำหรับเด็ก : เมืองแห่งการเรียนรู้

- ◆ **ความเป็นจังหวัดที่ส่งเสริมการเรียนรู้ของเด็ก** เช่น การระดมทุนท้องถิ่นในการพัฒนาการศึกษา การลงทุนในโครงสร้างพื้นฐานด้านการศึกษา การพัฒนาครูในท้องถิ่น การพัฒนาแหล่งเรียนรู้บนฐานภูมิปัญญาท้องถิ่น การลงทุนในการพัฒนาโรงเรียนลักษณะพิเศษสำหรับเด็กด้อยโอกาส เป็นต้น
- ◆ **ประเมินผล**จากระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของเด็ก การสำรวจนิสัยการเรียนรู้ของเด็ก การสำรวจสมรรถนะการทำงานของครู สมภาวะความพร้อมด้านต่างๆ ของโรงเรียน



เมืองนำอยู่สำหรับเด็ก : เมืองที่คุ้มครองสิทธิเด็ก

- ◆ ความเป็นจังหวัดที่มีกลไกที่มีประสิทธิภาพในการคุ้มครองสิทธิเด็ก เช่น การมีมาตรการคุ้มครองดูแลเด็กจากการถูกละเมิดสิทธิในลักษณะต่างๆ เช่น การใช้แรงงาน การค้าบริการทางเพศ และการถูกทำร้ายในรูปแบบต่างๆ การใช้กระบวนการยุติธรรมสมานฉันท์ (restorative justice) ในการดูแลเด็กที่กระทำความผิด การมีระบบเฝ้าระวังสถานการณ์เด็กในจังหวัดรวมทั้งตัวชี้วัดที่มีประสิทธิภาพในการขับเคลื่อนการทำงานของภาคส่วนต่างๆ ในจังหวัด
- ◆ ประเมินผลจากการลดสถิติการละเมิดสิทธิเด็กในลักษณะต่างๆ การติดตามผลเด็กที่ออกมาจากสถานพินิจ

เมืองนำอยู่สำหรับเด็ก : เมืองที่ส่งเสริมพื้นที่สร้างสรรค์สำหรับเด็ก

- ◆ ความเป็นจังหวัดที่ส่งเสริมเรื่องพื้นที่สร้างสรรค์สำหรับเด็ก เช่น การปรับปรุงพื้นที่สาธารณะ เช่น สนามกีฬา พิพิธภัณฑ์ สวนสาธารณะ ลานกิจกรรม ทั้งในด้านปริมาณและคุณภาพ เพื่อให้เด็กเข้าถึงและใช้งานได้สะดวก การเพิ่มสนามเด็กเล่น ลานเยาวชน ถนนเด็กเดิน การสนับสนุนกิจกรรมชมรมกลุ่มสนใจของเด็ก
- ◆ ประเมินผลจากการสำรวจพฤติกรรมการใช้เวลาว่างของเด็กและระดับความพึงพอใจในการใช้พื้นที่สาธารณะเพื่อทำกิจกรรมต่างๆ



เมืองน่าอยู่สำหรับเด็ก : เมืองที่เด็กมีส่วนร่วม

- ◆ **ความเป็นจังหวัดที่ส่งเสริมการมีส่วนร่วมของเด็ก** เช่น การส่งเสริมบทบาทของสภาเยาวชนและองค์กรเด็กในจังหวัด การมีกลไกให้เด็กมีส่วนร่วมในการวิพากษ์แผนพัฒนาจังหวัดในส่วนที่มีผลกับเด็ก การทำการศึกษาผลกระทบต่อเด็ก (child impact assessment) เป็นกลไกในการตัดสินใจเชิงนโยบายของจังหวัด การมีระบบการให้คำปรึกษาแก่กลุ่มเยาวชนเพื่อส่งเสริมการมีส่วนร่วมของเยาวชนในการพัฒนาจังหวัด
- ◆ **ประเมินผลจากการสำรวจระดับการมีส่วนร่วมของเยาวชน** ในกิจการของจังหวัด และระดับความพึงพอใจในการมีส่วนร่วมดังกล่าว

ข้อเสนอแนะ

- ◆ การจัดทำวิสัยทัศน์และเป้าหมายการพัฒนาเด็กของจังหวัด
- ◆ การจัดทำแผนบูรณาการโดยเชื่อมโยงโครงการหลักของแต่ละหน่วยงานที่สามารถตอบสนองเป้าหมายการพัฒนาเด็กของจังหวัด
- ◆ การจัดทำแผนบูรณาการเชิงพื้นที่ (โครงการตำบลน่าอยู่ ฯลฯ) หรือเชิงประเด็น (โครงการลดเหล้า โครงการจิตอาสา ฯลฯ) หรือเชิงกลุ่มเป้าหมาย (โครงการเปลี่ยนใจนักชิ่ง โครงการรองรับเด็กออกจากสถานพินิจ) หรือเชิงกิจกรรม (โครงการถนนเด็กเดิน) โดยเชื่อมหน่วยงานต่างๆ มาทำงานร่วมกันให้มากขึ้น





- ◆ การบูรณาการการจัดการโดยมีคณะทำงานที่มีตัวแทนในระดับทำงานจากทุกหน่วยงานที่มีโครงการเกี่ยวข้องมาร่วมติดตามการดำเนินงานตามแผนและรายงานให้ผู้ว่าราชการจังหวัดทราบเป็นระยะ
- ◆ การบูรณาการข้อมูลโดยอาศัยศูนย์เฝ้าระวังและเตือนภัยทางสังคม สำนักงานพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์จังหวัดเป็นแกนหลักร่วมกับองค์กรวิชาการภายนอก เช่น สถาบันอุดมศึกษา โครงการ Child Watch เป็นต้น เพื่อร่วมกันวางเครือข่ายการเก็บข้อมูลตามกรอบตัวบ่งชี้ที่กำหนดร่วมกันที่จะใช้ในการติดตามประเมินผลแผนในมิติต่างๆ

ตัวอย่างเรื่องที่น่าทำกับเยาวชนในระดับพื้นที่

- ◆ โครงการบ้านหลังเรียนร่วมกับเขตพื้นที่การศึกษา มุ่งให้เด็กมีพื้นที่และกลุ่มในการทำกิจกรรมที่ตนเองสนใจอย่างหลากหลายหลังเลิกเรียน โดยร่วมมือกับโรงเรียนและชุมชนในการสนับสนุนพื้นที่ อุปกรณ์ และอาสาสมัครในการจัดกิจกรรมกลุ่มสนใจต่างๆ
- ◆ กิจกรรมรณรงค์ร่วมกับองค์กรท้องถิ่น กลุ่มพ่อแม่สื่อท้องถิ่น เพื่อสร้างกลไกขับเคลื่อนเรื่องเด็กร่วมกัน มุ่งรณรงค์ในประเด็นปัญหาเด็กที่ต้องการการมีส่วนร่วมจากทุกฝ่าย เช่น เรื่องการเสพของมีนเมา การสร้างพื้นที่ที่ดีๆ สำหรับเด็ก เป็นต้น เน้นการทำเรื่องเด็กให้เป็นวาระสำคัญของทุกฝ่าย



- ◆ **คู่มือวัยรุ่นTeen** เป็นการระดมสมองวัยรุ่นเพื่อให้คำแนะนำการใช้ชีวิตแก่วัยรุ่นในท้องถิ่นด้วยตนเอง โดยครอบคลุมวัฒนธรรมการใช้ชีวิตด้านต่างๆ เช่น การบริโภค การเสพของมีนเมา การมีเพศสัมพันธ์ เป็นต้น โดยเผยแพร่ผ่านสื่อที่ใกล้ชิดวัยรุ่น เช่น ส่งทาง sms การโพสต์คำขวัญในเว็บหลักๆ การใช้สื่อท้องถิ่น
- ◆ **โครงการอาสาสมัครเพื่อสังคม** เพื่อสร้างการมีส่วนร่วมของเยาวชนในท้องถิ่นในการใช้พลังและจิตสำนึกสาธารณะของตนในการพัฒนาความเข้มแข็งของท้องถิ่นร่วมกับผู้ใหญ่ในภาคส่วนต่างๆ
- ◆ **โครงการร้านเกมปลอดภัยสร้างสรรค์** เพื่อให้ร้านเกมคาเฟ่เป็นแหล่งเรียนรู้ชุมชน โดยอาศัยการมีส่วนร่วมของชุมชน โดยสร้างการสนับสนุนทั้งในเชิงความรู้ด้านต่างๆ ในการประกอบการ การส่งเสริมกิจกรรมสร้างสรรค์ภายในร้านที่เน้นการสร้างการเรียนรู้โดยชุมชนเข้ามามีบทบาทหลักในการสนับสนุน





ครอบครัวกับการส่งเสริมวัฒนธรรม

บทบาทของพ่อแม่ในการถ่ายทอดวัฒนธรรม

1. เตรียมพร้อมก่อนมีลูก คือผู้ที่เป็นพ่อแม่จะต้องพร้อมทั้งด้านร่างกาย จิตใจและสังคม ก่อนมีลูก

2. เลี้ยงลูกให้เติบโต แข็งแรง และปลอดภัย

3. ให้ลูกได้เล่นออกกำลังกายและพักผ่อนอย่างเพียงพอ

4. อบรมเลี้ยงดูลูกให้เป็นคนดีมีคุณภาพ

5. ปลูกฝังให้ลูกรักและอนุรักษ์ศิลปวัฒนธรรมและสภาพแวดล้อม

6. ฝึกให้ลูกรู้จักและรักในคุณค่าวัฒนธรรมไทย พ่อแม่จะต้องสอนให้ลูกมีคุณธรรมด้วยการทำเป็นแบบอย่างให้ลูกเห็น เช่น

- จะปลูกฝังการรักความจริง ผู้ใหญ่จะต้องไม่หลอกหรือขู่เด็กเสียเอง
- จะปลูกฝังความรัก พ่อแม่จะต้องมีความรัก ไม่ทะเลาะเบาะแว้งกัน ให้ความรักและเอ็นดูลูกๆ อย่างยุติธรรม ไม่ลำเอียง
- จะปลูกฝังการไม่เบียดเบียนกัน ผู้ใหญ่จะต้องแสดงความรักความเมตตาต่อคนอื่น ด้วยการให้อภัย ไม่ทำร้ายผู้อื่นทั้งด้านคำพูดหรือการกระทำ
- ฝึกการรู้จักละอายและควบคุมตัวเองต่อการกระทำ ความผิด พ่อแม่ควรสอนลูกไม่ให้กระทำในสิ่งที่ไม่ดี ไม่งาม
- ฝึกหัดความรู้จักพอ ใช้จ่ายแต่พอควร ไม่ตามใจลูกจนไม่มีเหตุผล



- ปลุกฝังและฝึกให้ลูกเป็นคนมีจิตใจโอบอ้อมอารี โดยการช่วยเหลือซึ่งกันและกันในครอบครัว สนใจทุกข์สุข และแสดงความเอื้ออาทรต่อกันในยามสบายและยามเจ็บป่วย
- ฝึกให้ลูกเรียนรู้ความต้องการของคนอื่น ไม่เอาแต่ใจตนเองรู้จักรอ และมีส่วนช่วยเหลือคนในครอบครัวตามกำลังความสามารถ

7. พ่อแม่ต้องตระหนักถึงการพัฒนาลูกในด้านที่ลึกซึ้ง มิใช่อยู่เพียงบนรากฐานทางการพัฒนาแต่เซวี่ปัญญาหรือการหาแต่วัตถุ (ของเล่น เทคโนโลยีต่าง ๆ) ให้กับเด็ก แต่อยู่ด้วยสัมพันธ์ภาพและปฏิสัมพันธ์ระหว่างพ่อแม่เองและพ่อแม่กับเด็กด้วย





ตัวอย่างสำคัญของวัฒนธรรมไทย ด้านการประพฤติปฏิบัติที่มีคุณค่า (สำหรับสื่อสารกับเด็กและเยาวชน)

1. **รู้จักกินดี** คือรู้จักบริโภคอาหารที่เป็นประโยชน์แก่ร่างกาย รู้จักรักษาความสะอาดในเรื่องอาหาร ตลอดจนภาชนะที่ใช้ประกอบอาหาร รับประทานเป็นมื้อเป็นคราวตามเวลา ไม่รับประทานจุบจิบหรือรับประทานอาหารมากเกินไปจนควร

2. **รู้จักการอยู่ดี** มีที่อยู่อาศัยที่เหมาะสมกับสภาพ รู้จักสร้างบ้านเรือนที่อยู่เป็นหลักฐาน และถูกต้องตามหลักสุขวิทยา

3. **รู้จักทำเครื่องใช้ หรือทำงานเล็ก ๆ น้อย ๆ ได้** เพื่อเป็นการช่วยเหลือในการครองชีพ งานใด หรือเครื่องใช้ที่คนในครอบครัวอาจทำได้ก็ทำเองไม่ต้องจ้างผู้อื่นทำหรือซื้อหามาโดยสิ้นเปลือง

4. **รู้จักรักษาความสะอาดร่างกาย** เครื่องแต่งตัว และบ้านเรือน

5. **รู้จักแต่งกายให้เรียบร้อย** คือ การสวมใส่เสื้อผ้าที่เหมาะสม คำนึงถึงรูปร่าง เพศ และวัย โอกาสที่สวมใส่ เสื้อผ้าไม่จำเป็นต้องผ้าดีราคาแพงแต่รู้จักรักษาให้สะอาดเรียบร้อยตามควร

6. **รู้จักรักษาโบราณวัตถุ โบราณสถานและศิลปวัตถุ** ไม่ขีดเขียนหรือทำลายหรือขนส่งออกนอกประเทศ คนไทยควรศึกษาให้เห็นคุณค่า เก็บรักษาและอบรมสั่งสอนลูกหลานต่อๆ ไปให้รู้จักลักษณะของโบราณวัตถุและศิลปวัตถุที่ควรแก่การเก็บรักษา และสงวนไว้เป็นสมบัติล้ำค่าของชาติ

7. **ช่วยกันรักษาสาธารณสมบัติ** เช่น บ้านหลวง ที่ทำการ รัฐบาล โรงเรียน สาธารณูปโภคต่างๆ สายโทรเลข โทรศัพท์ สายไฟฟ้า และทางรถไฟ ฯลฯ



8. รู้จักสร้างเครื่องมือ เครื่องใช้ขึ้นเอง เช่น เครื่องสีข้าว เครื่องทอผ้า ระเบิดวิดน้ำ เครื่องใช้จำเป็นบางอย่าง เช่น เสื้อผ้า ถ้วยชาม วัสดุอุปกรณ์ เช่น ด่าน ตะปู กระจดาษา น้ำหมึก ดินสอ ฯลฯ

9. รู้จักสร้างความเจริญทางวัตถุให้แก่ตนและประเทศชาติ เช่น ปุชนิยสถาน ปุชนิยวัตถุ อนุสาวรีย์ สาธารณสถาน ถนนหนทาง โรงเรียน ห้องสมุด ห้องประชุม เป็นต้น เมื่อช่วยกันสร้างแล้ว ก็ช่วยกันรักษาให้คงอยู่ในสภาพเดิม เช่น รักษาความสะอาด เรียบร้อยและบูรณะซ่อมแซม

10. พยายามประกอบอาชีพ เพื่อเพิ่มพูนรายได้และให้มีฐานะความเป็นอยู่ที่ดีขึ้น

ข้อเสนอแนะว่าด้วยยุทธศาสตร์ทั่วไปที่ใช้เป็นพื้นฐาน ในการส่งเสริมวัฒนธรรมสำหรับเยาวชนในระบบการศึกษา

(1) เน้นการใช้ระบบดูแลช่วยเหลือนักเรียนนักศึกษาที่เข้มแข็ง ครูทุกคนต้องช่วยสอดส่องเอาใจใส่นักเรียนนักศึกษา และร่วมกับพ่อแม่ ในการอบรมเลี้ยงดูและแก้ไขพฤติกรรมลูก

(2) สถานศึกษาจะต้องจัดกิจกรรมสร้างสรรค์โดยใช้กิจกรรมนักเรียนนักศึกษาตามความสนใจที่หลากหลายโดยเฉพาะกิจกรรมนอกหลักสูตรเพื่อป้องกันไม่ให้เยาวชนไปมั่วสุมกิจกรรมที่ไม่เหมาะสม

(3) ปรับปรุงการสอนคุณธรรมจริยธรรม ค่านิยม และวัฒนธรรม ในรูปแบบที่เน้นการปฏิบัติจริงและปรับรูปแบบให้ทันสมัย

(4) ปรับปรุงเกณฑ์การประเมินผลงานของครูอาจารย์โดยประเมินจากการเป็นต้นแบบเชิงคุณธรรม วัฒนธรรม ความเอาใจใส่ในการปลูกฝังจริยธรรม ดูแลนักเรียน ควบคู่ไปกับการสอน





(5) กำหนดเกณฑ์มาตรฐานที่ชี้วัดความสำเร็จของโรงเรียนมีการประเมินคุณภาพภายนอก สถานศึกษาในการดูแลนักเรียนโดยจะมีเกณฑ์ประเมินโรงเรียนโดยเสนอให้สำนักงานรับรองมาตรฐานและประเมินคุณภาพการศึกษา (สมศ.) เพิ่มเกณฑ์ในเรื่องระบบดูแลนักเรียน การจัดกิจกรรมสร้างสรรค์และการพัฒนาเครือข่ายผู้ปกครองโดยการปรับปรุงวิธีประเมินตามเกณฑ์คุณธรรม จริยธรรม ค่านิยมและวัฒนธรรมที่มีอยู่แล้วให้เข้มข้นและสะท้อนสภาพความเป็นจริง

(6) ส่งเสริมให้เกิดอาสาสมัคร พนักงานเจ้าหน้าที่ส่งเสริมวัฒนธรรมสำหรับนักเรียนและนักศึกษา ที่มาจากเครือข่ายผู้ปกครอง และผู้นำชุมชน เพื่อให้มีจำนวนผู้ดูแลนักเรียนกระจายไปทั่วประเทศ โดยใช้พลังผู้ปกครองมาช่วย

(7) ขอความร่วมมือผู้ว่าราชการจังหวัดและองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นมาทำเกณฑ์เมืองดีน่ายุ่สำหรับเด็ก เพื่อให้เด็กและเยาวชนอยู่ในสภาพแวดล้อมที่ดี

(8) ร่วมมือกับสื่อและภาคเอกชนในการรณรงค์ปลูกจิตสำนึกและสร้างความรู้สึกร่วมรับผิดชอบในการแก้ปัญหาสังคม การสื่อสารถึงวัฒนธรรมอันดีงามของไทย (ที่คำนึงถึงลักษณะพหุวัฒนธรรมด้วย) ตลอดจนส่งเสริมการจัดทำรายการโทรทัศน์เพื่อการศึกษาและสื่อที่ทันสมัย ตรงประเด็นและโดนใจเยาวชน



ชวนเยาวชนรักษ์ “ค่านิยมไทย”

กนอมไว้ซึ่งเอกลักษณ์ของชาติ

ค่านิยม (VALUES) คือ ความรู้สึก ความเชื่อ และการถือปฏิบัติในด้านครอบครัว สังคม การเมือง เศรษฐกิจ การศึกษา และจริยธรรม ค่านิยมเป็นตัวกำหนดพฤติกรรมของมนุษย์ มีลักษณะที่ถ่ายทอดจากคนรุ่นหนึ่งไปยังคนอีกรุ่นหนึ่งได้ ค่านิยมมีทั้งที่ยืนยงคงทนอยู่ถาวร(ENDURING) และที่มีการเรียงลำดับความสำคัญจากมากไปหาน้อย(ORDER)

ค่านิยมแบ่งเป็น 2 ประเภท คือ **ค่านิยมที่เป็นเป้าหมายของชีวิต** คือค่านิยมที่เป็นอุดมคติที่ต้องการให้ยึดเป็นหลักตามลำดับความสำคัญ เช่น การช่วยเหลือผู้อื่นโดยไม่หวังผลตอบแทน การได้รับการยกย่องจากสังคม การมีมิตรที่ดี การมีชีวิตที่สุขสบายพอสมควร การมีคนรัก การมีหลักธรรมทางศาสนาเป็นที่พึ่ง การมีมนุษยสัมพันธ์ ความภาคภูมิใจในเกียรติ และศักดิ์ศรี ความสงบสุขทางใจ ความสุขในชีวิตครอบครัว การมีความสำเร็จในชีวิต ฯลฯ

ค่านิยมที่เป็นวิถีปฏิบัติ ได้แก่ การรักษาน้ำใจเพื่อเน้นความสัมพันธ์กับบุคคลเฉพาะบางกลุ่ม เน้นความซื่อสัตย์กตัญญูรู้คุณ และเพื่อความอยู่รอดของตนเองโดยไม่คำนึงถึงส่วนรวม

ค่านิยมจำแนกเป็น 3 ประการ คือ **ค่านิยมทางวัตถุ** ได้แก่ การแต่งกาย ที่อยู่อาศัย เป็นต้น **ค่านิยมทางจิตใจ** ได้แก่ ความเชื่อทางศาสนา กิริยามารยาท ฯลฯ และ**ค่านิยมทางความประพฤติ**

เพื่อเป็นการสนองพระราชปณิธานของพระบาท สมเด็จพระเจ้าอยู่หัวว่า “การรักษาวัฒนธรรม คือการรักษาชาติ”

การปลูกฝังและสร้างเสริมค่านิยม

แนวทางในการปลูกฝังและสร้างเสริมค่านิยม

1. ผู้ปฏิบัติงานปลูกฝังสร้างเสริมค่านิยมทำตนเป็นแบบอย่างที่ดี หมายถึงผู้ที่ปฏิบัติงานปลูกฝังและสร้างเสริมค่านิยมให้แก่ผู้อื่นนั้น ตนเองจะต้องมีทัศนคติที่ดีและความศรัทธาต่อค่านิยมเหล่านั้นเสียก่อนเบื้องต้น เพื่อจะได้ประพฤติเป็นแบบอย่างที่ดีแก่ผู้อื่น

2. การจัดสิ่งแวดล้อมที่แสดงให้เห็นถึงค่านิยมที่พึงประสงค์ โดยเฉพาะอย่างยิ่งสิ่งแวดล้อมที่เป็น “คน” ให้เอื้อต่อการพัฒนาค่านิยม เช่น ผู้ใหญ่ บิดามารดา ครูอาจารย์ และผู้บริหารทุกระดับจะต้องเป็นแบบอย่างที่ดีแก่ผู้น้อยหรือผู้เยาว์ ไม่เช่นนั้น การรณรงค์เรื่องค่านิยมก็ยากที่จะสัมฤทธิ์ผล

3. การให้ความรู้เรื่องค่านิยมที่จะปลูกฝัง หมายถึงการให้ผู้ที่ได้รับการปลูกฝังสร้างเสริมค่านิยม ได้รู้จักหรือเข้าใจว่าค่านิยมที่ต้องการนั้นคืออะไร มีลักษณะอย่างไร และจะมีวิธีการอย่างไรจึงจะสามารถปฏิบัติตามค่านิยมเหล่านั้นได้

4. การสร้างความสำนึกที่จะปฏิบัติตามค่านิยมที่พึงประสงค์ หมายถึงการทำให้กลุ่มเป้าหมายที่ต้องการจะปลูกฝังสร้างเสริมค่านิยมเกิดความสำนึกและยอมรับปฏิบัติตามค่านิยมที่พึงประสงค์

5. การฝึกและปฏิบัติตามค่านิยมที่จะปลูกฝัง หมายถึงการให้ผู้ที่ได้รับการปลูกฝังสร้างเสริมค่านิยมได้รับการฝึกฝนกิจกรรมต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับค่านิยมที่พึงประสงค์ ซึ่งควรเป็นกิจกรรมง่ายๆ สามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้ มีความสัมพันธ์กับปัญหา และช่วยแก้ปัญหาทั้งส่วนตัวและสังคม ตลอดจนจนประเทศชาติได้ด้วย



9 ค่านิยมพึงประสงค์ของสังคมไทยในสายตาของเยาวชน

(จากการประชุมสมัชชาเยาวชนแห่งชาติทางด้านวัฒนธรรม ครั้งที่ 1)

1. “รู้หน้าที่ มีวินัย เคารพสิทธิผู้อื่น”
2. “ซื่อสัตย์ สุจริต”
3. “เสียสละ มีน้ำใจ คำนึงถึงประโยชน์ส่วนรวม”
4. “ยึดหลักสันติ ประนีประนอม”
5. “ให้ความสำคัญกับครอบครัว”
6. “ขยัน อดทน ดำเนินชีวิตอย่างพอเพียง”
7. “รักษ์ ภูมิใจในความเป็นไทย”
8. “ใฝ่รู้ ใฝ่เรียน ใฝ่สร้างสรรค์”
9. “ศรัทธา ปฏิบัติตามหลักศาสนา”

แนวทางการส่งเสริมหรือเพิ่มพื้นที่สร้างสรรค์สำหรับเด็กและ
เยาวชน

พื้นที่สร้างสรรค์สำหรับเด็กไม่ได้หมายถึงเพียงพื้นที่ทางกายภาพ เช่น สนามเด็กเล่น หรือสนามกีฬาเท่านั้น แต่ยังมีความหมายในหลากหลายมิติหลายแง่มุม ดังนี้

- ◆ **พื้นที่ทางกายภาพ** คือพื้นที่สำหรับเล่นและทำกิจกรรมต่างๆ ทั้งในบ้าน ในโรงเรียน และในชุมชน ต้องเป็นพื้นที่ปลอดภัย มีการจัดสิ่งแวดล้อม เอื้อต่อการเล่น ทำกิจกรรมตามวัยของเด็กอย่างอิสระและสร้างสรรค์





- ◆ **พื้นที่ทางความคิด** เปิดเวทีให้เด็กได้แสดงออก แสดงความสามารถ มีส่วนร่วมในการตัดสินใจ และจัดกระบวนการกิจกรรมของตนเอง โดยสอดคล้องกับความต้องการที่แท้จริงของเด็ก ส่งเสริมให้ค้นพบศักยภาพและคุณค่าของตนเอง
- ◆ **พื้นที่ทางสังคม** เปิดโอกาสให้เด็กมีสิทธิ มีส่วนร่วมในการแบ่งปันหรือจัดสรรทรัพยากรในสังคม มีส่วนในการกำหนดทิศทางบริการ หรือสวัสดิการสำหรับเด็ก
- ◆ **พื้นที่ทางสื่อ** สื่อนับเป็นบริบททางสังคมที่เป็นสาธารณะ ทุกคนสามารถรับและเข้าถึงได้ สื่อสาธารณะทุกประเภทจึงมีหน้าที่ต้องแบ่งปันพื้นที่ให้แก่เด็กอย่างพอเพียง

คำจำกัดความ “พื้นที่สร้างสรรค์สำหรับเด็ก”

จากการประชุมเครือข่าย “พื้นที่สร้างสรรค์” ของมูลนิธิเพื่อการพัฒนาเด็กและองค์กรภาคี เมื่อเดือนเมษายน 2550 ได้มีการนิยามความหมายและลักษณะของ “พื้นที่สร้างสรรค์สำหรับเด็ก” ไว้เพื่อเป็นแนวทางในการดำเนินงาน ดังนี้

- ◆ คือพื้นที่สร้างประสบการณ์ สร้างโอกาส พัฒนาการตามวัย และตอบสนองความต้องการของเด็ก เพื่อส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ โดยการมีส่วนร่วมของเด็ก ครอบครัว และชุมชน
- ◆ สถานที่หรือโอกาสที่เด็ก ครอบครัว ชุมชน และหน่วยงานที่เกี่ยวข้องได้ร่วมกันดำเนินการอย่างอิสระ และมีความสุข จนมีผลให้เกิดการเรียนรู้ และพัฒนาการอย่างสร้างสรรค์สำหรับเด็ก



ส่งเสริมวัฒนธรรม สร้างภูมิคุ้มกันให้เยาวชน

เป็นที่ยอมรับว่าเยาวชนต้องการสร้างเอกลักษณ์ ความเป็นตนเอง วัฒนธรรมเป็นวิถีปฏิบัติที่ช่วยให้เยาวชนในแต่ละวัฒนธรรมสามารถสร้างเอกลักษณ์ของตนเอง และพัฒนาการเป็นสมาชิกของสังคมที่กลมกลืนกับวัฒนธรรมที่สร้างสรรค์สังคม ข้อควรคำนึงในการจัดกิจกรรมเพื่อสร้างเสริมวัฒนธรรมให้เด็กและเยาวชน ควรคำนึงถึง

1. เข้าใจวัฒนธรรม ทั้งวัฒนธรรมของสังคมและวัฒนธรรมในกลุ่มย่อยของเยาวชน พื้นที่เรียนรู้สำหรับเยาวชนต้องมีทัศนคติที่ดีที่จะช่วยให้เยาวชนสามารถเชื่อมโยงเอกลักษณ์ของตนเอง กับสังคมและความเป็นจริงที่เกิดขึ้นแวดล้อมตนเอง เยาวชนเรียนรู้จากสิ่งที่อยู่แวดล้อม ทดสอบมุมมองความคิดของตนผ่านการแสดงออก ถ้ามีกิจกรรมให้เข้าใจวัฒนธรรม เด็กจะสะสมประสบการณ์จนเกิดเป็นค่านิยมในการดำเนินชีวิต

2. เข้าใจเอกลักษณ์วัยรุ่น ลักษณะการแสดงออกของวัยรุ่นเป็นการแสดงพลังภายในที่ต้องการปลดปล่อยผ่านกิจกรรม การลงทุนให้เกิดพื้นที่กิจกรรมเยาวชน โดยเฉพาะกิจกรรมร่วมกับเพื่อนวัยเดียวกัน มีอิทธิพลต่อการกำหนดเอกลักษณ์ตนเอง วัยรุ่นที่สามารถค้นหาค้นพบตนเอง จะนำไปสู่การวางเป้าหมายในอนาคตที่จะเป็นปัจจัยปกป้องจากพฤติกรรมเสี่ยง

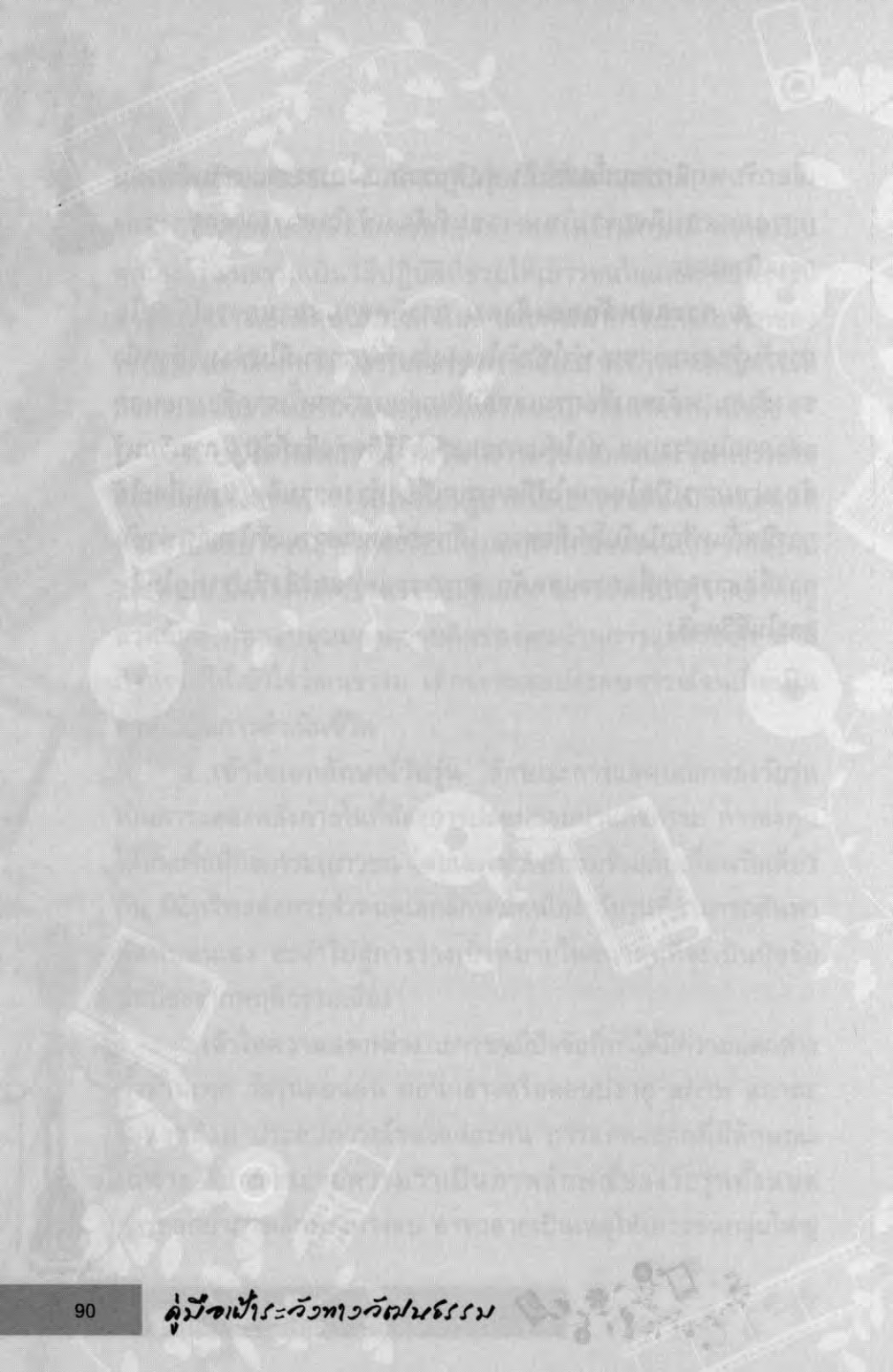
3. เข้าใจความแตกต่าง เยาวชนมีปัจจัยที่ทำให้มีความแตกต่างทั้งด้านเพศ วัยรุ่นตอนต้น ตอนกลางหรือตอนปลาย สภาพ สถานะ สิ่งแวดล้อม ประสบการณ์ของแต่ละคน การแสดงออกที่มีลักษณะเฉพาะ ไม่อาจขยายความว่าเป็นภาพลักษณ์ของวัยรุ่นทั้งหมด การตอกย้ำภาพลักษณ์ทางลบ อาจกลายเป็นเหตุให้เยาวชนกลุ่มใหญ่



เลือกรับพฤติกรรมนั้นมาเป็นพฤติกรรมของเยาวชน เช่นเดียวกับ
การออกแบบกิจกรรมในเยาวชนที่ต้องเข้าใจความแตกต่างของ
กลุ่มเป้าหมาย

4. กระแสหลักของสังคม การติดตามสถานการณ์ที่อยู่ใน
การรับรู้ของเยาวชน ทำให้เข้าใจมุมมองที่เยาวชนมีในช่วงเวลาหนึ่ง
ของสังคม พลังของสื่อกระแสหลักในกลุ่มเยาวชนทั้งจากสื่อภายนอก
และภายในประเทศ ทำให้เยาวชนสร้างวิถีคิดต่อสิ่งที่รับรู้ การเรียนรู้
ต้องผ่านการเปิดโอกาสให้มีการถกเถียงทางความคิด แทนที่จะใช้
การปิดกั้นหรือบังคับให้เชื่อตาม เด็กจะพัฒนาความเข้าใจการเท่าทัน
การสื่อสารจากสื่อกระแสหลัก สามารถแยกแยะสิ่งที่ปรากฏในสื่อ
และในชีวิตจริง





เมื่อกล่าวถึงการพัฒนาประเทศไทยในยุค 4.0 หรือประเทศไทย 4.0 นั้น เราต้องเข้าใจก่อนว่าประเทศไทย 4.0 นี้คืออะไร และประเทศไทย 4.0 นี้มีความสำคัญอย่างไร

ประเทศไทย 4.0 คือประเทศไทยที่นำเอาเทคโนโลยีที่ทันสมัยมาใช้ในการพัฒนาประเทศไทยให้ก้าวทันกับโลกยุคใหม่ ซึ่งประเทศไทย 4.0 นี้จะเน้นไปที่การพัฒนาในด้านต่างๆ ดังนี้

1. การพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานให้ทันสมัย เช่น การพัฒนาท่าอากาศยาน การพัฒนาท่าเรือ การพัฒนาทางรถไฟความเร็วสูง การพัฒนาโครงข่ายคมนาคม

2. การพัฒนาบุคลากรให้มีความรู้ความสามารถในสาขาต่างๆ โดยเฉพาะอย่างยิ่งในสาขาที่เกี่ยวข้องกับเทคโนโลยีที่ทันสมัย

3. การพัฒนาภาคการผลิตและบริการให้มีความทันสมัยและแข่งขันได้ในตลาดโลก

4. การพัฒนาภาคการเกษตรให้มีความทันสมัยและเพิ่มผลผลิต

5. การพัฒนาภาคบริการให้มีความทันสมัยและเพิ่มขีดความสามารถในการแข่งขัน

6. การพัฒนาภาคการบริการให้มีความทันสมัยและเพิ่มขีดความสามารถในการแข่งขัน

7. การพัฒนาภาคการบริการให้มีความทันสมัยและเพิ่มขีดความสามารถในการแข่งขัน

8. การพัฒนาภาคการบริการให้มีความทันสมัยและเพิ่มขีดความสามารถในการแข่งขัน

9. การพัฒนาภาคการบริการให้มีความทันสมัยและเพิ่มขีดความสามารถในการแข่งขัน

10. การพัฒนาภาคการบริการให้มีความทันสมัยและเพิ่มขีดความสามารถในการแข่งขัน

ประเทศไทย 4.0 นี้จะเน้นไปที่การพัฒนาในด้านต่างๆ ดังนี้

1. การพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานให้ทันสมัย เช่น การพัฒนาท่าอากาศยาน การพัฒนาท่าเรือ การพัฒนาทางรถไฟความเร็วสูง การพัฒนาโครงข่ายคมนาคม

2. การพัฒนาบุคลากรให้มีความรู้ความสามารถในสาขาต่างๆ โดยเฉพาะอย่างยิ่งในสาขาที่เกี่ยวข้องกับเทคโนโลยีที่ทันสมัย

3. การพัฒนาภาคการผลิตและบริการให้มีความทันสมัยและแข่งขันได้ในตลาดโลก

4. การพัฒนาภาคการเกษตรให้มีความทันสมัยและเพิ่มผลผลิต

5. การพัฒนาภาคบริการให้มีความทันสมัยและเพิ่มขีดความสามารถในการแข่งขัน

6. การพัฒนาภาคการบริการให้มีความทันสมัยและเพิ่มขีดความสามารถในการแข่งขัน

7. การพัฒนาภาคการบริการให้มีความทันสมัยและเพิ่มขีดความสามารถในการแข่งขัน

8. การพัฒนาภาคการบริการให้มีความทันสมัยและเพิ่มขีดความสามารถในการแข่งขัน

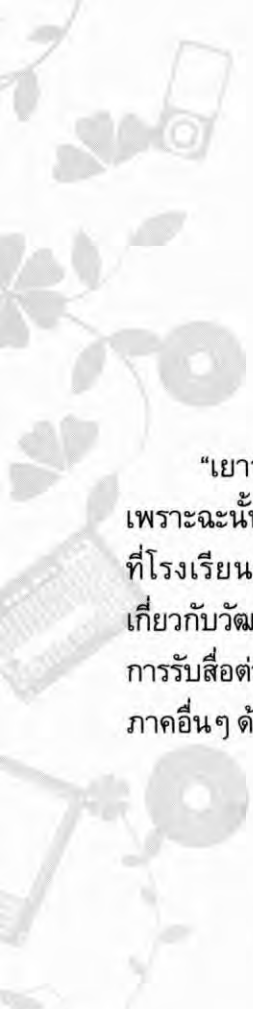
9. การพัฒนาภาคการบริการให้มีความทันสมัยและเพิ่มขีดความสามารถในการแข่งขัน

10. การพัฒนาภาคการบริการให้มีความทันสมัยและเพิ่มขีดความสามารถในการแข่งขัน

บทที่ 4

แนวทางการเฟ้าระวัง ทางวัฒนธรรม สำหรับเด็กและเยาวชน





“เยาวชนไทยต้องไม่ลืมว่ารากเหง้าของเราคือความเป็นคนไทย เพราะฉะนั้น เราต้องช่วยกันอนุรักษ์วัฒนธรรมไทย หลังจากที่เราที่กลับไป ที่โรงเรียนแล้ว ก็ตั้งใจว่าจะรวมกลุ่มเพื่อนช่วยกันขยายความคิด เกี่ยวกับวัฒนธรรมไทย ซึ่งน่าจะเกี่ยวกับเรื่องความเบี่ยงเบนทางวัฒนธรรม การรับสื่อต่างๆ และอยากให้มีค่ายลักษณะนี้ขึ้นอีก โดยกระจายไปสู่เด็ก ภาควิชาอื่นๆ ด้วย เพื่อจะได้นำวัฒนธรรมของแต่ละภาคมาเผยแพร่ร่วมกัน”

“แนน” เทพฤทธิ์ เทียมหงส์

นักเรียนชั้น ม.6 จาก โรงเรียนสารวิทยา กทม.

อาสาสมัครเฝ้าระวังวัฒนธรรมรุ่นเยาว์





บทที่ 4

แนวทางการเฝ้าระวังทางวัฒนธรรม สำหรับเด็กและเยาวชน

การจัดตั้งศูนย์เฝ้าระวังทางวัฒนธรรม

กระทรวงวัฒนธรรม มีนโยบายให้ทุกภาคส่วนในสังคม ทั้งภาครัฐ รัฐวิสาหกิจ เอกชน สมาคม มูลนิธิ ประชาชน เยาวชนและเด็ก มีส่วนร่วมในการรักษาวัฒนธรรมของชาติ ตามแนวความคิดที่ว่า ประชาชนทุกคนเป็นเจ้าของวัฒนธรรม การรักษาหรือสืบทอด วัฒนธรรมโดยเจ้าของวัฒนธรรมเองจะทำให้เกิดความยั่งยืนถาวรตามที่รัฐธรรมนูญกำหนด ซึ่งเด็กและเยาวชนเป็นกลุ่มเสี่ยงกลุ่มใหญ่ในสังคมปัจจุบัน ที่ได้รับอิทธิพลและผลกระทบจนทำให้ค่านิยมและ วัฒนธรรมที่ดีงามเบี่ยงเบนและเปลี่ยนไป การจะช่วยกันตรวจสอบและ เฝ้าระวังเด็กและเยาวชน จึงจำเป็นต้องให้เด็กและเยาวชนผู้ซึ่งรู้ เข้าใจ และสัมผัสปัญหา เป็นผู้ช่วยแจ้งเตือนเพื่อนๆ ให้รู้เท่าทันและ ห่างไกลจากภัยต่างๆ อีกทั้งช่วยแจ้งผู้ใหญ่และให้ข้อมูลที่ถูกต้อง เพื่อที่จะช่วยกันสร้างภูมิคุ้มกันที่แข็งแรงให้กับสังคม และที่สำคัญจะได้ ช่วยกันป้องกันและแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้นได้อย่างถูกต้องเหมาะสม และยั่งยืน (กลุ่มเฝ้าระวังทางวัฒนธรรม. 2548 : 14)



นักเรียนและนักศึกษาสามารถรวมกลุ่มกันจัดตั้งชมรมหรือศูนย์เฝ้าระวังทางวัฒนธรรมในสถานศึกษาของตนได้ โดยอาจมีอาจารย์ช่วยเป็นที่ปรึกษา เพื่อดำเนินกิจกรรมการเฝ้าระวัง ตรวจสอบ สอดส่องพฤติกรรม สถานการณ์ และปัญหาที่เกิดขึ้นกับเพื่อนๆ และสังคมที่ส่งผลกระทบต่อวัฒนธรรมอันดีงามของชาติ ตามบทบาทอำนาจหน้าที่ ที่อาสาสมัครเฝ้าระวังทางวัฒนธรรม ฟังกระทำได้หรือตามภารกิจที่ศูนย์เฝ้าระวังทางวัฒนธรรมจะดำเนินการได้ ซึ่งในรอบปีอาจมีการจัดทำโครงการ / กิจกรรมหรือแผนงาน เสนอศูนย์เฝ้าระวังทางวัฒนธรรมของกระทรวงวัฒนธรรม เพื่อที่จะดำเนินกิจกรรมร่วมกันหรือจัดงบประมาณสนับสนุนการดำเนินงานต่างๆ

นอกจากนี้ ในการดำเนินงานเฝ้าระวังทางวัฒนธรรมเชิงรุกในสถานศึกษา อาจมีการจัดทำวารสารเฝ้าระวังทางวัฒนธรรม หรือบทความเป็นสื่อเผยแพร่ให้เพื่อนๆ ในสถานศึกษาได้มีความเข้าใจวิถีชีวิตและวัฒนธรรมอันดีงามที่ตรงกัน อีกทั้งสามารถประพฤติปฏิบัติตนได้ถูกต้องเหมาะสมกับกาลเทศะและขนบธรรมเนียมประเพณี และวัฒนธรรม ว่าสิ่งไหนควรหรือไม่ควร และสิ่งไหนทำได้หรือไม่ควรทำ เป็นต้น โดยอาจจะมีการขอความร่วมมือจากครู อาจารย์ ในการประชาสัมพันธ์เผยแพร่ข้อมูลข่าวสารให้แก่เพื่อนนักเรียน นักศึกษา ในสถานศึกษา

ดังนั้น เพื่อให้การจัดตั้งศูนย์เฝ้าระวังทางวัฒนธรรมเป็นไปด้วยความเรียบร้อยและเป็นไปตามนโยบายของชาติและของกระทรวงวัฒนธรรมจึงมอบหมายให้สำนักงานวัฒนธรรมจังหวัดดำเนินการจัดประชุมเครือข่าย สมาชิก ทุกภาคส่วนในสังคม ทั้งภาครัฐ รัฐวิสาหกิจ เอกชน สมาคม มูลนิธิ ประชาชน และเด็กเยาวชน เพื่อสร้างความรู้





ความเข้าใจและตระหนักถึงความสำคัญในการจัดตั้งศูนย์เฝ้าระวังทางวัฒนธรรมประจำจังหวัด หรือจัดตั้งศูนย์เฝ้าระวังทางวัฒนธรรม ในสถานศึกษา หรือจัดตั้งศูนย์เฝ้าระวังทางวัฒนธรรมอื่นๆ การจัดตั้งศูนย์เฝ้าระวังทางวัฒนธรรม จำเป็นต้องมีคณะกรรมการดำเนินงาน ซึ่งจะทำให้ศูนย์เฝ้าระวังทางวัฒนธรรมดำเนินงานได้อย่างเป็นรูปธรรม

คณะกรรมการศูนย์เฝ้าระวังทางวัฒนธรรมประจำจังหวัด

การแต่งตั้งคณะกรรมการศูนย์เฝ้าระวังทางวัฒนธรรมประจำจังหวัด ต้องประกอบด้วย ตัวแทนทุกภาคส่วนในสังคม รวมทั้งตัวแทนเด็กและเยาวชน เช่น ตัวแทนองค์กรภาครัฐ ตัวแทนองค์กรภาคเอกชน / ตัวแทนองค์กรภาคชุมชน / ตัวแทนองค์กรภาคธุรกิจ / ตัวแทนองค์กรภาควิชาการ และตัวแทนเด็กและเยาวชน เพื่อดำเนินกิจกรรมเฝ้าระวัง ตรวจสอบ สอดส่องพฤติกรรม สถานการณ์ ที่ส่งผลกระทบต่อวัฒนธรรมอันดีงามของชาติไทยและรายงานแจ้งเตือนให้ประชาชนรู้เท่าทัน เข้าใจ และห่างไกลจากภัยต่างๆ ภายในจังหวัด

คณะกรรมการศูนย์เฝ้าระวังทางวัฒนธรรมในสถานศึกษา

นักเรียน นักศึกษา สามารถรวมกลุ่มกันจัดตั้งชมรมหรือศูนย์เฝ้าระวังทางวัฒนธรรม ในสถานศึกษาของตนเองได้ โดยมีผู้บริหารสถานศึกษา ครู อาจารย์ ได้ช่วยเป็นที่ปรึกษา เพื่อดำเนินกิจกรรมเฝ้าระวัง ตรวจสอบ สอดส่อง พฤติกรรม สถานการณ์ และปัญหาที่เกิดขึ้นกับเพื่อนๆ และสังคมที่ส่งผลกระทบต่อวัฒนธรรมอันดีงามของชาติ รายงาน แจ้งเตือนเพื่อนๆ ให้รู้เท่าทันเข้าใจและห่างไกลจากภัยต่างๆ



ทำไมเด็กและเยาวชนมีความเสี่ยง

1. การสื่อสารไร้พรมแดน กระแสโลกาภิวัตน์ ทำให้ข้อมูลข่าวสารเผยแพร่อย่างรวดเร็ว ทั้งข้อมูลที่เป็นประโยชน์และข้อมูลที่ต้องใช้การกลั่นกรอง ซึ่งอาจเกินความสามารถของเด็กและเยาวชนที่จะปกป้องตนเองจากข้อมูลที่ไม่เหมาะสมกับวัย

2. สถานการณ์ทางสังคมและครอบครัว ทำให้เด็กและเยาวชนต้องใช้ชีวิตตามลำพัง ไม่มีผู้ที่เป็นที่ปรึกษา ให้คำแนะนำ คำแนะนำส่วนมากมาจากเพื่อนวัยเดียวกันที่มีประสบการณ์ใกล้เคียงกับตัวเด็กเอง

3. เด็กกลุ่มหนึ่งต้องมีความรับผิดชอบต่อครอบครัว เข้าสู่ชีวิตการทำงาน โดยขาดโอกาสการเรียนรู้ทักษะการใช้ชีวิตทางสังคม การตัดสินใจในสถานการณ์ที่ซับซ้อน และส่งผลกระทบต่อชีวิตในระยะยาว

4. ด้วยพัฒนาการตามวัย เด็กต้องการได้รับการยอมรับ โดยเฉพาะจากเพื่อนวัยเดียวกัน ทำให้กลุ่มเพื่อนมีอิทธิพล รวมทั้งกระแสหลักในสังคมที่ถูกนำเสนอ ทำให้เด็กต้องการเป็นตามแบบอย่างที่ปรากฏ และมีความต้องการแสดงพฤติกรรมแบบผู้ใหญ่

5. สภาพแวดล้อมทางสังคมมีพื้นที่ที่ไม่ปลอดภัยเพิ่มมากขึ้น จำเป็นต้องสร้างทักษะการปกป้องตนเอง การตัดสินใจที่จะดูแลตนเองให้เท่าทันกับความเสี่ยงที่แวดล้อม

6. พื้นที่การเรียนรู้ตามวัยที่ตอบสนองความต้องการตามวัยยังไม่เท่าเทียมกันในเด็กแต่ละกลุ่ม เด็กบางส่วนไม่มีโอกาสเรียนรู้แรงขับเคลื่อนตามวัยของตนเอง หรืออาจได้รับประสบการณ์ที่เลวร้ายที่ทำให้เด็กเลือกรับพฤติกรรมที่เสี่ยงมาเป็นทางออกในการใช้ชีวิต





เผ่าระวีงวัฒนธรรม หน้าทีใหม่เยาวชนไทย

ยิ่งการสื่อสารไร้พรมแดนมากขึ้นเท่าไร วัฒนธรรมที่แตกต่างก็ยิ่งปะทะกันมากขึ้นเท่านั้น ส่งผลให้เกิดการปรับหรือเปลี่ยนแปลงวิถีชีวิตบางอย่าง ค่านิยมแปลกใหม่บางประการที่เข้ามาพร้อมกับกระแสโลกาภิวัตน์ ได้นำสู่วิกฤตด้านคุณธรรม จริยธรรม เป็นตัวแปรสำคัญที่สร้างผลกระทบต่อเด็ก และเยาวชนในมิติต่างๆ

เพื่อให้เยาวชนมีความรู้ความเข้าใจเรื่องวัฒนธรรม และตระหนักถึงคุณค่าความสำคัญของการเผ่าระวีงทางวัฒนธรรม โครงการอบรมเยาวชนอาสาสมัครเผ่าระวีงทางวัฒนธรรมจึงเกิดขึ้นโดยมีกระทรวงวัฒนธรรมเป็นแม่งาน

คุณหญิงทิพาวดี เมฆสวรรค์ ปลัดกระทรวงวัฒนธรรม (ในช่วงปีพ.ศ. 2549) พูดถึงแนวทางการปฏิบัติงาน และหน้าที่ของเยาวชนอาสาสมัครเผ่าระวีงทางวัฒนธรรมเอาไว้ว่า ต้องประกอบด้วย การเผ่าระวีง 4 ประการ คือ

1. เริ่มด้วยการดูแลเผ่าระวีงตัวเอง หากสร้างภูมิคุ้มกันให้ตัวเองได้แล้วก็สามารถเป็นส่วนหนึ่งในการสร้างภูมิคุ้มกันให้คนรอบข้างและสังคมได้
2. ถัดมาคือการดูแลเผ่าระวีงให้กับเพื่อน โรงเรียน และสังคม
3. จากนั้นเป็นการดูแลเผ่าระวีงพฤติกรรม เช่น กริยามารยาทในการแสดงความเคารพต่อผู้ใหญ่
4. สุดท้าย เป็นการดูแลเผ่าระวีงทางสังคมโดยการใช้วิจารณญาณในการพิจารณารับข่าวสาร



“การเฝ้าระวังทางวัฒนธรรม” จึงเป็นเรื่องสำคัญที่จะช่วยสร้างภูมิคุ้มกันให้คนในชาติตระหนักรู้และเห็นคุณค่าความสำคัญของวัฒนธรรมและวิถีชีวิตแบบไทยๆ ซึ่งการทำหน้าที่ดังกล่าวไม่ใช่หน้าที่ของหน่วยงานใดหน่วยงานหนึ่งในบ้านเมืองเท่านั้น แต่เป็นหน้าที่ของคนไทยทุกคน โดยเฉพาะเด็กและเยาวชนไทยที่จะต้องเติบโต รับผิดชอบต่อวัฒนธรรมของชาติต่อไป

จากงานวิจัยเรื่องการพัฒนากระบวนการเฝ้าระวังทางวัฒนธรรม โดยลัดดา ตั้งสุภาชัย กลุ่มเฝ้าระวังทางวัฒนธรรม สำนักงานปลัดกระทรวงวัฒนธรรม การเฝ้าระวังทางวัฒนธรรมเป็นการดำเนินงานทั้งเชิงรุกและเชิงรับ จึงควรมีขั้นตอนการดำเนินงานที่ประกอบด้วย

- ◆ การรวบรวมข้อมูลปัญหาความเบี่ยงเบนทางวัฒนธรรมที่กำลังเฝ้าระวังทั้งในเชิงรุกและเชิงรับ
- ◆ การวิเคราะห์และแปลผล
 - การวิเคราะห์ปัญหาโดยกระบวนการศึกษาวิจัยและการปรึกษาหารือกับคณะผู้เชี่ยวชาญและผู้ทรงคุณวุฒิแต่ละสาขา
 - การพิจารณาแนวทางแก้ไขและป้องกันปัญหาดังกล่าว
 - การพิจารณาแนวทางการสร้างภูมิคุ้มกันแก่สังคม เพื่อเป็นมาตรการเชิงรุก
- ◆ การจัดระบบข้อมูลเพื่อการเผยแพร่และสารสนเทศ
- ◆ การสื่อสารข้อมูลย้อนกลับ
 - หน่วยงานและองค์กรที่เกี่ยวข้องเพื่อพิจารณาเรื่องนโยบาย การวางแผน มาตรการทางกฎหมาย การกำหนดกิจกรรม ในการแก้ไขและป้องกันปัญหา
 - เครือข่ายเฝ้าระวังทางวัฒนธรรม





- ◆ การติดตามมาตรการดำเนินการแก้ไขและป้องกันปัญหาตลอดจนการสร้างภูมิคุ้มกันแก่สังคม

ขอบเขตการเฝ้าระวังทางวัฒนธรรม

การเฝ้าระวังปัญหาความเบี่ยงเบนทางวัฒนธรรมทั้งที่เป็นรูปธรรมและนามธรรม รวมทั้งในลักษณะที่แบ่งเป็นศิลปวัฒนธรรมและวัฒนธรรมวิถีชีวิต โดยพิจารณาบนพื้นฐานที่ว่าวัฒนธรรมมีความหมายในมิติของคุณลักษณะที่เป็นความดีงาม คุณค่า คุณภาพ และความมั่งงาม โดยมีรายละเอียดดังนี้

- ศิลปวัฒนธรรม ได้แก่ ภาษาและวรรณกรรม ทัศนศิลป์ สถาปัตยกรรม ศิลปะการแสดง แหล่งประวัติศาสตร์ ฯลฯ
- วัฒนธรรมวิถีชีวิต ได้แก่ ความคิด ความเชื่อ ค่านิยม ขนบธรรมเนียมประเพณี พิธีกรรม ฯลฯ

การเฝ้าระวังทางวัฒนธรรม ประกอบด้วย การเฝ้าระวังในประเด็นหลักคือการเฝ้าระวังพฤติกรรมหรือลักษณะความเบี่ยงเบนทางวัฒนธรรมที่เกิดขึ้นในสังคม เช่น ความเสื่อมของศีลธรรมในสังคม ค่านิยมที่ไม่พึงประสงค์ ความวิกฤติของการใช้ภาษา เป็นต้น

- การเฝ้าระวังสาเหตุและปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการเกิดของความเบี่ยงเบนทางวัฒนธรรม เช่น พฤติกรรมการบริโภค นิยม การขาดความรู้ความเข้าใจในด้านวัฒนธรรม สื่อสาธารณะ สื่อคน การแพร่กระจายของวัฒนธรรมภายนอก เป็นต้น
- การเฝ้าระวังการแพร่กระจายของความเบี่ยงเบนทางวัฒนธรรม



คงไม่ใช่แค่เด็กหรือเยาวชนที่มีหน้าที่เฝ้าระวังทางวัฒนธรรมเพียงหน่วยเดียว ผู้ใหญ่ในทุกภาคส่วนของสังคมก็จำเป็นต้องร่วมมือกันสร้างภูมิคุ้มกันที่เข้มแข็งให้เกิดขึ้นกับสังคมไทยด้วย การเฝ้าระวังทางวัฒนธรรมจึงจะเกิดผลอย่างแท้จริง

การมีส่วนร่วมของเด็ก เยาวชนและครอบครัวในการเฝ้าระวังครอบครัวเกราะป้องกันภัย

การฝึกฝนเด็กตั้งแต่วัยเด็กให้สามารถพัฒนาทักษะที่จำเป็นที่จะช่วยให้สามารถปรับตัวกับกระแสการเปลี่ยนแปลงในการใช้ชีวิตจะเป็นส่วนสำคัญในการเฝ้าระวังการเบี่ยงเบนไปของเด็กและเยาวชนครอบครัว โดยเฉพาะพ่อแม่เป็นบุคคลสำคัญที่สามารถเฝ้าระวังปัญหาให้ลูกได้เป็นอย่างดี

การพัฒนาทักษะที่สำคัญคือการพัฒนาความเข้มแข็งด้านจิตใจให้กับเด็กและเยาวชน ซึ่งช่วยให้เด็กสามารถเผชิญสถานการณ์ที่กดดันทางสังคมได้ดีขึ้น และเลือกตัดสินใจในการดำเนินชีวิตไปสู่ความสำเร็จได้อย่างที่ต้องการ

ความเข้มแข็งทางจิตใจประกอบด้วย 4 องค์ประกอบ ได้แก่

1. **ความรู้สึกรับผิดชอบตนเอง** เด็กที่มีประสบการณ์ที่ดีในวัยเด็กได้รับความรักความเข้าใจ สามารถพัฒนาตนเองตามความถนัด มีความสำเร็จและภาคภูมิใจในตนเอง

2. **ความสามารถในการจัดการและแก้ปัญหาชีวิต** เป็นความสามารถในการเผชิญกับสถานการณ์ สามารถดูแลตนเอง จัดการกับสิ่งที่ตนเองชอบและไม่ชอบได้ ซึ่งเกิดจากการฝึกทักษะการจัดการกับอารมณ์และทักษะในการแก้ปัญหา เด็กที่มีความสามารถในการจัดการชีวิตจะมีความเชื่อมั่น เลือกทางเดินที่ดีให้กับตนเอง





3. มีสายสัมพันธ์ที่อ่อนโยน เป็นพลังทางใจที่เกิดจากสายสัมพันธ์ที่ดีกับคนรอบข้าง ทำให้เกิดกำลังใจในการฝ่าฟันปัญหา และมีความไว้วางใจผูกพันกับคนในครอบครัว

4. มีจุดมุ่งหมายในชีวิต การมีจุดมุ่งหมายของตนเองทำให้เด็กใช้ชีวิตอย่างมีคุณค่ามากขึ้น พยายามปรับแก้ตัวเองไปสู่เป้าหมาย

สังเกตและส่งเสริมลูกเพื่อสร้างความเข้มแข็งทางจิตใจ

ตัวอย่างพฤติกรรมต่อไปนี้แสดงถึงการมีความเข้มแข็งทางจิตใจของเด็กและเยาวชน ซึ่งพ่อแม่ควรส่งเสริมให้เด็กมีความสามารถเหล่านี้ **เด็กที่มีความรู้สึกดีต่อตนเอง**

- จะรู้ว่าตนเองมีความถนัดอะไร
- รู้ความต้องการของตนเอง
- ชื่นชมตนเองได้ เมื่อมีความสำเร็จ
- ยอมรับข้อจำกัดของตนเอง
- มีความคาดหวังในทางบวกกับตนเอง
- มองโลกในแง่ดี
- เชื่อมั่นว่าตนเองสามารถประสบความสำเร็จในชีวิต
- เมื่อเกิดความผิดพลาด ลงมือแก้ไขปัญหา
- พร้อมรับฟังความคิดเห็นผู้อื่น
- ไม่กังวลมากเกินไป
- กล้าตัดสินใจในระดับที่เหมาะสม
- มองหาต้นแบบที่ดีเป็นแบบอย่าง



จัดการและแก้ปัญหาชีวิตได้

- หมั่นดูแลจิตใจและร่างกายให้แข็งแรงสดชื่น
- รู้เท่าทันอารมณ์ของตนเองทั้งทางบวกและทางลบ
- แยกแยะความคิดของตนเองได้ว่า ความคิดแบบไหนทำให้รู้สึกดี ความรู้สึกแบบไหนทำให้รู้สึกแย่
- สามารถให้กำลังใจตนเองได้
- สามารถตั้งเป้าหมายให้ตนเองได้
- สามารถปรับตัวให้เข้ากับสถานการณ์ที่เป็นจริง มีความยืดหยุ่น
- มีทักษะและวิธีคิดที่ดีในการแก้ปัญหา
- มีความเชื่อมั่นในการแก้ปัญหา และแก้ไขปัญหามารมณของตนเอง
- มุ่งมั่นที่จะลงมือทำงานให้สำเร็จ
- มีความสุขความพอใจในตนเอง
- จัดการกับความเครียดได้ดี
- เมื่อเกิดเหตุการณ์ที่ไม่คาดคิด สามารถรับมือและหาทางออกได้
- มั่นใจว่าสามารถควบคุมการดำเนินชีวิตของตนเองได้ มีทางเลือก
- แม้อยู่ในสถานการณ์ที่ย่ำแย่ จะสามารถเลือกทางเดินที่ดี





มีสายสัมพันธ์เกือหนุน

- มีทักษะการสื่อสารที่ดี
- มีทักษะการจัดการความขัดแย้งที่ดี
- เข้าใจธรรมชาติและยอมรับความแตกต่างระหว่างบุคคล
- มีทัศนคติที่ดีและเห็นคุณค่าผู้อื่น
- มีความสัมพันธ์ที่ดีกับคนรอบข้าง
- รู้จักรักตนเองและผู้อื่น
- เป็นผู้ให้และผู้รับที่ดี
- มีความไว้วางใจต่อผู้คนรอบข้าง
- มีความพึงพอใจในความสัมพันธ์กับคนอื่น
- มีความเชื่อมั่นในธรรมชาติด้านดีของมนุษย์
- ตระหนักในผลการกระทำของตนเองที่มีต่อผู้อื่น
- ไม่พุดถึงปมด้อยของผู้อื่น

มีจุดหมายในชีวิต

- รู้จุดมุ่งหมายในระยะยาวของชีวิต และสร้างเป้าหมายระยะสั้นที่เป็นรูปธรรม
- รู้ความต้องการของตนเอง
- รู้ว่าอะไรเป็นสิ่งสำคัญในชีวิต
- ตั้งเป้าหมายได้เหมาะสมกับสถานการณ์
- ใช้เวลาสอดคล้องกับสิ่งที่สำคัญในชีวิต
- สามารถประเมินตนเองและปรับปรุงตนเอง
- มีแรงจูงใจและความมุ่งมั่นไปสู่เป้าหมาย



จิตแพทย์แนะนำพ่อแม่เฝ้าระวัง ต้องรู้เท่าทัน + มีวิธีเปิดรับสื่อ

นายแพทย์ยงยุทธ วงศ์ภิรมย์ศานติ์ กล่าวเตือนและแนะนำพ่อแม่ผู้ปกครองให้ดูแลการเปิดรับสื่อของเด็กด้วยการปฏิบัติตัวแบบ 3 ต้อง คือ

1. พ่อแม่ต้องกำหนดเวลาและขอบเขตการเปิดรับสื่อ
2. พ่อแม่ต้องไม่เปิดโอกาสให้เด็กเข้าไปดูเว็บไซต์ลามก
3. พ่อแม่ต้องมีเวลาในการเปิดรับสื่อพร้อมกับลูก เพื่อแนะนำสื่อดี ป้องกันสื่อร้าย

พร้อมทั้งปฏิบัติตัวแบบ 2 ไม่ คือ

1. พ่อแม่ไม่ควรนำคอมพิวเตอร์ หรือโทรทัศน์ไปตั้งไว้ในห้องนอนของลูก หรือห้องที่มิดชิด ควรตั้งไว้ในพื้นที่เปิดที่พ่อแม่ดูแลได้
2. พ่อแม่ต้องไม่นำสื่อร้ายที่ไม่เหมาะสมเข้ามาไว้ในบ้าน เพราะลูกสามารถไปหยิบมาดูได้

ดังนั้นไม่มีอะไรจะแก้ปัญหาได้ดีกว่าการที่พ่อแม่เรียนรู้และเท่าทันสถานการณ์สื่อลามก ไม่ควรปล่อยให้ลูกคลุกอยู่กับสื่อเพียงลำพัง แม้จะชื่นชอบที่เด็กอยู่บ้านไม่ออกไปเที่ยวเตร่ที่ไหน แต่พ่อแม่จะรู้หรือไม่ว่าอันตรายกลับอยู่ใกล้ตัวลูกผ่านการดูหน้าปกหวานแหวว แต่เนื้อหาด้านในกลับมีภาพอันตราย รวมทั้งในคอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ต





พ่อแม่ช่วยลูกเลือกรับสื่อ

ในปัจจุบันเด็กแวดล้อมด้วยสื่อ พ่อแม่จำเป็นต้องช่วยให้ลูกตระหนักถึงอิทธิพลของสื่อ และรู้จักเลือกรับสื่ออย่างรู้เท่าทัน การดูแลพื้นฐานในครอบครัวเป็นสิ่งที่ช่วยหล่อหลอมพฤติกรรมของการอยู่กับสื่อที่จะเป็นทักษะระยะยาวในชีวิตต่อไป

1. พ่อแม่ควรดูแลเรื่องเวลาในการใช้สื่อ ฝึกวินัยให้ลูกมีการจัดเวลาในการใช้สื่อแต่ละชนิด ด้วยการพูดคุย ทำข้อตกลง และติดตามลูกเป็นระยะ เพื่อให้ลูกสามารถควบคุมการใช้เวลาของตนเองได้

2. การคัดเลือกสื่อร่วมกับลูก ไม่ควรปล่อยให้เด็กใช้สื่อตามลำพังหรือตามใจชอบ โดยเฉพาะช่วงก่อนวัยรุ่น พ่อแม่ต้องคัดเลือกรายการที่เหมาะสมกับวัย ซึ่งสามารถศึกษาได้จากการจัดระดับความเหมาะสมของสื่อ ซึ่งในปัจจุบันมีการจัดระดับความเหมาะสมของรายการโทรทัศน์ เกมคอมพิวเตอร์ ภาพยนตร์ และสื่ออื่นๆ จะมีการดำเนินการต่อไป

3. การมีส่วนร่วมในการใช้สื่อของลูก พ่อแม่ควรจัดเวลาให้สามารถพูดคุยกับลูกเรื่องสื่อ ซึ่งการมีส่วนร่วม จะช่วยให้ลูกพบว่ามีสื่อส่วนใหญ่มุ่งเน้นความบันเทิงและการตลาด ซึ่งอาจไม่ใช่ความเป็นจริงของชีวิต แยกแยะระหว่างการผ่อนคลายตนเอง กับสาระประโยชน์ที่จะได้รับ และระมัดระวังการตลาดที่อาจทำให้รู้สึกด้อย รู้สึกไม่เพียงพอ ต้องบริโภค หรือพยายามทำสิ่งที่ไม่เหมาะกับตัวเราเอง

4. การคุยกับลูกให้เฝ้าระวังอันตรายที่อาจมาจากการใช้สื่อ สามารถเลือกประเด็นข่าวผลกระทบทางลบจากการใช้สื่อพูดคุยกับลูกให้เห็นภัยแฝงที่ตามมาจากการใช้สื่อ ซึ่งเด็กมักตกเป็นเป้าหมายของกลุ่มที่จะหาประโยชน์

5. พ่อแม่ต้องเป็นตัวอย่างที่ดีในการใช้สื่อ



ยุทธการเปลี่ยนร้านเกมคาเฟ่ เป็นแหล่งเรียนรู้ชุมชนและ วัฒนธรรม

ปัญหาที่เกิดขึ้นจากร้านเกมคาเฟ่ซึ่งมีอยู่กว่า 23,000 ร้านทั่วประเทศในขณะนี้ ก็คือ พื้นที่ในการเข้าถึงเกมคอมพิวเตอร์ที่มีอยู่เหล่านี้ (1) ไม่ปลอดภัยต่อสวัสดิภาพของเด็ก เสี่ยงต่อการถูกล่อลวงรวมไปถึง การที่เด็กเล็กสามารถอยู่ในร้านได้ถึง 4 ชั่วโมงก็เป็นความเสี่ยงต่อภัยที่จะเกิดขึ้นระหว่างทางกลับบ้าน การถูกข่มขู่ภายในร้าน (2) ไม่สร้างสรรค์สำหรับสังคมของเด็ก หลายครั้งพบว่า เด็กเล็ก (ซึ่งมีวิจาร์ณญาณน้อยกว่าผู้ใหญ่) ต้องเข้าไปอยู่ในชุมชนของผู้ใหญ่ มีโอกาสในการเรียนรู้พฤติกรรมที่ไม่เหมาะสม อาจจะนำมาซึ่งการเลียนแบบและซึมซับพฤติกรรมเหล่านั้น (3) ส่งผลต่อการใช้เวลาส่วนใหญ่ในการเล่นเกมน มีผลต่อเนื่องไปยังเรื่องของคุณภาพ การเรียน และการใช้ชีวิตในสังคมจริงที่ไม่ใช่สังคมในโลกเสมือนของเกมคอมพิวเตอร์

แม้จะมีการกำหนดเวลาเปิด - ปิด มีการกำหนดห้ามเด็กอายุต่ำกว่า 18 ปีเข้าใช้บริการก่อน 14.00 น และ หลัง 22.00 น. ในบางพื้นที่กำหนดเวลาปิดใกล้เคียงกับเวลา 22.00 น. ปัญหาเรื่องเด็กกับร้านเกมและอินเทอร์เน็ตคาเฟ่ยังเป็นปัญหาที่พ่อแม่ต้องร่วมกันป้องกันปัญหาให้กับลูก





ระดับการติดเกม

1. เด็กเริ่มชอบเกม หมายถึง เด็กมักจะชอบเล่นตามเพื่อนและชอบทำอะไรเหมือนๆ กัน อยากรู้ อยากเห็น เล่นเพื่อความสนุกสนาน ไม่มีผลกระทบต่อการศึกษาและการดำรงชีวิตตามปกติ ถ้าไม่ได้เล่นเกมก็ไม่เป็นไร

2. เด็กหลงใหลหรือคลั่งไคล้เกม หมายถึง เด็กเล่นเกมแล้วสนุกเพลิดเพลิน ภูมิใจที่ชนะหรือผ่านด่านที่สูงขึ้นในเกมได้ เด็กต้องการมีเพื่อนที่เล่นด้วยกันพูดคุยกันในเรื่องเดียวกันได้ เด็กพยายามจัดเวลาเล่นในชีวิตประจำวัน คือเล่นในยามว่าง เล่นเป็นงานอดิเรก แต่การเรียนและชีวิตประจำวันยังปกติดี

3. เด็กติดเกม หมายถึง เด็กมีกิจกรรมคือเล่นเกมอย่างเดียวโดยไม่สนใจอย่างอื่น หมกมุ่นอยู่กับเกมทั้งวัน ไม่ทำการบ้าน ไม่ทำงานส่งครู ไม่ไปโรงเรียน ไม่สนใจงานบ้าน มีผลกระทบต่อร่างกายและจิตใจได้แก่ ทานข้าวไม่เป็นเวลา นอนดึกหรือไม่นอนเลย ครุ่นคิดแต่เรื่องเกม มองเห็นภาพเกมในสมองตนเอง อาจเล่นพนันในเกม หรือแสดงออกในทางก้าวร้าวกับพ่อแม่

เด็กติดเกม แบบนี้เอง!

5 สัญญาณเตือน “อาการติดเกม”

- ◆ ใช้เวลาเล่นเกม เกิน 2 ชมต่อวัน
- ◆ ครอบงวนหน้าที่ การเรียน ขาดทักษะสังคม ขาดความสัมพันธ์ในบ้าน และกับเพื่อนนอกบ้าน
- ◆ หมกมุ่นจริงจัง
- ◆ ขาดไม่ได้ จะมีอาการรุนแรง อารมณ์เสีย
- ◆ บุคลิกภาพผิดไปจากเดิม



คู่มือการใช้แบบทดสอบการติดเกม ฉบับผู้ปกครอง

(พัฒนาโดย : พศ.นพ.ชาญวิทย์ พรนพดล

เจ้าของลิขสิทธิ์ : สถาบันสุขภาพจิตเด็กและวัยรุ่นราชนครินทร์)

สำหรับการตอบแบบทดสอบ คำตอบที่สามารถเลือกตอบได้ในแต่ละข้อคำถามมี 4 คำตอบ ได้แก่ “ไม่ใช่เลย”, “ไม่น่าใช่”, “น่าจะใช่”, “ใช่เลย” การตอบให้ใช้ความรู้สึกของผู้ตอบเป็นหลัก กรณีที่ไม่แน่ใจให้ใช้เกณฑ์ต่อไปนี้เป็นแนวทางในการตอบ

“ไม่ใช่เลย” หมายถึง ผู้ปกครองมีความมั่นใจ 100 % ว่าลูกของตัวเองไม่เคยมีพฤติกรรมเช่นนั้นเลย

“ไม่น่าใช่” หมายถึง ผู้ปกครองมีความมั่นใจมากกว่า 50 % (แต่ไม่ถึง 100 %) ว่าลูกของตัวเองไม่เคยมีพฤติกรรมเช่นนั้น

“น่าจะใช่” หมายถึง ผู้ปกครองมีความมั่นใจมากกว่า 50 % (แต่ไม่ถึง 100 %) ว่าลูกของตัวเองมีหรือเคยมีพฤติกรรมเช่นนั้น

“ใช่เลย” หมายถึง ผู้ปกครองมีความมั่นใจ 100 % ว่าลูกของตัวเองมีหรือเคยมีพฤติกรรมเช่นนั้น



คำแนะนำก่อนตอบแบบสอบถาม

ข้อความต่อไปนี้เป็นกรอธิบายถึงพฤติกรรมของเด็กและวัยรุ่น
ที่เกี่ยวข้องกับการเล่นเกม กรุณาอ่านโดยละเอียดและพิจารณาเลือก
คำตอบที่ใกล้เคียงกับพฤติกรรมของลูกท่านมากที่สุด ในช่วง 3 เดือน
ที่ผ่านมา โดยทำเครื่องหมาย “/” ลงในช่อง

การให้คะแนนให้คะแนนแต่ละข้อคำถามดังนี้

- | | | | |
|-------------|-----|---|-------|
| - ไม่ใช่เลย | ให้ | 0 | คะแนน |
| - ไม่น่าใช่ | ให้ | 1 | คะแนน |
| - น่าจะใช่ | ให้ | 2 | คะแนน |
| - ใช่เลย | ให้ | 3 | คะแนน |

เมื่อให้คะแนนครบทุกข้อแล้วให้รวมคะแนนแต่ละคอลัมน์ โดยนำ
คะแนนรวมในคอลัมน์ “ไม่น่าใช่” ใส่ไว้ในช่อง A
คะแนนรวมในคอลัมน์ “น่าจะใช่” ใส่ไว้ในช่อง B
คะแนนรวมในคอลัมน์ “ใช่เลย” ใส่ไว้ในช่อง C
หลังจากนั้นจึงคิดคะแนนรวมทั้งหมดโดยรวมคะแนนในช่อง A ,

B และ C เข้าด้วยกัน



ข้อความถาม	ไม่ใช่เลย	ไม่แน่ใจ	น่าจะใช่	ใช่เลย
	0 คะแนน	1 คะแนน	2 คะแนน	3 คะแนน
ในช่วง 3 เดือนที่ผ่านมา ตั้งแต่ลูกชอบเล่นเกม				
1 ... ลูกสนใจหรือทำกิจกรรมอย่างอื่นน้อยลงมาก				
2 ... ลูกมักเล่นเกมจนลืมเวลา				
3 ... ความสัมพันธ์ระหว่างลูกกับคนในครอบครัวแย่ลง				
4 ... ลูกเคยเล่นเกมตึกมากจนทำให้ตื่นไปโรงเรียนไม่ไหว				
5 ... ลูกมักเล่นเกมเกินเวลาที่ฉันอนุญาตให้เล่น				
6... ลูกมักอารมณ์เสียเวลาที่ฉันบอกให้เลิกเล่นเกม				
7 ... ลูกเคยหนีเรียนเพื่อไปเล่นเกม				
8... เรื่องที่ลูกคุยกับเพื่อนๆ มักเป็นเรื่องเกี่ยวกับเกม				
9 ... ลูกใช้เวลาว่างส่วนใหญ่ไปกับการเล่นเกม				
10...การเรียนของลูกแย่ลงกว่าเดิมมาก				
11...กลุ่มเพื่อนที่ลูกคบด้วยชอบเล่นเกมเหมือนกับลูก				

ข้อคำถาม	ไม่ใช่เลย	ไม่น่าใช่	น่าจะใช่	ใช่เลย
	0 คะแนน	1 คะแนน	2 คะแนน	3 คะแนน
12... เวลาที่ฉันห้ามลูกไม่ให้เล่นเกมมากลูกมักจะทำไม่ได้				
13... ลูกใช้เงินส่วนใหญ่หมดไปกับเกม (เช่น ซื้อบัตรซัฟโวมง , ซื้อหนังสือเกม , ซื้ออาวุธในเกม ฯลฯ)				
14 ... อารมณ์ของลูกเปลี่ยนไป (เบื่อง่าย , หงุดหงิดง่าย , ขี้รำคาญ ฯลฯ)				
15... พฤติกรรมของลูกเปลี่ยนไป (เถียงเก่ง , ไม่เชื่อฟัง , ไม่รับผิดชอบ ฯลฯ)				
16 ... ฉันคิดว่าลูกฉันติดเกม				
รวมคะแนน				



การแปลผล

คะแนนรวมของแบบทดสอบ GAST	กลุ่ม	ระดับความรุนแรงของปัญหา
คะแนนต่ำกว่า 20	ปกติ	ยังไม่มีปัญหาในการเล่นเกม
คะแนนระหว่าง 20-29	คลั่งไคล้	เริ่มเกิดปัญหาในการเล่นเกม
คะแนนมากกว่าหรือเท่ากับ 30	น่าจะติดเกม	มีปัญหาในการเล่นเกมมาก

คะแนนรวมทั้งหมด $A+B+C =$



วิธีดูแลและแก้ไขปัญหาเด็กติดเกม เป้าหมายคือการลดการเล่นเกมของเด็ก โดยฟื้นฟูความสัมพันธ์และกิจกรรมในครอบครัวเข้ามาแทน พ่อแม่สามารถช่วยเหลือลูกติดเกมได้ ดังนี้

1. อย่าพยายามสั่งห้ามลูกเล่นเกมทันที เพราะเป็นไปไม่ได้ มีแต่จะเพิ่มแรงต่อต้านจากลูก

2. พ่อแม่ควรรหาความรู้เรื่องเกมบ้าง แสดงความสนใจเวลาลูกเล่นเกมโดยการเข้าไปดู ชักถาม ร่วมเล่นเกมกับลูกบ้าง

3. พ่อแม่ต้องค่อยๆ ชี้ให้เห็นถึงข้อดีข้อเสียของการเล่นเกม การเล่นเกมที่มากเกินไปจะส่งผลกระทบต่ออย่างไร

4. จัดสภาพแวดล้อมในครอบครัวให้เหมาะสม เช่น ติดตั้งเครื่องคอมพิวเตอร์ไว้ในพื้นที่ส่วนรวมของบ้าน ไม่ซื้อหนังสือเกมหรือแผ่นเกมพร่ำเพรื่อ ไม่ให้สแตงค์ลูกใช้จ่ายมากเกินไป

5. พูดคุยกับลูกเรื่องกฎกติกาการเล่นเกม พร้อมเหตุผลว่าทำไมต้องมีกฏกติกาดังกล่าว

6. กฏกติกาการเล่นเกม ควรเป็นในลักษณะการหารือกันทั้งพ่อแม่และลูก อย่าให้เป็นการบังคับหรือคำสั่ง ควรตั้งกฏกติกาการเล่นเกมบนพื้นฐานของความชัดเจนและความเป็นไปได้

7. พยายามดูแลให้ลูกทำตามกฏกติกาที่กำหนดไว้ การสร้างกรอบระเบียบที่ยืดหยุ่นได้เป็นวิธีดูแลที่ดีที่สุด

8. ให้รางวัลเมื่อลูกทำตามกติกาได้ รางวัลไม่จำเป็นต้องเป็นสิ่งของราคาแพงเสมอไป

9. จูงใจให้ลูกอยากเลิกด้วยตนเอง พร้อมสร้างความสามารถในการควบคุม เสริมทักษะการควบคุมตนเอง





10. สร้างความสัมพันธ์ในครอบครัว คือ การที่พ่อแม่ปรับทัศนคติในการดูแล จัดเวลาทำกิจกรรมร่วมกันในครอบครัว พยายามเป็นที่ปรึกษาให้ลูก หลีกเลี่ยงการบังคับ การบ่นซ้ำซาก

11. จัดสรรกิจกรรมทางเลือกให้ลูก เช่น ดนตรี กีฬา ซึ่งจะช่วยให้เด็กมีเวลาเหลืออยู่กับเกมหรือคอมพิวเตอร์น้อยลง

หากมีปัญหาลูกติดเกมมาก ควรรีบโทรปรึกษาที่ Hotline สายสุขภาพจิต 0-2354-8300 หรือที่ ศูนย์ป้องกันและแก้ไขปัญหาเด็กติดเกม สถาบันสุขภาพจิตเด็กและวัยรุ่นราชนครินทร์ 75/1 ถ. พระรามที่ 6 (ตรงข้าม ร.พ. รามา) พญาไท กทม. โทร. 0-2354-8307 หรือที่ www.icamtalk.com ทั้งนี้ทางสถาบันสุขภาพจิตเด็กและวัยรุ่นราชนครินทร์ ได้มีการเปิดอบรมสำหรับผู้ปกครองและการออกค่ายให้ความรู้กับเด็ก ๆ ด้วย

นำใคร่ครวญ...

“การป้องกันสำคัญกว่าการรักษามาก ควรคิดเสมอว่าเด็กมีโอกาสดิตเกมทุกคน การป้องกันเริ่มได้ตั้งแต่เด็กยังไม่ติดเกม อาจเริ่มได้ตั้งแต่ขวบปีที่ 2 โดยฝึกให้รู้จักกติกา ขอบเขต และทักษะในการควบคุมตนเอง”

แพทย์หญิงวินัดดา ปิยะศิลป์

แห่งสถาบันสุขภาพเด็กแห่งชาติมหาราชินี



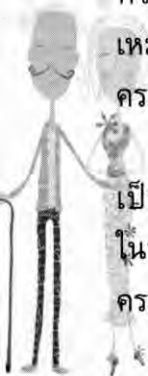
การพิจารณาระดับความเหมาะสมของเกมคอมพิวเตอร์ใน ประเทศไทย

เว็บไซต์ <http://www.okgame.in.th/> เป็นอีกแหล่งข้อมูลสำคัญสำหรับพ่อแม่ผู้ปกครอง และผู้หลักผู้ใหญ่ใช้เป็นแหล่งเรียนรู้และสืบค้นข้อมูลเกี่ยวกับเกมคอมพิวเตอร์อันเป็นดาบสองคมใกล้ตัวลูก เว็บไซต์ดังกล่าวถูกสร้างขึ้นเพื่อตอบโจทย์หลัก 3 ประการ กล่าวคือ การสร้างเครื่องมือให้กับพ่อแม่ ผู้ปกครองในการเลือกเกมให้กับลูก การส่งเสริมให้เกิดเกมเชิงสร้างสรรค์ให้มีจำนวน และรูปแบบที่มากขึ้น ตลอดจนการเตรียมการจัดการปัญหา เรื่องพฤติกรรมในการเล่นเกม ในกลุ่มของเกมออนไลน์ การจัดระดับความเหมาะสมของเกมคอมพิวเตอร์ ประกอบด้วย 3 ระบบ กล่าวคือ

(1) ระบบการประเมินคุณภาพเนื้อหา ซึ่งเป็นมาตรการเชิงส่งเสริมเพื่อให้เกิดสื่อที่มีคุณภาพและสร้างสรรค์เอื้อต่อการพัฒนาเด็ก เยาวชนและครอบครัว

(2) ระบบการจำแนกเนื้อหาตามช่วงอายุซึ่งเป็นมาตรการเชิงควบคุมเพื่อปกป้องเด็ก เยาวชนและครอบครัว จากการนำเสนอของสื่อที่ไม่เหมาะสม เพื่อสร้างภูมิคุ้มกันให้กับสังคมในเรื่องการเสพสื่อให้เหมาะสม สอดคล้องกับวุฒิภาวะและวิจารณญาณของเด็ก เยาวชนและครอบครัวในสังคมไทย

(3) ระบบการประเมินคุณค่าด้านสังคมในการเล่นเกมน ซึ่ง เป็นระบบกำกับดูแล และส่งเสริมให้เกิดมาตรการเชิงสร้างสรรค์ ในการพัฒนาทักษะ จริยธรรม และ การมีส่วนร่วมของเด็ก เยาวชน ครอบครัว ในสังคมของเกมคอมพิวเตอร์





กฎพื้นฐานเพื่อการออนไลน์อย่างปลอดภัย

- หลีกเลี่ยงการให้ข้อมูลส่วนตัว เช่น ชื่อ ที่อยู่ อายุ หมายเลขโทรศัพท์ ชื่อโรงเรียน อีเมลล์ ฯลฯ รวมถึงภาพถ่ายส่วนตัว หรือของครอบครัว
- หลีกเลี่ยงการโต้ตอบกับบุคคลหรือข้อความที่ทำให้รู้สึกอึดอัดไม่สบายใจ
- หลีกเลี่ยงการสนทนาหรือนัดหมายกับคนแปลกหน้า
- คนแปลกหน้าในที่นี้หมายถึงเพื่อนที่รู้จักกันทางอินเทอร์เน็ต
- หลีกเลี่ยงการสั่งซื้อสินค้าหรือสมัครสมาชิกโดยมิได้อ่านเงื่อนไขให้ละเอียด หรือทำความเข้าใจให้ชัดเจนเสียก่อน
- หลีกเลี่ยงการรับไฟล์ เว็บลิงค์ หรือข้อมูลจากคนแปลกหน้า
- ไม่คัดลอกโปรแกรม ข้อมูล รูปภาพ หรือสิ่งใดจากอินเทอร์เน็ต โดยไม่ได้รับอนุญาตจากเจ้าของลิขสิทธิ์
- เมื่อพบเห็นข้อความ รูปภาพ เว็บไซต์ที่เหยียบค้าย หรือไม่เหมาะสมด้วยประการทั้งปวง รีบแจ้งครูหรือผู้ปกครองทันที
- เมื่อรู้สึกไม่สบายใจ หวาดกลัว หรือมีปัญหาที่ไม่สามารถจัดการได้ ควรขอความช่วยเหลือจากครูหรือผู้ปกครองทันที
- ข้อมูลเพิ่มเติมใน www.thaiparents.net
- สามารถดาวน์โหลดเอกสารได้โดยไม่เสียค่าใช้จ่าย



โปรแกรมกรองเว็บไซต์ / ควบคุมการใช้อินเทอร์เน็ต (Parental Control Filtering Software)

อินเทอร์เน็ตถือเป็นสื่อที่ได้รับความนิยมมากที่สุดอย่างหนึ่งในปัจจุบัน กลุ่มเด็กและเยาวชนเป็นกลุ่มผู้ใช้ที่เติบโตเร็วที่สุดในขณะที่อินเทอร์เน็ตเป็นแหล่งรวบรวมสาระความรู้ที่เป็นประโยชน์มากมาย แต่ก็เต็มไปด้วยสิ่งที่ไม่เหมาะสม อาทิเช่น เว็บลามก เกมออนไลน์ที่ส่งเสริมความรุนแรง ข้อมูลข่าวสารที่อาจจะชักจูงไปในทางที่ผิด เช่น การซื้อขายยาเสพติด การเล่นพนันออนไลน์ ซึ่งจะส่งผลต่อการเรียนรู้ของเยาวชนไปในทางที่ไม่เหมาะสมด้วย

แม้ผู้ปกครองจะตกลงเรื่องการควบคุมระยะเวลาการเล่นเกมและการใช้อินเทอร์เน็ตในแต่ละวันกับบุตรหลาน หรือส่งเสริมการทำกิจกรรมร่วมกันในครอบครัว ซึ่งเป็นวิธีที่ดีในการลดระยะเวลาการใช้เครื่องคอมพิวเตอร์ และลดปัญหาเด็กติดเกมได้ แต่บางครั้งผู้ปกครองก็ไม่สามารถป้องกันการเข้าถึงเว็บไซต์ที่ไม่เหมาะสมสำหรับเด็กและเยาวชนได้ เนื่องด้วยการชักจูงจากเพื่อน หรือเว็บไซต์อันตรายที่แอบแฝงอยู่ในโปรแกรมคอมพิวเตอร์หรือการโฆษณาต่างๆ ก็สามารถนำพาบุตรหลานเข้าสู่เว็บไซต์ที่ไม่พึงประสงค์ได้ การใช้ซอฟต์แวร์ควบคุมจึงเป็นทางเลือกที่ดีอันหนึ่ง เพื่อเป็นเครื่องมือช่วยในการดูแลพฤติกรรมของบุตรหลานให้เป็นไปตามข้อตกลง และป้องกันการเข้าถึงเว็บที่ไม่เหมาะสม ส่งเสริมการสร้างระเบียบวินัยของการแบ่งเวลาใช้คอมพิวเตอร์ของเด็กและเยาวชนได้ด้วย โปรแกรมกรองเว็บไซต์/ควบคุมการใช้อินเทอร์เน็ต (Parental Control Filtering Software) จึงเป็นทางเลือกใหม่สำหรับผู้ปกครองในการที่จะ





- ป้องกันเว็บที่ไม่เหมาะสมสำหรับเด็กและเยาวชน
- ควบคุมระยะเวลาและช่วงเวลาในการใช้อินเทอร์เน็ต / เล่นเกมของเด็ก โดยผู้ปกครองสามารถเปลี่ยนแปลงตารางเวลาได้ด้วยตนเอง
- รายงานประวัติการใช้งานของเครื่องคอมพิวเตอร์ เพื่อตรวจสอบการใช้เว็บไซต์/ เล่นเกม/ โปรแกรมแชต / การรับส่งอีเมลล์ของเด็ก ซึ่งจะทำให้ผู้ปกครองสามารถตรวจสอบพฤติกรรมการใช้งานของบุตรหลานได้อย่างใกล้ชิด
- ในบางโปรแกรม สามารถส่งอีเมลข้อความเตือนได้ทันทีเมื่อบุตรหลานเรียกเข้าเว็บที่ไม่เหมาะสม

โปรแกรมประเภทนี้ในปัจจุบันถูกพัฒนาขึ้นมากมาย และมีการใช้งานอย่างแพร่หลายทั้งในประเทศและต่างประเทศ โดยตัวโปรแกรมไม่รบกวนการทำงานของผู้ใช้คอมพิวเตอร์ จึงถือเป็นอีกหนึ่งทางเลือกที่ดีต่อผู้ปกครองในการควบคุมและตรวจสอบการใช้อินเทอร์เน็ตของบุตรหลาน โปรแกรมมีทั้งที่แจกให้ดาวน์โหลดฟรี (Freeware) หรือสั่งซื้อออนไลน์ (Licensed) ลองสำรวจความต้องการใช้งาน แล้วค้นหาโปรแกรมที่เหมาะสมที่นี้ <http://kids.getnetwise.org/tools/>

กระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร (ICT) ได้พัฒนาโปรแกรมกรองเว็บไซต์และควบคุมการใช้อินเทอร์เน็ตของบุตรหลานชื่อ ไอซีทีเฮ้าส์คิปปเปอร์ (ICT House Keeper) สามารถดาวน์โหลดโปรแกรมพร้อมคู่มือการใช้ และวิธีการติดตั้ง ได้ฟรี ที่<http://www.ichousekeeper.com/download.php>



สำหรับโปรแกรม Parental Control Filtering Software ของต่างประเทศก็มีหลายตัวที่มีคุณภาพ และดาวน์โหลดมาใช้ได้ฟรี เช่น K9 Web Protection <http://www1.k9webprotection.com/>

นอกจากนี้ยังมีโปรแกรมที่สามารถสั่งซื้อออนไลน์ได้ ซึ่งจะมีข้อดีตรงที่จะมีประสิทธิภาพหลากหลายมากกว่า และสามารถอัปเดตฐานข้อมูลของเว็บไซต์ที่ไม่เหมาะสมได้ตลอดเวลา ผู้ใช้บริการสามารถเลือกซื้อตามความต้องการใช้งาน ด้วยราคาที่เหมาะสม โดยชำระเงินผ่านบัตรเครดิตออนไลน์ ราคามีตั้งแต่ประมาณ 40 - 100 ดอลลาร์สหรัฐ (ประมาณ 1,200 - 3,500 บาท) สามารถดูรายละเอียดได้ที่ <http://www.consumersearch.com/parental-control-software> และ <http://www2.worldvillage.com/wv/school/html/control.htm>





เรื่องเพศออนไลน์

เด็กและเยาวชนในปัจจุบันอาจมีความรู้เรื่องเพศมากมาย ด้วยสภาพสังคมที่เปลี่ยนไป การเรียนรู้และพูดคุยในเรื่องนี้สามารถทำได้มากขึ้น การแสดงออกทางเพศอย่างโจ่งแจ้งได้รับการยอมรับมากขึ้น ภาพวิบวามหรือการแต่งตัวเปิดเผยมีให้เห็นอยู่ทั่วไป การมีเพศสัมพันธ์ก่อนวัยอันควร ค่านิยมการอยู่ก่อนแต่ง ฯลฯ หลายครั้งที่การกระทำดังกล่าวนำโดยดารารหรือผู้มีชื่อเสียง จนกลายเป็นค่านิยม และทำให้เกิดการเลียนแบบ สิ่งเหล่านี้ล้วนเป็นปัจจัยสำคัญที่ส่งผลต่อการเรียนรู้เรื่องเพศของเด็กและเยาวชน ซึ่งเขาจะเรียนรู้เรื่องเพศอย่างสร้างสรรค์หรือไม่ั้น ส่วนหนึ่งก็ขึ้นกับผู้ใหญ่ที่จะช่วยจัดสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ได้ดีเพียงใด

หากผู้ใหญ่ยังเข้าใจว่าเรื่องเพศไม่ใช่เรื่องของเด็ก ก็จะทำให้เด็กขาดโอกาสในการเรียนรู้อย่างถูกต้อง เป็นต้นว่า ไม่เข้าใจว่าสาเหตุของการมีอารมณ์เพศมาจากไหน และเมื่อเกิดอารมณ์เพศแล้วจะจัดการอย่างไร หรือเมื่อมีเพศตรงข้ามแสดงความสนใจและขอมมีเพศสัมพันธ์ด้วยจะปฏิเสธอย่างไร ฯลฯ การที่เด็กขาดทักษะในการพูดคุยปฏิเสธไม่รู้อาจจะควบคุมอารมณ์เพศของตนอย่างไร อาจกลายเป็นแรงกดดันให้เกิดความเครียดและก่อพฤติกรรมการมีเพศสัมพันธ์ในลักษณะที่ไม่เหมาะสมได้

อินเทอร์เน็ตเป็นอีกช่องทางหนึ่งในการเรียนรู้เรื่องเพศ เนื่องจากมีเว็บไซต์มากมายรวบรวมสาระความรู้เรื่องเพศศึกษาซึ่งจัดทำโดยคุณหมอหรือนักวิชาการ ในขณะที่ก็มีเว็บไซต์ลามก หนังสือโป๊การ์ตูนและวีซีดีลามก หรือแม้แต่การพูดคุยสนทนาในเรื่องเพศที่ไม่สร้างสรรค์นักร่วมอยู่ด้วย ซึ่งต้นตอของสารสนเทศมากมายทั้งด้านบวกและ



ด้านลบนี้มีทั้งที่อยู่ในเมืองไทยและและส่วนที่มาจากต่างประเทศ ดังนั้น การเรียนรู้เรื่องเพศออนไลน์ซึ่งทำได้อย่างอิสระ เรียนรู้แบบไม่สิ้นสุด เรียนรู้ด้วยตัวเองจากห้องส่วนตัวที่บ้าน ที่ร้านบริการอินเทอร์เน็ต หรือ เรียนรู้ร่วมกับเพื่อนๆ โดยที่พ่อแม่ไม่รู้นั้นจึงมีทั้งการเรียนรู้ถูกและ เรียนรู้ผิด

“เพศออนไลน์” จึงเป็นเพียงสื่อหนึ่งที่เด็กสามารถเรียนรู้ได้ด้วยตนเองตลอดเวลา แต่จะเรียนรู้ถูกหรือเรียนรู้ผิดนั้น สิ่งสำคัญคือ การที่ผู้ใหญ่ควรสร้างความเข้าใจในเรื่องเพศที่ถูกต้องให้แก่เด็ก

การสร้าง ความเข้าใจในการเรียนรู้เรื่องเพศของเด็กและวัยรุ่น ถือเป็นเรื่องสำคัญ การเรียนรู้เรื่องเพศคือการสร้าง “ทัศนคติที่ดีต่อเรื่องเพศ” เพื่อนำไปสู่สัมพันธภาพหรือสัมพันธ์อันดีระหว่างเพศ และเมื่อเด็กเติบโตขึ้นก็จะสามารถใช้ชีวิตทางเพศที่ดีในชีวิตครอบครัวได้

ในแต่ละวัยจะมีการเรียนรู้เรื่องเพศที่แตกต่างกัน ผู้ใหญ่จะต้องเข้าใจพัฒนาการของแต่ละวัยเป็นข้อมูลเบื้องต้นเสียก่อน เป็นต้นว่า ในเด็กอนุบาลหรือก่อนหน้านั้นจะเริ่มรับรู้ว่าคุณเป็นเพศชายหรือหญิง พฤติกรรมทางเพศที่เหมาะสมคือ มีความรักความอบอุ่นในบ้าน เด็ก 4-6 ขวบ จะเรียนรู้เรื่องพื้นที่ส่วนตัว เช่น หน้าอก อวัยวะเพศ สำหรับเด็กประถมจะเริ่มเรียนรู้ความแตกต่างระหว่างชายและหญิง และเด็กประถมปลายบางคนอาจมีการเปลี่ยนแปลงทางเพศ เช่น เริ่มมีประจำเดือนในเพศหญิง ส่วนเพศชายก็เริ่มเสียงแตกและมีสุจิ เริ่มมีความสนใจในเพศตรงข้าม เป็นต้น

สำหรับวัยรุ่น ในเรื่องเพศจะมีการเจริญเติบโตของสมองอยู่ 2 ส่วน คือ “สมองส่วนอยาก” ซึ่งจะถูกระตุ้นด้วยฮอร์โมนเพศ ทำให้มีการแสดงออกด้านเพศมากขึ้น ทั้งความคิด ความรู้สึก อารมณ์ เช่น



อารมณ์รัก ใคร่ สมองอีกส่วนเรียกว่า “สมองส่วนคิด” ทำหน้าที่เกี่ยวกับการใช้เหตุผลและวิจารณ์ญาณ การวางแผน การวิเคราะห์ปัญหา การยับยั้งชั่งใจ ซึ่งมีระยะเวลาในการพัฒนาตั้งแต่ 12-25 ปี ซึ่งสมองส่วนคิดนี้จะทำหน้าที่ 2 อย่าง อย่างแรกคือ การเรียนรู้ เช่น สื่อลามก อารมณ์ทางเพศ การมีเพศสัมพันธ์ ฯลฯ หน้าที่อีกอย่างหนึ่งของสมองส่วนคิดก็คือ การควบคุมสมองส่วนอยาก ซึ่งจะเห็นว่าหน้าที่ทั้งสองอย่างมีความสำคัญอย่างยิ่งต่อพฤติกรรมทางเพศของเด็ก ดังนั้นในช่วงของการพัฒนาสมองส่วนคิดคือระหว่างอายุ 12-25 ปี พ่อแม่จึงควรให้เด็กได้เรียนรู้เรื่องเพศในทางที่ถูกต้อง ฝึกสมองส่วนคิดให้มาก โดยเฉพาะการเรียนรู้ที่จะควบคุมสมองส่วนอยาก

สื่อทางเพศบนอินเทอร์เน็ต มีทั้งที่สร้างสรรค์และไม่สร้างสรรค์
สื่อทางเพศในเชิงสร้างสรรค์ หมายถึงสื่อที่มีเนื้อหาในเชิงให้ความรู้ มีความเหมาะสมกับสภาพวัฒนธรรม สังคม ไม่สื่อเจตนากระตุ้นเร้าอารมณ์เพศอย่างเดียว แต่ก่อให้เกิดความรู้ในเรื่องเพศรวมทั้งความเข้าใจในเรื่องของสังคม ทั้งประเด็นเรื่องเพศศึกษาและเรื่องสาธารณสุข ตัวอย่างเช่น เว็บไซต์ให้ความรู้เรื่องระบบสืบพันธุ์ โรคติดต่อทางเพศสัมพันธ์ การคุมกำเนิด โรคเอดส์ กระจกานข่าวตอบปัญหาเรื่องเพศของแพทย์ผู้เชี่ยวชาญ เป็นต้น ในประเทศไทยมีอยู่ประมาณ 4,000 เว็บไซต์ เป็นภาษาไทย

สื่อทางเพศในเชิงไม่สร้างสรรค์ เป็นสื่อที่ขัดต่อศีลธรรมอันดีของประชาชน ทั้งนี้สามารถก่อให้เกิดผลกระทบในสังคมส่วนใหญ่จะเป็นสื่อที่มีลักษณะเร้า หรือกระตุ้นอารมณ์ในทางเพศทั่วโลกมีกว่า 42 ล้านเว็บ เช่น สื่อทางเพศที่เจตนาเพื่อการค้าประเวณี ขยายอุปกรณ์ทางเพศ วิดีโอหรือเว็บไซต์ลามก คือ เน้นเสนอตัวหนังสือ



ภาพ และเสียง เพื่อกระตุ้นเร้าและสนองอารมณ์เพศเป็นสำคัญ อินเทอร์เน็ตช่วยให้การเผยแพร่สื่อลามกทำได้อย่างกว้างขวางและรวดเร็ว ผู้เสพสามารถเสพสื่อลามกได้สะดวกภายในห้องส่วนตัว โดยไม่ต้องเสียเวลาเดินทางไปหาซื้อ และไม่ต้องตกเป็นเป้าสายตาของคนรอบข้าง อินเทอร์เน็ตยังเอื้อให้เกิดการรวมกลุ่มของพวกนิยมรักร่วมเพศ วิปริตทางเพศ ฯลฯ โดยการติดต่อกันทางอีเมล การสร้างเว็บไซต์สมาชิกเพื่อแลกเปลี่ยนและสร้างคลังรูปภาพ การติดต่อเพื่อจัดเซ็กซ์ทัวร์ข้ามชาติ การค้าประเวณีเด็กต่างๆ ในระยะหลัง มีการติดตั้งอุปกรณ์เว็บแคม (Webcam) เพื่อถ่ายทอดสดภาพการร่วมเพศ และเซ็กซ์โชว์เพื่อเรียกเก็บค่าบริการจากสมาชิกอีกด้วย ผู้เสพสื่อลามกมากมาย มีแนวโน้มสูงที่จะก่ออาชญากรรมทางเพศ บ่อยครั้งที่อาชญากรก่อคดีข่มขืนเพราะดูสื่อประเภทปลุกใจแล้วไม่สามารถจัดการกับอารมณ์เพศตนเองได้จึงออกมาหาเหยื่อ ดังกรณีของนางสาวเจนลองเฮิร์ท (Jane Longhurst) ชาวอังกฤษ ซึ่งถูกฆาตกรรมอย่างทารุณ โดยฆาตกรโรคจิตซึ่งชอบเสพภาพโป๊บนอินเทอร์เน็ต และอีกหลายกรณีที่เกิดขึ้นในบ้านเราก็มีสาเหตุคล้ายๆ กัน

เว็บไซต์ลามกอนาจารส่วนใหญ่เปิดบริการอย่างถูกกฎหมาย ในต่างประเทศ มีรายได้จากการเก็บค่าสมาชิกเป็นรายเดือน ซึ่งสมาชิกสามารถเข้ามาโหลดรูปภาพและคลิปวิดีโอได้ บางเว็บไซต์มีบริการเพื่อนคุยแก้เหงาคคล้ายๆ เซ็กซ์โฟน ขายอุปกรณ์ทางเพศ วิดีโอลามก รวมไปถึงการส่งหญิงบริการ ฯลฯ สำหรับเว็บไซต์ลามกในเมืองไทยก็มีอยู่หลายร้อยเว็บซึ่งล้วนแล้วแต่ผิดกฎหมายอาชญากรรมคอมพิวเตอร์ทั้งสิ้น พ่อแม่ผู้ปกครองสามารถดูแลบุตรหลานโดยการติดตั้งโปรแกรมบล็อกเว็บไซต์ (Blocking Software) เช่น ไอซีทีเฮาส์คีปเปอร์ (ICT Housekeeper) เป็นต้น





นอกจากการติดตั้งโปรแกรมบล็อกเว็บไซต์ ซึ่งช่วยได้บางส่วนแล้ว การพูดคุยกับวัยรุ่นอย่างตรงไปตรงมาก็เป็นเรื่องที่ควรกระทำ เนื่องจากวัยรุ่นเป็นวัยของความอยากรู้อยากเห็น พร้อมกับแรงขับทางเพศจากภายใน ได้แก่ ฮอร์โมนและสมองส่วนอยาก ประกอบกับอินเทอร์เน็ตเป็นช่องทางที่สะดวกที่สุดในการเรียนรู้เรื่องเพศ จึงมีบ่อยครั้งที่พ่อแม่พบว่าลูกวัยรุ่นพยายามเปิดเข้าเว็บลามกและเก็บสะสมภาพนางแบบ พ่อแม่ควรเข้ามามีบทบาทในการเรียนรู้เรื่องเพศออนไลน์ของเด็ก โดยการแนะนำไม่ให้ลูกหมกมุ่นจนเกินไป เนื่องจากเว็บไซต์ลามกมุ่งกระตุ้นอารมณ์ทางเพศอย่างเดียวโดยไม่มีประโยชน์อย่างอื่น ในขณะที่เด็กก็ควรสอนให้ลูกฝึกสมองส่วนคิดให้รู้จักการจัดการกับอารมณ์และความต้องการทางเพศ หันเหความสนใจและเปลี่ยนพลังงานที่มีไปใช้ในกิจกรรมอื่นๆ เช่น เล่นดนตรี กีฬา หรือทำกิจกรรมสร้างสรรค์อื่นก็จะเป็นประโยชน์มากกว่า

การสร้างภูมิคุ้มกันเรื่องเพศ การพูดคุยเรื่องเพศกับเด็กไม่ใช่เรื่องยาก แต่พ่อแม่ต้องใช้เวลาและใส่ใจในรายละเอียด ความเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นกับเด็กอยู่ตลอดเวลา ทั้งในเรื่องชีวิตส่วนตัว เพื่อนฝูง ที่สำคัญคือต้องเข้าใจในวัยและพัฒนาการของเด็กแต่ละวัย เป็นอย่างดี ต้องพูดคุยสื่อสารกันอย่างสม่ำเสมอ เรื่องเพศก็จะกลายเป็นเรื่องธรรมดาในการพูดคุยกับเด็ก

จิตวิทยาระหว่างเพศเป็นเรื่องจำเป็น พ่อแม่ต้องสอนให้เด็กรู้ว่าชายกับหญิงนั้นแสดงออกทางความรักแตกต่างกัน ผู้ชายจะมีฮอร์โมนเพศที่ทำให้คิดถึงเรื่องเพศสัมพันธ์ก่อนความรัก ในขณะที่ผู้หญิงต้องการเพียงคนดูแลเอาใจใส่หรือความรักมากกว่าการมีเพศสัมพันธ์ การเข้าใจความแตกต่างดังกล่าวจะทำให้เด็กผู้หญิงเรียนรู้ที่จะปฏิเสธและไม่พาตัวเองไปสู่สถานการณ์เสี่ยง คือการอยู่กับเพศตรงข้าม



ตามลำพัง ผู้ใหญ่ควรมีส่วนในการป้องกัน เช่น ไม่ปล่อยให้เด็กพูดคุยและทำความสนิทสนมกันมาเป็นเวลานานแม้แต่การพูดคุยผ่านโปรแกรมแชต เพราะอาจนำไปสู่การนัดพบในสถานที่ลับตา และจบด้วยการมีเพศสัมพันธ์ก่อนวัยอันควรในที่สุด

แหล่งเรียนรู้เรื่องเพศออนไลน์อย่างสร้างสรรค์ มีมากมาย เช่น www.teenpath.net คู่มือการใช้ชีวิตอย่างมีความสุขสำหรับวัยรุ่น ให้ความรู้อย่างเข้าใจธรรมชาติของวัยรุ่น เพื่อให้สามารถเข้าใจพัฒนาการ มีความรู้เรื่องเพศอย่างถูกต้อง และแก้ปัญหาได้อย่างถูกวิธี สาระน่าอ่านอีกมากมาย www.eotoday.com/sexmustsay_2004/index.php เว็บไซต์ที่เสนอเรื่องความรู้เกี่ยวกับเพศศึกษาจากแพทย์และผู้เชี่ยวชาญ www.clinicrak.com เว็บไซต์รวมบทความให้ความรู้รอบคอบ เรื่องเพศศึกษาของเด็ก พร้อมทั้งตอบปัญหาอีกมากมาย





เรตติ้งเกมคอมพิวเตอร์ เรื่องจริงที่เกิดขึ้นแล้ว

ในงาน Thailand Game Show ที่ศูนย์ประชุมแห่งชาติสิริกิติ์ ซึ่งกระทรวงวัฒนธรรมเข้ามาร่วมเป็นเจ้าภาพในการจัดงาน พร้อมการนำเสนอนิทรรศการเกมดีนับเป็นจุดเริ่มต้นที่ดีของท่าทีภาครัฐต่อการจัดการเกมคอมพิวเตอร์ เพราะในนิทรรศการเกมดีนี้ ประกอบด้วยเนื้อหาหลักๆ 3 ส่วนหลัก กล่าวคือ

ส่วนแรกก็คือ การจัดระดับความเหมาะสมของเกมคอมพิวเตอร์ ที่มีการทดลองจัดเรตติ้งเกมให้กับเกมต่างๆ เป็นครั้งแรกในประเทศไทย อย่างเป็นระบบ ภายใต้ความร่วมมือของผู้ประกอบการเกม นักวิชาการ กลุ่มเด็ก เยาวชน ครอบครัว

ส่วนที่สองก็คือ โรงเรียนสอนการเล่นเกมนับเป็นห้องเรียนแรก หลักสูตรแรกในการทำให้รู้จักเกมคอมพิวเตอร์ สอนเทคนิคการเล่นเกมที่มีวัฒนธรรมในการเล่นเกมที่สร้างสรรค์ ให้ทั้งเด็ก และ ผู้ปกครอง นับเป็นพื้นที่ของการเรียนรู้ระหว่างคนในครอบครัวที่มีนักเล่นเกมเป็น “ช่างเชื่อม” ความเข้าใจระหว่างกัน

ส่วนที่สามก็คือ การนำเสนอเกมที่ปลอดภัย สร้างสรรค์ ส่งเสริมการเรียนรู้ให้กับผู้เล่น และ เกมไทย โดยฝีมือคนไทย เพื่อเตรียมความพร้อมในการขยับเกมไทยไปสู่อุตสาหกรรมเกมคอมพิวเตอร์

กล่าวโดยเฉพาะถึงเรตติ้งเกมคอมพิวเตอร์ หรือเรียกอีกชื่อหนึ่งว่า การจัดระดับความเหมาะสมของเกมคอมพิวเตอร์ โดยผลการศึกษาวิจัยของโครงการวิจัยและพัฒนาระบบการจัดระดับความเหมาะสมของสื่อสถาบันแห่งชาติเพื่อการพัฒนาเด็กและครอบครัว ม.มหิดล ภายใต้การสนับสนุนของกระทรวงวัฒนธรรม ที่ศึกษาทั้งจากระบบการจัดระดับความเหมาะสมของเกมคอมพิวเตอร์จากประเทศต่างๆ จำนวน 10 กลุ่ม




และจากการทำห้องทดลองเชิงปฏิบัติการกับเครือข่ายภาคเอกชน
ภาควิชาการ ภาคเด็ก เยาวชน ครอบครัว ได้เสนอให้ การจัดระดับความ
เหมาะสมของเกมคอมพิวเตอร์ประกอบด้วย ๓ ระบบ

ระบบแรก ก็คือ ระบบการประเมินคุณภาพเนื้อหาของเกม
เชิงสร้างสรรค์ เพื่อนำไปสู่การส่งเสริมการสร้างเกมแนวนี้ให้มากขึ้น
ประกอบด้วยเกณฑ์ 6 กลุ่มสร้างสรรค์ ทั้ง (1) เกมที่ส่งเสริมความคิด
ที่เป็นระบบ เช่น การวางแผน (2) เกมที่ส่งเสริมวิชาการ (3) เกมที่
ส่งเสริมคุณธรรมจริยธรรม (4) เกมที่ส่งเสริมทักษะในการใช้ชีวิต
สุขภาพ (5) เกมที่ส่งเสริมให้รู้จักความหลากหลายอย่างสมานฉันท์ และ
(6) เกมที่ส่งเสริมประเด็นครอบครัว ซึ่งหากมีการประเมินเกม
คอมพิวเตอร์ในสังคมไทยแล้วนำมาแยกแยกตามประเภทของกลุ่ม +6
จะทำให้เราเห็นว่า เกมส่วนใหญ่ส่งเสริมเรื่องอะไร ยังขาดเกมใน
ประเด็นใด ก็จะเป็นมาตรฐานในการสนับสนุนเกมในประเด็นที่มีน้อยให้
เกิดความสมดุลได้

ระบบที่สอง เป็นระบบการจำแนกเนื้อหาตามช่วงวัยของผู้เล่น
โดยพิจารณาจากเกณฑ์ 4 ด้าน นั่นก็คือ (1) พฤติกรรมความรุนแรง
(2) เลือด (3) เพศ และ (4) ภาษา ในการพิจารณา โดยจากเกณฑ์นี้
เอง ทำให้สามารถแบ่งระดับความเหมาะสมของเกมคอมพิวเตอร์ได้เป็น
7 ระดับ คือ 3+ 6+ ทุกวัย 13+ 15+ 18+ และ 20+

ระบบที่สาม ระบบการประเมินคุณค่าของสังคมในเกม เพื่อนำไป
สู่การส่งเสริมการสร้างสังคมที่ดีทั้งในเกมและนอกเกม โดยจะวิเคราะห์
จากเกณฑ์ 2 ด้าน ทั้งจาก คุณค่าของความสร้างสรรค์ของชุมชนในเกม
และ การสร้างกิจกรรมเชิงบวกนอกเกม





ทั้งสามระบบ จึงถูกเรียกกันอย่างไม่ซับซ้อนว่า +6 -4 +2 โดยแต่ละระบบจะถูกใช้แยกต่างหากจากกัน ระบบแรกใช้เพื่อเป็นเครื่องมือในการสนับสนุนการพัฒนาเกม ระบบที่สอง ใช้สำหรับการจำแนกเกมตามช่วงวัยของผู้เล่น และระบบสุดท้ายใช้เพื่อส่งเสริมสนับสนุนการสร้างสังคมที่ดี ทั้งสามระบบไม่ได้นำมา บวกลบคูณหารกันแต่อย่างใด

ทั้งนี้ ข้อเสนอในการเชิงระบบโครงสร้างของการจัดระดับความเหมาะสมของเกมคอมพิวเตอร์ ได้ข้อสรุป 2 ส่วน กล่าวคือ ส่วนแรก กรรมการในการจัดระดับความเหมาะสมของเกมคอมพิวเตอร์ ที่มี 3 กลุ่ม กล่าวคือ กรรมการกลาง กรรมการภาคประชาสังคม (ที่มีความรู้ความเข้าใจในการจัดระดับความเหมาะสมของเกม และเข้าใจเกมคอมพิวเตอร์) และ กรรมการภาคประชาชน ส่วนที่สอง ก็คือการจัดพื้นที่ในการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ในการจัดระดับความเหมาะสมของเกมคอมพิวเตอร์ เพื่อทำให้เกิดการปรับเกณฑ์การพิจารณาที่สอดคล้องกับสภาพสังคมและยกระดับมาตรฐานทางการผลิตเกมคอมพิวเตอร์ให้ตรงกับระดับความเหมาะสมมากขึ้นในทุก 6 เดือน หรือ 1 ปี

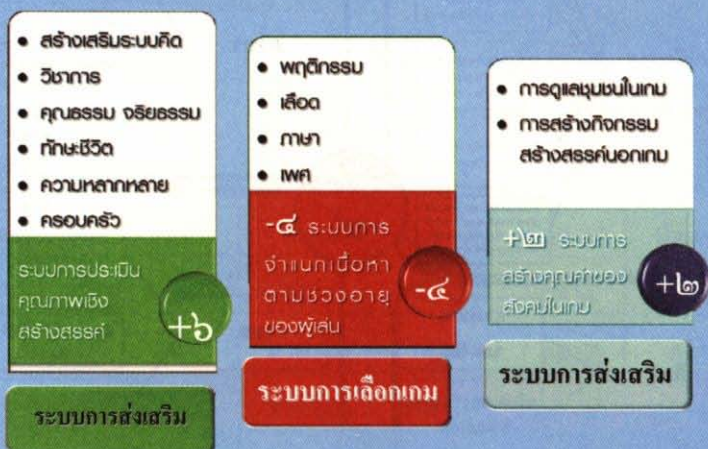


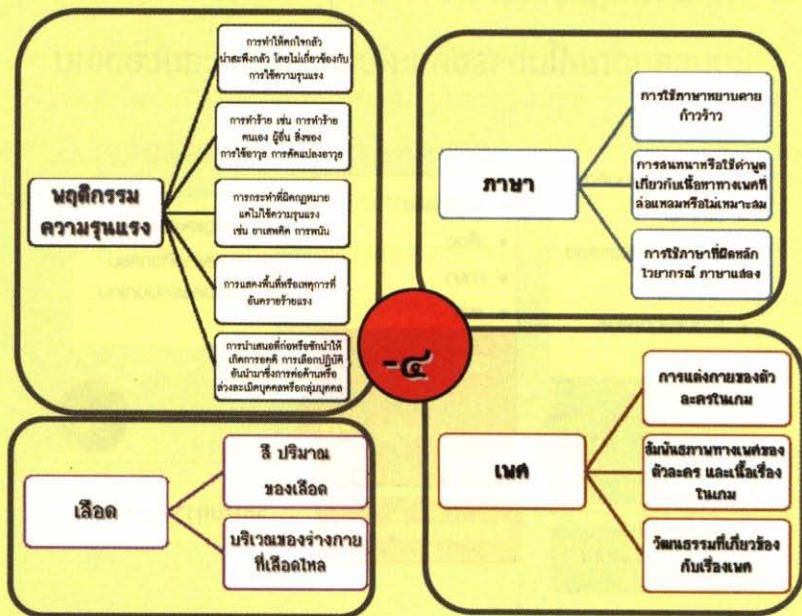
เพื่อให้เกิดการทำงานอย่างต่อเนื่อง ยังคงต้องมีการ

- (1) จัดทำกฎหมายที่รองรับการจัดระดับความเหมาะสมของเกมคอมพิวเตอร์ในรูปของกฎกระทรวง รวมทั้ง การจัดทำคู่มือแนวปฏิบัติ (Guideline) ในการจัดระดับความเหมาะสมของเกมคอมพิวเตอร์
- (2) จัดทำห้องทดลองเชิงปฏิบัติการในการจัดระดับความเหมาะสมของเกมคอมพิวเตอร์โดยเริ่มต้นจาก เกมออนไลน์ และ เกมออฟไลน์อย่างต่อเนื่อง
- (3) การขยายความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับระบบการจัดระดับความเหมาะสมของเกมคอมพิวเตอร์ไปยังเครือข่ายทุกภาคส่วน โดยเฉพาะ เครือข่ายพ่อแม่ เด็ก เยาวชน
- (4) จัดให้มีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ในการจัดระดับความเหมาะสมของเกมคอมพิวเตอร์ในทุก 1 ปี



ภาพแผนภูมิแสดงการจัดเรตติ้งเกมคอมพิวเตอร์ ระบบและเกณฑ์ในการจัดระดับความเหมาะสมของเกม





+ 6

ระดับความเหมาะสม	พฤติกรรม	เลือด	เพศ	ภาษา
3+	ไม่มี (๐)	ไม่มี (๐)	ไม่มี (๐)	ไม่มี (๐)
6+	น้อย (๑)	ไม่มี (๐)	ไม่มี (๐)	ไม่มี (๐)
ทั่วไป	น้อย (๑)	น้อย (๑)	น้อย (๑)	น้อย (๑)
13+	กลาง	น้อย (๑)	น้อย (๑)	น้อย (๑)
15+	กลาง	กลาง	กลาง	กลาง
18+	มาก (๓)	กลาง	กลาง	กลาง
20+	มาก (๓)	มาก (๓)	มาก (๓)	มาก (๓)

คุณค่าสังคมในเกม

พิจารณาจากต้นทางจากผู้พัฒนาเกม



ทำอย่างไรเมื่อพบสื่อที่เป็นภัยและไม่เหมาะสม สำหรับเด็ก เยาวชน และครอบครัว

คำอธิบาย “สื่อที่เป็นภัยและไม่เหมาะสม” สำหรับเด็ก เยาวชน และครอบครัวหมายถึง สื่อที่สร้างปัจจัยเสี่ยงแก่ครอบครัว โดยนำเสนอ ค่านิยมและความเชื่อที่ไม่ถูกต้องเกี่ยวกับครอบครัว บทบาทการเป็น พ่อแม่ และบทบาทหญิงชายทำให้เกิดความสัมพันธ์ที่ไม่ดีในครอบครัว เกิดพฤติกรรมการเล่นแบบที่ไม่เหมาะสมและขัดต่อวัฒนธรรม อันดีงามของไทย สื่อที่มีลักษณะกระตุ้นทางเพศ และส่งเสริม ความรุนแรงทั้งทางเพศ ร่างกาย วาจา จิตใจ และอารมณ์

สื่อไม่เหมาะสม = ผิดกฎหมาย

ในทางกฎหมายแล้ว “สื่อที่เป็นภัยและไม่เหมาะสม” สำหรับเด็ก เยาวชน และครอบครัว ถือว่ามีความผิดตามพระราชบัญญัติคุ้มครอง เด็ก พ.ศ.2546 มาตรา 26 ภายใต้บังคับบทบัญญัติแห่งกฎหมายอื่น ที่ ระบุว่าไม่ว่าเด็กจะยินยอมหรือไม่ ห้ามมิให้ผู้ใดกระทำการคือ

วรรคที่ (3) บังคับ ขู่เข็ญ ชักจูง ส่งเสริม หรือยินยอมให้เด็ก ประพฤติตนไม่สมควร หรือน่าจะทำให้เด็กมีความประพฤติเสี่ยงต่อการ กระทำผิด

วรรคที่ (9) บังคับ ขู่เข็ญ ไซ้ ชักจูง ยุยง ส่งเสริม หรือยินยอมให้ เด็กแสดงหรือกระทำการอันมีลักษณะลามกอนาจาร ไม่ว่าจะไปเพื่อ ให้ได้มาซึ่งค่าตอบแทนหรือเพื่อการใด

วรรคที่ (10) จำหน่าย แลกเปลี่ยน หรือให้สุราหรือบุหรี่แก่เด็ก เว้นแต่การปฏิบัติทางการแพทย์

* ทั้งนี้ผู้ใดฝ่าฝืน มีความผิดตามมาตรา 78 ที่ระบุว่า ผู้ใดฝ่าฝืน มาตรา 26 ต้องระวางโทษจำคุกไม่เกินสามเดือน หรือปรับไม่เกินสาม หมื่นบาท หรือทั้งจำทั้งปรับ



ประเภทและลักษณะของสื่อที่ไม่เหมาะสม

1. ประเภทสื่อที่อาจเป็นภัยและไม่เหมาะสม

- 1.1 หนังสือพิมพ์/ นิตยสาร/ วารสาร/ สื่อสิ่งพิมพ์อื่น ๆ
- 1.2 รายการโทรทัศน์
- 1.3 รายการวิทยุ
- 1.4 ละครโทรทัศน์
- 1.5 พิธีกร/ดารา/ศิลปิน/นักร้อง/สื่อบุคคลอื่น ๆ
- 1.6 โฆษณา (รวมถึงป้าย แผ่นพับต่าง ๆ ด้วย)
- 1.7 อินเทอร์เน็ต/เว็บไซต์/การถ่ายภาพลามกส่งผ่านอินเทอร์เน็ต
- 1.8 ภาพยนตร์/มิวสิกวิดีโอ/หนังแผ่น
- 1.9 เกมสื่ลามก
- 1.10 สื่ออิเล็กทรอนิกส์ต่าง ๆ เช่น การส่งข้อความ SMS
- 1.11 อื่น ๆ

2. ลักษณะที่เป็นภัย/ไม่เหมาะสม

- 2.1 มีความรุนแรง (เนื้อหา ภาษา ภาพ เสียง)
- 2.2 ยั่วยุหรือกระตุ้นทางเพศ/ลามก อนาจาร (เนื้อหา ภาษา ภาพ เสียง)
- 2.3 ช่วงเวลาออกอากาศสำหรับรายการที่ไม่เหมาะสมกับเด็ก
- 2.4 ขัดต่อวัฒนธรรมอันดีงามของไทย
- 2.5 การนำเสนอที่อาจกระทบความสัมพันธ์ในครอบครัวหรือก่อให้เกิดพฤติกรรมเลียนแบบ
- 2.6 อื่น ๆ



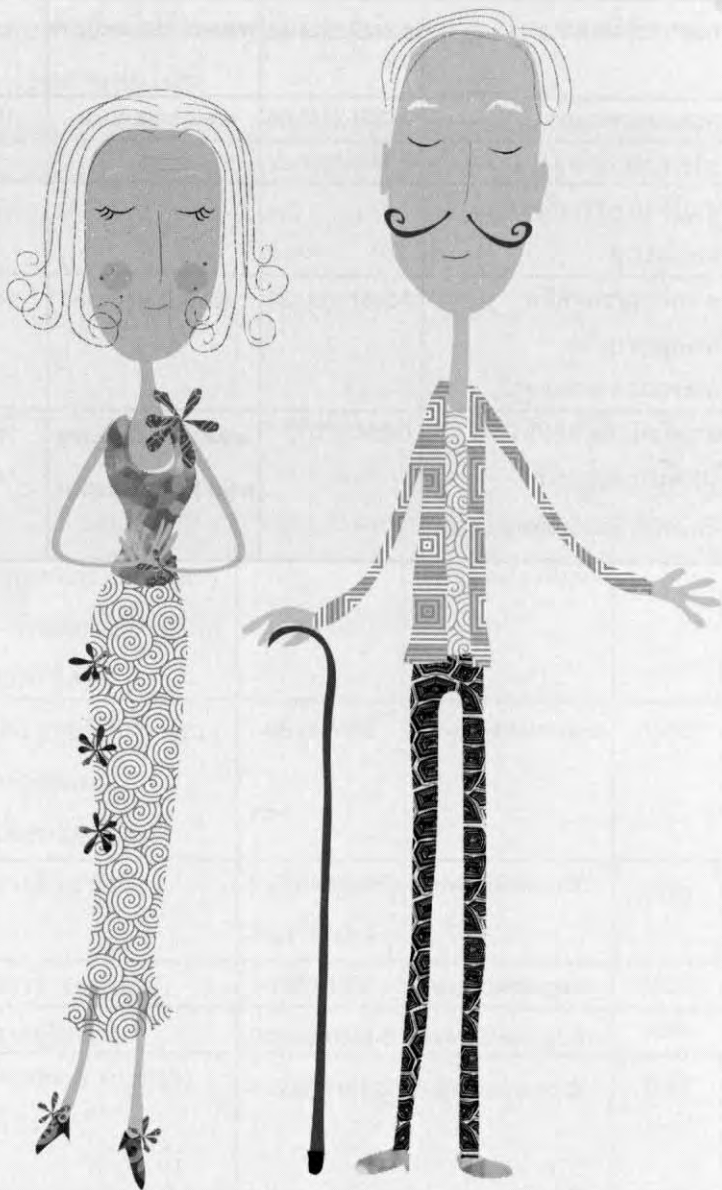
หน่วยงานเพื่อติดต่อประสานการเฝ้าระวังทางวัฒนธรรม

พบเห็นสื่อที่มีลักษณะเป็นภัย/ไม่เหมาะสมดังกล่าว โปรดแจ้งตามหน่วยงานต่อไปนี้

หน่วยงาน / สถานที่ติดต่อ	โทรศัพท์	เว็บไซต์	สายด่วน
สำนักงานคณะกรรมการ คุ้มครองผู้บริโภค	0-2629-7037-9	www.ocpb.go.th	1166
สำนักงานคณะกรรมการ อาหารและยา	0-2590-7000	www.fda.moph	1556
สำนักงานตำรวจแห่งชาติ	0-2205-1313 0-2252-2217	www.police.go.th	1577
กระทรวงเทคโนโลยี สารสนเทศและการสื่อสาร (ICT) – รับแจ้งการกระทำผิด ทางคอมพิวเตอร์	0-2505-7312	www.mict.go.th 1212@mict.mail.go.th	1212
ศูนย์ประชาชนดี กระทรวง พัฒนาสังคมและ ความมั่นคงของมนุษย์	0-2612-8888	www.m-society.go.th	1300
กระทรวงศึกษาธิการ	0-2281-98090- 2628-5643-4	www.moe.go.th	1579
กระทรวงสาธารณสุข	0-2590-1000	www.moph.go.th	1556
กระทรวงยุติธรรม	0-2502-8051-8	www.2.moj.go.th	1689
ศูนย์ดำรงธรรม กระทรวง มหาดไทย	0-2222-1141-55	www.moi.go.th	1567

หน่วยงาน / สถานที่ติดต่อ	โทรศัพท์	เว็บไซต์	สายด่วน
กระทรวงวัฒนธรรม	0-2422-8844-48	www.m-culture.go.th	1765
กรุงเทพมหานคร	0-2221-2141-69	www.bma.go.th	1555
แจ้งเหตุด่วนเหตุร้าย	0-2246-1338-42		191
ศูนย์รับเรื่องราวร้องทุกข์ ของรัฐบาล			1111
สายด่วนสุขภาพจิต กรมสุขภาพจิต กระทรวงสาธารณสุข	0-2951-1300-29	www.dmh.go.th	1323
สายด่วนแจ้งเหตุเว็บ ไม่เหมาะสมมูลนิธิ อินเทอร์เน็ตร่วมพัฒนาไทย	0-2642-7033	www.thaihotline.org www.inetfoundation. or.th	1167, 1669





บรรณานุกรม / ข้อมูลอ้างอิง



บทที่ 1

1. อมรรัตน์ เทพกำปนาท กลุ่มประชาสัมพันธ์
สำนักงานคณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติ
กระทรวงวัฒนธรรม [http://www.culture.go.th/study.php?
&YY=2548&MM=5&DD=16](http://www.culture.go.th/study.php?&YY=2548&MM=5&DD=16)
2. [http://eu.lib.kmutt.ac.th/elearning/Courseware/SSC261/
Text/A2.pdf](http://eu.lib.kmutt.ac.th/elearning/Courseware/SSC261/Text/A2.pdf)
3. คณะอนุกรรมการจัดพิมพ์เอกสารเนื่องในวาระครบ 100 ปี
พระยาอนุমানราชชน.รวมเรื่องเกี่ยวกับ...วัฒนธรรม.
กรุงเทพฯ, 2531. 306 หน้า
4. บทความ “การส่งเสริมพัฒนาการเด็กในบริบทของความ
หลากหลายวัฒนธรรม”
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.บัญญัติ ยงย่วน
สถาบันแห่งชาติเพื่อการพัฒนาเด็กและครอบครัว
มหาวิทยาลัยอัสสัมชัญ



บทที่ 2

1. อมรรัตน์ เทพกำปนาท กลุ่มประชาสัมพันธ์
สำนักงานคณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติ
กระทรวงวัฒนธรรม [http://www.culture.go.th/
study.php?&YY=2548&MM=8&DD=3](http://www.culture.go.th/study.php?&YY=2548&MM=8&DD=3)
2. เอกสาร “ผลกระทบของสื่อกับเยาวชน”
3. เอกสาร “สุขภาวะของเด็กและเยาวชน”
โดยนายแพทย์สุรียเดว ทรีปาตี แผนงานสุขภาวะเด็กและ
เยาวชน (สสส.) สถาบันสุขภาพเด็กแห่งชาติมหาราชินี
4. เอกสารชุด “พื้นที่สร้างสรรค์สำหรับเด็ก” จัดทำโดยมูลนิธิเพื่อ
การพัฒนาเด็ก
5. หนังสือ “วิถีวัฒนธรรมกับเยาวชนในยุคโลกาภิวัตน์” จัดพิมพ์
โดย สำนักงานคณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติ
กระทรวงวัฒนธรรม
6. ดร.อมรวิรัช นาคทรพรพ
<http://www.pochnews.com/news/social/3404.htm>
7. ข้อมูลจาก www.thaihealth.or.th
8. เอกสารนำเสนอ “สถานการณ์เด็กและเยาวชน ภาพสะท้อน
สังคมไทย และนัยต่อทิศทางการพัฒนาเด็กและเยาวชน”
ดร.อมรวิรัช นาคทรพรพ ผู้อำนวยการสถาบันรามจิตติ
มิถุนายน 2548
9. รศ.พญ.ลัดดา เหมาะสุวรรณ.งานวิจัยจากกลุ่มตัวอย่างใน 17
จังหวัดทั่วประเทศ จำนวน 9,488 คน
จากโครงการวิจัยระยะยาวในเด็กไทย, 2544.





10. รายงานจากมูลนิธิเครือข่ายครอบครัว และศูนย์ประชาบดี สถาบันวิจัยและพัฒนามหาวิทยาลัยรามคำแหง, 2546.
11. โครงการติดตามสถานการณ์เด็กและเยาวชนรายจังหวัด (Child Watch), สำนักงานกองทุนสนับสนุนการวิจัย, 2546.
12. งานวิจัยจากโครงการติดตามสภาวการณ์เด็ก และเยาวชนรายจังหวัด (Child Watch) ของสกว, 2546
13. ผลสำรวจสำนักวิจัยเอแบคโพลล์เรื่องการใช้อินเทอร์เน็ตในวัย ของนิสิตนักศึกษา
14. โครงการสัมมนาเด็กไทยรู้ทัน. นสพ.มติชน 11 มี.ค.47
15. สำนักวิจัยเอแบคโพล มหาวิทยาลัยอัสสัมชัญ.
ผลสำรวจความเห็นนิสิตนักศึกษาต่อสินค้าแบรนด์เนม : กรณีศึกษาตัวอย่างนิสิตนักศึกษาระดับอุดมศึกษาในเขตกรุงเทพมหานคร, 2546
16. สถาบันวิจัยประชากรและสังคม มหาวิทยาลัยมหิดล, ๒๕๔๓
17. สถาบัน Durex Global Sex Survey 1999
18. ข่าวสด วันที่ 31 กรกฎาคม พ.ศ.2547 ปีที่ 14 ฉบับที่ 4993 หน้า 1
19. อานุษ อภาภิรม. โครงการข่าวสารทิศทางประเทศไทย (TTMP) เจ้าของงานวิจัย “เศรษฐกิจใต้ดิน : การออกงามได้ร้มนงาโลกาภิวัดณ์” สำนักงานกองทุนสนับสนุนการวิจัย (สกว.) 2544 อ้างถึงใน Business Thai [20-11-2003]
20. นายแพทย์ยงยุทธ วงศ์ภิรมย์ศานต์ หนังสือรายงานประจำปี 2533 ของมูลนิธิเพื่อการพัฒนาเด็ก (มพด.) "ก้าวที่ก้าว...การพัฒนาสิ่งแวดล้อมเพื่อเด็กไทย"



21. <http://www.hiso.or.th/hiso/proReport/pro1report2551Thai.php>

สุขภาพคนไทย 2551 จัดทำโดย สถาบันวิจัยประชากรและสังคม มหาวิทยาลัยมหิดลสนับสนุนโดยสำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (แผนงานพัฒนาระบบข้อมูลข่าวสารสุขภาพ)

22. <http://www.unicef.org/thailand/tha/index.html>
องค์การยูนิเซฟ ประเทศไทย

23. นางธนุช ตรีทิพย์บุตร เลขาธิการสถิติแห่งชาติ
จากงานสัมมนา “สสช เข้มรุก ตอนคุณภาพชีวิตคนไทย
ในปี 2550” 27 ธันวาคม 2550

บทที่ 3

1. บทความ “เด็กคือ Little People”

โดย รองศาสตราจารย์ ดร.วรากรณ์ สามโกเศศ
สถาบันแห่งชาติเพื่อการพัฒนาเด็กและครอบครัว

2. บทความ “พลังของเยาวชนกับการสืบสานวัฒนธรรม”

http://www.dyouth.org/index.php?option=com_content&view=article&id=71:2009-03-28-16-30-35&catid=30:the-community

3. แผนพัฒนาเด็กและเยาวชนระยะยาว พ.ศ.2545-2554

4. <http://www.bookandreading.com/>





5. นโยบายและแผนยุทธศาสตร์ระดับชาติด้านการพัฒนาเด็กตามแนวทาง “โลกที่เหมาะสมกับเด็ก” (พ.ศ.2550 – 2559) โดยคณะอนุกรรมการเฉพาะกิจ จัดทำนโยบายแผนยุทธศาสตร์และแผนปฏิบัติการหลักตามแนวทาง “โลกที่เหมาะสมกับเด็ก” องค์การสหประชาชาติ สำนักงานส่งเสริมสวัสดิการและพิทักษ์เด็ก เยาวชน ผู้ด้อยโอกาส คนพิการและผู้สูงอายุ (สท.) กระทรวงการพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์
6. ประเวศ วะสี.2547. วัฒนธรรมกับการพัฒนา.[Online]. Available: URL: http://research.mcu.ac.th/_htmlfile/menu3/buddhistpv/002.html.
7. บทความ “การส่งเสริมพัฒนาการเด็กในบริบทของความหลากหลายวัฒนธรรม” ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.บัญญัติ ยงยวน สถาบันแห่งชาติเพื่อการพัฒนาเด็กและครอบครัว มหาวิทยาลัยมหิดล
8. รักษ์ “ค่านิยมไทย”...สร้างเอกลักษณ์ชาติ กฤษณา พันธุ์วานิช สำนักงานคณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติ
9. การพัฒนาจิตใจ วัฒนธรรมและสังคม www.nesdb.go.th/Portals/0/news/plan/p7/m4_2.doc
10. หนังสือ “วิถีวัฒนธรรมกับเยาวชนในยุคโลกาภิวัตน์” จัดพิมพ์โดย สำนักงานคณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติ กระทรวงวัฒนธรรม
11. เอกสารชุด “พื้นที่สร้างสรรค์สำหรับเด็ก” จัดทำโดยมูลนิธิเพื่อการพัฒนาเด็ก



12. “การมีส่วนร่วมของเด็ก เยาวชนและครอบครัว จากทฤษฎีสู่การปรับโครงสร้าง” อาจารย์ อธิธิพล ปรีดีประสงค์สถาบันแห่งชาติ เพื่อการพัฒนาเด็กและครอบครัว มหาวิทยาลัยมหิดล
<http://gotoknow.org/blog/archangoh/33857>
13. <http://childwatchthai.com/document/cfc/cfcppt.ppt> เอกสารนำเสนอเรื่อง “ยุทธศาสตร์เมืองน่าอยู่สำหรับเด็ก”

ตอนที่ 4

1. การวิจัยเรื่อง การพัฒนาระบบงานเฝ้าระวังทางวัฒนธรรม โดยลัดดา ตั้งสุภาชัย กลุ่มเฝ้าระวังทางวัฒนธรรม สำนักงานปลัดกระทรวงวัฒนธรรม
2. http://intranet.m-culture.go.th/phayao/page_ff102.html
3. เรตติ้งเกมคอมพิวเตอร์ เรื่องจริงที่เกิดขึ้นแล้ว อ.อธิธิพล ปรีดีประสงค์ แผนงานสื่อปลอดภัยสร้างสรรค์ สถาบันแห่งชาติ เพื่อการพัฒนาเด็กและครอบครัว ม.มหิดล
4. ข้อเสนอเชิงกรอบในการทำงาน คณะกรรมการสื่อปลอดภัยสร้างสรรค์แห่งชาติเพื่อเสนอต่อ ฯพณฯ ธีระ สลักเพชร รัฐมนตรีว่าการกระทรวงวัฒนธรรมโดย อ.อธิธิพล ปรีดีประสงค์ สถาบันแห่งชาติเพื่อการพัฒนาเด็กและครอบครัว ม.มหิดล
5. ข้อเสนอเชิงเนื้อหาและเชิงวิธีการในการพัฒนาร้านเกมคาเฟ่ ร้านอินเทอร์เน็ตคาเฟ่ปลอดภัยและสร้างสรรค์ โดยโครงการวิจัยและพัฒนาเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารเพื่อการพัฒนาสังคมไทย (ICT4Society) แผนงานสื่อปลอดภัยสร้างสรรค์สถาบันแห่งชาติเพื่อการพัฒนาเด็กและครอบครัว ม.มหิดล





6. ความสำคัญของการมองตนเอง กับพฤติกรรมเสี่ยง
สร้อยบุญ ทรายทอง นักวิจัย สถาบันแห่งชาติเพื่อการพัฒนา
เด็กและครอบครัว มหาวิทยาลัยมหิดล
ดร.สายฤดี วรกิจโกคาทร
รองศาสตราจารย์ และผู้อำนวยการสถาบันแห่งชาติเพื่อการพัฒนา
พัฒนาเด็กและครอบครัว มหาวิทยาลัยมหิดล
ดร.สาวิตรี ทยานศิลป์
อาจารย์ สถาบันแห่งชาติเพื่อการพัฒนาเด็กและครอบครัว
มหาวิทยาลัยมหิดล
สิริวัลย์ เรืองสุรัตน์
นักวิจัย สถาบันแห่งชาติเพื่อการพัฒนาเด็กและครอบครัว
มหาวิทยาลัยมหิดล
7. <http://www.women-family.go.th/violence.html>
8. เปลี่ยนร้านเกมคาเฟ่เป็นแหล่งเรียนรู้ชุมชน วัฒนธรรม
ที่ไม่ยากแต่ต้องรีบทำ
โดย อ.อิทธิพล ปรีดีประสงค์ มิถุนายน 2551
9. <http://www.matichon.co.th/matichon/m...day=2006/09/28>
10. หนังสือพิมพ์ไทยรัฐ 14 พฤษภาคม 2552
11. ผู้จัดการรายวัน ฉบับที่ [หน้าที่ 43] ประจำวันที่ 31 สิงหาคม
2548
12. <http://gotoknow.org/blog/ictinfo/217070> / <http://gotoknow.org/blog/ictinfo/217232>



13. http://www.hiso.or.th/hiso/ghealth/ghealth4_6.php
14. http://www.okgame.in.th/content_view.php?id=22&key=document
คู่มือการใช้แบบทดสอบการติดเกม ฉบับผู้ปกครอง (พัฒนาโดย : ผศ.นพ.ชาญวิทย์ พรนพดล เจ้าของลิขสิทธิ์ : สถาบันสุขภาพจิตเด็กและวัยรุ่นราชนครินทร์)
15. <http://www.thaihotline.org/filtering.php> โปรแกรมกรองเว็บไซต์/ควบคุมการใช้อินเทอร์เน็ต (Parental Control Filtering Software)
16. <http://www.inetfoundation.or.th>
17. แนวทางการจัดกิจกรรมการเรียนรู้การสร้างความเข้มแข็งทางจิตใจสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา, โดยนายแพทย์ประเวศ ดันดีพิวัฒนสกุล จัดทำโดยสำนักพัฒนาสุขภาพจิต กรมสุขภาพจิต กระทรวงสาธารณสุข 2550
18. คู่มือการจัดตั้งศูนย์เฝ้าระวังทางวัฒนธรรมประจำจังหวัด และในสถานศึกษากลุ่มเฝ้าระวังทางวัฒนธรรม สำนักงานปลัดกระทรวงวัฒนธรรม





คำสั่งกระทรวงวัฒนธรรม

ที่ ๒๕๙/ ๒๕๕๑

เรื่อง แต่งตั้งคณะกรรมการประสานงานขับเคลื่อนแนวทาง
เฝ้าระวังทางวัฒนธรรมเพื่อสร้างภูมิคุ้มกันทางสังคม

ตามที่ ได้มีคำสั่งกระทรวงวัฒนธรรม ที่ ๔๒/ ๒๕๕๑ ลงวันที่ ๗ มีนาคม ๒๕๕๑ แต่งตั้ง
คณะกรรมการขับเคลื่อนแนวทางการเฝ้าระวังทางวัฒนธรรมเพื่อสร้างภูมิคุ้มกันทางสังคม อันมีวัตถุประสงค์
เพื่อสนับสนุนการมีส่วนร่วมของชุมชนในการสร้างภูมิคุ้มกันและการเฝ้าระวังทางวัฒนธรรมโดยใช้มิติทาง
วัฒนธรรมเป็นยุทธศาสตร์หลักนั้น

ทั้งนี้ เพื่อให้การดำเนินงานของคณะกรรมการขับเคลื่อนแนวทางการเฝ้าระวังทางวัฒนธรรม
เพื่อสร้างภูมิคุ้มกันทางสังคมเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ จึงเห็นควรแต่งตั้งคณะกรรมการประสานงาน
ขับเคลื่อนแนวทางการเฝ้าระวังทางวัฒนธรรมเพื่อสร้างภูมิคุ้มกันทางสังคม-จำนวน ๓ คณะ ดังนี้

๑. คณะกรรมการด้านการส่งเสริมและประสานงานการเฝ้าระวังทางวัฒนธรรมในชุมชน
ประกอบด้วย

- | | | |
|-----|--|------------|
| ๑.๑ | นายกฤษดา เรืองอารีย์รัชต์ | ประธาน |
| ๑.๒ | ผู้แทนกรมการพัฒนาชุมชน
กระทรวงมหาดไทย | รองประธาน |
| ๑.๓ | ผู้อำนวยการสำนักการลูกเสือ ยุวกาชาด
และกิจการนักเรียน
สำนักงานปลัดกระทรวงศึกษาธิการ | อนุกรรมการ |
| ๑.๔ | ผู้อำนวยการศูนย์เยาวชนกรุงเทพมหานคร
(ไทย-ญี่ปุ่น) | อนุกรรมการ |
| ๑.๕ | ผู้อำนวยการศูนย์เฝ้าระวัง
และเตือนภัยของสังคม
กระทรวงการพัฒนาสังคม
และความมั่นคงของมนุษย์ | อนุกรรมการ |
| ๑.๖ | นางสาวลัดดา ตั้งสุภาชัย | อนุกรรมการ |
| ๑.๗ | ผู้อำนวยการสถาบันพัฒนา
องค์กรชุมชน กระทรวงการพัฒนาสังคม
และความมั่นคงของมนุษย์ | อนุกรรมการ |
| ๑.๘ | ผู้อำนวยการกลุ่มส่งเสริม
เครือข่ายและประสานราชการ
สำนักงานปลัดกระทรวงวัฒนธรรม | อนุกรรมการ |

๑.๙	นายอิทธิพล ปรีดีประสงค์	อนุกรรมการ
๑.๑๐	นายสุนิตย์ เชมภูธา	อนุกรรมการ
๑.๑๑	นายอรุณฉัตร คุรุวาณิชย์	อนุกรรมการ
๑.๑๒	พันตำรวจโท อภิรัฐ พุ่มกุมาร	อนุกรรมการและเลขานุการ
๑.๑๓	ข้าราชการกลุ่มเฝ้าระวังทางวัฒนธรรม สำนักงานปลัดกระทรวงวัฒนธรรม	อนุกรรมการและผู้ช่วยเลขานุการ

คณะอนุกรรมการดำเนินการส่งเสริมและประสานงานการเฝ้าระวังทางวัฒนธรรมในชุมชนมีหน้าที่พิจารณากำหนดแนวทางเพื่อเสริมสร้างการมีส่วนร่วมของชุมชนในอันที่จะสร้างภูมิคุ้มกันให้กับประชาชนในพื้นที่โดยใช้มิติทางวัฒนธรรมและการบูรณาการการทำงานร่วมกันของหน่วยงานภาคต่างๆ ที่เกี่ยวข้อง รวมทั้งดำเนินการในเรื่องอื่นๆ ตามที่คณะกรรมการขับเคลื่อนแนวทางการเฝ้าระวังทางวัฒนธรรม เพื่อสร้างภูมิคุ้มกันทางสังคมได้มอบหมาย

๒. คณะอนุกรรมการดำเนินการสื่อสารร่วมกับภาคประชาสังคม ประกอบด้วย

๒.๑	นายบุญช่วย ทองเจริญพูลพร	ประธาน
๒.๒	นางสาวนิตยา ไควสุวรรณ	รองประธาน
๒.๓	นายธงชัย ไชยเดช	อนุกรรมการ
๒.๔	นางวิไลลักษณ์ นูนาค	อนุกรรมการ
๒.๕	ผู้แทนกลุ่มเฝ้าระวังทางวัฒนธรรม สำนักงานปลัดกระทรวงวัฒนธรรม	อนุกรรมการ
๒.๖	นางสาวแจ่มศิริ พานิช	อนุกรรมการ
๒.๗	นางสาวสิริยุญา พุ่มคง	อนุกรรมการ
๒.๘	นางสาวณัชฎา คงศรี	อนุกรรมการ
๒.๙	นายนริศ อีสลาม	อนุกรรมการ
๒.๑๐	นางสาวสิดานัน คติอิตีมา	อนุกรรมการ
๒.๑๑	นายอภิชาติ วรพรรณ	อนุกรรมการ
๒.๑๒	นายธนากร ปิกษา	อนุกรรมการ
๒.๑๓	นางสาวจักษณา แซ่ลิ้ม	อนุกรรมการ
๒.๑๔	นายนริศ มั่งงพัร้า	อนุกรรมการ
๒.๑๕	นายพจน์ เขียวชะอุ่ม	อนุกรรมการและเลขานุการ
๒.๑๖	นางสาวดาวรัตน์ รัตนนิล	อนุกรรมการและผู้ช่วยเลขานุการ

คณะอนุกรรมการดำเนินการสื่อสารร่วมกับภาคประชาสังคมมีหน้าที่พิจารณา กำหนดแนวทาง และกิจกรรมเพื่อสื่อสารความรู้ความเข้าใจกับภาคส่วนต่างๆ และร่วมเป็นเครือข่ายในการเฝ้าระวังทางวัฒนธรรมอันจะนำไปสู่การป้องกันปัญหาสังคมและวัฒนธรรมได้อย่างเป็นระบบและมีประสิทธิภาพ รวมทั้งดำเนินการในเรื่องอื่นๆ ตามที่คณะกรรมการขับเคลื่อนแนวทางการเฝ้าระวังทางวัฒนธรรมเพื่อสร้างภูมิคุ้มกันทางสังคมได้มอบหมาย

๓. คณะอนุกรรมการด้านการจัดทำฐานข้อมูลเชิงวิชาการด้านการเฝ้าระวังทางวัฒนธรรม

ประกอบด้วย

๓.๑	นางพรรณพิมล หล่อตระกูล	ประธาน
๓.๒	พล.ต.ท.เฉลิมเกียรติ ศรีวรขาน	รองประธาน
๓.๓	นางสาวจันทร์สุดา รัชย์พลเมือง	อนุกรรมการ
๓.๔	นางสาวลัดดา ตั้งสุกขัย	อนุกรรมการ
๓.๕	ผู้แทนกระทรวงการพัฒนาสังคม และความมั่นคงของมนุษย์	อนุกรรมการ
๓.๖	นายอิทธิพล ปรีดีประสงค์	อนุกรรมการ
๓.๗	นายนิเวศ แวสมณะ	อนุกรรมการ
๓.๘	พันตำรวจโท อภิรัฐ พุ่มกุมาร	อนุกรรมการและเลขานุการ
๓.๙	ข้าราชการกลุ่มเฝ้าระวังทางวัฒนธรรม สำนักงานปลัดกระทรวงวัฒนธรรม	อนุกรรมการและผู้ช่วยเลขานุการ

คณะอนุกรรมการจัดทำฐานข้อมูลเชิงวิชาการด้านการเฝ้าระวังทางวัฒนธรรม มีหน้าที่รวบรวมข้อมูลและสถิติต่าง ๆ ทั้งในด้านสังคมและวัฒนธรรมแล้วประมวลจัดทำเป็นคู่มือการเฝ้าระวังทางวัฒนธรรม ซึ่งจะป็นข้อมูลพื้นฐานเบื้องต้นสำหรับการดำเนินงานของคณะกรรมการขับเคลื่อนแนวทางการเฝ้าระวังทางวัฒนธรรมเพื่อสร้างภูมิคุ้มกันทางสังคม คณะอนุกรรมการด้านการส่งเสริมและประสานงานการเฝ้าระวังทางวัฒนธรรมในชุมชน คณะอนุกรรมการด้านการสื่อสารร่วมกับภาคประชาสังคม และการดำเนินงานอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง รวมทั้งดำเนินการในเรื่องอื่น ๆ ตามที่คณะกรรมการขับเคลื่อนแนวทางการเฝ้าระวังทางวัฒนธรรม เพื่อสร้างภูมิคุ้มกันทางสังคมได้มอบหมาย

ทั้งนี้ ตั้งแต่บัดนี้เป็นต้นไป

สั่ง ณ วันที่ ๗ กันยายน พ.ศ. ๒๕๕๑



(นางจิวรีรัตน์ เกษตรสุนทร)

ประธานคณะกรรมการขับเคลื่อนแนวทางการเฝ้าระวังทางวัฒนธรรม
เพื่อสร้างภูมิคุ้มกันทางสังคม

บ 24138

DS ศูนย์เฝ้าระวังทางวัฒนธรรม
568 สำหรับเด็กและเยาวชน.
ศ813ค คู่มือเฝ้าระวังทางวัฒนธรรม
2553 สำหรับเด็กและเยาวชน.



คู่มือเข้าระบบทางวัฒนธรรม

ผลิตโดย ศูนย์เฝ้าระวังทางวัฒนธรรม สำนักงานปลัดกระทรวงวัฒนธรรม

๖๖๖ ถนนบรมราชชนนี เขตบางพลัด กรุงเทพฯ ๑๐๗๐๐

โทร : ๐ ๒๕๒๒ ๘๘๕๖-๕๘ โทรสาร : ๐ ๒๕๒๒ ๘๘๕๕