



รายงานการพิจารณาคำพิพากษา

เรื่อง การสร้างสังคมแห่งการเรียนรู้ และเสริมสร้างการเรียนรู้เท่าทันสื่อสำหรับเด็กและเยาวชน

ของคณะกรรมการสิทธิการการพัฒนาสังคม และกิจการเด็ก เยาวชน สตรี
ผู้สูงอายุ คนพิการ และผู้ด้อยโอกาส

วุฒิสภา

สำนักกรรมการ ๓
สำนักงานเลขาธิการวุฒิสภา



รายงานการพิจารณาศึกษา

เรื่อง การสร้างสังคมแห่งการเรียนรู้
และเสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อสำหรับเด็กและเยาวชน

ของคณะกรรมการการพัฒนาสังคม และกิจการเด็ก เยาวชน สตรี
ผู้สูงอายุ คนพิการ และผู้ด้อยโอกาส
วุฒิสภา

สำนักกรรมการ ๓
สำนักงานเลขาธิการวุฒิสภา



(สำเนา)

บันทึกข้อความ

ส่วนราชการ คณะกรรมการกิจการพัฒนาสังคม และกิจการเด็ก เยาวชน สตรี ผู้สูงอายุ คนพิการ และผู้ด้อยโอกาส วุฒิสภา

ที่ สว (กมธ ๓) ๐๐๑๙ / (ร ๖๐)

วันที่ ๑๙ ตุลาคม ๒๕๖๓

เรื่อง รายงานการพิจารณาศึกษา เรื่อง การสร้างสังคมแห่งการเรียนรู้และเสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อสำหรับเด็ก และเยาวชน

กราบเรียน ประธานวุฒิสภา

ด้วยในคราวประชุมวุฒิสภา ครั้งที่ ๑๗ (สมัยสามัญประจำปีครั้งที่หนึ่ง) วันอังคารที่ ๑๐ กันยายน พ.ศ. ๒๕๖๒ ที่ประชุมได้ลงมติตั้งคณะกรรมการสามัญประจำวุฒิสภาตามข้อบังคับการประชุมวุฒิสภา พ.ศ. ๒๕๖๒ ข้อ ๗๘ วรรคสอง (๑๓) ซึ่งคณะกรรมการกิจการพัฒนาสังคม และกิจการเด็ก เยาวชน สตรี ผู้สูงอายุ คนพิการ และผู้ด้อยโอกาส วุฒิสภา เป็นคณะกรรมการสามัญประจำวุฒิสภาคณะหนึ่ง มีหน้าที่และอำนาจพิจารณาร่างพระราชบัญญัติ กระทู้กิจการ พิจารณาสอบหาข้อเท็จจริงหรือศึกษาเรื่องใด ๆ ที่เกี่ยวกับการพัฒนาสังคม เด็ก เยาวชน สตรี ผู้สูงอายุ คนพิการ และผู้ด้อยโอกาส รวมทั้งประสานกับองค์กรภายในประเทศ ต่างประเทศ ประชาคมภายในประเทศและนานาชาติ และองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นเกี่ยวกับแนวทางการร่วมมือเพื่อส่งเสริมการแก้ปัญหาสังคม ชุมชน เด็ก เยาวชน สตรี ผู้สูงอายุ คนพิการ และผู้ด้อยโอกาส การส่งเสริมศักยภาพของชุมชนด้านการพัฒนาชีวิตความเป็นอยู่ การคุ้มครองและดูแลผู้ยากไร้ การส่งเสริมความเสมอภาคและขจัดกาเลือกปฏิบัติโดยไม่เป็นธรรม ต่อบุคคล การส่งเสริมและพัฒนาสวัสดิการสังคม การเสริมสร้างพลังทางสังคม การสร้างหลักประกันความมั่นคง และการพัฒนาคุณภาพชีวิตของคนไทยโดยรวม พิจารณาศึกษาติดตาม เสนอแนะ และเร่งรัดการปฏิรูปประเทศ และแผนแม่บทภายใต้ยุทธศาสตร์ชาติ ที่อยู่ในหน้าที่และอำนาจ และอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง ซึ่งปัจจุบันกรรมการคณะนี้ ประกอบด้วย

๑. นายวัลลภ ตังคณานันท์
๒. พลตรี โอสภ ภาวิไล
๓. นางเพ็ญพักตร์ ศรีทอง
๔. นายกิตติศักดิ์ รัตนวราหะ
๕. นางทัศนียา ยวนนนท์
๖. พลเอก ไพชยนต์ คำตันเจริญ
๗. นางผาณิต นิตินันท์ประภาศ
๘. นายเนาวรัตน์ พงษ์ไพบูลย์
๙. หม่อมหลวงปนัดดา ดิศกุล
๑๐. นายพีระศักดิ์ พอจิต
๑๑. นางประยูร เหล่าสายเชื้อ
๑๒. นายปรีชา บัววิรัตน์เลิศ

- ประธานคณะกรรมการ
รองประธานคณะกรรมการ คนที่หนึ่ง
รองประธานคณะกรรมการ คนที่สอง
รองประธานคณะกรรมการ คนที่สาม
เลขานุการคณะกรรมการ
โฆษกคณะกรรมการ
ประธานที่ปรึกษาคณะกรรมการ
ที่ปรึกษาคณะกรรมการ
ที่ปรึกษาคณะกรรมการ
ที่ปรึกษาคณะกรรมการ
กรรมการ
กรรมการ

๑๓. นายมณฑิร บุญตัน	กรรมการ
๑๔. นายยุทธนา ทัพเจริญ	กรรมการ
๑๕. พลเอก วลิต โรจนภักดี	กรรมการ
๑๖. นายอำพล จินดาวัฒนะ	กรรมการ

บัดนี้ คณะกรรมการได้ดำเนินการพิจารณาศึกษา เรื่อง การสร้างสังคมแห่งการเรียนรู้ และเสริมสร้างการเรียนรู้ให้ทันสมัยสำหรับเด็กและเยาวชนเสร็จเรียบร้อยแล้ว จึงขอรายงานผลการพิจารณา ศึกษาเรื่องดังกล่าว ต่อวุฒิสภาตามข้อบังคับการประชุมวุฒิสภา พ.ศ. ๒๕๖๒ ข้อ ๙๘

จึงกราบเรียนมาเพื่อโปรดทราบและนำเสนอรายงานของคณะกรรมการต่อที่ประชุม วุฒิสภาต่อไป

(ลงชื่อ) วัลลภ ตังคณานุรักษ์

(นายวัลลภ ตังคณานุรักษ์)

ประธานคณะกรรมการการพัฒนาสังคม และกิจการเด็ก เยาวชน
สตรี ผู้สูงอายุ คนพิการ และผู้ด้อยโอกาส วุฒิสภา

สำเนาถูกต้อง



(นางสาวภิรมย์ นิลทัพ)

ผู้ช่วยเลขานุการคณะกรรมการการพัฒนาสังคม และกิจการเด็ก
เยาวชน สตรี ผู้สูงอายุ คนพิการ และผู้ด้อยโอกาส

กลุ่มงานคณะกรรมการการพัฒนาสังคมฯ

สำนักกรรมการ ๓ สำนักงานเลขาธิการวุฒิสภา

โทรศัพท์ ๐ ๒๘๓๑ ๙๒๒๕ - ๖

โทรสาร ๐ ๒๘๓๑ ๙๒๒๖

พิมพ์ปญา พิมพ์

พิมพ์ปญา/ภิรมย์ ทาน

ภิรมย์ ตรวจ

คณะกรรมการการพัฒนาสังคม และกิจการเด็ก เยาวชน สตรี
ผู้สูงอายุ คนพิการ และผู้ด้อยโอกาส วุฒิสภา



นายวัลลภ ตังคณานุรักษ์
ประธานคณะกรรมการ



พลตรี ไอสถ ภาวิไล
รองประธานคณะกรรมการ
คนที่หนึ่ง



นางเพ็ญพักตร์ ศรีทอง
รองประธานคณะกรรมการ
คนที่สอง



นายกิตติศักดิ์ รัตนวราหะ
รองประธานคณะกรรมการ
คนที่สาม



พลเอก โปษยนต์ คำตันเจริญ
โฆษกคณะกรรมการ



นางผาณิต นิตินันท์ประภาส
ประธานที่ปรึกษาคณะกรรมการ



หม่อมหลวงปนัดดา ดิศกุล
ที่ปรึกษาคณะกรรมการ



นายเนาวรัตน์ พงษ์ไพบูลย์
ที่ปรึกษาคณะกรรมการ



นายพีระศักดิ์ พอจิต
ที่ปรึกษาคณะกรรมการ



นางทัศนีย์ ยูวานนท์
เลขาธิการคณะกรรมการ



นางประยูร เหล่าสายเชื้อ
กรรมการ



นายปรีชา บัววิรัตน์เลิศ
กรรมการ



นายมนเฑียร บุญตัน
กรรมการ



นายยุทธนา ทัพเจริญ
กรรมการ



พลเอก วลิต โรจนักดิ์
กรรมการ



นายอำพล จินดาวัฒนะ
กรรมการ

รายงานการพิจารณาศึกษา
เรื่อง การสร้างสังคมแห่งการเรียนรู้และเสริมสร้างการเรียนรู้เท่าทันสื่อสำหรับเด็กและเยาวชน
ของคณะกรรมการการพัฒนาสังคม และกิจการเด็ก เยาวชน สตรี ผู้สูงอายุ
คนพิการ และผู้ด้อยโอกาส วุฒิสภา

ด้วยในคราวประชุมวุฒิสภา ครั้งที่ ๑๓/๒๕๖๒ (สมัยสามัญประจำปีครั้งที่หนึ่ง) วันอังคารที่ ๑๐ กันยายน ๒๕๖๒ ที่ประชุมวุฒิสภาได้ลงมติตั้งคณะกรรมการสามัญประจำวุฒิสภาตามข้อบังคับการประชุมวุฒิสภา พ.ศ. ๒๕๖๒ ข้อ ๗๘ วรรคสอง (๑๓) โดยมีหน้าที่และอำนาจเกี่ยวกับการพิจารณาร่างพระราชบัญญัติ กระทำกิจการ พิจารณาสืบหาข้อเท็จจริง หรือศึกษาเรื่องใด ๆ ที่เกี่ยวกับการพัฒนาสังคม เด็ก เยาวชน สตรี ผู้สูงอายุ คนพิการ และผู้ด้อยโอกาส รวมทั้งประสานกับองค์กรภายในประเทศ ต่างประเทศ ประชาคมภายในประเทศและนานาชาติ และองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นเกี่ยวกับแนวทางการร่วมมือเพื่อส่งเสริมการแก้ปัญหาสังคม ชุมชน เด็ก เยาวชน สตรี ผู้สูงอายุ คนพิการ และผู้ด้อยโอกาส การส่งเสริมศักยภาพของชุมชนด้านการพัฒนาชีวิตความเป็นอยู่ การคุ้มครองและดูแลผู้ยากไร้ การส่งเสริมความเสมอภาคและขจัดกาเลือกปฏิบัติโดยไม่เป็นธรรมต่อบุคคล การส่งเสริมและพัฒนาสวัสดิการสังคม การเสริมสร้างพลังทางสังคม การสร้างหลักประกัน ความมั่นคง และการพัฒนาคุณภาพชีวิตของคนไทย โดยรวม พิจารณาศึกษา ติดตาม เสนอแนะ และเร่งรัดการปฏิรูปประเทศ และแผนแม่บทภายใต้ยุทธศาสตร์ชาติ ที่อยู่ในหน้าที่และอำนาจ และอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง

บัดนี้ คณะกรรมการได้พิจารณาศึกษา เรื่อง การสร้างสังคมแห่งการเรียนรู้และเสริมสร้างการเรียนรู้เท่าทันสื่อสำหรับเด็กและเยาวชน เสร็จเรียบร้อยแล้ว จึงขอรายงานผลการพิจารณาศึกษาเรื่องดังกล่าวต่อวุฒิสภาตามข้อบังคับการประชุมวุฒิสภา พ.ศ. ๒๕๖๒ ข้อ ๘๘ ดังนี้

๑. การดำเนินงานของคณะกรรมการ

คณะกรรมการได้ดำเนินการพิจารณาศึกษา ดังนี้

๑.๑ คณะกรรมการได้มีมติแต่งตั้งคณะทำงานเสริมสร้างการเรียนรู้เท่าทันสื่อออนไลน์ในเด็กและเยาวชน และมอบหมายให้ทำหน้าที่พิจารณาศึกษา ซึ่งคณะทำงานคณะนี้ ประกอบด้วย

- | | |
|--|-------------------|
| ๑) นายวัลลภ ตังคณานุกีรัช | ประธานคณะทำงาน |
| ๒) นางธีรารัตน์ พันทวี วงศ์ธนะเอนก | รองประธานคณะทำงาน |
| ๓) นายธนวัน ทองสุกโชติ | คณะทำงาน |
| ๔) นายชาญวุฒิ วงศ์เพ็ง | คณะทำงาน |
| ๕) นายมานะชัย บุญเอก | คณะทำงาน |
| ๖) ผู้ช่วยศาสตราจารย์มรรยาท อัครจันทโชติ | คณะทำงาน |
| ๗) นางสาวกรรณิการ์ ไต๊ะมีนา | คณะทำงาน |
| ๘) นางศรีดา ตันทะอธิพานิช | คณะทำงาน |
| ๙) นางนันทา ไวกกุล | คณะทำงาน |
| ๑๐) นายตรี บุญเจือ | คณะทำงาน |
| ๑๑) นางสาวประพิมพ์พรรณ สุวรรณภูมิ | คณะทำงาน |
| ๑๒) แพทย์หญิงทิพาวรรณ บุรณสิน | คณะทำงาน |

(ข)

๑๓) นายเสด็จ บุนนาค	คณะทำงาน
๑๔) นายสัจจะ โชคบุญส่งสวัสดิ์	คณะทำงาน
๑๕) นางสาวสุตารัตน์ พงศ์อัมพรไกวล์	คณะทำงาน
๑๖) นางสุดใจ พรหมเกิด	คณะทำงาน
๑๗) นายจักกนิทต์ คณานุรักษ์	คณะทำงาน
๑๘) นางสาวรัตนา จรุงยศกิติสิทธิ์	คณะทำงาน
๑๙) นางสาวปราชญา ศิริมหาอาริยะโพธิ์ญา	คณะทำงาน
๒๐) นายวิศุทธิ์ คณิตกุลเศรษฐ์	คณะทำงาน
๒๑) นางปิยะวดี พงศ์ไทย	คณะทำงาน และเลขานุการคณะทำงาน
๒๒) นางสาวพิมพ์ปญา อติสิริวัชร	คณะทำงาน และผู้ช่วยเลขานุการคณะทำงาน

๑.๒ ที่ประชุมคณะกรรมการได้มีมติแต่งตั้ง นางสาวภิรมย์ นิลทัพ นิติกรชำนาญการพิเศษ กลุ่มงานคณะกรรมการวิสามัญกิจการวุฒิสภา และนางธนยา สิงห์มณี นิติกรชำนาญการ กลุ่มงานคณะกรรมการพัฒนาสังคมฯ ทำหน้าที่เป็นผู้ช่วยเลขานุการคณะกรรมการตามข้อบังคับการประชุมวุฒิสภา พ.ศ. ๒๕๖๒ ข้อ ๘๗

๒. วิธีการพิจารณาศึกษา

๒.๑ แต่งตั้งคณะทำงานเสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์ในเด็กและเยาวชน โดยมีหน้าที่ในการพิจารณาศึกษาและจัดทำรายงานเกี่ยวกับการส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์ในเด็กและเยาวชน ตลอดจนปัญหาและอุปสรรค รวมทั้งข้อเสนอแนะด้านต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องเพื่อจัดทำเป็นข้อเสนอต่อวุฒิสภา

๒.๒ จัดเสวนาโต๊ะกลม เรื่อง “การเสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อสำหรับเด็กและเยาวชน” เมื่อวันศุกร์ที่ ๑๗ กรกฎาคม ๒๕๖๓ ณ ห้องประชุม หมายเลข ๒๕๐๑ ชั้น ๒๕ อาคารสุขประพฤติ ถนนประชาชื่น กรุงเทพมหานคร

๒.๓ ศึกษากฎหมาย ข้อมูล งานวิชาการ รายงานวิจัย และเอกสารอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง เพื่อเป็นข้อมูลประกอบการพิจารณาศึกษาของคณะกรรมการ

๓. ผลการพิจารณาศึกษา

คณะกรรมการได้พิจารณาศึกษา เรื่อง การสร้างสังคมแห่งการเรียนรู้และเสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อสำหรับเด็กและเยาวชน โดยคณะกรรมการได้มอบหมายให้คณะทำงานเสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์ในเด็กและเยาวชน ดำเนินการพิจารณาศึกษากรณีดังกล่าว ซึ่งคณะกรรมการได้พิจารณารายงานของคณะทำงานด้วยความละเอียดรอบคอบแล้ว และได้มีมติให้ความเห็นชอบกับรายงานดังกล่าว โดยถือเป็นรายงานการพิจารณาศึกษาของคณะกรรมการ

(ค)

จากการพิจารณาศึกษาเรื่องดังกล่าวข้างต้น คณะกรรมการจึงขอเสนอรายงานการพิจารณาศึกษาของคณะกรรมการ โดยมีรายละเอียดตามรายงานท้ายนี้ เพื่อให้วุฒิสภาได้พิจารณา หากวุฒิสภาให้ความเห็นชอบด้วยกับผลการพิจารณาศึกษาของคณะกรรมการ ขอให้โปรดแจ้งไปยังคณะรัฐมนตรี เพื่อพิจารณาและดำเนินการตามแต่จะเห็นสมควรต่อไป ทั้งนี้ เพื่อประโยชน์ของประเทศไทยและประชาชนสืบไป



(นายวัลลภ ตังคณานุก์)

ประธานคณะกรรมการการพัฒนาสังคม และกิจการเด็ก เยาวชน
สตรี ผู้สูงอายุ คนพิการ และผู้ด้อยโอกาส วุฒิสภา

บทสรุปผู้บริหาร

รายงานการพิจารณาศึกษา

เรื่อง การสร้างสังคมแห่งการเรียนรู้และเสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อสำหรับเด็กและเยาวชน

คณะกรรมการการพัฒนาสังคม และกิจการเด็ก เยาวชน สตรี ผู้สูงอายุ คนพิการ และผู้ด้อยโอกาส วุฒิสภา ได้ตระหนักถึงความจำเป็นเร่งด่วนของปัญหาภัยออนไลน์ที่กระทบต่อเด็กและเยาวชน ในปัจจุบันทวีความรุนแรง กว้างขวาง และรวดเร็วมากขึ้น ซึ่งเด็กและเยาวชนจำนวนมากใช้เวลาเกินควรกับสื่อออนไลน์ โดยเฉพาะการเล่นเกมที่ก่อให้เกิดอันตรายต่อสุขภาพกายและจิต ส่งผลกระทบต่อพัฒนาการทางสติปัญญา และก่อให้เกิดปัญหาสังคมและอาชญากรรมตามมา จึงได้พิจารณาศึกษาแนวทางการส่งเสริมให้มีการรู้เท่าทันสื่อสำหรับเด็กและเยาวชน เพื่อกระตุ้นให้สังคมทุกภาคส่วนทั้งภาครัฐและเอกชน ได้ตระหนักถึงความสำคัญของการผลิตสื่อที่ปลอดภัยและสร้างสรรค์สำหรับเด็กและเยาวชน การส่งเสริม สนับสนุนให้เกิดพื้นที่สร้างสรรค์ที่เด็กและเยาวชนมีส่วนร่วมคิด ร่วมสร้าง ร่วมทำ รวมทั้งการผลักดันให้มีกฎหมายเพื่อกำกับดูแลเกมและการประกอบกิจการเกม เพื่อคุ้มครองเด็กและเยาวชน

คณะกรรมการการพัฒนาสังคมฯ วุฒิสภา จึงได้แต่งตั้งคณะทำงานเสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์ในเด็กและเยาวชน เพื่อทำหน้าที่พิจารณาศึกษาและจัดทำรายงานเกี่ยวกับการส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์ในเด็กและเยาวชน ตลอดจนปัญหาและอุปสรรค รวมทั้งข้อเสนอแนะด้านต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องเพื่อจัดทำเป็นข้อเสนอต่อวุฒิสภา โดยผลการพิจารณาศึกษาสถานการณ์ปัญหาภัยจากสื่อออนไลน์ที่มีต่อเด็กและเยาวชน อาทิ การกระทำความผิดทางออนไลน์ การติดเกม การพนัน การล่อลวงและคุกคามทางเพศ ซึ่งทวีความรุนแรงมากขึ้น พบปัญหาความรุนแรงจากข่าวอาชญากรรมในครอบครัวและการละเมิดสิทธิเด็กในข่าวเด็กหญิงหลายกรณี นอกจากนี้ ยังพบปัญหาของเด็กและเยาวชนที่ใช้สื่อออนไลน์ไม่เหมาะสม ส่งผลต่อสุขภาพกายและจิตใจ อาทิ สมาธิสั้น เกรงต่อต้าน ก้าวร้าว นำไปสู่การใช้ความรุนแรงต่อคนใกล้ชิด การทำร้าย ทำลายข้าวของใกล้มือ รวมไปถึง โรคติดเกมที่พบมากขึ้นจากการหมกมุ่นกับการลงแข่งเกม หรืออีสปอร์ตและการเล่นการพนันออนไลน์ ดังนั้น เพื่อนำไปสู่แนวทางในการแก้ไขปัญหาดังกล่าวอย่างยั่งยืน เพื่อคุ้มครองเด็กและเยาวชนจากภัยออนไลน์ดังกล่าว คณะกรรมการจึงได้จัดทำข้อเสนอเพื่อสร้างสังคมแห่งการเรียนรู้และเสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อในเด็กและเยาวชน ดังนี้

๑. ส่งเสริมให้มีการสร้างสังคมแห่งการเรียนรู้ ที่ทุกภาคส่วนได้มีส่วนร่วมในทุกระดับ และสนับสนุนให้มีการสร้างพื้นที่สร้างสรรค์ในทุกมิติ เพื่อให้การสื่อสารในภาพรวมของประชาชนในสังคมเป็นไปอย่างสร้างสรรค์ เกิดการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ และยกระดับไปสู่การสร้างทักษะที่จำเป็นสำหรับประชาชนเพื่อสร้างสังคมสุขภาวะในระบบนิเวศสื่อใหม่ได้อย่างแท้จริง

๒. ผลักดันให้รัฐบาล กำหนดให้การเสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อของเด็กและเยาวชน เป็นวาระแห่งชาติ และผลักดันให้มีคณะกรรมการระดับชาติที่มีองค์ประกอบจากทุกภาคส่วน เป็นองค์กรขับเคลื่อน โดยกำหนดให้ทุกหน่วยงานที่มีภารกิจเกี่ยวข้องกับเด็กและเยาวชน บรรจुरื่อง การสร้างสังคมแห่งการเรียนรู้ และเสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อในแผนปฏิบัติการ และตัวชี้วัดการ ปฏิบัติงานขององค์กร

๓. จัดให้มีศูนย์ข้อมูลด้านการสร้างสังคมแห่งการเรียนรู้ และการรู้เท่าทันสื่อระดับชาติ ที่ถูกต้อง เชื่อถือได้ ทันต่อสถานการณ์ ครอบคลุมทุกมิติ และเข้าถึงได้ง่าย

๔. ส่งเสริมและสนับสนุนให้เกิดการศึกษาวิจัย เพื่อสร้างองค์ความรู้ ชุดความรู้ และข้อมูล ที่ถูกต้อง เชื่อถือได้ เพื่อเป็นข้อมูลพื้นฐานสำคัญในการร่วมสร้างสังคมแห่งการเรียนรู้ และเสริมสร้าง ทักษะการรู้เท่าทันสื่อในเด็กและเยาวชน

๕. สนับสนุนให้มีการจัดทำหลักสูตรรู้เท่าทันสื่อ และผลักดันให้ใช้ได้จริงในสถานศึกษา ทุกระดับ และทุกสังกัด ที่สอดคล้องกับพัฒนาการในการเรียนรู้ของเด็กแต่ละช่วงวัย

๖. สนับสนุนให้กลไกในทุกระดับทั้งส่วนกลาง และส่วนภูมิภาค มีการสร้างความ ตระหนักสาธารณะ โดยจัดสรรงบประมาณเพื่อจัดเวทีสาธารณะ และจัดกิจกรรมส่งเสริมศักยภาพ แก่เด็ก และบุคคลแวดล้อมรอบตัวเด็กเพื่อให้รู้เท่าทันสื่อ พร้อมผลักดันให้เกิดการนำไปใช้ได้จริง อย่างทั่วถึง ทุกภูมิภาค โดยให้มีการนำแนวปฏิบัติในการป้องกันและปกป้องคุ้มครองเด็ก สำหรับบุคคล แวดล้อมรอบตัวเด็ก ไปใช้อย่างทั่วถึง ครอบคลุมในทุกระดับของสังคม ทั้งส่วนกลางและส่วนภูมิภาค

๗. ผลักดันให้ภาครัฐ จัดสรรพื้นที่สื่อที่ปลอดภัยและสร้างสรรค์สำหรับเด็ก และเยาวชนอย่างหลากหลาย จริงจัง และเป็นรูปธรรม ทั้งออนไลน์ ออนแอร์ และออนกราวนด์ ด้วยการสนับสนุนงบประมาณโดยตรงจากภาครัฐ

๘. ผลักดันให้ทุกภาคส่วน โดยเฉพาะองค์กรภาครัฐ และกองทุนต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง จัดสรรให้มีโครงการสนับสนุนพื้นที่สร้างสรรค์ที่เด็กและเยาวชนจะได้มีส่วนร่วมคิด ร่วมสร้าง ร่วมทำในกิจกรรมหรือโครงการที่เหมาะสมกับช่วงวัยและความสนใจ ให้เด็กสามารถพัฒนาสมรรถนะ ตนเอง เกิดจินตนาการ แรงบันดาลใจ จิตสำนึก และคุณธรรม ได้อย่างยั่งยืน

๙. ส่งเสริมให้เกิดเครือข่ายภาคพลเมือง ในการเฝ้าระวังภัยจากสื่ออย่างเข้มแข็ง และกว้างขวาง

๑๐. สนับสนุนและผลักดันให้มีการร่างกฎหมายกำกับดูแลการใช้สื่อออนไลน์ เพื่อปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชน เพื่อป้องกันไม่ให้เกิดภัยจากการใช้สื่อออนไลน์ ทั้งภัยด้าน อาชญากรรม ความรุนแรง ลามกอนาจาร การแสวงผลประโยชน์ทางเพศ การพนันออนไลน์ การหลอกลวง และมีการคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคลของเด็กและเยาวชน เป็นต้น

๑๑. ผลักดันให้ผู้ประกอบการที่เกี่ยวข้องกับเกม และผู้ประกอบการโทรคมนาคม ให้คำนึงถึงการปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชนตามกติกาสากลเป็นสำคัญ โดยกำหนดอายุเด็ก ที่เหมาะสมในการเข้าร่วมกิจกรรม และการคัดสรรเกมที่มีเนื้อหาไม่สร้างความรุนแรงให้แก่เด็กจนเกิด ความเคยชิน และอาจนำไปสู่การเกิดปัญหาในครอบครัว และสังคม

๑๒. สนับสนุนและร่วมผลักดันให้มี “กฎหมายการกำกับดูแลเกม และการประกอบกิจการเกมเพื่อคุ้มครองเด็กและเยาวชน” อย่างมีส่วนร่วม และทันต่อสถานการณ์ ซึ่งขณะนี้ มีร่างกฎหมายดังกล่าวเกิดขึ้นแล้วตามมติสมัชชาสุขภาพแห่งชาติ ครั้งที่ ๑๑ พ.ศ. ๒๕๖๒ โดยเนื้อหาครอบคลุมถึงการกำหนดอายุเด็กที่เหมาะสมในการเข้าเล่นหรือเข้าแข่งขันเกม การจัดระดับความเหมาะสมของเนื้อหาเกม หรือการจัดเรตติ้ง การกำหนดเวลาที่เหมาะสมในการเล่นเกม การจัดการสื่อสาร โดยเฉพาะการโฆษณา และการจัดกิจกรรมของผู้ประกอบการ ทั้งผู้ประกอบการที่เกี่ยวข้องกับเกม และผู้ประกอบการโทรศัพท์เคลื่อนที่

๑๓. ผลักดันให้ทุกภาคส่วน ร่วมปฏิบัติตาม “แผนปฏิบัติการการแสดงความรับผิดชอบเกี่ยวกับอีสปอร์ตต่อเด็กและเยาวชน” เพื่อให้มีการเร่งดำเนินการคู่ขนานกันไป ซึ่งขณะนี้ มีร่างแผนปฏิบัติการพร้อมแล้ว อยู่ในความรับผิดชอบของกรมกิจการเด็กและเยาวชน เพื่อป้องกันไม่ให้เด็กใช้เวลา และเงินไปกับเกมอย่างไม่เหมาะสม และก่อให้เกิดปัญหาต่อร่างกาย จิตใจ สังคม และสติปัญญา

๑๔. ผลักดันให้เป็นภารกิจสำคัญของสื่อทุกแขนง รวมถึงสื่อบุคคล และองค์กรวิชาชีพสื่อ ที่ต้องมีการสื่อสารสาธารณะเพื่อสร้างความตระหนักต่อปัญหาในการใช้สื่อ และร่วมกันเสนอแนะ ข้อมูล ความรู้ ที่ถูกต้อง ในการรับมือกับภัยที่มาถึงสื่อ นอกเหนือจากการทำหน้าที่รายงานเหตุการณ์เท่านั้น เพื่อให้ครอบครัวหรือสังคมที่เผชิญปัญหาดังกล่าว ได้นำไปปฏิบัติเบื้องต้น พร้อมทั้งไม่สื่อสารที่เป็นการตอกย้ำ ซ้ำเติม หรือยุยง ชักจูง โหมน้ำว ที่อาจเป็นการก่อให้เกิดปัญหาจากสื่อที่รุนแรงมากยิ่งขึ้น

๑๕. ผลักดันให้วุฒิสภาและสภาผู้แทนราษฎร กำหนดให้การปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชน จากการใช้สื่อที่ไม่เหมาะสม และส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ เป็นวาระสำคัญของรัฐสภา เพื่อไม่ให้เกิดปัญหาภัยจากการใช้สื่อที่ก่ดกร่อนและบ่อนทำลายทรัพยากรบุคคล ครอบครัว และสังคมไปมากกว่านี้

สารบัญ

	หน้า
บทสรุปผู้บริหาร	(๑)
สารบัญ	(๕)
บทที่ ๑ บทนำ	๑
๑.๑ ความเป็นมาและสภาพปัญหา	๑
๑.๒ วัตถุประสงค์	๒
๑.๓ ขอบเขตของการพิจารณาศึกษา	๒
๑.๔ วิธีการพิจารณาศึกษา	๓
๑.๕ ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	๓
บทที่ ๒ การพิจารณาศึกษาของคณะกรรมการ	๕
๒.๑ สถานการณ์ปัญหาภัยจากสื่อออนไลน์ที่มีต่อเด็กและเยาวชน	๕
๒.๒ กรณีศึกษาแนวทางการคุ้มครองเด็กในการใช้สื่อออนไลน์ของต่างประเทศ	๑๒
๒.๓ กรณีศึกษาแนวทางการให้ความรู้และการเฝ้าระวังภัยบนโลกออนไลน์ ของต่างประเทศ	๑๓
๒.๔ แนวทางการปกป้องคุ้มครองเด็กในการใช้สื่อออนไลน์ของประเทศไทย	๑๔
๒.๕ แนวทางการสร้างสังคมแห่งการเรียนรู้และเสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อ สำหรับเด็กและเยาวชน	๑๙
บทที่ ๓ ข้อเสนอแนะของคณะกรรมการ	๒๑
บรรณานุกรม	๒๕
ภาคผนวก	
ภาคผนวก ก	- สรุปผลการจัดเสวนา เรื่อง “การเสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อสำหรับเด็กและเยาวชน” เมื่อวันศุกร์ที่ ๑๗ กรกฎาคม ๒๕๖๓ ณ ห้องประชุม หมายเลข ๒๕๐๑ ชั้น ๒๕ อาคารสุขประภคิตี กรุงเทพมหานคร
ภาคผนวก ข	- รายชื่อคณะกรรมการการพัฒนาสังคม และกิจการเด็ก เยาวชน สตรี ผู้สูงอายุ คนพิการ และผู้ด้อยโอกาส วุฒิสภา และคณะอนุกรรมการ

บทที่ ๑

บทนำ

๑.๑ ความเป็นมาและสภาพปัญหา

สถานการณ์การใช้สื่อของเด็กและเยาวชนในปัจจุบันมีลักษณะที่เปลี่ยนแปลงไป สื่อออนไลน์ที่ได้รับความนิยมอย่างแพร่หลายมากขึ้นและมีจำนวนผู้ใช้มากขึ้นทุกปี โดยผลการศึกษาขององค์การทุนเพื่อเด็กแห่งสหประชาชาติ หรือ ยูนิเซฟ (United Nations Children's Fund - UNICEF) ในปี ๒๐๑๘ พบว่า ในทุกๆ วัน มีเด็กทั่วโลกจำนวนมากกว่า ๑๗๕,๐๐๐ คน ใช้สื่อออนไลน์เป็นครั้งแรก หรือมีเด็กใช้สื่อออนไลน์เพิ่มขึ้นวันละ ๒ คน และยังพบว่า ๑ ใน ๓ ของผู้ใช้สื่อออนไลน์เป็นเด็กและเยาวชน โดยเยาวชนเป็นกลุ่มที่ใช้อินเทอร์เน็ตมากกว่ากลุ่มที่อยู่ในช่วงอายุอื่น ขณะเดียวกัน สถานการณ์การใช้สื่อออนไลน์ของเด็กไทยน่าเป็นห่วงมากขึ้น เมื่อเทียบกับปีที่ผ่านมาโดยพบว่า ปัญหาการกลั่นแกล้งรังแกออนไลน์ และการเล่นเกมออนไลน์ของเด็กไทย ยังคงเป็นปัญหาลำดับต้น ๆ ที่เด็กไทยเผชิญอยู่ โดยจากผลการวิจัยของสมาคมวิทยุและสื่อเพื่อเด็กและเยาวชน หรือ สสวดย. เรื่อง รูปแบบและผลที่ได้รับจากการสื่อสารที่เด็กใช้ในการปกป้องตนเองเมื่อถูกกลั่นแกล้งรังแกออนไลน์ ที่ใช้วิธีการจัดสนทนากลุ่ม (Focus Group) กับนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นของโรงเรียนในกรุงเทพมหานครและปริมณฑล (๒๕๖๓) พบว่า ปัญหาในโลกออนไลน์ที่เด็กพบมากที่สุด คือ การกลั่นแกล้งรังแกออนไลน์ รองลงมา คือ ปัญหาการติดเกม การหลอกลวงของออนไลน์ สื่อลามก อนาจาร อาชญากรรมออนไลน์ ข่าวดราม่า การพนันออนไลน์ แชร์ลูกโซ่ และการเผยแพร่ภาพไม่เหมาะสม ตามลำดับ และปัญหาที่เด็กรับรู้ว่ามีรุนแรงมากที่สุด ๓ อันดับแรก พบว่า การกลั่นแกล้งรังแกออนไลน์ อยู่ในอันดับ ๑ ปัญหาการติดเกม อันดับที่ ๒ และการหลอกลวงของออนไลน์ อันดับที่ ๓ โดยช่องทางในการกลั่นแกล้งรังแกออนไลน์ ที่พบมากที่สุดคือ ช่องทาง Facebook และ Messenger รองลงมาคือ Line และช่องทางอื่นๆ เช่น แอปพลิเคชัน และเกมต่างๆ รวมกัน

โดยพฤติกรรมออนไลน์ที่น่ากังวลในปัจจุบันที่คนไทย โดยเฉพาะเด็กไทยกำลังเผชิญ ได้แก่ การเสพติดอินเทอร์เน็ต การติดเกม การหลงตัวเอง การคุกคามทางเพศออนไลน์ การเสพติดภาพโป๊เปลือย ความเข้าใจผิดเกี่ยวกับโลกเสมือนจริง ภาวะซึมเศร้า และการติดการพนันออนไลน์ ซึ่งผลเสียที่ตามมาจากพฤติกรรมติดสื่อออนไลน์ ที่เด็กและเยาวชนต้องเผชิญมีอยู่มากมาย อาทิ พบปัญหาสมาธิสั้น สูญเสียทักษะทางสังคม เสียการเรียนรู้จากประสบการณ์และการลงมือทำ ทำให้เกิดปัญหาด้านความรุนแรง อ้วน สายตาเสีย เสียวินัย และผลการเรียนลดลง ทำให้เกิดค่านิยมการบริโภคติดอินเทอร์เน็ต การรังแกกันทางโซเชียล พฤติกรรมทางเพศผิดปกติ และสิ่งที่น่าเป็นห่วงสำหรับสังคมไทยขณะนี้ คือ ปัญหาความรุนแรงที่เผยแพร่ผ่านสื่อหลายช่องทาง และจะพบการแสดงออกที่รุนแรงเมื่อเด็กๆ ถูกห้ามเล่นเกม ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยดังกล่าวที่ว่า ระยะเวลาในการเล่นเกมนอนไลน์ของเด็กไทย สัมพันธ์กับการแสดงออกถึงอารมณ์รุนแรงหากถูกห้ามไม่ให้เล่นเกมออนไลน์ อย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ ๐.๐๑ และระยะเวลาในการเล่นเกมนอนไลน์ของเด็กไทย มีความสัมพันธ์กับความรุนแรงของพฤติกรรมที่ถูกรับรู้เมื่อกลุ่มตัวอย่างเล่นเกม ได้แก่ พฤติกรรมติดเกม พฤติกรรมหนีโรงเรียน ผลการเรียนตกต่ำ การออกไปทำกิจกรรม หรือออกกำลังกาย

น้อยลง พฤติกรรมอารมณ์รุนแรงขึ้น พฤติกรรม ทะเลาะกับคนในครอบครัวบ่อยขึ้น พฤติกรรม ใช้ภาษาที่รุนแรงและหยาบคายมากยิ่งขึ้น และค่าใช้จ่ายส่วนใหญ่ เสียไปกับการเล่นเกม/เติมเกม อย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ ๐.๐๑ นอกจากนี้ ยังพบว่าระยะเวลาในการเล่นเกมนอนไลน์ของเด็กไทย มีความสัมพันธ์กับความรุนแรงของภาษาที่ใช้ในการสื่อสาร เช่น เอ๋ยชื่อสัตว์ คำสบถ กู มึง ไอ้...อี... เป็นต้น อย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ ๐.๐๑ ที่น่าสนใจคือ กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ยังเล่นเกมออนไลน์อย่างต่อเนื่องเพราะไม่มีอะไรทำในเวลาว่างที่ดีไปกว่านี้ คิดเป็นร้อยละ ๖๔.๑๔ รองลงมา คือ ยังไม่ได้ทำอะไรเสียหาย เพราะผลการเรียนยังอยู่ในเกณฑ์ดี คิดเป็นร้อยละ ๓๖.๙๖

คณะกรรมการการการพัฒนาสังคม และกิจการเด็ก เยาวชน สตรี ผู้สูงอายุ คนพิการ และผู้ด้อยโอกาส วุฒิสภา ได้ตระหนักถึงความจำเป็นเร่งด่วนของปัญหาภัยออนไลน์ที่กระทบต่อเด็ก และเยาวชน ในปัจจุบันทวีความรุนแรง กว้างขวาง และรวดเร็วมากขึ้น ซึ่งเด็กและเยาวชนจำนวนมาก ใช้เวลาเกินควรกับสื่อออนไลน์ โดยเฉพาะการเล่นเกมจนก่อให้เกิดอันตรายต่อสุขภาพกาย และจิต ส่งผลกระทบด้านลบต่อพัฒนาการทางสติปัญญา และก่อให้เกิดปัญหาสังคม และอาชญากรรมตามมา จึงได้พิจารณาศึกษาแนวทางการส่งเสริมให้มีการรู้เท่าทันสื่อสำหรับเด็ก และเยาวชน เพื่อกระตุ้นให้สังคมทุกภาคส่วนทั้งภาครัฐและเอกชนตระหนักถึงความสำคัญของการผลิตสื่อที่ปลอดภัยและสร้างสรรค์สำหรับเด็กและเยาวชน การส่งเสริม สนับสนุนให้เกิดพื้นที่ สร้างสรรค์ที่เด็กและเยาวชนมีส่วนร่วมคิด ร่วมสร้าง ร่วมทำ รวมทั้งการผลักดันให้มีกฎหมาย เพื่อกำกับดูแลเกมและการประกอบกิจการเกมเพื่อคุ้มครองเด็กและเยาวชน จึงได้มอบหมายให้ คณะทำงานเสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์ในเด็กและเยาวชน พิจารณาศึกษาสถานการณ์ปัญหา ภัยจากสื่อออนไลน์ที่มีต่อเด็กและเยาวชน เพื่อนำไปสู่แนวทางในการแก้ไขปัญหาดังกล่าวอย่างยั่งยืน เพื่อสร้างสังคมแห่งการเรียนรู้และเสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อในเด็กและเยาวชนต่อไป

๑.๒ วัตถุประสงค์

๑.๒.๑ เพื่อศึกษาสถานการณ์และปัญหาภัยจากสื่อออนไลน์ที่มีต่อเด็กและเยาวชน

๑.๒.๒ เพื่อจัดทำข้อเสนอและแนวทางการสร้างสังคมแห่งการเรียนรู้และเสริมสร้าง การรู้เท่าทันสื่อในเด็กและเยาวชนเสนอต่อวุฒิสภา รัฐบาล และหน่วยงานที่เกี่ยวข้องเพื่อนำไปสู่ การแก้ไขปัญหาให้เกิดผลเป็นรูปธรรมต่อไป

๑.๓ ขอบเขตของการพิจารณาศึกษา

๑.๓.๑ ขอบเขตด้านเนื้อหา เน้นการศึกษาสถานการณ์และปัญหาภัยจากสื่อออนไลน์ ที่มีต่อเด็กและเยาวชน และกฎหมายต่างๆ ที่เกี่ยวข้อง

๑.๓.๒ ขอบเขตด้านระยะเวลา คณะกรรมการการการพัฒนาสังคมฯ วุฒิสภา โดยคณะทำงาน เสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์ในเด็กและเยาวชน ดำเนินการพิจารณาศึกษา รวบรวมข้อมูล และรับฟังความคิดเห็นจากหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง ระหว่างเดือนกรกฎาคม – กันยายน ๒๕๖๓

๑.๔ วิธีการพิจารณาศึกษา

๑.๔.๑ จัดเสวนาเพื่อรับฟังข้อมูล ปัญหา อุปสรรค ข้อคิดเห็น ข้อเสนอแนะ และความคิดเห็นจากทุกภาคส่วนที่เกี่ยวข้อง

๑.๔.๒ ศึกษาข้อมูลจากเอกสารที่เกี่ยวข้อง อาทิ กฎหมาย เอกสารวิชาการ รายงานการวิจัย และบทความวิชาการ

๑.๕ ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

๑.๕.๑ ได้ทราบข้อมูลสถานการณ์และปัญหาภัยจากสื่อออนไลน์ที่มีต่อเด็กและเยาวชน

๑.๕.๒ ได้ข้อเสนอแนวทางการสร้างสังคมแห่งการเรียนรู้และเสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อในเด็กและเยาวชน เสนอต่อวุฒิสภา รัฐบาล และหน่วยงานที่เกี่ยวข้องเพื่อนำไปสู่การแก้ไขปัญหาให้เกิดผลเป็นรูปธรรมต่อไป

บทที่ ๒

การพิจารณาศึกษาของคณะกรรมการสิทธิ

๒.๑ สถานการณ์ปัญหาภัยจากสื่อออนไลน์ที่มีต่อเด็กและเยาวชน

๒.๑.๑ ผลสำรวจสถานการณ์เด็กไทยกับภัยออนไลน์ (สำรวจทางออนไลน์) โดยศูนย์ประสานงานส่งเสริมการปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชนในการใช้สื่อออนไลน์ ร่วมกับมูลนิธิอินเทอร์เน็ตร่วมพัฒนาไทย

กรมกิจการเด็กและเยาวชน โดยศูนย์ประสานงานส่งเสริมการปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชนในการใช้สื่อออนไลน์ หรือ โคแพท (COPAT – Child Online Protection Action Thailand) ร่วมกับมูลนิธิอินเทอร์เน็ตร่วมพัฒนาไทย ได้สำรวจเกี่ยวกับสถานการณ์เด็กไทยกับภัยออนไลน์ ซึ่งทำการสำรวจทางออนไลน์ เมื่อปี ๒๕๖๒ พบว่าเด็กเกือบทั้งหมดเชื่อว่าอินเทอร์เน็ตมีประโยชน์แต่ก็ตระหนักเรื่องภัยอันตรายและความเสี่ยงหลากหลายรูปแบบที่น่าเป็นห่วงคือเด็กร้อยละ ๘๖ เชื่อว่าตนเองสามารถให้คำแนะนำหรือช่วยเหลือเพื่อนที่ประสบภัยออนไลน์ได้ ในขณะที่ร้อยละ ๕๔ เชื่อว่าเมื่อเกิดกับตนเองสามารถจัดการปัญหานั้นได้ เด็กมากกว่าร้อยละ ๘๓ ใช้อินเทอร์เน็ตผ่านแท็บเล็ตหรือสมาร์ทโฟน เด็กร้อยละ ๓๑ เคยถูกลั่นแกล้งรังแกออนไลน์ เพศทางเลือกเป็นเพศที่ตกเป็นเหยื่อมากที่สุด คือร้อยละ ๔๙ เด็กร้อยละ ๔๐ ไม่ได้บอกใครเกี่ยวกับเรื่องที่ถูกลั่นแกล้ง นั่นหมายถึงเด็กบางส่วนอาจทนทุกข์กับเรื่องที่ถูกลั่นแกล้ง หรือบางส่วนอาจไม่รู้สึกรู้สียงไม่ได้ให้คำกับคนที่กลั่นแกล้งอย่างไรก็ดี เด็กร้อยละ ๓๔ เคยถูกลั่นแกล้งรังแกคนอื่นทางออนไลน์ ซึ่งส่วนหนึ่งบอกว่าเป็นการโต้ตอบที่ตนเองถูกกลั่นแกล้ง การกลั่นแกล้งรังแกทางออนไลน์ สร้างความทุกข์ เจ็บปวด กระทบ หุดหุดบาดแผลทางใจให้กับเด็ก ซึ่งอาจส่งผลต่อร่างกาย ทำให้นอนไม่หลับ เจ็บป่วยเรื้อรัง เป็นโรคหวาดระแวง ใช้สุราหรือสารเสพติด อาจถึงขั้นทำร้ายตัวเอง ฆ่าตัวตายได้ พ่อแม่ผู้ปกครองหรือครูควรหมั่นสังเกตอาการเด็กแล้วเข้าช่วยเหลือโดยเร็ว อย่าคิดว่าเป็นเรื่องของเด็กอีกประเดี่ยวนคงผ่านไป เพราะภาพหรือคลิปวิดีโอบนโลกออนไลน์นั้นจะวนเวียนทำร้ายเด็กไม่สิ้นสุด

เด็กร้อยละ ๗๔ เคยพบเห็นสื่อลามกอนาจารทางออนไลน์ ร้อยละ ๕๐ เคยพบเห็นสื่อลามกอนาจารเด็กร้อยละ ๖๔ เคยครอบครองสื่อลามกอนาจารเด็ก เคยส่ง ส่งต่อ หรือแชร์สื่อลามกอนาจารทางออนไลน์ ซึ่งเป็นการกระทำผิดกฎหมาย เด็กร้อยละ ๒ ยอมรับว่าเคยถ่ายภาพหรือวิดีโอตนเองในลักษณะลามกอนาจารแล้วส่งให้คนอื่น ๆ ด้วย นอกจากนี้ ยังพบว่าเด็กร้อยละ ๒๖ เปิดอ่านอีเมลหรือคลิก link ที่ไม่รู้จักร้อยละ ๓๔ ให้ข้อมูลส่วนตัว เช่น ชื่อ ที่อยู่ เบอร์โทรศัพท์ วันเดือนปีเกิด ภาพถ่ายของตัวเองหรือครอบครัวผ่านสื่อออนไลน์ ร้อยละ ๓๕ เคยถ่ายทอดสดหรือ live ในขณะที่ร้อยละ ๖๙ แชร์โลเคชั่น หรือเช็คอินสถานที่ต่าง ๆ ที่ไป พฤติกรรมเหล่านี้เป็นความเสี่ยงที่อาจนำภัยอันตรายมาถึงตัวได้

๒.๑.๒ ผลสำรวจและงานวิจัยสถานการณ์การเล่นเกมนอนไลน์ของเด็กไทยของสมาคมวิทยุและสื่อเพื่อเด็กและเยาวชน (สสดย.)

รายงานสถานการณ์เกี่ยวกับสื่อออนไลน์ในปี ๒๕๖๒ โดยกรมกิจการเด็กและเยาวชน ร่วมกับสมาคมวิทยุและสื่อเพื่อเด็กและเยาวชน (สสดย.) พบว่ามีรายงานข่าวสถานการณ์สื่อออนไลน์ผ่านสื่อมวลชนในรูปแบบต่างๆ เฉลี่ย ๑๗ ข่าวต่อสัปดาห์ โดยมีการนำเสนอข่าวใน ๕ มิติ คือ ๑) ประเภทกลุ่ม เป้าหมายในเชิงธุรกิจ ๒) ประเภทของภัยผ่านสื่อออนไลน์ ๓) ประเภทของกิจกรรมเชิงสร้างสรรค์ ๔) ประเภทขององค์กรหรือหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง และ ๕) ประเภทผลกระทบที่เกิดขึ้นทั้งบวกและลบ โดยมีข่าวคราวที่โดดเด่นในเชิงนโยบาย อาทิ ข่าวที่มีการจัดตั้งคณะกรรมการชุดต่างๆ ในสภาผู้แทนราษฎร ซึ่งมีคณะ กรรมการด้านการท่องเที่ยวและกีฬาที่นำภารกิจเกี่ยวกับการสนับสนุนและส่งเสริมอีสปอร์ตเข้าไปเป็นหนึ่งในภารกิจของคณะกรรมการชุดดังกล่าวด้วย นับว่ามีความสำคัญต่อการกำหนดแนวทางในการขับเคลื่อนมาตรการป้องกัน และลดผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ของเด็กไทยเป็นอย่างยิ่ง นอกจากนี้ยังมีข่าวการคัดตัวผู้เข้าแข่งขันในระดับชาติ และการนำเสนอกระบวนการคัดเลือกทีมอีสปอร์ตเพื่อเป็นตัวแทนไปแข่งขันในระดับประเทศด้วย ซึ่งข่าวเหล่านี้สะท้อนให้เห็นถึงแนวโน้มความรุ่งเรืองของการแข่งขันเกมออนไลน์ในเด็กและเยาวชนที่มีประเด็นให้ต้องติดตามอย่างใกล้ชิดต่อไป

สอดคล้องกับผลการวิจัย เรื่อง สถานการณ์การเล่นเกมนอนไลน์ของเด็กไทย (๒๕๖๓) ของ สสดย. ซึ่งได้ทำการสำรวจกลุ่มนักเรียนระดับมัธยมศึกษาปีที่ ๑-๖ ปวช. และ ปวส. จำนวน ๓,๐๕๖ คน จากกลุ่มตัวอย่างทั่วประเทศ ในเดือนกันยายน ถึงตุลาคม พ.ศ. ๒๕๖๒ โดยกลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เคยเล่นเกมออนไลน์ ถึงร้อยละ ๘๙.๓๓ หรือคิดเป็นจำนวนเด็กที่เคยเล่นเกมออนไลน์ทั้งสิ้น ๒,๗๓๐ คน กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ เล่นเกมที่บ้าน/หอพัก ร้อยละ ๗๑.๗๒ รองลงมาคือ เล่นเกมที่โรงเรียน ร้อยละ ๑๗.๕๕ ที่อื่นๆ คือ ร้านเกม/อินเทอร์เน็ตคาเฟ่ ห้างสรรพสินค้า โดยเล่นเกือบทุกวันถึงร้อยละ ๖๔.๖๖ สำหรับวันธรรมดาส่วนใหญ่เล่นวันละ ๓-๕ ชั่วโมง โดยเฉพาะเด็กในกรุงเทพฯ ร้อยละ ๑๐.๑๒ เล่นมากกว่าวันละ ๕ ชั่วโมง สำหรับวันเสาร์ อาทิตย์ หรือวันหยุด กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ เล่นเกมออนไลน์ ๓-๕ ชั่วโมงต่อครั้ง ร้อยละ ๓๒.๕๖ โดยเฉพาะเด็กในกรุงเทพฯ ร้อยละ ๘.๑ เล่นเกมมากกว่า ๘ ชั่วโมงต่อวัน

ภาษาที่ใช้ในการเล่นเกมนอนไลน์ เป็นทั้งภาษาแสดงอารมณ์ร่วมรุนแรง เช่น เอ๋ยชื่อสัตว์ คำสบถ กู มึง ไอ้ อี เป็นต้น และภาษาเป็นกันเองเหมือนเพื่อนคุยกัน โดยไม่มีคำหยาบ คำสบถ หรือเอ๋ยชื่อสัตว์ ขึ้นอยู่กับสถานการณ์ ส่วนใหญ่เล่นเกมประเภท เกมต่อสู้เพื่อความอยู่รอด เช่น PUBG เป็นต้น (ร้อยละ ๕๔.๕๘) แต่ส่วนใหญ่ชื่นชอบเกม ROV ร้อยละ ๕๑.๓๘ รองลงมาคือ เกม PUBG MOBILE และ Free Fire ร้อยละ ๑๘.๒๑ และ ๑๕.๕๓ ตามลำดับ

กลุ่มตัวอย่างร้อยละ ๕๔.๘๓ ระบุว่าเกมนอนไลน์มีการพนัน แต่ส่วนใหญ่ หรือ ร้อยละ ๙๑.๕๘ ไม่เคยเล่นพนันในเกมออนไลน์ โดยกลุ่มตัวอย่างที่เคยเสียพนันส่วนใหญ่ เสียพนันเดือนละไม่เกิน ๑,๐๐๐ บาท ร้อยละ ๘๓.๐๔ และมีผู้ที่เสียพนันมากกว่า ๑,๐๐๐ บาท ร้อยละ ๑๖.๙๖ โดยส่วนใหญ่วางเดิมพันที่ตนเองเล่น ร้อยละ ๕๑.๔๖ รองลงมา คือ แลกเปลี่ยน Items หรือสิ่งของในเกม ร้อยละ ๒๖.๐๙ วางเดิมพันในฐานะผู้ชม ร้อยละ ๒๐.๔๓ และการเล่นพนันผ่าน Loot Box

ร้อยละ ๑๔.๓๕ จำนวนเงินที่เสียพนันในเกมออนไลน์ มีความสัมพันธ์กับการแสดงออกถึงอารมณ์รุนแรงหากถูกห้ามไม่ให้เล่นเกมออนไลน์ อย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ ๐.๐๕ ($r=.๒๐๑$, Sig.=.๐๔๗)

สิ่งที่น่าเป็นห่วงสำหรับสังคมไทยเวลานี้ คือปัญหาความรุนแรงที่เผยแพร่ผ่านสื่อหลายช่องทาง และจะพบการแสดงออกที่รุนแรงเมื่อเด็กๆ ถูกห้ามเล่นเกม ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยดังกล่าวที่ว่า ระยะเวลาในการเล่นเกมนอนไลน์ของเด็กไทย สัมพันธ์กับการแสดงออกถึงอารมณ์รุนแรงหากถูกห้ามไม่ให้เล่นเกมออนไลน์ อย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ ๐.๐๑ และระยะเวลาในการเล่นเกมนอนไลน์ของเด็กไทย มีความสัมพันธ์กับความรุนแรงของพฤติกรรมที่ถูกรับรู้เมื่อกลุ่มตัวอย่างเล่นเกม ได้แก่ พฤติกรรมติดเกม พฤติกรรมหนีโรงเรียน ผลการเรียนตกต่ำ การออกไปทำกิจกรรม หรือออกกำลังกายน้อยลง พฤติกรรมอารมณ์รุนแรงขึ้น พฤติกรรม ทะเลาะกับคนในครอบครัวบ่อยขึ้น พฤติกรรมใช้ภาษาที่รุนแรง และหยาบคายมากยิ่งขึ้น และค่าใช้จ่ายส่วนใหญ่ เสียไปกับการเล่นเกม/เติมเกม อย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ ๐.๐๑ นอกจากนี้ ยังพบว่าระยะเวลาในการเล่นเกมนอนไลน์ของเด็กไทย มีความสัมพันธ์กับความรุนแรงของภาษาที่ใช้ในการสื่อสาร เช่น เอ่ยชื่อสัตว์ คำสบถ กู มึง ไอ้...อี... เป็นต้น อย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ ๐.๐๑ ที่น่าสนใจคือ กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ยังเล่นเกมออนไลน์อย่างต่อเนื่องเพราะไม่มีอะไรทำในเวลาว่างที่ตีไปกว่านี้ คิดเป็นร้อยละ ๖๔.๑๔ รองลงมา คือ ยังไม่ได้ทำอะไรเสียหาย เพราะผลการเรียนยังอยู่ในเกณฑ์ดี คิดเป็นร้อยละ ๓๖.๙๖

เป็นที่น่าสนใจว่า กลุ่มตัวอย่าง ร้อยละ ๖๒.๘๖ รู้จัก E-Sport และ ร้อยละ ๖๐.๒๙ คิดว่า E-Sport เป็นกีฬา โดยผู้ที่คิดว่า E-Sport เป็นกีฬา มีระยะเวลาในการเล่นที่มากกว่าผู้ที่ไม่คิดว่า E-Sport เป็นกีฬา อย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ ๐.๐๕ และร้อยละ ๕๐.๑๔ ของกลุ่มตัวอย่าง เข้ามาเล่นเกมออนไลน์ โดยมีสาเหตุมาจากปัจจัยที่มาจากการเล่นว่าเกมออนไลน์เป็น E-sport ชนิดหนึ่ง โดยกลุ่มตัวอย่าง ร้อยละ ๑๐.๔๔ เล่นเกมออนไลน์ต่อเนื่อง เนื่องจากอยากเล่นจนเป็นอาชีพเลี้ยงตัวเอง และครอบครัว และได้รับเลือกให้เป็นนักกีฬาอีสปอร์ต

๒.๑.๓ ผลการศึกษาผลกระทบของอีสปอร์ตที่มีต่อสุขภาวะเด็ก และการสร้างรูปแบบความรับผิดชอบร่วมของหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง

๑) อีสปอร์ต (E-sport) หรือการแข่งขันวิดีโอเกมเพื่อชิงรางวัล เป็นปรากฏการณ์ที่กำลังได้รับความนิยมและเติบโตอย่างรวดเร็วในหมู่เด็กและเยาวชนทั้งในและต่างประเทศ มีผู้เล่นและผู้เข้าชมรวมกันนับร้อยล้านคนจากทั่วโลก โดยผู้ประกอบการในประเทศไทยได้จัดให้มีการแข่งขันวิดีโอเกมอย่างกว้างขวางในทุกระดับ ตั้งแต่ระดับโรงเรียน ชุมชน จังหวัด ประเทศ และระดับภูมิภาค นอกจากนี้ กลุ่มผู้ประกอบการธุรกิจที่เกี่ยวข้อง สถาบันการศึกษา ตลอดจนหน่วยงานทั้งภาครัฐและเอกชนหลายแห่ง ได้สื่อสารสู่สาธารณะในเชิงโฆษณาเชิญชวนหลายรูปแบบไปสู่เด็กและเยาวชนอย่างเปิดเผย เป็นวงกว้าง อย่างไรก็ตาม มาตรการควบคุม และการจัดการแข่งขันเกือบทั้งหมดไม่ได้ผ่านการรับรองจากสมาคมกีฬาอีสปอร์ตแห่งประเทศไทย หรือการกีฬาแห่งประเทศไทย

กระแสความนิยมของอีสปอร์ตดังกล่าว ก่อให้เกิดความกังวลว่าในเกมแนวการต่อสู้ที่ใช้ในการแข่งขันอีสปอร์ต จะก่อให้เกิดปัญหาการเข้าเล่นการพนันผ่านสื่อออนไลน์บนเครือข่ายอินเทอร์เน็ตของเด็กและเยาวชนมากยิ่งขึ้น เนื่องจากพบว่ามีกิจกรรมการพนันแฝงมากับเกมเพื่อหลอกลวงผู้ชนะการแข่งขัน และแลกเปลี่ยนสิ่งของภายในเกม หลายลักษณะ ในเกือบทุกเกม ซึ่งปรากฏให้

เห็นอย่างแพร่หลายเป็นการทั่วไป อันนำมาซึ่งการสร้างค่านิยมที่เห็นว่าการพนันเป็นเรื่องปกติ ส่งผลให้เด็กเข้าสู่การพนันได้โดยง่ายและใกล้ชิด ขณะที่หน่วยงานที่เกี่ยวข้อง กำกับ และควบคุมดูแลการพนันในรูปแบบดังกล่าวได้ยาก

การกีฬาแห่งประเทศไทย หรือ กทท. ได้รับรองให้สมาคมอีสปอร์ต เป็นสมาคมกีฬา เมื่อวันที่ ๑๗ ตุลาคม พ.ศ. ๒๕๖๐ อันส่งผลให้การสื่อสารว่าอีสปอร์ต คือ กีฬา เผยแพร่ไปในวงกว้าง ก่อให้เกิดความคิดเห็นที่แตกต่างหลากหลายและมีข้อถกเถียงเกิดขึ้นในหลายระดับ ว่าอีสปอร์ตเป็นกิจกรรมที่ก่อให้เกิดสุขภาพกายและใจที่แข็งแรงสมบูรณ์ขึ้นหรือไม่ และก่อให้เกิดผลดีและผลเสียต่อสังคมโดยรวมในด้านต่างๆ อย่างไร

นอกจากนั้น ยังมีข้อมูลที่ชัดเจนจากผลสำรวจการมีกิจกรรมทางกาย ของสำนักสร้างเสริมวิถีชีวิตสุขภาวะ สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (สสส.) (๒๕๕๘) พบว่าคนไทยมีกิจกรรมทางกายร้อยละ ๗๑.๗ ในขณะที่กลุ่มวัยเด็กระหว่าง ๖-๑๔ ปี เป็นกลุ่มเดียวที่มีกิจกรรมทางกายที่เพียงพอลดลง จากร้อยละ ๖๗.๖ ในปี พ.ศ. ๒๕๕๕ เป็นร้อยละ ๖๔.๘ ในปี พ.ศ. ๒๕๕๘ เนื่องจากเด็กมีพฤติกรรมเนือยนิ่ง (Sedentary Behavior) ที่เพิ่มขึ้น ส่งผลให้เด็กไทยขาดกิจกรรมทางกายและมีภาวะเริ่มอ้วน และอ้วนเพิ่มขึ้น การเปลี่ยนแปลงทางด้านสังคมในยุคนี้จึงทำให้เด็กและเยาวชนหมกมุ่นกับโลกโซเชียลมีเดีย ติดเกม และจดจ่ออยู่กับการใช้โทรศัพท์มือถือ รวมทั้งปัจจัยเสี่ยงอื่นๆ จากสภาพแวดล้อมรอบตัว ซึ่งส่งผลให้เด็กและเยาวชนเหล่านั้นมีกิจกรรมทางกายลดลง นำมาสู่ปัญหาด้านสุขภาพ โดยเฉพาะแนวโน้มของความอ้วน ที่เป็นบ่อเกิดของโรคร้ายในกลุ่มโรคไม่ติดต่อเรื้อรัง นอกจากนี้ยังส่งผลต่อประสิทธิภาพทางด้านความจำและสติปัญญาในวัยเรียนของเด็กและเยาวชนอีกด้วย

นอกจากปัญหาทางสุขภาพร่างกายแล้ว ยังมีข้อมูลทางการแพทย์ที่ยืนยันได้ว่าการที่เด็กเข้าสู่กิจกรรมอีสปอร์ตโดยขาดความเข้าใจ หรือฝึกซ้อมเล่นเกมเป็นเวลาดูติดต่อกันหลายชั่วโมงอย่างต่อเนื่องเป็นเวลานาน อาจเกิดการเสพติดเกม เสพติดความรุนแรง ขาดการคิดวิเคราะห์และการควบคุมตนเอง ส่งผลต่อพฤติกรรมที่จะเปลี่ยนแปลงไปสู่ความก้าวร้าว ขาดประสิทธิภาพทางด้านความจำและสติปัญญาในวัยเรียน และมีปัญหาทางสุขภาพจิตในระยะยาว อันอาจก่อให้เกิดปัญหาทางสังคมอื่นๆ ตามมา สอดคล้องกับการประกาศขององค์การอนามัยโลก (WHO) ที่มีการลงมติโดยสมาชิก ๑๙๔ ประเทศ เมื่อวันที่ ๒๕ พฤษภาคม พ.ศ. ๒๕๖๒ ยอมรับให้พฤติกรรมการเล่นเป็นอาการป่วย มีผลวันที่ ๑ มกราคม พ.ศ. ๒๕๖๕ โดยมีการนิยามว่า การติดเกมเป็นรูปแบบพฤติกรรมการเล่นเกมที่ขาดการควบคุม ให้ความสำคัญกับเกมมากกว่ากิจกรรมอื่น จนถึงขั้นเลือกเล่นเกมก่อนเรื่องอื่นๆ หรือก่อนทำกิจวัตรประจำวัน และยังคงเล่นเกมอย่างต่อเนื่องมากขึ้น แม้จะมีผลเสียตามมา โดยต้องมีรูปแบบพฤติกรรมที่รุนแรงมากพอ ส่งผลให้เกิดความบกพร่องด้านบุคลิกภาพ ครอบครัวยุติธรรม การศึกษา การทำงาน รวมถึงประสิทธิภาพที่สำคัญด้านอื่นๆ และต้องปรากฏเป็นหลักฐานอย่างชัดเจน อย่างน้อย ๑๒ เดือน ซึ่งมีการคาดหวังว่า ต่อไปจะมีการพัฒนาวิธีการรักษา และผู้เชี่ยวชาญจะหันมาสนใจกำหนดมาตรการป้องกันและเยียวยาให้ถูกจุดมากยิ่งขึ้น

๒) ผลการศึกษาผลกระทบของอีสปอร์ตที่มีต่อสุขภาวะเด็ก และการสร้างรูปแบบความรับผิดชอบต่อสังคมของหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง เมื่อปี พ.ศ. ๒๕๖๑-๒๕๖๒ โดยสำนักงานคณะกรรมการสุขภาพแห่งชาติ (สช.) ได้สนับสนุนให้มูลนิธิอินเทอร์เน็ตร่วมพัฒนาไทย ดำเนินงาน ผลการศึกษาพบว่า กิจกรรมอีสปอร์ตมีผลกระทบต่อเด็กและเยาวชนทั้งทางด้านร่างกาย จิตใจ สติปัญญา สังคม และอารมณ์ ซึ่งควรจะต้องสร้างความตระหนักสาธารณะถึงผลกระทบทั้งด้านบวกและด้านลบจากการเล่นเกมอีสปอร์ต เพื่อเป็นข้อมูลให้แก่สังคมทั้งสองด้าน ต่อผู้ที่เกี่ยวข้อง ทั้งในระดับนโยบาย ระดับสังคม และระดับครอบครัว งานวิจัยนี้ยังได้เสนอแนะรูปแบบความรับผิดชอบต่อสังคมของหน่วยงานที่เกี่ยวข้องในการปกป้องคุ้มครองเด็กจากผลกระทบของอีสปอร์ต ดังนี้

(๑) การบูรณาการกรอบกฎหมายการคุ้มครองเด็กและกฎหมายออนไลน์ โดย การกีฬาแห่งประเทศไทยควรกำหนดมาตรฐานเกี่ยวกับความปลอดภัยของการกีฬาและนันทนาการในเด็กและเยาวชนในการแข่งขันอีสปอร์ต กระทรวงการพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์ควรพัฒนามาตรฐานในการปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชนในการใช้สื่อออนไลน์ กระทรวงวัฒนธรรมควรพัฒนามาตรฐานและมาตรการ ในการจัดประเภทเกมออนไลน์ (Rating) และการกำกับดูแลร้านเกม

(๒) การมีนโยบายรัฐเกี่ยวกับการป้องกันเด็กออนไลน์ โดย ที่ประชุมคณะรัฐมนตรีควรจัดตั้งและสนับสนุนการขับเคลื่อนกลไกที่เป็นหน่วยประสานงานหน่วยงานที่เกี่ยวข้องให้ครอบคลุมมิติต่างๆ ทั้งด้านเทคโนโลยี ด้านเด็กและเยาวชน ด้านสุขภาพ กระทรวงการพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์ สนับสนุนชุดความรู้และเครื่องมือในการป้องกันผลกระทบจากอีสปอร์ต แก่สถาบันครอบครัว สมาคมกีฬาอีสปอร์ตแห่งประเทศไทย ให้ความร่วมมือกับฝ่ายที่เกี่ยวข้อง เพื่อกำหนดมาตรฐานการดูแลเด็กและเยาวชนที่เกี่ยวข้องกับการแข่งขันอีสปอร์ตในทุกๆ ระดับ

(๓) การพัฒนาทรัพยากรและแนวทางการดำเนินงานที่ตอบสนองต่อกฎหมายและนโยบาย โดย กระทรวงการพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์ สนับสนุนชุดความรู้และเครื่องมือในการป้องกันผลกระทบจากอีสปอร์ต ให้กลไกคุ้มครองเด็กในระดับจังหวัด และระดับพื้นที่ จัดทำ การสำรวจความคิดเห็นของเด็กและเยาวชน ต่อสถานการณ์การเล่นเกมออนไลน์ และการแข่งขันอีสปอร์ต

(๔) การมีกิจกรรมสร้างการเรียนรู้และการสร้างความตระหนักสาธารณะ โดยกระทรวงศึกษาธิการ จัดทำข้อมูลและร่วมรณรงค์ สร้างความตระหนักต่อผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ และอีสปอร์ตต่อเด็กและเยาวชน สื่อมวลชน ในฐานะสถาบันที่มีบทบาทในการสื่อสารข้อเท็จจริง ควรให้ข้อมูลสถานการณ์ที่เกี่ยวข้องกับอีสปอร์ตอย่างรอบด้าน ทั้งด้านบวกและด้านลบ

(๕) การพัฒนาระบบติดตามและรายงานเนื้อหาและพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสม โดยกระทรวงการพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์ พัฒนาเครือข่ายการเฝ้าระวังการจัดการแข่งขันที่ไม่เป็นไปตามมาตรฐาน หรือลักษณะเกมออนไลน์ที่มีเนื้อหารุนแรงไม่เหมาะสมกับเด็กและเยาวชน การกีฬาแห่งประเทศไทย และสมาคมกีฬาอีสปอร์ตแห่งประเทศไทย จัดให้มีช่องทางในการ

แจ้งเหตุ หรือร้องเรียน การจัดการแข่งขันที่ไม่เป็นไปตามมาตรฐานการจัดการแข่งขัน ตามประกาศ ของการกีฬาแห่งประเทศไทยและของ สมาคมฯ กระทรวงวัฒนธรรม กำหนดให้มีช่องทางการแจ้ง เหตุ ร้านเกมที่เปิดให้เด็กเข้าไปแข่งขันเกมออนไลน์ผิดมาตรฐาน การเล่นเกมผ่านเกมออนไลน์ หรือกำหนดระเบียบกำกับเวลาของเด็กนักเรียนที่ใช้บริการร้านเกม หรือเกมออนไลน์ที่มีเนื้อหา รุนแรง หรือไม่เหมาะสมกับเด็กและเยาวชน กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม และสำนักงาน คณะกรรมการกิจการกระจายเสียง กิจการโทรทัศน์ และกิจการโทรคมนาคมแห่งชาติ ควรจัดให้มี หน่วยประสานงานผู้ประกอบการเครือข่ายโทรคมนาคม และหน่วยงานบังคับใช้กฎหมายด้านสื่อ ออนไลน์เพื่อดำเนินการปิดกั้นการเข้าถึงอย่างรวดเร็ว

(๖) การมีเครื่องมือทางเทคนิคช่วยเหลือให้เด็กและเยาวชนใช้อินเทอร์เน็ตให้ ปลอดภัย โดย กระทรวงสาธารณสุข จัดให้มีบริการระบบบริการรักษา ให้คำปรึกษาแบบที่สามารถ เข้าถึงได้ง่ายและเป็นมิตรกับเด็ก เยาวชน และครอบครัว กระทรวงศึกษาธิการ กำหนดมาตรการ เพื่อให้โรงเรียนห้ามจัดให้มีการแข่งขัน ในโรงเรียน กระทรวงวัฒนธรรม กำกับดูแลร้านอินเทอร์เน็ต และเกม ให้เป็นที่ปลอดภัยในการเล่นเกมส์ปอร์ต ไม่เกี่ยวข้องกับบุหรี่ เหล้า และยาเสพติด กระทรวงวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี

นอกจากนี้ ควรร่วมมือกับกระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม และกระทรวง วัฒนธรรม ในการพัฒนาเกมของประเทศไทย ให้สร้างสรรค์ เหมาะสม และเป็นโอกาสด้านอาชีพ ของเด็กและเยาวชน สมาคมกีฬาอีสปอร์ต แห่งประเทศไทย ควรมีการรวบรวมผู้ประกอบการ อีสปอร์ตที่มีแนวคิดความรับผิดชอบต่อสังคม มาร่วมพัฒนาคนต้นแบบในทางบวก ด้านการเล่นเกมส์ หรือธุรกิจที่เกี่ยวข้องกับเกมออนไลน์ เพื่อเป็นต้นแบบที่ดีให้กับเด็กและเยาวชน บริษัทและภาคธุรกิจที่เกี่ยวข้อง ควรร่วมกำกับดูแลรับผิดชอบต่อเกมที่ทำให้เด็กมีพฤติกรรม เปลี่ยนแปลง หรือส่งผลกระทบต่อการศึกษา และมีกลไกการแสดงตนในการเข้าเล่นเกมของเด็กอย่าง คร่งครัด พร้อมทั้งกำหนดเวลาในการเล่นเกมส์ในโปรแกรมแต่ละเกม เพื่อแสดงความรับผิดชอบต่อสังคม ในการปกป้องคุ้มครองเด็กอีกทางหนึ่งด้วย

๓) คณะกรรมการส่งเสริมการพัฒนาเด็กและเยาวชนแห่งชาติ มีมติในการประชุม ครั้งที่ ๓/๒๕๖๑ เมื่อวันที่ ๑๓ กันยายน ๒๕๖๑ เห็นชอบข้อเสนอเชิงนโยบายและมาตรการเกี่ยวกับ อีสปอร์ต ของคณะอนุกรรมการส่งเสริมการปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชน ในการใช้สื่อออนไลน์ ดังนี้

(๑) ขอให้หน่วยงาน/องค์กรที่เกี่ยวข้องร่วมกันศึกษาและทบทวนนิยาม คำว่าอีสปอร์ตว่าเป็นกีฬาหรือการแข่งขันวิดีโอเกมผ่านระบบอินเทอร์เน็ต

(๒) ขอให้มีหน่วยงานหรือกลไกที่เป็นเจ้าภาพในการกำกับดูแลอีสปอร์ต ในประเด็น ดังนี้

- การกำหนดอายุขั้นต่ำของเด็กที่เข้าแข่งขันได้ คือ ๑๘ ปีบริบูรณ์ขึ้นไป หาก ต่ำกว่าต้องได้รับความยินยอมจากผู้ปกครองทางกฎหมาย และ

- การกำหนดนโยบายหรือมาตรการห้ามมิให้จัดการแข่งขันอีสปอร์ต หรือทำกิจกรรมส่งเสริมการตลาดของธุรกิจเกมในสถานศึกษาต่ำกว่าระดับอุดมศึกษา

- การกำกับและควบคุมการใช้คำเพื่อโฆษณาและส่งเสริมการแข่งขันอีสปอร์ต เพื่อให้เด็กและสังคมเข้าใจว่าดีว่าการเล่นกีฬา

- การกำกับดูแลชนิดของเกม และจัดระดับความเหมาะสมของเกมในอีสปอร์ตไม่ให้มีเนื้อหารุนแรง

(๓) ขอให้มีการศึกษาเชิงลึกเกี่ยวกับผลกระทบของอีสปอร์ตต่อเด็กและเยาวชน โดยสถาบันทางวิชาการที่เชื่อถือได้

ทั้งนี้ ขอให้กระทรวงการพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์ ประชุมหารือกับหน่วยงานที่เกี่ยวข้องและจัดทำข้อเสนอเชิงนโยบายและมาตรการเกี่ยวกับอีสปอร์ตเสนอต่อคณะรัฐมนตรีเพื่อพิจารณาต่อไป

จากนั้น เมื่อวันที่ ๑๓ สิงหาคม ๒๕๖๒ คณะอนุกรรมการส่งเสริมการปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชนในการใช้สื่อออนไลน์ ได้จัดประชุมหารือวางแผนปฏิบัติการด้านการสร้างความรับผิดชอบร่วมทางสังคมเกี่ยวกับอีสปอร์ตต่อเด็ก (พ.ศ. ๒๕๖๓ – ๒๕๖๔) ร่วมกับหน่วยงานต่างๆ ใน ๕ กลุ่มได้แก่ ๑) บูรณาการกลไกและเครือข่ายเพื่อกำหนดมาตรการเร่งด่วนคุ้มครองเด็กที่เกี่ยวกับอีสปอร์ตในทุกระดับ ๒) พัฒนากฎหมายเกี่ยวกับการคุ้มครองเด็กในธุรกิจเกมออนไลน์และอีสปอร์ต ๓) สนับสนุนการสร้างองค์ความรู้และงานวิจัยเกี่ยวกับการป้องกันผลกระทบเด็กจากธุรกิจเกมออนไลน์และอีสปอร์ต ๔) เฝ้าระวังและเสริมสร้างสภาพแวดล้อมออนไลน์ที่ปลอดภัยและเหมาะสมตามวัยของเด็ก ๕) เผยแพร่ความรู้และเสริมสร้างความตระหนักเกี่ยวกับผลกระทบต่อเด็กเกี่ยวกับอีสปอร์ตสู่สาธารณะ

โดยผลการประชุมหารือ กลุ่มที่ ๒ พัฒนากฎหมายเกี่ยวกับการคุ้มครองเด็กในธุรกิจเกมออนไลน์และอีสปอร์ต ได้กำหนดเป้าหมาย คือ การมีกฎหมายเป็นการเฉพาะเพื่อกำกับดูแลธุรกิจเกมออนไลน์และอีสปอร์ต ส่งเสริมพัฒนาอีสปอร์ตเพื่อการปกป้องคุ้มครองเด็กคุ้มครองและช่วยเหลือเยียวยาผู้ได้รับผลกระทบจากธุรกิจเกมออนไลน์และอีสปอร์ต รวมถึงมีกลไกในการกำกับดูแล ประสานงาน และติดตามการบังคับใช้กฎหมายและนโยบายต่าง ๆ อย่างมีประสิทธิภาพ ทั้งนี้ ได้มีการเสนอโครงสร้างของกฎหมายอีสปอร์ต ประกอบด้วย หมวดทั่วไป ชื่อ วันที่บังคับใช้กฎหมาย นิยามศัพท์ หมวดที่เกี่ยวกับคณะกรรมการระดับชาติ อนุกรรมการชุดต่าง ๆ หมวดที่เกี่ยวข้องกับการประกอบกิจการเกม ผู้เล่นเกม หมวดที่เกี่ยวข้องกองทุน หมวดที่ว่าด้วยการส่งเสริมอีสปอร์ตเพื่อการปกป้องคุ้มครองเด็ก การฟื้นฟูเยียวยาผู้ได้รับผลกระทบ และบทกำหนดโทษ ซึ่งที่ประชุมได้เสนอชื่อหน่วยงานหลักที่คาดว่าจะต้องดูแลกฎหมายฉบับนี้ คือ กรมกิจการเด็กและเยาวชน ภายใต้ กระทรวงการพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์ กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม และการกีฬาแห่งประเทศไทย ภายใต้กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา

๒.๒ กรณีศึกษาแนวทางการคุ้มครองเด็กในการใช้สื่อออนไลน์ของต่างประเทศ

คณะกรรมการได้พิจารณาศึกษาแนวทางการคุ้มครองเด็กในการใช้สื่อออนไลน์ใน ๓ ประเทศ จาก ๓ ทวีป ได้แก่ ประเทศนิวซีแลนด์ สหราชอาณาจักร และจีน โดยพบข้อมูลแนวทางทางการคุ้มครองเด็กและเยาวชนจากสื่อออนไลน์ที่สำคัญ ดังนี้

๒.๒.๑ ประเทศนิวซีแลนด์ มีกฎหมายการสื่อสารออนไลน์ที่เป็นภัย (The Harmful Digital Communications Act) หรือ HDCA มีเป้าหมายเพื่อยับยั้ง ป้องกัน และลดผลกระทบจากการสื่อสารออนไลน์ที่เป็นภัยผ่านการส่งข้อความ อีเมล เว็บไซต์ หรือการโพสต์ในสื่อสังคมออนไลน์ต่าง ๆ ซึ่งหมายรวมถึง การกลั่นแกล้งกันออนไลน์ (Cyberbullying) การคุกคาม (Harassment) การละเมิด (Abuse) และการแก้แค้นกันทางภาพลามกอนาจาร (Revenge porn) เจตนารมณ์ของกฎหมายคือ ต้องการให้การแก้ไขปัญหาเป็นไปอย่างรวดเร็ว นอกจากนี้ นิวซีแลนด์ยังให้ความสำคัญกับการจัดการกับปัญหาสื่อลามกอนาจารเด็ก โดยกระทรวงมหาดไทยมีหน้าที่รับผิดชอบบังคับใช้กฎหมายที่เกี่ยวข้องกับภาพลามกอนาจารเด็กของประเทศ ซึ่งเป็นการดำเนินการผ่านองค์กรที่ชื่อว่า Netsafe ซึ่งเป็นองค์กรที่ทำงานด้านความปลอดภัยไซเบอร์ ทำหน้าที่เป็นหน่วยงานพิเศษมีหน้าที่จัดการกับข้อร้องเรียนที่เกี่ยวกับการสื่อสารออนไลน์ที่เป็นภัย Netsafe ยังทำงานร่วมมือกับกระทรวงศึกษาธิการ และครูในทุกระดับในการจัดให้มีหลักสูตรระดับชาติเพื่อสนับสนุนให้โรงเรียนมีการบูรณาการเทคโนโลยีเข้ากับหลักสูตรการเรียนการสอน

๒.๒.๒ สหราชอาณาจักร มีศูนย์ป้องกันอาชญากรรมและการล่วงละเมิดเด็กออนไลน์ (Child Exploitation and Online Protection Centre) หรือ CEOP เป็นหน่วยงานหนึ่งในองค์กรปราบปรามอาชญากรรมแห่งชาติ (National Crime Agency) หรือ NCA การดำเนินงานของ CEOP ภายใต้ NCA มีการจัดทำแนวทางเชิงกลยุทธ์ในการคุ้มครองเด็กจากการถูกแสวงหาประโยชน์และจากการถูกละเมิดทางเพศ และคุ้มครองเด็กและเยาวชนที่อยู่ในภาวะเสี่ยงตกเป็นเหยื่อและติดตามผู้กระทำความผิดที่มีเป้าหมายไปที่เด็กในสหราชอาณาจักรหรือต่างประเทศ ในด้านการเฝ้าระวังโดยภาคประชาสังคม สหราชอาณาจักรมี NSPCC (National Society for the Prevention of Cruelty to Children) ซึ่งเป็นมูลนิธิเด็กที่มีความเชี่ยวชาญด้านการคุ้มครองเด็ก และ NSPCC เป็นมูลนิธิเด็กเพียงมูลนิธิเดียวที่มีอำนาจตามกฎหมาย (Statutory Powers) ทำให้ NSPCC สามารถดำเนินมาตรการต่างๆ เพื่อปกป้องเด็กที่อยู่ในภาวะเสี่ยงต่อการถูกละเมิดได้ นอกจากนี้ สหราชอาณาจักรยังมีมูลนิธิเฝ้าระวังอินเทอร์เน็ต (Internet Watch Foundation) หรือ IWF ซึ่งเป็นองค์กรอิสระไม่แสวงหากำไร กำกับดูแลตนเอง โดยได้รับการสนับสนุนจากกลุ่มอุตสาหกรรมอินเทอร์เน็ต และคณะกรรมการยุโรป (European Commission) IWF ยังมีบริการสายด่วนอินเทอร์เน็ต (internet Hotline) แก่สาธารณชน และผู้เชี่ยวชาญทางด้านไอทีในการแจ้งข่าวเนื้อหาออนไลน์ที่มีความเสี่ยงต่อการผิดกฎหมาย และทำหน้าที่เป็นหน่วยงานในการ “notice and takedown” เนื้อหาดังกล่าว เมื่อได้รับการแจ้งข่าว

๒.๒.๓ ประเทศจีน มีหน่วยงาน Cyberspace Administration of China หรือ CAC ซึ่งเป็นหน่วยงานหลักที่กำกับดูแลอินเทอร์เน็ตของประเทศ ประเทศจีนได้ออกกฎข้อบังคับที่เกี่ยวกับการปกป้องคุ้มครองข้อมูลส่วนตัวออนไลน์ของเด็ก (Regulation on Cyber Protection of Children's Personal Information) ซึ่งมีผลบังคับใช้ในวันที่ ๑ ตุลาคม ๒๕๖๒ กฎหมายฉบับนี้เป็นกฎหมายฉบับแรกที่กำหนดการใช้ข้อมูลส่วนตัวของเด็กโดยเฉพาะ กฎหมายฯ ได้กำหนดอายุของเด็กในเรื่องความเป็นส่วนตัวออนไลน์ และกำหนดเงื่อนไขประเภทของกิจกรรมออนไลน์ที่ต้องได้รับการกำกับดูแลโดยกำหนดข้อบังคับที่ผู้ให้บริการเครือข่าย (Network Operator) ต้องปฏิบัติ ประเทศจีนยังมีกฎหมายที่กำหนดกลไกควบคุมเกมที่มีลักษณะการพนันออนไลน์ กฎหมายที่เกี่ยวข้องกับเกมออนไลน์ และกฎหมายที่กำหนดกลไกการป้องกันการติดเกมออนไลน์ของเด็กและเยาวชน

กล่าวโดยสรุป พบว่ารัฐบาลในประเทศดังกล่าวข้างต้นได้นำกฎหมายและนโยบายด้านการคุ้มครองเด็กจากเนื้อหาที่ไม่เหมาะสมสำหรับเด็ก การแสวงประโยชน์และการละเมิดทางเพศเด็กมาใช้ เช่น การกำหนดให้การแสวงประโยชน์และการละเมิดทางเพศเด็กในทุกรูปแบบเป็นอาชญากรรม ซึ่งหมายรวมถึงการครอบครองสื่อละเมิดทางเพศเด็กด้วย และการกลั่นแกล้งบนโลกออนไลน์เป็นอาชญากรรม เป็นต้น นอกจากนี้กลุ่มกฎหมายดังกล่าวแล้ว ยังมีกฎหมายที่คุ้มครองข้อมูลและการใช้ข้อมูลของเด็กออนไลน์ เป็นต้น โดยประเทศจีนให้ความสำคัญกับกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับปัญหาการติดเกมในเด็กเป็นพิเศษ นอกจากนี้ ประเทศเหล่านี้ยังมีความร่วมมือกันระหว่างประเทศและระหว่างหน่วยงานบังคับใช้กฎหมาย ผ่านตำรวจสากล (INTERPOL) และหน่วยปฏิบัติการเฉพาะกิจเสมือนระดับโลก (VIRTUAL GLOBAL TASKFORCE) หรือ VGT ที่เป็นความร่วมมือกันระหว่างหน่วยงานบังคับใช้กฎหมายของประเทศต่างๆ ในการรับมือกับอาชญากรรมทางด้านไซเบอร์ ซึ่งหมายรวมถึงการแสวงประโยชน์ทางเพศเด็กบนโลกออนไลน์ด้วย

๒.๓ กรณีศึกษาแนวทางการให้ความรู้และการเฝ้าระวังภัยบนโลกออนไลน์ของต่างประเทศ

คณะกรรมการได้พิจารณาศึกษาแนวทางการให้ความรู้และการเฝ้าระวังภัยบนโลกออนไลน์ของประเทศต่างๆ พบว่าในแต่ละประเทศมีหลายหน่วยงานที่มีโครงการเพื่อสร้างสภาพแวดล้อมที่ปลอดภัยบนโลกออนไลน์สำหรับเด็ก เช่น NSPCC (National Society for the Prevention of Cruelty to Children) ซึ่งเป็นมูลนิธิเด็กชั้นนำในสหราชอาณาจักรที่มีความเชี่ยวชาญด้านการคุ้มครองเด็ก ได้พัฒนาหลักสูตร “Keeping children safe online” ให้กับผู้ที่ต้องทำงานกับเด็ก ให้มีข้อมูลเกี่ยวกับการใช้อินเทอร์เน็ตของเด็ก และมีทักษะที่จำเป็นในการรับมือกับภัยออนไลน์ที่เด็กอาจประสบในโลกออนไลน์ นอกจากนี้ NSPCC ยังให้บริการสายด่วน ๐๘๐๘ ๘๐๐ ๕๐๐๐ สำหรับประชาชนทั่วไปที่มีข้อห่วงใยเกี่ยวกับเด็ก และสายด่วน ChildLine สำหรับช่วยเหลือเด็ก โดยเฉพาะ นอกเหนือจากบริการสายด่วนแล้ว NSPCC ยังจัดให้มีบริการให้คำปรึกษาออนไลน์แก่เด็กและเยาวชนอีกด้วย

นอกจากนี้ ยังพบว่าประเทศเพื่อนบ้านของไทย คือ *ประเทศเวียดนาม* ได้มีมาตรการในการคุ้มครองผู้เล่นเกมออนไลน์ โดยผู้ให้บริการต้องขอใบอนุญาตประกอบการ มีเงื่อนไขที่ผู้ประกอบการต้องมี server อย่างน้อย ๑ เครื่องในประเทศ ในส่วนของผู้เล่นนั้น เวียดนามได้ให้

ความสำคัญกับเกมอิเล็กทรอนิกส์ที่มีผู้เล่น เล่น/แข่งขันพร้อมกันหลายคน พร้อมกันกับการแข่งขันกับ main server ข้อบังคับที่สำคัญในกรณีนี้คือผู้ให้บริการต้องมี server ที่เก็บและอัปเดตข้อมูลส่วนบุคคลของผู้เล่น ต้องสามารถควบคุมระยะเวลาการเข้าเล่นเกมของผู้เล่น โดยเฉพาะผู้เล่นที่เป็นเด็ก และเยาวชนอายุต่ำกว่า ๑๘ ปี จะสามารถเข้าเล่นได้วันละไม่เกิน ๑๘๐ นาที

ในส่วนการควบคุมดูแลการขายเกมอิเล็กทรอนิกส์และออนไลน์ ในญี่ปุ่น เกาหลีใต้ ฮองกง และไต้หวัน กระทำในลักษณะเดียวกัน คือ

๑. กำหนด rating ของเกมตามอายุที่สมควรของผู้เล่นเกมที่ไม่เหมาะสมจะต้องไม่ขาย หรือแจกจ่ายให้กับเด็ก หรือเยาวชนอายุต่ำกว่า ๑๘ ปี

๒. เพิ่มโทษปรับกับผู้ที่ทำให้ผิด โดยการขายเกมที่มีความรุนแรงให้กับเด็ก และเยาวชนอายุต่ำกว่า ๑๘ ปี โดยในไต้หวันเพิ่มโทษปรับจาก ๒,๐๐๐ เหรียญ เป็น ๔๐๐,๐๐๐ ถึง ๘๐๐,๐๐๐ เหรียญ แล้วแต่ความรุนแรงของเกม

๓. เพิ่มการเรียนรู้เพื่อการตระหนักถึงภัยที่เกิดจากความรุนแรงในการเล่นของเด็ก และเยาวชนอายุต่ำกว่า ๑๘ ปี โดยการให้ความรู้ ความเข้าใจทั้งกับเด็ก เยาวชนอายุต่ำกว่า ๑๘ ปี และพ่อแม่ผู้ปกครองของเด็ก ๆ และเยาวชน

๒.๔ แนวทางการปกป้องคุ้มครองเด็กในการใช้สื่อออนไลน์ของประเทศไทย

คณะกรรมการได้พิจารณาศึกษาแนวทางการปกป้องคุ้มครองเด็กในการใช้สื่อออนไลน์ ของประเทศไทย โดยมีการดำเนินการภายใต้ยุทธศาสตร์ส่งเสริมและปกป้องคุ้มครองเด็ก และเยาวชนในการใช้สื่อออนไลน์ พ.ศ. ๒๕๖๐ - ๒๕๖๔ โดยมีสาระสำคัญ ดังนี้

๑. ด้านการปกป้องคุ้มครอง

ปรากฏอยู่ในยุทธศาสตร์ที่ ๒ การจัดระบบปกป้องคุ้มครองและเยียวยาเด็กและเยาวชน ประกอบด้วย ๔ มาตรการ ได้แก่

๑) ด้านการพัฒนาและปรับปรุงกฎหมาย

(๑) ปรับปรุงแก้ไขกฎหมายให้ทันต่อสถานการณ์และมีประสิทธิภาพ

(๒) ผลักดันให้มีกฎ ระเบียบ หรือกฎหมายใหม่เพื่อปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชน โดยมีสาระสำคัญเกี่ยวกับการกลั่นแกล้งกันของเด็กและเยาวชนทางสื่อออนไลน์ (Cyber Bullying) การควบคุมเนื้อหาสื่อออนไลน์ที่ไม่เหมาะสมและเป็นอันตรายต่อเด็กและเยาวชน (Harmful Content) การละเมิดข้อมูลส่วนบุคคลของเด็กและเยาวชนออนไลน์ (Data Protection) และอื่นๆ โดยให้สอดคล้องกับมาตรฐานสากล และกลุ่มอายุของเด็กและเยาวชน

๒) การบังคับใช้กฎหมายและระเบียบที่เกี่ยวข้อง

(๑) สร้างและพัฒนากลไกทางกฎหมายและให้มีการบังคับใช้กฎหมาย กฎ ระเบียบ ข้อบังคับ และแนวปฏิบัติอย่างจริงจัง เพื่อปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชนจากการใช้สื่อออนไลน์

(๒) พัฒนาเครื่องมือทางเทคโนโลยีเพื่อใช้ในการควบคุมดูแลเรื่องเวลา การเข้าถึง และการใช้งานให้สอดคล้องรองรับกับกฎหมายและระเบียบที่เกี่ยวข้อง

(๓) ปรับปรุงและพัฒนาคู่มือการปฏิบัติงานของเจ้าหน้าที่ผู้ปฏิบัติงานในระดับต่าง ๆ เช่น กฎหมาย เทคโนโลยี เพื่อให้สอดคล้องกับกฎหมายและระเบียบที่เกี่ยวข้อง

(๔) การกำหนดให้ผู้ประกอบการต้องสนับสนุนข้อมูลพื้นฐานของผู้ใช้บริการเพื่อการบังคับใช้กฎหมาย (Basic service information request from Law Enforcement)

๓) ด้านการส่งเสริมจริยธรรมและจรรยาบรรณของผู้ประกอบการ

(๑) กำหนดมาตรการทางกฎหมายในการลงโทษผู้ประกอบการที่ผลิตหรือให้บริการสื่อออนไลน์ที่ไม่ปลอดภัยและไม่เหมาะสมแก่เด็กและเยาวชน โดยคำนึงกลุ่มอายุของเด็กและเยาวชน เช่น กลุ่มอายุ ๘ -๑๓ ปี กลุ่มอายุ ๑๔ -๑๘ ปี และกลุ่มอายุ ๑๙ - ๒๕ ปี เป็นต้น

(๒) กำหนดมาตรการทางกฎหมายเพื่อส่งเสริมการมีส่วนร่วมของผู้ประกอบการและผู้ให้บริการอินเทอร์เน็ต (Internet Service Provider) มีความรับผิดชอบต่อสิทธิมนุษยชนของเด็ก และเยาวชนในการใช้อินเทอร์เน็ต และช่วยขจัดความรุนแรงต่อเด็กและเยาวชนบนอินเทอร์เน็ต รวมทั้งกำหนดให้มีแนวทางการปฏิบัติและมาตรการในการกำกับดูแลตนเอง (Self-Regulation) ของผู้ประกอบการ

๒. ด้านการวิจัยและสร้างองค์ความรู้

ปรากฏอยู่ในยุทธศาสตร์ที่ ๓ การสร้างองค์ความรู้และการวิจัย ประกอบด้วย ๓ มาตรการ ได้แก่

๑) กำหนดและผลักดันประเด็นการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์ให้เป็นประเด็นการพัฒนาองค์ความรู้ และการวิจัยในระดับประเทศ เช่น การศึกษาเกี่ยวกับผลกระทบสื่อที่มีต่อจิตวิทยา พัฒนาการในทุกช่วงวัย งานวิจัยเชิงประจักษ์ที่สร้างความเปลี่ยนแปลงด้านพฤติกรรมการใช้สื่อ การส่งเสริมความรู้แนวปฏิบัติ กฎหมาย นโยบาย และงานวิจัย เพื่อพัฒนาเครื่องมือการเฝ้าระวัง ป้องกัน ปรามปราม

๒) จัดทำและรวบรวมข้อมูลแหล่งเงินทุนสนับสนุนการพัฒนาองค์ความรู้และการวิจัย ทั้งในและต่างประเทศ ส่งเสริมให้เกิดการเชื่อมโยงแหล่งทุนและผู้ผลิตองค์ความรู้ /นักวิจัย และจัดทำความร่วมมือในการสนับสนุนเงินทุนในทุกภาคส่วน ทั้งในและต่างประเทศ

๓) ส่งเสริมและสนับสนุนให้เกิดการนำองค์ความรู้จากการวิจัยไปสู่การปฏิบัติ และขับเคลื่อนนโยบายการพัฒนาและส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์

๓. ด้านการบำบัดเยียวยา ดูแลผลกระทบ

ปรากฏอยู่ในยุทธศาสตร์ที่ ๒ การจัดระบบปกป้องคุ้มครองและเยียวยาเด็กและเยาวชน “ด้านการช่วยเหลือ คุ้มครอง และเยียวยา” ได้แก่

๑) จัดให้มีระบบการช่วยเหลือเยียวยาผู้กระทำผิดที่เป็นเด็กและเยาวชนในด้านการแพทย์ สุขภาพจิต การสร้างความตระหนักรู้ การแก้ไขปัญหาด้วยตนเอง (Self-help) และการกลับคืนสู่สังคม

๒) กำหนดมาตรการจัดการผู้กระทำความผิด เพื่อป้องกันไม่ให้เกิดการกระทำผิดซ้ำในกลุ่มผู้กระทำความผิดตามกระบวนการยุติธรรมทางอาญา ทั้งระดับชาติและระดับสากล

๓) กำหนดให้มีมาตรการคุ้มครองบุคคล /หน่วยงานรับแจ้งเหตุ และคุ้มครองผู้ที่ทำหน้าที่เป็นผู้เสียหายแทนตัวเด็กและเยาวชน

๔) กำหนดมาตรการในการเยียวยาช่วยเหลือ ชดเชย และการจัดการข้อร้องเรียนให้แก่เด็กและเยาวชนที่ได้รับผลกระทบหรือได้รับอันตรายจากการใช้สื่อออนไลน์ โดยมีกระบวนการที่เข้าถึงได้

๕) บูรณาการกระบวนการสืบสวน สอบสวน และการให้ความดูแลเด็กและเยาวชนที่ เป็นผู้เสียหายในระหว่างการสอบสวนและดำเนินคดี

๖) จัดให้มีระบบเผื่อระวังในชุมชนเพื่อการช่วยเหลือคุ้มครองเด็กและเยาวชนที่ถูกกระทำ ความรุนแรงบนอินเทอร์เน็ตได้อย่างทันที่ทั้งที่ เช่น สายด่วนให้เด็กและเยาวชนร้องขอความช่วยเหลือ และแจ้งข่าวสาร การบริการสถานรองรับฉุกเฉิน เป็นต้น

๔. ด้านกลไกการบูรณาการหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง

ปรากฏตามในยุทธศาสตร์ที่ ๑ การพัฒนาโลกและเครือข่ายที่เป็นเอกภาพ และมีประสิทธิภาพ ได้แก่

๑) จัดตั้งคณะกรรมการส่งเสริมการปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชนในการใช้สื่อออนไลน์เป็นคณะกรรมการ ภายใต้คณะกรรมการส่งเสริมการพัฒนาเด็กและเยาวชนแห่งชาติ และผลักดันให้เกิดศูนย์ประสานงานขับเคลื่อนการส่งเสริมและปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชนในการใช้สื่อออนไลน์ ซึ่งได้รับความเห็นชอบจากคณะรัฐมนตรี เพื่อเป็นกลไกในการจัดทำนโยบาย เป้าหมาย และกำกับติดตามการดำเนินงานในระดับชาติให้บรรลุตามเป้าหมาย

๒) จัดตั้งคณะกรรมการติดตามและประเมินผลการขับเคลื่อนยุทธศาสตร์ฯ ที่เป็นอิสระ และควรประกอบด้วยผู้แทนหน่วยงานภาครัฐ และภาคส่วนที่เกี่ยวข้อง รวมทั้งผู้แทนจากสภาเด็กและเยาวชน และเครือข่ายเด็กและเยาวชน

๓) ส่งเสริมและสนับสนุนให้มีเครือข่ายภาคประชาสังคม ที่ทำงานเชื่อมประสานและบูรณาการกับการทำงานของภาครัฐ และผู้ประกอบการทั้งในประเทศและต่างประเทศ

๔) กำหนดให้มีมาตรฐานและแนวปฏิบัติระหว่างหน่วยงานในการกำกับดูแลเพื่อปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชนในการใช้สื่อออนไลน์ รวมทั้งส่งเสริม และสนับสนุนให้เด็กและเยาวชนมีส่วนร่วมในการจัดทำนโยบายและการนำไปสู่การปฏิบัติ

๕) พัฒนาเชื่อมโยง hotline และ helpline โดยมีการพัฒนามาตรฐานการปฏิบัติ (Standard Operating Procedure : SOP) ของระบบปกป้อง และคุ้มครองเด็กและเยาวชนจากสื่อออนไลน์และสร้างความเข้าใจร่วมกัน

๖) พัฒนากลไกเพื่อสนับสนุนการดำเนินงานร่วมกับองค์กรในระดับนานาชาติ เช่น ให้มีฐานข้อมูลระดับชาติที่สามารถเชื่อมโยงกับระบบฐานข้อมูลของตำรวจสากล

๕. ด้านการเสริมสร้างศักยภาพเด็ก เยาวชน และบุคคลแวดล้อม

กรอบในด้านนี้เป็นไปตามยุทธศาสตร์ที่ ๔ การเสริมสร้างศักยภาพเด็ก เยาวชน และบุคคลแวดล้อม ได้แก่

๑) สนับสนุนให้เกิดศูนย์ประสานงาน/ปฏิบัติการในการส่งเสริมการเรียนรู้ พัฒนาศูนย์พัฒนาการเรียนรู้ออนไลน์ และหน่วยฝึกอบรม ด้านการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์ โดยมีการดำเนินงาน ดังนี้

(๑) พัฒนาชุดความรู้ ชุดฝึกอบรม หลักสูตรสำหรับเด็กและเยาวชน พ่อแม่ ผู้ปกครอง/ผู้ดูแลเด็ก ครู ผู้แทนศาสนา ผู้ปฏิบัติงานในหน่วยงานต่าง ๆ

(๒) ถอดบทเรียนจากแนวปฏิบัติที่ดีเพื่อนำมาจัดทำเป็นชุดความรู้ เผยแพร่ในรูปแบบต่าง ๆ

(๓) พัฒนาแหล่งทรัพยากรและศูนย์สารสนเทศเพื่อการเรียนรู้ ที่มีการเชื่อมโยงข้อมูลระบบสารสนเทศโดยมีหน่วยงานกลางเป็นผู้รับผิดชอบในการพัฒนา/ติดตาม/ประเมินระบบฐานข้อมูล และการใช้งาน

(๔) สร้างช่องทางการสื่อสารเชิงรุกที่สามารถจูงใจและให้ผู้สนใจเข้าถึงได้

(๕) ส่งเสริมการใช้พื้นที่สาธารณะ โรงเรียน ร้านเกม และชุมชน ให้เป็นพื้นที่ในการเรียนรู้ด้านสื่อออนไลน์อย่างปลอดภัยและสร้างสรรค์สำหรับเด็กและเยาวชน

๒) พัฒนาบุคลากรภาครัฐ ผู้ประกอบการ และผู้ที่เกี่ยวข้องทุกภาคส่วน ให้มีความรู้ความเข้าใจ เชิงบูรณาการในบทบาทหน้าที่ของตนเอง และบทบาทหน้าที่ของเครือข่ายการทำงานที่เกี่ยวข้อง ดังนี้

(๑) พัฒนาบุคลากรผู้ปฏิบัติงานในหน่วยงานของรัฐ สถานศึกษา องค์กร ภาคประชาสังคม และเครือข่ายเด็กและเยาวชนต่างๆ ให้มีความรู้ในเชิงบูรณาการ ทั้งด้านกฎหมาย เทคโนโลยี การให้ความสำคัญกับผู้เสียหาย และระบบการปกป้องคุ้มครองเด็ก เพื่อให้สามารถช่วยเหลือเด็กและเยาวชนที่ตกเป็นเหยื่อจากการใช้สื่อออนไลน์

(๒) พัฒนาผู้ผลิต ผู้ประกอบการ องค์กรวิชาชีพด้านสื่อ ให้มีความรู้ ความตระหนักในการส่งเสริมและปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชนในการใช้สื่อออนไลน์อย่างมีจริยธรรม คุณธรรม ความรับผิดชอบต่อสังคม รวมทั้งการนำเสนอข่าวอย่างมีจรรยาบรรณ

(๓) พัฒนาศูนย์เรียนรู้แกนนำเพื่อการขยายผลความรู้ และบูรณาการเพื่อสร้างความเข้าใจ

(๔) ส่งเสริมให้เด็กและเยาวชนมีการผลิตสื่อสร้างสรรค์ โดยจัดให้มีพื้นที่แสดงออก โดยมีความเหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย และเผยแพร่ผลงานให้เข้าถึงได้ง่าย

(๕) พัฒนาระบบให้คำปรึกษาและระบบการบำบัดฟื้นฟู เยียวยาเด็กและเยาวชนที่ได้รับผลกระทบด้านลบจากการใช้สื่อออนไลน์ รวมถึงบุคคลแวดล้อมเด็ก

(๖) ส่งเสริมการมีส่วนร่วมของแกนนำเด็กและเยาวชน ผู้มีอิทธิพลทางความคิดต่อเด็กและเยาวชน และผู้ที่เป็นแบบอย่างที่ดีในการใช้สื่อออนไลน์ ในการให้ความรู้ในการใช้สื่อออนไลน์อย่างปลอดภัย สร้างสรรค์ ตลอดจนความรู้ด้านกฎหมายที่ถูกต้องและเข้าใจง่าย

๓) สร้างมาตรการจูงใจเพื่อส่งเสริมสนับสนุนบุคคล และองค์กร ในการรู้เท่าทันสื่อ และการปกป้อง คุ้มครองเด็กและเยาวชนจากการใช้สื่อออนไลน์

๖. ด้านการสร้างความตระหนักรู้สาธารณะ

๑) สอดคล้องกับยุทธศาสตร์ที่ ๕ การสร้างความตระหนักรู้สาธารณะ ได้แก่

(๑) สร้างความตระหนักรู้ให้สังคมเรื่องการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์ ได้แก่ ส่งเสริมและสนับสนุนให้สื่อสาธารณะมีพื้นที่การสื่อสารเรื่องการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์ ส่งเสริมการผลิตสื่อประเภทต่าง ๆ ในเด็กและเยาวชน และประชาชนทั่วไป รวมทั้งสร้างความร่วมมือ / พันธมิตรกับผู้มีอิทธิพลทางความคิดเพื่อเป็นสื่อกลางในการสร้างความตระหนักรู้ในการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์แก่สังคม

(๒) ส่งเสริมการผลิตสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์ สร้างมาตรการจูงใจให้ผู้ผลิตสื่อผลิตสื่อที่ปลอดภัยและสร้างสรรค์สำหรับเด็กและเยาวชน ส่งเสริมเครือข่ายเด็กและเยาวชนในการผลิตสื่อสร้างสรรค์ เพื่อสร้างการเรียนรู้ และเข้าถึงเด็กและเยาวชน

(๓) สนับสนุนสื่อมวลชนให้ตระหนักถึงความสำคัญของการกระทำรุนแรงระหว่างเด็กด้วยกันเองบนอินเทอร์เน็ต และเผยแพร่วิธีการแก้ไขปัญหาความรุนแรงดังกล่าวให้แก่สังคมเด็กเยาวชน และผู้ที่ทำงานกับเด็กและเยาวชน โดยเฉพาะการเผยแพร่ และรณรงค์ให้มีการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างสร้างสรรค์

(๔) สร้างกลไกการติดตามสถานการณ์สื่อ เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ด้านการปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชนในการใช้สื่อออนไลน์ให้แก่ผู้ผลิตสื่อและสาธารณชน

๒) สอดคล้องกับแผนพัฒนาด้านการพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์ ระยะที่ ๑ (พ.ศ. ๒๕๖๓ - ๒๕๖๕) ที่กระทรวงวัฒนธรรมเสนอต่อคณะรัฐมนตรี โดยมีหลักการเกี่ยวกับเรื่องนี้ว่าการรู้เท่าทันสื่อยังไม่เกิดขึ้นอย่างเข้มแข็งเท่าที่ควรในหมู่ประชาชนโดยทั่วไป จึงอาจก่อให้เกิดปัญหาที่กระทบต่อสังคมในมิติทางวัฒนธรรม มิติทางเศรษฐกิจ มิติทางอาชญากรรม และมิติทางด้านความมั่นคงก็เป็นได้ ทั้งเรื่องความเชื่อที่ผิดในการบริโภค พฤติกรรมทางเพศ ความรุนแรง ความขัดแย้งแตกแยก หรืออาชญากรรม ผ่านสื่อ เป็นต้น ดังนั้น ผู้มีส่วนเกี่ยวข้องทุกฝ่ายจึงควรมุ่งพัฒนาให้เกิดนวัตกรรมสื่อที่ปลอดภัยและสร้างสรรค์ ซึ่งเป็นส่วนสำคัญในการส่งเสริมสุขภาวะทุกมิติ สร้างภูมิคุ้มกันและทักษะชีวิต ให้เกิดความฉลาดรู้ด้านสื่อ และความตื่นรู้ทางปัญญาแก่ประชาชนทั่วไปได้อย่างทรงพลัง และถือเป็นการส่งเสริมให้เด็กและเยาวชนมีสุขภาวะครบทุกด้าน และเติบโตเป็นพลเมืองดีของประเทศชาติต่อไป โดยมีเป้าหมายดังนี้

เป้าหมาย

๑. ผู้ผลิตสื่อมีจริยธรรม มีผลผลิตสื่อที่มีความปลอดภัยและสร้างสรรค์ หรือส่งเสริมให้เกิดสื่อเชิงนวัตกรรมเพิ่มมากขึ้น

๒. ประชาชนทุกกลุ่มมีความรู้เท่าทันสื่อ มีจริยธรรม และความรับผิดชอบในการสื่อสาร มีทักษะและพฤติกรรมในการใช้สื่ออย่างสร้างสรรค์และสามารถเข้ามามีส่วนร่วมในการเฝ้าระวังและตรวจสอบสื่อที่ไม่เหมาะสมได้ โดยเฉพาะอย่างยิ่งในกลุ่มเด็ก เยาวชน ผู้สูงอายุ และคนพิการ

๓. กลไกการบูรณาการการทำงานร่วมกันระหว่างหน่วยงานที่เกี่ยวข้องทั้งเครือข่ายวัฒนธรรม ตลอดจนหน่วยงานภาครัฐ ภาคเอกชน และภาคประชาสังคม มีความเป็นรูปธรรมและมีประสิทธิภาพ

๔. กฎหมายมีความทันสมัย และกลไกในการบังคับใช้กฎหมายมีประสิทธิภาพ

ยุทธศาสตร์การพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์ ประกอบด้วย ๔ ประเด็นยุทธศาสตร์ ดังนี้

ยุทธศาสตร์ที่ ๑ การสนับสนุนการผลิตและเผยแพร่สื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์

ยุทธศาสตร์ที่ ๒ การส่งเสริมความรู้เท่าทันสื่อ พฤติกรรมการใช้สื่อเชิงสร้างสรรค์ ใฝ่ระวัง และตรวจสอบสื่อที่ไม่ปลอดภัยและไม่สร้างสรรค์

ยุทธศาสตร์ที่ ๓ การบูรณาการกลไกการทำงานอย่างมีประสิทธิภาพ และสร้างการมีส่วนร่วม จากทุกภาคส่วนผ่านการสื่อสารสาธารณะ

ยุทธศาสตร์ที่ ๔ การพัฒนาและบูรณาการการบังคับใช้กฎหมายที่เกี่ยวข้องกับสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์

จึงจะเห็นได้ว่า แผนพัฒนาด้านการพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์ ระยะที่ ๑ (พ.ศ. ๒๕๖๓ - ๒๕๖๕) ที่มีวิสัยทัศน์ เพื่อให้เกิด “สื่อมีคุณภาพสูงภายใต้หลักแห่งคุณธรรม และจริยธรรม ประชาชนใช้สื่อ อย่างสร้างสรรค์ รู้เท่าทันสื่อ ก่อให้เกิดสังคมแห่งการเรียนรู้ บนพื้นฐานวัฒนธรรมที่ดีงาม” ได้กำหนดยุทธศาสตร์สำคัญ ๔ ด้าน ในมิติของ การขยายสื่อที่ดีมีความเท่าทัน บูรณาการกลไก ใช้กฎหมายเป็น มีความสอดคล้องและตอบสนองต่อยุทธศาสตร์ของ แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ ๑๒ ในยุทธศาสตร์ที่ ๑ คือ การเสริมสร้าง และพัฒนาศักยภาพทุนมนุษย์ จากสภาพการณ์การใช้สื่อของเด็กไทยดังได้กล่าวไปข้างต้น จะเห็นได้ว่า มีประเด็นสำคัญในการพิจารณาในเชิงความต้องการพื้นที่สร้างสรรค์ของเด็กและเยาวชนที่สอดคล้อง กับผลการวิจัย ของ สสคย. ที่พบว่าเด็กและเยาวชนส่วนใหญ่ยังเล่นเกมออนไลน์อย่างต่อเนื่อง เพราะไม่มีอะไรทำในเวลาว่างที่ดีไปกว่านี้ ถึงร้อยละ ๖๔.๑๔ จึงเป็นโอกาสที่ดีในการสร้างพื้นที่ สร้างสรรค์สำหรับเด็กและเยาวชนในหลากหลายรูปแบบ เพื่อให้เด็กไทยได้ใช้เวลาว่างให้เกิด ประโยชน์ ดังนั้น ในสถานะที่ประเทศต้องเน้นการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพทรัพยากรมนุษย์ ในทุกมิติและทุกช่วงวัย ให้เป็นคนดี เก่ง และมีคุณภาพ มีสุขภาวะที่ดีในทุกช่วงวัย มีทักษะ ที่จำเป็นในศตวรรษที่ ๒๑ โดยมีสัมมาชีพตามความถนัดของตนเอง (ยุทธศาสตร์ชาติ ๒๐ ปี ข้อ ๓ พ.ศ. ๒๕๖๑ - ๒๕๘๐)

๒.๕ แนวทางการสร้างสังคมแห่งการเรียนรู้และเสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อสำหรับเด็ก และเยาวชน

คณะกรรมการได้พิจารณาสถานการณ์ปัญหา ความจำเป็นเร่งด่วน ยุทธศาสตร์ชาติ ๒๐ ปี ตลอดจนแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ ๑๒ แล้ว เห็นควรกำหนด กรอบการพิจารณารายงานการสร้างสังคมแห่งการเรียนรู้และเสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อสำหรับเด็ก และเยาวชน โดยมีรายละเอียดดังนี้

๑) วัตถุประสงค์

- (๑) เพื่อสร้างสังคมแห่งการเรียนรู้ให้เกิดแก่ประชาชนโดยทั่วไป
- (๒) เพื่อมุ่งสร้างการรู้เท่าทันสื่อในเด็กและเยาวชนอย่างทั่วถึง
- (๓) เพื่อเพิ่มพื้นที่สื่อสร้างสรรค์สำหรับเด็ก เยาวชน และครอบครัว

(๕) เพื่อสร้างความตระหนักสาธารณะด้านการรู้เท่าทันสื่อให้แก่บุคคลแวดล้อมรอบตัวเด็ก และเยาวชน

(๕) เพื่อเพิ่มกลไกเฝ้าระวังในภาคส่วนต่างๆ ภายใต้กรอบกฎหมาย และจรรยาบรรณสื่อ

๒) เป้าหมาย

(๑) เกิดสังคมแห่งการเรียนรู้ในประชาชนโดยทั่วไป ที่มีการสื่อสารกันอย่างสร้างสรรค์ เป็นประโยชน์ ไม่ก่อให้เกิดผลกระทบต่อบุคคลใด ภายใต้นิเวศสื่อที่ดี

(๒) เกิดการรู้เท่าทันสื่อในเด็กและเยาวชนอย่างกว้างขวาง ทั้งถึง ในทุกภูมิภาค

(๓) มีพื้นที่สื่อสร้างสรรค์สำหรับเด็ก เยาวชน และครอบครัว ที่เหมาะสมกับช่วงวัย ในรูปแบบสื่อที่หลากหลาย

(๔) เกิดความตระหนักสาธารณะด้านการรู้เท่าทันสื่อในหมู่บุคคลแวดล้อมรอบตัวเด็ก โดยสามารถเข้าใจอิทธิพลสื่อ วิเคราะห์สื่อเป็น เลือกรับสื่อได้อย่างเหมาะสม และสามารถป้องกันภัย ที่มากับการใช้สื่อได้

(๕) มีกลไกจากภาคส่วนต่างๆ เพิ่มมากขึ้น ในการเฝ้าระวังสื่อที่ไม่ปลอดภัย และไม่สร้างสรรค์ และผลักดันให้มีการออกกฎหมาย หรือบังคับใช้กฎหมายที่เกี่ยวข้อง ตลอดจนเฝ้าระวังการทำงานของสื่อภายใต้กรอบจรรยาบรรณสื่อ อย่างเหมาะสมด้วย

๓) กรอบของข้อเสนอในการสร้างสังคมแห่งการเรียนรู้ และเสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อในเด็ก และเยาวชน ให้สอดคล้องกับ (๑) ยุทธศาสตร์ชาติ ๒๐ ปี (๒) แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ ๑๒ พ.ศ. ๒๕๖๐ - ๒๕๖๔ (๓) ยุทธศาสตร์ส่งเสริมและปกป้องคุ้มครองเด็ก และเยาวชนในการใช้สื่อออนไลน์ พ.ศ. ๒๕๖๐ - ๒๕๖๔ และ (๔) แผนพัฒนาด้านการพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์ ระยะที่ ๑ (พ.ศ. ๒๕๖๓ - ๒๕๖๕)

ข้อเสนอแนะของคณะกรรมการสิทธิการ

คณะกรรมการสิทธิการพัฒนาลังคม และกิจการเด็ก เยาวชน สตรี ผู้สูงอายุ คนพิการ และผู้ด้อยโอกาส วุฒิสภา ได้พิจารณาศึกษาสถานการณ์ปัญหาพบภัยจากสื่อออนไลน์ที่มีต่อเด็กและเยาวชน อาทิ การกระรานทางออนไลน์ การติดเกม การพนัน การล่อลวงและคุกคามทางเพศ ซึ่งทวีความรุนแรงมากขึ้น พบปัญหาความรุนแรงจากข่าวอาชญากรรมในครอบครัวและการละเมิดสิทธิเด็กในข่าวโดยเฉพาะ เด็กหญิงหลายกรณี นอกจากนี้ ยังพบปัญหาของเด็กและเยาวชนที่ใช้สื่อออนไลน์ไม่เหมาะสม ส่งผลต่อสุขภาพกายและจิตใจ อาทิ สมาธิสั้น เกรร ดต่อต้าน ก้าวร้าว นำไปสู่การใช้ความรุนแรง ต่อคนใกล้ชิด การทำร้าย ทำลายข้าวของใกล้มือ รวมไปถึง โรคติดเกมที่พบมากขึ้นจากการหมกมุ่น กับการลงแข่งเกม หรืออีสปอร์ตและการเล่นการพนันออนไลน์ ดังนั้น เพื่อนำไปสู่แนวทางในการแก้ไข ปัญหาดังกล่าวอย่างยั่งยืน เพื่อคุ้มครองเด็กและเยาวชนจากภัยออนไลน์ดังกล่าว คณะกรรมการ จึงได้จัดทำข้อเสนอเชิงนโยบายเพื่อสร้างสังคมแห่งการเรียนรู้และเสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อ ในเด็กและเยาวชน ดังนี้

๑. ส่งเสริมให้มีการสร้างสังคมแห่งการเรียนรู้ ที่ทุกภาคส่วนได้มีส่วนร่วม ในทุกระดับ และสนับสนุนให้มีการสร้างพื้นที่สร้างสรรค์ในทุกมิติ เพื่อให้การสื่อสารในภาพรวม ของประชาชนในสังคมเป็นไปอย่างสร้างสรรค์ เกิดการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ และยกระดับไปสู่การสร้าง ทักษะที่จำเป็นสำหรับประชาชนเพื่อสร้างสังคมสุขภาวะในระบบนิเวศสื่อใหม่ได้อย่างแท้จริง

๒. ผลักดันให้รัฐบาล กำหนดให้การเสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อของเด็กและเยาวชน เป็นวาระแห่งชาติ และผลักดันให้มีคณะกรรมการระดับชาติที่มีองค์ประกอบจากทุกภาคส่วน เป็นองค์กรขับเคลื่อน โดยกำหนดให้ทุกหน่วยงานที่มีภารกิจเกี่ยวข้องกับเด็กและเยาวชน บรรลุเรื่อง การสร้างสังคมแห่งการเรียนรู้ และเสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อในแผนปฏิบัติการ และตัวชี้วัดการ ปฏิบัติงานขององค์กร

๓. จัดให้มีศูนย์ข้อมูลด้านการสร้างสังคมแห่งการเรียนรู้ และการรู้เท่าทันสื่อระดับชาติ ที่ ถูกต้อง เชื่อถือได้ ทันต่อสถานการณ์ ครบถ้วนทุกมิติ และเข้าถึงได้ง่าย

๔. ส่งเสริมและสนับสนุนให้เกิดการศึกษาวิจัย เพื่อสร้างองค์ความรู้ ชุดความรู้ และข้อมูลที่ ถูกต้อง เชื่อถือได้ เพื่อเป็นข้อมูลพื้นฐานสำคัญในการร่วมสร้างสังคมแห่งการเรียนรู้ และเสริมสร้าง ทักษะการรู้เท่าทันสื่อในเด็กและเยาวชน

๕. สนับสนุนให้มีการจัดทำหลักสูตรรู้เท่าทันสื่อ และผลักดันให้ใช้ได้จริงในสถานศึกษา ทุกระดับ และทุกสังกัด ที่สอดคล้องกับพัฒนาการในการเรียนรู้ของเด็กแต่ละช่วงวัย

๖. สนับสนุนให้กลไกในทุกระดับทั้งส่วนกลาง และส่วนภูมิภาค มีการสร้างความตระหนัก สาธารณะ โดยจัดสรรงบประมาณเพื่อจัดเวทีสาธารณะ และจัดกิจกรรมส่งเสริมศักยภาพ แก่เด็ก และบุคคลแวดล้อมรอบตัวเด็กเพื่อให้รู้เท่าทันสื่อ พร้อมผลักดันให้เกิดการนำไปใช้ได้จริง อย่างทั่วถึง ทุกภูมิภาค โดยให้มีการนำแนวปฏิบัติในการป้องกันและปกป้องคุ้มครองเด็ก สำหรับบุคคล แวดล้อมรอบตัวเด็ก ไปใช้อย่างทั่วถึง ครอบคลุมในทุกระดับของสังคม ทั้งส่วนกลางและส่วนภูมิภาค

๗. ผลักดันให้ภาครัฐ จัดสรรพื้นที่สื่อที่ปลอดภัยและสร้างสรรค์สำหรับเด็ก และเยาวชนอย่างหลากหลาย จริงจัง และเป็นรูปธรรม ทั้งออนไลน์ ออนแอร์ และออนกราวนด์ ด้วยการสนับสนุนงบประมาณโดยตรงจากภาครัฐ

๘. ผลักดันให้ทุกภาคส่วน โดยเฉพาะองค์กรภาครัฐ และกองทุนต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง จัดสรรให้มีโครงการสนับสนุนพื้นที่สร้างสรรค์ที่เด็กและเยาวชนจะได้มีส่วนร่วมคิด ร่วมสร้าง ร่วมทำในกิจกรรมหรือโครงการที่เหมาะสมกับช่วงวัยและความสนใจ ให้เด็กสามารถพัฒนาสมรรถนะตนเอง เกิดจินตนาการ แรงบันดาลใจ จิตสำนึก และคุณธรรม ได้อย่างยั่งยืน

๙. ส่งเสริมให้เกิดเครือข่ายภาคพลเมือง ในการเฝ้าระวังภัยจากสื่ออย่างเข้มแข็ง และกว้างขวาง

๑๐. สนับสนุนและผลักดันให้มีการร่างกฎหมายกำกับดูแลการใช้สื่อออนไลน์ เพื่อปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชน เพื่อป้องกันไม่ให้เกิดภัยจากการใช้สื่อออนไลน์ ทั้งภัยด้านอาชญากรรม ความรุนแรง ลามกอนาจาร การแสวงผลประโยชน์ทางเพศ การพนันออนไลน์ การหลอกลวง และมีการคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคลของเด็กและเยาวชน เป็นต้น

๑๑. ผลักดันให้ผู้ประกอบการที่เกี่ยวข้องกับเกม และผู้ประกอบการโทรคมนาคม ให้คำนึงถึงการปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชนตามกติกาสากลเป็นสำคัญ โดยกำหนดอายุเด็กที่เหมาะสมในการเข้าร่วมกิจกรรม และการคัดสรรเกมที่มีเนื้อหาไม่สร้างความรุนแรงให้แก่เด็กจนเกิดความเคยชิน และอาจนำไปสู่การเกิดปัญหาในครอบครัว และสังคม

๑๒. สนับสนุนและร่วมผลักดันให้มี “กฎหมายการกำกับดูแลเกม และการประกอบกิจการเกมเพื่อคุ้มครองเด็กและเยาวชน” อย่างมีส่วนร่วม และทันต่อสถานการณ์ ซึ่งขณะนี้ มีร่างกฎหมายดังกล่าวเกิดขึ้นแล้วตามมติสมัชชาสุขภาพแห่งชาติ ครั้งที่ ๑๑ พ.ศ. ๒๕๖๒ โดยเนื้อหาครอบคลุมถึงการกำหนดอายุเด็กที่เหมาะสมในการเข้าเล่นหรือเข้าแข่งขันเกม การจัดระดับความเหมาะสมของเนื้อหาเกม หรือการจัดเรตติ้ง การกำหนดเวลาที่เหมาะสมในการเล่นเกม การจัดการ การสื่อสาร โดยเฉพาะการโฆษณา และการจัดกิจกรรมของผู้ประกอบการ ทั้งผู้ประกอบการที่เกี่ยวข้องกับเกม และผู้ประกอบการโทรศัพท์เคลื่อนที่

๑๓. ผลักดันให้ทุกภาคส่วน ร่วมปฏิบัติตาม “แผนปฏิบัติการการแสดงความรับผิดชอบเกี่ยวกับอีสปอร์ตต่อเด็กและเยาวชน” เพื่อให้มีการเร่งดำเนินการคู่ขนานกันไป ซึ่งขณะนี้ มีร่างแผนปฏิบัติการพร้อมแล้ว อยู่ในความรับผิดชอบของกรมกิจการเด็กและเยาวชน เพื่อป้องกันไม่ให้เด็กใช้เวลา และเงินไปกับเกมอย่างไม่เหมาะสม และก่อให้เกิดปัญหาต่อร่างกาย จิตใจ สังคม และสติปัญญา

๑๔. ผลักดันให้เป็นภารกิจสำคัญของสื่อทุกแขนง รวมถึงสื่อบุคคล และองค์กรวิชาชีพสื่อ ที่ต้องมีการสื่อสารสาธารณะเพื่อสร้างความตระหนักต่อปัญหาในการใช้สื่อ และร่วมกันเสนอแนะ ข้อมูล ความรู้ ที่ถูกต้อง ในการรับมือกับภัยที่มาถึงสื่อ นอกเหนือจากการทำหน้าที่รายงานเหตุการณ์ เท่านั้น เพื่อให้ครอบครัวหรือสังคมที่เผชิญปัญหาดังกล่าว ได้นำไปปฏิบัติเบื้องต้น พร้อมทั้งไม่สื่อสาร ที่เป็นการตอกย้ำ ช้ำเติม หรือยุยง ชักจูง โจมตีว่า ที่อาจเป็นการก่อให้เกิดปัญหาจากสื่อที่รุนแรง มากยิ่งขึ้น

๑๕. ผลักดันให้วุฒิสภาและสภาผู้แทนราษฎร กำหนดให้การปกป้องคุ้มครองเด็ก และเยาวชนจากการใช้สื่อที่ไม่เหมาะสม และส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ เป็นวาระสำคัญของรัฐสภา เพื่อไม่ให้เกิดปัญหาภัยจากการใช้สื่อที่ก่อกวนและบ่อนทำลายทรัพยากรบุคคล ครอบครัว และสังคม ไปมากกว่านี้

บรรณานุกรม

ยุทธศาสตร์ชาติ ๒๐ ปี (พ.ศ. ๒๕๖๑ - ๒๕๘๐)

แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ ๑๒ พ.ศ. ๒๕๖๐ - ๒๕๖๔

ยุทธศาสตร์ส่งเสริมและปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชนในการใช้สื่อออนไลน์ พ.ศ. ๒๕๖๐ - ๒๕๖๔

แผนพัฒนาด้านการพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์ ระยะที่ ๑ (พ.ศ. ๒๕๖๓ - ๒๕๖๕)

สรุปผลการจัดเสวนา เรื่อง “การเสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อสำหรับเด็กและเยาวชน” เมื่อวันศุกร์ที่ ๑๗
กรกฎาคม ๒๕๖๓ ณ ห้องประชุม หมายเลข ๒๕๐๑ ชั้น ๒๕ อาคารสุขประพฤติ
กรุงเทพมหานคร

ภาคผนวก

ภาคผนวก ก

สรุปผลการจัดเสวนา เรื่อง “การเสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อสำหรับเด็กและเยาวชน”
เมื่อวันศุกร์ที่ ๑๗ กรกฎาคม ๒๕๖๓
ณ ห้องประชุม หมายเลข ๒๕๐๑ ชั้น ๒๕ อาคารสุขประพฤติ กรุงเทพมหานคร



สรุปผลการจัดเสวนาโต๊ะกลม เรื่อง “การเสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อสำหรับเด็กและเยาวชน”

จัดโดย

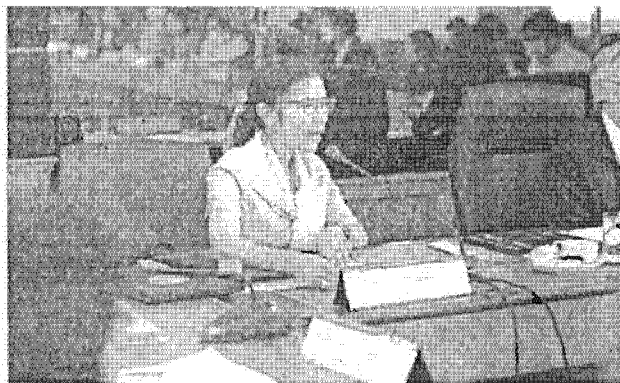
คณะกรรมการการพัฒนาสังคม และกิจการเด็ก เยาวชน สตรี ผู้สูงอายุ

คนพิการ และผู้ด้อยโอกาส วุฒิสภา

วันศุกร์ที่ ๑๗ กรกฎาคม ๒๕๖๓

ณ ห้องประชุม หมายเลข ๒๕๐๑ ชั้น ๒๕ อาคารสุขประพฤติ กรุงเทพมหานคร

คณะกรรมการการพัฒนาสังคม และกิจการเด็ก เยาวชน สตรี ผู้สูงอายุ คนพิการ และผู้ด้อยโอกาส วุฒิสภา ได้จัดเสวนาโต๊ะกลม เรื่อง “การเสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อสำหรับเด็กและเยาวชน” เมื่อวันศุกร์ที่ ๑๗ กรกฎาคม ๒๕๖๓ ณ ห้องประชุม หมายเลข ๒๕๐๑ ชั้น ๒๕ อาคารสุขประพฤติ กรุงเทพมหานคร โดย นายวัลลภ ตังคณานุกาญจน์ ประธานคณะกรรมการการพัฒนาสังคม และกิจการเด็ก เยาวชน สตรี ผู้สูงอายุ คนพิการ และผู้ด้อยโอกาส วุฒิสภา ให้เกียรติเป็นประธานกล่าวเปิดการเสวนา และนางปิยะวดี พงศ์ไทย คณะทำงานและเลขานุการคณะทำงานเสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์ในเด็กและเยาวชน ในคณะกรรมการการพัฒนาสังคมฯ วุฒิสภา เป็นผู้กล่าวรายงาน สรุปสาระสำคัญได้ ดังนี้



นางปิยะวดี พงศ์ไทย คณะทำงานและเลขานุการคณะทำงานเสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์ ในเด็กและเยาวชน ในคณะกรรมการการพัฒนาสังคมฯ วุฒิสภา ได้กล่าวรายงาน สรุปสาระสำคัญได้ ดังนี้

สืบเนื่องจากสถานการณ์การใช้สื่อออนไลน์ของเด็กและเยาวชนในปัจจุบันพบว่า เด็กและเยาวชนส่วนใหญ่ใช้เวลาอยู่กับการการใช้สื่ออิเล็กทรอนิกส์และเกมออนไลน์เป็นจำนวนมาก ซึ่งอาจจะส่งผลกระทบต่อสุขภาพกาย สุขภาพจิต พัฒนาการทางสมอง และอาจนำไปสู่ปัญหาสัมพันธภาพในครอบครัว และปัญหาความรุนแรงได้ ซึ่งปรากฏให้เห็นตามข่าวและสื่อต่าง ๆ อย่างต่อเนื่อง และปัจจุบันพบว่ามี ความถี่และความรุนแรงสูงขึ้น คณะทำงานเสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์ในเด็กและเยาวชน

ในคณะกรรมการการพัฒนาสังคมฯ วุฒิสภา ได้ตระหนักถึงความจำเป็นเร่งด่วนที่ทุกภาคส่วนที่เกี่ยวข้องต้องร่วมกันหาทางออกของปัญหาที่เกิดขึ้นนี้ ไม่ว่าจะเป็นภาครัฐ ภาคเอกชน ภาคประชาสังคม และสถาบันวิชาการที่จะร่วมกันเสริมสร้างและส่งเสริมให้เกิดการเรียนรู้เท่าทันสื่อสำหรับเด็กและเยาวชน และกระตุ้นให้สังคมตระหนักถึงความสำคัญ ไม่ว่าจะเป็นการผลิตสื่อที่สร้างสรรค์ การส่งเสริมให้เกิดพื้นที่สำหรับเด็กและเยาวชนโดยการมีส่วนร่วมของเด็กและเยาวชน รวมถึงการผลักดันให้มีกฎหมายในด้านการกำกับดูแลเกมและการประกอบกิจการเกม เพื่อที่จะเป็นการคุ้มครองเด็กและเยาวชน ในการนี้ คณะทำงานฯ ได้มีการจัดทำร่างข้อเสนอเชิงนโยบายการเสริมสร้างการเรียนรู้เท่าทันสื่อสำหรับเด็กและเยาวชน ซึ่งเป็นที่มาของการจัดเสวนาโต๊ะกลมในครั้งนี้ เพื่อจะเปิดเวทีรับฟังความคิดเห็นและข้อเสนอแนะจากทุกภาคส่วนที่เกี่ยวข้องที่มีต่อร่างข้อเสนอเชิงนโยบายดังกล่าว เพื่อให้เกิดความละเอียดรอบคอบและเกิดการมีส่วนร่วมจากทุกภาคส่วน รวมทั้งได้รับข้อมูลและข้อเสนอแนะที่มีความสมบูรณ์ เพื่อที่จะเสนอต่อวุฒิสภาและรัฐบาลต่อไป



นายวัลลภ ตังคณานุรักษ์ ประธานคณะกรรมการฯ ได้กล่าวเปิดการสัมมนา สรุปสาระสำคัญได้ดังนี้

กลไกสำคัญอย่างหนึ่งที่ทุกคณะกรรมการใช้ คือ การพิจารณาศึกษาเรื่องสำคัญตามภารกิจของคณะกรรมการนั้น ๆ ในปี พ.ศ. ๒๕๖๒ คณะกรรมการฯ ได้พิจารณาศึกษาทั้งหมด จำนวน ๑๔ เรื่องที่จะนำเข้าสู่การพิจารณาของวุฒิสภา และนำเสนอต่อคณะรัฐมนตรีต่อไป จะเห็นได้ว่า คณะทำงานฯ ได้หารือร่วมกันว่า มีเรื่องสำคัญที่จะต้องผลักดันเข้าสู่การพิจารณาของวุฒิสภา อาทิ เรื่อง “การพัฒนาและขยายสื่อดีสำหรับเด็ก เยาวชน และครอบครัว” ซึ่งได้จัดเสวนาโต๊ะกลมไปแล้วเมื่อวันที่ ๑๐ กรกฎาคม ๒๕๖๓ โดยผลจากการเสวนาในคราวนั้น ผู้ช่วยศาสตราจารย์มรรยา อัครจินโทติ และคณะทำงานรับหน้าที่ไปปรับแก้ข้อเสนอให้ชัดเจนมากขึ้น หลังจากปรับแก้ข้อเสนอเสร็จ ข้อเสนอดังกล่าวจะถูกนำเข้าสู่การพิจารณาของที่ประชุมคณะกรรมการการพัฒนาสังคมฯ เมื่อที่ประชุมมีมติเห็นชอบแล้วก็จะนำบรรจุเข้าสู่วาระการประชุมของวุฒิสภา เมื่อที่ประชุมวุฒิสภามีมติเห็นชอบแล้ว เรื่องดังกล่าวจะนำไปยังคณะรัฐมนตรีเพื่อพิจารณาเมื่อคณะรัฐมนตรีมีมติเห็นชอบแล้ว เรื่องดังกล่าวจะส่งไปยังหน่วยงานที่เกี่ยวข้องต่อไป สำหรับการเสวนาในวันนี้เป็นอีกหนึ่งเรื่องที่สำคัญ คือ การเสริมสร้างการเรียนรู้เท่าทันสื่อสำหรับเด็กและเยาวชน ซึ่งคณะทำงานฯ ได้พิจารณาศึกษาและได้จัดทำเป็นร่างข้อเสนอ เพื่อที่จะให้ผู้เข้าร่วม

การเสวนาโต๊ะกลมในวันนี้ร่วมแสดงความคิดเห็นเพิ่มเติม เพื่อที่จะทำให้ร่างข้อเสนอมีความชัดเจนและมีผลในทางปฏิบัติได้ หลังจากนั้น คณะทำงานฯ จะนำไปปรับแก้และนำเสนอเข้าสู่การพิจารณาของที่ประชุมคณะกรรมการการพัฒนาสังคมฯ วุฒิสภา และคณะรัฐมนตรีต่อไป ในนามของคณะกรรมการการพัฒนาสังคมฯ ต้องขอขอบคุณสมาชิกวุฒิสภา วิทยากร และผู้เข้าร่วมการเสวนาทุกท่าน และหวังเป็นอย่างยิ่งว่า การเสวนาโต๊ะกลมในวันนี้จะก่อให้เกิดคุณูปการที่เป็นรูปธรรมชัดเจนและยังประโยชน์ให้กับเด็กและเยาวชนต่อไป



ดร.ธีรรัตน์ พันทวี วงศ์ระเอนก นายกสมาคมวิทยุและสื่อเพื่อเด็กและเยาวชน และรองประธาน คณะทำงานเสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์ในเด็กและเยาวชน ในคณะกรรมการการพัฒนาสังคมฯ วุฒิสภา ได้นำเสนอข้อมูล สรุปสาระสำคัญได้ ดังนี้

สถานการณ์โลกในปัจจุบันพบว่า ประเทศต่าง ๆ มีการใช้อินเทอร์เน็ตสูงและผู้ใช้มีอายุน้อยลง โดยเฉพาะวัยอายุระหว่าง ๑๕ - ๒๔ ปี จะใช้อินเทอร์เน็ตสูงกว่าทุกวัยรวมกัน เยาวชนชายใช้อินเทอร์เน็ตมากกว่าเยาวชนหญิง ขณะเดียวกันในปี ๒๐๑๘ ทุกวินาทีจะมีเยาวชนหน้าใหม่เข้าใช้อินเทอร์เน็ต จำนวน ๒ คน ซึ่งภัยที่มาจากการใช้สื่อในลำดับต้น ๆ ในเด็ก คือ ๑) การระรานทางออนไลน์ ๒) การติดตามเกม การพนัน และ ๓) การล่อลวงและคุกคามทางเพศ ส่งผลทำให้เกิดความรุนแรงเพิ่มมากขึ้น รวมถึงเด็กขาดพื้นที่สื่อสร้างสรรค์ และพื้นที่สร้างสรรค์เพื่อพัฒนาสมรรถนะตนเอง ชุมชน และสังคม จะเห็นได้ว่า สถานการณ์เมื่อเร็ว ๆ นี้ พบว่า เกิดความรุนแรงจากข่าวอาชญากรรมในครอบครัวและการละเมิดสิทธิเด็ก ในข่าวเด็กหญิงหลายกรณี

ข้อมูลทางการแพทย์เกี่ยวกับอาการที่นำไปสู่ความรุนแรง คือ สมาธิสั้น เกเรต่อต้าน ก้าวร้าว ซึ่งนำไปสู่การใช้ความรุนแรงต่อคนใกล้ชิด การทำร้าย ทำลายข้าวของใกล้มือ และปัจจุบันพบโรคติดเกม จำนวนมากจากการหมกมุ่นกับการลงแข่งเกมหรืออีสปอร์ต และการเล่นเกมพนันออนไลน์ จะเห็นได้ว่า จากสถานการณ์การเล่นเกมนอนไลน์ของเด็กไทย ผลจากการสำรวจกลุ่มนักเรียนระดับมัธยมศึกษาปีที่ ๑ - ๖ ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) และระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) จำนวน ๓,๐๕๖ คน จากกลุ่มตัวอย่างทั่วประเทศในเดือนกันยายนถึงตุลาคม พ.ศ. ๒๕๖๒ ปรากฏว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เคยเล่นเกมออนไลน์สูงถึงร้อยละ ๘๙.๓๓ สำหรับการรับรู้ E-Sport เป็นกีฬาส่งผลกระทบต่อการเล่นเกม พบว่า กลุ่มตัวอย่างร้อยละ ๖๒.๘๖ รู้จัก E-Sport และร้อยละ ๖๐.๒๙ เข้าใจว่า E-Sport

เป็นกีฬา โดยผู้ที่เข้าใจว่า E-Sport เป็นกีฬามีระยะเวลาในการเล่นเกมที่มากกว่าผู้ที่ไม่เข้าใจว่า E-Sport เป็นกีฬา อย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ ๐.๐๕ ขณะเดียวกันพบกลุ่มตัวอย่างร้อยละ ๑๐.๔๔ เล่นเกมออนไลน์ ต่อเนื่อง เนื่องจากอยากเล่นจนเป็นอาชีพเลี้ยงตัวเองและครอบครัว และได้รับเลือกให้เป็นนักกีฬาอีสปอร์ต สำหรับภาพรวมการเล่นวิดีโอเกมของเด็กในปัจจุบันพบว่า เด็ก ๑๐ คน เป็นมืออาชีพและมีรายได้ ๑ - ๒ หมื่นคนติดเกม มีอาการป่วย ก้าวร้าว และซึมเศร้า ๑ - ๒ แสนคนมีความเสี่ยงต่อสุขภาพ การเรียน และ การงาน

ผลสำรวจสถานการณ์เด็กกับภัยออนไลน์ ปี พ.ศ. ๒๕๖๓ เด็กอายุ ๑๒ - ๑๘ ปี จำนวน ๑๔,๙๔๕ คน โดยศูนย์ประสานงานส่งเสริมการปกป้องและคุ้มครองเด็กและเยาวชนในการใช้สื่อออนไลน์หรือโคแพท (Child Online Protection Action Thailand : COPAT) ร่วมกับมูลนิธิอินเทอร์เน็ตร่วมพัฒนาไทย ผลสำรวจ ปรากฏ ดังนี้

- กรณีเกมออนไลน์ เมื่อสอบถามเด็ก จำนวน ๑๑,๓๘๔ คน ที่เล่นเกมออนไลน์ พบว่า เล่นเกมออนไลน์ ๑ - ๒ ชั่วโมงต่อวัน ร้อยละ ๒๖ เล่น ๓ - ๑๐ ชั่วโมงต่อวัน ร้อยละ ๓๐ เล่นมากกว่า ๑๐ ชั่วโมงต่อวัน ร้อยละ ๕ มีการพนันในเกมที่เล่น ร้อยละ ๑๐ และเติมเงินซื้อของในเกม ร้อยละ ๓๔ แบ่งออกเป็น เติมเกมเดือนละไม่เกิน ๒๐๐ บาท ร้อยละ ๒๓ และเติมเกมเดือนละ ๒๐๑ - ๕๐๐ บาท ร้อยละ ๗ นอกจากนี้ ผลของการเล่นเกมออนไลน์ดังกล่าวทำให้เด็กสนใจทำกิจกรรมอย่างอื่นน้อยลงมาก ร้อยละ ๔๓ การเรียนแยลงมาก ร้อยละ ๒๐ และมีความสัมพันธ์กับคนในครอบครัวแยลงมาก ร้อยละ ๑๓ สำหรับ พฤติกรรมที่สังเกตเห็น พบว่า เด็กมักเล่นเกมเกินเวลาที่ได้รับอนุญาตหรือตั้งใจไว้ ร้อยละ ๔๕ มักอารมณ์เสียเมื่อมีใครมาบอกให้เลิกเล่นเกม ร้อยละ ๓๔ คนรอบตัวบอกว่าเป็นนิสัยเปลี่ยนไป เช่น หงุดหงิด ขี้รำคาญ หัวร้อน ใช้ภาษาหยาบคาย เป็นต้น ร้อยละ ๒๖ และคนรอบตัวเห็นว่า “ติดเกม” ร้อยละ ๓๕

- กรณีการละเมิดทางเพศออนไลน์ เมื่อสอบถามเด็ก จำนวน ๒,๕๗๓ คน พบว่า มีประสบการณ์เพื่อรุ่นพี่หรือคนอื่นที่มีอายุมากกว่าเข้ามาพูดคุยเรื่องเพศที่ไม่เหมาะสม และส่งสื่อลามกอนาจารมาให้ จากผลสำรวจความคิดเห็นของเด็กพบว่า พูดคุยกับรุ่นพี่ที่คุยเรื่องเพศด้วย ร้อยละ ๑๖ ประกอบด้วย พูดคุยต่อ ไม่ใช่เรื่องเสียหายที่จะเรียนรู้เรื่องเพศ ร้อยละ ๑๕ และพูดคุยต่อ ทำสิ่งเดียวกัน ร้อยละ ๑ ไม่คุยต่อและ Block User คนนั้น ร้อยละ ๕๕ ไม่คุยต่อ จบการสนทนาอย่างสุภาพ ร้อยละ ๒๗ และไม่คุยต่อ และจรรยาละเอียดแจ้งบิดามารดา ครูและคนช่วยเหลือ ร้อยละ ๑๑

- เด็ก จำนวน ๖๔๑ คน เคยบันทึก (Save) หรือดาวน์โหลด (Download) สื่อลามก อนาจารเด็ก (ต่ำกว่า ๑๘ ปี) มาเก็บไว้ในเครื่องคอมพิวเตอร์ โทรศัพท์มือถือ อุปกรณ์จัดเก็บข้อมูลหรือพื้นที่ส่วนตัวบนอินเทอร์เน็ต ร้อยละ ๔๕ มีการส่ง (Send) หรือ ส่งต่อ (Forward) หรือแบ่งปัน (Share) สื่อลามกอนาจารเด็กที่ได้มาให้กับเพื่อนหรือคนอื่นทางออนไลน์

- เด็ก จำนวน ๑๗๔ คน เคยถ่ายภาพหรือวิดีโอตนเองในลักษณะเปลือยหรือลามกอนาจาร โดยการส่ง (Send) หรือแบ่งปัน (Share) ภาพหรือวิดีโอขึ้นไปให้เพื่อนหรือคนอื่น ร้อยละ ๔๓ มีคนนำภาพหรือวิดีโอขึ้นมาข่มขู่เรียกเงิน เรียกภาพหรือวิดีโอเพิ่ม ร้อยละ ๓๒ ภาพหรือวิดีโอถูกนำไปเผยแพร่ ทำให้ได้รับความอับอาย และได้รับผลกระทบ ร้อยละ ๒๘ และมีคนติดต่อมาขอนัดพบหรือซื้อบริการทางเพศ ร้อยละ ๑๘

ผลจากการกลั่นแกล้งรังแก คือ หากเป็นการกลั่นแกล้งในวัยเด็ก เด็กที่ถูกรังแกมีความเสี่ยงสูงที่จะกลายเป็นผู้รังแกคนอื่นในอนาคต ขณะที่เด็กที่ชอบรังแกผู้อื่นจะมีความเสี่ยงใช้แอลกอฮอล์หรือสารเสพติดเมื่อเป็นวัยรุ่น ชอบทำร้ายร่างกาย ทำลายทรัพย์สิน เสี่ยงทำผิดกฎหมาย ตลอดจนมีความเสี่ยงที่จะทำร้ายคู่สมรสและบุตรเมื่อเติบโตเป็นผู้ใหญ่ได้

กรณีศึกษา

- ยาวชชชายอายุ ๒๒ ปี นักศึกษาชั้นปีที่ ๓ คณะดิจิทัลมีเดียมหาวิทยาลัยเอกชนแห่งหนึ่ง ไม่ไปเรียน ๒ สัปดาห์ ติดเกมมาก ทะเลาะกับเพื่อนเรื่องงานกลุ่ม ขณะนี้อยู่ระหว่างพักการเรียน

- เริ่มติดเกมออนไลน์ตั้งแต่ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ เดิมผลการเรียนเฉลี่ย ๓.๗๘ ระดับสติปัญญา : ฉลาดมาก (Very Superior IQ) ช่วงมัธยมศึกษาตอนปลายติดเกม LOL, DOTA ขาดเรียนมาก ไม่ยอมไปเรียน แยกตัว เข้ากับเพื่อนไม่ได้ ซึมเศร้า ครูให้เรียนที่บ้าน (Home School) จนจบระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๖ ผลการเรียนเฉลี่ยประมาณ ๒.๐๐ เคยได้รับการเข้ากลุ่มจิตสังคมบำบัด : ค่อนข้างเฉื่อยชา เมื่อถูกกระตุ้นให้ทำกิจกรรมจะอาละวาดในกลุ่มเป็นบางครั้ง ติดตามอาการต่อเนื่องไปเรียนที่มหาวิทยาลัยได้ ช่วงปีที่ ๑ - ๒ เข้าชั้นตอนปีที่ ๒ และย้ายแผนการเรียนใหม่ การเล่นเกมลดลง

- ภาคเรียนนี้ ประวัติจากมารดา ติดเกมใหม่ เล่น DOTA๒, Tekken มารดาทราบ เล่นเกมอีสปอร์ตนอนดึก ไม่ทำงาน ออกจากบ้าน แต่เด็กบอกว่า เล่นแค่ Nintendo และใน Smartphone, มารดาเฝ้าระวังใกล้ชิดเรื่องการเล่นพนัน เคยพบอาจารย์ที่ปรึกษาทุกปีและปีนี้ตัดสินใจพักการเรียนจนกว่าจะพร้อมไปเรียนต่อ

- วัยรุ่นหญิงอายุ ๑๖ ปี ศึกษาอยู่ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๔ ติดการ์ตูนและนิยายออนไลน์นอนดึกมาก ตี ๑ แทบทุกวัน มีปัญหาอารมณ์ซึมเศร้าง่าย อารมณ์อ่อนไหวง่าย ไม่ค่อยมีเพื่อนที่โรงเรียน ใกล้สอบเริ่มเครียด วิตกกังวล นอนไม่หลับ อาการเป็นมากขึ้น เด็กมาพบแพทย์ด้วยตนเอง อยู่อาคารชุดกับพี่สาว ต่างคนต่างอยู่ บิดามารดาอยู่ต่างจังหวัด

- วัยรุ่นชายอายุ ๑๕ ปี ติดเกมเล่นตามร้าน (HON, DOTA) และมีกลุ่มแก๊งค์ เคยทะเลาะวิวาทในต่างพื้นที่ และย้ายมาก่อเหตุฆ่า ตีมสุรา และสูบบุหรี่ ซึ่งใน ๑ สัปดาห์ก่อน มารดาพาไปลาออกจากโรงเรียน เพราะมารดาเริ่มสงสัยว่าเริ่มสูบบุหรี่ พบอุปกรณ์การสูบบุหรี่ พี่สาวตัดสินใจเตรียมย้ายภูมิลำเนาและให้เรียนตามหลักสูตรของสำนักงานส่งเสริมการศึกษานอกระบบและการศึกษาตามอัธยาศัย (กศน.)

กฎหมายในประเทศนิวซีแลนด์

- กำหนดเรตติงของผู้เล่นเกมอย่างเคร่งครัดเรื่องความรุนแรงของภาษา ภาพ และเสียง และระยะเวลาที่เข้าเล่น ตลอดจนระยะเวลาที่เด็กและเยาวชนจะใช้อยู่ในเกม

- เกมทุกเกมต้องมีข้อความที่ระบุเรตติงของเกมอย่างชัดเจน
- มีมาตรการคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคลของเด็กและเยาวชนที่เข้าไปเล่นเกมหรือแข่งขันอีสปอร์ต
- การซื้อขายสกินหรือ Items ต่าง ๆ ในเกมถือเป็นการพนัน

กฎหมายเกี่ยวกับภัยออนไลน์ในประเทศนิวซีแลนด์

- ประเทศนิวซีแลนด์มีกฎหมายการสื่อสารออนไลน์ที่เป็นภัย (The Harmful Digital Communications Act : HDCA)

- มีเป้าหมายเพื่อยับยั้ง ป้องกัน และลดผลกระทบการสื่อสารออนไลน์ที่เป็นภัยผ่านการส่งข้อความ อีเมล เว็บไซต์หรือการโพสต์ในสื่อสังคมออนไลน์ต่าง ๆ

กฎหมายกำกับเกมในประเทศสิงคโปร์

- มีการจัดเรตติงกำหนดอายุผู้เข้าเล่นเกม
- ให้ความสำคัญกับการควบคุมการพนันออนไลน์ โดยมีกฎหมาย Remote Gambling Act คุ้มครองเด็กและเยาวชนอายุต่ำกว่า ๒๑ ปี จากการเข้าไปเกี่ยวข้องกับการพนันออนไลน์
- มีมาตรการควบคุมการซื้อขาย Cosmetic items ในเกม
- มีมาตรการควบคุมการพนันออนไลน์ในการแข่งขันอีสปอร์ต

กฎหมายเกมในสาธารณรัฐสังคมนิยมเวียดนาม

- กำหนดให้ผู้ประกอบการสื่อออนไลน์ทุกประเภทต้องมีบริษัทสาขาอย่างน้อยหนึ่งบริษัทที่จดทะเบียนในประเทศเวียดนาม เพื่อให้รัฐสามารถทำการสืบสวนขอข้อมูลได้
- ผู้ประกอบการกิจการเกมออนไลน์ซึ่งมีผู้เล่นหลายคนเข้าร่วมเล่นในเวลาเดียวกันได้จะต้องมีการเก็บรักษาข้อมูลของผู้เล่นแต่ละคนไม่น้อยกว่า ๙๐ วัน
- ผู้ประกอบการต้องควบคุมไม่ให้ผู้เล่นที่อายุต่ำกว่า ๑๘ ปี แต่ละคนจะเข้าเล่นเกมเป็นเวลาไม่เกินกว่า ๑๘๐ นาทีต่อวัน

กฎหมายในสาธารณรัฐประชาชนจีน

- กฎหมายฉบับนี้เป็นกฎหมายฉบับแรกที่กำหนดการใช้ข้อมูลส่วนตัวของเด็กโดยเฉพาะ
- กฎหมายได้กำหนดอายุของเด็กในเรื่องความเป็นส่วนตัวออนไลน์และกำหนดเงื่อนไขประเภทของกิจกรรมออนไลน์ที่ต้องได้รับการกำกับดูแล
- กำหนดข้อบังคับที่ผู้ให้บริการเครือข่าย (Network Operator) ต้องปฏิบัติตาม

มาตรการในสหราชอาณาจักร

- มีศูนย์ป้องกันอาชญากรรมและการล่วงละเมิดเด็กออนไลน์ (The Child Exploitation and Online Protection Command : CEOP) เป็นหน่วยงานหนึ่งในองค์กรปราบปรามอาชญากรรมแห่งชาติ (National Crime Agency : NCA)
- CEOP ภายใต้ NCA จะมีการนำแนวทางเชิงกลยุทธ์ในการคุ้มครองเด็กจากการถูกแสวงหาประโยชน์ และจากการถูกล่วงละเมิดทางเพศ คุ้มครองเด็กและเยาวชนที่อยู่ในภาวะเสี่ยงตกเป็นเหยื่อและติดตามผู้กระทำความผิดที่มีเป้าหมายไปที่เด็กในสหราชอาณาจักรหรือต่างประเทศ

มติองค์การอนามัยโลก (World Health Organization : WHO)

- ลงมติโดยสมาชิก ๑๙๔ ประเทศ เมื่อวันที่ ๒๕ พฤษภาคม ๒๕๖๒
 - ยอมรับให้พฤติกรรมการติดเกมเป็นอาการป่วย
 - มีผลเมื่อวันที่ ๑ มกราคม ๒๕๖๕
 - ต่อไปจะมีการพัฒนาวิธีการรักษา
 - ผู้เชี่ยวชาญจะหันมาสนใจกำหนดมาตรการป้องกันและเยียวยาให้ถูกจุด
- การวินิจฉัยอาการติดเกมว่าเป็นการป่วย
- มีรูปแบบพฤติกรรมที่รุนแรงมากพอ

- ส่งผลให้เกิดความบกพร่องด้านบุคลิกภาพ ครอบครัว สังคม การศึกษา และการทำงาน
- รวมถึงประสิทธิภาพที่สำคัญด้านอื่น ๆ
- ต้องปรากฏเป็นหลักฐานอย่างชัดเจนอย่างน้อย ๑๒ ด้าน

รายงานจากจิตแพทย์รอบ ๓ เดือน

- รายงานสถานการณ์โรคติดเกมและภาวะแทรกซ้อนในเด็กและวัยรุ่นที่มีอาการติดเกมรุนแรงพบอาการต่าง ๆ ได้แก่ อารมณ์ซึมเศร้า ทำร้ายตนเอง ใช้สารเสพติดร่วม มีปัญหาพฤติกรรมเสี่ยงทางเพศซึ่งอาจนำไปสู่การถูกล่วงละเมิดทางเพศ

- การหมกมุ่นกับการเล่นเกมจนไม่สามารถควบคุมตนเองได้ อาจทำให้เกิดความผิดปกติทางจิตและเกิดความหวาดระแวง

ประเภทภัยออนไลน์ ๓ รูปแบบ

- ความเสี่ยงด้านเนื้อหา (Content)
- ความเสี่ยงด้านการใช้สื่อ (Conduct)
- ความเสี่ยงด้านการติดต่อ (Contact)

การสร้างฉลาดทางดิจิทัล (Digital Intelligence Quotient : DQ)

- ทักษะในการรักษาอัตลักษณ์ที่ดีของตนเอง (Digital Citizen Identity)
- ทักษะการคิดวิเคราะห์ที่มีวิจารณญาณที่ดี (Critical Thinking)
- ทักษะในการบริหารจัดการความมั่นคงในโลกดิจิทัล (Digital security Management)
- ทักษะในการรักษาข้อมูลส่วนตัว (Privacy Management)
- ทักษะในการจัดสรรเวลาหน้าจอ (Screen Time Management)
- ทักษะในการบริหารจัดการข้อมูลที่ใช้งานมีการทิ้งไว้บนโลกออนไลน์ (Digital Footprints)
- ทักษะในการบริหารจัดการความปลอดภัยในโลกดิจิทัล (Digital Safety Management)
- ทักษะการใช้เทคโนโลยีอย่างมีจริยธรรม (Digital Empathy)

ผลการศึกษาพบ ๕ มิติในการทำงาน ประกอบด้วย ๑) พัฒนาและส่งเสริม ๒) ป้องกัน ๓) ปกป้องคุ้มครอง ๔) เผื่อระวัง และ ๕) เยียวยาแก้ไข

ข้อเสนอต่อวุฒิสภา ๙ ข้อ มีดังนี้

๑. ผลักดันให้รัฐบาลกำหนดให้การเสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อของเด็กและเยาวชนเป็นวาระแห่งชาติ และผลักดันให้มีคณะกรรมการระดับชาติที่มีองค์ประกอบจากทุกภาคส่วนเป็นองค์กรขับเคลื่อน

๒. สนับสนุนและผลักดันให้กลไกในทุกระดับทั้งส่วนกลางและส่วนภูมิภาค สร้างความตระหนักสาธารณะ โดยจัดสรรงบประมาณเพื่อจัดเวทีสาธารณะและจัดกิจกรรมส่งเสริมศักยภาพแก่เด็กและบุคคลแวดล้อมรอบตัวเด็กเพื่อให้รู้เท่าทันสื่อ พร้อมผลักดันให้เกิดการนำไปใช้ได้จริงอย่างทั่วถึงทุกภูมิภาค

๓. ผลักดันให้ภาครัฐจัดสรรพื้นที่สื่อที่ปลอดภัยและสร้างสรรค์สำหรับเด็กและเยาวชนอย่างหลากหลาย จริงจัง และเป็นรูปธรรม ทั้งออนไลน์ ออนแอร์ และออนกราวนด์ ด้วยการสนับสนุนงบประมาณโดยตรงจากภาครัฐผ่านกลไกต่าง ๆ

๔. ผลักดันให้ทุกภาคส่วน โดยเฉพาะองค์กรภาครัฐและกองทุนต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง จัดสรรให้มีโครงการสนับสนุนพื้นที่สร้างสรรค์ที่เด็กและเยาวชนจะได้มีส่วนร่วมคิด ร่วมสร้าง ร่วมทำ ในกิจกรรมหรือ

โครงการที่เหมาะสมกับช่วงวัยและความสนใจ ให้กับเด็กสามารถพัฒนาสมรรถนะตนเอง เกิดสายใยรัก
 จินตนาการ แรงบันดาลใจ จิตสำนึก และคุณธรรมได้อย่างยั่งยืน

๕. ผลักดันให้ผู้ประกอบการที่เกี่ยวข้องเกม และผู้ประกอบการโทรคมนาคมให้คำนึงถึงการปกป้อง
 คุ่มครองเด็กและเยาวชนตามกติกาเป็นสำคัญ โดยกำหนดอายุเด็กที่เหมาะสมในการเข้าร่วมกิจกรรม
 และการคัดสรรเกมที่มีเนื้อหาไม่สร้างความรุนแรงให้แก่เด็ก จนเกิดความเคยชิน และอาจนำไปสู่การเกิด
 ปัญหาในครอบครัว และสังคม

๖. สนับสนุนและร่วมผลักดันให้มี “กฎหมายการกำกับดูแลเกม และการประกอบกิจการเกม
 เพื่อคุ้มครองเด็กและเยาวชน” อย่างมีส่วนร่วม และทันต่อสถานการณ์ ตามมติสมัชชาสุขภาพแห่งชาติ
 ครั้งที่ ๑๑ โดยเนื้อหาครอบคลุมถึงการกำหนดอายุเด็กในการเล่น การจัดเรตติ้งเกม การกำหนดเวลาที่
 เหมาะสมในการเล่นเกม การจัดการการสื่อสาร โดยเฉพาะการโฆษณา และการจัดกิจกรรมของ
 ผู้ประกอบการ

๗. ผลักดันให้ทุกภาคส่วนร่วมปฏิบัติตาม “แผนปฏิบัติการการแสดงความรับผิดชอบเกี่ยวกับ
 อีสปอร์ตต่อเด็กและเยาวชน” เพื่อให้มีการเร่งดำเนินการคู่ขนานกันไป เพื่อป้องกันไม่ให้เกิดใช้เวลา
 และเงินไปกับเกมอย่างไม่เหมาะสม และก่อให้เกิดปัญหาต่อร่างกาย จิตใจ สังคม และสติปัญญา

๘. ผลักดัน และขอให้กำหนดเป็นภารกิจสำคัญของสื่อทุกแขนง รวมถึงสื่อบุคคล และองค์กร
 วิชาชีพสื่อให้มีการสื่อสารสาธารณะเพื่อสร้างความตระหนักต่อปัญหาในการใช้สื่อ และร่วมกันเสนอแนะ
 ข้อมูลความรู้ที่ถูกต้องในการรับมือกับภัยที่มาถึงสื่อ เพื่อให้ครอบครัวหรือสังคมที่เผชิญปัญหาดังกล่าว
 ได้นำไปปฏิบัติเบื้องต้น พร้อมทั้งไม่สื่อสารเนื้อหาที่เป็นการตอกย้ำ ละเมิดสิทธิ ยุ้ง ชักจูง หรือโน้มน้าว
 ที่อาจเป็นการซ้ำเติมสถานการณ์ให้รุนแรงยิ่งขึ้น

๙. เรียกร้องให้วุฒิสภา และสภาผู้แทนราษฎรกำหนดให้การปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชนจาก
 การใช้สื่อที่ไม่เหมาะสม และส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อเป็นวาระสำคัญของรัฐสภา เพื่อไม่ให้เกิดปัญหาภัย
 จากการใช้สื่อที่ก่อกวนและบ่อนทำลายทรัพยากรบุคคล ครอบครัว และสังคมไปมากกว่านี้

ข้อเสนอเพิ่มเติม มีดังนี้

๑. การจัดทำหลักสูตรรู้เท่าทันสื่อ และผลักดันให้ใช้ได้จริง
๒. การผลักดันกฎหมายเกี่ยวกับสื่อออนไลน์
๓. การนำแนวปฏิบัติสำหรับสื่อขององค์กรวิชาชีพสื่อมาใช้บังคับ
๔. ส่งเสริมให้เกิดเครือข่ายภาคพลเมืองในการเฝ้าระวังภัยจากสื่ออย่างเข้มแข็ง และกว้างขวาง
๕. การมีศูนย์ข้อมูลด้านการสร้างการรู้เท่าทันสื่อระดับชาติที่ถูกต้องเชื่อถือได้ ทันต่อสถานการณ์
 ครอบคลุมทุกมิติ และเข้าถึงได้ง่าย



นายทวี เสริมภักดีกุล รองอธิบดีกรมส่งเสริมการปกครองท้องถิ่น ได้นำเสนอข้อมูล สรุปสาระสำคัญได้ ดังนี้

ภารกิจ อำนาจ และหน้าที่ขององค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น

๑. ตามมาตรา ๒๕๐ ของรัฐธรรมนูญแห่งราชอาณาจักรไทย พุทธศักราช ๒๕๖๐ กำหนดให้ องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นมีหน้าที่และอำนาจดูแลและจัดทำบริการสาธารณะและกิจกรรมสาธารณะเพื่อ ประโยชน์ของประชาชนในท้องถิ่นตามหลักการพัฒนาอย่างยั่งยืน รวมทั้งส่งเสริมและสนับสนุนการจัดการ การศึกษาให้แก่ประชาชนในท้องถิ่น ทั้งนี้ ตามที่กฎหมายบัญญัติ

๒. พระราชบัญญัติองค์การบริหารส่วนจังหวัด (ฉบับที่ ๕) พ.ศ. ๒๕๖๒ มาตรา ๒๐ (๗ ตรี) กำหนดให้องค์การบริหารส่วนจังหวัดมีอำนาจหน้าที่ในการจัดการ ส่งเสริมและสนับสนุนการจัดการศึกษา รวมทั้งการจัดการหรือสนับสนุนการดูแลและพัฒนาเด็กเล็ก”

๓. พระราชบัญญัติเทศบาล (ฉบับที่ ๑๔) พ.ศ. ๒๕๖๒ มาตรา ๒๐ (๖) กำหนดให้องค์กรปกครอง ส่วนท้องถิ่นมีอำนาจหน้าที่ในการจัดการ ส่งเสริมและสนับสนุนการจัดการศึกษา ศาสนา และการ ฝึกอบรมให้แก่ประชาชน รวมทั้งการจัดการหรือสนับสนุนการดูแลและพัฒนาเด็กเล็ก

๔. พระราชบัญญัติสภาตำบลและองค์การบริหารส่วนตำบล (ฉบับที่ ๗) พ.ศ. ๒๕๖๒ และมาตรา ๒๐ (๕) กำหนดให้องค์การบริหารส่วนตำบลมีอำนาจหน้าที่ในการจัดการ ส่งเสริมและสนับสนุนการจัดการ การศึกษา ศาสนา วัฒนธรรมและการฝึกอบรมให้แก่ประชาชน รวมทั้งการจัดการหรือสนับสนุนการดูแล และพัฒนาเด็กเล็กตามแนวทางที่เสนอแนะจากกองทุนเพื่อความเสมอภาคทางการศึกษา

๕. พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. ๒๕๔๒ แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ ๒) พ.ศ. ๒๕๔๕ และ (ฉบับที่ ๓) พ.ศ. ๒๕๕๓ มาตรา ๔๑ กำหนดให้องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นมีสิทธิจัดการศึกษาใน ระดับใดระดับหนึ่งหรือทุกระดับตามความพร้อม ความเหมาะสม และความต้องการภายในท้องถิ่น

ข้อมูลการจัดการศึกษาขององค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น

๑. สถานศึกษาสังกัดองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น

๑.๑ สถานศึกษา จำนวน ๑,๗๑๕ แห่ง

๑.๒ ศูนย์พัฒนาเด็กเล็ก จำนวน ๑๘,๗๘๙ แห่ง

๑.๓ วิทยาลัยอาชีวศึกษา จำนวน ๑๐ แห่ง

๒. นักเรียนสังกัดองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น

๒.๑ นักเรียนในโรงเรียน จำนวน ๗๒๓,๖๑๗ คน

๒.๒ เด็กเล็กในศูนย์พัฒนาเด็กเล็ก จำนวน ๗,๗๘๙,๖๖๙ คน

บทบาทการดำเนินการในการเสริมสร้างการเรียนรู้เท่าทันสื่อสำหรับเด็กและเยาวชนขององค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น

๑. ด้านการรู้เท่าทันสื่อ มีโครงการโรงเรียนพอเพียงท้องถิ่น และโครงการเสริมสร้างคุณธรรมและจริยธรรมในสถานศึกษาสังกัดองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น

๒. ด้านการสร้างพื้นที่สร้างสรรค์ มีโครงการพัฒนาและปรับปรุงห้องสมุดโรงเรียน และส่งเสริมให้องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นมีที่อ่านหนังสือตามโครงการ “ที่อ่านหนังสือท้องถิ่นรักการอ่าน”

๓. ด้านหลักสูตรการจัดการเรียนการสอน มีหลักสูตรต้านทุจริตศึกษา (Anti-Corruption Education) มีการจัดกิจกรรมในหลักสูตร “โตไปไม่โกง” และมีการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนที่ส่งเสริมให้นักเรียนได้เรียนรู้การเสริมสร้างวัฒนธรรมทางการเมืองในระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข

๔. ด้านกิจกรรมพัฒนาเด็กและเยาวชน มีโครงการจัดการศึกษาแก่เด็กด้อยโอกาส โครงการจัดงานด้านพัฒนาเด็กและเยาวชน และโครงการจัดการแข่งขันกีฬานักเรียนองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น

แนวทางการเสริมสร้างการเรียนรู้เท่าทันสื่อสำหรับเด็กและเยาวชน แบ่งเด็กออกเป็น ๓ ระดับ ดังนี้

๑. เด็กปฐมวัย

๒. เด็กและเยาวชนในระบบโรงเรียน

๓. เด็กและเยาวชนนอกระบบโรงเรียน

นโยบายเน้นหนักของกรมส่งเสริมการปกครองท้องถิ่นระดับปฐมวัย

กรมส่งเสริมการปกครองท้องถิ่นมีนโยบายในการส่งเสริมและสนับสนุนศูนย์พัฒนาเด็กเล็กขององค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นให้มีมาตรฐานและคุณภาพ โดยดำเนินโครงการ “ส่งเสริมการเรียนรู้เด็กปฐมวัย ท้องถิ่นไทย ผ่านการเล่น” ตามแนวทางเล่นตามรอยพระยุคลบาท ร่วมกับสำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (สสส.) และมูลนิธิสนมเด็กเล่นสร้างปัญญา ซึ่งเป็นการดำเนินการร่วมกันระหว่างชาวบ้าน วัด และโรงเรียน ตามหลักบวร มีเป้าหมายดำเนินการอย่างน้อยจังหวัดละ ๑ แห่ง เพื่อให้เด็กได้เรียนในห้องเรียนธรรมชาติ และสมองจะได้รับการพัฒนาทั้งทางอารมณ์ สังคม สติปัญญา ร่างกาย และฮอริโมน โดยมีผลการดำเนินการไปแล้ว จำนวน ๔,๕๐๙ แห่ง

การเสริมสร้างการเรียนรู้เท่าทันสื่อสำหรับเด็กและเยาวชนในระบบโรงเรียน มีดังนี้

๑. โครงการโรงเรียนพอเพียงท้องถิ่น

๒. โครงการเสริมสร้างคุณธรรมและจริยธรรมในสถานศึกษาสังกัดองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น

๓. โครงการพัฒนาและปรับปรุงห้องสมุดโรงเรียน

๔. โครงการรณรงค์การป้องกันยาเสพติดในสถานศึกษา

๕. โครงการจัดการแข่งขันกีฬานักเรียนองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น

๖. หลักสูตรต้านทุจริตศึกษา (Anti-Corruption Education)

๗. การจัดกิจกรรมในหลักสูตร “โตไปไม่โกง”

๘. จัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนที่ส่งเสริมให้นักเรียนได้เรียนรู้การเสริมสร้างวัฒนธรรมทางการเมือง
 ในระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข

๙. โครงการจัดการศึกษาแก่เด็กด้อยโอกาส

๑๐. โครงการสร้างภูมิคุ้มกันยาเสพติดเด็กและเยาวชนนอกสถานศึกษา

๑๑. ส่งเสริมให้องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นมีที่อ่านหนังสือตามโครงการ “ที่อ่านหนังสือท้องถิ่นรัก
 การอ่าน”

ตัวอย่างความสำเร็จ

๑. ยูเนสโกประกาศให้เทศบาลนครเชียงรายเป็นเมืองแห่งการเรียนรู้แห่งแรกของประเทศไทย

๒. อุทยานการเรียนรู้ปัตตานี

๓. ลูกเสือท้องถิ่นไทย

๔. การแข่งขันกีฬานักเรียนองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นแห่งประเทศไทย

๕. โรงเรียนพอเพียงท้องถิ่น



ดร.สุดารัตน์ พงศ์อัมพรไกววัล ผู้อำนวยการกองเฝ้าระวังทางวัฒนธรรม กระทรวงวัฒนธรรม ได้นำเสนอข้อมูล สรุปสาระสำคัญได้ ดังนี้ กระทรวงวัฒนธรรม โดยกองเฝ้าระวังทางวัฒนธรรม เป็นกลไก สนับสนุนการพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์การเฝ้าระวังความไม่เหมาะสมของสื่อทุกประเภท รวมทั้ง สร้างภูมิคุ้มกันให้กับเด็กและเยาวชน และประชาชนทั่วไปด้วย ผ่านกระบวนการต่าง ๆ ในการทำงาน และมีหน้าที่ศึกษาวิเคราะห์และวิจัยสถานการณ์กระแสต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในสังคม เป็นศูนย์กลางในการแจ้ง ความไม่เหมาะสมต่าง ๆ ผ่านสายด่วน ๑๗๖๕ (สายด่วนทางวัฒนธรรม) ซึ่งเชื่อมโยงกับสายด่วน ๑๓๐๐ ของกระทรวงการพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์ และสายด่วน ๑๓๒๓ ของกรมสุขภาพจิต กระทรวงสาธารณสุข ในช่วงสถานการณ์การแพร่ระบาดของเชื้อไวรัสโคโรนา ๒๐๑๙ (Covid-19)

กองเฝ้าระวังทางวัฒนธรรมมีการขับเคลื่อนงานพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์ตามระเบียบ สำนักงานรัฐมนตรีว่าด้วยคณะกรรมการพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์แห่งชาติ พ.ศ. ๒๕๕๑ เนื่องจากคณะกรรมการฯ สามารถเสนอนโยบายให้กับคณะรัฐมนตรีได้ นอกจากนี้ ยังมีคณะกรรมการ พัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์ระดับจังหวัด ซึ่งสามารถถ่ายทอดนโยบายและแนวทางการปฏิบัติลงไป

ถึงระดับพื้นที่ได้ จึงเป็นที่มาของการจัดทำร่างแผนปฏิบัติการด้านการพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์ ระยะที่ ๑ พ.ศ. ๒๕๖๓ - ๒๕๖๕ ขึ้น ขณะนี้ร่างแผนฯ ดังกล่าวได้ถูกเสนอไปยังคณะรัฐมนตรีเพื่อพิจารณาแล้ว และสำนักงานเลขาธิการคณะรัฐมนตรี (สลค.) ได้เวียนไปยังหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง เพื่อให้ข้อคิดเห็น ซึ่งถ้าแผนดังกล่าวได้รับความเห็นชอบเป็นที่เรียบร้อยแล้วจะเป็นอีกเครื่องมือหนึ่งในการขับเคลื่อนงานด้านการพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์ เป็นการวางรากฐานการพัฒนาคนให้มีความสมบูรณ์เพราะว่า ในแผนฉบับดังกล่าว นอกจากเป็นเรื่องการพัฒนาสื่อแล้วยังมีเรื่องที่สำคัญงานสภาพพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติได้ให้ข้อเสนอแนะว่าจะต้องบรรจุเรื่องจรรยาบรรณของสื่อไว้ด้วย สำหรับวิสัยทัศน์ของแผนนี้คือ มุ่งเน้นสื่อที่มีคุณภาพสูงภายใต้หลักแห่งคุณธรรมและจริยธรรม ประชาชนใช้สื่ออย่างสร้างสรรค์ รู้เท่าทัน ก่อให้เกิดสังคมแห่งการเรียนรู้บนพื้นฐานของวัฒนธรรมที่ดีงาม สิ่งที่ยกเผ่าระวังทางวัฒนธรรมที่ดำเนินการมาโดยตลอดนอกจากเรื่องของการให้ความรู้กับเด็กและเยาวชนอย่างต่อเนื่องเป็นประจำทุกปีในเรื่องของการรู้เท่าทันสื่อ โดยการอบรมเด็กและเยาวชน และประชาชนทั่วไปผ่านกิจกรรมต่าง ๆ เช่น กิจกรรมอบรม กิจกรรมการประกวดร้องเพลง เป็นต้น เพื่อที่จะดึงเด็กและเยาวชนเข้ามาร่วมกิจกรรมละเว้นการใช้เวลาว่างที่ไม่ก่อให้เกิดประโยชน์ ซึ่งที่ผ่านมามีเด็กและเยาวชนเข้าร่วมกิจกรรมเป็นจำนวนมาก ขณะเดียวกันมีการคัดเลือกเด็กและเยาวชนจากทั่วประเทศเพื่อเข้ารับรางวัลน้อง ๆ เด็กดี วัฒนธรรมวินิตเป็นประจำทุกปีเนื่องในวันเด็กแห่งชาติ และเด็กและเยาวชนที่มีผลการดำเนินงานหรือเป็นผู้ช่วยเหลือสังคมทางวัฒนธรรมก็จะได้รับการคัดเลือกให้เป็นผู้ทำคุณประโยชน์ด้านเยาวชน โดยขับเคลื่อนงานโดยการให้ความรู้แก่เด็กและเยาวชนอย่างต่อเนื่อง รวมถึงการให้เครื่องเชิดชูเกียรติ ขณะเดียวกันก็เป็นการเผ่าระวังความไม่เหมาะสมผ่านเครือข่ายทั่วประเทศ นอกจากนี้ กองเผ่าระวังทางวัฒนธรรมยังมีการขับเคลื่อนงานด้วยมิติแห่งวัฒนธรรม อาทิ ในระดับชุมชนจะมีบ้าน วัด โรงเรียนช่วยดูแลเด็กและเยาวชน โดยมีชุมชนคุณธรรมน้อมนำหลักปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียงทั่วประเทศ ๒๐,๐๐๐ แห่ง ซึ่งมีการประสานงานที่เข้มแข็ง สาเหตุที่ให้ความสำคัญกับชุมชนคือ ถ้าเด็กและเยาวชนมีกิจกรรมร่วมกับครอบครัวก็จะไม่ไปใช้เวลาว่างกับกิจกรรมอื่นที่ไม่ก่อให้เกิดประโยชน์



ดร.รัตนา แสงบัวเผื่อน ผู้อำนวยการสำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (สพฐ.) กระทรวงศึกษาธิการ ได้นำเสนอข้อมูล สรุปสาระสำคัญได้ ดังนี้

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานมีบทบาทเกี่ยวกับการรู้เท่าทันสื่อเกี่ยวกับการพัฒนาผู้เรียนให้รู้เท่าทันสื่อ ๓ เรื่อง ประกอบด้วย ๑) บรรจุในหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานที่ทุกสังกัดที่จัดการศึกษาในระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานต้องใช้หลักสูตรที่ สพฐ. ได้กำหนดขึ้น ๒) ส่งเสริมการจัดการเรียนรู้ และ ๓) ป้องกันและเฝ้าระวัง

การรู้เท่าทันสื่อในหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน แบ่งออกได้ ดังนี้

- หลักสูตรในระดับประถมศึกษาชั้นปีที่ ๑ จะมีการใช้เทคโนโลยีอย่างปลอดภัย รู้จักข้อมูลส่วนตัว อันตรายจากการเผยแพร่ข้อมูลและไม่บอกข้อมูลส่วนตัวกับบุคคลอื่น ยกเว้นผู้ปกครองหรือครู

- หลักสูตรในระดับประถมศึกษาชั้นปีที่ ๒ จะมีการใช้เทคโนโลยีอย่างปลอดภัย รู้จักข้อมูลส่วนตัว อันตรายจากการเผยแพร่ข้อมูลและไม่บอกข้อมูลส่วนตัวกับบุคคลอื่น ยกเว้นผู้ปกครองหรือครู

- หลักสูตรในระดับประถมศึกษาชั้นปีที่ ๓ จะมีการใช้เทคโนโลยีอย่างปลอดภัย ปฏิบัติตามข้อตกลงในการใช้อินเทอร์เน็ต การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศอย่างปลอดภัย (การปกป้องข้อมูลส่วนตัว) การขอความช่วยเหลือจากครูหรือผู้ปกครองเมื่อพบข้อมูลหรือบุคคลที่ทำให้ไม่สบายใจ การปฏิบัติตนตามข้อตกลงในการใช้อินเทอร์เน็ตจะทำให้ไม่เกิดความเสียหายต่อตนเองและผู้อื่น ไม่ว่าจะเป็นการไม่ใช้คำหยาบคาย ล้อเลียน ด่าทอ และทำให้ผู้อื่นเสียหายหรือเสียใจ ข้อดีและข้อเสียในการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร

- หลักสูตรในระดับประถมศึกษาชั้นปีที่ ๔ จะมีการใช้อินเทอร์เน็ตค้นหาความรู้และประเมินความน่าเชื่อถือของข้อมูล การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศอย่างปลอดภัย เข้าใจสิทธิและหน้าที่ของตน เคารพในสิทธิของผู้อื่น แจ้งผู้เกี่ยวข้องเมื่อพบข้อมูลหรือบุคคลที่ไม่เหมาะสม การประเมินความน่าเชื่อถือของข้อมูล การใช้เทคโนโลยีอย่างปลอดภัย เข้าใจสิทธิและหน้าที่ของตน เคารพในสิทธิของผู้อื่น เช่น ไม่สร้าง ความเท็จและส่งให้ผู้อื่น ไม่สร้างความเดือดร้อนต่อผู้อื่น ไม่เข้าใจถึงข้อมูลส่วนตัวของผู้อื่นโดยไม่ได้รับ อนุญาต การสื่อสารอย่างมีมารยาทและรู้จักกาลเทศะ และการปกป้องข้อมูลส่วนตัว

- หลักสูตรในระดับประถมศึกษาชั้นปีที่ ๕ จะมีการใช้อินเทอร์เน็ตค้นหาข้อมูล ติดต่อสื่อสาร และทำงานร่วมกัน ประเมินความน่าเชื่อถือของข้อมูล การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศอย่างปลอดภัย เข้าใจ สิทธิและหน้าที่ของตน เคารพในสิทธิของผู้อื่น แจ้งผู้เกี่ยวข้องเมื่อพบข้อมูลหรือบุคคลที่ไม่เหมาะสม การประเมินความน่าเชื่อถือของข้อมูล ข้อมูลที่ดีต้องมีรายละเอียดครบทุกด้าน อันตรายจากการใช้งาน และอาชญากรรมทางอินเทอร์เน็ต และมารยาทในการติดต่อสื่อสารผ่านอินเทอร์เน็ต

- หลักสูตรในระดับประถมศึกษาชั้นปีที่ ๖ จะมีการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศทำงานร่วมกันอย่าง ปลอดภัย เข้าใจสิทธิและหน้าที่ของตนเอง เคารพสิทธิของผู้อื่น แจ้งผู้เกี่ยวข้องเมื่อพบข้อมูลหรือ บุคคลที่ไม่เหมาะสม อันตรายจากการใช้งานและอาชญากรรมทางอินเทอร์เน็ต แนวทางการป้องกัน วิธีกำหนดรหัสผ่าน การกำหนดสิทธิการใช้งาน (สิทธิในการเข้าถึง) แนวทางการตรวจสอบและป้องกัน ไวรัส และอันตรายจากการติดตั้งซอฟต์แวร์ที่อยู่บนอินเทอร์เน็ต

- หลักสูตรในระดับมัธยมศึกษาชั้นปีที่ ๑ จะมีการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศอย่างปลอดภัย ใช้สื่อและแหล่งข้อมูลตามข้อกำหนดและข้อตกลง ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศอย่างปลอดภัย เช่น การปกป้องความเป็นส่วนตัวและอัตลักษณ์ เป็นต้น การจัดการอัตลักษณ์ เช่น การตั้งรหัสผ่าน การป้องกันข้อมูลส่วนตัว เป็นต้น การพิจารณาความเหมาะสมของเนื้อหา เช่น ละเมิดความเป็นส่วนตัวของผู้อื่น อนาคตวิจารณ์ผู้อื่นอย่างหยาบคาย เป็นต้น และข้อตกลง ข้อกำหนดในการสื่อสารหรือแหล่งข้อมูล

- หลักสูตรในระดับมัธยมศึกษาชั้นปีที่ ๒ จะมีการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศอย่างปลอดภัย มีความรับผิดชอบ สร้างและแสดงสิทธิในการเผยแพร่ผลงาน ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศอย่างปลอดภัยโดยเลือกแนวทางปฏิบัติเมื่อพบเนื้อหาที่ไม่เหมาะสม เช่น แจ้งรายงานผู้เกี่ยวข้อง ป้องกันการเข้ามาของข้อมูลที่ไม่เหมาะสม ไม่ตอบโต้ ไม่เผยแพร่ เป็นต้น การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศอย่างมีความรับผิดชอบ เช่น ตระหนักถึงผลกระทบในการเผยแพร่ข้อมูล เป็นต้น การสร้างและแสดงสิทธิความเป็นเจ้าของผลงาน และการกำหนดสิทธิการใช้ข้อมูล

- หลักสูตรในระดับมัธยมศึกษาชั้นปีที่ ๓ จะมีการประเมินความน่าเชื่อถือของข้อมูล วิเคราะห์สื่อและผลกระทบจากการใช้ข้อมูลข่าวสารที่ผิด เพื่อการใช้งานอย่างรู้เท่าทัน ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศอย่างปลอดภัยและมีความรับผิดชอบต่อสังคม ปฏิบัติตามกฎหมายเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ ใช้ลิขสิทธิ์ของผู้อื่นโดยชอบธรรม การประเมินความน่าเชื่อถือของข้อมูล การสืบค้น หาแหล่งต้นตอของข้อมูล เหตุผลวิบัติ (Logical Fallacy) ผลกระทบจากข่าวสารที่ผิดพลาด การรู้เท่าทันสื่อ ใช้เทคโนโลยีอย่างปลอดภัย เช่น การทำธุรกรรมออนไลน์ การซื้อสินค้าออนไลน์ เป็นต้น การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศอย่างรับผิดชอบ เช่น ไม่สร้างข่าวลวง เป็นต้น กฎหมายเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ และการใช้ลิขสิทธิ์ของผู้อื่นโดยชอบธรรม

- หลักสูตรในระดับมัธยมศึกษาชั้นปีที่ ๔ - ๖ จะมีการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศในการนำเสนอและแบ่งปันข้อมูลอย่างปลอดภัย มีจริยธรรม และวิเคราะห์การเปลี่ยนแปลงเทคโนโลยีสารสนเทศที่มีผลต่อการดำเนินชีวิต อาชีพ สังคม และวัฒนธรรม การนำเสนอและแบ่งปันข้อมูลอย่างปลอดภัย จริยธรรมในการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ และเทคโนโลยีเกิดใหม่ แนวโน้มในอนาคตและการเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยี

การส่งเสริมการจัดการเรียนรู้

สพฐ. และสถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี (สสวท.) จัดอบรมวิทยากรแกนนำและครู เพื่อสร้างความเข้าใจหลักสูตรแกนกลางและแนวทางการจัดการเรียนรู้ และร่วมมือกับมูลนิธิครูดีของแผ่นดินและบริษัท กูเกิล (ประเทศไทย) จำกัด จัดทำหลักสูตร BE Internet Awesome การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างสร้างสรรค์และปลอดภัย ซึ่งประกอบด้วย ๑) Be Internet Smart คิดก่อนแชร์ ๒) Be Internet Alert ไม่ตกหลุมพรางกลลวง ๓) Be Internet Strong เก็บข้อมูลไว้เป็นความลับ ๔) Be Internet Kind เป็นคนดีเท่าจะตาย และ ๕) Be Internet Brave สงสัยเมื่อไร ก็ถามได้เลย

การป้องกันและแก้ไขปัญหา

สพฐ. ได้จัดทำคู่มือการคุ้มครองและช่วยเหลือเด็กนักเรียน โดยมีการกำหนดแนวทางป้องกันและแนวทางการช่วยเหลือกรณีเด็กติดเกม อินเทอร์เน็ต และเล่นการพนัน กรณีภาวะจิตเวช และกรณีความรุนแรง



นางสาวรัตนา จรูญศักดิ์สิทธิ์ นักวิชาการคอมพิวเตอร์ชำนาญการพิเศษ สำนักงานคณะกรรมการดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ได้นำเสนอข้อมูล สรุปสาระสำคัญได้ ดังนี้

ในอดีตที่ผ่านมากระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร ซึ่งเป็นชื่อเดิมของกระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคมในปัจจุบัน มีบทบาทในเรื่องของการเสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อสำหรับเด็กและเยาวชนมาโดยตลอด เช่น โครงการลูกเสือไซเบอร์ การจัดทำแนวทางการป้องกันและส่งเสริมการตระหนักรู้ของเด็กและเยาวชนจากภัยออนไลน์ การจัดทำกรอบความร่วมมือในการปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชนจากสื่อดิจิทัลในกลุ่มประเทศอาเซียน การจัดทำข้อเสนอแนะเชิงนโยบายเพื่อยกระดับสังคมดิจิทัลอย่างมีคุณภาพ โดยเน้นการแก้ไขปัญหาการกลั่นแกล้งในโลกออนไลน์ (Cyber Bullying) แต่ปัจจุบันกระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคมได้เปลี่ยนบทบาทจากการปฏิบัติเป็นการกำหนดในเชิงนโยบายแทน

สำนักงานคณะกรรมการเพื่อเศรษฐกิจและสังคมได้จัดทำตัวชี้วัดการรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศตามกรอบ ขององค์การศึกษา วิทยาศาสตร์และวัฒนธรรมแห่งสหประชาชาติ (The United Nations Educational , Scientific and Cultural Organization : UNESCO) ซึ่งได้กำหนดสมรรถนะหลักของการรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศ ๓ ด้าน ประกอบด้วย ๑) การเข้าถึง (การนิยาม การค้นหา/ระบุตำแหน่ง การเข้าถึง เนื้อหาสื่อ การค้นคืน/ถือครอง) ๒) การประเมิน (การเข้าใจ การประเมินผล การประเมินคุณค่า การจัดระบบ) และ ๓) การสร้าง (การสร้างสรรค์ การสื่อสาร (เนื้อหาสื่อ) การมีส่วนร่วม การเฝ้าสังเกต) นอกจากนี้ การสำรวจการรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศแล้ว สำนักงานคณะกรรมการดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคมยังสำรวจสถานภาพความเข้าใจดิจิทัลผ่านตัวชี้วัด (Digital Literacy) ของประชาชนด้วย โดยแบ่งออกเป็น ๔ หัวข้อ คือ ๑) สิทธิและความรับผิดชอบ ๒) การเข้าถึงสื่อดิจิทัล ๓) การสื่อสารยุคดิจิทัล ๔) แนวปฏิบัติในสังคมดิจิทัล ๕) การรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศ ๖) ความปลอดภัยยุคดิจิทัล ๗) กฎหมายดิจิทัล ๘) ดิจิทัลคอมเมอร์ซ และ ๙) สุขภาพดียุคดิจิทัล โดยมีเกณฑ์ประเมินคะแนน แบ่งออกเป็น ระดับดีมาก ระดับดี ระดับพื้นฐาน และระดับปรับปรุง

ผลการสำรวจสถานภาพการรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศของประเทศไทย ประจำปี พ.ศ. ๒๕๖๒ องค์ประกอบที่ ๑ การเข้าถึง ร้อยละ ๗๒.๗ ระดับดี องค์ประกอบที่ ๒ การประเมิน ร้อยละ ๖๖.๑ ระดับดี และองค์ประกอบที่ ๓ การสร้าง ร้อยละ ๖๕.๗ ระดับดี รวมทั้งประเทศคะแนนเฉลี่ยร้อยละ ๖๘.๑ ระดับดี

ผลการสำรวจสถานภาพการเข้าใจดิจิทัลของประเทศไทย ประจำปี พ.ศ. ๒๕๖๒ สิทธิและความรับผิดชอบ ร้อยละ ๖๓.๘ ระดับพื้นฐาน การเข้าถึงสื่อดิจิทัล ร้อยละ ๖๓.๘ ระดับพื้นฐาน การสื่อสารยุค

ดิจิทัล ร้อยละ ๖๙.๓ ระดับดี แนวปฏิบัติในสังคมดิจิทัล ร้อยละ ๗๐.๙ ระดับดี การรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศ ร้อยละ ๖๘.๑ ระดับดี ความปลอดภัยยุคดิจิทัล ร้อยละ ๕๖.๖ ระดับพื้นฐาน กฎหมายดิจิทัล ร้อยละ ๕๒.๑ ระดับพื้นฐาน ดิจิทัลคอมเมอร์ซ ร้อยละ ๕๙.๘ ระดับพื้นฐาน และสุขภาพศึกษาดิจิทัล ร้อยละ ๖๕.๓ ระดับดี รวมทั้งประเทศคะแนนเฉลี่ยร้อยละ ๖๔.๕ ระดับพื้นฐาน

ภูมิประชากรศาสตร์ผู้ตอบแบบสำรวจ (Demographic Data) ผู้ตอบแบบสำรวจ ๑๒,๓๗๔ คน แบ่งเป็นผู้หญิง ๖,๕๗๘ คน ผู้ชาย ๕,๗๙๖ คน โดยแบ่งจำแนกตามกลุ่ม ประกอบด้วย ๑) Baby Boomers (เกิด พ.ศ. ๒๔๘๙ - ๒๕๐๗) Gen X (เกิด พ.ศ. ๒๕๐๘ - ๒๕๒๒) Gen Y (เกิด พ.ศ. ๒๕๒๓ - ๒๕๔๐) และ Gen Z (เกิดหลัง พ.ศ. ๒๕๔๑) สำหรับ Baby Boomers จะเท่ากับ Gen Y คือ เรียนรู้จากคนใกล้ตัว ใช้เพื่อความบันเทิงและติดต่อสื่อสาร มีทัศนคติ มีกิจกรรมง่าย ๆ และทำให้ไม่ระมัดระวังการใช้สื่อ สถานภาพการรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศและการเข้าใจดิจิทัลจังหวัดอัจฉริยะ ผลจากการสำรวจข้อมูล เพศ การศึกษา ช่วงวัย อาชีพ พื้นที่ ๗๗ จังหวัด จังหวัดละอย่างน้อย ๔๐๐ ตัวอย่าง รวมจำนวนไม่น้อยกว่า ๓๐,๘๐๐ ตัวอย่าง สำหรับจังหวัดอัจฉริยะ ประกอบด้วย จังหวัดเชียงใหม่ กรุงเทพมหานคร จังหวัดราชบุรี จังหวัดขอนแก่น จังหวัดนครราชสีมา จังหวัดฉะเชิงเทรา จังหวัดชลบุรี จังหวัดระยอง จังหวัดภูเก็ต และจังหวัดสงขลา



นางสาวเข็มพร วิรุณราพันธ์ ผู้จัดการสถาบันสื่อเด็กและเยาวชน ได้นำเสนอข้อมูล สรุปสาระสำคัญได้ ดังนี้

เรื่องของการรู้เท่าทันสื่อมิใช่เรื่องของเด็กแต่เพียงอย่างเดียว แต่หมายรวมถึงผู้ใหญ่ ครู บิดามารดา ผู้สูงอายุด้วย การที่จะสอนเด็กให้รู้เท่าทันสื่อจะต้องพิจารณาถึงสังคมโดยภาพรวมด้วย จะเห็นได้ว่า เรื่องการรู้เท่าทันสื่อจะประกอบด้วย สื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล ซึ่งมีได้หมายความแต่เพียงการคิดและวิเคราะห์ถึงปัญหาและโทษเท่านั้น แต่รวมถึงเรื่องของการเข้าถึงการใช้ประโยชน์และนำสิ่งเหล่านั้นมาสร้างสรรค์สังคมได้ ซึ่งในต่างประเทศมองเรื่อง MIDL เป็นเรื่องของการอ่านออกเขียนได้ กล่าวคือ อ่านสื่อได้และใช้สื่อเป็น รวมถึงเป็นเครื่องมือทักษะอย่างหนึ่งของพลเมืองที่จะสร้างสังคมประชาธิปไตยที่ทุกคนต้องการและสามารถเข้าถึงข่าวสารที่ความรู้ต่าง ๆ ได้ ดังนั้น การพิจารณาถึงสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล จึงมิใช่การมองในมิติของการป้องกันเท่านั้น แต่ควรมองในมิติของการสร้างสรรค์ด้วย ซึ่งจะช่วยให้สังคมแห่งการเรียนรู้เปลี่ยนระบบของการศึกษาที่เป็นการศึกษาแบบตลอดชีวิต การศึกษานอกห้องเรียน จะเห็นได้ว่าในช่วยสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา ๒๐๑๙ (COVID-19) การศึกษามีได้

อยู่แต่ภายในห้องเรียน แต่เรียนผ่านการศึกษาทางไกลหรือสื่อออนไลน์ ฉะนั้น การจะทำให้วัฒนธรรมการสื่อสารกลายเป็นวัฒนธรรมแบบสร้างสรรค์ได้จะต้องมีการสร้างระบบการสื่อสารอย่างสร้างสรรค์ตั้งแต่เด็กที่อยู่ในครอบครัวหรืออยู่ในศูนย์เด็กเล็ก ดังนั้น เรื่องของฐานข้อมูลและการสร้างตัวบ่งชี้ให้ทุกหน่วยงานในสังคมพิจารณาเห็นถึงประโยชน์ร่วมกันจึงเป็นเรื่องที่สำคัญ มิใช่มองแต่เพียงเรื่องของการออกกฎหมายหรือการปกป้องคุ้มครองเป็นหลัก ซึ่งอาจจะทำให้มองข้ามมิติของการมีส่วนร่วมหรือการทำให้เกิดวัฒนธรรมการสื่อสารแบบสร้างสรรค์

สำนักงานคณะกรรมการกิจการกระจายเสียง กิจการโทรทัศน์ และกิจการโทรคมนาคมแห่งชาติ (กสทช.) ได้เคยเชิญผู้เชี่ยวชาญจากทั่วโลกมาหารือร่วมกันพบว่า การศึกษาในอนาคตเป็นเรื่องเดียวกับ MIDL มิใช่การเรียนที่มีครูกับนักเรียนอยู่ภายในห้องเรียนเท่านั้น การศึกษาจะไร้ขอบเขต และบุคคลใดก็ตามที่สามารถใช้สื่อสารสนเทศและดิจิทัลอย่างสร้างสรรค์และมีส่วนร่วม เข้าถึงและใช้ประโยชน์ได้ก็จะเป็นบุคคลที่เข้าถึงการศึกษาได้มากกว่าบุคคลที่ไม่สามารถเข้าถึงสื่อเหล่านั้นได้เลย ซึ่งอาจจะก่อให้เกิดความเหลื่อมล้ำเกิดขึ้นในสังคมเพิ่มมากขึ้น ฉะนั้น ตัวบ่งชี้ในสังคมจะต้องมองในหลายมิติมากทั้งทางด้านการศึกษา วัฒนธรรมการสื่อสารอย่างสร้างสรรค์ การไม่ใช้ความรุนแรง การที่จะอยู่ร่วมกับบุคคลอื่น การมองเคารพสิทธิของบุคคลอื่น จะเห็นได้ว่า สิ่งเหล่านี้เป็นเรื่องเดียวกันทั้งหมด มิเช่นนั้นจะยังมีเรื่องของกรกัณฑ์แก่งรังแกผู้อื่น มีการสร้างความเกลียดชัง ซึ่งเป็นอคติและวัฒนธรรมที่ซ่อนอยู่ในสังคม ดังนั้น ถ้าไม่มีการเรียนรู้และการสื่อสารวัฒนธรรมแบบใหม่ที่อยู่ร่วมกับคนอื่น สื่อก็ยังเป็นเครื่องมือถ่ายทอดความรุนแรง ความโกรธ ความเกลียด และความเอาเปรียบในการกัณฑ์แก่งกันอยู่ เพราะฉะนั้น จะต้องมีการขับเคลื่อนเชิงสังคมและมีตัวบ่งชี้ระดับสังคมว่าจะสร้างสังคมแบบใด เช่น มีหลักสูตรการศึกษาทุกระดับ มีศูนย์การเรียนรู้ในระดับชุมชนโดยมอบหมายหรือกระจายให้ชุมชนเป็นผู้รับผิดชอบ แทนที่คณะกรรมการระดับชาติ เพื่อที่จะให้เด็ก ชุมชน และเครือข่ายภาคสังคมเข้ามามีส่วนร่วมเพิ่มมากขึ้น เพื่อเกิดการกระจายแนวปฏิบัติให้เกิดขึ้นจริง

ปัจจุบันหน่วยงานภาครัฐมีความพยายามที่จะปฏิรูปการศึกษาในรูปแบบของสมรรถนะ แต่ไม่ได้นำเรื่อง MIDL ไปไว้ในสมรรถนะหลัก จะเห็นได้ว่า เรื่อง MIDL เป็นเรื่องที่จะแยกออกมา ไม่ควรจะไปอยู่ภายใต้เรื่องการสร้างพลเมืองหรือเรื่องอื่น ๆ มิเช่นนั้นจะเป็นเพียงการใช้เครื่องมือหรือเป็นเรื่องของการเรียนรู้เทคนิค สำหรับเครือข่ายที่ดำเนินการเรื่องเด็กจะเห็นว่าเรื่องดังกล่าวจะอยู่ในวิถีชีวิตประจำวัน หรืออยู่ในครอบครัว เช่น เรื่องของ Inclusive Play, Inclusive School, Inclusive Classroom ซึ่งเป็นการเล่นที่เคารพสิทธิ ทุกคนเข้าถึง มีส่วนร่วม อยู่ร่วมกับคนอื่นได้ในห้องเรียน ใช้สื่อวิเคราะห์อย่างเท่าทัน และสร้างสรรค์ รวมถึงการใช้สื่อเป็นส่วนหนึ่งของการสร้างชุมชน การสร้างการเรียนรู้ด้านการศึกษ การเรียนรู้ด้านเศรษฐกิจหรือชุมชนของตนเอง เด็กจะต้องได้รับการฝึกปฏิบัติ ซึ่งเด็กยังได้ลงมือปฏิบัติก็จะทำให้เด็กได้เรียนรู้เท่าทันและออกมาจากพื้นที่ดาดบหรือพื้นที่สีเทา อย่างเช่น งานวิจัยในบางประเทศพบว่า มีเด็กติดเกมน้อยมาก มีการกัณฑ์แก่งกันน้อยมาก เพราะประเทศดังกล่าวใช้สื่ออย่างสร้างสรรค์ ตั้งแต่เด็กเล็ก เป็นวัฒนธรรม เป็นกระบวนการเรียนรู้ส่วนหนึ่งของวิถีชีวิต นอกจากนี้ เรื่องการรู้เท่าทันสื่อ มิใช่ปัญหาของเด็กเท่านั้น แต่เป็นปัญหาของบิดามารดาด้วย หากวิเคราะห์มิติของความสัมพันธ์ในสังคมได้ จะพบว่า ความสัมพันธ์แบบเชิงอำนาจที่บิดามารดาจัดผิด แอบดูโทรศัพท์ ลงโทษด้วยความรุนแรงต่อบุตร

ของตนเอง จะทำให้เกิดการกีดกันบุตรของตนเองออกไปอีกโลกเหมือนอีกใบหนึ่ง แม้กระทั่งผู้สูงอายุเองก็รู้ไม่เท่าทันสื่อเช่นเดียวกัน



นายธาม เชื้อสถาปนศิริ ผู้ช่วยผู้อำนวยการฝ่ายขับเคลื่อนนโยบายและสื่อสารสาธารณะ สถาบันแห่งชาติเพื่อการพัฒนาเด็กและครอบครัว มหาวิทยาลัยมหิดล ได้ตั้งข้อสังเกต ดังนี้

ข้อเสนอต่อวุฒิสภา ๙ ข้อ

ข้อ ๑. ควรแก้ไขคำว่า “คณะกรรมการระดับชาติ” เป็น “สำนักงาน” แทน เพราะว่ คณะกรรมการมีเพียงแต่เบี้ยประชุม ไม่มีงบประมาณและมีอาคารสำนักงานเพื่อรองรับบุคลากรช่วยทำงาน ปัญหาของคณะกรรมการระดับชาติ คือ มีเพียงหน้าที่และบทบาทของการประชุม

ข้อ ๒. เห็นด้วยกับคำว่า “บุคคลแวดล้อมรอบตัวเด็ก” เพราะว่ การรู้เท่าทันสื่อจะให้เด็กรู้เท่าทันสื่อด้วยตนเองไม่ได้ ในขณะที่บิดามารดา ครู อาจารย์ ยังไม่รู้เท่าทันสื่อได้ดีพอ ฉะนั้น เรื่องสภาพแวดล้อมรอบตัวเด็กจึงเป็นเรื่องที่สำคัญ สำหรับคำว่า “MIDL” มาจากคำว่า การรู้สื่อ (Media Literacy) การรู้สารสนเทศ (Information Literacy) และทักษะความเข้าใจในการนำเครื่องมือ อุปกรณ์ และเทคโนโลยีดิจิทัลที่มีอยู่ในปัจจุบัน (Digital Literacy) จะเห็นได้ว่า ทักษะนี้จำเป็นต้องสร้างสภาพแวดล้อมให้เกิดการเรียนรู้ตลอดเวลา จึงเป็นหน้าที่ของกระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม สำนักงานคณะกรรมการกิจการกระจายเสียง กิจการโทรทัศน์ และกิจการโทรคมนาคมแห่งชาติ (กสทช.) กระทรวงการพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์ และกระทรวงศึกษาธิการจะต้องนำไปพิจารณา

ข้อ ๓ - ข้อ ๙ เห็นด้วยกับเนื้อหา

ข้อเสนอเพิ่มเติม

๑. ควรมีการพิจารณาทบทวนกฎหมายฉบับเก่า เช่น พระราชบัญญัติคุ้มครองเด็ก พ.ศ. ๒๕๔๖ พระราชบัญญัติคุ้มครองผู้ถูกกระทำด้วยความรุนแรงในครอบครัว พ.ศ. ๒๕๕๐ เป็นต้น รวมถึงการผลักดันกฎหมายร่งด่วน คือ กฎหมายว่าด้วยการคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคลทางอินเทอร์เน็ตของเด็ก (the Children’s Online Privacy Protection Act : COPPA) ซึ่งสหรัฐอเมริกาได้ออกมาใช้บังคับตั้งแต่ปี ค.ศ. ๑๙๙๘ และกฎหมายฉบับนี้เป็นมาตรฐานของสหภาพยุโรปที่ Facebook, Intragram, Youtube จะต้องปฏิบัติตามมาตรฐาน สาเหตุที่เด็กและเยาวชนไม่ได้รับการคุ้มครองเพราะว่า ประเทศไทยไม่มีกฎหมายฉบับนี้ ตัวอย่างเช่น ในต่างประเทศเมื่อมีการดาวน์โหลดแอปพลิเคชันจะปรากฏเงื่อนไขการใช้งานเป็นตัวอักษร

ขนาดเล็กและมีเนื้อหาที่ยาว ซึ่งผู้ประกอบการได้นำไปใช้ตามกฎหมาย COPPA เช่นเดียวกับมาตรฐานอุตสาหกรรม ISO ๒๖๑๐๐ Social Responsibility ที่กล่าวถึงเรื่องของการแสดงความรับผิดชอบต่อสังคมที่บริษัทข้ามชาติจะต้องถูกตรวจสอบอย่างเข้มงวด นอกจากนี้กฎหมายที่กล่าวมาข้างต้น ควรมีการทบทวนพระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ. ๒๕๕๐ ด้วย เพราะวากฎหมายฉบับนี้ใช้คำว่า “ผู้ใด” ซึ่งถ้าเด็กหมายรวมอยู่ในคำว่า “ผู้ใด” ด้วย เด็กจะต้องถูกรับโทษเช่นเดียวกับผู้ใหญ่ด้วย ซึ่งแตกต่างกับกฎหมายในต่างประเทศมีกฎหมายว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ของเด็กแยกออกมาต่างหากเนื่องจากเด็กยังไม่ได้มีการเรียนรู้หรือเป็นผู้ที่บรรลุสติภาวะตามกฎหมาย

สาระสำคัญของพระราชบัญญัติคุ้มครองเด็ก พ.ศ. ๒๕๔๖ กำหนดว่า เด็กมีสิทธิแต่สิทธินั้นจะสมบูรณ์ต่อเมื่อเด็กนั้นบรรลุสติภาวะ ๒๐ ปีบริบูรณ์ จะเห็นได้ว่า ตามอนุสัญญาว่าด้วยสิทธิเด็กที่รัฐไทยเป็นภาคีกำหนดให้เด็กที่อายุต่ำกว่า ๑๘ รัฐมีหน้าที่ปกป้องคุ้มครองเด็กโดยไม่มีเงื่อนไขอย่างเสมอภาคและเท่าเทียม

ตัวอย่าง คณะกรรมการจริยธรรมเกมของสาธารณรัฐประชาชนจีนห้ามเล่นเกมต่าง ๆ เช่น Fortnite Garena Free Fire Pokemon GO เป็นต้น ซึ่งเกมเหล่านี้สามารถดาวน์โหลดได้ทันที สำหรับประเทศไทยอายุ ๑๒ ปีขึ้นไปสามารถดาวน์โหลดได้ แต่สาธารณรัฐประชาชนจีนห้ามดาวน์โหลด จะเห็นได้ว่า เกม Pokemon GO แม้ว่าจะมีเนื้อหาที่ไม่รุนแรง แต่เป็นเรื่องความมั่นคงภายใน ส่งผลให้สาธารณรัฐประชาชนจีน สหพันธรัฐรัสเซีย และประเทศแคนาดาห้ามเล่น นอกจากนี้ ในสาธารณรัฐประชาชนจีนยังกำหนดให้เด็กที่อายุต่ำกว่า ๑๖ ปี ชำระค่าโทรศัพท์มือถือได้เพียงเดือนละ ๒๐๐ หยวนหรือ ๑,๕๐๐ บาท ส่วนเด็กที่อายุตั้งแต่ ๑๖ - ๑๘ ปี ชำระค่าโทรศัพท์มือถือได้เพียงเดือนละ ๔๐๐ หยวนหรือ ๒,๐๐๐ บาท แต่เมื่อพ้นอายุ ๑๘ ปีขึ้นไปไม่มีจำกัดค่าใช้จ่าย ดังนั้น ประเทศไทยควรกำหนดให้สถานประกอบการจำกัดหรือแบ่งประเภทซิมโทรศัพท์มือถือให้กับเด็กตามความเหมาะสม รวมถึงกำหนดให้กระทรวงสาธารณสุขไทยเรียกเก็บภาษีกับธุรกิจเกมที่ไม่เหมาะสมเป็นค่าเยียวยาทางสังคม

๒. หลักสูตรวิชารู้เท่าทันสื่อควรจะเป็นการเรียนรู้นอกระบบเช่นเดียวกับวิถีชีวิตประจำวัน รวมถึงบิดามารดาจะต้องรู้เท่าทันสื่อด้วย เนื่องจากสังคมไทยได้เข้าสู่สังคมสูงวัยและสังคมเป็นสังคมเดี่ยวหรือครอบครัวเดี่ยวหรือบิดามารดาเลี้ยงเดี่ยวหรือเป็นสังคมครอบครัวขาดแหวง ซึ่งปัญหาเหล่านี้จะทำให้เด็กเข้าสู่การใช้สื่อเร็วขึ้นมาก

๓. ควรเพิ่มมาตรการและนโยบายทางด้านการแพทย์และสาธารณสุข เนื่องจากสทวิขาชีพต่าง ๆ อาทิ อาสาสมัคร แพทย์ชุมชน พยาบาลชุมชน บุคลากรในคลินิกชุมชน จะพบเจอปัญหาและยังไม่สามารถแก้ไขปัญหาได้เป็นจำนวนมาก รวมถึงยังไม่ได้มีส่วนร่วมอย่างเป็นทางการ

๔. ควรเพิ่มมาตรการทางเศรษฐกิจและเทคโนโลยีเป็นเรื่องที่เกี่ยวกับค่าใช้จ่าย เนื่องจากเกมที่เด็กไทยดาวน์โหลดเป็นส่วนใหญ่อายุละ ๘๐ เป็นเกมของสหรัฐอเมริกา สาธารณรัฐประชาชนจีน สาธารณรัฐเกาหลี และเขตบริหารพิเศษฮ่องกงแห่งสาธารณรัฐประชาชนจีน จึงส่งผลให้เงินไหลออกนอกประเทศไทยทุกวัน

ผู้เข้าร่วมการเสวนาได้ตั้งข้อสังเกตเพิ่มเติม ดังนี้

พันตำรวจเอก นิตพัฒน์ วุฒิบุญยสิทธิ์ ผู้กำกับการสอบสวน กลุ่มงานสอบสวน กองบังคับการปราบปรามการกระทำความผิดเกี่ยวกับอาชญากรรมทางเทคโนโลยี ได้ตั้งข้อสังเกตว่า กองบังคับการปราบปรามการกระทำความผิดเกี่ยวกับอาชญากรรมทางอิเล็กทรอนิกส์กำลังจะยกระดับขีดความสามารถของตำรวจโดยการก่อตั้งกองบัญชาการสืบสวนสอบสวนอาชญากรรมทางเทคโนโลยีขึ้น เพื่อที่จะให้การบังคับใช้กฎหมายหรือการสืบสวนสอบสวนอาชญากรรมทางเทคโนโลยีให้มีประสิทธิภาพเพิ่มมากขึ้น

ข้อเสนอเพิ่มเติม ข้อ ๑ การจัดทำหลักสูตรรู้เท่าทันสื่อ และผลักดันให้ใช้ได้จริงควรนำไปบรรจุไว้ในข้อเสนอต่อวุฒิสภา ๙ ข้อในลำดับแรก ๆ เพราะว่าการให้ความรู้เป็นการป้องกันที่สำคัญตั้งแต่ต้นทาง ส่วนการบังคับใช้กฎหมายเป็นการแก้ปัญหาที่ปลายเหตุมากกว่า

นายกิตตวุฒิ พิมพาหุ รองนายกสมาคมกีฬาอีสปอร์ตแห่งประเทศไทย ได้ตั้งข้อสังเกตว่า สมาคมกีฬาอีสปอร์ตมุ่งเน้นกิจกรรมการแข่งขันกีฬา เช่น กีฬาซีเกมส์ กีฬาเอเชียนเกมส์ เป็นต้น ในฐานะที่กีฬาอีสปอร์ตถือว่ามีบทบาทและมีส่วนรับผิดชอบกับทางสังคมอยู่ด้วย สำหรับสื่อที่เกี่ยวข้องกับเกมหรือสื่อทางอินเทอร์เน็ตส่วนใหญ่จะใช้สื่อทางสังคม (Social Media) เป็นหลัก เช่น Facebook Line Twitter เป็นต้น พบว่า ถ้าเป็นสื่อออนไลน์จะไม่มีกองบรรณาธิการที่ทำหน้าที่คัดกรองข่าวขึ้นก่อนที่จะไปเผยแพร่ จะเห็นได้ว่า สื่อออนไลน์ในปัจจุบันจะเน้นความรวดเร็วมากกว่าความถูกต้อง ดังนั้น จึงเห็นควรเสนอกองบรรณาธิการประจำสื่อออนไลน์ขึ้น และควรส่งเสริมให้เด็กได้รับความรู้เกี่ยวกับจริยธรรมและธรรมาภิบาลของสื่อออนไลน์ เชื่อในศักยภาพของเด็กและพัฒนาศักยภาพนั้นให้เกิดประโยชน์ ให้เด็กมีส่วนร่วมพัฒนาหลักสูตรการศึกษาที่หลากหลายให้สอดคล้องกับความต้องการและความถนัดเด็ก ธุรกิจขนาดเล็กและขนาดย่อมควรจัดเตรียมความพร้อมรองรับเด็กที่ได้ศึกษาตามหลักสูตรดังกล่าว ไม่เฉพาะแต่เพียงหลักสูตรดิจิทัลเท่านั้น เข้าสู่ในระบบของสถานประกอบการ รวมถึงผลักดันกฎหมาย COPPA ให้เกิดขึ้น เพื่อที่จะทำให้เด็กได้ไม่ตกเป็นเหยื่อของเกมต่าง ๆ

แพทย์หญิงทิพาวรรณ บุณณสิน คณะทำงาน ได้ตั้งข้อสังเกตว่า ดังนี้

๑. ข้อ ๕ ที่กำหนดแต่เพียงอายุเด็กที่เหมาะสมในการเข้าร่วมกิจกรรม และการคัดสรรเกมที่เนื้อหาไม่สร้างความรุนแรงให้แก่เด็กจนเกิดความเคยชิน ซึ่งยังไม่ครอบคลุมเพียงพอ จึงเสนอให้เพิ่มเติมถ้อยคำว่า “การลงทะเบียนผู้ใช้ Child Privacy และจำเป็นจะต้องมีค่าเตือนถึงผู้ปกครองตามกฎหมายของเด็ก และเอกสารความยินยอมในการเข้าถึงเนื้อหา” จะเห็นได้ว่า ผู้ประกอบการบางแห่งจะกำหนดเกณฑ์อายุไว้ที่ ๒๐ ปี จึงทำให้ผู้ปกครองบางคนมองข้ามไป และควรกำหนดมาตรการทางเศรษฐกิจและภาษี เนื่องจากส่งผลให้เกิดภาระทางด้านสาธารณสุขให้กับรัฐในการบำบัด รักษา และเยียวยาตามสิทธิทั้งที่ผู้ป่วยและผู้ปกครองพึงมี รวมถึงควรกำหนดมาตรการป้องกันการโจรกรรมข้อมูลและการละเมิดทรัพย์สินทางปัญญา

๒. ข้อ ๖ กฎหมายการกำกับดูแลเกมเดิมจะมุ่งเน้นเรื่องของอายุเด็กในการเข้าเล่น การจัดเรตติ้งเกม การกำหนดเวลาที่เหมาะสมในการเล่น การจัดการสื่อสารโดยเฉพาะการโฆษณา และการจัดกิจกรรมของผู้ประกอบการ ซึ่งยังไม่ครอบคลุมพอ จึงเสนอให้เพิ่มเติมถ้อยคำว่า “การควบคุมพฤติกรรมที่นำเสนอความรุนแรง ยุยง ส่งเสริม เลียนแบบการก่ออาชญากรรม ซึ่งหลาย ๆ อย่างมาจากเนื้อหาในแผ่น

เกม รวมถึงพฤติกรรมที่สุ่มเสี่ยงให้ผู้ชมได้เลียนแบบ เช่น การทำร้ายตัวเอง การพยายามฆ่าตัวตาย การฆ่าผู้อื่น การนำเสนอข่าวลวง การนำเสนอข่าวที่ขัดแย้งต่อความสงบเรียบร้อยภายในสังคม”

๓. ข้อ ๗ ควรเพิ่มถ้อยคำว่า “การเคร่งครัดและปฏิบัติตามระเบียบข้อบังคับภายใต้สมาคมกีฬาอีสปอร์ตแห่งประเทศไทย ซึ่งต้องไม่ขัดแย้งกับสหพันธ์โอลิมปิกสากล”

๔. การปกป้องคุ้มครองเด็กมีความจำเป็นเร่งด่วนมากกว่าการทบทวน จะเห็นได้ว่า ปัจจุบันได้เกิดคดีที่มีความสัมพันธ์เกี่ยวข้องโดยตรงกับแอปพลิเคชันหรือการเข้าถึงหรือการเล่นแบบจากเกมออนไลน์ขึ้นแล้ว จึงต้องอาจมีการทำงานในเชิงกฎหมายร่วมกับกรมพินิจและคุ้มครองเด็กและเยาวชนในอนาคต

นายจกนิตต์ คณานุรักษ์ คณะทำงาน ได้ตั้งข้อสังเกตว่า สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจดิจิทัล มีหลักสูตรส่งเสริมเกี่ยวกับ ทักษะความเข้าใจในการนำเครื่องมือ อุปกรณ์ และเทคโนโลยีดิจิทัลที่มีอยู่ในปัจจุบัน (Digital Literacy) ในเด็ก เยาวชน ผู้สูงอายุ และคนพิการ สำหรับประเด็นเรื่องของนักเล่นเกมและศักยภาพ สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจดิจิทัลมีกิจกรรมที่จัดขึ้นกับกลุ่มนักเล่นเกม และสิ่งที่สำคัญคือเด็กที่เป็นอนาคตของชาติจะมีทักษะที่เป็นที่ต้องการในอนาคต เช่น มีทักษะด้านความมั่นคงปลอดภัยทางไซเบอร์ เป็นต้น จะเห็นได้ว่า สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจดิจิทัลได้ทำงานทั้งในเชิงนโยบายและในเชิงรุก ขณะเดียวกันในวันที่ ๑๖ สิงหาคม ๒๕๖๓ สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจดิจิทัลร่วมกับหน่วยงานอื่น ๆ จะจัดกิจกรรมภายใต้ชื่อว่า “Gamer Don’t Bully” ณ Thailand E-Sports Arena ถนนรัชดาภิเษก แขวงดินแดง เขตดินแดง กรุงเทพมหานคร

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ภักดี มนะนะเวศ รองเลขาธิการสำนักงานคณะกรรมการกิจการกระจายเสียง กิจการโทรทัศน์ และกิจการโทรคมนาคมแห่งชาติ (กสทช.) ได้ตั้งข้อสังเกตว่า กสทช. มีบทบาทในการส่งเสริมให้มีการรู้เท่าทันสื่อไม่ว่าจะเป็นการเรียนบนภาคพื้นดิน การเรียนผ่านดิจิทัล และการเรียนผ่านทีวีทุกระบบ ซึ่งบางส่วน กสทช. ดำเนินการเอง บางส่วนร่วมดำเนินการกับภาคีเครือข่าย และบางส่วนให้ทุน สำหรับกรณีของทุนเป็นการให้ทุนผ่านกองทุนวิจัยและพัฒนากิจการกระจายเสียง กิจการโทรทัศน์ และกิจการโทรคมนาคมเพื่อประโยชน์สาธารณะ และอีกส่วนให้ทุนกับกองทุนพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์ปีละ ๕๐๐ ล้านบาท สำหรับการเสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อสำหรับเด็กและเยาวชนจะต้องมีการวัดผลและประเมินสื่อ รวมถึงเนื้อหาสาระและวิธีการที่จะให้เยาวชนเรียนรู้สื่อต้องสอดคล้องกับเกมหรืออีสปอร์ตที่เด็กเล่นอยู่ อีกทั้งผู้ปกครองควรเข้าใจวิธีการสอดแทรกบุตรหลานในแต่ละช่วงวัยด้วย สำหรับเรื่องของจริยธรรมสื่อ จะต้องมีความสมดุลกันในเรื่องของสิทธิเสรีภาพตามที่รัฐธรรมนูญแห่งราชอาณาจักรไทยรับรอง

ข้อเสนอเพิ่มเติมกรณีการผลักดันให้มีกฎหมายเกี่ยวกับสื่อออนไลน์ ซึ่งปัจจุบันประเทศไทยยังไม่มี และเป็นสิ่งสำคัญที่จะต้องทำความเข้าใจกับสื่อด้วยว่าจะออกมาในรูปแบบใด เพราะว่ามีสื่อออนไลน์ เช่น Facebook, Youtube, Twitter เป็นต้น ไม่ได้ขอใบอนุญาตจาก กสทช. และไม่มีการคัดกรองโดยบรรณาธิการ รวมถึงกรณีการนำแนวปฏิบัติสำหรับสื่อขององค์การวิชาชีพสื่อมาใช้บังคับ ซึ่งจะนำมาใช้บังคับอย่างไรให้เหมาะสม เช่น ในอดีตที่ผ่านมาพิธีกรและผู้ประกาศข่าวจะต้องมีใบประกาศรับรองจากกรมประชาสัมพันธ์ เป็นต้น ปัจจุบันมีการเรียกร่องเสรีภาพจึงถูกยกเลิกไป อย่างไรก็ตาม กสทช. ได้จัดอบรมหลักสูตรระดับพื้นฐาน ระดับกลาง และระดับสูง เพื่อที่จะมาสอบบัตรผู้ประกาศ ซึ่งเป็นเรื่องความร่วมมือ จะเห็นได้ว่า ผู้ที่ผ่านการอบรมนี้จะมีคุณภาพดี

ผู้ช่วยศาสตราจารย์มรรยาท อัครจันทโชติ คณะทำงาน ได้ตั้งข้อสังเกตว่า การให้ความสำคัญกับการมีส่วนร่วมของเด็กและเยาวชน การที่จะขับเคลื่อนนโยบายหรือกฎหมายฉบับใดก็ตาม ซึ่งเป็นเรื่องที่สำคัญของสังคมที่จะต้องขับเคลื่อนไปด้วยกัน เมื่อใดก็ตามที่มีการขับเคลื่อนแล้วเกิดข้อขัดแย้งขึ้น ย่อมส่งผลให้นโยบายที่จะออกมาไม่ได้รับความร่วมมือได้ ฉะนั้น การเสนอนโยบายควรรับฟังความคิดเห็นจากบุคคลทั่ว ๆ ไปตั้งแต่กระบวนการเสนอร่างกฎหมายหรือนโยบายด้วย ไม่ว่าจะเป็นเด็กและเยาวชน สมาคมกีฬาอีสปอร์ตแห่งประเทศไทย สถานประกอบการอุตสาหกรรมเกมต่าง ๆ ซึ่งจะช่วยให้ข้อขัดแย้งลดลงได้ ขณะเดียวกันเด็กและเยาวชนได้ใช้สื่อที่มีการพัฒนาไปไกลพอสมควรแล้ว จะเห็นได้ว่า กฎหมายกว่าที่จะมีการตราออกมาใช้บังคับก็จะต้องเป็นกฎหมายที่คำนึงถึงอนาคต ซึ่งจะต้องหาคนที่มองเห็นแนวโน้มของสื่อในอนาคตมาช่วยสนับสนุน

การออกแบบหลักสูตรสื่อ หลายครั้งมองแต่เพียงเด็กเป็นผู้รับสื่อ แต่ปัจจุบัน Youtuber ที่ทำรายได้สูงสุดติดอันดับโลกก็คือเด็กอายุ ๗ - ๘ ปี และอันดับที่ ๓ คือ เด็กอายุ ๕ ปี ฉะนั้น หลักสูตรการรู้เท่าทันสื่อควรเริ่มทำตั้งแต่ระดับปฐมวัยหรือเริ่มตั้งแต่ก่อนมีการใช้สื่อ

เรื่องของกฎหมายควรมุ่งเน้นการกำกับและการนำกฎหมายไปใช้มากกว่า เช่น การกำหนดให้เด็กที่อายุต่ำกว่า ๑๒ ปี ไม่ควรใช้โทรศัพท์มือถือ เป็นต้น แต่ก็สามารถทำให้เห็นได้ว่าเด็กตั้งแต่ระดับชั้นอนุบาลก็สามารถที่จะมีบัญชีมือถือเป็นของตนเองและได้รับการสนับสนุนจากบิดามารดา สำหรับการกำหนดให้เด็กอายุ ๑๒ ปีใช้โทรศัพท์มือถือได้นั้น ย่อมทำให้หลายคนมองเห็นว่าไม่ได้มีความสำคัญขนาดนั้นถ้าไม่ได้เปลี่ยนที่วิธีคิด ดังนั้น คำว่า “รู้เท่าทัน” ภาษาไทยอาจมองแต่เพียงความรู้เท่านั้น โดยนำหลักสูตรหรือกิจกรรมอบรมต่าง ๆ ที่เน้นหนักไปที่ความรู้เสียเป็นส่วนใหญ่ ซึ่งตรงกันข้ามกับความเป็นจริงที่เป็นเรื่องที่จะต้องเปลี่ยนวิธีคิด พฤติกรรม และการใช้ชีวิตมากกว่า

นายชาญวุฒิ วงศ์เพ็ง คณะทำงาน ได้ตั้งข้อสังเกตว่า การปรับความรู้ได้มีการกล่าวกันมากว่าเป็นเรื่องสำคัญ แต่กลับถูกมองข้ามว่าเป็นแต่เพียงความรู้สำหรับเด็ก ทั้ง ๆ ที่จริงแล้วเป็นเรื่องของทุกคนที่จะต้องรู้เท่าทันสื่อ ดังนั้น จึงเสนอให้มีหน่วยงานหรือองค์กรที่จะมาร่วมผลักดันและผลิตเนื้อหาสาระและการปรับทัศนคติที่ถูกต้องให้กับประชาชนทุกเพศทุกวัย ขณะเดียวกันเห็นด้วยกับแนวทางที่กระทรวงวัฒนธรรมดำเนินการคือ หลักบรรพ (บ้าน วัด โรงเรียน) เพื่อให้สังคมมีความเข้มแข็ง เพราะว่าสื่อมิได้มีแต่เพียงสื่อออนไลน์ในโทรศัพท์มือถือเท่านั้น แต่ยังรวมถึงสื่อในโทรทัศน์ด้วยที่จะต้องรู้เท่าทันด้วย

รองศาสตราจารย์ นายแพทย์วีระศักดิ์ ชลไชยะ สมาคมกุมารแพทย์แห่งประเทศไทย ได้ตั้งข้อสังเกตว่า ข้อเสนอต่อวุฒิสภาที่ควรมุ่งเน้นคือ ข้อ ๑ - ข้อ ๔ ที่ระบุว่าให้เด็กได้เข้ามามีส่วนร่วม แต่จะต้องรวมถึงบิดามารดา ผู้ปกครอง ปู่ย่า ตายาย และบุคคลที่อยู่ในครอบครัวของเด็กด้วย แต่กลับพบว่า หน่วยงานที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับเรื่องดังกล่าวต่างทำงานแยกส่วนกัน ดังนั้น จึงเสนอให้หน่วยงานทุกภาคส่วนทำงานร่วมกันและทำวิจัยเพิ่มมากขึ้น แม้ว่าสื่อที่ทำการวิจัยอยู่จะตามไม่ทันสื่อที่มีการพัฒนาไปอย่างมากมายก็ตาม จะเห็นได้ว่า จากศูนย์ข้อมูลของสมาคมกุมารแพทย์แห่งประเทศไทยพบว่าศูนย์เด็กเล็กจะมีประโยชน์ในการช่วยเด็กพัฒนาขึ้นไป แต่จะทำอย่างไรให้ผู้เลี้ยงดูอย่างไรให้เข้าไปมีบทบาทสำคัญมากขึ้น เพราะว่าเป็นสายใยพื้นฐานที่สำคัญที่จะตั้งรังเด็กไว้ได้ในระยะยาว

นายนิทรปราษฎ์ นันทิวัฒนากุล สำนักงานคณะกรรมการส่งเสริมวิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม (สกสว.) ได้ตั้งข้อสังเกตว่า เห็นด้วยกับข้อสังเกตที่เปลี่ยนคำว่า “คณะกรรมการระดับชาติ” เป็น “สำนักงาน” ตามข้อเสนอข้อ ๑ แต่หน่วยงานของรัฐที่ดูแลรับผิดชอบเกี่ยวกับการเสริมสร้างการเรียนรู้เท่าทันสื่อสำหรับเด็กและเยาวชนมีจำนวนมาก ถ้าเป็นเรื่องของเด็กและเยาวชน เช่น กรณีกิจการเด็กและเยาวชนที่รับผิดชอบโดยตรง สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงพาณิชย์ กสทช. กระทรวงวัฒนธรรม เป็นต้น เนื่องจากมิติหรือบริบทจะเกี่ยวเนื่องกันอย่างหลากหลาย จะเห็นได้ว่า ปัญหาที่สำคัญของหน่วยงานของรัฐไทยคือการทำงานแบบบูรณาการกันอย่างไรให้เกิดขึ้นจริง เช่น ตามพระราชบัญญัติส่งเสริมการพัฒนาและคุ้มครองสถาบันครอบครัว พ.ศ. ๒๕๖๒ ได้กำหนดให้มีหน่วยงานที่เกี่ยวข้องจำนวนมาก แต่ผลสุดท้ายแต่ละหน่วยงานก็มุ่งทำงานตามภารกิจและแผนยุทธศาสตร์ของตนเอง เป็นต้น สิ่งที่จะต้องทำและสำคัญที่สุด คือ ทำอย่างไรที่จะทำให้เรื่องของคนในสังคมรู้เท่าทันกับสื่อได้จริง ๆ ฉะนั้น สิ่งที่จะดำเนินการได้เร็ว แม้ว่าจะไม่สามารถไปกำกับดูแลเด็กและเยาวชนที่เป็นผู้บริโภคได้ทั้งหมด คือ การกำกับผู้ประกอบการโดยที่ไม่ต้องออกกฎหมายฉบับใหม่ อาทิ การขอความร่วมมือกับภาคเอกชน ไม่เฉพาะแต่เพียงเรื่องเกมเท่านั้น แต่อาจรวมถึงสื่อสังคมออนไลน์ต่าง ๆ ด้วย

นางสาวยุวดี งามวิทย์โรจน์ สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (สสส.) ได้ตั้งข้อสังเกตว่า ที่ผ่านมาเรื่องของการเท่าทันสื่อ สสส. ร่วมกับภาคีเครือข่ายยุทธศาสตร์ผลักดันเรื่องของการรู้เท่าทันสื่อในหลายมิติ ไม่ว่าจะเป็นการพัฒนาศักยภาพของเด็กและเยาวชน การพัฒนาพื้นที่สร้างสรรค์ การจัดทำเครื่องมือและหลักสูตรต่าง ๆ สำหรับข้อเสนอต่อวุฒิสภา ๙ ข้อ เพื่อที่จะให้ครบทุกมิติ ควรเพิ่มส่วนของงานภาควิชาการ โดยเฉพาะเรื่องของการส่งเสริมหรือสนับสนุนให้มีการทำวิจัยเพื่อนำไปใช้อ้างอิงและผลักดันในระดับนโยบายหรือเห็นทิศทางในการทำงานได้ นอกจากนี้ สสส. ยังได้ร่วมกับกองทุนพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์ มหาวิทยาลัยมหิดล กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคมทำการสำรวจการรู้เท่าทันสื่อ MIDL สำหรับข้อเสนอเพิ่มเติมกรณีการมีศูนย์ข้อมูลด้านการสร้างการรู้เท่าทันสื่อระดับชาติที่ถูกต้อง เชื่อถือได้ ทันต่อสถานการณ์ ครบถ้วนทุกมิติ และเข้าถึงได้ง่ายนั้น ถ้าสามารถจัดทำเป็นศูนย์คลังข้อมูลที่มีทั้งในเรื่องของงานวิจัยการสำรวจที่เป็นปัจจุบันเพิ่มมากขึ้น หรือเป็นเครื่องมือแนวปฏิบัติต่าง ๆ ที่หน่วยงานของรัฐหรือบุคคลต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็บบิตามารดาที่ต้องการดูแลเด็กสามารถนำไปใช้ได้

นางสาววรลณี จิรัชยศรี หัวหน้าส่วนงานสื่อสารองค์กร บริษัท แอดวานซ์ อินโฟร์ เซอร์วิส จำกัด (มหาชน) AIS ได้ตั้งข้อสังเกตว่า การรับผิดชอบร่วมเป็นหน้าที่ของภาคเอกชนด้วยเช่นเดียวกัน นอกเหนือจากการให้บริการที่จะต้องทำให้ดีที่สุดในลูกค้า จะเห็นได้ว่า ปัจจุบันภาคเอกชนพยายามที่จะทำโดยใช้งบประมาณมากกว่า ๕๐ ล้านบาท เกี่ยวกับการศึกษา เช่น การสร้างความฉลาดทางดิจิทัล (Digital Intelligence Quotient : DQ) เป็นต้น โดย AIS ชื้อใบอนุญาตจากประเทศสิงคโปร์และพยายามปรับใช้ให้ได้มากที่สุด แม้ว่า AIS จะไม่ใช่ผู้เชี่ยวชาญเรื่องดังกล่าว แต่ AIS มีความพร้อมที่เข้าร่วมกับสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน โดยการนำ DQ เข้าไปเป็นหนึ่งในเนื้อหาของหลักสูตรด้วย จะเห็นได้ว่า ที่ผ่านมา AIS ส่งพนักงานของ AIS ลงพื้นที่ให้บริการลูกค้าและเข้าไปติดต่อกับลูกค้าโรงเรียนด้วย เพื่อที่จะนำ DQ เข้าไปสอนเด็ก ๆ ในโรงเรียน อย่างไรก็ตาม ความพร้อมของแต่ละโรงเรียนในพื้นที่ย่อมไม่เท่ากัน

นายพรหมินทร์ ศิริบุญโกศัย รักษาการประธานสภาเด็กและเยาวชนจังหวัดนนทบุรี สภาเด็กและเยาวชนแห่งประเทศไทย ได้ตั้งข้อสังเกตว่า สภาเด็กและเยาวชนแห่งประเทศไทยได้ลงพื้นที่สอบถามมุมมองของเด็กและเยาวชนที่มีต่อกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับเกมพบว่า เกม อีสปอร์ต และผู้ผลิตเกมจะมีการพนันออนไลน์เข้ามาเกี่ยวข้อง นอกจากนี้ยังพบว่ามีการกลั่นแกล้งกันผ่านสื่อออนไลน์ต่าง ๆ ที่มีสาเหตุมาจากแรงกดดันของเด็กที่เคยถูกกลั่นแกล้งหรือถูกกดดันในพื้นที่มาก่อนจนก่อให้เกิดการกลั่นแกล้งกลับในสื่อออนไลน์ ซึ่งในบางครั้งก่อให้เกิดการกระทำความรุนแรงเกิดขึ้นในสังคม เช่น เด็กใช้มีดแทงมารดา เด็กถูกกลั่นแกล้งทางสื่อออนไลน์กับเพื่อนจนก่อให้เกิดเหตุยิงกันขึ้น เป็นต้น ดังนั้น การแก้ไขปัญหาหรือการเสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อควรเปิดโอกาสให้เด็กและเยาวชนได้เข้ามามีส่วนร่วมแสดงความคิดเห็นด้วย

นางสุดใจ พรหมเกิด คณะทำงาน ได้ตั้งข้อสังเกตว่า การใช้สื่อเพื่อพัฒนาศักยภาพและสมรรถนะของเด็กโดยให้ความสำคัญตั้งแต่ MIDL ของเด็กปฐมวัยเป็นต้นไปในการใช้ชีวิตวิถีใหม่ คณะทำงานอาจจะต้องทบทวนข้อเสนอต่อวุฒิสภาตั้งแต่ข้อ ๕ - ข้อ ๙ ให้มีความชัดเจนว่าจะใช้พลังสื่อสร้างสรรค์ให้เกิดประโยชน์สูงสุดได้อย่างไร และมีปัจจัยแวดล้อมอย่างไรบ้าง เพราะว่าการใช้แต่เพียงมาตรการปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชนยังไม่เพียงพอ

นางสาวสุกัญญา สุวรรณณิรัตน์ กองทุนพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์ ได้ตั้งข้อสังเกตว่า วัตถุประสงค์ของกองทุนฯ มี ๗ ข้อ ซึ่งสอดคล้องกับข้อเสนอต่อวุฒิสภาข้อ ๑ และข้อ ๕ ในเรื่องการรณรงค์เรื่องสื่อ โดยเฉพาะปัจจุบันไม่มีมาตรการควบคุมสื่อออนไลน์ต่าง ๆ สำหรับเด็กและเยาวชน จึงเสนอให้มีหน่วยงานทำหน้าที่กำกับหรือควบคุมเรตติ้งสื่อออนไลน์ด้วยหรือเชิญชวนผู้ประกอบการที่ผลิตเกมผลิตเกมสื่อสร้างสรรค์ จะเห็นได้ว่า กองทุนฯ ร่วมกับตลาดหลักทรัพย์แห่งประเทศไทยจัดทำเกมเศรษฐกิจ ซึ่งกำลังจะได้รับรางวัลนวัตกรรมแห่งชาติ (National Innovation Awards Winners) ที่เน้นเรื่องสื่อที่เหมาะสมกับการเรียนรู้สำหรับเด็ก สำหรับประเด็นการผลักดันกฎหมายในปีที่ผ่านมากองทุนฯ ได้พยายามหาความร่วมมือกับภาคีเครือข่ายภาคผู้ให้บริการเครือข่ายโทรศัพท์เคลื่อนที่จัดทำคู่มือหลักสูตรและแผนปฏิบัติการเกี่ยวกับสื่อออนไลน์ขึ้น

ต่อมาวิทยากรผู้บรรยายได้ตั้งข้อสังเกต ดังนี้

นายทวี เสริมภักดีกุล รองอธิบดีกรมส่งเสริมการปกครองท้องถิ่น ได้ตั้งข้อสังเกตว่า ตามข้อเสนอต่อวุฒิสภา ข้อ ๖ สนับสนุนและร่วมผลักดันให้มี “กฎหมายการกำกับดูแลเกม และการประกอบกิจการเกมเพื่อคุ้มครองเด็กและเยาวชน” ซึ่งปัจจุบันมีกฎหมายหลักอยู่ ๑ ฉบับ คือ พระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. ๒๕๕๑ ที่กระทรวงวัฒนธรรมดูแลรับผิดชอบอยู่ กฎหมายฉบับนี้เกี่ยวข้องกับการจัดตั้งร้านเกม รวมถึงกฎหมายที่เกี่ยวกับร้านเกมที่มีระเบียบออกมากำกับอีกครั้งหนึ่ง ฉะนั้น ในทางปฏิบัติถ้าจะทำให้เกิดผลได้รวดเร็ว กระทรวงวัฒนธรรมจะต้องออกระเบียบเพิ่มเติมโดยอาศัยพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. ๒๕๕๑ โดยไม่จำเป็นต้องออกเป็นกฎหมายฉบับใหม่ที่จะต้องผ่านการพิจารณาของสภาผู้แทนราษฎรและวุฒิสภา

กรมส่งเสริมการปกครองท้องถิ่นในฐานะที่กำกับหรือสนับสนุนองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นซึ่งมีส่วนสำคัญในการที่จะเข้าไปส่งเสริมหรือสนับสนุนในพื้นที่ โดยเฉพาะการสร้างความเข้มแข็งให้กับชุมชน รวมถึงการสร้างพื้นที่สาธารณะให้กับเด็กและเยาวชนเพิ่มมากขึ้น เช่น สร้างสนามกีฬาในชุมชน สร้างที่

อ่านหนังสือในชุมชน การจัดกิจกรรมต่าง ๆ ในพื้นที่ เปิดโอกาสให้สภาเด็กและเยาวชนได้เข้ามามีส่วนร่วมด้วย เป็นต้น

ดร.สุดารัตน์ พงศ์อัมพรไกวล์ ผู้อำนวยการกองเฝ้าระวังทางวัฒนธรรม กระทรวงวัฒนธรรม ได้ตั้งข้อสังเกตว่า ในฐานะที่กระทรวงวัฒนธรรมมีหน้าที่ปฏิบัติตามพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. ๒๕๕๑ ซึ่งเป็นกฎหมายที่มีความล้าสมัยไม่ทันต่อพัฒนาการของสื่อที่มีการเปลี่ยนแปลง ขณะนี้ กระทรวงวัฒนธรรมได้มีความพยายามที่แก้ไขเพิ่มเติมกฎหมายฉบับดังกล่าวให้เท่าทันต่อสื่อและกระแสโลกที่เปลี่ยนแปลงไป สำหรับเรื่องการมีส่วนร่วมของประชาชนกระทรวงวัฒนธรรมขอรับกลับไปพิจารณาและดำเนินการต่อไป สำหรับข้อเสนอเพิ่มเติมกรณีการส่งเสริมให้เกิดเครือข่ายภาคพลเมืองในการเฝ้าระวังภัยจากสื่ออย่างเข้มแข็งและกว้างขวาง กระทรวงวัฒนธรรมได้ทำงานร่วมกับเครือข่ายทางวัฒนธรรมมาอย่างยาวนานและมีประโยชน์มาก เพราะฉะนั้น ถ้าสามารถเชื่อมโยงเครือข่ายของแต่ละหน่วยงานเพื่อที่จะเฝ้าระวังในเรื่องของภัยจากสื่อ เพราะว่าในแต่ละหน่วยงานจะมีเครือข่ายของตนเอง เช่น สภาเด็กและเยาวชนแห่งประเทศไทย กระทรวงวัฒนธรรม เป็นต้น ถ้ามีการเชื่อมโยงและมีจุดศูนย์กลางในการแจ้งเหตุและแลกเปลี่ยนข้อมูลที่ต้องการก็จะเป็นประโยชน์ นอกจากนี้ ในเรื่องของหลักสูตรถ้าเป็นหลักสูตรพื้นฐานนอกเหนือจากโรงเรียนที่เป็นหลักสูตรออนไลน์เพื่อที่จะให้ข้อคิด ให้ประโยชน์ ให้ความรู้กับผู้ปกครองและผู้ดูแลเด็กด้วยย่อมเป็นสิ่งที่ดี ขณะเดียวกันถ้ากระทรวงวัฒนธรรมมีการอบรมหลักสูตรการรู้เท่าทันสื่อก็จะได้นำสื่อต่าง ๆ ของหน่วยงานที่เกี่ยวข้องไปใช้เป็นแนวทางเดียวกัน

นายธาม เชื้อสถาปนศิริ ผู้ช่วยผู้อำนวยการฝ่ายขับเคลื่อนนโยบายและสื่อสารสาธารณะ สถาบันแห่งชาติเพื่อการพัฒนาเด็กและครอบครัว มหาวิทยาลัยมหิดล ได้ตั้งข้อสังเกตว่า การลงทุนด้านทรัพยากรมนุษย์เป็นสิ่งที่คุ้มค่าที่สุดในยุคเศรษฐกิจแบบนี้ ตามที่ศาสตราจารย์ ดร.เจมส์ เจ เฮคแมน นักเศรษฐศาสตร์รางวัลโนเบล กล่าวว่า การลงทุนกับเด็กอายุ ๐ - ๕ ปี ได้ผลตอบแทนร้อยละ ๘๐ ซึ่งเป็นเหตุผลที่ว่า ในปี พ.ศ. ๒๕๖๒ รัฐบาลฝรั่งเศสได้ออกกฎหมายห้ามการใช้โทรศัพท์มือถือในสาธารณรัฐฝรั่งเศสทั้งโรงเรียนรัฐบาลและโรงเรียนเอกชนกับเด็กอายุ ๓ - ๑๕ ปี ตั้งแต่วันจันทร์ถึงวันศุกร์ ระหว่างเวลา ๐๘.๐๐ - ๑๕.๐๐ นาฬิกา ครูสามารถยึดโทรศัพท์มือถือได้ในระหว่างวัน แม้กระทั่งเวลารับประทานอาหาร จะเห็นได้ว่า รัฐบาลฝรั่งเศสอ้างงานวิจัยว่า สัญญาณอินเทอร์เน็ตจากโทรศัพท์มือถือส่งผลกระทบต่อทำให้เปลือกสมองบางลง ส่งผลกระทบต่อสัญญาณสมอง ส่งผลต่อสมาธิในการเรียน ส่งผลต่อสัมพันธภาพ ส่งผลต่อสุขภาพ และสมรรถนะสำหรับเด็กที่เล่นโทรศัพท์มือถือเป็นระยะเวลานาน ฉะนั้นมีหลักการอย่างหนึ่งของโทรศัพท์มือถือที่จะต้องเรียนรู้ คือ โทรศัพท์มือถือถูกออกแบบมาเพื่อให้ใช้งานที่สุด ถ้าจับโทรศัพท์มือถือวันนี้พรุ่งนี้ใช้เป็น คำถามสำคัญ คือ ถ้าจะลงทุนกับเด็กอายุ ๐ - ๕ ปี ทำไมท่านลงทุนให้เด็กเรียนรู้สิ่งที่ง่ายที่สุด ทำไมไม่ลงทุนให้เด็กเรียนรู้สิ่งที่ยากที่สุด เช่น ดนตรี ภาษา ทักษะทางกายภาพต่าง ๆ เป็นต้น ซึ่งเป็นสิ่งที่เรียนรู้ได้ยาก เพราะฉะนั้น เมื่อลงทุนกับของที่ราคาถูกก็จะได้มนุษย์ที่มีราคาถูก แต่ถ้าลงทุนกับสิ่งที่จะต้องเรียนรู้ยาก ๆ อดทน รอคอย เพียร อดสาหะ จะเห็นได้ว่า จะต้องไปลงทุนกับสิ่งที่ช้าก่อน ฉะนั้น หลักการของโทรศัพท์มือถือ วิศวกรส่วนใหญ่ทั่วโลกกล่าวว่า โทรศัพท์มือถือถูกออกแบบมาเพื่อให้ใช้งานและเสถียรได้ง่ายที่สุด เมื่อนำสิ่งที่ใช้งานที่สุด ราคาถูกที่สุด และเสถียรได้ง่ายที่สุดไปให้บุตรใช้ตอนอายุน้อย จงอย่าคิดว่าจะได้คุณภาพของบุคลากรที่ดี ดังนั้น แนวปฏิบัติต่อเด็กมี ดังนี้ ๑) ควรช้า ๆ (Slow) กับเด็ก หน่วงเวลาให้เด็กได้ไปเรียนรู้อย่างอื่นให้ได้มากที่สุด ๒) เข้มงวด (Strict)

กับเด็กที่บ้านให้มีระเบียบวินัย ๓) แข็งแรง (Strength) ครอบครัวยังมีสัมพันธภาพที่อบอุ่น ๔) หมั่นให้ความสำคัญกับการพัฒนาทักษะจริง ๆ (Skill) และ ๕) เริ่มต้น (Start)

นางสาวเข็มพร วิรุณราพันธ์ ผู้จัดการสถาบันสื่อเด็กและเยาวชน ได้ตั้งข้อสังเกตว่า ชื่อร่างข้อเสนอไม่ครอบคลุม เนื่องจากชื่อร่างกล่าวแต่เพียงการเสริมสร้างการเรียนรู้เท่าทันสื่อสำหรับเด็กและเยาวชนเท่านั้น แต่เนื้อหาจริงมีมากกว่านั้น เช่น เรื่องของการปกป้องคุ้มครอง เป็นต้น จึงเสนอให้คณะทำงานหารือร่วมกันเพื่อเปลี่ยนหัวข้อให้สอดคล้องกับเนื้อหา และจัดกลุ่มเนื้อหาแบ่งออกเป็นเรื่องต่าง ๆ เช่น เรื่องฐานข้อมูลการวิจัยสำรวจ เรื่องการเสริมสมรรถนะสร้างศักยภาพ เรื่องการพัฒนาระบบกลไกกฎหมาย เป็นต้น

หลังจากนั้น ดร.ธีรรัตน์ พันทวี วงศ์ธนะเอก นายกสมาคมวิทยุและสื่อเพื่อเด็กและเยาวชน และรองประธานคณะทำงานเสริมสร้างการเรียนรู้เท่าทันสื่อออนไลน์ในเด็กและเยาวชน ได้กล่าวขอบคุณผู้เข้าร่วมเสวนาทุกท่านและกล่าวปิดการเสวนา



.....

ภาคผนวก ข

รายชื่อคณะกรรมการการพัฒนาสังคม และกิจการเด็ก เยาวชน สตรี ผู้สูงอายุ คนพิการ และผู้ด้อยโอกาส วุฒิสภา และคณะอนุกรรมการ

- คณะกรรมการการพัฒนาสังคม และกิจการเด็ก เยาวชน สตรี ผู้สูงอายุ คนพิการ และผู้ด้อยโอกาส วุฒิสภา
- ที่ปรึกษา ผู้ชำนาญการ นักวิชาการและเลขานุการประจำคณะกรรมการ
- คณะอนุกรรมการ
- คณะทำงานเสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์ในเด็กและเยาวชน
- ฝ่ายเลขานุการคณะกรรมการการพัฒนาสังคม และกิจการเด็ก เยาวชน สตรี ผู้สูงอายุ คนพิการ และผู้ด้อยโอกาส วุฒิสภา

คณะกรรมการการพัฒนาสังคม และกิจการเด็ก เยาวชน สตรี
ผู้สูงอายุ คนพิการ และผู้ด้อยโอกาส วุฒิสภา

- | | |
|-----------------------------|--------------------------------|
| ๑. นายวัลลภ ตังคณานุรักษ์ | ประธานคณะกรรมการ |
| ๒. พลตรี ไอสถ ภาวิไล | รองประธานคณะกรรมการ คนที่หนึ่ง |
| ๓. นางเพ็ญพักตร์ ศรีทอง | รองประธานคณะกรรมการ คนที่สอง |
| ๔. นายกิตติศักดิ์ รัตนวราหะ | รองประธานคณะกรรมการ คนที่สาม |
| ๕. นางทัศนียา ยุวานนท์ | เลขานุการคณะกรรมการ |
| ๖. พลเอก ไพชยนต์ คำตันเจริญ | โฆษกคณะกรรมการ |
| ๗. นางผาณิต นิติทัณฑ์ประภาศ | ประธานที่ปรึกษาคณะกรรมการ |
| ๘. นายเนาวรัตน์ พงษ์ไพบูลย์ | ที่ปรึกษาคณะกรรมการ |
| ๙. หม่อมหลวงปนัดดา ดิศกุล | ที่ปรึกษาคณะกรรมการ |
| ๑๐. นายพีระศักดิ์ พอจิต | ที่ปรึกษาคณะกรรมการ |
| ๑๑. นางประยูร เหล่าสายเชื้อ | กรรมการ |
| ๑๒. นายปรีชา บัววิรัตน์เลิศ | กรรมการ |
| ๑๓. นายมณฑิร บุญตัน | กรรมการ |
| ๑๔. นายยุทธนา ทัพเจริญ | กรรมการ |
| ๑๕. พลเอก วลีต โรจนภักดี | กรรมการ |
| ๑๖. นายอำพล จินดาวัฒน์ | กรรมการ |

ที่ปรึกษา ผู้ชำนาญการ นักวิชาการ และเลขานุการประจำคณะกรรมการ

- | | |
|---|----------------------------|
| ๑. นางจิราภรณ์ เล้าเจริญ | ที่ปรึกษาประจำคณะกรรมการ |
| ๒. นางณัฐณภรณ์ เอกนราจินดาวัฒน์ | ผู้ชำนาญการประจำคณะกรรมการ |
| ๓. นายวงศ์พันธ์ ณธัญพัฑ | ผู้ชำนาญการประจำคณะกรรมการ |
| ๔. นายศุภชัย สถียรศิลป์ | ผู้ชำนาญการประจำคณะกรรมการ |
| ๕. นางอุบล หลิมสกุล | ผู้ชำนาญการประจำคณะกรรมการ |
| ๖. นายเอกกมล แพทยานันท์ | ผู้ชำนาญการประจำคณะกรรมการ |
| ๗. นายสุวัช สิงห์พันธุ์ | ผู้ชำนาญการประจำคณะกรรมการ |
| ๘. นายอัครเดช สุพรรณฝ้าย | ผู้ชำนาญการประจำคณะกรรมการ |
| ๙. นายกิตติรัตน์ เมฆมณี | นักวิชาการประจำคณะกรรมการ |
| ๑๐. นางงามจิต แต่สุวรรณ | นักวิชาการประจำคณะกรรมการ |
| ๑๑. นางสาวบุญชिरา ภูชนะจิต | นักวิชาการประจำคณะกรรมการ |
| ๑๒. พันเอก ธัญชัย พยัคตพงษ์ | นักวิชาการประจำคณะกรรมการ |
| ๑๓. นายไชยรัตน์ อดุมกิจปัญญา | นักวิชาการประจำคณะกรรมการ |
| ๑๔. นายเอกพิทยา เอี่ยมคงเอก | นักวิชาการประจำคณะกรรมการ |
| ๑๕. พันโท หญิง เรื่องพรราชา ขึ้นเนียมธรรม | นักวิชาการประจำคณะกรรมการ |
| ๑๖. นางณัฏฐภัค อติเชษฐ์ธนิศ | นักวิชาการประจำคณะกรรมการ |
| ๑๗. นายนิติ ถาวรณิษฐ์ | นักวิชาการประจำคณะกรรมการ |
| ๑๘. นายศุภภากร ปทุมรัตน์ธาร | นักวิชาการประจำคณะกรรมการ |
| ๑๙. นายสายสิทธิ์ เจตสิกทัต | นักวิชาการประจำคณะกรรมการ |
| ๒๐. นางอาทิตยา นรารวัชร | นักวิชาการประจำคณะกรรมการ |
| ๒๑. นางสาวบุษยรัตน์ กาญจนดิษฐ์ | นักวิชาการประจำคณะกรรมการ |
| ๒๒. นางพัฒนฉัตร ภัทรศาสตร์วงศ์ | นักวิชาการประจำคณะกรรมการ |
| ๒๓. นายรณฤทธิ์ มงคลรัตน์ | เลขานุการประจำคณะกรรมการ |
| ๒๔. นายอาสา วัฒนญาณกุล | เลขานุการประจำคณะกรรมการ |
| ๒๕. นางสาวสุภาพิชญ์ ไชยดิษฐ์ | เลขานุการประจำคณะกรรมการ |

คณะอนุกรรมการกิจการเด็ก และเยาวชน

- | | |
|-----------------------------|-----------------------------------|
| ๑. นายวัลลภ ตังคณานุรักษ์ | ประธานคณะอนุกรรมการ |
| ๒. พลเอก ไพบยนต์ คำตันเจริญ | รองประธานคณะอนุกรรมการ คนที่หนึ่ง |
| ๓. นางจิราภรณ์ เล้าเจริญ | รองประธานคณะอนุกรรมการ คนที่สอง |
| ๔. นางทัศนีย์ ยุวานนท์ | อนุกรรมการและที่ปรึกษา |
| ๕. นางงามจิต แต่สุวรรณ | อนุกรรมการ |
| ๖. นางวรภัทร แสงแก้ว | อนุกรรมการ |
| ๗. นายศุภชัย สติรศิลป์ | อนุกรรมการ |
| ๘. นางสาวอัญชลี เกษสุริยงค์ | อนุกรรมการ |
| ๙. นายธนรัตน์ ธาราภรณ์ | อนุกรรมการ |
| ๑๐. นายอัครเดช สุพรรณฝ้าย | อนุกรรมการ |
| ๑๑. นายธนวัฒน์ พรหมโชติ | อนุกรรมการและเลขานุการ |
| ๑๒. นางเพชรรัตน์ มหาสิงห์ | อนุกรรมการและผู้ช่วยเลขานุการ |

ที่ปรึกษาคณะอนุกรรมการ คือ

- | | |
|----------------------|------------------------|
| ๑. นายถนัด บุญชัย | ที่ปรึกษาคณะอนุกรรมการ |
| ๒. นายชาญชัย มาฉจักร | อนุกรรมการ |

คณะอนุกรรมการกิจการสตรี ผู้มีความหลากหลายทางเพศ และผู้ด้อยโอกาส

- | | |
|-----------------------------------|--|
| ๑. นายวัลลภ ตังคณานุรักษ์ | ประธานที่ปรึกษาคณะอนุกรรมการ
และอนุกรรมการ |
| ๒. นางประยูร เหล่าสายเชื้อ | ประธานคณะอนุกรรมการ |
| ๓. นางทัศนีย์ ยูวานนท์ | รองประธานคณะอนุกรรมการ คนที่หนึ่ง
และประธานที่ปรึกษาคณะอนุกรรมการ |
| ๔. นางจิราภรณ์ เล้าเจริญ | รองประธานคณะอนุกรรมการ คนที่สอง |
| ๕. นางณัฐณภรณ์ เอกนราจินดาวัตน์ | อนุกรรมการ |
| ๖. นางงามจิต แต่สุวรรณ | อนุกรรมการ |
| ๗. นางณัฐนันท์ สว่างวงศ์ | อนุกรรมการ |
| ๘. นางระเบียบ ปัทมติก | อนุกรรมการ |
| ๙. นางสาวอังคณา ใจกิจสุวรรณ | อนุกรรมการ |
| ๑๐. นางสาวพัชรัศรา พอจิต | อนุกรรมการ |
| ๑๑. นายตรีณ ตรีภูสสว่าง | อนุกรรมการ |
| ๑๒. นางสาวฉัตรสุดา ศิริวงศ์ | อนุกรรมการและเลขานุการ |
| ที่ปรึกษาคณะอนุกรรมการ ประกอบด้วย | |
| ๑. นางจิรพรรณ อนุศาสน์อมรกุล | ที่ปรึกษาคณะอนุกรรมการ |
| ๒. นางสาวอรณิชา ภาคพิเศษ | ที่ปรึกษาคณะอนุกรรมการ |

คณะอนุกรรมการกิจการคนพิการ

- | | |
|--|-----------------------------------|
| ๑. นายมณเฑียร บุญตัน | ประธานคณะอนุกรรมการ |
| ๒. นายกิตติศักดิ์ รัตนวราหะ | รองประธานคณะอนุกรรมการ คนที่หนึ่ง |
| ๓. ศาสตราจารย์วิริยะ นามศิริพงศ์พันธุ์ | รองประธานคณะอนุกรรมการ คนที่สอง |
| ๔. นางพวงแก้ว กิจธรรม | อนุกรรมการ |
| ๕. นายรัตน์ กิจธรรม | อนุกรรมการ |
| ๖. นางสาววันทนีย์ พันธชาติ | อนุกรรมการ |
| ๗. นายวิฑูต บุนนาค | อนุกรรมการ |
| ๘. นายสุชาติ โอวาทวรรณสกุล | อนุกรรมการ |
| ๙. นางอาทิตา นรารวัชร | อนุกรรมการ |
| ๑๐. นายธีรยุทธ สุขคนวิท | อนุกรรมการและเลขานุการ |
| ๑๑. นางสาวพิมพ์ปฎา อติสิริวัชร | อนุกรรมการและผู้ช่วยเลขานุการ |

ที่ปรึกษาคณะอนุกรรมการ ประกอบด้วย

- | | |
|----------------------------|------------------------------|
| ๑. พลตรี โอสถ ภาวิไล | ประธานที่ปรึกษาคณะอนุกรรมการ |
| ๒. นายชูศักดิ์ จันทยานนท์ | ที่ปรึกษาคณะอนุกรรมการ |
| ๓. นายต่อพงศ์ เสลานนท์ | ที่ปรึกษาคณะอนุกรรมการ |
| ๔. นางนุชจारी คล้ายสุวรรณ | ที่ปรึกษาคณะอนุกรรมการ |
| ๕. นางวัชรา รั้วไพบูลย์ | ที่ปรึกษาคณะอนุกรรมการ |
| ๖. นายศุภชีพ ดิษเทศ | ที่ปรึกษาคณะอนุกรรมการ |
| ๖. นายสุภรธรรม มงคลสวัสดิ์ | ที่ปรึกษาคณะอนุกรรมการ |
| ๘. นายสุพล บริสุทธิ์ | ที่ปรึกษาคณะอนุกรรมการ |
| ๙. นายเอกกมล แพทยานันท์ | ที่ปรึกษาคณะอนุกรรมการ |

คณะกรรมการปฏิรูปด้านสังคม กิจการผู้สูงอายุและสังคมสูงวัย

- | | |
|---|--------------------------------|
| ๑. นางเพ็ญพักตร์ ศรีทอง | อนุกรรมการและที่ปรึกษา |
| ๒. นายอำพล จินดาวัฒนะ | ประธานคณะกรรมการ |
| ๓. นายยุทธนา ทัพเจริญ | รองประธานคณะกรรมการ คนที่หนึ่ง |
| ๔. นางจรรุณันท์ อึ้งภากรณ์ | รองประธานคณะกรรมการ คนที่สอง |
| ๕. นายณัฐเมศวร์ เรืองพิชัยพร | อนุกรรมการ |
| ๖. นายดารนัย อินสว่าง | อนุกรรมการ |
| ๗. ศาสตราจารย์ธรรมศักดิ์ พงศ์พิชญามาตย์ | อนุกรรมการ |
| ๘. พลเอก บุญลือ วงษ์ท้าว | อนุกรรมการ |
| ๙. นายประกาศิต ภาวะสิทธิ์ | อนุกรรมการ |
| ๑๐. นางสาววิมลญา เตียวกุล | อนุกรรมการ |
| ๑๑. นางกรรณิการ์ บรรเทิงจิตร | อนุกรรมการ |
| ๑๒. นางสาวบุษยรัตน์ กาญจนดิษฐ์ | อนุกรรมการ |

คณะกรรมการส่งเสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์ในเด็กและเยาวชน
 ในคณะกรรมการการพัฒนาสังคม และกิจการเด็ก เยาวชน สตรี
 ผู้สูงอายุ คนพิการ และผู้ด้อยโอกาส วุฒิสภา

๑. นายวัลลภ ตังคณานุรักษ์	ประธานคณะกรรมการ
๒. นางธีรรัตน์ พันทวี วงศ์ณะเอนก	รองประธานคณะกรรมการ
๓. นายธนวัน ทองสุกโชติ	คณะกรรมการ
๔. นายชาญวุฒิ วงศ์เพ็ง	คณะกรรมการ
๕. นายมานะชัย บุญเอก	คณะกรรมการ
๖. ผู้ช่วยศาสตราจารย์มรรยาท อัครจันทโชติ	คณะกรรมการ
๗. นางสาวกรรณิการ์ ไต้ะมีนา	คณะกรรมการ
๘. นางศรีดา ตันทะอธิพานิช	คณะกรรมการ
๙. นางนันทา ไวกกุล	คณะกรรมการ
๑๐. นายตรี บุญเจือ	คณะกรรมการ
๑๑. นางสาวประพิมพ์พรรณ สุวรรณภูมิ	คณะกรรมการ
๑๒. แพทย์หญิงทิพาวรรณ บุรณสิน	คณะกรรมการ
๑๓. นายเสด็จ บุนนาค	คณะกรรมการ
๑๔. นายสัจจะ โชคบุญส่งสวัสดิ์	คณะกรรมการ
๑๕. นางสาวสุดารัตน์ พงศ์อัมพรไกววัล	คณะกรรมการ
๑๖. นางสุดใจ พรหมเกิด	คณะกรรมการ
๑๗. นายจกกนิตต์ คณานุรักษ์	คณะกรรมการ
๑๘. นางสาวรัตนา จรุงยศศักดิ์สิทธิ์	คณะกรรมการ
๑๙. นางสาวปราชญา ศิริมหาอาริยะโพธิ์ญา	คณะกรรมการ
๒๐. นายวิศุทธิ์ คณิตกุลเศรษฐ์	คณะกรรมการ
๒๑. นางปิยะวดี พงศ์ไทย	คณะกรรมการและเลขานุการคณะกรรมการ
๒๒. นางสาวพิมพ์ปญา อติสิริวัชร	คณะกรรมการและผู้ช่วยเลขานุการคณะกรรมการ

ฝ่ายเลขานุการคณะกรรมการการพัฒนาสังคม และกิจการเด็ก เยาวชน
สตรี ผู้สูงอายุ คนพิการ และผู้ด้อยโอกาส
วุฒิสภา

๑. นางสาวภิรมย์ นิลทัพ	นิติกรชำนาญการพิเศษ ปฏิบัติหน้าที่ กำกับดูแลการปฏิบัติราชการ ของกลุ่มงานคณะกรรมการ การพัฒนาสังคมฯ
๒. นางธนยา สิงห์มณี	นิติกรชำนาญการ
๓. นางสาวพิมพ์ปญา อติสิราวัชร	นิติกรชำนาญการ
๔. นางสาวธรรมรัตน์ ศรีทองกุล	นิติกรชำนาญการ
๕. นางเพชรรัตน์ มหาสิงห์	วิทยากรชำนาญการ
๖. นางจิตตินันท์ ศิริอังกานนท์	วิทยากรชำนาญการ
๗. นางสาวฉัตรสุดา ศิริวงศ์	นิติกรปฏิบัติการ
๘. นางสาวจิตรลดา อดอง	เจ้าพนักงานธุรการชำนาญงาน
๙. นางสาวสุธาทิพย์ สมัครการ	เจ้าพนักงานธุรการชำนาญงาน
๑๐. นายรุ่งเพชร งามพร้อม	เจ้าพนักงานธุรการปฏิบัติการ
๑๑. นายสุริยะ อุปลาบัติ	นักวิชาการสนับสนุนงานวิชาการ
๑๒. นางสาวนิตดา ศรีอุตะ	พนักงานสนับสนุนการประชุม
๑๓. นางสาวศกลวรรณ พึ่งน้ำ	พนักงานสนับสนุนการประชุม

กลุ่มงานคณะกรรมการการพัฒนาสังคมและกิจการเด็ก
เยาวชน สตรี ผู้สูงอายุ คนพิการ และผู้ด้อยโอกาส สำนักกรรมการ ๓ สำนักงานเลขาธิการวุฒิสภา
โทรศัพท์ ๐ ๒๘๓๑ ๙๒๒๕ - ๖ โทรสาร ๐ ๒๘๓๑ ๙๒๒๖

