

กระทู้ถามที่ ๐๒๐ ร.

วุฒิสภา

๙ เมษายน ๒๕๖๗

เรื่อง ขอให้มีการพิจารณาเกี่ยวกับมาตรการป้องกันและคุ้มครองเด็กและเยาวชนในการใช้งานสื่อสังคมออนไลน์ (Social Media)

กราบเรียน ประธานวุฒิสภา

ข้าพเจ้าขอตั้งกระทู้ถาม ถามรัฐมนตรีว่าการกระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคมดังต่อไปนี้

ปัจจุบันสื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) ในแพลตฟอร์มต่าง ๆ ได้เข้ามามีอิทธิพลมีบทบาทและเป็นส่วนหนึ่งในชีวิตประจำวันของประชากรในทุกช่วงวัยมากยิ่งขึ้น ซึ่งแม้ Social Media จะมีวัตถุประสงค์หลัก คือเพื่อการติดต่อสื่อสารกับเพื่อนและครอบครัว (Keeping in touch with friends and family) อันแสดงให้เห็นถึงประโยชน์ในการใช้ Social Media ก็ตาม แต่ในทางหนึ่ง Social Media ก็ได้ถูกนำมาใช้เป็นเครื่องมือโดยขาดความระมัดระวังและขาดความตระหนักถึงความรับผิดชอบต่อสังคม เช่น การเผยแพร่ข้อมูลที่มีเนื้อหาความรุนแรง การชักจูงให้หลงเชื่อข้อมูลอันเป็นเท็จ (Fake news) การใช้ประทุษวาจา (Hate speech) รวมไปถึงการรังแกบนพื้นที่ไซเบอร์ (Cyberbullying) เป็นต้น

ทั้งนี้ เมื่อพิจารณาเกี่ยวกับการใช้ Social Media ในกลุ่มของเด็กและเยาวชนซึ่งเป็นกลุ่มเปราะบางที่จะต้องได้รับการคุ้มครองสิทธิในด้านต่าง ๆ ภายใต้อนุสัญญาว่าด้วยสิทธิเด็ก เช่น สิทธิที่จะได้รับการปกป้องคุ้มครองจากการใช้ความรุนแรงทั้งร่างกายและจิตใจ เป็นต้น พบว่า จากข้อมูลของ Mahidol University Social Engagement Forum (MUSEF) (เผยแพร่เมื่อวันที่ ๘ มิถุนายน ๒๕๖๖) ระบุว่า ปัญหาการรังแกบนพื้นที่ไซเบอร์ (Cyberbullying) ในประเทศไทย มีเยาวชนเป็น “ผู้กระทำ” ถึงร้อยละ ๖๑.๖ และเป็น “ผู้ถูกกระทำ” ถึงร้อยละ ๕๘.๘ ซึ่งข้อเท็จจริงดังกล่าวสะท้อนให้เห็นถึงปัญหาจากการใช้ Social Media ที่จำเป็นต้องมีมาตรการป้องกันและคุ้มครองเด็กและเยาวชนที่ใช้งาน Social Media อย่างไม่เหมาะสม เนื่องจากปัญหาจากการใช้งาน Social Media ดังกล่าว อาจนำมาสู่ผลกระทบทางสุขภาพจิตของเด็กและเยาวชน เช่น ความเครียด นอนไม่หลับ ซึมเศร้า หรือในทางที่ร้ายแรงที่สุด คือการทำร้ายตนเอง

ข้าพเจ้าเห็นว่า มาตรการป้องกันและคุ้มครองเด็กและเยาวชนที่ใช้งาน Social Media ประการหนึ่งที่รัฐสามารถดำเนินการได้ คือการที่รัฐสำรวจในภาพรวมเกี่ยวกับปัญหาของเด็กและเยาวชนที่ได้รับผลกระทบจากการใช้งาน Social Media และกำหนดมาตรการเพื่อแก้ไขปัญหาดังกล่าว

โดยหากมาตรการนั้นยังไม่ครอบคลุมเพียงพอหรือยังไม่บรรลุวัตถุประสงค์ในการแก้ปัญหาของเด็กและเยาวชนที่ได้รับผลกระทบจากการใช้งาน Social Media แล้ว รัฐก็ควรตรากฎหมายเพื่อป้องกันและแก้ไขปัญหาดังกล่าวโดยตรง ทั้งนี้ ในกรณีของต่างประเทศ เช่น สหรัฐอเมริกา พบว่า ณ ปัจจุบันได้มีการร่างกฎหมายคุ้มครองความปลอดภัยการใช้งานสื่อสังคมออนไลน์สำหรับเด็กและเยาวชน คือ Kids Online Safety Act (KOSA) ซึ่งมีวัตถุประสงค์หลักในการปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชนบนแพลตฟอร์ม Social Media โดยกำหนดมาตรการต่าง ๆ ให้ครอบคลุมกับแพลตฟอร์ม Social Media ต่าง ๆ ที่มีแนวโน้มว่าจะถูกใช้งานโดยเด็กและเยาวชน จึงขอเรียนถามว่า

๑ กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคมได้มีการสำรวจในภาพรวมเกี่ยวกับปัญหาของเด็กและเยาวชนที่ได้รับผลกระทบจากการใช้งาน Social Media หรือไม่ อย่างไร ขอทราบรายละเอียด

๒ ปัจจุบันกระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคมมีมาตรการป้องกันและคุ้มครองเด็กและเยาวชนที่ใช้งาน Social Media เป็นการเฉพาะหรือไม่ อย่างไร ขอทราบรายละเอียด

๓ หากมาตรการข้างต้นยังไม่ครอบคลุมเพียงพอหรือไม่บรรลุวัตถุประสงค์ในการแก้ไขปัญหาของเด็กและเยาวชนที่ได้รับผลกระทบจากการใช้งาน Social Media แล้ว กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคมเห็นว่า กรณีดังกล่าวควรมีการจัดทำร่างกฎหมายเพื่อคุ้มครองความปลอดภัยในการใช้งาน Social Media สำหรับเด็กและเยาวชนหรือไม่ อย่างไร ขอทราบรายละเอียด

ขอให้ตอบในราชกิจจานุเบกษา

ขอแสดงความนับถืออย่างยิ่ง

สุวรรณี สิริเวชชะพันธ์

สมาชิกวุฒิสภา

คำตอบกระทู้ถามที่ ๐๒๐ ร.

ของ นางสาวรณิ สิริเวชชะพันธ์ สมาชิกวุฒิสภา
เรื่อง ขอให้มีการพิจารณาเกี่ยวกับมาตรการป้องกันและคุ้มครองเด็กและเยาวชน
ในการใช้งานสื่อสังคมออนไลน์ (Social Media)

ข้าพเจ้า นายประเสริฐ จันทรวงทอง รัฐมนตรีว่าการกระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม
ขอตอบกระทู้ถามของท่านสมาชิกผู้มีความเกียรติ ดังนี้

คำถามข้อที่ ๑ กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคมได้มีการสำรวจในภาพรวมเกี่ยวกับ
ปัญหาของเด็กและเยาวชนที่ได้รับผลกระทบจากการใช้งาน Social Media หรือไม่ อย่างไร
ขอทราบรายละเอียด

คำตอบข้อที่ ๑ กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม โดยสำนักงานคณะกรรมการดิจิทัล
เพื่อเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ได้มีการศึกษาสำรวจในภาพรวมเกี่ยวกับปัญหาของเด็กและเยาวชน
ที่ได้รับผลกระทบจากการใช้งาน Social Media ดังนี้

๑) มีการสำรวจผ่านแบบสอบถาม การสำรวจข้อมูลสถานภาพการรู้เท่าทัน
สื่อสารสนเทศและการเข้าใจดิจิทัลของประเทศไทย (Media and Information Literacy and
Digital Literacy Survey)

ผลการสำรวจ พบว่า เด็ก (อายุ ๖ - ๑๗ ปี) มีการใช้เวลาเฉลี่ยมากกว่า ๑๐ ชั่วโมงขึ้นไป
ต่อวันในการใช้งานอินเทอร์เน็ต โดยมีการใช้อินเทอร์เน็ตในกิจกรรมทางด้าน Social Media
สูงสุด ๓ อันดับ ได้แก่ อันดับที่ ๑ เฟซบุ๊ก (Facebook) อันดับ ๒ TikTok และอันดับ ๓ ยูทูบ
(YouTube) และพบว่าประสบปัญหาเกี่ยวกับการใช้อินเทอร์เน็ตหรือบริการด้านอินเทอร์เน็ตร้อยละ ๓๕.๖
และไม่ประสบปัญหาร้อยละ ๕๘.๓๗ ปัญหาที่พบบ่อยที่สุดจัดเรียงตามอันดับได้ ดังนี้

- ถูกรบกวนด้วยโฆษณาออนไลน์ หรือข้อความไม่พึงประสงค์จนเป็นอุปสรรคต่อการใช้งาน
- ถูกรบกวนด้วยสื่อการพนันออนไลน์
- ถูกข่าวดราม่าและข้อมูลลวงพาดหัวข่าวทำให้เข้าใจผิด
- ได้รับข้อความแอบอ้างเป็นหน่วยงานรัฐ ธนาकार ตัวแทนบริษัท หรือบุคคลมีชื่อเสียง
- ถูกลอกให้กรอกข้อมูล เช่น กรอกอีเมล เลขที่บัญชี เลขบัตรเครดิต เป็นต้น
- มีบุคคลอื่นเข้าหาหรือจีบ โดยใช้ภาพโปรไฟล์ที่ดี
- ถูกโจรกรรมข้อมูลส่วนตัว ข้อมูลส่วนตัวรั่วไหล
- ถูกชักจูงให้ลงทุนหรือมีส่วนร่วมในกิจการประเภทแชร์ลูกโซ่
- เกิดค่าใช้จ่ายในบริการดิจิทัลโดยไม่ยินยอม
- ได้รับข้อความสร้างความเกลียดชัง (Hate Speech) การประทุษร้ายทางออนไลน์
- ถูกลั่นแกล้งหรือคุกคามผ่านช่องทางออนไลน์ (Cyber Bully)

ผลสำรวจเยาวชน (อายุ ๑๘ - ๒๕ ปี) ใช้เวลาเฉลี่ยมากกว่า ๓ - ๕ ชั่วโมงต่อวัน ในการใช้งานอินเทอร์เน็ต โดยใช้อินเทอร์เน็ตในกิจกรรมทางด้าน Social Media สูงสุด ๓ อันดับ ได้แก่ อันดับ ๑ คือ เฟซบุ๊ก (Facebook) อันดับ ๒ ไลน์ (Line) และอันดับ ๓ ยูทูบ (YouTube) และพบว่าประสบปัญหาเกี่ยวกับการใช้อินเทอร์เน็ตหรือบริการด้านอินเทอร์เน็ตร้อยละ ๔๘.๓๑ และไม่ประสบปัญหาหรือร้อยละ ๕๑.๖๘ ปัญหาที่พบบมากที่สุดจัดเรียงตามอันดับได้ ดังนี้

- (๑) ถูกรบกวนด้วยสื่อการพนันออนไลน์
- (๒) ถูกรบกวนด้วยโฆษณาออนไลน์ หรือข้อความไม่พึงประสงค์ จนเป็นอุปสรรคต่อการใช้งาน
- (๓) ถูกข่าวดปลอม และข้อมูลลวงพาดหัวข่าวทำให้เข้าใจผิด
- (๔) ได้รับข้อความแอบอ้างเป็นหน่วยงานรัฐ ธนาकार ตัวแทนบริษัท หรือบุคคลมีชื่อเสียง
- (๕) ถูกหลอกให้กรอกข้อมูล เช่น กรอกอีเมล เลขที่บัญชี เลขบัตรเครดิต เป็นต้น
- (๖) ถูกชักจูงให้ลงทุนหรือมีส่วนร่วมในกิจการประเภทแชร์ลูกโซ่
- (๗) ถูกโจรกรรมข้อมูลส่วนตัว ข้อมูลส่วนตัวรั่วไหล
- (๘) มีบุคคลอื่นเข้าหาหรือจีบ โดยใช้ภาพโปรไฟล์ที่ดี
- (๙) เกิดค่าใช้จ่ายในบริการดิจิทัลโดยไม่ยินยอม
- (๑๐) ถูกกลั่นแกล้งหรือคุกคามผ่านช่องทางออนไลน์ (Cyber Bully)
- (๑๑) ได้รับข้อความสร้างความเกลียดชัง (Hate Speech) การประทุษร้ายทางออนไลน์

๒) มีการศึกษาวิเคราะห์สถานการณ์และพฤติกรรมเด็กและเยาวชนเพื่อป้องกันและส่งเสริม การตระหนักรู้ของเด็กและเยาวชน โดยได้ดำเนินการส่งเสริมให้เด็กและเยาวชนตระหนักถึง ผลกระทบของภัยออนไลน์ ได้แก่ การกลั่นแกล้งทางออนไลน์ การติดเกมออนไลน์ การพนันออนไลน์ กีฬาอีสปอร์ต และการคุกคามทางเพศ รวมทั้งมีการส่งเสริมให้เด็กและเยาวชนใช้สื่อดิจิทัลอย่างสร้างสรรค์ เหมาะสม และมีคุณภาพ รู้เท่าทันภัยออนไลน์ การล่อลวง และกฎหมายต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง เพื่อเป็นประโยชน์ต่อและเยาวชนอย่างแท้จริง

คำถามข้อที่ ๒ ปัจจุบันกระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคมมีมาตรการป้องกัน และคุ้มครองเด็กและเยาวชนที่ใช้งาน Social Media เป็นการเฉพาะหรือไม่ อย่างไร ขอทราบรายละเอียด

คำตอบข้อที่ ๒ กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม ขอเรียน ดังนี้

๑. การป้องกันและคุ้มครองเด็กและเยาวชนที่ใช้งาน Social Media เป็นนโยบายสำคัญ ของกระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม ซึ่งได้บรรจุเรื่องดังกล่าวภายใต้ยุทธศาสตร์ที่ ๓ สร้างสังคมคุณภาพที่ทั่วถึงเท่าเทียมด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล และยุทธศาสตร์ที่ ๕ พัฒนากำลังคน ให้พร้อมเข้าสู่ยุคเศรษฐกิจและสังคมดิจิทัล ภายใต้ร่างนโยบายและแผนระดับชาติว่าด้วยการพัฒนาดิจิทัล เพื่อเศรษฐกิจและสังคม (พ.ศ. ๒๕๖๑ - ๒๕๘๐) (ฉบับปรับปรุง) และในทิศทางทางการพัฒนาระยะที่ ๓ (ระยะ ๕ ปี พ.ศ. ๒๕๖๖ - ๒๕๗๐) ของ (ร่าง) นโยบายและแผนระดับชาติว่าด้วยการพัฒนาดิจิทัล

เพื่อเศรษฐกิจและสังคม (พ.ศ. ๒๕๖๑ - ๒๕๘๐) ในมิติสังคม มุ่งเน้นผลักดันท้องถิ่น ชุมชน และประชาชนทุกกลุ่ม รวมถึงกลุ่มเปราะบาง (เด็ก ผู้สูงอายุ คนพิการและกลุ่มผู้ด้อยโอกาส) สามารถเข้าถึง และใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมีความฉลาดทางดิจิทัล และมีภูมิคุ้มกันทางดิจิทัล โดยมีความตระหนักรู้ ความเข้าใจและทักษะในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างสร้างสรรค์ ตระหนักรู้ถึง หลักสิทธิดิจิทัล (Digital Rights) รองรับการปรับเปลี่ยนไปสู่การเป็นสังคมดิจิทัลที่มีศักยภาพ ยั่งยืน และลดความเหลื่อมล้ำ และในแผนงานระยะยาว ระยะ ๑๐ ปี (ปี พ.ศ. ๒๕๖๖ - ๒๕๘๐) ได้มุ่งเน้นการพัฒนาศักยภาพของประชาชนในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลให้เกิดประโยชน์อย่างสร้างสรรค์ รู้เท่าทัน และมีความรับผิดชอบต่อสังคม ปฏิบัติตามหลักสิทธิดิจิทัลอย่างเหมาะสมและปกป้องสิทธิดิจิทัล ของตนเองได้

นอกจากนี้ ภายใต้แผนปฏิบัติการกระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม พ.ศ. ๒๕๖๖ - ๒๕๗๐ ได้กำหนดแนวทางการพัฒนาครอบคลุมถึงการพัฒนาบุคลากรให้มีความสามารถในการใช้และเข้าใจ เทคโนโลยีดิจิทัล (Digital Literacy) ตระหนักรู้ผลกระทบและปัญหาภัยคุกคามต่าง ๆ และมีความรับผิดชอบต่อ การใช้ดิจิทัลไม่ให้เกิดความเสียหายต่อผู้อื่น ตลอดจนการสร้างเชื่อมั่นในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล เพื่อจัดการและรับมือกับภัยคุกคามรูปแบบต่าง ๆ รวมถึงการป้องกันและปราบปรามภัยออนไลน์

๒. กรณีของการปิดกั้นเว็บไซต์/แพลตฟอร์มออนไลน์ที่มีเนื้อหาที่ไม่เหมาะสม กระทรวงดิจิทัล เพื่อเศรษฐกิจและสังคมร่วมกับหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง ได้มีกระบวนการในการดำเนินการปิดกั้นเว็บไซต์ ที่มีเนื้อหาที่ขัดต่อความสงบเรียบร้อยหรือศีลธรรมอันดีของประชาชน ซึ่งรวมถึงการบล็อกวงออนไลน์ ที่ส่งผลกระทบต่อประชาชนเด็กและเยาวชน ผ่านกลไกศูนย์ปฏิบัติการแก้ไขปัญหาอาชญากรรมออนไลน์ (ศูนย์ AOC 1441) ศูนย์ช่วยเหลือและจัดการปัญหาออนไลน์ (ศูนย์ OCC 1212) และศูนย์ต่อต้าน ข่าวปลอมประเทศไทย โดยดำเนินการตามพระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ. ๒๕๕๐ และที่แก้ไขเพิ่มเติม พ.ศ. ๒๕๖๐ ตามมาตรา ๒๐ ในกรณีที่มีการทำให้แพร่หลาย ซึ่งข้อมูลคอมพิวเตอร์ ดังต่อไปนี้ พนักงานเจ้าหน้าที่โดยได้รับความเห็นชอบจากรัฐมนตรีอาจยื่นคำร้อง พร้อมแสดงพยานหลักฐานต่อศาลที่มีเขตอำนาจขอให้มีการสั่งระงับการทำให้แพร่หลายหรือลบ ข้อมูลคอมพิวเตอร์นั้นออกจากระบบคอมพิวเตอร์ได้ (๑) ข้อมูลคอมพิวเตอร์ที่เป็นความผิด ตามพระราชบัญญัตินี้ (๒) ข้อมูลคอมพิวเตอร์ที่อาจกระทบกระเทือนต่อความมั่นคงแห่งราชอาณาจักร ตามที่กำหนดไว้ในภาค ๒ ลักษณะ ๑ หรือลักษณะ ๑/๑ แห่งประมวลกฎหมายอาญา (๓) ข้อมูลคอมพิวเตอร์ที่เป็นความผิดอาญาตามกฎหมายเกี่ยวกับทรัพย์สินทางปัญญาหรือกฎหมายอื่น ซึ่งข้อมูลคอมพิวเตอร์นั้นมีลักษณะขัดต่อความสงบเรียบร้อยหรือศีลธรรมอันดีของประชาชน และเจ้าหน้าที่ตามกฎหมายนั้นหรือพนักงานสอบสวนตามประมวลกฎหมายวิธีพิจารณาความอาญาได้ร้องขอ

ทั้งนี้ หากมีการปิดกั้นเว็บไซต์ แพลตฟอร์ม หรือสื่อ Social Media ที่ล่อลวง/ไม่เหมาะสม ได้อย่างรวดเร็ว ก็จะช่วยป้องกันและลดการเผยแพร่ในวงกว้างของข้อความออนไลน์ หรือ Link ล่อลวง ที่ส่งผลกระทบต่อสร้างความเสียหายให้กับประชาชนได้ทันต่อสถานการณ์

๓. กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม โดยสำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ ในฐานะหน่วยงานกำกับดูแลการประกอบธุรกิจบริการแพลตฟอร์มตามพระราชกฤษฎีกาการประกอบธุรกิจบริการแพลตฟอร์มดิจิทัลที่ต้องแจ้งให้ทราบ พ.ศ. ๒๕๖๕ อยู่ระหว่างจัดทำคู่มือแนวทางเรื่องการดูแลการโฆษณาบนบริการแพลตฟอร์มดิจิทัลทุกประเภท รวมถึงบริการสื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) โดยกำหนดให้ผู้ประกอบธุรกิจบริการแพลตฟอร์มดิจิทัลต้องดำเนินการตามมาตรการที่กำหนดเป็นกลไกการกำกับดูแลตนเอง หรือ Self-regulation ตามมาตรา ๓๒ แห่งพระราชกฤษฎีกาการประกอบธุรกิจบริการแพลตฟอร์มดิจิทัลที่ต้องแจ้งให้ทราบ พ.ศ. ๒๕๖๕ ได้แก่ การตรวจสอบก่อนเผยแพร่โฆษณา และการกำกับติดตามหลังเผยแพร่โฆษณาบนแพลตฟอร์มดิจิทัล ซึ่งหากมีการนำแนวทางตามคู่มือดังกล่าวไปใช้งานจะถือเป็นเครื่องมือหนึ่งที่จะมีส่วนช่วยป้องกันและคุ้มครองเด็กและเยาวชน ซึ่งถือเป็นกลุ่มเปราะบางและยังไม่มีวุฒิภาวะ ประสบการณ์ในการแยกแยะโฆษณาที่มีการนำเสนอ บน Social Media ว่ามีความน่าเชื่อถือหรือไม่ หรืออาจนำไปสู่การฉ้อโกงหรือการหลอกลวง เช่น การขายเกมออนไลน์ การสะสมเหรียญหรือแต้มส่วนลดบนแพลตฟอร์มดิจิทัล และสื่อ Social Media เป็นต้น

๔. มิติของการดำเนินงานผ่านกลไกความร่วมมือกับหน่วยงานภาครัฐที่เกี่ยวข้องในการป้องกันและคุ้มครองเด็กและเยาวชนจากสื่อดิจิทัล กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม มีการดำเนินงาน/กิจกรรมสำคัญ ดังนี้

(๑) การจัดทำกรอบความร่วมมือในการปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชนจากสื่อดิจิทัล ของประเทศไทยและแนวปฏิบัติในการปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชนจากสื่อดิจิทัลและสร้างความเข้มแข็งในสังคม และแผนปฏิบัติการร่วมระหว่างหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง

(๒) การจัดทำกรอบความร่วมมือและแนวปฏิบัติในการปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชนจากสื่อดิจิทัล ในกลุ่มประเทศอาเซียน โดยได้ศึกษาสถานการณ์ด้านเด็กและเยาวชนกับสื่อดิจิทัลในบริบทของอาเซียน ตัวอย่างประเทศที่มีการดำเนินงานในการปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชนจากสื่อดิจิทัล รวมทั้งจัดแนวปฏิบัติในการปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชนจากสื่อดิจิทัลและสร้างความเข้มแข็งในสังคม และแผนปฏิบัติการร่วมระหว่างหน่วยงานที่เกี่ยวข้องในกลุ่มประเทศอาเซียน

(๓) การจัดทำโครงการสนับสนุนและส่งเสริมลูกเสือไซเบอร์ปกป้องเด็กและเยาวชนจากภัยออนไลน์ โดยการปลูกฝังจิตสำนึกที่ดีให้แก่เด็กและเยาวชนในการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร รวมถึง การสร้างความตระหนักรู้ การมีวิจารณญาณและรู้เท่าทันสื่อ และภัยออนไลน์มีการสร้างอาสาสมัครลูกเสือไซเบอร์ (Cyber Scout) ที่มีจิตสำนึกด้านคุณธรรมจริยธรรมในการใช้ ICT อย่างสร้างสรรค์ มีประสิทธิภาพ มีวิจารณญาณ และรู้เท่าทันร่วมปกป้องภัยออนไลน์เป็นเครือข่ายทางสังคมที่เข้มแข็งเสมือนตัวแทนของสังคมไทยที่จะเป็นผู้เฝ้าระวังหรือสอดส่องพฤติกรรมที่เป็นภัยต่อเด็กเยาวชน สังคม และเศรษฐกิจ

(๔) การจัดทำหลักสูตรการฝึกอบรมเพื่อสร้างจิตสำนึกในการปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชนจากภัยออนไลน์ สำหรับครูและนักเรียนลูกเสือไซเบอร์

(๕) การจัดฝึกอบรมให้ความรู้ด้านการเข้าใจดิจิทัล เพื่อยกระดับสมรรถนะประชากรให้พร้อมเข้าสู่การเป็นพลเมืองดิจิทัล อาทิ สิทธิและความรับผิดชอบยุคดิจิทัล (Digital Rights) การเข้าถึงดิจิทัล การรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศ กฎหมายดิจิทัล และดิจิทัลคอมเมอร์ซ

(๖) การพัฒนาอาสาสมัครดิจิทัลประจำหมู่บ้าน เพื่อเป็นตัวแทนในระดับพื้นที่ในการให้ความช่วยเหลือให้คำแนะนำ ลดความตึงเครียดจากข่าวปลอม และลดการกระทำความผิดทางคอมพิวเตอร์ รวมทั้งเสริมสร้างทักษะความรู้ความเข้าใจด้านดิจิทัลที่ถูกต้องให้แก่ประชาชนในพื้นที่

(๗) กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม โดยสำนักงานคณะกรรมการดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ได้จัดทำระบบรับแจ้งเหตุเว็บไซต์ที่ไม่เหมาะสม ได้แก่ <https://cyberscout.onde.go.th/> เพื่อใช้เป็นเครื่องมือหรือช่องทางรับแจ้งเหตุที่เป็นภัยต่อเด็ก เยาวชน สังคม เศรษฐกิจ และความเจริญของประเทศ

(๘) การดำเนินงานการบูรณาการความร่วมมือในการขับเคลื่อนการพัฒนาเด็กไทยผ่านการจัดทำบันทึกข้อตกลงยกระดับความร่วมมือการพัฒนาศักยภาพไทยในศตวรรษที่ ๒๑ ร่วมกับกระทรวงสาธารณสุข และบันทึกข้อตกลงการบูรณาการความร่วมมือ ๖ กระทรวงการพัฒนาคนตลอดช่วงชีวิต (กลุ่มเด็กปฐมวัย) พ.ศ. ๒๕๖๕ - ๒๕๖๙ ร่วมกับกระทรวงการพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์ ซึ่งกระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม มีบทบาทหน้าที่ในการพัฒนาศักยภาพ สร้างความตระหนักรู้ และยกระดับทักษะด้านดิจิทัลให้กับประชาชนทุกภาคส่วน ส่งเสริมการจัดกิจกรรมในกลุ่มเด็กวัยเรียน และเยาวชนให้มีพฤติกรรมคนรุ่นใหม่รู้ทันภัยข่าวปลอม รวมทั้งส่งเสริมพ่อแม่ ผู้ปกครองให้มีความรู้ ความสามารถในการใช้ดิจิทัลอย่างสร้างสรรค์ สามารถเข้าถึงข้อมูลและบริการของภาครัฐที่เกี่ยวข้องด้วยเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างทั่วถึงและปลอดภัย ตลอดจนสนับสนุนการพัฒนาฐานข้อมูลเด็กปฐมวัย เพื่อเป็นเครื่องมือในกำหนดนโยบายและมาตรการในการคุ้มครองเด็กและเยาวชนจากภัยออนไลน์

คำถามข้อที่ ๓ หากมาตรการข้างต้นยังไม่ครอบคลุมเพียงพอหรือไม่บรรลุนิติวัตถุประสงค์ในการแก้ไขปัญหาของเด็กและเยาวชนที่ได้รับผลกระทบจากการใช้งาน Social Media แล้ว กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคมเห็นว่า กรณีดังกล่าวควรมีการจัดทำร่างกฎหมายเพื่อคุ้มครองความปลอดภัยในการใช้งาน Social Media สำหรับเด็กและเยาวชนหรือไม่ อย่างไร ขอทราบรายละเอียด

คำตอบข้อที่ ๓ กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคมพิจารณาแล้ว ขอเรียนว่าการแก้ไขปัญหาเด็กและเยาวชนที่ได้รับผลกระทบจากการใช้งาน Social Media ที่ครอบคลุมและมีประสิทธิภาพ นอกจากการส่งเสริมผลักดันให้ความรู้แก่เด็กและเยาวชนในการใช้งาน Social Media อย่างปลอดภัย การกำกับดูแลผู้ประกอบการธุรกิจแพลตฟอร์มดิจิทัลและการบังคับใช้กฎหมายอย่างเคร่งครัดแล้ว เห็นควรยกระดับมาตรการในการเข้าถึงเว็บไซต์ แพลตฟอร์มดิจิทัลและสื่อออนไลน์ต่าง ๆ เช่น การกำหนดอายุของเด็กและเยาวชนในการเข้าถึงเว็บไซต์ และเข้าใช้งานสื่อ Social Media บางประเภท

โดยเฉพาะเนื้อหาสื่อ Social Media ที่มีความอ่อนไหว รวมถึงการกำหนดอายุในการเปิดบัญชีผู้ใช้งาน Social Media หรือการกำหนดมาตรฐานกลางที่ผู้ให้บริการหรือสื่อสังคมออนไลน์จะต้องมีเป็น มาตรฐานขั้นต่ำสำหรับการให้บริการ โดยอย่างน้อยต้องสามารถยืนยันตัวตนและกำหนดอายุ ของผู้ใช้บริการ มีกระบวนการสอดส่องดูแลความปลอดภัยของผู้ใช้บริการ การสนับสนุนการให้มีการใช้ซอฟต์แวร์คัดกรองเนื้อหาและข้อมูล (Filtering Software) เพื่อจำกัดการเข้าดูเนื้อหาที่ไม่เหมาะสม การออกกฎระเบียบกำหนดให้เครื่องมือค้นหาต่าง ๆ บนอินเทอร์เน็ต มีหน้าที่รับผิดชอบในการตรวจสอบ ให้มั่นใจว่าจะไม่มีเนื้อหาเกี่ยวกับการหลอกลวงหรือเนื้อหาที่ไม่เหมาะสมอื่น ๆ ปรากฏขึ้นในการค้นหา ตลอดจนการแจ้งรายงานที่ไม่ซับซ้อน สามารถดำเนินการกับข้อมูลคอมพิวเตอร์ที่ผิดกฎหมายได้ อย่างรวดเร็วทันต่อสถานการณ์ และผู้ให้บริการหรือสื่อสังคมออนไลน์จะต้องเอาใจใส่และไม่เพิกเฉยต่อ การแจ้งรายงานของผู้ใช้บริการมาตรการต่าง ๆ เหล่านี้จะช่วยลดความเสี่ยงต่อการตกเป็นเหยื่อของภัยต่าง ๆ พร้อมทั้งดำเนินการในการยกระดับการกำกับดูแลให้เข้มข้นขึ้น โดยพระราชกฤษฎีกาการประกอบธุรกิจ บริการแพลตฟอร์มดิจิทัลที่ต้องแจ้งให้ทราบ พ.ศ. ๒๕๖๕ ยังมีกลไกในการยกระดับการกำกับดูแล ให้เข้มข้นขึ้น โดยสามารถกำหนดหน้าที่เพิ่มเติมเพื่อบังคับให้ผู้ประกอบธุรกิจบริการแพลตฟอร์มดิจิทัล เช่น Social Media ต้องดำเนินการ ซึ่งสอดคล้องตามมาตรา ๑๘ (๒) แห่งพระราชกฤษฎีกา การประกอบธุรกิจบริการแพลตฟอร์มดิจิทัลที่ต้องแจ้งให้ทราบ พ.ศ. ๒๕๖๕ โดยบริการ Social Media ถือเป็นบริการแพลตฟอร์มดิจิทัลที่อาจมีลักษณะเฉพาะอันเนื่องมาจากความเสี่ยงต่อความมั่นคง ทางการเงินและการพาณิชย์ ความน่าเชื่อถือและยอมรับในระบบข้อมูลอิเล็กทรอนิกส์ หรือความเสียหาย ที่อาจเกิดขึ้นต่อสาธารณสุขและมีผลกระทบในระดับสูงที่อาจเกิดขึ้นจากการประกอบธุรกิจบริการ แพลตฟอร์มดิจิทัล ซึ่งคณะกรรมการธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์จะสามารถกำหนดหน้าที่เพิ่มเติม ให้เหมาะสมกับความเสี่ยงและผลกระทบที่อาจเกิดขึ้น จากการประกอบธุรกิจบริการแพลตฟอร์มดิจิทัลนั้นได้ ตามมาตรา ๒๐ แห่งพระราชกฤษฎีกาการประกอบธุรกิจบริการแพลตฟอร์มดิจิทัลที่ต้องแจ้งให้ทราบ พ.ศ. ๒๕๖๕

นอกจากนี้ เมื่อเกิดการกระทำผิดกฎหมายจากการใช้งาน Social Media ที่ส่งผลกระทบต่อเด็ก และเยาวชนก็จะพิจารณาจากหลักกฎหมายทั่วไปหรือจากกฎหมายอื่นที่เกี่ยวข้องเป็นรายกรณี โดยมีทั้งมาตรการ ทางแพ่งตามประมวลกฎหมายแพ่งและพาณิชย์ มาตรการทางอาญาตามประมวลกฎหมายอาญา และมาตรการทางกฎหมายอื่นที่เกี่ยวข้อง เช่น พระราชบัญญัติคุ้มครองเด็ก พ.ศ. ๒๕๔๖ พระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ. ๒๕๕๐ และที่แก้ไขเพิ่มเติม เป็นต้น การจัดทำร่างกฎหมายเพื่อคุ้มครองความปลอดภัยในการใช้งาน Social Media สำหรับเด็กและเยาวชน หากมีพฤติการณ์ความผิดอื่นที่ยังไม่ครอบคลุมก็สามารถนำไปแก้ไขเพิ่มเติมไว้ในประมวลกฎหมายอาญาได้