



รายงานการศึกษากลุ่ม (Group Project)

เรื่อง นวัตกรรมเพื่อสร้างการมีส่วนร่วมของเด็ก
และเยาวชนในการป้องกันและแก้ไขปัญหาคาการใช้สื่อออนไลน์

จัดทำโดยกลุ่มที่ 6 รุ่นที่ 89

รายงานนี้เป็นส่วนหนึ่งของการฝึกอบรม
หลักสูตรนักบริหารระดับสูง : ผู้นำที่มีวิสัยทัศน์และคุณธรรม รุ่นที่ 89
วิทยาลัยนักบริหาร สถาบันพัฒนาข้าราชการพลเรือน สำนักงาน ก.พ.
ประจำปี 2562
ลิขสิทธิ์ของสำนักงาน ก.พ.



รายงานการศึกษากลุ่ม (Group Project)

เรื่อง นวัตกรรมเพื่อสร้างการมีส่วนร่วมของเด็กและเยาวชนในการป้องกันและ
แก้ไขปัญหาคาสิโนออนไลน์

จัดทำโดย กลุ่มที่ 6 รุ่น 89

- | | |
|------------------------------|----------------|
| 1. นายปิยะ | คงขำ |
| 2. นายจิตรพรต | พัฒนสิน |
| 3. นางสาวศรียพร | เกิดคง |
| 4. ว่าที่ร้อยตรีบำรุงเกียรติ | วินัยพานิช |
| 5. นายอุทัย | ทองเดช |
| 6. นางสาวสุธีร์ | ญาณชลไทร |
| 7. พันตำรวจตรีจตุพล | บงกชมาศ |
| 8. พันตำรวจโทวิชัย | สุวรรณประเสริฐ |
| 9. นางสาวอรรพรรณ | ปานคง |
| 10. นายวรวิทย์ | ไวยวุฒิ |
| 11. พันตำรวจเอกเอกกมนต์ | พรชูเกียรติ |

รายงานนี้เป็นส่วนหนึ่งของการฝึกอบรม

หลักสูตรนักบริหารระดับสูง : ผู้นำที่มีวิสัยทัศน์และคุณธรรม รุ่นที่ 89
วิทยาลัยนักบริหาร สถาบันพัฒนาข้าราชการพลเรือน สำนักงาน ก.พ.

ประจำปี 2562

สำนักงานคณะกรรมการข้าราชการพลเรือน

บทสรุปสำหรับผู้บริหาร

โลกปัจจุบันเป็นยุคดิจิทัลที่อุปกรณ์ไร้สายขนาดเล็กพกพาสะดวกกลายเป็นองค์ประกอบสำคัญในการดำเนินชีวิตของคนทั่วโลก ช่องทางการติดต่อสื่อสารออนไลน์เป็นช่องทางที่ได้รับความนิยมมากขึ้นอย่างต่อเนื่อง ระบบอินเทอร์เน็ตได้ก่อให้เกิดระบบการสื่อสารใหม่เป็นโลกเสมือนจริงควบคู่ไปกับโลกแห่งความเป็นจริง อย่างไรก็ตาม เทคโนโลยีที่ก้าวหน้าเหล่านี้เป็นเสมือนดาบสองคม ในมุมที่เป็นประโยชน์คือความสะดวกสบาย การติดต่อสื่อสารที่รวดเร็ว การมีแหล่งสืบค้นข้อมูลขนาดใหญ่ ขณะที่ในมุมที่เป็นโทษเทคโนโลยีการสื่อสารสมัยใหม่นำไปสู่การก่ออาชญากรรมออนไลน์ที่ทุกคน ทุกเพศ ทุกวัยต่างกลายเป็นเหยื่อภัยทางออนไลน์ได้ หากมีการใช้ชีวิตบนโลกออนไลน์ที่ขาดความรู้เท่าทัน รวมไปถึงการใช้เครื่องมือออนไลน์ที่ไม่เหมาะสม

ในกลุ่มผู้ที่มีโอกาสตกเป็นเหยื่อภัยทางออนไลน์นั้น เด็กและเยาวชนเป็นกลุ่มที่มีความเปราะบางมากที่สุด เนื่องจากความอ่อนเยาว์ อ่อนโลก และขาดความรู้เท่าทันสื่อออนไลน์ เนื่องจากเทคโนโลยีใหม่ที่ทำให้เด็กรู้สึกสามารถปกปิดตัวตนได้เป็นสิ่งที่ดึงดูดใจให้เด็กและเยาวชนเข้าใช้สื่อออนไลน์มากขึ้นอย่างต่อเนื่อง ทั้งนี้ภัยจากสื่อออนไลน์มีตั้งแต่การกลั่นแกล้งกันเองไปจนถึงการเข้าไปร่วมทำกิจกรรมที่ผิดกฎหมาย หากเด็กและเยาวชนที่จะเป็นกำลังสำคัญในการพัฒนาประเทศขาดความรู้เท่าทันในการใช้สื่อออนไลน์ ขาดภูมิคุ้มกันตนเองจากภัยคุกคามทางออนไลน์ที่นับวันมีความซับซ้อนมากขึ้น ย่อมส่งผลกระทบต่อศักยภาพในการพัฒนาตนเอง นำไปสู่ชุมชน สังคมที่อ่อนแอ รวมถึงทำให้ขีดความสามารถในการแข่งขันทุกด้านของประเทศลดลง

การสร้างโอกาสและนำเสนอช่องทางใหม่ ๆ ให้เด็กและเยาวชนมีส่วนในการสร้างภูมิคุ้มกันภัยทางออนไลน์ด้วยตนเองน่าจะเป็นแนวทางที่ช่วยป้องกันและแก้ไขปัญหาได้อย่างมีประสิทธิภาพ ทั้งนี้ ผลจากการศึกษาข้อมูลเชิงวิชาการจากเอกสาร รวมทั้งการสัมภาษณ์ผู้เกี่ยวข้องทั้งผู้ทรงคุณวุฒิด้านความมั่นคงทางเทคโนโลยีสารสนเทศ ผู้จัดทำสื่อออนไลน์ และเด็กที่เป็นผู้ใช้สื่อออนไลน์ สรุปได้ว่าการมีโลกจำลองออนไลน์เป็นแพลตฟอร์มให้เด็กและเยาวชนเข้ามามีส่วนร่วมปกป้องตนเองเป็นแนวทางที่เหมาะสมกับยุคแห่งการสื่อสารออนไลน์มากที่สุด คณะผู้ศึกษาจึงได้เสนอโครงการสร้างโลกจำลองออนไลน์เป็นแพลตฟอร์มสำหรับกลุ่มเด็กและเยาวชนโดยตรง เพื่อสร้างการรับรู้สิทธิหน้าที่ที่ถูกต้องในสังคม สนับสนุนให้มีส่วนร่วมอย่างสร้างสรรค์เพื่อตระหนักรู้และระวังภัยออนไลน์

แพลตฟอร์มโลกจำลองออนไลน์ถือเป็นเป้าหมายหลักโดยมีกิจกรรมสนับสนุนเป็นเป้าหมายรองมุ่งสู่การพัฒนาศักยภาพของเด็กและเยาวชน เนื้อหาในโลกจำลองมีองค์ประกอบหลักคล้ายโลกแห่งความเป็นจริง อาทิ โรงเรียนสอนพิเศษ ระบบการแจ้งข่าว ระบบตอบรับแสดงความคิดเห็น ระบบการลงประชามติ ระบบการให้คะแนนตอบแทน ซึ่งเป้าหมายหลักนี้จะอยู่ในความรับผิดชอบของกรมกิจการเด็กและเยาวชน กระทรวงพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์ โดยมีกรมสอบสวนคดีพิเศษ กระทรวงยุติธรรม รับผิดชอบเป้าหมายรองในมิติการป้องกันและการปราบปราม และมีมิติทางสังคมจะอยู่ในความรับผิดชอบของศูนย์อำนวยการบริหารจังหวัดชายแดนภาคใต้ กรมการปกครอง กรมที่ดิน และกรมการพัฒนาชุมชน

ปัจจัยที่ส่งผลต่อความสำเร็จของการดำเนินการที่สำคัญคือ การมีส่วนร่วมจากทุกภาคส่วน ความต่อเนื่องของนโยบายรัฐบาลที่เล็งเห็นความสำคัญของปัญหาที่เกิดขึ้นต่อเด็กและเยาวชน ซึ่งต้องให้การสนับสนุนทรัพยากรทั้งคนและงบประมาณอย่างเพียงพอ ซึ่งแม้จะเป็นส่วนหนึ่งของปัจจัยเสี่ยงด้านการเงิน แต่ก็อาจใช้โอกาสจากปัจจัยเสี่ยงด้านการตลาดและการประชาสัมพันธ์ในการประสานความร่วมมือจากภาคเอกชนให้เข้ามามีส่วนร่วมในการพัฒนาแพลตฟอร์ม ซึ่งจะส่งผลดีต่อการลดความเสี่ยงด้านกลยุทธ์ ในการดำเนินโครงการได้ตามเป้าหมาย

กิตติกรรมประกาศ

รายงานการศึกษาเรื่อง นวัตกรรมเพื่อสร้างการมีส่วนร่วมของเด็กและเยาวชนในการป้องกันและแก้ไขปัญหาการใช้สื่อออนไลน์ ของคณะผู้ศึกษาหลักสูตรนักบริหารระดับสูง : ผู้นำที่มีวิสัยทัศน์และคุณธรรม (นบส.1) รุ่นที่ 89 กลุ่มที่ 6 จัดทำขึ้นโดยมีเป้าหมายในการสร้างรูปแบบและกระบวนการใหม่ในการมีส่วนร่วมของเด็กและเยาวชนเพื่อการป้องกันและแก้ไขปัญหาสื่อออนไลน์ คือ การมีแพลตฟอร์ม (Platform) หรือซอฟต์แวร์ VR (Virtual Reality) เพื่อให้เด็กและเยาวชนมีส่วนร่วมในการป้องกันภัยในสื่อออนไลน์ ทำการศึกษาวิจัยเชิงคุณภาพ โดยการสัมภาษณ์กลุ่มเป้าหมาย 3 กลุ่ม ได้แก่ ผู้ทรงคุณวุฒิ ผู้มีประสบการณ์ด้านการจัดทำสื่อออนไลน์ เด็ก เยาวชนและครู เพื่อให้ได้ข้อมูลเชิงประจักษ์ นำไปสู่การวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อการจัดทำข้อเสนอการวิจัย

รายงานการศึกษานี้สำเร็จลุล่วงได้ตามวัตถุประสงค์และเป้าหมายด้วยคณะผู้ศึกษาได้รับคำแนะนำและข้อเสนอแนะที่ดีจาก ร.ต.อ. ดร.สุธรรม เชื้อประกอบกิจ อาจารย์ที่ปรึกษา และคณะอาจารย์ที่ปรึกษาประจำหลักสูตรของวิทยาลัยนักบริหาร สถาบันข้าราชการพลเรือน สำนักงาน ก.พ. ซึ่งผู้เข้ารับการอบรมขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

คณะผู้ศึกษาขอขอบคุณ ดร.รัฐ ธนาดิเรก ดร.พิสิทธิ์ นุ่นเกลี้ยง ผู้บริหารของสำนักงานคณะกรรมการข้าราชการพลเรือน สถาบันพัฒนาข้าราชการพลเรือน และเจ้าหน้าที่ประจำหลักสูตร ที่ช่วยอำนวยความสะดวกและสนับสนุนการจัดทำรายงานการศึกษา ที่ให้คำแนะนำแนวทางการดำเนินการศึกษาครั้งนี้ ขอขอบคุณผู้ทรงคุณวุฒิ ผู้มีประสบการณ์ด้านการจัดทำสื่อออนไลน์ ที่ให้ข้อมูลที่เป็นประโยชน์ต่อการศึกษา และขอขอบคุณเพื่อนข้าราชการในกลุ่ม GP 6 พรหมบุรี ที่คอยให้กำลังใจและแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและประสบการณ์ เพื่อให้รายงานฉบับนี้มีความสมบูรณ์ครบถ้วน มา ณ โอกาสนี้

คณะผู้ศึกษาหวังเป็นอย่างยิ่งว่า รายงานการศึกษานี้จะเป็นประโยชน์และเป็นส่วนหนึ่งในการสร้างความตระหนักรู้ถึงภัยคุกคามจากสื่อออนไลน์ที่มีต่อเด็กและเยาวชนที่จะเป็นอนาคตและกำลังสำคัญของประเทศ และทำให้เกิดการบูรณาการของหน่วยงานของรัฐเพื่อสร้างและสนับสนุนกระบวนการมีส่วนร่วมของเด็กและเยาวชนทั้งในรูปแบบของแพลตฟอร์ม ตามที่คณะผู้ศึกษาได้มีข้อเสนอหรือในรูปแบบอื่นอันเป็นการสร้างความมั่นคงและความปลอดภัยในชีวิตและทรัพย์สินของประชาชนในท้ายที่สุด

คณะผู้จัดทำ กลุ่มที่ 6

พฤษภาคม 2562

สารบัญ

บทสรุปสำหรับผู้บริหาร	ก
กิตติกรรมประกาศ	ค
สารบัญ	ง
สารบัญภาพ	จ
1. สภาพทั่วไปของปัญหา	1
2. การคาดการณ์ปัญหาและโอกาสการพัฒนาของประเทศในอนาคต	12
3. แนวทางแก้ปัญหและ/หรือการพัฒนา	16
4. การนำแนวทางบรรลุเป้าหมายสู่การปฏิบัติ	32
5. สรุปในภาพรวม	34
บรรณานุกรม	36
ภาคผนวก	38
คณะผู้จัดทำ	61

สารบัญภาพ

แผนภาพที่ 1 การพิสูจน์ตัวตนบนระบบดิจิทัล	22
แผนภาพที่ 2 แสดงเทียบเคียงรูปแบบการวางระบบโลกจำลองกับโปรแกรม Sim City	23

1. สภาพทั่วไปของปัญหา

1.1 สถานการณ์ด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ

ข้อมูลจากร่างยุทธศาสตร์ส่งเสริมและปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชนในการใช้สื่อออนไลน์ โดยกรมกิจการเด็กและเยาวชน กระทรวงการพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์ ซึ่งผ่านความเห็นชอบของคณะรัฐมนตรีเมื่อ 6 มิถุนายน 2560 ระบุว่า พัฒนาการของเทคโนโลยีสารสนเทศในช่วงสองทศวรรษที่ผ่านมาทั้งเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ ระบบเครือข่ายข้อมูลอินเทอร์เน็ต และเครือข่ายสังคมออนไลน์ มีส่วนสำคัญในการเปลี่ยนวิถีการดำเนินชีวิตและการสื่อสารของคนในสังคม อินเทอร์เน็ตได้เปลี่ยนรูปแบบการสื่อสารแบบดั้งเดิมในโลกแห่งความเป็นจริงไปสู่การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในโลกเสมือนจริง (Virtual World) เกิดยุคแห่งการสื่อสารไร้พรมแดนและทำให้คนจำนวนมากทั่วโลกมีการดำเนินชีวิตทั้งในสังคมของโลกแห่งความเป็นจริงและสังคมแห่งโลกเสมือนจริง ผลจากความก้าวหน้าของระบบอินเทอร์เน็ต คอมพิวเตอร์ และเทคโนโลยีการสื่อสาร ก่อให้เกิดนวัตกรรมทางสังคม คือ เครือข่ายสังคมใหม่ หรือ “สังคมออนไลน์” (Online Society) หรือ “สังคมเสมือน” (Virtual Society) หรือ “เครือข่ายสังคมออนไลน์” (Social Network)¹

บริษัทผู้ให้บริการด้านการจัดการสื่อสังคมและการตลาดดิจิทัลชื่อ “We Are Social and Hootsuite” เปิดเผยข้อมูลเชิงสถิติการใช้งานอินเทอร์เน็ตทั่วโลกเมื่อมกราคม 2562² มีผู้ใช้งานอินเทอร์เน็ตมากกว่า 4,388 ล้านคน การเติบโตของผู้ใช้อินเทอร์เน็ตอย่างรวดเร็วได้แรงหนุนมาจากโทรศัพท์เคลื่อนที่ หรือสมาร์ทโฟน ที่ปัจจุบันมีคุณภาพสูงแต่ราคาไม่แพงออกมาวางจำหน่าย ทำให้ใคร ๆ ก็สามารถเข้าถึงอินเทอร์เน็ตได้ง่ายและสะดวกขึ้น ปัจจุบันจากจำนวนประชากรทั่วโลก 7,676 ล้านคน มีผู้ใช้โทรศัพท์เคลื่อนที่ 5,112 ล้านคน เพิ่มขึ้นจากปีก่อน 100 ล้านคน หรือร้อยละ 2 เป็นผู้ใช้สื่อสังคม (Social Media) 3,484 ล้านคน เพิ่มขึ้นจากปีก่อน 288 ล้านคน หรือร้อยละ 9 ซึ่งการใช้สื่อสังคมดังกล่าวเป็นการใช้ผ่านอุปกรณ์เคลื่อนที่พกพา (Mobile Device) จำนวน 3,256 ล้านคน เพิ่มขึ้น 297 ล้านคน หรือมากกว่าร้อยละ 10

ทวีปที่มีผู้ใช้อินเทอร์เน็ตมากสุดในโลก คือ ยุโรปเหนือ และอเมริกาเหนือ (ร้อยละ 95) ตามมาด้วยยุโรปตะวันตก (ร้อยละ 94) ขณะที่เอเชียตะวันออกเฉียงใต้มีผู้ใช้อินเทอร์เน็ต (ร้อยละ 63) สำหรับทวีปที่มีผู้ใช้สื่อสังคม (Social Media) มากสุดในโลกคือ อเมริกาเหนือ และเอเชียตะวันออกเฉียง

¹กรมกิจการเด็กและเยาวชน, ร่างยุทธศาสตร์ส่งเสริมและปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชนในการใช้สื่อออนไลน์ พ.ศ. 2560-2564.

²We are Social (2019), Global Digital 2019 Report, สืบค้นเมื่อวันที่ 27 มีนาคม 2562 ที่ <https://wearesocial.com/blog/2019/01/digital-2019-global-internet-use-accelerates>.

(ร้อยละ 70) ตามมาด้วยยุโรปเหนือ (ร้อยละ 67) และเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ (ร้อยละ 61) เพิ่มขึ้นจากปีก่อนซึ่งอยู่ที่ร้อยละ 55 ของจำนวนประชากรในภูมิภาค

จากจำนวนการใช้สื่อสังคมผ่านอุปกรณ์เคลื่อนที่พกพาที่เพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่อง อาจกล่าวได้ว่าปัจจุบันเรากำลังอยู่ในยุคให้ความสำคัญลำดับแรกต่ออุปกรณ์เคลื่อนที่พกพา (Mobile First) ที่การใช้งานอินเทอร์เน็ตของคนทั่วโลกเลือกใช้ผ่านอุปกรณ์เคลื่อนที่พกพามากขึ้น ทั้งนี้ ภูมิภาคที่มีการใช้งานอินเทอร์เน็ตหรือการเชื่อมต่อผ่านอุปกรณ์เคลื่อนที่พกพามากที่สุด คือ แอฟริกาใต้ (ร้อยละ 163) ยุโรปตะวันออก (ร้อยละ 154) ยุโรปใต้ (ร้อยละ 132) และเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ (ร้อยละ 129)

สำหรับแพลตฟอร์มสื่อสังคม (Social Platform) ยอดนิยมทั่วโลก ยังคงเป็น Facebook ตามมาด้วย YouTube, WhatsApp, Facebook Messenger, WeChat และ Instagram ขณะที่ 5 อันดับภาษาที่นิยมสื่อสารกันบน Facebook ข้อมูลเมื่อปี 2561 นั้น อันดับ 1 เป็นภาษาอังกฤษ รองลงมาคือ ภาษาสเปน ภาษาฮินดี ภาษาบาฮาซาอินโดนีเซีย ภาษาโปรตุเกส ทั้งนี้ ภาษาไทยติดอันดับ 12 ด้วยจำนวนผู้ใช้งาน 52,000,000 คน

ภาพรวมการใช้อินเทอร์เน็ตในประเทศไทย พบว่ามีประชากร 69.11 ล้านคน (ร้อยละ 53 อยู่ในเขตเมือง) แบ่งเป็นประชากรผู้หญิง ร้อยละ 51.3 ผู้ชายร้อยละ 48.7 อัตราการรู้หนังสือของประชากรไทย คิดเป็นสัดส่วนร้อยละ 97 ของประชากรทั้งประเทศ มีผู้ใช้งานอินเทอร์เน็ต 57 ล้านคน มีผู้ใช้งานสื่อสังคม 51 ล้านคน มีผู้ใช้งานโทรศัพท์มือถือ 93.61 ล้านเลขหมาย มากกว่าจำนวนประชากรทั้งประเทศ ทั้งนี้ ในจำนวนผู้ใช้งานอินเทอร์เน็ตทั้งหมดมีผู้ใช้สื่อสังคมออนไลน์เป็นประจำผ่านอุปกรณ์เคลื่อนที่พกพา 46 ล้านคน

กล่าวได้ว่าโลกยุคปัจจุบันการติดต่อกันโดยการใช้งานอินเทอร์เน็ตผ่านแพลตฟอร์มสื่อสังคมได้ถูกนำมาใช้อย่างแพร่หลายเพราะมีความสะดวกรวดเร็วและใช้งานง่าย สำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ หรือ สพธอ. สำรวจพฤติกรรมผู้ใช้งานอินเทอร์เน็ตในไทยเมื่อปี 2561 พบว่า คนไทยใช้อินเทอร์เน็ตเฉลี่ยนานขึ้นเป็น 10 ชั่วโมง 5 นาทีต่อวัน เพิ่มขึ้นจากปีก่อน 3 ชั่วโมง 41 นาทีต่อวัน โดยกลุ่ม Gen Y เป็นกลุ่มที่ใช้งานอินเทอร์เน็ตสูงสุดต่อเนื่องเป็นปีที่ 4 ซึ่งเป็นผลมาจากการเปลี่ยนผ่านชีวิตไปสู่ดิจิทัลเพิ่มมากขึ้น โดยคนไทยใช้สื่อสังคมออนไลน์ เช่น Facebook, Instagram, Twitter และ Pantip สูงมากถึง 3 ชั่วโมง 30 นาทีต่อวัน ขณะที่การรับชมวีดิโอสตรีมมิ่ง เช่น YouTube หรือ Line TV มีชั่วโมงการใช้งานเฉลี่ยอยู่ที่ 2 ชั่วโมง 35 นาทีต่อวัน ส่วนการใช้แอปพลิเคชันเพื่อพูดคุย เช่น Messenger และ LINE เฉลี่ยอยู่ที่ 2 ชั่วโมงต่อวัน การเล่นเกมออนไลน์อยู่ที่ 1 ชั่วโมง 51 นาทีต่อวัน และการอ่านบทความหรือหนังสือทางออนไลน์อยู่ที่ 1 ชั่วโมง 31 นาทีต่อวัน³

³สำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ (2561), ETDA เปิดพฤติกรรมผู้ใช้อินเทอร์เน็ตปี 61 คนไทยใช้เน็ตเพิ่ม 10 ชั่วโมง 5 นาทีต่อวัน, สืบค้นเมื่อวันที่ 25 มีนาคม 2562 ที่ <https://www.etda.or.th/content/etda-reveals-thailand-internet-user-profile-2018.html>.

ผลการสำรวจการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารในครัวเรือนปี 2561 ของสำนักงานสถิติแห่งชาติ⁴ พบว่าช่วงระยะเวลา 5 ปี ระหว่างปี 2557-2561 มีผู้ใช้อินเทอร์เน็ตเพิ่มขึ้นจากร้อยละ 34.9 (จำนวน 21.8 ล้านคน) เป็นร้อยละ 56.8 (จำนวน 36 ล้านคน) มีผู้ใช้โทรศัพท์มือถือเพิ่มขึ้นจากร้อยละ 77.2 (จำนวน 48.1 ล้านคน) เป็นร้อยละ 89.6 (จำนวน 56.7 ล้านคน) ทั้งนี้ทุกกลุ่มอายุมีแนวโน้มใช้อินเทอร์เน็ตเพิ่มขึ้น โดยในปี 2561 กลุ่มอายุ 15-24 ปี ใช้อินเทอร์เน็ตสูงสุดร้อยละ 91.4 รองลงมาคือกลุ่มอายุ 25-30 ปี ร้อยละ 84.4 กลุ่มอายุ 6-14 ปี ร้อยละ 69.6 กลุ่มอายุ 35-49 ปี ร้อยละ 62.1 และกลุ่มอายุ 50 ปีขึ้นไป ร้อยละ 21.2 สำหรับการใช้อินเทอร์เน็ตมือถือ กลุ่มอายุ 25-30 ปีใช้สูงสุดร้อยละ 97.1 รองลงมาคือกลุ่มอายุ 15-24 ปี ร้อยละ 96.9 กลุ่มอายุ 35-49 ปี ร้อยละ 96.5 กลุ่มอายุ 50 ปีขึ้นไป ร้อยละ 85.3 และกลุ่มอายุ 6-14 ปี ร้อยละ 67.2

สำหรับกิจกรรมการใช้อินเทอร์เน็ต ส่วนใหญ่ใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ (Social Network) เช่น Facebook, Twitter, GooglePlus, Line, Instagram ร้อยละ 94.1 รองลงมาคือใช้ดาวนโหลดรูปภาพ หนังสือนิตยสาร เพลง เกม เล่นเกม ดูหนัง ฟังเพลงวิทยุ ร้อยละ 89.3 อัปโหลดข้อมูล รูปภาพ ถ่ายภาพ วิดีโอ เพลง ซอฟต์แวร์ เพื่อแบ่งปันบนเว็บไซต์ ร้อยละ 57 กลุ่มเด็กและเยาวชนที่มีโทรศัพท์มือถือมีแนวโน้มนอกเหนือจากการโทรออกและรับสายเข้า เด็กและเยาวชนใช้ฟังก์ชันบนโทรศัพท์มือถือ (เช่น การถ่ายรูป เครื่องคิดเลข ฟังวิทยุ) ร้อยละ 92.1 รองลงมา ใช้รับส่งข้อความ ร้อยละ 78.4 และใช้บริการดาต้าอินเทอร์เน็ต (เช่น ข้อความมัลติมีเดีย อีเมล สื่อสังคม) ร้อยละ 65.3 ในยุคโลกาภิวัตน์เกือบทุกอย่างบนโลกนี้ถูกสร้างและพัฒนาไปในทิศทางเดียวกัน เพื่อตอบสนองความต้องการในเรื่องความสะดวกสบายให้กับมนุษย์มากที่สุด เรื่องการเรียนรู้ก็ไม่ต่างกันเพราะมนุษย์พัฒนาอินเทอร์เน็ตให้เป็นแหล่งค้นคว้าหาความรู้จากทั่วทุกมุมโลกอย่างง่ายดาย⁵

ผลการศึกษาปัจจัยด้านพฤติกรรมการใช้โทรศัพท์มือถือที่ส่งผลต่อความสัมพันธ์ในครอบครัวของนักเรียนมัธยมศึกษาในเขตอำเภอเมืองมหาสารคาม นิรุวรรณ เทรินโบล และคณะ⁶ พบว่านักเรียนส่วนใหญ่ใช้บริการอินเทอร์เน็ตอยู่ที่บ้าน (ร้อยละ 85.7) ใช้เวลาว่างส่วนใหญ่ในการเล่นอินเทอร์เน็ต (ร้อยละ 73.5) ตัวนักเรียนเองมีอิทธิพลในการตัดสินใจใช้อินเทอร์เน็ต (ร้อยละ 73.5) ส่วนใหญ่ใช้โทรศัพท์มือถือเล่นอินเทอร์เน็ต (ร้อยละ 90.0) ใช้งานอินเทอร์เน็ต 3-7 ชั่วโมงต่อวัน (ร้อยละ 37.0) รองลงมาคือใช้อินเทอร์เน็ตเป็นระยะเวลา 8-12 ชั่วโมงต่อวัน (ร้อยละ 21.3) ข้อมูลดังกล่าวสะท้อนว่าในปัจจุบันยังเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารมีการพัฒนาก้าวหน้า

⁴สำนักงานสถิติแห่งชาติ (2561), การสำรวจการมี การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารในครัวเรือน พ.ศ. 2561 (ไตรมาส 1), สืบค้นเมื่อวันที่ 25 มีนาคม 2562 ที่

<http://www.nso.go.th/sites/2014/DocLib13/2561/ict61-CompleteReport-Q1.pdf>.

⁵สำนักงานสถิติแห่งชาติ (2561), สำนักงานสถิติเผยแพร่การใช้ ICT ของเด็กและเยาวชน 2560, สืบค้นเมื่อวันที่ 25 มีนาคม 2562 ที่ https://gnews.apps.go.th/static/file/24/23888/ข่าวประชาสัมพันธ์_สื่อ_ไอซีทีเด็กเยาวชน.pdf.

⁶นิรุวรรณ เทรินโบล สุรศักดิ์ เทียบฤทธิ์ สุภาวดี บุคดาหวัง (2561), ปัจจัยด้านพฤติกรรมการใช้โทรศัพท์มือถือที่ส่งผลต่อความสัมพันธ์ในครอบครัวของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นในโรงเรียนเขตอำเภอเมืองมหาสารคาม จังหวัดมหาสารคาม, วารสารทันตภิบาล ปีที่ 29 ฉบับที่ 2 กรกฎาคม - ธันวาคม 2561.

เพิ่มขึ้นสื่อออนไลน์ยังมีบทบาทสำคัญในการเปลี่ยนวิถีชีวิตประจำวันของมนุษย์ ทั้งนี้เด็กและเยาวชนเป็นกลุ่มที่มีแนวโน้มการใช้สื่อออนไลน์เพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่อง

1.2 สภาพปัญหาของเด็กและเยาวชนที่เกิดจากการใช้สื่อออนไลน์

1.2.1 นิยามศัพท์

คำจำกัดความของคำว่า “เด็ก” และ “เยาวชน” ตามพระราชบัญญัติศาลเยาวชนและครอบครัวและวิธีพิจารณาคดีเยาวชนและครอบครัว พ.ศ. 2553 มาตรา 4 มีดังนี้

“เด็ก” หมายความว่า บุคคลซึ่งมีอายุเกินกว่าอายุที่กำหนดไว้ตามมาตรา 73 แห่งประมวลกฎหมายอาญา แต่ยังไม่เกินสิบห้าปีบริบูรณ์”

“เด็ก” ตามมาตรา 73 ประมวลกฎหมายอาญาระบุว่าเด็กอายุยังไม่เกินสิบปีกระทำการอันกฎหมายบัญญัติเป็นความผิดเด็กนั้นไม่ต้องรับโทษ

“เยาวชน” หมายความว่า บุคคลอายุเกินสิบห้าปีบริบูรณ์ แต่ยังไม่ถึงสิบแปดปีบริบูรณ์

“สื่อออนไลน์” (Online Media) หมายถึง เครือข่ายการสื่อสารผ่านระบบโทรคมนาคม โทรศัพท์ สายเคเบิล คอมพิวเตอร์ ที่ผลิตออกมาในรูปแบบของเว็บไซต์ (Website) เครือข่ายสังคม ออนไลน์ (Social Network) ที่สื่อสารกันบนอินเทอร์เน็ต หรือ โปรแกรมประยุกต์บนอุปกรณ์สื่อสารอิเล็กทรอนิกส์ใด ๆ ก็ตาม ไม่ว่าจะผ่านรูปแบบของภาพ เสียง ข้อความ ภาพถ่าย คลิปวิดีโอ โปรแกรม รหัสทางคอมพิวเตอร์⁷

1.2.2 ภัยจากการใช้สื่อออนไลน์ที่มีต่อเด็กและเยาวชน

ในยุคที่สื่อออนไลน์มีความซับซ้อนและสามารถส่งผลกระทบต่อทั้งด้านบวกและด้านลบ สื่อออนไลน์จึงมีบทบาทต่อเด็กและเยาวชนไทยทั้งการพัฒนาและปัญหาท้าทายต่าง ๆ ดังต่อไปนี้

1) การถูกล่อลวงออนไลน์ด้วยการสร้างข้อมูลให้หลงเชื่อตามแนวทางที่ผู้กระทำต้องการ ที่เรียกว่า วิศวกรรมสังคม (Social Engineer) ทั้งนี้เด็กและเยาวชนมักจะพูดคุยหรือหาเพื่อนทางอินเทอร์เน็ต เช่น การพิมพ์ข้อความสนทนาผ่านโปรแกรมสนทนา (Instant Messenger) นำไปสู่การนัดหมายพบปะกับเพื่อนออนไลน์ที่อาจถูกล่อลวงไปข่มขืนหรือกระทำชำเรา ซึ่งมูลนิธิอินเทอร์เน็ตร่วมพัฒนาไทยสำรวจเรื่องภัยออนไลน์ต่อเด็กไทย ระบุว่า ร้อยละ 15.97 เคยนัดพบกับเพื่อนออนไลน์ โดยเป็นเด็กผู้ชาย ร้อยละ 19.34 เด็กผู้หญิง ร้อยละ 12.43 และมีร้อยละ 6.60 เคยนัดพบมากกว่า

⁷ กรมกิจการเด็กและเยาวชน, ร่างยุทธศาสตร์ส่งเสริมและปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชนในการใช้สื่อออนไลน์ พ.ศ. 2560-2564.

10 ครั้งในช่วงสิบเดือนที่ผ่านมา เด็กอายุ 15-18 ปีเป็นกลุ่มที่มีการนัดเจอเพื่อนออนไลน์มากที่สุด โดยร้อยละ 77.36 ใช้ช่องทางโซเชียลมีเดียและบริการรับส่งข้อความอย่าง Facebook หรือ Line⁸

2) การถูกขโมยข้อมูลส่วนบุคคล (Identity Theft) ซึ่งอาจเกิดจากการให้ข้อมูลส่วนตัวเช่น ชื่อ นามสกุล ที่อยู่ เบอร์โทรศัพท์มือถือจริงบนเว็บไซต์ที่ไม่ได้มาตรฐาน ซึ่งอาจเป็นกรณีสืบเนื่องจากการเข้าไปพูดคุยกับคนแปลกหน้าตามเว็บไซต์หาเพื่อนหรือหาคู่ทั้งหลาย ข้อมูลส่วนตัวเหล่านั้นผู้ไม่หวังดีอาจนำไปใช้ประโยชน์บางประการ เช่น เปิดบัญชีธนาคารเพื่อทำธุรกรรมต่าง ๆ หรือเอาชื่อไปก่ออาชญากรรม เป็นต้น

3) การหลอกลวงทางอินเทอร์เน็ตทางเว็บไซต์หรืออีเมล (Phishing and Pharming Tactics) เป็นการหลอกลวงขั้นสูงในรูปแบบของการปลอมแปลงอีเมล การปลอมแปลงเว็บไซต์ (Spoofed Website) หรือข้อความที่สร้างขึ้นเพื่อล่อให้เหยื่อเปิดเผยข้อมูลทางการเงินหรือข้อมูลส่วนตัวต่าง ๆ อาทิ ข้อมูลหมายเลขบัตรเครดิต ชื่อผู้ใช้ (User Name) รหัสผ่าน (Password) เลขบัตรประจำตัว โดยมักอ้างว่ามาจากองค์กรต่างๆ ที่ติดต่อด้วยและขอให้ “อัปเดต” หรือ “ยืนยัน” ข้อมูลบัญชี ทั้งนี้อีเมลปลอมจะใส่ลิงก์เชื่อมโยง (Hyperlink) มาด้วยเพื่อให้เหมือนกับ URL ขององค์กรนั้นจริง เพื่อนำข้อมูลของไปใช้ประโยชน์ เช่น ชื้อสินค้า สมัครบัตรเครดิต หรือแม้แต่ทำสิ่งผิดกฎหมาย

4) ปัญหาความรุนแรง สืบเนื่องจากการเล่นวิดีโอเกมหรืออีสปอร์ตการที่เด็กเล่นเกมมากจนเกินไปนอกจากการใช้เวลาไม่คุ้มค่า สิ่งที่แอบแฝงมากับเกมออนไลน์สมัยนี้อาจเป็นพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสมหรือไม่พึงประสงค์ บางเกมมีเรื่องเพศ บางเกมมีเรื่องความทารุณโหดร้ายซึ่งไม่เหมาะสมกับเด็ก เป็นสิ่งซึมซับได้ง่ายส่งผลต่อความคิดและการกระทำเมื่อโตเป็นผู้ใหญ่ กรณีเหตุการณ์ยิงเมื่อ 27 สิงหาคม 2561 ภายในห้างเดอะแลนดิ้ง เอนเทอร์เทนเมนต์ แอนด์ช้อปปิ้ง คอมเพล็กซ์ เมืองแจกสันวิลล์ มลรัฐฟลอริดา สหรัฐอเมริกา ในการแข่งขันวิดีโอเกมหรืออีสปอร์ตที่มีผู้เสียชีวิต 4 คน รวมทั้งผู้ก่อเหตุโดยขณะเกิดเหตุมีการถ่ายทอดสดทางออนไลน์หรือสตรีมมิง ก่อนที่จะมีการตัดสัญญาณในเวลาต่อมา⁹ การที่ผู้ก่อเหตุเป็นหนึ่งในผู้เข้าร่วมการแข่งขันแต่เป็นฝ่ายพ่ายแพ้ มีความเป็นไปได้ว่าผู้ก่อเหตุอาจซึมซับการใช้ความรุนแรงมาตั้งแต่เด็กจากเกมต่าง ๆ เมื่อรวมกับการเป็นผู้แพ้ก็อาจเป็นมูลเหตุจูงใจในการก่อเหตุดังกล่าว

5) การซื้อขายของในโลกเสมือนจริง การซื้อบัตรเติมเงินเพื่อแลกรับสิ่งของ (Item) ในเกมที่มาในรูปแบบของการซื้อการ์ดตามร้านสะดวกซื้อ หรือผ่านโทรศัพท์มือถือในการเติมแต้ม สถานการณ์นี้มักเกิดขึ้นกับเด็กติดเกม คนที่เล่นเกมจริงจึงจะเติมเงินเพราะพยายามแข่งขันกันในเกม

⁸ประชาชาติธุรกิจ (2561), รู้แล้วเสี่ยงแต่อย่าลอง เปิดผลสำรวจเด็กไทยกับภัยออนไลน์, สืบค้นเมื่อวันที่ 14 มีนาคม 2562 ที่ <https://www.prachachat.net/ict/news-108102>

⁹เว็บ Kapook (2561), แข่งเกมสยองกราดยิงในการแข่งขัน e-sport ที่ฟลอริดา ตาย 4 เจ็บเพียบ, สืบค้นเมื่อวันที่ 14 มีนาคม 2562 ที่ <https://highlight.kapook.com/view/177023>

ถ้าอยากเก่งก็ต้องซื้อ Item เด็กจึงถูกชักจูงเข้าสู่ระบบการซื้อขายในโลกเสมือนจริง ซึ่งเสี่ยงต่อการใช้เงินเกินตัว ก่อนนี้ แม้แต่การกระทำผิดกฎหมายเพื่อหาเงินมาเล่นเกม

6) สื่อลามกอนาจาร เว็บไซต์ที่ไม่เหมาะสม เช่น เว็บโป๊ เว็บที่มีภาพยั่วยวนทางเพศ ผลสำรวจของมูลนิธิอินเทอร์เน็ตร่วมพัฒนาไทย และอนุกรรมการส่งเสริมและปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชนในการใช้สื่อออนไลน์ จากกลุ่มตัวอย่างเด็กอายุ 9-18 ปีทั่วประเทศ 10,846 คน พบว่าเด็กพบสื่อออนไลน์ที่เกี่ยวกับเพศ ร้อยละ 68.07 เคยเห็นสื่อลามกอนาจารเด็ก ร้อยละ 21.33 แต่สิ่งที่น่ากังวล คือ สัดส่วนการพบเห็นของเด็กประถมไม่ต่างจากเด็กมัธยม โดยช่องทางโซเชียลเน็ตเวิร์คพบมากที่สุด¹⁰

7) เว็บไซต์ที่สอนการโจรกรรมข้อมูล เว็บไซต์เหล่านี้เป็นเว็บที่ดึงดูดความสนใจใคร่รู้ของเด็กและเยาวชน โดยเฉพาะความสนใจในการดาวน์โหลดซอฟต์แวร์ละเมิดลิขสิทธิ์ แต่เว็บไซต์เหล่านี้อาจทำให้เด็กและเยาวชนตกเป็นเหยื่อการโจรกรรมข้อมูลเสียเอง เพราะอาจได้รับสิ่งที่ไม่พึงประสงค์เข้ามาในเครื่อง เช่น ไวรัสหรือหนอนคอมพิวเตอร์ (Worms)¹¹ ซึ่งนอกจากจะแพร่ไวรัสในคอมพิวเตอร์แล้วยังเป็นการเปิดช่องทางให้นักเจาะระบบคอมพิวเตอร์เข้ามาทำลายข้อมูล หรือแสวงประโยชน์ในกิจกรรมที่ละเมิดกฎหมาย

8) การพนันออนไลน์ เป็นช่องทางที่เข้าถึงง่ายสำหรับเยาวชนที่อยากรวยเร็ว ซึ่งธุรกิจการพนันก้าวล้ำมากในโลกออนไลน์โดยมีการพนันให้เล่นได้หลายอย่าง ทำให้เด็กและเยาวชนเข้าถึงได้ง่ายและตลอดเวลา ผลสำรวจของศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน พบว่า เยาวชนไทยที่มีอายุต่ำกว่า 20 ปีร้อยละ 40 มีประสบการณ์การเล่นพนัน ทั้งนี้การพนันกับเยาวชนมีความรุนแรงกว่าผู้ใหญ่เพราะเยาวชนส่วนใหญ่ยังไม่มีวิจารณญาณที่ดีพอประกอบกับไม่มีรายได้เป็นของตัวเองมีโอกาสสูงมากที่จะหันไปกระทำความผิดกฎหมายอื่นๆเพื่อหาเงินมาเล่นพนันหรือใช้หนี้พนัน¹²

9) การกลั่นแกล้งรังแกออนไลน์ (Cyberbullying) เช่น การโพสต์ แชร์หรือส่งต่อข้อมูลอันเป็นเท็จของบุคคลอื่นซึ่งมักจะเป็นข้อความหรือเนื้อหาในทางให้ร้าย หรือส่งผลให้เกิดความอับอายต่อผู้อื่น ข้อมูลจากกรมสุขภาพจิตเผยว่าเด็กไทยเกือบร้อยละ 80 มีประสบการณ์ถูกกลั่นแกล้งออนไลน์ในชีวิตจริง โดยร้อยละ 66 ถูกกลั่นแกล้งอย่างน้อยสัปดาห์ละครั้ง และอีกร้อยละ 12 ถูกกลั่นแกล้งทุกวัน ทั้งนี้เด็กไม่อยู่ในวัยที่จะมีทักษะควบคุมหรือป้องกันตัวเอง จึงอาจตกเป็นเหยื่อซึ่งอาจมีตั้งแต่สร้างความรำคาญความเดือดเนื้อร้อนใจ บางคนรู้สึกเบื่อชีวิตไม่อยากไปโรงเรียนไม่อยากพบเจอใคร โดยมี

¹⁰ ประชาชาติธุรกิจ (2561), รู้เท่าเสี่ยงแต่อยากลอง เปิดผลสำรวจเด็กไทยกับภัยออนไลน์, สืบค้นเมื่อวันที่ 14 มีนาคม 2562 ที่ <https://www.prachachat.net/ict/news-108102>

¹¹ ห้องเรียนครูบาส, ภัยคุกคามจากเทคโนโลยีสารสนเทศ, สืบค้นเมื่อวันที่ 14 มีนาคม 2562 ที่ <https://sites.google.com/site/205it82/raywicha/bth-reiyn/bth-thi-8-phay-khukham-cak-kar-chi-thekhnoloyi-sarsnthes-laea-kar-pxngkan>

¹² คมชัดลึก (2560), ผลสำรวจพบเด็กไทยอยากรวยเร็วมุ่งเล่นพนันออนไลน์, สืบค้นเมื่อวันที่ 14 มีนาคม 2562 ที่ <http://www.nationtv.tv/main/content/378570336/>

เรื่องที่ถูกรังแกตามมาหลอกลอนเป็นระยะหรือบางรายอาจมีความเครียดอย่างหนัก ทำให้กินไม่ได้ นอนไม่หลับ และอาจร้ายแรงถึงขั้นไม่ยอมมีชีวิตอยู่เป็นผลให้รู้สึกอยากฆ่าตัวตาย¹³

10) การใช้สื่อเพื่อสร้างอัตลักษณ์ พฤติกรรมและค่านิยมที่ผิด สื่อออนไลน์เป็นช่องทาง ให้เด็กและเยาวชนได้สำรวจ ทดลอง ทดสอบ และพัฒนาอัตลักษณ์ของตนเอง อาจผ่านสื่อบันเทิง นำไปสู่พฤติกรรมการเล่นแบบ หรือเกิดรูปแบบการดำเนินชีวิตแบบใหม่เกิดแนวคิดค่านิยมเชิงวัตถุ ซึ่งถือเป็นอันตรายแบบอ่อน ๆ¹⁴

1.2.3 ผลกระทบต่อเด็กและเยาวชนที่เกิดจากการใช้สื่อออนไลน์

1) **ผลกระทบด้านร่างกาย** เด็กและเยาวชนที่เล่นคอมพิวเตอร์เป็นเวลานานอาจมี อาการทางกายที่ไม่ทราบสาเหตุ เช่น ปวดศีรษะ ปวดหลัง ปวดข้อ ปวดท้อง เจ็บหน้าอก อ่อนเพลีย เป็นต้น อาการเหล่านี้จะหายไปได้หลังจากหยุดการใช้คอมพิวเตอร์ โดยพบว่าการตอบสนองทางหัวใจ และหลอดเลือดต่อการเล่นเกมคอมพิวเตอร์สามารถทำนายการเปลี่ยนแปลงความดันโลหิตและการ เป็นโรคความดันโลหิตสูงในวัยหนุ่มในอีก 5 ปี และมีรายงานว่าเด็กที่นั่งเล่นคอมพิวเตอร์เป็นเวลานาน เกิดอาการอุดตันในเส้นเลือดดำ (Venous Thromboembolism) หรือเรียกว่า eThrombosis และมี รายงานผู้ป่วยที่เล่นคอมพิวเตอร์ติดต่อกัน 80 ชั่วโมงเสียชีวิตจากการอุดตันของเส้นเลือดในปอด (Pulmonary Thromboembolism) ด้วย การเล่นเกมคอมพิวเตอร์ยังสัมพันธ์กับการเป็นโรคอ้วนในเด็ก และเยาวชน นอกจากนี้ยังมีรายงานว่าการเล่นคอมพิวเตอร์อาจกระตุ้นให้เกิดอาการลมชักได้ และ บางคนอาการลมชักหายไปหลังจากเลิกเล่นเกมคอมพิวเตอร์โดยไม่ได้กินยากันชัก¹⁵

2) **ผลกระทบด้านจิตใจและอารมณ์** เด็กและเยาวชนที่กระทำความผิดมักเป็นผู้เล่น อินเทอร์เน็ตประเภทที่มีความรุนแรงอย่างหมกมุ่น การใช้อินเทอร์เน็ตเกมที่มีความรุนแรงทำให้เด็ก และวัยรุ่นมีความคิดอารมณ์และพฤติกรรมก้าวร้าวรุนแรงโดยเฉพาะในวัยเรียนซึ่งเด็กยังไม่สามารถ แยกแยะสถานการณ์จริงและจินตนาการหรือสิ่งที่เกิดขึ้นได้ตื้นๆ

3) **ผลกระทบในระดับครอบครัว** ในครอบครัวที่มีเด็กและเยาวชนเล่นอินเทอร์เน็ต จนขาดการควบคุมตนเองมักพบการเปลี่ยนแปลงในด้านความสัมพันธ์ภายในสมาชิกในครอบครัว เกิดความไม่เข้าใจและความขัดแย้งในครอบครัว เนื่องจากพ่อแม่ไม่พ่อกับพฤติกรรมการเล่น อินเทอร์เน็ตของเด็ก ทำให้เกิดปัญหาหรือทะเลาะกันเรื่องการจำกัดเวลาในการเล่นอินเทอร์เน็ตของ

¹³เรื่องเด่นสุขภาพ Kapook.com (2561), Cyberbullying การกลั่นแกล้งบนโลกออนไลน์ทำร้ายชาวเน็ตได้ง่ายกว่า ที่คิด, สืบค้นเมื่อวันที่ 14 มีนาคม 2562 ที่ <https://health.kapook.com/view150050.html>

¹⁴จิตินัน บุญภาพ คอมมอน, บทบาทของสื่อใหม่ในการสร้างค่านิยมของสังคมและอัตลักษณ์ของเยาวชนไทยในเขต กรุงเทพมหานคร, สืบค้นเมื่อวันที่ 14 มีนาคม 2562 ที่ <http://libdoc.dpu.ac.th/research/149786.pdf>

¹⁵นิพนธ์ ปิยอารยพันธ์, ทำไมเด็กติดเกมส์ ผลกระทบต่อสุขภาพกาย, สืบค้นเมื่อวันที่ 14 มีนาคม 2562 ที่ <https://sites.google.com/site/nipath34/phlk-ra-thb-tx-sukhpaph-kay>

ลูกนอกจากนี้ยังเกิดจากการพูดคุยหรือทำกิจกรรมระหว่างสมาชิกในครอบครัวลดลงรวมถึงปฏิเสธจะร่วมกิจกรรมกับครอบครัว

4) ผลกระทบในระดับสังคม พบปัญหาสังคมที่เกิดจากการเล่นอินเทอร์เน็ต ทั้งในประเทศและต่างประเทศดังที่ปรากฏเป็นข่าวตามหน้าหนังสือพิมพ์ เช่น เด็กวัยรุ่นฆ่าปาดคอคนขับแท็กซี่เลียนแบบเกม GTA ข่าวเด็กนักเรียนมัธยมศึกษาใช้อาวุธปืนยิงครูและเพื่อนนักเรียนในโรงเรียนเสียชีวิต 13 ศพบาดเจ็บ 23 คน ก่อนจะฆ่าตัวตายตาม จากการสืบประวัติ พบว่า เด็กที่กระทำความผิดมีประวัติเล่นเกมที่มีเนื้อหารุนแรงอย่างหมกมุ่นและก่อเหตุรุนแรงเหมือนสถานการณ์ที่เขาสร้างขึ้นในเกมหรือแม้แต่ข่าวที่มีการหลอกลวงเด็กผ่านทางเครือข่ายสังคมออนไลน์ (Social Media) ต่างๆเพื่อทำอณาจารเป็นต้น¹⁶

1.3 แนวทางการแก้ไขปัญหของหน่วยงานภาครัฐที่ผ่านมา

จากร่างยุทธศาสตร์ส่งเสริมและปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชนในการใช้สื่อออนไลน์ พ.ศ. 2560 – 2564 เห็นชอบให้กระทรวงการพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์จัดตั้งศูนย์ประสานงานขับเคลื่อนการส่งเสริมและปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชนในการใช้สื่อออนไลน์ เพื่อเป็นหน่วยงานหลักในการปฏิบัติการกรณีเร่งด่วนที่เกี่ยวข้องกับการปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชนในการใช้สื่อออนไลน์ร่วมกับหน่วยงานองค์กรและภาคีเครือข่ายที่เกี่ยวข้อง ในภาพรวมประเทศไทยมีการดำเนินงานป้องกันและแก้ไขปัญหาที่เกี่ยวข้องกับการใช้สื่อออนไลน์ของเด็กและเยาวชน ดังนี้

1.3.1 ด้านการพัฒนานโยบายยุทธศาสตร์และมาตรการของรัฐเกี่ยวกับการส่งเสริมและปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชนในการใช้สื่อออนไลน์ มีกฎ ระเบียบ มาตรการที่เกี่ยวข้อง ดังนี้

1) พระราชบัญญัติกองทุนพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์ พ.ศ.2558 มีวัตถุประสงค์เพื่อรณรงค์ส่งเสริมและสนับสนุนการพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์ ส่งเสริมให้มีการพัฒนาศักยภาพของผู้ผลิตสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์ ส่งเสริมสนับสนุนให้ประชาชนโดยเฉพาะเด็ก เยาวชนและครอบครัวมีทักษะในการรู้เท่าทันสื่อเฝ้าระวังสื่อที่ไม่ปลอดภัยและไม่สร้างสรรค์ สามารถใช้สื่อในการพัฒนาตนเองชุมชนและสังคม ส่งเสริมสนับสนุนการมีส่วนร่วมของประชาชนส่งเสริมให้มีการศึกษาวิจัยอบรมพัฒนาองค์ความรู้และสร้างนวัตกรรมด้านสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์ ส่งเสริมบุคคล องค์กรชุมชน องค์กรเอกชน องค์กรสาธารณะประโยชน์ ส่วนราชการ รัฐวิสาหกิจหรือหน่วยงานอื่นของรัฐที่ดำเนินกิจกรรมเกี่ยวกับสื่อ ให้มีการผลิตและพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์ และดำเนินการส่งเสริมให้มีสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์ ที่ทุกคนสามารถเข้าถึงและใช้ประโยชน์ได้อย่างทั่วถึง

¹⁶ภัทริกา วงศ์ อนันต์นนท์, พฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตของเด็กและเยาวชน, สืบค้นเมื่อวันที่ 14 มีนาคม 2562 ที่ <https://www.tci-thaijo.org/index.php/JRTAN/article/.../21435/>

2) พระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ (ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2560 ได้กำหนดความผิดเกี่ยวกับการนำเข้าสู่ระบบคอมพิวเตอร์ซึ่งข้อมูลคอมพิวเตอร์ใดๆ ที่มีลักษณะอันลามกและข้อมูลคอมพิวเตอร์นั้น ประชาชนทั่วไปอาจเข้าถึงได้รวมถึงผู้ใดนำเข้าสู่ระบบคอมพิวเตอร์ที่ปรากฏเป็นภาพของผู้อื่นและภาพนั้นเป็นภาพที่เกิดจากการสร้างขึ้นติดต่อกันหรือดัดแปลงด้วยวิธีการทางอิเล็กทรอนิกส์หรือวิธีการอื่นใดโดยประการที่น่าจะทำให้ผู้อื่นนั้นเสียชื่อเสียง ถูกดูหมิ่นถูกเกลียดชังหรือได้รับความอับอาย

3) พระราชบัญญัติส่งเสริมการพัฒนาลูกและเยาวชนแห่งชาติ พ.ศ. 2550 และที่แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2560 ได้กำหนดแนวทางและวิธีการในการส่งเสริมการพัฒนาลูกและเยาวชนรวมทั้งแก้ไขปัญหที่อาจมีผลกระทบต่อเด็กและเยาวชน โดยคำนึงถึงประโยชน์สูงสุดของเด็กและเยาวชนเป็นอันดับแรก ทุกคนมีสิทธิได้รับการศึกษาขั้นพื้นฐานที่มีคุณภาพสูงสุดตามที่กำหนดไว้ในรัฐธรรมนูญ โดยเฉพาะเด็กพิการเด็กที่มีข้อจำกัดทางการเรียนรู้และเด็กที่มีความสามารถพิเศษ มีสิทธิได้รับการศึกษาที่รัฐจัดให้เป็นพิเศษที่เหมาะสมกับลักษณะเด็กประเภทนั้น ๆ มีสิทธิได้รับการทางสาธารณสุขที่ได้มาตรฐานสูงสุด มีสิทธิในการเล่นมีเวลาพักผ่อนและเข้าร่วมกิจกรรมการเล่นทางนันทนาการที่เหมาะสมตามวัยและมีส่วนร่วมอย่างเสรีในทางวัฒนธรรมและศิลปะ รวมทั้งสามารถเข้าไปมีส่วนร่วมในกระบวนการยุติธรรมในเรื่องที่มีผลกระทบต่อเด็กและเยาวชนอย่างเหมาะสม ไม่ว่าโดยทางตรงหรือผ่านผู้แทนหรือองค์กรเพื่อเด็กและเยาวชน

4) พระราชบัญญัติคุ้มครองเด็ก พ.ศ. 2546 มุ่งให้ความคุ้มครองแก่เด็กทั้งทางด้านร่างกายและจิตใจรวมถึงการส่งเสริมการคุ้มครองสวัสดิภาพการพัฒนาและฟื้นฟูโดยคำนึงถึงประโยชน์สูงสุดของเด็กเป็นสำคัญและขณะนี้ได้มีการยกย่องพระราชบัญญัติคุ้มครองเด็ก พ.ศ. เพื่อกำหนดขั้นตอนและปรับปรุงวิธีการปฏิบัติต่อเด็กให้เหมาะสมมากยิ่งขึ้น เพื่อให้เด็กได้รับการอุปการะเลี้ยงดูอบรมสั่งสอนและมีพัฒนาการที่เหมาะสม อันเป็นการส่งเสริมความมั่นคงของสถาบันครอบครัวรวมทั้งป้องกันมิให้เด็กถูกทารุณกรรมตกเป็นเครื่องมือในการแสวงหาประโยชน์โดยมิชอบหรือถูกเลือกปฏิบัติโดยไม่เป็นธรรม ตลอดจนปรับปรุงวิธีการส่งเสริมความร่วมมือในการคุ้มครองเด็กระหว่างหน่วยงานของรัฐและเอกชนให้เหมาะสมยิ่งขึ้น

5) พระราชบัญญัติแก้ไขเพิ่มเติมประมวลกฎหมายอาญา (ฉบับที่ 24) พ.ศ. 2448 ว่าด้วยสื่อลามกอนาจารเด็ก โดยที่การครอบครองสื่อลามกอนาจารเด็กเป็นการละเมิดสิทธิขั้นพื้นฐานของเด็กตามอนุสัญญาว่าด้วยสิทธิเด็กและเป็นปัจจัยที่ก่อให้เกิดการล่วงละเมิดทางเพศต่อเด็กและส่งผลกระทบต่อสวัสดิภาพของเด็ก

6) ระเบียบสำนักนายกรัฐมนตรีว่าด้วยคณะกรรมการพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์แห่งชาติ พ.ศ. 2551 โดยคณะกรรมการพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์แห่งชาติ ได้กำหนดกลไกการดำเนินงานเพื่อให้เกิดการพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์อย่างเป็นรูปธรรมและบรรลุเป้าหมายตามที่ได้กำหนดไว้ ซึ่งมีการแต่งตั้งคณะอนุกรรมการจำนวน 3 คณะ ภายใต้คณะกรรมการฯ ได้แก่ 1) คณะอนุกรรมการจัดทำและขับเคลื่อนยุทธศาสตร์การพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์ 2) คณะอนุกรรมการศึกษาแนวทางการป้องกันและแก้ไขปัญหาสื่อไม่เหมาะสมและ 3) คณะอนุกรรมการพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์จังหวัด

7) มติสมัชชาการพัฒนาเด็กและเยาวชนแห่งชาติประจำปี 2558 ประเด็น “การรู้เท่าทันสื่อออนไลน์ของเด็กและเยาวชน” มีจำนวน 3 ประเด็นประกอบด้วย 1) การพัฒนา นโยบายยุทธศาสตร์และมาตรการของรัฐ 2) การพัฒนากลไกและเครือข่ายเพื่อการปกป้องเด็กและ เยาวชนจากสื่อออนไลน์ และ 3) การสร้างภูมิคุ้มกันด้านสื่อออนไลน์ให้แก่คนในสังคม

8) มติสมัชชาสุขภาพแห่งชาติครั้งที่ 5 วาระที่ 9 (พ.ศ.2555) ได้เสนอเรื่อง การจัดการสภาพแวดล้อมรอบตัวเด็ก 24 ชั่วโมง: กรณีเด็กไทยกับไอทีได้มีการเสนอให้หน่วยงานต่างๆ ร่วมเป็นเจ้าภาพในการพัฒนาการใช้สื่อไอทีอย่างปลอดภัยและสร้างสรรค์ในเด็กเยาวชนและ ครอบครัวให้ครอบคลุมทุกระดับและมีข้อเสนอให้ปรับปรุงกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับสื่อให้ทันสมัยและให้ มีกลไกติดตามนโยบายในด้านเด็กไทยกับไอที โดยในปัจจุบันคณะกรรมการสุขภาพแห่งชาติได้แต่งตั้ง คณะทำงานเพื่อติดตามหนุนเสริมและพัฒนาแนวทางการดำเนินงานร่วมกับของหน่วยงานต่าง ๆ

9) ข้อสั่งการนายกรัฐมนตรีเมื่อ 30 มิถุนายน 2558 มอบหมายให้กระทรวง การพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์และกระทรวงศึกษาธิการ ร่วมกันกำหนดมาตรการในการ แก้ไขปัญหาเด็กและเยาวชนใช้เทคโนโลยีอินเทอร์เน็ตในทางที่ไม่เป็นประโยชน์และก่อปัญหาต่อ พฤติกรรมและคุณภาพในการเรียนรู้ของเด็ก เช่น การติดเกมออนไลน์ การเข้าถึงสื่อที่ไม่เหมาะสมจน อาจส่งผลให้เป็นปัญหาสังคมได้

1.3.2 ด้านกลไกและเครือข่าย มีความร่วมมือระหว่างภาครัฐภาคเอกชนภาคธุรกิจ และภาคประชาสังคมเพื่อป้องกันและแก้ไขปัญหาการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์ เช่น

1) บันทึกความร่วมมือสร้างเครือข่ายอาสาสมัครลูกเสือบนเครือข่าย อินเทอร์เน็ต (Cyber Scout) โดยกระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคมร่วมกับสถานศึกษา

2) การสร้างภูมิคุ้มกันและป้องกันแก้ไขปัญหาลูกติดเกม เช่น เว็บไซต์ Healthygamer.net เพื่อเป็นแหล่งความรู้เพื่อประเมินและป้องกันการติดเกม การดูแลบุตรหลานโดย กระทรวงวัฒนธรรมร่วมกับคณะแพทยศาสตร์ศิริราชพยาบาล

3) การพัฒนาศักยภาพครูแกนนำในการใช้สื่อไอทีอย่างปลอดภัยและ สร้างสรรค์ โดยกระทรวงศึกษาธิการ มูลนิธิอินเทอร์เน็ตร่วมพัฒนาไทยและสำนักงานกองทุน สนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ

4) การพัฒนาแกนนำครูและนักเรียนรู้เท่าทันสื่อไอที โดยสถาบันสื่อเด็กและ เยาวชนและมูลนิธิอินเทอร์เน็ตร่วมพัฒนาไทย

5) การพัฒนาเครือข่ายแลกเปลี่ยนเรียนรู้ในหน่วยงานภาครัฐในการป้องกัน และลดผลกระทบจากการพนันผ่านช่องทางออนไลน์ต่อเด็กและเยาวชน โดยศูนย์ข้อมูลนโยบาย สาธารณะการลดปัญหาจากการพนันมูลนิธิสาธารณสุขแห่งชาติ

6) เครือข่ายเยาวชนคุ้มครองผู้บริโภคด้านกิจการโทรคมนาคม โดย คณะกรรมการกิจการกระจายเสียงกิจการโทรทัศน์และกิจการโทรคมนาคมแห่งชาติ

7) ศูนย์การเรียนรู้ไอซีทีชุมชนโดยกระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม

8) ศูนย์ปฏิบัติการสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์แห่งชาติ 1765 สายด่วน วัฒนธรรมโดยกระทรวงวัฒนธรรม

9) การรับแจ้งเว็บไซต์ที่เป็นอันตรายและผิดกฎหมายทั้งเนื้อหาภาพลามกและการล่วงละเมิดเด็ก การค้ามนุษย์สื่อลามกอนาจารและการพนันออนไลน์ ซึ่งมีการดำเนินการทั้งภาครัฐและภาคเอกชน เช่น เว็บไซต์ไทยฮอตไลน์โดยมูลนิธิอินเทอร์เน็ต

โดยสรุปประเทศไทยมีความพยายามดำเนินงานส่งเสริมและปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชนในการใช้สื่อออนไลน์ ทั้งมาตรการทางกฎหมายยุทธศาสตร์และนโยบายรัฐบาล และการดำเนินกิจกรรมเพื่อส่งเสริมและคุ้มครองเด็กและเยาวชน โดยการมีส่วนร่วมของหลายภาคส่วน อย่างไรก็ตามการดำเนินงานเน้นเฉพาะเป้าหมายของแต่ละหน่วยงานหรือองค์กรยังไม่มีเป้าหมายเชิงบูรณาการเพื่อป้องกันและแก้ไขปัญหาการใช้สื่อออนไลน์ของเด็กและเยาวชน อีกทั้งกฎหมายที่บังคับใช้ในปัจจุบันไม่ครอบคลุมความผิดบางประการ เช่น การเข้าถึงเนื้อหาการพนันออนไลน์ การกลั่นแกล้งกันทางออนไลน์ การคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคลของเด็ก เป็นต้น

นอกจากนี้ประเทศไทยยังไม่มีแนวทางในการดำเนินมาตรการตามบทบัญญัติของกฎหมาย เช่น มาตรฐานทางจริยธรรมของการประกอบอาชีพหรือวิชาชีพมาตรการป้องกันและคุ้มครองเด็กและเยาวชนในการใช้สื่อออนไลน์อย่างปลอดภัยแนวปฏิบัติสำหรับผู้ประกอบการในการผลิตรายการและสื่อสร้างสรรค์สำหรับเด็กและเยาวชนรวมทั้งงานวิจัยและการพัฒนาองค์ความรู้เกี่ยวกับสื่อออนไลน์กับเด็กและเยาวชนมีจำนวนน้อย ส่วนใหญ่เป็นการสำรวจพฤติกรรมการใช้สื่อออนไลน์ ไม่ได้มีการศึกษาวิจัยผลกระทบจากการใช้สื่อออนไลน์ของเด็กและเยาวชนตามช่วงวัย แม้ว่าหลายหน่วยงานจะมีการจัดโครงการหรือกิจกรรมเพื่อสร้างความตระหนักรู้และการพัฒนาศักยภาพแก่เด็กและเยาวชนและบุคคลแวดล้อมเด็กและเยาวชน แต่ยังไม่สามารถจัดทำโครงการรณรงค์ทางสังคมการพัฒนาองค์ความรู้หลักสูตรและการฝึกอบรมสำหรับผู้เกี่ยวข้องได้อย่างเป็นระบบ ตลอดจนขยายการดำเนินงานให้ครอบคลุมกลุ่มเป้าหมายได้อย่างทั่วถึง โดยเฉพาะอย่างยิ่งครอบครัว โรงเรียนและชุมชนซึ่งเป็นกลไกสำคัญที่อยู่ใกล้กับเด็กและเยาวชนมากที่สุด

2. การคาดการณ์ปัญหาและโอกาสการพัฒนาของประเทศไทยในอนาคต

ปัจจุบันเทคโนโลยีได้มีการพัฒนาอย่างต่อเนื่องและมีประสิทธิภาพสูงขึ้น ทุกประเทศได้นำมาประยุกต์ใช้ประโยชน์กันอย่างแพร่หลายเพื่อพัฒนาศักยภาพและยกระดับขีดความสามารถในการแข่งขันของประเทศ ซึ่งรวมถึงประเทศไทยที่จะแสวงหาเทคโนโลยีสมัยใหม่มาใช้ในการพัฒนาประเทศไทยในอนาคต

2.1 เทคโนโลยีสมัยใหม่ที่เป็นโอกาสสำหรับประเทศไทยในการนำมาใช้ประโยชน์เพื่อการพัฒนา ด้านต่าง ๆ ที่สำคัญ ได้แก่

2.1.1 เทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ (Artificial Intelligence) และข้อมูลขนาดใหญ่ (Big Data)

ปัญญาประดิษฐ์ หรือที่มักเรียกกันว่า AI นั้น เป็นความฉลาดเทียมที่สร้างขึ้นให้กับสิ่งที่ไม่มีชีวิต วิทยาการทางด้านปัญญาที่จะมาช่วยให้มนุษย์สามารถแก้ไขปัญหาต่างๆ ได้ดียิ่งขึ้น เช่น การสร้างหุ่นยนต์ให้มาทำงานได้เหมือนคนจริง หรือติดตั้ง AI ลงไปในคอมพิวเตอร์เพื่อให้คอมพิวเตอร์ทำงานเลียนแบบพฤติกรรมของมนุษย์ โดยเน้นแนวความคิดแบบสมองมนุษย์ที่มีการวางแผนขั้นตอนการเรียนรู้ การตัดสินใจ การแก้ปัญหา รวมไปถึงการเลือกแนวทางการดำเนินการในลักษณะที่คล้ายมนุษย์

ข้อมูลขนาดใหญ่ (Big Data) เป็นระบบที่มีการรวบรวมข้อมูลจำนวนมากมหาศาลเอาไว้ พร้อมให้เรานำไปใช้วิเคราะห์ได้ เช่น ข้อมูลการพูดคุยของคนบนสื่อสังคมออนไลน์ (Social Network) ข้อมูลรูปภาพที่มีการส่งต่อบนอินเทอร์เน็ต ข้อมูลวิดีโอจากกล้องวงจรปิด หรืออุปกรณ์เซนเซอร์อื่นๆ โดยหลายๆ ครั้งเวลาเราพูดถึงระบบข้อมูลขนาดใหญ่เราจะพูดถึงเทคโนโลยีสำหรับการวิเคราะห์ข้อมูล (Data Analytics) ด้วย โดยทั่วไปจึงถูกเรียกรวมกันว่า Big Data Analytics

ทั้งนี้จะเห็นได้ว่าทั้งปัญญาประดิษฐ์และข้อมูลขนาดใหญ่นั้น ความจริงก็คือการวิเคราะห์ข้อมูลทั้งสิ้น โดยที่ข้อมูลขนาดใหญ่จะถูกพูดถึงในแง่ของการรวบรวมและวิเคราะห์ข้อมูลในภาพรวม ส่วนปัญญาประดิษฐ์จะเป็นการเปิดให้เครื่องคอมพิวเตอร์เรียนรู้ข้อมูลและนำมาใช้งานโดยอัตโนมัติ การสร้างระบบดังกล่าวมีส่วนประกอบหลัก 3 ส่วน ดังนี้

2.1.1.1 ซอฟต์แวร์ (Software) ระบบทั้งหมดของปัญญาประดิษฐ์และข้อมูลขนาดใหญ่ คือการทำงานของซอฟต์แวร์ที่ทำหน้าที่จัดการรวบรวมข้อมูลนำข้อมูลมาวิเคราะห์แสดงผลให้นักวิทยาศาสตร์ข้อมูลจัดการกับข้อมูลได้ ซึ่งการเลือกใช้ซอฟต์แวร์เหล่านี้ก็จะเป็นหน้าที่ร่วมกันของเหล่านักวิทยาศาสตร์ ข้อมูลฝ่ายเทคโนโลยีสารสนเทศ และผู้ใช้งานทั่วไปพิจารณาว่าจะสามารถทำการวิเคราะห์ข้อมูลได้ดีหรือไม่ และเมื่อใช้งานจริงจะมีปัญหาอะไรหรือไม่

2.1.1.2 ข้อมูล (Data) การทำงานของปัญญาประดิษฐ์และข้อมูลขนาดใหญ่ จะเกิดขึ้นไม่ได้หากไม่มีข้อมูล ดังนั้นในทุกๆ โครงการด้านนี้จะต้องคำนึงเสมอว่าจะนำข้อมูลมาจาก

ไหนอนาคต จะเพิ่มข้อมูลมาจากแหล่งใดหรือวิธีการใด จะเก็บข้อมูลอะไรบ้างจะเก็บข้อมูลไว้ในรูปแบบไหนจะเก็บข้อมูลนานเท่าไร เป็นต้น ซึ่งผู้ใช้งานทั่วไปและนักวิทยาศาสตร์ข้อมูลต้องหารือกันถึงผลลัพธ์ต่าง ๆ ก่อนจึงจะมีการออกแบบได้ถูกต้องว่าจะต้องใช้ข้อมูลประเภทไหนอย่างไร

2.1.1.3 อัลกอริทึม (Algorithm) วิธีที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลให้ได้อย่างรวดเร็วและมีผลลัพธ์ที่แม่นยำนั้นสำคัญมาก และสิ่งเหล่านี้ก็เรียกรวมๆ ว่าอัลกอริทึม ซึ่งก็เป็นหน้าที่หลักของนักวิทยาศาสตร์ข้อมูลที่จะต้องไปค้นหาและสร้างวิธีการเหล่านี้ขึ้นมาให้เหมาะสมกับความต้องการของแต่ละองค์การ

2.1.2 เทคโนโลยีอินเทอร์เน็ตแห่งสรรพสิ่ง (Internet of Things)

อินเทอร์เน็ตแห่งสรรพสิ่ง หรือที่มักเรียกกันว่า IoT มีประโยชน์ในหลายด้านทั้งเรื่องการเก็บข้อมูลที่แม่นยำและเป็นปัจจุบัน ช่วยลดต้นทุนช่วยเพิ่มผลผลิตของผู้ใช้งาน แม้ว่าแนวโน้มของ IoT มีแต่จะเพิ่มขึ้นด้วยคุณสมบัติดังกล่าว แต่ประโยชน์นั้นก็มาพร้อมกับความเสี่ยงเพราะเป็นความท้าทายด้านการรักษาความปลอดภัยของเครือข่ายใหม่ ทั้งนี้ในขณะที่ผู้เชี่ยวชาญคิดค้นวิธีการรับมือด้านความปลอดภัยมากขึ้น กลุ่มผู้ไม่หวังดีก็จะทำงานหนักเพื่อที่จะเข้าควบคุมโจมตีเครือข่าย หรือเรียกค่าไถ่ ด้วยการแสวงประโยชน์ช่องโหว่ที่ IoT มีอยู่ ฉะนั้นผู้เชี่ยวชาญด้านความปลอดภัยทาง IoT จึงจำเป็นต้องพัฒนามาตรการ และระบบรักษาความปลอดภัยไอทีควบคู่กันไป เพื่อให้ธุรกิจและการใช้งาน IoT สามารถขับเคลื่อนต่อไปได้¹⁷

2.1.3 เทคโนโลยีบล็อกเชน (Blockchain)

บล็อกเชนเป็นเสมือนโซ่ที่สร้างขึ้นเพื่อกระจายข้อมูลเก็บไว้ในชิ้นส่วนโซ่ที่ต่อกัน แต่ข้อมูลเหล่านั้นจะไม่สามารถถูกเปลี่ยนแปลงได้ เรียกได้ว่าบล็อกเชนเป็นอินเทอร์เน็ตในรูปแบบใหม่ โดยเริ่มแรกถูกสร้างขึ้นมาเพื่อสร้างสกุลเงินดิจิทัล (Digital Currency) เช่น Bitcoin ทั้งนี้อุตสาหกรรมทางการเงินเป็นผู้ที่นำเทคโนโลยีบล็อกเชนมาใช้มากที่สุด โดยเฉพาะกับเรื่องการโอนเงินข้ามประเทศ อย่างไรก็ตาม ปัจจุบันวงการอุตสาหกรรมต่าง ๆ ได้นำเทคโนโลยีบล็อกเชนไปใช้ประโยชน์เพื่ออำนวยความสะดวกให้กับธุรกิจของตนอย่างแพร่หลายมากยิ่งขึ้นข้อมูลที่อยู่บนบล็อกเชนจะสามารถเข้าถึงได้ทุกคน ฐานข้อมูลของบล็อกเชนจะไม่ได้ถูกเก็บไว้ในที่ใดที่หนึ่งเพียงแห่งเดียวหมายความว่าข้อมูลที่ถูกบันทึกไว้จะถูกเปิดเผยเป็นสาธารณะและสามารถถูกเข้ามาตรวจสอบได้ ข้อมูลเหล่านี้จะไม่มีส่วนกลางเข้ามาทำหน้าที่ควบคุมและปกป้อง ดังนั้นนักเจาะระบบคอมพิวเตอร์จะไม่สามารถเข้าถึงข้อมูลนี้ได้ เนื่องจากไม่มีจุดศูนย์กลางให้โจมตี เพราะจะต้องโจมตีฐานข้อมูลที่ถูกกระจายออกไปทั้งหมดในเวลาพร้อมกัน

2.2 เทคโนโลยีกับการความท้าทายในอนาคต

การพัฒนาเทคโนโลยีในลักษณะก้าวกระโดดจึงเป็นโอกาสสำคัญในการพัฒนาประเทศ แต่ในขณะเดียวกันหากมีการนำเทคโนโลยีมาใช้ในทางที่ผิดกฎหมายย่อมเกิดผลกระทบอย่างใหญ่หลวง และยากแก่การสืบสวนสอบสวน ปัจจุบันประเทศไทยยังไม่มีกฎหมายปกป้องเด็กและความเป็น

¹⁷Gable, IoT (Internet of Things) คืออะไร, สืบค้นเมื่อวันที่ 14 มีนาคม 2562 ที่ <https://www.gable.com/thinking/iot-internet-of-things/>

ส่วนตัวของเด็กออนไลน์ (Children Online Protection and Privacy) หรือกฎหมายปกป้องคุ้มครองเด็กออนไลน์ที่ครอบคลุมถึงกรณีการแสวงประโยชน์จากเด็ก (Child Exploitation) และการกลั่นแกล้งทางออนไลน์ (Cyberbullying) เป็นการเฉพาะ ดังนั้นการป้องกันด้วยการสร้างการรับรู้ให้กับเด็กได้รู้เท่าทันภัยที่จะเกิดขึ้นบนสื่อออนไลน์จะเป็นการป้องกันและแก้ไขปัญหาได้อย่างมีประสิทธิภาพ

2.3 สรุปการคาดการณ์ทิศทางการพัฒนาประเทศในอนาคต

แผนพัฒนาดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม ซึ่งได้รับความเห็นชอบจากคณะรัฐมนตรีเมื่อวันที่ 5 เมษายน 2559 ได้เล็งเห็นว่าปัจจุบันโลกเริ่มเข้าสู่ระบบเศรษฐกิจและสังคมดิจิทัลที่เทคโนโลยีดิจิทัลจะหลอมรวมเข้ากับชีวิตคนอย่างแท้จริงและจะเปลี่ยนโครงสร้างรูปแบบกิจกรรมทางเศรษฐกิจ กระบวนการผลิต การค้า การบริการ และกระบวนการทางสังคมอื่นๆ รวมถึงการปฏิสัมพันธ์ระหว่างบุคคลไปอย่างสิ้นเชิง ดังนั้นจึงต้องเร่งนำเทคโนโลยีดิจิทัลมาใช้เป็นสำคัญในการขับเคลื่อนการพัฒนาประเทศและการปรับกระบวนการทัศน์ทางความคิดในทุกภาคส่วน เพื่อปฏิรูปประเทศไทยไปสู่ดิจิทัลไทยแลนด์ (Digital Thailand) ที่สามารถสร้างสรรค์และใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างเต็มศักยภาพในการพัฒนาโครงสร้างพื้นฐาน นวัตกรรม ข้อมูล ทุนมนุษย์ และทรัพยากรอื่นใด เพื่อขับเคลื่อนการพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมของประเทศ ไปสู่ความมั่นคง มั่งคั่ง และยั่งยืน โดยแผนพัฒนาดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคมมาเป็นหลักการนำทาง 5 ข้อเพื่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงและบรรลุวัตถุประสงค์และที่ถือว่ามีความสำคัญเกี่ยวข้องกับรายงานการศึกษาเรื่องนี้คือ หลักการนำทางข้อที่ ๓ โดยต้องสนับสนุนการเข้าถึงเทคโนโลยีของคนทุกกลุ่ม หรือให้มากที่สุด ซึ่งรวมถึงผู้ที่อยู่อาศัยในพื้นที่ห่างไกลและยากจน ผู้สูงอายุ ผู้พิการ และผู้ด้อยโอกาสอื่นๆ โดยมุ่งเน้นการมีส่วนร่วม และการเข้าถึงเทคโนโลยีข้อมูล ข่าวสาร สื่อการเรียนรู้และบริการดิจิทัลของรัฐในทุกบริการนอกจากนี้ยังได้เล็งเห็นถึงความท้าทายจากพลวัตของเทคโนโลยีดิจิทัล ซึ่งมีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วอยู่ตลอดเวลาและยากต่อการคาดเดาในระยะยาว ดังนั้นจึงต้องตระหนักและรู้เท่าทันการเปลี่ยนแปลงด้านเทคโนโลยีที่จะเกิดขึ้นในอนาคตอีกด้วย

สำหรับเป้าหมายระยะ 10 ปี เป้าหมายหลักที่ 3 เน้นการพัฒนาทุนมนุษย์สู่ยุคดิจิทัล เพื่อให้ประชาชนมีความสามารถในการพัฒนาและใช้เทคโนโลยีสารสนเทศอย่างมีประสิทธิภาพ มีความตระหนัก ความรู้ ความเข้าใจ มีทักษะการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลให้เกิดประโยชน์สร้างสรรค์ (Digital literacy) มีกำลังคนด้านดิจิทัลที่มีความรู้ความสามารถและความเชี่ยวชาญระดับมาตรฐานสากล และกำลังคนในประเทศมีความรอบรู้และสามารถใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเป็นเครื่องมือในการปฏิบัติและสร้างสรรค์ผลงาน โดยมีตัวชี้วัดให้ประชาชนทุกคนมีความตระหนัก ความรู้ ความเข้าใจ ทักษะการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลให้เกิดประโยชน์และสร้างสรรค์

จากแผนพัฒนาดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคมดังกล่าวจะเห็นได้ว่าเทคโนโลยีสารสนเทศได้เข้ามามีบทบาทสำคัญในการดำรงชีวิตของมนุษย์ในยุคปัจจุบันอย่างมาก ดังนั้นผู้บริโภคน่าจะเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องเลือกให้เหมาะสมและเกิดประโยชน์สูงสุด โดยเฉพาะอย่างยิ่งเด็กและเยาวชนซึ่งจะเป็นกำลังสำคัญในการพัฒนาประเทศต่อไปในอนาคตก็จะต้องเกี่ยวข้องกับการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้

2.4 แนวทางการใช้กฎหมายและกลไกในการส่งเสริมและปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชนในการใช้สื่อออนไลน์ ในต่างประเทศ

อนุสัญญาว่าด้วยสิทธิเด็ก (Convention on the Rights of the Child) ข้อ 12 –16 คำนึงถึงสิทธิของเด็ก ซึ่งถือเป็นผู้มีส่วนได้ส่วนเสียโดยตรงในการมีส่วนร่วมแสดงความคิดเห็นและร่วมปฏิบัติเพื่อให้เป็นไปตามอนุสัญญา ได้แก่ เด็กมีสิทธิที่จะแสดงความคิดเห็นในทุกเรื่องที่มีผลกระทบต่อตนเองหรือโดยผ่านผู้แทน มีเสรีภาพในการแสดงออก แสวงหา ได้รับ หรือถ่ายทอดข้อมูลข่าวสาร และความคิดทุกลักษณะ ไม่ว่าจะโดยวาจา ลายลักษณ์อักษร หรือผ่านสื่อใด มีเสรีภาพทางความคิด มโนธรรม ศาสนา และความเชื่อของตน มีสิทธิในการสมาคมและการชุมนุมอย่างสงบ และไม่ถูกแทรกแซงในความเป็นส่วนตัว รวมทั้งการกระทำโดยมิชอบต่อเกียรติและชื่อเสียงของตน

แผนปฏิบัติการภูมิภาคอาเซียนว่าด้วยการจัดความรุนแรงต่อเด็ก พ.ศ. 2559 – 2568 (ASEAN Regional Plan of Action on the Elimination of Violence against Children – ASEAN RPA on EVAC) กำหนดให้ประเทศในภูมิภาคอาเซียนต้องประกาศใช้ และ/หรือ แก้ไขกฎหมายที่เกี่ยวข้องเพื่อระบุนาฏากรรมออนไลน์ที่เกี่ยวข้องกับความรุนแรงต่อเด็ก การประกันความปลอดภัยของเด็ก และการพัฒนามาตรการเชิงป้องกันความรุนแรงในสื่อออนไลน์

การประชุมคณะมนตรีสิทธิมนุษยชนแห่งประชาชาติ สมัยที่ 31 ระหว่างวันที่ 4 – 11 มีนาคม 2559 ณ กรุงเจนีวา สมาพันธรัฐสวิส หัวข้อผลกระทบของเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารต่อการแสวงหาประโยชน์ทางเพศจากเด็ก (Information and Communication Technology and Child Sexual Exploitation) ได้ให้ความสำคัญต่อการพัฒนาและบังคับใช้กฎหมายด้านการตรวจสอบและการดำเนินคดีต่อการแสวงหาประโยชน์ทางเพศและล่วงละเมิดเด็กผ่านสื่อออนไลน์ การเสริมสร้างศักยภาพแก่เด็กให้รู้เท่าทันสื่อ การส่งเสริมบทบาทผู้ปกครองในการเฝ้าระวังภัยจากสื่อออนไลน์ การเพิ่มขีดความสามารถของชุมชนในการป้องกันและคุ้มครองเด็ก ตลอดจนการสร้างความตระหนักและความรับผิดชอบต่องานแก่ผู้ประกอบการสื่อและผู้ให้บริการเนื้อหา

3. แนวทางการแก้ปัญหา และ/หรือ การพัฒนา

3.1 สรุปการเชื่อมโยงผลวิเคราะห์สภาพปัญหาและความท้าทายในอนาคต

จากผลการศึกษาสรุปได้ว่า โลกยุคปัจจุบันการติดต่อระหว่างกันโดยการใช้งานอินเทอร์เน็ตผ่านแพลตฟอร์มสื่อสังคมได้ถูกนำมาใช้อย่างแพร่หลาย กลุ่มเด็กและเยาวชนเป็นกลุ่มที่เป็นผู้ใช้โทรศัพท์มือถือใช้อินเทอร์เน็ต และใช้สื่อสังคมออนไลน์มากที่สุด ซึ่งสื่อออนไลน์เป็นโอกาสในการพัฒนาและอาจส่งผลกระทบต่อเด็กและเยาวชนทั้งทางด้านร่างกาย ด้านจิตใจและอารมณ์ กระทั่งต่อครอบครัว และสังคมโดยรวม

จากข้อมูลการศึกษาพบว่า มีหลายหน่วยงาน หรือ องค์กร เข้ามามีบทบาทในการแก้ไขปัญหา โดยเฉพาะร่างยุทธศาสตร์ส่งเสริมและปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชนในการใช้สื่อออนไลน์ พ.ศ. 2560 – 2564 เน้นการส่งเสริมและปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชนในการใช้สื่อออนไลน์ทั้งด้านการออกกฎหมาย นโยบาย ยุทธศาสตร์ มาตรการ การดำเนินโครงการกิจกรรมเพื่อส่งเสริมและคุ้มครองเด็กและเยาวชน แต่ที่ผ่านมาเป็นการดำเนินงานโดยหน่วยงานภาครัฐมีลักษณะเน้นเฉพาะเป้าหมายของแต่ละหน่วยงานหรือองค์กร ยังไม่มีเป้าหมายร่วมกันและการดำเนินงานขาดการมีส่วนร่วมของเด็กและเยาวชนและผู้ที่เกี่ยวข้องอย่างแท้จริง

โลกแห่งอนาคตเริ่มเข้าสู่ระบบเศรษฐกิจและสังคมดิจิทัลที่เทคโนโลยีดิจิทัลจะหลอมรวมเข้ากับชีวิตคนอย่างแท้จริงและจะเปลี่ยนโครงสร้างเศรษฐกิจ และกระบวนการทางสังคมอื่นๆ รวมถึงการปฏิสัมพันธ์ระหว่างบุคคลไปอย่างสิ้นเชิง ประเทศไทยได้ขับเคลื่อนไปสู่ดิจิทัลไทยแลนด์ (Digital Thailand) โดยเป้าหมายระยะ 10 ปี เป้าหมายหลักที่ 3 เน้นการพัฒนาทุนมนุษย์สู่ยุคดิจิทัล เพื่อให้ประชาชนมีความสามารถในการพัฒนาและใช้เทคโนโลยีและใช้สารสนเทศอย่างมีประสิทธิภาพ มีความตระหนัก ความรู้ ความเข้าใจ มีทักษะการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลให้เกิดประโยชน์สร้างสรรค์ (Digital Literacy) ซึ่งเด็กและเยาวชนคือกลุ่มคนที่จะเป็นกำลังขับเคลื่อนการพัฒนาประเทศในทุกมิติ จึงเป็นโจทย์ที่ท้าทายว่าจะเตรียมความพร้อมคนกลุ่มนี้ให้มีความรู้เท่าทันภูมิคุ้มกัน และมีศักยภาพที่จะเลือกใช้สื่อออนไลน์อย่างเกิดประโยชน์สูงสุด และภาครัฐจะป้องกันภัยคุกคามทางเทคโนโลยีและสารสนเทศที่ส่งผลกระทบต่อเด็กหรือเยาวชนอย่างมีประสิทธิภาพได้อย่างไร

3.2 เป้าหมายหลักที่ทางกลุ่มเห็นว่าต้องบรรลุให้ได้ภายใน 4-5 ปี

3.2.1 ข้อมูลและเหตุผลเพื่อสนับสนุนความเหมาะสมของปัญหาหลัก

จากการศึกษาครั้งนี้ คณะทำงานได้หารือร่วมกับอาจารย์ที่ปรึกษาเพื่อหาข้อมูล และเหตุผลสนับสนุนความเหมาะสมของปัญหาหลัก โดยจะทำการศึกษาวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) โดยรวบรวมข้อมูลจากเอกสารที่เกี่ยวข้อง และการสัมภาษณ์เชิงลึก (In-depth Interview) ผู้ให้ข้อมูลสำคัญ (Key Informant) เพื่อทราบข้อมูลตามวัตถุประสงค์ของการศึกษา 2 ประการ ได้แก่

- 1) เพื่อทราบการรับรู้ของเด็กและเยาวชนในเรื่องผลกระทบจากสื่อออนไลน์
- 2) สร้างรูปแบบและกระบวนการใหม่ในการมีส่วนร่วมของเด็กและเยาวชนเพื่อการป้องกันและแก้ไขปัญหาดังกล่าว

เนื่องจากข้อมูลที่คณะผู้ศึกษาต้องการเป็นข้อมูลที่มีความเฉพาะเจาะจง การคัดเลือกกลุ่มตัวอย่างมาเป็นผู้ให้ข้อมูลสำคัญจึงเป็นแบบเฉพาะเจาะจง (Purposive Sampling) โดยแบ่งกลุ่มผู้ให้ข้อมูลสำคัญตามความรู้ ความเชี่ยวชาญ และประสบการณ์ เป็น 3 กลุ่ม ประกอบด้วย

กลุ่มที่ 1 ผู้ทรงคุณวุฒิด้านความมั่นคงทางเทคโนโลยีสารสนเทศและไซเบอร์ จำนวนไม่น้อยกว่า 5 คนโดยคัดเลือกจากผู้ที่มีความรู้ความเชี่ยวชาญ และมีประสบการณ์เกี่ยวกับงานด้านความมั่นคงทางเทคโนโลยีสารสนเทศและไซเบอร์ ทั้งในด้านการกำหนดยุทธศาสตร์ จัดทำนโยบาย และโครงการภาครัฐ , การบัญญัติกฎหมาย , การบังคับใช้กฎหมาย โดยมีประสบการณ์ด้านนี้ไม่น้อยกว่า 10 ปี

กลุ่มที่ 2 ผู้ที่มีประสบการณ์ด้านการจัดทำสื่อออนไลน์ โดยคัดเลือกจากนักเรียนและนักศึกษาช่วงอายุ 14 – 25 ปี ที่มีประสบการณ์ด้านการจัดทำสื่อออนไลน์ด้วยตนเองที่มีความสนใจให้สัมภาษณ์โดยไม่มีค่าตอบแทน จำนวนไม่น้อยกว่า 5 คนสำหรับนักเรียนและนักศึกษาที่อายุน้อยกว่า 20 ปี จะต้องได้รับความยินยอมจากผู้ปกครองก่อนการสัมภาษณ์และคัดเลือกจากข้าราชการครู ช่วงอายุ 20 – 45 ปี ที่มีประสบการณ์ด้านการจัดทำสื่อออนไลน์ด้วยตนเอง จำนวนไม่น้อยกว่า 2 คน

กลุ่มที่ 3 เด็กและเยาวชนที่มีประสบการณ์ในการใช้สื่อออนไลน์หรือการเล่นเกมคัดเลือกจากเด็กและเยาวชน อายุตั้งแต่ 10 – 18 ปี ที่มีประสบการณ์ในการใช้สื่อออนไลน์หรือการเล่นเกม ด้วยเครื่องมือประเภทโทรศัพท์มือถือ (Mobile Phone), คอมพิวเตอร์ (Computer) และเครื่องเล่นเกม (Game Player) มีความสนใจให้สัมภาษณ์โดยไม่มีค่าตอบแทน และต้องได้รับความยินยอมจากผู้ปกครองก่อนการสัมภาษณ์จำนวนไม่น้อยกว่า 15 คน

รายละเอียดและขั้นตอนการเก็บข้อมูลสัมภาษณ์ปรากฏตาม แผนก ก

3.2.2 สรุปผลการศึกษา

1) สรุปประเด็นสถานการณ์ภัยคุกคาม

ความเห็นของผู้ทรงคุณวุฒิที่สัมภาษณ์และความเห็นผู้ที่มีประสบการณ์ทำสื่อออนไลน์ มองในทิศทางเดียวกันว่าจะมีแนวโน้มความรุนแรงมากขึ้นในเรื่องพฤติกรรมเล่นเกมที่มีความรุนแรง การถูกหลอกลวง เพื่อหวังประโยชน์ในทรัพย์สิน ซื้อสินค้าออนไลน์ หรือเกี่ยวกับเพศสื่อลามก และมีแนวโน้มเข้าถึงเด็กและเยาวชนในกลุ่มอายุที่ต่ำลงได้ง่ายทำให้เด็กและเยาวชนเกิดพฤติกรรมการเล่นแบบ

สำหรับเด็กและเยาวชนกลุ่มตัวอย่างทราบว่า การเล่นเกมส์และสื่อสารทางอิเล็กทรอนิกส์ จะเกิดอันตรายต่อตนเองได้ ทางด้านสุขภาพร่างกาย โดนหลอกให้โอนเงินและการใช้คำหยาบคายทาง Facebook นอกจากนี้ยังใช้วิธีการจาก Youtube ในการโกงหลอกแอปพลิเคชัน และจากการสัมภาษณ์ครูในเรื่องนี้ มีความเห็นว่า ทำให้เกิดอันตรายต่อสุขภาพ ขาดสมาธิในการ

เรียน มีการสื่อสารด้วยถ้อยคำรุนแรงและหยาบคาย และเคยมีกรณีที่เด็กนักเรียนหญิงรู้จักเพื่อชายผ่านสื่อออนไลน์ มีการติดต่อสัมพันธ์ในเชิงชู้สาวจนเป็นเหตุให้ตั้งครรภ์และต้องออกจากโรงเรียนไป

2) ประเด็นมาตรการหรือโครงการของภาครัฐเพื่อรองรับการแก้ไขปัญหาจากสื่อออนไลน์

ผู้ทรงคุณวุฒิกลุ่มตัวอย่างให้ความเห็นว่าภาครัฐได้มีมาตรการการรองรับปัญหาสื่อออนไลน์ในรูปแบบของการอบรมให้ความรู้แก่เด็กและเยาวชน เน้นการต่อต้านสื่อลามกเด็ก คดีสื่อลามกอนาจารเด็กหรือโครงการนักสืบไซเบอร์ซึ่งเป็นเรื่องการป้องกันการใช้อินเทอร์เน็ตในด้านลบ ใช้เป็นช่องทางในการล่อลวง ฉ้อโกง กระจายข่าวลือ แพร่ไวรัส และกระทำความผิดกฎหมายในแง่มุมต่างๆ อย่างไรก็ตามมาตรการหรือโครงการต่าง ๆ เหล่านี้ยังมีจุดอ่อนที่ต้องมีการปรับและแก้ไข เช่นกิจกรรมยังไม่ถูกใจเด็ก ยังไม่ได้รับความร่วมมือมากเท่าที่ควร และการดำเนินกิจกรรมที่หน่วยต่าง ๆ ทำโดยขาดการบูรณาการ

สำหรับผู้ที่มีประสบการณ์แสดงความคิดเห็นในเรื่องมาตรการของภาครัฐในการแก้ไขปัญหาภัยสื่อออนไลน์ที่คุกคามเด็กและเยาวชนส่วนใหญ่มีความเห็นว่าภาครัฐไม่มีมาตรการเลย หรือแทบจะไม่มี หรือถ้ามีมาตรการอยู่บ้างก็ถือว่าน้อยมาก สังเกตได้จากความรุนแรงในด้านพฤติกรรมเลียนแบบของเยาวชน ปัญหาอาชญากรรมที่ส่งผลกระทบต่อเด็กซึ่งนับวันจะมีความรุนแรงมากขึ้น และกลุ่มที่มองว่ามาตรการของรัฐล้มเหลว ไม่ได้ผลโดยสามารถประเมินผลสัมฤทธิ์ได้จากปริมาณของการกระทำความผิดค่าตอบสะท้อนภาพให้เห็นว่าภาครัฐควรจะมีมาตรการที่ส่งเสริมการป้องกันและแก้ไขปัญหาสื่อออนไลน์ที่ส่งผลกระทบต่อเด็กให้เป็นรูปธรรมโดยให้ผู้ปกครองมีส่วนร่วมด้วย

3) ประเด็นการมีส่วนร่วมของเด็กหรือเยาวชนในการแก้ไขปัญหาสื่อออนไลน์

ผู้ทรงคุณวุฒิกลุ่มตัวอย่างเห็นด้วยอย่างมากที่เด็กและเยาวชนควรมีส่วนร่วมในการแก้ไขปัญหาจากไซเบอร์ โดยใช้วิธีการจัดตั้งสมาคมไซเบอร์เยาวชน หรือการให้เด็กเสนอแนะโครงการที่เป็นประโยชน์ในการแก้ไขปัญหาด้านไซเบอร์ รวมทั้งการให้ความรู้แก่เด็กเรื่องภัยจากไซเบอร์ หรือการทำให้เด็กช่วยแจ้งเบาะแสต่าง ๆ ให้กับภาครัฐนอกจากนี้ยังมีบางท่านเห็นว่าควรมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม CSR และการเฝ้าระวังภัยให้กับภาครัฐ เป็นต้น

ผู้ที่มีประสบการณ์แสดงความคิดเห็นในเรื่องการมีส่วนร่วมของเด็กและเยาวชนในการแก้ไขปัญหาภัยจากสื่อออนไลน์โดยส่วนใหญ่จะมองบทบาทของภาครัฐในด้านการการศึกษาเพื่อสร้างภูมิคุ้มกัน การจัดกิจกรรมเพื่อให้ตระหนักถึงการเข้าใช้สื่อออนไลน์ด้วยการรับฟังความคิดเห็นของเด็ก การให้ฝึกใช้วิจารณญาณใจการตัดสินใจด้าน Media และมีประเด็นที่น่าสนใจความคิดเห็นเรื่องการมีส่วนร่วมของเด็กด้วยการควรมีเว็บไซต์แจ้งเรื่องร้องเรียน พร้อมสะสมแต้มเพื่อแลกกับไอเทมเกม โดยรัฐไม่ควรที่จะป้องกัน โดยการปิดกั้นการเข้าถึงสื่อของเด็ก ๆ แต่ควรแนะนำเด็กเหล่านี้ให้เข้าใจ ในเรื่องของความเหมาะสม นอกจากเด็กแล้วควรสร้างการมีส่วนร่วมระหว่างผู้ปกครองและครู การพัฒนาเด็ก โดยการสร้างการรับรู้ตระหนักตั้งแต่ในครอบครัว โรงเรียน และชุมชน

จากข้อมูลการสัมภาษณ์เด็กและเยาวชนกลุ่มตัวอย่างให้ข้อมูลว่าโดยส่วนใหญ่ผู้ปกครองจะเตือนและดู ให้เล่นเป็นเวลา ไม่ให้เล่นนาน แต่ไม่เคยแนะนำการเล่นหรือดูว่าเล่นอะไร

และจากการสัมภาษณ์ครูในเรื่องนี้ มีความเห็นว่า ผู้ปกครองไม่สามารถให้คำแนะนำใด ๆ เพราะเด็กนักเรียนจะมีความรู้ความชำนาญในการใช้สื่อออนไลน์มากกว่าผู้ปกครอง และผู้ปกครองก็คาดหวังว่า ทางโรงเรียนหรือครูจะเป็นผู้แนะนำหรือให้ความรู้ได้

ในประเด็นดังกล่าวข้างต้นจากข้อมูลการสัมภาษณ์เด็กและเยาวชนกลุ่มตัวอย่างให้ข้อมูล ส่วนใหญ่เด็กอยากมีส่วนร่วมในการแก้ไขปัญหา เด็กจะเตือนเพื่อนให้ระมัดระวังควรมีค่าเตือนปรากฏที่หน้าจอและจากการสัมภาษณ์ครูในเรื่องนี้ มีความเห็นว่า การห้ามหรือควบคุมเด็กนักเรียนในการใช้สื่อออนไลน์เป็นไปได้ยาก จึงควรใช้ “หลักเสริมแรงบวก” เช่น

- 1) การตั้งชมรม e-Sport ภายในโรงเรียน
- 2) การส่งเสริม “เด็กเป็นครูเด็ก” โดยให้เด็กนักเรียนที่มีความรู้และประสบการณ์เป็นผู้สอนในเรื่องการป้องกันตนเองจากภัยทางเทคโนโลยีสารสนเทศ
- 3) ส่งเสริม “เพื่อนเตือนเพื่อน” โดยให้เด็กนักเรียนใช้ช่องทางสื่อสารที่มีอยู่ในการเตือนภัยที่อาจเกิดขึ้น โดยมีครูเป็นที่ปรึกษา
- 4) ประเด็นการมีแพลตฟอร์ม หรือซอฟต์แวร์ หรือ VR (Virtual Reality) เพื่อให้เด็กหรือเยาวชนได้เรียนรู้สร้างความตระหนักรู้ หรือแจ้งเบาะแส

ผู้ทรงคุณวุฒิกลุ่มตัวอย่างเห็นด้วยอย่างมากในการสร้างเวทีสังคมออนไลน์เพื่อให้เด็กและเยาวชนได้เรียนรู้ สร้างความตระหนักในภัยจากภัยสื่อออนไลน์และในการช่วยแจ้งเบาะแสแก่เจ้าหน้าที่รัฐ โดยแนะนำควรทำเป็นแบบเสมือนจริง (Virtual Reality) ทำในรูปแบบของเกมเพื่อให้เด็กเกิดความสนใจและต้องการเข้าร่วมกิจกรรม โดยอาจจะให้เด็กเป็นคนช่วยออกแบบและเป็นคนจัดการเพลงเองด้วยนอกจากนี้ยังมีบางท่านเห็นว่าควรนำบล็อกเชน มาใช้ประโยชน์ในการจัดเก็บข้อมูล การแก้กฎหมายเรื่องการล่วงละเมิดทางเพศ การสร้างละครและเพลงที่สอดแทรกข้อคิดในการป้องกันภัยคุกคามทางสื่อออนไลน์

ผู้ที่มีประสบการณ์กลุ่มตัวอย่างแสดงความคิดเห็นว่าเห็นด้วยกับการมีแพลตฟอร์ม (Platform) หรือซอฟต์แวร์ หรือ VR (Virtual Reality) เพื่อให้เด็กหรือเยาวชนได้เรียนรู้สร้างความตระหนักรู้ หรือแจ้งเบาะแสดังๆซึ่งจะเป็นการนำเทคโนโลยีสมัยใหม่ มาใช้ประโยชน์ในการป้องกันการใช้อินเทอร์เน็ตที่ไม่เหมาะสมต่อเยาวชนโดยต้องให้เด็กและเยาวชนมีส่วนร่วมในการกระบวนการออกแบบและร่วมเป็น admin และบางส่วนเห็นด้วยกับการให้มีหน่วยงานของรัฐภาคเอกชน และสื่อสารมวลชนร่วมเป็น admin

นอกจากนี้ผู้ที่มีประสบการณ์กลุ่มตัวอย่างแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับกิจกรรมที่เป็นสื่อการสอนเพื่อให้เด็กและเยาวชน ได้มีภูมิคุ้มกันรู้เท่าทันสื่อออนไลน์ทั้งในกิจกรรมการเรียนการสอนในสถานศึกษา และกิจกรรมนอกสถานศึกษา นอกจากนี้ควรมีรูปแบบอื่น ๆ เช่น การสร้างอินโฟกราฟิก เกมส์ การสร้างเอดดอลเพื่อให้เข้าถึงกลุ่มวัยเด็กและเยาวชน โดยของเด็กการจัดทำเพจเพื่อให้ความรู้และเสริมสร้างศักยภาพของเด็กในแต่ละด้าน การแข่งขัน การประกวด เพื่อรับแต้มรางวัล โดยทุกกิจกรรมต้องให้โอกาสเด็กมาส่วนร่วมในการเป็นผู้สร้างและพัฒนา

เด็กและเยาวชนกลุ่มตัวอย่างมีความเห็นว่า ควรทำเป็นตัวอย่าง เหตุการณ์จริงขึ้นมาให้เด็กๆ เห็นว่ามีผลกระทบอย่างไรกับตัวเอง และให้เด็กๆ มีส่วนร่วมในการแก้ปัญหาและ

รับรู้ พร้อมกับอยากให้มีย่อเสนอแนะใน แพลตฟอร์ม (Platform) ซึ่งจะทำให้ประเมินผลได้โดยมีเนื้อหา การปลอม ID การเล่นเกม การกดปุ่ม การแจ้งเบาะแส และจากการสัมภาษณ์ครูในเรื่องนี้ มีความเห็นว่า ควรเป็นเกมที่มีการสอดแทรกความรู้ตามบทเรียนไว้ โดยต้องออกแบบให้ดูน่าสนใจ และไม่เป็นเนื้อหาทางวิชาการมากเกินไป พร้อมกับมีรางวัลหรือคะแนนให้เมื่อผ่านแต่ละระดับ (Level) เพื่อไม่ให้ดูน่าเบื่อ เพราะไม่เช่นนั้นแล้วเด็กจะหันไปเล่นเกมที่สนุกกว่าและเข้าใจกว่า และมีความเห็นว่า ผู้ดูแลระบบ Platform ที่สร้างขึ้น ควรเป็นหน่วยงานของรัฐ ผู้เชี่ยวชาญ Programmer และหน่วยงานอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องรวมถึงคนที่เคยติดเกมมาก่อน เข้ามามีส่วนร่วมรวมทั้งเด็กบางส่วนอยากมีส่วนร่วมในการออกแบบด้วย

3.2.3 วิเคราะห์ผลการศึกษาที่เกี่ยวข้องกับกลุ่มตัวอย่าง ได้ดังนี้

- 1) การรับรู้และตระหนักภัยจากสื่อออนไลน์เด็กและเยาวชนกลุ่มตัวอย่างมีความรับรู้ในวงจำกัดจากประสบการณ์หรือจากเพื่อนใกล้ชิด
- 2) การรับรู้และความเชื่อมั่นกับภาครัฐด้านการป้องกันภัยบนสื่อออนไลน์ค่อนข้างน้อยและไม่เชื่อมั่น ควรมีกิจกรรมสร้างเครือข่ายเด็กและเยาวชนในการป้องกันสื่อออนไลน์ เสริมบทบาทของผู้ปกครอง ครู อาจารย์ และหน่วยงานในพื้นที่เช่นโรงเรียน ชุมชน มีส่วนร่วมในการป้องกันและแก้ไขปัญหาในลักษณะเสริมพลังบวก
- 3) ควรมีแพลตฟอร์ม (Platform) หรือซอฟต์แวร์ VR (Virtual Reality) โดยให้เด็กและเยาวชนมีส่วนร่วมตั้งแต่กระบวนการออกแบบและร่วมเป็นผู้ดูแลระบบเพื่อให้เด็กหรือเยาวชนได้เรียนรู้ในด้านต่าง ๆ เช่น กีฬา ดนตรี หรือการแจ้งเบาะแส

3.2.4 ข้อเสนอเป้าหมายหลัก

จากการวิเคราะห์ผลการศึกษา คณะผู้จัดทำ มีข้อเสนอเป้าหมายหลัก คือ สร้างรูปแบบและกระบวนการใหม่ในการมีส่วนร่วมของเด็กและเยาวชนเพื่อการป้องกันและแก้ไขปัญหาสื่อออนไลน์ กล่าวคือ การมีแพลตฟอร์ม (Platform) หรือซอฟต์แวร์ VR (Virtual Reality) เพื่อให้เด็กและเยาวชนมีส่วนร่วมในการป้องกันภัยสื่อออนไลน์คณะผู้ศึกษาจึงได้ศึกษาและจัดทำโครงการ “การสร้างโลกจำลองออนไลน์ (Simulation World)” เป็น Platform สำหรับเยาวชน โดยหลักแนวคิด คือ การเปิดกว้างให้เยาวชนสามารถเข้าถึงโลกจำลอง มีความเท่าเทียมกันในโลกจำลอง มีสภาพแวดล้อมเหมือนโลกแห่งความเป็นจริง เพื่อให้เยาวชนไทยสามารถใช้โลกจำลองเป็นการเรียนรู้การใช้ชีวิตร่วมกันในสังคม การออกความคิดเห็นโดยกลุ่มเยาวชนด้วยกันเอง โดยมีรายละเอียด ดังนี้

โครงการ การสร้างโลกจำลองออนไลน์ (Simulation World) เป็นแพลตฟอร์ม (Platform) สำหรับเด็กและเยาวชน

สืบเนื่องด้วยสภาพสังคมที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว ส่งผลต่อพฤติกรรม การเรียนรู้ของเด็กและเยาวชนที่อาจเบี่ยงเบนเข้าสู่พื้นที่ที่ไม่เหมาะสม เพื่อสร้างพื้นที่ในการแสดงออกของเด็กและเยาวชนและเป็นช่องทางในการสร้างความรู้ต่อหน้าที่ในสังคม และการตระหนักถึงสิทธิและหน้าที่ที่พึงปฏิบัติในสังคม ด้วยการเข้าถึงเยาวชนในยุคดิจิทัลการเชื่อมต่อจากภาคสังคมและผู้ใหญ่อาจมีสิ่งกีดขวางในการเข้าถึง ด้วยเทคโนโลยีของระบบอินเทอร์เน็ตและระบบ

สารสนเทศที่พัฒนาอย่างก้าวกระโดดในปัจจุบัน ความสนใจของเด็กและเยาวชนต่อระบบสื่อสารสังคมออนไลน์กำลังเป็นที่นิยมและสร้างความเป็นตัวตนแก่เด็กและเยาวชนในโลกจำลองผ่านระบบอินเทอร์เน็ต การสร้างพื้นที่ให้แก่เยาวชนได้ใช้สิทธิหน้าที่ในโลกจำลอง ผ่านช่องทางการเรียนรู้ในหลายด้านที่เกี่ยวข้องกับการใช้ชีวิตร่วมกันในสังคม การตระหนักรู้ถึงสิทธิและเสรีภาพจะเป็นส่วนสนับสนุนให้มีการมีส่วนร่วมอย่างสร้างสรรค์ของเด็กและเยาวชนเกิดขึ้นได้

วัตถุประสงค์

เพื่อให้เด็กและเยาวชนไทยสามารถใช้โลกจำลองเป็นการเรียนรู้การใช้ชีวิตร่วมกันในสังคม การออกความคิดเห็น โดยกลุ่มเด็กและเยาวชนด้วยตนเอง มีรายละเอียด ดังนี้

1. สร้างความรับรู้ของสิทธิหน้าที่ที่ถูกต้องในสังคม
2. สนับสนุนการมีส่วนร่วมและการแสดงออกอย่างสร้างสรรค์ของเยาวชน
3. ส่งเสริมแก่เด็กและเยาวชนในประเด็นทางสังคมให้เด็กและเยาวชนได้

ตระหนักรู้และระวังภัยที่อาจเกิดขึ้น เช่น ภัยจากยาเสพติด การพนัน และการครอบงำจากสื่อไม่เหมาะสม เป็นต้น

กระบวนการ

1. สร้างแพลตฟอร์ม (Platform) โลกจำลอง โดยจัดทำโปรแกรมในการสร้างโลกจำลอง โดยให้เยาวชนได้เข้ามาเป็นประชาชนในเมืองจำลองในรูปแบบของ Avatar (ตัวแทนในโลกเสมือนจริง) สร้างบทบาทและหน้าที่ในเยาวชน มีการกำหนดภารกิจและเป้าหมายในการทำภารกิจตามพื้นที่ในแต่ละพื้นที่ในโลกเสมือนจริงในภารกิจแต่ละด้าน โดยในแต่ละเป้าหมายที่กำหนด หากสำเร็จภารกิจจะได้รับแต้มหรือ Coin เป็นรางวัล จัดทำลำดับผู้ผ่านภารกิจ (Ranking) เพื่อให้รางวัลพิเศษ

2. ขอความร่วมมือจากภาคเอกชน ในการนำ Coin ที่ได้จากโลกเสมือนจริง มาสร้างผลรางวัลตอบแทนเพื่อดึงดูดให้ปฏิบัติตามภารกิจ เช่น การนำ Coin มาและชั่วโมงการใช้โทรศัพท์หรืออินเทอร์เน็ต หรือส่วนลดของร้านอาหารที่เป็นที่นิยม ส่วนลดรับชมภาพยนตร์ เป็นต้น โดยตลอดการเรียนรู้ในแต่ละภารกิจจะเป็นการสร้างให้เยาวชนค่อยรับรู้ถึงข้อมูลของสื่อสร้างสรรค์ที่เจ้าของโครงการได้กำหนดวัตถุประสงค์ไว้

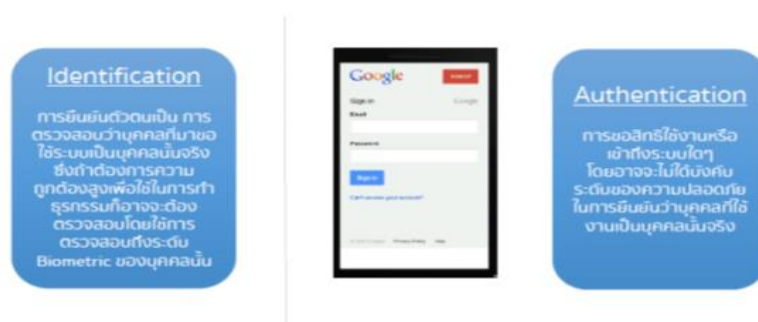
3. ใช้ระบบ NDID (National Digital ID) ในการเข้าถึงโลกจำลองเพื่อยืนยันตัวบุคคล และเข้าเป็นสมาชิกในโลกจำลอง ผ่านการลงทะเบียนด้วยบัตรประชาชนของเยาวชนผูกกับระบบ Wallet ในการรางวัล Coin จากการปฏิบัติตามภารกิจ

แผนภาพที่ 1 การพิสูจน์ตัวตนบนระบบดิจิทัล

การพิสูจน์ตัวตน (Identification) บนระบบ Digital ID



การยืนยันตัวตน (Identification) ต่างจากการ ขอสิทธิใช้งาน (Authentication) อย่างไร



4. สร้างระบบ ใส่ข้อมูลต่างๆ ในโลกจำลอง เช่น โรงเรียนสอนพิเศษ ระบบการแจ้งข่าว การตอบรับแสดงความเห็นระบบการลงประชามติ ระบบการให้คะแนนตอบแทน เพื่อนำมาใช้ได้ในโลกแห่งความเป็นจริงระบบการบันทึกประวัติ เพื่อให้เยาวชนนำมาใช้ในโลกแห่งความเป็นจริง ได้ระบบการตรวจสอบข้อมูล โดยใช้ ระบบ Blockchain เพื่อป้องกันความผิดพลาดของข้อมูล

5. ภายใต้การเขียนโปรแกรม Admin จะเป็นผู้กำหนดภารกิจในแต่ละส่วนพื้นที่โดยมีระยะเวลาสิ้นสุดเพื่อสรุปผลผู้ที่เป็นผู้ชนะเลิศ นอกจากการสร้างพื้นที่ในโลกเสมือนจริง ควรสร้างสื่อสังคมออนไลน์ เช่น Facebook Line หรือ Instagram ในการสร้างพื้นที่ในการประชาสัมพันธ์ และเชิญชวนให้เยาวชนอยากเข้ามามีส่วนร่วม และ Admin อาจเข้าไปสร้างพื้นที่แสดงความคิดเห็นเพิ่มเติมใน Facebook และ Line เพื่อสร้างช่องทางการรับรู้ได้รวดเร็วอีกทางหนึ่ง

6. เพื่อสนับสนุนการเข้าถึงของเยาวชน นอกจากเปิดให้เล่นผ่านเว็บไซต์ได้ฟรี อาจเพิ่มช่องทางในการเข้าถึงผ่าน Application ทั้งในระบบ Android และ IOS

แผนภาพที่ 2 แสดงเทียบเคียงรูปแบบการวางระบบโลกรจำลองกับโปรแกรม Sim City



ตัวชี้วัด

การเข้าถึงของเยาวชนในการเข้าร่วมระบบโลกจำลองออนไลน์ไม่ต่ำกว่าร้อยละ 20 ของเยาวชนทั้งหมด และสัดส่วนในการกิจที่กำหนดเยาวชนต้องผ่านภารกิจทั้งหมดไม่น้อยกว่าร้อยละ 70

งบประมาณที่ใช้

การจ้างหรือขอสนับสนุนผู้พัฒนาซอฟต์แวร์ในการสร้างโปรแกรมโลกจำลอง โดยประเมินงบประมาณ 1,000,000 บาท แบ่งเป็นรายละเอียดเบื้องต้นดังนี้ 1) ส่วนงานสร้างระบบโลกจำลองในช่วงแรก 2) ส่วนงานพัฒนาระบบการลงทะเบียนและระบุตัวตนผ่านระบบ ID และระบบ Wallet 3) ส่วนงานกำหนดภารกิจและสร้าง Coin ในการสร้างรางวัลตอบแทน 4) ส่วนงานพัฒนาระบบ 5) ส่วนงานในการรวบรวมข้อมูลและสรุปตัวเลขเพื่อวิเคราะห์เป้าหมายของโครงการและขอการสนับสนุนจากหน่วยงานภาครัฐ ในส่วนการสนับสนุนบุคลากรในการพัฒนารูปแบบโปรแกรม และแก้ไขจุดบกพร่องในระบบ เช่น ETDA หรือ สสวท เป็นต้น ส่วนการขอสนับสนุนจากภาคเอกชนในการให้การสนับสนุนทั้งการเงินและสิทธิประโยชน์ที่ให้เป็นรางวัลแก่เยาวชน และอาจขอความร่วมมือจากศิลปินที่มีชื่อเสียงมาช่วยโฆษณาและอาจเข้ามามีส่วนร่วมในกิจกรรม เช่น ตูน บอดี้สแลม เป็นต้น

วิธีติดตามและวิเคราะห์ผลการดำเนินการ

กำหนดการเปลี่ยนแปลงภารกิจและสรุปผลการมีส่วนร่วมของเยาวชนเป็นราย 3 เดือนและนำข้อมูลวิเคราะห์เพื่อจัดทำรายงานรายปี และสรุปผลของเยาวชนผู้ชนะเลิศในทุกสิ้นปี

3.2.1 ความสัมพันธ์ระหว่างเป้าหมายหลักและแผนยุทธศาสตร์การพัฒนาประเทศ (20 ปี)

ยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี (พ.ศ. 2561-2580) เป็นยุทธศาสตร์ชาติฉบับแรกของประเทศไทยตามรัฐธรรมนูญแห่งราชอาณาจักรไทย ซึ่งจะต้องนำไปสู่การปฏิบัติเพื่อให้ประเทศไทยบรรลุวิสัยทัศน์ “ประเทศไทยมีความมั่นคง มั่งคั่ง ยั่งยืน เป็นประเทศพัฒนาแล้วด้วยการพัฒนาตามหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง” หรือเป็นคติพจน์ประจำชาติว่า “มั่นคง มั่งคั่ง ยั่งยืน” โดยมีเป้าหมายการพัฒนาประเทศคือ “ประเทศชาติมั่นคง ประชาชนมีความสุข เศรษฐกิจพัฒนาอย่างต่อเนื่อง สังคมเป็นธรรม ฐานทรัพยากรธรรมชาติยั่งยืน” และยุทธศาสตร์ชาติ 6 ด้าน ได้แก่ ด้านความมั่นคง ด้านการสร้างความสามารถในการแข่งขัน ด้านการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพทรัพยากรมนุษย์ ด้านการสร้างโอกาสและความเสมอภาคทางสังคม ด้านการสร้างการเติบโตบนคุณภาพชีวิตที่เป็นมิตรกับสิ่งแวดล้อม และด้านการปรับสมดุลและการพัฒนาระบบการบริหารจัดการภาครัฐ

สำหรับส่วนที่เกี่ยวข้องกับเป้าหมายในการสร้างรูปแบบและกระบวนการมีส่วนร่วมของเด็กและเยาวชนในการแก้ไขและป้องกันปัญหาการใช้สื่อออนไลน์นั้น สอดรับกับเป้าหมายการพัฒนาที่สำคัญในการบริหารจัดการสภาวะแวดล้อมของประเทศให้มีความมั่นคงปลอดภัย และมีความสงบเรียบร้อยในทุกระดับและทุกมิติปรากฏอยู่ภายใต้ยุทธศาสตร์ชาติ 3 ด้าน ได้แก่ ด้านความมั่นคง ด้านการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพทรัพยากรมนุษย์ และด้านการปรับสมดุลและพัฒนาระบบการบริหารจัดการภาครัฐ โดยสามารถสรุปประเด็นที่เกี่ยวข้อง ดังนี้

1) ยุทธศาสตร์ชาติด้านความมั่นคง มีประเด็นยุทธศาสตร์ที่เกี่ยวข้องสัมพันธ์ 2 ประเด็นยุทธศาสตร์ ได้แก่

ประเด็นยุทธศาสตร์ที่ 1 การรักษาความสงบภายในประเทศ ในประเด็นการพัฒนาและเสริมสร้างคนในทุกภาคส่วนให้มีความเข้มแข็ง มีความพร้อมตระหนักในเรื่องความมั่นคง และมีส่วนร่วมในการแก้ปัญหา ซึ่งเด็กและเยาวชนถือเป็นกำลังสำคัญของประเทศในอนาคต การดึงให้เข้ามามีส่วนร่วมในการแก้ไขและป้องกันปัญหาการใช้สื่อออนไลน์ซึ่งมีแนวโน้มที่รุนแรงและขยายวงกว้างมากขึ้น ย่อมทำให้เกิดความพร้อมและตระหนักในเรื่องความมั่นคง อีกทั้งเป็นการพัฒนาและเสริมสร้างกลไกที่สามารถป้องกันและขจัดสาเหตุของประเด็นปัญหาความมั่นคงทางไซเบอร์ได้อย่างยั่งยืน

ประเด็นยุทธศาสตร์ที่ 2 การป้องกันและแก้ไขปัญหามีผลกระทบต่อความมั่นคง ในประเด็นการมุ่งแก้ไขปัญหาความมั่นคงในปัจจุบัน เฝ้าระวัง ป้องกัน และแก้ไขปัญหาที่อาจเกิดขึ้นใหม่ โดยผลักดันการวิเคราะห์หาสาเหตุที่แท้จริงของปัญหาของทุกภาคส่วนอย่างเป็นระบบ ส่งเสริมและยกระดับวิธีการแก้ไขปัญหาที่อาศัยการผนึกกำลังคนให้มีส่วนร่วมแบบบูรณาการ เสริมสร้างความร่วมมือในการป้องกันภัยคุกคามต่าง ๆ รวมถึงอาชญากรรมทางไซเบอร์ซึ่งส่งผลกระทบต่อการบริหารการพัฒนาประเทศ ความมั่นคงของชาติและความมั่นคงของมนุษย์

2) ยุทธศาสตร์ชาติด้านการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพทรัพยากรมนุษย์ มีประเด็นที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพของเด็กและเยาวชนอย่างชัดเจน โดยปรากฏอยู่ใน 2 ประเด็นยุทธศาสตร์ ได้แก่

ประเด็นยุทธศาสตร์ที่ 2 การพัฒนาศักยภาพคนตลอดช่วงชีวิต มุ่งเน้นการพัฒนาคนเชิงคุณภาพในทุกช่วงวัย โดยในช่วงวัยเรียน วัยรุ่น เป็นการปลูกฝังความเป็นคนดีมีวินัย พัฒนาทักษะความสามารถการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับทักษะในศตวรรษที่ 21 โดยเฉพาะทักษะด้านการคิดวิเคราะห์ สังเคราะห์ ความสามารถในการแก้ปัญหาที่ซับซ้อน มีภูมิคุ้มกันต่อปัญหาหรืออาชญากรรมต่าง ๆ มีความคิดสร้างสรรค์มีความสามารถในการทำงานร่วมกับผู้อื่น มีความยืดหยุ่นทางความคิดรวมถึงทักษะและความสามารถในการใช้เทคโนโลยี และได้รับการพัฒนาเต็มตามศักยภาพสอดคล้องกับความสามารถ ความถนัดและความสนใจ

ประเด็นยุทธศาสตร์ที่ 3 ปฏิรูปกระบวนการเรียนรู้ที่ตอบสนองต่อการเปลี่ยนแปลงในศตวรรษที่ 21 โดยมุ่งเน้นผู้เรียนให้มีทักษะการเรียนรู้และมีใจใฝ่เรียนรู้ตลอดเวลา มีการออกแบบระบบการเรียนรู้ใหม่ การเปลี่ยนบทบาทครู การเพิ่มประสิทธิภาพระบบบริหารจัดการศึกษาและการพัฒนาระบบการเรียนรู้ตลอดชีวิต โดยเฉพาะการวางพื้นฐานระบบรองรับการเรียนรู้โดยใช้ดิจิทัลแพลตฟอร์ม โดยเน้นการพัฒนาทักษะดิจิทัล การพัฒนาสื่อการเรียนรู้ที่มีคุณภาพที่ประชาชนสามารถเข้าถึงทรัพยากรและใช้ประโยชน์จากระบบการเรียนรู้และพัฒนาตนเอง ผ่านเทคโนโลยีการเรียนรู้สมัยใหม่ให้เกิดประโยชน์สูงสุด

3) ยุทธศาสตร์ชาติด้านการปรับสมดุลและพัฒนาระบบการบริหารจัดการภาครัฐ มีประเด็นยุทธศาสตร์ที่เกี่ยวข้องในการขับเคลื่อนภาครัฐและสนับสนุนแนวทางการมีส่วนร่วมของประชาชน 2 ประเด็นยุทธศาสตร์ ดังนี้

ประเด็นยุทธศาสตร์ที่ 1 ภาครัฐที่ยึดประชาชนเป็นศูนย์กลาง ตอบสนองความต้องการ และให้บริการอย่างสะดวกรวดเร็ว โดยมีจุดเน้นเชื่อมโยงการให้บริการสาธารณะต่าง ๆ ผ่านการนำ เทคโนโลยีดิจิทัลมาประยุกต์ใช้ในการให้บริการตั้งแต่ต้นจนจบกระบวนการเพื่อให้สามารถติดต่อ ราชการได้โดยง่าย สะดวก รวดเร็ว โปร่งใส เสียค่าใช้จ่ายน้อยและตรวจสอบได้

ประเด็นยุทธศาสตร์ที่ 2 ภาครัฐบริหารงานแบบบูรณาการโดยมียุทธศาสตร์ชาติเป็น เป้าหมายและเชื่อมโยงการพัฒนาในทุกระดับทุกประเด็น ทุกภารกิจ และทุกพื้นที่ โดยใช้แผนแม่บท ตามยุทธศาสตร์ชาติและแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติในการขับเคลื่อนยุทธศาสตร์ชาติไปสู่ การปฏิบัติผ่านแผนปฏิบัติการในระดับต่าง ๆ สามารถเชื่อมโยงการทำงานของภาครัฐในทุกระดับให้มี เอกภาพและสอดคล้องประสานกันรวมถึงการประสานความร่วมมือที่หลากหลายและการพัฒนากลไก หรือเครื่องมือในการสนับสนุนให้เกิดการบูรณาการในลักษณะหุ้นส่วนการพัฒนาระหว่างภาครัฐ ภาคเอกชน ภาคประชาสังคม ภาควิชาการ ภาคประชาชน และภาคส่วนอื่นในสังคมซึ่งสามารถ สนองตอบต่อการป้องกันและแก้ไขปัญหาการสื่อออนไลน์ได้อย่างบูรณาการ

สำหรับแผนแม่บทภายใต้ยุทธศาสตร์ชาติ มีทั้งสิ้น 23 ประเด็นแผนแม่บท ซึ่งมีผล ผูกพันต่อหน่วยงานของรัฐในการปฏิบัติให้เป็นไปตามนั้นรวมถึงการจัดทำงบประมาณรายจ่าย ประจำปีที่ต้องสอดคล้องกันในส่วนที่เกี่ยวข้องกับการมีส่วนร่วมของเด็กและเยาวชนในการป้องกัน และแก้ไขปัญหาการใช้สื่อออนไลน์นั้น ได้แก่ แผนแม่บทประเด็นความมั่นคงอันเป็นการดำเนินการ เพื่อทำให้ประเทศมีความมั่นคงในทุกมิติอย่างยั่งยืน มีการป้องกันและแก้ไขปัญหที่ส่งผลกระทบต่อ ความมั่นคงในปัจจุบันและป้องกันปัญหาใหม่ในอนาคต และแผนแม่บทประเด็นการพัฒนาคนตลอด ช่วงชีวิต ซึ่งมีเป้าหมายในการพัฒนาคนเชิงคุณภาพในทุกช่วงวัย เพื่อสร้างให้มีศักยภาพทักษะ ความรู้ มีความรอบรู้และสามารถวางแผนการดำเนินชีวิตอย่างมีคุณค่า

3.2.2 ความสัมพันธ์ระหว่างเป้าหมายหลักและแผนยุทธศาสตร์การพัฒนา ประเทศ ฉบับที่ 12

แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 12 เป็นกลไกเชื่อมต่อในลำดับแรก ที่จะกำกับและส่งต่อแนวทางการพัฒนาและเป้าหมายในยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี ด้วยการกำหนดเป็น ยุทธศาสตร์การพัฒนาประเทศ 10 ด้าน โดยมีเป้าหมายรวมการพัฒนาที่เกี่ยวข้องกับการมีส่วนร่วม ของเด็กและเยาวชนในการป้องกันและแก้ไขปัญหาการใช้สื่อออนไลน์ในเป้าหมายที่ 1 คือ การที่คน ไทยมีคุณลักษณะเป็นคนไทยที่สมบูรณ์ มีวินัยทัศนคติและพฤติกรรมตามบรรทัดฐานที่ดีของสังคม มีความเป็นพลเมืองต้นรู้ มีความสามารถในการปรับตัวได้อย่างรู้เท่าทันสถานการณ์ มีความรับผิดชอบ และทำประโยชน์ต่อส่วนรวม มีสุขภาพกายและใจที่ดีและมีเจริญงอกงามทางจิตวิญญาณ ปรากฏอยู่ใน 3 ประเด็นยุทธศาสตร์ ได้แก่

ยุทธศาสตร์ที่ 1 การเสริมสร้างและพัฒนาศักยภาพทุนมนุษย์ โดยในเป้าหมายที่ 3 นั้น เป็นการส่งเสริมให้คนไทยมีการศึกษาที่มีคุณภาพตามมาตรฐานสากลและมีความสามารถเรียนรู้ด้วย ตนเองอย่างต่อเนื่อง ซึ่งมีแนวทางการพัฒนาโดยจัดสรรเวลาและพื้นที่ออกอากาศให้แก่สื่อสร้างสรรค์ ที่ส่งเสริมการปลูกฝังคุณธรรมจริยธรรมและค่านิยมอันดีโดยเฉพาะในช่วงเวลาที่มีผู้ชมมากที่สุดและ ส่งเสริมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ สร้างความรู้ความเข้าใจในบทบาท สิทธิและหน้าที่การเป็น

พลเมืองที่ตีรวมถึงการพัฒนาเด็กวัยเรียนและวัยรุ่นให้มีทักษะการคิดวิเคราะห์อย่างเป็นระบบ มีความคิดสร้างสรรค์ มีทักษะการทำงานและการใช้ชีวิตที่พร้อมเข้าสู่ตลาดงาน เน้นพัฒนาทักษะพื้นฐานด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ตลอดจนจัดทำสื่อการเรียนรู้ที่เป็นสื่ออิเล็กทรอนิกส์และสามารถใช้งานผ่านระบบอุปกรณ์สื่อสารเคลื่อนที่ให้คนทุกกลุ่มสามารถเข้าถึงได้ง่ายสะดวก ทั้งถึงไม่จำกัดเวลาและสถานที่

ยุทธศาสตร์ที่ 5 การเสริมสร้างความมั่นคงแห่งชาติเพื่อการพัฒนาประเทศสู่ความ มั่งคั่ง และยั่งยืนโดยมีประเด็นสำคัญที่เกี่ยวข้องกับการป้องกันภัยและแก้ไขปัญหายุคความทางเทคโนโลยีสารสนเทศและไซเบอร์ซึ่งเพิ่มระดับความรุนแรงและมีความซับซ้อนในการโจมตีมากขึ้นความเสียหายที่เกิดจากการอาชญากรรมและการโจมตีทางไซเบอร์จะมีผลอย่างร้ายแรงซึ่งต้องให้ความสำคัญและมีความมาตรการป้องกันภัยคุกคามทางไซเบอร์ให้สอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลงทางสภาพแวดล้อมโดยเฉพาะการกำหนดกฎหมายและมาตรการที่เกี่ยวกับความปลอดภัยบนโลกไซเบอร์ให้รัดกุมมากยิ่งขึ้นตั้งแต่ระดับชาติถึงระดับบุคคล

ยุทธศาสตร์ที่ 7 การพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานและระบบโลจิสติกส์ ซึ่งในประเด็นการพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัลมีส่วนที่สำคัญในเรื่องการสร้างความปลอดภัยทางไซเบอร์โดยจัดตั้งศูนย์การเฝ้าระวังและรับมือภัยคุกคามทางไซเบอร์เพื่อดูแลปัญหาและรับมือกับภัยคุกคามที่เปลี่ยนแปลงไปตามความก้าวหน้าของเทคโนโลยีโดยเฉพาะความมั่นคงปลอดภัยในภาคการเงิน และความปลอดภัยของข้อมูลส่วนบุคคลการปรับปรุงกฎ ระเบียบ และกฎหมายที่เกี่ยวข้องเพื่อให้เกิดการส่งเสริมและสนับสนุนการพัฒนากิจการเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารของประเทศและสนับสนุนการพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัล อาทิ กฎหมายพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ที่ทันสมัยการกำหนดมาตรฐานระบบตรวจสอบยืนยันตัวตนทางออนไลน์ระเบียบการใช้สิทธิแห่งทางในการพัฒนาและขยายโครงสร้างพื้นฐานโทรคมนาคมรวมทั้งการจัดตั้งองค์กรภาคเอกชนในรูปแบบสภาวิชาชีพดิจิทัลเพื่อเป็นกลไกในการพัฒนาอุตสาหกรรมดิจิทัลในส่วนของภาคเอกชน

3.2.3 ความสัมพันธ์ระหว่างเป้าหมายหลักกับนโยบาย Thailand 4.0 รวมถึงนโยบายอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง

นอกเหนือจากยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปีและแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 12 ซึ่งเป็นกลไกสำคัญในการขับเคลื่อนการพัฒนาประเทศโดยเป็นแรงผลักดันให้มีการส่งเสริมการมีส่วนร่วมของเด็กและเยาวชนในการป้องกันและแก้ไขปัญหาคาใช้สื่อออนไลน์แล้วยังมีนโยบายและเป้าหมายการพัฒนาที่สำคัญที่เกี่ยวข้อง ดังนี้

1. นโยบาย Thailand 4.0 ซึ่งเป็นวิสัยทัศน์เชิงนโยบายการพัฒนาเศรษฐกิจของประเทศไทยหรือโมเดลพัฒนาเศรษฐกิจของรัฐบาลซึ่งมุ่งเน้นในเรื่องการพัฒนาสู่ “ความมั่นคง มั่งคั่ง และยั่งยืน” ด้วยการสร้าง “ความเข้มแข็งจากภายใน” ขับเคลื่อนตามแนวคิด “ปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง” ผ่านกลไก “ประชารัฐ” ทั้งนี้ การดำเนินการปรับเปลี่ยนให้ประเทศไทยสามารถมุ่งสู่ Thailand 4.0 ได้เป็นผลสำเร็จ จำเป็นต้องขับเคลื่อนผ่านกลไกภาครัฐ ดังนั้นรัฐบาลจึงกำหนดแนวทาง การปฏิรูประบบราชการใหม่ตามโมเดล Government 4.0 เพื่อมุ่งสู่ THAILAND 4.0 โดยได้กำหนดยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี เพื่อให้ภาครัฐปรับตัวให้เข้ากับเศรษฐกิจและสังคมยุค Digital พร้อมทั้ง

ยกระดับประสิทธิภาพการทำงานของรัฐบาลเข้าสู่การเป็นรัฐบาล Digital ที่มีการทำงานแบบอัจฉริยะ ให้บริการโดยมีประชาชนเป็นศูนย์กลางและขับเคลื่อนให้เกิดการเปลี่ยนแปลงได้อย่างแท้จริงโดยอยู่บนพื้นฐานของการบูรณาการเชื่อมโยง 10 ข้อมูลและการดำเนินงานร่วมกันระหว่างหน่วยงาน (Government Integration) การนำเทคโนโลยีและอุปกรณ์ Digital มาสนับสนุนการปฏิบัติงาน (Smart Operations) ที่ประหยัดและคุ้มค่าและการยกระดับงานบริการภาครัฐให้ตรงกับความต้องการของประชาชนที่เปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลา(Citizen-centric Services)

2. เป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน (Sustainable Development Goals–SDGs) มติคณะรัฐมนตรี เมื่อวันที่ 25 ตุลาคม 2559 เรื่องข้อคิดเห็นเกี่ยวกับแนวทางขับเคลื่อนการพัฒนาอย่างยั่งยืนเพื่อให้บรรลุเป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน ค.ศ. 2030 โดยมีปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียงเป็นแนวทางได้เห็นชอบในหลักการแนวทางขับเคลื่อนการพัฒนาอย่างยั่งยืนเพื่อให้บรรลุเป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน ค.ศ. 2030 (Sustainable Development Goals 2030 : SDGs) ทั้ง 17 เป้าหมาย และ 169 เป้าประสงค์ โดยมีปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง (Sufficiency Economy Philosophy : SEP) เป็นแนวทาง โดยแผนแม่บทด้านต่าง ๆ ให้มีการบูรณาการตามภารกิจและงบประมาณใน 3 มิติ ประกอบด้วย มิติยุทธศาสตร์ (Agenda) และมิติกระทรวง/หน่วยงาน (Function) ที่จะต้องบูรณาการร่วมกับจังหวัด/กลุ่มจังหวัดและองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นในมิติพื้นที่ (Area) เพื่อให้การแก้ไขปัญหาและพัฒนาในระดับพื้นที่มีความสอดคล้องกับความต้องการของประชาชนตามหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงและทุกส่วนราชการจะต้องดำเนินการให้สอดคล้องกับแผนงานในภารกิจหลักของหน่วยงานระยะ 20 ปี (พ.ศ. 2560 - 2579) แผนปฏิบัติการระยะ 5 ปี และ 1 ปีและแผนการใช้จ่ายงบประมาณ

3.3 เป้าหมายรองเพื่อนำไปสู่การบรรลุเป้าหมายหลัก

จากข้อสรุปวิเคราะห์ผลการศึกษาคณะผู้ศึกษากำหนดเป้าหมายรอง คือโครงการ/กิจกรรมที่สนับสนุนการสร้างรูปแบบหรือกระบวนการใหม่ โดยการสร้างเครือข่ายเด็กและเยาวชนในการป้องกันสื่อออนไลน์ เสริมบทบาทของผู้ปกครอง ครู อาจารย์ และหน่วยงานในพื้นที่เช่นโรงเรียน ชุมชน มีส่วนร่วมในการป้องกันและแก้ไขปัญหาในลักษณะเสริมพลังบวก จึงได้เสนอโครงการกิจกรรม โดยร่วมบูรณาการกับหน่วยงานในระดับพื้นที่และส่วนกลางซึ่งมีภารกิจเกี่ยวข้องหรือเชื่อมโยงกัน เพื่อสนับสนุนเป้าหมายหลักใน 3 มิติ ได้แก่ด้านป้องกัน ด้านการปราบปราม และด้านสังคม ดังนี้

3.3.1 มิติด้านการป้องกัน

โครงการเครือข่ายยุติธรรม (DSI Cyberforce) สร้างเครือข่ายสอดส่องป้องกันภัยทางเทคโนโลยี และสกัดกั้นภัยคุกคาม โดยให้เด็ก นักเรียน นักศึกษา เข้ามามีส่วนร่วมในการป้องกัน สอดส่อง แจ้งภัย และเป็นศูนย์กลาง ในการต่อต้านอาชญากรรมทางเทคโนโลยี โดยหน่วยงานที่รับผิดชอบประกอบด้วยกรมสอบสวนคดีพิเศษ ร่วมกับสำนักงานกิจการยุติธรรม (สังกัดกระทรวงยุติธรรม)

วัตถุประสงค์ของโครงการเพื่อสร้างเครือข่ายเด็กและเยาวชนให้เป็นอาสาสมัครเรียนรู้แนวทางในการสังเกตและจดจำเหตุร้าย เพื่อการแจ้งเบาะแสอย่างมีประสิทธิภาพทางเทคโนโลยีและสารสนเทศ การรวมพลังผู้เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีและสารสนเทศเพื่อร่วมเป็นเครือข่ายต่อต้านอาชญากรรม เสริมสร้างความภาคภูมิใจในการทำดี และสร้างจิตสำนึกในการใช้สื่อสารสนเทศอย่างสร้างสรรค์โดยการสร้างโรงเรียนนาร่องในแต่ละจังหวัด และผลักดันเสนอให้เป็นกิจกรรมหนึ่งของหลักสูตรการเรียนการสอนในกระทรวงศึกษาธิการ เพื่อสร้างความต่อเนื่อง

3.3.2 มิติด้านการปราบปราม

โครงการพัฒนาศักยภาพพนักงานเจ้าหน้าที่หน่วยงานบังคับใช้กฎหมายเพื่อปกป้องและคุ้มครองเด็กและเยาวชนจากภัยสื่อออนไลน์ เป็นโครงการที่ผู้รับผิดชอบโดย กรมสอบสวนคดีพิเศษ

วัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาศักยภาพของเจ้าหน้าที่หน่วยงานบังคับใช้กฎหมายด้านการสืบสวนสอบสวนคดีอาชญากรรมทางเทคโนโลยีที่อาจส่งผลกระทบต่อเด็ก การบูรณาการกับหน่วยงานภาครัฐ และภาคเอกชน ทั้งนี้เพื่อรองรับการแจ้งข้อมูลเบาะแสของเด็กที่ร้องเรียนหรือให้ข้อมูลผ่านแพลตฟอร์มตามเป้าหมายหลัก

3.3.3 มิติด้านสังคม

1) โครงการสร้างชุมชนเข้มแข็งปลอดภัย ปกป้องภัยร้ายจากสื่อออนไลน์ ให้เด็กเยาวชนไทยเป็นโครงการรับผิดชอบโดยกรมการพัฒนาชุมชน กระทรวงมหาดไทย

วัตถุประสงค์เพื่อสร้างความรู้ความเข้าใจต่อผู้นำชุมชนเด็กเยาวชน ผู้ปกครอง ให้ทราบถึงข้อมูล สถานการณ์ และปัญหาภัยร้าย จากการบริโภคสื่อสังคมออนไลน์ที่ไร้การควบคุม เพื่อสร้างชุมชนให้เข้มแข็งด้วยหลักปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง เป็นต้นแบบขยายผลในการสร้างความตระหนักและภูมิคุ้มกันที่ดี ให้คนในชุมชน พ่อแม่ผู้ปกครอง เด็กและเยาวชนในชุมชน ตื่นรู้เท่าทันภัยมีวินัยตนเอง จิตใจเข้มแข็ง สามารถควบคุมตัวเองได้ รู้จักแยกแยะ และปฏิเสธที่จะรับสื่อที่เหมาะสมและเพื่อสร้างบทบาทให้ผู้นำชุมชน กลุ่มองค์กรชุมชน เข้ามามีส่วนร่วมแก้ไขปัญหาภัยจากสื่อสังคมออนไลน์ ร่วมกับสถาบันครอบครัว สถาบันการศึกษา และสถาบันศาสนาในชุมชน ตามหลัก “บวร”

โดยมีกลุ่มเป้าหมาย/ผู้ได้รับประโยชน์ ได้แก่ ผู้นำชุมชน เด็กเยาวชน ในหมู่บ้านเศรษฐกิจพอเพียงต้นแบบ โดยมีสถาบันครอบครัว สถาบันการศึกษา สถาบันศาสนา ตามหลัก “บวร” ร่วมขับเคลื่อน และมีพื้นที่ดำเนินการ ได้แก่คัดเลือกหมู่บ้านเศรษฐกิจพอเพียงต้นแบบที่มีศักยภาพในระดับจังหวัด จำนวน 76 หมู่บ้าน ใน 76 จังหวัดซึ่งไม่ใช่งบประมาณทางราชการ แต่ใช้กระบวนการมีส่วนร่วมของชุมชนเป้าหมายที่คัดเลือก ซึ่งได้รับการพัฒนาให้เป็นหมู่บ้านเศรษฐกิจพอเพียงต้นแบบโดดเด่นระดับจังหวัดและมีผลงานการพัฒนาเด็กเยาวชนให้มีกิจกรรมร่วมกับชุมชนแล้ว จึงมีความพร้อมและมีศักยภาพสามารถดำเนินการได้เอง สำหรับผลผลิตที่ได้ คือ สถาบันหลักทางสังคมไทยที่อยู่ใกล้ชิดกับเด็กและเยาวชนในชุมชนตามหลัก “บวร” คือ บ้าน วัด โรงเรียน ได้รับการพัฒนาศักยภาพให้มีบทบาทในการสร้างภูมิคุ้มกันเด็กเยาวชนจากภัยสื่อสังคมออนไลน์ผลลัพธ์ที่ได้ คือ เด็กและเยาวชนในชุมชนมีภูมิคุ้มกัน รู้เท่าทันภัยสื่อสังคมออนไลน์ปลอดภัยจากการใช้สื่อ และ

ผลกระทบ คือเด็กและเยาวชนสามารถดูแลตัวเอง รู้จักแยกแยะ รับสื่อที่เป็นประโยชน์และปฏิเสธที่จะรับสื่อที่ไม่เหมาะสม ส่งผลให้มีคุณภาพชีวิตที่ดี ครอบครัวและชุมชนมีสุข

2) โครงการสร้างชุมชนเข้มแข็งปลอดภัยปกป้องภัยร้ายจากสื่อออนไลน์ให้เด็กเยาวชนไทย เป็นโครงการที่รับผิดชอบโดยศูนย์อำนวยการบริหารจังหวัดชายแดนภาคใต้ กองคุ้มครองเด็กและเยาวชน สภาเด็กและเยาวชนประจำจังหวัด

สืบเนื่องจากปัญหาความรุนแรงในจังหวัดชายแดนภาคใต้มีพัฒนาการที่มีความซับซ้อน ละเอียดย่อยและมีความเชื่อมโยงกันหลายมิติ โดยนำเงื่อนไขอัตลักษณ์เรื่องชาติพันธุ์ และความแตกต่างทางด้านศาสนา มาขยายผลในการใช้ความรุนแรง ทำให้เกิดบรรยากาศความกลัว ไม่ไว้วางใจ ระหว่างรัฐกับประชาชนและประชาชนกับประชาชนเพิ่มมากขึ้นจากกลุ่มผู้เห็นต่าง ซึ่งมีวิธีการอย่างหนึ่ง คือ การสร้างแนวร่วม โดยชักจูงเด็กและเยาวชนที่เห็นต่างจากรัฐให้เข้ามามีส่วนร่วมในการเคลื่อนไหวที่สอดคล้องกับอุดมการณ์ ซึ่งพัฒนาการของเทคโนโลยีสารสนเทศ มีส่วนสำคัญในการชักจูงให้เด็กและเยาวชนหลงเชื่อ เข้าร่วมในกระบวนการของกลุ่มคนเห็นต่างเหล่านี้

วัตถุประสงค์ของโครงการเพื่อให้เด็กและเยาวชนในจังหวัดชายแดนภาคใต้มีความรู้ ความเข้าใจและใช้สื่อออนไลน์อย่างรู้เท่าทัน โดยการบรรยายสร้างความเข้าใจและกิจกรรมกลุ่มในทางสร้างสรรค์และไม่ถูกชักจูงโดยกลุ่มผู้เห็นต่างและลดสาเหตุการเกิดปัญหาด้านความมั่นคงในจังหวัดชายแดนภาคใต้

3) โครงการ GIS พิกัดภูมิศาสตร์เพื่อความมั่นคงเป็นโครงการรับผิดชอบโดยกรมการปกครอง และกรมที่ดิน กระทรวงมหาดไทย

วัตถุประสงค์เพื่อให้เยาวชนที่เข้าสู่ระบบโลกจำลองเสมือนจริงเข้ามาอยู่ในระบบเพื่อกำหนดพิกัดของ IP address หรือ ID เพื่อการติดตามตรวจสอบในระบบสารสนเทศภูมิศาสตร์ (GIS) และสามารถติดตามสอดส่องเฝ้าระวังในพฤติกรรมกลุ่มเสี่ยง (เช่นในพื้นที่ 3 จังหวัดชายแดนภาคใต้ เพื่อความมั่นคงโดยมีกระบวนการ

- การระบุตัวตนโดยผ่านการลงทะเบียนผ่านกรมการปกครอง เพื่อเป็นฐานข้อมูลในการตรวจสอบที่เกี่ยวข้อง

- เมื่อมีการระบุตัวตนแล้ว และจะมีการประสานขอความร่วมมือกับกรมที่ดินเพื่อตรวจสอบข้อมูลเชิงพื้นที่ด้วยระบบ GIS ของผู้ที่ระบุตัวตนเพื่อเป็นการเฝ้าระวังในเชิงพื้นที่และสามารถติดตามตรวจสอบความเคลื่อนไหวในเรื่องที่ละเอียดอ่อน เช่น ความมั่นคงในพื้นที่ 3 จังหวัดชายแดนภาคใต้ พื้นที่ชุมชนแออัด พื้นที่ที่มีความเสี่ยงในการเกิดอาชญากรรม เป็นต้น

ขอบเขตการดำเนินการ พื้นที่ดำเนินการ คือ เยาวชนที่ลงทะเบียนเข้าสู่ระบบและจะครอบคลุมทุกจังหวัด อำเภอ ตำบล และหมู่บ้าน

ผลสัมฤทธิ์ เยาวชนที่ลงทะเบียนแล้ว สามารถติดตามเฝ้าระวังและแจ้งเตือนภัยในพื้นที่ผ่านระบบสารสนเทศภูมิศาสตร์ (GIS) ได้ หากพบว่ามีพฤติกรรมที่เสี่ยงต่อความมั่นคงก็จะสามารถให้เจ้าหน้าที่ที่เกี่ยวข้องหรือผู้นำชุมชน เข้าไปติดตามสอดส่องพฤติกรรม เพื่อให้คำปรึกษาและแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้นได้โดยทันต่อเหตุการณ์

3.4 แนวทางบรรลุเป้าหมายรอง

เพื่อสนับสนุนส่งเสริมการนำเป้าหมายรองไปสู่การปฏิบัติ สิ่งสำคัญคือการให้ความสำคัญของหน่วยงานที่เป็นผู้รับผิดชอบโครงการทั้ง 3 มิติ คือด้านป้องกัน ด้านปราบปราม และด้านสังคม โดยมอบหมายบทบาทการเป็นหน่วยงานเจ้าภาพที่ต้องบูรณาการการดำเนินโครงการให้สอดคล้องกัน รวมทั้งต้องมีการบูรณาการหรือประสานความร่วมมือระหว่างหน่วยงานอื่นที่เกี่ยวข้องทั้งภาครัฐ เอกชน และองค์กรพัฒนาเอกชน (NGO) โดยมีหลักการคือโครงการหรือกิจกรรมที่เป็นเป้าหมายรองจะเป็นส่วนช่วยสนับสนุนการสร้างรูปแบบหรือกระบวนการใหม่ในการมีส่วนร่วมของเด็กและเยาวชนเพื่อการป้องกันและแก้ไขปัญหาสื่อออนไลน์ มีลักษณะเป็นการทำงานแบบคลัสเตอร์ทุกโครงการมุ่งเป้าหมายหลัก และมีการใช้เทคโนโลยีที่ทันสมัยเพื่อเป็นสิ่งจูงใจให้เด็กและเยาวชนเข้ามามีส่วนร่วม

3.5 สรุปภาพรวมของเป้าหมายหลัก เป้าหมายรอง และแนวทางบรรลุเป้าหมาย

เป้าหมายหลักของการศึกษา คือสร้างรูปแบบและกระบวนการใหม่ในการมีส่วนร่วมของเด็กและเยาวชนเพื่อการป้องกันและแก้ไขปัญหาสื่อออนไลน์ ทั้งนี้เพื่อให้การออกแบบและพัฒนาแพลตฟอร์มโลกเสมือนออนไลน์ที่จะเป็นเครื่องมือหรือสื่อเพื่อบรรลุเป้าหมาย คณะผู้ศึกษาได้ศึกษาข้อมูลทั้งจากเอกสารและการสัมภาษณ์ผู้ให้ข้อมูลสำคัญ 3 กลุ่ม คือ ผู้ทรงคุณวุฒิด้านความมั่นคงระบบสารสนเทศ ผู้ผลิตสื่อออนไลน์ และเด็กที่จะเป็นผู้ใช้งานแพลตฟอร์ม นอกจากนี้เพื่อให้เป้าหมายหลักเกิดประสิทธิภาพและประสิทธิผลเต็มที่ จึงการออกแบบเป้าหมายรองเพื่อสนับสนุนเป้าหมายหลัก แบ่งออกเป็น 3 มิติ ได้แก่ ด้านการป้องกัน ด้านการปราบปราม และด้านสังคม ทั้งนี้โดยได้กำหนดผู้รับผิดชอบที่จะนำแนวทางให้บรรลุเป้าหมาย โดยเป้าหมายหลักกำหนดให้กรมกิจการเด็กและเยาวชน กระทรวงพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์เป็นหน่วยงานหลัก สำหรับเป้าหมายรองกำหนดให้กรมสอบสวนคดีพิเศษ กระทรวงยุติธรรม กรมการปกครอง กรมที่ดิน กรมพัฒนาชุมชน กระทรวงมหาดไทย และศูนย์อำนวยการบริหารจังหวัดชายแดนภาคใต้เป็นเจ้าภาพหลักในแต่ละภารกิจ

4. การนำแนวทางบรรลุปเป้าหมายสู่การปฏิบัติ

4.1 การนำแนวทางบรรลุปเป้าหมายไปปฏิบัติ

การนำแนวทางเรื่อง นวัตกรรมเพื่อสร้างการมีส่วนร่วมของเด็กและเยาวชนในการป้องกันและแก้ไขปัญหาการใช้สื่อออนไลน์ที่คณะผู้ศึกษาเสนอ เห็นว่าผู้รับผิดชอบหลักคือ กรมกิจการเด็กและเยาวชน กระทรวงพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์ และผู้รับผิดชอบรอง ได้แก่ กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม กระทรวงศึกษาธิการ และกระทรวงยุติธรรม

4.2 ปัจจัยแห่งความสำเร็จในการนำแนวทางบรรลุปเป้าหมาย

คณะผู้ศึกษามีความเห็นว่า ปัจจัยที่ส่งผลให้เกิดความสำเร็จในการนำแนวทางบรรลุปเป้าหมาย ได้แก่

1. การมีส่วนร่วมของทุกภาคส่วนที่เกี่ยวข้อง
2. ความต่อเนื่องของนโยบายรัฐบาล และการเล็งเห็นความสำคัญของปัญหาที่เกิดขึ้นกับเด็กและเยาวชน ซึ่งเป็นกลุ่มวัยที่ส่งผลกระทบต่อการพัฒนาประเทศในอนาคต
3. การมีทรัพยากรด้านบริหารอย่างพอเพียง เช่น คน งบประมาณ วัสดุ อุปกรณ์ต่างๆ
4. การมีหน่วยงานรับผิดชอบที่ชัดเจน

4.3 ความท้าทายและปัจจัยเสี่ยงในการนำแนวทางบรรลุปเป้าหมาย เป็นประเด็นความท้าทายในการบริหารจัดการความเสี่ยง 5 ด้าน ดังนี้

ความเสี่ยง	ปัญหาที่อาจเกิดขึ้น	การบริหารความเสี่ยง
1.ด้านกลยุทธ์	การทำอย่างไรให้ได้ตามเป้าหมาย	- ประเมินผลกระทบที่มีต่อผู้เข้ามาเป็นสมาชิกในโลกเสมือนจริง - การดูแลตรวจสอบและควบคุมความเสี่ยงที่สัมพันธ์กับกิจกรรมหน้าที่และกระบวนการทำงาน
2. ด้านปฏิบัติงาน	- ความก้าวหน้าและหลากหลายของรูปแบบสื่อออนไลน์ ภาครัฐอาจตามไม่ทันต่อสถานการณ์	- การจัดทำแพลตฟอร์ม (Platform) ให้สอดคล้องกับการต้องการและสร้างกระบวนการพัฒนาให้ทันกับสถานการณ์ปัจจุบัน

ความเสี่ยง	ปัญหาที่อาจเกิดขึ้น	การบริหารความเสี่ยง
	- ความเข้าใจของผู้ปกครองต่อวัตถุประสงค์ของโครงการ และรูปแบบการให้เด็กและเยาวชนเข้ามามีส่วนร่วม	- การสร้างการรับรู้ และความเข้าใจด้วยการประชาสัมพันธ์ทางสื่อทุกช่องทาง รวมทั้งผ่านทางโรงเรียน
3. ด้านการเงิน	งบประมาณของภาครัฐอาจไม่เพียงพอ	การประสานกับภาคเอกชน NGO และบูรณาการหน่วยงานที่เกี่ยวข้องเพื่อเปิดโอกาสด้านการจัดหางบประมาณ ในการจัดทำโครงการและสามารถขับเคลื่อนได้อย่างต่อเนื่องและเป็นรูปธรรม
4. การทำตามกฎระเบียบข้อบังคับ	- พ.ร.บ.ไซเบอร์ - พ.ร.บ.ข้อมูลส่วนบุคคล - พ.ร.บ.ข้อมูลข่าวสาร	การควบคุมด้านนโยบาย แนวทางหรือขั้นตอนปฏิบัติ 4 ขั้นตอน ได้แก่ 1) การควบคุมเพื่อป้องกัน 2) การควบคุมเพื่อตรวจสอบ 3) การควบคุมโดยการชี้แนะ และ 4) การควบคุมเพื่อการแก้ไข
5. การตลาด	การขายความคิด Media	เชิญชวนเด็กและเยาวชนและประชาสัมพันธ์เพื่อให้เด็กและเยาวชนเข้ามามีส่วนร่วมในการดำเนินการในกระบวนการต่างๆ และร่วมพัฒนา และวิจัยร่วมกับภาคเอกชน เพื่อความคล่องตัว ภายใต้การกำกับของหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง (หน่วยงานรัฐ)

โดยสรุปผู้รับผิดชอบโครงการนวัตกรรมเพื่อสร้างการมีส่วนร่วมของเด็กและเยาวชนในการป้องกันและแก้ไขปัญหาการใช้สื่อออนไลน์ ที่เป็นเป้าหมายหลัก คือ การออกแบบพัฒนาแพลตฟอร์ม (Platform) โลกเสมือนออนไลน์ ได้แก่ กรมกิจการเด็กและเยาวชน กระทรวงพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์ ส่วนเป้าหมายรอง ผู้ที่รับผิดชอบ คือ กรมสอบสวนคดีพิเศษ กระทรวงยุติธรรม กรมการปกครอง กรมที่ดิน และกรมพัฒนาชุมชน กระทรวงมหาดไทย และศูนย์อำนวยการบริหารจังหวัดชายแดนภาคใต้ ทั้งนี้โดยคำนึงถึงการบริหารความเสี่ยง 5 ด้าน ได้แก่ ด้านกลยุทธ์ ด้านปฏิบัติงาน ด้านการเงิน ด้านการทำตามกฎระเบียบข้อบังคับ และด้านการตลาดในเชิงการขายความคิด

5. สรุปในภาพรวม

5.1 ภาพรวมสภาพปัญหา การกำหนดข้อเสนอ แนวทางบรรลุเป้าหมาย และการบริหารความเสี่ยง

ปัจจุบันสภาพปัญหาที่เด็กและเยาวชนประสบจากการใช้สื่อออนไลน์ที่สำคัญ ได้แก่ การถูกล่อลวงผ่านสื่อออนไลน์ทางเว็บไซต์และอีเมล การถูกขโมยข้อมูลส่วนบุคคล ปัญหาความรุนแรงสืบเนื่องจากการเล่นเกมหรืออีสปอร์ต ตลอดจนเว็บไซต์สื่อลามกอนาจารที่ไม่เหมาะสม ซึ่งปัญหาเหล่านี้ส่งผลกระทบต่อเด็กทั้งด้านร่างกาย จิตใจ ครอบครัวยุค และสังคม คณะผู้ศึกษาจึงได้เสนอ “นวัตกรรมเพื่อสร้างการมีส่วนร่วมของเด็กและเยาวชนในการป้องกันและแก้ไขปัญหาการใช้สื่อออนไลน์” ซึ่งมีเป้าหมายหลักคือ สร้างรูปแบบและกระบวนการใหม่ในการมีส่วนร่วมของเด็กและเยาวชน โดยเสนอโครงการ “การสร้างโลกจำลองออนไลน์ (Simulation World)” เป็นแพลตฟอร์ม (Platform) สำหรับเด็กและเยาวชน โดยหลักแนวคิด คือ การเปิดกว้างให้เยาวชนสามารถเข้าถึงโลกจำลอง มีความเท่าเทียมกันในโลกจำลอง มีสภาพแวดล้อมเหมือนโลกแห่งความเป็นจริงเพื่อให้เด็กและเยาวชนไทยสามารถใช้โลกจำลอง เป็นการเรียนรู้ การใช้ชีวิตร่วมกันในสังคม การออกความคิดเห็น โดยกลุ่มเด็กและเยาวชนด้วยกันเอง และเป้าหมายรอง คือ โครงการ/กิจกรรมที่สนับสนุน การสร้างรูปแบบหรือกระบวนการใหม่ใน 3 มิติ ได้แก่ ด้านป้องกัน ด้านการปราบปราม และด้านสังคม

คณะผู้ศึกษาใช้การศึกษาวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) ประกอบด้วย การรวบรวมข้อมูลจากเอกสารที่เกี่ยวข้องและการสัมภาษณ์เชิงลึก (In-depth Interview) ใน 3 กลุ่มเป้าหมาย ได้แก่ 1) ผู้ทรงคุณวุฒิด้านความมั่นคงทางเทคโนโลยีสารสนเทศและไซเบอร์ 2) ผู้ที่มีประสบการณ์ด้านการจัดทำสื่อออนไลน์ 3) เด็กและเยาวชนที่มีประสบการณ์ในการใช้สื่อออนไลน์หรือการเล่นเกม ซึ่งการศึกษาดังกล่าวสอดคล้องกับยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี ด้านความมั่นคง ยุทธศาสตร์ด้านการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพทรัพยากรมนุษย์ และยุทธศาสตร์ด้านการปรับสมดุลและพัฒนาระบบการบริหารจัดการภาครัฐ

5.2 บทเรียนที่ได้เรียนรู้จากการจัดทำผลงานการศึกษา

5.2.1 ความท้าทายในการบูรณาการความคิดจากสมาชิกในกลุ่ม

- 1) การมีแนวความคิดที่หลากหลาย เนื่องจากมาจากหลายหน่วยงาน แต่สามารถบูรณาการและประสานความร่วมมือในการดำเนินงานได้
- 2) การมอบหมายหน้าที่ความรับผิดชอบ
- 3) การหาข้อมูลจากแหล่งข้อมูลที่หลากหลาย ในเวลาจำกัด

- เป็นต้น
- 4) การจัดกลุ่ม GP ที่แบ่งตามภารกิจ เช่น ด้านมั่นคง เศรษฐกิจ ชุมชน งานยุติธรรม
 - 5) การเลือกผู้นำกลุ่ม เลขานุการ พร้อมทั้งทีมงานที่เหมาะสม
 - 6) การมอบหมายงานที่เหมาะสมตามความสามารถของทีมงาน
 - 7) แนวทางการให้คำปรึกษาจากอาจารย์ที่ปรึกษาอย่างต่อเนื่อง
 - 8) ความร่วมมือและสร้างความเข้าใจร่วมกันของกลุ่ม เพื่อให้มีแนวความคิดในกลุ่มอย่างมีเอกภาพ มุ่งสู่เป้าหมายเดียวกัน
 - 9) การอ่านคู่มือการจัดทำผลงานการศึกษาให้มีความเข้าใจทั้ง IS และ GP ให้ชัดเจน และเข้าใจตรงกัน

5.2.2 การเชื่อมโยงระหว่างแนวทางการพัฒนาตนเอง (IS) ให้เข้ากับการนำเสนอในรายงานกลุ่มไปปฏิบัติ (GP)

- 1) สามารถนำความรู้ ทักษะในการพัฒนาตนเองด้านต่างๆ เช่น ความรับผิดชอบ การมีส่วนร่วม การบริหารทรัพยากร การทำงานเป็นทีม การสื่อสาร ประสานความร่วมมือ เป็นต้น ไปสู่เป้าหมายในการนำเสนอข้อเสนอของ GP ได้ประสบผลสำเร็จ
- 2) มีการนำจุดแข็งของแต่ละคน เพื่อเสริมในการจัดทำข้อเสนอ และพัฒนาจุดอ่อนของแต่ละคนให้ดีขึ้น พร้อมเป็นผู้นำระดับสูงต่อไป

บรรณานุกรม

- Gable. *IoT (Internet of Things) คืออะไร*. สืบค้นเมื่อวันที่ 14 มีนาคม 2562 ที่ <https://www.gable.com/thinking/iot-internet-of-things/>
- We are Social (2019), *Global Digital 2019 Report*, สืบค้นเมื่อวันที่ 27 มีนาคม 2562 ที่ <https://wearesocial.com/blog/2019/01/digital-2019-global-internet-use-accelerates>.
- เรื่องเด่นสุขภาพ Kapook.com. (2561). *Cyberbullying การกลั่นแกล้งบนโลกออนไลน์ทำร้ายชาวเน็ตได้เร็วกว่าที่คิด*. สืบค้นเมื่อวันที่ 14 มีนาคม 2562 ที่ <https://health.kapook.com/view150050.html>
- เว็บ Kapook (2561). *แข่งเกมสยองกราดยิงในการแข่งขัน e-sport ที่ฟลอริดา ตาย 4 เจ็บเพียบ*. สืบค้นเมื่อวันที่ 14 มีนาคม 2562 ที่ <https://highlight.kapook.com/view/177023>
- กรมกิจการเด็กและเยาวชน. *ร่างยุทธศาสตร์ส่งเสริมและปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชนในการใช้สื่อออนไลน์ พ.ศ. 2560-2564*.
- ฐิตินัน บุญภาพ คอมมอน, *บทบาทของสื่อใหม่ในการสร้างค่านิยมของสังคมและอัตลักษณ์ของเยาวชนไทยในเขตกรุงเทพมหานคร*, สืบค้นเมื่อวันที่ 14 มีนาคม 2562 ที่ <http://libdoc.dpu.ac.th/research/149786.pdf>
- นิพนธ์ ปิยะอารยะนันท์. *ทำไมเด็กติดเกมส์ ผลกระทบต่อสุขภาพกาย*. สืบค้นเมื่อวันที่ 14 มีนาคม 2562 ที่ <https://sites.google.com/site/nipath34/phlk-ra-thb-tx-sukhphaph-kay>
- นิรุวรรณ เทรินโบล สุรศักดิ์ เทียบฤทธิ์ สุภาวดี บุคดาหวัง (2561). *ปัจจัยด้านพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตที่ส่งผลต่อความสัมพันธ์ในครอบครัวของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นในโรงเรียนเขตอำเภอเมืองมหาสารคาม จังหวัดมหาสารคาม*. วารสารพันตาภิบาล ปีที่ 29 ฉบับที่ 2 กรกฎาคม - ธันวาคม 2561.
- ประชาชาติธุรกิจ (2561) *รู้ไว้เสี่ยงแต่อย่ากลอง เปิดผลสำรวจเด็กไทยกับภัยออนไลน์*. สืบค้นเมื่อวันที่ 14 มีนาคม 2562 ที่ <https://www.prachachat.net/ict/news-108102>
- ภัทริกาวงศ์ อนันต์นนท์. *พฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตของเด็กและเยาวชน*. สืบค้นเมื่อวันที่ 14 มีนาคม 2562 ที่ <https://www.tci-thaijo.org/index.php/JRTAN/article/.../21435/>
- สำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ (2561) *ETDA เปิดพฤติกรรมผู้ใช้อินเทอร์เน็ตปี 61 คนไทยใช้เน็ตเพิ่ม 10 ชั่วโมง 5 นาทีต่อวัน* สืบค้นเมื่อวันที่ 25 มีนาคม 2562 ที่

<https://www.etda.or.th/content/etda-reveals-thailand-internet-user-profile-2018.html>.

สำนักงานสถิติแห่งชาติ (2561) การสำรวจการมี การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารในครัวเรือน พ.ศ. 2561 (ไตรมาส 1), สืบค้นเมื่อวันที่ 25 มีนาคม 2562 ที่ <http://www.nso.go.th/sites/2014/DocLib13/2561/ict61-CompleteReport-Q1.pdf>.

สำนักงานสถิติแห่งชาติ (2561) สำนักงานสถิติเผยแพร่การใช้ ICT ของเด็กและเยาวชน 2560 สืบค้นเมื่อวันที่ 25 มีนาคม 2562 ที่ https://gnews.apps.go.th/static/file/24/23888/ข่าวประชาสัมพันธ์_สื่อ_ไอซีทีเด็กเยาวชน.pdf.

ภาคผนวก

ผลจากการสัมภาษณ์กลุ่มเป้าหมาย 3 กลุ่ม

จากที่คณะผู้ศึกษาได้มีการสัมภาษณ์กลุ่มเป้าหมาย 3 กลุ่ม ในเรื่องนวัตกรรมเพื่อสร้างการมีส่วนร่วมของเด็กและเยาวชนในการป้องกันและแก้ไขปัญหาการใช้สื่อออนไลน์ ผลการสัมภาษณ์จำแนกตามกลุ่ม ดังนี้

1) กลุ่มผู้ทรงคุณวุฒิ

จากการสัมภาษณ์ผู้ทรงคุณวุฒิทั้ง 6 ท่าน โดยแต่ละท่านได้ตอบคำถามแบบปลายเปิดทั้ง 4 คำถาม โดยผู้สัมภาษณ์ได้อัดเทปคำตอบไว้โดยขออนุญาตผู้ให้สัมภาษณ์ก่อนแล้วเพื่อป้องกันการสูญหายของข้อมูล จากนั้นได้ถอดเทปแล้วสรุปคำสัมภาษณ์ได้ดังนี้

ตารางที่ 1 คำตอบของผู้ทรงคุณวุฒิในเรื่องสถานการณ์ภัยไซเบอร์ที่คุกคามเด็กและเยาวชน

คำถาม	คำสัมภาษณ์จากผู้ทรงคุณวุฒิ
ข้อที่ 1 สถานการณ์ภัยไซเบอร์ที่คุกคามเด็กและเยาวชนเป็นประเภทใด หรือมีรูปแบบใดเป็นพิเศษหรือไม่ และแนวโน้มในอนาคต 4-5 ปี เป็นอย่างไร	<p><u>คำตอบหรือประเด็นที่มาจากผู้ทรงคุณวุฒิมากกว่าหนึ่งท่าน</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - การเล่นเกม VR (Virtual Reality) ที่มีความรุนแรง - การถูกหลอกลวงทางอินเทอร์เน็ต (Phishing) การปลอมแปลง e-mail Line การสร้าง Account ที่ไม่ใช่ตัวตนที่แท้จริงและหลอกลวงในทางที่ไม่ดี เป็นต้น - การถูกหลอกลวงในเรื่องลามก อนาจาร การค้ามนุษย์ การค้าบริการทางเพศออนไลน์ - การถูกหลอกลวงการซื้อขายสินค้าออนไลน์ ทำให้เสียหาย <p><u>คำตอบที่หลากหลายจากผู้ทรงคุณวุฒิ</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - ผลเสียต่อพฤติกรรม เสียสมาธิ เสียสุขภาพ - ภัยที่ผู้ใหญ่ไม่เข้าใจเด็กในยุคโซเชียล - การกลั่นแกล้งทางไซเบอร์การกล่าวหาว่าร้ายทางไซเบอร์ - เพจการพนัน ยาเสพติด การต่อต้านรัฐบาล - เทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ AI อาจทำให้เด็กเกิดความขี้เกียจ ไม่ได้ฝึกฝน คำนคว้า

จากตารางที่ 1 จะเห็นได้ว่า เรื่องสถานการณ์ภัยไซเบอร์ที่คุกคามเด็กและเยาวชน ผู้ทรงคุณวุฒิมีความคิดเห็นที่เหมือนกันในเรื่องเกมส์ การการถูกหลอกลวงทางอินเทอร์เน็ต การปลอมแปลง

e-mail Line การสร้าง Account ที่ไม่ใช่ตัวตนที่แท้จริงและหลอกลวงผู้อื่นในทางที่ไม่ดีการถูกหลอกลวงในเรื่องลามกอนาจาร การค้ามนุษย์ การค้าบริการทางเพศออนไลน์ การถูกหลอกลวงการซื้อขายสินค้าออนไลน์และการทำให้เสียทรัพย์ สำหรับความคิดเห็นอื่น ๆ ในเรื่องภัยทางไซเบอร์ที่มีต่อเด็กและเยาวชนคือเรื่องผลเสียต่อพฤติกรรมและสุขภาพ การที่ผู้ใหญ่ไม่เข้าใจเด็กในยุคโซเชียล การกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ ปัญหาเพจการพนันและยาเสพติด การต่อต้านรัฐบาล และการที่อินเทอร์เน็ตทำให้เด็กเกิดความขี้เกียจ ไม่ได้ฝึกฝน คำนวณด้วยตนเอง ดังนั้นจะเห็นว่าภัยทางไซเบอร์มีผลกระทบเชิงลบต่อเด็กและเยาวชนอย่างมากตั้งแต่ทางอุปนิสัย ร่างกาย ตลอดจนการตกเป็นเหยื่ออาชญากรรมต่าง ๆ

ตารางที่ 2 คำตอบของผู้ทรงคุณวุฒิในเรื่องมาตรการการรองรับปัญหาไซเบอร์ของภาครัฐ

คำถาม	คำสัมภาษณ์จากผู้ทรงคุณวุฒิ
ข้อที่ 2 ภาครัฐได้มีมาตรการหรือโครงการเพื่อรองรับหรือแก้ไขปัญหายุทธไซเบอร์ที่คุกคามเด็กและเยาวชนหรือไม่ ในลักษณะใด ได้ผลมากน้อยเพียงใด มีการประเมินผลสัมฤทธิ์ของการดำเนินการหรือไม่	<p><u>คำตอบหรือประเด็นที่มาจากผู้ทรงคุณวุฒิมากกว่าหนึ่งท่าน</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - การสร้างความตระหนักรู้ การอบรมให้ความรู้ สร้างภูมิคุ้มกันให้เด็กและเยาวชนรู้เท่าทันภัยรูปแบบใหม่ ๆ - การจัดตั้งศูนย์ Thai CAC (Thailand's Child Advocacy Center) โดยมีผู้แทนจากองค์กรต่าง ๆ ทั้งสำนักงาน FBI สำนักงานตำรวจแห่งชาติ ผู้แทนองค์กร NGO และมูลนิธิต่างๆ อาทิ Hug Project ภายใต้มูลนิธิสานสัมพันธ์ครอบครัว, ZOE international, มูลนิธิพัฒนาการคุ้มครองเด็ก (FACE), Child and Mother care, International Justice Missions เพื่อให้ความช่วยเหลือเหยื่อการค้ามนุษย์ที่เป็นเยาวชน และการฝึกอบรมเจ้าหน้าที่ผู้ทำการสอบปากคำ รวมถึงวิธีการสอบปากคำเหยื่อที่เป็นเยาวชน ภายใต้ความพร้อมของอุปกรณ์ที่มีความทันสมัย <p><u>คำตอบที่หลากหลายจากผู้ทรงคุณวุฒิ</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - มีกิจกรรมดำเนินการมาก แต่ยังไม่ถูกใจเด็ก - เป็นโครงการ/กิจกรรมที่ดำเนินการในลักษณะต่างคนต่างทำ - โครงการ White Cyber white Hacker เป็นโครงการป้องกันภัยคุกคามต่าง ๆ บนโลกไซเบอร์ การช่วยกันค้นหาบักและช่องโหว่ต่าง ๆ - โครงการนักสืบไซเบอร์ ที่เป็นโครงการป้องกันการใช้อินเทอร์เน็ตในด้าลบ ใช้เป็นช่องทางในการล่อลวง ฉ้อโกง กระจายข่าวลือ แพร่ไวรัส และกระทำผิดกฎหมายในแง่มุมต่างๆ - การสร้างเครือข่ายเยาวชน ภาคประชาชน - มีศูนย์เว็บไซต์เฝ้าระวังข้อมูลตลอด 24 ชั่วโมง - การเพิ่มบทลงโทษเรื่อง Cyberbullying หรือการกลั่นแกล้งกันในโลกออนไลน์เพราะส่งผลให้เด็กซึมเศร้าหรือฆ่าตัวตายได้

จากตารางที่ 2 จะเห็นได้ว่าภาครัฐได้มีมาตรการการรองรับปัญหาไซเบอร์อยู่แล้วในรูปแบบของการอบรมให้ความรู้แก่เด็กและเยาวชน เช่น โครงการที่ร่วมดำเนินการกับศูนย์ Thai CAC ซึ่งเน้นในเรื่องการช่วยเหลือเหยื่อการค้ำฉ้อโกงที่เป็นเยาวชนต่อต้านในการต่อต้านสื่อลามกเด็ก คดีสื่อลามกอนาจารเด็กหรือโครงการนักสืบไซเบอร์ซึ่งเป็นเรื่องการป้องกันการใช้อินเทอร์เน็ตในด้านลบ ใช้เป็นช่องทางในการล่อลวง ฉ้อโกง กระจายข่าวลือ แพร่ไวรัส และกระทำความผิดกฎหมายในแง่มุมต่างๆ อย่างไรก็ตามมาตรการหรือโครงการต่าง ๆ เหล่านี้ยังมีจุดอ่อนที่ต้องมีการปรับและแก้ไข เช่น กิจกรรมยังไม่ถูกใจเด็กเลยยังไม่ได้รับความร่วมมือมากเท่าที่ควร และการดำเนินกิจกรรมที่หน่วยต่างๆ ทำโดยขาดการบูรณาการ เป็นต้น

ตารางที่ 3 คำตอบของผู้ทรงคุณวุฒิในเรื่องการมีส่วนร่วมของเด็กหรือเยาวชนในการแก้ไขปัญหาภัยจากไซเบอร์

คำถาม	คำสัมภาษณ์จากผู้ทรงคุณวุฒิ
ข้อที่ 3 ท่านคิดว่าเด็กหรือเยาวชนควรมีส่วนร่วมในการแก้ไขปัญหาภัยจากไซเบอร์ที่เกิดขึ้นได้โดยวิธีการใด	<p><u>คำตอบหรือประเด็นที่มาจากผู้ทรงคุณวุฒิมากกว่าหนึ่งท่าน</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - จัดเป็นชมรม สมาคม การสร้างเด็กที่ดีเป็น Idol หรือบุคคลที่เป็นแรงบันดาลใจในชีวิต เด็กที่เรียนเก่ง ได้รับการยอมรับ เป็นต้น - จัดกิจกรรมประกวดหรือแข่งขัน ทำคลิป ทำ Robot - ผู้ปกครองควรให้คำแนะนำเด็กอย่างใกล้ชิดสอดส่องดูแล - จัดกิจกรรมให้เด็กนำเสนอโครงการหรือแสดงความคิดเห็นโครงการที่อยากทำ ผู้ใหญ่สนับสนุน - ให้ความรู้ ข้อมูล ข่าวสาร ภัยจากโลกไซเบอร์ <p><u>คำตอบที่หลากหลายจากผู้ทรงคุณวุฒิ</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - ทำกิจกรรม CSR (Corporate Social Responsibility) รับผิดชอบต่อสังคมและสิ่งแวดล้อม - การเฝ้าระวังภัย แจ้งเบาะแสให้กับภาครัฐ

จากตารางที่ 3 จะเห็นได้ว่า ผู้ทรงคุณวุฒิเห็นด้วยอย่างมากที่เด็กและเยาวชนควรมีส่วนร่วมในการแก้ไขปัญหาภัยจากไซเบอร์ โดยใช้วิธีการจัดตั้งสมาคมไซเบอร์เยาวชน หรือการให้เด็กเสนอแนะโครงการที่เป็นประโยชน์ในการแก้ไขปัญหาไซเบอร์ รวมทั้งการให้ความรู้แก่เด็กเรื่องภัยจากไซเบอร์ หรือการทำให้เด็กช่วยแจ้งเบาะแสต่าง ๆ ให้กับภาครัฐ นอกจากนี้ยังมีบางท่านเห็นว่าควรมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม CSR และการเฝ้าระวังภัยให้กับภาครัฐ เป็นต้น

ตารางที่ 4 คำตอบของผู้ทรงคุณวุฒิในเรื่องการมี แพลตฟอร์ม (Platform) เพื่อให้เด็กหรือเยาวชนได้เรียนรู้ สร้างความตระหนักรู้ หรือแจ้งเบาะแสต่างๆ จะสามารถแก้ไขปัญหา

คำถาม	คำสัมภาษณ์จากผู้ทรงคุณวุฒิ
ข้อที่ 4 การมีแพลตฟอร์ม (Platform) หรือซอฟต์แวร์ หรือ VR (Virtual Reality) เพื่อให้เด็กหรือเยาวชนได้เรียนรู้สร้างความตระหนักรู้ หรือแจ้งเบาะแสต่างๆ จะสามารถแก้ไขปัญหานี้ได้หรือไม่ควรทำอย่างไรเพื่อให้เด็กและเยาวชนเข้าถึงแพลตฟอร์มนี้ได้	<p><u>คำตอบหรือประเด็นที่มาจากผู้ทรงคุณวุฒิมากกว่าหนึ่งท่าน</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - การทำเกมรูปแบบเชิงสร้างสรรค์ รูปแบบเสมือนจริง หรือ VR (Virtual Reality) เป็นสื่อที่น่าสนใจ - เด็กเป็นผู้สร้างแพลตฟอร์ม (Platform) เอง หรือเด็กที่เป็น Idol เป็นผู้สร้าง - แพลตฟอร์ม (Platform) ควรมีทุกเรื่องที่เกี่ยวข้องกับการที่เด็กถูกกระทำ ถูกหลอกลวงหรือโครงการ Cyber Force หรือนักสืบไซเบอร์ที่เป็นการสอนเรื่องภัยบนโซเชียล - การบริหาร VR หรือ แพลตฟอร์ม (Platform) ควรให้เด็กเป็นแอดมิน - การสร้างแพลตฟอร์ม (Platform) ในหลักสูตรการเรียนการสอน - สื่อและเนื้อหาต้องน่าสนใจเข้าใจง่าย - การสร้างชุมชน (Community) ที่สามารถติดต่อสื่อสารได้เชิงสร้างสรรค์ - ใช้ช่องทางที่เด็กมีความคุ้นเคย เช่น Facebook IG เป็นต้น <p><u>คำตอบที่หลากหลายจากผู้ทรงคุณวุฒิ</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - ผู้รับผิดชอบมีทั้งกระทรวงศึกษาธิการ กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม หรือหน่วยงานใดก็ได้ - การนำบล็อกเชน มาใช้ประโยชน์ในการเก็บข้อมูลการศึกษา ผลการสอบของเด็กตั้งแต่ระดับอนุบาลจนถึงมหาวิทยาลัย - การแก้มาตรการกฎหมายเรื่องการล่วงละเมิดทางเพศ - การสร้างละครหรือเพลงสอดแทรกข้อคิดภัยคุกคามทางสื่อออนไลน์

จากตารางที่ 4 จะเห็นได้ว่า ผู้ทรงคุณวุฒิเห็นด้วยอย่างมากในการสร้างเว็บไซต์เพื่อให้เด็กและเยาวชนได้เรียนรู้ สร้างความตระหนักในภัยจากไซเบอร์ และในการช่วยแจ้งเบาะแสแก่เจ้าหน้าที่รัฐ โดยแนะว่าเว็บไซต์ควรทำเป็นแบบเสมือนจริง (Virtual Reality) ทำในรูปแบบของเกมส์เพื่อให้เด็กเกิดความสนใจและต้องการเข้าร่วมกิจกรรม โดยอาจจะให้เด็กเป็นคนช่วยออกแบบและเป็นคนจัดการเพลงเองด้วยนอกจากนี้ยังมีบางท่านเห็นว่า ควรนำบล็อกเชน มาใช้ประโยชน์ในการจัดเก็บข้อมูล การแก้กฎหมายเรื่องการล่วงละเมิดทางเพศ การสร้างละครและเพลงที่สอดแทรกข้อคิดในการป้องกันภัยคุกคามทางสื่อออนไลน์

2) กลุ่มผู้ที่มีประสบการณ์ด้านการจัดทำสื่อออนไลน์

จากการสัมภาษณ์ผู้ที่มีประสบการณ์ด้านการจัดทำสื่อออนไลน์ ประกอบด้วย นักเรียน นักศึกษา และข้าราชการครู อายุระหว่าง 14 - 45 ปี จำนวน 13 คน โดยแต่ละคนได้ตอบคำถามแบบปลายเปิดทั้ง 6 คำถาม สรุปคำสัมภาษณ์ได้ดังนี้

ตารางที่ 5 คำตอบของผู้ที่มีประสบการณ์ในเรื่องสถานการณ์ภัยจากสื่อออนไลน์ที่คุกคามเด็กและเยาวชน

คำถาม	คำสัมภาษณ์จากผู้ที่มีประสบการณ์
ข้อที่ 1 สถานการณ์ภัยจากสื่อออนไลน์ที่คุกคามเด็กและเยาวชนเป็นประเภทใดหรือมีรูปแบบใดเป็นพิเศษหรือไม่ และแนวโน้มในอนาคต 4-5 ปีเป็นอย่างไร	<p><u>คำตอบหรือประเด็นที่มาจากผู้ที่มีประสบการณ์มากกว่าหนึ่งคน</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - สื่อลามก การเผยแพร่คลิปวิดีโอที่ลามกอนาจาร - มีความรุนแรงมากกว่าเดิมโดยหวังผลกำไรโดยไม่คำนึงถึงจริยธรรมเป็นอันตรายต่อการพัฒนาเด็ก - ความเสี่ยงที่เด็กจะได้รับชมสื่อที่ไม่เหมาะสมยิ่งมีมากขึ้น และจะเกิดผลเสียอย่างมากหากเด็กเหล่านั้นยังมีวิจารณญาณไม่เพียงพอ - แนวโน้มเข้าถึงเด็กและเยาวชนในกลุ่มอายุที่ต่ำลงได้ง่ายสะดวกรวดเร็วทำให้เด็กและเยาวชนเกิดการเลียนแบบได้ <p><u>คำตอบที่หลากหลายจากผู้ที่มีประสบการณ์</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - ความรุนแรง การสร้างความเกลียดชัง ความแตกแยกในสังคม - การแสพสื่อด้านการฆาตกรรม การพนัน - การส่งเสริมอาชญากรรมออนไลน์ - การแสพสื่อที่ไม่ใช้หลักเหตุผลด้านวิทยาศาสตร์ ความเชื่อที่มั่วๆ - ควรปรับตัวเด็ก ควบคู่กับการควบคุมสื่อออนไลน์ที่ไม่เหมาะสม

จากตารางที่ 5 จะเห็นได้ว่าเรื่องสถานการณ์ภัยจากสื่อออนไลน์ที่คุกคามเด็กและเยาวชน ผู้ที่มีประสบการณ์ด้านสื่อออนไลน์ ส่วนใหญ่มีความคิดเห็นที่เหมือนกันในเรื่องสื่อลามก การเผยแพร่คลิปวิดีโอที่ลามกอนาจาร สถานการณ์มีแนวโน้มความรุนแรงมากกว่าเดิม โดยมีกลุ่มทุนที่มุ่งแสวงหา

ผลประโยชน์หรือหวังผลกำไรโดยไม่คำนึงถึงจริยธรรม เป็นอันตรายต่อการพัฒนาเด็กความเสี่ยงที่เด็กจะได้รับชมสื่อที่ไม่เหมาะสมยิ่งมีมากขึ้น และจะเกิดผลเสียอย่างมากหากเด็กเหล่านั้นยังมีวิจรรย์ญาณไม่เพียงพอและมีแนวโน้มเข้าถึงเด็กและเยาวชนในกลุ่มอายุที่ต่ำลงได้ง่ายสะดวกรวดเร็ว ทำให้เด็กและเยาวชนเกิดการเลียนแบบได้ ส่วนความคิดเห็นในเรื่องอื่น ๆ เช่น เป็นการสร้างความรุนแรง การสร้างความเกลียดชัง ความแตกแยกในสังคมการเสพสื่อด้านการฆาตกรรม การพนันการส่งเสริมอาชญากรรมออนไลน์และการเสพสื่อที่ไม่ใช่หลักเหตุผลด้านวิทยาศาสตร์ ด้วยความเชื่อที่มกมาย ดังนั้นจะเห็นว่าภัยจากสื่อออนไลน์มีผลกระทบเชิงลบต่อเด็กและเยาวชนอย่างมาก ทั้งการพัฒนาเด็ก การรับรู้ที่ไม่ถูกต้อง ตลอดจนการตกเป็นเหยื่ออาชญากรรมต่าง ๆ ซึ่งจำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องปรับตัวเด็กด้วยการเสริมสร้างการรับรู้ ควบคู่กับการควบคุม สื่อออนไลน์ที่ไม่เหมาะสม

ตารางที่ 6 คำตอบของผู้ที่มีประสบการณ์ในเรื่องมาตรการของภาครัฐในการแก้ไขปัญหาภัยไซเบอร์ที่คุกคามเด็กและเยาวชน

คำถาม	คำสัมภาษณ์จากผู้ที่มีประสบการณ์
ข้อที่ 2 ภาครัฐได้มีมาตรการหรือโครงการเพื่อรองรับหรือแก้ไขปัญหาภัยไซเบอร์ที่คุกคามเด็กและเยาวชนหรือไม่ ในลักษณะใดได้ผลมากน้อยเพียงใดมีการประเมินผลสัมฤทธิ์ของการดำเนินการหรือไม่	<p>คำตอบหรือประเด็นที่มาจากผู้ที่มีประสบการณ์มากกว่าหนึ่งคน โดยส่วนใหญ่มีความเห็นในแนวทางเดียวกัน ดังนี้</p> <ul style="list-style-type: none"> - กลุ่มที่มองว่าภาครัฐไม่มีมาตรการเลย/ แทบจะไม่มี/หรือมีมาตรการที่น้อยมาก โดยสังเกตได้จากความรุนแรงในด้านพฤติกรรมเลียนแบบของเยาวชน การถูกล่อลวงทางเพศ การฆาตกรรม ปัญหายาเสพติด การขายของออนไลน์ที่แข่งขันกันใช้คุณภาพสินค้าต่ำโดยเร่งเอากำไรเกินควร เป็นต้น และนับวันจะทวีความรุนแรงนอกจากนี้ยังสังเกตได้จากกลุ่มวัยรุ่นที่มีการสร้างกลุ่มแชท ลับๆ ในการเผยแพร่ภาพอนาจารลามก - กลุ่มที่มองว่ามาตรการของรัฐล้มเหลว/ ไม่ได้ผล โดยสามารถประเมินผลสัมฤทธิ์ได้จากปริมาณของการกระทำผิด การเข้า Facebook ยังพบว่า มี Sex Toy ขายอย่างไม่เหมาะสม โดยมีความเห็นเพิ่มเติมว่าภาครัฐควรจะให้คำแนะนำว่ารายการนี้เด็กไม่ควรดูหรือเหมาะสมสำหรับเด็กโดยเฉพาะ นอกจากนี้ผู้ปกครองก็ควรจะต้องใส่ใจในการใช้สื่อของเด็กด้วย

จากตารางที่ 6 จะเห็นได้ว่าผู้ที่มีประสบการณ์แสดงความคิดเห็นในเรื่องมาตรการของภาครัฐในการแก้ไขปัญหาภัยไซเบอร์ที่คุกคามเด็กและเยาวชน ส่วนใหญ่มีความเห็นว่าภาครัฐไม่มีมาตรการเลย แทบจะไม่มี หรือมีมาตรการที่น้อยมาก สังเกตได้จากความรุนแรงในด้านพฤติกรรมเลียนแบบของเยาวชน ปัญหาอาชญากรรมที่ส่งผลกระทบต่อเด็กซึ่งนับวันจะมีความรุนแรงมากยิ่งขึ้น และกลุ่มที่มองว่ามาตรการของรัฐล้มเหลว ไม่ได้ผลโดยสามารถประเมินผลสัมฤทธิ์ได้จากปริมาณของ

การกระทำผิดคำตบสะท้อนภาพให้เห็นว่าภาครัฐควรมีมาตรการที่ส่งเสริมการป้องกันและแก้ไข
ปัญหาสื่อออนไลน์ที่ส่งผลกระทบต่อเด็กให้เป็นรูปธรรมโดยให้ผู้ปกครองมีส่วนร่วมด้วย

**ตารางที่ 7 คำตอบของผู้ที่มีประสบการณ์ในเรื่องการมีส่วนร่วมของเด็กและเยาวชนในการแก้ไข
ปัญหายกยจากสื่อออนไลน์**

คำถาม	คำสัมภาษณ์จากผู้ที่มีประสบการณ์
ข้อที่ 3 ท่านคิดว่าเด็กหรือ เยาวชนควรมีส่วนร่วมในการ แก้ไขปัญหายกยจากสื่อ ออนไลน์ที่เกิดขึ้นได้โดย วิธีการใด	<p><u>คำตอบหรือประเด็นที่มาจากผู้ที่มีประสบการณ์มากกว่า หนึ่งคน</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - ในด้านการศึกษา ควรสอนให้รู้ ให้เห็นคุณโทษ การรับฟังความคิดเห็น ของเด็ก การให้ฝึกใช้วิจารณญาณในการตัดสินใจด้าน Media - ควรสร้างกิจกรรมที่ทำให้เด็กตระหนักถึงการเข้าใช้สื่อออนไลน์ให้ มากขึ้นการให้คำแนะนำ ชวนคิด ชวนคุย - ผู้ปกครองควรมีส่วนร่วมด้วย <p><u>คำตอบที่หลากหลายจากผู้ที่มีประสบการณ์</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - ควรสร้างภูมิคุ้มกัน ให้เด็กใช้สื่อที่เหมาะสม โดยการสร้างจิตสำนึกที่ดี มีการกรองข่าวก่อนนำเสนอ - ระบบการศึกษาควรเน้นการพัฒนาความรู้มากกว่าการแข่งขัน และ ไม่ควรเสนอข่าวที่รุนแรง เช่น การฆาตกรรม ยาเสพติด สื่อลามก - ไม่ควรให้เด็กที่ยังไม่บรรลุนิติภาวะใช้สื่อออนไลน์แบบเสรี ควรจำกัด เวลา หรือสร้างการเรียนรู้แบบใหม่ สร้างห้องเรียนธรรมชาติ - เน้นการให้ผู้เรียนพัฒนาความรู้ความสามารถตัวเอง เน้นการ แลกเปลี่ยนเรียนรู้ เพื่อเท่าทันสื่อ ปลุกฝังค่านิยมการรักการอ่าน - ควรมีเว็บแจ้งเรื่องร้องเรียน พร้อมสะสมแต้มเพื่อแลกกับไอเทมเกม แต่เด็กก็ควรป้องกันตัวเองด้วยและควรได้รับคำแนะนำ สื่อแนะนำ - พ่อแม่ครู ต้องพรั่สอน - ไม่ควรที่จะป้องกัน โดยการปิดกั้นการเข้าถึงสื่อของเด็ก ๆ แต่ควร แนะนำเด็กเหล่านี้ให้เข้าใจ ในเรื่องของความเหมาะสมของสื่อแต่ละ ประเภท เพื่อเป็นการเพิ่มพูนวิจารณญาณในการตัดสินใจให้เด็กไปในตัว อีกด้วย - ควรสร้างกิจกรรมที่ทำให้เด็กตระหนักถึงการเข้าใช้สื่อออนไลน์ให้มาก ขึ้น - สร้างความตระหนักตั้งแต่ในครอบครัว โรงเรียน ชุมชน แสดงให้เห็น ถึงข้อดีและข้อเสีย เปิดโอกาสและรับฟัง

	- รัฐต้องทำเรื่องนี้อย่างจริงจัง และไม่ใช้อำนาจมากเกินไป
--	----------------------------------------------------------

จากตารางที่ 7 จะเห็นได้ว่าผู้ที่มีประสบการณ์แสดงความคิดเห็นในเรื่องการมีส่วนร่วมของเด็กและเยาวชนในการแก้ไขปัญหาภัยจากสื่อออนไลน์ โดยส่วนใหญ่จะมองบทบาทของภาครัฐในด้านการการศึกษาเพื่อสร้างภูมิคุ้มกัน การจัดกิจกรรมเพื่อให้ตระหนักถึงการเข้าใช้สื่อออนไลน์ด้วยการรับฟังความคิดเห็นของเด็ก การให้ฝึกใช้วิจารณญาณใจการตัดสินใจด้าน Media และมีประเด็นที่น่าสนใจความคิดเห็นเรื่องการมีส่วนร่วมของเด็กด้วยการควรมีเว็บไซต์เรื่องร้องเรียน พร้อมสะสมแต้มเพื่อแลกกับไอเทมเกม โดยรัฐไม่ควรที่จะป้องกัน โดยการปิดกั้นการเข้าถึงสื่อของเด็ก ๆ แต่ควรแนะนำเด็กเหล่านี้ให้เข้าใจ ในเรื่องของความเหมาะสม นอกจากเด็กแล้วควรสร้างการมีส่วนร่วมระหว่างผู้ปกครองและครู การพัฒนาเด็ก โดยการสร้างการรับรู้ตระหนักตั้งแต่ในครอบครัว โรงเรียน และชุมชน

ตารางที่ 8 คำตอบของผู้ที่มีประสบการณ์ในเรื่องการมีแพลตฟอร์ม หรือซอฟต์แวร์ หรือ VR (Virtual Reality) เพื่อให้เด็กหรือเยาวชนได้เรียนรู้ สร้างความตระหนักรู้ หรือแจ้งเบาะแสต่างๆ

คำถาม	คำสัมภาษณ์จากผู้ที่มีประสบการณ์
ข้อที่ 4 การมีแพลตฟอร์ม หรือซอฟต์แวร์ หรือ VR (Virtual Reality) เพื่อให้เด็กหรือเยาวชนได้เรียนรู้สร้างความตระหนักรู้ หรือแจ้งเบาะแสต่างจะสามารถแก้ไขปัญหานี้ได้หรือไม่ควรทำอะไรเพื่อให้เด็กและเยาวชนเข้าถึงแพลตฟอร์มนี้ได้/หากมีควรจะให้ใครเป็น admin	<p><u>คำตอบหรือประเด็นที่มาจากผู้ที่มีประสบการณ์มากกว่า หนึ่งคน</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - ทุกคนเห็นด้วยกับการมีแพลตฟอร์ม หรือซอฟต์แวร์ หรือ VR (Virtual Reality) เป็นการนำเทคโนโลยีสมัยใหม่ มาใช้ประโยชน์ในการป้องกันการเข้าใช้สื่อออนไลน์ที่ไม่เหมาะสมต่อเยาวชน - เห็นด้วยโดยให้เด็กและเยาวชนมีส่วนร่วมในการออกแบบและร่วมเป็น Admin <p><u>คำตอบที่หลากหลายจากผู้ที่มีประสบการณ์</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - ในประเด็นคำถามว่าจะให้ใครเป็น admin ได้รับคำตอบที่หลากหลาย เช่น ให้หน่วยงานภาครัฐ ประกอบด้วย กระทรวงศึกษาธิการ กระทรวงการพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์ กระทรวงสาธารณสุข กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม หน่วยงานที่ดูแลสถาบันครอบครัว สถาบันการศึกษา และองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น ภาคเอกชน เช่น เจ้าของเครือข่ายซอฟต์แวร์ ภาคสื่อมวลชน - จัดตั้งองค์กรสื่อออนไลน์แห่งประเทศไทย (องค์กรใหม่) ที่มีคนรุ่นใหม่ช่วยกันดูแล

จากตารางที่ 8 จะเห็นได้ว่าผู้ที่มีประสบการณ์แสดงความคิดเห็นว่าเห็นด้วยกับการมีแพลตฟอร์ม (Platform) หรือซอฟต์แวร์ หรือ VR (Virtual Reality) เพื่อให้เด็กหรือเยาวชนได้เรียนรู้ สร้างความตระหนักรู้ หรือแจ้งเบาะแสต่างๆ) ซึ่งจะเป็นการนำเทคโนโลยีสมัยใหม่ มาใช้ประโยชน์ในการป้องกันการใช้อินเทอร์เน็ตที่ไม่เหมาะสมต่อเยาวชนโดยต้องให้เด็กและเยาวชนมีส่วนร่วมในการ กระบวนการออกแบบและร่วมเป็น Admin และบางส่วนเห็นด้วยกับการให้มีหน่วยงานของรัฐ ภาคเอกชน และสื่อสารมวลชนร่วมเป็น Admin

ตารางที่ 9 คำตอบของผู้ที่มีประสบการณ์ในเรื่องกิจกรรมที่เป็นการสื่อสารเพื่อให้เด็กและเยาวชน ได้มีภูมิคุ้มกันรู้เท่าทันสื่อออนไลน์

คำถาม	คำสัมภาษณ์จากผู้ที่มีประสบการณ์
ข้อที่ 5 กิจกรรมที่เป็นการสื่อสารเพื่อให้เด็กและเยาวชน ได้มีภูมิคุ้มกันรู้เท่าทันและรู้ว่าอะไรควรทำหรือไม่ ควรทำในสื่อออนไลน์อย่างไรบ้าง รูปแบบควรเป็นแบบใด	<p><u>คำตอบหรือประเด็นที่มาจากผู้ที่มีประสบการณ์มากกว่า หนึ่งคน</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - กิจกรรมในสถานศึกษา เช่น การสอนให้ทราบถึงภัยของการใช้สื่อ และการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างไรเพื่อเข้าถึงประโยชน์ให้มากที่สุด - การสนทนาจากเรื่องจริง - กิจกรรมนอกสถานศึกษาเช่น การจัดประกวด กิจกรรมค่ายอาสา กิจกรรมสื่อสร้างสรรค์ การจำลองเหตุการณ์ <p><u>คำตอบที่หลากหลายจากผู้ที่มีประสบการณ์</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - สร้างอินโฟกราฟิกอธิบายให้ความรู้ - สร้างเกมที่ดึงดูดน่าสนใจ - เพลิดเพลินตามความชอบของเด็ก เช่น ชอบรถซึ่งควรมีเพลงสอนเกี่ยวกับเครื่องยนต์ ชอบคอมพิวเตอร์ก็เกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ เบื้องต้น พื้นฐาน ขั้นสูง - เชิญผู้มีชื่อเสียงที่ได้รับความนิยมในโลกโซเชียล และมีความรู้เฉพาะด้าน จัดอบรมหรือการบรรยาย ในหัวข้อเชิงเปรียบเทียบ ซึ่งจะทำให้ผู้ฟังเห็นภาพและเข้าใจถึงข้อดีข้อเสียอย่างลึกซึ้ง - ครูและผู้ปกครองควรทำกิจกรรมสร้างความตระหนัก ควรเป็นกิจกรรมแบบให้เด็กมีส่วนร่วม ไม่ควรเป็นคำสั่งให้เด็กปฏิบัติตามอย่างเดียว และผู้ใหญ่ควรเข้าร่วมกิจกรรม

จากตารางที่ 9 จะเห็นได้ว่าผู้ที่มีประสบการณ์แสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับกิจกรรมที่เป็นการสื่อสารเพื่อให้เด็กและเยาวชน ได้มีภูมิคุ้มกันรู้เท่าทันสื่อออนไลน์ทั้งในกิจกรรมการเรียนการสอนในสถานศึกษา และกิจกรรมนอกสถานศึกษา นอกจากนี้ควรมีรูปแบบอื่นๆ เช่นการสร้างอินโฟกราฟิก เกม เพลงที่สอนความรู้ หรือการสร้างไอดอลเพื่อให้เข้าถึงกลุ่มวัยเด็กและเยาวชน โดยทุกกิจกรรมต้องเกิดจากการมีส่วนร่วมของเด็ก

ตารางที่ 10 คำตอบของผู้ที่มีประสบการณ์สำหรับข้อเสนอแนะอื่น ๆ ที่เห็นว่าเป็นประโยชน์ต่อการศึกษา

คำถาม	คำสัมภาษณ์จากผู้ที่มีประสบการณ์
ข้อที่ 6 ข้อเสนอแนะอื่นๆ ที่เห็นว่าเป็นประโยชน์ต่อการศึกษา	<ul style="list-style-type: none"> - จำกัดช่วงอายุที่จะสามารถเข้าใช้สื่อออนไลน์รวมถึงกำหนดระยะเวลาต่อวันในการใช้สื่อออนไลน์ - กิจกรรมพูดคุยแลกเปลี่ยนจากการใช้สื่อออนไลน์เพื่อรักษาความสัมพันธ์และปฏิสัมพันธ์ ส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้ร่วมกันของสังคม - ควรมีเพลงสอนหนังสือประจำชาติ แบ่งเป็น ระดับการศึกษา เสนอการสอนพร้อมกับคุณครูที่โรงเรียน แบ่งเป็นระดับ ๆ มีวิดีโอสั้น ๆ หรือภาพประกอบการสอน - ควรจัดกิจกรรมการแข่งขันออนไลน์แบบหลากหลาย เช่น จัดในเพจ Facebook มีเพจแม่รวมกิจกรรม มีเพจลูกเป็นกิจกรรมต่างๆ กิจกรรมแข่ง Photoshop แข่ง Sketch up แข่งสร้าง Beat หรือแข่งกันส่งภาพวาดประกวด สะสมแต้มเพื่อรับรางวัล เป็นต้น - อยากให้จัดทำใน Facebook เพราะเด็กจะเข้าถึงง่าย ควรมีหมวดหมู่หลากหลาย เพราะเด็กแต่ละคนเก่งไม่เหมือนกัน อาจจะยากแต่ถ้ามีความจริงใจพอสามารถทำได้ และจะมีเยาวชนที่เก่งมีอาชีพในด้านนั้น ๆ ตั้งแต่เยาว์วัย แถมยังช่วยหาพรสวรรค์ให้เด็กอีกด้วย - อย่าเอากรอบของคนรุ่นหนึ่งไปใช้กับคนอีกรุ่นหนึ่ง - ให้เด็กมีส่วนร่วมในการสร้างและพัฒนาสื่อเกม

จากตารางที่ 10 จะเห็นได้ว่าผู้ที่มีประสบการณ์มีข้อเสนอแนะที่หลากหลายทั้งการจำกัดช่วงอายุการใช้สื่อออนไลน์ การจัดทำเพจเพื่อให้ความรู้และเสริมสร้างศักยภาพของเด็กในแต่ละด้าน การแข่งขัน การประกวด เพื่อรับแต้มรางวัล โดยให้เด็กเป็นผู้สร้างและพัฒนา

3) กลุ่มเด็กและเยาวชน

จากการสัมภาษณ์เด็ก เยาวชน และครูประเด็นคำถามด้านสถานการณ์ภัยจากสื่อออนไลน์ ที่คุกคามเด็กและเยาวชน ประกอบด้วย เด็กและเยาวชน อายุระหว่าง 9-18 ปี จำนวน 20 คน และ ครูอายุ 53 ปี จำนวน 2 คน โดยใช้แบบสัมภาษณ์แบบมีโครงสร้าง (Structured Interview) ประกอบด้วย 10 ประเด็นคำถาม โดยผู้สัมภาษณ์แบ่งเป็น 5 กลุ่ม กลุ่มเด็กและเยาวชน จำนวน 4 กลุ่ม กลุ่มครู จำนวน 1 กลุ่ม ผู้สัมภาษณ์ 11 คน ผู้ถูกสัมภาษณ์ 22 คน ทำการสัมภาษณ์โดยอ่านคำถามให้ตอบพร้อมบันทึกเสียง ผลการสัมภาษณ์สรุปได้ดังนี้

ตารางที่ 11 คำตอบของเด็ก เยาวชน และครูเกี่ยวกับการใช้เวลาในการเล่นเกมส์หรือสื่อสารทางอิเล็กทรอนิกส์

คำถาม	คำตอบของเด็กและเยาวชน
ข้อที่ 1. น้อง ๆ ใช้เวลาในการเล่นเกมส์หรือสื่อสารทางอิเล็กทรอนิกส์ (คือการใช้มือถือ และคอมพิวเตอร์) วันละประมาณกี่ชั่วโมง และเนื้อหาที่สนใจคืออะไร	<p><u>คำตอบของเด็กและเยาวชน มากกว่าหนึ่งคน</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - ใช้เล่นเกม เช่น Free Fire, FIFA, Mobile Legend, Stick War, Warship, ROV, Arrow ประมาณวันละ 2-6 ชั่วโมง - ใช้ Youtube ดูกีฬาและภาพยนตร์ - ใช้สื่อสาร เช่น Line, Facebook <p><u>คำตอบที่หลากหลายจากเด็กและเยาวชน</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - ใช้อ่านนิยาย - ใช้สืบค้นหาสถานที่และรูปภาพ - ซื้ออวตารเพื่อเติมไอเทมเกมส์ - บางคนไปเล่นที่ร้าน

จากตารางที่ 11 จะเห็นได้ว่า เด็กส่วนใหญ่ใช้เวลากับมือถือและคอมพิวเตอร์เพื่อเล่นเกม ใช้ดู Youtube และใช้ในการสื่อสารทาง Line, Facebook ประมาณวันละ 2-6 ชั่วโมง โดยเด็กใช้มือถือเกือบจะตลอดเวลาที่ว่างทั้งที่บ้านและเวลาพักเรียน เด็กบางคนไปเล่นเกมที่ร้าน

จากการสัมภาษณ์ครูในเรื่องนี้ มีความเห็นว่า ครูไม่สามารถตอบได้ว่าเด็กใช้เวลาเท่าใด แต่สังเกตว่าระหว่างเวลาพักเรียนเด็กจะเล่นเกมสับมือถือตลอดเวลา

ตารางที่ 12 คำตอบของเด็ก เยาวชน และครู เกี่ยวกับอันตรายจากการเล่นเกมหรือสื่อสารทางอิเล็กทรอนิกส์

คำถาม	คำตอบของเด็กและเยาวชน
ข้อที่ 2 น้อง ๆ คิดว่าการเล่นเกมและการสื่อสารทางอิเล็กทรอนิกส์สามารถจะเกิดอันตรายต่อตนเองได้หรือไม่ยกตัวอย่างที่นั่นคืออะไร	<p><u>คำตอบของเด็กและเยาวชน มากกว่าหนึ่งคน</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - ด้านร่างกาย เช่น สายตาสั้น ปวดหลัง ไฟฟ้าช็อต ไม่มีเวลาทำการบ้าน และทำให้ตามงานไม่ทัน หัวร้อน โกรธ เครียด เวลาเล่นเกมแพ้ - โดนหลอกให้จ่ายเพื่อซื้อไอเทมเกม หรือการโอนเงินวอลเล็ท - โดนหลอก/ข่มขู่ โดยทักในเฟสว่าถ้าไม่ส่งเงินมาให้จะแจ้งตำรวจจับ - การใช้คำหยาบคายทาง Facebook <p><u>คำตอบที่หลากหลายจากเด็กและเยาวชน</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - มีการเล่นแชทบ้างแต่หากบางครั้งเล่นแล้วแปลก ๆ จะเลิกแชทกับคนนั้นไป และสร้างระยะห่างในการคุยกับผู้อื่น - โทรศัพท์ระเบิดเวลาชาร์จแบต - ทำให้เป็นคนโกง โดยหลอกแอปพลิเคชัน เพื่อให้ได้เล่นเกมก้าวหน้าขึ้น หรือได้รางวัล โดยดูวิธีการจาก Youtube ในการโหลดลิงค์ต่าง ๆ

จากตารางที่ 12 จะเห็นได้ว่า ส่วนใหญ่เด็กจะทราบว่า การเล่นเกมและสื่อสารทางอิเล็กทรอนิกส์ จะเกิดอันตรายต่อตนเองได้หลายอย่าง เช่นทางด้านสุขภาพร่างกาย ทางการเงินโดยโดนหลอกให้โอนเงิน และการใช้คำหยาบคายทาง Facebook นอกจากนี้ยังใช้วิธีการจาก Youtube ในการโกงหลอกแอปพลิเคชัน

และจากการสัมภาษณ์ครูในเรื่องนี้ มีความเห็นว่า การเล่นเกมในมือถือทำให้เกิดอันตรายต่อสุขภาพต่อเด็กทำให้เด็กขาดสมาธิในการเรียนและมีการสื่อสารด้วยถ้อยคำรุนแรงและหยาบคายถึง

ผู้อื่น และเคยมีกรณีที่เด็กนักเรียนหญิงรู้จักเพื่อนชายผ่านสื่อออนไลน์ มีการติดต่อสัมพันธ์ในเชิงชู้สาว จนเป็นเหตุให้ตั้งครรภ์และต้องออกจากโรงเรียนไป

ตารางที่ 13 คำตอบของเด็ก เยาวชน และครู เกี่ยวกับคำแนะนำของผู้ปกครองในการใช้สื่อทางอิเล็กทรอนิกส์

คำถาม	คำตอบของเด็กและเยาวชน
ข้อที่ 3 ผู้ปกครองให้คำแนะนำในการใช้หรือให้รู้เท่าทันการใช้สื่อโซเชียลหรือไม่อย่างไร	<p>คำตอบของเด็กและเยาวชน มากกว่าหนึ่งคน</p> <ul style="list-style-type: none"> - ผู้ปกครองมีเตือนและคอยดูห่าง ๆ แต่ตัวเด็กไม่ฟัง - ผู้ปกครองเตือนให้ระวังจะถูกแฮ็คหรือถูกหลอกให้เสียเงิน - ผู้ปกครองดู ไม่อยากให้เล่น เพราะคะแนนเรียนตก เล่นแล้วโวยวาย - ผู้ปกครองดูและยึดโทรศัพท์ถ้าเล่นนาน - ผู้ปกครองเตือนให้เล่นเน็ตบนคอมพิวเตอร์เป็นเวลา แต่ไม่เคยแนะนำการเล่นหรือดูว่าเด็กเล่นอะไรบนคอมพิวเตอร์หรือบนมือถือเลย

จากตารางที่ 13 จะเห็นได้ว่า ส่วนใหญ่ผู้ปกครองไม่ค่อยให้ความสนใจใส่ใจกับเด็กในเรื่องการใช้เวลากับมือถือเท่าที่ควร ส่วนมากผู้ปกครองจะแค่เตือนและดู ให้เล่นเป็นเวลา ไม่ให้เล่นนาน แต่ไม่เคยแนะนำการเล่นหรือดูว่าเด็กเล่นอะไรบนคอมพิวเตอร์หรือบนมือถือเลย

จากการสัมภาษณ์ครูในเรื่องนี้ ครูมีความเห็นที่น่าสนใจว่า ผู้ปกครองไม่สามารถให้คำแนะนำใด ๆ เพราะเด็กนักเรียนจะมีความรู้ความชำนาญในการใช้สื่อทางอิเล็กทรอนิกส์มากกว่าผู้ปกครอง และผู้ปกครองก็คาดหวังว่า ทางโรงเรียนหรือครูจะเป็นผู้แนะนำหรือให้ความรู้ได้

ตารางที่ 14 คำตอบของเด็ก เยาวชน และครู เกี่ยวกับแอปพลิเคชันที่เด็กใช้ในสื่อทางอิเล็กทรอนิกส์

คำถาม	คำตอบของเด็กและเยาวชน
ข้อที่ 4.แอปพลิเคชันแบบไหนประเภทไหนถูกใจน้อง ๆ มากที่สุด เพราะอะไร	<p><u>คำตอบของเด็กและเยาวชน มากกว่าหนึ่งคน</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Youtube, Game, Messenger, Facebook, Instagram, TikTok, Google - Facebook เพราะใช้แชทหาเพื่อน ติดต่อเพื่อน รับรู้ข่าวสาร และมีวิดีโอให้ดู <p><u>คำตอบที่หลากหลายจากเด็กและเยาวชน</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - ชื้อของออนไลน์ - แอปอ่านนิยาย แต่ก่อนติดเกมส์ จะไม่ค่อยใช้แอป สาเหตุที่เลิกเล่นเกมส์ เนื่องจากคอมพิวเตอร์เสีย และมีมือถือช้าลง เพราะมีการโหลดเกมส์

จากตารางที่ 14 จะเห็นได้ว่า เด็กจะใช้แอปพลิเคชันหลากหลายเช่น Youtube, Game, Messenger, Facebook, Instagram, Line, TikTok, หรือ Google เพื่อประโยชน์ในการคุยกับเพื่อน รับรู้ข่าวสาร ชื้อสินค้าทางออนไลน์ และอ่านนิยายทางแอปพลิเคชัน

จากการสัมภาษณ์ครูในเรื่องนี้ ครูมีความเห็นว่า เด็กนักเรียนทุกคนจะใช้ Facebook เป็นหลัก ส่วน Instagram และ Line มีเพียงส่วนน้อย

ตารางที่ 15 คำตอบของเด็ก เยาวชน และครู เกี่ยวกับประสบการณ์ตกเป็นเหยื่อของอาชญากรรมทางเทคโนโลยี

คำถาม	คำตอบของเด็กและเยาวชน
ข้อที่ 5 ตนเองหรือคนใกล้ชิดเคยมีประสบการณ์ตกเป็นเหยื่อของอาชญากรรมทางเทคโนโลยีหรือไม่ในเรื่องใด	<p><u>คำตอบของเด็กและเยาวชน มากกว่าหนึ่งคน</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - ไม่เคยตกเป็นเหยื่อของอาชญากรรม เพราะเวลาเล่นเกมส์หรือแชทจะค่อนข้างระวังตัว - ทั้งหมดและผู้ใกล้ชิดไม่เคยตกเป็นเหยื่ออาชญากรรมทางเทคโนโลยีรู้วิธีการบล็อกการติดต่อทางไลน์กรณีคนที่ไม่เคยรู้จัก - ภัยคุกคามทางอิเล็กทรอนิกส์ เช่น ไวรัสถิ่น CPU เพราะไปโหลดข้อมูลที่เป็นไฟล์ขยะ เช่น แอปหนังหรือภาพที่ไม่เหมาะสมทางเพศ เข้ามาเก็บในเครื่องมากเกินไป - ถูกหลอกให้ซื้อไอเทม <p><u>คำตอบที่หลากหลายจากเด็กและเยาวชน</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - ถูกหลอกให้โอนเงินว่าติดหนี้

จากตารางที่ 15 จะเห็นว่า ส่วนใหญ่เด็กและผู้ใกล้ชิดไม่เคยตกเป็นเหยื่อของอาชญากรรม เพราะเวลาเล่นเกมส์หรือแชทจะค่อนข้างระวังตัวรู้วิธีการบล็อกการติดต่อทางไลน์แต่จะมีภัยคุกคามจากไฟล์ขยะทางอิเล็กทรอนิกส์ เช่น ไวรัสถิ่น CPU การถูกหลอกให้ซื้อไอเทม หรือการถูกหลอกให้โอนเงินโดยอ้างว่าติดหนี้

จากการสัมภาษณ์ครูในเรื่องนี้ ครูแจ้งว่าตนเองและคนใกล้ชิดเคยถูกหลอกหลวงทางโทรศัพท์จากกลุ่มมิฉาชีพให้ซื้อสินค้าทางออนไลน์ แต่เมื่อโอนเงินแล้วก็ไม่ได้รับสินค้า

ตารางที่ 16 คำตอบของเด็ก เยาวชน และครู เกี่ยวกับการมีส่วนร่วมในการป้องกันหรือแก้ปัญหา
ในเรื่องภัยจากการสื่อสารทางอิเล็กทรอนิกส์

คำถาม	คำตอบของเด็กและเยาวชน
ข้อที่ 6 น้องๆ คิดว่าเด็กและเยาวชนควรมีส่วนร่วมในการป้องกันหรือแก้ปัญหาในเรื่องภัยจากการสื่อสารทางอิเล็กทรอนิกส์หรือไม่อยากให้ช่วยแนะนำด้วยว่าควรจะมีวิธีการอย่างไร	<p><u>คำตอบของเด็กและเยาวชน มากกว่าหนึ่งคน</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - ควรมีส่วนร่วมในการแก้ไข และตัวเด็กก็อยากมีส่วนร่วม เพราะบางครั้งผู้ใหญ่ไม่เข้าใจในตัวเด็ก ความคิดขัดแย้งกัน - ควรมีส่วนร่วม โดยการแนะนำไม่ให้ถูกหลอกให้เอารหัส ID มาเล่นเกมส์ ซึ่งการสร้าง ID ควรล็อกกับเบอร์โทรศัพท์ - ส่วนใหญ่จะไม่ค่อยรู้ แต่ถ้ามีประสบการณ์จะตรวจสอบคนติดต่อก่อน - เตือนเพื่อนๆ ให้ระมัดระวัง - เว็บไซต์เสี่ยงจะค้นดูจากกูเกิลก่อน <p><u>คำตอบที่หลากหลายจากเด็กและเยาวชน</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - การมีคำเตือนปรากฏที่หน้าจอวิธีช่วยป้องกันเพื่อนจากภัยจะใช้การเตือน เพราะผู้ปกครองเคยเตือนให้ระมัดระวังคนแปลกหน้าที่อาจหลอกพาไปร้านเซเว่นบางเกมส์ เช่น โมโม เด็กระบุว่าเกี่ยวกับผีซึ่งจะทำให้คนอื่นกลัว ก็อาจมีส่วนร่วมด้วยช่วยกัน/ช่วยคิดในการช่วยเหลือเพื่อน หรือร่วมช่วยแจ้งเตือน เช่น ยาเสพติด หรือเว็บไซต์ที่ไม่เหมาะสมทางเพศ

จากตารางที่ 16 จะเห็นได้ว่า ส่วนใหญ่เด็กก็อยากมีส่วนร่วมในการแก้ไขปัญหา เด็กจะเตือนเพื่อนให้ระมัดระวังควรมีคำเตือนปรากฏที่หน้าจอ

จากการสัมภาษณ์ครูในเรื่องนี้ ครูมีความเห็นว่า การห้ามหรือควบคุมเด็กนักเรียนในการใช้สื่อทางอิเล็กทรอนิกส์เป็นไปได้ยาก จึงควรใช้ “หลักเสริมแรงบวก” ในเรื่องต่อไปนี้

1. การตั้งชมรม e-Sport ภายในโรงเรียน

2. การส่งเสริม “เด็กเป็นครูเด็ก” โดยให้เด็กนักเรียนที่มีความรู้และประสบการณ์เป็นผู้สอนในเรื่องการป้องกันตนเองจากภัยทางการสื่อสารอิเล็กทรอนิกส์

3. ส่งเสริม “เพื่อนเตือนเพื่อน” โดยให้เด็กนักเรียนใช้ช่องทางสื่อสารที่มีอยู่ในการเตือนภัยที่อาจเกิดขึ้น โดยมีครูเป็นที่ปรึกษา

ตารางที่ 17 คำตอบของเด็ก เยาวชน และครู เกี่ยวกับความต้องการให้รัฐสนับสนุนหรือดำเนินการในการใช้สื่อทางอิเล็กทรอนิกส์

คำถาม	คำตอบของเด็กและเยาวชน
ข้อที่ 7 ต้องการให้ภาครัฐสนับสนุนหรือดำเนินการในเรื่องนี้อย่างไร	<p><u>คำตอบของเด็กและเยาวชน มากกว่าหนึ่งคน</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - อยากให้ราชการเตือนในเรื่องที่ถูกหลอกลวง <p><u>คำตอบที่หลากหลายจากเด็กและเยาวชน</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - จัดการแข่งขันเล่นเกมชิงเงินรางวัล ในระดับท้องถิ่นจนถึงระดับประเทศ เช่น กีฬา e-sport เกม ROV Free Fire

จากตารางที่ 17 จะเห็นได้ว่า ส่วนใหญ่อยากให้รัฐบาลมีระบบแจ้งเตือนในเรื่องที่ถูกหลอกลวง นอกจากนี้ยังอยากให้จัดการแข่งขันเล่นเกมชิงเงินรางวัลในระดับท้องถิ่นถึงระดับประเทศ

และจากการสัมภาษณ์ครูในเรื่องนี้ มีความเห็นว่า

1. ควรเริ่มต้นการพัฒนาองค์ความรู้การใช้สื่อทางอิเล็กทรอนิกส์ให้แก่ครู
2. เนื่องจากการห้ามหรือควบคุมเด็กนักเรียนในการใช้สื่อทางอิเล็กทรอนิกส์เป็นไปได้ยาก จึงควรใช้ “หลักเสริมแรงบวก” ในเรื่องต่อไปนี้

2.1 จัดการแข่งขัน e-Sport

2.2 ส่งเสริมการรวมกลุ่มของเด็กและเยาวชนที่มีความสนใจในสื่อทางอิเล็กทรอนิกส์ พร้อมทั้งจัดเวทีให้มีการแลกเปลี่ยนความรู้ ทักษะ และความคิดเห็น โดยภาครัฐเป็นผู้สังเกตการณ์

2.3 ส่งเสริมเด็กที่มีความสามารถโดดเด่น โดยยกย่องเป็นบุคคลต้นแบบ หรือมอบรางวัล หรือให้ได้รับโอกาสในการศึกษาต่อ หรือให้ประกอบอาชีพตามความถนัด

ตารางที่ 18 คำตอบของเด็ก เยาวชน และครู เกี่ยวกับการสร้างแพลตฟอร์ม (Platform) เพื่อเป็นชุมชนหรือเวทีในการแสดงออกสำหรับเด็กและเยาวชนเป็นการเฉพาะ โดยใช้เทคโนโลยี VR (Virtual Reality)

คำถาม	คำตอบของเด็กและเยาวชน
ข้อที่ 8 หากจะมีการสร้างเวทีให้เด็กและเยาวชนได้มีโอกาสร่วมแลกเปลี่ยนหรือแสดงความคิดเห็นโดยสร้างแพลตฟอร์ม (Platform) เพื่อเป็นชุมชนหรือสังคมของเด็กและเยาวชน ในลักษณะ VR (Virtual Reality) นื่องๆ คิดว่าจะเป็นประโยชน์หรือไม่ อย่างไร	<p><u>คำตอบของเด็กและเยาวชน มากกว่าหนึ่งคน</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - ถ้าแพลตฟอร์ม (Platform) เป็นการแลกเปลี่ยนข้อมูลคิดว่าจะสามารถช่วยแก้ปัญหาได้ - คิดว่ามีประโยชน์ เพราะจะได้ประสบการณ์ใหม่ ได้ความรู้เพิ่มขึ้น - มีประโยชน์เพราะจะได้ไม่ถูกหลอกลวง <p><u>คำตอบที่หลากหลายจากเด็กและเยาวชน</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - เกมส่วนใหญ่เป็นของคนต่างชาติ ของคนไทยเล่นไม่สนุก ถ้าจะต้องเป็นเวอร์ชันที่สูงกว่าสนใจสร้างเกมส์เหมือนจริง

จากตารางที่ 18 จะเห็นได้ว่า ส่วนใหญ่มีความเห็นว่า มีประโยชน์ เพราะการแลกเปลี่ยนข้อมูลสามารถช่วยแก้ปัญหาได้ ได้ประสบการณ์ใหม่ ได้ความรู้เพิ่มขึ้น จะได้ไม่ถูกหลอกลวง

และจากการสัมภาษณ์ครูในเรื่องนี้ ครูก็เห็นด้วยอย่างยิ่งที่จะให้เด็กมีส่วนร่วมในการป้องกันและแก้ไขผ่านแพลตฟอร์ม (Platform) แต่มีข้อสังเกตว่าไม่ควรให้เด็กทราบว่า ภาครัฐเป็นผู้ดำเนินการ เพื่อให้เด็กกล้าแสดงออกอย่างเต็มที่

ตารางที่ 19 คำตอบของเด็ก เยาวชน และครู เกี่ยวกับเนื้อหาของการสร้างแพลตฟอร์ม (Platform)

คำถาม	คำตอบของเด็กและเยาวชน
ข้อที่ 9 หากจะมีแพลตฟอร์ม (Platform) ตามข้อ 8 น้อง ๆ คิดว่า ควรจะมีเนื้อหาอะไรบ้าง เพราะอะไร	<p><u>คำตอบของเด็กและเยาวชน มากกว่าหนึ่งคน</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - ควรทำเป็นตัวอย่าง เหตุการณ์จริงขึ้นมาให้เด็ก ๆ เห็น ว่า มีผลกระทบอย่างไรกับตัวเอง เพราะจะทำให้เข้าใจมากขึ้น และให้เด็ก ๆ มีส่วนร่วมในการแก้ปัญหาและรับรู้ พร้อมกับอยากให้มีข้อเสนอแนะในแพลตฟอร์ม (Platform) ซึ่งจะทำให้ประเมินผลได้ - ข้อมูลเกี่ยวกับปลอมไอดีมาหลอก - เนื้อหาของการเล่นเกมฟุตบอล - กระดานพูดคุย - แจ้งเบาะแส - สนามฟุตบอล/ชอบฟุตบอล/อฒจันทร์/โรงเรียนพิเศษ/ หอพัก/นักกีฬา <p><u>คำตอบที่หลากหลายจากเด็กและเยาวชน</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - เนื้อหาควรเป็นวิธีการป้องกันการโดนหลอกหลวง การโอนเงินผ่านวอลเล็ท การโดนแฮ็ก ID ที่ควรล็อกกับเบอร์โทรศัพท์

จากตารางที่ 19 จะเห็นได้ว่า ส่วนใหญ่มีความเห็นว่า ควรทำเป็นตัวอย่าง เหตุการณ์เสมือนจริงขึ้นมาให้เด็ก ๆ เห็นว่ามีผลกระทบอย่างไรกับตัวเอง และให้เด็ก ๆ มีส่วนร่วมในการแก้ปัญหาและรับรู้ พร้อมกับอยากให้มีข้อเสนอแนะในแพลตฟอร์ม (Platform) ซึ่งจะทำให้ประเมินผลได้ โดยมีเนื้อหาเกี่ยวกับการปลอม ID การเล่นเกมฟุตบอล กระดานพูดคุย การแจ้งเบาะแส

และจากการสัมภาษณ์ครูในเรื่องนี้ ครูมีความเห็นว่า ควรเป็นเกมส์ที่มีการสอดแทรกความรู้ตามบทเรียนไว้ โดยต้องออกแบบให้ดูน่าสนใจ และไม่เป็นเนื้อหาทางวิชาการมากเกินไป พร้อมกับมีรางวัลหรือคะแนนให้เมื่อผ่านแต่ละระดับ (Level) เพื่อไม่ให้ดูน่าเบื่อ เพราะไม่เช่นนั้นแล้วเด็กจะหันไปเล่นเกมที่สนุกกว่าและเร้าใจกว่า

ตารางที่ 20 คำตอบของเด็ก เยาวชน และครู เกี่ยวกับผู้ดูแลระบบแพลตฟอร์ม (Platform)

คำถาม	คำตอบของเด็กและเยาวชน
<p>ข้อที่ 10. ใครควรจะเป็นผู้ดูแลระบบแพลตฟอร์ม (Platform) ที่สร้างขึ้น</p> <p>ก. ดูแลกันเองโดยรัฐให้การสนับสนุนด้านการเงินและเครื่องมือที่จำเป็น</p> <p>ข. หน่วยงานของรัฐ โดยให้เด็กและเยาวชนได้มีส่วนร่วมในการออกแบบทั้งรูปแบบแพลตฟอร์ม(Platform) และการกำหนดเนื้อหา</p> <p>ค. รูปแบบอื่น (ถ้ามี)</p>	<p><u>คำตอบของเด็กและเยาวชน มากกว่าหนึ่งคน</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - ผู้ดูแลระบบแพลตฟอร์ม (Platform) ควรเป็นหน่วยงานรัฐเพราะมีผู้เชี่ยวชาญ (Programmer) และหน่วยงานอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง รวมถึงคนที่เคยติดเกมส์มาก่อนแล้วเข้ามาช่วยภาครัฐ - ขอเป็นคนมีส่วนร่วมในการสร้างโดยฝ่ายรัฐเป็นผู้นำเด็กเข้าใจและรู้จักเน็ตไอดอล โดยเด็กพูดถึง “พีโต้” ว่าเป็นชาวบราซิลที่โด่งดังในโลกโซเชียล มีสโลแกนว่า “พีโต้ถูกใจสิ่งนี้ พีโต้อยากได้คุณ” <p><u>คำตอบที่หลากหลายจากเด็กและเยาวชน</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - หน่วยงานของรัฐ โดยให้เด็กเป็นผู้ออกแบบขายความคิด - อยากให้ผู้ใหญ่ดูแล เพราะถ้าเด็กดูแลกันเองจะควบคุมกันไม่ได้ - อยากออกแบบเอง

จากตารางที่ 20 จะเห็นได้ว่า ส่วนใหญ่มีความเห็นว่า ผู้ดูแลระบบแพลตฟอร์ม (Platform) ที่สร้างขึ้น ควรเป็นหน่วยงานของรัฐ เพราะมีผู้เชี่ยวชาญ (Programmer) และหน่วยงานอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องรวมถึงคนที่เคยติดเกมส์มาก่อนให้เข้ามามีส่วนร่วม นอกจากนั้น เด็กบางส่วนอยากมีส่วนร่วมในการออกแบบด้วย

และจากการสัมภาษณ์ครูในเรื่องนี้ มีความเห็นว่า ในการสร้างแพลตฟอร์ม (Platform) นี้ควรเป็นแบบบูรณาการระหว่าง 3 หน่วยงาน คือ กระทรวงศึกษาธิการ กระทรวงพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์ และกระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม เนื่องจากเป็นหน่วยงานของรัฐที่มีภารกิจ อำนาจหน้าที่เกี่ยวข้องกับกิจการของเด็กและเยาวชนโดยตรง

ตารางที่ 21 คำตอบครู ประเด็นข้อคิดเห็นและข้อเสนอแนะอื่น ๆ

คำถาม	คำตอบของเด็กและเยาวชน
ข้อที่ 11 ประเด็นข้อคิดเห็นและข้อเสนอแนะอื่น ๆ	<p><u>ประเด็นข้อเสนอแนะจากครู</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - ปัจจุบันกระทรวงศึกษาธิการยังไม่มีหลักสูตรหรือหัวข้อวิชาที่เกี่ยวกับภัยอันตรายจากการใช้สื่อทางอิเล็กทรอนิกส์เป็นการเฉพาะ จึงควรกำหนดเป็นหลักสูตรหรือเป็นวิชาบังคับ - การที่ภาครัฐจะดำเนินการในเรื่องที่เกี่ยวกับแพลตฟอร์ม (Platform) ควรมีการสอบถามความต้องการของเด็กและเยาวชนก่อนเสมอ - ควรให้เด็กและเยาวชนมีส่วนร่วมในการคิดออกแบบ และพัฒนาสื่อทางอิเล็กทรอนิกส์

จากตารางที่ 21 จะเห็นได้ว่า ประเด็นข้อเสนอแนะจากครู ควรกำหนดเป็นหลักสูตร หรือเป็นวิชาบังคับ โดยสอบถามความต้องการของเด็กและเยาวชนก่อนเสมอ และควรให้เด็กและเยาวชนมีส่วนร่วมในการคิดออกแบบ และพัฒนาสื่อทางอิเล็กทรอนิกส์

รูปภาพประกอบการศึกษา

รูปสัมภาษณ์ พ.ต.อ. ศิริวัฒน์ ดีพอ
รองผู้บัญชาการกองบังคับการปราบปรามการกระทำความผิด
เกี่ยวกับอาชญากรรมทางเทคโนโลยี



รูปสัมภาษณ์ พ.ต.อ. ฐาตุร นิมสมบุญ
รองผู้บัญชาการกองบังคับการปราบปรามการค้ามนุษย์



รูปสัมภาษณ์ พ.ต.อ. ญาณพล ยั่งยืน
ที่ปรึกษาอธิบดีกรมศุลกากรที่สมาคมความมั่นคงปลอดภัยระบบสารสนเทศ



รูปสัมภาษณ์ น.อ.สมศักดิ์ ขาวสุวรรณ์
รองปลัดกระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม



รูปสัมภาษณ์ ดร.ประเวทย์ ต้นตีสัจธรรม
เลขาธิการสมาคมไทยบล็อกเชน



รูปสัมภาษณ์กลุ่มเด็กและเยาวชน



รายนามผู้จัดทำ

รหัส	ชื่อ-สกุล	
89005	นายปิยะ	คงขำ
89008	นายจิตรพรต	พัฒน์สิน
89015	นางสาวศรีพร	เกิดคง
89072	ว่าที่ร้อยตรีบำรุงเกียรติ	วินัยพานิช
89073	นายอุทัย	ทองเดช
89074	นางสาวสุธีร์	ญาณชโลธร
89082	พันตำรวจตรีจตุพล	บงกชมาศ
89083	พันตำรวจโทวิชัย	สุวรรณประเสริฐ
89084	นางสาวอรรวรรณ	ปานคง
89085	นายวรวิร์	ไวยวุฒิ
89131	พันตำรวจเอกเอกกมนต์	พรชูเกียรติ