

รู้เท่าอย่างสร้างสรรค์ รู้ทันอย่างปลอดภัย ...เด็กไทยกับโลกออนไลน์

เวทีแลกเปลี่ยนเรียนรู้การขับเคลื่อนนโยบายสาธารณะแบบมีส่วนร่วม ในงานสมัชชาสุขภาพแห่งชาติ ครั้งที่ ๑๒ พ.ศ. ๒๕๖๒ ภายใต้หัวข้อ “รู้เท่าอย่างสร้างสรรค์ รู้ทันอย่างปลอดภัย...เด็กไทยกับโลกออนไลน์” จัดขึ้น ณ ห้องประชุม ๔ (BB402) ชั้น๔ โรงแรมเซ็นทารา บายเซ็นทารา ศูนย์ราชการและคอนเวนชันเซ็นเตอร์ ถนนแจ้งวัฒนะ เมื่อวันที่ ๑๘ ธันวาคม ๒๕๖๒ เวลา ๑๔.๐๐ - ๑๗.๐๐ น. ดำเนินรายการโดย **ดร.ธีรรัตน์ พันทวี วงศ์ระนอง** อนุกรรมการติดตามและขับเคลื่อนสมัชชาสุขภาพแห่งชาติด้านสังคมและสุขภาพ และ **อาจารย์ธาม เชื้อสถาปนศิริ** สถาบันแห่งชาติเพื่อการพัฒนาเด็กและครอบครัว มหาวิทยาลัยมหิดล

เริ่มเปิดเวทีโดยการรับชมหนังสือเรื่อง “ถ้าเราทุกคนช่วยกัน เพราะเราทุกคนคือเครือข่าย” จาก AIS ซึ่งมีเนื้อหาสื่อถึงผลกระทบจากการใช้สื่อออนไลน์ต่อเด็กและเยาวชน เน้นย้ำถึงความสำคัญในการดูแลและความเข้าใจของผู้ใหญ่รอบข้างเพื่อการป้องกันและแก้ไขปัญหา จากนั้นเข้าสู่ช่วง TALK : ประสบการณ์และบทเรียนในการขับเคลื่อนเพื่อส่งเสริมและคุ้มครองเด็กเยาวชนในการใช้สื่อออนไลน์จากผู้แทน ๓ ส่วน ได้แก่ (๑) ผู้แทนภาควิชาการ **นพ.อดิศักดิ์ ผลิตผลการพิมพ์** ผู้อำนวยการ สถาบันแห่งชาติเพื่อการพัฒนาเด็กและครอบครัว มหาวิทยาลัยมหิดล กล่าวถึงผลกระทบจากการใช้อินเทอร์เน็ตของเด็ก ที่ส่งผลต่อพฤติกรรม พัฒนาการ สุขภาพ และความปลอดภัยของเด็ก จึงต้องหาจุดสมดุลร่วมกันระหว่างผู้ประกอบการและผู้ใช้อินเทอร์เน็ต บนพื้นฐานข้อมูลเกี่ยวกับผลกระทบที่เกิดขึ้น จากนั้น (๒) ผู้แทนภาครัฐ **นางปิยะวดี พงศ์ไทย** ผู้อำนวยการศูนย์ประสานงานขับเคลื่อนการส่งเสริมและปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชนในการใช้สื่อออนไลน์ กรมกิจการเด็กและเยาวชนหรือ COPAT เน้นย้ำถึงความสำคัญในการขับเคลื่อนมิติที่เกี่ยวข้องกับการใช้สื่อออนไลน์ของเด็กและเยาวชน ที่ผ่านมามีการแสวงหาความร่วมมือ ส่งเสริม ประสานเครือข่าย และขยายผลการดำเนินงานอย่างต่อเนื่อง และ (๓) ผู้แทนภาคประชาสังคม **ดร.ศรีดา ตันตะอริพานิช** กรรมการผู้จัดการมูลนิธิอินเทอร์เน็ตร่วมพัฒนาไทย และอนุกรรมการส่งเสริมและปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชนในการใช้สื่อออนไลน์ กล่าวถึง ด้านมืดของอินเทอร์เน็ต เช่น การละเมิดทางเพศ เด็กติดเกม ที่ยังคงเกิดขึ้น จึงมุ่งเน้นสร้างความรู้และความตระหนักร่วมกับทุกภาคส่วน และผลักดันให้เกิดหน่วยงานกลาง กฎหมายที่ทันสมัย มีสหวิชาชีพร่วมพิจารณาในคดีความที่เกิดจาก

ผลกระทบจากสื่อออนไลน์ จัดให้มีชุดความรู้ในการดูแลเด็กในยุคดิจิทัล รวมถึงให้ผู้ประกอบการมีส่วนร่วมรับผิดชอบป้องกันภัยออนไลน์ นอกจากนี้ เสนอให้มีการทบทวนอีสปอร์ตเป็นกีฬา

ลำดับถัดมา ผู้แทนจากทุกภาคส่วนรวมทั้งเด็กและเยาวชน ร่วมกันประกาศเจตนารมณ์ “**สถานพลังเพื่อคุ้มครองเด็กเยาวชนในการใช้สื่อออนไลน์**” ที่มีข้อเสนอในการสานพลังความร่วมมือใน ๓ ประเด็นสำคัญ ได้แก่ (๑) ร่วมส่งเสริมความเข้มแข็งของสถาบันครอบครัว (๒) ร่วมผลักดันการขับเคลื่อนยุทธศาสตร์ส่งเสริมการปกป้องเด็กและเยาวชนในการใช้สื่อออนไลน์ และ (๓) ร่วมสนับสนุนการจัดให้มีสื่อทุกรูปแบบเพื่อการเผยแพร่ การสร้างชุดข้อมูล ความรู้ แนวปฏิบัติ และคำแนะนำสำหรับเด็กและเยาวชน บุคคลแวดล้อมรอบตัวเด็ก ตลอดจนชุมชน ท้องถิ่นและภาคส่วนที่เกี่ยวข้อง ซึ่งมีผู้แทนจากสภาเด็กและเยาวชนแห่งประเทศไทย กล่าวขอบคุณผู้ใหญ่จากทุกภาคส่วนที่ใส่ใจและจะร่วมกันปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชนจากภัยจากการใช้สื่อออนไลน์ด้วยความรักและความเข้าใจ

จากนั้นในเวทีมีการเสวนาเรื่อง “**สถานการณ์ ผลกระทบ และการสร้างความรับผิดชอบในการดูแลเด็ก เยาวชน และครอบครัวในการใช้สื่อออนไลน์**” เริ่มต้นโดยผู้แทนเด็กและเยาวชน **นายติณณภพ ลี** นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๖ และประธานคณะกรรมการนักเรียน โรงเรียนทวิธาภิเศก กล่าวถึง สถานการณ์การกลั่นแกล้งทางออนไลน์ในรูปแบบต่างๆ ซึ่งส่งผลให้เกิดความอับอาย การทะเลาะวิวาท จึงได้จัดทำโครงการเพื่อรับมือกับปัญหาเหล่านี้ขึ้น เช่น หนังสือโปสเตอร์ลำดับต่อมา **นางพิรภาพร ขยันสำรวจ** ครูโรงเรียนทวิธาภิเศก เพิ่มเติมว่า ครูบางท่านยังไม่เข้าใจถึงผลกระทบจากการกลั่นแกล้งบนโลกออนไลน์ การเล่นเกมออนไลน์ส่งผลกระทบต่อการเรียนรู้และอารมณ์ของเด็ก ทางด้านผู้แทนเยาวชนนักศึกษา **นายนพรุจ เหมภมร** นักกีฬาเหรียญทองซีเกมส์ปี ๒๐๑๙ นักศึกษาคณะวิศวกรรมศาสตร์ สาขาคอมพิวเตอร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ กล่าวถึงจุดเริ่มต้นในการเล่นเกมที่ต้องการมีสังคม ความแตกต่างของเด็กติดเกมและนักกีฬาคือช่วงเวลาในการเล่นเกมที่ผ่านไปเมื่อเล่นนานเกินไปจะรู้สึกอยากออกไปทำกิจกรรมนอกบ้าน เริ่มมองถึงอนาคต ทำให้ลดระยะเวลาในการเล่นและไม่คาดหวังกับชัยชนะ แต่เมื่อแข่งขันจะทำเต็มที่ ทางด้านตัวแทนผู้ปกครอง **นางมุสซา โทณะวณิก** นักร้อง พิธีกร นักเล่านิทาน กล่าวถึงมุมมองเรื่องการติดเกมที่แตกต่างกันระหว่างเด็กกับผู้ปกครอง ที่ผ่านมาแม้จะมีการพูดคุยและพยายามพาลูกไปเล่นกีฬา เล่นดนตรี แต่ลูกยังอยู่กับเกม จึงตัดสินใจส่งลูกไปเรียนต่างประเทศ เพื่อให้เรียนรู้การดูแลตัวเอง ซึ่งลูกยังคงเล่นเกม แต่ลูกสามารถสำเร็จการศึกษาในระดับปริญญาโทได้ ซึ่งลูกมองว่าตนเองไม่ได้ติดเกม และผู้แทนองค์กรประชาสังคม **นายพงศ์ธร จันทรศมี** มูลนิธิสาธารณสุขแห่งชาติ เสนอถึง แนว

ทางการป้องกันและแก้ไขปัญหาการติดเกม การกลั่นแกล้งออนไลน์ การพนันออนไลน์ ที่รัฐบาลต้องให้ความสำคัญอย่างเร่งด่วนในการจัดการ ต้องร่วมกันสร้างกระแสเพื่อให้สังคมรู้สึกรู้ว่าเป็นโรคที่ต้องป้องกันก่อนการเกิดปัญหา

ในช่วงท้ายของการแลกเปลี่ยน วิทยากรกล่าวสรุปประเด็นสำคัญ โดย **นางพีรพร ขยันสำรวจ** กล่าวว่า เด็กมักจะฟังกันเองมากกว่าฟังครู รัฐควรเผยแพร่ให้ครูรับทราบปัญหา และสอนให้เด็กเรียนรู้การป้องกันตัวเอง ด้วยการแบ่งเวลาในการเล่นเกม และการรับมือกับอารมณ์ของตัวเอง **นางผุสชา โทณะวณิก** กล่าวถึงข้อดีของเกมออนไลน์ คือ เพิ่มทักษะด้านภาษาอังกฤษและกราฟิกดีไซน์ เนื่องจากลูกชอบกราฟิกในเกม ดังนั้นต้องเข้าใจเด็กอย่างแท้จริง ต้องช่วยให้เด็กอยู่กับดิจิทัลอย่างแข็งแรงไม่ใช่ให้ยุติการเล่นหรือการใช้ **นายพงศ์ธร จันทรศิมิ** กล่าวเสริมว่า รัฐต้องช่วยให้พ่อแม่ทราบถึงวิธีการดูแลลูก ต้องมีคู่มือและหลักสูตรในโรงเรียน รวมถึงมีกฎหมายคุ้มครองและเยียวยาผู้ที่ได้รับผลกระทบ ซึ่งภาคประชาสังคมต้องมีการกำกับดูแล ร่วมเผ่าระวังสถานการณ์ **นายณพรุจ เหมภมร** เสนอว่า เด็กสามารถเล่นเกมได้ ไม่จำเป็นต้องเป็นนักกีฬาอีสปอร์ตทุกคน **นายดิณณภพ ติ** เสนอให้ผู้ปกครองใช้ความเข้าใจในการแก้ปัญหา อย่าเพิ่งกล่าวหาว่าเด็กติดเกม ส่วนประเด็นการกลั่นแกล้ง ต้องปลูกฝังจิตสำนึกทั้งจากที่บ้านและโรงเรียน และผู้ทรงคุณวุฒิ **นพ.อดิศักดิ์ ผลิตผลการพิมพ์** ได้มีความเห็นเพิ่มเติมถึง ประเด็นการจำกัดช่วงอายุในการเข้าถึงอินเทอร์เน็ตของเด็ก ต้องอยู่บน platform ที่ปลอดภัย เกมต้องมี rating มีการติดตั้ง application ควบคุมเวลาในการใช้ มี search engine ที่ปลอดภัย และมี digital literacy เพื่อให้เรียนรู้การใช้ อย่างถูกต้อง **นพ.ยงยุทธ วงศ์ภิรมย์ศานติ์** มีความเห็นว่า กระบวนการเล่นเกมเป็นเหมือนปิรามิด เมื่อลูกติดเกมแล้วจะแก้ไขอย่างไร จะอยู่กับสิ่งนี้อย่างไร แต่หากต้องการป้องกัน ต้องไม่ให้เล่นอินเทอร์เน็ตตั้งแต่เด็ก และมีการกำหนดระยะเวลาในการเล่น

ลำดับถัดมาเป็นการเสวนาเรื่อง “นวัตกรรม ความรู้ และนโยบาย สำหรับปกป้องคุ้มครองเด็กเยาวชน และครอบครัวในการใช้สื่อออนไลน์” เริ่มโดย **นางสาวนัฐิยา พัวพงศกร** หัวหน้าส่วนงานพัฒนาธุรกิจอย่างยั่งยืน บริษัท แอดวานซ์ อินโฟร์ เซอร์วิส จำกัด (มหาชน) หรือ AIS กล่าวถึงการขับเคลื่อนที่ผ่านมาว่า มีการจัดทำกลยุทธ์ด้านสุขภาวะในการเข้าสู่โลกไซเบอร์ ให้เข้าถึงอินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัย ฉลาดใช้ และไม่ตกเป็นทาสของเทคโนโลยี รวมถึงได้ส่งเสริมสถาบันครอบครัวเพื่อให้ก้าวผ่านภัยออนไลน์ ให้ความรู้เรื่อง DQ เพื่อให้เป็นเครื่องมือในการป้องกัน คุ้มครองการเข้าถึงสิ่งที่ไม่ปลอดภัยของเด็ก นอกจากนี้ยังมีระบบคัดกรองอายุของเด็กที่เล่นอีสปอร์ตอีกด้วย ลำดับต่อมา **นางอรอุมา วัฒนะสุข ฤกษ์พัฒนาพิพัฒน์** ผู้อำนวยการอาวุโส สายงานสื่อสาร

องค์กรและการพัฒนาอย่างยั่งยืน บริษัท โทเทิล แอ็คเซ็ส คอมมูนิเคชั่น จำกัด (มหาชน) หรือ DTAC กล่าวถึง ผู้ประกอบการต้องแสดงความรับผิดชอบ ด้วยการสร้างความตระหนักรู้ของผู้ใช้งานที่เป็นเด็กอายุต่ำกว่า ๑๓ ปี ต้องสอนเรื่องภูมิคุ้มกันในการใช้อินเทอร์เน็ต โดยสื่อสารผ่านหนังสือ ไลน์ และทำให้ครูเรียนรู้สิ่งเหล่านี้อย่างเป็นระบบ จึงจัดทำบทเรียนออนไลน์สำหรับเด็กในแต่ละช่วงวัย เพื่อให้รู้จักขอความช่วยเหลือ ไม่กระทำการที่ไม่เหมาะสม แยกแยะความเสี่ยง ช่วยเหลือผู้อื่นที่ถูกกระทำได้ด้วย ขณะเดียวกันต้องมีการพัฒนาทักษะของครูในการช่วยเหลือนักเรียนที่ได้รับผลกระทบ

ด้าน **นางศรีสุข อ้วนเจริญกุล** เลขาธิการสมาคมอีสปอร์ตแห่งประเทศไทย กล่าวถึง กีฬาอีสปอร์ตต้องมีกำหนดอายุ คือ ๑๘ ปีขึ้นไป หากอายุ ๑๕ ปี ต้องได้รับความยินยอมจากพ่อแม่ สำหรับคนที่เล่นเก่ง ทำให้เขาได้แสดงออกถึงความสามารถ ได้สร้างความภาคภูมิใจ ซึ่งต่างจากเล่นเกมทั่วไป ที่สำคัญต้องมีวินัยและแสดงความรับผิดชอบ ต้องผ่านการอบรมและเรียนรู้เรื่องสุขภาพ อาหาร การกายภาพ ที่ผ่านมามีความร่วมมือกับมหาวิทยาลัยในการให้ความรู้เพื่อให้เล่นเกมได้อย่างถูกวิธี รวมถึงมีมาตรการและข้อกำหนดร่วมกับกระทรวงต่างๆ ที่เกี่ยวข้อง ลำดับต่อมา **นายธีรภูมิ ธงภักดี** ผู้อำนวยการกองขับเคลื่อนดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม กล่าวถึงการขับเคลื่อนว่า ปัจจุบันมีแผนพัฒนาดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม ๒๐ ปี และมีกฎหมายการพัฒนาดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม ๙ ฉบับแล้วที่มีผลบังคับใช้ มีอินเทอร์เน็ตประชารัฐ เพื่อให้ประชาชนเข้าถึงอินเทอร์เน็ตทั่วประเทศ รวมถึงมีแนวปฏิบัติในการปกป้องเด็กและเยาวชน ซึ่งถือเป็นนวัตกรรมทั้งสิ้น และ **พันเอกวีรชาติ ศรีกังวาล** รักษาการผู้อำนวยการสำนักรับเรื่องร้องเรียนและคุ้มครองผู้บริโภคในกิจการโทรคมนาคม สำนักงาน กสทช. กล่าวว่า ที่ผ่านมามีการพัฒนา Application net care ในการช่วยเหลือสุขภาพเด็ก ถือเป็นเครื่องมือให้ผู้ปกครองควบคุมระยะเวลาการใช้อินเทอร์เน็ตของเด็ก และกำหนดการเข้าถึงเว็บไซต์ที่ไม่ปลอดภัยต่อเด็ก รวมถึงมีระบบการแจ้งเตือนอันตรายไปยังผู้ปกครอง ซึ่งเป็นการเชื่อมโยงระหว่างเด็กและพ่อแม่

ผู้เข้าร่วมประชุมให้ความเห็นและข้อเสนอ ซึ่ง **พญ.ทิพวรรณ บุรณสิน** เสนอขอเรียกร้องให้ตระหนักถึงความสำคัญเรื่องสุขภาพและความเจ็บป่วยที่แอบแฝง อีกทั้งเรื่องความรุนแรงที่เป็นภัยแฝงจากการใช้สื่อออนไลน์ ดังนั้น ทุกฝ่ายควรมีมาตรการในการป้องกันและเยียวยาเด็กและเยาวชนที่ได้รับผลกระทบ **ผศ.พันตรีหญิง ดร.พนมพร พุ่มจันทร์** เสนอให้มีการแบ่งช่วงอายุในการเข้าถึงสื่อออนไลน์ และให้มีระบบการตรวจสอบอายุของเด็กในการเข้าถึงอินเทอร์เน็ต เพราะเด็กอาจไม่ได้ระบุอายุจริง

ในช่วงท้ายของการแลกเปลี่ยน วิทยากรได้มีความเห็นเพิ่มเติม โดย **นางศรีสุข อ้วนเจริญกุล** กล่าวว่า ปัจจุบันมีการเล่นเกมที่นำมาบรรจุเป็นกีฬา และมีการดูแลเกมสำหรับกลุ่มวัยต่างๆ ด้าน **นางอรอุมา วัฒนะสุข ฤกษ์พัฒนาพิพัฒน์** แสดงความคิดเห็นในประเด็นการปรับตัวกับยุคดิจิทัล ต้องทราบว่าอะไรเป็นภัยหรือเป็นประโยชน์บนโลกออนไลน์ ต้องเกิดการทำงานร่วมกันทุกภาคส่วน มีการเรียนรู้วิธีการอยู่ร่วมกันบนโลกออนไลน์ มีการสร้างภูมิคุ้มกันให้ตัวเอง โดยเสนอให้มีบทเรียนด้านดิจิทัลเข้าไปบูรณาการในหลักสูตร ส่วนทาง **นางสาวนัฐิยา พัวพงศกร** เสนอแนะให้คนไทยเรียนรู้การอยู่บนโลกอินเทอร์เน็ตให้ปลอดภัย ยิ่งไปกว่านั้นต้องมีบทเรียนออนไลน์ที่ทำให้เด็กเข้าใจถึงผลกระทบ ซึ่งอยากให้ภาครัฐนำสิ่งที่ภาคเอกชนได้พัฒนาไปอยู่ในบทเรียน ที่ผ่านมามีความพยายามนำบทเรียน DQ เข้าไปเผยแพร่ในโรงเรียนต่างๆ รวมถึงการพัฒนากระบวนการเข้าถึงอินเทอร์เน็ตได้อย่างปลอดภัย มีการบล็อกการเข้าถึงเว็บไซต์ที่ไม่ปลอดภัย สำหรับ **นายธีรวุฒิ ธงภักดิ์** กล่าวถึง ประเด็นการจัดเรตติ้งเกมออนไลน์ ซึ่งเด็กต้องเห็นความสำคัญเรื่องนี้ด้วย ครอบครัวและสังคมต้องสร้างความตระหนักให้เด็ก นอกจากนี้ ผู้ประกอบธุรกิจต้องมีจิตสำนึกที่ดี และภาครัฐต้องมีกฎหมายระเบียบ และสุดท้าย **พันเอกวีรชาติ ศรีกังวาล** กล่าวถึง การสร้างความตระหนักให้เด็กเป็นสิ่งสำคัญ ทั้งเรื่องการรู้เท่าทันสื่อและสิทธิในด้านโทรคมนาคม ซึ่งในปีถัดไปจะมีการแก้ไขเงื่อนไขกฎหมาย เพื่อบังคับให้ผู้ประกอบการต้องมีใบอนุญาต

ในช่วงท้ายของเวทีมีกิจกรรมการตอบคำถาม เพื่อร่วมสนุกในการรับของที่ระลึกที่ได้รับการสนับสนุนจาก AIS DTAC TRUE และสำนักงาน กสทช.

จากเวทีแลกเปลี่ยนเรียนรู้ “รู้เท่าอย่างสร้างสรรค์ รู้ทันอย่างปลอดภัย...เด็กไทยกับโลกออนไลน์” ที่แสดงให้เห็นถึงการมีส่วนร่วมจากทุกภาคส่วนทั้งผู้แทนจากเด็ก เยาวชน ผู้ปกครอง ครู ผู้ประกอบธุรกิจ ภาคประชาสังคมและหน่วยงานภาครัฐ นับได้ว่า เป็นจุดเริ่มต้นของการสร้างความเปลี่ยนแปลง และรวมพลังเพื่อปกป้องคุ้มครองเด็ก เยาวชน และครอบครัว ในการใช้สื่อออนไลน์อย่างป็นรูปธรรมและยั่งยืน นับจากนี้เป็นต้นไป
