

แนวปฏิบัติ
ด้านการคุ้มครองเด็กออนไลน์
สำหรับภาคธุรกิจ





Australian Government

**Department of Infrastructure, Transport,
Regional Development, Communications and the Arts**

การแปลในครั้งนี้ได้รับทุนสนับสนุนจากกรม
โครงสร้างพื้นฐานการขนส่ง การพัฒนาภูมิภาค
การสื่อสารและศิลปะ (DITRDCA) จากรัฐบาล
ออสเตรเลีย

This Translation was funded by The
Department of Infrastructure, Transport,
Regional Development, Communications
and the Arts (DITRDCA), from the Australian
Government.

การแปลนี้ไม่ได้จัดทำโดยสหภาพโทรคมนาคม
ระหว่างประเทศ (ITU) และไม่ควรถือเป็นการ
แปลอย่างเป็นทางการของ ITU

This translation was not created by the
International Telecommunication Union
(ITU) and should not be considered an
official ITU translation.

ITU จะไม่รับผิดชอบต่อนื้อหาหรือข้อผิดพลาด
ใด ๆ ในการแปลนี้

The ITU shall not be liable for any content
or error in this translation.

ขอขอบคุณกมลวรรณ เพชรโชติ จากยูนิเซฟ
ประเทศไทย สำหรับความพยายามในการ
สนับสนุนการแปลแนวทางการคุ้มครองเด็ก
ออนไลน์เป็นภาษาไทย

Special thanks to Kamonwan Petchot from
UNICEF Thailand for her effort in supporting
the translation of the Child Online
Protection guidelines into Thai.

แนวปฏิบัติด้านการคุ้มครองเด็ก
ออนไลน์สำหรับภาคธุรกิจ

กิตติกรรมประกาศ

แนวปฏิบัตินี้พัฒนาขึ้นโดยสหภาพโทรคมนาคมระหว่างประเทศ (International Telecommunication Union - ITU) ร่วมกับคณะทำงานของกลุ่มผู้เขียนจากสถาบันชั้นนำที่ทำงานด้านเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร (ไอซีที) และประเด็นการคุ้มครองเด็ก ซึ่งรวมทั้งสหภาพการแพรส์สัญญาณวิทยุและโทรทัศน์แห่งยุโรป กลุ่มพันธมิตรระดับโลกเพื่อยุติความรุนแรงต่อเด็ก สมาคม GSMA, International Disability Alliance มูลนิธิ Internet Watch Foundation, Privately SA และองค์การยูนิเซฟ โดยคณะทำงานนี้มี Anjan Bose (องค์การยูนิเซฟ) เป็นประธานและประสานงานโดย Fanny Rotino (สหภาพโทรคมนาคมระหว่างประเทศ)

แนวปฏิบัตินี้จะไม่อาจเกิดขึ้นได้หากไม่ได้รับการสละเวลา ความกระตือรือร้นและการอุทิศตนจากผู้ร่วมเขียน นอกจากนี้ยังมีการสนับสนุนที่ประมาณค่ามิได้จาก e-Worldwide Group (e-WWG), เฟสบุ๊ก Tencent Games ทวิตเตอร์ บริษัท The Walt Disney Company รวมทั้งผู้มีส่วนได้ส่วนเสียอื่นๆ ในธุรกิจที่มีจุดประสงค์เดียวกันในการทำให้อินเทอร์เน็ตเป็นที่ที่ปลอดภัยและปลอดภัยขึ้นสำหรับเด็กและเยาวชน สหภาพฯ ขอขอบคุณภาคีดังต่อไปนี้ที่ได้สละเวลาและข้อคิดอันมีค่า (รายนามตามลำดับตัวอักษรของชื่อองค์กรภาษาอังกฤษ)

- Giacomo Mazzone (สหภาพการแพรส์สัญญาณวิทยุและโทรทัศน์แห่งยุโรป - EBU)
- Salma Abbasi (e-WWG)
- David Miles และ Caroline Hurst (เฟสบุ๊ก)
- Amy Crocker และ Serena Tommasino (กลุ่มพันธมิตรระดับโลกเพื่อยุติความรุนแรงต่อเด็ก - Global Partnership to End Violence Against Children)
- Jenny Jones (สมาคม GSMA)
- Lucy Richardson (International Disability Alliance)
- Fanny Rotino (สหภาพโทรคมนาคมระหว่างประเทศ - ITU)
- Tess Leyland (มูลนิธิ Internet Watch Foundation - IWF)
- Deepak Tewari (Privately SA)
- Adam Liu (Tencent Games)
- Katy Minshall (ทวิตเตอร์)
- Anjan Bose, Daniel Kardefelt Winther, Emma Day, Josianne Galea Baron, Sarah Jacobstein และ Steven Edwin Vosloo (องค์การยูนิเซฟ - UNICEF)
- Amy E. Cunningham (บริษัท The Walt Disney Company)

© สหภาพโทรคมนาคมระหว่างประเทศ

ขอสงวนสิทธิ์บางประการงานเขียนฉบับนี้อนุญาตให้มีการเผยแพร่ต่อสาธารณะผ่าน Creative Commons Attribution-Non-Commercial-Share Alike 3.0 IGO license (CC BY-NC-SA 3.0 IGO)

ภายใต้เงื่อนไขของการให้อุญาตนี้ ท่านสามารถทำซ้ำ แจกจ่าย หรือปรับใช้ผลงานฉบับนี้เพื่อวัตถุประสงค์ที่ไม่เกี่ยวกับการค้า โดยมีการอ้างอิงตามความเหมาะสม ในการใช้ผลงานฉบับนี้จะต้องไม่มีการเสนอแนะว่าสหภาพโทรคมนาคมระหว่างประเทศนั้นให้การรับรององค์กร ผลิตภัณฑ์หรือการบริการใดโดยเฉพาะ การใช้ชื่อหรือโลโก้ของสหภาพฯ โดยไม่ได้รับการอนุญาตนั้น ไม่สามารถทำได้ หากท่านปรับแต่งผลงานฉบับนี้ท่านต้องให้อุญาตในลักษณะเดียวกันหรือที่เทียบเท่ากับการให้อุญาตแก่ Creative Common หากท่านจัดทำการแปลผลงานฉบับนี้ท่านจะต้องใส่ข้อความจำกัดความรับผิดชอบพร้อมการกล่าวอ้างตามที่เสนอแนะดังนี้ “ผลงานแปลฉบับนี้ไม่ได้จัดทำโดยสหภาพโทรคมนาคมระหว่างประเทศ สหภาพฯ ไม่ต้องแสดงความรับผิดชอบต่อเนื้อหา และความแม่นยำจากการแปล ผลงานต้นฉบับภาษาอังกฤษจัดเป็นฉบับที่จัดทำเพื่อสาธารณะและน่าเชื่อถือ” สำหรับข้อมูลเพิ่มเติมโปรดเข้าชม <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/igo/>

การขยายตัวอย่างรวดเร็วของเทคโนโลยีดิจิทัลสร้างโอกาสใหม่ๆ ให้แก่เด็กและเยาวชนอย่างไม่เคยมีมาก่อน และช่วยให้แก่พวกเขาสามารถเชื่อมต่อ แลกเปลี่ยน เรียนรู้ เข้าถึงข้อมูลและแสดงความคิดเห็นในประเด็น ที่มีผลกระทบต่อชีวิตและสังคมของพวกเขาได้

อย่างไรก็ตาม การเข้าถึงอินเทอร์เน็ตและเทคโนโลยีไร้สายที่กว้างขึ้นและง่ายขึ้นก็ก่อให้เกิดความท้าทายใหญ่ หลวงต่อความปลอดภัยและความเป็นอยู่ของเด็กทั้งออนไลน์และออฟไลน์ได้เช่นกัน ไม่ว่าจะเป็นประเด็น ความเป็นส่วนตัว ความรุนแรงในกลุ่มคนรุ่นเดียวกัน เนื้อหาที่รุนแรงหรือไม่เหมาะสม ไปจนถึงการหลอกลวง ผ่านอินเทอร์เน็ตและอาชญากรรมต่อเด็กอย่างการเตรียมเด็กเพื่อวัตถุประสงค์ทางเพศ (online grooming) การล่วงละเมิดและการแสวงหาประโยชน์ทางเพศจากเด็ก เป็นต้น ปัจจุบันเด็กต้องเผชิญกับความเสียงร้ายแรง มากมาย ภัยคุกคามเพิ่มมากขึ้นหลายเท่าตัว และผู้กระทำผิดก็สามารถก่อเหตุข้ามพรมแดนได้ง่ายๆ จึงเป็นเรื่องยาก ที่จะติดตามผู้กระทำผิด และยิ่งยากมากขึ้นที่จะนำตัวผู้กระทำผิดมารับโทษ

นอกจากนี้ การระบาดใหญ่ทั่วโลกของโรคโควิด-19 ทำให้ตัวเลขของเด็กที่เข้าสู่โลกออนไลน์เป็นครั้งแรก สูงมากขึ้น เพื่อการศึกษาและรักษาปฏิสัมพันธ์ทางสังคม ข้อจำกัดที่เกิดขึ้นจากการระบาดของไวรัสไม่เพียงแต่ทำให้ เด็กที่มีอายุน้อยหลายคนเริ่มมีปฏิสัมพันธ์ออนไลน์เร็วกว่าที่ผู้ปกครองของพวกเขาได้วางแผนไว้ แต่ความจำเป็น ที่จะต้องจัดสรรเวลาให้กับหน้าที่การงาน ทำให้ผู้ปกครองหลายคนไม่สามารถคอยกำกับดูแลการใช้งานอินเทอร์เน็ต ของเด็ก ๆ ได้ และทำให้เด็กต้องเผชิญความเสี่ยงจากการเข้าถึงเนื้อหาที่ไม่เหมาะสมด้วยตนเองหรือตกเป็นเป้า ของอาชญากรในการผลิตหรือจัดทำสื่อแสดงการล่วงละเมิดทางเพศต่อเด็ก (Child Sexual Abuse Materials – CSAM)

อาชญากรใช้ประโยชน์จากความก้าวหน้าทางเทคโนโลยี เช่น การเชื่อมต่อระหว่างกันผ่านแอปพลิเคชันและ เกม การส่งต่อไฟล์ที่รวดเร็ว การไลฟ์สตรีม สกุลเงินดิจิทัล ดาร์กเว็บ และซอฟต์แวร์ที่ใช้สกุลเงินดิจิทัล กระนั้น พวกเขายังได้รับประโยชน์บ่อยครั้งจากปฏิบัติการที่ไม่มีการประสานงานเป็นอย่างดีและความล้มเหลว ของภาคธุรกิจเทคโนโลยีที่จะต่อสู้กับปัญหานี้อย่างมีประสิทธิภาพ

เทคโนโลยีใหม่ๆ ที่เกิดขึ้นสามารถเป็นส่วนหนึ่งของทางออกได้ อาทิ ฐานข้อมูลการล่วงละเมิดทางเพศด้วยการใช้ปัญญาประดิษฐ์ของตำรวจสากล ซึ่งใช้ซอฟต์แวร์เปรียบเทียบภาพและวิดีโอ เพื่อสร้างความเชื่อมโยงระหว่างเหยื่อ ผู้กระทำและสถานที่ แต่เทคโนโลยีเพียงอย่างเดียวนั้นไม่สามารถแก้ปัญหาได้

เพื่อลดความเสี่ยงในโลกดิจิทัลในขณะที่ทำให้เด็กและเยาวชนจำนวนมากขึ้นได้ใช้ประโยชน์ การตอบสนอง ที่เป็นการทำงานร่วมกันและและประสานงานกันเป็นอย่างดีของผู้มีส่วนได้ส่วนเสียหลากหลายจึงมีความสำคัญ เป็นอย่างมากในเวลานี้ รัฐบาล ภาคประชาสังคม ชุมชนท้องถิ่น องค์กรระหว่างประเทศและผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย ในภาคธุรกิจต้องร่วมกันทำงานเพื่อวัตถุประสงค์ร่วมกัน

ในปี 2561 สมาชิกของสหภาพฯ เห็นความสำคัญของสิ่งนี้ จึงเรียกร้องให้มีการทำแนวปฏิบัติด้านการคุ้มครองเด็กออนไลน์ให้เป็นปัจจุบันและครอบคลุม โดยแนวปฏิบัติฉบับใหม่นี้ได้ผ่านการคิดทบทวนอีกครั้ง เขียนใหม่และออกแบบใหม่ตั้งแต่ต้น เพื่อสะท้อนถึงการเปลี่ยนแปลงที่สำคัญในภูมิทัศน์ทางดิจิทัลที่เด็ก ๆ อยู่ นอกเหนือจากการสะท้อนถึงพัฒนาการใหม่ๆ ของแพลตฟอร์มเทคโนโลยีดิจิทัล แนวปฏิบัติฉบับใหม่นี้จัดการ กับช่องว่างที่สำคัญอย่างสถานการณ์ที่เด็กที่มีความพิการต้องเผชิญ ซึ่งโลกออนไลน์ได้หยิบยื่นโอกาสในการช่วยชีวิตที่สำคัญให้กับพวกเขาในการเติมเต็มการมีส่วนร่วมทางสังคม

ธุรกิจเทคโนโลยีมีบทบาทเชิงรุกที่สำคัญยิ่งในการก่อร่างรากฐานของบริการบนอินเทอร์เน็ตและเทคโนโลยีอื่น ๆ ที่ปลอดภัยและมั่นคงมากขึ้นสำหรับเด็กทุกคนในปัจจุบันนี้และอนาคตข้างหน้า

ธุรกิจต้องนำประโยชน์ของเด็กมาเป็นหัวใจในการทำงานมากขึ้น ให้ความสนใจกับสังคมไปจนถึงการคุ้มครองความเป็นส่วนตัวในข้อมูลส่วนบุคคลของผู้ใช้ที่มีอายุน้อย รักษาสิทธิในเสรีภาพแห่งการแสดงออก ต่อสู้กับภัยคุกคามที่เพิ่มมากขึ้นจากเนื้อหาที่เป็นการล่วงละเมิดทางเพศเด็ก และรับประกันว่ามีระบบที่จะจัดการกับการละเมิดสิทธิเด็กอย่างมีประสิทธิภาพหากเกิดขึ้น

ในขณะที่ กฎหมายภายในประเทศยังตามกฎหมายระหว่างประเทศไม่ทัน ทุกธุรกิจมีโอกาสและความรับผิดชอบที่จะทำให้กรอบปฏิบัติงานของตนสอดคล้องกับมาตรฐานที่สูงที่สุดและการปฏิบัติที่ดีที่สุด

สำหรับธุรกิจเราหวังว่าแนวปฏิบัตินี้จะ เป็นรากฐานที่แข็งแกร่งในการพัฒนานโยบายทางธุรกิจ และนวัตกรรมการแก้ไขปัญหา ในจิตวิญญาณที่แท้จริงสำหรับบทบาทของสหภาพฯ ในฐานะของผู้นำระดับโลก ข้าพเจ้ารู้สึกภูมิใจที่แนวปฏิบัติฉบับปรับปรุงนี้เป็นผลผลิตจากความพยายามร่วมมือระดับโลกและเขียนร่วมกัน โดยผู้เชี่ยวชาญจากประชาคมนานาชาติที่กว้างขวาง

ข้าพเจ้ายังรู้สึกยินดีที่จะแนะนำสัญลักษณ์นำโชคใหม่ของความคุ้มครองเด็กออนไลน์ที่ชื่อว่า Sangoo ตัวการ์ตูนที่เป็นมิตร คล่องแคล่วและกล้าหาญ ซึ่งออกแบบโดยกลุ่มเด็กอันเป็นส่วนหนึ่งของโครงการกิจกรรมใหม่ระหว่างประเทศสมาชิกของสหภาพฯ สำหรับเยาวชน

ในยุคที่มีเด็กจำนวนมากขึ้นเรื่อย ๆ เชื่อมต่อออนไลน์ แนวปฏิบัติการคุ้มครองเด็กออนไลน์ของสหภาพฯ นี้มีความสำคัญกว่าในอดีต ธุรกิจ รัฐบาล ผู้ปกครองและผู้ให้ความรู้ รวมทั้งตัวเด็กเองล้วนมีบทบาทสำคัญทั้งสิ้น ข้าพเจ้ารู้สึกขอบคุณการสนับสนุนของท่าน เหมือนทุก ๆ ครั้งที่ผ่านมาและหวังว่าจะได้สานต่อการร่วมงานอย่างใกล้ชิดในประเด็นอันเป็นวิกฤตนี้

Doreen Bogdan-Martin

ผู้อำนวยการ Telecommunication Development Bureau

กิตติกรรมประกาศ

คำนิยาม	ก
1. ภาพรวม	1
2. การคุ้มครองเด็กออนไลน์คืออะไร	4
2.1 ความเป็นมา	7
2.2 ต้นแบบการคุ้มครองเด็กที่มีอยู่ในระดับชาติและข้ามชาติ	15
3. ประเด็นหลักเกี่ยวกับการคุ้มครองและส่งเสริมสิทธิเด็ก	19
3.1 การรวมการพิจารณาเรื่องสิทธิเด็กไว้ในนโยบายองค์กรและขั้นตอนการบริหารจัดการที่เหมาะสมทั้งหมด	19
3.2 การพัฒนาขั้นตอนมาตรฐานในการจัดการกับเนื้อหาที่เป็นการล่วงละเมิดทางเพศเด็ก	22
3.3 การสร้างสภาพแวดล้อมออนไลน์ที่ปลอดภัยยิ่งขึ้นและเหมาะสมกับวัย	24
3.4 การให้ความรู้แก่เด็ก ผู้ดูแลและผู้ให้ความรู้เกี่ยวกับความปลอดภัยของเด็กและการใช้ไอซีทีอย่างมีความรับผิดชอบ	28
3.5 การส่งเสริมเทคโนโลยีดิจิทัลให้เป็นวิธีที่จะทำให้เกิดการมีส่วนร่วมของพลเมืองมากขึ้น	32
4. แนวปฏิบัติโดยทั่วไปสำหรับธุรกิจ	33
5. รายการตรวจสอบตามลักษณะการใช้งาน	46
5.1 ลักษณะการใช้งาน A - ให้บริการเชื่อมต่อ จัดเก็บข้อมูลและโฮสต์บริการต่าง ๆ	47
5.2 ลักษณะการใช้งาน B - มีเนื้อหาดิจิทัลที่มีการร้อยเรียงขึ้นมา	52
5.3 ลักษณะการใช้งาน C - โฮสเนื้อหาที่ผู้ใช้ทำขึ้นเองและเชื่อมต่อผู้ใช้งาน	57
5.4 ลักษณะการใช้งาน D - ระบบที่ขับเคลื่อนโดยปัญญาประดิษฐ์	64
เอกสารอ้างอิง	71
รายการคำศัพท์	71

ตาราง

ตารางที่ 1 - แนวปฏิบัติโดยทั่วไปสำหรับธุรกิจ	34
ตารางที่ 2 - รายการตรวจสอบการคุ้มครองเด็กออนไลน์สำหรับลักษณะการใช้งาน A - ให้บริการเชื่อมต่อ จัดเก็บข้อมูลและโฮสบริการต่างๆ	49
ตารางที่ 3 - รายการตรวจสอบการคุ้มครองเด็กออนไลน์สำหรับลักษณะการใช้งาน B - นำเสนอเนื้อหาดิจิทัลที่มีการร้อยเรียงขึ้นมา	53
ตารางที่ 4 - รายการตรวจสอบการคุ้มครองเด็กออนไลน์สำหรับลักษณะการใช้งาน C - โฮสเนื้อหาที่ผู้ใช้ทำขึ้นเองและเชื่อมต่อผู้ใช้งาน	58
ตารางที่ 5 - รายการตรวจสอบการคุ้มครองเด็กออนไลน์สำหรับลักษณะการใช้งาน D - ระบบที่ขับเคลื่อนโดยปัญญาประดิษฐ์	68

1. ภาพรวม

จุดประสงค์ของเอกสารนี้คือเพื่อให้แนวทางสำหรับผู้มีส่วนได้ส่วนเสียที่เป็นธุรกิจไอซีทีที่นำมากร่างทรัพยากรในการคุ้มครองเด็กออนไลน์ของตนเอง เป้าหมายของแนวปฏิบัติในการคุ้มครองเด็กสำหรับธุรกิจนี้คือเพื่อให้กรอบการทำงานที่เป็นประโยชน์ ยืดหยุ่นและเป็นมิตรต่อผู้ใช้ ทั้งสำหรับวิสัยทัศน์ขององค์กรและความรับผิดชอบที่จะปกป้องผู้ใช้งาน นอกจากนี้ยังมีเป้าหมายที่จะกร่างรากฐานการบริการที่ใช้อินเทอร์เน็ตและเทคโนโลยีที่เกี่ยวข้อง อย่างปลอดภัยและมั่นคงขึ้นสำหรับเด็กในวันนี้และในอนาคต

แนวปฏิบัตินี้เป็นเหมือนชุดเครื่องมือที่จะช่วยยกระดับความสำเร็จของธุรกิจโดยช่วยให้ปฏิบัติการ ทั้งระดับใหญ่และเล็ก รวมทั้งผู้มีส่วนได้ส่วนเสียได้พัฒนาและรักษาไว้ซึ่งต้นแบบของธุรกิจที่น่าดึงดูดและยั่งยืน ในขณะที่ทำความเข้าใจเกี่ยวกับความรับผิดชอบทางกฎหมายและศีลธรรมต่อเด็กและสังคมด้วย

เพื่อรับมือกับเทคโนโลยีและการหลอมรวมของสื่อดิจิทัลที่ก้าวหน้าไปอย่างมาก สหภาพฯ องค์กรยูนิเซฟและภาคีต่าง ๆ ด้านการคุ้มครองเด็กออนไลน์ได้พัฒนาแนวปฏิบัตินี้และทำให้เป็นปัจจุบันสำหรับบริษัทต่าง ๆ ในการพัฒนา จัดหาและใช้โทรคมนาคมหรือกิจกรรมอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องในการส่งมอบผลิตภัณฑ์หรือบริการของพวกเขา

แนวปฏิบัติด้านการคุ้มครองเด็กออนไลน์สำหรับธุรกิจฉบับใหม่นี้เป็นผลลัพธ์จากการหารือร่วมกันของสมาชิกความริเริ่มด้านการคุ้มครองเด็กออนไลน์ รวมทั้งสมาชิกจากภาคประชาสังคม ธุรกิจ วิชาการ รัฐบาล สื่อองค์กรระหว่างประเทศและเยาวชน

วัตถุประสงค์ของเอกสารฉบับนี้ คือ

- เพื่อจัดตั้งจุดอ้างอิงร่วมกันและคำแนะนำสำหรับธุรกิจไอซีทีและออนไลน์ รวมทั้งผู้มีส่วนได้ส่วนเสียอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง
- เพื่อให้การแนะนำแก่บริษัทต่าง ๆ ในการระบุ ป้องกันและบรรเทาผลกระทบในทางที่ไม่ดีต่อสิทธิเด็กในผลิตภัณฑ์และบริการของพวกเขา
- เพื่อให้การแนะนำแก่บริษัทต่าง ๆ ในการระบุวิธีการที่พวกเขาสามารถส่งเสริมสิทธิเด็กและการเป็นพลเมืองดิจิทัลที่มีความรับผิดชอบในกลุ่มเด็ก
- เพื่อเสนอแนะหลักการร่วมกันที่จะจัดตั้งรากฐานของความรับผิดชอบในระดับชาติและภูมิภาคทั่วทุกธุรกิจที่เกี่ยวข้อง โดยยอมรับว่าธุรกิจต่างประเภทจะใช้ต้นแบบการดำเนินการที่แตกต่างกันออกไป

ขอบเขต

การคุ้มครองเด็กออนไลน์เป็นความท้าทายที่ซับซ้อน ซึ่งรวมแง่มุมที่แตกต่างหลากหลายทั้งด้านการปกครอง นโยบาย เทคนิคและกฎหมาย แนวปฏิบัตินี้พยายามที่จะจัดการ จัดระเบียบและจัดลำดับความสำคัญประเด็นเหล่านี้ ต้นแบบ และกรอบการทำงานที่มีอยู่แล้วและเป็นที่ยอมรับ รวมทั้งการอ้างอิงอื่น ๆ

แนวปฏิบัตินี้เน้นที่การคุ้มครองเด็กจากทุกประเด็นและความเสี่ยงในโลกดิจิทัล อาทิ เน้นการปฏิบัติที่ดี ของผู้มีส่วนได้ส่วนเสียที่เป็นธุรกิจที่สามารถนำมาพิจารณาในขั้นตอนการร่าง พัฒนาและจัดการนโยบายการคุ้มครองเด็กออนไลน์ของบริษัท โดยให้คำแนะนำแก่ผู้ดำเนินการที่เป็นธุรกิจไม่เพียงแต่ที่เกี่ยวกับวิธีการจัดการและจำกัดกิจกรรมออนไลน์ที่ผิดกฎหมายผ่านบริการของพวกเขา ซึ่งพวกเขามีหน้าที่ที่ต้องจัดการ (อย่างเนื้อหาออนไลน์ที่เป็นการล่วงละเมิดทางเพศเด็ก) แต่ยังคงมุ่งเน้นไปที่ประเด็นอื่น ๆ ที่อาจไม่ได้ถูกนิยามว่าเป็นอาชญากรรมในทั่วทุกเขตอำนาจทางกฎหมาย ซึ่งรวมทั้งความรุนแรงในกลุ่มคนรุ่นเดียวกัน การกลั่นแกล้งทางไซเบอร์และการคุกคามออนไลน์ รวมทั้งปัญหาที่เกี่ยวกับความเป็นส่วนตัวหรือสุขภาพทั่วไป การหลอกลวงหรือภัยคุกคามอื่น ๆ ซึ่งเป็นอันตรายต่อเด็กในบริบทบางประการ

ด้วยเหตุนี้แนวปฏิบัตินี้จึงรวมข้อเสนอแนะในการปฏิบัติที่ดีเพื่อรับมือกับความเสี่ยงที่เด็กต้องเผชิญในโลกดิจิทัล และจะปฏิบัติอย่างไรเพื่อสร้างสภาพแวดล้อมออนไลน์ที่มั่นคงสำหรับเด็ก แนวปฏิบัตินี้ให้คำแนะนำถึงวิธีการที่ธุรกิจสามารถช่วยรับประกันความปลอดภัยของเด็กเมื่อใช้ไอซีที อินเทอร์เน็ตหรือเทคโนโลยีที่เกี่ยวข้องหรืออุปกรณ์ที่สามารถเชื่อมต่อได้ รวมทั้งโทรศัพท์เคลื่อนที่ เครื่องเล่นเกม ของเล่นที่เชื่อมต่ออินเทอร์เน็ต นาฬิกา อินเทอร์เน็ตของสรรพสิ่งและระบบที่ขับเคลื่อนโดยปัญญาประดิษฐ์ ดังนั้นจึงให้ภาพรวมประเด็นและความท้าทายหลักเกี่ยวกับการคุ้มครองเด็กออนไลน์และเสนอการดำเนินการของธุรกิจและผู้มีส่วนได้ส่วนเสียสำหรับการพัฒนานโยบายท้องถิ่นและในประเทศเกี่ยวกับการคุ้มครองเด็กออนไลน์ แนวปฏิบัตินี้ไม่ได้ครอบคลุมแง่มุมอย่างขั้นตอนจริงในการพัฒนาหรือข้อความที่นโยบายคุ้มครองเด็กออนไลน์สำหรับธุรกิจควรมี

โครงสร้าง

- ส่วนที่ 1 – ภาพรวม โดยส่วนนี้ให้ความสำคัญกับวัตถุประสงค์ ขอบเขตและกลุ่มเป้าหมายสำหรับแนวปฏิบัตินี้
- ส่วนที่ 2 – บทนำสู่การคุ้มครองเด็กออนไลน์ ส่วนนี้ให้ภาพรวมของประเด็นการคุ้มครองเด็กออนไลน์ สรุปข้อมูลความเป็นมา รวมทั้งสถานการณ์พิเศษของเด็กที่มีความพิการ นอกไปจากนี้ยังให้ตัวอย่างของต้นแบบที่มีอยู่แล้วในระดับนานาชาติและระดับชาติ เพื่อปกป้องให้เด็กปลอดภัยออนไลน์ รวมทั้งหัวข้อที่เป็นการแทรกแซงสำหรับผู้มีส่วนได้ส่วนเสียที่เป็นธุรกิจ
- ส่วนที่ 3 – ประเด็นหลักเกี่ยวกับการคุ้มครองและส่งเสริมสิทธิเด็ก โดยส่วนนี้สรุปประเด็นหลัก 5 ประการที่บริษัทสามารถดำเนินการ เพื่อรับประกันการใช้งานไอซีทีของเด็กที่ปลอดภัยและเป็นไปในเชิงบวก

ส่วนที่ 4 - แนวปฏิบัติโดยทั่วไป ส่วนนี้ให้ข้อเสนอแนะต่อผู้มีส่วนได้ส่วนเสียที่เป็นธุรกิจทั้งหมดในการ คุ้มครอง ความปลอดภัยของเด็กระหว่างใช้งานไอซีที รวมทั้งการเป็นพลเมืองดิจิทัลที่มีความรับผิดชอบในกลุ่ม เด็ก

ส่วนที่ 5 - รายการตรวจสอบสำหรับลักษณะการใช้งานต่าง ๆ โดยส่วนนี้เน้นข้อเสนอแนะที่เฉพาะเจาะจง สำหรับผู้มีส่วนได้ส่วนเสียถึงการดำเนินการอย่างเป็นทางการเป็นรูปธรรมในการเคารพและส่งเสริมสิทธิเด็ก ตามลักษณะการใช้งานดังต่อไปนี้

- ลักษณะการใช้งาน A - ให้บริการเชื่อมต่อ จัดเก็บข้อมูลและโฮสบริการต่างๆ
- ลักษณะการใช้งาน B - นำเสนอเนื้อหาดิจิทัลที่มีการร้อยเรียงขึ้นมา
- ลักษณะการใช้งาน C - โฮสเนื้อหาที่ผู้ใช้ทำขึ้นเองและเชื่อมต่อผู้ใช้งาน
- ลักษณะการใช้งาน D - ระบบที่ขับเคลื่อนโดยปัญญาประดิษฐ์

กลุ่มเป้าหมาย

ด้วยพื้นฐานจากหลักการ Guiding Principles on Business and Human Rights¹ ขององค์การ สหประชาชาติในเรื่องของสิทธิเด็กและหลักการในการทำธุรกิจ ซึ่งเรียกร้องให้ธุรกิจแสดงความรับผิดชอบ ในการเคารพสิทธิเด็ก โดยหลีกเลี่ยงไม่ให้เกิดผลกระทบในทางที่ไม่ดีเกี่ยวกับการดำเนินการ ผลิตภัณฑ์และบริการของ พวกเขา หลักการนี้ยังสื่อสารถึงความแตกต่างระหว่างความเคารพ (ซึ่งระดับต่ำสุดคือการที่ธุรกิจหลีกเลี่ยง การก่อให้เกิดอันตรายต่อเด็ก) กับการส่งเสริม (อาทิ การดำเนินการโดยสมัครใจที่จะแสวงหาความก้าวหน้า ในการสำนึกเกี่ยวกับสิทธิเด็ก) ธุรกิจจำเป็นต้องรับประกันสิทธิเด็กทั้ง การคุ้มครองออนไลน์ การเข้าถึงข้อมูล และเสรีภาพในการแสดงออกในขณะที่ส่งเสริมการใช้งานไอซีทีของเด็กในเชิงบวก

ความแตกต่างแบบดั้งเดิมระหว่างส่วนต่าง ๆ ของโทรคมนาคมและธุรกิจโทรศัพท์เคลื่อนที่และระหว่างบริษัท อินเทอร์เน็ตและผู้กระจายเสียงนั้นพังทลายลงอย่างรวดเร็วและเริ่มคลุมเครือ การหลอมรวมของสื่อดิจิทัลนี้รวมการ เคลื่อนไหวทางดิจิทัลซึ่งในอดีตนั้นแยกกันอย่างสิ้นเชิงให้มาอยู่ใน กระแสเดียวกัน ซึ่งเข้าถึงผู้คน หลายพันล้านในทุก ๆ มุมของโลก การทำงานร่วมกันและการสร้างพันธมิตรเป็นกุญแจสำคัญในการวางรากฐาน สำหรับการใช้อินเทอร์เน็ตและเทคโนโลยีที่เกี่ยวข้องให้ปลอดภัยและมั่นคงยิ่งขึ้น รัฐบาล ภาคเอกชน ผู้กำหนด นโยบาย ผู้ให้ความรู้ ภาคประชาสังคม ผู้ปกครองและผู้ดูแลล้วนมีบทบาทสำคัญยิ่งเพื่อให้บรรลุเป้าหมายนี้ ธุรกิจสามารถดำเนินการตามหัวข้อหลักทั้งห้าตามที่ได้อธิบายไว้ในส่วนที่ 3

¹ United Nations Guiding Principles on Business and Human Rights.

2. การคุ้มครองเด็กออนไลน์คืออะไร

การใช้และบทบาทของอินเทอร์เน็ตได้เปลี่ยนไปเป็นอย่างมากในสิบปีที่ผ่านมา ด้วยความแพร่หลายของสมาร์ทโฟนและแท็บเล็ต การเข้าถึงวายพายและเทคโนโลยี 4G และพัฒนาการของแพลตฟอร์มและแอปพลิเคชันโซเชียล ทำให้ผู้คนจำนวนเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตด้วยสาเหตุที่น่าับประมาทมากขึ้นอย่างไม่เคยมีมาก่อน

ในปี 2562 ประชากรมากกว่าครึ่งหนึ่งของโลกใช้อินเทอร์เน็ต กลุ่มผู้ใช้งานที่มากที่สุด คือ ผู้ที่มีอายุต่ำกว่า 44 ปี โดยในกลุ่มอายุ 16-24 ปีและกลุ่มอายุ 35-44 ปีนั้นมีการใช้งานมากเท่ากัน หนึ่งในสามของผู้ใช้อินเทอร์เน็ตในระดับโลกคือเด็ก (อายุ 0-18 ปี) และองค์การยูนิเซฟได้ประมาณว่าเด็กจำนวนร้อยละ 71 ทั่วโลกเชื่อมต่อออนไลน์เรียบร้อยแล้ว² การเพิ่มขึ้นอย่างรวดเร็วของจุดเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ต เทคโนโลยีเคลื่อนที่และการเติบโต ของอุปกรณ์ที่ต้องใช้อินเทอร์เน็ตผสมผสานกับทรัพยากรมหาศาลที่สามารถหาได้จากโลกไซเบอร์ทำให้เกิดโอกาส ในการเรียนรู้ แลกเปลี่ยน และสื่อสารอย่างไม่เคยเกิดขึ้นมาก่อน

ประโยชน์ของการใช้อินเทอร์เน็ตรวมทั้งการเข้าถึงข้อมูลสำหรับบริการทางสังคม แหล่งเรียนรู้และคำแนะนำด้านสุขภาพที่กว้างขึ้น ในขณะที่เด็ก เยาวชนและครอบครัวใช้อินเทอร์เน็ตและโทรศัพท์เคลื่อนที่ในการเสาะหาข้อมูล ความช่วยเหลือและรายงานการเกิดการล่วงละเมิด เทคโนโลยีเหล่านี้สามารถช่วยปกป้องเด็กและเยาวชนจากความรุนแรงและการแสวงหาประโยชน์ ผู้ให้บริการคุ้มครองเด็กยังใช้อินเทอร์เน็ตในการรวบรวมและส่งต่อข้อมูล อย่างการทำให้การจดทะเบียนเกิด การบริการจัดการกรณี การติดตามครอบครัว การเก็บข้อมูลและการระบุตำแหน่งของความรุนแรงนั้นทำได้ง่ายขึ้น

นอกจากนี้อินเทอร์เน็ตได้เพิ่มการเข้าถึงข้อมูลจากทุกมุมโลก ทำให้เด็กและเยาวชนสามารถค้นหาหัวข้อความสนใจเกือบทุกอย่าง เข้าถึงสื่อที่แพร่หลายทั่วโลก ดำเนินตามโอกาสทางอาชีพและใช้ประโยชน์จากความคิดต่าง ๆ ในอนาคต การใช้อินเทอร์เน็ตที่เสริมพลังให้แก่เด็กและเยาวชนที่จะรักษาสิทธิและเสรีภาพในการแสดงออก และยังทำให้พวกเขาสามารถเชื่อมต่อและสื่อสารกับครอบครัวและเพื่อน อินเทอร์เน็ตยังเป็นวิถีทางที่สำคัญยิ่งในการแลกเปลี่ยนวัฒนธรรมและเป็นแหล่งความบันเทิง

ถึงแม้ว่าอินเทอร์เน็ตจะมีประโยชน์มหาศาลแต่เด็กและเยาวชนยังสามารถประสบกับความเสียหายมากมายระหว่างที่ใช้อินเทอร์เน็ต พวกเขาสามารถพบเจอกับเนื้อหาที่ไม่เหมาะสมกับวัยหรือการติดต่อที่ไม่เหมาะสม รวมทั้งที่มาจากผู้ที่กลายเป็นผู้กระทำการล่วงละเมิดทางเพศ พวกเขาอาจต้องทนทุกข์กับการทำลายชื่อเสียงจากการตีพิมพ์ข้อมูลส่วนตัวที่มีความอ่อนไหวทั้งออนไลน์หรือที่ผ่าน “การส่งข้อความพุดคุยเรื่องเพศ (sexting)” ซึ่งมักเกิดจากความล้มเหลวในการทำความเข้าใจความหมายโดยนัยที่เกิดจากการกระทำต่อตนเองและผู้อื่น และ “รอยเท้าดิจิทัล” ที่มีผลในระยะยาว พวกเขาเผชิญความเสี่ยงต่อความเป็นส่วนตัวออนไลน์ที่เกิดจากการเก็บข้อมูล รวมทั้งการเก็บและใช้ข้อมูลตำแหน่งที่ตั้ง

² OECD, “New Technologies and 21st Century Children: Recent Trends and Outcomes”, Education Working Paper No. 179.

แนวปฏิบัติด้านการคุ้มครองเด็กออนไลน์สำหรับภาคธุรกิจ

อนุสัญญาว่าด้วยสิทธิเด็กเป็นข้อตกลงระหว่างประเทศด้านสิทธิมนุษยชนที่มีผู้ลงนามมากที่สุด³ ซึ่งแถลงถึงสิทธิเด็กทั้งด้านพลเมือง การเมือง เศรษฐกิจ สังคมและวัฒนธรรม และสถาปนากฎที่เด็กและเยาวชนทุกคนมีสิทธิในการศึกษา พักผ่อนหย่อนใจ เล่นและวัฒนธรรม ข้อมูลที่เหมาะสม เสรีภาพในการนึกคิดและแสดงออก และความเป็นส่วนตัว รวมทั้งการแสดงออกถึงแนวคิดของพวกเขาในประเด็นที่มีผลกระทบต่อความสามารถที่พัฒนาขึ้นเรื่อย ๆ อนุสัญญาฯ ยังปกป้องเด็กและเยาวชนจากความรุนแรงและการแสวงหาประโยชน์ทุกรูปแบบ การล่วงละเมิดและการเลือกปฏิบัติทุกประเภท และแถลงว่าประโยชน์สูงสุดของเด็กคือสิ่งที่ควรคำนึงถึงในทุก ๆ เรื่องที่กระทบต่อพวกเขา ผู้ปกครอง ผู้ดูแล ผู้ให้ความรู้และสมาชิกของชุมชน รวมทั้งผู้นำชุมชนและผู้ดำเนินการภาคประชาสังคมมีความรับผิดชอบที่จะต้องอุปถัมภ์และสนับสนุนเด็กและเยาวชนในเส้นทางสู่ความเป็นผู้ใหญ่ รัฐบาลมีบทบาทสำคัญในการรับประกันว่าผู้มีส่วนได้ส่วนเสียทั้งหมดเต็มเต็มหน้าที่เหล่านี้

สำหรับการคุ้มครองเด็กออนไลน์ธุรกิจจำเป็นต้องทำงานร่วมกันในการสร้างสมดุลอย่างระมัดระวังระหว่างสิทธิเด็กในการได้รับการคุ้มครองกับสิทธิของพวกเขาในการเข้าถึงข้อมูลและเสรีภาพในการแสดงออก บริษัททั้งหลายจึงควรให้ลำดับความสำคัญกับมาตรการคุ้มครองเด็กและเยาวชนออนไลน์ที่มุ่งเป้าเจาะจงและถูกจำกัดอย่างเหมาะสม ทั้งสำหรับเด็กและผู้ใช้งานคนอื่น ๆ นอกจากนี้ยังมีมติมหาชนเพิ่มมากขึ้นเกี่ยวกับการส่งเสริมการเป็นพลเมืองดิจิทัลในกลุ่มเด็กและเยาวชน และพัฒนาผลิตภัณฑ์และแพลตฟอร์มในการอำนวยความสะดวกใช้งานไอซีทีในเชิงบวก ทั้งนี้ควรเป็นความสำคัญลำดับต้นๆ ของภาคเอกชน

ในขณะที่เทคโนโลยีหยาบย่นโอกาสมากมายแก่เด็กและเยาวชนในการสื่อสาร เรียนรู้ทักษะใหม่ๆ สร้างสรรค์ และเป็นส่วนหนึ่งในการพัฒนาสังคมสำหรับทุกคน แต่ก็นำมาซึ่งความเสี่ยงใหม่ต่อความปลอดภัยของเด็กและเยาวชน ซึ่งอาจเผยให้เด็กและเยาวชนเผชิญกับความเสี่ยงและอันตรายที่อาจเกิดขึ้นที่เกี่ยวข้องกับความเป็นส่วนตัว เนื้อหาที่ผิดกฎหมาย การคุกคาม การกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ การใช้ข้อมูลส่วนตัวในทางที่ผิดหรือการเข้าหาเพื่อวัตถุประสงค์ทางเพศและแม้แต่การล่วงละเมิดและการแสวงหาประโยชน์ทางเพศจากเด็ก พวกเขาอาจเผยต่อการถูกทำให้เสียชื่อเสียง รวมทั้ง “การแพร่ภาพทางเพศเพื่อเป็นการแก้แค้น (revenge porn)” ซึ่งสัมพันธ์กับการตีพิมพ์ข้อมูลส่วนตัวที่มีความอ่อนไหวทั้งออนไลน์หรือผ่าน “การส่งข้อความพุดคุยเรื่องเพศ” ซึ่งเป็นวิธีสำหรับผู้ส่งข้อความ ภาพถ่ายหรือรูปทางเพศที่โจ่งครึ่มระหว่างโทรศัพท์เคลื่อนที่ พวกเขายังประสบกับความเสี่ยงที่เกี่ยวข้องกับความเป็นส่วนตัวออนไลน์ระหว่างใช้อินเทอร์เน็ต เด็กโดยธรรมชาติของวัยและพัฒนาการของนิติภาวะมักไม่สามารถเข้าใจความเสี่ยงที่เกี่ยวข้องกับโลกออนไลน์ได้อย่างเต็มที่ รวมทั้งผลสะท้อนในทางลบจากพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสมต่อผู้อื่นและตนเอง

³ อนุสัญญาว่าด้วยสิทธิเด็ก ทุกประเทศยกเว้นสามประเทศ (โซมาเลีย ซูดานใต้และสหรัฐอเมริกา) ลงนามในอนุสัญญาว่าด้วยสิทธิเด็ก

แนวปฏิบัติด้านการคุ้มครองเด็กออนไลน์สำหรับภาคธุรกิจ

นอกจากประโยชน์แล้วยังมีผลเสียที่เกิดจากการใช้เทคโนโลยีที่เพิ่งเกิดขึ้นและมีความก้าวหน้ามากขึ้น การพัฒนาของปัญญาประดิษฐ์และการเรียนรู้ด้วยตนเองของระบบคอมพิวเตอร์ โลกเสมือนและความเป็นจริงที่แต่งเติม การวิเคราะห์ข้อมูลขนาดใหญ่ วิทยาการหุ่นยนต์ และอินเทอร์เน็ตของสรรพสิ่ง (Internet of Things) ได้เปลี่ยนแปลงการใช้งานสื่อของเด็กและเยาวชนไปไกลยิ่งขึ้น ในขณะที่เทคโนโลยีเหล่านี้ส่วนใหญ่ถูกพัฒนาขึ้น เพื่อขยายขอบเขตการส่งมอบบริการและยกระดับความสะดวกสบาย (อาทิ ผ่านความช่วยเหลือจากคำสั่งเสียง การเข้าถึงและรูปแบบใหม่ของความกลมกลืนทางดิจิทัล) เทคโนโลยีที่กล่าวถึงบางอย่างอาจมีผลกระทบที่ไม่ตั้งใจหรือ แม้แต่ถูกใช้ในทางที่ผิดโดยผู้กระทำผิดทางเพศต่อเด็กเพื่อสนองความต้องการ การสร้างสภาพแวดล้อมออนไลน์ที่ปลอดภัยและมั่นคงสำหรับเด็กและเยาวชนต้องมีการเข้าร่วมอย่างมีประสิทธิภาพของรัฐบาล ภาคเอกชน และผู้มีส่วนได้ส่วนเสียทั้งหมด มุ่งเน้นที่ทักษะและความรู้ความเข้าใจทางดิจิทัลแก่ผู้ปกครองและผู้ให้ความรู้ต้องเป็นหนึ่งในเป้าหมายแรกในการบรรลุสิ่งที่ธุรกิจสามารถมีบทบาทสำคัญและยั่งยืน

เด็กบางคนอาจมีความเข้าใจอันดีเกี่ยวกับความเสี่ยงออนไลน์และวิธีการรับมือ แต่ไม่ใช่เด็กทุกคน โดยเฉพาะกลุ่มที่มีความเปราะบาง ภายใต้เป้าหมายที่ 16.2 ของเป้าหมายเพื่อการพัฒนาที่ยั่งยืนขององค์การสหประชาชาติ ซึ่งมุ่งจัดการล่วงละเมิด การแสวงหาประโยชน์ การค้ามนุษย์และความรุนแรง รวมทั้งการทรมานเด็กทุกรูปแบบ การคุ้มครองเด็กออนไลน์จึงเป็นสิ่งสำคัญยิ่ง

ตั้งแต่ปี 2552 ความริเริ่มการคุ้มครองเด็กออนไลน์และความพยายามของผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย ระหว่างประเทศที่หลากหลายซึ่งจัดตั้งโดยสหภาพฯ ได้มุ่งสร้างความตระหนักรู้ของความเสี่ยงต่อเด็กออนไลน์ และการตอบสนองต่อความเสี่ยงเหล่านี้ ความริเริ่มนี้ นำภาคีจากทุกภาคส่วนในประชาคมโลกมารับประกัน ประสบการณ์ออนไลน์ที่ปลอดภัยและมั่นคงสำหรับเด็กในทุก ๆ ที่ สหภาพฯ ได้จัดพิมพ์แนวปฏิบัติด้านการคุ้มครองเด็กออนไลน์ชุดหนึ่งในปี 2552 สำหรับ 4 กลุ่มคือเด็ก ผู้ปกครอง ผู้ดูแลและผู้ให้ความรู้ ธุรกิจ และผู้กำหนดนโยบาย โดยแนวปฏิบัตินี้ได้ทำความเข้าใจการคุ้มครองเด็กออนไลน์ว่าเป็นแนวทางที่ครอบคลุมทุกคนทั้งออนไลน์หรือที่อำนวยการให้เกิดโดยเทคโนโลยีออนไลน์ การคุ้มครองเด็กออนไลน์ในเอกสารนี้ รวมถึงภัยอันตรายต่อเด็กที่เกิดออฟไลน์ด้วย แต่สัมพันธ์กับหลักฐานของความรุนแรงและการล่วงละเมิดออนไลน์ การคุ้มครองเด็กออนไลน์ยังอ้างถึงการใช้อินเทอร์เน็ตในทางที่ผิดโดยผู้อื่นที่ไม่ใช่เด็กในการแสวงหาประโยชน์จากเด็ก

ผู้มีส่วนได้ส่วนเสียทั้งหมดมีบทบาทในการช่วยให้เด็กและเยาวชนได้รับประโยชน์จากโอกาสที่อินเทอร์เน็ตหยิบยื่นให้ในขณะที่ได้รับความรู้ความเข้าใจและความสามารถในการรับมือกับความเปลี่ยนแปลงทางดิจิทัลในมุมที่เกี่ยวกับความเป็นอยู่ที่ดีและการคุ้มครองออนไลน์

การคุ้มครองเด็กและเยาวชนเป็นความรับผิดชอบร่วมกันของผู้มีส่วนได้ส่วนเสียทั้งหมด และเพื่อให้เกิดขึ้น ผู้กำหนดนโยบาย ธุรกิจ ผู้ปกครอง ผู้ดูแล ผู้ให้ความรู้และผู้มีส่วนได้ส่วนเสียอื่น ๆ ต้องรับประกันให้เด็กและเยาวชนสามารถเติมเต็มศักยภาพ ทั้งทางออนไลน์และออฟไลน์ได้

แม้จะยังไม่มีคำนิยามสากลสำหรับการคุ้มครองเด็กออนไลน์ แต่การคุ้มครองเด็กออนไลน์นี้ใช้แนวทางแบบองค์รวมในการสร้างพื้นที่ดิจิทัลที่ปลอดภัย เหมาะสมกับวัย ครอบคลุมและมีส่วนร่วมสำหรับเด็กและเยาวชน ซึ่งมีลักษณะ ดังนี้

- ตอบสนอง สนับสนุนและช่วยเหลือตนเองเมื่อประสบกับภัยคุกคาม
- ป้องกันอันตราย
- ความสมดุลระหว่างการรับประกันการคุ้มครองกับการจัดหาโอกาสสำหรับเด็กให้เป็นพลเมืองดิจิทัล
- ยึดมั่นในสิทธิและความรับผิดชอบทั้งของเด็กและสังคม

นอกจากนี้ การเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วของเทคโนโลยีและสังคม รวมทั้งธรรมชาติอันไร้พรมแดนของอินเทอร์เน็ต การคุ้มครองเด็กออนไลน์จำเป็นต้องคล่องแคล่วและปรับเปลี่ยนได้จึงจะมีประสิทธิภาพ ความท้าทายใหม่จะปรากฏขึ้นเสมอพร้อมกับนวัตกรรมทางเทคโนโลยี และแตกต่างกันไปตามภูมิภาค วิธีที่จะจัดการอย่างดีที่สุดคือการทำงานร่วมกันในฐานประชาคมโลกเพื่อเป็นทางออกใหม่กับความท้าทายเหล่านี้

2.1 ความเป็นมา

อินเทอร์เน็ตเข้ามาอยู่ในชีวิตของเด็กและเยาวชนแบบเต็มที จนแทบเป็นไปได้แล้วที่จะพิจารณาถึงโลกดิจิทัลและโลกแห่งความจริงแยกกัน

การเชื่อมต่อนั้นเสริมพลังอย่างมหาศาล โลกออนไลน์เปิดโอกาสให้เด็กก้าวข้ามความด้อยโอกาสและความพิการ และเป็นพื้นที่ใหม่สำหรับความบันเทิง การศึกษา การมีส่วนร่วมและการสร้างความสัมพันธ์ แพลตฟอร์มดิจิทัลที่มีอยู่ในปัจจุบันถูกใช้สำหรับกิจกรรมหลากหลายและมักเป็นประสบการณ์ที่ใช้สื่อผสมผสาน

การมีช่องทางเข้าถึง เรียนรู้ที่จะใช้ และนำทางในเทคโนโลยีนี้ นับเป็นสิ่งจำเป็นสำหรับพัฒนาการของเด็กและการใช้ไอซีทีนั้นเริ่มตั้งแต่อายุน้อย ดังนั้นจึงเป็นสิ่งสำคัญที่ผู้ดำเนินการทั้งหมดต้องคำนึงว่าเด็กและเยาวชนมักเริ่มใช้แพลตฟอร์มและบริการต่าง ๆ ก่อนอายุถึงเกณฑ์ขั้นต่ำที่กำหนดไว้ ซึ่งธุรกิจเทคโนโลยีต้องปฏิบัติตาม ดังนั้นการให้ความรู้จึงควรผสมผสานอยู่ในบริการออนไลน์ทั้งหมดควบคู่ไปกับมาตรการป้องกัน

2.1.1 เด็กในโลกดิจิทัล

การเข้าถึงอินเทอร์เน็ต

ในปี 2562 ประชากรมากกว่าครึ่งหนึ่งของโลกใช้อินเทอร์เน็ต (ร้อยละ 53.6) ซึ่งประมาณเป็นจำนวน 4.1 พันล้านคน หนึ่งในสามของผู้ใช้อินเทอร์เน็ตในระดับโลกคือเด็กที่มีอายุต่ำกว่า 18 ปี¹ โดยไม่คำนึงถึงเกณฑ์อายุขั้นต่ำ อ้างอิงองค์การยูนิเซฟ มีเด็กจำนวนร้อยละ 71 ทั่วโลกที่เชื่อมต่อออนไลน์เรียบร้อยแล้ว² องค์การ Ofcom (หน่วยงานกำกับดูแลในสหราชอาณาจักร) ประมาณว่าเกือบร้อยละ 50 ของเด็กอายุ 10-12 ปีมีบัญชีโซเชียลมีเดียของตนเองแล้ว³ ปัจจุบันเด็กและเยาวชนมีการแสดงตนในอินเทอร์เน็ตที่เป็นล้าเป็นสัน เป็นถาวรและคงอยู่ยาวนาน อินเทอร์เน็ตมีประโยชน์ต่อจุดประสงค์อื่นทางสังคม เศรษฐกิจ หรือการเมือง และได้กลายเป็นสินค้าอุปโภคบริโภคของครอบครัวหรือการบริการที่มีความสำคัญต่อวิถีการใช้ชีวิตของครอบครัว เด็กและเยาวชน

ในปี 2560 การเข้าถึงอินเทอร์เน็ตของเด็กและเยาวชนในระดับภูมิภาคนี้เกี่ยวข้องกับ เป็นอย่างมากกับระดับของรายได้ ประเทศรายได้ต่ำมักมีผู้ใช้งานอินเทอร์เน็ตที่เป็นเด็กน้อยกว่าประเทศที่มีรายได้สูงเด็กและเยาวชนในเกือบทุกประเทศใช้เวลาออนไลน์ในวันสุดสัปดาห์มากกว่าวันธรรมดา โดยมีวัยรุ่น (อายุ 15 -17 ปี) ใช้เวลาออนไลน์มากที่สุดคือระหว่าง 2.5 – 5.3 ชั่วโมงโดยเฉลี่ยแล้วแต่ประเทศ

¹ Livingstone, S., Carr, J., and Byrne, J. (2015) One in three: The task for global internet governance in addressing children's rights. Global Commission on Internet Governance: Paper Series. London: CIGI and Chatham House, <https://www.cigionline.org/publications/one-three-internet-governance-and-childrens-rights>.

² Broadband Commission, "Child Online Safety: Minimizing the Risk of Violence, Abuse and Exploitation Online (2019)," Broadband Commission for Sustainable Development, October 2019, 84, https://broadbandcommission.org/Documents/working-groups/ChildOnlineSafety_Report.pdf.

³ BBC, "Under-age social media use 'on the rise', says Ofcom".

การใช้งานอินเทอร์เน็ต

อุปกรณ์ที่เป็นที่นิยมมากที่สุดในหมู่เด็กและเยาวชนในการใช้อินเทอร์เน็ตคือโทรศัพท์เคลื่อนที่ รองลงมาคือคอมพิวเตอร์ตั้งโต๊ะและแล็ปท็อป เด็กและเยาวชนใช้เวลาโดยเฉลี่ย 2 ชั่วโมงต่อวันออนไลน์ ในช่วงวันธรรมดาและเพิ่มขึ้นประมาณเท่าตัวในช่วงสุดสัปดาห์ ในขณะที่หลายคนสามารถเชื่อมต่อได้ตลอดเวลา ยังมีเด็กอีกมากมายที่ไม่มีช่องทางเข้าถึงอินเทอร์เน็ตที่บ้าน ในทางปฏิบัติเด็กและเยาวชนส่วนใหญ่ที่ใช้อินเทอร์เน็ตใช้อุปกรณ์มากกว่าหนึ่งอย่างในการเชื่อมต่อ เด็กและเยาวชนที่เชื่อมต่ออย่างน้อย สัปดาห์ละครั้งบางครั้งใช้อุปกรณ์มากกว่าสามอย่าง เด็กโตและเด็กในประเทศร่ำรวยโดยทั่วไปใช้อุปกรณ์ มากกว่าหนึ่งอย่าง และเด็กชายมีจำนวนอุปกรณ์มากกว่าเด็กหญิงเล็กน้อยในทุกประเทศที่ทำการสำรวจ กิจกรรมยอดนิยมทั้งสำหรับเด็กหญิงและเด็กชายคือการดูคลิปวิดีโอ ผู้ใช้อินเทอร์เน็ตที่เป็นเด็ก และเยาวชนจำนวนมากกว่าสามในสี่เล่าว่า พวกเขาดูคลิปวิดีโออย่างน้อยสัปดาห์ละครั้ง ไม่ว่าจะโดยลำพัง หรือพร้อมกับสมาชิกในครอบครัว เด็กและเยาวชนจำนวนมากยังเป็น “นักเข้าสังคมอย่างแข็งขัน (active socializers)” ที่ใช้แพลตฟอร์มโซเชียลมีเดียต่าง ๆ อย่างเฟซบุ๊ก ทวิตเตอร์ ตี๊กต็อกหรืออินสตาแกรม เด็กและเยาวชนยังมีส่วนร่วมทางการเมืองออนไลน์และแสดงความคิดเห็นผ่านการเขียนบล็อก

ภาพรวมการมีส่วนร่วมในเกมออนไลน์จะแตกต่างกันไปในแต่ละประเทศ โดยสอดคล้องกับความสะดวกในการเข้าถึงอินเทอร์เน็ตสำหรับเด็กและเยาวชน อย่างไรก็ตาม ความพร้อมใช้งานและความสามารถในการจ่ายให้กับเกมออนไลน์มีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว และอายุของเด็กและเยาวชนผู้เข้าถึงเกมออนไลน์เป็นครั้งแรกมีแนวโน้มลดลง

ร้อยละ 10 – 30 ของเด็กและเยาวชนที่ใช้อินเทอร์เน็ตในประเทศที่ได้มีการหารือมีส่วนร่วมในกิจกรรมที่สร้างสรรค์ออนไลน์รายสัปดาห์¹ สำหรับวัตถุประสงค์ทางการศึกษาเด็กและเยาวชนในทุกช่วงวัย หลายคนใช้อินเทอร์เน็ตสำหรับการบ้านหรือแม้แต่ติดตามการเรียนการสอนหลังขาดเรียน หรือหาข้อมูลเกี่ยวกับสุขภาพทางออนไลน์รายสัปดาห์ เด็กโตมีกระหายการรับรู้ข้อมูลข่าวสารมากกว่าเด็กเล็ก

¹ Livingstone, S., Kardefelt Winther, D., and Hussein, M. (2019). Global Kids Online Comparative Report, Innocenti Research Report. UNICEF Office of Research - Innocenti, Florence, <https://www.unicef-irc.org/publications/1059-global-kids-online-comparative-report.html>.

การล่วงละเมิดและการแสวงหาประโยชน์ทางเพศจากเด็กทางออนไลน์

การแสวงหาประโยชน์และการล่วงละเมิดทางเพศต่อเด็กทางออนไลน์เพิ่มมากขึ้นในอัตราที่น่าตกใจ เมื่อสิบปีก่อนมีรูปภาพที่ถูกรายงานว่าเป็นการล่วงละเมิดเด็กน้อยกว่าหนึ่งล้านไฟล์ ในปี 2562 ตัวเลขนี้ได้ทะยานสูงขึ้นไปถึง 70 ล้าน ซึ่งเพิ่มมากขึ้นเกือบร้อยละ 50 จากปี 2561 นอกจากนี้ยังเป็นครั้งแรกที่วิดีโอของการล่วงละเมิดนั้นถูกรายงานให้กับเจ้าหน้าที่มากกว่ารูปภาพ แสดงให้เห็นว่ามีความจำเป็นที่จะต้องมีความรู้ใหม่ในการจัดการกับทิศทางนี้ เหตุของการแสวงหาประโยชน์และการล่วงละเมิดทางเพศต่อเด็กทางออนไลน์มีทุกช่วงวัยแต่อายุน้อยลงเรื่อย ๆ ในปี 2561 เครือข่ายสายด่วนของ INHOPE สังเกตเห็นความเปลี่ยนแปลงในประวัติของเหยื่อจากวัยเจริญพันธุ์เป็นวัยก่อนเจริญพันธุ์ นอกจากนี้การศึกษาของมูลนิธิเพื่อยุติการแสวงหาประโยชน์ทางเพศจากเด็กและตำรวจสากลพบว่า เด็กที่มีอายุน้อยมักประสบกับการล่วงละเมิดที่รุนแรงกว่า รวมทั้งการข่มขืนอย่างรุนแรงหรือการมีความสุขกับความเจ็บปวดของผู้อื่น ซึ่งรวมทั้งเด็กทารกที่มีอายุเพียงไม่กี่วัน ก็เดือน ก็สัปดาห์ ในขณะที่เกิดกับเด็กหญิงมากกว่าเด็กชาย แต่การล่วงละเมิดเด็กชายอาจมีความรุนแรงมากกว่า รายงานฉบับเดียวกันนี้แสดงข้อมูลว่าร้อยละ 80 ของเหยื่อที่อ้างอิงในรายงานนั้นเป็นเด็กหญิงและร้อยละ 17 เป็นเด็กชาย โดยเพียงร้อยละ 3 ของทั้งเด็กชายและหญิงมีการกล่าวถึงในรายงานที่ประเมิน¹

ข้อมูลสถิติอย่างสังเขป²

- หนึ่งในสามของผู้ใช้อินเทอร์เน็ตทั่วโลกคือเด็ก
- ทุกครั้งวินาทีที่มีเด็กที่เชื่อมต่อออนไลน์เป็นครั้งแรก
- เด็กจำนวน 800 ล้านคนใช้อินเทอร์เน็ต
- ในช่วงหนึ่งมีการประมาณว่าคนจำนวน 750,000 คนที่ออนไลน์เสาะหาการติดต่อกับเด็กเพื่อวัตถุประสงค์ทางเพศ
- มีภาพและวิดีโอการแสวงหาประโยชน์และการล่วงละเมิดทางเพศต่อเด็กทางออนไลน์กว่า 46 ล้านชิ้นในคลังข้อมูลของตำรวจสากล
- กว่าร้อยละ 89 ของเหยื่อ มีอายุระหว่าง 3-13 ปี

สำหรับข้อมูลเพิ่มเติมเกี่ยวกับอัตราและการตอบสนองต่อการแสวงหาประโยชน์และการล่วงละเมิดทางเพศต่อเด็กทางออนไลน์สามารถหาได้ที่ [WePROTECT Global Alliance](#)

¹ ECPAT and Interpol, “Towards a Global Indicator on Unidentified Victims in Child Sexual Exploitation Material: summary report”, 2018.

² End Violence Against Children, “Safe Online”.

2.1.2 ผลกระทบจากแพลตฟอร์มออนไลน์ต่าง ๆ ต่อประสบการณ์ทางดิจิทัลของเด็ก

อินเทอร์เน็ตและเทคโนโลยีดิจิทัลหยิบยื่นทั้งโอกาสและความเสี่ยงให้กับเด็กและเยาวชนดังที่จะกล่าวต่อไปนี้

เมื่อเด็กใช้สื่อโซเชียลพวกเขาได้รับประโยชน์มากมายทั้งสำรวจ เรียนรู้ สื่อสารและพัฒนาทักษะสำคัญหลายอย่าง เด็กมองว่าเครือข่ายโซเชียลเป็นแพลตฟอร์มที่让他们สามารถสำรวจอัตลักษณ์ส่วนบุคคลในพื้นที่ปลอดภัย การมีทักษะที่เกี่ยวข้องและรู้ว่าจะรับมือกับประเด็นความเป็นส่วนตัวและชื่อเสียงจึงมีความสำคัญกับเยาวชน

“ฉันรู้ว่าทุกอย่างที่คุณลงในอินเทอร์เน็ตนั้นจะคงอยู่ตลอดไปและมันอาจจะมีผลกระทบกับชีวิตของคุณในอนาคต” เด็กชายอายุ 14 ปีในประเทศชิลี

แต่อย่างไรก็ตามผลสำรวจได้แสดงให้เห็นว่าเด็กส่วนใหญ่ใช้สื่อโซเชียลก่อนเกณฑ์อายุต่ำสุดที่ 13 ปีและบริการยืนยันอายุโดยทั่วไปยังอ่อนแอหรือขาดแคลน จึงทำให้เด็กต้องเผชิญความเสี่ยงรุนแรง นอกจากนี้ เมื่อเด็กต้องการเรียนรู้ทักษะดิจิทัลและกลายเป็นพลเมืองดิจิทัล โดยเฉพาะเมื่อคำนึงถึงความเป็นส่วนตัวของพวกเขาพวกเขามักคิดถึงความเป็นส่วนตัวที่สัมพันธ์กับเพื่อนหรือคนรู้จัก อาทิ “เพื่อนของฉันจะเห็นอะไรได้บ้าง” น้อยกว่าที่สัมพันธ์กับคนแปลกหน้าหรือบุคคลที่สาม เมื่อรวมกับธรรมชาติของเด็กที่อยากรู้อยากเห็นและความต้านทานความเสี่ยงโดยทั่วไปที่ต่ำ จึงทำให้พวกเขาอยู่ในความเสี่ยงต่อการเข้าหา การแสวงหาประโยชน์ การกลั่นแกล้งหรือเนื้อหาหรือการติดต่อที่เป็นอันตรายอื่น ๆ

ความนิยมอย่างแพร่หลายของแอปพลิเคชันโทรศัพท์เคลื่อนที่สำหรับแชร์รูปภาพหรือวิดีโอออนไลน์และโดยเฉพาะการใช้แพลตฟอร์มไลฟ์สดโดยเด็กนำมาซึ่งข้อกังวลเกี่ยวกับความเป็นส่วนตัวและความเสี่ยงมากยิ่งขึ้น เด็กบางคนทำภาพทางเพศของตนเอง เพื่อนและญาติพี่น้องและแชร์ออนไลน์ ในปี 2562 เกือบหนึ่งในสาม (ร้อยละ 29) ของเว็บเพจทั้งหมดที่มูลนิธิ IWF ตรวจสอบจับนั้นเป็นภาพที่จัดทำขึ้นเอง โดยร้อยละ 76 ของอัตรานี้เป็นเด็กหญิงอายุระหว่าง 11-13 ปี ซึ่งส่วนใหญ่ถ่ายเมื่ออยู่ในห้องนอนหรือห้องอื่น ๆ ในบ้าน ในบางกรณีโดยเฉพาะเด็กโตอาจมองว่าเป็นการสำรวจธรรมชาติทางเพศและอัตลักษณ์ทางเพศ ในขณะที่คนอื่นโดยเฉพาะเด็กที่มีอายุน้อยมักเกิดขึ้นจากการขู่บังคับจากผู้ใหญ่หรือเด็กคนอื่น ไม่ว่าจะกรณีใดเนื้อหาที่เป็นผลลัพธ์นี้เป็นสิ่งผิดกฎหมายในหลายประเทศ และอาจทำให้เด็กตกอยู่ในความเสี่ยงที่จะถูกดำเนินคดี หรือมันอาจถูกแสวงหาประโยชน์ เข้าหาหรือขู่กรรโชกเพิ่มเติมได้

เช่นเดียวกัน เกมออนไลน์สามารถช่วยให้เด็กเติมเต็มสิทธิในการเล่น รวมทั้งสร้างเครือข่าย ใช้เวลากับเพื่อน พบเพื่อนใหม่ และเพื่อพัฒนาทักษะที่สำคัญต่าง ๆ ซึ่งสามารถเป็นสิ่งที่ดีแม้ว่าจะท่วมทับก็ตาม แต่มีหลักฐานเพิ่มขึ้นมากมายที่บ่งบอกว่าแพลตฟอร์มเล่นเกมออนไลน์สามารถนำมาซึ่งความเสี่ยงต่อเด็ก หากการเล่นเกมออนไลน์ไม่มีการเฝ้าระวังหรือส่งเสริมโดยผู้ใหญ่ที่มีความรับผิดชอบ ซึ่งรวมทั้งการเล่นเกมนานเกินควร ความเสี่ยงทางการเงินที่สัมพันธ์กับการทำการซื้อสิ่งต่าง ๆ ในเกมอย่างมากเกินควร การเก็บและการสร้างรายได้จากข้อมูลส่วนตัวของเด็กโดยธุรกิจ การกลั่นแกล้งออนไลน์ วาทะสร้างความเกลียดชัง ความรุนแรงและการเปิดรับเนื้อหาหรือการกระทำที่ไม่เหมาะสม การเข้าหาโดยใช้ภาพจริง ภาพที่สร้างโดยคอมพิวเตอร์ หรือภาพจำลองและวิดีโอที่แสดง

ภาพหรือทำให้การล่วงละเมิดทางและการแสวงหาประโยชน์ทางเพศจากเด็กนั้นกลายเป็นเรื่องปกติ โดยความเสี่ยงเหล่านี้ไม่ได้มีอยู่เพียงในสภาพแวดล้อมของเกมออนไลน์เท่านั้น แต่ยังใช้ได้กับสภาพแวดล้อมออนไลน์อื่น ๆ ที่เด็กใช้เวลาอยู่

นอกเหนือไปจากนี้การพัฒนาของเทคโนโลยีได้นำมาสู่อินเทอร์เน็ตของสรรพสิ่ง (Internet of Things) ซึ่งมีการเพิ่มขึ้นของจำนวนและประเภทของอุปกรณ์ที่สามารถเชื่อมต่อ สื่อสารและสร้างเครือข่ายผ่านอินเทอร์เน็ต ทั้งนี้รวมถึงของเล่น กล้องมอร์นิเตอร์ทารก และอุปกรณ์อื่น ๆ ที่ทำงานโดยปัญญาประดิษฐ์ ซึ่งอาจนำความเสี่ยงต่อความเป็นส่วนตัวและการติดต่อกับผู้ที่ไม่ต้องการ

การปฏิบัติที่ดี - การศึกษาวิจัย

ในบริบทของการกลั่นแกล้งทางออนไลน์หรือไซเบอร์ ไมโครซอฟท์ได้จัดทำการศึกษาเกี่ยวกับความปลอดภัยทางดิจิทัลและการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ โดยจัดทำโพลในกลุ่มเด็กอายุ 8-17 ปีใน 25 ประเทศในปี 2555 ซึ่งผลลัพธ์แสดงให้เห็นว่า โดยเฉลี่ยแล้วผู้เข้าร่วมร้อยละ 54 แสดงความกังวลว่าพวกเขาอาจถูก กลั่นแกล้งออนไลน์ ร้อยละ 37 เคยโดนกลั่นแกล้งออนไลน์ และร้อยละ 24 เปิดเผยว่าพวกเขาเคยกลั่นแกล้งคนอื่น ผลสำรวจเดียวกันนี้ยังแสดงให้เห็นว่าผู้ปกครองน้อยกว่า 3 ใน 10 คนเคยพูดคุยเรื่องการกลั่นแกล้ง ทางออนไลน์กับลูก ไมโครซอฟท์ทำการศึกษาวิจัยอย่างสม่ำเสมอเกี่ยวกับความเสี่ยงออนไลน์ ตั้งแต่ปี 2559 โดยจัดทำเป็นรายงานดัชนี Digital Civility Index ประจำปี

โครงการ FACES เป็นโปรแกรมสื่อผสมผสานที่จัดทำขึ้นโดย NHK Japan โดยความร่วมมือกันของผู้กระจายเสียงของบริการสาธารณะต่าง ๆ ที่เผยแพร่เรื่องราวของเหยื่อจากการกลั่นแกล้งทั้งทางออนไลน์และออฟไลน์ทั่วโลก ชุดภาพถ่ายของวัยรุ่นที่เป็นตัวเอกอธิบายกับกล้องถึงวิธีที่เขาปฏิบัติต่อการโจมตีทางอินเทอร์เน็ต ผลงานชุดนี้ยังจัดทำเป็นวิดีโอยาว 2 นาที ซึ่งได้นำไปปรับใช้โดยเฟซบุ๊ก องค์กรยูเนสโกและสภายุโรป และจัดทำออกมาในหลายภาษา

ในปี 2562 องค์กรยูนิเซฟได้จัดพิมพ์เอกสารชื่อว่า [Child Rights and Online Gaming: Opportunities & Challenges for Children and the Industry](#) เพื่อรับมือกับโอกาสและความท้าทายสำหรับเด็กในหนึ่งในอุตสาหกรรมบันเทิงที่เติบโตอย่างรวดเร็ว โดยได้กล่าวถึงประเด็นต่าง ๆ ดังนี้

- สิทธิเด็กในการเล่นและเสรีภาพในการแสดงออก (เวลาในการเล่นและผลกระทบต่อสุขภาพ)
- การไม่เลือกปฏิบัติ การมีส่วนร่วมและการคุ้มครองจากการล่วงละเมิด (การมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมและการเข้าร่วม สภาพแวดล้อมที่เป็นพิษ การจำกัดและยืนยันอายุ การคุ้มครองจากการเข้าหาและการล่วงละเมิดทางเพศ)
- สิทธิในความเป็นส่วนตัวและเสรีภาพจากการแสวงหาประโยชน์ทางเศรษฐกิจ (ต้นแบบธุรกิจข้อมูลสำหรับการเข้าถึง เกมที่เล่นได้โดยไม่เสียค่าใช้จ่ายและการสร้างรายได้ การขาดความโปร่งใสในเนื้อหาเพื่อการค้า)

การปฏิบัติที่ดี - เทคโนโลยี

ห้องทดลอง [Google Virtual Reality Action Lab](#) ตรวจสอบว่าความเป็นจริงเสมือนสามารถช่วยส่งเสริมเยาวชนให้เป็นบุคคลที่ไม่นิ่งดูดายต่อการกลั่นแกล้งทั้งออฟไลน์และออนไลน์¹

ในเดือนกันยายน 2562 ปีซีซีได้ออกแอปพลิเคชัน [Own IT](#) เป็นแอปพลิเคชันเกี่ยวกับสุขภาพที่มุ่งไปที่เด็กอายุ 8-13 ปี ซึ่งได้รับสมาร์ตโฟนเป็นเครื่องแรก โดยเป็นส่วนหนึ่งในความมุ่งมั่นของปีซีซีในการสนับสนุนเยาวชนในโลกปัจจุบันที่สภาพแวดล้อมทางสื่อกำลังเปลี่ยนแปลงไป ซึ่งเดินทางตามความสำเร็จของเว็บไซต์ [Own It](#) ที่ได้รับเริ่มเมื่อปี 2561 แอปพลิเคชันใช้เทคโนโลยีการเรียนรู้ของเครื่องที่ทันสมัยในการติดตามกิจกรรมของเด็กในสมาร์ตโฟนพร้อมด้วยความสามารถที่เด็กจะรายงานสภาพทางอารมณ์ด้วยตนเอง ซึ่งใช้ข้อมูลนี้ในการให้บริการเนื้อหาและการแทรกแซงที่ปรับให้เหมาะสม เพื่อให้เด็กมีความสุขและสุขภาพดีในโลกออนไลน์เตือนอย่างเป็นมิตรและสะกิดช่วยเมื่อพฤติกรรมของพวกเขาออกนอกกลุ่มนอกทาง ผู้ใช้สามารถเข้าถึงแอปพลิเคชันเมื่อมองหาความช่วยเหลือและมีพร้อมอยู่ในมือเพื่อให้คำแนะนำ ความช่วยเหลือบนหน้าจอเมื่อต้องการผ่านแป้นพิมพ์ที่มีการพัฒนาเป็นพิเศษ ลักษณะการใช้งานต่าง ๆ รวมทั้ง

- เตือนผู้ใช้ให้คิดก่อนแชร์รายละเอียดส่วนบุคคลอย่างเบอร์โทรศัพท์มือถือในโซเชียล
- ช่วยให้พวกเขาทำความเข้าใจว่าผู้อื่นอาจมองข้อความของพวกเขาอย่างไรก่อนที่จะกดปุ่มส่ง
- ติดตามอารมณ์ระหว่างเวลาและให้คำแนะนำในการปรับปรุงสถานการณ์หากจำเป็น
- ให้ข้อมูลเกี่ยวกับหัวข้ออย่างการใช้โทรศัพท์ในเวลาว่างและผลกระทบต่อความเป็นอยู่ที่ดีของผู้ใช้

แอปพลิเคชันมีเนื้อหาที่จัดทำขึ้นเป็นพิเศษโดยปีซีซี อันเป็นเนื้อหาและแหล่งข้อมูลที่เป็นประโยชน์ ซึ่งช่วยให้เด็กได้รับประโยชน์สูงสุดจากเวลาที่ใช้ออนไลน์และสร้างพฤติกรรมและนิสัยออนไลน์ที่ดีต่อสุขภาพ ช่วยให้เด็กและผู้ปกครองมีการพูดคุยในเชิงสร้างสรรค์เกี่ยวกับประสบการณ์ออนไลน์ แต่ไม่รายงานหรือส่งผลตอบรับให้แก่ผู้ปกครองและไม่มีข้อมูลใดที่ออกจากอุปกรณ์ของผู้ใช้ โปรแกรมมีการเรียนรู้ที่แยกจากกันในการเรียนรู้จากข้อมูลเพื่อให้แน่ใจว่าจะไม่เกิดการละเมิดความเป็นส่วนตัว

¹ สำหรับข้อมูลเพิ่มเติมสามารถดูได้ที่, Alexa Hasse et al., "Youth and Cyberbullying: Another Look", Berkman Klein Center for Internet & Society, 2019.

2.1.3 สถานการณ์พิเศษเกี่ยวกับเด็กที่มีความพิการ⁴

เด็กและเยาวชนที่มีความพิการประสบกับความเสี่ยงเช่นเดียวกับเด็กที่ไม่มีอาการพิการ แต่พวกเขาอาจประสบความเสี่ยงเฉพาะที่เจาะจงเกี่ยวกับความพิการที่มี เด็กที่มีความพิการมักต้องเจอกับการถูกแบ่งแยก การตีตรา และอุปสรรคต่าง ๆ (ทางกายภาพ เศรษฐกิจ สังคมและทัศนคติ) ในการมีส่วนร่วมในชุมชน ประสบการณ์เช่นนี้สามารถเป็นส่วนหนึ่งที่ทำให้เด็กที่มีความพิการแสวงหาปฏิสัมพันธ์ทางสังคมในพื้นที่ออนไลน์ ซึ่งสามารถเป็นไปได้ในเชิงบวก สร้างความเชื่อมั่นในตนเองและสร้างเครือข่ายสนับสนุน แต่ก็สามารถทำให้พวกเขาอยู่ในความเสี่ยงยิ่งขึ้นจากการเข้าหาเพื่อวัตถุประสงค์ทางเพศ การชักชวนออนไลน์ และ/หรือการคุกคามทางเพศ การศึกษาพบว่าเด็กที่ประสบกับความยากลำบากในโลกออฟไลน์และมีความทุกข์ยากทางจิตสังคมอยู่ในความเสี่ยงที่สูงกว่าที่จะเกิดเหตุเหล่านี้⁵

โดยทั่วไปแล้วเด็กที่ตกเป็นเหยื่อในโลกออฟไลน์มักตกเป็นเหยื่อในโลกออนไลน์ได้มากกว่า จึงทำให้เด็กที่มีความพิการนั้นอยู่ในความเสี่ยงสูงกว่าออนไลน์ด้วย แต่ในขณะเดียวกันพวกเขากลับมีความจำเป็นมากกว่าที่จะต้องเชื่อมต่อออนไลน์ การศึกษาพบว่าเด็กที่มีความพิการมีความเป็นไปได้สูงกว่าที่จะประสบกับการล่วงละเมิดทุกรูปแบบ⁶ โดยเฉพาะการตกเป็นเหยื่อทางเพศ⁷ การตกเป็นเหยื่อนั้นรวมถึงการถูกลั่นแกล้ง การคุกคาม การถูกแบ่งแยกและการเลือกปฏิบัติบนพื้นฐานของความพิการที่เด็กมีหรือถูกมองว่ามี หรือแวมต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับอาการพิการของพวกเขา วิธีการที่พวกเขาปฏิบัติตนหรือพูด อุปกรณ์และบริการต่าง ๆ ที่พวกเขาใช้

ผู้กระทำความผิดที่เข้าหาเด็ก ชักชวนออนไลน์และ/หรือคุกคามทางเพศเด็กที่มีความพิการนั้นอาจหมายรวมไม่เพียงแต่ผู้กระทำความผิดที่ชื่นชอบและมุ่งเป้าไปที่เด็กและเยาวชนเท่านั้น แต่มุ่งไปที่เด็กและเยาวชนที่มีความพิการโดยเฉพาะ ผู้กระทำความผิดนั้นอาจเป็น “ผู้ที่หมกหมุ่น (devotee)” ซึ่งเป็นผู้ที่ไม่มีความพิการแต่รู้สึกดึงดูดทางเพศโดยผู้ที่มีความพิการ (ที่พบบ่อยคือผู้ที่ถูกตัดแขนหรือขาและผู้ที่ใช้อุปกรณ์ช่วยเหลือในการเคลื่อนไหว) และในบางครั้งปลอมตัวเป็นผู้พิการเสียเองด้วย⁸ การกระทำของบุคคลเหล่านี้อาจรวมถึงการดาวน์โหลดรูปภาพหรือวิดีโอของเด็กที่มีความพิการ (ซึ่งโดยธรรมชาติอาจไร้พิษภัย) และ/หรือแชร์รูปภาพเหล่านั้นผ่านพื้นที่หรือบัญชีโซเชียลเพื่อการนี้โดยเฉพาะ เครื่องมือในการรายงานพื้นที่หรือโซเชียลลักษณะนี้มักยังไม่สามารถวางเส้นทางที่มุ่งเป้าหรือเหมาะสมที่จะจัดการกับพฤติกรรมเช่นนี้ได้

⁴ ดูที่รายงานของสภายุโรป "Two clicks forward and one click back: report on children with disabilities in the digital environment", 2019.

⁵ Andrew Schrock et al., "Solicitation, Harassment, and Problematic Content", Berkman Center for Internet & Society, 2008.

⁶ UNICEF, "State of the World's Children Report: Children with Disabilities," 2013.

⁷ Katrin Mueller-Johnson et al., "Sexual Victimization of Youth with a Physical Disability: An Examination of Prevalence Rates, and Risk and Protective Factors", Journal of Interpersonal Violence, 2014.

⁸ Richard L Bruno, "Devotees, Pretenders and Wannabes: Two Cases of Factitious Disability Disorder", Sexuality and Disability, 1997.

มีความกังวลว่า “การแชร์โดยผู้ปกครอง (sharenting)” (การที่ผู้ปกครองแชร์ข้อมูลและรูปภาพของลูกออนไลน์) สามารถเป็นการละเมิดสิทธิเด็ก นำไปสู่การกลั่นแกล้ง เป็นสาเหตุของความอับอาย หรือมีผลในทางลบต่อชีวิตตามมา⁹ ผู้ปกครองของเด็กที่มีความพิการอาจแลกเปลี่ยนข้อมูลเหล่านี้เพื่อหาความช่วยเหลือหรือคำแนะนำ จึงทำให้เด็กที่มีความพิการอยู่บนความเสี่ยงของการละเมิดความเป็นส่วนตัวทั้งในปัจจุบันและในอนาคต ผู้ปกครองยังมีความเสี่ยงที่จะตกเป็นเป้าของผู้ที่ไม่มีความรู้หรือไร้ศีลธรรมเข้ามาเสนอการรักษา การบำบัดหรือ “การแก้ไขหาย” สำหรับความพิการของเด็ก ผู้ปกครองของเด็กและเยาวชนที่มีความพิการอาจปกป้องเด็กมากเกินไป เนื่องด้วยการขาดความรู้เกี่ยวกับวิธีการแนะนำบุตรหลานให้ใช้อินเทอร์เน็ตหรือปกป้องพวกเขา จากการกลั่นแกล้งหรือการคุกคาม¹⁰

เด็กที่มีความพิการบางคนอาจพบปัญหาในการใช้หรือแม้แต่การถูกแบ่งแยกจากสภาพแวดล้อมออนไลน์ เนื่องจากการออกแบบที่ไม่สามารถเข้าถึงได้ (เช่น แอปพลิเคชันที่ไม่สามารถขยายขนาดของตัวอักษร) การปฏิเสธองค์ประกอบตามที่ร้องขอ (เช่น ซอฟต์แวร์อ่านออกเสียงจากหน้าจอหรืออุปกรณ์ควบคุมคอมพิวเตอร์ที่มีการปรับเสริม) หรือความจำเป็นที่ต้องการความช่วยเหลือที่เหมาะสม (เช่น การฝึกใช้อุปกรณ์ การสนับสนุนแบบตัวต่อตัวในการทำความเข้าใจปฏิสัมพันธ์ทางสังคม)¹¹

2.2 ต้นแบบการคุ้มครองเด็กออนไลน์ระดับชาติและข้ามชาติที่มีอยู่

ต้นแบบหลายอย่างถูกนำมาปรับใช้ระดับโลกเพื่อดูแลเด็กและเยาวชนให้ปลอดภัยออนไลน์ ผู้มีส่วนได้ส่วนเสียที่เป็นธุรกิจควรพิจารณาคำแนะนำเหล่านี้สำหรับความริเริ่มระหว่างประเทศในเรื่องของกรอบการทำงานที่รับประกันว่าพวกเขาจะใช้ความพยายามทั้งหมดไปกับการคุ้มครองเด็กและเยาวชนออนไลน์ ธุรกิจอินเทอร์เน็ตนั้นหลากหลายและเป็นพื้นที่ที่ซับซ้อน ประกอบด้วยบริษัทหลายขนาดและลักษณะการทำงาน จึงเป็นสิ่งสำคัญที่การคุ้มครองเด็กจะได้รับการจัดการไม่เพียงแต่จากแพลตฟอร์มและบริการเกี่ยวกับเนื้อหาแต่โดยผู้ที่ส่งเสริมโครงสร้างพื้นฐานของอินเทอร์เน็ตด้วย

โดยต้องคำนึงด้วยว่าศักยภาพของธุรกิจในการนำเสนอกรอบนโยบายคุ้มครองเด็กที่ครอบคลุมนั้นถูกจำกัดโดยทรัพยากรที่มีอยู่ แนวปฏิบัตินี้จึงเสนอแนะให้ธุรกิจทำงานร่วมกันในใช้บริการที่คุ้มครองผู้ใช้งานโดยการแลกเปลี่ยนทรัพยากรและความเชี่ยวชาญทางวิศวกรรม ธุรกิจจึงจะสามารถสร้าง “พื้นที่ปลอดภัย” ในการป้องกันการล่วงละเมิดได้อย่างมีประสิทธิภาพ

⁹ UNICEF, “Child Privacy in the Age of Web 2.0 and 3.0: Challenges and opportunities for policy”, Innocenti Discussion Paper 2017-03.

¹⁰ UNICEF, “Is there a ladder of children’s online participation?”, Innocenti Research Brief, 2019.

¹¹ สำหรับแนวทางเกี่ยวกับสิทธิเหล่านี้สามารถดูได้ในข้อที่ 9 ของอนุสัญญาว่าด้วยคนพิการเรื่องการเข้าถึงและข้อที่ 21 เรื่องเสรีภาพทางการแสดงออก การแสดงความคิดเห็นและการเข้าถึงข้อมูล

ความร่วมมือของธุรกิจ

กลุ่ม [Technology Coalition](#) เป็นตัวอย่างของการร่วมมือที่ประสบความสำเร็จระหว่างผู้มีส่วนได้ส่วนเสียที่เป็นธุรกิจในการต่อสู้กับการล่วงละเมิดและการแสวงหาประโยชน์ทางเพศจากเด็ก

ต้นแบบระดับข้ามชาติ

ธุรกิจต่าง ๆ ควรรวมแนวปฏิบัติระหว่างประเทศที่เกี่ยวข้องไว้ในแผนงานทางโครงสร้าง รวมทั้งปฏิบัติตามข้อกำหนดระดับชาติและข้ามชาติที่เกี่ยวข้อง ซึ่งปรับใช้ในประเทศที่ดำเนินการ ธุรกิจไม่ควรพิจารณาเพียงแต่การดำเนินการที่ต้องกระทำในระดับกฎหมาย แต่ยังรวมถึงกิจกรรมที่ควรดำเนินการและหากเป็นไปได้ ควรแสวงหาการดำเนินการริเริ่มต่าง ๆ ในระดับโลก ต้นแบบบางอย่างที่ให้หลักการสำหรับความริเริ่มต่าง ๆ ดังนี้

- [Five Country Ministerial Voluntary principles to counter online CSEA \(2563\)](#)
- [Child Online Safety: Minimizing the Risk of Violence, Abuse and Exploitation Online \(2562\)](#) โดย คณะกรรมาธิการบรรดแบนด์เพื่อการพัฒนาอย่างยั่งยืน
- [A Global Strategic Response to Online Child Sexual Exploitation and Abuse \(2563\)](#) โดย WePROTECT Global Alliance
- [Safe to Learn: Call to Action](#) โดยกลุ่มพันธมิตรระดับโลกเพื่อยุติความรุนแรงต่อเด็ก
- [Child Dignity Alliance: Technology Working Group Report \(2561\)](#) โดย Child Dignity in the Digital World
- [Directive \(EU\) 2018/1808 of the European Parliament and of the Council: Audio Visual Media Services Directive](#)
- [General Data Protection Regulation \(2561\)](#) โดย คณะกรรมาธิการยุโรป
- [Recommendation on Protection of Children Online \(2561\)](#) โดยองค์การเพื่อความร่วมมือทางเศรษฐกิจและการพัฒนา

ต้นแบบระดับชาติ

ต้นแบบระดับชาติและข้ามชาติมากมายแถลงบทบาทและความรับผิดชอบอย่างชัดเจนของธุรกิจเทคโนโลยีในการจัดการกับการคุ้มครองเด็กออนไลน์ โดยบางประการนั้นไม่ได้เจาะจงสำหรับเด็กเท่านั้น แต่สามารถใช้ได้กับผู้ใช้อินเทอร์เน็ตทั่วไป โดยให้แนวปฏิบัติที่ครอบคลุมกับธุรกิจอันเกี่ยวข้องกับนโยบายกำกับดูแล มาตรฐานและความร่วมมือกับภาคส่วนอื่น ๆ เพื่อวัตถุประสงค์ของเอกสารนี้จึงมุ่งเน้นหลักการสำคัญของต้นแบบต่าง ๆ ซึ่งสามารถปรับใช้กับธุรกิจไอซีที

The Age-Appropriate Design Code (ประเทศสหราชอาณาจักร)

ในช่วงต้นปี 2562 สำนักงานคณะกรรมการด้านข้อมูลข่าวสาร (Information Commissioners Office) ได้ตีพิมพ์ข้อเสนอเกี่ยวกับระเบียบการออกแบบที่เหมาะสมกับอายุเกี่ยวกับการคุ้มครองข้อมูลของเด็ก ระเบียบที่นำเสนอมีหัวใจหลักอยู่ที่ประโยชน์สูงสุดของเด็กตามที่จารึกไว้ในอนุสัญญาฯ และวางความคาดหวังบางประการให้กับธุรกิจ โดยระเบียบการออกแบบนี้ประกอบด้วยมาตรฐาน 15 ประการ ซึ่งรวมทั้งการตั้งปิดค่าอัตโนมัติของบริการบอกตำแหน่งสำหรับเด็ก ให้ธุรกิจที่จะเก็บและรักษาไว้ซึ่งข้อมูลส่วนบุคคลของเด็กให้น้อยที่สุด ให้ผลิตภัณฑ์มีความเป็นส่วนตัวผ่านการออกแบบ และสำหรับการขยายความให้เหมาะสมกับอายุและเข้าถึงได้

พระราชบัญญัติการสื่อสารทางดิจิทัลที่เป็นอันตราย (The Harmful Digital Communications Act ประเทศนิวซีแลนด์)

พระราชบัญญัติในปี 2558 นี้ได้ทำให้การล่วงละเมิดทางไซเบอร์เป็นอาชญากรรมโดยเฉพาะและมุ่งเน้นไปที่ภัยอันตรายหลากหลาย ทั้งการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ไปจนถึงการแพร่ภาพทางเพศเพื่อเป็นการแก้แค้น (revenge porn) โดยมุ่งที่จะยับยั้ง ป้องกันและลดการสื่อสารทางดิจิทัลที่เป็นอันตราย ทำให้การลงข้อความสื่อสารทางดิจิทัลที่มีเจตนาก่อให้เกิดความเจ็บปวดทางอารมณ์อย่างรุนแรงต่อผู้อื่นนั้นเป็นอาชญากรรม และจัดตั้งหลักการในการสื่อสาร 10 ประการ นับเป็นการเสริมพลังให้กับผู้ใช้ที่จะร้องเรียนไปยังองค์กรอิสระหากไม่มีการทำตามหลักการนี้หรือการขอหมายศาลสำหรับผู้เขียนหรือผู้โฮสการสื่อสารนั้น ๆ หากเหตุการณ์ไม่ได้รับการแก้ไข

คณะกรรมการ e-Safety (The eSafety Commissioner ประเทศออสเตรเลีย)

คณะกรรมการ eSafety เป็นหน่วยงานรัฐหน่วยแรกของโลกที่มีภาระหน้าที่เจาะจงเกี่ยวกับการล่วงละเมิดออนไลน์และดูแลให้พลเมืองทุกคนปลอดภัยออนไลน์ โดยก่อตั้งขึ้นเมื่อปี 2558 ในฐานะผู้กำกับดูแลอิสระด้านความปลอดภัยออนไลน์ระดับชาติ คณะกรรมการฯ มีลักษณะการทำงานแบบผสมผสานอันตรงพลั้งตั้งแต่การป้องกันผ่านการสร้างความตระหนักรู้ การให้ความรู้ การศึกษาวิจัยและคำแนะนำปฏิบัติที่ดีจนถึงการแทรกแซงในระยะแรกเริ่มและการแก้ไขภัยอันตรายต่าง ๆ ผ่านแผนการกำกับดูแลตามกฎหมาย ซึ่งให้อำนาจแก่คณะกรรมการฯ ในการปลดเนื้อหาออนไลน์ที่เป็นการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ การล่วงละเมิดผ่านภาพและเนื้อหาออนไลน์ที่ผิดกฎหมาย โดยขอบเขตที่กว้างนี้ทำให้คณะกรรมการฯ สามารถจัดการกับความปลอดภัยออนไลน์ได้ในวิถีทางที่มีหลายแง่มุม แบบองค์รวมและเป็นไปในเชิงรุก

ในปี 2561 คณะกรรมการฯ ได้พัฒนาความริเริ่มที่ชื่อว่า Safety by Design (SbD) ที่นำความปลอดภัยและสิทธิของผู้ใช้งานมาเป็นศูนย์กลางของการออกแบบ พัฒนาและการใช้งานของผลิตภัณฑ์และบริการออนไลน์ หลักการความปลอดภัยผ่านการออกแบบหนึ่งชุดเป็นหัวใจของความริเริ่มนี้ ซึ่งอธิบายถึงมาตรการที่ตั้งอยู่บนพื้นฐานของความเป็นจริง ดำเนินการได้และบรรลุผลสำเร็จได้สำหรับธุรกิจเพื่อนำมาดำเนินการคุ้มครองและปกป้องพลเมืองออนไลน์ให้ดียิ่งขึ้น หลักการโดยรวม 3 ประการ มีดังนี้

แนวปฏิบัติด้านการคุ้มครองเด็กออนไลน์สำหรับภาคธุรกิจ

- 1) **ความรับผิดชอบของผู้ให้บริการ** ภาระด้านความปลอดภัยไม่ควรตกอยู่ในความรับผิดชอบของผู้ใช้ที่ปลายทางแต่เพียงผู้เดียว มาตรการป้องกันสามารถทำได้ เพื่อให้แน่ใจว่าอันตรายที่เป็นที่รู้จักกันและที่คาดว่าจะเกิดได้รับการประเมินในการออกแบบและการจัดหาบริการออนไลน์ ควบคุมไปกับมาตรการที่ทำให้การบริการมีความเป็นไปได้น้อยลงที่จะเอื้อต่อ ทำให้เกิดหรือส่งเสริมพฤติกรรมที่ผิดกฎหมายและไม่เหมาะสม
- 2) **การเสริมพลังและความเป็นอิสระให้กับผู้ใช้** ศักดิ์ศรีและประโยชน์สูงสุดเป็นศูนย์กลางความสำคัญศักยภาพของมนุษย์ในการเลือกและเสรีภาพควรได้รับการสนับสนุน ขยายเสียงและเสริมความแข็งแกร่งในการออกแบบการบริการเพื่อให้ผู้ใช้สามารถควบคุม ปกครองและกำกับดูแลประสบการณ์ของตนเองได้ดียิ่งขึ้น
- 3) **ความโปร่งใสและการแสดงความรับผิดชอบ** เป็นเครื่องหลายแสดงมาตรฐานระดับสูงของแนวทางสำหรับความปลอดภัยที่แข็งแกร่งที่ให้ความมั่นใจว่าผลิตภัณฑ์ต่าง ๆ ดำเนินการตามวัตถุประสงค์ทางความปลอดภัยที่ได้ตีพิมพ์ไว้ รวมทั้งการให้ความรู้และการเสริมพลังแก่ประชาชนเกี่ยวกับมาตรการในการจัดการกับข้อกังวลด้านความปลอดภัย

เครือข่าย WePROTECT Global Alliance

หัวใจในยุทธศาสตร์ของเครือข่าย [WePROTECT Global Alliance](#) คือการช่วยเหลือประเทศต่าง ๆ ในการพัฒนาการตอบสนองที่ประสานกันเป็นอย่างดีระหว่างผู้มีส่วนได้ส่วนเสียที่หลากหลายในการรับมือกับการแสวงหาประโยชน์ทางเพศจากเด็กออนไลน์ ซึ่งแนะนำแนวทางโดยต้นแบบการตอบสนองระดับชาติ ซึ่งเป็นเสมือนพิมพ์เขียวของปฏิบัติการระดับชาติ โดยให้กรอบการทำงานที่ประเทศต่างๆ จะนำมาใช้เพื่อรับมือกับการแสวงหาประโยชน์ทางเพศจากเด็กออนไลน์ ภายในต้นแบบการตอบสนองระดับชาติของ WePROTECT มีพันธกิจที่ชัดเจนจากบริษัทไอซีทีหนึ่งชุด ซึ่งเกี่ยวข้องกับหัวข้อดังต่อไปนี้

- ขั้นตอนการแจ้งและปลด
- รายงานการแสวงหาประโยชน์และการล่วงละเมิดต่อเด็กออนไลน์
- พัฒนาแนวทางการแก้ไขทางเทคโนโลยี
- ลงทุนในโครงการป้องกันและบริการตอบสนองการคุ้มครองเด็กออนไลน์

กลุ่มพันธมิตรระดับโลกและทุนเพื่อยุติความรุนแรงต่อเด็ก

กลุ่มพันธมิตรระดับโลกและทุนเพื่อยุติความรุนแรงต่อเด็กเปิดตัวขึ้นเมื่อปี 2559 โดยเลขาธิการสหประชาชาติเพื่อเป้าหมายเพียงหนึ่งเดียวคือเพื่อกระตุ้นและสนับสนุนปฏิบัติการยุติความรุนแรงต่อเด็กภายในปี 2573 ผ่านการทำงานร่วมกันเป็นพิเศษของภาคีกว่า 400 หน่วยงานจากทุกภาคส่วน

จุดมุ่งหมายของการทำงานคือการช่วยเหลือและสนับสนุนเหยื่อ การแก้ไขปัญหาทางเทคโนโลยี เพื่อตรวจจับและป้องกันการกระทำผิด สนับสนุนผู้บังคับใช้กฎหมาย การแก้ไขกฎหมายและนโยบาย และการประมวลข้อมูลและหลักฐานเกี่ยวกับระดับและธรรมชาติของการแสวงหาประโยชน์และการล่วงละเมิดทางเพศต่อเด็กออนไลน์ รวมทั้งการทำความเข้าใจมุมมองของเด็ก¹²

3. ประเด็นหลักเกี่ยวกับการคุ้มครองและส่งเสริมสิทธิเด็ก

ส่วนนี้สรุปประเด็นหลัก 5 ประการ ที่บริษัทสามารถดำเนินการเพื่อคุ้มครองความปลอดภัยของเด็กและเยาวชนในขณะที่ใช้ไอซีทีและส่งเสริมการใช้งานไอซีทีในเชิงบวก

3.1 การรวมการพิจารณาเรื่องสิทธิเด็กไว้ในนโยบายองค์กรและขั้นตอนการบริหารจัดการที่เหมาะสมทั้งหมด

การรวมการพิจารณาด้านสิทธิเด็กจำเป็นที่บริษัทจะต้องมีมาตรการที่เพียงพอในการระบุ ป้องกัน บรรเทาและแก้ไขผลกระทบในทางที่ไม่ดีที่อาจเกิดขึ้นหรือเกิดขึ้นแล้วต่อสิทธิเด็กในกรณีที่เหมาะสม หลักการ Guiding Principles on Business and Human Rights ขององค์การสหประชาชาติเรียกร้องให้ธุรกิจและอุตสาหกรรมทั้งหมดมีนโยบายและขั้นตอนที่เหมาะสมที่จะบรรลุความรับผิดชอบของตนในการเคารพสิทธิมนุษยชน

ธุรกิจควรให้ความสนใจเป็นพิเศษต่อเด็กและเยาวชนในฐานะกลุ่มที่มีความเปราะบางเมื่อเกี่ยวกับการคุ้มครองข้อมูลและเสรีภาพในการแสดงออก ข้อมติสมัชชาใหญ่แห่งสหประชาชาติที่ 68/167 เกี่ยวกับสิทธิในความเป็นส่วนตัวในยุคดิจิทัลย้ำจุดยืนเกี่ยวกับสิทธิในความเป็นส่วนตัวและเสรีภาพในการแสดงออก โดยไม่ถูกแทรกแซงโดยมิชอบด้วยกฎหมาย นอกจากนี้ข้อมติสมัชชาใหญ่แห่งสหประชาชาติที่ 32/13 เกี่ยวกับการส่งเสริม การคุ้มครองและการใช้หลักสิทธิมนุษยชนในอินเทอร์เน็ตยอมรับในธรรมชาติที่เป็นไปทั่วโลกและเปิดเผยของอินเทอร์เน็ตในฐานะแรงขับเคลื่อนที่จะเร่งความคืบหน้าในการพัฒนาและยืนยันว่าสิทธิเดียวกันนั้นที่ผู้คนได้รับทางออฟไลน์จะต้องได้รับการคุ้มครองทางออนไลน์ด้วย ในรัฐที่ขาดกรอบกฎหมายที่เพียงพอในการคุ้มครองสิทธิในความเป็นส่วนตัวและเสรีภาพในการแสดงออกของเด็กและเยาวชน บริษัทต่าง ๆ ควรปฏิบัติทดสอบทางธุรกิจที่ยกระดับมากขึ้น เพื่อให้แน่ใจว่านโยบายและการปฏิบัติที่สอดคล้องกับกฎหมายระหว่างประเทศ ในขณะที่การมีส่วนร่วมของพลเมืองเยาวชนยังคงเพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่องผ่านการสื่อสารออนไลน์ บริษัทมีความรับผิดชอบที่มากขึ้นในการเคารพสิทธิของเด็กและเยาวชน ถึงแม้ว่าในกรณีที่กฎหมายภายในประเทศนั้นยังตามมาตรฐานระหว่างประเทศไม่ทันก็ตาม

¹² สามารถดูข้อมูลเพิ่มเติมได้ที่ End Violence Against Children, “Grantees of the End Violence Fund”.

แนวปฏิบัติด้านการคุ้มครองเด็กออนไลน์สำหรับภาคธุรกิจ

บริษัทควรมีกลไกร้องทุกข์ในระดับปฏิบัติการ เพื่อจัดให้มีรูปแบบในการแสดงข้อกังวลใจจากบุคคลที่ได้รับผลกระทบเกี่ยวกับการละเมิดที่อาจเกิดขึ้น กลไกระดับปฏิบัติการควรให้เด็ก ครอบครัว และผู้ที่เป็นตัวแทนผลประโยชน์สามารถเข้าถึงได้ หลักการที่ 31 ของ Guiding Principles on Business and Human Rights ชี้แจงว่ากลไกลักษณะนี้ควรมีความชอบธรรม เข้าถึงได้ คาดการณ์ได้ เที่ยงตรง โปร่งใส สอดคล้องกับสิทธิ เป็นแหล่งเรียนรู้ที่ไม่มีสิ้นสุด และอยู่บนพื้นฐานของการมีส่วนร่วมและบทสนทนา ควบคู่ไปกับขั้นตอนภายในในการจัดการกับผลกระทบในทางลบ กลไกร้องทุกข์ควรรับประกันว่าบริษัทต่าง ๆ มีกรอบการทำงานที่ทำให้แน่ใจว่าเด็กและเยาวชนมีช่องทางรับความช่วยเหลือที่เหมาะสมเมื่อสิทธิของพวกเขาถูกละเมิด

เมื่อบริษัทใช้แนวทางบนพื้นฐานของการร้องเรียนต่อความปลอดภัยของไอซีทีที่มุ่งบรรลุข้อกำหนดระดับชาติ ปฏิบัติตามคำแนะนำระหว่างประเทศเมื่อไม่มีข้อกำหนดระดับชาติ และหลีกเลี่ยงผลกระทบที่ไม่ดีต่อสิทธิของเด็กและเยาวชน บริษัทสนับสนุนพัฒนาการและความเป็นอยู่ที่ดีของเด็กและเยาวชนอย่างแข็งขัน ผ่านการดำเนินการโดยสมัครใจ ซึ่งจะช่วยพัฒนาสิทธิของเด็กและเยาวชนในการเข้าถึงข้อมูล เสรีภาพทางการแสดงออก การมีส่วนร่วม การศึกษาและวัฒนธรรม

การปฏิบัติที่ดี – นโยบายและการออกแบบที่เหมาะสมกับอายุ

ผู้พัฒนาแอปพลิเคชัน Toca Boca ผลิตของเล่นดิจิทัลจากมุมมองของเด็ก นโยบายความเป็นส่วนตัวของบริษัทถูกออกแบบมาให้แสดงว่าข้อมูลใดบ้างที่บริษัทเก็บรวบรวมและใช้ข้อมูลเหล่านี้ทำอะไร โดย Toca Boca, Inc. เป็นสมาชิกของโครงการ PRIVO Kids Privacy Assured COPPA Safe Harbor Certification Program

LEGO® Life เป็นตัวอย่างของแพลตฟอร์มโซเชียลสำหรับเด็กที่มีอายุต่ำกว่า 13 ปี ในการแลกเปลี่ยนการสร้างสรรค์ต่อโลกของตน รับแรงบันดาลใจและโต้ตอบอย่างปลอดภัย การสร้างบัญชีที่นี่ไม่ถามข้อมูลส่วนบุคคลของเด็ก ซึ่งสามารถทำได้เพียงใช้ที่อยู่อีเมลของผู้ปกครองหรือผู้ดูแลเท่านั้น แอปพลิเคชันนี้ สร้างโอกาสแก่เด็กและครอบครัวในการพูดคุยเกี่ยวกับความปลอดภัยออนไลน์ และความเป็นส่วนตัวในสภาพแวดล้อมเชิงบวก

ตัวอย่างของการออกแบบที่เหมาะสมต่อวัยรวมทั้งข้อเสนอเฉพาะจากหน่วยงานกระจายเสียงสาธารณะ อาทิ German ARD (Arbeitsgemeinschaft der öffentlich-rechtlichen Rundfunkanstalten der Bundesrepublik Deutschland – Das Erste) และ ZDF (Zweites Deutsches Fernsehen) ซึ่งมุ่งไปที่กลุ่มเป้าหมายอายุ 14 ปีขึ้นไปสำหรับบริการเนื้อหาตามความต้องการผ่านช่องทางออนไลน์ funk.net นอกจากนี้บีบีซี (BBC - British Broadcasting Corporation) ได้แนะนำ CBeebies สำหรับเด็กต่ำกว่า 6 ปี โดยเนื้อหาในเว็บไซต์นั้นจัดทำขึ้นสำหรับกลุ่มอายุนี้อย่างเฉพาะ

การปฏิบัติที่ดี – นโยบายและเทคโนโลยี

ทวิตเตอร์ ลงทุนอย่างต่อเนื่องในเทคโนโลยีอันเป็นกรรมสิทธิ์ ซึ่งมีส่วนอย่างมั่งคั่งในการช่วยลดภาระของประชาชนในการรายงาน¹ กล่าวโดยเฉพาะเจาะจงได้ว่ามีข้อความในทวิตเตอร์กว่าร้อยละ 50 ที่ทวิตเตอร์ติดตามเนื่องจากธรรมชาติที่เป็นการล่วงละเมิด ซึ่งปรากฏออกมาเมื่อใช้เทคโนโลยีนี้มากกว่าการพึ่งพาการรายงานมาที่ทวิตเตอร์ ซึ่งหากเปรียบเทียบกับปี 2561 นั้นมีเพียงร้อยละ 20 เทคโนโลยีใหม่นี้ใช้จัดการกับนโยบายด้านเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับข้อมูลส่วนตัว สื่อที่มีความอ่อนไหว การกระทำที่เต็มไปด้วยความเกลียดชัง การล่วงละเมิดและการปลอมตัวเป็นผู้อื่น

¹ Twitter, “15th Transparency Report: Increase in proactive enforcement on accounts”.

3.2 การพัฒนาขั้นตอนมาตรฐานในการจัดการกับเนื้อหาที่เป็นการล่วงละเมิดทางเพศเด็ก

ในปี 2562 มูลนิธิ Internet Watch Foundation จัดการกับเว็บเพจจำนวน 132,676 เว็บที่ได้รับ การยืนยันว่ามีกรล่วงละเมิดทางเพศเด็ก¹³ ยูอาร์แอลหนึ่งสามารถมีรูปภาพหรือวิดีโอหลายร้อยรูปภาพหรือแม้แต่ หลักพัน ในจำนวนของรูปภาพที่มูลนิธิฯ ได้ดำเนินการ ร้อยละ 45 แสดงภาพของเด็กอายุ 10 ปีหรือต่ำกว่า และเว็บเพจจำนวน 1,609 เว็บมีภาพของเด็กอายุ 0-2 ปี ซึ่งร้อยละ 71 มีเนื้อหาที่เป็นกรล่วงละเมิดทางเพศ อย่างรุนแรง อาทิ การข่มขืนหรือการทรมานทางเพศ ข้อเท็จจริงอันน่าสะอึเสะเอียนนี้เน้นย้ำถึงความสำคัญ ของการทำงานร่วมกันระหว่างธุรกิจ รัฐบาล ผู้บังคับใช้กฎหมายและภาคประชาสังคมในการต่อสู้กับเนื้อหา ที่เป็นกรล่วงละเมิดทางเพศเด็ก

ในขณะที่รัฐบาลหลายแห่งกำลังรับมือกับการเผยแพร่และแจกจ่ายเนื้อหาที่เป็นกรล่วงละเมิดทางเพศ เด็ก โดยการใช้ข้อกฎหมาย การตามจับและดำเนินคดีผู้ล่วงละเมิด สร้างความตระหนักรู้ และช่วยเหลือเด็กและ เยาวชนฟื้นฟูจากการล่วงละเมิดหรือการแสวงหาประโยชน์ แต่ยังมีอีกหลายรัฐบาลที่ยังไม่มีระบบที่เพียงพอ จำเป็นที่แต่ละประเทศจะต้องมีกลไกที่ทำให้ประชาชนสามารถรายงานเนื้อหาที่เป็นกรล่วงละเมิดและแสวงหา ประโยชน์จากเด็ก ธุรกิจ ผู้บังคับใช้กฎหมาย รัฐบาลและภาคประชาสังคมต้องทำงานร่วมกันเพื่อรับประกันว่ามี กรอบกฎหมายที่เพียงพอซึ่งสอดคล้องกับมาตรฐานสากลที่มีอยู่ กรอบการทำงานนั้นควรให้การแสวงหาประโยชน์ และการล่วงละเมิดทางเพศต่อเด็กทุกรูปแบบเป็นอาชญากรรม รวมทั้งเนื้อหาที่เป็นกรล่วงละเมิดทางเพศเด็ก และคุ้มครองเด็กที่ตกเป็นเหยื่อของกรล่วงละเมิดและการแสวงหาประโยชน์เหล่านั้น กรอบการทำงานนี้ ต้องรับประกันขั้นตอนในการรายงาน สืบสวนและปลดเนื้อหาที่ทำงานได้อย่างมีประสิทธิภาพมากที่สุด

ธุรกิจควรจัดให้มีลิงก์ไปสู่สายด่วนระดับชาติหรือสายด่วนระดับท้องถิ่นต่าง ๆ ที่มีอยู่ อาทิ เว็บทำ ของมูลนิธิ Internet Watch Foundation ในบางประเทศ และในกรณีที่ไม่มีช่องทางในการรายงานระดับท้องถิ่น ควรจัดให้มีลิงก์ไปยังสายด่วนระหว่างประเทศที่เกี่ยวข้อง อาทิ ศูนย์เพื่อเด็กหายและถูกฉวยผลประโยชน์แห่งชาติ ของสหรัฐอเมริกาหรือเครือข่ายสายด่วนสากลอินโฮป ซึ่งสายด่วนสากลใด ๆ สามารถแจ้งรายงานได้

บริษัทที่มีความรับผิดชอบได้เริ่มช่วยป้องกันไม่ให้เครือข่ายหรือบริการของตนถูกใช้ในการเผยแพร่ เนื้อหา ที่เป็นกรล่วงละเมิดทางเพศเด็ก ซึ่งรวมทั้งการเริ่มใช้เนื้อหาหลงในข้อกำหนดและเงื่อนไขและจรรยาบรรณ ที่ห้ามเนื้อหาหรือการกระทำเช่นนี้อย่างชัดเจน¹⁴ พัฒนขั้นตอนการแจ้งและการปลดที่แข็งแกร่งและทำงาน ร่วมกับและให้การสนับสนุนสายด่วนระดับชาติ

¹³ IWF, "The why. The how. The who. And the results. Annual Report 2019".

¹⁴ ควรต้องคำนึงว่าการกระทำที่ไม่เหมาะสมของผู้ใช้งานนั้นไม่ได้จำกัดอยู่เพียงเนื้อหาที่เป็นกรล่วงละเมิดทางเพศเด็ก แต่รวมถึงพฤติกรรมหรือเนื้อหา ที่ไม่เหมาะสมทุกรูปแบบ ซึ่งควรมีการจัดการจากบริษัท

นอกจากนี้ บางบริษัทใช้มาตรการทางเทคนิคในการป้องกันการให้บริการหรือเครือข่ายของตนในทางที่ผิดเพื่อแลกเปลี่ยนเนื้อหาที่เป็นการล่วงละเมิดทางเพศเด็ก อาทิ ผู้ให้บริการอินเทอร์เน็ตบางรายปิดกั้นการเข้าถึงยูอาร์แอลที่มีการยืนยันโดยเจ้าหน้าที่ที่เหมาะสมว่ามีเนื้อหาที่เป็นการล่วงละเมิดทางเพศเด็ก หากเว็บไซต์นั้นโฮสต์อยู่ในประเทศที่ไม่มีขั้นตอนที่ทำให้แน่ใจว่าจะถูกลบตัวอย่างรวดเร็ว บางบริษัทใช้เทคโนโลยีการแฮช ซึ่งตรวจจับและปลดภาพของการล่วงละเมิดทางเพศต่อเด็กที่เป็นที่รับทราบของผู้บังคับใช้กฎหมายหรือสายด่วนโดยอัตโนมัติ สมาชิกในภาคธุรกิจควรคำนึงและใช้บริการที่เกี่ยวข้องทั้งหมดสำหรับการดำเนินการเพื่อป้องกันการเผยแพร่การล่วงละเมิดต่อเด็ก

ผู้ดำเนินการที่เป็นธุรกิจควรมุ่งมั่นที่จะจัดสรรทรัพยากรที่ได้สัดส่วนและสานต่อการพัฒนาและแลกเปลี่ยนเทคโนโลยีอื่นเป็นทางออกในลักษณะเปิด เพื่อตรวจจับและปลดเนื้อหาที่เป็นการล่วงละเมิดทางเพศเด็ก

การปฏิบัติที่ดี – เทคโนโลยี

ไมโครซอฟท์ ใช้แนวทางสี่ด้านในการสนับสนุนการใช้เทคโนโลยีอย่างมีความรับผิดชอบและปลอดภัย โดยมุ่งความสนใจที่ตัวเทคโนโลยีเอง การปกครองตนเอง การสร้างภาคี และการให้ความรู้ผู้บริโภค และการบริการประชาชน ไมโครซอฟท์ยังฝังลักษณะการใช้งานที่ช่วยเสริมพลังให้บุคคลสามารถบริหารจัดการความปลอดภัยออนไลน์ให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น ลักษณะการใช้งานที่ว่าคือ “Family Safety” ซึ่งให้ผู้ปกครองและผู้ดูแลสามารถเฝ้าติดตามการใช้งานอินเทอร์เน็ตของบุตรหลาน

ไมโครซอฟท์บังคับใช้นโยบายต่อต้านการคุกคามในแพลตฟอร์มของตน และผู้ใช้งานที่ละเมิดกฎระเบียบนี้จะถูกลงโทษด้วยการยกเลิกบัญชีและในกรณีของการละเมิดที่รุนแรงกว่าจะมีการใช้มาตรการของผู้บังคับใช้กฎหมาย

Microsoft PhotoDNA เป็นเครื่องมือสร้างแฮชในรูปภาพและเปรียบเทียบกับฐานข้อมูลแฮชที่ได้มีการระบุและยืนยันว่าเป็นเนื้อหาที่เป็นการล่วงละเมิดทางเพศต่อเด็ก หากพบว่าตรงกันภาพนั้นจะถูกปิดกั้น เครื่องมือนี้ช่วยให้ผู้ให้บริการเนื้อหาสามารถปลดภาพถ่ายที่ผิดกฎหมายหลายล้านชิ้นออกจากอินเทอร์เน็ต ช่วยลงโทษนักล่าเด็ก และในบางกรณีช่วยผู้บังคับใช้กฎหมายให้ช่วยเหลือผู้ที่อาจตกเป็นเหยื่อก่อนที่จะเกิดการทำร้ายทางร่างกาย ไมโครซอฟท์มุ่งมั่นปกป้องผู้บริโภคจากเนื้อหาที่ผิดกฎหมายในผลิตภัณฑ์และบริการมาอย่างยาวนาน และปรับใช้เทคโนโลยีที่บริษัทได้สร้างสรรค์ขึ้นในการต่อสู้กับการเติบโตของวิดีโอที่ผิดกฎหมายนั้นเป็นก้าวต่อไป แต่อย่างไรก็ตามเครื่องมือนี้ไม่ได้ใช้เทคโนโลยีการจดจำใบหน้าและไม่สามารถระบุบุคคลหรือสิ่งของในภาพ แม้กระนั้นการคิดค้น PhotoDNA สำหรับวิดีโออาจเกิดความเปลี่ยนแปลงใหม่ขึ้นได้ PhotoDNA for Video แยกย่อยวิดีโอออกเป็นเฟรมหลักและสร้างแฮชสำหรับภาพหน้าจอ โดยวิธีการเดียวกับที่ PhotoDNA สามารถจับคู่รูปภาพที่ได้มีการปรับแก้เพื่อหลีกเลี่ยงการตรวจจับ PhotoDNA for Video สามารถตรวจหาเนื้อหาที่เป็นการแสวงหาประโยชน์ทางเพศจากเด็กซึ่งถูกตัดแต่งหรือประกอบกลายเป็นวิดีโอซึ่งอาจดูเหมือนไม่มีอันตราย

นอกเหนือไปจากนี้ไมโครซอฟท์ได้ออกเครื่องมือใหม่ในการระบุนักล่าเด็กซึ่งเข้าหาเด็กเพื่อการล่วงละเมิดผ่านการแชทออนไลน์ Project Artemis พัฒนาร่วมกับ The Meet Group, Roblox, Kik และ Thorn โดยสร้างจากเทคโนโลยีที่ได้รับการจดสิทธิบัตรโดยไมโครซอฟท์และจะทำให้สามารถใช้ได้โดยไม่เสียค่าใช้จ่ายผ่าน Thorn ผู้ให้บริการออนไลน์ต่าง ๆ ที่มีการใช้งานแชท Project Artemis เป็นเครื่องมือทางเทคโนโลยีที่ช่วยเตือนสิ่งที่น่าสงสัยแก่ผู้ดูแลจัดการในกรณีที่ห้องแชทต้องมีผู้เข้ามาใกล้เคียงเทคนิคในการตรวจจับการเข้าหาทางออนไลน์เพื่อวัตถุประสงค์ทางเพศจะช่วยตรวจจับ จัดการและรายงานนักล่าที่พยายามหลอกเด็กเพื่อวัตถุประสงค์ทางเพศ

มูลนิธิ **Internet Watch Foundation** ให้บริการที่หลากหลายต่อสมาชิกธุรกิจในการคุ้มครองผู้ใช้งานจากการพบเจอกับเนื้อหาที่เป็นการล่วงละเมิดทางเพศเด็ก รวมทั้ง

- รายการเนื้อหาไลฟ์สดที่เปลี่ยนแปลงอยู่เสมอและสามารถปิดกั้นยูอาร์แอลได้
- รายการของแฮชเนื้อหาที่เป็นการล่วงละเมิดทางเพศเด็กที่เป็นที่รับรู้แล้วว่าเป็นอาชญากรรม
- รายการคำสำคัญที่มีการเข้ารหัสซึ่งเกี่ยวกับเนื้อหาที่เป็นการล่วงละเมิดทางเพศเด็ก
- รายการรายละเอียดชื่อโดเมนซึ่งเป็นที่รู้กันว่าโฮสเนื้อหาที่เป็นการล่วงละเมิดทางเพศเด็ก เพื่อให้สามารถปลดโดเมนที่โฮสเนื้อหาผิดกฎหมายนี้ได้อย่างทันท่วงที

3.3 การสร้างสภาพแวดล้อมออนไลน์ที่ปลอดภัยยิ่งขึ้นและเหมาะสมกับวัย

มีเพียงไม่กี่อย่างในชีวิตที่ปลอดภัยอย่างสิ้นเชิงและปราศจากความเสี่ยงเสมอ แม้ว่าในเมืองที่การเคลื่อนไหวของการจราจรนั้นถูกกำกับดูแลอย่างเข้มงวดและควบคุมอย่างใกล้ชิด อุบัติเหตุยังคงเกิดขึ้นได้ในทำนองเดียวกันพื้นที่

ไซเบอร์ก็ไม่อาจปราศจากความเสี่ยงได้ โดยเฉพาะสำหรับเด็กและเยาวชน เด็กและเยาวชนสามารถถูกมองว่าเป็นผู้รับผู้เข้าร่วมและผู้ดำเนินการในสภาพแวดล้อมออนไลน์ ความเสี่ยงที่พวกเขาต้องเผชิญจำแนกเป็น 4 ด้าน¹⁵

- **เนื้อหาที่ไม่เหมาะสม** – เด็กและเยาวชนอาจพบเจอเนื้อหาที่ไม่เหมาะสมและผิดกฎหมายในขณะที่กำลังค้นหาสิ่งอื่น จากการคลิกลิงก์ที่น่าจะไร้พิษภัยในข้อความทันที ในบล็อกหรือระหว่างแชร์ไฟล์ พวกเขาอาจพยายามแชร์เนื้อหาที่ไม่เหมาะสมและมีความอ่อนไหวต่อวัย ข้อพิจารณาว่าอะไรคือเนื้อหาที่เป็นภัยอันตรายนั้นต่างกันไปในแต่ละประเทศ อาทิ เนื้อหาที่ส่งเสริมการใช้สารเสพติด ความเกลียดชังทางเชื้อชาติ พฤติกรรมเสี่ยง การฆ่าตัวตาย โรคคลั่งผอมหรือความรุนแรง
- **การกระทำที่ไม่เหมาะสม** – เด็กและผู้ใหญ่อาจใช้อินเทอร์เน็ตคุกคามหรือแสวงหาประโยชน์จากผู้อื่น บางครั้งเด็กเผยแพร่ความคิดเห็นที่สร้างความเจ็บช้ำหรือรูปภาพที่สร้างความอับอายหรืออาจขโมยเนื้อหาหรือละเมิดลิขสิทธิ์
- **การติดต่อที่ไม่เหมาะสม** – ทั้งผู้ใหญ่และเยาวชนอาจใช้อินเทอร์เน็ตในการเสาะหาเด็กหรือเยาวชนคนอื่น ๆ ที่มีความเปราะบาง บ่อยครั้งจุดมุ่งหมายของพวกเขาคือการทำให้เป้าหมายเชื่อว่าพวกเขาได้พัฒนาความสัมพันธ์ที่ลึกซึ้ง แต่มีจุดประสงค์แอบแฝงคือการชักใย พวกเขาอาจชักจูงให้เด็กแสดงการกระทำทางเพศหรือการกระทำที่เป็นการล่วงละเมิดออนไลน์ โดยการใช้เว็บแคมหรืออุปกรณ์บันทึกภาพอื่น ๆ หรือพวกเขาอาจพยายามจัดให้มีการพบเจอแบบตัวต่อตัวและเกิดการติดต่อทางกายภาพ ขั้นตอนนี้มักถูกเรียกว่า “การเข้าหาเพื่อวัตถุประสงค์ทางเพศ”
- **ความเสี่ยงทางการค้า** – โดยอ้างถึงความเสี่ยงจากความเป็นส่วนตัวของข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับการจัดเก็บและใช้ข้อมูลของเด็ก รวมทั้งการตลาดทางดิจิทัล ความปลอดภัยออนไลน์เป็นความท้าทายของชุมชนและโอกาสสำหรับธุรกิจ รัฐบาลและภาคประชาสังคมที่จะทำงานร่วมกันเพื่อจัดตั้งหลักการและแนวปฏิบัติด้านความปลอดภัย ธุรกิจสามารถในแนวทางทางเทคนิคมากมาย เครื่องมือและบริการสำหรับผู้ปกครองและเด็กและเยาวชน และที่สำคัญยิ่งควรสร้างผลิตภัณฑ์ที่ใช้งานง่าย ปลอดภัยผ่านการออกแบบและเหมาะสมกับวัยสำหรับผู้ใช้งานที่หลากหลาย แนวทางเพิ่มเติมรวมทั้งการจัดให้มีเครื่องมือในการพัฒนาระบบยืนยันอายุที่เหมาะสม ซึ่งเคารพสิทธิเด็กในความเป็นส่วนตัวและการเข้าถึงหรือสร้างข้อจำกัดในการที่เด็กและเยาวชนจะเข้าถึงเนื้อหาที่เหมาะสมกับวัย หรือจำกัดบุคคลที่เด็กอาจติดต่อหรือเมื่อเด็กออนไลน์ ที่สำคัญที่สุดคือกรอบการทำงาน “ความปลอดภัยผ่านการออกแบบ”¹⁶ ซึ่งรวมถึงความต้องการความเป็นส่วนตัวจะต้องผสานอยู่ในขั้นตอนทางนวัตกรรมและการออกแบบผลิตภัณฑ์ ความปลอดภัยของเด็กและการใช้เทคโนโลยีอย่างมีความรับผิดชอบจะต้องมีการคำนึงถึงอย่างระมัดระวังและไม่ใช้สิ่งที่จะมาพิจารณาในภายหลัง

¹⁵ Sonia Livingstone et al., “EU Kids Online: Final Report”, London school of economics, 2009. Sonia Livingstone et al., “EU Kids Online: Final Report”, London school of economics, 2009.

¹⁶ eSafety Commissioner, [Safety by Design Overview](#), 2019.

แนวปฏิบัติด้านการคุ้มครองเด็กออนไลน์สำหรับภาคธุรกิจ

โปรแกรมบางอย่างทำให้ผู้ปกครองสามารถเฝ้าระวังข้อความหรือการสื่อสารอื่น ๆ ที่เด็กและเยาวชนส่งหรือรับ หากมีการใช้โปรแกรมลักษณะนี้จำเป็นต้องมีการพูดคุยอย่างเปิดเผยกับเด็ก หากไม่เช่นนั้นการกระทำลักษณะนี้อาจถูกมองว่าเป็น “การสอดแนม” และอาจบั่นทอนความเชื่อใจในครอบครัว

นโยบายความมั่นคงปลอดภัยระบบสารสนเทศเป็นวิธีหนึ่งที่บริษัทสามารถจัดตั้งว่าพฤติกรรมลักษณะใดของผู้ใหญ่และเด็กที่ควรส่งเสริม กิจกรรมลักษณะใดที่ไม่สามารถยอมรับได้ และผลที่ตามมาจากการละเมิดนโยบายเหล่านี้ กลไกการรายงานที่ชัดเจนและโปร่งใสควรมีอยู่สำหรับผู้ใช้ที่มีความกังวลเกี่ยวกับเนื้อหาและพฤติกรรม นอกจากนี้การรายงานต้องมีการติดตามที่เหมาะสม และการให้ข้อมูลเกี่ยวกับสถานะของการรายงานที่ทันท่วงที ถึงแม้ว่าบริษัทจะสามารถมีการดำเนินการของกลไกการติดตามที่ต่างกันออกไปในแต่ละกรณี แต่เป็นสิ่งสำคัญที่ต้องมีการตั้งกรอบเวลาที่ชัดเจนสำหรับการตอบสนอง สื่อสารถึงการตัดสินใจที่เกี่ยวกับการรายงาน และเสนอวิธีการติดตามหากผู้ใช้ยังไม่พอใจกับการรับมือ

การปฏิบัติที่ดี - การรายงาน

ด้วยความพยายามในการควบคุมการคุกคามทางเพศในแพลตฟอร์มดิจิทัลเฟซบุ๊กได้สนับสนุนงบประมาณโครงการ deSHAME ร่วมกับสหภาพยุโรป เป็นการร่วมงานกันระหว่าง Childnet มูลนิธิช่วยเหลือเด็กมูลนิธิ Kek Vonal และมหาวิทยาลัย Central Lancashire โครงการนี้มุ่งเพิ่มการรายงานการคุกคามทางเพศออนไลน์ต่อผู้เยาว์และปรับปรุงการทำงานร่วมกันระหว่างหลายภาคส่วนเพื่อป้องกันและตอบสนองพฤติกรรมเช่นนี้

วัตถุประสงค์หลักของโครงการคือการส่งเสริมให้ผู้ใช้งานรายงานเนื้อหาที่ทำให้กังวลและไม่เหมาะสมมาตรฐานชุมชนของเฟซบุ๊กยังมีส่วนเกี่ยวข้องในการเป็นแนวปฏิบัติว่าอะไรที่ทำได้และไม่ได้ในเฟซบุ๊ก นอกจากนี้ยังอธิบายประเภทของผู้ใช้ที่ไม่ได้รับอนุญาตให้ลงข้อความ เฟซบุ๊กยังสร้างลักษณะการใช้งานด้านความปลอดภัยอย่างลักษณะการใช้งานที่ถามว่า “คุณรู้จักบุคคลนี้หรือไม่” กล่องข้อความจาก “ผู้อื่น” ที่รวบรวมข้อความใหม่จากผู้ที่ไม่รู้จัก และป๊อปอัพขึ้นมาในฟีดหากดูเหมือนจะมีการติดต่อผู้เยาว์โดยผู้ใหญ่ที่ไม่รู้จัก

ผู้ให้บริการเนื้อหาและบริการออนไลน์สามารถอธิบายธรรมชาติของเนื้อหา บริการที่จัดหาให้และกลุ่มอายุของเป้าหมาย คำอธิบายควรสอดคล้องกับมาตรฐานระดับชาติและระดับสากลที่มีอยู่ ข้อบังคับที่เกี่ยวข้องและคำแนะนำเกี่ยวกับการตลาดและการโฆษณาสำหรับเด็กที่มีอยู่โดยหน่วยงานจัดแบ่งประเภทที่เหมาะสม ขั้นตอนนี้เริ่มทำได้ยากขึ้น แต่อย่างไรก็ตามการเติบโตของบริการที่มีการโต้ตอบได้ต่าง ๆ ทำให้การตีพิมพ์เนื้อหาที่จัดทำขึ้นเองได้ เช่น ผ่านกระตุ้ข้อความ ห้องแชทและบริการเครือข่ายโซเชียล เมื่อบริษัทมีเป้าหมายเป็นเด็กและเยาวชนโดยเฉพาะและมีบริการอย่างล้ำหลามมุ่งไปที่ผู้ชมที่มีอายุน้อย ความคาดหวังสำหรับข้อกำหนดของเนื้อหาที่เป็นมิตรต่อผู้ใช้ เข้าใจง่ายและเข้าถึงได้และความปลอดภัยจึงสูงมากขึ้น

แนวปฏิบัติด้านการคุ้มครองเด็กออนไลน์สำหรับภาคธุรกิจ

บริษัทต่าง ๆ สามารถส่งเสริมการใช้มาตรฐานความเป็นส่วนตัวสูงสุดเมื่อมีการรวบรวม ประมวลผล และจัดเก็บข้อมูลจากหรือเกี่ยวกับเด็กและเยาวชน เพราะเด็กและเยาวชนอาจขาดนิติภาวะที่จะเข้าใจผลกระทบที่ตามมาทางสังคมและส่วนตัวจากการเปิดเผยหรือการตกลงแชร์ข้อมูลส่วนตัวทางออนไลน์ หรือการใช้ข้อมูลส่วนบุคคลเพื่อวัตถุประสงค์ทางการค้า บริการโดยตรงหรือมีความเป็นไปได้ที่จะดึงดูดเด็กและเยาวชนต้องคำนึงถึงความเสี่ยงที่จะเกิดขึ้นต่อพวกเขาโดยการเข้าถึงหรือจัดเก็บและใช้ข้อมูลส่วนบุคคล (รวมทั้ง ข้อมูลตำแหน่งที่อยู่) และทำให้แน่ใจว่ามีการจัดการกับความเสี่ยงเหล่านั้น และผู้รับทราบ โดยเฉพาะอย่างยิ่งบริษัทควรทำให้แน่ใจว่า ภาษาและสำนวนที่ใช้ในเนื้อหาหรือการสื่อสารที่ใช้เพื่อโฆษณาบริการ จัดหาช่องทางให้บริการหรือที่ข้อมูลส่วนบุคคลถูกเข้าถึง จัดเก็บและใช้งานช่วยเพิ่มความเข้าใจและช่วยผู้ใช้ในการบริการจัดการความเป็นส่วนตัวในวิธีที่ชัดเจนและเรียบง่าย และอธิบายสิ่งที่พวกเขาให้ความยินยอมด้วยภาษาที่ชัดเจนและเข้าถึงง่าย

แนวปฏิบัติที่ดี - นวัตกรรม

ระหว่างปี 2561 – 2562 สำนักงานภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงและแปซิฟิกขององค์การยูนิเซฟ จัดการประชุมโต๊ะกลมสำหรับผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย 5 ส่วน เพื่อแลกเปลี่ยนแนวปฏิบัติของบริษัทที่น่าจะประสบความสำเร็จในการจัดการกับการแสวงหาประโยชน์และการล่วงละเมิดทางเพศต่อเด็กออนไลน์ ผู้เข้าร่วมการประชุมโต๊ะกลมนี้คือบริษัทภาคเอกชนชั้นนำอย่างกูเกิ้ล เฟสบุ๊ก ไมโครซอฟท์ เทเลนอร์ อีริคสัน โมบิคอม (มองโกเลีย) โมบิโฟนพลัส (เวียดนาม) โกลบ เทเลคอม (ฟิลิปปินส์) ทู (ไทย) สมาคม GSMA และภาคีภาคประชาสังคม รวมทั้งอินโฮป มูลนิธิเพื่อยุติการแสวงหาประโยชน์ทางเพศจากเด็ก และ Child Helpline International

โดยส่วนหนึ่งของโครงการนี้คือการที่องค์การยูนิเซฟได้เริ่มดำเนินการให้มีคลังสมองที่เร่งให้เกิดความเป็นผู้นำธุรกิจในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงและแปซิฟิกในเดือนกุมภาพันธ์ 2563 เพื่อป้องกันความรุนแรงต่อเด็กในโลกออนไลน์ คลังสมองนี้เป็นผู้บ่มเพาะความคิดและนวัตกรรม โดยใช้มุมมองที่แตกต่างของผู้ดำเนินการที่เป็นธุรกิจ (การสร้างสรรคผลิตภัณฑ์ การตลาด ฯลฯ) สำหรับการพัฒนาเนื้อหาและข้อความให้ความรู้ที่ก่อให้เกิดผลและมีเป้าหมายที่เด็ก คลังสมองนี้รวมทั้งเฟสบุ๊ก เทเลนอร์ ผู้เชี่ยวชาญด้านวิชาการ หน่วยงานของสหประชาชาติอย่างสหภาพโทรคมนาคมระหว่างประเทศ องค์การเพื่อการศึกษา วิทยาศาสตร์ และวัฒนธรรมแห่งสหประชาชาติและสำนักงานว่าด้วยยาเสพติดและอาชญากรรมแห่งสหประชาชาติ และหน่วยงานอื่น ๆ อาทิ คณะกรรมการ eSafety ของประเทศออสเตรเลีย มูลนิธิเพื่อยุติการแสวงหาประโยชน์ทางเพศจากเด็ก ศูนย์ดูแลเด็กหายและเด็กที่ถูกล่วงละเมิดนานาชาติ ตำรวจสากลและกองทุนเพื่อยุติความรุนแรง การประชุมครั้งแรกของกลุ่มคลังสมองนี้จัดขึ้นควบคู่กับการประชุมภูมิภาคอาเซียนว่าด้วยการคุ้มครองเด็กออนไลน์ ซึ่งนำผู้เชี่ยวชาญรวมทั้งไมโครซอฟท์มาศึกษาถึงความเป็นไปได้ทางเทคโนโลยีและการศึกษาวิจัย เพื่อให้สามารถติดตามความเปลี่ยนแปลงในพฤติกรรมออนไลน์ได้ดีขึ้นบนพื้นฐานของเนื้อหาและข้อความด้านความปลอดภัยออนไลน์

3.4 การให้ความรู้แก่เด็ก ผู้ดูแลและผู้ให้ความรู้เกี่ยวกับความปลอดภัยของเด็กและการใช้ไอซีทีอย่างมีความรับผิดชอบ

มาตรการทางเทคนิคสามารถเป็นส่วนสำคัญในการรับประกันว่าเด็กและเยาวชนจะได้รับความคุ้มครองจากความเสียหายที่อาจเกิดขึ้นออนไลน์ แต่ยังคงเป็นเพียงองค์ประกอบหนึ่งของสมการทั้งหมดเท่านั้น **เครื่องมือควบคุมโดยผู้ปกครองและการสร้างความตระหนักรู้**และการศึกษายังเป็นส่วนประกอบที่สำคัญที่จะช่วยเสริมพลังและให้ข้อมูลเด็กและเยาวชนทุกวัย รวมทั้งผู้ปกครอง ผู้ดูแลและผู้ให้ความรู้ ถึงแม้ว่าบริษัทจะมีบทบาทสำคัญในการส่งเสริมให้เด็กและเยาวชนใช้ไอซีทีอย่างมีความรับผิดชอบและในวิธีที่ปลอดภัย แต่ความรับผิดชอบยังต้องมีร่วมกันระหว่างผู้ปกครอง โรงเรียน เด็กและเยาวชน

บริษัทหลายแห่งลงทุนในโครงการให้ความรู้ที่ออกแบบมาเพื่อช่วยให้ผู้ใช้สามารถทำการตัดสินใจเกี่ยวกับเนื้อหาและบริการต่าง ๆ ด้วยข้อมูลที่มีพร้อม บริษัทช่วยผู้ปกครอง ผู้ดูแลและผู้ให้ความรู้ในการชี้แนะเด็กและเยาวชนสู่ประสบการณ์ออนไลน์หรือผ่านโทรศัพท์เคลื่อนที่ที่ปลอดภัยยิ่งขึ้น รับผิดชอบมากขึ้น และเหมาะสม ซึ่งรวมถึงการลงป้ายเตือนเนื้อหาที่มีความอ่อนไหวต่อวัย และทำให้แน่ใจว่ามีการสื่อสารที่ชัดเจนของข้อมูลเกี่ยวกับสิ่งต่าง ๆ เช่น ราคาของเนื้อหา ข้อกำหนดด้านการสมัครสมาชิกและวิธีการยกเลิกการเป็นสมาชิก การส่งเสริม การเคารพข้อกำหนดของอายุขั้นต่ำสำหรับโซเชียลในทุกประเทศที่สามารถทำการยืนยันอายุได้จะสามารถช่วยคุ้มครองเด็ก โดยอนุญาตให้พวกเขาเข้าสู่บริการได้เมื่อถึงอายุที่เหมาะสมเท่านั้น ข้อพิจารณาที่สำคัญอีกข้อหนึ่งที่ต้องมีควบคู่ไปกับข้อเสนอแนะนี้คือการเก็บรวบรวมข้อมูลส่วนบุคคลเพิ่มเติมที่อาจส่งผลกระทบต่อความเป็นส่วนตัวและความจำเป็นในการจำกัดการเก็บรวบรวมและการจัดเก็บข้อมูลเหล่านี้รวมทั้งการประมวลผลด้วย

นับเป็นสิ่งสำคัญที่ต้องให้ข้อมูลโดยตรงแก่เด็กและเยาวชนถึงการใช้ไอซีทีที่ปลอดภัยขึ้นและพฤติกรรมเชิงบวกที่มีความรับผิดชอบ นอกเหนือจากการสร้างความตระหนักรู้เกี่ยวกับความปลอดภัยแล้วบริษัทสามารถช่วยเอื้อให้เกิดประสบการณ์เชิงบวกโดยพัฒนาเนื้อหาสำหรับเด็กและเยาวชนเกี่ยวกับการเป็นบุคคลที่เคารพผู้อื่น มีเมตตาและมีใจเปิดกว้างในขณะที่ใช้ไอซีทีและดูแลเพื่อนๆ โดยสามารถให้ข้อมูลเกี่ยวกับการดำเนินการหากเกิดประสบการณ์เชิงลบ อาทิ การกลั่นแกล้งทางไซเบอร์หรือการเข้าหาเพื่อวัตถุประสงค์ทางเพศ ทำให้เป็นการง่ายขึ้นที่จะรายงานเหตุการณ์ดังกล่าวและจัดให้มีลักษณะการใช้งานที่สามารถเลือกที่จะไม่รับข้อความจากบุคคลนิรนาม

แนวปฏิบัติด้านการคุ้มครองเด็กออนไลน์สำหรับภาคธุรกิจ

บางครั้งผู้ปกครองมีความเข้าใจและความรู้เกี่ยวกับอินเทอร์เน็ตและอุปกรณ์เคลื่อนที่น้อยกว่าเด็กและเยาวชน นอกจากนี้การหลอมรวมของอุปกรณ์เคลื่อนที่และบริการอินเทอร์เน็ตทำให้การเฝ้าดูแลของผู้ปกครองนั้นยากยิ่งขึ้น ธุรกิจสามารถทำงานในความร่วมมือกับรัฐบาลและผู้ให้ความรู้ในการสร้างความเข้มแข็งให้กับศักยภาพของผู้ปกครองในการส่งเสริมบุตรหลานให้สร้างทักษะการรับมือกับความเปลี่ยนแปลงทางดิจิทัลและปฏิบัติตนในฐานะพลเมืองดิจิทัลที่มีความรับผิดชอบ จุดมุ่งหมายนั้นไม่เพียงส่งต่อความรับผิดชอบต่อการใช้งานไอซีทีของเด็กและเยาวชนให้กับผู้ปกครอง แต่เป็นการเห็นว่าผู้ปกครองนั้นอยู่ในฐานะที่ดีกว่าในการตัดสินใจว่าสิ่งใดเหมาะสมแก่บุตรหลานเสียมากกว่า และพวกเขาควรตระหนักถึงความเสี่ยงทั้งหมดเพื่อที่จะปกป้องบุตรหลานได้ดียิ่งขึ้นและเสริมพลังให้พวกเขาสามารถทำได้

ข้อมูลสามารถถูกส่งต่อทั้งทางออนไลน์และออฟไลน์ผ่านช่องทางสื่อหลายแขนง หากพิจารณาว่าผู้ปกครองบางคนไม่ใช้บริการอินเทอร์เน็ต จึงสำคัญที่จะต้องร่วมมือกับเขตพื้นที่การศึกษาจัดให้มีหลักสูตรความปลอดภัยออนไลน์และการใช้ไอซีทีอย่างรับผิดชอบต่อแก่เด็กและเยาวชน และเนื้อหาความรู้แก่ผู้ปกครอง ตัวอย่างเช่น การอธิบายถึงบริการประเภทต่าง ๆ และตัวเลือกที่มีในการเฝ้าระวังกิจกรรม สิ่งที่ต้องทำหากเด็กประสบการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์หรือการเข้าหาเพื่อวัตถุประสงค์ทางเพศ วิธีการหลีกเลี่ยงสแปมและการจัดการตั้งค่าความเป็นส่วนตัว การสื่อสารเป็นกระบวนการสองทางและหลายบริษัทให้ทางเลือกแก่ลูกค้าในการติดต่อพวกเขาและรายงานปัญหาหรือหารือเกี่ยวกับข้อกังวลต่าง ๆ

ขณะที่เนื้อหาและบริการนั้นเติบโตมากขึ้น ผู้ใช้ทุกคนจะคงได้รับประโยชน์จากคำแนะนำและคำเตือนเกี่ยวกับธรรมชาติของบริการนั้น ๆ และวิธีการใช้อย่างปลอดภัย ถึงแม้ว่าจะสำคัญที่ต้องสอนเด็กเกี่ยวกับการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัย เรารู้ว่าเด็กนั้นชอบทดลอง ชอบเสี่ยง อยากรู้ อยากเห็นตามธรรมชาติ และอาจไม่ได้ตัดสินใจในสิ่งที่ดีที่สุดเสมอไป การให้โอกาสพวกเขาได้ฝึกควบคุมการกระทำและผลที่ตามมาส่งผลต่อการเจริญเติบโตของพวกเขาและเป็นวิธีที่ดีในการช่วยให้พวกเขาพัฒนาความเป็นอิสระและทักษะการรับมือกับความเปลี่ยนแปลง トラบเท่าที่ผลสะท้อนกลับนั้นไม่ร้ายแรงจนเกินไป ในขณะที่เด็กต้องได้รับอนุญาตให้เสี่ยงได้กับบางเรื่องในสภาพแวดล้อมออนไลน์ แต่เป็นสิ่งสำคัญที่ผู้ปกครองและบริษัทต่าง ๆ สามารถช่วยเหลือพวกเขา เมื่อเกิดความผิดพลาด เพราะจะช่วยชดเชยผลกระทบในทางลบจากประสบการณ์ที่ทำให้ไม่สบายใจนี้ และเปลี่ยนให้กลายเป็นบทเรียนที่เป็นประโยชน์สำหรับอนาคต

แนวปฏิบัติที่ดี - การศึกษา

NHK Japan จัดแคมเปญป้องกันการฆ่าตัวตายสำหรับเยาวชนผู้ใช้ทวิตเตอร์ อัตราการฆ่าตัวตายพุ่งสูงขึ้นในประเทศญี่ปุ่นเมื่อเด็กกลับเข้าโรงเรียนหลังจากหยุดภาคฤดูร้อน เชื่อว่าการกลับไปสู่โลกแห่งความจริงเป็นสาเหตุของตัวเลขที่พุ่งสูงขึ้น ทีมจัดทำรายการ NHK Heart Net TV (NHK Japan) จัดทำรายการสื่อผสม #On the Night of August 31st โดย NHK ประสบความสำเร็จในการสร้าง “พื้นที่” ที่วัยรุ่นสามารถแลกเปลี่ยนความรู้สึกโดยปราศจากความกลัว ซึ่งเชื่อมระหว่างโทรทัศน์ ไลฟ์สตรีมละสื่อโซเชียล

ทวิตเตอร์ ยังได้จัดพิมพ์คู่มือสำหรับผู้ให้ความรู้เกี่ยวกับทักษะความรู้ความเข้าใจสื่อ โดยร่วมกับองค์การยูเนสโก คู่มือนี้มุ่งที่จะช่วยผู้ให้ความรู้เตรียมเด็กรุ่นใหม่ให้พร้อมกับทักษะความรู้ความเข้าใจสื่ออีกแห่งหนึ่งในงานด้านความปลอดภัยของทวิตเตอร์เกี่ยวกับการเปิดเผยปฏิบัติการเกี่ยวกับข้อมูล อันเป็นเอกสารสำคัญของปฏิบัติการที่สนับสนุนโดยรัฐบาล ซึ่งทวิตเตอร์นำมาเปิดเผยแก่คนทั่วไป ความริเริ่มนี้เกิดขึ้นเพื่อเสริมพลังความเข้าใจทางวิชาการและของประชาชนเกี่ยวกับแคมเปญที่เกี่ยวข้องกับปัญหาทั่วโลกและยกระดับการตรวจสอบอย่างละเอียดโดยอิสระจากบุคคลที่สามในกลยุทธ์ของแพลตฟอร์มทวิตเตอร์

Project deSHAME ได้รับการสนับสนุนงบประมาณโดยเฟสบุ๊คและสหภาพยุโรป ซึ่งอำนวยความสะดวกให้แก่งานทรัพยากรสำหรับหลายกลุ่มอายุ โดยเน้นที่เด็กอายุ 9-13 ปี ชุดเครื่องมือ “Step Up, Speak Up!” ได้ถูกพัฒนาขึ้นเป็นส่วนหนึ่งของโครงการนี้ ซึ่งจัดให้ความรู้ที่หลากหลาย ทำเนื้อหาสำหรับอบรมและสร้างความตระหนักรู้ รวมทั้งเครื่องมือที่ใช้งานได้จริงสำหรับหลายภาคส่วนในกลยุทธ์การป้องกันและตอบสนอง โครงการนี้จะส่งต่อเนื้อหาการเรียนการสอนไปยังประเทศอื่น ๆ ในทวีปยุโรปและภาคีทั่วโลก เพื่อส่งเสริมสิทธิทางดิจิทัลของเด็ก

กูเกิ้ลได้พัฒนาโครงการให้ความรู้ ทรัพยากรและเครื่องมือในการช่วยส่งเสริมความปลอดภัยออนไลน์สำหรับเยาวชนมากมาย หนึ่งในนั้นคือแคมเปญ Be Internet Awesome เกี่ยวกับการเป็นพลเมืองดิจิทัลซึ่งสร้างสรรค์ร่วมกับองค์กรอย่าง ConnectSafely สถาบัน Family Online Safety Institute และกลุ่มพันธมิตร Internet Keep Safe Coalition แคมเปญนี้มีเป้าหมายคือเด็กอายุ 8-11 ปี โดยมีเกมออนไลน์สำหรับเยาวชน (Interland) ที่สอนรากฐานของความปลอดภัยทางดิจิทัลและเป็นแหล่งทรัพยากรสำหรับครูอย่างหลักสูตรการเป็นพลเมืองดิจิทัลและความปลอดภัย โดยจัดแผนการเรียนการสอนสำหรับหัวข้อหลัก 5 ประการของแคมเปญนี้ ซึ่งหนึ่งในนั้นคือการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ นอกเหนือไปจากนี้กูเกิ้ลได้จัดทำวิชาออนไลน์เกี่ยวกับการเป็นพลเมืองดิจิทัลและความปลอดภัยสำหรับครูที่สอนนักเรียนทุกช่วงวัย จัดให้มีการสนับสนุนเพิ่มเติมในการผสมผสานการเป็นพลเมืองดิจิทัลและกิจกรรมเกี่ยวกับความปลอดภัยในห้องเรียน กูเกิ้ลยังนำเสนอโครงการมากมายที่ช่วยให้เด็กมีส่วนร่วมโดยตรงในความพยายามด้านความปลอดภัยออนไลน์และการเป็นพลเมืองดิจิทัล โครงการระดับโลกที่ชื่อว่า Web Rangers เป็นหนึ่งในนั้นที่สอนเด็กเกี่ยวกับความปลอดภัยออนไลน์และส่งเสริมให้พวกเขาออกแบบแคมเปญของตนเองเกี่ยวกับการใช้อินเทอร์เน็ตในเชิงบวกและอย่างปลอดภัย มีโครงการเฉพาะของประเทศสำหรับเด็ก เช่น Internet Citizens และ Internet Legends ในสหราชอาณาจักร ซึ่งริเริ่มโดยกูเกิ้ล

ใน Eurovision Youth News Exchange สหภาพการกระจายเสียงและแพร่ภาพแห่งยุโรป ได้นำผู้กระจายเสียงและแพร่ภาพในยุโรป 15 หน่วยงานมารวมกันแลกเปลี่ยนรายการ รูปแบบและทางออกทั้งออนไลน์และออฟไลน์ ในไม่กี่ปีที่ผ่านมาการสอนเกี่ยวกับความรู้ความเข้าใจทางดิจิทัลและเตือนภัยถึงความเสี่ยงต่าง ๆ ในอินเทอร์เน็ตได้กลายเป็นศูนย์กลางของรายการของพวกเขา โดยความริเริ่มที่ประสบความสำเร็จมากที่สุดในปีที่ผ่านมาคือโฆษณาในสื่อโซเชียลและรายการข่าวที่เหมาะสมกับเด็ก ซึ่งจัดทำโดย Super และ Ultra nytt ภายใต้ NRK ผู้กระจายเสียงวิทยุและโทรทัศน์สาธารณะของประเทศนอร์เวย์

แนวปฏิบัติที่ดี – การสร้างพันธมิตรทางกลยุทธ์

ส่วนหนึ่งของโครงการที่ได้รับงบประมาณจากกองทุนเพื่อยุติความรุนแรงต่อเด็ก Capital Humano y Social Alternativo ได้ร่วมเป็นพันธมิตรในปี 2561 กับ Telefónica ผู้ให้บริการอินเทอร์เน็ต เคเบิล และโทรศัพท์ที่ใหญ่ที่สุดในประเทศเปรู ซึ่งมีลูกค้า 14.4 ล้านคน ซึ่งรวมทั้ง ผู้ใช้เครือข่ายเคลื่อนที่ Movistar จำนวนมากกว่า 8 ล้านคน

กิจกรรมหลายอย่างดำเนินการภายใต้การทำงานร่วมกันที่ให้ผลดีเยี่ยม

- **คอร์สเรียนเสมือนจริงเกี่ยวกับการคุ้มครองเด็กออนไลน์** ได้ถูกพัฒนาขึ้นโดย Telefónica พร้อมความช่วยเหลือด้านเทคนิคจาก Capital Humano y Social Alternativo คอร์สนี้เปิดให้กับทุกคนบนเว็บไซต์ของ Telefónica และบริษัทได้ติดตามจำนวนของผู้ที่สมัครเรียนและจบคอร์ส โดยสมบูรณ์ กระทรวงศึกษาธิการของเปรูได้ตกลงที่จะรวมช่องทางการเข้าถึงคอร์สนี้ในเว็บไซต์อย่างเป็นทางการของกระทรวงฯ
- **อนุสารเกี่ยวกับความปลอดภัยทางอินเทอร์เน็ต** จัดทำขึ้นโดย Capital Humano y Social Alternativo และแจกจ่ายโดย Telefónica ที่สำนักงานขายโทรศัพท์เคลื่อนที่กว่า 300 แห่ง จุดมุ่งหมายคือการสร้างความตระหนักรู้แก่ลูกค้าของ Telefónica เกี่ยวกับความปลอดภัยออนไลน์และความเสี่ยงที่เกี่ยวกับการแสวงหาประโยชน์และการล่วงละเมิดทางเพศต่อเด็กออนไลน์
- **เกมที่สามารถโต้ตอบได้** เกี่ยวกับการแสวงหาประโยชน์และการล่วงละเมิดทางเพศต่อเด็กออนไลน์ ถูกพัฒนาขึ้นโดย Telefónica ด้วยความช่วยเหลือด้านเทคนิคจาก Capital Humano y Social Alternativo ซึ่งลูกค้าสามารถเล่นได้ขณะที่รอรับบริการที่ร้านของ Telefónica

ความสำเร็จในการร่วมงานกับ Telefónica ทำให้ Capital Humano y Social Alternativo จับมือกับ Econocable ผู้ให้บริการอินเทอร์เน็ตและเคเบิลที่ดำเนินการในพื้นที่ห่างไกลและรายได้ต่ำในเปรู

3.5 การส่งเสริมเทคโนโลยีดิจิทัลให้เป็นวิธีที่จะทำให้เกิดการมีส่วนร่วมของพลเมืองมากขึ้น

ข้อที่ 13 ของอนุสัญญาสหประชาชาติว่าด้วยสิทธิเด็กแถลงว่า “เด็กจะมีสิทธิที่จะมีเสรีภาพในการแสดงออก สิทธินั้นจะรวมถึงเสรีภาพที่จะแสวงหา ได้รับ หรือ ถ่ายทอดข้อมูลข่าวสารและความคิดทุกลักษณะ โดยไม่ถูกจำกัดโดยเขตแดน ไม่ว่าจะโดยวาจา ลายลักษณ์อักษร หรือการตีพิมพ์ในรูปแบบของศิลปะหรือผ่านสื่อใดตามที่เด็กเลือก” บริษัทต่าง ๆ สามารถเติมเต็มหน้าที่ในการเคารพสิทธิพลเมืองและสิทธิทางการเมืองของเด็กและเยาวชน โดยรับประกันว่าเทคโนโลยีและการใช้ข้อมูลและนโยบายต่าง ๆ ที่พัฒนาขึ้น เพื่อคุ้มครองเด็กและเยาวชนจากภัยอันตรายออนไลน์นั้นไม่มีผลที่ตามมาโดยไม่ตั้งใจในการสกัดกั้นสิทธิในการมีส่วนร่วมและแสดงออกของพวกเขาหรือกีดกันไม่ให้พวกเขาเข้าถึงข้อมูลที่มีความจำเป็นต่อการเป็นอยู่ที่ดี นับเป็นเรื่องจำเป็นที่ต้องทำให้แน่ใจว่าระบบยืนยันอายุไม่ก่อให้เกิดอันตรายต่อความต้องการที่แท้จริงของกลุ่มอายุใดอายุหนึ่ง โดยเฉพาะในการเข้าถึงเนื้อหาที่จำเป็นต่อพัฒนาการ

ในขณะเดียวกันกิจการธุรกิจและอุตสาหกรรมสามารถสนับสนุนสิทธิของเด็กและเยาวชนโดยจัดให้มีกลไกและเครื่องมือในการอำนวยความสะดวกให้เกิดการมีส่วนร่วมของเยาวชน ซึ่งสามารถเน้นถึงศักยภาพของอินเทอร์เน็ตที่ช่วยให้เกิดการมีส่วนร่วมในเชิงบวกในชีวิตพลเมืองที่กว้างขึ้น ขับเคลื่อนความก้าวหน้าทางสังคม และมีอิทธิพลต่อความยั่งยืนและทักษะในการรับมือกับความเปลี่ยนแปลงของชุมชน อาทิ การเข้าร่วมแคมเปญทางสังคมหรือสิ่งแวดล้อมและทำให้ผู้ที่ทำหน้าที่ต้องรับผิดชอบ ด้วยเครื่องมือและข้อมูลที่เหมาะสมเด็กและเยาวชนจะอยู่ในจุดที่ดีขึ้น การเข้าถึงโอกาสสำหรับบริการสาธารณสุข การศึกษาและการงาน และเพื่อแสดงออกถึงความคิดเห็นและความต้องการของพวกเขาในโรงเรียน ชุมชน และประเทศ ทำให้พวกเขามีพลังในการเข้าถึงข้อมูลเกี่ยวกับสิทธิของพวกเขาและค้นหาข้อมูลเกี่ยวกับสิ่งที่กระทบพวกเขาเป็นการส่วนตัวอย่างสุขภาพทางเพศรวมทั้งความรับผิดชอบทางการเมืองและของรัฐบาล

บริษัททั้งหลายยังสามารถลงทุนในการสร้างประสบการณ์ออนไลน์ที่เหมาะสมสำหรับเด็ก เยาวชน และครอบครัว โดยสามารถสนับสนุนการพัฒนาเทคโนโลยีและเนื้อหาที่ส่งเสริมและช่วยเด็กและเยาวชนให้เรียนรู้สร้างความเปลี่ยนแปลงและสร้างสรรค์ทางออกต่าง ๆ พวกเขาควรคำนึงถึงความปลอดภัยผ่านการออกแบบในผลิตภัณฑ์ของพวกเขาอยู่เสมอ

แนวปฏิบัติด้านการคุ้มครองเด็กออนไลน์สำหรับภาคธุรกิจ

นอกจากนี้บริษัทยังสามารถสนับสนุนสิทธิเด็กและเยาวชนในเชิงรุกโดยการทำงานเพื่อยุติความเหลื่อมล้ำทางดิจิทัล การเข้าร่วมของเด็กและเยาวชนต้องใช้ความรู้ความเข้าใจทางดิจิทัล ซึ่งคือความสามารถในการทำความเข้าใจและโต้ตอบในโลกดิจิทัล หากไม่มีความสามารถนี้พลเมืองจะไม่สามารถเข้าร่วมในกิจกรรมทางสังคมหลายอย่างที่ได้เปลี่ยนเป็นระบบดิจิทัล รวมทั้งการยื่นภาษี ให้การสนับสนุนผู้สมัครทางการเมือง ลงนามร้องทุกข์ออนไลน์ จดทะเบียนการเกิด หรือแม้แต่เรื่องง่ายๆ อย่างการเข้าถึงข้อมูลการค้า สุขภาพ การศึกษาหรือวัฒนธรรม หากไม่มีการดำเนินการช่องว่างระหว่างพลเมืองที่สามารถเข้าถึงพื้นที่เหล่านี้กับผู้ที่ไม่สามารถเข้าถึงได้จะกว้างขึ้นเรื่อย ๆ จากการขาดแคลนช่องทางเข้าถึงหรือความรู้ความเข้าใจทางดิจิทัล และทำให้ผู้ที่ไม่สามารถเข้าถึงได้นั้นอยู่ในจุดที่ด้อยโอกาสเป็นอย่างมาก บริษัทต่าง ๆ สามารถส่งเสริมโครงการสื่อผสมเพื่อสนับสนุนทักษะทางดิจิทัลที่เด็กและเยาวชนจำเป็นต้องมีเพื่อให้เป็นพลเมืองที่มีความมั่นใจ เชื่อมต่อกันและมีส่วนร่วมอย่างแข็งขัน¹⁷ ในหลายประเทศความรู้ความเข้าใจทางดิจิทัลและสื่อและความพยายามลดความเหลื่อมล้ำทางดิจิทัลเป็นส่วนหนึ่งในภารกิจของสื่อบริการสาธารณะตลอดหลายปีที่ผ่านมา ตัวอย่างเช่น รัฐบาลของประเทศอิตาลีได้เสนอลำดับความสำคัญของผู้แพร่กระจายภาพและเสียงระดับชาติ ซึ่งรวมถึงการลดความเหลื่อมล้ำทางดิจิทัลและรับประกันการคุ้มครองเด็กทั้งออนไลน์และออฟไลน์ นับเป็นตัวอย่างที่หลายๆ ประเทศควรทำตาม

แนวปฏิบัติที่ดี – การร่วมมือกันหลายหน่วยงาน

เมื่อไม่นานมานี้ไม่มีใครซอฟต์แวร์ได้ร่วมแคมเปญระดับโลก **Power of ZERO** ซึ่งนำโดยองค์กร No Bully โดยมีจุดมุ่งหมายที่จะช่วยเด็กและผู้ใหญ่ที่หวั่นไหวให้เด็กเรียนรู้ที่จะใช้เทคโนโลยีได้ดีและพัฒนาความคิดเห็น ความเห็นอกเห็นใจ และการนับรวมทุกคน ซึ่งเป็นหัวใจของการเป็นพลเมืองดิจิทัล ความริเริ่มนี้เสนอเนื้อหาการเรียนการสอนที่ไม่มีค่าใช้จ่ายแก่ครูเด็กเล็ก (แคมเปญนี้มุ่งเป้าไปที่เด็กอายุ 8 ปีและต่ำกว่า) และครอบครัวเพื่อช่วยให้เยาวชนปลูกฝัง “12 powers for good” (ทักษะชีวิตหรือ “พลัง” 12 ประการของ Power of Zero) สำหรับเด็กที่จะท่องโลกออนไลน์และออฟไลน์ได้อย่างประสบความสำเร็จ รวมทั้ง ทักษะการรับมือกับความเปลี่ยนแปลง ความเคารพ การนับรวมทุกคนและความคิดสร้างสรรค์) และวางรากฐานที่แข็งแกร่งให้แก่พวกเขาตั้งแต่เยาว์วัย

4. แนวปฏิบัติโดยทั่วไปสำหรับธุรกิจ

ตารางที่ 1 สรุปแนวปฏิบัติอย่างกว้างๆ สำหรับธุรกิจในการระบุ ป้องกันและบรรเทาผลกระทบในทางที่ไม่ดีของผลิตภัณฑ์และบริการต่อสิทธิของเด็กและเยาวชน และเพื่อส่งเสริมการใช้ไอซีทีในทางที่ดีต่อเด็กและเยาวชน

¹⁷ สามารถดูตัวอย่างเกี่ยวกับการมีส่วนร่วมของเยาวชนจากชุมชนเครือข่ายเคลื่อนไหวที่ได้ที่นี่

แนวปฏิบัติด้านการคุ้มครองเด็กออนไลน์สำหรับภาคธุรกิจ

ควรสังเกตว่าไม่ใช่ทุกขั้นตอนที่อยู่ในตารางที่ 1 จะเหมาะสมกับทุกบริษัทและทุกบริการ และไม่ใช่ทุกขั้นตอนที่จำเป็นสำหรับแต่ละธุรกิจนั้นรวมอยู่ในตารางนี้ แนวปฏิบัติโดยทั่วไปสำหรับธุรกิจนี้สามารถเพิ่มเติมได้ด้วยรายการตรวจสอบลักษณะการทำงานเฉพาะ (ดูได้ที่ส่วนที่ 5) และในทางกลับกัน รายการตรวจสอบลักษณะการทำงานเฉพาะในตารางที่ 2 เน้นถึงขั้นตอนเพิ่มเติมที่สอดคล้องมากที่สุดกับการบริการเฉพาะราย ควรสังเกตว่ารายการตรวจสอบลักษณะการทำงานเฉพาะอาจทับซ้อนและบ่อยครั้งที่รายการตรวจสอบมากกว่าหนึ่งรายการจะเกี่ยวข้องกับบริการเดียวกัน

ตารางที่ 1 สรุปแนวปฏิบัติทั่วไปสำหรับธุรกิจ

การรวมการพิจารณาเรื่องสิทธิเด็กไว้ในนโยบายองค์กรและขั้นตอนการบริหารจัดการที่เหมาะสมทั้งหมด	ธุรกิจสามารถระบุ ป้องกันและบรรเทาผลกระทบในทางที่ไม่ดีต่อสิทธิเด็กและเยาวชน และกำหนดโอกาสในการส่งเสริมความก้าวหน้าของสิทธิเด็กและเยาวชน โดยดำเนินการดังต่อไปนี้
	ทำให้แน่ใจว่ามีบุคคลใดบุคคลหนึ่ง/ทีมใดทีมหนึ่งที่ได้รับมอบหมายให้รับผิดชอบขั้นตอนนี้และมีช่องทางการเข้าถึงผู้มีส่วนได้ส่วนเสียที่จำเป็นทั้งภายในและภายนอก มอบอำนาจให้บุคคล/ทีมนี้ เป็นผู้นำในการให้ความสำคัญกับการคุ้มครองเด็กออนไลน์ทั่วทั้งบริษัท
	พัฒนานโยบายคุ้มครองเด็กและปกป้อง/รวมความเสี่ยงเฉพาะและโอกาสที่เกี่ยวกับสิทธิเด็กและเยาวชนไว้ในความมุ่งมั่นทางนโยบายที่ครอบคลุมทั้งบริษัท (เช่น สิทธิมนุษยชน ความเป็นส่วนตัว การตลาดและจรรยาบรรณต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง)
	รวมการสอบทานประเด็นการคุ้มครองเด็กออนไลน์ลงในกรอบการทำงานด้านสิทธิมนุษยชนและการประเมินความเสี่ยง (ในระดับองค์กร ผลิตภัณฑ์หรือเทคโนโลยี และระดับประเทศ) เพื่อกำหนดว่าธุรกิจหรืออุตสาหกรรมอาจเป็นต้นเหตุหรือมีส่วนให้เกิดผลกระทบในทางที่ไม่ดีผ่านกิจกรรมทั้งหลายหรือผลกระทบในทางที่ไม่ดีนี้ อาจส่งผลโดยตรงต่อการดำเนินการ ผลิตภัณฑ์หรือบริการ หรือความสัมพันธ์ทางธุรกิจหรือไม่
	ระบุผลกระทบทางสิทธิเด็กที่มีต่อหลายกลุ่มช่วงอายุอันเป็นผลจากการดำเนินการของบริษัทและการออกแบบ การพัฒนาและการริเริ่มผลิตภัณฑ์และบริการ รวมทั้งโอกาสในการสนับสนุนสิทธิเด็กและเยาวชน

แนวปฏิบัติด้านการคุ้มครองเด็กออนไลน์สำหรับภาคธุรกิจ

<p>การรวมการพิจารณาเรื่องสิทธิเด็กไว้ในนโยบายองค์กรและขั้นตอนการบริหารจัดการที่เหมาะสมทั้งหมด (ต่อ)</p>	<p>ใช้แนวทางการเสริมพลังและที่อยู่บนพื้นฐานของการให้ความรู้สำหรับการคุ้มครองเด็ก คำนึงถึงสิทธิในการคุ้มครองข้อมูลของเด็ก สิทธิในความเป็นส่วนตัวและสิทธิต่อเสรีภาพในการพูดในขณะที่ให้การศึกษา และการชี้แนะผ่านบริการของบริษัท</p> <p>ใช้ความเชี่ยวชาญจากภายในและภายนอกและหารือกับผู้มีส่วนได้ส่วนเสียหลัก รวมทั้งเด็กและเยาวชน เกี่ยวกับกลไกความปลอดภัยออนไลน์ของเด็ก เพื่อให้ได้มาซึ่งเสียงตอบรับอย่างต่อเนื่องและการชี้แนะต่อแนวทางของบริษัท</p> <p>ในรัฐที่ขาดกรอบกฎหมายที่เพียงพอสำหรับการคุ้มครองสิทธิเด็กและเยาวชนในความเป็นส่วนตัวและเสรีภาพในการแสดงออก บริษัทควรทำให้แน่ใจว่านโยบายและการดำเนินการนั้นสอดคล้องกับมาตรฐานสากล สามารถดูเพิ่มเติมได้ที่ข้อมติที่ 68/167 ของสมัชชาใหญ่สหประชาชาติด้านสิทธิในความเป็นส่วนตัวในยุคดิจิทัล</p> <p>รับประกันให้มีการเยียวยาโดยจัดตั้งกลไกในการร้องทุกข์และรายงานในระดับปฏิบัติการสำหรับการละเมิดสิทธิเด็กใด ๆ (เช่น เนื้อหาที่เป็นการล่วงละเมิดทางเพศเด็ก เนื้อหาหรือการติดต่อที่ไม่เหมาะสมหรือการละเมิดความเป็นส่วนตัว)</p> <p>เสนอชื่อผู้จัดการนโยบายด้านการคุ้มครองเด็กหรือบุคคลอื่นที่ได้รับมอบหมายให้เป็นผู้ได้รับการติดต่อสำหรับปัญหาด้านการคุ้มครองเด็กออนไลน์ หากเด็กตกอยู่ในความเสี่ยงที่จะเกิดอันตรายผู้จัดการนโยบายด้านการคุ้มครองเด็กนี้ควรแจ้งเตือนผู้มีอำนาจหน้าที่ที่เหมาะสมในทันที ตัวอย่างเช่น แนวทางการจัดพิมพ์ของบีบีซี (2562) กำหนดการแต่งตั้งผู้จัดการนโยบายด้านคุ้มครองเด็กโดยเฉพาะ ซึ่งนับว่าเป็นข้อบังคับภายในสื่อบริการสาธารณะ</p>
<p>การพัฒนามาตรฐานทางธุรกิจในการคุ้มครองเด็กออนไลน์</p>	<p>สร้างและใช้มาตรฐานบริษัทและธุรกิจสำหรับการคุ้มครองเด็กและเยาวชนเกี่ยวกับธุรกิจและลักษณะการใช้งานเฉพาะ</p>

แนวปฏิบัติด้านการคุ้มครองเด็กออนไลน์สำหรับภาคธุรกิจ

<p>การพัฒนาขั้นตอนมาตรฐานในการจัดการกับเนื้อหาที่เป็นการล่วงละเมิดทางเพศเด็ก</p>	<p>ธุรกิจมีบทบาทหลักในการต่อสู้กับเนื้อหาที่เป็นการล่วงละเมิดทางเพศเด็ก ในความร่วมมือกับรัฐบาล ผู้บังคับใช้กฎหมาย ภาคประชาสังคม และหน่วยงานสายด่วนต่าง ๆ โดยควรมีการดำเนินการดังต่อไปนี้</p> <hr/> <p>ห้ามอัปโหลด ลง ส่งต่อ แชร์หรือทำให้มีเนื้อหาที่เป็นการละเมิดสิทธิของผู้ใดผู้หนึ่งหรือละเมิดกฎหมายท้องถิ่น รัฐ ประเทศหรือระหว่างประเทศ</p> <hr/> <p>สื่อสารกับหน่วยงานบังคับใช้กฎหมายในท้องถิ่นหรือสายด่วนระดับชาติ ในการสื่อสารถึงการรายงานเนื้อหาที่เป็นการล่วงละเมิดทางเพศเด็ก เมื่อทราบถึงผู้ให้บริการโดยเร็วที่สุด</p> <p>ทำให้แน่ใจว่ามีกระบวนการภายในที่ปฏิบัติตามความรับผิดชอบในการรายงาน ภายใต้กฎหมายท้องถิ่นและสากล</p> <p>เมื่อบริษัทดำเนินการในตลาดที่ข้อบังคับและการกำกับดูแลจากผู้บังคับใช้กฎหมายในประเทศนั้นมีการพัฒนาน้อย สามารถส่งต่อผู้ที่ต้องการยื่นรายงานไปที่ สายด่วนอินโซป ซึ่งสามารถรายงานกับสายด่วนนานาชาติได้</p> <hr/> <p>จัดตั้งกระบวนการภายในที่รับประกันการปฏิบัติตามภายใต้กฎหมายท้องถิ่นและสากลในการต่อสู้กับเนื้อหาที่เป็นการล่วงละเมิดทางเพศเด็ก</p> <p>จัดตั้งตำแหน่งหรือทีมอาวุโสที่ทำงานเพื่อการประสานกระบวนการเหล่านี้ อยู่ในองค์กรโดยเฉพาะ สมาชิกที่เป็นธุรกิจควรรายงานการดำเนินการและผลที่บรรลุโดยทีมนี้ลงในรายงานประจำปีขององค์กรและรายงานการพัฒนาอย่างยั่งยืน</p> <p>ในกรณีที่ข้อบังคับระดับชาติไม่สามารถให้ความคุ้มครองที่เพียงพอได้ บริษัทควรเคารพแต่ทำให้เกินกว่าข้อกำหนดระดับชาติและโน้มน้าวให้เปลี่ยนแปลงข้อกำหนด เพื่อให้ธุรกิจสามารถต่อสู้กับเนื้อหาที่เป็นการล่วงละเมิดทางเพศเด็ก</p> <p>ควรมีการจัดตั้งตำแหน่ง/ทีมอาวุโสในองค์กรที่ทำงานเพื่อประสานกระบวนการนี้ และเฝ้าติดตามปฏิบัติการนี้ ซึ่งจะสะท้อนให้เห็นอย่างโปร่งใสในรายงานประจำปีขององค์กรและรายงานการพัฒนาอย่างยั่งยืน และทำให้สาธารณชนสามารถเข้าถึงได้</p> <hr/> <p>ระบุอย่างเจาะจงว่าธุรกิจจะร่วมมืออย่างเต็มที่กับการสืบสวนของผู้บังคับใช้กฎหมายในกรณีที่มีการรายงานหรือพบเจอเนื้อหาผิดกฎหมาย และบันทึกรายละเอียด อาทิ บทลงโทษอย่างการปรับหรือยกเลิกสิทธิพิเศษในการเรียกเก็บเงิน</p>
---	--

การพัฒนาขั้นตอนมาตรฐานในการจัดการกับเนื้อหาที่เป็นการล่วงละเมิดทางเพศเด็ก

ใช้ข้อกำหนดและเงื่อนไขสำหรับลูกค้า และ/หรือ นโยบายที่เป็นที่ยอมรับในการแถลงเจตยีนของบริษัทอย่างชัดเจนต่อการใช้บริการของบริษัท ในทางที่ผิดในการจัดเก็บหรือแชร์เนื้อหาที่เป็นการล่วงละเมิดทางเพศเด็กและผลที่จะตามมาของการละเมิด

(ต่อ)

พัฒนาขั้นตอนการแจ้ง ปลดและรายงานที่ให้ผู้ใช้งานสามารถรายงานเนื้อหาที่เป็นการล่วงละเมิดทางเพศเด็กหรือการติดต่อที่ไม่เหมาะสม และโปรไฟล์/ตำแหน่งสถานที่ตั้งที่ตรวจพบ

จัดตั้งขั้นตอนการติดตามการรายงาน ตกลงถึงขั้นตอนในการรวบรวมหลักฐาน และปลดหรือปิดกั้นการเข้าถึงเนื้อหาที่เป็นการล่วงละเมิดทางเพศเด็กในทันที รับประกันว่าเมื่อจำเป็นผู้ให้บริการร้องขอความคิดเห็นจากผู้เชี่ยวชาญ (เช่น หน่วยงานด้านการคุ้มครองเด็กออนไลน์ระดับประเทศ) ก่อนการทำลายเนื้อหาที่ผิดกฎหมาย

รับประกันว่าบุคคลที่สามที่เกี่ยวข้อง ซึ่งบริษัทมีความสัมพันธ์ทางสัญญาด้วยนั้น มีขั้นตอนการแจ้งและปลดที่แข็งแกร่งเดียวกันนี้

เตรียมพร้อมที่จะรับมือกับเนื้อหาที่เป็นการล่วงละเมิดทางเพศเด็ก และรายงานกรณีต่าง ๆ ไปยังหน่วยงานที่มีอำนาจที่เหมาะสม หากยังไม่มี การสร้างความสัมพันธ์กับผู้บังคับใช้กฎหมายและสายด่วนระดับชาติให้เริ่มทำงานในการพัฒนาขั้นตอนนี้ร่วมกัน

ทำงานร่วมกับหน่วยงานภายในอย่างลูกค้าสัมพันธ์ การป้องกันการทุจริต และความมั่นคง เพื่อให้แน่ใจว่าธุรกิจสามารถส่งรายงานเนื้อหาต้องสงสัย โดยตรงให้กับผู้บังคับใช้กฎหมายและสายด่วน ตามหลักการแล้วควรกระทำโดยไม่เปิดเผยเนื้อหาอันเป็นอันตรายนี้ต่อเจ้าหน้าที่แนวหน้าหรือทำให้เด็กหรือเยาวชนที่ได้รับผลกระทบนั้นต้องตกเป็นเหยื่อซ้ำ เพื่อจัดการกับสถานการณ์ที่เจ้าหน้าที่อาจต้องพบเห็นเนื้อหาที่เป็นการล่วงละเมิดควรมีการใช้นโยบายหรือโครงการที่สนับสนุนทักษะการรับมือกับความเปลี่ยนแปลง ความปลอดภัย และความเป็นอยู่ที่ดีของพนักงาน

แนวปฏิบัติด้านการคุ้มครองเด็กออนไลน์สำหรับภาคธุรกิจ

<p>การพัฒนาขั้นตอนมาตรฐานในการจัดการกับเนื้อหาที่เป็นการล่วงละเมิดทางเพศเด็ก (ต่อ)</p>	<p>รวมนโยบายการเก็บรักษาและสงวนไว้ซึ่งข้อมูลเพื่อสนับสนุนผู้บังคับใช้กฎหมาย ในกรณีที่การสืบสวนทางอาชญากรรมผ่านปฏิบัติการต่าง ๆ อย่างการรวบรวมหลักฐาน บันทึกการดำเนินการของบริษัทสำหรับจัดการกับเนื้อหาที่เป็นการล่วงละเมิดทางเพศเด็ก โดยเริ่มจากการเฝ้าระวังและขยายไปถึงการส่งต่อเป็นครั้งสุดท้ายและการทำลายเนื้อหา โดยรวมรายการของเจ้าหน้าที่ที่มีความรับผิดชอบในการจัดการกับเนื้อหาในกรณีนี้</p> <p>ส่งเสริมกลไกการรายงานสำหรับเนื้อหาที่เป็นการล่วงละเมิดทางเพศเด็ก และทำให้แน่ใจว่าลูกค้านั้นทราบถึงวิธีการรายงานหากพบเจอเนื้อหาดังกล่าว หากมีสายด่วนระดับชาติให้จัดให้มีลิงก์ของสายด่วนนั้นในเว็บไซต์ขององค์กร และจากผู้ให้บริการเนื้อหาใด ๆ ที่เกี่ยวข้องซึ่งสนับสนุนโดยบริษัท</p> <p>ใช้บริการ/ชุดข้อมูลที่เกี่ยวข้องทั้งหมดในการป้องกันการแจกจ่ายเนื้อหาที่เป็นการล่วงละเมิดทางเพศเด็กที่เป็นที่ทราบแล้วในบริการหรือแพลตฟอร์มของพวกเขา</p> <p>ประเมินอย่างเข้มข้นถึงเนื้อหาที่โฮสต์โดยเซิร์ฟเวอร์ของบริษัท รวมทั้งการค้า (ตีตราและทำสัญญาจากผู้ให้บริการเนื้อหาที่เป็นบุคคลที่สาม) อย่างสม่ำเสมอ พิจารณาถึงการใช้เครื่องมืออย่างการสแกนแฮชของภาพที่เป็นการล่วงละเมิดทางเพศเด็กที่เป็นที่ทราบแล้ว ซอฟต์แวร์จดจำภาพหรือการปิดกั้นยูอาร์แอลเพื่อจัดการกับเนื้อหาที่เป็นการล่วงละเมิดทางเพศเด็ก</p>
<p>การสร้างสภาพแวดล้อมออนไลน์ที่ปลอดภัยยิ่งขึ้นและเหมาะสมกับวัย</p>	<p>ธุรกิจสามารถช่วยสร้างสภาพแวดล้อมดิจิทัลที่ปลอดภัยยิ่งขึ้นและน่าอภิรมย์มากขึ้น สำหรับเด็กและเยาวชนทุกอายุ โดยดำเนินการดังต่อไปนี้</p> <p>ใช้หลักการความปลอดภัยและความเป็นส่วนตัวผ่านการออกแบบในเทคโนโลยีและบริการต่าง ๆ ของบริษัท และให้ความสำคัญกับทางออกที่ลดจำนวนข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับเด็กให้น้อยที่สุดเท่าที่จะทำได้</p> <p>ใช้การออกแบบที่เหมาะสมกับวัยในบริการที่นำเสนอ</p> <p>นำเสนอข้อมูลเกี่ยวกับกฎข้อบังคับของเว็บไซต์แก่เด็กด้วยวิธีที่เข้าถึงได้ง่ายและเหมาะสมต่อวัย โดยจัดให้มีรายละเอียดในจำนวนที่เหมาะสม</p> <p>นอกเหนือไปจากข้อกำหนดและเงื่อนไขที่เหมาะสมต่อวัยและเข้าถึงได้ง่ายธุรกิจควรสื่อสารข้อมูลเดียวกันอย่างชัดเจน อย่างข้อมูลเกี่ยวกับกฎข้อบังคับและนโยบายหลัก ซึ่งควรเน้นถึงพฤติกรรมที่เป็นที่ยอมรับและไม่อาจยอมรับได้ในบริการ ผลที่จะตามมาหากมีการทำผิดกฎ ลักษณะเฉพาะของบริการและผู้ใช้ได้ให้ความยินยอมด้านใดบ้างจากการเข้าใช้งาน ข้อมูลดังกล่าวควรปรับให้เจาะจงสำหรับผู้ใช้ที่มีอายุน้อยและผู้ปกครองและผู้ดูแลของพวกเขา</p>

การสร้างสภาพแวดล้อม
ออนไลน์ที่ปลอดภัยยิ่งขึ้น
และเหมาะสมกับวัย
(ต่อ)

ใช้ข้อกำหนดในการให้บริการหรือข้อกำหนดและเงื่อนไขในการดึงความสนใจ
ของผู้ใช้มาที่ เนื้อหาในบริการออนไลน์ของบริษัท ซึ่งอาจไม่ได้
มีความเหมาะสมกับทุกวัย ข้อกำหนดและเงื่อนไขควรระบุกลไกที่ชัดเจน
ในการรายงานและจัดการกับการละเมิดกฎข้อบังคับดังกล่าว

พิจารณาจัดหาเทคโนโลยีซอฟต์แวร์สำหรับการควบคุมด้วยผู้ปกครอง
และเครื่องมืออื่น ๆ ที่ช่วยให้ผู้ปกครองและผู้ดูแลบริหารจัดการการเข้าถึง
ทรัพยากรในอินเทอร์เน็ตของบุตรหลาน โดยในขณะเดียวกันก็จัดหาคำแนะนำ
ให้กับพวกเขาเกี่ยวกับการใช้งานที่เหมาะสม เพื่อที่จะไม่มีการละเมิดสิทธิเด็ก ซึ่ง
รวมถึงรายการเนื้อหาที่ปิดกั้น/อนุญาตให้เข้าถึง ตัวกรองเนื้อหา การเฝ้าระวัง
การใช้งาน การบริหารจัดการการติดต่อ และการจำกัดเวลา/โปรแกรม

จัดให้มีตัวเลือกของการควบคุมโดยผู้ปกครองที่ง่ายต่อการใช้งาน ซึ่งทำให้
ผู้ปกครองและผู้ดูแลสามารถจำกัดบริการหรือเนื้อหาบางอย่างที่เด็กสามารถ
เข้าถึงโดยอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ ข้อจำกัดเหล่านี้สามารถรวมถึงการควบคุมที่
ระดับเครือข่ายหรืออุปกรณ์ และการควบคุมผ่านแอปพลิเคชัน
โดยพิจารณาว่าการจำกัดนี้ มีความหมายโดยนัยอย่างไร หลีกเลี่ยง
ต่อความสามารถของเด็กที่จะพัฒนาทักษะทางดิจิทัลและค้นหาโอกาส
ทางออนไลน์ การควบคุมเหล่านี้ ควรออกแบบมาเพื่อผู้ใช้ที่มีอายุน้อย
ซึ่งสอดคล้องกับบริบทด้านพัฒนาการของพวกเขาและการชี้แนะที่เหมาะสมต่อ
ผู้ปกครอง

หากเป็นไปได้ควรส่งเสริมบริการให้ความช่วยเหลือแก่ผู้ปกครองและผู้ดูแล
ที่อาจต้องใช้ในการรายงานการละเมิดและความช่วยเหลือในกรณีที่เกิด
การล่วงละเมิดหรือการแสวงหาประโยชน์

หลีกเลี่ยงเนื้อหาโฆษณาออนไลน์ที่เป็นอันตรายหรือไม่เหมาะสมและจัดตั้ง
ข้อตกลงในการเปิดเผยของลูกค้านักค้าแก่ผู้ให้บริการว่าเป็นเนื้อหาสำหรับผู้ใหญ่และ
อาจเป็นอันตรายต่อเด็กและเยาวชน โฆษณาที่เป็นอันตรายนั้นรวมถึงโฆษณา
อาหารและเครื่องดื่มที่มีไขมัน น้ำตาลและเกลือสูง

ทำให้การดำเนินธุรกิจนั้นสอดคล้องกับกฎข้อบังคับและคำแนะนำทางการตลาด
และการโฆษณาต่อเด็กและเยาวชน เฝ้าระวังว่าเด็กและเยาวชนอาจพบกับ
ข้อความโฆษณาที่อาจเป็นอันตราย ซึ่งตั้งใจสำหรับส่วนแบ่งทางการตลาดอื่นได้ที่
ไหน เมื่อไร และอย่างไร

การสร้างสภาพแวดล้อม
ออนไลน์ที่ปลอดภัยยิ่งขึ้น
และเหมาะสมกับวัย
(ต่อ)

ปรับใช้และดำเนินการตั้งค่าความเป็นส่วนตัวอัตโนมัติที่สูงขึ้นสำหรับการรวบรวม ประมวล จัดเก็บ ขายและตีพิมพ์ข้อมูลส่วนบุคคล รวมทั้งข้อมูลที่เกี่ยวกับตำแหน่งที่ตั้งและพฤติกรรมทางเลือกที่จัดเก็บจากผู้ที่มีอายุต่ำกว่า 18 ปี การตั้งค่าความเป็นส่วนตัวอัตโนมัติและข้อมูลเกี่ยวกับความสำคัญของความเป็นส่วนตัวควรมีความเหมาะสมกับวัยของผู้ใช้ และธรรมชาติของบริการ

ใช้มาตรการทางเทคนิคอย่างเคร่งครัดเพื่อควบคุมโดยผู้ปกครองที่เหมาะสม ความปลอดภัยผ่านการออกแบบ ประสบการณ์ที่แตกต่างตามอายุ เนื้อหาที่ป้องกันโดยรหัสผ่าน รายการเนื้อหาที่ปิดกั้น/อนุญาต การควบคุมการซื้อ/การควบคุมเวลา ลักษณะการใช้งานที่สามารถเลือกที่จะไม่ใช้ได้ การกรองและการใกล้เคียง เพื่อป้องกันการเข้าถึงของผู้ที่อายุไม่ถึงเกณฑ์ และการต้องประสบกับเนื้อหาหรือบริการที่ไม่เหมาะสม

ดำเนินการด้วยเทคโนโลยีที่สามารถระบุอายุของผู้ใช้และนำเสนอแอปพลิเคชันฉบับที่เหมาะสมกับอายุให้แก่พวกเขา

สำหรับเนื้อหาที่บริการที่มีความอ่อนไหวต่อวัย ผู้มีส่วนได้ส่วนเสียที่เป็นธุรกิจควรดำเนินขั้นตอนยืนยันอายุของผู้ใช้ หากเป็นไปได้ให้ใช้การยืนยันอายุในการจำกัดการเข้าถึงเนื้อหาที่ตั้งใจสำหรับผู้ที่มีอายุถึงเกณฑ์ใดเกณฑ์หนึ่งทั้งตามกฎหมายและตามนโยบาย บริษัทควรตระหนักถึงความเป็นไปได้ในการใช้เทคโนโลยีดังกล่าวในทางที่ผิดการจำกัดสิทธิเด็กและเยาวชนในเสรีภาพทางการแสดงออกและการเข้าถึงข้อมูลหรือก่อให้เกิดอันตรายต่อความเป็นส่วนตัว

รับประกันว่ามีการกลั่นกรองพื้นที่ที่มีโต้ตอบที่ออกแบบมาสำหรับเด็กและเยาวชนในแนวทางที่สอดคล้องกับสิทธิเด็กในความเป็นส่วนตัวและศักยภาพที่พัฒนาขึ้นเรื่อย ๆ ของพวกเขา การกลั่นกรองที่เข้มข้นสามารถส่งเสริมบรรยากาศที่การกลั่นแกล้งและการคุกคามนั้นไม่เป็นที่ยอมรับ พฤติกรรมที่ไม่อาจยอมรับได้นั้นรวมทั้ง

- การลงความคิดเห็นที่ไม่เป็นมิตรหรือข่มขู่ในโพรไฟล์ของผู้อื่น
- การทำโพรไฟล์ปลอมหรือเว็บเพจจากความเกลียดชังเพื่อทำให้เหยื่ออับอาย และเพื่อแต่งตั้งผู้จัดการนโยบายด้านการคุ้มครองเด็ก
- การส่งข้อความลูกโซ่และเอกสารแนบด้วยเจตนาที่เป็นอันตราย
- การแฮกเข้าบัญชีผู้อื่น เพื่อส่งข้อความที่เป็นการโจมตีไปยังผู้อื่น

การสร้างสภาพแวดล้อมออนไลน์ที่ปลอดภัยยิ่งขึ้น

และเหมาะสมกับวัย

(ต่อ)

ระมัดระวังเป็นพิเศษกับเจ้าหน้าที่หรือผู้ที่ร่วมงานที่ทำงานกับเด็กและเยาวชน ซึ่งอาจต้องมีการตรวจสอบประวัติอาชญากรรมจากเจ้าหน้าที่ตำรวจ

ส่งต่อกรณีเหตุที่สงสัยว่าเป็นการเข้าหาเพื่อวัตถุประสงค์ทางเพศไปยังทีมผู้บริหารด้านออนไลน์หรือการปฏิสัมพันธ์ที่มีความรับผิดชอบอย่างทัน่วงทีเพื่อรายงานไปยังหน่วยงานที่มีอำนาจที่เหมาะสม

- รายงานการเข้าหาเพื่อวัตถุประสงค์ทางเพศไปยังทีมผู้บริหาร และเพื่อแต่งตั้งผู้จัดการนโยบายด้านการคุ้มครองเด็กหากเป็นไปได้
- ทำให้ผู้ใช้สามารถรายงานกรณีเหตุที่สงสัยว่าเป็นการเข้าหาเพื่อวัตถุประสงค์ทางเพศโดยตรงไปที่หน่วยงานที่มีอำนาจ
- จัดตั้งความเป็นไปได้ในการติดต่อโดยตรงทางอีเมลเพื่อเตือนและรายงาน

ให้ความสำคัญสูงสุดกับความปลอดภัยและความเป็นอยู่ที่ดีของเด็กตลอดเวลา ดำเนินการในขอบเขตหน้าที่การทำงานอยู่เสมอและทำให้แน่ใจว่าการติดต่อเด็กทั้งหมดนั้นมีความจำเป็นต่อการบริการ โปรแกรม เหตุการณ์ กิจกรรมหรือโครงการ ไม่รับผิดชอบต่อเด็กแต่เพียงผู้เดียวโดยเด็ดขาด หากเด็กต้องการการดูแล ให้แจ้งผู้ปกครอง ผู้ดูแลหรือพี่เลี้ยง รับฟังและเคารพเด็กตลอด หากบุคคลใดประพฤติตนไม่เหมาะสมเมื่ออยู่กับเด็กให้รายงานบุคคลนั้นต่อผู้ที่อยู่ในการติดต่อด้านคุ้มครองเด็กในท้องถิ่น

จัดตั้งกฎข้อบังคับที่ชัดเจนหนึ่งชุดและสะท้อนประเด็นหลักจากข้อกำหนดของบริการและใช้แนวปฏิบัติที่ได้รับการยอมรับ ภาษาที่เป็นมิตรต่อผู้ใช้สำหรับกฎข้อบังคับเหล่านี้ควรมีดังนี้

- ธรรมชาติของบริการและความคาดหวังที่มีต่อผู้ใช้งาน
- ข้อกำหนดของเนื้อหา พฤติกรรมและภาษาที่ยอมรับได้และไม่อาจยอมรับได้ รวมทั้งการห้ามการใช้งานที่ผิดกฎหมาย
- ผลที่ตามมาที่เหมาะสมต่อการทำผิด อาทิ การรายงานไปยังผู้บังคับใช้กฎหมายหรือการระงับบัญชีการใช้งาน

ทำให้ลูกค้าสามารถรายงานข้อกังวลเกี่ยวกับการใช้งานในทางที่ผิดต่อลูกค้าสัมพันธ์ได้ง่ายขึ้น พร้อมด้วยมาตรฐานและขั้นตอนที่เข้าถึงได้ในการจัดการกับข้อกังวลที่แตกต่างกันไป อาทิ การได้รับการติดต่อที่ไม่ต้องการ (เช่น ข้อความสแปม)

แนวปฏิบัติด้านการคุ้มครองเด็กออนไลน์สำหรับภาคธุรกิจ

<p>การสร้างสภาพแวดล้อมออนไลน์ที่ปลอดภัยยิ่งขึ้นและเหมาะสมกับวัย (ต่อ)</p>	<p>โปร่งใสและให้ข้อมูลที่ชัดเจนกับลูกค้าเกี่ยวกับธรรมชาติของบริการที่นำเสนอ อาทิ</p> <ul style="list-style-type: none"> ● ประเภทของเนื้อหา/บริการและราคา ● อายุขั้นต่ำสำหรับเข้าถึง ● พร้อมด้วยการควบคุมโดยผู้ปกครอง รวมทั้งการควบคุมนั้นควบคุมสิ่งใด (เช่น เครือข่าย) และไม่ควบคุมสิ่งใด (เช่น วายฟาย) และการอบรมวิธีใช้งาน ● ประเภทของข้อมูลผู้ใช้ที่จัดเก็บและวิธีที่นำมาใช้ <p>ส่งเสริมบริการสนับสนุนระดับชาติที่ทำให้เด็กและเยาวชนรายงานและหาความช่วยเหลือในกรณีการล่วงละเมิดหรือการแสวงหาประโยชน์ (สามารถดูตัวอย่างได้ที่ Child Helpline International)</p>
<p>การให้ความรู้แก่เด็ก ผู้ดูแลและผู้ให้ความรู้เกี่ยวกับความปลอดภัยของเด็ก และการใช้ไอซีทีอย่างมีความรับผิดชอบ</p>	<p>ธุรกิจสามารถเสริมมาตรการทางเทคนิคด้วยกิจกรรมให้ความรู้และเสริมพลังโดยดำเนินการดังต่อไปนี้</p> <p>อธิบายอย่างแจ่มชัดถึงเนื้อหาที่มีและสื่อสารถึงการควบคุมโดยผู้ปกครองหรือการตั้งค่าสำหรับครอบครัว ใช้ภาษาและคำศัพท์ที่เข้าถึงได้ จับต้องได้ ชัดเจนและสัมพันธ์กับผู้ใช้ทุกคน รวมทั้งเด็ก ผู้ปกครองและผู้ดูแล โดยเฉพาะที่เกี่ยวกับข้อกำหนดและเงื่อนไข ค่าใช้จ่ายที่เกี่ยวข้องในการใช้เนื้อหาหรือบริการ นโยบายความเป็นส่วนตัว ข้อมูลความปลอดภัยและกลไกการรายงาน</p> <p>ให้ความรู้แก่ลูกค้าถึงวิธีบริหารจัดการความกังวลเกี่ยวกับการใช้อินเทอร์เน็ต รวมทั้งสแปม การขโมยข้อมูล และการติดต่อที่ไม่เหมาะสมอย่างการกลั่นแกล้งหรือการเข้าหาเพื่อวัตถุประสงค์ทางเพศ และอธิบายว่าลูกค้าสามารถทำอะไรได้บ้างและจะแจ้งข้อกังวลหรือการใช้งานที่ไม่เหมาะสมได้อย่างไร</p> <p>จัดตั้งกลไกและให้ความรู้ผู้ปกครองให้สามารถมีส่วนร่วมในกิจกรรมไอซีทีของเด็กและเยาวชน โดยเฉพาะเด็กเล็ก ตัวอย่างเช่น ทำให้ผู้ปกครอง สามารถการตั้งค่าความเป็นส่วนตัวของเด็กและเยาวชนได้</p> <p>ทำงานร่วมกับรัฐบาลและผู้ให้ความรู้ในการสร้างศักยภาพแก่ผู้ปกครองในการสนับสนุนและพูดคุยกับเด็กและเยาวชนของพวกเขาเกี่ยวกับการเป็นพลเมืองดิจิทัลและผู้ใช้ไอซีทีที่มีความรับผิดชอบ</p>

<p>การให้ความรู้แก่เด็ก ผู้ดูแลและผู้ให้ความรู้เกี่ยวกับความปลอดภัยของเด็ก และการใช้ไอซีทีอย่างมีความรับผิดชอบ (ต่อ)</p>	<p>จัดให้มีเนื้อหาการเรียนการสอนสำหรับใช้ในโรงเรียนและที่บ้านโดยตั้งอยู่บนบริบทของท้องถิ่นเป็นหลัก เพื่อยกระดับการใช้งานไอซีทีของเด็กและเยาวชน และพัฒนาการคิดเชิงวิพากษ์ให้พวกเขาสามารถปฏิบัติตนอย่างปลอดภัย และมีความรับผิดชอบเมื่อใช้บริการไอซีที</p> <hr/> <p>สนับสนุนลูกค้าโดยการแจกจ่ายแนวปฏิบัติเกี่ยวกับความปลอดภัยออนไลน์ของครอบครัวที่ส่งเสริมให้ผู้ปกครองและผู้ดูแลปฏิบัติดังต่อไปนี้</p> <ul style="list-style-type: none"> • ทำความคุ้นเคยกับผลิตภัณฑ์และบริการที่เด็กและเยาวชนใช้ • ทำให้แน่ใจว่าเด็กและเยาวชนใช้อุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์อย่างเหมาะสมอันเป็นส่วนหนึ่งของวิถีชีวิตที่ดีต่อสุขภาพและมีสมดุล • สอดส่องพฤติกรรมของเด็กและเยาวชนเพื่อระบุการเปลี่ยนแปลงซึ่งอาจบ่งบอกถึงการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์หรือการคุกคาม <hr/> <p>จัดให้มีข้อมูลที่จำเป็นแก่ผู้ปกครอง เพื่อให้ทำความเข้าใจวิธีที่เด็กและเยาวชนของพวกเขาใช้นับบริการไอซีที จัดการกับประเด็นที่เกี่ยวกับเนื้อหาและการกระทำที่เป็นอันตราย และเตรียมพร้อมให้สามารถชี้แนะเด็กและเยาวชนไปสู่การใช้งานอย่างมีความรับผิดชอบ ซึ่งอาจเอื้อให้เกิดผ่านเครื่องมือและการสื่อสารกับเขตพื้นที่การศึกษาในการจัดให้มีหลักสูตรเกี่ยวกับความปลอดภัยออนไลน์สำหรับเด็กและเนื้อหาการเรียนการสอนสำหรับผู้ปกครอง</p>
<p>การใช้ความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีในการคุ้มครองและให้ความรู้เด็ก</p>	<p>ระบบปัญญาประดิษฐ์ที่สามารถปกป้องความเป็นส่วนตัว ซึ่งเข้าใจข้อความรูปภาพ บทสนทนาและบริบทสามารถตรวจจับและจัดการกับอันตรายและภัยคุกคามออนไลน์ได้มากมาย และใช้ข้อมูลที่มีในการเสริมพลังและให้ความรู้เด็กเพื่อให้รับมือกับสิ่งเหล่านี้ เมื่อมีการใช้งานในสภาพแวดล้อมของอุปกรณ์สมาร์ตต่าง ๆ สามารถช่วยคุ้มครองข้อมูลและความเป็นส่วนตัวของเยาวชนขณะที่ช่วยเหลือพวกเขา</p> <hr/> <p>บริการสาธารณะและสื่อระดับชาติสามารถมีบทบาทสำคัญผ่านรายการที่พวกเขาจัดทำ (ทั้งออฟไลน์และออนไลน์) เพื่อให้ความรู้ผู้ปกครองและเด็ก และให้พวกเขาตระหนักถึงความเสี่ยงและโอกาสต่าง ๆ ของโลกออนไลน์</p>

แนวปฏิบัติด้านการคุ้มครองเด็กออนไลน์สำหรับภาคธุรกิจ

<p>การส่งเสริมเทคโนโลยีดิจิทัลให้เป็นวิธีที่จะทำให้</p>	<p>ธุรกิจสามารถส่งเสริมและเสริมพลังเด็กและเยาวชนโดยสนับสนุนสิทธิในการเข้าร่วมของพวกเขาผ่านการดำเนินการดังต่อไปนี้</p>
<p>เกิดการมีส่วนร่วมของพลเมืองมากขึ้น</p>	<p>จัดให้มีข้อมูลเกี่ยวกับบริการที่เน้นประโยชน์ที่เด็กจะได้รับจากการประพุดิตินดี และมีความรับผิดชอบอย่างการใช้บริการเพื่อจุดประสงค์ที่สร้างสรรค์</p>
	<p>กำหนดกระบวนการอันเป็นลายลักษณ์อักษรเพื่อรับประกันให้มีการดำเนินการตามนโยบายและขั้นตอนคุ้มครองเสรีภาพในการแสดงออกของผู้ใช้ทุกคนอย่างคงเส้นคงวา รวมทั้งเด็กและเยาวชน และการจัดบันทึกการดำเนินการตามนโยบายเหล่านี้</p>
	<p>หลีกเลี่ยงการปิดกั้นที่มากเกินไปสำหรับเนื้อหาที่สมควรและเหมาะสมต่อพัฒนาการ เพื่อรับประกันว่าความต้องการและเครื่องมือในการใช้ตัวกรองจะไม่ถูกใช้ไปในทางที่ผิดในการจำกัดการเข้าถึงข้อมูลของเด็กและเยาวชน จึงต้องทำให้แน่ใจว่ามีความโปร่งใสเกี่ยวกับเนื้อหาที่ปิดกั้นและจัดตั้งขั้นตอนสำหรับผู้ใช้ในการรายงานการปิดกั้นโดยไม่ตั้งใจ ขั้นตอนนี้ควรมีให้ลูกค้าทุกคนใช้งานได้ รวมทั้งเว็บมาสเตอร์ ขั้นตอนการรายงานใด ๆ ควรมีข้อกำหนดของการใช้บริการที่ชัดเจน มีความรับผิดชอบและชี้ขาด</p>
	<p>พัฒนาแพลตฟอร์มออนไลน์ที่ส่งเสริมสิทธิเด็กและเยาวชนในการแสดงออกเอื้อให้พวกเขามีส่วนร่วมในชีวิตสาธารณะ และส่งเสริมการทำงานร่วมกัน ความเป็นผู้ประกอบการและการเข้าร่วมของพลเมือง</p>
	<p>พัฒนาเนื้อหาให้ความรู้สำหรับเด็กและเยาวชนที่ส่งเสริมการเรียนรู้ ความคิดสร้างสรรค์และการแก้ปัญหา</p>
	<p>ส่งเสริมความรู้ความเข้าใจทางดิจิทัล การสร้างศักยภาพและทักษะไอซีทีเพื่อเตรียมความพร้อมให้กับเด็กและเยาวชน โดยเฉพาะผู้ที่อยู่ในชนบท และพื้นที่ด้อยโอกาสให้สามารถใช้ทรัพยากรไอซีทีและสามารถมีส่วนร่วมอย่างปลอดภัยเต็มที่ในโลกดิจิทัล</p>
	<p>ทำงานร่วมกับภาคประชาสังคมและรัฐบาลในท้องถิ่นในลำดับความสำคัญทั้งระดับชาติและท้องถิ่นสำหรับการขยายการเข้าถึงแพลตฟอร์มและอุปกรณ์ไอซีทีที่ครอบคลุมทุกคนและเสมอภาค รวมทั้งโครงสร้างพื้นฐานที่จำเป็นในการสนับสนุนพวกเขา</p>

<p>การส่งเสริมเทคโนโลยีดิจิทัลให้เป็นวิธีที่จะทำให้เกิดการมีส่วนร่วมของพลเมืองมากขึ้น (ต่อ)</p>	<p>ให้ข้อมูลเกี่ยวกับการบริการที่มีแก่ลูกค้าและให้พวกเขามีส่วนร่วม รวมทั้งผู้ปกครอง ผู้ดูแล เด็กและเยาวชน เช่น</p> <ul style="list-style-type: none"> • ประเภทของเนื้อหาและเครื่องมือควบคุมโดยผู้ปกครองที่เกี่ยวข้อง • กลไกในการรายงานกรณีการล่วงละเมิด เนื้อหาที่ใช้ในทางที่ผิดไม่เหมาะสมหรือผิดกฎหมาย • ขั้นตอนการติดตามรายงาน • ประเภทของบริการที่จำกัดอายุ • การใช้บริการโต้ตอบของแบรนด์ตนเองได้อย่างปลอดภัยและมีความรับผิดชอบ
	<p>มีส่วนร่วมในประเด็นที่กว้างกว่าเกี่ยวกับการเป็นพลเมืองดิจิทัลที่ปลอดภัยและมีความรับผิดชอบ เช่น ชื่อเสียงออนไลน์และรอยเท้าบนโลกดิจิทัล เนื้อหาที่เป็นอันตรายและการเข้าหาเพื่อวัตถุประสงค์ทางเพศ พิจารณาถึงการร่วมงานกับผู้เชี่ยวชาญในท้องถิ่นอย่างองค์กรพัฒนาเอกชนและองค์กรการกุศลเกี่ยวกับเด็ก รวมทั้งกลุ่มผู้ปกครอง เพื่อช่วยร่างข้อความของบริษัทและสื่อสารไปถึงกลุ่มเป้าหมายตามที่ตั้งใจ</p>
	<p>หากธุรกิจทำงานร่วมกับเด็กและโรงเรียนอยู่แล้ว อาทิ ผ่านโครงการความรับผิดชอบต่อสังคมขององค์กร ควรศึกษาความเป็นไปได้ในการขยายความร่วมมือ เพื่อให้รวมถึงการให้ความรู้และมีส่วนร่วมของเด็กและเยาวชน ผู้ให้ความรู้เกี่ยวกับข้อความที่ต้องการสื่อสารเรื่องการคุ้มครองเด็กออนไลน์</p>
<p>การลงทุนในการศึกษาวิจัย</p>	<p>ลงทุนในการศึกษาวิจัยที่อยู่บนพื้นฐานของหลักฐานและการวิเคราะห์เชิงลึกเกี่ยวกับเทคโนโลยีดิจิทัลต่าง ๆ ผลกระทบของเทคโนโลยีต่อเด็ก การคุ้มครองเด็กและข้อพิจารณาเกี่ยวกับสิทธิเด็กในสภาพแวดล้อมออนไลน์ เพื่อรวมระบบคุ้มครองเด็กออนไลน์ในบริการต่าง ๆ ที่เด็กและเยาวชนใช้ และทำความเข้าใจให้ดียิ่งขึ้นว่าการแทรกแซงประเภทใดมีประสิทธิภาพมากที่สุดในการปรับปรุงประสบการณ์ออนไลน์ของเด็ก</p>

การจัดกลุ่มบริษัทไอซีที

ถึงแม้ว่าแนวปฏิบัติของสหภาพฯ นี้มุ่งเป้าไปที่ธุรกิจไอซีทีทั้งหมด แต่นับเป็นสิ่งสำคัญที่จะต้องตระหนักว่าบริการที่บริษัทไอซีทีนำเสนอ วิธีการทำงาน แผนการกำกับดูแลภายใต้ลักษณะงาน และขอบเขตและระดับของสิ่งที่นำเสนอต่างกันมาก บริษัทเทคโนโลยีใด ๆ ที่ผลิตภัณฑ์หรือบริการมุ่งเป้าทั้งทางตรงและทางอ้อมที่เด็กสามารถใช้ประโยชน์จากหลักการโดยรวมที่กล่าวถึงเบื้องต้น และสามารถปรับใช้ตามสาขาการปฏิบัติงาน หัวใจหลักคือการสนับสนุนและแนะแนวธุรกิจไอซีทีในการใช้มาตรการที่ถูกต้องในการคุ้มครองเด็กออนไลน์ จากความเสี่ยงต่ออันตรายได้ดียิ่งขึ้นในขณะที่ช่วยเสริมพลังแก่พวกเขาให้เดินทางในโลกออนไลน์ในวิถีที่ดีที่สุดเท่าที่จะทำได้ การจัดกลุ่มด้านล่างจะช่วยทำความเข้าใจให้ชัดเจนมากขึ้นในส่วนของกลุ่มเป้าหมายบางกลุ่ม และเหตุใดจึงสมควรอยู่ในรายการตรวจสอบที่จะกล่าวถึงต่อไป ควรตระหนักว่าสิ่งเหล่านี้เป็นเพียงตัวอย่างเฉพาะของหมวดหมู่เท่านั้นและไม่ใช้ทั้งหมด

- (ก) ผู้ให้บริการอินเทอร์เน็ต รวมทั้งผ่านบริการบรอดแบนด์ผ่านโทรศัพท์พื้นฐานประจำที่หรือบริการข้อมูลเครือข่ายโทรศัพท์ของผู้ให้บริการเครือข่ายเคลื่อนที่ ถึงแม้ว่าโดยทั่วไปแล้วจะหมายถึงบริการแบบระยะยาวแก่ลูกค้าที่สมัครเป็นสมาชิก แต่สามารถขยายครอบคลุมถึงธุรกิจที่ให้บริการจุดเชื่อมต่อสายพายสาธารณะทั้งแบบไม่เสียค่าใช้จ่ายและแบบจ่ายเงินล่วงหน้า
- (ข) เครือข่ายโซเชียล/แพลตฟอร์มส่งข้อความและแพลตฟอร์มเกมออนไลน์
- (ค) ผู้ผลิตฮาร์ดแวร์และซอฟต์แวร์ อาทิ ผู้ผลิตอุปกรณ์มือถืออย่างโทรศัพท์เคลื่อนที่ เครื่องเล่นเกม อุปกรณ์ใช้ในบ้านที่ใช้คำสั่งเสียง อินเทอร์เน็ตของสรรพสิ่ง ของเล่นสมาร์ทต่าง ๆ ของเด็กที่เชื่อมต่ออินเทอร์เน็ต
- (ง) บริษัทที่จัดหาสื่อดิจิทัล (ผู้ผลิตเนื้อหา ผู้ให้บริการการเข้าถึงหรือผู้ที่โฮสเนื้อหา)
- (จ) บริษัทที่ให้บริการสตรีมมิ่ง รวมทั้งไลฟ์สตรีม
- (ฉ) บริษัทที่ให้บริการจัดเก็บไฟล์ดิจิทัล ผู้ให้บริการที่อยู่บนคลาวด์

5. รายการตรวจสอบตรวจสอบตามลักษณะการใช้งาน

ส่วนนี้ช่วยเติมเต็มรายการตรวจสอบสำหรับธุรกิจที่กล่าวไปเบื้องต้นโดยให้ข้อเสนอแนะต่อธุรกิจที่ให้บริการด้วยลักษณะการใช้งานเฉพาะในการเคารพและส่งเสริมสิทธิเด็กออนไลน์ รายการตรวจสอบตามลักษณะการใช้งานที่จะกล่าวถึงสรุปวิธีเสริมหลักการและแนวทางโดยทั่วไปที่นำเสนอในตารางที่ 1 เนื่องจากสามารถนำมาปรับใช้ในบริการที่แตกต่าง จึงควรพิจารณาเป็นส่วนเพิ่มเติมในขั้นตอนต่าง ๆ ของตารางที่ 1

ลักษณะการใช้งานที่กล่าวถึงในที่นี่ ตัดข้ามกันไปมาและรายการตรวจสอบตามลักษณะการใช้งานบางประการอาจสัมพันธ์กับบริษัทเดียวกัน

รายการตรวจสอบลักษณะการใช้งานจัดหมวดหมู่และอ้างอิงประเด็นหลักเช่นเดียวกับในหลักการทั่วไปในตารางที่ 1 รายการตรวจสอบลักษณะการใช้งานแต่ละรายการได้ถูกพัฒนาขึ้นจากความร่วมมือของผู้มีส่วนร่วมหลักจึงมีความแตกต่างกันเล็กน้อยในตารางต่าง ๆ

5.1 ลักษณะการใช้งาน A - ให้บริการเชื่อมต่อ จัดเก็บข้อมูลและโฮสติ้งบริการต่าง ๆ

การเข้าถึงอินเทอร์เน็ตนั้นเป็นพื้นฐานในการบรรลุสิทธิเด็ก การเชื่อมต่อสามารถเปิดโลกกว้างทั้งใบให้แก่เด็ก ผู้ให้บริการการเชื่อมต่อ จัดเก็บข้อมูลและโฮสติ้งมีโอกาสใหญ่หลวงที่จะสร้างความปลอดภัยและความเป็นส่วนตัวลงในสิ่งที่นำเสนอแก่เด็กและเยาวชน ลักษณะบริการนี้หมายถึงผู้ให้บริการโทรศัพท์เคลื่อนที่ ผู้ให้บริการอินเทอร์เน็ต บริการระบบจัดเก็บข้อมูลและโฮสติ้ง

ผู้ให้บริการโทรศัพท์เคลื่อนที่ช่วยให้เกิดการเข้าถึงอินเทอร์เน็ตและบริการทางข้อมูลต่าง ๆ ที่เจาะจงบนโทรศัพท์เคลื่อนที่ ผู้ให้บริการโทรศัพท์เคลื่อนที่หลายบริษัทได้ลงชื่อเข้าร่วมประมวลหลักการปฏิบัติด้านการคุ้มครองเด็กออนไลน์ และจัดให้มีเครื่องมือต่าง ๆ และทรัพยากรข้อมูลในการสนับสนุนพันธกิจนี้

ผู้ให้บริการอินเทอร์เน็ตเกือบทั้งหมดเป็นทั้งช่องทางที่จัดการการเข้าสู่และออกจากอินเทอร์เน็ตและเป็นคลังข้อมูลผ่านบริการโฮสติ้ง การแคช และจัดเก็บ ด้วยเหตุนี้พวกเขาจึงมีความรับผิดชอบหลักในการคุ้มครองเด็กออนไลน์

แนวการเข้าถึงอินเทอร์เน็ตในพื้นที่สาธารณะ

นับเป็นสิ่งที่พบเห็นทั่วไปเพิ่มขึ้นสำหรับเมือง พื้นที่การค้า บริษัทขนส่ง เครือโรงแรมและธุรกิจหรือองค์กรอื่น ๆ ที่จะจัดให้มีการเข้าถึงอินเทอร์เน็ตโดยจุดเชื่อมต่อวายฟาย การเข้าถึงลักษณะนี้ส่วนมากไม่มีค่าใช้จ่ายหรือมีในราคาที่ถูกลง และบางครั้งมาพร้อมกับระเบียบการในการเข้าใช้ที่ต่ำมากในฐานะบริการสาธารณะหรือโดยบริษัทเพื่อดึงดูดลูกค้ามาในพื้นที่หรือเพื่อโน้มน้าวให้ผู้คนมาใช้บริการมากขึ้น กิจกรรมหลายอย่างดำเนินการภายใต้การทำงานร่วมกันที่ให้ผลดีเยี่ยม

การสนับสนุนวายฟายเป็นวิธีที่มีประสิทธิภาพในการทำให้แน่ใจว่าในพื้นที่นั้นมีอินเทอร์เน็ต แต่ต้องมีการเอาใจใส่โดยเฉพาะเมื่อการเข้าถึงที่จัดไว้ในพื้นที่สาธารณะนี้มีเด็กใช้งานอยู่เป็นประจำ ผู้ใช้จำเป็นต้องตระหนักถึงความจริงที่ว่าสัญญาณวายฟายนั้นผู้อื่นเข้าถึงด้วยและข้อมูลของผู้ใช้นั้นเป็นอันตราย ผู้ให้บริการวายฟายไม่สามารถสนับสนุนหรือควบคุมการใช้การเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตที่จัดให้ได้ตลอดและผู้ใช้จึงจำเป็นต้องระมัดระวังเป็นพิเศษที่จะไม่แชร์ข้อมูลที่มีความอ่อนไหวผ่านวายฟายสาธารณะ

ผู้ให้บริการวายฟายในพื้นที่สาธารณะอาจพิจารณาถึงมาตรการเสริมในการคุ้มครองเด็กและเยาวชน อาทิ

- ปิดกั้นการเข้าถึงที่อยู่ของเว็บที่เป็นที่ทราบกันดีว่ามีเนื้อหาที่ไม่เหมาะสมสำหรับประชาชนวงกว้างเพิ่มเติมจากความพยายามในการปิดกั้นการเข้าถึงเนื้อหาที่เป็นการล่วงละเมิดทางเพศเด็ก
- มีข้อความในข้อกำหนดและเงื่อนไขในการใช้งานที่ห้ามการใช้บริการวายฟายในการเข้าถึงหรือแสดงเนื้อหาใด ๆ ที่อาจไม่เหมาะสมต่อสภาพแวดล้อมที่มีเด็กอยู่ด้วย ข้อกำหนดและเงื่อนไขควรมีกลไกที่ชัดเจนเกี่ยวกับผลที่จะตามมาจากการละเมิดกฎระเบียบนี้
- ดำเนินทุกมาตรการในการป้องกันการเข้าถึงโดยไม่ได้รับการอนุญาต ซึ่งอาจก่อให้เกิดการปรับแก้และการสูญเสียข้อมูลส่วนบุคคล
- ติดตั้งตัวกรองในระบบวายฟายเพื่อเสริมความแข็งแกร่งตามนโยบายเกี่ยวกับเนื้อหาที่ไม่เหมาะสม
- จัดให้มีกระบวนการและซอฟต์แวร์ที่บ่งบอกและนำเสนอการควบคุมโดยผู้ปกครอง ซึ่งเป็นตัวเลือกเกี่ยวกับการเข้าถึงเนื้อหาในอินเทอร์เน็ตของเด็กและเยาวชน

แนวปฏิบัติที่ดี - กฎข้อบังคับด้านโทรคมนาคมในประเทศสมาชิกสหภาพยุโรปเกือบทั้งหมด อาทิ กำหนดเงื่อนไขว่าการเข้าถึงเครือข่ายนั้นต้องระบุตัวตนผ่านซิมการ์ดของแต่ละบุคคลหรือเครื่องมือยืนยันตัวตนอื่น ๆ

ตารางที่ 2 ให้คำชี้แนะแก่ผู้ให้บริการเชื่อมต่อ จัดเก็บข้อมูลและโฮสต์ตั้งเกี่ยวกับการดำเนินการที่จะยกระดับความคุ้มครองเด็กออนไลน์และการมีส่วนร่วมของเด็ก

ตารางที่ 2 รายการตรวจสอบการคุ้มครองเด็กออนไลน์สำหรับลักษณะการใช้งาน A - ให้บริการอุปกรณ์เชื่อมต่อ จัดเก็บข้อมูลและโฮสติ้ง

<p>การรวมการพิจารณาเรื่องสิทธิเด็กไว้ในนโยบายองค์กรและขั้นตอนการบริหารจัดการ ที่เหมาะสมทั้งหมด</p>	<p>ผู้ให้บริการเชื่อมต่อ จัดเก็บข้อมูลและโฮสติ้งสามารถระบุ ป้องกัน และบรรเทาผลกระทบในทางที่ไม่ดีของไอซีทีต่อสิทธิเด็กและเยาวชน และกำหนดโอกาสในการส่งเสริมความก้าวหน้าของสิทธิเด็กและเยาวชน</p> <p>อ้างอิงหลักการทั่วไปในตารางที่ 1</p>
<p>การพัฒนาขั้นตอนมาตรฐานในการจัดการกับเนื้อหาที่เป็นการล่วงละเมิดทางเพศเด็ก</p>	<p>ผู้ให้บริการเชื่อมต่อ จัดเก็บข้อมูลและโฮสติ้งสามารถมีบทบาทสำคัญในการต่อสู้กับเนื้อหาที่เป็นการล่วงละเมิดทางเพศเด็ก โดยร่วมมือกับรัฐบาล ผู้บังคับใช้กฎหมาย ภาคประชาสังคมและหน่วยงานสายด่วนต่าง ๆ ซึ่งควรมีการดำเนินการดังต่อไปนี้</p>
	<p>ร่วมงานกับรัฐบาล ผู้บังคับใช้กฎหมาย ภาคประชาสังคมและหน่วยงาน สายด่วนต่าง ๆ ในการจัดการกับเนื้อหาที่เป็นการล่วงละเมิดทางเพศเด็กอย่างมีประสิทธิภาพและรายงานกรณีไปยังหน่วยงานที่มีอำนาจที่เหมาะสม หากมีความสัมพันธ์กับผู้บังคับใช้กฎหมายอยู่แล้วควรร่วมพัฒนาขั้นตอนร่วมกัน</p> <p>ผู้ให้บริการเชื่อมต่อ จัดเก็บข้อมูลและโฮสติ้งอาจจัดการอบรมด้านไอซีทีให้แก่ผู้บังคับใช้กฎหมาย</p> <p>หากบริษัทดำเนินการอยู่ในตลาดที่ การควบคุมดูแลทางกฎหมาย และการบังคับใช้กฎหมายในประเด็นนี้นั้นยังไม่พัฒนามากนัก สามารถส่งต่อผู้ที่ต้องการยื่นรายงานไปที่สายด่วนอินโฮป ซึ่งสามารถรายงานกับสายด่วนนานาชาติได้ก็ได้</p>
	<p>พิจารณาที่จะใช้รายการยูอาร์แอลหรือเว็บไซต์ที่ถูกปิดกั้น ซึ่งเป็นที่ยอมรับของสากล จัดทำโดยผู้มีอำนาจที่เหมาะสม (เช่น ผู้บังคับใช้กฎหมาย ระดับชาติ หรือสายด่วน Cybertip Canada ตำรวจสากลและมูลนิธิ Internet Watch Foundation) เพื่อให้ผู้ใช้เข้าถึงเนื้อหาที่เป็นการล่วงละเมิดทางเพศเด็กได้ยากขึ้น</p>
	<p>พัฒนาขั้นตอนการแจ้ง ปลดและรายงาน และเชื่อมการรายงานการล่วงละเมิดไปยังขั้นตอนเหล่านั้น กับข้อตกลงการบริการสาธารณะเกี่ยวกับกระบวนการตอบสนองและระยะเวลาในการปลด</p> <p>สามารถดูตัวอย่างเพิ่มเติมได้ที่คู่มือขององค์การยูนิเซฟและสมาคม GSMA เกี่ยวกับนโยบายและแนวปฏิบัติในการแจ้งและปลด</p>

<p>การพัฒนาขั้นตอนมาตรฐานในการจัดการกับเนื้อหาที่เป็นการล่วงละเมิดทางเพศเด็ก (ต่อ)</p>	<p>จัดตั้งกลไกในการรายงานที่มีข้อมูลที่ชัดเจนในการใช้งาน ตัวอย่างเช่น การให้คำชี้แนะเกี่ยวกับการรายงานเนื้อหาและพฤติกรรมที่ผิดกฎหมาย และให้ความกระจ่างชัดว่าเนื้อหาลักษณะใดที่ไม่สามารถแนบไปกับการรายงาน เพื่อหลีกเลี่ยงการแจกจ่ายเพิ่มเติมในเว็บ</p>
	<p>สนับสนุนผู้บังคับใช้กฎหมายในกรณีที่มีการสืบสวนทางอาชญากรรมผ่านกิจกรรมอย่างการรวบรวมหลักฐาน</p> <p>ใช้ข้อกำหนดในการบริการและเงื่อนไขที่เฉพาะเจาะจงเกี่ยวกับการห้ามใช้บริการจัดเก็บ แชรหรือแจกจ่ายเนื้อหาที่เป็นการล่วงละเมิดทางเพศต่อเด็ก ทำให้แน่ใจว่าข้อกำหนดเขียนอย่างชัดเจนว่าจะไม่ยอมให้มีเนื้อหาที่เป็น การล่วงละเมิดทางเพศเด็กเกิดขึ้น</p> <p>ทำให้แน่ใจว่าข้อกำหนดของบริการและเงื่อนไขนั้นกล่าวว่าบริษัทจะร่วมกับผู้บังคับใช้กฎหมายเต็มที่ในการสืบสวนกรณีที่มีการพบหรือรายงานเนื้อหาที่เป็น การล่วงละเมิดทางเพศเด็ก</p>
	<p>ปัจจุบันมีทางเลือกในการรายงานเนื้อหาที่เป็นการล่วงละเมิดทางเพศเด็กออนไลน์ในระดับชาติคือสายด่วนและเว็บทำสำหรับรายงาน รายการของสายด่วนและเว็บทำที่มีอยู่ทั้งหมดทั้งหมดสามารถดูได้ที่ อินโฮป</p> <p>สายด่วน – หากไม่มีสายด่วนระดับชาติ ควรศึกษาโอกาสที่จะจัดตั้ง (สามารถดูคู่มือของสมาคม GSMA และอินโฮปสำหรับทางเลือกต่าง ๆ รวมทั้งการทำงานร่วมกับอินโฮปและมูลนิธิอินโฮป) มีคู่มือของสมาคม GSMA และอินโฮปฉบับโต้ตอบที่ให้คำชี้แนะในการพัฒนาขั้นตอนภายในสำหรับเจ้าหน้าที่ลูกค้าสัมพันธ์ในการส่งรายงานของเนื้อหาต้องสงสัยไปยัง ผู้บังคับใช้กฎหมายหรืออินโฮป</p> <p>เว็บทำสำหรับรายงาน – มูลนิธิ Internet Watch Foundation มีทางเลือกที่เป็นเว็บทำสำหรับรายงาน ซึ่งให้ผู้ใช้อินเทอร์เน็ตในประเทศหรือรัฐที่ไม่มีสายด่วนรายงานภาพหรือวิดีโอต้องสงสัยว่าเป็นการล่วงละเมิดทางเพศเด็กโดยตรงไปยังมูลนิธิฯ ผ่านเพจ เว็บทำออนไลน์ตามความต้องการ</p> <p>สำหรับผู้ให้บริการเชื่อมต่อ จัดเก็บข้อมูลและโฮสต์ที่มีบริการที่เกี่ยวข้องกับการโฮสต์เนื้อหา (หลายบริษัทไม่มี) ควรมีขั้นตอนการแจ้งและปลดเนื้อหา</p>
<p>การสร้างสภาพแวดล้อมออนไลน์ที่ปลอดภัยยิ่งขึ้นและเหมาะสมกับวัย</p>	<p>ผู้ให้บริการเชื่อมต่อ จัดเก็บข้อมูลและโฮสต์ตั้งสามารถสร้างสภาพแวดล้อมดิจิทัลที่ปลอดภัยยิ่งขึ้นและน่าอภิรมย์มากขึ้นสำหรับเด็กทุกช่วงวัย โดยดำเนินการดังต่อไปนี้</p>

<p>การสร้างสภาพแวดล้อมออนไลน์ที่ปลอดภัยยิ่งขึ้นและเหมาะสมกับวัย (ต่อ)</p>	<p>ผู้ให้บริการจัดเก็บข้อมูล/โฮสต์ควรพิจารณาถึงการนำเสนอรายงานของลักษณะการทำงานในทุกเว็บเพจและทุกบริการ รวมทั้งพัฒนาและบันทึกขั้นตอนที่ชัดเจนในการจัดการกับรายงานการล่วงละเมิดหรือการละเมิดข้อกำหนดและเงื่อนไขอื่น ๆ ได้อย่างรวดเร็ว</p> <p>ผู้ให้บริการเชื่อมต่อควรมีการควบคุมทางเทคนิคของแบนด์ตนเองหรือป้ายบอกถึงเครื่องมือที่มีอยู่ที่สร้างโดยผู้ให้บริการที่เป็นผู้เชี่ยวชาญที่เหมาะสมกับบริการที่จัดให้ และผู้ใช้ปลายทางจะนำมาใช้ได้ง่าย โดยจัดให้มีความเป็นไปได้ที่จะปิดกั้นหรือกรองการเข้าถึงอินเทอร์เน็ตผ่านเครือข่ายของบริษัท จัดให้มีกลไกยืนยันอายุที่เหมาะสมหากบริษัทนำเสนอเนื้อหาหรือบริการ (ทั้งของแบนด์ตนเองหรือบริการจากบุคคลที่สามที่ได้รับ การสนับสนุนจากบริษัท) ที่ถูกกฎหมายและเหมาะสมกับผู้ใช้ซึ่งเป็นผู้ใหญ่เท่านั้น (เกมบางอย่างและลอตเตอรี่)</p>
<p>การให้ความรู้แก่เด็ก ผู้ดูแลและผู้ให้ความรู้เกี่ยวกับความปลอดภัยของเด็กและการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างมีความรับผิดชอบ</p>	<p>ผู้ให้บริการเชื่อมต่อ จัดเก็บข้อมูลและโฮสต์ควรสะท้อนข้อความหลักในข้อกำหนดและเงื่อนไขในแนวปฏิบัติของชุมชนด้วยภาษาที่เป็นมิตรต่อผู้ใช้ในการสนับสนุนเด็ก ผู้ปกครองและผู้ดูแล โดยภายในบริการนั้น เมื่อมีการอัปเดตเนื้อหาควรมีการเตือนเกี่ยวกับเนื้อหาหลักขี้นี้ว่าเป็นประเภทของเนื้อหาที่ไม่เหมาะสม</p> <p>จัดให้มีข้อมูลเกี่ยวกับการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัยแก่เด็กและเยาวชนพิจารณาถึงวิธีการที่สร้างสรรค์ในการโฆษณาข้อความหลักอย่าง</p> <ul style="list-style-type: none"> • “ไม่ควรแชร์รายละเอียดในการติดต่ออย่างตำแหน่งที่ตั้งหรือเบอร์โทรศัพท์ของคุณแก่บุคคลที่ไม่รู้จักโดยเด็ดขาด” • “ไม่ควรตกลงที่จะพบกับบุคคลที่รู้จักออนไลน์โดยไม่ปรึกษาผู้ใหญ่ก่อนโดยเด็ดขาด บอกเพื่อนที่ไว้ใจได้ว่าอยู่ที่ไหนเสมอ” • “ไม่โต้ตอบข้อความที่เป็นการกลั่นแกล้ง ลามกอนาจารหรือเป็นการโจมตี แต่ให้เก็บหลักฐานไว้ ไม่ควรลบข้อความ” • “บอกผู้ใหญ่ที่ไว้วางใจหรือเพื่อนหากคุณรู้สึกไม่สบายใจหรือกลัดกลุ้มเกี่ยวกับเรื่องบางเรื่องหรือคนบางคน” • “ไม่ควรให้รหัสผ่านหรือชื่อผู้ใช้บัญชีของคุณโดยเด็ดขาด โปรดระวังผู้อื่นที่อาจให้ข้อมูลปลอมเพื่อโน้มน้าวให้คุณแชร์ข้อมูลส่วนตัว”

<p>การให้ความรู้แก่เด็ก ผู้ดูแล และผู้ให้ความรู้เกี่ยวกับความปลอดภัยของเด็กและการใช้ไอซีทีอย่างมีความรับผิดชอบ (ต่อ)</p>	<p>ผู้ให้บริการสามารถทำงานร่วมกับองค์กรอื่น ๆ ที่อยู่ในฐานะที่ดีในการให้ความรู้และช่วยเหลือเด็กเกี่ยวกับการใช้อินเทอร์เน็ตให้ปลอดภัยยิ่งขึ้นและประเด็นอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง</p> <p>สามารถดูตัวอย่างเพิ่มเติมที่คู่มือของ Child Helpline International และสมาคม GSMA ที่ชื่อว่า Child Helplines and Mobile Operators: Working together to protect children's rights</p>
<p>การส่งเสริมเทคโนโลยีดิจิทัลให้เป็นวิธีที่จะทำให้เกิดการมีส่วนร่วมของพลเมืองมากขึ้น</p>	<p>อ้างอิงหลักการทั่วไปในตารางที่ 1</p>

5.2 ลักษณะการใช้งาน B – มีเนื้อหาดิจิทัลที่มีการร้อยเรียงขึ้นมา

อินเทอร์เน็ตมีเนื้อหาและกิจกรรมทุกรูปแบบ ซึ่งหลายอย่างนั้นตั้งใจทำให้เด็กและเยาวชน บริการที่ให้เนื้อหาที่มีการจัดการขึ้นตามความต้องการของบรรณาธิการเป็นโอกาสมหาศาลในการปลูกฝังความปลอดภัยและความเป็นส่วนตัวในสิ่งที่นำเสนอให้แก่เด็กและเยาวชน

ลักษณะการใช้งานของบริการนี้กล่าวถึงทั้งธุรกิจที่สร้างเนื้อหาของตนเองและธุรกิจที่ช่วยให้เกิดการเข้าถึงเนื้อหาดิจิทัล เหนือสิ่งอื่นใดคือบริการข่าวและสตรีมมิ่งด้วยสื่อผสมผสาน การแพร่กระจายภาพและเสียงแห่งชาติและบริการสาธารณะ และธุรกิจเกม

ตารางที่ 3 นำเสนอคำชี้แนะสำหรับผู้ให้บริการที่จัดให้มีเนื้อหาที่จัดการขึ้นตามความต้องการ ของบรรณาธิการเกี่ยวกับนโยบายและการดำเนินการที่สามารถทำได้เพื่อยกระดับความคุ้มครองเด็กออนไลน์และการมีส่วนร่วม

ตารางที่ 3 รายการตรวจสอบลักษณะการใช้งาน B – มีเนื้อหาดิจิทัลที่มีการร้อยเรียงขึ้นมา

<p>การรวมการพิจารณาเรื่องสิทธิเด็กไว้ในนโยบายองค์กรและขั้นตอนการบริหารจัดการที่เหมาะสมทั้งหมด</p>	<p>บริการที่มีเนื้อหาดิจิทัลที่ร้อยเรียงขึ้นมาสามารถช่วยระบุ ป้องกัน และบรรเทาผลกระทบในทางที่ไม่ดีของไอซีทีต่อสิทธิเด็กและเยาวชน และกำหนดโอกาสในการสนับสนุนความก้าวหน้าของสิทธิเด็กและเยาวชน โดยดำเนินการดังต่อไปนี้</p> <hr/> <p>พัฒนานโยบายที่ปกป้องสวัสดิภาพของเด็กและเยาวชนที่มีส่วนในเนื้อหาออนไลน์ โดยคำนึงถึงสวัสดิภาพทางร่างกายและอารมณ์ และศักดิ์ศรีของบุคคลที่มีอายุต่ำกว่า 18 ปีที่มีส่วนร่วมในรายการ ภาพยนตร์ เกม ข่าว ฯลฯ โดยไม่ต้องคำนึงถึงความยินยอมที่อาจได้รับจากผู้ปกครองหรือผู้ใหญ่คนอื่น</p>
<p>การพัฒนาขั้นตอนมาตรฐานในการจัดการกับเนื้อหาที่เป็นการล่วงละเมิดทางเพศเด็ก</p>	<p>บริษัทที่ให้บริการเนื้อหาดิจิทัลที่มีการร้อยเรียงขึ้นมาสามารถมีบทบาทสำคัญในการต่อสู้กับเนื้อหาที่เป็นการล่วงละเมิดทางเพศเด็ก โดยร่วมมือกับรัฐบาล ผู้บังคับใช้กฎหมาย ภาคประชาสังคมและหน่วยงานสายด่วนต่าง ๆ ซึ่งควรมีการดำเนินการดังต่อไปนี้</p> <p>กรณีที่เกิดเนื้อหาที่เป็นการล่วงละเมิดทางเพศเด็ก ผ่านตัวอย่างเช่น “การแสดงความคิดเห็น” หรือ “การรีวิว” โดยผู้ใช้มีความสามารถที่จะอัปโหลดเนื้อหา เจ้าหน้าที่ ควรติดต่อทีมผู้บริหารที่รับผิดชอบในการรายงานเนื้อหาลักษณะนี้ต่อหน่วยงานผู้มีอำนาจที่เหมาะสม นอกจากนี้พวกเขายังควร</p> <ul style="list-style-type: none"> ● แจ้งหน่วยงานบังคับใช้กฎหมายระดับชาติในทันที ● แจ้งผู้จัดการและรายงานเนื้อหาต่อผู้จัดการนโยบายด้านการคุ้มครองเด็ก ● ติดต่อบริการสืบสวนภายในทางโทรศัพท์ หรืออีเมล พร้อมรายละเอียดของเหตุการณ์และถามหาคำแนะนำ ● รอคำแนะนำจากหน่วยงานที่เกี่ยวข้องก่อนลบเนื้อหา บันทึกไว้ในพื้นที่ร่วมหรือส่งต่อ

<p>การพัฒนาขั้นตอนมาตรฐานในการจัดการกับเนื้อหาที่เป็นการล่วงละเมิดทางเพศเด็ก (ต่อ)</p>	<p>หากมีการระบุเนื้อหาควรรายงานโดยตรงไปที่หน่วยงานที่เกี่ยวข้องโดยเฉพาะด้านความปลอดภัยในอินเทอร์เน็ตที่ดำเนินการระบบการรายงานผ่านสายด่วน ทั้งสำหรับประชาชนทั่วไปและผู้ที่ทำงานด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ เพื่อรายงานเนื้อหาออนไลน์ที่มีรูปแบบเฉพาะที่อาจผิดกฎหมาย</p> <p>ตัวอย่างเช่น จาก Child Protection and Safeguarding Policy ปีปีซีได้ออกคำแนะนำเกี่ยวกับบรรณาธิการในการโต้ตอบกับเด็กและเยาวชนออนไลน์ ซึ่งได้พัฒนารายการตรวจสอบและจรรยาบรรณที่เพิ่มมากขึ้นในการทำงานออนไลน์ร่วมกับเด็กและเยาวชน โดยขยายผลถึงผู้ทำสัญญารับช่วงและผู้ให้บริการภายนอก นโยบายของ Ofcom เกี่ยวกับการคุ้มครองเด็กในสหราชอาณาจักรจัดการกับเนื้อหาออนไลน์ อุปกรณ์เคลื่อนที่ และเครื่องเล่นเกมโดยแยกออกจากกัน</p> <p>ใช้กลยุทธ์ในการยกระดับที่รวดเร็วและแข็งแกร่งหากมีการลงเนื้อหาที่เป็นการล่วงละเมิดทางเพศเด็กหรือมีการสงสัยพฤติกรรมที่ผิดกฎหมายด้วยเหตุนี้จึง</p> <ul style="list-style-type: none"> ● จัดให้ผู้มีวิธีการที่ง่ายและเข้าถึงได้ง่ายในการเตือนผู้จัดทำเนื้อหาถึงการละเมิดกฎข้อบังคับใด ๆ ของชุมชนออนไลน์ ● ปลอดภัยที่ละเมิดกฎ <p>ก่อนการอัปโหลดเนื้อหาที่จัดทำขึ้นตามความต้องการของบรรณาธิการในเว็บไซต์สื่อโซเชียล ควรระมัดระวังถึงข้อกำหนดและเงื่อนไขของเว็บไซต์ตอบสนองต่อข้อจำกัดทางอายุที่ต่ำที่สุดในเว็บไซต์โซเชียลที่แตกต่างกัน ข้อกำหนดและเงื่อนไขของพื้นที่ออนไลน์แต่ละแห่งควรมีกลไกการรายงานที่ชัดเจนสำหรับการละเมิดกฎต่าง ๆ ดังกล่าว</p>
<p>การสร้างสภาพแวดล้อมออนไลน์ที่ปลอดภัยยิ่งขึ้นและเหมาะสมกับวัย</p>	<p>บริษัทที่มีเนื้อหาดิจิทัลที่ร่อยเรียงขึ้นมาสามารถช่วยสร้างสภาพแวดล้อมออนไลน์ที่ปลอดภัยและน่าอภิรมย์ยิ่งขึ้นต่อเด็กและเยาวชนทุกวัยโดยดำเนินการดังต่อไปนี้</p> <p>ทำงานร่วมกับผู้อื่นในธุรกิจในการพัฒนาระบบจัดประเภทเนื้อหา/การจำแนกตามอายุที่ตั้งอยู่บนมาตรฐานที่เป็นที่ยอมรับในระดับชาติและสากล และสอดคล้องกับแนวทางที่สื่ออื่น ๆ ที่เทียบเท่าใช้</p> <p>หากเป็นไปได้การจัดประเภทเนื้อหาควรสอดคล้องกับทุกแพลตฟอร์มสื่อต่าง ๆ ตัวอย่างเช่น ตัวอย่างภาพยนตร์ในโรงภาพยนตร์และในสมาร์ตโฟน จะแสดงการจำแนกประเภทเดียวกันแก่ลูกค้า</p>

การสร้างสภาพแวดล้อม
ออนไลน์ที่ปลอดภัยยิ่งขึ้น
และเหมาะสมกับวัย

(ต่อ)

พัฒนาผลิตภัณฑ์สำหรับเด็กและเยาวชนที่เป็นมิตรต่อเด็กและเหมาะสมกับวัยที่ปลอดภัยผ่านการออกแบบและเสริมด้วยระบบการยืนยันอายุที่แข็งแกร่ง

เพื่อช่วยผู้ปกครองและบุคคลอื่นตัดสินใจว่าเนื้อหาที่เหมาะสมกับวัยของเด็กและเยาวชนหรือไม่ควรสร้างแอปพลิเคชันและบริการในทุก ๆ สื่อให้สอดคล้องกับระบบการจำแนกตามอายุ

ใช้วิธียืนยันอายุที่เหมาะสมเพื่อป้องกันเด็กและเยาวชนเข้าถึงเนื้อหา เว็บไซต์ผลิตภัณฑ์และบริการที่มีการโต้ตอบที่อ่อนไหวต่ออายุ

จัดให้มีคำแนะนำและคำเตือนเกี่ยวกับธรรมชาติและการจัดประเภทเนื้อหาของเนื้อหาที่พวกเขากำลังใช้งาน

บริษัทที่ให้บริการภาพและเสียงและสื่อผสมผสานอาจต้องการที่จะให้หมายเลขประจำตัวแก่ผู้ใช้ที่ต้องการเข้าถึงเนื้อหาที่อาจเป็นอันตรายต่อเด็กและเยาวชน

ทำให้แน่ใจว่าผลิตภัณฑ์และบริการมีการตั้งราคาและการเก็บข้อมูลเกี่ยวกับผู้ใช้โปร่งใส รับประกันว่านโยบายเกี่ยวกับการเก็บข้อมูลนั้นเป็นไปตามกฎหมายที่เกี่ยวข้องด้านความเป็นส่วนตัวของเด็กและเยาวชน รวมทั้งต้องมีความยินยอมจากผู้ปกครองหรือไม่ก่อนที่องค์กรการค้าจะเก็บข้อมูลส่วนบุคคลจากหรือเกี่ยวกับเด็ก

ทำให้แน่ใจว่าการสื่อสารที่เป็นการโฆษณาหรือเพื่อการค้ำจุนเห็นได้ชัดเจนว่าเป็นไปเช่นนั้น

ควบคุมดูแลเนื้อหาที่มีอยู่ออนไลน์และใช้กับกลุ่มผู้ใช้ที่มีความเป็นไปได้ที่จะเข้าถึง เช่น การจัดตั้งนโยบายที่เหมาะสมเกี่ยวกับโฆษณาออนไลน์ แก่เด็กและเยาวชน หากเนื้อหาที่มีมีองค์ประกอบที่โต้ตอบกันได้ เช่น การแสดงความคิดเห็น เว็บบอร์ด เครือข่ายโซเชียล แพลตฟอร์มเกม ห้องแชทหรือกระดานสนทนา สื่อสาร “กฎของบ้าน” อย่างชัดเจนด้วยภาษาที่เป็นมิตรต่อผู้ใช้ในข้อกำหนดของการบริการและแนวปฏิบัติของผู้ใช้

ตัดสินใจว่าต้องการให้มีระดับของการมีส่วนร่วมขนาดใดก่อนออกบริการออนไลน์สู่สาธารณะ บริการที่มุ่งดึงดูดเด็กควรมีเนื้อหาเฉพาะที่เหมาะสมกับผู้ชมอายุน้อย หากสงสัยอาจมีการหารือกับหน่วยงานที่มีอำนาจเกี่ยวกับการคุ้มครองเด็ก

แนวปฏิบัติด้านการคุ้มครองเด็กออนไลน์สำหรับภาคธุรกิจ

<p>การสร้างสภาพแวดล้อมออนไลน์ที่ปลอดภัยยิ่งขึ้นและเหมาะสมกับวัย (ต่อ)</p>	<p>มีการทำเครื่องหมายเนื้อหาที่ชัดเจนและเป็นข้อเท็จจริง โดยตระหนักว่าผู้ใช้สามารถเข้าสู่เนื้อหาที่ไม่เหมาะสมโดยการกดตามลิงก์ที่นำสู่เว็บไซต์ของบุคคลที่สามที่อ้อมผ่านเว็บไซต์ที่น่าสงสัย</p>
<p>การให้ความรู้แก่เด็ก ผู้ดูแลและผู้ให้ความรู้เกี่ยวกับความปลอดภัยของเด็กและการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างมีความรับผิดชอบ</p>	<p>บริษัทที่นำเสนอเนื้อหาดิจิทัลที่ร้อยเรียงขึ้นสามารถเสริมมาตรการทางเทคนิคด้วยกิจกรรมให้ความรู้ที่เสริมพลังแก่เด็ก โดยดำเนินการดังต่อไปนี้</p> <p>ให้ข้อมูลที่ชัดเจนและเจาะจงแก่ลูกค้าเกี่ยวกับเนื้อหา อาทิ ประเภทของเนื้อหา การจำแนกอายุ/ข้อจำกัดทางอายุ ภาษาที่รุนแรงหรือความรุนแรง และการควบคุมโดยผู้ปกครองที่เกี่ยวข้องที่มีรวมทั้งวิธีการรายงานเนื้อหาในทางที่ผิดและไม่เหมาะสมหรือผิดกฎหมาย และการจัดการกับรายงาน</p> <p>ข้อมูลนี้ควรอยู่ในรูปแบบของเครื่องหมายแสดงเนื้อหาในแต่ละรายการ ในโลกที่มีการปฏิสัมพันธ์กันนี้</p>
<p></p>	<p>ส่งเสริมให้ผู้ใหญ่ โดยเฉพาะผู้ปกครอง ผู้ดูแลและผู้ให้ความรู้ให้มีส่วนร่วมในการบริโภคเนื้อหาออนไลน์ของเด็กและเยาวชน เพื่อให้สามารถช่วยและแนะนำเด็กและเยาวชนในการเลือกเนื้อหาเมื่อทำการซื้อและช่วยจัดตั้งกฎเกณฑ์สำหรับพฤติกรรม</p> <p>การช่วยเหลือเด็ก (ผู้ปกครองและผู้ดูแล) เรียนรู้ที่จะบริหารจัดการเวลาหน้าจอ และเข้าใจถึงการใช้เทคโนโลยีในวิธีที่ทำให้พวกเขารู้สึกดี รวมทั้งรู้ว่าเมื่อใดควรหยุดและไปทำอย่างอื่น</p>
<p></p>	<p>จัดให้มีกฎในการใช้งานที่ใช้ภาษาชัดเจนและเข้าถึงง่ายที่ส่งเสริมให้เด็กและเยาวชนระแวดระวังและมีความรับผิดชอบต่อตนเองออนไลน์</p>
<p></p>	<p>สร้างเครื่องมือที่เหมาะสมกับวัยอย่างการชี้แนะการใช้งานและศูนย์ให้ความช่วยเหลือ ทำงานร่วมกับโครงการป้องกันทั้งออนไลน์และแบบตัวต่อตัว และคลินิกให้คำปรึกษาหากเหมาะสม ตัวอย่างเช่น หากมีความเสี่ยงที่เด็กและเยาวชนจะติดเทคโนโลยีมากเกินไปจนเป็นการยากที่พวกเขาจะพัฒนาความสัมพันธ์ส่วนตัวหรือมีส่วนในกิจกรรมทางกายภาพที่ดีต่อสุขภาพ</p> <p>เว็บไซต์สามารถจัดให้มีลิงก์ติดต่อสายด่วนหรือบริการให้คำปรึกษา</p> <p>ทำให้ข้อมูลเกี่ยวกับความปลอดภัยอย่างลิงก์ขอคำแนะนำนั้นเห็นเด่นชัดเข้าถึงง่ายและชัดเจนเมื่อเนื้อหาออนไลน์นั้นมีความเป็นไปได้ที่จะดึงดูดเด็กและเยาวชนจำนวนมาก</p>

<p>การให้ความรู้แก่เด็ก ผู้ดูแลและผู้ให้ความรู้เกี่ยวกับความปลอดภัยของเด็กและการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างมีความรับผิดชอบ (ต่อ)</p>	<p>นำเสนอเครื่องมือควบคุมโดยผู้ปกครองอย่างการ “ล็อก” เพื่อควบคุมเนื้อหาที่สามารถเข้าถึงผ่านบราวเซอร์โดยเฉพาะ</p> <hr/> <p>ทำงานร่วมกับผู้ปกครองเพื่อให้แน่ใจว่าข้อมูลที่เปิดเผยเกี่ยวกับเด็กในอินเทอร์เน็ตจะไม่ทำให้เด็กตกอยู่บนความเสี่ยง การระบุตัวเด็กในเนื้อหาที่จัดการขึ้นตามความต้องการของบรรณาธิการต้องพิจารณาอย่างระมัดระวังและจะแตกต่างกันไปตามบริบท ต้องมีการยินยอมจากเด็กหากมีเด็กอยู่ในรายการ ภาพยนตร์ วิดีโอ ฯลฯ หากเป็นไปได้และเคารพการปฏิเสธที่จะไม่เข้าร่วม</p>
<p>การส่งเสริมเทคโนโลยีดิจิทัลให้เป็นวิธีที่จะทำให้เกิดการมีส่วนร่วมของพลเมืองมากขึ้น</p>	<p>บริษัทที่นำเสนอเนื้อหาดิจิทัลที่ร้อยเรียงขึ้นมาสามารถส่งเสริมและเสริมพลังเด็กและเยาวชนโดยสนับสนุนสิทธิของพวกเขาในการมีส่วนร่วมผ่านการดำเนินการดังต่อไปนี้</p> <hr/> <p>พัฒนาหรือนำเสนอเนื้อหาที่มีคุณภาพสูง มีความท้าทาย ให้ความรู้ สนุกสนาน และน่าสนใจที่หลากหลาย เหมาะสมกับวัยและช่วยให้เด็กและเยาวชนทำความเข้าใจโลกที่พวกเขาอาศัยอยู่ นอกจากนี้จะต้องสวยงามและใช้งานได้เชื่อถือได้และปลอดภัยเนื้อหาเหล่านี้ยังมีส่วนต่อพัฒนาการทางร่างกาย จิตใจ และสังคมของเด็กและเยาวชนโดยการจัดให้มีโอกาสใหม่ๆ ในการสร้างความบันเทิงและให้ความรู้</p> <p>ควรมีการส่งเสริมเนื้อหาที่เสริมพลังให้เด็กเปิดรับความหลากหลายและเป็นแบบอย่างที่ดีเป็นอย่างมาก</p>

5.3 ลักษณะการใช้งาน C – โฮสเนื้อหาที่ผู้ใช้ทำขึ้นเองและเชื่อมต่อผู้ใช้งาน

ในอดีตโลกออนไลน์เต็มไปด้วยผู้ใหญ่ แต่ปัจจุบันเป็นที่เห็นแจ่มชัดว่าเด็กและเยาวชนคือผู้เข้าร่วมหลักในหลายแพลตฟอร์มในการสร้างและแลกเปลี่ยนเนื้อหาที่จัดทำขึ้นเองอย่างมหาศาล ลักษณะการใช้งานของบริการนี้กล่าวถึงบริการสื่อโซเชียล แอปพลิเคชัน เว็บไซต์ที่เกี่ยวกับการทำความคิดสร้างสรรค์นั้นให้เป็นจริง

บริการที่เชื่อมต่อผู้ใช้เข้าด้วยกันสามารถแบ่งออกเป็นจำพวกได้ดังนี้

- แอปพลิเคชันสำหรับส่งข้อความเป็นหลัก (Facebook Messenger, Groupme, Line, Tinder, Telegram, Viber และ WhatsApp)
- บริการเครือข่ายสังคมเป็นหลักที่เสาะหาและโฮสเนื้อหาที่ผู้ใช้จัดทำขึ้นเองและให้ผู้ใช้สามารถแชร์เนื้อหาและเชื่อมต่อทั้งในและนอกเครือข่ายของตน (Instagram, Facebook, SnapChat และ TikTok)
- แอปพลิเคชันที่มีการไลฟ์สตรีมเป็นหลัก (Periscope, BiGo, Facebook Live, Houseparty, YouTube Live, Twitch และ GoLive)

ผู้ให้บริการกำหนดอายุขั้นต่ำในการเข้าร่วมแพลตฟอร์ม แต่เป็นสิ่งที่ยากจะบังคับใช้ เพราะการยืนยันอายุนั้นเชื่อถือตามอายุที่รายงาน บริการเกือบทั้งหมดที่เชื่อมต่อผู้ใช้ใหม่เข้าด้วยกันมีลักษณะการใช้งานที่สามารถเปิดเผยตำแหน่งที่อยู่ ซึ่งทำให้เด็กและเยาวชนที่ใช้บริการเหล่านี้ยิ่งอ่อนไหวมากขึ้นต่ออันตรายออนไลน์

ตารางที่ 4 ซึ่งได้ปรับขึ้นจากกฎระเบียบที่บังคับใช้ของหนึ่งในเครือข่ายโซเชียลรายใหญ่ที่สุดให้คำชี้แนะแก่ผู้ให้บริการโฮสติ้งเนื้อหาที่ผู้ใช้จัดทำขึ้นเองและเชื่อมต่อผู้ใช้ใหม่เกี่ยวกับนโยบายและการดำเนินการที่พวกเขาสามารถทำได้ เพื่อยกระดับการคุ้มครองเด็กและการมีส่วนร่วมของเด็กออนไลน์

ตารางที่ 4 – รายการตรวจสอบลักษณะการใช้งาน C – โฮสเนื้อหาที่ผู้ใช้ทำขึ้นเองและเชื่อมต่อผู้ใช้งาน

<p>การรวมการพิจารณาเรื่องสิทธิเด็กไว้ในนโยบายองค์กรและขั้นตอนการบริหารจัดการ ที่เหมาะสมทั้งหมด</p>	<p>บริการที่โฮสเนื้อหาที่ผู้ใช้จัดทำขึ้นเองและเชื่อมต่อผู้ใช้งานสามารถระบุป้องกันและบรรเทาผลกระทบในทางที่ไม่ดีของไอซีทีต่อสิทธิเด็กและเยาวชน และกำหนดโอกาสในการสนับสนุนความก้าวหน้าของสิทธิเด็กและเยาวชน</p> <p><i>อ้างอิงหลักการทั่วไปในตารางที่ 1</i></p>
<p>การพัฒนาขั้นตอนมาตรฐานในการจัดการกับเนื้อหาที่เป็นการล่วงละเมิดทางเพศเด็ก</p>	<p>บริษัทที่โฮสเนื้อหาที่ผู้ใช้จัดทำขึ้นเองและเชื่อมต่อผู้ใช้งานสามารถมีบทบาทสำคัญในการต่อสู้กับเนื้อหาที่เป็นการล่วงละเมิดทางเพศเด็ก โดยร่วมมือกับรัฐบาล ผู้บังคับใช้กฎหมาย ภาคประชาสังคมและหน่วยงานสายด่วนต่าง ๆ ซึ่งควรมีการดำเนินการดังต่อไปนี้</p> <p>จัดตั้งกระบวนการสำหรับทุกเว็บไซต์ในการให้ความช่วยเหลือผู้บังคับใช้กฎหมายอย่างทันที่ระหว่างสถานการณ์ฉุกเฉินและสำหรับการสอบถามตามหน้าที่ประจำ</p> <p>กำหนดว่าธุรกิจจะร่วมมืออย่างเต็มที่ในการสืบสวนของผู้บังคับใช้กฎหมายเมื่อมีการรายงานหรือพบเนื้อหาที่ผิดกฎหมายและกล่าวถึงบทลงโทษอย่างค่าปรับหรือการยกเลิกสิทธิพิเศษในการเรียกเก็บเงิน</p>

การพัฒนาขั้นตอนมาตรฐาน
ในการจัดการกับเนื้อหา
ที่เป็นการล่วงละเมิด
ทางเพศเด็ก (ต่อ)

ใช้ข้อกำหนดการบริการและเงื่อนไขที่ห้ามเนื้อหาและพฤติกรรมที่ผิด
กฎหมาย โดยเน้นว่า

- จะไม่ยอมให้มีเนื้อหาที่เป็นอันตราย รวมทั้งที่สงสัยว่าเป็นการเข้าหา
เด็กด้วยความตั้งใจที่จะล่วงละเมิด ทั้งที่ผ่านการติดต่อ
และไม่ผ่านการติดต่อ
- จะไม่ยอมให้มีเนื้อหาที่ผิดกฎหมาย รวมทั้งการอัปโหลดหรือการ
แจกจ่ายเพิ่มเติมของเนื้อหาที่เป็นการล่วงละเมิดทางเพศเด็ก
- บริษัทจะส่งต่อและทำงานร่วมกับการสืบสวนของผู้บังคับใช้
กฎหมายในกรณีที่มีการรายงานหรือพบเนื้อหาที่ผิดกฎหมายหรือ
การละเมิดนโยบายคุ้มครองเด็ก

บันทึกการดำเนินการของบริษัทสำหรับจัดการกับเนื้อหาที่เป็นการล่วงละเมิด
ทางเพศเด็ก โดยเริ่มจากการเฝ้าระวังและขยายไปถึงการส่งต่อ เป็นครั้ง
สุดท้ายและการทำลายเนื้อหา โดยรวมรายการของเจ้าหน้าที่
ที่มีความรับผิดชอบในการจัดการกับเนื้อหาในการบันทึกนี้

ใช้นโยบายเกี่ยวกับเนื้อหาที่จัดทำโดยผู้ใช้ รวมทั้งตัวเลือกในการปลดเนื้อหา
ที่จัดทำโดยผู้ใช้เมื่อมีการร้องขอจากผู้ใช้ ปลดเนื้อหาที่ละเมิดนโยบาย
ของผู้ให้บริการและแจ้งเตือนผู้ใช้ที่เป็นคนลงเนื้อหาเกี่ยวกับการละเมิดนี้

ชี้แจงว่าหากผู้ใช้ไม่สามารถทำตามนโยบายสำหรับการใช้งานอย่างเป็นที่ยอมรับ
ได้จะมีผลตามมา ดังนี้

- การปลดเนื้อหา การระงับหรือยกเลิกบัญชีการใช้งาน
- การเพิกถอนความสามารถในการแชร์เนื้อหาประเภทใดประเภทหนึ่ง
โดยเฉพาะหรือการใช้ลักษณะการใช้งานบางอย่าง
- กีดกันจากการติดต่อเด็ก
- ส่งต่อปัญหาไปยังผู้บังคับใช้กฎหมาย

<p>การพัฒนาขั้นตอนมาตรฐานในการจัดการกับเนื้อหาที่เป็นการล่วงละเมิดทางเพศเด็ก (ต่อ)</p>	<p>ส่งเสริมกลไกการรายงานเนื้อหาที่เป็นการล่วงละเมิดทางเพศเด็กหรือเนื้อหาผิดกฎหมายอื่น ๆ และทำให้แน่ใจว่าลูกค้าวิธีที่จะรายงานหากพบเจอเนื้อหาลักษณะนี้</p> <p>วางระบบและจัดให้มีเจ้าหน้าที่ที่ได้รับการอบรมในการประเมินปัญหาตามแต่ละกรณี และดำเนินการตามเหมาะสม จัดตั้งทีมปฏิบัติการให้ความช่วยเหลือผู้ใช้ที่ครอบคลุมและมีทรัพยากรรอบด้าน ตามหลักการแล้ว ทีมนี้ควรได้รับการอบรมให้จัดการกับเหตุการณ์หลายประเภท เพื่อให้แน่ใจว่ามี การตอบสนองที่เพียงพอและมีการดำเนินการที่เหมาะสม เมื่อผู้ใช้งานร้องทุกข์ควรส่งต่อไปยังเจ้าหน้าที่ที่เหมาะสมตามประเภท ของเหตุการณ์</p> <p>บริษัทอาจจัดตั้งทีมพิเศษในการจัดการการร้องเรียนของผู้ใช้ ตัวอย่างเช่น กรณีที่เกิดข้อผิดพลาดในการรายงาน</p>
	<p>มีขั้นตอนที่สามารถปลดหรือปิดกั้นการเข้าถึงเนื้อหาที่เป็นการล่วงละเมิดทางเพศเด็กได้ทันที รวมทั้งขั้นตอนการแจ้งและปลด เพื่อลบเนื้อหาที่ผิดกฎหมายทันทีที่มีการระบุ รับประกันว่าบุคคลที่สามที่บริษัทมีความสัมพันธ์ทางสัญญานั้นมีขั้นตอนการแจ้งและปลดที่แข็งแกร่ง หากสามารถทำได้ตามกฎหมาย สามารถเก็บเนื้อหานั้นไว้เพื่อเป็นหลักฐานสำหรับการสืบสวนอาชญากรรม</p>
	<p>พัฒนาระบบทางเทคนิคที่สามารถตรวจจับเนื้อหาที่ผิดกฎหมายที่เป็นที่ทราบแล้ว และสามารถป้องกันไม่ให้เกิดการอัปโหลด รวมทั้งในกลุ่มส่วนตัวหรือทำสัญญาเดือนเพื่อตรวจสอบโดยทีมความปลอดภัยของบริษัทในทันที ใช้ทุกมาตรการที่เกี่ยวข้องในการปกป้องบริการ จากการใช้ในทางที่ผิดเพื่อโฮส แจกจ่ายหรือสร้างเนื้อหาที่เป็นการล่วงละเมิดทางเพศเด็ก</p> <p>หากเป็นไปได้สร้างมาตรการทางเทคนิคเชิงรุกในการวิเคราะห์สิ่งของหรือข้อมูลบนพื้นฐานหรือเชื่อมกับโพรไฟล์ เพื่อตรวจจับพฤติกรรมหรือรูปแบบที่เป็นอาชญากรรม และดำเนินการตามเหมาะสม</p>
	<p>หากทำได้หรือบริการอนุญาตให้ลูกค้าอัปโหลดและจัดเก็บรูปภาพบนเซิร์ฟเวอร์ที่ บริษัทเป็นเจ้าของหรือดำเนินการ จัดให้มีขั้นตอนและเครื่องมือในการระบุรูปภาพที่มีความเป็นไปได้สูงที่จะมีเนื้อหาที่เป็นการล่วงละเมิดทางเพศเด็ก พิจารณาใช้เทคนิคในการระบุตนเชิงรุกอย่างเทคโนโลยีการสแกนหรือการทบทวนโดยมนุษย์</p>

การสร้างสภาพแวดล้อม
ออนไลน์ที่ปลอดภัยยิ่งขึ้น
และเหมาะสมกับวัย

บริการที่โฮสเนื้อหาที่ผู้ใช้จัดทำขึ้นเองและเชื่อมต่อผู้ใช้งานสามารถช่วยสร้างสภาพแวดล้อมออนไลน์ที่ปลอดภัยและน่าอภิรมย์ยิ่งขึ้นต่อเด็กและเยาวชนทุกวัย โดยดำเนินการดังต่อไปนี้

สื่อสารด้วยภาษาที่เป็นมิตรในข้อกำหนดของบริการและแนวปฏิบัติสำหรับผู้ใช้เป็น “กฎประจำบ้าน” ที่ชัดเจนหนึ่งชุด ซึ่งนิยาม

- ธรรมชาติของบริการและสิ่งที่คาดหวังว่าผู้ใช้งานควรปฏิบัติ
- ข้อกำหนดของเนื้อหา พฤติกรรมและภาษาที่ยอมรับได้และไม่อาจยอมรับได้ รวมทั้งห้ามการใช้งานที่ผิดกฎหมาย
- ผลที่จะตามมาจากการละเมิด เช่น การรายงานไปยังผู้บังคับใช้กฎหมายหรือการระงับบัญชีผู้ใช้งาน

ควรนำเสนอมาตรการความปลอดภัยและทางกฎหมายที่สำคัญในรูปแบบที่เหมาะสมต่อวัย (เช่น การใช้ไอคอนหรือสัญลักษณ์ที่ใช้งานง่าย) ทั้งเวลาที่เข้าร่วมเป็นสมาชิกและในทันที เนื่องจากมีการกระทำต่าง ๆ มากมายเกิดขึ้นในเว็บไซต์

ทำให้ลูกค้าสามารถรายงานข้อกังวลเกี่ยวกับการใช้งานในทางที่ผิดมาที่ลูกค้าสัมพันธ์ได้อย่างง่ายดาย โดยมีขั้นตอนที่เป็นมาตรฐานและเข้าถึงได้เพื่อจัดการกับปัญหาแตกต่างกันอย่างการได้รับข้อความที่ไม่ต้องการ (สแปม การกลั่นแกล้ง) หรือพบเห็นเนื้อหาที่ไม่เหมาะสม

จัดให้มีการตั้งค่าที่เหมาะสมกับวัยในการแชร์เนื้อหาและการมองเห็นตัวอย่างเช่น การตั้งค่าความเป็นส่วนตัวและการมองเห็นสำหรับเด็กและเยาวชนให้จำกัดมากขึ้นกว่าการตั้งค่าของผู้ใหญ่ ซึ่งเป็นไปโดยอัตโนมัติ

การสร้างสภาพแวดล้อม
ออนไลน์ที่ปลอดภัยยิ่งขึ้น
และเหมาะสมกับวัย (ต่อ)

ปกป้องผู้ใช้ที่มีอายุน้อยจากการสื่อสารที่ไม่ได้รับการเชื่อถือเชิง
และรับประกันว่ามีแนวปฏิบัติด้านความเป็นส่วนตัวและการเก็บข้อมูล

หาวิธีที่จะตรวจสอบภาพและวิดีโอที่โฮสและลบเนื้อหาที่ไม่เหมาะสมออก
เมื่อตรวจพบ มีเครื่องมืออย่างการสแกนแฮชของภาพที่เป็นที่ทราบแล้ว
และซอฟต์แวร์จดจำรูปภาพที่จะช่วยได้ สำหรับบริการที่มุ่งเป้าที่เด็กรูปภาพ
และวิดีโอสามารถถูกตรวจสอบก่อน เพื่อที่จะได้แน่ใจว่าเด็กไม่ตีพิมพ์ข้อมูลส่วน
บุคคลที่อ่อนไหวเกี่ยวกับตัวเองหรือผู้อื่น

อาจมีการใช้มาตรการหลากหลายในการควบคุมการเข้าถึงเนื้อหาที่จัดทำขึ้น
โดยผู้ใช้และปกป้องเด็กและเยาวชนออนไลน์จากเนื้อหาที่ไม่เหมาะสมหรือผิด
กฎหมาย ทำให้แน่ใจว่ามีการใช้รหัสผ่านที่แน่นหนา เพื่อป้องกันเด็ก
และเยาวชนในการตั้งค่าสำหรับเล่นเกมและโซเชียลมีเดียต่าง ๆ เทคนิคอื่น ๆ
ยังรวมถึง

- การตรวจสอบกลุ่มสนทนาเพื่อระบุหัวข้อที่อาจเป็นอันตราย
วาทะสร้างความเกลียดชังและพฤติกรรมที่ผิดกฎหมาย
และลบเนื้อหาลักษณะนี้เมื่อตรวจพบว่าจะละเมิดข้อกำหนด
สำหรับผู้ใช้
- การพัฒนาเครื่องมือค้นหาเชิงรุกและปลดเนื้อหาที่ผิดกฎหมายหรือ
ละเมิดข้อกำหนดและเงื่อนไขบริการของบริษัท รวมทั้งเครื่องมือ
ที่ป้องกันการอัปโหลดเนื้อหาผิดกฎหมายที่เป็นที่ทราบแล้วลงใน
เว็บไซต์
- ตรวจสอบกระดานข้อความด้วยทีมผู้เป็นสื่อกลางที่เชี่ยวชาญ
ด้านเด็กและเยาวชน ซึ่งกลั่นกรองเนื้อหาที่ขัดกับ “กฎประจำบ้าน”
ที่ตีพิมพ์ไว้ สามารถตรวจสอบแต่ละข้อความก่อนตีพิมพ์สาธารณะ
และผู้เป็นสื่อกลางนี้ยังสามารถพบหรือทำสัญญาณเตือนผู้ใช้ที่ต้อง
สงสัย รวมทั้งผู้ใช้ที่กำลังทุกใจ
- การจัดตั้งทีมโฮสของชุมชน ซึ่งเป็นบุคคลแรกที่สามารถติดต่อได้
สำหรับผู้เป็นสื่อกลางเมื่อมีข้อกังวลเกี่ยวกับผู้ใช้

รับผิดชอบในการตรวจสอบเนื้อหาทางการค้า รวมทั้งในเว็บบอร์ด เครือข่าย
โซเชียล ใช้มาตรฐานและกฎที่เหมาะสมในการคุ้มครองเด็กจากโฆษณาที่ไม่
เหมาะสมกับวัย และจัดตั้งข้อจำกัดที่ชัดเจนสำหรับการโฆษณาออนไลน์แก่
เด็กและเยาวชน

<p>การให้ความรู้แก่เด็ก ผู้ดูแลและผู้ให้ความรู้เกี่ยวกับความปลอดภัยของเด็กและการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างมีความรับผิดชอบ</p>	<p>บริการที่โฮสเนื้อหาที่ผู้ใช้จัดทำขึ้นเองและเชื่อมต่อผู้ใช้งานสามารถเสริมมาตรการทางเทคนิคด้วยกิจกรรมให้ความรู้ที่เสริมพลังแก่เด็กโดยดำเนินการดังต่อไปนี้</p>
	<p>สร้างพื้นที่เกี่ยวกับเคล็ดลับความปลอดภัย บทความ ลักษณะการใช้งาน และบทสนทนาที่เกี่ยวกับการเป็นพลเมืองดิจิทัลโดยเฉพาะ รวมทั้งลิงก์เนื้อหาที่มีประโยชน์จากผู้เชี่ยวชาญซึ่งเป็นบุคคลที่สาม คำแนะนำด้านความปลอดภัยควรมองเห็นได้ง่ายและใช้ภาษาที่เข้าใจง่าย ผู้ให้บริการแพลตฟอร์มควรส่งเสริมให้มีอินเทอร์เน็ตเฟซในการนำทางที่เป็นหนึ่งเดียวที่ทุกอุปกรณ์อย่างคอมพิวเตอร์ แท็บเล็ต และโทรศัพท์เคลื่อนที่</p>
	<p>ให้ข้อมูลที่ชัดเจนกับผู้ปกครองเกี่ยวกับประเภทของเนื้อหาและบริการที่มีรวมทั้งตัวอย่างเช่น คำอธิบายถึงเว็บไซต์เครือข่ายโซเชียลและบริการที่ใช้ตำแหน่งที่ตั้งเป็นพื้นฐาน วิธีการเข้าถึงอินเทอร์เน็ตด้วยโทรศัพท์เคลื่อนที่ และตัวเลือกที่มีสำหรับผู้ปกครองในการควบคุม</p>
	<p>ให้ข้อมูลผู้ปกครองเกี่ยวกับการรายงานการล่วงละเมิด การใช้ในทางที่ผิด เนื้อหาที่ไม่เหมาะสมและผิดกฎหมาย และวิธีการจัดการกับรายงานเหล่านี้ ให้พวกเขาทราบว่าบริการใดบ้างที่จำกัดอายุและวิธีการอื่น ๆ ที่จะประพฤติตนอย่างปลอดภัยและมีความรับผิดชอบเมื่อใช้บริการที่มีการโต้ตอบได้</p>
	<p>สร้างระบบที่มีพื้นฐานอยู่บน “ความเชื่อใจและชื่อเสียง” เพื่อส่งเสริมพฤติกรรมที่ดีและทำให้เพื่อนสามารถสอนแนวปฏิบัติที่ดีเป็นตัวอย่างแก่กันและกัน ส่งเสริมความสำคัญของการรายงานทางสังคม ซึ่งทำให้ผู้ใช้สามารถติดต่อไปยังผู้ใช้รายอื่นหรือเพื่อนที่ไว้ใจให้ช่วยแก้ปัญหาหรือเปิดบทสนทนาเกี่ยวกับเนื้อหาที่เป็นปัญหา</p>
	<p>จัดให้มีคำแนะนำและคำเตือนเกี่ยวกับธรรมชาติของบริการหรือเนื้อหาและวิธีที่จะใช้งานอย่างปลอดภัย สร้างแนวปฏิบัติในชุมชนในบริการที่มีการโต้ตอบ อาทิ มีป้ายอัปเดตเกี่ยวกับความปลอดภัยที่คอยขึ้นมาเตือนผู้ใช้ถึงพฤติกรรมที่เหมาะสมและปลอดภัยอย่างเตือนไม่ให้ให้รายละเอียดสำหรับติดต่อ</p>

การให้ความรู้แก่เด็ก ผู้ดูแลและผู้ให้ความรู้เกี่ยวกับความปลอดภัยของเด็กและการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างมีความรับผิดชอบ (ต่อ)	ทำงานร่วมกับผู้ปกครองและแนะนำพวกเขาให้แน่ใจว่าข้อมูลที่เปิดเผยบนอินเทอร์เน็ตเกี่ยวกับบุตรหลานนั้นจะไม่ก่อให้เกิดความเสี่ยงได้รับความยินยอมจากเด็กเมื่อเด็กเป็นส่วนหนึ่งของเนื้อหาที่สร้างขึ้นเองในกรณีที่เป็นไปได้ และเคารพการปฏิเสธ
การส่งเสริมเทคโนโลยีดิจิทัลให้เป็นวิธีที่จะทำให้เกิดการมีส่วนร่วมของพลเมืองมากขึ้น	บริการที่โฮสต์เนื้อหาที่ผู้ใช้จัดทำขึ้นเองและเชื่อมต่อผู้ใช้งานสามารถส่งเสริมและเสริมพลังเด็กและเยาวชนโดยสนับสนุนสิทธิของพวกเขาในการมีส่วนร่วม <i>อ้างอิงหลักการทั่วไปในตารางที่ 1</i>

5.4 ลักษณะการใช้งาน D – ระบบที่ขับเคลื่อนโดยปัญญาประดิษฐ์

ด้วยความสนใจที่เพิ่มมากขึ้นเกี่ยวกับเทคโนโลยีที่ใช้การเรียนรู้เชิงลึก คำว่า “ปัญญาประดิษฐ์ (artificial intelligence)” “การทำให้ระบบคอมพิวเตอร์เรียนรู้ได้ด้วยตัวเอง (machine learning)” และ “การจำลองรูปแบบการประมวลผลของสมองมนุษย์ (deep learning)” ได้ถูกนำมาใช้สลับสับเปลี่ยนกันโดยประชาชนทั่วไปเพื่อสะท้อนถึงแนวคิดของการจำลองพฤติกรรมทาง “ปัญญา” ในคอมพิวเตอร์ ในส่วนนี้เรามุ่งเน้นไปที่วิธีการที่ขั้นตอนในการทำให้ระบบคอมพิวเตอร์เรียนรู้ได้ด้วยตัวเอง (machine learning) และการจำลองรูปแบบการประมวลผลของสมองมนุษย์ (deep learning) ส่งผลต่อชีวิตของเด็กและสิทธิมนุษยชน

“เนื่องจากความก้าวหน้าแบบก้าวกระโดดของเทคโนโลยีที่ใช้ปัญญาประดิษฐ์เป็นพื้นฐานในสองสามปีที่ผ่านมา กรอบการทำงานสากลที่มีอยู่ในปัจจุบันที่ใช้คุ้มครองสิทธิเด็กนั้นไม่สามารถจัดการกับหลายประเด็นที่เกิดขึ้นจากการพัฒนาและการใช้ปัญญาประดิษฐ์ได้อย่างชัดเจน ถึงอย่างไรก็ตามกรอบการทำงานนี้ได้ระบุสิทธิหลายอย่างที่อาจเกี่ยวข้องกับเทคโนโลยีเหล่านี้ จึงเป็นจุดเริ่มต้นที่สำคัญในการวิเคราะห์ว่าสิทธิเด็กอาจได้รับผลกระทบทั้งในเชิงบวกและเชิงลบจากเทคโนโลยีใหม่ๆ อย่างไร อาทิ สิทธิในความเป็นส่วนตัว สิทธิในการศึกษา สิทธิในการเล่นและสิทธิในการไม่ถูกเลือกปฏิบัติ”¹⁸

¹⁸ UNICEF and UC Berkeley, “Executive Summary: Artificial Intelligence and Children’s Rights”, 2018

การใช้งานปัญญาประดิษฐ์สามารถมีผลกระทบต่อเด็กในบริการต่าง ๆ ที่ใช้งานในเครือข่ายโซเชียลอย่างแพลตฟอร์มสตรีมมิงวิดีโอ อัลกอริทึมของการทำให้ระบบคอมพิวเตอร์เรียนรู้ได้ด้วยตัวเอง ระบบแนะนำที่ใช้เป็นหลักในแพลตฟอร์มแชร์วิดีโอชื่อดังนั้นถูกเพิ่มประสิทธิภาพให้เต็มที่ เพื่อให้แน่ใจว่าวิดีโอนี้จะมีการรับชมมากที่สุดในช่วงเวลาหนึ่งที่กำหนด¹⁹ เทคโนโลยีหน้าจอแบบสัมผัสและการออกแบบแพลตฟอร์มเหล่านี้ทำให้เด็กที่มีอายุน้อยมากสามารถดูหรือท่องไปในเนื้อหาได้ มีความกังวลเป็นพิเศษว่าอัลกอริทึมที่ใช้เพื่อแนะนำวิดีโอสามารถเป็นกับดักที่ล่อให้เด็กอยู่ใน “ฟองอากาศของตัวเอง” ที่เต็มไปด้วยเนื้อหาคุณภาพต่ำและไม่เหมาะสม เนื่องจากเด็กนั้นอ่อนไหวง่ายเป็นพิเศษต่อการแนะนำเนื้อหา “วิดีโอที่เกี่ยวข้อง” ที่น่าตกใจสามารถดึงความสนใจและเบี่ยงพวกเขาออกจากรายการที่เป็นมิตรต่อเด็ก²⁰

ปัญญาประดิษฐ์ยังส่งผลต่อการคุ้มครองเด็กออนไลน์เมื่อพูดถึงสมาร์ตทอย ขั้นตอนที่เกี่ยวข้องกับปฏิบัติการของสมาร์ตทอยนั้นแตกต่างและมีความท้าทายเป็นของตนเอง เช่น ของเล่น (ซึ่งปฏิสัมพันธ์กับเด็ก) แอปพลิเคชันเคลื่อนที่ทำหน้าที่เป็นจุดเข้าถึงการเชื่อมต่อวายฟาย และบัญชีออนไลน์ที่เป็นลักษณะส่วนบุคคลของของเล่น/ผู้ใช้ ซึ่งข้อมูลถูกจัดเก็บไว้ ของเล่นลักษณะนี้สื่อสารกับเซิร์ฟเวอร์ที่อยู่บนคลาวด์ ซึ่งจัดเก็บและประมวลข้อมูลที่เด็กผู้ที่ได้ต่อกับของเล่นได้ให้ไว้ ต้นแบบลักษณะนี้เป็นความกังวลด้านความเป็นส่วนตัวหากไม่มีสิ่งที่ทำให้ปลอดภัยในทุก ๆ ชั้น ซึ่งได้แสดงให้เห็นในกรณีการแฮกหลายครั้งที่ข้อมูลส่วนบุคคลนั้นรั่วไหล นอกเหนือไปจากนี้ อุปกรณ์บางอย่างที่ถูกแฮก (ทั้งอุปกรณ์สมาร์ตต่าง ๆ ที่ทำงานผ่านเว็บอย่างกล้องมอร์นิเตอร์ทารก ผู้ช่วยด้วยคำสั่งเสียง ฯลฯ) สามารถถูกใช้เฝ้าติดตามผู้ใช้โดยไม่มี การรับรู้หรือยินยอม

เมื่อรวมกลไกการตอบสนองต่อภัยคุกคามต่อเด็กที่ตรวจเจอด้วยอุปกรณ์เหล่านี้ อาทิ จัดให้มีเคล็ดลับและข้อเสนอแนะตามพื้นฐานจากพฤติกรรมที่ตรวจพบ (ตามที่ได้กล่าวถึงแอปพลิเคชัน Own It ของปีปี้ซีไปก่อนหน้านี้) จึงเป็นสิ่งสำคัญที่บริษัทที่ออกแบบอุปกรณ์สมาร์ตเหล่านี้วางรากฐานข้อเสนอแนะบนหลักฐานและพัฒนาผ่านการหารือกับผู้เชี่ยวชาญด้านการคุ้มครองและการพิทักษ์เด็ก

ในขณะที่บางบริษัทกำลังพัฒนาหลักการสำหรับการใช้ปัญญาประดิษฐ์อย่างมีจริยธรรม²¹ แต่ยังไม่เป็นที่ชัดเจนว่ามีนโยบายสาธารณะใด ๆ ที่มุ่งประเด็นไปที่ปัญญาประดิษฐ์กับเด็ก²² สมาคมเกี่ยวกับเทคโนโลยีและการค้าหลายแห่งและกลุ่มวิชาการคอมพิวเตอร์ได้ร่างหลักจริยธรรมเกี่ยวกับปัญญาประดิษฐ์²³ แต่ถึงอย่างไรก็ตามไม่ได้มีการอ้างถึงอย่างแน่ชัดเกี่ยวกับสิทธิเด็ก หนทางที่เทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์เหล่านี้อาจก่อให้เกิดความเสี่ยงต่อเด็กหรือแผนการเชิงรุกในการบรรเทาความเสี่ยงเหล่านี้

19 เรื่องเดียวกัน

20 เรื่องเดียวกัน

21 สามารถดูได้ที่ Microsoft, “Salient Human Rights Issues”, Report - FY17; and Google, “Responsible Development of AI” (2018).

22 Microsoft Official Blog, “The Future Computed: Artificial Intelligence and its role in society”, 2018.

23 The Guardian, “‘Partnership on AI’ formed by Google, Facebook, Amazon, IBM and Microsoft”, 2016.

“เช่นเดียวกับองค์กรเอกชน รัฐบาลทั่วโลกได้ปรับใช้ยุทธศาสตร์ในการกลายเป็นผู้นำในการพัฒนาและการใช้ปัญญาประดิษฐ์ ส่งเสริมสภาพแวดล้อมที่กลมกลืนเอื้อต่อผู้สร้างนวัตกรรมและบริษัทต่าง ๆ”²⁴ แต่ยังคงไม่ชัดเจนว่ายุทธศาสตร์ระดับชาตินั้นจัดการกับสิทธิเด็กโดยตรงอย่างไร

การปรับปรุงการจัดการของเฟซบุ๊กต่อเนื้อหาที่เกี่ยวกับการฆ่าตัวตายและการทำร้ายตนเอง

เฟซบุ๊กเริ่มจัดการปรึกษาเป็นประจำกับผู้เชี่ยวชาญทั่วโลกในปี 2562 เพื่อหารือเกี่ยวกับหัวข้อที่สร้างความทุกข์ยากที่สัมพันธ์กับการฆ่าตัวตายและการทำร้ายตนเอง ซึ่งรวมทั้งการจัดการกับจดหมายลาตาย ความเสี่ยงเกี่ยวกับเนื้อหาที่ทำให้โศกเศร้าออนไลน์ และการพรรณนาถึงการฆ่าตัวตายในข่าว รายละเอียดเพิ่มเติมจากการประชุมเหล่านี้อยู่ในเพจใหม่ของเฟซบุ๊กที่ชื่อว่า Suicide Prevention ใน Safety Center การหารือนี้เป็นผลให้เกิดการปรับปรุงหลายประการในวิธีที่เฟซบุ๊กจัดการกับเนื้อหาประเภทนี้ ตัวอย่างเช่น นโยบายเกี่ยวกับการทำร้ายตนเองถูกทำให้เข้มแข็งขึ้น โดยห้ามภาพการกรีดที่เห็นชัดเจน เพื่อหลีกเลี่ยงการส่งเสริมโดยไม่ตั้งใจหรือกระตุ้นการทำร้ายตนเอง แม้ในกรณีที่บางคนค้นหาความช่วยเหลือหรือแสดงตนเพื่อการฟื้นฟู ปัจจุบันเฟซบุ๊กแสดงหน้าจอบอกกันความอ่อนไหวบนภาพของแมลงกรีดที่สมานแล้ว เนื้อหาประเภทนี้นั้นตรวจพบโดยการใช้อุปกรณ์ปัญญาประดิษฐ์ ซึ่งการดำเนินการต่อเนื้อหาที่อาจเป็นอันตรายรวมทั้ง การปลดหรือเพิ่มหน้าจอบอกกันความอ่อนไหวสามารถทำได้โดยอัตโนมัติ ตั้งแต่เดือนเมษายนถึงมิถุนายน 2562 เฟซบุ๊กดำเนินการต่อเนื้อหามากกว่า 1.5 ล้านชิ้นเกี่ยวกับการฆ่าตัวตายและการทำร้ายตนเองบนเว็บไซต์ของตนและระบุมากกว่าร้อยละ 95 ได้ก่อนที่จะมีการรายงานโดยผู้ใช้ ในช่วงระยะเวลาเดียวกันนั้นอินสตาแกรมได้ดำเนินการกับเนื้อหาลักษณะเดียวกันกว่า 800,000 ชิ้น ซึ่งกว่าร้อยละ 77 นั้นตรวจพบก่อนการรายงานของผู้ใช้

การระบุงการกลั่นแกล้งหรือความรุนแรงในกลุ่มคนรุ่นเดียวกันที่อาจเกิดขึ้นตามเวลาจริง และการส่งข้อความถึงผู้ใช้

อินสตาแกรมใช้ปัญญาประดิษฐ์ในการทำลายพฤติกรรมอย่างการดูถูก การทำให้อับอายและการดูหมิ่น โดยใช้เครื่องมือรายงานที่มีความซับซ้อนสามารถปิดบัญชีที่ผู้กระทำให้สำหรับการกลั่นแกล้งออนไลน์ได้อย่างรวดเร็ว

แนวปฏิบัติที่ดี – การใช้ปัญญาประดิษฐ์ในการระบุเนื้อหาที่เป็นการล่วงละเมิดทางเพศเด็ก

วางรากฐานจากผลงานที่เอื้อเฟื้อของไมโครซอฟท์อย่าง PhotoDNA ที่ต่อสู้กับการแสวงหาประโยชน์จากเด็กและการเริ่มปฏิบัติการ Google Content Safety API เฟซบุ๊กได้พัฒนาเทคโนโลยีที่ตรวจจับเนื้อหาที่เป็นการล่วงละเมิดทางเพศเด็ก

เทคโนโลยีเหล่านี้เป็นที่รู้จักในนาม PDQ และ TMK+PDQF ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของชุดเครื่องมือที่เฟซบุ๊กใช้ตรวจจับเนื้อหาที่เป็นอันตราย อัลกอริทึมและเครื่องมืออื่น ๆ ที่ธุรกิจสามารถใช้ได้นั้นรวมทั้ง pHash, aHash และ dHash อัลกอริทึมในกับจับคู่ภาพของเฟซบุ๊กที่ชื่อว่า PDQ นั้นได้แรงขับเคลื่อนมาจาก pHash ถึงแม้ว่าจะสร้างใหม่ตั้งแต่เริ่มแรกโดยเป็นอัลกอริทึมที่แตกต่างอย่างชัดเจน ซึ่งมีการใช้ซอฟต์แวร์ที่เป็นอิสระ เทคโนโลยีการจับคู่วิดีโอ TMK+PDQF ถูกพัฒนาขึ้นร่วมกันระหว่าง AI Research Team ของเฟซบุ๊กและนักวิชาการจากมหาวิทยาลัย Modena and Reggio Emilia ในประเทศอิตาลี

เทคโนโลยีเหล่านี้ก่อให้เกิดวิธีที่มีประสิทธิภาพในการจัดเก็บไฟล์ในลักษณะของแฮชดิจิทัลสั้นๆ ซึ่งสามารถระบุว่าเป็นไฟล์สองไฟล์นั้นเป็นไฟล์เดียวกันหรือคล้ายกัน ถึงแม้ว่าจะไม่มีภาพหรือวิดีโอต้นฉบับ แฮชเหล่านี้สามารถแบ่งปันให้กับบริษัทอื่น ๆ หรือองค์กรไม่แสวงหาผลกำไรต่าง ๆ ได้โดยง่าย

PDQ และ TMK+PDQF ถูกออกแบบมาให้ปฏิบัติการในระดับสูง ใช้งานร่วมกับแฮชที่เป็นรูปแบบเฟรมวิดีโอและการทำงานตามเวลาจริง

ข้อเสนอแนะบางประการสำหรับธุรกิจเพื่อให้หลักการในการออกแบบสอดคล้องกับการใช้ทางออกที่มีพื้นฐานบนปัญญาประดิษฐ์ที่มุ่งเป้าไปที่เด็กนั้นอยู่ในตารางที่ 5

ข้อเสนอแนะนี้มีพื้นฐานมาจากผลงานขององค์การยูนิเซฟในการพัฒนาคำแนะนำด้านนโยบายระดับโลกเกี่ยวกับปัญญาประดิษฐ์และเด็ก ซึ่งมุ่งเน้นที่ธุรกิจและรัฐบาล โปรดดูที่ <https://www.unicef.org/globalinsight/featured-projects/ai-children> สำหรับข้อมูลเพิ่มเติมเกี่ยวกับโครงการนี้ ข้อเสนอแนะยังมาจากเอกสารขององค์การยูนิเซฟและมหาวิทยาลัยแคลิฟอร์เนีย เบิร์กลีย์ในหัวข้อปัญญาประดิษฐ์กับสิทธิเด็ก²⁵

²⁵ UNICEF and UC Berkeley, “Executive Summary: Artificial Intelligence and Children’s Rights”, 2018.

ตารางที่ 5 รายการตรวจสอบการคุ้มครองเด็กออนไลน์สำหรับลักษณะการใช้งาน D – ระบบที่ขับเคลื่อนโดยปัญญาประดิษฐ์

<p>การรวมการพิจารณาเรื่องสิทธิเด็กไว้ในนโยบายองค์กรและขั้นตอนการบริหารจัดการที่เหมาะสมทั้งหมด</p>	<p>ผู้ให้บริการระบบที่ขับเคลื่อนโดยปัญญาประดิษฐ์สามารถระบุ ป้องกันและบรรเทาผลกระทบในทางที่ไม่ดีของไอซีทีต่อสิทธิเด็กและเยาวชน และกำหนดโอกาสในการสนับสนุนความก้าวหน้าของสิทธิเด็กและเยาวชน</p> <p>ระบบปัญญาประดิษฐ์ ควรได้รับการออกแบบ พัฒนา ใช้งาน และศึกษาวิจัยที่เคารพ ส่งเสริมและเติมเต็มสิทธิเด็กตามที่ได้จารึกไว้ในอนุสัญญาว่าด้วยสิทธิเด็ก วัยเด็กซึ่งมีประสบการณ์ในสภาพแวดล้อมดิจิทัลที่มากขึ้นเป็นช่วงเวลาที่ต้องมีการดูแลและความช่วยเหลือเป็นพิเศษโดยเฉพาะ ควรมีการใช้ประโยชน์จากระบบปัญญาประดิษฐ์ในการสนับสนุนให้เต็มศักยภาพ</p> <p>ผสานแนวทางการออกแบบที่ครอบคลุมเมื่อพัฒนาผลิตภัณฑ์ที่เผชิญหน้ากับเด็ก ซึ่งสร้างความหลากหลายทางเพศ ภูมิศาสตร์และวัฒนธรรมอย่างเต็มที่ และรวมผู้มีส่วนได้ส่วนเสียในวงกว้างอย่างผู้ปกครอง ครู นักจิตวิทยาเด็กและตัวเด็กเองด้วยในกรณีที่เหมาะสม</p> <p>กรอบการทำงานด้านธรรมาภิบาล รวมทั้งแนวปฏิบัติด้านจริยธรรม กฎหมาย มาตรฐานและหน่วยงานกำกับดูแลที่จะรับประกันว่าการทำงานของระบบปัญญาประดิษฐ์จะไม่ละเมิดสิทธิเด็ก</p>
<p>การพัฒนาขั้นตอนมาตรฐานในการจัดการกับเนื้อหาที่เป็นการล่วงละเมิดทางเพศเด็ก</p>	<p>ผู้ให้บริการระบบที่ขับเคลื่อนโดยปัญญาประดิษฐ์สามารถมีบทบาทสำคัญในการต่อสู้กับเนื้อหาที่เป็นการล่วงละเมิดทางเพศเด็ก โดยร่วมมือกับรัฐบาล ผู้บังคับใช้กฎหมาย ภาคประชาสังคมและหน่วยงานสายด่วนต่าง ๆ ซึ่งควรมีการดำเนินการดังต่อไปนี้</p> <p><i>อ้างอิงหลักการทั่วไปในตารางที่ 1</i></p>

การสร้างสภาพแวดล้อม
ออนไลน์ที่ปลอดภัยยิ่งขึ้น
และเหมาะสมกับวัย

ผู้ให้บริการระบบที่ขับเคลื่อนโดยปัญญาประดิษฐ์สามารถช่วยสร้างสภาพแวดล้อมออนไลน์ที่ปลอดภัยและน่าอภิรมย์ยิ่งขึ้นต่อเด็กและเยาวชนทุกวัย โดยดำเนินการดังต่อไปนี้

ปรับใช้แนวทางแบบสหวิชาชีพเมื่อพัฒนาเทคโนโลยีที่มีผลต่อเด็กและหารือกับภาคประชาสังคม รวมทั้งภาควิชาการในการระบุผลกระทบที่อาจเกิดขึ้นจากเทคโนโลยีเหล่านี้ต่อสิทธิในด้านต่าง ๆ ของผู้ที่อาจจะเป็นผู้ใช้งานปลายทาง

ใช้หลักการความปลอดภัยผ่านการออกแบบและความเป็นส่วนตัวผ่านการออกแบบสำหรับผลิตภัณฑ์และบริการที่สื่อสารกับหรือใช้ทั่วไปโดยเด็ก

เนื่องจากระบบปัญญาประดิษฐ์นั้นกระจายข้อมูล บริษัทที่ใช้ปัญญาประดิษฐ์ควรใช้ความระมัดระวังเป็นพิเศษในการรวบรวม ประมวล จัดเก็บ ขยายและตีพิมพ์ข้อมูลส่วนบุคคลของเด็ก

ระบบปัญญาประดิษฐ์ควรโปร่งใสในวิธีที่สามารถทราบได้ว่าระบบทำการตัดสินใจบางอย่างได้อย่างไรและด้วยเหตุผลใดหรือในกรณีของหุ่นยนต์ว่าเหตุใดจึงกระทำเช่นนั้น ความโปร่งใสนี้มีความจำเป็นในการพัฒนาความเชื่อใจและเอื้อต่อการตรวจสอบ การสืบสวน และการขอความช่วยเหลือเมื่อมีการสงสัยว่าเกิดอันตรายต่อเด็ก

ทำให้แน่ใจว่ามีกลไกการทำงานและทางกฎหมายสำหรับการขอความช่วยเหลือหากเด็กเป็นอันตรายหรืออ้างว่าเป็นอันตรายจากระบบปัญญาประดิษฐ์ ควรมีขั้นตอนสำหรับการชดเชยอย่างทันท่วงทีสำหรับผลลัพธ์ที่เลือกปฏิบัติ และหน่วยงานกำกับดูแลที่จัดตั้งสำหรับการร้องทุกข์และการเฝ้าระวังความปลอดภัย รวมทั้งการคุ้มครองเด็กอย่างต่อเนื่อง การแสดงความรับผิดชอบและกลไกในการชดเชยนั้นควบคู่กันไป

พัฒนาแผนสำหรับจัดการโดยเฉพะข้อมูลที่ มีความอ่อนไหว รวมทั้งการเปิดเผยการล่วงละเมิดและอันตรายต่าง ๆ ร่วมกันในบริษัทผ่านผลิตภัณฑ์ แพลตฟอร์มดิจิทัลและระบบปัญญาประดิษฐ์ควรเก็บข้อมูลเด็กให้น้อยที่สุดและให้เด็กได้มีการควบคุมข้อมูลที่พวกเขาสร้างขึ้นให้มากที่สุด ข้อกำหนดในการใช้งานควรเข้าใจได้ง่ายสำหรับเด็กเพื่อยกระดับความตระหนักรู้และการกระทำของพวกเขา

แนวปฏิบัติด้านการคุ้มครองเด็กออนไลน์สำหรับภาคธุรกิจ

<p>การให้ความรู้แก่เด็ก ผู้ดูแลและผู้ให้ความรู้เกี่ยวกับความปลอดภัยของเด็กและการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างมีความรับผิดชอบ</p>	<p>ผู้ให้บริการระบบที่ขับเคลื่อนโดยปัญญาประดิษฐ์สามารถเสริมมาตรการทางเทคนิคด้วยกิจกรรมให้ความรู้ที่เสริมพลังแก่เด็ก</p> <hr/> <p>ควรเป็นไปได้ที่จะอธิบายวัตถุประสงค์ของระบบปัญญาประดิษฐ์แก่ผู้ใช้ที่เป็นเด็กและผู้ปกครองหรือผู้ดูแลของพวกเขา เพื่อเสริมพลังให้พวกเขาสามารถตัดสินใจได้ว่าจะใช้หรือปฏิเสธแพลตฟอร์มดังกล่าว</p>
<p>การส่งเสริมเทคโนโลยีดิจิทัลให้เป็นวิธีที่จะทำให้เกิดการมีส่วนร่วมของพลเมืองมากขึ้น</p>	<p>ผู้ให้บริการระบบที่ขับเคลื่อนโดยปัญญาประดิษฐ์สามารถส่งเสริมและเสริมพลังเด็กและเยาวชนโดยสนับสนุนสิทธิของพวกเขาในการมีส่วนร่วม</p> <hr/> <p><i>อ้างอิงหลักการทั่วไปในตารางที่ 1</i></p>
<p>การใช้ความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีในการคุ้มครอง และให้ความรู้เด็ก</p>	<p>ระบบที่ขับเคลื่อนโดยปัญญาประดิษฐ์ควรได้รับการพัฒนาเพื่อส่งเสริมพัฒนาการและความเป็นอยู่ที่ดีของเด็ก อันเป็นผลลัพธ์จากการออกแบบพัฒนาและใช้งานระบบทั้งหมด ตัววัดที่ดีที่สุดและเป็นที่ยอมรับอย่างกว้างขวางที่สุดสำหรับการพัฒนาและความเป็นอยู่ที่ดีที่มีอยู่ควรมานำมาใช้เป็นจุดอ้างอิง</p> <p>บริษัทควรลงทุนในการวิจัยและการพัฒนาเครื่องมือที่ใช้ปัญญาประดิษฐ์อย่างมีจริยธรรมในการตรวจจับการกระทำที่เป็นการล่วงละเมิดและการแสวงหาประโยชน์ทางเพศจากเด็กออนไลน์ และการคุกคามออนไลน์ และการกลั่นแกล้งในความร่วมมือกับผู้เชี่ยวชาญหลักด้านสิทธิเด็กและตัวเด็กเอง</p> <p>ควรใช้ความก้าวหน้าในเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ในการมุ่งเป้าข้อความสื่อสารที่เหมาะสมกับวัยสำหรับเด็ก โดยไม่ก่อให้เกิดอันตรายต่ออัตลักษณ์ ตำแหน่งที่ตั้งและรายละเอียดส่วนตัวของเด็ก</p>

เอกสารอ้างอิง

[ข้อความในระเบียบการคุ้มครองข้อมูลทั่วไป](#) ข้อกำหนด (ของสหภาพยุโรป) 2016/679 แห่งสภายุโรป และที่ประชุมยุโรป ลงวันที่ 27 เมษายน 2016 ว่าด้วยการคุ้มครองบุคคลธรรมดาในกรณีที่เกี่ยวข้องกับการประมวลผลข้อมูลส่วนบุคคลและว่าด้วยการเคลื่อนย้ายข้อมูลดังกล่าวโดยเสรี และการยกเลิกคำสั่ง 95/46/EC (ข้อกำหนดทั่วไปว่าด้วยการคุ้มครองข้อมูล) และข้อความที่ตีพิมพ์ในระเบียบสหภาพยุโรป

[หลักเกณฑ์การกำกับการให้บริการสื่อสตรีมมิ่ง \(AVMSD\)](#) ฉบับปรับปรุง 2010/13/EU เกี่ยวกับการประสานงานการจัดหาบางประการที่ประกาศผ่านกฎหมาย ข้อบังคับหรือการดำเนินการทางปกครองในรัฐสมาชิกเกี่ยวกับการจัดหาบริการสื่อสตรีมมิ่ง (หลักเกณฑ์การกำกับการให้บริการสื่อสตรีมมิ่ง) เมื่อพิจารณาถึงความเป็นจริงของตลาด และข้อความที่ตีพิมพ์ในระเบียบสหภาพยุโรป

นโยบายของบีบีซี

- [นโยบายคุ้มครองและพิทักษ์เด็กฉบับปี 2560](#) ฉบับปรับปรุงปี 2561 และฉบับล่าสุดปี 2562
- [เอกสาร Working with Young People and Children at the BBC](#)
- [กรอบการทำงานสำหรับบริษัทผลิตสื่ออิสระที่ทำงานร่วมกับ BBC Productions](#) เรื่องกฎเกี่ยวกับการคุ้มครองเด็กสำหรับผู้จัดหาภายนอก
- [แนวทางสำหรับการมีปฏิสัมพันธ์กับเด็กและเยาวชนออนไลน์ในแนวปฏิบัติทางบรรณาธิการสำหรับกิจกรรมออนไลน์](#)

การตรวจสอบการไม่เคารพการยืนยันอายุสำหรับโซเชียลมีเดียในสหราชอาณาจักร ปี [2559](#), [2560](#), [2561](#)

รายการคำศัพท์

คำนิยามที่จะกล่าวถึงต่อไปนี้นำมาจากคำนิยามที่อธิบายรายละเอียดอยู่ในอนุสัญญาว่าด้วยสิทธิเด็ก (2532) คณะทำงานระหว่างหน่วยงานด้านการแสวงหาประโยชน์ทางเพศจากเด็กในแนวปฏิบัติ [Terminology Guidelines on the Protection of Children from Sexual Exploitation and Sexual Abuse](#) (2559) หรือที่เรียกว่า Luxembourg Guidelines และอนุสัญญาของสภายุโรปที่เรียกว่า [The Council of Europe Convention: Protection of Children against Sexual Exploitation and Sexual Abuse](#) (2555) รวมทั้งรายงาน [Report Global Kids Online](#) (2662)

วัยรุ่น (Adolescent)

วัยรุ่นคือบุคคลอายุระหว่าง 10-19 ปี นับเป็นสิ่งสำคัญที่ต้องคำนึงว่า วัยรุ่น นั้นเป็นคำศัพท์ที่ไม่มีข้อผูกมัดภายใต้กฎหมายระหว่างประเทศ และบุคคลที่อายุต่ำกว่า 18 ปีนั้นนับว่าเป็นเด็ก ในขณะที่บุคคลอายุ 19 ปีนั้นถือว่าเป็นผู้ใหญ่ นอกเสียจากว่าจะบรรลุนิติภาวะก่อนภายใต้กฎหมายภายในประเทศ²⁶

ปัญญาประดิษฐ์ (Artificial Intelligence – AI)

ในความหมายที่กว้างที่สุดปัญญาประดิษฐ์หมายความอย่างคลุมเครือถึงระบบที่เป็นนวนิยายทางวิทยาศาสตร์อย่างแท้จริง (อย่างที่เราเรียกว่าปัญญาประดิษฐ์แบบ “เข้มข้น” ที่มีความสามารถในการรับรู้) และระบบที่ได้มีการใช้งานอยู่และสามารถที่จะทำงานที่ซับซ้อนมากได้ (ซึ่งระบบเหล่านี้เรียกว่าปัญญาประดิษฐ์แบบ “อ่อน” หรือ “ปานกลาง” อาทิ การจดจำใบหน้าหรือเสียง และการขับขี่ยานพาหนะ)²⁷

ระบบ AI (Artificial Intelligence System)

ระบบ AI เป็นระบบที่มีพื้นฐานบนเครื่องจักรกล ซึ่งได้รับชุดวัตถุประสงค์การทำงานที่นิยมโดยมนุษย์ในการคาดการณ์ เสนอแนะหรือตัดสินใจที่ส่งผลต่อสภาพแวดล้อมจริงหรือเสมือน และได้รับการออกแบบให้ปฏิบัติงานโดยมีระดับของความเป็นอิสระ²⁸

Alexa

Amazon Alexa หรือที่เป็นที่รู้จักสั้นๆ ว่า Alexa เป็นผู้ช่วยเสมือนที่ใช้ปัญญาประดิษฐ์พัฒนาขึ้นโดย Amazon ซึ่งสามารถโต้ตอบด้วยเสียง เปิดดนตรี ทำรายการสิ่งที่ต้องทำ ตั้งปลุก สตรีมมิ่งพอดแคสต์ เปิดหนังสือเสียง หรือให้ข้อมูลอากาศ การจราจร กีฬา หรือข้อมูลอื่น ๆ ตามเวลาจริงอย่างขาว Alexa สามารถควบคุมอุปกรณ์สมาร์ตต่าง ๆ โดยใช้ตนเองเป็นระบบอัตโนมัติสำหรับบ้าน ผู้ใช้สามารถขยายขอบเขตความสามารถของ Alexa โดยติดตั้ง “ทักษะต่าง ๆ” (ฟังก์ชันการทำงานเพิ่มเติมที่พัฒนาโดยผู้ขายซึ่งเป็นบุคคลที่สาม หรือเป็นที่รู้จักโดยทั่วกันว่าแอปอย่างรายการสภาพอากาศและลักษณะการทำงานด้านเสียง)²⁹

ประโยชน์สูงสุดต่อเด็ก (Best interest of the child)

อธิบายถึงองค์ประกอบทั้งหมดที่จำเป็นในการตัดสินใจในสถานการณ์เฉพาะสำหรับเด็กคนหนึ่งคนใดหรือกลุ่มหนึ่งกลุ่มใดโดยเฉพาะ³⁰

²⁶ UNICEF and ITU, “Guidelines for Industry on Child Online Protection”, 2014.

²⁷ Council of Europe, “What’s AI?”.

²⁸ OECD, “Recommendation of the Council on Artificial Intelligence”, 2019.

²⁹ UNICEF and ITU, “Guidelines for Industry on Child Online Protection”, 2014.

³⁰ ดูที่อนุสัญญาสหประชาชาติว่าด้วยสิทธิเด็ก

เด็ก (Child)

เมื่ออ้างถึงข้อที่ 1 ของอนุสัญญาว่าด้วยสิทธิเด็ก เด็กคือบุคคลใดที่มีอายุต่ำกว่า 18 ปี นอกเสียจากว่า จะบรรลุนิติภาวะก่อนภายใต้กฎหมายภายในประเทศ³¹

การแสวงหาประโยชน์และการล่วงละเมิดทางเพศต่อเด็ก (Child sexual exploitation and abuse - CSEA)

อธิบายถึงการแสวงหาประโยชน์ทางเพศและการล่วงละเมิดทางเพศต่อเด็ก (ข้อที่ 34 ของอนุสัญญาฯ) เช่น (ก) การชักจูงหรือบีบบังคับให้เด็กมีส่วนร่วมในกิจกรรมทางเพศใด ๆ ที่ผิดกฎหมาย (ข) การนำเด็กมาแสวงหาประโยชน์ ผ่านการค้าประเวณีหรือกิจกรรมทางเพศใด ๆ ที่ผิดกฎหมาย (ค) การนำเด็กมาแสวงหาประโยชน์ ผ่านการแสดงหรือเนื้อหาลามกอนาจาร³² รวมทั้ง “การติดต่อเพื่อวัตถุประสงค์ทางเพศโดยมักใช้กำลังกับบุคคลที่ไม่ได้ให้ความยินยอม”³³ การแสวงหาประโยชน์และการล่วงละเมิดทางเพศต่อเด็กมีจำนวนการเกิดเหตุมากขึ้นผ่าน อินเทอร์เน็ตหรือมีส่วนเกี่ยวข้องกับการเชื่อมต่อสู่สภาพแวดล้อมออนไลน์

เนื้อหาที่เป็นการแสวงหาประโยชน์และการล่วงละเมิดทางเพศต่อเด็ก (Child sexual exploitation and abuse material)

พัฒนาการอย่างรวดเร็วของไอซีทีได้ก่อให้เกิดการแสวงหาประโยชน์และการล่วงละเมิดทางเพศต่อเด็ก ในรูปแบบใหม่ ซึ่งสามารถเกิดขึ้นในโลกเสมือนและไม่ต้องมีการพบเจอตัวต่อตัวกับเด็ก³⁴ แม้ว่าเขตอำนาจ ตามกฎหมายของหลายประเทศยังจัดประเภทรูปภาพหรือวิดีโอที่เป็นการล่วงละเมิดทางเพศต่อเด็ก ว่าเป็น “สื่อลามกอนาจารเด็ก” หรือ “ภาพที่ไม่เหมาะสมของเด็ก” แต่ในแนวปฏิบัตินี้จะอ้างถึงรวมกัน ว่าเป็นเนื้อหาที่เป็นการล่วงละเมิดทางเพศต่อเด็ก ซึ่งสอดคล้องกับแนวปฏิบัติของคณะกรรมการบรอดแบนด์ (Broadband Commission Guidelines) และต้นแบบการตอบสนองระดับชาติของ WePROTECT Global Alliance (WePROTECT Global Alliance Model National Response)³⁵ อันเป็นคำที่อธิบายถึงเนื้อหาได้ถูกต้อง มากกว่าคำว่าสื่อลามกอนาจาร ซึ่งกล่าวถึงธุรกิจที่ชอบด้วยกฎหมายและเป็นไปในทางการค้า ตามที่ Luxembourg Guidelines ได้อ้างถึงการใช้นี้ไว้ว่า

“อาจ (โดยไม่ได้ตั้งใจหรือไม่) มีส่วนในการลดทอนแรงดึงดูด ทำให้ไม่สำคัญ หรือแม้แต่ทำให้ชอบ ด้วยกฎหมายในสิ่งที่จริง ๆ แล้วเป็นการล่วงละเมิดทางเพศและ/หรือการแสวงหาประโยชน์ทางเพศจากเด็ก [...] คำว่า “สื่อลามกอนาจาร” นั้นเสี่ยงต่อการพูดเป็นนัยว่าการกระทำเหล่านั้นเกิดขึ้นจากความยินยอมของเด็ก และเป็นตัวแทนของเนื้อหาทางเพศที่ชอบด้วยกฎหมาย”

³¹ UNICEF and ITU, “Guidelines for Industry on Child Online Protection”, 2014.

³² ข้อที่ 34 ของอนุสัญญาสหประชาชาติว่าด้วยสิทธิเด็ก

³³ Terminology Guidelines for the Protection of Children from Sexual Exploitation and Sexual Abuse (Luxembourg Guidelines), 2016.

³⁴ The Luxembourg Guidelines (ต้นฉบับ), 2016 and the UNICEF Global Kids Online report, 2019.

³⁵ Broadband Commission for Sustainable Development, “Child Online Safety: Minimizing the Risk of Violence, Abuse and Exploitation Online”, 2019; WePROTECT Global Alliance, “Preventing and Tackling Child Sexual Exploitation and Abuse (CSEA): A Model National Response”, 2016.

เมื่อใช้คำว่า “เนื้อหาที่เป็นการล่อลวงละเมิดทางเพศเด็ก” เราอ้างอิงเนื้อหาที่เป็นการกระทำใด ๆ ที่เป็นการทารุณกรรมทางเพศและ/หรือการแสวงหาประโยชน์ทางเพศ ซึ่งรวมถึงแต่ไม่จำกัดเพียงการบันทึกเนื้อหาการทารุณกรรมทางเพศเด็กโดยผู้ใหญ่ ภาพของเด็กในการกระทำทางเพศอย่างโจ่งแจ้ง และภาพอวัยวะเพศของเด็ก ซึ่งถูกผลิตหรือใช้เพื่อวัตถุประสงค์ทางเพศเป็นหลัก

สามารถดูที่ [Luxembourg Guidelines](#) สำหรับคำศัพท์อย่าง “เนื้อหาที่เป็นการล่อลวงละเมิดทางเพศต่อเด็กที่สร้างขึ้นโดยคอมพิวเตอร์หรือทางดิจิทัล”

เด็กและเยาวชน (Children and young people)

อธิบายถึงบุคคลใดที่มีอายุต่ำกว่า 18 ปี ในที่นี้ คือเด็กซึ่งในแนวปฏิบัตินี้ครอบคลุมทุกคนที่มีอายุต่ำกว่า 15 ปีและเยาวชนนั้นหมายถึงกลุ่มที่มีอายุ 15-18 ปี

ของเล่นที่มีการเชื่อมต่อ (Connected toys)

ของเล่นที่มีการเชื่อมต่อเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตผ่านเทคโนโลยีอย่างวายฟายหรือบลูทูธ ซึ่งโดยทั่วไปใช้งานร่วมกับแอปพลิเคชันที่มาคู่กัน เพื่อทำให้เด็กเล่นแบบโต้ตอบได้ อ้างอิงการวิจัยของ Juniper Research พบว่าในปี 2558 ตลาดของเล่นที่ต้องมีการเชื่อมต่อนี้สูงถึง 2.8 พันล้านเหรียญสหรัฐ และคาดการณ์ว่าจะเพิ่มสูงขึ้นถึง 11,000 ล้านเหรียญสหรัฐภายในปี 2563 ของเล่นเหล่านี้รวบรวมและเก็บข้อมูลส่วนบุคคลจากเด็ก รวมทั้งชื่อตำแหน่งทางภูมิศาสตร์ ที่อยู่ ภาพถ่าย การบันทึกเสียงและวิดีโอ³⁶

การกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ (Cyberbully)

การกลั่นแกล้งทางไซเบอร์อธิบายถึงการกระทำที่ก้าวร้าวอย่างตั้งใจซ้ำแล้วซ้ำเล่าโดยกลุ่มบุคคลหรือบุคคลใดบุคคลหนึ่ง โดยใช้เทคโนโลยีดิจิทัลและมุ่งเป้าไปที่เหยื่อที่ไม่สามารถปกป้องตนเองได้โดยง่าย³⁷ ซึ่งมักเกี่ยวข้องกับ “การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลและอินเทอร์เน็ตลงข้อมูลที่สร้างความเจ็บช้ำเกี่ยวกับใครบางคนหรือข้อความที่เป็นการดูถูก (ทางอีเมล ระบบส่งข้อความทันที แชท ข้อความทางโทรศัพท์) การแพร่ข่าวลือหรือข้อมูลเท็จเกี่ยวกับเหยื่อหรือตั้งใจแบ่งแยกเหยื่อจากการสื่อสารออนไลน์”³⁸

³⁶ Jeremy Greenberg, “Dangerous Games: Connected Toys, COPPA, and Bad Security”, Georgetown Law Technology Review, 2017

³⁷ Anna Costanza Baldry et al. “Cyberbullying and Cybervictimization versus Parental Supervision, Monitoring and Control of Adolescents’ Online Activities”, Children and Youth Services Review, 2019.

³⁸ The Luxembourg Guidelines, 2016 and the UNICEF Global Kids Online report, 2019 (ต้นฉบับ).

ความเกลียดชังทางไซเบอร์ การเลือกปฏิบัติและความรุนแรงจากอุดมการณ์สุดโต่ง (Cyberhate, discrimination, and violent extremism)

“ความเกลียดชังทางไซเบอร์ การเลือกปฏิบัติและความรุนแรงจากอุดมการณ์สุดโต่งเป็นรูปแบบที่แตกต่างของความรุนแรงทางไซเบอร์ เนื่องจากการมุ่งเป้าไปที่กลุ่มที่มีอัตลักษณ์ร่วมกันมากกว่าบุคคลใดบุคคลหนึ่งซึ่งมักเกี่ยวกับเชื้อชาติ รสนิยมทางเพศ ศาสนา สัญชาติหรือสถานการณ์อพยพ เพศสภาพ/เพศ และการเมือง”³⁹

การเป็นพลเมืองดิจิทัล (Digital citizenship)

การเป็นพลเมืองดิจิทัลกล่าวถึงความสามารถในการมีส่วนร่วมในเชิงบวกในสภาพแวดล้อมดิจิทัล วิเคราะห์ แยกแยะได้และมีศักยภาพ ซึ่งต้องใช้ทักษะการสื่อสารและการสร้างสรรค์ที่มีประสิทธิภาพในการฝึกฝนรูปแบบต่าง ๆ ของการมีส่วนร่วมทางสังคมที่เคารพสิทธิมนุษยชนและศักดิ์ศรีผ่านการใช้เทคโนโลยีด้วยความรับผิดชอบ⁴⁰

ทักษะความรู้ความเข้าใจทางดิจิทัล (Digital literacy)

ความรู้ความเข้าใจทางดิจิทัลหมายถึงการมีทักษะที่จำเป็นในการใช้ชีวิต เรียนรู้และทำงานอยู่ในสังคมที่การสื่อสารและการเข้าถึงข้อมูลนั้นเพิ่มสูงขึ้นผ่านเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างแพลตฟอร์มอินเทอร์เน็ต สื่อโซเชียลและอุปกรณ์สื่อสารเคลื่อนที่⁴¹ ซึ่งรวมทั้งการสื่อสารที่ชัดเจน ทักษะทางเทคนิคและการคิดวิเคราะห์แยกแยะ

ทักษะในการรับมือกับความเปลี่ยนแปลงทางดิจิทัล (Digital resilience)

คำนี้อธิบายถึงศักยภาพของเด็กในการรับมือกับการเผชิญกับอันตรายออนไลน์ โดยหมายรวมถึงการมีความฉลาดทางอารมณ์ที่จำเป็นในการทำความเข้าใจเมื่อเด็กตกอยู่ในความเสี่ยงออนไลน์ รู้ว่าต้องทำอะไรเพื่อขอความช่วยเหลือ เรียนรู้จากประสบการณ์และฟื้นตัวเมื่อเกิดสิ่งผิดพลาด⁴²

ผู้ควบคุมดูแลโรงเรียน (Governors)

อธิบายถึงบุคคลทุกคนที่มีตำแหน่งหน้าที่ในการบริหารจัดการโรงเรียนหรือโครงสร้างการปกครอง

การเข้าหา/การเข้าหาทางออนไลน์เพื่อวัตถุประสงค์ทางเพศ (Grooming/online grooming)

การเข้าหา/การเข้าหาทางออนไลน์เพื่อวัตถุประสงค์ทางเพศได้ถูกนิยามไว้ใน Luxembourg Guidelines ว่าเป็น “ขั้นตอนในการก่อ/สร้างความสัมพันธ์กับเด็ก ทั้งตัวต่อตัวและผ่านการใช้อินเทอร์เน็ตหรือเทคโนโลยีดิจิทัลอื่น ๆ เพื่ออำนวยความสะดวกให้การติดต่อทางเพศทั้งทางออนไลน์และออฟไลน์กับผู้ติดต่อ” การพยายามเป็นเพื่อนกับเด็ก... เพื่อที่จะพยายามชักจูงเด็กให้มีความสัมพันธ์ทางเพศนั้นเป็นการกระทำที่เป็นอาชญากรรม

³⁹ UNICEF Global Kids Online report, 2019 (ด้านบน).

⁴⁰ Council of Europe, “Digital Citizenship and Digital Citizenship Education”.

⁴¹ Western Sydney University, “What is digital literacy?”.

⁴² Dr. Andrew K. Przybylski, et al., “A Shared Responsibility: Building children’s’ online resilience”, Virgin Media and Parent Zone, 2014.

เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร (Information and communication technologies – ICTs)

เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารหรือไอซีทีอธิบายถึงเทคโนโลยีสารสนเทศทั้งหมดที่เน้นแง่มุมของการสื่อสาร ซึ่งรวมทั้งบริการและอุปกรณ์ทั้งหมดที่เชื่อมต่ออินเทอร์เน็ต อย่างเช่นคอมพิวเตอร์ แล็ปท็อป เครื่องเล่นเกม โทรศัพท์และโทรศัพท์⁴³ ซึ่งยังรวมถึงบริการอย่างวิทยุหรือบรอดแบนด์อื่น ๆ ฮาร์ดแวร์สำหรับเครือข่ายและระบบดาวเทียม

เกมออนไลน์ (Online gaming)

“เกมออนไลน์” ได้รับการนิยามว่าเป็นการเล่นเกมนิตยภัณฑ์ที่ทำมาเพื่อการค้าใด ๆ ทั้งแบบผู้เล่นเดี่ยว หรือมากกว่าหนึ่งผ่านอุปกรณ์ที่เชื่อมต่ออินเทอร์เน็ต รวมทั้งเครื่องเล่นเกม คอมพิวเตอร์ตั้งโต๊ะ แล็ปท็อป แท็บเล็ตคอมพิวเตอร์หรือโทรศัพท์เคลื่อนที่ “ระบบนิเวศน์ของเกมออนไลน์” นั้นรวมถึงการดูผู้อื่นเล่นวิดีโอเกมผ่านกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ แพลตฟอร์มสตรีมมิ่งหรือแพลตฟอร์มแชร์วิดีโอ ซึ่งโดยทั่วไปมักมีตัวเลือกให้ผู้ชมแสดงความคิดเห็นหรือโต้ตอบกับผู้เล่นและสมาชิกผู้ชมคนอื่น ๆ⁴⁴

เครื่องมือควบคุมโดยผู้ปกครอง (Parental control tools)

ซอฟต์แวร์ที่ช่วยให้ผู้ใช้ซึ่งโดยปกติคือผู้ปกครองควบคุมการทำงานบางอย่างหรือทั้งหมดของคอมพิวเตอร์หรืออุปกรณ์อื่น ๆ ที่สามารถเชื่อมต่อกับอินเทอร์เน็ต โดยทั่วไปโปรแกรมลักษณะนี้สามารถจำกัดการเข้าถึงกลุ่มเว็บไซต์บางประเภท บางอันสามารถจัดขอบเขตสำหรับการบริหารจัดการเวลา เช่น สามารถตั้งค่าอุปกรณ์ให้เข้าถึงอินเทอร์เน็ตได้ในบางเวลา ฉบับที่พัฒนาไปไกลกว่าสามารถบันทึกข้อความทั้งหมดที่ถูกส่งหรือได้รับในอุปกรณ์ได้โดยปกติแล้วโปรแกรมจะมีรหัสผ่านคุ้มครองด้วย⁴⁵

ข้อมูลส่วนบุคคล (Personal Information)

คำนี้อธิบายถึงข้อมูลสำหรับแสดงตนของแต่ละบุคคลเกี่ยวกับตนเองที่ถูกรวบรวมไว้ออนไลน์ ซึ่งรวมถึงชื่อเต็ม รายละเอียดการติดต่อ หมายเลขประกันหรือปัจจัยอื่น ๆ ที่เปิดโอกาสให้เกิดการติดต่อบุคคลนั้นทางกายภาพหรือออนไลน์หรือสถานที่ตั้งของบุคคลนั้น ในบริบทนี้ขยายไปถึงข้อมูลใด ๆ เกี่ยวกับเด็กและคณะผู้ติดตามที่ถูกจัดเก็บไว้ออนไลน์โดยผู้ให้บริการออนไลน์ รวมทั้งของเล่นที่เชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตและอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ที่เชื่อมต่อกันและเทคโนโลยีอื่น ๆ ที่ต้องใช้ในการเชื่อมต่อ

⁴³ UNICEF and ITU, *Guidelines for Industry on Child Online Protection*.

⁴⁴ UNICEF, “Child Rights and Online Gaming: Opportunities & Challenges for Children and the Industry,” 2019

⁴⁵ UNICEF and ITU, *Guidelines for Industry on Child Online Protection*. (ด้านบน)

ความเป็นส่วนตัว (Privacy)

ความเป็นส่วนตัวมักวัดได้จากการแลกเปลี่ยนข้อมูลส่วนบุคคลทางออนไลน์ การมีไฟล์สาธารณะในสื่อโซเชียล การแลกเปลี่ยนข้อมูลกับบุคคลที่รู้จักออนไลน์ การใช้การตั้งค่าความเป็นส่วนตัว การแลกเปลี่ยนรหัสผ่านกับเพื่อน และความกังวลเกี่ยวกับความเป็นส่วนตัวของตน⁴⁶

สื่อบริการสาธารณะ (Public Service Media)

สื่อบริการสาธารณะคือผู้แพร่ภาพกระจายเสียงและสื่อระดับชาติที่ได้รับใบอนุญาตกระจายภาพและเสียงตามข้อผูกมัดทางสัญญาจากรัฐหรือรัฐสภา ในไม่กี่ปีที่ผ่านมาข้อผูกมัดเหล่านี้ได้ขยายรวมถึงการรับมือกับผลที่ตามมาของการเปลี่ยนแปลงทางดิจิทัลในหลายๆ ประเทศ ผ่านรายการที่ให้ทักษะความรู้ความเข้าใจสื่อและดิจิทัล และข้อผูกมัดที่จะจัดการกับความเหลื่อมล้ำทางดิจิทัล

การส่งข้อความพุดคุยเรื่องเพศ (Sexting)

การส่งข้อความพุดคุยเรื่องเพศโดยทั่วไปหมายถึงการส่ง การรับหรือการแลกเปลี่ยนเนื้อหาทางเพศที่จัดทำขึ้นเองทั้งในรูปแบบภาพ ข้อความหรือวิดีโอผ่านโทรศัพท์เคลื่อนที่และ/หรืออินเทอร์เน็ต⁴⁷ การจัดทำ แจกจ่าย และครอบครองภาพทางเพศของเด็กนั้นเป็นสิ่งผิดกฎหมายในเกือบทุกประเทศ หากภาพทางเพศของเด็กถูกนำมาเปิดเผยผู้ใหญ่มิควรดู การแลกเปลี่ยนภาพทางเพศโดยผู้ใหญ่กับเด็กนั้นเป็นอาชญากรรม ซึ่งสามารถเกิดอันตรายได้และมีความจำเป็นต้องรายงานภาพเหล่านั้นและปลดออก

การข่มขู่เพื่อวัตถุประสงค์ทางเพศ (Sextortion or sexual extortion of children)

การข่มขู่เพื่อวัตถุประสงค์ทางเพศเป็น “การขู่ว่าจะเปิดโปงความลับด้วยการใช้รูปภาพที่บุคคลนั้นจัดทำขึ้นเพื่อชู้กรรโชกให้ทำการตอบแทนทางเพศ เงินหรือผลประโยชน์อื่น ๆ จากบุคคลนั้นด้วยคำขู่ว่าจะแจกจ่ายเนื้อหาเหล่านั้นไปสู่บุคคลนอกเหนือจากที่ผู้ที่อยู่ในภาพยินยอม (เช่น การลงรูปในสื่อโซเชียล)”⁴⁸

อินเทอร์เน็ตของสรรพสิ่ง (The Internet of Things)

อินเทอร์เน็ตของสรรพสิ่งแสดงให้เห็นถึงก้าวต่อไปสู่สังคมและเศรษฐกิจดิจิทัล ซึ่งสรรพสิ่งและผู้คนนั้นเชื่อมโยงถึงกันผ่านเครือข่ายการสื่อสารและรายงานเกี่ยวกับสถานะและ/หรือสภาพแวดล้อมของตน⁴⁹

ยูอาร์แอล (URL)

อักษร URL นี้ย่อมาจาก “uniform source locator” ซึ่งเป็นการบอกตำแหน่งที่อยู่ของเว็บเพจในอินเทอร์เน็ต⁵⁰

⁴⁶ US Federal Trade Commission, "Children's Online Privacy Protection Act", 1998.

⁴⁷ The Luxembourg Guidelines, 2016 (ด้านบน).

⁴⁸ The Luxembourg Guidelines, 2016 (ด้านบน).

⁴⁹ European Commission, "Policy: The Internet of Things".

⁵⁰ UNICEF and ITU, *Guidelines for Industry on Child Online Protection*.

ความเป็นจริงเสมือน (Virtual Reality)

ความเป็นจริงเสมือนคือการใช้เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ในการสร้างโลกสามมิติ ซึ่งสามารถรับรู้ถึงวัตถุต่าง ๆ โดยมีการปรากฏให้เห็นเชิงพื้นที่⁵¹

ไวไฟ (Wi-Fi)

ไวไฟ (Wi-Fi) ย่อมาจาก “Wireless Fidelity” คือกลุ่มมาตรฐานทางเทคนิคที่ช่วยให้เกิดการส่งต่อข้อมูลผ่านเครือข่ายไร้สาย⁵²

⁵¹ NASA, “Virtual Reality: Definition and Requirements”.

⁵² US Federal Trade Commission, “Children’s Online Privacy Protection Act”, 1998.

การสนับสนุนจาก

With the support of:

