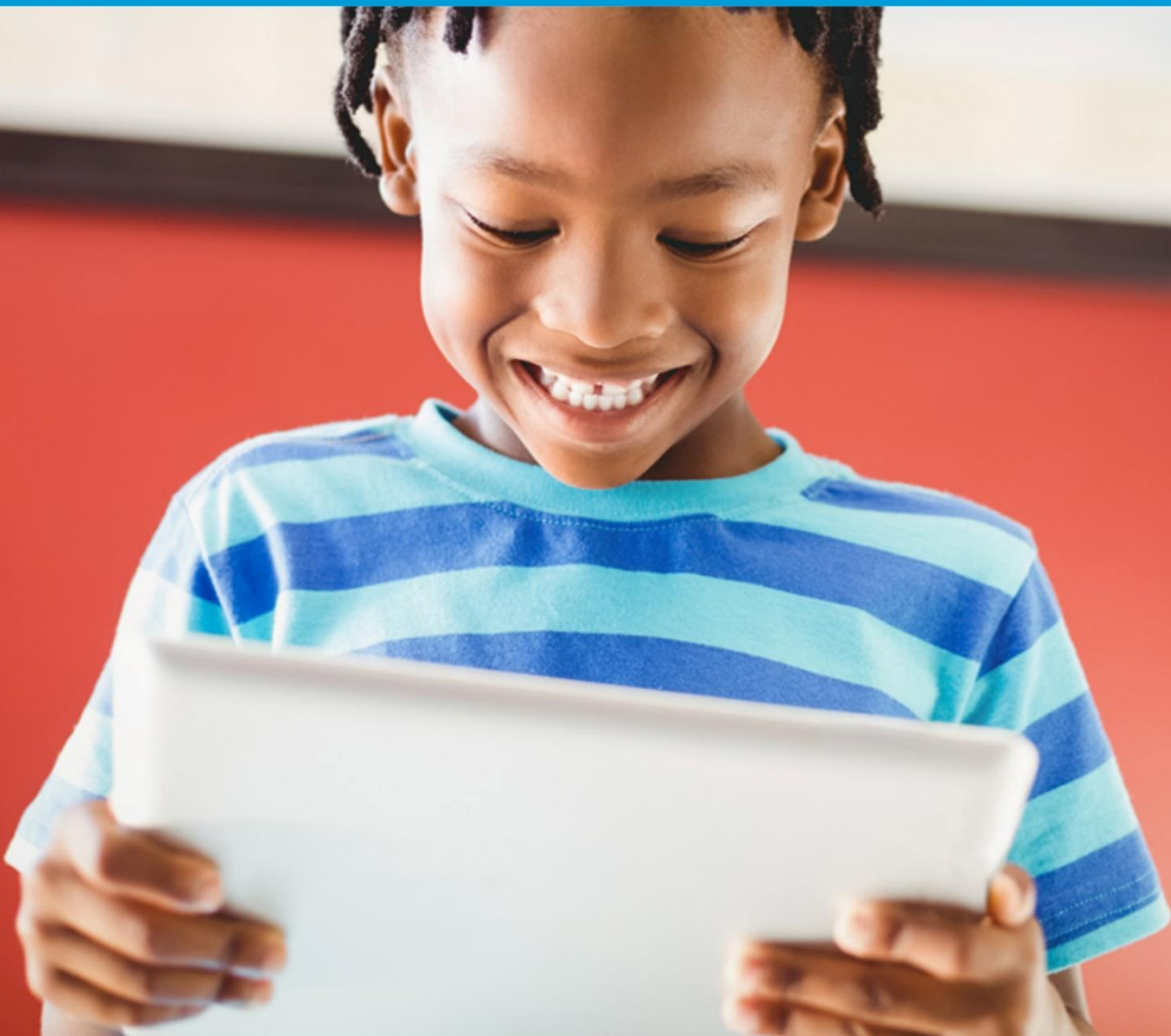


# แนวปฏิบัติด้านการคุ้มครองเด็กออนไลน์ สำหรับผู้ปกครองและบุคลากร ทางการศึกษา

2563





**Australian Government**

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

การแปลในครั้งนี้ได้รับทุนสนับสนุนจากกรม  
โครงสร้างพื้นฐานการขนส่ง การพัฒนา  
ภูมิภาค การสื่อสารและศิลปะ (DITRDCA)  
จากรัฐบาลออสเตรเลีย

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 จะไม่รับผิดชอบต่อนื้อหาหรือ  
ข้อผิดพลาดใด 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.

แนวปฏิบัติด้านการคุ้มครอง  
เด็กออนไลน์สำหรับผู้ปกครอง

และบุคลากรทางการศึกษา

(Guideline for Parents and  
Educators on Child Online  
Protection)

ปี 2563

## กิตติกรรมประกาศ

แนวปฏิบัตินี้พัฒนาขึ้นโดยสหภาพโทรคมนาคมระหว่างประเทศ (International Telecommunication Union - ITU) ร่วมกับคณะทำงานของกลุ่มผู้เขียนจากสถาบันชั้นนำที่ทำงานด้านเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร (ไอซีที) และประเด็นการคุ้มครองเด็กออนไลน์ ซึ่งรวมทั้งองค์การ เอ็คแพท อินเทอร์เน็ตเนชั่นแนล เครือข่าย Global Kids Online เครือข่าย International Disability Alliance สหภาพโทรคมนาคมระหว่างประเทศ (ITU) วิทยาลัยเศรษฐศาสตร์และรัฐศาสตร์แห่งลอนดอน (LSE) Internet matters Parent Zone International และ UK Safer Internet Centres/SWGfL. โดยคณะทำงานนี้มี Karl Hopwood (InSAFE)<sup>1</sup> เป็นประธานและประสานงานโดย Fanny Rotino (สหภาพโทรคมนาคมระหว่างประเทศ)

แนวปฏิบัตินี้ ได้รับการสนับสนุนอันประมาทค่ามิได้จาก COFACE-Families Europe คณะกรรมการกำกับดูแลความปลอดภัยทางอินเทอร์เน็ต (eSafety Commissioner) ของประเทศออสเตรเลีย คณะกรรมาธิการยุโรป (European Commission) คณะมนตรียุโรป (European Council) the e-Worldwide Group (e-WWG) ศูนย์ ICMEC Youth and Media/Berkman Klein Center for Internet and Society แห่งมหาวิทยาลัยฮาร์วาร์ด รวมถึงรัฐบาลประเทศต่างๆ และผู้มีส่วนได้ส่วนเสียจากภาคเอกชน ซึ่งมีจุดประสงค์ร่วมกันในการทำให้อินเทอร์เน็ตเป็นพื้นที่ที่ดียิ่งขึ้นและปลอดภัยยิ่งขึ้นสำหรับเด็กและเยาวชน

แนวปฏิบัตินี้ไม่อาจเกิดขึ้นได้หากไม่ได้รับการสละเวลา ความกระตือรือร้นและการอุทิศตนจาก คณะผู้เขียนทุกท่าน ไอทียูขอขอบคุณภาคีดังต่อไปนี้ที่ได้สละเวลาและข้อคิดอันมีค่า (รายนามตามลำดับตัวอักษรของชื่อองค์กรภาษาอังกฤษ)

- Julia Fossi และ Ella Serry (คณะกรรมการกำกับดูแลความปลอดภัยทางอินเทอร์เน็ต (eSafety Commissioner) ของประเทศออสเตรเลีย)
- Martin Schmalzried (COFACE-Families Europe)
- Livia Stoica (คณะมนตรียุโรป)
- John Carr (ECPAT International)

<sup>1</sup> ภายใต้งาน Connecting Europe Facility (CEF), European Schoolnet ซึ่งดำเนินการในนามของ European Commission แพลตฟอร์ม Better Internet for Kids ซึ่งรวมถึงการทำงานเพื่อประสานกับ InSAFE network of European Safer Internet Centres. สามารถดูข้อมูลเพิ่มเติมได้ที่ [www.betterinternetforkids.eu](http://www.betterinternetforkids.eu)

- Manuela Marta (คณะกรรมการสิทธิการยุโรป)
- Salma Abbasi (e-WWG)
- Laurie Tasharski (ศูนย์ดูแลเด็กหายและเด็กที่ถูกล่อลวงละเมิดนานาชาติ - ICMEC)
- Lucy Richardson (International Disability Alliance)
- Carolyn Bunting (Internet matters)
- Fanny Rotino (สหภาพโทรคมนาคมระหว่างประเทศ)
- Sonia Livingstone (วิทยาลัยเศรษฐศาสตร์และรัฐศาสตร์แห่งลอนดอน (LSE) และเครือข่าย Global Kids Online)
- Cliff Manning และ Vicki Shotbolt (Parent Zone International)
- David Wright (UK Safer Internet Centres/SWGfL)
- Sandra Cortesi (Youth and Media)

© สหภาพโทรคมนาคมระหว่างประเทศ 2563

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

ภายใต้เงื่อนไขของการให้อินุญาตนี้ ท่านสามารถทำซ้ำ แจกจ่าย หรือปรับใช้ผลงานฉบับนี้เพื่อวัตถุประสงค์ที่ไม่เกี่ยวกับการค้า โดยมีการอ้างอิงตามความเหมาะสม ในการใช้ผลงานฉบับนี้จะต้องไม่มีการเสนอแนะว่าสหภาพโทรคมนาคมระหว่างประเทศนั้น ให้การรับรององค์กร ผลิตภัณฑ์หรือการบริการใดโดยเฉพาะ การใช้ชื่อหรือโลโก้ของสหภาพฯ โดยไม่ได้รับอนุญาตนั้นไม่สามารถกระทำได้ หากท่านปรับแต่งผลงานฉบับนี้ ท่านต้องให้อินุญาตในลักษณะเดียวกันหรือเทียบเท่าสัญญาอนุญาต Creative Common หากท่านแปลผลงานฉบับนี้เป็นภาษาอื่นๆ ท่านต้องใส่คำสงวนสิทธิ์ (disclaimer) พร้อมอ้างอิงดังนี้ “ผลงานแปลฉบับนี้ไม่ได้จัดทำโดยสหภาพโทรคมนาคมระหว่างประเทศ สหภาพฯ ไม่ต้องแสดงความรับผิดชอบต่อนื้อหาและความแม่นยำจากการแปล ผลงานต้นฉบับภาษาอังกฤษจัดเป็นฉบับที่จัดทำเพื่อสาธารณะและนำเชื่อถือ” สำหรับข้อมูลเพิ่มเติมโปรดเข้าชม <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/igo/>

## คำนิยาม

สหภาพโทรคมนาคมระหว่างประเทศได้พัฒนาแนวปฏิบัติเกี่ยวกับการคุ้มครองเด็กออนไลน์ชุดแรกเมื่อปี 2552 โดยมีจุดมุ่งหมายในการจัดให้มีกรอบการทำงานที่เห็นตรงกันในระดับนานาชาติสำหรับผู้มีส่วนได้ส่วนเสียจากภาคส่วนต่างๆ ทั้งผู้ปกครองและบุคลากรทางการศึกษา ภาคธุรกิจ ผู้กำหนดนโยบาย รวมทั้งเด็กๆ เพื่อให้ผู้ใช้อินเทอร์เน็ตรุ่นเยาว์สามารถออนไลน์ได้อย่างมั่นใจ ปลอดภัย และมีความสุข

จากวันนั้นเป็นต้นมา อินเทอร์เน็ตได้มีพัฒนาการที่กว้างไกลไปกว่าที่เราเคยรับรู้ อินเทอร์เน็ตกลายเป็นแหล่งทรัพยากรอันอุดมสมบูรณ์ไร้ที่สิ้นสุดสำหรับเด็ก ผ่านเกมทางการศึกษา กิจกรรมสนุกๆ และวิธีการต่างๆ ในการแลกเปลี่ยน เรียนรู้ และเชื่อมต่อกับเพื่อน ครอบครัวและโลกภายนอกอย่างมีความหมาย แต่ในขณะเดียวกัน อินเทอร์เน็ตก็กลายเป็นสถานที่อันตรายสำหรับเด็กที่จะออกไปผจญภัยโดยลำพังเช่นกัน

เด็กและผู้ดูแลต้องเผชิญกับความเสี่ยงและความท้าทายมากมาย ตั้งแต่ประเด็นความเป็นส่วนตัว ข่วปลอมและเทคโนโลยีดีฟเฟค (deep fake) เนื้อหาที่รุนแรงและไม่เหมาะสม การหลอกลวงทางอินเทอร์เน็ต ตลอดจนการเข้าหาเด็กทางออนไลน์เพื่อวัตถุประสงค์ทางเพศ การล่วงละเมิดและการแสวงหาประโยชน์ทางเพศ เป็นต้น

นอกจากนี้การระบาดใหญ่ทั่วโลกของโควิด-19 ทำให้ตัวเลขของเด็กที่เข้าสู่โลกออนไลน์เป็นครั้งแรกสูงมากขึ้น ทั้งใช้งานเพื่อการศึกษาและการปฏิสัมพันธ์ทางสังคม ข้อจำกัดที่เกิดขึ้นจากการระบาดของไวรัสไม่เพียงแต่ทำให้เด็กที่มีอายุน้อยหลายคนเริ่มมีปฏิสัมพันธ์ออนไลน์เร็วกว่าที่ผู้ปกครองของพวกเขาได้วางแผนไว้ แต่ความจำเป็นที่จะต้องจัดสรรเวลาให้กับหน้าที่การงานยังทำให้ผู้ปกครองหลายคนไม่สามารถดูแลเด็กได้ทั่วถึง และจำต้องทิ้งให้เด็กอยู่บนความเสี่ยงที่จะเข้าถึงเนื้อหาที่ไม่เหมาะสมหรือตกเป็นเป้าของอาชญากรในการจัดทำสื่อแสดงการล่วงละเมิดทางเพศเด็ก

ด้วยตระหนักถึงความท้าทายและบริบทที่เปลี่ยนแปลงไป สมาชิกของสหภาพฯ จึงเรียกร้องให้เกิดสิ่งที่มีมากกว่าการปรับปรุงแก้ไขแนวปฏิบัติในการคุ้มครองเด็กฉบับเดิมซึ่งทำอยู่เป็นระยะในอดีต มาสู่การทบทวนออกแบบและเขียนแนวปฏิบัติฉบับใหม่ตั้งแต่ต้น เพื่อสะท้อนถึงการเปลี่ยนแปลงที่สำคัญในภูมิทัศน์ทางดิจิทัลที่เด็กๆ ต้องพบเจอ

จุดมุ่งหมายของเราสำหรับผู้ใช้งานแนวปฏิบัตินี้ คือเพื่อสร้างความตระหนักรู้ถึงขอบเขตความท้าทายออนไลน์ และจัดให้มีทรัพยากรที่จะช่วยให้พ่อแม่ผู้ปกครอง ตลอดจนบุคลากรทางการศึกษาสามารถสนับสนุนให้ปฏิสัมพันธ์ของเด็กในโลกออนไลน์เป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ แนวปฏิบัตินี้จะช่วยให้ผู้ใช้งานไวต่อความเสี่ยงและภัยอันตรายต่างๆ ตลอดจนส่งเสริมสภาพแวดล้อมออนไลน์ที่ดี ทั้งที่บ้านและที่โรงเรียน โดยเน้นย้ำถึงความสำคัญของการสื่อสารที่เปิดกว้างและต่อเนื่องกับเด็ก เพื่อสร้างพื้นที่ปลอดภัยให้เด็กๆ ผู้ใช้งานอินเทอร์เน็ตรู้สึกมีพลังที่จะพูดถึงประเด็นปัญหาต่างๆ

นอกเหนือไปจากการสะท้อนถึงพัฒนาการใหม่ๆ ของเทคโนโลยีและแพลตฟอร์มดิจิทัล แนวปฏิบัติฉบับใหม่นี้ยังมีการพูดถึงช่องว่างที่สำคัญอย่างสถานการณ์ที่เด็กที่มีความพิการต้องเผชิญ ซึ่งโลกออนไลน์ถือเป็นเครื่องมือสำคัญในการเติมเต็มการมีส่วนร่วมทางสังคมของพวกเขา และแนวปฏิบัติฉบับนี้ยังครอบคลุมถึงความต้องการพิเศษของเด็กอพยพโยกย้ายถิ่นฐานและกลุ่มอื่นๆ ที่มีความเปราะบางอีกด้วย

ในฐานะที่สหภาพฯ เป็นประธานคณะทำงาน ข้าพเจ้ารู้สึกภูมิใจที่แนวปฏิบัติฉบับนี้เป็นผลงานจากการทำงานร่วมกันทั่วโลก และร่วมเขียนโดยผู้เชี่ยวชาญมากมายจากกลุ่มผู้มีส่วนได้ส่วนเสียต่างๆ

ข้าพเจ้ายังรู้สึกยินดีที่จะแนะนำมาสคอตของโครงการคุ้มครองเด็กออนไลน์ที่ชื่อว่าซังโก (Sango) ตัวการ์ตูนที่เป็นมิตร คล่องแคล่วและกล้าหาญ ซึ่งออกแบบโดยกลุ่มเด็ก อันเป็นส่วนหนึ่งของกิจกรรมโครงการสำหรับเยาวชนระหว่างประเทศของสหภาพฯ

ในยุคที่เด็กเชื่อมต่อออนไลน์มากขึ้นเรื่อยๆ แนวปฏิบัติสำหรับการคุ้มครองเด็กออนไลน์จึงยิ่งทวีความสำคัญ พ่อแม่และบุคลากรทางการศึกษา ภาคธุรกิจ ผู้กำหนดนโยบาย รวมทั้งตัวเด็กเองล้วนมีบทบาทสำคัญทั้งสิ้น ข้าพเจ้าหวังว่าแนวปฏิบัตินี้จะมีประโยชน์ต่อท่าน ในการร่วมเดินทางไปกับเด็กที่อยู่ในความดูแลของท่านสู่ความเป็นไปได้ต่างๆ ที่อินเทอร์เน็ตมอบให้

Doreen Bogdan-Martin

ผู้อำนวยการ Telecommunication Development Bureau

# สารบัญ

เรื่อง	หน้า
กิตติกรรมประกาศ	ก
คำนิยม	ค
บทสรุปผู้บริหาร	1
1. บทนำ	3
2. นิยามของการคุ้มครองเด็กและเยาวชนบนโลกออนไลน์	8
3. เด็กและเยาวชนบนโลกที่เชื่อมต่อถึงกัน	10
4. เด็กที่มีความเปราะบาง	29
5. ความเสี่ยงและความท้าทายใหม่	34
6. ทำความเข้าใจความเสี่ยงและภัยออนไลน์	44
7. บทบาทของพ่อแม่ ผู้ดูแลและผู้ปกครอง	52
8. แนวปฏิบัติสำหรับพ่อแม่ ผู้ดูแลและผู้ปกครอง	58
9. บทบาทของบุคลากรทางการศึกษา	67
10. แนวปฏิบัติสำหรับบุคลากรทางการศึกษา	75
11. บทสรุป	78
คำศัพท์เฉพาะทาง	79



## รายการตารางและภาพ

### ตาราง

ตารางที่ 1: ประเด็นสำคัญที่พ่อแม่ผู้ปกครองควรพิจารณา	59
ตารางที่ 2: ประเด็นสำคัญที่บุคลากรทางการศึกษาควรพิจารณา	75

### ภาพ

ภาพที่ 1: จำนวนร้อยละของเด็กที่เล่นเกมออนไลน์อย่างน้อยสัปดาห์ละหนึ่งครั้ง จำแนกตามเพศสภาพและอายุ	13
ภาพที่ 2: จำนวนร้อยละของเด็กที่มีกิจกรรมทางสังคมบนโลกออนไลน์อย่างน้อย สัปดาห์ละ 3 กิจกรรมหรือมากกว่า จำแนกตามเพศสภาพและอายุ	15
ภาพที่ 3: จำนวนร้อยละของเด็กที่ทำกิจกรรมสร้างสรรค์บนโลกออนไลน์อย่างน้อย หนึ่งกิจกรรมเป็นประจำทุกสัปดาห์ จำแนกตามเพศสภาพและอายุ	17
ภาพที่ 4: จำนวนร้อยละของเด็กที่ทำกิจกรรมเกี่ยวกับการหาข้อมูลอย่างน้อย สัปดาห์ละหนึ่งครั้ง จำแนกตามเพศสภาพและอายุ	19
ภาพที่ 5: จำนวนร้อยละของเด็กที่เคยประสบกับภัยบนโลกออนไลน์ จำแนกตามเพศสภาพและอายุ	24
ภาพที่ 6: จำนวนร้อยละของเด็กที่ใช้อินเทอร์เน็ตที่บ้านอย่างน้อยสัปดาห์ละหนึ่งครั้ง จำแนกตามเพศสภาพและอายุ	28
ภาพที่ 7: ภัยอันตรายประเภทต่าง ๆ ที่อยู่รอบตัวเด็กบนอินเทอร์เน็ต	44
ภาพที่ 8: จำนวนเด็กที่ให้ข้อมูลว่าพวกเขาได้เรียนรู้เรื่องการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัย จำแนกระหว่างเด็กที่เล่นอินเทอร์เน็ตที่บ้าน (2555) หรือที่อื่น ๆ (2560, 2561, 2562) ตามช่วงอายุ	70

## บทสรุปผู้บริหาร

จากข้อมูลของสหภาพโทรคมนาคมระหว่างประเทศในปี 2552 จำนวนผู้ใช้อินเทอร์เน็ตมีมากถึง 4.1 พันล้านคน ซึ่งเพิ่มขึ้นถึง 5.3% เมื่อเปรียบเทียบกับการประมาณในปี 2551

เด็กและเยาวชนใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อวัตถุประสงค์แตกต่างกันไป อย่างการหาข้อมูลสำหรับการบ้านหรือกิจกรรมโรงเรียนไปจนถึงการพูดคุยกับเพื่อนๆ พวกเขามีความสามารถในการใช้งานโปรแกรมหรือแอปพลิเคชันต่างๆ ที่มีความซับซ้อน โดยเชื่อมต่อกับอินเทอร์เน็ตผ่านโทรศัพท์มือถือ แท็บเล็ต และอุปกรณ์มือถือต่างๆ อย่างนาฬิกา ไอพอดทัช เครื่องอ่าน e-book และเครื่องเล่นเกม<sup>1</sup>

อินเทอร์เน็ตยังทำหน้าที่เป็นเครื่องมือที่สำคัญในชีวิตของเด็กและเยาวชนกลุ่มที่มีความเปราะบางต่างๆ สำหรับเด็กอพยพโยกย้ายถิ่นฐาน อินเทอร์เน็ตช่วยรักษาความสัมพันธ์กับครอบครัวและเพื่อน และเป็นหน้าต่างสู่วัฒนธรรมของสถานที่ที่เป็นบ้านใหม่ของพวกเขา อินเทอร์เน็ตช่วยให้เด็กและเยาวชนที่มีความพิการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมและมีส่วนร่วมในกิจกรรมที่ไม่สามารถทำได้ออฟไลน์ และจัดให้พวกเขามีที่ยืนที่เท่าเทียมกับเพื่อนวัยเดียวกันในโลกออนไลน์

อย่างไรก็ตาม แม้อินเทอร์เน็ตจะเปิดให้มีการเข้าถึงโอกาสต่างๆ มากขึ้น แต่ก็ยังก่อให้เกิดความเสี่ยงและภัยอันตรายที่เด็กบางกลุ่มอาจมีแนวโน้มต้องเผชิญมากกว่ากลุ่มอื่น ตัวอย่างเช่น การละเมิดข้อมูลส่วนบุคคลอาจมีผลใหญ่หลวงต่อเด็กอพยพโยกย้ายถิ่นฐาน โดยหากตกอยู่ในมือของผู้ที่ประสงค์ร้าย ข้อมูลนั้นอาจถูกนำมาใช้ระบุตัวตนและพุ่งเป้าการเลือกปฏิบัติบนพื้นฐานของชาติพันธุ์ สถานะการย้ายถิ่นฐาน และสิ่งอื่นๆ ที่บ่งบอกถึงอัตลักษณ์<sup>2</sup> สำหรับเด็กและเยาวชนที่มีกลุ่มอาการออทิสซึม พวกเขาเผชิญความท้าทายทางสังคมอย่างเช่น ความยากลำบากในการทำความเข้าใจเจตนาของผู้อื่น ซึ่งอาจทำให้เด็กกลุ่มนี้เปราะบางต่อ “เพื่อน” ที่ประสงค์ร้าย รวมทั้งเด็กและเยาวชนที่มีความพิการ ซึ่งมีแนวโน้มถูกกีดกัน ตีตรา และชกโย

<sup>1</sup> ITU, (2019), Measuring digital development. Facts and figures 2019, <https://www.itu.int/en/ITU-D/Statistics/Documents/facts/FactsFigures2019.pdf>

<sup>2</sup> UNICEF (2017), *The State of the World's Children 2017: Children in a Digital World*, <https://www.unicef.org/uzbekistan/media/711/file/SOWC:%20Children%20in%20a%20Digital%20World.pdf>

ผู้ปกครองและผู้ดูแลจำนวนมากมีความเข้าใจผิดที่คล้ายกันว่าเด็กในความปลอดภัยของพวกเขาปลอดภัยหากใช้คอมพิวเตอร์ที่บ้านหรือที่โรงเรียนมากกว่าที่อื่นๆ นับเป็นความเข้าใจผิดที่อันตรายเพราะอินเทอร์เน็ตสามารถพาเด็กและเยาวชนไปที่ใดในโลกก็ได้ และในระหว่างทางพวกเขาอาจเผชิญกับความเสี่ยงที่เป็นอันตรายเช่นเดียวกับที่อาจเกิดขึ้นในโลกแห่งความเป็นจริง แต่อย่างไรก็ตามเด็กและเยาวชนประสบกับความเสี่ยงที่เพิ่มขึ้นเล็กน้อยเมื่อพวกเขาเข้าถึงอินเทอร์เน็ตผ่านโทรศัพท์สมาร์ทโฟน แท็บเล็ต หรืออุปกรณ์มือถืออื่นๆ เนื่องจากอุปกรณ์มือถือเหล่านี้เป็นช่องทางเข้าถึงอินเทอร์เน็ตจากที่ใดก็ได้และอาจได้รับการตรวจสอบจากผู้ปกครองหรือผู้ดูแลน้อย

แนวปฏิบัตินี้ได้ถูกพัฒนาขึ้นภายใต้ความริเริ่มเรื่องการคุ้มครองเด็กออนไลน์ ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของกรอบวาระความมั่นคงปลอดภัยทางไซเบอร์ระดับโลกของสหภาพโทรคมนาคมระหว่างประเทศ (ITU Global Cybersecurity Agenda)<sup>3</sup> โดยมีจุดมุ่งหมายที่จะวางรากฐานสำหรับโลกไซเบอร์ที่ปลอดภัยและมั่นใจได้ไม่เพียงสำหรับเยาวชนในปัจจุบัน แต่สำหรับรุ่นอื่นๆ ในอนาคตด้วย แนวปฏิบัตินี้ยังให้ความสำคัญกับเด็กที่มีความเปราะบาง โดยเฉพาะเด็กอพยพโยกย้ายถิ่นฐาน เด็กที่มีภาวะออทิสซึม และเด็กที่มีความพิการ

แนวปฏิบัตินี้ตั้งใจที่จะเป็นพิมพ์เขียวที่สามารถนำมาปรับใช้ในวิถีที่สอดคล้องกับธรรมเนียมปฏิบัติและกฎหมายระดับชาติและท้องถิ่น และจัดการกับประเด็นปัญหาที่อาจส่งผลกระทบต่อเด็กและเยาวชนทุกคนที่มีอายุต่ำกว่า 18 ปี

อนุสัญญาแห่งสหประชาชาติว่าด้วยสิทธิเด็กนิยามเด็กว่าเป็นบุคคลที่มีอายุต่ำกว่า 18 ปี แนวปฏิบัตินี้จึงกล่าวถึงประเด็นปัญหาที่บุคคลที่มีอายุต่ำกว่า 18 ปีในทุกที่ของโลกอาจต้องเผชิญ แต่ผู้เป็นไปได้น้อยมากที่เด็กอายุ 7 ปีที่ใช้อินเทอร์เน็ตจะมีความต้องการและความสนใจเหมือนกับเด็กอายุ 12 ปีที่กำลังเข้าสู่ชั้นมัธยมหรือเด็กอายุ 17 ปีที่ในอีกไม่นานจะกลายเป็นผู้ใหญ่ แนวปฏิบัตินี้ได้มีการปรับเพื่อให้คำแนะนำหรือข้อเสนอแนะสำหรับบริบทที่แตกต่างกันไปเพราะจะต้องมีการพิจารณารายกรณีสำหรับความต้องการที่เฉพาะเจาะจง ทั้งนี้ ปัจจัยด้านบริบทในพื้นที่ กฎหมายและวัฒนธรรมที่แตกต่าง ล้วนมีความเชื่อมโยงต่อการนำแนวปฏิบัตินี้ไปปรับใช้หรือตีความในประเทศหรือภูมิภาคต่างๆ

<sup>3</sup> ITU (2020), *Global Cybersecurity Agenda (GCA)*, <https://www.itu.int/en/action/cybersecurity/Pages/gca.aspx>.

## 1. บทนำ

กว่าครึ่งของประชากรโลกในปี 2561 เป็นผู้ใช้อินเทอร์เน็ต และหนึ่งในสามของจำนวนนี้มีอายุต่ำกว่า 18 ปี<sup>4</sup> ซึ่งถือเป็นตัวเลขที่สูงมาก เด็กในประเทศกำลังพัฒนาคือผู้นำในการใช้งานอินเทอร์เน็ต พวกเขาเติบโตมาพร้อมกับการเชื่อมต่อกับโลกออนไลน์ผ่านโทรศัพท์มือถือเป็นหลัก (mobile first)<sup>5</sup>

ในขณะที่เด็กทั่วโลกที่สามารถเข้าถึงอินเทอร์เน็ตได้นั้นมีจำนวนเพิ่มขึ้นเรื่อย ๆ อย่างต่อเนื่อง การปกป้องสิทธิของเด็กจึงจำเป็นต้องมีการปรับเปลี่ยนไปตามวิวัฒนาการของโลกออนไลน์ โดยเฉพาะการเข้าถึงอินเทอร์เน็ตที่ทุกวันนี้ได้กลายเป็นส่วนหนึ่งของสิทธิพื้นฐานที่เด็กควรจะได้รับไปแล้ว

แม้ว่าหนึ่งในสามของเด็กทั่วโลกจะเป็นผู้ใช้อินเทอร์เน็ต แต่ยังคงมีเด็กอีกกว่า 346 ล้านคนที่ยังไม่สามารถเข้าถึงอินเทอร์เน็ตได้<sup>6</sup> โดยกลุ่มเด็กที่ควรจะได้รับประโยชน์สูงสุดจากอินเทอร์เน็ตนั้น กลับเป็นกลุ่มเด็กที่สามารถเข้าถึงอินเทอร์เน็ตได้น้อยที่สุด จะเห็นได้ว่าเด็กในทวีปแอฟริกากว่าร้อยละ 60 ยังไม่มีอินเทอร์เน็ตใช้ ตัวเลขนี้แตกต่างเป็นอย่างมากเมื่อเทียบกับทวีปยุโรป ซึ่งมีเด็กเพียงร้อยละ 4 เท่านั้นที่ไม่มีอินเทอร์เน็ตใช้<sup>7</sup>

ปัจจัยเรื่องเพศสภาพมีผลอย่างมากต่อการเข้าถึงอินเทอร์เน็ต งานวิจัย<sup>8</sup> แสดงให้เห็นว่าจำนวนผู้ชายที่เข้าถึงอินเทอร์เน็ตนั้นมีมากกว่าผู้หญิงในทุกทวีป ยกเว้นเพียงทวีปอเมริกา ในหลาย ๆ ประเทศ เด็กผู้หญิงมีโอกาในการเข้าถึงอินเทอร์เน็ตไม่เท่ากับเด็กผู้ชาย และในบางกรณีที่ได้รับโอกาสเท่ากัน เด็กผู้หญิงมักจะถูกกำกับดูแล และถูกจำกัดการใช้งานอินเทอร์เน็ตมากกว่าเด็กผู้ชาย

<sup>4</sup> 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/>

<sup>5</sup> ITU (2020), *Measuring the Information Society Report*, [https://www.itu.int/dms\\_pub/itu-d/opb/ind/D-IND-ICTOI-2018-SUM-PDF-E.pdf](https://www.itu.int/dms_pub/itu-d/opb/ind/D-IND-ICTOI-2018-SUM-PDF-E.pdf)

<sup>6</sup> UNICEF (2017), *The State of the World's Children 2017: Children in a Digital World*, <https://www.unicef.org/uzbekistan/media/711/file/SOWC:%20Children%20in%20a%20Digital%20World.pdf>

<sup>7</sup> UNICEF.

<sup>8</sup> Araba Sey and Nancy Hafkin (2019), *REPORT OF EQUALS RESEARCH GROUP, LED BY THE UNITED NATIONS UNIVERSITY (United Nations University and EQUALS Global Partnership)*, <https://i.unu.edu/media/cs.unu.edu/attachment/4040/EQUALS-Research-Report-2019.pdf>

ปัญหาความเหลื่อมล้ำทางดิจิทัล (digital divides) เป็นปัญหาใหญ่ที่มีไม่เพียงเรื่องการเข้าถึงอินเทอร์เน็ตเท่านั้น เด็กที่ใช้อินเทอร์เน็ตผ่านโทรศัพท์มือถือเป็นหลักอาจไม่ได้รับประสบการณ์บนโลกออนไลน์ที่ดีเทียบเท่ากับการใช้งานผ่านคอมพิวเตอร์ เด็กที่ขาดทักษะด้านดิจิทัล หรือเด็กที่ใช้ได้แต่ภาษาท้องถิ่นมักจะไม่สามารถหาเนื้อหาบนโลกออนไลน์ที่พวกเขาต้องการได้ นอกจากนี้เด็กที่อาศัยอยู่ในชนบทก็มีแนวโน้มสูงที่จะถูกขโมยรหัสผ่านหรือโดยขโมยเงินบนโลกออนไลน์ และโดยทั่วไป เด็กที่อาศัยในชนบทก็มักจะมีทักษะด้านดิจิทัลที่ต่ำกว่าเด็กในเมือง และยังใช้เวลาบนโลกออนไลน์มากกว่า (โดยเฉพาะเพื่อเล่นเกมออนไลน์) อีกทั้งยังขาดการชี้แนะหรือการเฝ้าติดตามจากผู้ปกครอง<sup>9</sup>

ทั้งเด็กและผู้ใหญ่ต่างรายงานว่าความเหลื่อมล้ำด้านดิจิทัลคือปัญหาที่น่ากังวล และจำเป็นต้องทุ่มเทลงทุนลงแรง โดยใช้วิธีการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ เด็กที่อยู่ในสภาวะเหลื่อมล้ำกำลังเริ่มทยอยเข้าสู่โลกออนไลน์มากขึ้นเรื่อย ๆ แต่อย่างไรก็ตามพวกเขาขาดการชี้แนะที่เหมาะสมทั้งจากพ่อแม่ผู้ปกครอง ครู หรือผู้ใหญ่คนอื่น ๆ ที่มีบทบาทสำคัญในชีวิต สิ่งนี้จึงเป็นปัจจัยสำคัญที่เพิ่มความเสี่ยงให้แก่เด็ก

ปัจจุบันอินเทอร์เน็ตได้กลายเป็นเทคโนโลยีที่ช่วยเสริมพลังและเพิ่มขีดความสามารถให้แก่ผู้ใช้อย่างใหญ่หลวง โดยเด็กและเยาวชนเป็นกลุ่มหลักที่ได้ประโยชน์จากโลกอินเทอร์เน็ตและเทคโนโลยีดิจิทัลเป็นอย่างมาก เทคโนโลยีเหล่านี้กำลังเปลี่ยนแปลงวิถีชีวิตติดต่อสื่อสารของผู้คน และเปิดประตูสู่มิติใหม่ ๆ ไม่ว่าจะเป็นการเล่น เกม ฟังเพลง ไปจนถึงกิจกรรมทางวัฒนธรรม และสร้างการมีส่วนร่วมในหลากหลายรูปแบบ อินเทอร์เน็ตได้เข้ามาทำลายกำแพงข้อจำกัดต่าง ๆ ทำให้เด็กสามารถเปิดโลกทัศน์ใหม่ ๆ บนโลกออนไลน์ โดยอาศัยโอกาสต่าง ๆ ที่มาพร้อมกับโลกอินเทอร์เน็ต เช่น การหาข้อมูลข่าวสาร และการเสริมสร้างความสัมพันธ์ เป็นต้น การเข้าถึงเทคโนโลยีสารสนเทศยังช่วยพัฒนาทักษะการอ่านออกเขียนได้ของเด็ก ซึ่งมีส่วนช่วยพัฒนาการด้านการมีส่วนร่วมของเด็กในด้านอื่นๆ ในโลกความเป็นจริงอีกด้วย อินเทอร์เน็ตนั้นได้เพิ่มโอกาสในการเข้าถึงบริการด้านสาธารณสุข บริการด้านการศึกษา และเพิ่มโอกาสในการเข้าถึงข้อมูลข่าวสารที่จำเป็นสำหรับเด็กแต่อาจเป็นประเด็นต้องห้ามในสังคม โดยเราจะเห็นได้ว่า เด็กและเยาวชนมักจะเป็นคนกลุ่มแรก ๆ ที่เปิดรับสิ่งใหม่ ๆ ที่มาจากโลกอินเทอร์เน็ต และนำไปปรับใช้

<sup>9</sup> UNICEF (2019). Growing up in a connected world. UNICEF Office of Research - Innocenti, Florence, <https://www.unicef-irc.org/publications/pdf/GKO%20Summary%20Report.pdf>.

อย่างไรก็ตาม ปฏิเสธไม่ได้ว่าอินเทอร์เน็ตก็นำมาซึ่งความท้าทายหลากหลายรูปแบบที่ส่งผลกระทบต่อความปลอดภัยของเด็กและเยาวชนเช่นกัน โดยประเด็นนี้เป็นเรื่องสำคัญอย่างยิ่งที่ต้องได้รับการแก้ไข และต้องสื่อสารเพื่อให้ทุกฝ่ายยอมรับอินเทอร์เน็ตในฐานะสื่อกลางที่ไว้ใจได้ ในขณะที่เดียวกันเราควรระลึกเสมอว่าการปกป้องเด็กและเยาวชนบนโลกออนไลน์ไม่ควรถูกนำมาใช้เป็นเครื่องมือเพื่อจำกัดเสรีภาพในการพูด เสรีภาพในการแสดงออก หรือเสรีภาพในการชุมนุมและรวมกลุ่มของเด็ก

หนึ่งในเรื่องสำคัญที่สุดคือ การทำให้คนรุ่นใหม่เกิดความมั่นใจในการใช้อินเทอร์เน็ต เพื่อที่พวกเขาจะสามารถได้รับประโยชน์จากการพัฒนาของอินเทอร์เน็ตต่อไป ดังนั้นการพูดคุยใด ๆ เกี่ยวกับความปลอดภัยบนโลกออนไลน์ของเด็กและเยาวชน จึงจำเป็นต้องหาจุดสมดุลและชั่งน้ำหนักปัจจัยให้รอบด้าน

นอกจากนี้เรายังจำเป็นที่จะต้องพูดคุยเกี่ยวกับความเสี่ยงต่าง ๆ ที่เด็กและเยาวชนอาจพบเจอบนโลกออนไลน์อย่างเปิดเผย เพื่อที่จะสอนให้พวกเขารู้จักภัยอันตราย ตลอดจนจนถึงวิธีการป้องกันตนเอง และวิธีการรับมือเมื่อประสบกับปัญหา โดยไม่ทำให้ภัยเหล่านั้นดูน่ากลัวหรือรุนแรงเกินความเป็นจริง

การมุ่งเน้นการกล่าวโทษ และตีแผ่เฉพาะด้านลบของเทคโนโลยีมักจะไม่ได้ออกผลกับเด็กและเยาวชน พ่อแม่ผู้ปกครองและครูมักเป็นฝ่ายเสียเปรียบ เพราะเด็กและเยาวชนมักจะมีความรู้ด้านเทคโนโลยีที่เหนือกว่าคนรุ่นก่อน ๆ และเข้าใจถึงโอกาสที่มาพร้อมกัน งานวิจัยได้ชี้ให้เห็นว่า เด็กส่วนใหญ่สามารถแยกแยะระหว่างการกลั่นแกล้งบนโลกออนไลน์ (cyberbullying) กับการแซวหรือหยอกล้อเล่น ๆ บนโลกออนไลน์ได้ พวกเขายังรู้ดีกว่าจุดมุ่งหมายของการกลั่นแกล้งบนโลกออนไลน์นั้นคือการกระทำเพื่อทำร้ายอีกฝ่ายหนึ่ง นอกจากนี้จะเห็นว่าจริง ๆ แล้ว เด็กและเยาวชนในหลาย ๆ ภูมิภาคต่างเข้าใจถึงความเสี่ยงที่พวกเขาอาจพบเจอบนโลกออนไลน์ได้เป็นอย่างดี<sup>10</sup>

<sup>10</sup> ตั้งแต่ปี 2559 สหภาพโทรคมนาคมระหว่างประเทศ (ITU) ได้รับฟังความคิดเห็นจากเด็กและผู้มีส่วนได้ส่วนเสียในประเด็นต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับการคุ้มครองเด็กออนไลน์อย่างการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ ทักษะความรู้ความเข้าใจทางดิจิทัล และกิจกรรมออนไลน์ต่างๆ ของเด็ก

แม้เราจะสามารถอนุมานได้ว่า ความพยายามในการเสริมสร้างทักษะเด็กให้สามารถรับมือกับภัยออนไลน์นั้นอาจได้ผลในระดับหนึ่ง แต่เรายังคงต้องสร้างความตระหนักรู้เรื่องภัยออนไลน์ให้แก่เด็กและเยาวชนทั่วโลกต่อไป โดยเฉพาะอย่างยิ่งในกลุ่มเด็กและเยาวชนที่มีความเปราะบาง ซึ่งฝ่ายต่างๆ ต้องร่วมมือกันให้ความสำคัญไปที่เด็กกลุ่มนี้ และโดยเฉพาะอย่างยิ่ง เสริมสร้างเพิ่มความตระหนักรู้เกี่ยวกับช่องทางการรับบริการและความช่วยเหลือสนับสนุนด้านต่างๆ แก่ผู้เสียหายจากการกลั่นแกล้งระรานบนโลกออนไลน์ หรือผู้เสียหายจากภัยออนไลน์ประเภทอื่น ๆ

ความท้าทายต่าง ๆ ยังคงรออยู่อีกมากในอนาคต ไม่เพียงแต่ปัญหาด้านการเข้าถึงอินเทอร์เน็ตเท่านั้น แต่ยังรวมถึงการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วของเทคโนโลยี อันจะนำมาสู่ความท้าทายรูปแบบใหม่ ๆ ต่อความปลอดภัยของเด็กบนโลกออนไลน์ เด็กในยุคนี้จะต้องท่องไปในภูมิทัศน์สื่อดิจิทัล (digital media landscape) ที่มีความสลับซับซ้อน และต้องเจอกับพัฒนาการของเทคโนโลยีต่าง ๆ เช่น ปัญญาประดิษฐ์ (AI) ระบบการเรียนรู้ด้วยตัวเองของคอมพิวเตอร์ (machine learning) เทคโนโลยีเสมือนจริง (virtual reality) เทคโนโลยีความจริงเสริม (augmented reality) บิ๊กดาต้า เทคโนโลยีการจดจำใบหน้า หุ่นยนต์ และอินเทอร์เน็ตของสรรพสิ่ง (Internet of Things) ซึ่งจะเข้ามาเปลี่ยนแปลงวิธีการใช้สื่อต่าง ๆ ของเด็กและเยาวชน

ผู้ที่มีส่วนได้ส่วนเสียจากทุกภาคส่วนจึงจำเป็นต้องวางแผนและพิจารณาอย่างถี่ถ้วนถึงผลกระทบของเทคโนโลยีเหล่านี้ต่อเด็กและเยาวชน รวมทั้งสนับสนุนให้พวกเขาพัฒนาทักษะการรู้ดิจิทัล (digital literacies) เพื่อให้สามารถเอาตัวรอดและเติบโตได้ดีในโลกดิจิทัลแห่งอนาคต การลงทุนเพื่อพัฒนาทักษะและความสามารถด้านดิจิทัลของพ่อแม่ผู้ปกครองและครูคือปัจจัยสำคัญที่จะสนับสนุนเด็กให้สามารถคิดเชิงวิพากษ์ และสามารถประเมินความเสี่ยงบนโลกอินเทอร์เน็ตที่เต็มไปด้วยข้อมูลมากมาย และมีคุณภาพของข้อมูลที่หลากหลาย ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งจะส่งผลให้ทั้งพ่อแม่ผู้ปกครอง ครู และเยาวชน ได้กลายมาเป็นพลเมืองดิจิทัลที่ดีอีกด้วย<sup>11</sup>

<sup>11</sup> Council of Europe (2016), Digital Citizenship Education, <https://www.coe.int/en/web/digital-citizenship-education/home>

ผลการประชุมหารือข้อคิดเห็นของสหภาพโทรคมนาคมระหว่างประเทศ (ITU) ยังชี้ให้เห็นว่าในปัจจุบัน ยังมีบางประเทศที่ประสบปัญหาในการจัดสรรทรัพยากรให้เพียงพอต่อการพัฒนาทักษะด้านดิจิทัลและความปลอดภัยบนโลกออนไลน์ของเด็กและเยาวชน อย่างไรก็ตาม เด็ก ๆ ต่างให้ความเห็นว่า พ่อแม่ผู้ปกครอง ครู บริษัทเทคโนโลยี ไปจนถึงรัฐบาลต่างมีส่วนสำคัญในการหาแนวทางแก้ไขปัญหาความปลอดภัยบนโลกออนไลน์ การสำรวจในกลุ่มประเทศสมาชิกของสหภาพโทรคมนาคมระหว่างประเทศยังแสดงให้เห็นอีกว่า ปัจจุบัน กลุ่มประเทศเหล่านี้มีการส่งเสริมการแลกเปลี่ยนความรู้ และการทำงานร่วมกันระหว่างฝ่ายต่างๆ ในการสร้างความปลอดภัยของเด็กบนโลกออนไลน์

ปัจจุบัน การหาจุดสมดุลระหว่างโอกาสและความเสี่ยงบนโลกออนไลน์สำหรับเด็กยังคงเป็นความท้าทาย ประเทศสมาชิกของสหภาพโทรคมนาคมระหว่างประเทศยังระบุเพิ่มเติมอีกว่า แม้การส่งเสริมโอกาสบนโลกออนไลน์ให้แก่เด็กจะยังคงเป็นประเด็นหลักที่ควรให้ความสำคัญ แต่ก็ต้องระมัดระวังและสมดุลไปกับการส่งเสริมสิทธิในการเข้าถึงโลกอินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัย จึงจะทำให้เด็กและเยาวชนสามารถมีส่วนร่วมและได้รับประโยชน์จากโลกดิจิทัลได้อย่างเต็มที่<sup>12</sup>

---

<sup>12</sup> ITU News (2018), Celebrating 10 Years of Child Online Protection, <https://news.itu.int/celebrating-10-years-child-online-protection/>



## 2. การคุ้มครองเด็กบนโลกออนไลน์ คืออะไร

เทคโนโลยีออนไลน์เปิดโอกาสให้เด็กและเยาวชนสามารถติดต่อสื่อสาร เรียนรู้ เสริมสร้างทักษะ ใช้ความคิดสร้างสรรค์ และมีส่วนร่วมในการกำหนดและสร้างสังคมที่ดีขึ้น แต่ในขณะเดียวกันเทคโนโลยีเหล่านี้ยังทำให้เกิดความเสี่ยงใหม่ ๆ เช่น ประเด็นเรื่องความเป็นส่วนตัว เนื้อหาที่ผิดกฎหมาย การคุกคาม การกลั่นแกล้ง ภาระบนโลกออนไลน์ การใช้ข้อมูลส่วนบุคคลไปในทางที่ผิด การเข้าหาเพื่อวัตถุประสงค์ทางเพศ และการล่วงละเมิดทางเพศเด็ก

แนวปฏิบัติเล่มนี้เป็นแนวปฏิบัติแบบองค์รวมที่พัฒนาขึ้นเพื่อเตรียมรับมือกับภัยและอันตรายต่าง ๆ ที่เด็กและเยาวชนอาจต้องเผชิญระหว่างการเรียนรู้และพัฒนาทักษะด้านดิจิทัล นอกจากนี้จะเห็นได้ว่าผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับทุกคนต่างมีบทบาทในการเสริมความสามารถในการปรับตัว หรือภูมิคุ้มกันบนโลกดิจิทัล (digital resilience) ควบคู่ไปกับการดูแลสวัสดิภาพและความปลอดภัยบนโลกดิจิทัลของเด็ก ในขณะที่ยังคงเปิดช่องให้เด็กและเยาวชนได้รับประโยชน์จากโอกาสมากมายต่าง ๆ บนอินเทอร์เน็ต

การคุ้มครองเด็กถือเป็นความรับผิดชอบร่วมกันของทุกฝ่าย ดังนั้นจึงเป็นหน้าที่ของทุกฝ่ายที่เกี่ยวข้องในการร่วมกันสร้างอนาคตที่ยั่งยืนสำหรับทุกคนในสังคม ในการบรรลุเป้าหมายดังกล่าว ผู้มีส่วนเกี่ยวข้องต่าง ๆ ทั้งผู้กำหนดนโยบาย ภาคเอกชน พ่อแม่ผู้ปกครอง บุคลากรทางการศึกษาและผู้มีส่วนได้ส่วนเสียอื่น ๆ ต้องทำงานร่วมกันเพื่อให้มั่นใจว่าเด็กสามารถพัฒนาได้เต็มขีดศักยภาพของตนเอง ทั้งบนโลกออนไลน์และออฟไลน์

พ่อแม่ผู้ปกครองและบุคลากรทางการศึกษาต่างมีความรับผิดชอบในการส่งเสริมเด็กและเยาวชนให้ใช้อินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัยและมีความรับผิดชอบ

ในช่วงปีที่ผ่านมาอัตราการเข้าถึงอินเทอร์เน็ตผ่านโทรศัพท์มือถือเพิ่มขึ้นอย่างรวดเร็ว อย่างไรก็ตามไม่มียาวิเศษใดที่จะปกป้องเด็กและเยาวชนบนโลกออนไลน์ได้ทั้งหมด เรื่องนี้ถือเป็นประเด็นสากลที่ทุกภาคส่วนในสังคมทั่วโลกต้องร่วมมือกัน รวมทั้งเด็กและเยาวชนด้วย

เพื่อตอบสนองความท้าทายในยุคที่เทคโนโลยีสารสนเทศพัฒนาไปอย่างรวดเร็ว โครงการคุ้มครองเด็กออนไลน์ (Child Online Protection Initiative)<sup>13</sup> จึงถือกำเนิดขึ้นในเดือนพฤศจิกายน 2551 โดยเป็นโครงการความร่วมมือจากภาคส่วนที่หลากหลายในระดับสากล ตั้งขึ้นโดยสหภาพโทรคมนาคมระหว่างประเทศ (ITU) และปัจจุบันยังคงทำงานร่วมกับพันธมิตรจากทุกภาคส่วนทั่วโลกในการสร้างประสบการณ์ออนไลน์ที่ปลอดภัยและเสริมพลังให้เด็กและเยาวชนทั่วโลก เพื่อการนี้สหภาพโทรคมนาคมระหว่างประเทศจึงได้มีการพัฒนาแนวปฏิบัติเรื่องการใช้โลกออนไลน์อย่างปลอดภัยสำหรับผู้เกี่ยวข้อง ซึ่งรวมทั้งเด็กและเยาวชนด้วย แนวปฏิบัตินี้เปรียบเสมือนพิมพ์เขียวที่สามารถปรับเปลี่ยนให้เหมาะสมกับจารีตประเพณีและบริบททางกฎหมายของแต่ละประเทศหรือแต่ละพื้นที่ได้

แนวปฏิบัติฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของโครงการคุ้มครองเด็กออนไลน์ และจัดทำขึ้นโดยคณะทำงานผู้เชี่ยวชาญจากหลายภาคส่วน โดยมีเป้าหมายเพื่อให้ข้อมูล คำแนะนำและข้อเสนอแนะเรื่องการคุ้มครองเด็กและเยาวชนบนโลกออนไลน์แก่พ่อแม่ ผู้ปกครอง และบุคลากรทางการศึกษา

กลุ่มผู้เชี่ยวชาญที่เป็นคณะทำงานของสหภาพโทรคมนาคมระหว่างประเทศร่วมกันเขียนแนวปฏิบัติฉบับนี้ขึ้นมา โดยอิงจากแนวปฏิบัติเรื่องการคุ้มครองเด็กและเยาวชนบนโลกออนไลน์ฉบับแรกที่ตีพิมพ์เมื่อปี 2552 และปรับปรุงเมื่อปี 2559 ทั้งนี้การทบทวนเพื่อพัฒนาแนวปฏิบัติฉบับที่ 2 ในปี 2562 ฉบับนี้เกิดขึ้นจากการเรียกร้องของประเทศสมาชิกสหภาพฯ

แนวปฏิบัติฉบับปรับปรุงใหม่ได้เพิ่มเติมประเด็นเฉพาะเกี่ยวกับความเสี่ยงและภัยบนโลกออนไลน์ที่เด็กและเยาวชนที่มีความพิการอาจพบเจอ นอกจากนี้แนวปฏิบัติฉบับที่ 2 ยังพูดถึงพัฒนาการของเทคโนโลยีใหม่ ๆ เช่น การใช้อินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถือ แอปพลิเคชัน อินเทอร์เน็ตของสรรพสิ่ง ของเล่นที่เชื่อมต่อกับอินเทอร์เน็ต เกมออนไลน์ หุ่นยนต์หรือโรโบติกส์ ระบบการเรียนรู้ด้วยตัวเองของคอมพิวเตอร์ และปัญญาประดิษฐ์

<sup>13</sup> ITU (2020), Child Online Protection, <https://www.itu.int/en/ITU-D/Cybersecurity/Pages/COP/COP.aspx>

### 3. เด็กและเยาวชนบนโลกที่เชื่อมต่อกัน<sup>14</sup>

จากตัวเลขผู้ใช้อินเทอร์เน็ตพบว่าหนึ่งในสามของเด็กทั่วโลกเป็นผู้ใช้อินเทอร์เน็ต และหนึ่งในสามของผู้ใช้อินเทอร์เน็ตอายุต่ำกว่า 18 ปี<sup>15</sup> ครึ่งหนึ่งของประชากรโลกในปี 2560 เป็นผู้ใช้อินเทอร์เน็ต และหากพิจารณาตามช่วงอายุจะพบว่าสองในสามของประชากรอายุ 15-24 ปีเป็นผู้ใช้อินเทอร์เน็ต

"พวกเราโตมากับอินเทอร์เน็ต ตั้งแต่จำความได้ก็มีอินเทอร์เน็ตแล้ว พวกผู้ใหญ่ชอบตื่นเต้นกับอินเทอร์เน็ต แต่สำหรับคนรุ่นเราอินเทอร์เน็ตก็เป็นแค่อินเทอร์เน็ตนั่นแหละ" - เด็กชายอายุ 15 ปี จากประเทศเซอร์เบีย

ในหมู่เด็กและเยาวชนโทรศัพท์มือถือเป็นเครื่องมือหลักที่ได้รับความนิยมที่สุดในการเข้าถึงอินเทอร์เน็ต และถือได้ว่า เป็นสัญญาณของการเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยีที่เห็นได้ชัดในช่วงทศวรรษที่ผ่านมา ผู้ใช้อินเทอร์เน็ตยุคแรกในทวีปยุโรปและอเมริกาเหนือมักใช้งานผ่านคอมพิวเตอร์ตั้งโต๊ะ แต่ในกลุ่มประเทศกำลังพัฒนา ผู้คนมักเข้าถึงอินเทอร์เน็ตผ่านโทรศัพท์มือถือเป็นหลักเสียมากกว่า

เด็กและเยาวชนนิยมใช้อินเทอร์เน็ตผ่านโทรศัพท์มือถือเพราะพกพาสะดวก สามารถนำไปได้ทุกที่ นอกจากนี้พวกเขาไม่ต้องใช้โทรศัพท์มือถือร่วมกับสมาชิกคนอื่นในบ้าน อีกทั้งยังสามารถใช้งานได้หลายฟังก์ชันพร้อมกัน เช่น ส่งข้อความ คุยโทรศัพท์ ดูและแชร์รูป และเล่นอินเทอร์เน็ต ยิ่งกว่านั้นการเชื่อมต่อเหล่านี้ยังเป็นการเชื่อมต่อที่สามารถเข้าถึงได้ตลอดเวลาอีกด้วย

<sup>14</sup> เนื้อหาส่วนใหญ่ของบทนี้มาจาก UNICEF (2019). Growing up in a connected world. UNICEF Office of Research - Innocenti, Florence, <https://www.unicef-irc.org/publications/pdf/GKO/%20Summary%20Report.pdf>. เป็นการศึกษาเชิงภาพรวมส่วนหนึ่งในงานของ Global Kids Online ที่ใช้การเปรียบเทียบหลักฐานคุณภาพสูง ซึ่งรวบรวมจากความคิดเห็นของเด็กจาก 11 ประเทศ ใน 4 ภูมิภาค ตั้งแต่ปี 2559 - 2561 (เด็กอายุ 9-17 ปีจำนวน 14,722 คน) งานวิจัยมุ่งเน้นการศึกษาผลในทางที่ดีของเทคโนโลยีสารสนเทศในเด็กและในขณะเดียวกันยังถามถึงปัญหาที่เกิดขึ้นกับชีวิตของเด็กๆ จากการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ ภาพทั้งหมดในบทที่ 4 นำมาจากรายงานนี้ ระเบียบวิธีวิจัยเชิงคุณภาพและปริมาณอันเป็นพื้นฐานของสิ่งที่ค้นพบนี้สามารถดูได้ใน Livingstone, S., Kardefelt Winther, D., and Saeed, M. (2019). Global Kids Online Comparative Report, Innocenti Research Report. UNICEF Office of Research - Innocenti, Florence. Online: <https://www.unicef-irc.org/publications/1059-global-kids-online-comparative-report.html> สามารถดูข้อมูลเพิ่มเติมเกี่ยวกับงานวิจัยระดับนานาชาติของ Global Kids Online ได้ที่: <http://globalkidsonline.net>.

<sup>15</sup> 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/>

"โทรศัพท์ที่ใช้งานง่ายกว่า เอาติดตัวไปได้ทุกที่ ขนาดเล็กและใช้งานง่าย ไม่ซับซ้อน ฉันชอบใช้แบบนี้มากกว่าใช้นิ้วจิ้ม ไม่ต้องใช้คีย์บอร์ด" เด็กหญิงอายุ 12 จากประเทศเซอร์เบีย

ผลสำรวจแสดงให้เห็นว่า จากตัวเลขเด็กและเยาวชนที่สามารถเข้าถึงอินเทอร์เน็ต เด็กผู้หญิงและเด็กผู้ชายใช้อินเทอร์เน็ตผ่านโทรศัพท์มือถือในระดับที่เท่า ๆ กัน แต่เมื่อคุณสถิติการใช้อินเทอร์เน็ตผ่านคอมพิวเตอร์ตั้งโต๊ะจะพบว่าผู้ใช้ส่วนใหญ่เป็นเด็กผู้ชาย

ในทางปฏิบัติ เด็กและเยาวชนส่วนใหญ่มักจะเข้าถึงอินเทอร์เน็ตได้จากหลายช่องทางผ่านอุปกรณ์มากกว่าหนึ่งเครื่อง และมีโอกาสสูงกว่าที่เด็กผู้ชายจะใช้อุปกรณ์จำนวนมากกว่าเด็กผู้หญิงในทุกประเทศที่ได้ทำการสำรวจ

โดยเฉลี่ยแล้วในช่วงวันจันทร์-ศุกร์ เด็กและเยาวชนจะใช้เวลาบนโลกอินเทอร์เน็ตประมาณ 2 ชั่วโมงต่อวัน และจะใช้มากขึ้นเป็นสองเท่าในช่วงวันเสาร์-อาทิตย์ เด็กบางคนรู้สึกเหมือนว่าตนนั้นเชื่อมต่อกับโลกออนไลน์อยู่ตลอดเวลา แต่ในขณะเดียวกันยังมีเด็กอีกหลายคนที่ยังไม่มีอินเทอร์เน็ตใช้ที่บ้านหรือในกรณีที่มีก็ยังสามารถใช้ได้แบบจำกัด อย่างไรก็ตามตัวเลขทางสถิติมีความแตกต่างกันอย่างมาก และยังมีความเห็นที่แตกต่างกันเกี่ยวกับสถิติจำนวนชั่วโมงที่เด็กใช้งานอินเทอร์เน็ต งานวิจัยชิ้นล่าสุดจาก DQ Institute รายงานว่า เด็กและเยาวชนในออสเตรเลียอาจใช้เวลาบนโลกออนไลน์มากถึง 38 ชม. ต่อสัปดาห์เลยทีเดียว<sup>16</sup>

"ผมไปอินเทอร์เน็ตคาเฟ่เพราะที่บ้านไม่มีคอมพิวเตอร์ ที่โรงเรียนก็ไม่มีอินเทอร์เน็ต" เด็กชาย อายุ 15-17 จากประเทศแอฟริกาใต้

"ผมเชื่อมต่อกับโลกออนไลน์ตลอดเวลา แต่ไม่ได้หมายความว่าผมเล่นเน็ตทั้งวันหรอกนะ" เด็กชาย อายุ 13-14 ปี จากประเทศอาร์เจนตินา

ถึงแม้ว่าผลการสำรวจของ Global Kids Online (GKO) จะแสดงให้เห็นว่าโดยเฉลี่ยแล้วเด็กหญิงและเด็กชายสามารถเข้าถึงอินเทอร์เน็ตได้พอ ๆ กัน แต่ในบางประเทศเด็กผู้ชายจะมีอิสระในการใช้อินเทอร์เน็ตมากกว่าเด็กหญิง โดยผลสำรวจชี้ว่าเด็กหญิงมักถูกติดตามและถูกจำกัดการใช้อินเทอร์เน็ตมากกว่า

<sup>16</sup> DQ Institute (2020), Child Safety Index, <https://www.dqinstitute.org/child-online-safety-index/>.

## โลกแห่งความสนุก

เด็กและเยาวชนต่างเข้าสู่โลกออนไลน์ด้วยเหตุผลด้านความสนุกสนานและสร้างสรรค์มากมาย จากการสำรวจใน 11 ประเทศพบว่า กิจกรรมบนโลกอินเทอร์เน็ตที่เป็นที่นิยมสูงสุดทั้งในหมู่เด็กผู้หญิงและเด็กผู้ชาย คือการดูวิดีโอ มากกว่าสามในสี่ของเด็กที่ใช้อินเทอร์เน็ตกล่าวว่าพวกเขาดูวิดีโอออนไลน์ทุกสัปดาห์ อาจจะดูคนเดียวหรือดูกับครอบครัวก็ได้

"ตอนแม่ซื้อแล็ปท็อปมาใหม่ พวกเราใช้เวลาด้วยกันมากขึ้น เสาร์อาทิตย์เราจะเลือกหนังมาหนึ่งเรื่อง และดูพร้อมกันยาย" เด็กหญิง อายุ 15 ปี จากประเทศอูรุกวัย

นอกจากการดูวิดีโอแล้ว กิจกรรมที่เป็นที่นิยมไม่แพ้กันคือเกมออนไลน์ การเล่นเกมออนไลน์เป็นหนึ่งในวิธีที่เด็กสามารถใช้สิทธิในการเล่น และบางครั้งก็ได้ใช้สิทธิในการเรียนรู้ไปพร้อมกัน จากทุกประเทศที่สำรวจพบว่า เด็กผู้ชายมีแนวโน้มที่จะเล่นเกมออนไลน์มากกว่าเด็กผู้หญิง อย่างไรก็ตามมีเด็กผู้หญิงจำนวนมากเล่นเกมออนไลน์เช่นกัน ตัวอย่างเช่น ในบัลแกเรียและมอนเตเนโกรมีเด็กผู้หญิงที่เล่นเกมออนไลน์กว่าร้อยละ 60 และร้อยละ 80 ตามลำดับ ซึ่งจะเห็นได้ว่าเด็กและเยาวชนมีแนวโน้มที่จะเล่นเกมออนไลน์มากขึ้นในลักษณะเดียวกันกับการดูวิดีโอออนไลน์ หากพวกเขาสามารถเข้าถึงอินเทอร์เน็ตได้โดยง่าย

"ผมเล่นเกมออนไลน์ แล้วก็หาเงินจากเกมได้ด้วย" เด็กชาย อายุ 17 ปี จากประเทศฟิลิปปินส์

ผู้ใหญ่กังวลเรื่องการใช้เวลาหน้าจอที่นานเกินไปของเด็กและเยาวชน หรือมักเชื่อว่าเด็กใช้เวลาไปกับกิจกรรมความบันเทิงบนโลกออนไลน์โดยไม่ก่อให้เกิดประโยชน์ใด ๆ อย่างไรก็ตาม Global Kids Online กลับเห็นว่ากิจกรรมความบันเทิงทั่วไปเหล่านี้อาจเป็นช่องทางในการฝึกทักษะการใช้อินเทอร์เน็ตเบื้องต้นสำหรับเด็กและเยาวชน ประสบการณ์เหล่านี้จะช่วยให้เด็กสนใจและพัฒนาทักษะต่าง ๆ ที่อาจนำมาปรับใช้กับการเรียน การหาข้อมูล หรือการเข้าถึงคมบนโลกออนไลน์ได้ต่อไป

ภาพที่ 1: จำนวนร้อยละของเด็กที่เล่นเกมออนไลน์อย่างน้อยสัปดาห์ละหนึ่งครั้ง จำแนกตามเพศสภาพและอายุ<sup>17</sup>

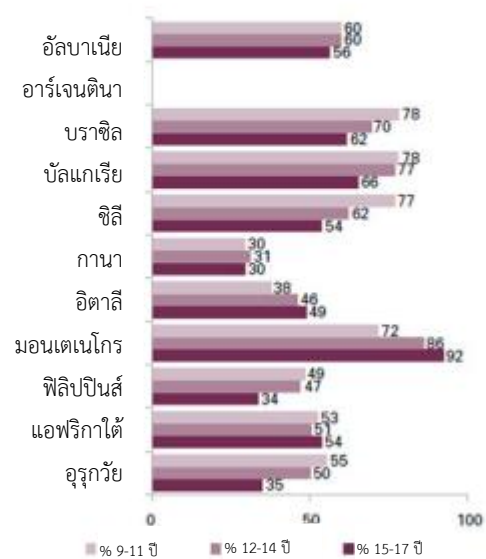
Figure 1: Children (%) who play online games at least weekly by gender and age<sup>17</sup>

ภาพที่ 20a: จำนวนร้อยละของเด็กที่เล่นเกมออนไลน์อย่างน้อยสัปดาห์ละหนึ่งครั้ง จำแนกตามเพศสภาพ



คำถาม C4z-aa เมื่อเดือนที่ผ่านคุณเล่นเกมออนไลน์ตามลำพังหรือกับผู้อื่นบ่อยเพียงใด ฐาน – เด็กทุกคนที่ใช้อินเทอร์เน็ต

ภาพที่ 20b: จำนวนร้อยละของเด็กที่เล่นเกมออนไลน์อย่างน้อยสัปดาห์ละหนึ่งครั้ง จำแนกตามอายุ



คำถาม C4z-aa เมื่อเดือนที่ผ่านคุณเล่นเกมออนไลน์ตามลำพังหรือกับผู้อื่นบ่อยเพียงใดฐาน – เด็กทุกคนที่ใช้อินเทอร์เน็ต

ที่มา: ยูนิเซฟ

<sup>17</sup> ข้อมูลจาก UNICEF (2019). *Growing up in a connected world*. UNICEF Office of Research - Innocenti, Florence, <https://www.unicef-irc.org/publications/pdf/GKO%20Summary%20Report.pdf>

## การสร้างเพื่อนใหม่

อินเทอร์เน็ตมีพร้อมทั้งบริการรับส่งข้อความ (instant message) และสื่อสังคมออนไลน์ (social network) กลายเป็นแหล่งพบปะของเด็กและเยาวชน และเป็นพื้นที่ที่พวกเขาสามารถใช้สิทธิเสรีภาพในการแสดงออกผ่านการติดต่อสื่อสารกับเพื่อน ครอบครัว หรือเด็กคนอื่น ๆ ที่มีความสนใจแบบเดียวกันโดยไม่ถูกจำกัด จากประเทศที่ทำการสำรวจ 11 ประเทศ เด็กและเยาวชนส่วนใหญ่นั้นถือเป็น "นักเข้าสังคมที่กระตือรือร้น" พวกเขามีส่วนร่วมในกิจกรรมออนไลน์ที่หลากหลายในแต่ละสัปดาห์ ตัวอย่างเช่น พูดคุยกับเพื่อนหรือครอบครัว ใช้บริการส่งข้อความ (messaging tools) ที่หลากหลาย และติดต่อสื่อสารกับคนที่มีความสนใจแบบเดียวกัน เด็กบางคนกล่าวว่า พวกเขา รู้สึกว่าสามารถแสดงออกถึงความเป็นตัวของตัวเองบนโลกออนไลน์ได้มากกว่าในชีวิตจริง

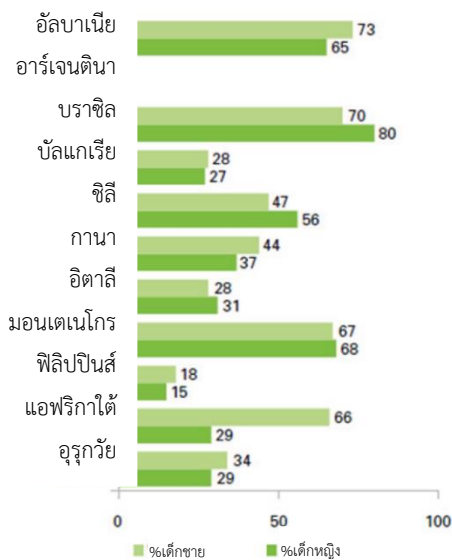
"บนโลกออนไลน์ ผมสามารถเป็นตัวของตัวเองได้ มันไม่มีกฎเกณฑ์ใด ๆ ผมมีเพื่อนออนไลน์ตั้ง 5,000 คน" เด็กชายที่ระบุตนว่าเป็นเกย์ อายุ 15 ปี จากประเทศฟิลิปปินส์

ปฏิสัมพันธ์ทางสังคมบนโลกออนไลน์เพิ่มขึ้นตามอายุเนื่องด้วยหลายสาเหตุ ตัวอย่างเช่น เว็บไซต์สื่อสังคมออนไลน์จะจำกัดอายุขั้นต่ำในการใช้งานสำหรับเด็กและเยาวชน โดยเด็กเหล่านี้จะมีอิสระในการใช้งานเพิ่มขึ้นตามอายุ

ภาพที่ 2: จำนวนร้อยละของเด็กที่มีกิจกรรมทางสังคมบนโลกออนไลน์อย่างน้อยสัปดาห์ละ 3 กิจกรรมหรือมากกว่า จำแนกตามเพศสภาพและอายุ<sup>18</sup>

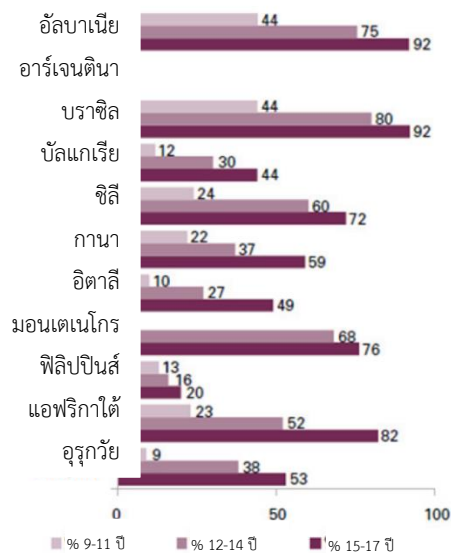
Figure 2: Children (%) who do three or more social activities online at least weekly, by gender<sup>18</sup>

ภาพที่ 21a: จำนวนร้อยละของเด็กที่มีกิจกรรมทางสังคมบนโลกออนไลน์อย่างน้อยสัปดาห์ละ 3 กิจกรรมหรือมากกว่า จำแนกตามเพศสภาพ



คำถาม c4 เมื่อเดือนที่ผ่านมาคุณทำกิจกรรมออนไลน์เหล่านี้บ่อยเพียงใด ฐาน – เด็กทุกคนที่ใช้อินเทอร์เน็ต

ภาพที่ 21b: จำนวนร้อยละของเด็กที่มีกิจกรรมทางสังคมบนโลกออนไลน์อย่างน้อยสัปดาห์ละ 3 กิจกรรมหรือมากกว่า จำแนกตามอายุ



คำถาม c4 เมื่อเดือนที่ผ่านมาคุณทำกิจกรรมออนไลน์เหล่านี้บ่อยเพียงใด ฐาน – เด็กทุกคนที่ใช้อินเทอร์เน็ต

หมายเหตุ: เด็กและเยาวชนถูกถามว่าพวกเขาทำกิจกรรมออนไลน์ทางสังคมเหล่านี้บ่อยเพียงใดในเดือนที่ผ่านมาอย่างไร้  
อินเทอร์เน็ตพูดคุยกับคนที่มาจากสถานที่และมีภูมิหลังที่ต่างจากตน เข้าเว็บไซต์เครือข่ายทางสังคมต่างๆ พูดคุยกับครอบครัว  
หรือเพื่อนที่อยู่ห่างไกล ใช้การส่งข้อความทันที มีส่วนร่วมในเว็บไซต์ที่ผู้คนเข้ามาแชร์ความสนใจหรืองานอดิเรกของตน

<sup>18</sup> ข้อมูลจาก: UNICEF (2019). Growing up in a connected world. UNICEF Office of Research - Innocenti, Florence, <https://www.unicef-irc.org/publications/pdf/GKO%20Summary%20Report.pdf>.



ข้อมูลจากรูปที่ 2 แสดงให้เห็นอย่างชัดเจนว่าอินเทอร์เน็ตได้เปิดมิติใหม่ของวิธีการเข้าถึงสังคม อย่างไรก็ตามพ่อแม่ผู้ปกครองมักบ่นว่าความสัมพันธ์บนโลกออนไลน์นั้นต้องยอมแลกมาด้วยความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลในโลกแห่งความเป็นจริง

"ในปาร์ตี้ พวกเด็ก ๆ นั่งรวมกันอยู่ที่โต๊ะ มีเด็กนั่งอยู่ด้วยกันสิบคน แต่เด็ก ๆ เหล่านี้เอาแต่ก้มหน้าเล่นโทรศัพท์" ผู้ปกครองของเด็กวัยรุ่นอายุประมาณ 15-17 ปี จากประเทศชิลี

อย่างไรก็ตามนิสัยแบบนี้ไม่ได้จำกัดอยู่เพียงแค่ในหมู่เด็กและเยาวชนเท่านั้น พ่อแม่บางคนก็ใช้โทรศัพท์หรือเล่นอินเทอร์เน็ตระหว่างการพบปะทางสังคมเช่นกัน ซึ่งเด็กหลายคนก็รู้สึกรำคาญกับเรื่องนี้มาก

"ตอนพวกเรากำลังกินข้าวอยู่ที่โต๊ะกินข้าว พ่อก็ใช้โทรศัพท์เหมือนกัน เวลากินข้าวเป็นเวลาเดียวที่เราจะอยู่กันพร้อมหน้า ฉันรำคาญพ่อที่เป็นแบบนี้มาก" เด็กหญิง อายุ 14 ปี จากประเทศอูรุกวัย

เมื่อการเข้าถึงอินเทอร์เน็ตเปิดกว้างมากขึ้นอินเทอร์เน็ตสามารถช่วยเด็กและเยาวชนในการเปิดโลกทัศน์ช่วยในการหาหรือรวบรวมข้อมูล รวมถึงช่วยสร้างเสริมความสัมพันธ์ได้ เมื่อเด็กมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมเพิ่มขึ้นไม่ว่าจะเป็นบนโลกออนไลน์หรือออฟไลน์ ประสบการณ์และทักษะต่าง ๆ ของพวกเขาจะเพิ่มขึ้นตามไปด้วย งานวิจัยของ Global Kids Online (GKO) แสดงให้เห็นว่าเด็กและเยาวชนที่เข้าถึงสังคมบนโลกอินเทอร์เน็ตอย่างกระตือรือร้นจะสามารถจัดการความเป็นส่วนตัวบนโลกออนไลน์ได้ดีกว่า ซึ่งสิ่งนี้จะช่วยให้พวกเขาปลอดภัย

### สนุกไปกับการสร้างสรรค์

เนื้อหาบางส่วนบนโลกออนไลน์ที่เด็กและเยาวชนเสาะหาและให้คุณค่าเกิดขึ้นจากการผลิตเนื้อหาโดยกลุ่มเด็กและเยาวชนด้วยกันเอง โดยปกติแล้วเด็กร้อยละ 10-20 ใน 11 ประเทศที่ Global Kids Online ทำการสำรวจ เป็นผู้ผลิตเนื้อหาต่าง ๆ บนโลกออนไลน์ด้วยตนเองเองทุกสัปดาห์ ทั้งการสร้างและอัปโหลดวิดีโอหรือดนตรี การเขียนบล็อกหรือการเล่าเรื่อง หรือการสร้างเว็บเพจ เป็นต้น

"ฉันมีบล็อกของตัวเอง แล้วก็อัปบอยด้วย" เด็กหญิง อายุประมาณ 15-17 ปี จากประเทศฟิลิปปินส์

"เราสามารถแชร์พวกวิดีโอกับเกม แล้วก็แชร์เพลง หรือจะแชร์รูป แชร์ความคิด หรือแชร์เกมก็ได้" เด็กหญิง อายุประมาณ 9-11 ปี จากประเทศกานา

"ฉันทำการ์ด DIY แล้วโพสต์ลงอินเทอร์เน็ต พวกเพื่อน ๆ ชอบ" เด็กหญิง อายุประมาณ 15-17 ปี จากประเทศฟิลิปปินส์

"ใช่ ผมรู้วิธี [แฮกคอมพิวเตอร์] แต่เดี๋ยวนี้ไม่ทำแล้ว" เด็กชาย อายุประมาณ 15-17 ปี จากประเทศฟิลิปปินส์

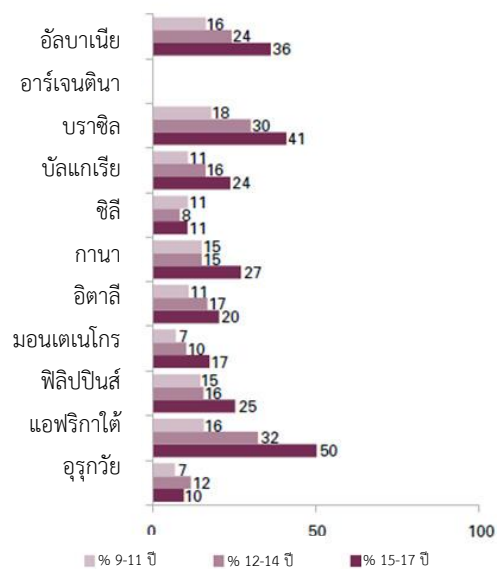
ภาพที่ 3: จำนวนร้อยละของเด็กที่ทำกิจกรรมสร้างสรรค์บนโลกออนไลน์อย่างน้อยหนึ่งกิจกรรมเป็นประจำทุกสัปดาห์ จำแนกตามเพศสภาพและอายุ<sup>19</sup>

ภาพที่ 18a: จำนวนร้อยละของเด็กที่ทำกิจกรรมสร้างสรรค์บนโลกออนไลน์อย่างน้อยหนึ่งกิจกรรมเป็นประจำทุกสัปดาห์ จำแนกตามเพศสภาพ



คำถาม C4m-n เมื่อเดือนที่ผ่านมาคุณทำกิจกรรมสร้างสรรค์ออนไลน์บ่อยเพียงใด หมายเหตุ: ไม่มีการถามเด็กในประเทศอุรุกวัยเกี่ยวกับการสร้างบล็อกออนไลน์ ฐาน - เด็กทุกคนที่ใช้อินเทอร์เน็ต

ภาพที่ 18b: จำนวนร้อยละของเด็กที่ทำกิจกรรมสร้างสรรค์บนโลกออนไลน์อย่างน้อยหนึ่งกิจกรรมเป็นประจำทุกสัปดาห์ จำแนกตามอายุ



คำถาม C4m-n เมื่อเดือนที่ผ่านมาคุณทำกิจกรรมสร้างสรรค์ออนไลน์บ่อยเพียงใด หมายเหตุ: ไม่มีการถามเด็กในประเทศอุรุกวัยเกี่ยวกับการสร้างบล็อกออนไลน์ ฐาน - เด็กทุกคนที่ใช้อินเทอร์เน็ต

<sup>19</sup> ข้อมูลจาก: UNICEF (2019). Growing up in a connected world. UNICEF Office of Research - Innocenti, Florence, <https://www.unicef-irc.org/publications/pdf/GKO%20Summary%20Report.pdf>.

## ความกระหายใคร่รู้

เด็กและเยาวชนต่างใช้ประโยชน์จากอินเทอร์เน็ตเป็นพื้นที่ใช้เสรีภาพในการเข้าถึงข้อมูลเช่นเดียวกับกับผู้ใหญ่ ประมาณ 1- 2 ในเด็กและเยาวชน 5 คนถือให้เป็น "นักแสวงหาข้อมูล" พวกเขาหาข้อมูลบนโลกออนไลน์ด้วยวิธีการหลากหลายในแต่ละสัปดาห์ เพื่อเรียนรู้สิ่งใหม่ ๆ หาข้อมูลเกี่ยวกับงานหรือการเรียน อ่านข่าวสาร และหาข้อมูลเกี่ยวกับเรื่องสุขภาพ หรือหากิจกรรมต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในละแวกบ้าน เด็กและเยาวชนจำนวนมากในทุกช่วงอายุต่างใช้อินเทอร์เน็ตสำหรับการบ้านหรือใช้เพื่อตามงานเมื่อขาดเรียน

"ครูให้ฉันกลับมาหาชื่อรัฐมนตรีของประเทศกานา และให้หาข้อมูลของประเทศต่าง ๆ รวมถึงสกุลเงินของแต่ละประเทศใช้ เราสามารถใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อหาข่าวเกี่ยวกับประเทศอื่นได้" เด็กหญิง อายุประมาณ 12-14 ปี จากประเทศกานา

"เราหาข้อมูลที่ต้องใช้ที่โรงเรียนได้ทุกอย่างบนอินเทอร์เน็ต ข้อมูลแบบนี้หาในหนังสือไม่เจอแน่ ๆ " เด็กหญิง อายุ 9 ปี จากประเทศเซอร์เบีย

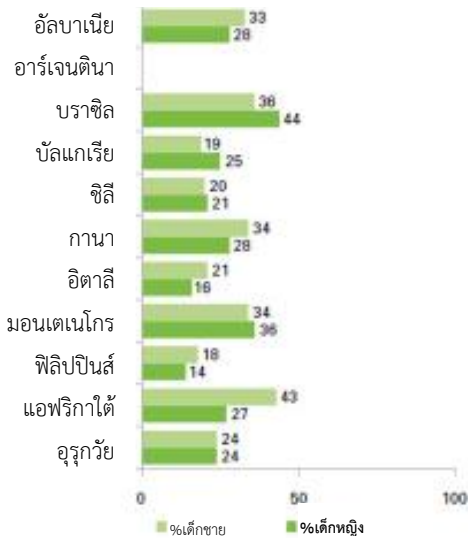
"ผมสอบตกเลข ผมเลยมาดูวิดีโอสอนเลขที่เขาอธิบายเรื่องที่ผมต้องทบทวนเพิ่ม" เด็กชาย อายุ 15-17 จากประเทศอาร์เจนตินา

"ถ้าไม่ได้ไปโรงเรียน ฉันก็ยังคุยและตามงานจากเพื่อนได้ เพราะฉะนั้นจึงเป็นเรื่องสำคัญมากที่ต้องมี WhatsApp ของเพื่อนเอาไว้" เด็กหญิง อายุประมาณ 16-17 ปี จากประเทศแอฟริกาใต้

ภาพที่ 4: จำนวนร้อยละของเด็กที่ทำกิจกรรมเกี่ยวกับการหาข้อมูลอย่างน้อยสัปดาห์ละหนึ่งครั้ง จำแนกตามเพศสภาพและอายุ<sup>20</sup>

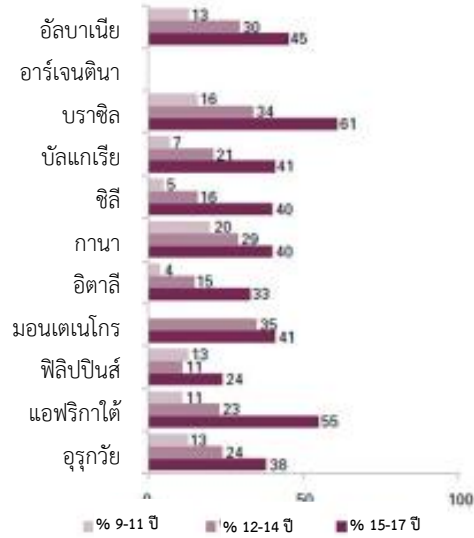
**Figure 4: Children (%) who do three or more information-seeking activities at least weekly, by gender and age<sup>20</sup>**

ภาพที่ 17a: จำนวนร้อยละของเด็กที่ทำกิจกรรมเกี่ยวกับการหาข้อมูลอย่างน้อยสัปดาห์ละหนึ่งครั้ง จำแนกตามเพศสภาพ



คำถาม C4 เมื่อเดือนที่ผ่านมาคุณทำกิจกรรมที่เป็นการค้นหาข้อมูลบ่อยเพียงใด **ฐาน - เด็กทุกคนที่ใช้อินเทอร์เน็ต**

ภาพที่ 17b: จำนวนร้อยละของเด็กที่ทำกิจกรรมเกี่ยวกับการหาข้อมูลอย่างน้อยสัปดาห์ละหนึ่งครั้ง จำแนกตามอายุ



คำถาม C4 เมื่อเดือนที่ผ่านมาคุณทำกิจกรรมที่เป็นการค้นหาข้อมูลบ่อยเพียงใด **ฐาน - เด็กทุกคนที่ใช้อินเทอร์เน็ต**

หมายเหตุ: เด็กและเยาวชนถูกถามว่าพวกเขาทำกิจกรรมที่เป็นการค้นหาข้อมูลบ่อยเพียงใดในเดือนที่ผ่านมาอย่างการเรียนรู้สิ่งใหม่จากการค้นหาออนไลน์ การหาข้อมูลเกี่ยวกับโอกาสในการทำงานหรือการศึกษา การใช้อินเทอร์เน็ตเพื่องานของโรงเรียน การหาแหล่งข้อมูลหรือกิจกรรมในย่านที่เป็นท้องถิ่นของตน การดูข่าวออนไลน์ การหาข้อมูลเกี่ยวกับสุขภาพสำหรับตนเองหรือผู้ที่ตนรู้จัก หมายเหตุ: มีการยกเว้นประเทศอาร์เจนตินาเนื่องจากไม่มีข้อมูล

<sup>20</sup> ข้อมูลจาก: UNICEF (2019). Growing up in a connected world. UNICEF Office of Research - Innocenti, Florence, <https://www.unicef-irc.org/publications/pdf/GKO%20Summary%20Report.pdf>.

เด็กและเยาวชนบางกลุ่มอาจมีแนวโน้มในการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อหาข้อมูลมากกว่าเด็กกลุ่มอื่น ๆ ข้อมูลแสดงให้เห็นว่าเด็กและเยาวชนที่ใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อหาข้อมูลที่หลากหลายมีแนวโน้มที่จะเป็นเด็กที่มีอายุมากกว่า โดยทั่วไปมักมีความสามารถในการใช้งานกิจกรรมต่าง ๆ บนโลกออนไลน์ที่หลากหลาย และมักจะเป็นกลุ่มเด็กที่พ่อแม่มีทัศนคติที่ส่งเสริมและสนับสนุนการใช้อินเทอร์เน็ต ดังนั้นจึงสามารถอนุมานได้ว่าหากเด็กและเยาวชนเติบโตขึ้นพร้อมกับแรงสนับสนุนในทางที่ถูกต้องจากพ่อแม่ผู้ปกครอง พวกเขาจะมีแนวโน้มที่จะมีประสบการณ์บนโลกออนไลน์สูง และสามารถใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อประโยชน์ต่อตนเองได้มากกว่า

เนื่องจากโลกออนไลน์นั้นมีข้อมูลมากมาย เด็กและเยาวชนจึงจำเป็นต้องมีทักษะในการหาข้อมูลที่ต้องการ และสามารถตรวจสอบข้อเท็จจริงเกี่ยวกับข้อมูลที่ค้นเจอได้

สำหรับประเด็นนี้มีความแตกต่างเพียงเล็กน้อยเท่านั้นเมื่อเปรียบเทียบระหว่างเด็กผู้หญิง กับเด็กผู้ชาย และโดยทั่วไปแล้วเด็กและเยาวชนมักมีความชำนาญในการหาข้อมูลที่ต้องการออนไลน์เมื่อพวกเขาได้เข้าสู่ช่วงวัยรุ่น เด็กและเยาวชนที่ดูวิดีโอคลิปออนไลน์มักมีแนวโน้มที่จะมีทักษะในการหาข้อมูลที่ดีกว่า บางครั้งอาจเป็นเพราะพวกเขาเรียนรู้ที่จะหาข้อมูลในเรื่องที่ตนเองต้องการบนโลกออนไลน์บ่อยครั้งกว่า

หนึ่งในตัวชี้วัดที่สำคัญต่อคุณภาพและปริมาณของข้อมูลที่เด็กและเยาวชนหาได้บนโลกออนไลน์ขึ้นอยู่กับความสนใจและแรงบันดาลใจของพวกเขา อย่างไรก็ตามสิ่งต่าง ๆ ที่เด็กสามารถหาได้ก็ยังคงขึ้นอยู่กับปริมาณข้อมูลที่มีอยู่ออนไลน์ ซึ่งหากเป็นภาษาที่มีการใช้งานมาก ข้อมูลที่มีในเรื่องต่าง ๆ ก็จะมีมากขึ้นตามไปด้วย นอกจากนี้เด็กที่เป็นคนกลุ่มน้อยยังคงได้ประโยชน์จากโอกาสในการเข้าถึงข้อมูล แม้ว่าข้อมูลในภาษาของพวกเขาจะมีไม่มากก็ตาม

"ที่โรงเรียนผมไม่มีใครพูดภาษาโรมาเนียเลย บางครั้งผมเลยพิมพ์ภาษาโรมาเนียบนยูทูปและได้ฟังเสียงคนที่พูดภาษาเดียวกัน มันรู้สึกดีมากเลย ผมฟังเข้าใจหมดเลย" เด็กชายชาวโรมา อายุ 12 ปี จากประเทศเซอร์เบีย

ความเชี่ยวชาญในการหาข้อมูลบนโลกอินเทอร์เน็ตเป็นเรื่องที่มีความสำคัญ แต่ความสามารถในการตรวจสอบความถูกต้องของข้อมูลก็เป็นอีกหนึ่งในทักษะที่สำคัญเช่นกัน

"ฉันดูข่าวต่างประเทศ เพราะฉันอยากรู้ว่าประเทศหนึ่งมีมุมมองต่อปัญหาอย่างไร แล้วอีกประเทศหนึ่งมองแบบเดียวกันหรือไม่ เพราะเหรียญมีสองด้านเสมอ อย่างบางประเด็นอเมริกากับรัสเซียอาจมองปัญหาไม่เหมือนกัน" เด็กหญิง อายุ 16 ปี จากประเทศเซอร์เบีย

เมื่อเปรียบเทียบกับสัดส่วนของเด็กและเยาวชนที่มีทักษะการหาข้อมูลที่ดีจะพบว่า มีเด็กและเยาวชนเพียงส่วนน้อยเท่านั้นที่เชื่อว่า พวกเขาสามารถวิเคราะห์ข้อมูลที่ตนเองค้นพบได้เป็นอย่างดี

"มีแต่ข่าวปลอมเต็มไปหมดในโลกออนไลน์" เด็กชาย อายุ 15 ปี จากประเทศฟิลิปปินส์

ปัจจุบันเด็กและเยาวชนในภาพรวมยังคงไม่ได้ใช้ประโยชน์จากโอกาสที่ได้จากการหาและตรวจสอบข้อมูลบนโลกออนไลน์อย่างเต็มที่ ดังนั้นพ่อแม่ผู้ปกครอง โรงเรียน หรือผู้ให้บริการด้านดิจิทัลต้องสนับสนุนเด็กและเยาวชนเป็นพิเศษ เพื่อเกื้อหนุนและช่วยเหลือให้พวกเขาสามารถใช้สิทธิของตนเองในโลกดิจิทัลได้อย่างเต็มที่

### การเป็นพลเมืองที่ตื่นตัว

นอกเหนือจากการค้นหาข้อมูลและสร้างสรรค์เนื้อหาบนโลกออนไลน์แล้ว เด็กและเยาวชนยังสามารถมีส่วนร่วมในกิจกรรมของพลเมืองหรือกิจกรรมทางการเมืองผ่านอินเทอร์เน็ตได้อีกด้วย อนุสัญญาว่าด้วยสิทธิเด็กให้การรับรองสิทธิพลเมืองของเด็กเช่นเดียวกับบุคคลอื่น ซึ่งหมายความว่าพวกเขามีสิทธิที่จะได้รับการรับฟัง มีสิทธิในการแสดงความคิดเห็น และมีสิทธิในการพบปะกับเด็กคนอื่น ๆ แต่การสำรวจของ Global Kids Online แสดงให้เห็นอย่างชัดเจนว่าเด็กและเยาวชนที่ใช้ประโยชน์จากอินเทอร์เน็ตในกิจกรรมการมีส่วนร่วมในฐานะพลเมืองบนโลกออนไลน์นั้นยังมีจำนวนน้อยมาก

เยาวชนมีแนวโน้มสูงมากที่จะมีส่วนร่วมทางการเมืองผ่านโลกออนไลน์

"การเมือง...บางที่เขาไม่ได้ตั้งใจหาอ่าน แต่ลูกสาวของฉันได้อ่านข่าวการเมืองผ่านเฟซบุ๊ก" ผู้ปกครองของเด็กอายุ 13-14 ปี จากประเทศอาร์เจนตินา

"แล้วพวกเขา ก็แสดงความเห็น...บนทวิตเตอร์...นี่เป็นเพียงแค่ส่วนหนึ่ง" ผู้ปกครองของเด็กอายุ 15-17 ปี จากประเทศอาร์เจนตินา

## การตกอยู่ในความเสี่ยงและการประสบกับภัยอันตราย

เด็กและเยาวชนอาจพบเจอกับความเสี่ยงใหม่ ๆ บนโลกออนไลน์ที่อาจจะนำไปสู่ภัยอันตราย พวกเขาอาจเข้าถึงข้อมูล เช่น ข้อมูลเกี่ยวกับวิธีการทำร้ายตนเองหรือการฆ่าตัวตาย หรืออาจไปเจอกับข้อความสร้างความเกลียดชัง หรือเนื้อหาที่มีความรุนแรงหรือสื่อไปในทางเพศ การสำรวจของ Global Kids Online ในประเทศต่าง ๆ แสดงให้เห็นว่า กลุ่มเด็กและเยาวชนที่ทำกิจกรรมหลากหลายบนโลกออนไลน์จะมีประสบการณ์ของการพบเจอกับความเสี่ยงต่าง ๆ มากกว่า ซึ่งอาจเป็นผลจากการเปิดรับโลกอินเทอร์เน็ตหรือจากความมั่นใจในการท่องโลกออนไลน์ของพวกเขา

อย่างไรก็ตามควรตระหนักว่า ความเสี่ยงบนโลกออนไลน์เหล่านี้อาจไม่ได้กลายเป็นภัยอันตรายเสมอไป เด็กและเยาวชนที่เผชิญกับความเสี่ยงบนโลกออนไลน์อาจไม่นำไปสู่ภาวะอันตรายเสมอไปหากพวกเขามีความรู้ และสามารถปรับตัวให้รอดพ้นจากประสบการณ์ร้าย ๆ ได้ ดังนั้น จึงเป็นเรื่องสำคัญที่เราควรระบุดูแลเด็กที่อยู่ในกลุ่มเสี่ยงต่อภัยอันตรายบนโลกออนไลน์และวิเคราะห์ปัจจัยต่าง ๆ ที่ทำให้ความเสี่ยงเหล่านี้พัฒนาจนกลายเป็นภัยอันตราย เพื่อให้สามารถปกป้องเด็กและเยาวชนได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยไม่เป็นการจำกัดโอกาสต่าง ๆ บนโลกออนไลน์ของพวกเขาเกินควร

ในภาพรวม เด็กและเยาวชนร้อยละ 20 ที่ Global Kids Online ได้ทำการสำรวจรายงานว่า ในช่วงปีที่ผ่านมาพวกเขาได้เห็นเว็บไซต์หรือการสนทนาเกี่ยวกับการทำร้ายตนเองบนโลกออนไลน์ ในขณะที่ร้อยละ 15 ของเด็กและเยาวชนที่ได้ทำการสำรวจกล่าวว่า พวกเขาเคยเห็นเนื้อหาเกี่ยวกับการฆ่าตัวตายบนโลกอินเทอร์เน็ต นอกจากนี้ผลการสำรวจยังแสดงให้เห็นว่า เด็กและเยาวชนเคยประสบพบเจอกับข้อความสร้างความเกลียดชังบนโลกอินเทอร์เน็ตเช่นกัน

เกือบครึ่งหนึ่งของวัยรุ่นอายุ 15-17 ปีในประเทศชิลีระบุว่า ในช่วงปีที่ผ่านมาพวกเขาเผชิญกับเหตุการณ์บางอย่างบนโลกออนไลน์ที่ทำให้รู้สึกรำคาญใจหรือรู้สึกแค้น เมื่อขอให้อธิบายเพิ่มเติม เด็กและเยาวชนกลุ่มนี้อธิบายปัญหาหลากหลายประเด็น ทั้งเรื่องการหลอกลวงทางอินเทอร์เน็ต โฆษณาป๊อปอัพที่มีเนื้อหาอนาจาร พฤติกรรมที่มุ่งทำร้ายจิตใจผู้อื่น ข่าวดังหรือภาพที่มีเนื้อหาชวนอึดอัดหรือน่ากลัว การเลือกปฏิบัติหรือการคุกคาม เป็นต้น ตัวอย่างความเสี่ยงหนึ่งบนโลกออนไลน์ที่เด็กและเยาวชนในประเทศบัลแกเรียต้องพบเจอคือเว็บไซต์โฆษณาชวนให้ลดน้ำหนักอย่างรวดเร็ว ซึ่งเคยผ่านตาเด็กมากกว่าหนึ่งในสี่ที่ตอบแบบสอบถาม

"มีแต่คนแสดงความคิดเห็นแย่ ๆ เกี่ยวกับคนอื่น" เด็กหญิง อายุ 13-14 ปี จากประเทศแอฟริกาใต้

ระหว่างหนึ่งในสามถึงหนึ่งในสี่ของเด็กและเยาวชนที่ตอบแบบสำรวจเรื่องดังกล่าวเคยเจอเนื้อหาที่มีความรุนแรงบนโลกออนไลน์หรือเนื้อหาอนาจารบนสื่อทุกรูปแบบ บางครั้งพวกเขาเปิดเจอเนื้อหาที่ส่อไปในทางเพศโดยบังเอิญ บางทีอาจเป็นเพื่อนของพวกเขาที่บอกต่อกันมา หรือบางทีพวกเขาอาจได้รับเนื้อหาเหล่านี้มาโดยบังเอิญ เช่น จากคนไม่รู้จัก อย่างไรก็ตามยังมีกรณีของเด็กและเยาวชนอาจเป็นฝ่ายที่ขอภาพอนาจารจากผู้อื่นด้วยเช่นกัน

"ฉันรู้สึกแย่มากตอนที่ผู้ชายส่งรูปลามกมาให้" เด็กหญิง อายุ 12-14 ปี จากประเทศกานา

"เคยมีใครไม่รู้เข้ามาถามผมว่า ผมราคาเท่าไร" เด็กชาย อายุ 16 ปี จากประเทศฟิลิปปินส์

เด็กและเยาวชนในหลายประเทศเคยประสบกับความเสียหายต่าง ๆ ที่หลากหลายบนโลกออนไลน์ อย่างไรก็ตามมีเพียงเด็กจำนวนน้อยที่กล่าวว่าพวกเขาารู้สึกตกอยู่ในอันตราย ผลการสำรวจแตกต่างกันไปในแต่ละประเทศ นอกจากนี้ยังพบว่า เยาวชนมีแนวโน้มที่จะได้เผชิญกับภัยคุกคามมากกว่าเด็ก คาดว่าอาจเป็นเพราะพวกเขาใช้เวลาบนโลกออนไลน์มากกว่า และมีแนวโน้มที่จะทำกิจกรรมที่หลากหลายกว่าบนโลกออนไลน์

"ผมเล่นอินสตาแกรม แล้วผมก็ไปเห็นคอมเมนต์หนึ่ง มันตลกมาก ผมเลยอยากรู้ว่าคนอื่นคิดอย่างไร เลยกดที่ลิงก์ แล้วจู่ ๆ ก็มีรูปผู้หญิงเปลือยโผล่ขึ้นมา" เด็กชาย อายุ 10 ปี จากประเทศเซอร์เบีย กล่าวไว้

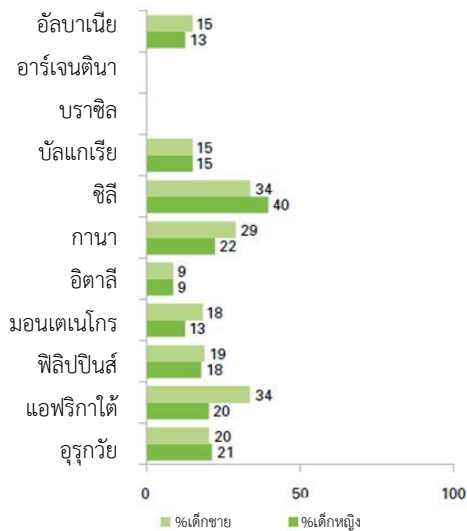
"ฉันชอบม้ามาก ทุกคนรู้ ฉันกำลังหารูปมาเป็นรูปพื้นหลัง แต่ตอนหากก็ดันไปเจอรูปผู้ชายคนหนึ่งกำลังตัดคอม้าอยู่" เด็กหญิง อายุ 10 ปี จากประเทศเซอร์เบีย

"ผมกลัวมาก...ผมไปเจอรูปเด็กผู้ชายถูกยิงเสียชีวิต" เด็กชาย อายุ 12-14 จากประเทศกานา



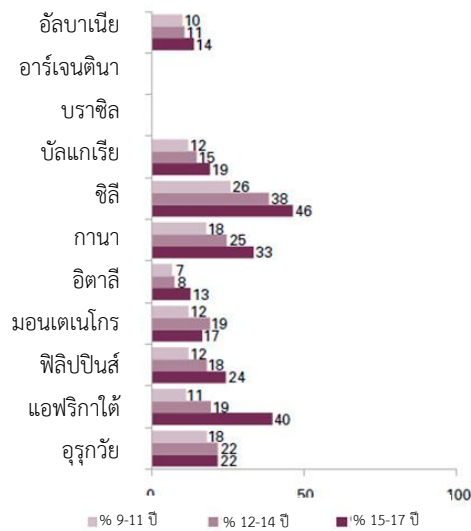
ภาพที่ 5: จำนวนร้อยละของเด็กที่เคยประสบกับภัยบนโลกออนไลน์ จำแนกตามเพศสภาพและอายุ<sup>21</sup>

ภาพที่ 35a: จำนวนร้อยละของเด็กที่เคยประสบกับภัยบนโลกออนไลน์ จำแนกตามเพศสภาพ



คำถาม F11 ในปีที่ผ่านมาได้มีเหตุการณ์ออนไลน์ใดที่ทำให้รำคาญใจหรือกลัดกลุ้มในทางใดๆ ก็ตามหรือไม่ (เช่น ทำให้รู้สึกอึดอัด กลัว หรือรู้สึกว่าไม่ควรเข้าไปดูเลย)  
 ฐาน - เด็กทุกคนที่ใช้อินเทอร์เน็ต

ภาพที่ 35b: จำนวนร้อยละของเด็กที่เคยประสบกับภัยบนโลกออนไลน์ จำแนกตามอายุ



คำถาม F11 ในปีที่ผ่านมาได้มีเหตุการณ์ออนไลน์ใดที่ทำให้รำคาญใจหรือกลัดกลุ้มในทางใดๆ ก็ตามหรือไม่ (เช่น ทำให้รู้สึกอึดอัด กลัว หรือรู้สึกว่าไม่ควรเข้าไปดูเลย)  
 ฐาน - เด็กทุกคนที่ใช้อินเทอร์เน็ต

ที่มา: ยูนิเซฟ

เด็กและเยาวชนอาจโดนทำร้ายหรือกลั่นแกล้งได้ทั้งบนโลกออนไลน์และออฟไลน์ ข้อความต่าง ๆ ที่ทำร้ายจิตใจ การถูกผลักไสออกจากกลุ่ม การถูกคุกคามข่มขู่ สิ่งเหล่านี้ล้วนเป็นภัยออนไลน์ที่อาจทำร้ายเด็กและเยาวชนได้ทั้งสิ้น โดยสามารถจำกัดความเสี่ยงในลักษณะนี้ได้ว่าเป็น "การกลั่นแกล้งบนโลกออนไลน์" (cyberbullying) อย่างไรก็ตาม ลักษณะความเสี่ยงเช่นนี้มีได้จำกัดอยู่เพียงแค่บนโลกออนไลน์ การปฏิสัมพันธ์ทั่วไปในโลกความเป็นจริงก็สามารถทำร้ายเด็กและเยาวชนได้เช่นกัน โดยตัวเลขชี้ให้เห็นว่าสัดส่วนของเด็กและเยาวชนที่ถูกกลั่นแกล้งบนโลกออนไลน์และในโลกความเป็นจริงมักมีจำนวนที่ใกล้เคียงกัน

"ทุกคนเริ่มแหย่และแกล้งเพื่อนผู้ชายคนหนึ่ง สุดท้ายเพื่อนคนนั้นก็ออกจากกลุ่มไป" เด็กชาย อายุ 13-14 ปี จากประเทศอาร์เจนตินา

<sup>21</sup> ข้อมูลจาก: Global Kids Online (2019). Global Kids Online: Comparative Report, UNICEF Office of Research – Innocenti.

"ฉันกลัวการถูกลั่นแกล้งออนไลน์เพราะมันสามารถทำร้ายความรู้สึกของฉันได้มากทีเดียว" เด็กหญิง อายุ 14 ปี จากประเทศอูรูกวัย

คำถามสำคัญคือเด็กและเยาวชนตอบสนองอย่างไรต่อประสบการณ์ที่ไม่ดีออนไลน์ ชั้นแรกพวกเขาจะหันไปพึ่งเพื่อนหรือพี่น้อง แล้วจึงค่อยบอกพ่อแม่ น้อยครั้งมากที่เด็กและเยาวชนในประเทศที่ทำการสำรวจจะขอความช่วยเหลือจากครู และถึงแม้ว่าเยาวชนจะมีโอกาสเจอความเสี่ยงออนไลน์มากกว่าเด็กที่อายุน้อยกว่า แต่ก็ไม่ได้หมายความว่าพวกเขาจะเจออันตรายมากกว่าตามไปด้วย ซึ่งชี้ให้เห็นว่าเมื่อประสบการณ์บนโลกออนไลน์ถูกสั่งสมมากขึ้น พวกเขาสามารถรับมือกับความเสี่ยงต่าง ๆ ได้ดียิ่งขึ้นเช่นกัน

นอกจากนี้สำหรับเด็กและเยาวชนแล้ว พวกเขาอาจไม่ได้จำแนกหรือเห็นความแตกต่างระหว่างสิ่งที่เกิดขึ้นบนโลกออนไลน์และโลกความเป็นจริง เพราะสำหรับพวกเขาประสบการณ์บนโลกออนไลน์ ไม่ว่าจะ เป็นประสบการณ์ที่ดีหรือร้าย ต่างเชื่อมโยงอย่างแยกออกจากกันไม่ได้กับทุกมิติของชีวิตความเป็นจริง

### ความเป็นส่วนตัวเป็นเรื่องสำคัญลำดับต้น

ความเป็นส่วนตัวคือสิทธิที่เด็กพึงจะได้รับตามที่ได้รับการรับรองไว้ในอนุสัญญาว่าด้วยสิทธิเด็ก การมีอิสระในการตัดสินใจและกำหนดชีวิตตนเองเป็นเรื่องสำคัญ ซึ่งเชื่อมโยงไปถึงเรื่องสิทธิของเด็กในการเข้าถึงข้อมูลเสรีภาพในการแสดงความคิดเห็น และสิทธิในการมีส่วนร่วม เด็กและเยาวชนสามารถป้องกันตนเองจากการถูกแสวงหาประโยชน์ได้หากพวกเขาปกป้องความเป็นส่วนตัวของตนเอง พวกเขาจำเป็นต้องจัดการตัวตนบนโลกดิจิทัล (digital identities) ของพวกเขาอย่างระมัดระวัง และต้องปกป้องข้อมูลส่วนบุคคลอย่างสุดความสามารถ

เด็กและเยาวชนจำนวนมากรายงานว่า พวกเขามีทักษะด้านการรักษาความเป็นส่วนตัวที่ดี และสามารถจัดการกับความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลบนโลกออนไลน์ได้ ตัวอย่างเช่น พวกเขาตระหนักว่าควรหรือไม่ควรแชร์ข้อมูลแบบใดบนโลกออนไลน์ นอกจากนี้ยังรู้วิธีการปรับการตั้งค่าความเป็นส่วนตัวหรือวิธีการลบรายชื่อผู้ติดต่ออีกด้วย ซึ่งแสดงให้เห็นว่าความพยายามในการรณรงค์เรื่องความปลอดภัยบนโลกอินเทอร์เน็ตกับเด็กและเยาวชนที่ผ่านมานั้นประสบความสำเร็จพอสมควร เด็กและเยาวชนส่วนใหญ่ได้พัฒนากลยุทธ์และทักษะเพื่อปกป้องตนเองบนโลกออนไลน์ และตระหนักถึงการพิจารณาความเสี่ยงต่าง ๆ เมื่อใช้อินเทอร์เน็ต

"ฉันมีเฟสบุ๊กสำหรับเพื่อนในชีวิตจริงหนึ่งอัน และมีอีกหนึ่งอันที่เอาไว้แอดเพื่อนที่เจอกันบนโลกออนไลน์" เด็กหญิง อายุ 14 ปี จากประเทศฟิลิปปินส์

"ฉันต้องรับผิดชอบกับสิ่งที่ตัวเองทำเวลาอยู่บนโลกออนไลน์" เด็กหญิง อายุ 17 ปี จากประเทศอูรูกวัย

เด็กและเยาวชนบนโลกออนไลน์อาจเปิดเผยข้อมูลส่วนตัว รูปถ่าย และแลกเปลี่ยนกับบุคคลที่อาจกระทำการโดยมิชอบ บุคคลที่ไม่เหมาะสม และไม่พึงประสงค์ ซึ่งถือเป็นปัญหาใหญ่อย่างยิ่ง

เด็กและเยาวชนอาจพูดคุยกับคนบนโลกออนไลน์และนำไปสู่การพบกันในโลกชีวิตจริง อย่างไรก็ตาม สิ่งนี้ไม่ได้เกิดขึ้นบ่อยนัก ในทุกประเทศที่ทำการสำรวจพบว่า เด็กและเยาวชนน้อยกว่าหนึ่งในสี่เคยนัดเจอกับคนที่เริ่มรู้จักกันบนโลกออนไลน์ในชีวิตจริง

อาจเป็นที่น่าประหลาดใจว่าเด็กและเยาวชนส่วนใหญ่มักเพลิดเพลินกับการได้พบเจอกันในชีวิตจริง และรายงานว่า พวกเขารู้สึกมีความสุขหลังจากการพบปะกัน ถือเป็นารชี้ให้เห็นถึงประโยชน์จากการขยายกลุ่มเพื่อนใหม่ ๆ ของเด็กและเยาวชนผ่านโลกออนไลน์ แต่ในทางกลับกันบางครั้งเด็กและเยาวชนอาจผิดหวังจากการนัดเจอกับเพื่อนจากโลกออนไลน์ ซึ่งเป็นเรื่องที่ต้องตระหนักด้วยเช่นกัน

นอกจากพฤติกรรมของเด็กและเยาวชนเองแล้ว พ่อแม่ผู้ปกครองเองยังต้องพิจารณาว่าการแชร์ข้อมูลเกี่ยวกับบุตรหลานของตนจะส่งผลต่อพวกเขาอย่างไรในอนาคต พฤติกรรม ‘แชร์เรนท์ติ้ง (sharenting)’ (การที่พ่อแม่แชร์ข้อมูลและรูปถ่ายของลูกบนโลกออนไลน์) เป็นพฤติกรรมที่น่ากังวล เพราะอาจละเมิดความเป็นส่วนตัวส่วนตัวของเด็ก และนำไปสู่การกลั่นแกล้ง การสร้างความอับอาย หรือส่งผลในแง่ลบต่อชีวิตของบุตรหลานในอนาคต<sup>22</sup> พ่อแม่ของเด็กที่มีความพิการ อาจเปิดเผยข้อมูลต่าง ๆ เกี่ยวกับตัวเด็กเพื่อขอคำแนะนำหรือการสนับสนุนจากผู้คนบนโลกออนไลน์ อย่างไรก็ตามการกระทำที่เปี่ยมไปด้วยความหวังดีของพ่อแม่เหล่านี้ อาจส่งผลในทางตรงกันข้าม เพราะทำให้เด็กที่มีความบกพร่องอาจต้องเผชิญกับความเสี่ยงที่มากกว่าเดิม

### บ้านคือที่มีไวไฟ (Wi-Fi)

หนึ่งในวิธีที่จะช่วยทำให้แน่ใจว่าความเสี่ยงออนไลน์จะไม่กลายเป็นภัยอันตรายที่กระทบต่อเด็กและเยาวชน คือ การปรับปรุงการชี้แนะแนวทางของพ่อแม่ต่อเด็กและเยาวชนเกี่ยวกับการใช้อินเทอร์เน็ต

"ผู้ใหญ่มีอิทธิพลมากกับเด็กและเยาวชน ผู้ใหญ่ต้องเป็นแบบอย่างที่ดีให้กับพวกเรา" เด็กหญิง อายุ 13 ปี จากประเทศอูรุกวัย

<sup>22</sup> UNICEF and the Office of Research-Innocenti (2017), Child Privacy in the Age of Web 2.0 and 3.0: Challenges and Opportunities for Policy, [https://www.unicef-irc.org/publications/pdf/Child\\_privacy\\_challenges\\_opportunities.pdf](https://www.unicef-irc.org/publications/pdf/Child_privacy_challenges_opportunities.pdf).

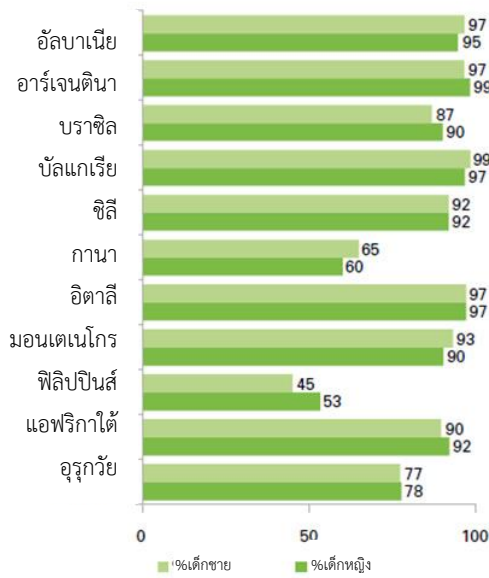
ตามหลักการแล้ว พ่อแม่อยู่ในจุดที่สามารถให้การสนับสนุนและให้คำแนะนำเกี่ยวกับการใช้อินเทอร์เน็ต แก่เด็กและเยาวชนได้ เพราะเด็ก ๆ ต่างใช้อินเทอร์เน็ตจากที่บ้านเป็นหลัก

แต่เมื่อต้องพบเจอกับเทคโนโลยีต่าง ๆ ที่มีความซับซ้อนและพัฒนาไปอย่างรวดเร็ว ผู้ปกครองหลายคน จึงรู้สึกไม่มั่นใจหรือรู้สึกว่าคุณค่าด้านความรู้ความสามารถในการดูแลบุตรหลานที่ดูเหมือนว่าจะมีความรู้ด้านไอที สูงกว่าตนเอง นอกจากนี้ ประเด็นที่น่ากังวลอย่าง 'ระยะเวลาที่ใช้งานหน้าจอ' 'การติดอินเทอร์เน็ต' และ 'อันตรายจากคนแปลกหน้า' ยังคงมีอิทธิพลต่อความคิดของพ่อแม่เกี่ยวกับโลกอินเทอร์เน็ตเป็นอย่างมาก ความกังวลเหล่านี้อาจกระตุ้นให้พ่อแม่เลือกที่จะจำกัดการใช้อินเทอร์เน็ตของบุตรหลานมากกว่าการสนับสนุนหรือ ชี้นำให้เด็กใช้เวลาบนโลกออนไลน์อย่างมีคุณภาพ ตัวอย่างเช่น พ่อแม่อาจจำกัดเวลาของเด็กบนโลกออนไลน์ ห้ามใช้อุปกรณ์ดิจิทัลในห้องนอน ระหว่างมื้ออาหาร หรือหลังเวลานอน

ในหลายประเทศ พ่อแม่ส่วนใหญ่มักมีบทบาทกับการใช้อินเทอร์เน็ตของเด็กเล็ก พ่อแม่มักช่วยเหลือพวกเขาในการท่องโลกดิจิทัล แต่ในขณะเดียวกันก็จำกัดการใช้อินเทอร์เน็ตของเด็กเล็กมากกว่าเด็กโต อย่างไรก็ตามมี แนวโน้มที่พ่อแม่จะแทรกแซงเรื่องการใช้อินเทอร์เน็ตจะน้อยลงเรื่อย ๆ เมื่อเด็กเติบโตขึ้น วัยรุ่นยังคงจะได้ ประโยชน์จากคำแนะนำเชิงสร้างสรรค์ของพ่อแม่เกี่ยวกับโอกาสและความเสี่ยงต่าง ๆ บนโลกออนไลน์อีกด้วย

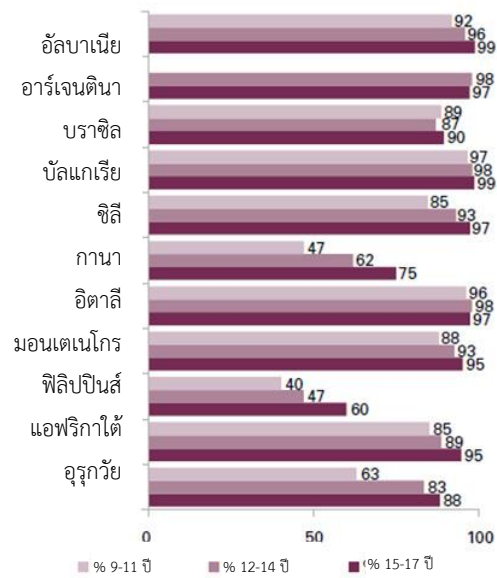
ภาพที่ 6: จำนวนร้อยละของเด็กที่ใช้อินเทอร์เน็ตที่บ้านอย่างน้อยสัปดาห์ละหนึ่งครั้ง จำแนกตามเพศสภาพและอายุ<sup>23</sup>

ภาพที่ 4a: จำนวนร้อยละของเด็กที่ใช้อินเทอร์เน็ตที่บ้านอย่างน้อยสัปดาห์ละหนึ่งครั้ง จำแนกตามเพศสภาพ



คำถาม B6b การใช้อินเทอร์เน็ตที่บ้านอย่างน้อยเป็นประจำทุกสัปดาห์  
ฐาน - เด็กทุกคนที่ใช้อินเทอร์เน็ต

ภาพที่ 4b: จำนวนร้อยละของเด็กที่ใช้อินเทอร์เน็ตที่บ้านอย่างน้อยสัปดาห์ละหนึ่งครั้ง จำแนกตามอายุ



คำถาม B6b การใช้อินเทอร์เน็ตที่บ้านอย่างน้อยเป็นประจำทุกสัปดาห์  
ฐาน - เด็กทุกคนที่ใช้อินเทอร์เน็ต

หนึ่งในสาเหตุที่พ่อแม่มักลังเลที่จะมีส่วนร่วมกับการใช้อินเทอร์เน็ตของเด็กและเยาวชนเกิดจากการที่พวกเขาอาจขาดความรู้และความเชี่ยวชาญ

<sup>23</sup> ข้อมูลจาก: Global Kids Online (2019). Global Kids Online: Comparative Report, UNICEF Office of Research – Innocenti.

## 4. เด็กที่มีความเปราะบาง

เด็กและเยาวชนอาจมีความเปราะบางด้วยปัจจัยที่หลากหลาย งานวิจัยจากปี 2562<sup>24</sup> ชี้ให้เห็นว่า "ชีวิตในโลกดิจิทัลของเด็กและเยาวชนกลุ่มเปราะบางมักถูกละเลยและไม่ได้รับการใส่ใจในระดับเดียวกับที่พวกเขาได้รับในชีวิตจริง" นอกจากนี้ รายงานยังกล่าวอีกว่า อย่างดีที่สุดเด็กและเยาวชนกลุ่มเปราะบางเหล่านี้ได้รับการยอมรับเรื่องความปลอดภัยบนโลกออนไลน์แบบทั่วไป เช่นเดียวกับเด็กและเยาวชนคนอื่น ๆ ทั้งที่พวกเขาควรจะได้รับ的帮助เหลือพิเศษจากผู้เชี่ยวชาญ"

ถึงแม้ว่าเอกสารฉบับนี้จะยกตัวอย่างกลุ่มเด็กที่มีความเปราะบางเพียง 3 กลุ่ม (ได้แก่ เด็กอพยพโยกย้ายถิ่นฐาน เด็กที่มีภาวะออทิสซึม และเด็กที่มีความพิการ) แต่จริงๆ แล้วยังมีเด็กเปราะบางกลุ่มอื่นๆ อีกด้วย

### เด็กอพยพโยกย้ายถิ่นฐาน

เด็กและเยาวชนที่ย้ายถิ่นฐานไปยังประเทศหนึ่ง (หรืออาจจะอาศัยอยู่ในประเทศนั้นแล้ว) มักมีประสบการณ์และความคาดหวังเกี่ยวกับสังคมและวัฒนธรรมแบบหนึ่ง เทคโนโลยีมีบทบาทในการเชื่อมต่อและส่งเสริมการมีส่วนร่วมของผู้คน อย่างไรก็ตาม ความเสี่ยงและโอกาสบนโลกออนไลน์อาจแตกต่างกันไปตามบริบทต่าง ๆ นอกจากนี้ ผลการศึกษาและงานวิจัยเกี่ยวกับเด็กอพยพโยกย้ายถิ่นฐาน<sup>25</sup> ยังชี้ให้เห็นว่าสื่อดิจิทัลมีความสำคัญอย่างยิ่งในเรื่องต่าง ๆ ดังนี้

- ช่วยในการทำความคุ้นเคยกับพื้นที่ (เมื่อเดินทางไปยังประเทศใหม่)
- ช่วยให้เข้าใจวิถีปฏิบัติที่เหมาะสมและช่วยสร้างความคุ้นเคยเรื่องสังคม/วัฒนธรรมของประเทศปลายทาง
- สื่อสังคมออนไลน์มีบทบาทสำคัญในการรักษาความสัมพันธ์กับพ่อแม่และเพื่อน นอกจากนี้ยังทำให้ผู้อพยพที่เป็นเด็กเข้าถึงข้อมูลทั่วไปต่าง ๆ ได้

<sup>24</sup> Adrienne Katz (2018), Vulnerable Children in a Digital World, <https://pwxp5srs168nsac2n3fnjyaa-wpengine.netdna-ssl.com/wp-content/uploads/2019/02/Vulnerable-Children-in-a-Digital-World-FINAL.pdf>.

<sup>25</sup> Better Internet for Kids (2017), Report on the proceedings of the Safer Internet Forum 2017, <https://www.betterinternetforkids.eu/documents/167024/1738388/Report+on+the+proceedings+of+the+Safer+Internet+Forum+2017/fa4db409-4fae-45b1-96ec-35943b7d975d>

อย่างไรก็ตามนอกจากข้อดีมากมายแล้ว สื่อดิจิทัลยังทำให้เกิดความท้าทายใหม่ ๆ กับกลุ่มเด็กผู้อพยพโยกย้ายถิ่นฐาน กล่าวคือ

- โครงสร้างพื้นฐาน - ควรให้ความสนใจเรื่องพื้นที่ปลอดภัยบนโลกออนไลน์ เพราะเด็กที่เป็นผู้อพยพเหล่านี้จะได้รับประโยชน์จากมาตรการความปลอดภัยส่วนตัวและมาตรการความปลอดภัยดังกล่าว
- ทรัพยากร - เด็กที่เป็นผู้อพยพย้ายถิ่นใช้เงินส่วนมากไปกับการซื้อบัตรโทรศัพท์แบบเติมเงิน
- การปรับตัวเป็นส่วนหนึ่งของสังคม - นอกเหนือจากการเข้าถึงเทคโนโลยีแล้ว เด็กอพยพโยกย้ายถิ่นฐานจำเป็นต้องได้รับการศึกษาด้านดิจิทัลควบคู่ไปด้วย

### เด็กที่มีภาวะออทิสซึม (ASD)

กลุ่มผู้มีอาการออทิสซึมจะมีลักษณะ 2 ประการ ตามวิธีการวินิจฉัยโรคของคู่มือการวินิจฉัยและสถิติของความผิดปกติทางจิตฉบับที่ 5 (DSM-5)<sup>26</sup> ได้แก่

- มีแบบแผนพฤติกรรมที่จำกัดและมักทำซ้ำ (มักยึดติดกับรูปแบบเดิม ๆ )
- ความผิดปกติด้านการสื่อสารและการเข้าสังคม
- มักเกิดร่วมกับภาวะบกพร่องทางสติปัญญา ความบกพร่องด้านภาษา ฯลฯ

เทคโนโลยีและอินเทอร์เน็ตเปิดโอกาสให้เด็กและเยาวชนสามารถเรียนรู้ ติดต่อสื่อสาร หรือหาความสนุกสนานได้อย่างไร้ขีดจำกัด อย่างไรก็ตามประโยชน์เหล่านี้ล้วนมาพร้อมกับความเสี่ยงต่าง ๆ ที่อันตรายเป็นพิเศษสำหรับเด็กและเยาวชนที่มีภาวะออทิสซึม เช่น

- อินเทอร์เน็ตเปิดโอกาสให้เด็กและเยาวชนที่มีภาวะออทิสซึมได้เข้าสังคมและพัฒนาความสนใจเฉพาะตัวต่าง ๆ ซึ่งเป็นโอกาสที่พวกเขาอาจไม่ได้รับจากออฟไลน์
- ความบกพร่องด้านการเข้าสังคม เช่น อุปสรรคในการทำความเข้าใจเจตนาของผู้อื่น อาจทำให้เด็กกลุ่มนี้เสี่ยงที่จะถูกกลุ่มผู้ไม่หวังดีที่ฉวยโอกาสโดยการแฝงตัวเข้ามาเป็นเพื่อน
- ความเสี่ยงออนไลน์มักมีสาเหตุมาจากลักษณะอาการสำคัญของภาวะออทิสซึม ดังนั้นการให้คำแนะนำที่เป็นรูปธรรมและจำเพาะเจาะจงสามารถช่วยพัฒนาประสบการณ์ออนไลน์ที่เด็กกลุ่มนี้จะได้รับ แม้ว่าความเสี่ยงต่าง ๆ จะยังคงอยู่ก็ตาม

<sup>26</sup> Cardwell C. Nuckols (2013), The Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders, [https://dhss.delaware.gov/dsamh/files/si2013\\_dsm5foraddictionsmhandcriminaljustice.pdf](https://dhss.delaware.gov/dsamh/files/si2013_dsm5foraddictionsmhandcriminaljustice.pdf)

## เด็กที่มีความพิการ

จากงานวิจัยชุดแรก ๆ เกี่ยวกับประสบการณ์บนโลกดิจิทัลของเด็กที่มีความพิการพบว่า เด็กกลุ่มนี้รู้สึกว่าชีวิตบนโลกดิจิทัลและโลกออนไลน์ของพวกเขาคล้ายคลึงกับชีวิตบนโลกออนไลน์ของเด็กที่ไม่มีความพิการในหลายแง่มุม อย่างไรก็ตามยังคงมีความแตกต่างที่เห็นได้ชัดและมีนัยยะสำคัญอยู่หลายข้อ<sup>27</sup> เมื่อพิจารณาถึงประเด็นนี้ จำเป็นต้องตระหนักว่าความท้าทายและข้อจำกัดต่าง ๆ ของเด็กที่มีความพิการนั้นหลากหลายแตกต่างกันไปตามประเภทของความพิการ และจึงจำเป็นต้องพิจารณาความต้องการของเด็กกลุ่มนี้เป็นรายบุคคล<sup>28</sup>

รูปแบบความเสี่ยงออนไลน์ที่เด็กที่มีความพิการพบเจอนั้น เป็นความเสี่ยงในรูปแบบเดียวกับที่เด็กและเยาวชนกลุ่มอื่น ๆ ประสบ แต่อย่างไรก็ตามยังคงมีความเสี่ยงเฉพาะบางประเภทที่เกี่ยวข้องกับความพิการด้วย เด็กที่มีความพิการมีแนวโน้มที่จะโดนกลั่นแกล้งบนโลกออนไลน์มากกว่าเด็กที่ไม่มีความพิการถึงร้อยละ 12 โดยที่พวกเขาอาจมีทักษะในการจัดการความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลบนโลกออนไลน์หรือทักษะในการแยกแยะข้อเท็จจริงต่ำกว่าเด็กทั่วไปที่ไม่มีความพิการ บางคนอาจโดนล่อลวงให้เสียทรัพย์ หรือแชร์ข้อมูลที่ไม่เหมาะสม ฯลฯ เด็กและเยาวชนที่มีความพิการมักเจอกับการโดนกีดกัน การถูกตีตรา และอุปสรรคต่าง ๆ (ทั้งอุปสรรคทางกายภาพ อุปสรรคในทางเศรษฐกิจ อุปสรรคด้านสังคม และอุปสรรคด้านทัศนคติ) เมื่อเข้าไปมีส่วนร่วมในสังคม ประสบการณ์เหล่านี้อาจส่งผลในแง่ลบกับเด็กที่มีความพิการที่กำลังเริ่มสร้างความสัมพันธ์และผูกมิตรบนโลกออนไลน์ ถ้าเราสามารถป้องกันพวกเขาจากภัยเหล่านี้ได้ โลกออนไลน์อาจกลายเป็นส่วนสำคัญในการช่วยเสริมสร้างความมั่นใจในตนเอง และช่วยสร้างเครือข่ายที่ให้การสนับสนุนเด็กที่มีความพิการได้ อย่างไรก็ตามโลกออนไลน์อาจทำให้เด็กที่มีความพิการตกอยู่ในสถานะเสี่ยงเช่นกัน เช่น ความเสี่ยงจากการเข้าหาตระเตรียมเด็กเพื่อวัตถุประสงค์ทางเพศ (grooming) การล่อลวงออนไลน์ และ/หรือ การคุกคามทางเพศ งานวิจัยแสดงให้เห็นว่าเด็กและเยาวชนต่างเผชิญกับความเสี่ยงออนไลน์ต่าง ๆ แต่เด็กที่มีความบกพร่องทางจิตใจนั้นจะเผชิญกับความเสี่ยงมากกว่า<sup>29</sup>

<sup>27</sup> Lundy et al. (2019), Two Clicks Forward and One Click Back: Report on children with disabilities in the digital environment, <https://rm.coe.int/two-clicks-forward-and-one-click-back-report-on-children-with-disabili/168098bd0f>.

<sup>28</sup> เรื่องเดียวกัน

<sup>29</sup> Andrew Schrock et al. (2008), Solicitation, Harassment, and Problematic Content, [https://cyber.harvard.edu/sites/cyber.law.harvard.edu/files/ISTTF-LitReviewDraft\\_0.pdf](https://cyber.harvard.edu/sites/cyber.law.harvard.edu/files/ISTTF-LitReviewDraft_0.pdf).



ผู้กระทำที่เข้าหาเด็กทางออนไลน์เพื่อวัตถุประสงค์ทางเพศ ผู้ที่ล่อลวงเด็กออนไลน์ และคุกคามทางเพศ เด็กและเยาวชนที่มีความพิการ /หรือหรือต้องการสนับสนุนออนไลน์กับกลุ่มเป้าหมายอาจไม่ได้มุ่งเป้าไปที่ เป็นเด็กและเยาวชนทั่วไปเท่านั้น แต่อาจเจาะจงกลุ่มเป้าหมายที่เด็กและเยาวชนที่มีความพิการ ผู้ก่อเหตุอาจเป็นพวกคลั่งไคล้ผู้ที่มีความพิการ กล่าวคือเป็นคนที่ไม่มี ความพิการแต่มีความใคร่กับคนพิการเป็นพิเศษ (ส่วนใหญ่มักมีความใคร่กับคนพิการที่สูญเสียอวัยวะหรือต้องพึ่งพาอุปกรณ์ช่วยเหลือ) ในบางกรณีผู้ที่คลั่งไคล้คนที่มีความพิการเหล่านี้ อาจแสวงว่ามีความพิการเสียเอง<sup>30</sup> คนเหล่านี้ อาจดาวน์โหลดรูปหรือวิดีโอของเด็กและเยาวชนที่มีความพิการ (ซึ่งเป็นภาพที่ไม่มีพิกษภัยโดยธรรมชาติ) และ/หรือแชร์รูปเหล่านี้ลงบนเว็บไซต์หรือสื่อสังคมออนไลน์ อย่างไรก็ตาม เครื่องมือรายงานปัญหาบนเว็บไซต์และสื่อสังคมออนไลน์มักยังไม่มีแนวทางที่เหมาะสมในการจัดการกับปัญหาดังกล่าว

เด็กและเยาวชนที่มีความพิการบางคนอาจประสบปัญหาหรืออาจโดนกีดกันจากโลกออนไลน์เพราะพื้นที่เหล่านี้ไม่ได้ออกแบบมาเพื่อให้ผู้ที่มีความพิการเข้าถึงได้ (ตัวอย่างเช่น แอปพลิเคชันที่ไม่สามารถปรับขนาดตัวอักษรให้ใหญ่ขึ้นได้) นอกจากนี้ผู้ที่มีความพิการอาจไม่สามารถใช้อุปกรณ์ช่วยเหลือต่าง ๆ (อาทิ ซอฟต์แวร์ช่วยอ่านหน้าจอ เครื่องมือช่วยควบคุมคอมพิวเตอร์ เป็นต้น) หรืออาจขาดการสนับสนุนที่เหมาะสม (เช่น การสอนวิธีใช้อุปกรณ์ การสนับสนุนแบบตัวต่อตัวเรื่องวิธีการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมกับผู้อื่น)<sup>31</sup>

<sup>30</sup> Richard L Bruno (1997), Devotees, Pretenders and Wannabes: Two Cases of Factitious Disability Disorder, Sexual and Disability, <https://link.springer.com/content/pdf/10.1023/A:1024769330761.pdf>

<sup>31</sup> UNO (2008), Convention on the Rights of Persons with Disabilities and Optional Protocol, <https://www.un.org/disabilities/documents/convention/convoptprot-e.pdf> ดูเพิ่มเติมที่ข้อ 9 การเข้าถึง (Accessibility) และข้อ 21 อิสระในการแสดงความคิดเห็นและการเข้าถึงข้อมูล (Freedom of expression and opinion and access to information) สำหรับแนวปฏิบัติด้านการคุ้มครองสิทธิ

นอกจากนี้ปัญหาอีกประการหนึ่งคือการที่พ่อแม่ของเด็กและเยาวชนที่มีความพิการบางคนอาจเลี้ยงลูกแบบไซในหิน เพราะพวกเขาขาดความรู้ที่จะให้คำแนะนำบุตรหลานเกี่ยวกับวิธีการใช้อินเทอร์เน็ต หรือวิธีในการปกป้องตนเองจากการถูกกลั่นแกล้งหรือการคุกคาม<sup>32</sup> พ่อแม่ของเด็กและเยาวชนที่มีความพิการอาจเปิดเผยข้อมูล รูปภาพ หรือวิดีโอเกี่ยวกับลูกของตนเองเพราะต้องการคำแนะนำหรือการสนับสนุน แต่สิ่งนี้กลับทำให้เด็ก ๆ เสี่ยงต่อการถูกละเมิดข้อมูลส่วนบุคคลได้ทั้งในปัจจุบันและในอนาคต นอกจากนี้ยังมีแนวโน้มว่าพ่อแม่อาจกลายเป็นเป้าของผู้ที่ไม่มีความรู้หรือไม่มีศีลธรรมเข้ามานำเสนอวิธีการบำบัดหรือการรักษาความพิการ<sup>33</sup>

---

<sup>32</sup> Lundy et al. (2019), TWO CLICKS FORWARD AND ONE CLICK BACK: Report on children with disabilities in the digital environment. <https://rm.coe.int/two-clicks-forward-and-one-click-back-report-on-children-with-disabili/168098bd0f>

<sup>33</sup> Sonia Livingstone et al. (2019), UNICEF Innocenti Research Brief: Is There a Ladder of Children's Online Participation?, [https://www.unicef-irc.org/publications/pdf/IRB\\_2019-02%2013-2-19.pdf](https://www.unicef-irc.org/publications/pdf/IRB_2019-02%2013-2-19.pdf).

## 5. ความเสี่ยงและความท้าทายใหม่

### อินเทอร์เน็ตแห่งสรรพสิ่ง (Internet of Things - IoT)

อินเทอร์เน็ตได้เข้ามาเปลี่ยนแปลงวิถีชีวิตของผู้คน ทำให้เราสามารถเข้าถึงความรู้มากมายได้ตลอดเวลา ไม่ว่าจะอยู่ส่วนใดของโลก สำหรับบางคนอินเทอร์เน็ตยังทำให้ชีวิตนั้นง่ายและสะดวกสบายยิ่งขึ้นกว่าที่เคยเป็น แต่การเปลี่ยนแปลงได้ทำลายวิถีชีวิตแบบดั้งเดิม ทั้งในด้านการดำเนินชีวิตหรือการทำธุรกิจ ตัวอย่างเช่น การที่รูปแบบธุรกิจบางประเภทที่เคยมีมาได้เปลี่ยนหรือถูกละทิ้งไปอย่างสิ้นเชิง ในระดับบุคคล การปฏิสัมพันธ์แบบเห็นหน้ากันในชีวิตจริงดูเหมือนจะลดลงพร้อมกับการเพิ่มขึ้นของการใช้งานอินเทอร์เน็ต

อินเทอร์เน็ตเสรี (Open Internet) และอินเทอร์เน็ตแห่งสรรพสิ่ง (Internet of Things) เป็นอีกปัจจัยสำคัญที่ควรพิจารณา ในขณะที่อินเทอร์เน็ตเสรี (Open Internet) คือโลกเสมือนที่ไม่ได้มีอยู่ในชีวิตประจำวัน และมนุษย์สามารถเลือกได้ว่าจะใช้งานหรือไม่ก็ตาม แต่ในทางกลับกันอินเทอร์เน็ตแห่งสรรพสิ่ง (Internet of Things) กลับเป็นการผสมรวมระหว่างสิ่งของเครื่องใช้ในโลกลงความเป็นจริงเข้ากับโลกอินเทอร์เน็ต ทำให้ชีวิตมนุษย์สะดวกสบายยิ่งขึ้น ตัวอย่างเช่น นวัตกรรมเครื่องปั๊มขมปังที่อัปเดตสถานะการทำงานผ่านทวิตเตอร์ได้

ศักยภาพของอินเทอร์เน็ตแห่งสรรพสิ่งนั้นมีมากมายเหลือคณานับ ปัจจุบันอินเทอร์เน็ตแห่งสรรพสิ่งหลอมรวมอยู่ในสินค้าต่าง ๆ มากมาย เช่น อุปกรณ์สวมใส่ต่าง ๆ ไฟในบ้าน กล้อง รถยนต์ ห้องน้ำ บรรจุก๊าซ เครื่องวัดค่าการใช้พลังงานไฟฟ้า เซ็นเซอร์ทางการแพทย์ และอื่น ๆ อีกมากมายนับไม่ถ้วน อินเทอร์เน็ตแห่งสรรพสิ่งมีพลังในการเปลี่ยนแปลงโลกไปในทางที่ดียิ่งขึ้น จนทำให้หลายคนขนานนามว่าเป็น "การปฏิวัติอุตสาหกรรมครั้งที่ 4"

อย่างไรก็ตามการใช้นวัตกรรมเหล่านี้ในพื้นที่ของเด็ก ๆ (เช่น ภายในบ้าน) อาจทำให้เกิดความเสี่ยงต่าง ๆ ตามมา อาทิ อุปกรณ์สวมใส่หรือเสื้อผ้าอัจฉริยะอาจทำให้บุคคลอื่นรู้ข้อมูลที่อยู่ของเด็กได้

ถึงแม้ว่าสินค้าเหล่านี้จะมีโอกาสทางการตลาดมาก แต่อาจทำให้เกิดปัญหาตามมาเช่นกัน

### ปัญหาทางเทคนิค/ปัญหาด้านความเป็นส่วนตัว

- ความมั่นคงปลอดภัยของอุปกรณ์ - ระบบรักษาความปลอดภัยที่ดีอาจมีราคาแพงมาก นอกจากนี้อุปกรณ์อาจเสี่ยงถูกไวรัสหรือมัลแวร์โจมตี
- ความมั่นคงปลอดภัยในการสื่อสาร - ระบบรักษาความปลอดภัยด้วยการเข้ารหัส (encryption) อาจเปราะบางมากขึ้นด้วยปัจจัยของการใช้พลังงานอันจำกัด จึงอ่อนไหวต่อการถูกแทรกแซงโดยบุคคลที่สาม/การขโมยข้อมูลส่วนบุคคล
- การสื่อสารแบบเชื่อมต่อกับอินเทอร์เน็ตตลอดเวลา (always-on) - การพึ่งพาอุปกรณ์ที่จำเป็นต้องเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตอยู่ตลอดเวลาเพิ่มขึ้น
- ความปลอดภัยของข้อมูลบนคลาวด์ - ในความเป็นจริงแล้วคุณไม่มีทางรู้เลยว่าใครกำลังใช้ข้อมูลบนคลาวด์ของคุณอยู่

### ปัญหาเชิงสังคม

- ปัญหาการโดนกีดกันออกจากกลุ่ม
- ข้อมูลอาจถูกใช้ไปในทางที่ผิด
- เทคโนโลยีอาจถูกใช้เพื่อเอื้อให้เกิดการละเมิดภายในครอบครัว<sup>34</sup>

### ปัญหาเชิงเศรษฐกิจ

- การสูญเสียอาชีพการงาน

### ปัญหาเชิงสิ่งแวดล้อม

- ปัญหามลพิษในทุกๆ ชั้น (จะมีอุปกรณ์กว่า 50,000 ล้านชิ้นภายใน 5 ปีข้างหน้า)

---

<sup>34</sup> Julie Inman Grant, 2019, When "smart" is not necessarily safe: the rise of connected devices extending domestic violence, <https://www.esafety.gov.au/newsroom/blogs/when-smart-not-necessarily-safe-rise-connected-devices-extending-domestic-violence>

## ของเล่นที่เชื่อมต่อกับอินเทอร์เน็ตและวิทยาการด้านหุ่นยนต์

ชีวิตของผู้คนเปลี่ยนไปตามพัฒนาการของเทคโนโลยี ซึ่งไม่เพียงแต่วิถีชีวิตของผู้ใหญ่เท่านั้น แต่การผสมผสานอินเทอร์เน็ตเข้ากับของเล่นทำให้วิถีชีวิตของเด็กเปลี่ยนไปเช่นกัน เมื่อรูปแบบการใช้ชีวิตในมิติต่าง ๆ ของมนุษย์เริ่มถูกแปรเปลี่ยนให้กลายเป็นข้อมูล เราจึงควรใส่ใจพิจารณาเรื่องการปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชนจากภัยอันตราย ซึ่งนี่เป็นเรื่องที่ต้องพิจารณาไปพร้อม ๆ กับการเปิดโอกาสให้พวกเขาได้เติบโตในโลกดิจิทัลอย่างปลอดภัยและมีนัย

ความคิดเห็นเกี่ยวกับหุ่นยนต์ได้เปลี่ยนไปแล้ว ปัจจุบันนี้มีการถกเถียงกันอย่างกว้างขวางเกี่ยวกับชีวิตวัยเด็กที่เปลี่ยนไปอันเป็นผลมาจากหุ่นยนต์ (robotification)<sup>35</sup> ในอดีตหุ่นยนต์ถูกมองว่าเป็นเครื่องมือที่ไม่ฉลาด สกปรก อันตราย เป็นของที่ใช้ในภาคอุตสาหกรรมและเป็นภัยคุกคามต่อแรงงานเพราะหุ่นยนต์อาจถูกพิจารณาให้เข้ามาทดแทนแรงงานเหล่านี้ได้ ในปัจจุบันหุ่นยนต์ได้รับการพัฒนาให้เป็นเครื่องมือที่ชาญฉลาด สามารถช่วยเหลือผู้คนได้ เป็นมิตร และเป็นสิ่งที่มนุษย์สามารถมีปฏิสัมพันธ์ด้วยได้ในบ้านหรือในช่วงเวลาพักผ่อน แม้ว่าในอดีตของเล่นจะถูกออกแบบมาให้มีรูปร่างคล้ายหุ่นยนต์ แต่ทุกวันนี้การพัฒนาเปลี่ยนแปลงต่าง ๆ ทำให้หุ่นยนต์นั้นฉลาดซับซ้อนยิ่งขึ้น ปัจจุบันหุ่นยนต์ไม่ได้มีเพียงรูปร่างที่เหมือนหุ่นยนต์ในนิยายวิทยาศาสตร์เท่านั้น แต่หุ่นยนต์เหล่านี้กลับมีชีวิต เป็นของเล่นที่สามารถเดินได้ พูดได้ และคิดได้

การพัฒนาเหล่านี้เกิดขึ้นจากการเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยีมากมาย ซึ่งส่งผลต่อพัฒนาการของหุ่นยนต์ โดยสามารถสรุปการเปลี่ยนแปลงต่าง ๆ ได้ดังนี้:

- พลังของการคิดคำนวณของคอมพิวเตอร์ที่เพิ่มขึ้นอย่างก้าวกระโดด
- การเชื่อมโยงกันบนเครือข่ายไร้สาย (mobile connectivity)
- การแปลงสิ่งต่าง ๆ ให้เป็นข้อมูล (datafication) และการเชื่อมโยงของเครือข่ายสารสนเทศ (networked information)
- เซ็นเซอร์ ไมโครโฟน และกล้องที่มีขนาดเล็กลง
- ระบบคอมพิวเตอร์บนคลาวด์ที่ควบคุมด้วยหุ่นยนต์
- พัฒนาการเรื่องปัญญาประดิษฐ์ (artificial intelligence) และการเรียนรู้ด้วยตนเองของคอมพิวเตอร์ (machine learning)

<sup>35</sup> Jochen Peter in the Safer Internet Forum 2017: Better Internet for Kids (2017), Report on the proceedings of the Safer Internet Forum 2017, <https://www.betterinternetforkids.eu/documents/167024/1738388/Report+on+the+proceedings+of+the+Safer+Internet+Forum+2017/fa4db409-4fae-45b1-96ec-35943b7d975d>

บางที่หุ่นยนต์ที่เด็กและเยาวชนในยุคนี้มีปฏิสัมพันธ์มากที่สุดอาจเป็น 'สิริ' (Siri) ในด้านหนึ่ง นี่เป็นความสนุกสนานที่ได้พูดคุยกับผู้ช่วยดิจิทัล แต่สิ่งนี้ยังแสดงให้เห็นถึงระดับพัฒนาการของปัญญาประดิษฐ์และระบบอัลกอริทึมอันชาญฉลาด เราอาจจำกัดความ 'หุ่นยนต์ทางสังคม' (social robot) ว่า “เป็นอุปกรณ์ที่ประดิษฐ์ขึ้นและจับต้องได้ สามารถรับรู้ถึงสภาพแวดล้อมทางสังคม และสามารถสื่อสารโต้ตอบโดยอัตโนมัติกับมนุษย์ในสภาพแวดล้อมนั้น ๆ โดยกระทำตามกฎหมายทางสังคมตามบทบาทที่กำหนดไว้ในบริบทดังกล่าว” หุ่นยนต์ทางสังคมอาจดูน่าดึงดูดเป็นพิเศษโดยเฉพาะสำหรับเด็กและเยาวชน เพราะเด็กสามารถปรับตัวเข้าหาเทคโนโลยีใหม่ ๆ ได้อย่างรวดเร็ว และมักเป็นกลุ่มเป้าหมายผู้ใช้งานเทคโนโลยีใหม่ ๆ นอกจากนี้ความสนใจของเด็กและเยาวชนยังหลากหลายและกระจายไปหลายแขนง ทำให้เด็กและเยาวชนอาจรับรู้ถึงผลกระทบจากการมีปฏิสัมพันธ์กับหุ่นยนต์ได้ไวกว่า

ลักษณะโดยทั่วไปของการปฏิสัมพันธ์ระหว่างเด็กและหุ่นยนต์ ได้แก่:

- การเคลื่อนไหว (mobility)
- ความสามารถในการโต้ตอบกับผู้ใช้ (interactivity) การสัมพันธ์ซึ่งกันและกัน (reciprocity)
- การสื่อสารที่เป็นธรรมชาติ (เช่น การใช้คำพูด การแสดงท่าทาง และการใช้จินตภาพ มากกว่าการสื่อสารด้วยตัวอักษร)
- การปรับเปลี่ยนรูปแบบของการปฏิสัมพันธ์ไปตามสถานการณ์ (adjustability)
- การปรับแต่งตามความต้องการส่วนบุคคล (personalisation)
- การจับต้องได้ (embodiment) หรือการจับต้องไม่ได้ (disembodiment)

ซึ่งกระบวนการเหล่านี้ยังสะท้อนให้เห็นถึง

- กระบวนการทำหุ่นยนต์ให้มีลักษณะคล้ายมนุษย์ หรือแสดงลักษณะหรือพฤติกรรมของมนุษย์ (anthropomorphism)
- การมีที่ทางในสังคม (social presence)
- การมีส่วนร่วม (involvement)
- ความเชื่อว่าคล้ายคลึงกัน (perceived similarity)

ปฏิสัมพันธ์ระหว่างเด็กและหุ่นยนต์อาจส่งผลทั้งในแง่บวกและลบต่อพัฒนาการด้านสติปัญญาของเด็ก ผลในแง่บวก ได้แก่ การเรียนรู้ที่ดีขึ้น ซึ่งเกิดจากการออกแบบวิธีการเรียนรู้ให้เหมาะสมกับเด็กรายบุคคล การอัปเดตเนื้อหาอย่างสม่ำเสมอ และเอื้อต่อการเรียนรู้ด้วยตนเอง แต่ผลในแง่ลบคือ เด็กจะเรียนรู้แต่ใน "ฟองสบู่" ของความรู้ (education bubble) ซึ่งคล้ายกับปรากฏการณ์ "ฟองสบู่ของการกรองข้อมูล" (filter bubble) ที่เกิดขึ้นเมื่อเนื้อหาที่พบเห็นในอินเทอร์เน็ตถูกจำกัดอยู่ภายในฟองสบู่ เมื่อเกิดเหตุการณ์เช่นนี้ขึ้น อาจนำมาซึ่งความเสี่ยงต่อชุดความรู้ของเด็กที่อาจกระจัดกระจาย และกระทบต่อการนำเสนอข้อเท็จจริงต่าง ๆ หากรูปแบบการสอนเป็นการเรียนรู้ตามอัลกอริทึมโดยสิ้นเชิง ตัวอย่างเช่น เมื่อเด็กถามคำถาม Alexa (ในลักษณะเดียวกับที่เด็กอาจถาม Bing หรือ Google) พวกเขาจะได้รับคำตอบเพียงหนึ่งเดียว ทำให้เป็นการยากที่พวกเขาจะประเมินข้อมูลที่พวกเขาได้รับในเชิงวิพากษ์

นอกเหนือจากผลกระทบต่อการเรียนรู้แล้ว หุ่นยนต์อาจส่งผลกระทบต่อพัฒนาการด้านอัตลักษณ์ของเด็กได้เช่นกัน การศึกษาวิจัย<sup>36</sup> แสดงให้เห็นว่าหุ่นยนต์มีบทบาทสำคัญในชีวิตเด็กและเยาวชน โดยการช่วยเหลือพวกเขาให้สามารถค้นหาตัวตนตลอดการพัฒนาช่วงวัยรุ่น อย่างไรก็ตาม หุ่นยนต์ก็นำมาซึ่งข้อกังวลเกี่ยวกับประเด็นความเป็นส่วนตัวได้เช่นกัน โดยเฉพาะความเสี่ยงที่หุ่นยนต์เหล่านี้จะถูกนำมาใช้เพื่อสอดแนมอาทิ นำมาใช้เพื่อบันทึกเสียงของคนที่อยู่ในรัศมีรอบตัว ซึ่งเพิ่มความน่ากังวลต่อความปลอดภัยของผู้ปกครอง และเด็กเป็นอย่างมาก

เมื่อพิจารณามิติของความสัมพันธ์จะเห็นได้ว่า ความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับหุ่นยนต์อาจไม่ได้สะท้อนรูปแบบความสัมพันธ์ในชีวิตจริงระหว่างมนุษย์กับมนุษย์ ในด้านหนึ่งหุ่นยนต์อาจพาเด็กและเยาวชนแยกตัวออกจากสังคม เมื่อเด็กและเยาวชนรู้สึกสบายใจจากอัลกอริทึมของหุ่นยนต์ที่คอยบรรเทาและ ปลอบประโลมใจ แต่อย่างไรก็ตามอาจตีความได้ว่าหุ่นยนต์อาจเป็นเสมือนช่องทางในการหลีกเลี่ยงจากการสนทนาในปัญหาที่ยาก ซึ่งเป็นความลำบากที่จะปรึกษากับพ่อแม่หรือเพื่อนได้ ความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับหุ่นยนต์จะเป็นความสัมพันธ์แบบเจ้านายกับคนรับใช้ แต่หุ่นยนต์อาจสร้างว่าตนเองมีความรู้สึกได้ ซึ่งอาจทำให้เด็กตกหลุมพรางในการพิจารณาความสัมพันธ์ที่แท้จริงและเป็นความสัมพันธ์ร่วมที่เกิดขึ้นร่วมกัน

<sup>36</sup> Van Straten, C. L.; Peter, J.; Kühne, R. (2019). Child-robot relationship formation: A narrative review of empirical research. International Journal of Social.

Jochen Peter อธิบายว่า "หุ่นยนต์เป็นของเล่นที่สามารถให้อะไรได้มากกว่าของเล่นแบบเดิมๆ แต่ก็นำความเสี่ยงอย่างใหญ่หลวงมาสู่เด็กและเยาวชนได้เช่นกัน"<sup>37</sup>

## เกมออนไลน์

อุตสาหกรรมเกมในปัจจุบันนั้นเติบโตแซงหน้าอุตสาหกรรมภาพยนตร์และดนตรีไปแล้วในแง่ของจำนวนลูกค้าและรายได้รวม นอกจากนี้พัฒนาการของของเกมบนโทรศัพท์มือถือยังทำให้จำนวนผู้เล่นเพิ่มขึ้นสูงกว่าที่เคยเป็นมา งานวิจัยของ The State of Online Gaming ในปี 2562 ชี้ให้เห็นว่า จากผลการตอบแบบสอบถามของผู้เล่นเกมกว่า 4,500 คนในประเทศฝรั่งเศส เยอรมนี อินเดีย อิตาลี ญี่ปุ่น สิงคโปร์ เกาหลี สหราชอาณาจักร และสหรัฐอเมริกา ที่มีอายุ 18 ปีขึ้นไปและเล่นวิดีโอเกมอย่างน้อยหนึ่งครั้งต่อสัปดาห์ พบว่าร้อยละ 51.8 ของผู้เล่นเป็นผู้ชาย และร้อยละ 48.2 เป็นผู้หญิง งานวิจัยอีกชิ้นหนึ่งระบุว่า ร้อยละ 21 ของผู้เล่นวิดีโอเกมในประเทศสหรัฐอเมริกา<sup>38</sup> มีอายุน้อยกว่า 18 ปี ซึ่งตัวเลขดังกล่าวมีแนวโน้มคงที่มาตั้งแต่ปี 2553<sup>39</sup>

งานวิจัยชิ้นล่าสุดในประเทศฝรั่งเศส เยอรมนี สเปน และสหราชอาณาจักรพบว่า กว่าร้อยละ 54 ของผู้ที่มีอายุระหว่าง 6 ถึง 64 ปีเล่นวิดีโอเกม โดยในจำนวนนี้มีมากถึงร้อยละ 77 ที่เล่นวิดีโอเกมอย่างน้อยหนึ่งชั่วโมงต่อสัปดาห์ นอกจากนี้สามในสี่ของเด็กอายุ 6 ถึง 15 ปี ในประเทศเยอรมนี สเปน อิตาลี สหราชอาณาจักร และฝรั่งเศสต่างเล่นวิดีโอเกม ซึ่งคิดเป็นจำนวนผู้เล่นกว่า 25 ล้านคนในตลาดฝั่งยุโรปของ GameTrack โดยอุปกรณ์ที่เด็กใช้เล่นเกมนั้นหลากหลาย แต่ประมาณ 7 ใน 10 ของผู้เล่นจะเล่นเกมผ่านเครื่องเล่นเกม (consoles) หรืออุปกรณ์อัจฉริยะ (smart devices) ต่างๆ<sup>40</sup>

ทุกวันนี้ทั่วโลกมีผู้เล่นวิดีโอเกมมากกว่า 2,500 ล้านคน เกมอย่าง PUBG เคยมีจำนวนผู้เล่นสูงสุดมากถึง 3 ล้านคนภายในหนึ่งชั่วโมง<sup>41</sup>

<sup>37</sup> Van Straten, C. L.; Peter, J.; Kühne, R. (2019). Child-robot relationship formation: A narrative review of empirical research. *International Journal of Social.*

<sup>38</sup> Limelight Networks (2019), Market Research: The State of Online Gaming, [http://img03.en25.com/Web/LLNW/%7B02ca9602-173c-43a4-9ee1-b8980c1ea459%7D\\_SOOG2019\\_MR\\_8.5x11.pdf](http://img03.en25.com/Web/LLNW/%7B02ca9602-173c-43a4-9ee1-b8980c1ea459%7D_SOOG2019_MR_8.5x11.pdf).

<sup>39</sup> Statista.com (2019), U.S. Average Age of Video Gamers in 2019 | Statista, <https://www.statista.com/statistics/189582/age-of-us-video-game-players-since-2010/>.

<sup>40</sup> Isfe.eu (2019), GameTrack In-Game Spending in 2019, <https://www.isfe.eu/wp-content/uploads/2019/12/GameTrack-In-Game-Spending-2019.pdf>.

<sup>41</sup> WEPC (2018), 2018 Video Game Industry Statistics, Trends & Data - The Ultimate List, <https://www.wepc.com/news/video-game-statistics/>



Twitch เป็นหนึ่งในแพลตฟอร์มชั้นนำสำหรับดูการถ่ายทอดสดการเล่นเกมจากทั่วโลก ซึ่งมีรายได้รวมคิดเป็นมากกว่าร้อยละ 54 ของตลาดคอนเทนต์แพลตฟอร์มที่เกี่ยวข้องกับการเล่นเกมทั้งหมดในปี 2560

การซื้อขายของภายในเกม (in-game purchases) ได้กลายมาเป็นส่วนสำคัญของเกมออนไลน์มากขึ้น นอกจากนี้เมื่อโครงข่ายและความเร็วของอินเทอร์เน็ตได้พัฒนาขึ้นไปเรื่อย ๆ ผู้เล่นเปลี่ยนพฤติกรรมไปซื้อเกมผ่านการดาวน์โหลดมากกว่าการซื้อแผ่นเกมเหมือนในอดีต การซื้อขายบนโลกออนไลน์ของเกมเมอร์ในแอฟริกาใต้ ในปี 2562 เพิ่มขึ้นกว่าร้อยละ 13 เมื่อเทียบกับปี 2561<sup>42</sup>

แม้ว่าตลาดผู้เล่นเกมจะหลากหลาย แต่อุตสาหกรรมเกมกลับถูกรับรองโดยนักพัฒนาที่ส่วนใหญ่เป็นผู้ชาย ทำให้ลักษณะของเกมที่ออกแบบตอบสนองกับความต้องการของผู้เล่นเพศชายมากกว่า เป็นที่น่าเสียดายที่ตัวละครหญิงในเกมมักถูกสร้างให้มีความดึงดูดทางเพศมากเกินไป นอกจากนี้ตัวเลือกในเกมยังขาดตัวละครหลักที่ไม่ใช่เพศชายและไม่ได้มีผิวขาวอีกด้วย

นอกจากพัฒนาการของเกมบนโทรศัพท์มือถือ เกมออนไลน์ก็เติบโตขึ้นอย่างรวดเร็วเช่นกัน บางเกมยังไม่สามารถเล่นแบบออนไลน์ได้ แต่เครื่องเล่นเกมทุกชนิดสามารถเชื่อมต่อกับอินเทอร์เน็ตได้หมด เกมออนไลน์ยังหมายถึงการที่ผู้เล่นสามารถเล่นเกมไปพร้อม ๆ กับผู้เล่นคนอื่น ๆ บนอินเทอร์เน็ตได้ บางเกมจำกัดให้เล่นได้กับคนที่เพิ่มเป็นเพื่อนในเกมแล้วเท่านั้น แต่บางเกมอนุญาตให้ผู้เล่นรวมกลุ่มเล่นกับผู้เล่นคนอื่น ๆ ได้ทั่วโลก ซึ่งบางครั้งเป็นการจัดกลุ่มแบบสุ่ม และเป็นการจัดกลุ่มตามระดับความสามารถ หรือตามความพึงพอใจ

ทุกวันนี้มีเกมหลากหลายชนิดในท้องตลาด เกมเหล่านี้ต่างมีพัฒนาการและการเปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลา ตัวอย่างของเกม และประเภทของเกมที่เป็นนิยม:

**เกมยิงจากมุมมองของบุคคลที่ 1 (First-person shooter - FPS)** คือเกมแนวแอ็กชันที่เน้นการต่อสู้ด้วยอาวุธปืน ผู้เล่นจะเห็นภาพจากมุมมองของคนถือปืน เช่น Call of Duty, Overwatch, BioShock, Battlefield

**เกมแอ็กชันผจญภัย** คือเกมที่ผู้เล่นเดินสำรวจบริเวณสถานที่ต่าง ๆ และมักมีการต่อสู้หรือการแก้ปริศนา เช่น Grand Theft Auto (GTA), Super Mario, Uncharted, The Legend of Zelda, God of War

<sup>42</sup> Chris Cleverly (2019), Mobile Gaming in Africa, <https://medium.com/kampaytoken/mobile-gaming-in-africa-cc8bb6d7c49b>

**กีฬา** คือเกมที่จำลองกลยุทธการเล่นและสภาพแวดล้อมเสมือนกับการแข่งกีฬามืออาชีพในโลกแห่งความเป็นจริง เช่น FIFA, Madden NFL, NBA

**เกมแนวอิสระ (Sandbox/Open World)** คือเกมที่ไม่มีข้อจำกัด หรือแทบไม่มีข้อจำกัดในวิธีการดำเนินเรื่อง ผู้เล่นสามารถท่องเที่ยวไปในส่วนต่าง ๆ ของเกมและเปลี่ยนแปลงโลกในเกมได้ตามใจต้องการ เช่น Minecraft, Terraria, Skyrim, Fallout

**เกมต่อสู้ออนไลน์แบบผู้เล่นหลายคน (Moba)** คือเกมออนไลน์ที่มีผู้เล่นอย่างน้อยสองทีม เล่นแข่งกันเพื่อจับกุมหรือทำลายล้างฐานทัพของอีกฝ่ายหนึ่ง เช่น Dota 2, League of Legends, Heroes of the Storm, Paragon

ปัจจุบันได้มีข้อกังวลเกี่ยวกับการติดเกมออนไลน์ ซึ่งองค์การอนามัยโลกได้บัญญัติอาการลักษณะนี้ว่าเป็น "โรคติดเกม (gaming disorder)" ในปี 2561<sup>43</sup> มีการบัญญัติเรื่องโรคติดเกมในบัญชีจำแนกโรคระหว่างประเทศ ฉบับที่ 11 โดยระบุว่า โรคติดเกมคือโรคที่ผู้ป่วยมีพฤติกรรมการเล่นเกมที่ "เกมดิจิทัล" หรือ "วิดีโอเกม" ที่ไม่สามารถควบคุมการเล่นเกมที่มากเกินไปได้ และให้ความสำคัญกับเกมมากกว่ากิจกรรมอื่น ๆ โดยไม่ใส่ใจกิจวัตรประจำวันหรือสูญเสียความสนใจด้านอื่น ๆ ถึงแม้ว่าจะเห็นผลกระทบเชิงลบจากการเล่นเกมมากเกินไปแล้ว แต่ยังคงยืนยันที่จะเล่นต่อไปหรืออาจเล่นมากขึ้นกว่าเดิมเสียด้วยซ้ำ โดยก่อนที่จะวินิจฉัยได้ว่าบุคคลนั้นป่วยเป็นโรคติดเกมหรือไม่ จำเป็นที่จะต้องมีการติดตามเก็บข้อมูลลักษณะพฤติกรรมการเล่นเป็นเวลาอย่างน้อย 12 เดือน

ความกังวลหลักอีกประการหนึ่งคือการเล่นเกมจะกลายเป็นเส้นทางไปสู่การพนันออนไลน์ เกมบางอย่างสนับสนุนให้ผู้เล่นเสี่ยงดวงผ่านระบบกล่องสุ่ม เช่น ผู้เล่นจะซื้อกล่องสุ่มโดยใช้เงินในเกม (ซึ่งต้องใช้เงินจริงในการซื้อ) เพื่อรับของรางวัลแบบสุ่มในเกม<sup>44</sup>

งานวิจัยเมื่อไม่นานมานี้ประมาณการว่า ขนาดของตลาดกล่องสุ่มในเกมของทั่วโลกอยู่ที่ 20,000 ล้านดอลลาร์<sup>45</sup>

<sup>43</sup> WHO (2018), WHO | Gaming Disorder, <https://www.who.int/features/qa/gaming-disorder/en/>

<sup>44</sup> Parentzone.org.uk, What Are Loot Boxes?, <https://parentzone.org.uk/article/loot-boxes>

<sup>45</sup> RSPH (2019), Skins in the Game: A High-Stakes Relationship between Gambling and Young People's Health and Wellbeing? <https://www.rsph.org.uk/uploads/assets/uploaded/a9986026-c6d7-4a76-b300ba35676d88f9.pdf>

## ปัญญาประดิษฐ์ (AI) และระบบเรียนรู้ด้วยตัวเองของคอมพิวเตอร์ (Machine Learning)

ทุกวันนี้สื่อต่างให้ความสนใจกับปัญญาประดิษฐ์เป็นอย่างมาก ปัจจุบันปัญญาประดิษฐ์ถูกนำมาทดลองและประยุกต์ใช้อย่างหลากหลาย แต่ในขณะเดียวกันก็นำมาสู่ข้อกังวลเกี่ยวกับความเป็นกลางของปัญญาประดิษฐ์ว่า อาจจะมีอคติในแง่ลบ (negative biases) หรือไม่

นอกจากนี้ปัจจุบันยังไม่มีนิยาม "ปัญญาประดิษฐ์" และ "ระบบเรียนรู้ด้วยตนเองของคอมพิวเตอร์" ที่มีความหมายที่ครอบคลุมและสามารถนำไปใช้ได้โดยอเนกประสงค์ ความหมายของปัญญาประดิษฐ์และระบบการเรียนรู้ด้วยตนเองของคอมพิวเตอร์นั้นแตกต่างกันออกไปตามการใช้งานและลักษณะงานที่ทำ อย่างไรก็ตาม การที่เราไม่สามารถให้คำจำกัดความของคำว่าปัญญาประดิษฐ์และระบบการเรียนรู้ด้วยตนเองของคอมพิวเตอร์ สะท้อนให้เห็นถึงความซับซ้อนของการนิยาม "ปัญญามนุษย์" เช่นกัน ซึ่งจะเห็นความแตกต่างได้อย่างชัดเจน โดยมนุษย์จะเก่งเรื่องงานทั่วไปมากกว่า ในขณะที่ปัญญาประดิษฐ์กลับเก่งเรื่องงานเฉพาะทางมากกว่า

การเรียนรู้ด้วยตนเองของคอมพิวเตอร์มักหมายถึงวิธีการที่คอมพิวเตอร์ทำการเรียนรู้จากชุดข้อมูลที่มีอยู่ เพื่อใช้ในการย่อยข้อมูลและสร้างแบบจำลอง ระบบการเรียนรู้ด้วยตนเองของคอมพิวเตอร์คิดเป็นกว่าร้อยละ 80 ของการนำปัญญาประดิษฐ์ไปใช้ในปัจจุบันนี้

อีกหลายประเด็นที่ต้องพิจารณาเกี่ยวกับปัญญาประดิษฐ์มีดังต่อไปนี้

- การออกแบบปัญหาที่ไม่ถูกต้อง (ill-defined problems) – เพราะการกำหนดปัญหาที่ถูกต้องคือกุญแจสู่ความสำเร็จ
- ความพร้อมของข้อมูลที่มีอยู่ (data availability) - หลายครั้งข้อมูลที่มีอยู่นั้นไม่ถูกต้องหรือไม่เหมาะสม อาจจะ "ไม่ได้รับการจัดระเบียบ" หรือมีข้อมูลไม่เพียงพอ ประเด็นสำคัญคือชุดข้อมูลที่ใช้ในการฝึกฝนและพัฒนาปัญญาประดิษฐ์มีแนวโน้มที่จะเป็นข้อมูลที่มาจากผู้ใหญ่ ซึ่งอาจหมายความว่า อัลกอริทึมที่ใช้ในการตัดสินใจ (decision-making systems) และการจดจำรูปแบบ (pattern recognition) อาจใช้ข้อมูลจากผู้ใหญ่เป็นหลักในการประมวลผล ส่งผลให้เกิดบริการต่าง ๆ ที่ไม่เข้าใจความเสี่ยงหรือพฤติกรรมของเด็ก ในทางเดียวกันชุดข้อมูลและแบบจำลองที่ใช้ประกอบการประมวลผลของปัญญาประดิษฐ์อาจนำเสนอตัวแทนของคนกลุ่มต่าง ๆ อย่างไม่ถูกต้อง ไม่ว่าจะเป็นเรื่องที่เกี่ยวข้องกับชาติพันธุ์ เพศสภาพ ความพิการ ฯลฯ ดังนั้น กลุ่มเด็กที่มักจะถูกมองข้าม (underrepresented groups) อาจพบเจอกับข้อเสียเปรียบเมื่อเทียบกับกลุ่มเด็กอื่น ๆ ซึ่งเกิดจากการใช้งานปัญญาประดิษฐ์

- ความเข้าใจของระบบปัญญาประดิษฐ์ที่ผิดพลาด (neglecting comprehension) – บางครั้งระบบปัญญาประดิษฐ์อาจจะทำงานได้เพราะโชคช่วยหรือมีต้นแบบที่ดี แต่สำหรับสิ่งที่มีมากกว่าปัญหาเบื้องต้นอาจเกิดข้อผิดพลาด อาทิ มีรายงานข่าวเกี่ยวกับปัญญาประดิษฐ์ที่ระบุผิดพลาดในระหว่างการค้นหา เป็นต้น<sup>46</sup>
- ความเสียหายที่เกิดจากความผิดพลาด

ปัญญาประดิษฐ์เป็นพัฒนาการที่น่าทึ่ง แต่อย่างไรก็ตามยังคงมีข้อสงสัยและคำถามในด้านการใช้งาน เช่นเดียวกับยานยนต์ไร้คนขับ<sup>47</sup>

---

<sup>46</sup> James Vincent (2019), If You Can Identify What's in These Images, You're Smarter than AI, <https://www.theverge.com/2019/7/19/20700481/ai-machine-learning-vision-system-naturally-occurring-adversarial-examples>

<sup>47</sup> Amy Maxmen (2018), Self-Driving Car Dilemmas Reveal That Moral Choices Are Not Universal, <https://www.nature.com/articles/d41586-018-07135-0>.

## 6. ทำความเข้าใจกับความเสี่ยงและภัยอันตรายบนโลกออนไลน์

ภาพที่ 7 แสดงภัยอันตรายประเภทต่าง ๆ ในอินเทอร์เน็ตที่อยู่รอบตัวเด็ก รวมถึงความเสี่ยงด้านสุขภาพและคุณภาพชีวิต (เช่น การใช้งานที่มากเกินไป การอดนอน ฯลฯ)

ภาพที่ 7 ภัยอันตรายประเภทต่าง ๆ ที่อยู่รอบตัวเด็กบนอินเทอร์เน็ต<sup>48</sup>

	เนื้อหา (Content)	การติดต่อ (contact)	การปฏิบัติตน (conduct)
ความรุนแรง (aggressive)	เนื้อหารุนแรง	การคุกคาม/การแอบตาม (stalking)	การกลั่นแกล้ง/การคุกคาม เพื่อนร่วมชั้น
เรื่องทางเพศ (sexual)	เนื้อหาอนาจาร	การเข้าหาเตรียมเด็กเพื่อ ล่อลวงละเมิดทางเพศหรือการ กรูมมิ่ง (grooming) /การ ล่อลวงละเมิดทางเพศที่เกิดจาก การนัดพบคนแปลกหน้า	การคุกคามทางเพศ/การส่ง ข้อความส่อไปในทางเพศ (sexting)
ค่านิยม (values)	เนื้อหาเหยียดเชื้อชาติหรือ เนื้อหาสร้างความเกลียดชัง	การโน้มน้าวเชิงอุดมการณ์ (ideological persuasion)	เนื้อหาที่อาจเป็นภัย ซึ่งเจ้าตัว ผลิตขึ้นเอง (potentially harmful user-generated content)
การแสวงหาผลกำไร (commercial)	เนื้อหาแฝงโฆษณาหรือ การตลาดแบบแอบแฝง	การใช้ประโยชน์และการใช้ งานข้อมูลส่วนตัวในทางที่ผิด	การพนัน/การละเมิดลิขสิทธิ์

แหล่งที่มา: EU Kids Online (Livingstone, Haddon, Görzig, และ Ólafsson (2011)

<sup>48</sup> Livingstone, S., Haddon, L., Görzig, A., and Ólafsson, K. (2011). Risks and safety on the internet: The perspective of European children. Full findings. LSE, London: EU Kids Online, <http://eprints.lse.ac.uk/33731/>.

### กรณีศึกษาที่ 1:

กรณีศึกษานี้เป็นเรื่องราวของเด็กผู้ชายคนหนึ่งที่ได้ดูวิดีโอการสังหารนักบินชาวจอร์แดนโดยกลุ่มไอซิส (ISIS)<sup>1</sup> เขาได้ยื่นข้อหานี้ครั้งแรกจากวิทยุระหว่างนั่งรถกลับบ้านกับแม่ จึงถามแม่ แต่แม่ไม่พร้อมที่จะอธิบาย แม่เปิดวิทยุและขับรถกลับบ้าน ระหว่างทางกลับบ้านทั้งสองคนไม่ได้พูดอะไรกันอีก แต่เขาก็ยังสลดขำนี้ ออกจากหัวไม่ได้ นักบินโดนเผาทั้งเป็น เมื่อถึงบ้านเขาจึงเริ่มหาข้อมูลออนไลน์เพื่อทำความเข้าใจ สถานการณ์ เขาเจอวิดีโอภาพเหตุการณ์สังหารนักบินชาวจอร์แดนของสำนักข่าวแห่งหนึ่งจากการค้นหา บนอินเทอร์เน็ต ถึงแม้ในใจเขาจะรู้ว่าไม่ควรกดดู แต่เขาก็ห้ามตัวเองไม่ได้และดูวิดีโอต่อไปจนจบ เขารู้สึก หดหู่มาก ผื่นร้ายและรู้สึกเจ็บปวด ถึงกระนั้นเขาก็ไม่กล้าบอกใครเพราะกลัวปฏิกิริยาจากคนรอบข้าง เขารู้สึกได้ว่าจะต้องโดนตำหนิอย่างแน่นอน บางทีวิธีการรับมือของแม่อาจเป็นที่เข้าใจได้ บ่อยครั้งที่ผู้ใหญ่ มักไม่รู้วิธีรับมือกับเนื้อหาต่าง ๆ เช่นกัน อย่างไรก็ตามเป็นเรื่องสำคัญที่เด็กและผู้ปกครองควรจะต้องคุยกัน ไม่ว่าประเด็นนั้นจะเป็นเรื่องที่ยากหรือทำลายเพียงใดก็ตาม พ่อแม่ต้องเปิดใจรับฟังและค่อย ๆ สร้าง ความไว้วางใจใจ ทำให้เด็กเกิดความไว้วางใจและสร้างบรรยากาศที่เด็กสามารถเปิดอกพูดคุยกับพ่อแม่ได้ใน ทุกเรื่อง

<sup>1</sup> CBS News (2015), *ISIS Video Shows Jordanian Pilot Being Burned to Death*, <https://www.cbsnews.com/video/isis-video-shows-jordanian-pilot-being-burned-to-death/>

### เนื้อหา (Content)

- การเข้าถึงเนื้อหาที่ผิดกฎหมายและ/หรือเนื้อหาที่อาจเป็นอันตรายเช่น สื่อลามกอนาจาร การพนัน เว็บไซต์เกี่ยวกับการทำร้ายตัวเอง หรือเนื้อหาอื่น ๆ ที่ไม่เหมาะสมกับเด็กและเยาวชน ในหลายกรณี ผู้ดูแลเว็บไซต์ประเภทนี้มักขาดมาตรการที่มีประสิทธิภาพในการจำกัดการเข้าถึงของเด็กและเยาวชน
- การเปิดรับการติดต่อกับผู้ใช้งานคนอื่น ๆ
- การทำร้ายตัวเอง พฤติกรรมที่เป็นภัยและพฤติกรรมรุนแรง
- การเข้าถึงภาพหรือเนื้อหาที่มีความรุนแรงและเหยียดเชื้อชาติ หรือเลือกปฏิบัติ
- การฟังหาหรือการใช้ข้อมูลที่ไม่ถูกต้องหรือไม่สมบูรณ์จากโลกออนไลน์ หรือการใช้ข้อมูลที่ไม่ทราบแหล่งที่มาหรือข้อมูลจากแหล่งที่มาที่ไม่น่าเชื่อถือ
- การสร้าง การรับ และการเผยแพร่ข้อมูลที่ผิดกฎหมายและเป็นภัย

## การชกเียงทางออนไลน์

ปัจจุบันมีเด็กและเยาวชนจำนวนมากบนสภาพแวดล้อมออนไลน์ เช่น สื่อสังคมออนไลน์ต่าง ๆ ที่อาจเข้าถึงเนื้อหาหลากหลายที่กรองโดยระบบอัลกอริทึม เนื้อหาเหล่านี้อาจมุ่งเป้าไปที่การล่อลวงหรือการชกเียงเด็กและเยาวชนไปในทางใดทางหนึ่ง ตัวอย่างเช่น การชกเียงทางการเมือง (การส่งเสริมความคิดเห็นทางการเมืองบางประการ) ข่วปลอม (การเผยแพร่ข่วปลอมที่มุ่งเป้าทางการเมืองหรือทางการค้า) โฆษณา (การสร้างความผูกพันของเด็กหรือเยาวชนกับตราสินค้าหรือสินค้าใดเป็นพิเศษ)

ระบบอัลกอริทึมควบคุมสภาพแวดล้อมบนโลกอินเทอร์เน็ตให้เหมาะสมกับผู้ใช้แต่ละคน ทำให้เกิดสถานะ "ฟองสบู่ของข้อมูล" ที่ผ่านการคัดกรอง (filter bubble) สถานะเช่นนี้อาจส่งผลอย่างมากต่อพัฒนาการที่ดี ความคิดเห็น ความชื่นชอบ ค่านิยม และกิจวัตรของเด็กและเยาวชน ซึ่งขัดขวางพวกเขาจากการสำรวจและเข้าถึงความคิดเห็นและเนื้อหาที่หลากหลายอย่างอิสระด้วยตัวเอง

## การติดต่อ (Contact)

การแอบอ้างตัวตนของบุคคลอื่น โดยมักสร้างสวมรอยเป็นเด็กคนอื่น เพื่อพยายามจะทำร้าย คุกคามหรือกลั่นแกล้งผู้อื่นโดยได้ไตร่ตรองไว้ก่อนแล้ว

## การชกชวนหรือเข้าหาเตรเตรียมเด็กเพื่อลวงละเมิดทางเพศทางออนไลน์

อนุสัญญาของสภายุโรปว่าด้วยการคุ้มครองเด็กจากการแสวงหาประโยชน์ทางเพศและการลวงละเมิดทางเพศ หรืออนุสัญญาลานซาโรเต (The Council of Europe Convention on the Protection of Children against Sexual Exploitation and Sexual Abuse: Lanzarote Convention) ได้ให้นิยามการเข้าหาเด็กเพื่อวัตถุประสงค์ทางเพศหรือ grooming (การชกเียงเด็กเพื่อเข้าร่วมกิจกรรมทางเพศ) ว่าเป็นการที่ผู้ใหญ่ตั้งใจยื่นข้อเสนอเพื่อนัดหมายพบปะกับเด็กที่ยังไม่ถึงอายุการให้ความยินยอมทางเพศได้ตามกฎหมาย ผ่านทางเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อการลวงละเมิดทางเพศเด็ก หรือเพื่อผลิตสื่อแสดงการลวงละเมิดทางเพศเด็ก<sup>49</sup> ปัจจุบันนี้รูปแบบการล่อลวงเด็กอาจมิได้มุ่งเป้าไปที่การนัดเจอเด็กเพียง

<sup>49</sup> Council of Europe (1957), Article 23 of the Treaty No. 201: Convention on the Protection of Children against Sexual Exploitation and Sexual Abuse, <https://www.coe.int/en/web/conventions/full-list>

อย่างเดียวยังอีกต่อไป แต่อาจเป็นการล่อลวงบนโลกออนไลน์ผ่านการผลิต การครอบครอง หรือการเผยแพร่สื่อที่มีเนื้อหาแสดงการล่วงละเมิดทางเพศเด็ก ซึ่งเป็นภัยอันตรายต่อเด็กเช่นกัน<sup>50</sup>

ในบริบทของการชักชวนหรือเข้าหาเด็กเพื่อหวังผลประโยชน์ทางเพศมักมุ่งเป้าไปที่กระบวนการตกเป็นเหยื่อ (victimization) เสียมาก เนื่องจากงานวิจัยส่วนใหญ่มักทำการศึกษาในมุมมองจากเด็กและเยาวชนเป็นหลัก

### กรณีศึกษาที่ 2:

กรณีศึกษานี้เป็นเรื่องของเด็กผู้หญิงอายุ 13 ปี ที่ได้รับภาพอนาจารจากผู้ชายคนหนึ่งบนอินสตาแกรม ผู้ชายคนนี้ส่งภาพเปลือยของตนมาให้เธอและยังขอให้เด็กหญิงส่งภาพเปลือยของตนแลกเปลี่ยกลับไป โชคดีที่เด็กไม่ได้ทำตาม แต่เลือกที่จะบล็อกชายคนนั้น และรายงานปัญหาให้อินสตาแกรมทราบ และนำเรื่องนี้ไปบอกเพื่อน ๆ เผื่อว่าจะมีใครเคยเจอเหตุการณ์เดียวกัน โดยพบว่าเพื่อน ๆ ของเธอก็เคยเจอเหตุการณ์ลักษณะนี้เช่นกัน ถึงแม้ว่าเธอจะรับมือกับสถานการณ์นี้ได้เป็นอย่างดี แต่เธอก็ไม่กล้าบอกพ่อแม่เนื่องจากกลัวปฏิกิริยาของพวกเขา เธอเชื่อว่าถ้าพ่อแม่รู้ พ่อแม่จะไม่让她เล่นอินสตาแกรมอีกต่อไป เธอจึงไม่ยอมเสี่ยง เธออธิบายต่อไปอีกว่าอินสตาแกรมเป็นพื้นที่ที่เพื่อน ๆ ของเธอแชร์ข่าว ซุบซิบ จับกลุ่มคุยเรื่องที่โรงเรียน และอื่น ๆ อีกมากมาย เด็กหญิงคนนี้เชื่อว่า หากเล่าเรื่องนี้ให้พ่อแม่ฟัง พวกเขาจะต้องห้ามไม่ให้เธอใช้แพลตฟอร์มดังกล่าวแน่นอน เพราะพ่อแม่คงต้องการที่จะปกป้องเธอ แต่ปัญหาคือเด็กคนนี้ไม่ได้ทำผิด ผู้ชายที่ส่งรูปให้เธอต่างหากที่มีพฤติกรรมไม่เหมาะสม ปฏิกิริยาของพ่อแม่ที่ต้องการปกป้องลูกนั้นเข้าใจได้ แต่การที่จะลงโทษลูกเพราะปัญหาที่เกิดขึ้นจากคนอื่นไม่ใช่เรื่องที่ถูกต้อง ในทางกลับกันเราควรมองว่า การที่เด็กคนนี้ใช้อินสตาแกรมนั้นเป็นเรื่องปกติ นับเป็นสิ่งสำคัญสำหรับพ่อแม่ที่ต้องพิจารณาถึงปฏิกิริยาของพวกเขาเมื่อลูกหลานเล่าปัญหาที่เจอบนโลกออนไลน์ให้ฟัง พ่อแม่จำเป็นต้องรับฟังและให้การสนับสนุนลูก ๆ

<sup>50</sup> Committee of the Parties to the Convention on the Protection of Children against Sexual Exploitation and Sexual Abuse (2015), Opinion on Article 23 of the Lanzarote Convention and its explanatory note, <http://rm.coe.int/coermpubliccommonsearchservices/displaydctmcontent?documentid=090000168064de98>.



## การกลั่นแกล้งและการคุกคาม

การกลั่นแกล้ง (bullying) ถือเป็นการข่มเหงรังแกเสมอไม่ว่าจะเกิดขึ้นที่ไหนหรืออย่างไร อย่างไรก็ตามการกลั่นแกล้งออนไลน์อาจทำให้รู้สึกแย่กว่าและอาจมีพลังทำลายล้างมากกว่าการกลั่นแกล้งแบบปกติ เพราะการกลั่นแกล้งออนไลน์จะขยายวงกว้างและมีความเป็นสาธารณะมากกว่า นอกจากนี้ข้อมูลต่าง ๆ ที่เคยเผยแพร่บนโลกออนไลน์ไปแล้วอาจถูกนำขึ้นมาใหม่ได้ทุกเมื่อ ทำให้ผู้ถูกระทำได้ต้องใช้ความพยายามอย่างยิ่งในการก้าวผ่านเหตุการณ์ดังกล่าว ยิ่งไปกว่านั้นข้อมูลที่แพร่กระจายออกไปอาจมีภาพที่ก่อให้เกิดผลเสียหรือคำพูดที่ทำร้ายจิตใจ ซึ่งเนื้อหาเหล่านี้สามารถถูกเรียกดูได้ตลอดเวลาอีกด้วย การกลั่นแกล้งออนไลน์นั้นสามารถเกิดขึ้นได้ตลอดเวลา มันอาจรุกรานความเป็นส่วนตัวของผู้ถูกระทำได้แม้กระทั่งเมื่อพวกเขาอยู่ในที่ปลอดภัย เช่น ที่บ้าน ยิ่งไปกว่านั้น การกลั่นแกล้งออนไลน์อาจมีการบิดเบือนข้อมูลส่วนตัวและตัดต่อรูปภาพเพื่อส่งต่อให้ผู้อื่น และทั้งหมดนี้ยังสามารถทำได้โดยไม่จำเป็นต้องเปิดเผยตัวตนด้วยซ้ำ<sup>51</sup>

เด็กและเยาวชนที่ตกเป็นเหยื่อในชีวิตจริงมักจะตกเป็นเหยื่อบนโลกออนไลน์ด้วย<sup>52</sup> งานวิจัยระบุว่าเด็กที่มีความพิการมักเผชิญกับการถูกล่วงละเมิดมากกว่าเด็กกลุ่มอื่น<sup>53</sup> และโดยเฉพาะอย่างยิ่ง พวกเขามีแนวโน้มที่จะตกเป็นเหยื่อการล่วงละเมิดทางเพศมากกว่า<sup>54</sup> และเผชิญความเสี่ยงบนโลกออนไลน์มากกว่าด้วยกระบวนการการตกเป็นเหยื่อ (victimization) อาจรวมถึง การกลั่นแกล้ง การคุกคาม การกีดกันออกจากกลุ่ม และการเลือกปฏิบัติที่มีสาเหตุมาจากความพิการของเด็ก รวมไปถึงแง่มุมอื่นๆ ที่เกี่ยวข้องกับความพิการดังกล่าว เช่น ลักษณะพฤติกรรม วิธีการพูด อุปกรณ์หรือเครื่องมือช่วยเหลือที่พวกเขาใช้ ความเสี่ยงเหล่านี้อาจเกี่ยวข้องกับ:

- การให้ร้ายหรือทำลายชื่อเสียง
- การใช้บัตรเครดิตโดยไม่ได้รับอนุญาต: การใช้บัตรเครดิตของพ่อแม่หรือบุคคลอื่นเพื่อใช้จ่ายค่าธรรมเนียมสมาชิก ค่าธรรมเนียมการบริการอื่น ๆ หรือสินค้าต่าง ๆ

<sup>51</sup> Dr Tanya Byron (2008), The Report of the Byron Review: Safer Children in a Digital World, <https://webarchive.nationalarchives.gov.uk/20120107041050/>,

<https://rm.coe.int/CoERMPublicCommonSearchServices/DisplayDCTMContent?documentId=090000168064de98>

<sup>52</sup> Schrock et al. (2008), Online Threats to Youth: Solicitation, Harassment, and Problematic Content, [https://cyber.harvard.edu/sites/cyber.harvard.edu/files/RAB\\_Lit\\_Review\\_121808\\_0.pdf](https://cyber.harvard.edu/sites/cyber.harvard.edu/files/RAB_Lit_Review_121808_0.pdf).

<sup>53</sup> UNICEF (2013), State of the World's Children Report: Children with Disabilities. [https://www.unicef.org/publications/files/sowc2013\\_exec\\_summary\\_eng\\_lo\\_res\\_24\\_apr\\_2013.pdf](https://www.unicef.org/publications/files/sowc2013_exec_summary_eng_lo_res_24_apr_2013.pdf).

<sup>54</sup> Mueller-Johnson, Eisner and Obsuth (2014), Sexual Victimization of Youth With a Physical Disability: An Examination of Prevalence Rates, and Risk and Protective Factors, <http://journals.sagepub.com/doi/10.1177/0886260514534529>.

- คนร้ายแอบอ้างเป็นผู้ใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อแสวงประโยชน์ทางการเงิน ในบางกรณีอาจรวมถึงการขโมยข้อมูลตัวตน (identity theft) อย่างไรก็ตามอาชญากรรมลักษณะนี้มักจะเกิดกับผู้ใหญ่มากกว่า
- โฆษณาที่ไม่พึงประสงค์: หลังจากเยี่ยมชมเว็บไซต์ บริษัทบางแห่งอาจส่งอีเมลสแปม (spam) มาให้เด็ก ๆ เพื่อขายสินค้า ดังนั้นการให้ความยินยอม และวิธีการเพื่อให้ได้มาซึ่งการยินยอมจากผู้ใช้งานจึงกลายเป็นประเด็นสำคัญที่ต้องให้ความสำคัญ กฎหมายที่กำหนดหรือควบคุมเรื่องดังกล่าวยังคงมีไม่เพียงพอ และเป็นเรื่องยากที่จะประเมินว่า เด็กและเยาวชนสามารถทำความเข้าใจเกี่ยวกับการทำธุรกรรมบนโลกออนไลน์ได้มากน้อยเพียงใด จะเห็นได้ว่า การบังคับใช้กฎหมายเหล่านี้บนโลกอินเทอร์เน็ตยังถือเป็นเรื่องน่ากังวลและการเข้าถึงโทรศัพท์มือถือของเด็กและเยาวชนได้เสริมให้ปัญหาดังกล่าวเด่นชัดขึ้น
- ปฏิสัมพันธ์กับบุคคลไม่พึงประสงค์ โดยเฉพาะอย่างยิ่งปฏิสัมพันธ์กับผู้ใหญ่ที่สร้างหลอกว่าตนเป็นเด็กหรือเยาวชน

### การปฏิบัติตน (Conduct)

- การเปิดเผยข้อมูลส่วนบุคคลอันนำไปสู่ความเสี่ยงที่จะเกิดภัยอันตรายต่อร่างกาย
- อันตรายต่อร่างกายผ่านการนัดพบกับคนที่รู้จักบนโลกออนไลน์ อาจนำไปสู่การล่วงละเมิดทางร่างกายและทางเพศ
- "การส่งข้อความพุดคุยเรื่องเพศ (sexting)" คือการรับส่งรูปส่วนตัวผ่านข้อความแชตเพื่อปลุกเร้าอารมณ์ทางเพศ กิจกรรมนี้อาจนำไปสู่การคุกคามทางเพศ การบังคับขู่เข็ญทางเพศหรือการล่อลวงให้มีเพศสัมพันธ์ รวมไปถึงการกระทำโดยมิชอบผ่านรูปภาพ<sup>55</sup>

<sup>55</sup> Lanzarote Committee (2019), Opinion on child sexually suggestive or explicit images and/or videos generated, shared and received by children, <https://rm.coe.int/opinion-of-the-lanzarote-committee-on-child-sexually-suggestive-or-exp/168094e72c>

## การส่งข้อความพุดคุยเรื่องเพศ

การส่งข้อความพุดคุยเรื่องเพศ (การส่งภาพหรือข้อความที่ส่งไปในทางเพศผ่านโทรศัพท์มือถือ) เป็นพฤติกรรมที่พบเห็นได้บ่อยในปัจจุบันในหมู่วัยรุ่น ครูรักหรือคนที่อาจพัฒนาความสัมพันธ์มาเป็นคู่รักมักจะส่งภาพหรือข้อความลักษณะนี้หากัน แต่บางครั้งรูปภาพเหล่านี้อาจถูกเผยแพร่ไปสู่บุคคลอื่น ๆ ในวงกว้าง และปัจจุบันยังดูเหมือนว่าวัยรุ่นขาดความเข้าใจเกี่ยวกับผลกระทบและความเสี่ยงที่อาจเกิดจากกิจกรรมดังกล่าว<sup>56</sup>

เป็นที่น่ากังวลอย่างมากว่าการส่งข้อความพุดคุยเรื่องเพศอาจทำให้เด็กและเยาวชนกลายเป็นผู้ผลิตสื่อ ผิดกฎหมายที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับการล่วงละเมิดทางเพศเด็ก ซึ่งอาจทำให้พวกเขาถูกดำเนินคดีทางกฎหมายต่อไป อันตรายต่าง ๆ นั้นอาจรวมถึง:

- การตกเป็นเป้าของข้อความสแปม (spam) และโฆษณาจากบริษัทที่ใช้เว็บไซต์ในการประชาสัมพันธ์ผลิตภัณฑ์ตามกลุ่มความสนใจหรือกลุ่มอายุ
- พฤติกรรมที่ส่งผลกระทบต่อสุขภาพ เช่น การใช้หน้าจอมากเกินไป: การใช้อินเทอร์เน็ตและ/หรือการเล่นเกมออนไลน์ที่เกินพอดีทำให้เด็กตัดขาดจากกิจกรรมทางสังคมหรือกิจกรรมกลางแจ้ง กิจกรรมเหล่านี้นอกจากจะช่วยเสริมสร้างสุขภาพที่ดีแล้วยังช่วยเสริมสร้างความมั่นใจ พัฒนาทักษะทางสังคม และคุณภาพชีวิตโดยรวมอีกด้วย
- การละเมิดสิทธิของตนเองหรือสิทธิของผู้อื่นโดยการคัดลอกผลงานและการนำข้อมูลเข้าสู่อินเทอร์เน็ตโดยไม่ได้รับอนุญาต (โดยเฉพาะการอัปโหลดรูปภาพ) การถ่ายภาพและการอัปโหลดรูปภาพโดยไม่ได้รับอนุญาตถือเป็นการละเมิดสิทธิของผู้อื่นอย่างร้ายแรง
- การละเมิดลิขสิทธิ์ เช่น การดาวน์โหลดเพลง ภาพยนตร์ หรือรายการโทรทัศน์ที่ควรจะต้องเสียค่าใช้จ่าย
- การโกงอายุ: เด็กอาจให้ข้อมูลอายุที่มากกว่าอายุจริงเพื่อให้ได้สิทธิ์เข้าถึงข้อมูลบนเว็บไซต์ที่มีเนื้อหาไม่เหมาะสมกับอายุ หรืออาจจะเป็นผู้ใหญ่ที่สร้างมาเป็นเด็กก็ได้

<sup>56</sup> UNICEF (2011), Child Safety Online: Global Challenges and Strategies, [https://www.unicef.it/Allegati/Child\\_Safety\\_Online\\_1.pdf](https://www.unicef.it/Allegati/Child_Safety_Online_1.pdf)

- การใช้อีเมลของพ่อแม่โดยไม่ได้รับอนุญาต: สำหรับบางเว็บไซต์พ่อแม่จะต้องให้ความยินยอมในการเปิดใช้บัญชีบริการของเด็ก และการตามปิดบัญชีเหล่านี้เมื่อถูกสร้างขึ้นมาแล้วมักจะเป็นเรื่องยากมากสำหรับพ่อแม่ เด็กและเยาวชนอาจใช้อีเมลของพ่อแม่โดยไม่ได้รับอนุญาตเพื่อใช้เป็นช่องทางในการเข้าถึงบัญชีออนไลน์

การสำรวจเรื่องเด็กกับโลกออนไลน์ของสหภาพยุโรปในปี 2563 แสดงให้เห็นว่า เด็กและเยาวชนกำลังใช้สื่อใหม่ในทางที่ผู้ใหญ่มองไม่ถึง<sup>57</sup> ส่วนงานวิจัยชิ้นอื่น ๆ นั้นมุ่งสำรวจประเด็นเรื่องความคาดหวังของเด็กและเยาวชนเรื่องการคุ้มครองสิทธิของตนบนโลกออนไลน์<sup>58</sup> และวิจัยเรื่องประสบการณ์ออนไลน์ของเด็กและเยาวชนที่มีความพิการ<sup>59</sup>

เป้าหมายหลักของการรณรงค์เรื่องความปลอดภัยออนไลน์คือการเปลี่ยนพฤติกรรม เช่น การส่งเสริมการใช้งานอินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัยในเด็กและเยาวชน การอบรมบุตรหลานอย่างมีประสิทธิภาพทางออนไลน์ และการส่งเสริมให้ผู้ที่มีความเกี่ยวข้องกับเด็ก (เช่น ญาติหรือครู) เพื่อให้ความรู้กับเด็กเกี่ยวกับการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัย

ความปลอดภัยบนโลกอินเทอร์เน็ตของเด็กและเยาวชนไม่ควรถูกมองว่าเป็นเพียงปัญหาที่แยกออกเป็นหนึ่งเดียว แต่เป็นส่วนหนึ่งของความริเริ่มต่างๆ เกี่ยวกับความปลอดภัยของเด็กและเยาวชนและอินเทอร์เน็ต

<sup>57</sup> Smahel, D., Machackova, H., Mascheroni, G., Dedkova, L., Staksrud, E., Ólafsson, K., Livingstone, S., and Hasebrink, U. (2020). EU Kids Online 2020: Survey results from 19 countries. EU Kids Online, <https://www.lse.ac.uk/media-and-communications/assets/documents/research/eu-kids-online/reports/EU-Kids-Online-2020-10Feb2020.pdf>

<sup>58</sup> Council of Europe (2017), It is Our World: Children's Views on How to Protect Their Rights in the Digital World, <https://rm.coe.int/it-s-our-world-children-s-views-on-how-to-protect-their-rights-in-the-/1680765dff>

<sup>59</sup> Lundy et al. (2019), Two Clicks Forward and One Click Back: Report on Children with Disabilities in the Digital Environment, <https://rm.coe.int/two-clicks-forward-and-one-click-back-report-on-children-with-disabili/168098bd0f>

## 7. บทบาทของพ่อแม่ ผู้ดูแล และผู้ปกครอง

พ่อแม่ผู้ปกครองควรสนับสนุนและส่งเสริมเด็กและเยาวชนให้ใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีได้อย่างปลอดภัย โดยแนวทางที่ควรเลือกใช้จะต้องมีความสมดุล และต้องคำนึงถึงประโยชน์มากมายของอินเทอร์เน็ตด้วย ผู้ปกครองส่วนใหญ่มักมองเห็นประโยชน์ของอินเทอร์เน็ตในด้านการศึกษาและการพัฒนาทักษะเป็นหลัก แต่อย่างไรก็ตามพ่อแม่ควรพิจารณาและเห็นคุณค่าของประโยชน์ด้านสังคมที่เด็กจะได้รับจากโลกออนไลน์ด้วยเช่นกัน การได้เล่นและการได้ค้นหาความชอบของตนเองสามารถเป็นแรงจูงใจหลักที่เด็กจะใช้อินเทอร์เน็ต ความเข้าใจในประเด็นนี้อาจช่วยให้ผู้ปกครองมีส่วนร่วมและสนับสนุนเด็กได้ดียิ่งขึ้น เพื่อรับประกันว่าเด็กและเยาวชนจะสามารถใช้อินเทอร์เน็ตได้อย่างปลอดภัยและมีความรับผิดชอบ พ่อแม่ ผู้ดูแล และผู้ปกครองควรตระหนักเรื่องประเด็นต่าง ๆ ดังต่อไปนี้

1. ทำความคุ้นเคยกับความเสี่ยงและโอกาสต่าง ๆ ที่เด็กและเยาวชนอาจพบเจอบนโลกออนไลน์ เป็นเรื่องสำคัญยิ่งที่พ่อแม่ควรสามารถแยกแยะได้ว่า สิ่งใดอาจกลายเป็นภัยต่อเด็ก แต่ในขณะเดียวกันพ่อแม่ยังต้องพึงระลึกไว้เสมอว่าความเสี่ยงอาจมิได้พัฒนากลายเป็นภัยร้ายเสมอไป

2. มีส่วนร่วมกับกิจกรรมออนไลน์ของบุตรหลานอยู่เสมอ รู้จักเนื้อหาที่เด็กชอบดู แชร์ หรือสรรค์สร้าง รวมทั้งบริการ แพลตฟอร์ม และเกมต่าง ๆ ที่เด็กเล่น และทำความรู้จักกับผู้ที่คนที่เด็ก ๆ มีปฏิสัมพันธ์ด้วยบนโลกออนไลน์ ซึ่งจะเป็นการดีอย่างยิ่งหากผู้ปกครองจะทดลองใช้บริการต่าง ๆ ตามที่เด็กกำลังใช้งานอยู่

3. พ่อแม่ควรทำความคุ้นเคยกับเว็บไซต์หรือเกมเพื่อการศึกษาและความบันเทิงต่าง ๆ ที่สามารถนำมาใช้งานกับลูก ๆ ได้ เว็บไซต์หรือเกมที่ดีจะมีหน้าเฉพาะที่อธิบายเกี่ยวกับความปลอดภัย พร้อมด้วยลิงก์ต่าง ๆ ที่จำเป็น รวมทั้งยังมีกลไกการรายงานปัญหา และมีกรให้คำแนะนำการใช้งานแก่เด็ก เยาวชน และผู้ปกครอง/ผู้ดูแล

4. พูดคุยกับบุตรหลานอย่างเปิดเผยและตรงไปตรงมาอยู่เสมอ ด้วยเนื้อหาที่เหมาะสมกับวัย และปรับเปลี่ยนไปตามช่วงอายุ

ก. ทำให้แน่ใจว่าบุตรหลานเข้าใจความเสี่ยงต่าง ๆ ที่พวกเขาอาจพบเจอและตกลงถึงวิธีรับมือหากตกอยู่ในสถานการณ์ดังกล่าว โดยวิธีการรับมืออย่างง่ายคือการนำปัญหา มาพูดคุยกับพ่อแม่ก็ได้

- ข. สนับสนุนให้เด็กและเยาวชนตระหนักถึงการเป็นพลเมืองดิจิทัลที่ดี เช่น ตระหนักเรื่อง การแชร์เนื้อหา ทั้งเนื้อหาที่เกี่ยวกับตนเองและที่เกี่ยวกับผู้อื่น เพื่อช่วยสร้างเสริมนิสัย เชิงบวกบนโลกออนไลน์ของพวกเขา
  - ค. สนับสนุนให้เด็กมีทักษะการคิดเชิงวิพากษ์กับข้อมูลต่าง ๆ ในอินเทอร์เน็ต พุดคุยทำ ความเข้าใจกับพวกเขาว่าตัวตนของผู้คนบนโลกออนไลน์อาจไม่ใช่ตัวตนจริงของบุคคล นั้น รวมถึงสอนให้เด็กตระหนักว่าสิ่งที่เห็นบนโลกออนไลน์บางส่วนอาจไม่ใช่เรื่องจริง พุดคุยเรื่องการสร้างตัวตนบนโลกออนไลน์ที่อาจบิดเบี่ยงไปจากภาพลักษณ์ที่แท้จริง รวมถึงเรื่องข่าวปลอมต่าง ๆ ที่มุ่งแสวงหาประโยชน์จากผู้รับสาร
  - ง. พุดคุยถึงวิธีการรับมือกับแรงกดดันจากเพื่อน โดยเฉพาะความกลัวที่จะพลาดบางสิ่ง บางอย่างไป (fear of missing out) และวิธีจัดการกับมิตรภาพบนโลกออนไลน์
  - จ. พุดคุยถึงพลังดึงดูดของเทคโนโลยีที่เสพติดและสมจริง โดยเฉพาะบริการแบบไม่เสีย ค่าใช้จ่าย ซึ่งเวลาที่ผู้ใช้ออนไลน์และข้อมูลที่แชร์เป็นเสมือนค่าสกุลเงินหรือเป็นรูปแบบ ทางธุรกิจหนึ่ง
5. ทำให้มั่นใจว่าเด็กรู้จักช่องทางและวิธีขอความช่วยเหลือเมื่อจำเป็น เด็กอาจขอความช่วยเหลือได้ จากพ่อแม่ ผู้ดูแล ครู หรือผู้ใหญ่คนอื่น ๆ ที่ไว้ใจ นอกจากนี้ยังควรปลูกฝังให้เด็กพุดคุยกับผู้ใหญ่ที่ไว้วางใจได้ เมื่อพวกเขาต้องเผชิญกับประสบการณ์บนโลกออนไลน์ที่ทำให้ไม่สบายใจ
6. สร้างข้อตกลงร่วมกันในครอบครัวเรื่องการใช้อุปกรณ์ต่าง ๆ ที่สามารถเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตได้ และตระหนักเสมอว่าพ่อแม่ผู้ปกครองต้องแสดงพฤติกรรมออนไลน์ที่ดีเพื่อเป็นแบบอย่าง
7. ทำให้มั่นใจว่าเด็กเข้าถึงโลกดิจิทัลแต่พอดี ทำให้ช่วงเวลาบนโลกออนไลน์เป็นช่วงเวลาที่มีคุณภาพ ซึ่งประกอบไปด้วยกิจกรรมหลากหลาย ทั้งกิจกรรมการเรียนรู้ การสร้างสรรค์ และการปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น นอกจากนี้ผู้ปกครองยังควรใช้เครื่องมือที่มากับอุปกรณ์ (in-built tools) เพื่อทบทวนดูพฤติกรรมการใช้งาน ของเด็ก เช่น ระยะเวลาที่พวกเขาใช้งานแอปพลิเคชันหรือบริการต่าง ๆ

8. ทำให้แน่ใจว่าพ่อแม่และลูก ๆ สามารถใช้งานอุปกรณ์ต่าง ๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ทุกวันนี้มีเครื่องมือมากมายที่ช่วยให้พ่อแม่สามารถ "จัดการ" กับเทคโนโลยีต่าง ๆ ที่เชื่อมต่อกับอินเทอร์เน็ตได้ทั้งในและนอกร้าน

ก. พิจารณาวามีอุปกรณ์ใดบ้างที่สามารถเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตได้ นอกจากโทรศัพท์มือถือ แท็บเล็ต และคอมพิวเตอร์ ปัจจุบันยังมีอุปกรณ์อื่น ๆ อีกมากมายที่สามารถเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตได้ เช่น เครื่องเล่นเกม อุปกรณ์ช่วยเหลือส่วนตัว สมาร์ททีวี และอุปกรณ์อื่น ๆ

ข. ใช้ข้อมูลการจำกัดอายุผู้ใช้ เพื่อประเมินความเหมาะสมของเนื้อหา เกม แอปพลิเคชัน หรือบริการอื่น ๆ ที่เด็กมักจะใช้งาน โดยควรตระหนักว่าเกณฑ์การจำกัดอายุใช้อาจแตกต่างกันไปตามแอปสโตร์และแพลตฟอร์มให้บริการต่าง ๆ ดังนั้นผู้ปกครองควรพิจารณาการตั้งค่าเพื่อจำกัดแอปพลิเคชันและเกมที่อนุญาตให้บุตรหลานดาวน์โหลดและใช้งานได้

ค. พ่อแม่อาจใช้ฟังก์ชันการกรองข้อมูล (filtering) หรือที่เรียกว่าฟังก์ชันการควบคุมโดยผู้ปกครอง (parental controls) และฟังก์ชันการค้นหาแบบปลอดภัย (safe search) เพื่อจำกัดการเข้าถึงเนื้อหาออนไลน์ของเด็กและเยาวชน

ง. ทำความเข้าใจภายในครอบครัวถึงการรายงานเนื้อหาที่ไม่เหมาะสม เนื้อหาที่น่ากังวล หรืออาจจะเมตอกฎและข้อตกลงการใช้งาน ควรเข้าใจตรงกันว่าจะรายงานได้อย่างไร และในสถานการณ์ใด รวมถึงรู้จักวิธีการบล็อกบุคคลไม่พึงประสงค์อีกด้วย

จ. คิดให้ถี่ถ้วนก่อนเลือกใช้แอปพลิเคชันหรือเทคโนโลยีเพื่อติดตามพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตของบุตรหลาน เพราะการเลือกใช้เทคโนโลยีดังกล่าวอาจส่งผลให้พฤติกรรมออนไลน์ของเด็กนั้นลึกซึ้งยิ่งขึ้นและอาจกลายเป็นผลร้ายเมื่อเกิดสถานการณ์รุนแรงในครอบครัว ดังนั้นหากผู้ปกครองตัดสินใจที่จะใช้เทคโนโลยีหรือแอปพลิเคชันดังกล่าวควรที่จะอธิบายให้บุตรหลานเข้าใจถึงว่ากำลังติดตามเรื่องอะไร และด้วยเหตุผลใด

ฉ. ปรับปรุงกฎข้อบังคับต่าง ๆ ให้เหมาะสมกับวัยของบุตรหลานอยู่เสมอ ควรปลูกฝังและสนับสนุนเรื่องการปรับตัวตามสถานการณ์ (resilience) เพื่อรับประกันว่าพวกเขาเติบโตอย่างมีคุณภาพบนโลกออนไลน์

9. กำชับบุตรหลานไม่ให้บอกรหัสผ่านกับเพื่อนหรือพี่น้องโดยเด็ดขาด สอนเด็กเรื่องการเผยแพร่ข้อมูลส่วนตัวออนไลน์ เช่น หากเป็นโปรไฟล์สาธารณะให้ใช้รูปโปรไฟล์ที่ไม่ใช่รูปส่วนตัวและหลีกเลี่ยงการแสดงข้อมูลส่วนตัว เช่น อายุ โรงเรียน ที่อยู่

10. ไม่ด่วนสรุปว่าผู้คนบนโลกออนไลน์ทุกคนกำลังจ้องหาผลประโยชน์จากบุตรหลานของคุณ โดยทั่วไปแล้วเว็บไซต์สำหรับเด็กนั้นปลอดภัยและมักเสริมสร้างประสบการณ์ที่ดีให้กับเด็ก ทั้งด้านการเข้าสังคมและการเรียนรู้ในแบบที่นำจดจำและสร้างสรรค์ อย่างไรก็ตามผู้ปกครองควรมีส่วนร่วมในกิจกรรมของเด็ก และตระหนักเรื่องภัยอันตรายอยู่เสมอ

11. สงบนิ่งและไม่ด่วนสรุปหากได้ยินหรือพบเห็นพฤติกรรมที่น่ากังวลของบุตรหลาน หรือพฤติกรรมของเพื่อนบนโลกออนไลน์ของพวกเขา หลีกเลี่ยงการขู่ที่จะยึดอุปกรณ์ เพราะอุปกรณ์เหล่านี้เป็นช่องทางช่วยเหลือทางสังคมของเด็กบางคน หากเด็กเกิดความกลัวว่าจะโดนยึดอุปกรณ์ ก็มีความเป็นไปได้สูงที่พวกเขาจะยิ่งหลีกเลี่ยงการพูดคุยปรึกษาปัญหาหรือความกังวลต่าง ๆ กับพ่อแม่

12. การฟื้นตัวจากปัญหาและการเรียนรู้จากประสบการณ์เป็นปัจจัยสำคัญในการพัฒนาเรื่องการปรับตัวตามสถานการณ์บนโลกดิจิทัล (digital resilience) หากบุตรหลานเผชิญปัญหาออนไลน์ พ่อแม่อาจยื่นมือเข้าช่วยเหลือให้เด็กฟื้นคืนกลับสู่สภาวะปกติได้ เพื่อที่เด็กจะได้กลับมาใช้ประโยชน์จากโลกออนไลน์ได้อย่างปลอดภัยโดยไม่ถูกกีดกันออกจากอินเทอร์เน็ต



## เราจะขอความช่วยเหลือได้จากที่ใด

หลายประเทศจัดตั้งสายด่วนสำหรับเด็กและเยาวชนเพื่อรับฟังและแก้ปัญหาต่าง ๆ นอกจากนี้ยังมีการประชาสัมพันธ์เกี่ยวกับสายด่วนเด็กและเยาวชนอย่างแพร่หลายด้วยวิธีการต่างกันในแต่ละประเทศ เพราะเด็กและเยาวชนควรรู้ว่าพวกเขาสามารถรายงานปัญหาได้เสมอ และการรายงานปัญหาของพวกเขาอาจนำไปสู่การช่วยเหลือเด็กคนอื่น ๆ ได้อีกด้วย

ถึงแม้ว่าเด็กและเยาวชนจะยอมรับว่าในบางครั้งพวกเขาเลือกที่จะมีพฤติกรรมเสี่ยงในอินเทอร์เน็ต แต่พวกเขากลับไม่กังวลถึงความเสี่ยงที่จะตามมามากนัก และเลือกที่จะแก้ไขปัญหาเหล่านี้ด้วยตัวเองหรือด้วยความช่วยเหลือจากเพื่อน จะเห็นได้ว่าเด็กเลือกที่จะพึ่งพาผู้ปกครองหรือผู้ใหญ่ก็ต่อเมื่อปัญหาเหล่านี้จากก่อตัวเป็นปัญหาที่รุนแรงขึ้น โดยเฉพาะอย่างยิ่งในหมู่เด็กผู้ชายที่โตแล้ว พวกเขาหลีกเลี่ยงการกดปุ่มรายงานพฤติกรรมไม่เหมาะสม (ปุ่ม Report Abuse)<sup>60</sup> (เหมือนที่พัฒนาขึ้นโดย Virtual Global Task Force) เพียงอย่างเดียว โดยเลือกที่จะไม่ปรึกษาปัญหากับผู้ปกครองหรือผู้ใหญ่คนอื่น ๆ อย่างไรก็ตามกรณีลักษณะนี้ไม่ได้เกิดขึ้นกับเด็กทุกคน ยังมีเด็กและเยาวชนที่ตระหนักถึงความเสี่ยงต่าง ๆ บนโลกออนไลน์และเด็กกลุ่มนี้มักจะควบคุมกิจกรรมบนโลกออนไลน์ของตนเองได้ แต่พวกเขามักไม่เห็นด้วยที่จะให้ผู้ใหญ่เป็นผู้ตัดสินหรือเป็นผู้ติดตามสอดส่องพฤติกรรมของพวกเขาระหว่างการใช้อินเทอร์เน็ตใหม่ ๆ<sup>61</sup> มีความจำเป็นต้องระมัดระวังที่จะแยกแยะความแตกต่างของโลกออนไลน์และโลกความเป็นจริง ซึ่งไม่สามารถแสดงให้เห็นภาพของชีวิตประจำวันอันมีแนวโน้มที่จะเกี่ยวข้องกับเทคโนโลยีมากขึ้นเรื่อย ๆ สำหรับเด็กและเยาวชนหลายคน การแยกโลกออนไลน์ออกจากโลกความเป็นจริงนั้นหมายถึงการต่อร่องระหว่างโอกาสที่เทคโนโลยีมอบให้ (เช่น การค้นหาตนเอง การกำหนดความสัมพันธ์ และการพัฒนาทักษะการเข้าสังคม) กับความเสี่ยง (ที่เกี่ยวข้องกับความเป็นส่วนตัว ความเข้าใจผิด และการดำเนินการต่างๆ ที่เป็นการละเมิด) ที่มาพร้อมกับการสื่อสารผ่านระบบอินเทอร์เน็ต<sup>62</sup>

<sup>60</sup> Europol (2019), 2019 Virtual Global Taskforce Releases Environmental Scan, <https://www.europol.europa.eu/newsroom/news/2019-virtual-global-taskforce-releases-environmental-scan>.

<sup>61</sup> Manida Naebklang (2019), Report of the World Congress III against Sexual Exploitation of Children & Adolescents, [https://www.ecpat.org/wp-content/uploads/legacy/ECPATWCIIIReport\\_FINAL.pdf](https://www.ecpat.org/wp-content/uploads/legacy/ECPATWCIIIReport_FINAL.pdf).

<sup>62</sup> Livingstone (2008), Taking Risky Opportunities in Youthful Content Creation: Teenagers' Use of Social Networking Sites for Intimacy, Privacy and Self-Expression, <http://journals.sagepub.com/doi/10.1177/1461444808089415>.

## แนวปฏิบัติด้านการคุ้มครองเด็กออนไลน์สำหรับผู้ปกครองและบุคลากรทางการศึกษา

---

หากผู้ปกครองและบุคลากรทางการศึกษาสงสัยว่าอาจมีการล่วงละเมิดทางเพศออนไลน์เกิดขึ้น ควรให้เด็กบล็อกละเมิดและตัดขาดการติดต่อกับผู้กระทำผิด และเก็บรายละเอียดการสื่อสารไว้เพื่อใช้เป็นหลักฐาน นอกจากนี้ผู้ปกครองไม่ควรดูภาพอนาจารที่ลูกของตนเองหรือเด็กคนอื่น ๆ สร้างโดยเด็ดขาด แต่ควรส่งมอบเนื้อหาดังกล่าวให้กับผู้บังคับใช้กฎหมาย และควรแจ้งเหตุการล่วงละเมิดหรือการแสวงหาประโยชน์ทางเพศต่อเด็กแก่หน่วยงานที่เกี่ยวข้อง อีกทั้งผู้ปกครองยังไม่ควรปลอมตัวเป็นบุตรหลานเพื่อหาทาง "พิสูจน์" ว่ามีการล่วงละเมิดเกิดขึ้นอีกด้วย

ข้อมูลเพิ่มเติมเรื่องวิธีการรายงานภาพอนาจารเด็กสามารถหาได้ที่นี้:

Internet Watch Foundation – <https://www.iwf.org.uk/>

NCMEC – <https://report.cybertip.org/>

Europol – <https://www.europol.europa.eu/report-a-crime/law-enforcement-reporting-channels>

## 8. แนวปฏิบัติสำหรับพ่อแม่ ผู้ดูแล และผู้ปกครอง

แนวปฏิบัติฉบับนี้พัฒนาขึ้นโดยมีพื้นฐานมาจากข้อมูลที่รวบรวมไว้และงานวิจัยต่าง ๆ ที่มีในปัจจุบัน โดยบทนี้มุ่งนำเสนอแนวปฏิบัติสำหรับพ่อแม่ ผู้ดูแล และผู้ปกครอง (และจะนำเสนอแนวปฏิบัติสำหรับบุคลากรทางการศึกษาในบทถัดไป) เพื่อใช้เป็นหลักในการให้ความรู้แก่เด็กและเยาวชน เพื่อให้เกิดประสบการณ์ออนไลน์ที่ปลอดภัย สร้างสรรค์และมีคุณค่าต่อเด็ก

พ่อแม่ ผู้ดูแล และผู้ปกครองควรพิจารณาถึงลักษณะของแต่ละเว็บไซต์ ต้องประเมินพื้นฐานความเข้าใจของบุตรหลานเกี่ยวกับภัยอันตรายบนโลกออนไลน์ และประเมินว่าตนเองจะสามารถลดความเสี่ยงให้แก่บุตรหลานได้มากน้อยเพียงใด ก่อนตัดสินใจเลือกสภาพแวดล้อมออนไลน์ที่เหมาะสมแก่บุตรหลานของตน

อินเทอร์เน็ตมีศักยภาพในการส่งเสริมเด็กและเยาวชนให้สามารถช่วยเหลือและค้นหาข้อมูลได้ด้วยตนเอง เพราะฉะนั้นเป้าหมายหลักของผู้ปกครองจึงเป็นการสอนให้เด็กมีพฤติกรรมการใช้สื่อออนไลน์อย่างสร้างสรรค์และมีความรับผิดชอบ

ตารางที่ 1 ประเด็นสำคัญที่พ่อแม่ผู้ปกครองควรพิจารณา

		สิ่งสำคัญที่พ่อแม่	
ลำดับ	ผู้ปกครองควรพิจารณา	คำอธิบาย	
ความปลอดภัยและความมั่นคงของเทคโนโลยี	1	พูดคุยกับบุตรหลานและพยายามทำกิจกรรมบนโลกออนไลน์ร่วมกัน	<p>พ่อแม่ผู้ปกครองควรใส่ใจกิจกรรมบนโลกออนไลน์ของบุตรหลานและหมั่นพูดคุยกับพวกเขา เป็นเรื่องสำคัญที่ต้องทำให้เด็กรู้สึกว่าคุณเชื่อมั่นในตัวเขา แม้ว่าการกรองข้อมูล (filtering) การติดตามการใช้งาน (monitoring) และการจำกัดการเข้าถึง (restricting access) จะเป็นเครื่องมือสำคัญ แต่พ่อแม่จำเป็นต้องใช้ควบคู่ไปกับการพูดคุยและการสนทนาแลกเปลี่ยนระหว่างกัน เพราะเมื่อบุตรหลานออกไปนอกบ้านกับเด็กคนอื่น ๆ พวกเขายังสามารถเข้าถึงอุปกรณ์อื่น ๆ (ที่อาจไม่มีการจำกัดการเข้าถึง) ได้อยู่ดี ดังนั้นการสื่อสารที่จริงจังเป็นเรื่องสำคัญ คำถามหลักคือ ลูกของคุณจะกล้าบอกคุณหรือไม่หากมีปัญหาเกิดขึ้น ในกรณีที่เด็กเข้ามาปรึกษาพร้อมปัญหาออนไลน์ เป็นเรื่องสำคัญอย่างยิ่งที่พ่อแม่ไม่ควรจะแสดงอาการตื่นตระหนกจนเกินไป เพราะการที่เด็กเล่าให้พ่อแม่ฟังเป็นเรื่องที่ถูกต้องแล้ว และการตอบสนองอย่างถูกวิธีจะช่วยให้เด็กมั่นใจได้ว่า พ่อแม่สามารถช่วยเหลือพวกเขาได้ และเมื่อมีปัญหาในอนาคตก็จะกลับมาเล่าให้ฟังอีก</p> <p>หากเด็กและเยาวชนเข้าใจว่าอินเทอร์เน็ตคืออะไร พวกเขาจะมีความตระหนักรู้เกี่ยวกับพื้นที่บนโลกอินเทอร์เน็ต ซึ่งพวกเขาใช้แพลตฟอร์มออนไลน์ต่าง ๆ อยู่เป็นประจำอยู่แล้ว เช่น อินสตาแกรม สแนปแชต หรือ ยูทูบ สำหรับเด็กและเยาวชนอินเทอร์เน็ตอาจดูเหมือนพื้นที่ที่จับต้องไม่ได้ ดังนั้นหากพวกเขาขาดความเข้าใจในเรื่องดังกล่าว พวกเขาอาจไม่สามารถที่จะจำแนกและจินตนาการถึงความเสี่ยงต่าง ๆ ได้ หากเปรียบเทียบให้เห็นภาพโลกอินเทอร์เน็ตเปรียบเสมือนเมืองใหญ่เมืองหนึ่งที่มีทั้งย่านศิวิไลซ์ที่มีคนดีอาศัยอยู่มากมาย แต่ในขณะเดียวกันก็ยังมีบางพื้นที่ที่เป็นพื้นที่เสี่ยงที่ควรหลีกเลี่ยง การเปรียบเทียบให้เห็นภาพ ในลักษณะนี้จะช่วยให้เด็กและเยาวชนกลับมาคิดถึง และเห็นภาพของกลุ่มคนประเภทต่าง ๆ ที่อาจพบเจอบนโลกออนไลน์ และเข้าใจถึงการเคลื่อนที่ของข้อมูลในอินเทอร์เน็ต</p> <p>ผู้ปกครองควรใส่ใจกิจกรรมออนไลน์ของบุตรหลานและพร้อมที่จะแบ่งปันประสบการณ์ออนไลน์ต่าง ๆ เพื่อสนับสนุนให้เกิดความไว้วางใจ เชื่อใจ อันจะนำไปสู่การพูดคุยอย่างเปิดเผยต่อไป</p>

		สิ่งสำคัญที่พ่อแม่	
ลำดับ	ผู้ปกครอง ควรพิจารณา	คำอธิบาย	
ความปลอดภัย และความมั่นคง ของเทคโนโลยี	2	สำรวจเทคโนโลยี อุปกรณ์ และบริการ ต่าง ๆ ที่มีใช้ใน ครัวเรือน	เริ่มจากการระบุอุปกรณ์ทุกชนิดในบ้านที่สามารถเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตได้ เช่น โทรศัพท์มือถือ คอมพิวเตอร์โน้ตบุ๊ก แท็บเล็ต รวมถึงสมาร์ททีวี เครื่องเล่นเกม และสายรัดข้อมือเพื่อสุขภาพ ที่ใช้กันในครอบครัว ระบุบริการออนไลน์และแอปพลิเคชันต่าง ๆ ที่คนในครอบครัวใช้ และที่ติดตั้งไว้บนอุปกรณ์ต่าง ๆ ในครัวเรือน
	3	ติดตั้งไฟร์วอลล์ (firewall) และ โปรแกรมป้องกัน ไวรัส (antivirus) บนอุปกรณ์ทุกชิ้น	<p>พิจารณาว่าคุณสามารถนำโปรแกรมที่มีความสามารถในการกรองข้อมูล (filtering) โปรแกรมบล็อกเนื้อหา (blocking) หรือโปรแกรมสอดส่องการใช้งาน (monitoring) มาใช้เพื่อช่วยเหลือครอบครัวของคุณได้หรือไม่ และโปรแกรมเหล่านี้มีความเหมาะสมมากน้อยเพียงใด</p> <p>ตรวจสอบว่าอุปกรณ์ของคุณติดตั้งโปรแกรมป้องกันไวรัสและมัลแวร์ (malware) แล้ว และทำการอัปเดตโปรแกรมให้เป็นปัจจุบันอยู่เสมอ นอกจากนี้ยังควรสอนบุตรหลานให้เข้าใจเรื่องความปลอดภัยออนไลน์ขั้นพื้นฐาน ตัวอย่างเช่น ตรวจสอบว่าโปรแกรมปฏิบัติการ (operating system) และแอปพลิเคชันที่ใช้เป็นเวอร์ชันล่าสุดหรือไม่ หรือตรวจสอบว่าได้ติดตั้งระบบรักษาความปลอดภัยเวอร์ชันล่าสุดแล้วหรือยัง</p> <p>โปรแกรมกรองข้อมูลและโปรแกรมติดตามการใช้งานเป็นเครื่องมือที่มีประโยชน์มาก แต่อย่างไรก็ตามควรคำนึงถึงเรื่องความเชื่อใจกันและความเป็นส่วนตัวด้วย พ่อแม่ผู้ปกครองควรอธิบายเหตุผลที่เลือกใช้ผลิตภัณฑ์ดังกล่าวในการปกป้องครอบครัวให้ปลอดภัยกับบุตรหลาน</p>

	ลำดับ	สิ่งสำคัญที่พ่อแม่ผู้ปกครองควรพิจารณา	คำอธิบาย
กฎ/ข้อบังคับ	4	สร้างข้อตกลงร่วมกันในครอบครัวเรื่องการใช้อินเทอร์เน็ตและอุปกรณ์ส่วนตัว	<p>สร้างข้อตกลงร่วมกันในครอบครัวเรื่องการใช้อินเทอร์เน็ตและอุปกรณ์ส่วนตัว โดยเฉพาะประเด็นเรื่องความเป็นส่วนตัว การใช้เว็บไซต์ที่เหมาะสมกับวัย การใช้แอปพลิเคชันและเกมต่าง ๆ การกั้นแก๊งออนไลน์ ระยะเวลาที่ควรอยู่บนหน้าจอ และอันตรายจากคนแปลกหน้า นอกจากนี้ยังต้องสร้างวัฒนธรรมการสนับสนุนซึ่งกันและกันในครอบครัว เพื่อเด็กจะได้มีความเชื่อมั่นในตัวผู้ใหญ่และกล้าร้องขอความช่วยเหลือจากพ่อแม่/ผู้ดูแลเมื่อเกิดปัญหา</p> <p>เมื่อใดก็ตามที่เด็กได้เริ่มก้าวเข้าสู่โลกแห่งเทคโนโลยี ให้พูดคุยกับเด็กและกำหนดข้อตกลงร่วมกันเกี่ยวกับกฎในการใช้งาน โดยกฎการใช้งานควรครอบคลุมไปถึงช่วงเวลาที่ยอมให้ใช้อินเทอร์เน็ต และรูปแบบการใช้งานที่ควรจะเป็น รวมถึงกำหนดระยะเวลาบนหน้าจอที่ยอมให้ใช้ได้</p> <p>นอกเหนือจากการกำหนดกฎเกณฑ์ร่วมกันแล้ว เป็นเรื่องสำคัญมากที่พ่อแม่ผู้ปกครองจะต้องเป็นแบบอย่างทางดิจิทัลที่ดีให้ลูก (digital role model) เพราะเด็กมีแนวโน้มที่จะเรียนรู้นิสัยที่ถูกต้องหากพวกเขาได้เห็นตัวอย่างที่ดีจากพ่อแม่ผู้ปกครอง</p> <p>พ่อแม่ควรเป็นแบบอย่างเรื่องการถ่ายภาพและการแชร์ภาพเช่นกัน โดยควรที่จะต้องขอความยินยอมก่อนการโพสต์ภาพลงในสื่อออนไลน์เสมอ นอกจากนี้พ่อแม่ยังควรไตร่ตรองพฤติกรรมกรใช้อินเทอร์เน็ตและสื่อสังคมออนไลน์ของตนเองเสมอหากเป็นเรื่องที่เกี่ยวข้องกับบุตรหลานของตน เช่น การเปิดเผยเรื่องราวส่วนตัวหรือการโพสต์รูปของบุตรหลานลงบนอินเทอร์เน็ต ทั้งหมดนี้ จำเป็นต้องคำนึงถึงความเป็นส่วนตัวของบุตรหลานทั้งในปัจจุบันและในอนาคต</p> <p>เด็กและเยาวชนควรมีพื้นที่พูดคุยและระบายความกดดันที่พวกเขา กำลังเผชิญอยู่ ทั้งที่เกิดจากโลกออนไลน์ (และจากโลกความเป็นจริง) ไม่ว่าจะ เป็นเรื่องอะไรก็ตาม วิธีการหนึ่งที่สามารถใช้ในการเปิดบทสนทนา กับบุตรหลาน คือการหาจังหวะพูดคุยเมื่อสื่อนำเสนอข่าวที่เกี่ยวข้องกับอินเทอร์เน็ต วิธีนี้จะทำให้เด็กจะไม่รู้สึกว่ามีพ่อแม่จู้จี้เรื่องส่วนตัวของพวกเขาเกินไป จึงเปิดช่องให้เด็กสามารถออกความคิดเห็นได้</p>

		สิ่งสำคัญที่พ่อแม่	
ลำดับ	ผู้ปกครอง	ควรพิจารณา	คำอธิบาย
การให้ความรู้กับพ่อแม่	5	รู้จักบริการต่าง ๆ ที่บุตรหลานใช้ทั้งออนไลน์และในโทรศัพท์มือถือ (เช่น โซเชียลมีเดีย เว็บไซต์ แอปพลิเคชัน เกม ฯลฯ) และทราบว่าบุตรหลานใช้เวลาบนโลกออนไลน์ไปกับอะไร	<p>สร้างความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับวิธีการในการปกป้องบุตรหลานให้ปลอดภัยเมื่อใช้บริการแอปพลิเคชันและแพลตฟอร์มต่าง ๆ เช่น วิธีการตั้งค่าบัญชีความเป็นส่วนตัว การใส่ใจเรื่องข้อกำหนดด้านอายุ</p> <p>นอกจากนี้ผู้ปกครองยังสามารถใช้ประโยชน์จากเครื่องมือที่ติดตั้งมาพร้อมกับเครื่องโทรศัพท์มือถือ เช่น บริการ Family Link หรือเครื่องมือควบคุมสำหรับผู้ปกครอง (parental control) อีกทั้งยังควรตรวจสอบว่าในแอปพลิเคชันต่าง ๆ มีการขายสินค้า หรือมีการการซื้อขายผ่านในแอปหรือไม่ (in-app purchases)</p> <p>พยายามทำความเข้าใจถึงแรงจูงใจของเด็กและเยาวชนในการใช้งานโลกออนไลน์และลองตอบคำถามว่า ทำไมพวกเขาถึงเลือกใช้เว็บไซต์และบริการเหล่านั้น เว็บไซต์และบริการต่าง ๆ มีความหมายอย่างไรกับเด็กและเยาวชน ในแง่ของความสัมพันธ์กับกลุ่มเพื่อน (friendship groups) การสร้างตัวตน (sense of identity) และความรู้สึกเป็นส่วนหนึ่งของกลุ่ม (belonging) หากพ่อแม่ผู้ปกครองเข้าใจเหตุผลเบื้องหลังเหล่านี้ พ่อแม่ก็จะเข้าใจอารมณ์และความรู้สึกของเด็กและเยาวชนมากขึ้น (โดยเฉพาะเมื่อเป็นสิ่งที่อาจนำไปสู่พฤติกรรมเสี่ยง) และยังทำให้เกิดความเข้าใจว่าจะพัฒนาเด็กให้มีทักษะในการปรับตัวเอาตัวรอดได้อย่างไร</p>

		สิ่งสำคัญที่พ่อแม่	
ลำดับ	ผู้ปกครอง	คำอธิบาย	
		ควรพิจารณา	
การตรวจสอบคุณสมบัติของหน้าเว็บ	6	พิจารณาเรื่องอายุที่เหมาะสมในการให้ความยินยอมทางดิจิทัล (digital consent)	บางประเทศมีกฎหมายบังคับอายุขั้นต่ำของเด็กที่บริษัทหรือเว็บไซต์สามารถขอข้อมูลส่วนบุคคลได้ โดยไม่ต้องได้รับการยืนยันอนุญาตจากผู้ปกครอง โดยปกติแล้วอายุในการ "ให้ความยินยอมทางดิจิทัล" (digital consent) มักจะอยู่ระหว่างช่วงอายุ 13-16 ปี ในบางประเทศข้อกำหนดเรื่องการขอความยินยอมจากผู้ปกครองก่อนที่จะขอข้อมูลส่วนบุคคลจากเด็กและเยาวชนนั้นถือเป็นแนวปฏิบัติที่ดี (ควรทำแต่ไม่ได้บังคับ) บางประเทศได้บัญญัติเรื่องนี้ไว้ในกฎหมาย (ดูมาตราที่ 8 ของกฎหมายคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคลของสหภาพยุโรป - GDPR) นอกจากนี้เว็บไซต์ส่วนใหญ่ที่ออกแบบสำหรับเด็กโดยเฉพาะ มักจะมีการขอความยินยอมจากผู้ปกครองก่อนผู้ใช้งานใหม่เข้าร่วมเสมอ อย่างไรก็ตามพ่อแม่ควรตรวจสอบข้อกำหนดเรื่องอายุขั้นต่ำในการใช้บริการต่าง ๆ บนโลกออนไลน์ให้ดี
	7	การควบคุมการใช้บัตรเครดิตและวิธีการชำระเงินอื่น ๆ	ปัจจุบันเราสามารถใช้อุปกรณ์ แอปพลิเคชัน หรือบริการอื่น ๆ เพื่อชำระค่าสินค้าและบริการได้ และยังสามารถจัดการการเข้าถึงบัญชีของผู้ปกครองที่มีการผูกกับบัตรเครดิตและวิธีการชำระเงินอื่น ๆ ได้อีกด้วย ดังนั้นการเก็บบัตรเครดิตและบัตรเดบิตให้อยู่ในที่ที่ปลอดภัยจึงเป็นเรื่องสำคัญและห้ามเปิดเผยรหัสผ่านแก่เด็กโดยเด็ดขาดเพื่อป้องกันการนำไปจ่ายเงินโดยไม่ได้รับอนุญาต
	8	เรียนรู้วิธีการรายงานปัญหาบนแพลตฟอร์มที่บุตรหลานใช้งาน	ผู้ปกครองควรเรียนรู้วิธีการรายงานปัญหาบนแพลตฟอร์มที่บุตรหลานใช้งาน และรู้จักวิธีลบหรือแก้ไขบัญชีผู้ใช้ และสอนเด็ก ๆ ให้รู้จักกับวิธีเหล่านี้เมื่อโตขึ้น นอกจากนี้ผู้ปกครองควรที่จะรู้เบอร์โทรศัพท์ของสายด่วนที่มีไว้สำหรับรายงานปัญหาในพื้นที่เช่นกัน
	9	การโฆษณา การให้ข้อมูลแบบผิด ๆ และการบิดเบือนข้อมูล	สร้างความตระหนักรู้ว่าโฆษณาบางชิ้นอาจมีเนื้อหาที่ไม่เหมาะสมหรือหลอกลวงผู้บริโภค ผู้ปกครองควรพูดคุยกับบุตรหลานเกี่ยวกับวิธีการรายงานโฆษณาที่ไม่เหมาะสม และจัดการควบคุมในสิ่งที่ตนเองเห็นบนโลกออนไลน์และเป็นเรื่องสำคัญมากที่ต้องเข้าใจว่า สิ่งที่ได้เด็กและเยาวชนเห็นบนโลกออนไลน์ล้วนมีอิทธิพลต่อโลกทัศน์ของพวกเขา ดังนั้นพ่อแม่ผู้ปกครองควรมีส่วนร่วมกับบุตรหลานเพื่อช่วยสร้างทักษะการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์ (online media literacy)



		สิ่งสำคัญที่พ่อแม่	
ลำดับ	ผู้ปกครอง	ผู้ปกครอง	คำอธิบาย
		ควรพิจารณา	
การให้ความรู้กับเด็กและเยาวชน	10	สร้างวัฒนธรรมการสนับสนุนซึ่งกันและกัน	<p>เด็กและเยาวชนต้องเข้าใจว่าโลกออนไลน์คือภาพสะท้อนของโลกความเป็นจริง ซึ่งเป็นโลกมีทั้งประสบการณ์ที่ดีและไม่ดีปะปนกันไป ดังนั้นจึงเป็นเรื่องสำคัญที่จะต้องทำให้เด็กและเยาวชนเกิดความเชื่อมั่นว่าพวกเขาสามารถร้องขอความช่วยเหลือจากพ่อแม่ผู้ปกครองได้เสมอหากเกิดเหตุการณ์ไม่ปกติ และในทางกลับกันพวกเขาก็สามารถให้ความช่วยเหลือกับคนอื่น ๆ บนโลกออนไลน์ได้เช่นกัน</p> <p>นับเป็นการดีหากพ่อแม่ผู้ปกครองเข้าใจสิ่งที่บุตรหลานโพสต์และโปรไฟล์บนโลกออนไลน์ในแต่ละช่วงวัยของพวกเขา</p> <p>เด็กและเยาวชนต้องรู้ตัวเมื่อเผชิญกับภัยบนโลกออนไลน์ ซึ่งบางครั้งดูออกง่าย แต่ในบางกรณีก็อาจไม่ถนัดนัก เช่น การบีบบังคับ การแบล็กเมล การทำให้อับอาย ซึ่งต่างเป็นวิธีที่ผู้ร้ายหรืออาชญากรบนโลกออนไลน์มักเลือกใช้</p> <p>นอกจากการแยกแยะภัยคุกคามต่าง ๆ แล้วเด็กและเยาวชนยังต้องตระหนักด้วยว่า การเข้าถึงโลกออนไลน์นั้นต้องมาพร้อมกับความรับผิดชอบ และต้องเข้าใจว่ากฎหมายต่าง ๆ ล้วนมีผลบังคับใช้ทั้งบนโลกออนไลน์และในโลกความเป็นจริง ดังนั้นพวกเขาควรปฏิบัติตัวให้ถูกต้องอยู่เสมอ</p>

		สิ่งสำคัญที่พ่อแม่	
ลำดับ	ผู้ปกครอง	ควรพิจารณา	คำอธิบาย
การให้ความรู้กับเด็กและเยาวชน	11	ให้ความรู้เรื่องการนัดเจอกับคนแปลกหน้าจากโลกออนไลน์	<p>เมื่อเด็กและเยาวชนใช้งานโลกออนไลน์มาระยะหนึ่งแล้ว พวกเขาอาจจะต้องการนัดเจอกับผู้คนที่ได้ทำความรู้จักออนไลน์ แต่ยังไม่เคยเจอกันในชีวิตจริงมาก่อน ในกรณีนี้เป็นเรื่องสำคัญที่พ่อแม่ผู้ปกครองควรใช้วิธีที่เหมาะสมในการให้ความรู้เรื่องอันตรายของการนัดเจอกับคนแปลกหน้าจากโลกออนไลน์</p> <p>เด็กและเยาวชนอาจตกอยู่ในอันตรายหากพวกเขานัดพบกับคนแปลกหน้าที่พวกเขาเคยติดต่อกับด้วยเฉพาะบนโลกออนไลน์เพราะตัวตนออนไลน์อาจไม่ใช่ตัวตนที่แท้จริง อย่างไรก็ตามหากมีตราความปลอดภัยของบุตรหลานเริ่มพัฒนาอย่างจริงจังและพวกเขาต้องการนัดพบกับเพื่อนจากโลกออนไลน์ ผู้ปกครองไม่ควรปล่อยให้บุตรหลานออกไปพบเจอกับคนเหล่านี้เองโดยปราศจากการดูแล แต่ควรสื่อสารอย่างชัดเจนว่าพ่อแม่ผู้ปกครองหรือผู้ใหญ่ที่ไว้ใจได้จะต้องไปพบเจอกับพวกเขาแน่นอนว่าการตัดสินใจในเรื่องนี้จะขึ้นอยู่กับช่วงวัยของเด็กเป็นสิ่งสำคัญ</p> <p>นอกจากนี้ผู้ปกครองยังควรตระหนักเสมอว่าปัจจุบันอาชญากรรมที่เกิดขึ้นกับเด็กมักไม่ได้มุ่งเน้นไปที่การนัดพบเจอเด็กแล้ว แต่กลับมุ่งเน้นไปที่การล่อลวงเพื่อให้ได้มาซึ่งสื่อลามกอนาจารจากเด็กและเยาวชน</p>
	12	ความสำคัญของข้อมูลส่วนบุคคล	<p>ผู้ปกครองควรช่วยบุตรหลานทำความเข้าใจและสามารถจัดการข้อมูลส่วนบุคคลของตนเองได้ และยังคงจำเป็นต้องอธิบายให้บุตรหลานเข้าใจด้วยว่าข้อมูลที่โพสต์ลงไปในโลกออนไลน์นั้น จะต้องเป็นข้อมูลที่ตนเองและครอบครัวรู้สึกสบายใจที่จะให้ผู้อื่นเห็นหรือรับรู้ และไม่ควรเป็นอย่างยิ่งที่จะแชร์ข้อมูลที่ทำให้ผู้อื่นสามารถระบุตัวตนของเราได้ นอกจากนี้ควรมีการตักเตือนบุตรหลานให้รักษาชื่อเสียงของตนบนโลกออนไลน์อยู่เสมอเพราะข้อมูลใด ๆ หากถูกเผยแพร่ออกไปบนโลกออนไลน์แล้วก็ยากที่จะเปลี่ยนแปลงหรือแก้ไขได้</p>

		สิ่งสำคัญที่พ่อแม่	
ลำดับ	ผู้ปกครอง	ควรพิจารณา	คำอธิบาย
การให้ความรู้กับเด็กและเยาวชน	13	สร้างความเข้าใจเรื่องความเป็นส่วนตัวและการเผยแพร่รูปถ่ายลงในระบบอินเทอร์เน็ต	<p>สร้างความมั่นใจว่าบุตรหลานเข้าใจถึงผลกระทบจากการโพสต์รูปลงในอินเทอร์เน็ต ทั้งการโพสต์รูปของตนเองและรูปของเพื่อนคนอื่น ๆ</p> <p>ผู้ปกครองควรอธิบายให้บุตรหลานเข้าใจว่ารูปถ่ายหนึ่งรูปอาจแสดงข้อมูลส่วนตัวต่าง ๆ มากมาย ดังนั้นพวกเขาจึงต้องเข้าใจถึงความเสี่ยงต่าง ๆ ที่มาพร้อมกับการใช้กล้องเพื่อถ่ายภาพและการอัปโหลดภาพเข้าสู่ระบบอินเทอร์เน็ต และไม่ควรรูปภาพของผู้อื่นขึ้นสู่ระบบอินเทอร์เน็ตหากไม่ได้รับความยินยอมจากเจ้าของภาพ นอกจากนี้พ่อแม่ผู้ปกครองเองก็ควรตระหนักถึงเรื่องนี้เช่นกัน ก่อนจะถ่ายภาพและอัปโหลดรูปของลูกเข้าสู่ระบบอินเทอร์เน็ต ในทางกลับกันบางครั้งผู้ใช้อาจเปิดเผยข้อมูลหลุดออกไปอาจเป็นเพื่อนหรือญาติก็ได้ เพราะฉะนั้นพวกเขาควรที่จะตักเตือนคนเหล่านี้เช่นกัน และควรที่จะให้ความรู้เกี่ยวกับความเสี่ยงจากการแชร์ข้อมูลเกินพอดี นอกจากนี้ผู้ปกครองยังควรกระตุ้นไม่ให้บุตรหลานโพสต์รูปของตนหรือของเพื่อนที่สามารถถูกระบุรายละเอียดต่าง ๆ ได้ ไม่ว่าจะเป็น ป้ายถนน ทะเบียนรถ หรือแม้กระทั่งชื่อโรงเรียนบนเสื้อกันหนาว เป็นต้น</p>

## 9. บทบาทของบุคลากรทางการศึกษา

ถือว่าเป็นเรื่องสำคัญอย่างยิ่งที่บุคลากรทางการศึกษาจะต้องไม่ทึกทักเอาเองว่าเด็กมีความรู้อะไรเกี่ยวกับความปลอดภัยออนไลน์ ตัวอย่างเช่น ครูมีหน้าที่สำคัญในการให้ความรู้เกี่ยวกับความสำคัญของรหัสผ่าน โดยการสอนวิธีการรักษาการรหัสผ่านให้ปลอดภัยและวิธีการสร้างรหัสผ่านที่แข็งแรง อย่างไรก็ตามในหมู่วัยรุ่นยังมีหลายคนที่ใช้รหัสผ่านร่วมกับเพื่อนเพื่อแสดงถึงมิตรภาพและความจริงใจ

ปัจจุบันยังคงมีการถกเถียงเรื่องความเป็นส่วนตัวของเด็กและเยาวชนอย่างกว้างขวาง จากผลการศึกษาวิจัยของ London School of Economics พบว่าเด็กและเยาวชนให้ความสำคัญกับความเป็นส่วนตัว และมีส่วนในการใช้กลยุทธ์ต่าง ๆ ในการปกป้องความเป็นส่วนตัวของตน แต่ในขณะเดียวกันพวกเขายังคงเห็นคุณค่าของการมีส่วนร่วมออนไลน์ นอกจากนี้ยังพบว่าการให้คำชี้แนะอย่างสร้างสรรค์จากผู้ปกครองเป็นเรื่องสำคัญ สิ่งเหล่านี้ช่วยสร้างความมั่นใจให้กับเด็กเมื่อต้องเผชิญกับความเสี่ยงออนไลน์ต่าง ๆ เพราะพวกเขาสามารถเรียนรู้ทักษะเพื่อรับมือกับความเสี่ยงเหล่านั้นได้ผ่านการเผชิญกับความเสียดังด้วยตนเอง นอกจากนี้ "พ่อแม่ผู้ปกครองบุคลากรทางการศึกษา รวมถึงบุคลากรที่ทำงานด้านการช่วยเหลือสนับสนุนเด็กควรได้รับข้อมูลองค์ความรู้และการฝึกอบรมเกี่ยวกับการรู้เท่าทันสื่อ เนื่องจากมีหลักฐานชี้ให้เห็นว่า ผู้ใหญ่ยังขาดความรู้เรื่องความเสี่ยงต่าง ๆ และยังขาดกลยุทธ์ในการป้องกันข้อมูลและความเป็นส่วนตัวของเด็กและเยาวชนบนโลกออนไลน์อยู่"<sup>63</sup>

ในอีกมุมหนึ่งโรงเรียนมีโอกาสที่จะเปลี่ยนแปลงการศึกษา และช่วยนักเรียนให้พัฒนาศักยภาพของตนเอง รวมทั้งพัฒนามาตรฐานด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ แต่ยังคงเป็นเรื่องสำคัญเช่นกันที่เด็กและเยาวชนจะต้องเรียนรู้วิธีการใช้เทคโนโลยีสมัยใหม่อย่างปลอดภัย โดยเฉพาะเทคโนโลยีอย่างแพลตฟอร์มและบริการสื่อสังคมออนไลน์ ซึ่งเป็นส่วนสำคัญของการเรียนรู้ทางสังคมอย่างสร้างสรรค์และมีประสิทธิภาพ ทุกวันนี้เด็กและเยาวชนสามารถสร้างสรรค์และแชร์เนื้อหาของตนเองบนสื่อสังคมออนไลน์ได้อย่างง่ายดาย ซึ่งแพลตฟอร์มสมัยนี้ส่วนใหญ่สามารถถ่ายทอดสดได้ด้วยเช่นกัน

<sup>63</sup> Sonia Livingstone, Mariya Stoilova, and Rishita Nandagiri (2018), Children's Data and Privacy Online: Growing up in a Digital Age, <http://www.lse.ac.uk/media-and-communications/assets/documents/research/projects/childrens-privacy-online/Evidence-review-fnal.pdf>.

บุคลากรทางการศึกษาสามารถมีบทบาทที่ช่วยให้เด็กและเยาวชนใช้งานเทคโนโลยีอย่างชาญฉลาดและปลอดภัยได้ดังนี้

- ตรวจสอบว่าโรงเรียนมีนโยบายหรือระเบียบที่เข้มแข็ง ทำการทบทวนและประเมินประสิทธิภาพของนโยบายหรือระเบียบเป็นประจำ
- มีส่วนร่วมในการพัฒนาทักษะด้านดิจิทัลและความรู้เท่าทันโลกดิจิทัลโดยสอดแทรกประเด็นการเรียนรู้เรื่องพลเมืองดิจิทัลไว้ในหลักสูตรด้วย เป็นเรื่องสำคัญที่ต้องสอดแทรกประเด็นเรื่องการเรียนรู้ทางสังคมและทางด้านอารมณ์ไว้ในการเรียนการสอนเรื่องความปลอดภัยออนไลน์ เนื่องจากกรอบการเรียนรู้ดังกล่าวจะช่วยสร้างเสริมความเข้าใจและการจัดการอารมณ์นำไปสู่ความสัมพันธ์ที่และเคารพซึ่งบุคคลอื่นทั้งบนโลกออนไลน์และออฟไลน์
- ตรวจสอบว่าทุกคนในโรงเรียนเข้าใจเรื่อง "นโยบายการใช้งานที่ยอมรับได้" (AUP) และวิธีใช้นโยบายดังกล่าว เป็นเรื่องสำคัญอย่างยิ่งที่จะต้องมีการใช้ "นโยบายการใช้งานที่ยอมรับได้" ที่เหมาะสมกับช่วงอายุ
- ตรวจสอบว่านโยบายต่อต้านการกลั่นแกล้ง (anti-bullying) ของโรงเรียนมีตัวอย่างที่ครอบคลุมการกลั่นแกล้งบนอินเทอร์เน็ตและผ่านโทรศัพท์มือถือหรืออุปกรณ์อื่น ๆ และมีมาตรการลงโทษที่มีประสิทธิภาพเมื่อเกิดการละเมิดนโยบาย
- แต่งตั้งผู้ประสานงานเรื่องความปลอดภัยออนไลน์
- ตรวจสอบว่าระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ตของโรงเรียนนั้นมั่นคงและปลอดภัย
- ตรวจสอบว่าผู้ให้บริการอินเทอร์เน็ตที่เลือกใช้ได้รับการรับรอง
- ใช้ผลิตภัณฑ์ที่ช่วยในการกรองข้อมูล/ติดตามการใช้งานอินเทอร์เน็ต
- จัดการเรียนการสอนเรื่องความปลอดภัยออนไลน์ให้กับเด็กและเยาวชนอย่างทั่วถึง โดยระบุรายละเอียดว่าจะจัดการเรียนการสอนที่ใด อย่างไร และเมื่อใด
- ตรวจสอบว่าบุคลากรทางการศึกษาทุกคน (รวมถึงบุคลากรฝ่ายสนับสนุนการศึกษา) ได้รับการอบรมอย่างเหมาะสมและมีการปรับปรุงรูปแบบการอบรมให้ทันสมัยอยู่เสมอ
- กำหนดผู้ประสานงานหลักหนึ่งคนในโรงเรียนที่มีหน้าที่รับผิดชอบบันทึกและเก็บรวบรวมเหตุการณ์ที่เกี่ยวข้องกับประเด็นความปลอดภัยออนไลน์ ข้อมูลเหล่านี้จะทำให้โรงเรียนเห็นภาพรวมและแนวโน้มของปัญหาที่ควรจัดการ
- ทำให้มั่นใจว่าทีมบริหารและผู้บริหารของโรงเรียนมีความตระหนักรู้เกี่ยวกับประเด็นความปลอดภัยออนไลน์ในโรงเรียนอย่างเพียงพอ
- จัดการตรวจสอบมาตรการความปลอดภัยออนไลน์ (audit) อย่างสม่ำเสมอ

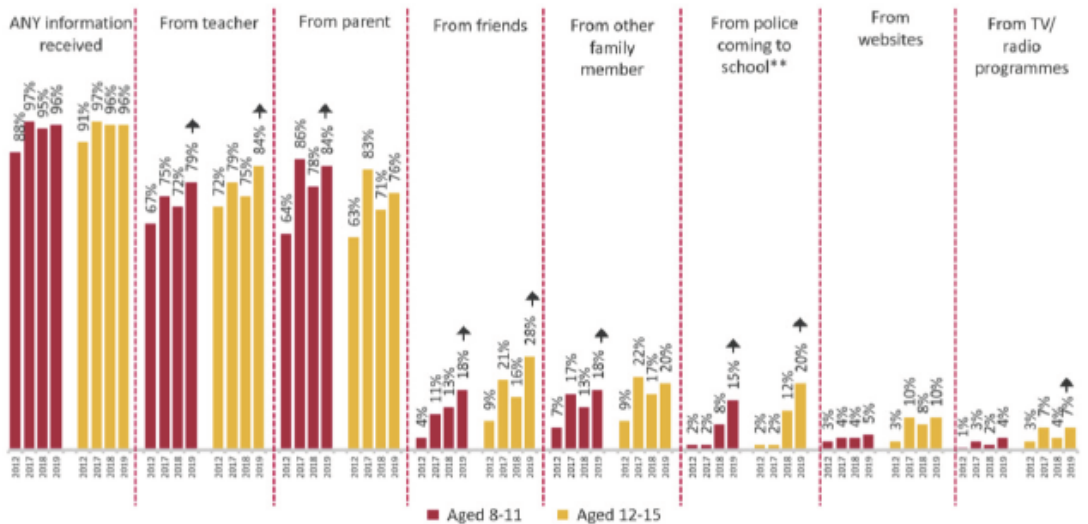
- เห็นคุณค่าต่อผลกระทบในแง่ของการศึกษาและในแง่ของจิตวิทยาที่อินเทอร์เน็ตและเทคโนโลยีออนไลน์มีต่อเด็กและเยาวชน
- การใช้งานอินเทอร์เน็ตของเด็กและเยาวชนเพิ่มสูงขึ้นอย่างรวดเร็วในช่วงปีที่ผ่านมาทำให้เกิดความกังวลเรื่องความปลอดภัยออนไลน์ ตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบันมีความกังวลเรื่องอันตรายจากเทคโนโลยีการสื่อสารมาตลอด โดยเฉพาะอย่างยิ่งอันตรายที่อาจเกิดขึ้นกับเด็กผู้หญิง อย่างไรก็ตามประเด็นดังกล่าวยังเป็นที่ยกเถียงกันอยู่เพราะเมื่อเราพิจารณาถึงภัยอันตรายเหล่านี้ให้ดีจะพบว่าปัญหาไม่ได้อยู่ที่เทคโนโลยี แต่อยู่ที่ความกังวลของผู้ปกครองที่จะไม่สามารถควบคุมเด็กได้ หากเด็กใช้งานเทคโนโลยีเพิ่มขึ้นเรื่อย ๆ ดังนั้นบุคลากรทางการศึกษาจึงกลายเป็นผู้รับหน้าที่หลักในการให้ความรู้และดูแลเรื่องความปลอดภัยบนโลกอินเทอร์เน็ต โดยผู้ปกครองทั่วโลกต่างเชื่อว่า โรงเรียนควรมีบทบาทสำคัญในการให้การศึกษาเด็กและเยาวชนให้สามารถใช้เทคโนโลยีอย่างปลอดภัย งานวิจัยซึ่งชี้ให้เห็นว่าข้อมูลส่วนใหญ่เกี่ยวกับประเด็นปัญหานั้นมักจะมีแหล่งที่มาจากรองเรียนและผู้ปกครอง<sup>64</sup> แนวทางพัฒนาทักษะต่าง ๆ ที่ควรเพิ่มเข้าไปในหลักสูตรนั้นได้ถูกกำหนดไว้เป็นส่วนหนึ่งของโครงการให้ความรู้เรื่องพลเมืองดิจิทัลของสภายุโรป<sup>65</sup>

<sup>64</sup> Ofcom (2020), Children and Parents: Media Use and Attitudes Report 2019, [https://www.ofcom.org.uk/\\_\\_data/assets/pdf\\_file/0024/190518/children-media-use-attitudes-2019-chart-pack.pdf](https://www.ofcom.org.uk/__data/assets/pdf_file/0024/190518/children-media-use-attitudes-2019-chart-pack.pdf).

<sup>65</sup> Council of Europe (2018), Guidelines to Respect, Protect and Fulfil the Rights of the Child in the Digital Environment, Recommendation CM/Rec(2018)7 of the Committee of Ministers, Building a Europe for and with Children, <https://rm.coe.int/guidelines-to-respect-protect-and-fulfl-the-rights-of-the-child-in-th/16808d881a>.

ภาพที่ 8: จำนวนเด็กที่ให้ข้อมูลว่าพวกเขาได้เรียนรู้เรื่องการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัย จำแนกระหว่างเด็กที่เล่นอินเทอร์เน็ตที่บ้าน (2555) หรือที่อื่น ๆ (2560, 2561, 2562) ตามช่วงอายุ<sup>66</sup>

Figure 8: Children stating they have been given any information or advice about how to use the Internet safely, among those who go online at home (2012) or elsewhere (2017, 2018, 2019), by age<sup>66</sup>



ที่มา: Ofcom

- แนวปฏิบัติด้านความปลอดภัยออนไลน์ในช่วงแรกมักให้ความสำคัญกับวิธีการแก้ปัญหาด้วยเทคโนโลยีอย่างการใช้ซอฟต์แวร์ในการกรองข้อมูล แต่ในช่วงหลายปีที่ผ่านมาระบบเทคโนโลยีสารสนเทศได้พัฒนาขึ้นอย่างรวดเร็วส่งผลให้มีการใช้โทรศัพท์เคลื่อนที่เพิ่มขึ้น คอมพิวเตอร์ตั้งโต๊ะจึงไม่ใช่ช่องทางหลักในการเข้าถึงอินเทอร์เน็ตอีกต่อไป จำนวนโทรศัพท์มือถือ แท็บเล็ต อุปกรณ์ช่วยเหลือส่วนตัวและเครื่องเล่นเกมที่เพิ่มขึ้นทำให้เด็กและเยาวชนมีช่องทางในการเข้าสู่ระบบอินเทอร์เน็ตที่หลากหลายมากยิ่งขึ้น ทั้งจากโรงเรียน บ้าน ห้างสรรพสินค้า อินเทอร์เน็ตคาเฟ่ ร้านอาหารฟาสต์ฟู้ด สโมสรเยาวชน แม้กระทั่งระหว่างการเดินทางไปโรงเรียนด้วยขนส่งสาธารณะ นอกจากนี้โรงเรียนยังเปิดโอกาสให้เด็กทำงานร่วมกันบนระบบอินเทอร์เน็ตภายในเครือข่ายปิดระหว่างเด็กและเยาวชน แน่ใจว่ามาตรการแรกที่โรงเรียนต้องจัดเตรียมคงหนีไม่พ้นการจัดตั้งระบบความปลอดภัยที่มั่นคงและมีประสิทธิภาพของเครือข่าย

<sup>66</sup> Ofcom (2020), Children and Parents: Media Use and Attitudes Report 2019, [https://www.ofcom.org.uk/\\_data/assets/pdf\\_file/0024/190518/children-media-use-attitudes-2019-chart-pack.pdf](https://www.ofcom.org.uk/_data/assets/pdf_file/0024/190518/children-media-use-attitudes-2019-chart-pack.pdf).

อย่างไรก็ตาม ทุกวันนี้เด็กและเยาวชนอาจมีอุปกรณ์ส่วนตัวของตนเองที่ไม่ได้เชื่อมต่อกับระบบรักษาความปลอดภัยของเครือข่ายโรงเรียน เพราะฉะนั้นการศึกษา การพูดคุย และการสนทนาเรื่องความปลอดภัยออนไลน์จึงสำคัญยิ่ง

- การออกแบบและนํานโยบายด้านความปลอดภัยออนไลน์ไปปฏิบัติจริงควรเป็นกระบวนการระหว่างโรงเรียนร่วมกับกลุ่มผู้มีส่วนได้ส่วนเสียต่าง ๆ ดังต่อไปนี้
  - ผู้อำนวยการโรงเรียน
  - คณะกรรมการโรงเรียน
  - ผู้บริหารระดับสูง
  - ครูประจำชั้น
  - บุคลากรสนับสนุนทางการศึกษา
  - ผู้ปกครองหรือผู้ดูแล
  - เจ้าหน้าที่รัฐในท้องถิ่น
  - ผู้ให้บริการอินเทอร์เน็ตและเครือข่าย (หากเป็นไปได้ )

เนื่องจากคนกลุ่มนี้ต่างมีความเข้าใจเชิงลึกที่สามารถนำมาช่วยร่างนโยบายของโรงเรียนได้ จึงเป็นเรื่องสำคัญที่จะต้องปรึกษาร่วมกับคนกลุ่มนี้เพื่อกำหนดนโยบาย อย่างไรก็ตามการออกนโยบายอย่างเดียวนั้นยังไม่เพียงพอ ทุกคนที่ทำงานร่วมกับเด็กและเยาวชนควรนำแนวปฏิบัติไปใช้ปฏิบัติจริง เพื่อช่วยบุคลากรทางการศึกษาในการเสริมสร้างพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัย หากทุกภาคส่วนเข้ามามีส่วนร่วมในการร่างนโยบายตั้งแต่ต้น ทุกคนจะรู้สึกว่าการที่กำหนดขึ้นนั้นสามารถนำไปใช้ได้จริง และอาจจะเกิดเป็นพันธมิตรในการผลักดันนโยบายให้ประสบความสำเร็จ

การสร้างพื้นที่การเรียนรู้บนเทคโนโลยีสารสนเทศที่ปลอดภัยมีองค์ประกอบที่สำคัญหลายประการดังนี้:

- โครงสร้างพื้นฐานในการสร้างตระหนักรู้แบบองค์รวม
- ความรับผิดชอบ นโยบาย และกระบวนการต่าง ๆ
- ตัวเลือกของเครื่องมือทางเทคโนโลยีที่หลากหลาย
- การให้การศึกษารองเรื่องความปลอดภัยออนไลน์อย่างรอบด้าน
- แผนการกำหนดบทบาทหน้าที่ของบุคลากรทุกคนในหน่วยงาน
- กระบวนการตรวจสอบที่ติดตามผลสัมฤทธิ์ของพื้นที่การเรียนรู้บนเทคโนโลยีสารสนเทศอย่างต่อเนื่อง



ประเด็นเหล่านี้ควรถูกรวบรวมอยู่ในนโยบายเรื่องความปลอดภัยของเด็กในโรงเรียน และไม่ควรปล่อยให้ เป็นหน้าที่จัดการของฝ่ายไอทีเพียงฝ่ายเดียว เพราะปัญหาอย่างเช่นการกลั่นแกล้งออนไลน์นั้นไม่一定会ผ่านระบบ อินเทอร์เน็ตหรือโทรศัพท์มือถือ ก็มีได้มีความแตกต่างจากการกลั่นแกล้งในโลกความเป็นจริงเลย อย่างไรก็ตาม เทคโนโลยียังมีส่วนสำคัญในการแก้ปัญหา หากทำการติดตั้งเทคโนโลยีเหล่านี้:

- ระบบคุ้มกันและป้องกันไวรัส
- ระบบตรวจสอบและติดตามการดาวน์โหลด ที่ติดตามข้อมูลว่าใครดาวน์โหลดอะไร เมื่อใด จากคอมพิวเตอร์เครื่องไหน
- ระบบกั้นกรองและควบคุมเนื้อหาเพื่อลดความเสี่ยงในการเข้าถึงเนื้อหาที่ไม่เหมาะสม ผ่านโครงข่ายของโรงเรียน

เทคโนโลยีใหม่ ๆ อาจมีได้นำไปสู่ปัญหาสำหรับเด็กและเยาวชนทุกคน เพราะปัญหามีลักษณะที่ แตกต่างกันไปโดยขึ้นอยู่กับช่วงอายุของเด็กและเยาวชนที่ใช้งานเทคโนโลยีดังกล่าว ในปลายปี 2551 Internet Safety Technical Taskforce ได้ตีพิมพ์รายงานฉบับหนึ่งในประเทศสหรัฐอเมริกาเกี่ยวกับการ ยกระดับความปลอดภัยของเด็กและเทคโนโลยีออนไลน์ รายงานฉบับนี้ได้รวบรวมข้อมูลความรู้เกี่ยวกับงานวิจัย ต่าง ๆ และตีพิมพ์เนื้อหาเกี่ยวกับการชักจูงเพื่อล่อลวงทางเพศ การคุกคามและการกลั่นแกล้งออนไลน์ และการ เข้าถึงเนื้อหาที่ไม่เหมาะสม<sup>67</sup> รายงานฉบับนี้ชี้ให้เห็นว่า "มีความกังวลว่าสื่อกระแสหลักอาจกลายเป็นผู้กระตุ้นให้ เกิดความตื่นกลัว และนำเสนอเนื้อหาข่าวซึ่งดูเป็นปัญหาที่ใหญ่โตกว่าสิ่งที่เด็กและเยาวชนพบเจอจริง ๆ" และ ในช่วงเวลาสิบปีที่ผ่านมาถึงปัจจุบันนี้ พ่อแม่ผู้ปกครองและบุคลากรทางการศึกษานั้นยังคงโดนกรอกหูด้วยพาด หัวข่าวที่เน้นดึงดูดความสนใจ ซึ่งมักกระตุ้นให้ผู้ใหญ่ห้ามเด็กใช้บริการออนไลน์ต่าง ๆ แทนที่การให้ความรู้และ เสริมพลังให้เด็กสามารถใช้สื่อออนไลน์ได้อย่างปลอดภัย

ผลที่ตามมาคือการที่ภัยต่าง ๆ บนโลกอินเทอร์เน็ตจะถูกชุกชอนไว้และลดโอกาสที่สังคมจะจัดการกับ ปัจจัยที่นำไปสู่ภัยเหล่านี้ เป็นการเพิ่มภัยอันตรายในท้ายที่สุดโดยไม่ได้ตั้งใจ พาดหัวข่าวเรื่องอาชญากรรมบนโลก อินเทอร์เน็ตที่เกิดกับเด็กและเยาวชนมักสะท้อนความเห็นที่แบ่งแยกเป็นสองขั้วของผู้ประกอบการวิชาชีพและ นักวิชาการที่ทำงานด้านเด็กและเยาวชน ในขณะที่นักวิชาการด้านหนึ่งเห็นว่าการบิดเบือนเรื่องภัยต่อเด็กและ เยาวชนเป็นเรื่องอันตราย แต่นักวิชาการอีกด้านหนึ่งกลับเห็นว่าภัยคุกคามต่อเด็กและเยาวชนนั้นได้รับการ ประเมินที่ต่ำเกินไปจริง

<sup>67</sup> ISTTF (2008), *Enhancing Child Safety and Online Technologies: Final Report of the Internet Safety Technical Task Force to the Multi-State Working Group on Social Networking of State Attorneys General of the United States*, [https://cyber.harvard.edu/sites/cyber.harvard.edu/files/ISTTF\\_Final\\_Report.pdf](https://cyber.harvard.edu/sites/cyber.harvard.edu/files/ISTTF_Final_Report.pdf).

อย่างไรก็ตาม มีความกังวลว่าเทคโนโลยีบนโลกอินเทอร์เน็ตอาจทำให้เด็กและเยาวชนยังคงอยู่ในสถานะเปราะบางและบุคลากรทางการศึกษารวมถึงพ่อแม่ ผู้ดูแล และผู้ปกครองควรมีส่วนในการร่วมกับพิชิตชอบกับเรื่องเหล่านี้ด้วย โดยวิธีการที่อาจทำให้เด็กและเยาวชนตกเป็นเหยื่อบนโลกออนไลน์ มีดังนี้:

- การชักชวนล่อลวงเด็กหรือการเข้าหาเพื่อวัตถุประสงค์ทางเพศ (grooming)
- การบริโภคสื่อที่ไม่เหมาะสมหรือเนื้อหาที่ผิดกฎหมาย
- การบริโภคสื่อที่อาจสนับสนุนพฤติกรรมที่เป็นอันตรายในเด็ก
- การกลั่นแกล้งบนโลกออนไลน์

สามารถย้อนดูการจัดกลุ่มภัยบนโลกออนไลน์ของเด็กและเยาวชนได้ในภาพที่ 7

### พื้นที่การศึกษานอกโรงเรียน

นอกจากโรงเรียนและบ้านแล้ว ยังมีความเป็นไปได้ที่เด็กจะเข้าถึงระบบอินเทอร์เน็ตและใช้งานบริการต่างๆ ในพื้นที่ที่อาจไม่ใช่โรงเรียน ตัวอย่างเช่น โซเชียลมีเดีย หรือกลุ่มกิจกรรมของโบสถ์ การผสมกันระหว่างชีวิตในโลกออนไลน์และโลกความเป็นจริงของเด็กและเยาวชนหมายความว่าผู้ที่ทำงานกับเด็กและเยาวชนในพื้นที่ดังกล่าวมีแนวโน้มสูงที่จะสามารถสร้างอิทธิพลต่อเด็กในแง่ของการสร้างพื้นที่บนโลกดิจิทัลที่ปลอดภัย แม้ว่าจะไม่ใช่เป้าหมายหลักของบุคลากรเหล่านี้ก็ตาม ด้วยเหตุนี้ผู้ที่ทำงานกับเด็กและเยาวชนนอกโรงเรียนต้องมีความเข้าใจพื้นฐานเรื่องภัยและโอกาสบนโลกออนไลน์ และควรมีความสามารถในการให้การสนับสนุนเด็กอย่างเหมาะสม สามารถเข้าถึงความช่วยเหลือ และได้รับการอบรมที่จำเป็น

การพิจารณาและแนวคิดหลักของแนวปฏิบัติสำหรับผู้ปกครองและบุคลากรทางการศึกษาสามารถนำไปปรับใช้ในบริบทการศึกษาที่ไม่ใช่โรงเรียนได้ โดยอาจต้องพิจารณาเพิ่มเติมในประเด็นบริบทที่แตกต่าง

## การจัดการอุปกรณ์ การกรองข้อมูล และการสื่อสาร

บุคลากรทางการศึกษา อาสาสมัคร และเด็ก มีแนวโน้มที่จะใช้บริการต่าง ๆ บนโลกออนไลน์ผ่านอุปกรณ์ของตนเองเมื่ออยู่นอกโรงเรียน ซึ่งการกรองข้อมูลในอุปกรณ์เหล่านี้อาจไม่มีประสิทธิภาพเทียบเท่ากับการใช้งานผ่านระบบควบคุมอุปกรณ์ในโรงเรียน ดังนั้นการให้ความรู้กับบุคลากรทางการศึกษาและเด็กที่ไม่ได้อยู่ในระบบโรงเรียนจึงอาจต้องใช้ความพยายามอย่างมาก เพื่อให้พวกเขาสามารถจัดการและป้องกันอุปกรณ์ของตนเองได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยเฉพาะในกรณีที่มีตัวเลือกการกรองข้อมูลน้อย นักการศึกษาและเด็กจึงไม่ควรพึ่งพาระบบในการดูแลรักษาความปลอดภัยมากเกินไป

พื้นที่สำหรับเด็กและเยาวชนที่ไม่ใช่โรงเรียนควรมีนโยบายและแนวปฏิบัติเกี่ยวกับการปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชนเช่นกัน อย่างไรก็ตามในบางสถานการณ์นักการศึกษาและอาสาสมัครอาจไม่มีอุปกรณ์หรืออีเมลส่วนกลางขององค์กรใช้ ดังนั้นจึงควรพิจารณาเพิ่มเติมเกี่ยวกับนโยบายและแนวปฏิบัติในการอนุญาตให้ใช้อุปกรณ์ส่วนตัวในการติดตามและจัดการอย่างปลอดภัย

นอกจากนี้ยังเป็นไปได้ว่าสื่อสังคมออนไลน์และแอปพลิเคชันรับส่งข้อความทั่วไปจะถูกนำมาใช้มากกว่าในพื้นที่การศึกษานอกโรงเรียน เนื่องจากพื้นที่เหล่านี้อาจไม่สามารถเข้าถึงเทคโนโลยีเฉพาะทางการศึกษา รวมไปถึงอุปกรณ์ และการสนับสนุนต่าง ๆ ได้เทียบเท่ากับภายในโรงเรียน ด้วยเหตุนี้จึงควรใส่ใจประเด็นเหล่านี้เป็นพิเศษเมื่อมีการร่างนโยบายองค์กร แนวปฏิบัติ หรือการฝึกอบรม เพื่อรับรู้ถึงวิธีการใช้ที่ปลอดภัยและเหมาะสมต่อไป

## การอบรมและการสนับสนุน

นักการศึกษาและอาสาสมัครที่ทำงานนอกระบบโรงเรียนอาจได้รับการอบรมพัฒนาความสามารถ หรือได้รับการสนับสนุนน้อยกว่าเมื่อเทียบกับบุคลากรในระบบโรงเรียน ดังนั้นองค์กรเหล่านี้ควรพิจารณาวิธีการหาแหล่งทุนเพื่อสนับสนุนให้เกิดการอบรมแก่บุคลากรภายในองค์กร

ตารางที่ 2 ประเด็นสำคัญที่บุคลากรทางการศึกษาควรพิจารณา

## 10. แนวปฏิบัติสำหรับบุคลากรทางการศึกษา

เป็นที่ทราบกันดีว่า ครูหรือบุคลากรทางการศึกษาอาจไม่สามารถควบคุมประเด็นที่ต้องพิจารณา ด้านล่างบางประการได้ ตัวอย่างเช่น การกรอกรหัสข้อมูลและการติดตามข้อมูล ดังนั้นหน้าที่เหล่านี้จึงควรเป็นหน้าที่ของโรงเรียนหรือสถานศึกษาเช่นกัน

ประเด็นสำคัญต่าง ๆ ที่บุคลากรทางการศึกษาควรพิจารณา มี 8 ข้อ ดังนี้

ตารางที่ 2 ประเด็นสำคัญที่บุคลากรทางการศึกษาควรพิจารณา

ลำดับ	สิ่งสำคัญที่ บุคลากร ทางการศึกษา ควรพิจารณา	คำอธิบาย
ความปลอดภัย และการรักษา ความปลอดภัย ของอุปกรณ์	1 ทำให้แน่ใจว่า อุปกรณ์ต่าง ๆ นั้น ปลอดภัยและมีการ เข้ารหัสผ่าน	ครูมีความเปราะบางที่จะถูกโจมตีทางไซเบอร์ ด้วยมัลแวร์ ไวรัส หรืออาจโดนแฮกได้เช่นเดียวกับคนอื่น ๆ ดังนั้นจึงเป็นเรื่องสำคัญที่ครู ต้องมั่นใจว่าอุปกรณ์ที่ใช้มีการป้องกันอย่างเหมาะสม (ด้วยการเข้า รหัสผ่านที่แข็งแรง) และล็อกหน้าจอเสมอหากไม่มีการใช้งาน (เช่น หาก ครูต้องออกจากห้องเรียน ครูต้องล็อกหน้าจอหรือออกจากระบบทั้งหมด)
	2 ติดตั้งซอฟต์แวร์ด้าน ไวรัสและไฟร์วอลล์ (firewall)	ตรวจสอบว่าระบบไฟร์วอลล์ (firewall) และระบบด้านไวรัสบนอุปกรณ์ ทุกชิ้นได้รับการอัปเดตเป็นเวอร์ชันล่าสุดอยู่เสมอ
นโยบาย	3 ออกนโยบายที่ใช้ ควบคุมการใช้ เทคโนโลยีในโรงเรียน	ทุกโรงเรียนควรมีนโยบายที่ใช้ควบคุมการใช้เทคโนโลยีในโรงเรียน ไม่ว่าจะเป็นวิธีการใช้งานและสถานที่ที่ใช้งานได้ ซึ่งผู้มีส่วนได้ส่วนเสียทุก ส่วนสามารถนำไปใช้ได้ และกำหนดวิธีจัดการกับเหตุการณ์ปัญหาโดย เฉพาะที่เกิดขึ้นออนไลน์  ครูจะต้องปฏิบัติตามนโยบายการใช้เทคโนโลยีสื่อสารและอุปกรณ์ อิเล็กทรอนิกส์อื่น ๆ อย่างเคร่งครัด และต้องทำหน้าที่เป็นแบบอย่างที่ดี ให้แก่เด็ก เพื่อปลูกฝังพฤติกรรมการใช้งานอุปกรณ์ต่าง ๆ ที่ถูกต้องให้กับ เด็ก นอกจากนี้โรงเรียนยังควรกำหนดสถานที่และช่วงเวลาที่เหมาะสมให้ ใช้โทรศัพท์มือถืออีกด้วย

ลำดับ	สิ่งสำคัญที่ บุคลากร ทางการศึกษา ควรพิจารณา	คำอธิบาย
4	ภาพถ่ายนักเรียน	โรงเรียนควรมีนโยบายที่ลงรายละเอียดว่าในกรณีใดที่จะสามารถถ่ายภาพของนักเรียนได้ เช่น บุคลากรของโรงเรียนสามารถถ่ายภาพนักเรียนเพื่อวัตถุประสงค์ทางการศึกษาได้หรือไม่ หรือว่าโรงเรียนได้รับอนุญาตจากผู้ปกครอง ผู้ดูแล หรือตัวเด็กนักเรียนเองให้สามารถถ่ายภาพได้หรือไม่ โดยนโยบายควรแนะนำให้หลีกเลี่ยงการใช้อุปกรณ์ส่วนตัวเพื่อบันทึกภาพ ทั้งนี้เพื่อเป็นการปกป้องทั้งตัวเด็กนักเรียนและบุคลากรของโรงเรียน
การกรองข้อมูล (filtering) และการส่องส่องการใช้งาน (monitoring)	5 ตรวจสอบให้มั่นใจว่าระบบอินเทอร์เน็ตของโรงเรียนนั้นได้ผ่านการกรองข้อมูลและมีการติดตามการใช้งาน	<p>ในทางปฏิบัตินักเรียนไม่ควรที่จะสามารถเข้าถึงเนื้อหาที่อันตรายหรือไม่เหมาะสมผ่านระบบสารสนเทศของโรงเรียนได้อย่างไร้ขีดจำกัดไม่มีระบบกรองข้อมูลที่ให้ผลลัพธ์ได้อย่างเต็มร้อย ดังนั้นการเสริมสร้างการคุ้มกันผ่านการเรียนการสอนและการดูแลที่จริงจังเป็นเรื่องสำคัญ แต่อย่างน้อยโปรแกรมกรองข้อมูลควรป้องกันการเข้าถึงเนื้อหาที่ผิดกฎหมายรวมถึงเนื้อหาที่อาจไม่เหมาะสมหรืออันตราย โดยพิจารณาประเภทเนื้อหาที่อันตราย ดังตัวอย่างต่อไปนี้:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● การเลือกปฏิบัติ (discrimination)</li> <li>● ข้อความแสดงความเกลียดชัง (hate speech)</li> <li>● การใช้สารเสพติดหรือยาเสพติด (drug or substance abuse)</li> <li>● ความคิดเห็นที่สุดโต่ง (extremism)</li> <li>● สื่อลามกอนาจาร (pornography)</li> <li>● การขโมยลิขสิทธิ์ หรือการละเมิดลิขสิทธิ์ (piracy and copyright theft)</li> <li>● เนื้อหาที่มุ่งทำร้ายตนเองหรือฆ่าตัวตาย (self-harm or suicide content)</li> <li>● ความรุนแรงสุดโต่ง (extreme violence)</li> </ul>

ลำดับ	สิ่งสำคัญที่ บุคลากร ทางการศึกษา ควรพิจารณา	คำอธิบาย
ชื่อเสียงบนโลกออนไลน์ และร่องรอยบนโลกดิจิทัล (Digital Footprint)	6	ตระหนักถึงเรื่องความสำคัญของร่องรอยบนโลกดิจิทัลและชื่อเสียงออนไลน์
ชื่อเสียงบนโลกออนไลน์ และร่องรอยบนโลกดิจิทัล (Digital Footprint)	6	ครูต้องตระหนักว่าสิ่งที่ตนเองพูดหรือกระทำบนโลกออนไลน์อาจมีผลกระทบต่อชื่อเสียงของตนเองและชื่อเสียงของโรงเรียนได้ ครูจะต้องปฏิบัติตัวอย่างมีอาชีพเสมอเมื่ออยู่บนโลกออนไลน์ และควรสอนเด็กให้เข้าใจความสำคัญของชื่อเสียงตนเองบนโลกออนไลน์ และวิธีการจัดการชื่อเสียงตนเองอย่างมีประสิทธิภาพ
วิธีการสื่อสารอย่างปลอดภัยแบบมีอาชีพ	7	ตระหนักถึงความสำคัญของการสื่อสารบนโลกออนไลน์อย่างมีอาชีพ
วิธีการสื่อสารอย่างปลอดภัยแบบมีอาชีพ	7	โรงเรียนควรมีการแบ่งขอบเขตแยกชัดเจนระหว่างชีวิตส่วนตัวและชีวิตการทำงานของครู ซึ่งรวมไปถึงการทำกิจกรรมต่าง ๆ ของครูบนโลกออนไลน์ด้วย นอกจากนี้การติดต่อสื่อสารระหว่างโรงเรียน เด็กนักเรียน และผู้ปกครอง ควรสื่อสารผ่านอีเมลของโรงเรียนเสมอ โรงเรียนควรออกนโยบายด้านการสื่อสารหรือประมวลจริยธรรมที่ป้องกันมิให้เกิดการติดต่อสื่อสารที่ไม่เกี่ยวกับเรื่องการเรียนรู้แบบหนึ่งต่อหนึ่งกับนักเรียน/ผู้ปกครอง หรือสื่อสารผ่านแพลตฟอร์มอื่นที่ไม่ใช่ช่องทางสื่อสารหลักของโรงเรียน จะเป็นการดีที่สุดหากครูไม่ใช้อุปกรณ์ส่วนตัวในการติดต่อสื่อสารกับเด็กนักเรียน ผู้ปกครอง หรือผู้ดูแลเลย และควรหลีกเลี่ยงการสื่อสารแบบหนึ่งต่อหนึ่งบนโลกดิจิทัล หากมีการประชุมหรือการเรียนรู้แบบออนไลน์ โรงเรียนควรมีความชัดเจนถึงความคาดหวังจากครูและเด็ก (ตัวอย่างเช่น พิจารณาว่าการเรียนหรือการสื่อสารออนไลน์นั้นควรเกิดขึ้นที่ใด อย่างไม่ควรใช้งานจากห้องนอน รวมถึงมีความเกรงใจต่อผู้อื่นที่อาจอยู่ในบ้านหรือห้องเรียนด้วย)
พฤติกรรมของนักเรียนและความเปราะบางออนไลน์และผลกระทบต่อ	8	เข้าใจความเสี่ยงและประโยชน์ที่นักเรียนจะได้รับเมื่ออยู่บนโลกออนไลน์
การป้องกันและความเป็นอยู่ที่ดี	8	ครูควรเข้าใจกิจกรรมที่เด็กนักเรียนทำบนโลกออนไลน์ รวมถึงความเสี่ยงต่าง ๆ ที่นักเรียนอาจพบเจอ และประโยชน์ต่าง ๆ ที่อาจได้รับ

## 11. บทสรุป

เทคโนโลยีสารสนเทศได้เข้ามามีบทบาทเปลี่ยนแปลงวิถีชีวิตของคนยุคใหม่ ทำให้ผู้คนสามารถติดต่อสื่อสารกันได้แบบทันทีและไร้พรมแดน สามารถเข้าถึงข้อมูลได้อย่างไม่จำกัด และยังสามารถเข้าถึงบริการสร้างสรรค์ที่มีอยู่หลากหลายอีกด้วย แต่ในขณะเดียวกันเทคโนโลยีก็เปิดช่องให้เกิดการแสวงหาประโยชน์และการกระทำโดยมิชอบในรูปแบบต่าง ๆ ดังนั้นหากไม่มีการป้องกันที่เหมาะสม เด็กและเยาวชนซึ่งเป็นหนึ่งในกลุ่มผู้ใช้อินเทอร์เน็ตที่ใหญ่ที่สุดจะตกอยู่ในความเสี่ยงอย่างการถูกชักชวนและคุกคามทางเพศ การบริโภคเนื้อหาที่มีความรุนแรงหรือส่อไปในทางเพศหรือเนื้อหาที่ไม่เหมาะสมอื่น ๆ เป็นต้น

หากขาดกลไกที่มีประสิทธิภาพในการสร้างสภาพแวดล้อมบนโลกออนไลน์ที่ปลอดภัย เด็กและเยาวชนอาจตกอยู่ความเสี่ยงมากขึ้น แต่ยังคงต้องมีการทำงานเพื่อคุ้มครองเด็กและเยาวชนบนโลกออนไลน์อีกมากมาย แม้ว่าปัจจุบันผู้คนจะตระหนักถึงความเสี่ยงเกี่ยวกับการใช้สื่อเทคโนโลยีสารสนเทศที่ไม่ปลอดภัยมากขึ้นแล้วก็ตาม ดังนั้นจึงเป็นเรื่องสำคัญที่พ่อแม่ผู้ปกครองและบุคลากรทางการศึกษาจะต้องพูดคุยและตัดสินใจร่วมกับเด็กและเยาวชนว่า สิ่งใดที่เหมาะสมสำหรับพวกเขาและปลอดภัยที่จะใช้ รวมถึงพฤติกรรมที่ควรกระทำเพื่อให้สามารถใช้เทคโนโลยีสารสนเทศได้อย่างมีความรับผิดชอบ

การทำงานร่วมกันระหว่างผู้ปกครองและบุคลากรทางการศึกษาจะสามารถทำให้เด็กและเยาวชนได้ประโยชน์สูงสุดจากเทคโนโลยีสารสนเทศ และในขณะเดียวกันก็ยังคงลดความเสี่ยงจากอันตรายต่าง ๆ ที่อาจเกิดขึ้นกับเด็กและเยาวชนอีกด้วย

## คำศัพท์เฉพาะทาง

คำนิยามที่จะกล่าวถึงต่อไปนี้นำมาจากอนุสัญญาว่าด้วยสิทธิเด็ก (2532) แนวทางคำศัพท์ด้านการคุ้มครองเด็กจากการล่วงละเมิดและแสวงหาประโยชน์ทางเพศ ของคณะกรรมการระหว่างหน่วยงานด้านการแสวงหาประโยชน์ทางเพศจากเด็ก (Terminology Guidelines on the Protection of Children from Sexual Exploitation and Sexual Abuse, 2559)<sup>68</sup> หรือที่เรียกว่า Luxembourg Guidelines และอนุสัญญาของสภายุโรปที่เรียกว่า The Council of Europe Convention: Protection of Children against Sexual Exploitation and Sexual Abuse (2555)<sup>69</sup> รวมทั้งรายงาน Report Global Kids Online (2662)<sup>70</sup>

## วัยรุ่น (Adolescent)

วัยรุ่นคือบุคคลอายุระหว่าง 10-19 ปี นับเป็นสิ่งสำคัญที่ต้องคำนึงว่า วัยรุ่น นั้นเป็นคำศัพท์ที่ไม่มีข้อผูกมัดภายใต้กฎหมายระหว่างประเทศ และบุคคลที่อายุต่ำกว่า 18 ปีนับว่าเป็นเด็ก ในขณะที่บุคคลอายุ 19 ปีถือว่าเป็นผู้ใหญ่ นอกเสียจากว่าจะบรรลุนิติภาวะก่อนภายใต้กฎหมายภายในประเทศ<sup>71</sup>

## ปัญญาประดิษฐ์ (Artificial Intelligence – AI)

ในความหมายอย่างกว้างๆ ปัญญาประดิษฐ์หมายความถึงระบบที่เหมือนในนวนิยายวิทยาศาสตร์อย่างแท้จริง (อย่างที่เรียกว่าเป็นปัญญาประดิษฐ์แบบ “เข้มข้น” ที่มีความสามารถในการรับรู้) และสามารถทำงานที่ซับซ้อนมากได้ (จดจำใบหน้าหรือน้ำเสียง ขับขี่ยานพาหนะ ซึ่งระบบเหล่านี้เรียกว่าเป็นปัญญาประดิษฐ์แบบ “อ่อน” หรือ “ปานกลาง”<sup>72</sup>)

<sup>68</sup> Terminology and Semantics (2016), *Luxembourg Terminology Guidelines for the Protection of Children from Sexual Exploitation and Sexual Abuse*, <http://luxembourguidelines.org/wp-content/uploads/2017/06/Terminology-guidelines-396922-EN.pdf>.

<sup>69</sup> Council of Europe (2012), *Protection of Children against Sexual Exploitation and Sexual Abuse: Council of Europe Convention*, [https://www.coe.int/t/dg3/children/1in5/Source/Lanzarote\\_Convention\\_EN.pdf](https://www.coe.int/t/dg3/children/1in5/Source/Lanzarote_Convention_EN.pdf)

<sup>70</sup> Globalkidsonline.net (2019), *Done Right, Internet Use Can Increase Learning and Skills*, <http://globalkidsonline.net/synthesis-report-2019/>

<sup>71</sup> UNICEF and ITU (2015), *Guidelines for Industry on Child Online Protection*, [https://www.itu.int/en/cop/Documents/bD\\_Broch\\_INDUSTRY\\_0909.pdf](https://www.itu.int/en/cop/Documents/bD_Broch_INDUSTRY_0909.pdf)

<sup>72</sup> Council of Europe (2020), *What's AI?*, [https://www.coe.int/c/portal/login?redirect=%2Fen%2Fweb%2Fartificial-intelligence%2Fwhat-is-ai&refererPid=43026498&p\\_l\\_id=43026490](https://www.coe.int/c/portal/login?redirect=%2Fen%2Fweb%2Fartificial-intelligence%2Fwhat-is-ai&refererPid=43026498&p_l_id=43026490)



## ระบบ AI (AI System)

ระบบ AI เป็นระบบ machine-based system ซึ่งหากได้รับการป้อนชุดข้อมูลวัตถุประสงค์การทำงานจากมนุษย์จะสามารถคาดการณ์ เสนอแนะหรือทำการตัดสินใจที่ส่งผลต่อสภาพแวดล้อมจริงหรือสภาพแวดล้อมเสมือน และได้รับการออกแบบให้ปฏิบัติงานโดยมีระดับของความเป็นอิสระที่ต่างๆ กัน<sup>73</sup>

### Alexa

Amazon Alexa หรือที่เป็นที่รู้จักกันว่า Alexa เป็นปัญญาประดิษฐ์ที่ทำหน้าที่เป็นผู้ช่วยเสมือน (virtual assistant AI) Alexa ถูกพัฒนาขึ้นโดยบริษัท Amazon โดยสามารถโต้ตอบด้วยเสียง เปิดดนตรี ทำรายการสิ่งที่ต้องทำ ตั้งปลุก สตรีมมิ่งพอดแคสต์ เปิดหนังสือเสียง หรือให้ข้อมูลสภาพอากาศ การจราจร กีฬา หรือให้ข้อมูลอื่นๆ ตามเวลาจริง เช่น ข่าวต่างๆ Alexa สามารถควบคุมอุปกรณ์สมาร์ตต่างๆ โดยใช้ตนเองเป็นระบบอัตโนมัติสำหรับบ้าน ผู้ใช้สามารถขยายขอบเขตความสามารถของ Alexa โดยติดตั้ง “ทักษะต่างๆ” (ฟังก์ชันการทำงานเพิ่มเติมที่พัฒนาโดยผู้ขายซึ่งเป็นบุคคลที่สาม หรือเป็นที่รู้จักโดยทั่วกันว่าแอปอย่างรายการสภาพอากาศและลักษณะการทำงานด้านเสียง)<sup>74</sup>

### ประโยชน์สูงสุดต่อเด็ก (Best interest of the child)

อธิบายถึงองค์ประกอบทั้งหมดที่จำเป็นในการตัดสินใจในสถานการณ์เฉพาะสำหรับเด็กคนหนึ่งคนใด หรือกลุ่มหนึ่งกลุ่มใดโดยเฉพาะ<sup>75</sup>

<sup>73</sup> OECD (2019), *Recommendation of the Council on Artificial Intelligence*, <https://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:hTtMv9k1ak8J:https://legalinstruments.oecd.org/api/print%3Fids=648%26lang=en&cd=3&hl=en&ct=clnk&gl=ch&client=safari>  
<https://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:hTtMv9k1ak8J:https://legalinstruments.oecd.org/api/print%3Fids=648%26lang=en&cd=3&hl=en&ct=clnk&gl=ch&client=safari>

<sup>74</sup> Amazon (2019), *Alexa Skills Kit Official Site: Build Skills for Voice*, <https://developer.amazon.com/en-US/alexa/alexa-skills-kit>

<sup>75</sup> OHCHR (1990), *Convention on the Rights of the Child*, <https://www.ohchr.org/en/instruments-mechanisms/instruments/convention-rights-child>

## เด็ก (Child)

อ้างอิงตามข้อที่ 1 ของอนุสัญญาว่าด้วยสิทธิเด็ก เด็กคือบุคคลใดที่มีอายุต่ำกว่า 18 ปี นอกเสียจากว่าจะบรรลุนิติภาวะก่อน ภายใต้กฎหมายภายในประเทศ<sup>76</sup>

## การแสวงหาประโยชน์และการล่วงละเมิดทางเพศต่อเด็ก (Child sexual exploitation and abuse - CSEA)

หมายถึงการแสวงหาประโยชน์ทางเพศและการล่วงละเมิดทางเพศต่อเด็ก (ข้อที่ 34 ของอนุสัญญา) เช่น (ก) การชักจูงหรือบีบบังคับให้เด็กมีส่วนร่วมในกิจกรรมทางเพศใดๆ ที่ผิดกฎหมาย (ข) การนำเด็กมาแสวงหาประโยชน์ผ่านการค้าประเวณีหรือกิจกรรมทางเพศใดๆ ที่ผิดกฎหมาย (ค) การนำเด็กมาแสวงหาประโยชน์ผ่านการแสดงหรือเนื้อหาลามกอนาจาร รวมทั้ง “การติดต่อเพื่อวัตถุประสงค์ทางเพศโดยมักใช้กำลังกับบุคคลที่ไม่ได้ให้ความยินยอม”<sup>77</sup> การแสวงหาประโยชน์และการล่วงละเมิดทางเพศต่อเด็กมีจำนวนการเกิดเหตุมากขึ้นผ่านอินเทอร์เน็ตหรือมีส่วนเกี่ยวข้องกับการเชื่อมต่อสู่สภาพแวดล้อมออนไลน์<sup>78</sup>

---

<sup>76</sup> UNICEF and ITU (2015), *Guidelines for Industry on Child Online Protection*, [https://www.itu.int/en/cop/Documents/bD\\_Broch\\_INDUSTRY\\_0909.pdf](https://www.itu.int/en/cop/Documents/bD_Broch_INDUSTRY_0909.pdf)

<sup>77</sup> Terminology and Semantics (2016), *Luxembourg Terminology Guidelines for the Protection of Children from Sexual Exploitation and Sexual Abuse*, <http://luxembourgguidelines.org/wp-content/uploads/2017/06/Terminology-guidelines-396922-EN.pdf>.

<sup>78</sup> Terminology and Semantics (2016), *Luxembourg Terminology Guidelines for the Protection of Children from Sexual Exploitation and Sexual Abuse*, <http://luxembourgguidelines.org/wp-content/uploads/2017/06/Terminology-guidelines-396922-EN.pdf>.

## สื่อแสดงการล่วงละเมิด (และแสวงหาประโยชน์) ทางเพศต่อเด็ก (Child sexual [exploitation and] abuse material - (CSAM)

พัฒนาการอย่างรวดเร็วของไอซีทีได้ก่อให้เกิดการแสวงหาประโยชน์และการล่วงละเมิดทางเพศต่อเด็กในรูปแบบใหม่ ซึ่งสามารถเกิดขึ้นในโลกเสมือนและไม่ต้องมีการพบเจอตัวต่อตัวกับเด็ก<sup>79</sup> แม้ว่าเขตอำนาจตามกฎหมายของหลายประเทศยังจำกัดประเภทรูปภาพหรือวิดีโอที่เป็นการล่วงละเมิดทางเพศต่อเด็กว่าเป็น “สื่อลามกอนาจารเด็ก” หรือ “ภาพที่ไม่เหมาะสมของเด็ก” แต่ในแนวปฏิบัตินี้จะเรียกรวมกันว่า สื่อแสดงการล่วงละเมิดทางเพศต่อเด็ก (Child Sexual Abuse Materials – CSAM) ซึ่งสอดคล้องกับแนวปฏิบัติของคณะกรรมการมาธิการบรอดแบนด์ (Broadband Commission Guidelines) และต้นแบบการตอบสนองระดับชาติของ WePROTECT Global Alliance (WePROTECT Global Alliance Model National Response)<sup>80</sup> อันเป็นคำที่อธิบายถึงเนื้อหาได้ถูกต้องมากกว่าคำว่าสื่อลามกอนาจาร ซึ่งกล่าวถึงธุรกิจที่ชอบด้วยกฎหมายและเป็นไปในทางการค้าตามที่ Luxembourg Guidelines ได้อ้างถึงการใช้นี้ไว้ว่า

“อาจ (โดยตั้งใจหรือไม่ก็ตาม) มีส่วนในการลดทอนความร้ายแรง หรือแม้แต่ทำให้ชอบด้วยกฎหมายในสิ่งที่จริงๆ แล้วเป็นการล่วงละเมิดทางเพศและ/หรือการแสวงหาประโยชน์ทางเพศจากเด็ก [...] คำว่า “สื่อลามกอนาจาร” นั้นเสี่ยงต่อการพูดเป็นนัยว่าการกระทำเหล่านั้นเกิดขึ้นจากความยินยอมของเด็กและเป็นตัวแทนของเนื้อหาทางเพศที่ชอบด้วยกฎหมาย”<sup>81</sup>

<sup>79</sup> Terminology and Semantics (2016), *Luxembourg Terminology Guidelines for the Protection of Children from Sexual Exploitation and Sexual Abuse*, <http://luxembourgguidelines.org/wp-content/uploads/2017/06/Terminology-guidelines-396922-EN.pdf>.; UNICEF and Global Kids Online (2019), *Global Kids Online Comparative Report*, <https://www.unicef-irc.org/publications/pdf/GKO%20LAYOUT%20MAIN%20REPORT.pdf>.

<sup>80</sup> WePROTECT Global Alliance (2016), *Preventing and Tackling Child Sexual Exploitation and Abuse (CSEA): A Model National Response.*, <https://static1.squarespace.com/static/5630f48de4b00a75476ecf0a/t/582ba50bc534a51764e8a4ec/1479255310190/WePROTECT+Global+Alliance+Model+National+Response+Guidance.pdf> ; Broadband Commission (2019), *Child Online Safety: Minimizing the Risk of Violence, Abuse and Exploitation Online*, [https://broadbandcommission.org/Documents/working-groups/ChildOnlineSafety\\_Report.pdf](https://broadbandcommission.org/Documents/working-groups/ChildOnlineSafety_Report.pdf).

<sup>81</sup> Terminology and Semantics (2016), *Luxembourg Terminology Guidelines for the Protection of Children from Sexual Exploitation and Sexual Abuse*, <http://luxembourgguidelines.org/wp-content/uploads/2017/06/Terminology-guidelines-396922-EN.pdf>

คำว่า “สื่อแสดงการล่วงละเมิดทางเพศต่อเด็ก (CSAM)” อธิบายถึงการกระทำใดๆ ที่เป็นการล่วงละเมิดทางเพศและ/หรือการแสวงหาประโยชน์ทางเพศ ซึ่งรวมถึงแต่ไม่จำกัดเพียงการบันทึกเนื้อหาการทารุณกรรมทางเพศเด็กโดยผู้ใหญ่ ภาพของเด็กในการกระทำทางเพศอย่างโจ่งแจ้ง และภาพอวัยวะเพศของเด็ก ซึ่งถูกผลิตหรือใช้เพื่อวัตถุประสงค์ทางเพศเป็นหลัก

### **เด็กและเยาวชน (Children and young people)**

หมายถึงบุคคลใดที่มีอายุต่ำกว่า 18 ปี โดยในแนวปฏิบัตินี้ คำว่าเด็กครอบคลุมทุกคนที่มีอายุต่ำกว่า 15 ปีและเยาวชนนั้นหมายถึงกลุ่มที่มีอายุ 15-18 ปี

### **ของเล่นที่มีการเชื่อมต่อ (Connected toys)**

ของเล่นที่มีการเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตผ่านเทคโนโลยีอย่างไวไฟหรือบลูทูธ ซึ่งโดยทั่วไปใช้งานร่วมกับแอปพลิเคชันที่มาคู่กัน เพื่อให้เด็กเล่นแบบโต้ตอบได้ อ้างอิงการวิจัยของ Juniper Research พบว่าในปี 2558 ตลาดของเล่นที่ต้องมีการเชื่อมต่อนี้สูงถึง 2.8 พันล้านเหรียญสหรัฐ และคาดการณ์ว่าจะเพิ่มสูงขึ้นถึง 11,000 ล้านเหรียญสหรัฐภายในปี 2563 ของเล่นเหล่านี้รวบรวมและเก็บข้อมูลส่วนบุคคลจากเด็ก รวมทั้งชื่อ ตำแหน่งทางภูมิศาสตร์ ที่อยู่ ภาพถ่าย การบันทึกเสียงและวิดีโอ<sup>82</sup>

<sup>82</sup> Jeremy Greenberg (2017), *Dangerous Games: Connected Toys, COPPA, and Bad Security*, <https://georgetownlawtechreview.org/dangerous-games-connected-toys-coppa-and-bad-security/GLTR-12-2017/>.

### **การกลั่นแกล้งทางไซเบอร์หรืออาจเรียกว่าการกลั่นแกล้งทางออนไลน์ (Cyberbully or Online Bullying)**

การกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ หมายความว่า การกระทำก้าวร้าวรุนแรง ที่เกิดขึ้นโดยตั้งใจและมีการกระทำซ้ำแล้วซ้ำเล่าโดยกลุ่มบุคคลหรือบุคคลใดบุคคลหนึ่ง โดยใช้เทคโนโลยีดิจิทัลและมุ่งเป้าไปที่เหยื่อที่ไม่สามารถปกป้องตนเองได้<sup>83</sup> ซึ่งการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์มักเกี่ยวข้องกับ “การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลและอินเทอร์เน็ตโพสต์ข้อมูลที่สร้างความเจ็บช้ำ หรือข้อความที่เป็นการข่มขู่หรือดูถูกดูแคลน (ผ่านทางอีเมล ระบบส่งข้อความทันที แชท ข้อความทางโทรศัพท์) การแพร่ข่าวลือหรือข้อมูลเท็จเกี่ยวกับเหยื่อหรือจงใจกีดกันเหยื่อจากการสื่อสารออนไลน์”<sup>84</sup> โดยอาจเป็นการสื่อสารทางตรง (อย่างการแชทหรือการส่งข้อความทางโทรศัพท์เคลื่อนที่) สื่อสารกึ่งสาธารณะ (อย่างการโพสต์ข้อความคุกคามหรือส่งข้อความในอีเมลกลุ่ม) หรือการสื่อสารสาธารณะ (อย่างการสร้างเว็บไซต์เพื่อวัตถุประสงค์ในการล้อเลียนเหยื่อโดยเฉพาะ)

### **ความเกลียดชังทางไซเบอร์ การเลือกปฏิบัติและความรุนแรงจากอุดมการณ์สุดโต่ง (Cyberhate, discrimination, and violent extremism)**

“ความเกลียดชังทางไซเบอร์ การเลือกปฏิบัติและความรุนแรงจากอุดมการณ์สุดโต่ง ล้วนเป็นรูปแบบที่แตกต่างของความรุนแรงทางไซเบอร์ เนื่องจากมีการมุ่งเป้าไปที่กลุ่มที่มีอัตลักษณ์ร่วมกันมากกว่าบุคคลใดบุคคลหนึ่ง [...] ซึ่งมักเกี่ยวกับเชื้อชาติ รสนิยมทางเพศ ศาสนา สัญชาติหรือสถานะการเข้าเมือง เพศสภาพ/เพศ และการเมือง”<sup>85</sup>

<sup>83</sup> Anna Costanza Baldry, Anna Sorrentino, and David P. Farrington (2019), *Cyberbullying and Cybervictimization versus Parental Supervision, Monitoring and Control of Adolescents' Online Activities*, <https://doi.org/10.1016/j.childyouth.2018.11.0058>.

<sup>84</sup> Terminology and Semantics (2016), *Luxembourg Terminology Guidelines for the Protection of Children from Sexual Exploitation and Sexual Abuse*, <http://luxembourgguidelines.org/wp-content/uploads/2017/06/Terminology-guidelines-396922-EN.pdf>;"UNICEF and Global Kids Online (2019), *Global Kids Online Comparative Report*, <https://www.unicef-irc.org/publications/pdf/GKO%20LAYOUT%20MAIN%20REPORT.pdf>

<sup>85</sup> UNICEF and Global Kids Online (2019), *Global Kids Online Comparative Report*, <https://www.unicef-irc.org/publications/pdf/GKO%20LAYOUT%20MAIN%20REPORT.pdf>.

### **พลเมืองดิจิทัล (Digital citizenship)**

การเป็นพลเมืองดิจิทัล หมายถึงความสามารถในการมีส่วนร่วมในสภาพแวดล้อมดิจิทัลอย่างสร้างสรรค์ มีศักยภาพและสามารถวิเคราะห์แยกแยะได้ ซึ่งต้องใช้ทักษะการสร้างสรรค์และการสื่อสารที่มีประสิทธิภาพในการมีส่วนร่วมทางสังคมที่เคารพศักดิ์ศรีและสิทธิมนุษยชน ผ่านการใช้งานเทคโนโลยีอย่างมีความรับผิดชอบ<sup>86</sup>

### **ทักษะความเข้าใจและใช้เทคโนโลยีดิจิทัล (Digital literacy)**

ทักษะความเข้าใจและใช้เทคโนโลยีดิจิทัล หมายถึงการมีทักษะที่จำเป็นในการใช้ชีวิต เรียนรู้และทำงาน อยู่ในสังคมที่การสื่อสารและการเข้าถึงข้อมูลนั้นเพิ่มสูงขึ้นผ่านเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างแพลตฟอร์มอินเทอร์เน็ต สื่อโซเชียลและอุปกรณ์สื่อสารเคลื่อนที่<sup>87</sup> ซึ่งครอบคลุมทั้งทักษะการสื่อสารที่ชัดเจน ทักษะทางเทคนิคและการคิดวิเคราะห์แยกแยะ

### **ทักษะในการรับมือกับความเปลี่ยนแปลงทางดิจิทัล (Digital resilience)**

คำนี้อธิบายถึงศักยภาพด้านจิตใจของเด็กในการรับมือเมื่อต้องเผชิญกับภัยออนไลน์ ทักษะในการรับมือกับความเปลี่ยนแปลงทางดิจิทัลรวมถึงการมีทรัพยากรทางอารมณ์ที่จำเป็นในการทำความเข้าใจเมื่อเด็กตกอยู่ในความเสี่ยงออนไลน์ รู้ว่าต้องทำอะไรเพื่อขอความช่วยเหลือ เรียนรู้จากประสบการณ์และฟื้นตัวเมื่อเกิดสิ่งผิดพลาด<sup>88</sup>

### **บุคลากรทางการศึกษา (Educators)**

บุคลากรทางการศึกษา คือผู้ที่ทำงานอย่างเป็นระบบในการเสริมสร้างความรู้ความเข้าใจของบุคคลอื่น เกี่ยวกับหัวข้อนั้นๆ บทบาทของบุคลากรทางการศึกษานั้นหมายรวมทั้งผู้ที่สอนในห้องเรียนและผู้ให้ความรู้ในรูปแบบการศึกษาที่ไม่เป็นทางการ เช่น ผู้ที่ใช้เว็บไซต์แพลตฟอร์มเครือข่ายโซเชียลให้ข้อมูลเกี่ยวกับความปลอดภัยออนไลน์หรือจัดคอร์สให้ความรู้ที่ชุมชนหรือโรงเรียน เพื่อให้เด็กและเยาวชนปลอดภัยทางออนไลน์

<sup>86</sup> Council of Europe (date?), *Digital Citizenship and Digital Citizenship Education*, <https://www.coe.int/en/web/digital-citizenship-education/home>.

<sup>87</sup> Western Sydney University-Claire Urbach (date?), *What Is Digital Literacy?*, [https://www.westernsydney.edu.au/studysmart/home/digital\\_literacy/what\\_is\\_digital\\_literacy](https://www.westernsydney.edu.au/studysmart/home/digital_literacy/what_is_digital_literacy).

<sup>88</sup> Dr. Andrew K. Przybylski, et al. (2014), *A Shared Responsibility. Building Children's' Online Resilience Report*, <https://parentzone.org.uk/sites/default/files/Building%20Online%20Resilience%20Report.pdf>.

การทำงานของบุคลากรทางการศึกษานั้นแตกต่างกันออกไปตามบริบทที่พวกเขาทำงานและกลุ่มอายุของเด็กและเยาวชน (หรือผู้ใหญ่) ที่พวกเขาให้ความรู้

### **ผู้บริหารโรงเรียน (Governors)**

หมายถึงบุคคลทุกคนที่มีตำแหน่งหน้าที่ในการบริหารจัดการโรงเรียนหรือโครงสร้างการปกครอง

### **การเข้าหา/การเข้าหาทางออนไลน์เพื่อวัตถุประสงค์ทางเพศ (Grooming/online grooming)**

การเข้าหา/การเข้าหาทางออนไลน์เพื่อวัตถุประสงค์ทางเพศได้ถูกนิยามไว้ใน Luxembourg Guidelines ว่าเป็นขั้นตอนในการก่อ/สร้างความสัมพันธ์กับเด็ก ทั้งตัวต่อตัวและผ่านการใช้อินเทอร์เน็ตหรือเทคโนโลยีดิจิทัลอื่นๆ เพื่ออำนวยความสะดวกให้เกิดการติดต่อทางเพศทั้งทางออนไลน์และออฟไลน์กับผู้ชักชวนให้เด็กมามีความสัมพันธ์ทางเพศด้วย<sup>89</sup> ขั้นตอนที่ตั้งใจล่อลวงให้เด็กมีพฤติกรรมหรือการสนทนาทางเพศทั้งที่เจ้าตัวรู้หรือไม่รู้ก็ตาม หรือขั้นตอนที่เกี่ยวกับการสื่อสารหรือการปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้กระทำความผิดกับเด็ก เพื่อให้เด็กนั้นเปราะบางต่อการล่วงละเมิดทางเพศมากขึ้น การเข้าหา/การเข้าหาทางออนไลน์เพื่อวัตถุประสงค์ทางเพศยังไม่ได้ถูกนิยามไว้ในกฎหมายระหว่างประเทศ ในบางเขตอำนาจกฎหมายอย่างประเทศแคนาดาจะใช้คำว่า “การล่อลวง (luring)”

### **เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร (Information and communication technologies – ICTs)**

เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารหรือไอซีที หมายถึงเทคโนโลยีสารสนเทศทั้งหมดที่เน้นแง่มุมของการสื่อสาร ซึ่งรวมทั้งบริการและอุปกรณ์ทั้งหมดที่เชื่อมต่อกับอินเทอร์เน็ต อย่างเช่นคอมพิวเตอร์ แล็ปท็อป เครื่องเล่นเกม โทรทัศน์และโทรศัพท์<sup>90</sup> ซึ่งยังรวมถึงบริการอย่างวิทยุหรือบรอดแบนด์อื่นๆ ฮาร์ดแวร์สำหรับเครือข่ายและระบบดาวเทียม

<sup>89</sup> Terminology and Semantics (2016), *Luxembourg Terminology Guidelines for the Protection of Children from Sexual Exploitation and Sexual Abuse*, <http://luxembourgguidelines.org/wp-content/uploads/2017/06/Terminology-guidelines-396922-EN.pdf>

<sup>90</sup> UNICEF and ITU (2015), *Guidelines for Industry on Child Online Protection*, [https://www.itu.int/en/cop/Documents/bD\\_Broch\\_INDUSTRY\\_0909.pdf](https://www.itu.int/en/cop/Documents/bD_Broch_INDUSTRY_0909.pdf).

### เกมออนไลน์ (Online gaming)

“การเล่นเกมออนไลน์” ได้รับการนิยามว่าเป็นการเล่นเกมดิจิทัลที่ทำมาเพื่อการค้าใดๆ ทั้งแบบผู้เล่นเดี่ยวหรือมากกว่าหนึ่งผ่านอุปกรณ์ที่เชื่อมต่ออินเทอร์เน็ต รวมทั้งเครื่องเล่นเกม คอมพิวเตอร์ตั้งโต๊ะ แล็ปท็อป แท็บเล็ตคอมพิวเตอร์หรือโทรศัพท์เคลื่อนที่

“ระบบนิเวศน์ของเกมออนไลน์” (online gaming ecosystem) นั้น หมายรวมถึงการดูผู้อื่นเล่นวิดีโอเกมส์ผ่านกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ แพลตฟอร์มสตรีมมิ่งหรือแพลตฟอร์มแชร์วิดีโอ ซึ่งโดยทั่วไปมักมีตัวเลือกให้ผู้ชมแสดงความคิดเห็นหรือโต้ตอบกับผู้เล่นและสมาชิกผู้ชมคนอื่นๆ<sup>91</sup>

### เครื่องมือควบคุมโดยผู้ปกครอง (Parental control tools)

ซอฟต์แวร์ที่ช่วยให้ผู้ใช้ซึ่งโดยปกติคือผู้ปกครองควบคุมการทำงานอย่างบางอย่างหรือทั้งหมดของคอมพิวเตอร์หรืออุปกรณ์อื่นๆ ที่สามารถเชื่อมต่อกับอินเทอร์เน็ต โดยทั่วไปโปรแกรมลักษณะนี้สามารถจำกัดการเข้าถึงกลุ่มเว็บไซต์บางประเภทได้ บางอันสามารถจัดขอบเขตการบริหารจัดการเวลา เช่น สามารถตั้งค่าอุปกรณ์ให้เข้าถึงอินเทอร์เน็ตได้เฉพาะบางช่วงเวลาเท่านั้น ในขณะที่บางโปรแกรมสามารถบันทึกข้อความทั้งหมดที่ถูกส่งออกหรือได้รับในอุปกรณ์นั้นๆ ได้ โดยปกติแล้วโปรแกรมจะมีระบบความปลอดภัยผ่านการใส่รหัสผ่านด้วย<sup>92</sup>

### ผู้ปกครอง ผู้ดูแลและผู้พิทักษ์ (Parents, carers, guardians)

เว็บไซต์อินเทอร์เน็ตมากมายกล่าวถึงผู้ปกครองในความหมายทั่วไป (อาทิ “เพจสำหรับผู้ปกครอง” และ “การควบคุมโดยผู้ปกครอง”) จึงน่าจะเป็นประโยชน์ที่จะต่อนิยามผู้ที่ตามหลักการแล้วควรเสริมพลังให้แก่เด็กให้พวกเขาสามารถใช้ประโยชน์สูงสุดจากโลกออนไลน์ รวมทั้งทำให้แน่ใจว่าเด็กและเยาวชนใช้เว็บไซต์อินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัยและมีความรับผิดชอบ และให้ความยินยอมของพวกเขาเกี่ยวกับการเข้าถึงบางเว็บไซต์ คำว่า “ผู้ปกครอง” ในเอกสารนี้ หมายถึงบุคคลใด (ไม่รวมบุคลากรทางการศึกษา) ที่มีความรับผิดชอบทางกฎหมายต่อเด็ก ความรับผิดชอบของผู้ปกครองนั้นแตกต่างกันไปในแต่ละประเทศเช่นเดียวกับสิทธิตามกฎหมายของผู้ปกครอง

<sup>91</sup> UNICEF (2019), *Child Rights and Online Gaming: Opportunities & Challenges for Children and the Industry*, [https://www.unicef-irc.org/files/upload/documents/UNICEF\\_CRBDigitalWorldSeriesOnline\\_Gaming.pdf](https://www.unicef-irc.org/files/upload/documents/UNICEF_CRBDigitalWorldSeriesOnline_Gaming.pdf).

<sup>92</sup> UNICEF and ITU (2015), *Guidelines for Industry on Child Online Protection*, [https://www.itu.int/en/cop/Documents/bD\\_Broch\\_INDUSTRY\\_0909.pdf](https://www.itu.int/en/cop/Documents/bD_Broch_INDUSTRY_0909.pdf).



### ข้อมูลส่วนบุคคล (Personal Information)

คำนี้หมายถึงข้อมูลที่ระบุตัวตนของแต่ละบุคคล ซึ่งถูกรวบรวมไว้ออนไลน์ โดยหมายรวมถึงชื่อเต็ม รายละเอียดการติดต่อ เช่น ที่อยู่หรืออีเมล หมายเลขโทรศัพท์ ลายนิ้วมือ ข้อมูลที่ระบุถึงการจดจำใบหน้า หมายเลขประกัน หรือปัจจัยอื่นๆ ที่เปิดโอกาสให้เกิดการติดต่อบุคคลนั้นได้ ทั้งทางกายภาพหรือออนไลน์หรือระบุพิกัดสถานที่ที่บุคคลนั้นอยู่ในบริบทนี้ นิยามของข้อมูลส่วนบุคคลขยายไปถึงข้อมูลใดๆ เกี่ยวกับเด็กและบุคคลแวดล้อมที่ถูกจัดเก็บไว้ออนไลน์โดยผู้ให้บริการออนไลน์ รวมทั้งข้อมูลที่เก็บผ่านของเล่นที่เชื่อมต่ออินเทอร์เน็ต อินเทอร์เน็ตของสรรพสิ่ง (Internet of Things – IoT) และเทคโนโลยีอื่นๆ ที่ต้องใช้ในการเชื่อมต่อ

### ความเป็นส่วนตัว (Privacy)

ความเป็นส่วนตัวมักวัดได้จากการแลกเปลี่ยนข้อมูลส่วนบุคคลทางออนไลน์ การมีโปรไฟล์สาธารณะในสื่อโซเชียล การแลกเปลี่ยนข้อมูลกับบุคคลที่รู้จักออนไลน์ การใช้การตั้งค่าความเป็นส่วนตัว การแลกเปลี่ยนรหัสผ่านกับเพื่อน และความกังวลเกี่ยวกับความเป็นส่วนตัวของตน<sup>93</sup>

### การส่งข้อความพุดคุยเรื่องเพศ (Sexting)

การส่งข้อความพุดคุยเรื่องเพศ โดยทั่วไปหมายถึงการส่ง การรับหรือการแลกเปลี่ยนเนื้อหาทางเพศที่จัดทำขึ้นเองทั้งในรูปแบบภาพ ข้อความหรือวิดีโอผ่านโทรศัพท์เคลื่อนที่และ/หรืออินเทอร์เน็ต<sup>94</sup> การจัดทำแจกจ่ายและครอบครองภาพทางเพศของเด็กนั้นเป็นสิ่งผิดกฎหมายในเกือบทุกประเทศ หากภาพทางเพศของเด็กถูกนำมาเปิดเผยผู้ใหญ่มิควรดู การแลกเปลี่ยนภาพทางเพศโดยผู้ใหญ่กับเด็กนั้นเป็นอาชญากรรม การแลกเปลี่ยนระหว่างเด็กด้วยกันเองอาจก่อให้เกิดอันตรายได้ จึงอาจมีความจำเป็นต้องรายงานและรับมือโดยการปลดภาพที่แลกเปลี่ยนกัน

<sup>93</sup> US Federal Trade Commission (1998), *Children's Online Privacy Protection Act*, <https://www.ecfr.gov/cgi-bin/text-id?SID=4939e77c77a1a1a08c1cbf905fc4b409&node=16%3A1.0.1.3.36&rgn=div5>.

<sup>94</sup> Terminology and Semantics (2016), *Luxembourg Terminology Guidelines for the Protection of Children from Sexual Exploitation and Sexual Abuse*, <http://luxembourgguidelines.org/wp-content/uploads/2017/06/Terminology-guidelines-396922-EN.pdf>

### **การขู่กรรโชกทางเพศ หรือการขู่กรรโชกทางเพศเด็ก (Sextortion or sexual extortion of children)**

การขู่กรรโชกทางเพศ คือ “การขู่ว่าจะเปิดโปงความลับด้วยการใช้รูปภาพที่บุคคลนั้นจัดทำขึ้น เพื่อขู่กรรโชกให้ทำการตอบแทนทางเพศ เงินหรือผลประโยชน์อื่นๆ จากบุคคลนั้นภายใต้คำขู่ว่าจะแจกจ่ายเนื้อหาเหล่านั้นไปสู่บุคคลอื่นนอกเหนือจากที่ผู้ที่อยู่ในภาพยินยอม (เช่น การลงรูปในสื่อโซเชียล)”<sup>95</sup>

### **อินเทอร์เน็ตของสรรพสิ่ง (The Internet of Things - IoT)**

อินเทอร์เน็ตของสรรพสิ่งแสดงให้เห็นถึงก้าวต่อไปสู่สังคมและเศรษฐกิจดิจิทัล ซึ่งสรรพสิ่งและผู้คนนั้นเชื่อมโยงถึงกันผ่านเครือข่ายการสื่อสารและรายงานเกี่ยวกับสถานะและ/หรือสภาพแวดล้อมของตน<sup>96</sup>

### **ยูอาร์แอล (URL)**

อักษร URL นี้ย่อมาจาก “uniform source locator” ซึ่งเป็นการบอกตำแหน่งที่อยู่ของเว็บเพจในอินเทอร์เน็ต<sup>97</sup>

### **ความเป็นจริงเสมือน (Virtual Reality)**

ความเป็นจริงเสมือนคือการใช้เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ในการสร้างโลกสามมิติ ซึ่งสามารถรับรู้ถึงวัตถุต่างๆ โดยมีการปรากฏให้เห็นเชิงพื้นที่<sup>98</sup>

### **ไวไฟ (Wi-Fi)**

ไวไฟ (Wi-Fi) ย่อมาจาก “Wireless Fidelity” คือกลุ่มมาตรฐานทางเทคนิคที่ช่วยให้เกิดการส่งต่อข้อมูลผ่านเครือข่ายไร้สาย<sup>99</sup>

<sup>95</sup> Terminology and Semantics (2016), *Luxembourg Terminology Guidelines for the Protection of Children from Sexual Exploitation and Sexual Abuse*, <http://luxembourgguidelines.org/wp-content/uploads/2017/06/Terminology-guidelines-396922-EN.pdf>

<sup>96</sup> Ntantko (2013), *The Internet of Things, Digital Single Market*, <https://ec.europa.eu/digital-single-market/en/internet-of-things>.

<sup>97</sup> UNICEF and ITU (2015), *Guidelines for Industry on Child Online Protection*, [https://www.itu.int/en/cop/Documents/bD\\_Broch\\_INDUSTRY\\_0909.pdf](https://www.itu.int/en/cop/Documents/bD_Broch_INDUSTRY_0909.pdf).

<sup>98</sup> NASA (date?), *Virtual Reality*, online under: <https://www.nasa.gov/Software/VWT/vr.html>

<sup>99</sup> US Federal Trade Commission (1998), *Children’s Online Privacy Protection Act*. <https://www.ecfr.gov/cgi-bin/text-idx?SID=4939e77c77a1a1a08c1cbf905fc4b409&node=16%3A1.0.1.3.36&rgn=div5>.

