

การจัดการสภาพแวดล้อมรอบตัวเด็ก ๒๔ ชั่วโมง : กรณีเด็กไทยกับไอที

สมัชชาสุขภาพแห่งชาติครั้งที่ห้า

ได้พิจารณารายงานเรื่อง การจัดการสภาพแวดล้อมรอบตัวเด็ก ๒๔ ชั่วโมง : กรณีเด็กไทยกับไอที^๑

ตระหนัก ว่าเด็กจำนวนมากใช้เวลาเกินควรกับไอที จนก่ออันตรายต่อสุขภาพ และมีผลกระทบต่อพัฒนาการ รวมทั้งได้รับผลร้ายจากการรับเนื้อหาที่ไม่เหมาะสมผ่านทางซอฟต์แวร์ เกม เว็บไซต์ ปัญหาการติดเกม/อินเทอร์เน็ตของเด็กไทยอยู่ในขั้นวิกฤต และมีแนวโน้มที่ทวีความรุนแรงยิ่งขึ้น โดยเด็กสามารถเข้าถึงร้านเกม/อินเทอร์เน็ตได้ง่าย ในขณะที่ผู้ปกครองส่วนใหญ่และสังคมยังไม่เข้าใจและตระหนักถึงอันตรายของไอทีต่อเด็ก ปัจจัยหนึ่งที่ทำให้เด็กติดเกมคือการขาดพื้นที่และกิจกรรมที่เหมาะสม

กังวลและห่วงใย ว่าการเติบโตอย่างรวดเร็วของธุรกิจสื่อไอที ระบบเครือข่าย และเกมออนไลน์ ผนวกกับนโยบายการแจกคอมพิวเตอร์แท็บเล็ตให้นักเรียน ในขณะที่ยังไม่มีกำบังกันอันตรายอย่างเหมาะสม จะทำให้อันตรายจากไอทีต่อเด็กและเยาวชนทวีความรุนแรงขึ้นอย่างรวดเร็ว ทั้งจำนวนและความรุนแรง เช่น การเสพติดเกม/อินเทอร์เน็ต การถูกชักนำเข้าสู่การพนัน การถูกมอมเมาจากเว็บไซต์ที่ไม่พึงประสงค์ และการถูกล่อลวงทางสังคมออนไลน์

รับทราบ ว่ามีองค์ความรู้ งานวิจัย กระบวนการป้องกันและแก้ไขปัญหา และเครือข่ายที่ดำเนินการในประเด็นนี้อยู่บ้างแล้ว แต่ยังไม่มีการรวบรวมข้อมูลและการประสานงานเพื่อให้เกิดกระบวนการป้องกันและกระบวนการแก้ไขปัญหาอย่างมีประสิทธิภาพ

เห็นว่า การแก้ปัญหาจะต้องดำเนินการอย่างเร่งด่วนแบบบูรณาการ จริงจัง และต่อเนื่อง โดยมีสังคมและชุมชนเป็นแกนหลัก พร้อมการสนับสนุนจากภาควิชาการ ภาครัฐ ภาคเอกชน และสังคม

จึงมีมติดังต่อไปนี้

๑. ขอให้สมาชิกสมัชชาสุขภาพแห่งชาติ

๑.๑ ส่งเสริม สนับสนุน ร่วมดำเนินการ และติดตามการดำเนินงานของ “คณะกรรมการพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์แห่งชาติ” เพื่อเร่งรัดการดำเนินการตามจุดมุ่งหมายของคณะกรรมการฯ คือ “ขจัดสื่อร้าย ขยายสื่อดี สร้างภูมิคุ้มกัน และพัฒนาปรับปรุงกฎหมายด้านสื่อให้มีความทันสมัย”

๑.๒ ร่วมกันดูแล ติดตาม และประเมินผลนโยบายการแจกคอมพิวเตอร์แท็บเล็ตแก่นักเรียน เพื่อให้เกิดประโยชน์คุ้มค่า และมีการดูแลป้องกันผลเสียต่อเด็กและเยาวชน

๒. ขอให้กระทรวงวัฒนธรรม ในฐานะเลขานุการคณะกรรมการพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์แห่งชาติ

๒.๑ ร่วมกับสำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (สสส.) เป็นแกนประสานการดำเนินการแบบสหสาขาระดับชาติ เพื่อรวบรวมข้อมูลวิชาการ งานวิจัย องค์ความรู้ ระเบียบปฏิบัติ กฎหมาย และการ

^๑ เอกสารสมัชชาสุขภาพ ๕ / หลัก ๒

ดำเนินการของภาคส่วนต่าง ๆ ที่เกี่ยวกับ “เด็กไทยกับไอที” อันจะนำไปสู่ทิศทางการดำเนินการและการติดตามผลอย่างบูรณาการ การเผยแพร่ความรู้และทำความเข้าใจร่วมกัน ให้เสร็จสิ้นภายในปี ๒๕๕๖

๒.๒ ร่วมกับกระทรวงวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี กระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร คณะกรรมการกิจการกระจายเสียง กิจการโทรทัศน์ และกิจการโทรคมนาคมแห่งชาติ (กสทช.) และผู้ประกอบการด้านไอที พัฒนากระบวนการทางเทคโนโลยี และดำเนินการใช้ในการควบคุมการใช้อินเทอร์เน็ตและการเล่นเกมของเด็ก โดยขอให้ กสทช. สนับสนุนงบประมาณจากกองทุน กสทช.

๒.๓ มอบหมายสำนักงานวัฒนธรรมจังหวัด ดำเนินการร่วมกับคณะอนุกรรมการพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์จังหวัด องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น (อปท.) สำนักงานพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์จังหวัด หน่วยงานในสังกัดสำนักงานตำรวจแห่งชาติ เครือข่ายคุ้มครองผู้บริโภค ผู้ประกอบการด้านไอที สมาชิกสมัชชาสุขภาพแห่งชาติ และโรงเรียน พัฒนาและควบคุมการดำเนินการร้านเกม/อินเทอร์เน็ต ให้เป็นสถานที่ปลอดภัย สร้างสรรค์ และเป็นมิตรกับเด็ก เยาวชน และครอบครัวอย่างครอบคลุมทั่วถึง

๒.๔ ร่วมกับหน่วยงานและภาคส่วนที่เกี่ยวข้อง เช่น อปท. ผู้ประกอบการด้านไอที สมาชิกสมัชชาสุขภาพแห่งชาติ จัดให้มีเวทีรับฟังความคิดเห็นประจำปี เพื่อให้ทุกภาคส่วนได้เข้ามากำหนดทิศทางการดำเนินงานร่วมกัน

๒.๕ ร่วมกับสมาชิกสมัชชาสุขภาพแห่งชาติและทุกภาคส่วนที่เกี่ยวข้อง สนับสนุนการจัดตั้งสภาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์

๓. ขอให้กระทรวงสาธารณสุข ร่วมกับกระทรวงวัฒนธรรม กระทรวงศึกษาธิการ กระทรวงการพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์ สำนักงานตำรวจแห่งชาติ กสทช. ประสานงานกับ อปท. สมาคมวิชาชีพที่เกี่ยวข้อง ผู้ประกอบการด้านไอที และภาคส่วนต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง

๓.๑ จัดทำ เผยแพร่ และสนับสนุนแนวทางและคำแนะนำสำหรับผู้ปกครอง ครู และชุมชน เกี่ยวกับการใช้สื่อไอที เล่นเกม และอินเทอร์เน็ต ที่เหมาะสมกับเด็กและเยาวชน รวมถึงข้อเสียและอันตรายที่อาจเกิดขึ้น ตลอดจนการป้องกันและการวินิจัยเด็กที่อาจมีปัญหาจากการใช้ไอทีและเด็กติดเกม

๓.๒ พัฒนาวิธีการและกระบวนการบำบัดเด็กติดเกม/อินเทอร์เน็ต ตามบริบทของสังคมไทย โดยคำนึงถึงมิติด้านสมาธิและจิตใจ และการมีส่วนร่วมของผู้ปกครองและชุมชนในรูปแบบสหวิชาชีพ

๔. ขอให้กระทรวงศึกษาธิการประสานงานกับ กสทช. กระทรวงการพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์ กระทรวงมหาดไทย (โดย อปท.) สมาชิกสมัชชาสุขภาพแห่งชาติ เครือข่ายผู้ปกครองในสถานศึกษา ศูนย์พัฒนาครอบครัวในชุมชน เครือข่ายครอบครัวในชุมชน เครือข่ายเด็กและเยาวชน สภาเด็กและเยาวชน เครือข่ายองค์กรด้านคนพิการ เครือข่ายคุ้มครองผู้บริโภคและผู้ประกอบการด้านไอที ร่วมกำหนดมาตรการและดำเนินการพัฒนาศักยภาพโรงเรียน ครอบครัวและชุมชน ในการเฝ้าระวัง ดูแล ป้องกัน ส่งเสริมสนับสนุน และแก้ปัญหา โดยผ่านกระบวนการเรียนรู้การใช้ไอทีอย่างสร้างสรรค์สำหรับเด็กและเยาวชน

๕. ขอให้กระทรวงมหาดไทย (โดย อปท.) ร่วมกับกระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร สสส. สำนักงานพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์จังหวัด สำนักงานสาธารณสุขจังหวัด สำนักงานพระพุทธศาสนาจังหวัด สำนักงานวัฒนธรรมจังหวัด โรงเรียน วัดและศาสนสถานอื่น และชุมชน จัดหาพื้นที่และกิจกรรมที่เหมาะสมสำหรับเด็กและเยาวชนทั้งภายในอาคารและกลางแจ้ง เพื่อให้เด็กและเยาวชนใช้เวลาว่างอย่างเป็นประโยชน์ ได้ทำความดีและมีความภูมิใจในตนเอง มีการพัฒนาการใช้ไอทีในทางที่เหมาะสม สร้างสรรค์ และใช้คอมพิวเตอร์ทำงานนอกเวลาอย่างปลอดภัย

๖. ขอให้คณะกรรมการคุ้มครองเด็กแห่งชาติและคณะกรรมการคุ้มครองเด็กจังหวัด ดำเนินการร่วมกับภาคส่วนที่เกี่ยวข้องในการปกป้องคุ้มครองเด็กจากภัยอันตรายจากไอที โดยใช้แนวทางการดำเนินงานตามพระราชบัญญัติคุ้มครองเด็ก พ.ศ. ๒๕๔๖ โดยการมีส่วนร่วมของเครือข่ายเด็ก เยาวชน และครอบครัวในพื้นที่

๗. ขอให้สำนักงานตำรวจแห่งชาติ ร่วมกับกระทรวงวัฒนธรรม กระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร เป็นกลไกหลักในการกำหนดมาตรการ และดำเนินการวิเคราะห์เพื่อนำไปสู่การพัฒนาและปรับปรุงมาตรการทางกฎหมาย ในการควบคุมกำกับดูแลธุรกิจเกมคอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ต รวมทั้งติดตามและประเมินผลการบังคับใช้กฎหมายอย่างจริงจัง เพื่อสร้างความปลอดภัยให้แก่เด็กและเยาวชน

๘. ขอให้ภาคส่วนที่เกี่ยวข้อง เช่น สำนักงานพัฒนาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีแห่งชาติ สถาบันวิจัยระบบสาธารณสุข สำนักงานกองทุนสนับสนุนการวิจัย สถาบันการศึกษา ฯลฯ สนับสนุนการศึกษาวิจัยเพื่อประเมินผลกระทบต่อสุขภาพและพัฒนาการของเด็กและเยาวชนจากนโยบายสาธารณะด้านไอที โดยการมีส่วนร่วมของชุมชน

๙. ขอให้ กสทช. มีบทบาทสนับสนุนและประสานหน่วยงานต่าง ๆ ให้เกิดการพัฒนาสื่อสร้างสรรค์สำหรับเด็กและเยาวชน ในด้านของสื่อกระจายเสียงวิทยุโทรทัศน์ สื่อไอที และสื่อประเภทอื่น ๆ โดยเน้นการมีส่วนร่วมของเด็กและเยาวชน

๑๐. ขอให้สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ

๑๐.๑ ร่วมกับภาคส่วนที่เกี่ยวข้อง เช่น กองทุน กสทช. กระทรวงศึกษาธิการ กระทรวงการพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์ และกระทรวงสาธารณสุข สนับสนุนและส่งเสริมการดำเนินงานที่ทำให้เด็ก เยาวชน และผู้ปกครอง ได้รับประโยชน์และปลอดภัยจากการใช้ไอที รวมทั้งกิจกรรมสร้างสรรค์ทดแทนอย่างต่อเนื่องทันต่อการเปลี่ยนแปลง โดยเฉพาะอย่างยิ่งการร่วมดำเนินการในระดับพื้นที่แบบบูรณาการ

๑๐.๒ ส่งเสริมและพัฒนากระบวนการใช้สื่อไอทีอย่างปลอดภัยและสร้างสรรค์ในเด็ก เยาวชน และครอบครัว ให้ครอบคลุมทุกระดับ

๑๑. ขอให้สำนักนายกรัฐมนตรีและทุกหน่วยงานที่เกี่ยวข้องรายงานผลประจำปี และประชาสัมพันธ์การดำเนินงานเรื่องเด็กไทยกับไอที ให้ประชาชนรับทราบอย่างกว้างขวางในทุกระดับ

๑๒. ขอให้เลขาธิการคณะกรรมการสุขภาพแห่งชาติรายงานความก้าวหน้าต่อสมัชชาสุขภาพแห่งชาติ ครั้งที่ ๖