

การจัดการสภาพแวดล้อมรอบตัวเด็ก ๒๔ ชั่วโมง : กรณีเด็กไทยกับไอที

สมัชชาสุขภาพแห่งชาติครั้งที่ห้า

ได้พิจารณารายงานเรื่อง การจัดการสภาพแวดล้อมรอบตัวเด็ก ๒๔ ชั่วโมง: กรณีเด็กไทยกับไอที^๑

ตระหนัก ว่า เด็กจำนวนมากใช้เวลาเกินควรกับไอที จนก่ออันตรายต่อสุขภาพ และมีผลกระทบด้านลบต่อพัฒนาการ รวมทั้งได้รับผลร้ายจากการรับเนื้อหาที่ไม่เหมาะสม ผ่านทางซอฟต์แวร์ เกม เว็บไซต์ ปัญหาการติดเกม/อินเทอร์เน็ตของเด็กไทยอยู่ในขั้นวิกฤติ และมีแนวโน้มที่ทวีความรุนแรงยิ่งขึ้น โดยเด็กสามารถเข้าถึงร้านเกม/อินเทอร์เน็ตได้ง่าย ในขณะที่ผู้ปกครองส่วนใหญ่และสังคมยังไม่เข้าใจและตระหนักถึงอันตรายของไอทีต่อเด็ก ปัจจัยหนึ่งที่ทำให้เด็กติดเกม คือการขาดพื้นที่และกิจกรรมที่เหมาะสม

กังวล และ ห่วงใย ว่า การเติบโตอย่างรวดเร็วของธุรกิจสื่อไอที ระบบเครือข่าย และเกมออนไลน์ ผนวกกับนโยบายการแจกคอมพิวเตอร์แท็บเล็ตให้นักเรียน ในขณะที่ยังไม่มีการป้องกันอันตรายอย่างเหมาะสม จะทำให้อันตรายจากไอทีต่อเด็กและเยาวชนทวีความรุนแรงขึ้นอย่างรวดเร็ว ทั้งจำนวนและความรุนแรง เช่น การเสพติดเกม/อินเทอร์เน็ต การถูกชักนำเข้าสู่การพนัน การถูกมอมเมาจากเว็บไซต์ที่ไม่พึงประสงค์และการถูกล่อลวงทางสังคมออนไลน์

รับทราบ ว่า มีองค์ความรู้ งานวิจัย กระบวนการป้องกันและแก้ไขปัญหา และเครือข่ายที่ดำเนินการในประเด็นนี้อยู่บ้างแล้ว แต่ยังไม่มีการรวบรวมข้อมูล และการประสานงานเพื่อให้เกิดกระบวนการป้องกันและกระบวนการแก้ไขปัญหาอย่างมีประสิทธิภาพ

เห็นว่า การแก้ปัญหาจะต้องดำเนินการอย่างเร่งด่วน แบบบูรณาการ จริงจัง และต่อเนื่อง โดยมีสังคมและชุมชนเป็นแกนหลัก พร้อมการสนับสนุนจากภาควิชาการ ภาครัฐ ภาคเอกชน และสังคม จึงมีมติดังต่อไปนี้

๑. ขอให้สมาชิกสมัชชาสุขภาพแห่งชาติ

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

๑.๒ ร่วมกันดูแล ติดตาม และประเมินผลนโยบายการแจกคอมพิวเตอร์แท็บเล็ตแก่นักเรียน เพื่อให้เกิดประโยชน์คุ้มค่า และมีการดูแลป้องกันผลเสียต่อเด็กและเยาวชน

๒. ขอให้กระทรวงวัฒนธรรม ในฐานะเลขานุการคณะกรรมการพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์แห่งชาติ

๒.๑ ร่วมกับสำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (สสส.) เป็นแกนประสานการดำเนินการแบบสหสาขาระดับชาติ เพื่อรวบรวมข้อมูลวิชาการ งานวิจัย องค์ความรู้ ระเบียบปฏิบัติ กฎหมาย และการดำเนินการของภาคส่วนต่างๆที่เกี่ยวกับ “เด็กไทยกับไอที” อันจะนำไปสู่ทิศทางการ

^๑ เอกสาร สมัชชาสุขภาพ ๕/ หลัก๒

ดำเนินการและการติดตามผลอย่างบูรณาการ การเผยแพร่ความรู้และทำความเข้าใจร่วมกัน ให้เสร็จสิ้นภายในปี ๒๕๕๖

๒.๒ ร่วมกับกระทรวงวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี กระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร คณะกรรมการกิจการกระจายเสียง กิจการโทรทัศน์และกิจการโทรคมนาคมแห่งชาติ (กสทช.) และผู้ประกอบการด้านไอที พัฒนาระบบการทางเทคโนโลยี และดำเนินการใช้ในการควบคุมการใช้อินเทอร์เน็ต และการเล่นเกมของเด็ก โดยขอให้ กสทช. สนับสนุนงบประมาณจากกองทุน กสทช.

๒.๓ มอบหมายสำนักงานวัฒนธรรมจังหวัด ดำเนินการร่วมกับ คณะอนุกรรมการพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์จังหวัด องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น (อปท.) สำนักงานพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์จังหวัด หน่วยงานในสังกัดสำนักงานตำรวจแห่งชาติ เครือข่ายคุ้มครองผู้บริโภค ผู้ประกอบการด้านไอที สมาชิกสมัชชาสุขภาพแห่งชาติ และโรงเรียน พัฒนาและควบคุมการดำเนินการร้านเกม/อินเทอร์เน็ต ให้เป็นสถานที่ปลอดภัย สร้างสรรค์ และเป็นมิตรกับเด็ก เยาวชนและครอบครัวอย่างครอบคลุมทั่วถึง

๒.๔ ร่วมกับหน่วยงานและภาคส่วนที่เกี่ยวข้อง เช่น อปท. ผู้ประกอบการด้านไอที สมาชิกสมัชชาสุขภาพแห่งชาติ จัดให้มีเวทีรับฟังความคิดเห็นประจำปี เพื่อให้ทุกภาคส่วนได้เข้ามากำหนดทิศทางการดำเนินงานร่วมกัน

๒.๕ ร่วมกับสมาชิกสมัชชาสุขภาพแห่งชาติ และทุกภาคส่วนที่เกี่ยวข้อง สนับสนุนการจัดตั้งสภาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์

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

๓.๑ จัดทำ เผยแพร่ และสนับสนุน แนวทางและคำแนะนำสำหรับผู้ปกครอง ครู และชุมชน เกี่ยวกับการใช้สื่อไอที เล่นเกม และอินเทอร์เน็ต ที่เหมาะสมกับเด็กและเยาวชน รวมถึงข้อเสียและอันตรายที่อาจจะเกิดขึ้น ตลอดจนการป้องกันและการวินิจฉัยเด็กที่อาจมีปัญหาจากการใช้ไอทีและเด็กติดเกม

๓.๒ พัฒนารูปแบบการและกระบวนการบำบัดเด็กติดเกม/อินเทอร์เน็ต ตามบริบทของสังคมไทยโดยคำนึงถึงมิติด้านสมานธิและจิตใจ และการมีส่วนร่วมของผู้ปกครองและชุมชนในรูปแบบสหวิชาชีพ

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

๕. ขอให้กระทรวงมหาดไทย (โดย อปท.) ร่วมกับ กระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร สสส. สำนักงานพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์จังหวัด สำนักงานสาธารณสุขจังหวัด สำนักงานพระพุทธศาสนาจังหวัด สำนักงานวัฒนธรรมจังหวัด โรงเรียน วัดและศาสนสถานอื่น และชุมชน จัดหาพื้นที่

และกิจกรรมที่เหมาะสมสำหรับเด็กและเยาวชนทั้งภายในอาคารและกลางแจ้ง เพื่อให้เด็กและเยาวชนใช้เวลาว่างอย่างเป็นประโยชน์ ได้ทำความดีและมีความภูมิใจในตนเอง มีการพัฒนาการใช้ไอทีในทางที่เหมาะสม สร้างสรรค์และใช้คอมพิวเตอร์ทำงานนอกเวลาอย่างปลอดภัย

๖. ขอให้คณะกรรมการคุ้มครองเด็กแห่งชาติ และคณะกรรมการคุ้มครองเด็กจังหวัด ดำเนินการร่วมกับภาคส่วนที่เกี่ยวข้อง ในการปกป้องคุ้มครองเด็กจากภัยอันตรายจากไอที โดยใช้แนวทางการดำเนินงานตามพระราชบัญญัติคุ้มครองเด็ก พ.ศ. ๒๕๕๖ โดยการมีส่วนร่วมของเครือข่ายเด็ก เยาวชน และครอบครัวในพื้นที่

๗. ขอให้สำนักงานตำรวจแห่งชาติ ร่วมกับกระทรวงวัฒนธรรม กระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร เป็นกลไกหลักในการกำหนดมาตรการ และดำเนินการวิเคราะห์เพื่อนำไปสู่การพัฒนาและปรับปรุงมาตรการทางกฎหมาย ในการควบคุมกำกับดูแลธุรกิจเกมคอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ต รวมทั้งติดตามและประเมินผลการบังคับใช้กฎหมายอย่างจริงจัง เพื่อสร้างความปลอดภัยให้แก่เด็กและเยาวชน

๘. ขอให้ภาคส่วนที่เกี่ยวข้อง เช่น สำนักงานพัฒนาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีแห่งชาติ สถาบันวิจัยระบบสาธารณสุข สำนักงานกองทุนสนับสนุนการวิจัย สถาบันการศึกษา ฯลฯ สนับสนุนการศึกษาวิจัยเพื่อประเมินผลกระทบต่อสุขภาพและพัฒนาการของเด็กและเยาวชน จากนโยบายสาธารณะด้านไอที โดยการมีส่วนร่วมของชุมชน

๙. ขอให้ กสทช. มีบทบาทสนับสนุนและประสานหน่วยงานต่างๆ ให้เกิดการพัฒนาสื่อสร้างสรรค์สำหรับเด็กและเยาวชน ในด้านของสื่อกระจายเสียงวิทยุโทรทัศน์ สื่อไอทีและสื่อประเภทอื่นๆ 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 ให้ประชาชนรับทราบอย่างกว้างขวางในทุกๆระดับ

๑๒. ขอให้เลขาธิการคณะกรรมการสุขภาพแห่งชาติ รายงานความก้าวหน้าต่อสมัชชาสุขภาพแห่งชาติ ครั้งที่ ๖