

## ผลกระทบจากสื่อต่อเด็กเยาวชนและครอบครัว

### (๑) สถานการณ์ด้านสื่อในสังคมไทย

ในทุกวันนี้ สื่อมีอิทธิพลต่อการเรียนรู้ของคนในสังคมไทย ทั้งสื่อในยุคกระดาษ ยุคคลื่นวิทยุโทรทัศน์ มาถึงยุคอิเล็กทรอนิกส์ เช่น เว็บไซต์ Cam Frog, Hi ๕ รวมทั้งเกมคอมพิวเตอร์ ที่เด็ก ๆ ส่วนใหญ่เข้าไปใช้บริการในร้านเกมคาเฟ่ ในเวลาเดียวกันสื่อออนไลน์เหล่านี้ได้แพร่เข้าสู่โทรศัพท์มือถือ โดยพบว่าตัวเลขของผู้ใช้มือถือเหล่านี้ กำลังเพิ่มขึ้นทุกวัน

ปรากฏการณ์ที่เยาวชนอายุเพียง ๑๙ ปีได้ก่อคดีฆ่าแท็กซีเมื่อวันที่ ๓ สิงหาคม ๒๕๕๑ ที่ผ่านมานั้น จากการสอบสวนเบื้องต้น พบว่า การกระทำความผิดดังกล่าวได้รับอิทธิพลส่วนหนึ่งมาจากเกมคอมพิวเตอร์ที่ชื่อว่า GTA หรือ Grand Theft Auto ซึ่งเป็นเกมที่ผู้เล่นต้องสวมบทบาทเป็นโจร และต้องปฏิบัติตามภารกิจที่ผิดกฎหมาย เช่น การโจรกรรม การใช้สารเสพติด การข่มขืน ปรากฏการณ์ดังกล่าวเป็นการสะท้อนถึงผลของการปล่อยปละละเลยในการจัดการปัญหาเกี่ยวกับการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารที่ส่งผลกระทบต่อเด็ก เยาวชน

เมื่อพิจารณา สถานการณ์ด้านสื่อโทรทัศน์ จากเก็บข้อมูลในช่วงเดือน กันยายน ๒๕๕๐ ถึง เดือน ธันวาคม ๒๕๕๐ พบว่า มีรายการ ป และ ด รวมกันครึ่งชั่วโมงในแต่ละสถานี แต่เมื่อไปดูตัวเลขจริงกลับพบว่า มีรายการ ป และ ด รวมกันจากทุกสถานีเฉลี่ยเพียงร้อยละ ๑๐ หรือประมาณ ร้อยละ ๑.๗ ในแต่ละสถานี<sup>๑</sup>

เมื่อเปรียบเทียบกับปริมาณของสื่อในกลุ่มต่าง ๆ ทั้งส่วนของสาระ บันเทิง ข่าว จากการศึกษาสัดส่วนรายการที่สถานีโทรทัศน์ได้แจ้งไว้ในเอกสารสัญญาของสถานีการจัดสัดส่วนรายการในปี พ.ศ. ๒๕๔๖<sup>๒</sup> พบว่า แต่ละสถานีมีการนำเสนอรายการบันเทิงมากกว่าร้อยละ ๖๕ ซึ่งเกินกว่าสัดส่วนเวลาออกอากาศที่กำหนดโดยกรมประชาสัมพันธ์ทั้งสิ้น<sup>๓</sup> โดยจำนวนรายการโทรทัศน์ที่ส่งเสริมการศึกษาและการเรียนรู้ให้กับเด็ก เยาวชน ในปีพ.ศ. ๒๕๔๖ ลดลงร้อยละ ๔.๗๕ เมื่อเปรียบเทียบกับปี พ.ศ. ๒๕๓๖ ทั้งนี้ยังพบว่าในช่วงเดือนกรกฎาคม ถึงสิงหาคม พ.ศ. ๒๕๔๖ รายการโทรทัศน์สำหรับการส่งเสริมการศึกษาและการเรียนรู้มีเวลาออกอากาศเพียง ๔๕ ชั่วโมง ๒๒ นาที ต่อสัปดาห์ คิดเป็นร้อยละ ๔.๙๔ ของเวลาออกอากาศทั้งหมด<sup>๔</sup>

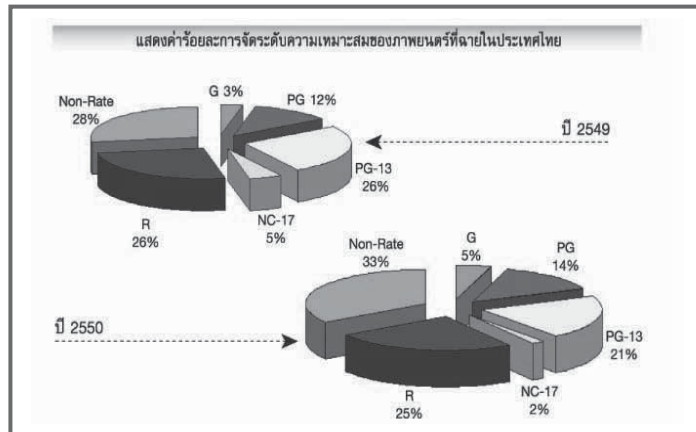
<sup>๑</sup> ประกาศสำนักงานเจ้าพนักงานผู้ออกใบอนุญาต กรมประชาสัมพันธ์ เรื่องกำหนดสัดส่วนเวลาออกอากาศรายการวิทยุกระจายเสียงและวิทยุโทรทัศน์ กรมประชาสัมพันธ์ กำหนดสัดส่วนรายการเด็ก และ เยาวชน ในช่วงเวลา ๑๖.๓๐ น. - ๑๘.๓๐ น. โดยให้มีสัดส่วนของรายการเด็ก และเยาวชน นั้นหมายถึง ในแต่ละสถานีต้องมีรายการประเภท ป (ปฐมวัย ๓ ปี - ๕ ปี) และ รายการประเภท ด (เด็ก อายุระหว่าง ๖ ปี - ๑๒ ปี) อย่างน้อย ๐.๕ ชั่วโมง หรือคิดเป็น ร้อยละ ๒๕ ของช่วงเวลาที่กำหนด

<sup>๒</sup> การศึกษาวิจัย เรื่อง สภาพคุณภาพเนื้อหาของรายการวิทยุโทรทัศน์ ในชุดโครงการสื่อมวลชนเพื่อการศึกษาและการเรียนรู้ โครงการยุทธศาสตร์สื่อเด็ก โดย ผศ.ดร.วิลาสินี พิพิธกุล สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ, หน้า ๒๕๔๖

<sup>๓</sup> สำนักงานเจ้าพนักงานผู้ออกใบอนุญาต กรมประชาสัมพันธ์ ได้ออกประกาศเรื่องกำหนดสัดส่วนเวลาออกอากาศ รายการวิทยุกระจายเสียงและวิทยุโทรทัศน์ ลงวันที่ ๑๘ เมษายน พ.ศ. ๒๕๓๙ โดยกำหนดสัดส่วนรายการวิทยุโทรทัศน์ ให้มีรายการประเภท ข่าวและความรู้ ไม่ต่ำกว่าร้อยละ ๑๕ ประเภทบันเทิง ไม่เกินร้อยละ ๖๕ ประเภทโฆษณาและบริการธุรกิจ ไม่เกินร้อยละ ๒๐

<sup>๔</sup> เป็นผลมาจากการศึกษาวิจัยของโครงการยุทธศาสตร์สื่อเด็ก มูลนิธิเพื่อการพัฒนาเด็ก , ๒๕๔๘

ด้านสื่อภาพยนตร์ จากสถิติของสื่อภาพยนตร์ที่ฉายในประเทศไทย ในปี พ.ศ. ๒๕๔๙ ถึง พ.ศ. ๒๕๕๐ พบว่า ในจำนวนภาพยนตร์ที่ฉายกว่า ๓๑๙ เรื่องในปี ๒๕๔๙ และ ๒๔๘ เรื่องในปี ๒๕๕๐ ส่วนใหญ่เป็นภาพยนตร์ในระดับที่ผู้ชมอายุต่ำกว่า ๑๓ ปีต้องได้รับคำแนะนำจากผู้ใหญ่กว่าร้อยละ ๓๕ และมีภาพยนตร์ที่ไม่เหมาะสมสำหรับเด็กอายุต่ำกว่า ๑๘ ปี<sup>๕</sup> ถึงร้อยละ ๒๗-๓๑



สำนักวิจัยเอแบคโพลล์ มหาวิทยาลัยอัสสัมชัญ ได้สำรวจเรื่องอิทธิพลของสื่อโทรทัศน์ที่มีผลกระทบต่อพฤติกรรมเด็ก พบว่า เด็กส่วนใหญ่ใช้เวลาว่างชมโทรทัศน์มากที่สุดในระหว่างวันจันทร์ถึงศุกร์เด็กใช้เวลาในการนั่งชมโทรทัศน์เฉลี่ย ๓.๙ ชั่วโมงต่อวัน และเพิ่มเป็น ๕.๕๑ ชั่วโมงต่อวันในวันเสาร์และอาทิตย์

หากพิจารณาสาระของรายการโทรทัศน์ ในเดือนสิงหาคม พ.ศ. ๒๕๔๘ ระหว่างช่วงเวลาที่ผู้ชมมากที่สุดคือ ๑๖.๐๐ น.- ๒๒.๐๐ น. พบว่ามีการนำเสนอเนื้อหาด้านเพศ ความรุนแรง และการเหยียดคนบางกลุ่มแทรกอยู่ทุกเรื่อง โดยเนื้อหาส่วนใหญ่มีเนื้อหาเกี่ยวกับเรื่องเพศ ค่านิยมทางเพศที่ไม่เหมาะสม จากการวิเคราะห์รายการละครของสถานีโทรทัศน์ผลการศึกษาวิจัยเกี่ยวกับผลกระทบจากสื่อโทรทัศน์กับการใช้ความรุนแรงในกลุ่มเยาวชน: กรณีศึกษานักเรียน / นักศึกษาในเขตกรุงเทพมหานคร<sup>๖</sup> จำนวน ๑,๕๐๐ คน พบว่า ประมาณร้อยละ ๗๒.๑ นิยมชมรายการโทรทัศน์ทุกวัน และ ร้อยละ ๓๙.๘ ดูโทรทัศน์เฉลี่ยวันละ ๓-๕ ชั่วโมง ซึ่งสอดคล้องกับผลการสำรวจของโครงการ Child Watch การสำรวจของสำนักงานวิจัยเอแบคโพลล์ และการสำรวจของสมาพันธ์ปัญญา ที่พบว่าเด็กและเยาวชนใช้เวลาในการบริโภคสื่อเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารเพิ่มขึ้นจาก ๒-๓ ชั่วโมงต่อวันเป็น ๓-๔ ชั่วโมงต่อวัน จึงไม่น่าแปลกใจเลยว่าเด็กและเยาวชนจะต้องใช้ความเข้มแข็งเพียงใดในการต่อสู้กับความเปราะบางที่อาจเกิดขึ้นจากการบริโภคสื่อที่อยู่ล้อมรอบที่เสนอพฤติกรรมรุนแรง ไม่เหมาะสมในเรื่องเพศ โดยเฉพาะสื่อลามกอนาจาร รวมไปถึงการใช้ภาษาที่ไม่เหมาะสม

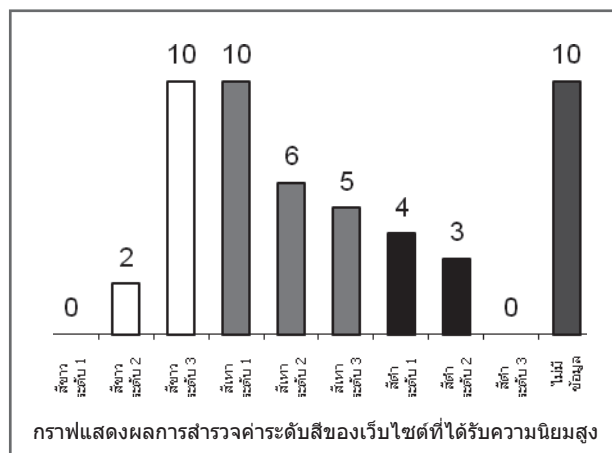
ด้านเกมคอมพิวเตอร์มีผลกระทบในเชิงลบทั้งในเรื่อง การใช้เวลาในการเล่นของผู้เล่นเกม และ ด้านพฤติกรรมการเล่นแบบในคอมพิวเตอร์ จากการสำรวจร้านเกมคาเฟ่ในตัวเมืองจังหวัดเชียงใหม่ อุบลราชธานี พิษณุโลก ปทุมธานี และกรุงเทพมหานคร พบว่าเกมออนไลน์ที่ได้รับความนิยมจากผู้เล่นเกมใน ๕ อันดับแรก คือ (๑) Cabal (๒) Dot A (๓) Audition (๔) Special Force (๕) Tales Runner โดย ๔ ใน ๕ เป็นเกมที่เน้นการ

<sup>๕</sup> ระดับ NC 17 และ R

<sup>๖</sup> เอกสารแนบท้ายหมายเลขที่ 5 รายงานผลการศึกษาวิจัยภาคสนามเรื่องสื่อโทรทัศน์กับการใช้ความรุนแรงในกลุ่มเยาวชน : กรณีศึกษานักเรียน / นักศึกษาในเขตกรุงเทพมหานคร ของสำนักวิจัยเอแบคโพลล์ มหาวิทยาลัยอัสสัมชัญ

ต่อสู้และการใช้ความรุนแรงที่เหมาะสมสำหรับผู้เล่นอายุกว่า ๑๓ และ ๑๘ ปีขึ้นไป กรณีของเกมออนไลน์ จากการสำรวจ ๕ เกมแรกๆ ที่ได้รับความนิยมในร้านเกมคาเฟ่จำนวนกว่า ๒๐๐ ร้านครอบคลุมทั้ง ๕ ภูมิภาค พบว่า เกมที่ได้รับความนิยมในลำดับที่ ๓ ก็คือ เกม GTA หรือ Grand Theft Auto ในทางกลับกัน เกมที่สร้างสรรค์อีกจำนวนหนึ่ง เช่น เกมที่เน้นการฝึกทักษะในการความคิด ฝึกการวางแผนในทางอาชีพต่าง ๆ กลับไม่ได้รับความนิยมนอกจากผู้เล่นเกมในสังคมไทย

ด้านสื่ออินเทอร์เน็ต ในปี พ.ศ. ๒๕๔๗ มีเว็บไซต์ลามกอนาจารถึงกว่า ๑.๓ ล้านเว็บ ๒๖๐ ล้านเว็บเพจ ในปี ๒๕๔๘ ตัวเลขขยับขึ้นมาอยู่ที่ ๔๒๐ ล้านเว็บเพจ และในกรณีของประเทศไทย จาก ๔๐ เว็บไซต์ ที่ได้รับความนิยมจากผู้ใช้ในประเทศไทย ๕๒.๕ % ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับเรื่องเพศที่ไม่เหมาะสม เนื้อหาของเว็บไซต์มีการใช้ภาษาที่ไม่เหมาะสม (กลุ่มสีเทา) และอีกกว่า ร้อยละ ๑๗.๕ เป็นเว็บไซต์ที่มีลักษณะเป็นสีดำ โดยเฉพาะในเรื่องของเนื้อหาสื่อทางเพศที่เข้าข่ายลามกอนาจาร การใช้ภาษาที่หยาบคาย รวมถึงเนื้อหาที่รุนแรง



## (๒) ปัญหาด้านสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์ในสังคมไทย

ปัจจุบันพบว่า สื่อที่ปลอดภัยและสร้างสรรค์สำหรับเด็ก และเยาวชนมีน้อยมาก ในขณะที่สื่อที่ไม่ปลอดภัยนั้นกลับมีจำนวนมากขึ้น และ ทวีความรุนแรงมากขึ้น เพราะเหตุปัจจัยสำคัญ ๖ ส่วนประกอบกัน

ส่วนที่ ๑ ขาดการมีส่วนร่วมแบบหน้าจอก นั้นหมายถึง การเปิดพื้นที่ให้เด็ก เยาวชน ได้มีโอกาสในการแสดงความคิดเห็นต่อสื่อ และถูกรับฟังความคิดเห็นเพื่อนำไปสู่การปรับปรุง พัฒนา เราเรียก กระบวนการนี้ว่า การเฝ้าระวังสื่อ เช่น “เครือข่ายครอบครัวอาสาเฝ้าระวังสื่อ” ที่เป็นการรวมตัวของเครือข่ายพ่อแม่ที่มี “จิตอาสา” ที่จะเข้ามา “เฝ้าระวัง” และ “สะท้อนความคิดเห็น” ภายใต้งานงานวิชาการเรื่องเรตติ้งเชิงคุณภาพ ไปยังสถานีโทรทัศน์ ทำให้เกิดการเรียนรู้ร่วมกันระหว่างผู้ผลิต สถานีโทรทัศน์ นักวิชาการ และ เด็ก เยาวชน พ่อแม่ไปด้วยกัน ส่งผลต่อการพัฒนาคุณภาพรายการโทรทัศน์อย่างต่อเนื่อง

ส่วนที่ ๒ ขาดการมีส่วนร่วมในฐานะของ “ผู้ผลิต” หมายถึง การเปิดโอกาสให้เด็ก เยาวชน เป็นผู้ผลิตข่าว เป็นนักข่าว มีส่วนร่วมในการคิด วางแผน ถ่ายทำ ตัดต่อ ไปจนถึง การเป็นนักข่าวรุ่นเยาว์ ได้ทำรายการโทรทัศน์ของตนเองผ่านทางทีวีชุมชน หรือ ตามช่องทางสื่อต่างๆ

ส่วนที่ ๓ ขาดการสร้างแรงจูงใจในการสร้างสรรค์สื่อให้กับผู้ผลิต ทั้งเหตุจาก (๑) การใช้ระบบเรตติ้งเชิงปริมาณ ทำให้รายการสำหรับเด็ก เยาวชน ไม่สามารถอยู่รอดในผังรายการได้ (๒) ขาดระบบการส่งเสริมสื่อที่ปลอดภัยและสร้างสรรค์ที่เป็นรูปธรรมและยั่งยืน

ส่วนที่ ๔ ขาดการสร้างความเข้มแข็งให้กับผู้รับสื่อ ทั้ง (๑) ขาดการสร้างเสริมความเข้มแข็งให้กับเด็ก เยาวชนและครอบครัวอย่างจริงจัง (๒) ขาดการปลูกฝังจริยธรรมที่ดีในการใช้งานเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร (๓) ขาดระบบการส่งเสริมการมีส่วนร่วมให้กับเด็ก เยาวชนและครอบครัว

ส่วนที่ ๕ (ขาด) กลไกทางกฎหมายและนโยบายที่เอื้อต่อการสนับสนุนการพัฒนาสื่อ โดยเฉพาะกลไกด้านองค์กรเจ้าภาพในการทำงานที่เป็นเอกภาพและมีประสิทธิภาพ

ส่วนที่ ๖ (ขาด) กระบวนการในการส่งเสริมอย่างจริงจัง จริงใจ และต่อเนื่อง การสร้างสรรค์สื่อสำหรับเด็กหลายโครงการ รวมทั้งกลุ่มบุคลากรที่ทำงานด้านนี้ ต้องชะลอการสร้างสรรค์ผลงานตามแรงบันดาลใจ เพราะขาดงบประมาณสนับสนุนการทำงาน หรือ ไม่ได้รับการสนับสนุนอย่างต่อเนื่อง

ประโยชน์ที่นอกเหนือไปจาก สื่อของเด็กที่เด็กเป็นผู้ผลิตจะ “ต้องใจ” และ “ตรงใจ” เด็กที่เป็นผู้รับสื่อแล้ว กระบวนการในการสร้างสื่อ กระบวนการในการทำงาน ล้วนแต่เป็น การสร้างความภาคภูมิใจ การสร้างตัวตน พื้นที่ โอกาสให้เด็กและเยาวชนได้แสดงออกซึ่งความสามารถ

### (๓) ประเด็นพิจารณาของสมัชชาสุขภาพแห่งชาติ

ขอให้สมัชชาสุขภาพแห่งชาติพิจารณาร่างข้อมติในเอกสาร ร่างมติ ๑ / ๙