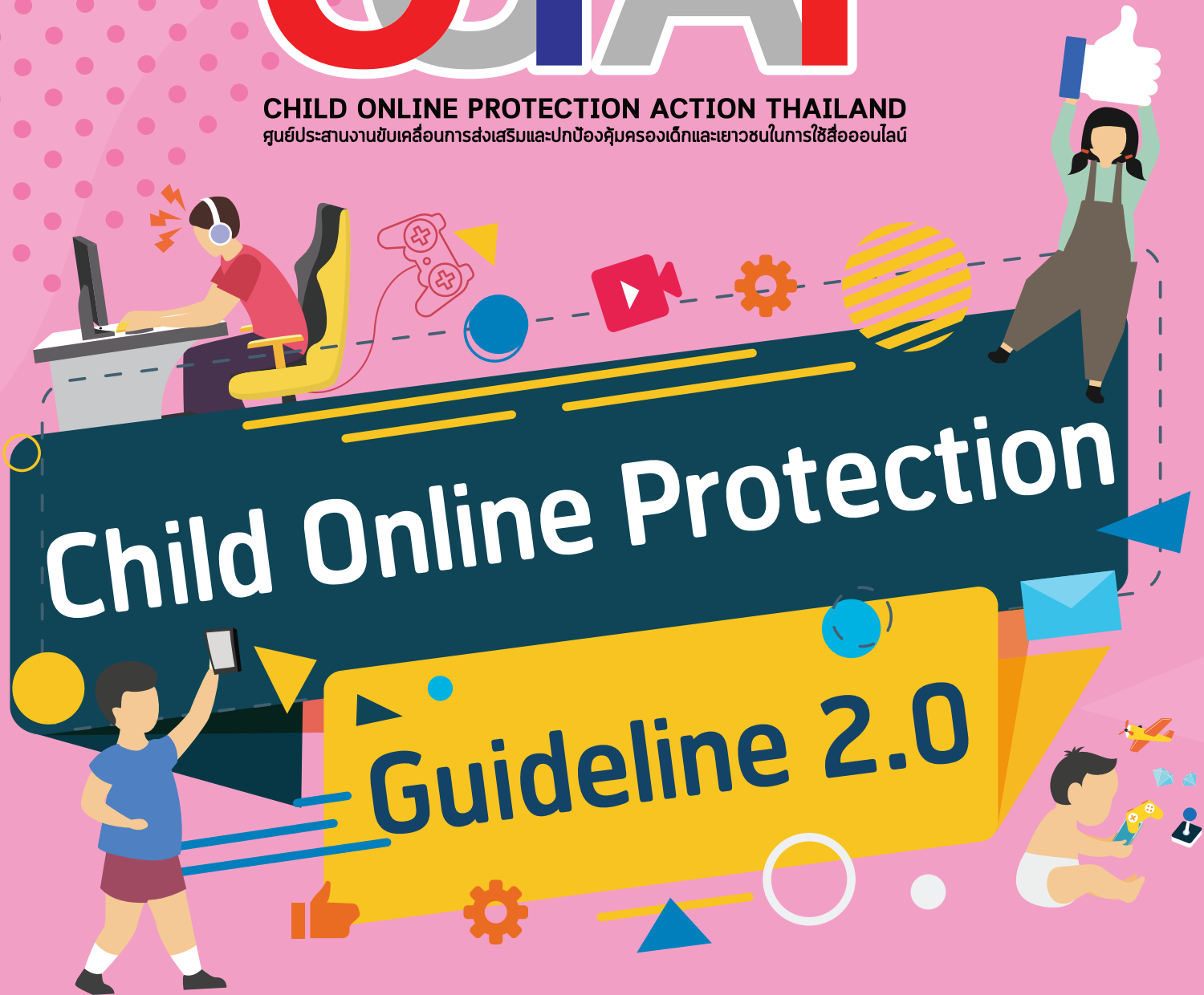




CHILD ONLINE PROTECTION ACTION THAILAND

ศูนย์ประสานงานขับเคลื่อนการส่งเสริมและปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชนในการใช้สื่อออนไลน์



Child Online Protection

Guideline 2.0

แนวทางปกป้องคุ้มครองเด็ก
จากภัยออนไลน์ 2563



มูลนิธิอินเทอร์เน็ตเพื่อการพัฒนาไทย
Internet Foundation for the Development of Thailand



สำนักงานกองทุนสนับสนุน
การสร้างเสริมสุขภาพ



กรมกิจการเด็กและเยาวชน (ดย.)
Department of Children and Youth

การสำรวจสถานการณ์เด็กไทยกับภัยออนไลน์ 2563

โดย COPAT ภายใต้ กรมกิจการเด็กและเยาวชน
ร่วมกับ มูลนิธิอินเทอร์เน็ตร่วมพัฒนาไทย

การสำรวจสถานการณ์เด็กกับภัยออนไลน์ประจำปี 2563 โดย ศูนย์ประสานงานขับเคลื่อนการส่งเสริมและปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชนในการใช้สื่อออนไลน์ (ศปอ.) หรือ โคแพท (COPAT – Child Online Protection Action Thailand) ร่วมกับ มูลนิธิอินเทอร์เน็ตร่วมพัฒนาไทย กลุ่มตัวอย่างเป็นเด็กมัธยมศึกษา อายุ 12-18 ปี จำนวน 14,945 คน ซึ่งเป็นช่วงวัยรุ่น ที่มีอิสระในการใช้สื่อออนไลน์ค่อนข้างมาก วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูลคือวางแบบสอบถาม Google Form ไว้บนอินเทอร์เน็ตระหว่างเดือน พ.ค. - ก.ค. ได้รับความอนุเคราะห์จาก สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (สพฐ.) ช่วยประชาสัมพันธ์ให้นักเรียนเข้าร่วมตอบแบบสอบถาม

ช่วงอายุ 12-14 ปี (มัธยมต้น) จำนวน 8,121 คน (54%) เป็นกลุ่มใหญ่ที่สุดที่ตอบแบบสอบถาม ตามด้วยช่วงอายุ 15 – 17 ปี (มัธยมปลาย) จำนวน 5,884 คน (39%) ผู้ตอบแบบสอบถาม เป็นเพศหญิงมากที่สุด จำนวน 9,470 คน (63%) ตามด้วยเพศชาย 5,240 คน (35%) และเพศทางเลือก 235 คน (2%)

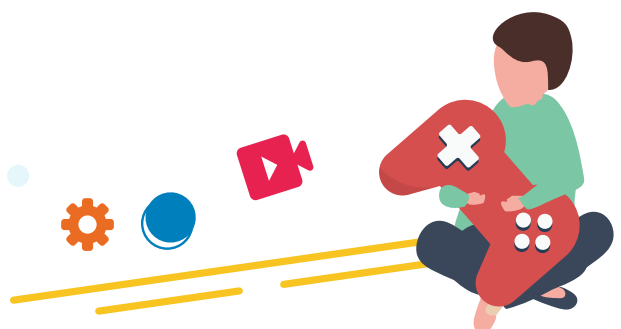
เด็ก 89% เชื่อว่า ในโลกออนไลน์ มีภัยอันตรายหรือความเสี่ยงต่าง ๆ เด็ก 61% เชื่อว่า เมื่อเผชิญภัยหรือความเสี่ยงภัยออนไลน์ สามารถจัดการแก้ไขปัญหานั้นได้ด้วยตัวเอง เพิ่มจากปีก่อน 7% (อาจเนื่องจากเป็นเด็กที่โตกว่าปีก่อน ซึ่งเป็นการสำรวจเด็กอายุ 6-18 ปี) เด็ก 83% เชื่อว่า เมื่อเผชิญภัยหรือความเสี่ยงภัยออนไลน์ สามารถแนะนำช่วยเหลือเพื่อนได้

เว็บไซต์หรือเนื้อหาข้อมูลที่ผิดกฎหมาย/เป็นอันตรายที่เด็กเข้าถึงมากที่สุด 4 อันดับแรกคือ ความรุนแรง 49% การพนัน 22% สื่อลามกอนาจาร 20% และสารเสพติด 16%

พฤติกรรมเสี่ยงภัยออนไลน์ 6 อันดับแรกของเด็ก คือ ซื้อสินค้าจากร้านค้าออนไลน์ที่ไม่รู้จัก 44% รับคนแปลกหน้าเป็นเพื่อน 39% ใส่ข้อมูลส่วนตัวบนสื่อโซเชียลมีเดีย 26% แชรข้อมูลข่าวสารโดยไม่ได้ตรวจสอบ และนำข้อมูล/ภาพ/เสียงมาใช้โดยไม่ได้ขออนุญาตหรืออ้างอิงแหล่งที่มา 24% เท่ากัน และเข้าถึงสื่อลามกอนาจารออนไลน์ 14%

เด็ก 26% ใช้อินเทอร์เน็ตวันละ 3-5 ชม. พอ ๆ กับกลุ่มที่ใช้วันละ 6-8 ชม. ในขณะที่มีเด็ก 15% ใช้ 8-10 ชม.ต่อวัน และราว 22% ที่ใช้มากกว่า 10 ชม.ต่อวัน โดยเด็ก 81% ใช้อินเทอร์เน็ตผ่านแท็บเล็ตหรือสมาร์ทโฟน วัตถุประสงค์ที่เด็กใช้เน็ตมากที่สุดคือเพื่อการพักผ่อนหรือความบันเทิง 61%

เด็ก 76% หรือ 11,384 คน เล่นเกมออนไลน์ เด็ก 30% เล่น 3-10 ชม.ต่อวัน และมีเด็ก 5% ตอบว่า เล่นเกมมากกว่า 10 ชม.ต่อวัน ยิ่งเล่นมากก็มีความเสี่ยงสูงที่จะติดเกม ผลของการเล่นเกม เด็ก 43% ยอมรับว่า สนใจทำกิจกรรมอย่างอื่นน้อยลงมาก 20% บอกว่าเรียนแย่ลงมาก 13% บอกว่าความสัมพันธ์กับคนในครอบครัวแย่ลงมาก 45% บอกว่ามักเล่นเกมเกินเวลาที่ได้รับอนุญาตหรือเกินเวลาที่ตั้งใจไว้ 34% มักอารมณ์เสียเวลาที่มีคนมาบอกให้เลิกเล่นเกม 26% บอกว่าคนรอบตัวเห็นว่าพฤติกรรมเปลี่ยนไป เช่น หงุดหงิด ขี้รำคาญ หัวร้อน ใช้ภาษายกยอปอ ในขณะที่เป็นเด็ก 35% บอกว่า ถูกคนรอบตัวมองว่า “ติดเกม”



เกี่ยวกับการกลั่นแกล้งรังแกทางออนไลน์หรือการกระทำความรุนแรงทางไซเบอร์ (Cyber Bullying) พบว่า เด็ก 2,282 คน มีประสบการณ์นี้ โดยที่ 69% ถูกเรียกด้วยถ้อยคำหยาบคาย ถูกข่มขู่ 44% ถูกด่าทอ ให้อาย ไล่ความ 22% ถูกต่อว่า ตีตักออกจากกลุ่มเพื่อน หรือสังคม เท่ากับเรื่องถูกนำเรื่องส่วนตัวหรือความลับไปเผยแพร่ 16% ถูกข่มขู่คุกคาม และ 9% ถูกติดต่อรูปภาพ คลิปวิดีโอ ในทางเสื่อมเสีย

เมื่อโดนกลั่นแกล้งรังแกแล้วทำอย่างไร 59% จะนิ่งเฉย ไม่โต้ตอบ ไม่สนใจ เขาทำอะไรเราไม่ได้ 29% ปรี๊ดพรวดพ่อแม่ ผู้ปกครอง หรือครู เพื่อขอความช่วยเหลือ 26% เปลี่ยนการตั้งคำความเป็นส่วนตัว เฉพาะเพื่อน และ 25% ตัดเพื่อน หรือ Block คนแกล้ง เด็ก 42% บอกว่า เมื่อโดนแกล้ง จะช่วยเหลือตนเอง ส่วน 30% บอกพ่อแม่ผู้ปกครอง คนในครอบครัว ให้การช่วยเหลือ และ เด็ก 23% บอกว่า เพื่อนช่วยเหลือ

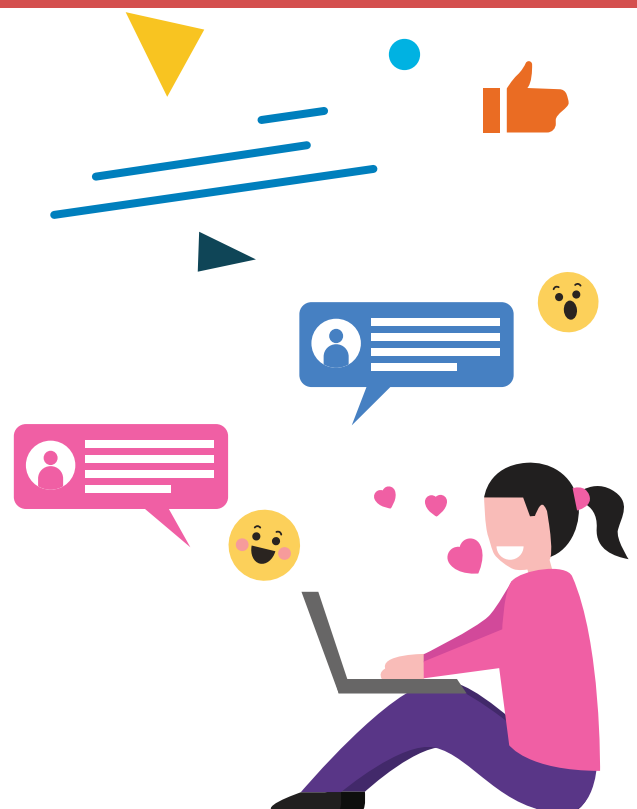
เกี่ยวกับการละเมิดทางเพศออนไลน์ พบว่า เด็ก 2,573 คน หรือ 17% ของกลุ่มตัวอย่าง เคยมีประสบการณ์เพื่อนรุ่นพี่หรือคนอื่นที่อายุมากกว่าเข้ามาพูดคุยเรื่องเพศที่ไม่เหมาะสม ส่งสื่อบกนอาจารย์มาให้ เด็ก 16% พูดคุยต่อ ไม่ใช่เรื่องเสียหายนี่จะเรียนรู้เรื่องเพศ หรือตอบกลับด้วยสิ่งเดียวกัน อีก 84% เลือกที่จะไม่คุยต่อ โดย block user ภาทางจบการสนทนาอย่างสุภาพ หรือจดรายละเอียด แล้วหาคนช่วย

เด็ก 641 คน (4% ของกลุ่มตัวอย่าง) เคย บันทึก (save) หรือ ดาวน์โหลด (download) สื่อบกนอาจารย์เด็ก (ต่ำกว่า 18 ปี) มาเก็บ และ เด็กกลุ่มนี้มากถึง 45% เคยส่ง (send) ส่งต่อ (forward) หรือแบ่งปัน (share) สื่อบกนอาจารย์เด็กที่ได้มา

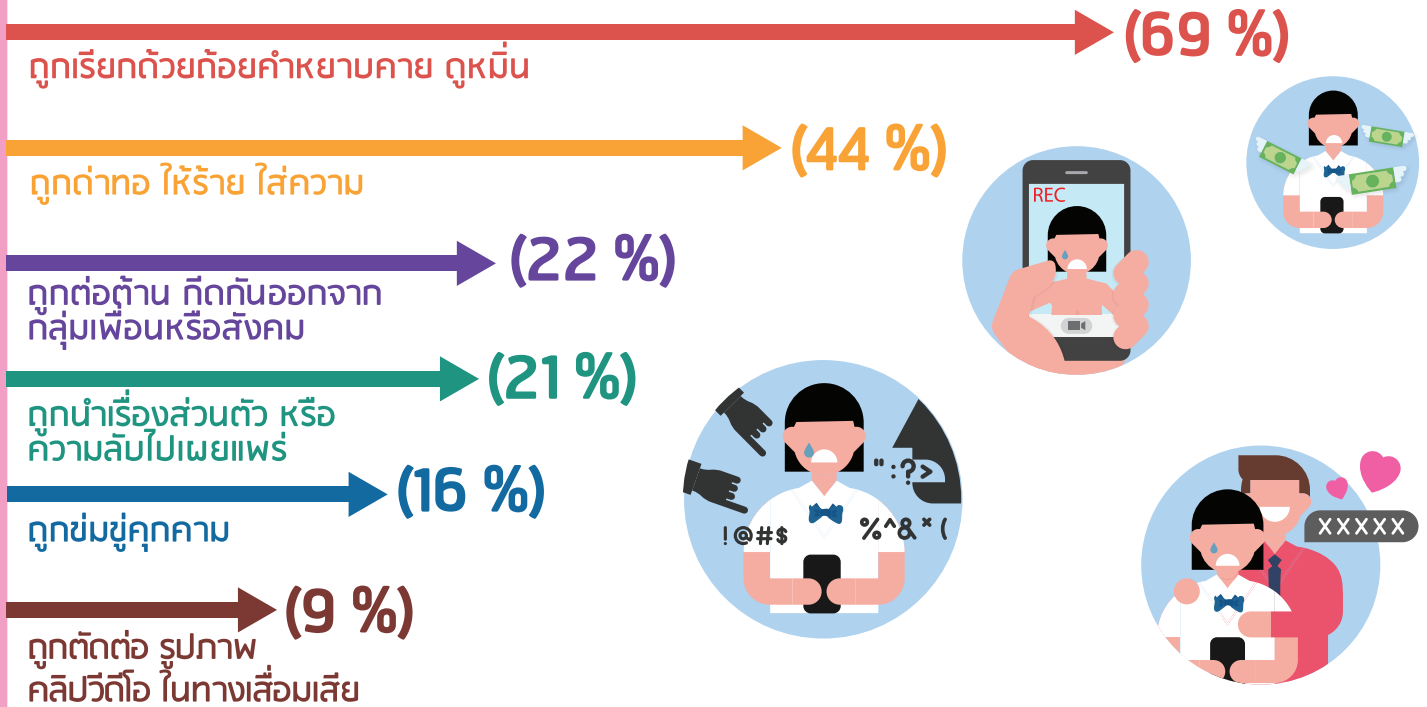
เด็กหลายร้อยคน ของกลุ่มตัวอย่างเคยถ่ายภาพ หรือวิดีโอตนเอง หรือเคยถูกคนอื่นถ่ายในลักษณะเปลือยหรือลามกอนาจาร และเด็กกลุ่มนี้มากกว่า 40% เกิดผลกระทบ ได้แก่ ภาพแพร่กระจายไปให้ได้รับความอับอาย ส่งผลลบต่อชีวิต ถูกข่มขู่แบบลึกเมลหรือมีคนติดต่อขอซื้อบริการทางเพศ

เด็กมักเปิดเผยข้อมูลส่วนบุคคลกับเพื่อนออนไลน์ 68% บอก ชื่อ-สกุล ชื่อเล่น เป็นอย่างน้อย เด็ก 4,338 คน (29% ของกลุ่มตัวอย่าง) คิดว่า เมื่อติดต่อพูดคุยกับเพื่อนที่รู้จักกันทางออนไลน์สักครั้งหนึ่ง ก็ถึงเวลานัดพบกันจริง ๆ ได้ โดยมี 7% ที่ตอบว่า 1 สัปดาห์ทางออนไลน์ก็เพียงพอแล้วที่จะนัดเจอกัน ซึ่งเด็ก 2,461 คน ที่ตอบแบบสอบถาม ระบุว่า เคยนัดพบกับเพื่อนออนไลน์ในช่วง 12 เดือนที่ผ่านมาอย่างน้อย 1 ครั้ง เด็ก 19% บอกว่า นัดพบมากกว่า 10 ครั้ง ซึ่งเกิดผลเสีย เช่น ถูกพูดจาล้อเลียน ทำให้เสียใจ ถูกหลอกเอาทรัพย์สินเงินทอง ทุบตี ทำร้ายร่างกาย ถูกกระทำความผิด ละเมิดทางเพศ บางรายถูกถ่ายภาพเอาไปประจานด้วย

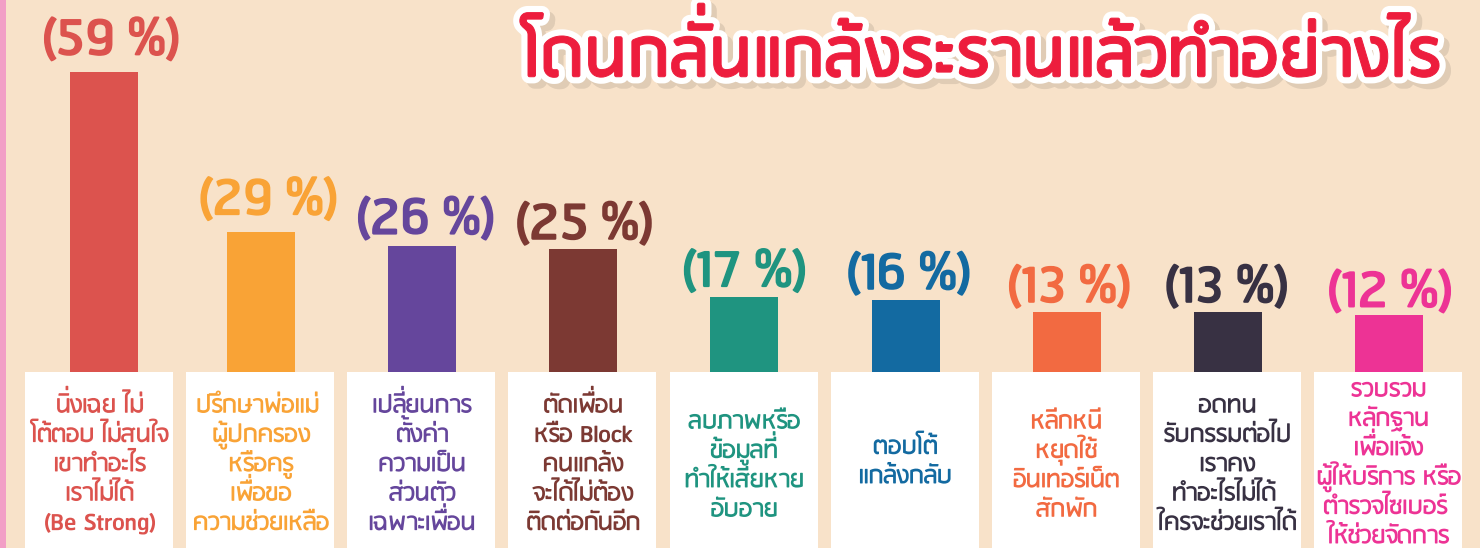
ผลการสำรวจ ทำให้เห็นว่าเด็กมีความเชื่อและพฤติกรรมออนไลน์ที่สุ่มเสี่ยงหรืออาจนำภัยมาถึงตัวได้ ภาครัฐหรือหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง จึงควรนำข้อมูลเหล่านี้ไปประกอบการกำหนดนโยบายและวางแผนทางปฏิบัติ เพื่อให้เกิดมาตรการ เครื่องมือ กลไกการทำงานเชิงบูรณาการที่จะช่วยกันดูแล ป้องกัน และช่วยเหลือเด็กจากภัยออนไลน์ได้อย่างมีประสิทธิภาพและยั่งยืน



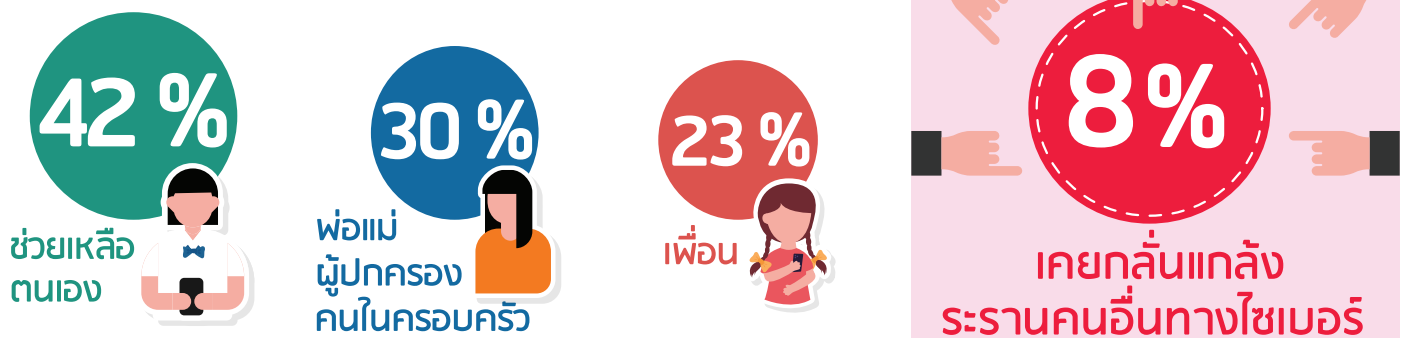
เมื่อสอบถามเด็ก 2,282 คน ที่โดนกลั่นแกล้งรังแก หรือระรานทางไซเบอร์ (Cyber Bullying)



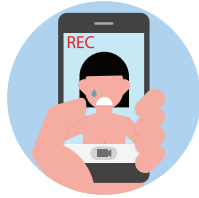
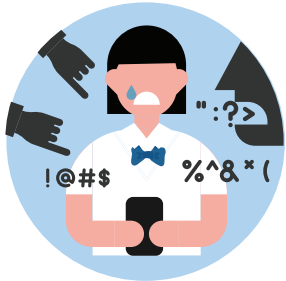
โดนกลั่นแกล้งระรานแล้วทำอะไร



ใครเป็นคนช่วยเหลือ เมื่อโดนกลั่นแกล้งระราน



หมายถึง การกลั่นแกล้ง การให้ร้าย การด่าว่า การข่มเหง หรือ การรังแกผู้อื่นทางสื่อสังคมออนไลน์ เช่น เฟซบุ๊ก ทวิตเตอร์



ผลกระทบ เครียด กังวล เสียใจ อับอาย
หดหู่ รู้สึกด้อยค่า รู้สึกไม่เป็นที่ต้องการ
ทำร้ายตัวเอง คิดฆ่าตัวตาย

การป้องกัน/แก้ไข



ด้านตัวเด็ก ตั้งสติ อย่าวู่วามและทำตามดังนี้

- Stop - ไม่ตอบโต้ด้วยวิธีเดียวกัน
- Block - ปิดกั้นคนที่กลั่นแกล้ง
- Tell - ขอความช่วยเหลือจากคนที่เราไว้ใจ
- Remove - ลบข้อความ/ภาพที่โดนกลั่นแกล้ง
- Be Strong - เข้มแข็ง อดทน ยึดมั่น อย่าให้ใครมาทำร้าย
ทำให้เราเศร้าหมองได้



ครอบครัว/ครู/เพื่อน/บุคคลรอบตัวเด็ก

- รับฟังอย่างจริงใจ
- ให้ความรักความอบอุ่น
- ให้ความช่วยเหลือ เช่น ลบ ปิดกั้น แจ้งหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง
- ผลักดันให้เกิดมาตรการกฎหมาย

ผู้ให้บริการเว็บไซต์

- มีกฏกติกา มาตรการดำเนินการกับผู้ฝ่าฝืนอย่างจริงจัง
- มีปุ่มรับแจ้งหรือรายงานกรณีถูกกลั่นแกล้งรังแก
- มีเจ้าหน้าที่คอยให้คำปรึกษาช่วยเหลือเด็ก ๆ
- ให้ความร่วมมือกับเจ้าหน้าที่ตำรวจกรณีที่เกิดกฎหมาย



ข้อมูลส่วนตัว 5 อันดับแรก ที่เด็กมักเปิดเผยกับเพื่อนออนไลน์



ข้อควรระวัง

คนร้ายอาจใช้ข้อมูลส่วนตัว
ในการติดต่อคุกคาม ดักเจอ
ทำร้าย นำภาพไปตัดต่อ
หรืออาจใช้ชื่อแอบอ้างไปทำเรื่องไม่ดี

เด็ก 4,338 คน (29% ของกลุ่ม
ตัวอย่าง) คิดว่าเมื่อติดต่อพูดคุย
กับเพื่อนที่รู้จักกันทางออนไลน์
สักระยะหนึ่ง ก็ถึงเวลานัดพบกัน
จริง ๆ

7%

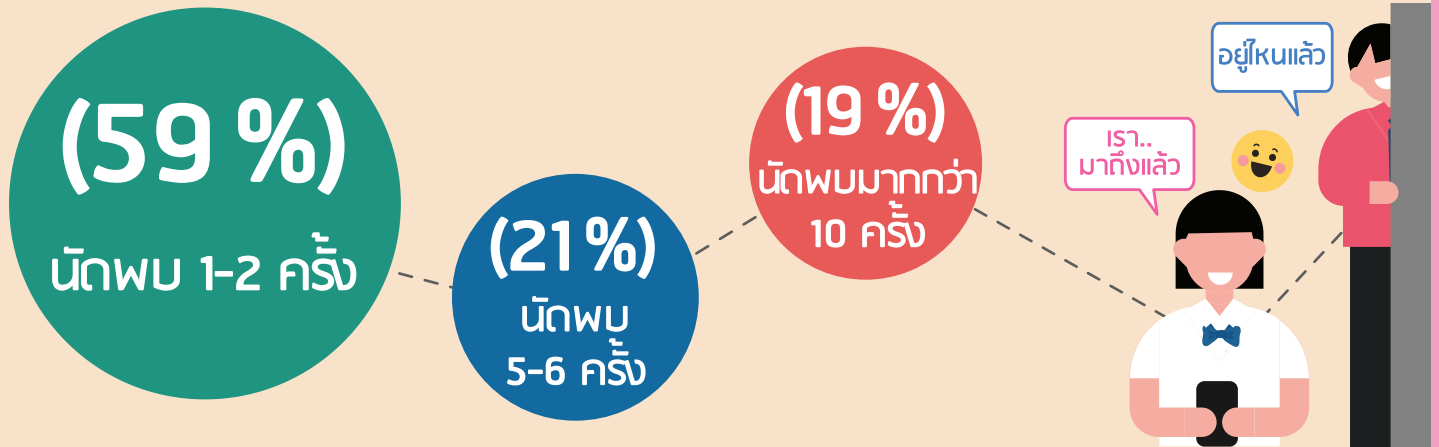
บอกว่า 1 สัปดาห์ทางออนไลน์
ก็เพียงพอแล้วที่จะนัดเจอกัน

ข้อควรระวัง

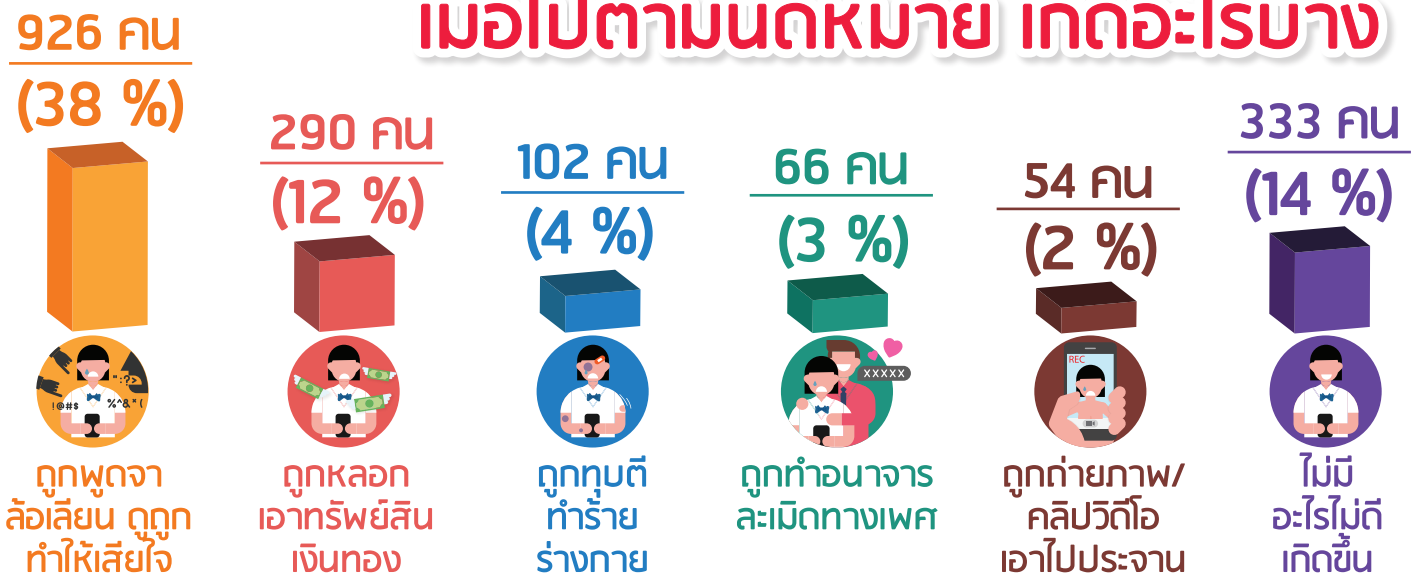
การนัดเจอ หากเป็นมิจฉาชีพ
อาจโดนข่มขู่ ทำร้ายร่างกาย
จิตใจ ละเมิดทางเพศ



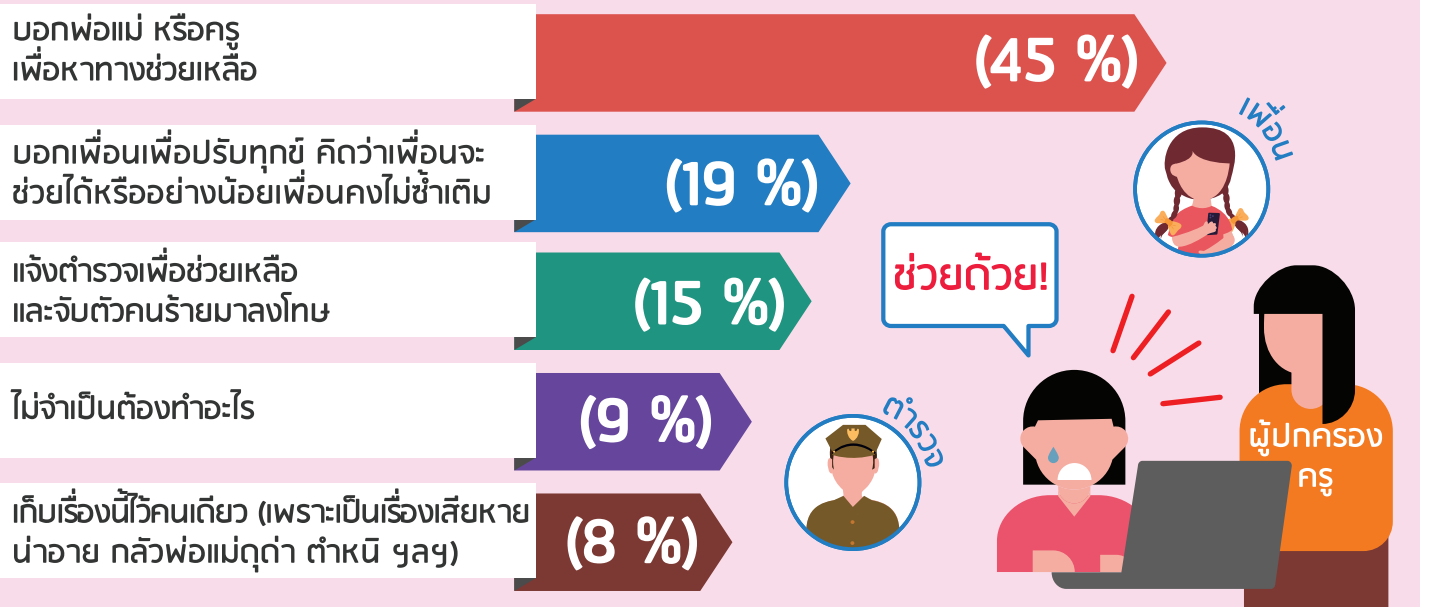
เด็ก 2,461 คน นัดพบกับเพื่อนออนไลน์ ในช่วง 12 เดือนที่ผ่านมา

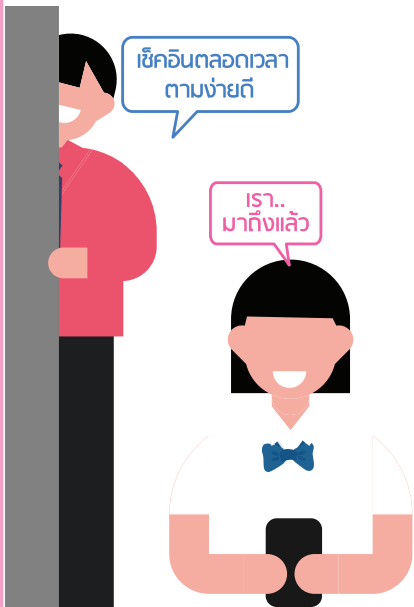


เมื่อไปตามนัดหมาย เกิดอะไรบ้าง



เมื่อไปตามนัดหมายแล้วเกิดเรื่องไม่ดี ทำอย่างไร





การติดตามคุกคามทางออนไลน์ Cyber Stalking

หมายถึง การข่มขู่ รังควาน ติดตามความเคลื่อนไหว ชีวิตออนไลน์ผู้อื่น รุกล้ำสิทธิส่วนบุคคล โดยใช้ข้อความ รูปภาพ เสียง

ผลกระทบ หวาดกลัว ระแวง เครียด อับอาย เสียชื่อเสียง หากมีการนำภาพหรือข้อมูลลับ/ส่วนตัวไปเผยแพร่ ประจาน

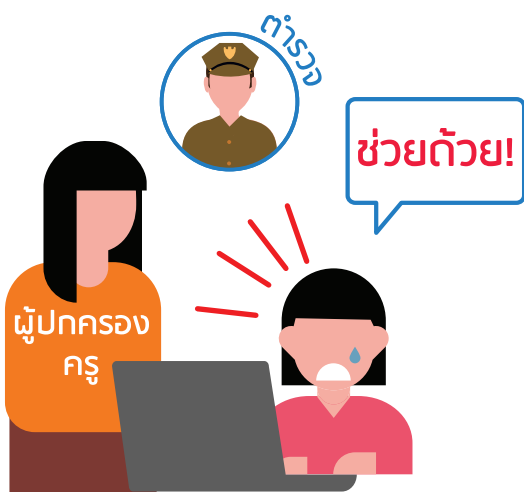


การป้องกัน

- ระมัดระวังในการเลือกรับเพื่อนออนไลน์
- ไม่พูดคุยกับคนแปลกหน้าโดยไม่จำเป็น
- ไม่เปิดเผยข้อมูลส่วนตัวมากเกินไป
- ไม่ Check in / Share location โดยไม่จำเป็น
- ตั้งค่าความเป็นส่วนตัวบนสื่อออนไลน์ ให้เป็นเฉพาะกลุ่มเพื่อนหรือครอบครัว

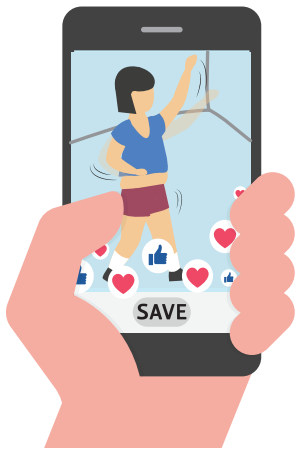
การแก้ไข

- ตั้งสติ อย่าอายที่จะขอความช่วยเหลือ
- แจ้งพ่อแม่/ครูให้ช่วยเหลือ
- กดใช้อินเทอร์เน็ตชั่วคราว
- ปิดกั้น (Block) ผู้ที่ติดตามคุกคาม
- รวบรวมหลักฐาน ได้แก่
 - ชื่อ Account เช่น Email Facebook Line ของผู้ติดตามคุกคาม
 - ข้อความ/ภาพที่แสดงถึงการติดตามคุกคาม
- แจ้งความดำเนินคดีกับทางเจ้าหน้าที่ตำรวจ



“การโพสต์ภาพลูก อาจทำให้เด็กเสี่ยงภัย”

- พวกโรคจิตอาจนำภาพไปใช้เพื่อวัตถุประสงค์ทางเพศส่วนตัว หรือซื้อขายแลกเปลี่ยนในกลุ่มชอบมีเพศสัมพันธ์กับเด็ก
- การนำภาพเด็กไปแสวงหาประโยชน์ เช่น อ้างว่าเด็กเป็นลูกซึ่งครอบครัวกำลังลำบาก จากนั้นขอเรียไรเงิน นำภาพไปติดต่อเป็นสื่อลามกอนาจาร นำไปปลอมโปรไฟล์เพื่อหลอกลวงคนอื่น ฯลฯ



- ภาพที่เด็กอยู่ในการแต่งกายหรือพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสม อาจทำให้เด็กถูกวิพากษ์วิจารณ์ในทางเสีย เป็นการทารุณกรรมจิตใจเด็ก
- ภาพที่เด็กถูกข่มขู่ ทำร้าย ภาพที่แสดงถึงความเจ็บป่วยพิการ เป็นทุกข์ ชวนหลอ่ เวทนา เป็นการทำร้ายจิตใจเด็กและครอบครัว
- อาจทำให้เด็กตกเป็นเป้าของการลักพาตัว (ถ้า check in หรือ share location ร่วมด้วย) หรือแสวงหาประโยชน์ในด้านอื่นๆ
- การเผยแพร่ข้อมูลส่วนบุคคลของเด็ก เป็นการละเมิดสิทธิและความเป็นส่วนตัว และหากเป็นเด็กที่ถูกทารุณกรรมมาก่อน การแชร์ข่าวก็เท่ากับเป็นการละเมิดซ้ำ



คุณมีสิทธิ์โพสต์ภาพลูกหรือไม่? คิดก่อนโพสต์

จำกัดจำนวนคนเห็น
คนมาเขียน
หรือนำภาพไปใช้
แล้วหรือยัง?

เนื้อวัตถุประสงค์ใด
จะเป็นผลดีกับเขา
จริงหรือ?

รบกวน
ความเป็นส่วนตัว
ของลูกหรือไม่?

มีความเสี่ยง
หรืออันตราย
ใดหรือไม่?

ลูกอนุญาตหรือไม่
เมื่อโตขึ้นเขาจะยังชอบมันไหม?

การละเมิดทางเพศออนไลน์

COPAT ร่วมกับ มูลนิธิอินเทอร์เน็ตเพื่อประเทศไทย สำรวจสถานการณ์
เด็กกับภัยออนไลน์ 2563 เด็กอายุ 12-18 ปี จำนวน 14,945 คน

เด็ก 2,573 คน มีประสบการณ์เพื่อนรุ่นพี่หรือคนอื่นที่อายุมากกว่าเข้ามา
พูดคุยเรื่องเพศที่ไม่เหมาะสม ส่งสื่อบลามกอนาจารมาให้

พูดคุยต่อ ไม่ใช่เรื่องเสียหาย
ที่จะเรียนรู้เรื่องเพศ

(15 %)

16%

พูดคุยกับ
รุ่นพี่ที่คุยเรื่องเพศด้วย

พูดคุยต่อ ทำสิ่งเดียวกัน

(1 %)

ไม่คุยต่อ
และ block user คนนั้น

(45 %)

ไม่คุยต่อ
จนการสนทนาอย่างสุภาพ

(27 %)

ไม่คุยต่อ และ จดรายละเอียด
บอกพ่อแม่/ครู/คนช่วยเหลือ

(11 %)

GROOMING



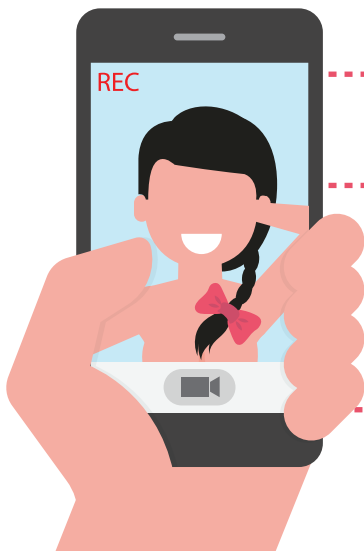
เด็ก 641 คน เคยบันทึก (save) หรือ ดาวน์โหลด (download) สื่อบลามก
อนาจารเด็ก (ต่ำกว่า 18 ปี) มาเก็บไว้ในเครื่องคอมพิวเตอร์/โทรศัพท์มือถือ/
อุปกรณ์จัดเก็บข้อมูล หรือพื้นที่ส่วนตัวบนอินเทอร์เน็ต



45%

ส่ง (send) ส่งต่อ (forward)
หรือแบ่งปัน (share)
สื่อบลามกอนาจารเด็กที่ได้มา
ให้กับเพื่อนหรือคนอื่นทางออนไลน์

เด็ก 174 คน เคยถ่ายภาพหรือวิดีโอตนเอง ในลักษณะเปลือย หรือลามกอนาจาร



(43 %)

ส่ง (send) หรือแบ่งปัน (share)
ภาพหรือวิดีโอนั้นไปให้เพื่อนหรือคนอื่น

(32 %)

มีคนนำภาพหรือวิดีโอนั้นมาข่มขู่เรียกเงิน
เรียกภาพ/วิดีโอเพิ่ม

(28 %)

ภาพหรือวิดีโอนั้นถูกนำไปเผยแพร่ ทำให้อับอาย
ได้รับผลกระทบ

(18 %)

มีคนติดต่อมาขอนัดพบหรือซื้อบริการทางเพศ

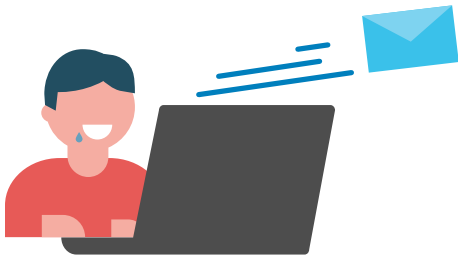
อินโฟกราฟิก โดย มูลนิธิอินเทอร์เน็ตเพื่อประเทศไทย



การละเมิดทางเพศออนไลน์

Sexting

การพูดคุยรับส่งสื่อทางเพศที่ไม่เหมาะสม



หมายถึง พฤติกรรมการส่งรูปเปลือยหรือรูปโป๊กึ่งเปลือย วิดีโอ ข้อความหรือเสียงที่มีความล่อแหลมทางเพศ การแลกเปลี่ยนภาพโป๊ เปลือย ลามกอนาจารของกันและกัน

ผลกระทบ รู้สึกอึดอัดไม่สบายใจ เครียด กดดัน หากภาพหลุดเผยแพร่ออกไปจะรู้สึกอายเสียชื่อเสียง เสียอนาคต เสี่ยงต่อภาวะซึมเศร้า

Cyber Grooming

การสร้างสัมพันธ์เพื่อหวังละเมิดทางเพศ

หมายถึง การกระทำของผู้ใหญ่ที่ค่อย ๆ สร้างสานความสัมพันธ์หรือความรู้สึกดี ๆ เพื่อให้เด็กเชื่อใจและไว้ใจ โดยมีจุดประสงค์เพื่อหลอกลวงล่วงละเมิดทางเพศ แสวงหาประโยชน์ทางเพศหรือการค้ามนุษย์



ผลกระทบ สัญญาณบ่งชี้

- เก็บตัว ทำตัวลับๆ ล่อๆ มีความลับ
- มีแฟนที่อายุมากกว่าหรือเป็นคนแก่
- ไปพบเพื่อนในสถานที่ที่ปิดกั้น
- มีของใหม่ ๆ เช่น เสื้อผ้า สิ่งของมีราคาแพงโดยไม่สามารถอธิบายที่มาได้
- เริ่มดื่มแอลกอฮอล์ สูบบุหรี่ ใช้จ่ายฟุ้ง

โดยเหยื่อมักจะถูกถ่ายภาพ/คลิปวิดีโอเพื่อเอาไว้ข่มขู่แบล็กเมลหรือมีการซื้อขายแลกเปลี่ยนในวงผู้มีสเนียมทางเพศกับเด็ก

การแก้ไข

- ตั้งสติ อย่าอายที่จะขอความช่วยเหลือ
- อย่าเสียดาเงินและของที่ได้มาโดยง่าย
- แจ้งพ่อแม่/ครูให้ช่วยเหลือ
- ปิดกั้น (Block) ผู้ที่ส่งข้อความ Sexting, Grooming
- รวบรวมหลักฐาน ได้แก่
 - ชื่อ Account เช่น Email Facebook Line ของผู้ส่งข้อความ
 - เก็บข้อความ/รูปภาพทางเพศเพื่อเป็นหลักฐานแจ้งความกับทางเจ้าหน้าที่ตำรวจ

การป้องกัน

- ระมัดระวังในการเลือกรับเพื่อนออนไลน์
- ไม่พูดคุยกับคนแปลกหน้าโดยไม่จำเป็น
- ไม่คลิก Link ที่ไม่รู้จัก
- ไม่เปิดเผยข้อมูลส่วนตัวมากเกินไป
- ตั้งค่าความเป็นส่วนตัวบนสื่อออนไลน์ให้เป็นเฉพาะกลุ่มเพื่อนหรือครอบครัว

รูปแบบ การละเมิดทางเพศเด็กออนไลน์



การล่อลวงเด็ก
ผ่านการ Chat

“ผม เจมส์จิดะ
อินดี้ที่โด่งดังครับ”



การล่อลวงเด็ก
โดยใช้ข้อมูลส่วนตัว
ที่เด็กใส่ไว้ในสื่อโซเชียล

“ล้วงลับข้อมูลลึก”

“ขอบคุณ
ที่รับ add ครับ”



การถ่ายภาพ/คลิป
ขณะที่มีการละเมิดทางเพศเด็ก

การหลอกให้เด็กโชว์ภาพ/คลิป
ในทางลามกอนาจารผ่านกล้อง ถ่ายทอดสด

การให้เด็กดูสื่อลามกอนาจาร
เพื่อโน้มน้าวล่อลวงให้เด็กทำตาม



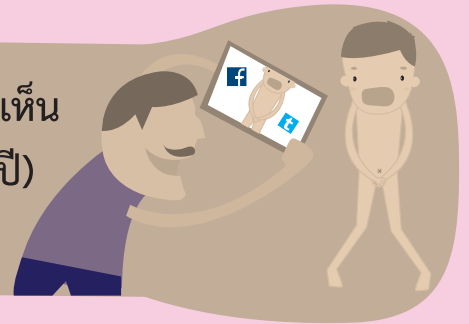
สื่อลามกอนาจารเด็ก

อยากได้
“ค่าขนม”
ไหมหนู?



สื่อลามกเด็กทั่วโลกมีแนวโน้มเพิ่มมากขึ้นและ**เด็กที่ถูกล่อลวงละเมิดทางเพศมีอายุน้อยลงเรื่อยๆ** คนที่มีความผิดปกติทางจิตซึ่งชอบการมีเพศสัมพันธ์กับเด็ก มี**กระบวนการล่อลวงเด็กหลายรูปแบบ** เพื่อล่อลวงละเมิดทางเพศ อาจ**ติดต่อเด็กโดยตรงหรือผ่านนายหน้า** หรือ**คนกลาง**ซึ่งอาจเป็น**พ่อแม่หรือคนใกล้ชิดกับเด็ก**โดยให้**เงิน** **สิ่งของ**กับคนกลางหรือให้สิ่งที่เด็กต้องการเป็นการตอบแทน

คำนิยามของสื่อลามกเด็ก คือ วัตถุหรือสิ่งที่แสดงให้รู้หรือเห็นถึงการกระทำทางเพศของเด็กหรือกับเด็ก(อายุไม่เกิน 18 ปี) โดยมีลักษณะสื่อไปทางลามกอนาจาร



สาระสำคัญของกฎหมายสื่อลามกอนาจารเด็ก

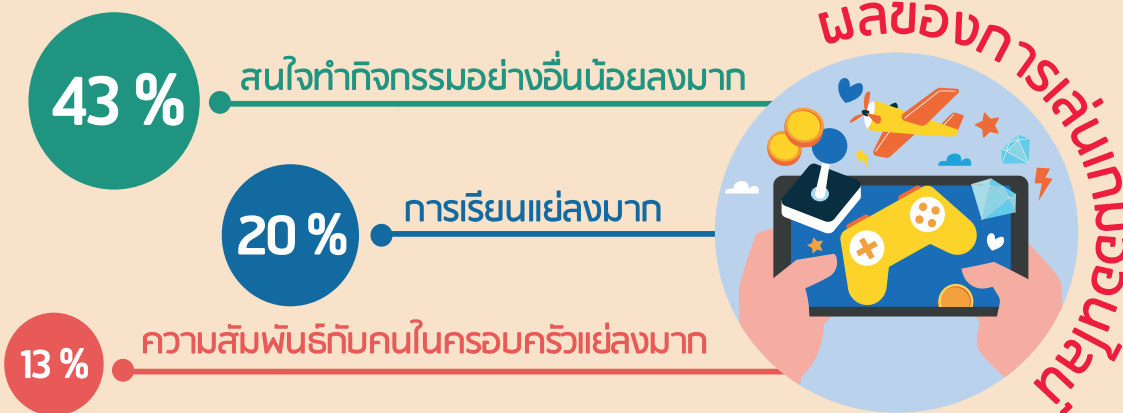
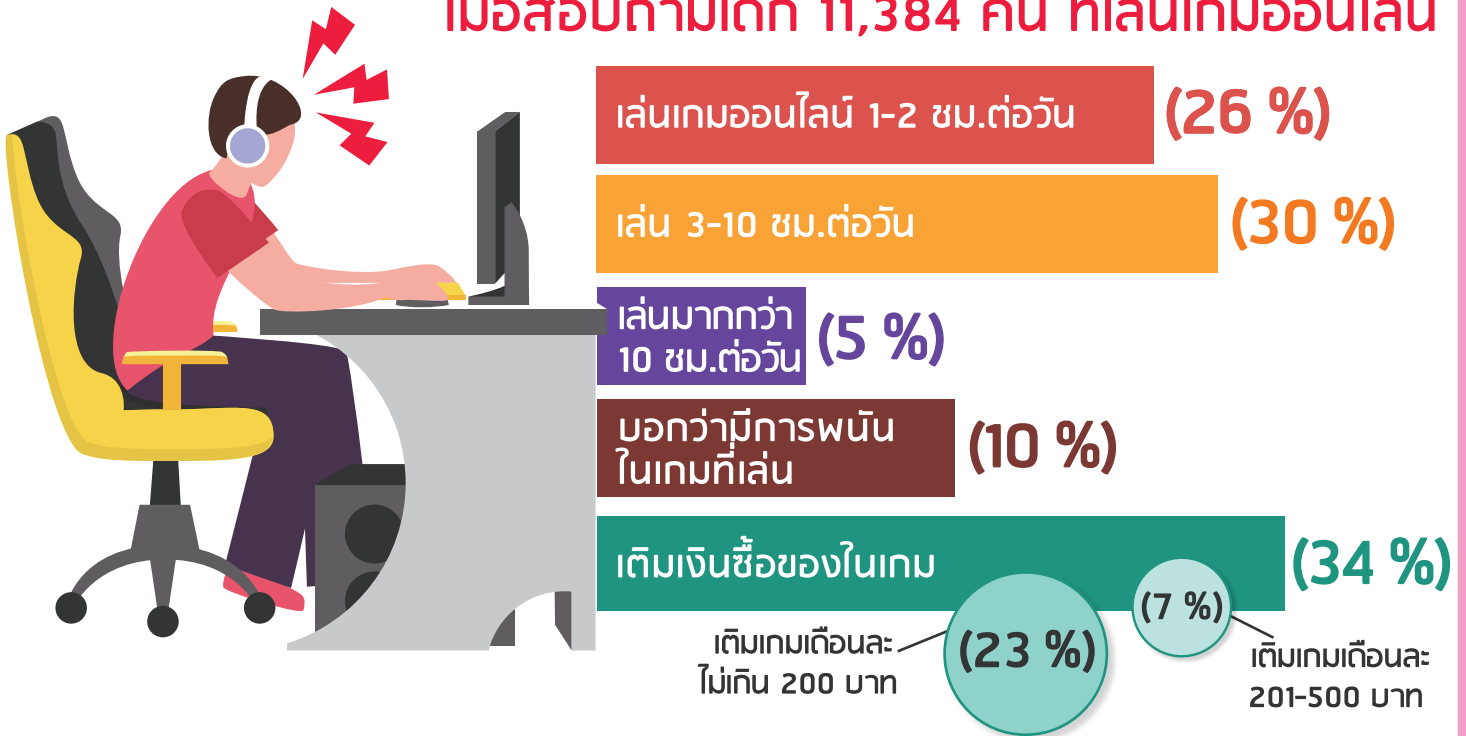
ภายใต้ประมวลกฎหมายอาญาได้กำหนดบทลงโทษเป็นการเฉพาะกับผู้ที่ทำให้เกิดในลักษณะมีไว้ (ครอบครอง) ส่งต่อ (เผยแพร่) และเพื่อประโยชน์ทางการค้า (ขาย) โดย

- มีการ**ครอบครอง**สื่อลามกอนาจารเด็กเพื่อแสวงหาประโยชน์ในทางเพศสำหรับตนเอง หรือผู้อื่นต้อง**ระวางโทษจำคุกไม่เกิน 5 ปี ปรับไม่เกิน 100,000 บาท หรือทั้งจำทั้งปรับ** ผู้ที่**ส่งต่อ**สื่อลามกอนาจารเด็ก ต้อง**ระวางโทษจำคุกไม่เกิน 7 ปี ปรับไม่เกิน 140,000 บาท หรือทั้งจำทั้งปรับ** ตามมาตรา 287/1

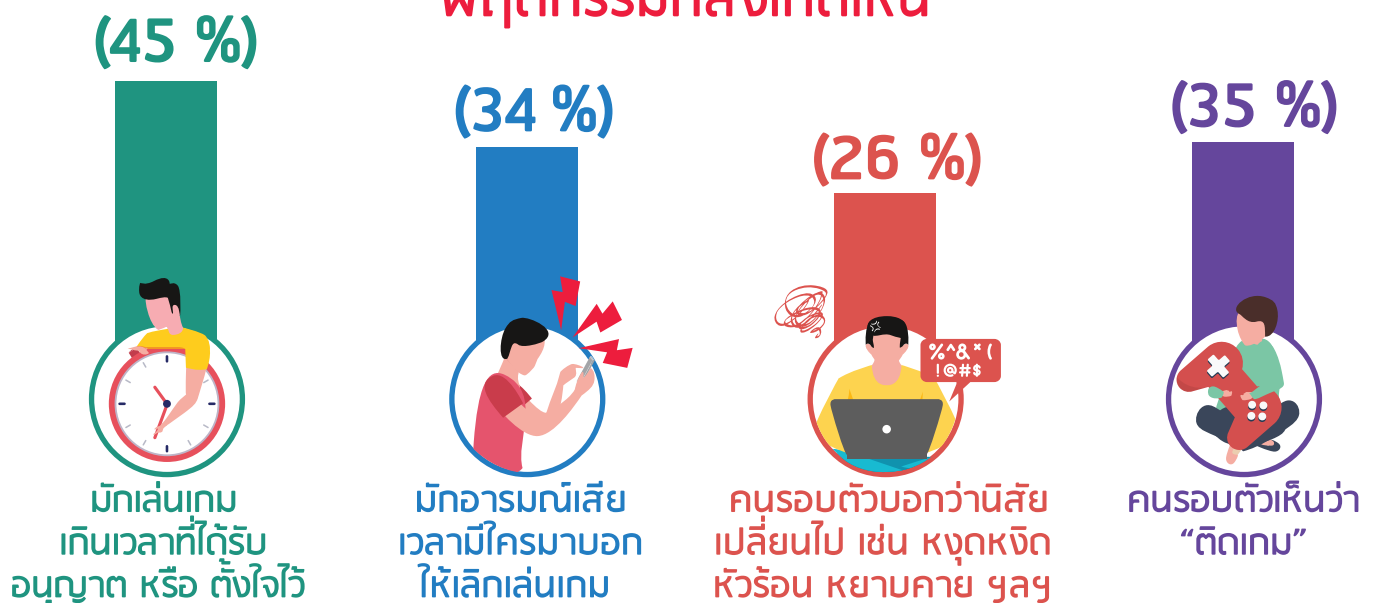
- ส่วนผู้ที่ทำไปเพื่อ**ประสงค์แห่งการค้า** มี**โทษจำคุก 3 - 10 ปี ปรับ 60,000 - 200,000 บาท** ตามมาตรา 287/2

การบันทึกสื่อลามกเด็กเก็บเอาไว้ในคอมพิวเตอร์หรือโทรศัพท์มือถือถือเป็นความผิดฐานครอบครอง และการส่งต่อถือว่าเป็นความผิดฐานเผยแพร่ !!

เมื่อสอบถามเด็ก 11,384 คน ที่เล่นเกมออนไลน์



พฤติกรรมที่สังเกตเห็น



ติดเกม

หมายถึง การเล่นเกมมากจนไม่สามารถควบคุม ระยะเวลาหรือความถี่ในการเล่นได้ พยายามเพิ่ม เวลาเล่น ให้ความสำคัญกับเกมมากกว่าสิ่งอื่นใดในชีวิต จนเกิดผลเสียในด้านต่าง ๆ



องค์การอนามัยโลก (WHO - World Health Organization) ระบุว่า การติดเกมเป็นโรคทางสุขภาพจิต หรือเรียกว่า Gaming Disorder



ผลกระทบ เกิดความเครียด เสียบแบบพฤติกรรม ก้าวร้าว ใช้ความรุนแรง มีค่าใช้จ่ายมากขึ้น ขาดการควบคุมตนเองในการใช้ชีวิตปกติ เช่น การกิน การนอน ส่งผลเสียต่อการเรียน หรือการทำงาน สัมพันธภาพของครอบครัว

การป้องกัน

- ฝึกวินัยและความรับผิดชอบเป็นอันดับแรก
- จำกัดเวลาการเล่นเกมที่แต่ละครั้งไม่ควรเกิน 1-2 ชั่วโมง
- ช่วยแนะนำเลือกเกมที่เหมาะสม
- ควรส่งเสริมการเล่นที่ฟุ้งจริงหรือกิจกรรมอื่น ๆ เพื่อทดแทนการเล่นวิดีโอเกม



การแก้ไข

- พยายามลดเวลาการเล่นเกม โดยการหากิจกรรมอื่นทดแทน
- จำกัดค่าใช้จ่ายในการเล่นเกม
- ประเมินระดับการติดเกมของลูกค้าเพื่อหาวิธีแก้ไขที่เว็บไซต์ของศิริราช ม.มหิดล healthygamer.net
- การติดเกมในระดับรุนแรง เด็กจะมีภาพเกมในสมองตลอดเวลา เกิดภาพหลอนเห็นผี ปีศาจ หรือศัตรูในเกมที่เล่นออกมาติดตาม ทำร้าย ทำให้หวาดกลัว นอนไม่หลับ ทำร้ายตนเอง จนคิดอยากฆ่าตัวตาย ต้องพาไปพบจิตแพทย์โดยเร็วที่สุด



แนวทางแนะนำบุตรหลาน

ออนไลน์ปลอดภัย สร้างสรรค์ รู้เท่าทัน

หยุดโควิด ไม่ติดโซเชียล

ในช่วงสถานการณ์ โควิด-19 ที่มีการใช้สื่อออนไลน์มากกว่าปกติ ควรมีคำแนะนำในการใช้งานสื่อออนไลน์ให้กับบุตรหลาน

1

ใช้เวลากับหน้าจอแต่พอดี ก่อนที่จะเป็นโรคติดอินเทอร์เน็ต หรือ โรคติดเกม และควรพักสายตา ลุกยืดเส้นยืดสายบ้าง

- ต่ำกว่า 2 ขวบ ไม่ควรใช้สื่อจอใด ๆ เลย
- ปฐมวัย ใช้ไม่เกินวันละ 1 ชั่วโมง โดยพ่อแม่ต้องเล่นกับลูก
- เด็กโต สามารถใช้สื่อด้วยตนเองได้มากขึ้นตามวัย แต่ไม่ควรเกินวันละ 2-3 ชั่วโมง และพ่อแม่ก็ควรพูดคุยถามไถ่ว่าใช้อะไรอย่างไร ชี้แนะในสิ่งที่ไม่เหมาะสม



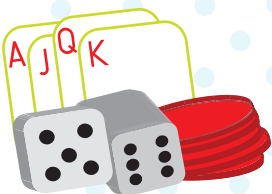
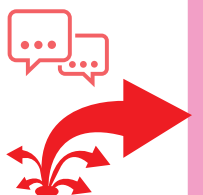
ไม่แชร์

2

เลือกดูและใช้ข้อมูลที่เป็นประโยชน์ ข้อมูลที่ไม่ผิดกฎหมาย
งดข้อมูลที่สร้างความตื่นตระหนก ข่าวปลอม
การกลั่นแกล้งรังแก หรือเรื่องที่ก่อให้เกิดเครียด

3

ไม่แชร์ข้อมูลที่ผิดกฎหมาย ไม่แสดงความเห็นในทาง
หมิ่นประมาท ยุแหยง ให้อาย ใส่ความ ละเมิดหรือทำร้ายผู้อื่น



4

ไม่เล่นพนัน เกมรุนแรง สื่อลามกอนาจาร กระทำหรือ
ชักชวนทำกิจกรรมที่ผิดกฎหมาย/อันตราย

5

ไม่หลงเชื่อคนแปลกหน้าออนไลน์ ต้องตระหนักว่ารูปโปรไฟล์
ชื่อบัญชี หรือตัวตนบนโลกออนไลน์นั้นปลอมแปลงกันได้ง่ายมาก

ห้ามนัดพบกับเพื่อนที่รู้จักกันทางออนไลน์โดยเด็ดขาด

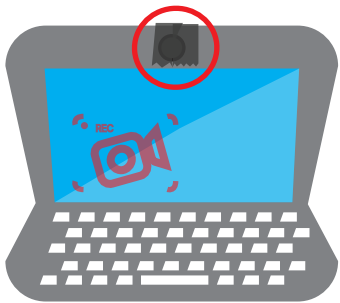
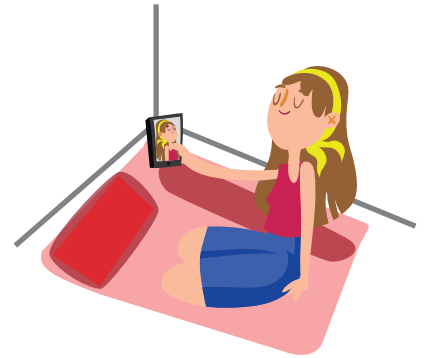
แนวทางแนะนำบุตรหลาน

ออนไลน์ปลอดภัย สร้างสรรค์ รู้เท่าทัน

หยุดโควิด ไม่ติดโซเชียล

- 6** ไม่ใช้งานในห้องส่วนตัว
โดยเฉพาะการเปิดกล้องพูดคุยกับเพื่อนออนไลน์

มีความเสี่ยงที่จะได้รับสื่อบกพร่องหรือถูกโน้มน้าวชักจูงให้ส่งภาพหรือวิดีโอในลักษณะเดียวกัน



- 7** ไม่เปิดกล้องไว้ตลอดเวลา
เพราะอาจโดนเจาะเข้าสู่ระบบควบคุมกล้องให้ถ่ายและบันทึกภาพส่วนตัวได้ตลอด

ควรหากระดาษหรือแผ่นปิดด้านหน้าเลนส์ไว้เมื่อไม่ได้ใช้งาน ควรแต่งตัวให้เรียบร้อยเมื่อใช้สื่อออนไลน์เป็นการป้องกันไว้ก่อน

- 8** ไม่ใส่ข้อมูลส่วนตัวมากเกินไปบนโลกออนไลน์
เพราะอาจมีผู้ไม่ประสงค์ดีนำไปใช้

อาจมีการนำภาพใบหน้าไปตัดต่อให้เสียหาย มาดัดแปลงที่บ้านหรือโรงเรียน โดยใช้ข้อมูลที่เรเคยใส่ไว้เองในสื่อโซเชียล

ประวัติส่วนตัว

ชื่อ-สกุลจริง

ที่อยู่

โรงเรียน

เบอร์โทรศัพท์

เลขบัตรประชาชน



ไม่แชร์

- 9** ไม่ควรตั้งค่าสื่อโซเชียลเป็นสาธารณะ (public)
เพื่อคัดคนที่จะเข้ามาอ่านหรือนำข้อมูลไปใช้
ให้เป็นเฉพาะคนรู้จัก

ควรเลือกรับเพื่อนออนไลน์ (add/accept friend) เฉพาะคนที่รู้จักกันจริงๆ

Settings/ตั้งค่า



- 10** ควรรักษาหีสผ่านเป็นความลับ และเปลี่ยนรหัสผ่านทุก 3 เดือน
เพื่อป้องกันคนอื่นแอบเข้ามาใช้ระบบของเราไปกระทำการที่ไม่ดี





“แนวทางการเลี้ยงลูก ...ยุคดิจิทัล”



2. รับฟังมากกว่าสั่งสอน

ใช้คำพูดที่ดีภายในครอบครัว ชื่นชมเมื่อลูกทำได้ดี ให้อภัยและชี้แนะเมื่อลูกทำผิดพลาด ควรใส่ใจรับฟัง ปัญหาหรือเรื่องราวของลูกให้จบก่อนที่จะเริ่มสอนสั่ง เพราะบางครั้งลูกอาจจะแค่ต้องการคนเข้าใจ เห็นใจ ปลอบโยน การอบรมชี้แนะควรกระทำในเวลาเด็ก รับฟัง และเปิดใจรับเท่านั้น

4. ฝึกระเบียบวินัย การควบคุมตนเอง และความรับผิดชอบตั้งแต่ลูกยังเล็ก

มอบหมายหน้าที่รับผิดชอบงานบ้านให้ลูกทำตาม ช่วงวัย กำหนดกติกาใช้สื่อออนไลน์อย่างเป็นรูปธรรม เช่น 1-2 ชั่วโมงต่อวัน อะไรที่ทำได้และทำไม่ได้ ชี้แจงเรื่อง ภัยออนไลน์ และการป้องกัน เมื่อเกิดเหตุแล้วจะต้อง ทำอย่างไรบ้าง พ่อแม่ต้องบังคับใช้กฎกติกาอย่างเข้มแข็ง แต่อ่อนโยน และเป็นตัวอย่างที่ดีในการใช้สื่อ

6. สอนให้มีทักษะรู้เท่าทันสื่อ และความฉลาดทางดิจิทัล

สอนให้ลูกตั้งคำถามกับข่าวสารที่ได้รับ ตรวจสอบ ก่อนที่จะเชื่อ หรือแชร์ออกไป รักษาตัวตน และชื่อเสียง บนโลกออนไลน์ เพราะทุกสิ่งที่ทำล้วนมีหลักฐาน ให้ติดตามได้ รับมือกับภัยออนไลน์ และการกลั่นแกล้ง รังแก ไม่ละเมิดผู้อื่น ไม่ทำผิดกฎหมายและเห็นอกเห็นใจ เพื่อนผู้ประสบภัยออนไลน์

1. ให้ความรักและเวลาคุณภาพ

เล่นหรือทำกิจกรรมร่วมกับลูก พูดคุยกับลูกได้ทุกเรื่อง ให้กำลังใจและอภัยเมื่อลูกทำผิด เพื่อสร้างเสริมให้บ้าน เป็นสถานที่ปลอดภัยและฟังฟังได้เสมอ

3. ช่วยลูกสร้างทักษะชีวิต

ปล่อยให้ลูกแก้ไขปัญหากองบ้าง ไม่เลี้ยงลูกแบบตามใจ พ่อแม่ทำให้ทุกอย่าง ควรให้ลูกเรียนรู้ ลองผิดลองถูก ได้แก้ไขปัญหากองบ้าง สำเร็จบ้างผิดหวังบ้าง เพื่อฝึก ความมานะอดทน ต่อสู้กับปัญหา ไม่ยอมแพ้ง่าย ๆ ก้าวเล็ก ๆ ที่สำเร็จจะนำพาสู่ก้าวที่ใหญ่และแข็งแกร่ง มากยิ่งขึ้น

5. ลดโอกาสในการเข้าถึงโทรศัพท์มือถือ อินเทอร์เน็ตและเกม

ในบ้านจะต้องมีพื้นที่ปลอดมือถือ หรือกำหนดช่วงเวลา ปลอดจากเทคโนโลยี เพื่อให้กลับมาอยู่กับสังคมคนรอบข้าง จริงๆ ลดการคิดคำนึงถึงสื่อโซเชียล เช่น ห้ามใช้บน โต๊ะกินข้าว ในห้องนอน หรือเวลาไปเยี่ยมญาติ ให้ลูก มีส่วนร่วมในค่าใช้จ่ายอินเทอร์เน็ตและเกม เป็นต้น

7. มีทางออกเชิงสร้างสรรค์อื่น ๆ

เพื่อให้ลูกค้นพบความถนัดของตนเองที่ทำให้เขาประสบความสำเร็จ พ่อแม่ควรมีกิจกรรมอื่น ๆ ให้ลูกด้วย ยังมีดนตรี กีฬา ศิลปะ สิ่งประดิษฐ์ หรืออื่น ๆ ที่ลูกอาจสนใจ อัจฉริยภาพของเรามีหลากหลายด้านไม่เหมือนกัน ในเด็กแต่ละคน พ่อแม่ควรสร้างเสริมให้ลูกนับถือตนเอง ค้นพบตัวเอง เพื่อใช้ชีวิตอย่างมีความสุข พ่อแม่ยุคดิจิทัล เลี้ยงลูกที่ใช้เทคโนโลยีอย่างมีกรอบกติกา

คำแนะนำ...สำหรับผู้ปกครอง

นอกจากจะต้องสอดส่องดูแลและให้คำแนะนำแก่บุตรหลาน
ในการออนไลน์อย่างปลอดภัยสร้างสรรค์และรู้เท่าทันแล้ว
พ่อแม่ผู้ปกครองควรหมั่นสังเกตบุตรหลานและมองหาความช่วยเหลือเมื่อเกิดเหตุ

1. หมั่นสังเกตบุตรหลานว่ามีพฤติกรรม สุมเสี่ยง ลับๆ ล่อๆ แปลกๆ ไบหรือไม่

แอบคุ้ยโทรศัพท์หรือใช้คอมพิวเตอร์ มีข่าวของราคาแพง มีเงินทองใช้จ่ายมากขึ้น
โดยไม่บอกเหตุผล (เขาอาจเล่นพนัน ข่ายภาพลับส่วนตัว กระทำผิดกฎหมาย
ได้เงินมาโดยมิชอบ) เป็นหนี้หรือเงินไม่พอใช้โดยไม่ทราบสาเหตุ (เขาอาจเสียพนัน
ติดเกม หรือสั่งซื้อของทางออนไลน์ ฯลฯ) เก็บตัว ซึมเศร้า หวาดกลัว
(เขาอาจโดนกลั่นแกล้งรังแก ถูกละเมิดทางเพศ หรือถูกกระทำความรุนแรง)



2. เมื่อเกิดเหตุโดนละเมิดทางออนไลน์ ไม่ควรตำหนิหรือ กล่าวโทษว่าเป็นความผิดของเด็ก เนื่องจากเด็กมักถูก ล่อลวงแสวงหาประโยชน์ได้ง่าย ควรส่งเสริมให้บอก พ่อแม่หรือครูเพื่อหาทางช่วยเหลือฟื้นฟูเยียวยา สภาพจิตใจและร่างกาย

ติดต่อขอความช่วยเหลือ

บ้านพักเด็กและครอบครัวประจำจังหวัด

หรือโทร สายด่วน พม. 1300, มูลนิธิสายเด็ก 1387,

สายด่วนกรมสุขภาพจิต 1323

สื่อลามกและการละเมิดทางเพศเด็ก แจ้ง

คณะกรรมการปราบปรามการล่อลวงละเมิดทางเพศ

เด็กทางอินเทอร์เน็ต สายด่วน 1559

หรือที่ เฟซบุ๊ก TICAC2016

หรือแจ้ง ไทยฮอตไลน์ www.thaihotline.org



10 ภัยออนไลน์ ต้องระวัง

1



ใช้เวลาออนไลน์มากเกินไป
หลงลืมชีวิต

2



ติดเกม

3



Cyber Bully
กลั่นแกล้งระรานทางไซเบอร์

4



นัดพบ
ล่อลวงออนไลน์

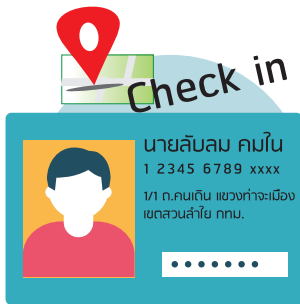
10 ภัยออนไลน์ เด่น 2563

5



เหยื่อข่าวปลอม

6



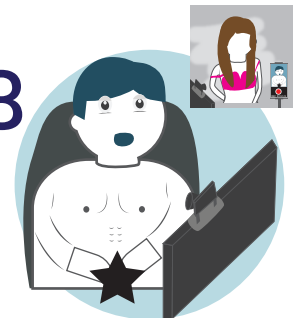
เปิดเผยข้อมูลส่วนตัว
ไปไหนต้องแชร์ อยู่ไหนต้องอวด

7



เก็บ ส่งต่อ เผยแพร่
คำสื่อลามก
Save, Forward, Share

8



Sexting, Grooming
พูดคุยเรื่องเพศไม่เหมาะสม
ถูกหลอกถ่ายคลิปลามก

9



คาสิโนออนไลน์และ
การพนันออนไลน์

10



หลอกลวงเงิน
ความปลอดภัยข้อมูล

ดาวน์โหลดเอกสารนี้ที่



มูลนิธิอินเทอร์เน็ตเพื่อการพัฒนาไทย
Internet Foundation for the Development of Thailand

เลขที่ 723 อาคารศุภาคาร ห้อง 3C15 ชั้น 3 ถนนเจริญนคร
แขวงคลองตันใหม่ เขตคลองสาน กรุงเทพฯ 10600
โทรศัพท์: 0-2860-1358 โทรสาร: 0-2860-3437
เว็บไซต์: www.inetfoundation.or.th
Facebook fanpage: INETFOUNDATION

