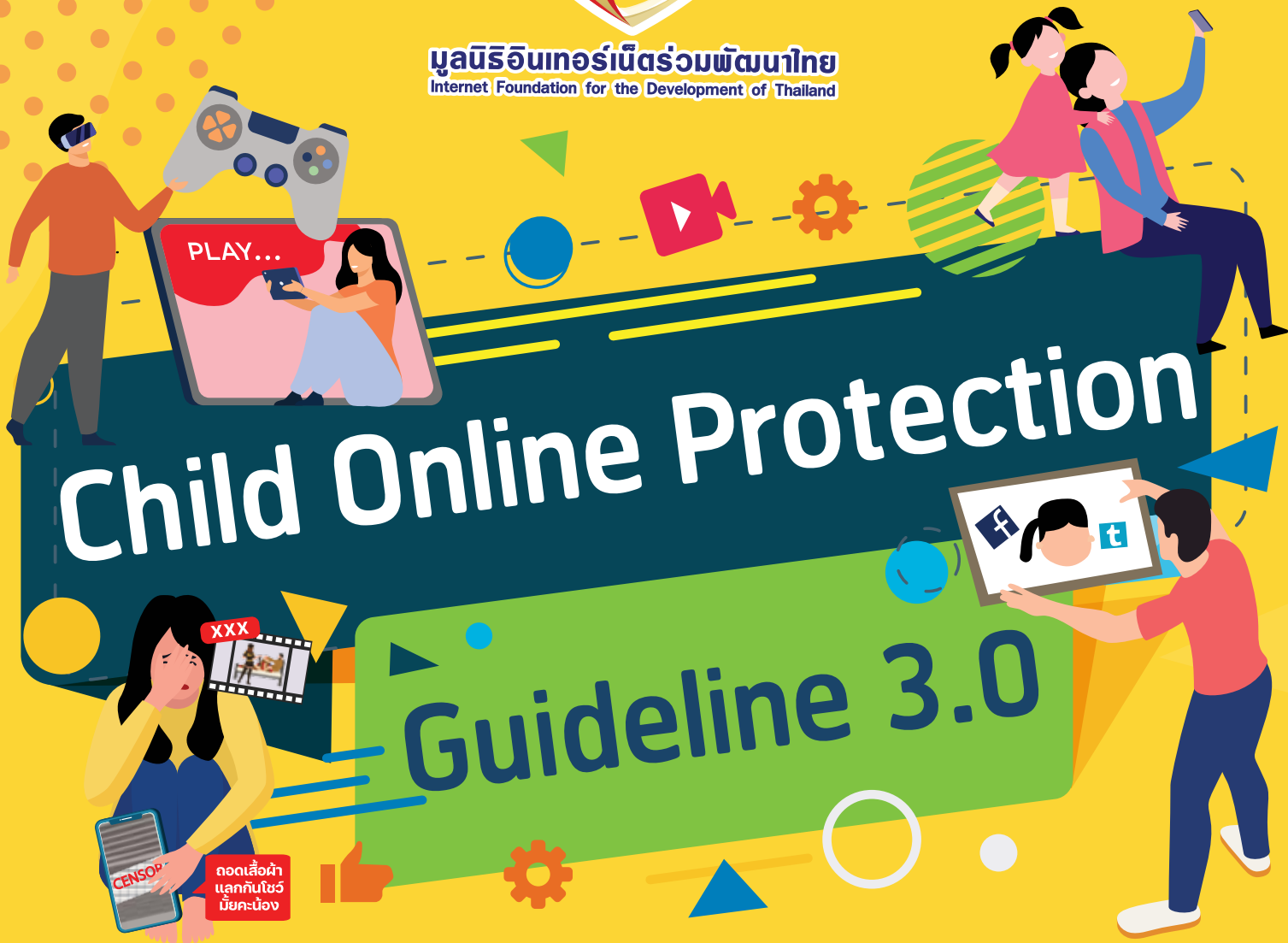




มูลนิธิอินเทอร์เน็ตเพื่อการพัฒนาไทย
Internet Foundation for the Development of Thailand



แนวทางปกป้องคุ้มครองเด็ก จากภัยออนไลน์ 2565

terre des hommes
stopt kindermisbruik

COPAT
CHILD ONLINE PROTECTION ACTION THAILAND
มูลนิธิอินเทอร์เน็ตเพื่อการพัฒนาไทย



กรมกิจการเด็กและเยาวชน (ทย.)
Department of Children and Youth

สสส
สำนักงานกองทุนสนับสนุน
การสร้างเสริมสุขภาพ

การสำรวจสถานการณ์ เด็กไทยกับภัยออนไลน์ 2565

โดย มูลนิธิอินเทอร์เน็ตร่วมพัฒนาไทย ร่วมกับ ศูนย์ประสานงานขับเคลื่อนการส่งเสริมและ
ปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชนในการใช้สื่อออนไลน์ (COPAT) กรมกิจการเด็กและเยาวชน
โดยการสนับสนุนของ องค์การ Terre des Hommes ประเทศไทยและฝรั่งเศส

การสำรวจสถานการณ์เด็กไทยกับภัยออนไลน์
ประจำปี 2565 ระหว่างเดือน พฤษภาคม - กรกฎาคม
เพื่อให้ทราบพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ต ภัยและ
ความเสี่ยงที่เด็ก ๆ ประสบขณะออนไลน์ รวมถึงการ
รับมือกับสถานการณ์

กลุ่มตัวอย่างเป็นเด็กอายุ 9-18 ปี จำนวน
31,965 คน แบ่งเป็น 3 ช่วงอายุ ได้แก่ ช่วงอายุ 9-11 ปี
จำนวน 8,115 คน (ร้อยละ 25) ช่วงอายุ 12-14 ปี
จำนวน 10,558 คน (ร้อยละ 33) ช่วงอายุ 15-18 ปี
จำนวน 13,292 คน (ร้อยละ 42) แบ่งเป็นเพศชาย
13,432 คน (ร้อยละ 42) เพศหญิง 17,902 คน
(ร้อยละ 56) และเพศทางเลือก 631 คน (ร้อยละ 2)

ผู้ตอบแบบสอบถาม มาจากทั้ง 77 จังหวัด
โดย 5 จังหวัดแรกที่มีผู้ตอบแบบสอบถามมากที่สุด
ได้แก่ นครปฐม 3,897 คน (ร้อยละ 12.2) เพชรบุรี
2,260 คน (ร้อยละ 7.1) มหาสารคาม 2,226 คน
(ร้อยละ 7.0) นครราชสีมา 2,161 คน (ร้อยละ 6.8)
และปราจีนบุรี 1,782 คน (ร้อยละ 5.6)

เมื่อสอบถามถึงลักษณะการใช้งานอินเทอร์เน็ต
ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ คือ 9,015 คน (ร้อยละ
28) ใช้อินเทอร์เน็ต 3-5 ชั่วโมงต่อวัน รองลงมาคือ
7,931 คน (ร้อยละ 25) ใช้อินเทอร์เน็ต 6-8 ชั่วโมง
ต่อวัน มีผู้ตอบแบบสอบถาม 7,347 คน (ร้อยละ 23)
ใช้อินเทอร์เน็ตมากกว่า 10 ชั่วโมงต่อวัน การใช้
อินเทอร์เน็ตติดต่อกันหลายชั่วโมงต่อวัน ต่อเนื่อง
เป็นเวลานานหลายเดือน อาจนำไปสู่โรคติดอินเทอร์เน็ต
(Internet Addiction)

ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ คือ 17,487 คน
(ร้อยละ 55) ใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อการพักผ่อนหรือความ
บันเทิง เช่น ดูหนัง ฟังเพลง เล่นเกม รองลงมา คือ
9,230 คน (ร้อยละ 29) ใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อการเรียน
หรือการทำงาน นอกนั้นใช้เพื่อติดต่อสื่อสารกับเพื่อนฝูง
หรือญาติมิตร ใช้ติดตามข่าวสารเหตุการณ์ และใช้เพื่อ
รวมกลุ่มทำกิจกรรมตามความสนใจ

ผู้ตอบแบบสอบถาม 25,742 คน (ร้อยละ 81)
มีแท็บเล็ตหรือสมาร์ทโฟนเป็นของตนเอง และ 20,467
คน (ร้อยละ 64) มีอินเทอร์เน็ต wi-fi ที่บ้าน



81%

มีแท็บเล็ตหรือสมาร์ทโฟน
เป็นของตนเอง



WiFi

64%

มีอินเทอร์เน็ต
wi-fi ที่บ้าน



การมีแท็บเล็ตหรือสมาร์ทโฟนเป็นของ
ตนเองนั้น ช่วยเพิ่มความสะดวกในการ
เข้าถึงและใช้อินเทอร์เน็ตได้ตลอดเวลา
แต่ก็เป็นปัจจัยหนึ่งที่อาจนำไปสู่การ
เสพติดอินเทอร์เน็ตหรือเสี่ยงภัยออนไลน์
เพิ่มมากขึ้น

(อ้างอิงจาก COSI report 2020 ของ DQ Institute)



85%

ใช้สื่อโซเชียลมีเดีย
ทุกวันหรือเกือบทุกวัน



การใช้สื่อโซเชียลมีเดียมาก เป็นอีกปัจจัยหนึ่ง
ที่อาจนำไปสู่การเสี่ยงภัยออนไลน์เพิ่มมากขึ้นด้วย
การใช้สื่อโซเชียลมีเดียหรือเล่นเกมอย่างเข้มข้น
เพิ่มความเสี่ยงภัยออนไลน์มากขึ้นอีก 20%

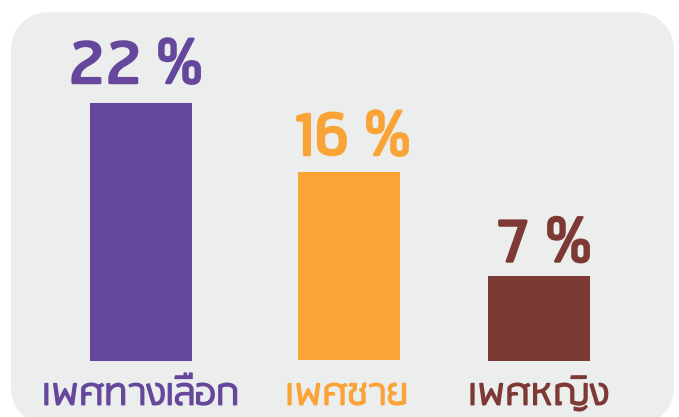
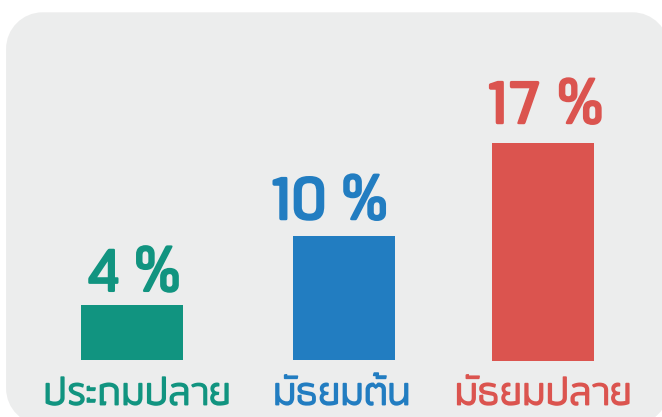
(อ้างอิงจาก COSI report 2020 ของ DQ Institute)

11%



เคยไหม เข้าเว็บไซต์หรือเพจที่มีเนื้อหา
ผิดกฎหมาย เช่น สื่อลามกอนาจาร การพนัน
ยาเสพติด สินค้าผิดกฎหมายต่าง ๆ ฯลฯ

เข้าเว็บไซต์ผิดกฎหมาย/อันตราย



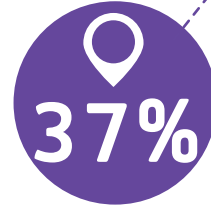
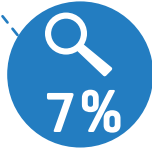
ยิ่งโตก็ยิ่งเสี่ยงที่จะเข้าสู่เนื้อหาที่ผิดกฎหมาย/อันตราย เห็นแล้วเซฟมาไว้
เลียนแบบ ส่งต่อ แชร์เพื่อน พฤติกรรมบางอย่างผิดกฎหมาย

ประสบการณ์เสี่ยงภัยออนไลน์

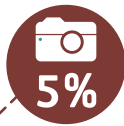
มูลนิธิอินเทอร์เน็ตร่วมพัฒนาไทย ร่วมกับ COPAT
สำรวจสถานการณ์เด็กกับภัยออนไลน์ ประจำปี 2565 เด็กอายุ 9-18 ปี จำนวน 31,965 คน

เคยถูกเฝ้ามอง ติดตาม ช่มชู้คุกคาม
โดยใครบางคนบนโลกออนไลน์ ซึ่งทำให้
ไม่สบายใจ วิตกกังวลต่อสวัสดิภาพ
หรือความปลอดภัยของตัวเอง หรือ
คนในครอบครัว

แชร์ตำแหน่ง (location)
หรือ เช็กอิน (check in)
สถานที่ที่ไป เสี่ยงต่อการ
ถูกติดตาม คุกคาม



เคยถูกเอารูปภาพ
วิดีโอ หรือข้อมูล
ส่วนตัวไปใช้ในทาง
ที่ผิดกฎหมาย หรือ
ไม่เหมาะสม



เคยถูกพูดถึง
หรือถูกวิพากษ์วิจารณ์
ในทางเสื่อมเสียชื่อเสียง
บนโลกออนไลน์



เคยได้รับการติดต่อว่า
เป็นผู้โชคดีที่จะได้รับเงิน
หรือสิ่งของมีค่า เชิญไป
ร่วมลงทุนที่จะได้รับ
ผลตอบแทนสูง

อย่าโลภ !! ถูกหลอกว่าต้องจ่ายค่าดำเนินการเสียก่อน
จึงจะได้เงินหรือสิ่งของดังกล่าว หลังโอนเงินคนร้ายจะ
เจียนหาย ติดต่อก็ไม่ได้ในทันที

ส่วนเรื่องลงทุนช่วงแรก ๆ จะได้ผลตอบแทนจริง แต่
คือการหลอกล่อเหยื่อให้ลงทุนเพิ่มหรือไปชวนเพื่อนมาร่วม
ลงทุนอีกเยอะ ๆ สุดท้ายคนร้ายเชิดเงินหนีทั้งหมด



เคยสั่งซื้อสินค้าทางออนไลน์
แล้วโดนโกง คือ ไม่ได้ของ
ของไม่ตรงกับที่โฆษณา
ของไม่มีคุณภาพหรือ
ของไม่ครบ ฯลฯ

ทำอะไร ?? ติดต่อบริษัท ตรวจสอบ
อาจเป็นแค่ความผิดพลาดของร้านค้า
หรือเราเองที่อ่านรายละเอียด/เงื่อนไข
ไม่ครบถ้วน ถ้าโดนโกงจริง รวบรวมหลักฐาน
ทั้งหมดไปแจ้งความดำเนินคดี และขอ
หนังสือสั่งอายัดบัญชีของร้านค้า
แล้วไปติดต่อธนาคารโดยเร็วที่สุด

รับแจ้งเจ้าหน้าที่
เพราะผิดกฎหมาย



เคยได้รับลัทธิโฆษณาหรือ
ข้อความโฆษณาให้สมัคร
สมาชิกเว็บไซต์พนันออนไลน์
หรือถูกชักชวนให้เล่นพนัน
ทางออนไลน์



ลงทุนเงินดิจิทัล



เคยลงทุนในสกุลเงินดิจิทัล หรือ คริปโตเคอร์เรนซี
(Cryptocurrency)

พูดคุยทำความรู้จัก
กับเพื่อนใหม่ออนไลน์

22%

เคยไหม มีคนแปลกหน้าที่ไม่รู้จัก
ทักทายมาทางออนไลน์ ก็เลยโต้ตอบ
พูดคุยทำความรู้จักกันกับเขา

มัธยมปลาย



30 %

มัธยมต้น



23 %

ประถมปลาย



9 %

40 %

เพศทางเลือก



20 %

เพศหญิง



24 %

เพศชาย



! ยิ่งโตก็ยิ่งคุยมาก

! ยิ่งคุยก็ยิ่งเพิ่มความเสี่ยง

! ยิ่งอายุน้อย ยิ่งถูกหลอกง่าย เด็กประถมปลาย ก็มีความเสี่ยงถึง 9%

ระวัง!! ผู้ไม่ประสงค์ดี อาจใช้ช่องทางออนไลน์ในการติดต่อพูดคุยสร้างสัมพันธ์
เพื่อล่อลวง ละเมิด หรือแสวงหาประโยชน์ทางเพศเด็ก

ถูกจีบออนไลน์

36%

เคยไหม ได้รับการติดต่อพูดคุยจากคนแปลกหน้า
บนโลกออนไลน์ ถูกชะตา อยากรู้จัก เป็นรักแรกพบ
ขอเป็นแฟน ฯลฯ

50 %



เพศทางเลือก

41 %



เพศหญิง

28 %



เพศชาย

50 %



มัธยมปลาย

36 %



มัธยมต้น

12 %



ประถมปลาย



! เด็กประถมปลาย ถูกกรูมมิ่ง (Grooming) ถึง 12%

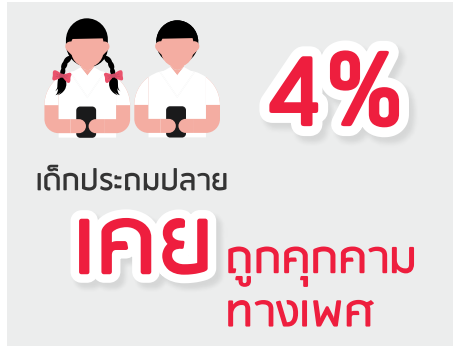
! Grooming คือ การที่ผู้ใหญ่ล่อลวงเด็กเพื่อวัตถุประสงค์ทางเพศ

ระวัง!! ผู้ไม่ประสงค์ดี อาจพยายามทำให้เด็กเชื่อว่าตกหลุมรัก อยากคบหา
เป็นแฟน เมื่อเด็กหลงเชื่อ อาจขอภาพลับส่วนตัว นัดพบ ละเมิดทางเพศ

คุกคาม
ทางเพศ
ออนไลน์

11%

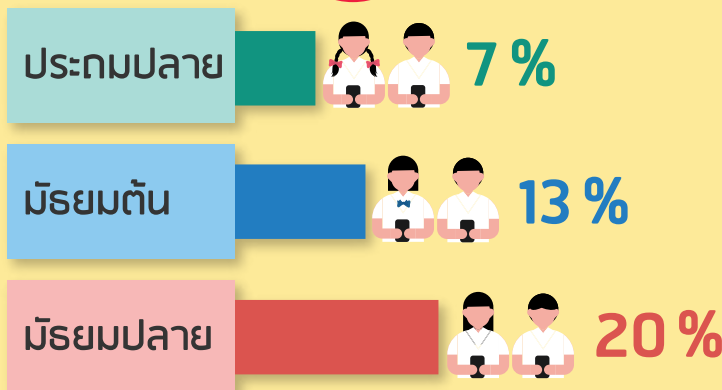
เคยไหม ถูกละเมิดหรือคุกคามทางเพศ เช่น โดนคอมเมนต์
เรื่องรูปร่างหน้าตา ขนาดของหน้าอกหรืออวัยวะเพศ ถูกขอให้
พูดคุยเรื่องเพศ รับ-ส่งภาพหน้าอกหรืออวัยวะเพศ ที่สำคัญ
คือ เราไม่สมัครใจเรารู้สึกไม่ดี



วิดีโอคอลล์
โซเชียล

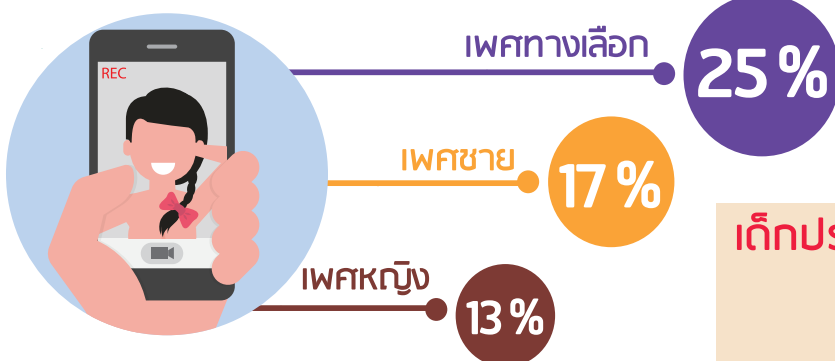
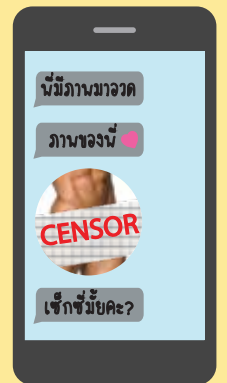
26%

เคยไหม พุดคุยสื่อสารเรื่องเพศกับแฟนหรือ
เพื่อนที่รู้จักกันทางออนไลน์แบบ วิดีโอคอลล์ (video call)
คือ รับส่งทั้งภาพและเสียงทั้งสองฝ่าย โดยสมัครใจ

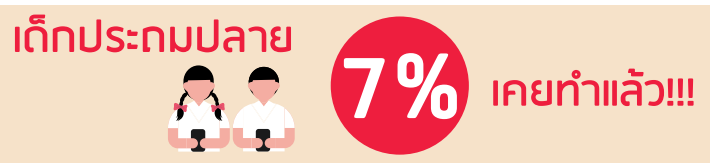


มัธยมปลาย มากกว่า
ประถมปลาย

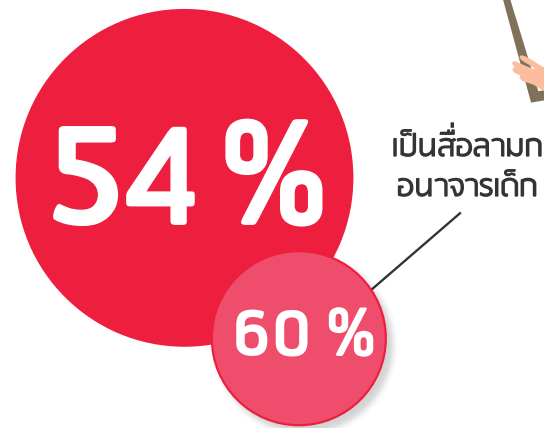
3 เท่า



เด็กโต วิดีโอคอลล์
โซเชียล
มากกว่าเด็กเล็ก



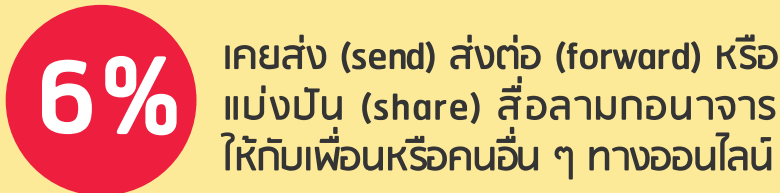
เคยพบเห็นสื่อลามกอนาจาร



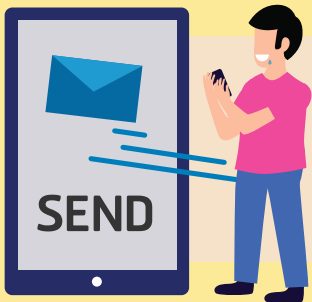
เพศชาย
เคยเก็บบันทึกมากกว่าเพศหญิง **3 เท่า**



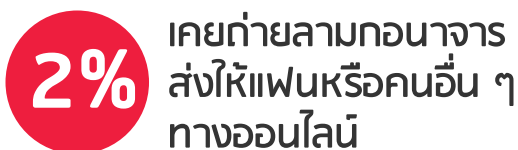
! สื่อลามกอนาจารเด็ก เป็นอาชญากรรม การเก็บบันทึกไว้ มีความผิดตามประมวลกฎหมายอาญา มาตรา 287/1 โทษจำคุกไม่เกินห้าปี หรือปรับไม่เกินหนึ่งแสนบาท หรือทั้งจำทั้งปรับ



เพศชาย ทำมากกว่าเพศหญิง **2 เท่า**



! การส่ง ส่งต่อ หรือแบ่งปัน สื่อลามกอนาจาร ทางออนไลน์ ซึ่งประชาชนทั่วไปอาจเข้าถึงได้ มีความผิดตาม พ.ร.บ. คอมพิวเตอร์ มาตรา 14 วงเล็บ 4 และ ประมวลกฎหมายอาญา มาตรา 287/2 หากเป็นสื่อลามกอนาจารเด็ก



เด็กมีความเสี่ยงที่จะถูกคุกคามทางเพศ ถูกโน้มน้าวชักจูงให้กระทำความผิด มีความเป็นไปได้มากที่จะถูกบันทึกภาพหรือวิดีโอไว้บนยูทูบแบล็กเมลในภายหลัง

แจ้งขอความช่วยเหลือแล้ว **9%**

ทำตามคำขอไม่ใช่เรื่องเสียหาย **18%**
อยากรู้ อยากลอง

แกล้งทำเป็นไม่ได้ยิน **31%**



ถูกขอ แล้วรู้สึกอย่างไร

ไม่รู้สึกละเลย เป็นสิ่งที่
เกิดขึ้นได้
อยู่ที่ตัวเรา
จะเลือกรับมืออย่างไร

42 %

รู้สึกกลัว 26 %

รู้สึกผิด 20 %

รู้สึกโชคไม่ดี 11 %

ใครเป็นคนขอ ให้ live อนาคต

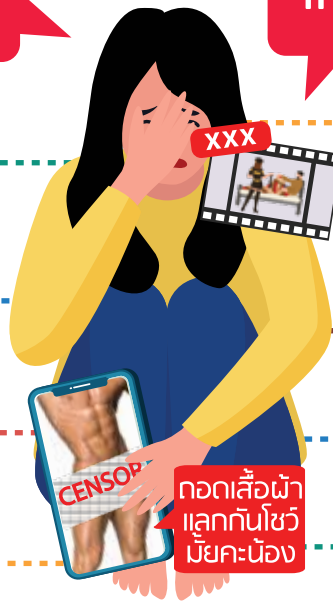
28 % แฟนหรือ
อดีตแฟน

19 % เพื่อนออนไลน์
ที่เพิ่งรู้จักกัน

18 % คนรู้จักที่ไม่ใช่เด็ก

11 % เพื่อนเด็กด้วยกัน

6 % คนในครอบครัว



ดอดเสื้อผ้า
แลกกันโชว์
มียะคะน้อง



! เด็กมีความเสี่ยงจากการถูกล่อลวงละเมิดทางเพศออนไลน์ ทั้งจากคนที่รู้จักและไม่รู้จัก ทั้งจากเด็กด้วยกันและจากผู้ใหญ่ คนล่อลวงเด็ก เรียกว่า กรูมเมอร์ (groomer) ไม่จำกัดเพศ หรืออายุ จะใช้อินเทอร์เน็ตเป็นช่องทางในการติดต่อสร้างสัมพันธ์กับเด็ก เพื่อล่อลวงเด็ก (Online Grooming) แล้วละเมิดหรือแสวงหาประโยชน์ทางเพศ ผู้ฝึกฝนการมีเพศสัมพันธ์กับเด็ก เรียกว่า PAEDOPHILE คนเหล่านี้จะพยายามหาโอกาสใกล้ชิดกับเด็ก PEDOPHILIA หรือ โรคใคร่เด็ก เป็นอาการทางจิตที่ผิดปกติที่แสดงออกว่ารักเด็ก แต่เป็นรักที่เกินขอบเขต รักแบบคลั่งไคล้ ต้องการให้เด็กเป็นของตัวเอง จนนำเด็กมาเป็นเหยื่อบำบัดความใคร่ของตนเอง

ไม่ได้บอกใคร

37 % ที่ไม่บอกใครเพราะ

56 %

คิดว่าอาจจะทำให้
เสียหายับอาย
หรือเกิดผลเสีย
อื่น ๆ

26 %

คิดว่าไม่ใช่
เรื่องใหญ่/
ร้ายแรง

11 %

คิดว่าคง
ไม่มีใครเชื่อ

7 %

คิดว่าคง
ไม่มีใคร
ช่วยได้

สำหรับคนที่บอก

บอกเพื่อน 35 %

บอกพ่อแม่ 15 %

บอกพี่น้อง 4 %

บอกครู 4 %

บอกตำรวจ 2 %

นักสังคมสงเคราะห์ หรือใคร
สายด่วนให้คำปรึกษา/ช่วยเหลือ 1 %

ช่วยด้วย!



พ่อแม่ผู้ปกครองควรหมั่นสังเกตสัญญาณต่าง ๆ ที่บ่งชี้ว่าเด็กอาจกำลังถูกรุม เช่น เก็บตัว มีความลับ มีแฟนที่อายุน้อยกว่าหรือเป็นคนแก่ มีข้าวของเครื่องใช้ราคาแพงที่ไม่สามารถอธิบายที่มาได้ เด็กบางคนอาจเริ่มดื่มแอลกอฮอล์ สูบบุหรี่ มีการใช้ยาเสพติด ในวัยรุ่นอาจมีพฤติกรรมที่เปลี่ยนไปที่แตกต่างจากเพื่อนในวัยเดียวกัน และไม่สามารถอธิบายถึงการเปลี่ยนแปลงนี้ได้ เช่น พฤติกรรมทางเพศที่ไม่เหมาะสม ไม่ถูกกาลเทศะ ฯลฯ



หากสงสัยว่าลูกกำลังถูกรุม พ่อแม่จะต้องหาทางพูดคุย เตือนภัย โดยอย่าเพิ่งตำหนิ ตำหนิ หรือลงโทษรุนแรง ต้องมองว่าลูกตกเป็นเหยื่อของผู้ใหญ่ที่ต้องการแสวงหาประโยชน์ทางเพศกับเด็ก พยายามชี้ให้เห็นถึงผลเสียที่เกิดขึ้น เช่น วัยของลูกที่ควรจะต้องศึกษาเล่าเรียน เรียนจบมีงานทำมีอนาคตที่ดี หากตั้งครรภ์ตอนนี้จะอย่างไร ลูกอาจเสี่ยงติดโรคทางเพศสัมพันธ์ หรือหากมีการแอบถ่ายแล้วภาพหรือคลิปวิดีโอหลุดออกไปจะอย่างไร

หากลูกเข้าใจว่าเป็นการทดแทนบุญคุณ พ่อแม่ก็ต้องชี้แจงได้ว่าการทดแทนบุญคุณนั้นสามารถทำได้หลายวิธี แต่ไม่ใช่การยอมให้ถูกล่วงละเมิดถูกแสวงหาประโยชน์แบบนี้ หากพ่อแม่ไม่สามารถพูดคุยเปิดใจกับลูกได้เอง ก็ควรปรึกษานักสังคมสงเคราะห์ นักจิตวิทยา หรือจิตแพทย์





ควรสนับสนุนให้ลูกได้แจ้งเหตุและขอความช่วยเหลือจาก
พมจ. (พัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์จังหวัด)
หรือ บ้านพักเด็กและครอบครัว ซึ่งมีอยู่ทุกจังหวัด หรือ
ศูนย์ประชาบดี โทร. 1300 หรือผ่านแอปพลิเคชัน “คุ้มครองเด็ก”

พาลูกไปแจ้งเจ้าหน้าที่ตำรวจ ซึ่งปัจจุบันนี้มี ชุดปฏิบัติการ
ปราบปรามการล่วงละเมิดทางเพศต่อเด็กทางอินเทอร์เน็ต
หรือ ไทแคค (TICAC - Thailand Internet Crimes Against
Children) และ กองบัญชาการตำรวจสืบสวนสอบสวน
อาชญากรรมทางเทคโนโลยี (บช.สอท.) สำนักงานตำรวจ
แห่งชาติ



กองบัญชาการตำรวจสืบสวนสอบสวน อาชญากรรมทางเทคโนโลยี (บก.สอท.)

โทร. 1441 หรือ

โทร. 0-2504-4369

เว็บไซต์ ccib.go.th

แจ้งความออนไลน์ <https://thaipoliceonline.com>

Facebook/CybercopTH



ชุดปฏิบัติการปราบปรามการล่วงละเมิด ทางเพศต่อเด็กทางอินเทอร์เน็ต หรือ ไทแคค (TICAC - Thailand Internet Crimes Against Children)

Facebook : TICAC2016

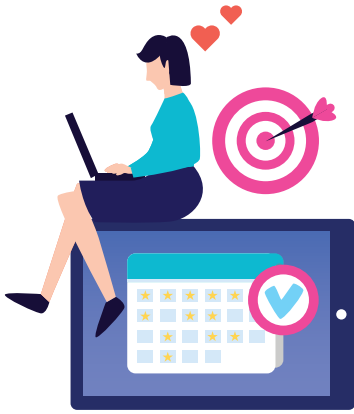
Twitter : @TicacThailand

Website : ticac.police.go.th

Hotline : 1191

นัดพบเพื่อนออนไลน์

มูลนิธิอินเทอร์เน็ตร่วมพัฒนาไทย ร่วมกับ COPAT
สำรวจสถานการณ์เด็กกับภัยออนไลน์ ประจำปี 2565 เด็กอายุ 9-18 ปี จำนวน 31,965 คน



เคยนัดพบเพื่อนออนไลน์

18 %

9 %

1-2
ครั้ง

4 %

5-6
ครั้ง

5 %

มากกว่า
10 ครั้ง



! การนัดพบกับเพื่อนออนไลน์ เป็นความเสี่ยงที่อาจถูกทารุณกรรม ละเมิด หรือ
แสวงหาประโยชน์ทางเพศ มีเด็กมากถึง ร้อยละ 5 ที่เคยนัดพบกับเพื่อนออนไลน์
มากกว่า 10 ครั้ง ในช่วง 12 เดือนที่ผ่านมา

บอกใครเรื่องที่นัดพบกับเพื่อนออนไลน์



บอกเพื่อน

48 %

บอกพ่อแม่

34 %

บอกพี่น้อง

4 %

บอกคนอื่นที่ไว้ใจ
(ที่ไม่ได้อยู่ในตัวเลือกที่ให้)

3 %

บอกครู

1 %

บอกตำรวจ

ไม่ถึง 0.5 %

ไม่ได้บอกใคร

10 %

ที่ไม่บอกใครเพราะ



70 %

คิดว่าไม่ใช่
เรื่องใหญ่/
ร้ายแรง



30 %

คิดว่าคงจะถูก
ว่ากล่าวตักเตือน
ชักชวนไม่ให้ไป
ตามนัด

5 %

เจอพู่ต่าไม่ดี ล้อเลียน ดูถูก ทำให้เสียใจ ผิดหวัง

3 %

เจอล่วงเกิน ลวนลาม ละเมิดทางเพศ

2 %

ถูกขโมย/หลอกเอาเงินหรือทรัพย์สิน
ถูกข่มขู่ทำร้ายร่างกาย ถูกแอบถ่ายภาพ
หรือคลิปวิดีโอข่มขู่เรียกเงิน/สิ่งตอบแทน



ภัยอันตรายจริง ๆ ไม่ใช่แค่ที่... หน้าจอ



ไม่มีสิ่งใดรับประกันได้เลยว่าเพื่อนที่คบคุยกันทางออนไลน์มาเป็นเดือน ๆ นั้นจะเป็นเรื่องจริงอย่างที่คิดอย่างที่เราใจ ชื่อหรือภาพโปรไฟล์เป็นสิ่งที่ปลอมแปลงได้ รวมถึงเรื่องราวชีวิตความเป็นอยู่ นิสัยส่วนตัว ทัศนคติต่าง ๆ อาจถูกก๊อปปี้มาเพื่อวัตถุประสงค์การสร้างสานสัมพันธ์ นำไปสู่ความสนิทสนม เชื่อใจ หลงรัก จนกระทั่งยอมทำอะไรพิเศษ ๆ ให้ เช่น การเปิดเผยเนื้อตัวร่างกายต่อหน้ากล้อง webcam ส่งภาพลับ หรือยอมออกไปพบกันในสถานที่จริง

เมื่อออกไปพบเพื่อนออนไลน์ เด็กหลายคนถูกหลอกล่อเรื่องรูปร่างหน้าตา เพศสภาพ หลายคนถูกข่มขืนอนาจาร รุมโทรม ข่มขู่กว่านั้นคือถูกแอบถ่ายแล้วนำภาพหลุดมาข่มขู่แบล็กเมล รัดไถเอาเงินหรือบังคับให้ออกไปพบอีกเรื่อย ๆ ซึ่งทำให้สถานการณ์เลวร้ายไปกว่าเดิม ดังนั้น จึงไม่ควรนัดพบเพื่อนออนไลน์โดยเด็ดขาด

ThaiHotLine

www.thaihotline.org

แจ้งเว็บไซต์ผิดกฎหมาย/เป็นอันตราย



เมื่อ คลิปหลุด คลิปแฉไทยฮอตไลน์
www.ThaiHotline.org หรือส่งอีเมลไปที่
postmaster@thaihotline.org

ไทยฮอตไลน์เป็นสมาชิกของเครือข่าย
ฮอตไลน์สากล INHOPE ซึ่งมีสมาชิกฮอตไลน์
กระจายอยู่ใน 50 ประเทศทั่วโลก ซึ่งจะ
ช่วยกันตามลบคลิปหรือภาพที่หลุดออก
ไปในอินเทอร์เน็ตได้



การกลั่นแกล้งรังแกทางออนไลน์ หรือการระรานทางไซเบอร์ หรือ Cyber Bullying คือการใช้เทคโนโลยีหรืออินเทอร์เน็ตมาเป็นเครื่องมือในการทำร้ายคนอื่น ยกตัวอย่างเช่น การโพสต์ข้อความ ภาพ หรือคลิปวิดีโอว่าทอ ล้อเลียน เสียดสี ประจาน ใส่ร้าย ระบาย อารมณ์ ฯลฯ มุ่งทำให้เหยื่อเสียหาย อับอาย ถูกรังเกียจ รวมถึงการยุให้ฆ่าตัวตาย เพราะชีวิตไร้ค่า เป็นคนอ่อนแอโชคร้ายที่ไม่ควรอยู่ในโลกนี้อีกต่อไป ไซเบอร์บูลลี่ถูกทำให้เลวร้ายมากยิ่งขึ้น เมื่อคนอื่น ๆ เข้ามามีส่วนร่วมแสดงความคิดเห็น ตอบโต้กันไปมา มีการส่งต่อหรือแชร์เรื่องราวออกไปอย่างไร้ขีดจำกัด ยิ่งแชร์มากก็ยิ่งเพิ่มความบอบช้ำให้กับเหยื่อ สิ่งเหล่านี้จะวนเวียนอยู่ในอินเทอร์เน็ตคอยทำร้ายเหยื่อซ้ำ ๆ ต่อไปไม่มีวันจบสิ้น

เด็ก ๆ มักต้องการการยอมรับจากเพื่อน เมื่อถูกกลั่นแกล้งและไม่ได้รับการยอมรับจากเพื่อน จะมีอาการโดดเดี่ยว แยกตัวออกจากสังคม เก็บตัว ไม่อยากไปโรงเรียน หันเรียน ขาดสมาธิ ผลการเรียนตกลง รู้สึกด้อยค่า ไม่เป็นที่ต้องการ บางคนถึงขั้นซึมเศร้า ใช้สารเสพติด และอาจทำร้ายตัวเอง หรือฆ่าตัวตายได้

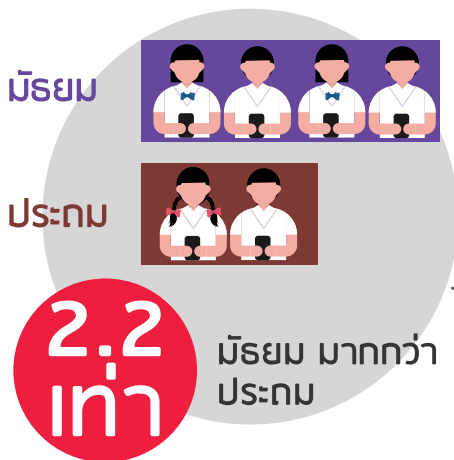


Cyber Bullying

มูลนิธิอินเทอร์เน็ตร่วมพัฒนาไทย ร่วมกับ COPAT
สำรวจสถานการณ์เด็กกับภัยออนไลน์ ประจำปี 2565 เด็กอายุ 9-18 ปี จำนวน 31,965 คน

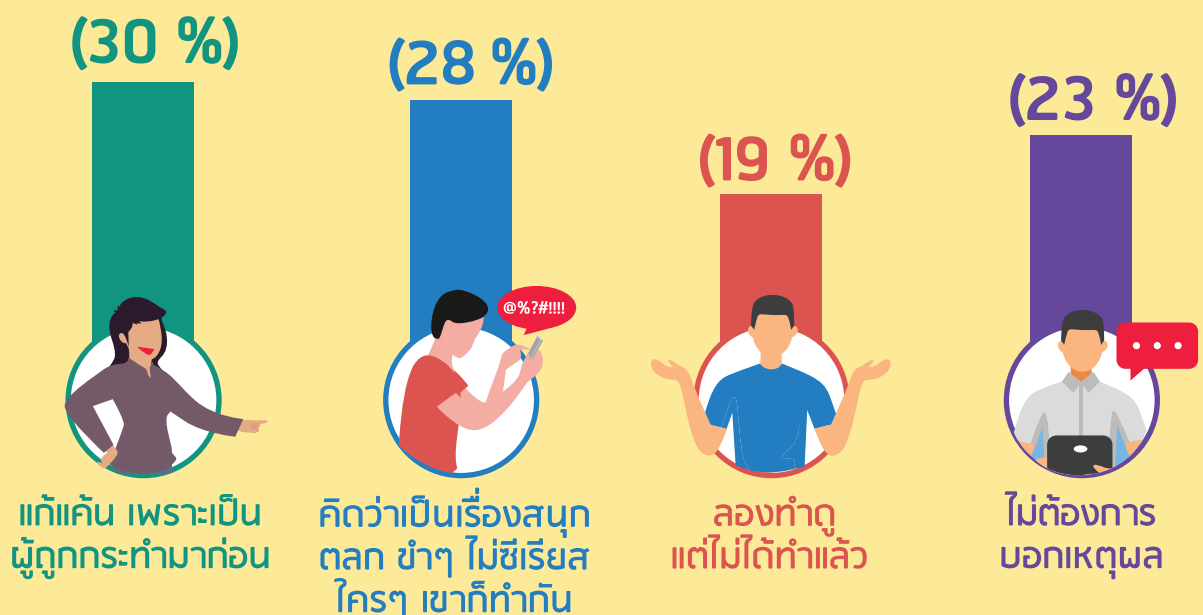
ไซเบอร์บูลลี่ 26%

เคยไหม ถูกเพื่อน
กลั่นแกล้ง ล้อเลียน รังแก
หรือแฉ ทางออนไลน์



เคยกลั่นแกล้งรังแกคนอื่นทางออนไลน์ 7%

เหตุผลที่แกล้งคนอื่น

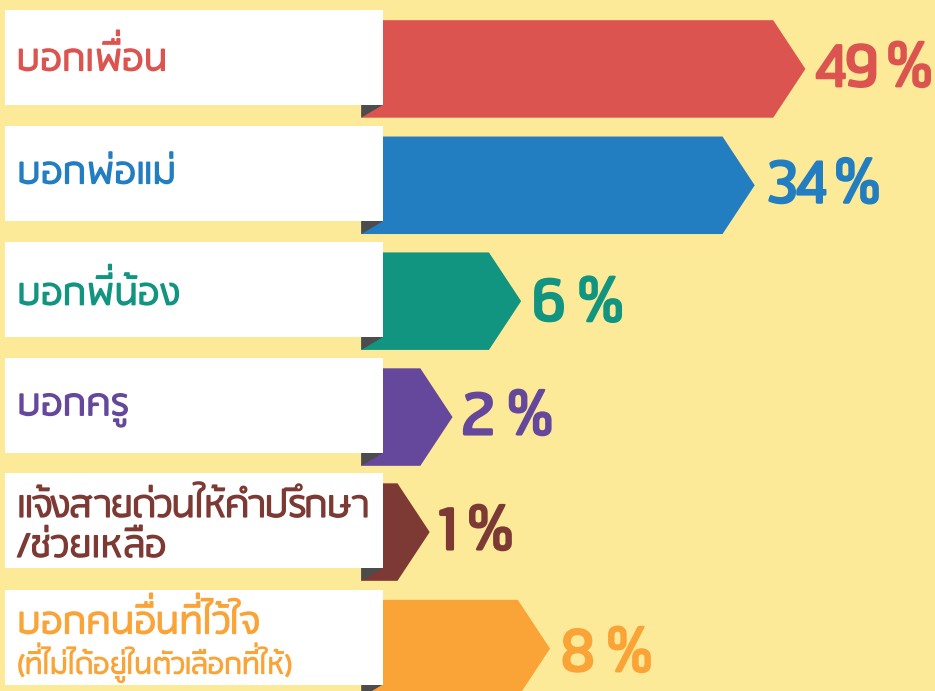


เมื่อถูกกลั่นแกล้งระรานทางออนไลน์

ไม่ได้บอกใคร



สำหรับคนที่บอก



จัดการอย่างไร

50 %

บล็อก (block) ไม่ให้ติดต่อ
สื่อสารกับเราได้

28 %

รายงาน/แจ้งปัญหา
(report) ไปยังเจ้าหน้าที่
ผู้บังคับใช้กฎหมาย

21 %

เปลี่ยนการตั้งค่า
ความเป็นส่วนตัวให้จำกัด
เฉพาะเพื่อน



36 %

ลบข้อความ/ภาพที่ทำให้
อับอาย เสียหาย ถึงวล
รู้สึกไม่ดี

20 %

แกล้งกลับ ให้คนแกล้ง
รู้สึกบ้างว่าโดนแกล้ง
มันเป็นอย่างไ

7 %

เฉยๆ เพราะไม่ได้รู้สึก
เดือดร้อน กับสิ่งที่
โดนกระทำ

30 %

อดทนกับสิ่งที่เกิดขึ้น
เพราะคิดว่าเดี๋ยวมัน
ก็ผ่านไป



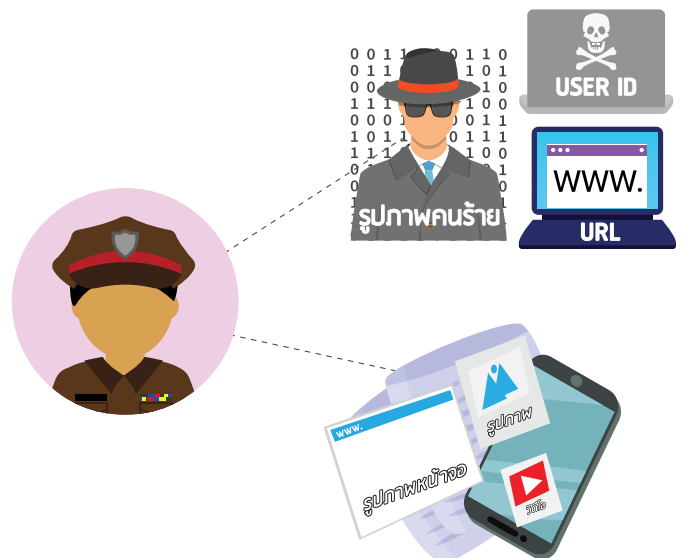
! การกลั่นแกล้งรังแกทางออนไลน์นั้นเกิดง่าย กระจายไปอย่างรวดเร็ว สร้างบาดแผล
ทำร้ายเหยื่อรุนแรง ยาวนาน อาจนำไปสู่ภาวะซึมเศร้า ทำร้ายตัวเอง หรือถึงฆ่าตัวตาย

ผู้ที่ตกเป็นเหยื่อของการบูลลี่ควรช่วยเหลือตนเองโดยการเลิกสนใจกับการกลั่นแกล้งนั้น เพราะรังแกจะทำให้คนแกล้งรู้สึกสนุกและกระทำต่อไปเรื่อย ๆ หากเป็นเพื่อนนักเรียนด้วยกัน ก็อาจขอพูดคุยเจรจาเพื่อยุติปัญหาเตือนสติว่าเราก็คือเป็นเพื่อนกัน เราแค่คิดต่างแค่ชอบไม่เหมือนกันเท่านั้นเอง ขอให้เพื่อนเลิกกลั่นแกล้งรังแก ลบข้อความหรือภาพกลั่นแกล้งออกจากอินเทอร์เน็ต ฯลฯ



บางครั้งอาจต้องให้ครูหรือพ่อแม่ผู้ปกครองเข้ามาช่วยในการพูดคุยแก้ปัญหาและวางเงื่อนไขต่าง ๆ เพื่อยุติการกลั่นแกล้งรังแกทางออนไลน์นั้น ในบางกรณีที่ผู้กลั่นแกล้งเข้ามาทางโซเชียล ควรปิดกั้นหรือยกเลิกเพื่อน (block หรือ unfriend) ตั้งค่าความปลอดภัยหรือความเป็นส่วนตัวในโซเชียลมีเดียให้รัดกุมมากยิ่งขึ้น เป็นต้นว่า เฉพาะญาติหรือกลุ่มเพื่อนสนิทเท่านั้นที่สามารถเข้ามาอ่านหรือเขียนแสดงความคิดเห็นในโพสต์ของเราได้ การเลิกใช้อินเทอร์เน็ตชั่วคราวก็ช่วยลดความกังวลจากการถูกข่มขู่ล้อเลียนให้หวาดกลัวหรืออับอาย

ในกรณีที่เป็นการกลั่นแกล้งรังแกที่ผิดกฎหมาย ไม่ว่าจะเป็นการใส่ความ การเผยแพร่สื่อลามกอนาจารหรือข้อมูลส่วนตัว การตัดต่อภาพ การหมิ่นประมาท ฯลฯ จะต้องเก็บรวบรวมพยานหลักฐานแล้วนำไปแจ้งความเพื่อดำเนินคดีกับผู้กระทำความผิด

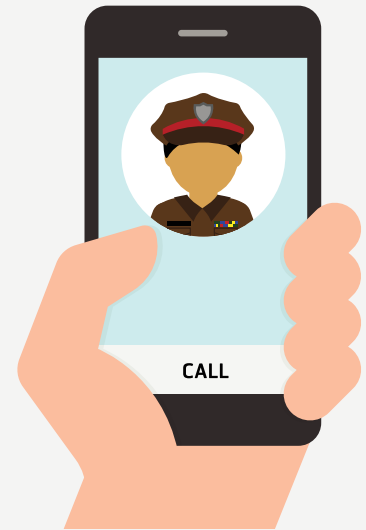


คนรอบตัวเด็ก (ครอบครัว/ครู/เพื่อน)

ควรปกป้องเด็ก อย่างไร?

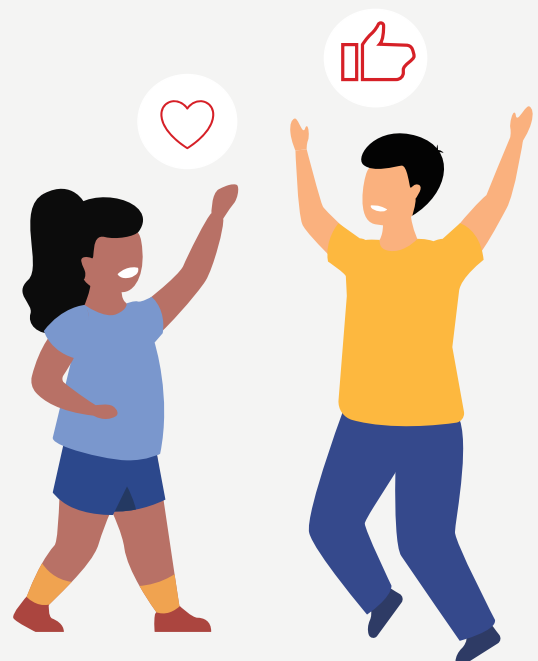


ผู้พบเห็นเหตุการณ์ (Bystander) ควรมีสติ จัดการกับอารมณ์ของตนเองก่อน สังเกตสถานการณ์และความเร่งด่วน เป็นต้นว่า แหะเล่ส่งสัญญาณว่าต้องการความช่วยเหลือ ทั้งข้อความ เสียงร้อง สีหน้า และแววตา เป็นเรื่องอันตรายร้ายแรง หากไม่ช่วยเหลือทันทีก็อาจเกิดการสูญเสีย และถ้าไม่สามารถช่วยเหลือได้ด้วยตนเองก็อาจขอความช่วยเหลือจากคนที่อยู่บริเวณใกล้เคียงหรือโทรแจ้งหน่วยงานที่เกี่ยวข้องโดยเร็ว



พวกเราทุกคนควรยืนหยัด แสดงออกพร้อมกันว่าไม่เห็นด้วยกับการกลั่นแกล้งรังแก ไม่ว่าคนคนนั้นจะเป็นเพื่อนเราหรือไม่ก็ตาม ครูควรให้ความสนใจกับเรื่องการกลั่นแกล้งรังแกกันของเด็ก เพราะอาจไม่ใช่เรื่องเล็กที่เด็กสามารถแก้ปัญหาได้เอง ส่งเสริมให้เด็กกล้าที่จะบอกความรู้สึกหรือความต้องการที่แท้จริง

เราควรตระหนักและสร้างวัฒนธรรมใหม่ให้สังคมไทยปราศจากการกลั่นแกล้งรังแก เคารพและให้เกียรติซึ่งกันและกัน ยอมรับในความแตกต่างหลากหลาย ผู้ปกครองควรเสริมสร้างความรู้สึที่มีคุณค่าในตนเอง (Self-Esteem) ให้กับเด็ก ความรักความอบอุ่นของครอบครัว เป็นภูมิคุ้มกันภัยที่ดีที่สุด





คนที่ติดพนัน จะคิดคำนึงถึงเกมพนัน ล้มเหลวเมื่อคิด
เลิกเล่นพนัน โทกตกคนรอบตัวหนี้สินรุงรัง อยากเพิ่มเงินเล่นพนัน
ตลอดเวลา หงุดหงิดอารมณ์เสียเมื่อต้องเลิกเล่น เล่นเสียก็
อยากเล่นเอาคืน ขาดความรับผิดชอบต่อนหน้าที่ทำงาน/การเรียน
มีปัญหาสัมพันธภาพกับคนรอบตัว และอาจมีปัญหายกยอก/
จ้องโกง ก่ออาชญากรรม เพื่อหาเงินมาเล่นพนัน เมื่อมีปัญหา
หนี้สินรุงรังก็อาจเครียด ต้มสุรา ใช้สารเสพติด ซึมเศร้า จนถึง
คิดฆ่าตัวตายได้

ติดพนัน... ป้องกันได้



- ทำความเข้าใจอย่างจริงจังว่าการพนันมีความเสี่ยงมาก โอกาสชนะเป็นไปได้ น้อยมาก ๆ
- รู้จักดูแลควบคุมความคิด จิตใจ อารมณ์ แก้ปัญหาให้เป็น
- ถ้าติดพนันแล้วควรเข้ารับการบำบัด เยียวยาโดยนักจิตวิทยา จิตแพทย์ เบื้องต้นอาจโทรติดต่อสายด่วนเลิกพนัน 1323 ของกรมสุขภาพจิต

ความรักความอบอุ่นในครอบครัวเป็น
สิ่งที่สำคัญ พ่อแม่ควรใช้จิตวิทยาพูดคุย
กับลูกที่เล่นพนันเพื่อปรับเปลี่ยนพฤติกรรม
ควรดูแลลูกอย่างใกล้ชิดในแบบเพื่อนที่คอย
ให้คำปรึกษาแนะนำ เป็นแบบอย่างที่ดีให้กับ
ลูกในการใช้เทคโนโลยีอย่างปลอดภัย
สร้างสรรค์ เมื่อติดพนันแล้วควรรีบปรึกษา
จิตแพทย์ หรือโทรสายด่วนสุขภาพจิต
เพื่อขอรับคำปรึกษาแนะนำในการเลิกเล่นพนัน



เล่นพนัน
ออนไลน์

7%

เคยไหม เล่นพนันทางออนไลน์ เช่น พนันบอล บ่อนกาสิโน
เบอร์สุมรับทอง หรือไอโฟน ฯลฯ

ประตมปลาย 3%

มัธยมต้น 5%

มัธยมปลาย 12%



10% เพศชาย

7% เพศทางเลือก

6% เพศหญิง



! วัยรุ่นชอบท้าทาย เสี่ยง ลุ้นระทึก ใช้อารมณ์เป็นใหญ่ จึงไม่น่าแปลกใจที่
นักพนันหน้าใหม่ คือเด็กวัยรุ่น แต่ เด็กประตมปลาย 3% ก็เล่นพนันแล้ว !!

! การพนันทำลายสมอง โดยเฉพาะ ยิ่งเล่นตอนอายุยังน้อย โอกาสสมองพัง
ยิ่งมีมาก มีโอกาสสูงที่จะเติบโตเป็นผู้ใหญ่ที่ชอบใช้อารมณ์ ขาดความยั้งคิด
ไร้เหตุผลและความรับผิดชอบ



เล่นเกมออนไลน์ ได้ทั้งซื้อของ และพนันกล่องสุ่ม



เพศทางเลือก



48%

เพศชาย



42%

เพศหญิง



27%

34%

จ่ายเงินเพื่อเล่นเกม
หรือซื้อของ (items)
ในเกม

เพศชาย จ่าย

1.6

มากกว่า เพศหญิง

เพศทางเลือก



26%

เพศชาย



24%

เพศหญิง



13%

18%

จ่ายเงินเพื่อซื้อกล่องรางวัล
(Loot Box, Gift Box,
Lucky Box) ในเกม

เพศชาย พนันกล่องสุ่ม

1.8

มากกว่า เพศหญิง

การเล่นเกมออนไลน์

มูลนิธิอินเทอร์เน็ตร่วมพัฒนาไทย ร่วมกับ COPAT
สำรวจสถานการณ์เด็กกับภัยออนไลน์ ประจำปี 2565 เด็กอายุ 9-18 ปี จำนวน 31,965 คน



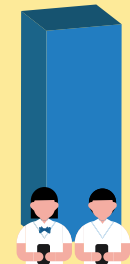
75 % เล่นเกมออนไลน์

44 % เล่นมากกว่า 3 ชั่วโมงต่อวัน

8 % เล่นมากกว่า 10 ชั่วโมงต่อวัน

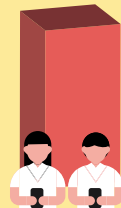
เล่นเกม
มากกว่า
3 ชั่วโมง
ต่อวัน

49 %



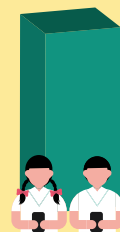
มัธยมต้น

40 %



มัธยมปลาย

42 %



ประถมปลาย

เด็ก
มัธยมต้น
เล่นเกม
มากที่สุด

เพศชายใช้เวลา
เล่นเกมออนไลน์ต่อวัน
มากกว่าเพศหญิง

เล่นเกม
มากกว่า
3 ชั่วโมง
ต่อวัน



เพศชาย

57 %



เพศหญิง

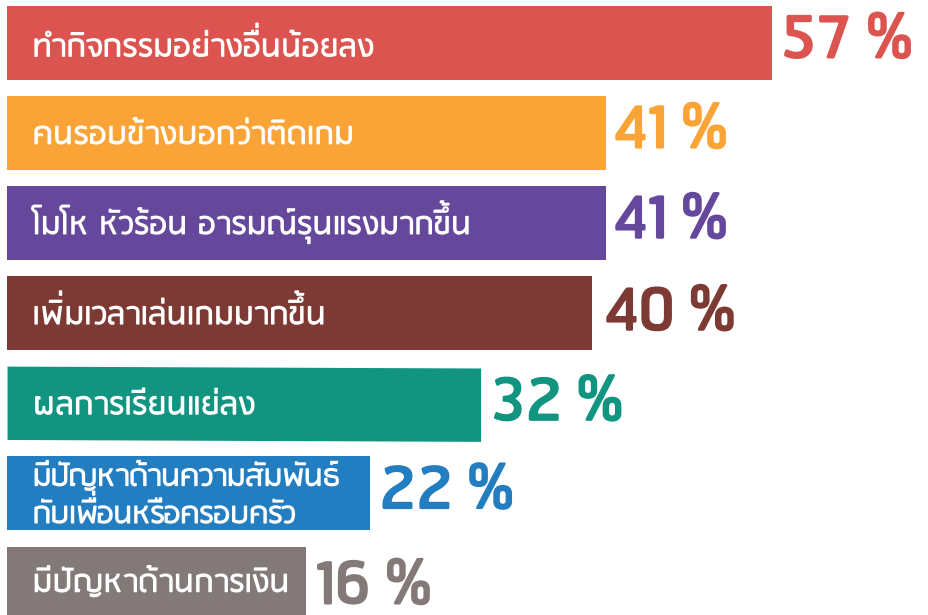
32 %



การใช้เวลาเล่นเกมออนไลน์นาน ๆ ต่อวัน
ติดต่อกันเป็นเวลานานหลายเดือน อาจนำไปสู่
โรคติดเกม (Gaming Disorder) คือ ต้องการ
ที่จะเพิ่มเวลาเล่นให้มากขึ้นเรื่อย ๆ ล้มเหลว
ในการลดเวลาเล่นหรือเลิกเล่น งดกิจกรรม
อื่น ๆ เพื่อเอาเวลามาเล่นเกม แม้ส่งผลกระทบ
ด้านลบต่อการเรียน การงาน สัมพันธภาพ
ต่าง ๆ แต่ก็ยังไม่สามารถเลิกเล่นเกมได้

เด็กและเยาวชนไทยหลายล้านคนมีอาการ
เสพติดเกมและเป็นโรคติดเกม ซึ่งต้องเข้ารับ
การบำบัดรักษาในโรงพยาบาล พ่อแม่
ผู้ปกครองและครู จึงควรเฝ้าระวังการเล่นเกม
ของเด็ก ป้องกันก่อนที่เด็กจะติดเกม เพราะอาจ
ทำให้สูญเสียโอกาสหลายอย่างในชีวิต

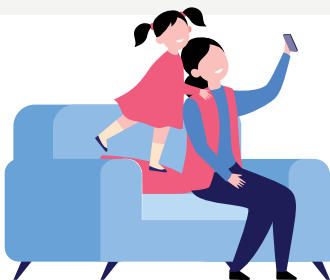
ผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์



! การเล่นเกมออนไลน์มาก ๆ อาจนำไปสู่ผลกระทบด้านลบที่สังเกตเห็นได้ ทั้งด้านเศรษฐกิจ สุขภาพกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญา พ่อแม่ผู้ปกครองและครูจึงควรป้องกันและเฝ้าระวังไม่ให้เด็กเล่นเกมมากจนเสพติดเกมหรือเกิดผลกระทบด้านลบต่าง ๆ ดังกล่าว

เล่นเกมอย่างไรไม่ให้เกิดโทษ

การเล่นเกมนี่ไม่ให้เกิดโทษ ควรกำหนดกฎกติกา เบื้องต้นคือ ห้ามเด็ดขาดในการใช้เทคโนโลยีหรืออุปกรณ์จอสีต่าง ๆ เป็นพี่เลี้ยงลูก โดยเฉพาะกับเด็กอายุต่ำกว่า 2 ขวบ เนื่องจากจะส่งผลให้พัฒนาการล่าช้า ชน สมาธิสั้นนอนไม่หลับ มีอาการของออทิสติกเทียม ฯลฯ



สำหรับเด็กในช่วงปฐมวัย ไม่เกิน 5-6 ขวบ อาจใช้สื่อจอเสริมการเรียนรู้ได้โดยมีครูหรือผู้ปกครองเป็นผู้เลือกสื่อ และชี้แนะเด็กไปด้วยเด็กควรได้รับการพัฒนาเรื่องสมาธิและทักษะทางสังคม เรียนรู้จากการมีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งต่าง ๆ ในโลกแห่งความเป็นจริง

เมื่อเด็กโตขึ้นก็สามารถใช้สื่อออนไลน์อย่างอิสระได้มากขึ้น แต่ก็ควรมีกฎกติกา สอนทักษะรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล สนับสนุนให้เด็กทำกิจกรรมสร้างสรรค์ เช่น ชมรมต่าง ๆ ในโรงเรียนมากกว่าอยู่หน้าจอเสียลิ้น



ควรฝึกวินัยและความรับผิดชอบควบคุมตนเอง จำกัดเวลาเล่นเกมแต่ละครั้งไม่ควรเกิน 1-2 ชั่วโมง พ่อแม่ควรช่วยลูกเลือกเกมที่เหมาะสม ช่วยปรับปรังค์องให้ลูกได้ฝึกควบคุมตนเองในการเล่นอย่างพอเหมาะพอดี และควรส่งเสริมการเล่นกีฬาากลางแจ้งหรือกิจกรรมอื่น ๆ เพื่อทดแทนการเล่นเกมและป้องกันการติดเกม



- พยายามลดเวลาการเล่นเกมลง
- ควรจำกัดค่าใช้จ่ายในการเล่นเกม
- ควรส่งเสริมการเล่นกีฬา หรือากิจกรรมอื่นมาแบ่งเวลาหรือทดแทนการเล่นเกม
- ประเมินระดับการติดเกมของตนเองเพื่อหาวิธีการป้องกันแก้ไขที่ www.healthygamer.net
- การติดเกมในระดับรุนแรง จะมีภาพเกมในสมองตลอดเวลา เกิดภาพหลอนเห็นผีปิศาจหรือศัตรูในเกมที่เล่นออกมาติดตามไล่ล่า ทำร้าย ทำให้หวาดกลัว นอนไม่หลับ อาจถึงขั้นทำร้ายตนเอง หรือคิดฆ่าตัวตาย ควรพาไปพบจิตแพทย์โดยเร็วที่สุด

เมื่อเด็กเริ่มมีพฤติกรรมเสพติดเกม พ่อแม่ควรพูดคุยทำความเข้าใจกับเด็ก ติดตามผลการเรียนและสภาวะอารมณ์เบี่ยงเบนความสนใจด้วยกิจกรรมทดแทน ส่งเสริมการทำกิจกรรมร่วมกับสมาชิกในครอบครัวเสียแต่นั้น ๆ หากพบความผิดปกติทางพฤติกรรมและอารมณ์ที่เริ่มมีความรุนแรงควรพาไปพบจิตแพทย์



สอนเด็กดูแลตนเอง ให้ปลอดภัยจาก ภัยทางเพศ

พ่อแม่ควรสอนลูกตั้งแต่วัยเด็กเรื่องพื้นที่
ส่วนตัวและอวัยวะปกปิด อวัยวะที่ไม่ควรจับ คือ
หน้าอก และอวัยวะเพศ อวัยวะที่ไม่จำเป็นอย่าจับ
เช่น ท้อง ลำคอ ต้นขา ก้น และอวัยวะที่จับได้
เมื่ออนุญาต เช่น มือ ขา

เด็กมีสิทธิในเนื้อตัวร่างกายของตนเอง เมื่อมี
ใครมาจับอวัยวะที่ไม่ควรจับ ให้บอกพ่อแม่หรือ
ผู้ใหญ่ทันที เป็นการสอนให้เด็กรู้จักพื้นที่ส่วนตัว

สอนลูกให้แยกแยะสัมผัสที่ดีและสัมผัสที่ไม่ดี สัมผัสที่ดีคือสัมผัสที่ปลอดภัย รู้สึกมีความสุข
รัก อบอุ่น ตรงกันข้าม สัมผัสที่ไม่ดี คือสัมผัสที่ทำให้เจ็บ ทำให้รู้สึกอึดอัด หวาดกลัว รู้สึก
ไม่ปลอดภัย

พื้นที่ส่วนตัว



อวัยวะ
ปกปิด

- ไม่ควรจับ
- ไม่จำเป็นอย่าจับ
- จับได้เมื่ออนุญาต



หากมีคนมาจับตรงพื้นที่สีแดง ให้บอกผู้ใหญ่ทันที

ขอบคุณ: คลังสูตร ตัวฉันเป็นของฉัน โดย มูลนิธิศูนย์พิทักษ์สิทธิเด็ก

สอนเด็กให้รู้จักปกป้องตนเอง “3 คำ” จำให้แม่น

1. NO! (ปฏิเสธ)

- เราต้องบอกให้รู้ที่เราไม่ชอบที่
กำลังถูกละเมิด เรามีสิทธิที่จะ
ปกป้องตนเอง
- พูดว่า “ไม่” หรือ “อย่า” หรือ
“หยุด” อย่างชัดเจน
ด้วยน้ำเสียง
จริงจัง



2. GO! (หาโอกาสหลีกเลี่ยงจาก สถานการณ์ที่เป็นภัยอันตรายนั้น)

- เราต้องมองหาโอกาสที่จะพาตัวเอง
ออกจากสถานการณ์ที่ถูกละเมิด
สถานการณ์ที่เป็นภัยอันตราย
โดยทันทีที่ทำได้
- หากที่ซ่อนที่ปลอดภัย
จนกว่าจะได้รับความ
ช่วยเหลือ



3. Tell! (หาโอกาสขอความช่วยเหลือ)

- หากทางติดต่อกับบุคคลที่ไว้ใจได้ให้มา
ช่วยเหลือโดยเร็ว
- เราควรทราบว่าในชุมชนของเรา มีใคร
หรือหน่วยงานใดบ้างที่มีหน้าที่
ปกป้องดูแลเด็กหรือ
ช่วยเหลือเด็กๆ ได้
- จดบันทึกชื่อและ
เบอร์โทรศัพท์เอาไว้
ใช้ในยามฉุกเฉิน



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

ดาวน์โหลดเอกสารนี้ที่

