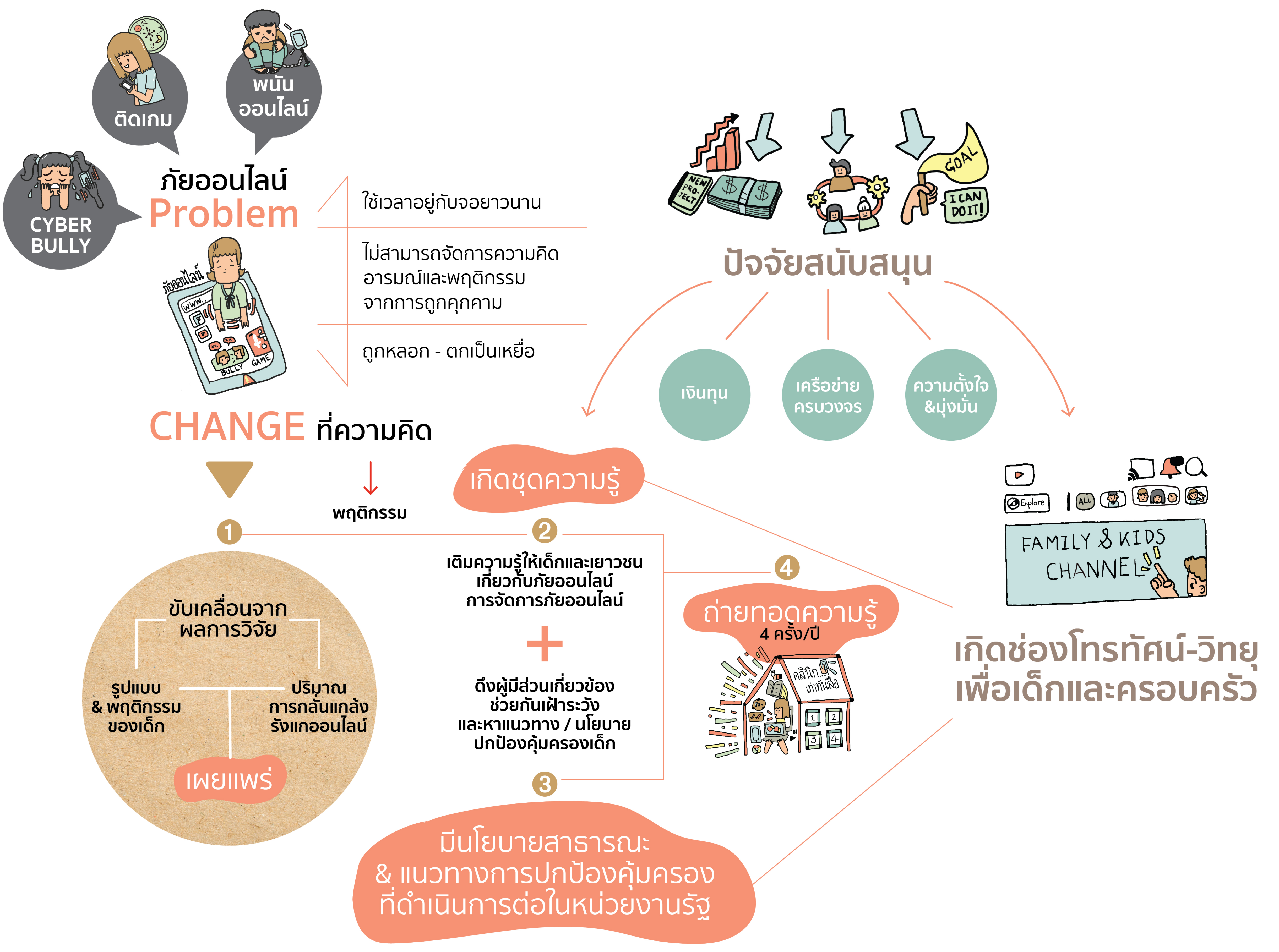


# โครงการสร้างพลังพลเมืองตื่นรู้...สู่วิถีสุขภาวะ :

## พลังคิดส์ พลังอนาคต

ดร.ธีรรัตน์ พันทวี วงศ์ระเอนก



“หากเราทำให้เด็กและเยาวชนเข้มแข็ง มีภูมิคุ้มกันตั้งแต่ช่วงวัยเริ่มต้น จะช่วยลดโอกาสการตกเป็นเหยื่อของภัยต่างๆ ทั้งในปัจจุบันและในอนาคตได้ การสร้างเด็กเป็นการกำหนดอนาคตของทรัพยากรมนุษย์ และกำหนดอนาคตของประเทศ เราจึงต้องให้ข้อมูล ความรู้ที่ดี เพื่อปกป้องเด็กตั้งแต่ช่วงเริ่มต้นของชีวิต”

### ที่มา

เรามองเห็นปัญหาของภัยออนไลน์ ทั้งเรื่อง Cyberbullying หรือการระรานทางออนไลน์ การติดเกม และการพนันออนไลน์ ซึ่งเราต้องการทำให้เด็กมี Digital Intelligence Quotient (DQ) ทั้งเรื่องการจัดการเวลาหน้าจอ การจัดการตัวตนบนโลกออนไลน์ การคิดวิเคราะห์ข้อมูล การใช้สื่ออย่างปลอดภัย การจัดการความเป็นส่วนตัวออนไลน์ การรู้สึกเห็นอกเห็นใจผู้อื่น เป็นต้น เราส่งเสริมสิ่งเหล่านี้ เพื่อให้เขาให้สื่ออย่างสร้างสรรค์และปลอดภัย นำสื่อมาสร้างให้เกิดประโยชน์ต่อตัวเองและครอบครัว และให้เขามีส่วนช่วยลดปัญหาอื่นๆ ในสังคมรอบตัว ดังนั้นเป้าหมายที่เราทำคือ ให้เด็กรู้เท่าทันสื่อ ใช้ประโยชน์จากสื่อเทคโนโลยีเพื่อจัดการกับปัญหาที่เขาเผชิญอยู่ในสังคม ซึ่งข้อมูลที่เรานำมาเป็นความรู้ให้กับเด็กได้มาจากงานวิจัยที่เราทำ

โครงการดำเนินการมาเป็นเวลา 3 ปี ในปีแรกเราเริ่มต้นด้วยการสร้างองค์ความรู้ก่อน เมื่อได้ข้อสรุปถึงปัญหาที่เกิดขึ้นแล้ว ก็นำข้อมูลไปศึกษาวิเคราะห์ว่ามีวิธีรับมืออย่างไรกับภัยต่างๆ ที่เกิดขึ้นกับเด็ก โดยเฉพาะเรื่อง Cyberbullying และเรื่องเกม แล้วก็ทำต่อเนื่องมาในปีที่ 2-3 รวมถึงเรื่องการพนันออนไลน์ด้วย เพราะเริ่มมีแนวโน้มที่เด็กเข้าสู่จริงเหล่านี้ ถูกล่อลวงให้เล่นโดยเรียกว่ามันเป็นเกมอย่างหนึ่ง แต่จริงๆ แล้วคือการพนัน ซึ่งเด็กกลายเป็นเหยื่อเราจึงทำเรื่องเท่าทันภัยพนันออนไลน์

### กระบวนการทำอย่างไร

**ทำงานวิจัย** ศึกษาวิจัย 2 เรื่อง ได้แก่ 1. การสำรวจรูปแบบและพฤติกรรมของการเล่นเกมของเด็กไทย เพื่อเป็นข้อมูลพื้นฐานสำคัญที่จะนำไปสู่การกำหนดนโยบายและมาตรการต่างๆ และ 2. การสำรวจปริมาณ ลักษณะ และรูปแบบพฤติกรรมการเล่นเกมส์ออนไลน์ ของนักเรียนในระดับมัธยมศึกษาทั่วประเทศ เพื่อให้ได้ชุดข้อมูลที่ตรงประเด็นและเหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย แล้วนำมาพัฒนาเป็นชุดการเรียนรู้ และเครื่องมือที่ให้ความรู้เรื่องภัยออนไลน์ โดยทำงานร่วมกับภาคีและเครือข่ายที่มีความตั้งใจร่วมกัน และการจัดงานเสวนา เพื่อพูดคุยแลกเปลี่ยนองค์ความรู้ซึ่งกันและกัน

**อบรมให้แก่เด็กและเยาวชน** ใน 5 ภูมิภาค ทั้งภาคกลาง ภาคเหนือ ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ ภาคตะวันออก และภาคใต้ เพื่อเป็นการขยายและต่อยอด และเปิดโอกาสให้เด็ก เยาวชนได้มีส่วนร่วมเป็นเจ้าของพื้นที่สื่อปลอดภัย และสร้างสรรค์ เป็นเครือข่ายเตือนภัย ด้วยการออกแบบเนื้อหา จัดรูปแบบที่น่าสนใจ และสร้างเครือข่ายของตนเองผ่านสื่อสังคมออนไลน์ในแต่ละโรงเรียน ผ่าน Facebook Fanpage และนักเรียนได้รับการอบรมภายใต้ประเด็นการระรานทางออนไลน์ เกมออนไลน์ จริยธรรม และกฎหมายเกี่ยวกับสื่อ และจัดให้มีการประเมินผลและประกาศผลการประเมินคุณภาพและประสิทธิภาพของเครือข่ายออนไลน์ ในงานเสวนาปลายปีของโครงการฯ

**เสวนา** จัดการเสวนา 2 ครั้งต่อปี โดยมีผู้เข้าร่วมหลากหลาย ทั้งเด็กและเยาวชน พ่อแม่ผู้ปกครอง ครูอาจารย์ นักวิชาการ ตลอดจนเครือข่ายสื่อเพื่อเด็ก ได้แก่ การเสวนาประเด็นสำคัญเร่งด่วนที่เกิดขึ้นในปี 2562 เพื่อสะท้อนปรากฏการณ์ วิเคราะห์สถานการณ์ แสวงหาทางออกร่วมกัน และเสนอแนะเชิงนโยบายสู่ทุกภาคส่วน การเสวนาเพื่อเผยแพร่ผลการวิจัย เพื่อส่งผ่านข้อมูลสู่การขับเคลื่อนการสร้างการเฝ้าระวังและรู้เท่าทันสื่อ และสามารถนำไปปรับใช้ในหน่วยงานต่างๆ ที่เกี่ยวข้อง และการนำข้อเสนอเชิงนโยบายที่ได้จากการเสวนาทั้งสองครั้ง สื่อสารสู่สาธารณะ ซึ่งหลังจบงานเสวนาได้นำไปขยายผลเพื่อนำเข้าสู่ที่ประชุมคณะอนุกรรมการส่งเสริมการปกป้องและคุ้มครองเด็กและเยาวชนในการใช้สื่อออนไลน์ ซึ่งเป็นคณะอนุกรรมการในคณะกรรมการส่งเสริมการพัฒนาเด็กและเยาวชนแห่งชาติ (กดยช.) เพื่อขับเคลื่อนให้เป็นรูปธรรมต่อไป

**คลินิกเท่าทันสื่อ** จัดกิจกรรมถ่ายทอดความรู้เพื่อลดปัญหาการได้รับผลกระทบจากสื่อแบบระยะสั้น เป็นการบอกเล่าผ่านเรื่องราวในคลิปวิดีโอ บรรยาย ให้คำปรึกษา อบรมเชิงปฏิบัติการ เพื่อให้สามารถวิเคราะห์สื่อที่ได้รับอย่างรู้เท่าทัน โดยจัดกิจกรรม 4 ครั้งต่อปี กลุ่มเป้าหมายคือ นักเรียนและครูในระดับมัธยมศึกษาในโรงเรียนทุกสังกัด ในกรุงเทพมหานครและจังหวัดใกล้เคียง โดยนำความรู้และข้อมูลที่ได้จากการศึกษาวิจัยไปเผยแพร่ในรูปแบบที่เข้าใจง่าย และพัฒนาองค์ความรู้ที่ได้จากการวิจัยให้เป็นคู่มือการรู้เท่าทันสื่อที่ทันสมัย

### ผลลัพธ์ที่น่าภูมิใจ

1. เผยแพร่ผลการวิจัย 2 เรื่อง คือ งานวิจัย เรื่อง “รูปแบบการสื่อสารและผลที่ได้รับที่นักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นใช้รับมือการกลั่นแกล้งรังแกออนไลน์” และงานวิจัยเรื่อง “สถานการณ์การเล่นเกมออนไลน์ของเด็กไทย ประจำปี 2562”
2. ผสานพลัง เครือข่ายสื่อเพื่อเด็กและเยาวชนในการขับเคลื่อนการขยายพื้นที่สื่อสร้างสรรค์ให้กว้างขวาง และทั่วถึงมากยิ่งขึ้น ผ่านการสร้างความรู้ความเข้าใจและรู้เท่าทันสถานการณ์ โดยทีมงานวิจัยเป็นฐานในการเรียนรู้ ที่จะนำไปสู่ชุดการเรียนรู้ และการพัฒนาเป็นนโยบายสาธารณะ
3. ผลักดันให้เกิดการปกป้องคุ้มครองเด็กในการใช้สื่อ ข้อเสนอจากเวทีเสวนาได้ยื่นต่อประธาน คณะกรรมการการพัฒนาสังคม และกิจการเด็ก เยาวชน สตรี ผู้สูงอายุ คนพิการ และผู้ด้อยโอกาส วุฒิสภา เพื่อให้เกิดการปกป้องคุ้มครองเด็กจากการใช้สื่อ



4. เกิดช่องโหว่ที่ต้นและวิฤกษ์กระจายเสียงเพื่อเด็กและครอบครัว จากการจัดเสวนาในประเด็นเร่งด่วนในรูปแบบการประชุมระดมความคิด “ข้อเสนอสู่แนวทางในการเผยแพร่รายการเด็กในสื่อวิทยุและโทรทัศน์” ผลที่ได้รับจากการเสวนาดังกล่าว ทำให้พลโท ดร.พีระพงษ์ มาณะกิจ กรรมการในคณะกรรมการกิจการกระจายเสียง กิจการโทรทัศน์และกิจการโทรคมนาคมแห่งชาติ หรือ กสทช. ให้คำมั่นในที่ประชุมว่าจะนำเสนอข้อเสนอให้มีช่องโทรทัศน์และวิทยุกระจายเสียงเพื่อเด็กและครอบครัว เข้าสู่การพิจารณาของคณะกรรมการ กสทช. ชุดใหญ่ ทั้งยังได้ประสานกับประธานคณะกรรมการการสื่อสารโทรคมนาคมและดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคมสภาผู้แทนราษฎร เพื่อขับเคลื่อนและผลักดันเรื่องการเพิ่มพื้นที่สื่อเพื่อเด็กและครอบครัวไปสู่การพิจารณาของรัฐบาล เพื่อให้เกิดผลเป็นรูปธรรมในที่สุด

## อุปสรรคทำให้เกิดวิธีการใหม่

สถานการณ์โควิด-19 ที่อาจจะทำให้เกิดติดต่อกับประสานงานกับโรงเรียนได้ยาก แต่เราใช้วิธีการประสานงานกับโรงเรียนโดยตรง ซึ่งได้รับการตอบรับที่ดีเพราะเป็นเรื่องที่โรงเรียนเห็นความสำคัญ มองว่าภัยออนไลน์เป็นปัญหาและครูเองก็ยังขาดข้อมูล ไม่มีเครื่องมือการเรียนรู้ที่จะให้เด็กรู้เท่าทันสื่อ ผลที่เกิดขึ้นคือแม้เราจะทำงานกับเด็กแต่ครูให้ความสนใจและได้รับความรู้ไปด้วยทำให้ปีต่อมาได้เริ่มทำงานกับครูเป็นหลัก

สำหรับการประเมินผลด้วยสถานการณ์โควิด-19 ทำให้ต้องปรับเป็นการดำเนินงานในรูปแบบออนไลน์ แม้จะเกิดปัญหาระหว่างการดำเนินงานบ้าง แต่ด้วยทัศนคติของทีมที่ไม่ได้มองว่ามันเป็นปัญหาหรืออุปสรรค ไม่มีคำพูดด้านลบที่บั่นทอนกำลังใจในการทำงานและเราพร้อมที่จะปรับตัวหาทางออกภายใต้สถานการณ์ที่มีข้อจำกัด

## ความสำเร็จนั้นมีที่มา

**เงินทุน** เป็นตัวหลักสำคัญ และแหล่งเงินทุนต้องเห็นความสำคัญด้วย ซึ่ง สสส.มองเห็นความสำคัญตรงนี้ เพราะเราย้ำมาตลอดว่าภัยออนไลน์จากสื่อเป็นเรื่องที่ใหม่แต่ส่งผลกระทบมาก เพราะเป็นสิ่งที่อยู่กับเด็กและเยาวชนตลอดเวลา หากสามารถแก้ปัญหาตรงนี้ได้ก็จะส่งผลให้เกิดสุขภาวะทั้ง กาย จิต ปัญญา สังคม ตามความมุ่งหวังของ สสส.

**เครือข่ายที่เอื้อต่อการทำงานครบวงจร** ทำให้งานขับเคลื่อนงานไปได้อย่างเป็นรูปธรรม และเห็นผลที่เกิดขึ้นอย่างชัดเจน โดยเราทำงานกับทุกระดับทั้งภาครัฐ ภาคเอกชน ภาคประชาสังคม สถาบันการศึกษา พ่อแม่ผู้ปกครอง ตลอดจนนักเรียน นักศึกษา

**ความตั้งใจดีและมุ่งมั่น** เพราะถึงแม้เราจะไม่มีเครือข่ายในการทำงานอยู่ทั่วประเทศ ซึ่งพร้อมที่จะทำงานไปด้วยกัน แต่ถ้าเราไม่รู้ปัญหาไม่ตั้งใจ และไม่เห็นความสำคัญ ทำงานแบบรอวันเกษียณ หรือรอหมดวาระ ก็จะไม่เห็นทางเห็นผลไม่เกิดการต่อยอด ไม่ตั้งใจทำให้มันเป็นความยั่งยืน ซึ่งในการทำงานเราวางแผนเสมอว่าจะนำไปสู่อะไร ต้องคิดให้ครอบคลุมเพื่อให้เกิดความยั่งยืน ซึ่งสามปัจจัยความสำเร็จนี้หากมีพร้อมแล้วเรื่องอื่นๆ ก็จะตามมา

## บทสรุป

ความต่อเนื่องของโครงการ และกำลังใจของคนทำงานเป็นสิ่งสำคัญ การทำงานในรูปแบบของภาคประชาสังคมเป็นการทำงานในระดับที่ต้องไปเปลี่ยนวิถีคิด เปลี่ยนพฤติกรรมคน จึงต้องอาศัยกำลังคนที่ทุ่มเท มีความตั้งใจ และมีความรู้ในเรื่องนั้นๆ อย่างแท้จริง และยังมีภารกิจในการผลักดันองค์กรหรือหน่วยงานที่ไม่ได้ทำหน้าที่ตามความรับผิดชอบ และภาระรับผิดชอบของตนเองให้ทำงานอย่างมีประสิทธิภาพมากขึ้นเพื่อร่วมกันแก้ไขปัญหา จึงเป็นความท้าทายว่าหากโครงการไม่ต่อเนื่องเราจะดึงคนทำงานไว้ไม่ได้ แต่การที่เรามีทุนจาก สสส. ให้ได้ทำงานอย่างต่อเนื่อง ให้โอกาสและมีความยืดหยุ่นเพื่ออำนวยความสะดวกในการทำงาน ทำให้คนทำงานมีความสุข มีขวัญและกำลังใจที่เห็นผลสำเร็จของงาน อันจะนำไปสู่การคลี่คลายปัญหาในสังคมได้ เพราะฉะนั้นความต่อเนื่องในการทำโครงการจึงเป็นเรื่องสำคัญยิ่ง

