



CHILD ONLINE PROTECTION ACTION THAILAND  
ศูนย์ประสานงานขับเคลื่อนการส่งเสริมและปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชนในการใช้สื่อออนไลน์



# แนวทางปกป้องคุ้มครองเด็ก จากภัยออนไลน์

โดย มูลนิธิอินเทอร์เน็ตเพื่อร่วมพัฒนาไทย



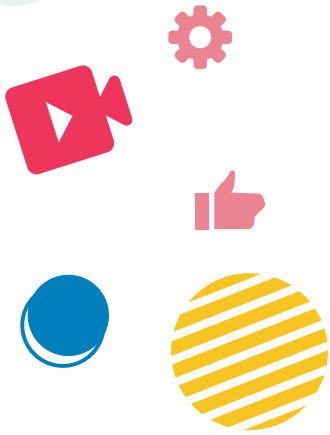
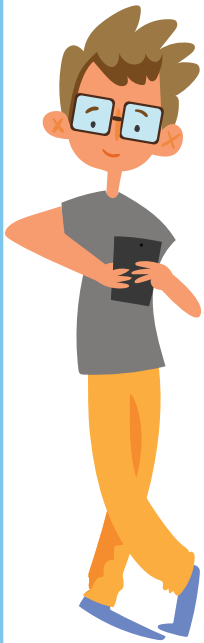
มูลนิธิอินเทอร์เน็ตเพื่อร่วมพัฒนาไทย  
Internet Foundation for the Development of Thailand



สำนักงานกองทุนสนับสนุน  
การสร้างเสริมสุขภาพ

# ผลสำรวจสถานการณ์ เด็กไทยกับภัยออนไลน์

COPAT ร่วมกับ มูลนิธิอินเทอร์เน็ตร่วมพัฒนาไทย  
สำรวจเด็กจำนวน 15,318 คน (ก.พ.-เม.ย. 62)



เมื่อถามถึงทัศนคติและประสบการณ์การใช้อินเทอร์เน็ตในช่วง 12 เดือนที่ผ่านมา (ปี 61) เด็กเกือบทั้งหมดเชื่อว่าอินเทอร์เน็ตมีประโยชน์ แต่ก็ตระหนักเรื่องภัยอันตรายและความเสี่ยงหลากหลายรูปแบบ ที่น่าเป็นห่วงคือเด็ก 86% เชื่อว่าสามารถให้คำแนะนำหรือช่วยเหลือเพื่อนที่ประสบภัยออนไลน์ได้ ในขณะที่ 54% เชื่อว่าเมื่อเกิดกับตนเองสามารถจัดการปัญหานั้นได้

เด็กมากกว่า 83% ใช้อินเทอร์เน็ตผ่านแท็บเล็ตหรือสมาร์ทโฟน ใช้เพื่อฟังเพลง เล่นเกม เป็นหลัก มากถึง 67% เด็ก 39% ใช้อินเทอร์เน็ต 6-10 ชั่วโมงต่อวัน และ 38% เล่นเกมออนไลน์มากกว่า 3 ชั่วโมงต่อวัน การใช้มากเกินไปเสี่ยงต่อการเสพติดเกมและอินเทอร์เน็ตซึ่งเป็นปัญหาทางสุขภาพจิต

เด็ก 3% เคยเล่นพนันทายผลฟุตบอลออนไลน์ โดยโฆษณานั้นมีผลต่อการทดลองเล่นพนันของเด็กเพศชายมีประสบการณ์เล่นพนันบอลออนไลน์มากกว่าเพศหญิง 2.5 เท่า

เด็ก 31% เคยถูกกลั่นแกล้งรังแกออนไลน์ เพศทางเลือกโดนมากที่สุดคือ 49% เด็ก 3% ถูกกลั่นแกล้งทุกวันหรือเกือบทุกวัน 40% ไม่ได้บอกใครเรื่องที่โดนกลั่นแกล้ง และ 34% ของเด็กที่ถูกกลั่นแกล้งเคยแกล้งคนอื่นทางออนไลน์ด้วย

เด็ก 74% เคยพบเห็นสื่อลามกอนาจารทางออนไลน์ 50% เคยพบเห็นสื่อลามกอนาจารเด็ก และ 6% เคยครอบครองสื่อลามกอนาจารเด็ก เคยส่ง ส่งต่อ หรือแชร์ สื่อลามกอนาจารทางออนไลน์ ซึ่งเป็นการกระทำผิดกฎหมาย เด็ก 2% เคยถ่ายภาพหรือวิดีโอตนเองในลักษณะลามกอนาจารแล้วส่งให้คนอื่น ๆ ด้วย

เด็ก 26% เปิดอ่านอีเมลหรือคลิก link ที่ไม่รู้จัก 34% ให้ข้อมูลส่วนตัว เช่น ชื่อ ที่อยู่ เบอร์โทรศัพท์ วันเดือนปีเกิด ภาพถ่ายของตัวเองหรือครอบครัวผ่านสื่อออนไลน์ 35% ถ่ายทอดสดหรือ live ในขณะที่ 69% แชร์โลเคชั่นหรือเช็คอินสถานที่ต่าง ๆ ที่ไป และเด็ก 25% นัดพบกับเพื่อนออนไลน์ พฤติกรรมเหล่านี้อาจนำภัยอันตรายมาจนถึงตัว

เด็กที่เคยนัดพบกับเพื่อนออนไลน์ราว 3,892 คน ที่ตอบแบบสอบถาม 199 คน บอกว่าถูกพุดจาล้อเลียน ถูกดู ทำให้เสียใจ ในขณะที่ 80 คน ถูกหลอกให้เสียเงินหรือเสียทรัพย์สิน 73 คน ถูกละเมิดทางเพศ 67 คน ถูกข่มขู่ ทำร้ายร่างกาย และ 50 คนถูกถ่ายภาพหรือคลิปวิดีโอแล้วนำไปประจาน และ/หรือข่มขู่เรียกเงิน



โดย มูลนิธิอินเทอร์เน็ตร่วมพัฒนาไทย





# พฤติกรรมเสี่ยงออนไลน์

การสำรวจสถานการณ์เด็กกับภัยออนไลน์ ประจำปี 2561  
เด็กอายุ 6 -18 ปี จำนวน 15,318 คน



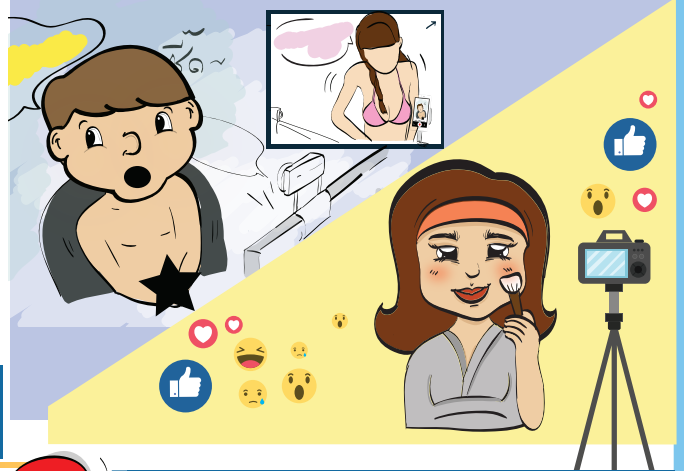
## การถ่ายทอดสด

35.3%

ถ่ายทอดสดหรือ live ผ่านสื่อออนไลน์

1.6%

ทำเป็นส่วนใหญ่



51.7%

เคยพูดคุยกับคนที่ไม่รู้จักผ่านสื่อออนไลน์

33.6%

ให้ข้อมูลส่วนตัว เช่น ชื่อ ที่อยู่ เบอร์โทรศัพท์ วันเดือนปีเกิด ภาพถ่ายของตัวเอง หรือครอบครัวผ่านสื่อออนไลน์

25.5%

เปิดอ่านอีเมลที่ส่งมาจากคนที่ไม่รู้จัก หรือคลิก link ที่ไม่รู้จัก

1.8%

เคยถ่ายภาพหรือวิดีโอสามกของตนเองส่งให้คนอื่น ๆ ทางออนไลน์

## เมื่อได้รับข่าวสารข้อมูลจากเพื่อนทางออนไลน์

6.0%

ชื่อ หรือ ชื่อและแฮช

43.5%

อ่านแล้วเฉย ๆ ไม่ทำอะไร

50.5%

ยังไม่เชื่อ ขอตรวจสอบก่อน หรืออาจแจ้งเตือนคนอื่น/แจ้งหน่วยงานให้ลบออกอีกด้วย



## การใช้ location หรือ check in สถานที่ต่าง ๆ

69.5%

ใช้ location หรือ check in

11.3%

ทำเป็นส่วนใหญ่

## การนัดพบกับเพื่อนออนไลน์

25.4%

เคยนัดพบกับเพื่อนออนไลน์อย่างน้อย 1 ครั้ง

6.4%

เคยนัดพบกับเพื่อนออนไลน์มากกว่า 10 ครั้ง

48.8%

บอกเพื่อนเกี่ยวกับการนัดพบกับเพื่อนออนไลน์

37.7%

บอกพ่อแม่หรือผู้ปกครอง

5.8%

ไม่ได้บอกใครเลย



เด็ก 3,892 คน เมื่อนัดพบกับเพื่อนออนไลน์ (ประมาณ 25.4 % ของกลุ่มตัวอย่าง) เด็กยอมรับว่าถูกเพื่อนที่นัดพบกระทำอย่างน้อย 1 อย่าง ต่อไปนี้

199 คน

ถูกพูดจาล้อเลียน ดูถูก ทำให้เสียใจ

80 คน

ถูกหลอกให้เสียเงินหรือเสียทรัพย์สินอื่น ๆ

73 คน

ถูกละเมิดทางเพศ

67 คน

ถูกข่มขู่ทำร้ายร่างกาย

50 คน

ถูกถ่ายภาพหรือคลิปวิดีโอแล้วนำไปประจาน และ/หรือ ข่มขู่เรียกเงิน

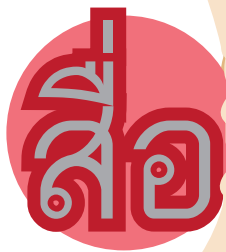


โดย มูลนิธิธรรมาภิบาลเพื่อพัฒนาไทย

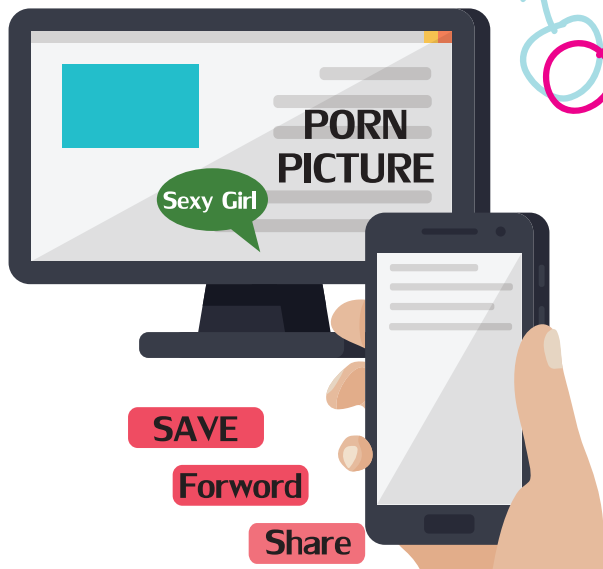
มูลนิธิธรรมาภิบาลเพื่อพัฒนาไทย  
National Children's Rights and Welfare Foundation

# การสำรวจสถานการณ์เด็กกับภัยออนไลน์ ประจำปี 2561

เด็กอายุ 6-18 ปี จำนวน 15,318 คน



## สื่อลามก อนาจาร ออนไลน์



73.8% เคยพบเห็นสื่อลามกอนาจารออนไลน์

49.7% เคยพบเห็นสื่อลามกอนาจารเด็กออนไลน์

5.5% เคยครอบครองสื่อลามกอนาจารเด็กออนไลน์



เพศชาย ครอบครองสื่อลามกอนาจารเด็ก  
มากกว่าเพศหญิง 3 เท่า

เพศทางเลือกครอบครองสื่อลามกอนาจารเด็ก  
มากที่สุดซึ่งมากกว่าเพศหญิง เกือบ 5 เท่า

6.2% เคยส่ง ส่งต่อ หรือแชร์  
สื่อลามกอนาจารทางออนไลน์

เพศชาย ส่ง ส่งต่อ หรือแชร์ สื่อลามกอนาจาร  
มากกว่าเพศหญิง เกือบ 2 เท่า

เพศทางเลือกส่ง ส่งต่อ หรือแชร์  
สื่อลามกอนาจารมากที่สุด  
ซึ่งมากกว่าเพศหญิง เกือบ 5 เท่า



## การพนันบอลออนไลน์

12.1%

โฆษณาพนัน  
มีผลต่อการ  
ลองเล่น  
พนัน



2.8%

เคยเล่น  
พนันบอล  
ออนไลน์



โดย มูลนิธิธรรมาภิบาลเด็ก

มูลนิธิธรรมาภิบาลเด็ก  
National Children's Rights and Welfare Foundation

# ภัยออนไลน์ ต่อเด็กและเยาวชน

## 1 ถูกกลั่นแกล้งรังแกออนไลน์ (Cyber Bullying)

การที่เด็กถูกล้อเลียน กลั่นแกล้ง แฉ ประจาน ทำให้อับอาย เสียใจ กีดกันออกจากกลุ่มเพื่อน



## 2

## 2 ถูกติดตามคุกคามออนไลน์ (Cyber Stalking)

การที่เด็กถูกติดตามความเคลื่อนไหวบนสื่อโซเชียล เช่น เฟสบุ๊กหรืออินสตาแกรม ถูกติดต่อสื่อสารที่ทำให้รู้สึกหวาดกลัว ถูกคุกคาม ไม่ปลอดภัย หรือไม่สบายใจ



## 4

## 4 ถูกแบล็กเมลทางเพศ (Cyber Sextortion)

การที่เด็กถูกข่มขู่เรียกเงินหรือแสวงหาประโยชน์อย่างอื่น โดยผู้กระทำใช้ภาพหรือวิดีโอทางเพศของเด็ก

## 3

## 3 ถูกติดต่อสื่อสารเรื่องเพศ

ที่ไม่เหมาะสม (Cyber Sexting) การที่เด็กได้รับการติดต่อพูดคุย ริมส่ง เนื้อหาเรื่องเพศที่ไม่เหมาะสมโดยที่เด็กอาจไม่มีความสนใจหรือไม่ได้ร้องขอ ไม่ต้องการ



## 5

## 5 ถูกล่อลวงทางเพศ (Cyber Grooming)

การที่เด็กถูกผู้ใหญ่ติดต่อพูดคุยสร้างสัมพันธภาพให้เกิดความไว้วางใจเพื่อแสวงหาประโยชน์ทางเพศ

## 6

## 6 เนื้อหาที่ผิดกฎหมาย/อันตราย

เด็กอาจเข้าถึงสื่อลามกอนาจาร การพนัน สารเสพติด อาวุธ ความรุนแรง ลัทธิความเชื่อ ค่านิยม พฤติกรรมที่ไม่เหมาะสม เด็กอาจเลียนแบบ ครอบครองหรือเผยแพร่เนื้อหาที่ผิดกฎหมาย

## 7

## 7 เล่นพนันออนไลน์

การพนันออนไลน์มาในรูปแบบที่เด็กและเยาวชนเข้าถึงง่าย เช่น พนันบอล พนันในเกม สมัครเข้าร่วมกิจกรรมเพื่อลุ้นรับของรางวัล ทำให้เด็กคุ้นชินกับการพนันและการเสี่ยงโชค



## 8

## 8 เสพติดเกมและอินเทอร์เน็ต

การที่เด็กหมกมุ่นเล่นวิดีโอเกมมากเกินไปโดยปราศจากการกำกับดูแลของผู้ปกครอง ก่อปัญหาสุขภาพจิต สูญเสียค่าใช้จ่าย หันเหจากเป้าหมายด้านการเรียน และอาจนำไปสู่ปัญหาอื่น ๆ การใช้เวลาออนไลน์มากเกินไปจนกระทบกับหน้าที่การงาน สุขภาพ การเข้าสังคม หงุดหงิดเมื่อไม่ได้ใช้ ล้มเหลวในการลดเวลาออนไลน์ คือเสพติดอินเทอร์เน็ต



## 9

## 9 ใช้สื่อโดยอายุยังไม่ถึงเกณฑ์

การที่พ่อแม่ให้เด็กใช้สื่อออนไลน์เร็วเกินไป ขาดการดูแลชี้แนะ อาจทำให้เกิดผลเสีย เช่น เด็กต่ำกว่า 2 ขวบ ชม สมาริชั่น ก้าวร้าว นอนไม่หลับ พัฒนาการล่าช้า เด็กอายุยังไม่ถึง 13 ขวบ ยังขาดวิจาร์ณญาณในการแยกแยะข่าวสารข้อมูล การเลือกคบเพื่อนออนไลน์ อาจเชื่อข่าวปลอมข้อมูลเท็จ ถูกล่อลวง นัดพบแล้วเกิดอันตราย



## 10

## 10 เปิดเผยข้อมูลส่วนตัวมากเกินไป

การเปิดเผยข้อมูลส่วนตัว อาจทำให้เด็กตกอยู่ในอันตราย เช่น ถูกวิพากษ์วิจารณ์ ถูกนำรูปภาพไปตัดต่อให้เสียหาย ถูกนำข้อมูลไปแอบอ้างหรือใช้ในทางที่ไม่เหมาะสม ถูกติดต่อหรือรบกวนจากคนแปลกหน้า เด็กเล็กอาจถูกลักพาตัวหรือถูกนำภาพไปใช้เพื่อการแสวงหาประโยชน์ทางเพศ



# การกลั่นแกล้งรังแก

การสำรวจสถานการณ์เด็กกับภัยออนไลน์ ประจำปี 2561

เด็กอายุ 6 -18 ปี จำนวน 15,318 คน



# Cyber Bullying



เด็ก **1 ใน 3**

เคยถูกกลั่นแกล้งรังแกออนไลน์



**40.4%**

ไม่ได้บอกใคร

เรื่องที่โดนกลั่นแกล้งรังแกออนไลน์



ที่บอกว่าเคย  
ถูกกลั่นแกล้งรังแกออนไลน์  
โดนทุกวันหรือเกือบทุกวัน  
**3.0%**



เพศหญิง และเพศทางเลือก

มีแนวโน้มที่จะบอกเรื่องที่โดนกลั่นแกล้งรังแก  
กับคนอื่น มากกว่า เพศชาย



เด็ก **1 ใน 3** ที่โดนแกล้ง

เคยแกล้งคนอื่นทางออนไลน์



## เมื่อถูกกลั่นแกล้งรังแก

การสำรวจสถานการณ์เด็กกับภัยออนไลน์ ประจำปี 2561

เด็กอายุ 6 -18 ปี จำนวน 15,318 คน

## เด็กรับมืออย่างไร?



**43.7%**



บล็อก (block)  
บุคคลที่กลั่นแกล้งรังแก

**38.1%**



**Remove**

ลบข้อความหรือภาพ  
ที่ทำให้อับอาย กังวล รู้สึกไม่ดี

**31.2%**



เปลี่ยนการตั้งค่าความเป็นส่วนตัว  
การติดต่อกับคนให้จำกัดวงเลือก  
ให้ปลอดภัยมากยิ่งขึ้น



**29.4%**

รายงาน/แจ้งปัญหาโดยการคลิกปุ่มแจ้ง  
(report abuse)  
บนเว็บไซต์หรือเฟสบุ๊ค  
หรือติดต่อผู้ให้บริการอินเทอร์เน็ต  
หรือพนักงานเจ้าหน้าที่บ้านพักเด็ก

**21.7%**

ไม่ได้ทำอะไรเลย

**12.6%**



หยุดใช้อินเทอร์เน็ตชั่วคราว

**1-2 %**



ตอบว่า แกล้งกลับ



โดย มูลนิธิธรรมาจริยธรรมพัฒนาไทย

มูลนิธิธรรมาจริยธรรมพัฒนาไทย  
National Children's Rights and Welfare Foundation of Thailand

# รับมือ



# Cyber

## การกลั่นแกล้งรังแกออนไลน์

# Bullying



## Stop

หยุดกลั่นแกล้งรังแกคนอื่น  
ไม่โต้ตอบด้วยวิธีเดียวกัน



## Block

เพื่อนที่กลั่นแกล้ง



## Tell

ขอความช่วยเหลือ



## Remove

ลบข้อความ ภาพ ที่โดนกลั่นแกล้ง



## Strong

เข้มแข็ง อดทน ยิ้มสู้

## ผลกระทบ



โกรธ เครียด กังวล  
เสียใจ อับอาย หดหู่  
ทำร้ายตัวเอง  
คิดฆ่าตัวตาย



## คนรอบข้าง ช่วยได้

- รับฟังอย่างจริงใจ
- ให้ความรักความอบอุ่น
- ช่วยเหลือ เช่น ลบ ปิดกั้น รายงาน
- สร้างมาตรการ กฎหมาย



โดย มูลนิธิอินเทอร์เน็ตเพื่อประเทศไทย

มูลนิธิอินเทอร์เน็ตเพื่อประเทศไทย  
Internet Foundation for the Development of Thailand



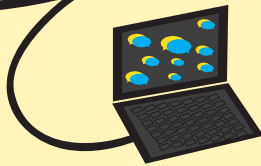
# รูปแบบ

# การละเมิดทางเพศเด็กออนไลน์



การล่อลวงเด็ก  
ผ่านการ Chat

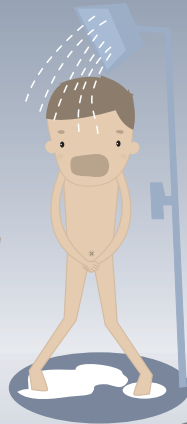
“ผม เจมส์จิดะ  
อินดี้ที่ได้รู้จักครับ”



การล่อลวงเด็ก  
โดยใช้ข้อมูลส่วนตัว  
ที่เด็กใส่ไว้ในสื่อโซเชียล

“ล้วงลับข้อมูลลึก”

“ขอบคุณ  
ที่รับ add ครับ”



การถ่ายภาพ/คลิป  
ขณะที่มีการละเมิดทางเพศเด็ก

การหลอกให้เด็กโชว์ภาพ/คลิป  
ในทางลามกอนาจารผ่านกล้อง ถ่ายทอดสด

การให้เด็กดูสื่อลามกอนาจาร  
เพื่อโน้มน้าวล่อลวงให้เด็กทำตาม



โดย มูลนิธิธรรมาภิบาลเด็กแห่งประเทศไทย

มูลนิธิธรรมาภิบาลเด็กแห่งประเทศไทย  
National Children's Rights and Welfare Foundation of Thailand



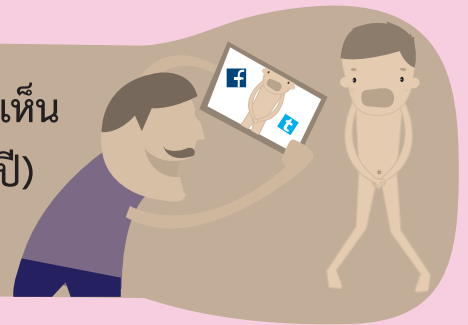
# สื่อลามกอนาจารเด็ก

อยากได้  
“ค่าขนม”  
ไหมหนู?



สื่อลามกเด็กทั่วโลกมีแนวโน้มเพิ่มมากขึ้นและ**เด็กที่ถูกล่วงละเมิดทางเพศมีอายุน้อยลงเรื่อยๆ** คนที่มีความผิดปกติทางจิตซึ่งชอบการมีเพศสัมพันธ์กับเด็ก มี**กระบวนการล่อลวงเด็กหลายรูปแบบ** เพื่อล่วงละเมิดทางเพศ อาจ**ติดต่อเด็กโดยตรง**หรือผ่าน**นายหน้า**หรือ**คนกลาง**ซึ่งอาจเป็น**พ่อแม่หรือคนใกล้ชิดกับเด็ก**โดยให้**เงิน****สิ่งของ**กับคนกลางหรือให้สิ่งที่เด็กต้องการเป็นการตอบแทน

คำนิยามของสื่อลามกเด็ก คือ วัตถุหรือสิ่งที่แสดงให้รู้หรือเห็นถึงการกระทำทางเพศของเด็กหรือกับเด็ก(อายุไม่เกิน 18 ปี) โดยมีลักษณะสื่อไปทางลามกอนาจาร



## สาระสำคัญของกฎหมายสื่อลามกอนาจารเด็ก

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

- มีการครอบครองสื่อลามกอนาจารเด็กเพื่อแสวงหาประโยชน์ในทางเพศสำหรับตนเอง หรือผู้อื่นต้อง**ระวางโทษจำคุกไม่เกิน 5 ปี ปรับไม่เกิน 100,000 บาท หรือทั้งจำทั้งปรับ** ผู้ที่ส่งต่อสื่อลามกอนาจารเด็ก ต้อง**ระวางโทษจำคุกไม่เกิน 7 ปี ปรับไม่เกิน 140,000 บาท หรือทั้งจำทั้งปรับ** ตามมาตรา 287/1

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

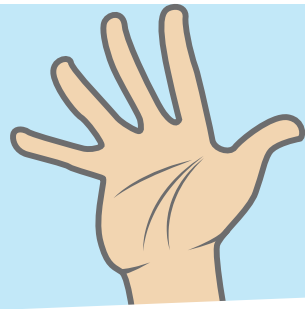
**การบันทึกสื่อลามกเด็กเก็บเอาไว้ในคอมพิวเตอร์หรือโทรศัพท์มือถือถือเป็นความผิดฐานครอบครอง และการส่งต่อถือว่าเป็นความผิดฐานเผยแพร่ !!**



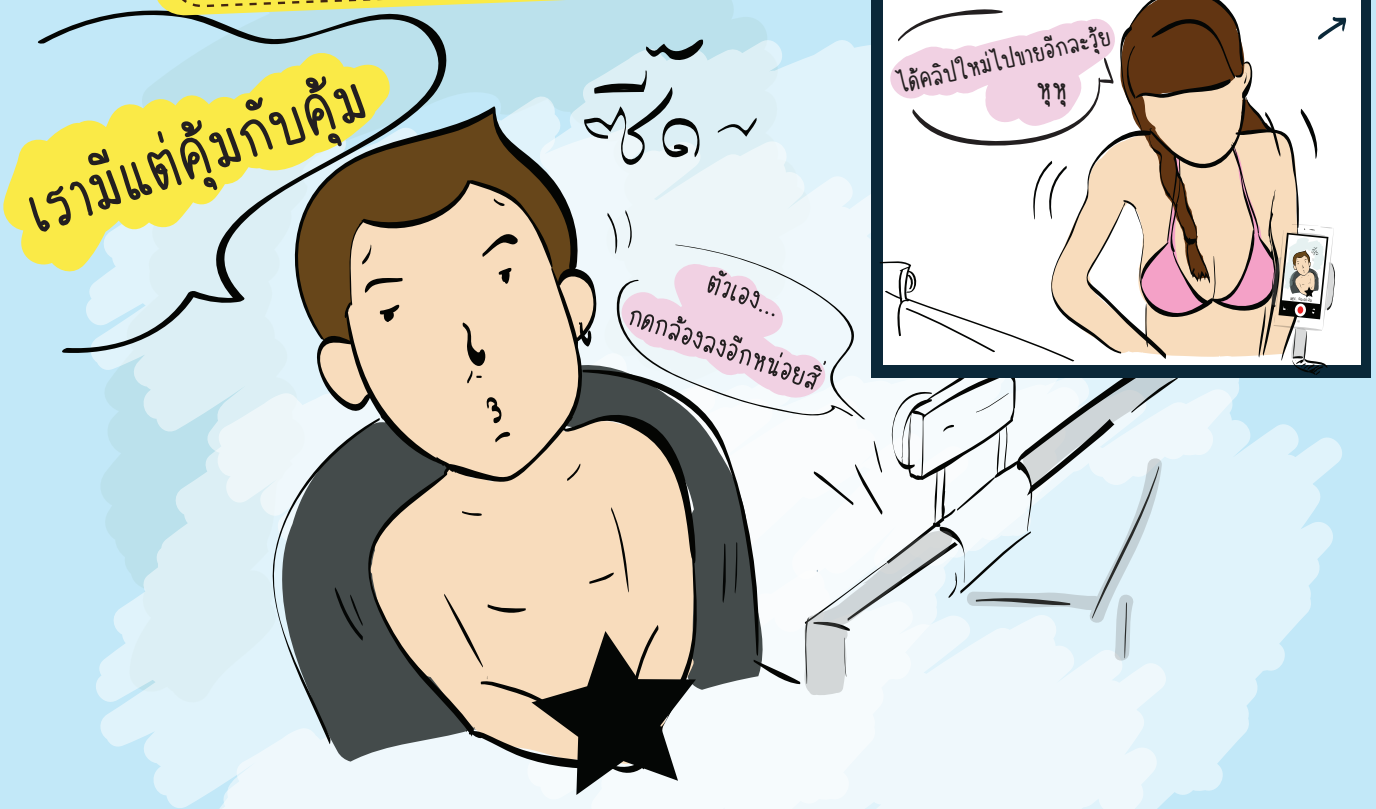
โดย มูลนิธิอินเทอร์เน็ตร่วมพัฒนาไทย

มูลนิธิเพื่อสิทธิมนุษยชน  
National Commission on Human Rights

# ระวัง !



โดนชวนแลกกล้องโชว์หวิว ช่วยตัวเอง  
จะถูกอัดคลิปข่มขู่เรียกเงิน  
กระจายทั่วในเน็ต หมดอนาคตได้ง่ายๆ



## คุณรู้ได้อย่างไร...?

ว่าหลังกล้องที่เปิดเพื่อแลกเปลี่ยนความสนุกเพื่อกันและกัน มันจะปลอดภัย

## คุณมั่นใจได้อย่างไร...?

ว่ามันไม่ใช่ภัยเงียบที่แฝงมากับความสนุก



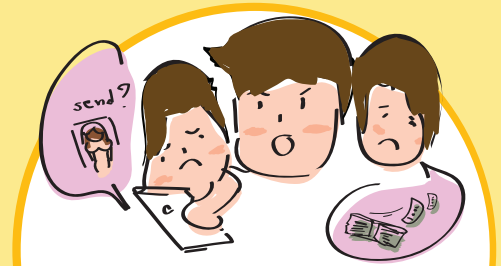
โดย มูลนิธิธรรมาภิบาลเพื่อพัฒนาไทย

มูลนิธิธรรมาภิบาลเพื่อพัฒนาไทย  
National Center for Child Protection of Thailand

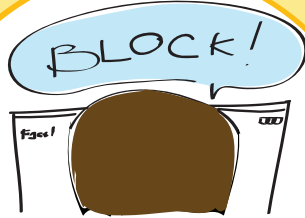
# ถ้าคลิปหลุดไปแล้ว.....



รวบรวมหลักฐาน  
แจ้งเจ้าหน้าที่ทันที



อย่าเชื่อคำขู่  
ยอมให้เงินหรือทำตามอีก



Block อย่าไปคุยด้วย  
เลิกคุยกับคนแปลกหน้า



ทำใจ ถึงตามลบคลิปได้  
ก็อาจกลับมาได้อีก



เข้มแข็ง ดำเนินชีวิตตามปกติ  
สิ่งที่เกิดขึ้นคือบทเรียน



ไม่โชว์

ไม่แชร์

ไม่แชร



โดย มูลนิธิอินเทอร์เน็ตร่วมพัฒนาไทย

มูลนิธิศูนย์ประสานงานความปลอดภัยทางอินเทอร์เน็ต  
National Center for Internet and Cyber Security of Thailand



# “สื่อออนไลน์”

## ถูกใช้เพื่อการละเมิด และแสวงหาประโยชน์ทางเพศจากเด็ก

### การแสวงหาประโยชน์ทางเพศจากเด็ก (Child Sexual Exploitation)

การล่อลวงเด็กหรือการซื้อขายเด็กเพื่อจุดประสงค์ในการมีเพศสัมพันธ์กับเด็ก ไม่ว่าจะจ่ายค่าตอบแทนเป็นเงินหรือสิ่งของ เช่น อาหาร เสื้อผ้า หรือ แม้แต่การให้รางวัล เช่น ให้นั่งที่นักร้อง ให้เกรดหรือคะแนนเรียน



### การค้าประเวณีเด็ก (Prostitution of Children)

การขายเด็กเพื่อมีเพศสัมพันธ์กับเด็ก โดยผู้ชายจะได้รับเงินจากผู้ซื้อ ส่วนตัวเด็กจะได้รับการตอบแทนเป็นอาหาร ที่นักร้อง หรือสิ่งของ

### สื่อลามกอนาจารเด็ก (Child Pornography)

การถ่ายภาพหรือคลิปวิดีโอการมีเพศสัมพันธ์กับเด็ก หรือบังคับให้เด็กถ่ายภาพโดยมีท่าทางเนื้อกระตุ้นเร็วในทางเพศนำไปเผยแพร่ แลกเปลี่ยนกันในกลุ่ม หรือจำหน่าย



### การค้าเด็กเพื่อวัตถุประสงค์ทางเพศ (Trafficking of Children for Sexual Purpose)

การที่เด็กถูกส่งจากที่หนึ่งไปยังอีกที่หนึ่ง เมื่อผู้ใหญ่สามารถกระทำการล่วงละเมิดทางเพศ เช่น บังคับให้ถ่ายภาพลามก โดยผ่านตัวกลางในการค้าเด็ก

### การท่องเที่ยวเพื่อมีเพศสัมพันธ์กับเด็ก (Child Sex Tourism)

หรือเรียกอีกอย่างหนึ่งว่า Sex Tour เด็ก การจัดโปรแกรมทัวร์ให้กับชาวต่างชาติเพื่อเดินทางท่องเที่ยวและให้บริการการมีเพศสัมพันธ์กับเด็กด้วย



# “การโพสต์ภาพเด็ก อาจทำให้เด็กเสี่ยงภัย”



พอออกก็อ่าน่าอีก

ตั้งใจจะบ๊ายบายให้ลูกหลุดออนไลน์

- นวกโรคจิตอาจนำภาพไปใช้เพื่อวัตถุประสงค์ทางเพศส่วนตัว หรือซื้อขายแลกเปลี่ยนในกลุ่มขอมมีเพศสัมพันธ์กับเด็ก
- การนำภาพเด็กไปแสวงหาประโยชน์ เช่น อ้างว่าเด็กเป็นลูกซึ่งครอบครัวกำลังลำบาก จากนั้นขอเรียไรเงิน , นำภาพไปตัดต่อเป็นสื่อลามกอนาจาร , นำไปปลอมโปรไฟล์เพื่อหลอกลวงคนอื่น ฯลฯ
- ภาพที่เด็กอยู่ในการแต่งกายหรือนฤติกรรมที่ไม่เหมาะสม อาจทำให้เด็กถูกวิพากษ์วิจารณ์ในทางเสื่อมเสีย เป็นการทารุณกรรมจิตใจเด็ก
- ภาพที่เด็กถูกขู่ข่มขู่ ทำร้าย ภาพที่แสดงถึงความเจ็บป่วย นิกการ เป็นทุกข์ ชวนหดหู่ เวทนา เป็นการทำร้ายจิตใจเด็กและครอบครัว
- อาจทำให้เด็กตกเป็นเป้าของการลักพาตัว (ถ้า check in หรือ share location ร่วมด้วย) หรือแสวงหาประโยชน์ในด้านอื่นๆ
- การเผยแพร่ข้อมูลส่วนบุคคลของเด็ก เป็นการละเมิดสิทธิและความเป็นส่วนตัว และหากเป็นเด็กที่ถูกทารุณกรรมมาก่อน การแชร์ข่าวก็เท่ากับเป็นการละเมิดซ้ำ

ผมก็ว่า...น่าลึกลับ  
♡ นะคร้าบบ



## คุณมีสิทธิ์โพสต์ภาพลูกหรือไม่? คิดก่อนโพสต์

จำกัดจำนวนคนเห็น  
คนมาเขียน  
หรือนำภาพไปใช้  
แล้วหรือยัง?

เพื่อวัตถุประสงค์ใด  
จะเป็นผลดีกับเขา  
จริงหรือ?

รบกวน  
ความเป็นส่วนตัว  
ของลูกหรือไม่?

มีความเสี่ยง  
หรืออันตราย  
ใดหรือไม่?

ลูกอนุญาตหรือไม่  
เมื่อโตขึ้นเขาจะยังชอบมันไหม?



โดย มูลนิธิอินเทอร์เน็ตร่วมพัฒนาไทย

มูลนิธิคุ้มครองสิทธิมนุษยชน  
Human Rights Foundation of Thailand





# “จากการเล่นเกม.. สู่โรคติดเกม.. และกำเนิดระบบ AAS”

จากการเล่นเกม...สู่โรคติดเกม .. และกำเนิดระบบ AAS  
การเล่นเกมในปริมาณเวลาที่เหมาะสม ถือเป็นเรื่องดี  
ที่ควรปฏิบัติ และองค์การอนามัยโลก (WHO) กำลัง  
ให้ความสนใจเกี่ยวกับปัญหาการติดเกมของเด็กทั่วโลก

**WHO** ได้ให้คำนิยาม “**อาการติดเกม**” ว่าเป็นรูปแบบพฤติกรรมเล่นเกมที่ขาดการควบคุม ให้ความสำคัญกับเกมมากกว่ากิจกรรมอื่น จนถึงขั้นเลือกเล่นเกมก่อนความสนใจเรื่องอื่น หรือก่อนที่จะปฏิบัติกิจวัตรประจำวัน และยังคงเล่นต่อเนื่องหรือมากขึ้นแม้จะมีผลเสียตามมาก็ตาม

ตัวแทนอุตสาหกรรมวิดีโอเกมทั่วโลก อย่างเช่น องค์การซอฟต์แวร์เพื่อความบันเทิงของสหรัฐฯ (ESA) ได้พยายามคัดค้านร่างฉบับนี้โดยเรียกร้องให้ทำการศึกษาอย่างละเอียดก่อนตัดสินใจ รวมถึงตั้งข้อสงสัยว่าพฤติกรรมติดเกมผิดปกติ อาจเป็นแค่ อาการแสดงออกอย่างหนึ่งจาก ปัญหาสุขภาพจิตอื่นที่ซ่อนอยู่

อย่างไรก็ตาม ในที่สุด ที่ประชุม WHO ก็ได้ลงมติ **รับรองพฤติกรรมติดเกมเป็นอาการป่วย** หลังมีความพยายามคัดค้านจากอุตสาหกรรมวิดีโอเกมทั่วโลกแต่ไม่เป็นผล การวินิจฉัยว่าติดเกมผิดปกติจะต้องมีรูปแบบพฤติกรรมที่รุนแรงมากพอ ส่งผลให้เกิดความบกพร่องด้านบุคลิกภาพ ครอบครัว สังคมการศึกษา การทำงาน รวมถึงประสิทธิภาพที่สำคัญด้านอื่น ๆ และต้องปรากฏเป็นหลักฐานชัดเจนอย่างน้อย 12 เดือน



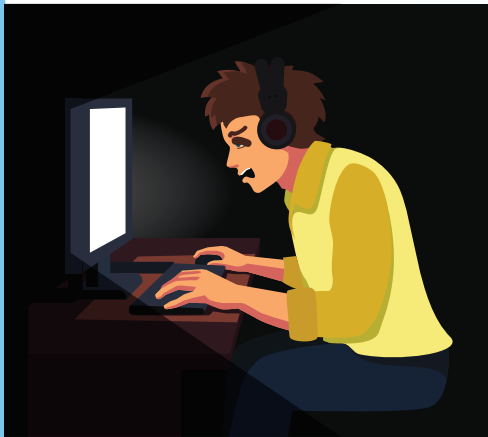
ในปี 2561 ที่ผ่านมา รัฐบาลจีนได้เชิญบรรดาบริษัทเกมใหญ่ๆ หลายค่าย ให้มาพบปะกัน เพื่อหาทางออกในเรื่องของการควบคุมการเล่นเกมของเยาวชนในประเทศ ตามนโยบายของประธานาธิบดีที่เป็นห่วงในเรื่องนี้ โดย Epic Games ก็ได้ขานรับนโยบายนี้ก่อนใคร โดยการสร้างระบบที่คล้ายกับการยืนยันตัวตนเพื่อเข้า/สมัครเล่นเกม รวมถึงการจำกัดชั่วโมงในการเล่น

ซึ่ง Epic Games เองก็เป็นหุ้นส่วนสำคัญอีกรายของ Tencent ทำให้เกมอื่น ๆ เองก็ต้องทำตามในลักษณะที่คล้ายกันไปด้วย โดยความพยายามของรัฐบาลจีนคือ ต้องการให้เยาวชนเล่นเกมไม่เกิน 2 ชม.ต่อวัน ซึ่งหนึ่งในนั้นคือการสร้างเครื่องมือบางอย่างที่จะจำกัดการเข้าเล่นของเยาวชนได้ และนั่นจะทำให้ LoL อันเป็นเกมที่มีผู้เล่นมากที่สุดของจีน (และของโลก) ได้รับผลกระทบทันที เพราะการควบคุมในลักษณะนี้ ต้องส่งผลต่อฐานผู้เล่นนอกระบบที่ตนมีอยู่อย่างแน่นอน





ระบบใหม่นี้จะมีชื่ออย่างไม่เป็นทางการว่า **AAS (Anti-Addiction System)** แนวคิดก็คือระบบใหม่นี้จะมีทั้งการให้รางวัลสำหรับผู้ที่เล่นเกมในระยะเวลาที่เหมาะสม การเตือนหากเล่นเกินถึง 2 ชั่วโมง และการตัดผู้เล่นออกจากเกมหากมีการเล่นเกินกำหนด โดยระบบนี้เป็นการพัฒนา ร่วมกันของทีมงาน Riot ที่ดูแลเกม LoL ทั่วโลก เพื่อหาทางออกและวิธีการที่เหมาะสมร่วมกัน



## “แนวทางป้องกันลูกติดเกม”

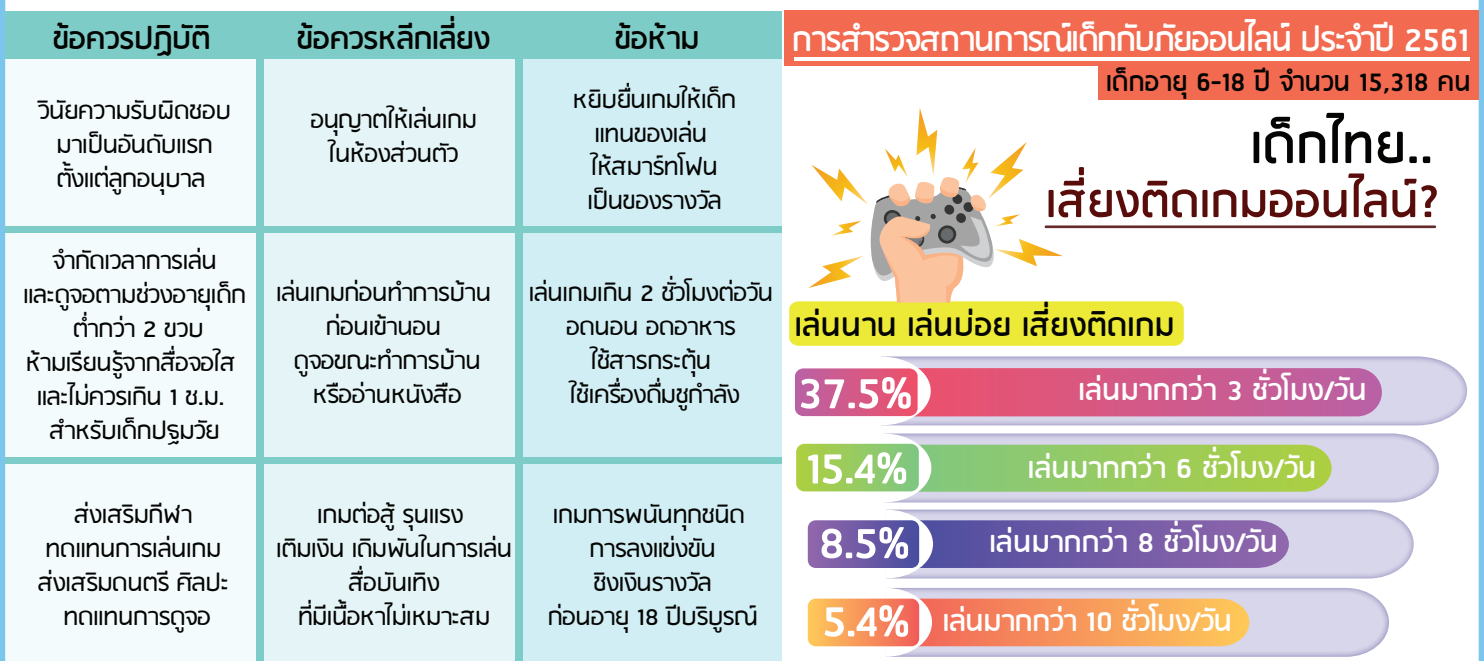
อาการติดเกมพบบ่อยที่สุดในเด็กและวัยรุ่นที่ใช้อินเทอร์เน็ต **ช่วงเวลาติดเกมมากที่สุดคือช่วงปิดเทอม** เด็กที่เล่นเกมนานกว่า 2 ชั่วโมง มีโอกาสติดเกมสูงขึ้น 3.5 เท่า และหากใช้เวลาเล่นเกมนานกว่า 16 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ มีโอกาสติดเกมสูงขึ้น 4 เท่า

(นพ.ชาญวิทย์ พรนภดล, สภาวิจัยแห่งชาติ, 2552)

เมื่อปี 2561 องค์การอนามัยโลก ได้ประกาศ **โรคติดเกม (Gaming Disorder)** เป็นโรครากจิตเวช เนื่องจากอาการติดเกม ซึ่งส่วนใหญ่เป็น วิดีโอเกมและดิจิทัลเกม ส่งผลเสียต่อสุขภาพครอบครัว การศึกษา การงาน และสุขภาวะทางสังคมทั่วโลก

สำหรับประเทศไทย วิชาการ พ.ศ. 2558 พบความชุกของการติดเกมในเด็กและวัยรุ่นที่กำลังศึกษาในโรงเรียนประถมและมัธยมศึกษา ในกรุงเทพมหานคร ร้อยละ 15 คาดการณ์ว่ามีเด็กติดเกม จำนวน 2 ล้านคน ณ ปัจจุบัน (เพศชาย มากกว่า เพศหญิง)

การติดเกม มีผลกระทบต่อสมอง การเรียนรู้ และพัฒนาการตามช่วงวัย พ่อแม่ควรดูแลลูก เพื่อป้องกันปัญหาการติดเกมและคลังโคล้ e-Sports ในเด็กและวัยรุ่นอายุต่ำกว่า 18 ปี เพื่อป้องกันผลกระทบด้านลบต่าง ๆ ที่อาจเกิดขึ้น (ปัจจุบัน โอลิมปิกสากล ยังไม่ยอมรับ e-Sports เป็นกีฬา)



ที่มา : กลุ่มงานจิตเวชสารเสพติดและพฤติกรรมเสพติด สถาบันสุขภาพจิตเด็กและวัยรุ่นราชนครินทร์



โดย มูลนิธิอินเทอร์เน็ตร่วมพัฒนาไทย

มูลนิธิอินเทอร์เน็ตร่วมพัฒนาไทย

# “แนวทางการเลี้ยงลูก ...ยุคดิจิทัล”



## 2. รับฟังมากกว่าสั่งสอน

ใช้คำพูดที่ดีภายในครอบครัว ชื่นชมเมื่อลูกทำได้ดี ให้อภัยและชี้แนะเมื่อลูกทำผิดพลาด ควรใส่ใจรับฟัง ปัญหาหรือเรื่องราวของลูกให้จบก่อนที่จะเริ่มสอนสั่ง เพราะบางครั้งลูกอาจจะแค่ต้องการคนเข้าใจ เห็นใจ ปลอดภัย การอบรมชี้แนะควรกระทำในเวลาที่เหมาะสม รับฟัง และเปิดใจรับเท่านั้น

## 4. ฝึกระเบียบวินัย การควบคุมตนเอง และความรับผิดชอบตั้งแต่ลูกยังเล็ก

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

## 6. สอนให้มีทักษะรู้เท่าทันสื่อ และความฉลาดทางดิจิทัล

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

## 1. ให้ความรักและเวลาคุณภาพ

เล่นหรือทำกิจกรรมร่วมกับลูก พูดคุยกับลูกได้ทุกเรื่อง ให้กำลังใจและอภัยเมื่อลูกทำผิด เพื่อสร้างเสริมให้บ้าน เป็นสถานที่ปลอดภัยและฟังฟังได้เสมอ

## 3. ช่วยลูกสร้างทักษะชีวิต

ปล่อยให้ลูกแก้ไขปัญหาลองบ้าง ไม่เลี้ยงลูกแบบตามใจ พ่อแม่ทำให้ทุกอย่าง ควรให้ลูกเรียนรู้ ลองผิดลองถูก ได้แก้ไขปัญหาลองบ้าง สำเร็จบ้างผิดหวังบ้าง เพื่อฝึก ความมานะอดทน ต่อสู้กับปัญหา ไม่ยอมแพ้ง่าย ๆ ก้าวเล็ก ๆ ที่สำเร็จจะนำพาสู่ก้าวที่ใหญ่และแข็งแกร่ง มากยิ่งขึ้น

## 5. ลดโอกาสในการเข้าถึงโทรศัพท์มือถือ อินเทอร์เน็ตและเกม

ในบ้านจะต้องมีพื้นที่ปลอดภัย หรือกำหนดช่วงเวลา ปลอดภัยจากเทคโนโลยี เพื่อให้กลับมายุ่งกับสังคมคนรอบข้าง จริงๆ ลดการคิดคำนึงถึงสื่อโซเชียล เช่น ห้ามใช้บน โต๊ะกินข้าว ในห้องนอน หรือเวลาไปเยี่ยมญาติ ให้ลูก มีส่วนร่วมในค่าใช้จ่ายอินเทอร์เน็ตและเกม เป็นต้น

## 7. มีทางออกเชิงสร้างสรรค์อื่นๆ

เพื่อให้ลูกค้นพบความถนัดของตนเองที่ทำให้เขาประสบความสำเร็จ พ่อแม่ควรมีกิจกรรมอื่น ๆ ให้ลูกด้วย ยังมี ดนตรี กีฬา ศิลปะ สิ่งประดิษฐ์ หรืออื่น ๆ ที่ลูกอาจสนใจ อัจฉริยภาพของคนเรามีหลากหลายด้านไม่เหมือนกัน ในเด็กแต่ละคน พ่อแม่ควรสร้างเสริมให้ลูกนับถือตนเอง ค้นพบตัวเอง เพื่อใช้ชีวิตอย่างมีความสุข พ่อแม่ยุคดิจิทัล เลี้ยงลูกที่ใช้เทคโนโลยีอย่างมีกรอบกติกา





เลี้ยงลูก ให้มี **ความฉลาดทางดิจิทัล** With **DQ**  
**Digital Intelligence**

<p>สอนให้จัดการตัวตนและชื่อเสียง รู้จักรับมือขอต่อการกระทำ บนโลกออนไลน์</p> <p><b>Digital Citizen Identity</b></p>	<p>สอนให้รักษาความเป็นส่วนตัว ข้อมูลส่วนตัว เคารพลิขสิทธิ์</p> <p><b>Privacy</b></p>
<p>สอนให้ใช้เวลาลงออนไลน์อย่างพอเหมาะ พอดีไม่กระทบชีวิตด้านอื่น ๆ</p> <p><b>Screen Time Management</b></p>	<p>สอนให้คิดวิเคราะห์ สืบค้น แยกแยะ ไม่เชื่อทุกอย่าง ที่เห็นหรือรับมา</p> <p><b>Critical Thinking</b></p>
<p>สอนให้ยึดหยุ่น ออกทน เข้มแข็ง รับมือกับ Cyberbullying และ ภัยจากคน ข้อมูล พฤติกรรม</p> <p><b>Cyber bullying Management</b></p>	<p>สอนให้ตระหนักว่าการ กระทำบนโลกออนไลน์ ย่อมมีร่องรอยให้สืบ ติดตามได้เสมอ</p> <p><b>Digital Footprints</b></p>
<p>สอนให้รักษาความปลอดภัย ตั้งรหัสผ่าน anti virus ป้องกันการเจาะ/โจมตีระบบ</p> <p><b>Digital Security Management</b></p>	<p>สอนให้เห็นอกเห็นใจคนอื่น บริหารจัดการอารมณ์ตนเองบนโลกออนไลน์</p> <p><b>Digital Empathy</b></p>

# นโยบายคุ้มครองเด็ก

Child Protection Policy

ทำอะไรได้บ้าง



“ทุกคนมีหน้าที่ปกป้องคุ้มครองเด็ก”

## ความรุนแรงแบบไหน?



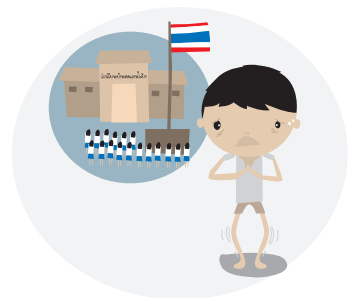
ทางร่างกาย  
ตี เขี่ยชน ไขไฟจี้



ทางอารมณ์  
ด่าทอ ดูหมิ่น  
เปรียบเทียบให้เสียใจ



ทางเพศ  
ถูกล่อลวง  
สัมผัสในทางไม่ดี



ละเลยทอดทิ้งเด็ก  
ไม่ให้อาหาร, เสื้อผ้า  
ไม่รักษายามเจ็บป่วย



โดย มูลนิธิธรรมาภิบาลเพื่อพัฒนาไทย

มูลนิธิธรรมาภิบาลเพื่อพัฒนาไทย

# สอนเด็กให้รู้จักปกป้องตนเอง

# “3 คำ” จำให้แม่น

## 1. NO! (ปฏิเสธ)

- เราต้องบอกให้รู้ว่าเราไม่ชอบที่กำลังถูกละเมิด เรามีสิทธิที่จะปกป้องตนเอง
- พูดว่า “ไม่” หรือ “อย่า” หรือ “หยุด” อย่างชัดเจน ด้วยน้ำเสียงจริงจัง



## 2. GO! (หาโอกาสหลีกเลี่ยงจากสถานการณ์ที่เป็นภัยอันตรายนั้น)

- เราต้องมองหาโอกาสที่จะพาตัวเองออกจากสถานการณ์ที่ถูกละเมิด สถานการณ์ที่เป็นภัยอันตรายโดยทันทีที่ทำได้
- หาที่ซ่อนที่ปลอดภัย จนกว่าจะได้รับความช่วยเหลือ



## 3. Tell! (ขอความช่วยเหลือ)

- หากทางติดต่อกับบุคคลที่ไว้วางใจได้ให้มาช่วยเหลือโดยเร็ว
- เราควรทราบว่าในชุมชนของเรา มีใครหรือหน่วยงานใดบ้างที่มีหน้าที่ปกป้องดูแลเด็กหรือช่วยเหลือเด็กๆ ได้
- จดบันทึกชื่อและเบอร์โทรศัพท์เอาไว้ใช้ในยามฉุกเฉิน



แจ้งเหตุได้ที่ไหน

☎ 1300

ศูนย์ประชาบดี

☎ 1387

มูลนิธิสายเด็ก



☎ 02-1422556

ตำรวจไซเบอร์

☎ 02-4120739

มูลนิธิศูนย์พิทักษ์สิทธิเด็ก



เว็บ ปอท. [www.tcsd.go.th](http://www.tcsd.go.th)

เว็บ ไทยฮอตไลน์ [www.ThaiHotline.org](http://www.ThaiHotline.org)



โดย มูลนิธิอินเทอร์เน็ตร่วมพัฒนาไทย

มูลนิธิศูนย์พิทักษ์สิทธิเด็ก



# หยุดละเมิดหนู

## การละเมิดเด็กออนไลน์ Online Child Abuse

การครอบครอง การซื้อขาย การแลกเปลี่ยนภาพโป๊เด็ก การกระทำอนาจาร ล่วงละเมิดทางเพศ การถ่ายภาพ/วิดีโอ การโพสต์ภาพประจาน ตำทอ เสียดสี เป็นการละเมิดสิทธิเด็ก



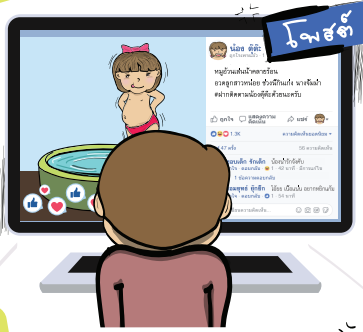
ถ่าย



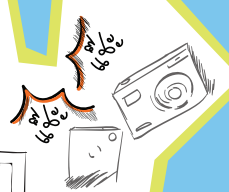
ง่องอู้ก็อ่าหน้าอู้

ตั้งใจจะขบก็งอแงอู้ถูกลูตอแงอแง

โพสต์



แสร้ง!!



ผมก็ว่า...หน้าอู้  
♡ นะคร้าบบ

รัก หรือ ลัก!!

ผมเป็นคนลักเด็กจริงนะคร้าบบ  
เชื่อเถอะ!!!



อย่าเผยแพร่ภาพหนู  
อย่าถ่ายรูปหนูตอนโป๊

อย่าโพสต์เรื่องราวของหนู  
อย่าล้อเล่นกับความรูสึกหนู

หนูอาจถูกลักพาตัว  
ภาพหนูอาจถูกใช้ในกิจกรรมทางเพศ  
โตขึ้นหนูอาจไม่ชอบภาพ/ข้อความนั้น  
ซึ่งมันจะอยู่บนอินเทอร์เน็ตตลอดไป



มูลนิธิอินเทอร์เน็ตเพื่อพัฒนาไทย  
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](http://www.inetfoundation.or.th)  
Facebook fanpage: INETFOUNDATION

ดาวน์โหลดเอกสารนี้ที่

