

# COPAT

CHILD ONLINE PROTECTION ACTION THAILAND  
ศูนย์ประสานงานขับเคลื่อนการส่งเสริมและปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชนในการใช้สื่อออนไลน์



## 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

การสำรวจสถานการณ์เด็กกับภัยออนไลน์ ประจำปี 2563 โดย ศูนย์ประสานงานส่งเสริมการปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชน ในการใช้สื่อออนไลน์ (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%)

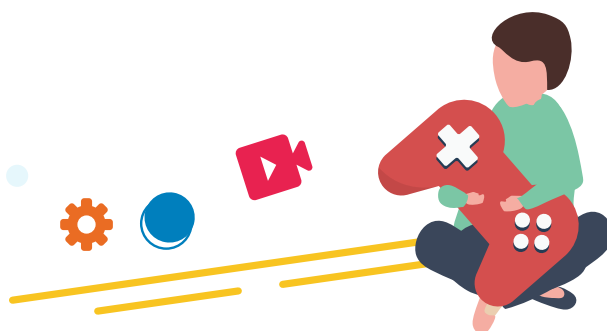
เด็ก 89% เชื่อว่า ในโลกออนไลน์ มีภัยอันตรายหรือความเสี่ยงต่าง ๆ เด็ก 61% เชื่อว่า เมื่อเผชิญภัยหรือความเสี่ยงภัยออนไลน์ สามารถจัดการแก้ไขปัญหานั้นได้ด้วยตัวเอง เพิ่มจากปีก่อน 7% (อาจเนื่องจากเป็นเด็กที่โตกว่าปีก่อน ซึ่งเป็นการสำรวจเด็กอายุ 6-18 ปี) เด็ก 83% เชื่อว่า เมื่อเผชิญภัยหรือความเสี่ยงภัยออนไลน์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

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

พฤติกรรมเสี่ยงภัยออนไลน์ 6 อันดับแรกของเด็ก คือ ซื้อสินค้าจากร้านค้าออนไลน์ที่ไม่รู้จัก 44% รับคนแปลกหน้าเป็นเพื่อน 39% ใส่ข้อมูลส่วนตัวบนสื่อโซเชียลมีเดีย 26% แชร์ข้อมูลข่าวสารโดยไม่ได้ตรวจสอบ และนำข้อมูล/ภาพ/เสียงมาใช้โดยไม่ได้ออกอนุญาตหรืออ้างอิงแหล่งที่มา 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 ใช้ภาษาหยาบคาย ในขณะที่เด็ก 35% บอกว่า ถูกคนรอบตัวมองว่า “ติดเกม”



เกี่ยวกับการกลั่นแกล้งรังแกทางออนไลน์หรือการกระทำความรุนแรงทางไซเบอร์ (Cyber Bullying) พบว่า เด็ก 2,282 คน มีประสบการณ์นี้ โดยที่ 69% ถูกเรียกด้วยถ้อยคำหยาบคาย ถูกหมิ่น 44% ถูกด่าทอ ไร้ร้ยใส่ความ 22% ถูกต่อต้อน ถัดกันออกจากกลุ่มเพื่อนหรือสังคม เท่ากับเรื่องถูกนำเรื่องส่วนตัวหรือความลับไปเผยแพร่ 16% ถูกข่มขู่คุกคาม และ 9% ถูกติดต่อรูปภาพ คลิปวิดีโอ ในทางเสื่อมเสีย

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

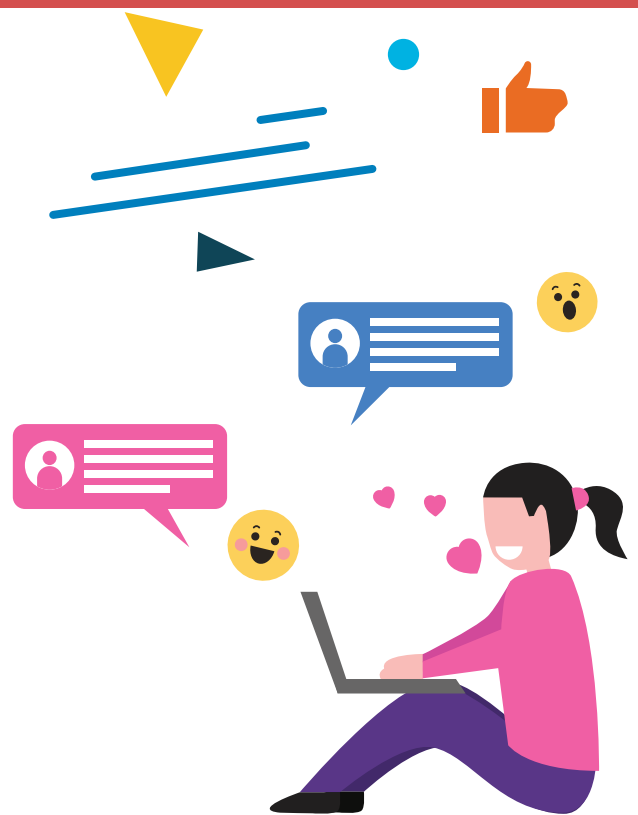
เกี่ยวกับการละเมิดทางเพศออนไลน์ พบว่า เด็ก 2,573 คน หรือ 17% ของกลุ่มตัวอย่าง เคยมีประสบการณ์เพื่อนรุ่นพี่หรือคนอื่นที่อายุมากกว่าเข้ามาพูดคุยเรื่องเพศที่ไม่เหมาะสม ส่งสื่อบทสนทนามาให้ เด็ก 16% พูดคุยต่อ ไม่ใช่เรื่องเสียหายนี่จะเรียนรู้เรื่องเพศ หรือตอบกลับด้วยสิ่งเดียวกัน อีก 84% เลือกที่จะไม่คุยต่อ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

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

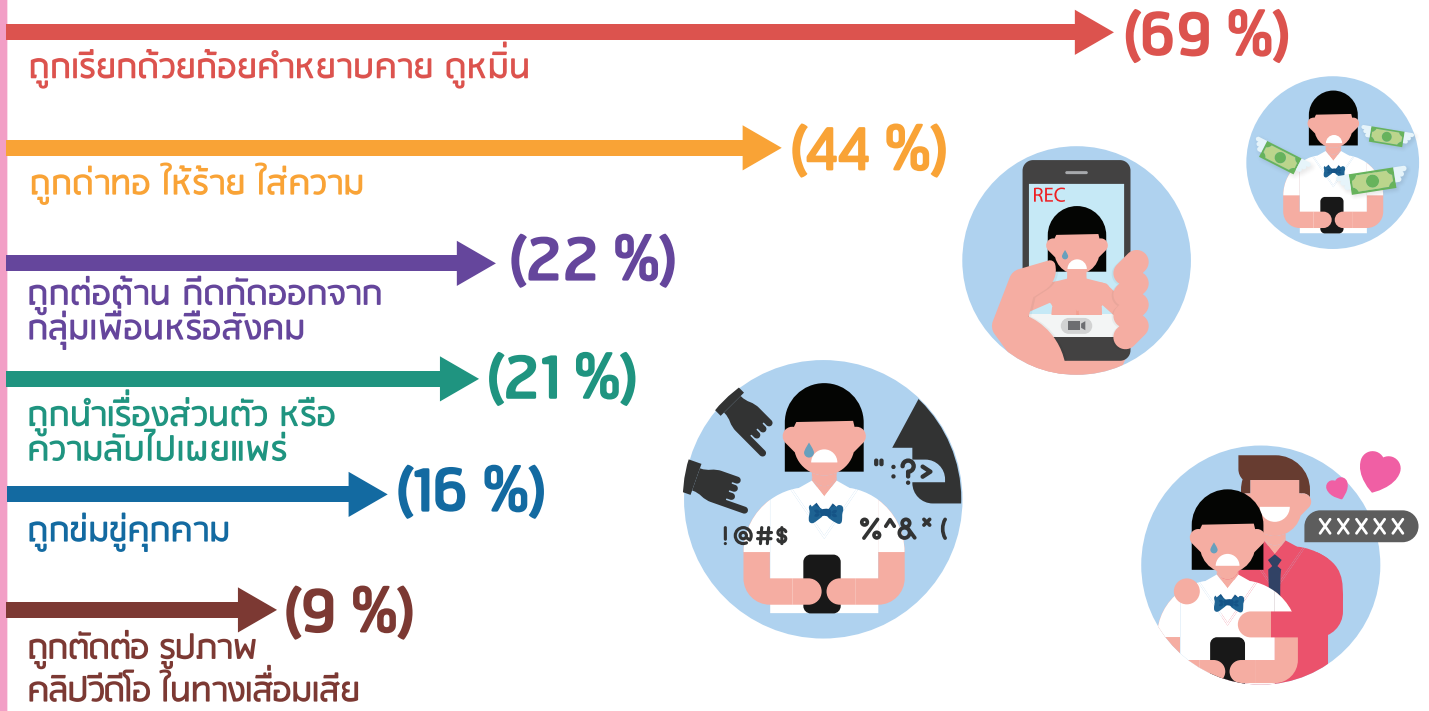
เด็กหลายร้อยคน ของกลุ่มตัวอย่างเคยถ่ายภาพหรือวิดีโอตนเอง หรือเคยถูกคนอื่นถ่ายในลักษณะเปลือยหรือลามกอนาจาร และเด็กกลุ่มนี้มากกว่า 40% เกิดผลกระทบ ได้แก่ ภาพแพร่กระจายไปให้ได้รับความอับอาย ส่งผลลบต่อชีวิต ถูกข่มขู่แบบลึกลับหรือมีคนติดต่อขอซื้อบริการทางเพศ

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 ถูกกระทำอนาจาร ละเมิดทางเพศ บางรายถูกถ่ายภาพเอาไปประจานด้วย

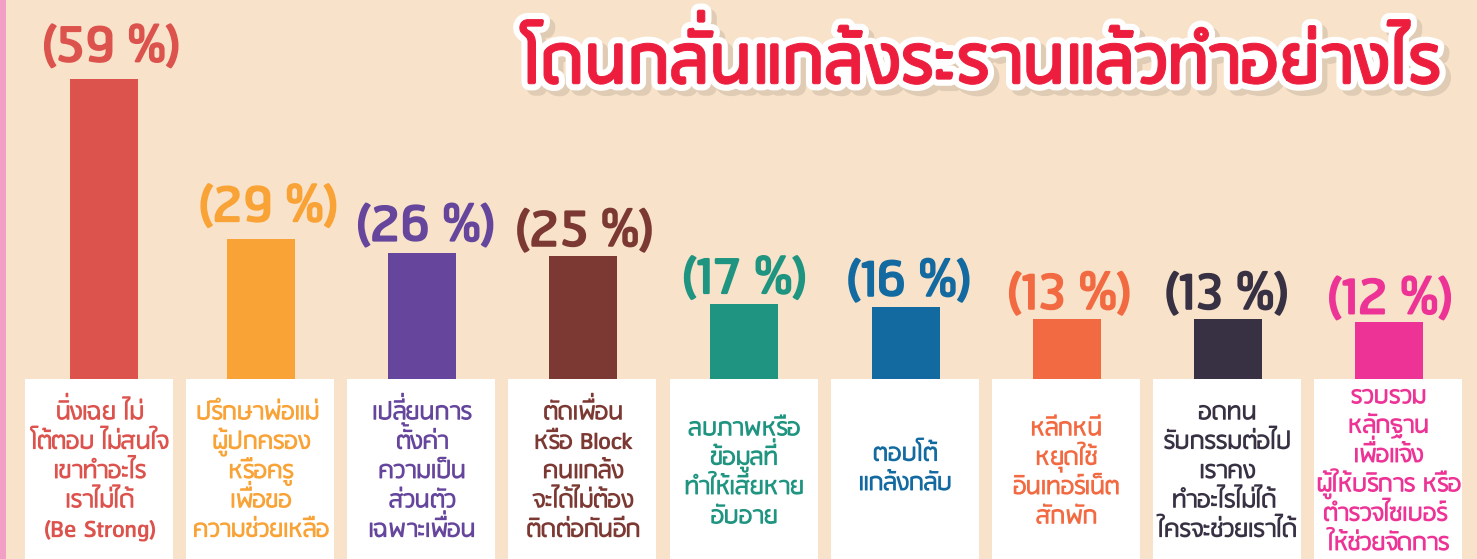
**ผลการสำรวจ ทำให้เห็นว่าเด็กมีความเชื่อและพฤติกรรมออนไลน์ที่สุ่มเสี่ยงหรืออาจนำภัยมาถึงตัวได้ ภาครัฐหรือหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง จึงควรนำข้อมูลเหล่านี้ไปประกอบการกำหนดนโยบายและวางแผนทางปฏิบัติ เพื่อให้เกิดมาตรการ เครื่องมือ กลไกการทำงานเชิงบูรณาการที่จะช่วยกันดูแล ป้องกัน และช่วยเหลือเด็กจากภัยออนไลน์ได้อย่างมีประสิทธิภาพและยั่งยืน**



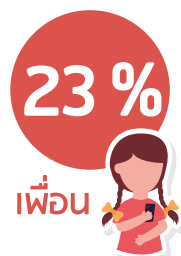
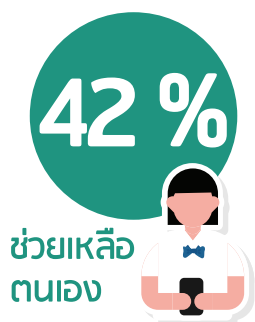
## เมื่อสอบถามเด็ก 2,282 คน ที่โดนกลั่นแกล้งรังแกหรือระรานทางไซเบอร์ (Cyber Bullying)



## โดนกลั่นแกล้งระรานแล้วทำอะไร

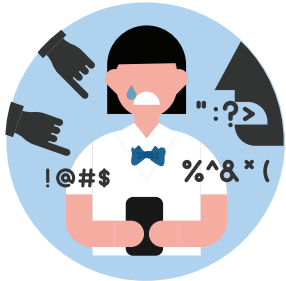


## ใครเป็นคนช่วยเหลือ เมื่อโดนกลั่นแกล้งระราน





**หมายถึง** การกลั่นแกล้ง การให้ร้าย การด่าว่า การข่มขู่ หรือ การรังแกผู้อื่นทางสื่อสังคมออนไลน์ เช่น เฟซบุ๊ก ทวิตเตอร์



**ผลกระทบ** เครียด กังวล เสียใจ อับอาย  
หดหู่ รู้สึกด้อยค่า รู้สึกไม่เป็นที่ต้องการ  
ทำร้ายตัวเอง คิดฆ่าตัวตาย

## การป้องกัน/แก้ไข



**ด้านตัวเด็ก** ตั้งสติ อย่าว่าวามและทำตามดังนี้

- Stop - ไม่ตอบโต้ด้วยวิธีเดียวกัน
- Block - ปิดกั้นคนที่กลั่นแกล้ง
- Tell - ขอความช่วยเหลือจากคนที่เราไว้ใจ
- Remove - ลบข้อความ/ภาพที่โดนกลั่นแกล้ง
- Be Strong - เข้มแข็ง อดทน ยิ้มสู้ 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 ดักใจ ทำร้าย นำภาพไปตัดต่อ หรืออาจใช้ชื่อแอบอ้างไปทำเรื่องไม่ดี

เด็ก 4,338 คน (29% ของกลุ่มตัวอย่าง) คิดว่าเมื่อติดต่อพูดคุยกับเพื่อนที่รู้จักกันทางออนไลน์ สักระยะหนึ่ง ก็ถึงเวลานัดพบกันจริง ๆ

7%

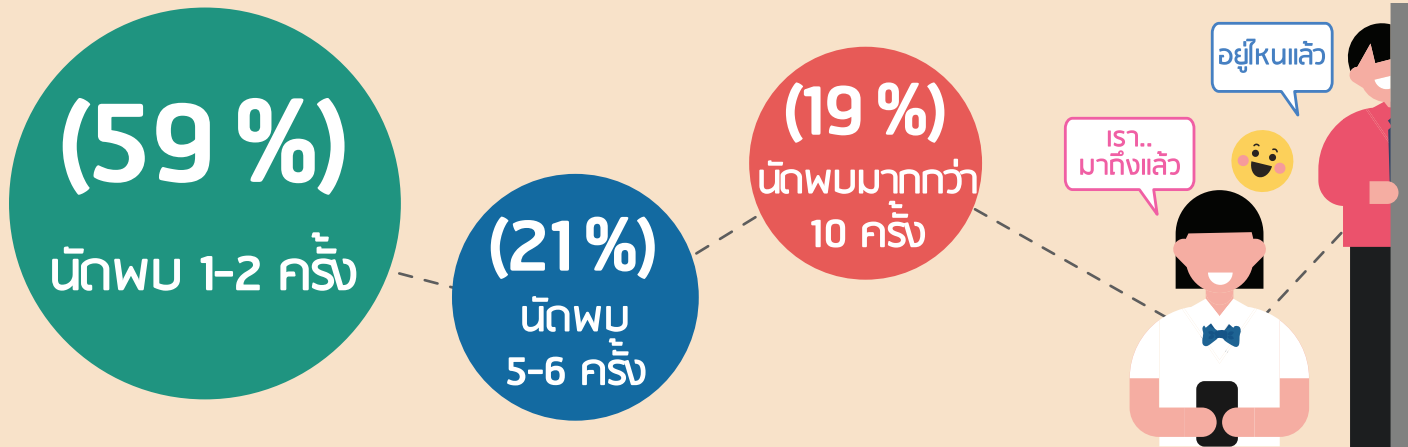
บอกว่า 1 สัปดาห์ทางออนไลน์ ก็เพียงพอแล้วที่จะนัดเจอกัน

### ข้อควรระวัง

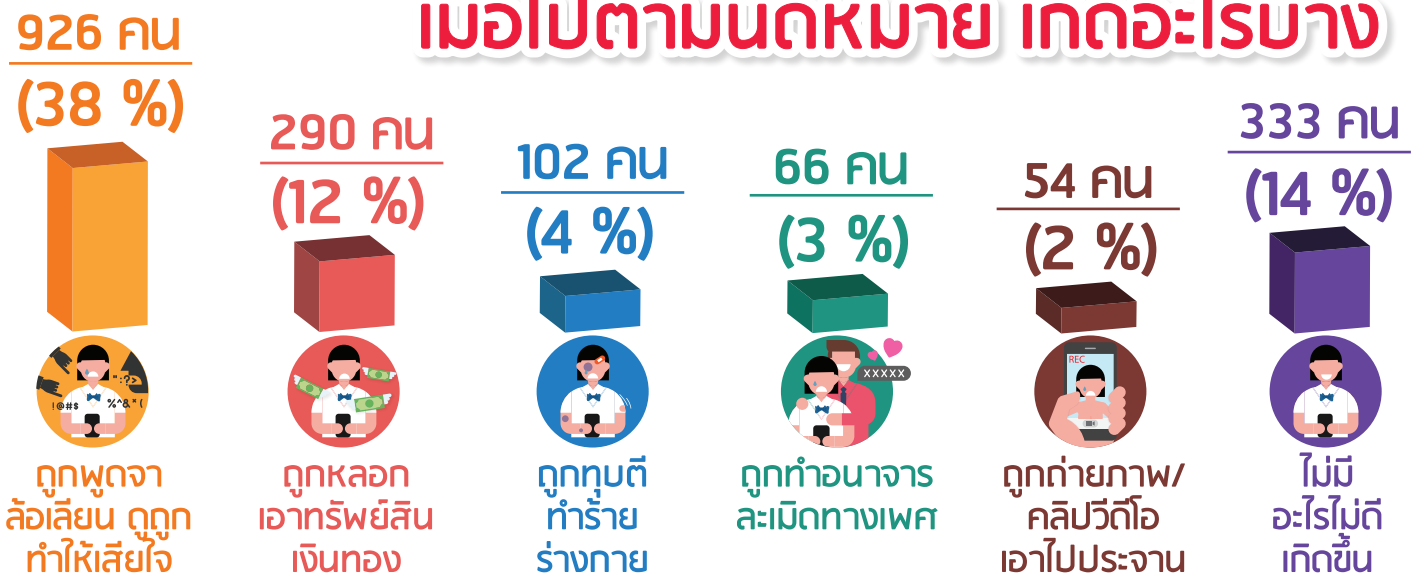
การนัดเจอ หากเป็นมิจฉาชีพ อาจโดนข่มขู่ ทำร้ายร่างกาย จิตใจ ละเมิดทางเพศ



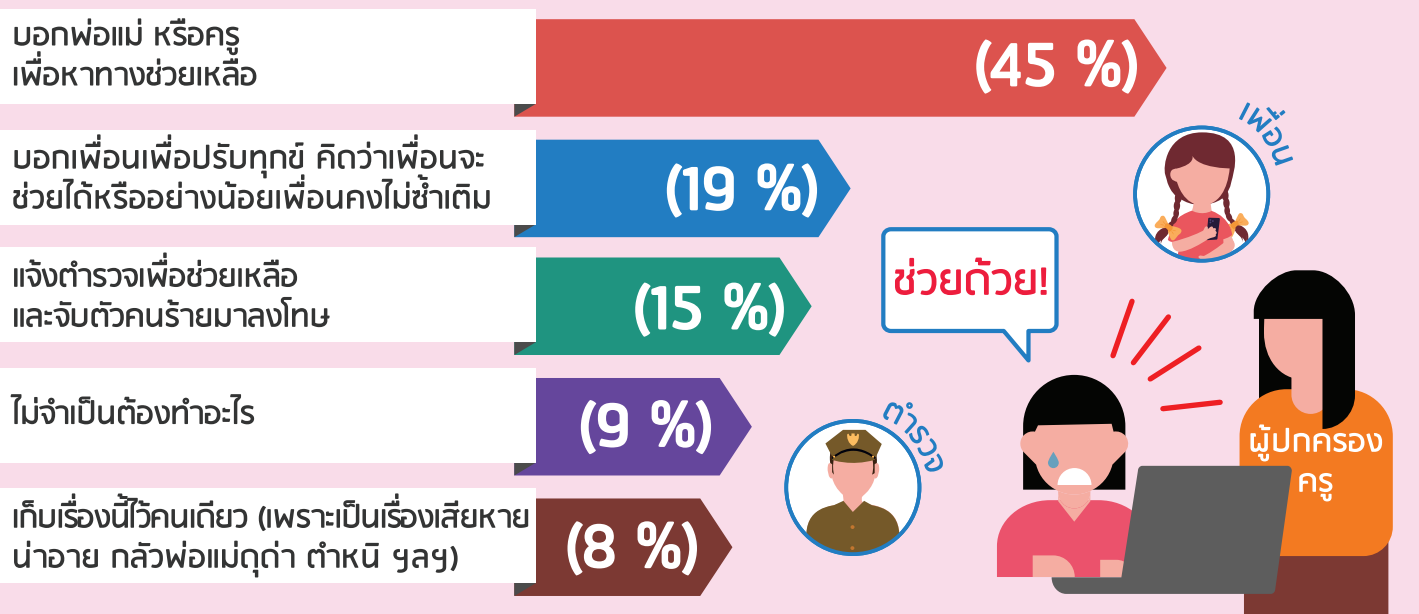
เด็ก 2,461 คน นัดพบกับเพื่อนออนไลน์ ในช่วง 12 เดือนที่ผ่านมา

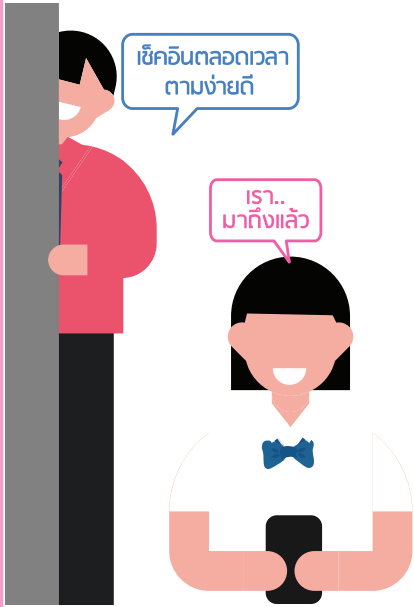


## เมื่อไปตามนัดหมาย เกิดอะไรบ้าง



## เมื่อไปตามนัดหมายแล้วเกิดเรื่องไม่ตํ ทำอย่างไร





### การติดตามคุกคามทางออนไลน์ Cyber Stalking

**หมายถึง** การข่มขู่ รังควาน ติดตามความเคลื่อนไหวชีวิตออนไลน์ผู้อื่น รุกล้ำสิทธิส่วนบุคคล โดยใช้ข้อความ รูปภาพ เสียง

**ผลกระทบ** หวาดกลัว ระวัง เครียด อับอาย เสียชื่อเสียง หากมีการนำภาพหรือข้อมูลลับ/ส่วนตัวไปเผยแพร่ ประจาน



### การป้องกัน

- ระมัดระวังในการเลือกรับเพื่อนออนไลน์
- ไม่พูดคุยกับคนแปลกหน้าโดยไม่จำเป็น
- ไม่เปิดเผยข้อมูลส่วนตัวมากเกินไป
- ไม่ Check in / Share location โดยไม่จำเป็น
- ตั้งค่าความเป็นส่วนตัวบนสื่อออนไลน์ให้เป็นเฉพาะกลุ่มเพื่อนหรือครอบครัว

### การแก้ไข

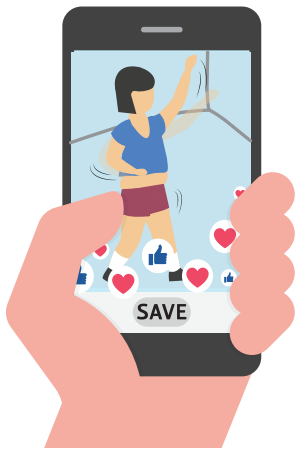
- ตั้งสติ อย่าอายที่จะขอความช่วยเหลือ
- แจ้งพ่อแม่/ครูให้ช่วยเหลือ
- งดใช้อินเทอร์เน็ตชั่วคราว
- ปิดกั้น (Block) ผู้ที่ติดตามคุกคาม
- รวบรวมหลักฐาน ได้แก่
  - ชื่อ Account เช่น Email Facebook Line ของผู้ติดตามคุกคาม
  - ข้อความ/ภาพที่แสดงถึงการติดตามคุกคาม
- แจ้งความดำเนินคดีกับทางเจ้าหน้าที่ตำรวจ





# “การโพสต์ภาพลูก อาจทำให้เด็กเสี่ยงภัย”

- พวกเขาอาจนำภาพไปใช้เพื่อวัตถุประสงค์ทางเพศส่วนตัว หรือซื้อขายแลกเปลี่ยนในกลุ่ม โดยมีเพศสัมพันธ์กับเด็ก
- การนำภาพเด็กไปแสวงหาประโยชน์ เช่น อ้างว่าเด็กเป็นลูกซึ่งครอบครัวกำลังลำบาก จากนั้นขอเรียไรเงิน นำภาพไปติดต่อเป็นสื่อลามกอนาจาร นำไปปลอมโปรไฟล์เพื่อหลอกลวงคนอื่น ฯลฯ



- ภาพที่เด็กอยู่ในการแต่งกายหรือพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสม อาจทำให้เด็กถูกวิพากษ์วิจารณ์ในทางเสื่อมเสียเป็นการทารุณกรรมจิตใจเด็ก
- ภาพที่เด็กถูกข่มขู่ ทำร้าย ภาพที่แสดงถึงความเจ็บป่วยพิการ เป็นทุกข์ ชวนหดหู่ เวทนา เป็นการทำร้ายจิตใจเด็กและครอบครัว

- อาจทำให้เด็กตกเป็นเป้าของการลักพาตัว (ถ้า check in หรือ share location ร่วมด้วย) หรือแสวงหาประโยชน์ในด้านอื่นๆ
- การเผยแพร่ข้อมูลส่วนบุคคลของเด็ก เป็นการละเมิดสิทธิ และความเป็นส่วนตัว และหากเป็นเด็กที่ถูกทารุณกรรมมาก่อน การแชร์ข่าวก็เท่ากับเป็นการละเมิดซ้ำ



## คุณมีสิทธิ์โพสต์ภาพลูกหรือไม่? คิดก่อนโพสต์

จำกัดจำนวนคนเห็นคนมาเขียนหรือนำภาพไปใช้แล้วหรือยัง?

เนื้อวัตถุประสงค์ใดจะเป็นผลดีกับเขาจริงหรือ?

รบกวนความเป็นส่วนตัวของลูกหรือไม่?

มีความเสี่ยงหรืออันตรายใดหรือไม่?

ลูกอนุญาตหรือไม่เมื่อโตขึ้นเขาจะยังชอบมันไหม?

# การละเมิดทางเพศออนไลน์

COPAT ร่วมกับ มูลนิธิอินเทอร์เน็ตร่วมพัฒนาไทย สำรวจสถานการณ์เด็กกับภัยออนไลน์ 2563 เด็กอายุ 12-18 ปี จำนวน 14,945 คน

เด็ก 2,573 คน มีประสบการณ์เพื่อนรุ่นพี่หรือคนอื่นที่อายุมากกว่าเข้ามาพูดคุยเรื่องเพศที่ไม่เหมาะสม ส่งสื่อบลามกอนาจารมาให้

พูดคุยต่อ ไม่ใช่เรื่องเสียหาย  
ที่จะเรียนรู้เรื่องเพศ (15 %)

พูดคุยต่อ ทำสิ่งเดียวกัน (1 %)

16%

พูดคุยกับ  
รุ่นพี่ที่คุยเรื่องเพศด้วย

ไม่คุยต่อ  
และ block user คนนั้น (45 %)

ไม่คุยต่อ  
จบการสนทนาอย่างสุภาพ (27 %)

ไม่คุยต่อ และ จดรายละเอียด  
บอกพ่อแม่/ครู/คนช่วยเหลือ (11 %)

GROOMING



เด็ก 641 คน เคยบันทึก (save) หรือ ดาวน์โหลด (download) สื่อบลามกอนาจารเด็ก (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)  
ภาพหรือวิดีโอขึ้นไปให้เพื่อนหรือคนอื่น

(32 %) มีคนนำภาพหรือวิดีโอขึ้นมาข่มขู่เรียกเงิน  
เรียกภาพ/วิดีโอเพิ่ม

(28 %) ภาพหรือวิดีโอที่ถูกนำไปเผยแพร่ ทำให้อับอาย  
ได้รับผลกระทบ

(18 %) มีคนติดต่อมาขอนัดพบหรือซื้อบริการทางเพศ

อินโฟกราฟิก โดย มูลนิธิอินเทอร์เน็ตร่วมพัฒนาไทย



มูลนิธิอินเทอร์เน็ตร่วมพัฒนาไทย  
Internet Society of Thailand

# การละเมิดทางเพศออนไลน์

## Sexting

การพูดคุยรับส่งสื่อทางเพศที่ไม่เหมาะสม



**หมายถึง** พฤติกรรมการส่งรูปเปลือยหรือรูปโป๊กึ่งเปลือย วิดีโอ ข้อความหรือเสียงที่มีความล่อแหลมทางเพศ การแลกเปลี่ยนภาพโป๊ เปลือย สามกอนาจารของกันและกัน

**ผลกระทบ** รู้สึกอึดอัดไม่สบายใจ เครียด กดดัน หากภาพหลุดเผยแพร่ออกไปจะรู้สึกอับอายเสียชื่อเสียง เสียอนาคต เสียเกียรติต่อภาวะซิมเคร้า

## Cyber Grooming

การสร้างสัมพันธ์เพื่อหวังละเมิดทางเพศ

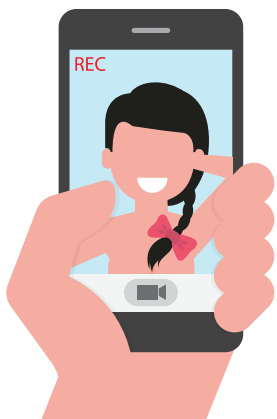
**หมายถึง** การกระทำของผู้ใหญ่ที่ค่อย ๆ สร้างสานความสัมพันธ์หรือความรู้สึกดี ๆ เพื่อให้เด็กเชื่อใจและไว้ใจ โดยมีจุดประสงค์เพื่อหลอกลวงล่วงละเมิดทางเพศ แสวงหาประโยชน์ทางเพศหรือการค้ามนุษย์



**ผลกระทบ** สัญญาณบ่งชี้

- เก็บตัว ทำตัวลับๆ ล่อๆ มีความลับ
- มีแฟนที่อายุมากกว่าหรือเป็นคนแก่
- ไปพบเพื่อนในสถานที่ที่ปิดปกติ
- มีของใหม่ ๆ เช่น เสื้อผ้า สิ่งของมีราคาแพงโดยไม่สามารถอธิบายที่มาได้
- เริ่มดื่มแอลกอฮอล์ สูบบุหรี่ ใช้จ่ายเสพติด

**โดยเหยื่อมักจะถูกถ่ายภาพ/คลิปวิดีโอเพื่อเอาไว้ข่มขู่แบล็กเมลหรือมีการซื้อขายแลกเปลี่ยนในวงผู้มีสเนียมทางเพศกับเด็ก**



## การแก้ไข

- ตั้งสติ อย่าอายที่จะขอความช่วยเหลือ
- อย่าเสียตายนเงินและของที่ได้มาโดยง่าย
- 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  
อินดี้ที่โด่ไม่รู้จักครับ”



การล่อลวงเด็ก  
โดยใช้ข้อมูลส่วนตัว  
ที่เด็กใส่ไว้ในสื่อโซเชียล

“ล้วงลับข้อมูลลึก”

“ขอบคุณ  
ที่รับ add ครับ”



การถ่ายภาพ/คลิป  
ขณะที่มีการละเมิดทางเพศเด็ก

การหลอกให้เด็กโชว์ภาพ/คลิป  
ในทางลามกอนาจารผ่านกล้อง ถ่ายทอดสด

การให้เด็กดูสื่อลามกอนาจาร  
เพื่อโน้มน้าวล่อลวงให้เด็กทำตาม



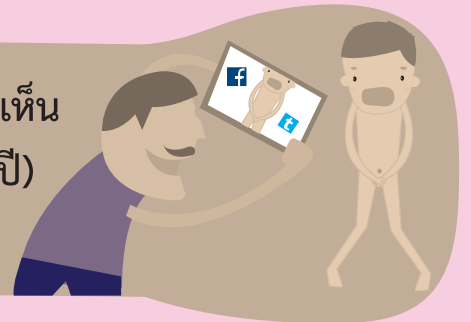
# สื่อลามกอนาจารเด็ก

อยากได้  
“ค่าขนม”  
ไหมหนู?



สื่อลามกเด็กทั่วโลกมีแนวโน้มเพิ่มมากขึ้นและ**เด็กที่ถูกล่อลวงละเมิดทางเพศมีอายุน้อยลงเรื่อยๆ** คนที่มีความผิดปกติทางจิตซึ่งชอบการมีเพศสัมพันธ์กับเด็ก มี**กระบวนการล่อลวงเด็กหลายรูปแบบ** เพื่อล่อลวงละเมิดทางเพศ อาจ**ติดต่อเด็กโดยตรงหรือผ่านนายหน้า** หรือ**คนกลาง**ซึ่งอาจเป็น**พ่อแม่หรือคนใกล้ชิดกับเด็กโดยให้เงิน** **สิ่งของ**กับคนกลางหรือให้สิ่งที่เด็กต้องการเป็นการตอบแทน

คำนิยามของสื่อลามกเด็ก คือ วัตถุหรือสิ่งที่แสดงให้รู้หรือเห็นถึงการกระทำทางเพศของเด็กหรือกับเด็ก(อายุไม่เกิน 18 ปี) โดยมีลักษณะสื่อไปทางลามกอนาจาร



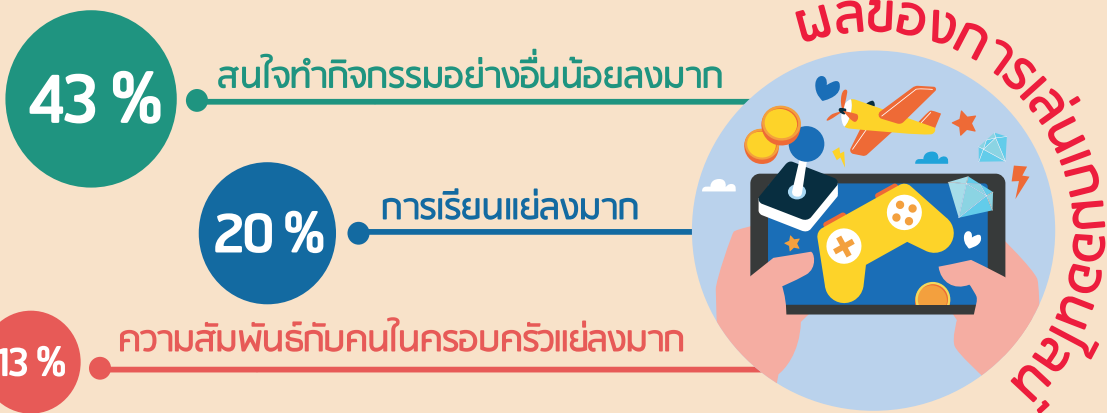
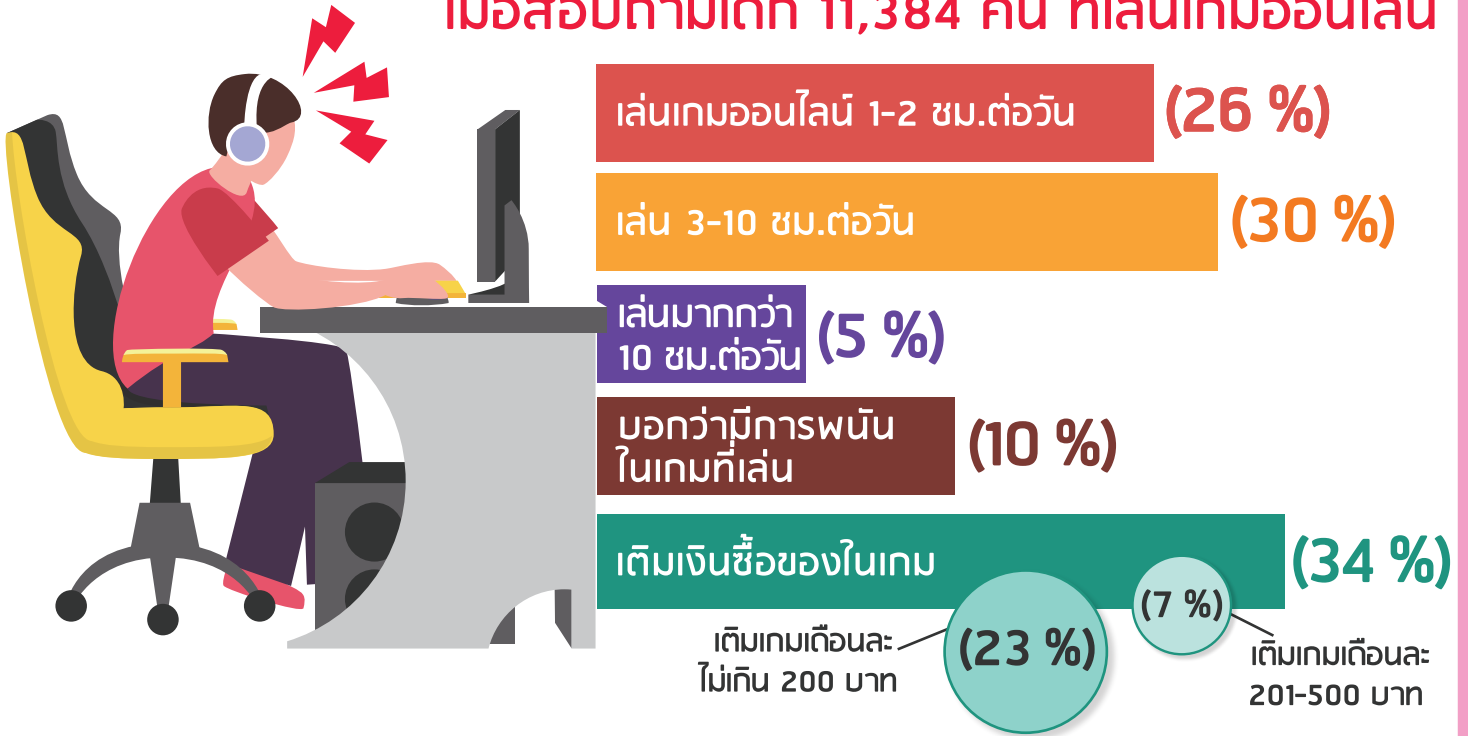
## สาระสำคัญของกฎหมายสื่อลามกอนาจารเด็ก

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

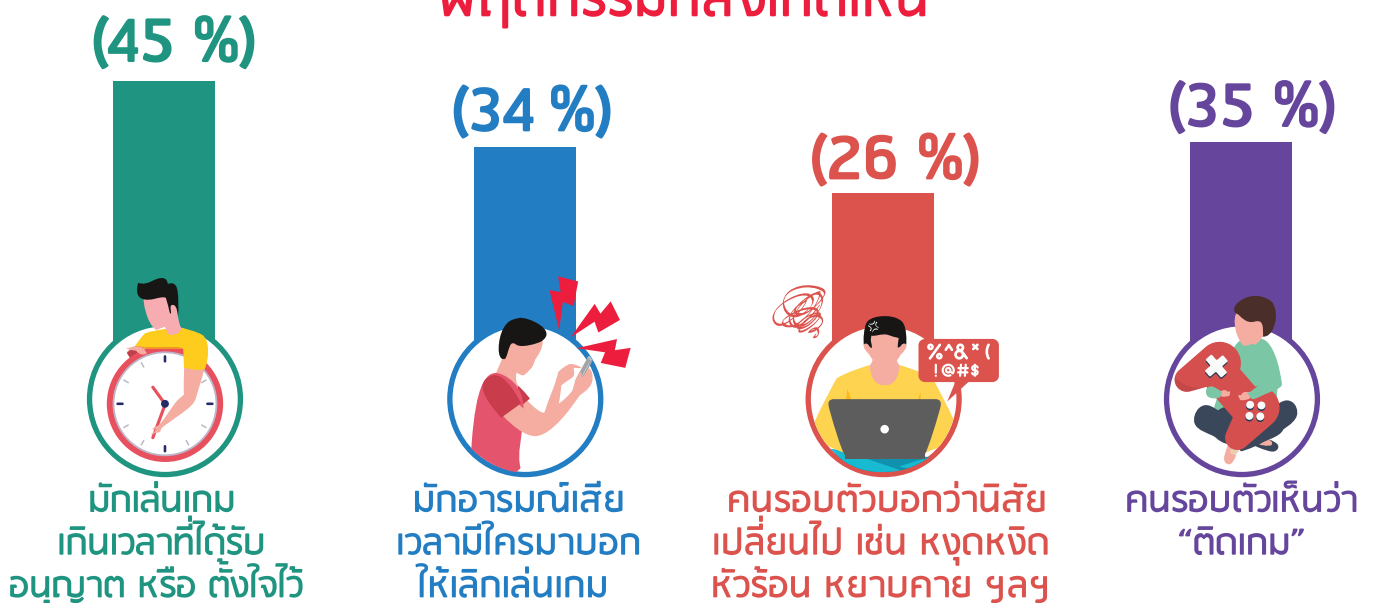
- มีการครอบครองสื่อลามกอนาจารเด็กเพื่อแสวงหาประโยชน์ในทางเพศสำหรับตนเอง หรือผู้อื่นต้อง**ระวางโทษจำคุกไม่เกิน 5 ปี ปรับไม่เกิน 100,000 บาท หรือทั้งจำทั้งปรับ** ผู้ที่ส่งต่อสื่อลามกอนาจารเด็ก ต้อง**ระวางโทษจำคุกไม่เกิน 7 ปี ปรับไม่เกิน 140,000 บาท หรือทั้งจำทั้งปรับ** ตามมาตรา 287/1
- ส่วนผู้ที่ทำไปเพื่อประสงค์แห่งการค้า มี**โทษจำคุก 3 - 10 ปี ปรับ 60,000 - 200,000 บาท** ตามมาตรา 287/2

**การบันทึกสื่อลามกเด็กเก็บเอาไว้ในคอมพิวเตอร์หรือโทรศัพท์มือถือถือเป็นความผิดฐานครอบครอง และการส่งต่อถือว่าเป็นความผิดฐานเผยแพร่ !!**

## เมื่อสอบถามเด็ก 11,384 คน ที่เล่นเกมออนไลน์



## พฤติกรรมที่สังเกตเห็น



# ติดเกม

**หมายถึง** การเล่นเกมมากจนไม่สามารถควบคุมระยะเวลาหรือความถี่ในการเล่นได้ พยายามเพิ่มเวลาเล่น ให้ความสำคัญกับเกมมากกว่าสิ่งอื่นใดในชีวิต จนเกิดผลเสียในด้านต่าง ๆ



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



**ผลกระทบ** เกิดความเครียด เสียบแบบพฤติกรรมก้าวร้าว ใช้ความรุนแรง มีค่าใช้จ่ายมากขึ้น ขาดการควบคุมตนเองในการใช้ชีวิตปกติ เช่น การกิน การนอน ส่งผลเสียต่อการเรียน หรือการทำงาน สัมพันธภาพของครอบครัว

## การป้องกัน

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



## การแก้ไข

- พยายามลดเวลาการเล่นเกม โดยการหากิจกรรมอื่นทดแทน
- จำกัดค่าใช้จ่ายในการเล่นเกม
- ประเมินระดับการติดเกมของลูกเพื่อหาวิธีแก้ไขที่เว็บไซต์ของศิริราช ม.มหิดล [healthygamer.net](http://healthygamer.net)
- การติดเกมในระดับรุนแรง เด็กจะมีภาพเกมในสมองตลอดเวลา เกิดภาพหลอนเห็นผี ปีศาจ หรือศัตรูในเกมที่เล่นออกมาติดตาม ทำร้าย ทำให้หวาดกลัว นอนไม่หลับ ทำร้ายตนเอง จนคิดอยากฆ่าตัวตาย ต้องพาไปพบจิตแพทย์เร็วที่สุด



# 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



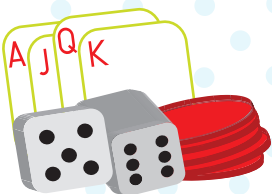
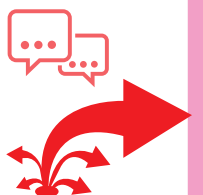
ไม่แชร์

2

เลือกดูและใช้ข้อมูลที่เป็นประโยชน์ ข้อมูลที่ไม่ผิดกฎหมาย งดข้อมูลที่สร้างความตื่นตระหนก ข่าวปลอม การกลั่นแกล้งรังแก หรือเรื่องที่ทำให้เครียด

3

ไม่แชร์ข้อมูลที่ผิดกฎหมาย ไม่แสดงความเห็นในทาง หมิ่นประมาท ยุแหยง ให้อาย ใส่ความ ละเมิดหรือทำร้ายผู้อื่น



4

ไม่เล่นพนัน เกมรุนแรง สื่อลามกอนาจาร กระทำหรือ ชักชวนทำกิจกรรมที่ผิดกฎหมาย/อันตราย

5

ไม่หลงเชื่อคนแปลกหน้าออนไลน์ ต้องตระหนักว่ารูปโปรไฟล์ ชื่อบัญชี หรือตัวตนบนโลกออนไลน์นั้นปลอมแปลงกันได้ง่ายมาก

ห้ามนัดพบกับเพื่อนที่รู้จักกันทางออนไลน์โดยเด็ดขาด



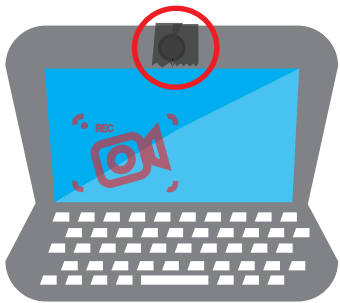
# แนวทางแนะนำบุตรหลาน

## ออนไลน์ปลอดภัย สร้างสรรค์ รู้เท่าทัน

### หยุดโควิด ไม่ติดโซเชียล

**6** ไม่ใช้งานในห้องส่วนตัว โดยเฉพาะการเปิดกล้องพูดคุยกับเพื่อนออนไลน์

มีความเสี่ยงที่จะได้รับสื่อลามกอนาจารหรือถูกโน้มน้าวชักจูงให้ส่งภาพหรือวิดีโอในลักษณะเดียวกัน



**7** ไม่เปิดกล้องไว้ตลอดเวลา เพราะอาจโดนเจาะเข้าสู่ระบบควบคุมกล้องให้ถ่ายและบันทึกภาพส่วนตัวได้ตลอด

ควรหากระดาษหรือแผ่นปิดด้านหน้าเลนส์ไว้เมื่อไม่ได้ใช้งาน ควรแต่งตัวให้เรียบร้อยเมื่อใช้สื่อออนไลน์เป็นการป้องกันไว้ก่อน

**8** ไม่ใส่ข้อมูลส่วนตัวมากเกินไปบนโลกออนไลน์ เพราะอาจมีผู้ไม่ประสงค์ดีนำไปใช้

อาจมีการนำภาพใบหน้าไปตัดต่อให้เสียหาย มาดักพบที่บ้านหรือโรงเรียน โดยใช้ข้อมูลที่เรายกใส่ไว้เองในสื่อโซเชียล

ประวัติส่วนตัว

ชื่อ-สกุลจริง  
ที่อยู่  
โรงเรียน  
เบอร์โทรศัพท์  
เลขบัตรประชาชน



**ไม่แชร์**

**9** ไม่ควรตั้งค่าสื่อโซเชียลเป็นสาธารณะ (public) เพื่อคัดคนที่ จะเข้ามาอ่านหรือนำข้อมูลไปใช้ 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 ปลอดภัย การยอมรับชี้แนะควรกระทำในเวลาที่เหมาะสม 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 ตรวจสอบก่อนที่จะเชื่อ หรือแชร์ออกไป รักษาตัวตน และชื่อเสียงบนโลกออนไลน์ เพราะทุกสิ่งที่ทำล้วนมีหลักฐานให้ติดตามได้ รับมือกับภัยออนไลน์ และการกลั่นแกล้งรังแก ไม่ละเมิดผู้อื่น ไม่ทำผิดกฎหมายและเห็นอกเห็นใจเพื่อนผู้ประสบภัยออนไลน์

## 1. ให้ความรักและเวลาคุณภาพ

เล่นหรือทำกิจกรรมร่วมกับลูก พูดคุยกับลูกได้ทุกเรื่อง ให้กำลังใจและอภัยเมื่อลูกทำผิด เพื่อสร้างเสริมให้บ้านเป็นสถานที่ปลอดภัยและฟังฟังได้เสมอ

## 3. ช่วยลูกสร้างทักษะชีวิต

ปล่อยให้ลูกแก้ไขปัญหากองบ้าง ไม่เลี้ยงลูกแบบตามใจ พ่อแม่ทำให้ทุกอย่าง ควรให้ลูกเรียนรู้ ลองผิดลองถูก ได้แก้ไขปัญหากองบ้าง สำเร็จบ้างผิดหวังบ้าง เพื่อฝึกความมานะอดทน ต่อสู้กับปัญหา ไม่ยอมแพ้ง่าย ๆ ก้าวเล็ก ๆ ที่สำเร็จจะนำพาสู่ก้าวที่ใหญ่และแข็งแกร่งมากยิ่งขึ้น

## 5. ลดโอกาสในการเข้าถึงโทรศัพท์มือถือ อินเทอร์เน็ตและเกม

ในบ้านจะต้องมีพื้นที่ปลอดมือถือ หรือกำหนดช่วงเวลา ปลอดภัยจากเทคโนโลยี เพื่อให้กลับมาอยู่กับสังคมคนรอบข้างจริงๆ ลดการคิดคำนึงถึงสื่อโซเชียล เช่น ห้ามใช้บนโต๊ะกินข้าว ในห้องนอน หรือเวลาไปเยี่ยมญาติ ให้ลูกมีส่วนร่วมในค่าใช้จ่ายอินเทอร์เน็ตและเกม เป็นต้น

## 7. มีทางออกเชิงสร้างสรรค์อื่นๆ

เพื่อให้ลูกค้นพบความถนัดของตนเองที่ทำให้เขาประสบความสำเร็จ พ่อแม่ควรมีกิจกรรมอื่น ๆ ให้ลูกด้วย ยังมีดนตรี กีฬา ศิลปะ ส่งประดิษฐ์ หรืออื่น ๆ ที่ลูกอาจสนใจ อัจฉริยภาพของคนเรามีหลากหลายด้านไม่เหมือนกัน ในเด็กแต่ละคน พ่อแม่ควรสร้างเสริมให้ลูกนับถือตนเอง ค้นพบตัวเอง เพื่อใช้ชีวิตอย่างมีความสุข พ่อแม่ยุคดิจิทัลเลี้ยงลูกที่ใช้เทคโนโลยีอย่างมีกรอบกติกา

# คำแนะนำ...สำหรับผู้ปกครอง

นอกจากจะต้องสอดส่องดูแลและให้คำแนะนำแก่บุตรหลานในการออนไลน์อย่างปลอดภัยสร้างสรรค์และรู้เท่าทันแล้ว พ่อแม่ผู้ปกครองควรหมั่นสังเกตบุตรหลานและมองหาความช่วยเหลือเมื่อเกิดเหตุ

## 1. หมั่นสังเกตบุตรหลานว่ามีพฤติกรรม สุมเสี้ยง ลับๆ ล่อๆ แปกๆ ไปหรือไม่

แอปคุยโทรศัพท์หรือใช้คอมพิวเตอร์ 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](http://www.thaihotline.org)



# 10 ภัยออนไลน์ ต้องระวัง



1 ใช้เวลาออนไลน์มากเกินไป  
หลงลืมชีวิต



2 ติดเกม



3 Cyber Bully  
กลั่นแกล้งระรานทางไซเบอร์



4 นัดพบ  
ส่องลวงออนไลน์

# 10 ภัยออนไลน์ เด่น 2563



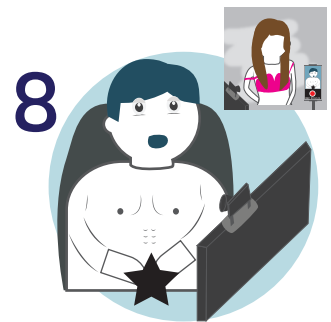
5 แห้วซ่าปลอม



6 เปิดเผยข้อมูลส่วนตัว  
ไปไหนต้องแชร์ อยู่ไหนต้องอวด



7 เก็บ ส่งต่อ เผยแพร่  
คำสื่อลามก  
Save, Forward, Share



8 Sexting, Grooming  
พูดคุยเรื่องเพศไม่เหมาะสม  
ถูกหลอกถ่ายคลิปลามก



9 คาสิโนและ  
การพนันออนไลน์

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

