



คู่มือ

การขับเคลื่อนงานการสร้างภูมิคุ้มกัน
ของสังคมในมิติทางวัฒนธรรม

ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2564



คู่มือ

การขับเคลื่อนงาน
การสร้างภูมิคุ้มกัน

ของสังคมในมิติทางวัฒนธรรม

ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2564

คำนำ

กระทรวงวัฒนธรรม โดยกองเฝ้าระวังทางวัฒนธรรม จัดทำคู่มือการขับเคลื่อนงาน การสร้างภูมิคุ้มกันของสังคมในมิติทางวัฒนธรรม ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2564 ขึ้น โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อเผยแพร่ข้อมูลข่าวสารที่เป็นประโยชน์และให้ความรู้กับประชาชน ในทุกภาคส่วนของสังคม ในการรู้เท่าทันสังคมโลกและสามารถเลือกสรรกลั่นกรองนำมา ปรับใช้สำหรับการดำเนินชีวิตประจำวัน โดยเนื้อหาภายในประกอบด้วย บทนำกล่าวถึง ที่มาของการจัดทำคู่มือ คำนิยาม ความหมายและขอบข่าย แนวความคิด ของการสร้าง ภูมิคุ้มกันของสังคมในมิติทางวัฒนธรรม นโยบายและยุทธศาสตร์ที่เกี่ยวข้อง กฎหมาย กระทรวงวัฒนธรรมที่เกี่ยวข้อง สถานการณ์ทางสังคมที่มีผลกระทบต่อเยาวชนไทย การรู้เท่าทันสื่อ และการขับเคลื่อนกิจกรรมสร้างภูมิคุ้มกันของสังคมในมิติทางวัฒนธรรม ที่ประกอบด้วย หลักสูตรการสร้างการมีส่วนร่วมของทุกภาคส่วนในการป้องกันและแก้ไข ปัญหาเด็ก เยาวชน และประชาชน โดยใช้มิติทางวัฒนธรรม หลักสูตรการสร้างและ ขยายเครือข่ายเฝ้าระวังทางวัฒนธรรมผ่านสื่อสังคมออนไลน์ กิจกรรมการพัฒนา เครือข่ายการเฝ้าระวังทางวัฒนธรรม กิจกรรมการพัฒนาศูนย์เครือข่ายอาสาสมัคร เฝ้าระวังทางวัฒนธรรมเพื่อสร้างแกนนำ

ขอขอบคุณหน่วยงานที่เกี่ยวข้องทุกภาคส่วนที่สนับสนุนเนื้อหาเพื่อประกอบ การจัดทำหนังสือคู่มือเล่มนี้ หวังเป็นอย่างยิ่งว่า คู่มือเล่มนี้จะเกิดประโยชน์ต่อผู้อ่าน และสร้างภูมิคุ้มกันทางสังคมในมิติวัฒนธรรมที่ดีและผู้อ่านสามารถถ่ายทอดความรู้นี้ ไปยังครอบครัวและชุมชนได้ เพื่อให้เกิดความตระหนักรู้ รักและหวงแหนวัฒนธรรม ท้องถิ่นและวัฒนธรรมของชาติ ตลอดจนเป็นเครือข่ายอาสาสมัครเฝ้าระวังทางวัฒนธรรม เพื่อเฝ้าระวังกระแสวัฒนธรรมในปัจจุบันที่มีมากขึ้นและส่งผลให้เกิดความเปราะบาง ของสังคมในรูปแบบต่าง ๆ ต่อไป

กองเฝ้าระวังทางวัฒนธรรม

สารบัญ

	หน้า
บทที่ 1 บทนำ	1
1.1 คำนิยาม ความหมายและขอบข่าย และกรอบแนวคิด	2
1.2 นโยบายและยุทธศาสตร์ที่เกี่ยวข้อง	3
1.3 กฎหมายกระทรวงวัฒนธรรมที่เกี่ยวข้อง	7
1.4 การกิจกรรมทางวัฒนธรรมในการสร้างภูมิคุ้มกัน	9
บทที่ 2 สถานการณ์ทางสังคมที่มีผลกระทบต่อเยาวชนไทย	12
2.1 การกระรานทางไซเบอร์ (Cyberbullying)	12
2.2 ข่าวปลอม (Fake News)	15
2.3 โรคติดเกม (Gaming disorder)	17
2.4 นักดื่มหน้าใหม่	24
2.5 เซ็กส์วัยใส	27
2.6 โรคติดพนัน (Adolescent pathological gambling)	34
บทที่ 3 การรู้เท่าทันสื่อ	37
3.1 สื่อใหม่ (New Media)	41
3.2 การวิเคราะห์และประเมินสื่อ	43
บทที่ 4 การขับเคลื่อนกิจกรรมสร้างภูมิคุ้มกันของสังคมในมิติทางวัฒนธรรม	48
4.1 วิธีการดำเนินกิจกรรม	48
4.2 หลักสูตรการอบรม	53
บรรณานุกรม	73
ภาคผนวก	75



ในปัจจุบันโลกของเทคโนโลยีสารสนเทศและข้อมูลข่าวสารได้ก้าวเข้าสู่ยุคที่เรียกว่า “สื่อใหม่” (New Media) ซึ่งเป็นการหลอมรวมเทคโนโลยี โดยนำเอาสื่อที่หลากหลายทางด้านเทคโนโลยีมารวมกัน เช่น โทรศัพท์ คอมพิวเตอร์ โทรศัพท์มือถือ สื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) บวกกับการสื่อสารที่มีทั้งภาพและเสียงเป็นอันเดียวกัน สื่อใหม่ได้เข้ามามีบทบาทต่อชีวิตประจำวันของผู้คนในสังคมหลากหลายด้าน โดยเฉพาะอย่างยิ่งบทบาทในด้านการสื่อสาร จำนวนผู้ใช้สื่อใหม่ในยุคการหลอมรวมเทคโนโลยีเพิ่มขึ้นอย่างรวดเร็ว และมีแนวโน้มจะกลายเป็นสื่อหลักในอนาคต สำหรับประเทศไทย มีผู้ใช้โทรศัพท์มือถือ จำนวน 55.56 ล้านคน มีใช้อินเทอร์เน็ต จำนวน 57 ล้านคน และในจำนวนผู้ใช้งานอินเทอร์เน็ตทั้งหมดมีผู้ใช้ Social Media เป็นประจำจำนวนมากถึง 46 ล้านคน อีกทั้งคนไทยยังใช้เวลาท่องอินเทอร์เน็ตต่อวันมากที่สุดในโลก ซึ่งในปัจจุบันผู้ใช้โทรศัพท์มือถือท่องอินเทอร์เน็ตมีเสถียรภาพสูงในการกำหนดเนื้อหาและรูปแบบการใช้ประโยชน์ตามที่ต้องการ และผู้ใช้สามารถเป็นได้ทั้งผู้ผลิต ผู้ส่งสาร และผู้รับสาร หากมีการนำไปใช้ในทางที่ไม่เหมาะสมจะก่อให้เกิดความเสียหายกระทบกระเทือนต่อระบบเศรษฐกิจ สังคม และความมั่นคงของรัฐ รวมทั้งความสงบสุขและศีลธรรมอันดีต่อประชาชน ซึ่งที่ผ่านมากระทรวงวัฒนธรรมได้เฝ้าระวังและตรวจสอบสภาวะการณ์บนสื่อออนไลน์ พบว่ามีผู้ใช้สื่อออนไลน์จำนวนมากบริโภคสื่อโดยขาดความยับยั้งชั่งใจ ขาดองค์ความรู้ในการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์ ทำให้เกิดพฤติกรรมอันไม่พึงประสงค์ของผู้ใช้สื่อออนไลน์ อาทิ การใช้ความรุนแรง การทำร้ายร่างกายผู้อื่น พฤติกรรมการเผยแพร่เรื่องส่วนตัวที่ควรสงวนปกปิดแบบ Live หรือการแสดงสด รวมทั้งการระรานทางไซเบอร์ (Cyberbullying)

หน่วยงานต่าง ๆ ในสังคมต่างตระหนักในปัญหาดังกล่าวข้างต้น ซึ่งหากคนส่วนใหญ่ในสังคมมีความรู้ความสามารถที่จะเลือกสรรกลั่นกรองนำเอาสิ่งดีงามมาปรับใช้ให้เหมาะสมกับวิถีชีวิตพื้นฐานวัฒนธรรมไทย และรู้เท่าทันกระแสการเปลี่ยนแปลง ทำให้สังคมไทยสามารถป้องกันและแก้ไขปัญหาต่าง ๆ รวมทั้งพัฒนาอย่างสมดุลและยั่งยืนได้ ซึ่งกระทรวงวัฒนธรรมเป็นหน่วยงานที่ให้ความสำคัญต่อเรื่องดังกล่าว

โดยเฉพาะการสร้างภูมิคุ้มกันให้เกิดขึ้นในสังคม โดยคณะกรรมการ คณะกรรมการธิการ และคณะทำงานของหน่วยงานทั้งภาครัฐและภาคเอกชน ต่างสอบถามประเด็นการใช้มิติทางวัฒนธรรมเพื่อแก้ไขและป้องกันปัญหาทางวัฒนธรรมกับกระทรวงวัฒนธรรมมาอย่างต่อเนื่อง ดังนั้น กองแผนการทางวัฒนธรรม สำนักงานปลัดกระทรวงวัฒนธรรม จึงได้ดำเนินงานการขับเคลื่อนงานการสร้างภูมิคุ้มกันของสังคมในมิติทางวัฒนธรรมขึ้น เพื่อรณรงค์ให้ประชาชนซึมซับและใช้วัฒนธรรมเป็นหลักในการสร้างภูมิคุ้มกันให้แกตนเอง เพื่อเตรียมความพร้อมต่อสังคมและวัฒนธรรมที่มีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว ผ่านทางศาสนาและวิถีชีวิตความเป็นไทย ทั้งยังเป็นการสร้างความเข้มแข็งให้กับสถาบันทางสังคมในระดับต่าง ๆ ตั้งแต่ระดับครอบครัว ระดับชุมชน และระดับสังคม เพื่อให้สังคมไทยเข้มแข็งและสร้างสรรค์ต่อไป กระทรวงวัฒนธรรม ในฐานะกระทรวงที่ดูแลวิถีชีวิตของคนไทย เฝ้าระวังในพฤติกรรมและทัศนคติที่เบี่ยงเบนจากค่านิยมและวัฒนธรรมอันดีของชาติ จึงได้กำหนดนโยบายในการดูแลและช่วยปรับเปลี่ยนพฤติกรรมการเล่นเกมที่ ไม่เหมาะสมของเยาวชน ให้มีภูมิคุ้มกันในการบริโภคสื่อประเภทต่าง ๆ พร้อมทั้งให้แนวทางกับพ่อแม่ ผู้ปกครองในการดูแลบุตรหลานในการเลือกรับและปรับใช้สื่อประเภทต่าง ๆ ให้เหมาะสม

1.1 คำนิยาม ความหมายและขอบข่าย และกรอบแนวคิด

1.1.1 ภูมิคุ้มกันทางสังคม

ศาสตราจารย์ นายแพทย์ ประเวศ วะสี ได้ให้นิยามความหมายของคำว่า ภูมิคุ้มกันทางสังคม คือ ครอบครัวยุบอุ่นและชุมชนเข้มแข็ง หมายความว่าถ้าครอบครัวอบอุ่นและชุมชนเข้มแข็งก็จะทำให้โรคต่าง ๆ ทางสังคมทำอันตรายไม่ได้ เราพยายามแก้ปัญหาสังคมด้วยวิธีต่าง ๆ มากมายแต่ไม่สำเร็จ จึงควรหันมาใช้วิธีขึ้นทางสังคม คือ ส่งเสริมให้ครอบครัวเป็นปึกแผ่น และชุมชนเข้มแข็ง ขอให้เพื่อนคนไทยสนใจเรื่องนี้ และช่วยกันสร้างภูมิคุ้มกันทางสังคม ทั้งที่ทำได้ด้วยตนเอง และโดยการผลักดันให้เป็นนโยบายและทิศทางการพัฒนาประเทศ เมื่อสังคมมีภูมิคุ้มกัน เราก็ไม่ต้องเป็นโรคติดเชื่อหรือโรคมะเร็งทางสังคมทำชีวิตให้ยืนยาวและมีคุณภาพ

ศาสตราจารย์ นายแพทย์ เกษม วัฒนชัย องคมนตรี ได้ให้ความหมายของการมีภูมิคุ้มกันในตัวที่ดีในด้านสังคมและวัฒนธรรมไว้ว่า ภูมิคุ้มกันด้านสังคมที่เข้มแข็ง คือ รู้ รัก สามัคคี ร่วมมือร่วมใจกัน ช่วยเหลือกัน มีคุณธรรม ใฝ่ศาสนา สังคมสีขาว มีความอยู่เย็นเป็นสุข และมีทุนทางสังคมสูง ส่วนการมีภูมิคุ้มกันทางวัฒนธรรมที่เข้มแข็ง

คือ มั่นคงในวัฒนธรรมไทย และเชิดชูวัฒนธรรมท้องถิ่น รวมทั้งเข้าใจและเป็นมิตรต่อวัฒนธรรมต่างถิ่น ต่างชาติ นอกจากนี้ปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง อธิบาย 3 ห่วง 2 เงื่อนไข คือ การมีเหตุผล พอประมาณ และมีภูมิคุ้มกันในตัวที่ดี โดยอยู่ในเงื่อนไขของการมีความรู้ และคุณธรรมในการดำเนินชีวิต

1.1.2 มิติวัฒนธรรม

มิติทางวัฒนธรรม สามารถแบ่งออกได้เป็น 2 ด้าน คือ ศิลปวัฒนธรรม และวัฒนธรรมวิถีชีวิต โดยพิจารณาบนพื้นฐานที่ว่า วัฒนธรรมมีความหมายในมิติของคุณลักษณะที่เป็นความดีงาม คุณค่า คุณภาพ และความงดงาม โดยมีรายละเอียดคือ ศิลปวัฒนธรรม ได้แก่ ภาษาและวรรณกรรม ทัศนศิลป์ สถาปัตยกรรม ศิลปะการแสดง แหล่งประวัติศาสตร์ ฯลฯ วัฒนธรรมวิถีชีวิต ได้แก่ ความคิด ความเชื่อ ค่านิยม ขนบธรรมเนียมประเพณี ฯลฯ ดังนั้น งานในมิติทางวัฒนธรรม จะเป็นประเด็นที่เกี่ยวข้องกับมิติทางศาสนา ศิลปะ วัฒนธรรม และภูมิปัญญาไทย

สรุปได้ว่าการสร้างภูมิคุ้มกันของสังคมในมิติทางวัฒนธรรม คือ การนำองค์ความรู้ในมิติทางศาสนา ศิลปะ วัฒนธรรม และภูมิปัญญาไทย มาเป็นปัจจัยส่งเสริม (วัดขึ้น) ในการทำให้เกิดครอบครัวอบอุ่น สังคมเข้มแข็ง มีความร่วมมือ ร่วมใจ สามัคคี เป็นทั้งคนเก่งและดี จนนำไปสู่สังคมอยู่เย็นเป็นสุข

1.2 นโยบายและยุทธศาสตร์ที่เกี่ยวข้อง

1.2.1 กรอบแนวคิดในการดำเนินโครงการสร้างภูมิคุ้มกันของสังคมในมิติทางวัฒนธรรม

กรอบแนวคิดในการดำเนินโครงการสร้างภูมิคุ้มกันของสังคมในมิติทางวัฒนธรรม ประกอบด้วย **ยุทธศาสตร์** ได้แก่ 1) นำทุนทางด้านศาสนา ศิลปะ และวัฒนธรรม มาสร้างภูมิคุ้มกันของสังคม 2) บูรณาการความร่วมมือและสร้างการมีส่วนร่วม 3) รณรงค์ปลูกจิตสำนึกและเผยแพร่ประชาสัมพันธ์ และ**กลยุทธ์** ได้แก่ 1) เนื้อหา/ความรู้ (Content) ประกอบด้วย คู่มือการดำเนินงานในพื้นที่ และทักษะและองค์ความรู้ที่เกี่ยวข้อง 2) กิจกรรมในพื้นที่ (Area & Activities) ประกอบด้วย แผนงาน/กิจกรรมด้านการส่งเสริม แผนงาน/กิจกรรมด้านการสืบสาน และแผนงาน/กิจกรรมด้านการสร้างสรรค์ 3) การสื่อสารสาธารณะ (Communication) ประกอบด้วย รณรงค์/ปลูกจิตสำนึก และประชาสัมพันธ์

รายงานผลการศึกษาของคณะกรรมการการขับเคลื่อนการปฏิรูปประเทศ ด้านสื่อมวลชน (สปท. 2560) ค้นพบว่า มีปัจจัยหลายอย่างที่ทำให้เกิดปัญหาการใช้สื่อออนไลน์ ซึ่งคณะกรรมการฯ นำไปใช้เป็นประเด็นในการศึกษาเพื่อพิจารณาเป็นแนวทางปฏิรูปการใช้สื่อออนไลน์ ได้แก่ 1) ผู้ใช้สื่อออนไลน์สามารถปิดสถานะที่แท้จริงได้ และเชื่อว่าไม่สามารถถูกตรวจสอบได้โดยง่าย เนื่องจากผู้ให้บริการสื่อออนไลน์ส่วนใหญ่อยู่ในต่างประเทศ ไม่ให้ความร่วมมือในการให้ข้อมูลผู้ใช้งานโดยอ้างว่าเป็นเรื่องสิทธิเสรีภาพและได้รับความคุ้มครองจากรัฐธรรมนูญของประเทศเหล่านั้น 2) กลไกภาครัฐที่มีหน้าที่เกี่ยวข้องในการกำกับดูแลขาดประสิทธิภาพ ไม่สามารถทำความเข้าใจในทางที่ถูกต้องอย่างทันท่วงที เพราะขาดระบบการเฝ้าระวังที่สามารถทราบถึงสถานการณ์การเผยแพร่ของข้อมูลดังกล่าว ได้อย่างทันต่อสถานการณ์ ขาดเทคโนโลยีในการแก้ปัญหาที่ทันสมัย และขาดการบูรณาการในการปฏิบัติหน้าที่ระหว่างหน่วยงานที่เกี่ยวข้องในเรื่องนี้ 3) ประชาชนผู้ใช้งานขาดความรู้ความเข้าใจด้านเทคโนโลยี ขาดความตระหนักรู้ด้านการใช้สื่อออนไลน์และด้านกฎหมาย เด็กและเยาวชนเป็นกลุ่มเสี่ยงที่อาจตกเป็นเหยื่อและยึดติดกับการใช้สื่อออนไลน์มากกว่ากลุ่มอื่น จึงจำเป็นต้องมีมาตรการเร่งด่วน โดยเฉพาะด้านกฎหมายมาเป็นเครื่องมือในการปกป้องและแก้ปัญหา 4) ขาดการสร้างจิตสำนึก หรือปลูกฝังการใช้สื่อออนไลน์ที่ดีและเหมาะสม มีจริยธรรมอย่างสร้างสรรค์ให้กับเด็กตั้งแต่ระดับอนุบาลขึ้นไป รวมทั้งขาดการเสริมสร้างจิตสำนึกเพื่อการพัฒนาต่อเนื่อง 5) ขาดการส่งเสริมให้เกิดความร่วมมือในลักษณะประชารัฐ ประชาสังคม และการมีส่วนร่วมของภาคประชาชนในการร่วมกันกำกับดูแล และการได้รับการสนับสนุนจากภาครัฐอย่างเป็นรูปธรรม

ในรายงานดังกล่าว มีการพูดถึงการปฏิรูปในระยะยาว ควรดำเนินการให้สอดคล้องกับช่วงเวลาของแผนยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี ดังนี้ 1) เสริมสร้างปลูกจิตสำนึกที่ดีมีจริยธรรมในการใช้สื่อออนไลน์ 2) ให้ความรู้ด้านเทคโนโลยี การสร้างภูมิคุ้มกันและความตระหนักรู้โดยสถาบันการศึกษาต้องตระหนักและให้ความสำคัญกับการทำงานวิจัยเพื่อเป็นตัวชี้วัดให้ทราบถึงพฤติกรรมของคนรุ่นใหม่อย่างชัดเจน รวมถึงการจัดระเบียบสื่อให้ทำงานอย่างเป็นระบบและเคารพสิทธิซึ่งกันและกัน ทำให้ผู้ใช้สื่อออนไลน์สามารถติดตามข้อมูลข่าวสาร การใช้อุปกรณ์ที่เชื่อมต่ออินเทอร์เน็ต โดยเฉพาะโทรศัพท์เคลื่อนที่และไม่ตกเป็นเหยื่อของเทคโนโลยีหรือข้อมูลข่าวสารเท็จ กลไกภาครัฐจะต้องหาวิธีการที่จะทำให้ผู้เสพสื่อ ทั้งสื่อกระแสหลักหรือสื่อออนไลน์ เข้าใจในหลายมิติ อันได้แก่ การรู้เท่าทันสื่อ และการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลหรือสื่อออนไลน์ รวมถึงมีความรู้ในการใช้งานให้ทันต่อการพัฒนาเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยีการสื่อสาร และความรู้ด้านกฎหมาย

3) การใช้มาตรการทางกฎหมาย ควรมีกฎหมายที่จะปกป้องคุ้มครองกลุ่มเด็กและเยาวชน โดยเฉพาะ ซึ่งมีลักษณะเหมือนกับกฎหมาย COPPA ในสหรัฐอเมริกา

แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 12 (พ.ศ.2560 – 2564) หลักการพัฒนาประเทศที่สำคัญในระยะแผนพัฒนาฯ ฉบับที่ 12 คือ การยึดหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง การพัฒนาที่ยั่งยืน และคนเป็นศูนย์กลางการพัฒนา ที่ต่อเนื่องจากแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 9 – 11 และยึดหลักการเจริญเติบโตทางเศรษฐกิจที่ลดความเหลื่อมล้ำและขับเคลื่อนการเจริญเติบโตจากการเพิ่มผลิตภาพการผลิตบนพื้นฐานการใช้ภูมิปัญญาและนวัตกรรม ในแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 12 กำหนดกรอบยุทธศาสตร์ไว้ทั้งหมด 10 ยุทธศาสตร์ โดยมี 6 ยุทธศาสตร์ตามกรอบยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี และอีก 4 ยุทธศาสตร์ที่เป็นปัจจัยสนับสนุนโดยยุทธศาสตร์ที่เกี่ยวข้องกับการขับเคลื่อนงานสร้างภูมิคุ้มกันของสังคมในมิติทางวัฒนธรรม ได้แก่ ยุทธศาสตร์ที่ 1 การเสริมสร้างและพัฒนาศักยภาพทุนมนุษย์ ที่ส่งเสริมและพัฒนาให้ประชาชนมีศักยภาพและความพร้อมในทุกด้าน ทั้งทางด้านสติปัญญา พัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของสถาบันทางสังคมที่มีส่วนร่วมในการพัฒนาประเทศอย่างเข้มแข็ง ยุทธศาสตร์ที่ 2 การสร้างความเป็นธรรมลดความเหลื่อมล้ำทางสังคม มีการเสริมสร้างชุมชนเข้มแข็งตามหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง ได้แก่ การสร้างและพัฒนาผู้นำ ชุมชนมีส่วนร่วมในการจัดสวัสดิการ และส่งเสริมให้ชุมชนเกิดการเรียนรู้บริการ และการจัดการทรัพยากร

ยุทธศาสตร์ชาติ (พ.ศ.2561 – 2580) แผนยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี กำหนดกรอบและแนวทางการพัฒนาของรัฐต้องทำตามเพื่อให้บรรลุวิสัยทัศน์ “ประเทศไทยมีความมั่นคง มั่งคั่ง ยั่งยืน เป็นประเทศที่พัฒนาแล้ว ด้วยการพัฒนาตามหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง” หรือเป็นคติพจน์ประจำชาติว่า “มั่นคง มั่งคั่ง ยั่งยืน” โดยยุทธศาสตร์การพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพทรัพยากรมนุษย์ ประเด็นยุทธศาสตร์ที่ 10 การปรับเปลี่ยนค่านิยมและวัฒนธรรม เป็นด้านที่มีความสำคัญต่อการพัฒนาคนที่ปัจจุบันกำลังก้าวเข้าสู่ยุคดิจิทัล ทำให้สภาพสังคมได้เปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็ว สังคมไทยกำลังประสบปัญหาวิกฤตค่านิยมที่เปลี่ยนแปลงไปตามกระแสวัฒนธรรมต่างชาติที่หลากหลาย เพราะขาดทักษะการคิด วิเคราะห์ ไม่สามารถคัดกรองและเลือกรับวัฒนธรรมที่ดี เพื่อปรับเปลี่ยนค่านิยมและพฤติกรรมให้สามารถปรับตัวเข้ากับกระแสใหม่ของโลกได้ การพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพคนจึงต้องมีการพัฒนาศักยภาพคนตลอดช่วงชีวิต และที่สำคัญที่สุดต้องปลูกฝังระเบียบวินัย คุณธรรม จริยธรรม ค่านิยมอันพึงประสงค์

นโยบายประเทศไทย 4.0 เป็นนโยบายที่ใช้ในการบริหารประเทศ ซึ่งเป็นวิสัยทัศน์เชิงนโยบายการพัฒนาเศรษฐกิจของประเทศไทย หรือ โมเดลพัฒนาเศรษฐกิจของรัฐบาล ภายใต้วิสัยทัศน์ “มั่นคง มั่งคั่ง และยั่งยืน” มีการกิจสำคัญในการปฏิรูปประเทศด้านต่าง ๆ เพื่อปรับแก้ จัดระบบ ปรับทิศทาง และสร้างหนทางพัฒนาประเทศให้เจริญสามารถรับมือกับโอกาสและภัยคุกคามแบบใหม่ ๆ ที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว รุนแรง ในศตวรรษที่ 21 การขับเคลื่อนนโยบายใช้แนวทาง “สานพลังประชารัฐ” โดยปัจจัยสำคัญที่ต้องได้รับการพัฒนา ได้แก่ ปัจจัยด้านมนุษย์ โดยรัฐบาลจะต้องมุ่งสร้างคนไทย 4.0 ที่มีความพร้อมที่จะเรียนรู้อย่างไม่มีที่สิ้นสุด มีความพร้อมที่จะพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ และมีศักยภาพที่จะรองรับเทคโนโลยีสารสนเทศและนวัตกรรมใหม่ แต่ปัจจุบันประเทศไทยยังขาดคนที่มีทักษะ มีความรู้ความเชี่ยวชาญ และคนเหล่านี้ส่วนใหญ่จะถูกดึงไปทำงานในต่างประเทศจนเกิด “ภาวะสมองไหล”

กรอบทิศทางการพัฒนาด้านวัฒนธรรมระยะ 20 ปี กระทรวงวัฒนธรรมร่วมกับภาคีเครือข่ายทางวัฒนธรรมดำเนินงานด้านวัฒนธรรม โดยมีเป้าหมายเพื่อที่จะผลักดันสังคมไทยให้เป็นสังคมแห่งคนดี มีคุณธรรม จริยธรรม เอื้ออาทร มีความปรองดองสมานฉันท์เพิ่มมากขึ้น ภายใต้แนวคิด “วัฒนธรรมสร้างคนดี สังคมดี สร้างรายได้ สร้างภาพลักษณ์ และเกียรติภูมิประเทศไทยในเวทีโลก” โดยมีกรอบนโยบายการดำเนินงาน 3 มิติ ประกอบด้วย การสร้างคนดีและสังคมดีด้วยมิติทางวัฒนธรรม การสร้างรายได้และสังคมอยู่ดีกินดี มีความมั่นคงด้วยทุนและทรัพยากรทางวัฒนธรรม การเสริมสร้างเกียรติภูมิ ภาพลักษณ์ และความสัมพันธ์ที่ดีของประเทศด้วยมิติทางวัฒนธรรม จุดเน้นในการดำเนินงานที่เกี่ยวข้อง ได้แก่ การสร้างคนดีและสังคมดีด้วยมิติทางวัฒนธรรม การเสริมสร้างภูมิคุ้มกันทางสังคมและเสริมสร้างคุณธรรม จริยธรรม การส่งเสริมอัตลักษณ์ไทยและความเป็นไทย โดยส่งเสริมความเป็นไทยให้ประชาชนชาวไทยมีจิตสำนึกและพฤติกรรมการนิยมนิยมความเป็นไทยในชีวิตประจำวันเพิ่มมากขึ้น เช่น ยิ้ม ไหว้ สวัสดี ขอบคุณ ขอโทษ วินัย น้ำใจ ไม่ตรี ฯลฯ

ยุทธศาสตร์กระทรวงวัฒนธรรมที่ 4 ปลุกจิตสำนึกและเสริมสร้างค่านิยมเชิงบวก สู้สังคมคุณธรรมในบริบทสังคมไทย และสังคมโลกค่านิยมและวัฒนธรรมผ่านการเลี้ยงดูในครอบครัว การบูรณาการเรื่องความซื่อสัตย์ วินัย คุณธรรม จริยธรรมในการจัดการเรียนการสอนในสถานศึกษา การสร้างความเข้มแข็งในสถาบันทางศาสนา การปลูกฝังค่านิยมและวัฒนธรรมโดยใช้ชุมชนเป็นฐาน การสร้างค่านิยมและวัฒนธรรมที่พึงประสงค์จากภาคธุรกิจ การใช้สื่อและสื่อสารมวลชนในการปลูกฝังค่านิยมและวัฒนธรรมของคนในสังคม และการส่งเสริมให้คนไทยมีจิตสาธารณะและมีความรับผิดชอบ

ต่อส่วนรวม โดยการดำเนินงานเพื่อขับเคลื่อนตามยุทธศาสตร์ คือ ส่งเสริมการใช้สื่อออนไลน์และเครือข่ายสังคมออนไลน์อย่างสร้างสรรค์ เพื่อปลูกฝังคุณธรรม จริยธรรม และค่านิยมอันพึงประสงค์ สร้างความตระหนักให้ประชาชนรู้จักหน้าที่ของตนเอง การตรงต่อเวลา การยอมรับความหลากหลาย ความรับผิดชอบต่อสังคมและผู้อื่น การเป็นพลเมืองที่ดี และส่งเสริมให้มีวัฒนธรรม การทำงานเพื่อส่วนรวม สนับสนุน ส่งเสริม เป้าหมายของประเทศและยุทธศาสตร์ชาติ มุ่งเน้นการพัฒนาคุณภาพคนทุกช่วงวัย ตั้งแต่ช่วงการตั้งครรภ์ ปฐมวัย วัยเด็ก วัยรุ่น วัยเรียน วัยผู้ใหญ่ วัยแรงงาน และวัยผู้สูงอายุ เพื่อสร้างทรัพยากรมนุษย์ที่มีศักยภาพ มีทักษะความรู้ เป็นคนดีมีวินัย เรียนรู้ได้ด้วยตนเอง ในทุกช่วงวัย ส่งเสริมให้คนไทยเข้าใจลุ่มลึกในประวัติศาสตร์ ประเพณีวัฒนธรรมของไทย และพัฒนาการของประเทศเพื่อนบ้าน เพิ่มการรับรู้ของคนไทยด้านพหุวัฒนธรรม การเห็นคุณค่าและมีความอดกลั้น ต่อความแตกต่างทางความเชื่อ ความคิด วิถีชีวิต ผ่านความสามารถในการใช้ภาษาเพื่อนบ้าน การแลกเปลี่ยนเด็ก เยาวชน และนักเรียน การฝังตัวและการทำงานระยะสั้นในประเทศเพื่อนบ้านในภูมิภาคเอเชียอาคเนย์

1.3 กฎหมายกระทรวงวัฒนธรรมที่เกี่ยวข้อง

1.3.1 พระราชบัญญัติวัฒนธรรมแห่งชาติ

พระราชบัญญัติวัฒนธรรมแห่งชาติ พ.ศ. 2553 เป็นการปรับปรุงพระราชบัญญัติวัฒนธรรมแห่งชาติ พ.ศ. 2485 และพระราชบัญญัติสำนักงานคณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติ พ.ศ. 2522 เพื่อให้สอดคล้องกับสภาพการณ์ในปัจจุบัน และเพื่อให้มีการอนุรักษ์ ฟื้นฟู และส่งเสริม จารีตประเพณี ภูมิปัญญาท้องถิ่น ศิลปวัฒนธรรมอันดี และทรงคุณค่า ของชาติและของท้องถิ่น รวมทั้งการยกย่องเชิดชูเกียรติให้แก่บุคคลที่สมควรเป็น ศิลปินแห่งชาติ ผู้ทรงคุณวุฒิทางวัฒนธรรม หรือบุคคลที่มีผลงานดีเด่นทางวัฒนธรรม อันเป็นการรองรับและสร้างขวัญกำลังใจให้แก่ประชาชนที่มีส่วนร่วมในการสืบสาน เรื่องดังกล่าวได้อย่างเหมาะสม ทั้งนี้ ภายใต้การส่งเสริมและประสานงานของ คณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติและหน่วยงานที่รับผิดชอบโดยตรงเพื่อการดำเนินการ ให้เป็นรูปธรรม และมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

1.3.2 พระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์

พระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 เป็นการปรับปรุงพระราชบัญญัติ ภาพยนตร์ พ.ศ. 2473 และพระราชบัญญัติควบคุมกิจการเทปและวีดิทัศน์ พ.ศ. 2530 เพื่อให้เหมาะสมกับสถานการณ์ในปัจจุบันที่เทคโนโลยีได้มีการพัฒนาอย่างรวดเร็ว และการตรวจพิจารณาภาพยนตร์อยู่ในความรับผิดชอบของหลายองค์กรมีความซ้ำซ้อน

นอกจากนี้ยังเป็นการปรับปรุงระบบการตรวจพิจารณาภาพยนตร์และวีดิทัศน์ให้อยู่ใน ความรับผิดชอบขององค์กรเดียว ลดความซ้ำซ้อนของการตรวจพิจารณา และปัจจุบัน ภาพยนตร์ได้เข้ามามีบทบาทต่อการพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมของประเทศจำเป็นต้อง ได้รับการส่งเสริมอย่างเป็นรูปธรรม จึงเกิดพระราชบัญญัติฉบับนี้ขึ้น โดยมีผลครอบคลุม ทั้งสื่อภาพยนตร์และวีดิทัศน์ (เกมการเล่นและคาราโอเกะ) รวมไปถึงดูแลประกอบกิจการ ร้านจำหน่ายและให้เช่าแผ่นวีดิทัศน์ และร้านวีดิทัศน์ (เกมการเล่นและคาราโอเกะ) โดยมีกรมส่งเสริมวัฒนธรรม กระทรวงวัฒนธรรม ดูแลการประกอบกิจการในส่วนกลาง และสำนักงานวัฒนธรรมจังหวัดดูแลการประกอบกิจการในส่วนภูมิภาค

1.3.2 ระเบียบสำนักนายกรัฐมนตรีว่าด้วยคณะกรรมการพัฒนา

สื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์แห่งชาติ

ระเบียบสำนักนายกรัฐมนตรีว่าด้วยคณะกรรมการพัฒนาสื่อปลอดภัย และสร้างสรรค์แห่งชาติ พ.ศ. 2551 ประกอบด้วยคณะกรรมการพัฒนาสื่อปลอดภัย และสร้างสรรค์แห่งชาติ มีหน้าที่บูรณาการความร่วมมือและระดมสรรพกำลังจากหน่วยงาน ทุกภาคส่วนในการดำเนินการกิจ “ขจัดสื่อร้าย ขยายสื่อดี และสร้างภูมิคุ้มกันให้สังคม” โดยมีคณะอนุกรรมการ จำนวน 4 คณะ ประกอบด้วย 1) คณะอนุกรรมการจัดทำ และขับเคลื่อนยุทธศาสตร์การพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์ 2) คณะอนุกรรมการ ส่งเสริมสนับสนุนสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์ 3) คณะอนุกรรมการสนับสนุนการจัดตั้ง กองทุนพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์ 4) คณะอนุกรรมการพัฒนาสื่อปลอดภัย และสร้างสรรค์จังหวัด จากการทำงานของคณะกรรมการพัฒนาสื่อปลอดภัย และสร้างสรรค์แห่งชาติ พบว่า อิทธิพลของสื่อที่กระทบต่อความเปราะบางทางสังคม และวัฒนธรรมที่เกิดขึ้น โดยเฉพาะในประเด็นที่เกี่ยวข้องกับเด็กและเยาวชนไทย เห็นว่าเด็กไทยมีชีวิตติดสื่อ ครึ่งชีวิตยามตื่นของเด็กผูกติดกับสื่อ โดยเฉพาะสื่อออนไลน์ ทำให้เกิดความเสี่ยงต่อการเสพติดการใช้เทคโนโลยีหรือบริโภคข้อมูลออนไลน์เกินพอดี ตลอดจนการเกิดขึ้นของข้อมูลเท็จเพื่อสร้างกระแสและยอดการเข้าชม การเผยแพร่ สื่ออันไม่เหมาะสม สิ่งเหล่านี้ล้วนส่งผลกระทบต่อเด็กและเยาวชน

จากสถานการณ์ในปัจจุบัน พบว่าสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์เพื่อส่งเสริม การศึกษาและการเรียนรู้ให้กับเด็ก เยาวชน และครอบครัว มีจำนวนน้อย สวนทางกับสื่อ ที่มีเนื้อหาการนำเสนอความรุนแรง ความไม่เหมาะสมทางเพศและภาษา อันเนื่องมาจาก นโยบายของผู้ประกอบการด้านสื่อที่มุ่งผลิตรายการเพื่อเป้าหมายทางการตลาด แต่การผลิต รายการเด็กที่มีคุณภาพสูงต้องใช้ทุนผลิตสูง จึงทำให้เกิดข้อจำกัดด้านงบประมาณ ส่งผลกระทบต่อผู้ผลิตรายย่อยและอิสระ

ดังนั้น คณะกรรมการพัฒนาสื่อฯ จึงได้มีนโยบายที่จะจัดตั้งกองทุนพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์ เพื่อเป็นแหล่งเงินทุนในการดำเนินการส่งเสริมการผลิตและพัฒนาสื่อที่มีคุณภาพ และส่งเสริมการเรียนรู้ของเด็ก เยาวชน และครอบครัว โดยคำนึงถึงความหลากหลายทางสังคม ความเสมอภาค และการมีส่วนร่วมของประชาชน

1.4 การกิจกรรมทางวัฒนธรรมในการสร้างภูมิคุ้มกัน

การกิจกรรมทางวัฒนธรรมในการสร้างภูมิคุ้มกัน ประกอบด้วย 1) รมรณรงค์ให้ประชาชนซึมซับและใช้วัฒนธรรมเป็นหลักในการสร้างภูมิคุ้มกัน เพื่อเตรียมพร้อมรับกระแสโลกาภิวัตน์ ผ่านศาสนาและวิถีชีวิตความเป็นไทย 2) ส่งเสริมกิจกรรมที่สร้างความเข้มแข็งให้กับประชาชนตั้งแต่ระดับครอบครัวสู่สังคม ระดับครอบครัวคือส่งเสริมและสนับสนุนสถาบันครอบครัวให้อบอุ่น ระดับสังคมคือส่งเสริมและสนับสนุนให้เกิดสังคมสร้างสรรค์

หน่วยงานภาคีเครือข่ายที่ร่วมขับเคลื่อนการกิจสามารถแบ่งออกเป็นหน่วยงานภายในกระทรวงวัฒนธรรมและหน่วยงานอื่น ๆ

1.4.1 หน่วยงานภาครัฐ ภาคเอกชน สมาคม องค์กร มูลนิธิ และเครือข่ายภาคประชาชนในสังกัดกระทรวงวัฒนธรรม

สำนักงานปลัดกระทรวงวัฒนธรรม ส่วนกลางประกอบด้วย กอง ศูนย์ และกลุ่มรายงานตรงปลัดกระทรวงวัฒนธรรม และส่วนภูมิภาคประกอบด้วย สำนักงานวัฒนธรรมจังหวัดทุกจังหวัด ทำหน้าที่เป็นหน่วยงานในการกำหนดนโยบายและแนวทางการขับเคลื่อนงานด้านมิติทางศาสนา ศิลปะ และวัฒนธรรม รวมทั้งศูนย์กลางในการบูรณาการกับหน่วยงานในสังกัดกระทรวงวัฒนธรรมและหน่วยงานอื่นที่เกี่ยวข้องในส่วนกลางและส่วนภูมิภาค เพื่อให้เกิดการสร้างภูมิคุ้มกันทางสังคม

กรมส่งเสริมวัฒนธรรม ดำเนินการส่งเสริมสนับสนุนการพัฒนาภูมิปัญญาท้องถิ่นและอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมของชุมชน เพื่อนำมาใช้ในการสร้างภูมิคุ้มกันให้กับคนในชุมชน

กรมการศาสนา นำมิติทางศาสนาใช้ในการสร้างภูมิคุ้มกันให้กับประชาชนผ่านทางประเพณีและกิจกรรมทางศาสนาต่าง ๆ

สำนักงานศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัย ส่งเสริม สนับสนุน เผยแพร่ และสร้างสรรค์งานศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัย เพื่อสร้างคุณค่าทางสังคมและสร้างภูมิคุ้มกันทางสังคมให้เกิดขึ้น

หอภาพยนตร์ (องค์การมหาชน) ทำหน้าที่ ส่งเสริมและเผยแพร่ภาพยนตร์ ในฐานะเป็นสื่อการศึกษา งานศิลปวัฒนธรรม และการบันเทิง เป็นแหล่งให้การศึกษาเรียนรู้ นอกระบบ การศึกษาตามอัธยาศัย และการศึกษาตลอดชีวิต จัดทำสื่อสิ่งพิมพ์ สื่อโสตทัศน์ และสื่ออิเล็กทรอนิกส์ ที่เกี่ยวกับภาพยนตร์เพื่อเผยแพร่เป็นวิทยาทานและผลงาน ด้านภาพยนตร์ต่อสาธารณะ

ศูนย์มานุษยวิทยาสิรินธร (องค์การมหาชน) ทำหน้าที่ จัดอบรม กิจกรรมเยาวชน การแสดงทางวัฒนธรรม นิทรรศการ สื่อการเรียนรู้ออนไลน์ การผลิตหนังสือ วิทยุทัศน์ และสารคดีเผยแพร่ทางสถานีโทรทัศน์ เป็นต้น

ศูนย์คุณธรรม (องค์การมหาชน) ทำหน้าที่ส่งเสริมและสนับสนุนเครือข่ายทางสังคม การศึกษาวิจัย ค้นคว้า พัฒนาองค์ความรู้ เพื่อเผยแพร่องค์ความรู้ด้านคุณธรรม และการประพฤติปฏิบัติตามวิถีของสังคม พัฒนาคุณธรรมความดีที่เหมาะสมกับบริบทของสังคมไทย เพื่อสร้างภูมิคุ้มกันทางสังคมให้กับเด็ก เยาวชน ประชาชน ให้เป็นพลเมืองที่ดีต่อสังคมและประเทศชาติ

กองทุนพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์

มีบทบาทหน้าที่ “เป็นผู้สนับสนุน” ด้านการ “รู้เท่าทันสื่อ” ระหว่างผู้เกี่ยวข้องกับการส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อในประเทศไทย บูรณาการการทำงานร่วมกับเครือข่ายเตรียมความพร้อมในการผลักดัน การรู้เท่าทันสื่อเข้าสู่ระบบการศึกษา จัดเตรียมทรัพยากรด้านข้อมูลหรืออื่นใด สนับสนุน ส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ สนับสนุนการวิจัยเพื่อพัฒนาองค์ความรู้เกี่ยวกับพฤติกรรมการใช้สื่อ และการสื่อสารของไทยในเชิงลึก และองค์ความรู้เกี่ยวกับการใช้ชีวิตระดับการรู้เท่าทันสื่อ

เป็นแหล่งทุนเพื่อการสร้างสังคม “รู้เท่าทันสื่อ” ให้แก่เด็ก เยาวชน และครอบครัวเป็นสำคัญ พร้อมทั้งมีบทบาทหน้าที่ในการเฝ้าระวังสื่อที่คำนึงถึงการตรวจสอบแบบกลายมิตร สร้างฐานข้อมูล สร้างนวัตกรรม ทำงานเชิงประเมิน และมีกลุ่มเป้าหมายหลากหลายสร้างพลเมืองที่เฝ้าระวังต่อการเฝ้าระวัง ทำงานแบบเครือข่ายเข้มแข็ง และเคลื่อนไหวผ่านสื่อสาธารณะ

สภาวัฒนธรรม

มีบทบาทหน้าที่ในการอนุรักษ์หรือฟื้นฟูจารีตประเพณี ภูมิปัญญาท้องถิ่น ศิลปวัฒนธรรมอันดีงามของท้องถิ่นและของชาติ และประสานการดำเนินงานวัฒนธรรม ซึ่งภาคประชาสังคมและประชาชนมีส่วนร่วม

ชุมชนคุณธรรมน้อมนำหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง

มีบทบาทหน้าที่ในการส่งเสริม สนับสนุน ให้ทุกภาคส่วนมีส่วนร่วมปลูกฝังคุณธรรม สร้างคนดี สังคมดี ใช้ “คุณธรรมนำการพัฒนา” ที่มีความโดดเด่น 3 ประการ

คือ คนในชุมชนปฏิบัติตามหลักธรรมทางศาสนา ดำเนินชีวิตตามหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง และวิถีวัฒนธรรมไทยที่ดีงาม โดยใช้มิติทางวัฒนธรรมในการสร้างความเข้าใจ เข้าถึงและพัฒนา ร่วมบูรณาการการทำงานกับทุกพื้นที่ โดยใช้กลไกพลเมืองและกลไกประชารัฐส่งเสริมและพัฒนาชุมชน

1.4.2 หน่วยงานภาครัฐ ภาคเอกชน สมาคม องค์กร มูลนิธิ และเครือข่ายภาคประชาชนอื่น ๆ

กระทรวงสาธารณสุข กรมควบคุมโรค กรมสุขภาพจิต (สถาบันสุขภาพจิตเด็กและวัยรุ่นราชนครินทร์)

กระทรวงการพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์ กรมกิจการเด็กและเยาวชน กรมกิจการสตรีและสถาบันครอบครัว

กระทรวงศึกษาธิการ สำนักงานปลัดกระทรวงศึกษาธิการ (สำนักงานคณะกรรมการส่งเสริมการศึกษาเอกชน สำนักงานส่งเสริมการศึกษานอกระบบและการศึกษาตามอัธยาศัย) สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน สำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา

กระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม สถาบันอุดมศึกษาของรัฐที่เป็นส่วนราชการ

กระทรวงมหาดไทย กรมส่งเสริมการปกครองท้องถิ่น

กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม สำนักงานปลัดกระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม

กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา สำนักงานปลัดกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา สำนักงานตำรวจแห่งชาติ

สำนักงานคณะกรรมการสุขภาพแห่งชาติ (สช.)

มูลนิธิเครือข่ายครอบครัว

สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (สสส.)

มูลนิธิอินเทอร์เน็ตร่วมพัฒนาไทย

สภาดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคมแห่งประเทศไทย

สถาบันพัฒนาศักยภาพสมองเด็กแบบองค์รวมด้วยวินัยเชิงบวก



2.1 การละเมิดทางไซเบอร์ (Cyberbullying)

การละเมิดทางไซเบอร์ (Cyberbullying) เป็นคำที่เกิดขึ้นมาเนื่องจากการพัฒนาของเทคโนโลยีจึงทำให้มีอินเทอร์เน็ต การกลั่นแกล้งรังแกกันในโลกออนไลน์ จึงแตกต่างจาก Bullying โดยทั่วไปในอดีตที่การกลั่นแกล้งรังแกจะเกิดขึ้นในพื้นที่หรือสถานที่จำกัด เช่น ในโรงเรียน ในที่ทำงาน ซึ่งเมื่อออกจากพื้นที่นั้นก็เสี่ยงการถูกรังแกได้ ดร.วิมลทิพย์ มุสิกพันธ์ ได้สำรวจเรื่อง “ความคิดเห็นสาธารณะเรื่องปัจจัยที่มีผลต่อทัศนคติและพฤติกรรมการกระทำความรุนแรงทางกายภาพ และการข่มเหงรังแกผ่านโลกไซเบอร์” พบว่า เทคโนโลยีการสื่อสารพัฒนาอย่างไร้ขีดจำกัดในโลกไซเบอร์ เป็นอีกหนึ่งช่องทางหนึ่งที่ทำให้เด็กและเยาวชน มีอิสระและมีทางเลือกในการทำร้ายกันมากขึ้น ทำให้เกิดการรังแกกันในรูปแบบใหม่ที่เรียกว่า Cyberbullying คือการที่เด็กและเยาวชน ถูกข่มขู่ คุกคาม ล้อเลียน ทำให้อับอาย หรือถูกละเมิดโดยเด็กและเยาวชนด้วยกัน จากการสำรวจความคิดเห็นสาธารณะเรื่องปัจจัยที่มีผลต่อทัศนคติและพฤติกรรม การกระทำความรุนแรงทางกายภาพ และการข่มเหงรังแกผ่านโลกไซเบอร์ผ่านกลุ่มตัวอย่างเยาวชนไทยอายุระหว่าง 12 - 24 ปี จำนวน 2,500 ตัวอย่างจากทั่วประเทศ พบว่ากลุ่มเยาวชนร้อยละ 43.1 เคยถูกรังแกผ่านโลกไซเบอร์ ทั้งการถูกนินทา หรือด่าทอผ่านโทรศัพท์มือถือหรือห้องสนทนา ได้รับข้อความก่อกวนทางโทรศัพท์มือถือ อีเมล หรือเว็บไซต์ ซึ่งจากการถูกกระทำดังกล่าวเยาวชนจะเล่าให้เพื่อนฟัง ร้อยละ 19.8 บอกคุณครู ร้อยละ 1.9 และบอกผู้ปกครอง ร้อยละ 4.9 นอกจากนี้ยังพบว่า ปัญหาดังกล่าวยังไม่มีหน่วยงานใดรับผิดชอบโดยตรง ทั้งการป้องกัน แก้ไข และการออกข้อกำหนดเชิงนโยบายที่ทันต่อปัญหา

ปัจจุบันปัญหา Cyberbullying ได้เกิดขึ้นในหลายประเทศทั่วโลก สำหรับประเทศไทยพบว่าสถิติ Cyberbullying สูงเป็นอันดับ 5 ของโลก เด็กไทยระดับมัธยมศึกษาตอนต้น ร้อยละ 35 – 40 ล้วนเคยกระทำและถูกกระทำ นอกจากนี้ยังพบว่า ประเด็นดังกล่าวเชื่อมโยงทำให้เด็กเกิดโรคซึมเศร้าและส่งผลให้ฆ่าตัวตายในที่สุด

จากผลการวิจัยของ รองศาสตราจารย์ นายแพทย์ ชาญวิทย์ พรนภดล ภาควิชาจิตเวชศาสตร์ คณะแพทยศาสตร์ศิริราชพยาบาล เรื่อง “การกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ในนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น” พบว่านักเรียนในวัยนี้ประมาณร้อยละ 45 มีประสบการณ์ เกี่ยวข้องกับ Cyberbullying ซึ่งส่วนหนึ่งอยู่ในวัยที่มีอุปกรณ์สื่อสารใช้ แต่ยังขาดทักษะในการรู้เท่าทันสื่อ จึงทำให้เป็นได้ทั้งเหยื่อและผู้กระทำเสียเองค่อนข้างมาก

การกลั่นแกล้งมีลักษณะที่สำคัญ 4 ประการ คือ 1) มีความตั้งใจในการกลั่นแกล้ง 2) มีความรุนแรงก้าวร้าวที่กระทำต่อร่างกายหรือส่งผลกระทบต่ออารมณ์ และอาจก่อให้เกิดอันตราย 3) มีการกระทำซ้ำ ๆ เกิดขึ้น และ 4) มีความไม่เท่าเทียมกันเชิงอำนาจ ผู้ที่มีอำนาจมากกว่ารังแกผู้ที่มีอำนาจน้อยกว่า

การกลั่นแกล้งในโลกออนไลน์บางครั้งผู้กลั่นแกล้งจะไม่เปิดเผยตัวตน ไม่ทราบว่าเป็นใคร และเมื่อไม่เปิดเผยตัวเองจึงทำให้กล้าที่จะกระทำความรุนแรงมากขึ้น ระบาย กลั่นแกล้งได้ทุกที่ทุกเวลา สามารถเชื่อมต่อโลกออนไลน์ได้โดยไม่จำกัดพื้นที่ ผู้ที่โดนรังแกจึงถูกคุกคามได้มากกว่า นอกจากนี้ยังสามารถแผ่ขยายเป็นวงกว้างได้ในเวลาอันรวดเร็ว

รูปแบบ Cyberbullying มีทั้งการล่วงละเมิด (Harassment) การส่งต่อข้อมูลที่เป็นการคุกคาม หรือการเปิดเผยข้อมูลลับ ซึ่งเป็นได้ทั้งข้อมูลเท็จและข้อมูลจริง ไม่ว่าจะเป็นข้อความ คลิปวิดีโอ หรือภาพ เป็นการคุกคามทางร่างกายและจิตใจ การกีดกันออกจากกลุ่ม (Exclusion) การกลั่นแกล้งด้วยการเพิกเฉยไม่สนใจต่อเหยื่อ ทำให้รู้สึกถูกละทิ้งถูกตัดออกจากกลุ่มหรือไม่มีส่วนร่วม การปลอมตัว (Masquerading) โดยการสร้างบัญชีออนไลน์แล้วปลอมตัวเป็นเหยื่อ เพื่อกระทำการที่ส่งผลกระทบต่อเหยื่อ และทำให้ผู้อื่นเข้าใจผิด ทั้งหมดนี้เป็นการกลั่นแกล้งที่พบได้บ่อยในประเทศไทย

ผลที่เกิดขึ้นจาก Cyberbullying อาจส่งผลกระทบได้ทั้งทางร่างกายและทางจิตใจต่อผู้ถูกกระทำ ทางร่างกายนั้น อาจมีอาการป่วยที่รักษาไม่หายหรือไม่รู้สาเหตุ เช่น ปวดหัว ปวดท้อง อันเป็นผลมาจากความเครียดที่ได้รับ ส่วนอาการทางจิตใจ อาจจะทำให้เกิดภาวะทางอารมณ์ วิตกกังวล สับสน ไม่รู้ว่าตัวเองจะแก้ปัญหาหรือออกจาก สถานการณ์นั้นอย่างไร ส่งผลกระทบต่อสุขภาพจิตได้ และที่ร้ายแรงที่สุดคือการไม่อยากมีชีวิตอยู่หรืออยากฆ่าตัวตาย ในเหยื่อบางราย เช่น ศิลปินเกาหลีที่ถูก Cyberbullying และตัดสินใจจบชีวิตลง ในกรณีที่เหยื่อ Cyberbullying เป็นเด็ก จะทำให้เขารู้สึกสูญเสียคุณค่าในตัวเอง ความภาคภูมิใจต่อตนเองลดลง แยกตัวจากเพื่อน ๆ หงุดหงิดง่าย ไม่อยากไปโรงเรียน บ่อยครั้งพบว่าส่งผลกระทบต่อการเรียนรู้ ทำให้ผลการเรียนตกต่ำ

การช่วยป้องกันและแก้ไขปัญหา Cyberbullying ผู้ที่มีบทบาทสำคัญที่สุดคือ พ่อ แม่ ผู้ปกครอง มีงานวิจัยหลายชิ้น ระบุว่า ผู้ปกครองช่วยให้การกลั่นแกล้งรังแกกัน ลดน้อยลงได้ ดังนั้น สิ่งที่ผู้ปกครองต้องทำก่อนที่จะยื่นอุปกรณ์สื่อสารให้ลูกเข้าสู่โลกออนไลน์ คือ การรู้เท่าทันสื่อ ต้องรู้ว่าจะสอนลูกอย่างไรเมื่อใช้ Social Media ให้ระมัดระวัง ในการโพสต์ข้อมูล การรับคนแปลกหน้าเข้ามาเป็นเพื่อน รวมไปถึงสอนวิธีการใช้งาน การตั้งค่าความเป็นส่วนตัวต่าง ๆ และผลกระทบที่จะเกิดขึ้นตามมาในอนาคตหากใช้ Social Media ไปในทางที่ไม่สร้างสรรค์

นอกจากนี้ พ่อ แม่ ผู้ปกครอง ต้องสร้างทักษะรู้เท่าทันสื่อให้ลูก เช่น หากเขา ตกเป็นเหยื่อการ Cyberbullying ต้องมีสติ ไม่โต้ตอบหรือโต้กลับ เพราะหากตอบโต้หรือ โต้กลับแล้วอาจจะทำให้เรื่องบานปลายยิ่งขึ้น และยังสร้างความพึงพอใจให้กับผู้ที่แกล้ง ผลที่ตามมาคือผู้แกล้งจะยิ่งกระทำต่อผู้ถูกแกล้งมากขึ้น ควรเก็บหลักฐานด้วยการบันทึก หน้าจอไว้ รู้จักการป้องกันตัวเองด้วยการบล็อกเพื่อปิดช่องทางการเข้าถึง ป้องกันการเห็น ข้อมูลส่วนตัว รู้วิธีรีพอร์ตข้อมูลเมื่อถูกลอบแปลงตัวตนหรือถูกคุกคามจากคนในโลก ออนไลน์ ควรพูดคุยและ สอบถามลูกให้เหมือนเป็นเรื่องปกติ ว่าที่โรงเรียน มีใครแกล้ง กันไหม แกล้งกันอย่างไร เพื่อให้เด็กกล้าที่จะบอกเล่าเรื่องเหล่านี้ให้ฟัง สิ่งที่สำคัญที่สุด คือครอบครัวต้องมีส่วนสนับสนุนที่ดี เด็กจึงจะเชื่อมั่นและไว้วางใจ เมื่อมีปัญหาาก็กล้าขอ ความช่วยเหลือจากผู้ใหญ่ในครอบครัว

ส่วนเด็กที่เป็นผู้กระทำ Cyberbullying เสียเองนั้น พ่อแม่ต้องหาสาเหตุให้เจอ ว่าทำไมลูกจึงแกล้งคนอื่น ต้องสอนให้ลูกเห็นอกเห็นใจผู้อื่น ยกตัวอย่างให้เขาคิดว่า หากเป็นตัวเองถูกระทำจะรู้สึกอย่างไร และให้รับผิดชอบผลของการกระทำนั้นด้วยการถูกลงโทษ การลงโทษต้องไม่รุนแรงและเป็นการลงโทษเชิงบวก เช่น ให้ทำความดี ชดเชยหรือให้ไปขอโทษเพื่อน บางกรณีอาจพบว่าเด็กที่เป็นผู้กระทำอาจจะมีปัญหา จิตเวชที่ต้องรับการรักษา

ดังนั้น การแก้ไขปัญหาควรเริ่มจากการแนะนำให้มีความรู้เกี่ยวกับประโยชน์และโทษ ในการใช้เทคโนโลยีไอทีเพื่อให้เยาวชน ผู้ปกครอง และอาจารย์มีความพร้อมป้องกันภัย ที่เกิดขึ้นบนโลกไซเบอร์ อย่างไรก็ตามทักษะการรู้เท่าทันสื่อ ควรถูกบรรจุเป็นหลักสูตร สอนในโรงเรียน ซึ่งการแก้ปัญหา Cyberbullying ต้องใช้ความร่วมมือจากทุกภาคส่วน ทั้งครอบครัว โรงเรียน และนโยบายจากภาครัฐ จึงจะประสบความสำเร็จ

2.2 ข่าวปลอม (Fake News)

ข่าวปลอม (Fake News) เป็นหนึ่งในปัญหาแห่งความซุลมุนที่เกิดขึ้นในสังคม ที่นับวันจะทวีความรุนแรงมากขึ้น ได้แก่ การสร้างข้อมูลข่าวสารที่ไม่ตรงกับความจริง และส่งออกมาในสื่อสังคมออนไลน์ ทั้ง Line Facebook Twitter หรือแม้แต่ Instagram เกิดการกระจายออกไปอย่างรวดเร็วและแฝงในรูปแบบของการรายงานข่าว โดยมีการกล่าวอ้างถึงข่าวจากวงใน การสร้างเพจปลอมโดยทำให้เหมือนกับเป็นเพจของสื่อกระแสหลัก ทำให้ผู้รับสารหลงเชื่อ และคิดว่าข้อมูลข่าวสารที่ได้รับมานั้นเป็นเรื่องจริง บางคนไม่มั่นใจว่าจริงหรือไม่ก็นำมาโพสต์ตามในสื่อสังคมออนไลน์ การโพสต์ตามนั้นก็กลับเป็นส่วนหนึ่งของการกระจายข่าว หรือบางครั้งทราบข่าวว่าไม่น่าใช่เรื่องจริงแต่นำมาโพสต์เพื่อตอบโต้ เมื่อมีคนกดถูกใจและแชร์ต่อก็กลายเป็นการช่วยกระจายข่าวปลอมเช่นเดียวกัน

ข่าวปลอมมี 7 ประเภท ได้แก่ 1) เสียตลิ่ง ตลก เช่น การสร้างเพจล้อเลียนขึ้นมา 2) โยงเนื้อหาหว่าน เช่น การนำสิ่งที่ไม่เกี่ยวข้องกันมาโยงกัน 3) ทำให้เข้าใจผิด สร้างเนื้อหาให้เข้าใจผิด 4) จับคู่ผิดที่ผิดทาง เช่น การนำภาพเหตุการณ์หนึ่งมาใช้พูดถึงเรื่องหนึ่ง 5) อ้างแหล่งที่มาเป็นเท็จ เช่น การอ้างชื่อบุคคลแต่เนื้อหาแต่งขึ้นมาเอง 6) ตัดต่อเพื่อสร้างเรื่อง ตัดต่อภาพ เสียง หรือใช้ Logo สำเนาข่าว เพื่อสร้างความน่าเชื่อถือ และ 7) ปลอมร้อยเปอร์เซ็นต์ เช่น ปลอมเว็บ ปลอมเพจ เพื่อนำเสนอข่าวเท็จ

พฤติกรรมการบริโภคข่าวผ่านสื่อสังคมออนไลน์กลายเป็นพื้นที่หลักสำหรับอ่านเรื่องราวหรือเหตุการณ์ของคนไทยที่เกิดขึ้นทั้งในประเทศและต่างประเทศ สอดรับกับรายงานของ Facebook ประเทศไทยในช่วงไตรมาสที่ 4 ปี 2560 ที่ผ่านมามีผู้ใช้งาน Facebook ในประเทศไทยต่อเดือนประมาณ 51 ล้านราย คิดเป็นสัดส่วนการเติบโตเพิ่มขึ้นร้อยละ 11 จากปีก่อนหน้า ชี้ให้เห็นว่า Facebook ได้เข้าไปมีส่วนร่วมกับสังคมและการใช้ชีวิตของคนไทยในปัจจุบันเป็นอย่างมาก

การเสพข่าวใน Facebook ไม่ว่าใครก็สามารถเข้าถึงได้เองตลอดเวลา งานวิจัยเรื่อง “พฤติกรรม การบริโภคข่าวผ่านสื่อ Facebook ของคนต่างวัยในสังคมไทย” ของบุบผา เมฆศรีทองคำ และจรรจิต บุนนาค ระบุว่า ช่วงวัยแตกต่างกันมีพฤติกรรมการบริโภคข่าวผ่านสื่อ Facebook แตกต่างกันโดยแบ่งออกเป็นกลุ่มวัยเรียน กลุ่มวัยทำงาน และกลุ่มวัยอาวุโส กลุ่มวัยเรียนใช้ Facebook เป็นสื่อหลักในการบริโภค ต่างจากวัยทำงานและวัยอาวุโสอย่างเห็นได้ชัด เพราะคุณสมบัติของ Facebook สามารถเห็นทั้งข้อความ ภาพ และคลิปวิดีโอได้อย่างรวดเร็วและต่อเนื่องตลอดเวลา กลุ่มวัยเรียน

นิยมเสพข่าวในช่วงเวลากลางคืนหลังจากที่ทำกิจกรรมต่าง ๆ เสร็จแล้ว เช่น ทำการบ้าน ขณะที่กลุ่มวัยทำงานเปิดรับ Facebook น้อยกว่า ส่วนวัยอาวุโสไม่ค่อยอ่านข่าวผ่าน Facebook ในช่วงเวลากลางคืน ผลการวิจัยระบุว่าแม้จะอยู่ในช่วงวัยเดียวกัน แต่การเลือกบริโภคข่าวของแต่ละบุคคลก็มีความต่างอีกเช่นกัน ซึ่งแต่ละคนจะเลือกเฉพาะข่าวที่ตนเองสนใจและมีความพึงพอใจ

ดังนั้น วัตถุประสงค์ในการอ่านข่าวจาก Facebook จึงแตกต่างกัน แต่สถานการณ์ล่าสุด Facebook กลับกลายเป็นพื้นที่แพร่กระจายข่าวปลอม ปัญหานี้สะสมมานานหลายปีแต่คนทั่วไปไม่ให้ความสำคัญแถมยังมองว่าเป็นแค่ข่าวปลอมไม่ใช่เรื่องจริงจังอะไรนัก แต่ปัญหาข่าวปลอมกลับมามีกระแสโด่งดังในช่วงเลือกตั้งประธานาธิบดีสหรัฐฯ ในปี 2016 มีการวิจารณ์กันอย่างกว้างขวางว่า โดนัลด์ ทรัมป์ ได้เป็นประธานาธิบดีก็เพราะข่าวปลอม ยิ่งไปกว่านั้นการผลิตและเผยแพร่ข่าวปลอมยังกลายเป็นเครื่องมือหาเงินจากคนบางกลุ่ม เพราะธรรมชาติของข่าวปลอมมักเรียกความสนใจ จากผู้ใช้งานได้มากกว่าข่าวจากสื่อหลัก ยังมีคนคลิกเข้าไปอ่านมากก็ขายโฆษณาได้มาก หากผู้อ่านขาดทักษะการตรวจสอบข้อมูล และไม่รู้เท่าทันสื่อดิจิทัล โดยเฉพาะกลุ่มผู้อ่านวัยอาวุโสที่เพิ่งเข้าสู่โลกอินเทอร์เน็ตตอนอายุมากแล้ว อาจไม่รู้ว่ข้อมูลเยอะก็เป็นเรื่องหลอกลวงได้ภาพแบบนี้สามารถหักหรือวิดีโอสามารถตัดต่อเปลี่ยนแปลงได้ ส่วนกลุ่มวัยเรียนและวัยทำงานที่ให้ความสนใจเรื่องของข่าวดาราก็มักจะมึลึงค์ข่าวปลอมของคนมีชื่อเสียงมากพอสมควร เพราะสามารถเรียกความสนใจได้ เช่น กรณีข่าวปลอมของพระเอกเป๊ป ฌอนรอน ที่เนื้อหาข่าวระบุว่าหนุ่ม เป๊ปได้ออกมายอมรับว่าทำสาวแบงก์ห้อง พร้อมขอโทษแฟนคลับ และเตรียมออกจากวงการเพื่อไปสร้างครอบครัว

สิ่งหนึ่งที่เพิ่มน้ำหนักความน่าเชื่อถือของข่าวปลอมเหล่านี้ คือการแพร่กระจายโดยคนที่เรารู้จัก ทั้งเพื่อนสนิท พี่น้อง พ่อ แม่ คู่ครอง หรือแม้แต่เหล่าคนดังที่ชื่นชอบอย่างที่เรา ๆ ก็มักจะพูดประโยคที่ว่า สื่อสังคมออนไลน์เปรียบเหมือนดาบสองคม ปัจจุบันเมื่อ Facebook กลายเป็นช่องทางในการรับข่าวสารข้อมูลจากทุกช่วงวัย ดังนั้น วิธีการป้องกันที่ดีที่สุดจึงอยู่ที่ตัวผู้ใช้งานเอง โดยเมื่อพบเห็นข้อมูลข่าวสารใด ๆ ที่ส่งผ่านสื่อสังคมออนไลน์ไม่ควรหลงเชื่อและกดแชร์ทันที ต้องคิดไตร่ตรองและตรวจสอบให้รอบคอบเสียก่อน เพราะไม่มีใครมาตรวจสอบให้เราได้ตลอดเวลาจากการใช้วิจารณญาณจากตัวเราเอง

2.3 โรคติดเกม (Gaming disorder)

โรคติดเกม (Gaming disorder) เป็นอาการติดเกมจนควบคุมไม่ได้ ผู้ติดเกมมักจะเลือกเล่นเกมเป็นกิจกรรมหลัก และใช้ระยะเวลานานในแต่ละวันโดยไม่สนใจกิจกรรมอื่น ๆ แม้กระทั่งกิจกรรมในชีวิตประจำวัน จนกระทั่งส่งผลกระทบต่อการรับผิดชอบหน้าที่ต่าง ๆ เป็นการเสพติดทางพฤติกรรมอย่างหนึ่ง ซึ่งการเสพติดทางพฤติกรรมหมายถึง พฤติกรรมที่ทำซ้ำ ๆ มากเกินไปและไม่สามารถควบคุมได้ จนกระทั่งก่อให้เกิดผลกระทบหรือรู้สึกทุกข์ทรมานให้มีความสำคัญกับการเล่นเกมมากกว่ากิจกรรมประจำวันต่าง ๆ และยังคงเล่นเกมหรือเล่นมากขึ้นทั้งที่การเล่นเกมนั้นก่อให้เกิดผลเสียต่อตนเอง จากเกณฑ์การวินิจฉัยโรคขององค์การอนามัยโลก (World Health Organization: WHO) ได้ให้คำนิยามการติดเกมไว้ว่า หมายถึง รูปแบบการเล่นเกมที่อาจจะออนไลน์หรือไม่ก็ได้ โดยเป็นการเล่นอย่างซ้ำ ๆ และต่อเนื่องที่มีลักษณะ 1) ไม่สามารถควบคุมการเล่นเกมของตนได้ 2) ให้มีความสำคัญกับการเล่นเกมมากกว่ากิจกรรมอื่น 3) ยังเล่นเกมหรือเล่นมากขึ้นทั้งที่เกิดผลเสียกับตนเอง

สาเหตุของการติดเกม 1) ตัวเด็กเอง ขาดความรู้สึกรู้สึกมีคุณค่าในตนเอง ขาดทักษะการแก้ไขปัญหา ขาดวินัยในตัวเอง ขาดทักษะสังคม มีปัญหากับเพื่อนบ่อย ๆ มีปัญหาการควบคุมอารมณ์และปัญหาพฤติกรรม เช่น โกหก ลักขโมย ทะเลาะวิวาท มีโรคทางจิตเวช เช่น สมาธิสั้น ซึมเศร้า วิตกกังวล ติดสารเสพติด 2) ครอบครัว มีความขัดแย้งกัน ในครอบครัว พ่อแม่ขาดสัมพันธ์ภาพและความผูกพันที่ดีกับตัวเด็ก เช่น ไม่ทำกิจกรรมสนุก ๆ ร่วมกัน ขาดกฎระเบียบเกี่ยวกับการเล่นเกมและการควบคุมกฎอย่างสม่ำเสมอ ขาดการสอดส่องดูแลการเล่นของเด็ก ไม่เป็นแบบอย่างที่ดีในการใช้สื่อและเล่นเกมให้แก่เด็ก มีโรคทางจิตเวชในครอบครัว 3) สังคมและเกม มีปัญหาความสัมพันธ์กับเพื่อนในชีวิตจริง มีการใช้เวลาเล่นเกมมาก สามารถเข้าถึงเกมได้ง่าย มีเกมในห้องนอน มีโทรศัพท์/คอมพิวเตอร์/แท็บเล็ตเป็นของตัวเอง เกมที่มีการสวมบทบาทและเล่นกับผู้อื่น มีการจัดอันดับในเกม สังคมและเกม ครอบครัว ตัวเด็กเอง มีการใช้เงินเพื่อซื้อหรือสะสมสิ่งของ หรือมีการพนัน มีเนื้อหาที่ไม่เหมาะสมกับช่วงวัย มีเนื้อหาโป๊เปลือย

หลายคนอาจจะค้านว่าแค่เล่นเกมเยอะไม่ได้เป็นโรค แต่ในวงการจิตแพทย์พบว่า มีการเสพติดทางพฤติกรรม (Behavioral Addictions) ที่ไม่มีสารเสพติดมาเกี่ยวข้อง โดยมีพฤติกรรมที่ทำซ้ำมากเกินไป ไม่สามารถควบคุมได้ จนกระทั่งก่อให้เกิดผลกระทบหรือรู้สึกทุกข์ทรมาน ซึ่งการติดเกมก็เข้าข่ายดังกล่าวด้วย โดยเกิดขึ้นได้ทั้งเด็กและผู้ใหญ่

เพราะเกมในตลาดใช้หลักจิตวิทยานำความโลภ โกรธ หลง มาใส่ไว้ ทำให้คนเล่นเกมติดสิ่งเร้า และการพนันที่แอบแฝงอยู่ เช่น การได้ลุ้น การลุ้นแจ็กของเมื่อเล่นตามกำหนดการได้ซ้ำ เป็นต้น ในปี 2561 องค์การอนามัยโลก (World Health Organization: WHO) ได้ประกาศให้การติดเกมเป็นโรคทางจิตเวช เพราะพบว่าเมื่อสแกนสมองคนที่ติดสารเสพติดเปรียบเทียบกับคนติดเกม มีการเปลี่ยนแปลงของเซลล์สมองและมีจุดที่สมองทำงานบกพร่องเหมือนกัน ในทางการแพทย์ถือว่าการเปลี่ยนแปลงพยาธิสภาพเกิดขึ้น

ปัญหาการเล่นเกมจนติด ที่ส่งผลกระทบต่อเด็กและเยาวชนทั่วโลกในระยะ 20 ปีหลังทำให้หน่วยงานด้านแพทย์และสาธารณสุขทั่วโลกตระหนักในระดับความรุนแรงนี้ เมื่อปี พ.ศ. 2561 – 2562 องค์การอนามัยโลก ได้บัญญัตินิยามการพิจารณาไว้ว่าโรคติดเกมเป็นโรคทางจิตเวช พร้อมให้เกณฑ์การวินิจฉัยเกี่ยวกับอาการติดเกมไว้ว่าเริ่มที่พฤติกรรมการหมกมุ่นสนใจแต่เกม ควบคุมตัวเองไม่ได้จนส่งผลกระทบต่อ ชีวิตการทำงาน การเรียน สุขภาพ และความสัมพันธ์ต่อคนรอบข้าง โดยเฉพาะการเล่นที่ส่งผลกระทบในแง่ลบ ด้านต่าง ๆ ที่กล่าวไปแล้ว รวมไม่น้อยกว่า 12 เดือนติดต่อกัน จนกลายเป็นกิจกรรมหลักทดแทนสิ่งอื่น ๆ เหล่านี้คือเงื่อนไขที่บ่งบอกว่าผู้นั้นติดเกม

องค์การอนามัยโลก (World Health Organization: WHO) ได้บรรจุการผิดปกติในการเล่นเกมนหรือการติดเกม ลงในคู่มืออ้างอิงโรคฉบับใหม่ “International Classification of Diseases 11th revision” (ICD-11) ในหมวดหมู่ความผิดปกติทางจิต กลุ่มการติดสารเสพติดและการเสพติดพฤติกรรม ซึ่งอาการติดเกมนี้มักมีอาการคล้ายกับการติดสุรา สารเสพติด หรือการพนันเช่นกัน อาการของคนที่เป็นโรคติดเกม คือ เล่นเกมมากต่อวันจนเป็นกิจกรรมหลัก หงุดหงิดถ้าไม่ได้เล่น มีปัญหาการเรียนการทำงาน วิดกกังวล หากไม่ได้เล่น มีภาวะซึมเศร้า กังวล ก้าวร้าวไม่ฟังใคร ใช้เกมเป็นเครื่องมือหลบหนีปัญหาในชีวิตจริงหรือเป็นหนทางแห่งความสุขในชีวิตสร้างตัวตนและหลงผิดในความเป็นจริง ซึ่งจะสามารถรักษาได้ด้วยยาการบำบัดจิตใจ พฤติกรรมบำบัดครอบครัว มีค่ารักษาประมาณ 50,000 - 250,000 บาทต่อคนต่อปี โดยใช้เวลาการรักษา 6 เดือนขึ้นไป พ่อแม่จะเริ่มสังเกตอาการของบุตรหลานได้จากการใช้เวลาของเขาที่เริ่มหมดไปกับการเล่นเกม อารมณ์เด็กที่เริ่มเปลี่ยนไป ได้เสียง ก้าวร้าวแยกตัวเองออกโดดเดี่ยวมากขึ้น การคบกลุ่มเพื่อนเริ่มเปลี่ยนไป จากเพื่อนในชีวิตจริงก็มาเป็นเพื่อนในโลกออนไลน์แทน ใช้ภาษาที่เลียนแบบมาจากเกม หรือจินตนาการในการเล่นจะอ้างอิงจากเกมเป็นหลัก

องค์การอนามัยโลกได้ประมาณการติดเกมไว้ที่ร้อยละ 3 - 4 เพศชายมีการติดเกมมากกว่าเพศหญิง 1.4 เท่า และมักพบในวัยรุ่นอายุ 12 - 20 ปี มากกว่าในวัยเด็กหรือผู้ใหญ่-ผู้สูงอายุ

สถานการณ์ความรุนแรงของโรคติดเกมในประเทศไทย พบว่าเด็กและวัยรุ่นไทยร้อยละ 15 - 50 มีปัญหาการเล่นเกม ในจำนวนนี้ ร้อยละ 5 ติดเกมอย่างหนัก ขณะที่ประเทศทางยุโรปอยู่ที่ร้อยละ 1 ส่วนประเทศสหรัฐอเมริกาอยู่ที่ร้อยละ 2 โดยจำนวนเด็กติดเกมในประเทศไทยได้เพิ่มสูงขึ้นอย่างต่อเนื่องตั้งแต่ปี 2543 เป็นต้นมา ดังนั้น เราจึงต้องปกป้องเด็กที่มีอายุต่ำกว่า 18 ปี เพราะสมองมนุษย์จะพัฒนาในอัตราเร่งในช่วงอายุ 1 - 6 ปี และพัฒนาต่อไปจนถึง 18 ปี หากเด็กติดเกมจะส่งผลกระทบต่อพัฒนาการด้านภาษา ด้านกล้ามเนื้อ ด้านการคิดวิเคราะห์ ด้านการควบคุมตนเองหรือความฉลาดทางอารมณ์ (EQ) นอกจากนี้สิ่งที่น่าเป็นห่วงอย่างมากคือผลการสำรวจพบว่าในประเทศไทยอายุของเด็กที่เริ่มติดเกมจะลดน้อยลงเรื่อย ๆ จากปี 2543 เริ่มที่ระดับอุดมศึกษาปีที่ 1 - 2 ปัจจุบันอายุเด็กที่เริ่มติดเกมจะเริ่มตั้งแต่ประถมศึกษาปีที่ 4 - 6

สาเหตุที่ทำให้ตัวเลขเด็กติดเกมในประเทศไทยมาแรงแข่งประเทศอื่นเป็นผลมาจาก 4 มิติ ได้แก่ 1) เด็ก เด็กมีความเสี่ยง เพราะอยู่ในครอบครัวมีประวัติการเสพติดหรือเด็กสมาธิสั้น มีปัญหาการเรียน วิตกกังวลง่าย ซึมเศร้า ขาดทักษะทางสังคม ไม่ภูมิใจในตัวเอง 2) ครอบครัวและการเลี้ยงดู ครอบครัวเข้มงวด หรือละเลยเกินไป ไม่ปลูกฝังเรื่องวินัยและการควบคุมตนเอง ครอบครัวไม่ได้ใช้เวลาทำกิจกรรมอื่นร่วมกัน 3) สังคมและสิ่งแวดล้อมที่เด็กอยู่รายล้อมด้วยเพื่อนที่เล่นเกม 4) ภาคธุรกิจใช้การตลาดอย่างหนักเพื่อชักชวนให้เล่นเกม โดยเฉพาะการเข้ามาของอีสปอร์ต (E-sports - Electronic Sports) และการพัฒนาของเทคโนโลยีที่เอื้อต่อการเล่นเกมมากขึ้น

อีสปอร์ตเป็นกิจกรรมที่ได้รับความนิยมสูงมากในกลุ่มนักเล่นเกมทุกช่วงวัย ความหมายและนิยามของอีสปอร์ต คือ การแข่งขันวิดีโอเกมที่ทำผ่านคอมพิวเตอร์หรือเครือข่ายเน็ตเวิร์ค มีผู้เล่นระดับมืออาชีพเข้าร่วมเพื่อชิงเงินรางวัลซึ่งอาจมีการถ่ายทอดสดให้คนดูและมีสปอนเซอร์สนับสนุนกิจกรรม ปัจจุบันข้อมูลเกี่ยวกับอีสปอร์ตมักมาจากผู้ผลิตเกมและภาคเอกชนเป็นส่วนใหญ่ โดยให้ข้อมูลว่าอีสปอร์ตเป็นกีฬาสำหรับยุคดิจิทัล รวมทั้งให้ข้อมูลเฉพาะด้านบวกของอีสปอร์ตแก่เด็กและเยาวชน ในขณะที่ผลกระทบด้านลบที่จะเกิดขึ้นกับเด็กและเยาวชนกลับไม่ได้รับการเผยแพร่เท่าที่ควร ผู้ปกครองจึงจำเป็นต้องรู้เท่าทัน ทราบทั้งประโยชน์และโทษของอีสปอร์ตอย่างรอบด้าน

ประเภทของเกม มีดังนี้ 1) Role Playing Game (RPG) เป็นเกมที่ให้ผู้เล่นสวมบทบาทเป็นตัวละครในเกมผจญภัยไปตามบทบาทนั้น ๆ เพิ่มค่าประสบการณ์และมีจุดมุ่งหมายในการทำภารกิจต่าง ๆ โดยเกม RPG นี้ มีประเภทย่อยที่สำคัญคือ Massively Multiplayer Online RPG (MMORPG) ซึ่งมีผู้เล่นจำนวนมากจากทุกพื้นที่ทั่วโลกสามารถเล่นพร้อมกันในรูปแบบออนไลน์ 2) Strategy Game เป็นเกมวางแผนและกลยุทธ์เป็นเกมที่เน้นการควบคุมกองทัพ ทั้งที่เป็นทหารการต่อสู้ในอวกาศ เกมประเภทนี้จะเน้นการใช้ทักษะการคิดวิเคราะห์ที่รัดกุม โดยประเภทย่อยของ strategy game ที่ได้รับความนิยมอย่างสูงในยุคปัจจุบันคือ Multiplayer Online Battle Arena (MOBA) โดยจะแบ่งผู้เล่นเป็น 2 ฝ่าย แต่ละฝ่ายแข่งขันกันเพื่อทำลายฝ่ายตรงข้าม 3) Shooting Game เป็นเกมการยิงด้วยอาวุธต่าง ๆ เช่น ปืน เครื่องบินที่เน้นการยิงใส่ศัตรู Shooting Game แบ่งตามมุมมองที่ผู้เล่นจะมองเห็นได้เป็น 2 ประเภท คือ First Person Shooting Game ผู้เล่นจะมองไม่เห็นตนเอง ใช้มุมมองเสมือนผู้เล่นไปอยู่ในเกม และ Third Person Shooting Game ผู้เล่นจะมองเห็นภาพจากการมองเข้าไปของบุคคลภายนอก 4) Action Game เกมลักษณะนี้เป็นการเล่นเพื่อผ่านด่านไปทีละด่าน เป็นประเภทที่เล่นง่าย บางเกมเน้นการบุกตะลุย การฝ่าฟันอุปสรรคต่าง ๆ ใช้การทำงานประสานกันของกลุ่มเนื้อมือ และตา ใช้ความแม่นยำ ความว่องไว และจังหวะในการเล่น 5) Sports Game เป็นเกมกีฬาที่จำลองมาจากการแข่งขันจริง บางเกมใช้ตัวละครที่เป็นนักกีฬาจริง บุคลิก ลักษณะทางกายภาพ ความสามารถ ที่มิมัดเหมือนชีวิตจริงของนักกีฬานั้น ๆ 6) Rhythm Action Game เป็นเกมเข้าจังหวะกับดนตรีในเกม เป้าหมายคือการเล่นเครื่องดนตรีในเกม ควบคุมเสียงดนตรีหรือการเต้นให้เข้าจังหวะเพลงในเกม เน้นทักษะที่ต้องใช้กล้ามเนื้อ การฟังจังหวะ มีการใช้ร่างกายของผู้เล่นในการเคลื่อนไหวจริง

สัญญาณเตือนของการติดเกม มีดังต่อไปนี้ 1) ใช้การเล่นเกมเพื่อแก้เบื่อ แก้เซ็ง จัดการอารมณ์ทางลบย่อย ๆ เด็กส่วนใหญ่เมื่อเผชิญความเครียดมีความรู้สึกรำคาญ เบื่อ มักหาทางออกด้วยวิธีต่าง ๆ เช่น การเล่นกีฬา เล่นดนตรี ทำสิ่งที่ชอบ และการเล่นเกม ก็มักเป็นทางออกหนึ่งในการจัดการความเครียด แต่หากเด็กเลือกใช้วิธีการไม่หลากหลาย ใช้แต่การเล่นเกมเป็นทางออก พ่อแม่ควรรีบเข้าไปพูดคุย ชวนทำกิจกรรมอื่น ๆ เพื่อให้มีวิธีการจัดการความเครียดที่หลากหลายขึ้น อาจป้องกันการติดเกมได้ 2) หงุดหงิด กระสับกระส่าย กระวนกระวายเมื่อไม่สามารถเล่นเกมได้ หรือถูกบอกให้หยุดเล่น เด็กติดเกมจำนวนมากเมื่อถูกบอกให้หยุดเล่น มักรู้สึกหงุดหงิด ไม่พอใจ ถ้าผู้ใหญ่ที่มาเตือนกำลังมีอารมณ์โกรธ ดุด่าเสียงดัง หรือกระชากปลั๊กออก แต่หากผู้ปกครองเตือนดีๆ แล้วลูกก็ยัง

หลุดหิด เสียงดัง โวยวาย ทำร้ายตัวเองหรือผู้อื่น สัญญาณเหล่านี้เป็นสัญญาณอันตรายว่า ลูกอาจติดเกมแล้ว ผู้ปกครองควรระงับสติอารมณ์ของตน ไม่ทำให้เรื่องลุกลาม บานปลาย และหาจังหวะเตือนเด็กจนกระทั่งเด็กเลิกเล่น เนื่องจากการหนีออกไปอาจ ทำให้เด็กเกิดการเรียนรู้ว่า การโวยวาย การแสดงพฤติกรรมก้าวร้าว ทำให้ตนเองสามารถ เล่นต่อไปได้ 3) หมกมุ่นอยู่กับการเล่นเกม เด็กที่มีแนวโน้มว่าจะติดเกมอาจมีความคิดหมกมุ่น อยู่กับเกมตลอดเวลา หยิบโทรศัพท์มือถือขึ้นมาเพื่อเล่นเกมบ่อย ๆ หรือเมื่อกลับบ้าน ก็พุ่งไปหาคอมพิวเตอร์เพื่อเล่นเกมทันทีไม่รับผิดชอบกิจกรรมอื่น ใช้เวลาร่วมส่วนใหญ่ไปกับ กิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับเกม เช่น การอ่านข่าวสารเกม ดูนิกพากย์เกม (game caster) หรือดู streaming ที่มีคนเล่นเกมเก่ง ๆ มาเล่นเกมให้ดู 4) เล่นเกมมากขึ้นเรื่อย ๆ จนไม่สามารถรับผิดชอบหน้าที่ หรือทำกิจกรรมอื่นน้อยลง เด็กที่ใช้เวลากับการเล่นเกม นานขึ้นเรื่อย ๆ ต่อรองผู้ปกครองเพื่อให้ได้เล่นเกมมากขึ้น หรือเดิมเคยรักษาเวลา ในการเล่นได้ตามข้อตกลง แต่ต่อมาไม่สามารถรักษาเวลาได้จากที่ไม่ต้องเตือนให้หยุดเล่น กลายเป็นผู้ปกครองต้องเข้าไปเตือนทุกครั้ง หรือเวลาที่เล่นเริ่มเบียดบังเวลาในการ ทำภาระหน้าที่และการเรียน 5) ยังคงเล่นเกมอยู่แม้จะเริ่มมีปัญหาเกิดขึ้น ผลกระทบ จากการเล่นเกม คือ การเสียเวลาไปกับเกม ไม่กินข้าว นอนดึก ตื่นสาย เด็กที่มีแนวโน้ม จะติดเกมมักจะไม่นำปัญหาที่เกิดขึ้น ยังคงเล่นเกมและไม่พยายามที่จะควบคุม การเล่น เริ่มโทษผู้อื่นนำไปสู่ปัญหาความขัดแย้ง และใช้การเล่นเกมเป็นทางออก ทำให้เกิดเป็นวงจรของปัญหาการติดเกม

ผลกระทบของการติดเกม 1) ผลกระทบต่อสมอง สมองของเด็กติดเกม มีการเปลี่ยนแปลงที่คล้ายคลึงกับสมองของผู้ที่ติดสารเสพติด ทั้งในแง่โครงสร้าง สารสื่อประสาท และการทำงานของสมอง ทำให้ความสามารถในการควบคุมตนเอง ควบคุม อารมณ์ ความสามารถในการตัดสินใจและแก้ปัญหาลดลง รวมทั้งความสามารถในการพูดคุย สื่อสารด้อยลงด้วย 2) ผลกระทบต่อร่างกาย ทำให้อ้วน ส่งผลให้เด็กเสี่ยงต่อการเป็นโรค ต่าง ๆ ได้แก่ โรคเบาหวาน โรคความดันโลหิตสูง โรคหัวใจและหลอดเลือด ทำให้มีโอกา สเสียชีวิตก่อนวัยอันควร ปัญหาการนอน การติดเกมมีความสัมพันธ์กับปัญหานอนไม่หลับ การนอนที่ไม่มีคุณภาพ และระยะเวลาในการนอนที่ลดลง ซึ่งส่งผลกระทบต่อ สุขภาพกาย ความจำ และความสามารถทางการเรียนของเด็ก ปัญหาทางสายตา ได้แก่ ตาล้า ไม่สบายตา ตาแห้ง เห็นภาพซ้อน และตาพร่ามัว โดยรวมเรียกว่า โรค computer vision syndrome ปัญหาต่อระบบกล้ามเนื้อและกระดูก ได้แก่ อาการปวดกล้ามเนื้อและกระดูก บริเวณคอและแขน มีรายงานผู้ป่วยที่รุนแรงคือ เอ็นนิ้วโป้งขยับขาดเนื่องจากการเล่นเกม

บนโทรศัพท์มือถือติดต่อกันทุกวัน บางรายมีอาการปวดที่ท้าวไหล่ไม่ได้ เช่น ปวดศีรษะ ปวดท้อง ปวดข้อ ปัญหาอุบัติเหตุ เด็กที่ใช้โทรศัพท์มือถือเพื่อเล่นเกมขณะเดินบนถนน วัยรุ่นที่ใช้โทรศัพท์มือถือเพื่อเล่นเกมขณะขับขี้นานาพาหนะ เป็นกลุ่มที่เสี่ยงต่อการเกิดอุบัติเหตุรุนแรง 3) ผลกระทบต่ออารมณ์และพฤติกรรม พฤติกรรมก้าวร้าวรุนแรง: เด็กที่เล่นเกมที่เกี่ยวข้องกับความรุนแรงสัมพันธ์กับความชินชาต่อความรุนแรง ความคิดอารมณ์และพฤติกรรมก้าวร้าวรุนแรงมากขึ้น ความเห็นอกเห็นใจและความอยากช่วยเหลือผู้อื่นลดลง การใช้สารเสพติด การเล่นเกมสัมพันธ์กับการเริ่มสูบบุหรี่ การดื่มสุรา การใช้สิ่งเสพติดชนิดอื่น การเข้าสังคม เด็กติดเกมจะมีการเข้าสังคมลดลง หลีกเลี่ยงการพบกับคนจำนวนมาก ๆ แต่จะไม่หลีกเลี่ยงสังคมที่อยู่ในเกม และมักมีความสัมพันธ์กับคนในครอบครัวลดลง ปัญหาอารมณ์และพฤติกรรมอื่น ๆ ได้แก่ โรคซึมเศร้า โรควิตกกังวล โรคสมาธิสั้น โรคกลัวสังคม

ข้อเสนอแนะในการดูแลหากบุตรหลานเล่นเกมมากเกินไป พ่อแม่ไม่ควรรอให้ปัญหาวิกฤตจนเด็กติดเกมจึงจะเริ่มรักษา ให้สังเกตว่าจากเดิมเด็กเคยทำกิจกรรมต่าง ๆ ร่วมกันกับคนในครอบครัว เพื่อนข้างบ้าน แต่เริ่มเปลี่ยนแปลงไป เช่น ใช้เวลาว่างอยู่แต่กับหน้าจออิเล็กทรอนิกส์จับโทรศัพท์มือถือเล่นเกม จนกระทบต่อการทำการบ้าน กิจกรรมสันทนาการอื่น ๆ หรือไม่ทำงานบ้าน ไม่พูดคุยกับคนอื่นในบ้าน นอนน้อย และนั่งนิ่งมากเกินไป เหล่านี้เป็นสัญญาณเตือนเบื้องต้น โดยที่จำนวนชั่วโมงการเล่นนั้น ไม่ได้เป็นตัวชี้วัดว่าติดหรือไม่ติด แต่ผลกระทบต่อเรื่องอื่น ๆ ในชีวิตประจำวันและความสามารถในการควบคุมตนเองได้สูญเสียไปแล้ว นั่นคือดัชนีบ่งชี้หลักว่าติดเกม พ่อแม่ที่มีเด็กวัย 0 - 2 ขวบ ไม่ควรให้ลูกใช้สื่อดิจิทัลอิเล็กทรอนิกส์ใด ๆ เลย แต่หากให้ใช้ควรพิจารณากิจกรรมอื่น ๆ ที่มีความสำคัญกว่า เช่น เล่นนอกบ้าน เที่ยวธรรมชาติไปสวนสัตว์ เล่นกระบะทรายหรือตัวต่อ ปีนป่ายเครื่องเล่นหรือฝึกทักษะด้านการเอาตัวรอด เช่น ว่ายน้ำหรือเรียนดนตรี เป็นทักษะที่จะช่วยให้เด็กพัฒนาสมอง และอารมณ์ได้ดีกว่า ข้อเสนอแนะสำหรับพ่อแม่ในการดูแลลูกที่มีปัญหาติดเกม คือ 1) เลือกเกมให้ลูกตามระดับประเภทเนื้อหาที่เหมาะสม ไม่ให้มีความรุนแรงสมจริงมากนัก หลีกเลี่ยงเกมประเภทก่ออาชญากรรมแล้วได้รับรางวัลหรืออาชญากรรมที่เกิดขึ้นได้ในชีวิตจริง 2) กำหนดเวลาเล่นเกม เด็กเล็กไม่เกินครึ่งชั่วโมง เด็กโตไม่เกิน 1 ชั่วโมงครึ่ง 3) ไม่ให้มีเครื่องเล่นเกมในห้องนอน 4) กำหนดอุปกรณ์ที่จะเล่น พยายามหลีกเลี่ยงการเล่นผ่านโทรศัพท์มือถือ และสัญญาณมือถือ แต่ให้เล่นผ่านสัญญาณไวไฟที่บ้านเท่านั้น 5) พ่อแม่กำหนดรหัส

เข้าอุปกรณ์และรหัสเข้าไวไฟ ไม่ให้ลูกรู้และปิดสัญญาณไวไฟยามค่ำคืน ไม่เปิดสัญญาณไวไฟเอาไว้ 6) กำหนดจำนวนเงินที่ใช้ในการเล่นเกมน ไม่ให้เกิดความเหมาะสมในเงื่อนไขของครอบครัว หรือความจำเป็นในการใช้จ่าย ไม่อนุญาตให้ซื้อไอเท็มในเกมในระดับเด็กเล็กโดยเด็ดขาด เพราะอาจยากในการสอนเรื่องการใช้เงิน การหาเงิน 7) เด็กเล็กควรเลือกเกมที่ไม่มัลักษณะเล่นร่วมกับคนอื่น คนแปลกหน้าในอินเทอร์เน็ต หรือเกมประเภทเล่นกันหลายคน เกมออนไลน์ประเภทสวมบทบาทในระบบเครือข่ายที่มีผู้เล่นจำนวนมาก (MMORPG) ที่ต้องเล่นพร้อมกัน หรือเกมที่เชื่อมต่อบัญชีข้อมูลกับสื่อสังคมออนไลน์เพื่อปกป้องการถูกเก็บข้อมูลส่วนตัวของเด็กเอง 8) พ่อแม่ควรจดทะเบียนผู้เล่นเกมที่เป็นชื่อบัญชีของพ่อแม่เอง เพื่อใช้ในการสำรวจระยะเวลาการเล่น ควบคุมการเล่น ค่าใช้จ่าย และข้อมูลความปลอดภัยของบุตรหลาน และสามารถควบคุมการเล่นได้ อย่าปล่อยให้เด็กมีอีเมลบัญชีผู้เล่นเป็นของตนเอง 9) ไม่ควรมอบหรือให้โทรศัพท์มือถือ ในความหมายที่ลูกจะเข้าใจว่าอุปกรณ์นั้นเป็นของตัวเอง ให้เขารับรู้ว่าพ่อแม่เป็นเจ้าของ แคให้ยืมเล่นเท่านั้น ในกรณีที่พ่อแม่พิจารณาบุตรหลานว่าจะอนุญาตให้ใช้สื่อ (ในช่วงวัย มากกว่า 3 ขวบ) ควรวางกฎระเบียบอย่างเข้มงวด เช่น การเล่นในวันธรรมดาไม่ควรเกิน 1 ชั่วโมง วันหยุดไม่ควรเกิน 2 ชั่วโมง ภายใต้เงื่อนไขที่ต้องปฏิบัติตามเดิม เช่น ทำการบ้าน ออกกำลังกาย ทำงานบ้านตามที่ผู้ปกครองมอบหมายแล้ว จึงจะสามารถไปเล่นเกมในเวลาว่างจริง ๆ เท่านั้น โดยทั่วไปคำแนะนำทางการแพทย์ทั่วโลก สรุปรวมกันว่า 1) ช่วงอายุของผู้เล่นนั้นไม่ควรต่ำกว่า 2 ขวบ 2) ช่วงวัย 2 - 6 ขวบ ควรเล่นได้เพียงเล็กน้อยเท่านั้น 3) ช่วงวัย 6 - 13 ปี ควรเล่นไม่เกิน 1 ชั่วโมง โดยมีผู้ปกครองร่วมสังเกตด้วย 4) อายุ 13 ปีขึ้นไปเริ่มให้อิสระในการใช้ แต่ควรมีลิมิตไม่เกิน 2 ชั่วโมงต่อวัน 5) กรณีที่เป็นสื่อสังคมออนไลน์ เช่น Facebook Line Instagram หรือเครือข่ายสื่อสังคมอื่น ๆ ไม่ควรอนุญาตให้ลูกเล่นจนกว่าจะอายุถึง 13 ปี และในช่วงวัย 13 - 18 ปี การมีสื่อบัญชีสังคมออนไลน์ใช้เองควรเป็นเรื่องที่พ่อแม่กำกับดูแลอย่างใกล้ชิด 6) กรณีที่เด็กเล่นเกม หรือเป็นนักแข่งขันเกมชิงเงินรางวัล (หรือที่เรียกกันในงานการอุตสาหกรรมธุรกิจเกมว่าอีสปอร์ต) นั้น ต่างประเทศกำหนดเอาไว้ว่าจะต้องมีอายุมากกว่า 18 ปีขึ้นไปจึงจะเข้าร่วมการแข่งขันเกมได้ และต้องทราบว่าช่วงวัยที่มั่งคั่งที่สุดช่วงสูงสุดของทักษะสมองในการเล่นการแข่งขันคือ อายุ 25 - 26 ปี ซึ่งเป็นความเสี่ยงที่พ่อแม่จะต้องยอมรับและอธิบายกับบุตรหลานว่าผลกระทบที่จะเกิดขึ้นตามมาหลังจากนั้นคืออะไร

2.4 นักตีหม้หน้าใหม่

จากการตรวจสอบสถานการณ์และปัญหาที่เกิดขึ้นจากการตีหม้เครื่องตีหม้แอลกอฮอล์ของเยาวชนไทยพบว่า ข้อมูลที่น่าตกใจ เนื่องจากการเพิ่มสูงขึ้นทั้งปริมาณการตีหม้ จำนวนเด็กที่ตีหม้ รวมถึงปริมาณการลดลงของอายุเด็กที่เริ่มต้นตีหม้จากกรณีผลสำรวจสถิติเกี่ยวกับการตีหม้สุราของเยาวชนในประเทศไทย ซึ่งระบุว่า คนไทยบริโภคแอลกอฮอล์ต่อคนเท่ากับ 13.59 ลิตร สูงเป็นอันดับที่ 5 ของโลก มากกว่าทั้งประเทศฝรั่งเศส อังกฤษ เยอรมนี รัสเซีย หรือสหรัฐอเมริกา ซึ่งน่าจะมีอัตราการบริโภคแอลกอฮอล์มากกว่า โดยเฉพาะเด็กวัยรุ่นเริ่มตีหม้กันตั้งแต่อายุ 11 ปี และร้อยละ 50 ของนักเรียนที่ตีหม้เหล้า เบียร์ จะเริ่มตีหม้กันตั้งแต่อายุก่อน 15 ปี ซึ่งในเรื่องนี้มีข้อมูลระบุชัดว่าเด็กที่เริ่มตีหม้แอลกอฮอล์ก่อน 13 ปีมีโอกาสติดเครื่องตีหม้แอลกอฮอล์ไปจนโตในทางตรงข้ามแต่ถ้าหากเริ่มตีหม้ตั้งแต่อายุ 21 ปีขึ้นไป ความเสี่ยงในการเกิดปัญหาจากการตีหม้ในลักษณะต่างๆ จะลดลงถึงร้อยละ 70 ข้อมูลจากสำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (สสส.) พบว่า ค่าใช้จ่ายในการตีหม้แอลกอฮอล์ต่อครอบครัวที่มีผู้ตีหม้เฉลี่ยวันละประมาณ 100 - 300 บาท หรือคิดเป็น 4.68 หมั้นล้านบาท ในแต่ละปีซึ่งเงินจำนวนนี้สามารถนำไปสร้างโรงเรียนได้ประมาณ 7,000 แห่ง

กระทรวงสาธารณสุข เผยว่า ขณะนี้ปัญหาการตีหม้เครื่องตีหม้ที่มีแอลกอฮอล์ได้สร้างผลกระทบมากทั้งสุขภาพของคนตีหม้ ครอบครัว สังคม จากการสำรวจที่ผ่านมาพบว่า คนไทยอายุ 15 ปีขึ้นไป มีการตีหม้เครื่องตีหม้แอลกอฮอล์ประมาณ 15 ล้านคนหรือเกือบ 1 ใน 4 ของประชากรทั้งหมด ผู้ตีหม้ส่วนใหญ่เป็นชายถึง 13 ล้านคน ในกลุ่มนักตีหม้ส่วนใหญ่อยู่ในวัยทำงานที่มีอายุ 25 - 29 ปี รองลงมา คือ กลุ่มวัยรุ่นที่มีอายุ 15 - 24 ปี โดยเฉพาะจุดที่น่าเป็นห่วงพบว่า หญิงที่มีการตั้งครรภ์ ประมาณ 1 ใน 4 ยังไม่เลิกตีหม้เครื่องตีหม้แอลกอฮอล์ ซึ่งจะมีผลกระทบต่อสุขภาพเด็กในครรภ์ อาจทำให้ลูกพิการหรือแหว่งแหว่น เสี่ยงต่ออาการปัญญาอ่อนแต่กำเนิด เพราะสมองนั้นถูกทำลายและเกิดมามีโอกาสติดแอลกอฮอล์ถึงร้อยละ 10 นักเรียนมัธยมปลายจนถึงอุดมศึกษาประมาณ 1 ใน 3 ของนักเรียนทั้งหมดยอมรับว่าตนเองเป็นคนตีหม้สุรา และนักเรียน ปวช. มีประสบการณ์การตีหม้มากที่สุด เมื่อเทียบกับนักเรียนระดับชั้นอื่น ๆ โดยคิดเป็นร้อยละ 88.3 ของนักเรียนชาย และร้อยละ 74.4 ของนักเรียนหญิงถ้าเริ่มตีหม้ตั้งแต่อายุน้อย ๆ เท่าใดผู้นั้นมีโอกาสมีปัญหามากขึ้นเท่านั้น และมีแนวโน้มที่จะติดยาเสพติดร่วมด้วยเสมอ โดยเฉพาะเด็กสมัยนี้จะอยู่รวมกันเป็นกลุ่ม ทำให้ยากที่จะหยุดได้ ถ้าหากยังอยู่

ในสิ่งแวดล้อมแบบเดิม ๆ การดื่มสุราตั้งแต่อายุน้อย ๆ จะทำให้ระดับเซโรโทนินลดลง ยิ่งเด็กยิ่งส่งผลกระทบมาก อีกทั้งการศึกษาขององค์การอนามัยโลกยังบอกว่า 1 ใน 3 ของผู้ป่วยทางจิตในแต่ละประเทศมีสาเหตุมาจากการดื่มสุรา ทั้งนี้ คาดการณ์ว่า ในอนาคตมีแนวโน้มที่จำนวนผู้ป่วยโรคจิตที่มีแอลกอฮอล์จะเพิ่มมากขึ้นในทุกเพศและทุกกลุ่มอายุ และดื่มปริมาณเพิ่มขึ้น 1 เท่า ในทุก ๆ 3 ปี ปัญหาของวัยรุ่นในการดื่มเครื่องดื่มแอลกอฮอล์ผสมไม่ว่าจะเป็น เหล้า เบียร์ ไวน์ มีมากขึ้นเรื่อย ๆ ในทุกประเทศ เพราะวัยรุ่นเป็นวัยที่ชอบทดสอบสิ่งต่าง ๆ โดยเฉพาะวัยรุ่นในครอบครัวที่มีปัญหา และในปัจจุบันจากแนวโน้มสภาพครอบครัวที่ขาดความอบอุ่น ทำให้วัยรุ่นหันมาหาเหล้ามากขึ้น ส่งผลต่อปัญหาที่ตามมา ได้แก่ การเรียนตกต่ำลง มีปัญหากับผู้ปกครอง และมีความประพฤติส่อไปในทางกาเกิดอาชญากรรม จนบางคนถึงขนาดถูกจับกุมดำเนินคดี

รายงานวิจัยผลกระทบของการดื่มสุราในฐานะปัจจัยร่วมกันเกิดปัญหา ความรุนแรงในครอบครัวของมูลนิธิเพื่อนหญิง ร่วมกับ สสส. พบว่า ร้อยละ 70 - 80 ของกลุ่มตัวอย่างผู้ชายที่ดื่มสุราจากทั่วประเทศ มีการใช้ความรุนแรงกับภรรยาและบุคคลในครอบครัวหลังจากการดื่ม และจากการสำรวจของโรงพยาบาลชุมชนทั่วประเทศพบว่า การดื่มเครื่องดื่มแอลกอฮอล์ก่อให้เกิดความรุนแรงและเกิดอาชญากรรมประมาณร้อยละ 7 ของคดีอาญาทั้งหมด โดยแบ่งออกเป็นรูปแบบความผิดเกี่ยวกับเพศร้อยละ 35 และความผิดต่อร่างกายร้อยละ 20 แต่เชื่อว่า กรณีอาชญากรรมและความรุนแรงจริง ๆ ต้องมีมากกว่านี้ เนื่องจากยังมีผู้เสียหายอีกจำนวนมากที่ไม่กล้าแจ้งความ งานวิจัยเรื่องเดียวกันนี้ยังพบว่า เด็กไทยประมาณ 1 ใน 4 เคยเห็นการดื่มจนเมาของสมาชิกในครอบครัว และเด็กส่วนใหญ่ได้พบเห็นประสบการณ์นี้ก่อนอายุ 18 ปี ซึ่งสภาพเช่นนี้ ก่อให้เกิดผลกระทบต่อเด็กในหลายด้าน ทั้งในด้านอารมณ์ ความหวาดกลัว โดดเดี่ยว ซึมเศร้า มีพัฒนาการทางการเรียนรู้ช้าและมีแนวโน้มจะถูกกลืนโทษทางร่างกายอย่างรุนแรง เวลาที่พ่อแม่หรือคนในครอบครัวเมาจนขาดสติ นอกจากนี้ เรายังทำลายอนาคตทางเศรษฐกิจของครอบครัว ครอบครัวที่ขาดพ่อหรือแม่มีความเสี่ยงสูงมากต่อพฤติกรรมกรรมการดื่มเช่นเดียวกันกับครอบครัวที่พ่อแม่ดื่ม ทั้งนี้ นักเรียนชายร้อยละ 79.8 และนักเรียนหญิงร้อยละ 80.7 ที่เคยดื่มสุราให้ข้อมูลว่า มีบิดาที่ดื่มเครื่องดื่มแอลกอฮอล์ จากการประมวลข้อมูลของมูลนิธิเมาไม่ขับที่ได้รับข้อมูลสถิติจากหน่วยงานต่าง ๆ พบว่า วัยรุ่นไทยเป็นนักดื่มมากขึ้น และแนวโน้มยังคงเพิ่มสูงขึ้นตลอดเวลา รวมทั้งพฤติกรรมกรรมการดื่มก็มีแนวโน้มจะเริ่มที่อายุน้อยลงเรื่อย ๆ อีกด้วย

ข้อมูลจากกระทรวงสาธารณสุขระบุว่า สถิติการตายจากอุบัติเหตุของวัยรุ่น ในช่วงอายุ 16 - 24 ปี มีสูงถึงปีละ 4,000 คน ซึ่งสอดคล้องกับข้อมูลในโครงการ Child Watch ที่ประเมินว่า มีวัยรุ่นในช่วงอายุ 13 - 18 ปี เสียชีวิตจากอุบัติเหตุรถมอเตอร์ไซด์ และรถยนต์ปีละราว 3,500 คน หรือเฉลี่ยประมาณวันละ 10 คน และแน่นอนที่กว่าครึ่งของอุบัติเหตุเหล่านี้ มีเหล้าเบียร์เข้ามาเกี่ยวในฐานะสาเหตุที่ก่อให้เกิดความประมาท ปัญหาการเมาสุราขับรถหรือมอเตอร์ไซด์ในต่างจังหวัดยิ่งทวีความน่ากลัวยิ่งขึ้นเป็นทวีคูณ เนื่องจากสภาพถนนรวมกับการขับขี่ที่ไม่ปฏิบัติตามกฎและการตรวจจับที่ยังทำไม่ทั่วถึง ดังที่ภรรยาพรณ กฤษณา ประธานเครือข่ายเหยื่อเมาแล้วขับ กล่าวถึงสภาพในต่างจังหวัดว่า “ในต่างจังหวัด หมวกไม่ใส่ ไฟไม่เปิด การตั้งด่านตรวจวัดปริมาณแอลกอฮอล์ของตำรวจ ก็ยังน้อยเกินไป การใช้รถต่างจังหวัดจะไม่เหมือนในกรุงเทพฯ เราจะไม่ใส่หมวกนิรภัย แลมนซ้อน 3 ซ้อน 4 นึกอยากจะปาดซ้ายปาดขวาก็ปาด ปั่นน้ำมันก็มีเดินเข้าไป ก็มีเหล้าให้กิน กินเหล้าเลยปั่นแล้วก็ไปขับต่อ แล้วเกิดอุบัติเหตุเยอะมาก ร้านค้าต่างจังหวัดบางที่ 3-4 ทุ่ม เด็กซ้อนมอเตอร์ไซด์เข้าไปซื้อเบียร์ ออกมา 5-6 ขวดก็ขายให้เหมือนส่งพวกเขาไปตายแท้ๆ” การตายของวัยรุ่นในต่างจังหวัดจาก “การเมาแล้วขับ” จึงมีสูงทุกปี ยิ่งแนวโน้มการตัดถนนคอนกรีตหรือลาดยางเข้าถึงทุกหมู่บ้านตำบลมากขึ้น ๆ การขับซิ่งเร็วกันก็ยิ่งเพิ่มขึ้นและนำมาซึ่งการสูญเสียชีวิตและบาดเจ็บมากขึ้นทุกปี

ในปัจจุบันเราได้เห็นวัยรุ่นหญิงในยุคนี้ ดื่มเครื่องดื่มแอลกอฮอล์กันมากขึ้น จากการสำรวจของสำนักงานสถิติแห่งชาติพบว่า คนไทยมีแนวโน้มที่จะเป็นผู้ดื่มสุรามากขึ้น จากร้อยละ 31.5 ใน พ.ศ. 2534 เป็นร้อยละ 35.5 โดยเฉพาะสตรีเพิ่มจากร้อยละ 9.5 เป็นร้อยละ 14.5 ในช่วงเวลาเดียวกัน วัยรุ่นโดยเฉพาะสตรีอายุ 15 - 19 ปี เป็นกลุ่มที่มีอัตราเพิ่มสูงสุด คือ เพิ่มขึ้นถึง 5.6 เท่า ดังนั้น จึงน่าจะคาดเดาได้ว่า ปัญหาเรื่องการมีเพศสัมพันธ์อย่างไม่ได้ตั้งใจที่จะนำไปสู่ปัญหาอื่น ๆ ที่สะท้อนออกมาจากงานวิจัยก่อนหน้านี้ จึงน่าจะมีแนวโน้มเพิ่มขึ้นแน่นอน

จากภาพรวมสถานการณ์ที่กล่าวมาทั้งหมดชี้ให้เห็นแนวโน้มที่น่าวิตกไม่น้อยต่อเส้นทางชีวิตของวัยรุ่นนักดื่มจำนวนมาก หากยังไม่มีมาตรการแก้ไขปรับปรุงปัญหาอย่างมีประสิทธิภาพ เด็กวัยรุ่นของเราคงต้องตายไปอีกปีละหลายพันคน ยังไม่รวมผู้ที่จะต้องพิการอีกจำนวนมากอีก 10,000 คนที่จะพาตัวเองไปสู่การมีเพศสัมพันธ์โดยไม่ตั้งใจหรือไม่ระวัง จนนำมาสู่การตั้งท้องและการทำแท้งในภายหลัง และอีกมากมายที่การกินเหล้า

นำไปสู่ความรุนแรงในการทะเลาะวิวาททั้งกับคนในครอบครัวและคนอื่น ๆ หากคิดเป็น ความสูญเสียทางเศรษฐกิจก็นับว่ามากมายอยู่แล้วต่อชีวิตวัยเยาว์ที่เสียไป แต่ความสูญเสีย ทั้งจริยธรรมดูจะยิ่งหนักกว่าจนประเมินไม่ได้โดยเฉพาะความสูญเสียที่เกิดขึ้นกับ สภาพจิตใจของสตรีที่ทำแท้ง สภาพจิตใจของญาติหรือพ่อแม่ผู้เสียชีวิต ตลอดจน ความรู้สึกของคนในสังคมโดยรวมต่อปัญหาหุ้มนั้นต่าง ๆ ในครอบครัวและสังคมที่เป็น ผลมาจากเหล่า

ประเด็นปัญหาเรื่องการเสพของมีนเมาของวัยรุ่นจึงไม่ใช่ปัญหาเล็ก ๆ แต่เป็น ปัญหาที่มีผลกระทบสูงทางสังคม และหากเราได้เล็งเห็นถึงผลกระทบลูกโซ่ที่มีมากมาย ดังกล่าวแล้วการผลักดันนโยบายทางสังคมเพื่อที่จะแก้ปัญหานี้จึงมีความสำคัญ ยิ่งการแก้ปัญหาดังกล่าวที่เข้าสู่การของความมีนเมา คือ เรื่องสำคัญที่มีขึ้นเป็นเพียงแค่ การรักษาเยียวยาเด็กเท่านั้น แต่ยิ่งเท่ากับเป็นการรักษาเยียวยาสังคมให้มีสติสัมปชัญญะ และมีความมั่นคงมากยิ่งขึ้นด้วย

ในประเทศไทยยังไม่มีการรณรงค์หรือความพยายามอย่างจริงจังในเรื่องการ ลดการบริโภคเครื่องดื่มแอลกอฮอล์ของเยาวชน ในขณะที่หลายประเทศที่ประสบ ปัญหาอย่างเดียวกัน ได้พยายามแสวงหามาตรการรณรงค์อย่างต่อเนื่อง ตัวอย่างเช่น สหรัฐอเมริกามีสถิติที่นำภาคภูมิใจของการรณรงค์ให้วัยรุ่นลดการดื่มเครื่องดื่ม แอลกอฮอล์ ซึ่งสามารถนำไปสู่การลดอุบัติเหตุจากการเมาแล้วขับได้มากกว่า 1 ใน 3

ส่วนแนวทางการรณรงค์ป้องกันหรือลดการดื่มเหล้านั้น คนอเมริกันก็ใช้วิธีการพื้น ๆ เช่น การให้การศึกษาเรื่องโทษของเหล้า การบังคับใช้กฎหมายอย่างเคร่งครัดเพื่อลด การดื่มเหล้าของผู้เยาว์ หรือสนับสนุนให้มีการตรวจบัตรประจำตัวของผู้ซื้อเครื่องดื่ม แอลกอฮอล์ ทว่ามาตรการที่ดูพื้น ๆ เหล่านี้กลับได้ผลดียิ่งเนื่องจากภาคีที่เข้ามาทำงานหนัก ของคนอเมริกันร่วมกันกับพ่อแม่ ผู้ปกครอง คุณครูไปจนถึงการบังคับใช้กฎหมาย ความร่วมมือจากคณะทำงานด้านสาธารณสุขไปจนถึงผู้นำชุมชน จากผู้ผลิตเครื่องดื่ม แอลกอฮอล์ไปจนถึงผู้ค้าส่งและค้าปลีก

2.5 เช็กสวัยใส

วัยรุ่นไทยทั้งชายและหญิงนั้น มีแนวโน้มการมีเพศสัมพันธ์เร็วขึ้นกว่ารุ่นพ่อแม่ โดยวัยรุ่นโดยเฉลี่ยเริ่มมีประสบการณ์ทางเพศครั้งแรกในระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย

และบางส่วนเริ่มมีประสบการณ์มัธยมศึกษาตอนต้น อย่างไรก็ตาม วัยรุ่นชายยังคงมีแนวโน้มที่จะมีประสบการณ์ทางเพศก่อนวัยอย่างชัดเจน วัยรุ่นมีแนวโน้มที่จะแสดงออกถึงพฤติกรรมทางเพศอย่างเปิดเผยมากขึ้น รวมถึงเสรีภาพในการแสดงความรักในที่สาธารณะ การมีเพศสัมพันธ์นอกการสมรส โดยแนวโน้มดังกล่าวจะปรากฏชัดในผู้ชายและบุคคลที่ออกจากระบบการศึกษาเร็ว

จากการวิจัยที่ศึกษาพฤติกรรมทางเพศของวัยรุ่นในสถานศึกษาและในโรงงานอุตสาหกรรม พบว่า วัยรุ่นชายที่ศึกษาอยู่ในระดับมัธยมศึกษาตอนปลายถึงร้อยละ 60 เห็นว่า การมีเพศสัมพันธ์ก่อนแต่งงานไม่ใช่เรื่องเสียหาย ในขณะที่วัยรุ่นหญิงในระดับเดียวกันส่วนใหญ่เห็นว่า เป็นเรื่องเสียหาย อย่างไรก็ตาม ในกลุ่มวัยรุ่นที่ออกจากโรงเรียนหลังจบการศึกษาคณะบังคับแล้วมาทำงาน พบว่า ส่วนใหญ่ร้อยละ 50 ของวัยรุ่นหญิงมีเพศสัมพันธ์ก่อนแต่งงาน โดยมักจะคบกัน 1-2 เดือนก่อนมีเพศสัมพันธ์ แต่ฝ่ายหญิงมักจะมีความสัมพันธ์ทางเพศกับคู่วัยรุ่นและคบเพียงคนเดียว นอกจากนี้ ยังพบว่า วัยรุ่นหญิงมักมีเพศสัมพันธ์ครั้งแรกโดยไม่ได้นึกคิดมาก่อน ในขณะที่ฝ่ายชายมักมีการวางแผนที่จะมีเพศสัมพันธ์ล่วงหน้า

ส่วนวัยรุ่นในระดับอุดมศึกษายอมรับการอยู่ด้วยกันโดยไม่หวังว่าจะต้องแต่งงานกันในอนาคตมากขึ้น งานวิจัยโดยโสพิน หนูแก้ว สรุปว่า นักศึกษาชายส่วนใหญ่มิทัศนคติว่าการอยู่ด้วยกันเป็นแบบไม่ผูกมัด และพร้อมจะยุติความสัมพันธ์ได้ตลอดเวลา และระหว่างที่อยู่กับแฟนก็สามารถไปมีหญิงอื่นได้ จากการวิจัย “วิถีชีวิตของเยาวชนไทย” โดยสถาบันการวิจัยประชากรและสังคม มหาวิทยาลัยมหิดล ศึกษาประชากรวัยรุ่นอายุ 15 - 24 ปี ในเขตจังหวัดกาญจนบุรี พบว่า วัยรุ่นประมาณร้อยละ 40 จบการศึกษาเพียงชั้นประถมศึกษาเท่านั้น และจากการที่เด็กได้รับการศึกษาน้อยลง และด้วยอิทธิพลของกลุ่มเพื่อนหรือแม้แต่กระแสสังคมต่าง ๆ ทำให้เด็กกลุ่มนี้มีความเสี่ยงในพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสม การใช้ชีวิตแบบอิสระห่างไกลจากพ่อแม่เป็นปัจจัยเชิงสาเหตุอีกประการหนึ่งต่อปรากฏการณ์อยู่ก่อนแต่งงานของนักเรียน นักศึกษาในสมัยนี้ นอกจากนี้ จากการสำรวจเกี่ยวกับทัศนคติทางเพศของนักศึกษา พบว่า นักศึกษาทั้งหญิงและชายต่างเห็นเหมือนกันว่า ความบริสุทธิ์ของผู้หญิงไม่ใช่เรื่องที่สำคัญ งานสำรวจอีกชิ้นหนึ่งโดยศิริกุล อิศรานุรักษ์ และคณะยังพบว่า วัยรุ่นหญิงมีทัศนะว่า ควรมีบริการทำแท้งอย่างถูกต้องให้กับวัยรุ่นที่ตั้งท้องโดยไม่ตั้งใจ นอกจากนี้ ยังมีทัศนะเชิงเสรีนิยมอีก เช่น เห็นว่าการโอบกอดในที่สาธารณะเป็นเรื่องยอมรับได้และการมีคู่วัยรุ่นหลายคนในเวลาเดียวกันเป็นเรื่องดี เป็นต้น

ในมิติของการแสดงออกถึงเสรีภาพทางเพศของเยาวชน จากการสำรวจทัศนคติของนักเรียน นักศึกษาระดับมัธยมปลาย อาชีวศึกษา และอุดมศึกษา จำนวน 417 คน โดยสวนดุสิตโพล เรื่อง “ทำไมนักเรียน นักศึกษาไทยจึงไม่รักนวลสงวนตัว” ยังพบว่า ร้อยละ 92.81 เห็นว่า การแสดงความรักในที่มืดชิดและเป็นส่วนตัวสำหรับคนเป็นคู่รักกันนั้นเป็นเรื่องที่สามารถทำได้ เพราะการกระทำในที่มืดชิดถือเป็นเรื่องสิทธิส่วนบุคคล ในงานสำรวจขึ้นเดียวกันของสวนดุสิตโพลยังพบอีกว่า ร้อยละ 55.64 ของกลุ่มตัวอย่าง เห็นว่า การกอดจูบในที่สาธารณะเป็นเรื่องปกติ และร้อยละ 51.32 เห็นว่า การมีเพศสัมพันธ์ในวัยเรียน หรือการเสียตัวให้แฟนนั้นเป็นเรื่องที่ทำได้ ในงานสำรวจอีกชิ้นหนึ่งของสวนดุสิตโพลเรื่อง “Sex ในวันวาเลนไทน์ของวัยรุ่น” ที่ทำกับวัยรุ่น 15 - 23 ปี จำนวน 1,374 คน พบว่า ร้อยละ 53.36 ของกลุ่มตัวอย่างเห็นว่าการเสียตัวให้คนรักในวันวาเลนไทน์เป็นเรื่องที่เป็นไปได้สำหรับตน และร้อยละ 39.98 เห็นว่าการกระทำดังกล่าวเป็นเรื่องไม่เสียหาย

สำหรับสื่อลามกที่ “ร้ายแรงที่สุด” นั้น จากการสำรวจของสวนดุสิตโพล ที่ถามความเห็นประชาชนในเขตกรุงเทพมหานคร จำนวน 1,044 คน พบว่า สื่อลามกที่ประชาชนเห็นว่าร้ายแรงที่สุดเรียงตามลำดับคือ สื่อลามกที่นำเสนอเรื่องเซ็กส์ในครอบครัวเดียวกันเอง (ร้อยละ 22.97) ตามมาด้วยสื่อที่นำเสนอภาพการข่มขืนหรือรูปมอมหึง หนังสือลามกที่ไปแอบถ่ายคนมีเพศสัมพันธ์กันตามสถานที่ต่าง ๆ หนังสือลามกเกี่ยวกับการมีเพศสัมพันธ์กับเด็กและการเสนอขายสินค้าเกี่ยวกับการปลุกอารมณ์ทางเพศ (ร้อยละ 21.65 20.19 19.41 และ 15.78 ตามลำดับ)

ความเสี่ยงเซ็กส์วัยรุ่น 1) โอกาสในการตั้งท้องสำหรับฝ่ายหญิงและการเป็นพ่อเป็นแม่ตั้งแต่วัยรุ่น ซึ่งปัจจุบันการทำแท้งของวัยรุ่น ทั้งที่ใช้บริการคลินิกและที่กินยาเอง สูงถึงกว่าปีละแสนราย ซึ่งการตั้งท้อง และทำแท้งยังนำมาซึ่งชีวิตการเรียนที่พังพินาศ รวมไปถึงบางรายที่มีได้ทำแท้งก็ต้องเริ่มชีวิตการเป็นแม่ตั้งแต่วัยรุ่นที่ยังขาดความพร้อมและนำมาซึ่งปัญหาทั้งแม่และเด็กมากมาย สำหรับวัยรุ่นที่คิดว่าจะไม่มีการตั้งท้องเพราะอุปกรณ์คุมกำเนิดนั้น จากงานวิจัยพบว่า แม้การใช้ถุงยางอนามัยเองก็มีโอกาสพลาดได้สูงถึงร้อยละ 20 หรือ 1 ใน 5 ครั้ง เนื่องจากคุณภาพของถุงยางเสื่อมหรือการใช้ไม่ถูกต้อง ส่วนการใช้ยาเม็ดคุมกำเนิดก็มีโอกาสพลาดได้สูง 2) ภาวะซึมเศร้าจากการเปลี่ยนคู่บ่อย ๆ ซึ่งจากงานวิจัยในสหรัฐอเมริกาพบว่า วัยรุ่นที่มีเพศสัมพันธ์เสรีเปลี่ยนคู่นอนบ่อยโดยเฉพาะฝ่ายหญิงซึ่งในส่วนลึกยังต้องการความผูกพันมากกว่า

เพศชายมักเป็นฝ่ายถูกทิ้งและอยู่ในภาวะซึมเศร้ามากกว่าคนที่ไม่ได้มีเพศสัมพันธ์เสรีหลายเท่า และจากสถิติก็พบว่า วัยรุ่นที่มีเพศสัมพันธ์เสรีมีอัตราการฆ่าตัวตายสูงกว่าวัยรุ่นที่ไม่ได้มีเพศสัมพันธ์เสรี 3) โอกาสในการติดโรคเสี่ยงติดโรค งานวิจัยทางการแพทย์ชี้ชัดว่า แม้จะมีการใช้ถุงยางอนามัยก็ยังไม่สามารถปลอดภัยจากโรคติดต่อทางเพศต่าง ๆ เช่น โรคผิวหนังบริเวณอวัยวะสืบพันธุ์รวมถึงโรคอื่น ๆ เช่น โรคหนองใน หลายประเทศพบว่า กลุ่มวัยรุ่น 15 - 29 ปี เป็นกลุ่มที่เสี่ยงต่อภาวะโรคสูงที่สุด 4) ทำลายอนาคตชีวิตคู่อันเนื่องมาจากความทรงจำที่เลวร้ายในวัยรุ่นของกันและกัน ทำให้เกิดความไม่ไว้วางใจในการไม่เคารพกันหรืออาจทำลายชีวิตคู่อันเนื่องมาจากภาวะเจ็บป่วยจากการโรคหรือการทำแท้งที่ทำลายภาวะเจริญพันธุ์ของตนเอง 5) การเคารพและเห็นคุณค่าตนเองน้อยลง การที่วัยรุ่นมีเพศสัมพันธ์เสรีมากขึ้นทำให้การมองเห็นคุณค่าตนเองเปลี่ยนไป การมีเพศสัมพันธ์ระหว่างวัยรุ่นส่งผลให้วัยรุ่นมองกิจกรรมทางเพศเป็นเพียงการแลกเปลี่ยนอารมณ์และวัตถุทางเพศ ยิ่งเมื่อมีบ่อยครั้งขึ้น การเคารพและเห็นคุณค่าตนเองก็จะยิ่งน้อยลง 6) ขิ้นกับการมีความสัมพันธ์ฉาบฉวยเพียงเพื่อการมีเซ็กส์ หรือขิ้นกับการใช้เซ็กส์เป็นเครื่องหลอเลียงความสัมพันธ์ วัยรุ่นจะเริ่มคุ้นเคยกับการมีเพศสัมพันธ์ตามความต้องการหรือความใคร่มากกว่าความรู้สึก ซึ่งท้ายที่สุดความสัมพันธ์ระหว่างวัยรุ่นจะมีแต่ความไม่แน่นอนและไม่ยั่งยืน 7) ทำลายชื่อเสียงและภาพลักษณ์ตนเอง หลายครั้งที่การมีเพศสัมพันธ์ที่ไม่เหมาะสมของวัยรุ่นต้องถูกเปิดเผย และสิ่งดังกล่าวได้นำไปสู่การทำลายเกียรติและชื่อเสียง เช่น คำว่าเสียตัวแล้ว นอกจากนี้ยังทำให้ภาพลักษณ์ของวัยรุ่นเปลี่ยนไป เช่น จากเด็กชายที่ดูเป็นสุภาพบุรุษที่น่ารักกลายเป็นเสียผู้หญิงที่ไม่น่าคบ 8) สั่นคลอนอนาคตการเรียนหรือการทำงาน การมีเพศสัมพันธ์ของวัยรุ่นจะส่งผลต่อการเรียนและการทำงาน งานวิจัยส่วนใหญ่พบว่า ผลของการมีเซ็กส์ในวัยรุ่นสัมพันธ์กับพฤติกรรมเรียนและผลการเรียนที่ตกต่ำลงด้วย 9) รู้สึกถูกหลอกซ้ำซาก วัยรุ่นหญิงจะพบว่าตนเองถูกหลอกให้รักหรือหลงเพื่อแลกกับเซ็กส์ อย่างไรก็ตามมีข้อมูลชี้ว่า เด็กวัยรุ่นชายเองก็จะถูกหลอกโดยเพื่อนชายและเพื่อนหญิง โดยใช้เซ็กส์เป็นสื่อเพื่อให้ได้สิ่งของหรือสิ่งต่าง ๆ ที่วัยรุ่นต้องการ 10) จะปฏิเสธตัวเองเมื่อมีโอกาสพบคนที่จริงจัง เนื่องจากความรู้สึกถูกตัวเองหรือปิดบังเบื้องหลังตนเองโดยเฉพาะฝ่ายหญิงจะมีความรู้สึกที่ ตนเองมีประสบการณ์ไม่ดีหรือไม่ดีค่าเพียงพอ ในทางตรงกันข้าม ฝ่ายชายเองเมื่อพบผู้หญิงดี ๆ ก็อาจเสี่ยงต่อการได้รับการปฏิเสธจากผู้หญิงดี ๆ เช่นกัน เพราะถือว่าผู้ชายคนนี้ไม่ดีมากพอที่ควรคบหา

หากจะวิเคราะห์ถึงปัญหารากเหง้าที่เป็นต้นเหตุของปรากฏการณ์ในเรื่องนี้ จะเห็นได้ว่า ปัจจุบันเด็กไทยกำลังเผชิญหน้ากับกระแสเสรีภาพและการแสดงออกทางเพศ อย่างชัดเจน ทั้งนี้ ภาพรวมของสถานการณ์เด็กไทยในมิติการแสดงออกทางเพศได้ชี้ให้เห็น ถึงสภาพปัญหาและผลกระทบในเรื่องดังกล่าวที่มีต่อวิถีชีวิตและการเรียนรู้ของเด็ก ๆ โดยสืบเนื่องมาจากปัจจัยหลายด้าน ทั้งเรื่องของการศึกษาหรือการเรียนการสอนเรื่องเพศศึกษา ที่ตกยุคไม่สอดคล้องกับสภาพความเป็นจริงในสังคม เรื่องครอบครัวที่พ่อแม่ในยุคนี้ ดูก้าวพุดคุยให้ความรู้เกี่ยวกับเรื่องเพศน้อยมาก หรือไม่ก็ดูแลลูกไม่พอ ตามลูกไม่ทันกับ กระแสสังคมสมัยใหม่ที่เน้นความทันสมัยเป็นหลัก ซึ่งแม้แต่เรื่องเพศที่การกั้นวลสว่นตัว ก็ได้กลายเป็นเรื่องไม่ทันสมัย ทำให้เด็กไทยจำนวนมากไม่สนใจในตัวเเองระหว่างกาเป็น คนหัวโบราณที่ยังยึดมั่นในเรื่องพรหมจรรย์ หากแต่มีพฤติกรรมทันสมัยไหลตามกระแส และจากการที่เด็กไทยขาดทักษะการปฏิเสธในเรื่องต่าง ๆ ที่ดีพอ ประกอบกับปัจจัย ในเรื่องของสื่อลามกซึ่งขยายตัวมากขึ้นอย่างรวดเร็วและกำลังรุมเร้าแผดเผาจิตใจเด็ก รวมถึงทางสังคมที่เต็มไปด้วยแหล่งยั่วยุหรือให้บริการทางเพศและพื้นที่เสี่ยง ซึ่งขาด การจัดระเบียบจากสังคม โดยทั้งหมดนี้เป็นปัจจัยเร่งที่นำไปสู่ปรากฏการณ์เช็กส่ระบาด และเช็กส์เอื้ออาทร อันเป็นวิกฤตการณ์ทางเพศของเด็กไทยในปัจจุบัน

สภาพปัญหาเรื่องเพศของวัยรุ่นปัจจุบันน่าจะมาจากเหตุต่าง ๆ ได้แก่ 1) เด็กสับสนในตัวเอง หัวโบราณแต่พฤติกรรมทันสมัย เด็กไทยจำนวนมากแม้ยังยึดถือ ค่านิยมรักษพรหมจรรย์ แต่ท่ามกลางกระแสโลกาภิวัตน์ที่เสรีภาพและการแสดงออก ทางเพศอย่างเปิดเผย กลับกลายเป็นแรงส่งให้เด็กต้องมีพฤติกรรมทางเพศที่สมสมัยไปด้วย และนั่นนำมาสู่สภาวะการสับสนในตัวเอง อันนำไปสู่ปัญหาการแสดงออกทางเพศ ที่ไม่เหมาะสมกับวัยที่มีแนวโน้มวิกฤตมากขึ้น 2) เพศศึกษาดกยุค การประมวลสถานการณ์ ทางเพศของเด็กไทยได้มีให้เห็น ปัญหาอีกของวัยรุ่น ปัญหาเช็กส์ในวัยเรียน และปัญหา จริยธรรมทางเพศที่เกิดขึ้น อันเป็นผลมาจากการเรียนการสอนเพศศึกษาที่ล้มเหลว โดยเฉพาะอย่างยิ่ง สภาพการเรียนรู้เพศศึกษาที่ตกยุคไม่อาจไล่ทันต่อความเป็นจริง นอกห้องเรียนได้ กลายเป็นแรงผลักดันให้เด็กหันไปเรียนรู้ในเรื่องเพศด้วยตนเองจนนำไปสู่ การเรียนรู้ล่อลวงผิดอย่างไม่เหมาะสม และก่อให้เกิดปัญหาและผลกระทบในด้านต่าง ๆ ตามมา 3) เด็กขาดทักษะการปฏิเสธ ผลพวงจากปัญหาเพศศึกษาดกยุค ทำให้เด็กขาด การเรียนรู้มีทักษะการใช้ชีวิตหรือแสดงออกทางเพศอย่างเหมาะสม ปัญหาการมีเพศสัมพันธ์ ในวัยเรียน ปัญหาเช็กส์เอื้ออาทร ต่างก็มีสาเหตุมาจากการขาดทักษะการปฏิเสธ

ต่อแรงยั่วยุทางเพศด้วย ซึ่งท้ายที่สุดส่วนหนึ่งได้นำไปสู่ปัญหาท้อง แท้ง ทั้ง ปัญหาค่าบริการทางเพศ และปัญหาค่านิยมเซ็กส์เสรีที่มีแนวโน้มจะเพิ่มมากขึ้น 4) พ่อแม่ไม่คุยเรื่องเพศกับลูก จากงานวิจัยได้ชี้ว่า ปัญหาการแสดงออกทางเพศของวัยรุ่น ไม่ว่าจะ เป็น ปัญหา ทอม ดี เกย์ ตูด และปัญหาการเสพสื่อลามก ล้วนมีส่วนสัมพันธ์กับวิถีการเลี้ยงดูของพ่อแม่ ผลการสำรวจของคูเร็กส์โพลที่ชี้ว่า พ่อแม่ไทยมีส่วนให้การศึกษาเรื่องเพศแก่ลูกน้อยมาก ได้สะท้อนให้เห็นว่า เด็กไทยต้องเสี่ยงต่อการเรียนรู้ทางเพศโดยขาดผู้ใหญ่ดี ๆ คอยแนะนำ จนนำไปสู่ปัญหาความสับสนในตัวเองและความผิดพลาดจากการเรียนรู้ในเรื่องเพศโดยลำพังอย่างไม่เหมาะสม 5) สื่อลามกนรกเผาใจเด็ก ปัญหาการระบาดของสื่อลามกทั้ง การ์ตูน วีซีดี หนังสือโป๊ เว็บลามกต่าง ๆ ได้กลายเป็นสื่ออนรกที่เผาใจเด็กรายวัน การเสพสื่อลามกเหล่านี้ ส่งผลต่อทัศนคติค่านิยม และการแสดงออกทางเพศของเด็กที่ได้บรรทัดฐานมากขึ้น และมีส่วนสัมพันธ์กับปัญหาการข่มขืนกระทำชำเรา หรือปัญหาอาชญากรรมทางเพศส่วนใหญ่ที่นับวันจะมีปรากฏการณ์ความรุนแรงในเรื่องเพศที่สูงขึ้น 6) หลากพื้นที่เซ็กส์หลายพื้นที่เสี่ยง สังคมขาดการจัดระเบียบ ข้อมูลจากการติดตามสถานการณ์ทางเพศของเด็กไทยที่ชี้ให้เห็นว่า ปัจจุบันเด็กไทยถูกโอบล้อมด้วยสภาพสังคมที่ขาดการจัดระเบียบและเต็มไปด้วยพื้นที่เซ็กส์พื้นที่เสี่ยงที่มีมากกว่าพื้นที่ดี ๆ ถึงสิบเท่า กลายเป็นปัจจัยแวดล้อมที่ส่งผลให้เด็กไทยต้องเผชิญความเสี่ยงต่อการเสียตัวเสียคนได้ง่ายยิ่งขึ้น

สถานการณ์เด็กไทยท่ามกลางเสรีภาพและการแสดงออกทางเพศที่มีแนวโน้มจะยิ่งวิกฤต ได้กลายเป็นโจทย์สำคัญของการพัฒนาเด็กไทยในมิติการแสดงออกทางเพศ ที่การรื้อสร้างวัฒนธรรมเกี่ยวกับเรื่องดังกล่าว เป็นสิ่งจำเป็นอย่างยิ่ง เพื่อเด็กไทยยุคใหม่ที่จะรู้ทันอารมณ์ ทนความเสี่ยง และดูแลตนเองได้

การแก้ไขปัญหาเรื่องพฤติกรรมทางเพศของเด็กและเยาวชนนั้น จากสภาพปัญหาและสาเหตุที่กล่าวมาโดยตลอด เห็นได้ชัดว่า ไม่ใช่ปัญหาที่แก้ได้ง่ายนัก ในทัศนะของผู้ทรงคุณวุฒิที่เข้ามาช่วยประเมินสถานการณ์เองก็ยิ่งเห็นว่า เรื่องนี้เป็นปัญหาเชิงค่านิยมที่ถูกหล่อหลอมมาภายใต้สภาพสังคมปัจจุบัน การแก้ปัญหาเรื่องนี้จึงต้องเป็นกระบวนการทั้งสังคมด้วย แนวทางการแก้ไขปัญหานี้มีดังนี้ 1) เพศศึกษาเชิงจริยธรรม การพัฒนานวัตกรรม การสอนเพศศึกษาให้ครอบคลุมทั้งเรื่องเพศศึกษาเชิงชีวภาพ และเพศศึกษาเชิงจริยธรรม โดยเฉพาะในประการหลัง ซึ่งอาจเริ่มได้ตั้งแต่ชั้นเล็ก ๆ ที่สอนให้เด็กรู้จักและเคารพในบทบาทหญิงชาย การให้เกียรติเพศตรงข้าม อันจะเป็นพื้นฐานต่อการพัฒนาทัศนคติ

ที่ถูกต้องเรื่องเพศต่อไป 2) ปฏิเสธวิทยา ในต่างประเทศเรียกชื่อวิชาหรือกิจกรรมการเรียนรู้ว่าการรู้จักงดเว้น (abstinence education) โดยเน้นให้เด็กมีทักษะในการปฏิเสธหรือพาตัวเองออกมาจากสถานการณ์ที่มีแรงยั่วยุ หรือกดดันทางเพศ เช่น การเอาตัวรอดในงานปาร์ตี้หรือในการไปเที่ยวกับเพื่อนหรือแฟนแล้วถูกขอมิเพศสัมพันธ์โดยไม่การเรียนรู้เรื่องนี้อาจใช้เพื่อนรุ่นพี่มาเป็นอาสาสมัครเล่าประสบการณ์ให้รุ่นน้องฟังก็ได้ 3) บ้านหลังเรียนและกิจกรรมทางเลือก การดึงเด็กออกมาจากแรงยั่วยุทางเพศวิธีหนึ่งคือการสร้างสรรค์ทางเลือกอื่น ๆ ให้เด็กกิจกรรมบ้านหลังเรียนเป็นตัวอย่างหนึ่งของการเปิดพื้นที่ทำกิจกรรมหลังเรียนที่หลากหลายให้แก่เด็กในช่วงก่อนกลับบ้าน ซึ่งเป็นช่วงเสี่ยงต่อการออกไปเตร็ดเตร่หรือไปเข้ากลุ่มเพื่อนที่ชักชวนกันไปในทางไม่ดี เนื่องจากเป็นช่วงที่ผู้ปกครองยังไม่กลับบ้านแนวคิดบ้านหลังเรียน เน้นการจัดกิจกรรมกลุ่มที่เด็กและวัยรุ่นสนใจ โดยมีอาสาสมัครที่เป็นครูผู้ปกครอง นักเรียนชั้นโต ตลอดจนสมาชิกในชุมชนมาช่วยกันดำเนินการ 4) คู่มือเคล็ดลับสำหรับพ่อแม่และภูมิคุ้มกันจากครอบครัว การเสริมพลังครอบครัวทั้งในแง่ของภูมิปัญญาการเลี้ยงดูลูกให้ทันต่อเหตุการณ์และสภาพปัญหาต่าง ๆ การเสริมทักษะพ่อแม่ในการคุยกับลูกเรื่องเพศ และการเป็นกัลยาณมิตรกับลูกในกระบวนการปรับตัวหรือแก้ปัญหาเรื่องเพศ รวมทั้งการเน้นหนักบทบาทของสถาบันครอบครัวในการให้ความรักความอบอุ่นแก่ลูกที่จะเป็นเกราะป้องกันปัญหาเรื่องนี้ 5) การจัดการสื่อลามกอย่างเฉียบขาด เป็นหน้าที่ของรัฐบาลที่จะต้องเข้ามาใช้มาตรการทางกฎหมายจัดการเรื่องนี้อย่างเด็ดขาด ซึ่งในที่นี้ไม่จำเป็นต้องหมายถึงการกวาดล้างให้หมดไปจากสังคม แต่อาจหมายถึงการมีกติกากฎควบคุมให้ดีขึ้น เช่น การมีระบบจำแนกและระบุข้อมูลเกี่ยวกับภาพยนตร์ที่มีระดับความเหมาะสมต่อผู้เยาว์ต่างกัน เพื่อเป็นข้อมูลสำหรับผู้บริโภคและเป็นข้อมูลที่ใช้กำกับควบคุมการจำหน่าย รวมถึงการจัดพื้นที่ขายสื่อบางประเภทที่เป็นสื่อผู้ใหญ่ให้มีพื้นที่ขายเฉพาะ 6) โชนนิงทางวัฒนธรรม การกำหนดให้พื้นที่เรื้องรมย์ที่ไม่เหมาะสมกับเด็กให้ไปอยู่ในพื้นที่เดียวกันของเมืองแทนการอยู่กระจัดกระจายทั่วไป ซึ่งจะเป็นปัจจัยรุมเร้าที่ชักนำเด็กไปสู่กิจกรรมทางเพศได้ ทั้งนี้ ในหลายประเทศได้มีการทำโชนนิงทำนองนี้มานานแล้ว เช่น เกาหลี ญี่ปุ่น สหรัฐอเมริกา และอาจถึงเวลาที่บ้านเราต้องมีการจัดระเบียบสังคมเรื่องนี้อย่างจริงจังเสียที

2.6 โรคติดพนัน (Adolescent pathological gambling)

องค์การอนามัยโลกกำหนดให้พฤติกรรมติดการพนันเป็นความผิดปกติทางจิตชนิดหนึ่ง เรียกว่า “พาธโลจิกอล แกมบลิง” (Pathological Gambling) ซึ่งถึงแม้เจ้าตัวรู้ว่าสิ่งที่ทำลงไปเป็นสิ่งไม่ดี เป็นสิ่งผิด หรือส่งผลร้ายต่อชีวิต เช่น การเงิน การเรียน สุขภาพ หรือสังคม แต่ก็อดไม่ได้ที่จะไม่ทำ คล้ายการติดสารเสพติด มีจิตใจจดจ่ออยู่กับ การพนันตลอดเวลา ไม่สามารถคิด หรือทำอย่างอื่น มีแต่ความโหยหาอยากเล่น อยากที่จะควบคุม ในที่สุดก็เล่นการพนันต่อไปโดยไม่ยั้งคิด พฤติกรรมพวกนี้คล้ายพฤติกรรมยาเสพติดที่ต้องได้รับการบำบัดรักษา โดยในรายที่มีอาการมาก อาจต้องให้ยาลดการอยากคิดอยากทำ จากนั้นต้องพาไปทำกิจกรรมอื่นๆ ที่ไม่ให้มีการเล่นพนัน รวมถึงการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่องการควบคุมตัวเอง หางานอดิเรกให้ทำ หรือทำกิจกรรมอื่นๆ ร่วมกับครอบครัว

ผลวิจัยจากศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน คณะเศรษฐศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย พบผลเสียทางด้านสุขภาพจิต คือ คนติดพนันมีปัญหาความผิดปกติ ด้านอารมณ์แบบโรคซึมเศร้าแบบชั่วเดียวถึง ร้อยละ 70 และความผิดปกติด้านอารมณ์รุนแรง สลับไปมา 2 ชั่วโมง ร้อยละ 30 ผลเสียจากการติดพนันอย่างหนัก คือ การคิดเรื่องฆ่าตัวตาย และพยายามฆ่าตัวตายเป็น ร้อยละ 17-24 ของคนติดพนันอย่างหนักมีการพยายามฆ่าตัวตายครั้งหนึ่งในชีวิต ส่วนใหญ่เกิดขึ้นทันทีหลังจากเล่นสูญเสียเงินจำนวนมากและ ผลเสียด้านสุขภาพจิตอีกเรื่อง คือ การสร้างและคงรักษาไว้ซึ่งกระบวนการรู้คิดที่บิดเบือน เกี่ยวกับการเล่นการพนัน เช่น การคิดว่าตัวเองมีทักษะการเล่นพนันแบบเอาชนะได้ เชื่อว่าโอกาสแพ้ชนะมี 50-50 ทั้งที่ความจริงแล้วการพนันหลายอย่าง การชนะ มีเปอร์เซ็นต์ต่ำกว่าการแพ้หลายเท่ามาก ฯลฯ

การพนันเป็นเกมที่ยั่วให้เกิดอารมณ์ความรู้สึกได้มาก ไม่ว่าผู้เล่นจะอยู่ใน สถานการณ์ที่ได้หรือเสีย ดังนั้นเด็กและเยาวชนจึงเป็นช่วงวัยที่มีความเสี่ยงสูงมาก ที่จะติดการพนันได้ง่ายและถอนตัวได้ยาก สาเหตุที่วัยรุ่นติดการพนันได้ง่ายมีดังนี้ 1) สื่ออินเทอร์เน็ตออนไลน์ มีโฆษณามากมายบนโลกอินเทอร์เน็ตเพียงแค่คลิกก็สามารถ เข้าไปใช้บริการได้อย่างง่ายดาย 2) เพื่อน เพื่อนเป็นคนแนะนำให้เล่น และวัยรุ่น มีแนวคิดลองเล่นดูดีกว่า 3) ร้อนเงิน หรือ มีความต้องการวัตถุตามสมัยนิยมสูง 4) ปัญหาครอบครัวเกิดจากการที่ต้องการประชดพ่อแม่ หรือนอกนอกบ้านและหาเงินใช้เอง บางคนหาทางออกด้วยการไปเล่นพนันทำให้ติดหนี้

สาเหตุของการติดการพนันมี 2 สาเหตุใหญ่ ประการแรก คือ เกิดจากตัวเอง อาจมีปัญหาในการควบคุมตัวเอง (Self-Control) อยู่แล้ว เพราะโดยปกติแล้วคนเรา ต้องมีการควบคุมตัวเอง ไม่ว่าจะเป็นการใช้เงิน การใช้โทรศัพท์มือถือ การใช้อินเทอร์เน็ต และการใช้เวลาไปกับความบันเทิงหรือกิจกรรมที่ไม่มีประโยชน์ แต่สำหรับผู้ที่มี ปัญหาในเรื่องของการควบคุมตัวเองอย่างมาก อาจมีความเสี่ยงติดการพนันได้มากกว่า สาเหตุประการที่สอง คือ กระแสสังคมและการโฆษณา อาจทำให้หลงใหลไปกับคำโฆษณาชวนเชื่อว่าหาเงินได้โดยง่าย โดยเฉพาะการเล่นพนันอย่างบาคาร่า โฆษณาจะชักชวนให้ได้ลองเล่นโดยเริ่มต้นลงทุนเพียงหลักสิบบาทเท่านั้น

นอกจากนี้เด็กและเยาวชนยังเข้าถึงแหล่งพนันได้ง่าย จากการจัดวางไฟท์สกรู๊ป เยาวชนที่มีประสบการณ์ด้านพนัน พบว่า เยาวชนส่วนใหญ่ที่เล่นการพนันมีสภาพแวดล้อมที่เต็มไปด้วยการพนัน เช่น มีโต๊ะสนุกอยู่ใกล้บ้าน และในร้านสนุกเกอร์ก็มักจะมีตู้ม้าอยู่ด้วยเสมอ ในร้านสะดวกซื้อซึ่งตั้งอยู่ทุกหนทุกแห่งมักมีนิตยสารฟุตบอลที่บอกอัตราแต้มต่อสำหรับเล่นพนันฟุตบอล ตามมหาวิทยาลัยมีโต๊ะบอลตั้งอยู่รอบๆ มีเด็กเดินไปบอลไปชวนเล่นพนันบอลถึงในมหาวิทยาลัย สิ่งเหล่านี้คนทั่วไปรับรู้ แต่ก็ปล่อยให้เกิดขึ้นต่อไป

แนวทางในการป้องกันเพื่อไม่ให้ติดการพนันบอล มีดังนี้ 1) สถาบันครอบครัว ถือว่ามีความสำคัญที่สุดในการสร้างเกราะป้องกันให้เยาวชน การดูแลเอาใจใส่อย่างใกล้ชิด คงไม่เพียงพอ ถ้าไม่แสดงให้เห็นว่าการเล่นการพนันเป็นตัวแทนของความหายนะ มาสู่ครอบครัว ดังนั้นท่าทีของพ่อแม่ผู้ปกครองถือว่าเป็นเรื่องสำคัญที่ต้องแสดงให้เห็นว่า เอาจริง อย่าทำแค่เพียงขู่ หรือปลงหรือเซ้ง และก็ปล่อยให้ผ่านไป เพราะนั่นจะเป็น ตัวแสดงให้เห็นว่าพ่อแม่หรือผู้ปกครองจริงจังด้วย 2) การเอาจริงไม่จำเป็นต้องอาศัย ความเกรี้ยวกราด ความรุนแรงก้าวร้าวก็ได้ วิธีการที่นุ่มนวลในการค่อยๆ ทำความเข้าใจ มีความอดทนในการแก้ปัญหาของบุตรหลานที่เกิดขึ้นจะเป็นสิ่งที่ทำให้บุตรหลาน ที่มีปัญหาเหล่านั้นยังคงอยู่ในสายตาของครอบครัวได้ ดีกว่าใช้ความรุนแรงในการแก้ปัญหา จนระเบิดเปิดเปิงไป 3) ร่วมกันช่วยคิดช่วยแก้ปัญหา เมื่อบุตรหลานเกิดปัญหาจากการ เล่นพนัน ถ้าแก้ไม่ได้หรือคิดไม่ออกให้พยายามปรึกษาหน่วยงานภาครัฐที่สามารถ ให้คำปรึกษาได้ จะดีกว่า เช่น หน่วยงานทางด้านการดูแลสุขภาพจิต หน่วยงานของสถานศึกษา เป็นต้น 4) สนับสนุนให้มีการตั้งผู้ติดการพนันออกไปสู่กิจกรรมที่สร้างสรรค์ เช่น การออกกำลังกาย การสร้างกิจกรรมที่ส่งเสริมสัมพันธภาพอันดีให้กับคนในครอบครัว

ลดการตำหนิติเตียน แต่หันมาชื่นชม เมื่อบุตรหลานที่ติดการพนันเหล่านั้นสามารถทำ
สิ่งที่ดีๆ และสร้างสรรค์ให้เกิดขึ้นได้ 5) สังคมและครอบครัวต้องร่วมมือกันสร้างค่านิยมใหม่
เช่น ค่านิยมของการพอเพียง การไม่คิดรวยทางลัด เพราะมีโอกาที่จะประสบความสำเร็จ
ได้น้อยกว่าการมีความขยันหมั่นเพียรอย่างแท้จริง ไม่ให้ความสำคัญกับคนที่ดูเหมือน
จะเป็นแบบอย่างของเยาวชนแต่ทำตัวไม่ดี ค่านิยมการสนใจกีฬาโดยไม่ต้องมีการพนัน
เข้ามาเกี่ยวข้อง รวมถึงร่วมกันรณรงค์ต่อต้านการเล่นการพนันฟุตบอล อย่างสม่ำเสมอ
6) ผู้ที่ติดการพนันฝึกเอาชนะใจของตนเองให้ได้บ่อยครั้งและชื่นชมตัวเองทุกครั้ง
ที่ทำอะไรเหล่านี้ได้ 7) เมื่อทำทุกวิถีทางไม่ได้แล้ว อีกหนทางหนึ่งที่พอจะช่วยบรรเทาได้ก็คือ
การมาปรึกษาบุคลากรทางด้านสุขภาพจิต มีหลายรายที่ได้รับการรักษา เช่น รับประทานยา
การทำจิตบำบัดหาสาเหตุต้นตอของการลุ่มหลง การติตให้ได้ ก็ช่วยลดความรุนแรง
ของการติดพนันบอลลงได้พอสมควร



สื่อ หมายความว่า สิ่งที่ทำให้ปรากฏด้วยตัวอักษร เครื่องหมาย ภาพ หรือเสียง ไม่ว่าจะได้จัดทำในรูปของเอกสาร สิ่งพิมพ์ ภาพเขียน ภาพพิมพ์ ภาพระบายสี รูปภาพ ภาพโฆษณา เครื่องหมาย รูปถ่าย ภาพยนตร์ วิดีทัศน์ การแสดง ข้อมูลคอมพิวเตอร์ ในระบบคอมพิวเตอร์ หรือได้จัดทำในรูปแบบอื่นใดตามที่กำหนดในกฎกระทรวง

สื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์ หมายความว่า สื่อที่มีเนื้อหาส่งเสริมศีลธรรม จริยธรรม วัฒนธรรมและความมั่นคง ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ การเรียนรู้ทักษะ การใช้ชีวิตของประชาชน โดยเฉพาะเด็กและเยาวชน และส่งเสริมความสัมพันธ์ที่ดี ในครอบครัวและสังคม รวมถึงการส่งเสริมให้ประชาชนมีความสามัคคีและสามารถใช้ชีวิต ในสังคมที่มีความหลากหลายได้อย่างเป็นสุข ลักษณะสื่อที่ไม่ปลอดภัยและไม่สร้างสรรค์

1) สื่อที่มีเนื้อหาขัดต่อศีลธรรม จริยธรรม และวัฒนธรรมอันดีของสังคม หรือ ส่งผลกระทบ ทางลบต่อจิตใจหรือสุขภาพของประชาชน ครอบครัว ชุมชน และสังคมอย่างร้ายแรง
2) สื่อที่มีเนื้อหาที่ก่อให้เกิดความแตกแยก ยั่วยุ และสร้างความเกลียดชังต่อบุคคล หรือกลุ่มบุคคลจนอาจก่อให้เกิดผลกระทบร้ายแรง ไม่ว่าจะเป็นทางร่างกายหรือจิตใจ
3) สื่อที่มีเนื้อหาส่งเสริมการละเมิดสิทธิมนุษยชนและศักดิ์ศรีความเป็นมนุษย์ 4) สื่อที่มี เนื้อหาขัดต่อกฎหมาย 5) สื่อที่มีเนื้อหาขัดต่อหลักจรรยาบรรณสื่อ หรือแนวปฏิบัติของ วิชาชีพสื่ออื่น ๆ (อ้างอิงจากมาตรา 3 แห่งพระราชบัญญัติกองทุนพัฒนาสื่อปลอดภัย และสร้างสรรค์ พ.ศ. 2558 และประกาศคณะกรรมการกองทุนพัฒนาสื่อปลอดภัย และสร้างสรรค์ เรื่อง กำหนดลักษณะของสื่อที่ไม่ปลอดภัยและไม่สร้างสรรค์ พ.ศ. 2561 ลงวันที่ 10 กรกฎาคม 2561)

การรู้เท่าทันสื่อ คือ การอ่านสื่อให้ออก เพื่อพัฒนาทักษะในการเข้าถึงสื่อ การวิเคราะห์ การตีความเนื้อหาของสื่อ การประเมินค่าและเข้าใจผลกระทบสื่อ และสามารถใช้อ้างอิงให้เกิดประโยชน์

การรู้เท่าทันสื่อออนไลน์สื่อดิจิทัล สื่อสังคม และสื่อใหม่ คือ การที่ผู้ใช้งานรู้เท่าทัน ทั้งสื่อและการรู้เท่าทันตัวเอง ประกอบด้วย 5 มิติ ดังนี้ 1) มิติพื้นที่(space)เป็นการตั้งคำถาม ว่าเราใช้มันบนพื้นที่แบบไหน กล่าวคือตระหนักว่าพื้นที่ของสื่อใหม่มีใช้พื้นที่ส่วนตัว

หรือสาธารณะ แต่คือพื้นที่ส่วนตัวบนพื้นที่สาธารณะ (private in public) เสมือนว่าเรานั่งรับประทานอาหารในบ้านอาหาร เราอาจจะรู้สึกว่าเป็นส่วนตัวของเรา ทว่าที่จริงแล้วพื้นที่นั้นไม่ใช่พื้นที่เรา เราเพียงแค่รู้สึกว่าเป็นเจ้าของเท่านั้น แต่ในความเป็นจริงแล้วมีคนสร้างขึ้นมาให้เราใช้ ดังนั้น ทุกอย่างที่เราคิดหรือโพสต์ขึ้นไป จึงไม่ใช่ในขอบเขตพื้นที่ส่วนตัว แต่เป็นพื้นที่สาธารณะที่กว้างขวาง โปร่งใสขนาดใหญ่ 2) มิติเวลา (time) เป็นการตั้งคำถามว่าเราใช้นานมากน้อยเพียงใด มนุษย์ในยุคสังคมสารสนเทศใช้เวลากับสื่อมากขึ้น ทั้งในพฤติกรรมการใช้สื่อหลากหลายช่องทางในเวลาเดียวกัน และทำกิจกรรมหลายอย่างพร้อม ๆ กัน (multi-platform & multi-tasking) ดังนั้น การรู้เท่าทันสื่อใหม่จึงหมายความว่าเรารู้ว่าใช้เวลากับมันมากเกินไป หรือควรรู้ว่าจะเวลาใดควรใช้หรือควรใส่ใจกับกิจกรรมอื่น ๆ บ้าง นอกจากนี้เรายังต้องรู้เท่าทันมิติเชิงเวลาของมันด้วย เพราะสื่อใหม่ได้เข้ามากำหนดความเร็วและการแข่งขัน ทำให้ผู้คนตกหลุมพรางความเร็ว-ช้า เช่น รีบกดแชร์กดไลค์ หรือปล่อยข่าวลือไปเร็ว เพราะต้องการแข่งกับสื่ออื่น ๆ หรือเพราะเราอยากจะเป็นส่วนหนึ่งของการส่งต่อข่าวที่เราเชื่อว่ามันจริง เราจึงควรรู้เท่าทันว่าเส้นแบ่งเวลาและกับดักความเร็วเหล่านี้เป็นเส้นกำหนดปัจจัยสำคัญของความถูกต้องของข่าวสารและความเร่งรีบ 3) มิติตัวตน (self) เป็นการตั้งคำถามว่าเรามองการปฏิบัติและวางกรอบตัวตนความเป็นเราอย่างไร หมายความว่าเรารู้สึกว่าตัวตนที่แท้จริงของเรานั้นคือตัวไหนระหว่างในโลกออนไลน์ ในเกมออนไลน์ ใน Facebook หรือตัวเราที่เป็นตัวเนื้อร่างกายที่แท้จริง เรามีตัวตนเดียวหรือหลายตัวตน ปัจจุบันอัตลักษณ์บุคคลมีหลากหลายมากขึ้น หลายคนสร้างตัวตนจำลองร่างอวตาร (avatar profile) ได้หลายบัญชี สร้างตัวตนและชื่อเสียงสถานะทางสังคมในสื่อใหม่ ส่งผลกระทบเชิงจิตวิทยาอัตลักษณ์ตัวตนของผู้ใช้ ทำลายอัตลักษณ์ที่แท้จริงของความเป็นเรา 4) มิติความเป็นจริง (realm) เป็นการตั้งคำถามว่าเราแน่ใจหรือว่าสิ่งที่เรารับรู้ นั่นคือความจริง ข้อเท็จจริง หรือความเป็นจริง สิ่งที่เรารู้นั้นอาจไม่ใช่ความจริงแต่เป็นข้อเท็จจริงบางส่วนที่ประกอบสร้างความเป็นจริงขึ้นมา ความจริงในโลกออนไลน์คือความจริงเสมือนแบบหนึ่ง (virtuality) เช่น ภาพกราฟิกจำลองคอมพิวเตอร์ หรือเกมโลกออนไลน์ต่าง ๆ ที่พาเราเข้าไปสู่จินตนาการหรือโลกความจริงเพิ่มขยาย (augmented reality) ที่เป็นความจริงเสมือนที่สร้างขึ้นคู่ขนานไปกับโลกจริง หรือที่เรียกว่าความเป็นจริงในโลกจริง (real world) กับความเป็นจริงในโลกสื่อ (media world) 5) มิติสังคม (social) เป็นการตั้งคำถามว่าเรามีส่วนสร้างและส่งผลกระทบต่อสังคมอย่างไร เกี่ยวข้องกับชีวิต ทัศนคติ ความรู้ พฤติกรรม และจิตวิญญาณ

ของเราอย่างไร กระบวนการกล่อมเกลาก่อสร้างความเป็นจริงในสังคมได้ส่งผลต่อค่านิยม ทัศนคติสาธารณะ และความคิดเห็นส่วนรวมไม่น้อยเพียงใด เครือข่ายสังคมออนไลน์มีพลังทั้งด้านบวกและด้านลบ มีพลังสร้างสรรค์และทำลาย การรู้เท่าทันสื่อในมิตินี้จึงหมายความว่า เราใส่ใจจนรอบข้างและสังคมรอบข้างเพียงพอ เข้าใจกฎเกณฑ์กติกาการอยู่ร่วมกันในโลกออนไลน์ ผู้ส่งสาร (user) และผู้รับสารต้องมีทักษะ รู้เท่าทัน คือ การรู้เท่าทันสื่อที่เราใช้งาน และรู้เท่าทันการใช้งานของตัวเอง

WEF Global Press Release เผยแพร่ว่าเด็กไทยเสี่ยงภัยออนไลน์ถึงร้อยละ 60 โดยร้อยละ 73 มาจากการใช้สมาร์ตโฟน และร้อยละ 48 มาจากคอมพิวเตอร์ในโรงเรียน นั่นเท่ากับว่าเด็กไทยต้องเผชิญกับภัยออนไลน์ในรูปแบบต่าง ๆ ทั้ง การกระรานทางไซเบอร์ ร้อยละ 49 การเข้าถึงสื่อลามกและการพูดคุยเรื่องเพศกับคนแปลกหน้าในโลกออนไลน์ ร้อยละ 19 ติดเกม ร้อยละ 12 และการถูกล่อลวงออกไปพบกับคนแปลกหน้า ร้อยละ 7

การรู้เท่าทันสื่อในศตวรรษที่ 21 การรู้เท่าทันสื่อเป็นทักษะการเรียนรู้ที่สำคัญในยุคสมัยสังคมปัจจุบัน โดยเฉพาะในยุคสังคมสารสนเทศในศตวรรษที่ 21 เนื่องจากโลกมีวิวัฒนาการทางเทคโนโลยีและเศรษฐกิจ ทำให้ข้อมูลข่าวสาร ปัจจุบันเข้าถึงได้ง่ายมากขึ้น ผู้คนเข้าถึงอินเทอร์เน็ตและสื่อสังคมออนไลน์ผ่านอุปกรณ์สื่อสารที่มีขนาดเล็กมากขึ้น สังคมมีความเสมอภาคในเชิงของเสรีภาพในการเข้าถึงข้อมูลข่าวสารมากขึ้น นับเป็นประโยชน์ของสื่อใหม่ที่ทำให้ความรู้ ข้อมูลข่าวสารหรือความบันเทิงหาได้ง่าย ทว่าในด้านตรงกันข้าม สังคมเปิดของอินเทอร์เน็ตและเสรีภาพในสื่อออนไลน์ที่สื่อสารผ่านผู้คนในสื่อสังคมมาทางโทรศัพท์มือถือหรือเว็บไซต์จำนวนมาก ก็มีด้านมืดของภัยทางเทคโนโลยีเช่นเดียวกัน ดังจะเห็นได้ทั่วไปในสังคมปัจจุบันว่ามีการนำเทคโนโลยีไปใช้ในทางที่ผิดหรือโดยรู้เท่าไม่ถึงการณ์มากขึ้นเรื่อย ๆ โดยเฉพาะกับเด็กและเยาวชนที่เป็นทั้งผู้กระทำและผู้ได้รับผลกระทบ ไม่ว่าจะเป็นการกระรานทางไซเบอร์ (Cyberbullying) การละเมิดทางเพศ (cyber sexual harassment) การล่อลวงออนไลน์ (grooming) และกรณีอื่น ๆ อีกมากมาย ซึ่งส่วนใหญ่ผู้ที่กระทำเรื่องดังกล่าวมักเป็นบุคคลที่อยู่แวดล้อมและใกล้ชิดตัวเด็ก หรือเป็นบุคคลในสื่อสาธารณะที่มีอิทธิพลต่อความเชื่อและความสนใจของเด็กเอง ไม่ว่าจะเป็นเพื่อน ญาติ บุคคลในครอบครัว หรือดาราคนดัง ซึ่งบุคคลเหล่านี้จะมีอิทธิพลต่อตัวเด็กในแง่ของการเลียนแบบพฤติกรรมต่าง ๆ รวมถึงพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสมในโลกออนไลน์ด้วยเช่นกัน เช่น การเล่นเกมออนไลน์เป็นเวลานานจนทำให้เสียสุขภาพและมีพฤติกรรมรุนแรง เสพติดการพนันออนไลน์จนทำให้เสียสุขภาพจิตและ

สูญเสียทรัพย์สิน การเปิดเผยข้อมูลและความเป็นส่วนตัวบนสื่อออนไลน์จนทำให้ถูก
สะกดรอยตามและลักพาตัว เป็นต้น

นอกจากนี้ ในปัจจุบันเด็กและเยาวชนได้ถูกรายงานและถูกนำเสนอในพื้นที่
ข่าวสารเพิ่มมากขึ้นเรื่อย ๆ บนพื้นที่สื่อออนไลน์ ปัญหาที่มักพบเห็นบ่อยครั้ง คือ ผู้ผลิตสื่อ
ใช้ประโยชน์จากเด็กในการนำเสนอข่าวสารและหาประโยชน์ทางธุรกิจเป็นจำนวนมาก
โดยเฉพาะการนำเสนอข่าวสารเด็กในบริบทข่าวอาชญากรรม ข่าวบันเทิง และการโฆษณา
สินค้าบริการต่าง ๆ ที่นำเด็กมาใช้ประกอบการโฆษณา ส่งผลให้เกิดความเสียหาย
แก่จิตใจ ชื่อเสียง หรือสิทธิประโยชน์ของเด็ก โดยที่สังคมไม่ได้ตระหนักถึงปัญหาดังกล่าว
อย่างจริงจังเท่าที่ควร แม้แต่พ่อแม่ผู้ปกครองของเด็กเองก็อาจละเลยการเข้าไปดูแล
บุตรหลานของตนเองในการใช้และรับสื่อ เมื่อเกิดปัญหาภัยออนไลน์ขึ้นกับตัวเด็ก
ก็มักไม่รู้วิธีในการจัดการปัญหาที่ถูกต้องเหมาะสม

ทักษะการรู้เท่าทันสื่อที่ทุกคนควรให้ความสำคัญ มีดังนี้ 1) วิเคราะห์สื่อเป็น
รู้จักสังเกต และพิจารณาถึงจุดประสงค์ของผู้ส่งสาร พิจารณาได้ว่าสื่อมีทั้งด้านบวกและ
ด้านลบ และมีบทบาทต่อสังคมกว้างมากขึ้น และต้องรู้ว่าสื่อไหนเป็นประโยชน์กับตัวเอง
และสังคม 2) เช็กก่อนแชร์ วิเคราะห์ที่มาหรือเนื้อหาของข่าวสารเพื่อตรวจสอบความ
ถูกต้องโดยอัตโนมัติทุกครั้ง 3) สื่อสารอย่างถูกต้อง ปัจจุบันทุกคนสามารถเป็นสื่อได้
จึงควรเรียนรู้ช่องทางและเครื่องมือการสื่อสารรูปแบบต่าง ๆ เพื่อสื่อสารได้อย่างเข้าใจ
ผลิตสื่อที่ดี สามารถส่งถึงผู้รับตามเป้าหมายที่ตั้งใจ และสารที่สื่อออกไปเป็นประโยชน์
แก่ผู้รับสาร 4) เป็นพลเมืองดิจิทัลที่ดี ปฏิบัติตัวเป็นพลเมืองดิจิทัลที่ดี ใช้เทคโนโลยี
อย่างเหมาะสมและปลอดภัย มีจริยธรรม ความรับผิดชอบ รู้จักกาลเทศะ และพร้อม
สร้างสรรค์เรื่องราวดี ๆ ที่เป็นประโยชน์ต่อสังคมได้ ความรู้เรื่องการรู้เท่าทันสื่อจึงเป็น
ทักษะสำคัญที่ทุกคนควรได้เรียนเพื่อเป็นพลเมืองดิจิทัลที่ดี สามารถใช้สื่อได้อย่าง
ปลอดภัยและสร้างสรรค์

สำนักงานส่งเสริมสังคมแห่งการเรียนรู้และคุณภาพเยาวชน (สสค.) ได้ประมวล
ข้อมูลจากเวที อีโคโนมิคฟอรัมที่ระบุดึงคุณลักษณะและทักษะชีวิตในโลกยุคดิจิทัลหรือ
“ความฉลาดทางดิจิทัล” (Digital Intelligence: DQ) ที่จำเป็นสำหรับเด็กในศตวรรษที่ 21
ซึ่งแบ่งออกได้เป็น 3 ระดับ คือ ระดับที่ 1 การเป็นพลเมืองในยุคดิจิทัล (Digital Citizenship):
ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี และสื่อใน โลกยุคดิจิทัลได้อย่างเกิดประโยชน์มีความ
รับผิดชอบและปลอดภัย ระดับที่ 2 ความคิดสร้างสรรค์ในยุคดิจิทัล (Digital Creativity):
ความสามารถในการผนวกทักษะ ในการสร้างสรรค์ข้อมูลและเปลี่ยนความคิดใหม่ ๆ

ให้เป็นความจริงด้วยการใช้เครื่องมือดิจิทัล ระดับที่ 3 ผู้ประกอบการยุคดิจิทัล (Digital Entrepreneurship) ความสามารถในการใช้สื่อดิจิทัล และเทคโนโลยีเพื่อแก้ปัญหาที่ท้าทายใหม่ ๆ ในโลก หรือเพื่อสร้างโอกาสใหม่ ๆ เด็กเยาวชนล้วนแล้วแต่มีความเสี่ยงต่อภัยในโลกไซเบอร์ เช่น ภาวะการฉ้อโกงเทคโนโลยี การถูกกลั่นแกล้งในโลกไซเบอร์ เป็นต้น โดยพวกเขาสามารถซึมซับพฤติกรรมที่ไม่พึงประสงค์จากโลกไซเบอร์ที่ส่งผลกระทบต่อการใช้ชีวิตประจำวันได้ ดังนั้น ในขณะที่ยังเด็กคนอื่น ๆ อาจจะสามารถต่อสู้กับความท้าทายในการแก้ปัญหาต่าง ๆ ได้ แต่เด็กกลุ่มเสี่ยง อาทิ กลุ่มที่ต้องการการดูแลเป็นพิเศษ เด็กชนกลุ่มน้อย หรือเด็กที่ประสบปัญหาความยากจนเหล่านี้ พวกเขาจะมีความเสี่ยงที่มากกว่า และยังเผชิญกับผลลัพธ์ที่รุนแรงยิ่งกว่าด้วย ทักษะยุคดิจิทัลเป็นทักษะร่วมของทุกคนในสังคม บทบาทของครูต้องปรับเปลี่ยนทิศทางการเรียนรู้ร่วมกับเด็กในยุคนี้ให้ได้โดย 1) หลักสูตรต้องลดเนื้อหา และต้องผสมผสานทักษะในยุคดิจิทัลเข้ากับทักษะอื่น ๆ เพื่อให้เกิดกระบวนการเรียนรู้เท่าทันยุคสมัย 2) พ่อแม่และครูต้องปรับตัวเองจากผู้สอนเป็นกระบวนการเชื่อมโยงโลกความเป็นจริงกับโลกเสมือน และพาเด็กเรียนรู้โลกทั้งสองแบบควบคู่กันไป มิฉะนั้นเด็กจะกลายเป็นเด็กเสมือนไม่ใช่เด็กในโลกแห่งความจริง และ 3) ปรับมายาคติเรื่องการสอน เปลี่ยนเด็กให้เป็นศูนย์กลางการเรียนรู้โดยเฉพาะครูผู้สอนในระดับประถมศึกษาที่มักถูกมองว่าต้องอัดข้อมูลให้ผู้เรียนมากที่สุด เพราะฉะนั้นครูประถมต้องก้าวให้พ้นมายาคติเก่า รู้เท่าทันสื่อให้มาก

ดังนั้น การรู้เท่าทันสื่อจึงเป็นทักษะชีวิตที่จำเป็นสำหรับผู้บริโภคที่จะเลือกเปิดรับสื่อที่หลากหลาย สามารถคิดวิเคราะห์แยกแยะได้ว่าสิ่งที่ปรากฏในสื่อเป็นความจริง เป็นข้อเท็จจริงมากน้อยเพียงใด ผู้ผลิตสื่อเป็นใคร และเขาต้องการอะไรจากการสร้างสื่อนั้นขึ้นมา

3.1 สื่อใหม่ (New Media)

ทุกวันนี้เราไม่อาจปฏิเสธว่าการรับรู้ข้อมูลข่าวสารของประชาชนในสังคมเปลี่ยนแปลงไปจากเดิมมากเนื่องจากเรามีเครื่องมือสื่อสารที่สามารถพกพาไปไหนก็ได้ อย่างโทรศัพท์มือถือ ซึ่งปัจจุบันผู้คนส่วนใหญ่ใช้สมาร์ตโฟนกันจนแทบจะกลายเป็นอวัยวะที่ 33 ของร่างกาย เมื่อเทคโนโลยีอินเทอร์เน็ตก้าวเข้ามาเป็นส่วนหนึ่งของชีวิตการทำงานของนักสื่อสารมวลชน ซึ่งเป็นหนึ่งองค์ประกอบสำคัญในแวดวงสื่อที่มีการเปลี่ยนแปลง เช่นเดียวกันผลการศึกษาก็ชี้ให้เห็นว่า ปัจจุบันนี้ สื่อมวลชนใช้สื่อใหม่

ในการสื่อสารรายงานข่าวอย่างแพร่หลาย โดยสื่อใหม่ที่ถูกนำมาใช้ในการสื่อสาร ได้แก่ อากาศยานไร้คนขับ (Drone) ซึ่งทำให้สามารถบันทึกภาพในมุมที่หลากหลาย การใช้กล้องดิจิทัลที่รองรับระบบ HD ทำให้ได้ภาพที่สวยงาม คมชัด ใช้แท็บเล็ตในการพิมพ์ข่าว ได้อย่างรวดเร็ว รวมทั้งสมาร์ทโฟนซึ่งเป็นอุปกรณ์สารพัดประโยชน์ทำได้ทั้งบันทึกภาพ บันทึกเสียง และส่งข้อความ นอกจากนี้สื่อมวลชนยุคดิจิทัลยังใช้แอปพลิเคชันต่าง ๆ เช่น Line Google และหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ ฯลฯ ในการสืบค้นข้อมูล ใช้อีเมลในการส่งข่าวโดยไม่จำเป็นต้องเดินทางเข้าไปยังสำนักงานเพื่อเขียนข่าวเหมือนสมัยก่อน รูปแบบการใช้สื่อใหม่ในกระบวนการสื่อสาร เริ่มจากการค้นคว้าแสวงหาข้อมูลจากแหล่งข่าวซึ่งช่วยในการเข้าถึงข้อมูลโดยไม่ต้องเดินทางไปถึงสถานที่ต่าง ๆ ซึ่งอาจอยู่ไกล เป็นการประหยัดเวลาและงบประมาณ การประเมินความน่าเชื่อถือ การหาข้อมูลเพิ่มเติม สามารถทำได้รวดเร็วสดใหม่ ทันสมัย ในการเขียนข่าว ตัดต่อ คัดเลือกภาพ สามารถใช้คอมพิวเตอร์โน้ตบุ๊กหรือแท็บเล็ต หรือแม้แต่ทำในสมาร์ทโฟนก็ได้

ในภาวะที่สื่อใหม่ ๆ เข้ามาในชีวิตประจำวัน ประชาชนซึ่งเป็นผู้รับสาร ก็เปลี่ยนแปลงพฤติกรรมการเปิดรับข้อมูลข่าวสารไปจากยุคสมัยแอนะล็อก ที่ทุกคนต้องมานั่งรอชมข่าว ละคร เกมโชว์ หรือ รายการต่าง ๆ ทางหน้าจอโทรทัศน์หรืออ่านข่าวทุกเช้าจากหนังสือพิมพ์ ใครขับรถไปทำงานก็เปิดรับฟังจากวิทยุ เป็นต้น แต่ทุกวันนี้เราสามารถเปิดรับข้อมูลจากทั่วโลกได้จากสมาร์ทโฟนเพียงเครื่องเดียว ขอแค่มีสัญญาณอินเทอร์เน็ต และมีแอปพลิเคชันก็สามารถเปิดรับข่าวสารได้จากทั่วทุกมุมโลก ดูสดไม่ทันก็ติดตามย้อนหลังได้ไม่จำกัด ฟังข่าววิทยุออนไลน์ได้โดยไม่รบกวนผู้อื่น เมื่อเสียบหูฟังเข้ากับโทรศัพท์ ไม่สะดวกเปิดหนังสือพิมพ์อ่านบนรถไฟฟ้าก็อ่านจากเว็บไซต์ข่าวผ่านสมาร์ทโฟน จะเห็นได้ว่าเทคโนโลยีที่เปลี่ยนแปลงไปในยุคดิจิทัลมีความสัมพันธ์กับการเปลี่ยนแปลงทั้งพฤติกรรมการเปิดรับข่าวสารของผู้บริโภค และเปลี่ยนแปลงการทำงานของสื่อมวลชนด้วย อย่างไรก็ตาม ผลการศึกษาเกี่ยวกับวงจรความสัมพันธ์ระหว่างผู้สื่อข่าว บรรณาธิการข่าว และช่องทางการสื่อสารพบว่ายังคงเดิม กล่าวคือ ผู้สื่อข่าวยังคงต้องส่งข่าวให้หัวหน้าข่าวหรือบรรณาธิการข่าวพิจารณาเช่นเดิม ก่อนจะผ่านกระบวนการผลิตและไปสู่การเผยแพร่ เพียงแต่การมีสื่อใหม่เข้ามาเกี่ยวข้องในกระบวนการรายงานข่าว ส่งผลให้การทำงานรวดเร็วขึ้น มีประสิทธิภาพมากขึ้น ประหยัดงบประมาณ และลดจำนวนบุคลากร แม้ว่า การใช้สื่อใหม่ในกระบวนการสื่อสารจะก่อให้เกิดประโยชน์อย่างมาก แต่ก็พบว่ามีความเสี่ยงเพราะเกิดประเด็นปัญหาเชิงจริยธรรมเกิดขึ้น อาทิ การละเมิดสิทธิส่วนบุคคล ซึ่งเราพบเห็นกันอยู่เนือง ๆ ดังนั้น การใช้สื่อใหม่ในกระบวนการสื่อสาร ของสื่อมวลชน

ไม่ว่าจะเป็นแพลตฟอร์มใด ย่อมต้องใช้ความระมัดระวัง ความรอบคอบ ตั้งมั่นใน จริยธรรม จรรยาบรรณของสื่อมวลชนอยู่ตลอดเวลา

3.2 การวิเคราะห์และประเมินสื่อ

รูปแบบของการสื่อสารแต่ละแบบไม่ว่าจะเป็น หนังสือพิมพ์ เกมโชว์ ภาพยนตร์ เป็นต้น มีภาษาที่ใช้ในรูปแบบของตัวเอง มีการใช้ภาพและเสียงดนตรีที่น่ากลัวจะช่วย เพิ่มระดับความกลัว ภาพถ่าย แบบใกล้ (ZOOM) ทำให้รู้สึกถึงความใกล้ชิด การพูดหัวข่าว ขนาดใหญ่บอกว่าคือเรื่องสำคัญ ความเข้าใจ เหล่านี้ ทำให้ผู้รับสื่อเข้าใจความหมายและ เห็นคุณค่าของสื่อมากขึ้น การอ่านสื่อในประเด็นนี้ต้องตอบคำถามว่าสื่อใช้เทคนิคต่าง ๆ ต่อไปนี้ อย่างไรบ้าง เช่น ใช้สีและรูปลักษณะอย่างไร อุปกรณ์ประกอบ การจัดฉาก เสื้อผ้า มีลักษณะอย่างไร มีการใช้สัญลักษณ์หรือไม่ สื่อถึงอะไร มุมกล้องต่างกันให้อารมณ์ ความรู้สึกต่างกันหรือไม่ อย่างไร เสียงเพลง เสียงประกอบ คำพูด การเล่าเรื่อง ความเจียม ใช้เทคนิคอะไรบ้าง

ผู้รับสื่อเป็นผู้ตีความเนื้อหาของสื่อ ดังนั้น ต่างคนก็ต่างตีความแตกต่างกันไป ตามประสบการณ์ อายุ เพศ การศึกษา และวัฒนธรรม เช่น พ่อแม่ลูกนั่งดูละคร เรื่องเดียวกัน ก็ไม่ได้เข้าใจ หรือได้รับผลกระทบของละครเหมือนกัน การอ่านสื่อ ในประเด็นนี้ต้องตอบคำถามต่อไปนี้ให้ได้ เช่น เนื้อหาสาระของสื่อเข้ากับประสบการณ์ ของเราอย่างไร เราเรียนรู้อะไรจากเนื้อหาสาระสื่อบ้าง เราเรียนรู้อะไรบ้างเกี่ยวกับ ตัวเองจากเนื้อหาสาระของสื่อ เราเรียนรู้อะไรบ้างจากการตอบสนองของคนอื่น ต่อเนื้อหาสาระของสื่อ การตีความสาระของสื่ออาจเกิดขึ้นได้กับแบบ อะไรบ้าง เราจะอธิบาย การตอบสนองที่แตกต่างกันได้อย่างไร

เนื้อหาของสื่อ เช่น ข่าว รายการโทรทัศน์ แผ่นป้ายโฆษณา เกม การ์ตูน เว็บไซต์ มีส่วนที่ผู้ประกอบการสื่อสร้างขึ้น มีความหลากหลายแตกต่างกันตามลักษณะของสื่อ อาจสร้างโดยคนหนึ่งคน หรือหลายคน ภาพที่นำมาใช้อาจเป็นภาพถ่ายจริง ๆ หรือภาพ ตัดต่อแต่งเติม อาจใช้มุมกล้องและแสงสีในการถ่ายทำ การจัดวางภาพ เนื้อหา ดนตรี ต่างถูกร้อยเรียงตามแต่ผู้สร้างจัดการ การอ่านสื่อในประเด็นนี้จึงต้องตอบคำถามดังต่อไปนี้ ให้ได้ เช่น ใครเป็นผู้สร้างสื่อนี้ มีผู้สร้างเกี่ยวข้องกี่คน แต่ละคนมีบทบาทหน้าที่อย่างไร สาระของสื่อคืออะไร ในการนำเสนอรูปแบบเดียวกันแต่ละรายการมีความเหมือนหรือ แตกต่างกันอย่างไร ใช้เทคโนโลยีอะไรบ้างในการผลิต มีอะไรขาดหายไปบ้าง

สื่อเล่าเรื่องราว เช่นละครเล่าเรื่องผ่านตัวแสดง การจัดฉาก เลือกสถานที่ บทพูด มีโครงเรื่อง ซึ่งล้วนแล้วแต่มีส่วนในการปลูกฝังค่านิยมต่าง ๆ ให้กับผู้รับสื่อได้ การเรียนรู้ว่าจะอ่านข้อความในสื่อต่าง ๆ อย่างไรนั้นเป็นสิ่งสำคัญ เพราะจะได้ค้นพบมุมมองที่แฝงอยู่ในสื่อ และประเมินได้ว่าจะรับหรือปฏิเสธเนื้อหาสาระที่สื่อนำเสนอ การอ่านสื่อในประเด็นนี้ต้องตอบคำถามต่อไปนี้ให้ได้ เช่น เกิดคำถามอะไรขึ้นในใจเราบ้างขณะที่เรา รับสื่อ สื่อนำเสนอค่านิยมทางสังคม การเมือง หรือเศรษฐกิจ ไດบ้าง ความคิดเห็นใด ๆ ที่สื่อสร้างขึ้นสะท้อนความสัมพันธ์ส่วนบุคคลหรือทางสังคมใดบ้าง บริบททางวัฒนธรรม หรือสังคมของสื่อคืออะไร สื่อนำเสนอความคิดหรือค่านิยมใดบ้าง สื่อสร้างบุคลิกลักษณะ ตัวแสดงอย่างไร เป้าหมายของสื่อคือ ผู้อ่าน ผู้ชม ผู้ฟัง กลุ่มใด เมื่อรับสื่อแล้วน่าจะมี พฤติกรรม หรือผลสืบเนื่องใด ใครหรืออะไรบ้างที่สื่อไม่ได้นำเสนอ (ทั้งที่ควรนำเสนอ)

สื่อสร้างสาระขึ้นด้วยเหตุผลหลายประการ ประการหนึ่งก็เพื่อทำเพื่อธุรกิจ หนังสือพิมพ์ และนิตยสารจัดหน้าด้วยโฆษณาเป็นอันดับแรกก่อนการจัดพื้นที่ข่าว ในทำนองเดียวกัน โฆษณาเป็นส่วนหนึ่งของรายการโทรทัศน์ สิ่งทั้งหลาย ๆ คนไม่รู้จักคือ โฆษณาไม่ได้ขายเพียงผลิตภัณฑ์ในโฆษณานั้น ๆ เท่านั้น แต่ยังขายผู้รับสื่อให้กับผู้โฆษณา อีกด้วย จุดประสงค์ที่แท้จริงของรายการโทรทัศน์หรือหัวเรื่องในนิตยสาร คือ เพื่อที่จะ สร้างกลุ่มเป้าหมายของตนเองขึ้น ดังนั้น สถานีหรือผู้ที่ตีพิมพ์จะสามารถขายเวลาหรือ พื้นที่ให้กับผู้สนับสนุนเพื่อโฆษณาสินค้า โดยผู้สนับสนุนจะจ่ายค่าเวลาตามจำนวนคน ซึ่งสถานีคาดว่าจะกำลังดูโทรทัศน์อยู่ในช่วงเวลานั้น ซึ่งจะนำมากำหนดอัตราลงโฆษณา ที่สูงต่ำกันตามลำดับ การอ่านสื่อในประเด็นนี้จึงเป็นการตอบคำถามต่อไปนี้ เช่น ใครเป็นผู้ควบคุมการสร้างสรรคและการถ่ายทอดเนื้อหาสาระของสื่อ สื่อกำลังขายอะไร ใครเป็นผู้ตัดสินใจที่ทำให้เกิดผลประโยชน์ในรูปแบบต่าง ๆ ขึ้น การนำเสนอของสื่อในครั้ง นี้ นำมาซึ่งผลประโยชน์ใดบ้าง อะไรที่มีอิทธิพลต่อการสร้างหรือการนำเสนอของสื่อ ใครที่ได้ รับผลประโยชน์ของผลิตภัณฑ์ หรือประชาชน

นางอุลิษา คุรุฑะเสน (กรรมการผู้จัดการ บริษัท แฟมิลี่ วิคเอ็นด์ จำกัด ดำเนินธุรกิจ ให้บริการรับจัดงาน อีเวนต์ ออร์กาไนเซอร์) ได้ศึกษาวิจัยและเสนอแนะ แนวทางการพัฒนากระบวนการเรียนรู้เท่าทันสื่อของแกนนำเยาวชนไว้ 4 แนวทาง ซึ่งครู สามารถนำไปใช้ในการจัดการเรียนรู้ให้กับนักเรียนได้ดังนี้ 1) แนวทางการฝึกคิดวิเคราะห์ (Critical Thinking Approach) ได้แก่ การฝึกให้คิดวิเคราะห์ไตร่ตรองให้รอบด้านประเมิน ติความนัยยะที่สื่อนำเสนอ การสงสัยและตั้งคำถามเบื้องหลังของสื่อ ได้แก่ ใครผลิตสื่อ

เพื่ออะไร ใครได้และเสียผลประโยชน์ รู้ว่าเหตุใดสื่อจึงผลิต และส่งสารนั้นออกมาภายใต้เงื่อนไขอะไร 2) แนวทางการป้องกัน (Protection Approach) ได้แก่ การสร้างความตระหนักถึงความสำคัญและอิทธิพลของสื่อ การเฝ้าระวังสื่อที่ไม่เหมาะสม แต่ไม่ใช่บอกถึงผลร้ายของสื่อ แต่เน้นการคิดวิเคราะห์ถึงผลของสื่อที่เชื่อมโยงกับพฤติกรรมของผู้เรียนอย่างไร 3) แนวทางการผลิตสื่อ (Media Production Approach) กระบวนการผลิต (Production) เป็นแนวทางที่ใช้เรียนรู้เท่าทันสื่อได้ เพราะเป็นการเรียนรู้จากขั้นตอนกระบวนการผลิตจริง โดยให้นักเรียนได้ผลิตสื่อสร้างสรรค์ ก่อนการผลิตต้องมีกระบวนการฝึกคิดวิเคราะห์เพื่อทำให้ตระหนักว่าสื่อเป็นสิ่งที่ถูกผลิตขึ้นอย่างจงใจ เบื้องหลังสื่อมีวิธีคิดหรือเจตนาอะไรบ้าง ผู้ผลิตสื่อมีมุมมองอย่างไรต่อผู้รับสื่อ สื่อใช้กลวิธีอย่างไรในการโน้มน้าวค่านิยมที่แฝงมากับสื่อ เมื่อลงมือสร้างสื่อ นักเรียนจะเกิดกระบวนการคิดวิเคราะห์ในประเด็นต่าง ๆ นับตั้งแต่ขั้นตอนก่อนผลิต การเริ่มหาประเด็นข้อมูล (ทั้งจากการสืบค้นและอื่น ๆ เช่น การสัมภาษณ์ การลงพื้นที่เก็บข้อมูล) ขั้นตอนการผลิต (Production) การถ่ายทำ การอัดเสียง การจัดรายการ การแสดงละคร การเขียนต้นฉบับ ฯลฯ และขั้นตอนหลังการผลิต (Post Production) การตัดต่อ การพากย์เสียง ไปจนถึงขั้นตอนการนำเสนอสื่อต่อผู้ชมผู้ฟัง สามารถสร้างการฝึกคิดวิเคราะห์อย่างมีวิจรรย์ญาณ เพื่อรู้เท่าทันสื่อได้ตลอดกระบวนการ 4) แนวทางการรู้เท่าทันตนเอง (Self-Awareness Approach) การรู้เท่าทันตนเองเป็นการเรียนรู้ทักษะชีวิตที่สำคัญ ได้แก่ การมีสติ รู้จักตนเอง เท่าทันอารมณ์และความรู้สึกของตนเอง การรู้เท่าทันตนเอง มีความสำคัญกับการเรียนรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศ เนื่องจากสื่อมีพลังอำนาจครอบงำได้มาก เพราะเล่นกับอารมณ์และความรู้สึกของผู้รับสาร โดยเฉพาะเด็กและเยาวชนซึ่งเป็นวัยที่อ่อนไหวตามธรรมชาติ ดังนั้น การทบทวนทำความเข้าใจกับอุปนิสัยพฤติกรรม จุดอ่อนจุดแข็ง ข้อดีข้อด้อย อารมณ์ความรู้สึกของตัวเอง การจัดการกับตัวเอง จึงเป็นการสร้างภูมิคุ้มกันไม่ให้ตกอยู่ใต้อิทธิพลของสื่อและสารสนเทศได้โดยง่าย

แนวทางการรู้เท่าทันตนเอง ได้แก่ การฝึกวิเคราะห์พฤติกรรมของตนเอง ทบทวนทำความเข้าใจกับตัวเอง ข้อดีข้อเสีย เพื่อให้รู้จักภาพรวมของตัวเอง รวมถึงการวิเคราะห์ข้อเด่นและข้อจำกัดของตนเอง เพื่อประเมินศักยภาพของตนเองในการตัดสินใจว่าควรเลือกทำอะไรหรือไม่ควรทำอะไร จะเลือกเปิดรับข้อมูล ข่าวสารจากสื่อหรือเลือกข้อมูลข่าวสารนั้นมาใช้กับตนเองอย่างไร รวมถึงการรู้จักอารมณ์และการควบคุมยับยั้งอารมณ์ตัวเอง รู้ว่าอะไรถูกอะไรผิด แยกแยะได้ ดูแลจัดการตัวเองได้ วิเคราะห์

ความต้องการของตนเองว่าเป็นความจำเป็นที่แท้จริง (Need) หรือเป็นความต้องการที่เกิดขึ้นจากการกระตุ้นโดยอิทธิพลของสื่อ (Want) วิเคราะห์ประเมินกำลังของตนเองอย่างรอบด้าน ทั้งกำลังทรัพย์ กำลังปัญญา กำลังกายของตนเอง เพื่อนำไปสู่วิธีการเลือกบริโภคที่เหมาะสมกับตน เป็นการเรียนรู้เท่าทันตนเองในการใช้ชีวิตและบริโภคอย่างพอเพียง

การพัฒนาศักยภาพการรู้เท่าทันสื่อ จะทำให้ผู้รับสารสามารถป้องกันตนเองจากผลกระทบที่อาจเกิดขึ้นจากการรับสื่อประเภทต่าง ๆ ได้ เป็นทักษะที่ต้องมีในโลกออนไลน์ (Digital Empathy) คือ การเอาใจเขามาใส่ใจเราทางดิจิทัล หรือการใช้เทคโนโลยีอย่างมีจริยธรรม การพัฒนาทักษะด้านการเข้าถึงสื่อ การวิเคราะห์เนื้อหา การประเมินค่า และการสร้างสรรค์สื่อ ควบคู่ไปกับการเรียนรู้องค์ความรู้ในสาร การนำประเด็นเนื้อหาที่น่าสนใจต่าง ๆ ตามกระแสของสังคมมาเป็นกรณีศึกษาในการเรียนรู้สื่อแต่ละประเภทรันั้น จะได้ผลก็ต่อเมื่อผู้สอนมองเห็นภาพรวมของการเรียนรู้สื่อว่าประกอบด้วยองค์ประกอบที่สำคัญ 2 ส่วน คือ 1) องค์ความรู้ในเนื้อหาที่จะวิเคราะห์ (Knowledge) ได้แก่ ความรู้ในเรื่องที่จะเอาไปศึกษา ตัวเนื้อหาของสื่อที่มาจากพื้นฐานชีวิต ครอบครัว พื้นฐานการศึกษา หรือวัฒนธรรมสังคม การมีประสบการณ์ตรง หรือการเปิดรับสื่อที่ทำให้เกิดการมีประสบการณ์ทางอ้อม และข้อเท็จจริงที่เป็นศาสตร์ในสาขาวิชานั้น ๆ ตัวอย่างเช่น หากจะศึกษาวิเคราะห์เนื้อหาของสื่อทางเพศ ผู้ที่เรียนรู้สื่อต้องมีพื้นฐานความรู้ด้านสุขภาพ สุขศึกษา เป็นต้น 2) ทักษะการเรียนรู้สื่อ (Media Education Skill) ได้แก่ การเข้าถึง การวิเคราะห์ การประเมินและการสร้างสรรค์

เว็บไซต์แหล่งการเรียนรู้ Media Literacy Center (MLC) อธิบายว่ามีคุณประโยชน์ที่พ่อแม่ ครู ผู้ปกครอง หรือสภาพสังคมจะหล่อหลอม ส่งเสริมให้เด็ก ๆ เท่าทันสื่อ 1) Critical Thinking: ช่วยให้เกิดความคิด วิพากษ์ตั้งคำถามได้รับมือกับสื่อที่มีมากมายหลายช่องทาง และทำให้เป็นผู้รับสื่อที่กระตือรือร้น 2) Relevancy: ช่วยให้เด็กเชื่อมต่อกับเหตุการณ์ปัจจุบันอย่างทันสมัย เข้ากับแบบเรียนวิชาสังคม ประวัติศาสตร์ ภาษา หน้าที่พลเมือง 3) Pedagogy Learning: ช่วยสร้างระบบการเรียนรู้ที่ครบรอบด้าน สมบูรณ์ ช่วยพัฒนาทักษะต่าง ๆ ให้กับเด็ก มากกว่าการเรียนรู้แบบปกติที่เน้นเพียงการรับข้อมูลหรือเพียงท่องจำ 4) Child Center Learning Experience: ทำให้เด็กสนุกสนานกับการเรียน ด้วยจุดเริ่มของการเรียนว่าเด็กอยู่ตรงไหนในวงจรสื่อ (เกม การ์ตูน วิดีโอ) เป็นการเรียนรู้ที่ทุกคนมีส่วนร่วมและแบ่งปันกันได้ 5) Learning by Doing: เปิดโอกาส

ให้เด็กได้เรียนรู้ด้วยการลงมือทำ ลงมือใช้สื่อจริง ๆ และเป็นการเตรียมเด็กให้รับมือกับทักษะการสื่อสารที่หลากหลายซับซ้อนขึ้นได้ในอนาคต 6) Active Citizen: ในสังคมที่เจริญเติบโตอย่างมีคุณภาพ ทำให้เด็กเท่าทันโลกสื่อและโลกจริง ช่วยทำให้พวกเขาสนใจประเด็นปัญหาสาธารณะ การเมือง สังคม และสร้างทักษะในการโต้ตอบถกเถียงโดยใช้เหตุผลและเป็นพลเมืองที่มีคุณภาพ 7) Pluralism and Diversity: ในสังคมที่มีความแตกต่าง หลากหลาย มันช่วยให้เด็กเรียนรู้ความแตกต่างจากภาพตัวแทนของผู้คนกลุ่มทางวัฒนธรรมต่าง ๆ และเข้าใจอัตลักษณ์ตนเองกับผู้อื่น 8) Self-Improvement: ช่วยให้เด็กรับมือกับกระแสวัฒนธรรมนิยม เรียนรู้พัฒนาตนเองจากภายใน จากวิถีชีวิตผ่านสื่อภายนอก ทำให้สามารถพัฒนาบุคลิกภาพและความต้องการจะเป็นของตนเองได้อย่างเหมาะสม 9) Multireality: มันช่วยให้เขาสามารถแยกแยะความจริงและความลวงจากสื่อออกได้ แยกแยะสิ่งดีออกจากสิ่งร้าย และรู้จักที่จะเลือกเรียนรู้ เลียนแบบจากต้นแบบที่เหมาะสมได้ 10) Technology Skills: ช่วยเพิ่มทักษะการใช้สื่ออินเทอร์เน็ต การตรวจสอบข้อมูลแหล่งที่มา ความน่าเชื่อถือ เมื่อเขาต้องใช้มันในการเรียนรู้ด้วยตนเอง เขาจะไม่หลงและถูกหลอกง่าย ๆ และเอาตัวรอดจากอาชญากรรมออนไลน์ได้



4.1 วิธีการดำเนินกิจกรรม

การขับเคลื่อนกิจกรรมสร้างภูมิคุ้มกันของสังคมในมิติทางวัฒนธรรม ได้ดำเนินการตามแผนปฏิบัติการและแผนการใช้จ่ายงบประมาณรายจ่ายประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2564 ภายใต้แผนงานพื้นฐานด้านการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพทรัพยากรมนุษย์ ผลผลิตที่ 1 เครือข่ายด้านศิลปะ ศาสนา และวัฒนธรรมได้รับการส่งเสริมให้มีความเข้มแข็ง ซึ่งสอดคล้องกับยุทธศาสตร์ 20 ปี ด้านการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพทรัพยากรมนุษย์ ประเด็นยุทธศาสตร์ที่ 10 การปรับเปลี่ยนค่านิยมและวัฒนธรรม แผนปฏิรูปประเทศ 11 ด้าน ด้านสังคม ประเด็นปฏิรูปที่ (5) การสร้างการมีส่วนร่วม การเรียนรู้ การรับรู้ และการส่งเสริมกิจกรรมทางสังคม แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 12 ยุทธศาสตร์ที่ 1 การเสริมสร้างและพัฒนาศักยภาพทุนมนุษย์ และนโยบายกระทรวงวัฒนธรรม ยุทธศาสตร์ที่ 4 ปูองจิตสำนึก และเสริมสร้างค่านิยมเชิงบวก สู่สังคมคุณธรรมในบริบทสังคมไทย และสังคมโลก

การจัดกิจกรรมใช้การอบรมออนไลน์ผ่านระบบซูม (Zoom) ถ่ายทอดสัญญาณไปยังแต่ละจังหวัด โดยให้ผู้เข้าเรียนแต่ละกลุ่มเข้าเรียนตามวันและเวลาที่แจ้งในกำหนดการ สำหรับสถานที่เรียนให้สำนักงานวัฒนธรรมจังหวัดจัดหาสถานที่ที่เหมาะสมในการเรียน ทำกิจกรรม และสามารถรองรับการอบรมออนไลน์ผ่านระบบซูม (Zoom)

4.1.1 รายละเอียดเนื้อหา

รายละเอียดกิจกรรมสร้างภูมิคุ้มกันของสังคมในมิติทางวัฒนธรรม ประกอบด้วย

4.1.1.1 หลักสูตรการสร้างการมีส่วนร่วมของทุกภาคส่วนในการป้องกันและแก้ไขปัญหาของเด็ก เยาวชน และประชาชน โดยใช้มิติทางวัฒนธรรม

ลำดับ	หัวข้อ	วิทยากร	นาที
1	แนะนำหลักสูตร	นายชนะชัย ประมวลทรัพย์ นายธนพนธ์ สิงห์พันธุ์ นางสาวยลดา ขุนทองน้อย นางสาววรวลัญช์ โพธิยานุกูล	50
2	ดิจิทัล โอกาส และความเสี่ยง บนโลกออนไลน์	นายสมิตร สีมากุล	30
3	การผลิตและพัฒนาสื่ออย่าง ปลอดภัยและสร้างสรรค์	นายภูวดล สุวรรณบุตร	180
4	การเขียนคอนเทนต์ให้ตรง กลุ่มเป้าหมายและสร้างสรรค์	นายสมิตร สีมากุล	150
5	การรู้เท่าทันสื่อ ความตระหนักรู้ เกี่ยวกับภัยพิบัติสื่อออนไลน์	นางสาวจิตติกาณจน์ คงเทศ	60
6	การสร้างภูมิคุ้มกันด้านดิจิทัล และการระวังข้อมูลส่วนบุคคล	ดร.ปริญญา หอมเอนก นางสาวอรเมติ ปุระผาติ	90
7	การค้นหาและสำรวจตนเอง	นางสาววรวลัญช์ โพธิยานุกูล นางสาวปรารธนา สัตนาโค ผศ.ดร.ปนัดดา ธนเศรษฐกร	40
8	การทบทวนตนเองเพื่อสร้าง ภูมิคุ้มกันในสถานการณ์ปัจจุบัน	นางสาวยลดา ขุนทองน้อย นางสาวปรารธนา สัตนาโค ดร.ปิยวลี ธนเศรษฐกร	120
9	การปรับเปลี่ยนพฤติกรรมเพื่อ สร้างทีม	คณะวิทยากร	90
10	สมอง 3 ส่วน กับ EF : ความรู้ พื้นฐานการทำงานของสมอง จิตใจ และพฤติกรรม	ผศ.ดร.ปนัดดา ธนเศรษฐกร	50

ลำดับ	หัวข้อ	วิทยากร	นาที
11	การนำเสนอความคิดกลุ่มผ่านผลงาน	นางสาววรวิญญ์ โพธิยานุกูล นางสาวยลดา ขุนทองน้อย ดร.ปิยวลี ธนเศรษฐกร	70
12	การตั้งเป้าหมายและยอมรับในความต่าง	ผศ.ดร.ปนัดดา ธนเศรษฐกร ดร.ปิยวลี ธนเศรษฐกร นางสาวณัฐสุดา พันธุ์ประสิทธิ์เวช นางสาวปรารถนา สัตนาโค	120
13	การสร้างเครือข่ายอาสาสมัคร เฝ้าระวังทางวัฒนธรรม	นางสาวปาริสา สัทอินทรีย์	30
14	ทักษะชีวิตในศตวรรษที่ 21 - New Media ไม่ตกเป็นเหยื่อและใช้อย่างชาญฉลาด - Fake News: ข่าวลวง ข่าวปลอม และวิธีการ ตรวจสอบ - ตัวกลั่นกรอง 3 ชั้นของ Socrates: จริง/ดี/มีประโยชน์	นายวีระพงศ์ ทวีศักดิ์ และคณะ	150
15	Mindset - พลั้งความคิด...เพื่อชีวิตที่เปี่ยม ด้วยพลัง	นายวีระพงศ์ ทวีศักดิ์ และคณะ	120
16	Critical Thinking & Creativity - ทักษะการคิดวิเคราะห์ และ ความคิดสร้างสรรค์	นายวีระพงศ์ ทวีศักดิ์ และคณะ	60

ลำดับ	หัวข้อ	วิทยากร	นาที
17	วิถีพลเมือง (พลเมือง & ประชากร) - บทบาท และคุณลักษณะของ “พลเมือง” - วิเคราะห์/วิพากษ์กรณีตัวอย่าง ด้วย Model การเรียนรู้ Touch/ Feel/Think/Act (สัมผัส รู้สึก คิด ลงมือ)	นายวีระพงศ์ ทวีศักดิ์ และคณะ	150
18	วิถีแห่งวัฒนธรรม (คุณค่า ความต่าง เติมเต็ม) ศิลปะ วัฒนธรรมอันดีงาม ของเรา - การสาธิต/แลกเปลี่ยนความคิดเห็น กับศิลปิน	นายวีระพงศ์ ทวีศักดิ์ และคณะ และศิลปินรับเชิญ	120
19	สรุปการเรียนรู้ ประเมินผล	นายวีระพงศ์ ทวีศักดิ์ และคณะ	90

4.1.1.2 หลักสูตรการขับเคลื่อนกิจกรรมวัฒนธรรมสร้างสรรค์ ในรูปแบบออนไลน์

ลำดับ	หัวข้อ	วิทยากร	นาที
1	นโยบายและแผนการดำเนินงาน ของกระทรวงวัฒนธรรม	ดร.ยุพา ทวีวัฒนะกิจบวร	45
2	บทบาทและหน้าที่ของเครือข่าย เฝ้าระวังทางวัฒนธรรม พร้อม แนวทางในการดำเนินงานเฝ้าระวัง ทางวัฒนธรรม	ดร.ยุพา ทวีวัฒนะกิจบวร	45
3	Young เป็นไทย วัฒนธรรมวิถีใหม่ ของวัยรุ่น	นางสาวจินตนา จุติมานนท์ และคณะ	90

ลำดับ	หัวข้อ	วิทยากร	นาที
4	แนะนำขั้นตอนและกระบวนการผลิตสื่อ	นางสาวจินตนา จุติมานนท์ และคณะ	30
5	การจัดทำสื่อสร้างสรรค์พร้อมการเผยแพร่ผ่านช่องทางสื่อ	วิทยากรกระบวนการ	180

4.1.1.3 การพัฒนาเครือข่ายการเฝ้าระวังทางวัฒนธรรม (เฉพาะบุคลากรสำนักงานวัฒนธรรมจังหวัด)

ลำดับ	หัวข้อ	วิทยากร	นาที
1	ทักษะชีวิตในศตวรรษที่ 21 - New Media & Fake News - Mindset (พลังความคิด) - Critical Thinking & Creativity	นายวีระพงศ์ ทวีศักดิ์	180
2	วิถีพลเมือง - บทบาท และคุณลักษณะของ “พลเมือง” วิถีแห่งวัฒนธรรม - คุณค่า-ความต่าง-เติมเต็ม	นายวีระพงศ์ ทวีศักดิ์	120
3	บทบาทของ Facilitator (ผู้อำนวยการสัมมนา) สรุปรการเรียนรู้	นายวีระพงศ์ ทวีศักดิ์	60

4.1.1.4 การพัฒนาต่อยอดเครือข่ายอาสาสมัครเฝ้าระวังทางวัฒนธรรมเพื่อสร้างแกนนำทางวัฒนธรรม (เฉพาะแกนนำที่มีศักยภาพตามที่กำหนดจาก 4 จังหวัด)

ลำดับ	หัวข้อ	วิทยากร	นาที
1	สรุปบทวนความรู้ความเข้าใจ	นายวีระพงศ์ ทวีศักดิ์	60
2	นำเสนอโครงการ/กิจกรรม	นายวีระพงศ์ ทวีศักดิ์	120
3	แลกเปลี่ยนประสบการณ์ในการทำงานกับชุมชน	นายวีระพงศ์ ทวีศักดิ์	60

ลำดับ	หัวข้อ	วิทยากร	นาที
4	การถอดบทเรียนจากโครงการ/ กิจกรรม	นายวีระพงศ์ ทวีศักดิ์	120

4.2 หลักสูตรการอบรม

การขับเคลื่อนกิจกรรมสร้างภูมิคุ้มกันของสังคมในมิติทางวัฒนธรรม ประกอบด้วย

- 1) หลักสูตรการสร้างการมีส่วนร่วมของทุกภาคส่วนในการป้องกันและแก้ไขปัญหาของเด็ก เยาวชน และประชาชน โดยใช้มิติทางวัฒนธรรม
- 2) หลักสูตรการขับเคลื่อนกิจกรรมวัฒนธรรมสร้างสรรค์ในรูปแบบออนไลน์
- 3) การพัฒนาเครือข่ายการเฝ้าระวังทางวัฒนธรรม
- 4) การพัฒนาต่อยอดเครือข่ายอาสาสมัครเฝ้าระวังทางวัฒนธรรม เพื่อสร้างแกนนำทางวัฒนธรรม

4.2.1 หลักสูตรการสร้างการมีส่วนร่วมของทุกภาคส่วนในการป้องกันและแก้ไขปัญหาของเด็ก เยาวชน และประชาชน โดยใช้มิติทางวัฒนธรรม

หลักสูตรการสร้างการมีส่วนร่วมของทุกภาคส่วนในการป้องกันและแก้ไขปัญหาเด็ก เยาวชน และประชาชน โดยใช้มิติทางวัฒนธรรม ได้แบ่งออกเป็นทักษะ 3 ด้าน โดยแต่ละด้านมีรายละเอียด ดังนี้

4.2.1.1 ทักษะด้านดิจิทัล ประกอบด้วย

- ดิจิทัล โอกาส และความเสี่ยงบนโลกออนไลน์

ปัจจุบันสื่อสังคมออนไลน์ รวมถึงการส่งต่อข้อความ เป็นที่นิยมมากขึ้น การดำเนินการด้วยความรับผิดชอบจึงมีความสำคัญเพื่อให้เราสามารถอยู่ในโลกดิจิทัลได้อย่างปลอดภัย ด้วยความสะดวกในการใช้งานอินเทอร์เน็ตและการส่งข้อความ ทำให้ผู้คนทำสิ่งที่ไม่ดีได้ง่ายขึ้น ดังนั้นต้องตระหนักถึงความเสี่ยงในการใช้ชีวิตในโลกดิจิทัล ไม่ว่าจะเป็นรูปแบบของการลวงละเมิดออนไลน์ การโจรกรรมอัตลักษณ์หรือการหลอกลวงในรูปแบบอื่น ข้อคิดในการดำเนินการด้วยความรับผิดชอบ อาทิ สิ่งใดที่คุณไม่ควรกล่าวกับใครต่อหน้า อย่าทำออนไลน์เช่นกัน การละเมิดหรือการกลั่นแกล้ง บางรูปแบบเป็นการกระทำที่ผิดกฎหมาย ไม่ถ่ายภาพหรือแชร์รูปภาพหรือวิดีโอของบุคคลอื่นโดยไม่ได้รับอนุญาตจากบุคคลนั้น ๆ

- การผลิตและพัฒนาสื่ออย่างปลอดภัยและสร้างสรรค์

การเข้ามาของสื่อออนไลน์ ทำให้ข้อมูลข่าวสาร ไม่ได้ถูกจำกัดอยู่แค่ในสื่อใหญ่อย่างโทรทัศน์หรือสิ่งพิมพ์เพียงไม่กี่ราย แต่ปัจจุบันช่องทางการสื่อสารของสื่อต่าง ๆ ได้เปิดกว้างมากขึ้น ใครที่มีอุปกรณ์สื่อสารในมือก็สามารถเป็นสื่อได้ด้วยตัวเองผ่านสื่อสังคมออนไลน์ เกิดการแสดงความคิดเห็น การถกเถียง และการแพร่กระจายข่าวสารออกไปได้อย่างอิสระ รวดเร็ว และแพร่หลาย จนเกิดเป็นข่าวปลอม ข่าวลวงที่เผยแพร่บนสื่อสังคมออนไลน์ ซึ่งอาจกลายเป็นดาบสองคมที่ให้ทั้งประโยชน์และโทษหากสื่อที่มีอยู่ในสังคมไม่ได้ถูกใช้อย่างสร้างสรรค์ และรู้เท่าทัน

สื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์ หมายถึง สื่อที่มีเนื้อหาส่งเสริมศีลธรรม จริยธรรม วัฒนธรรมและความมั่นคง ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ การเรียนรู้ทักษะการใช้ชีวิตของประชาชน โดยเฉพาะเด็กและเยาวชน และส่งเสริมความสัมพันธ์ที่ดีในครอบครัวและสังคม รวมถึงการส่งเสริมให้ประชาชนมีความสามัคคีและสามารถใช้ชีวิตในสังคมที่มีความหลากหลายได้อย่างเป็นสุข

ลักษณะสื่อที่ไม่ปลอดภัยและไม่สร้างสรรค์ 1) สื่อที่มีเนื้อหาขัดต่อศีลธรรม จริยธรรม และวัฒนธรรมอันดีของสังคม หรือส่งผลกระทบทางลบต่อจิตใจ หรือสุขภาพของประชาชน ครอบครัว ชุมชนและสังคมอย่างร้ายแรง 2) สื่อที่มีเนื้อหาที่ก่อให้เกิดความแตกแยก ยั่วยุ และสร้างความเกลียดชังต่อบุคคลหรือกลุ่มบุคคลจนอาจก่อให้เกิดผลกระทบร้ายแรง ไม่ว่าจะเป็นทางร่างกายหรือจิตใจ 3) สื่อที่มีเนื้อหาส่งเสริมการละเมิดสิทธิมนุษยชนและศักดิ์ศรีความเป็นมนุษย์ 4) สื่อที่มีเนื้อหาขัดต่อกฎหมาย 5) สื่อที่มีเนื้อหาขัดต่อหลักจรรยาบรรณสื่อหรือแนวปฏิบัติของวิชาชีพสื่ออื่น ๆ

- การเขียนคอนเทนต์ให้ตรงกลุ่มเป้าหมายและสร้างสรรค์

คอนเทนต์ (Content) คือ เนื้อหาที่เป็นการอธิบายเกี่ยวกับแบรนด์ ธุรกิจ ประสบการณ์ รายละเอียดสินค้าและบริการ บอกเล่าเรื่องราวต่าง ๆ ผ่านตัวอักษร วิดีโอ หรือรูปภาพ โดยการทำคอนเทนต์มีหลากหลายรูปแบบทั้งช่องทางออนไลน์และออฟไลน์ การทำคอนเทนต์โดยทั่วไปส่วนมากคนคิดว่าจะเป็นเพียงการเขียนตัวอักษรเพื่อบอกเล่าสิ่งต่าง ๆ อธิบายเรื่องต่าง ๆ แบบยืดยาว แต่ในความเป็นจริงแล้ว ภาพและวิดีโอยังสามารถนำมาเป็นคอนเทนต์ได้ ก่อนการเขียนคอนเทนต์ต้องพิจารณาบทบาทและกลุ่มเป้าหมายที่ต้องการสื่อ และควรเขียนคอนเทนต์ให้ตรงกลุ่มเป้าหมาย

- การรู้เท่าทันสื่อ ความตระหนักรู้เกี่ยวกับอิทธิพลสื่อออนไลน์
การรู้เท่าทันสื่อ คือ การเลือกรับและใช้ประโยชน์จาก

ข้อมูลข่าวสาร โดยสามารถวิเคราะห์อย่างมีเหตุผล จำแนกความจริงออกจากความเห็น และสามารถประเมินคุณภาพและความน่าเชื่อถือของเนื้อหาได้ด้วยตนเอง ผู้บริโภคสามารถรู้เท่าทันเนื้อหาที่สื่อนำเสนอ และดูแลตนเองได้ในระดับที่สามารถแยกแยะไม่ตกเป็นเหยื่อของข้อมูลข่าวสารที่มีปริมาณมหาศาลในปัจจุบัน และจะเป็นการสร้าง ความเข้มแข็งทางองค์ความรู้ให้แก่ผู้รับสาร หรือผู้บริโภคสื่อให้เกิดการป้องกันตัวเองจากการถูกโน้มน้าว ชักจูง หรือบิดเบือนข้อเท็จจริง ตลอดจนทำให้สามารถวิเคราะห์แยกแยะ ข้อเท็จจริงออกจากข้อคิดเห็นที่สอดแทรกมาในข้อมูลข่าวสาร

ความเสี่ยงทางเทคโนโลยีสามารถแบ่งได้ 3 ประเภท คือ

1) ความเสี่ยงจากการใช้สมาร์ทโฟน ในปัจจุบันเราสามารถใช้สมาร์ทโฟนเพื่อเชื่อมต่อกับระบบอินเทอร์เน็ต การใช้บริการออนไลน์ต่าง ๆ ซึ่งการใช้บริการเหล่านี้เราอาจจะต้องกรอกข้อมูลส่วนบุคคลลงไป เป็นเหตุให้มีจกฉีพอาจล้งข้อมูลส่วนบุคคลหรือข้อมูลทางการเงิน เพื่อนำไปใช้ในการทำธุรกรรมที่ผิดกฎหมายได้ 2) ถูกหลอกให้โอนเงินผ่านอินเทอร์เน็ต การขายของมากมายบนอินเทอร์เน็ต มีการโฆษณาชวนเชื่อ เช่น มีจกฉีพแอบอ้างว่าบริษัทท่องเที่ยว เปิดหน้าเว็บไซต์เพื่อโฆษณาแพคเกจทัวร์ที่ถูก เมื่อลูกค้าโอนเงินไปแล้วกลับติดต่อไม่ได้ ปรากฏว่าบริษัทนั้นไม่มีจริง หรืออีกกรณีคือการสร้างเว็บปลอมเป็นเว็บของธนาคาร โดยหลอกให้ลูกค้าของธนาคารเข้าไปกรอกข้อมูลทำให้อาขญการรู้ข้อมูลของเรา แล้วนำข้อมูลของเราไปเบิกเงินจากทางธนาคาร และ 3) ความเสี่ยงจากการเชื่อมต่อไวไฟ (Wi-Fi) สาธารณะ ในปัจจุบันมีอาขญการที่พยายามปล่อยสัญญาณตามชุมชน ห้างสรรพสินค้า และที่สาธารณะ โดยตั้งชื่อเหมือนเป็นบริษัทที่ให้บริการที่มีชื่อเสียง ผู้ใช้ทั่วไปที่ไม่ทราบก็จะเชื่อมต่อระบบสัญญาณเข้าไป และในบางครั้งต้องกรอกข้อมูลส่วนบุคคล ทำให้ข้อมูลถูกดึงออกไปจากระบบ

- การสร้างภูมิคุ้มกันด้านดิจิทัล และการระวังข้อมูลส่วนบุคคล

สื่อสังคมออนไลน์ได้เข้ามามีบทบาทต่อการดำเนินชีวิตของมนุษย์มากขึ้น ดังนั้น การใช้สื่อสังคมออนไลน์ให้เกิดประโยชน์และปลอดภัยจึงเป็นเรื่องที่สำคัญและจำเป็นอย่างยิ่ง ข้อคิดในการเฝ้าระวังข้อมูลส่วนบุคคล เช่น ยอมรับคำขอเป็นเพื่อนจากบุคคลที่คุณรู้จักในชีวิตจริงเท่านั้น หลีกเลี่ยงการโพสต์ข้อมูลส่วนบุคคล

(วันเกิด หมายเลขโทรศัพท์ ที่อยู่) ตรวจสอบให้แน่ใจว่าคุณได้ตั้งค่าความเป็นส่วนตัวเพื่อให้คุณรู้ใครควรจะเห็นข้อมูลที่คุณแชร์ ใช้รหัสผ่านที่ซับซ้อนและโปรดย้ายเซิร์ฟเวอร์ให้ห่างจากใคร อย่าคลิกลิงก์หรือเปิดเอกสารแนบโดยไม่ทราบว่าเป็นภัยหรือไม่ สำหรับการทำธุรกรรมทางธนาคาร ทางการเงินหรือการซื้อสินค้าออนไลน์ ต้องตรวจสอบความถูกต้องของที่อยู่เว็บ อัปเดตโปรแกรมป้องกันไวรัสและเว็บเบราว์เซอร์อยู่เสมอ เป็นต้น

สิ่งควรระวังอีกอย่างคือ เมื่อเราโพสต์อะไรไปแล้วมีคนจำนวนมากที่อ่านข้อความนั้น เพราะฉะนั้นก่อนจะโพสต์อะไรต้องคิดให้ดีกว่า เพราะจะมีผลต่อคนจำนวนมากและมีผลกับตัวเอง ดังนั้น ควรใช้วิจารณญาณที่จะเชื่อหรือไม่เชื่อในสิ่งที่เราไม่ได้อ่าน การโพสต์ข้อความก็เหมือนกับการพูดนั่นเอง

4.2.1.2 ทักษะด้านจิตวิทยา ประกอบด้วย

- การค้นหาและสำรวจตนเอง

หลายครั้งเมื่อกล่าวถึงการรู้จักตัวเอง เรามักจะมีความรู้สึกที่เราเป็นคนที่ไม่เข้าใจตัวเองคนส่วนใหญ่อาจรู้จักตัวเองไม่ดีพอ เพราะบางครั้งจะไม่รู้ว่าตัวเองต้องการอะไรที่แท้จริง เมื่อเราต้องการรู้จักตนเอง หลักการ องค์ประกอบควรเรียนรู้มากขึ้น หลักในการรู้จักและเข้าใจตนเอง ประกอบด้วย 1) ความสนใจ (Interest) ความสนใจเป็นสิ่งที่บ่งบอกได้ง่ายที่สุดเพราะมีลักษณะเป็นรูปธรรม ความสนใจในที่นี้หมายถึงสิ่งที่ทำแล้วมีความสุข เช่น งานอดิเรก สิ่งที่ทำให้มีสมาธิได้นาน สิ่งที่ต้องการทำ 2) ความชอบหรือลักษณะนิสัยติดตัว (Preference and Temperament) ความชอบอาจเป็นสิ่งที่ง่ายในกรณีที่เรได้อยู่กับสิ่งนั้นเป็นประจำ เช่น สีที่ชอบ อาหารที่ชอบ กลิ่นที่ชอบ นอกจากนี้เรายังสามารถค้นหาความชอบจากสิ่งที่เกี่ยวข้องกับตัวเองได้ เช่น รูปแบบการทำงานที่ชอบ (ทำงานคนเดียวหรือเป็นทีม) รูปแบบการแก้ปัญหาที่คุณชอบ (ชอบทำวางแผน ลงมือทำ ติดต่อกับปัญหาเฉพาะหน้า) 3) พฤติกรรมและการแสดงออก (Behavior and Expression) พฤติกรรมและการแสดงออกของแต่ละคนแตกต่างกัน การรู้จักตัวเองด้วยการรับรู้พฤติกรรมของตัวเองเป็นวิธีที่สามารถทำได้ง่าย ๆ รู้จักตัวเองมากขึ้น การรับรู้พฤติกรรมของตนเองนั้นมีสิ่งที่สำคัญคือการตระหนักรู้ในตนเอง (self-awareness) ซึ่งจะช่วยให้มองเห็นสิ่งที่เราเป็นไปของตนเองได้ 4) ความเข้าใจทางด้านอารมณ์ความรู้สึก (Emotion) อารมณ์ความรู้สึกเป็นสิ่งที่ช่วยให้เราเข้าใจตนเองได้เป็นอย่างดี เมื่อเกิดเหตุการณ์ใดขึ้นและเราเข้าไปรับรู้ ความรู้สึกจะเกิดขึ้นเสมอโดยอารมณ์เหล่านี้จะแบ่งเป็น 3 ประเภท ได้แก่ อารมณ์ด้านบวก อารมณ์ด้านลบ

และอารมณ์ที่เป็นกลาง 5) ลักษณะของการมีความสัมพันธ์ (Relationship Pattern) การรู้จักตัวเองสามารถทำได้โดยการมองหาลักษณะของการมีความสัมพันธ์ ลักษณะการปฏิสัมพันธ์กันกับเพื่อน คนรู้จัก คนรัก หรือครอบครัว เพราะแต่ละคนต่างมีลักษณะของการมีความสัมพันธ์ที่แตกต่างกัน บางคนชอบพูดคุยกับคนแปลกหน้า บางคนอาจรู้สึกว่าคุณคุกคาม สิ่งเหล่านี้จะสะท้อนให้เห็นตัวเองจากลักษณะของการมีความสัมพันธ์ ลักษณะของการมีความสัมพันธ์ยังรวมไปถึงวิธีการดูแลและการให้คุณค่ากับลักษณะในการสร้างความสัมพันธ์ 6) คุณค่า (Value) คุณค่าคือคุณลักษณะที่แสดงความเป็นสิ่งนั้น ๆ ในกระบวนการเติบโตและหล่อหลอมของมนุษย์มีการเลือกคุณค่าทั้งตัวและไม่รู้ตัว คุณค่าเป็นคุณสมบัติที่มีอยู่หลากหลายมาก แต่ก็มีคุณค่าพื้นฐานของมนุษย์ที่มักพบเป็นประจำ ส่วนใหญ่คุณค่าที่เราเลือกรับมาจะเกิดขึ้นในสภาวะที่ไม่รู้ตัว เกิดจากสิ่งแวดล้อม เหตุการณ์ในชีวิตจริงมากกว่าการสอนด้วยคำพูดที่ดูสวยงาม เพราะเป็นการรับรู้จากประสบการณ์ตรง เช่น อาจถูกปลูกฝังให้เป็นคนที่ขยันเพราะเห็นเพื่อนที่สอบตกโดนล้อ ในทางกลับกันคุณค่าที่เกิดจากการสอนด้วยคำพูดที่ดูสวยงาม เช่น คำขวัญโรงเรียน คำขวัญวันเด็ก และ 7) จุดมุ่งหมายในชีวิต (Life Purpose) จุดมุ่งหมายในชีวิตหรือเป้าหมายในชีวิต คือสิ่งที่เราอยากทำในชีวิต จุดมุ่งหมายในชีวิตเป็นสิ่งที่นำพาให้ตัดสินใจเหตุการณ์สำคัญ การกระทำ และทิศทางต่าง ๆ บางคนอาจมีจุดมุ่งหมายในชีวิตที่เชื่อมโยงกับการพักผ่อน การเรียนรู้ ครอบครัว การช่วยเหลือ หรือแม้แต่จุดมุ่งหมายที่เกี่ยวข้องในด้านจิตวิญญาณ ในกรณีที่หลายจุดมุ่งหมายในชีวิต จนไม่สามารถตัดสินใจได้ว่าอะไร “ใช่” ก็ไม่จำเป็นจะต้องคิดให้ได้ทันที อาจใช้วิธีจดบันทึก แล้วหยุดความสนใจไปสักระยะหนึ่ง เวลาที่ยาวนานอาจจะทำให้พบคำตอบที่ชัดเจนมากขึ้น

- การทบทวนตนเองเพื่อสร้างภูมิคุ้มกันในสถานการณ์ปัจจุบัน

การทบทวนตัวเอง สามารถทำได้อย่างมีระบบ ประกอบด้วย

- 1) มองย้อนกลับไปว่ามีอะไรเกิดขึ้นบ้างในช่วงที่ผ่านมา ทั้งเรื่องที่ประสบความสำเร็จ ได้รับคำชม หรือข้อผิดพลาดที่เกิดขึ้นจนรู้สึกผิดหวังในตนเอง
- 2) ประเมินผลงานในรูปแบบของการให้ความเห็นกับตนเอง หรือประเมินทักษะ นิสัย ตัวเอง เช่น ทักษะการสื่อสาร ทักษะการดำรงชีวิต ทักษะการแก้ปัญหา หรือนิสัยที่อุดร้งความสำเร็จ โดยให้คะแนนทักษะ นิสัยแต่ละด้านหากพบยังอยู่ในระดับต่ำ หรือไม่ดี ควรหาโอกาสเพิ่มพูนหรือแก้ไข
- 3) นำผลการประเมินตัวเองเทียบกับผลงานที่เกิดขึ้นจริงในช่วงที่ผ่านมา

4) เปรียบเทียบผลงานกับเป้าหมายที่ตั้งไว้ 5) สอบถามคนใกล้ชิดเพื่อยืนยันผลลัพธ์ที่ถูกต้องที่สุดของการทบทวน หรือประเมินตัวเอง และ 6) วางแผนและตั้งเป้าหมายสำหรับอนาคต

- การปรับเปลี่ยนพฤติกรรมเพื่อสร้างทีม

การร่วมแรงร่วมใจกันก่อให้เกิดพลังที่จะก้าวไปสู่ความสำเร็จได้ดีกว่าการแยกกันทำแบบไร้ทิศทาง ทำให้หลายองค์กรให้ความสำคัญกับการทำงานระบบทีมเพิ่มมากขึ้น รวมถึงมุ่งเน้นฝึกฝนและพัฒนาทักษะการทำงานเป็นทีมอย่างเป็นจริงเป็นจัง เพื่อให้ก่อประโยชน์สูงสุดแก่องค์กรในที่สุด

การทำงานเป็นทีม หมายถึง การทำงานร่วมกันของสมาชิกในองค์กรมากกว่า 1 คนขึ้นไป หัวใจสำคัญคือทุกคนจะต้องมีเป้าหมายเดียวกัน และเต็มใจร่วมกันปฏิบัติภารกิจต่าง ๆ เพื่อให้บรรลุเป้าหมายจนไปสู่ความสำเร็จ แต่การที่ทุกคนจะรวมตัวกันเพื่อทำงานเป็นระบบทีมที่มีประสิทธิภาพ ก็ไม่ใช่เรื่องง่ายเสียทีเดียว เพราะมีปัจจัยสำคัญหลายอย่างที่ต้องใส่ใจและจริงจัง แต่ไม่ใช่เรื่องยากจนเกินไปหากทุกคนมีใจที่จะทำความสำเร็จร่วมกัน นอกจากคำว่า Team และ Group ยังมีอีก 2 คำที่มีลักษณะคล้ายกัน แต่แตกต่างกันในรายละเอียดเล็กน้อย คือ Team Work กับ Teamwork

- สมอง 3 ส่วน กับ EF : ความรู้พื้นฐานการทำงานของสมอง จิตใจ และพฤติกรรม

สมองเป็นกลไกสำคัญที่ทำให้มนุษย์เกิดการเรียนรู้ การรู้จักสมองจึงเป็นเครื่องมือที่สำคัญในการพัฒนาการเรียนรู้ให้เกิดกับผู้เรียนได้อย่างมีคุณภาพ นักวิทยาศาสตร์ด้านสมอง ได้ค้นพบปัจจัย ที่ทำให้มนุษย์ฉลาดคือ เซลล์สมองที่เชื่อมต่อกันเป็นวงจรประสาท (neural circuit) ยิ่งเซลล์เหล่านี้ต่อเชื่อมกันเป็นวงจรและจัดระเบียบได้ดีมากเท่าไร ยิ่งทำให้คุณภาพสมองดีขึ้นมากเท่านั้น จะทำให้มนุษย์ฉลาดขึ้น สำหรับคำถามที่ว่าอะไรคือปัจจัยที่ทำให้สมองเชื่อมโยงต่อกันเป็นวงจรที่สมบูรณ์ต่อกันคือ การกระตุ้นประสาทสัมผัสทั้งห้าของมนุษย์ การกระตุ้นทำหยาความคิดการฝึกแก้ปัญหาและการจินตนาการของมนุษย์ ดังนั้น ถ้าอยากให้เด็กฉลาดต้องจัดกิจกรรมกระตุ้นประสาทสัมผัสทั้งห้า จะช่วยให้เด็กฉลาดขึ้นได้

การทำงานของเซลล์สมองในส่วนต่าง ๆ ทำให้มนุษย์เรียนรู้ในสิ่งต่าง ๆ สามารถเก็บเกี่ยวความรู้รอบตัวและสร้างความรู้ขึ้นได้ เกิดการคิดขึ้นในสมอง หลังเกิดความคิดก็มีการคิดค้นและมีผลผลิตเกิดขึ้น ยิ่งถ้าเด็กใช้สมองเพื่อการเรียนรู้

และการคิดมากขึ้น เซลล์สมองจะสร้างเครือข่ายเส้นใยสมองใหม่ ๆ เชื่อมต่อกันมากขึ้น ทำให้สมองมีขนาดใหญ่ขึ้น

- การนำเสนอความคิดกลุ่มผ่านผลงาน

วิทยากรแบ่งกลุ่มย่อยเพื่อให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมได้เข้าร่วมกิจกรรม แลกเปลี่ยนความคิดเห็น และแสดงความคิดเห็นได้อย่างทั่วถึง โดยมีทีมวิทยากรกำกับ สังเกตการณ์ และเป็นผู้ดำเนินการ ทำกิจกรรมกลุ่มย่อย เกี่ยวกับเรื่องต่าง ๆ อาทิ การค้นหาและสำรวจตนเอง การทบทวนตนเองเพื่อสร้างภูมิคุ้มกัน ในสถานการณ์ปัจจุบัน ความรู้พื้นฐานการทำงานของสมอง จิตใจ และพฤติกรรม การปรับเปลี่ยนพฤติกรรม เพื่อสร้างทีม เป็นต้น ทั้งนี้ ผู้เข้าร่วมกิจกรรมฯ ได้ระดมสมอง แลกเปลี่ยนข้อคิดเห็นระหว่างกัน และนำเสนอความคิดเห็นของแต่ละกลุ่มย่อย โดยได้ประมวลผลความรู้ความเข้าใจ และแสดงศักยภาพของแต่ละบุคคลได้อย่างเต็มความสามารถ

- การตั้งเป้าหมายและยอมรับในความต่าง

มนุษย์ทุกคนมีความแตกต่างกัน จึงไม่สามารถใช้สูตรหรือวิธีเดียวกันในการนำพาแต่ละบุคคลจากจุดหนึ่งไปอีกจุดหนึ่ง บางคนอาจนัดปิ่นเขา บางคนอาจนัดด้วยน้ำ บางคนชอบนั่งเครื่องบิน บางคนชอบนั่งรถ การรู้จักตัวเองคือ การทำความเข้าใจต้นทุนชีวิตของเราว่ามีความถนัดด้านใด มีจุดแข็งจุดอ่อนอย่างไร มีความเชื่ออะไร ยึดถือคุณค่าอะไร เมื่อได้ทำความเข้าใจจะทราบว่าอะไรที่ยังขาดและจะต้องเติมเต็ม จะทราบว่าอะไรเกินและต้องลด ด้วยเงื่อนไขและเป้าหมายชีวิตที่แตกต่างกัน ทำให้มนุษย์มีนิยามความสำเร็จและความสุขที่แตกต่างกันไป สิ่งที่หลายคนเห็นว่ามีความค่า อาจไม่มีความหมายอะไรกับบางคน สิ่งที่บางคนเห็นว่ามีค่าหมาย อาจไม่มีค่าอะไรกับบางคน การทำความเข้าใจตัวเอง รู้เป้าหมายของตัวเอง จะทำให้ไม่เสียพลังชีวิตเงินทอง และเวลาเพื่อไขว่คว้าสิ่งที่อาจไม่ต้องการ

- การสร้างเครือข่ายอาสาสมัครเผ่าระวังทางวัฒนธรรม

การเผ่าระวังทางวัฒนธรรมและการสร้างเครือข่ายทางวัฒนธรรม เป็นยุทธศาสตร์ที่สำคัญในการสร้างภูมิคุ้มกันทางสังคมให้กับคนในชาติ ได้ตระหนักและเห็นคุณค่าของการมีส่วนร่วมในการรักษาวัฒนธรรมที่ดั้งเดิมของสังคมไทย และร่วมเผ่าระวังกระแสวัฒนธรรมที่มากับสื่อ ยุคโลกาภิวัตน์ส่งผลให้เกิดความเบี่ยงเบนของสังคมในรูปแบบต่าง ๆ โดยเฉพาะในกลุ่มเด็กและเยาวชน ที่ถือเป็นกำลังหลักในการพัฒนาประเทศให้มีความเจริญก้าวหน้าในอนาคต ดังนั้น การขับเคลื่อนเครือข่ายอาสาสมัคร

เฝ้าระวังทางวัฒนธรรมและศูนย์เฝ้าระวังทางวัฒนธรรม จึงควรเริ่มจากกลุ่ม หรือ องค์กร ร่วมกันเป็นเครือข่ายเฝ้าระวังทางวัฒนธรรม เพื่อร่วมขับเคลื่อนศูนย์เฝ้าระวังทางวัฒนธรรมในพื้นที่ในฐานะเจ้าของวัฒนธรรม ร่วมคิด ระดมสมอง รับผิดชอบ บริหารจัดการและแก้ปัญหาโดยคนในพื้นที่ เนื่องจากผู้ที่ประสบปัญหาในพื้นที่ ย่อมรู้สาเหตุ มีข้อมูล และทราบสถานการณ์ในพื้นที่เป็นอย่างดี

4.2.1.3 ทักษะด้านสังคมและวัฒนธรรม ประกอบด้วย

- ทักษะชีวิตในศตวรรษที่ 21

ศตวรรษที่ 21 เป็นยุคของโลกดิจิทัล ทุกอย่างเกิดขึ้นอย่างรวดเร็วและเปลี่ยนแปลงได้ตลอดเวลา เป็นยุคที่โลกต้องการผู้ที่สามารถปรับตัว และรับมือกับการเปลี่ยนแปลงได้อย่างสร้างสรรค์ นอกจากทักษะทางด้านนวัตกรรม ทักษะทางด้านอาชีพ และทักษะทางด้านเทคโนโลยีและการสื่อสารแล้ว “ทักษะชีวิต” เป็นอีกหนึ่งทักษะที่มีความจำเป็นกับวัยรุ่นในศตวรรษที่ 21 เพราะนอกจากวัยรุ่นจะต้องเป็นผู้มีความรู้แล้ว วัยรุ่นยังต้องเป็นผู้มีทัศนคติและจิตใจที่มั่นคง เพื่อพร้อมที่จะเผชิญกับการเปลี่ยนแปลง

ทักษะชีวิต (Life Skills) เป็นทักษะภายในที่จะช่วยให้วัยรุ่นสามารถเผชิญสถานการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในชีวิตประจำวันได้อย่างมีประสิทธิภาพ และเตรียมพร้อมสำหรับการปรับตัวในอนาคต ไม่ว่าจะเป็นเรื่องการดูแลสุขภาพ ความปลอดภัย สิ่งแวดล้อม คุณธรรม จริยธรรม ฯลฯ เพื่อให้สามารถมีชีวิตอยู่ในสังคมได้อย่างมีความสุข หรืออาจกล่าวได้ว่าทักษะชีวิต คือ ความสามารถในการแก้ปัญหาที่ต้องเผชิญในชีวิตประจำวัน เพื่อให้สามารถดูแลตนเองได้อย่างปลอดภัย

- Mindset

Mindset คือ กรอบความคิด ความเชื่อหรือทัศนคติ ที่ชี้นำพฤติกรรมของคน กรอบความคิดของแต่ละคนจะเป็นแบบใดขึ้นกับการสั่งสม ประสบการณ์และสิ่งแวดล้อมของบุคคลคนนั้นมาตั้งแต่เด็ก แต่ละคนอาจมี Mindset ทั้งแง่บวกและลบได้ เช่น ฉันร้องเพลงไม่เก่ง (แง่ลบ) ฉันเล่นกีฬาเก่ง (แง่บวก) บางครั้ง Mindset เกิดจากวัฒนธรรมที่ยึดถือในสังคมนั้น เช่น ผู้หญิงไม่สามารถเป็นหมอได้ หรือ ความเชื่อบางอย่างที่ไม่ใช่ข้อเท็จจริงเช่น คนที่สวมแว่นตาฉลาด หรือเด็กผู้ชายวิ่งได้ดีกว่า เด็กผู้หญิง Mindset เป็นสิ่งที่สำคัญมากเพราะเป็นตัวชี้นำการตัดสินใจเรื่องต่าง ๆ ในชีวิต ซึ่งส่งผลต่ออนาคต ดังนั้นการมี Mindset ที่ดีจะส่งผลที่ดีต่อชีวิตของแต่ละคน จึงไม่น่า

แปลกใจที่คนที่มีชื่อเสียงและประสบความสำเร็จหลายคนบนโลกนี้ล้วนแต่มี Mindset ที่ดี Mindset ติดต่อกันได้ ดังนั้นการเลือกเพื่อนหรือการนำตัวเองไปอยู่ในสังคมที่ดี จึงเป็นเรื่องสำคัญ

Fixed Mindset คือ การที่เราคิดว่าตัวเองดีพอแล้ว หรือ ไม่สามารถดีกว่านี้ เป็นความคิดทำให้เราไม่กล้าที่จะออกจาก comfort zone ของตัวเอง แบบเดิมคืออยู่แล้ว หากจะทำแบบใหม่ก็กลัวจะแย่ พยายามไปก็ไม่ดีกว่านี้

Growth Mindset คือ การที่เรามองว่าอุปสรรคไม่ใช่ปัญหา แต่เป็นโอกาสที่ทำให้เราได้ลองสิ่งใหม่ ถึงแม้ว่าจะสำเร็จหรือไม่ก็ตาม แต่ถ้าไม่ลองก็จะไม่รู้ที่เราอาจจะทำได้ดีกว่าที่คิดเป็นกระบวนการคิดที่ทำให้พยายามเอาตัวเองออกจากกรอบเดิม ๆ เพื่อค้นหาสิ่งที่ดีกว่า และจะดียิ่งขึ้นเรื่อย ๆ เท่าที่เราคิดว่าเราทำได้

- Critical Thinking & Creativity

ทักษะการคิดสร้างสรรค์ (Creative thinking) เป็นความสามารถทางความคิด ซึ่งจะเป็นส่วนช่วยในการตัดสินใจและแก้ไขปัญหา โดยใช้วิธีการคิดแบบสร้างสรรค์เพื่อค้นหาทางเลือกต่าง ๆ รวมทั้งผลที่จะเกิดขึ้นในแต่ละทางเลือก และสามารถนำประสบการณ์มาปรับใช้ในชีวิตประจำวันได้อย่างเหมาะสม

ทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ (Critical thinking) เป็นความสามารถในการคิดวิเคราะห์ข้อมูลต่าง ๆ และประเมินปัญหาหรือสถานการณ์ที่อยู่รอบตัวที่มีผลต่อการดำเนินชีวิต ทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณจะทำให้เราตระหนักและประเมินผลสิ่งที่จะส่งผลกระทบต่อทัศนคติและพฤติกรรมของตนเอง เช่น การรู้จักคุณค่าในตนเอง การจัดการกับความกดดันจากเพื่อน หรือการรับข้อมูลจากสื่อต่าง ๆ

- วิถีพลเมือง (พลเมือง & ประชากร)

พลเมืองของแต่ละประเทศย่อมมีสิทธิและหน้าที่ตามกฎหมายของประเทศนั้น บุคคลต่างสัญชาติที่เข้าไปอยู่อาศัยที่เรียกว่าคนต่างด้าว ไม่มีสิทธิเท่าเทียมกับพลเมืองและมีหน้าที่แตกต่างออกไป เช่น อาจมีหน้าที่เสียภาษี หรือ ค่าธรรมเนียมเพิ่มขึ้นตามที่กฎหมายของแต่ละประเทศบัญญัติไว้ พลเมืองบ่งบอกถึงคุณภาพ มีศักดิ์ศรีแห่งความเป็นคน มีอิสระ มีความรู้ มีเหตุผล มีส่วนร่วมในกิจการของส่วนรวม หรือกระบวนการทางนโยบาย ส่วนประชากร หมายถึง คนธรรมดา มีความหมายคล้ายกับคำว่า ประชาชน

หน้าที่ หมายถึง กิจที่ต้องทำ หรือควรทำ เป็นสิ่งที่กำหนดให้ทำ หรือห้ามมิให้กระทำ ถ้าทำก็จะก่อให้เกิดผลดี เกิดประโยชน์ต่อตนเอง ครอบครัว หรือสังคมส่วนรวม แล้วแต่กรณี ถ้าไม่ทำหรือละเว้นการกระทำตามที่กำหนด จะได้รับผลเสียโดยตรง คือ ได้รับโทษ หรือถูกบังคับ

กิจที่ควรทำ คือ สิ่งที่คนส่วนใหญ่เห็นว่าเป็นหน้าที่ที่จะต้องทำ หรือละเว้นการกระทำ ถ้าไม่ทำหรือละเว้นการกระทำ จะได้รับผลเสียโดยทางอ้อม เช่น ได้รับการดูหมิ่นเหยียดหยาม หรือไม่คบค้าสมาคมด้วย ผู้กระทำการที่ควรทำจะได้รับการยกย่องสรรเสริญจากคนในสังคม โดยทั่วไปสิ่งที่ควรทำ ได้แก่ วัฒนธรรมประเพณี เป็นต้น

- วิธีแห่งวัฒนธรรม (คุณค่า ความต่าง เดิมเดิม) ศิลปะ วัฒนธรรมอันดีงามของเรา

วัฒนธรรม ตรงกับภาษาอังกฤษ คำว่า Tradition and Culture หมายถึง ลักษณะการดำเนินชีวิตที่แสดงออกถึงความเจริญงอกงาม ความมีศีลธรรม ความกลมเกลียว เป็นอันหนึ่งอันเดียวกันของประชาชนในชาติ เนื่องมาจากการเรียนรู้ซึ่งกันและกันภายในหมู่คณะของตน และยึดถือปฏิบัติร่วมกันอย่างมีหลักการ วัฒนธรรมจะเป็นสิ่งที่กำหนดแบบแผน ข้อบังคับ กฎหมาย ทำให้เกิดประเพณี ความเชื่อ ซึ่งจะมีลักษณะที่แตกต่างกันออกไปของแต่ละสังคม อีกทั้งวัฒนธรรมยังเป็นตัวกำหนดพฤติกรรมของมนุษย์ในกลุ่มสังคมนั้นและสร้างความเป็นระเบียบเรียบร้อย สร้างความสามัคคีให้เกิดขึ้นปัจจุบันทุกประเทศมีความเป็นพหุนิยมและการผสมผสานทางวัฒนธรรมมากขึ้น จนกลายเป็นความเข้มข้นด้านลักษณะเฉพาะตัวของแต่ละชาติลงไปอย่างมาก

วัฒนธรรมกับวิถีชีวิตคนไทย มีผลต่อการดำเนินชีวิตของประชาชนส่วนใหญ่ในสังคม อย่างเป็นระเบียบและมีแบบแผน โดยจะยึดหลักความเชื่อ ความคิดเป็นแนวทางในการปฏิบัติ การกระทำมีเอกลักษณ์เฉพาะ และใช้อยู่ในหมู่ของสังคมนั้น ๆ มีการสืบทอดกันมาตั้งแต่บรรพบุรุษ

วัฒนธรรมและการประพฤติปฏิบัติในสังคม แบ่งออกเป็น

- 1) วัฒนธรรมทางภาษาและวรรณคดี หมายถึง สำเนียงการพูด ภาษาพูดรวมถึงการเขียน
- 2) วัฒนธรรมทางวัตถุ หมายถึง ยวดยานพาหนะ ที่อยู่อาศัยที่มนุษย์สร้างขึ้นเพื่อใช้เป็นสิ่งอำนวยความสะดวกให้กับชีวิตประจำวัน
- 3) วัฒนธรรมทางจิตใจ เช่น ศาสนา ความเชื่อ

ศีลธรรม จริยธรรม ที่มนุษย์ใช้เป็นเครื่องยึดเหนี่ยวจิตใจ 4) วัฒนธรรมทางจารีต หมายถึง ขนบธรรมเนียมประเพณี ที่ถือปฏิบัติกันมาแต่ช้านาน เช่น การทักทายด้วยการไหว้ มารยาทการกิน การเดิน การแต่งกาย ประเพณีแต่งงาน เป็นต้น และ 5) วัฒนธรรมทางสุนทรียะ ได้แก่ ศิลปะสาขาต่าง ๆ ที่มีความไพเราะ ความสวยงาม เช่น นาฏศิลป์ จิตรกรรม ดนตรี การแสดงต่าง ๆ เป็นต้น

4.2.2 หลักสูตรการขับเคลื่อนกิจกรรมวัฒนธรรมสร้างสรรค์ในรูปแบบออนไลน์

หลักสูตรการขับเคลื่อนกิจกรรมวัฒนธรรมสร้างสรรค์ในรูปแบบออนไลน์ ประกอบด้วย

4.2.2.1 นโยบายและแผนการดำเนินงานของกระทรวงวัฒนธรรม

นายอิทธิพล คุณปลื้มรัฐมนตรีว่าการกระทรวงวัฒนธรรม มีนโยบายในด้านการสืบสานงานวัฒนธรรมของชาติ ด้วยการอนุรักษ์ ฟื้นฟู เผยแพร่ ประวัติศาสตร์ด้านการรักษาหวงแหนมรดกทางวัฒนธรรม ด้านการต่อยอดวัฒนธรรม ด้วยการนำคุณค่าของวัฒนธรรมมาสร้างสรรค์สินค้าและบริการ โดยการพัฒนาต่อยอด ผ่านศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัย เพื่อให้สอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลงของสังคมในปัจจุบัน และการปฏิบัติหน้าที่ราชการด้วยหลักธรรมาภิบาล และการสร้างคุณค่าทางสังคม

นางยุพา ทวีวัฒนะกิจบวร ปลัดกระทรวงวัฒนธรรม มีนโยบาย ในการพัฒนาองค์กรและนำกระทรวงสู่ความทันสมัย ด้วยการสร้างองค์กรแห่งการเรียนรู้ นวัตกรรมและเทคโนโลยีมาใช้ในการบริหารจัดการ และการให้บริการ เน้นการประชาสัมพันธ์องค์ความรู้ ศิลปวัฒนธรรม ผ่านทั้งช่องทางสื่อหลักและ สื่อออนไลน์ การนำทุนทางวัฒนธรรมมาต่อยอด หรือเพิ่มมูลค่าทางเศรษฐกิจ โดยเฉพาะ ในยุค 4.0 และการส่งเสริมและการพัฒนาเครือข่ายทางวัฒนธรรม

นอกจากนี้กระทรวงวัฒนธรรมมีแผนการดำเนินงานในปี 2564 ได้แก่ การเทิดทูนสถาบันพระมหากษัตริย์ การพัฒนาผลิตภัณฑ์ทางวัฒนธรรม CPOT เป็นการสร้างมูลค่าเพิ่ม โดยใช้อัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมของชุมชนหรือท้องถิ่น พัฒนาเป็นผลิตภัณฑ์ทางวัฒนธรรม และการส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม โดยสำรวจ ค้นหา และสร้างความร่วมมือในการบริหารจัดการแหล่งท่องเที่ยวทาง วัฒนธรรมในจังหวัด เพื่อเชื่อมโยงและจัดทำเป็นเส้นทางท่องเที่ยวภายในจังหวัดและ เชื่อมโยงระหว่างจังหวัด

4.2.2.2 บทบาทและหน้าที่ของเครือข่ายเฝ้าระวังทางวัฒนธรรม พร้อมแนวทางในการดำเนินงานเฝ้าระวังทางวัฒนธรรม

กองเฝ้าระวังทางวัฒนธรรม สำนักงานปลัดกระทรวงวัฒนธรรม เป็นหน่วยงานที่ดำเนินการเกี่ยวกับการพัฒนาศักยภาพของคนในสังคม ตลอดช่วงชีวิต ปลูกฝังระเบียบวินัย คุณธรรม จริยธรรม ค่านิยมที่พึงประสงค์ รวมทั้งสร้างความอยู่ดีมีสุขของครอบครัวไทย การเฝ้าระวังทางวัฒนธรรมและการสร้างเครือข่ายทางวัฒนธรรมเป็นยุทธศาสตร์ที่สำคัญในการสร้างภูมิคุ้มกันทางสังคมให้กับคนในชาติ ได้ตระหนัก และเห็นคุณค่าของการมีส่วนร่วมในการรักษาวัฒนธรรมที่สั่งสมของสังคมไทย และร่วมเฝ้าระวังปัญหาความเปราะบางทางวัฒนธรรมที่เป็นรูปธรรมและนามธรรม การเฝ้าระวังพฤติกรรมหรือลักษณะความเปราะบางทางวัฒนธรรมที่เกิดขึ้นในสังคม การดำเนินกิจกรรมด้านการอนุรักษ์ พื้นฟู สืบหอดมรดกทางภูมิปัญญา ขนบธรรมเนียม ประเพณีวัฒนธรรมอันดีงาม และการสร้างเครือข่ายระหว่างศูนย์เฝ้าระวังทางวัฒนธรรม เพื่อแลกเปลี่ยนการทำงานร่วมกัน

กระบวนการและขั้นตอนการเฝ้าระวังทางวัฒนธรรม ประกอบด้วย การรวบรวมข้อมูลปัญหาสถานการณ์การเปราะบางทางวัฒนธรรม การวิเคราะห์ร่วมกับที่ปรึกษาและคณะกรรมการของศูนย์ เฝ้าระวังทางวัฒนธรรม และรายงานผลการดำเนินงานไปยังหน่วยงานหรือองค์กรที่เกี่ยวข้อง

เครือข่ายการเฝ้าระวังทางวัฒนธรรม มีองค์ประกอบหลายภาคส่วน ได้แก่ ภาครัฐ ภาคเอกชน ภาคธุรกิจ ประชาชน เด็กและเยาวชน มีความสำคัญในการเป็นแบบอย่างที่ดีในการถ่ายทอดวัฒนธรรม เพื่อสร้างภาพลักษณ์วัฒนธรรมอันดีงามสู่สาธารณชน ก่อให้เกิดความคิดสร้างสรรค์และการเรียนรู้ในการพัฒนาต่อยอดงานด้านวัฒนธรรมให้มีความร่วมสมัย สอดคล้องกับสถานการณ์ปัจจุบัน

4.2.2.3 Young เป็นไทย วัฒนธรรมวิถีใหม่ของวัยรุ่น

จากสถานการณ์ของสังคมในปัจจุบันที่มีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว และผลของปัจจัยทั้งภายในและภายนอกประเทศ รวมทั้งการประเมินผลการดำเนินงานด้านการเฝ้าระวังทางวัฒนธรรมที่ผ่านมา ตลอดจนนโยบายของรัฐบาล ด้านการพัฒนาคนและสังคมที่มีคุณภาพ โดยเฉพาะนโยบายและมาตรการทางด้าน ศาสนา ศิลปะและวัฒนธรรม ทำให้ปัจจุบันยุทธศาสตร์การดำเนินงานด้านการเฝ้าระวังทางวัฒนธรรมมุ่งเน้น

การป้องกันและการสร้างภูมิคุ้มกันให้แก่สังคมมากกว่าการปราบปรามพฤติกรรมหรือความเปี่ยงเบนทางวัฒนธรรมต่าง ๆ ประกอบกับสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 (COVID-19) ส่งผลกระทบในวงกว้างต่อการดำเนินชีวิตประจำวันที่เป็นปกติ ต้องการปฏิบัติตามมาตรการป้องกันการแพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 (COVID-19) ที่รัฐบาลกำหนด ทำให้หน่วยงาน ภาครัฐ และองค์กรเอกชน ประชาชน ต้องปรับตัวเพื่อรับมือกับสถานการณ์ปัจจุบัน ในทุกสถานที่ และทุกการดำเนินกิจกรรม ก่อให้เกิด “ชีวิตวิถีใหม่” (New Normal) ในเรื่องวิถีคิด วิถีเรียนรู้ วิธีสื่อสารวิถีปฏิบัติและการจัดการ โดยการพัฒนาศักยภาพเด็กและเยาวชน ซึ่งเป็นแกนนำเด็กและเยาวชนและทรัพยากรที่สำคัญของประเทศชาติให้เข้ามามีส่วนร่วมในการเฝ้าระวังทางวัฒนธรรม ความเปี่ยงเบนทางวัฒนธรรม และสถานการณ์สังคม รวมถึงการป้องกันและแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้นร่วมกัน มีการปลูกฝังระเบียบวินัย คุณธรรม จริยธรรม พอเพียง มีวินัย สุจริต จิตอาสา ค่านิยมที่พึงประสงค์ รวมทั้งสร้างความอยู่ดีมีสุขของครอบครัวไทย และรับผิดชอบการดำเนินการสร้างภูมิคุ้มกันให้กับคนในสังคม โดยใช้มิติทางวัฒนธรรม และควรนำเอาแนวปฏิบัติตามชีวิตวิถีใหม่ (New Normal) อันเกิดจากสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 (COVID-19) ตลอดจนการสร้างภูมิคุ้มกันของสังคมในมิติทางวัฒนธรรมด้านศาสนา ศิลปะและวัฒนธรรม ให้กับเด็กและเยาวชน โดยการสืบสาน รักษา และต่อยอดวัฒนธรรมควบคู่ไปกับเศรษฐกิจสร้างสรรค์บนพื้นฐานการเป็นสังคมแห่งคนดี มีคุณธรรม จริยธรรม เอื้ออาทร พอเพียง วินัย สุจริต จิตอาสา และมีความปรองดองสมานฉันท์เพิ่มมากขึ้น สามารถดำเนินวิถีชีวิตประจำวันอย่างมีความสุขภายใต้แนวคิดเศรษฐกิจพอเพียงกับชีวิตวิถีใหม่ (New Normal) และยุคดิจิทัลด้วยวัฒนธรรมไทย โดยการรับสมัครอาสาสมัครเฝ้าระวังทางวัฒนธรรม โดยให้เด็กและเยาวชน มีความรัก สามัคคี ร่วมมือร่วมใจ และปลูกฝังจิตสำนึกที่ดีต่อสถาบันชาติ ศาสนา พระมหากษัตริย์ อนุรักษ์ สืบสานประเพณีวัฒนธรรมไทย รวมทั้งมีเด็กและเยาวชนสมัครเป็นเครือข่ายอาสาสมัครเฝ้าระวังทางวัฒนธรรม ในการสอดส่องดูแล เป็นต้นแบบที่ดีในสังคมและประเทศชาติ ตามนโยบายกระทรวงวัฒนธรรม รวมทั้งมีภูมิคุ้มกันและพร้อมรับการเปลี่ยนแปลงทางสังคมและวัฒนธรรมที่เข้าสู่ยุคดิจิทัล และสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 (COVID-19) ก่อให้เกิดความเข้มแข็งของเครือข่ายเฝ้าระวังทางวัฒนธรรม และสถาบันทางสังคมในระดับต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นระดับครอบครัว ชุมชน สังคม และประเทศชาติสืบไป

4.2.2.4 แนะนำขั้นตอนและกระบวนการผลิตสื่อสร้างสรรค์

การสร้างสรรค์ผลงาน ประกอบด้วย การกำหนดวัตถุประสงค์ ด้านพฤติกรรมเพื่อกระตุ้นให้เกิดการตอบสนอง และด้านจิตวิทยาและภาพพจน์ เพื่อกระตุ้นให้เกิดความรู้สึกดีหรือเกิดความภาคภูมิใจ โดยจะต้องคำนึงถึงแนวความคิด ในการสร้างสรรค์ผลงาน ได้แก่ จุดขายที่เป็นเอกลักษณ์ การกำหนดตำแหน่ง การสร้างบุคลิกภาพ การสร้างภาพพจน์ โดยการแยกแยะข้อมูล การใช้ความคิด การสร้างความคิดให้กระจ่าง และสร้างให้เป็นจริง ทั้งนี้ยังต้องคำนึงถึงสถิติข้อมูลต่าง ๆ ที่เป็นปัจจุบัน อาทิ จำนวน พฤติกรรมของประชากรที่มีความจำเป็นเกี่ยวกับการผลิตผลงาน เพื่ออ้างอิงและสนับสนุนการผลิตผลงานให้สอดคล้อง กับพฤติกรรมของประชากร ในปัจจุบัน ซึ่งมีความเปลี่ยนแปลงอย่างต่อเนื่อง นอกจากนี้ควรจะต้องเลือกใช้โปรแกรม ในการผลิตผลงานที่เหมาะสม

4.2.2.5 การจัดทำสื่อสร้างสรรค์พร้อมการเผยแพร่ผ่านช่องทาง สื่อออนไลน์

กระทรวงวัฒนธรรม โดยกองเฝ้าระวังทางวัฒนธรรม ได้จัด กิจกรรมการขับเคลื่อนกิจกรรมวัฒนธรรมสร้างสรรค์ในรูปแบบออนไลน์ เมื่อวันศุกร์ที่ 25 มิถุนายน 2564 เพื่อให้เด็กและเยาวชน ได้เรียนรู้ข้อมูลด้านศาสนา ศิลปะ และวัฒนธรรม พร้อมทั้งถ่ายทอดในรูปแบบของคลิปวิดีโอ (สั้น) เพื่อประชาสัมพันธ์ข้อมูลด้านศาสนา ศิลปะ และวัฒนธรรม ผ่านสื่อออนไลน์ เพื่อเปิดพื้นที่แสดงออกทางความคิดในมุมมอง ของคนรุ่นใหม่สะท้อนถึงปัญหาสังคมในปัจจุบันด้านศาสนา ศิลปะ และวัฒนธรรม ให้กับเด็กเยาวชน และประชาชน ผ่านการประกวดการจัดทำคลิปวิดีโอ (สั้น) รวมทั้ง ได้แสดงออกทางความคิดในมุมมองของคนรุ่นใหม่สะท้อนถึงปัญหาสังคมในปัจจุบัน ด้านศาสนา ศิลปะ และวัฒนธรรม สภาพสังคมในสังคมปัจจุบัน ภายใต้หัวข้อ “Young เป็นไทย วัฒนธรรมวิถีใหม่ของวัยรุ่น” นำเสนอต่อสาธารณชนทั่วไป ผ่านช่องทางสื่อโทรทัศน์ ตลอดจนได้ทำกิจกรรมร่วมกัน รวมทั้งเพื่อสร้างความตระหนักรู้เกี่ยวกับการรู้เท่าทันสื่อ การเรียนรู้ การอยู่ร่วมกันในสังคม สร้างภูมิคุ้มกันของสังคมในมิติทางวัฒนธรรม ให้กับเครือข่ายอาสาสมัครเฝ้าระวังทางวัฒนธรรม รวมถึงการขยายเครือข่ายเฝ้าระวัง ทางวัฒนธรรม ให้ครอบคลุมทุกพื้นที่อันจะนำไปสู่การแจ้งเตือนภัยสังคมอย่างมี ประสิทธิภาพซึ่งการจัดโครงการสร้างภูมิคุ้มกันทางสังคม ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2564 : การขับเคลื่อนกิจกรรมวัฒนธรรมสร้างสรรค์ในรูปแบบออนไลน์ ประกอบด้วย

1) การสร้างและขยายเครือข่ายเฝ้าระวังทางวัฒนธรรม 2) การประกวดคลิปวิดีโอ “Young เป็นไทย วัฒนธรรมวิถีใหม่ของวัยรุ่น” และ 3) การนำผลงานของเด็กและเยาวชนมาเผยแพร่ประชาสัมพันธ์ โดยผ่านช่องทางสื่อสังคมออนไลน์ และสื่อโทรทัศน์

สำหรับการประกวดคลิปวิดีโอ Young เป็นไทย วัฒนธรรมวิถีใหม่ของวัยรุ่น ความยาว ไม่เกิน 1 นาที กลุ่มเป้าหมายที่เข้าร่วมประกวด ได้แก่ เด็กนักเรียน นักศึกษา ระดับมัธยมและระดับอุดมศึกษาเพื่อเปิดพื้นที่ให้เด็กและเยาวชนได้แสดงออกทางความคิดในมุมมองของคนรุ่นใหม่ทั้งในด้านศาสนา ศิลปะ และวัฒนธรรมผ่านสื่อสังคมออนไลน์ โดยจัดทำเป็นคลิปวิดีโอ ซึ่งมีเนื้อหาตามหัวข้อดังกล่าว โดยโพสต์คลิปวิดีโอมาที่ Facebook Young เป็นไทย พร้อมแฮชแท็ก #Youngเป็นไทย #วัฒนธรรมวิถีใหม่ของวัยรุ่น และส่งชื่อ นามสกุล สถานศึกษา ไปยังกล่องข้อความ Facebook Young เป็นไทย จำกัดสิทธิ์ให้ 1 คน สามารถส่งได้ 1 คลิปเท่านั้น ส่งได้ตั้งแต่บัดนี้เป็นต้นไป จนถึงวันที่ 5 สิงหาคม 2564 และคัดเลือกคลิปออกอากาศในรายการไนน์เอ็นเตอร์เทน วันจันทร์ - อาทิตย์ เวลา 11.00 น. จำนวน 30 คลิป ทั้งนี้ คลิปที่ได้รับการออกอากาศจะได้รับทุนการศึกษาศิลปะ 2,000 บาท

4.2.3 การพัฒนาเครือข่ายการเฝ้าระวังทางวัฒนธรรม

การพัฒนาเครือข่ายการเฝ้าระวังทางวัฒนธรรม มีรายละเอียด ดังนี้

4.2.3.1 ทักษะชีวิตในศตวรรษที่ 21 ประกอบด้วย

- New Media & Fake News

สื่อใหม่ (New media) หมายถึง สื่อที่เอื้อให้ผู้ส่งสารและผู้รับสารทำหน้าที่ส่งสารและรับสารได้พร้อมกันเป็นการสื่อสารสองทาง และสื่อยังทำหน้าที่ส่งสารได้หลายอย่างรวมกัน คือ ภาพ เสียง และข้อความไปพร้อมกัน โดยรวมเอาเทคโนโลยีของสื่อดั้งเดิมเข้ากับความก้าวหน้าของระบบเทคโนโลยีสัมพันธ์ ทำให้สื่อสามารถสื่อสารได้สองทางผ่านทางระบบเครือข่ายและมีศักยภาพเป็นสื่อแบบประสม (Multimedia) ปัจจุบันสื่อใหม่พัฒนาขึ้นหลากหลายที่เป็นที่รู้จักและนิยมกันมากขึ้น

ข่าวปลอม (Fake News) หมายถึง ข้อมูลเป็นเท็จที่นำเสนอเป็นข่าวโดยมีความประสงค์เพื่อชักนำบุคคลในทางที่ผิด เพื่อสร้างความเสียหายต่อหน่วยงาน นิติบุคคลหรือบุคคล หรือเพื่อให้ได้ผลประโยชน์ทางการเงินหรือเพื่อชักจูงการเมือง

ผู้สร้างข่าวปลอม มักใช้ข้อความพาดหัวในลักษณะเร้าอารมณ์ หลอกลวง หรือถูกขึ้นทั้งหมดเพื่อเพิ่มยอดผู้อ่าน การแบ่งปันออนไลน์ และรายได้จากคลิกอินเทอร์เน็ต ซึ่งในกรณีหลัง คล้ายกับพาดหัวคลิกเบตออนไลน์เร้าอารมณ์และอาศัยรายได้จากการโฆษณาโดยไม่สนใจว่าเรื่องที่พิมพ์นั้นจะถูกต่องหรือไม่ ปัจจุบันมีปัจจัยหลายอย่างที่ทำให้เกิดการแพร่ระบาดของข่าวปลอม เช่น การผลิตเนื้อหาเพื่อเชิญชวนบริษัทโฆษณาและเรตติ้ง การเข้าถึงรายได้โฆษณาออนไลน์อย่างง่าย แนวโน้มที่สูงขึ้นของการแบ่งแยกทางการเมืองมาแข่งขันกับเรื่องข่าวที่ถูกต้อง

- Mindset

Mindset คือ กรอบความคิด ความเชื่อหรือทัศนคติ ที่ชี้นำพฤติกรรมของคน กรอบความคิดของแต่ละคนจะเป็นแบบใดขึ้นกับการสั่งสมประสบการณ์และสิ่งแวดล้อมของบุคคลคนนั้นมาตั้งแต่เด็ก แต่ละคนอาจมี Mindset ทั้งแง่บวกและลบได้ เช่น ฉันร้องเพลงไม่เก่ง (แง่ลบ) ฉันเล่นกีฬาเก่ง (แง่บวก) บางครั้ง Mindset เกิดจากวัฒนธรรมที่ยึดถือในสังคมนั้น เช่น ผู้หญิงไม่สามารถเป็นหมอได้ หรือความเชื่อบางอย่างที่ไม่ใช่ข้อเท็จจริงเช่น คนที่สวมแว่นตาฉลาด หรือเด็กผู้ชายวิ่งได้ดีกว่าเด็กผู้หญิง Mindset เป็นสิ่งที่สำคัญมากเพราะเป็นตัวชี้นำการตัดสินใจเรื่องต่าง ๆ ในชีวิต ซึ่งส่งผลต่ออนาคต ดังนั้นการมี Mindset ที่ดีจะส่งผลที่ดีต่อชีวิตของแต่ละคน จึงไม่น่าแปลกใจที่คนที่มีชื่อเสียงและประสบความสำเร็จหลายคนบนโลกนี้ล้วนแต่มี Mindset ที่ดี Mindset ติดต่อกันได้ ดังนั้นการเลือกเพื่อนหรือการนำตัวเองไปอยู่ในสังคมที่ดี จึงเป็นเรื่องสำคัญ

- Critical Thinking & Creativity

ทักษะการคิดสร้างสรรค์ (Creative thinking) เป็นความสามารถทางความคิด ซึ่งจะเป็นส่วนช่วยในการตัดสินใจและแก้ไขปัญหา โดยใช้วิธีการคิดแบบสร้างสรรค์เพื่อค้นหาทางเลือกต่าง ๆ รวมทั้งผลที่จะเกิดขึ้นในแต่ละทางเลือก และสามารถนำประสบการณ์มาปรับใช้ในชีวิตประจำวันได้อย่างเหมาะสม

ทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ (Critical thinking) เป็นความสามารถในการคิดวิเคราะห์ข้อมูลต่าง ๆ และประเมินปัญหาหรือสถานการณ์ที่อยู่รอบตัวที่มีผลต่อการดำเนินชีวิต ทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณสามารถช่วยให้วัยรุ่นตระหนักและประเมินผลสิ่งที่จะมีผลกระทบต่อทัศนคติและพฤติกรรมของตนเอง เช่น การรู้จักคุณค่าในตนเอง การจัดการกับความกดดันจากเพื่อน หรือการรับข้อมูลจากสื่อต่าง ๆ

4.2.3.2 วิถีพลเมือง

พลเมืองของแต่ละประเทศย่อมมีสิทธิและหน้าที่ตามกฎหมายของประเทศนั้น บุคคลต่างสัญชาติที่เข้าไปอยู่อาศัยที่เรียกว่าคนต่างด้าว ไม่มีสิทธิเท่าเทียมกับพลเมืองและมีหน้าที่แตกต่างออกไป เช่น อาจมีหน้าที่เสียภาษี หรือค่าธรรมเนียมเพิ่มขึ้นตามที่กฎหมายของแต่ละประเทศบัญญัติไว้

ประชากร โดยทั่วไปหมายถึง คนธรรมดา มีความหมายคล้ายกับคำว่า ประชาชน

พลเมือง บ่งบอกถึงคุณภาพ มีศักดิ์ศรีแห่งความเป็นคน มีอิสระ มีความรู้ มีเหตุผล มีส่วนร่วมในกิจการของส่วนรวม หรือกระบวนการทางนโยบาย จึงเป็นกำลังของบ้านเมืองและมีความสำนึกในสิทธิและหน้าที่มาเกี่ยวข้อง

4.2.3.3 บทบาทของ Facilitator (ผู้อำนวยความสะดวก)

บทบาทหน้าที่ของผู้อำนวยความสะดวกในการจัดกิจกรรม การสร้างการมีส่วนร่วมของทุกภาคส่วนในการป้องกัน และแก้ไขปัญหาของเด็ก เยาวชน และประชาชน โดยใช้มิติทางวัฒนธรรมในส่วนกลางและส่วนภูมิภาค เป็นการอำนวยความสะดวก สนับสนุนให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมฯ ได้เข้าร่วมกิจกรรม และแสดงความคิดเห็นได้อย่างเต็มที่

4.2.4 การพัฒนาต่อยอดเครือข่ายอาสาสมัครเฝ้าระวังทางวัฒนธรรม เพื่อสร้างแกนนำทางวัฒนธรรม

การพัฒนาต่อยอดเครือข่ายอาสาสมัครเฝ้าระวังทางวัฒนธรรม เพื่อสร้างแกนนำทางวัฒนธรรม ประกอบด้วย

4.2.4.1 สรุบทบทวนความรู้ความเข้าใจ

วิทยากรได้ทบทวนองค์ความรู้เกี่ยวกับสื่อใหม่ ข่าวปลอม กรอบความคิด ทักษะการคิดสร้างสรรค์ ทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ ความแตกต่างระหว่างประชากร และพลเมือง พร้อมทั้งยกตัวอย่างประกอบเพื่อให้สามารถเข้าใจได้ง่ายขึ้น

4.2.4.2 นำเสนอโครงการ/กิจกรรม

ผู้เข้าร่วมกิจกรรมได้นำเสนอโครงการที่เกี่ยวกับการส่งเสริม และประชาสัมพันธ์ศิลปวัฒนธรรมของท้องถิ่น ซึ่งวิทยากรได้คัดเลือกโครงการที่มีความน่าสนใจและสามารถดำเนินการให้เป็นรูปธรรมได้ จำนวน 17 โครงการ ดังนี้

จังหวัด	ชื่อโครงการ	รายละเอียด
ยโสธร	หนึ่งเดียวในโลก ประเพณี แห่มาลัยข้าวตอก	ผลิตวีดิทัศน์ประชาสัมพันธ์ประเพณี แห่มาลัยข้าวตอก การทำข้าวตอก และมาลัยข้าวตอก โดยการใช้การ ล่ากลอนในการนำเสนอเรื่อง
สุพรรณบุรี	ของดีเมืองสุพรรณสร้างสรรค์ ด้วยเพลงอีแซว	ผลิตวีดิทัศน์ประชาสัมพันธ์ของดี ของจังหวัด โดยใช้เพลงอีแซว ในการนำเสนอ และเผยแพร่ผ่านสื่อ ออนไลน์
กาญจนบุรี	เที่ยวทิพย์ (ทริป) กาญจนบุรี	ผลิตสื่อ โดยนำเสนอศิลปวัฒนธรรม ภูมิปัญญาท้องถิ่น และการท่องเที่ยว ในรูปแบบนิทานและการตูน ประกอบการบรรยาย
ศรีสะเกษ	สืบสานตำนาน “ธำนิผ้าศรีแก้ว”	ผลิตวีดิทัศน์ประชาสัมพันธ์เกี่ยวกับ ผ้าทอเบญจศรี
นนทบุรี	เที่ยวเมืองนนท์ ยลวัฒนธรรม	ผลิตวีดิทัศน์ประชาสัมพันธ์สถานที่ ท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมทางศาสนา
ชัยภูมิ	อนุรักษ์และสืบสานประเพณี วัฒนธรรม ตีกลีไฟ จังหวัดชัยภูมิ	ผลิตวีดิทัศน์ประชาสัมพันธ์ประเพณี ตีกลีไฟของจังหวัดชัยภูมิ และ เผยแพร่ผ่านสื่อสังคมออนไลน์
ตราด	ส่งเสริมวัฒนธรรมภายใน จังหวัด (CALL ME TRAT)	จัดกิจกรรมเพื่อเผยแพร่ ประชาสัมพันธ์วัฒนธรรมท้องถิ่น จังหวัดตราดอย่างสร้างสรรค์ผ่าน สื่อสังคมออนไลน์ และขยายผลไปสู่ จังหวัดอื่น ๆ โดยเชิญชวนให้นำเสนอ สถานที่ท่องเที่ยว ศิลปะ วัฒนธรรม และภูมิปัญญาของแต่ละจังหวัด

จังหวัด	ชื่อโครงการ	รายละเอียด
นครปฐม	เพจนครปฐมรวมใจ	จัดทำเพจเฟซบุ๊ก “นครปฐมรวมใจ” เพื่อใช้เทคโนโลยีเป็นช่องทางในการเผยแพร่ประชาสัมพันธ์ และสร้างรายได้ให้ชุมชน
ระยอง	ระยองทิพย์	ผลิตสื่อประชาสัมพันธ์ ให้ความรู้เกี่ยวกับศิลปวัฒนธรรมในจังหวัดระยอง โดยนำเสนอในรูปแบบที่น่าสนใจ เผยแพร่ผ่านสื่อสังคมออนไลน์
พัทลุง	สร้างสรรค์วัฒนธรรม ภูมิปัญญาพัทลุงในยุค ดิจิทัล “นิทรรศการออนไลน์ ภาพถ่ายโพนเมืองลุง”	จัดแสดงนิทรรศการออนไลน์ (ภาพถ่ายที่เกี่ยวกับเอกลักษณ์ และวัฒนธรรมภูมิปัญญาของปราชญ์ ชาวบ้าน ที่มีผู้ส่งเข้ามาประกวด)
กำแพงเพชร	ย้อนวันวาน อุทยานฯ กำแพง	ผลิตวีดิทัศน์ประชาสัมพันธ์อุทยานประวัติศาสตร์กำแพงเพชร โดยใช้เพลงฉ่อย และการแร็ปประกอบ การนำเสนอ
นครนายก	ผ้าไทยพวนอินทรีนंद @นครนายก	- ถ่ายทอดวิธีการทอผ้าพื้น (ไทยพวน) - จัดกิจกรรมวัฒนธรรม เชิงสร้างสรรค์ เพื่อส่งเสริม การใช้ผ้าไทยพวน - จัดกิจกรรมจิตอาสาส่งเสริม การตลาดให้กลุ่มผ้าทอไทยพวน
สุรินทร์	ที่สุดแห่งใหม่ ที่สุดแห่งวิถี ชาติพันธุ์ จังหวัดสุรินทร์	ผลิตวีดิทัศน์ประชาสัมพันธ์ ภูมิปัญญา (ผ้าไหม) ที่โดดเด่น และ แสดงถึงชาติพันธุ์ในจังหวัดสุรินทร์

จังหวัด	ชื่อโครงการ	รายละเอียด
พิจิตร	ส้มโออร่อย ส้มท่าข่อย เมืองชาละวัน	ผลิตรายการพิเศษประชาสัมพันธ์ของดี ในจังหวัดพิจิตร (ส้มโอท่าข่อย)
อุดรธานี	เรื่องกลองปู่จา หรือ กลองบูชา	ผลิตรายการพิเศษประชาสัมพันธ์ “กลองปู่จา หรือ กลองบูชา”
สงขลา	ชวนน้องล่องใต้ เล่าเรื่อง เมืองสงขลา	ผลิตรายการพิเศษประชาสัมพันธ์เกี่ยวกับ ศิลปวัฒนธรรม ประเพณี สถานที่ ท่องเที่ยวของจังหวัดสงขลา
ชุมพร	เกมชุมพรหรรษาพัทวี่ (CCT Challenge)	จัดทำแอปพลิเคชันเกมที่สนุกสนาน เพื่อประชาสัมพันธ์ ส่งเสริมประเพณี ศิลปวัฒนธรรม การท่องเที่ยวของ จังหวัดชุมพร และมีช่องทางติดต่อ ร้านค้าเพื่อสั่งซื้อสินค้าของจังหวัด

ทั้งนี้ ผู้เข้าร่วมกิจกรรมฯ ประสงค์ให้กระทรวงวัฒนธรรม ส่งเสริม สนับสนุน พิจารณาจัดหาโอกาสและหาช่องทางการเผยแพร่ประชาสัมพันธ์ โครงการ เพื่อนำเสนอ สร้างการรับรู้เกี่ยวกับศิลปวัฒนธรรมของท้องถิ่น

4.2.4.3 แลกเปลี่ยนประสบการณ์ในการทำงานกับชุมชน

หลังจากที่ผู้เข้าร่วมกิจกรรมทั้ง 17 จังหวัด ได้นำเสนอ โครงการแล้ว วิทยากรและผู้เข้าร่วมกิจกรรมจากจังหวัดอื่น ๆ ได้แสดงความเห็น ข้อเสนอแนะ เพื่อให้ผู้เสนอโครงการได้ปรับปรุงรูปแบบวิธีการดำเนินการโครงการเพื่อให้มีความน่าสนใจ และเป็นประโยชน์สูงสุดกับกลุ่มเป้าหมาย อาทิ การใช้เทคโนโลยีที่ทันสมัย มาปรับใช้ ปรับรูปแบบเพื่อให้เหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมายและสถานการณ์ เป็นต้น

4.2.4.4 การถอดบทเรียนจากโครงการ/กิจกรรม

ผู้เข้าร่วมกิจกรรมทั้ง 17 จังหวัด จะนำข้อเสนอแนะ ข้อคิดเห็น ของวิทยากร และผู้เข้าร่วมโครงการจากจังหวัดอื่น ๆ รวมถึงความรู้และเทคนิคต่าง ๆ ที่ได้รับการอบรมจากวิทยากรไปทบทวน และปรับปรุงกระบวนการดำเนินโครงการ โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อให้การดำเนินโครงการเกิดประโยชน์สูงสุดในการอนุรักษ์ สืบสาน และส่งเสริมศิลปวัฒนธรรมของแต่ละท้องถิ่นให้เป็นที่รู้จักแพร่หลาย เพิ่มมูลค่าทางเศรษฐกิจภายในท้องถิ่น

บรรณานุกรม

เอกสารวิชาการ

- กระทรวงสาธารณสุข. กรมสุขภาพจิต. 2556. ชุดคู่มือกิจกรรมพัฒนาทักษะเยาวชน
ชอบเล่นเกมสำหรับผู้ปฏิบัติงานสุขภาพจิตวัยรุ่นในชุมชน. กรุงเทพฯ:
กระทรวงสาธารณสุข.
- ชนัญสราร อรนพ ฅ อยุธยา และคณะ. 2562. สื่อแวตลัอม นืเวคสื่อที่ติเพื่อสงเสริม
สื่อปลอดภัยและสร้งสรรค. กรุงเทพฯ: กองทุนพัฒนาสื่อปลอดภัยและ
สร้งสรรค.
- ชาญวิทย์ พรนภดล และคณะ. 2556. คำแนะนำสำหรับประชาชน เรื่อง การใช้
อินเทอร์เน็ตของเด็กและวัยรุ่น. กรุงเทพฯ: ชมรมจิตแพทย์เด็กและวัยรุ่น
แห่งประเทศไทย.
- ธาม เชื้อสถาปนศิริ และคณะ. 2562. คู่มือรู้เท่าทันสื่อออนไลน์และเฝ้าระวังสื่อ
ไม่ปลอดภัยต่อเด็กและเยาวชน. กรุงเทพฯ: กองทุนพัฒนาสื่อปลอดภัย
และสร้งสรรค.
- พรทิพย์ เย็นจะบก. 2563. โลกกลมๆ ที่เรียกว่าดิจิทัล. กรุงเทพฯ: กองทุนพัฒนา
สื่อปลอดภัยและสร้งสรรค.
- ศิริไชย หงษ์สงวนศรี และคณะ. 2556. คำแนะนำสำหรับประชาชน เรื่อง การเล่นเกม
คอมพิวเตอร์และการใช้อินเทอร์เน็ตของเด็กและวัยรุ่น. กรุงเทพฯ: ชมรม
จิตแพทย์เด็กและวัยรุ่นแห่งประเทศไทย.
- ศรีดา ตันทะอธิพานิช และคณะ. 2556. ชุดการเรียนรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศ.
กรุงเทพฯ: มูลนิธิอินเทอร์เน็ตร่วมพัฒนาไทย.
- สมบุญรณ์ หทัยอยู่สุข และคณะ. 2563. คัมภีร์ป้องกันลูกติดเกม: คู่มือสำหรับผู้ปกครอง
เรื่องการเล่นเกมคอมพิวเตอร์สำหรับเด็กและวัยรุ่น. กรุงเทพฯ: กองทุน
พัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้งสรรค.
- สำนักเฝ้าระวังทางวัฒนธรรม สำนักงานปลัดกระทรวงวัฒนธรรม. คู่มือการจัดตั้งศูนย์
เฝ้าระวังทางวัฒนธรรมประจำจังหวัดและในสถานศึกษา. (ม.ป.ท.).

สำนักเฝ้าระวังทางวัฒนธรรม กระทรวงศึกษาธิการ. แนวทางการเฝ้าระวัง
ทางวัฒนธรรม. บริษัท ส.พิจิตรการพิมพ์ จำกัด, (ม.ป.ป.).

เว็บไซต์

การจัดเวทีประชาคม. ดวงกมล (วัฒนสุข) พรชานิ: เข้าถึงได้จาก <http://www.ayutthaya.doae.go.th/Knowledge-53/web-visa/EK-visa4.pdf>

บทวิเคราะห์งานวิจัยสถานการณ์เด็กติดเกม.HealthyGamer.net [ออนไลน์]. เข้าถึง
ได้จาก: [http://www.healthygamer.net/sites/default/files/scribd/
game_addiction_2012.pdf](http://www.healthygamer.net/sites/default/files/scribd/game_addiction_2012.pdf)

สำนักงานสถิติแห่งชาติ.วัยรุ่น:อินเทอร์เน็ต:เกมออนไลน์[ออนไลน์].เข้าถึงได้จาก
http://service.nso.go.th/nso/web/article/article_47.html

สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ สำนักนายก
รัฐมนตรี. “ยุทธศาสตร์การพัฒนาคู่สังคมแห่งการเรียนรู้ตลอดชีวิต
อย่างยั่งยืน.” ในแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ สิบเอ็ด
พ.ศ. 2555-2559 [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก [http://www.nesdb.go.th/
Portals/0/news/plan/p11/plan11.pdf](http://www.nesdb.go.th/Portals/0/news/plan/p11/plan11.pdf).



ภาคผนวก

ตัวอย่างแบบทดสอบ (ก่อน - หลัง)

ความรู้ความเข้าใจต่อการเข้าร่วมกิจกรรม

การขับเคลื่อนงานการสร้างภูมิคุ้มกันของสังคมในมิติทางวัฒนธรรม พร้อมเฉลย

ชื่อ.....นามสกุลอายุ.....ปี
ชื่อสถานศึกษา.....ระดับชั้น.....

คำชี้แจง โปรดทำเครื่องหมาย X ลงในช่องที่เห็นว่าถูกต้องที่สุด เพียงข้อละ 1 ตัวเลือก

ตอนที่ 1 ความรู้ทั่วไป

1. ข้อใดคือนิยามความหมายของคำว่า “วัฒนธรรม”

- ☐ ก. วัฒนธรรม คือ ทุกสิ่งที่มนุษย์ทั้งโลกสร้างขึ้นมา เป็นได้ทั้งสิ่งที่เป็นรูปธรรมและนามธรรม
- ☐ ข. วัฒนธรรม คือ กฎเกณฑ์ทางสังคม ข้อตกลงร่วมกัน เช่น กฎหมาย กฎศีลธรรม ค่านิยม ธรรมเนียมประเพณี
- ☐ ค. วัฒนธรรม คือ โบราณสถาน องค์ความรู้ ประวัติศาสตร์ ตำนาน เรื่องเล่า นิทาน วรรณกรรม พงศาวดาร
- ☐ ง. วัฒนธรรม คือ การปฏิสัมพันธ์ทางสังคม หล่อเลี้ยง ที่ประชาชนคนหนึ่ง ๆ จะต้องผ่าน ตั้งแต่เล็ก จนเติบโตเป็นผู้ใหญ่

☒ จ. ถูกทุกข้อ

2. สื่อ หมายถึงข้อใด

- ☐ ก. วัสดุ อุปกรณ์ หรือวิธีการใด ๆ ก็ตามที่เป็นตัวกลางหรือพาหนะในการถ่ายทอดความรู้ ทักษะ ทักษะและประสบการณ์ไปสู่ผู้เรียน
- ☐ ข. หนังสือและเอกสารสิ่งพิมพ์ต่าง ๆ ที่แสดงหรือเรียบเรียงสาระความรู้ต่าง ๆ โดยใช้ตัวหนังสือที่เป็นตัวเขียนหรือตัวพิมพ์เป็นสื่อในการแสดงความหมาย
- ☒ ค. สิ่งปรากฏด้วยตัวอักษร เครื่องหมาย ภาพ เสียง หรือข้อมูลคอมพิวเตอร์ในระบบคอมพิวเตอร์ไม่ว่าจะปรากฏอยู่ในรูปของเอกสาร ภาพเขียน ภาพพิมพ์ ภาพพระบายสี สิ่งพิมพ์ รูปภาพ ภาพโฆษณาเครื่องหมาย รูปถ่าย ภาพยนตร์ แถบบันทึกเสียง หรือแถบบันทึกภาพ หรือด้วยวิธีการอื่นใด
- ☐ ง. สื่อการเรียนรู้ที่ผลิตขึ้นใช้ควบคู่กับเครื่องมือสื่อดิจิทัลอุปกรณ์ หรือเครื่องมือที่เป็นเทคโนโลยีใหม่ ๆ
- ☐ จ. บุคคลที่มีความรู้ ความสามารถ ความเชี่ยวชาญในสาขาต่าง ๆ ซึ่งสามารถถ่ายทอด สาระความรู้ แนวคิด และประสบการณ์ไปสู่บุคคลอื่น

3. ข้อใดไม่ใช่ปัญหาเด็กและเยาวชนจากการใช้สื่อออนไลน์
- ☐ ก. การเล่นเกมออนไลน์และอีสปอร์ตจนส่งผลกระทบต่อการศึกษา
 - ☐ ข. การเล่นพนันผ่านการใช้สื่อออนไลน์
 - ☐ ค. การกลั่นแกล้งรังแกเพื่อนโดยใช้สื่อออนไลน์ และการตกเป็นเหยื่อคุกคามทางเพศออนไลน์
 - ☐ ง. การถูกล่อลวงและหลอกไปพบคนแปลกหน้าผ่านสื่อออนไลน์
 - ☒ จ. การใช้สื่อออนไลน์ไปในทางเสริมสร้างอัตลักษณ์และเผยแพร่ค่านิยมที่ถูกต้อง
4. สื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์หมายถึงข้อใด
- ☐ ก. สื่อที่มีเนื้อหาตามที่ได้รับสื่อชอบ
 - ☒ ข. สื่อที่มีเนื้อหาที่ไม่ขัดหรือละเมิดต่อกฎหมาย มีเนื้อหาเพื่อส่งเสริมการศึกษาและการเรียนรู้ให้กับผู้รับสื่อในเชิงสร้างสรรค์
 - ☐ ค. สื่อที่นำเสนอเนื้อหาารรุนแรง สะเทือนใจแก่ผู้รับสื่อ
 - ☐ ง. สื่อที่บิดเบือนเนื้อหาจากความเป็นจริงเพื่อบ่มุ่ให้เกิดความเข้าใจผิด
 - ☐ จ. สื่อที่มีเนื้อหาขัดหรือละเมิดกฎหมายและอาจหมายถึงสื่อที่สร้างปัจจัยเสี่ยงแก่ผู้บริโภคสื่อ โดยนำเสนอค่านิยมและความเชื่อที่ไม่ถูกต้อง เกิดพฤติกรรม การเลียนแบบที่ไม่เหมาะสมและขัดต่อวัฒนธรรมอันดีงามของไทย
5. ท่านคิดว่า พฤติกรรมใดที่สามารถกระทำได้โดยไม่ผิดกฎหมาย
- ☐ ก. ดาวน์โหลดภาพ เกม หนังสือ เพลงต่าง ๆ มาใช้โดยไม่สนว่าเจ้าของเป็นใคร
 - ☐ ข. ชวนเพื่อนไปชมภาพยนตร์ที่ห้ามผู้ชมที่มีอายุต่ำกว่ายี่สิบปีดู
 - ☐ ค. นำภาพถ่ายขณะดื่มเครื่องดื่มแอลกอฮอล์ และมีภาพฉลากของเครื่องดื่มแอลกอฮอล์ ซึ่งเห็นโลโก้ชัดเจนเผยแพร่ในสื่อออนไลน์
 - ☒ ง. ถ่ายทำคลิปวิดีโอวัฒนธรรมท้องถิ่นเผยแพร่ในยูทูบ
 - ☐ จ. ถูกทุกข้อ
6. ท่านคิดว่า คลิปวิดีโอมีประโยชน์อย่างไร
- ☐ ก. สามารถรับรู้ได้ถึงความรู้สึกรจากการสัมผัสทางสายตาเกี่ยวกับวัตถุที่ปรากฏอยู่บนจอภาพ
 - ☐ ข. ช่วยเพิ่มขีดความสามารถในการเรียนรู้
 - ☐ ค. เข้าใจเนื้อหาได้ง่ายขึ้น
 - ☐ ง. คุ่มค่าในการลงทุน
 - ☒ จ. ถูกทุกข้อ
7. ท่านคิดว่า คลิปวิดีโอสามารถประชาสัมพันธ์ได้ทางใดบ้าง
- ☐ ก. Youtube
 - ☐ ข. Facebook
 - ☐ ค. Line
 - ☐ ง. Instagram
 - ☒ จ. ถูกทุกข้อ

8. ข้อใดคือพฤติกรรมการใช้สื่อที่ถือว่าเป็นสื่ออย่างสร้างสรรค์
- ☐ ก. เจน สร้างเพจปลอมขึ้นมา เอารูปคนอื่นมาปลอมตัว แล้วหลอกว่าเป็นแม่ค้าออนไลน์ หลอกเอาเงินคนใน Facebook
 - ☐ ข. อ้อม แอบส่องเพจดารานักร้องยามค่ำคืน และแอบส่อง สืบชีวิตส่วนตัวของดารานักในในทุกเพจ ทุกโพสต์ แบบเกาะติดทุกอย่างก้าว
 - ☐ ค. แจ็ค ส่งข้อความคุยเรื่องเพศ จีบเด็กสาว วัย 13 ปี และชักชวนให้ออกมาพบเจอ นอกบ้าน เพื่อจะพาไปเที่ยวกันสองต่อสอง
 - ☐ ง. ไอ้ต เขียนโพสต์ด่าแฟนสาว หลังจากที่ถูกรบกวนใจ จึงมีความโกรธแค้น และอยากจะทำเรื่องลับ ๆ ภาพหลุดของแฟนเพื่อประจาน
 - ☒ จ. มาร์ค ตั้งกระทู้สนทนาในเว็บบอร์ด ตั้งคำถามเรื่องการบ้านวิชาศิลปะ เพื่อระดมความคิด มุมมองด้านศิลปะของเพื่อน ๆ
9. ข้อใดคือลักษณะของสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์
- ☐ ก. รายการข่าวสารที่เป็นกลาง สมดุล รอบด้าน ตรงไปตรงมา นำเสนออย่างเป็น วัตถุประสงค์ ไม่เอนเอียงอคติ
 - ☐ ข. รายการโทรทัศน์ สนทนาถกเถียงประเด็นตรงมา ปัญหาสังคมต่างๆ ที่กำลังเป็น ที่วิพากษ์วิจารณ์เพื่อหาทางออก
 - ☐ ค. สื่อรณรงค์ ป้ายโปสเตอร์ ยุติความรุนแรงในครอบครัว ด้วยการสร้างความรู้ และความตระหนักในความเท่าเทียม เสรีภาพทางเพศ
 - ☐ ง. โฆษณาที่น่าเสนอข้อมูลข่าวสารเป็นจริง ไม่โอ้อวดเป็นเท็จ และใช้ข้อความ ที่ไม่แอบอ้าง ชวนให้เข้าใจผิด
 - ☒ จ. ถูกทุกข้อ
10. ข้อใดคือนิยามความหมายของการรู้เท่าทันสื่อ
- ☐ ก. การปฏิเสธ ปิดกั้นการรับสื่อทุกช่องทาง ไม่เสพและรับชมสื่อ เนื่องจากสื่อ หวังผลประโยชน์จากเรา
 - ☐ ข. การเป็นเจ้าของสื่อ ทั้งการผลิต แพร่กระจายข้อมูลข่าวสาร หากำไร และสร้าง รายได้จากสื่อ
 - ☐ ค. สามารถใช้สื่อเพื่อชักจูงใจ โน้มน้าวใจให้คนมาเชื่อตนหรือทำตามที่ต้องการ ไม่ว่าจะทำดีหรือร้าย
 - ☒ ง. ทักษะการเปิดรับสื่อผ่านช่องทางที่น่าเชื่อถือ การคิดวิเคราะห์สื่อ ประเมินคุณค่าสื่อ และสามารถผลิตสื่อได้อย่างมีจริยธรรมและรับผิดชอบต่อสังคม
 - ☐ จ. ความสามารถในการจับผิด ประจาน วิพากษ์ และฟ้องร้องเอาผิดสื่อจนเป็นคดี
11. ทำไมเราต้องรู้เท่าทันสื่อ
- ☐ ก. เพื่อทำให้ตนเองทันสมัยอยู่เสมอ
 - ☐ ข. เพื่อให้สร้างภาพลักษณ์ที่ดีให้กับตนเอง

- ☒ ค. เพื่อให้เราสามารถในการตีความ วิเคราะห์ แยกแยะเนื้อหาสาระของสื่อ สามารถตั้งคำถามว่าสื่อถูกสร้างขึ้นได้อย่างไร เช่น ใครเป็นเจ้าของสื่อ ใครผลิต และผลิตภายใต้ข้อจำกัดใด ควรเชื่อหรือไม่หรือมีค่านิยมความเชื่ออะไรที่แฝงมากับสื่อนั้น ผลิตสื่อหวังผลอะไร
- ☐ ง. สังคมปัจจุบันไม่มีความจำเป็นต้องมีการปฏิสัมพันธ์กับคนอื่น การรู้จักสื่อต่าง ๆ มีความจำเป็นในการสื่อสารที่จำเป็นต้องรู้จักมากกว่า
- ☐ จ. ผิดทุกข้อ
12. การครอบครองสื่อลามกอนาจารเด็กเพื่อแสวงหาประโยชน์ทางเพศสำหรับตนเองหรือผู้อื่น ไม่ว่าจะอยู่ในสื่อใด ทราบหรือไม่ว่ามีความผิดสถานใด
- ☒ ก. จำคุกไม่เกินห้าปี หรือปรับไม่เกินหนึ่งแสนบาท หรือทั้งจำทั้งปรับ
- ☐ ข. จำคุกไม่เกินเจ็ดปี หรือปรับไม่เกินหนึ่งแสนสี่หมื่นบาท หรือทั้งจำทั้งปรับ
- ☐ ค. จำคุกตั้งแต่สามปีถึงสิบปี และปรับตั้งแต่หกหมื่นบาทถึงสองแสนบาท
- ☐ ง. จำคุกตั้งแต่ห้าปีถึงสิบปี และปรับตั้งแต่หนึ่งแสนบาทถึงสองแสนบาท
- ☐ จ. ถูกทุกข้อ
13. ข้อใดคือความหมายของคำว่า “ความเบี่ยงเบนทางวัฒนธรรม”
- ☒ ก. พฤติกรรม การกระทำ ที่คนส่วนใหญ่ในสังคมพิจารณาแล้วว่าไม่เหมาะสม น่ารังเกียจ น่าละอาย ไม่เหมาะสม
- ☐ ข. ค่านิยม ทศนคติ ที่ยึดเหนี่ยวเรื่องเสรีภาพ จนนำมาซึ่งความเชื่อว่า ตนเองทำอะไรก็ได้
- ☐ ค. การถกเถียง ไม่เห็นด้วย ในเรื่องที่รสนิยมทางศิลปะของผู้คนที่แตกต่างกัน
- ☐ ง. การก่ออาชญากรรม ทำผิดกฎหมายต่างๆ เช่น ลักทรัพย์ ฉ้อโกง หมิ่นประมาท
- ☐ จ. จินตนาการทางเพศและความรู้สึกของการอยากไปทำร้ายคนอื่นเพื่อความสนุก และสนุก
14. ข้อใดเป็นปัญหาความเบี่ยงเบนทางวัฒนธรรม
- ☐ ก. การนำเศียรพระพุทธรูปไปตกแต่งที่บริเวณสระว่ายน้ำ
- ☐ ข. สวมใส่เสื้อสายเดี่ยว กางเกงขาสั้น รองเท้าแตะ เข้าเขตศาสนสถานและโบราณสถาน รวมทั้งเขตพระราชฐาน
- ☐ ค. การใช้คำพูดไม่สุภาพกับผู้อาวุโสกว่า
- ☐ ง. การนำโคโยตี้เข้ามาแสดงในเขตศาสนสถานและโบราณสถาน รวมทั้งมีการจำหน่ายสุราและเล่นการพนัน
- ☒ จ. ถูกทุกข้อ
15. ข้อใดถูกต้องเกี่ยวกับการเฝ้าระวังทางวัฒนธรรม
- ☐ ก. การจ้องจับผิดพฤติกรรมของเพื่อนที่ไม่ใส่ชุดไทยมาทำงานในวันศุกร์ เพราะสะท้อนว่าไม่รักชาติ และไม่ให้ความร่วมมือกับหน่วยงาน

- ☐ ข. การเพิกเฉย ไม่เอาตัวเองเข้าไปยุ่งเกี่ยวเมื่อพบเจอพฤติกรรมผู้ที่คอร์รัปชันในที่ทำงานหรือในชุมชน
 - ☐ ค. การปล่อยปละละเลยที่จะสอดส่องดูแลเทศกาลงานประเพณีทางศาสนาและวัฒนธรรมต่างๆ ให้ปลอดจากการพนัน โขว์ลามกอนาจาร
 - ☐ ง. การทำลายโบราณสถาน ไม่เชื่อฟังกฎระเบียบ ปล่อยปละละเลย ในการช่วยอนุรักษ์โบราณสถานให้เหมือนเดิม
 - ☒ จ. การพยายามสอดส่อง ตรวจตรา พฤติกรรมเบี่ยงเบนของเด็กและเยาวชนที่ไปมั่วสุมตามสถานที่สาธารณะต่าง ๆ ในทางที่ไม่ดี
16. พฤติกรรมข้อใดต่อไปนี้เป็น พฤติกรรมปัญหาที่เกิดจากอิทธิพลของสื่อออนไลน์และสื่อดิจิทัล
- ☐ ก. การติดสมาธิโฟน ก้มหน้าก้มตามองแต่หน้าจอ จนขาดการปฏิสัมพันธ์กับผู้คน
 - ☐ ข. การติดเกมออนไลน์ จนทำให้กิจวัตรประจำวันเปลี่ยนแปลงไป เสียการเรียน เสียหน้าที่การงาน
 - ☐ ค. การติดตัวตน หลงตัวเอง ให้ความสำคัญกับตัวเอง ถ่ายรูปเซลฟี่เผยแพร่ทางสื่อออนไลน์เพื่อหวังยอดไลค์
 - ☐ ง. การรับข้อมูลข่าวสาร ข่าวปลอม โดยไม่ตรวจสอบหรือทราบแหล่งที่มา และแชร์ต่อข้อมูลเหล่านั้น
 - ☒ จ. ถูกทุกข้อ
17. ข้อใดต่อไปนี้เป็นวิธีการแก้ปัญหาความเบี่ยงเบนทางวัฒนธรรมในสื่อดิจิทัลได้ดีที่สุด
- ☐ ก. จัดกิจกรรมอบรมสร้างอาสาสมัครประชาชนเฝ้าระวังทางวัฒนธรรมกับกระทรวงวัฒนธรรมให้บ่อยและถี่ขึ้น
 - ☐ ข. ขอความร่วมมือเจ้าหน้าที่ตำรวจให้ใช้กลไกด้านกฎหมาย บังคับและปราบปรามขั้นรุนแรง เข้มงวดกวัดขุ่นกับบุคคลที่มีพฤติกรรมอันตรายและต้องสงสัย
 - ☐ ค. เรียกร้องให้ดารา นักแสดง นักร้อง เน็ตไอดอล หรือบุคคลที่มีชื่อเสียงเป็นต้นแบบที่ดีทางวัฒนธรรม ให้รักในความเป็นไทยและภูมิใจในวัฒนธรรมไทยมากขึ้น
 - ☐ ง. ส่งเสริมให้มีการเรียนด้านวัฒนธรรมศึกษา การรู้เท่าทันสื่อให้กับเด็กและเยาวชนตั้งแต่ระดับปฐมวัย
 - ☒ จ. สร้างจิตสำนึกรักษาวัฒนธรรม ความเข้มแข็งทางวัฒนธรรมให้กับประชาชนในประเทศผ่านสื่อต่าง ๆ ให้มากขึ้นและต่อเนื่อง
18. ทำไมเราต้องรู้เรื่องการเฝ้าระวังทางวัฒนธรรม
- ☒ ก. เพื่อให้เราได้มองรู้-ดูออกเกี่ยวกับความเบี่ยงเบนทางวัฒนธรรม พร้อมทั้งร่วมเป็นเครือข่ายเฝ้าระวังทางวัฒนธรรม ในการแจ้งเหตุแจ้งเบาะแสหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง และผลิตสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์ได้ถูกต้อง
 - ☐ ข. เพื่อสามารถผลิตสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์ได้อย่างถูกต้อง
 - ☐ ค. เพื่อสามารถเผยแพร่วัฒนธรรมที่ถูกต้องได้

- ☐ ง. เพื่อวิเคราะห์สถานการณ์ปัญหาทางสังคมที่เกิดขึ้นได้
- ☐ จ. เพื่อสร้างค่านิยมที่ดีให้กับชุมชน
19. การเฝ้าระวังทางวัฒนธรรมมีประโยชน์อย่างไร
- ☐ ก. สามารถรักษาและอนุรักษ์วัฒนธรรมดั้งเดิมไว้ได้ และยังสามารถพัฒนาต่อยอดเพื่อสร้างวัฒนธรรมร่วมสมัย
- ☐ ข. ประชาชนเกิดความรู้สึกรักและหวงแหนเอกลักษณ์ ความเป็นรากเหง้า และความทรงจำทางประวัติศาสตร์อย่างเข้มแข็ง
- ☐ ค. รัฐบาลสามารถผลิตและส่งออกสินค้าอันเป็นเอกลักษณ์ทางวัฒนธรรมของชาติสร้างรายได้เข้าประเทศ
- ☐ ง. ประชาชนเข้มแข็งทางความคิด อุดมการณ์ ศีลธรรม ระเบียบแบบแผน และการอยู่ร่วมกันในสังคมอย่างเป็นสุข
- ☒ จ. ถูกทุกข้อ
20. ท่านคิดว่าบทบาทของการเป็นเครือข่ายการเฝ้าระวังทางวัฒนธรรม มีหน้าที่อย่างไร
- ☐ ก. เฝ้าระวัง ตรวจสอบ พฤติกรรม ความเบี่ยงเบนไปจากวัฒนธรรมที่ดำรงที่เกิดขึ้นในปัจจุบัน
- ☐ ข. แจ้งเตือนหน่วยงาน และผู้รับผิดชอบให้ป้องกันและแก้ไขปัญหาความเบี่ยงเบนทางวัฒนธรรมที่เกิดขึ้น
- ☐ ค. ผลิตและเผยแพร่สื่อที่ปลอดภัยและสร้างสรรค์สู่สาธารณะ
- ☐ ง. เข้าร่วมกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับการเฝ้าระวังทางวัฒนธรรม
- ☒ จ. ถูกทุกข้อ
21. ข้อใดไม่ใช่ขั้นตอนทักษะการรู้เท่าทันสื่อ
- ☐ ก. การเข้าถึงสื่อ
- ☐ ข. การวิเคราะห์สื่อ
- ☒ ค. การตรวจสอบสื่อ
- ☐ ง. การประเมินคุณค่าสื่อ
- ☐ จ. การสร้างสรรค์สื่อ
22. หากต้องการแจ้งเหตุ หรือความเบี่ยงเบนทางวัฒนธรรมที่เกิดขึ้นต้องแจ้งสายด่วนวัฒนธรรมที่หมายเลขใด
- ☐ ก. 1300
- ☐ ข. 1567
- ☐ ค. 1579
- ☒ ง. 1765
- ☐ จ. ถูกทุกข้อ

23. ท่านคิดว่าข้อใดเป็นพระราชบัญญัติที่เกี่ยวข้องกับงานเฝ้าระวังทางวัฒนธรรมทั้งหมด
- ☐ ก. พระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์-พระราชบัญญัติส่งเสริมการลงทุน
 - ☐ ข. พระราชบัญญัติคุ้มครองผู้บริโภค-พระราชบัญญัติประกันสังคม
 - ☒ ค. พระราชบัญญัติคุ้มครองเด็ก-พระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์
 - ☐ ง. พระราชบัญญัติโบราณสถาน โบราณวัตถุ ศิลปวัตถุ และพิพิธภัณฑสถานแห่งชาติ พระราชบัญญัติความลับทางการค้า
 - ☐ จ. พระราชบัญญัติวัฒนธรรมแห่งชาติ-พระราชบัญญัติการเดินอากาศ
24. การเฝ้าระวังทางวัฒนธรรมควรเป็นหน้าที่ของใคร เพราะอะไร
- ☐ ก. เจ้าหน้าที่กระทรวงวัฒนธรรม เพราะมีหน้าที่ดูแลและรักษาวัฒนธรรม
 - ☐ ข. เจ้าหน้าที่ตำรวจ เพราะถนัดงานด้านปราบปราม จับกุม เนื่องจากปัญหาวัฒนธรรมที่เกิดขึ้นเป็นสิ่งที่ผิดกฎหมาย
 - ☐ ค. เจ้าหน้าที่ กสทช. เพราะกำกับดูแลสื่อทั้งหมด และปัญหาทางวัฒนธรรมที่เกิดขึ้นส่วนมากเกิดขึ้นผ่านสื่อออนไลน์
 - ☐ ง. ครู อาจารย์ และผู้บริหารสถานศึกษา เพราะมีหน้าที่คอยอบรม ส่งเสริม ให้เด็กเป็นคนดี และรักษาวัฒนธรรมไทย
 - ☒ จ. ประชาชนคนไทยทุกคน เพราะวัฒนธรรมเป็นสมบัติของชาติ
25. ท่านสามารถช่วยรักษาวัฒนธรรมไทย ได้อย่างไร
- ☐ ก. เข้าวัดฟังธรรม และร่วมกิจกรรมทางวัฒนธรรมต่าง ๆ
 - ☐ ข. แต่งกายด้วยผ้าพื้นถิ่นทุกครั้งเมื่อมีโอกาส
 - ☐ ค. ไม่ทำลายโบราณสถาน โบราณวัตถุ เมื่อไปท่องเที่ยวในแหล่งท่องเที่ยวทางวัฒนธรรม
 - ☐ ง. เรียนรู้และสืบทอดมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรม
 - ☒ จ. ถูกทุกข้อ

ตอนที่ 2 ความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศ

ข้อ	คำถาม	ใช่	ไม่ใช่
1	การประเมินสื่อเบื้องต้นน่าจะรู้จากคำถามว่า สื่อนี้ใครเป็นคนสร้าง มีสาระอะไร นำเสนอด้วยวิธีหรือเทคนิคอะไร คนดูเข้าใจ หรือตีความเหมือนกันหรือไม่อย่างไร นำเสนอค่านิยมอะไร หวังผลอย่างไร ใครได้ประโยชน์	×	
2	ข่าวที่นำเสนอทางสื่อต่าง ๆ ล้วนเป็นข้อเท็จจริงทั้งสิ้น ควรเลือกบริโภคจากแหล่งใดแหล่งหนึ่งก็เพียงพอแล้ว เฉลย ข่าวที่นำเสนอทางสื่อต่าง ๆ เราควรเลือกบริโภคจากหลาย ๆ สื่อ เพื่อวิเคราะห์ถึงความเป็นไปได้ของข่าวที่นำเสนอ		×
3	สื่อออนไลน์เป็นพื้นที่ที่เปิด สามารถแสดงความคิดเห็น หรือโพสต์รูปภาพได้โดยไม่มีข้อจำกัด เฉลย สื่อออนไลน์เป็นพื้นที่ที่เปิดให้เขียนแสดงความคิดเห็น โพสต์รูปภาพหรือวิดีโอ แต่ไม่ควรละเมิดสิทธิเสรีภาพของผู้อื่น การส่งต่อ (Forward) คลิปส่วนตัว การโพสต์คำทอ เสียดสีคนอื่น การติดต่อภาพทำให้ผู้อื่นเสียหาย ผิดศีลธรรมและผิดกฎหมาย		×
4	ผู้ที่มีส่วนช่วยสร้างเสริมความรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศที่สำคัญที่สุด เป็นหน้าที่ของรัฐบาลในการกำหนดนโยบายและกฎหมายเท่านั้น เฉลย ทุกภาคส่วนควรเข้ามาช่วยสร้างเสริมการรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศ ประกอบด้วยเด็กและเยาวชน พ่อแม่ ผู้ปกครอง ครูและบุคลากรสถานศึกษา สื่อมวลชน และรัฐบาล		×
5	การดาวน์โหลดเพลงที่มีลิขสิทธิ์ในสื่อออนไลน์ถือว่าไม่ผิดกฎหมาย เฉลย การดาวน์โหลดเพลงที่มีลิขสิทธิ์บนสื่อออนไลน์หรือแม้แต่เผยแพร่ให้ผู้อื่นดาวน์โหลดถือว่าผิดกฎหมาย		×
6	การป้องกันเด็กติดเกมควรกระทำโดยการฝึกอบรมวินัยและการควบคุมเวลาการเล่น	×	
7	การหยิบสมาร์ตโฟนขึ้นมาตรวจสอบเช็คข้อความ พุดคุย ถ่ายภาพ เล่นเกม เข้าสื่อออนไลน์ตลอดเวลา ถือว่าเป็นโรคติดสมาร์ตโฟน (Nomophobia)	×	

ข้อ	คำถาม	ใช่	ไม่ใช่
8	มารยาทในการใช้สมาร์ทโฟน ได้แก่ ไม่ใช้สมาร์ทโฟนบนโต๊ะอาหาร ไม่เดินคุยหรือแชท ไม่คุยเสียงดังหรือคุยเรื่องส่วนตัวในที่สาธารณะ ไม่ควรแสดงสมาร์ทโฟนที่มีราคาแพงต่อหน้าคนแปลกหน้า/ในที่สาธารณะ อาจจะก่อให้เกิดการโจรกรรมได้	×	
9	สื่อมัลติมีเดียและสื่อออนไลน์เป็นสื่อที่ดึงดูดความสนใจด้วยภาพและเสียง ผู้เสพสื่อต้องใช้วิจารณญาณในเข้าถึงอย่างมาก	×	
10	แนวทางการรู้เท่าทันสมาร์ทโฟน คือ การเลือกรุ่นและแพ็คเกจที่เหมาะสมกับตน การเลือกดาวน์โหลดและใช้แอปพลิเคชันเท่าที่จำเป็น รู้โทษของโรคติดสมาร์ทโฟน (Nomophobia) อันตรายจากคลื่นแม่เหล็กไฟฟ้า การรับแฉกซึมฟรี และรู้จักมารยาทในการใช้สมาร์ทโฟน	×	

ตอนที่ 3 ความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการใช้สื่อออนไลน์และเกมของเด็กและเยาวชน

ข้อ	คำถาม	ใช่	ไม่ใช่
1	การใช้สื่อออนไลน์และเกมของเด็กและวัยรุ่นในเวลาที่เพิ่มขึ้น ไม่ได้มีส่วนเกี่ยวข้องกับต่อพฤติกรรมที่เปลี่ยนแปลงไป เฉลย การใช้สื่อออนไลน์และเกมของเด็กและวัยรุ่นในเวลาที่เพิ่มขึ้น มีส่วนเกี่ยวข้องกับต่อพฤติกรรมที่เบี่ยงเบนไป จนกลายเป็นการติดเกม ซึ่งพฤติกรรมของเด็กที่ติดเกมจะเกิดอารมณ์หงุดหงิดเมื่อไม่ได้เล่น กิจกรรมอื่นๆ ที่เคยสนใจ ลดน้อยลง การเรียนแย่ลง มีกิจกรรมร่วมกับเพื่อนน้อยลง ไม่ดูแลตนเอง เช่น เปื้ออาหาร อดหลับอดนอน จนถึงพฤติกรรมที่ผิดปกติ เช่น โกหก ลักขโมย หนีเรียน ก้าวร้าว ฯลฯ		×
2	สัญญาณบ่งชี้ว่าเด็กมีปัญหาติดสื่อออนไลน์ ได้แก่ หมกมุ่นอยู่กับการใช้สื่อออนไลน์ ควบคุมการใช้สื่อออนไลน์ไม่ได้ หากถูกบังคับให้เลิกหรือหยุดเล่นจะแสดงพฤติกรรมต่อต้าน อารมณ์ไม่พอใจ อดนอน เก็บตัว ซึมเศร้า ก้าวร้าว รับประทานอาหารไม่ถูกสุขลักษณะ และทำให้เสียการเรียน	×	
3	การให้ความรัก ความอบอุ่น ความเข้าใจ และเอาใจใส่กับเด็ก รวมถึงการทำความรู้จักกับเพื่อนหรือครอบครัวเพื่อนของเด็ก เพื่อสร้างเครือข่ายผู้ปกครอง เป็นแนวทางหนึ่งในการป้องกันไม่ให้ติดสื่อออนไลน์	×	

ข้อ	คำถาม	ใช่	ไม่ใช่
4	แนวทางการปฏิบัติของผู้ปกครองเพื่อป้องกันไม่让孩子ติดสื่อออนไลน์ คือ การจำกัดพื้นที่และไม่สนับสนุนให้เด็กออกไปทำกิจกรรมร่วมกับเพื่อนนอกบ้าน เฉลย ปัจจัยหนึ่งที่ทำให้เด็กและเยาวชนติดการใช้สื่อออนไลน์และเกม คือ การขาดความเอาใจใส่ของพ่อแม่ ผู้ปกครอง การขาดพื้นที่แสดงออกและกิจกรรมที่เหมาะสม		×
5	คุณลักษณะที่เด็กควรมี คือ รู้จักแบ่งเวลา รู้จักหน้าที่ของตนเอง มีความรับผิดชอบ และมีวินัยในการใช้จ่ายเงิน	×	
6	สิ่งที่ผู้ปกครองไม่ควรปฏิบัติ ได้แก่ การบ่น ตำหนิ ละเลยการทำกิจกรรมร่วมกันในครอบครัว	×	
7	หากเด็กติดสื่อออนไลน์ขั้นรุนแรงแล้ว ก่อนพาเด็กไปพบแพทย์ ผู้ปกครองควรพยายามเข้าถึง/สนใจเด็ก โดยไม่ตำหนิ และแนะนำให้เล่นเกมที่สร้างสรรค์ มีเวลาที่สร้างสัมพันธ์ภาพที่ดีร่วมกัน จากนั้นผู้ปกครองจึงค่อยละลายพฤติกรรมให้เด็กหันมาสนใจกิจกรรมอื่นที่สร้างสรรค์	×	
8	เด็กที่มีปัญหาการเรียน ทำอะไรไม่ค่อยประสบความสำเร็จ ขาดความภาคภูมิใจในตนเอง และถูกตำหนิบ่อย ๆ มีโอกาสเสี่ยงที่จะติดเกมน้อยกว่าเด็กคนอื่น ๆ เฉลย เด็กที่มีปัญหาการเรียน ทำอะไรไม่ค่อยประสบความสำเร็จ ขาดความภาคภูมิใจในตนเอง และถูกตำหนิบ่อย ๆ มีโอกาสเสี่ยงที่จะติดเกมมากกว่าเด็กคนอื่น ๆ		×
9	เด็กที่ใช้เวลาว่างส่วนใหญ่ไปกับสื่อออนไลน์ ไม่สนใจหรือเลิกทำกิจกรรมที่เคยชอบ ไม่เข้าสังคม เสียสัมพันธ์ภาพกับคนรอบข้าง เป็นสัญญาณบ่งชี้ว่าเด็กอาจมีปัญหาติดเกม	×	
10	การแก้ไขปัญหาการใช้สื่อออนไลน์และเกมของเด็กและเยาวชน เป็นหน้าที่ของผู้ปกครองเท่านั้น เฉลย เป็นหน้าที่ของทุกฝ่ายในการร่วมแก้ไขปัญหาการใช้สื่อออนไลน์และเกมของเด็กและเยาวชน		×

แบบประเมินเนื้อหาและวิทยากร

โครงการสร้างภูมิคุ้มกันของสังคมในมิติทางวัฒนธรรม
กิจกรรมเพื่อการขับเคลื่อนกิจกรรมสร้างภูมิคุ้มกันของสังคมในมิติทางวัฒนธรรม
ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2564

ส่วนที่ 1 สแกนภาพทั่วไป

- เพศ ☐ ชาย ☐ หญิง
- อายุ ☐ ต่ำกว่า 12 ปี ☐ 13 – 15 ปี ☐ 16 – 18 ปี
☐ 19 – 25 ปี ☐ มากกว่า 25 ปี
- ระดับการศึกษา ☐ ประถมศึกษา ☐ มัธยมศึกษาตอนต้น
☐ มัธยมศึกษาตอนปลาย ☐ ประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.)
☐ ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.)
- ประเภทสถานศึกษา ☐ โรงเรียน ☐ มหาวิทยาลัย ☐ อื่น ๆ

ส่วนที่ 2 ความคิดเห็นต่อเนื้อหาหลักสูตร และวิทยากร

ด้านดิจิทัล

(ระดับความพึงพอใจ 5 = มากที่สุด / 4 = มาก / 3 = ปานกลาง / 2 = น้อย / 1 = น้อยที่สุด)						
ประเด็น	ระดับความพึงพอใจ					ข้อเสนอแนะ
	5	4	3	2	1	
เนื้อหาวิชา						
1. ความรู้ที่ได้รับ						
2. ความเข้าใจในเนื้อหา						
3. การนำไปใช้ประโยชน์						
วิทยากร						
4. ความรู้ความสามารถ						
5. การเปิดโอกาสให้แลกเปลี่ยนความคิดเห็น						
6. การควบคุมและบริหารสถานการณ์						
7. การสื่อสาร การถ่ายทอดความรู้						
8. ความพึงพอใจในภาพรวม						

ข้อเสนอแนะ.....

ด้านจิตวิทยา

(ระดับความพึงพอใจ 5 = มากที่สุด / 4 = มาก / 3 = ปานกลาง / 2 = น้อย / 1 = น้อยที่สุด)						
ประเด็น	ระดับความพึงพอใจ					ข้อเสนอแนะ
	5	4	3	2	1	
เนื้อหาวิชา						
1. ความรู้ที่ได้รับ						
2. ความเข้าใจในเนื้อหา						
3. การนำไปใช้ประโยชน์						
วิทยากร						
4. ความรู้ความสามารถ						
5. การเปิดโอกาสให้แลกเปลี่ยนความคิดเห็น						
6. การควบคุมและบริหารสถานการณ์						
7. การสื่อสาร การถ่ายทอดความรู้						
8. ความพึงพอใจในภาพรวม						

ข้อเสนอแนะ.....

ด้านสังคมและวัฒนธรรม

(ระดับความพึงพอใจ 5 = มากที่สุด / 4 = มาก / 3 = ปานกลาง / 2 = น้อย / 1 = น้อยที่สุด)						
ประเด็น	ระดับความพึงพอใจ					ข้อเสนอแนะ
	5	4	3	2	1	
เนื้อหาวิชา						
1. ความรู้ที่ได้รับ						
2. ความเข้าใจในเนื้อหา						
3. การนำไปใช้ประโยชน์						
วิทยากร						
4. ความรู้ความสามารถ						
5. การเปิดโอกาสให้แลกเปลี่ยนความคิดเห็น						
6. การควบคุมและบริหารสถานการณ์						
7. การสื่อสาร การถ่ายทอดความรู้						
8. ความพึงพอใจในภาพรวม						

ข้อเสนอแนะ.....

ส่วนที่ 3 ความคิดเห็นต่อรูปแบบการอบรมผ่านระบบ Zoom

(ระดับความพึงพอใจ 5 = มากที่สุด / 4 = มาก / 3 = ปานกลาง / 2 = น้อย / 1 = น้อยที่สุด)						
ประเด็น	ระดับความพึงพอใจ					ข้อเสนอแนะ
	5	4	3	2	1	
1. การใช้ระบบ Zoom มีความง่ายต่อการใช้งาน						
2. การจัดอบรมผ่านระบบ Zoom สามารถสร้างบรรยากาศในการอบรมให้น่าสนใจ						
3. การอบรมผ่านระบบ Zoom ทำให้สามารถติดต่อสื่อสารกับวิทยากรได้ตลอดเวลา						
4. การอบรมผ่านระบบ Zoom ช่วยลดความเสี่ยงต่อการแพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา 2019						
5. การอบรมผ่านระบบ Zoom ทำให้เข้าใจเนื้อหาการอบรมมากขึ้น						
6. ผู้เข้าอบรมผ่านระบบ Zoom สามารถสอบถามแลกเปลี่ยนเรียนรู้ข้อมูลเพิ่มเติมกับวิทยากรได้อย่างสะดวกรวดเร็ว						
7. ผู้เข้ารับการอบรมผ่านระบบ Zoom มีความสะดวกในการนำเสนอผลงาน						
8. ผู้เข้ารับการอบรมผ่านระบบ Zoom มีความรู้สึกไม่แตกต่างจากการอบรมในห้องเรียน						
9. ในภาพรวมการอบรมผ่านระบบ Zoom ทำให้การเรียนรู้มีประสิทธิภาพมากขึ้น						
10. ความพึงพอใจในภาพรวมของการอบรมผ่านระบบ Zoom						

ข้อเสนอแนะ.....

แบบประเมินโครงการ/กิจกรรม

โครงการสร้างภูมิคุ้มกันของสังคมในมิติทางวัฒนธรรม
กิจกรรมเพื่อการขับเคลื่อนกิจกรรมสร้างภูมิคุ้มกันของสังคมในมิติทางวัฒนธรรม
ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2564

ตอนที่ 1 สถานภาพทั่วไป

- เพศ ☐ ชาย ☐ หญิง
- อายุ ☐ ต่ำกว่า 12 ปี ☐ 13 – 15 ปี ☐ 16 – 18 ปี
☐ 19 – 25 ปี ☐ 26 – 34 ปี ☐ 35 – 43 ปี
☐ 44 – 52 ปี ☐ 53 – 60 ปี ☐ มากกว่า 60 ปี
- ระดับการศึกษา ☐ ประถมศึกษา ☐ มัธยมศึกษาตอนต้น
☐ มัธยมศึกษาตอนปลาย ☐ ประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.)
☐ ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) ☐ อนุปริญญา
☐ ปริญญาตรี ☐ ปริญญาโท ☐ ปริญญาเอก
☐ อื่น ๆ
- ประเภทโรงเรียน/สถานศึกษา ☐ โรงเรียน ☐ มหาวิทยาลัย
☐ อื่น ๆ

ตอนที่ 2 ระดับความพึงพอใจ

(ระดับความพึงพอใจ 5 = มากที่สุด / 4 = มาก / 3 = ปานกลาง / 2 = น้อย / 1 = น้อยที่สุด)						
ประเด็น	ระดับความพึงพอใจ					ข้อเสนอแนะ
	5	4	3	2	1	
1. วิทยากร						
2. รูปแบบ						
3. เนื้อหา						
4. ระยะเวลา						
5. ประโยชน์ที่ได้รับ						
6. การนำความรู้ไปใช้ในชีวิตประจำวัน						
7. ความพึงพอใจในภาพรวม						

3. ข้อเสนอแนะอื่นๆ (ถ้ามี).....

แบบรายงานผลการดำเนินการ

โครงการสร้างภูมิคุ้มกันของสังคมในมิติทางวัฒนธรรม กิจกรรมเพื่อขับเคลื่อนกิจกรรมสร้างภูมิคุ้มกันของสังคมในมิติทางวัฒนธรรม ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2564

1. จำนวนผู้เข้าร่วมโครงการ/กิจกรรม

- | | | |
|--------------------------------------|-------------|----|
| 1. นักเรียนระดับมัธยมศึกษา | จำนวน | คน |
| 2. นักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ | จำนวน | คน |
| 2. นักศึกษาระดับอุดมศึกษา | จำนวน | คน |
| 3. ประชาชน | จำนวน | คน |
| 4. บุคลากรสำนักงานวัฒนธรรมจังหวัด | จำนวน | คน |
| รวมทั้งสิ้น | | คน |

2. จำนวนโรงเรียน/สถานศึกษา

- | | | |
|---------------------|-------------|------|
| 1. โรงเรียน | จำนวน | แห่ง |
| 2. สถาบันอาชีวศึกษา | จำนวน | แห่ง |
| 3. มหาวิทยาลัย | จำนวน | แห่ง |
| 4. อื่นๆ (ระบุ) | จำนวน | แห่ง |
| รวมทั้งสิ้น | | แห่ง |

3. ความพึงพอใจ

ที่	รายการ	ร้อยละของความคิดเห็น					$\bar{X}$	S.D.	แปลผล
		5	4	3	2	1			
1	วิทยากร								
2	รูปแบบ								
3	เนื้อหา								
4	ระยะเวลา								
5	ประโยชน์ที่ได้รับ								
6	การนำความรู้ไปใช้ ในชีวิตประจำวัน								
7	ความพึงพอใจในภาพรวม								

4. งบประมาณ

ใช้จ่ายทั้งสิ้น จำนวน บาท

คงเหลือส่งคืน จำนวน บาท

5. จำนวนผู้เข้าร่วมเป็นเครือข่ายอาสาสมัครเฝ้าระวังทางวัฒนธรรม

จำนวน คน

6. จำนวนองค์กร/หน่วยงานที่ร่วมเป็นศูนย์เฝ้าระวังทางวัฒนธรรม

จำนวน แห่ง

องค์กรที่ร่วมเป็นศูนย์เฝ้าระวังทางวัฒนธรรมให้สำนักงานวัฒนธรรมจัดทำประกาศจัดตั้ง โดยเสนอผู้ว่าราชการจังหวัดหรือรองผู้ว่าราชการจังหวัดที่ได้รับมอบหมายลงนาม

7. ภาพการดำเนินโครงการ/กิจกรรม

จำนวนไม่น้อยกว่า 12 รูป พร้อมคำบรรยายใต้ภาพ โดยภาพต้องครอบคลุมการดำเนินโครงการ/กิจกรรม และจะต้องมีภาพการประชาสัมพันธ์การรับสมัครเครือข่าย

หมายเหตุ : ให้สำนักงานวัฒนธรรมจังหวัดดำเนินการรายงานผลการดำเนินการ พร้อมรายละเอียด ได้แก่ ไฟล์เอกสาร (.docx หรือ .doc และ .pdf) และไฟล์ภาพการดำเนินโครงการ (.jpg หรือ .png) หรือคลิปวิดีโอ (ถ้ามี) (.mpg .mp4 หรือ .mov) จัดส่งมาทางอีเมล culture.sig@gmail.com ชื่อเรื่อง “(ชื่อจังหวัด) รายงานผลสร้างภูมิจังหวัด 64”

ภาพการดำเนินโครงการ สร้างภูมิคุ้มกันของสังคมในมิติทางวัฒนธรรม

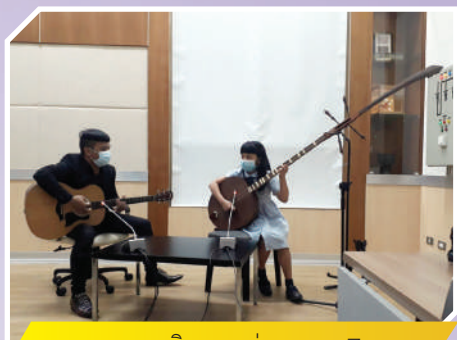
กิจกรรมเพื่อการขับเคลื่อนกิจกรรมสร้างภูมิคุ้มกัน
ของสังคมในมิติทางวัฒนธรรม



วิทยาการบรรยาย



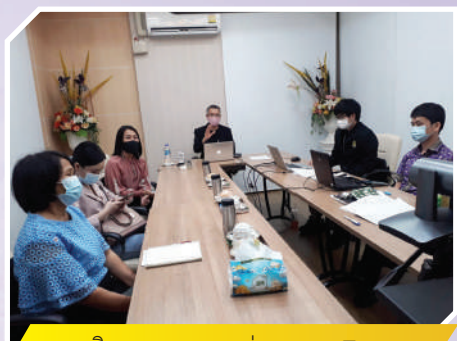
การบรรยายผ่านระบบ Zoom



การแสดงของวิทยาการผ่านระบบ Zoom



การแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับวิทยาการ



คณะวิทยาการบรรยายผ่านระบบ Zoom



คณะวิทยาการบรรยายผ่านระบบ Zoom



การบรรยายโดยผู้บริหารกระทรวงวัฒนธรรม



การเข้าร่วมกิจกรรมในส่วนกลาง



การเข้าร่วมกิจกรรมในส่วนกลาง



ผู้เข้าร่วมกิจกรรมในส่วนกลาง



การเข้าร่วมกิจกรรม จ.กำแพงเพชร



การเข้าร่วมกิจกรรม จ.ลพบุรี



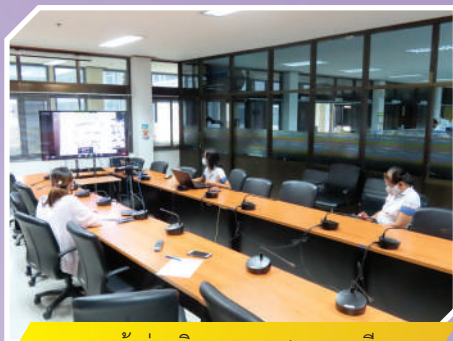
การเข้าร่วมกิจกรรม จ.ปราจีนบุรี



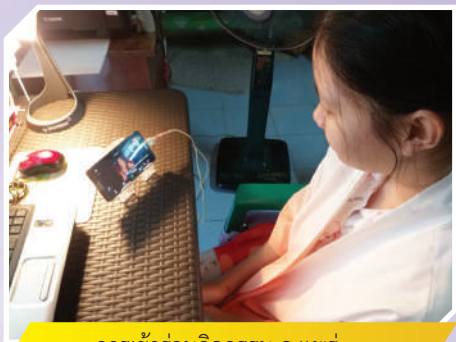
การเข้าร่วมกิจกรรม จ.สระแก้ว



การเข้าร่วมกิจกรรม จ.นราธิวาส



การเข้าร่วมกิจกรรม จ.สุพรรณบุรี



การเข้าร่วมกิจกรรม จ.แพร่



การเข้าร่วมกิจกรรม จ.ตรัง



การเข้าร่วมกิจกรรม จ.สระแก้ว



การเข้าร่วมกิจกรรม จ.สิงห์บุรี



การเข้าร่วมกิจกรรม จ.นครราชสีมา



การเข้าร่วมกิจกรรม จ.สมุทรสงคราม



การเข้าร่วมกิจกรรม จ.กาญจนบุรี



การเข้าร่วมกิจกรรม จ.เลย



การเข้าร่วมกิจกรรม จ.สุพรรณบุรี



การเข้าร่วมกิจกรรม จ.พิจิตร



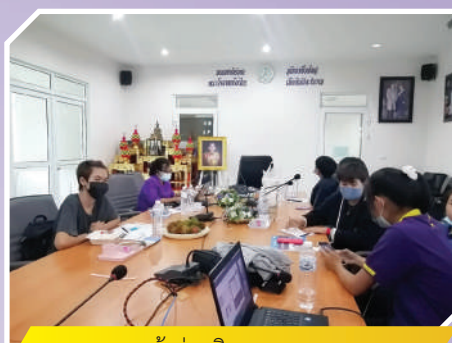
การเข้าร่วมกิจกรรม จ.สุราษฎร์ธานี



การเข้าร่วมกิจกรรม จ.ลำพูน



การเข้าร่วมกิจกรรม จ.จันทบุรี



การเข้าร่วมกิจกรรม จ.ตาก



การเข้าร่วมกิจกรรม จ.ชัยนาท



การเข้าร่วมกิจกรรม จ.ปึงกาฬ



การเข้าร่วมกิจกรรม จ.อำนาจเจริญ



การเข้าร่วมกิจกรรม จ.เพชรบูรณ์



การเข้าร่วมกิจกรรม จ.สตูล



การเข้าร่วมกิจกรรม จ.หนองบัวลำภู



การเข้าร่วมกิจกรรม จ.พะเยา



การเข้าร่วมกิจกรรม จ.สุพรรณบุรี



การเข้าร่วมกิจกรรม จ.ฉะเชิงเทรา



การเข้าร่วมกิจกรรม จ.ปัตตานี



การเข้าร่วมกิจกรรม จ.อุดรธานี



การเข้าร่วมกิจกรรม จ.หนองคาย



การแลกเปลี่ยนข้อคิดเห็น จ.ปราจีนบุรี



การแลกเปลี่ยนข้อคิดเห็น จ.กาญจนบุรี



การแลกเปลี่ยนข้อคิดเห็น จ.ตราด



การแลกเปลี่ยนข้อคิดเห็น จ.นราธิวาส



การแลกเปลี่ยนข้อคิดเห็น จ.สิงห์บุรี



การแลกเปลี่ยนข้อคิดเห็น จ.นครศรีธรรมราช



การแลกเปลี่ยนข้อคิดเห็น จ.สมุทรสงคราม



การแลกเปลี่ยนข้อคิดเห็น จ.หนองบัวลำภู



การแลกเปลี่ยนข้อคิดเห็น จ.มุกดาหาร



การแลกเปลี่ยนข้อคิดเห็น จ.สมุทรสาคร



การแลกเปลี่ยนข้อคิดเห็น จ.น่าน



การแลกเปลี่ยนข้อคิดเห็น จ.พังงา



การรับสมัครเครือข่าย จ.กำแพงเพชร



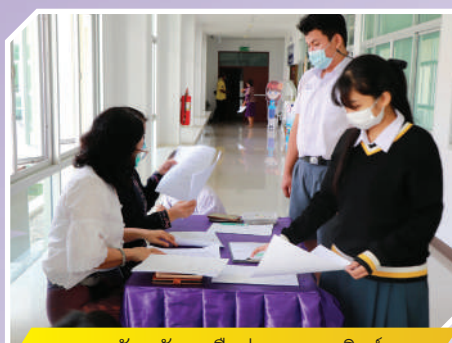
การรับสมัครเครือข่าย จ.กาญจนบุรี



การรับสมัครเครือข่าย จ.ฉะเชิงเทรา



การรับสมัครเครือข่าย จ.ชัยนาท



การรับสมัครเครือข่าย จ.กาฬสินธุ์

คณะผู้จัดทำ

ที่ปรึกษา

นางยุพา ทวีวัฒนะกิจบวร

ปลัดกระทรวงวัฒนธรรม

นายประสพ เรียงเงิน

รองปลัดกระทรวงวัฒนธรรม

นางจริญญา จักรกาย

ผู้อำนวยการกองเฝ้าระวังทางวัฒนธรรม

คณะทำงาน

นายภาณุวัตร ปัดป้อง

นักวิชาการวัฒนธรรมชำนาญการพิเศษ

นายภาณุวัฒน์ ทองอ่อน

นักวิชาการวัฒนธรรมชำนาญการพิเศษ

นางสาวอารี พรธวัลงศา

นักวิชาการวัฒนธรรมชำนาญการ

นายปราโมทย์ บุตรศรี

นักวิชาการวัฒนธรรมชำนาญการ

นายอภิศักดิ์ ชิมกระโทก

นักวิชาการวัฒนธรรมชำนาญการ

นายเรืองศักดิ์ อุ่นริ้ว

นักวิชาการวัฒนธรรม

นายทองภพ ทน่อไผ่

เจ้าหน้าที่บริหารงานทั่วไป

นายวรินทร์ ลักษณะสง่า

เจ้าหน้าที่บริหารงานทั่วไป