ยุทธศาสตร์ชาติเพื่อการพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์เพื่อเด็กไทย

อิทธิพล ปรีติประสงค์

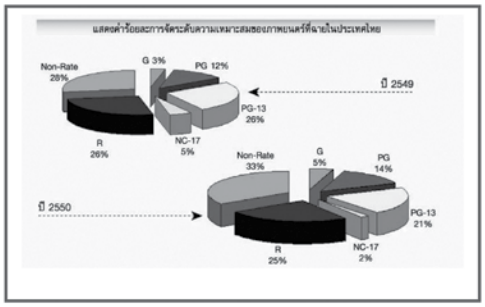
อาจารย์ สถาบันแห่งชาติเพื่อการพัฒนาเด็กและครอบครัว มหาวิทยาลัยมหิดล

(๑) สถานการณ์ด้านสื่อในสังคมไทย

ในทุกวันนี้เราคงไม่อาจปฏิเสธได้ว่า สื่อมีอิทธิพลต่อการเรียนรู้ของมนุษย์ในสังคมไทย สื่อที่อยู่รอบตัวเราทั้งในโลกของสื่อเก่าในยุคกระดาษ ยุคคลื่นวิทยุโทรทัศน์ มาถึงยุคอิเล็กทรอนิกส์ เช่น เว็บไซต์ Cam Frog, Hi 5 รวมทั้งเกมคอมพิวเตอร์ ที่เด็กๆ ส่วนใหญ่เข้าไปใช้บริการในร้านเกมคาเฟ่ ซึ่งหากคำนวณจากจำนวนร้านที่มีอยู่กว่า ๓๐,๐๐๐ ร้านทั่วประเทศ ในหนึ่งชั่วโมงอาจมีเด็กเข้าไปใช้บริการกว่า ๔๕๐,๐๐๐ คน (โดยเฉลี่ย ๑๕ เครื่อง ต่อ ๑ ร้าน) ยุคนี้สื่อออนไลน์เหล่านี้กระโดดเข้ามาสู่โทรศัพท์มือถือ พบว่าตัวเลขของผู้ใช้บริการมือถือเหล่านี้กำลังเพิ่มขึ้นทุกวัน

จึงไม่น่าแปลกใจเลยว่าเด็กและเยาวชนจะต้องใช้ความเข้มแข็งเพียงใดในการต่อสู้กับความเบี่ยงเบนที่อาจเกิดขึ้นจากการบริโภคสื่อที่อยู่ล้อมรอบตัวเรา ทั้งสื่อที่มีพฤติกรรมรุนแรง ไม่เหมาะสมในเรื่องเพศ โดยเฉพาะสื่อลามกอนาจาร รวมไปถึงสื่อที่นำเสนอการใช้ภาษาที่ไม่เหมาะสม

ด้านสื่อโทรทัศน์ พบว่า รายการประเภท ป (ปฐมวัย ในช่วง ๓ - ๕ ปี) และ รายการ ด (เหมาะสำหรับเด็ก อายุ ๖ - ๑๒ ปี) ในช่วงเดือนกันยายน ๒๕๕๐ ถึง เดือนธันวาคม ๒๕๕๐ โดยศึกษา ในช่วง ๑๖.๓๐ น. - ๑๘.๓๐ น. ซึ่งเป็นเวลาที่กรมประชาสัมพันธ์[๑] กำหนดให้มีรายการสำหรับเด็กและเยาวชนร้อยละ ๒๕ ของช่วงเวลา แต่ความเป็นจริง ในแต่ละสถานี มีรายการ ป และ ด เพียงร้อยละ ๑.๗ เท่านั้น

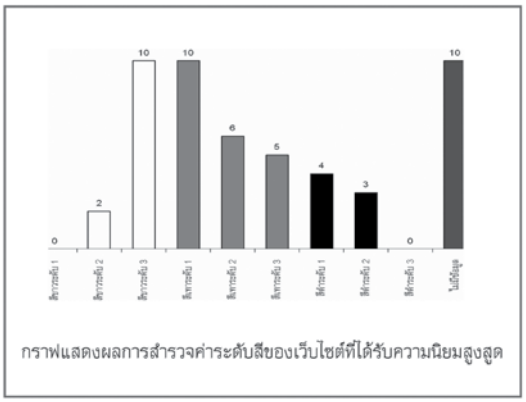


ด้านสื่อภาพยนตร์ ที่ฉายในประเทศไทย ในปี พ.ศ. ๒๕๔๙ ถึง พ.ศ. ๒๕๕๐ พบว่า ภาพยนตร์กว่า ๓๑๙ เรื่องในปี ๒๕๔๙ และ ๒๔๘ เรื่องในปี ๒๕๕๐ ส่วนใหญ่เป็นภาพยนตร์ในระดับที่ผู้ชมอายุต่ำกว่า ๑๓ ปีต้องได้รับคำแนะนำจากผู้ใหญ่กว่าร้อยละ ๓๕ และมีภาพยนตร์ที่ไม่เหมาะสำหรับเด็กอายุต่ำกว่า ๑๘ ปี (คือ ระดับ NC 17 และ R ถึงร้อยละ ๒๗ - ๓๑)

---

[๑] ประกาศสำนักงานเจ้าพนักงานผู้ออกใบอนุญาต กรมประชาสัมพันธ์ เรื่องกำหนดสัดส่วนเวลาออกอากาศรายการวิทยุกระจายเสียงและวิทยุโทรทัศน์ กรมประชาสัมพันธ์ กำหนดสัดส่วนรายการเด็ก และเยาวชน ในช่วงเวลา ๑๖.๓๐ - ๑๘.๓๐ น.โดยให้มีสัดส่วนของรายการเด็กและเยาวชน นั่นหมายถึง ในแต่ละสถานีต้องมีรายการประเภท ป (ปฐมวัย ๓ - ๕ ปี) และ รายการประเภท ด (เด็ก อายุระหว่าง ๖ ปี - ๑๒ ปี) อย่างน้อย ๐.๕ ชั่วโมง หรือคิดเป็นร้อยละ ๒๕ ของช่วงเวลาที่กำหนด

ในกรณีของ**สื่ออินเทอร์เน็ต**ในปี พ.ศ. ๒๕๔๗ มีเว็บไซต์ลามกอนาจารถึงกว่า ๑.๓ ล้านเว็บ ๒๖๐ ล้านเว็บเพจ[๒] ในปี ๒๕๔๘ ตัวเลขขยับขึ้นมาอยู่ที่ ๔๒๐ ล้านเว็บเพจ[๓] และในกรณีของประเทศไทย จาก ๔๐ เว็บไซต์[๔] ที่ได้รับความนิยมจากผู้ใช้ในประเทศไทย ร้อยละ ๕๒.๕ ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับเรื่องเพศที่ไม่เหมาะสม เนื้อหาของเว็บไซต์มีการใช้ภาษาที่ไม่เหมาะสม (กลุ่มสีเทา) และอีกกว่าร้อยละ ๑๗.๕ เป็นเว็บไซต์ที่มีลักษณะเป็นสีดำ โดยเฉพาะในเรื่องของเนื้อหาสื่อทางเพศที่เข้าข่ายลามกอนาจาร[๕] การใช้ภาษาที่หยาบคาย รวมถึงเนื้อหาที่รุนแรง

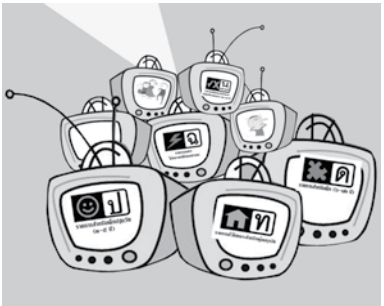


กราฟแสดงผลการสำรวจค่าระดับสีของเว็บไซต์ที่ได้รับความนิยมสูงสุด

เกมคอมพิวเตอร์ที่มีผลกระทบในเชิงลบ ทั้งในเรื่องของการใช้เวลาในการเล่นเกม และการเลียนแบบพฤติกรรมในเกม จากการสำรวจร้านเกมคาเฟ่ในตัวเมืองจังหวัดเชียงใหม่ อุบลราชธานี พิษณุโลก ปทุมธานี และกรุงเทพมหานคร พบว่าเกมที่ได้รับความนิยมจากผู้เล่นใน ๕ อันดับแรก คือ (๑) Cabal (๒) Dot A (๓) Audition (๔) Special Force (๕) Tales Runner พบว่า ๔ ใน ๕ ของเกมคอมพิวเตอร์เป็นเกมที่เน้นการต่อสู้และการใช้ความรุนแรงที่เหมาะสำหรับผู้เล่นอายุกว่า ๑๓ และ ๑๘ ปีขึ้นไป ในขณะที่เกมที่สร้างสรรค์ เช่น เกมที่เน้นการฝึกทักษะในการพัฒนาความคิด ฝึกการวางแผนในทางอาชีพต่างๆ กลับไม่ได้รับความนิยมจากผู้เล่นเกมในสังคมไทย

(๒) อะไรคือสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์

สื่อปลอดภัย หมายถึง สื่อที่ไม่ขัดต่อกฎหมาย ยกตัวอย่างสื่อที่ขัดต่อกฎหมาย เช่น สื่อลามก สื่อที่มีลักษณะหมิ่นประมาทผู้อื่น สื่อที่แนะนำการใช้สารเสพติด สื่อโฆษณาการค้าประเวณี เป็นต้น สื่อที่สร้างสรรค์นั้น หมายถึงสื่อที่สร้างเสริมการเรียนรู้ และการศึกษาให้กับเด็ก เยาวชนไทยในประเด็นหลักๆ ๖ เรื่อง คือ ส่งเสริมระบบคิด ส่งเสริมความรู้ทางวิชาการ เน้นเรื่องคุณธรรม - จริยธรรม ส่งเสริมทักษะในการใช้ชีวิต สื่อที่ทำให้เข้าใจและเรียนรู้การอยู่ร่วมกันหรือการผสมผสานความหลากหลายในแง่มุมต่างๆ และสุดท้ายก็คือ สื่อที่ทำให้เข้าใจและเกิดความรักของคนในครอบครัว



---

[๒] *http://www.safefamilies.org/sfStats.php*

[๓] *LaRue, Jan. "Obscenity and the First Amendment." Summit on Pornography. Rayburn House Office Building. Room 2322. May 19, 2005*

[๔] *http://truehits.net/index_ranking.php*

[๕] *ผลจากการจัดทำห้องทดลองเชิงปฏิบัติการในการจัดระดับความเหมาะสมของเว็บไซต์ ๔๐ เว็บแรกที่ได้รับความนิยมสูงสุด ในวันที่ ๑๒ พฤศจิกายน พ.ศ. ๒๕๕๐ ณ โรงเรียนสตรีศรีสุริโยทัย*

(๓) อะไรคือปัญหาด้านสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์ในสังคมไทย

ในปัจจุบันพบว่า สื่อที่ปลอดภัยและสร้างสรรค์สำหรับเด็กและเยาวชนมีน้อยมาก ในขณะที่สื่อที่ไม่ปลอดภัยนั้นกลับมีจำนวนมากขึ้น และทวีความรุนแรงมากขึ้น เพราะเหตุปัจจัยสำคัญ ๖ ประการ ดังนี้ (๑) การใช้ระบบเรตติ้งเชิงปริมาณ ทำให้รายการสำหรับเด็ก เยาวชน ไม่สามารถอยู่รอดในผังรายการได้ (๒) ขาดระบบการส่งเสริมสื่อที่ปลอดภัยและสร้างสรรค์ที่เป็นรูปธรรมและยั่งยืน (๓) ขาดการสร้างเสริมความเข้มแข็งให้กับเด็ก เยาวชน และครอบครัวอย่างจริงจัง (๔) ขาดการปลูกฝังจริยธรรมที่ดีในการใช้งานไอซีที (๕) ขาดระบบการส่งเสริมการมีส่วนร่วมให้กับเด็ก เยาวชน และครอบครัว (๖) ขาดระบบการบังคับใช้กฎหมายและการสร้างกฎหมายใหม่ที่มีประสิทธิภาพ

(๔) ข้อเสนอในการจัดการอย่างเป็นระบบผ่าน “ยุทธศาสตร์ชาติ ๗ ข้อ”

ประการแรก การจัดการที่เนื้อหาของสื่อ : จัดระดับของเนื้อหาสื่อที่เน้นการมีส่วนร่วมของประชาชน หลักการของการจัดระดับความเหมาะสมของสื่อนั้นมีอยู่ ๒ ประการ ก็คือ เป็นเครื่องมือให้กับพ่อแม่ในการเลือกรับสื่อให้กับลูก และเป็นเครื่องมือในการส่งเสริมให้เกิดสื่อที่ปลอดภัยและสร้างสรรค์ให้มีจำนวนมากขึ้นและหลากหลายมากขึ้น **ที่สำคัญก็คือ** ต้องเพิ่ม**กระบวนการมีส่วนร่วมของประชาชน**

ตุลาคม ๒๕๔๘ ทางรัฐบาลได้มอบหมายให้กระทรวงวัฒนธรรมดำเนินการจัดทำระบบการจัดระดับความเหมาะสมของสื่อ โทรทัศน์ เกมคอมพิวเตอร์ ภาพยนตร์ อินเทอร์เน็ต และสื่อสิ่งพิมพ์

มิถุนายน ๒๕๕๐ มีการปรับปรุงให้การจัดระดับความเหมาะสมของรายการโทรทัศน์ประกอบด้วย **การประเมินคุณภาพเนื้อหา**[๖] **การจำแนกเนื้อหาตามช่วงอายุ** และสนับสนุนการมีส่วนร่วมของภาคประชาชนในการจัดระดับความเหมาะสมของรายการโทรทัศน์ **ยังเหลือ การทำงานที่ต่อเนื่อง และ ยังเหลือ** เกมคอมพิวเตอร์ ภาพยนตร์ อินเทอร์เน็ต และสื่อสิ่งพิมพ์ที่กำลังอยู่ในระหว่างการดำเนินการ

ประการที่ ๒ การจัดการที่ผู้รับสื่อ : การสร้างความเข้มแข็งให้กับเด็ก เยาวชน และครอบครัว ต้องเร่งสร้างภูมิคุ้มกันในการเรียนรู้เท่าทันระวังสื่อทั้งเด็ก เยาวชน พ่อแม่ ผู้ปกครอง ครู และชุมชน ให้ตระหนักรู้ถึงพิษภัยของสื่อที่ไม่ปลอดภัย รู้ถึงช่องทางการเข้าถึงสื่อที่ไม่ปลอดภัย รู้ถึงวิธีการป้องกันเด็ก เยาวชน ไม่ให้เข้าถึงสื่อที่ไม่ปลอดภัย อีกทั้ง การเสริมสร้างให้ใช้ไอซีทีในฐานะผู้ผลิตเนื้อหาเชิงสร้างสรรค์

ประการที่ ๓ การส่งเสริมให้เกิดสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์ การส่งเสริมทำได้ทั้งการจัดตั้งกองทุนสื่อสร้างสรรค์สำหรับเด็ก เยาวชน และครอบครัว[๗] หรือการสนับสนุนในรูปอื่นที่มิใช่เงินทุน เช่น การใช้มาตรการทางภาษี และ การสนับสนุนด้านเวลา[๘]

---

[๖] *ระบบการประเมินคุณภาพเนื้อหาซึ่งเป็นมาตรการเชิงส่งเสริมเพื่อให้เกิดสื่อที่มีคุณภาพและสร้างสรรค์เอื้อต่อการพัฒนาเด็ก เยาวชน และครอบครัว ประกอบด้วย กลุ่ม +๖ กล่าวคือ การส่งเสริมระบบคิด วิชาการ คุณธรรม - จริยธรรม ทักษะในการใช้ชีวิต การเรียนรู้ความหลากหลาย และครอบครัว กับระบบการจำแนกเนื้อหาตามช่วงอายุซึ่งเป็นมาตรการเชิงควบคุมเพื่อปกป้องเด็ก เยาวชน และครอบครัวจากการนำเสนอของสื่อที่ไม่เหมาะสม เพื่อสร้างภูมิคุ้มกันให้กับสังคมในการเลือกรับสื่อให้เหมาะสมสอดคล้องกับวุฒิภาวะและวิจารณญาณของผู้ชมในแต่ละวัย โดย อาศัยเกณฑ์เรื่องความรุนแรง ภาษา และ เพศ เป็นผลมาจากการศึกษาวิจัยจากชุดโครงการวิจัยและพัฒนารายการโทรทัศน์เพื่อส่งเสริมการศึกษาและการเรียนรู้สำหรับเด็ก เยาวชน และครอบครัว โดยมี พญ.พรรณพิมล หล่อตระกูล เป็นที่ปรึกษางานวิจัย*

[๗] *ปิยวัฒน์ สุรัติเจริญสุข, ข้อเสนองานวิจัยเรื่อง แนวทางในการจัดตั้งกองทุนสื่อสร้างสรรค์สำหรับเด็ก เยาวชน และครอบครัว, มูลนิธิ ศาสตราจารย์ คนึง ฦาไชย, สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ, ๒๕๔๘*

[๘] *มานะชัย วัฒนาวงศารัตน์, ข้อเสนองานวิจัยเรื่อง แนวทางในการใช้มาตรการทางภาษีเพื่อส่งเสริมสื่อสร้างสรรค์สำหรับเด็ก เยาวชน และครอบครัว, มูลนิธิ ศาสตราจารย์ คนึง ฦาไชย, สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ, ๒๕๕๐*

การจัดตั้งกองทุนสื่อสร้างสรรค์สำหรับเด็ก เยาวชน และครอบครัว ยังอยู่ไกลจากความเป็นจริง เพราะขาดการสนับสนุนอย่างจริงจังในการดำเนินการจัดตั้ง เวลานี้อาจจะต้องหันมาพิจารณาเงินในกองทุนกิจการโทรคมนาคม ที่สามารถนำมาใช้ในการพัฒนาเทคโนโลยีทางการศึกษา อีกทั้งการใช้มาตรการทางภาษีเพื่อสร้างแรงจูงใจให้ประชาชนหันมาบริจาคเงินเข้ากองทุนดังกล่าว

ประการที่ ๔ การส่งเสริมให้เกิดพื้นที่ในการบริโภคสื่อที่ปลอดภัยและสร้างสรรค์ การส่งเสริมให้เกิดร้านเกมคาเฟ่ที่ปลอดภัยและสร้างสรรค์ ก็เป็นอีกหนึ่งประเด็นที่มีความสำคัญอย่างยิ่ง เน้นการส่งเสริมการลงทุนให้กับร้านที่**ปลอดภัย**[๙] และ **สร้างสรรค์**[๑๐] โดยให้ “คณะกรรมการชุมชน” มีส่วนร่วมในการบริหารจัดการ โดยส่งเสริมทั้งในแง่ของ (๑) ตัวเงิน เช่น การลดค่าซอฟท์แวร์ลิขสิทธิ์ การให้กู้ยืมเงินอัตราดอกเบี้ยต่ำ (๒) ความรู้ เช่น การอบรมความรู้ด้านกฎหมาย เทคโนโลยี แผนธุรกิจ

ประการที่ ๕ การเพิ่มประสิทธิภาพในการจัดการสื่อที่เป็นภัยต่อสังคมไทย ต้องดำเนินการจัดการปราบปราม และควบคุมสื่อไม่ปลอดภัย ที่เป็นภัยต่อสังคมไทยอย่างมีประสิทธิภาพ เพิ่มกลไกในการทำงานร่วมกันระหว่างหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง การสร้างระบบเครือข่ายเฝ้าระวัง การพัฒนาโปรแกรมในการปิดกั้นกลั่นกรองเว็บไซต์ที่เป็นภัยเหล่านี้

ประการที่ ๖ การสร้างองค์กรเจ้าภาพ องค์กรเจ้าภาพจะเป็นผู้สร้างระบบการทำงานที่เป็นเอกภาพ อย่างมีทิศทาง ในปี ๒๕๔๘ มีคณะกรรมการแห่งชาติว่าด้วยสื่อสร้างสรรค์ ในปี ๒๕๕๐ มีคณะกรรมการสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์ เป็นองค์กรเจ้าภาพในการทำงานทั้งการปราบปรามสื่อร้าย การขยายสื่อสร้างสรรค์ และการสร้างภูมิคุ้มกันให้กับเด็ก เยาวชน ครอบครัว ในขณะนี้มีการจัดทำเป็นระเบียบสำนักนายกรัฐมนตรีว่าด้วยคณะกรรมการสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์ ขึ้น เหลือแต่เพียงว่าคณะกรรมการชุดนี้จะเกิดขึ้นอย่างเป็นรูปธรรมเมื่อใด และเริ่มทำงานจริงจังหรือไม่ เพียงใด?

ประการที่ ๗ การปฏิรูปกฎหมาย นโยบาย ที่เกี่ยวข้องกับการสร้างยุทธศาสตร์ในทั้ง ๖ ข้อข้างต้น หากมองย้อนกลับไปที่กฎหมายที่เกี่ยวข้องกับสื่อ พบว่า**กฎหมายด้านสื่อส่วนใหญ่เน้นการสร้างโครงสร้างพื้นฐาน และ เน้นการเข้าไปปราบปราม กำกับดูแลเนื้อหาของสื่อเป็นหลัก** กระนั้นก็ตาม ยังคงต้องสร้างกฎหมายที่มีผลต่อสื่อที่เป็นภัยอย่างรุนแรง[๑๑] รวมถึงสร้าง**กฎหมาย นโยบายที่มีผลต่อการส่งเสริม**ให้เกิดสื่อสร้างสรรค์ สร้างความเข้มแข็งให้กับเด็ก เยาวชน ครอบครัว การพัฒนาการส่งเสริมการลงทุนด้านสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์ รวมถึงการพัฒนาศักยภาพผู้ผลิต และการมีส่วนร่วมของประชาชนในการสร้างสรรค์สื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์

ประเด็นต่างๆ เหล่านี้ จำเป็นที่จะต้องมีการ**พัฒนาอย่างจริงจังและต่อเนื่อง** ไม่เช่นนั้นแล้วเราก็คงจะต้องเผชิญกับปัญหาที่เกิดขึ้นจากสื่อต่อไปไม่มีวันสิ้นสุด

---

[๙]โดยใช้เกณฑ์ตามกฎหมาย กล่าวคือ พรบ.ภาพยนตร์และวีดีทัศน์ พ.ศ. ๒๕๕๑

[๑๐]โดยใช้เกณฑ์เรื่องความรับผิดชอบต่อสังคม เช่น การดูแลเด็กที่เข้ามาใช้บริการ การดูแลการใช้งานซอฟท์แวร์ถูกกฎหมาย การส่งเสริมให้ชุมชนเข้ามาเรียนรู้และใช้งานคอมพิวเตอร์ในร้าน เป็นต้น

[๑๑]เช่น สื่อลามกอนาจารเด็ก สื่อที่เกี่ยวข้องกับการมีเพศสัมพันธ์ของคนสืบสายโลหิต (Incest) สื่อที่ได้มาจากการแอบถ่าย ข่มขืน แลกเปลี่ยนคู่นอน สื่อที่ยั่วยุพฤติกรรมอันตรายเหล่านี้ ก็ยังไม่ได้มีการพัฒนากฎหมายเพื่อการจัดการที่มีประสิทธิภาพ