

CONFERENCE SUMMARY

สรุปการประชุม

ระดมความเห็นวิชาการ
เพื่อป้องกันเด็กและเยาวชน
จากพนันออนไลน์



สรุปการประชุม

ระดมความเห็นวิชาการ เพื่อป้องกันเด็กและเยาวชนจากพนันออนไลน์

สนับสนุนโดย

ศูนย์ข้อมูลนโยบายสาธารณะและการลดปัญหาจากการพนัน (ICGP)

มูลนิธิสตรี - สุขภาพดี (มสส.)

สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (สสส.)

สารบัญ

สรุปการประชุมฯ	4
ภาคผนวก	7
ผู้เข้าร่วมการประชุม.....	8



สรุปรายงาน
ประชุมระดมความเห็นวิชาการเพื่อป้องกันเด็กและเยาวชนจากพนันออนไลน์
วันพฤหัสบดีที่ 2 พฤษภาคม 2556

เวลา 09.00 – 12.00 น.

ณ ห้องประชุม สถาบันวิจัยจุฬาภรณ์ หลักสี่ กรุงเทพมหานคร

นพ.ประเสริฐ ผลิตผลการพิมพ์ : กล่าวต้อนรับผู้เข้าร่วมการประชุม และชี้แจงวัตถุประสงค์ของการประชุมในครั้งนี้ เพื่อกำหนดแนวทางป้องกันเด็กและเยาวชนจากการพนันออนไลน์ บน tabled และ smart phone

นายพงศ์ธร จันทรศิริ/นายพิริยะ ทองสอน/นายกฤษฎา ทวีรุ่ง/นายไพศาล ลิ้มสถิตย์ ได้ให้ข้อมูลสถานการณ์การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศในเด็กและเยาวชน สถานการณ์การเติบโตของการพนันออนไลน์ แนวทางการป้องกันเด็กและเยาวชนจากพนันออนไลน์ในต่างประเทศ และแนวทางการดำเนินงานของหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง และมาตรการทางด้านกฎหมาย

สถานการณ์การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ จากการสำรวจของสำนักงานสถิติแห่งชาติ พ.ศ. 2555 การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารในครัวเรือน พบว่ามีเด็กและเยาวชนที่ใช้อินเทอร์เน็ต แบ่งตามอายุดังนี้ อายุ 6-11 ปี จำนวน 1.3 ล้านคน อายุ 11-14 ปี 2.6 ล้านคน อายุ 15-19 ปี 3.7 ล้านคน และ อายุ 20-24 ปี 1.9 ล้านคน จากผู้ใช้อินเทอร์เน็ต 16.7 ล้านคน ซึ่ง 3 ลำดับแรกของการใช้อินเทอร์เน็ต เพื่อ 1) การเล่นเกม และดาวโหลดเกม 2) ดูหนังและฟังเพลง และ 3) Social network/email รวมทั้งโครงการของรัฐบาลแจก tabled ให้กับนักเรียนระดับประถมศึกษาปีที่ 1 เพื่อใช้ในการเรียนการสอน กลุ่มเป้าหมายคือนักเรียน 865,090 คน

จากการสำรวจการเล่นเกมออนไลน์ของเด็กและเยาวชน 1,000 คน พื้นที่กรุงเทพ และปริมณฑล ของกรุงเทพโพลล์ เมื่อปี 2546 พบว่า เด็กและเยาวชน ร้อยละ 18 เล่นเกมทุกวัน ร้อยละ 26 เล่น 5 ถึง 6 วัน ต่อสัปดาห์ และร้อยละ 38 เล่น 3 ถึง 4 วัน ต่อสัปดาห์ ซึ่งร้อยละ 54 ใช้เวลาในการเล่น 1 ถึง 3 ชั่วโมง และร้อยละ 3 ใช้เวลาเล่นมากกว่า 10 ชั่วโมง ต้นทุนในการเล่นของเด็ก 1 คน เฉลี่ย 1,106.15 บาทต่อเดือน

ปัจจัยที่ทำให้เกมออนไลน์ขยายตัวอย่างรวดเร็ว ประกอบด้วย สัญญาณอินเทอร์เน็ตที่เร็ว ครอบคลุมทุกพื้นที่ ลักษณะของเกมที่มีเข้าถึงกลุ่มอายุ การออกแบบเกมให้มีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น การกระตุ้นให้อยากเล่นเกมอย่างต่อเนื่อง การบริการที่สะดวกทั้งในเรื่องการเติมเงิน และการจัดกิจกรรมส่งเสริมการขาย สำหรับการพนันออนไลน์เติบโตอย่างรวดเร็ว เนื่องจากการเข้าถึงง่าย มีรูปแบบการพนันที่หลากหลาย ไม่เสียเวลาและค่าใช้จ่ายในการเดินทาง ความเป็นส่วนตัว ไม่ต้องใช้เงินสด หรือชิป ในการแทงพนัน กฎหมายมากกว่า 70 ประเทศ เอื้อให้มีการพนันออนไลน์

มติสมัชชาสุขภาพแห่งชาติ ครั้งที่ 5 การจัดการสภาพแวดล้อมรอบตัวเด็ก 24 ชั่วโมง : กรณีเด็กไทยกับไอที 3 เรื่องหลักที่มีมติคือ 1) เรื่ององค์ความรู้ ให้มีการดำเนินการรวบรวมข้อมูลเพื่อกำหนดทิศทาง “เด็กไทยกับไอที” การประเมินผลกระทบต่อสุขภาพ การเผยแพร่ข้อมูล และการบำบัดดูแลเด็กติดเกมส์ รวมทั้งการปรับปรุงมาตรการทางด้านกฎหมาย 2)

กำหนดมาตรการป้องกัน โดยให้มีการพัฒนาเทคโนโลยีควบคุมการใช้อินเทอร์เน็ต การพัฒนาศักยภาพของโรงเรียน ครอบครัว ชุมชน ให้ใช้ไอทีอย่างสร้างสรรค์ และการบังคับใช้ พรบ. คุ้มครองเด็ก 3) ด้านการกำกับติดตาม ให้ใช้กระบวนการมีส่วนร่วมจากเด็กในการติดตาม และการติดตามนโยบายการแจก tabled ให้ใช้ประโยชน์อย่างคุ้มค่า และมีแนวทางการป้องกันผลเสียที่จะเกิดขึ้น

มาตรการป้องกันเด็กและเยาวชนจากการพนันออนไลน์ในต่างประเทศ พบว่าในประเทศเกาหลีใต้ได้กำหนด มาตรการป้องกันขึ้นในโรงเรียน เช่น การเพิ่มทักษะการควบคุมตนเอง การเพิ่มทักษะและเวลาการสื่อสารระหว่างผู้ปกครอง/ครูกับเด็ก ส่งเสริมกิจกรรมทดแทน เช่น กีฬา และการจัดการสิ่งแวดล้อมให้เด็กเข้าถึงเกมได้ยาก แนวทางของผู้ให้บริการเครือข่ายมือถือ พบว่า European Framework for safer mobile use by younger teenagers and children ได้จัดแบ่งประเภทของเนื้อหาอย่างจริงจัง กับผู้ให้บริการเนื้อหา ร่วมหาแนวทางกับผู้ปกครองในการพัฒนาการป้องกันเด็กเข้าถึง web ที่ไม่เหมาะสม การให้ความรู้และการสร้างความตระหนัก ต่อปัญหาดังกล่าวร่วมกับผู้ปกครอง และร่วมกับหน่วยงานรัฐ ในการจัดการปัญหาเนื้อหาที่ผิดกฎหมาย

สำหรับการป้องกันเด็กและเยาวชนจากพนันออนไลน์ได้เสนอแนวทางไว้ คือ

- 1) มาตรการ ปิด website เพื่อปิดช่องทางการเข้าถึงการพนันออนไลน์
- 2) มาตรการทางด้านกฎหมาย ซึ่งยังมีปัญหาในเรื่องดุลยพินิจของเจ้าหน้าที่ และการบังคับใช้กฎหมาย
- 3) การสร้างเครือข่าย โดยการตั้งศูนย์ประสานงานเฝ้าระวังรับเรื่องร้องเรียน ซึ่งจะประกอบด้วยหน่วยงาน/บุคคลที่เกี่ยวข้อง 2 กลุ่ม คือ หน่วยงานภาครัฐ และภาคประชาสังคม เช่น กระทรวงวัฒนธรรม กระทรวงมหาดไทย กระทรวงเทคโนโลยีและสารสนเทศ ตำรวจเทคโนโลยีสารสนเทศ และการสื่อสาร เครือข่ายเฝ้าระวังพนันออนไลน์
- 4) มาตรการทางการเงิน โดยเฉพาะกลุ่มธนาคารพาณิชย์ สำนักงานป้องกันและปราบปรามการฟอกเงิน เพื่อจำกัดช่องทางการเงินของผู้เล่นพนัน ทั้งนี้ยังมีข้อจำกัดทางด้านกฎหมายการฟอกเงินที่มีการกำหนดโทษ และจำนวนผู้เล่นมาก คือ ต้องมีผู้เล่นพนันมากกว่า 100 คน และวงเงินไม่น้อยกว่า 10 ล้านบาท ถึงแม้ว่าธนาคารแห่งประเทศไทย จะไม่มีอำนาจในการตรวจสอบธนาคารพาณิชย์ แต่สามารถออกข้อกำหนด ระเบียบ ขอความร่วมมือกับธนาคารพาณิชย์ ในการตรวจสอบการในกรณีที่น่าสงสัยว่าเปิดบัญชีเพื่อการเล่นพนัน
- 5) การทำความร่วมมือกับภาครัฐกิจ ผู้ประกอบการ ISP การจัดทำคู่มือจริยธรรม หรือ กสทช. กำหนดหลักเกณฑ์เงื่อนไขการให้สัญญาณระหว่างผู้ให้บริการ และลูกค้าว่าจะไม่มีกิจกรรมที่สนับสนุน ส่งเสริมให้เล่นการพนันเป็นต้น
- 6) การจัดการปัญหาพนันโดยชุมชน สร้างนวัตกรรมการจัดการปัญหาพนัน

สรุปข้อคิดเห็น ข้อเสนอแนะจากที่ประชุม

1. ความน่ากลัวของสื่อเทคโนโลยีใหม่ กำลังสร้างกรอบจินตนาการระหว่าง โลกความจริง และโลกเสมือนจริง แต่เมื่อเด็ก เยาวชน เสพติดกับสื่อใหม่ อาจจะแยกไม่ออก หรือสร้างจินตนาการกลับด้าน โลกเสมือนจริง กลายเป็นโลกความจริง
2. นอกจากการแจก tabled ให้กับ ป. 1 ควรจัดทำหลักสูตร Application ที่เหมาะกับเครื่องมือสื่อการเรียนการสอนรวมทั้งการจัดทำคู่มือการใช้ tabled ด้วยว่าจะใช้อย่างไรให้เกิดประโยชน์สูงสุด และป้องกันผลกระทบที่จะเกิดขึ้น ทั้งการ link ของ website อื่นที่ได้กนิยมเล่น
3. ตามแผนงานคุ้มครองผู้บริโภค มีข้อกำหนดให้ผู้ประกอบการที่ขอใบอนุญาตจะต้องทำแผนคุ้มครองผู้บริโภค ซึ่งเป็นช่องทางหนึ่งที่เครือข่ายสามารถยื่นข้อเสนอไปที่ กสทช. ให้กำหนดหลักเกณฑ์ในการขอใบอนุญาตของผู้ประกอบการสำหรับการจดทะเบียนซิมการ์ด เนื่องจากภาคเอกชนต้องการขายบริการให้ได้มากที่สุด ดังนั้นขั้นตอนจดทะเบียนไม่ควรมีขั้นตอนที่ซับซ้อน แต่ต้องระบุตัวตนของผู้ซิมการ์ดได้จริง เพื่อป้องกันการนำซิมการ์ดไปกระทำความผิด เช่น การขอเลขบัตรประชาชน 13 หลัก และชื่อ สกุล
4. สำหรับมาตรการทางด้านกฎหมาย การปรับปรุงแก้ไขกฎหมายด้านเทคโนโลยีในการพนัน ควรนิยามการกระทำ ความผิดพนันออนไลน์ การเปลี่ยนวิธีคิด การนำสืบ หลักฐานการจับกุม ซึ่งจะต้องระบุที่เจตนารมณ์ของกฎหมายให้ชัดเจนในเรื่องผลกระทบจากการพนันออนไลน์ บทลงโทษควรหนัก เช่น การยกเลิก หรือปิดสัญญาณ
5. การตั้งศูนย์ประสานงานฯ อาจจะเริ่มจากการทำ MOU ระหว่างหน่วยงานที่เกี่ยวข้องเช่น กสทช. กระทรวงฯ สำนักงานป้องกันและปราบปรามการฟอกเงิน สำนักงานตำรวจแห่งชาติ กำหนดแนวทางปฏิบัติของการตั้งศูนย์ฯ ให้ชัดเจน และขยายผลการทำ MOU ไปสู่การทำงานร่วมกันของภาคประชาสังคม และกลุ่มธนาคาร เพื่อกำหนด Code of Conduct ต่อไป
6. ขณะนี้กระทรวงเทคโนโลยีและสารสนเทศ กำลังพัฒนา Soft ware บริหารจัดการการเข้าถึงเกมส์ ควรกำหนดระยะเวลาในการเล่น หรือสร้างกระบวนการลบกวนการเล่นเกมส์ที่ต่อเนื่อง เพื่อให้เกิดการหยุดหงิด หยุตชะงัก หรือทำให้รู้สึก ว่าถูกโกง รวมทั้งการรณรงค์ อย่างต่อเนื่อง ให้ผู้เล่นรู้สึกว่าการเล่นพนันออนไลน์เป็นสิ่งที่สังคมรังเกียจ เข้าสังคมไม่ได้
7. เพื่อให้เกิดความยั่งยืนและการทำงานอย่างต่อเนื่องควรจัดทำแผนยุทธศาสตร์ป้องกันเด็กและเยาวชนจากการพนัน อย่างน้อย 4 ปี
8. ควรจัดทำนิยามเรื่องการพนันให้ชัดเจน รวมทั้งพนันออนไลน์ด้วย เพื่อสร้างมาตรฐานความเข้าใจที่เท่าเทียมกัน
9. การทำการศึกษาทางด้านผลกระทบต่อสุขภาพ โดยเฉพาะการกระตุ้นให้จิตแพทย์ให้ความสนใจในเรื่องการพนัน ในเด็กและเยาวชน

ปิดการประชุม

12.00 น.

ภาคผนวก



ภาคผนวก

ผู้เข้าร่วมการประชุม

ลำดับ	ชื่อสกุล	หน่วยงาน
1	นายแพทย์ประเสริฐ ผลิตผลการพิมพ์	มูลนิธิสดศรี-สฤษดิ์วงศ์
2	พลตำรวจเอก สุวัฒน์ แจ้งนุ่	กองบังคับการปราบปราม พหุโยธิน จอมพล จตุจักร กทม.
3	นายแพทย์ประวิทย์ ลี่สถาพรวงศ์	กรรมการกิจการกระจายเสียง กิจการโทรทัศน์และกิจการโทรคมนาคมแห่งชาติ
4	อัยการจันทิมา ธนาสว่างกุล	สำนักงานอัยการสูงสุด เจริญกรุง 53 ยานนาวา กรุงเทพฯ 10119
5	นายวิชณุ วงศ์สันศิริกุล	มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์
6	คุณสุภัทรา อินแพ	มูลนิธิเครือข่ายครอบครัว
7	คุณจิรศักดิ์ กรรเจียกพงษ์	มูลนิธิสื่อเพื่อเยาวชน
8	นายไพศาล ลิ้มสถิตย์	คณะนิติศาสตร์ ม.ธรรมศาสตร์
9	คุณกฤษดา ทัพรุ่ง	มูลนิธิอินเตอร์เน็ตร่วมพัฒนาไทย
10	นายพิริยะ ทองสอน	มูลนิธิสื่อเพื่อเยาวชน
11	นายอิมรอน เชษฐวัฒน์	มูลนิธิเครือข่ายครอบครัว
12	คุณฐานิชา ลิ้มพานิช	มูลนิธิเครือข่ายครอบครัว
13	คุณธนากร คมกฤษ	มูลนิธิเครือข่ายครอบครัว
14	คุณสุจิตรา ฝาสันเทียะ	มูลนิธิเครือข่ายครอบครัว
15	คุณศิริพร ยอดกมลศาสตร์	ศูนย์ศึกษาเศรษฐศาสตร์การเมือง คณะเศรษฐศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
16	ดร.มธุรส ทิพยมงคลกุล	ภาควิชาระบาดวิทยา คณะสาธารณสุขศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหิดล
17	คุณสันติ สูดหนองบัว	บริษัท ทริปเปิ้ลที บรอดแบนด์ จำกัด (มหาชน)
18	คุณมานพ ไสภณกัมพล	บริษัท สามารท อินโฟเนต จำกัด
19	คุณมานะชัย บุญเอก	กระทรวงเทคโนโลยีและสารสนเทศ
20	คุณสุนีย์ ปทุมรัตน์	สำนักงานส่งเสริมสวัสดิภาพและพิทักษ์เด็ก เยาวชน ผู้ด้อยโอกาส คนพิการและผู้สูงอายุ กระทรวงการพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์
21	ดร. สุรัชย์ ชูผกา	มหาวิทยาลัยรามคำแหง
22	คุณเวนิกา พงษ์วิชัย	เครือข่ายครู/ผู้ปกครอง
23	คุณฉันทนา เรือนสร้อย	เครือข่ายครู/ผู้ปกครอง
24	นายยิ่งชีพ อัชฌานนท์	เครือข่ายรณรงค์หยุดพนัน

ลำดับ	ชื่อสกุล	หน่วยงาน
25	คุณพงศ์ธร จันทรัมย์	มูลนิธิสดศรี - สฤษดิ์วงศ์
26	คุณรุ่งอรุณ ลิ้มพีระภัก	สสส.
27	คุณนุชนารถ นาคขำ	มูลนิธิสดศรี - สฤษดิ์วงศ์
28	นายเสริมพล ดุลยพิณทุกร	มูลนิธิสดศรี - สฤษดิ์วงศ์
29	นางสาวพัฒน์นรี ศรีจามร	มูลนิธิสดศรี - สฤษดิ์วงศ์





สงวนลิขสิทธิ์ © 2556

โดย ศูนย์ข้อมูลนโยบายสาธารณะการลดปัญหาจากการพนัน (ICGP)

พฤษภาคม พ.ศ. 2556

อนุญาตให้นำเนื้อหาในเอกสารนี้ไปใช้และเผยแพร่ โดยมีให้ผลิตซ้ำเพื่อวัตถุประสงค์ทางการค้า รวมทั้งให้อ้างอิงแหล่งที่มาจากศูนย์ข้อมูลนโยบายสาธารณะการลดปัญหาจากการพนัน (ICGP)

พิมพ์ที่ : กรุงเทพมหานคร, ประเทศไทย

ศูนย์ข้อมูลนโยบายสาธารณะการลดปัญหาจากการพนัน (ICGP)
มูลนิธิสารธารณสุขแห่งชาติ (มสช.)
1168 ซอยพหลโยธิน 22 ก.พหลโยธิน
แขวงจอมพล เขตจตุจักร กรุงเทพฯ 10900



: 0-2511-5855



: 0-2939-2122



: ICGP@THAINHF.ORG



: WWW.THAINHF.ORG/ICGP



: ICGCP



: @ICGP1



**: ศูนย์ข้อมูลนโยบายสาธารณะ
เพื่อลดปัญหาจากการพนัน**

สนับสนุนโดย
สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (สสส.)