

แผนปฏิบัติการด้านการป้องกันและลดผลกระทบ
เด็กและเยาวชนจากการพนันออนไลน์
พุทธศักราช ๒๕๖๓ – ๒๕๖๙



คณะทำงานยกร่างแผนการป้องกันและลดผลกระทบเด็กและเยาวชนจากการพนันออนไลน์
คณะอนุกรรมการส่งเสริมการปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชนในการใช้สื่อออนไลน์
คณะกรรมการส่งเสริมการพัฒนาเด็กและเยาวชนแห่งชาติ

สารบัญ

	หน้า
ส่วนที่ ๑ สถานการณ์ปัญหาและการดำเนินการที่เกี่ยวข้อง	๑
สถานการณ์และความสำคัญของปัญหา	๒
การดำเนินงานเพื่อป้องกันและแก้ไขปัญหที่ผ่านมา	๔
กฎหมายที่เกี่ยวข้อง	๘
ความสอดคล้องกับยุทธศาสตร์ชาติ แผนแม่บทภายใต้ยุทธศาสตร์ชาติ แผนการปฏิรูปประเทศ แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ ๑๒ และแผนอื่นที่เกี่ยวข้อง	๑๑
การประเมินสภาพแวดล้อมที่เกี่ยวข้อง	๑๖
ส่วนที่ ๒ ยุทธศาสตร์การดำเนินงาน	๒๑
ยุทธศาสตร์ที่ ๑ การผลักดันประเด็นการรู้เท่าทันพหุนานออนไลน์เป็นวาระแห่งชาติ.....	๒๓
ยุทธศาสตร์ที่ ๒ การสร้างและพัฒนาให้เกิดกลไกในกำกับของรัฐเพื่อทำหน้าที่ บูรณาการความร่วมมือในการดำเนินงาน	๒๔
ยุทธศาสตร์ที่ ๓ การสร้างองค์ความรู้ จัดการความรู้ และเผยแพร่	๒๕
ยุทธศาสตร์ที่ ๔ การส่งเสริมบทบาทและระดมความร่วมมือของทุกภาคส่วน ในการป้องกัน ลดผลกระทบ ให้คำปรึกษา และบำบัดเยียวยา	๒๖
ยุทธศาสตร์ที่ ๕ การสนับสนุนให้เกิดเครือข่ายเฝ้าระวัง และส่งเสริม การบังคับใช้กฎหมาย	๒๙
ส่วนที่ ๓ ตัวชี้วัด	๓๑
ยุทธศาสตร์ที่ ๑ การผลักดันประเด็นการรู้เท่าทันพหุนานออนไลน์เป็นวาระแห่งชาติ.....	๓๒
ยุทธศาสตร์ที่ ๒ การสร้างและพัฒนาให้เกิดกลไกในกำกับของรัฐเพื่อทำหน้าที่ บูรณาการความร่วมมือในการดำเนินงาน	๓๕
ยุทธศาสตร์ที่ ๓ การสร้างองค์ความรู้ จัดการความรู้ และเผยแพร่	๓๗
ยุทธศาสตร์ที่ ๔ การส่งเสริมบทบาทและระดมความร่วมมือของทุกภาคส่วน ในการป้องกัน ลดผลกระทบ ให้คำปรึกษา และบำบัดเยียวยา	๔๐
ยุทธศาสตร์ที่ ๕ การสนับสนุนให้เกิดเครือข่ายเฝ้าระวัง และส่งเสริม การบังคับใช้กฎหมาย	๔๖
ส่วนที่ ๔ การขับเคลื่อนแผนสู่การปฏิบัติ	๕๑
ภาคผนวก	

ส่วนที่ ๑

สถานการณ์ปัญหาและการดำเนินการที่เกี่ยวข้อง

ส่วนที่ ๑

สถานการณ์ปัญหาและการดำเนินการที่เกี่ยวข้อง

๑. สถานการณ์และความสำคัญของปัญหา

การพนันเป็นรูปแบบความบันเทิงที่ช่วยสร้างความตื่นเต้นสนุกสนานให้กับผู้คนทั่วโลกมาช้านาน ในทางกลับกันการพนันได้ส่งผลกระทบต่อผู้คนจำนวนไม่น้อยที่ไม่สามารถยับยั้งชั่งใจตนเอง หรือไม่สามารถนำตนเองออกจากวงจรการพนันได้

ข้อมูลจากงานวิจัยทั่วโลกระหว่างปี ค.ศ.๒๐๐๐ – ๒๐๑๕ ซึ่งได้รับการทบทวนวรรณกรรมอย่างเป็นระบบ (Systematic literature research) โดย International Gaming Research Unit, Nottingham Trent University สหราชอาณาจักร^๑ ระบุว่า กลุ่มตัวอย่างร้อยละ ๐.๑ – ๕.๘ เคยเข้ารับการวินิจฉัยภาวะปัญหาจากการพนัน ร้อยละ ๐.๗ – ๖.๕ เคยเป็นผู้ประสบปัญหาจากการพนัน ขณะที่ข้อมูลจาก WHO Forum on alcohol, drugs and addictive behaviours^๒ ในปี ๒๐๑๗ ระบุว่าในช่วง ๑๒ เดือนของปี ค.ศ.๒๐๑๗ พบว่ามีผู้ประสบปัญหาจากการพนันเพิ่มขึ้นจาก ร้อยละ ๐.๑ ไปที่ ร้อยละ ๖ นอกจากนี้องค์การอนามัยโลกยังระบุว่าผู้ที่ประสบปัญหาจากการพนันยังต้องเผชิญสภาวะการณ์ที่รุนแรงกว่าโรคเบาหวาน ๒.๕ เท่า และรุนแรงกว่าการใช้ยาที่ผิดพลาดถึง ๓ เท่า เนื่องจากการติดพนันส่งผลกระทบต่อหลายด้าน ทั้งด้านการเงิน สัมพันธภาพ สุขภาพ อารมณ์และจิตใจ ตลอดจนมีผลกระทบต่อการทำงานและการศึกษาอีกด้วย

ด้วยเหตุนี้ องค์การอนามัยโลกจึงได้จัดให้อาการติดพนันเป็นโรคในกลุ่มความผิดปกติเกี่ยวกับจิต พฤติกรรม หรือพัฒนาการทางระบบประสาท (Mental, behavioral or neurodevelopmental

^๑ Filipa Calado and Mark D. Griffiths, (International Gaming Research Unit, Psychology Department, Nottingham Trent University, Nottingham, United Kingdom), “Problem gambling worldwide: An update and systematic review of empirical research (2000–2015)”, <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC5370365> (สืบค้นเมื่อ ๑ กรกฎาคม ๒๕๖๒)

^๒ Max Abbott, Professor, (Auckland University of Technology, New Zealand), “The epidemiology and impact of gambling disorder and other gambling-related harm”, https://www.who.int/substance_abuse/activities/fadab/abbot_gambling_forum.pdf (สืบค้นเมื่อ ๑ กรกฎาคม ๒๕๖๒)

disorders) เรียกว่า โรคติดการพนัน (Pathological Gambling) โดยมีงานวิจัยทางการแพทย์ระบุชัดเจนว่าการพนันเป็นเกมที่สามารถทำลายสมองของเด็กและเยาวชนได้อย่างถาวร

สำหรับประเทศไทย มีหลักฐานทางโบราณคดีที่ระบุถึงความพยายามในการป้องกันแก้ไขปัญหาคารพนันมาช้านาน ข้อมูลจากประชุมพงศาวดาร ภาคที่ ๑๗ เรื่องตำนานการเลิบบ่อนเบี้ยและเลิกลอย^๓ สมเด็จพระเจ้าบรมวงศ์เธอกรมพระยาดำรงราชานุภาพ ระบุว่า สมเด็จพระเจ้าอยู่หัวบรมโกศทรงตระหนักถึงปัญหาการพนัน โดยห้ามไม่ให้ข้าราชการเล่นการพนัน และหากข้าราชการผู้ใดฝ่าฝืน ต้องระวางโทษเชียนตี พร้อมทั้งถอดยศลาบรรดาศักดิ์ลงเป็นไพร่ อย่างไรก็ตามในสมัยกรุงธนบุรีและกรุงรัตนโกสินทร์ตอนต้น ได้มีการอนุญาตให้มีการพนันอย่างถูกกฎหมาย โดยรัฐเก็บภาษีอากรเข้ารัฐเพื่อนำมาใช้ในการบริหารแผ่นดิน เรียกว่า อากรบ่อนเบี้ย และอากรหวย เป็นผลให้ประชาชนติดพนันเพิ่มขึ้นเป็นอย่างมาก

ต่อมาในรัชสมัยพระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว รัชกาลที่ ๕ ทรงพิจารณาเห็นว่า การพนันก่อให้เกิดผลกระทบต่อประชาชน โดยเฉพาะอย่างยิ่งปัญหาหนี้สิน เนื่องจากบางครอบครัวได้บังคับขายลูกและภรรยาไปเป็นทาสเพื่อชดเชยหนี้สินทั้งที่มีกฎหมายห้ามบิดามารดาหรือสามีขายบุตรหรือภรรยาเป็นทาสโดยมิได้รับการยินยอมจากเจ้าตัว ในหลวงรัชกาลที่ ๕ จึงทรงประกาศให้เลิกการพนันโดยทยอยลดจำนวนบ่อนลงอย่างค่อยเป็นค่อยไป จนกระทั่งถึงรัชสมัยในหลวงรัชกาลที่ ๖ มีประกาศปิดบ่อนทั่วราชอาณาจักรเมื่อวันที่ ๑ เมษายน พ.ศ. ๒๔๖๐ และในเวลาต่อมาได้มีการตรากฎหมายการพนันฉบับแรกในปี พ.ศ. ๒๔๗๓

จากข้อมูลข้างต้น พบว่า ประเทศไทยมีความพยายามที่จะปกป้องไม่ให้คนไทยเข้าไปมีส่วนเกี่ยวข้องและได้รับผลกระทบจากการพนันนับตั้งแต่อดีต แต่กระนั้นก็ตามการพนันก็ไม่เคยหายไปจากสังคมไทย และกำลังทวีความรุนแรงมากขึ้นในปัจจุบัน สะท้อนจากรายงานสถานการณ์ พฤติกรรม และผลกระทบการพนันในประเทศไทย ปี ๒๕๖๐^๔ โดยศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน ระบุว่า ปี ๒๕๖๐ คนไทยที่มีอายุ ๑๕ ปีขึ้นไป ร้อยละ ๕๔.๖ หรือ ๒๘.๙๓ ล้านคน เล่นการพนันเพิ่มขึ้นจากปี ๒๕๕๘ ถึง ๑.๕๓๖ ล้านคน

พิจารณาในรายละเอียด พบว่า ร้อยละ ๗๕.๒ หรือประมาณการ ๓๙.๘๔๔ ล้านคน เคยมีประสบการณ์เล่นการพนันอย่างใดอย่างหนึ่งในช่วงชีวิตที่ผ่านมา ร้อยละ ๙๖.๕ มีบุคคลแวดล้อมเล่นการพนัน โดยคนไทยเริ่มต้นเล่นการพนันกันตั้งแต่ในช่วงที่เป็นเยาวชน เฉลี่ยที่อายุ ๒๓ ปี อายุน้อยที่สุดที่เริ่มต้นเล่นการพนัน คือ ๗ ปี

เมื่อพิจารณาบริบทและความเจริญก้าวหน้าทางเทคโนโลยีที่เปลี่ยนแปลงไปในปัจจุบัน พบว่า การพนันมีรูปแบบและช่องทางการเล่นมากกว่าในอดีต และช่องทางที่เด็กเยาวชนเข้าถึงง่ายคือช่องทาง

^๓ ดำรงราชานุภาพ, สมเด็จพระเจ้าบรมวงศ์เธอ กรมพระยา, “ประชุมพงศาวดารภาคที่ ๑๗ เรื่องตำนานการเลิบบ่อนเบี้ยและเลิกลอย”, <http://www.finearts.go.th/suphanburilibrary/หนังสือเล็กทรอนิกส์/book/217.html> (สืบค้นเมื่อ ๑ กรกฎาคม ๒๕๖๒)

^๔ ศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, “รายงานสถานการณ์ พฤติกรรม และผลกระทบการพนันในประเทศไทย ปี ๒๕๖๐”, ๒๕๖๑, http://www.gamblingstudy-th.org/document_research/166/5/4/สำรวจพนัน60, (สืบค้นเมื่อ ๑ กรกฎาคม ๒๕๖๒)

ออนไลน์ โดยศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน ระบุว่า กลุ่มตัวอย่าง ร้อยละ ๖๗.๒ เห็นด้วยว่าออนไลน์เป็นช่องทางที่ทำให้สามารถเข้าถึงการพนันได้ง่ายขึ้น สอดคล้องกับข้อมูลของศูนย์วิจัยเพื่อการพัฒนาสังคมและธุรกิจ^๔ที่ระบุว่า นักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นร้อยละ ๗๗.๐ เคยพบเห็นโฆษณาเชิญชวนให้เล่นพนันในเว็บไซต์ ร้อยละ ๖๗.๙ เคยพบเห็นในเฟซบุ๊ก ร้อยละ ๒๔.๖ เคยพบเห็นในไลน์ ร้อยละ ๒๔.๖ เคยพบเห็นในยูทูบ และร้อยละ ๑๔.๖ ของผู้ที่พบเห็น ตามไปเล่นพนันตามช่องทางที่เชิญชวน ซึ่งจากผลการสำรวจข้อมูลดังกล่าวสามารถประมาณการได้ว่ามีนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นจำนวน ๒๘,๒๒๓ คน เล่นพนันออนไลน์ ซึ่งนับเป็นช่องทางการเล่นพนันที่มีวงเงินเฉลี่ยและจำนวนครั้งเฉลี่ยมากที่สุด คือ ๑๘๙.๐๕ บาทต่อครั้ง และเฉลี่ย ๔ ครั้งต่อเดือน

ในด้านผลกระทบที่เกิด นักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นที่เล่นเกมเสี่ยงโชค เสียดวง พนัน โดยใช้เงินเดิมพัน ในรอบ ๑ เดือนที่ทำการเก็บข้อมูล ร้อยละ ๔๒.๐ ได้รับผลกระทบจากการเล่นพนัน เมื่อศึกษาในรายละเอียดพบว่า ร้อยละ ๓๕.๔ ถูกโกง ร้อยละ ๓๒.๖ มีความเครียด ร้อยละ ๒๘.๖ เสียการเรียนร้อยละ ๒๒.๙ ต้องยืมเงินคนอื่น/ติดหนี้ ร้อยละ ๑๔.๗ ทะเลาะวิวาทกับผู้ที่เล่นพนันด้วยกัน ร้อยละ ๑๐.๒ โกหกพ่อแม่ผู้ปกครองเพื่อขอเงินเพิ่มเอามาเล่นหรือใช้หนี้พนัน นอกจากนี้ยังพบว่า ร้อยละ ๔๖.๕ ของกลุ่มดังกล่าวมีประสบการณ์เกี่ยวข้องกับการดื่มเครื่องดื่มแอลกอฮอล์ และร้อยละ ๑๙.๘ มีประสบการณ์ในการสูบบุหรี่อีกด้วย

๒. การดำเนินงานเพื่อป้องกันและแก้ไขปัญหาที่ผ่านมา

๒.๑ การส่งเสริมและปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชนในการใช้สื่อออนไลน์

๓๐ มิถุนายน พ.ศ.๒๕๕๘ พลเอกประยุทธ์ จันทร์โอชา นายกรัฐมนตรี ได้มีข้อสั่งการในการประชุมคณะรัฐมนตรี มอบหมายให้กระทรวงการพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์และกระทรวงศึกษาธิการร่วมกันกำหนดมาตรการในการแก้ไขปัญหาเด็กและเยาวชนใช้เทคโนโลยีอินเทอร์เน็ตในทางที่ไม่เป็นประโยชน์และก่อปัญหาต่อพฤติกรรมและคุณภาพการเรียนรู้ของเด็กและเยาวชน

กรมกิจการเด็กและเยาวชนจึงมีคำสั่งที่ ๖๒๐/ ๒๕๕๘ เรื่องแต่งตั้งคณะทำงานยกร่างยุทธศาสตร์การส่งเสริมเด็กและเยาวชนรู้เท่าทันสื่อออนไลน์ ลงวันที่ ๑๔ ตุลาคม ๒๕๕๘ เพื่อจัดทำยุทธศาสตร์ดังกล่าวขึ้น และเมื่อวันที่ ๖ มิถุนายน พ.ศ.๒๕๖๐ คณะรัฐมนตรีมีมติเห็นชอบร่างยุทธศาสตร์ส่งเสริมและปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชนในการใช้สื่อออนไลน์ พ.ศ.๒๕๖๐ – ๒๕๖๔ ที่จัดทำขึ้น และเห็นชอบให้กระทรวงการพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์จัดตั้งศูนย์ประสานงานขับเคลื่อนการส่งเสริมและปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชนในการใช้สื่อออนไลน์ (Child online protection action Thailand:

^๔ ธน หาดพิพนัน, ศูนย์วิจัยเพื่อการพัฒนาสังคมและธุรกิจ, “สถานการณ์การพนันของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น และผลกระทบ”, http://www.gamblingstudy-th.org/document_book.php , (สืบค้นเมื่อ ๑ กรกฎาคม ๒๕๖๒)

COPAT) เพื่อเป็นหน่วยงานหลักในการปฏิบัติการกรณีเร่งด่วนที่เกี่ยวข้องกับการปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชนในการใช้สื่อออนไลน์ ร่วมกับหน่วยงาน องค์กร และภาคเครือข่ายที่เกี่ยวข้อง

๒๐ กันยายน พ.ศ.๒๕๕๙ คณะกรรมการส่งเสริมการพัฒนาเด็กและเยาวชนแห่งชาติ (กดยช.) ได้มีคำสั่งที่ ๗/ ๒๕๕๙ เรื่องแต่งตั้งคณะกรรมการส่งเสริมการปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชนในการใช้สื่อออนไลน์ โดยกำหนดอำนาจหน้าที่ ประกอบด้วย

- ๑) ขับเคลื่อนการดำเนินงานเพื่อส่งเสริมการปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชนในการใช้สื่อออนไลน์ให้ทันต่อสถานการณ์
- ๒) ขับเคลื่อน กำกับดูแล ติดตามประเมินผลยุทธศาสตร์ส่งเสริมการปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชนในการใช้สื่อออนไลน์
- ๓) เสนอและปรับปรุงกฎหมายหรือนโยบายที่เกี่ยวข้องในการส่งเสริมปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชนในการใช้สื่อออนไลน์
- ๔) พัฒนาระบบและกลไกเพื่อส่งเสริมการปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชนในการใช้สื่อออนไลน์
- ๕) รายงานผลการดำเนินงานต่อคณะกรรมการส่งเสริมการพัฒนาเด็กและเยาวชนแห่งชาติ เป็นระยะ
- ๖) แต่งตั้งคณะทำงานเพื่อพิจารณาหรือปฏิบัติงานอย่างหนึ่งอย่างใดตามที่เห็นสมควร
- ๗) ดำเนินการอื่นใด ตามที่คณะกรรมการส่งเสริมการพัฒนาเด็กและเยาวชนแห่งชาติ กำหนด

๒.๒ การปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชนจากการพนันฟุตบอลออนไลน์ในช่วงการแข่งขันฟุตบอลโลก ๒๐๑๘ รอบสุดท้าย

สหพันธ์ฟุตบอลระหว่างประเทศ หรือ FIFA ได้กำหนดจัดฟุตบอลโลก ๒๐๑๘ รอบสุดท้าย ระหว่างเดือนในเดือนมิถุนายน – กรกฎาคม พ.ศ.๒๕๖๑ ณ ประเทศรัสเซีย ทำให้หลายฝ่ายที่เกี่ยวข้องกับการปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชนในประเทศไทยมีความกังวลผลกระทบที่เด็กและเยาวชนจะได้รับจากการพนันฟุตบอลออนไลน์ในช่วงการแข่งขันฟุตบอลโลก ๒๐๑๘

หน่วยงานที่เกี่ยวข้อง ๑๑ หน่วยงาน จึงได้จัดทำบันทึกข้อตกลงความร่วมมือในการป้องกันเด็กและเยาวชนจากการพนันฟุตบอลออนไลน์ในช่วงฟุตบอลโลก ๒๐๑๘ ขึ้นในวันที่ ๙ มีนาคม พ.ศ.๒๕๖๑ ประกอบด้วย ๑) กรมกิจการเด็กและเยาวชน กระทรวงการพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์ ๒) สำนักงานตำรวจแห่งชาติ ๓) กรมการปกครอง กระทรวงมหาดไทย ๔) กรมสุขภาพจิต กระทรวงสาธารณสุข ๕) สำนักงานปลัดกระทรวงศึกษาธิการ ๖) สำนักงานปลัดกระทรวงวัฒนธรรม ๗) สำนักงานคณะกรรมการกระจายเสียง กิจการโทรทัศน์ และกิจการโทรคมนาคมแห่งชาติ ๘) กองทุนพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์ ๙) สำนักงานกองทุนสนับสนุนการส่งเสริมสุขภาพ ๑๐) สมาเด็กและเยาวชน

แห่งประเทศไทย และ ๑๑) สถาบันยูทิสแห่งประเทศไทย และมูลนิธิสาธารณสุขแห่งชาติ ภายใต้กรอบความร่วมมือ ๔ มิติ ได้แก่

๑. มิติการสื่อสารและการสร้างความตระหนักแก่สังคม โดยเฉพาะผลกระทบจากการพนันฟุตบอลออนไลน์ต่อเด็กและเยาวชน การเผยแพร่ประชาสัมพันธ์ข้อมูลข่าวสาร และช่องทางการแจ้งเบาะแส

๒. มิติการป้องกัน เพื่อลดผลกระทบจากการพนันฟุตบอลออนไลน์ และสนับสนุนการทำงานของเครือข่ายต่างๆ ในการทำกิจกรรมด้านการป้องกัน

๓. มิติการปราบปรามและการบังคับใช้กฎหมาย โดยเฉพาะในร้านเกม ร้านอินเทอร์เน็ต และการกระทำผิดในลักษณะอื่นๆ ที่เกี่ยวข้อง

๔. มิติการช่วยเหลือและการเยียวยา โดยเฉพาะเด็กที่ได้รับผลกระทบจากการพนันฟุตบอลออนไลน์

ในการขับเคลื่อนเชิงนโยบาย ที่ประชุมคณะกรรมการการสังคม เด็ก เยาวชน สตรี ผู้สูงอายุ คนพิการและผู้ด้อยโอกาส เมื่อวันที่ ๒ พฤษภาคม ๒๕๖๑ ได้พิจารณาแนวทางการขับเคลื่อนการดำเนินการตามบันทึกข้อตกลงความร่วมมือฯ และมีข้อเสนอแนะจากที่ประชุม คือ ให้กำหนดยุทธศาสตร์การดำเนินงานที่ชัดเจน ต่อเนื่อง โดยจัดตั้งหน่วยงานหรือคณะกรรมการกลางเพื่อประสานความร่วมมือระหว่างหน่วยงานต่างๆ เพื่อขับเคลื่อน และให้รวบรวมข้อมูลสถานการณ์และสถิติของเด็กและเยาวชนที่ได้รับผลกระทบจากการพนันฟุตบอลออนไลน์เพื่อนำมาพิจารณากำหนดแผนการปกป้องคุ้มครอง

หลังจากนั้นได้มีการนำเสนอแนวทางการดำเนินงานของคณะทำงานตามบันทึกข้อตกลงความร่วมมือฯ เข้าสู่ที่ประชุมคณะกรรมการส่งเสริมและการพัฒนาเด็กและเยาวชน (กดยช.) ครั้งที่ ๒/๒๕๖๑ เมื่อวันที่ ๓๑ พฤษภาคม ๒๕๖๑ และที่ประชุมมีมติเห็นชอบให้กระทรวงศึกษาธิการนำสื่อรณรงค์ป้องกันการพนันของกองทุนพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์ และสภาเด็กและเยาวชนไปพิจารณาเผยแพร่รณรงค์ต่อไป

นอกจากนี้ นายวัลลภ ตังคณานุรักษ์ ประธานคณะกรรมการการสังคมฯ และในฐานะประธานอนุกรรมการส่งเสริมการปกป้องและคุ้มครองเด็กในการใช้สื่อออนไลน์ ได้ตั้งกระทู้ถามในการประชุมสภานิติบัญญัติแห่งชาติครั้งที่ ๓๗/๒๕๖๑ เมื่อวันที่ ๑๕ มิถุนายน ๒๕๖๑ และนำไปสู่การขับเคลื่อนที่เป็นรูปธรรม โดยรัฐมนตรีช่วยว่าการกระทรวงมหาดไทยได้ให้ความสำคัญเร่งรัดติดตามการปฏิบัติการให้สอดคล้องกับบันทึกข้อตกลงที่ได้ลงนามร่วมกัน

๒.๓ การปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชนจากการพนันออนไลน์ทุกรูปแบบ

วันที่ ๑๒ กรกฎาคม ๒๕๖๒ ซึ่งเป็นช่วงใกล้สิ้นสุดการแข่งขันฟุตบอลโลก ๒๐๑๘ รอบสุดท้าย สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ ร่วมกับมูลนิธิสาธารณสุขแห่งชาติ มูลนิธิธรรมาภิบาล

พนัน ศูนย์ศึกษาปัญหาจากการพนัน สภาเด็กและเยาวชนแห่งประเทศไทย และสถาบันยุวทัศน์แห่งประเทศไทย ได้จัดเสวนาสาธารณะเรื่อง เวทีภารกิจพิชิตพนัน และมีข้อเสนอแนะที่สำคัญ คือ ควรขยายผลการดำเนินงานทำบันทึกข้อตกลงความร่วมมือในการป้องกันเด็กและเยาวชนจากการพนันฟุตบอลออนไลน์ในช่วงฟุตบอลโลก ๒๐๑๘ สู่การสนับสนุนและส่งเสริมมาตรการป้องกันการพนันออนไลน์ทุกรูปแบบในกลุ่มเด็กและเยาวชนอย่างจริงจัง ตลอดจนพิจารณาปรับปรุงกฎหมายที่เกี่ยวข้องให้มีความทันสมัย และบังคับใช้กฎหมายอย่างต่อเนื่อง

หลังจากการแข่งขันฟุตบอลโลก ๒๐๑๘ สิ้นสุดลง คณะกรรมการการสังคม เด็ก เยาวชน สตรี ผู้สูงอายุ คนพิการและผู้ด้อยโอกาส สภานิติบัญญัติแห่งชาติ ร่วมกับคณะอนุกรรมการส่งเสริมการปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชนในการใช้สื่อออนไลน์ กรมกิจการเด็กและเยาวชน มูลนิธิสาธารณสุขแห่งชาติ และสำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ จัดสัมมนาเรื่อง บทเรียนจากบอลโลกสู่การพัฒนาโลกป้องกันเด็กและเยาวชนจากการพนันฟุตบอลออนไลน์ในระยะยาว เมื่อวันที่ ๒ พฤศจิกายน ๒๕๖๑ ณ ห้องรับรอง ๑ - ๒ ชั้น ๓ อาคารรัฐสภา ๒

ผลจากการสัมมนา ที่ประชุมมีความเห็นร่วมกันว่าการดำเนินงานร่วมกันระหว่าง ๑๑ หน่วยงาน ภายใต้บันทึกข้อตกลงความร่วมมือประสบผลสำเร็จและเกิดรูปธรรมหลายด้าน อาทิ เกิดการรณรงค์ในสื่อมวลชนและสื่อสังคมออนไลน์เป็นจำนวนมาก เกิดกิจกรรมและปฏิบัติการในระดับพื้นที่ จังหวัด และโรงเรียนทั่วประเทศ เกิดการทำงานร่วมกันในระดับเจ้าหน้าที่ส่วนปฏิบัติงานภาคสนาม มีการหนุนเสริมการดำเนินการของคณะทำงาน มีการแจ้งเบาะแสและมีการจับกุมผู้กระทำความผิด ฯลฯ ทั้งนี้ เพื่อให้การดำเนินงานมีความต่อเนื่องในการปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชนจากการพนัน ที่ประชุมจึงมีข้อเสนอให้จัดตั้งคณะทำงานลดผลกระทบจากการพนันแห่งชาติ รวมถึงมีการจัดทำยุทธศาสตร์การจัดการปัญหาการพนัน

หลังการสัมมนา ณ อาคารรัฐสภา ๒ คณะอนุกรรมการส่งเสริมการปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชนในการใช้สื่อออนไลน์ ครั้งที่ ๒/๒๕๖๒ ได้มีคำสั่งเรื่องแต่งตั้งคณะทำงานยกร่างแผนการป้องกันและลดผลกระทบเด็กและเยาวชนจากการพนันออนไลน์ ลงวันที่ ๑๒ พฤศจิกายน พ.ศ.๒๕๖๑ โดยกำหนดอำนาจหน้าที่ ดังนี้

๑. จัดทำร่างแผนการป้องกันและลดผลกระทบเด็กและเยาวชนจากการพนันออนไลน์ โดยมีมาตรการ ๕ ด้าน ได้แก่ ๑) การส่งเสริมและสนับสนุนการสร้างองค์ความรู้ ๒) การป้องกันและเผยแพร่ความรู้ ๓) การเฝ้าระวังและติดตามการบังคับใช้กฎหมาย ๔) การบำบัดช่วยเหลือเยียวยา และ ๕) การบริหารจัดการกลไกสนับสนุนการดำเนินงาน
๒. พัฒนาชุดความรู้ ข้อเสนอแนะนโยบาย และมาตรการเฉพาะประเด็น
๓. ติดตามและประเมินผลการดำเนินงานตามแผนงาน
๔. รายงานผลการดำเนินงานต่อคณะอนุกรรมการส่งเสริมการปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชนในการใช้สื่อออนไลน์

๓. กฎหมายที่เกี่ยวข้อง

๓.๑ พระราชบัญญัติการพนัน พ.ศ.๒๔๗๘ และที่แก้ไขเพิ่มเติม ฉบับที่ ๘ พ.ศ.๒๕๐๕ มาตรา ๔ ได้แบ่งการพนันออกเป็น ๒ ประเภท ได้แก่ การพนันที่ห้ามเล่นโดยเด็ดขาด ตามบัญชี ก. และการพนันที่สามารถเล่นได้โดยต้องขออนุญาต หรือมีกฎกระทรวงอนุญาตเสียก่อน ตามบัญชี ข. นอกจากนี้ในมาตรา ๔ ทวิ ได้ระบุให้ในการเล่นอื่นใดนอกจากที่กล่าวในมาตรา ๔ จะพนันกันหรือจะจัดใหม่เพื่อให้พนันกันได้ เฉพาะการเล่นที่ระบุชื่อและเงื่อนไขในกฎกระทรวงเท่านั้น ในส่วนของการคุ้มครองเด็กและเยาวชนจากการเล่นการพนัน มาตรา ๗(๓) ได้กำหนดไม่ใหบุคคลอายุต่ำกว่า ๒๐ ปีบริบูรณ์หรือไม่บรรลุนิติภาวะเข้าเล่นการพนัน ยกเว้นการเล่นตามบัญชี ข. หมายเลข ๑๖ อันได้แก่ สลากกินแบ่ง สลากกินรวบหรือการเล่นอย่างใดที่เสี่ยงโชคให้เงินหรือประโยชน์อย่างอื่นแก่ผู้เล่นคนใดคนหนึ่ง

๓.๒ พระราชบัญญัติสำนักงานสลากกินแบ่งรัฐบาล พ.ศ.๒๕๑๗ และที่แก้ไขเพิ่มเติม ฉบับที่ ๒ พ.ศ.๒๕๖๒ ได้กำหนดมาตรการการปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชนจากการพนันไว้ใน มาตรา ๓๙/๑ ผู้ใดขายสลากกินแบ่งรัฐบาลในสถานศึกษา ต้องระวางโทษปรับไม่เกินหนึ่งหมื่นบาท และมาตรา ๓๙/๒ ผู้ใดขายสลากกินแบ่งรัฐบาลแก่บุคคลซึ่งมีอายุต่ำกว่ายี่สิบปีบริบูรณ์ ต้องระวางโทษปรับไม่เกินหนึ่งหมื่นบาท

๓.๓ พระราชบัญญัติคุ้มครองเด็ก พ.ศ.๒๕๔๖ ได้กำหนดนิยามที่เกี่ยวข้องในมาตรา ๓ ได้แก่ “เด็ก” หมายความว่า บุคคลซึ่งมีอายุต่ำกว่าสิบแปดปีบริบูรณ์แต่ไม่รวมถึงผู้ที่บรรลุนิติภาวะด้วยการสมรส “เด็กที่เสี่ยงต่อการกระทำผิด” หมายความว่า เด็กที่ประพฤติตนไม่สมควร เด็กที่ประกอบอาชีพหรือคบหาสมาคมกับบุคคลที่นาจะชักนำไปในทางกระทำผิดกฎหมายหรือขัดต่อศีลธรรมอันดี หรืออยู่ในสภาพแวดล้อมหรือสถานที่อันอาจชักนำไปในทางเสียหาย ทั้งนี้ในมาตรา ๒๓ ระบุให้ผู้ปกครองต้องให้การอุปการะเลี้ยงดูอบรมสั่งสอน พัฒนา และคุ้มครองสวัสดิภาพเด็กที่อยู่ในความปกครองดูแลมิให้ตกอยู่ในภาวะอันน่าจะเกิดอันตรายแก่ร่างกายหรือจิตใจ มาตรา ๒๖(๘) ระบุ ห้ามมิให้ผู้ใดใช้หรือยินยอมให้เด็กเล่นการพนันไม่ว่าชนิดใด หรือเขาไปในสถานที่เล่นการพนัน สถานคาเฟ่หรือสถานที่ที่ห้ามมิให้เด็กเขา ไม่ว่าเด็กจะยินยอมหรือไม่ก็ตาม

๓.๔ พระราชบัญญัติส่งเสริมการพัฒนาเด็กและเยาวชนแห่งชาติ พ.ศ.๒๕๕๐ และที่แก้ไขเพิ่มเติม ฉบับที่ ๒ พ.ศ.๒๕๖๐ ได้กำหนดนิยามที่เกี่ยวข้องในมาตรา ๔ “เด็ก” หมายความว่า บุคคลซึ่งมีอายุต่ำกว่าสิบแปดปีบริบูรณ์ “เยาวชน” หมายความว่า บุคคลซึ่งมีอายุตั้งแต่สิบแปดปีบริบูรณ์ถึงยี่สิบห้าปีบริบูรณ์ และกำหนดให้กระทรวงการพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์มีหน้าที่ในการพัฒนาเด็กและเยาวชน รวมทั้งแก้ไขปัญหที่อาจมีผลกระทบในทางลบต่อเด็กและเยาวชน ตามมาตรา ๖ โดยมีแนวทางที่เกี่ยวข้องใน (๒) ให้สามารถดำเนินชีวิตได้อย่างปลอดภัย รู้จักเคารพสิทธิและเสรีภาพของผู้อื่น รวมทั้งกฎหมาย กฎเกณฑ์ และกติกาในสังคม (๕) ให้มีสุขภาพพลานามัยสมบูรณ์แข็งแรง รู้จักการป้องกันตนเองจากโรคภัยและสิ่งเสพติด และมาตรา ๑๐ ระบุ ให้มีคณะกรรมการส่งเสริมการพัฒนาเด็กและเยาวชนแห่งชาติ มีอำนาจหน้าที่ตามมาตรา ๑๑ ได้แก่ (๑) เสนอนโยบายและแผนพัฒนาเด็กและเยาวชนแห่งชาติ ต่อคณะรัฐมนตรีเพื่อพิจารณาอนุมัติโดยต้องคำนึงถึงพันธกรณีระหว่างประเทศที่ประเทศไทยมีอยู่ด้วย (๒)

เสนอแนวทางปรับปรุงกฎหมาย ระเบียบ และข้อบังคับเกี่ยวกับการส่งเสริมการพัฒนาเด็กและเยาวชนต่อ คณะรัฐมนตรี (๓) กำหนดระเบียบและวิธีปฏิบัติเกี่ยวกับการช่วยเหลือ ส่งเสริม สนับสนุน และพัฒนา คุณภาพชีวิตเด็กและเยาวชนแก่หน่วยงานของรัฐและเอกชนที่เกี่ยวข้อง เพื่อให้การช่วยเหลือทางวิชาการ การวิจัยและพัฒนา เงินอุดหนุน สิ่งอำนวยความสะดวก หรือบริการต่างๆ อย่างทั่วถึง และเป็นธรรม (๔) ส่งเสริมสนับสนุนให้มีการจัดสมัชชาการพัฒนาเด็กและเยาวชนแห่งชาติอย่างน้อยปีละครั้ง เพื่อวิเคราะห์ สถานการณ์ด้านเด็กและเยาวชน ทบทวนกลไกและกระบวนการทำงานและพัฒนาองค์ความรู้ทักษะ และ ทักษะคิดในการพัฒนาเด็กและเยาวชนของประเทศ (๕) จัดการประเมินผลการดำเนินงานและเสนอรายงาน การส่งเสริมการพัฒนาเด็กและเยาวชนของประเทศต่อคณะรัฐมนตรีและรัฐสภาอย่างน้อยปีละครั้ง (๖) ปฏิบัติการอื่นตามที่กฎหมายกำหนดหรือตามที่คณะรัฐมนตรีมอบหมาย

๓.๕ พระราชบัญญัติสุขภาพแห่งชาติ พ.ศ.๒๕๕๐ ได้นิยามความหมาย ในมาตรา ๓ “สุขภาพ” หมายความว่า ภาวะของมนุษย์ที่สมบูรณ์ทั้งทางกาย ทางจิต ทางปัญญา และทางสังคม เชื่อมโยงกันเป็นองค์รวมอย่างสมดุล และ “บริการสาธารณสุข” หมายความว่า บริการต่าง ๆ อันเกี่ยวกับการสร้างเสริมสุขภาพการป้องกันและควบคุมโรคและปัจจัยที่คุกคามสุขภาพ การตรวจวินิจฉัยและบำบัด สภาวะความเจ็บป่วย และการฟื้นฟู ทั้งนี้ในมาตรา ๕ ระบุว่า บุคคลมีสิทธิในการดำรงชีวิตในสิ่งแวดล้อม และสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อสุขภาพ บุคคลมีหน้าที่ร่วมกับหน่วยงานของรัฐในการดำเนินการให้เกิดสิ่ง แวดล้อมและสภาพแวดล้อมตามวรรคหนึ่ง และมาตรา ๖ วรรคสอง ระบุว่า สุขภาพของเด็ก คนพิการ คน สูงอายุ คนด้อยโอกาสในสังคมและกลุ่มคนต่าง ๆ ที่มีความจำเพาะในเรื่องสุขภาพต้องได้รับการสร้างเสริม และคุ้มครองอย่างสอดคล้องและเหมาะสมด้วย

๓.๖ พระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ.๒๕๕๐ และที่แก้ไข เพิ่มเติม ฉบับที่ ๒ พ.ศ.๒๕๖๐ ได้ระบุอำนาจให้พนักงานเจ้าหน้าที่โดยได้รับความเห็นชอบจากรัฐมนตรี อาจยื่นคำร้องพร้อมแสดงพยานหลักฐานต่อศาลที่มีเขตอำนาจขอให้คำสั่งระงับการทำให้แพร่หลายหรือ ลบข้อมูลคอมพิวเตอร์นั้นออกจากระบบคอมพิวเตอร์ ตามมาตรา ๒๐ (๑)(๒)(๓) กล่าวคือ หากเป็นข้อมูล ที่เป็นฐานความผิดตามพระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ ข้อมูลที่บิดเบือน เป็น ความเท็จ ข้อมูลที่อาจกระทบกระเทือนต่อความมั่นคงแห่งราชอาณาจักร ข้อมูลที่มีลักษณะอันลามก อนาจาร ข้อมูลที่เป็นความผิดอาญาตามกฎหมายเกี่ยวกับทรัพย์สินทางปัญญา หรือกฎหมายอื่นซึ่ง ข้อมูลคอมพิวเตอร์นั้นมีลักษณะขัดต่อความสงบเรียบร้อยหรือศีลธรรมอันดีของประชาชน พนักงาน เจ้าหน้าที่สามารถยื่นคำร้องต่อศาลเพื่อระงับหรือลบข้อมูลนั้นได้

๓.๗ พระราชบัญญัติการประกอบกิจการกระจายเสียงและกิจการโทรทัศน์ พ.ศ.๒๕๕๑ มี วัตถุประสงค์สำคัญในการจัดระบบสื่อภาครัฐ ภาคเอกชน และสื่อชุมชนให้เกิดประโยชน์แก่สาธารณะโดย แท้จริง จึงมีสาระที่เกี่ยวข้องกับการกำกับและส่งเสริมมาตรฐานทางวิชาชีพดังที่ปรากฏในมาตรา ๓๒ ห้าม มิให้ออกอากาศรายการที่มีเนื้อหาสาระที่ก่อให้เกิดการลัทธิการปกครอง ในระบอบประชาธิปไตยอันมี พระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข หรือที่มีผลกระทบต่อความมั่นคงของรัฐ ความสงบเรียบร้อยหรือศีลธรรม

อันดีของประชาชน หรือมีการกระทำซึ่งเข้าลักษณะลามกอนาจาร หรือมีผลกระทบต่อทำให้เกิดความเสื่อมทางจิตใจหรือสุขภาพของประชาชนอย่างร้ายแรง และมาตรา ๓๕ ให้คณะกรรมการดำเนินการส่งเสริมการรวมกลุ่มของผู้รับใบอนุญาต ผู้ผลิต รายการ และผู้ประกอบการวิชาชีพสื่อมวลชนที่เกี่ยวข้องกับการกระจายเสียงและกิจการโทรทัศน์ เป็นองค์กรในรูปแบบต่าง ๆ เพื่อทำหน้าที่จัดทำมาตรฐานทางจริยธรรมของการประกอบอาชีพหรือ วิชาชีพและควบคุมการประกอบอาชีพหรือวิชาชีพกันเองภายใต้มาตรฐานทางจริยธรรม

๓.๘ พระราชบัญญัติป้องกันและปราบปรามการฟอกเงิน พ.ศ.๒๕๕๒ ได้ระบุมูลฐานความผิดในมาตรา ๓ (๙) ความผิดเกี่ยวกับการพนันตามกฎหมายว่าด้วยการพนัน เฉพาะเอาความผิดเกี่ยวกับการเป็นผู้จัดให้มีการเล่นการพนันโดยไม่ได้รับอนุญาตโดยมีเงินในการกระทำความผิดรวมกันมีมูลค่าตั้งแต่ห้าล้านบาทขึ้นไปหรือเป็นการจัดให้มีการเล่นการพนันทางสื่ออิเล็กทรอนิกส์ และในมาตรา ๖ ระบุว่า ผู้ใดกระทำความผิดฐานการฟอกเงิน แม้จะกระทำนอกราชอาณาจักรผู้นั้นจะต้องรับโทษในราชอาณาจักรตามที่กำหนดไว้

๓.๙ พระราชบัญญัติกองทุนพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์ พ.ศ. ๒๕๕๘ มีเจตนารมณ์ในการเป็นแหล่งเงินทุนเพื่อใช้ในการผลิต การพัฒนาและการเผยแพร่สื่อที่มีคุณภาพ ทั้งนี้เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้และพฤติกรรมที่ดีของเด็กและเยาวชน ส่งเสริมความสัมพันธ์อันดีในครอบครัว และส่งเสริมการมีส่วนร่วมของประชาชนในการพัฒนาสื่อ โดย ตามมาตรา ๕ ได้กำหนดให้กองทุนเป็นนิติบุคคลและมีวัตถุประสงค์ เพื่อ (๑) รณรงค์ ส่งเสริม และสนับสนุนการพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์ (๒) ส่งเสริมให้มีการพัฒนาศักยภาพของผู้ผลิตสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์ (๓) ส่งเสริมและสนับสนุนให้ประชาชน โดยเฉพาะเด็ก เยาวชนและครอบครัวมีทักษะในการรู้เท่าทันสื่อ เผื่อระวังสื่อที่ไม่ปลอดภัยและไม่สร้างสรรค์ และสามารถใช้อย่างปลอดภัยในการพัฒนาตนเองชุมชนและสังคม (๔) ส่งเสริมและสนับสนุนการมีส่วนร่วมของประชาชนอย่างกว้างขวาง เพื่อให้เกิดการพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์ (๕) ส่งเสริมให้มีการศึกษาวิจัย อบรม พัฒนาองค์ความรู้และการสร้างนวัตกรรมด้านสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์ (๖) ส่งเสริมบุคคล องค์กรชุมชน องค์กรเอกชน องค์กรสาธารณประโยชน์ ส่วนราชการ รัฐวิสาหกิจ หรือหน่วยงานอื่นของรัฐ ที่ดำเนินกิจกรรมเกี่ยวกับสื่อให้มีการผลิตและพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์ (๗) ดำเนินการและส่งเสริมให้มีสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์ที่ทุกคนสามารถเข้าถึงและใช้ประโยชน์ได้อย่างทั่วถึง

๓.๑๐ พระราชบัญญัติกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ พ.ศ.๒๕๕๔ ได้กำหนดนิยามความหมายในมาตรา ๓ “สร้างเสริมสุขภาพ” หมายความว่า การใดๆ ที่มุ่งกระทำเพื่อส่งเสริมให้บุคคลมีสุขภาพทางกาย จิต และสังคม โดยสนับสนุนพฤติกรรมของบุคคล สภาพสังคม และสิ่งแวดล้อมที่จะนำไปสู่การมีร่างกายที่แข็งแรง สภาพจิตที่สมบูรณ์ อายุยืนยาว และคุณภาพชีวิตที่ดี โดยมีวัตถุประสงค์การจัดตั้งกองทุนตามมาตรา ๕ (๑) ส่งเสริมและสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพในประชากรทุกวัยตามนโยบายสุขภาพแห่งชาติ (๒) สร้างความตระหนักเรื่องพฤติกรรมเสี่ยงจากการบริโภคสุรา ยาสูบ หรือสาร หรือสิ่งอื่นที่ทำลายสุขภาพ และสร้างความเชื่อในการสร้างเสริมสุขภาพแก่ประชาชนทุกระดับ (๓)

สนับสนุนการรณรงค์ให้ลดบริโภคสุรา ยาสูบ หรือสารหรือสิ่งอื่นที่ทำลายสุขภาพ ตลอดจนให้ประชาชนได้รับรู้ข้อกฎหมายที่เกี่ยวข้อง (๔) ศึกษาวิจัยหรือสนับสนุนให้มีการศึกษาวิจัย ผังกรอบ หรือดำเนินการให้มีการประชุม เกี่ยวกับการสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (๕) พัฒนาความสามารถของชุมชนในการสร้างเสริมสุขภาพโดยชุมชน หรือองค์กรเอกชน องค์กรสาธารณประโยชน์ ส่วนราชการ รัฐวิสาหกิจ หรือหน่วยงานอื่นของรัฐ (๖) สนับสนุนการรณรงค์สร้างเสริมสุขภาพผ่านกิจกรรมต่าง ๆ ในลักษณะที่เป็นสื่อ เพื่อให้ประชาชนสร้างเสริมสุขภาพให้แข็งแรง ใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์และลดบริโภคสุรา ยาสูบ หรือสารหรือสิ่งอื่นที่ทำลายสุขภาพ

๔. ความสอดคล้องกับยุทธศาสตร์ชาติ แผนแม่บทภายใต้ยุทธศาสตร์ชาติ แผนการปฏิรูปประเทศ แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ ๑๒ นโยบายรัฐบาล และแผนอื่นที่เกี่ยวข้อง

๔.๑ ยุทธศาสตร์ชาติ เป็นเป้าหมายการพัฒนาประเทศอย่างยั่งยืนตามหลักธรรมาภิบาล เพื่อใช้เป็นกรอบในการจัดทำแผนต่าง ๆ ให้มีความสอดคล้องและบูรณาการกัน สำหรับแผนปฏิบัติการด้านการป้องกันและลดผลกระทบเด็กและเยาวชนจากการพนันออนไลน์ มีความสอดคล้องกับยุทธศาสตร์ในหลายด้าน ดังต่อไปนี้

๔.๑.๑ ยุทธศาสตร์ชาติด้านความมั่นคง ในประเด็นการป้องกันและแก้ไขปัญหาที่มีผลกระทบต่อความมั่นคง ได้ระบุถึงการเสริมสร้างความร่วมมือกันระหว่างหน่วยงานหลักและรองในการเฝ้าระวัง ป้องกัน แก้ไขปัญหา ภัยคุกคามและปัญหาที่ส่งผลกระทบต่อความมั่นคงต่าง ๆ เช่น การก่อการร้าย อาชญากรรมทางไซเบอร์ การก่อการร้ายและอาชญากรรมข้ามชาติ การฟอกเงิน การค้ามนุษย์ รวมไปถึงปัญหาการรุกเข้ามามีอำนาจรวดเร็วของทุนขนาดใหญ่ เทคโนโลยียุคใหม่

๔.๑.๒ ยุทธศาสตร์ชาติด้านการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพมนุษย์ ได้ระบุถึงประเด็นยุทธศาสตร์ที่เกี่ยวข้องไว้หลายประการ อาทิ ประเด็นการปรับเปลี่ยนค่านิยมและวัฒนธรรม ผ่านการเลี้ยงดู ในครอบครัว สถานศึกษา สถาบันทางศาสนา และชุมชน เพื่อให้ทรัพยากรมนุษย์มีคุณธรรม จริยธรรม มัธยัสถ์ อดออม ซื่อสัตย์ โดยใช้แนวปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง ในมิติสื่อ มุ่งเน้นส่งเสริมให้สื่อและสื่อสารมวลชนปฏิบัติตามจรรยาบรรณสื่ออย่างเคร่งครัด ส่งเสริมการใช้สื่อออนไลน์และเครือข่ายสังคมออนไลน์อย่างสร้างสรรค์ และนำเสนอตัวอย่างของการมีคุณธรรม จริยธรรม และการมีจิตสาธารณะ เพื่อปลูกฝังคุณธรรม จริยธรรม และค่านิยมที่พึงประสงค์

เมื่อพิจารณาประเด็นการพัฒนาศักยภาพคนตลอดช่วงชีวิต พบว่า ในช่วงวัยเรียน/วัยรุ่น มุ่งเน้นการปลูกฝังความเป็นคนดี มีวินัย มีความสามารถในการแก้ปัญหาที่ซับซ้อน มีภูมิคุ้มกันต่อปัญหาหรืออาชญากรรมต่าง ๆ มีการวางแผนชีวิตและวางแผนทางการเงินที่เหมาะสมในแต่ละช่วงวัยและนำไปปฏิบัติได้ มีทักษะที่จำเป็นในศตวรรษที่ ๒๑ โดยเฉพาะอย่างยิ่งการพัฒนาทักษะดิจิทัล และทักษะการ

คัดกรองความรู้ องค์กรความรู้ และในประเด็นการเสริมสร้างให้คนไทยมีสุขภาวะที่ดี ได้ระบุถึงการสร้างความรอบรู้ด้านสุขภาวะ รวมถึงการป้องกันและควบคุมปัจจัยเสี่ยงที่คุกคามสุขภาวะโดยหน่วยงานทุกภาคส่วนมีส่วนร่วม

๔.๑.๓ ยุทธศาสตร์ชาติด้านการปรับสมดุลและพัฒนาระบบการบริหารจัดการภาครัฐ ได้ระบุถึงการจัดให้มีกฎหมายที่สอดคล้องและเหมาะสมกับบริบทต่างๆ ที่เปลี่ยนแปลง และส่งเสริมการบังคับใช้กฎหมายอย่างมีประสิทธิภาพ โดยนำเทคโนโลยีใหม่มาใช้เพื่อป้องกันการกระทำผิดและจับกุมผู้กระทำผิดได้อย่างถูกต้องรวดเร็ว

๔.๒ แผนแม่บทภายใต้ยุทธศาสตร์ชาติ เป็นแผนที่จัดทำขึ้นเพื่อกำหนดเป้าหมายและกรอบแนวทางการพัฒนาเพื่อให้ยุทธศาสตร์ชาติประสบความสำเร็จ แผนปฏิบัติการด้านการป้องกันและลดผลกระทบเด็กและเยาวชนจากการพนันออนไลน์ มีความสอดคล้องกับแผนแม่บทภายใต้ยุทธศาสตร์ชาติ ดังนี้

๔.๒.๑ ประเด็นความมั่นคง ได้กำหนดเป้าหมายให้ประเทศชาติมีความมั่นคงในทุกมิติ และทุกระดับเพิ่มขึ้น ตลอดจนประชาชนอยู่ดี กินดี และมีความสุขดีขึ้น โดยในแผนย่อยการรักษาความสงบภายในประเทศ ได้กำหนดแนวทางการพัฒนาที่เกี่ยวข้องใน ๑๕) แก้ไขปัญหาความมั่นคงเฉพาะกรณี โดยมุ่งให้สามารถอำนวยความสะดวก กำกับ การ ประสานงาน ติดตาม ประเมินผล และสั่งการ ในการแก้ไขปัญหาความมั่นคงที่อาจเกิดขึ้นใหม่เป็นการเฉพาะรายกรณี ซึ่งมีความสำคัญเร่งด่วนต่อความมั่นคง การพัฒนาประเทศ และ/หรือ การดำเนินการให้เป็นไปตามเป้าหมายตามที่ยุทธศาสตร์ชาติกำหนด ซึ่งจำเป็นต้องอาศัยการบูรณาการในภาพรวม

๔.๒.๒ ประเด็นการปรับเปลี่ยนค่านิยมและวัฒนธรรม มุ่งเน้นให้สถาบันทางสังคมร่วมปลูกฝังค่านิยมวัฒนธรรมที่พึงประสงค์ โดยกำหนดตัวชี้วัด คือ ประชากรอายุ ๑๓ ปีขึ้นไป มีกิจกรรมการปฏิบัติตนที่สะท้อนการมีคุณธรรมจริยธรรมเพิ่มขึ้น ไว้ในแผนย่อยการปลูกฝังคุณธรรม จริยธรรม ค่านิยม และเสริมสร้างจิตสาธารณะและการเป็นพลเมืองที่ดี และตัวชี้วัด ระดับความสำเร็จของการสร้างการรับรู้ความตระหนัก และการใช้สื่ออย่างปลอดภัยและสร้างสรรค์ของประชาชนกลุ่มเป้าหมาย ไว้ในแผนย่อยการใช้สื่อและสื่อสารมวลชนในการปลูกฝังค่านิยมและวัฒนธรรมคนในสังคม

๔.๒.๓ ประเด็นการพัฒนาศักยภาพคนตลอดช่วงชีวิต ในแผนย่อยการพัฒนาช่วงวัยเรียน/วัยรุ่น ได้ระบุแนวทางการพัฒนาที่เกี่ยวข้องใน ๑) จัดให้มีการพัฒนาทักษะที่สอดคล้องกับทักษะในศตวรรษที่ ๒๑ โดยเฉพาะทักษะด้านการคิดวิเคราะห์ สังเคราะห์ ความสามารถในการแก้ปัญหาที่ซับซ้อน ความคิดสร้างสรรค์ การทำงานร่วมกับผู้อื่น ๓) จัดให้มีการพัฒนาทักษะในการวางแผนชีวิตและวางแผนการเงิน ตลอดจนทักษะที่เชื่อมต่อกับโลกการทำงาน และ ๕) ส่งเสริมและสนับสนุนระบบบริการสุขภาพและอนามัยที่เชื่อมต่อกันระหว่างระบบสาธารณสุขกับโรงเรียนหรือสถานศึกษา เพื่อเสริมสร้างศักยภาพ

ด้านความฉลาดทางเชาวน์ปัญญา และความฉลาดทางอารมณ์ ตลอดจนภูมิคุ้มกันด้านต่าง ๆ ในการดำเนินชีวิตของกลุ่มวัยเรียน/วัยรุ่น

๔.๒.๔ **ประเด็นการเสริมสร้างให้คนไทยมีสุขภาวะที่ดี** ได้กำหนดให้อัตราความรอบรู้ด้านสุขภาวะของประชากร เป็นตัวชี้วัดสำคัญของแผนย่อยการสร้างความรู้ด้านสุขภาวะและการป้องกันและควบคุมปัจจัยเสี่ยงที่คุกคามสุขภาวะ โดยกำหนดแนวทางพัฒนาที่เกี่ยวข้องได้แก่ ๑) สร้างเสริมความรู้เพื่อเพิ่มศักยภาพในการจัดการสุขภาวะของคนทุกกลุ่มวัย อาทิ ผ่านการพัฒนาสื่อเพื่อส่งเสริมและเผยแพร่องค์ความรู้ด้านสุขภาพและสุขภาวะที่ถูกต้องให้ประชาชนสามารถเข้าถึงโดยสะดวก และนำไปใช้ในการจัดการสุขภาพได้อย่างเหมาะสม ๓) การพัฒนาระบบเฝ้าระวัง ป้องกัน ควบคุม และกลไกการสื่อสารประชาสัมพันธ์แบบบูรณาการทุกระดับ เพื่อลดภัยคุกคามที่เป็นอุปสรรคต่อการพัฒนาสุขภาวะคนไทย และ ๔) กำหนดมาตรการป้องกันและควบคุมปัจจัยเสี่ยงที่คุกคามสุขภาวะ โดยผลักดันการสร้างเสริมสุขภาวะในทุกนโยบายที่ให้หน่วยงานทุกภาคส่วนมีส่วนร่วมในการรับผิดชอบต่อสุขภาพของประชาชนเพื่อลดภัยคุกคามที่เป็นอุปสรรคต่อการพัฒนาสุขภาวะคนไทย

๔.๓ **แผนการปฏิรูปประเทศ** เป็นขั้นตอนและวิธีการดำเนินงานที่สอดคล้องกับยุทธศาสตร์ชาติ และแผนแม่บทภายใต้ยุทธศาสตร์ชาติ ซึ่งแผนปฏิบัติการด้านการป้องกันและลดผลกระทบเด็กและเยาวชนจากการพนันออนไลน์ มีความสอดคล้องกับแผนปฏิรูปประเทศด้านต่างๆ ดังต่อไปนี้

๔.๓.๑ **แผนการปฏิรูปประเทศด้านกฎหมาย** ในประเด็นปฏิรูปที่ ๒ ยกเลิกหรือปรับปรุงกฎหมายที่ล้าสมัย และเป็นอุปสรรคต่อการดำรงชีวิตและการประกอบอาชีพของประชาชน ซึ่ง“กฎหมายที่ล้าสมัย” มุ่งเน้นถึงกฎหมายที่หมดความจำเป็นหรือไม่สอดคล้องกับสภาพการณ์ตามบริบทของสังคม เช่น กฎหมายที่ถูกยกเลิกโดยพระราชบัญญัติยกเลิกกฎหมายบางฉบับที่ไม่เหมาะสมกับกาลปัจจุบัน พ.ศ. ๒๕๔๖ พระราชบัญญัติยกเลิกกฎหมายบางฉบับที่หมดความจำเป็นหรือซ้ำซ้อนกับกฎหมายอื่น พ.ศ. ๒๕๕๘ และพระราชบัญญัติยกเลิกกฎหมายบางฉบับที่หมดความจำเป็นหรือซ้ำซ้อนกับกฎหมายอื่น (ฉบับที่ ๒) พ.ศ. ๒๕๖๐ และให้หมายควมรวมถึงกฎหมายที่ตราขึ้นก่อนปี พ.ศ. ๒๕๐๐ ซึ่งต้องนำมาทบทวนว่ายังคงสอดคล้องกับสภาพการณ์ในปัจจุบันหรือไม่

๔.๓.๒ **แผนการปฏิรูปประเทศด้านสาธารณสุข** ในประเด็นการปฏิรูปที่ ๘ ความรอบรู้ด้านสุขภาพ ได้กำหนดตัวชี้วัดที่เกี่ยวข้องใน ๒) ประชาชนมีความรอบรู้ด้านสุขภาพมากขึ้น ๓) พฤติกรรมสุขภาพที่พึงประสงค์ในประชาชนทุกกลุ่มวัยเพิ่มขึ้น และกำหนดกิจกรรมที่เกี่ยวข้อง อาทิ เพิ่มช่องทางสื่อสารมวลชนสาธารณะทางสุขภาพและแนวทางเขียนสื่อสุขภาพ และประกาศการปฏิรูปความรู้ของประชาชนเป็นวาระแห่งชาติ

๔.๓.๓ **แผนการปฏิรูปประเทศด้านสื่อสารมวลชน เทคโนโลยีสารสนเทศ** ประเด็นการปฏิรูปที่ ๑ การปฏิรูปการรู้เท่าทันสื่อของประชาชน ได้ระบุกรอบเวลาและกิจกรรมที่สำคัญคือ ๑) ระยะ ๑-๒ ปี การจัดรณรงค์ในสื่อสารมวลชนและบนสื่อดิจิทัลในรูปแบบของการประชาสัมพันธ์ด้วยวิธีการประชาสัมพันธ์ที่หลากหลาย และการใช้คนดัง (Celebrities) ในแวดวงบันเทิงและกีฬา เป็นผู้นำเสนอ

(Presenters) ในการเชิญชวนให้ประชาชนรู้จักเลือกที่จะบริโภคสื่อที่มีคุณภาพและมีคุณค่า รวมทั้งการจัดสัมมนาเรื่อง “การรู้เท่าทันสื่อ” ในโรงเรียนและในมหาวิทยาลัยทั้งในกรุงเทพฯ และต่างจังหวัดอย่างต่อเนื่อง ๒) ระยะ ๓-๕ ปี การบรรจุสาระเกี่ยวกับ “การรู้เท่าทันสื่อ” ให้อยู่ในหลักสูตรการศึกษาในระดับมัธยมศึกษาตอนปลายหรือเทียบเท่า และเป็นวิชาพื้นฐานระดับอุดมศึกษา

ประเด็นการปฏิรูปที่ ๒ แนวทางการส่งเสริมจริยธรรมและมาตรฐานวิชาชีพสื่อ โดยมีตัวชี้วัดที่เกี่ยวข้อง ได้แก่ มี พ.ร.บ. ส่งเสริมจริยธรรมและวิชาชีพสื่อมวลชนบังคับใช้ และมีคู่มือมาตรฐานกลางทางด้านจริยธรรมของวิชาชีพสื่อ มีระบบการติดตามผลการร้องเรียนด้านจริยธรรมของผู้บริโภคที่เป็นรูปธรรม มีการอบรมเพื่อสร้างมาตรฐานด้านจริยธรรมสื่อในระดับต่าง ๆ เกิดหลักสูตรจริยธรรมและรู้เท่าทันสื่อในระบบการศึกษาและนอกระบบอย่างกว้างขวาง และสื่อมวลชนได้รับการร้องเรียนด้านปัญหาจริยธรรมน้อยลง

ประเด็นการปฏิรูปที่ ๔ การปฏิรูปแนวทางการกำกับดูแลสื่อออนไลน์ โดยกำหนดเป้าหมายหรือผลลัพธ์อันพึงประสงค์ที่เกี่ยวข้อง ได้แก่ การนำนวัตกรรมเทคโนโลยีสารสนเทศมาใช้ในการพัฒนาระบบตรวจสอบข้อมูล และคุ้มครองการทำธุรกรรมออนไลน์ของประชาชน และปราบปรามอาชญากรรมทางอินเทอร์เน็ต การนำนวัตกรรมเทคโนโลยีสารสนเทศมาใช้ในการบูรณาการงานด้านการแจ้งเตือนภัยออนไลน์การรับเรื่องราวร้องทุกข์ การตรวจสอบ และการระงับการเผยแพร่ข้อมูล-ข้อความที่ผิดกฎหมายรวมทั้งระบบแจ้งกลับ และการเยียวยาผู้เสียหายจากภัยทางออนไลน์ มาตรการปกป้องและคุ้มครองเด็กและเยาวชนในการใช้สื่อออนไลน์

๔.๓.๔ แผนการปฏิรูปประเทศด้านสังคม ประเด็นปฏิรูปที่ ๕ การมีส่วนร่วม การเรียนรู้ การรับรู้ และการส่งเสริมกิจกรรมทางสังคม ได้กำหนดกิจกรรมที่เกี่ยวข้องเพื่อสร้างพลังภูมิคุ้มกัน ได้แก่ จัดทำมาตรฐานดูแลสื่อออนไลน์ โดยสนับสนุนสมาคมผู้ผลิตสื่อออนไลน์ร่วมมือกันจัด Rating หรือประเภทของเนื้อหาสื่อข่าวสารประเภทต่าง ๆ ก่อนเผยแพร่ และ จัดทำโครงการ Citizen Watchdogs โดยสร้างระบบดิจิทัลกับการเฝ้าระวังทางสังคมในชุมชน Digital Community Watch Dog (DCWD)

๔.๔ แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ ๑๒ พ.ศ.๒๕๖๐ - ๒๕๖๔ จัดทำบนพื้นฐานของยุทธศาสตร์ชาติ ๒๐ ปี และเป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน (Sustainable Development Goals: SDGs) รวมทั้งการปรับโครงสร้างประเทศไทยไปสู่ประเทศไทย ๔.๐ ตลอดจนประเด็นการปฏิรูปประเทศ ซึ่งแผนปฏิบัติการด้านการป้องกันและลดผลกระทบเด็กและเยาวชนจากการพนันออนไลน์ มีความสอดคล้องกับ ยุทธศาสตร์ที่ ๑ การเสริมสร้างและพัฒนาศักยภาพมนุษย์ มีวัตถุประสงค์ที่เกี่ยวข้อง ๒ ประการ ประกอบด้วย

วัตถุประสงค์ที่ ๑.๑ เพื่อปรับเปลี่ยนให้คนในสังคมไทยมีค่านิยมตามบรรทัดฐานที่ดีทางสังคม โดยการส่งเสริมการเลี้ยงดูในครอบครัวและให้พ่อแม่หรือผู้ปกครองเป็นแบบอย่างที่ดี การส่งเสริมให้มีกิจกรรมการเรียนการสอนทั้งในและนอกห้องเรียนที่สอดแทรกคุณธรรม จริยธรรม ความมีวินัย จิตสาธารณะ รวมทั้งเร่งสร้างสภาพแวดล้อมภายในและโดยรอบสถานศึกษาให้ปลอดจากอบายมุขอย่าง

จริงจัง การจัดสรรเวลาและพื้นที่ออกอากาศให้แก่สื่อสร้างสรรค์ และส่งเสริมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์สร้างความรู้ความเข้าใจในบทบาท สิทธิ และหน้าที่การเป็นพลเมืองที่ดี

วัตถุประสงค์ที่ ๑.๓ เพื่อส่งเสริมให้คนไทยมีสุขภาวะที่ดีตลอดช่วงชีวิต และมีแนวทางสำคัญ คือ พัฒนาให้คนมีความรู้ในการดูแลสุขภาพ มีจิตสำนึกสุขภาพที่ดี และมีการคัดกรองพฤติกรรมสุขภาพด้วยตนเองผ่านช่องทางการเรียนรู้ที่หลากหลาย จัดบริการให้คำปรึกษาด้านสุขภาพจิตที่เข้าถึงได้ง่าย

๔.๕ คำแถลงนโยบายรัฐบาล พลเอกประยุทธ์ จันทร์โอชา นายกรัฐมนตรี ซึ่งแถลงต่อรัฐสภา เมื่อวันที่พฤหัสบดีที่ ๒๕ กรกฎาคม ๒๕๖๒ มีประเด็นที่เกี่ยวข้องกับนโยบายหลัก และนโยบายเร่งด่วนของรัฐบาล ดังต่อไปนี้

๔.๕.๑ นโยบายหลักรัฐบาล ที่เกี่ยวข้องได้แก่

ข้อที่ ๓.๒ ปลุกฝังค่านิยมและวัฒนธรรมที่ดีทั้งด้านคุณธรรม จริยธรรมกตัญญู ความซื่อสัตย์ การมีวินัย เคารพกฎหมาย มีจิตสาธารณะและการมีส่วนร่วมทำประโยชน์ให้ประเทศ และเป็นพลเมืองที่ดี โดยส่งเสริมให้สถาบันการศึกษา ภาคประชาสังคมและชุมชนเป็นฐานในการบ่มเพาะ ส่งเสริมให้ภาคเอกชนดำเนินธุรกิจอย่างมีธรรมาภิบาล ให้สื่อมีบทบาทกระตุ้นและสร้างความตระหนักในค่านิยมที่ดี รวมถึงผลิตสื่อที่มีคุณภาพและมีความรับผิดชอบและเปิดพื้นที่สาธารณะให้ประชาชนได้แสดงออกอย่างสร้างสรรค์

ข้อที่ ๗.๒.๔ สร้างพลังในชุมชน โดยส่งเสริมให้เกิดการสร้างพลังทางสังคม ภาคีเครือข่าย การรวมตัวของภาคส่วนต่าง ๆ ในชุมชนมาเป็นกำลังในการพัฒนาเพื่อส่วนรวม โดยให้ความสำคัญกับการสร้างพลังจิตอาสา สร้างพลังแผ่นดินเพื่อพัฒนาศักยภาพและสร้างเอกภาพแก่กลุ่มอาสาสมัครรูปแบบต่างๆ การสร้างพลังสร้างสรรค์เพื่อส่งเสริมกิจกรรมทางสังคมของคนทุกวัยผ่านการสร้างพื้นที่สร้างสรรค์ในรูปแบบต่าง ๆ และการสร้างพลังภูมิคุ้มกันเพื่อการใช้สื่อออนไลน์อย่างสร้างสรรค์ และประชาชนมีส่วนร่วมในการเฝ้าระวังและเตือนภัย

ข้อที่ ๘.๖.๕ ส่งเสริมหลักคิดที่ถูกต้อง โดยสอดแทรกการปลูกฝังวินัยและอุดมการณ์ที่ถูกต้องของคนในชาติ หลักคิดที่ถูกต้องด้านคุณธรรม จริยธรรม การมีจิตสาธารณะการเคารพกฎหมาย และกติกาของสังคมเข้าไปในทุกสาระวิชาและในทุกกิจกรรม ควบคู่ไปกับการส่งเสริมกลไกสร้างความเข้มแข็งของสถาบันครอบครัวในทุกมิติอย่างเป็นระบบและมีประสิทธิภาพ ปรับสภาพแวดล้อมทั้งภายในและภายนอกสถานศึกษาให้เอื้อต่อการมีคุณธรรมจริยธรรม และจิตสาธารณะ รวมทั้งลงโทษผู้ละเมิดบรรทัดฐานที่ดีทางสังคม ตลอดจนส่งเสริมให้เกิดการมีส่วนร่วมของประชาชนในการขับเคลื่อนประเทศ

๔.๕.๒ นโยบายเร่งด่วนของรัฐบาล ที่เกี่ยวข้องได้แก่

ข้อที่ ๗ การเตรียมคนไทยสู่ศตวรรษที่ ๒๑ โดยสร้างแพลตฟอร์มการเรียนรู้ใหม่ในระบบดิจิทัล ปรับปรุงรูปแบบการเรียนรู้สู่ระบบการเรียนการสอนวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยีด้านวิศวกรรม คณิตศาสตร์ โปรแกรมเมอร์ และภาษาต่างประเทศ ส่งเสริมการเรียนรู้ภาษาคอมพิวเตอร์ (Coding) ตั้งแต่ระดับประถมศึกษา การพัฒนาโรงเรียนคุณภาพในทุกตำบล ส่งเสริมการพัฒนาหลักสูตรออนไลน์ของสถาบันการศึกษาต่าง ๆ เพื่อแบ่งปันองค์ความรู้ของสถาบันการศึกษาสู่สาธารณะ เชื่อมโยงระบบการศึกษากับภาคปฏิบัติจริงในภาคธุรกิจสร้างนักวิจัยใหม่และนวัตกรรมเพื่อเพิ่มศักยภาพด้านเทคโนโลยีและนวัตกรรมของประเทศ สร้างความรู้ความเข้าใจการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล สื่อออนไลน์ และโครงข่ายสังคมออนไลน์ของคนไทยเพื่อป้องกันและลดผลกระทบในเชิงสังคม ความปลอดภัย อาชญากรรมทางไซเบอร์ และสามารถนำเทคโนโลยีเป็นเครื่องมือในการกระจายข้อมูลข่าวสารที่ถูกต้อง การสร้างความสมานฉันท์และความสามัคคีในสังคม รวมทั้งปลูกฝังคุณธรรม จริยธรรมที่จำเป็นในการดำเนินชีวิต

๔.๖ ยุทธศาสตร์ส่งเสริมและปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชนในการใช้สื่อออนไลน์ พ.ศ. ๒๕๖๐ - ๒๕๖๔ เป็นยุทธศาสตร์ที่สะท้อนความตระหนักถึงความสำคัญของสถานการณ์ปัญหาและผลกระทบจากการใช้สื่อออนไลน์ของเด็กและเยาวชน มีวัตถุประสงค์สำคัญในการเสริมสร้างให้เกิดกลไกการดำเนินงานเชิงบูรณาการเพื่อปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชนในการใช้สื่อออนไลน์ ผลักดันให้มีการศึกษา จัดทำ และเสนอแนะแนวทางในการปรับปรุงกฎหมายที่เกี่ยวข้อง ส่งเสริมการวิจัย พัฒนา และนำองค์ความรู้ไปใช้ให้เกิดประโยชน์ และ สร้างความตระหนักรู้ต่อสาธารณะเรื่องการรู้เท่าทันสื่อ ในส่วนที่แผนปฏิบัติการด้านการป้องกันและลดผลกระทบเด็กและเยาวชนจากการพนันออนไลน์ มีความสอดคล้องได้แก่ ยุทธศาสตร์ที่ ๒ การจัดระบบปกป้องคุ้มครองและเยียวยาเด็กและเยาวชน ยุทธศาสตร์ที่ ๓ การสร้างองค์ความรู้และการวิจัย ยุทธศาสตร์ที่ ๕ การสร้างความตระหนักรู้สาธารณะ

๕. การประเมินสภาพแวดล้อมที่เกี่ยวข้อง

๕.๑ ปัจจัยภายในที่ส่งเสริมการดำเนินงาน (Strength)

๕.๑.๑ บุคลากรที่เกี่ยวข้องเคยดำเนินงานร่วมกันภายใต้บันทึกข้อตกลงความร่วมมือที่จัดทำขึ้นในช่วงการแข่งขันฟุตบอลโลก ๒๐๑๘ ส่งผลให้มีสัมพันธภาพและความเข้าใจแนวทางการดำเนินงานร่วมกันเป็นอย่างดี

๕.๑.๒ หน่วยงานภาครัฐ ภาคประชาสังคม และภาควิชาการ ที่เกี่ยวข้องโดยตรงกับการปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชนจากการพนัน ร่วมเป็นคณะทำงานและมีบทบาทสำคัญในการยกร่างแผนปฏิบัติการด้านการป้องกันและลดผลกระทบเด็กและเยาวชนจากการพนันออนไลน์

๕.๑.๓ มีกลไกที่ปรึกษาที่มีศักยภาพ สามารถเชื่อมประสานและหนุนเสริมการดำเนินงาน ทั้งระดับปฏิบัติการ ระดับบริหาร และระดับนโยบาย

๕.๑.๔ การจัดทำและขับเคลื่อนแผนปฏิบัติการด้านการป้องกันและลดผลกระทบเด็ก และเยาวชนจากการพนันออนไลน์ เป็นการดำเนินงานอย่างเป็นทางการภายใต้คำสั่งคณะอนุกรรมการ ส่งเสริมการปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชนในการใช้สื่อออนไลน์ ส่งผลให้ได้รับความร่วมมือจากทุกภาค ส่วนที่เกี่ยวข้อง

๕.๑.๕ มีการรวบรวมองค์ความรู้ ชุมการเรียนรู้ การศึกษา วิจัย และสื่อรณรงค์ที่ เกี่ยวข้องอย่างเป็นระบบ สามารถนำมาใช้เป็นเครื่องมือในการดำเนินงาน และขับเคลื่อนเชิงยุทธศาสตร์ได้

๕.๑.๖ มีการดำเนินงานร่วมกับภาคีเครือข่ายอย่างแข็งขันและต่อเนื่อง ในการสร้างความ ตระหนักร่วมของสังคม

๕.๒ ปัจจัยภายในที่เป็นอุปสรรคในการดำเนินงาน (Weakness)

๕.๒.๑ ขาดหน่วยงานภาครัฐที่เป็นเจ้าภาพรับผิดชอบการเชื่อมประสานบูรณาการทุก ภาคส่วนที่เกี่ยวข้องในการป้องกันและลดผลกระทบเด็กและเยาวชนจากการพนันออนไลน์

๕.๒.๒ ขาดภาคีเครือข่ายสื่อสารมวลชนและสื่อออนไลน์ร่วมเป็นคณะทำงานขับเคลื่อน ส่งผลให้ขาดการวางแผนและดำเนินงานในเชิงยุทธศาสตร์ร่วมกัน

๕.๒.๓ ปัญหาการพนันออนไลน์ไม่ใช่ภารกิจหลักในการดำเนินงานของหน่วยงานและ องค์กรที่ร่วมขับเคลื่อนงาน

๕.๒.๔ บุคลากรในระดับพื้นที่ของหน่วยงานที่เกี่ยวข้องขาดความรู้ความเข้าใจและทักษะ เฉพาะทางในการป้องกันและลดผลกระทบของการพนันออนไลน์ที่มีต่อเด็กและเยาวชน

๕.๒.๕ กำลังคน และงบประมาณประจำของหน่วยงานที่เกี่ยวข้องไม่เพียงพอต่อการ ดำเนินงานเชิงรุก

๕.๒.๖ หน่วยงานที่เกี่ยวข้องยังไม่มีมาตรการควบคุมและปิดกั้นเว็บไซต์การพนัน ออนไลน์จากต่างประเทศที่มีประสิทธิผล

๕.๓ ปัจจัยภายนอกที่ส่งเสริมการดำเนินงาน (Opportunity)

๕.๓.๑ คณะกรรมการส่งเสริมการพัฒนาเด็กและเยาวชนแห่งชาติ และคณะกรรมการ สุขภาพแห่งชาติ เป็นกลไกและช่องทางผลักดันวาระการป้องกันและลดผลกระทบเด็กและเยาวชนจากการ พนันออนไลน์ เข้าสู่วาระพิจารณาของคณะรัฐมนตรีและหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง

๕.๓.๒ ภาคีเครือข่ายเชิงนโยบายในรัฐสภาจำนวนหนึ่งมีความเข้าใจและตระหนักถึง ปัญหาและผลกระทบของการพนันที่มีต่อเด็กและเยาวชน

๕.๓.๓ กฎหมายที่เกี่ยวข้องหลายฉบับสามารถนำมาเป็นเครื่องมือหรือใช้กำหนด มาตรการในการป้องกันปราบปรามการพนันออนไลน์ อาทิ พระราชบัญญัติการพนัน พ.ศ.๒๕๗๘

พระราชบัญญัติคุ้มครองเด็ก พ.ศ.๒๕๕๖ พระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ. ๒๕๕๐ พระราชบัญญัติป้องกันและปราบปรามการฟอกเงิน พ.ศ.๒๕๕๒ เป็นต้น

๕.๓.๔ ยุทธศาสตร์ชาติ แผนแม่บทภายใต้ยุทธศาสตร์ชาติ แผนการปฏิรูปประเทศ แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ ๑๒ มีเนื้อหาสนับสนุนการปลูกฝังค่านิยมที่ถูกต้องของคนไทย การส่งเสริมสุขภาวะที่ดีทุกช่วงวัย และการจัดการภัยคุกคามและปัญหาที่ส่งผลกระทบต่อความมั่นคงของประเทศ

๕.๓.๕ กองทุนหรือแหล่งงบประมาณภายนอกเห็นความสำคัญและมีแนวทางในการสนับสนุนการดำเนินงานเกี่ยวข้องกับการป้องกันและลดผลกระทบจากเด็กและเยาวชนจากการพนันออนไลน์

๕.๓.๖ ภาควิชาหรือระดับพื้นที่ อาทิ เครือข่ายเด็กและเยาวชน ภาคประชาสังคม ภาควิชาการ และภาคราชการ เห็นความสำคัญและพร้อมดำเนินงานเชิงรุกในการปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชนจากการพนันออนไลน์

๕.๓.๗ เทคโนโลยีสารสนเทศสามารถเชื่อมโยงเครือข่ายความร่วมมือและใช้เป็นช่องทางพัฒนาศักยภาพภาคส่วนที่เกี่ยวข้อง

๕.๔ ปัจจัยภายนอกที่เป็นอุปสรรคต่อการดำเนินงาน (Threat)

๕.๔.๑ การป้องกันและลดผลกระทบเด็กและเยาวชนจากการพนันออนไลน์ ไม่เป็นนโยบายหลักของหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง ส่งผลให้ผู้ปฏิบัติงานไม่ได้รับการสนับสนุนอย่างเต็มที่

๕.๔.๒ กฎหมายที่เกี่ยวข้องในการป้องกันและปราบปรามการพนัน มีบทกำหนดโทษที่ไม่รุนแรงเมื่อเปรียบเทียบกับสถานการณ์ปัจจุบัน

๕.๔.๓ สังคมไทยคุ้นเคยกับการพนัน และมีทัศนคติว่าการเล่นพนันไม่ใช่การกระทำผิดที่ร้ายแรง

๕.๔.๔ สื่อสารมวลชนนิยมนำเสนอข่าวหรือข้อมูลที่ส่งเสริมให้คนไทยมีทัศนคติและค่านิยมที่เชื่อว่าการพนันเป็นเรื่องปกติของสังคม

๕.๔.๕ การพนันออนไลน์เป็นธุรกิจถูกกฎหมายในบางประเทศ มีระบบเซิร์ฟเวอร์นอกราชอาณาจักรไทย หน่วยงานที่เกี่ยวข้องจึงไม่สามารถปิดกั้นข้อมูลได้อย่างมีประสิทธิภาพ

๕.๔.๖ ผู้ประกอบกิจการพนันออนไลน์มีกลยุทธ์การตลาดที่เข้าถึงกลุ่มเป้าหมายและสามารถจูงใจให้เล่นการพนันได้อย่างมีประสิทธิภาพ อาทิ การให้โบนัส การจัดโปรโมชั่น การใช้ดารานักแสดง เน็ตไอดอล นักกีฬาที่มีชื่อเสียง เป็นผู้โฆษณาประชาสัมพันธ์ผ่านช่องทางที่หลากหลายทั้งสื่อออนไลน์ และโฆษณาแฝงในสื่อหลัก เช่น ป้ายโฆษณาและชุดแต่งกาย ซึ่งปรากฏในการถ่ายทอดสดการแข่งขันกีฬา เป็นต้น

๕.๔.๗ การทำธุรกรรมทางการเงินออนไลน์ และการใช้สกุลเงินออนไลน์ เป็นปัจจัยที่ส่งผลให้การพนันออนไลน์สามารถกระทำได้ง่ายขึ้น

๕.๕ การวิเคราะห์ปัจจัยที่เกี่ยวข้องเพื่อกำหนดแนวทางการดำเนินงาน

เมื่อจำแนกปัจจัยที่เกี่ยวข้องข้างต้นพบจุดแข็งสำคัญ คือ การดำเนินงานในรูปแบบคณะทำงานซึ่งมีภาคีเครือข่ายหลายภาคส่วนที่เกี่ยวข้องเข้ามามีส่วนร่วมสนับสนุนตามบทบาทภารกิจของตนเอง และมีกลไกปรึกษาที่มีศักยภาพในการเชื่อมประสานและหนุนเสริมการดำเนินงานทั้งระดับปฏิบัติการ ระดับบริหาร และระดับนโยบาย ตลอดจนมีชุดความรู้ องค์ความรู้ และการดำเนินงานที่เป็นรูปธรรมในระดับพื้นที่มาก่อน

ด้านจุดอ่อนซึ่งเป็นปัจจัยภายใน พบว่า ยังขาดหน่วยงานภาครัฐที่ทำหน้าที่เชื่อมประสานบูรณาการทุกภาคส่วนที่เกี่ยวข้องในการป้องกันและลดผลกระทบเด็กและเยาวชนจากการพนันออนไลน์ และปัญหาดังกล่าวไม่ใช่ภารกิจหลักในการดำเนินงานของหน่วยงานและองค์กรที่ร่วมขับเคลื่อนทำให้ขาดการสนับสนุนด้านงบประมาณและกำลังคน ตลอดจนขาดภาคีเครือข่ายสื่อสารมวลชนและสื่อออนไลน์ซึ่งมีบทบาทสำคัญในการปลูกฝังค่านิยมที่ถูกต้องให้กับสังคม

ด้านโอกาสจากภายนอก พบว่า มีกฎหมายหลายฉบับ รวมถึงยุทธศาสตร์ชาติ แผนแม่บทภายใต้ยุทธศาสตร์ชาติ แผนการปฏิรูปประเทศ แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ ๑๒ ที่สนับสนุนการดำเนินงาน มีกองทุนหรือแหล่งงบประมาณภายนอกหน่วยงานที่เห็นความสำคัญและสนับสนุนการดำเนินงานเกี่ยวข้อง มีคณะกรรมการส่งเสริมการพัฒนาเด็กและเยาวชนแห่งชาติ คณะกรรมการสุขภาพแห่งชาติ และภาคีเครือข่ายเชิงนโยบายในรัฐสภา เป็นกลไกและช่องทางผลักดันในเชิงนโยบาย ในด้านปฏิบัติการพื้นที่ มีเครือข่ายในระดับพื้นที่ที่เห็นความสำคัญและพร้อมดำเนินงานเชิงรุก

ด้านความเสี่ยงหรือภาวะคุกคามจากภายนอก พบว่า สังคมไทยมีทัศนคติว่าการพนันไม่ใช่การกระทำผิดที่ร้ายแรง ประกอบกับสื่อมวลชนนิยมนำเสนอข้อมูลข่าวสารเพื่อปลูกฝังค่านิยมและทัศนคติดังกล่าว ขณะที่หน่วยงานที่เกี่ยวข้องไม่ได้กำหนดให้เป็นนโยบายหรือภารกิจหลักขององค์กร กฎหมายที่เกี่ยวข้องมีบทกำหนดโทษที่ไม่รุนแรง ในขณะที่เดียวกันธุรกิจการพนันออนไลน์ก็มีกลยุทธ์การตลาดที่จูงใจให้เล่นพนัน และมีมาตรการรับมือกับแนวทางการป้องกันหรือปิดกั้นของภาครัฐ นอกจากนี้ การทำธุรกรรมทางการเงินออนไลน์ และการใช้สกุลเงินออนไลน์ที่ไม่ระบุตัวตนยังเป็นปัจจัยที่ส่งผลให้การพนันออนไลน์สามารถกระทำได้ง่ายขึ้น

เมื่อพิจารณาปัจจัยที่เกี่ยวข้องทั้ง ๔ ด้านข้างต้น พบว่า แม้หน่วยงานที่เกี่ยวข้องไม่ได้กำหนดให้การป้องกันและลดผลกระทบเด็กและเยาวชนจากการพนันออนไลน์เป็นนโยบายหรือภารกิจหลักขององค์กร และยังไม่มีหน่วยงานภาครัฐใดที่ทำหน้าที่บูรณาการความร่วมมือของทุกหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง แต่กระนั้นด้วยจุดแข็งภายใน ได้แก่ การมีผู้แทนหน่วยงานทุกภาคส่วนที่เกี่ยวข้องโดยตรงเข้าร่วมเป็นคณะทำงาน การมีข้อมูลเชิงวิชาการที่หนักแน่น มีตัวอย่างการดำเนินงานที่เป็นรูปธรรม มีกลไกที่ปรึกษาที่มีศักยภาพในการเชื่อมประสานเชิงนโยบาย ประกอบกับโอกาสภายนอกที่สำคัญ ได้แก่ การมีภาคีเครือข่ายเชิงนโยบายในรัฐสภาที่เข้าใจและเห็นความสำคัญ จึงควรเร่งดำเนินมาตรการเชิงรุกโดยนำกระบวนการพิจารณาของคณะรัฐมนตรีผ่านช่องทางคณะกรรมการส่งเสริมการพัฒนาเด็กและเยาวชน

แห่งชาติ คณะกรรมการสุขภาพแห่งชาติ หรือ กรรมาธิการประจำสภาผู้แทนราษฎร เพื่อให้เกิดข้อสั่งการไปยังหน่วยงานที่เกี่ยวข้องในการบรรจุการป้องกันและลดผลกระทบเด็กและเยาวชนจากการพนันออนไลน์ไว้ในแผนปฏิบัติการโดยมีตัวชี้วัดและงบประมาณที่เพียงพอ

ด้านบุคลากรในการป้องกันและลดผลกระทบเด็กและเยาวชนจากการพนันออนไลน์ทั้งในส่วนกลางและในระดับพื้นที่ที่ไม่เพียงพอ โดยเฉพาะอย่างยิ่งในมิติการให้คำปรึกษา ช่วยเหลือ และฟื้นฟูเยียวยานั้น หน่วยงานที่รับผิดชอบสามารถเชื่อมประสานความร่วมมือและพัฒนาศักยภาพกลไกในระดับพื้นที่ของหน่วยงานอื่นที่เกี่ยวข้อง เพื่อเป็นหน่วยปฏิบัติการร่วมขึ้นต้นในการรับเรื่อง ให้คำปรึกษาและช่วยเหลือเบื้องต้น ก่อนพิจารณาส่งไปยังต่อหน่วยงานที่รับผิดชอบหรือมีความชำนาญเฉพาะทางต่อไป

ในมิติอุปสรรคที่สังคมไทยมีทัศนคติว่าการพนันไม่ใช่การกระทำผิดที่ร้ายแรง ประกอบกับสื่อมวลชนนิยมนำเสนอข้อมูลข่าวสารเพื่อปลุกฝังค่านิยมและทัศนคติดังกล่าวนี้ คณะทำงานควรเร่งรัดสร้างความเข้าใจที่ถูกต้องกับสื่อมวลชนตลอดจนสื่อออนไลน์โดยใช้กฎหมายหรือระเบียบที่มีอยู่เป็นเครื่องมือ นอกจากนี้ควรกำหนดมาตรการเชื่อมโยงโอกาสระหว่างภาคีเครือข่ายระดับพื้นที่ที่มีศักยภาพกับแหล่งทุนจากภายนอก เพื่อให้เกิดปฏิบัติการเชิงรุกในการปรับเปลี่ยนทัศนคติและปลุกฝังค่านิยมที่ถูกต้องให้กับเด็กเยาวชนและประชาชนในระดับพื้นที่ โดยใช้องค์ความรู้ ชุมชนการเรียนรู้ การศึกษา วิจัย และสื่อรณรงค์ ซึ่งเป็นจุดแข็งที่มีอยู่เป็นเครื่องมือในการปฏิบัติการ

อุปสรรคและภัยคุกคามจากภายนอกที่สำคัญอีกประการหนึ่ง คือ การพนันออนไลน์เป็นสิ่งถูกกฎหมายในบางประเทศ มีระบบเซิร์ฟเวอร์นอกราชอาณาจักรไทย มีกลยุทธ์การตลาดที่สามารถเข้าถึงและจูงใจเด็กเยาวชนในประเทศไทยเล่นพนันผ่านช่องทางออนไลน์ ขณะที่มาตรการควบคุมและปิดกั้นเว็บไซต์พนันออนไลน์จากต่างประเทศของหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง ไม่สามารถดำเนินการได้อย่างมีประสิทธิภาพ ด้วยเหตุนี้ จึงควรทบทวนปรับเปลี่ยนกลยุทธ์ โดยมุ่งเน้นการควบคุมหรือจัดการกับองค์ประกอบอื่นที่เกี่ยวข้องควบคู่กันไป อาทิ กำหนดมาตรการที่เกี่ยวข้องการทำธุรกรรมทางการเงินออนไลน์ ตรวจสอบและปิดกั้นเส้นทางทางการเงินเพื่อป้องกันปราบปรามการฟอกเงิน ดำเนินการทางกฎหมายอย่างเคร่งครัดต่อผู้ที่มีส่วนผู้สนับสนุน ชักชวน หรือจูงใจให้เด็กเยาวชนหรือประชาชนเล่นพนันออนไลน์ เป็นต้น

ส่วนที่ ๒

ยุทธศาสตร์การดำเนินงาน

ส่วนที่ ๒

ยุทธศาสตร์การดำเนินงาน

วิสัยทัศน์

ภายในปี ๒๕๖๙ เด็กและเยาวชนในประเทศไทยมีภูมิคุ้มกันและรู้เท่าทันการพนันออนไลน์ โดยมีกลไกในกำกับของรัฐที่เป็นอิสระทำหน้าที่บูรณาการความร่วมมือทุกภาคส่วนเพื่อลดผลกระทบจากพนันออนไลน์

พันธกิจ

๑. การผลักดันให้เกิดกลไกในกำกับของรัฐที่เป็นอิสระทำหน้าที่บูรณาการความร่วมมือในการดำเนินงาน และให้มีงบประมาณสนับสนุนที่เพียงพอ
๒. การสร้างองค์ความรู้และเผยแพร่
๓. การสร้างความตระหนักสาธารณะ
๔. การปกป้องคุ้มครองและบำบัดเยียวยา
๕. การเฝ้าระวังและการติดตามการบังคับใช้กฎหมาย

เป้าประสงค์

๑. เด็กและเยาวชนเข้าร่วมกระบวนการสร้างความรู้เท่าทันพนันออนไลน์ ปีละไม่น้อยกว่า ๑๐,๐๐๐ คน
๒. ประเทศไทยมีกลไกในกำกับของรัฐที่เป็นอิสระทำหน้าที่บูรณาการความร่วมมือในการดำเนินงาน และให้มีงบประมาณสนับสนุนที่เพียงพอ
๓. ประเทศไทยมีระบบสารสนเทศเกี่ยวกับการพนันออนไลน์
๔. ประเทศไทยมีมาตรการในการเฝ้าระวัง และมีกลไกสนับสนุนการบังคับใช้กฎหมาย
๕. ทุกจังหวัดมีกลไกการปกป้องคุ้มครอง ให้คำปรึกษา และบำบัดเยียวยา

ยุทธศาสตร์ กลยุทธ์ และมาตรการ

- ยุทธศาสตร์ที่ ๑ การผลักดันประเด็นการรู้เท่าทันพหุนออนไลน์เป็นวาระแห่งชาติ
- ยุทธศาสตร์ที่ ๒ การสร้างและพัฒนาให้เกิดกลไกในกำกับของรัฐเพื่อทำหน้าที่บูรณาการความร่วมมือในการดำเนินงาน
- ยุทธศาสตร์ที่ ๓ การสร้างองค์ความรู้ จัดการความรู้ และเผยแพร่
- ยุทธศาสตร์ที่ ๔ ส่งเสริมบทบาทและระดมความร่วมมือของทุกภาคส่วนในการป้องกันลดผลกระทบ ให้คำปรึกษา และบำบัดเยียวยา
- ยุทธศาสตร์ที่ ๕ การสนับสนุนให้เกิดเครือข่ายเฝ้าระวัง และส่งเสริมการบังคับใช้กฎหมาย

ยุทธศาสตร์ที่ ๑

การผลักดันประเด็นการรู้เท่าทันพหุนออนไลน์เป็นวาระแห่งชาติ

กลยุทธ์ ๑.๑ การผลักดันเชิงนโยบาย

- มาตรการ ๑.๑.๑ จัดทำเครื่องมือสื่อสารเชิงนโยบาย เช่น การแถลงการณ์นโยบาย เอกสารสรุปข้อเสนอเชิงนโยบาย (Policy Brief) เพื่อสื่อสารความเข้าใจกับผู้กำหนดนโยบายทุกระดับ
- มาตรการ ๑.๑.๒ แสวงหาและสร้างความเข้าใจกับเครือข่ายเชิงนโยบายที่มีศักยภาพ (Policy Influencer) เพื่อเสริมสร้างความเข้าใจและเป็นกำลังสำคัญในการผลักดันประเด็นการรู้เท่าทันจากการพหุนออนไลน์
- มาตรการ ๑.๑.๓ สนับสนุนให้ประเด็นการรู้เท่าทันการพหุนออนไลน์ได้รับการบรรจุในที่ประชุมสมัชชาระดับชาติหรือการประชุมคณะกรรมการระดับชาติที่เกี่ยวข้อง

กลยุทธ์ ๑.๒ การสื่อสารสาธารณะ

- มาตรการ ๑.๒.๑ วางแผนการสื่อสารสาธารณะให้มีข้อความหลัก (Key Message) ไปในทิศทางเดียวกันและมีแผนจุดกระแสวิกฤตครั้งใหญ่ (Big Bang) ในทุกช่องทาง
- มาตรการ ๑.๒.๒ ผลิตและเผยแพร่สื่อณรงค์เชิงรุก ผ่านช่องทางสื่อหลักและสื่อออนไลน์

มาตรการ ๑.๒.๓ สนับสนุนการผลิตและเผยแพร่ภาพยนตร์และละคร ที่สอดแทรกเนื้อหา
สาระและข้อคิดเกี่ยวกับผลกระทบจากการพนันและการพนันออนไลน์

มาตรการ ๑.๒.๔ จัดกิจกรรมรณรงค์สร้างกระแสในโอกาสสำคัญ หรือ ในช่วงที่มีความ
เสี่ยงที่เด็กและเยาวชนจะได้รับผลกระทบจากการพนันออนไลน์ เช่น
การแข่งขันฟุตบอลโลก การแข่งขันฟุตบอลแห่งชาติยุโรป เป็นต้น

มาตรการ ๑.๒.๕ ประสานความร่วมมือกับดารานักแสดง และเน็ตไอดอล ที่มีอิทธิพลทาง
ความคิดต่อเด็กเยาวชน เพื่อรณรงค์ป้องกันยุติการพนัน

มาตรการ ๑.๒.๖ ส่งเสริมการสร้างแรงจูงใจแก่ผู้ที่มีอิทธิพลทางความคิดต่อเด็กและ
เยาวชนเพื่อเป็นทูตสื่อสารสาธารณะรณรงค์ป้องกันยุติการพนัน
ออนไลน์ โดยการให้รางวัล

ยุทธศาสตร์ที่ ๒

การสร้างและพัฒนาให้เกิดกลไกในกำกับของรัฐ
เพื่อทำหน้าที่บูรณาการความร่วมมือในการดำเนินงาน

กลยุทธ์ ๒.๑ การผลักดันให้เกิดกลไกในกำกับของรัฐ

มาตรการ ๒.๑.๑ ผลักดันให้เกิดคณะกรรมการ หรือคณะอนุกรรมการ หรือ คณะทำงาน
ที่เกี่ยวข้องกับการป้องกันและลดผลกระทบเด็กและเยาวชนจากการ
พนันออนไลน์

มาตรการ ๒.๑.๒ ผลักดันเป็นระเบียบวาระพิจารณาของกรรมาธิการสามัญประจำสภา
ผู้แทนราษฎร

กลยุทธ์ ๒.๒ การศึกษาความเป็นไปได้และผลักดันให้เกิดกองทุนหรือระบบจัดสรรงบประมาณเพื่อ ป้องกันและลดผลกระทบเด็กและเยาวชนจากการพนันออนไลน์

มาตรการ ๒.๒.๑ แสวงหาแหล่งงบประมาณภายนอกเพื่อสนับสนุนกิจกรรมป้องกันและ
ลดผลกระทบเด็กและเยาวชนจากการพนันออนไลน์

มาตรการ ๒.๒.๒ ศึกษาความเป็นไปได้ (Feasibility Study) ในการจัดสรรงบประมาณและรายได้อื่นเพื่อป้องกันและลดผลกระทบเด็กและเยาวชนจากการพนันออนไลน์ ที่เพียงพอและต่อเนื่องในรูปแบบต่างๆ

มาตรการ ๒.๒.๓ ผลักดันให้เกิดการจัดสรรงบประมาณเพื่อสนับสนุนการป้องกันและลดผลกระทบเด็กและเยาวชนจากการพนันออนไลน์ระยะยาว

ยุทธศาสตร์ที่ ๓

การสร้างองค์ความรู้ จัดการความรู้ และเผยแพร่

กลยุทธ์ ๓.๑ การติดตามสถานการณ์การพนันออนไลน์ การวิจัย และการจัดการความรู้

มาตรการ ๓.๑.๑ สำรวจสถานการณ์การพนันออนไลน์และออฟไลน์ในเด็กและเยาวชนระดับชาติ (National Survey) เป็นประจำทุก ๒ ปี เพื่อประเมินแนวโน้มสถานการณ์ และกำหนดมาตรการรับมือที่เหมาะสม

มาตรการ ๓.๑.๒ สนับสนุนการวิจัย ที่เกี่ยวข้องกับการป้องกันและลดผลกระทบเด็กและเยาวชนจากการพนันออนไลน์

มาตรการ ๓.๑.๓ ส่งเสริมให้เกิดการวิจัยรูปแบบต่างๆ ของบุคลากรหรือผู้ปฏิบัติการที่เกี่ยวข้องกับการป้องกันและลดผลกระทบเด็กและเยาวชนจากการพนันออนไลน์ อาทิ การวิจัยในชั้นเรียน และการพัฒนางานประจำสู่งานวิจัย (Routine to Research: R๒R) เป็นต้น

มาตรการ ๓.๑.๔ สนับสนุนการจัดการความรู้ การแลกเปลี่ยนความรู้ การถอดบทเรียนระหว่างบุคลากรที่เกี่ยวข้องกับการป้องกันและลดผลกระทบเด็กและเยาวชนจากการพนันออนไลน์

มาตรการ ๓.๑.๕ พัฒนาชุดการเรียนรู้ทักษะชีวิต ความรอบรู้เชิงบูรณาการ และผลกระทบจากการพนันสำหรับเด็กและเยาวชน และผู้ปฏิบัติการด้านเด็กและเยาวชน

กลยุทธ์ ๓.๒ การเผยแพร่ความรู้ และพัฒนาทรัพยากรบุคคล

- มาตรการ ๓.๒.๑ ผลักดันการบรรจุชุดการเรียนรู้ในการป้องกันและลดผลกระทบเด็กและเยาวชนจากการพนันออนไลน์ไว้ในหลักสูตรพัฒนาศักยภาพผู้ปฏิบัติการด้านเด็กและเยาวชน
- มาตรการ ๓.๒.๒ พัฒนาศักยภาพบุคลากรด้านเด็กและเยาวชนในระดับพื้นที่ ให้มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการป้องกันและลดผลกระทบเด็กและเยาวชนจากการพนันออนไลน์
- มาตรการ ๓.๒.๓ พัฒนาระบบเรียนรู้ออนไลน์ (E-learning) สำหรับเจ้าหน้าที่ และบุคลากรที่เกี่ยวข้อง เพื่อเสริมสร้างองค์ความรู้และทักษะที่จำเป็นในการปฏิบัติงาน
- มาตรการ ๓.๒.๔ ผลักดันการบรรจุชุดการเรียนรู้ทักษะชีวิตและความรอบรู้เชิงบูรณาการ และผลกระทบจากการพนัน ในช่วงการเรียนรู้ของสถานศึกษา อาทิ การเรียนการสอนวิชาลูกเสือ เนตรนารี ยุวกาชาด กิจกรรมชุมนุม ชั่วโมงลดเวลาเรียนเพิ่มเวลารู้ ฯลฯ

ยุทธศาสตร์ที่ ๔

การส่งเสริมบทบาทและระดมความร่วมมือของทุกภาคส่วนในการป้องกัน
ลดผลกระทบ ให้คำปรึกษา และบำบัดเยียวยา

กลยุทธ์ ๔.๑ การส่งเสริมความรับผิดชอบร่วมของผู้ประกอบการด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ และสื่อมวลชน

- มาตรการ ๔.๑.๑ ส่งเสริมผู้ให้บริการอินเทอร์เน็ต (Internet Service Provider) ผู้ผลิตเนื้อหาออนไลน์ (Internet Content Provider) ร้านบริการอินเทอร์เน็ต/เกม ผู้ประกอบการเกม เอเย่นซีโฆษณาออนไลน์ สื่อมวลชน สื่อออนไลน์ และสื่อบุคคล ให้มีความรู้ความเข้าใจและตระหนักถึงบทลงโทษทางกฎหมาย จริยธรรม ศีลธรรม ความรับผิดชอบต่อสังคม และ แนวปฏิบัติของวิชาชีพ (Code of Conduct) เพื่อไม่ให้เกิดการโฆษณา หรือเชิญชวนให้มีการพนันออนไลน์

มาตรการ ๔.๑.๒ ห้ามกับผู้ให้บริการอินเทอร์เน็ต (Internet Service Provider) ผู้ผลิตเนื้อหาออนไลน์ (Internet Content Provider) ร้านบริการอินเทอร์เน็ต/เกม ผู้ประกอบการเกม เอเยนซีโฆษณาออนไลน์ สื่อมวลชน สื่อออนไลน์ และสื่อบุคคล เพื่อกำหนดแนวทางที่เหมาะสมในการป้องกัน และการปฏิบัติ เพื่อลดผลกระทบเด็กและเยาวชนจากการพนันออนไลน์

มาตรการ ๔.๑.๓ พิจารณามอบรางวัลเชิดชูเกียรติแก่ ผู้ให้บริการอินเทอร์เน็ต (Internet Service Provider) ผู้ผลิตเนื้อหาออนไลน์ (Internet Content Provider) ร้านบริการอินเทอร์เน็ต/เกม ผู้ประกอบการเกม เอเยนซีโฆษณาออนไลน์ สื่อมวลชน สื่อออนไลน์ และสื่อบุคคล ที่มีมาตรการป้องกันและลดผลกระทบเด็กและเยาวชนจากการพนันออนไลน์

กลยุทธ์ ๔.๒ การส่งเสริมบทบาทและการมีส่วนร่วมของหน่วยงาน องค์กร และภาคีเครือข่ายในระดับจังหวัด

มาตรการ ๔.๒.๑ เพิ่มระเบียบวาระเพื่อทราบ หรือ เพื่อพิจารณา เรื่องการติดตามเฝ้าระวังสถานการณ์การพนันออนไลน์ในเด็กและเยาวชนในคณะกรรมการคุ้มครองเด็กจังหวัด

มาตรการ ๔.๒.๒ ผลักดันประเด็นการป้องกันและลดผลกระทบเด็กและเยาวชนจากการพนันออนไลน์ ไว้ในแผนระดับจังหวัด ผ่านกลไกคณะอนุกรรมการคุ้มครองเด็กจังหวัด หรือกลไกอื่นที่เกี่ยวข้อง

มาตรการ ๔.๒.๓ สนับสนุนให้มีตัวแทนสภาเด็กและเยาวชน หรือเครือข่ายเด็กและเยาวชนเข้าไปเป็นคณะกรรมการการคุ้มครองเด็กและเยาวชนในระดับจังหวัด เพื่อผลักดันประเด็นป้องกันและลดผลกระทบจากการพนันออนไลน์

มาตรการ ๔.๒.๔ ส่งเสริมและสนับสนุนทรัพยากรในการขับเคลื่อนและรณรงค์การรู้เท่าทันการพนันออนไลน์ผ่านสภาเด็กและเยาวชนระดับจังหวัด อำเภอ และตำบล

มาตรการ ๔.๒.๕ สนับสนุนให้เกิดสถานศึกษาปลอดพนันรณรงค์ในการป้องกันและลดผลกระทบเด็กและเยาวชนจากการพนันออนไลน์

มาตรการ ๔.๒.๖ ส่งเสริมกิจกรรมและพฤติกรรมเชิงบวกเพื่อต่อต้านการพนันและการพนันออนไลน์ในชุมชนและสถานศึกษา อาทิ ส่งเสริมกิจกรรมกลุ่มออมทรัพย์ ศูนย์จัดการกองทุนชุมชน กิจกรรมธนาคารโรงเรียน การส่งเสริมความรู้เรื่องการบริหารและวินัยทางการเงิน ฯลฯ

มาตรการ ๔.๒.๗ สนับสนุนให้ชุมชนออกกฎระเบียบ กติกา ธรรมเนียม หรือมาตรการชุมชน เพื่อป้องกันและลดผลกระทบเด็กและเยาวชนจากการพนันและการพนันออนไลน์ที่มีต่อเด็กเยาวชน

มาตรการ ๔.๒.๘ สนับสนุนให้เกิดชุมชนต้นแบบปลอดพนัน เพื่อเป็นแบบอย่างและแนวทางในการขยายผล

มาตรการ ๔.๒.๙ สนับสนุนให้มีเวทีหรือพื้นที่สาธารณะเพื่อลดผลกระทบจากการพนันออนไลน์สำหรับเด็กและเยาวชนระดับจังหวัด

กลยุทธ์ ๔.๓ การเพิ่มศักยภาพการป้องกัน ช่วยเหลือ คู้ครอง และเยียวยา

มาตรการ ๔.๓.๑ พัฒนาสมรรถนะของกำลังคนด้านสาธารณสุขที่เกี่ยวข้อง เพื่อช่วยเหลือป้องกัน และให้คำปรึกษาแก่เด็ก เยาวชน และครอบครัว ที่ได้รับผลกระทบจากการพนันออนไลน์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

มาตรการ ๔.๓.๒ เพิ่มศักยภาพและบทบาทหน้าที่ของสายด่วนด้าน เด็ก เยาวชน และครอบครัว ให้สามารถทำหน้าที่ช่วยเหลือ ให้คำปรึกษาในเบื้องต้น และประสานส่งต่อไปยังหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง

มาตรการ ๔.๓.๓ สนับสนุนให้สถานศึกษาใช้แบบคัดกรองการติดพนันในกลุ่มเด็กและเยาวชน เพื่อประสานส่งต่อเด็กเยาวชนกลุ่มเสี่ยงเข้าสู่ระบบการป้องกัน ช่วยเหลือ คู้ครอง และเยียวยา

มาตรการ ๔.๓.๔ เพิ่มศักยภาพและบทบาทหน้าที่ของครอบครัวให้สามารถเฝ้าระวัง ประเมินความเสี่ยง ในการติดพนันออนไลน์ของเด็กและเยาวชน เพื่อประสานส่งต่อไปยังหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง

ยุทธศาสตร์ที่ ๕

การสนับสนุนให้เกิดเครือข่ายเฝ้าระวังและส่งเสริมการบังคับใช้กฎหมาย

กลยุทธ์ ๕.๑ การส่งเสริมการบังคับใช้กฎหมาย

- มาตรการ ๕.๑.๑ ผลักดันการจัดตั้งศูนย์ปฏิบัติการป้องกันและปราบปรามการพนันออนไลน์ระดับประเทศ โดยมีงบประมาณและทรัพยากรที่เพียงพอในการปฏิบัติงานตลอดปีงบประมาณ
- มาตรการ ๕.๑.๒ พัฒนาเครื่องมือทางเทคโนโลยีที่สามารถคัดกรองหรือปิดกั้นการเผยแพร่และการเข้าถึงข้อมูลที่ยุยงส่งเสริม โฆษณา รวมทั้งการกระทำอื่นใดที่เกี่ยวข้องกับการพนันออนไลน์
- มาตรการ ๕.๑.๓ พัฒนาโปรแกรม แอปพลิเคชัน หรือช่องทางอื่นสำหรับประชาชน เพื่อร้องเรียนหรือชี้เบาะแสแหล่งการพนันและการพนันออนไลน์
- มาตรการ ๕.๑.๔ จัดทำฐานข้อมูลด้านการเฝ้าระวังการพนันออนไลน์ที่เป็นส่วนกลาง และมีระบบส่งต่อข้อมูลให้เครือข่ายและหน่วยงานบังคับใช้กฎหมาย
- มาตรการ ๕.๑.๕ ประสานความร่วมมือให้หน่วยงานภาครัฐ ภาคเอกชน สถาบันการศึกษา และโครงการเน็ตประชารัฐ จัดทำระบบคัดกรองหรือปิดกั้นเว็บไซต์ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับการพนันออนไลน์ และภัยคุกคามออนไลน์อื่นๆ ในโครงข่ายอินเทอร์เน็ตของหน่วยงาน
- มาตรการ ๕.๑.๖ ผลักดันการออกมาตรการปิดกั้นทางการเงิน และสินทรัพย์ดิจิทัล เพื่อปราบปรามการทำธุรกรรมทางการเงินที่เกี่ยวข้องกับการพนันออนไลน์
- มาตรการ ๕.๑.๗ ผลักดันการออกประกาศ ระเบียบ ข้อบังคับ หรือ จัดทำแนวทางปฏิบัติ โดยใช้อำนาจตาม พระราชบัญญัติการประกอบกิจการกระจายเสียง และกิจการโทรทัศน์ พ.ศ.๒๕๕๑ มาตรา ๓๗ เพื่อกำกับแนวทางการนำเสนอข่าวที่เกี่ยวข้องกับการพนัน
- มาตรการ ๕.๑.๘ อบรมพัฒนาทักษะและความรู้ของเจ้าหน้าที่ผู้บังคับใช้กฎหมาย เรื่องการปฏิบัติงานด้านการป้องกัน ปราบปราม และปกป้องเด็กและเยาวชนจากการพนันออนไลน์
- มาตรการ ๕.๑.๙ สร้างและพัฒนาศักยภาพเครือข่ายเฝ้าระวังการพนันออนไลน์

กลยุทธ์ ๕.๒ การพัฒนาและปรับปรุงกฎหมาย

มาตรการ ๕.๒.๑ หากหรือผู้มีส่วนเกี่ยวข้องด้านกฎหมาย ได้แก่ ผู้กำหนดนโยบาย ผู้บังคับใช้กฎหมาย นักวิชาการ และผู้ปฏิบัติงานอื่นที่เกี่ยวข้อง เพื่อแสวงหาแนวทางร่วมในการปรับปรุงกฎหมายที่มีอยู่เดิม หรือ พัฒนากฎหมายขึ้นใหม่เพื่อการป้องกันและลดผลกระทบเด็กเยาวชนจากการพนันออนไลน์เป็นการเฉพาะ

มาตรการ ๕.๒.๒ สนับสนุนการพัฒนากฎหมายอื่นที่เกี่ยวข้องกับการส่งเสริมค่านิยมที่ถูกต้อง และปกป้องคุ้มครองไม่ให้เด็กเยาวชนเข้าไปมีส่วนเกี่ยวข้องกับการพนันและการพนันออนไลน์ทั้งทางตรงและทางอ้อม อาทิ ร่างพระราชบัญญัติส่งเสริมจริยธรรมและมาตรฐานวิชาชีพสื่อมวลชน พ.ศ. ร่างพระราชบัญญัติการให้รางวัลด้วยการเสี่ยงโชค พ.ศ. ... พระราชบัญญัติที่เกี่ยวข้องกับกลไกกำกับดูแลผู้ผลิตเนื้อหาออนไลน์ เป็นต้น

ส่วนที่ ๓ ตัวชี้วัด

ยุทธศาสตร์ที่ ๑ การผลักดันประเด็นการรู้เท่าทันพหุนออนไลน์เป็นวาระแห่งชาติ
เป้าประสงค์ยุทธศาสตร์ : ประเด็นการรู้เท่าทันพหุนออนไลน์ถูกกำหนดเป็นวาระแห่งชาติ

กลยุทธ์ ๑.๑ การผลักดันเชิงนโยบาย

เป้าประสงค์กลยุทธ์: ประเด็นการรู้เท่าทันพหุนออนไลน์ได้รับความเห็นชอบจากคณะกรรมการระดับชาติที่เกี่ยวข้อง

มาตรการ	ตัวชี้วัด	ค่าเป้าหมาย (ปี)						หน่วยงานหลัก	หน่วยงานสนับสนุน
		๒๕๖๓ - ๒๕๖๔	๒๕๖๕	๒๕๖๖	๒๕๖๗	๒๕๖๘	๒๕๖๙		
๑.๑.๑ จัดทำเครื่องมือสื่อสารเชิงนโยบาย เช่น การแถลงการณ์นโยบาย เอกสารสรุปข้อเสนอเชิงนโยบาย (Policy Brief) เพื่อสื่อสารความเข้าใจกับผู้กำหนดนโยบายทุกระดับ	จำนวนผู้กำหนดนโยบายที่นำข้อเสนอในเครื่องมือสื่อสารเชิงนโยบายไปปฏิบัติ (คน)	๒๐	๒๐	๒๐	๒๐	๒๐	๒๐	ดย. มสช.	มรพ. สสส.
๑.๑.๒ แสวงหาและสร้างความเข้าใจกับเครือข่ายเชิงนโยบายที่มีศักยภาพ (Policy Influencer) เพื่อเสริมสร้างความเข้าใจและเป็นกำลังสำคัญในการผลักดันประเด็นการรู้เท่าทันพหุนออนไลน์	จำนวนครั้งที่เข้าพบเครือข่ายเชิงนโยบาย (ครั้ง)	๕	๕	๕	๕	๕	๕	มสช. สดยท. ยท.	กดยช. ดย. สช.
๑.๑.๓ สนับสนุนให้ประเด็นการรู้เท่าทันพหุนออนไลน์ได้รับการบรรจุในที่ประชุมสมัชชาระดับชาติหรือการประชุมคณะกรรมการระดับชาติที่เกี่ยวข้อง	มีการบรรจุประเด็นการรู้เท่าทันพหุนออนไลน์ในที่ประชุมสมัชชาระดับชาติหรือการประชุม	ได้รับการบรรจุในระเบียบวาระ		-	-	-	-	ดย.	สดยท. สช.

มาตรการ	ตัวชี้วัด	ค่าเป้าหมาย (ปี)						หน่วยงานหลัก	หน่วยงานสนับสนุน
		๒๕๖๓ - ๒๕๖๔	๒๕๖๕	๒๕๖๖	๒๕๖๗	๒๕๖๘	๒๕๖๙		
	คณะกรรมการระดับชาติที่เกี่ยวข้อง (ปีที่ได้รับการบรรจุ)								

กลยุทธ์ ๑.๒ การสื่อสารสาธารณะ

เป้าประสงค์กลยุทธ์: สื่อที่เกี่ยวข้องสามารถทำให้สังคมเกิดการรับรู้และตระหนักต่อประเด็นการเท่าทันการพนันออนไลน์

มาตรการ	ตัวชี้วัด	ค่าเป้าหมาย (ปี)						หน่วยงานหลัก	หน่วยงานสนับสนุน
		๒๕๖๓ - ๒๕๖๔	๒๕๖๕	๒๕๖๖	๒๕๖๗	๒๕๖๘	๒๕๖๙		
๑.๒.๑ วางแผนการสื่อสารสาธารณะให้มีข้อความหลัก (Key Message) ไปในทิศทางเดียวกันและมีแผนจุดกระแสสังคมครั้งใหญ่ (Big Bang) ในทุกช่องทาง	จำนวนแผนสื่อสารข้อความหลัก (Key Message) หรือแผนจุดกระแสสังคมเพื่อสื่อสารสาธารณะ (แผน)	๑	๑	๑	๑	๑	๑	มรพ. ยท. อพท.	กปส. ดย. สวส. มสช. สสดย.
๑.๒.๒ ผลิตและเผยแพร่สื่อรณรงค์เชิงรุก ผ่านช่องทางสื่อหลักและสื่อออนไลน์	จำนวนสื่อที่ผลิต (ชิ้น)	๕	๕	๕	๕	๕	๕	สดยท. ยท. ดย. กปส. สธ. อพท.	ส.ส.ท. กพปส. สสส.

มาตรการ	ตัวชี้วัด	ค่าเป้าหมาย (ปี)						หน่วยงานหลัก	หน่วยงานสนับสนุน
		๒๕๖๓ - ๒๕๖๔	๒๕๖๕	๒๕๖๖	๒๕๖๗	๒๕๖๘	๒๕๖๙		
๑.๒.๓ สนับสนุนการผลิตและเผยแพร่ภาพยนตร์และละคร ที่สอดแทรกเนื้อหาสาระและข้อคิดเกี่ยวกับผลกระทบจากการพนันและการพนันออนไลน์	จำนวนสื่อที่สอดแทรกเนื้อหา (เรื่อง)	๑	๑	๑	๑	๑	๑	วธ. สวส.	ส.ส.ท. กพปส. ยท.
๑.๒.๔ จัดกิจกรรมรณรงค์สร้างกระแสในโอกาสสำคัญหรือ ในช่วงที่มีความเสี่ยงที่เด็กและเยาวชนจะได้รับผลกระทบจากการพนันออนไลน์ เช่น การแข่งขันฟุตบอลโลก การแข่งขันฟุตบอลแห่งชาติยุโรป เป็นต้น	จำนวนจังหวัดที่จัดกิจกรรม (จังหวัด)	๑๐	๗๗	๑๐	๗๗	๑๐	๗๗	ศธ. สวท.	มท. ดย. กพปส. สสส. สสดย. อพท.
๑.๒.๕ ประสานความร่วมมือกับดารานักแสดง และเน็ตไอดอล ที่มีอิทธิพลทางความคิดต่อเด็กเยาวชน เพื่อรณรงค์ป้องกันยุติการพนัน	จำนวนทูตสื่อสารสาธารณะ (คน)	๕	๕	๕	๕	๕	๕	วธ. มท.	สสส. กพปส. มสช. มรพ. สวส.
๑.๒.๖ ส่งเสริมการสร้างแรงจูงใจแก่ผู้มีอิทธิพลทางความคิดต่อเด็กและเยาวชนเพื่อเป็นทูตสื่อสารสาธารณะรณรงค์ป้องกันยุติการพนันออนไลน์ โดยการให้รางวัล	จำนวนหน่วยงาน/องค์กรที่ร่วมสร้างแรงจูงใจ (หน่วยงาน/องค์กร)	๕	๕	๕	๕	๕	๕	วธ. มท. ดย.	กปส. อพท. สสดย.

ยุทธศาสตร์ที่ ๒ การสร้างและพัฒนาให้เกิดกลไกในกำกับของรัฐเพื่อทำหน้าที่บูรณาการความร่วมมือในการดำเนินงาน

เป้าประสงค์ยุทธศาสตร์ : มีกลไกในกำกับของรัฐรับผิดชอบดำเนินการ

กลยุทธ์ ๒.๑ การผลักดันให้เกิดกลไกในกำกับของรัฐ

เป้าประสงค์กลยุทธ์ : มีกลไกในรูปแบบคำสั่งแต่งตั้งคณะกรรมการ คณะอนุกรรมการ หรือคณะทำงาน และมีหน่วยงานในกำกับของรัฐดูแลรับผิดชอบ

มาตรการ	ตัวชี้วัด	ค่าเป้าหมาย (ปี)						หน่วยงานหลัก	หน่วยงานสนับสนุน
		๒๕๖๓ - ๒๕๖๔	๒๕๖๕	๒๕๖๖	๒๕๖๗	๒๕๖๘	๒๕๖๙		
๒.๑.๑ ผลักดันให้เกิดคณะกรรมการ หรือ คณะอนุกรรมการ หรือ คณะทำงานที่เกี่ยวข้องกับการป้องกันและลดผลกระทบเด็กและเยาวชนจากการพนันออนไลน์	มีคำสั่งแต่งตั้ง คณะกรรมการ หรือ คณะอนุกรรมการ หรือ คณะทำงาน	มีคำสั่งแต่งตั้ง	-	-	-	ผลักดันข้อเสนอเชิงนโยบายเข้าสู่ คณะรัฐมนตรี		ดย.	มสช.
	จำนวนหน่วยงานที่ร่วมขับเคลื่อน	๑๕	๑๕	๑๕	๑๕	๑๕	๑๕		
๒.๑.๒ ผลักดันเป็นระเบียบวาระพิจารณาของ กรรมาธิการสามัญประจำสภาผู้แทนราษฎร	ได้รับการบรรจุเป็น ระเบียบวาระ	-	-	ได้รับการบรรจุเป็น ระเบียบวาระ		-	-	มสช. สสดย. อพท. มรพ. สดยท.	ดย. สสส.

กลยุทธ์ ๒.๒ ศึกษาความเป็นไปได้และผลักดันให้เกิดกองทุนหรือระบบจัดสรรงบประมาณเพื่อป้องกันและลดผลกระทบเด็กและเยาวชนจากการพนันออนไลน์

ตัวชี้วัดกลยุทธ์: รายงานวิจัยแนวทางการผลักดันให้เกิดกองทุนหรือระบบจัดสรรงบประมาณ

มาตรการ	ตัวชี้วัด	ค่าเป้าหมาย (ปี)						หน่วยงานหลัก	หน่วยงานสนับสนุน
		๒๕๖๓ - ๒๕๖๔	๒๕๖๕	๒๕๖๖	๒๕๖๗	๒๕๖๘	๒๕๖๙		
๒.๒.๑ แสวงหาแหล่งงบประมาณภายนอกเพื่อสนับสนุนกิจกรรมป้องกันและลดผลกระทบเด็กและเยาวชนจากการพนันออนไลน์	จำนวนโครงการที่ได้รับการสนับสนุนงบประมาณจากภายนอก (โครงการ)	๓	๓	๕	๕	๕	๕	ดย.	สสส. กปพส. สสร. มสช.
๒.๒.๒ ศึกษาความเป็นไปได้ (Feasibility Study) ในการจัดสรรงบประมาณและรายได้อื่นเพื่อป้องกันและลดผลกระทบเด็กและเยาวชนจากการพนันออนไลน์ที่เพียงพอและต่อเนื่องในรูปแบบต่างๆ	รายงานวิจัย (เรื่อง)	๑			-	-	-	ดย. มสช.	สสส. กปพส. สสร. สกสว.
๒.๒.๓ ผลักดันให้เกิดการจัดสรรงบประมาณเพื่อสนับสนุนการป้องกันและลดผลกระทบเด็กและเยาวชนจากการพนันออนไลน์ระยะยาว	จำนวนหน่วยงานที่เกี่ยวข้องที่บรรจุแผนงานและงบประมาณไว้ในแผนปฏิบัติราชการประจำปี (หน่วยงาน)	-	-	-	๗	๘	๙	มท. ดย.	สธ. วธ.

ยุทธศาสตร์ที่ ๓ การสร้างองค์ความรู้ จัดการความรู้ และเผยแพร่
เป้าประสงค์ยุทธศาสตร์ : งานศึกษาวิจัยที่เกี่ยวข้องได้นำไปใช้ประโยชน์

กลยุทธ์ ๓.๑ การติดตามสถานการณ์การพนันออนไลน์ การวิจัย และการจัดการความรู้
เป้าประสงค์กลยุทธ์: เกิดองค์ความรู้จากงานวิจัยในรูปแบบต่างๆ

มาตรการ	ตัวชี้วัด	ค่าเป้าหมาย (ปี)						หน่วยงานหลัก	หน่วยงานสนับสนุน
		๒๕๖๓ - ๒๕๖๔	๒๕๖๕	๒๕๖๖	๒๕๖๗	๒๕๖๘	๒๕๖๙		
๓.๑.๑ สํารวจสถานการณ์การพนันออนไลน์และออฟไลน์ในเด็กและเยาวชนระดับชาติ (National Survey) เป็นประจำทุก ๒ ปี เพื่อประเมินแนวโน้มสถานการณ์ และกำหนดมาตรการรับมือที่เหมาะสม	มีสถิติจากการสำรวจสถานการณ์ที่เกี่ยวข้อง (เรื่อง)	๑	เก็บข้อมูล	๑	เก็บข้อมูล	๑	เก็บข้อมูล	ศศพ.	อว. ดย. สสส. สद्यท. ยท.
๓.๑.๒ สนับสนุนการวิจัย ที่เกี่ยวข้องกับการป้องกันและลดผลกระทบเด็กและเยาวชนจากการพนันหรือการพนันออนไลน์	จำนวนการวิจัยที่ได้รับการสนับสนุน (เรื่อง)	๒	๒	๓	๓	๓	๔	กพปส. กสทช. ศศพ. มสช.	สสส. สกสว. กสทช.
๓.๑.๓ ส่งเสริมให้เกิดการวิจัยรูปแบบต่างๆ ของบุคลากรหรือผู้ปฏิบัติการที่เกี่ยวข้องกับการป้องกันและลดผลกระทบเด็กและเยาวชนจากการพนันออนไลน์ อาทิ การวิจัยในชั้นเรียน และการพัฒนางานประจำสู่งานวิจัย (Routine to Research: R๒R) เป็นต้น	จำนวนการวิจัยโดยบุคลากรหรือผู้ปฏิบัติการ (เรื่อง)	-	-	๑	๑	๒	๒	ศธ. สจ. อว. อปท.	สธ. สกสว. กสทช. สสส. กพปส.

มาตรการ	ตัวชี้วัด	ค่าเป้าหมาย (ปี)						หน่วยงาน	หน่วยงาน
		๒๕๖๓ - ๒๕๖๔	๒๕๖๕	๒๕๖๖	๒๕๖๗	๒๕๖๘	๒๕๖๙	หลัก	สนับสนุน
๓.๑.๔ สนับสนุนการจัดการความรู้ การแลกเปลี่ยน ความรู้ การถอดบทเรียน ระหว่างบุคลากรที่เกี่ยวข้อง กับการป้องกันและลดผลกระทบเด็กและเยาวชนจาก การพนันออนไลน์	จำนวนเวที แลกเปลี่ยนเรียนรู้ (ครั้ง)	๑	๑	๑	๑	๑	๑	ดย. มสช.	มท. สธ. ศธ. วธ. อว. กก. อปท. สสส. กพปส.
๓.๑.๕ พัฒนาชุดการเรียนรู้ทักษะชีวิต ความรอบรู้เชิง บูรณาการ และผลกระทบจากการพนันสำหรับเด็กและ เยาวชน และผู้ปฏิบัติการด้านเด็กและเยาวชน	จำนวนชุดความรู้ เพื่อการเผยแพร่ (ชุด)	๕	๕	๕	๕	๕	๕	กพปส. สสส. สสดย. มสช. ศศพ. มรพ.	วธ. ดย. อปท. สสยท. ยท.

กลยุทธ์ ๓.๒ การเผยแพร่ความรู้ และพัฒนาศักยภาพบุคคล

เป้าประสงค์กลยุทธ์: งานวิจัยในรูปแบบต่างๆ ได้นำไปใช้ประโยชน์ในการพัฒนาศักยภาพบุคคล และการเผยแพร่

มาตรการ	ตัวชี้วัด	ค่าเป้าหมาย (ปี)						หน่วยงาน	หน่วยงาน
		๒๕๖๓ - ๒๕๖๔	๒๕๖๕	๒๕๖๖	๒๕๖๗	๒๕๖๘	๒๕๖๙	หลัก	สนับสนุน
๓.๒.๑ ผลักดันการบรรจุชุดการเรียนรู้ในการป้องกันและลดผลกระทบเด็กและเยาวชนจากการพนันออนไลน์ไว้ในหลักสูตรพัฒนาศักยภาพผู้ปฏิบัติการด้านเด็กและเยาวชน	จำนวนชุดการเรียนรู้ที่ถูกบรรจุไว้ในหลักสูตร (ชุด)	๒	๒	๒	๒	๒	๒	พม.	วธ. ดย.
๓.๒.๒ พัฒนาศักยภาพบุคลากรด้านเด็กและเยาวชนในระดับพื้นที่ ให้มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการป้องกันและลดผลกระทบเด็กและเยาวชนจากการพนันออนไลน์	จำนวนบุคลากรระดับพื้นที่ที่ผ่านการฝึกอบรม (คน)	๑๐๐	๑๐๐	๑๐๐	๑๐๐	๑๐๐	๑๐๐	ดย. วธ. สจ. อปท.	มรพ. มสช.
๓.๒.๓ พัฒนาระบบเรียนรู้ออนไลน์ (E-learning) สำหรับเจ้าหน้าที่ และบุคลากรที่เกี่ยวข้อง เพื่อเสริมสร้างองค์ความรู้และทักษะที่จำเป็นในการปฏิบัติงาน	จำนวนชุดการเรียนรู้ออนไลน์ (ชุด)	๑	๒	๓	๔	๕	๖	อว. สจ. มสช. สสดย. ศศพ.	สสส.
๓.๒.๔ ผลักดันการบรรจุชุดการเรียนรู้ทักษะชีวิต และความรู้เชิงบูรณาการ และผลกระทบจากการพนันในชั่วโมงการเรียนรู้ของสถานศึกษา อาทิ การเรียนการสอนวิชาลูกเสือ เนตรนารี ยุวกาชาด กิจกรรมชุมนุม ชั่วโมงลดเวลาเรียนเพิ่มเวลารู้ ฯลฯ	จำนวนสถานศึกษาที่บรรจุชุดการเรียนรู้ (แห่ง)	๓๐	๑๐๐	๒๐๐	๓๐๐	๕๐๐	๑,๐๐๐	ศธ. อว. อปท.	มสช. มรพ. ศศพ. สจ. สสดย.

ยุทธศาสตร์ที่ ๔ การส่งเสริมบทบาทและระดมความร่วมมือของทุกภาคส่วนในการป้องกัน ลดผลกระทบ ให้คำปรึกษา และบำบัดเยียวยา

เป้าประสงค์ยุทธศาสตร์ : ทุกภาคส่วนในสังคมร่วมกำหนดมาตรการ ปฏิบัติตามบทบาทภารกิจของตนเอง และบูรณาการร่วมกัน

กลยุทธ์ ๔.๑ การส่งเสริมความรับผิดชอบร่วมของผู้ประกอบการด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ และสื่อมวลชน

เป้าประสงค์กลยุทธ์: เกิดมาตรการป้องกันและการปฏิบัติเพื่อลดผลกระทบโดยภาคเอกชนและสื่อมวลชน

มาตรการ	ตัวชี้วัด	ค่าเป้าหมาย (ปี)						หน่วยงาน	หน่วยงาน
		๒๕๖๓ - ๒๕๖๔	๒๕๖๕	๒๕๖๖	๒๕๖๗	๒๕๖๘	๒๕๖๙	หลัก	สนับสนุน
๔.๑.๑ ส่งเสริมผู้ให้บริการอินเทอร์เน็ต (Internet Service Provider) ผู้ผลิตเนื้อหาออนไลน์ (Internet Content Provider) ร้านบริการอินเทอร์เน็ต/เกม ผู้ประกอบการเกม เอเยนซีโฆษณาออนไลน์ สื่อมวลชน สื่อออนไลน์ และสื่อบุคคล ให้มีความรู้ความเข้าใจและตระหนักถึงบทลงโทษทางกฎหมาย จริยธรรม ศีลธรรม ความรับผิดชอบร่วมต่อสังคม และ แนวปฏิบัติของวิชาชีพ (Code of Conduct) เพื่อไม่ให้มีการโฆษณาหรือเชิญชวนให้มีการพนันออนไลน์	จำนวนกิจกรรมส่งเสริมความรู้ความเข้าใจและความตระหนัก ให้แก่ผู้ประกอบการและสื่อ (ครั้ง)	-	๑	๑	๑	๑	๑	ดศ. ปอท. มท. สคบ. อพท.	กปส. วธ. กสทช. กพปส. มรพ. มสช.
๔.๑.๒ หารือกับผู้ให้บริการอินเทอร์เน็ต (Internet Service Provider) ผู้ผลิตเนื้อหาออนไลน์ (Internet Content Provider) ร้านบริการอินเทอร์เน็ต/เกม ผู้ประกอบการเกม เอเยนซีโฆษณาออนไลน์ สื่อมวลชน	ร้อยละของ ผู้ประกอบการรายใหม่ และสื่อรายใหม่ ที่มีนโยบายหรือ	๓๐	๔๐	๕๐	๖๐	๗๐	๘๐	กสทช. ดศ. กปส. สวส.	กพปส. สสส.

มาตรการ	ตัวชี้วัด	ค่าเป้าหมาย (ปี)						หน่วยงานหลัก	หน่วยงานสนับสนุน
		๒๕๖๓ - ๒๕๖๔	๒๕๖๕	๒๕๖๖	๒๕๖๗	๒๕๖๘	๒๕๖๙		
สื่อออนไลน์ และสื่อบุคคล เพื่อกำหนดแนวทางที่เหมาะสมในการป้องกัน และการปฏิบัติ เพื่อลดผลกระทบเด็กและเยาวชนจากการพนันออนไลน์	มาตรการที่ชัดเจน (องค์กร)							สผอ. อพท.	
	จำนวนผู้ประกอบการรายเดิมและสื่อรายเดิมที่มีนโยบายหรือมาตรการที่ชัดเจน (องค์กร)	๕	๑๐	๒๐	๓๐	๔๐	๕๐		
๔.๑.๓ พิจารณามอบรางวัลเชิดชูเกียรติแก่ ผู้ให้บริการอินเทอร์เน็ต (Internet Service Provider) ผู้ผลิตเนื้อหาออนไลน์ (Internet Content Provider) ร้านบริการอินเทอร์เน็ต/เกม ผู้ประกอบการเกม เอเย่นซีโฆษณาออนไลน์ สื่อมวลชน สื่อออนไลน์ และสื่อบุคคลที่มีมาตรการป้องกันและลดผลกระทบเด็กและเยาวชนจากการพนันออนไลน์	จำนวนผู้ประกอบการและสื่อที่ผ่านเกณฑ์มาตรฐาน (ราย)	-	๑๐	๑๕	๒๐	๒๕	๓๐	ดศ. วธ. กปส. ปอท.	สสส. กสทช. กพปส. อพท.

กลยุทธ์ ๔.๒ การส่งเสริมบทบาทและการมีส่วนร่วมของหน่วยงาน องค์กร และภาคีเครือข่ายในระดับจังหวัด

เป้าประสงค์กลยุทธ์: เกิดมาตรการป้องกันและลดผลกระทบจากการพนันออนไลน์ในทุกระดับของจังหวัด

มาตรการ	ตัวชี้วัด	ค่าเป้าหมาย (ปี)						หน่วยงานหลัก	หน่วยงานสนับสนุน
		๒๕๖๓ - ๒๕๖๔	๒๕๖๕	๒๕๖๖	๒๕๖๗	๒๕๖๘	๒๕๖๙		
๔.๒.๑ เพิ่มระเบียบวาระเพื่อทราบ หรือ เพื่อพิจารณา เรื่องการติดตามเฝ้าระวังสถานการณ์การพนันออนไลน์ ในเด็กและเยาวชน ในคณะกรรมการคุ้มครองเด็ก จังหวัด	ร้อยละของจังหวัดที่มี ระเบียบวาระเกี่ยวข้อง กับการพนันออนไลน์ใน การประชุม	๑๐	๒๐	๔๐	๖๐	๘๐	๑๐๐	พมจ. สद्यจ. เครือข่าย เด็กและ เยาวชน	ดย. ศธ.
๔.๒.๒ ผลักดันประเด็นการป้องกันและลดผลกระทบ เด็กเยาวชนจากการพนันออนไลน์ ไว้ในแผนระดับ จังหวัด ผ่านกลไกคณะกรรมการคุ้มครองเด็กจังหวัด หรือกลไกอื่นที่เกี่ยวข้อง	ร้อยละของจังหวัดที่มี สาระที่เกี่ยวข้องใน แผนพัฒนาเด็กและ เยาวชนจังหวัด	๕	๑๐	๑๕	๒๐	๒๕	๓๐	พมจ. สสจ.	ดย. มท.
	ร้อยละของจังหวัดที่มี สาระที่เกี่ยวข้องใน แผนพัฒนาจังหวัด	-	๕	๑๐	๑๕	๒๐	๒๕		
๔.๒.๓ สนับสนุนให้มีตัวแทนสภาเด็กและเยาวชน หรือ เครือข่ายเด็กและเยาวชนเข้าไปเป็นคณะกรรมการ คุ้มครองเด็กและเยาวชนในระดับจังหวัด เพื่อ ผลักดันประเด็นป้องกันและลดผลกระทบจากการพนัน ออนไลน์	จำนวนจังหวัดที่มีผู้แทน สภาเด็กและเยาวชน หรือเครือข่ายเด็กและ เยาวชนเป็น คณะกรรมการฯ (จังหวัด)	๒๐	๓๐	๔๐	๕๐	๖๐	๗๗	พมจ. สद्यจ.	ดย.

มาตรการ	ตัวชี้วัด	ค่าเป้าหมาย (ปี)						หน่วยงานหลัก	หน่วยงานสนับสนุน
		๒๕๖๓ - ๒๕๖๔	๒๕๖๕	๒๕๖๖	๒๕๖๗	๒๕๖๘	๒๕๖๙		
๔.๒.๔ ส่งเสริมและสนับสนุนทรัพยากรในการขับเคลื่อนและรณรงค์การรู้เท่าทันการพนันออนไลน์ผ่านสภาเด็กและเยาวชนระดับจังหวัด อำเภอ และตำบล	ร้อยละของสภาเด็กและเยาวชนระดับจังหวัดที่ดำเนินงานในด้านเกี่ยวข้อง	๑๐	๒๐	๔๐	๖๐	๘๐	๑๐๐	ดย. สद्यท. เครือข่ายเด็กและเยาวชน	วธ. ดศ. สสส. กพปส. นสส.
๔.๒.๕ สนับสนุนให้เกิดสถานศึกษาปลอดพนันนำร่องในการป้องกันและลดผลกระทบเด็กและเยาวชนจากการพนันออนไลน์	จำนวนสถานศึกษา นำร่อง (แห่ง)	๕	๑๐	๑๕	๒๐	๒๕	๓๐	ศธ. อว. อปท. นสส.	วธ. พม. สद्यท. ยท. เครือข่ายเด็กและเยาวชน
๔.๒.๖ ส่งเสริมกิจกรรมและพฤติกรรมเชิงบวกเพื่อต่อต้านการพนันและการพนันออนไลน์ในชุมชนและสถานศึกษา อาทิ ส่งเสริมกิจกรรมกลุ่มออมทรัพย์ ศูนย์จัดการกองทุนชุมชน กิจกรรมธนาคารโรงเรียน การส่งเสริมความรู้เรื่องการบริหารและวินัยทางการเงิน ฯลฯ	จำนวนสถานศึกษาที่มี ธนาคารโรงเรียน โครงการโรงเรียนธนาคาร หรือการดำเนินงานอื่นที่เกี่ยวข้อง (แห่ง)	๓,๒๕๐	๓,๓๐๐	๓,๓๕๐	๓,๔๐๐	๓,๔๕๐	๓,๕๐๐	ศธ. อปท.	ธอ. ธกส.

มาตรการ	ตัวชี้วัด	ค่าเป้าหมาย (ปี)						หน่วยงานหลัก	หน่วยงานสนับสนุน
		๒๕๖๓ - ๒๕๖๔	๒๕๖๕	๒๕๖๖	๒๕๖๗	๒๕๖๘	๒๕๖๙		
	ร้อยละของชุมชนที่มีกลุ่มออมทรัพย์/ศูนย์จัดการกองทุนชุมชนในระดับดี	๑๐	๑๕	๒๐	๒๕	๓๐	๓๕	พช. อปท. มท.	พอช.
๔.๒.๗ สนับสนุนให้ชุมชนออกกฎระเบียบ กติกา ธรรมนูญ หรือมาตรการชุมชน เพื่อป้องกันและลดผลกระทบเด็กและเยาวชนจากการพนันและการพนันออนไลน์ที่มีต่อเด็กเยาวชน	จำนวนพื้นที่ที่มีกฎระเบียบ กติกา ธรรมนูญ หรือมาตรการที่เกี่ยวข้อง	๒๐	๔๐	๖๐	๘๐	๑๐๐	๑๒๐	มท. อปท.	พอช. สช. สสส. พชอ.
๔.๒.๘ สนับสนุนให้เกิดชุมชนต้นแบบปลอดพนันเพื่อเป็นแบบอย่างและแนวทางในการขยายผล	จำนวนจังหวัดที่มีชุมชนต้นแบบปลอดพนันและการพนันออนไลน์ (จังหวัด)	-	๕	๒๐	๕๐	๗๗	๗๗	ปค. สถ.	มท. สสส. พอช. พชอ.
๔.๒.๙ สนับสนุนให้มีเวทีหรือพื้นที่สาธารณะเพื่อลดผลกระทบจากการพนันออนไลน์สำหรับเด็กและเยาวชนระดับจังหวัด	จำนวนจังหวัดที่มีเวทีหรือพื้นที่สาธารณะในการปรึกษาหารือ (จังหวัด)	-	๕	๒๐	๕๐	๗๗	๗๗	ปค. พช. อปท.	สธ. ศธ. นสส.

กลยุทธ์ ๔.๓ การเพิ่มศักยภาพการป้องกัน ช่วยเหลือ คุ่มครอง และเยียวยา

เป้าประสงค์กลยุทธ์: เกิดระบบและความร่วมมือระหว่างหน่วยงานในพื้นที่ในการช่วยเหลือ คุ่มครอง เยียวยา

มาตรการ	ตัวชี้วัด	ค่าเป้าหมาย (ปี)						หน่วยงานหลัก	หน่วยงานสนับสนุน
		๒๕๖๓ - ๒๕๖๔	๒๕๖๕	๒๕๖๖	๒๕๖๗	๒๕๖๘	๒๕๖๙		
๔.๓.๑ พัฒนาสมรรถนะของกำลังคนด้านสาธารณสุขที่เกี่ยวข้อง เพื่อช่วยเหลือ ป้องกัน และให้คำปรึกษาแก่เด็ก เยาวชน และครอบครัว ที่ได้รับผลกระทบจากการพนันออนไลน์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ	จำนวนเจ้าหน้าที่ที่เกี่ยวข้องที่ได้รับการพัฒนาศักยภาพ (คน)	๑๐๐	๑๐๐	๑๐๐	๑๐๐	๑๐๐	๑๐๐	สธ.	
๔.๓.๒ เพิ่มศักยภาพและบทบาทหน้าที่ของสายด่วนด้าน เด็ก เยาวชน และ ครอบครัว ให้สามารถทำหน้าที่ช่วยเหลือ ให้คำปรึกษาในเบื้องต้น และประสานส่งต่อไปยังหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง	ร้อยละของสายด่วนทุกระดับที่ผ่านการพัฒนาศักยภาพ	๑๐	๒๐	๓๐	๔๐	๕๐	๖๐	สธ. พม. สายด่วน ภาคเอกชน	มท.
๔.๓.๓ สนับสนุนให้สถานศึกษาใช้แบบคัดกรองการติดพนันในกลุ่มเด็กและเยาวชน เพื่อประสานส่งต่อเด็ก เยาวชนกลุ่มเสี่ยงเข้าสู่ระบบการป้องกัน ช่วยเหลือ คุ่มครอง และเยียวยา	ร้อยละของนักเรียนในสถานศึกษาที่ได้รับการตรวจคัดกรอง	๕๐	๖๐	๗๐	๘๐	๙๐	๑๐๐	ศธ. พม.	สจ. พม.
	ร้อยละของนักเรียนที่อยู่ในภาวะเสี่ยงที่เข้าสู่ระบบป้องกัน ช่วยเหลือ คุ่มครอง และเยียวยา	๘๐	๘๐	๙๐	๙๐	๑๐๐	๑๐๐		
๔.๓.๔ เพิ่มศักยภาพและบทบาทหน้าที่ของครอบครัวให้สามารถเฝ้าระวัง ประเมินความเสี่ยงในการติดพนันออนไลน์ของเด็กและเยาวชน เพื่อประสานส่งต่อไปยังหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง	จำนวนครอบครัวที่เข้าร่วมการอบรม (ครอบครัว)	๑๐๐	๑๐๐	๑๐๐	๑๐๐	๑๐๐	๑๐๐	ศธ. พม.	ดศ. สจ. ปอท.

ยุทธศาสตร์ที่ ๕ การสนับสนุนให้เกิดเครือข่ายเฝ้าระวังและส่งเสริมการบังคับใช้กฎหมาย
เป้าประสงค์ยุทธศาสตร์ : การป้องกันและปราบปรามการพนันออนไลน์มีประสิทธิภาพมากขึ้น

กลยุทธ์ ๕.๑ การส่งเสริมการบังคับใช้กฎหมาย

เป้าประสงค์กลยุทธ์: การบังคับใช้กฎหมายมีประสิทธิภาพและประสิทธิผล

มาตรการ	ตัวชี้วัด	ค่าเป้าหมาย (ปี)						หน่วยงานหลัก	หน่วยงานสนับสนุน
		๒๕๖๓ - ๒๕๖๔	๒๕๖๕	๒๕๖๖	๒๕๖๗	๒๕๖๘	๒๕๖๙		
๕.๑.๑ ผลักดันการจัดตั้งศูนย์ปฏิบัติการป้องกันและปราบปรามการพนันออนไลน์ระดับประเทศ โดยมีงบประมาณและทรัพยากรที่เพียงพอในการปฏิบัติงานตลอดปีงบประมาณ	มีศูนย์ปฏิบัติการฯ	มีการยกย่องและเสนอเพื่อพิจารณา	มีศูนย์ปฏิบัติการฯ					ปอท.	ตช.
๕.๑.๒ พัฒนาเครื่องมือทางเทคโนโลยีที่สามารถคัดกรองหรือปิดกั้นการเผยแพร่และการเข้าถึงข้อมูลที่ยุยงส่งเสริม โฆษณา รวมทั้งการกระทำอื่นใดที่เกี่ยวข้องกับการพนันออนไลน์	ร้อยละของเว็บไซต์พนันและการเข้าถึงข้อมูลที่ยุยงส่งเสริม โฆษณา รวมทั้งการกระทำอื่นใดที่เกี่ยวข้องกับการพนันออนไลน์ ที่สามารถปิดกั้นได้เพิ่มขึ้น	๑๐	๒๐	๓๐	๕๐	๗๐	๙๐	ปอท.	ดศ. กสทช. ตช.

มาตรการ	ตัวชี้วัด	ค่าเป้าหมาย (ปี)						หน่วยงานหลัก	หน่วยงานสนับสนุน
		๒๕๖๓ - ๒๕๖๔	๒๕๖๕	๒๕๖๖	๒๕๖๗	๒๕๖๘	๒๕๖๙		
๕.๑.๓ พัฒนาโปรแกรม แอปพลิเคชัน หรือช่องทางอื่นสำหรับประชาชน เพื่อร้องเรียนหรือชี้เบาะแสแหล่งการพนันและการพนันออนไลน์	มีโปรแกรมหรือแอปพลิเคชัน	-	มีโปรแกรมหรือแอปพลิเคชัน					ดศ. ปอท.	กสทช. ดช.
	จำนวนการดาวน์โหลด	-	๕,๐๐๐	๒๐,๐๐๐	๔๐,๐๐๐	๖๐,๐๐๐	๘๐,๐๐๐	ดศ.	มท. ดช.
๕.๑.๔ จัดทำฐานข้อมูลด้านการเฝ้าระวังการพนันออนไลน์ที่เป็นส่วนกลาง และมีระบบส่งต่อข้อมูลให้เครือข่ายและหน่วยงานบังคับใช้กฎหมาย	มีฐานข้อมูลด้านการเฝ้าระวัง	มีการประสานงานรวบรวมข้อมูล	มีฐานข้อมูลด้านการเฝ้าระวัง					ปอท.	ดศ. มท. ดช.
๕.๑.๕ ประสานความร่วมมือให้หน่วยงานภาครัฐ ภาคเอกชน สถาบันการศึกษา และโครงการเน็ตประชารัฐ จัดทำระบบคัดกรองหรือปิดกั้นเว็บไซต์ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับการพนันออนไลน์ และภัยคุกคามออนไลน์อื่นๆ ในโครงข่ายอินเทอร์เน็ตของหน่วยงาน	ร้อยละของหน่วยงานหลักที่เกี่ยวข้องกับเด็กและเยาวชนที่มีระบบคัดกรองหรือปิดกั้นเว็บไซต์	-	๑๐	๒๐	๓๐	๔๐	๕๐	ดศ. กสทช.	มท. ศธ. พม.
๕.๑.๖ ผลักดันการออกมาตรการปิดกั้นทางการเงินและสินทรัพย์ดิจิทัล เพื่อปราบปรามการทำธุรกรรมทางการเงินที่เกี่ยวข้องกับการพนันออนไลน์	มีมาตรการที่เกี่ยวข้อง	-	มีมาตรการที่เกี่ยวข้อง					ดศ. กสท. ธปท. ปปง.	
๕.๑.๗ ผลักดันการออกประกาศ ระเบียบ ข้อบังคับ หรือ จัดทำแนวทางปฏิบัติ โดยใช้อำนาจตามพระราชบัญญัติการประกอบกิจการกระจายเสียงและกิจการโทรทัศน์ พ.ศ.๒๕๕๑ มาตรา ๓๗ เพื่อกำกับแนวทางหรือนำเสนอข่าวที่เกี่ยวข้องกับการพนัน	มีประกาศ ระเบียบ ข้อบังคับ ฯลฯ ที่เกี่ยวข้อง	-	มีประกาศ ระเบียบ ข้อบังคับ ฯลฯ ที่เกี่ยวข้อง					กสทช.	
	ร้อยละของผู้ปฏิบัติงานที่พึงพอใจ	-	๓๐	๔๐	๕๐	๖๐	๗๐		

มาตรการ	ตัวชี้วัด	ค่าเป้าหมาย (ปี)						หน่วยงานหลัก	หน่วยงานสนับสนุน
		๒๕๖๓ - ๒๕๖๔	๒๕๖๕	๒๕๖๖	๒๕๖๗	๒๕๖๘	๒๕๖๙		
๕.๑.๘ อบรมพัฒนาทักษะและความรู้ของเจ้าหน้าที่ผู้บังคับใช้กฎหมาย เรื่องการปฏิบัติงานด้านการป้องกันปราบปราม และปกป้องเด็กและเยาวชนจากการพนันออนไลน์	จำนวนเจ้าหน้าที่ที่ผ่านการฝึกอบรม (คน)	๑๐๐	๑๐๐	๑๐๐	๑๐๐	๑๐๐	๑๐๐	ตช.	
๕.๑.๙ สร้างและพัฒนาศักยภาพเครือข่ายเฝ้าระวังการพนันออนไลน์	จำนวนผู้เข้าร่วมเป็นเครือข่ายเฝ้าระวัง (คน)	-	๑๐๐	๑๐๐	๑๐๐	๑๐๐	๑๐๐	ตช. ปค.	
	ร้อยละของผู้ที่เข้าร่วมเป็นเครือข่ายเฝ้าระวังที่มีความรู้ความเข้าใจระดับดี-ดีมาก	-	๕๐	๖๐	๗๐	๘๐	๙๐		

กลยุทธ์ ๕.๒ การพัฒนาและปรับปรุงกฎหมาย

เป้าประสงค์กลยุทธ์: กฎหมายที่เกี่ยวข้องสอดคล้องกับสภาพปัญหา

มาตรการ	ตัวชี้วัด	ค่าเป้าหมาย (ปี)						หน่วยงานหลัก	หน่วยงานสนับสนุน
		๒๕๖๓ - ๒๕๖๔	๒๕๖๕	๒๕๖๖	๒๕๖๗	๒๕๖๘	๒๕๖๙		
๕.๒.๑ หากหรือผู้มีส่วนเกี่ยวข้องด้านกฎหมาย ได้แก่ ผู้กำหนดนโยบาย ผู้บังคับใช้กฎหมาย นักวิชาการ และ ผู้ปฏิบัติงานอื่นที่เกี่ยวข้อง เพื่อแสวงหาแนวทางร่วมในการปรับปรุงกฎหมายที่มีอยู่เดิม หรือ พัฒนากฎหมาย ขึ้นใหม่เพื่อการป้องกันและลดผลกระทบเด็กเยาวชน จากการพนันออนไลน์เป็นการเฉพาะ	ได้ข้อสรุปหรือฉันทมติของ หน่วยงานที่รับผิดชอบ และทุกภาคส่วน ที่เกี่ยวข้องในการปรับปรุง หรือพัฒนากฎหมาย	หารือกับ ผู้มีส่วนเกี่ยวข้อง	ได้ข้อสรุปหรือ ฉันทมติและผลักดัน เข้าสู่การพิจารณา	กฎหมายได้รับการปรับปรุง หรือ มีการตรากฎหมายใหม่ที่เกี่ยวข้อง			มท. ดช.	พม. ดศ. วธ. ปอท.	
๕.๒.๒ สนับสนุนการพัฒนาระเบียบหรือกฎหมายอื่นที่เกี่ยวข้องกับการส่งเสริมค่านิยมที่ถูกต้อง และปกป้องคุ้มครองไม่ให้เด็กเยาวชนเข้าไปมีส่วนเกี่ยวข้องกับการพนันและการพนันออนไลน์ทั้งทางตรงและทางอ้อม อาทิ ร่างพระราชบัญญัติส่งเสริมจริยธรรมและมาตรฐานวิชาชีพสื่อมวลชน พ.ศ. ร่างพระราชบัญญัติการให้รางวัลด้วยการเสี่ยงโชค พ.ศ. ... พระราชบัญญัติที่เกี่ยวข้องกับกลไกกำกับดูแลผู้ผลิตเนื้อหาออนไลน์ เป็นต้น	จำนวนระเบียบหรือกฎหมายที่ได้รับการปรับปรุงแก้ไข หรือ ตราขึ้นใหม่	หารือกับ ผู้มีส่วนเกี่ยวข้อง	ได้ข้อสรุปหรือ ฉันทมติและผลักดัน เข้าสู่การพิจารณา	ระเบียบ/กฎหมายได้รับการปรับปรุง หรือมีการตรากฎหมายใหม่ที่เกี่ยวข้อง			วธ. ดศ. พม. ดช. ปอท. กสทช.	-	

ส่วนที่ ๔

การขับเคลื่อนแผนสู่การปฏิบัติ

ส่วนที่ ๔

การขับเคลื่อนแผนสู่การปฏิบัติ

แม้ว่าแผนปฏิบัติการด้านการป้องกันและลดผลกระทบเด็กและเยาวชนจากการพนันออนไลน์ จะดำเนินงานภายใต้คณะกรรมการส่งเสริมการปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชนในการใช้สื่อออนไลน์ ซึ่งมีกรมกิจการเด็กและเยาวชนทำหน้าที่เลขานุการขับเคลื่อนการดำเนินงานก็ตาม แต่เนื่องจากปัญหาการพนันออนไลน์มีความซับซ้อน จึงมีความจำเป็นต้องบูรณาการและสร้างความร่วมมือกับหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง เพื่อให้การดำเนินงานเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพและครอบคลุมทุกมิติ

ด้วยเหตุนี้ เพื่อให้เกิดความชัดเจนในการดำเนินงานตามแผนปฏิบัติการด้านการป้องกันและลดผลกระทบเด็กและเยาวชนจากการพนันออนไลน์ หน่วยงานต่างๆ ที่เกี่ยวข้อง จะมีบทบาทภารกิจตามแผนปฏิบัติการด้านการป้องกันและลดผลกระทบเด็กและเยาวชนจากการพนันออนไลน์โดยสรุป ดังต่อไปนี้

๑. คณะกรรมการส่งเสริมการพัฒนาเด็กและเยาวชนแห่งชาติ มีบทบาทภารกิจสำคัญในการผลักดันให้เกิดกลไกในกำกับของรัฐที่ทำหน้าที่บูรณาการความร่วมมือทุกภาคส่วนที่เกี่ยวข้อง ตลอดจนเป็นกลไกสนับสนุนในการขับเคลื่อนในเชิงนโยบายและปฏิบัติเพื่อป้องกันและลดผลกระทบเด็กและเยาวชนจากการพนันออนไลน์

๒. กรมกิจการเด็กและเยาวชน กระทรวงการพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์ ในฐานะหน่วยงานเลขานุการคณะกรรมการส่งเสริมการพัฒนาเด็กและเยาวชนแห่งชาติ มีบทบาทภารกิจที่สำคัญประกอบด้วย

๒.๑ ผลักดันเชิงนโยบาย โดยจัดทำเครื่องมือสื่อสารเชิงนโยบายเพื่อทำความเข้าใจกับผู้กำหนดนโยบายในทุกระดับ สนับสนุนให้ประเด็นการรู้เท่าทันการพนันออนไลน์ได้รับการบรรจุในที่ประชุมสมัชชาหรือคณะกรรมการระดับชาติที่เกี่ยวข้อง

๒.๒ ผลักดันให้เกิดกลไกในกำกับของรัฐ ในรูปแบบคณะกรรมการ คณะอนุกรรมการ หรือคณะทำงาน ผ่านคณะกรรมการระดับชาติ สมัชชาระดับชาติ และเครือข่ายในสภาผู้แทนราษฎร นอกจากนี้ยังต้องแสวงหา และศึกษาความเป็นไปได้ในการจัดสรรงบประมาณแผ่นดิน หรืองบประมาณจากภายนอกเพื่อใช้ในการดำเนินงานในทุกมิติที่เพียงพอและต่อเนื่อง โดยเชื่อมประสานความร่วมมือกับกระทรวงอื่นที่เกี่ยวข้อง อาทิ กระทรวงสาธารณสุข กระทรวงมหาดไทย กระทรวงวัฒนธรรม เป็นต้น

๒.๓ จัดการความรู้ ถอดบทเรียน ให้กับบุคลากรและผู้ปฏิบัติงานที่เกี่ยวข้องกับการป้องกันและลดผลกระทบเด็กและเยาวชนจากการพนันออนไลน์ในทุกมิติ โดยประสานหน่วยงานภายนอกที่มีศักยภาพเพื่อร่วมดำเนินการ

๒.๔ ผลักดันการบรรจุชุดการเรียนรู้ในการป้องกันและลดผลกระทบเด็กและเยาวชนจากการพนันออนไลน์ไว้ในหลักสูตรพัฒนาศักยภาพของกระทรวงการพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์ และส่งเสริมให้เกิดการพัฒนาศักยภาพบุคลากรที่เกี่ยวข้องในระดับพื้นที่

๒.๕ ส่งเสริมและสนับสนุนทรัพยากร ให้แก่สภาเด็กและเยาวชนทุกระดับในการรณรงค์และจัดกิจกรรมสร้างการเรียนรู้เท่าทันพนันออนไลน์ให้แก่เด็กและเยาวชนในระดับพื้นที่

๓. กระทรวงวัฒนธรรม มีบทบาทภารกิจที่สำคัญ ประกอบด้วย

๓.๑ สื่อสารสาธารณะ เพื่อให้สังคมตระหนักถึงผลกระทบของการพนันออนไลน์ที่มีต่อเด็กและเยาวชน โดยสนับสนุนการผลิตและเผยแพร่ภาพยนตร์และละครที่สอดแทรกเนื้อหาสาระและข้อคิด รวมถึงประสานความร่วมมือและสร้างแรงจูงใจให้ดารานักแสดง เน็ตไอดอล ที่มีอิทธิพลทางความคิดต่อเด็กและเยาวชน ร่วมรณรงค์ยุติการพนันและการพนันออนไลน์ โดยบูรณาการความร่วมมือกับหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง อาทิ กระทรวงมหาดไทย กรมกิจการเด็กและเยาวชน กรมประชาสัมพันธ์ องค์การกระจายเสียงและแพร่ภาพสาธารณะแห่งประเทศไทย มูลนิธิรณรงค์หยุดพนัน เป็นต้น

๓.๒ พิจารณามอบรางวัลเชิดชูเกียรติ ให้แก่ผู้มีส่วนเกี่ยวข้องกับการส่งเสริมค่านิยมที่ถูกต้อง และมีบทบาทสำคัญในการรณรงค์หรือดำเนินการป้องกันและลดผลกระทบเด็กและเยาวชนจากการพนันออนไลน์ อาทิ ผู้ผลิตเนื้อหาออนไลน์ ผู้ประกอบการเกม สื่อมวลชน สื่อออนไลน์ เป็นต้น

๓.๓ ผลักดันให้สำนักงานวัฒนธรรมจังหวัด นำประเด็นสถานการณ์การพนันออนไลน์เข้าสู่ระเบียบวาระการประชุมของคณะกรรมการพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์จังหวัด และผลักดันสู่การบรรจุในแผนการดำเนินงานของหน่วยงานระดับจังหวัดที่เกี่ยวข้องต่อไป

๔. กระทรวงมหาดไทย มีบทบาทภารกิจที่สำคัญ ประกอบด้วย

๔.๑ สื่อสารสาธารณะ เพื่อให้สังคมตระหนักถึงผลกระทบของการพนันออนไลน์ที่มีต่อเด็กและเยาวชน ประสานความร่วมมือและสร้างแรงจูงใจให้ดารานักแสดง เน็ตไอดอล ที่มีอิทธิพลทางความคิดต่อเด็กและเยาวชน ร่วมรณรงค์ยุติการพนันและการพนันออนไลน์

๔.๒ ส่งเสริมความรู้ความเข้าใจที่ถูกต้อง ให้กับผู้ประกอบการด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ สื่อมวลชน สื่อออนไลน์ รวมถึงสื่อบุคคล เพื่อไม่ให้กระทำผิดตามกฎหมายที่เกี่ยวข้อง โดยบูรณาการความร่วมมือกับหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง อาทิ กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม กองบังคับการปราบปรามการกระทำผิดเกี่ยวกับอาชญากรรมทางเทคโนโลยี สำนักงานคณะกรรมการคุ้มครองผู้บริโภค เป็นต้น

๔.๓ สนับสนุนให้เกิดชุมชนต้นแบบปลอดพนัน โดยการออกกฎระเบียบ กติกา หรือ ธรรมนูญชุมชน รวมถึงสร้างเครือข่ายเฝ้าระวัง ทั้งนี้ สามารถประสานความร่วมมือกับองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น รวมถึงกลไกอื่นๆ ในระดับพื้นที่ อาทิ คณะกรรมการพัฒนาคุณภาพชีวิตระดับอำเภอ สภาองค์กรชุมชน เครือข่ายธรรมนูญสุขภาพ สภาผู้นำชุมชน เป็นต้น

๔.๔ แสวงหาแนวทางจัดสรรงบประมาณ เพื่อสนับสนุนการป้องกันและลดผลกระทบเด็กและเยาวชนจากการพนันออนไลน์ไว้ในแผนปฏิบัติการของหน่วยงานในกำกับที่เกี่ยวข้อง

๔.๕ ทหาหรือผู้มีส่วนเกี่ยวข้องเพื่อพิจารณาปรับปรุง หรือตรากฎหมายใหม่ รวมถึงออก ระเบียบ ข้อบังคับ ฯลฯ เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพและประสิทธิผลในการป้องกันและลดผลกระทบเด็กและเยาวชนจากการพนันออนไลน์

๕. กระทรวงศึกษาธิการ มีบทบาทภารกิจที่สำคัญ ประกอบด้วย

๕.๑ สื่อสารสาธารณะ โดยส่งเสริมให้เกิดกิจกรรมรณรงค์สร้างความตระหนักแก่เด็กและเยาวชนต่อปัญหาการพนันออนไลน์ โดยเฉพาะอย่างยิ่งในช่วงโอกาสสำคัญ เช่น การแข่งขันฟุตบอลโลก การแข่งขันฟุตบอลแห่งชาติยุโรป ฯลฯ ทั้งนี้สามารถบูรณาการความร่วมมือกับสภาเด็กและเยาวชนระดับ จังหวัด อำเภอ และตำบล

๕.๒ สนับสนุนการสร้างองค์ความรู้ โดยส่งเสริมการวิจัยในรูปแบบต่างๆ เพื่อป้องกัน แก้ไขปัญหา และลดผลกระทบเด็กและเยาวชนจากการพนันออนไลน์ เช่น การวิจัยในชั้นเรียน รวมถึง สนับสนุนให้เกิดการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างบุคลากร

๕.๓ ผลักดันให้สถานศึกษาบรรจุชุดการเรียนรู้ ที่เกี่ยวข้องกับทักษะชีวิต ความรอบรู้เชิง บูรณาการ และผลกระทบจากการพนัน ไว้ในชั่วโมงการเรียนรู้ของสถานศึกษา อาทิ การเรียนการสอนวิชา ลูกเสือ เนตรนารี ยุวกาชาด กิจกรรมชุมนุม ชั่วโมงลดเวลาเรียนเพิ่มเวลารู้ เป็นต้น

๕.๔ ส่งเสริมให้เกิดสถานศึกษาปลอดพนันนอกรอบ ในการป้องกันและลดผลกระทบเด็ก และเยาวชนจากการพนันออนไลน์ โดยบูรณาการความร่วมมือกับกระทรวงวัฒนธรรม กระทรวงการพัฒนา สังคมและความมั่นคงของมนุษย์ ตลอดจนส่งเสริมให้เกิดพฤติกรรมเชิงบวก เช่น กิจกรรมธนาคารโรงเรียน โรงเรียนธนาคาร และกลุ่มออมทรัพย์ เป็นต้น

๕.๕ สนับสนุนให้สถานศึกษาคัดกรองเด็กและเยาวชนกลุ่มเสี่ยง เพื่อประสานส่งต่อเข้าสู่ ระบบการป้องกัน ช่วยเหลือ ค้ำครอง และเยียวยาของหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง ทั้งนี้ต้องสร้างความรู้และความ ตระหนักกับผู้ปกครองและครอบครัวเพื่อร่วมดำเนินการ

๖. กระทรวงสาธารณสุข มีบทบาทภารกิจที่สำคัญ ประกอบด้วย

๖.๑ พัฒนาศักยภาพและพัฒนาศักยภาพบุคลากร โดยส่งเสริมให้เกิดการจัดการความรู้ ถอดบทเรียน แลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างผู้ปฏิบัติงาน อบรมพัฒนาศักยภาพ ตลอดจนส่งเสริมการพัฒนางาน ประจำสำนักงานวิจัย (R&R) ที่เกี่ยวข้องกับการป้องกันและลดผลกระทบเด็กและเยาวชนจากการพนันออนไลน์

๖.๒ เพิ่มศักยภาพของสายด่วน ในการช่วยเหลือและให้คำปรึกษา โดยเชื่อมโยงการทำงานกับสายด่วนของกระทรวงการพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์ และสายด่วนขององค์กร ภาคประชาสังคม และเอกชน

๖.๓ สนับสนุนให้เกิดชุมชนต้นแบบปลอดพนัน ผ่านคณะกรรมการพัฒนาคุณภาพชีวิต ระดับอำเภอ

๗. กระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม มีบทบาทภารกิจที่สำคัญ ประกอบด้วย

๗.๑ สนับสนุนการสร้างองค์ความรู้ โดยส่งเสริมให้เกิดการวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเด็กและเยาวชนกับการพนันออนไลน์ สนับสนุนให้เกิดการจัดการความรู้ การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ ถอดบทเรียน ของ บุคลากรที่เกี่ยวข้อง สนับสนุนการสำรวจสถานการณ์การพนันออนไลน์ในเด็กและเยาวชน

๗.๒ สนับสนุนการพัฒนาศักยภาพบุคลากร ที่เกี่ยวข้องกับการป้องกันและลดผลกระทบ เด็กและเยาวชนจากการพนันออนไลน์ โดยพัฒนาระบบเรียนรู้ออนไลน์ (E-learning) ร่วมกับหน่วยงาน ภาครัฐที่เกี่ยวข้อง

๗.๓ ผลักดันการบรรจุชุดการเรียนรู้ ที่เกี่ยวข้องกับการพนัน ความรอบรู้เชิงบูรณาการ และผลกระทบจากการพนัน ไว้ในชั่วโมงการเรียนรู้ของสถานศึกษา

๘. กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม สำนักงานตำรวจแห่งชาติ กองบังคับการปราบปรามการกระทำผิดเกี่ยวกับอาชญากรรมทางเทคโนโลยี สำนักงานคณะกรรมการกฤษฎีกาการกระจายเสียง กิจการโทรทัศน์ และกิจการโทรคมนาคมแห่งชาติ และสำนักงานคณะกรรมการป้องกันและปราบปรามการฟอกเงิน มีบทบาทภารกิจที่สำคัญร่วมกัน ประกอบด้วย

๘.๑ ผลักดันการจัดตั้งศูนย์ปฏิบัติการ ป้องกันและปราบปรามการพนันออนไลน์ ระดับประเทศ โดยมีงบประมาณและทรัพยากรที่เพียงพอในการปฏิบัติงานตลอดปีงบประมาณ

๘.๒ จัดทำฐานข้อมูล ด้านการเฝ้าระวังการพนันออนไลน์ที่เป็นส่วนกลาง และมีระบบ ส่งต่อข้อมูลให้เครือข่ายและหน่วยงานบังคับใช้กฎหมาย

๘.๓ สร้างความเข้าใจเกี่ยวกับข้อกฎหมาย ระเบียบ ข้อบังคับ และหารือกับผู้ประกอบการด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ สื่อมวลชน สื่อออนไลน์ และสื่อบุคคล ในการกำหนดแนวทางที่เหมาะสมเพื่อป้องกันและลดผลกระทบเด็กและเยาวชนจากการพนันออนไลน์

๘.๔ พัฒนาเครื่องมือทางเทคโนโลยีที่สามารถคัดกรองหรือปิดกั้น การเผยแพร่และการเข้าถึงข้อมูลที่ยุย่งส่งเสริม โฆษณา รวมถึงการกระทำอื่นใดที่เกี่ยวข้องกับการพนันออนไลน์ รวมถึงพัฒนาโปรแกรมหรือแอปพลิเคชัน หรือช่องทางอื่นสำหรับประชาชนเพื่อร้องเรียนหรือชี้เบาะแสแหล่งการพนันและการพนันออนไลน์

๘.๕ ประสานความร่วมมือ ให้หน่วยงานภาครัฐ ภาคเอกชน สถาบันการศึกษา และโครงการเนตประชารัฐ จัดทำระบบคัดกรองหรือปิดกั้นเว็บไซต์ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับการพนันออนไลน์ และภัยคุกคามออนไลน์อื่นๆ ในโครงข่ายอินเทอร์เน็ตของหน่วยงาน

๘.๖ ผลักดันการออกมาตรการการปิดกั้นทางการเงิน และสินทรัพย์ดิจิทัล เพื่อปราบปรามการทำธุรกรรมทางการเงินที่เกี่ยวข้องกับการพนันออนไลน์

๙. สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ สำนักงานกองทุนพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์ สำนักงานคณะกรรมการกิจการกระจายเสียง กิจการโทรทัศน์ และกิจการโทรคมนาคมแห่งชาติ สำนักงานสลากกินแบ่งรัฐบาล และสำนักงานคณะกรรมการส่งเสริมวิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม มีบทบาทภารกิจที่สำคัญ ประกอบด้วย

๙.๑ สนับสนุนการสร้างองค์ความรู้ จัดการความรู้ และวิจัย ที่เกี่ยวข้องกับการป้องกันและลดผลกระทบเด็กและเยาวชนจากการพนันออนไลน์

๙.๒ สนับสนุนการพัฒนาชุดการเรียนรู้ ทักษะชีวิตเชิงบูรณาการ และการรู้เท่าทันพนันออนไลน์สำหรับเด็กและเยาวชน

๙.๓ สนับสนุนการสื่อสารสาธารณะในเชิงยุทธศาสตร์ อาทิ การผลิตสื่อ การรณรงค์ในโอกาสสำคัญ การประสานความร่วมมือกับดารานักแสดง และเน็ตไอดอล ที่มีอิทธิพลทางความคิดต่อเด็กและเยาวชนเพื่อร่วมรณรงค์ป้องกันพนันออนไลน์ เป็นต้น

๙.๔ สนับสนุนจัดกิจกรรมรณรงค์และกิจกรรมการเรียนรู้ในระดับพื้นที่ เพื่อส่งเสริมให้เด็กและเยาวชนมีทักษะชีวิตเชิงบูรณาการ และรู้เท่าทันพนันออนไลน์

๑๐. กรมประชาสัมพันธ์ องค์การกระจายเสียงและแพร่ภาพสาธารณะแห่งประเทศไทย มูลนิธิอินเทอร์เน็ตรวมพัฒนาไทย สมาคมวิทยุและสื่อเพื่อเด็กและเยาวชน สมาคม/สภาวิชาชีพด้านสื่อมวลชน มีบทบาทภารกิจที่สำคัญ ประกอบด้วย

๑๐.๑ วางแผนการสื่อสารสาธารณะ ให้มีข้อความหลัก (Key Message) ในทิศทางเดียวกัน

๑๐.๒ ผลิตและเผยแพร่ สื่อรณรงค์เชิงรุกผ่านช่องทางสื่อหลักและสื่อออนไลน์ รวมถึงสนับสนุนการผลิตภาพยนตร์และละครที่สอดแทรกเนื้อหาสาระและข้อคิดเกี่ยวกับผลกระทบจากการพนันและการพนันออนไลน์

๑๐.๓ สร้างแรงจูงใจ ให้แก่สื่อมวลชน สื่อออนไลน์ และสื่อบุคคล โดยพิจารณาอบรมรางวัล เชิดชูเกียรติแก่ผู้ที่มีมาตรการหรือมีผลงานด้านการป้องกันและลดผลกระทบเด็กและเยาวชนจากการพนันออนไลน์

๑๑. กรมการพัฒนาชุมชน ธนาคารออมสิน และธนาคารเพื่อการเกษตรและสหกรณ์การเกษตร มีบทบาทภารกิจที่สำคัญ ประกอบด้วย

๑๑.๑ ส่งเสริมกิจกรรมและพฤติกรรมเชิงบวกเพื่อต่อต้านการพนันและการพนันออนไลน์ ในชุมชน อาทิ ส่งเสริมกิจกรรมกลุ่มออมทรัพย์ ศูนย์จัดการกองทุนชุมชน กองทุนออมวันละบาท ฯลฯ โดยประสานความร่วมมือกับหน่วยงานอื่นที่เกี่ยวข้อง อาทิ สถาบันพัฒนาองค์กรชุมชน (องค์การมหาชน)

๑๑.๒ ส่งเสริมกิจกรรมและพฤติกรรมเชิงบวกเพื่อต่อต้านการพนันและการพนันออนไลน์ ในสถานศึกษา อาทิ กิจกรรมธนาคารโรงเรียน กิจกรรมโรงเรียนธนาคาร การส่งเสริมความรู้เรื่องการบริหารและวินัยทางการเงิน เป็นต้น

๑๒. องค์การปกครองส่วนท้องถิ่น มีบทบาทภารกิจที่สำคัญ ประกอบด้วย

๑๒.๑ ผลักดันให้สถานศึกษาในสังกัดบรรจุชุดการเรียนรู้ ที่เกี่ยวข้องกับทักษะชีวิต ความรอบรู้เชิงบูรณาการ และผลกระทบจากการพนัน ไว้ในชั่วโมงการเรียนรู้ของสถานศึกษา อาทิ การเรียนการสอนวิชาลูกเสือ เนตรนารี ยุวกาชาด กิจกรรมชุมนุม ชั่วโมงลดเวลาเรียนเพิ่มเวลารู้ เป็นต้น

๑๒.๒ สนับสนุนให้เกิดชุมชนต้นแบบปลอดพนัน รวมถึงส่งเสริมให้ชุมชนกำหนดมาตรการกฎระเบียบ กติกา หรือธรรมนูญชุมชน เพื่อป้องกันและลดผลกระทบเด็กและเยาวชนจากการพนันออนไลน์ โดยประสานความร่วมมือกับฝ่ายปกครองในพื้นที่

๑๒.๓ สนับสนุนให้เกิดเวทีหรือพื้นที่สาธารณะเพื่อหารือแนวทางป้องกันและลดผลกระทบเด็กและเยาวชนจากการพนันออนไลน์

๑๓. สภาเด็กและเยาวชนแห่งประเทศไทย สถาบันยุวทัศน์แห่งประเทศไทย และเครือข่ายเด็กและเยาวชน มีบทบาทภารกิจที่สำคัญ ประกอบด้วย

๑๓.๑ สนับสนุนให้ประเด็นการรู้เท่าทันพหุนานออนไลน์ ได้รับการบรรจุในที่ประชุมสมัชชาระดับชาติ หรือการประชุมคณะกรรมการระดับชาติที่เกี่ยวข้อง

๑๓.๒ ผลิตและเผยแพร่สื่อรณรงค์เชิงรุก ตลอดจนจัดกิจกรรมรณรงค์และสร้างการเรียนรู้ทักษะชีวิต และการรู้เท่าทันพหุนานออนไลน์ในระดับพื้นที่

๑๔. มูลนิธิสาธารณสุขแห่งชาติ มูลนิธิรณรงค์หยุดพนัน ศูนย์ศึกษาปัญหาพนัน และภาคีเครือข่ายที่เกี่ยวข้อง มีบทบาทภารกิจที่สำคัญ ประกอบด้วย

๑๔.๑ ผลักดันเชิงนโยบายเพื่อให้ประเด็นการรู้เท่าทันพหุนานออนไลน์เป็นวาระแห่งชาติ และมีกลไกในกำกับของรัฐรับผิดชอบดำเนินการ

๑๔.๒ สื่อสารสาธารณะเพื่อให้สังคมรับรู้ ตระหนัก และมีส่วนร่วมในการผลักดันประเด็นการรู้เท่าทันพหุนานออนไลน์เป็นวาระแห่งชาติ

๑๔.๓ สร้างองค์ความรู้ จัดการความรู้ และเผยแพร่องค์ความรู้ ที่เกี่ยวข้องกับการป้องกันและลดผลกระทบเด็กและเยาวชนจากการพนันออนไลน์

อักษรย่อที่เกี่ยวข้อง

กก.	หมายความว่า	กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา
กดยช.	หมายความว่า	คณะกรรมการส่งเสริมการพัฒนาเด็กและเยาวชนแห่งชาติ
กปส.	หมายความว่า	กรมประชาสัมพันธ์
กพปส.	หมายความว่า	กองทุนพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์
กต.	หมายความว่า	สำนักงานคณะกรรมการกำกับหลักทรัพย์และตลาดหลักทรัพย์
กสทช.	หมายความว่า	สำนักงานคณะกรรมการกิจการกระจายเสียง กิจการโทรทัศน์ และกิจการโทรคมนาคมแห่งชาติ
ดย.	หมายความว่า	กรมกิจการเด็กและเยาวชน
ดศ.	หมายความว่า	กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม
ชกส.	หมายความว่า	ธนาคารเพื่อการเกษตรและสหกรณ์การเกษตร
ชปท.	หมายความว่า	ธนาคารแห่งประเทศไทย
ชอ.	หมายความว่า	ธนาคารออมสิน
นสส.	หมายความว่า	มูลนิธินวัตกรรมสร้างสรรค์สังคม
ปค.	หมายความว่า	กรมการปกครอง
ปปง.	หมายความว่า	สำนักงานคณะกรรมการป้องกันและปราบปรามการฟอกเงิน
ปอท.	หมายความว่า	กองบังคับการปราบปรามการกระทำผิดเกี่ยวกับอาชญากรรม ทางเทคโนโลยี
พช.	หมายความว่า	กรมการพัฒนาชุมชน
พชอ.	หมายความว่า	คณะกรรมการพัฒนาคุณภาพชีวิตระดับอำเภอ
พม.	หมายความว่า	กระทรวงการพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์
พมจ.	หมายความว่า	สำนักงานพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์จังหวัด
พอช.	หมายความว่า	สถาบันพัฒนาองค์กรชุมชน (องค์การมหาชน)
มท.	หมายความว่า	กระทรวงมหาดไทย
มรพ.	หมายความว่า	มูลนิธิธรรมาภิบาลคุณูปการ
มสช.	หมายความว่า	มูลนิธิสาธารณสุขแห่งชาติ
ยท.	หมายความว่า	สถาบันยุวทัศน์แห่งประเทศไทย

ศธ.	หมายความว่า	กระทรวงศึกษาธิการ
ศศพ.	หมายความว่า	ศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน
สกสว.	หมายความว่า	สำนักงานคณะกรรมการส่งเสริมวิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม
สคบ.	หมายความว่า	สำนักงานคณะกรรมการคุ้มครองผู้บริโภค
สจ.	หมายความว่า	กรมสุขภาพจิต
สช.	หมายความว่า	สำนักงานคณะกรรมการสุขภาพแห่งชาติ
สद्यท.	หมายความว่า	สภาเด็กและเยาวชนแห่งประเทศไทย
สद्यจ.	หมายความว่า	สภาเด็กและเยาวชนระดับจังหวัด
ตช.	หมายความว่า	สำนักงานตำรวจแห่งชาติ
สธ.	หมายความว่า	กรมส่งเสริมการปกครองท้องถิ่น
สผอ.	หมายความว่า	สมาคมผู้ให้บริการอินเทอร์เน็ตไทย
สพฐ.	หมายความว่า	สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน
สวส.	หมายความว่า	สมาคม/สภาวิชาชีพสื่อแขนงต่างๆ อาทิ สภาการหนังสือพิมพ์แห่งชาติ สมาคมผู้ผลิตข่าวออนไลน์ เป็นต้น
สสद्य.	หมายความว่า	สมาคมวิทย์และสื่อเพื่อเด็กและเยาวชน
สสท.	หมายความว่า	องค์การกระจายเสียงและแพร่ภาพสาธารณะแห่งประเทศไทย
สสร.	หมายความว่า	สำนักงานสลากกินแบ่งรัฐบาล
สสส.	หมายความว่า	สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ
วธ.	หมายความว่า	กระทรวงวัฒนธรรม
วธจ.	หมายความว่า	สำนักงานวัฒนธรรมจังหวัด
อปท.	หมายความว่า	องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น ประกอบด้วย กรุงเทพมหานคร เมืองพัทยา องค์การบริหารส่วนจังหวัด เทศบาลนคร เทศบาลเมือง เทศบาลตำบล องค์การบริหารส่วนตำบล
อพท.	หมายความว่า	มูลนิธิอินเทอร์เน็ตร่วมพัฒนาไทย
อว.	หมายความว่า	กระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม

บทสรุปผู้บริหาร

ตามที่คณะกรรมการส่งเสริมการปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชนในการใช้สื่อออนไลน์ ภายใต้คณะกรรมการส่งเสริมการพัฒนาเด็กและเยาวชนแห่งชาติ (กดยช.) ได้ตระหนักถึงความสำคัญของปัญหาการพนันออนไลน์ซึ่งส่งผลกระทบต่อเด็กและเยาวชน และมีคำสั่งแต่งตั้งคณะทำงานยกร่างแผนการป้องกันและลดผลกระทบเด็กและเยาวชนจากการพนันออนไลน์ ลงวันที่ ๑๒ พฤศจิกายน พ.ศ.๒๕๖๑ นั้น

คณะทำงานฯ ได้จัดทำ “แผนปฏิบัติการด้านการป้องกันและลดผลกระทบเด็กและเยาวชนจากการพนันออนไลน์ พุทธศักราช ๒๕๖๓ – ๒๕๖๙” ฉบับนี้ขึ้น ด้วยกระบวนการมีส่วนร่วมของหน่วยงานและภาคีที่เกี่ยวข้องทุกภาคส่วน โดยรวบรวมข้อมูลจากการทบทวนเอกสาร การสัมภาษณ์เชิงลึก การสนทนากลุ่ม และวิเคราะห์ปัจจัยที่เกี่ยวข้องด้วย SWOT Analysis จากนั้นทำการสังเคราะห์ข้อมูล พัฒนาร่างยุทธศาสตร์เข้าสู่ที่ประชุมเชิงปฏิบัติการของหน่วยงานและองค์กรที่มีส่วนเกี่ยวข้องเพื่อพิจารณาปรับแก้ไขให้มีความสมบูรณ์

แผนปฏิบัติการด้านการป้องกันและลดผลกระทบเด็กและเยาวชนจากการพนันออนไลน์ พุทธศักราช ๒๕๖๓ – ๒๕๖๙ ได้กำหนดวิสัยทัศน์ คือ **“ภายในปี ๒๕๖๙ เด็กและเยาวชนในประเทศไทยมีภูมิคุ้มกันและรู้เท่าทันการพนันออนไลน์ โดยมีกลไกในกำกับของรัฐที่เป็นอิสระทำหน้าที่บูรณาการความร่วมมือทุกภาคส่วนเพื่อลดผลกระทบจากพนันออนไลน์”**

มีเป้าประสงค์ ประกอบด้วย ๑) เด็กและเยาวชนเข้าร่วมกระบวนการสร้างความรู้เท่าทันพนันออนไลน์ ปีละไม่น้อยกว่า ๑๐,๐๐๐ คน ๒) ประเทศไทยมีกลไกในกำกับของรัฐที่เป็นอิสระทำหน้าที่บูรณาการความร่วมมือในการดำเนินงาน และให้มีงบประมาณสนับสนุนที่เพียงพอ ๓) ประเทศไทยมีระบบสารสนเทศเกี่ยวกับการพนันออนไลน์ ๔) ประเทศไทยมีมาตรการในการเฝ้าระวัง และมีกลไกสนับสนุนการบังคับใช้กฎหมาย ๕) ทุกจังหวัดมีกลไกการปกป้องคุ้มครอง ให้คำปรึกษา และบำบัดเยียวยา

โดยกำหนดยุทธศาสตร์ เพื่อบรรลุวิสัยทัศน์และเป้าประสงค์ ดังนี้

ยุทธศาสตร์ที่ ๑ การผลักดันประเด็นการรู้เท่าทันพนันออนไลน์เป็นวาระแห่งชาติ ประกอบด้วย ๒ กลยุทธ์ ได้แก่ ๑) กลยุทธ์การผลักดันเชิงนโยบาย และ ๒) กลยุทธ์การสื่อสารสาธารณะ รวมทั้งสิ้น ๙ มาตรการ

ยุทธศาสตร์ที่ ๒ การสร้างและพัฒนาให้เกิดกลไกในกำกับของรัฐเพื่อทำหน้าที่บูรณาการความร่วมมือในการดำเนินงาน ประกอบด้วย ๒ กลยุทธ์ ได้แก่ ๑) กลยุทธ์การผลักดันให้เกิดกลไกในกำกับ

ของรัฐ และ ๒) กลยุทธ์การศึกษาความเป็นไปได้และผลักดันให้เกิดกองทุนหรือระบบจัดสรรงบประมาณ เพื่อป้องกันและลดผลกระทบเด็กและเยาวชนจากการพนันออนไลน์ รวมทั้งสิ้น ๕ มาตรการ

ยุทธศาสตร์ที่ ๓ การสร้างองค์ความรู้ จัดการความรู้ และเผยแพร่ ประกอบด้วย ๒ กลยุทธ์ ได้แก่ ๑) การติดตามสถานการณ์การพนันออนไลน์ การวิจัย และการจัดการความรู้ และ ๒) การเผยแพร่ความรู้ และพัฒนาทรัพยากรบุคคล รวมทั้งสิ้น ๙ มาตรการ

ยุทธศาสตร์ที่ ๔ การส่งเสริมบทบาทและระดมความร่วมมือของทุกภาคส่วนในการป้องกัน ลดผลกระทบ ให้คำปรึกษา และบำบัดเยียวยา ประกอบด้วย ๓ กลยุทธ์ ได้แก่ ๑) การส่งเสริมความรับผิดชอบต่อสังคมของผู้ประกอบการด้านเทคโนโลยีสารสนเทศและสื่อมวลชน ๒) การส่งเสริมบทบาทและการมีส่วนร่วมของหน่วยงาน องค์กร และภาคีเครือข่ายในระดับจังหวัด และ ๓) การเพิ่มศักยภาพการป้องกันช่วยเหลือ คัดกรอง และเยียวยา รวมทั้งสิ้น ๑๖ มาตรการ

ยุทธศาสตร์ที่ ๕ การสนับสนุนให้เกิดเครือข่ายเฝ้าระวัง และส่งเสริมการบังคับใช้กฎหมาย ประกอบด้วย ๒ กลยุทธ์ ได้แก่ ๑) การส่งเสริมการบังคับใช้กฎหมาย และ ๒) การพัฒนาและปรับปรุงกฎหมาย รวมทั้งสิ้น ๑๑ มาตรการ

ทั้งนี้ แผนปฏิบัติการฯ ฉบับนี้ มีเนื้อหาครอบคลุมหลายมิติ และเกี่ยวข้องกับหน่วยงานองค์กรทั้งภาครัฐ ภาคเอกชน และประชาสังคมมากกว่า ๔๐ หน่วยงาน จึงมีความจำเป็นอย่างยิ่งที่ต้องเร่งรัดพัฒนาให้เกิดกลไกภายใต้กำกับของรัฐเพื่อทำหน้าที่กำกับติดตาม และสร้างความร่วมมือของทุกภาคส่วนที่เกี่ยวข้องเพื่อขับเคลื่อนแผนปฏิบัติการฉบับนี้ให้เกิดผลที่เป็นรูปธรรมต่อไป