

+6-3



no.
07

ISSN 27730-2059
ปีที่ 2 ฉบับที่ 7
ประจำเดือนกุมภาพันธ์ 2564

+6 เรื่องสร้างสรรค์
- 3 เรื่องร้าย
= สื่อปลอดภัย



DIGITAL EMPATHY



เพราะโลกนี้ไม่ได้มีแค่ (พวก) เรา

CONTENT

01

Editor's Talk

02

เป็นข่าว
ข่าวสาร กิจกรรม

03

เป็นสื่อ
โลกกลมๆ ที่เรียกว่าดิจิทัล

04

เป็นแขก
จ้มาจ ออย่าให้เจ็บใจ

07

เป็นเหตุ
วงการสื่อฯ รับสร้างสื่อดี
ยุคไอเดียรับทุนปี 64

08

เป็นமாகคิ
หนุนผลิตสื่อ ยุติกลั่นแกล้ง
ในโลกออนไลน์

10

เป็นเรื่อง
Digital Empathy
เพราะโลกนี้ ไม่ได้มีแค่ (พวก) เรา

14

เป็นหมวดหมู่
3 เรื่องด่วน
เร่งป้องกัน

15

เป็นต่อ
10 เรื่องต้องรู้
พ.ร.บ.คอมพิวเตอร์ฉบับใหม่

16

เป็นมิตร
Digital Empathy
ทักษะต้องมีบนโลกออนไลน์

บวกหก ลบสาม

+6

สื่อควรมีเนื้อหา

1. ส่งเสริมให้เกิดระบบวิธีคิด มีสติปัญญา
2. ส่งเสริมความรู้ในเรื่องวิชาการและศาสตร์สาขาต่าง ๆ
3. ส่งเสริมการพัฒนาด้านคุณธรรมและจริยธรรม
4. ส่งเสริมให้เกิดการเรียนรู้เกี่ยวกับทักษะชีวิต
5. ส่งเสริมให้เกิดการเรียนรู้ ยอมรับ เข้าใจ และชื่นชมความหลากหลายในสังคม
6. ส่งเสริมการพัฒนาความสัมพันธ์ของคนในครอบครัวและความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล

-3

สื่อที่ดีต้องมีเนื้อหา

1. พุทธิกรรมและความรุนแรง
2. เรื่องทางเพศ
3. การใช้ภาษาที่หยาบคายและไม่เหมาะสม

ตามข้อกำหนดแนวทางการจัดระดับความเหมาะสมของรายการโทรทัศน์ ประกาศสำนักคณะกรรมการกิจการกระจายเสียง กิจการโทรทัศน์ และกิจการโทรคมนาคมแห่งชาติ ที่สามารถนำมาประยุกต์ใช้ได้กับทุกสื่อ

EDITOR'S TALK



ลัดดา ตั้งสุภาชัย
ประธานอนุกรรมการเกี่ยวกับการเฝ้าระวัง
สื่อที่ไม่ปลอดภัยและไม่สร้างสรรค์

กลับมาพบกับจดหมายข่าว +6-3 กันอีกครั้งในปี 2564 ซึ่งผู้อ่านหลายท่านอาจจะสงสัยว่าเราหายไปไหน กองบรรณาธิการต้องขออภัยที่ +6-3 ทั้งช่วงไป เนื่องจากเป็นรอยต่อของการเปลี่ยนผ่านปีงบประมาณใหม่ ประกอบกับสถานการณ์การแพร่ระบาดของโควิด-19 ที่กลับมาอีกรอบ จึงเกิดความล่าช้าขึ้นเล็กน้อย

ในปี 2564 กองบรรณาธิการวางแผนการจัดทำจดหมายข่าวต่อเนื่อง 12 ฉบับ เพื่อไม่ให้เกิดการทิ้งช่วงให้ผู้อ่านต้องรอนาน โดยมีการปรับปรุงคอลัมน์ให้เป็นหมวดหมู่ชัดเจนเพิ่มเติมเนื้อหาที่เป็นประโยชน์ให้เข้มข้นขึ้น

การกลับมาพบกันครั้งนี้ นับเป็นฟ้าหลังฝนจากการแพร่ระบาดของโควิด-19 ที่เริ่มดีขึ้น จดหมายข่าว +6-3 ยังมีโครงการต่าง ๆ ภายใต้การขับเคลื่อนงานของคณะอนุกรรมการเกี่ยวกับการเฝ้าระวังสื่อที่ไม่ปลอดภัยและไม่สร้างสรรค์ ซึ่งกองทุนพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์จะมานำเสนออย่างต่อเนื่อง ซึ่งเร็ว ๆ นี้จะมีการจัดกิจกรรมค่ายเด็กติดเกมไซเบอร์ อเวนเจอร์ แคมป์ (Cyber Avengers Camp) เพื่อช่วยสร้างความเข้าใจให้คุณพ่อคุณแม่ และช่วยพฤติกรรมเจ้าตัวเล็กในบ้านไม่ให้ติดเกม รวมถึงโครงการเวทีรางวัลเชิดชูเกียรติสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์ที่ต้องร่วมกันส่งกำลังใจให้กับเครือข่ายมหาวิทยาลัย 24 แห่ง ซึ่งต่างกำลังค้นหาเลือกสรรสื่อที่ดีเพื่อรับรางวัลกันอย่างขะมักเขม้น

เมื่อสื่อดีถูกยกย่องให้พื้นที่ สื่อร้ายย่อมลดน้อยลง สังคมไทยก็จะเป็นสังคมปลอดภัยและสร้างสรรค์

+6-3

คณะผู้จัดทำจดหมายข่าว
คณะอนุกรรมการเกี่ยวกับการ
เฝ้าระวังสื่อที่ไม่ปลอดภัย
และไม่สร้างสรรค์ +6-3

บรรณาธิการบริหาร

นางสาวลัดดา ตั้งสุภาชัย

ประธานคณะอนุกรรมการเกี่ยวกับการ
เฝ้าระวังสื่อที่ไม่ปลอดภัยและไม่สร้างสรรค์
ที่ปรึกษากองบรรณาธิการ

นายธนกร ศรีสุขใส ผู้จัดการกองทุน
พัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์,
รศ. นพ.ชาญวิทย์ พรนภดล ผู้เชี่ยวชาญ
ด้านจิตเวชศาสตร์เด็กและวัยรุ่น

ผู้ช่วยบรรณาธิการ

นางวรินรำไพ ปุณย์ธนารีย์

รองผู้จัดการกองทุนพัฒนาสื่อปลอดภัย
และสร้างสรรค์, นางสาวรี เตียงพิทักษ์
รองผู้จัดการกองทุนพัฒนาสื่อปลอดภัย
และสร้างสรรค์

กองบรรณาธิการ

นายชาญณรงค์ วงศ์วิชัย,
นางสาวศิตมาถณ์ ลอยเลิศ,
นางสาวตรีรัตน์ นิมิตรบรรณสาร

บรรณาธิการฝ่ายศิลป์

นายวีร์ศรีณัย สุทธินิภาชัย

ถ่ายภาพ

นายเรืองศักดิ์ บุญยยาตรา,
นายณรงค์ฤทธิ์ ไก่กลิ่น,

ประสานงาน

นางสาวมนัญญา พาลมุล
นางสาวสุธาทิพ ลากสมทบ
นายเชาวน์เมือง เวชกามา
นางสาวสุดารัตน์ เทียงไทสง

สำนักข่าว

กองทุนพัฒนาสื่อปลอดภัยและ
สร้างสรรค์ เลขที่ 388 อาคาร เอส.พี.
(ไอบีเอ็ม) อาคารบี ชั้น 6
ถนนพหลโยธิน แขวงสามเสนใน
เขตพญาไท กรุงเทพมหานคร 10400
โทรศัพท์ 0 2273 0116-8
โทรสาร 0 2273 0119

อีเมล : contact@thaimediafund.or.th

website : www.thaimediafund.or.th

03.12.63

คณะกรรมการกองทุนพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์ได้เห็นชอบการเปิดรับข้อเสนอโครงการหรือกิจกรรมเพื่อขอรับเงินสนับสนุนจากกองทุนพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์ ประจำปี 2564 วงเงินงบประมาณ 300 ล้านบาท เพื่อให้สำนักงานกองทุนฯ ดำเนินการต่อไป แบ่งออกเป็น โครงการประเภทเปิดรับทั่วไป (Open Grant) วงเงินไม่เกิน 90 ล้านบาท โครงการประเภทเชิงยุทธศาสตร์ (Strategic Grant) วงเงินไม่เกิน 180 ล้านบาท โครงการประเภทความร่วมมือ (Collaborative Grant) วงเงินไม่เกิน 30 ล้านบาท โดยกำหนดการเปิดขอรับทุนที่ตั้งไว้ประมาณกลางเดือนมกราคม 2564



03.12.63

03.12.63

ดร.ธนกร ศรีสุขใส ผู้จัดการกองทุนพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์ นางสาวลัดดา ตั้งสุภาชัย ผู้ทรงคุณวุฒิด้านคุ้มครองผู้บริโภคในคณะกรรมการกองทุนพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์และประธานคณะกรรมการเกี่ยวกับการเฝ้าระวังสื่อที่ไม่ปลอดภัยและไม่สร้างสรรค์ และ ดร.อมรวิรัช นาคทรธรพ หัวหน้าโครงการวิจัยเพื่อจัดทำแผนยุทธศาสตร์เฝ้าระวังสื่อที่ไม่ปลอดภัยและไม่สร้างสรรค์ ได้ร่วมกันแถลงข่าวผลการวิจัยพร้อมกับชี้แจงยุทธศาสตร์การทำงานที่สำคัญในการรับมือความรุนแรงในสื่อ ทั้งการใช้คำพูดสร้างความเกลียดชังต่อกัน ไปจนถึงการสร้างข่าวปลอม และการคุกคามกันในโลกไซเบอร์

กองทุนพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์ร่วมกับสำนักบริการคอมพิวเตอร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ และกลุ่มวิสาหกิจเพื่อสังคม คิวบิกครีเอทีฟ เปิดตัวค่ายเด็กติดเกม “ไซเบอร์ อเวนเจอร์ แคมป์” (Cyber Avengers Camp) รับสมัครเยาวชนอายุ 9 - 14 ปี หรือกำลังศึกษาอยู่ในระดับชั้น ป.3 - ม.2 จำนวน 200 คน ที่ผ่านการคัดเลือกเข้าค่ายติดอาวุธป้องกันปัญหาติดเกม พร้อมเรียนรู้การใช้สื่ออย่างปลอดภัยและสร้างสรรค์ ผ่านฐานกิจกรรมสุดสนุก สอดแทรกความรู้ผ่านเทคโนโลยีที่ทันสมัย และพัฒนาทักษะชีวิตไปกับนักกิจกรรมและนักจิตวิทยาที่มีความรู้ความเชี่ยวชาญจากหลากหลายสถาบัน ระหว่างวันที่ 3 - 8 พฤษภาคม 2564 ณ อาคารเฉลิมพระเกียรติ 80 พรรษา 5 ธันวาคม 2550 มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช

โลกกลม ๆ ที่เรียกว่า ดิจิทัล

“เป็นสื่อ” เป็นคอลัมน์ใหม่ของจดหมายข่าว +6-3 ที่จะนำสื่อดี ๆ ที่น่าสนใจและเป็นประโยชน์ มานำเสนอแก่ท่านผู้อ่าน โดยฉบับนี้มีหนังสือคู่มือที่ชื่อว่า **“โลกกลม ๆ ที่เรียกว่าดิจิทัล”** มาเปิดคอลัมน์ “เป็นสื่อ” ซึ่งเราจะได้พบกันอย่างต่อเนื่องในฉบับต่อ ๆ ไป



“โลกกลม ๆ ที่เรียกว่าดิจิทัล” เป็นคู่มือที่ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พรทิพย์ เย็นนก ดร.ชวพร ธรรมนิตยกุล นางสาวไพรินทร์ บุญสูง เป็นผู้เขียนและเรียบเรียง ภายใต้การสนับสนุนของคณะอนุกรรมการเกี่ยวกับการเฝ้าระวังสื่อที่ไม่ปลอดภัยและไม่สร้างสรรค์ กองทุนพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์ ซึ่งต้องการให้หนังสือเล่มนี้เป็นคู่มือเพื่อสร้างภูมิคุ้มกันให้แก่ประชาชนโดยเฉพาะเด็กและเยาวชนในการบริโภคสื่ออย่างรู้เท่าทัน

นอกจากภาพประกอบและสีสรรที่น่าอ่านแล้ว โลกกลม ๆ ที่เรียกว่าดิจิทัลยังนำเรื่องราวรอบตัวภายใน “โลกดิจิทัล” มาเล่าสรุปง่าย ๆ พร้อมภาพการ์ตูนประกอบเนื้อหา ช่วยให้เข้าถึงง่าย ไม่ว่าคุณจะเป็นคนที่เติบโตมากับยุคเทปคาสเซ็ทหรือโตมาก็มีอุปกรณ์ไฮเทคมากมายให้ใช้งาน “โลกกลม ๆ ที่เรียกว่าดิจิทัล” จะช่วยให้การสื่อสารในโลกออนไลน์

เป็นไปด้วยความเข้าใจ รู้เท่าทัน และสามารถรับมือได้อย่างเหมาะสมหากเกิดเหตุไม่พึงประสงค์ขึ้น

เมื่อได้อ่านหนังสือเล่มนี้ จะได้เห็นมุมมองใหม่ที่กว้างขึ้นจากการใช้งานในโลกดิจิทัล หลายประเด็นได้รับการอัปเดตข้อมูลให้ทันสมัยเพื่อแก้ไขความเข้าใจผิดเก่า ๆ ในอดีต โดยเฉพาะกับภัยร้ายโลกไซเบอร์ที่เราอาจไม่ทันระวัง หรือผลกระทบจากการใช้งานของเราในโลกไซเบอร์ที่ส่งผลสู่ชีวิตจริงผ่านหัวข้อมากมายที่น่าสนใจ เช่น รอยเท้า

ดิจิทัล (Digital Footprint) การสะกดรอยตามบนโลกออนไลน์ (Cyberstalking) การกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ (Cyberbullying) หรือคำยอดฮิตอย่างความเห็นอกเห็นใจผู้อื่นในโลกดิจิทัล (Digital Empathy)

เรียกได้ว่าหนังสือเล่มนี้สามารถเกาะเกาะเปลือกโลกดิจิทัลให้คุณเห็นแบบครบคลุมรอบด้าน สามารถนำไปปรับใช้งานจริงให้เกิดประโยชน์ได้ทันที และทำให้คุณได้สัมผัสกับโลกใบใหม่ในมือที่เรียกว่า “ดิจิทัล” อย่างแท้จริง



โลกกลม ๆ ที่เรียกว่าดิจิทัล

ผู้เขียน: ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พรทิพย์ เย็นนก ดร.ชวพร ธรรมนิตยกุล นางสาวไพรินทร์ บุญสูง
ออกแบบปก: ผู้ช่วยศาสตราจารย์สิริดา ใยยาวัวชัย
วาดภาพประกอบ: นางสาวพัทธนันท์ ภวการคำดี
จัดพิมพ์และเผยแพร่: สำนักงานกองทุนพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์

จำนวนหน้า 72 หน้า
พิมพ์ครั้งที่ 1 ธันวาคม 2563
ISBN 978-616-93555-3-3



ห้ามจ่อ อย่าให้ เจ็บใจ

หากใครติดตามข่าวสารในวงการสื่อคงรู้จักชื่อของ ผศ. ดร. วัชรวิญญู คุรุจิต เป็นอย่างดี ในฐานะนักวิชาการที่ใช้ “สื่อ” เพื่อส่งสาร กระตุ้นเตือนสังคมและท้วงติงสิ่งที่สื่อทำไม่เหมาะสมอยู่บ่อยครั้ง ในวันที่สื่ออยู่ในมือทุกคน และการสื่อสารในสังคมไทยที่ใช้ถ้อยคำ แสดงความเห็นต่างกันด้วยความรุนแรงผ่านโลกออนไลน์มากขึ้น เราจึงต้องมาพูดคุยกับ ผศ. ดร. วัชรวิญญู ซึ่งปัจจุบันดำรงตำแหน่งประธานคณะกรรมการส่งเสริมสนับสนุนการสร้างนวัตกรรม เพื่อการพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์ กองทุนพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์ เพื่อไม่ให้วันนี้เราเริ่มลงไปบนหน้าจอไปสร้างความเจ็บช้ำในหัวใจให้กับใคร แม้แต่คนเดียว



ผศ. ดร.วัชรวิญญู คุรุจิต
ประธานคณะกรรมการส่งเสริม
สนับสนุนการสร้างนวัตกรรม
เพื่อการพัฒนาสื่อปลอดภัย
และสร้างสรรค์

ทำไมจิ้มจอแล้วเจ็บถึงใจ

“การที่เราพิมพ์ข้อความหรือใช้ภาษาโจมตี ทำลาย หรือสร้างผลเสียให้อีกฝ่ายหนึ่ง เป็นความรุนแรงเชิงการสื่อสารที่ไปทำร้ายความรู้สึก และส่งผลต่อร่างกายได้เช่นเดียวกับการใช้กำลังทำร้ายร่างกาย เพราะอาจไปสร้างความคิดเชิงลบให้เกิดขึ้น ทำให้ผู้รับสารเสียความมั่นใจ สารเคมีในสมองเกิดการเปลี่ยนแปลง และกลายเป็นโรคซึมเศร้าได้ ซึ่งบางครั้งอาการทางกายก็มีผลมาจากจิตใจ และการถูกทำร้ายความรู้สึกทางวาจาหรือถ้อยคำอาจรุนแรงกว่าการทำร้ายร่างกายเพราะติดอยู่ในใจเราได้ตลอดชีวิต

ความรุนแรงในเชิงการสื่อสารมีทั้งที่เจตนาและไม่เจตนา ซึ่งผลอาจเกิดกับคู่สนทนา คนรอบข้าง และสังคมโดยรวมก็ได้ ทั้งการด่าทอด้วยคำหยาบคาย การเสียดสี พุดลอย ๆ ทำให้ตีความได้ว่าเป็นบุคคลหรือกลุ่มคนใด การปล่อยข่าวลือ หรือแม้กระทั่งโจมตีบุคคลอันเป็นที่รัก ศาสนา ความเชื่อ แล้วไปสร้างความสะเทือนใจให้กลุ่มคน ก่อให้เกิดความขัดแย้ง และเกิดความรุนแรงทั้งต่อตนเอง สังคม และชุมชนที่เป็นสมาชิกอยู่ ถือเป็นความรุนแรงที่มีเจตนา

อีกแบบหนึ่งที่เราอาจจะมองข้าม เป็นความรุนแรงทางการสื่อสารที่อาจจะไม่มีเจตนา เช่น การบ่น แสดงความเห็นส่วนตัว แต่เข้าข่ายยุยงส่งเสริมให้เกิดความขัดแย้ง การตอกย้ำ พุดซ้ำเรื่องที่จะทำให้เกิดประเด็น หรือแม้แต่การกดไลค์ กดแชร์ ข้อความที่มีความรุนแรง แสดงความสะใจเมื่อเกิดความรุนแรงขึ้น นับเป็นความรุนแรงรูปแบบหนึ่งที่เราไม่ได้ทำเอง แต่แสดงความเห็นด้วยหรือส่งเสริมให้มีความรุนแรงเพิ่มมากขึ้น

การสื่อสารผ่านสื่อออนไลน์ทุกคนมีโอกาสกระทำความรุนแรงได้หมด เพราะความรู้สึกรู้สึกขี้ขลาด พิมพ์แล้วกดส่งเลย ถึงลบก็มีคนเห็นแล้ว เป็นการพิมพ์ตามความรู้สึกโดยไม่ผ่านกระบวนการยับยั้งชั่งใจ เพราะอยู่หน้าจอไม่เห็นหน้าตรง ๆ ก็มีความกล้าจะแสดงออกตามความรู้สึก ก็ต้องย้อนกลับมาถามว่า ถ้าชีวิตจริงเราไม่กล้าแสดงออกเพราะเป็นสิ่งไม่ดี ทำไมเราถึงต้องไปแสดงออกในออนไลน์ด้วย”



อยู่ข้างไหนต่างก็เจ็บ

“ผลกระทบที่เกิดขึ้น ผู้รับสารเป็นผู้รับผลโดยตรง ข้อความอาจจะไปกัดเซาะ ทำร้ายเขา วันหนึ่งความอดทนหมดลงก็ระเบิดออกมา เช่น คนที่โดนระรานทางไซเบอร์ (Cyberbullying) อาจตัดสินใจฆ่าตัวตายในวันหนึ่ง หรือไปกระทำความรุนแรงต่อผู้อื่น เป็นลูกโซ่ความรุนแรง บางเรื่องส่งผลกระทบต่อคนรอบข้าง หรือหนักสุดคือสังคมเกิดการแบ่งฝ่าย กลายเป็นความไม่สงบในบ้านเมือง เพราะต่างมีผู้สนับสนุน พยายามแย่งชิงความชอบธรรมเพื่อกดทับอีกฝ่ายหนึ่งให้ได้ ฝ่ายผู้ส่งสารก็ได้รับผลกระทบจากการกระทำ บางคนถูกฟ้องร้องจากการหมิ่นประมาท นำเข้าข้อมูลอันเป็นเท็จ ก็ต้องรับโทษตามกฎหมาย

เมื่อพิจารณาที่ตัวสาร เราจะพบว่ามีการใช้ถ้อยคำรุนแรงและหยาบคายมากขึ้น แม้ภาษาจะมีวิวัฒนาการ แต่กลายเป็นไปในทางที่ไม่ดี เช่น ภาษาที่ใช้ในโลกโซเชียลมีเดียมีคำหยาบคายค่อนข้างมาก กลายเป็นเรื่องปกติ ไม่ต้องหลบ ๆ ซ่อน ๆ ในการพูดจา จากโลกออนไลน์ก็ออกมาสู่โลกออฟไลน์ กลายเป็นภาษาติดปาก เท่ากับเรายกของต่ำให้เป็นปกติ ซึ่งในวัฒนธรรมไทยเรายังมีกาลเทศะเรื่องการใช้ภาษา แต่ตอนนี้เริ่มปะปนกันมากขึ้น และเราก็คงไม่อยากเห็นเด็กเล็ก ๆ ใช้คำหยาบกันตั้งแต่วัยอนุบาล เพราะเห็นเป็นเรื่องปกติเป็นแน่

สถานการณ์ความรุนแรงในไทยที่เห็นชัดและเป็นรูปธรรมมาก นอกจากการใช้คำหยาบคายคือ การพูดโดยไม่คำนึงถึงอีกฝ่ายหนึ่ง โดยเฉพาะคนต่างวัยกัน แม้ในต่างประเทศก็พบเห็นปัญหานี้ แต่ไม่ได้ใช้คำที่รุนแรงเท่าประเทศเรา ซึ่งไม่มีผลต่อเหยื่อหรือสายใยทางวัฒนธรรมไทยที่จะถูกทำลายลงไปกับการสื่อสารแบบนี้ ความเกรงใจ ความเห็นอกเห็นใจกันลดน้อยลงไปเรื่อย ๆ ซึ่งในที่สุดอาจลุกลามไปสู่โลกออฟไลน์ก็เป็นได้”

ห้าแต่ชัวร์ ไม่พลาดตัวทำร้ายใจ



อ่านทวนหลาย ๆ รอบเมื่อเขียนข้อความจบ



นับ 1-10 ก่อนกดโพสต์ข้อความ



หากรู้สึกว้าข้อความขอตนเองไม่เหมาะสมรับแก้ไขหรือลบออกแม้จะไถ่ยอดโลกเเยะเพียงใดก็ตาม

“
โซเชี่ยลมีเดีย
จะค่อย ๆ ดุนให้เราเข้า
โดยไม่ตั้งใจ ซึ่งเหมือนเราถูกยัดลงไป
ในกล่องเล็ก ๆ แล้วจะต้องอยู่ในกล่องนั้น
อย่าไปจำกัดว่าต้องมีข้าง แต่ขอให้
แสดงออกอย่างมีเหตุผล
ไม่ละเมิด และไม่พาดพิงผู้อื่น
นั่นคือสื่อสารสร้างสรรค์ที่จะ
ไม่ส่งผลร้ายต่อใคร
”



กางแก้ม ไม่มีใครต้องเจ็บ

“สิ่งที่เราขาดหายไปในการสื่อสาร คือ Empathy คำว่า Em คือ In แปลว่า เข้าใน Path คือ ความรู้สึก Empathy คือการเข้าไปอยู่ในความรู้สึกผู้อื่น เราควรต้องใคร่ครวญว่าสิ่งที่เราจะสื่อสาร คนอื่นจะรู้สึกอย่างไร หากไปสร้างความรู้สึกทำร้ายเขา เราก็ไม่ควรสื่อสารออกไป

เราต้องรู้เท่าทัน เริ่มจากมีสติ รู้ทันอารมณ์ตนเอง ต้องยับยั้งชั่งใจ ก่อนจะพิมพ์ข้อความอะไรส่งไปให้อ่านทวนหลาย ๆ รอบ อ่านแล้วคิดว่าส่งไปแล้วมีผลกระทบกับเราไหม มีผลต่อพ่อแม่หรือครอบครัวเราไหม เริ่มจากผลกระทบที่เกิดกับตัวเราก่อนเลย

จากสติก็นำไปสู่ปัญญา นั่นคือความรู้และข้อมูล บางทีเราคิดว่าไม่เกิดผลกระทบกับเรา แต่เพื่อนในรูปอ้าปากหาอยู่ คิดว่าแค่ซ้ำ ๆ โพสต์ได้ ซึ่งเพื่อนอาจไม่เข้าใจ หรือการตัดต่อภาพแล้วนำไปโพสต์ให้เสียหายก็มีความผิดตาม พ.ร.บ. คอมพิวเตอร์ แม้แต่การล้อกอินบัญชีของเพื่อนแล้วไปแกล้งโพสต์ การลงข้อมูลอันเป็นเท็จล้วนมีความผิดตามกฎหมาย ข้อมูลเหล่านี้คือการให้ปัญญาที่ต้องใส่ใจลงไปให้แก่คนในสังคม โดยเฉพาะเด็ก ๆ ที่ยังมีประสบการณ์น้อย เขาอาจจะคิดไม่ถึงผลที่จะตามมา ขณะที่ในกลุ่มผู้ใหญ่ แม้มีประสบการณ์ มีความรู้ แต่ก็อาจจะขาดสติ ก็ต้องทำความเข้าใจกับการสื่อสารในรูปแบบใหม่ที่เปลี่ยนแปลงไป

ส่วนสื่อซึ่งแม้จะเป็นธุรกิจ แต่ก็ต้องอยู่บนพื้นฐานของความรับผิดชอบต่อและจริยธรรม ไม่ละเมิดสิทธิผู้อื่น และหาเรตติ้งบนความสูญเสียของสังคม ประชาชนก็ต้องรู้เท่าทันในการเสพและใช้สื่อร่วมกัน เรียกร้องจริยธรรมสื่อ เพื่อให้สื่ออยู่ในเส้นเสรีภาพที่มีความพอดี

คณะอนุกรรมการส่งเสริมสนับสนุนการสร้างนวัตกรรมฯ จึงพยายามสร้างพื้นที่ให้กับคนที่มีความคิดใหม่ ๆ ให้โอกาสเด็กเยาวชนได้นำพลังออกมาสร้างสื่อที่สร้างสรรค์ เพื่อให้เกิดประโยชน์ต่อสาธารณะให้มากที่สุด เด็ก ๆ จะได้รู้ว่าไม่จำเป็นต้องหยาบคายแล้วถึงดัง ยอดโลกไม่ใช่ความสำเร็จของชีวิต แต่การแสดงออกในเชิงสร้างสรรค์มีคุณค่ามากกว่า ซึ่งกองทุนพัฒนาสื่อฯ พร้อมทั้งจะสนับสนุนไอเดียของคุณให้ขยายออกไปในวงกว้าง เพื่อช่วยกันสร้างสรรค์สังคมด้วยการสื่อสารเชิงบวก ตามเจตนารมณ์ของกองทุนพัฒนาสื่อฯ”



วงการสื่อฯ รับ สร้างสื่อดี ผูกใจเดียรับทุนปี 64



ดร.สุนทร ศรีสุขใส
ผู้จัดการกองทุนพัฒนาสื่อปลอดภัย
และสร้างสรรค์

“สื่อ” ไม่เพียงทำหน้าที่สะท้อนสังคม แต่ยังสามารถสร้างค่านิยมและทัศนคติที่ดีให้เกิดขึ้นในสังคมได้ด้วย กองทุนพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์จึงเกิดขึ้นโดยมีภารกิจและหน้าที่สำคัญในการสนับสนุนและกระตุ้นให้เกิดสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์ ด้วยการมีส่วนร่วมจากทุกภาคส่วนซึ่งกองทุนพัฒนาสื่อฯ ได้จัดสรรทุนเพื่อรณรงค์ส่งเสริมการพัฒนาให้มีสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์มาตั้งแต่ปี 2560 ต่อเนื่องมาเป็นเวลา 5 ปี

ในปี 2564 กองทุนพัฒนาสื่อฯ ได้รับความเห็นชอบจากคณะกรรมการกองทุนฯ ให้เปิดรับข้อเสนอโครงการหรือกิจกรรมเพื่อขอรับสนับสนุนเงินจากกองทุนพัฒนาสื่อฯ ในวงเงินงบประมาณ 300 ล้านบาท โดยการจัดสรรทุนประจำปี 2564 ประกอบด้วย

1. โครงการประเภทเปิดรับทั่วไป (Open Grant) วงเงินไม่เกิน 90 ล้านบาท

- กลุ่มเด็กและเยาวชน 30 ล้านบาท
- กลุ่มผู้สูงอายุ 20 ล้านบาท
- กลุ่มคนพิการและผู้ด้อยโอกาส 20 ล้านบาท
- กลุ่มประชาชนทั่วไป 20 ล้านบาท

2. โครงการประเภทเชิงยุทธศาสตร์ (Strategic Grant) วงเงินไม่เกิน 180 ล้านบาท

จัดเป็นโครงการหรือกิจกรรมขนาดใหญ่ ได้แก่ โครงการผลิตภาพยนตร์เสริมสร้างความรักชาติ 30 ล้านบาท โครงการหรือกิจกรรมขนาดกลาง จำนวน 100 ล้านบาท โครงการหรือกิจกรรมขนาดเล็ก วงเงิน 50 ล้านบาท

3. โครงการประเภทความร่วมมือ (Collaborative Grant) วงเงินไม่เกิน 30 ล้านบาท

สำหรับการเปิดรับข้อเสนอโครงการและกิจกรรม ดร.สุนทร ศรีสุขใส ผู้จัดการกองทุนพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์ระบุว่า ในปีนี้ประเด็นสำหรับโครงการเปิดรับทั่วไปกับโครงการประเภทเชิงยุทธศาสตร์ โดยโครงการเปิดรับทั่วไปนั้นจะเปิดกว้างทั้งเรื่องความคิดสร้างสรรค์และประเภทของสื่อ แต่ต้องตอบโจทย์กลุ่มเป้าหมาย 4 กลุ่ม

“ส่วนโครงการประเภทเชิงยุทธศาสตร์จะเน้นไปที่ปัญหาทางสังคมเป็นหลัก เพื่อลดปัญหาความขัดแย้ง การแบ่งแยก เพราะเราอยากเห็นสื่อที่จะทำให้เราหันหน้าเข้าหากัน สร้างสังคมที่มีความรัก ความสามัคคี พุดคุยกันได้ด้วยความเข้าใจ และต้องการสื่อสารผ่านสื่อที่เข้าถึงคนได้ง่ายทุกกลุ่ม ทุกเพศทุกวัย จึงเปิดรับโครงการผลิตภาพยนตร์เสริมสร้างความรักชาติเข้ามา”

การเปิดรับข้อเสนอโครงการและกิจกรรมต่อกองทุนพัฒนาสื่อปลอดภัยฯ ได้ดำเนินการไปเมื่อวันที่ 20 มกราคม 2564 และปิดรับข้อเสนอเมื่อวันที่ 19 กุมภาพันธ์ 2564 ที่ผ่านมามีผู้สนใจเสนอโครงการเข้ามาทั้งหมด 1,342 โครงการ โดยกองทุนพัฒนาสื่อฯ จะนำ

ข้อเสนอโครงการและกิจกรรมทั้งหมดเสนอต่อคณะกรรมการกลั่นกรองและพัฒนาโครงการ เพื่อพิจารณาคุณสมบัติและรายละเอียดโครงการก่อนประกาศผลโครงการที่ได้รับสนับสนุนทุนในเร็ว ๆ นี้

เมื่อวงการสื่อฯ รับการสร้างสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์ ผลที่เกิดขึ้นย่อมตกกับสังคมไทย ปี 2564 จะมีสื่อที่ดีให้เลือกเสพอีกจำนวนไม่น้อย



โครงการหรือกิจกรรม ที่ยื่นขอรับสนับสนุนทุน ประจำปี 2564

งบประมาณ 300 ล้านบาท
จำนวนโครงการที่เสนอขอรับทุน

1,342 โครงการ

ประเภทโครงการที่ขอรับทุน

1	ประเภทเปิดรับทั่วไป (Open Grant) วงเงินงบประมาณ 90 ล้านบาท	802 โครงการ
	<ul style="list-style-type: none"> เด็กและเยาวชน 405 ผู้สูงอายุ 86 คนพิการและด้อยโอกาส 79 ประชาชนทั่วไป 232 	
2	ประเภทเชิงยุทธศาสตร์ (Strategic Grant) วงเงินงบประมาณ 180 ล้านบาท	511 โครงการ
	<ul style="list-style-type: none"> ขนาดใหญ่ 24 ขนาดกลาง 180 ขนาดเล็ก 307 	
3	ประเภทความร่วมมือ (Collaborative Grant) วงเงินงบประมาณ 30 ล้านบาท	29 โครงการ

● เป็นภาคี

เมื่อโลกเข้าสู่ยุคที่การสื่อสารออนไลน์กลายเป็นส่วนหนึ่งของชีวิต พฤติกรรมบางอย่างที่เคยพบในชีวิตจริงก็พบได้ในโลกออนไลน์ด้วยเช่นกัน การกลั่นแกล้งรังแกกันในโลกออนไลน์ของเด็กและเยาวชน เป็นพฤติกรรมหนึ่งที่พบเห็นได้บ่อยและยังมีผู้กระทำและผู้ถูกกระทำต่างไม่เห็นหน้าหรืออยู่ในชีวิตจริงของกันและกัน ความรุนแรงก็ดูยิ่งเพิ่มมากขึ้น



หนุนผลิตสื่อ ยุคกลั่นแกล้งในโลกออนไลน์

WHO

โครงการสนับสนุนการผลิตสื่อการเรียนการสอนเพื่อยุคการกลั่นแกล้งในโลกออนไลน์ โดยได้รับการสนับสนุนจากกองทุนพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์ เป็นการจับมือกันของ 3 ประสาน คือ คุณแสงระวี ดาปะ คุณพรชพร วรชัยพิทักษ์ และคุณพีธากร ศรีบุตตรวงษ์ ซึ่งทั้งสามคนต่างทำงานคลุกคลีอยู่ในวงการสื่อ โดยคุณแสงระวีและคุณพรชพรเคยจัดรายการวิทยุด้วยกันที่สำนักข่าวเด็กและเยาวชน จังหวัดเลย ส่วนคุณพีธากรเป็นวิทยากรกระบวนการที่ทำงานร่วมกับประชาสังคมกลุ่มต่าง ๆ และเคยทำโครงการเรื่องการกลั่นแกล้งบนโลกออนไลน์ (Cyberbullying) จึงได้ร่วมกันทำโครงการดังกล่าว ภายใต้การสนับสนุนทุนจากกองทุนพัฒนาสื่อปลอดภัย



WHAT

คุณพีธากรในฐานะผู้รับผิดชอบโครงการฯ เล่าให้เราฟังว่า แนวคิดของโครงการคือการพัฒนาครูแกนนำให้เข้าใจเรื่องการกลั่นแกล้งออนไลน์ และเสริมทักษะการผลิตสื่อการเรียนการสอน เพื่อให้ครูสามารถนำไปสร้างสื่อการเรียนการสอนเพื่อนำไปใช้กับนักเรียนได้ ซึ่งจะทำให้ได้นักเรียนแกนนำมาร่วมกิจกรรมกับครู เป็นการสร้างเครือข่ายและกลไกในการเฝ้าระวังร่วมกันในโรงเรียน ขณะเดียวกันเด็ก ๆ ก็จะได้ตระหนักถึงผลกระทบจากการกลั่นแกล้งในโลกออนไลน์ด้วยโครงการฯ คาดหวังให้ครูแกนนำที่เข้าร่วมโครงการมีความรู้ ความเข้าใจรู้เท่าทันโลกดิจิทัล และตระหนักถึงสถานการณ์การกลั่นแกล้งในโลกออนไลน์ สามารถผลิตสื่อการเรียนการสอนเพื่อใช้กับนักเรียน ซึ่งจะช่วยสร้างความตระหนักถึงการกลั่นแกล้งในโลกออนไลน์ว่าไม่ควรกระทำและเกิดกลไกการเฝ้าระวังสื่อขึ้นในโรงเรียน



WHY

“เราเห็นปัญหาเรื่องการกลั่นแกล้งออนไลน์ที่มีมากขึ้น ซึ่งก่อนหน้านี้เคยทำกิจกรรมกับนักเรียนระดับมัธยมมาก่อน แต่เรามองถึงความยั่งยืน หากพัฒนาครูให้มีทักษะรู้เท่าทันสื่อ ครูซึ่งเป็นผู้ใกล้ชิดกับเด็กจะสามารถสร้างสื่อการเรียนการสอน และนำความรู้ไปถ่ายทอดให้นักเรียนต่อได้ เพื่อให้เด็กที่ถูกกลั่นแกล้งออนไลน์มีวิธีรับมือที่เหมาะสม และเด็กทุกคนตระหนักรู้ว่าตัวเองไม่ควรไปรังแกผู้อื่น เมื่อเด็กมีความเข้าใจก็จะช่วยเป็นหูเป็นตาให้กับครู เกิดเป็นกลไกเฝ้าระวังปัญหาการกลั่นแกล้งออนไลน์ในโรงเรียน”



พญ. พิยะดา หาชัยภูมิ
หมอเอ็น

WHARE

“โครงการสนับสนุนการผลิตสื่อการเรียนการสอนฯ ดำเนินการนำร่องในพื้นที่จังหวัดเลย โดยใช้วิธีประกาศรับสมัคร และเปิดให้โรงเรียนที่เป็นเครือข่ายซึ่งเคยทำกิจกรรมร่วมกันมาก่อนเข้าร่วมกิจกรรมครั้งนี้ด้วย โดยโรงเรียนที่เข้าร่วมมีทั้งระดับประถมศึกษา มัธยมศึกษา และอาชีวศึกษา จำนวนทั้งสิ้น 11 แห่ง”

HOW



“โครงการฯ ได้จัดอบรมให้ความรู้กับครูเพื่อเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมครู ให้ลุกขึ้นมาทำหน้าที่เป็นกลไกในการเฝ้าระวัง และป้องกันปัญหาการกลั่นแกล้งในโลกออนไลน์ โดยเชิญพญ. พิยะดา หาชัยภูมิ หรือหมอเอ็น มาให้ความรู้เรื่องการรับมือเวลาที่โดนกลั่นแกล้ง และเชิญอาจารย์จากสถาบันอุดมศึกษามาให้ความรู้เรื่องการออกแบบสื่อการเรียนการสอนที่หลากหลายมากขึ้น พร้อมทั้งสนับสนุนงบประมาณในการพัฒนาสื่อการสอนด้วย”



หลังจากนั้น ครู นักเรียน และเจ้าหน้าที่องค์กรพัฒนาเอกชนที่ได้เข้าร่วมการอบรมได้ไปชักชวนนักเรียนคนอื่น ๆ มาร่วมกันผลิตสื่อที่หลากหลาย ซึ่งสื่อที่ได้มีทั้งหนังสือ บอร์ดเกม เกมบิงโก ละครหุ่นมือ ไปสเตอร์จากภาพวาด เพลง เว็บไซต์ วงล้อสื่อโซเชียล ไลน์กลุ่มหรือเพจในเฟซบุ๊ก โดยเนื้อหาของสื่อเหล่านั้นจะเป็นการรณรงค์เพื่อยุติการกลั่นแกล้งในโลกออนไลน์ จากการสอบถามถึงสถานการณ์ในโรงเรียนที่มาร่วมโครงการพบว่า เด็กและครูตระหนักรว่าการกลั่นแกล้งออนไลน์เป็นพฤติกรรมที่ไม่ดีและไม่ควรกระทำกับใคร นำไปสู่การเปลี่ยนแปลงในทางที่ดีขึ้น เด็กคอยตักเตือนกันเองหรือแจ้งให้ครูทราบเมื่อพบสื่อที่ไม่เหมาะสม หรือการกลั่นแกล้งออนไลน์ในโรงเรียน นับเป็นผลสำเร็จของโครงการฯ นอกจากนี้ยังขยายผลนำผลงานไปนำเสนอต่อที่ประชุมสมัชชาสุขภาพแห่งชาติปี 2562 ซึ่งมีผู้เข้าร่วมประชุมกว่า 2,000 ด้วย”



คุณพีรกร ศรีบุตรวงศ์
ผู้รับผิดชอบโครงการฯ



Digital Empathy

เพราะโลกนี้ ไม่ได้มีแค่ (พวก) เรา



ปัญหาการคุกคามหรือการระรานทางไซเบอร์ (Cyberbullying) ของประเทศไทยที่สูงเป็นอันดับ 5 ของโลก ประชูดววจา (Hate Speech) ที่มีสถานการณ์รุนแรงขึ้น ซึ่งสะท้อนได้จากผลงานวิจัยหลายชิ้น แม้แต่การที่คนยุคนี้ต่างคิด ต่างเชื่อ ต่างฟัง ต่างเลือก ในมุมมองของตัวเอง และทำท่าไม่มีใครฟังใคร ทำให้เกิดคำถามว่าส่วนหนึ่งเพราะเราขาดทักษะ Digital Empathy การเอาใจเขามาใส่ใจเราทางดิจิทัล หรือการใช้เทคโนโลยีอย่างมีจริยธรรมใช้หรือไม่ และทักษะนี้คืออะไร มีความสำคัญอย่างไรสำหรับคนในยุคดิจิทัล

Empathy ที่มากกว่าแค่ ความสงสาร

ที่ผ่านมาเราคุ่นหูกับคำว่า “การเอาใจเขามาใส่ใจเรา” (Empathy) ส่วนคำว่า “การเอาใจเขามาใส่ใจเราทางดิจิทัล” (Digital Empathy) ซึ่งเป็นหนึ่งในทักษะดิจิทัลสำคัญในยุคศตวรรษที่ 21 อาจฟังดูเป็นคำใหม่ ความจริงแล้วสองคำนี้มีพื้นฐานมาจากคำเดียวกัน แพทย์หญิงพรรณพิมล วิบุลากร อธิบดีกรมสุขภาพจิต กระทรวงสาธารณสุข ได้อธิบายความหมายของคำว่า Empathy ให้ฟังว่า

“Empathy เป็นความสามารถในการเข้าใจผู้อื่นในมุมมองของเขา ต่างจากการเห็นใจ (Sympathy) ซึ่งเป็นมุมมองของเรา เวลาพูดถึง Empathy เราจะเอาทัศนคติของคนอื่นมาใส่ใจในเรา โดยไม่เอาประสบการณ์ของเราไปตัดสิน ซึ่งทัศนคติของคนอื่นนี้ตัวเราเองอาจจะไม่เห็นด้วย หรืออาจจะไม่เข้าใจเลยก็ตาม แต่เราก็เข้าใจได้ และสื่อสารให้คนอื่นรู้ว่าเรากำลังรู้สึกอย่างไรที่เขา กำลังรู้สึกอยู่ ทำให้เรามีความรู้สึกคิดถึงคนอื่น หรือพยายามทำความเข้าใจคนอื่น เพื่อให้เราสามารถใช้ชีวิตร่วมกับคนอื่นได้ Empathy ไม่ใช่ทักษะที่ติดตัวมาตั้งแต่เกิด หรือเกิดจากการอบรมสั่งสอน แต่ต้องผ่านการเรียนรู้จากประสบการณ์ และค่อย ๆ ฝึกฝน

ส่วน Digital Empathy พื้นฐานของความหมายไม่แตกต่างกัน เพียงแต่เมื่อคนในยุคปัจจุบันใช้ชีวิตอยู่บนโลกออนไลน์ด้วย ก็ควรมีความเห็นอกเห็นใจกันไม่ต่างจากโลกออฟไลน์ เพื่อสร้างความสัมพันธ์ที่ดีกับผู้อื่นบนโลกออนไลน์”

รู้หรือไม่



ประเทศไทยมีผู้ใช้วง
Facebook มากที่สุด
เป็นอันดับ 8 ของโลก



บรรดาผู้ใช้โซเชียลมีเดีย
ในประเทศไทยที่มีมากถึง
51 ล้านคน พบว่า
กลุ่มวัยรุ่นไทยอายุตั้งแต่
16 - 20 ปี มีพฤติกรรม
เขียนคอมเมนต์เชิงลบสูง
เป็นอันดับหนึ่งของโลก



ผู้ใช้วง Facebook คนไทย
คอมเมนต์โพสต์ประมาณ
9 ครั้งต่อเดือน ในขณะที่
ค่าเฉลี่ยทั่วโลกอยู่ที่ 5 ครั้ง



Emoji ที่ใช้มากที่สุดในโลกใน
Twitter คือ หน้าหัวเราะ
น้ำตาเล็ด รองลงมาคือรูปหัวใจ
และ icon recycle

ที่มา: <https://datareportal.com/reports/digital-2020-global-digital-overview>

โลกออนไลน์ ยิ่งใกล้เหมือนยิ่งห่าง



ผศ.ดร.ชัญญสรา ออรนพ ญ อูยธยา
อาจารย์ประจำคณะนิเทศศาสตร์ สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์

ดูเหมือนว่าโลกดิจิทัลทำให้เราเชื่อมต่อกันมากขึ้น แต่กลายเป็นยิ่งใกล้ยิ่งห่าง แล้วอะไรคือสาเหตุที่ทำให้เราצהเห็นอกเห็นใจกันน้อยลงในโลกออนไลน์ ผศ.ดร.ชัญญสรา ออรนพ ญ อูยธยา อาจารย์ประจำคณะนิเทศศาสตร์ สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์ วิเคราะห์ให้เราได้เห็นถึงลักษณะเฉพาะหลายประการของสื่อดิจิทัลที่ทำให้เป็นเช่นนี้ เช่น

- **สภาวะนิรนาม (Anonymity)** เราไม่เปิดเผยตัวตนในโลกออนไลน์ได้ ทำให้มีความเป็นอิสระมากขึ้นในการแสดงตัวตนที่ไม่ใช่ตัวเรา หรือแม้แต่สร้างตัวตนแบบแฟนตาซีขึ้น ถ้าไม่ได้ฝึกทักษะในการเห็นอกเห็นใจและสร้างความสัมพันธ์ที่ดีกับผู้อื่นบนโลกออนไลน์ ก็อาจทำให้แสดงออกในทางที่ไม่เหมาะสมได้

- **ข้อจำกัดเรื่องอวัจนภาษา** ในโลกออนไลน์เราสื่อสารกันด้วยตัวอักษรเป็นหลัก ไม่สามารถรับส่งอวัจนภาษา (การแสดงออกทางกาย) ได้ จึงไม่เห็นสีหน้า แววตา ท่าทาง น้ำเสียงของคู่สนทนา อวัจนภาษาที่หายไปในการสนทนา ก็หมายถึงขาดการเชื่อมโยงกับอารมณ์และความรู้สึกภายใน ทำให้ไม่อาจคาดเดาความรู้สึกของกันและกันได้ เป็นสาเหตุหนึ่งที่ทำให้มักเกิดความเข้าใจผิดและทะเลาะกันได้ง่ายกว่าการสื่อสารในโลกชีวิตจริง

- **Echo Chamber** หรือห้องแห่งเสียงสะท้อน เป็นปรากฏการณ์ทางการสื่อสารที่ระบบอัลกอริทึมช่วยกรองและแสดงผลข้อมูลที่ตรงกับความสนใจ ส่วนผู้ใช้งานอย่างไรๆ ก็มักจะสร้างเงื่อนไข เพื่อเปิดรับเฉพาะข้อมูลที่ตอกย้ำความเชื่อของตัวเอง เช่น กดอันเฟรนด์เพื่อนที่เห็นต่าง สื่อสังคมออนไลน์จึงทำให้เราตกอยู่ในฟองสบู่ของข้อมูลที่ (filter bubble) ที่จำกัดโอกาสเข้าถึงข้อมูลรอบด้านอื่นๆ ส่งผลกระทบในแง่การขาดความหลากหลายทางความคิดพร้อมๆ การสร้างความสุดโต่งและไม่อดทนต่อความเห็นต่างในสังคม

“ด้วยลักษณะเฉพาะและความรวดเร็วในโลกออนไลน์นี้อาจทำให้เราเห็นอกเห็นใจกันน้อยลงโดยไม่รู้ตัว คำถามคือ เราได้เคยตระหนักหรือไม่ว่ากำลังเผชิญกับสิ่งนี้อยู่ ขณะที่ Digital Empathy ต้องการเวลาเพื่อหยุดคิดพิจารณาว่าสิ่งที่เราโพสต์นั้นสร้างความรู้สึกที่ไม่ดีต่อผู้ที่มาเห็นหรือไม่ เอาใจเขามาใส่ใจเรารู้สึก ถ้าเราไม่ชอบ คนคนนั้นเขาก็คงไม่ชอบเช่นกัน ก็อย่าทำ”

โลกสองใบ ที่แท้จริงแล้วไม่ต่างกัน

เป็นที่น่าสังเกตว่าเราไม่สามารถแบ่งแยกความสัมพันธ์บนโลกออนไลน์กับออนไลน์ออกจากกันได้อย่างเด็ดขาด ทุกระดับของความสัมพันธ์ในชีวิตจริงสามารถปรากฏบนโลกออนไลน์ได้ ตั้งแต่คนสนิทใกล้ชิดไปจนถึงคนที่อาจไม่รู้จักกันเลย เพราะความจริงที่ว่าทุกคนล้วนออนไลน์และมีตัวตนอยู่ในโลกอินเทอร์เน็ตแล้วเราควรใช้ชีวิตร่วมกับผู้อื่นอย่างไรดีในยุคที่การปฏิสัมพันธ์ของคนเรามีความซับซ้อนมากขึ้น

แพทย์หญิงพรพรรณพิมลได้ฉายภาพให้เราเห็นโลกทั้งสองใบนี้ชัดเจนยิ่งขึ้น แม้จะถูกเรียกว่า “โลกเสมือน” แต่การมีปฏิสัมพันธ์กันบนโลกออนไลน์ก็คือการกระทำระหว่างมนุษย์กับมนุษย์อยู่ดี สิ่งสำคัญคือต้องยอมรับว่าโลกออนไลน์เป็นส่วนหนึ่งในชีวิตของผู้คนยุคปัจจุบัน แทนที่จะมองโลกออนไลน์เป็น “ผู้ร้าย” เราทุกคนสามารถสร้างโลกเสมือนจริงในโลกออนไลน์ให้เป็นโลกที่น่าอยู่ได้เช่นกัน

“ทุกวันนี้คนเริ่มเข้าใจแล้วว่า มันไม่มีหรอกโลกเสมือนจริง มีแต่โลกที่คนเราใช้ชีวิตร่วมกันนี่แหละ เรารู้แล้วว่าโลกออนไลน์ก็คือส่วนหนึ่งของวิถีชีวิตเราในปัจจุบัน ไม่อยากให้มองว่าเพราะสื่อใหม่เข้ามาจึงทำให้ Empathy ลดลง แทนที่จะมองในเชิงลบอยากให้มองด้วยความเข้าใจ ถ้าพูดถึง Empathy มันเป็นส่วนหนึ่งของการใช้ชีวิตของคนเรา เป็นทักษะที่เราควรให้ความสำคัญไม่เฉพาะโลกแห่งความเป็นจริงเท่านั้น แต่บนโลกออนไลน์ก็ควรให้ความสำคัญด้วย เพียงแต่รูปแบบการแสดงออกอาจแตกต่างกันออกไปบนโลกออนไลน์ เป็นพื้นที่ที่ผู้คนที่มีความหลากหลายได้มาเจอกัน อาจมีความขัดแย้ง การปะทะกันได้ง่าย ถ้าเราสามารถเข้าใจได้และมีวิธีการที่จะใช้ชีวิตในโลกดิจิทัลอย่างสงบสุข เราจะได้รู้ว่าอยู่บนออนไลน์อะไรควรทำ ไม่ควรทำ”



พญ.พรรณพิมล วิปุลากร
อธิบดีกรมสุขภาพจิต กระทรวงสาธารณสุข



“ด้วยลักษณะเฉพาะและความรวดเร็วในโลกออนไลน์นี้อาจทำให้เราเห็นอกเห็นใจกันน้อยลงโดยไม่รู้ตัว คำถามคือ เราได้เคยตระหนักหรือไม่ว่ากำลังเผชิญกับสิ่งนี้อยู่”



“Empathy มันเป็นส่วนหนึ่งของการใช้ชีวิตของคนเรา เป็นทักษะที่เราควรให้ความสำคัญไม่เฉพาะโลกแห่งความเป็นจริงเท่านั้น แต่บนโลกออนไลน์ก็ควรให้ความสำคัญด้วย เพียงแต่รูปแบบการแสดงออกอาจแตกต่างกันออกไป”

Digital Empathy สร้างได้

การมี Digital Empathy ในการสื่อสารออนไลน์ใช้หลักการเดียวกับ การสื่อสารในชีวิตจริง สิ่งใดไม่ควรทำในโลกแห่งความเป็นจริง สิ่งนั้นก็ควรทำในโลกออนไลน์เช่นกัน

สำหรับคำแนะนำแบบง่ายๆ คือ คิดก่อนโพสต์ และอย่าสรุปเอาเองว่า “เขาไม่คิดอะไรหรอก” เพราะอีกฝ่ายอาจคิดไม่เหมือนเราก็ได้ ปฏิบัติต่อผู้อื่นเหมือนที่ต้องการให้เราปฏิบัติต่อเรา ไม่สร้างความเดือดเนื้อร้อนใจให้คนอื่น หลีกเลี่ยงการโต้ตอบโดยใช้อารมณ์บนโลกโซเชียล ไปจนถึงการเปิดใจรับฟัง และเห็นอกเห็นใจผู้ที่มีความแตกต่าง ไม่เพิกเฉยเมื่อผู้อื่นถูกปฏิบัติอย่างไม่ถูกต้องในสังคมออนไลน์หรือถูกกลั่นแกล้งบนโลกออนไลน์

ขณะที่คนยุคนี้กำลังเผชิญกับความท้าทายบนเส้นทางของชีวิตในยุคดิจิทัล การมี Digital Empathy และสามารถปรับตัวให้เข้ากับชีวิตดิจิทัลได้ จะนำไปสู่การใช้ชีวิตในโลกดิจิทัลได้อย่างมีความสุขและปลอดภัยบนพื้นฐานของการมีความสัมพันธ์ที่ดีกับผู้อื่น อย่าลืมว่า สิ่งใดที่ไม่ควรทำในโลกแห่งความเป็นจริง สิ่งนั้นก็ควรทำในโลกออนไลน์ด้วยเช่นกัน



3:15



ฝึก Digital Empathy ผ่านแอปฯ Clubhouse



นาทีนี่ไม่มีใครไม่พูดถึง Clubhouse แอปพลิเคชันที่กำลังมาแรง เดือนกุมภาพันธ์ 2564 มีผู้สมัครเข้าใช้งานถึง 2 ล้านคน และยังมีท่าทีที่จะยังคงเติบโตขึ้นอย่างต่อเนื่อง แอปพลิเคชันนี้มีลักษณะเป็น Audio Chat Room หรือห้องแชทที่สามารถพูดคุยกันได้จริง โดยเปิดพื้นที่ให้ทุกคนได้เข้ามาสื่อสาร พบปะกัน โดยกลุ่มคนเหล่านี้สามารถติดต่อกันได้จากทั่วทุกมุมโลก

นอกเหนือจากการใช้ติดตามเรื่องราวที่อยู่ในความสนใจ เรายังสามารถใช้แอปฯ นี้เป็นการฝึก Digital Empathy ได้ด้วย ผศ.ดร.ชนัญญา อรนพ ณ อยุธยา นักวิชาการด้านสื่อ ได้ให้คำแนะนำไว้ว่า “ปกติคนส่วนใหญ่จะใช้ Clubhouse เพื่อเข้าไปรับฟังหรือแสดงความคิดเห็นในเรื่องที่ตัวเองสนใจ แต่ขณะเดียวกันเราก็สามารถใช้พื้นที่นี้ในการสำรวจประเด็นที่หลากหลายได้ ลองท้าทายตัวเองด้วยการเข้าห้องที่เราไม่เคยสนใจมาก่อน หรือแม้แต่เห็นต่างไปร่วมรับฟัง หรือถ้ามีประเด็นที่อยากแลกเปลี่ยนก็สื่อสารออกมา เป็นการฝึก Digital Empathy ได้อีกวิธีหนึ่ง”

How To

เอาใจเขามาใส่ใจเราบนโลกออนไลน์



ปฏิบัติต่อผู้อื่นเหมือนที่ต้องการให้เราปฏิบัติต่อเรา



คิดก่อนโพสต์



อย่าสรุปเอาเองว่า “เขาไม่คิดอะไรหรอก”



หลีกเลี่ยงการโต้ตอบโดยใช้อารมณ์บนโลกออนไลน์

3 เรื่องด่วน เร่งป้องกัน



ข่าวปลอมเข้าถึงผู้อ่าน
มากกว่าข่าวจริง

6 เท่า

นำเข้าข้อมูล-ส่งต่อ
ข้อมูลเท็จ จำคุกไม่เกิน
5 ปี ปรับไม่เกิน 1 แสน
หรือทั้งจำทั้งปรับ



ข่าวปลอม (Fake News)

7 ประเภทข่าวปลอม

- เสียดสี ตลก → เพจล้อเลียน
- โยงเนื้อหาหมั่ว → นำสิ่งไม่เกี่ยวข้องกันมาโยงกัน
- ทำให้เข้าใจผิด → สร้างเนื้อหาให้เข้าใจผิด
- จับคู่ผิดที่ผิดทาง → นำภาพเหตุการณ์หนึ่งมาใช้พูดถึงเรื่องหนึ่ง
- แหล่งที่มาเป็นเท็จ → อ้างชื่อบุคคลแต่เนื้อหาหมั่น
- ตัดต่อสร้างเรื่อง → ตัดต่อภาพ เสียง หรือใช้ Logo สำนักข่าว
- ปลอม 100% → ปลอมเว็บ ปลอมเพจ เพื่อนำเสนอข่าวเท็จ



ระรานทางไซเบอร์ (Cyberbullying)

ระรานทางไซเบอร์ = ล้อเลียน ทำให้อาย
ดูถูก เหยียดหยาม สกปรกรอย ช่มชู้
คุกคาม ทำร้ายอื่น ๆ

4 องค์ประกอบ

- ตั้งใจ
- เกิดขึ้นซ้ำ ๆ
- เป็นอันตราย
- เกิดบนคอมพิวเตอร์ มือถือ
หรือเครื่องมืออิเล็กทรอนิกส์

เด็กไทยระดับ ม.ต้น
ร้อยละ 35 - 40
เคยกระทำ
และถูกกระทำ



ระรานไซเบอร์เชื่อมโยง
โรคซึมเศร้า และฆ่าตัวตาย

#!&%!

ประทุษวาจา (Hate Speech)

3 ระดับ

- แสดงความเกลียดชัง
- ปลุกเร้าให้เกลียดชัง
- ปลุกเร้าให้ใช้ความรุนแรง
หรือทำผิดกฎหมาย

5 วิธีกัน Hate Speech

1. สร้างบ้านปลอด Hate Speech พ่อแม่เป็นตัวอย่าง
2. เสพสื่อรู้เท่าทัน ไม่แชร์ข้อมูลไร้ที่มา
3. ไม่เกรียนกับสถานการณ์เสี่ยงกระทบ
ความสัมพันธ์ในครอบครัว
4. ไม่ไลค์ แชร์ เนื้อหาความรุนแรง
5. คิดก่อนโพสต์



10 เรื่องต้องรู้

พ.ร.บ.คอมพิวเตอร์ฉบับใหม่

เตือนความจำกันอีกครั้ง เพื่อการใช้ออนไลน์อย่างถูกกฎหมาย ต่อไปนี้คือ 10 เรื่องที่ต้องรู้ มิฉะนั้นอาจทำผิดกฎหมายพระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ. 2560 ฉบับล่าสุดได้



1 ส่งอีเมลหรือข้อมูลสแปม

พ่อค้าแม่ค้าออนไลน์ที่ส่งอีเมลขายของที่ลูกค้าไม่ยินดีที่จะรับ หรือแม้แต่การฝากร้านตาม Facebook และ IG ถือเป็นสแปม ปรับไม่เกิน 1-2 แสนบาท

2 เข้าถึงระบบหรือข้อมูลของผู้อื่นโดยไม่ชอบ

ไม่ว่าจะเป็นการเจาะข้อมูลทางคอมพิวเตอร์ของคนอื่น หรือกรณีปล่อยไวรัส มัลแวร์ เข้าคอมพิวเตอร์คนอื่น ถือว่ามีความผิด

3 เข้าถึงระบบหรือข้อมูลทางด้านความมั่นคงโดยมิชอบ

การโพสต์ข่าวปลอมที่ส่งผลให้เกิดความเสียหายหรือความมั่นคงต่อประเทศ มีโทษจำคุก 4-20 ปี ปรับ 2 หมื่น - 4 แสนบาท ขึ้นกับความรุนแรงของความเสียหาย



4 ให้ความร่วมมือ ยินยอมรู้เห็นเป็นใจกับผู้ร่วมกระทำความผิด

เพจต่างๆ ที่เปิดให้มีการแสดงความคิดเห็น เมื่อพบข้อความที่มีเนื้อหาผิดกฎหมายก็มีความผิด แต่ถ้าหากแอดมินเพจตรวจพบเจอและลบออกจะถือว่าเป็นผู้พ้นผิด



5 นำข้อมูลที่ผิด พ.ร.บ. เข้าสู่ระบบคอมพิวเตอร์

ไม่ว่าจะเป็นการโพสต์ข้อมูลปลอม ทูจจริต หลอกหลวง เช่น ข่าวปลอม โฆษณา ธุรกิจแชร์ลูกโซ่ ฯลฯ มีโทษจำคุก 3-5 ปี ปรับไม่เกิน 1-6 แสนบาท

7 เผยแพร่ข้อมูลเกี่ยวกับเยาวชน

ต้องปิดบังหน้าตา ยกเว้นเป็นการยกย่อง เชิดชู ให้เกียรติ



8 ละเมิดลิขสิทธิ์ นำผลงานของผู้อื่นมาเป็นของตนเอง

หากเป็นการนำมาใช้ในเชิงพาณิชย์ จะถือว่ามีความผิดและต้องได้รับโทษ

6 โปสต์ภาพที่ตัดต่อ เต็ม หรือดัดแปลง

ที่ทำให้คนอื่นเสียหาย อับอาย ถูกดูถูกดูหมิ่น ถูกเกลียดชังรวมถึงโปสต์ภาพผู้เสียชีวิตที่ทำให้ครอบครัวของผู้ตายเสียหายอับอาย จำคุก 3 ปี ปรับไม่เกิน 2 แสนบาท



9 ห้ามโพสต์เนื้อหาลามก อนาจาร

ที่ทำให้เกิดการเผยแพร่สู่สาธารณะ



10 กด Like & Share

ปกติทำได้ไม่ผิด แต่ถ้ากด Like กด Share ข้อมูลปลอมหรือมีผลกระทบต่อสังคม เศรษฐกิจ ความมั่นคง ถือว่าเป็นความผิด

● เป็นมิตร



Digital Empathy

ทักษะต้องมีบนโลกออนไลน์

หนึ่งในทักษะสำคัญที่ช่วยให้เราใช้ชีวิตบนโลกออนไลน์ได้อย่างสงบสุข คือ Digital Empathy การเอาใจเขามาใส่ใจเราทางดิจิทัล หรือการใช้เทคโนโลยีอย่างมีจริยธรรม ในมุมมองของคุณทักษะนี้มีความสำคัญอย่างไรสำหรับคนในยุคดิจิทัล และเราจะมีวิธีแสดงออกในการมี Digital Empathy ได้อย่างไร สแกน QR Code เข้าไปตอบคำถามสั้นๆ เพื่อแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกันนะคะ



SCAN ME

กองทุนพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์ ส่งเสริมการผลิตสื่อรณรงค์คนไทยห่างไกลโควิด

กองทุนพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์ ร่วมกับมูลนิธิสื่อเพื่อการศึกษาของชุมชน จัดทำสื่อสร้างความปลอดภัยต้านภัย COVID-19 ของคนพิการ ท่ามกลางทะเลข้อมูลของโรคอุบัติใหม่นี้ ผู้พิการเป็นกลุ่มคนที่ได้รับผลกระทบไม่น้อยไปกว่ากลุ่มอื่น ทั้งในแง่ข้อจำกัดของข้อมูลข่าวสารที่ไม่เพียงพอ และการต้องปรับตัวตามวิถีชีวิตแบบ New Normal ที่สร้างมาตรฐานใหม่มากพอสมควร

“เพราะการสื่อสารไม่มีเส้นคั่นกลางระหว่างเพศหรือวัย และความบกพร่องทางร่างกายก็ไม่ใช่เส้นแบ่งกันของการสื่อสารเช่นกัน”

1 คนพิการกับก้าวต่อไปหลังโควิด



ก้าวต่อไปของคนพิการ
หลังโควิด-19

ส่งต่อเรื่องราวได้อย่างเข้าถึงและเข้าใจ ในมุมมองของผู้พิการที่ต้องก้าวต่อไป ในสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคโควิด-19

ผู้พิการทางการได้ยิน
กับเส้นทางไรเดอร์ฝ่าโควิด-19
สายันท์ อินทโต พนักงานส่งอาหาร
(แกร็บ) ผู้พิการทางการได้ยิน

2 อาชีพคนพิการในช่วงโควิด - 19



หมอนวดผู้พิการ
ทางสายตาฝ่าโควิด-19
คุณนิรุทธิ์ โลกาวิวัฒน์
หมอนวดผู้พิการทางสายตา

ผู้พิการทางการเคลื่อนไหว
ขายสลากฝ่าโควิด-19
อภิชาติ บุตตะ-คนขายสลาก
ผู้พิการทางการเคลื่อนไหว



รับชมคลิปรวมผลงาน
“โครงการสื่อสร้างความปลอดภัยต้านภัย COVID-19 ของคนพิการ”
ได้ทาง YouTube : www.youtube.com/c/ThaiMediaFund

โควิด-19 ส่งผลกระทบต่อชีวิต
ด้านต่างๆ ของคนพิการอย่างไร

ขอสำรวจปัญหาด้านต่างๆ ที่เกิดการเปลี่ยนแปลงในภาวะโควิด-19
และยังเสนอแนะที่พัฒนาบริการอำนวยความสะดวก

คนพิการป้องกันตัวเองจากโควิด-19 อย่างไร

- ใส่หน้ากาก
- ล้างมือบ่อยๆ
- งดไปสถานที่แออัด
- อยู่บ้าน
- สื่อสารกับอาสา

การช่วยเหลือเยียวยาที่ได้รับจากรัฐ

- เบี้ยยังชีพคนพิการ 1,000 บาท
- เบี้ยยังชีพคนพิการ 500 บาท
- เบี้ยยังชีพคนพิการ 1,500 บาท
- เบี้ยยังชีพคนพิการ 200 บาท
- เบี้ยยังชีพคนพิการ 1,000 บาท
- เบี้ยยังชีพคนพิการ 1,000 บาท
- เบี้ยยังชีพคนพิการ 1,000 บาท

ข้อเสนอการเยียวยาช่วยเหลือเพิ่มเติม

- เบี้ยยังชีพคนพิการ
- เบี้ยยังชีพคนพิการ
- เบี้ยยังชีพคนพิการ
- เบี้ยยังชีพคนพิการ
- เบี้ยยังชีพคนพิการ
- เบี้ยยังชีพคนพิการ

สนับสนุนโดย มูลนิธิสื่อเพื่อการศึกษาของชุมชน (SMF) และมูลนิธิพัฒนาสื่อสร้างสรรค์ (MPC) ร่วมกับสำนักงานกองทุนพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์



กองทุนพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์

เลขที่ 388 อาคาร เอส.พี. (ไอบีเอ็ม) อาคารบี ชั้น 6 ถนนพหลโยธิน แขวงสามเสนใน เขตพญาไท กรุงเทพมหานคร 10400
โทรศัพท์ 0 2273 0116-8 โทรสาร 0 2273 0119 อีเมล : contact@thaimediafund.or.th website : www.thaimediafund.or.th

