



หลอมสื่อ รวมคน สู่หนทางสร้างสรรค์

สังเคราะห์องค์ความรู้จากงานวิจัย
ภายใต้การสนับสนุนของกองทุนพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์

วิโรจน์ สุทธิสีมา
บรรณาธิการ

หลอมสื่อ รวมคน สู่หนทางสร้างสรรค์

สังเคราะห์องค์ความรู้จากงานวิจัย

ภายใต้การสนับสนุนของกองทุนพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์



หลอมสื่อ รวมคน สู่หนทางสร้างสรรค์: สังเคราะห์องค์ความรู้จากงานวิจัยภายใต้การสนับสนุนของกองทุน
พัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์

พิมพ์ครั้งแรก: มีนาคม พ.ศ. 2564

จัดทำโดย:

วิโรจน์ สุทธิสีมา

กองทุนพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์

388 อาคารเอส.พี. (ไอพีเอ็ม) อาคารบี ชั้น 6 ถนนพหลโยธิน แขวงสามเสนใน เขตพญาไท กรุงเทพมหานคร 10400

ข้อมูลทางบรรณานุกรมของหอสมุดแห่งชาติ

หลอมสื่อ รวมคน สู่หนทางสร้างสรรค์: สังเคราะห์องค์ความรู้จากงานวิจัยภายใต้การสนับสนุนของกองทุน
พัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์.-- กรุงเทพฯ : กองทุนพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์, 2564. 112 หน้า

1. สื่อทางเลือก. I. วิโรจน์ สุทธิสีมา. II. ชื่อเรื่อง.

302.23

ISBN: 978-616-577-957-9

ที่ปรึกษา:

ผู้จัดการกองทุนพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์ รองผู้จัดการกองทุนพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์
ผู้อำนวยการฝ่ายวิจัยและขับเคลื่อนสังคม ผู้อำนวยการฝ่ายพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์สำหรับเด็กและ
เยาวชน ผู้อำนวยการฝ่ายส่งเสริมการรู้เท่าทันและเฝ้าระวังสื่อ ผู้อำนวยการฝ่ายพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์
สำหรับประชาชน

บรรณาธิการ: ดร.วิโรจน์ สุทธิสีมา

ผู้ทรงคุณวุฒิ: ผศ.ดร.อลงกรณ์ ปรีวุฒิพงศ์ ผศ.สุรศักดิ์ บุญอาจ

ผู้เขียน: ผศ.ดร.พิมลพรรณ ไชยนันท์ ผศ.ดร.ศศิธร ยูวโกศล ผศ.ดร.ชนัญสราร อรณพ ณ อยุธยา
ดร.วิโรจน์ สุทธิสีมา

กองบรรณาธิการ: อุ่นใจ เจียมบุญกุล สิริภัทร พึ่งสันเทียะ สิริไพรินทร์ สิงห์อินทร์

ศิลปกรรม: วีรราคอนเทนต

ประสานงาน: เจ้าหน้าที่บริหารโครงการ ฝ่ายวิจัยและขับเคลื่อนสังคม

พิมพ์ที่: บริษัท แรบปิท4พริ้นต์ จำกัด

40/44 ถนนวิภาวดีรังสิต แขวงตลาดบางเขน เขตหลักสี่

กรุงเทพมหานคร 10210

โทรศัพท์ 0-2552-2222



สารบัญ

สารจากผู้จัดการกองทุนพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์	7
บทบรรณาธิการและกิตติกรรมประกาศ	8
1. ร้อยอดีตสู่ปัจจุบัน ถักสานสู่อนาคต	10
ภาพรวมจากงานวิจัยภายใต้การสนับสนุนของกองทุนพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์	11
กองบรรณาธิการ	
2. งานศึกษาสื่อกับบริบททางสังคม	15
รวมงานวิจัยคัดสรร	
โครงการวิจัยนิเวศสื่อเพื่อพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์	16
สถานภาพความรู้การวิจัยเกี่ยวกับความรู้เท่าทันสื่อในประเทศไทย ระหว่างปี พ.ศ. 2540-2560	20
โครงการ ELECT สื่อข้อมูลการเมืองและการเลือกตั้งไทย	23
การศึกษาวิจัยด้านการส่งเสริมทักษะการรู้เท่าทันสื่อโครงการจัดทำแผนยุทธศาสตร์ 5 ปี	27
(พ.ศ.2561-2565)	
โครงการส่งเสริมการเฝ้าระวังสื่อไม่ปลอดภัยและไม่สร้างสรรค์	30
บทสังเคราะห์ ความท้าทายของการวิจัยการรู้เท่าทันสื่อจากนิยามที่ปรับเปลี่ยนตามภูมิทัศน์สื่อ	35
พิมพ์พรรณ ไชยนันท์	
3. งานศึกษาในกลุ่มของสื่อ นวัตกรรม และการพัฒนา	40
รวมงานวิจัยคัดสรร	
โครงการนวัตกรรมการเล่าเรื่องข้ามสื่อเพื่อสร้างการมีส่วนร่วมเพื่อขับเคลื่อนสังคม	41
ภายใต้โครงการพัฒนานวัตกรรมและองค์ความรู้เพื่อผลิตสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์	
(Thai Media Lab)	
การวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วมเพื่อพัฒนาคู่มือการรายงานข่าวสิทธิเด็กบนสื่อ	46
สังคมออนไลน์	
โครงการการพัฒนานวัตกรรมสื่อเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ของสังคม	49
โครงการต้นแบบหลักสูตรการผลิตสื่อโฆษณาที่ปลอดภัยและสร้างสรรค์ เพื่อการพัฒนา	53
กำลังคน ด้านสื่อโฆษณาและการขับเคลื่อนสังคม ให้มีการผลิตสื่อโฆษณาที่ปลอดภัยและสร้างสรรค์	

การพัฒนานวัตกรรมสื่อสร้างสรรค์ การศึกษาวิจัยผลิตและสร้างนวัตกรรมสื่อปลอดภัยและ สร้างสรรค์ โครงการจัดทำแผนยุทธศาสตร์ 5 ปี (พ.ศ. 2561- 2565)	56
โครงการผลิตคู่มือการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์และการใช้สื่ออย่างสร้างสรรค์ปลอดภัยสำหรับเด็ก และเยาวชนสำหรับพ่อแม่ครูและครอบครัว	60
โครงการออกแบบสื่อชุมชนบนมือถือเพื่อสร้างสรรค์ประเทศไทย 4.0	64
บทสังเคราะห์ มองและสะท้อนคิด: ว่าด้วยความเป็นนวัตกรรมสื่อ และนวัตกรรมเพื่อการพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์	66

ชนัญสรุ อรณพ ณ อยุธยา

4. งานศึกษามุ่งเน้นสื่อกับเด็กและเยาวชน77

รวมงานวิจัยคัดสรร	
การศึกษาวิจัยเรื่อง รูปแบบและระบบนิเวศสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์ที่ช่วยเยียวยาส่งเสริม สุขภาพจิตที่ดีต่อเด็กและเยาวชนในสถานศึกษาเพื่อลดผลกระทบจากสถานการณ์ความรุนแรง ในพื้นที่จังหวัดชายแดนภาคใต้	78
การพัฒนาต้นแบบสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์ สำหรับเยาวชนและครอบครัวในพื้นที่พรมแดน เพื่อส่งเสริมทักษะรู้เท่าทันสื่อในการลดปัญหาความรุนแรงบนพื้นที่ออนไลน์	81
โครงการรู้เท่าทันสร้างสรรค์สื่อปลอดภัย	84
การวิจัยและพัฒนาระบบการเฝ้าระวังเนื้อหารายการโทรทัศน์สำหรับเด็กและเยาวชน	87
โครงการการวิจัยเชิงปฏิบัติการอย่างมีส่วนร่วมเพื่อพัฒนาเครือข่ายการเรียนรู้ "โรงเรียนสร้างพลเมืองรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล" ในพื้นที่ภาคเหนือตอนล่าง ของประเทศไทย	90
การศึกษาวิจัยด้านการส่งเสริมการพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์เพื่อเด็กเยาวชน ครอบครัวและชุมชน โครงการจัดทำแผนยุทธศาสตร์ 5 ปีพ. ศ. 2561-2565	93
บทสังเคราะห์ การพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์ เพื่อเสริมสร้างเยาวชนรู้เท่าทันสื่อ ในยุคดิจิทัล: สถานภาพ ความท้าทาย ข้อเสนอแนะจากงานศึกษา สู่แนวทางเชิงนโยบาย เพื่อขับเคลื่อน	96

ศศิธร ยวโกศล

5. การวิจัยกับการใช้ประโยชน์104

โศกผลแห่งงานวิจัยสื่อ: ข้อเสนอแนะจากงานวิจัยภายใต้การสนับสนุนของกองทุนพัฒนา สื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์	105
---	-----

วิโรจน์ สุทธิสีมา

สารจากผู้จัดการกองทุนพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์

สวัสดีครับทุกท่าน กองทุนพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์เป็นกองทุนที่ถูกจัดตั้งขึ้นตามพระราชบัญญัติกองทุนพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์ พ.ศ. 2558 โดยเรามีวิสัยทัศน์คือ “ประชาชนเข้าถึง เข้าใจ และฉลาดใช้สื่ออย่างปลอดภัยและสร้างสรรค์ ด้วยนิเวศสื่อที่ดี” ดังที่ทราบกัน

เรามุ่งหมายที่จะทำงานเพื่อบรรลุวิสัยทัศน์ดังกล่าวไปพร้อม ๆ กับการตอบวัตถุประสงค์ของการจัดตั้งกองทุน โดยเฉพาะอย่างยิ่งในวัตถุประสงค์ที่ทำให้เราได้สื่อสารกันวันนี้ คือ วัตถุประสงค์ข้อที่ 5 “ส่งเสริมให้มีการศึกษาวิจัย อบรม พัฒนาคณะความรู้และการสร้างนวัตกรรมด้านสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์” ดังที่ได้เห็นแล้วว่า การทำงานด้านวิจัยเพื่อความรู้และนวัตกรรมสื่อ่นั้นสำคัญอย่างยิ่งยวด เพราะเป็นงานพัฒนา ส่งเสริม และสนับสนุนให้ประชาชนทุกภาคส่วนได้อยู่ในนิเวศสื่อที่ปลอดภัยและสร้างสรรค์

การจัดทำหนังสือและกิจกรรมเผยแพร่งานวิจัยที่เกิดขึ้นจากการสนับสนุนของกองทุนพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์ “หลอมสื่อ รวมคน สู่หนทางสร้างสรรค์” เป็นการสังเคราะห์องค์ความรู้ที่ได้จากงานวิจัยที่เราสนับสนุนมาอย่างต่อเนื่อง ทำให้เห็นว่านับจากก่อตั้งกองทุน จนถึงช่วงต้นปี พ.ศ. 2564 ได้มีผลผลิตงานวิจัยที่เกิดประโยชน์มากมายคืนกลับสู่สังคมไทย และเปิดกว้างให้ผู้สนใจหยิบนำไปต่อยอดพัฒนาผ่าน “คลังรวบรวมงานวิจัย” ที่จะเกิดขึ้นต่อไป

เรายังมั่นใจว่างานวิจัยเหล่านี้จะตอบสนองต่อเป้าหมายของกองทุน ดังที่ได้ประกาศไว้ว่า “ประชาชนกลุ่มเป้าหมายทุกช่วงวัย สามารถเข้าถึงและใช้ประโยชน์จากสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์เพิ่มขึ้น ได้เรียนรู้พัฒนาตนเอง และครอบครัว พัฒนางานและเกิดความเข้าใจสังคมที่แตกต่างหลากหลาย สามารถอยู่ร่วมกันอย่างสมานฉันท์”

ขอทุกท่านร่วมเป็นส่วนหนึ่งในการใช้ประโยชน์จากงานวิจัยเพื่อหลอมสื่อ รวมคน สร้างสรรค์สังคมไทยต่อไปครับ

ดร.ธนกร ศรีสุขใส
ผู้จัดการกองทุนพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์

บทบรรณาธิการและกิตติกรรมประกาศ

นับจากก่อตั้งเมื่อปี พ.ศ. 2558 กองทุนพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์เป็นกำลังสำคัญในการผลิต พัฒนา และเผยแพร่สื่อที่มีคุณภาพ เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้และพฤติกรรมที่ดีของเด็กและเยาวชน ส่งเสริมความสัมพันธ์อันดีใน ครอบครัว และส่งเสริมการมีส่วนร่วมของประชาชนในการพัฒนาสื่อ โดยมีภารกิจในการสนับสนุนโครงการ การบริหารจัดการโครงการ ให้คำปรึกษาและสนับสนุนการดำเนินงานให้แก่บุคคลและนิติบุคคลที่ได้รับการสนับสนุนจากกองทุนพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์

“โครงการจัดเวทีวิชาการ สังเคราะห์บทความวิจัย ตีพิมพ์และเผยแพร่ สำหรับโครงการที่ได้รับการสนับสนุนจากกองทุนพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์” จึงสนใจที่จะค้นคว้า ศึกษา รวบรวม และประมวลผลงานทางวิชาการ เพื่อเป็นบทเรียนในการสร้างสรรค์ที่กองทุนพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์ ได้เคยให้การสนับสนุนโดยเฉพาะอย่างยิ่งงานด้านการวิจัย เพื่อชี้ให้เห็นสภาพของบทเรียนและองค์ความรู้ที่ได้รับการสนับสนุนจากกองทุนพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์

การทบทวนบทเรียนงานวิจัยเอกสารและจัดกลุ่มครั้งนี้ จะทำให้พบว่าองค์ความรู้จากโครงการที่กองทุนพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์สนับสนุนอยู่มีสภาพเป็นอย่างไร โดยในรายละเอียดได้แก่ การสรุปบทเรียนว่าในแต่ละประเด็นที่ผู้วิจัยศึกษานั้น ได้มีผู้ใดศึกษาหรือมีเขียนงานทางด้านวิชาการที่เกี่ยวข้องในเรื่องนี้มาแล้วบ้าง ได้ข้อค้นพบพร้อมคำอธิบายอย่างไร มีตัวแปรอะไรบ้างที่เคยผ่านการศึกษาค้นคว้าหรือใช้อธิบายมาแล้ว ซึ่งข้อมูลทั้งหมดจะทำให้ทราบว่า งานวิจัยต่าง ๆ นั้น มีอะไรบ้างที่ส่งผลต่อสังคมไทยด้านสื่อ และในท้ายที่สุด เมื่อนำมาจัดกลุ่มงานวิจัยทางด้านสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์ที่ทางกองทุนได้ให้การสนับสนุนแล้วนั้น จะสามารถแบ่งออกเป็นกี่กลุ่ม และรูปแบบใดบ้าง

ในโครงการนี้ การทบทวนบทเรียนที่มาจากงานวิจัย จะปรากฏเป็นเอกสารทั้งรูปเล่มและอิเล็กทรอนิกส์ รวมถึงเวทีวิชาการ เพื่อนำเสนอผลงานวิจัยด้านสื่อที่ได้ดำเนินการไปแล้วของกองทุนพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์ให้กับผู้ที่สนใจ ซึ่งล้วนเป็นผู้รับทุนและคาดหวังจะรับทุนของกองทุน รวมถึงประชาชนทั่วไป ซึ่งหากสามารถนำผลงานวิจัยที่ได้ไปพัฒนาหรือนำไปใช้ได้จริงในทางปฏิบัติจะเป็นประโยชน์ต่อด้านสื่อในรูปแบบต่าง ๆ มากยิ่งขึ้น ทั้งนี้ ยังเป็นการส่งเสริมให้วงการวิจัยของประเทศมีการพัฒนา เกิดองค์ความรู้ใหม่ ๆ และเป็นแรงบันดาลใจที่จะผลักดันให้เกิดงานวิจัยและนักวิจัยรุ่นใหม่ที่เกี่ยวข้องกับสื่อที่มีคุณภาพต่อไป

หนังสือ “หลอมสื่อ รวมคน สู่หนทางสร้างสรรค์: สังเคราะห์องค์ความรู้จากงานวิจัยภายใต้การสนับสนุนของกองทุนพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์” คือผลผลิตจากการทบทวนงานวิจัยดังที่กล่าวไป โดยจัดแบ่งออกเป็น 4 ส่วนสำคัญด้วยกัน โดยแต่ละส่วนมีพิภพและค่านิยมที่ทำให้เห็นขอบเขตและความสำคัญในตัวเอง อีกทั้งทำให้ผู้อ่านได้เล็งเห็นถึงองค์ความรู้ที่ส่งกลับคืนไปยังสังคมอย่างชัดเจนยิ่งขึ้น

ส่วนแรก ได้แก่ การสังเคราะห์ภาพรวมทั้งหมดของงานวิจัยที่สนับสนุนโดยกองทุนพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์ ด้วยการแบ่งหมวดหมู่ในรูปแบบต่าง ๆ เสมือนเป็นการมองในภาพกว้างที่ช่วยให้มองเห็นถึงการค้นคว้าในเชิงพื้นที่ ประเด็น ตลอดจนถึงแนวคิดและทฤษฎีต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง ในส่วนนี้จะทำให้เห็นถึงการตอบโต้เชิงปริมาณในการสนับสนุนด้านวิจัยที่ผ่านมา

ส่วนที่ 2 ได้แก่ งานศึกษาในกลุ่มของสื่อกับบริบททางสังคม เนื้อหาจะกล่าวถึงภูมิทัศน์สื่อ มายาคติ การวิจัยสื่อ ตลอดจนถึงบริบทอันซับซ้อนที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาสื่อ ดังเช่นมิติของการเมือง สังคม และวัฒนธรรม ในเนื้อหาบทนี้ ผศ.ดร.พิมลพรรณ ไชยนันท์ จะนำเสนองานวิจัยที่มองสื่ออย่างเป็นระบบนิเวศซึ่งมีองค์ประกอบต่าง ๆ หลายประการหลอมรวมเข้าด้วยกัน ดังเช่นการพิจารณาในสถานะของสื่อการเมืองและการเลือกตั้งครั้งสำคัญของประเทศไทย ตลอดจนถึงการนำเสนอภูมิทัศน์ของสังคมและวัฒนธรรมที่เปลี่ยนแปลงควบคู่ไปกับการศึกษาเรื่องการรู้เท่าทันสื่อในประเทศไทยตลอดระยะเวลากว่า 20 ปีที่ผ่านมา

ส่วนที่ 3 ได้แก่ งานศึกษาในกลุ่มของความเป็นนวัตกรรมสื่อ อันหมายถึงสิ่งที่ถูกคิดค้นใหม่ทั้งในทางรูปธรรมและนามธรรมเพื่อสร้างประโยชน์ในฐานะของสื่อ ทั้งในแง่ของการเป็นตัวขับเคลื่อนโดยตรง เช่น กลวิธีการสื่อสารใหม่หรือการเป็นองค์ความรู้ใหม่ในบริบทของสื่อ เพื่อหยิบจับนำไปพัฒนาสังคมดังจะเห็นได้จากการสร้างคู่มือการเรียนรู้ในทางสื่อ งานในกลุ่มนี้จึงประกอบไปด้วยทั้งการสร้างห้องทดลองด้านสื่อ (Media Lab) การประยุกต์ใช้งานศาสตร์ใหม่อย่างการเล่าเรื่องข้ามสื่อ ไปจนถึงการจัดทำคู่มือการเรียนรู้และจัดทำหลักสูตรเพื่อผลิตสื่อที่ดีต่อไปในอนาคต ในบทนี้ ผศ.ดร.ชนัญสร อรณพ ญ. อยุธยา ได้นำมาสังเคราะห์ความเป็นนวัตกรรมสื่อเอาไว้อย่างเป็นระบบ

ส่วนที่ 4 ได้แก่ งานศึกษาที่มุ่งเน้นไปยังกลุ่มเยาวชน เนื่องจากเด็กและเยาวชนคือกำลังสำคัญของชาติซึ่งจำเป็นต้องปลูกฝังและช่วยเหลือให้เกิดความรู้ความเข้าใจในการใช้สื่ออย่างปลอดภัยและสร้างสรรค์ ตลอดจนเกื้อหนุนให้เติบโตมาในภูมิทัศน์สื่อที่ดีอีกด้วย ผศ.ดร.ศศิธร ยุวโกศล ได้นำเอาแนวคิดที่น่าสนใจมาสังเคราะห์รวมกับผลงานที่มุ่งเน้นไปยังกลุ่มเป้าหมายเยาวชน ซึ่งมีตั้งแต่ภาคเหนือจรดภาคใต้ และยังรวมถึงการกำหนดภาพใหญ่ในเชิงนโยบายเพื่อนำไปสู่การขับเคลื่อนต่อไป

และส่วนสุดท้าย ส่วนที่ 5 ได้แก่ การสังเคราะห์ให้เห็นถึงการนำผลวิจัยไปใช้ประโยชน์ที่เด่นชัด ซึ่งเนื้อหาในส่วนนี้ยังรวมถึงการสังเคราะห์ประโยชน์จากงานวิจัยที่ผ่านมาทั้งหมด เพื่อประสานเข้ากับหลักปรัชญาและแนวคิดในการกำหนดทิศทางการวิจัย เพื่อชี้ให้เห็นถึงการทำงานวิจัยด้านสื่อที่จะกลายเป็นโฉมหน้าต่อทั้งวงการวิชาการและวิชาชีพต่อไป

ในฐานะของบรรณาธิการ ขอขอบพระคุณคณะที่ปรึกษา ผู้จัดการกองทุนพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์ รองผู้จัดการกองทุนพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์ ผู้อำนวยการฝ่ายวิจัยและขับเคลื่อนสังคม ผู้อำนวยการฝ่ายพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์สำหรับเด็กและเยาวชน, ผู้อำนวยการฝ่ายส่งเสริมการรู้เท่าทันและเฝ้าระวังสื่อ ผู้อำนวยการฝ่ายพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์สำหรับประชาชน ในความเอื้อเพื่อให้โอกาสและข้อมูลสำหรับการจัดทำหนังสือเล่มนี้ และที่ขาดไม่ได้คือ ผู้ทรงคุณวุฒิ กองบรรณาธิการ ศิลปกรรม และผู้ประสานงานทุกท่านที่ได้ช่วยเหลือเกื้อกูล และยังรวมถึงท่านที่อาจจะขาดตกกราบชื่อไม่ได้เอ่ยนามในที่นี้ ซึ่งขอขอบพระคุณจากใจจริง

หนังสือเล่มนี้เป็นก้าวแรกในการจัดระบบรวบรวมงานวิจัยภายใต้การสนับสนุนของกองทุนพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์ ซึ่งหวังเป็นอย่างยิ่งว่าโครงการเหล่านี้จะสร้างประโยชน์ให้แก่สังคม และจะได้รับการสนับสนุนให้เกิดขึ้นต่อไปอีกในภายภาคหน้า

ดร.วิโรจน์ สุทธิสีมา

บรรณาธิการ

1

ร้อยอดีตสู่ปัจจุบัน ถักสานสู่นาคต

กองบรรณาธิการ

ภาพรวมจากงานวิจัยภายใต้การสนับสนุนของ กองทุนพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์

งานวิจัยภายใต้การสนับสนุนของกองทุนพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์ ซึ่งแล้วเสร็จและผ่านการคัดสรรรวบรวมเพื่อนำเสนอในหนังสือเล่มนี้ ประกอบไปด้วยงานวิจัยทั้งสิ้น 18 หัวเรื่อง (เรียงตามลำดับปีที่เผยแพร่) ได้แก่

1. การศึกษาวิจัยด้านการส่งเสริมทักษะการรู้เท่าทันสื่อ โครงการจัดทำแผนยุทธศาสตร์ 5 ปี (พ.ศ.2561-2565) (ผศ.ดร.ชนัญสราร อรนพ ณ อยุธยา, 2560)
2. การพัฒนานวัตกรรมสื่อสร้างสรรค์การศึกษาวิจัยผลิตและสร้างนวัตกรรมสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์ โครงการจัดทำแผนยุทธศาสตร์ 5 ปี (พ.ศ. 2561- 2565) (ผศ.สฤตศรี ศรีสารคาม, 2560)
3. การศึกษาวิจัยด้านการส่งเสริมการพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์เพื่อเด็กเยาวชนครอบครัวและชุมชน โครงการจัดทำแผนยุทธศาสตร์ 5 ปี พ. ศ. 2561-2565 (ระวีวรรณ ทรัพย์อินทร์, 2560)
4. การวิจัยและพัฒนาระบบการเฝ้าระวังเนื้อหารายการโทรทัศน์สำหรับเด็กและเยาวชน (ดร.ชนนต์ดี ทินนาม ผศ.ดร.ต่อตระกูล อุบลวัตร ผศ.ดร.พิเชษฐ พิมพ์เจริญ, 2560)
5. โครงการการส่งเสริมการเฝ้าระวังสื่อไม่ปลอดภัยและไม่สร้างสรรค์ (ดร.ชนนต์ดี ทินนาม, 2560)
6. โครงการวิจัยนิเวศสื่อเพื่อพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์ (ผศ.ดร.ชนัญสราร อรนพ ณ อยุธยา การดา ร่วมพุ่ม มาโนช ชุ่มเมืองปัก, 2561)
7. โครงการนวัตกรรมการเล่าเรื่องข้ามสื่อเพื่อสร้างการมีส่วนร่วมเพื่อขับเคลื่อนสังคม ภายใต้โครงการพัฒนานวัตกรรมและองค์ความรู้เพื่อผลิตสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์ (Thai Media Lab) (อภิสิทธิ์ ศุภกิจเจริญ, 2561)
8. โครงการการพัฒนานวัตกรรมสื่อเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ของสังคม (กริ่งกาญจน์ เจริญกุล ดร.ณภัทร เรืองนภากุล วิชาญา โคตรฐิติธรรม, 2561)
9. โครงการการวิจัยเชิงปฏิบัติการอย่างมีส่วนร่วมเพื่อพัฒนาเครือข่ายการเรียนรู้ "โรงเรียนสร้างพลเมืองรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล" ในพื้นที่ภาคเหนือตอนล่างของประเทศไทย (ดร.อรรณพ ชัยพัฒน์กุล, 2561)
10. โครงการออกแบบสื่อชุมชนบนมือถือเพื่อสร้างสรรค์ประเทศไทย 4.0 (ชัยวัฒน์ จันธิมา, 2561)
11. การพัฒนาต้นแบบสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์ สำหรับเยาวชนและครอบครัวในพื้นที่พรมแดนเพื่อส่งเสริมทักษะ รู้เท่าทันสื่อในการลดปัญหาความรุนแรงบนพื้นที่ออนไลน์ (ศ.ดร. พิมพ์วัลย์ บุญมงคล, 2562)
12. การศึกษาวิจัยเรื่องรูปแบบและระบบนิเวศสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์ที่ช่วยเยียวยาส่งเสริมสุขภาพจิตที่ดีต่อเด็กและเยาวชนในสถานศึกษา เพื่อลดผลกระทบจากสถานการณ์ความรุนแรงในพื้นที่จังหวัดชายแดนภาคใต้ (สุรัชย์ ไวยวรรณจิตร มุฮำราฟร์ มะเก็ง อับดุลคอลิก อรรอฮิมียะ รุ่งโรจน์ ชอบหวาน, 2562)
13. สถานภาพความรู้การวิจัยเกี่ยวกับความรู้เท่าทันสื่อในประเทศไทยระหว่างปี พ.ศ. 2540-2560 (ดร.วิโรจน์ สุทธิสีมา ดร.พิมลพรรณ ไชยนันท์ ดร.ศศิธร ยุวโกศล, 2562)
14. โครงการต้นแบบหลักสูตรการผลิตสื่อโฆษณาที่ปลอดภัยและสร้างสรรค์ เพื่อการพัฒนากำลังคนด้านสื่อโฆษณาและการขับเคลื่อนสังคมให้มีการผลิตสื่อโฆษณาที่ปลอดภัยและสร้างสรรค์ (อ่อนอุษา ลำเลียงพล, 2562)

15. โครงการผลิตคู่มือการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์และการใช้สื่ออย่างสร้างสรรค์ปลอดภัยสำหรับเด็กและเยาวชนสำหรับพ่อแม่ครูและครอบครัว (ธาม เชื้อสถาปนศิริ อาทิตยา สมโลก, 2562)
16. โครงการ ELECT สื่อข้อมูลการเมืองและการเลือกตั้งไทย (พิชชา ด้วงกลัด ธนัสรา เรืองเดช บริษัท บันลือ แพคเกจจิ้ง จำกัด, 2563)
17. การวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วมเพื่อพัฒนาคู่มือการรายงานข่าวสิทธิเด็กบนสื่อสังคมออนไลน์ (อาจารย์ ปุรินทรวงกุล, 2563)
18. โครงการรู้เท่าทันสร้างสรรค์สื่อปลอดภัย (ผศ.ดร. เนตร หงษ์ไกรเลิศ, 2563)

เมื่อพิจารณาจากรายชื่อข้างต้น จะทำให้เห็นถึงลักษณะบางประการที่สอดคล้องกับเป้าหมายของกองทุนพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์ อันได้แก่ การนำเสนอตัวเลขวิเคราะห์จากหมวดหมู่ดังต่อไปนี้

(ตัวเลขในแต่ละหมวด อาจมีการนับที่ทับซ้อนกัน เนื่องจากงานวิจัย 1 ชิ้นอาจถูกนับเข้าประเภทได้มากกว่า 1 ประเภท)

1. เมื่อพิจารณาจาก “ประเภทของงานวิจัย” ซึ่งในที่นี้จะได้แบ่งโดยกว้างออกเป็น 2 ลักษณะ คือ การวิจัยที่เป็นการสร้างองค์ความรู้ และเน้นวิธีการรวบรวมเชิงเอกสารเป็นหลัก กับ งานวิจัยเชิงปฏิบัติการ ซึ่งเน้นกระบวนการวิจัยที่มีลักษณะของการนำไปปฏิบัติทดสอบ หรือถอดบทเรียนออกมาสู่ข้อสรุป

เมื่อวิเคราะห์ผลงานที่คัดสรรมาจะได้ผลลัพธ์ดังตารางต่อไปนี้

ประเภทงานวิจัย	จำนวน
วิจัย	6
วิจัยเชิงปฏิบัติการ	12

ดังจะเห็นว่า งานวิจัยเชิงปฏิบัติการ ได้รับการสนับสนุนมากที่สุด รองลงมาคืองานวิจัยซึ่งหมายถึงงานวิจัยในแง่ของการสร้างฐานความรู้

2. เมื่อพิจารณาจาก “กลุ่มเป้าหมาย” อันได้แก่ เป้าหมายด้านกลุ่มคน ที่กลายเป็นหัวข้อในการวิจัย ซึ่งเป็นได้ทั้งเป้าหมายในการเก็บข้อมูลและเป้าหมายในการรับประโยชน์จากงานวิจัย พบว่า มุ่งเน้นไปยังกลุ่มเป้าหมายที่เป็น “เด็กและเยาวชน” มากที่สุดเท่ากับเป้าหมาย “ประชาชนทั่วไป”

ดังตารางต่อไปนี้

กลุ่มเป้าหมาย	จำนวน
เด็กและเยาวชน	11
เยาวชน	7
ประชาชน	11
ผู้สูงอายุ	4
อื่นๆ เช่น กลุ่มผู้หลากหลายทางเพศ ผู้พิการ ครูและผู้บริหาร กลุ่มครอบครัว	4

ข้อสังเกต ได้แก่ การกำหนดกลุ่มเป้าหมายไปยังกลุ่มคนที่อายุน้อย (เด็กและเยาวชน และเยาวชน) เป็นส่วนที่มีค่าน้ำหนักมากที่สุด และส่วนที่น่าสนใจต่อไปก็คือ การกำหนดกลุ่มเป้าหมายที่พ้นไปจากกรอบของอายุ เช่น การมุ่งเน้นยังกลุ่มครอบครัว กลุ่มของผู้พิการ กลุ่มผู้มีความหลากหลายทางเพศ เป็นต้น

3. เมื่อพิจารณา “ประเด็น” ตามยุทธศาสตร์กองทุน ซึ่งกองทุนพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์ได้แบ่งยุทธศาสตร์ออกเป็นด้านต่าง ๆ เมื่อนำงานวิจัยเหล่านี้มาวิเคราะห์ จะพบการสนองต่อยุทธศาสตร์ต่าง ๆ อย่างรอบด้าน โดยพบการสนองต่อยุทธศาสตร์ด้านการส่งเสริมและพัฒนาองค์ความรู้ในการพัฒนาสื่อและนิเวศสื่อที่ปลอดภัยและสร้างสรรค์มากที่สุด

ดังตารางต่อไปนี้

ประเด็นตามยุทธศาสตร์กองทุน	จำนวน
ส่งเสริม พัฒนา และเผยแพร่สื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์	6
ส่งเสริมและพัฒนาองค์ความรู้ในการพัฒนาสื่อ และนิเวศสื่อ ที่ปลอดภัยและสร้างสรรค์	16
ส่งเสริมและพัฒนาให้เกิดกลไก และกระบวนการเฝ้าระวัง และรู้เท่าทันสื่อ	11
ส่งเสริมและพัฒนาช่องทางเพื่อสื่อสารให้กับสังคมให้เกิดการรับรู้ การมีส่วนร่วมกับภาคประชาชนและภาคี	10
การรู้เท่าทันสื่ออย่างชาญฉลาด (MIDL)	5

ข้อสังเกตจากการตอบยุทธศาสตร์กองทุน ก็คือ แม้บางยุทธศาสตร์อาจจะไม่ได้มีตัวเลขที่มากมายนัก เช่น กรณีของการรู้เท่าทันสื่ออย่างชาญฉลาด (MIDL) แต่ก็ถือว่ามีความสำคัญอย่างยิ่งก่อให้เกิดประโยชน์ต่อสังคมได้ตามสมควร

4. เมื่อพิจารณาตาม “ลักษณะงานวิจัยด้านสื่อ” ว่าตอบสนองในส่วนใดมากที่สุด ซึ่งอาจแบ่งออกเป็นการตอบสนองเชิงนโยบาย การปฏิบัติการ และการสร้างนวัตกรรม ผลลัพธ์คือ สอนต่อเชิงนโยบาย และเชิงปฏิบัติการมากที่สุด ดังปรากฏในตาราง

ลักษณะงานวิจัยด้านสื่อ	จำนวน
เชิงนโยบาย	9
เชิงปฏิบัติการ	9
การสร้างนวัตกรรม	5

5. เมื่อวิเคราะห์การใช้ “คำสำคัญ” (Keywords) ในงานวิจัยที่คัดสรรมา จะพบการใช้คำสำคัญลำดับต้นๆ ดังต่อไปนี้

5.1 การรู้เท่าทันสื่อ

5.2 เด็กและเยาวชน

5.3 สื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์

5.4 นวัตกรรมสื่อ

5.5 การวิจัยเชิงปฏิบัติการ

และนอกเหนือจากนี้ยังมีคำสำคัญอื่น ๆ อีกมากมาย ซึ่งสะท้อนความหลากหลายในการกำหนดความสำคัญของหัวเรื่องที่แตกต่างกันออกไป

6. หากวิเคราะห์จาก “พื้นที่เป้าหมาย” ในการทำวิจัย ซึ่งแบ่งออกเป็นภูมิภาคต่าง ๆ ในประเทศไทย จะพบว่างานวิจัยจำนวนมากระบุให้ “ทั้งประเทศ” เป็นพื้นที่เป้าหมาย แต่ยังมีงานวิจัยอีกจำนวนมากเช่นกัน ที่ได้ระบุลักษณะของพื้นที่เอาไว้อย่างชัดเจนเป็นจังหวัดและภูมิภาค ดังจะปรากฏในตารางต่อไปนี้

พื้นที่เป้าหมายการทำงาน	จำนวน
ภาคเหนือ	11
ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ	9
ภาคตะวันออก	8
ภาคตะวันตก	8
ภาคกลาง	9
ภาคใต้	9
กรุงเทพมหานคร	12

7. เมื่อพิจารณาจาก “การสนองพันธกิจ” ของกองทุนพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์ ดังที่ปรากฏในพระราชบัญญัติจัดตั้งกองทุน จะพบว่างานวิจัยที่ได้รับการสนับสนุนเหล่านี้ ได้สนองต่อพันธกิจครอบคลุมครบทุกด้าน โดยจำแนกออกมาเป็นรายการกิจ ดังตารางต่อไปนี้

การสนองพันธกิจของกองทุนฯ	จำนวน
ส่งเสริม สนับสนุน ภาควิชาสื่อ ทุกภาคส่วนในการผลิตและพัฒนาสื่อ ปลอดภัยและสร้างสรรค์	13
ส่งเสริมประชาชนเข้าถึง เข้าใจ และ ใช้ประโยชน์ จากสื่อปลอดภัยและ สร้างสรรค์อย่างทั่วถึง	5
ส่งเสริมให้ประชาชนโดยเฉพาะเด็ก เยาวชน และครอบครัว มีทักษะในการ รู้เท่าทันและเฝ้าระวังสื่อ	9

จากงานวิจัยทั้งหมดดังที่ได้ระบุนำรายชื่อตามการคิดสรร หนังสือเล่มนี้ได้แบ่งออกมาเป็นหมวดหมู่เพื่อให้ง่ายต่อการสังเคราะห์องค์ความรู้ที่ได้จากการทบทวนงานวิจัยทั้งหมด อันได้แก่

1. งานศึกษาสื่อกับบริบททางสังคม สังเคราะห์ความรู้โดย ผศ.ดร.พิมลพรรณ ไชยนันท์
2. งานศึกษาในกลุ่มของสื่อ นวัตกรรม และการพัฒนาสังเคราะห์ความรู้โดย ผศ.ดร.ชนัญสร อรณพณ อยุธยา
3. งานศึกษามุ่งเน้นสื่อกับเด็กและเยาวชน สังเคราะห์ความรู้โดย ผศ.ดร.ศศิธร ยุวโกศล
4. การสังเคราะห์ความรู้ในเชิงการใช้ประโยชน์จากงานวิจัย โดย ดร.วิโรจน์ สุทธิสีมา

ดังจะได้นำเสนอเป็นหมวดหมู่ตามลำดับ

2

งานศึกษาสื่อกับบริบททางสังคม

พิมลพรรณ ไชยนันท์

รื่องงานวิจัยคักสรร

โครงการวิจัยนิเวศสื่อเพื่อพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์

ผู้จัดทำ

ดร.ชนัญสราร อรณพ ณ อยุธยา การดา ร่วมพุ่ม และมาโนช ชุ่มเมืองปัก

โครงการนี้เกิดขึ้นเนื่องจากการเสวนาตามยุทธศาสตร์ของกองทุนพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์ในหัวข้อ "นิเวศสื่อ" ที่พยายามขยายภาพให้เห็นความสัมพันธ์เชื่อมโยงและอิทธิพลที่ส่งผลต่อกันในสังคมไทยในหลากหลายมิติ รวมถึงแนวทางส่งเสริมการสร้างนิเวศสื่อที่ดีเพื่อส่งเสริมสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์ ดังนั้นการศึกษานี้จึงมุ่งที่จะสังเคราะห์องค์ความรู้เพื่ออธิบายและวิเคราะห์สภาวะของระบบนิเวศสื่อในปัจจุบันและมุ่งที่จะค้นหาจุดเปลี่ยนแปลงที่สำคัญเพื่อสร้างนิเวศสื่อที่ดี เป็นความร่วมมือระหว่างกองทุนสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์กับมหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์ เพื่อจัดทำเป็นข้อเสนอแนะเชิงนโยบายในการกำหนดกรอบยุทธศาสตร์การพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์ ปี 2561-2565

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่ออธิบายและวิเคราะห์ปรากฏการณ์นิเวศสื่อในปัจจุบัน ในมิติที่เกี่ยวข้องกับปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้ใช้สื่อ ผู้ผลิตสื่อ กับปัจจัยแวดล้อม
2. เพื่อศึกษาและขยายแนวคิดเกี่ยวกับระบบนิเวศสื่อที่เหมาะสมให้แก่สื่อมวลชน บุคคล หรือองค์กรที่เกี่ยวข้อง
3. เพื่อสังเคราะห์กรอบยุทธศาสตร์การวิจัย โดยมุ่งเน้นเรื่องการค้นหาจุดเปลี่ยนแปลงที่สำคัญที่กองทุนควรมุ่งเป้าดำเนินการและสัมพันธ์กับยุทธศาสตร์ของกองทุนปี 2561-2565
4. สร้างและขยายภาคีขับเคลื่อนการพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์ จัดทำข้อเสนอแนะเชิงนโยบายเกี่ยวกับ การพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์ภายใต้ระบบนิเวศสื่อที่เหมาะสม

วิธีการศึกษา

1. สังเคราะห์งานวิจัยโดยเป็นวิธีการแบบพรรณนาสรุปเชิงเนื้อหาเกี่ยวกับประเด็นหลักที่มุ่งศึกษาเพื่ออธิบายและวิเคราะห์ปรากฏการณ์ในวัยสื่อในปัจจุบัน โดยวิธีการบรรยายและการวิเคราะห์เนื้อหา กลุ่มตัวอย่างเป็นงานวิจัย บทความวิจัย บทความวิชาการ 273 ชิ้น
2. การสนทนากลุ่มและสัมภาษณ์เชิงลึก ผู้วิจัยดำเนินการสนทนากลุ่มจำนวน 3 กลุ่ม ได้แก่
 - 2.1. ผู้ผลิตสื่ออาชีพ จำนวน 8 ท่าน
 - 2.2. กลุ่มคนเกี่ยวข้องกับสื่อมวลชน สื่อวัฒนธรรมพื้นบ้าน และสื่อทางเลือก 6 ท่าน
 - 2.3. กลุ่มคนที่เกี่ยวข้องกับการสื่อสารเพื่อพัฒนาเด็กเยาวชน ผู้สูงอายุ และครอบครัว จำนวน 8 ท่าน
3. การสัมภาษณ์เชิงลึกผู้ทรงคุณวุฒิ 3 ท่าน ที่มีความเชี่ยวชาญเป็นผู้มีความรู้ความสามารถที่จะเป็นประโยชน์ต่อการศึกษาเรื่องนิเวศสื่อเพื่อพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์

ผลการศึกษาได้สะท้อนให้เห็นว่าในระบบนิเวศสื่อของประเทศไทยเกิดผลกระทบที่ไม่พึงประสงค์ หรือ “ความไม่สมดุล” ในระบบนิเวศสื่ออย่างน้อย 3 ด้าน คือ

- 1) ด้านการรู้เท่าทันสื่อและการมีส่วนร่วม พบว่าผู้ใช้สื่อในประเทศไทยยังมีทักษะการรู้เท่าทันสื่อที่จำกัด ทำให้เกิดผลกระทบต่อตัวผู้ใช้สื่อและสังคมในหลายประเด็น อาทิ การถูกละเมิดและหลอกลวง ในยุคดิจิทัลทั้งผู้ใช้สื่อออนไลน์ทั้งในเมืองและชนบทจะสื่อกันได้อย่างรวดเร็ว แต่ก็ยังไม่สามารถกระตุ้นให้เปลี่ยนจาก การรับรู้ปัญหาสังคม ไปสู่การลุกขึ้นมาเปลี่ยนแปลงสังคมได้มากนัก นอกจากนี้ยังพบความไม่สมดุลทั้งตัวบุคคลและสภาพแวดล้อมของตัวบุคคลด้วย ภาควิชาการพบว่า มีประเด็นในการศึกษาที่ยังขาดหรือไม่ได้รับความสำคัญ ที่จะเอื้อต่อการส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อและการมีส่วนร่วมดังนี้

- ขาดการศึกษาในกลุ่มปฐมวัย ประถมศึกษา ผู้สูงอายุ รวมถึงผู้พิการ และกลุ่มเพศที่หลากหลาย
- ขาดบทบาทของครอบครัว องค์กรภาครัฐ และวัฒนธรรมในสังคม
- ขาดองค์ความรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลที่ยังจำกัด

2) ด้านการสร้างสรรคสื่อ พบว่าการเปลี่ยนแปลงในนิเวศสื่อที่ได้รับผลกระทบจาก “เทคโนโลยีก่อกรวน” (Disruptive Technology) ต่อกลุ่มต่าง ๆ ได้แก่ กลุ่มผู้ผลิตสื่อเชิงพาณิชย์ที่ต้องปรับตัว ปรับไม่ได้ก็ปิดไป หรือเปลี่ยนไปธุรกิจอื่นแทน กลุ่มสื่อชุมชนที่จำเป็นต้องปรับตัวเช่นกัน แต่ก็ประสบปัญหาในหลาย ๆ ด้าน ทำให้มีปัญหาในการมีส่วนร่วมจากชุมชนที่ไม่มากพอ นอกจากนี้ยังมีปัจจัยแวดล้อมสำคัญที่ส่งผลต่อการสร้างสรรคสื่อ ได้แก่ ปัญหาเชิงนโยบาย ข้อกฎหมาย และหน่วยงานรัฐที่เกี่ยวข้องขาดความสามารถในการตรวจสอบ

3) ด้านจริยธรรมและการกำกับดูแลสื่อ

ปัญหาในการนำเสนอสู่สื่อมวลชนอาชีพ เช่น การโฆษณาเกินจริง

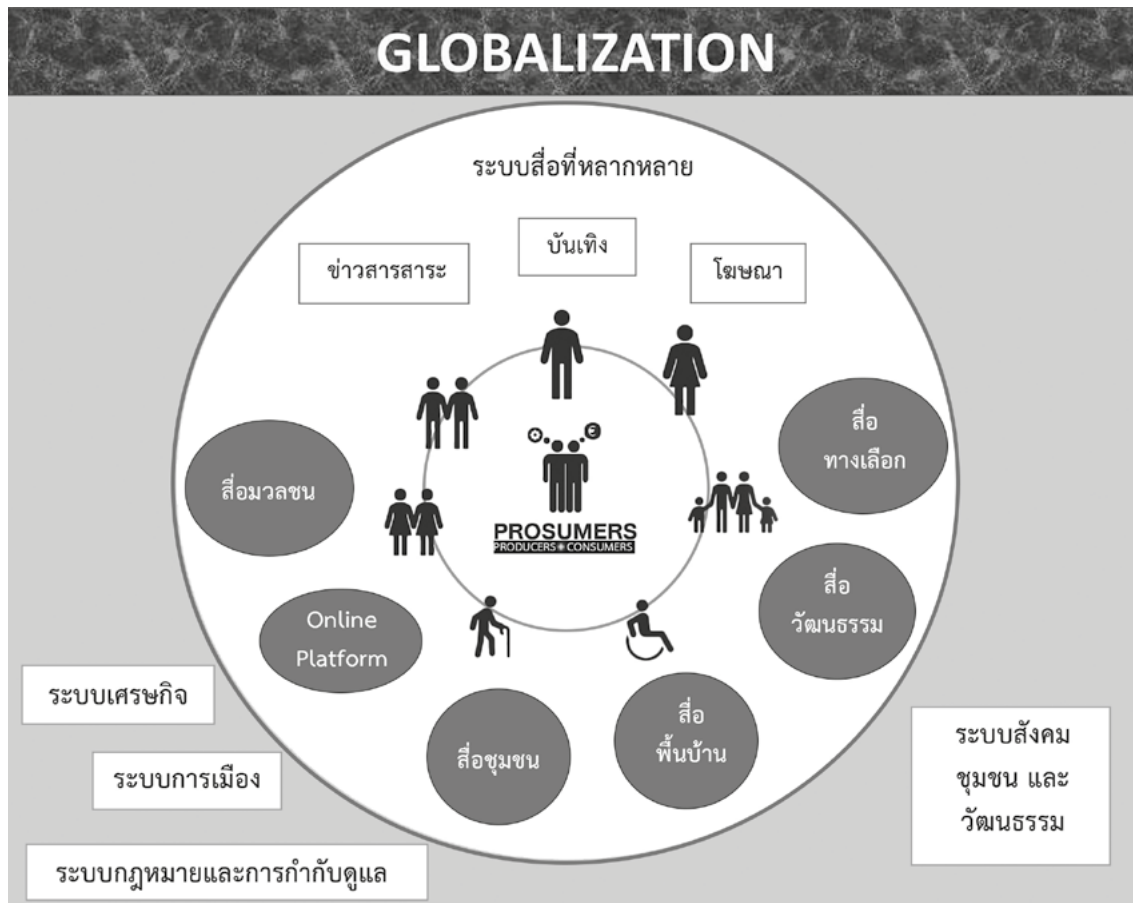
ปัญหาในการนำเสนอเนื้อหาในสื่อออนไลน์

ปัญหาในการดูแลโดยรัฐ อาทิ การแทรกแซงสื่อโดยรัฐ รูปแบบรายการไม่หลากหลาย ไม่มีมาตรการที่ชัดเจนสำหรับกำกับดูแลสื่อในบริบทดิจิทัลหรือบริบทสื่อหลอมรวม

นิเวศสื่อที่ดีเพื่อส่งเสริมสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์นั้น จำเป็นต้องสร้างให้เกิด “สภาพพึงประสงค์” 3 ด้าน ดังนี้ คือ

- 1) สภาพพึงประสงค์ด้านการรู้เท่าทันสื่อและการมีส่วนร่วม
- 2) สภาพพึงประสงค์ด้านการสร้างสรรคสื่อ
- 3) สภาพพึงประสงค์ด้านจริยธรรมและการกำกับดูแลสื่อ

ซึ่งถ้า 3 องค์ประกอบนี้ทำงานสอดประสานกัน เกื้อกูลกันจะทำให้แต่ละส่วนดำเนินการได้อย่างมีประสิทธิภาพและเกิดประสิทธิผล ซึ่งจะเอื้อทำให้เกิดนิเวศสื่อที่เหมาะสมต่อการพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์





สถานภาพความรู้การวิจัยเกี่ยวกับความรู้เท่าทันสื่อในประเทศไทย ระหว่างปี พ.ศ. 2540-2560

ผู้จัดทำ

ดร.วิโรจน์ สุทธิสีมา ดร.พิมลพรรณ ไชยนันท์ และ ดร.ศศิธร ยุวโกศล

งานวิจัยเรื่องสถานภาพความรู้การวิจัยเกี่ยวกับการรู้เท่าทันสื่อในประเทศไทย ระหว่างปีพุทธศักราช 2540 ถึง 2560 มีวัตถุประสงค์เพื่อประมวลองค์ความรู้จากงานวิจัยด้านการรู้เท่าทันสื่อในประเทศไทย และให้ข้อเสนอแนะเกี่ยวกับแนวทางในการวิจัยที่ควรจะทำต่อไปในอนาคต

วิธีการวิจัย คือ การสืบค้นงานวิจัยด้านการรู้เท่าทันสื่อตั้งแต่ปีพุทธศักราช 2540 ถึง 2560 ทั้งหมดผ่านคำสำคัญในการค้นหา จนได้จำนวนทั้งสิ้น 120 เรื่องและนำผลการวิเคราะห์ไปทำการสนทนากลุ่มกับผู้เชี่ยวชาญหลากหลายสาขาวิชาชีพ

เมื่อทำการวิเคราะห์ ได้พบว่า งานวิจัยที่ผ่านมาเน้นตอบวัตถุประสงค์ทางด้านการรู้เท่าทันสื่อของกลุ่มผู้ใช้ (User) มากที่สุด โดยเมื่อจำแนกงานวิจัยออกตามประเภทของการนำเสนอสู่สาธารณะ พบว่างานวิจัยจากวิทยานิพนธ์ระดับปริญญาโทและงานวิจัยทั่วไปซึ่งได้รับงบประมาณอุดหนุนจากสถาบันต่าง ๆ มีปริมาณใกล้เคียงกัน

จากการศึกษาพบว่า มีงานวิจัยในเชิงสำรวจมากที่สุด โดยมีเครื่องมือวิจัยหลักคือ การใช้แบบสอบถาม ซึ่งมีความมุ่งเน้นไปยังกลุ่มของเด็กและเยาวชน ทั้งนี้ปริมาณงานวิจัยที่เพิ่มขึ้นในช่วง 5 ปีหลังสุดของการศึกษา (จนถึงพ.ศ. 2560) จะมุ่งเน้นสื่อบนอินเทอร์เน็ตเป็นส่วนใหญ่

ในข้อค้นพบ ยังปรากฏว่ามีการเลือกใช้แนวคิดเกี่ยวกับความรู้เท่าทันสื่อในแบบดั้งเดิมมากที่สุด โดยรองลงมา ได้แก่ แนวคิดเกี่ยวกับผู้รับสาร ทั้งนี้ในแง่

ของการวิเคราะห์เนื้อหาการรู้เท่าทันสื่อ พบว่าส่วนใหญ่มุ่งเน้นเนื้อหาเกี่ยวกับโฆษณา

เมื่อทำการจัดยุคสมัยของการศึกษาวิจัยด้านการรู้เท่าทันสื่อ พบว่า พ.ศ. 2540 ถึง 2549 การศึกษาวิจัยด้านนี้อยู่ในช่วงเริ่มการเติบโตของอินเทอร์เน็ตและแผนของหน่วยงานรัฐที่สนับสนุนภูมิทัศน์สื่อใหม่นำพาไปสู่การศึกษาการรู้เท่าทันออนไลน์ เมื่อประสานกับแนวคิดเสรีภาพและการแสดงออก รวมทั้งการรับรู้ข้อมูลข่าวสารควบคู่ไปกับความรับผิดชอบ นำไปสู่การศึกษาที่มุ่งเน้นยังผู้ใช้งานและผลกระทบที่ตามมาในสังคม

พ.ศ. 2550-2554 การเป็นสังคมออนไลน์ที่มีความสำคัญมากขึ้นควบคู่ไปกับบริบททางการเมือง มีการสนับสนุนและผลักดันการรู้เท่าทันสื่อจากองค์กรนานาชาติอย่าง UNESCO ส่วนประเทศไทยก็มีการจัดตั้งสำนักงานคณะกรรมการกิจการกระจายเสียง กิจการโทรทัศน์และกิจการโทรคมนาคมแห่งชาติ (กสทช.) ตลอดจนกระแสความรื้อฟื้นทางการเมืองที่เต็มไปด้วยข่าวสารจากหลายฝ่าย ทำให้เกิดกระแสการศึกษาวิจัยรู้เท่าทันสื่อมากกว่าช่วงก่อนหน้านี้ โดยการใช้สื่อและปัจจัยที่สัมพันธ์กับการใช้สื่อถูกหยิบยกมากล่าวถึง ทำให้



เกิดการวิจัยกับผู้ใช้งานในกลุ่มเยาวชนและนักศึกษาที่บรรดาผู้ใหญ่มีความกังวลเกี่ยวกับพฤติกรรมของคนกลุ่มนี้ ตลอดจนได้เพิ่มเติมบริบททางการเมืองเข้ามามากขึ้นกว่าแต่ก่อน

พ.ศ. 2555-2559 บริบทที่สำคัญในยุคนี้ได้แก่ การเมืองที่มีความเข้มข้นมากยิ่งขึ้น การเปลี่ยนผ่านสู่ระบบดิจิทัลและสื่อสังคมออนไลน์ที่ยึดครองพฤติกรรมในการใช้งานการส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อแพร่กระจายอย่างกว้างขวางมากยิ่งขึ้น งานวิจัยเพิ่มมากยิ่งขึ้นจนกล่าวได้ว่ามีปริมาณมากที่สุดในยุคนี้ ประเด็นในการศึกษาเริ่มมีความหลากหลายไม่เพียงจำกัดอยู่แค่พฤติกรรมการใช้โซเชียลมีเดีย แต่ยังไปถึงเรื่องผลกระทบนโยบาย ตลอดจนการสร้างเครื่องมือเพื่อวัดและประเมินผลหรือการเสริมสร้างและพัฒนาทักษะความรู้เท่าทันสื่อในบริบทต่าง ๆ โดยเฉพาะอย่างยิ่งบริบทของสังคมออนไลน์ รวมทั้งมีการบูรณาการข้ามศาสตร์ อย่างเช่น ศาสตร์การสอน ศาสตร์ทางพุทธศาสนา เป็นต้น

พ.ศ. 2560-2561 บริบทความเป็นยุคดิจิทัลและการทำลายระบบเดิม ๆ (Disruption) กับสื่อเก่าคือจุดเด่นของยุคนี้ แนวโน้มการศึกษาการรู้เท่าทันสื่อได้ขยายไปสู่แพลตฟอร์มดิจิทัล ซึ่งยังต้องส่งเสริมความรู้เท่าทันและทักษะในการใช้งาน ขณะเดียวกันเมื่อเข้าสู่ความเป็นดิจิทัลทำให้ต้องเผชิญกับปัญหาใหม่ ๆ ท่ามกลางสภาพสังคมที่เปลี่ยนแปลง เช่น การกลั่นแกล้งออนไลน์ ความเกลียดชังออนไลน์ รวมถึงการก้าวสู่

สังคมผู้สูงวัยทำให้เริ่มการศึกษาในบริบทความรู้เท่าทันของผู้สูงวัยมากยิ่งขึ้น

งานวิจัยชิ้นนี้ได้เสนอแนะว่า ลักษณะงานวิจัยที่มีปริมาณมากและน่าจะลดปริมาณลง ได้แก่ ประเด็นเรื่องการศึกษาที่ยังใช้แนวคิดทฤษฎีรู้เท่าทันสื่อโดยขาดการเพิ่มเติมบริบทเฉพาะด้าน การเน้นไปยังกลุ่มเด็กและเยาวชนในระดับมัธยมศึกษาและมหาวิทยาลัย การศึกษาที่เน้นตัวอย่างสื่อเก่า การศึกษาที่เน้นไปที่เนื้อหาโฆษณา รวมถึงการออกแบบวิจัยโดยใช้แบบสอบถามเพียงอย่างเดียว ซึ่งถือว่ามากเกินไปและควรมีการปรับปรุงพัฒนาจากของเดิม

การสนับสนุนงานวิจัยด้านรู้เท่าทันสื่อที่ควรจะมีในอนาคตได้แก่การพัฒนาทักษะการรู้เท่าทันสื่อในระดับความสามารถในการวิเคราะห์ การประเมินค่า และการสร้างสรรค์ผลิตสื่อ การศึกษาโดยเน้นภูมิทัศน์ใหม่ของผู้ใช้งานสื่อแบบ Active Audience การศึกษาบริบทดิจิทัล การกลั่นแกล้งออนไลน์ และการสื่อสารด้วยความเกลียดชัง การศึกษาโดยเน้นความรู้เท่าทันสื่อในช่วงวัยที่หลากหลาย (Generations) โดยเฉพาะอย่างยิ่งการศึกษากับผู้สูงวัย การศึกษาความรู้เท่าทันสื่อของกลุ่มเฉพาะ เช่น กลุ่มผู้ผลิตเนื้อหาสื่อ หรือกลุ่มผู้ปกครอง การใช้แนวคิดทฤษฎีและมุมมองใหม่ๆ ที่ทันสมัย เช่น ดิจิทัลหรือ Transmedia literacy ไปจนถึงการพัฒนาตัวชี้วัดใหม่ ๆ สำหรับบริบทในประเทศไทย



โครงการ ELECT สื่อข้อมูลการเมืองและการเลือกตั้งไทย

ผู้จัดทำ

พัตชา ด้วงกลัด และ ธนัสรา เรืองเดช
บริษัท บันลือ แพบลิเคชันส์ จำกัด

โครงการ ELECT สื่อข้อมูลการเมืองและการเลือกตั้งไทย มีวัตถุประสงค์และเป้าหมายของโครงการคือ

- 1) เป็นแพลตฟอร์มสำหรับรวบรวมข้อมูลความรู้เกี่ยวกับการเลือกตั้งและการเมืองของไทยที่เปิดให้ใช้เป็นแหล่งข้อมูลในการศึกษาและอ้างอิงได้
- 2) เพื่อสร้างการมีส่วนร่วมและการแลกเปลี่ยนข้อมูลความคิดเห็นให้เกิดขึ้น รวมทั้งการสร้างความตระหนักรู้ความเข้าใจในการรับรู้ข้อมูลข่าวสารที่เป็นจริงและถูกต้อง
- 3) เพื่อสื่อสารและสนับสนุนหลักการประชาธิปไตยกระบวนการเลือกตั้งและการมีส่วนร่วมในฐานะพลเมือง

ผลการดำเนินงานนั้น ได้มีการจัดนิทรรศการและงานเสวนา “After Election เลือกแล้วได้อะไร? ประชาธิปไตยไทยหลังการเลือกตั้ง” โดยมีกลุ่มเป้าหมายเป็นประชาชนทั่วไปและกลุ่มวิชาชีพสื่อ จากผลการดำเนินงานที่ผ่านมา โครงการได้ผลิตชิ้นงานเพื่อตอบสนองต่อคุณค่าที่โครงการได้ยึดถือ คือ การเสริมสร้างความรู้ ความเข้าใจ การตระหนักรู้ของคนในสังคมต่อการเมือง การเลือกตั้ง และการพัฒนาระบบการปกครองแบบประชาธิปไตย โครงการจึงได้กำหนดตัวชี้วัดเชิงคุณภาพไว้ 2 ประการคือ

- 1) เกิดบทสนทนาเกี่ยวกับการเมืองการเลือกตั้งและระบอบประชาธิปไตยในชีวิตประจำวันเพิ่มมากขึ้น
- 2) มีข้อมูลความรู้เกี่ยวกับระบบการเลือกตั้งและการเมืองการปกครองเพื่อขยายการมีส่วนร่วมตามระบอบประชาธิปไตย

โครงการใช้วิธีการวิเคราะห์ความคิดเห็นของผู้เข้ามารับชมผลผลิตของโครงการ ด้วยการแยกแยะประเภทความคิดเห็น และแจกแจงนับข้อความตามกรอบความคิดเห็น 2 กรอบดังนี้

1) กรอบจุดประสงค์เชิงพฤติกรรมที่คาดหวัง (Behavioral Objectives) ที่ตั้งขึ้นเพื่อสอดคล้องกับตัวชี้วัดเชิงคุณภาพ

2) กรอบของสาระเนื้อหาของความคิดเห็นเพื่อตอบสนอง ตอบคำถาม ว่าด้วยความคิดเห็นที่กล่าวถึงเนื้อหาว่ามีความสำคัญหรือไม่ ไม่ว่าจะเป็นทางตรงหรือทางอ้อม ทั้งในเรื่องการเมืองการปกครอง การเลือกตั้งการมีส่วนร่วมของประชาชนและการพัฒนาระบอบประชาธิปไตย

โดยมีแหล่งข้อมูลที่ใช้ ได้แก่ ข้อความ 535 ข้อความ อันมีที่มาจาก

1) การแสดงความคิดเห็นของประชาชนที่รับชมผลผลิตของโครงการ หรือแบบสอบถามในประเด็นทางการเมืองที่คัดเลือกว่ามีสาระสำคัญที่เป็นประโยชน์ต่อการนำเสนอผ่านช่องทางหนึ่งสื่อออนไลน์ทั้งหมดของโครงการ

2) แบบสำรวจความคิดเห็นในงานเสวนา "ELECT after Election เลือกแล้วได้อะไร? ประชาธิปไตยไทยหลังการเลือกตั้ง"

3) แบบสำรวจความคิดเห็นในหัวข้อรัฐทำอะไรในช่วง COVID-19

ดังที่กล่าวมา นำไปสู่การอภิปรายความเชื่อมโยงและนำเสนอความชัดเจนของผลลัพธ์เชิงคุณภาพตามตัวชี้วัด โดยมีคำถามสำคัญว่า ผลลัพธ์ของโครงการตอบสนองหรือบรรลุตัวชี้วัดเชิงคุณภาพ ด้วยการวิเคราะห์ การแสดงความคิดเห็นของประชาชนที่ได้รับชมผลงานของโครงการ และผลลัพธ์จากแบบสอบถามของโครงการ โดยมีกรอบการวิเคราะห์ 2 ลักษณะคือ กรอบการวิเคราะห์แบบวัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรมที่คาดหวัง และกรอบของสาระเนื้อหา ความคิดเห็น และแจกแจงเป็นจำนวนข้อความที่บรรลุตามกรอบดังกล่าว ผลการวิเคราะห์พบว่า ข้อความส่วนมากมีการพูดคุยในประเด็นทางการเมือง การเลือกตั้ง ตามระบอบประชาธิปไตยและมีการตั้งคำถามวิพากษ์วิจารณ์ร่วมกับการเสนอแนะการทำงานของภาครัฐ แต่การเชื่อมโยงในประเด็นดังกล่าวเข้ากับการใช้ชีวิตประจำวันและการอภิปรายหรือตั้งคำถามที่เน้นถึงการสร้างการมีส่วนร่วมของประชาชนในการเมืองไทยยังมีไม่มากนัก อีกทั้งข้อความส่วนมากยังกล่าวถึง หรือวิพากษ์วิจารณ์การเมืองการปกครองโดยมักจะกล่าวถึงอำนาจของรัฐบาลไปจนถึงการเมืองในรัฐสภา

ทั้งหมดนี้ชี้ให้เห็นว่าผลลัพธ์ของโครงการสามารถตอบสนองหรือบรรลุตัวชี้วัดเชิงคุณภาพได้ในข้อที่กล่าวถึงการสร้างให้เกิดบทสนทนาเกี่ยวกับการเมืองการเลือกตั้งและระบอบประชาธิปไตยในชีวิตประจำวันเพิ่มมากขึ้น และโครงการจะยังดำเนินการให้ความรู้เกี่ยวกับระบบการเลือกตั้งและการเมืองการปกครองผ่านข่าวสาร โดยที่กรอบจุดประสงค์เชิงพฤติกรรมที่คาดหวัง ส่วนมากมีการพูดคุยในประเด็นเรื่องการเมือง การเลือกตั้ง ระบอบประชาธิปไตย และมีการตั้งคำถามวิพากษ์วิจารณ์ ร่วมกับการเสนอแนะการทำงานของภาครัฐ แต่การเชื่อมโยงในประเด็นดังกล่าวเข้ากับการใช้ชีวิตประจำวัน และการอภิปรายหรือตั้งคำถามที่เน้นถึงการสร้างการมีส่วนร่วมของประชาชนในการเมืองไทยยังมีไม่มากนัก นับว่าเป็นพฤติกรรมที่แสดงให้เห็นถึงการมีความรู้หรือความตระหนักรู้ในเรื่องการเมืองไทยโดยพิจารณาจากจำนวนข้อความที่

สอดคล้องต่อวัตถุประสงค์ ที่เน้นการมีส่วนร่วมของประชาชน

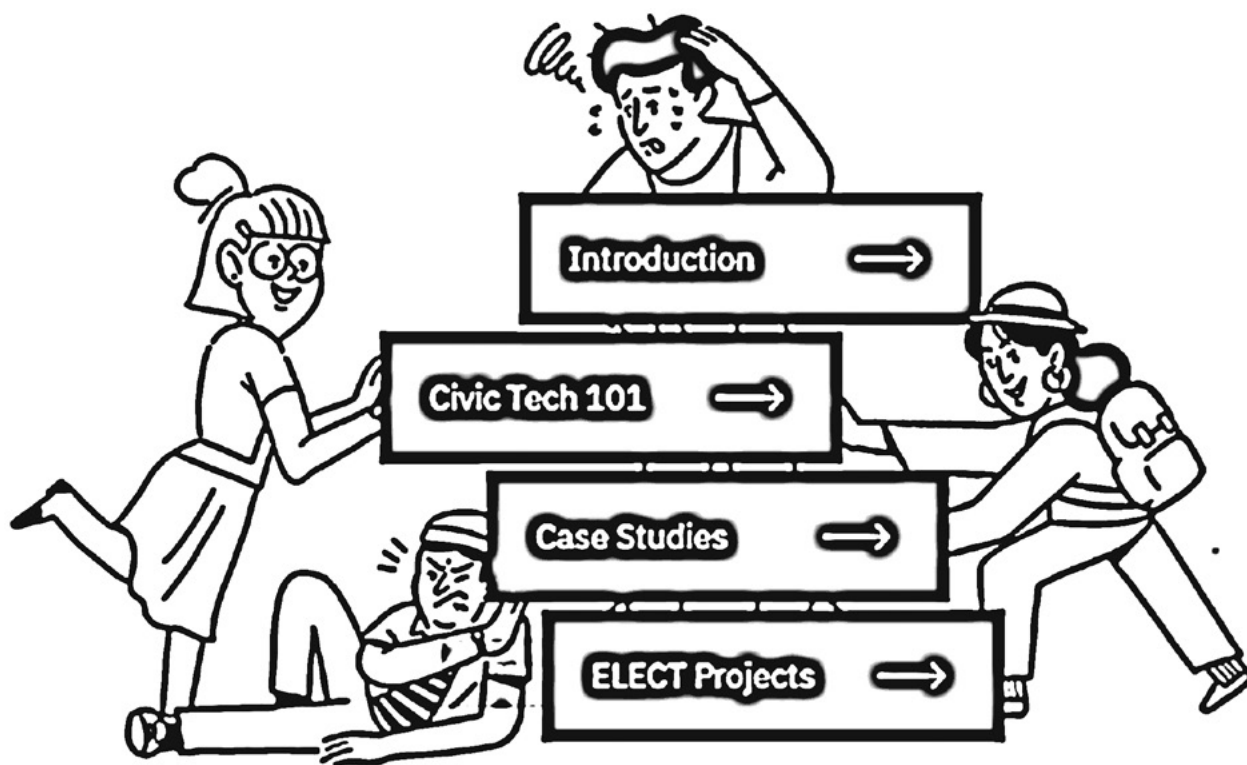
กรอบของสาระเนื้อหาความคิดเห็น ส่วนมากกล่าวถึงหรือวิพากษ์วิจารณ์ถึงการเมืองการปกครอง โดยมักจะกล่าวถึงอำนาจของรัฐบาลไปจนถึงการเมืองในรัฐสภา และยังกล่าวถึงการเลือกตั้งหรือระบบการเลือกตั้งที่มีส่วนร่วมทางการเมืองของประชาชนการพัฒนาระบอบประชาธิปไตยไม่มากนัก แต่ก็แสดงให้เห็นว่า ผู้ที่เข้ามารับชมผลผลิตของโครงการหรือผู้ตอบแบบสอบถามในงานเสวนา ต่างมีความสนใจความเป็นไปทางการเมืองในหัวข้อและน้ำเสียงของความเห็นที่แตกต่างกัน



CIVIC TECH

เพื่อประชาธิปไตยไทย

บทเรียนจาก ‘เลือกตั้ง 62’ ของทีม ELECT



อะไรคือ Civic Tech ?

'เทคโนโลยีภาคประชาชน' หรือ 'Civic Tech' อาจยังเป็นเรื่องค่อนข้างใหม่สำหรับประเทศไทย แต่จริง ๆ เป็นสิ่งที่เกิดขึ้นในหลาย ๆ ประเทศมาหลายปีแล้ว

Civic Tech หมายถึงเทคโนโลยีหรือแพลตฟอร์มที่องค์กรภาคประชาชนพัฒนาขึ้น เพื่อสร้างการมีส่วนร่วมของประชาชนในการทำงานของรัฐบาล โดยเปิดพื้นที่ให้ประชาชนตรวจสอบข้อมูล แสดงความคิดเห็น หรือมีส่วนร่วมในการตัดสินใจเกี่ยวกับการทำงานหรือนโยบายต่าง ๆ ของรัฐบาล โดยสามารถแบ่งคร่าว ๆ ได้เป็น 3 ระดับ



ระดับแรก

การใช้เทคโนโลยีเปิดเผยข้อมูลของรัฐ

เพื่อให้ประชาชนสามารถเข้าใจได้ง่าย

ตรวจสอบความโปร่งใสได้

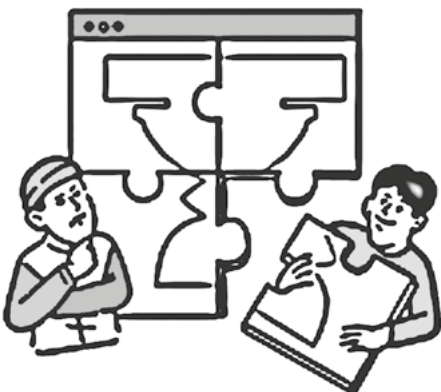
หรือใช้ประกอบการตัดสินใจได้อย่างถูกต้อง



ระดับที่สอง

การสร้างแพลตฟอร์มที่ประชาชนสามารถมีส่วนร่วมในการแสดงความคิดเห็นและถกเถียงอย่างสร้างสรรค์

เพื่อนำไปสู่กระบวนการตัดสินใจที่มีประสิทธิภาพ



ระดับที่สาม

การใช้เทคโนโลยีเพื่อให้ประชาชนมีส่วนร่วมในกระบวนการทำงานของรัฐบาล

การแสดงความคิดเห็นสำหรับการออกนโยบายหรือออกกฎหมาย

การศึกษาวิจัยด้านการส่งเสริมทักษะการรู้เท่าทันสื่อโครงการจัดทำแผนยุทธศาสตร์ 5 ปี (พ.ศ.2561-2565)

จัดทำโดย

ผศ.ดร.ชนัญสราร อรณพ ณ อยุรยา

การศึกษานี้ต้องการการสะท้อนภาพรวมของทักษะการรู้เท่าทันสื่อ เพื่อให้เห็นกลไกต่าง ๆ ที่ขับเคลื่อนการรู้เท่าทันสื่อในประเทศไทยที่ดำเนินอยู่ในปัจจุบัน และหาจุดคานงัดในการขับเคลื่อนการส่งเสริมทักษะการรู้เท่าทันสื่อ ประกอบกับการเรียนรู้จากแนวปฏิบัติที่ดีของต่างประเทศ เพื่อนำไปประกอบการพัฒนาข้อเสนอเชิงนโยบายต่อกองทุนพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์ในการจัดทำแผนยุทธศาสตร์ 5 ปี (พ.ศ.2561-2565) ด้านการส่งเสริมทักษะการรู้เท่าทันสื่อของประชาชนของกองทุน โดยมีวัตถุประสงค์ คือ

1) เพื่อศึกษาแนวทางการส่งเสริมทักษะการรู้เท่าทันสื่อขององค์กรต่าง ๆ ในประเทศไทยที่ดำเนินการอยู่ในปัจจุบัน

2) เพื่อศึกษาบทเรียนการส่งเสริมทักษะการรู้เท่าทันสื่อของต่างประเทศ

3) เพื่อจัดทำข้อเสนอแนะต่อกองทุนพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์ในการจัดทำแผนยุทธศาสตร์ของกองทุน ด้านการส่งเสริมทักษะการรู้เท่าทันสื่อของประชาชน

การศึกษากการส่งเสริมทักษะการรู้เท่าทันสื่อขององค์กรต่าง ๆ ในประเทศไทย จะใช้กรอบนี้เพื่อวิเคราะห์ว่ามีองค์กรใดที่ดำเนินการส่งเสริมในแต่ละกลุ่มเป้าหมายทางยุทธศาสตร์บ้าง และมีการกำหนดนิยามและขอบเขตของการรู้เท่าทันสื่อในการทำงานนโยบาย แนวทางเชิงกลยุทธ์ กิจกรรมและผลลัพธ์ขององค์กรต่าง ๆ อย่างไร เพื่อสังเคราะห์ภาพรวมการดำเนินงานขององค์กรในประเทศไทยที่ดำเนินการส่งเสริมทักษะการรู้เท่าทันสื่อในปัจจุบัน เช่นเดียวกันกับการศึกษากการส่งเสริมทักษะการรู้เท่าทันสื่อของต่างประเทศจะเลือกกลุ่มตัวอย่างที่มีแนวปฏิบัติที่ดีในการส่งเสริมทักษะการรู้เท่าทันสื่อในแต่ละกลุ่มเป้าหมาย

ทางยุทธศาสตร์ดังกล่าวข้างต้น และวิเคราะห์ว่าในแต่ละประเทศนั้นกำหนดนิยามและขอบเขตของการรู้เท่าทันสื่อในการทำงานอย่างไร มีเป้าหมาย ผู้เกี่ยวข้องหลัก กลยุทธ์ และวัตถุประสงค์อย่างไรในการดำเนินงาน

แนวทางการส่งเสริมทักษะการรู้เท่าทันสื่อขององค์กรต่าง ๆ ในประเทศไทย ที่ดำเนินการอยู่ งานชิ้นนี้ชี้ให้เห็นได้ว่าภาพรวมการดำเนินงานเพื่อพัฒนาทักษะการรู้เท่าทันสื่อขององค์กรต่าง ๆ ในประเทศไทยทั้งที่เป็นหน่วยงานภาครัฐ ภาคเอกชน ภาคประชาสังคม ครอบคลุมมิติการรู้เท่าทันสื่อ (media literacy) สารสนเทศ (information literacy) และดิจิทัล (digital literacy) โดยดำเนินการทั้งในลักษณะทำกิจกรรมด้วยตนเอง และทำงานร่วมกับองค์กรอื่นในลักษณะภาคีเครือข่าย ทั้งนี้ หลายองค์กรในปัจจุบัน ให้ความสำคัญกับการรู้เท่าทันในบริบทของการหลอมนรวมระหว่างสื่อเก่าและสื่อใหม่ด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล และการสื่อสารออนไลน์ของเด็กและเยาวชนมากยิ่งขึ้น และหลายองค์กรก็มีเป้าหมายสำคัญที่คล้ายคลึงกันคือการพัฒนาทักษะการเข้าถึง การคิดวิเคราะห์ รวมถึงการใช้และเผยแพร่สื่ออย่างรู้เท่าทันและสร้างสรรค์ด้วย

หากวิเคราะห์จากกลุ่มเป้าหมายเชิงยุทธศาสตร์ขององค์กรที่ดำเนินการอยู่ในปัจจุบันพบว่า ส่วนใหญ่กลุ่มเป้าหมายที่หลายองค์กรมุ่งเน้นคือ กลุ่มเป้าหมายที่อยู่ในการศึกษาในระบบ (Formal Education) ได้แก่ ครู อาจารย์ ผู้เรียน ด้วยกลยุทธ์ต่าง ๆ ประกอบด้วย

1) องค์กรภาครัฐจัดอบรมและประกวดสื่อในกลุ่มเด็กและเยาวชนเกี่ยวกับประเด็นการรู้เท่าทันสื่อ สร้างแกนนำและเครือข่ายอาจารย์และเยาวชน และการสัมมนาสร้างความเข้าใจระหว่างผู้มีส่วนได้ส่วนเสียหลากหลายกลุ่ม

2) องค์กรที่ไม่ใช่ภาครัฐก็ดำเนินการทำกิจกรรมเพื่ออบรม สนับสนุนและสร้างครู นักการศึกษา และเยาวชน เช่นกัน และมุ่งเน้นการเปิดพื้นที่เพื่อสร้างเยาวชนให้เป็นนักสื่อสารที่สร้างสรรค์ รวมถึงการจัดทำแหล่งข้อมูลเพื่อเป็นแหล่งของทรัพยากรในการเรียนการสอนด้วย

3) ความร่วมมือระหว่างองค์กรภาครัฐและองค์กรที่ไม่ใช่ภาครัฐ ในการนำร่องการพัฒนาหลักสูตรเพื่อเตรียมพร้อมก่อนที่จะมีนโยบายจัดการเรียนการสอนเรื่องรู้เท่าทันสื่อในทุกช่วงวัย

นอกจากนี้ กลุ่มเป้าหมายที่อยู่ในการศึกษานอกระบบ (Non-formal Education) และการศึกษาต่อเนื่อง (Continuing education) ได้แก่ พ่อแม่ ผู้ปกครอง ผู้นำและคนในชุมชน พบว่า องค์กรที่ไม่ใช่ภาครัฐ ดำเนินการส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อในกลุ่มเป้าหมายนี้ ด้วยกลยุทธ์สำคัญคือ การอบรมให้ความรู้กับผู้ปกครอง การจัดให้มีกลไกโรงเรียนผ่านสายด่วนแจ้งอินเทอร์เน็ต การจัดกระบวนการสร้างสิ่งแวดล้อมหรือบุคคลแวดล้อมของเด็กและเยาวชนในชุมชนแออัด เพื่อให้เกิดการส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อแบบองค์รวม

ในขณะที่ องค์กรภาครัฐ มีเพียง กสทช. ที่ทำความร่วมมือกับองค์กรภาครัฐอื่น ๆ ดำเนินงานด้านการเฝ้าระวังภัยจากโฆษณาอาหารและยาทางวิทยุและโทรทัศน์ รวมถึงการสร้างเครือข่ายและสร้างความเข้มแข็งของผู้บริโภคในกิจการวิทยุและโทรทัศน์ ส่วนกลุ่มเป้าหมายที่เป็นหน่วยงานของรัฐ (ในระดับนโยบาย) นั้น

ในช่วงแรกที่องค์กรภาคประชาสังคมได้ผลักดันเชิงนโยบายจนได้กฎหมายว่าด้วยการจัดตั้งกองทุนพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์ในที่สุด ต่อมาการรู้เท่าทันสื่อจึงได้เริ่มปรากฏในกฎหมายที่ระบุให้เป็นพันธกิจหรือหน้าที่รับผิดชอบของผู้มีอำนาจตามกฎหมายนั้น ประกอบด้วย กฎหมายว่าด้วยการจัดตั้งองค์กร กสทช. ที่กำหนดให้เรื่องการส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อเป็นพันธกิจหนึ่งขององค์กร

นอกจากนี้ ก็ยังได้มีการบูรณาการเรื่องการรู้เท่าทันสื่อเข้ากับกลยุทธ์อื่นในการพัฒนาประเทศ โดยกระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคมก็ได้กำหนดยุทธศาสตร์เรื่องการรู้เท่าทันดิจิทัลไว้ในแผนพัฒนาดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ รวมถึงกระทรวงพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์ก็ได้ดำเนินการร่างยุทธศาสตร์ส่งเสริมและปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชนในการใช้สื่อออนไลน์ โดยคณะกรรมการส่งเสริมการพัฒนาเด็กและเยาวชนแห่งชาติ (กดยช.) ที่กำหนดให้มีการบูรณาการความร่วมมือ ทั้งจากองค์กรภาครัฐ สถาบันการศึกษา องค์กรเอกชน องค์กรความร่วมมือระหว่างประเทศ และองค์กรอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง เช่นเดียวกันกับ กสทช. ที่กำหนดเรื่องการส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อไว้ในแผนแม่บทพัฒนากิจการกระจายเสียงและกิจการโทรทัศน์ และกระทรวงศึกษาธิการที่กำหนดหลักสูตรแกนกลางให้มีวิชาหน้าที่พลเมือง ซึ่งกำหนดผลการเรียนรู้ในระดับชั้น ม.4-6 ให้มีผู้เรียนมีความรู้เท่าทันสื่อ

อย่างไรก็ดี กลุ่มเป้าหมายที่ประเทศไทยยังดำเนินการน้อยอยู่ และกลุ่มเป้าหมายที่เป็นผู้มีส่วนได้ส่วนเสียกลุ่มอื่น ๆ คือ องค์กรสื่อหรือผู้ผลิตสื่อ ที่ผ่านมามีหน่วยงานที่ดำเนินการ อาทิ แผนงานสื่อศิลปวัฒนธรรมสร้างเสริมสุขภาพ สสส. ภายใต้โครงการสื่อเป็นโรงเรียนของสังคม และ กสทช. ภายใต้กิจกรรม smart media for smart consumer รวมถึง การดำเนินการส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อโดยองค์กรผู้ผลิตสื่อเองยังจำกัดอยู่ในวงแคบ เช่นเดียวกับการเข้ามามีส่วนร่วมขององค์กรเอกชนอื่น ๆ ในการช่วยส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อในลักษณะ CSR project ก็ยังมีเพียงไม่กี่ราย



ในด้านการให้การสนับสนุนทุนในการส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อนั้น แหล่งทุนที่สำคัญในประเทศไทย ได้แก่ สำนักงานกองทุนสนับสนุนการส่งเสริมสุขภาพ (สสส.) กองทุนพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์ และกองทุนวิจัยและพัฒนากิจการกระจายเสียง กิจการโทรทัศน์ และกิจการโทรคมนาคม เพื่อประโยชน์สาธารณะ (กทปส.)

งานศึกษาชิ้นนี้มีข้อเสนอแนะต่อกองทุนพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์ในการจัดทำแผนยุทธศาสตร์ของกองทุน ด้านการส่งเสริมทักษะการรู้เท่าทันสื่อของประชาชน คือ

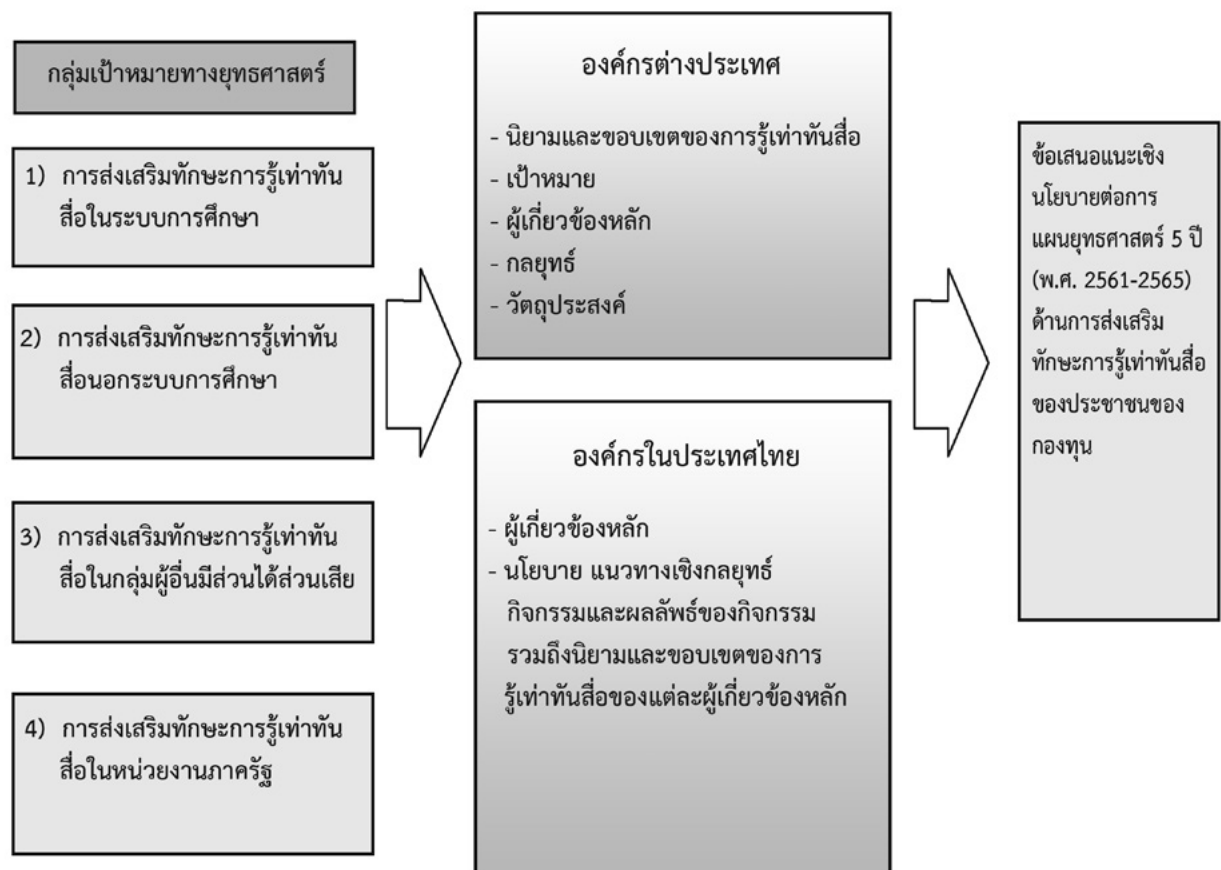
1) กองทุน ในฐานะผู้อำนวย (Facilitator) ให้เกิดนิยามและศัพท์บัญญัติของ “การรู้เท่าทันสื่อ”

2) กองทุน ในฐานะ actor ในการทำนโยบาย (policy flow)

3) กองทุน ในฐานะ ผู้สนับสนุน Network of actors & Integration “จับมือเครือข่าย ร่วมแรงร่วมทุน”

4) กองทุน ในฐานะ ผู้สนับสนุนให้เกิด sharing resource & research

5) กองทุน ในฐานะผู้สนับสนุนด้านการเงิน (financial aids) โดยควรสนับสนุนโครงการที่มีกลุ่มเป้าหมายซึ่งยังเป็นช่องว่าง และควรสนับสนุนโครงการที่มีวิธีการ (approach) ที่กว้างขวางขึ้น ตามวิธีการ (approach) ในการส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ



โครงการการส่งเสริมการเฝ้าระวังสื่อไม่ปลอดภัยและไม่สร้างสรรค์

จัดทำโดย

ดร.ชนนต์ดี ทินนาม

การศึกษาเรื่อง “การส่งเสริมการเฝ้าระวังสื่อไม่ปลอดภัยและไม่สร้างสรรค์” ได้ข้อสรุปที่เป็นแนวทางการดำเนินงานของกองทุนสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์ในการส่งเสริมกลไกการเฝ้าระวังสื่อไม่ปลอดภัยและไม่สร้างสรรค์ รวมทั้งคุณลักษณะของสื่อไม่ปลอดภัยและไม่สร้างสรรค์ ดังนี้

1. โครงสร้างองค์กรเฝ้าระวังสื่อ

- 1.1. องค์กรเฝ้าระวังสื่อควรมีการกำหนดวิสัยทัศน์ พันธกิจ ค่านิยม วัตถุประสงค์ที่ชัดเจนในการทำงาน โดยมุ่งเน้นการเฝ้าระวังสื่อเป็นลำดับแรก เพื่อให้มีความสำคัญกับบทบาทการตรวจสอบสื่อเป็นลำดับต้น ๆ ให้เป็นการทำงานเชิงรุกมากกว่าการไล่ไปตามกระแสสังคม
- 1.2. องค์กรเฝ้าระวังสื่อควรมีการจัดวางโครงสร้างการทำงาน มอบหมายผู้รับผิดชอบที่มีความชัดเจน ประกาศโครงสร้างองค์กรในเว็บไซต์ให้สาธารณะรับทราบ การบริหารงานขององค์กรเฝ้าระวังสื่อ ควรดำเนินการในรูปแบบคณะกรรมการ ประกอบด้วย
 - 1.2.1 กรรมการที่ปรึกษาซึ่งเป็นผู้ทรงคุณวุฒิทั้งจากฝ่ายวิชาการ วิชาชีพ และนักกิจกรรมด้านสังคม คณะทำงานบริหารที่มีประสบการณ์ทั้งในด้านสื่อและด้านประเด็นเฉพาะต่าง ๆ ทำให้การตรวจสอบสื่อเป็นที่น่าเชื่อถือ ที่มาของตำแหน่งมีทั้งการสรรหาและการเลือกตั้ง
 - 1.2.2 มีคณะทำงานซึ่งเป็นพนักงานประจำ สามารถทุ่มเทเวลาให้กับองค์กร
 - 1.2.3 เครือข่ายคณะทำงานระดับท้องถิ่น เพื่อให้การทำงานสามารถเชื่อมโยงกับชุมชนท้องถิ่น ทำให้เกิดการมีส่วนร่วมในทุกระดับ
 - 1.2.4 อาสาสมัครจากพลเมือง เพื่อให้พลเมืองมีทักษะการเฝ้าระวังสื่อได้เข้าร่วมทำงานกับองค์กร
- 1.3. การดำเนินงานองค์กรเฝ้าระวังสื่อต้องยึดหลักธรรมาภิบาล บริหารงานด้วยความโปร่งใสเป็นธรรม เพราะเป็นองค์กรที่ทำงานด้านการตรวจสอบ จึงควรมีการแสดงรายงานประจำปีย้อนหลัง แสดงผลการดำเนินงาน มีการตรวจสอบงบประมาณโดยผู้ตรวจสอบบัญชีที่สาธารณชนสามารถเข้าถึงได้ง่าย มีการเปิดเผยข้อมูลในเว็บไซต์ ซึ่งในต่างประเทศมีระเบียบปฏิบัติในส่วนนี้ค่อนข้างเด่นชัด



- 1.4. ในด้านงบประมาณดำเนินการ องค์กรเฝ้าระวังสื่อไม่ได้รับการอุดหนุนจากรัฐและเอกชน แหล่งที่มาของงบประมาณมาจากการอุดหนุนโดยองค์กรไม่แสวงหาผลกำไร การรับบริจาคจากประชาชนด้วยวิธีการที่หลากหลาย เปิดเผยช่องทางที่ช่วยให้ประชาชนร่วมสนับสนุนได้อย่างสะดวก ทั้งในรูปแบบเงิน เช็ก หุ้ น สิ่งของ Matching Gift และ Legacy Gift มีร้านค้าออนไลน์จำหน่ายสินค้าองค์กร สร้างความร่วมมือกับร้านค้าออนไลน์ที่มีเครือข่ายทั่วโลก เช่น Amazon.com องค์กรเฝ้าระวังสื่อบางแห่งหารายได้จากการจัดทัศนศึกษาให้ความรู้ด้านการเฝ้าระวังสื่อ รวมทั้งอาจรับรายได้จากการโฆษณาโดยมีเงื่อนไขว่า เนื้อหาและสินค้าจะต้องไม่ขัดแย้งกับอุดมการณ์ขององค์กรเฝ้าระวังสื่อ

องค์กรเฝ้าระวังสื่อในประเทศไทยส่วนใหญ่ ยังพึ่งพิงการสนับสนุนจากแหล่งทุน สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (สสส.) เป็นหลัก มีมูลนิธิอินเทอร์เน็ตร่วมพัฒนาไทยเพียงแห่งเดียวที่รับการสนับสนุนจากองค์กรต่างประเทศและมีช่องทางการเปิดรับเงินบริจาคจากประชาชน อย่างไรก็ตามองค์กรเฝ้าระวังสื่อในประเทศไทยยังไม่มี การสร้างแรงจูงใจสำหรับประชาชนที่บริจาคเงินให้สามารถใช้สิทธิลดหย่อนภาษีจากเงินบริจาคผ่านการประชาสัมพันธ์ แม้ว่ากฎหมายในประเทศไทยจะอนุญาตให้ผู้บริจาคเงินให้ องค์กรไม่แสวงหาผลกำไรสามารถลดหย่อนภาษีได้ก็ตาม

2. บทบาทการเฝ้าระวังสื่อ

2.1. การทำงานเชิงตรวจสอบ

- 2.1.1 **ตรวจสอบแบบกัลยาณมิตร** องค์กรเฝ้าระวังสื่อไม่ควรทำงานในลักษณะของการเพ่งโทษ และมองสื่อในเชิงไม่เป็นมิตร ควรใช้การทำงานแบบกัลยาณมิตร มุ่งเห็นการเปลี่ยนแปลงในเชิงสร้างสรรค์ ให้รางวัลในลักษณะต่าง ๆ และเป็นขวัญกำลังใจให้กับสื่อที่มีคุณภาพ
- 2.1.2 **ดำเนินงานแบบครบวงจร** คือติดตามตรวจสอบ การเปิดเผยเบื้องหลังการนำเสนอข่าวของสื่อ
- 2.1.3 **เปิดช่องทางการร้องเรียนโดยตรงด้วยวิธีหลากหลาย** เช่น เว็บไซต์ แอปพลิเคชัน สื่อสังคมออนไลน์ อีเมล จดหมาย ที่ประชาชนสามารถส่งข้อมูลร้องเรียนโดยตรงไปยังสื่อมวลชน สปอนเซอร์ รวมทั้งองค์กรที่ทำหน้าที่ตรวจสอบสื่อ
- 2.1.4 **การสนับสนุนการเคลื่อนไหวในที่สาธารณะ** เช่น การจัดเวทีสาธารณะ หรือแม้แต่การชุมนุม ประท้วงในกรณีที่มีการติดต่อสื่อสารโดยการยื่นข้อร้องเรียนไม่เป็นผล

2.2. ผลักดันให้มีการเฝ้าระวังสื่อในประเด็นที่หลากหลายและขยายการทำงานกับกลุ่มประชากรเฉพาะที่ได้รับผลกระทบ

ภาพรวมการทำงานเฝ้าระวังสื่อในประเทศไทย ยังกระจุกตัวที่การทำงานในประเด็นเด็ก เยาวชน รวมทั้งการทำงานในภาพกว้างเกี่ยวกับความรับผิดชอบของสื่อมวลชน อย่างไรก็ตามยังไม่มีองค์กรที่ทำหน้าที่เฝ้าระวังสื่อที่มีลักษณะเชิงประเด็นที่หลากหลาย หรือด้านกลุ่มประชากรเฉพาะที่ได้รับผลกระทบสูงจากการทำงานของสื่อมวลชน เช่น ด้านผู้หญิง/สิทธิความหลากหลายทางเพศ ชชาติพันธุ์ กลุ่มศาสนา คนพิการ ฯลฯ แม้ในประเทศไทยจะมีองค์กรไม่แสวงหาผลกำไร ที่ทำงานในเชิงประเด็นและทำงานกับกลุ่มประชากรเฉพาะดังกล่าวอยู่แล้ว แต่องค์กรเหล่านี้ไม่ได้มีพันธกิจหลักในการทำงานด้านการเฝ้าระวังสื่อ การรณรงค์ในประเด็นเฝ้าระวังสื่อมักเกิดขึ้นเมื่อมีกระแสสังคมในขณะนั้น มากกว่าจะเป็นการทำงานในเชิงรุก จึงทำให้การเฝ้าระวังสื่อในประเด็นเฉพาะและกลุ่มประชากรเฉพาะไม่มีความต่อเนื่อง

2.3. การสื่อสารสาธารณะ

2.3.1 องค์การเฝ้าระวังสื่อควรมีช่องทางการสื่อสารณรงค์ที่หลากหลาย เช่น เว็บไซต์ แอปพลิเคชัน blog facebook twitter flickr google+ รายการวิทยุออนไลน์ itunes slideshow infographic email e- Alert RSS Feeds Podcast บทความ สารคดี รายงานพิเศษ ภาพยนตร์ หนังสือ จดหมายข่าว นิตยสาร โดยช่องทางการณรงค์เหล่านี้เปิดให้ประชาชนสามารถมีส่วนร่วมในการสร้างสรรค์เนื้อหาด้วยตัวเอง เช่น การส่งบทความร่วมตีพิมพ์ การเสนอประเด็นในการจัดรายการ การเป็นผู้ให้ความคิดเห็นในรายการ

2.3.2 องค์การเฝ้าระวังสื่อควรทำงานในฐานะที่เป็นแหล่งข่าวด้านสื่อมวลชน โดยการสร้างทีมโฆษกขององค์การทำหน้าที่ให้ข่าว ปรากฏตัวในรายการโทรทัศน์ วิทยุ เป็นวิทยากรให้สถาบันการศึกษา และใช้ฐานข้อมูลบุคคลผู้เชี่ยวชาญเพื่อให้สื่อมวลชนสามารถเข้าถึงข้อมูลในเชิงลึก

2.4. การสร้างพลเมืองที่ไว้วางใจต่อการเฝ้าระวังสื่อ

2.4.1 องค์การเฝ้าระวังสื่อควรทำงานให้ความรู้ด้านการรู้เท่าทันสื่อ ผลิตและเผยแพร่สื่อเพื่อสร้างความเข้าใจเกี่ยวกับบทบาทหน้าที่ ความรับผิดชอบของสื่อ จัดกิจกรรมเพื่อสร้างความตระหนัก เช่น เวทีสาธารณะ ประชุมวิชาการ การประชุมระดับต่าง ๆ เป็นต้น

2.4.2 ควรสนับสนุนพลเมืองให้มีบทบาทเชิงเชิงรุกและการผลักดันในระดับนโยบาย พลเมืองถือเป็นส่วนหนึ่งของโครงสร้างองค์การ มีการทำงานร่วมกับประชาชนในท้องถิ่น พัฒนาศักยภาพพลเมืองให้กลายเป็นนักกิจกรรมสังคม เป็นผู้เชี่ยวชาญด้านการเฝ้าระวังสื่อมากกว่าการเป็นผู้บริโภคข่าวสาร เป็นกระบวนการเสริมพลัง (empowerment) แก่ประชาชน ทำให้ประชาชนมีความรู้ความเข้าใจและตระหนักในบทบาทความสำคัญของสื่อและพลังของผู้บริโภค

2.4.3 องค์การเฝ้าระวังสื่อควรมีแนวทางในการสืบทอดการทำงานกับคนรุ่นใหม่ เช่น การเปิดโอกาสให้นักศึกษาหลากหลายสาขาสัมผัสเข้ามาฝึกงานกับทางองค์การ ซึ่งนักศึกษาฝึกงานเหล่านี้จะได้รับการฝึกทักษะในการทำงานสื่อ วิพากษ์สื่อ ผลิตงานด้านสื่อ ผลของการฝึกงานทำให้สามารถประกอบอาชีพเป็นสื่อมวลชนที่มีคุณภาพ บางส่วนทำงานด้านการเฝ้าระวังสื่อ และหากไม่ได้ทำงานในสายสื่อก็จะกลายเป็นพลเมืองที่ไว้วางใจต่อการเท่าทันสื่อต่อไป

2.5. การสร้างฐานข้อมูล/องค์ความรู้

องค์การเฝ้าระวังสื่อควรมีการสร้างฐานข้อมูลในการทำงาน เพื่อให้เป็นแหล่งข้อมูลค้นคว้าสำหรับประชาชนและสื่อมวลชนในประเด็นเฝ้าระวังสื่อ เช่น การมุ่งงบประมาณในการทำวิจัย/สถิติ การสร้างฐานข้อมูลบทความ/เนื้อหาการเฝ้าระวังสื่อ ฐานข้อมูลบุคคลผู้เชี่ยวชาญ ฐานข้อมูลหน่วยงานที่เกี่ยวข้องที่สามารถให้ข้อมูลเพิ่มเติม ฐานข้อมูลสื่อมวลชน ฐานข้อมูลสปอนเซอร์ ฐานข้อมูลเครือข่าย

2.6. การพัฒนานวัตกรรม

องค์การเฝ้าระวังสื่อควรมีการสร้างนวัตกรรม/เครื่องมือใหม่ในการทำงาน เช่น การสร้างระบบในการบันทึกเนื้อหาที่ไม่เหมาะสม การพัฒนาระบบ Rating ตัววัดคุณภาพเนื้อหารายการ สร้างนวัตกรรมเชิงวิธีวิทยาในการเฝ้าระวังสื่อ



2.7. การสร้างเครือข่าย

2.7.1 องค์กรเฝ้าระวังสื่อควรทำงานร่วมกับเครือข่าย/หน่วยงานที่มีอำนาจบังคับใช้กฎหมาย องค์กรระหว่างประเทศ เครือข่ายคอมพิวเตอร์/ออนไลน์ ซึ่งมีบทบาทสำคัญทำให้ทำงานด้านการติดตาม ตรวจสอบ และประเมินผล ได้รอบด้านและรวดเร็ว

2.7.2 ควรทำงานในลักษณะของเครือข่ายที่เข้มแข็ง ทั้งกับเครือข่ายในเชิงประเด็นปัญหาเดียวกัน และเครือข่ายกับสื่อมวลชนในฐานะกัลยาณมิตร มีการประสานงานแบบเครือข่ายกับองค์กรอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง ทำให้การเคลื่อนไหวปรากฏต่อสาธารณะได้มากขึ้น ในที่นี้ความร่วมมือที่ชัดเจนที่สุดคือการที่สื่อมวลชนนำการเคลื่อนไหวจากการตรวจสอบสื่อไปเสนอเป็นข่าว นอกจากนี้ผลการทํางานวิจัยและแถลงต่อสาธารณชนอย่างต่อเนื่องของมีเดียมอนิเตอร์ ทำให้การทำงานเฝ้าระวังสื่อมีพื้นที่ในการรายงานข่าวและจุดกระแสในสังคมได้ สื่อมวลชนได้องค์กรเฝ้าระวังสื่อเป็นแหล่งข่าวที่สำคัญ ทำให้เห็นว่ารูปแบบของการตรวจสอบสื่อนี้สามารถสร้างพันธมิตรกับสื่อมวลชนได้

3. การกำหนดคุณลักษณะสื่อไม่ปลอดภัยและไม่สร้างสรรค์

สื่อไม่ปลอดภัยและไม่สร้างสรรค์ หมายถึงสื่อที่มีลักษณะบิดเบือนความจริง รายงานข้อเท็จจริงผิดพลาดคลาดเคลื่อน แต่งเติม ซึ่งนำไปสู่การผลิตซ้ำมายาคติที่สร้างอคติในสังคม

1. สื่อไม่ปลอดภัยและไม่สร้างสรรค์ หมายถึง สื่อที่ไม่เป็นกลาง มีอคติ ตีตราผู้ตกเป็นข่าว นำเสนอความคิดเห็นและความรู้สึกส่วนตัวปะปนกับข้อเท็จจริง ส่งผลให้เกิดความลำเอียงในการนำเสนอ ขาดความสมดุลและยุติธรรมทั้งในแง่เนื้อหาและวิธีการได้มาซึ่งข้อมูล
2. สื่อไม่ปลอดภัยและไม่สร้างสรรค์ หมายถึง สื่อที่ไม่เคารพคุณค่าและศักดิ์ศรีความเป็นมนุษย์ เลือกปฏิบัติอย่างไม่เป็นธรรม มีอคติ ข้ำเติมด้วยเหตุแห่งความแตกต่างทางเชื้อชาติ สีผิว เพศ ภาษา ศาสนา ความเชื่อ สังคม ความเป็นอยู่ ฐานะ ทรัพย์สิน กำเนิด หรือฐานะอื่น เป็นเหตุให้ภาพบุคคลที่ถูกละเมียดนั้นมีลักษณะของความด้อยค่า ไร้ศักดิ์ศรี
3. สื่อไม่ปลอดภัยและไม่สร้างสรรค์ หมายถึงสื่อที่ไม่เคารพสิทธิความเป็นส่วนตัวของบุคคล นำเสนอเนื้อหาที่กระทบต่อความเป็นส่วนตัวในครอบครัว เกียรติยศ ชื่อเสียง ตลอดจนข้อมูลส่วนตัวซึ่งไม่เป็นประโยชน์ต่อส่วนรวม
4. สื่อไม่ปลอดภัยและไม่สร้างสรรค์ หมายถึง สื่อที่ไม่เปิดพื้นที่ให้ความแตกต่างหลากหลายของการดำรงอยู่ในสังคมได้มีพื้นที่ในการนำเสนอตัวอย่างความหลากหลายที่ขาดหายไป ได้แก่ ความหลากหลายทางวัฒนธรรม ศาสนา ชชาติพันธุ์ สีผิว เพศภาวะ และเพศวิถี การไม่เปิดพื้นที่ยอมรับความแตกต่างหลากหลาย จะยิ่งทำให้สื่อมวลชนไม่สามารถเข้าใจความจริง ความยุติธรรม และไม่สามารถสร้างทางเลือกและโอกาสใหม่ ๆ ให้แก่สังคม
5. สื่อไม่ปลอดภัยและไม่สร้างสรรค์ หมายถึง สื่อซึ่งไม่สามารถเป็นแบบอย่างทางศีลธรรมให้กับประชาชน ส่งเสริมอบายมุข เอื้อให้มีการทุจริต หลอกลวง ไม่ซื่อสัตย์ ส่งเสริมการกระทำผิดทางศีลธรรม ไม่สนับสนุนค่านิยมที่พึงประสงค์ให้กับสังคม
6. สื่อไม่ปลอดภัยและไม่สร้างสรรค์ หมายถึง สื่อซึ่งไม่ได้ให้ความเป็นธรรมกับทุกฝ่ายที่ได้รับผลกระทบในการนำเสนอ มีการเลือกปฏิบัติต่อแหล่งข่าว

7. สื่อไม่ปลอดภัยและไม่สร้างสรรค์ หมายถึง สื่อซึ่งไม่ได้คำนึงถึงผลกระทบ หรือผลประโยชน์ที่สังคมจะได้รับ รวมทั้งไม่คำนึงถึงผลเสียที่แหล่งข่าวรวมทั้งผู้รับสารจะได้รับ หากแต่สนใจผลประโยชน์ส่วนตัว ได้แก่ ทุน การเป็นกระแสสังคม และผลประโยชน์แอบแฝงต่าง ๆ
8. สื่อไม่ปลอดภัยและไม่สร้างสรรค์ หมายถึง สื่อซึ่งไม่ได้มีการนำเสนอเนื้อหาหรือสนับสนุนให้ผู้รับสาร รวมทั้งสังคมเกิดการสร้างสภาวะที่สมดุลของกาย จิต สังคม ปัญญา หรือจิตวิญญาณ



บทสังเคราะห์

ความท้าทายของการวิจัยการรู้เท่าทันสื่อจากนิยามที่ปรับเปลี่ยนตามภูมิทัศน์สื่อ

ผศ.ดร.พิมลพรรณ ไชยนันท์

ภูมิทัศน์สื่อที่ปรับเปลี่ยนจากการสื่อสารผ่านสื่อหลักที่มีรูปแบบการนำเสนอเฉพาะสื่อ มาสู่ภูมิทัศน์สื่อที่มีการหลอมรวมสื่อทุกรูปแบบเข้าด้วยกัน ทำให้บทบาทของผู้กระทำการภาคส่วนต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับสื่อเปลี่ยนแปลงตามไปด้วยอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ ไม่ว่าจะเป็นภาคส่วนการผลิต จากความต้องการบุคลากรที่มีความเชี่ยวชาญเฉพาะทาง มาเป็นนักวิชาชีพที่มีทักษะการทำงานสื่อแบบหลากหลาย (multi-skill) และสามารถทำงานได้ครบทั้งกระบวนการสร้างสรรค์ ผลิต และถ่ายทอด ภายในคนเดียวหรือเพียงไม่กี่คน ส่วนในฝั่งของผู้รับสารเห็นความเปลี่ยนแปลงบทบาทจากคำเรียกผู้รับสาร (receiver) หรือ ผู้รับชม (audience) มาเป็นพลเมืองผู้ใช้สื่อ (citizen) หากพิจารณาถึงมิติของการปฏิสัมพันธ์ผ่านสื่อของผู้ใช้ในปัจจุบัน การเปลี่ยนแปลงนี้ ไม่ใช่หมายถึงเพียงเฉพาะพฤติกรรม แต่ยังขยายขอบเขตรวมถึงกระบวนการทางความคิด วิธีการรับรู้และทำความเข้าใจสังคม และรูปแบบความสัมพันธ์ของสื่อในการดำรงชีวิตประจำวัน

การรับรู้ถึงการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นของภูมิทัศน์สื่อนี้ ไม่ได้เป็นปรากฏการณ์ที่เพิ่งเกิดขึ้นหรือเป็นเรื่องใหม่แต่อย่างใด ในวงการวิชาการและวิชาชีพสื่อได้มีการอภิปรายและวิเคราะห์กันอย่างกว้างขวางมาช่วงเวลาหนึ่งแล้ว การเปลี่ยนแปลงนี้นำมาทั้งผลด้านการพัฒนาและปัญหาที่เกิดจากการใช้สื่อ ปัจจัยสำคัญประการหนึ่งที่เป็นตัวกำหนดทิศทางว่าสื่อจะถูกใช้ไปในทางบวกที่การก่อให้เกิดการพัฒนา หรือใช้ไปในทางที่อาจก่อให้เกิดปัญหาและอันตรายต่อสังคมได้ คือ การรู้เท่าทันสื่อ (media literacy) ในทางวิชาการที่ศึกษาเกี่ยวกับสื่อให้ความสำคัญกับแนวคิดนี้มาตั้งแต่สมัยของสื่อเดิม (traditional media) และเริ่มขยายขอบเขตความหมายและคำเรียกใหม่ ๆ ที่พัฒนาขึ้นมาในยุคที่สื่อมีความซับซ้อนขึ้น เช่น การรู้เท่าทันสารสนเทศ การรู้เท่าทันดิจิทัล และการรู้เท่าทันข้ามสื่อ เพื่อให้เท่าทันความเปลี่ยนแปลงของภูมิทัศน์สื่อใหม่ที่ท้าทายศักยภาพและความสามารถของผู้ใช้

แกนหลักสำคัญที่มีร่วมกันของคำนิยามที่ครอบคลุมการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล คือ ทักษะการคิดวิเคราะห์ อย่างไรก็ตามความหมายของแต่ละคำนิยามจะมีจุดเน้นและมิติของความรู้และทักษะที่ต่างกันไป กล่าวคือ การรู้เท่าทันสื่อจะเป็นความสามารถในการวิเคราะห์สาร การประเมินเนื้อหาสื่อ/สารที่ถูกประกอบสร้างขึ้นมา ในขณะที่การรู้เท่าทันสารสนเทศจะเป็นความสามารถในการวิเคราะห์สาร เพื่อนำมาใช้ในการตัดสินใจในสถานการณ์ต่าง ๆ (วิโรจน์ สุทธิสีมา พิมลพรรณ ไชยนันท์ และ ศศิธร ยุวโกศล, 2563) การคิดวิเคราะห์ทำให้ผู้ใช้สามารถป้องกันตนเองจากด้านลบของสื่อ ทำให้ผู้ใช้ตระหนักถึงและป้องกันพลังของสื่อในการโน้มน้าวใจ จัดการความคิดหรือแสวงหาผลประโยชน์ ในขณะเดียวกัน การรู้เท่าทันสื่อก็ช่วยเพิ่มศักยภาพของผู้ใช้ ให้สามารถมีส่วนร่วมในการสื่อสารผ่านสื่อที่เป็นแหล่งทรัพยากรทางด้านความคิด การสร้างสรรค์ ซึ่งผู้ใช้จะได้รับประโยชน์จากการใช้สื่อ

ประเด็นท้าทายของการศึกษาในภูมิภาคนี้คือ มีความซับซ้อนขึ้นทั้งในเชิงเนื้อหา รูปแบบ และการปฏิสัมพันธ์ของผู้ใช้กับสื่อ สื่อหลักเดิมถูกปรับให้อยู่ในรูปแบบดิจิทัลที่มีการใช้ “ภาษา” และ “ไวยากรณ์” ในการสื่อสารที่ต่างจากสื่อเดิม ทำให้ความหมายของสารที่แต่เดิมเป็นการเข้ารหัสและส่งผ่านความหมายจากผู้ส่งสารไปยังผู้รับสาร กลายเป็นความหมายสารที่เกิดขึ้นจากการปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้ใช้และสารหรือเทคโนโลยี หรือในการเปรียบเทียบอาจเรียกว่า การปฏิสัมพันธ์ระหว่างเนื้อหาและผู้อ่าน มุมมองทางทฤษฎีเดิมที่มองว่าผู้ใช้สื่อไม่สามารถสร้าง/ผลิตสารที่ตนเองต้องการได้จากสื่อ สารเป็นสิ่งที่ถูกจัดมาให้และถูกกำหนดความหมายมาแล้ว มุมมองนี้ถูกท้าทายด้วยสื่อออนไลน์ว่าความหมายของสารเป็นสิ่งที่ถูกกำหนดมาเพียงบางส่วน และผู้ใช้อาจไม่อ่านสารแบบ “การตีความตามการเข้ารหัสสาร” (preferred readings) อีกต่อไป นอกจากนี้ ด้วยลักษณะของสื่อที่เปลี่ยนแปลงความสัมพันธ์ต่อสังคม ผู้ใช้ในกลุ่มทางสังคมที่แตกต่างกันมีการผลิตซ้ำหรือต่อรองความหมายใหม่ด้วยบรรทัดฐานทางสังคมที่เปลี่ยนไป ทำให้สื่ออาจไม่ตอบสนองต่อผลประโยชน์ของชุมชนโดยรวม รวมถึงอาจได้รับการยอมรับหรือโต้แย้งจากกลุ่มทางสังคมที่แตกต่างกัน

หากทบทวนนิยามและขอบเขตของ “การรู้เท่าทันสื่อ” ในมุมมองใหม่ภายใต้บริบทของสื่อและสังคมที่มีความซับซ้อน จะพบว่านิยามของการรู้เท่าทันสื่อที่เข้าใจกันแต่เดิมจะมุ่งเน้นไปที่ความรู้และทักษะของปัจเจกบุคคล แต่หากพิจารณาถึงปัจจัยแวดล้อมจะพบว่า มีความเชื่อที่เข้าใจผิดหรือมายาคติเกี่ยวกับการรู้เท่าทันสื่อที่ต้องอาศัยการทบทวนและปรับมุมมองใหม่ Livingstone et al. (2014) ได้กล่าวถึงมายาคติของการรู้เท่าทันสื่อ 5 ประการไว้ดังนี้

มายาคติแรก คือ มุมมองแบบเทคโนโลยีการสื่อสารเป็นตัวกำหนด (technological determinism) มายาคตินี้กล่าวอ้างว่าสื่อรวมถึงสื่อดิจิทัล มีผลต่อการเปลี่ยนแปลงทุกสิ่งในสังคมทั้งด้านบวกและด้านลบ ด้านบวกมองว่าสื่อสามารถเปลี่ยนแปลงทุกอย่างให้ดีขึ้นได้ (techno-utopianism) หรือเปลี่ยนแปลงให้เลวร้ายลง (techno-dystopianism)

อย่างไรก็ตาม หลักฐานเชิงประจักษ์จากการศึกษาจำนวนหนึ่งพบว่าปัจจัยทางสังคมอื่น ๆ รวมถึงคุณลักษณะและการนำเสนอของสื่อแต่ละประเภท มีอิทธิพลต่อการใช้และผลกระทบของเทคโนโลยี ตัวอย่างเช่น ปัญหาการจากเล่นเกมออนไลน์ที่มีผลต่อความคิดและพฤติกรรมของผู้เล่น ในขณะเดียวกันก็มีการศึกษาที่แสดงให้เห็นว่า เทคโนโลยีมีส่วนส่งเสริมและเอื้อให้เกิดการมีส่วนร่วมทางการเมืองและในฐานะพลเมืองของผู้ใช้สื่อ (โครงการ ELECT สื่อข้อมูลการเมืองและการเลือกตั้งไทย, บริษัท บันลือ พับลิเคชันส์ จำกัด)

มายาคติที่สอง คือ มุมมองต่อเยาวชนว่าเป็นชาวดิจิทัลโดยกำเนิด (digital native) เป็นผู้ที่เกิดมาและเติบโตมาพร้อมกับสื่อดิจิทัล เข้าใจธรรมชาติและมีทักษะในการใช้สื่อดิจิทัล ในขณะที่คนในช่วงวัยอื่นคือผู้ที่อพยพมาสู่ดิจิทัล (digital immigrants) ซึ่งมีความเข้าใจที่ผิด เพราะว่ามีปัจจัยอื่นที่สำคัญเช่นเดียวกับอายุที่ทำให้ใช้สื่อได้อย่างรู้เท่าทัน เช่น การใช้งานอย่างหลากหลายกว้างขวาง ประสบการณ์ ความเชื่อในความสามารถของตนเอง และการศึกษา

มายาคติที่สามที่ควรแก้ไข คือ การศึกษาสื่อไม่ควรถูกทิ้งให้เป็นความรับผิดชอบของสถาบันการศึกษาเพียงแห่งเดียว เพราะหากเป็นเช่นนั้นการสร้างการรู้เท่าทันสื่อจะไม่ถูกถ่ายทอดไปยังกลุ่มวัยผู้ใหญ่ได้ ความเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยีการสื่อสาร รวมถึงอิทธิพลของสื่อเป็นสิ่งที่ผู้ใช้สื่อทุกคนต้องเผชิญ ทั้งเยาวชนและผู้ใหญ่ ดังนั้น การรู้เท่าทันสื่อจึงเป็นสิ่งที่คนทุกช่วงวัยควรเรียนรู้ การส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อให้เกิดขึ้นในวัยผู้ใหญ่ขึ้นอยู่กับแรงจูงใจในการเรียนรู้มากกว่าอายุและประสบการณ์

มายาคติที่สี่ การรู้เท่าทันสื่อมักจะถูกมองว่าเป็นความรู้ของการอ่านออกเขียนได้และใช้สื่อเชิงเทคนิคพื้นฐาน แท้จริงแล้วการรู้เท่าทันสื่อมีขอบเขตที่ขยายรวมไปถึงความคิดวิเคราะห์และความคิดสร้างสรรค์ในการเข้าร่วมสื่อสารในสื่อออนไลน์ ผู้ใช้สามารถสร้างสรรค์เนื้อหา แลกเปลี่ยนความรู้ และใช้ศักยภาพของตนเองในการมีส่วนร่วมทางการเมืองและในฐานะพลเมือง



มายาคติที่ห้า คือ การรู้เท่าทันสื่อจะเกิดและพัฒนาขึ้นได้ หากผู้ใช้มีความคุ้นชินกับสื่อมากขึ้นเรื่อย ๆ กล่าวคือ หากผู้ใช้มีปริมาณ ความถี่ และความต่อเนื่องในการใช้สื่อมากเท่าใด ผู้ใช้จะมีความรู้และทักษะการใช้สื่อเพิ่มขึ้นมากตามไปด้วย แต่การมองเฉพาะความรู้เกี่ยวกับสื่อและทักษะการใช้สื่อไม่อาจหมายรวมได้ว่า ผู้ใช้มีการรู้เท่าทันสื่อเพิ่มมากขึ้น

จากการอ้างอิงถึงงานของ Livingstone et al. (2014) จึงนำไปสู่ข้อเสนอในการเปลี่ยนมุมมองของการรู้เท่าทันสื่อ จากทักษะความรู้ส่วนบุคคลไปเป็นการเน้นถึงความหลากหลายและการฝังตัวตามบริบททางสังคมวัฒนธรรมของการรู้เท่าทันสื่อ โดยมองว่าการรู้เท่าทันสื่อมีมิติและระดับที่หลากหลาย และสัมพันธ์กับปัจจัยแวดล้อมและบริบททางสังคมการรู้เท่าทันสื่อในมุมมองใหม่เป็นหนึ่งในองค์ประกอบของการพัฒนานิเวศสื่อที่ปลอดภัยและสร้างสรรค์ ที่ถูกกล่าวถึงในงานของ ชันยสุรา อรณพ ญ อยุธยา และคณะ (2561) ที่มองว่าปัญหาของการรู้เท่าทันสื่อในปัจจุบันมาจาก 2 สาเหตุหลัก คือ ปัญหาในส่วนความสามารถด้านบุคคล และปัญหาในส่วนสภาพแวดล้อม

ลักษณะการใช้งานสื่อดิจิทัลเป็นอีกเหตุปัจจัยหนึ่งที่ส่งผลต่อการปรับเปลี่ยนความหมายของการรู้เท่าทันสื่อ เนื่องจากการใช้สื่อของผู้ใช้ในบริบทสื่อดิจิทัลเป็นการใช้ความรู้และทักษะในการใช้สื่อเพื่อวัตถุประสงค์เฉพาะในบริบทการใช้เฉพาะ กล่าวคือ สื่อดิจิทัลมีผลทำให้การใช้มีลักษณะเฉพาะมากขึ้น (unique) ทั้งในแง่ของตัวเทคโนโลยีที่สร้างประสบการณ์ให้เกิดกับผู้ใช้นั้นเนื้อหา/สารที่มีการสร้างแบบเฉพาะกลุ่มมากขึ้น รวมถึงผู้ใช้ที่มีการเลือกเปิดรับและเลือกใช้เทคโนโลยีและเนื้อหาเป็นการเฉพาะ รวมถึงการรวมกลุ่มของบุคคลที่มีความคิดเห็นเฉพาะร่วมกัน คุณลักษณะเหล่านี้สร้างประสบการณ์และผลกระทบต่อผู้ใช้สื่อในระดับที่แตกต่างกันไป ดังนั้น ผู้ใช้สื่อที่มีความหลากหลายจึงมีระดับของการรู้เท่าทันสื่อที่จำเป็นในมิติที่แตกต่างกันไปด้วย

ภายใต้กระบวนการทัศน์ของการรู้เท่าทันสื่อที่ขยายขอบเขตกว้างขวางขึ้น และเกี่ยวเนื่องกับปัจจัย

หลายประการไม่ว่าจะเป็นบริบททางสังคม ทนทางวัฒนธรรมและเศรษฐกิจ รวมถึงปัจจัยทางด้านจิตวิทยาของผู้ใช้สื่อ กล่าวได้ว่า นิยามของการรู้เท่าทันสื่อจึงไม่สามารถใช้นิยามเดียวกันได้ในทุกบริบทสังคม ระดับ (มาตรฐานที่ต้องการ) ของการรู้เท่าทันสื่อขึ้นอยู่กับบริบททางสังคมและวัฒนธรรม ซึ่งรวมถึงบรรทัดฐาน ค่านิยมทางสังคม ข้อกำหนดของการปฏิบัติในสังคม และศีลธรรมจรรยา องค์ประกอบของการรู้เท่าทันสื่อจึงปรับเปลี่ยนไปตามบริบททางสังคมที่แตกต่างกัน

บุคคลพัฒนาการรู้เท่าทันสื่อในฐานะสมาชิกของสังคมที่มีความไม่เท่าเทียมในการกระจายตัวของทรัพยากรทางการเมือง สังคม และเศรษฐกิจ ดังนั้น การรู้เท่าทันสื่อต้องพิจารณาประกอบรวมกับความสัมพันธ์ระหว่างความสามารถทางเศรษฐกิจและวัฒนธรรมของสังคม และบริบททางสังคมของการใช้เทคโนโลยี ที่เป็นตัวกำหนดการตีความการปฏิสัมพันธ์กับตัวบทดิจิทัล

การสร้างการรู้เท่าทันสื่อ นอกเหนือจากปัจจัยส่วนบุคคล คือ ทักษะการใช้สื่อ ความเข้าใจและความคิดวิเคราะห์ ความสามารถในการสร้างความสัมพันธ์/ปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นผ่านสื่อแล้ว ยังต้องพิจารณาถึงปัจจัยแวดล้อมอื่นด้วย ได้แก่ การศึกษาที่เกี่ยวข้องกับสื่อ นโยบายสื่อ ความพร้อมใช้และเข้าถึงของสื่อ บทบาทของอุตสาหกรรมสื่อและภาคประชาสังคม

นิยามของการรู้เท่าทันสื่อที่เปลี่ยนไป นำมาสู่การปรับเปลี่ยนการเรียนรู้ เพื่อสร้างและพัฒนาการรู้เท่าทันสื่อแบบบูรณาการและข้ามสื่อ โดยก้าวข้ามมายาคติเดิมที่มองว่า การเรียนรู้การรู้เท่าทันสื่อเป็นความรับผิดชอบของสถาบันการศึกษาเป็นหลัก การสร้างการเรียนรู้การรู้เท่าทันสื่อ ภายใต้เงื่อนไขและปัจจัยแวดล้อมหลายประการ จึงนำมาสู่การพัฒนาข้อเสนอแนะในการเรียนรู้การรู้เท่าทันสื่อที่สามารถทำได้ทั้งในลักษณะทางการและไม่เป็นทางการ รวมถึงการเรียนรู้ทักษะข้ามสื่อ ซึ่ง Carlos A. Scolari et al. (2018) ได้นำเสนอวิธีการสร้างการรู้เท่าทันแบบไม่เป็นทางการและข้ามสื่อในแนวคิด “ทักษะแบบข้ามสื่อ” (transmedia skill) ที่เป็นชุดของความสามารถที่เกี่ยวข้องกับการผลิต การแลกเปลี่ยน และการบริโภคสื่อปฏิสัมพันธ์ดิจิทัล ประกอบด้วย 9 มิติ คือ

(1) ทักษะการผลิต (production skills) เป็นความสามารถในการทำ ความเข้าใจ วางแผน ผลิต แก้ไข และ/หรือ สร้างเนื้อหาที่เหมาะสมในการนำเสนอผ่านภาษา และแพลตฟอร์มหลายหลายรูปแบบ

(2) การจัดการของบุคคล (individual management) คือความสามารถของบุคคลในการบริหารจัดการตนเอง ในเรื่องของทรัพยากร เวลา รวมไปถึงอารมณ์ความรู้สึก และอัตลักษณ์ของตนเอง

(3) การจัดการสังคม (social management) คือความสามารถในการสื่อสาร ประสานงาน จัดการ นำและสอน ในขณะที่ทำกิจกรรมและผลิตกับกลุ่ม

(4) การจัดการเนื้อหา (content management) เป็นทักษะการสืบค้น เลือ ก จัดระบบ การแพร่กระจาย และการแลกเปลี่ยนเนื้อหา

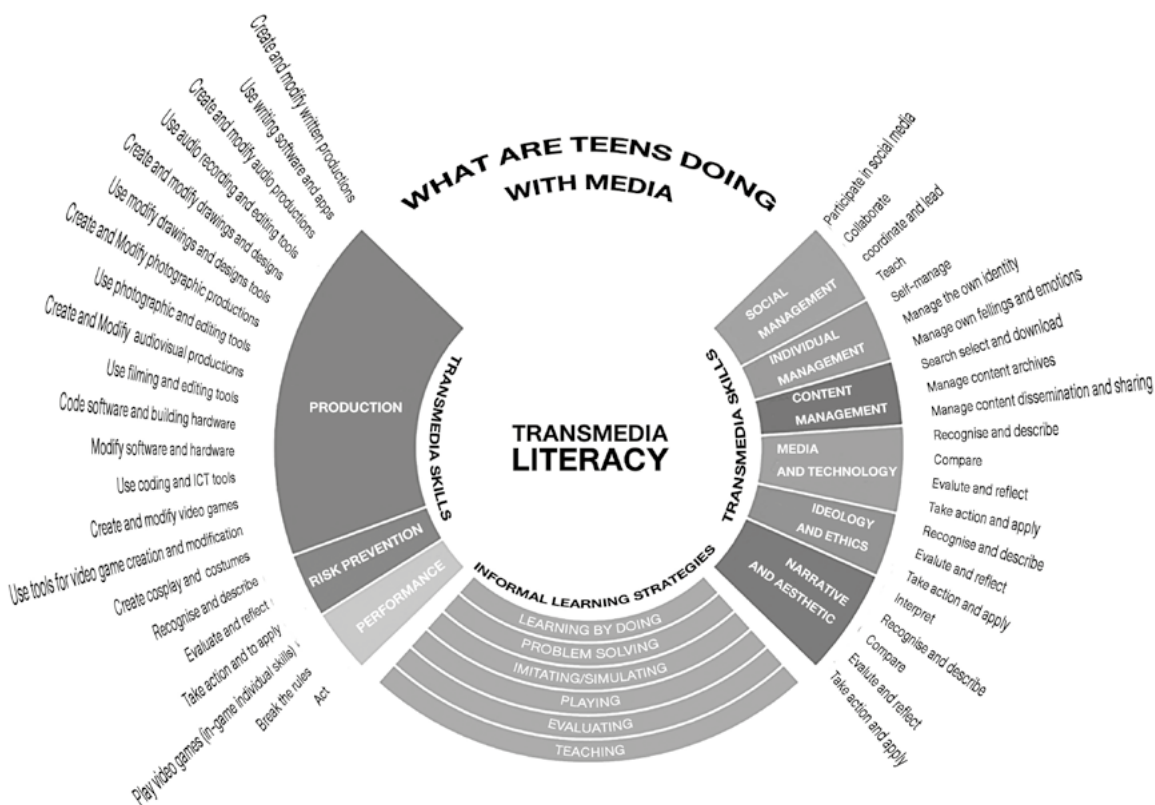
(5) การกระทำ (performance) มิตินี้รวมการกระทำ/ การแสดงออกในกิจกรรมสื่อทุกประเภทโดยใช้ร่างกาย (การแสดงละคร) ในบริบทของชีวิตจริง หรือการเล่นเกม (วิดีโอเกม) ในบริบทเสมือนจริง

(6) สื่อและเทคโนโลยี (media and technology) เป็นทักษะที่ครอบคลุมถึงความรู้เกี่ยวกับสังคมและ เศรษฐกิจของสื่อ การบริโภคสื่อของผู้ใช้ และภาษาและ คุณลักษณะของเทคโนโลยี

(7) การเล่าเรื่องและสุนทรียะ (narrative and aesthetics) เป็นทักษะการตีความการเล่าเรื่องและ โครงสร้างการเล่าเรื่อง รวมไปถึงการวิเคราะห์และ ประเมินในด้านรูปแบบ คาแรกเตอร์ และคุณลักษณะ ด้านสุนทรียะ

(8) อุดมการณ์และจริยธรรม (ideology and ethics) เป็นทักษะการตรวจสอบและวิเคราะห์การนำเสนอของ สื่อในเรื่องการสร้างภาพเหมารวม และประเด็นด้าน จริยธรรมที่เกี่ยวข้องกับลิขสิทธิ์ กลโกง และแฮกกิ้ง

(9) การป้องกันความเสี่ยง (risk prevention) เป็น ทักษะที่เกี่ยวข้องกับความรู้และการใช้มาตรการในการ ป้องกันความเสี่ยงส่วนตัวและความปลอดภัยในสื่อ



แผนภาพกลยุทธ์การเรียนรู้แบบไม่เป็นทางการและทักษะข้ามสื่อ (Scolari et al.,2018)

จากบทสังเคราะห์นี้อาจสรุปได้ว่า นิยามของการรู้เท่าทันสื่อไม่ใช่ความหมายของความรู้และทักษะการใช้สื่อเชิงเทคนิคทั่วไป และไม่มีนิยามถูกต้องตายตัวเพียงนิยามเดียว ซึ่งถือเป็นข้อท้าทายของการศึกษารู้เท่าทันสื่อในภูมิทัศน์สื่อที่ซับซ้อนมากขึ้น แต่อาศัยการกำกับดูแลที่มีกฎเกณฑ์ควบคุมน้อยลง ผู้ใช้สื่อควรสร้างทางเลือกในการใช้สื่อให้กับตนเองได้อย่างมีความรู้ใช้สิทธิในการมีส่วนร่วมทางสังคมและเป็นพลเมืองผู้ใช้สื่อที่สร้างสรรค์อย่างมีประสิทธิภาพในภูมิทัศน์

สื่อที่เปลี่ยนแปลงไป เป็นการปรับตำแหน่งใหม่จากผู้รับสารเป็นผู้มีส่วนร่วม และจากผู้ใช้และบริโภคสื่อมาเป็นพลเมืองผู้ใช้สื่อ ความท้าทายในการศึกษาวิจัยถึงแนวคิดการรู้เท่าทันสื่อในภูมิทัศน์สื่อที่เปลี่ยนแปลงไป จึงนำไปสู่การตั้งคำถามใน 3 ประเด็นหลักคือ การรู้เท่าทันสื่อคืออะไร มิติและความหมายของการรู้เท่าทันสื่อเปลี่ยนแปลงไปอย่างไร และในภูมิทัศน์สื่อใหม่นี้ การรู้เท่าทันสื่อมีความสำคัญและจะใช้ประโยชน์ได้อย่างไรบ้าง

เอกสารประกอบการเขียน

- ชนัญสร อรนพ ณ อยุธยา, การดา ร่วมพุ่ม และ มาโนช ชุ่มเมืองปัก. (2561). **นิเวศสื่อเพื่อพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์**. กองทุนพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์
- บริษัท บันลือ พับลิเคชันส์ จำกัด. (2563). **โครงการ ELECT สื่อข้อมูลการเมืองและเลือกตั้งไทย**. กองทุนพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์
- วิโรจน์ สุทธิสีมา, พิมลพรรณ ไชยนันท์ และ ศศิธร ยุวโกศล. (2562) **สถานภาพความรู้การวิจัยเกี่ยวกับการรู้เท่าทันสื่อในประเทศไทย ระหว่างปี พ.ศ.2540 - 2560**. กองทุนพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์
- วิโรจน์ สุทธิสีมา, พิมลพรรณ ไชยนันท์ และ ศศิธร ยุวโกศล. (2563). **สถานภาพความรู้การวิจัยเกี่ยวกับการรู้เท่าทันสื่อในประเทศไทย ระหว่างปี พ.ศ.2540 - 2560**. วารสารวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย ปีที่ 15 ฉบับที่ 2 (กรกฎาคม - ธันวาคม 2563) : 209 – 238.
- Livingstone, S. (2003). **The changing nature and uses of media literacy**. Media@LSE electronic working papers (4). Media@lse, London School of Economics and Political Science, London, UK. Retrieved February 15, 2021, from <http://eprints.lse.ac.uk/13476/>
- Livingstone, S., Trültzsch-Wijnen, C., Papaioannou, T., Costa, C., & Grandío, M. (2014). **Situating Media Literacy in the Changing Media Ecology: Critical Insights from European Research on Audiences**. Retrieved February 15, 2021, from https://www.researchgate.net/publication/272162821_Situating_Media_Literacy_in_the_Changing_Media_Ecology_Critical_Insights_from_European_Research_on_Audiences
- Scolari, C., Masanet, M., Guerrero-Pico, M., Establés, M. (2018). **Transmedia literacy in the new media ecology: Teens' transmedia skills and informal learning strategies**. Retrieved February 15, 2021, from https://www.researchgate.net/publication/326725907_Transmedia_literacy_in_the_new_media_ecology_Teens'_transmedia_skills_and_informal_learning_strategies/citation/download

3

งานศึกษาในกลุ่มของสื่อ นวัตกรรม และการพัฒนา

ชนัญสรา อรนพ ณ อยุธยา

รวมงานวิจัยคัดสรร

โครงการนวัตกรรมการเล่าเรื่องข้ามสื่อเพื่อสร้างการมีส่วนร่วมเพื่อ
ขับเคลื่อนสังคม ภายใต้โครงการพัฒนานวัตกรรมและองค์ความรู้เพื่อผลิตสื่อปลอดภัย
และสร้างสรรค์ (Thai Media Lab)

ผู้จัดทำ

อภิสิทธิ์ ศุภกิจเจริญ

โครงการพัฒนานวัตกรรมและองค์ความรู้เพื่อผลิตสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์ดำเนินงานวิจัยโครงการย่อย
4 โครงการ โดยแบ่งเป็น 2 ส่วนคืองานวิจัยเพื่อพัฒนานวัตกรรมสื่อต้นแบบสื่อภายใต้แนวคิดการเล่าเรื่องข้ามสื่อ
(Transmedia Storytelling) ในบริบทพื้นที่และประเด็นที่แตกต่างจากงานวิจัย ได้แก่

1. งานวิจัยโครงการนวัตกรรมการเล่าเรื่องข้ามสื่อเพื่อชุมชน: กรณีการรณรงค์ปัญหาหมอกควันจังหวัดเชียงราย
2. งานวิจัยโครงการนวัตกรรมการเล่าเรื่องข้ามสื่อและการมีส่วนร่วมของชุมชนเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิง
วัฒนธรรม
3. งานวิจัยโครงการนวัตกรรมการเล่าเรื่องข้ามสื่อเพื่อสร้างการมีส่วนร่วมเพื่อขับเคลื่อนประเด็นสังคม
4. วิจัยการพัฒนาทักษะการคิดและรู้เท่าทันสื่อหลัก แพลตฟอร์มเพื่อพัฒนาผู้ผลิตสื่อด้วยกระบวนการเล่าเรื่องข้ามสื่อ

โดยเก็บข้อมูล สังเกตและประเมินกระบวนการพัฒนานวัตกรรมของ 3 โครงการวิจัยนวัตกรรมสื่อ และ
ออกแบบกระบวนการพัฒนาทักษะการคิด การออกแบบสื่อ และการถ่ายทอดทักษะการผลิตเนื้อหาข้ามสื่อ ด้วย
กระบวนการออกแบบความคิด Design Thinking เพื่อเป็นแนวทางในการพัฒนาผู้ผลิตสื่อควบคู่ไปกับอีก 3 งานวิจัย

ในการเลือกพื้นที่วิจัย จะเปลี่ยนเป้าหมายการสื่อสารที่ต้องการทดลองการมีส่วนร่วม ในกลุ่มเยาวชนอายุ 18-24 ปี กลุ่มผู้ผลิตที่จะมาพัฒนากระบวนการอายุ 18-24 ปี เป็นนักศึกษาที่มีพื้นฐานการเรียนด้านการสื่อสารมวลชนเพื่อทดลองกระบวนการในการพัฒนากระบวนการคิดสร้างสรรค์ในกลุ่มผู้ผลิตให้เป็นต้นแบบ เพลง Agent ในกลุ่ม concerns เพื่อเป็นแนวทางในการถอดบทเรียนกระบวนการพัฒนาสู่การนำไปออกแบบการพัฒนาผู้ผลิตกลุ่มอื่น ๆ ต่อไป เมื่อมีการเลือกกลุ่มเป้าหมายแล้วทีมวิจัยมีการเก็บข้อมูลพบว่ามีประเด็นเรื่องสิ่งแวดล้อม ปัญหาการศึกษา และเรื่องไลฟ์สไตล์การท่องเที่ยวนำไปสู่การวางกรอบประเด็นและพื้นที่ในการทำวิจัยทดลองนวัตกรรมสื่อ

พื้นที่เชียงรามีความหลากหลายในมิติของวัฒนธรรมประชากรท้องถิ่น และปัญหาของชุมชนที่สอดคล้องกับระดับประเทศคือ เรื่องฝุ่นควัน อีกทั้งการสำรวจเบื้องต้นพบว่า ปัญหาเรื่องสุขภาพและสิ่งแวดล้อมเป็นหนึ่งในประเด็นที่วัยรุ่นให้ความสนใจและอยากพัฒนาการสื่อสารแบบมีส่วนร่วม โดยยังมีมิติของความเป็นชาติพันธุ์ที่หลากหลาย บริบทของการทดลองพัฒนานวัตกรรมสื่อระหว่างประเด็นทางสังคมคนทั่วไปคนเชียงราย และกลุ่มชาติพันธุ์ต่าง ๆ ซึ่งเป็นกลุ่มคนที่สังคมภายนอกตั้งคำถาม เป็นเหตุของการเผาป่าและเกิดปัญหาฝุ่นควัน ซึ่งวัยรุ่นกลุ่มเป้าหมายต้องการสื่อสารความเข้าใจระหว่างชุมชนและสังคมที่มีมิติในการทดลองพัฒนารูปแบบการเล่าเรื่องข้ามสื่อโดยมีทีมนักวิจัยจากคณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงรายเป็นผู้ทำวิจัยทดลองนวัตกรรมสื่อ

พื้นที่กรุงเทพฯ เป็นพื้นที่ที่มีชุมชนโบราณย่านเกาะรัตนโกสินทร์ซึ่งเป็นแหล่งท่องเที่ยวทั้งสำหรับคนไทยและต่างประเทศอยู่หลายชุมชน วิทยาลัยนวัตกรรม มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ได้ทำงานประสานความร่วมมืออยู่กับชุมชนนางเลิ้ง บางลำภู ซึ่งเป็นพื้นที่ชุมชนที่มีเรื่องเล่าเชิงวัฒนธรรมประวัติศาสตร์ และเป็นแหล่งท่องเที่ยวที่ชุมชนต้องการพัฒนาและสื่อสารประเด็นทางสังคม อีกทั้งคนรุ่นใหม่สนใจเรื่องการท่องเที่ยวซึ่งกรอบในการวิจัยต้องการศึกษาว่าการเชื่อมโยงคนรุ่นใหม่สู่เรื่องราวของชุมชน ในรูปแบบการสื่อสารของคน

รุ่นใหม่ และการนำเสนอเรื่องของคนในและคนนอกชุมชนเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมโดยมีทีมวิจัย วิทยาลัยนวัตกรรม มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์เป็นผู้ทำวิจัยทดลองนวัตกรรมสื่อ

โครงการจาก 2 พื้นที่คือเชียงรายและกรุงเทพฯ เน้นความเชื่อมโยงระหว่างกลุ่มเป้าหมายที่จะเป็นผู้ผลิตสื่อนวัตกรรมและพื้นที่เชิงวัฒนธรรมและสังคมเป็นหลัก ได้นำมาสู่การพัฒนากระบวนการสื่อสารตามแนวคิดการเล่าเรื่องข้ามสื่อการสร้างประสบการณ์ให้เกิดการมีส่วนร่วมระหว่างคนกลุ่มต่าง ๆ กับเนื้อหาเรื่องราวและผู้ผลิตสื่อเป็นสิ่งสำคัญ จึงเป็นประเด็นเป้าหมายในการทดลองพัฒนานวัตกรรมสื่อ โดยมีทีมวิจัยคณะสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยรามคำแหงและคณะนิเทศศาสตร์ สถาบันการจัดการปัญญาภิวัฒน์เป็นผู้ศึกษา/วิจัย เพื่อหารูปแบบของสื่อและกระบวนการสื่อสาร

การใช้กรอบแนวคิดในกระบวนการพัฒนานวัตกรรมสื่อทั้ง 3 โครงการ พบว่าการพัฒนาสื่อสร้างสรรค์ไม่ได้เริ่มต้นจากการวางว่าต้องการใช้สื่ออะไรในการสื่อสารในกระบวนการ เริ่มแรกจะพบว่าเมื่อให้โจทย์ของการพัฒนาสื่อ ผู้ผลิตจะคิดว่าใช้สื่ออะไร แต่เมื่อเริ่มคิดจากตัวสื่อ สิ่งที่ยากไปคือประเด็นเรื่องราวเป้าหมายและประสบการณ์ที่จะนำไปสู่เป้าหมายของการสื่อสาร เมื่อมีการปรับกระบวนการคิดโดยการมีส่วนร่วมจากชุมชน จากคนในสังคมต่อประเด็นที่ต้องการสื่อสาร และการวิเคราะห์ประสบการณ์ที่ต้องการให้คนรู้จักคิดและลงมือทำ พบว่าผู้ผลิตในกระบวนการวิจัยเห็นประเด็นและมุมมองการเล่าเรื่องที่ต้องตอบโจทย์กลุ่มเป้าหมายให้ตรงตามเป้าหมายของการสื่อสารให้มากขึ้น กระบวนการออกแบบนวัตกรรมสื่อจึงเน้นที่การวิเคราะห์ประสบการณ์ และเลือกใช้สื่อที่จะสามารถทำให้เกิดประสบการณ์ที่วางไว้และเมื่อต่อร้อยประสบการณ์แล้ว เกิดผลของการสื่อสารขั้นตอนของการออกแบบและผลิตนวัตกรรมสื่อ จึงเป็นการวิเคราะห์ผู้รับสาร วิเคราะห์ประเด็น วิเคราะห์ประสบการณ์ผู้รับสารต่อประเด็น วิเคราะห์เป้าหมายปลายทาง และออกแบบประสบการณ์ในระดับปัจเจกและในระดับของการมีส่วนร่วมกับผู้อื่น เพื่อให้เกิดกระบวนการรู้คิดทำตามเป้าหมายสื่อสารที่วางไว้แล้ว จึง



เลือกใช้และช่องทางการเผยแพร่ลำดับการวางแผนการเผยแพร่สื่อจำนวนมาก ให้มีความเชื่อมโยงสอดคล้องกัน โดยต้องวิเคราะห์การเดินทางของผู้รับสารเพื่อให้โยงกับประสบการณ์และรับสื่อทั้งหมดเป็นเพียงเรื่องที่น่าสนใจไปสู่อีกเรื่องและเป้าหมายของการสื่อสาร

การออกแบบกระบวนการสื่อสาร Media กับชุมชนในประเด็นหมอกควันของมหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงรายพบว่า กระบวนการสื่อสารด้วยการใช้สื่อต่าง ๆ เพื่อให้เกิดประสบการณ์ร่วมของการเข้าใจประเด็นปัญหาร่วมกันระหว่างคนในและคนนอกชุมชน เพื่อให้เกิดการสื่อสารในประเด็นที่ถูกต้องและสิ่งที่ชุมชนต้องการสื่อ สิ่งที่ได้เรียนรู้ร่วมกันและเกิดขึ้นในระดับ Change Agent คือ เมื่อต้องการสื่อสารเรื่องชุมชน ผู้สื่อสารต้องเชื่อมประสบการณ์จากชุมชนกับของตัวเองให้ได้และถ่ายทอดประสบการณ์นั้นในรูปแบบของสื่อที่ผสมผสานระหว่างสื่อที่เหมาะสมกับคนทั่วไปกับสื่อที่เหมาะสมกับชุมชนเพื่อให้เกิดการสื่อสารที่สอดคล้องไปในทิศทางเดียวกันสร้างความเข้าใจและนำไปสู่วิธีการสื่อสารเพื่อเป็นเครื่องมือในการแก้ปัญหา

กระบวนการเล่าเรื่องข้ามสื่อเพื่อสื่อสารท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมต้องเป็นการสร้างประสบการณ์ที่เชื่อมความสนใจของคนแต่ละกลุ่ม วิเคราะห์ประสบการณ์ทั้งในเชิงวัฒนธรรมเรื่องเล่าชุมชน ของดีชุมชน การท่องเที่ยว และไลฟ์สไตล์ต่าง ๆ ให้มาผนวกกัน โดยออกแบบให้สื่อสารการสร้างประสบการณ์ต่อพื้นที่ชุมชนอย่างหลากหลาย ขณะเดียวกันก็ดึงหัวใจของพื้นที่มาเชื่อมจากวัฒนธรรมภายใน(ชุมชน) สู่คนภายนอก (ชุมชน – outsider) เพื่อให้เกิดการติดตามเรื่องราวที่มีทางประวัติศาสตร์ วัฒนธรรมที่ดำเนินมาตั้งแต่ยุคสมัยก่อนจนกระทั่งถึงปัจจุบัน การสร้างประสบการณ์ต่อความภาคภูมิใจและถ่ายทอดสิ่งเหล่านั้นออกมา การเชื่อมโยงชุมชนภายนอก ในขณะที่เดียวกันก็พัฒนา Change Agent คนรุ่นใหม่ที่เกิดสื่อด้วยความเข้าใจด้วยหัวใจของคนในชุมชนให้เหมาะกับผู้รับสารและถ่ายทอดประสบการณ์พิเศษให้กับคนนอกชุมชนได้รับรู้ถึงคุณค่าของหัวใจนี้

กระบวนการสื่อสารโดยการสร้างวิธีการเล่าเรื่องเพื่อหาจุดเข้าสู่เนื้อหาและจุดสร้างประสบการณ์ร่วมและรูปแบบการเล่าเรื่องและสื่อลักษณะใดที่จะสร้างการมีส่วนร่วมกับกลุ่มเป้าหมายให้ได้ นอกจากนี้ยังมีกิจกรรมออนไลน์ซึ่งช่วยขยายส่วนต่อของโลกเนื้อหาและช่องทางการเข้าถึงเรื่องราว ตามแนวคิดในเฟสแรกเพื่อให้เห็นนวัตกรรมเชิงกระบวนการว่าทำอะไรคนจะเข้ามามีส่วนร่วม คนจะมีพฤติกรรมกับประเด็นในเชิงสังคมอย่างไร และนวัตกรรมเนื้อหาเป็นอย่างไร เนื้อหาในการพัฒนารูปแบบการเล่าเรื่องการเข้าใจรูปแบบเล่าเรื่องบนสื่อออนไลน์ประเภทต่าง ๆ เพื่อต้องการให้เนื้อหาที่น่าสนใจนั้นมีจุดเข้าสู่เนื้อหาที่หลากหลายช่องทาง และมองเห็นกลุ่มคนอายุ 18-24 ปี ที่นิยมใช้สื่อออนไลน์เป็นหลัก

ในส่วน On Ground ทั้ง 2 ทีมได้ทดลองทำกิจกรรมให้เกิดช่องทางเชื่อมโยงระหว่างออนไลน์และออฟไลน์ เพื่อสร้างกระบวนการมีส่วนร่วมกับผู้รับสารโดยตรง ผู้ผลิตสามารถสร้างจุดเข้าสู่เนื้อหา (Entry Point) ที่หลากหลายมากยิ่งขึ้นโดยไม่ยึดติดอยู่กับแพลตฟอร์ม (Platform) ที่ตัวเองมีเท่านั้น แต่ยังสามารถผลิตเนื้อหากระจายไปยังแพลตฟอร์มอื่นที่กำลังเป็นที่นิยมกับกลุ่มเป้าหมายอีกด้วย นอกจากนี้ยังเกิดการกระตุ้นปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้ผลิตกับเนื้อหามากยิ่งขึ้น ในรูปแบบของ Fan Content สามารถนำคนที่สนใจทำกิจกรรม แล้วนำเสนอออกไปรวมถึงกิจกรรม on Ground ที่ดึงดูดให้คนมีปฏิสัมพันธ์ทั้งบนพื้นที่ออฟไลน์และการรับรู้บนโลกออนไลน์ไปพร้อมกัน เป็นรูปแบบของการพัฒนากระบวนการสื่อสารที่ทำให้เห็นถึง

- 1) กระบวนการสร้างการมีส่วนร่วม
- 2) การใช้ประสบการณ์ที่หลากหลายเชื่อมผู้รับสารที่มีความสนใจที่แตกต่างเข้าสู่แก่นของเรื่องที่ต้องการสื่อสาร
- 3) กระบวนการสื่อสารข้ามสื่อเพื่อสื่อสารบริเวณสังคมที่สำคัญ กล่าวคือการทำให้ผู้เล่าเรื่องสามารถเชื่อมโยงประสบการณ์เนื้อหาสู่ชีวิตจริง ผู้ได้รับสาร ก็สามารถเชื่อมโยงคิดตามวิเคราะห์วิพากษ์และเปรียบเทียบกับความเป็นจริงของชีวิตของตนได้

จุดร่วมของทั้ง 3 โครงการพัฒนานวัตกรรมสื่อคือกระบวนการคิดสร้างสรรค์ที่ออกแบบกระบวนการสื่อสารเพื่อสร้างประสบการณ์การมีส่วนร่วม โดยมีเป้าหมายของการผลักดันพฤติกรรมที่เรียกว่า Action ให้เป็นเป้าหมายทางการออกแบบสื่อที่คิดกระบวนการสื่อสาร เพื่อให้ผู้รับสารรู้สึกคิดลงมือทำ ซึ่งเป็นกระบวนการสื่อสารที่ผสมผสานการเล่าเรื่อง การเลือกใช้เทคโนโลยี และการเข้าใจผู้รับสารเพื่อผลักดันให้เกิดการสื่อสารตามเป้าหมายคือหัวใจของการพัฒนาสื่อสร้างสรรค์ตามแนวคิดของการเล่าเรื่องข้ามสื่อ

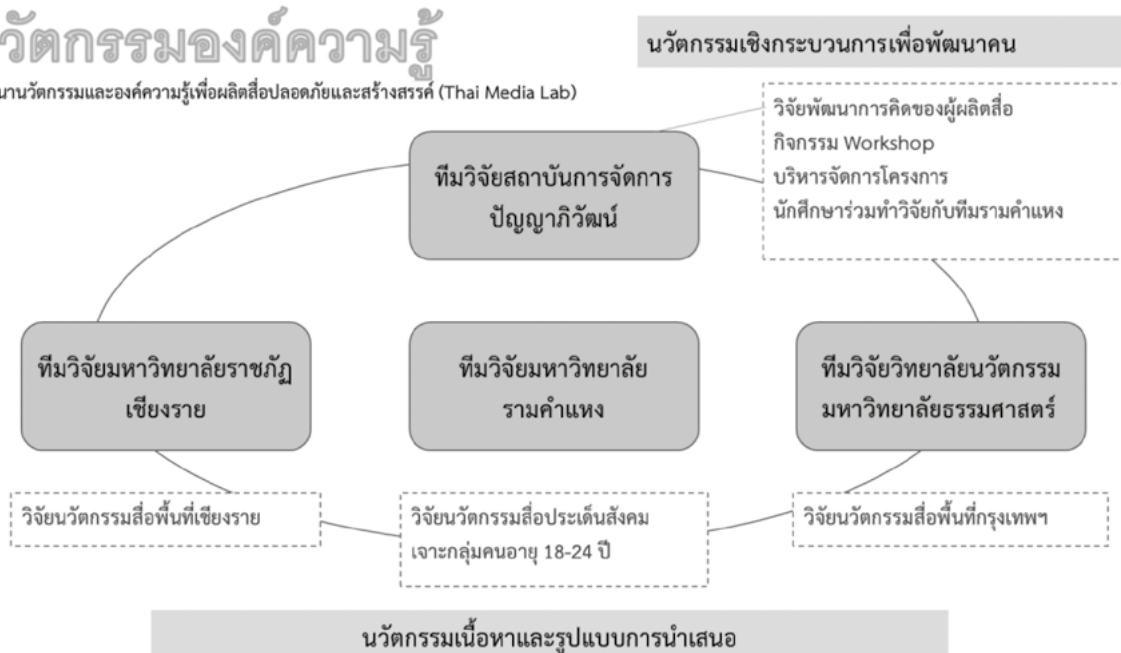
ส่วนงานวิจัยพัฒนาทักษะการคิดและรู้เท่าทันสื่อหลัก แพลตฟอร์มเพื่อพัฒนาผู้ผลิตสื่อด้วยกระบวนการเล่าเรื่องข้ามสื่อ ทำให้เห็นการสร้าง Change Agent ในกระบวนการสื่อสารข้ามสื่อที่สามารถนำไปต่อยอดการพัฒนาผู้ผลิตสื่อให้คิด วิเคราะห์ และออกแบบสื่อสร้างสรรค์ตามโจทย์ทั้งผู้รับสารและเป้าหมายการสื่อสารเพื่อสังคมได้ เมื่อถอดกระบวนการพัฒนาผู้ผลิตสื่อและกระบวนการพัฒนากระบวนการสื่อสารของผู้อยู่ในโครงการ ได้โมเดลของกระบวนการสื่อสารและพัฒนาการเล่าเรื่องข้ามสื่อด้วยการคิดเชิงออกแบบจากกระบวนการคิดการออกแบบกระบวนการสื่อสาร Design Thinking & Transmedia พบว่าการพัฒนา Change Agent เกิดการเปลี่ยนแปลงภายในตัวผู้ผลิตสื่อมีการ

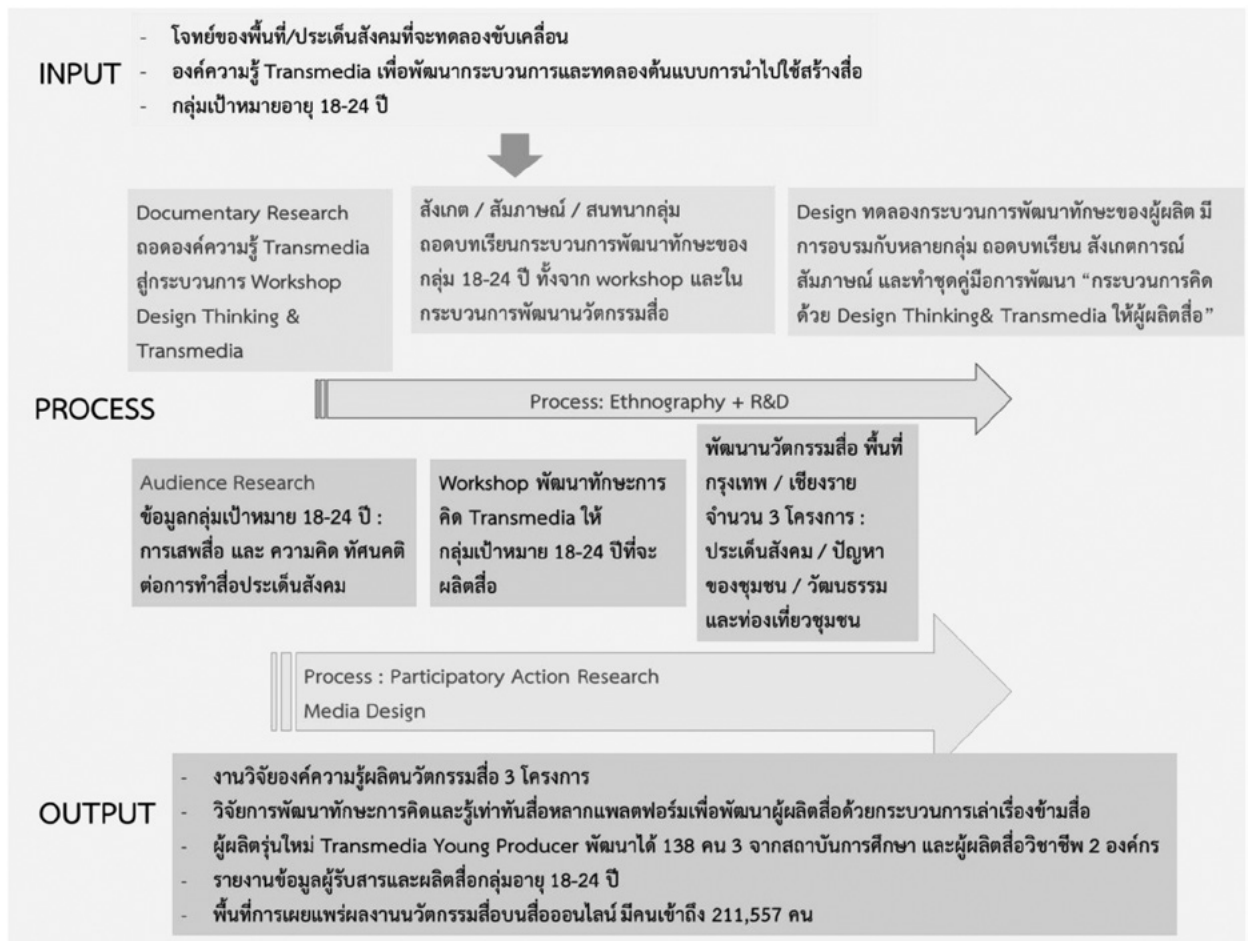
พัฒนาทักษะในการเป็น prosumer คือการเข้าใจบทบาทของการเป็นทั้งผู้รับสารและผู้ผลิตสื่อในเวลาเดียวกัน โดยสิ่งที่เข้าใจผ่านกระบวนการ เพื่อนำไปต่อยอดในการพัฒนาผู้ผลิตสื่อกลุ่มต่าง ๆ ให้สามารถสร้างสรรค์สื่อให้เกิดประโยชน์ต่อสังคม รวมถึงมองเห็นรูปแบบของธุรกิจและการต่อยอดรูปแบบการสื่อสารตามเป้าหมายที่แตกต่างได้อีก

สิ่งที่เกิดขึ้นในกระบวนการพัฒนา Change Agent คือผู้ผลิตสื่อที่ผ่านกระบวนการวิจัยแบบมีส่วนร่วมทำงานร่วมกับคนในชุมชนพื้นที่ มองเห็นมิติของเรื่องราวและเข้าใจกระบวนการสื่อสารที่จะสื่อสารให้หลากหลายมุมมอง เพื่อให้เกิดประสบการณ์ที่เชื่อมโยงระหว่างคนในพื้นที่และนอกพื้นที่ได้ หากนำไปพัฒนาสื่อในลักษณะนี้จะเป็นกระบวนการที่เชื่อมความเข้าใจต่อประเด็นการสื่อสารที่มีโอกาส มีประสิทธิภาพในการเกิดผลตามเป้าหมายอย่างสร้างสรรค์ ขณะเดียวกันกระบวนการที่ผู้ผลิตทดลองทำกับประเด็นสังคม การสร้างพื้นที่การมีส่วนร่วมกับคนในสังคมเชื่อมประสบการณ์ที่แตกต่างของแต่ละกลุ่มให้มาเจอกัน เป็นโอกาสของการเกิดการมีส่วนร่วมขับเคลื่อนประเด็น ใช้ประสบการณ์จากการสื่อสารแบบมีส่วนร่วมให้เกิดพลังของคนทุกฝ่ายร่วมกันได้

4 นวัตกรรมองค์ความรู้

โครงการ พัฒนานวัตกรรมและองค์ความรู้เพื่อผลิตสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์ (Thai Media Lab)





การวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วมเพื่อพัฒนาคู่มือการรายงานข่าวสิทธิเด็กบนสื่อสังคมออนไลน์

ผู้จัดทำ

อาจารย์ ปุรินทวรกุล

การวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วมเพื่อพัฒนาคู่มือการรายงานข่าวสิทธิเด็กบนสื่อสังคมออนไลน์มีวัตถุประสงค์คือ

- 1) เพื่อค้นหาชุดความรู้ด้านการปกป้องคุ้มครองสิทธิเด็กบนสื่อสังคมออนไลน์สำหรับสื่อมวลชน
- 2) เพื่อสร้างการมีส่วนร่วมของเด็ก ผู้ปกครอง บุคลากรที่ทำงานในองค์กรเครือข่ายภาคประชาสังคมที่ทำงานด้านสิทธิเด็ก นักวิชาการ และสื่อมวลชนในการพัฒนาคู่มือการรายงานข่าวสิทธิเด็กบนสื่อสังคมออนไลน์
- 3) เพื่อนำเสนอชุดความรู้ด้านการปกป้องคุ้มครองสิทธิเด็ก ที่พัฒนาเป็นคู่มือการรายงานข่าวสิทธิเด็กบนสื่อสังคมออนไลน์ในทางปรับปรุงนิเวศสื่อสังคมออนไลน์ให้เป็นพื้นที่ปลอดภัยและสร้างสรรค์สำหรับเด็ก ผ่านการมีส่วนร่วมขององค์กรเครือข่ายภาคประชาสังคมที่ทำงานด้านสิทธิเด็ก องค์กรวิชาชีพ สื่อมวลชนและสถาบันการศึกษาด้านสื่อมวลชนหรือนิติศาสตร์

งานวิจัยนี้เป็นการเก็บรวบรวมข้อมูลการศึกษาเอกสาร ได้แก่ กฎหมายไทยที่เกี่ยวข้องกับการรายงานข่าวสิทธิเด็กทางสื่อสังคมออนไลน์ 5 ฉบับ แนวปฏิบัติในการรายงานข่าวขององค์กรวิชาชีพสื่อมวลชนไทย และต่างประเทศ 6 องค์กร และสร้างการมีส่วนร่วมในระดับผู้วางแผนหรือกำหนดนโยบาย และระดับผู้ส่งหรือผลิตสารกับองค์กรเครือข่ายภาคประชาสังคมที่ทำงานด้านสิทธิเด็กในพื้นที่ภาคกลางและภาคตะวันออก 22 องค์กร โดยใช้การสนทนากลุ่มและสัมภาษณ์เชิงลึก จากนั้นนำข้อมูลมาพัฒนาร่างคู่มือการรายงานข่าวสิทธิเด็กบนสื่อสังคมออนไลน์แล้วนำเข้าสู่กระบวนการค้นข้อมูลแก่องค์กรเครือข่ายภาคประชาสังคมที่ทำงานด้านสิทธิเด็ก นักวิชาการด้านนิติศาสตร์และสื่อมวลชนรวม 31 องค์กร เพื่อรับฟังความคิดเห็นและประเมินความเหมาะสมของร่างคู่มือ จากนั้นนำมาพัฒนาคู่มือให้สมบูรณ์ก่อน

เผยแพร่คู่มือฉบับพิมพ์และฉบับออนไลน์ ผลการศึกษาพบว่า

1. การปกป้องสิทธิเด็กในการรายงานข่าวผ่านสื่อสังคมออนไลน์ภายใต้กฎหมายไทยมีสาระสำคัญ 2 ประการคือ

- 1) แนวปฏิบัติเบื้องต้นในการรายงานข่าวสิทธิเด็กบนสื่อสังคมออนไลน์ วิชาชีพสื่อมวลชนทั้งไทยและต่างประเทศให้ความสำคัญกับการขออนุญาตและบันทึกภาพเด็กตั้งแต่การคำนึงถึงสิทธิในการอนุญาต ข้อมูลแนวทางปฏิบัติในการสัมภาษณ์และบันทึกภาพ ตลอดจนแนวปฏิบัติเมื่อเผยแพร่ข้อมูลขณะที่องค์กรเครือข่ายภาคประชาสังคมให้ความสำคัญเรื่องการขออนุญาตในลักษณะเดียวกัน พร้อมทั้งเพิ่มเติมแนวปฏิบัติเบื้องต้นเกี่ยวกับข้อมูล



จากสื่อสังคมออนไลน์ของเด็ก และใช้ภาพจำลองเหตุการณ์ในการรายงานข่าวเด็ก

2) ข้อมูลผลกระทบเมื่อเด็กเป็นข่าวบนสื่อสังคมออนไลน์ จากการศึกษาแนวปฏิบัติในการรายงานข่าวสิทธิเด็กขององค์กรวิชาชีพสื่อมวลชนไทย และต่างประเทศ ไม่พบข้อมูลเกี่ยวกับผลกระทบต่เด็กแต่ละกลุ่มอย่างชัดเจนอย่างไรก็ตามการมีส่วนร่วมของภาคประชาสังคมและสะท้อนมุมมองดังนี้คือ (1) กลุ่มเด็กทั่วไปมีผลกระทบที่สำคัญคือการรายงานข่าวที่เป็นปัญหาของผู้ใหญ่ เช่น พ่อแม่กระทำความผิด ส่งผลให้เด็กถูกตอกย้ำปัญหาในครอบครัว ถูกล้อเลียน การถูกตีตราให้อับอายเด็กและครอบครัวไม่สามารถใช้ชีวิตได้ตามปกติ (2) ปัญหาเกี่ยวกับความหลากหลายทางเพศที่เด็กอาจจะถูกตีตราถูกดูหมิ่นถูกล้อเลียนถูกกลั่นแกล้ง (bully) (3) การขาดพื้นที่ในการมีส่วนร่วม (4) การนำเสนอความเก่งหรือความสามารถของเด็กที่กลับถูกมองในเชิงลบและถูกขุดคุ้ยประวัติ และ (5) ปัญหาอื่นๆ เช่นการนำภาพไปตัดต่อเพื่อหาผลประโยชน์

2. กลุ่มเด็กที่มีความเฉพาะ ประกอบด้วย

1) เด็กที่ถูกกระทำความรุนแรง ที่อาจจะส่งผลต่อปัญหาทางด้านจิตใจทั้งในระยะสั้นและระยะยาว

2) เด็กที่กระทำความผิด ซึ่งเด็กอาจจะถูกตีตราถูกตอกย้ำ ไม่สามารถกลับไปใช้ชีวิตกับครอบครัวหรือชุมชนโดยปกติได้ เนื่องจากอาจจะถูกขุดคุ้ยประวัติ ส่งผลให้เด็กอาจจะกระทำความผิดซ้ำอีก

3) เด็กที่อยู่ในภาวะยากลำบาก ในเชิงบวกเด็กและครอบครัวจะได้รับความช่วยเหลือ แต่บางกรณีความช่วยเหลือก็ไม่ตรงกับความต้องการของเด็กก่อให้เกิดปัญหาในครอบครัวถูกล้อเลียนและถูกมองเป็นเรื่องตลก

4) เด็กพิการ ในเชิงบวกเด็กและครอบครัวอาจจะได้รับความช่วยเหลือ แต่อาจจะถูกล่วงละเมิดหรือกระทำความรุนแรง ถ้าถูกนำเสนอภาพว่าเด็กเป็นผู้อ่อนแอ ทำให้ตกเป็นเป้าหมายได้

5) เด็กกับ HIV เด็กจะถูกตีตราทำให้เกิดบาดแผลในใจและอาจไม่ยอมรับความช่วยเหลือส่งผลให้เด็กป่วยเพิ่มขึ้นหรือแพร่เชื้อให้ผู้อื่น

3. แนวทางการรายงานข่าวเด็กกลุ่มต่าง ๆ บนสื่อสังคมออนไลน์

1) หากละเมิดโดยการเสนอข้อมูลเกี่ยวกับตัวเด็ก คือทำให้เด็กเกิดความเสียหายหรือแสวงผลประโยชน์ มีโทษจำคุก 6 เดือนปรับ 60,000 บาท เสนอภาพจำลองของเด็กได้ แต่ถ้าเป็นภาพเชิงลบต้องปิดบังตัวตน ไม่เสนอภาพลามกอนาจารหรือทำให้เด็กมีความเสี่ยงและด้านลบใด ๆ รวมทั้งเรื่องเพศและการกระทำความผิดใด ๆ ด้วย

2) แนวทางการรายงานข่าวเด็กมีความเฉพาะได้แก่ เด็กที่ถูกกระทำความผิดปกปิดตัวตนของเด็กและคนใกล้ชิด รวมทั้งคนร้ายที่ทำให้รู้ถึงตัวเด็ก ยกเว้นกรณีเด็กสูญหาย หากฝ่าฝืนมีโทษจำคุก 6 เดือน ปรับ 60,000 บาท การเสนอภาพคลิปลามกอนาจาร โทษจำคุก 5 ปี ปรับ 1 แสนบาทสามารถใช้ผ้า การ์ตูน หรือคำบรรยายแทนภาพเด็กได้ ถ้าเด็กเสียชีวิตให้ใช้ภาพหน้าตรงได้ แต่ต้องไม่ให้ก่อให้เกิดความเสียหาย

3) เด็กที่กระทำความผิด ปกปิดตัวตนของเด็กทุกกรณี รวมทั้งข้อมูลภาพและเสียงในการสอบสวน หากฝ่าฝืนมีโทษทั้งจำและปรับ ประเด็นในการนำเสนอจะต้องคำนึงถึงประโยชน์ของเด็กเป็นสำคัญ ไม่ใช่คำรุนแรงเป็นการตัดสินตัวเด็ก สามารถใช้คำว่าเด็กผู้ต้องสงสัยหรือเด็กผู้ถูกกล่าวหาว่ากระทำความผิดหรือเด็กที่กระทำความผิดได้

4) เด็กที่อยู่ในภาวะยากลำบาก ต้องระวังการเปิดเผยข้อมูลและภาพของเด็ก การระบุชื่อสถานสงเคราะห์ต้องขออนุญาต การเสนอภาพและเรื่องราวในเชิงบวกของเด็ก ระวังผลกระทบต่อจิตใจชื่อเสียง และสิทธิประโยชน์ของเด็ก หากฝ่าฝืนมีโทษจำคุก 6 เดือน ปรับ 60,000 บาท โดยต้องตรวจสอบความน่าเชื่อถือขององค์กรที่อ้างว่าทำเพื่อประโยชน์ของเด็กและคนติดตามสรุปสถานการณ์ในการช่วยเหลือเด็กด้วย

5) เด็กกับ HIV ต้องมีความระมัดระวังไม่ให้เกิดการตกย่ำ ตีตรา หรือนำไปสู่สภาพจิตใจกับเด็กทั้งปัจจุบันและเติบโตขึ้น

6) เด็กพิการ ต้องระวางการนำเสนอข้อมูลและภาพของเด็กเว้นแต่ได้ขออนุญาต

ข้อเสนอแนะในเชิงนโยบายต่อองค์กรเครือข่ายภาคประชาสังคมที่ทำงานด้านสิทธิเด็กเสนอให้หน่วยงานที่เกี่ยวข้อง ทั้งภาครัฐ เอกชน และองค์กรวิชาชีพ อาทิ กระทรวงพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์ กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม สำนักงานคณะกรรมการกิจการกระจายเสียงกิจการโทรทัศน์และกิจการโทรคมนาคมแห่งชาติ สภาการหนังสือพิมพ์แห่งชาติ สมาคมนักข่าวนักหนังสือพิมพ์แห่งประเทศไทย ผู้ประกอบธุรกิจสื่อสารมวลชน และผู้ผลิตเนื้อหาอิสระบนสื่อสังคมออนไลน์ร่วมผลักดันให้สื่อสังคมออนไลน์เป็นพื้นที่สร้างสรรค์และปลอดภัยสำหรับเด็กทั้งสิ้น 3 ประเด็น คือ

1) สิทธิที่จะถูกลืมของเด็กผู้ตกเป็นข่าว

2) การจัดอบรมกฎหมายจริยธรรมและแนวทางในการรายงานข่าวสิทธิเด็กและ

3) การบังคับใช้กฎหมายอย่างจริงจังและการกำหนดประโยชน์แก่องค์กรสื่อมวลชนเพื่อปกป้องสิทธิและรักษาผลประโยชน์ของเด็ก

สรุปผลกระทบจากการรายงานข่าวสื่อสังคมออนไลน์ที่มีต่อเด็ก ข้อควรรู้เบื้องต้นในการรายงานข่าวสิทธิเด็กบนสื่อสังคมออนไลน์ แนวทางการรายงานข่าวเด็กกลุ่มต่าง ๆ บนสื่อสังคมออนไลน์ ตลอดจนข้อเสนอแนะเชิงนโยบายโดยกลุ่มเด็กผู้ปกครอง และเจ้าหน้าที่ที่ทำงานในองค์กรเครือข่ายภาคประชาสังคม ได้สะท้อนว่า การมีส่วนร่วมในการถอดบทเรียนการทำงานด้านสิทธิเด็กทำให้เกิดมุมมองของแต่ละวิชาชีพเข้ามามีบทบาทในการปกป้องคุ้มครองสิทธิเด็ก คู่มือที่ได้จัดทำขึ้นนี้มีทิศทางในการนำไปใช้ได้จริง กระชับ เข้าใจง่าย และมีการเน้นย้ำโทษทางกฎหมายที่น่าจะช่วยให้

เกิดความตระหนักมากยิ่งขึ้น ขณะที่สื่อมวลชนให้ความสำคัญเรื่องการค้นหาข่าวย้อนหลังที่อาจส่งผล กระทบต่อเด็ก และประโยชน์สูงสุดในอดีตอาจเป็นโทษอนาคต เช่น กรณีเด็กหายและสื่อต้องไม่อ้างการอนุญาตจากผู้ปกครองในตัวเด็กในการเสนอข่าว พร้อมเสนอให้มีการอบรมกฎหมายให้กับสื่อมวลชนให้รับทราบถึงบทลงโทษ กำหนดความผิดทางจริยธรรมที่สอดคล้องกับข้อเสนอแนะในเชิงนโยบายในคู่มือ กลุ่มนักวิชาการได้สะท้อนความเห็นว่าคุณ่มือเป็นแนวปฏิบัติที่ดีสามารถนำไปใช้เป็นการเรียนการสอนทางนิติศาสตร์ และควรเพิ่มตัวอย่างให้เกิดความชัดเจนมากขึ้น



โครงการการพัฒนานวัตกรรมสื่อเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ของสังคม

ผู้จัดทำ

กริ่งกาญจน์ เจริญกุล ดร.ณภัทร เรืองนภากุล และวิชาญ โคตรจิตรธรรม

การพัฒนานวัตกรรมสื่อเพื่อการเรียนรู้ทางสังคมของเยาวชนและเครือข่ายในพื้นที่ภาคเหนือตอนบนเป็นการวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วม (Participatory Action Research) โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนากระบวนการเรียนรู้ทางสังคม (Social Lab) และนำผลการเรียนรู้มาทดลองฝึกปฏิบัติผ่านฐานการเรียนรู้แบบ Movie based Learning พัฒนาและขับเคลื่อนกลไกให้เกิดการต่อยอดองค์ความรู้และเผยแพร่สู่ชุมชนและสังคม สร้างพื้นที่ให้เยาวชนได้สื่อสารอย่างเท่าทันและปลอดภัย และศึกษาทัศนคติและมุมมองทางความคิดของเยาวชนและเครือข่ายที่มีต่อการสร้างสรรค์นวัตกรรมสื่อกับประเด็นทางสังคม โดยทำการศึกษาจากนักศึกษาด้านการสื่อสาร 5 สถาบัน ในพื้นที่จังหวัดเชียงใหม่ และเครือข่ายภาคประชาชน มุ่งเน้นให้กลุ่มเป้าหมายเป็นผู้มีส่วนร่วมทุกขั้นตอนของ 4 กระบวนการวิจัย ประกอบด้วย 1) กระบวนการ Issue Based 2) กระบวนการ Area-Based 3) กระบวนการ Movie Based Learning และ 4) กระบวนการเผยแพร่ (Release the Movie in the Communities) พบว่า

1. กระบวนการ Issue Based เป็นขั้นตอนที่ดำเนินการเพื่อกลไกในการขับเคลื่อนเครือข่ายการพัฒนานวัตกรรมสื่อเพื่อการเรียนรู้ของสังคมกลุ่มเป้าหมายได้เรียนรู้จากประเด็นที่เป็นปรากฏการณ์ทางสังคมโดยวิธีการแลกเปลี่ยนกับเครือข่าย เจ้าของประเด็นทั้ง 5 ประเด็น ร่วมระดมความคิดมุมมองทัศนคติโดยแบ่งการประเมินกิจกรรมเป็นตัวชี้วัดเชิงปริมาณและคุณภาพดังนี้

ผลการศึกษาตามตัวชี้วัดเชิงปริมาณ กลุ่มเป้าหมายผู้เข้าร่วมเวทีขับเคลื่อนเครือข่ายการพัฒนา นวัตกรรมสื่อเพื่อการเรียนรู้ทางสังคม 70 คน ประกอบด้วย เครือข่ายภาคประชาชนจากสำนักงานสาธารณสุข จังหวัด มหาวิทยาลัยแม่โจ้ มูลนิธิพัฒนางานผู้สูงอายุ สมาคมการเรียนรู้วัฒนธรรมความพิการ ตัวแทนจากโครงการตุ๊กตาวิเศษ และนักศึกษาจาก 5 สถาบันที่เข้าร่วมโครงการ

ผลการศึกษาตามตัวชี้วัดเชิงคุณภาพ มีการร่วมระดมความคิดแลกเปลี่ยนทัศนคติระหว่างนักศึกษาและเครือข่ายทั้ง 5 ประเด็น ในเวทีก่อให้เกิดการเรียนรู้และเปลี่ยนทัศนคติ ระหว่างเยาวชนนักศึกษา กับผู้ที่มีประสบการณ์ที่บอกเล่าถึงประเด็นที่ยากสื่อสารในมุมมองของผู้ที่ทำงานอย่างใกล้ชิด ในประเด็นสังคมต่าง ๆ พร้อมกันนั้นก็ได้รับฟังความคิดเห็นและมุมมองจากเยาวชน มีการแลกเปลี่ยนประเด็นปัญหาสังคมระหว่างเยาวชน และผู้ที่กำลังทำงาน อย่างสมดุลผ่านกระบวนการพัฒนานวัตกรรมสื่อเพื่อการสื่อสารการเรียนรู้ของสังคม

1) กระบวนการถ่ายทอดความรู้ความคิดด้วยการให้ข้อมูลจากเจ้าของประเด็นทางสังคมในประเด็นต่าง ๆ คือ (1) สุขภาพรู้เท่าทันโฆษณา (2) ผู้พิการกับการเข้าถึงระบบการศึกษาและสวัสดิการสังคม (3) การจัดการทรัพยากรทางการเกษตร (4) การให้คุณค่ากับผู้สูงอายุ และ (5) ความรุนแรงในเด็ก

- 2) ทักษะคิดและมุมมองทางความคิดของเยาวชนที่มีต่อการสร้างสรรค์นวัตกรรมสื่อกับประเด็นทางสังคม
- 3) แนวทางในการสร้างสรรค์ภาพยนตร์เพื่อขับเคลื่อนกลไกทางสังคม

กระบวนการในเชิงประเด็นนี้ได้ถูกนำมาพัฒนาเพื่อขับเคลื่อนกลไกทางสังคม ซึ่งผู้เรียนรู้จะนำไปสู่การพัฒนาบท เพื่อถ่ายทอดเป็นหนังสั้น

2. กระบวนการ Area-based ประกอบด้วย กิจกรรม 1) กิจกรรมกระบวนการ Storytelling และ 2) กิจกรรม Screen Play to Cinema

3. กระบวนการ Movie based Learning เป็นการเปิดเวทีเสริมสร้างทักษะกระบวนการผลิตภาพยนตร์สั้นประเด็นทางสังคมและเปิดห้องปฏิบัติการทางสังคมผ่านการผลิตสื่อภาพยนตร์ 1 เรื่อง และทดลองปฏิบัติการผลิตภาพยนตร์ สร้างเครือข่ายเยาวชนสื่อสารสังคมระดับมหาวิทยาลัย โดยผลิตภาพยนตร์ 1 เรื่องต่อ 1 มหาวิทยาลัย เมื่อกระบวนการเรียบร้อยแล้วภาพยนตร์จำนวน 10 เรื่อง ผ่านกิจกรรม

- 1) กิจกรรม Script Doctor & Clinic Production
- 2) กิจกรรม Acting Class
- 3) กิจกรรมผลิตภาพยนตร์สั้น Master Lab เรื่อง ก่อนเมษา

4. กิจกรรมทดลองปฏิบัติการผลิตสื่อภาพยนตร์สร้างเครือข่ายเยาวชนสื่อสารสังคมในระดับมหาวิทยาลัย ได้ผลผลิตเป็นภาพยนตร์จำนวน 10 เรื่อง แบ่งตามประเด็นดังนี้

- 1) ภาพยนตร์สั้นในประเด็นความรุนแรง 3 เรื่อง
- 2) ภาพยนตร์สั้นในประเด็นการคุ้มครองผู้บริโภค 3 เรื่อง
- 3) ภาพยนตร์สั้นในประเด็นวัฒนธรรมผู้พิการ 1 เรื่อง
- 4) ภาพยนตร์สั้นในประเด็นเกี่ยวกับการเกษตร 1 เรื่อง
- 5) ภาพยนตร์สั้นในประเด็นเกี่ยวกับผู้สูงอายุ 1 เรื่อง
- 6) ภาพยนตร์สั้นในประเด็นสะท้อนจิตใจคนในเมืองใหญ่ 1 เรื่อง

กลุ่มเป้าหมายมีส่วนร่วมในทุกขั้นตอนในระดับดีมาก เริ่มตั้งแต่การคิดประเด็นเป็นบทภาพยนตร์ จากนั้นร่วมกันแสดงความคิดเห็น ตัดสินใจในการออกแบบ Production และการแสดง โดยทีมกระบวนการที่เป็นนักวิชาชีพด้านการทำภาพยนตร์ทั้งระดับประเทศ เช่น อาจารย์บุญส่ง นาคภู และในระดับพื้นที่ได้แก่ เครือข่ายคนทำหนังเชียงใหม่ได้มาร่วมแลกเปลี่ยนประสบการณ์กระตุ้นให้เกิดการแสดงความคิดเห็นและแนะนำการทำภาพยนตร์สั้นให้กับนักศึกษาที่ร่วมโครงการ

5. กระบวนการเผยแพร่เป็นกิจกรรมการเปิดพื้นที่สื่อสารอย่างเท่าทันและปลอดภัย ผ่านเทศกาลหนังสั้นโดยงาน ภาพยนตร์สั้นของกลุ่มเป้าหมายจำนวน 10 เรื่อง จัดฉายเผยแพร่ในเทศกาลหนังสั้น รวมทั้งเชิญคนทำหนังเครือข่ายประเด็นทางสังคมนำหนังสั้นมาร่วมฉายในครั้งนี้ ผลการศึกษาสรุปได้ดังนี้ การจัดกิจกรรมเผยแพร่ภาพยนตร์/หนังสั้นได้ทำการเผยแพร่ผ่าน 2 กิจกรรม ได้แก่ การจัดกิจกรรม Road Show เพื่อเผยแพร่ภาพยนตร์ในสถาบันการศึกษา 5 สถาบัน และการจัดกิจกรรมเผยแพร่ภาพยนตร์สั้นผ่านเทศกาลหนังสั้นเชียงใหม่

จากนั้นมีกระบวนการพูดคุยหลังจากฉายภาพยนตร์ และการถอดบทเรียนที่ได้จากการเรียนรู้ในกระบวนการทางทำภาพยนตร์และเผยแพร่ผลการวิจัยพบว่า ปัญหาสังคมที่แทรกอยู่ในโครงสร้างทางสังคมที่เกิดขึ้นในแต่ละพื้นที่เป็นความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์ กลุ่ม หรือระบบสังคมที่มีคุณสมบัติทางชีววิทยา เช่น เพศ อายุ เชื้อชาติ รวมทั้งมิติทางสังคมและวัฒนธรรมที่เข้ามาเกี่ยวข้อง โดยที่ผู้ชมที่เป็นตัวแทนจากเครือข่ายมีความสนใจภาพยนตร์สั้นที่เป็นเรื่องราวการถ่ายทอดในแนวจินตนาการและเรื่องจริงที่เกิดขึ้น ในสังคมปัจจุบันสามารถถ่ายทอดประเด็นปัญหาทางสังคมจากเรื่องที่เป็นปัญหาให้มีความสนุกสนานแทรกในเนื้อเรื่อง และมีการเสนอเนื้อหาในหลายแง่มุม โดยที่ผู้ชมจะเข้าใจถึงวัตถุประสงค์ที่ภาพยนตร์ต้องการสื่อ ประสบการณ์เดิมทั้งทางตรงและทางอ้อม หรือสิ่งแวดล้อมจะมีผลต่อการรับรู้ และเข้าใจความหมายในภาพยนตร์เพื่อสังคมให้ง่ายขึ้น และทัศนคติของผู้ชมภาพยนตร์เกี่ยวกับ



ปัญหาสังคมเป็นไปในทางบวกแต่ไม่ได้มีผลต่อการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม

นอกจากนี้ยังพบว่า นักศึกษาที่เข้าร่วมโครงการจนครบกระบวนการ ได้รับทักษะในการผลิตสื่อเพื่อสังคมอันเกิดจากความพยายามในการเรียนรู้ เก็บเกี่ยวประสบการณ์ และแลกเปลี่ยนแนวความคิดในการทำนงนความเหมือนและแตกต่างกัน ทั้งจากวิทยากรเครือข่ายทางสังคม และนักศึกษาสถาบันอื่นที่เข้าร่วมโครงการ เกิดการพัฒนาทักษะและความสามารถ จนกระทั่งผลิตภาพยนตร์ของตนเองได้ในระดับหนึ่ง ซึ่งหากมีการต่อยอดการพัฒนาความรู้อย่างต่อเนื่องเพื่อเพิ่มขีดความสามารถในการผลิตภาพยนตร์สั้นให้นักศึกษาก็จะมีทักษะเพิ่มมากขึ้น

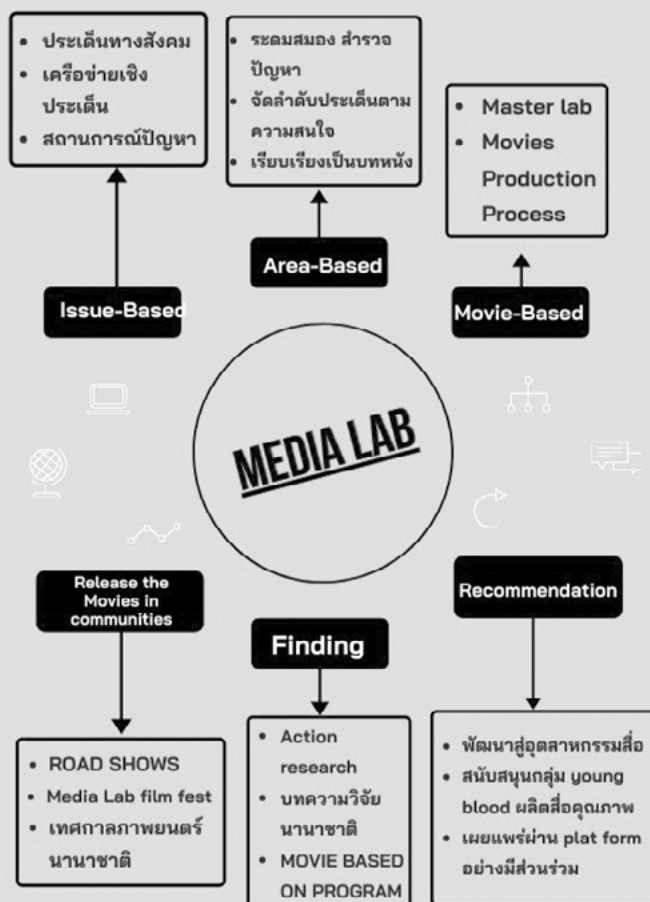
เหตุปัจจัยหลักในการที่กลุ่มเป้าหมายเข้าร่วมโครงการ สืบเนื่องจากกลุ่มนักศึกษาอยู่ในสาขาที่เกี่ยวข้องกับด้านการสื่อสาร จึงสนใจเข้าร่วมโครงการในการพัฒนานวัตกรรมสื่อ สำหรับกลุ่มเครือข่ายเป็นเครือข่ายที่ทำงานด้านสื่อและทำงานร่วมกันอย่างต่อเนื่องมายาวนาน ประกอบกับโครงการมีเป้าหมายในการพัฒนาสื่อเพื่อการเรียนรู้ทางสังคม โดยมุ่งไปยังการร่วมคิดแก้ปัญหาสังคม ซึ่งมีประเด็นต่อเนื่องกับกลุ่มเครือข่ายที่สามารถนำสื่อไปขับเคลื่อนและขยายเครือข่าย อีกทั้งสามารถสื่อสารกระตุ้นเตือนให้คนในสังคมเกิดการรับรู้ตระหนักรู้และร่วมกันสร้างสรรค์สังคมในวงกว้าง

ผลสำเร็จในเชิงปริมาณ มีกลุ่มเป้าหมายหลักที่เข้าร่วมโครงการเกินเป้าหมายที่วางไว้ ทั้งนักศึกษาและเครือข่าย สนใจเข้าร่วมกิจกรรมในกระบวนการต่าง ๆ ซึ่งรวมทั้งกลุ่มเป้าหมายรองที่เป็นผู้รับชมภาพยนตร์สั้นในกระบวนการเผยแพร่ผ่านเทศกาลหนังสั้น ผลการดำเนินโครงการตามตัวชี้วัดเชิงคุณภาพ ได้รับความร่วมมือด้วยการมีส่วนร่วมจากกลุ่มเป้าหมายในทุกขั้นตอนของกระบวนการในระดับดีมาก ร่วมคิดหาสาเหตุร่วมระดมสมองในการเลือกและตัดสินใจในประเด็นปัญหาสังคมที่ต้องการนำประเด็นการผลิตภาพยนตร์สั้น ด้วยการประสานความคิดทัศนคติและประสบการณ์จากกลุ่มเครือข่ายเจ้าของประเด็นทางสังคม การให้คำปรึกษาอย่างใกล้ชิดจากผู้เชี่ยวชาญและมีอาชีพด้านการผลิตภาพยนตร์สั้น จนก่อให้เกิดภาพยนตร์สั้นในประเด็นทางสังคมเพื่อเผยแพร่สู่สาธารณะ โดยมุ่งหวังที่จะสื่อสารสร้างการรับรู้ปัญหาสังคมใกล้ตัว จนกระทั่งถึงการสร้างความตระหนักรู้ป้องกันและแก้ไขปัญหาสังคม จนเกิดกลุ่มคนรุ่นใหม่ที่สามารถผลิตสื่อภาพยนตร์สั้นจากแรงบันดาลใจบนพื้นฐานความสนใจและเห็นความสำคัญของปัญหาสังคมที่ใกล้ตัวนำมาร่วมคิด วิเคราะห์วางแผนและปฏิบัติการผลิตภาพยนตร์สั้นและเผยแพร่สู่สาธารณะ

THE DEVELOPMENT OF MEDIA INNOVATION FOR SOCIAL LEARNING IMPROVEMENT



The development of media innovation for social learning improvement (media lab) aims to develop social learning process. Learning to build an area for the youths to communicate wisely and safely. This will lead to the development and pushing forward the mechanism of body of knowledge top up as well as the dissemination to the community and society. The movie production is on the basic of social issue which puts the importance on problem solving and prevention most. This is one out of four social phenomena which social problems are insinuated in the social structure has relationship between man,



โครงการต้นแบบหลักสูตรการผลิตสื่อโฆษณาที่ปลอดภัยและสร้างสรรค์ เพื่อการพัฒนากำลังคนด้านสื่อโฆษณาและการขับเคลื่อนสังคม ให้มีการผลิตสื่อโฆษณาที่ปลอดภัยและสร้างสรรค์

ผู้จัดทำ

อ่อนอุษา ลำเลียงพล

“โครงการต้นแบบหลักสูตรการผลิตสื่อโฆษณาที่ปลอดภัยและสร้างสรรค์ เพื่อการพัฒนากำลังคนด้านสื่อโฆษณาและการขับเคลื่อนสังคมให้มีการผลิตสื่อโฆษณาที่ปลอดภัยและสร้างสรรค์” มีวัตถุประสงค์เพื่อประเมินผลการใช้สื่อต้นแบบหลักสูตรการผลิตสื่อโฆษณาที่ปลอดภัยและสร้างสรรค์ เพื่อประเมินความรู้ (Knowledge) ทักษะ (Attitude) และการยอมรับปฏิบัติ (Practice) ที่มีต่อการผลิตสื่อโฆษณาที่ปลอดภัยและสร้างสรรค์หลังจากการเข้าร่วมโครงการของนักศึกษาใน 4 ภูมิภาค และเพื่อศึกษาปัญหาและอุปสรรคของโครงการ เป็นข้อมูลประกอบการตัดสินใจ และข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย เพื่อปรับปรุงโครงการต่อไป โดยใช้รูปแบบการประเมินผลของสเตก (Stake's Evaluation Model) ผสานกับรูปแบบการ ประเมินชิปโมเดล (CIPP Model) ประเมินใน 2 มิติ ได้แก่ 1) มิติในแนวตั้ง คือ การประเมินสภาพแวดล้อม ความสอดคล้องของโครงการ ปัจจัยเบื้องต้น กระบวนการดำเนินงาน และผลผลิตของโครงการ และ 2) มิติในแนวนอน คือ การประเมินความพึงพอใจ ความคาดหวัง และสิ่งที่เกิดขึ้นจริง

กลุ่มตัวอย่างที่เกี่ยวข้องกับโครงการและตอบแบบสอบถาม ได้แก่ อาจารย์ผู้สอนสาขา นิเทศศาสตร์ หรือที่เกี่ยวข้อง ภูมิภาคละ 3 คน และนักศึกษาในสาขานิเทศศาสตร์หรือที่เกี่ยวข้อง ภูมิภาคละ 100 คน

การประเมินผลโครงการในมิติแนวตั้ง

ด้านบริบท/ สภาพแวดล้อมความสอดคล้องของโครงการ ผลการศึกษาพบว่า กลุ่มตัวอย่างมีความเห็นว่าเป็นบริบท/ สภาพแวดล้อมของโครงการมีความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก และความสอดคล้องต้นแบบหลักสูตรการผลิตสื่อโฆษณาที่ปลอดภัยและสร้างสรรค์ กับแนวทางการเรียนการสอนในหลักสูตรที่สอดคล้องกับปัญหาโฆษณาที่ปลอดภัยและสร้างสรรค์ที่เกิดขึ้นในสังคมอยู่ในระดับมากที่สุด

ด้านปัจจัยเบื้องต้น กลุ่มตัวอย่างมีความเห็นว่าปัจจัยเบื้องต้นของโครงการมีความเหมาะสมในภาพรวมอยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณารายข้อพบว่า กลุ่มตัวอย่างมีความเห็นว่า การสนับสนุนจากหน่วยงาน / ผู้บังคับบัญชาของท่าน ในการส่งเสริมการเรียนรู้ด้วยต้นแบบหลักสูตรการผลิตสื่อโฆษณาที่ปลอดภัยและสร้างสรรค์ การได้รับข้อมูลเกี่ยวกับหลักสูตรการผลิตสื่อโฆษณาที่ปลอดภัยและสร้างสรรค์ เช่น รายชื่อวิชา รายชื่อ ผู้สอน ความเข้าใจวิธีการลงทะเบียนเรียนหลักสูตรการผลิตสื่อโฆษณาที่ปลอดภัยและสร้างสรรค์ ผ่านระบบ Thai MOOC และระยะเวลาสำหรับเตรียมความพร้อมในการเข้าร่วมโครงการอยู่ในระดับมาก

ด้านกระบวนการดำเนินงาน กลุ่มตัวอย่างมีความเห็นว่ากระบวนการดำเนินงานมีความเหมาะสมใน ภาพรวมอยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณารายข้อ

พบว่า กลุ่มตัวอย่างมีความเห็นว่า การประสานงานโครงการระหว่างผู้รับผิดชอบโครงการกับหน่วยงานมีความเหมาะสม ความเข้าใจในวัตถุประสงค์ และขั้นตอนการเรียนรู้ในหลักสูตรการผลิตสื่อโฆษณาที่ปลอดภัยและสร้างสรรค์ ผ่านระบบ Thai MOOC รูปแบบการจัดกิจกรรม Roadshow หลักสูตร มีความเหมาะสมในการสะท้อนเนื้อหา หลักสูตรการผลิตสื่อโฆษณาที่ปลอดภัยและสร้างสรรค์ ผ่านระบบ Thai MOOC และเวลาที่ใช้ในการดำเนินโครงการตั้งแต่ต้นจนเสร็จสิ้นโครงการมีความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก

ผลผลิตของโครงการ กลุ่มตัวอย่างมีความเห็นว่าผลผลิตของโครงการอยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณาจากข้อพบว่า กลุ่มตัวอย่างมีความเห็นว่า หลักสูตรการผลิตสื่อโฆษณาที่ปลอดภัยและสร้างสรรค์ ผ่านระบบ Thai MOOC มีประโยชน์ต่อการเรียนการสอน การเข้าร่วมลงทะเบียนเรียนหลักสูตรการผลิตสื่อโฆษณาที่ปลอดภัยและสร้างสรรค์ ผ่านระบบ Thai MOOC จะทำให้ได้รับความรู้การผลิตสื่อโฆษณาที่ปลอดภัยและสร้างสรรค์มากขึ้น และความพึงพอใจในภาพรวมของโครงการต้นแบบหลักสูตรพัฒนาสร้างสรรค์และปลอดภัยอยู่ในระดับมาก ส่วนการสนับสนุนให้นักศึกษาเข้าลงทะเบียนในระบบ Thai MOOC มากขึ้น กับการส่งเสริมให้นักศึกษาเข้าเรียนในหลักสูตร Thai MOOC นี้ในทอมต่อ ๆ ไป อยู่ในระดับมากที่สุด

การประเมินผลในมิติแนวนอน

การวิจัยใช้แบบสอบถามและการสังเกตการณ์ในการประเมินโครงการในมิติแนวนอน ได้แก่ การประเมินความพึงพอใจ ความคาดหวัง และข้อคิดเห็นของโครงการ โดยใช้ตารางเมตริกซ์ (Matrix Table) เปรียบเทียบความสอดคล้องระหว่างความคาดหวังกับสิ่งที่เกิดขึ้นจริง โดยสิ่งที่เกิดขึ้นจริงประเมินจากแบบสอบถาม การสังเกตการณ์ การเปรียบเทียบความสอดคล้องจะพิจารณาความสัมพันธ์ของมิติในแต่ละด้าน ซึ่งในการวิจัยครั้งนี้จะประเมินโครงการมิติในแนวดิ่ง 4 ด้าน ตามรูปแบบซีพีโมเดล (CIPP Model) ได้แก่

- 1) บริบท/ สภาพแวดล้อม
- 2) ปัจจัยเบื้องต้น
- 3) กระบวนการดำเนินงาน และ
- 4) ผลผลิตของโครงการ

ผลการประเมินพบว่า โครงการต้นแบบหลักสูตรการผลิตสื่อโฆษณาที่ปลอดภัยและสร้างสรรค์ มีความสอดคล้องกับบริบท/สภาพแวดล้อม ปัจจัยเบื้องต้นด้านการได้รับสนับสนุนจากหน่วยงานมหาวิทยาลัยต่าง ๆ ด้าน เวลา เอกสาร สถานที่ มีความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับรายละเอียดของโครงการ และผู้เข้าร่วมงานมีเอกสารที่ช่วยให้มีความเข้าใจในโครงการ เวลาเตรียมพร้อมในการเข้าร่วมโครงการ มีความเหมาะสมด้านกระบวนการดำเนินงาน และ ด้านผลผลิตของโครงการ ตรงตามวัตถุประสงค์ของโครงการ

ปัญหาและข้อเสนอแนะ ของกลุ่มตัวอย่าง จากแบบสอบถามสามารถสรุปออกมาได้ ดังนี้

1. เวลาที่ใช้ในกิจกรรมโครงการบางช่วงมีล่วงเลยเวลาจากกำหนดการ
2. ปัญหาอุปสรรคเกี่ยวกับอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ ทำให้การนำเสนอมีสะดุดไปบ้าง
3. วิทยากรมีการให้ความรู้ที่ตรงตามหัวข้อการผลิตสื่อโฆษณาที่ปลอดภัยและสร้างสรรค์
4. มีกิจกรรมที่ให้นักศึกษาได้มีส่วนร่วมดี แต่บางทีในช่วง ถาม-ตอบ เนื่องจากล่วงเวลาไปจากกำหนดการมาก ทำให้นักศึกษาได้ถามวิทยากรน้อยไป



ข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย เพื่อให้เกิดการขับเคลื่อนให้อุตสาหกรรมโฆษณาเป็นการผลิตสื่อที่ปลอดภัยและสร้างสรรค์อย่างต่อเนื่องและมีความยั่งยืน หลังจากการดำเนินโครงการต้นแบบหลักสูตรการผลิตสื่อโฆษณาที่ปลอดภัยและสร้างสรรค์จบแล้วนั้น ควรจะมีการดำเนินการอย่างน้อยใน 4 ประเด็นหลัก ดังต่อไปนี้

- 1) ส่งเสริมการพัฒนาจิตสำนึกเชิงจริยธรรม และความรับผิดชอบต่อสังคม พร้อมกับการเรียนรู้ในเชิงทักษะ หรือการปฏิบัติการการผลิตสื่อโฆษณา
- 2) สร้างความสมดุลระหว่างเสรีภาพในความคิด สร้างสรรค์โฆษณาและบทบาทการควบคุมด้วยกฎหมายของหน่วยงานรัฐ และภาคประชาสังคม

- 3) กำหนดแนวปฏิบัติการผลิตสื่อโฆษณา (Advertising Code of Conducts) ที่ครอบคลุมแนวคิดเกี่ยวกับความปลอดภัยและสร้างสรรค์ในสื่อโฆษณา
- 4) สนับสนุนความเข้มแข็งของวิชาชีพโฆษณาในการดำเนินการกำกับดูแลตนเองของนักวิชาชีพโฆษณา (Advertising Self-regulation) ภายใต้หลักจรรยาบรรณวิชาชีพ



การพัฒนานวัตกรรมสื่อสร้างสรรค์ การศึกษาวิจัยผลิตและสร้างนวัตกรรมสื่อปลอดภัย และสร้างสรรค์

โครงการจัดทำแผนยุทธศาสตร์ 5 ปี (พ.ศ. 2561- 2565)

จัดทำโดย

ผศ.สกุลศรี ศรีสารคาม

การศึกษาวิจัยเรื่อง “การพัฒนานวัตกรรมสื่อสร้างสรรค์ การศึกษาวิจัยผลิตและสร้างนวัตกรรมสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์ โครงการจัดทำแผนยุทธศาสตร์ 5 ปี (พ.ศ. 2561- 2565)” ในครั้งนี้มุ่งเน้นการทบทวนสถานการณ์ของอุตสาหกรรมสื่อที่เกี่ยวข้องกับการให้ประโยชน์สาธารณะ ประเด็นสาธารณะและการสร้างสรรค์การรับรู้ต่อสังคม โดยการศึกษาครอบคลุมการทบทวนวิเคราะห์สถานการณ์สื่อในประเทศและต่างประเทศหลังจากยุคของสื่อออนไลน์และสื่อดิจิทัลเข้ามามีบทบาท เพื่อเป็นภาพรวมให้กับสำนักงานกองทุนพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์ ในการพัฒนาแนวทางการสนับสนุนและพัฒนาการผลิตการสร้างนวัตกรรมสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์ โดยมีประเด็นครอบคลุมต่อไปนี้

- 1) ภูมิทัศน์สื่อใหม่และการเปลี่ยนแปลงของสื่อในสถานการณ์ปัจจุบันและพฤติกรรมของผู้รับสาร
- 2) การวิเคราะห์ตัวอย่างการส่งเสริมวัฒนธรรมสื่อหรือนวัตกรรมการผลิตสื่อในประเทศต่าง ๆ
- 3) แนวทางการดำเนินงานของกองทุนในการพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์ที่มีประสิทธิภาพสามารถสร้างการเข้าถึงและใช้ประโยชน์จากสื่อได้อย่างทั่วถึง

การศึกษาใช้ระเบียบวิธีวิจัยเชิงคุณภาพเก็บข้อมูลโดยวิธีการวิเคราะห์เอกสาร Document Research เก็บรวบรวมข้อมูลการเปลี่ยนภูมิทัศน์สื่อซึ่งเป็นผลมาจากอินเทอร์เน็ต สื่อสังคม และเทคโนโลยีดิจิทัล พฤติกรรมผู้รับสารวิเคราะห์และสังเคราะห์ข้อมูล เป็นภูมิทัศน์สื่อใหม่ สถานการณ์ความท้าทายโอกาสและรูปแบบนวัตกรรมสื่อ การพัฒนาและส่งเสริมวัฒนธรรม

สื่อสร้างสรรค์ โดยมีขอบเขตการศึกษาสื่อที่มีประโยชน์สาธารณะในมิติของสื่ออาชีพ ผู้ใช้สื่อ และสื่อพลเมือง จากข้อมูลการศึกษานำมาวิเคราะห์ ตีความให้ได้ข้อสรุปและอุปนัยต่อองค์ความรู้ในการพัฒนาสื่อสร้างสรรค์ และสังเคราะห์เป็นข้อเสนอแนะ แนวทางในการดำเนินงานของกองทุนพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์เพื่อส่งเสริมพัฒนานวัตกรรมสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์

งานศึกษาชิ้นนี้พบว่านวัตกรรมสื่อที่สำคัญมี 3 ส่วนในการพัฒนา คือ

- 1) พัฒนาเนื้อหาซึ่งครอบคลุมถึงการคิดค้นรูปแบบใหม่ ๆ ในการนำเสนอและการเล่าเรื่อง การพัฒนารูปแบบการนำเสนอที่มีความเป็นลูกผสม (Hybrid) ระหว่างประเด็นและเทคโนโลยีในการนำเสนอการพัฒนา Cross Media Content
- 2) พัฒนาเครื่องมือและแพลตฟอร์มเป็นการเอา



เทคโนโลยีต่าง ๆ มาประยุกต์ใช้ในการสร้างเนื้อหา เผยแพร่เนื้อหา และสร้างการมีส่วนร่วมกับเนื้อหา

- 3) การพัฒนาเชิงกระบวนการ ประกอบด้วยกระบวนการในการถ่ายทอดเนื้อหา กระบวนการในการสร้าง กระบวนการการผลิต กระบวนการสร้างการมีส่วนร่วม กระบวนการรักษาส่งที่มีอยู่ กระบวนการสร้างการรับรู้และการขับเคลื่อนประเด็นสู่การเปลี่ยนแปลง

ทั้งสามส่วนการพัฒนานี้ ควรได้รับการสนับสนุนอย่างเป็นระบบ หากปัญหาที่พบคือการขาดข้อมูลที่เป็นฐานสำคัญในการต่อยอด การพัฒนายังขาดความกล้าในการลงทุนเพื่อการค้นคว้าวิจัยและพัฒนา และการออกจากกรอบเดิมในการผลิตเนื้อหา

การศึกษายังพบว่า นวัตกรรมในเชิงเนื้อหา ควรผลิตเนื้อหาเพื่อทำลายกรอบการผลิตเนื้อหาแบบเดิม ๆ เพิ่มเนื้อหาที่เป็นทางเลือกในการรับรู้ข้อมูลที่เป็นประโยชน์ได้มากขึ้น และนำเสนอข้อมูลที่จำเป็นต้องรู้ในมิติที่คนต้องการ นวัตกรรมเชิงเนื้อหาที่พบคือ การพัฒนารูปแบบการเล่าเรื่อง โดยการเล่าเรื่องแบบ Transmedia เป็นทางเลือกที่น่าสนใจในการพัฒนาให้เกิดขึ้นอย่างเป็นรูปธรรมในไทย ซึ่งปัจจุบันสื่อไทยมีการทำข้ามสื่อ Cross Media คือหลายแพลตฟอร์มมีการต่อยอดเนื้อหาสื่อโดยใช้สื่อสังคม (Social Media) เป็นตัวกลางในการขยายต่อเนื้อหาให้หลากหลาย แต่ยังมิข้อจำกัดในการเล่าเรื่องที่มีความรอบด้านเชิงลึก และขับเคลื่อนประเด็นที่เป็นประโยชน์สู่การมีส่วนร่วมของคนในสังคมได้ ดังนั้นการทดลองรูปแบบการผลิตเนื้อหาแบบ Transmedia ผสมผสานกับการทดลองเทคโนโลยีในการผลิตเนื้อหาและสื่อสารในประเด็นข้ามสื่อ การพัฒนาสื่อโดยใช้ประเด็นสังคมเป็นตัวนำ และให้ความสำคัญกับการออกแบบกระบวนการมีส่วนร่วมคือ ลักษณะที่พบในการพัฒนานวัตกรรมเนื้อหาของต่างประเทศ ซึ่งในมิติของประเทศไทยก็เป็นสิ่งที่ยังต้องมีช่องว่างขององค์ความรู้การทดลองและการพัฒนาให้เป็นรูปธรรม ขณะเดียวกันก็สามารถพัฒนานวัตกรรม

เชิงกระบวนการ โดยเฉพาะการสร้างการมีส่วนร่วม กระบวนการเผยแพร่เนื้อหา ทั้งการเข้าถึงกลุ่มผู้รับสารที่แตกต่างกันออกไป และการจัดจำหน่ายเนื้อหาไปต่างประเทศเพื่อสร้างการรับรู้

การพัฒนานวัตกรรมเชิงเครื่องมือและแพลตฟอร์ม คือ การมองทิศทางของเทรนด์ทางเทคโนโลยีและหาความร่วมมือ จับคู่ระหว่างผู้สร้างเนื้อหากับผู้เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยี เพื่อพัฒนาเครื่องมือในการสื่อสาร และแพลตฟอร์มที่มีอยู่ให้ใช้งานอย่างมีประสิทธิภาพให้มากขึ้น เช่น การพัฒนารูปแบบของเว็บไซต์ และแอปพลิเคชันมือถือที่ตอบโจทย์ทั้งการผลิตและการรวบรวมข้อมูล การเผยแพร่เนื้อหา การเสนอเนื้อหาในรูปแบบต่าง ๆ และการมีส่วนร่วมของคนในสังคมต่อเนื้อหาเชิงสร้างสรรค์ ทิศทางในการพัฒนาเครื่องมือและแพลตฟอร์มมีหัวใจที่สำคัญคือการสร้างประสบการณ์ร่วมให้เกิดขึ้นต่อการรับเนื้อหา เพราะจะทำให้เกิดความสนใจมีส่วนร่วมและขับเคลื่อนประเด็นเชิงสร้างสรรค์ได้

การพัฒนานวัตกรรมทั้งสามด้าน ทั้งในเชิงเนื้อหา กระบวนการ และเครื่องมือ รวมทั้งแพลตฟอร์ม จะเปิดโอกาสให้เกิดลักษณะกับผู้ผลิตสื่อ ทั้งในลักษณะองค์กรและปัจเจกชน คือในเชิงธุรกิจการค้า หรือยังมีรูปแบบกระบวนการในการพัฒนาโมเดล การหารายได้แบบใหม่ที่ใช้ทรัพยากรจากทุกแพลตฟอร์มทั้งสื่อเก่าและใหม่ผสมผสานจุดเด่นของแต่ละสื่อได้ ขณะเดียวกันเนื้อหาจะมีคุณค่าต่อสังคมไทยในเชิงการสร้างการรับรู้ในวงกว้าง กระตุ้นพฤติกรรม และนำไปสู่กระบวนการสร้างความเปลี่ยนแปลงทางสังคม ซึ่งหัวใจสำคัญของการพัฒนาสื่อในยุคดิจิทัลมีสามเรื่องที่สำคัญคือ

- 1) การใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีให้สามารถสร้างเนื้อหาที่สร้างสรรค์ เข้าถึงกลุ่มเป้าหมายได้
- 2) การออกแบบวิธีการเล่าเรื่องที่แตกต่าง แต่สร้างความสนใจ และกระตุ้นการปฏิสัมพันธ์กับเนื้อหานั้น
- 3) การใช้ประโยชน์จากพลังเครือข่ายที่เชื่อมโยงด้วยระบบสื่อสังคม เพราะจะนำไปสู่การขับเคลื่อนประเด็นการสร้างสรรค์ในสังคมได้

โจทย์ของภารกิจกองทุนพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์ ต้องการส่งเสริมสื่อที่มีเนื้อหาส่งเสริมศีลธรรม จริยธรรม และวัฒนธรรม การเรียนรู้ทักษะการใช้ชีวิตของประชาชน โดยเฉพาะเด็กและเยาวชนรวมทั้งส่งเสริมความสัมพันธ์ที่ดีในครอบครัวและสังคม อีกทั้งยังส่งเสริมประชาชนให้มีความสามัคคีและสามารถใช้ชีวิตในสังคมได้อย่างมีความหลากหลาย และสอดคล้องกับการใช้ลักษณะของการสื่อสารแบบ Cross Media/Transmedia และพัฒนารูปแบบการเล่าเรื่องใหม่ ๆ ที่คล้ายกรณีศึกษาในในงานชิ้นนี้ เพื่อเป้าหมายของการสร้างการรับรู้ การเข้าใจประเด็นทางสังคม และที่สำคัญจะต้องขับเคลื่อนให้เกิดการรับรู้พฤติกรรมที่เกี่ยวข้องและเปลี่ยนแปลงได้

ภารกิจของกองทุนควรมีลักษณะของการเป็น Creative Agency ที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ การคิดนอกกรอบ การทดลองสิ่งใหม่ ๆ โดยเฉพาะรูปแบบของสื่อที่ยังไม่เคยมี หรือไม่เคยแพร่หลายในไทย ขณะเดียวกันต้องมีการสนับสนุนให้เกิดการวิจัยที่เป็นฐานข้อมูลสำคัญที่วงการสื่อนำไปต่อยอดได้ เช่น การวิจัยผู้รับสาร รวมทั้งการศึกษาวิจัยผลจากโครงการที่ได้รับทุนเพื่อประเมินความสำเร็จ ถอดองค์ความรู้เป็นคู่มือในกรณีศึกษาที่สามารถนำไปต่อยอดได้ กลยุทธ์ที่สำคัญคือการตั้งเป้าประเด็นที่ต้องการสื่อสารและขับเคลื่อนการตีความความคิดสร้างสรรค์ให้ลงประโยชน์ในทางการ

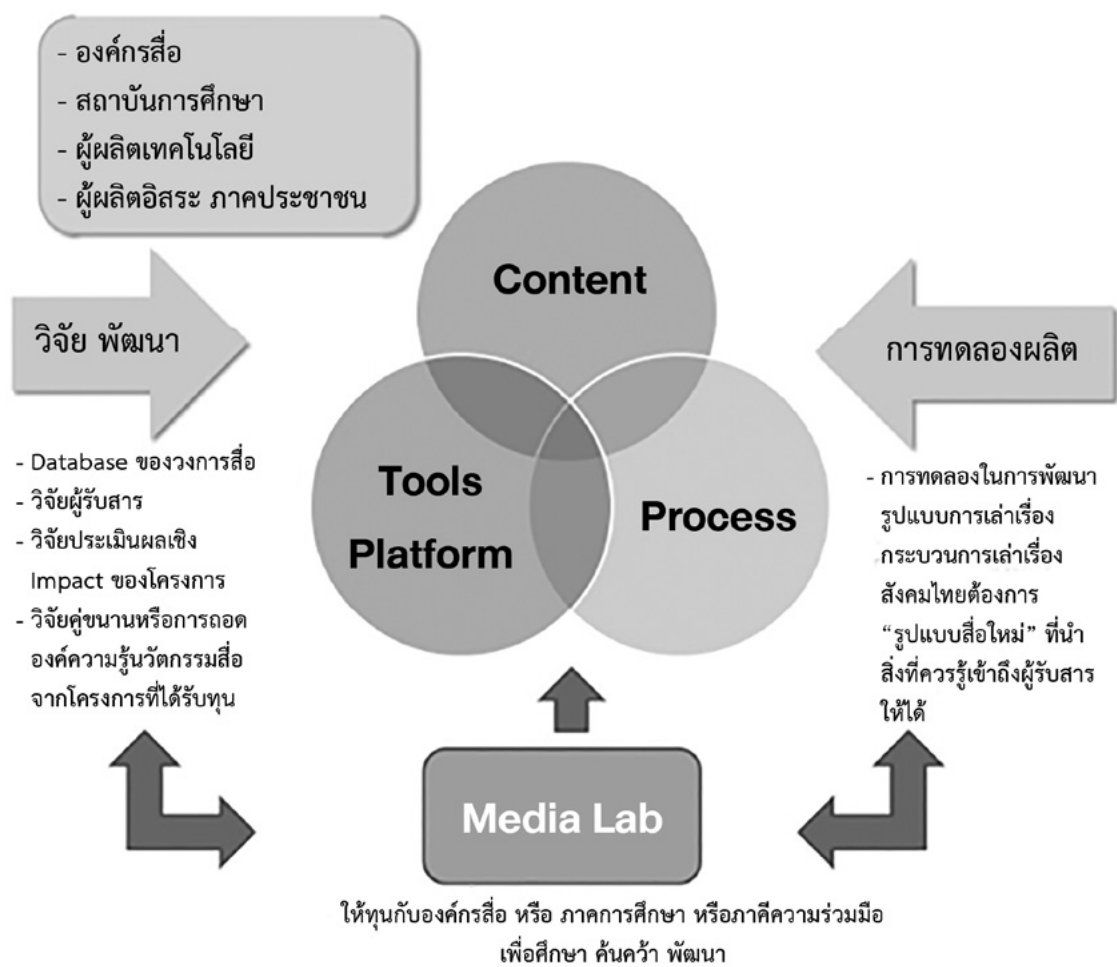
พัฒนาเนื้อหาเครื่องมือแพลตฟอร์ม และกระบวนการนวัตกรรมคือทำสิ่งที่ยังไม่มีให้เกิดขึ้น การสนับสนุนให้ทุนจึงไม่ควรอยู่ในกรอบแบบเดิม ๆ ซึ่งในการพัฒนานวัตกรรมสื่อบางเรื่องจำเป็นต้องอาศัยความร่วมมือของทีมงานที่มาจากหลายส่วน ทั้งคนทำสื่อเทคนิคและผู้เชี่ยวชาญด้านต่าง ๆ รวมทั้งชุมชน ฉะนั้นกองทุนอาจมีลักษณะของการให้ทุนที่จับคู่ผู้ผลิตกับผู้พัฒนาที่แตกต่างให้ทำงานร่วมกัน การหาความร่วมมือและสนับสนุนเครือข่ายที่จำเป็นสำหรับผู้ผลิต

ข้อเสนอแนะต่อกลยุทธ์ในการพัฒนานวัตกรรมสื่อสร้างสรรค์และปลอดภัยแบ่งเป็น 3 ระยะคือ

ระยะที่ 1 การรวบรวมและพัฒนาฐานข้อมูลเกี่ยวกับผู้บริโภคสื่อผู้รับสารและวงการสื่อให้เป็นระบบ

ระยะที่ 2 เป็นการส่งเสริมการผลิตสื่อออกกรอบที่เป็นโครงการระยะสั้น มีเป้าหมาย และการวัดผลตามประเด็นขององค์กรสื่ออย่างชัดเจน ในระยะนี้จะต้องกล้าเสี่ยงกับการผลิตเนื้อหาและวิธีการเล่าเรื่องในรูปแบบที่ไม่เคยมีมาก่อนในประเทศไทย

ระยะที่ 3 คือการให้ทุนโครงการที่มีประเด็นหลากหลาย ระยะเวลายาวนานขึ้น และมีผลต่อการรับรู้ในสังคมระดับกว้าง ส่งผลให้เกิดการขับเคลื่อนทางสังคมให้มากขึ้น



โครงการผลิตคู่มือการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์และการใช้สื่ออย่างสร้างสรรค์ปลอดภัย สำหรับเด็กและเยาวชน สำหรับพ่อแม่ครูและครอบครัว

จัดทำโดย

ธาม เชื้อสถาปนศิริ และ อาทิตยา สมโลก

วัตถุประสงค์ของคู่มือเล่มนี้เพื่อให้พ่อแม่ครูผู้ปกครองสามารถสอนกฎกติกาในการใช้สื่อให้ลูกได้มีสติเท่าทันสื่อ เท่าทันต่อภัยอันตรายต่าง ๆ ที่อยู่ในโลกออนไลน์ ไม่ต้องการปิดกั้นเด็กและเยาวชนออกจากสื่อและเทคโนโลยี

ผลการศึกษาพบว่า ความคิดเห็นของครูและตัวแทนครูผู้ปกครองที่เข้าร่วมกิจกรรมการอบรมเชิงปฏิบัติการสรุปได้ว่ามีปัญหาข้อกังวลใจ ดังนี้

1) ปัญหาเด็กติดโทรศัพท์มือถือและติดเกม ซึ่งปัญหาหลักก็คือ หากเด็กติดแล้วก็จะยากที่จะแก้ไข เนื่องจากพ่อแม่ไม่มีเวลาในการดูแลเด็กอย่างใกล้ชิด แต่ต้องใช้เวลาในการทำงาน ปลอมลูกไว้กับโทรศัพท์มือถือหรือคอมพิวเตอร์ อีกทั้งไม่แน่ใจหรือไม่ทราบว่าจะต้องแก้ปัญหาอย่างไร เนื่องจากการแก้ไขเด็กและเยาวชนที่ติดเกม ติดโทรศัพท์มือถือ นั้นยากที่จะเข้ารับการรักษา เนื่องจากไม่มีเงิน ไม่มีเวลา และยอมรับว่าผลกระทบหลักคือ เรื่องสุขภาพ ผลการเรียนตกต่ำ พฤติกรรมลูกหลานก้าวร้าว หยาบคาย ไม่มีความเคารพ และเอาแต่ใจมากขึ้น

2) ปัญหาเนื้อหาที่ไม่เหมาะสมในอินเทอร์เน็ต กล่าวคือ ทั้งเว็บไซต์โป๊ เว็บไซต์พนัน และเว็บไซต์ขายของ สินค้าปลอม มีความไม่ปลอดภัย รวมทั้งอาหาร ยา หรือขนม และเว็บไซต์ต่างประเทศ ที่มีปัญหาเกี่ยวกับเนื้อหาทางเพศ การเก็บเงินเว็บเกมขายเกม หรือโฆษณาออนไลน์

3) การกลั่นแกล้งออนไลน์ ปัญหาส่วนมากที่พบคือ เด็ก ๆ ส่วนมากเป็นคนที่อยู่ในสถานะแกล้งคนอื่น แต่การใช้โทรศัพท์มือถือถ่ายคลิปนั้นไม่ได้มีมาก แต่พบอยู่บ้างบางส่วน เด็กที่ไม่เข้าใจว่าสิ่งที่ทำนั้นเป็นแบบไหน อย่างไรถึงเรียกว่ากลั่นแกล้งผ่านโลกออนไลน์ เพราะคิดว่าการลงคลิปเป็นเรื่องสนุก ๆ ขำ ๆ เท่านั้น

4) พฤติกรรมในการใช้งาน พบว่าเด็กและเยาวชน เมื่อถึงชั้นมัธยมจะมีความสนใจเกี่ยวกับสื่อสังคมออนไลน์มากยิ่งขึ้น และการใช้โทรศัพท์มือถือเป็นการใช้เวลาว่างกับสิ่งเหล่านี้มากยิ่งขึ้น ทำให้ทั้งครูและพ่อแม่พยายามหากิจกรรมอย่างอื่นมาให้ทำ เพราะกังวลว่าหากมีเวลาว่างก็จะหยิบโทรศัพท์มือถือมาใช้ พ่อแม่ผู้ปกครองในเขตกรุงเทพฯ มองว่า ทุกวันนี้เด็กและเยาวชนขาดพื้นที่และแรงจูงใจให้ออกไปเล่น ด้วยสภาพทางสังคม การเดินทาง การจัดพื้นที่สาธารณะ สนามเด็กเล่น สนามกีฬาหายไปมาก ส่วนที่มีอยู่ส่วนมากเป็นพื้นที่เอกชน พื้นที่ที่ทำธุรกิจ ทำให้เด็กต้องอยู่ติดบ้านมากยิ่งขึ้น รวมทั้งกิจกรรมของโรงเรียนและการเรียนพิเศษ ก็ดึงเวลาของเด็กไปหมด



5) ความเป็นส่วนตัวของเด็กในสื่อออนไลน์ เนื่องจากทั้งครูและผู้ปกครองมองว่าเด็กยังมีวุฒิภาวะไม่เพียงพอ แต่ในขณะเดียวกันเด็กและเยาวชนก็มองว่าสื่อสังคมออนไลน์เป็นโลกส่วนตัว และความสนใจของพวกเขาเอง ทำให้ไม่อยากจะเปิดเผยทั้งหมดให้กับครู และพ่อแม่ผู้ปกครอง พ่อแม่ผู้ปกครองยังมองอีกว่าเด็กและเยาวชนยังมีความรู้ไม่เท่าทันสื่อ และหลงคิดว่าทุกอย่างปลอดภัยเมื่อเด็กอยู่ในบ้าน แต่ไม่ได้สำรวจถึงเนื้อหาและการบริโภคสื่อของเด็กผ่านสื่อออนไลน์

ความคิดเห็นที่ผู้ทรงคุณวุฒิได้ให้สัมภาษณ์มีดังนี้

1) การครอบครองอุปกรณ์ ได้ใช้ ได้เข้าถึงในวัยที่ยังไม่เหมาะสม ผลการศึกษาพบว่า ผู้ทรงคุณวุฒิกังวลมากในเรื่องการเข้าถึงอุปกรณ์ การมี การได้ใช้ตั้งแต่เด็กยังอยู่ในครรภ์ หรือเด็กตั้งแต่วัยก่อน 2 ขวบ จนเข้าสู่ระดับประถมศึกษาโดยครูและผู้บริหารของโรงเรียนมักจะกังวลว่าการเข้าถึงโทรศัพท์มือถือหรืออุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์เร็วเกินไปจะทำให้พัฒนาการของร่างกายของเด็กกลดน้อยหรือถดถอย ทำให้เด็กขาดสมาธิ และมีพฤติกรรมก้าวร้าว ผู้ทรงคุณวุฒิทางด้านการแพทย์ยังมองอีกว่าไม่ควรให้เด็กเล็กคือต่ำกว่า 3 ขวบเข้าถึงโทรศัพท์มือถือหรืออุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์มากเกินไปวันละ 1-2 ชั่วโมง หรือใช้เพียงแค่วีดีโอคอลเท่านั้น

2) เนื้อหาไม่เหมาะสม ผลการศึกษาพบว่า ผู้ทรงคุณวุฒิส่วนมากกังวลเรื่องเนื้อหาเว็บไซต์ที่ไม่เหมาะสม อีกทั้งพวกโฆษณารายการโทรทัศน์ที่โน้มน้าวจิตใจให้เด็กเล่นและเข้าไปดู รวมทั้งทำธุรกรรมทางการเงินโดยที่เด็กยังไม่เข้าใจ

3) กลุ่มปัญหาที่ผู้ทรงคุณวุฒิกังวล คือปัญหาเรื่องพฤติกรรมเรื่องการเสพติดเทคโนโลยีที่เหมาะสมและครูที่โรงเรียนคอยช่วยดูแลก็จะสามารถใช้ได้

4) โรงเรียนในประเทศไทยยังไม่มีมาตรการในเรื่องนี้ที่ชัดเจนซึ่งผู้ทรงคุณวุฒิอธิบายว่า ทุกวันนี้โรงเรียนยังไม่มีมาตรการที่ตรงกันว่าจะร่วมกันในการอนุญาต ห้ามไม่ให้ใช้โทรศัพท์ในชั้นเรียนหรือในโรงเรียน

ได้อย่างไร โรงเรียนยังสร้างมาตรฐานในการควบคุมการเล่นโทรศัพท์มือถือได้ไม่แท้จริง กระทรวงศึกษาธิการก็ยังไม่มียุทธศาสตร์ กฎ ระเบียบ หรือแนวทางที่ชัดเจนในการคุ้มครองเด็กและเยาวชนจากการใช้โทรศัพท์มือถือและเทคโนโลยี

5) มาตรการกำกับความปลอดภัยและการเข้าถึงสื่อสังคมออนไลน์ ผู้ทรงคุณวุฒิกังวลว่าเด็กและเยาวชนไทยเข้าถึงและมีบัญชีสื่อสังคมออนไลน์ใช้เองเร็วเกินกว่าอายุที่กฎหมายสากลยอมรับ ซึ่งหน่วยงานและรัฐบาลไทยยังไม่มีกฎหมายปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชนจากสื่อออนไลน์เป็นการเฉพาะ อีกทั้ง Operator ก็ยังไม่มีมาตรการเฉพาะทางธุรกิจ ที่จะคัดแยกแบ่งกลุ่มคัดกรองผู้ใช้งานอินเทอร์เน็ตที่เป็นเด็กและเยาวชนซึ่งเด็กส่วนมากใช้บัญชีเรียกเก็บค่าบริการโทรศัพท์มือถือของผู้ปกครอง ซึ่งน่าจะสร้างมาตรการส่งเสริมอย่างเช่น ซิมโทรศัพท์มือถือสำหรับเด็ก แอปพลิเคชันควบคุมการใช้งานโทรศัพท์มือถือสำหรับเด็ก การให้แพ็คเกจอินเทอร์เน็ตสำหรับเด็กและเยาวชนที่พ่อแม่สามารถหาซื้อได้อย่างคลaysความกังวล เรื่องบริการและความปลอดภัยและการควบคุมป้องกันอาชญากรรมออนไลน์จากสื่อดิจิทัล เป็นต้น

รูปแบบของภัยจากโลกออนไลน์ที่เกิดขึ้นกับเด็กและเยาวชนผู้เชี่ยวชาญมองว่า รูปแบบภัยออนไลน์ที่อาจเกิดขึ้นกับเด็กมีดังนี้

- 1) การถูกขโมยอัตลักษณ์ออนไลน์
- 2) การถูกล่อลวงสนทนาเรื่องเพศออนไลน์
- 3) การถูกติดตามแอบส่องออนไลน์
- 4) การถูกล่อลวงทางเพศออนไลน์
- 5) การถูกกลั่นแกล้งออนไลน์
- 6) การถูกคุกคามทางเพศออนไลน์
- 7) การถูกทารุณกรรมทางเพศออนไลน์

จากภัยออนไลน์ที่เกิดขึ้นกับเด็กและเยาวชน มักนำไปสู่ผลกระทบทางจิตใจ เช่น ความเครียด เก็บตัว นำไปสู่โรคซึมเศร้าในวัยเด็กหรือวัยรุ่น หลายรายนำไปสู่การฆ่าตัวตาย เพื่อหลีกเลี่ยงปัญหาที่เกิดขึ้น เนื่องจากความอับอาย การถูกรังเกียจ และการไม่สามารถยอมรับปัญหาและเล่าให้คนใกล้ชิดฟัง เพราะกลัวว่าจะถูกตัดสินลงโทษซ้ำ ซึ่งจุดเริ่มต้นของปัญหาเหล่านี้คือการที่เด็กเข้าสู่การใช้สื่อสังคมออนไลน์เร็วเกินกว่าวัยที่เหมาะสม การขาดการดูแลเอาใจใส่ของพ่อแม่ พ่อแม่ขาดความรู้วิธีการรับมือกับภัยออนไลน์และขาดทักษะการรู้เท่าทันสื่อ

คำแนะนำสำหรับผู้ปกครองในการใช้สื่อออนไลน์ในช่วงวัยต่าง ๆ ในด้านพื้นฐานคือการใช้สื่อโทรทัศน์หรือสื่ออิเล็กทรอนิกส์ สื่อดิจิทัล สื่ออินเทอร์เน็ต สื่อสังคมออนไลน์ ส่งผลกระทบต่อปัญหาทางสมอง ทักษะการบริหารการคิดขั้นสูง ทักษะทางการสัมผัส การใช้กล้ามเนื้อการเคลื่อนไหวร่างกาย ทักษะการสื่อสารส่งผลกระทบต่ออารมณ์และสติปัญญา และส่งผลกระทบต่อปฏิสัมพันธ์ทางจิตใจ สังคม และความสัมพันธ์ระหว่างตัวเด็ก สมาชิกในครอบครัว และสังคม พ่อแม่ผู้ปกครองและครูควรเรียนรู้พัฒนาการของเด็กที่เหมาะสมตามวัย ซึ่งการพัฒนาที่สมดุลทั้งด้านร่างกาย อารมณ์ สมอง ประสาทสัมผัส ภาษา และสังคมเป็นสิ่งที่ต้องมีความสมดุลไปพร้อม ๆ กัน เนื่องจากเด็กและเยาวชนจำเป็นต้องได้ทดลองเรียนรู้ในหลายสิ่ง ซึ่งจะเกิดประโยชน์ต่อการพัฒนาทักษะชีวิต ตลอดจนพัฒนาคุณลักษณะนิสัยและวินัยเชิงบวกให้กับเด็ก

สิ่งที่พ่อแม่ควรคำนึงถึงเมื่อวางแผนกฎกติกาในการใช้สื่อออนไลน์คือ

- 1) สิทธิเด็กในการถ่ายภาพ
- 2) อายุของเด็กที่สามารถเข้าถึงสื่อสังคมออนไลน์
- 3) การมีโทรศัพท์มือถือเป็นของตนเอง
- 4) การเสพติดอินเทอร์เน็ตและการติดเกมออนไลน์

5) อาชญากรรมในโลกออนไลน์ภัยร้ายแรงที่ยังไม่มีการควบคุม

6) การเสพติดความรุนแรงและพฤติกรรมต่อต้าน

7) การหลงผิดเกี่ยวกับความจริงจากความจริงเสมือน

8) การกลั่นแกล้งออนไลน์และการรังแกผู้อื่น

อย่างไรก็ตามการส่งเสริมทักษะการใช้สื่ออย่างเท่าทันสร้างสรรค์เป็นบทบาทหน้าที่ของพ่อแม่ ครู โรงเรียน และผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องทั้งหมด เนื่องจากเด็กและเยาวชนในยุคปัจจุบันปฏิเสธสื่อไม่ได้ แต่การวางกรอบ กฎเกณฑ์ กติกา กฎหมาย และนโยบายเป็นสิ่งที่หลายภาคส่วนต้องร่วมมือกันเพื่อสร้างสภาวะแวดล้อมที่เป็นมิตรปลอดภัยต่อตัวเด็ก ให้ใช้สื่อได้เมื่อถึงวัยที่เหมาะสม ไม่สูญเสียโอกาส และพัฒนาการที่สมดุลในชีวิต มีทักษะการรู้เท่าทันสื่อ รู้เท่าทันนายทุนอุตสาหกรรมในสื่อดิจิทัล และสร้างความตระหนักสำนึกรับผิดชอบของผู้ประกอบการสื่อ โดยมีส่วนร่วมรับผิดชอบในการสร้างระบบนิเวศสื่อดิจิทัลที่ปลอดภัยทั้งในเชิงอุปกรณ์และเนื้อหาแก่เด็กและเยาวชน ไม่ผลักภาระไปที่พ่อแม่ผู้ปกครองแต่เพียงลำพัง อีกทั้งการคำนึงถึงวัย พัฒนาการและความตระหนักรู้เท่าทัน ไม่ใช่เทคโนโลยีมาทดแทนกระบวนการเรียนรู้ตามวิถีทางธรรมชาติของมนุษย์ ใช้เทคโนโลยีอย่างรู้ทันเข้าใจ และวางกฎระเบียบใช้สื่อออนไลน์กับลูก เป็นสิ่งที่เปี่ยมเจตนาสูงสุดและประโยชน์ของงานวิจัยชิ้นนี้





โครงการออกแบบสื่อชุมชนบนมือถือเพื่อสร้างสรรค์ประเทศไทย 4.0

จัดทำโดย

ชัยวัฒน์ จันธิมา

“โครงการออกแบบสื่อชุมชนบนมือถือเพื่อสร้างสรรค์ประเทศไทย 4.0” ดำเนินการโดยพะเยาทีวี สมาคมสื่อชุมชนจังหวัดพะเยา ปรากฏการณ์ดังกล่าวคือ “การนำโทรศัพท์มือถือที่เป็นตัวผ่านเทคโนโลยีบอกเล่าเรื่องราวชุมชน” และขณะเดียวกันสร้างอาชีพไทยที่เกิดขึ้นกับชุมชน ให้ชุมชนเลือกสื่อที่ตนเองอยากได้ เป็นโครงการที่สร้างองค์ความรู้และทักษะการผลิตสื่อที่สร้างสรรค์และมีคุณค่าให้แก่ชุมชน เพื่อให้ชุมชนสามารถผลิตสื่อที่เป็นประโยชน์ และสามารถนำไปพัฒนาชุมชนได้ด้วยตนเอง ซึ่งสามารถต่อยอดไปสู่การสร้างความเข้มแข็งให้กับชุมชนและชาวบ้านในชุมชนได้

โดยมีผลลัพธ์เพื่อสร้างการเปลี่ยนแปลงดังนี้

1) หลักสูตรและคู่มือการผลิตสื่อชุมชนบนมือถือ พบว่าหลักสูตรและคู่มือการผลิตสื่อชุมชนบนมือถือสามารถนำไปปรับใช้ เพื่อให้ผู้ผลิตสื่อมีความรู้และทักษะการผลิตสื่อระดับพื้นฐาน ถึงระดับกลาง โครงการได้ผลิตคู่มือการผลิตสื่อชุมชนบนมือถืออย่างสร้างสรรค์จำนวน 500 เล่ม โดยเนื้อหาประกอบด้วย ความสำคัญของสื่อชุมชน แนวคิดในการผลิตสื่อชุมชนบนมือถือ เครื่องมือ และอุปกรณ์ที่ใช้ในการผลิตสื่อชุมชนบนมือถือ เทคโนโลยีหรือ Application และการติดตั้งกระบวนการและขั้นตอนการผลิตสื่อชุมชนบนมือถือ รวมทั้งช่องทางการสื่อสารเพื่อการเผยแพร่ต่าง ๆ

นอกจากนี้ยังทำการอบรมการผลิตสื่อชุมชนบนโทรศัพท์มือถือให้แก่เครือข่ายทั้งด้านความรู้ และทักษะด้านการเล่าเรื่อง ทักษะพิเศษในการถ่ายทอดองค์ความรู้ และนำไปคิดค้นนวัตกรรม ความถนัด หรือความสนใจเฉพาะที่ต้องการนำไปผลิตเชิงเนื้อหา และการใช้อุปกรณ์เสริม เพื่อเพิ่มความสามารถของอุปกรณ์ และทำให้ผลงานมีคุณภาพ ในส่วนของกิจกรรมการพัฒนาผู้ประกอบการ จะต้องได้รับการพัฒนาด้านความคิดและความสามารถ ทั้งในภาคปฏิบัติและพื้นที่ชุมชน รวม

ทั้งรับฟังการบรรยายและการได้รับแรงบันดาลใจจากผู้ทรงคุณวุฒิ จากการทำกิจกรรมพบว่า ผู้เข้าอบรมมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการผลิตสื่อชุมชนบนโทรศัพท์มือถืออย่างปลอดภัยและสร้างสรรค์ เกิดทักษะด้านการผลิตสื่อชุมชนบนโทรศัพท์มือถือและสามารถสร้างผลงานนำไปขยายหรือเผยแพร่สู่สาธารณะอย่างมีคุณภาพเกิดความตระหนักและคุณค่ารวมทั้งพลังแห่งการสื่อสารผ่านเรื่องเล่าที่มีคุณค่าและสร้างการเปลี่ยนแปลงแก่ชุมชน

2) การพัฒนาศักยภาพครูวิทยากร และเครือข่าย มีเป้าหมายเพื่อยกระดับผู้ผลิตสื่อชุมชน เครือข่ายชุมชน และนักวิชาการให้เป็นครูวิทยากรผู้มีความรู้ และความสามารถในด้านการผลิตสื่อชุมชนด้วยมือถือ และถ่ายทอดความรู้แก่เครือข่ายได้อย่างมีประสิทธิภาพ รวมทั้งเกิดแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์และคิดค้นนวัตกรรมด้านการผลิตสื่อชุมชน และร่วมกันสร้างเครือข่ายสื่อชุมชน ผลการทำกิจกรรมพบว่า เกิดทีมวิทยากรถ่ายทอดการผลิตและคิดค้นนวัตกรรมสื่อชุมชน 3 ทีม จำนวน 16 คน รวมทั้งเครือข่าย ผู้ผลิตสื่อชุมชน 9 กลุ่ม จำนวน 255 คน ครอบคลุมสื่อชุมชน นักวิชาการกลุ่มเครือข่ายชุมชน



เช่น ผู้ผลิตผลิตภัณฑ์ OTOP ผู้ประกอบการโรงแรมและการท่องเที่ยว เครือข่ายผู้สูงอายุ เด็กและเยาวชน เครือข่ายการศึกษาและศาสนา รวมทั้งเครือข่ายชาติพันธุ์ในพื้นที่จังหวัดพะเยาและเชียงราย นอกจากนี้ยังได้พัฒนาข้อมูลความรู้เพิ่มเติม เพื่อจัดทำหลักสูตรและคู่มือที่เกิดจากผู้ปฏิบัติการ เกิดทำเนียบครูวิทยากรและทีมด้านการผลิตสื่อบนโทรศัพท์มือถือ หรือคู่มือถือที่มีทักษะทางด้านการผลิต และการถ่ายทอดไปยังผู้อื่น ซึ่งสามารถออกแบบหลักสูตรแผนงานกิจกรรมการอบรม และขยายเครือข่ายอย่างต่อเนื่องไปยังชุมชนต่าง ๆ ได้

3) ด้านการสร้างเครือข่ายและศูนย์เรียนรู้สู่ชุมชน มีเป้าหมายเพื่อรองรับการจัดระบบข้อมูลความรู้ และเครือข่ายด้านสื่อชุมชนการยกระดับให้เป็นแหล่งเรียนรู้ทั้งที่เป็นศูนย์การเรียนรู้ตรง และผ่านสื่อออนไลน์ที่ง่ายต่อการเข้าถึงและทั่วถึงอย่างแท้จริง โครงการจัดตั้ง "โฮงเฮียนสืบชุมชนพะเยาทีวี" โดยแบ่งการใช้งานศูนย์เป็น 2 ห้องคือ ห้องประชุมเครือข่าย "ห้องเรียนสื่อชุมชน" และห้องปฏิบัติการฝึกอบรม "ห้องเรียนมือถือ" นอกจากนี้ยังมีการจัดทำสื่อออนไลน์ เว็บไซต์ คลิป และบทความที่เกี่ยวข้องกับการผลิตสื่อมือถือ การจัดพิมพ์หนังสือคู่มือการผลิตสื่อชุมชนบนโทรศัพท์มือถือ

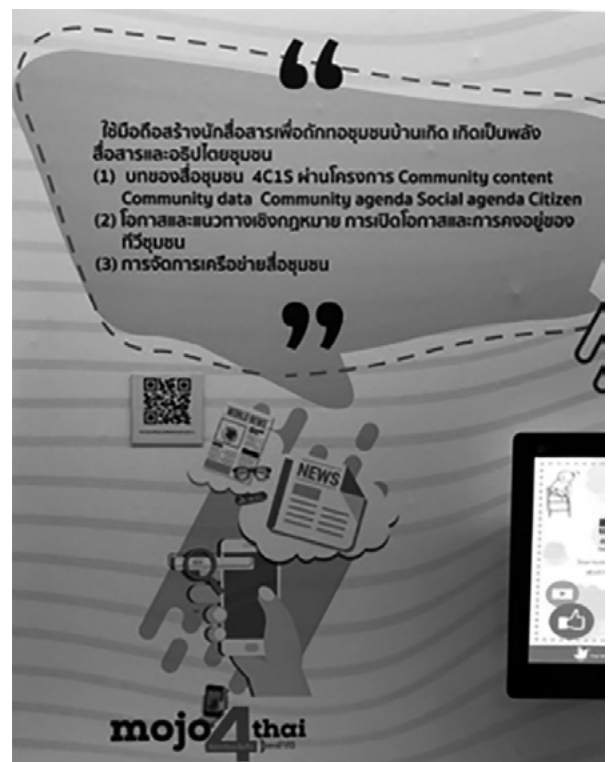
ผลการดำเนินงานพบว่า ศูนย์เรียนรู้ห้องเรียนมือถือมีผู้เข้ามาใช้บริการอย่างต่อเนื่อง อีกทั้งยังเป็นศูนย์ประสานงานให้เครือข่ายต่าง ๆ ได้มาแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกัน ในขณะที่สื่อออนไลน์เป็นคลังความรู้ที่เชื่อมต่อกับห้องเรียน ให้ผู้เข้าอบรมสามารถศึกษาเพิ่มเติมด้วยตนเองได้อย่างง่าย การเชื่อมโยงกลไกการบริหารจัดการโครงการนี้ ได้ใช้กลไกการทำงานของเครือข่ายชุมชนผ่านทางการทำกิจกรรม การประชุมเชิงปฏิบัติการ การอบรมพัฒนาศักยภาพ และการสัมมนาวิชาการ โดยมีพะเยาทีวีซึ่งอยู่ภายใต้การดูแลของสมาคมสื่อ ชุมชนจังหวัดพะเยาเป็นผู้นำการดำเนินโครงการ และกลุ่มเป้าหมายประกอบด้วยผู้ผลิตสื่อชุมชนสื่อท้องถิ่น นักวิชาการ และกลุ่มเครือข่ายชุมชนเครือข่ายศึกษาและศาสนา เครือข่ายใช้ภายในพื้นที่จังหวัดพะเยาและเชียงราย

การพัฒนาต่อยอดและความยั่งยืน ได้แก่

1) การต่อยอดให้คนในชุมชนผลิตสื่อได้ด้วยตนเองเพื่อพัฒนาวัฒนธรรมชุมชน และสามารถสื่อสารถึงผู้บริโภคโดยตรง

2) การพัฒนาหลักสูตรการผลิตสื่อชุมชนบนโทรศัพท์มือถือต้องพัฒนาโดยออกแบบให้ชุมชนสามารถเชื่อมต่อกับโลกได้ เช่น สามารถค้นหาได้ว่าสื่อของชุมชนอยู่ในอินเทอร์เน็ต

3) การสร้างความยั่งยืน โดยการสร้างองค์ความรู้หรือคู่มือเพื่อพัฒนาทักษะในการสื่อสารให้กับคนในชุมชนและเชื่อมต่อการระดมทรัพยากรของกองทุน



บทสังเคราะห์

มองและสะท้อนคิด: ว่าด้วยความเป็นนวัตกรรมสื่อและนวัตกรรมเพื่อการพัฒนาสื่อ ปลอดภัยและสร้างสรรค์

ผศ.ดร.ชนัญสรุ อรณพ ณ อยุธยา

ท่ามกลางบริบทการสื่อสารพลิกผัน (disruptive communication) จากการเปลี่ยนแปลงและความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีดิจิทัล ประกอบกับความไม่แน่นอน (uncertainty) ในโลกที่เกิดหลังสถานการณ์โรคระบาดครั้งใหญ่ ทำให้เกิดปัญหาและความท้าทายใหม่ที่ไม่เคยเกิดขึ้นมาก่อน ดังนั้นความต้องการวิธีแก้ปัญหาใหม่ ๆ หรือนวัตกรรมจึงมีความสำคัญมากขึ้น รวมถึงบทบาทของนวัตกรรมสื่อและการสื่อสารต่อการพัฒนาประเทศทั้งทางเศรษฐกิจและสังคมด้วย

กองทุนพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์เป็นองค์กรหนึ่งที่มีบทบาทสำคัญในการส่งเสริมและสนับสนุนให้เกิดนวัตกรรมสื่อและการสื่อสาร โดยมีเป้าประสงค์ในการดำเนินงานตามยุทธศาสตร์ระยะ 5 ปี (พ.ศ.2561-2563) ในส่วนที่ต้องการมีฐานข้อมูล องค์ความรู้ งานวิจัยและนวัตกรรมที่ทันต่อพลวัตการเปลี่ยนแปลงของสื่อ และนิเวศสื่อ และเพื่อเป็นประโยชน์ต่อการดำเนินงานของกองทุนตามยุทธศาสตร์ และหน่วยงานต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องในการผลิตสื่อที่ปลอดภัยและสร้างสรรค์

ฐานข้อมูล องค์ความรู้ และงานวิจัยจากการดำเนินงานของกองทุน มีความจำเป็นอย่างยิ่งต่อกระบวนการในการพัฒนานวัตกรรมสื่อ ซึ่งแบ่งกว้าง ๆ ได้เป็น 2 ช่วง คือ ช่วงแรกของการริเริ่มนวัตกรรมซึ่งมุ่งที่การระบุปัญหาและการหาวิธีแก้ปัญหาโดยกระบวนการวิจัย (research-focused) และช่วงที่สองของการนำไปใช้ ซึ่งมุ่งที่การนำเอาแนวทางแก้ปัญหาที่ได้ (solution-based) ไปใช้ประโยชน์ แพร่กระจายออกไป และประเมินผลที่เกิดขึ้นว่าปัญหาในขั้นต้นได้แก้ไขหรือไม่ Beausoleil (2018) สอดคล้องกับแนวคิดลีน (lean) คือ วงจรสร้าง-วัดผล-เรียนรู้ ที่ปัจจุบันถูกนำมาปรับใช้กับกระบวนการสร้างนวัตกรรม เพื่อให้เกิดการทดสอบ ทดลอง ปรับเปลี่ยนและต่อยอดจากสิ่งที่คิดขึ้นตอนเริ่มต้น (invention) สู่นวัตกรรม (innovation) ได้อย่างมีประสิทธิภาพและประสิทธิผล ใช้เวลาให้น้อยที่สุด Ries (2011) ดังนั้น การดำเนินงานของกองทุนด้านการผลิตฐานข้อมูล องค์ความรู้ งานวิจัย จึงมีความจำเป็นต่อการพัฒนานวัตกรรมสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์ในทุกกระบวนการ

บทความนี้จึงมุ่งวิเคราะห์องค์ความรู้จากโครงการวิจัยที่กองทุนสนับสนุนงบประมาณการดำเนินงาน ในปีงบประมาณ พ.ศ.2561 จำนวน 4 ชิ้นงาน เพื่อให้เราเข้าใจความเป็น “นวัตกรรมสื่อ” มากขึ้น และสรุปบทเรียนที่ได้จากการ “ทดลอง” ในการวิจัยเพื่อการสร้างนวัตกรรมเพื่อสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์ทั้ง 4 ชิ้น ประกอบด้วย



โครงการที่ 1 การวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วมเพื่อพัฒนาคู่มือการรายงานข่าวสิทธิเด็กบนสื่อสังคมออนไลน์ ดำเนินการกับกลุ่มเป้าหมายได้แก่ เด็ก ผู้ปกครอง บุคลากรที่ทำงานในองค์กรเครือข่ายภาคประชาสังคมที่ทำงานด้านสิทธิเด็ก นักวิชาการด้านสื่อสารมวลชนหรือนิติศาสตร์ และสื่อมวลชน โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อค้นหาชุดความรู้ด้านการปกป้องคุ้มครองสิทธิเด็กบนสื่อสังคมออนไลน์สำหรับสื่อมวลชน เพื่อสร้างการมีส่วนร่วมของเด็ก ผู้ปกครอง บุคลากรที่ทำงานในองค์กร เครือข่ายภาคประชาสังคมที่ทำงานด้านสิทธิเด็กนักวิชาการและสื่อมวลชนในการพัฒนาคู่มือการรายงานข่าวสิทธิเด็กบนสื่อสังคมออนไลน์ และเพื่อนำเสนอชุดความรู้ที่พัฒนาเป็นคู่มือการรายงานข่าวสิทธิเด็กบนสื่อสังคมออนไลน์ในทางการปรับปรุงนิเวศสื่อสังคมออนไลน์ให้เป็นพื้นที่ปลอดภัย

โครงการที่ 2 โครงการต้นแบบหลักสูตรการผลิตสื่อโฆษณาที่ปลอดภัยและสร้างสรรค์ เพื่อการพัฒนากำลังคนด้านสื่อโฆษณาและการขับเคลื่อนสังคมให้มีการผลิตสื่อโฆษณาที่ปลอดภัยและสร้างสรรค์ มีเป้าหมายเพื่อพัฒนาสื่อต้นแบบหลักสูตรการผลิตสื่อโฆษณาที่ปลอดภัยและสร้างสรรค์และเผยแพร่เป็นหลักสูตรออนไลน์บนแพลตฟอร์ม Thai MOOC พร้อมกับมีอาจารย์และนักศึกษาในสาขาวิชาที่เกี่ยวข้องเข้าร่วมโครงการใน 4 ภูมิภาค และ ประเมินผลการใช้สื่อต้นแบบหลักสูตรฯ ในด้านความรู้ (Knowledge) ทักษะ (Attitude) และการยอมรับปฏิบัติ (Practice) ที่มีต่อการผลิตสื่อ รวมถึงเพื่อศึกษา ปัญหา และอุปสรรคของโครงการ เป็นข้อมูลประกอบการตัดสินใจ และข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย

โครงการที่ 3 โครงการการพัฒนานวัตกรรมสื่อเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ของสังคม ดำเนินการกับกลุ่มเป้าหมาย คือ นักศึกษาด้านการสื่อสาร 5 สถาบันในพื้นที่จังหวัดเชียงใหม่และเครือข่ายภาคประชาชน โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาระบบการเรียนรู้ทางสังคม (Social Lab) และนำผลการเรียนรู้มาทดลองฝึกปฏิบัติผ่านฐานการเรียนรู้ Movie based Learning เพื่อพัฒนาและขับเคลื่อนกลไกให้เกิดการต่อยอดองค์ความรู้และเผยแพร่สู่ชุมชนและสังคม สร้างพื้นที่ให้

เยาวชนได้สื่อสารอย่างเท่าทันและปลอดภัย และเพื่อศึกษาทัศนคติและมุมมองทางความคิดของเยาวชนและเครือข่ายที่มีต่อการสร้างสรรค์นวัตกรรมสื่อกับประเด็นทางสังคม

โครงการที่ 4 โครงการนวัตกรรมการเล่าเรื่องข้ามสื่อเพื่อสร้างการมีส่วนร่วมเพื่อขับเคลื่อนสังคม ภายใต้โครงการพัฒนานวัตกรรมและองค์ความรู้เพื่อผลิตสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์ (Thai Media Lab) ที่ดำเนินการวิจัยกับกลุ่มเยาวชนอายุ 18-24 ปี ในฐานะผู้ผลิตสื่อ เพื่อศึกษา พัฒนา ทดลองกระบวนการและผลิตเนื้อหาที่มีนวัตกรรมในการเล่าเรื่องข้ามสื่อเพื่อสร้างการมีส่วนร่วมต่อประเด็นสังคม และเพื่อพัฒนาองค์ความรู้นวัตกรรมการเล่าเรื่องข้ามสื่อในสร้างการรับรู้ เปลี่ยนทัศนคติ และทำให้เกิดพฤติกรรมต่อประเด็นสังคม

มองนวัตกรรมสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์ ผ่านแนวคิดทางนวัตกรรม

นวัตกรรมสื่อ (Media Innovation) เป็นมุมมองที่มองสื่อในฐานะที่เป็นนวัตกรรม ซึ่งความเป็นนวัตกรรมนั้น Baregheh, Rowley, & Sambrook (2009) ได้สังเคราะห์นิยามจากวรรณกรรมที่เกี่ยวข้องและสรุปว่า นวัตกรรมเป็นกระบวนการหลายขั้นตอนขององค์การที่จะเปลี่ยนจากความคิดไปสู่การพัฒนาหรือการเกิดขึ้นใหม่ของผลิตภัณฑ์ บริการ หรือกระบวนการดำเนินงาน เพื่อทำให้เกิดความก้าวหน้า ความสามารถในการแข่งขันและเกิดความแตกต่าง เช่นเดียวกับ O'Sullivan & Dooley (2008) ที่มองนวัตกรรมว่าเป็นกระบวนการที่สร้างการเปลี่ยนแปลง ไม่ว่าจะเล็กหรือใหญ่ จะฉับพลันหรือค่อยเปลี่ยนแปลง ของสินค้า บริการ หรือกระบวนการดำเนินงาน ที่ส่งผลให้เกิดการนำเสนอสิ่งใหม่แก่องค์การ และเพิ่มคุณค่าให้กับลูกค้าหรือให้องค์ความรู้กลับคืนสู่องค์การ

จากมุมมองของนวัตกรรม “สิ่งใหม่” และ “การเปลี่ยนแปลง” จึงเป็นลักษณะสำคัญ เช่นเดียวกับที่ Dogruel (2013) ซึ่งได้นำอธิบายถึง “นวัตกรรมสื่อ” ด้วยมุมมองของนวัตกรรม โดย Dogruel ได้พิจารณาจากมิติ

ทางเศรษฐกิจ สังคม และเทคโนโลยีประกอบเข้าด้วยกัน “ความใหม่” นั้นจึงเป็นคุณลักษณะหนึ่งของนวัตกรรม สื่อ พร้อมกับคุณลักษณะอื่น ๆ ดังนี้

1) ความใหม่ (Newness) ซึ่งจะเป็นความใหม่ของนวัตกรรมสื่อในบริบทใดบริบทหนึ่งโดยเฉพาะ เช่น ใหม่ในบริษัท ใหม่ในตลาด ใหม่สำหรับผู้บริโภค ซึ่งความใหม่นี้เป็นคุณลักษณะที่ค่อนข้างจะเป็นอัตวิสัย แต่ละคนจะรับรู้และเข้าใจว่าสิ่งใดใหม่ได้แตกต่างกัน

2) การหาประโยชน์ทางเศรษฐกิจและสังคม (Economic or Societal exploitation) นวัตกรรมสื่อในฐานะสินค้าหรือบริการที่หาประโยชน์ได้ทางเศรษฐกิจที่นำเข้าสู่ตลาดหรือองค์กร และในฐานะสื่อที่สังคมสามารถใช้ประโยชน์ในการสื่อสารระหว่างสมาชิกในสังคม

3) การก่อให้เกิดประโยชน์ทางด้านการสื่อสาร (Communicative implications) นวัตกรรมสื่อจะต้องก่อให้เกิดประโยชน์หรือผลกระทบไม่ว่าจะเป็นระดับปัจเจกบุคคล องค์กร หรือ กระบวนการสื่อสารในสังคม

4) กระบวนการทางสังคมที่ซับซ้อน (Complex social process) นวัตกรรมสื่อเองก็เป็นองค์ประกอบหนึ่งของกระบวนการทางสังคมที่ซับซ้อน ซึ่งอาศัยกระบวนการพัฒนา การนำไปใช้และผลลัพธ์ที่เกิดขึ้นจากนวัตกรรมสื่อ

สอดคล้องกับนิยาม “นวัตกรรมสื่อ” ของกองทุนที่หมายถึง สื่อที่เกิดจากการสร้างสรรค์ขึ้นใหม่ หรือ ต่อยอดจากสิ่งเดิมซึ่งมีคุณค่า เป็นประโยชน์ และกลุ่มเป้าหมายเข้าถึงได้โดยง่าย ซึ่งเน้นถึง “ความใหม่” และคุณค่าหรือประโยชน์ที่เกิดจากนวัตกรรมสื่อนั้น ๆ ด้วย

ดังนั้น บทความนี้จึงมองนวัตกรรมสื่อผ่านแนวคิดเกี่ยวกับนวัตกรรมโดยพิจารณาถึง “ความใหม่” หรือ “การเปลี่ยนแปลง” ที่งานวิจัยทั้ง 4 เรื่องได้สร้างขึ้นจากการสนับสนุนจากกองทุนโดยอาศัยกรอบการพิจารณาทั้งจากมุมมอง media management and media economics ร่วมกับมุมมองทาง sociological innovation

โดยตามมุมมอง media management and media economics นั้น Francis and Bessant (2005 อ้างถึงใน Storsul & Krumsvik, 2013) ได้ระบุคุณลักษณะของนวัตกรรมสื่อ 4 ประการหรือ 4’Ps ประกอบด้วย Product Innovation, Process Innovation, Position Innovation และ Paradigmatic Innovation สอดคล้องกับ García-Avilés, Carvajal-Prieto, Lara-González & Arias-Robles (2016) ที่พัฒนาตัวชี้วัดนวัตกรรมสื่อ โดยแบ่งมิติในการวัดออกเป็น 4 ด้าน คือ product&service, product&distribution, organization และ marketing

ส่วนมุมมองทาง Sociological Innovation นั้น Storsul and Krumsvik (2013) ได้เพิ่มเติมคุณลักษณะของนวัตกรรมสื่อเป็น 5 ประการ กล่าวคือ นอกเหนือจาก 4 P’s แล้ว นวัตกรรมสื่อยังสามารถเป็นนวัตกรรมที่มีลักษณะเชิงสังคม หรือ Social Innovation ได้ด้วย อันเป็นวิธีแก้ปัญหาที่นำไปใช้ได้จริง ส่งเสริมการมีส่วนร่วม มาตรฐานการใช้ชีวิต การเป็นอยู่ที่ดีรูปแบบต่าง ๆ ของพลเมือง กุลธิดา รุ่งเรืองเกียรติ (2563) ซึ่งสอดคล้องกับกลุ่มนักวิชาการในปัจจุบันที่สนใจศึกษาเรื่องความสัมพันธ์ระหว่างนวัตกรรมสื่อกับการเปลี่ยนแปลงของสังคม และได้ขยายนิยามของนวัตกรรมสื่อให้ข้ามขอบเขตจากอุตสาหกรรมสื่อไปยังบทบาทของนวัตกรรมสื่อในการขับเคลื่อนทางประเด็นทางสังคมหรือในภาคประชาสังคมด้วย Ní Bhroin & Milan (2020)

กรอบในการวิเคราะห์นวัตกรรมสื่อในบทความนี้จึงพิจารณาเกี่ยวกับลักษณะของนวัตกรรมสื่อที่มีการเปลี่ยนแปลง 5 ประการ หรือ 4’Ps และ 1 S โดยการเปลี่ยนแปลงอาจจะมีตั้งแต่เปลี่ยนแปลงแบบต่อยอดหรือเปลี่ยนแปลงใหม่ทั้งหมด ดังนี้

1. นวัตกรรมด้านผลิตภัณฑ์สื่อ (Product innovation) เกี่ยวกับการเปลี่ยนแปลงด้านผลิตภัณฑ์หรือบริการที่เสนอต่อผู้ใช้สื่อ ทั้งที่เป็นแพลตฟอร์มสื่อ รูปแบบ



- เนื้อหา ประเภท (genres) แบบแผนการสื่อสาร วิธีการที่ผู้ใช้สื่อเข้าถึงบริการ โดยตัวชี้วัดนวัตกรรมสื่อในด้านผลิตภัณฑ์และบริการสื่อนี้ยังหมายรวมถึง แก่นของเนื้อหา (theme) สื่อมีมิติเดียว การนำเสนอเนื้อหาผ่าน Multiplatform เนื้อหาที่สร้างโดยผู้ใช้ (user-generated content) ภาษา
2. นวัตกรรมด้านกระบวนการดำเนินงานสื่อ (Process innovation) เกี่ยวกับการเปลี่ยนแปลงด้านกระบวนการผลิตสื่อ กระบวนการแพร่กระจายหรือส่งไปถึงผู้ใช้สื่อ ทั้งที่เป็นกระบวนการในองค์กรสื่อเองหรือกระบวนการที่เกิดขึ้นนอกองค์กร เช่น การที่ผู้ใช้มีส่วนร่วมในกระบวนการดังกล่าว ตรงกับตัวชี้วัดนวัตกรรมสื่อในด้านกระบวนการผลิตและแพร่กระจายนี้ ซึ่งหมายรวมถึงการเปลี่ยนแปลงเกี่ยวกับกระบวนการรวบรวมข้อมูล/เนื้อหา วงจรการผลิตข่าว/สารสนเทศ ความสัมพันธ์กับผู้ใช้สื่อ ขอบเขตและความหลากหลายของกระบวนการส่งเนื้อหาหรือบริการไปถึงผู้ใช้สื่อ โครงสร้างและขั้นตอนการทำงาน การใช้เทคโนโลยีในการผลิต
 3. นวัตกรรมด้านการวางตำแหน่ง (Position innovation) เกี่ยวกับการเปลี่ยนแปลงด้านการวางจุดยืน/ตำแหน่งของสินค้าหรือบริการที่ผู้ใช้สื่อรับรู้และเข้าใจ การจัดการอัตลักษณ์ของแบรนด์ผ่านการโฆษณา การทำการตลาด ดังที่ตัวชี้วัดนวัตกรรมสื่อกำหนดไว้ อาทิ การทำการตลาดผ่านโฆษณา การทำการตลาดโดยตรงหรือโดยอ้อม การตลาดออนไลน์ กลยุทธ์ของแบรนด์ การออกแบบ การสื่อสารสู่ภายนอก
 4. นวัตกรรมด้านกระบวนการทัศน์ (Paradigmatic innovation) เกี่ยวกับการเปลี่ยนแปลงด้านวิธีคิดหรือกรอบความคิด (mindset) ขององค์กร โมเดลการสร้างคุณค่า และโมเดลการประกอบธุรกิจ
 5. นวัตกรรมทางสังคม (Social innovation) เกี่ยวกับการเปลี่ยนแปลงโดยการสร้างสรรค์ใหม่หรือพัฒนาต่อยอดบริการของสื่อที่มีอยู่แล้วเพื่อวัตถุประสงค์ทางสังคม ตามความต้องการด้านสังคม พัฒนาชีวิตของประชาชน กล่าวคือ การใช้บริการสื่อด้วยวิธีการใหม่ ๆ เพื่อประโยชน์ปลายทางที่มีต่อสังคม การแก้ปัญหาสังคม ใดเสียใหม่เกี่ยวกับปฏิสัมพันธ์ในระบบสังคมของผู้คน โดยเฉพาะอย่างยิ่งในบริบทสังคมปัจจุบันที่มีความท้าทายจากเทคโนโลยีที่ล้ำหน้า ระบบการเมืองและสังคมโลกปะทะสังคมกับระบบของท้องถิ่น ซึ่งแนวคิดของนวัตกรรมทางสังคมนี้ สอดคล้องกับนวัตกรรมสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์ ในมุมมองของกองทุนที่ให้ความสำคัญว่านวัตกรรมนั้น “มีเนื้อหามุ่งเน้นการส่งเสริมให้เกิดผลดีต่อสังคม”

นอกจากการวิเคราะห์ว่านวัตกรรมสื่อทั้ง 4 โครงการนี้สร้างการเปลี่ยนแปลงหรือความใหม่ในรูปแบบใดจาก 5 รูปแบบดังกล่าวแล้ว เมื่อพิจารณาจากความสำคัญของนวัตกรรมสื่อ ทั้งทางเศรษฐกิจ เทคโนโลยี สังคม และวัฒนธรรมเข้าด้วยกันแล้ว สิ่งสำคัญคือการวิเคราะห์ถึงกระบวนการในการสร้างนวัตกรรมสื่อดังกล่าว รวมถึงผลที่เกิดขึ้นจากการเกิดขึ้นของนวัตกรรมสื่อดังกล่าวด้วย Krumsvik, Milan, Ni Bhroin, & Storsul (2019) สอดคล้องกับที่กองทุนได้ให้ความสำคัญกับกระบวนการ หรือวิธีการใหม่ ที่นำไปใช้ขับเคลื่อนให้เกิดสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์ ภายใต้การสนับสนุนทุนเพื่อการสร้างนวัตกรรมเพื่อการพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์ โดยผลที่เกิดขึ้นจากนวัตกรรมสื่อ ทั้งนี้ผลที่เกิดขึ้นอาจจะเป็นทั้งด้านศีลธรรม จริยธรรม วัฒนธรรมและความมั่นคง ความคิดสร้างสรรค์ การเรียนรู้ทักษะการใช้ชีวิต การรู้เท่าทันสื่อ การใช้ประโยชน์จากสื่อในการพัฒนาตนเอง ชุมชนและสังคม ตามค่านิยมของกองทุนด้วย

สะท้อนคิดจากโครงการวิจัย: ว่าด้วยลักษณะของนวัตกรรมสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์

ความเป็นนวัตกรรมสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์ที่ถูกพัฒนาขึ้นภายใต้โครงการวิจัย 4 โครงการนั้น ด้วยตัวโครงการและผลผลิตของทั้ง 4 โครงการ มีลักษณะสำคัญร่วมที่เป็นนวัตกรรมเชิงสังคม (Social innovation) ซึ่งเป็นวิธีปฏิบัติแบบใหม่ที่มาแก้ปัญหาความท้าทายในสังคม โดยมุ่งหวังเกิดการเปลี่ยนแปลงหรือแก้ปัญหาสังคม เพื่อประโยชน์ปลายทางที่มีต่อผู้คนในพื้นที่หรือขอบเขตของโครงการวิจัยแต่ละเรื่อง รวมถึงผลผลิตของโครงการยังมีลักษณะของนวัตกรรมด้านผลิตภัณฑ์สื่อ (Product innovation) และนวัตกรรมด้านกระบวนการดำเนินงานสื่อ (Process innovation) อยู่ด้วยในบางโครงการ ดังรายละเอียดต่อไปนี้

โครงการที่ 1 การวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วมเพื่อพัฒนาคู่มือการรายงานข่าวสิทธิเด็กบนสื่อสังคมออนไลน์ ได้พัฒนาชุดความรู้ในรูปแบบ “คู่มือ” ด้านการปกป้องคุ้มครองสิทธิเด็กบนสื่อสังคมออนไลน์สำหรับสื่อมวลชน ที่ผ่านการมีส่วนร่วมของเด็ก ผู้ปกครอง บุคลากรที่ทำงานในองค์กรเครือข่ายภาคประชาสังคมที่ทำงาน ด้านสิทธิเด็กกลุ่มต่าง ๆ ตลอดจนนักวิชาการ และสื่อมวลชน เนื่องจากงานวิจัยได้เล็งเห็นถึงช่องว่างของปัญหาที่มีในปัจจุบันคือ การสื่อสารประเด็นสิทธิเด็กผ่านทางสื่อมวลชนยังคงมีประเด็นที่ต้องทบทวนถึงรายละเอียดและความเป็นไปได้ในทางปฏิบัติโดยคำนึงถึงความหลากหลายของเด็ก (เด็กทั่วไป เด็กที่ถูกกระทำผิด เด็กที่กระทำความผิด เด็กที่อยู่ในภาวะยากลำบาก เด็กพิการ เด็กกับ HIV) รวมถึงการวางแผนที่เหมาะสมสำหรับการรายงานข่าวที่เกี่ยวข้องกับสิทธิเด็ก ในยุคที่ข่าวสารแพร่กระจายได้อย่างรวดเร็วและทิ้งร่องรอยดิจิทัล (Digital Footprint) ไว้ ควรสร้างการมีส่วนร่วมของเด็กหรือผู้ที่ทำงานด้านสิทธิเด็กอย่างแท้จริง โดยผู้วิจัยมีความมุ่งหวังที่จะให้เกิดการเปลี่ยนแปลงกระบวนการผลิตข่าวและรายงานข่าวของสื่อมวลชนโดยการนำคู่มือนี้ไปใช้ปฏิบัติจริงในการดำเนินงาน มุ่งให้คู่มือนี้เป็นกลไกในการส่งเสริมการรายงานข่าวเพื่อปกป้องสิทธิเด็ก

โครงการที่ 2 โครงการต้นแบบหลักสูตรการผลิตสื่อโฆษณาที่ปลอดภัยและสร้างสรรค์ฯ มีผลผลิตที่สำคัญของโครงการ คือ ต้นแบบหลักสูตรการผลิตสื่อโฆษณาที่ปลอดภัยและสร้างสรรค์ ในระบบ Thai MOOC ที่ออกแบบเนื้อหาที่สอนให้มีความสมดุลระหว่างการโฆษณาอย่าง สร้างสรรค์ และโฆษณาอย่างปลอดภัย และสะท้อนความคาดหวังของภาคประชาสังคม

ทั้งนี้ เนื่องจากผู้วิจัยได้เห็นช่องว่างทางความรู้ที่นำไปสู่การพัฒนาต้นแบบหลักสูตรดังกล่าว จากการพูดคุยผ่านกระบวนการสนทนากลุ่ม (focus group) กับอาจารย์ที่สอนด้านนี้ในมหาวิทยาลัยต่าง ๆ ของประเทศไทย ซึ่งได้สะท้อนให้เห็นว่าการสอนด้านความคิดสร้างสรรค์ กับ จริยธรรมให้นักศึกษานั้น แยกส่วนกัน คือ แยกรายวิชากัน หรือมีหัวข้อเรื่องจริยธรรมในงานโฆษณา แต่เป็นเพียงแค่ส่วนหนึ่ง และสะท้อนความต้องการว่าควรมีแนวทางการเรียนรู้สองเรื่องนี้ที่ควบคู่กันอย่างสมดุล ผู้วิจัยจึงมุ่งหวังที่จะให้เกิดการเรียนรู้ของบุคลากรในแวดวงโฆษณาทั้งปัจจุบันและนิสิตนักศึกษาที่จะเข้าสู่วงการโฆษณาในอนาคต เพื่อให้ความรู้ความเข้าใจที่จะนำไปสู่การผลิตสื่อโฆษณาที่ปลอดภัยและสร้างสรรค์ได้

ผลผลิตของโครงการในลักษณะนี้คล้ายกับที่ International Chamber of Commerce (ICC) ที่จัดทำแพลตฟอร์มการเรียนรู้ออนไลน์ในนาม ICC Academy และจัดทำคอร์สออนไลน์ The ICC Code for Ethical Marketing & Advertising certificate เพื่อส่งเสริมการรับรู้และการปฏิบัติแนวปฏิบัติจริยธรรมการตลาดและโฆษณาระหว่างสมาชิก ICC ให้มีความรับผิดชอบในงานด้านการสื่อสารการตลาด (ดูเพิ่มเติม <https://icc.academy/certifications/icc-code-for-ethical-marketing-advertising-course/>)

ภายใต้โครงการที่ 3 และ 4 ผู้วิจัยทั้งสองโครงการได้พัฒนาโครงการโดยมุ่งหวังให้เป็นห้องทดลองด้านสื่อ หรือ Media Lab เพื่อเป็นพื้นที่ทดลองแนวคิดในการผลิตสื่อแบบใหม่ที่กล่าวรวมได้ว่าเป็น



นวัตกรรมทางสังคมที่แก้ไขปัญหาทางสังคม หรือพัฒนาสังคมในมิติที่แตกต่างกันตามบริบทของพื้นที่และกลุ่มเป้าหมาย

โดยสิ่งที่เกิดขึ้นจากโครงการที่ 3 โครงการการพัฒนานวัตกรรมสื่อเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ของสังคมไทย คือ การขยายพื้นที่การสื่อสารปัญหาสังคมในพื้นที่เชียงใหม่ ในประเด็นทางสังคม 6 ประเด็น ได้แก่ ประเด็นความรุนแรง ประเด็นการคุ้มครองผู้บริโภค ประเด็นวัฒนธรรมผู้พิการ ประเด็นเกี่ยวกับการเกษตร ประเด็นเกี่ยวกับผู้สูงอายุ และประเด็นสะท้อนจิตใจคนในเมืองใหญ่ โดยสื่อสารผ่านสื่อภาพยนตร์สั้นที่นักศึกษาผู้ผลิตผ่านเวทีเสริมสร้างทักษะกระบวนการผลิตภาพยนตร์สั้นและห้องปฏิบัติการทางสังคมผ่านการผลิตสื่อภาพยนตร์ (Movie based learning) ซึ่งถือเป็นนวัตกรรมเชิงกระบวนการเพื่อพัฒนาคน คือ นักศึกษาที่เข้าร่วมโครงการ หรือ “Young Blood” ที่ได้รับการฝึกฝนความคิดสร้างสรรค์และการออกแบบการเล่าเรื่องของภาพยนตร์สั้นประเด็นทางสังคม อีกทั้งยังเป็นนวัตกรรมเชิงกระบวนการที่ขั้นตอนการรวบรวมประเด็นก่อนการผลิต (pre-production) นั้นผู้ผลิตคือนักศึกษามีฐานจากความเข้าใจในประเด็นปัญหาทางสังคม ผ่านกระบวนการคิด วิเคราะห์ มีส่วนร่วมแลกเปลี่ยนกับเครือข่ายที่เป็นเจ้าของประเด็นโดยตรง

ส่วนโครงการที่ 4 โครงการนวัตกรรมการเล่าเรื่องข้ามสื่อเพื่อสร้างการมีส่วนร่วมเพื่อขับเคลื่อนสังคมภายใต้โครงการพัฒนานวัตกรรมและองค์ความรู้เพื่อผลิตสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์ (Thai Media Lab) นั้นก็ทดลองแนวปฏิบัติใหม่ในการพัฒนาทักษะนักศึกษาที่เข้าร่วมโครงการในการคิดการออกแบบสื่อ และการถ่ายทอดทักษะการผลิตเนื้อหาข้ามสื่อ Transmedia Storytelling ด้วยกระบวนการ Design Thinking ซึ่งผู้วิจัยระบุว่าเป็นนวัตกรรมเชิงกระบวนการเพื่อพัฒนาคนในการสร้างสรรค์เรื่องราว นอกจากนี้ โครงการยังระบุถึงผลผลิตสื่อที่เกิดขึ้นในโครงการย่อย 3 โครงการว่าเป็นนวัตกรรมผลิตภัณฑ์สื่อ (product innovation) คือ นวัตกรรมด้านเนื้อหาและรูปแบบการนำเสนอ ที่ในกระบวนการดำเนินงานวิจัย เน้นการพัฒนารูปแบบการเล่าเรื่อง (ประเด็นสื่อสาร รูปแบบการสื่อสาร สื่อที่

ใช้ แพลตฟอร์มที่ใช้) และการเข้าใจรูปแบบการเล่าเรื่องบนสื่อออนไลน์ประเภทต่าง ๆ เพื่อต้องการให้เนื้อหาที่นำเสนอ นั้นมีจุดเข้าสู่เนื้อหา ที่หลากหลายมากที่สุด เพื่อเพิ่มโอกาสในการมองเห็นของกลุ่มคนอายุ 18-24 ปี

จากสองโครงการที่ทางกองทุนสนับสนุนนี้ ได้ใช้แนวคิดเรื่องห้องทดลองด้านสื่อ หรือ Media Lab ซึ่งต้นแบบหรือ success case ของ Media lab คือ the MIT Media Laboratory ตั้งอยู่ที่ Massachusetts Institute of Technology สหรัฐอเมริกา ก่อตั้งตั้งแต่ปี ค.ศ.1985 เป็นสถาบันการวิจัยที่สำคัญภายใต้แนวคิด “invent the future” ได้รวมเอาคนจากหลากหลายสาขาทั้งนักวิทยาศาสตร์ วิศววะ ศิลปิน นักออกแบบ ฯลฯ มาทำงานวิจัยร่วมกันเพื่อสร้างประสบการณ์และเทคโนโลยีที่ช่วยให้ผู้คนมีความเข้าใจและปรับเปลี่ยนชีวิตตัวเอง ชุมชนและสิ่งแวดล้อมรอบ ๆ ตัว โดยปัจจุบันดำเนินการมาในทศวรรษที่ 4 (ตั้งแต่ ค.ศ. 2016 เป็นต้นมา) ทาง MIT media lab จึงมุ่งเน้นที่นวัตกรรมเพื่อรับมือกับความท้าทายและปัญหาที่ไม่เคยพบมาก่อนทั้งมิติเทคโนโลยี สังคมและโลก โดยมุ่งที่ระดับของระบบ ตั้งแต่การออกแบบเพื่อเครือข่ายมนุษย์เพื่อความเป็นเมือง เพื่อศิลปะ และเพื่อสมองและร่างกาย และมุ่งศึกษาผลกระทบของเทคโนโลยีที่ต่อมนุษยชาติ และต่อโลก ทั้งในมิติของจริยธรรม (ethics) การผนวก รวม (inclusivity) ความยั่งยืน (sustainability) และความยุติธรรม (justice)

ปัจจัยความสำเร็จของ MIT media lab ที่น่าสนใจที่ Moss (2010) ถอดบทเรียนไว้มีหลายประการ อาทิ การสร้างสภาพแวดล้อมในการวิจัยที่ส่งเสริมและกระตุ้นให้นักวิจัยกล้าถามคำถามวิจัยที่ยังไม่มีใครคิดถามมาก่อน การนำเอาคนจากหลากหลายสาขาวิชามาทำงานร่วมกันข้ามสาขาที่เหมือนจะไม่เกี่ยวข้องกัน แต่ความท้าทายคือการหาจุดเชื่อมโยงของคนเหล่านั้นในการทำโครงการวิจัยเพื่อสร้างนวัตกรรมและการคิดนอกกรอบจากแบบแผนปกติของการทำวิจัย ไอเดียที่แปลกและเปลี่ยนแปลงอย่างสิ้นเชิง เป็นขั้นตอน pre-innovation ของกระบวนการสร้างนวัตกรรม

ปัจจุบันมีการรวมตัวเป็นเครือข่ายขององค์กรที่ทำงานพัฒนานวัตกรรมสื่อ (media innovation) ในชื่อของ Global Alliance for Media Innovation เพื่อเป็นเครือข่ายในการทำวิจัยและทดลองสื่อเพื่อความเข้าใจเกี่ยวกับนวัตกรรมสื่อและการปรับโครงสร้างการทำงานให้เหมาะสมกับการสร้างนวัตกรรมสื่อ โดยสมาชิกของเครือข่ายอยู่ในองค์กรผลิตสื่อด้านข่าว (news publishers) ผู้ผลิตเนื้อหา (content producers) สถาบันวิจัยและกลุ่มวิจัย รวมถึงผู้ให้บริการทางเทคโนโลยี อยู่ใน 120 ประเทศทั่วโลก อาทิ สหราชอาณาจักร เกาหลีใต้ และญี่ปุ่น (ดูเพิ่มเติม <https://media-innovation.news/media-labs/>)

สะท้อนคิดจากโครงการวิจัย: ว่าด้วยกระบวนการสร้างนวัตกรรมเพื่อสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์

การวิเคราะห์ในส่วนนี้จะกล่าวถึง กระบวนการหรือวิธีการในการสร้างการเปลี่ยนแปลงของนวัตกรรมทางสังคม (social innovation) จากทั้ง 4 โครงการ ซึ่งส่วนใหญ่ใช้กระบวนการวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วมเป็นหลัก และมี 1 โครงการที่ใช้การวิจัยเชิงปฏิบัติการกับการวิจัยประเมินผล นอกจากนี้จะกล่าวถึงผลที่เกิดขึ้นจากกระบวนการดังกล่าวไม่ว่าจะเป็นระดับปัจเจกบุคคล ระดับองค์กร หรือระดับกระบวนการสื่อสารในสังคมจากมิติของสังคมและวัฒนธรรม รวมถึงผลที่เกิดขึ้นจากนวัตกรรมสื่อ ในด้านของการเรียนรู้ทักษะการใช้ชีวิต การรู้เท่าทันสื่อ การใช้ประโยชน์จากสื่อในการพัฒนาตนเอง ชุมชนและสังคม ตามนิยามนวัตกรรมสื่อปลอดภัยและความคิดสร้างสรรค์ของ กองทุนด้วย

โครงการที่ 1 การวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วมเพื่อพัฒนาคู่มือการรายงานข่าวสิทธิเด็กบนสื่อสังคมออนไลน์ ใช้กระบวนการวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วมในการพัฒนาคู่มือ ร่วมกับแนวคิดกระบวนการพัฒนาคู่มือ โดย 1) การศึกษาข้อมูลพื้นฐานและความต้องการคู่มือ 2) การออกแบบคู่มือ ด้วยการยกร่างจัดประชุม นำเสนอ ตรวจสอบคุณภาพโดยผู้เชี่ยวชาญ 3) ทดลองใช้ 4) ประเมินผลปรับปรุงแก้ไข รวมถึงแนวคิดการวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วม ตาม

แนวคิดของ Kemmis&McTaggart (1988 อ้างถึงในวรรณดี สุทธิสาร, 2556) ได้แก่ การวางแผน (plan) ปฏิบัติ (action) สังเกต (observe) และสะท้อนคิดกับการวนกลับไปวางแผนอีกครั้ง (reflect & re-planning) ในกระบวนการทำวิจัย นักวิจัยและกลุ่มเป้าหมายโครงการร่วมกันพิจารณากระบวนการด้วย โดยกลุ่มเป้าหมายในงานนี้ประกอบด้วย เด็ก ผู้ปกครอง บุคลากรที่ทำงานในองค์กรเครือข่ายภาคประชาสังคมที่ทำงาน ด้านสิทธิเด็ก กลุ่มต่าง ๆ ตลอดจนนักวิชาการ และสื่อมวลชน

ในโครงการมีการประเมินความเหมาะสมของคู่มือโดยตัวแทนองค์กรด้านสิทธิเด็ก ด้านวิชาการ และด้านสื่อ (รอบที่ 1 ก่อนตีพิมพ์) โดยผู้ทรงคุณวุฒิทั้ง 3 ด้าน (รอบที่ 2) แต่ยังไม่มีการดำเนินงานในขั้นการทดลองใช้กับสื่อมวลชนจริง ๆ อย่างไรก็ดีผู้วิจัยได้อภิปรายผลและแนะนำการ re-planning ไว้ว่า กระบวนการวิจัยนี้ทำให้เกิดการค้นข้อมูล การหาหรือความเข้าใจระหว่างกลุ่มเป้าหมาย ซึ่งเป็นผู้มีส่วนได้ส่วนเสียในปัญหาทางสังคมนี้ รวมถึงมีข้อเสนอแนะเรื่องการอบรมกฎหมาย จริยธรรมและแนวทางการรายงานข่าว และข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป ในการติดตามการเผยแพร่และขยายผลการใช้คู่มือฯ ในกลุ่มสื่อมวลชน influencer และผู้ใช้สื่อทั่วไป

โครงการที่ 2 โครงการต้นแบบหลักสูตรการผลิตสื่อโฆษณาที่ปลอดภัยและสร้างสรรค์ฯ มีการวิจัยปฏิบัติการและมีกระบวนการเริ่มต้นในการออกแบบหลักสูตรโดยอาศัยการมีส่วนร่วมในการกำหนดประเด็นของหลักสูตรจากกลุ่มอาจารย์มหาวิทยาลัยในประเทศไทยที่สอนโฆษณา ประชาสัมพันธ์ การสื่อสารการตลาด โดยสมาคมโฆษณาแห่งประเทศไทยเป็นเจ้าภาพ และเครือข่ายนักวิชาชีพด้านโฆษณาเป็นผู้สอนและลงพื้นที่ Road show ไปยังสถาบันการศึกษา 4 แห่งใน 4 ภูมิภาคที่เข้าโครงการและดำเนินการวิจัยประเมินผลเพื่อนำข้อมูลมาใช้ในการพัฒนาต้นแบบหลักสูตรฯ โดยสำรวจความคิดเห็นที่มีต่อหลักสูตรในด้านความเหมาะสมของบริบท/สภาพแวดล้อมกับหลักสูตร ด้านความเหมาะสมของปัจจัยเบื้องต้นของโครงการ ด้านความเหมาะสมของการดำเนินงานกิจกรรม roadshow กับการสะท้อนเนื้อหาในหลักสูตร ด้านความต้องการ



เข้าเรียนหลักสูตรใน ThaiMOOC รวมถึงประเมินความรู้ ทักษะ และการยอมรับปฏิบัติที่มีต่อการผลิตสื่อโฆษณาที่ปลอดภัยและสร้างสรรค์หลังการเข้าร่วมโครงการของนักศึกษาทั้ง 4 มหาวิทยาลัย

ภายใต้โครงการที่ 3 และ 4 ที่ดำเนินการภายใต้แนวคิด Media Lab ใช้การวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วมเช่นเดียวกัน

โครงการที่ 3 มีจุดเด่นในขั้นตอนเริ่มของการวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วมคือขั้นตอนของการวางแผนและการปฏิบัติ (plan & action) คือ การมีส่วนร่วมของกลุ่มเป้าหมายคือนักศึกษาผู้ผลิตสื่อและเครือข่ายประชาชนในพื้นที่ในขั้นการวางแผนเพื่อระบุถึงปัญหาทางสังคมที่เห็นว่าสำคัญและต้องการสื่อสาร รวมถึงร่วมกันสะท้อนว่าควรจะสื่อสารอะไร อย่างไร จากนั้นในขั้นตอนการสังเกต (observe) ก็จะเป็นบทบาทนักวิจัยเป็นหลัก สุดท้ายในขั้นตอน reflect นั้น ใช้กระบวนการ After Action Review (ARR) เพื่อให้กลุ่มเป้าหมายคือนักศึกษาผู้ผลิตสื่อและเครือข่ายประชาชนในพื้นที่ได้สะท้อน

เช่นเดียวกับโครงการที่ 4 ซึ่งใช้กระบวนการวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วมในการดำเนินการโครงการร่วมกับกระบวนการออกแบบสื่อ (Media Design) ตามแนวคิดการเล่าเรื่องข้ามสื่อ หรือ Transmedia Storytelling ตามที่โครงการได้ระบุว่าเป็นแนวคิดที่ให้ความสำคัญกับกระบวนการการมีส่วนร่วม และทำให้ทุกสื่อสร้างประสบการณ์ที่เชื่อมโยงเรื่องราวเข้าหากัน ให้สามารถต่อยอดเรื่องราวได้อีกจำนวนมาก และทำให้เข้าใจมุมมองของเรื่องได้ครบถ้วน กระตุ้นให้ผู้รับสารเป็นมากกว่าผู้รับ แต่เป็นผู้ผลิต และผู้สร้างโลกเนื้อหาของ Transmedia คือโลกของผู้ผลิตและผู้รับสารที่สร้างด้วยกัน และใช้พลังของการมีประสบการณ์ร่วมต่อเรื่องราวที่ขับเคลื่อนประเด็นสื่อสาร ไปสู่เป้าหมายที่วางไว้ กับกระบวนการคิดโดยการมีส่วนร่วมจากชุมชนจากคนในสังคมต่อประเด็นที่ต้องการสื่อสาร

ผู้วิจัยได้สรุปจุดร่วมจากทั้ง 3 โครงการย่อยที่พัฒนานวัตกรรมสื่อว่าเป็นกระบวนการคิดสร้างสรรค์ที่ออกแบบกระบวนการสื่อสารเพื่อสร้างประสบการณ์การมีส่วนร่วม โดยมีเป้าหมายของการผลักดันในด้านพฤติกรรม ที่เรียกว่า ACTION ให้เป็นเป้าหมายปลายทาง การออกแบบสื่อที่คิดกระบวนการสื่อสารเพื่อให้ผู้รับสาร “รู้สึก – คิด – ลงมือทำ” ซึ่งเป็นกระบวนการสื่อสารที่ผสมผสานการเล่าเรื่อง การเลือกใช้สื่อเทคโนโลยี และการเข้าใจผู้รับสารเพื่อผลักดันให้เกิดผลของการสื่อสารตามเป้าหมาย ซึ่งถือเป็นหัวใจของการพัฒนาสื่อสร้างสรรค์ตามแนวคิดของการเล่าเรื่องข้ามสื่อ (Transmedia Storytelling)

นอกจากนี้ ภายใต้โครงการมีกระบวนการสร้าง Change Agent ที่ผู้วิจัยได้ดำเนินการให้ผู้ผลิตสื่อที่ผ่านกระบวนการวิจัยแบบมีส่วนร่วม ทำงานร่วมกับคนในชุมชนพื้นที่ มองเห็นมิติของเรื่องราว และเข้าใจกระบวนการสื่อสารที่จะสื่อสารได้หลากหลายมุมมอง เพื่อให้เกิดประสบการณ์ที่เชื่อมโยงระหว่างคนในพื้นที่ และนอกพื้นที่ได้ กระบวนการที่ผู้ผลิตทดลองทำกับประเด็นสังคม การรับฟัง สร้างพื้นที่การมีส่วนร่วมกับคนในสังคม เชื่อมประสบการณ์ที่แตกต่างของคนแต่ละกลุ่มให้มาเจอกัน เป็นโอกาสของการเกิดการมีส่วนร่วมขับเคลื่อนประเด็น ใช้ประโยชน์จากการสื่อสารแบบมีส่วนร่วมให้เกิดพลังของคนทุกฝ่ายร่วมกันได้

แต่อย่างไรก็ดี ในขั้นตอนสุดท้ายของการวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วมคือ Re-planning นั้น ในโครงการทั้งสองโครงการเองไม่ได้มีการดำเนินการ ดังนั้น กองทุนควรจะต้องจัดกระบวนการเพื่อให้ผู้รับทุนที่ดำเนินการแล้วได้สะท้อนว่าควรมีปรับเปลี่ยนในการดำเนินงานอย่างไร รวมถึงการส่งผ่านหรือถ่ายทอดสู่ผู้สนใจที่จะพัฒนาโครงการลักษณะที่ต่อเนื่องในอนาคตด้วย

เมื่อพิจารณาถึงผลที่เกิดขึ้นจากนวัตกรรมทางสังคมของทั้ง 4 โครงการแล้ว พบว่า ในโครงการที่ 1 เกิดผลในระดับกระบวนการการสื่อสารในสังคมจากผลผลิตโครงการคือ คู่มือการรายงานข่าวสิทธิเด็กบนสื่อสังคมออนไลน์ที่เป็น“การส่งต่อความรู้พร้อมใช้” (Knowledge delivery) ให้กับสังคมเนื่องจากการเผยแพร่ทั้งฉบับพิมพ์และฉบับออนไลน์เพื่อให้เป็นสื่อที่ง่ายต่อการเผยแพร่ ขยายผลและการเข้าถึงเพื่อนำไปสู่การใช้งาน นอกจากนี้ ผู้วิจัยยังได้อภิปรายผลว่า กระบวนการผลิตคู่มือดังกล่าวก็เป็นเหมือน “พื้นที่สาธารณะ” ที่เปิดพื้นที่ให้เด็ก ผู้ปกครอง และบุคลากรที่ทำงานในองค์กรด้านสิทธิเด็กได้เข้ามามีบทบาทเป็นผู้ผลิตสารและผู้ส่งสาร (Sender) ตั้งแต่ขั้นตอนการสะท้อนปัญหา การให้ข้อเสนอแนะแนวทางในการรายงานข่าวที่เกี่ยวข้องกับสิทธิเด็ก และการให้ข้อเสนอแนะเชิงนโยบายต่อหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง จากเดิมที่บทบาทการกำหนดแนวทางในการรายงานข่าวมักเป็นอำนาจของสื่อมวลชนหรือนักวิชาการเป็นส่วนใหญ่ และให้พื้นที่แก่องค์กรด้านสิทธิเด็ก ในการเป็นผู้ให้ความคิดเห็นเพิ่มเติมที่ปลายทางเท่านั้น

ส่วนผลที่เกิดขึ้นของโครงการที่ 3 และ 4 ตามแนวคิดนวัตกรรมทางสังคม (social innovation) แล้ว เกิดผลลัพธ์สำคัญในระดับปัจเจกบุคคล คือ นักศึกษาที่เข้าร่วมโครงการในฐานะผู้ผลิตสื่อของทั้งสองโครงการที่โครงการเรียกว่าเป็น ‘Young Blood’ หรือ ‘Change Agent’ ที่ได้เรียนรู้จากกระบวนการวิจัย รวมถึงผลลัพธ์ในระดับกระบวนการสื่อสารในสังคม คือ กระบวนการสื่อสารและการเรียนรู้ในกลุ่มที่เข้าร่วม ขยายพื้นที่การสื่อสารเรื่องปัญหาในพื้นที่และการขับเคลื่อนเพื่อแก้ไขปัญหาในสังคมนั้น ๆ

โดยกลุ่มนักศึกษา ‘Young blood’ ในโครงการ media lab ในพื้นที่เชียงใหม่ที่ผ่านกระบวนการ Movie-based learning ผู้วิจัยอภิปรายผลว่า กลุ่มนักศึกษามีส่วนร่วมในทุกขั้นตอนในระดับดีมาก เริ่มตั้งแต่การมีส่วนร่วมในการคิดประเด็นเป็นบทภาพยนตร์ ร่วมกันแสดงความคิดเห็น ตัดสินใจในการออกแบบ Production และการแสดง เป็นระดับที่ผู้ใช้สื่อกลายเป็นผู้ขับเคลื่อนเล่าเรื่อง แสวงหาข้อมูลที่เกี่ยวข้อง

กับประเด็นทางสังคมนั้นเพิ่มเติมแล้วนำเสนอต่อบุคคลอื่น ๆ เพื่อเชิญชวนให้ร่วมขับเคลื่อนประเด็นทางสังคมนั้น เข้าร่วมออกแบบการสื่อสารใหม่ ๆ เช่น เขียนบท ถ่ายทำ ตัดต่อ เป็นต้น

เช่นเดียวกับกลุ่มนักศึกษา ‘Change agent’ ในโครงการ Thai Media Lab ที่นักศึกษาได้ทดลองใช้กระบวนการ Design Thinking & Transmedia ไปใช้ในการผลิตสื่อ นั้น ผู้วิจัยอภิปรายผลไว้ว่า กระบวนดังกล่าวได้ผลิตคนทำสื่อที่หลายกำแพงความเคยชินกับสื่อรูปแบบเดิม ๆ ที่ทำอยู่ทุกวัน กระตุ้นการคิดรูปแบบใหม่ ๆ ในการสื่อสาร ทำให้เกิดการเชื่อมโยงเรื่องราวประเด็นให้มีมิติมุมมองมากขึ้น สามารถนำไปใช้เพื่อบริหารจัดการการใช้สื่อ ช่องทาง และเทคโนโลยีที่มีอยู่ให้เกิดประโยชน์สูงสุด โดยผสมผสานทั้งสื่อเก่าและสื่อใหม่ ดึงประโยชน์ของทุกสื่อมาใช้ได้เต็มที่และใช้เพื่อมองหาโอกาสของการเพิ่มคุณค่าของสื่อที่ผลิต ทั้งประโยชน์ต่อผู้รับสาร ประโยชน์ต่อสังคม และมูลค่าในเชิงการหารายได้ด้วย

กล่าวโดยสรุป ผลที่เกิดขึ้นจากทั้ง 4 โครงการจากนวัตกรรมสื่อร่วมกัน ตามนิยามนวัตกรรมเพื่อการพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์ คือ ผลที่เกิดขึ้นในด้านของการใช้ประโยชน์จากสื่อในการพัฒนาตนเอง ชุมชน และสังคม เพื่อนำไปขับเคลื่อนในกลุ่มสื่อมวลชนที่ผลิตข่าวเกี่ยวกับเด็กและเยาวชนอย่างเคารพสิทธิ กลุ่มนักวิชาชีพและนักศึกษาด้านสื่อสารการตลาดและโฆษณาให้มีจริยธรรมควบคู่กับความคิดสร้างสรรค์ และพัฒนากลุ่มนักศึกษาที่เป็นทั้งผู้ใช้และผู้ผลิตสื่อที่วิเคราะห์และสร้างสรรค์สื่ออย่างรู้เท่าทัน เพื่อสร้างความตระหนักรู้เกี่ยวกับประเด็นปัญหาทางสังคมโดยเน้นการมีส่วนร่วมของสมาชิกในสังคมหรือชุมชนนั้น ในการเล่าเรื่อง รวมถึงการเปิดพื้นที่การสื่อสารประเด็นทางสังคมให้กว้างขวางมากขึ้น



บทเรียนเพื่อการต่อยอดนวัตกรรมเพื่อการพัฒนาสื่อ ปลอดภัยและสร้างสรรค์

จากผลผลิตนวัตกรรมสื่อของทั้ง 4 โครงการ ในปีงบประมาณ 2561 ดังกล่าวข้างต้น สะท้อนให้เห็นถึงแนวทางที่กองทุนในการส่งเสริมและสนับสนุนการสร้างนวัตกรรมเพื่อการพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์ในหลากหลายแนวทาง อาทิ การพัฒนาคนให้คิดสร้างสรรค์ มีทักษะการเล่าเรื่องผ่านสื่อ เพื่อสร้างนวัตกรรมตั้งแต่ระดับเยาวชน ไปจนถึงผู้ผลิตสื่ออาชีพ การสร้างความรู้เท่าทันสื่อ การเปิดพื้นที่เพื่อรับฟังความต้องการที่แท้จริงของกลุ่มเป้าหมาย เข้าใจชุมชน สังคม วัฒนธรรมที่หลากหลาย

อย่างไรก็ดี หนึ่งในแนวทางการส่งเสริมและสนับสนุนที่ระบุไว้จาก 9 แนวทางของกองทุนการส่งเสริมและสนับสนุนการสร้างนวัตกรรมเพื่อการพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์ ซึ่งมีความจำเป็นและสำคัญ คือ การติดตามและประเมินผลจากการสร้างนวัตกรรมสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์ เพราะจากผลการวิเคราะห์โครงการทั้ง 4 โครงการพบว่า หลายโครงการขาดการดำเนินงานหรือขาดการพิจารณาในช่วงการปรับแผน (re-planning) โดยอาศัยผลที่เรียนรู้ได้จากการทดลองทำจริงภายใต้แผนเดิมที่เสนอกองทุน

เนื่องจาก กระบวนการในสร้างนวัตกรรมไม่ว่าจะด้วยการวิจัยเชิงปฏิบัติการ การวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วม หรือกระบวนการคิดเชิงออกแบบ (design thinking) ล้วนมุ่งให้เกิดการทดลองและเรียนรู้ ยิ่งในกระบวนการสร้างนวัตกรรมได้เกิดการสร้าง - วัดผล - เรียนรู้ (build-measure-learn) หรือที่เรียกว่า lean process ก็ยังทำให้เกิดการพัฒนาและปรับปรุงจาก prototype เป็นแบบแผนของนวัตกรรมที่เกิดขึ้นใช้ได้จริงและกระจายสู่สังคมในวงกว้าง ซึ่งอาจจะเป็นผลิตภัณฑ์สื่อ เช่น รูปแบบเนื้อหา ประเภทของเนื้อหา แผนการสื่อสาร หรือเป็นกระบวนการในการผลิตและเผยแพร่สื่อ หรือแนวคิดใหม่ในการแก้ไขปัญหาสังคม

ดังนั้น กองทุนเองควรให้ความสำคัญกับกระบวนการติดตามระหว่างโครงการ โดยอาจใช้กระบวนการเก็บข้อมูล จากการให้ผู้รับทุนสะท้อนคิด

(reflection) ถึงสิ่งที่ทำไปและสิ่งที่ได้เรียนรู้ เพื่อปรับแผนระหว่างดำเนินการ กองทุนสามารถมีส่วนร่วมในการดำเนินงานในฐานะ facilitator หรือ coach ในการพัฒนานวัตกรรมด้วย โดยไม่ต้องรอให้จบสิ้นกระบวนการของโครงการ นอกจากนี้ ภายหลังจากสิ้นการดำเนินงานโครงการแล้ว กองทุนอาจจัดกระบวนการเพื่อให้ผู้รับทุนที่ดำเนินการแล้วได้สะท้อนว่า ควรปรับแผนในการดำเนินงานอย่างไร รวมถึงการส่งผ่านหรือถ่ายทอดสู่ผู้สนใจที่จะพัฒนาโครงการลักษณะที่ต่อเนื่องในอนาคตด้วย หรือเป็นข้อเสนอแนะเชิงนโยบายในการกำหนดกรอบของประเด็นในการให้ทุนของกองทุนในปีต่อไปได้ เพื่อให้เกิดวงจรสร้าง-วัดผล-เรียนรู้ (build-measure-learn) ต่อยอดนวัตกรรมสื่ออย่างต่อเนื่อง และใช้เวลาให้น้อยที่สุด

นอกจากนี้ จากผลผลิตของ 4 โครงการที่เป็นนวัตกรรมเชิงสังคมที่ผนวกกับความคิดสร้างสรรค์ในการสร้างสื่อ ซึ่งมีบางโครงการมีคุณลักษณะของนวัตกรรมผลิตภัณฑ์สื่อด้านเนื้อหา นวัตกรรมเชิงกระบวนการในการผลิตสื่อและการพัฒนาผู้ผลิตสื่อประกอบเข้าด้วยกัน แต่ยังพบว่าขาดมิติของนวัตกรรมด้านการวางตำแหน่ง (position innovation) และด้านกระบวนทัศน์ (paradigmatic innovation) ซึ่งก็มีความสำคัญหากต้องการให้เกิดการเปลี่ยนแปลงในระดับองค์กรมากขึ้น ทั้งองค์กรสื่อมวลชนทั้งแพลตฟอร์มสื่อเก่าและสื่อใหม่ หรือกลุ่มสังคม เช่น ผู้ทรงอิทธิพลออนไลน์ และที่สำคัญนวัตกรรมด้านกระบวนทัศน์ (paradigmatic innovation) คือสิ่งที่จะทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงของนิเวศสื่อในระบบธุรกิจ เนื่องจากเป็นนวัตกรรมที่เกี่ยวกับวิธีคิดหรือกรอบความคิดใหม่ (mindset) ขององค์กร โมเดลการสร้างคุณค่า และ โมเดลการประกอบธุรกิจ

ทั้งนี้ อาจพัฒนาต่อยอดจากงานวิจัยด้านนวัตกรรมสื่อของกองทุน และขยายขอบเขตประเภทของผู้รับทุนให้มาจากหลายภาคส่วน อาทิ ผู้ประกอบการธุรกิจสื่อ องค์กรที่เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยี เพราะปัจจัยที่ส่งผลต่อการสร้างนวัตกรรมนั้น นอกจากปัจจัยด้านวัฒนธรรมและความสร้างสรรค์แล้ว ปัจจัยด้านกลยุทธ์ทางธุรกิจ และปัจจัยด้านเทคโนโลยีก็มีความสำคัญเช่นกัน Storsul & Krumsvik (2013)

องค์ความรู้ด้านนวัตกรรมสื่อที่ต่อยอดกันขึ้นจากงานวิจัยหรือกิจกรรมโครงการต่าง ๆ ภายใต้การสนับสนุนของกองทุนนี้สามารถสะสม ตกผลึก และนำไปสู่นวัตกรรมทางนโยบาย (policy innovation) ที่เป็น กระบวนการ เครื่องมือ หรือแนวปฏิบัติใหม่ ๆ ที่ใช้ในการออกแบบและพัฒนานโยบายที่เกี่ยวกับการสื่อสารของสังคมซึ่งเป็นเสาหลักสำคัญในการแก้ไขปัญหาและพัฒนาสังคมที่ซับซ้อนขึ้นได้

เอกสารประกอบการเขียน

กุลธิดา รุ่งเรืองเกียรติ. (2563). **100 นวัตกรรมสร้างฟินแลนด์**. กรุงเทพฯ: สยามปริทัศน์.

วรรณดี สุทธิธารกร. (2556). **การวิจัยเชิงปฏิบัติการ การวิจัยเพื่อเสรีภาพและการสรรค์สร้าง**. กรุงเทพฯ: สยามปริทัศน์.

Anahita Baregheh, Jennifer Rowley, และ Sally Sambrook. (2009). **Towards a multidisciplinary definition of innovation**. *Management Decision*, 47(8), 1323-1339.

Angèle M. Beausoleil. (2018). **Revisiting Rogers: the diffusion of his innovation development process as a normative framework for innovation managers, students and scholars**. *Journal of Innovation Management*, 6(4), 73-97.

Arne H. Krumsvik, Stefania Milan, Niamh Ní Bhroin, และ Tanja Storsul. (2019). **Making (Sense of) Media Innovations**. ใน Mark Deuze, และ Mirjam Prenger, *Making Media: Production, Practices, and Professions* (193-205). Amsterdam University Press.

David O'Sullivan, และ Lawrence Dooley. (2008). **Applying Innovation**. Thousand Oaks: Sage Publications Inc.

Eric Ries. (2011). **The Lean Startup**. Crown Business.

Frank Moss. (2010). **The Power of Creative Freedom: Lessons from the MIT Media Lab**. ใน BBVA, *Innovation: Perspectives for the 21st Century*. Spain: BBVA.

José A. García-Avilés, Miguel Carvajal-Prieto, Alicia De Lara-González, และ Félix Arias-Robles. (2016). **Developing an Index of Media Innovation in a National Market**. *Journalism Studies*, 1-18.

Leyla. Dogruel. (2013). **Opening the Black Box: The Conceptualising of Media Innovation**. ใน Tanja & Krumsvik Arne H. Storsul, *Media Innovations: A Multidisciplinary Study of Change* (29-43). Nordicom.

Niamh Ní Bhroin, และ Stefania Milan. (2020). **Media Innovation and social change: introduction to the special issue**. *The Journal of Media Innovations*, 6(1), 1-8.

Tanja Storsul, และ Arne H. Krumsvik. (2013). **What is Media Innovation?** ใน Tanja & Krumsvik Arne H. Storsul, *Media Innovations: A Multidisciplinary Study of Change* (13-26). Nordicom.



4

งานศึกษาผู้เน้นสื่อกับเด็กและเยาวชน

ศศิธร ยุวโกศล

รอมงานวิจัยคัดสรร

การศึกษาวิจัยเรื่อง รูปแบบและระบบนิเวศสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์ที่ช่วย
เยียวยาส่งเสริม สุขภาพจิตที่ดีต่อเด็กและเยาวชนในสถานศึกษาเพื่อลดผลกระทบจาก
สถานการณ์ความรุนแรงในพื้นที่จังหวัด ชัยแดนภาคใต้

ผู้จัดทำ

สุรัชย์ ไวยวรรณจิตร มุฮำราฟีร์ มะเก็ง อับดุลคอลิก อรรอฮีมีย์ รุ่งโรจน์ ขอบหวาน

การวิจัยชิ้นนี้เกิดขึ้นเนื่องจากผลกระทบต่อการดำรงชีวิตของประชาชนในพื้นที่ โดยเฉพาะกลุ่มเด็กและ
เยาวชนที่ได้รับผลกระทบทางจิตใจจำนวนมาก และค่อนข้างรุนแรง จึงจำเป็นที่จะต้องมีส่วนที่สามารถช่วยเยียวยา
ส่งเสริมสุขภาพจิตที่ดี และมีประสิทธิภาพให้กับเด็กและเยาวชน คณะผู้วิจัยมีวัตถุประสงค์ เพื่อ

- 1) ศึกษาพฤติกรรมของเด็กและเยาวชนในจังหวัดชายแดนภาคใต้ที่ได้รับผลกระทบทางด้านจิตใจจาก
สถานการณ์ความรุนแรงทั้งทางตรงและทางอ้อม
- 2) ศึกษารูปแบบสื่อปลอดภัย และสร้างสรรค์ที่ช่วยเยียวยาส่งเสริมสุขภาพจิตที่ดีต่อเด็กและเยาวชนในสถาน
ศึกษา เพื่อลดผลกระทบจากสถานการณ์ความรุนแรงในพื้นที่จังหวัดชายแดนภาคใต้
- 3) ศึกษากระบวนการนิเวศสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์ในสถาบันการศึกษาอันแปรปรวนจากสถานการณ์ความ
ไม่สงบในพื้นที่ที่เหมาะสม กล่าวคือ เป็นนิเวศมวบรวม ผลของการทำงานระหว่าง โรงเรียน ผู้ปกครอง และภาคีที่
เกี่ยวข้องจากการศึกษาวิจัย
- 4) ข้อเสนอแนะเชิงนโยบายต่อการผลิตสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์ที่ช่วยเยียวยาส่งเสริมสุขภาพจิตที่ดีต่อ
เด็กและเยาวชนในสถานศึกษา เพื่อลดผลกระทบจากสถานการณ์ความรุนแรงในพื้นที่จังหวัดชายแดนภาคใต้

เพื่อลดผลกระทบจาก สถานการณ์ความรุนแรง
จึงออกแบบให้ครอบคลุมถึงประเด็นสำคัญ กล่าวคือ

- 1) การสร้างพื้นที่ปลอดภัยแก่เด็กและ เยาวชนใน
บริเวณโรงเรียน
 - 2) การสร้างภูมิคุ้มกันในการบริโภคสื่อข่าวสารของ
เด็กนักเรียน
 - 3) การนำเสนอสื่อ โดยลดความอคติและความเกลียดชัง
 - 4) การคงอยู่ของสภาพแวดล้อมจริงที่เกิดขึ้นบริเวณ
โรงเรียน
 - 5) การจัดการเสริมสร้างความเข้มแข็งทางด้านจิตใจ
และ
 - 6) ครูต้องเก่งในเรื่องการสื่อสารกับเด็กนักเรียน อีกทั้ง
ทั้งระบบนิเวศสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์ในสถาบัน
ศึกษาจำเป็นต้องสร้างนิเวศมวลรวมผลของการทำงาน
ระหว่าง โรงเรียน ผู้ปกครอง และภาคีที่เกี่ยวข้อง ซึ่ง
ควรครอบคลุมในประเด็นสำคัญ กล่าวคือ
- 1) ผู้ปกครอง ต้องเป็นสื่อกลางในการขับเคลื่อน
ชุมชน
 - 2) การบริหารจัดการสื่อ
 - 3) ครูในโรงเรียนต้องมีทักษะในการจัดการ สื่อ
 - 4) การมีพื้นที่กลางของสื่อ
 - 5) การเยียวยาต้องสร้างให้เห็นเป้าหมายใหม่ และ
ท้าทาย
 - 6) การดำเนินนโยบายคุ้มครองเด็กสำหรับข้อเสนอ
แนะเชิงนโยบายสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์
และนิเวศสื่อที่ช่วยเยียวยาส่งเสริมสุขภาพจิต
ที่ดีต่อเด็กและเยาวชนในสถานศึกษา เพื่อลด
ผลกระทบจากสถานการณ์ความรุนแรงในพื้นที่
จังหวัดชายแดนภาคใต้พบว่า

1. โรงเรียนในพื้นที่จังหวัดชายแดนภาคใต้มี
ความจำเป็นต้องร่วมกันออกแบบพื้นที่ปลอดภัยภายใน
โรงเรียน โดยครูต้องมีทักษะในการสื่อสาร ทั้งกับกลุ่ม
เด็กที่ได้รับผลกระทบ และ บุคคลภายนอกโรงเรียน

2. องค์กรที่ทำหน้าที่ในการนำเสนอสื่อ เช่น
เพจต่าง ๆ ในพื้นที่ควรมีการนำเสนอสื่อของการคงอยู่
สภาพแวดล้อมจริงอันสวยงามที่เกิดขึ้นในพื้นที่ เช่น
สถานที่ท่องเที่ยว สถานที่ทางวัฒนธรรม มิตินภาพ
เป็นอยู่ ของผู้คนในพื้นที่ ต้องออกมาสื่อสารกับบุคคล
ภายนอกให้มาก เพื่อเป็นการเปิดพื้นที่ให้กับผู้คนใน
ชุมชนได้นำเสนอข้อมูลข่าวสารในท้องถิ่นของตนมาก
ขึ้น และที่สำคัญองค์กรที่ทำงานด้านสื่อควรให้ความรู้
เพื่อสร้างทักษะการรับรู้และเท่าทันต่อการใช้สื่ออย่าง
สร้างสรรค์

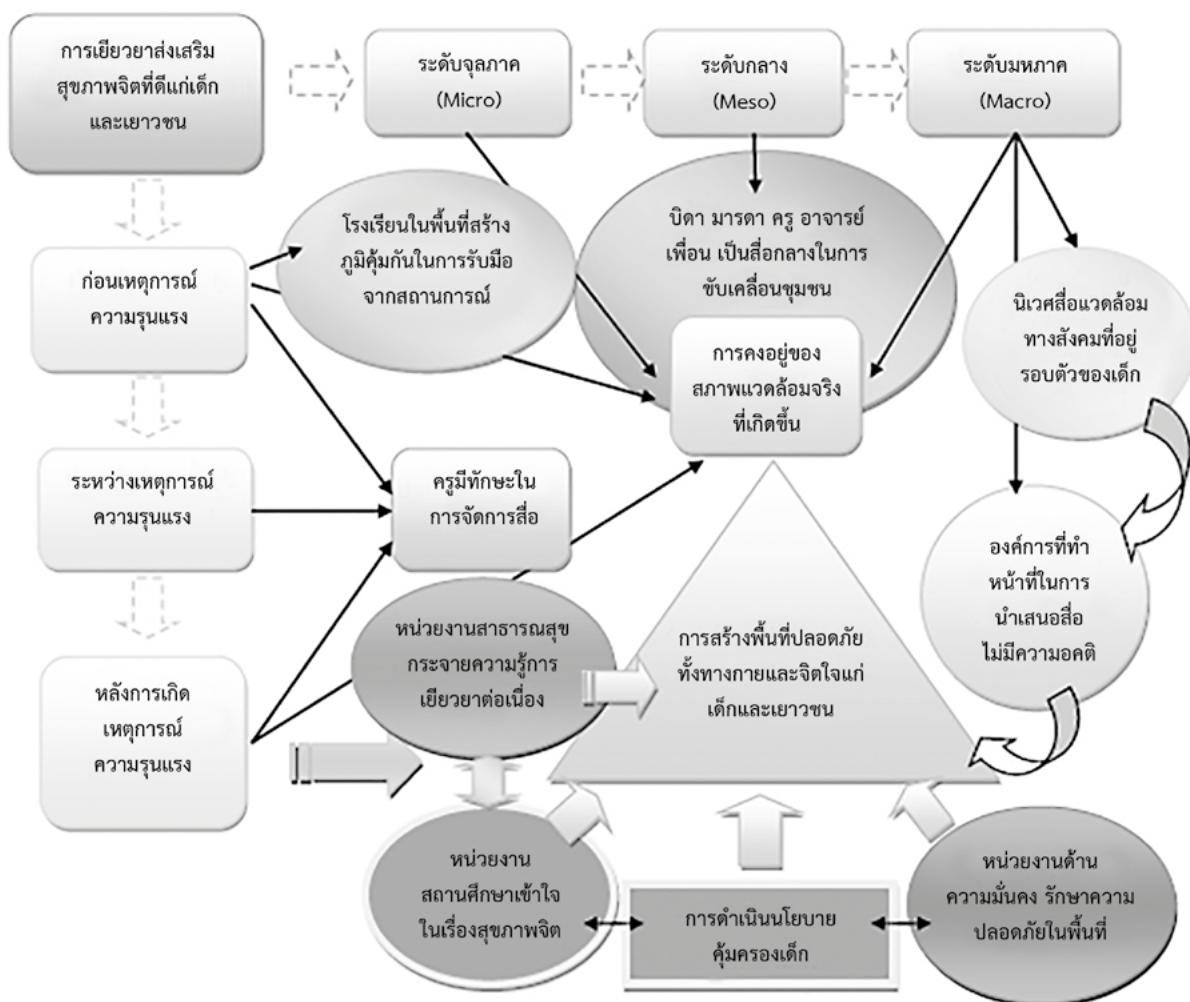
3. หน่วยงานที่ดูแลในเรื่องสถานศึกษา ควร
มีการจัดอบรมกับครูในเรื่องเกี่ยวกับการสื่อสารใน
พื้นที่ความขัดแย้ง เนื่องจากเมื่อเกิดเหตุการณ์ความ
รุนแรงเกิดขึ้นในพื้นที่ คนแรก ๆ ที่อยู่ใกล้เด็กและ
เยาวชนคือ ครู ฉะนั้นครูควรมีทักษะการเยียวยา และ
การสื่อสารให้คนข้างนอกรับรู้ ประกอบกับควรมีการคัด
เลือกหรือ พิจารณาครูที่ต้องการเข้ามาสอนในโรงเรียน
ในพื้นที่จังหวัดชายแดนภาคใต้ ให้มีความรู้ความเข้าใจ
ในเรื่อง สุขภาพจิต และการสื่อสารด้าน สุขภาพจิตที่ดี
ต่อเด็กและเยาวชนในสถานศึกษา ขณะที่หน่วยงานทาง
ด้านความมั่นคง ซึ่งทำหน้าที่ในการรักษาความปลอดภัย
ในพื้นที่ ควรจัดตั้งฐานบัญชาการให้ห่างไกลจากสถาน
ศึกษา เนื่องจากเป็นหน่วยงานที่มีความเสี่ยงต่อการเกิด
ความรุนแรง ซึ่งอาจจะส่งผลกระทบโดยตรงต่อโรงเรียน
และเด็กนักเรียนในสถานศึกษา ในส่วนของหน่วยงาน
ทางด้านสาธารณสุข ซึ่งมีหน้าที่ได้ในการดูแลและการ
เยียวยาสุขภาพจิตในพื้นที่อยู่แล้ว ควรเข้ามามีบทบาท
ในการดูแลอย่างต่อเนื่อง และเพิ่มทักษะของการสื่อสาร
ในกลุ่มคนทำงานให้เป็นพื้นที่กลางของ

การกระจายความรู้ในเรื่องของการเยียวยา
โดยเฉพาะในกลุ่มเด็กและเยาวชนในสถานศึกษา การ
ศึกษารูปแบบและระบบนิเวศสื่อ ภายในสถานศึกษา
อันเปราะบางจากสถานการณ์ความไม่สงบในพื้นที่ฯ
จึงเป็นเรื่องสำคัญอย่างยิ่ง เนื่องจากสื่อปลอดภัยและ
สร้างสรรค์จะช่วยเยียวยาส่งเสริม สุขภาพจิตที่ดีต่อ
เด็กและเยาวชนในสถานศึกษาเพื่อลดผลกระทบจาก

สถานการณ์ความรุนแรงในพื้นที่จังหวัดชายแดนภาคใต้ยังมีระบบ มิใช่เป็นเพียงการแก้ไขแต่จะมีส่วนช่วยป้องกันระยะยาว แต่เพื่อลดผลกระทบจากสถานการณ์ความรุนแรงในพื้นที่จังหวัดชายแดนภาคใต้ระลอกใหม่ที่ต้องเฝ้าระวังวิเคราะห์อย่างต่อเนื่อง พร้อมการสร้าง

ระบบนิเวศสื่อในสถานศึกษาที่มีประสิทธิภาพในการออกแบบหรือสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์ที่ช่วยเยียวยา ส่งเสริมสุขภาพจิตที่ดีต่อเด็กและเยาวชนในสถานศึกษา

การปฏิบัติงานกับเด็กและเยาวชนในพื้นที่เพื่อช่วยเยียวยาส่งเสริมสุขภาพจิตที่ดี



การพัฒนาต้นแบบสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์ สำหรับเยาวชนและครอบครัวในพื้นที่ พรมแดนเพื่อส่งเสริมทักษะรู้เท่าทันสื่อในการลดปัญหาความรุนแรงบนพื้นที่ออนไลน์

ผู้จัดทำ

ศ.ดร. พิมพ์วัลย์ บุญมงคล

การพัฒนาต้นแบบสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์สำหรับเยาวชนและครอบครัวในพื้นที่พรมแดนเพื่อส่งเสริมทักษะการรู้เท่าทันสื่อในการลดปัญหาความรุนแรงบนพื้นที่ออนไลน์มีวัตถุประสงค์สำคัญคือ

- 1) เพื่อพัฒนาทักษะการรู้เท่าทันสื่อให้กับนักเรียน ครู และผู้ปกครอง เพื่อลดปัญหาความรุนแรงบนพื้นที่ออนไลน์
- 2) เพื่อพัฒนา และเผยแพร่สื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์ต้นแบบที่เหมาะสมกับชุมชนพรมแดนไทย-สปป.ลาว ในการเสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อ และลดความรุนแรงบนพื้นที่ออนไลน์
- 3) เพื่อสร้างเครือข่ายความร่วมมือระหว่างโรงเรียน ครอบครัว และชุมชนเพื่อสร้างให้เกิดนิเวศสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์ ให้ชุมชนเกิดความตระหนักและเข้าใจ เพื่อร่วมกันลดความรุนแรงบนพื้นที่ออนไลน์ โดยมีพื้นที่วิจัยอยู่ที่อำเภอเขมราฐ จังหวัดอุบลราชธานี ซึ่งเป็นพื้นที่ชายแดนไทย-สปป.ลาว โรงเรียนที่เข้าร่วมโครงการวิจัยได้แก่ โรงเรียนเขมราฐพิทยาคม และโรงเรียนอนุบาลพุทธเมตตา มีนักเรียนที่เข้าร่วมเป็นนักเรียนแกนนำนักสื่อสารสร้างสรรค์ในพื้นที่ชายแดนทั้งหมด 20 คน กิจกรรมหลักที่สำคัญคือการพัฒนาศักยภาพนักเรียนแกนนำ ครู และผู้ปกครอง เพื่อให้มีความตระหนัก ความเข้าใจในประเด็นเรื่อง Cyber bullying สามารถเป็นกระบอกเสียง สร้างสื่อสร้างสรรค์ที่เหมาะสมกับบริบทในพื้นที่ชายแดน นอกจากนั้นครูและผู้ปกครองยังสามารถที่จะเป็นที่ปรึกษา และสร้างพื้นที่ปลอดภัย รวมทั้งสร้างการเรียนรู้ร่วมกันระหว่างนักเรียนในโรงเรียน และลูกๆ ที่บ้านได้

ผลการดำเนินงานเกิดต้นแบบกลไกการทำงาน ในการสร้างนักร้องด้านสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์ ในการลดความรุนแรงบนพื้นที่ออนไลน์ ซึ่งเป็นรูปแบบที่สามารถประยุกต์ใช้ได้ทั้งในพื้นที่เมืองและพื้นที่ชนบท ที่ส่งผลให้เกิดการดำเนินงานในลักษณะการสร้างกระบวนการมีส่วนร่วมกับชุมชน ซึ่งประกอบด้วย เครือข่ายภาคส่วนต่าง ๆ เช่นนักเรียน ครู ชุมชน และผู้ประกอบการ ที่มีความสัมพันธ์กันผ่านการทำงานร่วมกัน ต่อยอดจากความสัมพันธ์ดังกล่าวพัฒนาประเด็นด้านอื่น ๆ ต่อไป และยังมีส่วนให้เกิดความยั่งยืนในการทำงาน ลดความรุนแรงในพื้นที่ออนไลน์ได้ด้วย กลไกดังกล่าวนี้ มีความแตกต่างจากกลไกในการทำงานบริบทเมืองคือ การสร้างเครือข่ายชายแดน โดยเครือข่ายการทำงานสำคัญของสำนักงานสาธารณสุขจังหวัดอุบลราชธานี สำนักงานการศึกษาขั้นพื้นฐานเขต 29 สำนักงานวัฒนธรรมจังหวัด อำเภอก และเทศบาล รวมทั้งองค์กรอื่น ๆ ในชุมชน ทำให้เครือข่ายเกิดความเข้มแข็ง

กลไกการทำงานของโรงเรียน 2 โรงเรียน ผลการดำเนินงานเครือข่ายที่มีความแตกต่างกันไปตามบริบทโรงเรียน โรงเรียนเขมราฐพิทยาคมสามารถนำเอาวัฒนธรรมบริบทของภาคอีสาน ได้แก่ เพลงหมอลำมาใส่ในเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับ Cyberbullying และดึงการมีส่วนร่วมของครูในโรงเรียน นักเรียน และผู้ประกอบการให้มีส่วนช่วยผลิตเพลงหมอลำนี้ และยังนำไปพ่อนำในแบบชาวอีสานให้เกิดความสนุกสนานรื่นเริง ในส่วนของโรงเรียนอนุบาลพุทธเมตตา เมื่อมีการเข้าไปส่งเสริมให้นักเรียนตระหนักถึงประเด็นเรื่องการลดความรุนแรงบนโลกออนไลน์ นักเรียนให้ความสำคัญมาก อันเนื่องมาจากมีพื้นฐานจากกระบวนการมีส่วนร่วมของนักเรียนในโรงเรียน สะท้อนได้จากเพลงและภาพวาดที่ประกวดในโรงเรียนรวมทั้งการผลิตหนังสือที่ผลิตกันเองในกลุ่มของโรงเรียน

บริบทความเป็นชายแดนไทยลาวกับกิจกรรมลดการกลั่นแกล้งบนพื้นที่ออนไลน์ ได้สร้างความเข้าใจกับผู้ประกอบการคนไทย และคนลาวที่อยู่ในพื้นที่ในประเด็นเรื่องสื่อออนไลน์ และสร้างความเข้าใจต่อเด็กในปกครอง ซึ่งทางผู้ประกอบการและเด็กควรจะมีความ

ละเอียดอ่อนในการพูดคุยกัน ในกรณีเกิดปัญหาที่เด็กถูกกลั่นแกล้ง นอกจากนั้นยังเกิดงานในลักษณะเกี่ยวกับสุขภาพที่อาสาสมัครชุมชนทั้งคนไทยและคนลาวได้ให้การช่วยเหลือ และเฝ้าระวังเกี่ยวกับประเด็นออนไลน์และสุขภาพกับกลุ่มประชากรชายแดน รวมทั้งลดการกลั่นแกล้งบนโลกออนไลน์มากยิ่งขึ้น

ผลจากการดำเนินโครงการที่สำคัญคือ

1) เกิดต้นแบบสื่อที่ปลอดภัยและสร้างสรรค์ ที่สร้างความตระหนักและความเข้าใจในประเด็นเรื่อง Cyber bullying ในพื้นที่ชายแดนซึ่งเป็นสื่อที่มีความเหมาะสมกับบริบทสังคมวัฒนธรรมของเยาวชนในพื้นที่ภาคอีสานซึ่งเป็นชายแดนไทย-สปป.ลาว

2) เกิดเครือข่ายความร่วมมือในภาครัฐ ภาคประชาสังคม ชุมชนและภาคเอกชนในประเด็นด้าน cyberbullying ในพื้นที่ชายแดน

3) เกิดนักเรียนแกนนำที่เป็นนักร้อง สร้างสรรค์ในพื้นที่ชายแดนที่มีศักยภาพในการผลิตสื่อ มีความเข้าใจและสามารถเป็นกระบอกเสียงเพื่อสร้างการเปลี่ยนแปลงให้กับเยาวชนในโรงเรียนและในชุมชนได้

4) เกิดครูผู้ประกอบการที่มีความรู้ความเข้าใจ พร้อมเป็นที่ปรึกษาในประเด็นเรื่อง cyberbullying ได้ ซึ่งสามารถสร้างให้เกิดสิ่งแวดล้อมที่สามารถสร้างภูมิคุ้มกันให้กับนักเรียนและเยาวชนในชุมชนได้

5) เกิดกลไกกระบวนการสร้างนักร้อง สร้างสรรค์ที่มีความเหมาะสมในพื้นที่เมืองและพื้นที่ชายแดนซึ่งสามารถนำไปขยายผลและประยุกต์ใช้ได้ในการทำงานต่อยอดในประเด็นเรื่อง cyberbullying กับเยาวชน



ข้อเสนอแนะเพื่อการพัฒนา ได้แก่

1) การสร้างความร่วมมือร่วมกับกระทรวงศึกษาธิการในการนำหลักสูตรการอบรมนักเรียนครูและผู้ปกครองเพื่อสร้างความตระหนักในประเด็นเรื่อง Cyberbullying

2) การนำหลักสูตรคู่มือไปสร้างการเรียนรู้นอกพื้นที่ระบบการศึกษา

3) การสร้างเครือข่ายความร่วมมือในการทำงานอย่างต่อเนื่อง

4) สร้างโรงเรียนต้นแบบด้านการผลิตสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์โดยนำกระบวนการ และเครื่องมือที่ได้จากการวิจัยไปต่อยอด

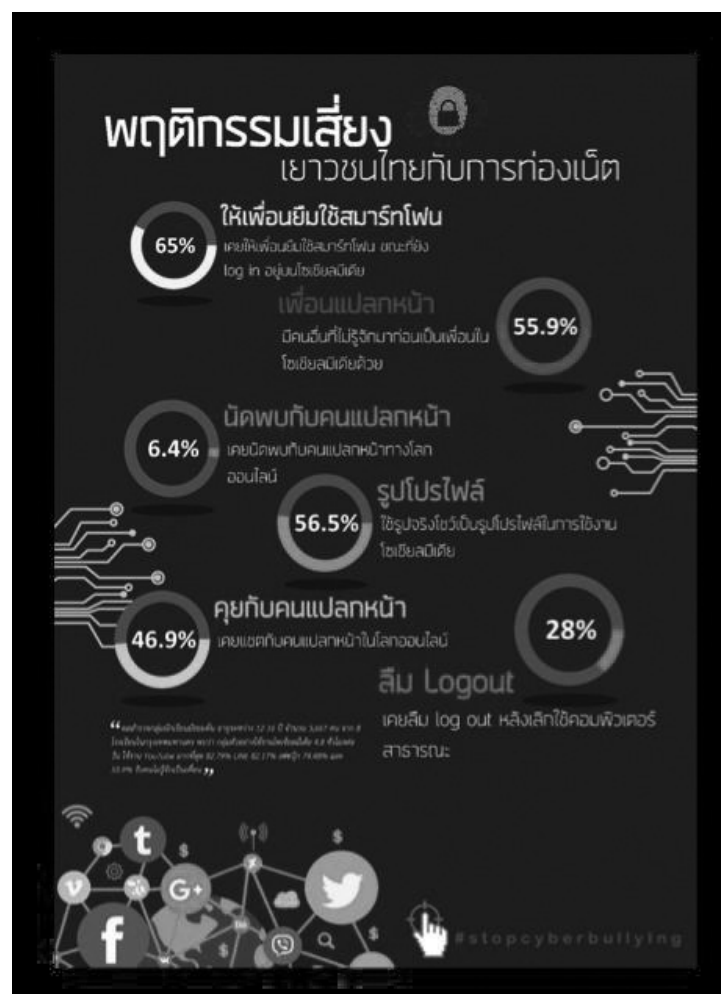
5) ใช้กลไกของสภาเด็กและเยาวชนในการขับเคลื่อนประเด็นเรื่อง Cyberbullying ผ่านการผลิตสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์

6) การสร้างนิเวศสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์จากพื้นที่สื่อออนไลน์ส่วนบุคคลซึ่งจะทำให้เกิดการเผยแพร่อย่างมีสติ

7) การสร้างสื่อที่เยาวชนผลิตให้กับ Facebook Fanpage ที่มีผู้ติดตามจำนวนมากเพื่อสร้างให้เกิดการเข้าถึงชุดความรู้ เรื่องการป้องกัน Cyberbullying และ

8) การสร้างความร่วมมือกับเครือข่ายเดิมผู้ปกครอง และชุมชน เพื่อให้เกิดการผลักดันการทำงานอย่างต่อเนื่องในพื้นที่

ข้อเสนอแนะที่สำคัญคือ การผลักดันการทำงานให้เป็นไปในระดับนโยบาย เพื่อนำองค์ความรู้และกระบวนการดำเนินงานดังกล่าวนี้ไปใช้ให้เกิดประโยชน์ในโรงเรียนทั่วประเทศต่อไป และควรสร้างให้เกิดเครือข่ายการทำงานด้าน Cyberbullying ในระดับชุมชนจังหวัดและประเทศต่อไป



โครงการรู้เท่าทันสร้างสรรค์สื่อปลอดภัย

ผู้จัดทำ

ผศ.ดร. เนตร หงษ์ไกรเลิศ

โครงการรู้เท่าทันสร้างสรรค์สื่อปลอดภัย เป็นโครงการที่สถาบันพัฒนาสุขภาพอาเซียนร่วมกับสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาปทุมธานี เขต 2 พัฒนากิจกรรม และกระบวนการเรียนรู้ เพื่อสร้างความตระหนักให้กับเยาวชนในการรู้เท่าทันอย่างสร้างสรรค์และปลอดภัย โดยได้รับการสนับสนุนจากกองทุนพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์

กระบวนการในการสร้างการมีส่วนร่วมเริ่มจากการวิเคราะห์สถานการณ์ เพื่อค้นหาปัญหา และวิธีการที่ทำให้กลุ่มเป้าหมาย สามารถเข้าถึงแก่นแท้ของวัตถุประสงค์การใช้สื่อออนไลน์อย่างปลอดภัยและสร้างสรรค์ จากนั้นจึงร่วมกันพัฒนาแนวทางการใช้สื่อออนไลน์อย่างปลอดภัยและสร้างสรรค์ ให้กระจายสู่กลุ่มเป้าหมายต่าง ๆ ซึ่งจะนำไปสู่การปรับเปลี่ยนมุมมองของคนรุ่นใหม่ในการรู้เท่าทัน และใช้สื่อออนไลน์อย่างปลอดภัยผ่านกระบวนการเรียนรู้อย่างมีส่วนร่วม (Participatory Learning Process) ในห้องเรียนมิตรภาพ (Friendly Classroom) ที่ใช้ Edutainment เป็นเครื่องมือการถ่ายทอดความรู้และประสบการณ์

โครงการรู้เท่าทันสร้างสรรค์สื่อปลอดภัย ออกแบบโดยมีวัตถุประสงค์เพื่อสำรวจสถานการณ์การใช้สื่อออนไลน์ของนักเรียน ครู และผู้บริหาร จากนั้นร่วมกิจกรรมในการวิเคราะห์ประเด็นปัญหาที่เกิดจากการใช้สื่อออนไลน์ที่ไม่สร้างสรรค์ เมื่อได้ข้อสรุปจากการวิเคราะห์ปัญหาร่วมกันจึงจัดกระบวนการระดมความคิดเห็นของผู้เกี่ยวข้อง คือผู้บริหาร และครูแกนนำ เพื่อพัฒนากระบวนการถ่ายทอดความรู้ และแนวทางการใช้สื่อออนไลน์อย่างปลอดภัยและสร้างสรรค์ ที่จะเป็นหนทางสู่การสร้างความตระหนักในการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์ ซึ่งผลการระดมสมองมีข้อเสนอแนะให้ใช้กิจกรรมที่ออกแบบร่วมกันไปบูรณาการกับการเรียนการสอนในชั้นเรียนของแต่ละรายวิชา เพื่อประยุกต์เนื้อหาการรู้เท่าทันสถานการณ์การใช้สื่อออนไลน์เข้ากับบทเรียนของ 15 โรงเรียนที่เข้าร่วมโครงการ

การดำเนินโครงการเริ่มจากการค้นหาความพร้อมของโรงเรียนที่ต้องการเข้าร่วมโครงการ โดยเชิญผู้บริหารโรงเรียนเข้ารับฟังข้อเสนอโครงการและระดมความคิดเห็นด้านรูปแบบ และความเป็นไปได้ ซึ่งมีผู้บริหารร้อยละ 80 ให้ความสนใจเข้าร่วมโครงการโดยมอบให้ครูที่มีใจรัก และต้องการทำโครงการเข้ามาร่วมระดมความคิดเห็นในการปฏิบัติการด้วยการออกแบบกระบวนการเรียนรู้ ออกแบบกิจกรรม ออกแบบการบูรณาการกับบทเรียนในโรงเรียน จากนั้นครูแกนนำได้เสนอชื่อนักเรียนแกนนำที่มีลักษณะกล้าแสดงออก มีความคิดริเริ่มโรงเรียนละ 10 - 15 คน เข้าร่วมโครงการ มีทีมนักวิชาการจากสถาบันพัฒนาสุขภาพอาเซียนและครูแกนนำของแต่ละโรงเรียนเป็นที่เล็งในการให้ข้อมูลและชวนทำกิจกรรมต่าง ๆ โดยให้นักเรียนแกนนำเป็นผู้คิดกิจกรรมและกระบวนการถ่ายทอดสู่นักเรียนทั้งโรงเรียน



ทั้งนี้ฝ่ายสนับสนุนได้มอบสื่อชุดนิทรรศการ เรื่องรู้เท่าทันสื่อเป็นเครื่องมือในการให้ความรู้ให้กับทุก โรงเรียน และจากการระดมความคิดของนักเรียน แกนนำที่มีครูเป็นที่ปรึกษา ได้รูปแบบการจัดกิจกรรม ที่แตกต่างกัน อาทิ การแสดงบทบาทสมมติ การจัด นิทรรศการเคลื่อนที่ การเดินพาเหรดประชาสัมพันธ์ ในโรงเรียนและชุมชนใกล้เคียง การเขียนเรียงความ การสอนให้เด็กนักเรียนอนุบาลระบายสีสัญลักษณ์ เครื่องมือสื่อสารพร้อมอธิบายเพื่อสร้างการรับรู้เบื้องต้น เป็นต้น

หลังจากการวางแผนกระบวนการถ่ายทอด อย่างมีส่วนร่วมสู่กลุ่มเป้าหมายได้รับความเห็นชอบ ร่วมกันทั้งครู นักเรียน และผู้บริหาร จึงเป็นขั้นตอนการ ออกแบบการจัดกิจกรรมมหกรรมรู้เท่าทันสร้างสรรค์ สื่อปลอดภัยในโรงเรียน โดยการสนับสนุนวัสดุจาก โครงการ โดยมีเป้าหมายหลักคือการจัดมหกรรม Show & Share: รู้เท่าทันสร้างสรรค์สื่อปลอดภัย ที่เป็นการ รวมตัวการแสดงผลงานที่ผลิตขึ้นในโรงเรียนของ 15 โรงเรียน บนเวทีการแลกเปลี่ยนประสบการณ์ที่จัดขึ้น ณ สถาบันพัฒนาสุขภาพอาเซียนมหาวิทยาลัยมหิดล รวมทั้งการทบทวนที่ข้อตกลงการดำเนินงานร่วมกัน ระหว่างสถาบันพัฒนาสุขภาพอาเซียนกับ 15 โรงเรียน เกี่ยวกับการรู้เท่าทันสื่อ

จากการดำเนินโครงการรู้เท่าทันสร้างสรรค์ สื่อปลอดภัย สรุปได้ว่ามีกระบวนการดำเนินโครงการ ดังนี้ คือมีการสำรวจสถานการณ์การใช้สื่อออนไลน์ใน

โรงเรียนทั้ง 15 แห่งเพื่อใช้เป็นข้อมูลเชิงประจักษ์ นำ เสนอต่อผู้บริหารโรงเรียนมีการสำรวจทัศนคติที่มีต่อ การรู้เท่าทันสร้างสรรค์สื่อออนไลน์ของนักเรียนทั้ง 15 แห่ง มีการศึกษารูปแบบแนวทางการใช้สื่อออนไลน์ อย่างปลอดภัยและสร้างสรรค์ มีโครงการพัฒนาสื่อและ กิจกรรม โดยนักเรียน และครูแกนนำเป็นผู้ออกแบบ มีการประกาศนโยบายเป็นโรงเรียนใช้สื่อออนไลน์อย่าง สร้างสรรค์และปลอดภัย และมีการถอดบทเรียนรู้เท่าทัน สร้างสรรค์สื่อปลอดภัยก่อนปิดโครงการ

การถอดบทเรียนจบโครงการพบว่ามีหลาย หัวข้อที่ควรให้ความรู้กับนักเรียน ในด้านการรู้เท่าทัน สื่อดังนี้ คือการใช้ภาษาที่ถูกต้องในการสนทนา การ พิจารณากรองข่าวก่อนการแชร์การเลือกรับข้อมูล ข่าวสาร การแยกแยะข้อมูลจริงข้อมูลเท็จ การโพสต์ ภาพที่เหมาะสมในสื่อสาธารณะ การใช้สื่อออนไลน์ได้ อย่างถูกต้องเหมาะสมและปลอดภัย ข้อดีข้อเสียของ สื่อออนไลน์ กฎหมายที่เกี่ยวข้องกับพรบ.คอมพิวเตอร์ การกลั่นแกล้งออนไลน์ การเสพติดเกม มิจฉาชีพ ออนไลน์ และการแก้ปัญหา บทบาทและจิตสำนึกของ ผู้ใช้สื่อออนไลน์ และในระหว่างโครงการพบว่าทาง ผู้บริหารนักเรียนและครูได้รับความรู้ความเข้าใจ เกี่ยวข้องกับสื่อออนไลน์ ทั้งการเรียนรู้ซึ่งกันและกัน ระหว่างกลุ่มผู้บริหาร ครู และนักเรียน อีกทั้งมีการ ปรับแนวทางทำความเข้าใจที่เป็นช่องว่างระหว่างอายุ และสถานภาพของกลุ่มเป้าหมายในการทำงานคือ ผู้ บริหาร ครู และนักเรียน



การวิจัยและพัฒนาระบบการเฝ้าระวังอาหารรายการโทรทัศน์สำหรับเด็กและเยาวชน

จัดทำโดย

ดร.ชนนต์ดี ทินนาม

ผศ.ดร.ต่อตระกูล อุบลวัตร

ผศ.ดร.พิเชษฐ พิมพ์เจริญ

งานวิจัยเรื่อง “การวิจัยและพัฒนาระบบการเฝ้าระวังอาหารรายการโทรทัศน์สำหรับเด็กและเยาวชน” ใช้ระเบียบวิธีวิจัย “การวิจัยและพัฒนา” (Research and Development) มีวัตถุประสงค์การวิจัยดังนี้

1. เพื่อสังเคราะห์เกณฑ์การประเมินคุณภาพอาหารรายการโทรทัศน์สำหรับเด็กและเยาวชนที่เหมาะสมกับบริบทสังคมไทย
2. เพื่อพัฒนาและประยุกต์ใช้ระบบการเฝ้าระวังอาหารรายการโทรทัศน์สำหรับเด็กและเยาวชน
3. เพื่อประเมินระบบการเฝ้าระวังอาหารรายการโทรทัศน์สำหรับเด็กและเยาวชน

กลุ่มตัวอย่างในการศึกษา ประกอบด้วย รายการสำหรับเด็กและเยาวชนจาก 5 ช่อง ได้แก่ ช่อง ยอดนิยม (ช่อง Work Point ช่อง 3HD และ ช่อง 7) ช่องสี่สาธารณะ (ThaiPBS) และช่องที่มีเนื้อหาสำหรับเด็กและเยาวชน (ช่อง MCOT family) ในส่วนของกลุ่มตัวอย่างที่ทำหน้าที่เป็นผู้ประเมินรายการ ประกอบด้วย กลุ่มเด็ก กลุ่มเยาวชน กลุ่มพ่อแม่ผู้ปกครอง กลุ่มประชาชนทั่วไป กลุ่มผู้ผลิตสื่อ และกลุ่มคนทำงานด้านเด็กและเยาวชน

ผลการศึกษาแบ่งเป็น 4 ด้าน ดังนี้

1. เกณฑ์การประเมินคุณภาพอาหารรายการโทรทัศน์สำหรับเด็กและเยาวชน ได้แก่
 - 1.1. คุณภาพอาหารรายการที่ไม่ปลอดภัยไม่สร้างสรรค์ ประกอบด้วย ความรุนแรง เพศอาชญากรรม อคติ/การเลือกปฏิบัติ ภาษายาเสพติด การสร้างความหวาดกลัว การบิดเบือนข้อเท็จจริง.
 - 1.2. คุณภาพอาหารรายการที่ปลอดภัยและสร้างสรรค์ ประกอบด้วย การให้ความรู้ การพัฒนาทักษะ ความคิดสร้างสรรค์ ความสนุกสนาน สุขภาวะ ความสัมพันธ์ ความรับผิดชอบต่อสังคม

- 1.3. คุณภาพรายการด้านรูปแบบรายการ ประกอบด้วย ผู้ดำเนินรายการ การสร้างการมีส่วนร่วมของเด็กในรายการ โฆษณามีเนื้อหาเหมาะสมกับเด็ก ความเหมาะสมของเวลาออกอากาศ ความยาวรายการ เพลงดนตรีประกอบรายการ เสียง มีความเหมาะสมกับเด็ก

2. ระบบการเฝ้าระวังเนื้อหารายการโทรทัศน์สำหรับเด็กและเยาวชน

ผู้วิจัยได้พัฒนา www.mongtvdek.com ซึ่งคือระบบเฝ้าระวังเนื้อหารายการโทรทัศน์สำหรับเด็กและเยาวชน (children television program monitoring system) โดยการอาศัยเทคโนโลยีสื่อดิจิทัลที่มีการผสมผสานกันระหว่างข้อความ กราฟิก เสียง วิดีทัศน์ รวมถึงเว็บ โดยใช้ในรูปแบบของระบบการประเมินออนไลน์ ที่ผู้เข้ามาในระบบ www.mongtvdek.com สามารถประเมินคุณภาพรายการโทรทัศน์สำหรับเด็กและเยาวชนได้ โดยไม่มีข้อจำกัดด้านเวลาและสถานที่ ที่ทำการประเมินในเวลาและสถานที่ใดก็ได้ หากสามารถเชื่อมต่อกับระบบได้ ในระบบมีทั้งข้อความ วิดีทัศน์รายการย้อนหลัง บทวิเคราะห์รายการ การสรุปและประมวลผลคะแนนแสดงแบบอัตโนมัติได้ในทันทีที่ทำการประเมิน

3. ผลการประเมินคุณภาพเนื้อหารายการโทรทัศน์สำหรับเด็กและเยาวชน

ผู้วิจัยได้เปิดระบบให้ประชาคมออนไลน์ เข้าระบบ www.mongtvdek.com เพื่อประเมินรายการเป็นระยะเวลา 3 เดือน คือ เดือนกรกฎาคม – เดือนกันยายน 2561 พบว่ามีผู้เข้ามาประเมินรายการทั้งสิ้น 950 ครั้ง โดยผู้ประเมินที่เป็นเยาวชนมีจำนวนการเข้ามาประเมินสูงสุดคือ 685 ครั้ง รองลงมาคือ ประชาชนทั่วไป จำนวน 88 ครั้ง และกลุ่มเด็กเป็นกลุ่มที่เข้ามาประเมินน้อยที่สุด จำนวน 26 ครั้ง

ทั้งนี้ผลการประเมินในเดือนกรกฎาคมพบว่า รายการทุ่งแสงตะวัน เป็นรายการที่มีคะแนนประเมินสูงสุด โดยมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 4.49 จัดว่าเป็นรายการที่มีเนื้อหาปลอดภัยและสร้างสรรค์ระดับมากรองลงมาคือ รายการหม้อข้าวหม้อแกง มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 4.33 จัดว่าเป็นรายการที่มีเนื้อหาปลอดภัยและสร้างสรรค์ระดับมากเช่นกัน ส่วนรายการที่มีคะแนนเฉลี่ยต่ำที่สุดคือ รายการละครสังข์ทอง มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 3.28 จัดว่าเป็นรายการที่มีเนื้อหาปลอดภัยและสร้างสรรค์ระดับปานกลาง

ในเดือนสิงหาคม รายการทุ่งแสงตะวันเป็นรายการที่มีคะแนนประเมินสูงสุด โดยมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 4.77 จัดว่าเป็นรายการที่มีเนื้อหาปลอดภัยและสร้างสรรค์ระดับมากที่สุด รองลงมาคือ รายการหม้อข้าวหม้อแกง มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 4.68 จัดว่าเป็นรายการที่มีเนื้อหาปลอดภัยและสร้างสรรค์ระดับมากที่สุดเช่นกัน ส่วนรายการที่มีคะแนนเฉลี่ยต่ำที่สุดคือ รายการละครสังข์ทอง มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 3.54 จัดว่าเป็นรายการที่มีเนื้อหาปลอดภัยและสร้างสรรค์ระดับมาก

สำหรับเดือนกันยายน รายการขบวนการ FUN น้านมเป็นรายการที่มีคะแนนประเมินสูงสุด โดยมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 4.84 จัดว่าเป็นรายการที่มีเนื้อหาปลอดภัยและสร้างสรรค์ระดับมากที่สุด รองลงมาคือ รายการทุ่งแสงตะวัน มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 4.83 จัดว่าเป็นรายการที่มีเนื้อหาปลอดภัยและสร้างสรรค์ระดับมากที่สุดเช่นกัน ส่วนรายการที่มีคะแนนเฉลี่ยต่ำที่สุดคือ รายการละครสังข์ทอง มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 3.66 จัดว่าเป็นรายการที่มีเนื้อหาปลอดภัยและสร้างสรรค์ระดับมาก

4. การประเมินระบบการเฝ้าระวังเนื้อหารายการโทรทัศน์สำหรับเด็กและเยาวชน พบคุณลักษณะเด่นของระบบ www.mongtvdek.com ดังนี้
 1. มีเกณฑ์ประเมินครบถ้วนทั้งด้านบวกและลบ
 2. ใช้งานง่าย ไม่มีข้อจำกัดด้านเวลา และสถานที่
 3. ผลการประเมินสรุปแบบเรียลไทม์ เป็นระบบอัตโนมัติ
 4. เพิ่มความหลากหลายให้ระบบประเมินคุณภาพรายการ
 5. สร้างการมีส่วนร่วมจากทุกกลุ่ม
 6. ใช้เกณฑ์ร่วมแต่ปรับภาษาให้เหมาะกับหลากหลายของประชาคมออนไลน์
 7. ผลการประเมินถูกกำหนดโดยประชาชน ประชาชนเป็นผู้กำหนดคุณภาพเนื้อหารายการ
 8. กระตุ้นให้เกิดวัฒนธรรมการเฝ้าระวังรายการเด็กและเยาวชนแบบต่อเนื่อง
 9. เปิดพื้นที่ให้เสียงของเด็กและเยาวชนดังขึ้นในสังคม
 10. ผลการประเมินเป็นกลาง มีความอิสระจากรัฐ และทุน
 11. เป็นห้องทดลองและปฏิบัติการจริงทางสื่อมวลชน
 12. เป็นแหล่งข้อมูลสาธารณะด้านรายการโทรทัศน์สำหรับเด็กและเยาวชน
 13. เป็นต้นแบบในการพัฒนาระบบการประเมินคุณภาพเนื้อหารายการโทรทัศน์สำหรับเด็กและเยาวชน



โครงการการวิจัยเชิงปฏิบัติการอย่างมีส่วนร่วมเพื่อพัฒนาเครือข่ายการเรียนรู้ " โรงเรียนสร้างพลเมืองรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล " ในพื้นที่ภาคเหนือตอนล่าง ของประเทศไทย

ผู้จัดทำ

ดร. อรรถกฤษณ์ สัจจะพัฒนกุล

การวิจัยเชิงปฏิบัติการอย่างมีส่วนร่วม เพื่อพัฒนาเครือข่ายการเรียนรู้ " โรงเรียนสร้างพลเมืองรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล " ในพื้นที่ภาคเหนือตอนล่างของประเทศไทย มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาเครือข่ายการเรียนรู้ของครู ในภาคเหนือตอนล่าง ให้เกิดระบบการเชื่อมโยงกันในการขับเคลื่อนการจัดการเรียนรู้ ที่ส่งเสริมสมรรถนะความเป็น พลเมือง รู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศและดิจิทัล โดยมีผลผลิตเป็นนวัตกรรมสำคัญอยู่ 2 อย่างได้แก่ 1) รูปแบบเครือข่าย การเรียนรู้โรงเรียนพลเมืองรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศและดิจิทัลในพื้นที่ภาคเหนือตอนล่าง ทั้งในส่วนที่เป็นเครือข่าย และรูปแบบการจัดการเรียนรู้ของเครือข่าย 2) หนังสือนวัตกรรมการสร้างการเรียนรู้ที่เกิดจากการถอดบทเรียนของ ครูแกนนำที่เข้าร่วมโครงการจาก 30 โรงเรียนครอบคลุมพื้นที่ 9 จังหวัดภาคเหนือตอนล่าง งานวิจัยชิ้นนี้พบว่า

1. กลไกและนโยบายเชิงพื้นที่วางกรอบ เป้าหมายไว้ 3 ปี โดยมีนโยบายสำคัญ 3 ด้านคือ

1) การส่งเสริมและสนับสนุนให้เกิดชุมชนการเรียนรู้ร่วมกัน 2) นโยบายส่งเสริมและสนับสนุนให้เกิดห้องเรียน ต้นแบบ และพัฒนาสู่การเป็นโรงเรียนแม่ข่ายระดับ จังหวัด 3) นโยบายการส่งเสริมและสนับสนุนให้เกิด การทำงานร่วมกับชุมชนและภาคส่วนต่าง ๆ ในสังคม เพื่อสร้างเครือข่ายพลเมืองรู้เท่าทันสื่อทั้งเชิงกว้างและ เชิงลึก

2. รูปแบบเครือข่ายการเรียนรู้เป็นการสร้าง พื้นที่เชื่อมโยงครูที่ขับเคลื่อนงานด้านการสอนเพื่อ สร้างพลเมืองรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศและดิจิทัลในเขต พื้นที่ภาคเหนือตอนล่าง ให้เกิดการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ และพัฒนาศักยภาพร่วมกันโดยสร้างเป้าหมาย และ เจตจำนงทางสังคมร่วมกันซึ่งรูปแบบของเครือข่ายมี องค์ประกอบที่สำคัญดังนี้คือ 1) มหาวิทยาลัยระดับ ท้องถิ่นจะหนุนเสริมเชิงวิชาการ 2) การสร้างพื้นที่แลกเปลี่ยนเรียนรู้และพัฒนาศักยภาพ 3) การสร้างครูแกนนำ และห้องเรียนต้นแบบ ด้านการสร้างพลเมืองรู้เท่าทัน สื่อ 4) การขยายเครือข่ายในอนาคต โดยมีโรงเรียน แกนนำเป็นฐาน 5) การขยายเครือข่ายสู่พื้นที่ชุมชนเพื่อ ประสานชีวิตการเรียนรู้ในห้องเรียนกับชุมชนท้องถิ่น

3. รูปแบบการจัดการเรียนรู้ของโครงการนี้ เพื่อนำมาสังเคราะห์พบว่ามี 4 ขั้นตอนคือ

1) ขั้นตอนการเตรียมความพร้อมเป็นขั้นตอนการเชื่อมต่อ ระหว่างความรู้เดิมกับความรู้ใหม่โดยผู้สอน ต้องสร้างกระบวนการมีส่วนร่วม เพื่อนำพา ผู้เรียนสำรวจประสบการณ์เดิม และเผชิญ กับสถานการณ์ที่จะนำไปสู่การเรียนรู้ อีกทั้ง ต้องสร้างบรรยากาศให้เกิดการแลกเปลี่ยน

เรียนรู้ ด้วยคำถามหลักคือใครเป็นเจ้าของสื่อ สื่อนี้สร้างจากข้อมูลและฐานคิดอย่างไร สื่อนี้ มีเจตนาหลักเพื่ออะไร สื่อนี้แสดงค่านิยม และ



ส่งผลอย่างไรต่อผู้รับสาร อะไรที่สื่อนี้แฝงอยู่ หรือบอกไม่หมด

- 2) ขั้นทำความเข้าใจด้วยกระบวนการคิดเชิงวิพากษ์เป็นขั้นตอนที่ต้องให้เกิดการอภิปรายแลกเปลี่ยนความคิดเห็นโดยมีแนวคิดดังนี้คือ สื่อนี้มีเจตนาอย่างไร เช่น สื่อนี้ส่งผลต่อวิธีคิดเชิงปัจเจกหรือสังคม เราจะใช้สื่อนี้ให้เป็นประโยชน์ได้อย่างไร สื่อและสารสนเทศนี้สะท้อนภาพทางสังคมอย่างไร
- 3) การเปลี่ยนผ่านได้วิธีการปฏิบัติ เป็นขั้นตอนที่ผู้สอนนำพาผู้เรียนให้ไปสู่การเรียนรู้เชิงปฏิบัติที่มีความหมาย และส่งผลการเติบโตด้านการเรียนรู้โดยเน้นไปที่การสร้างคุณค่าร่วมให้กับชุมชนแห่งการเรียนรู้ของผู้เรียน โดยขั้นตอนนี้ ผู้สอนจะชวนให้ผู้เรียนได้เห็นปัญหาทางสังคมที่ใกล้ตัว และผลักดันให้ผู้เรียนใช้ความรู้และศักยภาพที่มีในการสร้างสรรค์ และผลิตสื่อสารสนเทศและดิจิทัลเพื่อสังคม
- 4) การสะท้อนคิดเพื่อยกระดับกระบวนการในการเรียนรู้ เป็นขั้นตอนของการตกผลึกการเรียนรู้ และเป็นกระบวนการที่ช่วยผู้เรียนให้เชื่อมโยงความรู้ ระหว่างโลกภายนอกกับโลกภายในของผู้เรียน โดยขั้นตอนนี้ผู้สอนต้องสร้างพื้นที่และใช้เครื่องมือในการจัดองค์ความรู้และถอดบทเรียนเพื่อสะท้อนคิด และยกระดับกระบวนการเรียนรู้ต่อไป

4. นวัตกรรมสร้างการเรียนรู้ 30 บทความจากการตกผลึกและถอดบทเรียนการเรียนรู้ของครูการนำ 30 โรงเรียนที่เข้าร่วมโครงการวิจัย

โครงการได้ก่อให้เกิดพื้นที่ของการเชื่อมโยงครูและบุคลากรทางการศึกษาให้เกิดการแลกเปลี่ยนการเรียนรู้ และหนุนเสริมศักยภาพทางจากเครือข่ายภายในคือ ครูในพื้นที่ และมหาวิทยาลัยท้องถิ่น และเครือข่ายภายนอก ได้แก่ สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานสถาบันสื่อเด็กและเยาวชนกลุ่มพลเรือน และมูลนิธิการศึกษาเพื่อสร้างพลเมืองไทยที่ได้เข้ามาช่วยให้เกิดการขยายเครือข่ายโรงเรียนสร้างพลเมืองรู้เท่าทันสื่อสารสนเทศและดิจิทัลในพื้นที่ภาคเหนือตอนล่าง

ข้อเสนอแนะของการศึกษานี้

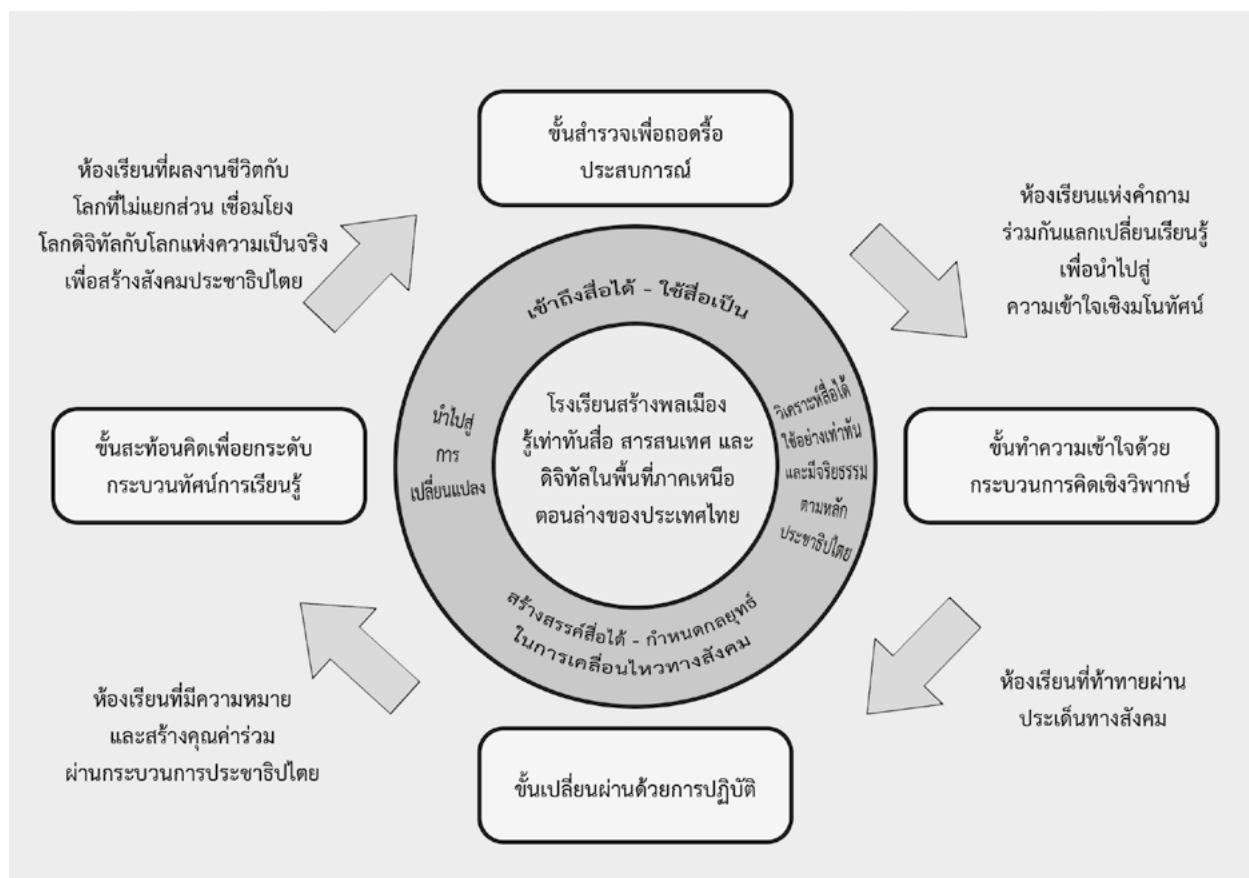
1. การส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อสารสนเทศและดิจิทัลควรพัฒนาไปพร้อมกับการเสริมสร้างความเป็นพลเมือง ดังเช่นโครงการนี้ได้เชื่อมโยงความเป็นพลเมืองในมิติของการเข้าถึงข้อมูลข่าวสาร ถือเป็นสิทธิขั้นพื้นฐาน รวมถึงเทคโนโลยีขั้นพื้นฐาน เช่น ระบบอินเทอร์เน็ตคอมพิวเตอร์ มิติของการวิเคราะห์ และประเมินสื่อสารสนเทศต่าง ๆ ไปจนถึงนิติการสร้างสรรค์สังคมซึ่งสมรรถนะของการรู้เท่าทันสื่อสารสนเทศเป็นหนึ่งในสมรรถนะของความเป็นพลเมืองของโลกในศตวรรษที่ 21

2. รัฐบาลในฐานะฝ่ายบริหารเป็นตัวแทนของประชาชน จำเป็นต้องสนับสนุนส่งเสริมการพัฒนาพลเมืองที่รู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และ Digital โดยกำหนดเป็นนโยบายหลักที่เกี่ยวข้องกับงานด้านการศึกษา สังคม ครอบครัว เด็กและเยาวชน เพื่อเปิดพื้นที่ให้เกิดการเข้ามามีส่วนร่วมในการสร้างสังคมพลเมืองรู้เท่าทันสื่อ โดยส่งเสริมให้การทำงานระดับพื้นที่ เชื่อมร้อยภาคปฏิบัติกับความเป็นท้องถิ่นอย่างสอดคล้องกับบริบททางสังคมและวัฒนธรรม

3. กองทุนพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์ จำเป็นต้องให้ความสำคัญกับการทำงานเชิงพื้นที่ งานภาคสนาม และองค์ความรู้ที่จะเชื่อมโยงไปสู่การปฏิบัติ คือเป็นงานที่ส่งผลต่อกลุ่มเป้าหมายอย่างแท้จริง การเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้น จะนำไปสู่การเปลี่ยนแปลงอย่างแท้จริง และลดช่องว่างการเรียนรู้เรื่องความเท่าทันสื่อสารสนเทศและดิจิทัล

4. กองทุนพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์ จำต้องสร้างความร่วมมือกับองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น สถาบันการศึกษาในระดับท้องถิ่น และหน่วยงานระดับพื้นที่เพื่อหนุนเสริมการดำเนินโครงการกิจกรรมงานวิจัย และการพัฒนานวัตกรรม เพื่อสร้างชุมชนพลเมืองการรู้เท่าทันสื่อสารสนเทศและดิจิทัลระดับพื้นที่

5. กระทรวงศึกษาธิการกระทรวงอุดมศึกษา และกระทรวงดิจิทัล จำเป็นต้องบูรณาการความร่วมมือให้สำคัญต่อการจัดการเรียนรู้เชิงสมรรถนะพลเมืองรู้เท่าทันสื่อสารสนเทศและดิจิทัล โดยสนับสนุนสถาบันการศึกษาในระดับท้องถิ่นที่มีการผลิตครู และเชื่อมร้อยกับโรงเรียนในระดับท้องถิ่น เพื่อให้ทำงานขับเคลื่อนด้านพลเมืองรู้เท่าทันสื่อสารสนเทศและดิจิทัลไปด้วยกัน โดยเน้นการทำงานเชิงพื้นที่ทั้งการวิจัย การบริการวิชาการการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อพัฒนาผู้เรียน โดยเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้เข้าไปศึกษาชุมชนและเชื่อมโยงการทำงานกับกลุ่มเป้าหมาย ทั้งครู ผู้ปกครอง ผู้สูงอายุ เด็ก และเยาวชนเพื่อสร้างสังคมแห่งการเรียนรู้



การศึกษาวิจัยด้านการส่งเสริมการพัฒนา สื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์เพื่อเด็ก เยาวชน ครอบครัวและชุมชนโครงการจัดทำแผนยุทธศาสตร์ 5 ปีพ. ศ. 2561-2565

ผู้จัดทำ

ระวีวรรณ ทรัพย์อินทร์

การวิจัยเรื่องการศึกษาวิจัยด้านการส่งเสริมการพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์เพื่อเด็ก เยาวชน ครอบครัวและชุมชนโครงการจัดทำแผนยุทธศาสตร์ 5 ปีพ. ศ. 2561-2565 มีวัตถุประสงค์ 3 ประการคือ

1. เพื่อศึกษารวบรวมองค์ความรู้เกี่ยวกับสื่อเด็ก เยาวชน ครอบครัว และชุมชน
2. เพื่อศึกษารวบรวมองค์ความรู้ด้านพฤติกรรมการใช้สื่อของเด็ก เยาวชน และผู้สูงอายุ ตลอดจนผลกระทบที่เกิดขึ้น
3. เพื่อสรุปเป็นข้อเสนอแนะในแนวทางการดำเนินงานของกองทุนเพื่อส่งเสริมการพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์สำหรับเด็ก เยาวชน ครอบครัว และผู้สูงอายุ ในการจัดทำแผนยุทธศาสตร์ 5 ปี (พ.ศ.2561-2565)

ความเป็นมาของปัญหา เนื่องจากสภาพสังคมและความเจริญทางเทคโนโลยี มีผลอย่างยิ่งกับพฤติกรรมการใช้สื่อของผู้คนในสังคมโดยเฉพาะกลุ่มเด็ก เยาวชน และกลุ่มผู้สูงอายุ ด้วยสภาวะการแข่งขันในโลกธุรกิจสื่อที่มีการแข่งขันอย่างเข้มข้น ส่งผลให้เยาวชน และผู้สูงอายุไม่ได้รับการสนับสนุนหรือตอบสนองจากผู้สนับสนุนรายการมากเท่าที่ควร เนื่องจากไม่ได้เป็นกลุ่มตลาดหลัก ด้วยสภาพแวดล้อมสังคมเทคโนโลยีและการแข่งขันทางธุรกิจ ทำให้การผลิตสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์สำหรับเด็กเยาวชน รวมถึงผู้สูงอายุนั้นไม่เพียงพอ และยังไม่ตอบสนองต่อความต้องการของกลุ่มเป้าหมายได้อย่างแท้จริง

การศึกษาหัวข้อนี้ใช้ระเบียบ คือการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) โดยศึกษาแบบมุ่งหาคำอธิบายโดยการศึกษารวบรวมการจากเอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับสื่อเด็ก เยาวชน ครอบครัว ชุมชน และผู้สูงอายุ และมีการสัมภาษณ์เชิงลึก (In-dept Interview) ประกอบเพิ่มเติม กลุ่มประชากรและตัวอย่าง สำหรับงานวิจัยชิ้นนี้ก็คือ เอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้องในประเด็นเด็ก เยาวชน ครอบครัว ชุมชน และผู้สูงอายุ กับสื่อด้วยตัวอย่างงานวิจัยและเอกสารที่เลือกมานำเสนอประเด็นใดที่วิจัยที่กล่าวถึงพฤติกรรมของผู้ใช้ และผลกระทบของสื่อที่มีผลต่อผู้ใช้ นอกจากนี้กลุ่มตัวอย่างหมายถึงบุคคลที่เกี่ยวข้องกับการรณรงค์หรือผลิตสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์เพื่อเด็กเยาวชนและผู้สูงอายุ โดยเป็นการเลือกแบบเฉพาะเจาะจงเพื่อให้ได้ตัวอย่างที่มีองค์ความรู้เฉพาะทางด้านสื่อ เพื่อเด็ก เยาวชน และผู้สูงอายุ ซึ่งงานวิจัยชิ้นนี้ได้ทำการสัมภาษณ์นักวิชาการ และวิชาชีพที่เกี่ยวข้อง

ผลการวิจัยจากผลการศึกษาพบว่า ในแต่ละช่วงวัยจำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องทำความเข้าใจถึงธรรมชาติของพัฒนาการตามช่วงวัย ทั้งในส่วนของเด็ก เยาวชน และผู้สูงอายุ ก่อน เพื่อที่จะทำนุบำรุงความหมายของแต่ละช่วงวัย ทั้งนี้ทั้งนั้นในส่วนของผู้สูงอายุนั้น จำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องศึกษาเรื่องภูมิหลัง เช่น การศึกษา ภูมิฐานะ รายได้ ปัจจัยด้านสุขภาพร่างกาย เพราะปัจจัยเหล่านี้ล้วนส่งผลต่อการใช้สื่อ และรับสื่อของกับผู้สูงอายุทั้งสิ้น ด้านพฤติกรรมการใช้สื่อของเด็กเยาวชน และผู้สูงอายุ ภาพรวมด้านพฤติกรรมการใช้สื่อของคนไทยในปัจจุบัน โดยหลักที่ยังมีพบเห็นในปัจจุบันได้แก่ หนังสือพิมพ์ นิตยสาร หนังสือภาพยนตร์ วิทยุ และโทรทัศน์ จากการศึกษาพบว่า โทรทัศน์ยังเป็นสื่อหลักที่มีอิทธิพลต่อตลาดและเป็นช่องทางสื่อที่ประชาชนเข้าถึงมากที่สุด ตามมาด้วยวิทยุ ขณะที่สื่อสิ่งพิมพ์ และสื่อที่กำลังมีการพัฒนาเพิ่มขึ้นได้เป็นอย่างดีต่อเนื่องได้แก่ สื่ออินเทอร์เน็ต โดยคนส่วนใหญ่จะเล่นผ่านโทรศัพท์มือถือกันมากที่สุด

เมื่อศึกษาพฤติกรรมการใช้สื่ออินเทอร์เน็ตของคนไทย พบว่า มีจำนวนชั่วโมงการใช้อินเทอร์เน็ตของแต่ละช่วงวัย โดยเฉลี่ย 45 ชั่วโมงต่อสัปดาห์หรือประมาณ 6.4 ชั่วโมงต่อวัน อุปกรณ์ยอดนิยมของทุกช่วงวัยในการใช้อินเทอร์เน็ต คือ โทรศัพท์ Smartphone รองลงมาคือ คอมพิวเตอร์ส่วนบุคคล และคอมพิวเตอร์พกพา กิจกรรมยอดนิยม สำหรับกลุ่มเด็กและเยาวชน Social Network และให้ความสำคัญกับการค้นหาข้อมูลมาเป็นอันดับสุดท้าย ส่วนกลุ่มผู้สูงอายุ กิจกรรมอันดับ 1 คือ Social Network อันดับสุดท้ายคือ Youtube องค์ประกอบที่สำคัญในการเข้าถึงสื่อดิจิทัลเรื่องของการพื้นที่ในการใช้อินเทอร์เน็ตด้วยก็มีความสำคัญเนื่องจากว่าเป็นชุมชนเมืองหรือบริเวณชุกชุมก็ต้องมีระยะเวลาในการใช้อินเทอร์เน็ตค่อนข้างมากและใช้ในระยะเวลาที่นานกว่าในชุมชนชนบท

สำหรับสื่อสังคมออนไลน์ที่คนไทยนิยมใช้มากที่สุดได้แก่ YouTube 97.3 %, Facebook 98% และ Line 96% ผลกระทบของสื่อมีทั้งด้านบวกและด้านลบ ดังนั้นสื่อที่เหมาะสมกับเด็ก เยาวชน ครอบครัว และผู้สูงอายุ คือ ควรเป็นเรื่องที่เข้าใจง่าย สอดคล้องกับการพัฒนาการด้านการเรียนรู้ รายการบันเทิง แฟงสาระประโยชน์ รายการที่ส่งเสริมการทำให้เกิดการมีส่วนร่วม มีปฏิสัมพันธ์ของเด็กในรายการ และผู้ชม กระตุ้นให้ลงมือทำ และแข่งขันเชิงสร้างสรรค์ รวมทั้งการค้นคว้าหาคำตอบด้วยตนเอง และการที่ช่วยให้เด็กเท่าทันการเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยีสิ่งแวดล้อมสังคมและการเมือง

สำหรับผู้สูงอายุเนื้อหา และรูปแบบการนำเสนอในสิ่งที่ควรส่งเสริมสำหรับผู้สูงอายุ ปัจจัยหลัก 3 ประการ ที่สำคัญในการที่จะพัฒนารายการโทรทัศน์สำหรับผู้สูงอายุ ก็คือ 1. ปัจจัยภายนอก ได้แก่ เรื่องของการตลาดแบบ CSR และนโยบายของรัฐ 2. ปัจจัยภายใน ได้แก่ นโยบายของสถานีโทรทัศน์ฟรีทีวีทั้งหลายและผู้ผลิตรายการ 3. ปัจจัยด้านรายการได้แก่ คุณค่าของผู้สูงอายุตามวัฒนธรรมไทยรูปแบบรายการ

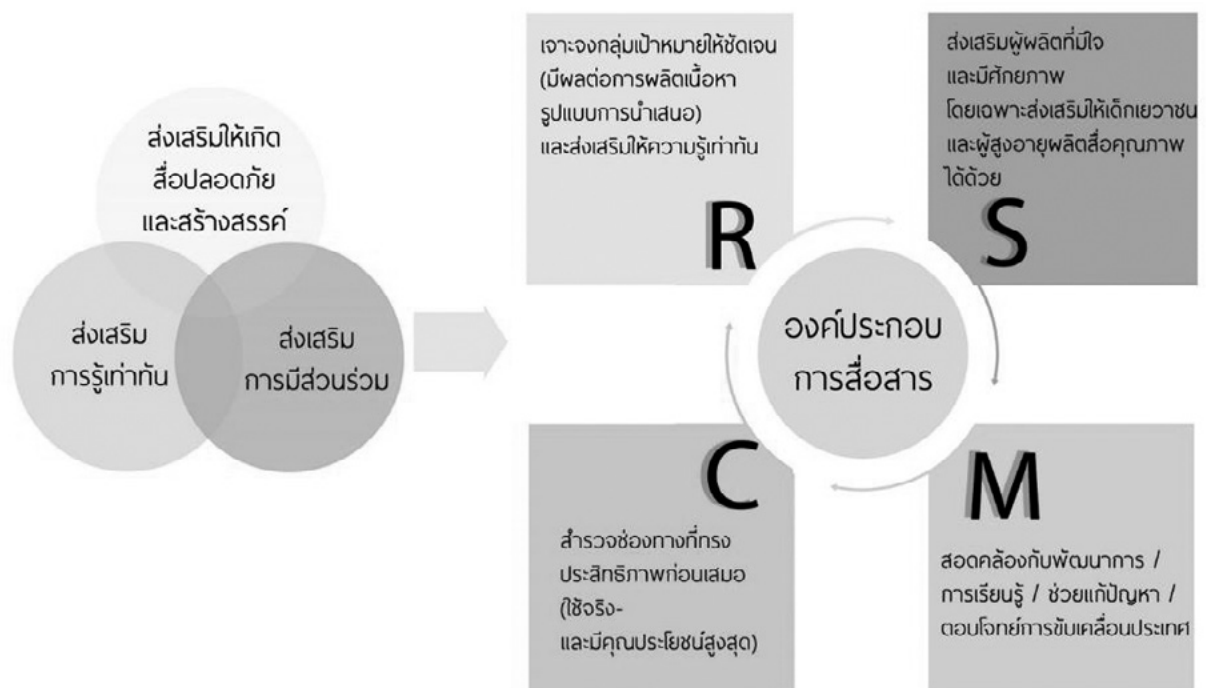


เพื่อผู้สูงอายุให้มากขึ้น เพื่อตอบสนองความสนใจของผู้สูงอายุด้วยเช่นผู้สูงอายุต้องการแสวงหาความรู้ใหม่ ๆ ด้านสุขภาพ ความรู้ด้านกฎหมาย เสริมภาพลักษณ์เชิงบวกที่สะท้อนศักยภาพของผู้สูงอายุเป็นต้น

ข้อเสนอแนะแนวทางการดำเนินงานของกองทุนพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์ จากการศึกษาวิจัย คือ แนวทางการดำเนินงานของกองทุนใช้หลักการทิมเวิร์คในการขับเคลื่อนองค์กรโดย โดยมี 3 ภารกิจหลัก คือ 1. สนับสนุนกระตุ้นให้เกิดสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์ 2. มุ่งสร้างการมีส่วนร่วม 3. สร้างการรู้เท่าทันสื่อให้กับเด็ก เยาวชน และผู้สูงอายุ เป็นสำคัญ

โดยแนวทางในการดำเนินงานใช้ทิมเวิร์คในการขับเคลื่อนองค์กรในส่วนแรกภารกิจหลัก อันแรกคือนวัตกรรมสื่อสร้างสรรค์ ภารกิจที่ 2 โดยการสร้างเครือข่ายและภารกิจที่ 3 กลยุทธ์ศาสตร์ มีการวางยุทธศาสตร์ที่เหมาะสมแต่ละช่วงวัย แต่ละกลุ่ม ผสมผสานเพื่อให้ได้แนวทางการดำเนินงานที่มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น และเกิดการพัฒนายอย่างต่อเนื่อง

ข้อเสนอแนะ : แนวทางการดำเนินงานของกองทุน



บทสังเคราะห์

การพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์ เพื่อเสริมสร้างเยาวชนรู้เท่าทันสื่อในยุคดิจิทัล:
สถานภาพ ความท้าทาย ข้อเสนอแนะจากงานศึกษา สู่แนวทางเชิงนโยบายเพื่อขับเคลื่อน

ผศ.ดร.ศศิธร ยวโกศล

การพัฒนาทางเทคโนโลยีสารสนเทศที่ก้าวกระโดดอย่างรวดเร็ว ในช่วงไม่กี่ทศวรรษที่ผ่านมา นำพาสังคมเข้าสู่ยุคดิจิทัลอย่างเต็มรูปแบบ การเปลี่ยนแปลงดังกล่าวส่งผลต่อเนื่องอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ต่อระบบการเมือง เศรษฐกิจ และสังคมวัฒนธรรม สื่อซึ่งเป็นส่วนหนึ่งในระบบสังคมย่อมต้องมีการพัฒนา และปรับตัวไปตามความก้าวหน้าของเทคโนโลยีสารสนเทศ สื่อหลักที่เป็นแหล่งของข้อมูลข่าวสารอย่างหนังสือพิมพ์ วิทยุ โทรทัศน์ และนิตยสาร ได้หลอมรวมเข้ากับเทคโนโลยีอย่างอินเทอร์เน็ต และนำเสนอในรูปแบบดิจิทัลหรือที่เรียกกันว่าสื่อออนไลน์ เพื่อให้เข้ากับสังคมโลกใหม่ นอกจากนี้ การพัฒนาทางเทคโนโลยีอินเทอร์เน็ต ยังนำไปสู่รูปแบบการนำเสนอเนื้อหาในช่องทางใหม่ ๆ บนสื่อออนไลน์ เช่น เว็บไซต์ สื่อสังคมออนไลน์ blog Streaming VDO ฯลฯ เพื่อใช้สนองวัตถุประสงค์ทั้งระดับส่วนบุคคล ธุรกิจ การเมือง ฯลฯ

การเปลี่ยนแปลงจากการหลอมรวมสื่อ (converged media) ย่อมสัมพันธ์กับวิถีการใช้ชีวิตของคนในสังคม สิ่งหนึ่งที่เห็นได้ชัดคือ พฤติกรรมการใช้สื่อออนไลน์ที่เพิ่มขึ้น จากรายงานสถิติ Digital 2020 โดย We are social สำหรับครึ่งปีแรกของ พ.ศ. 2563 พบว่าคนไทยเข้าถึงการใช้สื่ออินเทอร์เน็ตได้ 52 ล้านคน หรือกว่าร้อยละ 75 ของประชากรทั้งหมดใช้เวลากับอินเทอร์เน็ตเฉลี่ย 9 ชั่วโมง 1 นาที และคนไทยยังใช้สื่อสังคมออนไลน์ถึงร้อยละ 75 อีกด้วย นอกจากนี้ กลุ่มคนที่ใช้อินเทอร์เน็ตต่อวันมากที่สุด จากผลสำรวจของสำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ (องค์การมหาชน) ในปี พ.ศ. 2562 คือ กลุ่มนักเรียนนักศึกษา ซึ่งใช้งานถึง 10.50 ชั่วโมงต่อวัน

อย่างไรก็ตาม แม้ความเติบโตของพฤติกรรมการใช้สื่อในยุคใหม่มีผลดีมากมาย เช่น ด้านของความสะดวกรวดเร็ว ความหลากหลายของข้อมูลความรู้ เป็นพื้นที่ที่แสดงความคิดเห็นได้อย่างเสรี ฯลฯ แต่ก็ก่อให้เกิดผลทางลบในสังคมได้เช่นกัน หากผู้ใช้ขาดทักษะ และวิจารณญาณในการใช้สื่อ โดยเฉพาะอย่างยิ่งในกลุ่มเด็กและเยาวชนที่เป็นกลุ่มใช้สื่อดิจิทัลมากที่สุด เนื่องจากเด็กและเยาวชนยังขาดทักษะคัดกรองหรือแยกแยะเนื้อหาที่เหมาะสม และเนื้อหาที่ไม่เหมาะสมออกจากกันได้ จากรายงานของ The 2018 DQ Impact Study โดยสำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจดิจิทัล ชี้ว่า เด็กไทยมีความเสี่ยงจากภัยออนไลน์ถึงร้อยละ 60 สูงกว่าค่าเฉลี่ยของ 29 ประเทศทั่วโลกที่ทำการศึกษา ภัยออนไลน์หรือปัญหาที่พบเป็นอันดับต้นๆ ประกอบไปด้วย การกลั่นแกล้งบนโลกออนไลน์ (Cyber bullying) การเข้าถึงสื่อลามกอนาจารและพูดคุยเรื่องเพศกับคนแปลกหน้าในโลกออนไลน์ ปัญหาการติดเกม และการถูกล่อลวงออกไปพบคนแปลกหน้า (สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจดิจิทัล, 2561)

การทำให้เยาวชนมีทักษะการรู้เท่าทันสื่อ โดยเฉพาะสื่อดิจิทัล จึงเป็นหนึ่งคุณลักษณะของพลเมืองโลกในศตวรรษที่ 21 เพื่อสร้างพลเมืองดิจิทัลที่มีคุณภาพและใช้ชีวิตบนโลกออนไลน์อย่างปลอดภัย ดังคำนิยามที่ทุกประเทศทั่วโลกคาดหวังให้เกิดขึ้นในประชากรของตน คือ "พลเมืองผู้ใช้งานสื่อดิจิทัลและสื่อสังคมออนไลน์อย่างเข้าใจบรรทัดฐานของการปฏิบัติตัวให้เหมาะสม และมีความรับผิดชอบในการใช้เทคโนโลยี" (ศูนย์เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร, 2564) กระบวนการสนับสนุนการเรียนรู้ด้านทักษะการรู้เท่าทันสื่อ จึงเป็นสิ่งสำคัญที่จะช่วยส่งเสริมให้เด็กและเยาวชนเติบโตเป็นพลเมืองที่มีความเข้าใจต่อปรากฏการณ์สังคมต่าง ๆ ใช้ชีวิตในโลกออนไลน์อย่างมีความปลอดภัย มีจริยธรรม และมีความรับผิดชอบต่อผู้อื่นและส่วนรวม โดยสามารถเลือกรับ วิเคราะห์ ประเมินค่า และนำข้อมูลที่ได้รับไปใช้ในทางสร้างสรรค์ รวมทั้งสามารถผลิตสื่อที่ดี เพื่อขับเคลื่อนหรือก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงของสังคม

กองทุนพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์เป็นหน่วยงานที่พันธกิจส่งเสริมให้ประชาชนโดยเฉพาะเด็กเยาวชน และครอบครัวใช้ประโยชน์จากสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์อย่างทั่วถึง มีทักษะในการรู้เท่าทันสื่อและเฝ้าระวังสื่อ ทางกองทุนฯ ได้สนับสนุนโครงการวิจัยและกิจกรรมต่างๆ เพื่อให้บรรลุพันธกิจดังกล่าว ซึ่งเรื่องของเด็กและเยาวชนเป็นประเด็นที่ได้รับการให้ความสำคัญและสนับสนุนการศึกษาวิจัยอย่างต่อเนื่อง โดยในปี พ.ศ.2560-2563 มีโครงการ 5 เรื่อง ซึ่งครอบคลุมการพัฒนาองค์ความรู้การรู้เท่าทันสื่อ การพัฒนาสื่อที่ปลอดภัยและสร้างสรรค์ การพัฒนาให้เกิดกลไก และกระบวนการเฝ้าระวังและรู้เท่าทันสื่อ พัฒนาช่องทางเพื่อสื่อสารให้กับสังคมให้เกิดการรับรู้ การมีส่วนร่วมกับภาคประชาชนและภาคี รวมถึงการรู้เท่าทันสื่ออย่างชาญฉลาด (MIDL) บทความฉบับนี้จึงมุ่งสังเคราะห์ผลจากการดำเนินงานโครงการ เพื่อให้เห็นถึงสถานภาพความท้าทาย ข้อเสนอแนะจากงานศึกษาในเรื่องของการรู้เท่าทันสื่อของเด็กและเยาวชน สู่แนวทางเชิงนโยบายเพื่อขับเคลื่อนการรู้เท่าทันสื่อในยุคดิจิทัล

สถานภาพการรู้เท่าทันสื่อของเด็กเยาวชน

กระบวนการพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์เพื่อช่วยลดปัญหาในเชิงพื้นที่ ถือเป็นแนวทางในการจัดการกับปัญหาด้านการสื่อสาร ที่ช่วยตอบโจทย์ของชุมชนหรือสังคมในแต่ละแห่งได้ตรงตามความต้องการ เป็นการขับเคลื่อนเชิงพื้นที่ที่มีทั้งปัญหาเฉพาะของชุมชน หากพิจารณาในเชิงพื้นที่ของโครงการศึกษา แบ่งออกได้เป็น พื้นที่พรมแดนด้านไทย-ลาว พื้นที่ชายแดนภาคใต้ ภาคเหนือตอนล่าง และภาคกลาง (นครปฐม) ซึ่งใช้ลักษณะกระบวนการศึกษาแบบมีส่วนร่วม (Participatory research) ที่มุ่งพัฒนาศักยภาพของผู้คนที่เข้ามามีส่วนร่วมในการวิจัย และเป็นการทำงานที่บูรณาการความร่วมมือกันจากทุกภาคส่วนที่เกี่ยวข้องกับเด็กและเยาวชน ทั้งสถานศึกษา ครอบครัว ชุมชน และหน่วยงานอื่นๆ

ในพื้นที่พรมแดนด้านไทย-ลาว ประเด็นปัญหาที่พบคือ เรื่องการกลั่นแกล้งบนโลกออนไลน์ (Cyberbullying) เยาวชนที่อยู่ในพื้นที่ชายแดนบางส่วนเป็นลูกครึ่งไทย-ลาว แม้จะได้สิทธิเป็นคนไทย แต่เยาวชนและผู้ปกครองที่เป็นคนลาวยังถูกมองเป็นอื่นในชุมชน เมื่อเข้าเรียนจึงถูกล้อเลียน หยอกล้อ ด้วยความแตกต่างทางชาติพันธุ์ นอกจากนี้บริบทสังคมวัฒนธรรมการรวมกลุ่มของเยาวชนที่มีความแตกต่างกับทางสังคมเมืองก็สร้างให้เกิดการรังแกกันบนโลกออนไลน์ เช่น การโพสต์ด่ากันในงานเวทีหมอลำ รถแห่ การโพสต์คลิปประจานจากในงาน ทำให้เกิดความบาดหมางระหว่างกลุ่ม และนำไปสู่การใช้ความรุนแรงในพื้นที่จริงได้ เป็นต้น

ส่วนพื้นที่ชายแดนภาคใต้ ปัญหาจากความรุนแรงที่เกิดขึ้นในพื้นที่ ทำให้เด็กและเยาวชนได้รับผลกระทบทางตรงจากการสูญเสียคนในครอบครัว บุคคลในครอบครัวถูกกล่าวหาว่าก่อความไม่สงบ หรือถูกจับกุมตัว ส่วนผลกระทบทางอ้อม คือ เหตุการณ์เกิดในบริเวณใกล้เคียงชุมชน เด็กจึงมีความเครียดอย่างต่อเนื่อง และมีความหวาดกลัวเมื่อเกิดความไม่สงบในทุกครั้ง ดังนั้น จึงควรสร้างภูมิคุ้มกันในการบริโภคสื่อข่าวสารของเด็กนักเรียน เพื่อเป็นการป้องกันตนเอง

และบุคคลรอบข้างให้ห่างไกล และรับมือเมื่อมีเหตุการณ์ต่าง ๆ ที่ไม่คาดฝัน รวมถึงลดอคติและความเกลียดชังในการนำเสนอของสื่อ ในการสื่อสารในพื้นที่ที่มีความขัดแย้ง เพราะเป็นปัจจัยนำมาซึ่งความขัดแย้งได้ง่าย

ในภาพรวมของสถานการณ์การรู้เท่าทันสื่อของเด็กและเยาวชนในพื้นที่อื่นๆ นั้น แม้พวกเขาสามารถเข้าถึงสื่อต่าง ๆ โดยเฉพาะออนไลน์ได้อย่างหลากหลาย แต่คงยังขาดทักษะรู้เท่าทันสื่อในประเด็นการใช้สื่ออย่างปลอดภัยและสร้างสรรค์ ไม่ว่าจะเป็นเรื่องของการจัดสรรเวลาในการใช้อย่างเหมาะสม การจัดการอัตลักษณ์ของตนเองระหว่างโลกดิจิทัลกับโลกความจริง การคิดเชิงวิพากษ์ในเนื้อหาที่ได้รับ รวมถึงการเป็นผู้ใช้สื่ออย่างสร้างสรรค์ มีความปลอดภัยกับตนเอง และไม่สร้างผลกระทบทางลบต่อผู้อื่น ในยุคปัจจุบันที่ผู้คนสามารถเป็นเจ้าของสื่อ และเผยแพร่สื่อได้ด้วยตนเอง ผ่านช่องทางสื่อใหม่ต่าง ๆ การเตรียมเด็กและเยาวชนให้เติบโตขึ้นให้เป็นพลเมืองที่รู้เท่าทันสื่อที่ไม่ได้อยู่เพียงมิติของการรู้เท่าทันและเฝ้าระวังสื่อเท่านั้น แต่เป็น “การสร้างพลเมืองยุคใหม่” ที่รู้เท่าทันตนเอง และอยู่ร่วมกับผู้คนที่หลากหลาย ภายใต้ภูมิทัศน์โลกยุคใหม่ที่เปลี่ยนแปลงไปจึงเป็นเรื่องที่ต้องให้ความสำคัญ

อย่างไรก็ตาม จากโครงการศึกษาที่ผ่านมาพบว่าบุคลากรในสถาบันการศึกษาซึ่งควรเป็นผู้ที่มีบทบาทในการสร้างการรู้เท่าทันสื่อให้แก่เด็กและเยาวชน ยังไม่มีองค์ความรู้เรื่องของการรู้เท่าทันสื่อเพียงพอ โรงเรียนมักให้ความสำคัญในด้านอื่น เช่น การสอบการศึกษาระดับชาติ การประกวดศิลปะหัตถกรรมแห่งชาติ ฯลฯ ขาดการสนับสนุนทั้งในเชิงนโยบายและงบประมาณ อีกทั้งครูส่วนใหญ่ยังขาดความเข้าใจในแนวทางการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในเรื่องการรู้เท่าทันสื่อ ดังนั้น การให้ความรู้ในเรื่องของการรู้เท่าทันสื่อแก่เด็กและเยาวชน จึงต้องมองผู้มีส่วนได้ส่วนเสียอื่นร่วมด้วย และสร้างการเรียนรู้ไปพร้อม ๆ กัน ตลอดจนการทำงานเชิงเครือข่ายที่ช่วยผลักดันและสร้างความเข้มแข็งในพื้นที่

ความท้าทายในการพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์

ความท้าทายในการพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์ คือ ปัจจัยต่าง ๆ ที่จะสามารถส่งเสริมสนับสนุน และลดปัญหาจากการขาดทักษะการรู้เท่าทันสื่อ อันจะนำไปสู่การสร้างผลลัพธ์จากการศึกษาภายในโครงการ ซึ่งมีหลากหลายแบบทั้งแนวทางนโยบาย แผนการบริหารจัดการ กิจกรรมการจัดการเรียนรู้ หรือสื่อให้ความรู้ในรูปแบบต่าง ๆ เช่น

โครงการรู้เท่าทันสร้างสรรค์สื่อปลอดภัย ซึ่งเป็นโครงการในเขตพื้นที่จังหวัดนครปฐมได้พัฒนากิจกรรม และกระบวนการเรียนรู้ เพื่อสร้างความตระหนักให้กับเยาวชนในใช้การรู้เท่าทันอย่างสร้างสรรค์และปลอดภัย โดยใช้การวิเคราะห์ร่วมกันของนักเรียน ครู และผู้บริหาร ในเรื่องปัญหาของการใช้สื่อออนไลน์ แล้วจึงระดมความคิดเห็นเพื่อพัฒนาการถ่ายทอดความรู้ และแนวทางการใช้สื่ออย่างปลอดภัยและสร้างสรรค์ ด้วยการออกแบบกระบวนการเรียนรู้ ออกแบบกิจกรรม ออกแบบบูรณาการกับบทเรียนในแต่ละวิชาของโรงเรียน เป็นการประยุกต์เนื้อหาการรู้เท่าทันสถานการณ์การใช้สื่อออนไลน์เข้ากับบทเรียน สุดท้ายเพื่อปรับเปลี่ยนมุมมองของคนรุ่นใหม่ในการรู้เท่าทัน และใช้สื่อออนไลน์อย่างปลอดภัยผ่านกระบวนการเรียนรู้อย่างมีส่วนร่วม (Participatory Learning Process) ในห้องเรียน มิตรภาพ (Friendly Classroom) ที่ใช้ Edutainment เป็นเครื่องมือการถ่ายทอดความรู้และประสบการณ์

โครงการการวิจัยเชิงปฏิบัติการอย่างมีส่วนร่วมเพื่อพัฒนาเครือข่ายการเรียนรู้ "โรงเรียนสร้างพลเมืองรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล" ในพื้นที่ภาคเหนือตอนล่างของประเทศไทย พบว่ามีปัจจัยสำคัญในการนำองค์ความรู้ไปสู่การขยายผล ได้แก่ 1) ปัจจัยด้านมุมมองและทัศนคติของครู เนื่องจากครูคือผู้มีความสำคัญในการประยุกต์องค์ความรู้เชิงทฤษฎีไปสู่การปฏิบัติ มุมมองและทัศนคติ ตลอดจนความสนใจและความตระหนักที่มีต่อประโยชน์ของโครงการที่มีต่อผู้เรียน 2) ปัจจัยด้านโครงสร้างและกลไกการทำงาน



ของครู ตั้งแต่ข้อจำกัดในการสอน การใช้สื่อ การวัด และประเมินผล ตลอดจนผลลัพธ์เชิงปริมาณ ซึ่งการเอื้ออำนวย และการสนับสนุนของผู้บริหารสถานศึกษาก็เป็นสิ่งสำคัญ 3) ปัจจัยด้านสังคมและเศรษฐกิจ เป็นปัจจัยแวดล้อมที่กำหนดการรับรู้ของตัวนักเรียน ตลอดจนผู้คนที่อยู่รายล้อมเด็ก ๆ เช่น ครู ผู้ปกครอง เพื่อน คนในสังคม ฯลฯ หลายโรงเรียนโดยเฉพาะโรงเรียนในชนบทมีความเหลื่อมล้ำในการเข้าถึงเทคโนโลยีการสื่อสารสูง

ผลผลิตที่เป็นนวัตกรรมสำคัญของโครงการ ได้แก่ 1) รูปแบบเครือข่ายการเรียนรู้โรงเรียนพลเมืองรู้เท่าทันสื่อสารสนเทศและดิจิทัลในพื้นที่ภาคเหนือตอนล่าง ทั้งในส่วนที่เป็นเครือข่ายและรูปแบบการจัดการเรียนรู้ของเครือข่าย เป็นการสร้างพื้นที่เชื่อมโยงครูที่ขับเคลื่อนงานด้านการสอนเพื่อสร้างพลเมืองรู้เท่าทันสื่อ ให้เกิดการแลกเปลี่ยนเรียนรู้และพัฒนาศักยภาพร่วมกัน ซึ่งรูปแบบของเครือข่ายมีองค์ประกอบที่สำคัญคือ มีมหาวิทยาลัยระดับท้องถิ่นหนุนเสริมเชิงวิชาการ มีพื้นที่แลกเปลี่ยนเรียนรู้และพัฒนาศักยภาพ มีครูแกนนำ และห้องเรียนต้นแบบด้านการสร้างพลเมืองรู้เท่าทันสื่อ มีการขยายเครือข่ายในอนาคตโดยมีโรงเรียนแกนนำเป็นฐาน มีการขยายเครือข่ายสู่พื้นที่ชุมชนเพื่อประสานชีวิตการเรียนรู้ในห้องเรียนกับชุมชนท้องถิ่น 2) หนังสืออนวัตกรรมการสร้างการเรียนรู้ที่เกิดจากการถอดบทเรียนของครูแกนนำที่เข้าร่วมโครงการ

ส่วนพื้นที่ทางชายแดนภาคใต้ นั้น ความท้าทายคือ ประเด็นการจัดระบบนิเวศสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์ในสถาบันการศึกษาอันเปราะบางจากสถานการณ์ความไม่สงบในพื้นที่ฯ ที่เหมาะสม จำเป็นที่ต้องทำงานในเชิงบูรณาการให้มาก สำหรับพื้นที่จังหวัดชายแดนภาคใต้ “การสร้างนิเวศสื่อที่ดี” คือ การสร้างความสมดุลระหว่างผู้ใช้สื่อ ผู้สร้างสื่อ เนื้อหา ช่องทาง สื่อ เทคโนโลยีการสื่อสาร และโครงสร้างทางสังคม เพื่อให้เกิดสภาพแวดล้อมที่เอื้อให้มนุษย์ตระหนักรู้ถึงความเชื่อมโยงระหว่างตนเองกับปัจจัยแวดล้อมในระบบสื่อสาร และเอื้อให้เกิดการใช้สื่อที่ปลอดภัยและ

สร้างสรรค์ และมีส่วนในการจัดการเสริมสร้างความเข้มแข็งทางด้านจิตใจด้วย นอกจากนี้คนในพื้นที่ต้องมีสื่อสารจากภายในพื้นที่สู่พื้นที่ภายนอก (สื่อ Social Media) เพื่อให้คนภายนอกรับรู้เรื่องราวของผู้คนในพื้นที่ให้มากขึ้น

ดังนั้นรูปแบบสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์ที่ช่วยเยียวยาส่งเสริมสุขภาพจิตที่ดีต่อเด็กและเยาวชนในพื้นที่จังหวัดชายแดนภาคใต้ เพื่อลดผลกระทบจากสถานการณ์ความรุนแรง ประกอบด้วย 1) การสร้างพื้นที่ปลอดภัยแก่เด็กและเยาวชนในบริเวณโรงเรียน 2) การสร้างภูมิคุ้มกันในการบริโภคข่าวสารของเด็กนักเรียน เพื่อให้เด็กนักเรียนรู้ และเข้าใจถึงอันตรายของการบริโภคสื่อที่ไม่เหมาะสม 3) การนำเสนอของสื่อโดยลดความอคติและความเกลียดชัง 4) การคงอยู่ของสภาพแวดล้อมจริงที่เกิดขึ้นบริเวณโรงเรียน เช่น เมื่อมีเหตุการณ์สภาพแวดล้อมการดำเนินชีวิตจริงในชุมชน ก็ควรดำรงและใช้ชีวิตตามปกติ ต้องสื่อสารหรือต้องให้ภาพของสภาพแวดล้อมเหล่านี้แสดงออกผ่านทางสื่อให้หลากหลายไม่ใช่แค่มีอย่างเดียวเหมือนชีวิตคน แต่ต้องประกอบด้วย ร้านค้า มัสยิด วัด และสถานที่ออกกำลังกาย เป็นต้น สิ่งเหล่านี้ต้องมีการเคลื่อนไหว เพื่อให้สามารถสะท้อนให้เห็นแง่มุมที่ดี 5) การจัดการเสริมสร้างความเข้มแข็งทางด้านจิตใจ และ 6) ครูต้องเก่งในเรื่องการสื่อสารกับเด็กนักเรียน เพราะปัจจุบันทักษะในการสื่อสาร ช่วยให้เด็กมีความรู้ลึกเข้าใจ สามารถเยียวยาด้วยการสื่อสารได้ เช่น เนื่องจากเมื่อมีเกิดเหตุการณ์ความรุนแรงเกิดขึ้นในพื้นที่คนแรก ๆ ที่อยู่กับเด็กและเยาวชนคือ ครู ฉะนั้นครูก็ควรมีทักษะการเยียวยาและการสื่อสารให้คนข้างนอกรับรู้ด้วยเช่นกัน โดยการสื่อสารต้องลดความอคติและความเกลียดชังในสังคม ส่วนการบริหารจัดการสื่อ การออกแบบสื่อที่จะนำมาใช้ในโรงเรียน และใช้ในการจัดการเรียนรู้/การสอนเพื่อสร้างระบบนิเวศสื่อที่สามารถเยียวยาเด็กนักเรียนที่ได้รับผลกระทบได้ทั้งทางตรงและทางอ้อม จะสามารถลดภาวะซึมเศร้าของเด็กนักเรียนได้ โดยที่เด็กนักเรียนไม่ได้รับรู้สึกว่ากำลังถูกรักษาตัวด้วยสื่อนิเวศดังกล่าว

ส่วนโครงการการพัฒนาต้นแบบสื่อปลอดภัย และสร้างสรรค์ สำหรับเยาวชนและครอบครัวในพื้นที่พรมแดนไทย-สปป.ลาว เพื่อส่งเสริมทักษะรู้เท่าทันสื่อ ในการลดปัญหาความรุนแรงบนพื้นที่ออนไลน์นั้น เป็นการจัดการที่มีเรื่องอคติของชาติพันธุ์เข้ามาเกี่ยวข้อง การดำเนินงานจึงเป็นลักษณะการสร้างความร่วมมือกับชุมชน ซึ่งประกอบด้วย เครือข่ายภาคส่วนต่าง ๆ เช่น นักเรียน ครู ชุมชน ผู้ปกครองที่มีความสัมพันธ์กันผ่านการทำงานร่วมกัน เพื่อให้เกิดความยั่งยืนในการทำงานลดความรุนแรงในพื้นที่ออนไลน์ เป้าหมายของโครงการคือ

1) พัฒนาทักษะการรู้เท่าทันสื่อให้กับนักเรียน ครู และผู้ปกครอง เพื่อลดปัญหาความรุนแรงบนพื้นที่ออนไลน์ เกิดนักเรียนแกนนำที่เป็นนักสื่อสารสร้างสรรค์ มีศักยภาพในการผลิตสื่อ มีความเข้าใจและสามารถเป็นกระบอกเสียงเพื่อสร้างการเปลี่ยนแปลงให้กับเยาวชนในโรงเรียนและในชุมชนได้ ส่วนนักเรียนที่ผ่านการอบรมมีความรู้เท่าทันสื่อ เข้าใจถึงผลกระทบที่ร้ายแรงของการโดนรังแกบนพื้นที่ออนไลน์ และมีความตระหนักถึงการรังแกที่มาจากฐานอำนาจที่ไม่เท่ากัน คุณครูสามารถสร้างการเปิดใจ และสร้างพื้นที่ปลอดภัยเพื่อให้ นักเรียนสามารถกล้าเข้ามาปรึกษา และสามารถให้คำแนะนำและเผยแพร่ความเข้าใจเรื่องการระรานทางไซเบอร์ (Cyberbullying) ส่วนผู้ปกครองที่มีความรู้ความเข้าใจพร้อมเป็นที่ปรึกษาในประเด็นเรื่องการระรานทางไซเบอร์มีความเข้าใจเกี่ยวกับการรังแกมากขึ้น สร้างบรรยากาศให้บ้านเป็นพื้นที่ปลอดภัยสามารถเปิดใจพูดคุยกันได้

2) พัฒนาและเผยแพร่สื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์ต้นแบบที่สร้างความตระหนักและความเข้าใจในประเด็นเรื่องการระรานทางไซเบอร์ที่เหมาะสมกับบริบทสังคมวัฒนธรรมของเยาวชนในพื้นที่ภาคอีสานซึ่งเป็นชายแดนไทย-สปป.ลาว ได้แก่ เพลงหมอลำ

3) สร้างเครือข่ายความร่วมมือระหว่างโรงเรียน ครอบครัว และชุมชนเพื่อสร้างให้เกิดนิเวศสื่อที่ปลอดภัยและสร้างสรรค์ให้ชุมชนเกิดความตระหนัก

และเข้าใจเพื่อร่วมกันลดความรุนแรงบนพื้นที่ออนไลน์ รวมถึงการสร้างความเข้าใจในความแตกต่างของบุคคล ไม่ว่าจะเป็นเพศ รสนิยม ชาติพันธุ์ ความชอบ หรืออุปนิสัย ฯลฯ และการไม่ล้อเลียนความแตกต่างเหล่านั้น เพื่อสร้างให้เกิดความตระหนักในการใช้สื่อออนไลน์ รวมถึงการอยู่ร่วมกันของสองวัฒนธรรมในพื้นที่ที่มีลักษณะพหุวัฒนธรรม

ในการพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์เพื่อเสริมสร้างเยาวชนให้รู้เท่าทันสื่อนั้น ผู้ผลิตสื่อเองก็มีส่วนสำคัญต่อความสามารถใช้ประโยชน์เชิงบวกจากการนำเสนอเนื้อหาของสื่อ แต่ด้วยสภาพแวดล้อมทั้งทางด้านสังคม เทคโนโลยี และการแข่งขันทางธุรกิจ ทำให้การผลิตสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์สำหรับเด็กและเยาวชน ยังไม่เพียงพอ และไม่สามารถตอบสนองต่อความต้องการของกลุ่มเป้าหมายได้อย่างแท้จริง ซึ่งอาจมาจากข้อจำกัดหลายประการ นอกจากนี้หากมองในมุมบวกความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีมีประโยชน์และข้อดีในการเป็นประตูสู่การเรียนรู้ของเด็ก เพราะเด็กทุกยุคสมัยล้วนแต่มีความสงสัยใคร่รู้ หากแต่สิ่งที่ยูบอานอินเทอร์เน็ตนั้นอาจไม่ใช่เรื่องจริงหรือมีความถูกต้อง เชื่อถือได้ทั้งหมด โครงการการศึกษาวิจัยด้านการส่งเสริมการพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์เพื่อเด็กเยาวชนครอบครัวและชุมชน โครงการจัดทำแผนยุทธศาสตร์ 5 ปี พ.ศ. 2561-2565 ได้รวบรวมความรู้ และสรุปเนื้อหาสื่อที่เหมาะสมกับเด็กและเยาวชนนั้น ควรมีเสนอเนื้อหาที่เข้าใจง่าย สอดคล้องกับพัฒนาการด้านการเรียนรู้ รายการบันเทิงแฝงสาระประโยชน์ รายการที่ส่งเสริมให้เกิดการมีส่วนร่วมหรือปฏิสัมพันธ์ของเด็กในรายการและผู้ชม และกระตุ้นให้ลงมือทำแข่งขันเชิงสร้างสรรค์ และทำการค้นคว้าหาคำตอบด้วยตัวเอง รายการที่ช่วยให้เด็กเท่าทันการเปลี่ยนแปลงของโลก เทคโนโลยี สิ่งแวดล้อม สังคม และการเมือง

สรุปจากตัวอย่างโครงการ ด้านเด็กและเยาวชน ที่ทางกองทุนพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์ได้ให้การสนับสนุน แสดงให้เห็นถึงความพยายามในการให้ความรู้ความเข้าใจเรื่องทักษะการรู้เท่าทันสื่อในยุคปัจจุบัน โดยผ่านการแลกเปลี่ยนเรียนรู้จากผู้เกี่ยวข้องในทุกฝ่าย เพื่อให้ได้แนวทางในการส่งเสริม สนับสนุน การรู้เท่าทันสื่อในมิติต่างๆ แก่เด็กและเยาวชน ในขณะที่เดียวกันเรื่องของการรู้เท่าทันสื่อ เป็นทักษะที่สำคัญของ คนในศตวรรษที่ 21 ความเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยี การสื่อสารรวมถึงอิทธิพลของสื่อเป็นสิ่งที่ผู้ใช้สื่อทุกคน ต้องเผชิญทั้งเยาวชนและผู้ใหญ่ ดังนั้นการรู้เท่าทันสื่อ จึงเป็นสิ่งที่คนทุกช่วงวัยควรเรียนรู้ไปพร้อมกัน

ข้อเสนอแนะจากงานศึกษา สู่แนวทางเชิงนโยบาย เพื่อขับเคลื่อน

การรู้เท่าทันสื่อ ถือเป็นกระบวนการที่สำคัญ ในการสร้างความรู้ ความเข้าใจในการสื่อสารของคน ทุกกระดับ โดยเฉพาะอย่างยิ่งการสื่อสารในยุคดิจิทัล ที่มีการเปลี่ยนแปลงของสื่อและเนื้อหาอย่างรวดเร็ว ผู้ใช้ สื่อควรต้องเข้าใจในคุณลักษณะของสื่อแต่ละประเภท การควบคุมพฤติกรรมการใช้สื่อของตนเอง เข้าใจใน กระบวนการผลิต การเผยแพร่ของสื่อ รวมทั้งจะต้อง เข้าใจถึงอิทธิพลหรือผลของสื่อในทางที่ดีและไม่ดี ทั้งนี้ เพื่อให้ผู้ใช้สื่อสามารถคิดไตร่ตรองในเนื้อหาได้อย่าง ถูกต้องเหมาะสมได้ รวมถึงสามารถเป็นผู้ใช้สื่อ และผู้ ผลิตสื่อที่เป็นประโยชน์ทั้งต่อตนเอง ต่อสังคม และต่อ ประเทศด้วย

กองทุนพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์เป็น หน่วยงานที่มีบทบาทเป็นผู้สนับสนุนการรู้เท่าทันสื่อ ระหว่างผู้เกี่ยวข้องในการส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อใน ประเทศไทย และกลุ่มเป้าหมายต่างๆ ในสังคม โดยเป็น แหล่งทุนเพื่อการสร้างสังคม “รู้เท่าทันสื่อ” ให้แก่ เด็ก เยาวชน และครอบครัว เป็นสำคัญ รวมถึงการจับมือ เครือข่าย ร่วมแรง ร่วมทุน และเตรียมความพร้อม ในการผลักดันการรู้เท่าทันสื่อเข้าสู่ระบบการศึกษา พร้อมทั้งมีบทบาทหน้าที่ในการเฝ้าระวังสื่อที่คำนึงถึง การตรวจสอบแบบกัลยาณมิตร สร้างฐานข้อมูล สร้าง

นวัตกรรม ทำงานเชิงประเด็นและมีกลุ่มเป้าหมาย หลากหลาย สร้างพลเมืองที่ไหวรู้ต่อการเฝ้าระวัง ทำงานแบบเครือข่ายเข้มแข็ง และเคลื่อนไหวผ่าน สื่อสาธารณะ

จากงานศึกษาในเรื่องการรู้เท่าทันสื่อของเด็ก และเยาวชนทั้งห้าเรื่อง สามารถสรุปเป็นข้อเสนอแนะ เชิงนโยบายสำหรับกองทุนพัฒนาสื่อปลอดภัยและ สร้างสรรค์ และหน่วยงานเกี่ยวข้อง เพื่อขับเคลื่อนการ ส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อสำหรับเด็กและเยาวชน ได้ดังนี้

1. การให้ความสำคัญกับการทำงานเชิงพื้นที่ เพื่อส่งต่อและสร้างการเปลี่ยนแปลงกับกลุ่มเป้าหมาย ได้อย่างแท้จริง ผลการดำเนินงานโครงการที่ผ่านมา เห็นได้ว่าการลงพื้นที่สำรวจปัญหา วางแนวทาง และ ดำเนินการสื่อสารตามกิจกรรมต่าง ๆ ช่วยแก้ปัญหา ของเยาวชนในชุมชนได้อย่างตรงจุด ใกล้ชิด และอาศัย คนในพื้นที่เป็นผู้บริหารจัดการ นำมาซึ่งการป้องกัน และพัฒนาการรู้เท่าทันสื่อที่ยั่งยืน

2. การสร้างความร่วมมือกันในระดับกระทรวง องค์กรที่ดูแลเรื่องการศึกษา และองค์กรที่กำกับดูแล สื่อ โดยกองทุนฯ ต้องสร้างความร่วมมือกับกระทรวง ศึกษาธิการ กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม กสทช. มหาวิทยาลัย และอื่น ๆ เพื่อจัดการเรียนรู้ ในเรื่องการรู้เท่าทันสื่อ เช่น ในรูปแบบของหลักสูตร สนับสนุนการผลิตบุคลากรทางการศึกษาที่มีความรู้ ความเข้าใจ ในเรื่องการรู้เท่าทันสื่อ จากนั้นจึงเชื่อม ร้อยกับโรงเรียนเพื่อขับเคลื่อนการสร้างเยาวชนให้เป็น พลเมืองที่รู้เท่าทันสื่อสารสนเทศและดิจิทัลไปพร้อมกัน ส่วนความร่วมมือกับองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น สถาน ศึกษา และหน่วยงานระดับพื้นที่ต้องมีเพื่อหนุนเสริม การทำงานระดับพื้นที่ และสอดคล้องกับวัฒนธรรม สังคมของแต่ละท้องถิ่น

ในส่วนของรัฐบาลนั้น กองทุนควรเสนอ แผนการดำเนินงานแก่ภาครัฐเพื่อผลักดันเรื่องของการ รู้เท่าทันสื่อให้เป็นหนึ่งในยุทธศาสตร์ชาติ ซึ่งจะช่วยให้การขับเคลื่อนเป็นไปในระดับประเทศ

3. การสร้างระบบนิเวศน์สื่อที่ปลอดภัยและสร้างสรรค์ในสถานศึกษาและชุมชนเพื่อลดปัญหาการกลั่นแกล้งบนโลกออนไลน์ ลดการใช้ความรุนแรง และให้โรงเรียนเป็นพื้นที่ที่ปลอดภัยสำหรับเด็ก โดยมีคุณครูเป็นกำลังหลักในฐานะผู้ให้คำปรึกษาและเป็นผู้ที่เด็กไว้วางใจ นอกจากนี้ยังขยายความรู้เท่าทันสื่อไปยังผู้ปกครอง และชุมชน เพื่อผลักดันให้เกิดการทำงานต่อเนื่องในพื้นที่ ส่วนสื่อต่างๆ ควรนำเสนอเนื้อหาที่ไม่ก่อให้เกิดอคติและความเกลียดชังต่อกัน

นอกจากนี้ควรมีการสร้างโรงเรียนต้นแบบด้านการผลิตสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์ สนับสนุนเยาวชนในการสร้างสื่อไม่ว่าจะสื่อออฟไลน์ หรือออนไลน์เพื่อให้เข้าถึงชุดความรู้เท่าทันสื่อ

4. แนวทางการดำเนินงานของกองทุนฯ ต้องใช้รูปแบบทีมเวิร์คในการขับเคลื่อนองค์กรเพื่อประสานภารกิจหลักให้ทรงประสิทธิภาพ และเกิดการพัฒนาต่อเนื่อง ได้แก่ ภารกิจผลิตนวัตกรรมสื่อที่สร้างสรรค์ ภารกิจสร้างเครือข่ายพันธมิตร และการมีส่วนร่วมกับหน่วยงานที่เกี่ยวข้องในกระบวนการผลิตสื่อ ภารกิจด้านวางกลยุทธ์ที่เหมาะสมกับแต่ละช่วงวัย และแต่ละกลุ่มเป้าหมาย

5. การส่งเสริมสื่อสร้างสรรค์ของกองทุนควรกระจายสู่ทุกองค์ประกอบของการสื่อสาร ได้แก่ ส่งเสริมผู้ผลิตสื่อที่มีความมุ่งมั่นตั้งใจ ส่งเสริมเนื้อหาที่สอดคล้องกับพัฒนาการกลุ่มเป้าหมาย หรือนำเนื้อหาที่เป็นปัญหามาเป็นโจทย์ในการแก้ไข และสร้างสื่อปลอดภัยสร้างสรรค์ ส่งเสริมช่องทาง คือ เลือกใช้ช่องทางที่มีอย่างหลากหลายในการสื่อความหมายที่ต้องการไปยังกลุ่มเป้าหมาย และสามารถสร้างการมีส่วนร่วมกับชุมชนและเครือข่าย สุดท้ายคือผู้รับสาร กองทุนควรเจาะจงกลุ่มเป้าหมายให้ชัดเจนเพื่อให้ตรงกับความต้องการของผู้รับสาร และส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อแก่ผู้รับสาร เพื่อให้เป็นผู้ใช้สื่อที่ชาญฉลาด และก้าวสู่การเป็นผู้ผลิตสื่อที่มีคุณภาพ มีความรับผิดชอบในอนาคต

เอกสารประกอบการเขียน

We are social. (2020). **Digital use around the world**. Retrieved from <https://wearesocial.com/blog/2020/07/digital-use-around-the-world-in-july-2020>

พิมพ์วิทย์ บุญมงคล. (2562). การพัฒนาต้นแบบสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์ สำหรับเยาวชนและครอบครัวในพื้นที่พรมแดนเพื่อส่งเสริมทักษะรู้เท่าทันสื่อในการลดปัญหาความรุนแรงบนพื้นที่ออนไลน์. กองทุนพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์.

เนตร หงษ์ไกรเลิศ. (2563). **โครงการรู้เท่าทันสร้างสรรค์สื่อปลอดภัย**. กองทุนพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์.

สำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์. (2562). รายงานผลการสำรวจพฤติกรรมผู้ใช้อินเทอร์เน็ตในประเทศไทยปี 2562. สำนักยุทธศาสตร์ สำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม.

ระวีวรรณ ทรัพย์อินทร์. (2560). การศึกษาวิจัยด้านการส่งเสริมการพัฒนา สื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์เพื่อเด็ก เยาวชนครอบครัวและชุมชนโครงการจัดทำแผนยุทธศาสตร์ 5 ปีพ. ศ. 2561-2565. กองทุนพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์.

สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจดิจิทัล. (2561). **The 2018 DQ Impact Study**. เข้าถึงจาก <https://www.dqinstitute.org/country-thailand/>

สุรัชย์ ไวยวรรณจิตร, และคณะ. (2562). รูปแบบและระบบนิเวศสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์ที่เอื้อยาส่งเสริมสุขภาพจิตที่ดีต่อเด็กและเยาวชนในสถานศึกษาเพื่อลดผลกระทบจากสถานการณ์ความรุนแรงในพื้นที่จังหวัดชายแดนใต้. กองทุนพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์.

ศูนย์เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร สำนักงานปลัดกระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม. (2564). **ทักษะดิจิทัล ก้าวสู่ พลเมืองในศตวรรษที่ 21**. เข้าถึงจาก <https://www.ops.go.th/main/index.php/knowledge-base/article-pr/1355-goto-citizens21st>

อรรณพ งามพัฒน์กุล. (2561). โครงการการวิจัยเชิงปฏิบัติการอย่างมีส่วนร่วมเพื่อพัฒนาเครือข่ายการเรียนรู้ "โรงเรียนสร้างพลเมืองรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล" ในพื้นที่ภาคเหนือตอนล่างของประเทศไทย. กองทุนพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์.

5

การวิจัยกับการใช้ประโยชน์

วิโรจน์ สุทธิสีมา

โคกผลแห่งงานวิจัยสื่อ: ข้อสังเกตจากงานวิจัยภายใต้การสนับสนุนของกองทุนพัฒนาสื่อปลอดภัยและ สร้างสรรค์

ดร.วิโรจน์ สุทธิสีมา

บทความนี้มีจุดมุ่งหมายเพื่อนำเสนอให้เห็นถึงมิติของแนวคิดประโยชน์นิยมกับการทำวิจัย ซึ่งเข้ามาสัมพันธ์กับการทำวิจัยด้านสื่ออยู่เสมอ และยิ่งทวีความสำคัญมากขึ้นในปัจจุบัน ลักษณะประโยชน์นิยมดังกล่าวมีทั้งข้อดีเชิงประจักษ์จากการนำไปใช้งาน และข้อท้าทายหลายประการที่ผู้ทำวิจัยควรจะต้องตระหนักถึง นอกจากนี้ การตั้งเข็มทิศวิจัยเพื่อมุ่งเน้นประโยชน์เป็นที่ตั้งสำหรับงานวิจัยภายใต้การสนับสนุนของกองทุนพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์ จะทำให้พบข้อสังเกตหลายประการ เช่น การมุ่งเน้นการวิจัยในเชิงปฏิบัติการ การสนองต่อกลุ่มเป้าหมายโดยเฉพาะเด็กและเยาวชน และประชาชนทั่วไป การใช้แหล่งพื้นที่วิจัยครอบคลุมทั่วประเทศ แนวคิดทฤษฎีในหลากหลายแนวทาง และคำสำคัญของการวิจัยสำหรับการสืบค้นที่กระจายตัว เพื่อทำให้เกิดการตอบสนองประโยชน์ในวงกว้างที่สุด

ปรัชญาประโยชน์นิยม

ในทางปรัชญาการวิจัย (Philosophy of Research) เมื่อกล่าวถึงมิติในด้านความสัมพันธ์ระหว่างกระบวนการ (Process) กับ ผลลัพธ์ (Consequence) ที่เกิดขึ้นจากการวิจัย มักจะมีการหยิบยกแนวคิดที่ต่างหล่นหล้างให้น้ำหนักว่าสององค์ประกอบดังที่กล่าวมานั้นมาถกเถียงกันว่าสิ่งใดมีความสำคัญมากกว่า ซึ่งหากประมวลจากภาพรวมของงานวิจัยด้านสื่อในปัจจุบัน ตลอดจนประเพณีวิธีคิด (Conventions) ที่ปรากฏ จะพบว่าวงการวิจัยสื่อกำลังอยู่ในกระแสของการให้น้ำหนักกับผลลัพธ์ หรือ ประโยชน์ที่ได้จากงานวิจัยอันเป็นรูปธรรม เหนือกว่าการให้น้ำหนักของความสงสัยใคร่รู้หรือกระบวนการทำงาน อย่างไรก็ตาม ลักษณะโน้มเอียงดังกล่าวยังไม่อาจพิสูจน์ได้อย่างแท้จริงว่าเป็นสิ่งที่ถูกต้องหรือสังคมนักวิจัยด้านสื่อได้เดินมาถูกทางหรือไม่ เพียงแต่การตั้งคำถามต่อกระแสดังกล่าวน่าจะมีคุณูปการสำหรับการขบคิดกันต่อไป

แนวทางวิจัยที่เรียกว่า ประโยชน์นิยม (Utilitarian Approach) โดยภาพรวมหมายถึงแนวคิดที่เชื่อว่าสิ่งที่ดี คือสิ่งที่เกิดประโยชน์ และหากเมื่อใดมีส่วนได้ส่วนเสียที่ขัดแย้ง หรือเรียกอีกอย่างว่าประโยชน์ คัดค้านกันมากกว่าอย่างน้อยสองทิศทาง ประโยชน์ใดก็ตามที่เกิดแก่คนมากที่สุด ก็จะเป็นดีกว่าเท่านั้น งานวิจัยซึ่งสมทวนแนวคิดดังกล่าวในปัจจุบันจึงมุ่งเน้นไปยังการนำเสนอผลลัพธ์จากงาน ว่านำไปสู่สิ่งใด และจำนวนเท่าใด หรือที่เรียกว่ามีผลกระทบ (Impact) มากน้อยแค่ไหน ซึ่งหากสืบรากเหง้าย้อนกลับไป ก็จะพบว่า เป็นแนวทางที่มาจากงานของ Bentham (1907) ในหนังสือที่ชื่อว่า An Introduction to the Principles of Morals and Legislation และ Mill (1907) ในผลงานชื่อดัง Utilitarianism ซึ่งกระแสผลลัพธ์อันเป็นที่ตั้งดังกล่าว ถือเป็นขัดแย้งสำคัญที่มีต่อหลักยึดในยุคก่อนหน้านั้น Immanuel Kant ที่ยึดโยงกับแนวคิดที่ว่าด้วยการแสวงหาความรู้ที่เป็นผลสืบเนื่องจากความสงสัยของมนุษย์ โดยไม่ต้องใส่ใจกับผลลัพธ์มากนัก เพราะใน

จิตวิญญาณการหาความรู้แบบเดิมนั้น Kant เห็นว่า แรงจูงใจในการหาความรู้ (Motivation) และกระบวนการหาความรู้ ย่อมสำคัญกว่าสิ่งที่จะเป็นผลลัพธ์จากการหาความรู้

ข้อโต้แย้งระหว่างสองสำนักคิด ทำให้เกิดโมเดลในเบื้องต้น คือ การทำให้นักวิชาการได้หันมาตรวจสอบว่างานวิจัยชิ้นหนึ่ง (หรือเรียกว่า “หัวข้อ” หนึ่ง) ได้ถูกติดตั้งวิธีการแสวงหาคำตอบเอาไว้อย่างไร เป็นต้นว่า มูลเหตุที่มา และการตั้งคำถาม ตลอดจนกระบวนการทำงานนั้น สำคัญมากกว่าหรือน้อยกว่าผลลัพธ์ (หรือประโยชน์ที่คาดหวัง) เมื่อการทำวิจัยเสร็จสิ้นลง ในทางหนึ่ง นักวิจัยอาจคิดว่าไม่ว่าจะวิจัยอะไรก็ตาม ย่อมควรเกิดด้วยกระบวนการอันรอบคอบและถูกถ้วน ส่วนผลลัพธ์หรือการใช้ประโยชน์ล้วนงอกเงยออกมาโดยมีอาจควบคุม แต่อีกทางหนึ่ง การลงมือลงแรงในการวิจัยอะไรก็ตาม ล้วนแล้วใช้ทรัพยากรมากมาย หากไม่พยายามจะควบคุมให้เกิดผลลัพธ์หรือประโยชน์เพื่อนำไปใช้งาน ก็อาจเป็นการสิ้นเปลืองโดยใช้เหตุ

ต่อข้อคำถามดังกล่าว นักวิชาการชาวอิหร่าน Zahid Hussain Khan (2016) ตั้งประเด็นในบทความที่ชื่อว่า “A Quest for Utilitarian in Research” เกี่ยวกับการใช้แนวคิดประโยชน์นิยมในการทำงานวิจัย (ในบริบทของบทความหมายถึงงานวิจัยทั่วไป แม้ว่าแหล่งที่มาของการตีพิมพ์คือวารสารทางการแพทย์) ว่า

“เราควรจะมีมุมมองความสนใจไปยังประเด็นที่ว่า จะทำงานวิจัยนั้น ๆ เพราะมันน่าสนใจจริง ๆ หรือเพราะว่าผลลัพธ์ที่จะออกมานั้นจะเรียกให้คนสนใจกันแน่ กระแสในปัจจุบันดูเหมือนมุ่งหน้าไปยังการวิจัยโดยมองหาผลลัพธ์และผลกระทบมากกว่า ซึ่งอาจจะทำให้การวิจัยโดยมีความอยากรู้อยากเห็นนั้นค่อย ๆ หายไปอย่างไรก็ตาม ถ้าเกิดมีทั้งสองประการผนวกด้วยกันในงานวิจัย จะถือเป็นสิ่งที่ครอบคลุมอย่างดีที่สุด” Khan (2016)

ประเด็นเรื่องการผนวกทั้งสองแนวทางให้เกิดความสมดุล ควรเป็นสิ่งที่ถูกพูดถึงในโลกของการวิจัยสมัยใหม่ แม้ว่าโดยกระบวนการที่คุ้นเคยของงานแต่ละหัวข้อนั้น ไม่ว่าจะตั้งอยู่บนขาข้างไหนเป็นหลัก ก็ยังสามารถเปิดพื้นที่ให้แนวคิดอีกทางเข้ามาหลอมรวมได้ (แม้ว่าจะไม่ถึงขั้นแบ่งกันแบบ “คนละครึ่ง”) และเช่นนี้เอง การวิจัยแนวประโยชน์นิยมที่แพร่หลายในการวิจัยสื่อของไทยปัจจุบัน จึงควรจะเหลือพื้นที่ให้กับความกระหายใคร่รู้อื่น ๆ และกระบวนการทำงาน เพื่อนำไปสู่ประโยชน์ที่คาดหวังอันเป็นแก่นแท้ของแนวคิดการวิจัยลักษณะนี้

แต่ก่อนจะไปถึงการบรรลุซึ่งแนวคิดประโยชน์นิยม ซึ่งเสมือนถูกตัดต่อดีเอ็นเอให้อยู่รอดได้ในโลกยุคหลอมรวม ผู้เขียนขอกล่าวถึงความเข้าใจผิดเกี่ยวกับหลักการของการมุ่งเป้าประโยชน์เป็นที่ตั้งเสียก่อน เมื่อไม่นานมานี้ ได้อ่านข้อความหนึ่งว่า “ทฤษฎีคือเปลือกนอก ปฏิบัติถึงเป็นแก่นแท้” ซึ่งมีการขยายความว่าการนำความรู้ไปปฏิบัติถึงจะเป็นสิ่งที่ดีที่สุด (ไม่ใช่อยู่กับแนวคิดหรือตำรา) ตรงส่วนนี้ผู้เขียนคิดว่าน่าจะมีการถกเถียงหรือแก้ไข หรือเพิ่มถ้อยคำอธิบายให้มากขึ้น เพราะแม้จะเป็นมายาคติที่เชื่อโดยทั่วกันว่า การรู้แต่แนวคิดหรือทฤษฎีโดยไม่นำไปใช้ประโยชน์นั้น เปรียบเหมือนคำพังเพยที่ว่า “ความรู้ท่วมหัวเอาตัวไม่รอด” แต่หากบอกว่าทฤษฎีเป็นแค่เปลือกนอก ส่วนปฏิบัติเป็นแก่นแท้แล้ว น่าจะมีความเข้าใจผิดและไม่สอดคล้องกับกระบวนการหาความรู้หรือการวิจัยเลย

หากทฤษฎีเป็นเปลือก ก็ย่อมเป็นเพียงสิ่งที่ห่อหุ้มและถูกกระเทาะออก และหากการปฏิบัติเป็นแก่นแท้ ก็ย่อมเป็นสิ่งที่สำคัญที่สุดซึ่งถูกซุกซ่อนอยู่ภายใน แต่ในทางการวิจัย ทฤษฎีเป็นเหมือนเครื่องนำทาง หรือเครื่องมือเสียมากกว่า การปฏิบัติในชีวิตจริงเพื่อให้เกิดโมเดลนั้นสำคัญแน่นอน แต่ไม่ได้หมายความว่าจู่ ๆ จะไปปฏิบัติได้โดยไม่รู้แนวทางหรือเครื่องนำทาง ทฤษฎีจึงเป็นเหมือนสิ่งที่คอยสนับสนุน คอยบันทึกการลองผิดลองถูกแล้วกลายรูปเป็นหลักการให้นำไปขบคิดดัดแปลงมากกว่าจะเป็นเพียงเศษไม่สำคัญที่ถูกกระเทาะออก และเช่นเดียวกัน การปฏิบัติหรือการทำให้เกิดประโยชน์นั้น ย่อมสำคัญ แต่จะเกิดขึ้นได้จริงหรือไม่ หากไม่มีอะไรคอยนำทางเลย



ตามที่กล่าวมาข้างต้น แนวคิดประโยชน์นิยม และการวิจัยประโยชน์นิยมในปัจจุบัน จึงไม่ควรจะมีแนวคิดแบบสุดโต่ง มิเช่นนั้น จะถูกเชื่อมโยงเข้ากับระบบความคิดแบบ “มุ่งเป้าหมาย” หรือการเน้นผลลัพธ์โดยไม่ใส่ใจถึงวิธีการแบบที่ถูกวิพากษ์เสมอมาในโลกวิชาการว่า เป็นแนวเน้นการปฏิบัติให้เกิดผลลัพธ์ (Pragmatic) มากจนเกินไป เช่น การอยากได้ผลลัพธ์เป็นเทคโนโลยีอันล้ำหน้า แต่ต้องทำลายระบบนิเวศวิทยาทั้งระบบในระหว่างดำเนินงาน เป็นต้น เช่นนี้แล้วการมุ่งมั่นใส่ใจถึงกระบวนการ และสืบลย้อนกลับไปสู่การระลึกถึงจิตวิญญาณแห่งความอยากรู้อยากเห็นของมนุษย์ จึงเป็นสิ่งสำคัญอย่างยิ่งย่อนไปกว่าการได้ผลลัพธ์

เมื่อกล่าวถึงหมวดหมู่ของ “ประโยชน์” อันพึงมีจากการวิจัยสื่อ จะพบว่าประเพณีการเขียนถึงประโยชน์ในข้อเสนอโครงการและรายงานฉบับสมบูรณ์ ซึ่งรวมถึงงานศึกษาค้นคว้าในระดับบัณฑิตศึกษา มักจะแบ่งประโยชน์ออกเป็น 2 หมวดหมู่หลัก นั่นคือ ประโยชน์ที่มีต่อวิชาชีพ เช่น เมื่อศึกษาเรื่องนี้แล้วจะทำให้เกิดการนำไปปรับปรุงพัฒนาการทำงาน หรือเกิดทักษะใหม่ให้คนในแวดวงสื่อได้เรียนรู้ กับอีกแบบที่เหมือนกับการกันพื้นที่เอาไว้ให้แก่คนที่รักในการเสาะแสวงหาความรู้ นั่นคือ ประโยชน์ที่มีต่อวงการ เช่น เป็นการขยายเผยแพร่นความรู้ด้านการรู้เท่าทันสื่อ หรือเป็นการต่อยอดองค์ความรู้ในแง่ผลกระทบของวิดีโอเกมที่มีต่อเด็กและเยาวชน เป็นต้น

อย่างไรก็ตาม เมื่อพิจารณาถึงลักษณะของงานวิจัยสื่อในปัจจุบัน จะพบว่า ลำพังเพียงการเขียนประโยชน์มุ่งเน้นถึงเชิงวิชาชีพ หรือ เชิงวิชาการ อาจยังไม่ครบถ้วนทั้งหมด เพราะยังมีประโยชน์ที่น่าจะแยกออกมาอีกลักษณะ หรือเป็นหมวดหมู่ที่ดูเหมือนจะครอบคลุมทั้งวิชาชีพและวิชาการเอาไว้ นั่นคือ ประโยชน์ที่มีต่อนโยบาย ในการนำไปเป็นเข็มทิศนำทางสานต่อขับเคลื่อนสิ่งต่าง ๆ กับสถาบันต่าง ๆ หรือภาคอุตสาหกรรม ลักษณะเช่นนี้เองเป็นประโยชน์ที่เกิดขึ้นกับงานจำนวนมากที่เกิดภายใต้ร่มเงาของกองทุนพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์ ดังจะเห็นงานวิจัยเรื่อง “การศึกษาวิจัยด้านการส่งเสริมทักษะการรู้เท่าทันสื่อโครงการจัดทำ

แผนยุทธศาสตร์ 5 ปี (พ.ศ.2561-2565)” (ชนัญสุราอรณพ ณ อยุธยา, 2560) “การพัฒนานวัตกรรมสื่อสร้างสรรค์: การศึกษาวิจัยผลิตและสร้างนวัตกรรมสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์โครงการจัดทำแผนยุทธศาสตร์ 5 ปี (พ.ศ 2561- 2565)” (สกุลศรี ศรีสารคาม, 2560) และ “การศึกษาวิจัยด้านการส่งเสริมการพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์เพื่อเด็กเยาวชนครอบครัวและชุมชนโครงการจัดทำแผนยุทธศาสตร์ 5 ปี พ. ศ. 2561-2565” (ระวีวรรณ ทรัพย์อินทร, 2560) เป็นอาทิ

จากการวิเคราะห์และสังเคราะห์งานวิจัยที่เกิดขึ้นจากการสนับสนุนของกองทุนพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์ พบว่าทั้งหมดล้วนตั้งอยู่บนฐานของประโยชน์การใช้งาน (ตามลักษณะของการให้ทุนผ่านกองทุน ซึ่งต้องมีระบุผู้รับประโยชน์อย่างชัดเจน) จะพบประเด็นเชิงประโยชน์ หรือโอกาส อันเป็นข้อสังเกตที่น่าสนใจหลายประการ ดังต่อไปนี้

ข้อสังเกตว่าด้วยงานวิจัยสื่อในเชิงใช้ประโยชน์

วัตถุประสงค์การจัดตั้งกองทุน ตามพระราชบัญญัติกองทุนพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์ พ.ศ.2558 ได้ระบุเอาไว้ 7 ข้อ โดยข้อที่ 5 ได้เขียนเอาไว้ว่า “ส่งเสริมให้มีการศึกษาวิจัย อบรม พัฒนาองค์ความรู้และการสร้างนวัตกรรมด้านสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์” ส่วนนี้น่าจะเชื่อมโยงเกี่ยวกับงานด้านการวิจัยมากที่สุด ซึ่งการผนวกเรื่องการวิจัย การอบรม หรือการสร้างนวัตกรรม เข้าด้วยกัน ย่อมจะทำให้แลเห็นว่าคุณผลิตงานวิจัยนั้นมีแนวโน้มว่าจะเป็นงานวิจัยเพื่อมุ่งเน้นประโยชน์เป็นหลัก

เมื่อพิจารณาจากพันธกิจของกองทุน ซึ่งแตกออกเป็นยุทธศาสตร์ 4 ข้อ จะพบว่า ในยุทธศาสตร์ที่ 2 “ส่งเสริมและพัฒนาองค์ความรู้ในการพัฒนาสื่อ และนิเวศสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์” จะเชื่อมร้อยกับความ เป็นงานวิจัยโดยตรง โดยยังได้แบ่งภายในยุทธศาสตร์เป็นฐานข้อมูล งานวิจัย องค์ความรู้ และศูนย์วิชาการ ซึ่งมุ่งเป้าในการสนับสนุนยุทธศาสตร์ข้ออื่นๆ (1,2 และ 4) และงานวิจัยทั้งหลายยังตอบเป้าประสงค์การดำเนินงานตามยุทธศาสตร์ 5 ปี (พ.ศ.2561-2565) ในข้อ 1.

มีฐานข้อมูลความรู้ และนวัตกรรมที่เป็นประโยชน์ต่อการดำเนินงานของกองทุน และหน่วยงานต่างๆ ที่เกี่ยวข้อง ในการผลิตสื่อที่ปลอดภัยและสร้างสรรค์

ผู้เขียนมีข้อสังเกตจากการสังเคราะห์ผลงานวิจัยของกองทุนพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์ดังต่อไปนี้

1. จากพันธกิจและเป้าหมายของกองทุน การวิจัยภายใต้การสนับสนุนของทางกองทุน จึงเป็นงานวิจัยเพื่อเน้นประโยชน์สำหรับการนำไปใช้งานเป็นหลัก เรียกว่าเป็นงานวิจัยประโยชน์นิยม (หรือประยุกต์) โดยส่วนมาก และงานเพื่อวงการวิชาการเอง (หรือที่เรียกว่า การวิจัยบริสุทธิ์ (Pure Research) และการวิจัยพื้นฐาน (Basic Research) โดยส่วนน้อย ลักษณะดังกล่าวนี้จะสอดคล้องกับแนวทางการวิจัยที่พบเห็นในสังคมการให้ทุนวิจัยของไทยปัจจุบัน ที่มักจะมองว่าการวิจัยด้านสื่อต้องสัมพันธ์กับความเป็นมนุษย์ ในมิติต่าง ๆ ความเป็นชุมชนและพื้นที่ ซึ่งสิ่งที่ได้รับนั้นจะต้องตอบโจทย์ตามยุทธศาสตร์อันสัมพันธ์ระหว่างคนกับสังคมอย่างแน่นแฟ้น เมื่อเป็นเช่นนี้ จึงทำให้การวิจัยเชิงปฏิบัติการ (Action Research) และการวิจัยอย่างมีส่วนร่วม (Participant Research) ครอบครองพื้นที่ส่วนใหญ่ในการทำวิจัย และหากพิจารณาจากตัวเลขข้อมูลในผลงานวิจัยที่กองทุนให้การสนับสนุน ก็ยังพบว่า งานจำนวนมากมีการออกแบบเพื่อให้เกิดสื่อหรือความรู้ ซึ่งจะถูกพัฒนา ทดสอบ และหยิบนำไปใช้ในมิติต่าง ๆ กับกลุ่มเป้าหมายที่ชัดเจน

2. จากงานวิจัยภายใต้การสนับสนุนของกองทุนฯ ที่ถูกหยิบยกมานำเสนอทั้ง 18 หัวเรื่อง จะพบว่า ในมิติของ “ประเภทงานวิจัย” ซึ่งหากแบ่งอย่างกว้างที่สุดก็คือ งานวิจัยเชิงวิชาการ และ งานวิจัยเชิงปฏิบัติการ จะพบว่าเป็นงานวิจัยเชิงปฏิบัติการโดยส่วนใหญ่ และหากพิจารณาต่อไปว่าในฐานะของงานวิจัยด้านสื่อ ผลงานดังกล่าวมีลักษณะอย่างไร ก็พบว่า เป็นงานวิจัยเน้นเชิงปฏิบัติการมากที่สุด รองลงมาคืองานที่เน้นการสร้างนวัตกรรมและงานในเชิงนโยบาย

ตัวเลขจากภาพรวมดังกล่าว ทำให้เห็นว่า ผลงานวิจัยภายใต้การสนับสนุนของกองทุน นั้นมุ่งทำให้เกิดผลลัพธ์เป็นประโยชน์ที่สามารถจับต้องใช้งานได้ และยังเน้นกระบวนการ “ลงมือทำ” อันหมายถึงการนำไปพัฒนาหรือปรับใช้ หรือการลงพื้นที่ทดสอบผลงาน มากกว่าการทำให้เกิดองค์ความรู้ที่เกิดขึ้นแต่เพียงความสนใจในเชิงวิชาการเพื่อวิชาการ หรือเน้นเพียงเชิงนโยบายเท่านั้น

3. คำถามลำดับถัดมาคือ เมื่องานวิจัยเหล่านี้เน้นประโยชน์ผ่านวิธีการดำเนินงานที่ทำให้เกิดการปฏิบัติเป็นรูปธรรม กลุ่มเป้าหมายดังกล่าวมีโฉมหน้าอย่างไรบ้าง คำตอบจากตัวเลขที่สรุปออกมาได้ คือ ประโยชน์มุ่งเข้าหากลุ่มเป้าหมายที่เป็นกลุ่มของเด็กและเยาวชนมากที่สุด ใกล้เคียงกับกลุ่มของประชาชนทั่วไป ซึ่งข้อค้นพบนี้ไม่ใช่เรื่องน่าแปลกใจเมื่อพิจารณาถึงพันธกิจ 3 ประการของกองทุน ซึ่งมีข้อความหนึ่งได้ระบุเอาไว้อย่างชัดเจนว่า “ส่งเสริมให้ประชาชน โดยเฉพาะเด็กและเยาวชน และครอบครัว มีทักษะในการเฝ้าระวัง และรู้เท่าทันสื่อ” (พระราชบัญญัติกองทุนพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์, 2558) แต่ในขณะเดียวกัน ตัวเลขจากการวิเคราะห์ยังเสนอว่า งานวิจัยเหล่านี้ไม่ได้ทอดทิ้งคนกลุ่มอื่น ๆ เพราะยังมีกลุ่มของผู้สูงอายุ และกลุ่มผู้ที่มีความหลากหลายทางเพศอยู่ด้วย

ทั้งนี้ เมื่อมีผู้คนก็ย่อมมีพื้นที่ งานวิจัยกลุ่มดังกล่าวเมื่อถูกวิเคราะห์พื้นที่เป้าหมายการทำงานวิจัย จะพบว่า กระจายไปยังภูมิภาคต่าง ๆ ของประเทศได้สัดส่วนใกล้เคียงกัน โดยมีที่กรุงเทพมหานครมากที่สุด ตามมาด้วย ภาคเหนือ และภาคอื่น ๆ ซึ่งถือว่าไม่ได้แตกต่างกันอย่างมีนัยยะสำคัญ ลักษณะดังกล่าวนี้ พอจะทำให้กล่าวได้ว่า ลักษณะที่ครอบคลุมไปทั่วนี้ทำให้การดำเนินงานด้านวิจัยของกองทุน ไม่ได้มีเจตนาจะทอดทิ้งใครไว้

4. หากพิจารณาประโยชน์ของการทำวิจัยที่ตอบสนองในเชิงนโยบาย โดยเฉพาะอย่างยิ่ง ความสอดคล้องต่อยุทธศาสตร์ของกองทุน จะพบว่า ในบรรดายุทธศาสตร์หลัก 5 ข้อนั้น งานวิจัยได้ตอบสนองยุทธศาสตร์ข้อที่ว่าด้วย “ส่งเสริมและพัฒนาองค์ความรู้ ในการพัฒนาสื่อ และนิเวศสื่อที่ปลอดภัยและสร้างสรรค์” มากที่สุด ตามมาด้วย “ส่งเสริมและพัฒนาให้เกิดกลไกและกระบวนการเฝ้าระวัง และรู้เท่าทันสื่อ” มากที่สุด สำหรับยุทธศาสตร์อื่น ๆ นั้นมีระดับการตอบโจทย์ลดหลั่นกันลงไป โดยไม่มียุทธศาสตร์ใดไม่ได้รับการตอบสนอง

นอกจากในแง่ของยุทธศาสตร์ หากพิจารณาในส่วนของการกิจกองทุน จะพบว่างานวิจัยมีลักษณะเชื่อมโยงระหว่างยุทธศาสตร์กับการกิจกองทุน เพราะภารกิจที่ได้รับการสนองนั้นจะแตกยอดมาจากยุทธศาสตร์ดังกล่าวอีกที ดังจะเห็นจากลักษณะของคำนิยามภารกิจที่คล้ายคลึงกับยุทธศาสตร์ เช่น “ส่งเสริม สนับสนุน ภาควิชาฯ ทุกภาคส่วนในการผลิต และพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์” ได้รับการสนองตอบมากที่สุด ตามมาด้วยการสนองต่อบริบทของความเป็นเยาวชนและครอบครัวในภารกิจ “ส่งเสริมให้ประชาชนโดยเฉพาะเด็ก เยาวชน และครอบครัว มีทักษะในการรู้เท่าทันและเฝ้าระวังสื่อ”

5. สิ่งที่น่าจะเป็นจุดเด่นและความท้าทายในขณะเดียวกันของงานวิจัยจากการสนับสนุนของกองทุน พัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์ คือเมื่อวิเคราะห์ลงไปถึง คำสำคัญ (Keywords) ที่พ่วงมากับงานวิจัยแต่ละชิ้น จะพบทั้งความหลากหลายและความเป็นหนึ่งเดียว ในส่วนของความหลากหลายสะท้อนผ่านคำสำคัญที่มีจำนวนมหาศาล แทบจะไม่กระจุกตัวอยู่ในคำใดคำหนึ่งเป็นพิเศษ โดยกระจายผ่านความหลากหลายของแนวคิดและกลุ่มเป้าหมาย ขณะเดียวกัน เมื่อพิจารณาถึงคำสำคัญที่ใกล้เคียงกัน (ซึ่งมีอยู่จำนวนหนึ่ง) ก็จะพบแนวทางที่สอดคล้องกับยุทธศาสตร์และการกิจกองทุน เช่น การรู้เท่าทันสื่อ เด็กและเยาวชน สื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์ นวัตกรรมสื่อ และการวิจัยเชิงปฏิบัติการ

ในกรณีของการเลือกใช้แนวคิดและทฤษฎีมาประกอบการวิจัย ก็จะพบในลักษณะเดียวกับคำสำคัญ นั่นคือ มีลักษณะของการกระจุกกระจายไปตามประเด็นที่ผู้วิจัยสนใจศึกษา ขณะเดียวกันก็ยังมีแนวคิดและทฤษฎีบางอย่างที่อยู่ในจุดร่วมเดียวกัน เช่น กลุ่มทฤษฎีการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศและดิจิทัล แนวคิดด้านองค์ประกอบการสื่อสาร แนวคิดเรื่องการมีส่วนร่วมของประชาชน การวิเคราะห์เชิงพฤติกรรม ไปจนถึงแนวคิดการวิจัยเชิงปฏิบัติการมีส่วนร่วม

6. ข้อสังเกตอีกประการสำหรับงานวิจัยเหล่านี้คือลักษณะของผู้ทำวิจัย ซึ่งโดยจำนวนมากมักจะเป็นผู้ที่อยู่ในพื้นที่ซึ่งทำการวิจัย เช่น โครงการที่เกี่ยวข้องกับเขตจังหวัดชายแดน ผู้ทำวิจัยก็จะเป็นผู้ที่อาศัยหรือทำงานในละแวกนั้น ในส่วนนั้นว่าเชื่อมโยงเข้าสู่เอกลักษณ์ของการทำวิจัยที่หลอมรวมเอาประเด็น ผู้คน และพื้นที่เข้าไว้ด้วยกัน ไม่เพียงการวิจัยสื่อจำนวนมากจะเป็นการวิจัยเชิงปฏิบัติการ แต่ยังเน้นเรื่องการมีส่วนร่วมจากคนในพื้นที่ และยิ่งไปกว่านั้น ผู้ที่เข้ามาดำเนินงานวิจัยก็ยังเป็นคนที่อยู่ในพื้นที่เช่นกัน

การวิจัยโดยคนในพื้นที่ และคืนผลงานวิจัยกลับชุมชนนั้นนับว่าเป็นอุดมคติหนึ่งของการวิจัยอย่างมีส่วนร่วมและเกิดโศกผลอย่างแท้จริง ถ้าหากเทียบกับการส่งคนจากส่วนกลางหรือพื้นที่อื่นเข้ามาทำ ก็ดูจะมีความได้เปรียบในการเก็บข้อมูลและเข้าใจบริบทต่าง ๆ ของพื้นที่มากกว่า ผู้เขียนบทความเคยมีประสบการณ์วิจัยโครงการ “ห้องแห่งเสียงสะท้อนออนไลน์กับผู้ออกเสียงเลือกตั้งครั้งแรก” (พิรธอง รามสูตร, พิมลพรรณ ไชยพันธ์, วิโรจน์ สุทธิสีมา, 2563) ที่ต้องเก็บข้อมูลทั้งในเชิงปริมาณและคุณภาพทั่วประเทศไทย และเข้าใจถึงข้อจำกัดของการเป็นคนนอกพื้นที่เป็นอย่างดี เพราะสุดท้ายแล้ว แม้ว่าจะมีการออกแบบเครื่องมือกระบวนการ หรือทำความเข้าใจมุมมองต่าง ๆ ในท้องถิ่นนั้น ๆ เป็นอย่างดี แต่สุดท้ายเมื่อการวิจัยต้องสัมพันธ์กับคน จึงต้องใช้ความเป็นคนในท้องถิ่นนั้น ๆ เข้ามาช่วยเหลือไม่ว่าจะเป็นการโน้มน้าวชักจูงขอความร่วมมือ หรือการสื่อสารบางอย่าง ที่คนท้องถิ่นที่เท่านั้นจะเข้าใจอย่างลึกซึ้ง

หรือกระทั่งงานวิจัยที่มุ่งเน้นด้านเอกสารเป็นส่วนใหญ่ อย่าง “สถานภาพความรู้การวิจัยด้านการรู้เท่าทันสื่อ ในไทยระหว่างปีพ.ศ.2540-2560” (วิโรจน์ สุทธิสีมา, พิมลพรรณ ไชยนันท์, ศศิธร ยุวโกศล) แม้จะไม่มีพันธกิจ ต้องลงไปเก็บข้อมูลจากคนในพื้นที่ต่างๆ แต่เมื่อเกิดความต้องการข้อมูลซึ่งถูกเก็บเอาไว้เฉพาะท้องถิ่น นั้น ๆ ก็จำเป็นต้องให้คนในท้องถิ่นที่เข้ามาช่วยเหลือด้วยการสืบค้นและดาวน์โหลด หรือการถ่ายสำเนาเป็นกระดาษ ออกมาอยู่ดี

ในภาพรวมของความสัมพันธ์ระหว่างลักษณะ ท้องที่เป้าหมายการทำวิจัยกับผู้ดำเนินงานวิจัย กรณีของงานที่ได้รับการสนับสนุนจากกองทุนพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์ โน้มเอียงไปในทางของการให้คนท้องที่เสนอความต้องการ และดำเนินงานภายในท้องที่ ซึ่งนับว่าเป็นนิมิตหมายที่ดีของการไม่ทอดทิ้งชุมชนท้องถิ่นเอาไว้ข้างหลัง แต่ในขณะเดียวกัน สิ่งหนึ่งที่ต้องไม่ลืมคือลักษณะตรงกันข้าม นั่นคือ การทำวิจัยโดยคนในท้องถิ่นอาจจะกลายเป็น “ปลาที่ไม่เห็นน้ำ” เนื่องจากความคุ้นเคยที่มากจนเกินไป กระทั่งมองข้ามบางสิ่งบางอย่างที่อาจจะมีความสำคัญ และในแง่ของ โภคผลจากวิเคราะห์นี้ ก็ยังชี้ให้เห็นว่า คงเป็นเรื่องดี หากหากให้คนภายนอกเข้ามาให้ข้อสังเกตที่เป็นการ ชี้บชี้ขาดและปรับเปลี่ยนมุมมองเสียบ้าง

ท้ายที่สุด เมื่อวิเคราะห์งานวิจัยจากการสนับสนุนของกองทุนพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์ และนำมาสังเคราะห์หาองค์รวมในภาพใหญ่ ก็ก็นำกลับมาสู่ข้อสรุปที่เป็นข้อสังเกตตอนต้นของบทความนี้ว่า งานวิจัยเหล่านี้เดินตามรอยของประเพณีการคิดที่ มุ่งเน้นเป้าหมายชัดเจน มีการตั้งธงถึงประโยชน์ที่จะเกิดขึ้น และเน้นการปฏิบัติร่วมกับท้องถิ่นและผู้เป็นกลุ่มเป้าหมายโดยส่วนใหญ่ สิ่งเหล่านี้ย่อมไม่เกิดผลดี ถ้าไม่ได้ส่งคืนกลับไปให้เกิดการใช้ประโยชน์ และจะดีกว่าถ้าแพร่ออกไปให้กว้างขวาง ทำนองว่าเผื่อเหลือ เผื่อขาดให้เกิดกรณีศึกษาแก่ท้องที่อื่น ๆ ด้วย

อย่างไรก็ตาม การเดินตามรอยการวิจัยเชิงใช้ประโยชน์นั้นต้องไม่หลงลืมข้อถกเถียงว่าด้วยประโยชน์นิยมดังที่อภิปรายในช่วงต้นว่า ผู้ทำวิจัยไม่อาจจะละเลยกระบวนการทำงาน หรือต้องไม่มองข้ามการรอกเงยงานวิจัยจากความกระหายใคร่รู้ของมนุษย์ เพราะนั่นคือแหล่งบ่มเพาะความคิดสร้างสรรค์ จริงอยู่ว่า นักวิจัยยุคใหม่อาจจะอยู่ในโลกที่นวัตกรรมถูกตั้งขึ้นมาเพื่อรับใช้มนุษย์จนคุ้นชินกับมิติด้านประโยชน์เชิงใช้สอย แต่นั่นก็ไม่อาจมองข้ามว่า ก่อนการมาถึงคุณสมบัติการใช้ประโยชน์ตามหมวดหมู่และหน้าที่ ซึ่งถูกเรียกอย่างแข็งเกร็งว่า “คุณสมบัติการใช้งาน” ของสรรพสิ่งนั้น หลายสิ่งที่เป็นโศกผลในปัจจุบันล้วนเกิดจากความกระหายใคร่รู้อันไม่มีข้อจำกัด ซึ่งคอยเสริมสร้างจินตนาการอันกว้างไกลซึ่งเป็นคุณสมบัติของมนุษย์มาแต่ครั้งบรรพกาล

เอกสารประกอบการเขียน

Bentham, Jeremy. (1907). *An Introduction to the Principles of Morals and Legislation*. Oxford: Clarendon Press.

Khan, Zahid Hussain. (2016). *A quest for utilitarian approach in research*. *Indian Journal of Anaesthesia*, 2016, Volume: 60 Page: 6-7.

Mill, John Stuart. (1907). *Utilitarianism*.

กองทุนพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์. (2560). *แผนยุทธศาสตร์กองทุนพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์ พ.ศ.2561-2565*.

ชนัญสรุ อรณพ ณ อยุธยา. (2560). *การศึกษาวิจัยด้านการส่งเสริมทักษะการรู้เท่าทันสื่อโครงการจัดทำแผนยุทธศาสตร์ 5 ปี (พ.ศ.2561-2565)*. กองทุนพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์, กรุงเทพฯ.

พระราชบัญญัติกองทุนพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์. (2558).

พิรงรอง รามสูต, พิมลพรรณ ไชยนันท์ และวิโรจน์ สุทธิสีมา. (2563). *ห้องแห่งเสียงสะท้อนออนไลน์กับผู้ออกเสียงเลือกตั้งครั้งแรก*. สำนักงานการวิจัยแห่งชาติ, กรุงเทพฯ.

ระวีวรรณ ทรัพย์อินทร. (2560). *การศึกษาวิจัยด้านการส่งเสริมการพัฒนา สื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์เพื่อเด็กเยาวชนครอบครัวและชุมชนโครงการจัดทำแผนยุทธศาสตร์ 5 ปีพ. ศ. 2561-2565*. กองทุนพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์, กรุงเทพฯ.

วิโรจน์ สุทธิสีมา, พิมลพรรณ ไชยนันท์ และศศิธร ยุวโกศล. (2562). *สถานภาพความรู้การวิจัยด้านการรู้เท่าทันสื่อในไทยระหว่างปีพ.ศ.2540-2560*. กองทุนพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์, กรุงเทพฯ.

สกุลศรี ศรีสารคาม (2560). *การพัฒนานวัตกรรมสื่อสร้างสรรค์:การศึกษาวิจัยผลิตและสร้างนวัตกรรมสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์ โครงการจัดทำแผนยุทธศาสตร์ 5 ปี (พ.ศ 2561- 2565)*. กองทุนพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์, กรุงเทพฯ.

เกี่ยวกับผู้เขียน

ผศ.ดร.ชนัญสราร อรนพ ณ อยุธยา

E-mail: chanansara.ora@nida.ac.th

นศ.ด. (นิเทศศาสตร์) จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ปัจจุบันเป็นอาจารย์ประจำคณะนิเทศศาสตร์และนวัตกรรมการจัดการ

สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์ (นิด้า)

ผศ.ดร.พิมลพรรณ ไชยนันท์

E-mail: pimonpan.c@cmu.ac.th

นศ.ด. (นิเทศศาสตร์) จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ปัจจุบันเป็นผู้ช่วยศาสตราจารย์ประจำคณะการสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

ดร.วิโรจน์ สุทธิสีมา

E-mail: viroj352@hotmail.com

นศ.ด. (นิเทศศาสตร์) จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ปัจจุบันเป็นอาจารย์ประจำคณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยกรุงเทพ

ผศ.ดร.ศศิธร ยวโกศล

E-mail: sasithon.y@gmail.com

นศ.ด. (นิเทศศาสตร์) จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ปัจจุบันเป็นผู้ช่วยศาสตราจารย์ประจำวิทยาลัยนวัตกรรมการสื่อสารสังคม มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ







388 อาคารเอส.พี. (ไอบีเอ็ม) อาคารบี ชั้น 6 ถนนพหลโยธิน
แขวงสามเสนใน เขตพญาไท กรุงเทพมหานคร 10400