



THAI MEDIA newsletter

FUND

VOL. 07 | July 2023

TRANSMEDIA

จดหมายข่าวสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์

Extra

Transmedia พลเมืองดิจิทัลกับการข้ามสื่อ
เพื่อเข้าถึงการเรียนรู้ตลอดชีวิต

Decode

เจาะพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตคนไทย
4 Generations

Spotlight

คอนเทนต์คุณภาพ สนุก สร้างสรรค์
หัวใจนวัตกรรมสื่อผสมข้ามแพลตฟอร์ม

CON- TENTS

VOL. 07 JUL 2023



01

TMF Talk

02

Announce

03

Knowledge

Digital ID ตัวช่วยพิสูจน์ตัวตน
ปลอดภัยทุกกิจกรรมออนไลน์

04

Extra

Transmedia
พลเมืองดิจิทัลกับการข้ามสื่อ
เพื่อเข้าถึงการเรียนรู้ตลอดชีวิต

08

Decode

เจาะพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตคนไทย
4 Generations

10

Spotlight

คอนเทนต์คุณภาพ สนุก สร้างสรรค์
หัวใจนวัตกรรมสื่อผสม
ข้ามแพลตฟอร์ม

16

Fun Fund

รู้จัก Threads (เธรดส์)
แพลตฟอร์มโซเชียลมีเดียน้องใหม่

EDITOR'S

TALK»»»



ดร.สุนทร ศรีสุขใส

ผู้จัดการกองทุนพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์

โลกการสื่อสารที่เปลี่ยนแปลงไป จากอดีตที่ผู้ส่งสารทำหน้าที่ส่งข้อมูลข่าวสารผ่านช่องทางสื่อไปสู่ผู้รับสาร และผู้รับสารก็ไม่ได้มีอำนาจในการสื่อสารหรือเล่าเรื่องใด ๆ แต่เครือข่ายสังคมออนไลน์ในยุคปัจจุบันทำให้ทุกคนสามารถเชื่อมต่อถึงกัน ผู้รับสารไม่ได้เป็นเพียงผู้รับสารปลายทาง แต่ยังสามารถตอบกลับ หรือเล่าเรื่องในมุมมองของตนเองกลับมาได้ด้วย

การสื่อสารยังพัฒนาไปถึงการก้าวข้ามสื่อ หรือ Transmedia สื่อสารผ่านแพลตฟอร์มต่าง ๆ เกิดการเชื่อมโยงและปฏิสัมพันธ์แบบมีส่วนร่วมของคนในสังคม ซึ่งพลังของการสื่อสาร Transmedia ที่สื่อสารในประเด็นเดียวกัน แต่เล่าเรื่องแตกต่างกันตามลักษณะของแพลตฟอร์ม ผู้รับสารเองก็สามารถแสดงความคิดเห็นหรือนำไปสื่อสารต่อได้อีกเมื่อหลอมรวมเข้าด้วยกัน พลังของ Transmedia สามารถส่งผลกระทบต่อความคิดของคนในสังคมได้ และนำไปสู่การขับเคลื่อนประเด็นทางสังคมได้เป็นอย่างดี การใช้สื่ออย่างรู้เท่าทันและสร้างสรรค์จึงเป็นการใช้พลังการสื่อสารที่ส่งผลขับเคลื่อนสังคมที่ปลอดภัยและสร้างสรรค์ได้เช่นกัน

คณะผู้จัดทำจดหมายข่าวสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์

บรรณาธิการบริหาร

นายธนกร ศรีสุขใส

ผู้จัดการกองทุนพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์

กองบรรณาธิการ

นางสาวพัชรพร พงษ์ทัดศิริกุล

นางสาวธัญญลักษณ์ ทองสวัสดิ์

นางสาวจิตติ วิสัยพรม

นางสาวชนิดาภา เจริญสุข

นายเชาวนภิวิช เวชทวี

นายณัฐพล ศุภสิทธิ์

นางสาวบุษกร ธนโชติวรพงศ์

นายภูริต ตันติศิษฐ์

นางสาวมนัญญา ทิพาบุญคนต

นางสาวศศิธรณ์ ลอยเลิศ

นางสาวแก้วใจ จิระวงศ์อร่าม

นางสาววรรณภา ฤทธิรักษา

ฝ่ายศิลป์

นางสาวญาณชาติ นารถไทยวัฒนา

นางสาวจารวรรณ ศกุลโสภณเมธี

ถ่ายภาพ

นายประสิทธิ์ เอนกอนันตพันธุ์

พิสูจน์อักษร

นางสาวนันทิพย์ ลัทธิวรรณ

สำนักงาน

กองทุนพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์

เลขที่ 388 อาคาร เอส.พี. (ไอบีเอ็ม)

อาคารเอ ชั้น 6

ถนนพหลโยธิน แขวงสามเสนใน

เขตพญาไท กรุงเทพมหานคร 10400

โทรศัพท์ 0 2273 0116-9

โทรสาร 0 2273 0120

อีเมล: contact@thaimediafund.or.th

เว็บไซต์: www.thaimediafund.or.th



05.07.2566

ลูกทุ่งสร้างสรรค์

กองทุนพัฒนาสื่อฯ ร่วมกับคณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย จัดแถลงข่าว โครงการลูกทุ่งสร้างสรรค์ผลงานสมัย พลังศิลปวัฒนธรรมไทยสู่สากล ผลงาน ผู้รับทุนประเภทเชิงยุทธศาสตร์ ประจำปี 2566 เพื่อเฉลิมฉลองวาระสำคัญของ วงการเพลงลูกทุ่งไทย ครบรอบ 84 ปี ต่อยอดผสมผสานเรียนรู้จากอดีตที่ผ่านมา เพื่อมุ่งสู่การเป็นเวทีมีวสิกระดับโลก ยุกระดับ Soft Power ของไทยสู่สากล



13.07.2566

MEDIA QUALITY RATING

กองทุนพัฒนาสื่อฯ ร่วมกับสถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์ จัดเวทีสัมมนาถอดบทเรียน “Media Quality Rating” จากงานวิจัยสู่การยกระดับคุณภาพสื่อไทย โดยมี ดร.ชำนาญ งามมณีอุดม รองผู้จัดการกองทุนพัฒนาสื่อฯ เป็นประธานเปิดการสัมมนา เพื่อสร้าง องค์ความรู้ในการจัดระดับความนิยมของผู้ชม หรือ “เรตติ้ง” โดยหวังว่า Media Quality Rating จะเป็นทางเลือกในการวัดคุณภาพของสื่อมวลชนและเป็นแรงจูงใจในการพัฒนา สื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์



14.07.2566

TMF HACKATHON

กองทุนพัฒนาสื่อฯ แถลงข่าวความสำเร็จโครงการพัฒนาผู้ประกอบการสื่อรายใหม่ Thai Media Hackathon 2023 สร้างผู้ผลิตสื่อสร้างสรรค์ ผู้ธุรกิจ Start Up กับภาคี ผู้ร่วมจัดทำโครงการ เปิดตัว 2 ทีมชนะเลิศ TMF Hackathon ซึ่งได้รับเงินลงทุนในธุรกิจ มูลค่ารวมกว่า 1,000,000 บาท ได้แก่ ทีมจันเป้ง PRO MAX สื่อภาคเหนือ เปลี่ยน รูปแบบการนำเสนอวัฒนธรรมผสมกับความเป็นสากลและคนรุ่นใหม่ และทีม MENTAL ME จิตวิทยาเกี่ยวกับเด็ก สื่อที่มุ่งพัฒนาสุขภาวะด้านร่างกาย จิตใจ สังคม และสติปัญญา พร้อมพีเจอาร์ในแอปพลิเคชันให้คำปรึกษา ส่งกำลังใจ และการประมวลผลส่วนบุคคล เพื่อแก้ปัญหาสุขภาพจิต

18.07.2566

DUCK ACADEMY

กองทุนพัฒนาสื่อฯ แถลงข่าวเปิดตัว และจัดฉายสารคดี Duck Academy โรงเรียนกินนอนสอนเปิด สารคดีที่ผลิตโดย บริษัท บ้าใหญ่ ครีเอชั่น จำกัด Duck Academy เป็นเรื่องราวเกี่ยวกับความมุ่งมั่นในการผลิต อาหารปลอดภัยของชาวนาไทยที่ไม่ยอมใช้ สารเคมีในการทำนา แต่ฝึกเปิดจำนวนกว่า 3,000 ตัว ให้เป็นผู้ช่วยกำจัดศัตรูพืช และให้ปุ๋ยอินทรีย์ ผสานการเล่าเรื่องอย่าง น่ารัก สนุกสนาน ผลงานดังกล่าวได้รับ รางวัล Best ASEAN Project Pitch จากเทศกาล Asian Side of the Docs ปี 2561 และ Best Short Documentary จาก Devour! The Food Film Fest ที่ประเทศแคนาดา



DIGITAL ID ตัวช่วยพิสูจน์ตัวตน

ปลอดภัยทุกกิจกรรมออนไลน์

Digital ID

หรือ Digital Identity

หมายถึง ระบบพิสูจน์และยืนยันตัวตนทางดิจิทัล ด้วยคุณลักษณะเฉพาะที่เกี่ยวข้องกับตัวบุคคล เช่น หมายเลขบัตรประชาชน อีเมล เบอร์โทรศัพท์มือถือ ภาพใบหน้าในรูปแบบอิเล็กทรอนิกส์ ซึ่งสามารถใช้บ่งบอกหรือจำแนกบุคคลได้

Digital ID เป็นโครงสร้างพื้นฐานสำคัญที่จะเชื่อมต่อระบบเพื่อยืนยันตัวตนและบันทึกข้อมูลจากทุกภาคส่วนเข้ามาไว้ด้วยกันผ่านช่องทางดิจิทัล เพื่อให้ใช้บริการช่องทางออนไลน์ได้อย่างปลอดภัย ปลอดภัยตัวตนได้ยากขึ้น และลดขั้นตอน ช่วยให้การทำธุรกรรมออนไลน์สะดวกยิ่งขึ้น ปัจจุบัน Digital ID ภายใต้การกำกับดูแลของสำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ (ETDA) แบ่งออกเป็น 3 ส่วน ได้แก่

1. บัตรประชาชนดิจิทัล - ระบบ Digital ID ออกโดยกรมการปกครอง ภายใต้แอปพลิเคชัน ThaID
2. NDID - ระบบ Digital ID พัฒนาโดยบริษัทเอกชนที่ทำงานร่วมกับธนาคาร
3. Mobile ID - ระบบ Digital ID บนโทรศัพท์มือถือ หรือใช้หมายเลขโทรศัพท์มือถือแทนบัตรประชาชน ที่ลงทะเบียนกับค่ายโทรศัพท์

ขั้นตอนการสมัครบัตรประชาชนดิจิทัล

การสมัครบัตรประชาชนดิจิทัล แบ่งเป็น 2 รูปแบบ ได้แก่ การสมัครกับเจ้าหน้าที่รัฐที่หน่วยบริการ และการสมัครด้วยตนเอง โดยการสมัครจำเป็นต้องใช้โทรศัพท์เพื่อลงทะเบียน สำหรับการสมัครด้วยตนเองสามารถลงทะเบียนเองที่บ้านตามขั้นตอนง่าย ๆ ดังนี้



ดาวน์โหลดแอปพลิเคชัน
ThaID



อ่านข้อมูลและ
กดยอมรับเงื่อนไข



ถ่ายรูปบัตรประชาชนด้านหน้า
และด้านหลัง



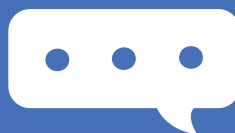
ตรวจสอบข้อมูลส่วนบุคคล
(สามารถแก้ไขได้หากข้อมูลไม่ถูกต้อง)
เมื่อเรียบร้อยแล้วจึงกดยืนยัน



ถ่ายรูปใบหน้า



สร้างรหัสผ่าน 8 หลัก



เมื่อลงทะเบียนเสร็จสิ้น หน้าจอจะแสดงสถานะสมัครสำเร็จ หลังจากนั้นก็สามารถใช้งานแทนบัตรประชาชนจริงได้เลย อย่างไรก็ตาม ปัจจุบันการใช้งาน 'บัตรประชาชนออนไลน์' ยังอยู่ระหว่างการดำเนินการกระจายข้อมูลแจ้งต่อหน่วยงานราชการต่าง ๆ เพื่อให้สามารถรองรับการใช้งานอย่างทั่วถึง ดังนั้น หากพบหน่วยงานราชการบางแห่งยังไม่รองรับ อาจจะต้องรอรยะเวลาอีกนิด แต่มีติดเครื่องไว้ย่อมใช้ได้ในอนาคตอย่างแน่นอน

ที่มา:

- สำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ (ETDA)./ ดิจิทัลไอดีคืออะไร./ สืบค้น มิถุนายน 2566.// จาก <https://www.etda.or.th/th/regulator/DigitalID/knowledge.aspx>
- กลุ่มนโยบายและแผน สำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ (ETDA)./ Digital ID ในบริบทประเทศไทย./ สืบค้น 2 สิงหาคม 2566.// จาก <https://www.etda.or.th/th/Useful-Resource/knowledge-sharing/articles/index-article-other-p1/Digital-ID-ในบริบทประเทศไทย.aspx>
- Ditto Data Intelligence (2565)./ ทำความรู้จัก Digital ID คืออะไร? เรื่องใกล้ตัวที่ควรรู้./ สืบค้น 2 สิงหาคม 2566.// จาก <https://www.dittothailand.com/dittonews/gov-what-is-digital-id/#>

TRANSMEDIA

พลเมืองดิจิทัลกับการข้ามสื่อ เพื่อเข้าถึงการเรียนรู้ตลอดชีวิต



‘เมื่อโลกเปลี่ยน เราต้องปรับ’ นี่คือความจริงของวิวัฒนาการที่เราไม่สามารถหลีกเลี่ยงได้ มนุษย์ทุกคนเกิดมาพร้อมทักษะการปรับตัวให้เข้ากับสภาพแวดล้อมที่เปลี่ยนแปลง วันที่เทคโนโลยีและความก้าวหน้ามาถึงเราทุกคนจึงรับบทเป็น Hopper หรือนักกระโดดที่พร้อมกระโจนไปทดลองใช้งานและเรียนรู้สิ่งใหม่เสมอ โดยเฉพาะอย่างยิ่งด้านการเข้าถึงข้อมูลข่าวสาร เมื่ออินเทอร์เน็ตก้าวเข้ามา ผู้คนผลิตสื่อเพิ่มมากขึ้นในทุกช่องทาง สื่อดิจิทัลจึงนับเป็นแหล่งข้อมูลเพื่อการเรียนรู้ชั้นดีสำหรับทุกคน

รูปแบบของสื่อดิจิทัลที่พบได้ในปัจจุบัน เกิดจากวิวัฒนาการสื่อดั้งเดิม ปรับให้อยู่ในรูปแบบของข้อมูลดิจิทัลที่สามารถเข้าถึงและเชื่อมต่อได้ผ่านอินเทอร์เน็ตบนอุปกรณ์ต่าง ๆ โดยสามารถจำแนกให้เห็นภาพได้ตามประสาทที่ใช้เพื่อรับสาร แบ่งออกเป็น 3 กลุ่ม ได้แก่

1. **สื่อโสต (Audio Media)** คือ สื่อเสียงที่รับสารได้ผ่านการฟัง สื่อดั้งเดิมมักอยู่ในรูปแบบของเทป แผ่นเสียง วิทยุ แต่เมื่ออยู่ในรูปดิจิทัล สื่อเสียงย้ายแพลตฟอร์มไปเป็นไฟล์เสียงดิจิทัลที่เผยแพร่บนอินเทอร์เน็ตในรูปแบบต่าง ๆ เช่น Podcast (รายการแพร่เสียง คล้ายการจัดรายการวิทยุ) หรือการฟังเพลงบนแอปพลิเคชันให้บริการสตรีมเพลงดิจิทัล เช่น Spotify JOOX เป็นต้น
2. **สื่อทัศน์ (Visual Media)** คือ สื่อที่รับสารผ่านการมองเห็น ทั้งข้อความและรูปภาพ สื่อดั้งเดิมปรากฏอยู่ในรูปแบบของสื่อสิ่งพิมพ์ เช่น หนังสือ วารสาร เป็นต้น แต่เมื่ออยู่ในรูปดิจิทัล สื่อทัศน์ได้นำมาเผยแพร่ออนไลน์บนหลายแพลตฟอร์ม ทั้งรูปแบบ e-Book (หนังสืออิเล็กทรอนิกส์) และบทความบนสื่อสังคมออนไลน์ เช่น Facebook Twitter Blog ฯลฯ
3. **สื่อโสตทัศน์ (Audiovisual Media)** คือ สื่อที่ใช้ประสาทด้านการรับฟังและการมองเห็นร่วมกัน รูปแบบของสื่อดั้งเดิมคือวีดิทัศน์ที่แพร่ภาพบนโทรทัศน์หรือโรงภาพยนตร์ แต่เมื่ออยู่ในรูปสื่อดิจิทัล สื่อโสตทัศน์เป็นคลิปวิดีโอที่สามารถติดตามได้ผ่านแพลตฟอร์มออนไลน์ ไม่ว่าจะเป็น YouTube TikTok รวมถึง แอปพลิเคชัน Streaming ต่าง ๆ ที่ให้บริการในปัจจุบัน เช่น Netflix WeTV Youku Viu HBO MONOMAX





สื่อไร้วันหยุด คนไม่สิ้นสุดการเรียนรู้ ไม่เกินจริง

“อยากรู้อะไรให้ถาม Google” เป็นประโยคคุ้นหูและวิธีค้นคว้าสำหรับทุกคน สิ่งหนึ่งที่เป็นข้อได้เปรียบของพลเมืองดิจิทัลในวันนี้คือคลังความรู้ที่สามารถเข้าถึงได้ 24 ชั่วโมงภายในช่วงเสี้ยววินาทีที่ปราศจากอุปสรรคพิกพาในมือ ตามข้อมูลสถิติบน Similarweb บริษัทให้บริการด้าน Web Analytic Service เผยว่าในปี 2022 Google มีผู้เข้าชมกว่า 89.3 พันล้านครั้งต่อเดือน ขณะที่เว็บไซต์ Internet Live Stats เผยตัวเลขประมวลผลการค้นหาบน Google ในปี 2022 ว่ามีจำนวนกว่า 99,000 รายการเกิดขึ้นในทุกวินาที สนามของคำถามและคำตอบที่ล้นหลามในระดับวินาที จึงชี้ให้เห็นว่าทุกคนบนโลกดิจิทัลกำลังเรียนรู้และหาข้อมูลบางอย่างอยู่ตลอดเวลา

แต่นอกจากการสืบค้นบน Google ที่เป็นลือบบี้เพื่อนำไปสู่ประตูคำตอบบนแพลตฟอร์มอื่นแล้ว ทุกคนยังสามารถเลือกสืบค้นและเข้าถึงสื่อในรูปแบบที่ตัวเองต้องการได้โดยตรงผ่านแพลตฟอร์มเฉพาะ เช่น ผู้ที่ต้องการชมคลิปวิดีโอ สามารถเข้าไปค้นหาด้วยคีย์เวิร์ดที่ต้องการได้เลยบนแอปพลิเคชันหรือเว็บไซต์ YouTube หรือหากต้องการติดตามข่าวสารบริษัทหรือแบรนด์สินค้าก็สามารถเข้าไปเยี่ยมชมบัญชีของพวกเขานบนสื่อสังคมออนไลน์ที่มีได้ทันที เนื่องจากปัจจุบันมีช่องทางเข้าถึงสื่อที่หลากหลาย ทั้งยังมีผู้พัฒนาสร้างแพลตฟอร์มใหม่ขึ้นตลอดเวลา ดังนั้น การเลือกใช้งานจึงขึ้นอยู่กับบรรยากาศที่ชอบและความถนัดในการใช้งานแพลตฟอร์มนั้น



อย่างไรก็ตาม ประเด็นสำคัญของการรับสื่อในฐานะพลเมืองดิจิทัลคือการเลือกคอนเทนต์ ไม่ใช่การเลือกแพลตฟอร์ม เพราะสิ่งที่ต้องตระหนักอยู่เสมอคือแพลตฟอร์มเปรียบเสมือน สังคมขนาดใหญ่ที่ผู้ให้บริการไม่สามารถกำหนดผู้เข้าใช้งานได้ จึงมีทั้งแง่มุมที่ดีและไม่ดี ผู้ใช้งานด้วยกันจึงต้องใช้วิจารณญาณในการเสพข้อมูลข่าวสาร ยกตัวอย่างเหตุการณ์ช่วงแรกของการเปิดบริการแอปพลิเคชัน TikTok หลายคนอาจเกิดภาพจำว่าเป็นแหล่งคลิป ขนาดสั้นที่เน้นด้านความบันเทิง การเต้น หรือภาพตลก เพียงอย่างเดียว แต่แท้จริงแล้ว หากใช้งานจะพบว่าผู้ผลิตสื่อที่น่าสนใจมากมายที่ให้ข้อมูลเป็นประโยชน์ และเจ้าของบัญชี ผู้ผลิตสื่อหลายบัญชีเป็นผู้เชี่ยวชาญเฉพาะทาง นี่จึงเป็นโอกาสดีสำหรับผู้ใช้งานที่สามารถ เลือกติดตามเพื่อเสริมความรู้และเป็นช่องทางสร้างรายได้ได้

กองทุนพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์ มุ่งสนับสนุนให้ประชาชนเกิดวิจารณญาณในการรับข่าวสารและสนับสนุนสื่อที่ดีเข้าสู่สังคม ทั้งรูปแบบของสื่อดั้งเดิมและสื่อใหม่สำหรับ ทุกเพศวัย เพราะพื้นฐานของโครงสร้างสังคมที่แข็งแกร่งส่วนหนึ่งเกิดขึ้นจากการหล่อหลอม ด้วยพลังของสื่อสร้างสรรค์ ที่ทุกคนสามารถนำไปเรียนรู้ต่อยอดให้เกิดประโยชน์ได้ ผู้ที่มองหา สื่อสีขาวบนแพลตฟอร์มที่ใช้ ตอบโจทย์การเรียนรู้จากสื่อที่ได้รับการตรวจสอบคุณภาพ ก่อนเผยแพร่ สามารถติดตามผลงานโครงการและความเคลื่อนไหวจากกองทุนพัฒนาสื่อ ปลอดภัยและสร้างสรรค์ได้แล้วทางเว็บไซต์ <https://www.thaimediafund.or.th>

ที่มา:

- Maryam Mohsin, (2565). 10 GOOGLE SEARCH STATISTICS YOU NEED TO KNOW IN 2023 [INFOGRAPHIC]. สืบค้นเมื่อ 19 มิถุนายน 2566, จาก <https://www.oberlo.com/blog/google-search-statistics>
- YouGov, (2565). Generational trends in Thailand's social media use: how Gen Z differs from other age groups. สืบค้นเมื่อ 19 มิถุนายน 2566, จาก <https://business.yougov.com/content/44004-generational-trends-thailand-social-media-Gen-Z>



www.thaimediafund.or.th

สถิติความนิยมใช้งาน แพลตฟอร์มโซเชียล ตามคนแต่ละช่วงวัย ปี

2022

GEN Z (เกิดช่วง 1997-2009)



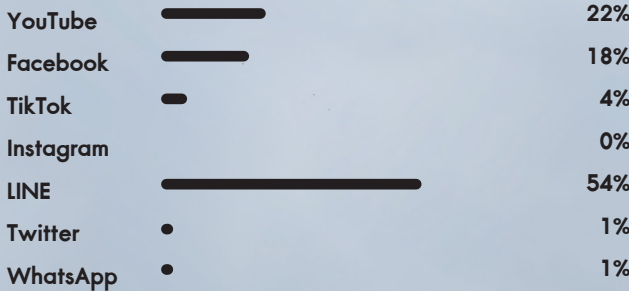
MILLENNIALS (เกิดช่วง 1981-1996)



GEN X (เกิดช่วง 1965-1980)



BABY BOOMER (เกิดช่วง 1946-1964)



ที่มา: YouGov



โครงการ “สร้างเด็กดี ด้วยนิทาน”



“โครงการสร้างเด็กดี ด้วยนิทาน (ประจำปี 2564)” เป็นโครงการผลิตสื่อประเภทนิทานส่งเสริมคุณธรรม และสร้างลักษณะนิสัยที่ดีสำหรับเด็ก ร่วมกับการส่งเสริมพัฒนาการตามช่วงวัย ผลิตโดย วรพต ก่อเจริญวัฒน์ นักเขียน นักวาดภาพประกอบ และนักสร้างสรรค์สื่อสำหรับเด็ก รูปแบบผลงานมีความ

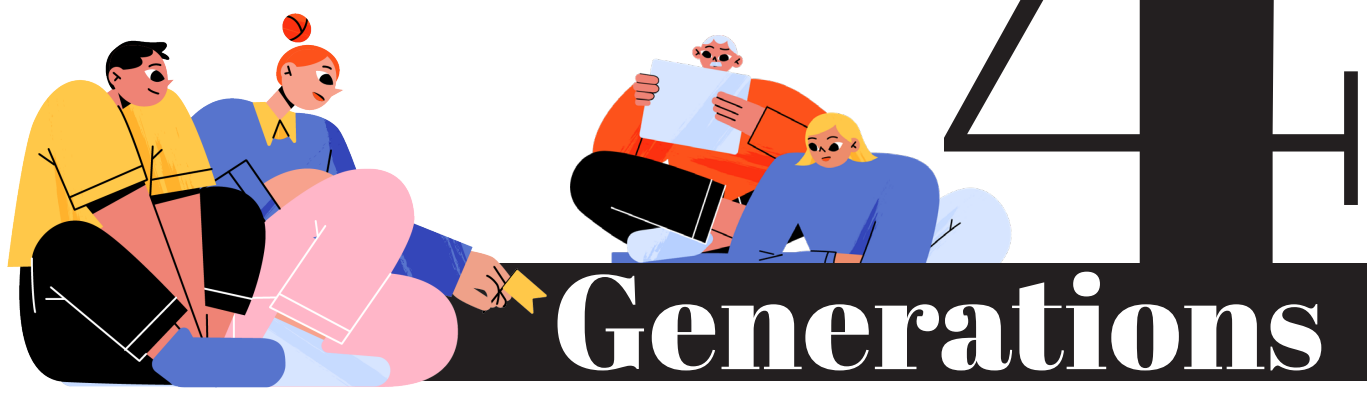
หลากหลาย ประกอบด้วยสื่อสิ่งพิมพ์ สื่อประเภทนิทานแอนิเมชัน รายการโทรทัศน์ออนไลน์สำหรับเด็ก 12 ตอน และ e-Book 6 ตอน เพื่อให้เด็กสามารถเข้าถึงสื่อได้

ด้านเนื้อหาของนิทาน นำเสนอด้วยเรื่องราวที่สนุกสนาน สอดแทรกข้อคิด ผ่านการกระทำของตัวละคร โดยทุกเล่มผ่านการตรวจและพัฒนาร่วมกับผู้เชี่ยวชาญด้านเด็ก เช่น กุมารแพทย์ นักจิตวิทยาเด็ก นักเล่านิทาน ครู และรวมถึงกลุ่มเด็กที่ร่วมอ่านร่างเนื้อหา จึงมั่นใจได้ว่าเป็นสื่อคุณภาพที่ตรงตามวัตถุประสงค์และตรงใจกลุ่มเป้าหมาย อีกทั้งด้านหลังของนิทานแต่ละเล่มยังมีกิจกรรมส่งเสริมการเรียนรู้ท้ายเรื่องให้ผู้ปกครองสามารถมีส่วนร่วม与孩子อีกด้วย จึงช่วยส่งเสริมความสัมพันธ์ภายในครอบครัวได้เป็นอย่างดี ทั้งนี้ หากต้องการติดตามผลงานสื่อที่เผยแพร่ทางช่องทางออนไลน์ย้อนหลัง สามารถติดตามได้ทาง Facebook Fanpage: สร้างเด็กดี ด้วยนิทาน



Facebook Fanpage:
สร้างเด็กดี ด้วยนิทาน

เจาะพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตคนไทย



Generations

4 Generations by age



Baby Boomers
ช่วงอายุ 58 ปีขึ้นไป



Gen X
ช่วงอายุ 42-57 ปี



Gen Y
ช่วงอายุ 22-41 ปี



Gen Z
อายุน้อยกว่า 22 ปี

2565



ในปี 2565 คนไทยใช้เวลาในการเข้าถึงอินเทอร์เน็ตเฉลี่ยอยู่ที่ 7 ชั่วโมง 4 นาที/วัน วันทำงาน/เรียนหนังสือ 6.55 ชั่วโมง วันหยุด 7 ชั่วโมง 26 นาที

GEN Y



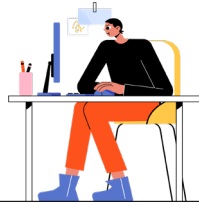
เจนเนอเรชันที่ใช้อินเทอร์เน็ตมากที่สุดคือ Gen Y อยู่ที่ 8 ชั่วโมง 55 นาทีต่อวัน ครองแชมป์นักช้อปปิ้งออนไลน์ 88.36%

GEN Z



Gen Z ใช้อินเทอร์เน็ตมากสุดในปี 2564 โดยใช้เวลาอยู่ที่ 8 ชั่วโมง 24 นาทีต่อวัน

GEN X



Gen X ใช้อินเทอร์เน็ต 5 ชั่วโมง 52 นาที รองแชมป์นักช้อปปิ้งออนไลน์ 84.55%

Baby Boomers



Baby Boomers ใช้อินเทอร์เน็ต 3 ชั่วโมง 21 นาที

Content Creator



Gen Y และ Gen Z มีแนวโน้มมุ่งสู่การเป็น Content Creator มากกว่า Gen อื่นๆ

Content ที่นิยมสร้างมากที่สุด



49.85%
วิดีโอ/คลิป



41.79%
เขียนบทความ/
คอนเทนต์/เว็บไซต์



36.77%
ถ่ายทอดสด



11.86%
Game Streaming/
Streaming อื่น ๆ



10.32%
จัดรายการวิทยุ
ออนไลน์



8.98%
จัดรายการ
พอดแคสต์



5 อันดับแรกของผู้ที่ใช้เวลาในการเข้าถึงอินเทอร์เน็ตมากที่สุด รายอาชีพ



*สาเหตุส่วนหนึ่งเกิดจากการแพร่ระบาดของโควิด 19 ที่เกิดขึ้นตั้งแต่เมื่อปี 2563 ที่ผ่านมา ทำให้ทุกคนต้องปรับตัวไปสู่ New Normal

10 กิจกรรมออนไลน์ยอดนิยม



*จิ้งจิว, ปรึกษาแพทย์ อาจเป็นผลจากการแพร่ระบาดของโควิด 19 ทำให้การใช้บริการทางการแพทย์ผ่านทางออนไลน์มากขึ้น

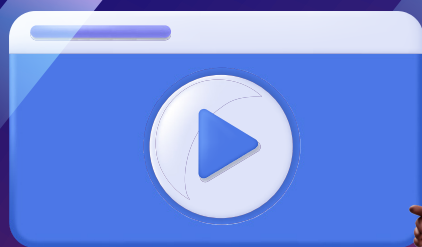
8 พฤติกรรมออนไลน์ ที่เปลี่ยนแปลงไปของคนไทย

เปรียบเทียบกิจกรรมออนไลน์ที่เพิ่มขึ้น/ลดลงช่วง 10 ปี (2556-2565) กิจกรรมออนไลน์ที่มีแนวโน้มเติบโตอย่างต่อเนื่อง ได้แก่



กิจกรรมออนไลน์ที่มีแนวโน้มลดลงและอาจจะหายไปในอนาคต ได้แก่





Creative Content

คอนเทนต์คุณภาพ สนุก สร้างสรรค์
หัวใจนวัตกรรมสื่อผสมข้ามแพลตฟอร์ม



ในวันที่สื่อสังคมออนไลน์มีบทบาทในชีวิตเราอย่างมาก ตั้งแต่ลิ้มรสชาติถึงเข้านอน เรียกว่า มากเสียจนเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมโดยรวมของผู้คนในสังคม และทำให้ภูมิทัศน์สื่อเปลี่ยนแปลงตามไปด้วย เกิดสื่อใหม่ ๆ หรือแพลตฟอร์มทางเลือกมากมายหลากหลาย ขณะเดียวกันสื่อเดิมก็ต้องปรับตัว แข่งขัน เป็นหาคอนเทนต์ที่โดนใจ เสพง่ายเพียงปลายนิ้วคลิก

ยิ่งทางเลือกมากเท่าไร ยิ่งเป็นความท้าทายของคนทำสื่อที่ต้องเกาะติดสองตัวเลขผู้ใช้งานของแต่ละแพลตฟอร์มต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็น Facebook, Twitter, Instagram, Podcast, YouTube ยังไม่นับประเภทของคอนเทนต์เช่น ภาพ ข้อความสั้น เสียง วิดีโอ มีลติมีเดีย ซึ่งแต่ละแบบก็เหมาะกับไลฟ์สไตล์ของแต่ละคน

Spotlight ฉบับนี้ ชวนให้รู้จัก 4 โครงการ ที่กองทุนพัฒนาสื่อฯ ชับเคลื่อนการสร้างนวัตกรรมสื่อแบบผสม เพิ่มเนื้อหาแนวสื่อที่ดีและเป็นทางเลือกในการรับรู้ข้อมูลที่มีคุณภาพเป็นประโยชน์กว้างขวางมากขึ้น เพื่อตอบโจทยพฤติกรรมการใช้สื่อแบบข้ามแพลตฟอร์ม สร้างการเรียนรู้ตลอดชีวิตตามแบบฉบับของยุคดิจิทัล

การ์ตูนแอนิเมชัน “ขบวนการแก็งน”

เรื่องราวสนุกสนานที่บ้านสวนริมคลองของ “นายสุยเล็ก” และสมาชิกในบ้าน “สุชี” “คำหล้า” และ “ด่าง” จากการ์ตูนลายเส้น ผลงานของ ประยูร จรรย์ยาวงษ์ ในหนังสือพิมพ์ไทยรัฐ กลับมาโลดแล่นเป็นการ์ตูนแอนิเมชันเล่าสาระความรู้เรื่องอาหารไทย ภูมิปัญญาไทย เพื่อการใช้ชีวิตอย่างพอเพียงและมีความสุข

ธรรมอย่างสังขารชา

ถ่ายทอดธรรมอย่างสังขารชาของสมเด็จพระญาณสังวร สมเด็จพระสังฆราช สกลมหาสังฆปริณายก ผ่านสื่อนิทรรศการทันสมัย แหล่งเรียนรู้พระพุทธศาสนารูปแบบใหม่ เพื่อการค้นคว้า ค้นหาและค้นพบว่าที่จริงแล้ว “พระพุทธศาสนาสอนอะไร”

สายน้ำ ตัวฉัน และงานวิจัย

ับข้อมูลที่เชื่อมโยงระหว่างผู้คน สายน้ำ และงานวิจัยเข้าด้วยกัน ผ่านคอนเทนต์สื่อผสม (Mixed Media) ที่อัดแน่นไปด้วยสาระความรู้ที่น่าสนใจ ไม่ว่าจะเป็นบทความ วิดีโอสารคดี นิทรรศการออนไลน์จากคำบอกเล่าของ “คนสายน้ำ” การท่องเที่ยวแม่น้ำ 360 องศา และ Interactive Map ส่องย่านน้ำเที่ยว

โนราปัตตานี...สู่การออกกำลังกายแบบไทยพีต

โครงการสร้างสรรค์สื่อนาฏศิลป์ร่วมสมัยจากทุนทางวัฒนธรรม กรณีศึกษาการเล่นโนราปัตตานี ที่เชื่อมมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรม ให้เข้ามาอยู่ในชีวิตคนทุกกลุ่ม ผ่านคลาสออกกำลังกาย ที่ประยุกต์มาจากท่ารำโนรา ไม่มีพื้นฐานการรำก็ทำตามได้ง่าย และได้ทุกส่วนของร่างกาย





การ์ตูนแอนิเมชัน “ขบวนการแก๊งน”

ณ บ้านสวนริมคลองแสนเรียบง่ายของ “ยอดชายนายสุขเล็ก” และสมาชิกในบ้าน จากการตูนลายเส้นขาว-ดำ ผลงานของ “ประยูร จรรย์ยาวงษ์” นักเขียนการ์ตูนฉายา “ราชาการ์ตูนไทย” ในหน้าหนังสือพิมพ์ไทยรัฐ กลับมามีชีวิตโลดแล่น ในโครงการการ์ตูนแอนิเมชัน “ขบวนการแก๊งน” ซึ่งได้รับทุนสนับสนุนประเภทความร่วมมือประจำปี 2565 จากกองทุนพัฒนาสื่อฯ

สุขเล็ก จรรย์ยาวงษ์ รองประธานกรรมการมูลนิธิประยูร จรรย์ยาวงษ์ และ สุดรัก จรรย์ยาวงษ์ น้องสาว เล่าถึงที่มาและแรงบันดาลใจว่า เป็นความตั้งใจในการสานต่อผลงานของคุณพ่อ ที่อยากทำการ์ตูนแอนิเมชันด้วยเทคโนโลยีทันสมัย ซึ่งเคยลองทำแบบ แอนิเมชัน 2D ได้ 2-3 ตอน ก็ความหาผู้สนับสนุนที่มีศักยภาพเป็นที่น่าเลื่อมใสและนำร่วมงานด้วย จนกระทั่งได้พบกับกองทุนพัฒนาสื่อฯ จึงได้เสนอโครงการเพื่อขอรับทุนสนับสนุนเพื่อผลิตสื่อ โดยนำการ์ตูน “ขบวนการแก๊งน” มาปรับบทจากเนื้อหาดั้งเดิมให้มีความร่วมสมัย เพิ่มตัวละคร “สุขี” ที่เป็นหลานชาย “คำหล้า” สาวอีสานที่มาช่วยงานบ้าน และ “เจ้าต่าง” กลายเป็น 3 คน 1 ตัว เป็นครอบครัวที่อบอุ่น แม้จะไม่ใช่มัมมี่ลูก

เนื้อหาการ์ตูนให้สาระความรู้สนุกสนาน พร้อมเล่าเรื่องของอาหารไทย ขนบธรรมเนียม ประเพณี เกร็ดความรู้เกี่ยวกับการทำอาหาร โดยสอดแทรกแนวทางการใช้ชีวิตสอดคล้องกับธรรมชาติที่เป็นแนวทางการใช้ชีวิตของประยูร จรรย์ยาวงษ์ และหวังจะเป็นการจุดประกายแนวคิดการทำอาหารไทยที่ทำกินได้ ทำขายก็ดี เพื่อการใช้ชีวิตอย่างพอเพียงและมีความสุข จำนวน 30 ตอน ออกอากาศทางไทยรัฐทีวี

เนื้อหาของการ์ตูนใช้ “อาหาร” เป็นตัวเชื่อมเพื่อเข้าถึงคนรุ่นใหม่ได้ง่ายขึ้น พร้อมนำเสนอการใช้ชีวิตของประยูร ที่มี “สุขเล็ก” ตัวแทนผู้ชายธรรมดา ซื่อๆ เป็นคนมีความรู้ที่อยากใช้ชีวิตเรียบง่าย ซึ่งประยูรปฏิบัติในชีวิตประจำวันและเขียนไว้ในขบวนการแก๊งน ทั้งวิถีชีวิตที่เข้ากับสิ่งแวดล้อม รักสัตว์ รักธรรมชาติ การทำบุญ เป็นต้น

ส่วนวิธีการทำงาน สุขเล็กบอกว่าทำทุกอย่างเองเกือบทั้งหมด ตั้งแต่เขียนบท พากย์เสียง ดนตรีประกอบ โดยใช้ประสบการณ์ที่มี นำเรื่องที่คุณพ่อเขียนเกี่ยวกับอาหาร เช่น สูตรตำราอาหาร วิธีเลือกมะพร้าวที่กิน มาใส่เหตุการณ์ที่เกิดขึ้นเป็นชีวิตคนสนุก ๆ แทรกข้อคิดเล็ก ๆ น้อย ๆ ไม่ยัดเยียด แต่ค่อย ๆ แทรกซึมเข้าไป

“ผลการตอบรับน่าพอใจ ไม่ใช่อยอดวิวสูงมาก แต่กลุ่มเป้าหมายที่ดูอยากให้ออกมา บางคนอยากให้ใส่สูตรอาหารให้ละเอียด ซึ่งครูบางท่านบอกมีประโยชน์มากและได้นำไปใช้เป็นการเรียนการสอน ที่น่าแปลกใจคือผู้ชมที่เข้ามาดูอยู่ในช่วงวัย 18-34 ปีมากที่สุด ซึ่งเป็นกลุ่มเป้าหมายที่เราต้องการ การได้รับทุนสนับสนุนจากกองทุนพัฒนาสื่อฯ รู้สึกดีใจที่มีคนเห็นคุณค่าในสิ่งที่เราทำ” สุขเล็ก และสุดรัก บอกความรู้สึกและยืนยันจะต่อยอด “ขบวนการแก๊งน” ของคุณพ่อ ถ้ายังมีลมหายใจ ตอนนี้ทำอาหารวัฒนธรรม ตอนต่อไปอาจเป็นอาหารตามฤดูกาลและเทศกาลต่าง ๆ ซึ่งน่าสนใจไม่แพ้กัน



ติดตามรับชมย้อนหลังได้ที่
YouTube: Sooklek Channel

“ประยูร จรรย์ยาวงษ์” เป็นนักเขียนการ์ตูนฉายา “ราชาการ์ตูนไทย” ผู้ให้กำเนิดตัวการ์ตูน “นายสุขเล็ก” ตัวการ์ตูนลึกลับลึกลับของนักมวยชื่อดัง “สุข ปราสาทหินพิมาย” และการ์ตูนชุดขบวนการแก๊งน (ได้รับการแนะนำให้เป็น 1 ในหนังสือดี 100 เล่มที่คนไทยควรอ่าน) นอกจากนี้ยังเป็นเจ้าของรางวัลชนะเลิศ การประกวดเขียนภาพการ์ตูนของโลก ที่ประเทศสหรัฐอเมริกา เมื่อ พ.ศ. 2503 จากผลงานชื่อ “การทดลองระเบิดปรมาณูครั้งสุดท้าย” (The Last Nuclear Test) และรางวัลแบกโชโซ สาขาวารสารศาสตร์ วรรณกรรม และศิลปะ การสื่อสารเชิงสร้างสรรค์ใน พ.ศ. 2514





ธรรมอย่างสังฆราชา สื่อนิทรรศการ อินเทอร์เน็ตยุคใหม่

หอประวัติสมเด็จพระญาณสังวร สมเด็จพระสังฆราช จังหวัดกาญจนบุรี เป็นแหล่งเรียนรู้ทางพระพุทธศาสนา การปฏิบัติกิจกรรมทางศาสนา รวมทั้งเป็นสถานที่ท่องเที่ยว และที่พักผ่อนของประชาชน นำเสนอถ่ายทอดธรรมอย่างสังฆราชาของสมเด็จพระญาณสังวร สมเด็จพระสังฆราช สกลมหาสังฆปริณายก พระองค์ที่ 19 แห่งกรุงรัตนโกสินทร์ ผ่านสื่อนิทรรศการแบบอินเทอร์เน็ตยุคใหม่ กระตุ้นให้เกิดการเรียนรู้ ก่อให้เกิดความเข้าใจในหลักธรรมคำสอนทางพระพุทธศาสนา ร่วมค้นหาและค้นพบว่าที่จริงแล้ว “พระพุทธศาสนาสอนอะไร”

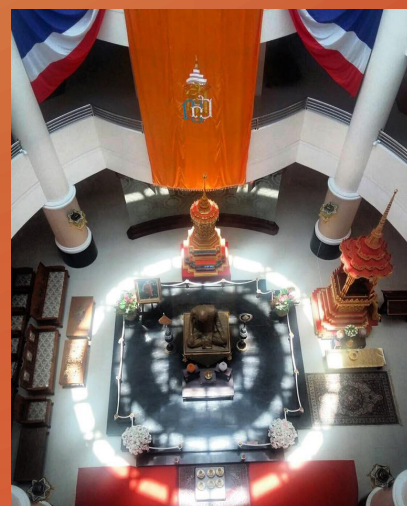
ทิพวรรณ วรรณมหินทร์ หัวหน้าโครงการ “ธรรมอย่างสังฆราชา สื่อนิทรรศการเพื่อสร้างวินัยและจิตสำนึกสาธารณะ” ได้รับสนับสนุนทุนประเภทเปิดรับทั่วไป ประจำปี 2563 จากกองทุนพัฒนาสื่อ ในการจัดทำและปรับปรุงสื่อชุดนิทรรศการการเรียนรู้ โดยร่วมกับหลายหน่วยงานทั้งมูลนิธิหอพระประวัติสมเด็จพระญาณสังวร สมเด็จพระสังฆราช สกลมหาสังฆปริณายก วัดบวรนิเวศราชวรวิหาร และสถาบันพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้แห่งชาติ (สพร.) หรือมิวเซียมสยาม ตั้งใจนำเสนอพระประวัติและหลักธรรมคำสอนของสมเด็จพระสังฆราชเจ้า กรมหลวงวชิรญาณสังวร ด้วยคำสอนที่ใช้ภาษาเรียบง่าย และงดงาม ชวนให้น้อมนำเข้ามาสู่จิตใจ ผ่านรูปแบบนิทรรศการการเรียนรู้ที่ทันสมัยแบบอินเทอร์เน็ตยุคใหม่ที่ผู้ชมมีปฏิสัมพันธ์ “ติง ชัก หัก โยก สัมผัสได้” ร่วมกับใช้สื่อมัลติมีเดียหลากหลาย ทั้งข้อความ กราฟิก แอนิเมชัน เกม การนำเสนอผ่านผู้นำชม ทั้งหมดเป็นชุดนิทรรศการที่มีสื่อหลายรูปแบบที่น่าสนใจ ผู้คนสามารถนำไปปรับใช้ในชีวิตประจำวันได้

การสร้างพื้นที่เรียนรู้ที่มีที่มาจากการที่สมเด็จพระญาณสังวร เป็นชาวกาญจนบุรี บรรพชาที่วัดเทวสังฆาราม หรือวัดเหนือ อันเป็นที่ตั้งมูลนิธิฯ เพื่อสืบสานชีวิต ผลงานเกี่ยวกับพระองค์ท่าน และพระพุทธศาสนา สำหรับหอประวัติ มีการแสดงนิทรรศการเป็นศูนย์เรียนรู้อยู่แล้ว ถึงกำหนดที่จะต้องปรับปรุงชุดนิทรรศการให้เข้ากับกลุ่มเป้าหมาย และยุคสมัยที่เปลี่ยนแปลงไป

สำหรับเป้าหมายของโครงการฯ นอกจากถ่ายทอดพระประวัติเพื่อสร้างวินัยและจิตสำนึกสาธารณะ เป็นแหล่งเรียนรู้ให้ผู้คนโรงเรียนสามารถบูรณาการเรียนการสอน เช่น ประวัติศาสตร์ท้องถิ่น ภาษาอังกฤษเรายังต้องการพัฒนาเป็นแหล่งท่องเที่ยว และพักผ่อนหย่อนใจให้เกิดประโยชน์กับชาวบ้าน ประชาชน รวมถึงนักท่องเที่ยวต่างชาติ โดยมีผู้สนใจเยี่ยมชมกราบนมัสการ เรียนรู้เป็นจำนวนมาก 1-2 พันคน/เดือน นอกจากนี้ ในช่วงการระบาดของโควิด 19 มีการทำพิพิธภัณฑ์ทัวร์ 360 องศา ทำให้ผู้สนใจเข้าชมในรูปแบบออนไลน์ด้วย

“ในฐานะนักพัฒนาพิพิธภัณฑ์ไม่มีความรู้เชิงลึกเรื่องศาสนา เนื้อหานิทรรศการเติมเต็มความรู้ ให้หลักคิดในการดำเนินชีวิตตามคำสอนของพระองค์ท่าน ในขณะที่ศาสนากำลังเสื่อมถอยถูกบิดเบือนไม่เป็นไปตามแก่นแท้ มีคนไม่มีศาสนาเพิ่มมากขึ้นเรื่อย ๆ แต่ยังสามารถนำปรัชญาความรู้เลือกใช้ให้เหมาะกับตนเองได้”

สำหรับนิทรรศการ “ธรรมอย่างสังฆราชา” ตั้งอยู่ที่อุทยานการเรียนรู้พระพุทธศาสนา นานาชาติ หอพระประวัติสมเด็จพระสังฆราชเจ้า กรมหลวงวชิรญาณสังวร อ.เมือง จ.กาญจนบุรี เปิดให้เข้าชมทุกวันอังคาร-วันอาทิตย์ ตั้งแต่ 09.30-16.30 น.



เยี่ยมชมนิทรรศการธรรมอย่างสังฆราชา
แบบ 360 องศา



River & Me สายน้ำ ตัวฉัน และงานวิจัย

โครงการ River & Me สายน้ำ ตัวฉัน และงานวิจัย เป็นอัปเดตข้อมูลที่เชื่อมโยงระหว่างผู้คน สายน้ำ และงานวิจัยเข้าด้วยกัน ด้วยเนื้อหาสื่อผสม (Mixed Media) เพื่อให้เห็นความหลากหลายของชีวิต วัฒนธรรม และการปรับตัวของผู้คนต่อสายน้ำ ผ่านงานวิจัยระดับประเทศ ที่เกิดขึ้นจากทีมนักสื่อสารงานวิจัยคนรุ่นใหม่ บริษัท บานูนับ จำกัด

สุทธิดา ม่วงรอด หรือ หญิง หัวหน้าโครงการ River & Me สายน้ำ ตัวฉัน และงานวิจัย บอกถึงวัตถุประสงค์โครงการฯ ที่ทำหน้าที่เป็นสื่อกลางให้ผู้คนกลับมาเชื่อมโยงกับสายน้ำอีกครั้ง คือ 1. เพื่อพัฒนาองค์ความรู้ และสร้างสื่อนวัตกรรมจากงานวิจัยด้านน้ำของไทย 2. เพื่อสร้างแพลตฟอร์มข้อมูล ผ่านคอนเทนต์สื่อผสม (Mixed Media) 3. เพื่อสร้างกิจกรรมการมีส่วนร่วมระหว่างภาคีเครือข่าย และประชาชนที่สนใจ 4. เพื่อพัฒนาองค์ความรู้ และสร้างสื่อนวัตกรรมจากงานวิจัยด้านน้ำของไทย 5. เพื่อสร้างกิจกรรมการมีส่วนร่วมระหว่างภาคีเครือข่าย และประชาชนที่สนใจ

ส่วนวิธีการทำงานเริ่มต้นจากงานวิจัย ทำงานร่วมกับนักวิจัยระดับแนวหน้าในมหาวิทยาลัยหลายแห่ง หลายพื้นที่ โดยทีมทำงานสื่อสารนำเสนองานวิจัยและงานวิชาการย่อยออกมาให้เข้าใจง่ายขึ้นและเลือกวิธีการนำเสนอข้อมูล เผยแพร่เชื่อมโยงสายน้ำกับผู้คนที่เกี่ยวข้อง เรียกว่ามีคนต้นเรื่องในพื้นที่ที่ทำงานเกี่ยวกับสายน้ำ จากนั้นศึกษาเรื่องราวของพวกเขา เมื่อลงพื้นที่ใน 1 งาน จะเก็บข้อมูลเพื่อผลิตถ่ายทอดทั้งสารคดี บทความ ข้อมูลแผนที่ ไม่ได้ทำอย่างเดียว พร้อมทั้งพยายามสร้างเครือข่ายงานวิจัยในพื้นที่ด้วย

สำหรับโครงการนี้ได้สร้างฐานข้อมูลเป็น Website Based ในชื่อ www.riverandme.net และลิงก์ไปกับ Social Media ช่องทางต่าง ๆ เช่น Facebook, YouTube ผลิตวิดีโอสารคดีเกี่ยวกับงานวิจัยและสายน้ำ โดยนักวิจัยด้านสายน้ำทั่วประเทศ พาไปเปิดประเด็นเกี่ยวกับสายน้ำในแต่ละท้องที่ ความยาว 10-15 นาที

นิทรรศการจากคำบอกเล่าของ "คนสายน้ำ" เป็นการสัมภาษณ์ชีวิตของผู้คนที่ผูกพันกับสายน้ำผ่านภาพนิ่ง และบทสัมภาษณ์ Along the Rivers: ล่องแม่น้ำ 360 องศา ถ่ายทอดสภาพแวดล้อมของแม่น้ำสายสำคัญจากต้นน้ำถึงปลายน้ำแบบ Interactive ส่องย่านน้ำเที่ยวเป็นแผนที่ Interactive พาสำรวจสถานที่ที่น่าสนใจริมน้ำ และความงามของวัฒนธรรมที่ซ่อนอยู่ในชุมชน และบทความที่อิงกับงานวิจัย ประเด็นทางสังคม และผู้คนริมสายน้ำ

ผลการตอบรับการเข้าถึง Facebook Page เกินกว่าที่ตั้งเป้าหมายของโครงการฯ ข้อมูลระหว่าง ก.ค. 2565 ถึง พ.ค. 2566 พบว่า มียอดผู้เข้าชมจำนวนรวม 851,071 ครั้ง ซึ่งมากกว่าที่ตั้งเป้าหมายไว้ 200,000 ครั้ง นอกจากนั้น กิจกรรมสำรวจสายน้ำที่ทำร่วมกับภาคีเครือข่าย จัดขึ้น 2 ครั้งที่คลองบางมดและคลองอัมพวา เกิดความร่วมมือพัฒนาแหล่งท่องเที่ยว และการบูรณาการกันของเครือข่ายการทำงานด้านสายน้ำมากถึง 50 เครือข่าย ซึ่งเป็นการรวมนักวิจัยด้านสายน้ำในมิติของวิทยาศาสตร์เข้าไว้ด้วยกัน

"หลายคนมองว่างานวิจัยเข้าใจยาก งานวิจัยชิ้นหนึ่ง ทั้ง ๆ งานวิจัยสามารถใช้ประโยชน์ได้ งานวิจัยบางชิ้นเชื่อมั่นนโยบายได้จริง ขณะเดียวกันมองว่า คนทำสื่อขาดความเข้าใจในเชิงลึก การสื่อสารมักเริ่มต้นจากอารมณ์ ความรู้สึก อย่างศิลปิน ถ้าเข้าใจในเชิงศึกษาหาข้อมูลการเล่าเรื่องมีจุดมุ่งหมายเป็นคอนเทนต์ที่มีคุณค่า"

โครงการ River & Me เป็นอีกเครื่องมือที่สะท้อนคิดไปยังภาครัฐและประชาสังคม ให้มองเห็นเวชของสายน้ำผ่านความเป็นพหุศาสตร์ ซึ่งจะทำให้การบริหารจัดการน้ำในอนาคตเกิดจากการผสมผสานความร่วมมือของทุกฝ่าย ผ่านความเชี่ยวชาญที่หลากหลาย โดยอิงบนฐานงานวิจัยที่ได้รับการยอมรับ ซึ่งอาจนำไปสู่การผลักดันเชิงนโยบาย รวมถึงในอนาคตจะเล่าเรื่องสายน้ำในคาบสมุทรเพื่อสานเครือข่ายความสัมพันธ์ต่างประเทศ

สุดท้าย สุทธิดาขอบคุณนักวิจัยที่ไว้วางใจให้สื่อสารงานวิจัย หากนักวิจัยและท้องถิ่นไม่ให้ข้อมูลจะไม่สามารถเข้าถึงคนต้นเรื่องของสารคดีทั้ง 10 เรื่อง และเครือข่าย 50 เครือข่าย ได้ ขอขอบคุณกองทุนพัฒนาสื่อฯ ที่เปิดโอกาสให้ทำงาน พร้อมให้คำแนะนำให้กำลังใจ พุดคุยติดตาม ช่วยเพิ่มศักยภาพของทีม ได้ทำงานเป็นทีม ได้ลงพื้นที่เชื่อมโยงกับสายน้ำ ผูกพันเรื่องราว ผูกพันกับคนต้นเรื่อง กลายเป็นเครือข่ายและเป็นเพื่อนกัน



ข้อมูลเพิ่มเติม
โครงการ River & Me



โนราปัตตานี...สู่การออกกำลังกายแบบไทยพีต

โครงการสุดท้ายจากนวัตกรรมสื่อผสมข้ามแพลตฟอร์มที่สร้างสรรค์สื่อทางศิลปร่วมสมัยจากทุนทางวัฒนธรรม กรณีศึกษาการละเล่นโนราปัตตานี เชื่อมมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรม ให้เข้ามาอยู่ในชีวิตคนทุกรุ่น ผ่านคลาสออกกำลังกาย ที่ประยุกต์มาจากท่ารำโนรา แม้ไม่มีพื้นฐานการรำ ก็ทำตามได้ง่าย และได้ประโยชน์ทุกส่วนสัดของร่างกาย



มาตาพร น้อยนิธย์ หรือครูเพี้ยว แห่ง Thai Fit Studio หัวหน้าโครงการสร้างสรรค์สื่อทางศิลปร่วมสมัยจากทุนทางวัฒนธรรม กรณีศึกษาการละเล่นโนราปัตตานี เล่าถึงที่มาของโครงการฯ ว่า “เพี้ยวอยากหาทุนเพื่อทำในสิ่งที่รัก ซึ่งเพี้ยวทำเรื่องออกกำลังกายไทยพีต เป็นการออกกำลังกายโดยใช้รำไทย แล้วมีความสนใจในโนราห์ หรือ โนรา ซึ่งเป็นศาสตร์ที่มีความเฉพาะทางมากกว่านาฏศิลป์รูปแบบอื่น สนใจเรียนรู้จากเจ้าของวัฒนธรรมโนราคณะเฉลิมพระพา โนราชั้นครูของปัตตานี จึงขอสนับสนุนทุนจากกองทุนพัฒนาสื่อฯ ปี 2565 มีการพัฒนารูปแบบภาพยนตร์สารคดีสั้นความยาวไม่เกิน 40 นาที เนื้อหาหนังสือก็เป็นเรื่องของครูไทยพีตฝากตัวเป็นลูกศิษย์ขอเรียนท่ารำโนรา เพื่อนำมาปรับใช้เป็นท่าออกกำลังกาย ซึ่งเป็นประสบการณ์ตรงจากการฝึกฝนท่ารำโนรา”

หลังจากที่ฝากตัวเป็นศิษย์โนราคณะเฉลิมพระพา ที่ปัตตานี ได้เรียนรู้ ได้ฝึกฝนพื้นฐานการรำโนราที่ถูกต้อง สอนนอกท่าสวยงาม รวมไปถึงชนบ และวิธีการสืบทอดโนราจนได้รับโอกาสออกโรงแสดงโนราเป็นครั้งแรกในชีวิต ซึ่งกลายเป็นความภูมิใจที่ได้เรียนรู้และสัมผัสเสน่ห์ศิลปะพื้นบ้านที่ทรงคุณค่าอย่างโนรา ซึ่งก่อนหน้านี้จะฉายก็ทำคลาสสอนโดยนำท่ารำโนราพัฒนาเป็นท่าออกกำลังกาย โดยร่วมกับนักวิทยาศาสตร์การกีฬา ปรับเป็นท่าออกกำลังกาย เป็นท่ารำโนราเบื้องต้น ลดความซับซ้อน มีการปรับองค์ประกอบท่าทางการเคลื่อนไหวของ มือ เท้า ศีรษะ ตามท่ารำโนรา ให้ร่างกายใช้กล้ามเนื้อทุกส่วนและให้คนทำตามได้ง่ายขึ้น ร้อยเรียงตั้งแต่ช่วง Introduction, Warm Up, Training, Cool Down ใช้เวลาราว 50 นาที เหนื่อยล้าได้ถึง 400 กิโลแคลอรี ซึ่งหลังจากที่ผู้ชมดูหนังจบต่างอยากรำโนรา มีผู้สนใจสอบถามเพื่อขอเข้าคลาสจำนวนมาก ทั้งผู้สูงอายุ วัยทำงาน กลุ่มนักเรียน นักศึกษา



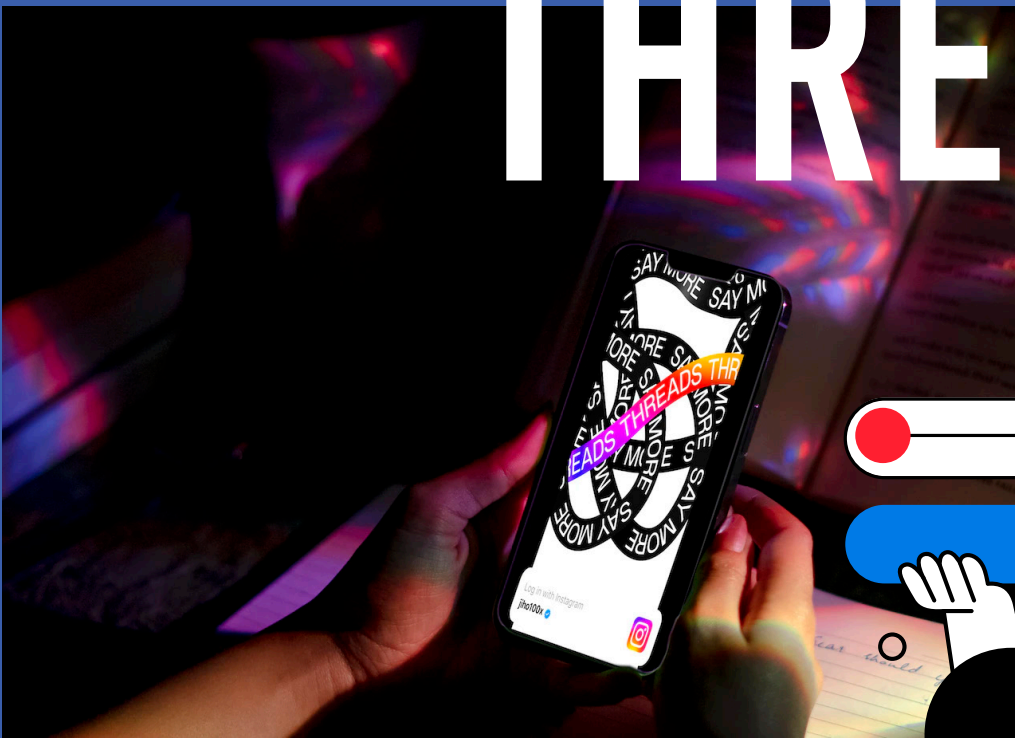
เป้าหมายของโครงการฯ ต้องการเผยแพร่โนราซึ่งเป็นศิลปะของไทยไปสู่วงกว้างผ่านสื่อร่วมสมัย ถ่ายทอดออกไปได้ง่ายขึ้น เพราะแม้ว่าโนราจะเป็นมรดกโลกแล้วแต่เราคนไทยกลับรู้สึกห่างไกลไม่รู้วโนราคืออะไร ขณะเดียวกันปัตตานีมีความเป็นพหุวัฒนธรรมที่เข้มข้น ไม่มีการสื่อสารรากเหง้าวัฒนธรรม มีภาพจำของความเป็นากลัว ตอนนั้นเราคิดแค่ทำอย่างไรให้วัฒนธรรมไทยเข้าไปใกล้วิถีชีวิตคนไทยมากขึ้น

เมื่อถามว่าได้อะไรจากโครงการฯ นี้บ้าง ครูเพี้ยวบอกว่าได้เยอะมาก สิ่งที่ได้โดยตรงคือ ผลงานชิ้นใหม่ที่มีความพิถีพิถัน คนรู้จักโนราปัตตานีเพิ่มขึ้น คนเข้าถึงได้ง่าย ได้เรียนรู้การทำงานกับคนหลากหลายที่สำคัญการได้ทำงานร่วมกับกองทุนพัฒนาสื่อฯ เป็นประสบการณ์ใหม่ ขอขอบคุณคนที่ตอบรับ และมีหน่วยงานที่ให้ความสนใจนำหนังสือไปเผยแพร่ต่อ ถือเป็นความสำเร็จที่ไม่ใช่ของเราคนเดียว



ชมภาพยนตร์สารคดีสั้น Nora Thai Fit

THREADS



รู้จัก THREADS (เธรดส์) แพลตฟอร์มโซเชียลมีเดียน้องใหม่



คุยกันท้ายเล่มฉบับ Media Hopper พาไปรู้จัก Threads (เธรดส์) แพลตฟอร์มโซเชียลมีเดียน้องใหม่ สืบสัณคมออนไลน์จาก Meta Platforms Inc. เจ้าของ Facebook, Instagram และ WhatsApp ที่เพิ่งเปิดให้ดาวน์โหลดพร้อมใช้งานแล้วเมื่อเร็ว ๆ นี้

Threads ทำงานคล้ายกับ Twitter โดยสามารถโพสต์เป็นข้อความจำกัด 500 ตัวอักษร โพสต์รูปได้สูงสุด 10 ภาพต่อ 1 เธรดส์ รวมถึงโพสต์เป็นวิดีโอความยาวไม่เกิน 5 นาที จนถึงวันนี้มีการลงทะเบียนเข้าใช้งานเกิน 100 ล้านบัญชีแล้ว

แน่นอนว่าสื่อในบ้านเรา อินฟลูเอนเซอร์ และแบรนด์ต่าง ๆ กระโจนเข้าไปเพิ่มยอดให้แพลตฟอร์มโซเชียลมีเดียน้องใหม่ มีไว้ในครอบครองแบบไม่ให้ตกทอด แล้วเพื่อน ๆ มีแพลตฟอร์มโซเชียลมีเดียใหม่ตัวนี้หรือยัง?

เฉลยท้ายเล่มเดือนมิถุนายน



	✓ DO	✗ DON'T
เอาใจเขามาใส่ใจเรา	✓	
คำหยาบ เสียดสี		✓
ข่าวปลอม		✓
บูลลี่ ล้อเลียน		✓
ตรวจสอบข้อความซ้ำก่อนส่ง แชร์ หรือโพสต์	✓	
ใช้ภาษาที่ถูกต้องตามหลักไวยากรณ์	✓	
รักษาข้อมูลส่วนตัวของเพื่อนและผู้ใช้งานอื่น	✓	
เคารพความเห็นต่าง	✓	
ละเมิดลิขสิทธิ์		✓

ขอเชิญส่งบทความ เพื่อพิจารณาตีพิมพ์ในวารสาร

วารสารวิชาการ
กองทุนพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์

ประเภทบทความที่รับพิจารณาตีพิมพ์

บทความวิจัย (Research Article)

บทความวิชาการ (Review Article)

บทความพิเศษ (Special Article)

THEME

Soft Power
Enhancing media value chain
Narrative for global audiences
Guidelines for media production

ขอบเขตสาขาที่รับพิจารณา ตามวัตถุประสงค์ของการจัดทำ TMF Journal

วารสารวิชาการ
TMF Journal
ฉบับที่ 4



เรื่องเกี่ยวกับสภาพเปลี่ยนแปลงหรือประเด็นทางสังคม วัฒนธรรม เศรษฐกิจ เทคโนโลยี การเมือง กฎหมาย หรือปัจจัยภายนอกอื่นๆ ที่ส่งผลหรือเกี่ยวเนื่องกับสื่อ

สื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์

สื่อดั้งเดิม สื่อวิทยุกระจายเสียงและวิทยุโทรทัศน์ สื่อดิจิทัล สื่อหลอมรวมและนวัตกรรมสื่อ

การรู้เท่าทันสื่อ การรู้เท่าทันสื่อสารสนเทศและสื่อดิจิทัล

การพัฒนาศักยภาพบุคลากรและผู้ผลิตสื่อ

การวิเคราะห์เนื้อหาสื่อ และการตรวจสอบเฝ้าระวังเนื้อหาของสื่อที่ไม่ปลอดภัยและไม่สร้างสรรค์

จริยธรรมและจรรยาบรรณสื่อ การกำกับดูแลสื่อ และการอภิบาลสื่อ

เรื่องที่มีวัตถุประสงค์หรือข้อเสนอแนะเกี่ยวกับสื่อ

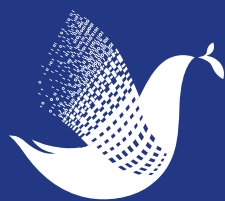
สามารถส่งบทความได้ที่

เว็บไซต์ของวารสารกองทุนพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์

<https://so04.tci-thaijo.org/index.php/tmfjournal/about/submissions>

E-mail : journal.tmf@thaimediafund.or.th





กองทุนพัฒนาสื่อ
ปลอดภัยและสร้างสรรค์
THAI MEDIA FUND

กองทุนพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์

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

