



THAI MEDIA newsletter

FUND

VOL. 08

August 2023

DIGITAL TRANSFORMATION

Extra

นวัตกรรมสื่อปลุกพลังขับเคลื่อนองค์กร
Media Innovation

Decode

Digital Transformation
พร้อมใหม่องค์กรไทย

Spotlight

Media Innovation สร้างสรรค์
สื่อปลอดภัย สร้างโลกอนาคต

CON- TENTS

VOL. 08 AUG 2023



01

TMF Talk

02

Announce

03

Knowledge

รู้จัก 'Threads'
โซเชียลมีเดียน้องใหม่
คู่แข่ง Twitter (X) ?

04

Extra

นวัตกรรมสื่อปลูกพลัง
ขับเคลื่อนองค์กร
Media Innovation

08

Decode

Digital Transformation
พร้อมไหมองค์กรไทย

10

Spotlight

Media Innovation
สร้างสรรค์สื่อปลอดภัย
สร้างโลกอนาคต

16

Fun Fund

ตามหาแพลตฟอร์ม
Social Media

EDITOR'S

TALK



ดร.สุนทร ศรีสุขใส

ผู้จัดการกองทุนพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์

การพัฒนาของเทคโนโลยีสารสนเทศทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงในโลกของการสื่อสารครั้งยิ่งใหญ่ จนนำไปสู่การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของมนุษย์ ระบบนิเวศสื่อในปัจจุบันก็ปรับเปลี่ยนไปจากเดิมอย่างมาก ซึ่งการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นนี้ ส่งผลให้องค์กรทั้งภาครัฐและเอกชน จำเป็นต้องปรับตัวเข้าสู่ยุคดิจิทัล นำเทคโนโลยีเข้ามาพัฒนาและปรับใช้กับองค์กร หรือ Digital Transformation เพื่อสร้างการเปลี่ยนแปลงในองค์กร ให้สอดคล้องกับความต้องการและความคาดหวังของผู้ใช้บริการทุกคน เช่นเดียวกับการผลิตสื่อ นวัตกรรมต่าง ๆ ก็ถูกนำมาใช้เพื่อให้สอดคล้องและเหมาะสมกับยุคดิจิทัลเช่นกัน

คณะผู้จัดทำจดหมายข่าวสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์

บรรณาธิการบริหาร

นายอนกร ศรีสุขใส

ผู้จัดการกองทุนพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์

กองบรรณาธิการ

นางสาวพัชรพร พงษ์ทัดศรีกุล

นางสาวธัญญลักษณ์ ทองสวัสดิ์

นางสาวจิตติ วิสัยพรหม

นางสาวชนิตาภา เจริญสุข

นายเชาวนปวิธ เวชทวี

นายณัฐพล ศุภสิทธิ์

นางสาวบุษกร ธนโชติวรพงศ์

นายภูริต ตันติศิษฐ์

นางสาวมนัญญา ทิพาบุญคนต

นางสาวศิตมาณ ลอยเลิศ

นางสาวแก้วใจ จิระวงศ์อร่าม

นางสาววรรณภา ฤทธิรักษา

ฝ่ายศิลป์

นางสาวญาณชาติ นารถไทยวัฒนา

นางสาวจารวรรณ ศกุลโสภณเมธี

ถ่ายภาพ

นายประสิทธิ์ เอนกอนันตพันธุ์

พิสูจน์อักษร

นางสาวนันทิพย์ ลัทธวรรณ

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



25.08.2566

27.08.2566

24.08.2566



รู้จัก 'THREADS' โซเชียลมีเดีย น้องใหม่คู่แข่ง TWITTER (X) ?

ช่วงนี้แพลตฟอร์มโซเชียลมีเดียปรับเปลี่ยนรูปแบบกันตลอดเวลา ทั้งชื่อเรียกและระบบการใช้งาน เพื่อแข่งขันความนิยมในกลุ่มผู้ใช้งานอย่างเข้มข้น หนึ่งในนั้นคือการมาถึงของตัวใหม่นามว่า 'Threads' แอปพลิเคชันโซเชียล Media ที่เปิดตัวในเดือนกรกฎาคมที่ผ่านมา ระหว่างที่ Twitter หรือ X กำลังเกิดดราม่าเรื่องการต้องชำระเงินเพื่อเพิ่มขอบเขตการมองเห็นโพสต์

แม้หลายคนจะรู้ว่า Threads (เธรดส์) มีรูปแบบการใช้งานและหน้าตาคล้ายคลึงกับ Twitter (X) แต่ปัจจุบันยังคงมีหลายจุดที่แตกต่างกัน ก่อนตัดสินใจย้ายแพลตฟอร์ม ลองมาเปรียบเทียบข้อมูลไปพร้อมกัน

การสมัครบัญชีใช้งาน



ใช้บัญชี Instagram เพื่อสมัคร



ใช้อีเมล Gmail, Apple



ข้อจำกัด การอัปโหลด

■ จำนวนตัวอักษร



500 ตัวอักษร



280 ตัวอักษร

■ จำนวนภาพ



ไม่เกิน 10 รูป



ไม่เกิน 4 รูป

■ ความยาวคลิปวิดีโอ



5 นาที



2 นาที 20 วินาที



Threads

ยังไม่มี

ค้นหาได้เฉพาะชื่อบัญชี

การแสดงผลบนหน้า Feed

ใช้อัลกอริทึมแพลตฟอร์มแสดงผล
ไม่มีการลำดับเวลาก่อนหลัง



ชื่อเรียกฟังก์ชันการใช้งาน

การโพสต์

เรียกว่า Threads

การแชร์โพสต์บนไทม์ไลน์

เรียกว่า Repost

การแชร์โพสต์พร้อมความเห็น

เรียกว่า Quote



อุปกรณ์รองรับการใช้งาน

มือถือ แท็บเล็ต



Twitter หรือ X

มีการส่งข้อความส่วนตัวทั้งรูปแบบ
ข้อความ และเสียง

ค้นหาได้ด้วยข้อความ ชื่อบัญชี
และแฮชแท็ก

การแสดงผลบนหน้า Feed

แสดงผลตามลำดับเวลา



ชื่อเรียกฟังก์ชันการใช้งาน

การโพสต์

เรียกว่า Post

การแชร์โพสต์บนไทม์ไลน์

เรียกว่า Repost

การแชร์โพสต์พร้อมความเห็น

เรียกว่า Quote



อุปกรณ์รองรับการใช้งาน

มือถือ แท็บเล็ต และคอมพิวเตอร์

นวัตกรรมสื่อปลุกพลัง
ขับเคลื่อนองค์กร

MEDIA INNOVATION



ปัจจุบันการทำงานรูปแบบเดิม ๆ อาจไม่ตอบโจทย์อีกต่อไป เพราะการพัฒนาของเทคโนโลยีดิจิทัลที่เปลี่ยนแปลงทุกวันนี้ ไม่ได้เป็นเพียงเทรนด์ฉาบฉวย แต่เป็นกระแสหลักที่แทรกซึมอยู่ในชีวิตประจำวันและจะอยู่ต่อไปในอนาคต เพื่อตอบรับกับความเปลี่ยนแปลงของยุคสมัย องค์กรจึงควรเตรียมความพร้อม ปรับโครงสร้างให้พร้อมก้าวสู่การเป็น ‘องค์กรดิจิทัล’ เพื่อสร้างการเติบโตที่มั่นคงและยั่งยืน

องค์กรดิจิทัล หมายถึง องค์กรที่ทุกส่วนหรือเกือบทุกส่วนขององค์กรบริหารจัดการในระบบดิจิทัล บุคลากรทุกระดับมีวิสัยทัศน์และทักษะด้านดิจิทัล สามารถนำเทคโนโลยีที่เหมาะสมมาใช้ในกระบวนการทำงานเพื่อเพิ่มศักยภาพช่วยให้การทำงานเป็นไปอย่างราบรื่น ไร้รอยต่อ



01

ด้านการติดต่อสื่อสาร

ทุกวันนี้มีโปรแกรมต่าง ๆ ช่วยอำนวยความสะดวกด้านการติดต่อสื่อสารต่อบุคคลทั้งภายในและภายนอกองค์กร เช่น โปรแกรม Zoom, Gather Town, Google Meet, Discord, Line, Microsoft Teams ฯลฯ สำหรับพูดคุยทั้งแบบข้อความและวิดีโอด้วยอินเทอร์เน็ต ช่วยลดค่าใช้จ่ายด้านการเดินทางและสามารถจัดสรรเวลาที่เหมาะสมสำหรับผู้เข้าร่วมประชุมทุกคนได้ อีกทั้งยังรองรับการนำเสนองานและการบันทึกการประชุม เราจึงมักพบว่าแม้จะนั่งทำงานในบริษัทเดียวกัน หลายคนก็ยังนิยมประชุมผ่านออนไลน์ที่โต๊ะส่วนตัวแทนการจัดประชุมในห้อง



03



02



ด้านการตัดสินใจ

เดิมการตัดสินใจ วางกลยุทธ์ ต้องอาศัยประสบการณ์ของบุคลากรเป็นหลัก แต่ด้วยอารมณ์ความรู้สึกส่วนตัวที่อาจส่งผลต่อภาวะการตัดสินใจ องค์กรยุคใหม่จึงนิยมบริหารองค์กรด้วย Data Driven ใช้เทคโนโลยีในการเก็บข้อมูล นำมาวิเคราะห์ และประมวลผลเพื่อให้ได้ผลลัพธ์ที่แม่นยำต่อการตัดสินใจ โดยเครื่องมือที่เกี่ยวข้อง และได้รับความนิยมใช้งาน ได้แก่ Google Analytics, Power BI เป็นต้น

ด้านการส่งเสริมการพัฒนาบุคคล

องค์กรยุคใหม่มีแนวโน้มที่บุคลากรจะลาออกโยกย้ายได้เสมอ การฝึกอบรมและพัฒนาบุคลากรตัวต่อตัวจึงเป็นการเพิ่มภาระงาน และอาจส่งผลให้ผู้อบรมและผู้ฝึกทำงานล่าช้ากว่ากำหนด ปัจจุบันหลายองค์กรจึงมีการผลิตสื่อดิจิทัลเพื่อเป็นคู่มือการทำงานในตำแหน่งต่าง ๆ สร้างคอร์สเพิ่มความรู้ ทั้งในรูปแบบ E-learning และไฟล์ E-book เพื่อให้พนักงานเรียนรู้ได้ 24 ชั่วโมง และมีแบบทดสอบประเมินในตอนท้ายบทเรียน จึงมั่นใจได้ว่าผู้ที่ผ่านการอบรมมีความรู้ความเข้าใจตรงตามวัตถุประสงค์

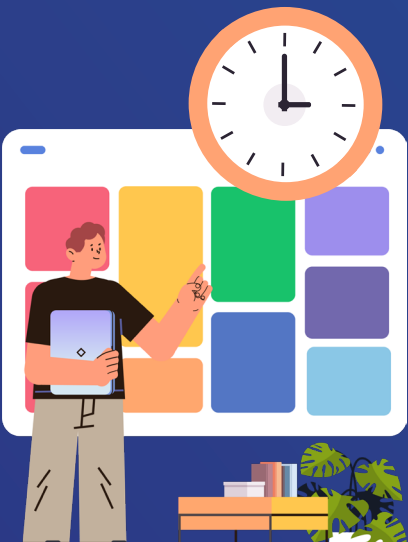




ด้านบริหารจัดการ

การทำงานโปรเจกต์ต่าง ๆ ที่มีผู้ร่วมงานหลายคนมักประสบปัญหาการติดตามสถานะงาน ทำให้เมื่อเกิดปัญหา ผู้ดูแลไม่สามารถแก้ไขได้ทันทั่วทั้ง เพื่อเพิ่มศักยภาพการบริหารและจัดการงานได้อย่างรวดเร็ว ปัจจุบันมีเครื่องมือช่วยบริหารจัดการระบบงาน (Workflow) ให้เป็นไปอย่างราบรื่น และยังสามารถปรับแต่งรูปแบบ แชร์ระบบการทำงานร่วมกันกับผู้เกี่ยวข้องได้อีกด้วย เช่น Slack, Asana, Airtable เป็นต้น

ส่วนระบบการจัดการงานที่มีรูปแบบชัดเจน เช่น ระบบการขออนุมัติการลา การจัดซื้อ การจัดการหนังสือสัญญา การส่งต่อเอกสารอัตโนมัติ ฯลฯ สามารถใช้เครื่องมือ Workflow Automation หรือการสร้างชุดกระแสนงานอัตโนมัติที่ทำงานได้โดยไม่ต้องมีพนักงานแทรกแซงได้ เพื่อช่วยประหยัดเวลาและลดความผิดพลาดในการทำงานด้วยมือ (Manual) ตัวอย่างของผู้ให้บริการปัจจุบัน เช่น Kintone, O365 Workflow Automation เป็นต้น



ด้านการจัดเก็บข้อมูลและแจ้งข้อมูล

ในอดีตการเข้าถึงข้อมูลองค์กรมักพบปัญหาข้อมูลสูญหายเพราะอุปกรณ์จัดเก็บชำรุด แต่ปัจจุบันมีเทคโนโลยี Cloud Database หรือระบบการจัดการฐานข้อมูลที่สามารถทำงานได้แบบออนไลน์ มีความยืดหยุ่นในการรับส่งข้อมูลแบบ Real Time ผู้ใช้สามารถเรียกและแก้ไขข้อมูลได้พร้อมกันหลายคน รวมทั้งปรับแต่งแก้ไขได้อย่างมีอิสระ จึงไม่ต้องกังวลเรื่องความจุและความเสียหายของอุปกรณ์

นอกจากนี้ องค์กรขนาดใหญ่ยังนำระบบ Chatbot หรือโปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่ดูแลการสนทนาของผู้ใช้งานด้วยเทคโนโลยี AI มาใช้เพื่อสื่อสารตอบข้อซักถามจากพนักงานที่มักเกิดขึ้นซ้ำ ๆ ทั้งการแจ้งสวัสดิการและแจ้งกฎระเบียบต่าง ๆ และแจ้งข้อมูลเพื่อความสะดวกรวดเร็ว เช่น แอปพลิเคชัน SCG Employee Connect ที่มีระบบ HR Chatbot เป็นต้น

เมื่อองค์กรประกอบต่าง ๆ ทั้งบุคลากร วัฒนธรรม และวัฒนธรรมองค์กรครบถ้วน พร้อมก้าวสู่การเป็นองค์กรดิจิทัลแล้ว สิ่งสุดท้ายที่ควรใส่ใจคือการวางแผนทาง Cyber Security รับมือความเสี่ยงการถูกโจมตีทางออนไลน์ เพราะหากข้อมูลส่วนบุคคล และข้อมูลความลับที่มีความอ่อนไหวหลุดไปอาจสร้างความเสียหายแก่องค์กรและผู้มีส่วนได้ส่วนเสียทั้งหมด

นอกจากบทบาทของนวัตกรรมด้านการสร้างประสิทธิภาพการทำงานภายในองค์กรให้เติบโตอย่างยั่งยืนตามตัวอย่างข้างต้น การนำนวัตกรรมรูปแบบเดียวกันมาประยุกต์ สร้างสรรค์ผลงานที่เป็นประโยชน์ต่อสาธารณะยังเป็นอีกช่องทางในการแก้ไขปัญหาสังคมอย่างยั่งยืน กองทุนพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์ เล็งเห็นความสำคัญของการต่อยอดนวัตกรรมจึงสนับสนุนโครงการผลิตนวัตกรรมที่ส่งเสริมการแก้ปัญหาการใช้สื่อในปัจจุบัน ซึ่งหนึ่งในผลงานโครงการที่น่าสนใจและใช้งานได้จริงคือ โครงการ Chatbot เพื่อให้คำแนะนำปัญหาการติเตียน

ที่มาข้อมูล:

- Aytakin Tank, (2564). 22 examples of workflow automation to help your team. สืบค้นเมื่อ 20 สิงหาคม 2566, จาก <https://www.jotform.com/blog/workflow-automation-examples/>
- Google Cloud, (n.d.). What is a Cloud Database?. สืบค้นเมื่อ 20 สิงหาคม 2566, จาก <https://cloud.google.com/learn/what-is-a-cloud-database>
- Johanna Gonzalez, (2565). 5 Zoom Alternatives That Raise Employee Engagement in 2022. สืบค้นเมื่อ 20 สิงหาคม 2566, จาก <https://www.gather.town/blog/zoom-alternatives-raise-employee-engagement>
- Mystic Advertising, (2564). How to Boost Employee Productivity with E-learning?. สืบค้นเมื่อ 15 สิงหาคม, จาก <https://www.linkedin.com/pulse/how-boost-employee-productivity-e-learning-mysticadvertising/>
- Michaela Rollings, (2566). 30 Best Workflow Management Software To Boost Efficiency In 2023. สืบค้นเมื่อ 25 สิงหาคม 2566, จาก <https://hive.com/blog/kpi-dashboard-software/>
- The Power BI Team, (2558). Power BI + Google Analytics = Power Analytics. สืบค้นเมื่อ 20 สิงหาคม 2566, จาก <https://powerbi.microsoft.com/th-th/blog/power-bi-google-analytics-power-analytics/>
- Visor.ai, (2565). What Can Internal Chatbots Do for Your Company?. สืบค้นเมื่อ 2 สิงหาคม 2566, จาก <https://www.visor.ai/blog/what-can-internal-chatbots-do-for-your-company/>
- ดร.ณัฐฉิ พงศ์ศิริ, (2564). การใช้ Chatbot ในงาน HR. สืบค้นเมื่อ เมื่อ 2 สิงหาคม 2566, จาก <https://www.khonatwork.com/post/%E0%B8%81%E0%B8%B2%E0%B8%A3%E0%B9%83%E0%B8%8A-chatbot-%E0%B9%83%E0%B8%99%E0%B8%87%E0%B8%B2%E0%B8%99-hr>

CHATBOT ที่ปรึกษาออนไลน์แก้ปัญหาดังเกม

โครงการ Chatbot เพื่อให้คำแนะนำปัญหาการติดเกม เป็นโครงการพัฒนาโปรแกรม Chatbot ที่มีชื่อว่า 'ติ๊กต็อก' ให้คำแนะนำ ปรึกษาเกี่ยวกับปัญหาการติดเกมตัวแรกในประเทศไทย ผ่านแอปพลิเคชันไลน์ (LINE) ที่ภาควิชาจิตเวชศาสตร์ คณะแพทยศาสตร์ศิริราชพยาบาล มหาวิทยาลัยมหิดล จัดทำขึ้นเพื่อเป็นตัวช่วยสำหรับพ่อแม่ผู้ปกครองที่เผชิญปัญหาทางพฤติกรรมของลูกจากการเล่นเกม และต้องการคำปรึกษาอย่างรวดเร็ว โดยไม่ต้องรอคิวนัดตรวจกับจิตแพทย์ตามระบบโรงพยาบาล

ภายในระบบ Chatbot ประกอบด้วยเมนูสำเร็จรูปที่จำแนกเป็น 3 ส่วนหลัก ได้แก่ 1. แบบประเมินระดับการติดเกม ติดสื่อออนไลน์ 2. คำถามที่พบบ่อย (FAQ) 3. สื่อดิจิทัลที่ให้คำแนะนำและแนวทางปฏิบัติ (อินโฟกราฟิกและคลิปวิดีโอ) ส่วนกรณีต้องการสอบถามข้อมูลนอกเหนือจากเมนูที่สามารถพิมพ์ข้อความได้ในช่องแชต เมื่อพิมพ์แล้ว AI จะประมวลผลและตอบกลับอัตโนมัติด้วยข้อมูลที่เกี่ยวข้อง หากบอทไม่สามารถตอบในเรื่องนั้น ๆ ได้ ระบบจะส่งข้อมูลไปยังนักจิตวิทยา เพื่อให้คำแนะนำปรึกษาผ่าน LiveChat แบบส่วนตัวต่อไป

ปัจจุบันผลการดำเนินโครงการระบบ Chatbot มีจำนวนผู้ปกครอง ผู้ดูแลเด็ก ครู เด็ก และเยาวชน เข้าใช้งานเพื่อรับคำแนะนำแล้วกว่า 6,404 ราย (ข้อมูลเดือนตุลาคม 2566) และได้รับการตอบรับเป็นอย่างดีจากกลุ่มเป้าหมายเพราะสามารถเข้าใช้ได้สะดวกและนำคำแนะนำไปใช้ได้จริง สำหรับผู้ที่ต้องการติดตามข่าวสารโครงการเพิ่มเติมสามารถติดตามได้ทาง Facebook Fanpage: Healthy Gamer เกมสมดุลชีวิตสมดุล

DIGITAL TRANSFORMATION

พร้อมไหมองค์กรไทย

ผลสำรวจ Digital Transformation ในช่วงปี 2563-2565 เพื่อศึกษาทัศนคติขององค์กรต่อการปรับตัวสู่ดิจิทัล โดยการสำรวจในปี 2563-2564 ใช้แบบสอบถามด้วยวิธีการวัดเชิงปริมาณ ส่วนปี 2565 ใช้การสัมภาษณ์ผู้ตอบแบบสำรวจในกลุ่มผู้บริหารระดับสูง โดยดีลอยท์ ประเทศไทย

ไทยพร้อมแค่ไหนปรับตัวสู่องค์กรดิจิทัล

30%

บริษัทมีแผนดิจิทัล พร้อมดำเนินการ ทั้งการลงทุนและนวัตกรรม
พัฒนาแนวคิดยึดลูกค้า เป็นศูนย์กลางไว้ใน DNA ขององค์กร

43%

บริษัทมีแผนดิจิทัลครบถ้วน พร้อมดำเนินการ ทั้งการลงทุน และนวัตกรรม ผนวกการรักษ ความปลอดภัยทางไซเบอร์ไว้ใน DNA ขององค์กร

20%

บริษัทอยู่ในระยะปรับตัว เพื่อตอบสนองเทรนด์ ตลาดดิจิทัล

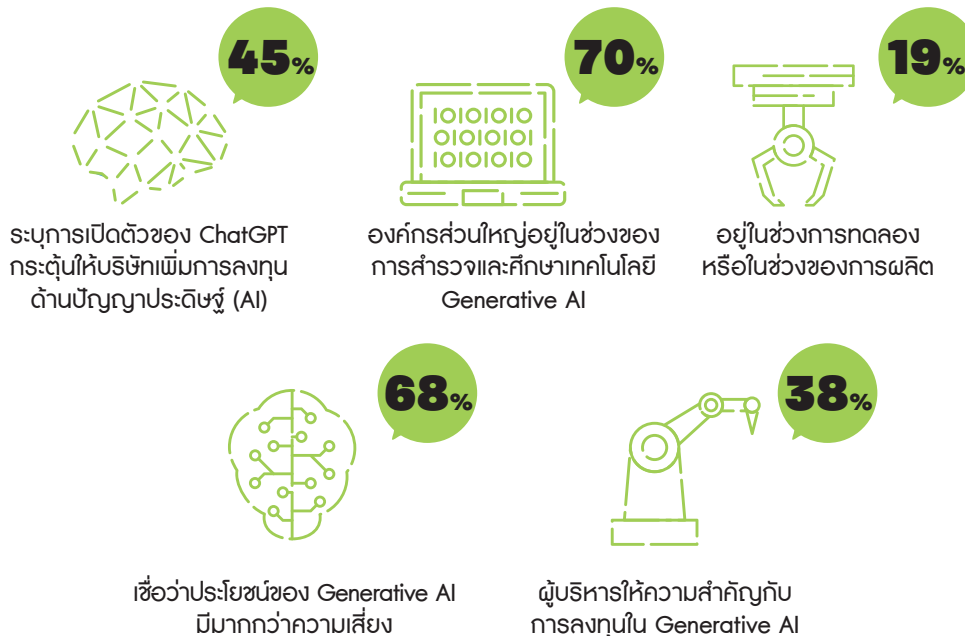
43%

บริษัทกลับไปอยู่ในระยะ Doing Digital ให้ความสำคัญกับเทคโนโลยี พื้นฐานหลังโควิด 19

ที่มา: รายงานการสำรวจการเปลี่ยนแปลงทางดิจิทัลของประเทศไทย ปี 2565
(Thailand Digital Transformation Survey Report 2022) โดย ดีลอยท์ ประเทศไทย

CHATGPT กระตุ้นองค์การลงทุนด้าน AI

สำรวจผู้นำองค์กร 2,544 คน ระหว่างมีนาคมและเมษายน 2023 โดย Gartner, Inc.



ChatGPT

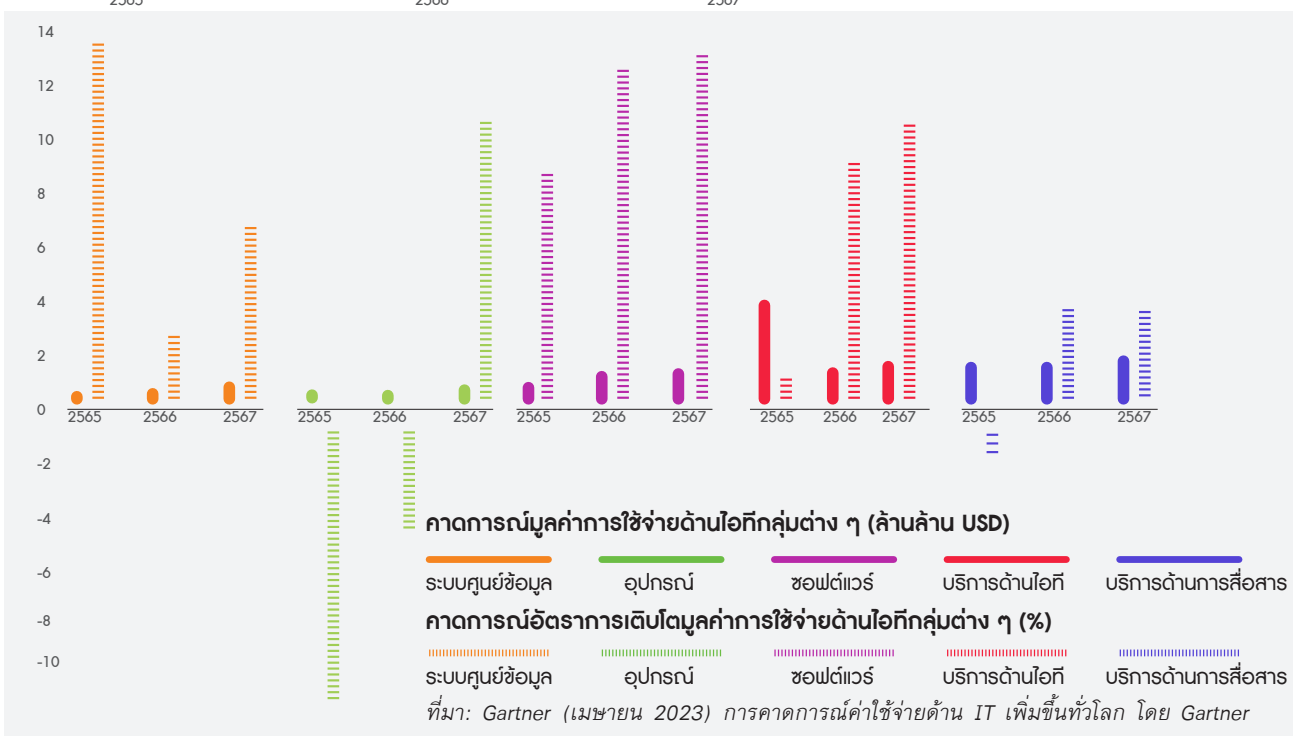
ย่อมาจากคำทั้งหมด 2 ชุด ได้แก่ "Chat" และ "Generative Pre-trained Transformer" ภายใต้แนวคิดของ Deep Learning และ Natural Language Processing (NLP) จนได้ออกมาเป็น Artificial Intelligence (AI) ที่มีลักษณะคล้าย Chatbot

Generative AI

ปัญญาประดิษฐ์รูปแบบหนึ่งที่ใช้สำหรับสร้างเนื้อหาใหม่ๆ ได้อย่างหลากหลาย อย่างอัตโนมัติไม่ต้องมีมนุษย์เข้ามาช่วย โดยเรียนรู้จากข้อมูลที่มีอยู่ด้วยการใช้เทคโนโลยีการเรียนรู้เชิงลึก (Deep Learning)

ที่มา: ผลสำรวจ ChatGPT กระตุ้นการลงทุนด้าน AI ของผู้บริหารองค์กร โดย Gartner

คาดการณ์ค่าใช้จ่ายด้านไอทีทั่วโลก อัตราการลงทุนค่าใช้จ่ายด้านไอทีทั่วโลก (ล้านล้าน USD)



MEDIA INNOVATION

สร้างสรรค์สื่อปลอดภัย สร้างโลกอนาคต

เมื่อสื่อและเนื้อหาต่าง ๆ ถูกสร้างสรรค์ด้วยวิธีการใหม่ ๆ เป็นนวัตกรรมสื่อ (Media Innovation) ซึ่งมีทั้งองค์ความรู้ที่หลากหลาย หรือมีช่องทางและเนื้อหาที่คิดค้นใหม่ หรือต่อยอดจากของเดิม ย่อมเกิดประโยชน์อย่างหลากหลาย ทั้งเปิดโอกาสการเรียนรู้ ส่งผลต่อการเปลี่ยนแปลงทัศนคติของสังคมไปในทางพึงประสงค์ นวัตกรรมสื่อที่อยู่บนหลักคิด “ปลอดภัยและสร้างสรรค์” จึงเสมือนการสร้างโลกแห่งอนาคตที่เป็นโลกที่ปลอดภัยและสร้างสรรค์เช่นกัน

Spotlight ฉบับนี้ ช่วยให้คุณรู้จัก 4 โครงการที่น่าสนใจด้านนวัตกรรมสื่อ ภายใต้การสนับสนุนของกองทุนพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์ ที่นำเทคโนโลยี AI Chatbot เทคโนโลยีจำลองเสมือนจริง หรือ Virtualization, Metaverse หรือแอปพลิเคชันต่าง ๆ มาใช้ให้เกิดประโยชน์และสร้างสรรค์สุดๆ



Hellogram แรงบินดาลใจสู่นวัตกรรม

โครงการพัฒนาสื่อโอโลแกรมบนแพลตฟอร์มดิจิทัลแห่งการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ช่วยสร้างแรงบันดาลใจให้ทุกวัยสร้างนวัตกรรม มองนวัตกรรมเป็นเรื่องใกล้ตัวที่ทุกคนทำได้

สแกนเฟ้าะวังการะรานบนโลกออนไลน์

โครงการวิเคราะห์ความสัมพันธ์การเกิดพฤติกรรมการกลั่นแกล้งบนสื่อสังคมออนไลน์ เพื่อการเฟ้าะวังการะรานบนโลกออนไลน์ ระยะที่ 2 กับเทคโนโลยีสุดล้ำ ป้องกันไม่ให้ตกเป็นเหยื่อการบูลลี่

Metaverse กับบริการด้านสุขภาพจิตยุคใหม่

Metaverse หรือโลกเสมือนจริง เข้ามาเกี่ยวข้องกับการบริการด้านสุขภาพจิตยุคใหม่ โดยเฉพาะ AR หรือ VR นั้น ไม่ได้มีไว้เพียงเพื่อความบันเทิงเท่านั้น แต่ยังนำมาใช้ประโยชน์ทางการแพทย์ได้อีกด้วย

fuse. Film เทศกาลหนังสั้นของเด็กไทย

เทศกาลหนังสั้นของเด็กและเยาวชนไทยที่ใหญ่ที่สุดในประเทศ ครั้งที่ 2 ที่เปิดโอกาสให้เด็กทุกคนไม่จำกัด ในหัวข้อ “fuse. KIDS” หนังเด็กที่ปลอดภัยและสร้างสรรค์





Hellogram สร้างแรงบันดาลใจ ให้ทุกวัย สร้างนวัตกรรม

หากพูดถึง “โฮโลแกรม” ภาพเสมือน 3 มิติที่เกิดขึ้นมาจากการฉายภาพ 2 มิติ โดยอาศัยหลักการสอดแทรกของแสง ฟังแล้วอาจดูเข้าใจยาก แต่ถ้าคิดถึงหนังแนวแฟนตาซีล้ำ ๆ สักเรื่อง ที่มีภาพ 3 มิติสามารถทะลุออกมาให้ได้เห็นเหมือนภาพจริง คงพอนึกภาพออกกันอยู่บ้าง ซึ่งเทคโนโลยีโฮโลแกรมนั้น ในต่างประเทศนิยมนำไปใช้จัดแสดงนิทรรศการกันอย่างกว้างขวาง

ปิยะวดี ไกรกิจราษฎร์ หรือ ครูพาย หัวหน้าโครงการพัฒนาสื่อโฮโลแกรมบนแพลตฟอร์มดิจิทัลแห่งการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 (Hologram Media Development Project on Digital Learning Platform in the 21st Century) เจ้าของไอเดียสื่อการเรียนรู้อัจฉริยะสร้างสรรค์ใน YouTube ชื่อ Hellogram ที่ได้รับสนับสนุนทุนจากกองทุนพัฒนาสื่อฯ ประเภททุนส่งเสริมและสนับสนุนเด็กและเยาวชน ปี 2564 บอกถึงแรงบันดาลใจที่มาของโครงการ ว่า

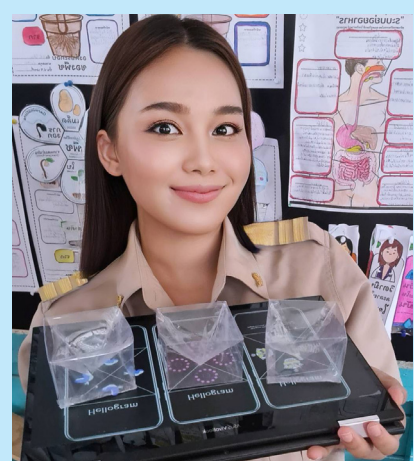
“จุดเริ่มต้นของแรงบันดาลใจมาจากพี่สาวฝาแฝดที่เขียนโครงการฯ ทำแอปพลิเคชันสื่อศิลปะเพื่อกระตุ้นการท่องเที่ยวของไทย ทำให้คิดทำโครงการที่เกี่ยวกับสื่อการสอนและเทคโนโลยี เพราะชอบเรียนรู้เรื่องวิทยาศาสตร์เป็นทุนเดิมอยู่แล้ว ซึ่งในช่วงที่ยื่นโครงการขอสนับสนุนทุนเพื่อทำสื่อสร้างสรรค์เข้ามานั้น ยังเป็นเพียงเยาวชน แต่อายุน้อยก็ไม่ได้เป็นเงื่อนไขหรืออุปสรรคเลย หากมีแรงบันดาลใจสร้างสรรค์โครงการที่เป็นประโยชน์ ก็ได้รับการพิจารณาจากกองทุนพัฒนาสื่อฯ รู้สึกดีใจมากที่ได้รับโอกาสครั้งนี้ เพราะในการทำโครงการฯ ก็ได้เรียนรู้การบริหารจัดการและทักษะใหม่ ๆ เพิ่มเติม รวมถึงได้สร้างประโยชน์ให้ผู้อื่น ถือว่าเป็นการส่งต่อแรงบันดาลใจให้กับน้อง ๆ คนรุ่นใหม่ด้วย”

สำหรับสื่อที่ผลิตในโครงการเป็นคลิปวิดีโอ จำนวน 10 คลิป แบ่งเป็น 2 ส่วน ได้แก่ 1. สื่อการสอนสร้างโฮโลแกรมโปรเจกเตอร์รูปแบบใหม่ I DIY NEW HOLOGRAM PROJECTOR เป็นสื่อโฮโลแกรมแนวใหม่ที่พัฒนาขึ้นให้สามารถสร้างได้จริงในชีวิตประจำวัน โดยเสนอความหลากหลายในการสร้างสรรค์โฮโลแกรมโปรเจกเตอร์ ผ่านมุมมองจากคนหลายช่วงวัยเพื่อสร้างแรงบันดาลใจให้ทุกช่วงวัยสร้างสรรค์นวัตกรรมโฮโลแกรม และ 2. สื่อการสอนสร้างโฮโลแกรมมีเดีย มีเป้าหมายเพื่อส่งเสริมการเพิ่มทักษะทางเทคโนโลยีผ่านการสร้างโฮโลแกรมมีเดีย โดยเน้นให้บุคคลทั่วไปทั้งที่มีความถนัดหรือไม่ถนัดในโปรแกรมนั้น สามารถเข้ามาเรียนรู้พื้นฐานในการใช้โปรแกรมได้จากสื่อที่ผลิตขึ้น

“นักเรียนที่ได้เข้ามาใช้งานชื่นชอบกันมาก เขาตื่นเต้นกับการเรียนรู้ เราค้นพบว่าเด็กระดับประถมศึกษาในต่างจังหวัดไม่ได้มีโทรศัพท์ทุกคน บางคนห่างไกลเทคโนโลยี แต่เมื่อเรียนรู้

ลงมือทำ ทุกคนทำได้ โดยใช้หลักคณิตศาสตร์ง่าย ๆ จากตรีโกณมิติ ใช้เส้นแกนสมมาตรแนวตั้งแนวนอน ใช้มุม 45 องศาจากเส้นทแยงมุมสี่เหลี่ยมมุมฉากโดยไม่ต้องคำนวณถึงไม่ถนัดคณิตศาสตร์ก็ทำได้ เกิดเป็นนวัตกรรมสื่อสร้างสรรค์เกี่ยวกับการคำนวณ มีการสร้างโฮโลแกรมหลายรูปแบบ เช่น สร้างจากอะคริลิกใส จากเบะแซหรือหน้าต่างเป็นต้น

ส่วนผลที่ได้ของโครงการฯ นั้น ครูพายบอกว่า แม้ยอดวิวจาก YouTube จะหลักหมื่น ผู้ติดตามยังไม่เยอะมาก แต่ได้พยายามนำโครงการนี้ ไปต่อยอดผลิตโฮโลแกรมสำเร็จรูปเป็นสื่อการสอน เพื่อทดลองใช้ในรูปแบบแอปพลิเคชันต่อ เหนืออื่นใดสิ่งที่ทำบรรลุเป้าหมาย สามารถสร้างแรงบันดาลใจสร้างนวัตกรรม ได้รับการกดไลก์ กดแชร์จากคนหลายวัย แม้แต่ผู้สูงอายุก็ทำตามได้ และเปลี่ยนมุมมองว่าการใช้เทคโนโลยีไม่ยาก



YouTube:
Hellogram



ดาวนโหลดสื่อ
สร้างโฮโลแกรม





ด้าน NLP ชาวไทย มีการนำไปใช้งานในหน่วยงานราชการ วิเคราะห์กระแสและความเคลื่อนไหวของกลุ่มคนบนโลกโซเชียล ด้วยระบบซึ่งถูกพัฒนาด้วย NLP และ Machine Learning เป็นประโยชน์ต่อการนำข้อมูลไปใช้อย่างมาก

“โครงการในระยะที่ 1 เราสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญเพื่อเก็บข้อมูล ทั้งนักวิชาการและสื่อมวลชน เพื่อเก็บข้อมูลการระรานทางไซเบอร์ว่ามีที่ประเภท ที่แบบ เพื่อนำไปใช้ในการคำนวณและประเมินว่าเป็นมูลี่ประเภทไหน ความรุนแรงมีกี่ระดับ เช่น นินทา ถูกกลั่นแกล้ง คำที่ก่อให้เกิดความเกลียดชัง และเริ่มมีชื่อคนเข้ามาเกี่ยวข้อง การฟ้องร้อง ชุ่ยทำร้าย จนสามารถนำมาเป็นหลักฐานทางกฎหมายได้ ในระยะที่ 2 เกิดการทดลองใช้กับหน่วยงานราชการเชิงงานวิจัยตัวระบบ ซึ่งปัจจุบันอยู่ระหว่างปรับปรุงระบบ มีการปรับสเกลรองรับผู้ใช้ได้มากขึ้น จะเป็นประโยชน์กับการกำหนดนโยบายเพื่อแก้ปัญหาต่าง ๆ ต่อไป”



AI ระบบเฝ้าระวังการระรานบนโลกออนไลน์

ปัญหาการระรานบนโลกออนไลน์ในบ้านเราไม่ใช่เรื่องเล็ก ๆ ปัจจุบันพฤติกรรมระรานทางไซเบอร์ (Cyberbullying) ของไทยติดอันดับ 2 ของโลกรองจากประเทศญี่ปุ่น สื่อสังคมออนไลน์กลายเป็นเครื่องมือที่ถูกใช้เป็นอีกช่องทางหนึ่งการคุกคามหรือทำร้ายผู้อื่นโดยปราศจากการควบคุมดูแล

ดร.ปิยะนุช รูปถมพงค์ หัวหน้าโครงการการวิเคราะห์ความสัมพันธ์การเกิดพฤติกรรม การกลั่นแกล้งบนสื่อสังคมออนไลน์ เพื่อการเฝ้าระวังการระรานบนโลกออนไลน์ ระยะที่ 2 และ วรพงศ์ บำรุงศรี นักวิจัย จัปเข้าพูดคุยถึงโครงการฯ ซึ่งได้รับทุนสนับสนุนจากกองทุนพัฒนาสื่อฯ ประเภทเชิงยุทธศาสตร์ ประจำปี 2565 ทำหน้าที่พัฒนาระบบการประเมินข่าวสารออนไลน์ (Social Media Analytics) ในรูปแบบ Web Application ด้วยการพัฒนาการกวาดและเก็บข้อมูลจากสื่อสังคมออนไลน์ สร้างโมเดลการประมวลผลทางภาษา ที่สามารถจำแนกประเภทและระดับความรุนแรงการระรานบนโลกออนไลน์ (Cyberbullying Analysis) ด้วยเครื่องมือล้ำสมัย ที่ช่วยตรวจจับการระรานบนโลกออนไลน์ ระบบการเฝ้าระวังที่นำมาใช้แจ้งเตือนถึงผู้มีอำนาจหรือผู้กำหนดนโยบายให้รับรู้ถึงปัญหา หรือใช้เพื่อเป็นหลักฐานในการฟ้องร้องคดี ตรวจจับการแพร่กระจายและแหล่งที่มา โดยใช้เทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ (AI) ประมวลผลภาษาธรรมชาติ (NLP) และ Machine Learning ที่สามารถวิเคราะห์ได้ถึงระดับอารมณ์ ประเภทของการระราน และระดับความรุนแรงในการระราน อีกทั้งระบบยังสามารถแสดงผลในรูปแบบของ Interactive Dashboard อีกด้วย

สำหรับระบบประมวลผลภาษาธรรมชาติและรายการแสดงผลการกลั่นแกล้งบนโลกโซเชียล (Social Listening: Cyberbullying) ซึ่งเป็นระบบที่ใช้งานในโครงการฯ ได้รับรางวัลรองชนะเลิศอันดับ 1 ประเภทผลงานนวัตกรรมสื่อและการสื่อสาร จากสำนักงานนวัตกรรมแห่งชาติ (องค์การมหาชน) NIA

ดร.ปิยะนุชอธิบายว่า CORNEA AI คือแพลตฟอร์ม Social Listening โดยคนไทย ซึ่งมีจุดเด่นกว่าแพลตฟอร์มอื่น ๆ เพราะเป็นแพลตฟอร์มที่ถูกพัฒนาในประเทศไทย ทำให้ระบบเข้าใจธรรมชาติของการใช้ภาษาไทย ช่วยติดตามความคิดเห็นข้อมูลเชิงลึกบนสื่อสังคมออนไลน์ได้ง่าย มีความแม่นยำและชัดเจน แพลตฟอร์ม CORNEA AI สามารถ Monitor ข้อความจากโซเชียลมีเดียหลากหลายประเภท ไม่ว่าจะเป็น Facebook, X, YouTube, Instagram, Google หรือ Pantip ได้อย่างง่ายดายและสะดวกต่อผู้ใช้

ที่สำคัญใช้งานง่าย เข้าใจง่าย เพียงใส่คีย์เวิร์ดที่สนใจ ระบบจะเก็บข้อมูลจากแพลตฟอร์มออนไลน์ แล้วนำมาประมวลผลแสดงในรูปแบบ Visual Analytic ที่เข้าใจง่าย ความแม่นยำสูง ด้วยระบบประมวลผลทางภาษาอัจฉริยะ (AI Engine) ที่พัฒนาโดยคณะผู้วิจัยและผู้เชี่ยวชาญ



เมตาเวิร์ส กับบริการด้านสุขภาพจิตยุคใหม่

Metaverse โลกเสมือนจริง เข้ามาเกี่ยวข้องกับบริการด้านสุขภาพจิตยุคใหม่ ได้อย่างไร การใช้เทคโนโลยีโลกเสมือน **Augmented Reality (AR)** เป็นการนำวัตถุเสมือนมาใช้กับโลกแห่งความเป็นจริง **Virtual Reality (VR)** เป็นการจำลองโลกเสมือนแยกออกจากโลกแห่งความเป็นจริง ทั้งหมดนี้ไม่ได้มีไว้แค่ความบันเทิงเท่านั้น แต่สามารถนำไปใช้ประโยชน์ทางการแพทย์อีกด้วย

ดร.กัณฐรัตน์ เหลืองอ่อน หรือ อาจารย์มุก เจ้าของโครงการ Metaverse กับ สุขภาพจิต ซึ่งได้รับสนับสนุนทุนจากกองทุนพัฒนาสื่อฯ ประภาพรเชิงยุทธศาสตร์ ปี 2565 บอกถึงจุดเริ่มต้นที่มาของโครงการว่า ตนเองเป็นนักจิตวิทยา ทำงานสายสุขภาพ จึงมองเห็นปัญหาเรื่องการให้คำปรึกษาปัญหาสุขภาพจิต ซึ่งในต่างประเทศมีการให้คำปรึกษาออนไลน์โดยใช้เทคโนโลยีมานานแล้ว แต่ในประเทศไทยยังไม่มี นักจิตวิทยาในไทยเองก็ไม่มีประสบการณ์ด้านเทคโนโลยีหรือขาดความเชี่ยวชาญ

“ที่ผ่านมามีการถกเถียงกันเรื่องกัปปาอีสปอร์ต ก็มีความกังวลเยอะ จะเกิดปัญหาสุขภาพจิตมากขึ้นกับเด็ก เราจึงมักจะหลีกเลี่ยงการนำเทคโนโลยีมาใช้ เมื่อเกิดโรคระบาดโควิด 19 คนทำงานสายสุขภาพจิตไม่สามารถใช้กระบวนการเดิมในการดูแลผู้ป่วยเพราะไม่สามารถเจอตัวได้ บุคลากรก็ต้องปรับตัวและเรียนรู้ ซึ่งต้องใช้เวลาค่อนข้างนานกว่าจะปรับตัวได้ สุขภาพจิตของผู้ป่วยก็เกิดปัญหาเยอะมาก เพราะไม่สามารถเข้าถึงการดูแลได้ การใช้เทคโนโลยีเข้ามาช่วยจึงเป็นเรื่องที่จะช่วยแก้ปัญหาได้”

ดร.กัณฐรัตน์มองว่า ปัจจุบันเทคโนโลยีเข้ามามีบทบาทและสามารถนำมาใช้ให้เกิดประโยชน์ได้ ในการดำเนินการโครงการฯ มีการจัดงานเสวนาออนไลน์พูดคุยกันถึงการนำทั้ง 2 ศาสตร์มาเจอกัน ทำให้ได้มุมมองที่หลากหลาย เราพบว่าเทคโนโลยีไม่ใช่สิ่งที่น่ากลัวและไม่ใช่ว่าปัญหาเรากลัวว่าคนจะอยู่ในโลกเสมือนไม่อยู่ในโลกความเป็นจริง สุดท้ายพบว่าโลกข้างนอกไม่น่าอยู่ จึงเลือกไปอยู่ในโลกเสมือนจริง ที่สำคัญปัญหาไม่ได้อยู่ที่เทคโนโลยี แต่อยู่ที่ผู้ใช้งานจะทำให้เกิดประโยชน์หรือโทษอย่างไร

หลังจากที่มีการค้นคว้าทดลองข้อมูล มีการจัดทำนิทรรศการที่ TCDC เป็นเวลา 1 เดือน มีเสวนาออนไลน์ และผลิตสื่อเผยแพร่ด้วยข้อมูลที่ได้อะหลากหลายรูปแบบ ทั้งอินโฟกราฟิก บทความ วิดีโอ โดยสามารถดูย้อนหลังได้ผ่าน Facebook, YouTube และเว็บไซต์ Meehug

ดร.กัณฐรัตน์อธิบายให้เข้าใจถึงการนำเทคโนโลยี VR มาใช้ในงานสุขภาพจิตให้เข้าใจได้ง่ายขึ้นว่า ในผู้ป่วยที่เป็นโรคกลัวความสูง ได้นำเทคโนโลยี Metaverse มาใช้บำบัดโดยทำภาพเสมือนความสูง 7 ระดับ เพื่อให้ผู้ป่วยรับมือกับความสูงได้มากขึ้น ผ่านการทดลองประสบการณ์ในโลกเสมือนจริง เป็นโปรแกรมเชิงป้องกัน สร้างความสนุกเหมือนเล่นเกม อีกเทคนิคหนึ่งคือ เทคนิคเก้าอี้ว่าง คือการสร้างบุคคลที่สูญเสียไปแล้วหรือคนที่เป็นปมปัญหา



ของผู้ป่วย ให้นั่งอยู่ที่เก้าอี้ว่าง ๆ เพื่อให้ผู้ป่วยได้ปฏิสัมพันธ์ ร่วมกิจกรรมในการดูแลตัวเอง ขอบคุนตัวเอง และรักตัวเอง จากเดิมที่ต้องใช้วิธีการจินตนาการถึงบุคคลนั้น

สำหรับผลตอบรับโครงการฯ ประโยชน์ที่ได้ทั้งต่อตนเองและสังคม พบว่า ที่ผ่านมามีแค่ให้บริการปรึกษาฟรีแต่คนก็ไม่กล้าเข้ามาปรึกษา หรือไปออกบุญคนไม่กล้าเข้า ตั้งแต่ทำโปรเจกต์นี้ คนเข้าหาเราทุกช่วงวัย ผู้ป่วยจิตเภท หูแว่ว ประสาทหลอน นั่งรถมาจากพิษณุโลกมาดูนิทรรศการของเรา พอได้มาลองก็เข้าใจ ช่วยให้เข้าใจภาพที่เห็นมาตลอดว่าคืออะไร สามารถจัดการกระบวนการได้ง่ายหรือชัดเจนขึ้น ทำให้เราเห็นภาพชัดด้วยว่า เรื่องสุขภาพจิตเป็นเรื่องใกล้ตัวสนุกเท่า ๆ ไม่ต้องป่วยก็มาปรึกษาพูดคุยได้





FILMS OF THE WEEK

Thai
Media
Fund



Drama

จบการศึกษา



Drama

Our photos
Our
memories |
ภาพทรงจำ



Coming of Age

世界に叫ぼう /
Tell your world
/ ตะโกนรักให้
ก้องโลก

fuse.Film เทศกาลหนังสั้นของเด็ก ที่ใหญ่ที่สุด

หากพูดถึงงานเทศกาลหนังสั้นของเด็กเยาวชนที่ใหญ่ที่สุด คงไม่พ้น “เทศกาล fuse. Film Festival 2023” งานนี้กองทุนพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์ ร่วมกับ Young Filmmakers of Thailand ต่อเนื่องเป็นปีที่ 2 แล้ว เปรมปัทม ผลิตผลการพิมพ์ เจ้าของโครงการพัฒนาแพลตฟอร์มสนับสนุนสื่อเยาวชน ปี 2 ซึ่งได้รับสนับสนุนทุนจากกองทุนพัฒนาสื่อฯ ประเภทเปิดรับทั่วไป กลุ่มเด็กเยาวชน ปี 2566 บอกว่า การจัดเทศกาลปีนี้ยิ่งใหญ่ไม่แพ้ครั้งที่ผ่านมา

เปรมปัทมเล่าถึงแนวคิดการจัดงานเทศกาลในปีนี้อันว่า เทศกาล fuse. Film Festival 2023 ครั้งที่ 2 และจัดฉายบนเว็บไซต์ fuse-film.com ไม่จำกัดรูปแบบ ในหัวข้อ “fuse.KIDS” หรือหนังเด็ก ซึ่งในปีนี้รางวัลภาพยนตร์ยอดเยี่ยมจะได้รับรางวัลเป็นทริปเรียนรู้ที่เมืองภาพยนตร์ปูซาน ประเทศเกาหลีใต้ 4 วัน 3 คืนแบ่งเป็น 2 ระดับการแข่งขัน คือ 1. ระดับประถมศึกษาและมัธยมศึกษาหรือเทียบเท่า และ 2. ระดับอุดมศึกษาและมากกว่าหรือเทียบเท่า โดยมีเงื่อนไขว่าผู้ส่งประกวดต้องมีอายุไม่เกิน 25 ปีในวันที่ส่งผลงาน ส่วนผลงานที่ส่งไม่จำกัดปีผลิต และมีความยาวไม่เกิน 30 นาที โดยผลงานต้องสอดคล้องกับหัวข้อ “fuse.KIDS” หรือหนังเด็ก โดยเด็กและครอบครัวสามารถรับชมได้

“ปัจจุบันเทคโนโลยีโปรแกรมตัดต่อใช้งานง่ายขึ้นและมีช่องทางในการเผยแพร่มากมาย ทั้ง Reels หรือ TikTok หรือแม้แต่เทศกาลหนังสั้นในไทยก็มีเยอะมาก แต่ทุกเทศกาลมีหัวข้อเฉพาะขององค์กรนั้น ๆ มีข้อจำกัดมาก ประเภทรางวัลมีน้อย บางงานผลงานระดับมหาวิทยาลัยต้องแข่งกับผลงานระดับประถมศึกษา แต่เราเห็นกรณีศึกษาจากประเทศเกาหลีใต้ที่เน้นสนับสนุนหนังที่เข้าร่วมและเข้าสู่รอบลึก รัฐบาลจะให้ทุนสนับสนุน”

เปรมปัทมเล่าอีกว่า ปีนี้มีเด็กเยาวชนสมัครเข้าหนังเข้าร่วมประกวดจำนวนมากถึง 240 เรื่อง เทศกาล fuse.Film Festival 2023 ถือเป็นเทศกาลที่ใหญ่ที่สุดในไทย นอกจากจะชวนส่งหนังร่วมประกวดแล้ว เรามีกิจกรรมพิเศษอื่น ๆ เช่น Mentor Matching ที่จะได้เวิร์กช็อปพูดคุยกับผู้กำกับ การพัฒนาบท โดยไม่มีค่าใช้จ่าย สำหรับหนังที่ชนะการประกวด เราช่วยหาช่องทางต่อยอด และประชาสัมพันธ์

“ถือว่าการทำงานต่อเนื่องในปีที่ 2 เกินความคาดหวัง เราทำงานสอดคล้องกับการกิจกรรมทุนพัฒนาสื่อฯ หนังเด็ก หรือรายการเด็ก มีน้อยลงมาก พื้นที่ของสื่อที่เหมาะสมกับเด็กแทบไม่มีเลย สำหรับหนังที่ส่งเข้ามาหลายเรื่องมีคุณภาพมาก โดยผู้ที่ส่งผลงานอายุน้อยที่สุด 9 ขวบ ภาพถ่ายสวย มีความคิดสร้างสรรค์ นับว่ามีฝีมือในการทำงาน เราเห็นเทรนด์เด็กทำสื่อมากขึ้น การโฟกัสการทำงานในปีไม่ใช่แค่จัดเวที แต่เน้นการเกิด Ecosystem เพื่อหล่อเลี้ยง Passion ให้กับเด็ก ๆ ให้มีเครือข่าย สร้างแอปพลิเคชันและระบบตัวเตอรที่เด็กสามารถเข้าถึงเมนเทอร์ได้หมด ซึ่งสังคมและรัฐควรสนับสนุนและให้โอกาสคนเหล่านี้”



รับชมได้ที่: <https://fuse-film.com/screening-week/>

Spotlight

ตามหาแพลตฟอร์ม SOCIAL MEDIA

เป็นเรื่องปกติไปแล้ว หากเราจะมีบัญชีผู้ใช้ Social Media อยู่ในแพลตฟอร์มต่าง ๆ มากกว่าหนึ่งแพลตฟอร์ม
แถมยังกระโดดข้ามแพลตฟอร์มไปมาเป็นประจำ

ฉบับนี้ จึงอยากชวนผู้อ่านมาค้นหาแพลตฟอร์ม Social Media ที่ซ่อนอยู่ในตาราง ทั้งหมด 13 แพลตฟอร์ม ได้แก่
YouTube, Zoom, TikTok, , Joox, Viu, Twitter, LINE, LinkedIn, Facebook, Instagram, Chatbots, Treads
และ: WhatsApp แล้วฉบับหน้าเรามาดูกันค่ะ ว่าซ่อนอยู่ตรงไหนบ้าง

z	b	n	f	t	h	r	e	a	d	s	d	i
o	n	x	s	w	e	t	l	u	o	p	v	n
o	n	l	t	d	t	w	i	t	t	e	r	s
m	g	h	i	b	t	m	n	b	j	n	m	t
o	e	d	k	f	a	c	e	b	o	o	k	a
v	y	s	t	c	h	a	t	b	o	t	s	g
n	v	y	o	u	t	u	b	e	x	e	d	r
l	i	n	k	e	d	i	n	h	b	u	c	a
c	u	w	h	a	t	s	a	p	p	e	r	m



คิดเห็นอย่างไรเกี่ยวกับจดหมายข่าว?

ความคิดเห็นของผู้อ่านมีประโยชน์กับการพัฒนา
จดหมายข่าว THAI MEDIA FUND บอกรاهน้อยว่า
ท่านคิดเห็นอย่างไรกับจดหมายข่าวฉบับนี้





กองทุนพัฒนาสื่อ
ปลอดภัยและสร้างสรรค์
THAI MEDIA FUND

เราได้ธรรม

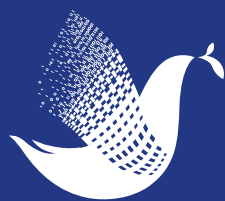


ในทุก ๆ วันของชีวิตมนุษย์ย่อมพบเจอกับสิ่งที่ชอบใจและไม่ชอบใจ สิ่งที่ชอบใจย่อมทำให้เรามีความสุข แต่เมื่อพบเจอ
สิ่งที่ไม่ชอบเราจะรับมือกับเรื่องราวเหล่านั้นอย่างไร พบกับคำถามจากประชาชนทั่วไปและร่วมหาคำตอบของปัญหาจากพระไตรปิฎก
ในบรรยากาศการพูดคุยสบาย ๆ กับ รศ. สุนทรวาน์ พลอยชุม ผู้เชี่ยวชาญพระไตรปิฎก อาจารย์ประจำมหาวิทยาลัยราชภัฏวชิรวิทยาลัย และ
2 พิธีกร เพ็ชร พรหมช่วย และ คุณมาศ ปางพุฒิพงศ์ ในรายการ "เราได้ธรรม" จำนวน 10 ตอน

เผยแพร่ทางออนไลน์ **ทุกวันศุกร์ เวลา 06.00 น.**
ตั้งแต่วันที่ 1 กันยายน ถึงวันที่ 3 พฤศจิกายน 2566



YouTube: เราได้ธรรม



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

