

แนวทางการสร้างสังคมเท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล: เมื่อ “เมืองทั่วถึง” เป็นได้ทั้ง “สื่อ” และ “สาร” เพื่อสร้าง การเปลี่ยนแปลง

นิธิตา แสงสิงแก้ว¹

นันทิยา ดวงกุ่มเมศ²

บทคัดย่อ

บทความนี้เป็นส่วนหนึ่งของรายงานผลโครงการติดตามและประเมินผลการดำเนินงานตามยุทธศาสตร์การขับเคลื่อนสังคมเท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล (MIDL)³ ซึ่งได้ติดตามผลการดำเนินงานในปี พ.ศ. 2561 ด้วยการใช้อินโฟลพัสผ่านทางการสังเกตการณ์และการสัมภาษณ์เชิงลึกของคณะประเมินผล และข้อมูลทุติยภูมิ ด้วยการศึกษารายงานผลจากโครงการย่อยและรายงานผลการประเมินการดำเนินงานของสถาบันสื่อเด็กและเยาวชนในภาพรวม เฉพาะในส่วนที่มีความเกี่ยวข้องกับ MIDL โดยบทความให้ความสำคัญกับมิติ “พื้นที่” โดยเฉพาะอย่างยิ่งการตีความเรื่อง “เมือง” ผ่านการสื่อสารภายใต้แนวคิดเมืองทั่วถึง หรือเมืองที่ไม่ทอดทิ้งกัน (inclusive city) ในฐานะที่เป็นได้ทั้ง “สื่อ” และ “สาร” เพื่อการสร้างการมีส่วนร่วมของเยาวชนและการขับเคลื่อนการเปลี่ยนแปลงเป็นทางเลือกหนึ่งในการมอง “เมือง” ให้เป็นโอกาสในการสื่อสารที่เปิดโอกาสให้กลุ่มสังคมย่อยมีโอกาสเข้าถึง ออกแบบ มีส่วนร่วม และใช้ประโยชน์จากพื้นที่ความเป็นเมืองนั้น

คำสำคัญ: เมืองทั่วถึง เมือง การเคลื่อนไหวทางสังคม

* วันที่รับบทความ 17 ตุลาคม 2562; วันที่แก้ไขบทความ 10 พฤศจิกายน 2562; วันที่ตอบรับบทความ 12 พฤศจิกายน 2562.

¹ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ประจำกลุ่มวิชาการวารสารศาสตร์ คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.

² รองศาสตราจารย์ ดร. ประจำสถาบันวิจัยภาษาและวัฒนธรรมเอเชีย มหาวิทยาลัยมหิดล.

³ บทความนี้เป็นส่วนหนึ่งของรายงานผลโครงการติดตามและประเมินผลการดำเนินงานตามยุทธศาสตร์การขับเคลื่อนสังคมเท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล (MIDL) ภายใต้โครงการขับเคลื่อนระบบสื่อสุขภาพเด็กเยาวชน ของสถาบันสื่อเด็กและเยาวชน มูลนิธิส่งเสริมสื่อเด็กและเยาวชน (สสย.) ซึ่งได้ติดตามผลการดำเนินงานในปี พ.ศ. 2561 ระหว่างวันที่ 1 มิถุนายน พ.ศ. 2561 ถึง 31 มกราคม พ.ศ. 2562.

Abstract

This article analyses the concept of inclusive city extracted from the evaluation project “Assessments of Strategic Work towards Social Movement on Media, Information, Digital and Literacy” (MIDL) under the Child and Youth Media Institute (CYMI). The project employs an observation method to collect data from primary sources and documentary analysis to gather information from previous reports and documents regarding the MIDL related works of CYMI and its networks. The article highlights the use of “space”, particularly its function in relation to “city” under the global theme “inclusive city” where processes of development include a wide variety of interactions among citizens and issues of marginalization is avoided. It argues that “city” in the Thai local context not only functions as a “medium” but also a “message” in communication feature to draw on youth participation and drive social changes. The city is also a critical tool to unveil hidden voices of the people who live within and allow them to have access, participate and utilize city space. The use of city under the inclusivity concept is therefore an alternative way to empower sub-groups’ voices, accessibility and participation in designing and using space of the city to share their needs and identities.

Keywords: “inclusive city”, city, social movement

“เมืองทั่วถึง” ความท้าทายใหม่ของนักเคลื่อนไหวสังคม

แนวคิดเรื่อง “เมืองทั่วถึง” (inclusive city) ค่อนข้างเป็นเรื่องใหม่ มีมิติของความเป็นสากล ที่มีภาพร่วมกันเกี่ยวกับเมืองใหญ่ (city/urban) ที่ต้องการส่งเสริมแนวคิดเรื่องความเท่าเทียม ความเสมอภาค และการเปิดโอกาส ปัจจุบันกลายเป็นประเด็นเป้าหมายสำคัญภายใต้กรอบการพัฒนาสังคม จากการทบทวน

วรรณกรรมพบว่า ตัวแนวคิดนั้นมีความสับสน และมีการอภิปรายจากหลายมุมมอง โดยเฉพาะอย่างยิ่งการตีความเมืองทั่วถึงจากจุดยืนหลายศาสตร์ เช่น สถาปัตยกรรม นวัตกรรม สิทธิ สิ่งแวดล้อม รวมทั้งจุดยืนทางสังคมวัฒนธรรม (Gerometta et al., 2005; Hanson, 2004; Whitzman et al., 2013; Price, 2008) ที่ให้ความสำคัญกับการพัฒนาที่เปิดกว้าง ตอบสนองต่อความต้องการของผู้คนและกลุ่มสังคมที่หลากหลายภายในเมือง โดยไม่ละทิ้งกลุ่มใดกลุ่มหนึ่งไว้เบื้องหลัง ทั้งในเรื่องการเข้าถึงพื้นที่ การออกแบบ และการใช้ประโยชน์จากพื้นที่สาธารณะ

อย่างไรก็ตาม งานวิจัยที่ผ่านมาในเรื่องเมืองทั่วถึงนั้น ส่วนหนึ่งเป็นการศึกษาที่นำไปสู่แนวทางเพื่อลดช่องว่างความเหลื่อมล้ำทางสังคม โดยยกพื้นที่เมืองเป็นตัวอย่่างรูปธรรมของพื้นที่สาธารณะที่ทุกคนมีสิทธิ์เข้าถึงได้ นอกจากนี้ ยังเป็นการศึกษาเพื่อพัฒนาการออกแบบเมือง การประดิษฐ์คิดค้น การใช้ นวัตกรรม และการสร้างการมีส่วนร่วมของพลเมือง ทั้งนี้เพื่อเปิดโอกาสให้คนทุกกลุ่มในสังคมเข้าถึงพื้นที่เมืองและใช้ประโยชน์ เป็นแนวทางสำคัญที่จะนำไปสู่ความเป็นสังคมประชาธิปไตยที่ทุกคนมีความเท่าเทียม เสมอภาค นอกจากนี้ ยังมีการศึกษาเมืองทั่วถึงภายใต้ประเด็นเฉพาะด้วย (issue) เช่น สิ่งแวดล้อม ผู้หญิง คนพิการ ประเทศโลกที่สาม ฯลฯ ส่วนในบริบทของสังคมไทย อาจกล่าวได้ว่า “เมืองทั่วถึง” หรือ “inclusive city” เป็นแนวคิดที่เริ่มต้นขึ้นมาเพื่อกำหนดเป้าหมายการทำงานภายใต้กรอบของยูเนสโก (2018) ว่าด้วยเรื่องเมืองทั่วถึงและยั่งยืน (inclusive and sustainable cities) โดยมีเป้าหมายการทำงานเพื่อพัฒนาเมืองที่ให้คุณค่าแก่ความเท่าเทียม (inclusive and equitable city)

ในบริบทของสังคมไทย ได้มีการนิยาม “เมืองทั่วถึง” ภายใต้กรอบคิดของการพัฒนาที่หลากหลาย อาทิ “เมืองสิ่งแวดล้อม” “เมืองอัจฉริยะ” และ “เมืองที่ไม่ทอดทิ้งกัน” โดย นิรมล กุลศรีสมบัติ ผู้อำนวยการศูนย์ออกแบบและพัฒนาเมือง (UDDC) จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย (สถาบันอิศรา, 2558) นิยามไว้ว่า เป็นกระบวนการพัฒนาที่เปิดกว้างและตอบสนองต่อความต้องการของผู้คนที่หลากหลายภายในเมือง โดยไม่ละทิ้งกลุ่มคนใดกลุ่มคนหนึ่ง หากจะ

กล่าวให้เจาะจงลงไปอีก ความเป็นเมืองทั่วถึง มีนัยสำคัญคือ การสร้างโอกาสให้กับคนทุกกลุ่มที่สามารถเข้าถึงสินค้าและบริการสาธารณะได้อย่างเสมอภาคและเท่าเทียม ไม่ว่าจะเป็นพื้นที่โล่ง สวนสาธารณะ สถานีขนส่งมวลชน รวมไปถึงสาธารณูปโภคทางปัญญา โดยวางบนพื้นฐานของสิทธิมนุษยชนและสังคมประชาธิปไตย เป็นเมืองที่ผู้คนสามารถเข้าถึงระบบสาธารณะได้ เป็นพื้นที่พบปะสังสรรค์ของกลุ่มคนที่มีความหลากหลาย อันจะนำมาซึ่งความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรมต่างๆ ซึ่งจะขับเคลื่อนเศรษฐกิจสังคมในรูปแบบใหม่ภายในเมือง ในขณะเดียวกัน ความหลากหลายก็แฝงไว้ซึ่งความคิด ความต้องการที่หลากหลาย อีกนัยหนึ่ง เมืองกลับเป็นพื้นที่ของการเผชิญหน้า การเจรจาต่อรองของกลุ่มคนต่างๆ ในสังคม เพราะฉะนั้น การกีดกันกลุ่มคนใดกลุ่มคนหนึ่งออกจากโอกาสในการเข้าถึงทรัพยากรของเมืองและผลประโยชน์ที่ควรจะได้รับจากการพัฒนาออกไปอย่างไม่เป็นธรรม มักจะนำมาซึ่งความเหลื่อมล้ำ การเรียกร้อง และนำไปสู่วิกฤตการณ์ต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นทางสังคม ทางเศรษฐกิจ แม้กระทั่งทางการเมือง

นันทิยา ดวงกุ่มเมศ และสิรินทร พิบูลภาณุวัฒน์ (2562ก) กล่าวถึงเมืองทั่วถึงไว้ว่า เป็นเมืองที่ทุกคนในสังคมไม่ว่าจะเป็นเพศใด ช่วงอายุใด ศาสนาอะไร ต่างก็ได้รับการปฏิบัติและการเคารพสิทธิในฐานะของสมาชิกคนหนึ่งของสังคมได้อย่างเท่าเทียมกัน กล่าวได้ว่า เป็นสังคม “ที่ให้คุณค่ากับทุกคน” ในขณะที่อภิวัฒน์ รัตนวราหะ (สำนักงานนวัตกรรมแห่งชาติ, 2561) ได้สะท้อนมุมมองเกี่ยวกับเมืองทั่วถึงภายใต้บริบทของการสร้างเมืองอัจฉริยะหรือ “smart city” ว่าเป็นวัฒนธรรมที่เรียกว่าเอาใจเขามาใส่ใจเรา โดยความทั่วถึงคือ การให้ความสำคัญกับคนที่ไม่คิดว่าสำคัญ เป็นการพัฒนาคิดค้นนวัตกรรมที่ตอบโจทย์คนที่มีความต้องการจริงๆ เช่น ผู้หญิง เด็ก ผู้สูงอายุ คนพิการ คนจน ดังนั้น จึงสำคัญอย่างยิ่งที่คนคิดนวัตกรรมจำเป็นต้องเข้าใจมนุษย์ ห่วงใย และเข้าใจสังคม ในส่วนภาคสื่อ เช่น *The Matter* (2561) ได้อธิบายแนวคิดเมืองทั่วถึงไว้ในบทความหนึ่งที่ยกตัวอย่างความไม่เท่าเทียมของการเดินทางภายในกรุงเทพมหานครว่ามีความเหลื่อมล้ำ โดยเฉพาะในพื้นที่สาธารณะที่เป็นพื้นที่ส่วนกลางของสังคม

เช่น ถนนหนทาง สะพานลอย ทางข้าม ฯลฯ ที่ไม่เอื้อความสะดวกให้กับคนหลายๆ กลุ่มในสังคมที่มีความแตกต่างกัน ทั้งเพศ วัย เชื้อชาติ ภาษา ชนชั้น สถานภาพ ตลอดจนวัฒนธรรม ค่านิยม ความเชื่อ และทัศนคติ ทั้งนี้ การทำให้เกิดเมืองทั่วถึงสำหรับทุกคนคือการพัฒนาเมืองด้วยใจที่เปิดกว้าง และมองเห็นความต้องการของทุกกลุ่ม โดยไม่ละทิ้งกลุ่มใดกลุ่มหนึ่งไว้เบื้องหลัง ซึ่งเป็นหน้าที่ของหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง โดยเฉพาะภาครัฐในการสร้างโอกาสให้ทุกคนสามารถเข้าถึงพื้นที่สาธารณะได้อย่างเสมอภาค

ถึงแม้ว่ามุมมองที่มีต่อเมืองทั่วถึงจะมีความแตกต่างกันไปตาม “แว่นแห่งประสบการณ์” ที่ผู้นิยามนำมาใช้ในการอธิบายก็ตาม แต่ก็มีจุดร่วมในการนิยามที่สำคัญที่ว่า เมืองหมายถึงพื้นที่ของคนทุกกลุ่มในสังคม เป็นพื้นที่ที่ทุกคนเป็นเจ้าของ สามารถเข้าถึง ใช้ประโยชน์ และได้รับการปฏิบัติอย่างเท่าเทียม อย่างไรก็ตาม หนึ่งในคำถามที่น่าสนใจในยุคนี้คือ การถามว่าภายใต้มุมมองการพัฒนา โดยเฉพาะภายใต้งานขับเคลื่อนสังคมของภาครัฐ องค์กรอิสระและองค์กรพัฒนาเอกชนต่างๆ จะมีการนำแนวคิดเมืองทั่วถึง ซึ่งเป็นแนวคิดสากล ที่ตีความได้จากหลายจุดยืนมาผนวกใช้กับงานที่ทำอยู่ในกรอบการพัฒนาชุมชนท้องถิ่นอย่างไรได้บ้าง สิ่งหนึ่งที่สังเกตได้คือ มีการปรากฏคำว่า “พื้นที่สาธารณะ” ภายใต้การอธิบายเมืองทั่วถึงว่าเป็นพื้นที่กลาง เป็นพื้นที่ร่วมของที่ทุกกลุ่มในสังคมควรต้องมีสิทธิ์ เข้าถึง และสามารถใช้ประโยชน์ได้ ซึ่งในทางปฏิบัติที่ผ่านมา นั้น ได้มีการนำแนวคิดเรื่องเมืองทั่วถึงมาใช้ประกบกับการขับเคลื่อนสังคม โดยเฉพาะในส่วนที่เกี่ยวข้องกับการทำงานพัฒนาสังคม และเรื่องพลเมืองกับประชาธิปไตยที่เน้นสิทธิ เสรีภาพ และการมีส่วนร่วมของกลุ่มคนต่างๆ นอกจากนั้น แนวคิดเมืองทั่วถึงยังถูกนำมาใช้กับการทำงานในประเด็นการสร้างสังคมเท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล (MIDL) ภายใต้กรอบงานของสถาบันสื่อเด็กและเยาวชน (สสย.) ที่ให้ความสำคัญกับพลังเยาวชนเพื่อการพัฒนา สร้างความเปลี่ยนแปลง และเป็นหมุดหมายสำคัญต่อการขับเคลื่อนงานต่อไปในอนาคตด้วย ดังที่ สสย. ได้เชื่อมโยง MIDL เป็นเครื่องมือเพื่อสร้างเมืองทั่วถึงจากมุมมองการใช้สื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล เพื่อชวนให้เยาวชน ซึ่งเป็นกลุ่มเป้าหมายขององค์กรได้

ออกแบบเมืองในมิติใหม่ เป็นการแสดงพลังของพลเมือง (เยาวชน) ที่รู้เท่าทัน สื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล โดยนำแนวคิดนี้ไปใช้ส่งเสริม ต่อยอด รวมพลัง เพื่อสร้างการเปลี่ยนแปลง และท้ายที่สุดนำไปสู่การออกแบบเมืองสำหรับทุกคน

ทั้งนี้ จากการดำเนินงานภายใต้แนวคิดเมืองทั่วถึงควบคู่กับการรู้เท่าทัน สื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล ในปี 2561 ของสถาบันสื่อเด็กและเยาวชน ได้สะท้อนให้เห็นถึงการใช้อย่าง “เมือง” ในฐานะที่เป็นทั้ง “สื่อ” และ “สาร” ที่สร้างปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้คนด้วยตนเอง ผู้คนกับพื้นที่หรือชุมชน และการมีส่วนร่วมของเยาวชนและคนในพื้นที่ในการขับเคลื่อนสังคม โดยในบทความนี้มุ่งวิเคราะห์และนำเสนอมุมมองในเรื่องบทบาทของเมืองที่ทำหน้าที่เป็นทั้งสื่อและสารในการสื่อสารเพื่อการพัฒนาเมืองทั่วถึง

มองเมืองให้เป็น “สื่อ”

การขับเคลื่อนงานพัฒนาสังคมภายใต้แนวคิดเมืองทั่วถึงนั้น หากพิจารณาในแง่มุมมองการสื่อสาร จะเห็นว่า “เมือง” ภายใต้บริบทนี้ มิได้หมายความถึงพื้นที่ทางกายภาพที่เพียงใช้ป็นสื่อกลางให้เกิดปฏิสัมพันธ์เท่านั้น หากแต่เป็นตัวสื่อที่เหมือนเป็นช่องทางการสื่อสาร ที่กำลังสะท้อนคุณภาพของการสื่อสารจากมุมมองการวิพากษ์ด้วยการตั้งคำถามกลับไปด้วยว่า “ใคร” คือผู้ที่จะสามารถเข้าถึงพื้นที่การสื่อสารนั้น และจะสามารถใช้พื้นที่ดังกล่าวเพื่อ “ส่งเสริม” ของตนเองหรือกลุ่มที่เป็นตัวแทนให้ดังได้ในระดับใดด้วย

เมื่อกล่าวถึงสื่อ (medium) เราอาจนึกถึงความหมายในเชิงของตัวกลางในการสื่อสาร หรือช่องทางการสื่อสาร (channel) ดังที่พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2554 ได้ให้นิยามไว้ว่า สื่อ หมายถึง (1) (กริยา) ติดต่อกันถึงกัน เช่น สื่อความหมาย ชักนำให้รู้จักกัน (2) ผู้หรือสิ่งที่ติดต่อกันถึงกันหรือชักนำให้รู้จักกัน เช่น เขาใช้จดหมายเป็นสื่อติดต่อกัน กุหลาบแดงเป็นสื่อของความรัก เรียกผู้ที่ทำหน้าที่ชักนำ เพื่อให้ชายหญิงได้แต่งงานกันว่า พ่อสื่อหรือแม่สื่อ และ (3) (ศิลปะ) วัสดุต่างๆ ที่นำมาสร้างสรรค์งานศิลปกรรม ให้มีความหมายตามแนวคิด ซึ่งศิลปินประสงค์แสดงออกเช่นนั้น เช่น สื่อผสม

พยูรี ชาญณรงค์ (2560: 25-44) ได้ศึกษาและประมวลข้อมูลจากนักคิดคนสำคัญหลายคน เช่น McQuail (1994), Littlejohn (2002), Baran and Davis (2000), Griffin (1994) เพื่อนำมาอธิบายพัฒนาการของการสื่อสารในสังคม สรุปได้ว่า เริ่มแรกในช่วงปลายศตวรรษที่ 19 สื่อถูกมองภายใต้แนวคิดทฤษฎีสังคมมวลชนที่เชื่อว่า สื่อมีอิทธิพลมหาศาลในการสร้างทัศนคติและกำหนดความเชื่อ รวมทั้งเปลี่ยนแปลงวิถีชีวิตและพฤติกรรมของผู้คนในสังคม นักทฤษฎีในยุคนี้เชื่อว่า สารที่ถูกส่งไปจะมีผลกระทบโดยตรงต่อผู้รับสาร ตามความประสงค์ของผู้ที่ควบคุมสื่อและเนื้อหาสื่อ เหมือนดั่งเข็มฉีดยาหรือกระสุนปืน จนเกิดการเสนอทฤษฎีเข็มฉีดยา (hypodermic needle theory) หรือทฤษฎีกระสุนปืน (magic bullet theory) ขึ้นมา สิ่งที่ตอกย้ำแนวคิดดังกล่าวมากยิ่งขึ้นคือ ในช่วงสงครามโลกครั้งที่ 2 ผู้นำทางการเมืองในยุโรป เช่น ฮิตเลอร์ สตาลิน และมุสโสลินี ได้ใช้สื่อมวลชน เช่น ภาพยนตร์ และวิทยุ ในการโฆษณาชวนเชื่อ (propaganda) เพื่อช่วงชิงอำนาจและสร้างผลประโยชน์ทางการเมืองให้แก่ฝ่ายของตนเอง

ต่อมา Paul Lazarsfeld (1950) ทำการศึกษาพบว่า สื่อไม่ได้มีอิทธิพลมากมายมหาศาล ทว่าสื่อเพียงแค่ทำหน้าที่เสริมย้ำ (reinforce) ค่านิยมเดิมในสังคม ซึ่งผู้คนต่างก็ได้รับอิทธิพลจากปัจจัยอื่นๆ อีกมากมาย รวมทั้งแต่ละคนก็มีวิธีการแตกต่างกันออกไปในการต่อต้านอิทธิพลสื่อ นอกจากนี้ Lazarsfeld ยังได้เสนอทฤษฎีการไหล 2 จังหวะ (two-step flow theory) ที่กล่าวว่า ข่าวสารไม่ได้ไหลโดยตรงจากสื่อมวลชนไปยังผู้รับสาร หากแต่ไหลผ่านผู้นำทางความคิด (opinion leaders) ซึ่งอาจสอดคล้องกับความคิดเห็นของตนเองลงไป แนวคิดดังกล่าวสะท้อนให้เห็นว่า สื่อมีอิทธิพลอันจำกัดนับเป็นการปรับเปลี่ยนกระบวนทัศน์ที่มีต่อสื่อครั้งสำคัญ

ขณะที่ Shannon and Weaver (1949) ได้เสนอแบบจำลองการสื่อสารเชิงเส้นตรง (linear model of communication) ที่มองภาพการสื่อสารในฐานะเป็นกระบวนการ ประกอบด้วยแหล่งสาร (source) ทำหน้าที่เลือกสาร (message) ซึ่งถูกถ่ายทอด (transmission) ในรูปของสัญญาณ (signal) ผ่าน

ช่องทางการสื่อสาร (communication channel) ไปสู่ผู้รับสาร (receiver) แล้วเปลี่ยน (transformation) กลับเป็นสารยังจุดหมายปลายทาง (destination) ต่อมา David K. Berlo (1960) ได้ตัดทอนแบบจำลองดังกล่าวให้เหลือเพียง 4 ส่วน ได้แก่ แหล่งสาร (source) สาร (message) ช่องทาง (channel) และผู้รับสาร (receiver) อย่างไรก็ตาม แบบจำลองทั้งสองได้จัดวาง “สื่อ” ให้อยู่ในตำแหน่งของช่องทางการสื่อสาร เท่ากับว่า แม้จะมีการเปลี่ยนแปลงกระบวนการทัศนด้านอิทธิพลของสื่อ ทว่ามุมมองที่มีต่อบทบาทของสื่อยังคงไม่เปลี่ยนไป นั่นคือ การเป็นตัวกลางที่ค่อนข้างแน่นอนในการนำพาสารจากแหล่งสารไปสู่ผู้รับสารนั่นเอง

กระทั่งในเวลาต่อมา ความหมายของสื่อได้ถูกขยายปริมาตร และถูกมองในฐานะประดิษฐกรรมทางเทคโนโลยีที่ก่อให้เกิดความเปลี่ยนแปลงทางวัฒนธรรม เป็นตัวกำหนดวิถีชีวิตความเป็นอยู่ของมนุษย์มากขึ้น ดังแนวคิดหลักของทฤษฎีเทคโนโลยีเป็นตัวกำหนด (technological determinism) ซึ่งสะท้อนให้เห็นว่า สื่อมีความสำคัญมากกว่าการเป็นเพียงตัวกลางการเผยแพร่สาร ดังที่ McLuhan (1964) กล่าวว่า “สื่อคือสาร” (the medium is the message) หมายถึง รูปแบบใหม่ของสื่อสามารถเปลี่ยนแปลงประสบการณ์การเรียนรู้ของมนุษย์ รวมทั้งส่งอิทธิพลต่อการรับรู้และความเข้าใจได้ สื่อหรือสื่อมวลชนจึงมีความสำคัญยิ่งกว่าเนื้อหาที่ถูกนำเสนอ เช่น ผู้ประกาศข่าวโทรทัศน์มีฐานะเป็นเพียง “สื่อกลาง” ในการถ่ายทอดข่าวสาร แต่เมื่อผู้รับสารเกิดความเชื่อมั่นในตัวผู้ประกาศข่าวแล้ว ก็จะทำให้น้ำหนักที่ตัวบุคคลมากกว่าสารหรือเนื้อหาที่ถูกนำเสนอออกมา และมีแนวโน้มที่จะคล้อยตามการชักนำหรือความคิดเห็นของผู้ประกาศข่าวได้โดยง่าย ในจุดนี้ จึงอาจพิจารณาพื้นที่เมืองให้มีความลึกซึ้งมากขึ้นไปกว่าการเป็นเพียงช่องทางการแลกเปลี่ยนสาร ที่ทำให้เกิดปฏิสัมพันธ์เท่านั้น หากแต่ยังให้ “ความหมาย” บางอย่างที่สะท้อนถึงความคิด ความรู้สึก และความต้องการของผู้ที่เป็นส่วนหนึ่งของพื้นที่นั้นด้วย

เมื่อเวลาผ่านไป แม้ว่าสื่อมวลชนและสื่อใหม่จะได้รับความนิยมในการใช้งานเป็นหลักในยุคสมัยปัจจุบัน ทว่าในบางสถานการณ์ก็จำเป็นที่จะต้องเลือกใช้สื่อที่เหมาะสมสอดคล้องกับวัฒนธรรมและสังคมนั้นๆ โดยเฉพาะ ดังที่ กาญจนา

แก้วเทพ (2548, น.2) กล่าวว่า ในช่วงราวๆ พ.ศ. 2520 หลังจากที่มีการใช้ การสื่อสารมวลชนในเรื่องการพัฒนาต่างๆ มาได้สัก 2 ทศวรรษ ผลลัพธ์ ก็เริ่มแสดงให้เห็นว่า แม้สื่อมวลชนจะเป็นสื่อน้องใหม่ แต่ก็มีประสิทธิภาพที่ค่อนข้างจำกัดในเรื่องการพัฒนา องค์การยูเนสโกจึงเริ่มทบทวนให้มีการใช้สื่อในชุมชน เช่น สื่อพื้นบ้าน ซึ่งเป็นสื่อที่ชาวบ้านสร้างสรรค์ขึ้นและยึดถือปฏิบัติสืบเนื่องกัน มา เรียกได้ว่า เป็นสื่อดั้งเดิมที่มีอยู่ในชุมชนหรือท้องถิ่นชนบท เช่น หนังสือตะลุง มโนราห์ ลิเกป่า เป็นต้น

นอกจากนี้ การใช้สื่อชุมชน เช่น หอกระจายข่าวการประชุมหมู่บ้าน ป้าย ประกาศ วิทยุชุมชน ฯลฯ และสื่อกิจกรรม เช่น การสาธิต การจัดนิทรรศการ ฯลฯ ยังเป็นแนวทางหนึ่งที่สำคัญในการสร้างกระบวนการสื่อสารชุมชน ซึ่ง กาญจนา แก้วเทพ (2543: 48-52) อธิบายคุณลักษณะไว้ว่า เป็นการสื่อสารแบบสองทาง (two-way communication) ที่ผู้ส่งสารและผู้รับสารสามารถมีปฏิริยาโต้ตอบ (interactivity) กันอยู่ตลอดเวลาทั้งในลักษณะเป็นทางการและไม่เป็นทางการ ทิศทางการไหลของข่าวสาร (flow of information) มาจากหลากหลาย ทิศทาง ทั้งจากบนลงล่าง (top-down) ล่างสู่บน (bottom-up) และแบบแนวนอน (horizontal) ดังนั้น จึงต้องมีการกำหนดเป้าหมายในการสื่อสารให้ชัดเจน โดย พิจารณาระดับของผู้ที่เกี่ยวข้องเป็นเกณฑ์ เช่น ระดับชุมชน มีเป้าหมายในการสื่อสารเพื่อยกระดับคุณภาพชีวิตของชุมชน ระดับสังคม มีเป้าหมายเพื่อนำไปสู่ การเปลี่ยนแปลงทางสังคมและวัฒนธรรมในวงกว้าง หรืออาจกำหนดเป้าหมายให้สอดคล้องกับทิศทางการไหลของข่าวสาร เช่น เพื่อถ่ายทอดข้อมูลข่าวสารและ โน้มน้าวชักจูงใจ เพื่อเป็นช่องทางแสดงออกซึ่งตัวตนของชุมชน (community self-expression) ซึ่งทิศทางของการใช้สื่อชุมชนในกรณีนี้ เทียบเคียงได้กับบทบาทของ “เมือง” ซึ่งถูกจัดวางให้เป็นสื่อหรือช่องทางสื่อสารเพื่อการพัฒนาเด็ก และเยาวชน และเป็นสื่อที่สมาชิกของเมืองทุกคนสามารถสร้างสรรค์และผลิตได้ ในขณะเดียวกัน ก็เป็นพื้นที่ที่เปิดโอกาสให้ทุกกลุ่มสังคมได้เข้ามาใช้ประโยชน์อย่างทั่วถึงและเท่าเทียม

นอกเหนือจากสื่อในรูปแบบที่กล่าวมาแล้ว เราอาจพบสื่อลักษณะอื่นๆ ที่มีความแปลกใหม่และพัฒนาไปตามยุคสมัย ดังเช่นงานวิจัยของ จุฑามาต แก้วพิจิตร (2559) เรื่อง *การศึกษากระบวนการเรียนรู้ในพิพิธภัณฑ์ เพื่อเสริมสร้างการเรียนรู้ตลอดชีวิต* โดยเก็บข้อมูลจากกลุ่มภัณฑารักษ์ผู้ดูแลพิพิธภัณฑ์ ด้วยวิธีการวิจัยเชิงปฏิบัติการพบว่า ภัณฑารักษ์มีกระบวนการเรียนรู้ที่แตกต่างกัน 8 วิธีการ ได้แก่ (1) การศึกษาดูงานในพิพิธภัณฑ์ที่มีความพร้อม (guided observation) (2) การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ข้อสงสัยหรือแนวคิดต่างๆ ในลักษณะของการตั้งคำถาม (inquiry based learning) (3) การประชุมเชิงปฏิบัติการ (workshop) (4) การนำเสนอแนวคิดเกี่ยวกับ discovery museum (5) การให้ความรู้เกี่ยวกับพิพิธภัณฑ์ต้นแบบการเรียนรู้เพื่อเครือข่าย (discovery museum knowledge model) (6) การ coaching (7) การชมวีดิทัศน์พิพิธภัณฑ์ต้นแบบในต่างประเทศ และ (8) การให้ความรู้เรื่อง QR code โดยกระบวนการเรียนรู้เหล่านี้ ทำให้ภัณฑารักษ์สามารถนำความรู้ไปใช้เป็นเครื่องมือในการพัฒนาพิพิธภัณฑ์ไปสู่พิพิธภัณฑ์รูปแบบใหม่ (discovery museum) ซึ่งมีคุณลักษณะของการเปิดโอกาสให้สังคมเข้ามามีส่วนร่วม การนำเทคโนโลยีเข้ามาสร้างการเชื่อมต่อและบรรยากาศเสมือนจริง (virtual museum) การออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้นอกห้องเรียนภายในพิพิธภัณฑ์ การจัดทำพิพิธภัณฑ์สำหรับผู้สูงอายุ ฯลฯ เพื่อกระตุ้นการเรียนรู้อย่างไม่เป็นทางการของคนในชุมชน เช่น การจัดทำแผนที่สำหรับผู้เข้าชม การปรับรูปแบบนิทรรศการที่ดึงดูดความสนใจผู้ชม การสร้าง QR code สำหรับนำเสนอข้อมูลในพิพิธภัณฑ์ การถ่ายทอดองค์ความรู้ผ่านสื่อออนไลน์ เป็นต้น ลักษณะเช่นนี้จะสร้างความสัมพันธ์ระหว่างนิทรรศการและผู้เข้าชม อันจะนำไปสู่การพัฒนาประสบการณ์การเรียนรู้ที่นอกเหนือจากสาระความรู้ของนิทรรศการ

ขณะที่งานวิจัยของ นิษฐา หุ่นเกษม (2549) เรื่อง *การสื่อสารกับปฏิบัติการสร้างภาพตัวตนผ่านสื่อพิพิธภัณฑ์สถานในประเทศไทย* ซึ่งทำการศึกษาระบบการสื่อสารกับปฏิบัติการสร้างภาพตัวตน และกระบวนการสื่อสารกับปฏิบัติการบริหารจัดการ ผ่านสื่อพิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติพระนคร และพิพิธภัณฑ์บ้านเขายี่สาร จังหวัดสมุทรสงคราม พบว่า ภาพตัวตนของ

ประวัติศาสตร์ชาติไทย ณ อาคารพระที่นั่งศิวิไลย์พิพิธภัณฑสถานแห่งชาติ พระนคร คือ ภาพแห่งความโชคดีของปวงชนชาวไทยที่ได้เกิดมาภายใต้ร่มพระบารมีของสมเด็จพระบูรพมหากษัตริยาธิราชเจ้าแห่งผืนแผ่นดินไทย โดยกลยุทธ์ที่ใช้เพื่อประกอบสร้างภาพตัวแทนคือ กลยุทธ์ของบริบทในการจัดแสดง และกลยุทธ์ทางด้านเวลา ในส่วนของการบริหารจัดการนั้น ได้เปิดโอกาสให้ประชาชนมีส่วนร่วม 2 รูปแบบ คือ การมีส่วนร่วมในฐานะผู้รับสาร และการมีส่วนร่วมด้วยการเป็นผู้ร่วมส่งสารปลายทาง หรือเรียกว่า “อาสาสมัครพิพิธภัณฑสถานแห่งชาติ พระนคร” สำหรับภาพตัวแทนที่พบในพิพิธภัณฑสถานแห่งชาติ พระนคร จังหวัดสมุทรสงคราม คือ ภาพของเธอผู้ไม่ยอมแพ้แก่โชคชะตา โดยมีภูมิปัญญาของชุมชนที่เกิดจากความรู้และประสบการณ์ และภูมิปัญญาที่เกิดจากพลังความเชื่อเหนือธรรมชาติเป็นอาวุธสำคัญให้ชาวบ้านสามารถปรับตัวอยู่ภายในสภาพแวดล้อมอันยากลำบากมาอย่างยาวนาน มีการใช้กลยุทธ์ของบริบทในการจัดแสดงและกลยุทธ์ทางด้านพื้นที่ ในส่วนของการบริหารจัดการนั้น ชาวบ้านเขายี่สารได้เข้ามามีส่วนร่วมร่วมกับพิพิธภัณฑสถานแห่งชาติ พระนคร ในฐานะของผู้รับสาร ผู้ร่วมผลิต/ผู้ร่วมส่งสาร รวมทั้งผู้วางแผนและกำหนดนโยบายของพิพิธภัณฑสถานแห่งชาติ พระนคร

ด้าน พิษิต วิจิตร (2558) ทำการศึกษาเรื่อง *ผลผลิตของสื่อกิจกรรมประเภทค่ายเยาวชนระดับนานาชาติ: บริบทวิเคราะห์เอเชียตะวันออกเฉียง* พบข้อสรุปว่า แนวทางในการพัฒนาและสร้างอำนาจความมั่นคงของแต่ละรัฐมีพัฒนาการนับแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน และด้วยพัฒนาการทางสื่อและเทคโนโลยีสารสนเทศที่ก้าวหน้า ทำให้รูปแบบและการจัดการกับกลุ่มเป้าหมายเกิดความเปลี่ยนแปลง ประเทศมหาอำนาจหลายแห่ง ได้นำสื่อกิจกรรมประเภทค่ายเยาวชนมาใช้เพื่อขยายฐานอำนาจของตนเอง โดยผู้ส่งสารคือ ประเทศเจ้าภาพผู้จัดค่ายเยาวชน สารคือ เนื้อหากิจกรรมต่างๆ ในค่าย และผู้รับสารคือ เยาวชนอาเซียนที่เข้าร่วมกิจกรรม ทั้งนี้ วัตถุประสงค์หลักของการนำเสนอเนื้อหา ก็คือการส่งเสริม เผยแพร่ และสร้างความเข้าใจอันดีระหว่างวัฒนธรรมชาติต่างๆ ที่เข้าร่วมกิจกรรม ทว่า ในอีกแง่หนึ่งก็สะท้อนให้เห็นแนวคิดการรื้อถอนระบบสัญลักษณ์ โดยมีความพยายามในการจูงใจให้เยาวชนหาภาษากลางในการ

สื่อสารประจำภูมิภาคอาเซียนแทนภาษาอังกฤษที่เป็นสากล ขณะเดียวกัน เนื้อหาของกิจกรรมต่างๆ ในค่ายจะถูกออกแบบให้มีความเป็นสัญลักษณ์ เช่น การจำลองสถานการณ์ในโลกสมมติ ซึ่งทำให้เยาวชนที่มาร่วมกิจกรรมละทิ้งบทบาทความเป็นเด็กทั่วไป หากแต่ประกอบสร้างความหมายของการเป็นตัวแทนประเทศในการทำหน้าที่เพื่อชาติ ซึ่งระบบสัญลักษณ์ที่ถูกจัดวางไว้นั้นจะส่งผลต่อทัศนคติ ค่านิยม และพฤติกรรมของผู้เข้าร่วมกิจกรรมได้

เมื่อกลับมาพิจารณาประเด็นเรื่อง “เมือง” ซึ่งเป็นจุดเน้นของการดำเนินงานส่งเสริมเรื่องการเท่าทันสื่อ เทคโนโลยี และสารสนเทศของ สสย. ในปีที่ผ่านมา จะเห็นได้ว่า เมืองในบริบทของ สสย. ได้เปิดตัวในฐานะที่เป็นสื่อกลางเพื่อให้เกิดการเรียนรู้ การพบปะ และปฏิสัมพันธ์ของผู้ใช้พื้นที่เมือง ทำหน้าที่ “สื่อสาร” กับสมาชิกที่อยู่ภายในเมืองนั้น โดยเฉพาะอย่างยิ่งสำหรับกลุ่มเยาวชนในชุมชนที่สามารถเข้าถึงและใช้เมืองเพื่อสร้างการเปลี่ยนแปลง กลายเป็นพื้นที่กลางเพื่อขับเคลื่อนงานของเครือข่ายเด็กและเยาวชน ซึ่งแต่ก่อนผู้ที่จะมีอำนาจในการใช้เมืองอาจเป็นเพียงผู้ใหญ่ หรือภาครัฐ รวมทั้งภาคเอกชนที่เข้ามาทำหน้าที่ “จัดการ” เมืองเท่านั้น การสื่อสารเรื่องเมืองในบริบทใหม่นี้จึงทำให้เมืองกลายเป็นพื้นที่ของทุกคนที่เป็นพลเมืองได้ในเชิงหลักการ ให้สามารถเข้ามาใช้พื้นที่เพื่อการปฏิสัมพันธ์ โดยใช้กิจกรรมที่หลากหลายสะท้อนความคิดเห็นของตนเอง ไม่ว่าจะเป็นการผ่านละครเร่ ศิลปะบนกำแพง ค่าย หรือการเดินทางเมือง นอกจากนี้ การใช้พื้นที่เมืองแต่ละพื้นที่ยังสะท้อนให้เห็นเอกลักษณ์และอัตลักษณ์สำคัญของชุมชนและคนในชุมชนที่มีความแตกต่างหลากหลาย กิจกรรมผ่านพื้นที่เมืองรูปแบบต่างๆ นำมาซึ่งความเข้าใจในตัวตน ชุมชน และเสริมแรงสมาชิกให้เป็นส่วนหนึ่งของเมือง ตลอดจนเป็นผู้สื่อสารที่สามารถสร้างการเปลี่ยนแปลงตามแนวคิดการเท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล ที่สอดคล้องกับแนวคิดเมืองทั่วถึงที่ให้ความสำคัญกับความเท่าเทียมของคนในสังคม

จากการทำงานร่วมกับกลุ่มเยาวชนที่ใช้เมืองเป็นศูนย์กลางปฏิสัมพันธ์ และสร้างกิจกรรมการเปลี่ยนแปลงนั้น พบว่า ในส่วนของแนวทางการทำงานของ สสย. และเครือข่ายจะเน้นการมีส่วนร่วมผ่านรูปแบบกิจกรรมที่หลากหลาย

รวมทั้งใช้สื่อที่มีอยู่เพื่อการเปลี่ยนแปลงด้วย เช่น การจัดค่าย การฝึกอบรมเชิงปฏิบัติการ การใช้โครงงาน ละครเร่ ศิลปะบนกำแพง หรือแม้แต่การเดินทาง ซึ่งเป็น การนำเรื่องพื้นที่เข้ามาใช้เป็นสื่อกลางในการสื่อสาร ให้ความสำคัญกับ ผู้รับสาร ได้แก่ เยาวชน โดยเสริมพลังให้กลายเป็นผู้ออกแบบและสื่อสาร เป็นการใช้หลักการสื่อสารแนวนอน (horizontal communication) และจาก ล่างขึ้นบน (bottom up) ซึ่งเป็นการเปิดโอกาสให้กลุ่มเด็ก เยาวชน และกลุ่ม ชายขอบ ได้แสดงศักยภาพ สะท้อนความคิดเห็นและความต้องการที่แท้จริง นำ มาซึ่งการมีส่วนร่วม และลดช่องว่างทางอำนาจได้ในระดับหนึ่ง โจทย์การนำ พื้นที่เมืองเข้ามาประยุกต์ใช้ในงานพัฒนา ทำให้เห็นว่า สสย. และเครือข่ายมอง เห็นโอกาสทางการสื่อสาร และเข้าใจเรื่องพื้นที่เมืองว่าไม่ได้มีความหมายทาง กายภาพในมิติของสถานที่เท่านั้น หากแต่มีความยืดหยุ่น ลื่นไหล เป็นสื่อที่ใกล้ ตัวที่สามารถนำมาใช้ได้อย่างเกิดประสิทธิภาพ โดยเฉพาะการที่เมืองที่เป็นสื่อที่ ช่วยเสริมสร้างการเรียนรู้การบริโภคและใช้สื่ออย่างรับผิดชอบและรู้เท่าทัน เมือง จึงไม่ได้ทำหน้าที่เป็นเพียงแค่อีเมล แต่ยังมีสถานะเป็น “สาร” ส่งเสียงบอกตัวตน และความต้องการของเยาวชนแต่ละกลุ่มที่มีเอกลักษณ์เฉพาะตัวออกสู่สาธารณะ มากไปกว่านั้น ยังเป็นข้อความที่สามารถระบุได้ถึงระดับการมีส่วนร่วม ที่สังคม เปิดโอกาสให้เด็กและเยาวชนได้มีสิทธิ์มีเสียงในที่สาธารณะ ดังที่จะยกตัวอย่าง ประกอบการอภิปรายต่อไป

มองเมืองให้เป็น “สาร”

ในอดีตเมื่อกล่าวถึงเมือง แนวคิดเกี่ยวกับเมืองจะสะท้อนถึงอำนาจการ จัดการเกี่ยวกับ “พื้นที่” จากทัศนะของภาครัฐ ซึ่งเน้นหนักไปในเรื่องของการแบ่ง พื้นที่ ขอบเขต สาธารณูปโภค รวมไปถึงการจัดการเชิงกายภาพ อย่างไรก็ตาม เมื่อก้าวเข้ามาสู่แนวคิดเรื่องเมืองทั่วถึง สังคมอาจเห็นการเคลื่อนที่ของทัศนะจาก การจัดการเมืองไปสู่ทิศทางของ “การสื่อสารเมือง” โดยเฉพาะจากจุดยืนของ ภาคประชาสังคม เมืองในที่นี้อาจไม่ได้มีความหมายเป็นเพียงพื้นที่ทางกายภาพ ที่อยู่อาศัยที่จับต้องได้เท่านั้น หากแต่ยังขยายความไปสู่กรอบคิดเรื่องความ

เท่าเทียม การมีส่วนร่วม และการใช้ประโยชน์เพื่อการพัฒนา โดยมีการสื่อสารเป็นยุทธศาสตร์สำคัญของการเคลื่อนไหวไปสู่ความเท่าเทียมนั้น กลไกหนึ่งที่สำคัญที่จะทำให้เมืองทำหน้าที่ได้มากที่สุดก็คือ การให้การศึกษากับพลเมือง (โดยเฉพาะกลุ่มเด็กและเยาวชน) ให้เห็นเมืองที่มีความหมายมากกว่าพื้นที่ทางกายภาพ หากแต่เป็นเครื่องมือสื่อสารที่สำคัญที่จะสร้างการมีส่วนร่วม รวมทั้งสามารถใช้เมืองเป็นกระบอกเสียงสำคัญเพื่อสื่อสารตัวตนและความต้องการของสมาชิกกลุ่มต่างๆ ภายในเมืองได้ด้วยเช่นกัน ในกรณีนี้ การจะทำให้พลเมืองเข้าใจว่าเมืองก็สามารถทำหน้าที่เป็น “สาร” ที่สะท้อนความคิดความต้องการได้นั้น จึงต้องมีการ “สอน” หรือ “แนะนำ” ให้พลเมืองเข้าใจเรื่องการรู้เท่าทันสื่อ (สาร) ของเมืองแบบใหม่นี้ ด้วยการติดตั้งแนวคิดการรู้เท่าทันสื่อ (และสาร) ผ่านโครงการ MIDL อันเป็นแนวทางการทำงานที่ สสย. ได้ดำเนินการขับเคลื่อนเมื่อไม่นานมานี้ และเป็นข้อมูลสำคัญที่ช่วยให้บทความชิ้นนี้ชวนสะท้อนแนวคิดเรื่องพื้นที่ ในฐานะที่เป็นทั้งสื่อและสารได้ในทางปฏิบัติ

ประเด็นเรื่องการเท่าทันสื่อเป็นเรื่องสำคัญที่บุคลากรด้านนิเทศศาสตร์วารสารศาสตร์ การศึกษา และการพัฒนาเด็กให้ความสำคัญ คำว่า “อ่านสื่อได้” (reading the media) ไม่ได้มีความหมายเฉพาะการอ่านตามอักษร ที่จะทำให้เด็กและเยาวชนอ่านออกเขียนได้เท่านั้น หากแต่ยังหมายถึงการมีความรู้ความเข้าใจขั้นพื้นฐานเกี่ยวกับสื่อ อันจะก่อให้เกิดความรู้ ความเท่าทันสื่อ และใช้สื่อได้อย่างมีประสิทธิภาพ ที่ปัจจุบันขยายความสำคัญไปสู่การเปิดรับสื่อผ่านช่องทางการสื่อสาร (platform) ดิจิทัลและออนไลน์ ที่ก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงรูปแบบปฏิสัมพันธ์ของเยาวชนกับสื่ออย่างเห็นได้ชัดเมื่อเปรียบเทียบกับอดีตที่สื่อสารมวลชนกระแสหลัก เช่น หนังสือพิมพ์ นิตยสาร โทรทัศน์ วิทยุ ภาพยนตร์ เข้าถึงเยาวชนได้ง่าย การเท่าทันสื่อกลายเป็นประเด็นขับเคลื่อนทางสังคมที่ให้ความสำคัญกับการสร้างความเข้มแข็งของผู้รับสื่อ ให้มีทักษะรู้คิดและรู้เท่าทัน เพื่อให้สามารถวิเคราะห์แยกแยะสิ่งที่ได้รับจากสื่อ และเสริมพลังผู้รับสารให้สามารถถดถัน ตรวจสอบ และสื่อสารผ่านสื่อ เพื่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงอันก่อให้เกิดประโยชน์ต่อสาธารณะ

เข็มพร วิรุณราพันธ์ (สัมภาษณ์, 3 พฤษภาคม 2561) กล่าวถึงมิติของการเท่าทันสื่อ 4 ด้านที่สถาบันสื่อเด็กและเยาวชน (สสย.) ให้ความสำคัญในการขับเคลื่อน ได้แก่ การเข้าถึง ความสามารถที่จะเข้าใจและวิเคราะห์เนื้อหาในสื่อได้ ความสามารถในการสร้างสรรค์สื่อ และการนำความรู้เรื่องการเท่าทันสื่อไปใช้ประโยชน์เพื่อสร้างการเปลี่ยนแปลง ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดเรื่องการเท่าทันสื่อ (media literacy) ในระดับสากลที่ Potter (2016) อธิบายว่า การเท่าทันสื่อคือความสามารถในการเข้าถึง (access) การวิเคราะห์ (analyze) การประเมินคุณค่า (evaluate) และทักษะที่จะตอบสนองต่อข่าวสารในรูปแบบต่างๆ (communicate) หากพิจารณาแนวทางการทำงานเรื่องเท่าทันสื่อ จะเห็นว่า การรู้เท่าทันสื่อไม่ได้เป็นเพียงสมรรถนะส่วนบุคคล (individual competence) ที่จะสามารถแยกแยะ วิเคราะห์ ประเมินคุณค่า และเลือกสรรสื่อหรือเข้าใจในกระบวนการผลิตสื่อเท่านั้น แต่ยังรวมถึงทักษะการผลิตสื่อหรือเนื้อหาเพื่อการสื่อสารที่ถือเป็นสมรรถนะทางสังคม (social competence) อีกด้วย (Celot and Pérez Tornero, 2009: 8) การเท่าทันสื่อจึงกลายเป็นทักษะตั้งต้นของชีวิตและการพัฒนา เพื่อให้ทุกคนเป็นส่วนหนึ่งของการแก้ปัญหาสังคมที่เกี่ยวข้องกับสื่อร่วมกัน ขยายความหมายจากการรู้เท่าทันในระดับบุคคล ไปสู่บทบาทของบุคคลในการขับเคลื่อนสังคมเพื่อการรู้เท่าทันสื่อ ในคำอธิบายของ วิลาลินี อดุลยานนท์ (2554: 307) กล่าวไว้ว่า “การรู้เท่าทันสื่อจะทำให้เราทั้งหลายก้าวออกจากวิกฤตปัญหาที่ทับซ้อนกันอยู่นี้ได้โดยการใช้ปัญญาร่วมกัน”

โครงการเท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล (MIDL) ขับเคลื่อนโดยสถาบันสื่อเด็กและเยาวชน (สสย.) มาอย่างต่อเนื่องในช่วงหลายปีที่ผ่านมา โดยเน้นการสร้างองค์ความรู้ที่เกี่ยวข้องกับสื่อ (media) ข้อมูลข่าวสาร (information) ดิจิทัล (digital) และการเท่าทัน (literacy) ทั้งในด้านหลักสูตร งานวิจัย และการถอดบทเรียนอันเป็นข้อมูลการสังเคราะห์ประสบการณ์การเรียนรู้ที่สำคัญ ทั้งนี้เพื่อสร้างพื้นที่ต้นแบบในสิ่งแวดล้อมต่างๆ เช่น โรงเรียน ชุมชน เป็นการสร้างเครือข่ายและความร่วมมือกับทุกภาคส่วนเรื่อง MIDL เพื่อสื่อสารกับสังคม เน้นการทำงานไปที่กลุ่มเด็ก และเยาวชน เพื่อสร้างพลเมืองประชาธิปไตยที่เท่าทัน

สื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล โดยสามารถเข้าถึง เข้าใจ วิเคราะห์ ตีความ ตรวจสอบ และคิดอย่างมีวิจารณ์ญาณ สามารถประเมินประโยชน์และโทษในการเลือกรับ และสร้างสรรค์สื่อ เป็นผู้ที่เคารพสิทธิและอยู่ร่วมกับผู้อื่นในสังคมที่หลากหลาย ได้อย่างรับผิดชอบ รวมทั้งสามารถใช้สื่อเพื่อสร้างการเปลี่ยนแปลงในฐานะที่เป็น พลเมืองประชาธิปไตยยุคดิจิทัล (สถาบันสื่อเด็กและเยาวชน, ม.ป.ป.)

การดำเนินงานของสถาบันสื่อเด็กและเยาวชน (สสย.) นอกจากจะ ต่อยอดการสร้างเสริมพลังเด็กและเยาวชนแล้ว ยังได้พัฒนาแนวทางผลักดันให้ เกิดกลไกการทำงานด้าน MIDL เพื่อสร้างพลเมืองเท่าทันสื่อและนักสื่อสารใน สังคมไทยผ่านการมีส่วนร่วม โดยให้ความสำคัญกับการสร้างกระบวนการรู้เท่า ทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล แก่เด็ก เยาวชน คนรุ่นใหม่ ในฐานะผู้นำการ เปลี่ยนแปลง (change agent) ตามแนวคิดทฤษฎีสื่อสารสองจังหวะ (two-step flow) มุ่งให้เกิดการเปลี่ยนแปลงผ่านกระบวนการฝึกอบรมการปฏิบัติการสื่อ สร้างสรรค์ในชุมชน ผ่านช่องทางสื่อต่างๆ มีการพัฒนาศักยภาพแกนนำ ครู อาจารย์มหาวิทยาลัย นักวิชาการ นักปฏิบัติการทางสังคม ให้มีแนวทางการจัด กิจกรรมการเรียนรู้ “พลเมืองรู้เท่าทันสื่อ” สู่ห้องเรียนและกิจกรรมนอกห้องเรียน รวมทั้งให้สามารถจัดการเรียนรู้สร้างพลเมืองรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล ในชุมชน เป็นแนวทางหลักในการดำเนินงาน ซึ่งเป็นนำเอาแนวคิดเรื่องพลเมือง ประชาธิปไตยของ Westheimer and Kahne (2004: 242-243) มาบูรณาการ กับแนวคิดการสร้างทักษะการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล โดยได้อธิบาย ลักษณะของพลเมืองรู้เท่าทันสื่อ 3 ระดับ ได้แก่ **ระดับที่ 1 พลเมืองที่มีความ รับผิดชอบ** คือ สามารถเข้าถึงสื่อ แหล่งสารสนเทศ และสื่อดิจิทัลที่หลากหลาย มีทักษะวิเคราะห์ ประเมินคุณภาพ คุณค่าสื่อ ข่าวสาร เลือกรับ และใช้ให้เกิด ประโยชน์ต่อตนเองและครอบครัวอย่างปลอดภัย มีความรับผิดชอบ ปฏิบัติตาม กฎระเบียบ มีจริยธรรม และร้องเรียนให้เกิดการแก้ไขปัญหาเมื่อได้รับผลกระทบ โดยตรง **ระดับที่ 2 พลเมืองที่มีส่วนร่วม** คือ สามารถใช้สื่อ สารสนเทศ และ สื่อดิจิทัล เป็นเครื่องมือในการสื่อสารอัตลักษณ์ของตนเอง และรวมกลุ่มกันเพื่อ แก้ไขปัญหาและพัฒนาสื่อ ข่าวสาร แหล่งสารสนเทศให้เกิดประโยชน์ต่อกลุ่มและ

ชุมชน และ ระดับที่ 3 พลเมืองมุ่งเน้นความเป็นธรรมในสังคม คือ มีความรู้ และเข้าใจในเรื่องโครงสร้าง ระบบสื่อ สารสนเทศ สื่อดิจิทัล ใช้เพื่อสร้างการเปลี่ยนแปลงให้สังคมดีขึ้น (สถาบันสื่อเด็กและเยาวชน และเครือข่ายการศึกษา เพื่อสร้างพลเมืองประชาธิปไตย, ม.ป.ป.) ทั้งนี้ สสย. ได้นำเอาแนวคิดนี้มาทำให้เกิดขึ้นเป็นรูปธรรม ผ่านโครงการ “MIDL for Inclusive Cities” ในสัปดาห์รู้เท่าทันสื่อเมื่อปี 2561 ที่ผ่านมา เพื่อสร้างความตระหนักรู้ให้แก่สังคม มีหัวใจสำคัญของการสร้างเมืองทั่วถึง เป็นแนวทางการศึกษาเพื่อเรียนรู้วิถีชีวิต เรียนรู้ความสัมพันธ์ระหว่างคนกับคน และความสัมพันธ์ระหว่างคนกับเมือง เพื่อร่วมกันออกแบบเมืองที่ทุกคนถูกนับรวม ยกกระตือรือร้นสื่อสารด้วยการส่งเสียงผ่านช่องทางที่หลากหลาย และใช้สื่อในการสร้างการเปลี่ยนแปลงให้กับเมืองในฐานะพลเมือง ดังนั้น เด็กและเยาวชนที่ร่วมโครงการจึงเป็นทั้งผู้รับสารและผู้ออกแบบสารได้ในเวลาเดียวกัน เพื่อสะท้อนอัตลักษณ์ ความเป็นตัวตนระดับปัจเจก และตัวตนระดับกลุ่มสู่สาธารณะ

การจัดงาน MIDL Week และสื่อสารเกี่ยวกับเรื่องเมืองทั่วถึง เป็นการทำงานร่วมกันของหน่วยงานและองค์กรอิสระ คือ สถาบันสื่อเด็กและเยาวชน (สสย.) ศูนย์ประสานงานเครือข่ายการศึกษาเพื่อสร้างพลเมืองในระบอบประชาธิปไตย (TCE) มูลนิธิฟรีดริค เอแบร์ท สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (สสส.) และภาคีเครือข่ายภาคประชาชน โดยมีโครงการตัวอย่างที่ไค้ใช้เมืองเป็นเครื่องมือเสริมพลังให้กับกลุ่มเด็กและเยาวชน และยังสามารถใช้เป็นสื่อกลางเพื่อสะท้อนอัตลักษณ์ เอกลักษณ์ของกลุ่มเป้าหมาย และใช้เป็นพื้นที่ออกแบบสารที่ต้องการส่งไปยังสาธารณะได้อย่างน่าสนใจ โดยร่วมกับภาคีเครือข่ายจำนวน 9 โครงการ เป็นการทำงานภายใต้แนวคิดหลักเรื่องเมืองสำหรับทุกคน เน้นให้ผู้เข้าร่วมโครงการได้ร่วมแลกเปลี่ยนเรียนรู้เรื่องการใช้สื่อเพื่อพัฒนา และออกแบบเมืองสำหรับทุกคน ตัวอย่างโครงการ เช่น (1) เมืองใจกว้าง MIDL CITY @ปัตตานี สงขลา หาดใหญ่ เป็นโครงการเรียนรู้เรื่องราวของเมืองและผู้คน ผ่าน street art ในสงขลา และการบูรณาการเข้ากับการจัดการเรียนรู้ในโรงเรียน การเห็นคุณค่าของความหลากหลายและสังคมพหุวัฒนธรรม

ที่ปัตตานี และการเปิดพื้นที่การสื่อสารและพื้นที่เรียนรู้ที่เป็นประเด็นสำคัญที่เป็นปัญหาของเมืองที่หาใหญ่ (2) พลเมืองชัยบ (นคร) สกกล @สกกลนคร เริ่มจากการตั้งต้นที่ปัญหาของสกกลนครเรื่องการวางผังเมืองใหม่ของสกกลนครและการออกแบบคุก ความต้องการให้เมืองฟังเสียงของเด็กและคนรุ่นใหม่ที่จะต้องอยู่ในเมืองในฐานะเจ้าของเมืองเช่นเดียวกับผู้มีอำนาจ เป็นกิจกรรมที่นำเสนอความคิดคนรุ่นใหม่ผ่านพื้นที่เมือง ใช้วิธีการป่าล้อมเมือง และสร้างพลังให้เด็กรุ่นใหม่คิดได้สื่อสารได้ เพื่อสร้างอำนาจต่อรองในการเปลี่ยนแปลงเมือง (3) เมืองม่วนใจ๋ @ เชียงใหม่ เป็นการใช้นำพลังเครือข่ายขับเคลื่อนการเรียนรู้ความเป็นเมือง การมองเห็นความหมายของเมืองในแง่ของความเป็นชุมชนที่มีความหลากหลาย ผ่านการลงพื้นที่เรียนรู้ 16 ชุมชนร่วมกับการออกแบบเมืองที่ทุกคนสามารถอยู่ได้อย่าง “ม่วนใจ๋” โดยโครงการค้นพบว่า คุณค่าหลักคือการจัดการพื้นที่ที่มีความหลากหลาย เพราะคำว่าเมืองไม่ใช่แค่เชียงใหม่ แต่คือชุมชนที่มีความหลากหลาย การออกแบบเมืองจึงจำเป็นต้องเป็นรูปแบบล่างขึ้นบนที่เน้นเรื่องความเป็นธรรมของสังคม (4) สารคดีเล่าเรื่อง เมือง (ไม่) น่าอยู่ @กรุงเทพฯ เป็นการถ่ายภาพยนตร์สารคดีต่อยอดประเด็น หรือสื่อสารประเด็นใหม่ๆ ให้กับสังคม นำไปสู่การพูดคุยและขยายต่อสำหรับเรื่องการพัฒนาเมืองที่ “ไม่ควรทิ้งใครไว้ข้างหลัง” โดยคำว่า “ใคร” ในที่นี้ไม่ได้หมายถึงแค่เฉพาะคนใกล้ตัว แต่นับรวมไปถึงคนทุกคนที่อยู่ในสังคม

ตัวอย่างกิจกรรมข้างต้นสะท้อนให้เห็นการขับเคลื่อนเพื่อเปลี่ยนแปลงสังคมให้เห็นเป็นรูปธรรม โดยอาศัย “เมือง” ที่นอกจากจะทำหน้าที่เป็นพื้นที่สาธารณะ เป็นตัวกลางหรือสื่อกลางที่ทำให้เกิดการแลกเปลี่ยน ถกเถียง และอภิปรายในประเด็นปัญหาที่เด็กและเยาวชนสนใจแล้ว ตัวพื้นที่เมืองยังเป็นเสมือน “สาร” ที่สะท้อนถึงความคิดเห็น วิธีคิด และอุดมการณ์ของผู้เป็นเจ้าของร่วมของเมืองหรือชุมชนด้วย ไม่ว่าจะเป็นกลุ่มเด็กและเยาวชน กลุ่มชาติพันธุ์ หรือกลุ่มชายขอบที่มี “เสียง” และ “สำเนียง” ของสารที่สื่อออกมาสู่สาธารณะแตกต่างกัน กิจกรรมที่เกิดขึ้นในเมืองสามารถมองเป็นตัวเนื้อหาสารที่มีความหมาย บ่งบอกถึงอัตลักษณ์และความต้องการที่ชัดเจนของสมาชิก เมืองในที่นี้จึงไม่ได้เป็นเพียง

แค่พื้นที่กลางให้สมาชิกสื่อสารกับสาธารณะเท่านั้น หากแต่ยังส่งผ่านความคิดอันเป็นจุดยืนในความต้องการเปลี่ยนแปลงสังคมไปยังผู้ใหญ่ ผู้ที่มีอำนาจมากกว่าให้ลุกขึ้นมาจัดการกับปัญหาสาธารณะในหลายมิติด้วยเช่นกัน การนำเรื่องเมืองมาใช้ในงาน MIDL จึงค่อนข้างตอบโจทย์ในเรื่องการพัฒนาพลเมืองรู้เท่าทันสื่อของเด็กและเยาวชน ทั้งในมิติของ (1) การเข้าถึง โดยการเปิดโอกาสให้เด็กและเยาวชนกลุ่มต่างๆ ได้เข้ามาใช้พื้นที่ (2) การสร้างสรรค์ โดยให้เด็กและเยาวชนคิดและทำกิจกรรมการสื่อสารเพื่อการพัฒนาพื้นที่ได้ด้วยตัวเอง และ (3) การใช้ประโยชน์จากสื่อพื้นที่เมืองนั้น ไม่ว่าจะใช้เพื่อการสะท้อนเสียง เป็นกระบอกเสียงเพื่อต่อรอง ต่อต้านต่อแนวคิดนโยบายบางอย่าง รวมทั้งใช้เมืองเป็นที่ทางแห่งการปะทะสังสรรค์เพื่อแสดงออกถึงอัตลักษณ์ของตนเอง ของชุมชน และเจตจำนงเพื่อการเปลี่ยนแปลงในชุมชนต่อไป พื้นที่เมืองจึงเป็นมากกว่าสิ่งแวดล้อมทางกายภาพ หากแต่เป็นพื้นที่ปรับเปลี่ยน (transform) ของเยาวชนจากสมาชิกในสังคม ให้กลายมาเป็นผู้ดำเนินการเปลี่ยนแปลง (change agent) โดยมีโจทย์การพัฒนาเมืองเป็นแบบฝึกหัดภายใต้แนวคิดผู้รับสารที่กลายมาเป็นผู้ผลิตสารที่เข้มแข็งและเท่าทันสื่อ สะท้อนความเป็นพลเมืองที่มีความรับผิดชอบ มีส่วนร่วม และให้ความสำคัญกับความเป็นธรรมในสังคม ซึ่งหากเมืองทั่วถึงในบริบทนี้มีมิติของการเป็น “สาร” ที่ทำให้เห็น “ตัวตน” และการมีอยู่ของเยาวชนที่เป็นสมาชิกของเมืองได้ดังที่ได้กล่าวมาแล้ว ปรากฏการณ์การใช้พื้นที่เมืองเพื่อส่งเสียงบอกความต้องการของเยาวชน น่าจะเป็นหมุดหมายสำคัญที่สะท้อนให้เห็นถึงระดับการสนับสนุน จุดยืน และท่าทีของสังคม (และผู้ใหญ่) ต่อการพัฒนาเด็ก และเยาวชนในสังคมไทยด้วยเช่นกัน

พลังของเมืองในการสร้างความเปลี่ยนแปลง

เมื่อพิจารณาถึงพลังของเมืองในการสร้างความเปลี่ยนแปลงให้เกิดขึ้นทั้งในระดับบุคคลและสังคม โดยมองถึงบทบาทของการเป็นสื่อที่ทุกคนสามารถเข้าถึงได้โดยง่าย เป็น “พื้นที่สื่อสาร” ที่เด็กและเยาวชนสามารถ “ส่งเสียง” ด้วยความมั่นใจ ซึ่งทำให้เกิดพลังของการสื่อสารที่เป็นธรรมชาติ (นันทิยา ดวงกุ่มเมศ

และสิรินทร พิบูลานุวัธน์, 2562: 118) ที่สำคัญคือ เมืองมีลักษณะของการเป็นสื่อเชิงปฏิสัมพันธ์ (interactive medium) ในความหมายที่แตกต่างไปจากสื่อเชิงปฏิสัมพันธ์โดยทั่วไป ที่หมายถึงการนำเอาเทคโนโลยีดิจิทัลมาใช้ เพื่อให้ผู้ใช้สื่อสามารถโต้ตอบกับสื่อและคู่สื่อสารในรูปแบบต่างๆ ได้ (Investopedia, n.d.) โดยเมืองเป็นสื่อที่เปิดโอกาสให้ผู้คนสามารถสื่อสารแลกเปลี่ยนความคิดเห็นซึ่งกันและกันได้โดยธรรมชาติ จึงทำให้เกิดการปฏิสัมพันธ์ระหว่างคนกับพื้นที่ เพราะเมืองได้บรรจุความหมาย เรื่องราวชีวิต วัฒนธรรม อุดมการณ์ของผู้คนที่ เป็นสมาชิกตั้งแต่อดีตจนปัจจุบัน โดยการปฏิสัมพันธ์เหล่านี้ เป็นผลมาจากการมีส่วนร่วม ประสบการณ์ที่เป็นรูปธรรม และการเรียนรู้อย่างอิสระ อันเป็นพื้นฐานของการเกิดมโนสำนึก (conscientization) และการสะท้อนคิดที่ผนวกกับการลงมือปฏิบัติ (praxis) แนวคิดเรื่องเมืองในทิศทางนี้สอดคล้องกับการทำงานเรื่องเมืองทั่วถึงที่เน้นมิติการสื่อสารแบบเท่าเทียม ที่เปิดโอกาสให้ทุกคนในสังคมสามารถกลายเป็นผู้สื่อสารที่สามารถสร้างการเปลี่ยนแปลงได้จากมโนสำนึก ซึ่ง Paulo Freire (1988) ได้อธิบายว่า มโนสำนึกหรือสำนึกเชิงวิพากษ์ (critical consciousness) เป็นวิธีการที่มีประสิทธิภาพในกระตุ้นให้คนลงมือปฏิบัติเพื่อการเปลี่ยนแปลงทางสังคม โดยสำนึกเชิงวิพากษ์จะเกิดจากความสามารถในการวิเคราะห์ปัญหาหรือสถานการณ์ภายใต้บริบทเศรษฐกิจ สังคม การเมืองและวัฒนธรรมที่ได้มาจากการมีส่วนร่วมและประสบการณ์ตรง อันจะนำไปสู่ความตระหนักและความเต็มใจในการร่วมมือกันสร้างการเปลี่ยนแปลงในสังคม ทั้งนี้ในการปฏิบัติก็ต้องทำควบคู่ไปกับการสะท้อนคิด เพื่อไม่ให้การสะท้อนคิดเป็นเพียงแค่การพูดโดยปราศจากการกระทำ และไม่ให้การปฏิบัติเป็นเพียงสัญลักษณ์ของกิจกรรมเท่านั้น เพราะจะไม่นำไปสู่การเปลี่ยนแปลงใดๆ ดังนั้น จะเห็นได้ว่า นอกจากบทบาทของการเป็นสื่อแล้ว เมืองยังทำหน้าที่เป็นสารที่มีศักยภาพในการกระตุ้นให้เด็กและเยาวชน กลุ่มชาติพันธุ์ และกลุ่มชายขอบ กล้าส่งเสียงและลงมือทำเพื่อเปลี่ยนแปลงชุมชนและสังคมที่ตนเองเป็นสมาชิกอยู่ด้วยเช่นกัน รูปแบบการใช้เมืองดังกล่าวจึงสะท้อนถึงระดับการมีส่วนร่วมในกิจกรรมของเมือง และผู้คนในเมืองว่ามีโอกาสได้เข้าถึง มีส่วนร่วมต่อการคิดวิเคราะห์ และใช้สำนึก

เชิงวิพากษ์ อันเป็นรากฐานสำคัญในการขับเคลื่อนไปสู่การเปลี่ยนแปลงสังคมได้อย่างอิสระในระดับใด

หากจะมองพลังของเมืองในการสร้าง “พลเมืองรู้เท่าทันสื่อ” ให้กับเด็กและเยาวชน ก็น่าจะเห็นได้จากการที่เมืองเป็นกลไกในการสร้างความตระหนักรู้ในปัญหา และผลกระทบที่เกิดขึ้นจากการบริโภคสื่ออย่างขาดความรับผิดชอบและวิจารณญาณ ในขณะที่เดียวกัน ก็มีการเรียนรู้ที่จะใช้เมืองเป็นช่องทางในการสื่อสารเพื่อสร้างการเปลี่ยนแปลง การต่อรอง หรือการรวมพลังของผู้คน เมืองจึงเปรียบได้กับ “พื้นที่สร้างสรรค์” ที่ทุกคนสามารถเข้าถึง มีส่วนร่วมแลกเปลี่ยนเรียนรู้ คิด และทำ และสามารถแสดงความคิดเห็นได้อย่างอิสระ ซึ่งจากการวิจัยผลกระทบของพื้นที่สร้างสรรค์ที่มีต่อเด็กและเยาวชน ชี้ให้เห็นว่า เด็กและเยาวชนที่เข้าร่วมกิจกรรมพื้นที่สร้างสรรค์อย่างต่อเนื่องมีทักษะการคิดวิเคราะห์ ตั้งคำถามกับสิ่งที่เกิดขึ้นในสังคม สะท้อนคิด กล้าส่งเสียงแสดงความคิดเห็น กล้าต่อรอง และที่สำคัญคือ ตระหนักถึง “เสียง” ที่ไม่เท่ากัน ตลอดจนมีการบริโภคข้อมูลข่าวสารอย่างรู้เท่าทัน และการใช้ประโยชน์จากสื่อเพื่อชุมชน (นันทิยา ดวงกุ่มเมศ, 2561)

ก้าวต่อไปกับการขับเคลื่อนเมืองทั่วถึงในมิติ MIDL

MIDL สำหรับเมืองทั่วถึงเป็นมุมมองการใช้สื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล เพื่อการออกแบบเมืองในมิติใหม่ เปิดโอกาสให้สังคมมองเห็นพลังของพลเมือง โดยเฉพาะกลุ่มเด็กและเยาวชนที่รู้เท่าทันสื่อ สามารถเข้าถึง เข้าใจ และใช้ประโยชน์จากสื่อได้ โดยใช้เมืองเป็นตัวกลางสะท้อนเสียง เพื่อสร้างการเปลี่ยนแปลง นำไปสู่การออกแบบเมืองที่ทั่วถึง และปลอดภัยสำหรับสมาชิกในสังคม สร้างความรู้สึกร่วมจากพลเมือง (citizen) ผู้การเป็นเจ้าของพื้นที่เมือง (city owner) สร้างการมีส่วนร่วมในรูปแบบที่หลากหลาย

จากการประเมินผลโครงการติดตามและประเมินผลการดำเนินงานตามยุทธศาสตร์การขับเคลื่อนสังคมเท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล (MIDL) ภายใต้โครงการขับเคลื่อนระบบสื่อสุขภาวะเด็กเยาวชน ของสถาบันสื่อเด็กและ

เยาวชน มูลนิธิส่งเสริมสื่อเด็กและเยาวชน (สสย.) ด้วยการใช้กรอบการประเมินผ่านทฤษฎีการสื่อสาร การพัฒนา พลเมือง และแนวคิดเรื่องพื้นที่สาธารณะนั้น พบว่าจุดเด่นของ สสย. คือ มีการทำงานในลักษณะเครือข่ายที่มีความเข้มแข็งและเชื่อมต่อได้อย่างหลากหลาย ไม่ว่าจะเป็นเครือข่ายเด็กกลุ่มต่างๆ เครือข่ายพลเมือง เครือข่ายในสถาบันการศึกษา ฯลฯ ซึ่งทำให้สามารถขยายและต่อยอดการทำงานได้อย่างครอบคลุมและต่อเนื่อง รวมทั้งสามารถบูรณาการ MIDL เข้ากับความเป็นพลเมืองและเมืองทั่วถึง ผ่านการทำงานเชิงประเด็นได้ ด้วย มีผลลัพธ์ของงานที่ออกมาเป็นรูปธรรม โดยเฉพาะในมุมที่นำเรื่องเมืองมาใช้เป็นช่องทางการสื่อสารสำหรับกลุ่มเป้าหมายเฉพาะ ได้แก่ เด็กและเยาวชน ครอบคลุมพื้นที่ในเมือง ชนบท และชายขอบ สามารถตอบโจทย์ในระดับสังคมโดยรวม เรื่องความทั่วถึงและเท่าเทียมได้ในระดับหนึ่ง

ที่ผ่านมา MIDL สำหรับเมืองทั่วถึง จึงไม่ได้เป็นเพียงแนวคิดการออกแบบเมืองที่เน้นการใช้สื่อและเทคโนโลยีเท่านั้น หากแต่เป็นการยกระดับการสื่อสารเพื่อการเข้าถึงพื้นที่และข้อมูลอย่างเท่าเทียม สร้างการมีส่วนร่วมของสมาชิกในการออกแบบ ตัดสินใจ และเสนอแนะวิธีการจัดการพื้นที่ที่ตอบโจทย์ชีวิตในเมืองที่ใช้พื้นที่สาธารณะร่วมกันอยู่ อย่างไรก็ตาม ข้อมูลจากการประเมินผลพบว่า เนื่องจากเครือข่ายการทำงานมีความหลากหลาย ทำให้ความเข้าใจในแนวคิด MIDL ที่ประยุกต์ใช้กับเรื่องเมืองทั่วถึงของเครือข่ายยังมีการตีความและการนำไปใช้ประโยชน์ในระดับที่แตกต่างกัน ซึ่งอาจทำให้การประสานพลัง (synergy) ไม่เด่นชัดเท่าที่ควร ไม่ว่าจะเป็นการใช้ MIDL ในฐานะเครื่องมือ/กลไกเพื่อตอบโจทย์การสร้างพลเมือง การใช้ MIDL เพื่อสร้างเมืองทั่วถึง หรือการเน้นที่ MIDL ในฐานะสมรรถนะของบุคคลที่นำไปสู่ภูมิคุ้มกันในการบริโภคสื่อ อย่างไรก็ตาม ข้อมูลจากการประเมินผลทำให้มองเห็นว่า “เมือง” นอกเหนือจากบทบาทการเป็นได้ทั้ง “สื่อและสาร” ดังที่ได้กล่าวมาแล้ว ยังเป็นเครื่องมือสำคัญที่ทำให้เข้าใจว่า แม้แต่ละพื้นที่จะมีคุณสมบัติด้านกายภาพที่คล้ายกัน แต่ก็มีปัญหาชุกช่อนอยู่ในความเป็นเมืองที่แตกต่างกัน สะท้อนให้เห็นเรื่องสิทธิและความเท่าเทียม ที่ยังคงเป็นงานสำคัญที่รอการแก้ไขสำหรับผู้เกี่ยวข้องอยู่อีกหลายมิติ

ดังนั้น ในการต่อยอดงานของ สสย. ในอนาคต อาจพิจารณากำหนด เป้าหมาย “เชิงประเด็น” โดยให้ความสำคัญกับบริบทภายในเมืองให้ชัดเจนมากขึ้น โดยเฉพาะเสียงเล็กๆ ที่สะท้อนความคิดและความต้องการผ่านการขับเคลื่อนเมือง เพื่อให้ให้เห็นทิศทางการทำงานที่มุ่งสู่เป้าหมายเดียวกัน การจัดกลุ่มโครงการย่อยเพื่อมุ่งผลผลิต ผลลัพธ์ที่ชัดเจน วัตถุประสงค์จากกรอบการทำงานของ MIDL นอกจากนี้ ยังควรปรับมุมมองคนทำงานในเครือข่ายที่ทำให้เห็นเมืองมีบทบาทมากไปกว่าการเป็นเพียงพื้นที่ หรือช่องทาง “สื่อ” ในกระบวนการขับเคลื่อนงานเรื่องเด็กและเยาวชน หากแต่สามารถเป็น “สาร” ที่มีพลัง และมีความชัดเจนที่บ่งบอกอัตลักษณ์ ความต้องการ และระดับของการมีส่วนร่วม ในวิถีประชาธิปไตยของสมาชิกภายในพื้นที่เมืองได้ เป็นสารที่บ่งบอกทิศทางการเสริมพลังเด็ก และเยาวชนภายใต้แนวคิดเมืองทั่วถึงที่เปิดโอกาสให้กลุ่มคนเสียงเล็กๆ ได้เข้าถึงพื้นที่ ร่วมออกแบบ ร่วมตัดสินใจ และเป็นส่วนสำคัญในการสร้างการเปลี่ยนแปลง เพื่อท้ายที่สุดให้ สสย. และเครือข่ายมองเห็นภาพเป้าหมายที่เป็นอันหนึ่งอันเดียวกันยิ่งขึ้น ซึ่งจะนำไปสู่การกำหนดยุทธศาสตร์ กระบวนการ และผลลัพธ์การทำงานที่บูรณาการสอดคล้องกัน ตอบโจทย์การขับเคลื่อนงาน MIDL ที่อาจกล่าวได้ว่า เป็นทั้งยุทธศาสตร์ และกลยุทธ์การสื่อสารที่เชื่อว่า จะสามารถเปลี่ยนแปลงสังคมไทยให้เข้าใจความทั่วถึง เสมอภาค และเท่าเทียมได้มากขึ้นกว่าที่เป็นอยู่

บรรณานุกรม

ภาษาไทย

- กาญจนา แก้วเทพ (2548), “ไตรตรองและมองใหม่ เมื่อจะใช้สื่อพื้นบ้านเพื่อการพัฒนา”, ใน *สื่อพื้นบ้าน สื่อสารสุข*. กรุงเทพฯ: โครงการสื่อพื้นบ้านเพื่อการสร้างเสริมสุขภาพชุมชน (สพส.).
- จารียา อรรถอนุชิต (2554), “แง่มุมของสื่อพื้นบ้าน...คุณค่าที่ยังคงอยู่คู่สังคมภาคใต้”, *วารสารวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่*, 6(2): 1-26.
- จุฬามาศ แก้วพิจิตร (2559), “การศึกษากระบวนการเรียนรู้ในพิพิธภัณฑ์ เพื่อเสริมสร้างการเรียนรู้ตลอดชีวิต”, *วารสารการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์และองค์การ สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์*, 8(1): 32-59.

- ถิรนนท์ อนุวัชศิริวงศ์ และพิรุณ อนุวัชศิริวงศ์ (2561), *MIDL for Kids การรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล สำหรับเด็กปฐมวัย*, กรุงเทพฯ: สุพีเรียพรีนติ้งเฮาส์.
- นันทิยา ดวงกุ่มเมศ (2561), “พื้นที่สร้างสรรค์” กับการสร้างความเป็นพลเมืองในสังคมประชาธิปไตย ให้เยาวชนไทย ระยะ 2, รายงานการวิจัย สถาบันสื่อเด็กและเยาวชน.
- นันทิยา ดวงกุ่มเมศ และสิรินทร์ พิบูลกานาวีร์ (2562ก), “คุณค่าและศักดิ์ศรีของพลเมืองสูงวัย”, *จดหมายข่าว RILCA Newsletter*, 38(2): 1.
- _____. (2562ข), “‘พื้นที่สร้างสรรค์’ กลไกการสื่อสารแบบมีส่วนร่วมในการสร้างความเป็นพลเมืองให้เยาวชนไทย”, *วารสารศาสตร์*, 12(2): 87-123.
- นิตดา แสงสิงแก้ว และนันทิยา ดวงกุ่มเมศ (2562), รายงานผลโครงการติดตามและประเมินผล การดำเนินงานตามยุทธศาสตร์การขับเคลื่อนสังคมเท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล (MIDL), ภายใต้โครงการขับเคลื่อนระบบสื่อสุขภาพของเด็กเยาวชน ของสถาบันสื่อเด็กและเยาวชน มูลนิธิส่งเสริมสื่อเด็กและเยาวชน (สสย.)
- นิษฐา หรุ่นเกษม (2549), *การสื่อสารกับปฏิบัติการสร้างภาพตัวตนผ่านสื่อพิพ็อกเก็ตสถานในประเทศไทย*, วิทยานิพนธ์ปริญญาโทศึกษาศาสตร์ดุสิต จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ปัทมพร ไพบูลย์วัฒนกิจ และปิยาพัชร เคชบุญ (2562), รายงานผลโครงการติดตามประเมินผลการดำเนินงานสัปดาห์การรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล ปี 2561 *MIDL for Inclusive Cities: การสร้างเมืองของทุกคน*, กรุงเทพฯ: สถาบันสื่อเด็กและเยาวชน.
- พยุรี ชานูณรงค์ (2560), *ทฤษฎีการสื่อสารของมนุษย์ (Theories of Human Communication)*, เอกสารประกอบการสอนวิชา วส.300 ทฤษฎีการสื่อสาร, กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- พิชิต อธิ์น (2558), “ผลผลิตของสื่อกิจกรรมประเภทค่ายเยาวชนระดับนานาชาติ: บริบทวิเคราะห์ เอเชียตะวันออกเฉียงใต้”, *วารสารนิเทศศาสตร์และนวัตกรรมการพัฒนาบริหารศาสตร์*, 2(2).
- วิลาสินี อดุลยานนท์ (2554), “รู้เท่าทันสื่อ: พลังปัญญาที่จะนำพาสังคมออกจากวิกฤต”, ใน *อาม เชื้อสถาปนศิริ (บ.ก.), รู้ทันสื่อ*, กรุงเทพฯ: ออฟเซ็ท ครีเอชั่น.
- สถาบันสื่อเด็กและเยาวชน (ม.ป.ป.), *คู่มือจัดการเรียนรู้การรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล เพื่อการสร้างพลเมือง*, กรุงเทพฯ: สถาบันสื่อเด็กและเยาวชน.
- สถาบันสื่อเด็กและเยาวชน และเครือข่ายการศึกษาเพื่อสร้างพลเมืองประชาธิปไตย (ม.ป.ป.), *กรอบแนวคิดพลเมืองประชาธิปไตย: เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล*, กรุงเทพฯ: สถาบันสื่อเด็กและเยาวชน.
- สำนักงานนวัตกรรมแห่งชาติ (2561), *Shifting Paradigm of City with Innovation*, เอกสารประกอบการสัมมนาในเวที District Summit 2018.
- โสภิตา วีรกุลเวัญญ์ (2562), รายงานโครงการศึกษาและวิเคราะห์การดำเนินงาน โครงการสัปดาห์รู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล ปี 2561 *MIDL for Inclusive Cities: การสร้างเมืองของทุกคน*.

ภาษาอังกฤษ

- Freire, P. (1988), "Cultural Action and Conscientization", *Harvard Education Review*, 68(4): 499-521.
- Potter, J. (2015), *Media Literacy*, New Delhi: Sage.
- Westheimer, J. and Kahne, J. (2004), "Educating the 'Good' Citizen: Political Choices and Pedagogical", *Political Science and Politics*, 37(2): 241-247.
- Whitzman, C. et al. (2013), *Building Inclusive Cities: Women's Safety and the Right to the City*, London: Routledge.

สื่อออนไลน์

- พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2554 (2554), "สื่อ", สืบค้นเมื่อ 18 พฤษภาคม 2562 จาก <http://www.royin.go.th/dictionary>
- สำนักข่าวอิศรา (2562) "นักผังเมืองชูแนวคิดเมืองทั่วถึงอนาคตการพัฒนากรุงเทพ", สืบค้นเมื่อ 11 ตุลาคม 2562 จาก <https://www.isranews.org/isranews-news/42996-public.html>
- The Matter (2561), "เมื่อกรุงเทพไม่ได้ออกแบบมาเพื่อทุกคน เราก็จึงเดินทางด้วยวิถีของเราเอง", สืบค้นเมื่อ 13 ตุลาคม 2562 จาก <https://thematter.co/brandedcontent/bkk-for-no-one/45954>.
- Celot, P. and Pérez Tornero, J. (2009), "Study on Assessment Criteria for Media Literacy Levels", Brussels, European Commission–EAVI Consortium, retrieved 15 October 2019 from http://ec.europa.eu/culture/media/media-content/media-literacy/studies/eavi_study_assess_crit_media_lit_levels_europe_nrep.pdf
- Gerometta, J. et al. (2005), "Social Innovation and Civil Society in Urban Governance: Strategies for an Inclusive City", retrieved 16 October 2019 from <https://journals.sagepub.com/doi/abs/10.1080/00420980500279851>
- Hanson, J. (2004), "The Inclusive City: Delivering More Accessible Urban Environment through Inclusive Design", retrieved 16 October 2019 from <https://discovery.ucl.ac.uk/id/eprint/3351/>
- Investopedia (n.d.), "Interactive Media Definition", retrieved 15 October 2019 from <https://www.investopedia.com/terms/i/interactive-media.asp>
- Price, M. (2008), "Inclusive City Life: Persons with Disabilities and the Politics of Difference", *Disability Studies Quarterly*, 28(1), retrieved 16 October 2019 from <http://www.dsqsds.org/article/view/65/65>
- UNESCO (2018), "Social and Human Science", retrieved 11 October 2019 from http://www.unesco.org/new/en/social-and-human-sciences/themes/fight-against-discrimination/sv4/news/unesco_presents_on_inclusive_cities_and_leaving_no_one_behin/

สัมภาษณ์

เข็มพร วิรุณราพันธ์, ผู้จัดการสถาบันสื่อเด็กและเยาวชน, 3 พฤษภาคม 2561.