

## บทบรรณาธิการ “คุณพี่เจ้าขา...ดิฉันสื่อสารศึกษาในผุงหงส์”

จากยุคเริ่มต้นของศาสตร์สาขาวิชาสื่อสารศึกษา (communication studies) ในบริบทสังคมไทย ที่ก่อร่างขึ้นครั้งแรกเป็นหลักสูตรอนุปริญญาด้านการหนังสือพิมพ์ของคณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย เมื่อปี พ.ศ. 2482 ตามมาด้วยการเกิดแผนกวารสารศาสตร์ขึ้นในคณะสังคมสงเคราะห์ศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ เมื่อปี พ.ศ. 2497 จนมาถึงทุกวันนี้ก็เกือบ 8 ทศวรรษแห่งการผ่านร้อนผ่านหนาวที่สื่อสารศึกษาของไทย ซึ่งอาจจะรู้จักกันในชื่อว่า “วารสารศาสตร์” บ้าง หรือ “นิเทศศาสตร์” บ้าง ได้สะท้อนถึงการต่อสู้เพื่อสถาปนาความเป็นศาสตร์วิชาที่มีรากฐานและองค์ความรู้อันลุ่มลึกและแยกคายไม่ยิ่งหย่อนไปกว่าศาสตร์แขนงอื่นๆ ที่ได้วางศิลาฤกษ์มายาวนานนับเป็นศตวรรษ

แม้จุดเริ่มต้นของสื่อสารศึกษาในเมืองไทยอาจมุ่งเน้นการพัฒนาความรู้ในสายการผลิตสื่อ และเน้นสร้างบุคลากรเพื่อป้อนเข้าสู่ตลาดวิชาชีพสื่อมวลชน แต่เมื่อกาลเวลาดำเนินไป กอปรกับ (1) การค้นคว้าบุกเบิกงานวิจัยใหม่ๆ ที่เติบโตมากขึ้น (2) การเปิดรับการผสมผสานทฤษฎีใหม่จากต่างสาขาวิชา (3) การพัฒนาเครื่องมือและวิธีวิทยาออกไปอย่างกว้างขวาง (4) การขานรับกับเทคโนโลยีสื่อที่วิวัฒนาการไปในโลกความจริง และ (5) การผลิตทั้งความรู้และบุคลากรที่พร้อมขับเคลื่อนสังคมไทยอย่างแท้จริง สื่อสารศึกษาที่ได้ผลิดอกออกผลอยู่ในหลากหลายสถาบันการศึกษาก็พร้อมจะประกาศเจตนารมณ์ว่า เราก็คือศาสตร์วิชาหนึ่งที่มีองค์ความรู้ของตนเองอย่างยืนเด่นเป็นสง่า เฉกเช่นเดียวกับคณะหรือสาขาวิชาอื่นที่ดำรงอยู่ในโลกวิชาการ

ด้วยเหตุนี้ วารสารวิชาการ วารสารศาสตร์ ฉบับชื่ออิมหฺรเลิศว่า “คุณพี่เจ้าขา...ดิฉันสื่อสารศึกษาในผุงหงส์” จึงรวบรวมบทความที่นิพนธ์ขึ้นเพื่อสะท้อนความก้าวหน้าขององค์ความรู้สื่อสารศึกษา ซึ่งผู้เขียนหลายคนร่วมกันสร้างสรรค์ไว้อย่างแยกคาย รวม 7 เรื่องราวและแง่มุม

สำหรับบทความแรกนั้น วารสารวิชาการ *วารสารศาสตร์* ได้รับเกียรติจาก The Living Legend อย่าง กาญจนา แก้วเทพ ภูธรด้านสื่อสารศึกษา และนักวิจัยดีเด่นแห่งชาติปี 2548 สาขาเทคโนโลยีสารสนเทศและนิเทศศาสตร์ กับงานเขียนที่สำรวจทฤษฎีและมุมมองในการทำความเข้าใจเรื่อง “เกม” และด้วยการทบทวนแนวคิด “เกมศึกษา” (game studies) อย่างสุขุมลุ่มลึก แม้เกมจะเป็นสื่อที่ดำรงอยู่อย่างแนบแน่นควบคู่กับมนุษยชาติมายาวนาน หากทว่าผู้เขียนได้เผยให้เห็นว่า ข้อถกเถียงของนักสังคมศาสตร์ที่ว่า ระหว่างอำนาจของโครงสร้าง/สถาบันสังคมที่กระทำต่อปัจเจกบุคคล กับพลังของมนุษย์ในฐานะปัจเจกผู้กระทำการที่มีเจตจำนงจะเขย่าความเปลี่ยนแปลงของโครงสร้าง/สถาบันสังคมนั้น เป็นอะไรที่กำหนดอะไร หรือต่างสามารถกำหนดซึ่งกันและกันอย่างไร ได้ผลักดันให้เกมกลายเป็นวัตถุบิอันดีที่นักทฤษฎีสังคมศาสตร์ รวมถึงนักทฤษฎีสื่อสารศึกษา ร่วมกันพัฒนามุมมองอันหลากหลายชวนขบคิดต่อเกม ซึ่งมีที่มาจากวิถีประเพณีการเล่นยุคดั้งเดิม จนถึงยุคแห่งเกมผ่านสื่อและเกมออนไลน์ในโลกสมัยใหม่

กับการตั้งคำถามถึงพื้นที่สื่อสารของกลุ่มวัฒนธรรมที่ถูกรับรู้ว่าเป็น “กลุ่มเปราะบาง” นั้น บทความวิจัยอีกสามเรื่องได้เลือกตั้งโจทย์ต่อประเด็นปัญหาที่ต่างกัน เพื่อตอบคำถามว่า จริงหรือที่ “กลุ่มเปราะบาง” จะมีความหมายเท่ากับกลุ่มคนที่ “อ่อนแอ” และ “ไร้อำนาจ” ในทุกครั้งไป เริ่มจากบทความของ เกศราพร ทองพุ่มพฤษา ที่เลือกศึกษาสื่อหนังสือประเภทวรรณกรรมเยาวชนซึ่งมีเนื้อหาเกี่ยวกับความพิการ หรือเล่าเรื่องผ่านตัวละครหลักที่เป็นคนพิการ และพบว่า ในขณะที่วรรณกรรมเด็กกลุ่มนี้ถูกสร้างสรรค์ขึ้นมาเพื่อตอบโต้กับความหมายเชิงลบที่ว่า ความพิการคือความผิดปกติ ความไม่สมบูรณ์ หรือทุกข์เวทนาซึ่งตกทอดมาแต่กรรมเก่า ผู้ประพันธ์กลับใช้พื้นที่สื่อสารของวรรณกรรมเยาวชนเพื่อริ่สร้างหมายใหม่ด้วยว่า คนพิการก็คือคนที่มีสิทธิ์เข้าถึงและเป็นเจ้าของความสุขได้ ไม่ต่างไปจากปัจเจกบุคคลทั่วไป

ตามต่อมด้วยบทความวิจัยของ พรชัย ฉันทวิเศษลักษณ์ กับการวิเคราะห์ตัวบทของรายการเกมโชว์แสดงความสามารถ (talent contest show) ของผู้สูงอายุทางโทรทัศน์ ภายใต้แนวคิดหลัก (key concept) ของรายการที่เน้นสร้างแรงบันดาลใจให้ผู้ชมได้สัมผัสการแสดงความสามารถของผู้สูงอายุ และด้วยกลวิธีการเล่าเรื่องผ่านแก่นเรื่อง การออกแบบวิธีแข่งขัน การให้กำลังใจของพิธีกรและกรรมการ ไปจนถึงของรางวัลในเกมการแข่งขัน ภาพตัวแทนของผู้สูงวัยแบบ “ลายคราม” ได้ถูกต่อยอดด้วยรหัสใหม่ว่า เป็นผู้แข็งแกร่งทั้งกาย ความคิดจิตใจ เป็นหลักพึ่งพิงของครอบครัว มีความรู้ความสามารถ และมีภารกิจส่งต่อมรดกภูมิปัญญาทางสังคมไปสู่รุ่นลูกหลาน

สำหรับบทความเรื่องที่สามนั้น วิศวัส ปัญญาวงศ์สถาพร กับการแสวงหาแนวทางการพัฒนาและออกแบบเว็บไซต์สำหรับกลุ่มผู้สูงอายุและผู้พิการ ด้วยการใช้จุดยืนแนวคิดการสร้างสังคมคนทั้งมวล (inclusive society) นั้น แม้ด้วยข้อจำกัดทางร่างกายและช่วงวัย ผู้สูงอายุและผู้พิการก็มักจะถูกขนานนามว่าเป็น “กลุ่มเปราะบาง” ที่เผชิญหน้ากับความเหลื่อมล้ำดิจิทัล (digital divide) แต่ผู้เขียนก็อาศัยการเก็บข้อมูลที่รอบด้าน เพื่อนำมาสร้างโมเดลการออกแบบเว็บไซต์ต้นแบบ (prototype) ก่อนจะนำไปทดสอบและสร้างแผนวาทกรรมการออกแบบเว็บไซต์เพื่อสังคมคนทั้งมวล ที่ผลักดันสิทธิและโอกาสของกลุ่มเปราะบางในการมีส่วนร่วมของชีวิตสาธารณะ

ในส่วนของกลุ่มบทความสามเรื่องสุดท้าย ได้หยิบจากการตั้งคำถามของพื้นที่การต่อสู้ทางการเมืองระดับจุลภาค (micro-politics) ในชีวิตประจำวันของกลุ่มคนชายขอบ มาสู่การสื่อสารกับภาพการต่อสู้ทางการเมืองระดับมหภาค (macro-politics) ในหลายๆ รูปแบบ เริ่มต้นจากสองบทความแรกที่น่าสนใจ นิเวศสื่อกับบริบทสังคมการเมืองของไทย พรรษาสิริ กุหลาบ กับบทความวิจัยเรื่องแรกที่วิเคราะห์บทบาทของการรายงานข่าวเหตุการณ์ชุมนุมประท้วงทางการเมืองครั้งใหญ่ๆ ของไทยในรอบปี 2535-2564 และเผยให้เห็นว่าภาพการรายงานข่าวการชุมนุมดังกล่าวมักถูกนำเสนอในฐานะที่ย่อนแอแบบ “เหรียญสองด้าน” โดยในเหรียญด้านหนึ่ง สื่อมวลชนบางกลุ่มก็ให้ความชอบธรรม

กับการใช้ความรุนแรงภายใต้วาทกรรมที่ว่า การชุมนุมประท้วงเป็นเหตุการณ์ที่ไม่ปกติ ส่งผลกระทบต่อความเป็นระเบียบเรียบร้อยในสังคม และนำมาซึ่งความรุนแรงทางกายภาพ ในขณะที่เหรียญอีกด้านหนึ่ง สื่อมวลชนบางกลุ่มกลับรายงานข่าวที่ยืนยันว่า การชุมนุมเป็นสิทธิการสื่อสารขั้นพื้นฐานของการมีส่วนร่วมทางการเมือง และเป็นภารกิจของทุกฝ่ายที่ต้องเฝ้าระวังและตรวจสอบการใช้ความรุนแรงที่รัฐไม่พึงกระทำต่อประชาชน

ขยับจากสื่อสาระประเภทข่าวมาสู่สื่อบันเทิงอย่างภาพยนตร์ ชุตินา ประกาศุฒิสารกับการตั้งคำถามอันแหลมคม ทั้งในเชิงทฤษฎีและการตีความเรื่องบาดแผลที่สะท้อนผ่านความเจ็บและผีในภาพยนตร์รางวัลระดับชาติเรื่อง *ดาวคะนอง* ด้วยการใช้นิยามของ Judith Butler ว่าด้วย “ความสูญเสียในความสูญเสีย” (the loss in loss) ผู้เขียนได้บรรจงชี้ให้เห็นว่า สิ่งที่ภาพยนตร์เรื่องนี้เน้นย้ำหาใช่การค้นพบความจริงทางประวัติศาสตร์ไม่ หากแต่ฉายภาพบาดแผลและความรุนแรงในอดีตผ่านการหลอนและความเจ็บที่ปกคลุมเหตุการณ์ “6 ตุลา” เอาไว้ จนบาดแผลนั้นกลายเป็นวัฏจักรที่วนเวียนหลอกหลอนอยู่ในชีวิตประจำวัน มิได้เจือจางลงเลือนไปแต่อย่างใด

และปิดท้ายกับการสื่อสารในบริบทสังคมการเมืองระดับอุษาคเนย์ ในงานเขียนของ วันชนะ ทองคำเภา ที่เมื่ออ่านแล้วอาจชวน “ชนหัวลูก” และเกิดมุมมองอันน่าสะพรึงกลัวต่อวิถีแห่งรัตติกาล ผู้เขียนได้ลงมือวิเคราะห์ตีความเชื่อวิญญูณนิยมที่ปรากฏในพิธีกรรมสังเวชนุสย ซึ่งเล่าผ่านคติชนสยองขวัญ 2 เรื่อง คือ ละครโทรทัศน์ไทยเรื่อง *ฤกษ์สังหาร* และภาพยนตร์อินโดนีเซียเรื่อง *บ้านเกิดปีศาจ* ก่อนจะเผยให้เห็นว่า การหยิบเอาคติชนโบราณมาเล่าใหม่ได้สร้างลักษณะร่วมทางความคิดของสังคมเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ ที่ยอมรับการดำรงอยู่ของผีและวิญญูณในโลกสมัยใหม่ และการใช้คตินิยมดังกล่าววิพากษ์การเมืองอย่างเฉียบคม โดยมีความรู้และความทรงจำของคนต่างรุ่นหล่อเลี้ยงอยู่ด้านหลังความเร้นลับแห่งพิธีกรรมเช่นสรวงสังเวชนั้น

นับตั้งแต่การลงหลักปักฐานของศาสตร์วิชา จนผ่านเส้นทางการเดินทางมาหลายทศวรรษของวารสารศาสตร์และสื่อสารศึกษา นักวิชาการจากรุ่นสู่รุ่น

ต่างก็ได้สร้างสรรค์งานวิจัยและพัฒนาคลังความรู้เพื่อยืนยันกับประชาคมวิชาการว่า สาขาวิชาการสื่อสารได้ก่อร่างอัตลักษณ์บางอย่างที่ด้านหนึ่งก็มีตัวตนร่วมกับศาสตร์วิชาอื่น แต่ก็มีอีกด้านหนึ่งที่จะบอกกับนักสังคมศาสตร์ทั้งหลายด้วยว่า เราเองก็มีองค์ความรู้ที่สั่งสมมาอย่างโดดเด่นและแตกต่างจนเป็นเอกลักษณ์เหมือนกับที่ทุกๆ บทความในวารสารวิชาการ *วารสารศาสตร์ ฉบับเล่ม “คุณพี่เจ้าขา...ดิฉันสื่อสารศึกษาในผุงหงส์”* ชี้ชวนให้เราได้เห็นคำตอบข้อนี้ และรอคอยนักคิดนักวิจัยรุ่นใหม่ที่จะต่อยอดชุดความรู้สื่อสารศึกษาต่อไปในอนาคต

สมสุข หินวิมาน  
บรรณาธิการ