

JOURNAL OF JOURNALISM,
Thammasat University

วารสารวิชาการ “วารสารศาสตร์”

คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน
มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์



**วารสารศาสตร์ ฉบับ “โลกแห่งความจริงฉันเป็นเหมือนคนตาบอด โลกแห่งความฝันฉันมองเห็นวันสดใส”
ปีที่ 13 ฉบับที่ 2 พฤษภาคม - สิงหาคม 2563**

วารสารศาสตร์ เป็นวารสารวิชาการรายสี่เดือน ด้านวารสารศาสตร์ นิเทศศาสตร์ และสาขาวิชาอื่นที่เกี่ยวข้องกับแวดวงการสื่อสาร อันได้แก่ สาขาสื่อสารมวลชน สาขาโฆษณาและประชาสัมพันธ์ สาขาสื่อสารองค์กร และสาขาสื่อการศึกษาในมุมมองต่างๆ ทั้งนี้ บทความวิชาการและบทความวิจัยที่ตีพิมพ์ในเล่มได้ผ่านการพิจารณาจากผู้ทรงคุณวุฒิต่างสถาบันจำนวนอย่างน้อย 2 ท่าน วางจำหน่ายปีละ 3 ฉบับ คือ ฉบับเดือนมกราคม-เมษายน ฉบับเดือนพฤษภาคม-สิงหาคม และฉบับเดือนกันยายน-ธันวาคม

กองบรรณาธิการ ประกอบด้วย

ที่ปรึกษา	รศ.อภัย ศรีสันติสุข ศ.ดร.สุรพงษ์ โสธนะเสถียร รศ.กิตติมา สุรสนธิ	อดีตคณบดีคณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน มธ. คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน มธ. อดีตอาจารย์คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน มธ.
บรรณาธิการบริหาร	ผศ.ดร.อัจฉรา บัณฑิตานนท์	คณบดีคณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน มธ.
บรรณาธิการเล่ม	รศ.ดร.สมสุข หินวิมาน	คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน มธ.
ผู้ช่วยบรรณาธิการ	ผศ.วารี นิตอรุดมผล	คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน มธ.
กองบรรณาธิการบริหาร	รศ.ดร.พีระ จิระโสภณ รศ.ดร.กัจกร หลุยยะพงศ์ รศ.ดร.กุลทิพย์ ศาสตรเจริญ	อดีตคณบดีคณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย สาขาวิชาเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช คณะนิเทศศาสตร์และนวัตกรรมการจัดการ สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์ (นิด้า) คณะนิเทศศาสตร์ ม.หอการค้าไทย คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย สถาบันวิจัยภาษาและวัฒนธรรมแห่งเอเชีย ม.มหิดล สถาบันวิจัยภาษาและวัฒนธรรมแห่งเอเชีย ม.มหิดล คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย คณะบริหารธุรกิจ เศรษฐศาสตร์ และการสื่อสาร ม.นเรศวร คณะนิเทศศาสตร์และนวัตกรรมการจัดการ สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์ (นิด้า) คณะนิเทศศาสตร์ ม.กรุงเทพ คณะการสื่อสารมวลชน ม.เชียงใหม่
	รศ.ดร.ไพโรจน์ วิไลนุช รศ.ดร.สราวุธ อนันตชาติ รศ.ดวงพร คำนูณวัฒน์ รศ.ดร.นันทยา ดวงมณีเมศ รศ.ดร.ธาศรี ใต้ฟ้าพล ผศ.ดร.วันวิทย์ ดาดี ผศ.ดร.วรัญญู ครุจิต	
	ผศ.ดร.อริชัย อรรถอุดม ผศ.ดร.ขวัญฟ้า ศรีประพันธ์	

กองบรรณาธิการบริหาร มีหน้าที่กำหนดรูปแบบวารสารให้เป็นไปตามวัตถุประสงค์
อำนาจการให้การจัดทำวารสารดำเนินไปด้วยความเรียบร้อยและมีประสิทธิภาพ ควบคุมดูแลกิจกรรมการดำเนินงานให้บรรลุวัตถุประสงค์ตามที่กำหนดไว้

กองบรรณาธิการจัดการ	รศ.รุจน์ โกมลบุตร รศ.กัลยกร วรกุลลัญจรัตน์ ผศ.ดร.วิภาณดา พรสกุลวานิช รศ.ดร.นิธิดา แสงสิงแก้ว รศ.อารดา ครุจิต	คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน มธ. คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน มธ. คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน มธ. คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน มธ. คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน มธ.
----------------------------	--	--

กองบรรณาธิการจัดการ มีหน้าที่ประสานงานสถาบันและหน่วยงานภายนอกในการ
ส่งบทความ กำหนดรูปแบบการจัดทำบทความ ติดตามการจัดส่งบทความ ประสานงาน
ผู้ทรงคุณวุฒิภายนอก และพิจารณาคัดกรองบทความในเบื้องต้น

เจ้าหน้าที่กองบรรณาธิการ	น.ส.สมุล สร้อยสุมาลี น.ส.จารุณี สุขสม	คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน มธ. คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน มธ.
---------------------------------	--	--

คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

เลขที่ 99 ถ.พหลโยธิน ต.คลองหนึ่ง อ.คลองหลวง จ.ปทุมธานี 12121

โทรศัพท์ 0-2696-6220

อีเมล oilsumol@hotmail.com

โทรสาร 0-2696-6218

เว็บไซต์ www.jc.ac.th

ปก: Ryo Yamashita <ryoyamashita.com>

ISSN: 0125-8192

ราคา: 120 บาท

Journal of Journalism, Thammasat University is an academic journal involving journalism studies, communication studies and other related fields, i.e., mass communication, advertising, public relations, new media studies. The Journal publishes every four months with three volumes per year: January-April, May-August, and September-December.

The Editorial Team includes:

The Advisory Board

Assoc. Prof. Oratai Srisantisuk

Prof. Surapongse Sotanasathien, Ph.D.

Assoc. Prof. Kitima Surasonthi

former dean, Faculty of Journalism and Mass Communication,
Thammasat University
Faculty of Journalism and Mass Communication,
Thammasat University
former lecturer, Faculty of Journalism and Mass Communication,
Thammasat University

Administrative Editor

Asst. Prof. Adchara Panthanuwong, Ph.D.

Faculty of Journalism and Mass Communication,
Thammasat University

Journal Editor

Assoc. Prof. Somsuk Hinwiman, Ph.D.

Faculty of Journalism and Mass Communication,
Thammasat University

Vice-Editor

Asst. Prof. Varee Chatudompol

Faculty of Journalism and Mass Communication,
Thammasat University

The Administrative Editorial Board

Assoc. Prof. Pira Chirasopone, Ph.D.

Assoc. Prof. Kamjohn Louiyapong, Ph.D.

Assoc. Prof. Kullatip Satararuj, Ph.D.

Assoc. Prof. Pairoj Wilainuch, Ph.D.

Assoc. Prof. Saravudh Anantachart, Ph.D.

Assoc. Prof. Duangporn Kamnoonwatana

Assoc. Prof. Nuntiya Doungphummes, Ph.D.

Assoc. Prof. Tatri Taiphapoon, Ph.D.

Asst. Prof. Wanawan Doherty, Ph.D.

Asst. Prof. Warat Karuchit, Ph.D.

Asst. Prof. Arishai Akraudom, Ph.D.

Asst. Prof. Kwanfa Sripraphan, Ph.D.

former dean, Faculty of Communication Arts, Chulalongkorn
University
Department of Communication Arts, Sukhothai Thammathirath
Open University
Graduate School of Communication Arts and Management
Innovation, National Institute of Development Administration
School of Communication Arts, University of the Thai Chamber
of Commerce
Faculty of Communication Arts, Chulalongkorn University
Research Institute for Languages and Cultures of Asia, Mahidol
University
Research Institute for Languages and Cultures of Asia, Mahidol
University
Faculty of Communication Arts, Chulalongkorn University
Faculty of Business, Economics and Communications, Naresuan
University
Graduate School of Communication Arts and Management
Innovation, National Institute of Development Administration
School of Communication Arts, Bangkok University
Faculty of Mass Communication, Chiang Mai University

The Administrative Editorial Board sets up the objectives of the Journal as well as administrates the publication procedures according to its goals.

The Managerial Editorial Board

Assoc. Prof. Ruj Komonbut

Assoc. Prof. Kalyakorn Worakullattanee

Asst. Prof. Vikanda Pornsakulvanich, Ph.D.

Assoc. Prof. Nitida Sangsingkeo, Ph.D.

Assoc. Prof. Arada Karuchit

Faculty of Journalism and Mass Communication,
Thammasat University
Faculty of Journalism and Mass Communication,
Thammasat University
Faculty of Journalism and Mass Communication,
Thammasat University
Faculty of Journalism and Mass Communication,
Thammasat University
Faculty of Journalism and Mass Communication,
Thammasat University

The Managerial Editorial Board coordinates the management of Journal publication including a submission of articles, a preliminary screening of the articles, a review of the articles, production and editing of the articles, as well as a publishing of each volume of the Journal.

Editorial Staff

Sumol Soysumalee

Jarunee Sooksom

Faculty of Journalism and Mass Communication,
Thammasat University
Faculty of Journalism and Mass Communication,
Thammasat University

Faculty of Journalism and Mass Communication, Thammasat University

99 Moo 18 Phaholyothin Rd., Khlongluang, Pathumthani 12121, Thailand

Tel: +66 (0) 2696 6215

email: oilsumol@hotmail.com

Fax: +66 (0) 2696 6218

Website: www.jc.ac.th

Cover: Ryo Yamashita <ryoyamashita.com>

ISSN: 0125-8192

Price: 120 Baht

สารบัญ

บทบรรณาธิการ

“โลกแห่งความจริงฉันเป็นเหมือนคนตาบอด โลกแห่งความฝันฉันมองเห็นวันสดใส”	6
--	---

บทเรียนของสื่อสถาบันในการรายงานเหตุการณ์การกักขังนักฟุตบอลเยาวชน และผู้ฝึกสอน: ทีมหมูป่าอะคาเดมีติดในถ้ำวนอุทยานถ้ำหลวง-ขุนน้ำนางนอน จังหวัดเชียงราย	9
รุจน์ โกมลบุตร	

ข่าวลือ...ไม่จริงแต่ก็ไม่ลง?: ทบทวนบทบาทข่าวลือในฐานะอาวุธของคนอำนาจน้อย	48
วิศวัธ ปัญญาวงศ์สถาพร	

พื้นที่การแสดงออกต่อข่าวเกี่ยวกับความรุนแรงในเฟซบุ๊กแฟนเพจประเภทข่าว อาชญากรรม เชื้อนกแก้ว	74
อัจฉรา ปัทมพรานวงศ์	

การส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลสำหรับเด็กและเยาวชน กรณีศึกษาจากเกาหลีใต้ สิงคโปร์ และสหราชอาณาจักร	130
พรธาสสิริ กุหลาบ	

ความจริงแท้ ความจริงลวง และ The Kuleshov Effect ในภาพยนตร์สารคดีเรื่อง บุษบา	166
อรุพงศ์ รักษาสัตย์	

หนังสือเขียน: การเปิดเผยถึงอำนาจและการต่อสู้ของมนุษย์ กัจจกร หลุยยะพงศ์	198
ถอดรหัสสัญลักษณ์สำคัญที่สร้างแรงบันดาลใจในการริเริ่ม และพัฒนาตนเอง ของผู้อ่าน: การศึกษาการ์ตูน ฮิคารุ เซียนโกะ เกมอัจฉริยะ ภัทราพร ภูริวงศ์กุล วิเชียร ลัทธิพงศ์พันธ์	242
พินิจ “การเมืองวัฒนธรรมของการออกเสียงประชามติ ร่างรัฐธรรมนูญ พ.ศ. 2559” ในมิตินักสื่อสาร วิไลวรรณ จงวิไลเกษม	275

ทัศนะหรือข้อคิดเห็นในบทความที่ดีพิมพ์ในวารสารวิชาการ วารสารศาสตร์ ฉบับนี้ เป็นของผู้เขียนแต่ละท่าน มิใช่ทัศนะหรือข้อคิดเห็นของกองบรรณาธิการ หรือของคณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชนมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ ผู้ประสงค์จะขอนำข้อความใดจากวารสารฉบับนี้ไปเผยแพร่จะต้องได้รับอนุญาตจากผู้เขียนตามกฎหมายว่าด้วยลิขสิทธิ์เสียก่อน

บทบรรณาธิการ

“โลกแห่งความจริงฉันเป็นเหมือนคนตาบอด โลกแห่งความฝันฉันมองเห็นวันสดใส”

เนื้อหาสารในพื้นที่ของสื่อต่างๆ นั้น อาจจำแนกออกได้เป็นสองกลุ่มคือ สารประเภท “สารัตถคติ” ที่นำเสนอเรื่องราวของความจริง ซึ่งคนทำสื่อประเภทนี้ มักถูกคาดหวังให้ทำหน้าที่ประหนึ่งกระจกสะท้อนให้เราเห็นความเป็นไปต่างๆ ในสังคม กับสารประเภท “บันเทิงคดี” ที่ปรุงแต่งความฝันจินตนาการ เพื่อนำมาซึ่งความบันเทิงเริงรมย์แก่สาธารณชน

โลกของสื่อที่คลุกเคล้าไปด้วยเนื้อหาทั้ง “เรื่องจริง” และ “เรื่องแต่ง” เฉกเช่นนี้เอง นำมาสู่แก่นหลักของวารสารวิชาการ *วารสารศาสตร์ ฉบับนี้* ซึ่งตั้งชื่อธีมแบบล้อไปกับบทเพลง *โลกแห่งความฝัน* ของ โหม่ เจริญปุระ ที่ขับร้องว่า “**โลกแห่งความจริงฉันเป็นเหมือนคนตาบอด** **โลกแห่งความฝันฉันมองเห็นวันสดใส**” โดยร้อยเรียงหลากหลายบทความที่อาจแบ่งได้เป็นสองกลุ่มใหญ่ๆ ดังนี้

ในส่วนแรกของกลุ่มบทความที่ว่าด้วย “**โลกแห่งความจริง**” นั้น รูปธรรมของเนื้อหาสารประเภท “ข่าว” จะเป็นตัวอย่างชัดเจนให้เราได้ตั้งคำถามต่อการสะท้อนและประกอบสร้างความเป็นจริงในหลายๆ ประเด็นทางสังคม ดังเช่นที่ รุจน์ โกมลบุตร ได้สนใจถอดบทเรียนของสื่อสถาบันกับการรายงานเหตุการณ์การก๊วยนักฟุตบอลเยาวชนและผู้ฝึกสอนทีมหมูป่าอะคาเดมีที่สูญหายและติดอยู่ในถ้ำวนอุทยานถ้ำหลวง-ขุนน้ำนางนอน จังหวัดเชียงราย บนข้อถกเถียงที่ว่า ในการรายงานสถานการณ์ความจริงที่อ่อนไหวเช่นนี้ สื่อและคนข่าวควรวางบทบาทของตนอย่างไร และถึงระดับใด

ในขณะเดียวกัน แม้นิยามของข่าวถูกรับรู้จากนักวารสารศาสตร์ว่า ต้องนำมาซึ่งสัจจะหรือความจริง แต่ทว่า วิศวัส ปัญญาวงศ์สถาพร ได้หันมาเลือกศึกษาข่าวลือ (rumour) ที่แม้จะมีอาจตรวจสอบแหล่งที่มาและความจริงความเท็จที่ถูกต้องได้ แต่ในอีกด้านหนึ่งของข่าวลือที่ “ไม่จริงไม่ลวง” และอาจ “ไม่มีที่มาที่ไป” ก็ยังมีบทบาทเป็นเสมือน “อาวุธของผู้มีอำนาจน้อย” (weapon of the weak) ที่จะใช้ต่อกรตอบโต้กลุ่มคนที่มีสถานะอำนาจสังคม

และในการวิเคราะห์ปฏิสัมพันธ์ของผู้คนที่มีความเชื่อในความจริงที่อยู่ในสื่อและสารนั้น อานูรักษ์ เชื้อนแก้ว และอัจฉรา บัณฑารณวงศ์ ได้มุ่งเน้นทำความเข้าใจช่องทางการสื่อสารของเพชบุ๊คแฟนเพจ ในฐานะพื้นที่ที่ปัจเจกบุคคลสามารถแสดงออกต่อข่าวรุนแรงและความรุนแรงที่มีอยู่ในข่าวได้ ตามติดด้วย พรรษาสิริ กุหลาบ ที่สังเกตเห็นว่า ผู้รับสารที่แม้จะเป็นเด็กตัวเล็กๆ แต่ก็หาใช่จะไร้ซึ่งศักยภาพที่จะรู้เท่าทันสื่อ ผู้เขียนจึงเลือกสำรวจนโยบายและแนวทางในการส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และสังคมดิจิทัล โดยใช้บทเรียนจากสามประเทศในระดับสากล เพื่อย้ายมุมมองกิจกรรมการส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อของเยาวชนในบริบทแห่งสังคมไทย

สำหรับในกลุ่มของบทความที่ว่าด้วย “โลกแห่งความฝัน” ที่มักดำรงอยู่ในสื่อและสารแบบบันเทิงคดีนั้น บทความสองเรื่องแรกได้โฟกัสการศึกษาวิเคราะห์หาที่สื่อภาพยนตร์ โดย อรุพงศ์ รักษาสัตย์ ที่สวมบทบาทเป็นผู้สร้างภาพยนตร์สารคดีเรื่อง บุษบา ได้บททวนทวนย้อนให้เห็นตรรกะและเบื้องหลังวิธีคิดในการผลิตภาพยนตร์ไปจนถึงการใช้เทคนิคที่เรียกว่า “The Kuleshov Effect” ในการสื่อสารสัญลักษณ์และสร้างความหมายในภาพยนตร์สารคดีเรื่องดังกล่าว ในขณะที่ กำจร หลุยยะพงศ์ ได้พินิจพิเคราะห์ภาพยนตร์บันเทิงหลากหลายเรื่องที่ผลิตขึ้นในประชาคมอาเซียน เพื่อเผยให้เห็นถึงอำนาจและจิตสำนึกแห่งการต่อสู้ของมนุษย์ในฐานะปัจเจกผู้กระทำการ (human agency) ที่ดำรงอยู่ในความฝันบนโลกเชลลุลอยด์ของชุมชนอุษาคเนย์

และปิดท้ายด้วยบทความวิจัยของ ภัทราพร ภูริวิงสกุล และวิเชียร ลัทธิพงศ์พันธ์ ที่สนใจศึกษาการสื่อสารความหมายของเนื้อหาการ์ตูนจากดินแดนอาทิตย์อุทัย เรื่อง ฮิคารุ เซียนโกะ เกมอัจฉริยะ และให้ข้อค้นพบที่น่าสนใจว่า พลังแห่งสัญลักษณ์ของการ์ตูนเรื่องดังกล่าวนำไปสู่แรงบันดาลใจอันหลากหลาย ตั้งแต่ผลักดันให้ผู้อ่านบางคนมาหลงรักและพร้อมที่จะพัฒนาความสามารถในการเล่นเกมหมากล้อมอย่างโกะ ไปจนถึงแรงบันดาลใจทางสังคมวัฒนธรรมอีกหลายด้านที่หลอมหล่อและเรียนรู้โดยปัจเจกชนผู้รับสาร

เพราะ “โลกแห่งความจริง” ได้ทำหน้าที่คละเคล้าไว้ด้วยการฉายภาพและสรรค์สร้าง “ความจริง” มาสู่การรับรู้ของสาธารณชน ในขณะที่ “โลกแห่งความฝัน” ที่ผลิต “ความบันเทิงเริงรมย์” ก็เล่นบทบาทเป็นทั้ง “กระจก” และ “ตะเกียง” ในการขับเคลื่อนระบบสังคมโดยภาพรวม บทความวิชาการที่คัดสรรมาในวารสารวิชาการวารสารศาสตร์ ฉบับ “โลกแห่งความจริงฉันเป็นเหมือนคนตาบอด โลกแห่งความ

“ฉันมองเห็นวันสดใส” ก็น่าจะให้คำตอบที่ชวนขบคิดต่อถึงพลังแห่งการผลิตทั้ง
“ความจริง” และ “ความฝัน” ซึ่งคู่กันอยู่ในสื่อและสารที่ปัจเจกบุคคลอย่างเราๆ
ได้เสพกันถ้วนทั่วทุกวี่วัน

สมสุข หินวิมาน

บรรณาธิการ

บทเรียนของสื่อสถาบันในการรายงานเหตุการณ์การกักขังนักฟุตบอลเยาวชนและผู้ฝึกสอน: ทีมหมูป่าอะคาเดมีติดในถ้ำวนอุทยานถ้ำหลวง-ขุนน้ำนางนอน จังหวัดเชียงราย¹

รุจน์ โกมลบุตร²

บทคัดย่อ

บทความเรื่อง “บทเรียนของสื่อสถาบันในการรายงานเหตุการณ์การกักขังนักฟุตบอลเยาวชนและผู้ฝึกสอน: ทีมหมูป่าอะคาเดมีติดในถ้ำวนอุทยานถ้ำหลวง-ขุนน้ำนางนอน จังหวัดเชียงราย” พัฒนามาจากงานวิจัยชื่อเรื่องเดียวกัน บทความนี้จะอธิบายถึงการทำหน้าที่ที่เป็นจุดเด่น การทำหน้าที่ที่ควรพัฒนา และการทำหน้าที่ที่เป็นข้อถกเถียงของสื่อสถาบันในการรายงานเรื่องการกักขังทีมฟุตบอลเยาวชนและผู้ฝึกสอน (หมูป่า) จากถ้ำหลวง ซึ่งสามารถนำไปใช้ในการพัฒนาการทำงานของสื่อในอนาคตให้สมบูรณ์ยิ่งขึ้น

การวิจัยนี้เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ โดยใช้แนวคิดเรื่องสิทธิเด็ก สิทธิผู้ป่วย แนวคิดเรื่องจริยธรรมสื่อ การรายงานข่าวภัยพิบัติ และแนวคิดเรื่องธุรกิจสื่อด้านงานข่าว การวิจัยดังกล่าวได้สัมภาษณ์กลุ่มตัวอย่างเป็นการใช้กลุ่มตัวอย่างแบบเฉพาะเจาะจง จำนวน 5 กลุ่ม รวมทั้งสิ้น 23 คน ได้แก่ ผู้สื่อข่าวบรรณาธิการ และผู้ประกอบการสื่อสถาบัน จำนวน 11 คน กรรมการสมาคมวิชาชีพสื่อ จำนวน 3 คน ทีมศูนย์อำนวยการร่วมค้นหาผู้สูญหายในวนอุทยานถ้ำหลวง-ขุนน้ำนางนอน จำนวน 3 คน ผู้ปกครองหมูป่า จำนวน 2 คน และผู้เชี่ยวชาญด้านเยาวชน กฎหมาย และสื่อ 4 คน ใช้การสัมภาษณ์เจาะลึกเป็นเครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา

* วันที่รับบทความ 19 มิถุนายน 2562; วันที่แก้ไขบทความ 19 กันยายน 2563; วันที่ตอบรับบทความ 2 ธันวาคม 2563.

¹ พัฒนามาจากโครงการวิจัยเรื่องเดียวกัน ได้รับทุนสนับสนุนจากคณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

² รองศาสตราจารย์กลุ่มวิชาการวารสารศาสตร์ คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

การศึกษาพบว่า จุดเด่นในการทำหน้าที่ของสื่อสถาบันส่วนมากคือ การปฏิบัติตามกฎกติกาการทำงานสนาม การตรวจสอบข้อเท็จจริงก่อนการรายงานข่าว และการนำเสนอที่ใช้กราฟิก ทำให้ผู้รับสารเข้าใจเนื้อหาที่ซับซ้อนได้ง่ายขึ้น และหลีกเลี่ยงการนำเสนอเนื้อหาบางอย่าง เพื่อรักษาสีห์ของผู้ป่วย หรือเพื่อไม่ให้กระทบความรู้สึกผู้ปกครองของหมู่ป่าย ส่วนการทำหน้าที่ที่ควรพัฒนาของสื่อ ซึ่งเป็นส่วนน้อยเมื่อเทียบกับสื่อทั้งหมด ได้แก่ การทำหน้าที่กับแหล่งข่าวอย่างไม่เหมาะสม การไม่ปฏิบัติตามกฎกติกาการทำงานสนาม การรายงานข่าวที่เน้นความเร็วมากกว่าความถูกต้องแม่นยำ และการนำเสนอเนื้อหาที่เร้าอารมณ์

สำหรับการทำหน้าที่ที่เป็นข้อถกเถียงของสื่อสถาบัน ซึ่งกลุ่มตัวอย่างมีความเห็นไม่ตรงกัน ได้แก่ สื่อควรเปิดเผยเอกลักษณ์ (identification) ของหมู่ป่าย หรือไม่ อย่างไร การที่เจ้าหน้าที่รัฐจัดโซนนิ่งให้สื่อ และเสรีภาพของสื่อในการทำหน้าที่ ควรจะจัดการให้สมดุลได้อย่างไร สื่อสามารถมีอารมณ์ร่วมในการรายงานข่าวได้หรือไม่ อย่างไร และสถานีโทรทัศน์ควรล้้มผังรายการเพื่อถ่ายทอดสดเหตุการณ์วิกฤติหรือไม่ อย่างไร

ข้อเสนอแนะคือ (1) การส่งเสริมให้ผู้สื่อข่าวภาคสนามใช้ระบบ “เพื่อนเตือนเพื่อน” เพื่อตักเตือนกันในเรื่องกติกาการทำงาน (2) องค์กรสื่อ ควรใช้กลไกกำกับและตรวจสอบจริยธรรมของผู้สื่อข่าวในเชิงรุก และควรพัฒนาวัฒนธรรมองค์กรในการให้ความสำคัญการนำเสนอข่าวที่ถูกต้องมากกว่าความรวดเร็ว (3) สมาคมวิชาชีพสื่อควรพัฒนามาบทาให้เป็นที่ยอมรับของสมาชิกให้มากขึ้น (4) หน่วยงานรัฐควรสรุปบทเรียนการกำกับดูแลสื่อในสถานการณ์วิกฤติ และพึงระมัดระวังการกำหนดกติกาให้ไม่ละเมิดเสรีภาพสื่อจนเกินจำเป็น และ (5) ผู้บริโภค/ภาคประชาสังคม ควรพัฒนากระบวนการติดตาม ตรวจสอบ และการแสดงความเห็นต่อสื่อ ให้มีความเที่ยงตรง แม่นยำ และไม่สร้างความเกลียดชังต่อกัน เพื่อให้สื่อให้คุณค่ากับเสียงของประชาชนให้มากขึ้น

คำสำคัญ: ข่าว การรายงานข่าว สื่อสถาบัน ภัยพิบัติ จริยธรรมสื่อ

Lessons Learned for Institutional Media on the Report on the Cave Rescue Operation of Youth Football Team and the Coach--the Wild Boars Academy, at Tham Luang-Khun Nam Nang Non Forest Park, Chiang Rai Province

Ruj Komonbut³

Abstract

The article titled *“Lessons Learned for Institutional Media on the Report on the Cave Rescue Operation of Youth Football Team and the Coach--the Wild Boars Academy, at Tham Luang-Khun Nam Nang Non Forest Park, Chiang Rai Province”* is based on a study with the same title. The article explains different aspects when media performing their duty in reporting on the rescue of youth football team and the coach (the Wild Boars). These include elements that successfully done, elements to be improved and those still in question. The analysis can be used to further enhance the work of media in the future.

The study applies a qualitative approach. It adopts principles of children's and patients' rights, media ethics, reporting on disaster and news commercialization. The study interviewed five specific groups of samplings in total 23 persons, which include reporters, editors, and media entrepreneurs (11 persons), committee members of media institutions (3 persons), members of the Joint Administration Center for Rescue

³ Associate Professor, Department of Journalism, Faculty of Journalism and Mass Communication, Thammasat University.

Operations (3 persons), parents of the Wild Boars (2 persons), and experts on youth, laws and media (4 persons). A method of in-depth interviews is used.

The study finds that the distinctive points for most media include following field works' rules and regulations, verifying for facts before reporting, and using info graphic to simplify complicated contents for the audience. This group of media also avoids presenting certain contents to protect the patients' rights and not to hurt the feeling of parents of the Wild Boars Team. However, some practices of media, which is a minor group when compared to the rest, are to be improved. These practices include an inappropriate behavior with news source, not following field works' rules and regulations, reporting news focusing on immediacy rather than accuracy and presenting provocative contents.

For the elements that are in arguments, the samplings have different opinions on these matters. These controversies include the identification of the Wild Boars should be revealed or not, and how. The government authorities should mark special area for media (zoning). Another point is how to balance freedom of media when on duty and whether or not media can attach their emotion when reporting news and how. Lastly, the television broadcasters should totally suspend the existing programmes in order to broadcast live the disaster events or not.

Recommendations are: (1) encouraging the reporters in the field to use "peer-warn-peer" to remind each other regarding rules and regulations when working; (2) media institutes should have a proactive approach in using regulating and monitoring system for reporters' ethics, and to establish organizational culture in giving importance on accuracy

rather than immediacy; (3) professional media associations should improve their roles to be accepted by their members; (4) government agencies should summarise the lessons learned in supervising media when working on emergency, and should be cautious in not violating freedom of media unnecessarily; (5) audience/civil society should develop a media monitoring system and demand media to perform their duty with validity, accuracy and not to create hatred. This is to make media better recognizing voices of the people.

Keywords: news, news reporting, institutional media, disaster, media ethics

ความสำคัญของสื่อในเหตุการณ์ถ้ำหลวง

เหตุการณ์นักฟุตบอลเยาวชนและผู้ฝึกสอนทีมหมูป่าอะคาเดมีติดในถ้ำวนอุทยานถ้ำหลวง-ขุนน้ำนางนอน อำเภอแม่สาย จังหวัดเชียงราย ตั้งแต่วันที่ 23 มิถุนายน 2561 จนกระทั่งมีการช่วยเหลือออกมาได้อย่างปลอดภัยทั้ง 13 คน เมื่อวันที่ 10 กรกฎาคม 2561 รวมระยะเวลา 18 วัน มีสื่อมวลชนทั้งของไทยและนานาชาติไปรายงานสถานการณ์เป็นจำนวนมาก ถือเป็นเหตุการณ์ที่ผู้คนทั่วโลกติดตามด้วยความสนใจ เพราะมีคุณค่าข่าว (news values) สูงมาก เช่น เป็นอุบัติภัยในถ้ำลักษณะใหญ่ที่มีน้ำท่วมในระดับที่เป็นอันตรายต่อชีวิต ไม่มีใครทราบสถานการณ์ของผู้ประสบภัยที่เป็นนักฟุตบอลเยาวชนและผู้ฝึกสอน (หมูป่า) ที่ติดอยู่ในถ้ำ มีผู้เชี่ยวชาญด้านต่างๆ จากทั่วโลกเข้าไปให้ความช่วยเหลืออย่างที่ไม่เคยมีมาก่อน มีการระดมเทคโนโลยีในท้องถิ่น รวมทั้งเทคโนโลยีขั้นสูงเข้าปฏิบัติการ ฯลฯ

ในระหว่างการกู้ภัยในช่วงท้ายๆ เมื่อวันที่ 8 กรกฎาคม 2561 ศูนย์อำนวยการร่วมค้นหาผู้สูญหายในวนอุทยานถ้ำหลวง ขุนน้ำนางนอน (ศอร.) ได้ประกาศขอให้สื่อมวลชนที่ใช้พื้นที่รายงานข่าวที่บริเวณหน้าถ้ำหลวงออกไปจากพื้นที่ตั้งตั้งแต่เวลา 07.00 น. โดยให้ไปใช้พื้นที่ที่รอกการทำข่าวที่องค์การบริหารส่วนตำบลโป่งผา ซึ่งห่างจากถ้ำหลวงฯ ประมาณ 5 กิโลเมตร ทั้งนี้เพื่อเปิดพื้นที่การทำงานกู้ภัยที่หน้าถ้ำให้สะดวกต่อการทำงานของเจ้าหน้าที่ ซึ่งสื่อมวลชนได้ปฏิบัติตามประกาศของ ศอร. อย่างพร้อมเพรียง กระทั่งเย็นวันนั้นเอง เจ้าหน้าที่สามารถกู้ภัยหมูป่า ออกมาได้ 4 คนแรก จากนั้นวันรุ่งขึ้น (วันที่ 9 กรกฎาคม 2561) สามารถกู้ภัยหมูป่า ได้อีก 4 คน และวันที่ 10 กรกฎาคม 2561 ได้นำหมูป่า ที่เหลือ ได้แก่ คนที่ 9-13 ออกมาได้สำเร็จ รวมถึงทหารจากหน่วยบัญชาการสงครามพิเศษทางเรือ (นสร.) หรือซีล และแพทย์ที่เข้าไปดูแลเด็กๆ ด้วย

วันที่ 11 กรกฎาคม 2561 กรมประชาสัมพันธ์ สำนักนายกรัฐมนตรี ได้เผยแพร่คลิปวิดีโอทีมหมูป่า ทั้ง 13 คนที่อยู่ภายในโรงพยาบาลเชียงรายประชานุเคราะห์ จังหวัดเชียงราย ซึ่งถือเป็นครั้งแรกที่ผู้ติดตามได้เห็นภาพทั้ง 13 คนหลังจากออกจากถ้ำหลวงฯ

หลังจากก๊วยเยวชนหมู่ป่าฯ 13 คน ออกมาให้ได้อย่างปลอดภัยแล้ว นายกรัฐมนตรี (พลเอกประยุทธ์ จันทร์โอชา) หน่วยงานราชการ และภาคประชาสังคม ออกมาเรียกร้องให้สื่อเคารพความเป็นส่วนตัวของทีมหมู่ป่าฯ โดยไม่ติดตามไปสัมภาษณ์เยวชนเหล่านั้น แต่เมื่อวันที่ 22 กรกฎาคม 2561 ทีมสหวิชาชีพจากจังหวัดเชียงราย ซึ่งได้รับมอบหมายให้ดูแลทีมหมู่ป่าฯ อย่างใกล้ชิด หลังออกจากโรงพยาบาล ได้รับแจ้งจากผู้ปกครองว่า มีกลุ่มสื่อมวลชนไปติดตามขอสัมภาษณ์เยวชนและผู้ปกครองที่บ้าน ทั้งเข้าไปหาที่บ้านโดยตรง ชุมนรที่บริเวณแถวบ้าน หรือขับรถติดตามรถของผู้ปกครอง ส่งผลให้ผู้ปกครองไม่สบายใจ เพราะไม่อยากให้เข้าไปยุ่งเกี่ยวกับเด็กๆ อีก และอยากให้ทุกคนกลับไปใช้ชีวิตแบบปกติ ทีมสหวิชาชีพจึงได้ร่วมกับกลุ่มผู้ปกครองทีมหมู่ป่าฯ จัดตั้งเครือข่ายผู้ปกครองเพื่อสื่อสารระหว่างกัน และหากมีการดำเนินการใดๆ ที่เกี่ยวข้องกับทีมหมู่ป่าฯ จะทำในรูปแบบของเครือข่ายผู้ปกครอง (<https://www.posttoday.com/social/local/558359>, สืบค้นเมื่อ 19 กันยายน 2561)

เหตุการณ์การติดถ้ำ กระบวนการการก๊วยทีมฟุตบอลเยวชนหมู่ป่าฯ รวมทั้งการเข้าพักรักษาตัวที่โรงพยาบาล ตลอดจนการเดินทางกลับบ้านของเยวชนหมู่ป่าฯ ทั้ง 13 คน นับเป็นเหตุการณ์ที่มีสื่อมวลชนจำนวนมากให้ความสนใจในการติดตามรายงานเหตุการณ์อย่างเกาะติดตั้งแต่บริเวณหน้าถ้ำ บนดอยพื้นที่ชุมชนรอบข้าง หน้า อบต. โป่งผา ไปจนถึงโรงพยาบาลเชียงรายประชานุเคราะห์ จนกระทั่งกลับไปบ้านของเยวชนที่อำเภอแม่สาย นับว่าเป็นกระบวนการทำข่าวการก๊วยครั้งใหญ่ที่มีคุณค่าต่อการศึกษาและทำความเข้าใจนับจากเกิดวิกฤติกระทั่งสถานการณ์คลี่คลาย

กล่าวได้ว่า การคลี่คลายวิกฤติเยวชนติดถ้ำหลวงฯ ดังกล่าวสำเร็จลงได้ด้วยการบริหารจัดการของ ศอ. ร่วมกับหน่วยงานภาครัฐ ภาคเอกชน ผู้เชี่ยวชาญ และอาสาสมัคร จาก 24 ประเทศทั่วโลก แต่ก็ปฏิเสธไม่ได้เช่นกันว่า การทำงานที่โดดเด่นของสื่อมวลชนที่นำเสนอข่าวสารอย่างรอบด้าน จนทำให้ความช่วยเหลือและกำลังใจหลั่งไหลจากทั่วโลกไปที่หน้าถ้ำหลวงฯ ถือเป็นองค์ประกอบที่ทำให้การก๊วยประสบความสำเร็จด้วยเช่นกัน

อย่างไรก็ตาม ในท่ามกลางความเชื่อมั่น และชื่นชมที่มีต่อสื่อ โดยเฉพาะสื่อไทยนั้น ก็ยังมีการทำหน้าที่ของสื่อในบางประเด็นที่ยังดูคลุมเครือ ขาดความรัดกุม จนอาจนำไปสู่ความไม่แน่ใจว่า หากมีวิกฤติรอบหน้า สื่อไทยจะยังรักษามาตรฐานการทำงานได้เหมือนกรณีหมูป่าฯ อีกหรือไม่

บทความเรื่องนี้ ซึ่งพัฒนามาจากการวิจัยเรื่อง “บทเรียนของสื่อสถาบัน ในการรายงานเหตุการณ์การกักขังนักฟุตบอลเยาวชนและผู้ฝึกสอน ทีมหมูป่าอะคาเดมีติดในถ้ำวนอุทยานถ้ำหลวง-ขุนน้ำนางนอน จังหวัดเชียงราย” จะนำเสนอผลการวิจัยในประเด็นการทำหน้าที่เชิงบวกหรือจุดเด่นของสื่อสถาบัน การทำหน้าที่ที่ควรพัฒนา และการทำหน้าที่ที่เป็นข้อถกเถียงของสื่อสถาบันในกรณีการรายงานเรื่องการกักขังทีมหมูป่าฯ จากถ้ำหลวง ซึ่งสามารถนำไปใช้ในการพัฒนาและอุดช่องว่างในการทำงานของสื่อในอนาคต เพื่อให้สื่อมีความพร้อมมากขึ้นในการทำรายงานเนื้อหาเกี่ยวกับวิกฤติการณ์ในครั้งถัดๆ ไป

การวิจัยนี้เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ โดยใช้แนวคิดเรื่องสิทธิเด็ก สิทธิผู้ป่วย และแนวคิดเรื่องจริยธรรมสื่อ การรายงานข่าวภัยพิบัติ และแนวคิดเรื่องธุรกิจสื่อด้านงานข่าว การวิจัยดังกล่าวได้สัมภาษณ์กลุ่มตัวอย่างแบบเฉพาะเจาะจง (purposive sampling) รวมทั้งสิ้น 23 คน ได้แก่ ผู้สื่อข่าว บรรณาธิการ (บ.ก.) และผู้ประกอบการสื่อสถาบัน จำนวน 11 คน กรรมการสมาคมวิชาชีพสื่อ จำนวน 3 คน ทีม สอธ. จำนวน 3 คน ผู้ปกครองหมูป่าฯ จำนวน 2 คน และผู้เชี่ยวชาญด้านเยาวชน กฎหมาย และสื่อ 4 คน

อนึ่ง การศึกษาครั้งนี้ เลือกศึกษาเฉพาะการทำหน้าที่ของสื่อสถาบันเท่านั้น ซึ่งหมายถึง ผู้ประกอบวิชาชีพที่สื่อความหมายผ่านช่องทางต่างๆ ได้แก่ หนังสือพิมพ์ นิตยสาร โทรทัศน์ วิทยุ และเว็บไซต์ข่าว ซึ่งมีโครงสร้างองค์กรและระบบที่ชัดเจนในการกำกับดูแลคุณภาพการผลิต และควบคุมด้านจริยธรรมในการปฏิบัติหน้าที่ ไม่นับรวมถึงการสื่อสารโดยบุคคลหรือกลุ่มบุคคลที่มีได้ประกอบวิชาชีพด้านสื่อโดยตรง

การทำหน้าที่เชิงบวกของสื่อสถาบัน

จากการสัมภาษณ์เจาะลึกกลุ่มตัวอย่าง 5 กลุ่ม รวม 23 ราย กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ได้สะท้อนให้เห็นถึงการทำหน้าที่เชิงบวกหรือจุดเด่นของสื่อสถาบันจำนวนมากในการรายงานเหตุการณ์หมู่บ้าน ไว้ 3 ด้าน ดังต่อไปนี้

1. การปฏิบัติตามกฎกติกาการทำงานสนาม กลุ่มตัวอย่างเห็นว่า สื่อเคารพกติกาของ ศอร. เช่น สื่อส่วนใหญ่ไม่ไปทำข่าวหมู่บ้าน เมื่อกลับไปบ้าน เพราะต้องการให้หมู่บ้าน มีชีวิตส่วนตัวมากที่สุด หรือไม่เข้าไปในเขตโซนนิ่งหน้าถ้าหลวง หรือรอบโรงพยาบาล (ดูภาพที่ 1)

2. การทำหน้าที่ในเชิงทักษะการรายงานข่าว โดยเฉพาะการรวบรวมข้อมูล กลุ่มตัวอย่างเห็นว่า สื่อตรวจสอบข้อเท็จจริงก่อนนำเสนอ ทำให้เนื้อหาของสื่อสถาบันมีความน่าเชื่อถือ หรือสื่อนำข่าวปลอมมาตรวจสอบก่อนนำเสนอเพื่อเตือนประชาชน (อาทิ มีข่าวปลอมว่าพบหมู่บ้าน ในถ้ำแล้ว โดยแสดงภาพถ่ายเป็นหลักฐาน แต่มีสื่อตรวจสอบภาพจนพบว่า เป็นภาพเก่า เพื่อนำเสนอให้ประชาชนทราบว่าข่าวดังกล่าวเป็นข่าวปลอม) รวมทั้งหาข้อมูลเชิงลึกในเรื่องต่างๆ มาเสนอ เช่น ข้อมูลเรื่องถ้ำและแบ่งปันไปยังหน่วยราชการเพื่อช่วยในการกู้ภัย หรือให้ข้อมูลที่เป็นประโยชน์แก่ประชาชน เช่น การเอาตัวรอดเมื่อติดถ้ำ ฯลฯ

3. การทำหน้าที่ในการนำเสนอ โดยเฉพาะการนำเสนอข้อมูลที่รวบรวมได้ ไปผ่านกระบวนการในกองบรรณาธิการ การศึกษาพบว่า สื่อสถาบันจำนวนหนึ่งใช้กราฟิกในการนำเสนอข้อมูลทำให้ผู้รับสารเข้าใจเนื้อหาที่ซับซ้อนได้ง่ายขึ้น (ดูภาพที่ 2) อีกทั้งสื่อหลีกเลี่ยงการนำเสนอเนื้อหาบางอย่าง เช่น แม้ได้ภาพหมู่บ้านขณะลำเลียงขึ้นเฮลิคอปเตอร์ แต่ตัดสินใจไม่นำเสนอ เพื่อรักษาสีธรรมของผู้ป่วยหรือเลือกไม่นำเสนอข่าวที่ตรวจสอบแล้วว่า ออกซิเจนในถ้ำลดปริมาณลงจนเริ่มเป็นอันตรายต่อหมู่บ้าน เพราะเกรงกระทบความรู้สึกผู้ปกครอง และต้องรอแถลงจาก ศอร.

การทำหน้าที่เชิงบวกข้างต้นของสื่อสถาบัน ซึ่งได้แก่ การปฏิบัติตามกฎกติกาการทำงานสนาม การทำหน้าที่ในเชิงทักษะการรายงานข่าว และการทำหน้าที่ในการนำเสนอ กลุ่มตัวอย่างคิดว่า มีผลให้ประชาชนร่วมส่งกำลังใจถึง

คนทำงานและหมูป่าฯ ให้ปลอดภัย และสามารถช่วยประสานความช่วยเหลือจากที่ต่างๆ ไปยังถ้ำหลวง ฯลฯ

สำหรับปัจจัยที่ทำให้สื่อสถาบันสามารถทำหน้าที่ในเชิงบวกได้ กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เห็นว่า มาจากปัจจัยต่างๆ 3 ส่วน ได้แก่

1. ปัจจัยภายในสื่อ เริ่มจากตัวผู้สื่อข่าวมีความต้องการให้หมูป่าฯ ปลอดภัย มีการใช้ระบบ “เพื่อนเตือนเพื่อน” อย่างไม่เป็นทางการในงานภาคสนาม เพื่อตักเตือนกันและกันให้ทำงานอยู่ในกรอบ และไม่ละเมิดกติกาการทำงานของ ศอร. ขณะที่ปัจจัยภายในองค์กรสื่อสถาบันก็มีส่วนหนุนเสริมให้ผู้สื่อข่าวสามารถทำงานในกรอบ เช่น วัฒนธรรมองค์กรที่เข้มข้นเรื่องจริยธรรม หรือสถาบันมีนโยบายชัดเจนให้ความสำคัญกับการนำเสนอเนื้อหาด้วยความแม่นยำมากกว่าด้วยความเร็ว กองบรรณาธิการมีคู่มือกำหนดกติกาการทำงาน มีการอบรมผู้สื่อข่าวเป็นระยะ รวมทั้งบรรณาธิการกำกับการทำงานของผู้สื่อข่าวอย่างใกล้ชิด นอกจากนี้ กลุ่มตัวอย่างส่วนน้อยเห็นว่า ผู้สื่อข่าวต่างประเทศที่ไปทำข่าวหมูป่าฯ มีส่วนกระตุ้นให้ผู้สื่อข่าวไทยทำงานเคร่งครัดในกติกาและจริยธรรมมากขึ้น

2. ปัจจัยจาก ศอร. และหน่วยงานกู้ภัย กล่าวได้ว่า ศอร. และหน่วยงานกู้ภัยมีการออกกติกา มีการบังคับใช้กติกาอย่างชัดเจน มีการเตือนสื่อเมื่อมีการละเมิด (เช่น กติกาการไม่ให้สื่อเข้าไปในถ้ำ การห้ามสื่อรบกวนผู้ปกครองของหมูป่าฯ ฯลฯ) มีการแถลงข่าวแก่สื่ออย่างสม่ำเสมอ มีการโซนนิ่งหน้าถ้ำเพื่อให้เจ้าหน้าที่ทำงานได้สะดวก และโซนนิ่งรอบโรงพยาบาลเพื่อป้องกันการละเมิดสิทธิหมูป่าฯ ในฐานะผู้ป่วย ทำให้สื่อทำหน้าที่อยู่ในกรอบ

3. ปัจจัยจากกระแสสังคม/ผู้บริโภค กลุ่มตัวอย่างส่วนมากเห็นว่า ประชาชนติดตามข่าวอย่างใกล้ชิด และร่วมตรวจสอบสื่อ ทำให้สื่อทำงานอยู่ในกรอบกติกา

การทำหน้าที่ที่ควรพัฒนาของสื่อสถาบัน

แม้กลุ่มตัวอย่างจะเห็นว่า โดยรวมแล้วสื่อสถาบันสามารถทำหน้าที่เชิงบวกได้เป็นอย่างดี แต่กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ก็ให้ความเห็นว่า ในการรายงานเหตุการณ์ภัยพิบัติ มีสื่อสถาบันบางส่วนที่ทำหน้าที่ในลักษณะที่ควรพัฒนาใน 4 ด้าน ดังนี้

1. การทำหน้าที่กับแหล่งข่าว หมายถึงการที่สื่อมีปฏิสัมพันธ์ต่างๆ กับแหล่งข่าว กลุ่มตัวอย่างเห็นว่า สื่อใช้คำถามไม่เหมาะสมกับผู้ปกครอง หรือ สัมภาษณ์ผู้ปกครองในขณะที่ไม่พร้อม เช่น เมื่อวันที่ 26 มิถุนายน 2561 กรณีที่พิธีกรชายประจำสถานีโทรทัศน์ช่อง 8 ได้โทรศัพท์สัมภาษณ์ผู้ปกครองคนหนึ่งของทีมหมูป่า โดยใช้คำถามว่า “ขออนุญาตถามคุณแม่ ตัวคุณแม่เองหรือคนอื่น ๆ มีใครไหมฮะที่ถูกมาเข้าฝัน หรืออะไรต่างๆ เหล่านี้ไหม” โดยผู้ปกครองได้ตอบกลับไปว่า “ไม่มี ไม่มีเลย” ซึ่งในวันต่อมา พิธีกรชายได้ออกมากล่าวขอโทษสำหรับการตั้งคำถามที่สร้างความไม่สบายใจ และพร้อมน้อมรับคำวิจารณ์ที่เกิดขึ้นทั้งหมด ส่วนทางสถานีได้ส่งหนังสือตักเตือนพิธีกรชายคนดังกล่าวด้วย

นอกจากนี้ สื่อบางส่วนละเมิดความเป็นส่วนตัว เช่น ขุดคุ้ยข้อมูลครอบครัว ผู้ปกครอง ความเป็นอยู่ที่บ้านของหมูป่า หรือพยายามถ่ายภาพหมูป่า ขณะขึ้นเฮลิคอปเตอร์ จนเจ้าหน้าที่ต้องใช้ร่มบัง (ดูภาพที่ 3)

ภูติส กิตติสถาพร ผู้สื่อข่าวท้องถิ่นจังหวัดเชียงราย สถานีวิทยุโทรทัศน์ไทยทีวีสีช่อง 3 กล่าวถึงประเด็นดังกล่าวว่า “การนำร่มขนาดใหญ่มาบังไว้ เป็นการจำกัดเสรีภาพการทำงานของสื่อที่มากเกินไป แต่ถ้าหากไม่กัน จะดีกว่ามั้ย คือไม่ต้องเอาร่มมาบัง เพราะว่าเป็นการปิดกั้น (สื่อ) จนเกินไป บางครั้งภาพที่เราถ่ายมันไกลมาก ซึ่งจะไม่เห็นอะไรเลยอยู่แล้ว” (ภูติส กิตติสถาพร, สัมภาษณ์ 24 เมษายน 2562)

ขณะที่ ศุภเลิศ เนตรสุวรรณ รองผู้อำนวยการ โรงพยาบาลเชียงรายประชานุเคราะห์ อำเภอเมือง จังหวัดเชียงราย อธิบายถึงความจำเป็นในการใช้ร่มบังในการลำเลียงหมูป่า ว่า “เรากังวลว่า ภาพที่หลุดออกไปมันเป็นภาพที่ไม่ดี กลายเป็นว่า ต้องระวังเรื่องพวกนี้ มันกลายเป็นภาระไม่ใช่เรื่อง ทำไมเรา

ต้องมาปิดกันเพื่อให้การดูแลคนไข้เราไม่สะดวก แทนที่จะมาช่วยกัน กลายเป็นภาพลัทธิหลุดออกมา เอร่ามมากงั้นไม่ใช่เรื่อง ทำไมต้องถ่ายเพื่ออะไร” (ศุภเลิศ เนตรสุวรรณ, สัมภาษณ์ 11 พฤษภาคม 2562)

2. การปฏิบัติตามกฎกติกาการทำงานสนาม กลุ่มตัวอย่างแสดงความเห็นกรณีที่ใช้โลหะเมดกติกการทำงานสนาม เช่น สื่อใช้โดรนขณะมีการใช้เฮลิคอปเตอร์ลำเลียงหมีป่าฯ จากถ้ำหลวงไปโรงพยาบาลเชียงรายฯ หรือสื่อนำข้อมูลจากวิทยุสื่อสารที่เจ้าหน้าที่ใช้ในการสื่อสารกันไปเผยแพร่ หรือสื่อแอบเข้าไปทำข่าวในถ้ำ รวมถึงสื่อต่างประเทศไปดักรอหมีป่าฯ ที่บ้าน จนพ่อและหมีป่าฯ ต้องปีนกำแพงบ้านหลบออกไปเพื่อทำธุระ ส่วนคนในบ้านต้องทำตัวเหมือนไม่มีใครอยู่บ้าน

ปรินดา คัมธรรมพินิจ ผู้ประกาศข่าวสถานีโทรทัศน์พีพีทีวี ให้สัมภาษณ์กรณีสถานีพีพีทีวีนำโดรนขึ้นบินขณะมีการใช้เฮลิคอปเตอร์ลำเลียงหมีป่าฯ ว่าโดรนไม่ได้อยู่ใกล้กับเฮลิคอปเตอร์ดังภาพที่ปรากฏ (ดูภาพที่ 4) เป็นเพียงมุมถ่ายภาพที่เห็นว่าอยู่ใกล้เท่านั้น และพื้นที่ที่ทีมข่าวพีพีทีวีนำโดรนขึ้นเป็นพื้นที่ที่ได้รับอนุญาตอย่างถูกต้อง อย่างไรก็ดี แม้ทีมข่าวพีพีทีวียืนยันว่า ใช้โดรนอย่างถูกต้องตามกฎหมายระเบียบของ ศอธ. แต่ผู้บริหารของสถานีก็ยอมรับความผิดพลาดที่เกิดขึ้น เพราะทีมข่าวไม่สมควรนำโดรนขึ้นใช้ในระหว่างการลำเลียงหมีป่าฯ ในทุกกรณี นอกจากนี้ การที่สังคมวิจารณ์การใช้โดรนมีผลกระทบกับพีพีทีวีอย่างมาก เพราะประชาชนตัดสินใจเลิกการทำงานของพีพีทีวีไปแล้ว จากก่อนหน้านี้ในการกิจถ้ำหลวง ทีมข่าวพยายามทำงานที่ยึดมั่นในหลักการขององค์กรนำเสนอข้อมูลอย่างถูกต้องแม่นยำ ไม่ละเมิดสิทธิของแหล่งข่าว ซึ่งก็ได้รับคำชื่นชมจากประชาชนมาตลอด แต่เมื่อเกิดกรณีโดรนขึ้น องค์กรถูกวิพากษ์วิจารณ์อย่างหนัก ซึ่งทีมข่าวทุกคนก็เสียใจต่อเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นมาก (ปรินดา คัมธรรมพินิจ, สัมภาษณ์ 13 พฤษภาคม 2562)

สำหรับกรณีสถานีโทรทัศน์เวิร์คพอยท์เผยแพร่คลิปเสียงวิทยุสื่อสารของเจ้าหน้าที่ในรายงานข่าวเมื่อวันที่ 8 กรกฎาคม 2561 ว่า สามารถช่วยหมีป่าฯ ออกจากถ้ำหลวงได้ทั้งสิ้น 6 คน แต่ข้อเท็จจริงจาก ศอธ. คือกู้ภัยได้

4 คนเท่านั้น พรทิพย์ โมงใหญ่ ผู้สื่อข่าวสถานีโทรทัศน์เวิร์คพอยท์ ให้สัมภาษณ์ว่า กองบรรณาธิการข่าวที่ได้นำเสนอคลิปเสียงนี้ในข่าว ในลักษณะที่ต้องการตรวจสอบข้อเท็จจริงเรื่องจำนวนทีมหมูป่าฯ ที่ออกจากถ้ำหลวงแล้วกับ ณรงค์ศักดิ์ โอสถธนากร ผู้บัญชาการ ศอร. และที่มาของคลิปเสียงนี้ ทีมข่าวภาคสนามของเวิร์คพอยท์ได้ข้อมูลมาจากเจ้าหน้าที่กู้ภัยที่ส่งต่อคลิปเสียงในไลน์กลุ่มอาสาสมัครถ้ำหลวง โดยไม่ได้ไปดักฟังวิทยุสื่อสารของเจ้าหน้าที่ดังที่ ศอร. แถลงข่าว แม้สถานีจะได้ชี้แจงข้อเท็จจริงที่เกิดขึ้น และแสดงความเสียใจต่อกรณีที่เกิดขึ้นแล้ว แต่ผู้ติดตามข่าวสารก็ไม่สามารถยอมรับต่อเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นได้ ผู้บริหารของสถานีจึงได้ตัดสินใจร่วมกันว่า จะน้อมรับในความผิดพลาดที่เกิดขึ้น และไม่โต้แย้งใดๆ อีกต่อไป รวมทั้งพิจารณาให้กองบรรณาธิการที่เป็นผู้ตัดสินใจนำคลิปเสียงเจ้าหน้าที่เผยแพร่สู่สาธารณะ จำนวน 1 คน ออกจากงาน (พรทิพย์ โมงใหญ่, สัมภาษณ์ 1 พฤษภาคม 2562)

3. การทำหน้าที่ในเชิงทักษะการรายงานข่าว กลุ่มตัวอย่างเห็นว่า สื่อจำนวนหนึ่งรายงานข่าวผิดพลาด เพราะมุ่งแข่งขันความเร็วการนำเสนอระหว่างกัน เช่น นำเสนอรายงานสดว่า เจ้าหน้าที่โดนไฟดูด ทั้งๆ ที่เจ้าหน้าที่เป็นลมเพราะพักผ่อนไม่เพียงพอ

เบญจพจน์ ทิพย์กมลแสง ผู้สื่อข่าวสถานีโทรทัศน์ไทยพีบีเอส ซึ่งอยู่ในเหตุการณ์และรายงานสดเหตุการณ์ดังกล่าว ให้สัมภาษณ์ว่า ขณะนั้นสถานีกำลังจัดรายการสัมภาษณ์ความเห็นผู้สื่อข่าวภาคสนาม ทีมข่าวได้ยินเสียงเจ้าหน้าที่ตะโกนว่า มีคนโดนไฟฟ้าช็อต และเห็นรถพยาบาลมาที่หน้าถ้ำหลวง พร้อมกับขนย้ายเจ้าหน้าที่ออกไป กองบรรณาธิการให้เขารายงานสดเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นทันที เขาจึงรายงานข่าวเท่าที่เขาสังเกตเห็นคือ ที่ด้านในถ้ำมีเจ้าหน้าที่ถูกไฟฟ้าช็อต และมีรถพยาบาลนำตัวเจ้าหน้าที่ไปส่งที่โรงพยาบาลสนาม แต่ต่อมาได้ข้อเท็จจริงว่า เจ้าหน้าที่ไม่ได้ถูกไฟฟ้าช็อต เพียงแต่เป็นลมหมดสติจากการพักผ่อนไม่เพียงพอ และไม่ได้กินอาหารมาก่อนทำงานเท่านั้น เบญจพจน์จึงกลับไปรายงานแก้ไขข้อเท็จจริง พร้อมกับขอโทษที่รายงานผิดพลาดด้วย

เบญจพจน์กล่าวว่า เวลานั้นเขารายงานทันทีเพราะกองบรรณาธิการให้รายงานได้ ขณะที่เหตุการณ์ก็เกิดขึ้นแล้ว และมีสื่อมวลชนอื่นๆ เห็นเหตุการณ์นี้ด้วย หากไม่รายงาน ช่องก็อาจจะตกข่าวได้ ซึ่งในขณะนั้นสื่อก็ไม่สามารถตรวจสอบข้อเท็จจริงได้ด้วย เพราะ ศอร. ก็ยังไม่ได้ให้ข้อมูลใดๆ สื่อจึงสามารถรายงานได้เท่าที่สังเกตเห็นหรือได้ยินมา (เบญจพจน์ ทิพย์กมลแสง, สัมภาษณ์ 3 พฤษภาคม 2562)

4. การทำหน้าที่ในเชิงเนื้อหา กลุ่มตัวอย่างเห็นว่า สื่อบางแห่งนำเสนอเนื้อหาที่เร้าอารมณ์ ทำให้สังคมตื่นตระหนก เช่น เรื่องไสยศาสตร์ เรื่องเหนือธรรมชาติ หรือนำเสนอภาพผู้ปกครองร้องไห้เรียกหาลูกที่ปากถ้ำ ฯลฯ

กฤติมา ประทุมชาติภักดี ผู้สื่อข่าวสำนักข่าวไทยประจำจังหวัดเชียงราย ให้สัมภาษณ์ถึงการสัมภาษณ์ผู้ปกครองของหมีป่าฯ ว่า เธอได้พบเห็นผู้ปกครองของทีมหมีป่าฯ เกือบทุกคนที่มาเฝ้ารอติดตามความเคลื่อนไหวอยู่ที่หน้าด่านหน้าถ้ำหลวง ซึ่งผู้ปกครองมีแต่ความเศร้าโศก ทำให้เธออยากช่วยผ่อนคลายความรู้สึกของผู้ปกครอง จึงเข้าไปให้กำลังใจบอกว่าทีมหมีป่าฯ จะปลอดภัย และระมัดระวังการใช้คำถามที่จะเป็นการซ้ำเติมผู้ปกครองที่อยู่ในภาวะอ่อนไหวมาก

กฤติมาให้สัมภาษณ์ถึงประสบการณ์โดยตรงจากการสัมภาษณ์ ผู้ปกครองทีมหมีป่าฯ ร้องไห้ในระหว่างการสัมภาษณ์ และนำเหตุการณ์นั้นไปรายงานข่าวด้วยว่า การนำเสนอข่าวผู้ปกครองทีมหมีป่าฯ ร้องไห้ ในแง่หนึ่งก็เป็นการแสดงอารมณ์ความรู้สึกของผู้ปกครองที่เกิดขึ้นจริงๆ และอยากให้เป็นอุทาหรณ์สำหรับเด็กคนอื่นๆ ระวังไม่ทำให้ผู้ปกครองเป็นทุกข์เช่นนี้ อย่างไรก็ตาม การแสดงอารมณ์ความรู้สึกของผู้ปกครอง ก็ปฏิเสธไม่ได้ว่า เป็นสิทธิของข่าว ทั้งนี้เมื่อได้มานั่งทบทวนการทำงานในภายหลังก็พบว่า ผู้ปกครองอาจไม่ได้อยากแสดงความอ่อนแอ การเศร้าเสียใจในข่าวก็ได้ เพราะหากเธอเป็นผู้ปกครอง เธอก็คงรู้สึกไม่ดีที่มีภาพนั้นถูกเผยแพร่ออกไป

“อย่างพี่ไปถ่ายก่อนที่เค้ (ศอร.) ยังไม่ห้าม เราก็เข้าไปคุยกับพ่อแม่กับตายาย เค้ก็เศร้าแล้วร้องไห้ ซึ่งเราก็ถ่ายอยู่ พี่ก็ไม่เข้าใจเหมือนกันว่า ทำไมเราต้องถ่าย แล้วเอาตรงนั้นไปนำเสนอ บางทีมันก็สับสนเหมือนกันนะ” (กฤติมา ประทุมชาติภักดี, สัมภาษณ์ 24 เมษายน 2562)

นอกจากเนื้อหาที่ไม่ควรนำเสนอแล้ว ในด้านตรงกันข้าม กลุ่มตัวอย่างเห็นว่า ก็มีเนื้อหาที่สื่อควรนำเสนอแต่ไม่ได้นำเสนอด้วย เช่น การทำข่าวตรวจสอบการใช้ภาษีของประชาชนในการกู้ภัยหมู่ป่าฯ หรือการนำเสนอเนื้อหาเชิงโครงสร้าง หรือรายงานเชิงลึก อาทิ โครงสร้างอำนาจนิยมที่กดทับการทำกิจกรรมที่สร้างสรรค์ของเยาวชน ปัญหาการละเมิดสิทธิเด็ก สาเหตุที่ไทยไม่มีข้อมูลเรื่องถ้า รวมทั้งการสรุปบทเรียนจากถ้าหลวง ฯลฯ

พระราชสิริ กุหลาบ คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ให้สัมภาษณ์ว่า การถอดบทเรียนเป็นหน้าที่ของสื่อมวลชนโดยตรง ในฐานะผู้เฝ้าติดตามสถานการณ์ตั้งแต่เริ่มต้นถึงสิ้นสุด สื่อจึงมีหน้าที่ต้องสรุปปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นให้ได้ เพื่อส่งต่อองค์ความรู้ให้ประชาชน หรืออย่างน้อยที่สุดสื่อมวลชนต้องรายงานบทเรียนที่องค์กรต่างๆ จัดขึ้นให้สาธารณชนรับรู้ให้ได้

“สื่อมวลชนมีหน้าที่ต้องถอดบทเรียน เพราะเป็นคนที่ต้องสรุปปรากฏการณ์ คือเหตุการณ์จบ เราไม่ควรจบ (หัวเราะ) ตอนทำงานเราโฟกัสสิ่งที่อยู่ตรงหน้า แต่ถ้าเราต้องการเรียนรู้จากสิ่งนี้ด้วย ต้องไม่มองว่า เรื่องที่เกิดขึ้นเป็นปัจเจก แต่ต้องมองว่า เดียวมันจะเกิดขึ้นอีกก็ได้” (พระราชสิริ กุหลาบ, สัมภาษณ์ 30 เมษายน 2562)

จากการทำหน้าที่ที่ควรพัฒนาของสื่อสถาบันข้างต้น จำนวน 4 ด้าน ได้แก่ การทำหน้าที่กับแหล่งข่าวอย่างไม่เหมาะสม การไม่ปฏิบัติตามกฎกติกาการทำงานสนาม การทำหน้าที่ในเชิงทักษะการรายงานข่าวที่เน้นความเร็วมากกว่าความถูกต้องแม่นยำ และการทำหน้าที่ในเชิงที่นำเสนอเนื้อหาที่เร้าอารมณ์ กลุ่มตัวอย่างอธิบายถึงปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับการทำหน้าที่ที่ควรพัฒนาของสื่อสถาบันไว้ 4 ด้าน ดังนี้

1. ปัจจัยภายในตัวสื่อ เช่น ความอยากรู้อยากเห็นของสื่อที่มากเกินไป จนนำไปสู่การละเมิด (อาทิ ละเมิดสิทธิส่วนบุคคล หรือกระทำการทํานองของเจ้าหน้าที่) หรือผู้สื่อข่าวขาดการอบรม ไม่รู้กฎระเบียบ (อาทิ เรื่องการใช้วิทยุสื่อสารของรัฐ)

2. ปัจจัยภายในองค์กรสื่อสารสถาบัน ปัจจัยสำคัญภายในองค์กรสื่อคือ ปัจจัยทางธุรกิจ ที่มุ่งดึงดูดผู้รับสารเพื่อเน้นกำไร จนเป็นผลให้แข่งขันด้านความเร็ว ทำให้นำเสนอข้อมูลผิดพลาด มีการละเมิดกติกา อาทิ นำโดรนขึ้นบิน เพื่อสร้างการนำเสนอที่แตกต่าง และเน้นทำข่าวเชิงสถานการณ์ เราอารมณ์มากกว่าข่าวเชิงลึก เชิงโครงสร้าง นอกจากนี้ผู้สื่อข่าว และช่างภาพยังไม่ค่อยได้รับโอกาสในการพัฒนาความรู้และทักษะระหว่างการทำงานด้วย

3. ปัจจัยจากสมาคมวิชาชีพสื่อ กลุ่มตัวอย่างเห็นว่า สมาคมวิชาชีพสื่อ มีผลต่อการกำกับสื่อน้อย เพราะแถลงการณ์สมาคมวิชาชีพ ไม่สอดคล้องกับเงื่อนไขการทำงานจริง และเน้นการเตือนสื่อที่จะละเมิดจริยธรรมเฉพาะกรณีที่เป็นกระแสในสังคมเท่านั้น โดยไม่ได้เตือนในเหตุการณ์การละเมิดอื่นๆ ที่เกิดขึ้นจริงในการก๊อปปี้ข้อมูล แต่สังคมไม่ได้พูดถึง

4. ปัจจัยจากกระแสสังคม/ผู้บริโภค กลุ่มตัวอย่างเห็นว่า แม้กระแสจากผู้บริโภคจะตรวจสอบสื่อจนทำให้สื่อทำงานอยู่ในกรอบ แต่กระแสสังคมที่ยินดียังท่วมท้นต่อการกิจของ สื่อ. ที่สำเร็จ ทำให้สื่อไม่กล้าตรวจสอบการใช้งบประมาณในการทำงานของ สื่อ. ด้วยเช่นกัน

นอกจากนี้ มีกลุ่มตัวอย่างจำนวนเล็กน้อยที่สะท้อนถึงบทบาทของ สื่อ. ว่า สื่อ. ให้ข้อมูลน้อยไป จนสื่อต้องไปแสวงหาข้อมูลจากแหล่งอื่น จนอาจผิดพลาดได้

การทำหน้าที่ที่เป็นที่ถกเถียงของสื่อสถาบัน

แม้กลุ่มตัวอย่างจะมีความเห็นในหลายเรื่องที่ตรงกัน เช่น สื่อจำนวนมากไม่ละเมิดกติกาของ สื่อ. หรือสื่อบางส่วนเน้นการนำเสนอเนื้อหาอย่างรวดเร็ว มากกว่าการตรวจสอบความถูกต้อง ฯลฯ แต่กลุ่มตัวอย่างก็แสดงความเห็นที่ไม่ตรงกันในประเด็นต่อไปนี้อย่าง 4 ประเด็น ซึ่งสมควรจะนำไปถกเถียงเพื่อพัฒนาวงการสื่อต่อไป

1. การเปิดเผยเอกลักษณ์ของเยาวชนหมูป่า มีข้อถกเถียงว่า สื่อสามารถเปิดเผย ชื่อ นามสกุล อายุ โรงเรียน ที่อยู่ ภาพถ่าย ฯลฯ หรือ

“เอกลักษณ์” ของหมูป่า ได้หรือไม่ ในเรื่องนี้กลุ่มตัวอย่างที่เป็นสื่อเห็นค่อนข้างตรงกันว่า สื่อสามารถเปิดเผยเอกลักษณ์ได้ เพราะไม่ได้ส่งผลกระทบใดๆ อีกทั้งเป็นข้อมูลพื้นฐานในการนำเสนอข่าวคนหาย และถือเป็นการแจ้งข่าวให้ผู้ปกครองทราบด้วย

วรวรรณ ขุนทอง บรรณาธิการ สถานีโทรทัศน์ไทยรัฐทีวี ให้สัมภาษณ์ว่า กรณีการเปิดเผยข้อมูลส่วนบุคคลของทีมหมูป่า ซึ่งเป็นเด็กและเยาวชนในขณะนั้น มีการเปิดเผยอยู่ในพื้นที่ถ้าหลวงอยู่แล้ว ซึ่งเขาไม่แน่ใจว่า ใครเป็นผู้เผยแพร่ตั้งต้น ดังนั้นก็น่าจะนำเสนอในข่าวได้ ประกอบกับข้อมูลส่วนตัวของทีมหมูป่า ถือเป็นข้อมูลพื้นฐานที่จำเป็นสำหรับการรายงานข่าว เพื่อให้ข่าวมีความสมบูรณ์มากขึ้น เป็นประโยชน์กับสาธารณะในแง่ที่ได้รับข้อมูลข่าวสารครบถ้วน อีกทั้งยังเป็นการนำเสนอข่าวในด้านบวก ไม่มีเรื่องเสียหาย ต่างจากกรณีของเด็กและเยาวชนที่กระทำความผิดหรือถูกกระทำ หากนำเสนอข้อมูลในข่าว จะนำมาซึ่งการซ้ำเติมความเสียหายที่เกิดขึ้น

“ธงของเรื่องนี้มันเป็นการช่วยเหลือเด็กทั้ง 13 คน มันเป็นข่าวบวกนะ มันไม่มีเรื่องเสียหายเลย เพราะเรารู้อยู่แล้วว่า ปลายทางที่เราเดินไปมันคือเรื่องการช่วยเหลือและให้น้อง 13 คน กลับคืนสังคมได้ อันนี้คือธงที่เราตั้งไว้แล้ว เพราะฉะนั้นไม่ตะขิดตะขวงใจเลยที่จะนำเสนอชื่อจริงและนามสกุล” (วรวรรณ ขุนทอง, สัมภาษณ์ 4 เมษายน 2562)

ทว่า ในมุมมองของผู้เชี่ยวชาญและผู้แทนสมาคมวิชาชีพบางส่วน เห็นว่า สื่อไม่ควรนำเสนอเอกลักษณ์ของหมูป่า เพราะสื่อไม่มีหน้าที่แจ้งข่าวคนหายแก่ญาติ อีกทั้งการนำเสนอเอกลักษณ์ ไม่ได้ทำให้สังคมได้หรือเสียประโยชน์อะไร แต่กลับทำให้หมูป่า เสียความเป็นส่วนตัว (เช่น หากวันหนึ่งเขาไปเป็นสมาชิกพรรคการเมือง ก็อาจจะถูกผู้นิยมพรรคตรงข้ามวิจารณ์ได้) กลุ่มตัวอย่างส่วนหนึ่งเห็นว่า การนำเสนอเอกลักษณ์สามารถทำได้เมื่อได้รับอนุญาตจากผู้ปกครองหรือใช้ภาพที่ราชการนำมาเผยแพร่ ซึ่งเชื่อว่าได้รับการยินยอมแล้ว

พรชาสิริ กุหลาบ ให้สัมภาษณ์เพิ่มเติมว่า หากสื่อจะเปิดเผยเอกลักษณ์ของทีมหมูป่า สื่อต้องอธิบายความจำเป็นของการนำเสนอข้อมูลส่วนนี้ให้ได้

ว่า สาเหตุที่สื่อทำงานอย่างหมิ่นต่อจริยธรรมวิชาชีพสื่อมวลชน และละเมิดสิทธิของผู้ป่วยและสิทธิของเด็กและเยาวชนในกรณีนี้คืออะไร เพื่อในท้ายที่สุดก็จะได้เป็นการทบทวนหลักการที่จะเป็นข้อยกเว้นพิเศษของแต่ละกรณี

“เพื่อให้รู้ว่า เราทำในสิ่งที่ปกติมันเป็นกรณีที่ผิด แต่เราต้องทำในกรณีนี้เพราะอะไร คุณ (สื่อ) บอกเค้า (ประชาชน) ไปเลย คุณสงสัยว่าจะเกิดอันนี้ขึ้น คุณเลยต้องทำอย่างนี้ เราจะได้เรียนรู้กันว่า อ้อ ต่อไปกรณีอย่างนี้นะ เราทำอย่างนี้ละกัน” (พรรษาสิริ กุหลาบ, สัมภาษณ์ 30 เมษายน 2562)

2. การโฆษณา ห้ามผู้ไม่เกี่ยวข้องและสื่อเข้าไปในบริเวณหน้าถ้ากลุ่มตัวอย่างเห็นด้วยว่า ศอร. จำเป็นต้องปิดบริเวณหน้าถ้าเพื่อทำงานกู้ภัยให้สำเร็จ และเป็นการรักษาสิทธิผู้ป่วยที่สาธารณะไม่จำเป็นต้องรู้เห็นข้อมูลของหมู่ปาย ในฐานะที่เป็นคนไข้

อนุพันธ์ ศักดิ์ดา ผู้สื่อข่าวหนังสือพิมพ์ไทยโพสต์ ให้สัมภาษณ์ถึงการที่ศอร. โฆษณาให้ผู้สื่อข่าวออกไปจากหน้าถ้าว่า สาเหตุที่สื่อให้ความร่วมมือนั้น น่าจะเป็นเพราะไม่ต้องการเป็นอุปสรรคที่ขัดขวางการกู้ภัย และเข้าใจความสำคัญในการกิจช่วยเหลือชีวิตคน อีกทั้งนักข่าวที่อยู่ในภาคสนามได้รวมกลุ่มพูดคุยกันเองด้วยว่า จะไม่ขัดขวางการทำงาน แต่จะเอาใจช่วยเจ้าหน้าที่ ให้กำลังใจจนปฏิบัติการกิจได้สำเร็จ ประกอบกับการฝ่าฝืนคำสั่งเหล่านั้น ทำให้เกิดการประณามต่อว่าของประชาชน ซึ่งนำไปสู่การเกลียดชังแบบเหมารวมในสื่อมวลชนไทย ดังนั้นทุกคนจึงพยายามช่วยกันตักเตือนให้ทำงานอย่างเป็นระเบียบเรียบร้อย

“ส่วนใหญ่ในนั้นเค้าเข้าใจกันดีนะ เพราะเรารู้กันว่า นอกจากมาทำข่าวนักข่าวก็เหมือนมาให้กำลังใจเจ้าหน้าที่ เหมือนเรามาเอาใจช่วย คือนอกจากเราอยากรู้ผล (การปฏิบัติงาน) ของแต่ละวันแล้ว เราก็อยากรู้ว่า เด็กเป็นยังไบบ้างคือในแง่ของมนุษยชน ทุกคนมีความรู้สึก ทุกคนก็จะคุยกันว่าอย่าไปขัดขวาง อย่าให้เราเป็นปัญหาทำให้งานมันยิ่งช้า เพราะมันมีชีวิตเดิมพันอยู่ในถ้า” (อนุพันธ์ ศักดิ์ดา, สัมภาษณ์ 31 พฤษภาคม 2562)

อย่างไรก็ตาม กลุ่มตัวอย่างบางส่วนทักท้วงว่า การโฆษณานี้ทำให้สาธารณะไม่ได้เห็นข้อมูลบางอย่าง จึงต้องหาสมดุลระหว่างการโฆษณาและการตรวจสอบ

การทำงานของรัฐบาล ในฐานะที่ใช้ทรัพยากรของส่วนรวมไปในการกิจระดับโลก ในครั้งนี้ รวมถึงสื่อและสังคมต้องตรวจสอบให้ชัดเจนว่า ในอนาคตหากรัฐจะประกาศโชนิง ต้องประกาศอย่างชอบธรรม ไม่มีเจตนาแอบแฝงเพื่อปิดหูปิดตาสาธารณะ (เช่น ห้ามเข้าไปในที่ประชุมสภา โดยอ้าง “เหตุวิกฤติ”)

สุกัญญา กลางณรงค์ กรรมการผู้ทรงคุณวุฒิ สภาการหนังสือพิมพ์แห่งชาติ ให้สัมภาษณ์ว่า ในช่วงการช่วยเหลือทีมหมูป่า ออกจากถ้ำ ซึ่งเป็นช่วงเหตุการณ์วิกฤติเกี่ยวข้องกับชีวิตของมนุษย์ รัฐมีอำนาจอย่างชอบธรรมที่จะจำกัดเสรีภาพของสื่อมวลชนได้ เพื่อให้เจ้าหน้าที่ทำงานได้อย่างสะดวกราบรื่น และเพื่อช่วยชีวิตผู้ประสบภัยได้อย่างปลอดภัยและทันเวลา แต่หลังจากผ่านพ้นสถานการณ์วิกฤติแล้ว หรือช่วยชีวิตหมูป่า ทั้ง 13 คนออกจากถ้ำเรียบร้อยแล้ว สื่อมวลชนมีสิทธิและเสรีภาพในการซักถามตรวจสอบการทำงานของ ศอ. อย่างเต็มที่ เพราะกำลังคนและงบประมาณส่วนหนึ่งในการดำเนินการครั้งนี้เป็นงบประมาณของประเทศ (สุกัญญา กลางณรงค์, สัมภาษณ์ 9 พฤษภาคม 2562)

ในแง่มุมด้านเสรีภาพของสื่อ คณาธิป ทองรวีวงศ์ ผู้อำนวยการ สถาบันกฎหมายสื่อดิจิทัล มหาวิทยาลัยเกษมบัณฑิต ให้สัมภาษณ์ว่า การกั้นสื่อมวลชนออกจากบริเวณถ้ำหลวงเป็นการดำเนินงานที่ให้ความสำคัญกับเรื่องความสงบเรียบร้อย แต่อาจจะเป็นการควบคุมสื่อมวลชนมากเกินไป เขาเข้าใจและเห็นความสำคัญของการปฏิบัติการกู้ภัยทีมหมูป่า แต่ในท้ายที่สุด หากรัฐเห็นความสำคัญของเสรีภาพสื่อ ก็น่าจะมีวิธีการจัดการที่สามารถประนีประนอมระหว่างการทำงานกู้ภัยกับเสรีภาพของสื่อมวลชนได้ เช่น หากพื้นที่ที่หน้าถ้ำหลวงมีจำกัด ไม่สามารถรองรับสื่อมวลชนทุกคนได้ ก็อาจจะคัดเลือกตัวแทนสื่อมวลชนให้เข้าไปติดตามและตรวจสอบการทำงานพื้นที่ได้ เพราะหากสื่อถูกจำกัดเสรีภาพการทำงาน ย่อมกระทบต่อการได้รับข้อมูลของประชาชนด้วย โดยเฉพาะในกรณีทีมหมูป่า ที่สื่อได้นำเสนอเรื่องราวนี้จนกลายเป็นวาระสังคมที่ประชาชนสนใจจำนวนมาก รวมกับการกิจครั้งนี้ หน่วยงานรัฐได้ใช้งบประมาณของประชาชนในการดำเนินการ ดังนั้น ประชาชนย่อมมีสิทธิที่จะรับรู้ข้อมูลเพื่อสามารถใช้ในการตรวจสอบหน่วยงานรัฐได้ (คณาธิป ทองรวีวงศ์, สัมภาษณ์ 13 พฤษภาคม 2562)

3. การแสดงอารมณ์ร่วมของสื่อ ในการที่สื่อมวลชนแสดงอารมณ์ร่วมในเหตุการณ์ขณะทำหน้าที่รายงานข่าว เช่น แสดงความยินดี หรือปลอบปล้ำใจ จนน้ำตาไหล ขณะรายงานข่าวในช่วงที่หมู่ป่าฯ เดินทางถึงโรงพยาบาลเชียงรายประชานุเคราะห์ อำเภอเมือง จังหวัดเชียงราย ฯลฯ (ดูภาพที่ 5) กลุ่มตัวอย่างที่ยอมรับได้ที่สื่อมวลชนแสดงอารมณ์ร่วมเป็นกลุ่มตัวอย่างเกือบทั้งหมด ได้แก่ กลุ่มญาติหรือผู้ใกล้ชิดเยาวชน กลุ่มสมาคมวิชาชีพ ส่วนใหญ่ของกลุ่มสื่อสถาบัน และส่วนใหญ่ของกลุ่มนักวิชาการด้านนิเทศศาสตร์และสังคมศาสตร์ โดยให้เหตุผลว่า ข่าวการกักขังหมู่ป่าฯ ไม่ได้เป็นข่าวขัดแย้ง สื่อไม่จำเป็นต้องเป็นกลาง หรือการแสดงอารมณ์ร่วมในเหตุการณ์ที่กระทบอารมณ์สูงถือเป็นธรรมชาติของมนุษย์ รวมทั้งผู้ชมชอบที่ผู้สื่อข่าวมีอารมณ์ร่วมกับเหตุการณ์ อย่างไรก็ตาม กลุ่มตัวอย่างส่วนหนึ่งเห็นว่า ผู้สื่อข่าวควรสกดกั้นอารมณ์ให้ได้ เพราะสื่อควรรายงานแค่ข้อเท็จจริงของข่าว

จิราพร คำภานันท์ ผู้สื่อข่าวสถานีโทรทัศน์ไทยพีบีเอส กล่าวว่า จากเป้าหมายของสถานีโทรทัศน์ไทยพีบีเอสที่ต้องการให้ผู้ติดตามข่าวได้รู้สึกร่วมกับผู้สื่อข่าวที่อยู่ในเหตุการณ์ ทำให้เธอเองก็มีอารมณ์ความรู้สึกไปกับการกักขังครั้งนี้ด้วย โดยเฉพาะเหตุการณ์ที่รถพยาบาลของทีมหมู่ป่าฯ เคลื่อนที่ผ่านบริเวณที่รายงานข่าวไปยังโรงพยาบาลเชียงรายประชานุเคราะห์ จิราพรดีใจและตื้นตันที่ทีมหมู่ป่าฯ ออกจากถ้ำได้อย่างปลอดภัย และการกิจสำเร็จแล้ว จนเธอได้แสดงใบหน้าที่ดีใจในระหว่างที่รถพยาบาลเคลื่อนที่ผ่านไป หรือน้ำเสียงที่กลั่นใสขึ้นไว้ในระหว่างสัมภาษณ์ประชาชนที่มาติดตามในระหว่างเส้นทางของรถพยาบาล ซึ่งในขณะนั้นจิราพรก็ทราบดีว่า เธอไม่ควรแสดงความรู้สึกในข่าวเช่นนั้น แต่ก็ เป็นสิ่งที่ยากมากที่จะควบคุมไว้ไม่เปิดเผยออกมา

“พอเราไปอยู่จุดๆ นั้น มันอินมาก ยากมากที่จะสกดตัวเองไม่ให้มีน้ำหูนํ้าตาออกมา (เสียงเครือ) พอแค่เราเห็นรถพยาบาลออกมา วิ่งผ่านหน้าจุดที่เรา รายงานสดออกไปไม่ถึง 5 วินาที เรารู้สึกแบบ เฮ้ย สำเร็จแล้ว พวกเค้าถึงเส้นชัยแล้ว พวกเค้าปลอดภัยแล้ว” (จิราพร คำภานันท์, สัมภาษณ์ 3 พฤษภาคม 2562)

นฤพล อาจหาญ ผู้สื่อข่าวสถานีโทรทัศน์ช่อง 8 ให้สัมภาษณ์ว่า การมีความรู้สึกร่วมไปกับเหตุการณ์ภัยนี้ ทำให้เขารู้สึกว่า ตนเองไม่ได้มาทำหน้าที่รายงานข่าวเท่านั้น แต่เขาได้เป็นส่วนหนึ่งที่ช่วยให้ภารกิจสำเร็จ โดยในบางโอกาส เขาก็จะเข้าไปช่วยอาสาสมัครทำงานด้วย เช่น ช่วยเจ้าหน้าที่ปิดเส้นทางน้ำ เพื่อขัดขวางไม่ให้น้ำภายนอกเข้าไปด้านในถ้ำหลวง ช่วยประกอบอาหารในโรงครัว ซึ่งความรู้สึกเป็นส่วนหนึ่งของภารกิจส่งผลโดยตรงกับการรายงาน

“เหมือนภารกิจนี้ การที่หมูป่า ออกมาได้ เสมือนเราเป็นส่วนหนึ่งของการช่วยเหลือ แล้วเวลาเราเล่า (ข่าว) เราก็ม会有ความเข้าใจต่องื่อนนั้นมาก ๆ เมื่อเข้าใจก็มักจะเล่าได้ดี วันนี้เราคิดว่าการมีอารมณ์ร่วมถือเป็นสิ่งสำคัญ” (นฤพล อาจหาญ, สัมภาษณ์ 14 พฤษภาคม 2562)

สำหรับเหตุการณ์ที่ผู้สื่อข่าวแสดงความดีใจออกมาหลังจากสามารถลำเลียงหมูป่า ไปถึงโรงพยาบาลได้สำเร็จ นฤพลกล่าวว่า ผู้สื่อข่าวสามารถถ่ายทอดความรู้สึกออกมาได้ ในแง่หนึ่งถือเป็นการแสดงความรู้สึกที่เกิดขึ้นจริงๆ ในสถานการณ์จริงให้ประชาชนที่ติดตามข่าวได้รับทราบ การมีความรู้สึกร่วมยังแสดงถึงความเป็นธรรมชาติของผู้สื่อข่าวด้วย หากผู้สื่อข่าวหนึ่งซึ่งในช่วงเวลานั้นอาจเป็นการแสดงท่าทีที่หลอกหลวงประชาชน นอกจากนี้ ผู้ที่ติดตามข่าวชอบความเป็นธรรมชาติและความจริงในการรายงานข่าวมากกว่า

ส่วนกรณีที่มีภาพสื่อมวลชนไทยถ่ายภาพร่วมกับ ฌอนซ์ศักดิ์ โอสธนากร ผู้ราชการจังหวัดพะเยา และผู้บัญชาการ ศอร. ในวันแถลงข่าวปิดภารกิจถ้ำหลวง (วันที่ 11 กรกฎาคม 2561) (ดูภาพที่ 6) นฤพลกล่าวว่า ผู้สื่อข่าวสามารถร่วมถ่ายภาพดังกล่าว เป็นการแสดงให้เห็นความสัมพันธ์ที่ดีระหว่าง ศอร. และสื่อมวลชน ซึ่งไม่น่าจะเกิดผลกระทบกับความน่าเชื่อถือของสื่อ เนื่องจากภาพถ่ายร่วมกับ ศอร. นี่เป็นการแสดงถึงความยินดีที่ภารกิจสำเร็จ ไม่ใช่การเข้าข้างหน่วยงานใด อีกทั้งตลอดการทำงานในพื้นที่ถ้ำหลวง ประชาชนย่อมเห็นความตั้งใจและความน่าเชื่อถือของสื่ออยู่แล้ว ดังนั้น การถ่ายภาพกับหน่วยงานรัฐในกรณีนี้ไม่น่าจะมีผลต่อความน่าเชื่อถือของสื่อในสายตาของประชาชน (นฤพล อาจหาญ, สัมภาษณ์ 14 พฤษภาคม 2562)

ส่วนกลุ่มตัวอย่างซึ่งเป็นส่วนน้อยคิดว่า สื่อไม่ควรแสดงอารมณ์ร่วมในการทำงาน คือ กลุ่มผู้ปฏิบัติงานกู้ภัย และบางส่วนของกลุ่มนักวิชาการด้านนิเทศศาสตร์และสังคมศาสตร์ เนื่องจากอารมณ์ของผู้สื่อข่าวไม่ใช่สาระสำคัญของข่าว และแสดงความเป็นกลางในการทำหน้าที่

พรรษาสิริ กุหลาบ ให้สัมภาษณ์ว่า อารมณ์หรือความรู้สึกร่วมของสื่อมวลชนที่น่าเสนอในข่าวไม่ใช่ข้อเท็จจริง และสาธารณชนไม่จำเป็นต้องรับรู้ ว่า สื่อมวลชนรู้สึกอย่างไรกับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น แม้สื่อจะมีความรู้สึกร่วมกับเหตุการณ์ได้ เพราะติดตามในพื้นที่มาหลายวัน ย่อมเป็นธรรมดาที่จะรู้สึกยินดีไปด้วย แต่สื่อไม่จำเป็นต้องนำเสนอสถานะหรือเรื่องราวของตนเองในข่าว ด้วยการหันกล้องมาทางตนเองหรือชักชวนให้ประชาชนดูสื่อมวลชนในพื้นที่ เพราะสื่อไม่ได้เป็นส่วนหนึ่งของภารกิจนี้ แต่เป็นผู้รายงานความเคลื่อนไหวของภารกิจนี้ ดังนั้น ในพื้นที่ข่าวที่มีอย่างจำกัด สื่อควรให้พื้นที่ข่าวแก่เจ้าหน้าที่หรือคนทำงานกู้ภัย ซึ่งเป็นทีมงานหลักของภารกิจนี้มากกว่านำเสนอเรื่องราวของสื่อเอง

นอกจากนี้ พรรษาสิริยังยกตัวอย่างกรณีที่สื่อมวลชนไทยหลายคนถ่ายภาพร่วมกับผู้บัญชาการ ศอร. ในวันแถลงข่าวปิดภารกิจ (วันที่ 11 กรกฎาคม 2561) โดยสื่อมวลชนได้มีท่าทียิ้มแย้มดีใจด้วย ซึ่งเธอมองว่า ภาพดังกล่าวนี้เป็นการแสดงอารมณ์ความรู้สึกร่วมของสื่อมวลชนชัดเจน ที่อาจนำไปสู่การตีความเรื่องความไม่เป็นกลางของสื่อว่าสนับสนุนเจ้าหน้าที่รัฐและภาครัฐ

4. การล้มล้างรายการ ในการที่สื่อโทรทัศน์ล้มล้างรายการเพื่อนำเสนอรายงานเรื่องหมูป่า เป็นรายการพิเศษ กลุ่มตัวอย่างที่เห็นด้วยกับการที่สื่อมวลชนล้มล้างรายการเป็นกลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ ได้แก่ กลุ่มสื่อสถาบัน กลุ่มสมาคมวิชาชีพ กลุ่ม ศอร. และผู้ประกอบการหมูป่า โดยให้เหตุผลว่า สื่อล้มล้างรายการได้ เพราะเป็นเหตุการณ์สำคัญ มียอดผู้ชมสูง (เรตติ้งสูง) และเป็นภาระลดความช่วยเหลือไปยังถ้ำหลวง และมีบางส่วนเห็นว่า สื่อสถาบันเป็นทางเลือกที่น่าเชื่อถือกว่าสำหรับประชาชนที่ใช้สื่อสังคมออนไลน์

ส่วนกลุ่มตัวอย่างซึ่งเป็นส่วนน้อยที่คิดว่าสื่อไม่ควรล้มล้างรายการคือกลุ่มนักวิชาการด้านนิเทศศาสตร์และสังคมศาสตร์ เพราะทำให้สื่อขาดความ

หลากหลายของเนื้อหาอื่นๆ และทำให้สื่อต้องเร่งรีบทำงานผลิตเนื้อหาจนผิดพลาด และอาจขัดขวางการทำงานของเจ้าหน้าที่

นายแพทย์สุริยเดว ทรีปาตี ผู้อำนวยการศูนย์คุณธรรม (องค์การมหาชน) ให้สัมภาษณ์ว่า การรายงานสดบ่อยๆ หรือการลั่นฆ้องรายการเพื่อจัดรายการพิเศษสำหรับภารกิจถ้ำหลวง เป็นการรายงานข่าวที่มากเกินไป ส่งผลให้ประชาชนต้องติดตามข่าวสารของเหตุการณ์ของทีมหมูป่าอย่างต่อเนื่อง ไม่ได้ว่างเว้นเพื่อติดตามข่าวสารอื่นๆ ซึ่งอาจนำไปสู่ความรู้สึกเครียดหรือวิตกกังวลกับสถานการณ์ความเป็นไปของทีมหมูป่า

นอกจากนี้ การลั่นฆ้องรายการเพื่อให้พื้นที่ข่าวจำนวนมากของภารกิจถ้ำหลวง ทำให้สื่อมวลชนต้องหาข่าวมานำเสนอในรายการอย่างต่อเนื่อง และต้องใช้ความรวดเร็วในการได้มาซึ่งข่าว ทำให้ผู้สื่อข่าวทำงานผิดพลาดได้ เช่น ไม่ได้กลั่นกรองคำถามที่เหมาะสมกับผู้ปกครอง อาทิ สอบถามความรู้สึกที่ลูกหลานหมูป่าติดอยู่ภายในถ้ำหลวง ซึ่งเป็นคำถามที่ตอกย้ำความทุกข์ของแหล่งข่าว สื่อย่อมประเมินได้โดยสัญชาตญาณว่าผู้ปกครองต้องเสียใจและไม่สบายใจกับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น แต่ภายใต้ความกดดันเรื่องการลั่นฆ้องรายการและความต้องการนำเสนออย่างรวดเร็ว ทำให้สื่อไม่ได้อ่อนไหวและใช้ความระมัดระวังอย่างเพียงพอ

“หมอเชื่อว่า ถ้าเค้า (สื่อ) มีเวลาตั้งสติ สมมติไม่ได้ลั่นฆ้องรายการ มันยังมีโอกาสที่สื่อมวลชนที่อยู่ภาคสนาม เค้าจะมีโอกาสตั้งสติได้ว่าคำถามไหนควรถาม คำถามไหนไม่ควรถาม แต่พอไปลั่นฆ้องรายการปั๊บ มันกลับกลายเป็นว่า มันเกิดปัญหาแล้วสิ ถ้าเน็บบั๊บ มันต้องต่อด้วยอะไร...” (สุริยเดว ทรีปาตี, สัมภาษณ์ 10 พฤษภาคม 2562)

อภิปรายผล

จากผลการศึกษาข้างต้น ที่สะท้อนให้เห็นการทำหน้าที่เชิงบวกของสื่อสถาบัน การทำหน้าที่ที่ควรพัฒนาของสื่อสถาบัน และการทำหน้าที่ที่เป็นข้อถกเถียงของสื่อสถาบัน ในการรายงานเหตุการณ์การกักขังทีมหมูป่า สามารถอภิปรายผลได้ดังนี้

(1) การปกปิดเอกลักษณ์ของเยาวชน

การศึกษาพบว่า การปกปิดเอกลักษณ์ของเยาวชนหมูป่าฯ ในฐานะแหล่งข่าว ยังมีความไม่ชัดเจนว่า สื่อสามารถเปิดเผยเอกลักษณ์ของหมูป่าฯ ได้หรือไม่ ด้วยเงื่อนไขแบบใด ในด้านหนึ่งโดยเฉพาะสื่อสถาบันเห็นว่า สื่อสามารถเปิดเผยเอกลักษณ์หมูป่าฯ ได้เพราะเห็นว่าเหตุการณ์เป็นเรื่องเชิงบวก และเป็นข้อมูลพื้นฐานในการทำข่าวคนหาย ส่วนกลุ่มตัวอย่างส่วนน้อยเห็นว่าควรปกปิด เพราะเห็นว่าการเปิดเผยเป็นการละเมิดความเป็นส่วนตัว สาธารณะไม่ได้เสียประโยชน์จากการปกปิด

อย่างไรก็ตาม ในด้านของการคุ้มครองต่อความเป็นส่วนตัวได้รับการรับรองจากปฏิกณฺญาสากลว่าด้วยสิทธิมนุษยชน ที่บัญญัติไว้ว่า ข้อ 12 บุคคลใดจะถูกแทรกแซงตามอำเภอใจ ในความเป็นส่วนตัว ครอบครัว ที่อยู่อาศัย หรือการสื่อสาร หรือจะถูกหลอ้เกียรติยศและชื่อเสียงไม่ได้ ทุกคนมีสิทธิที่จะได้รับความคุ้มครองของกฎหมาย ต่อการแทรกแซงสิทธิหรือการหลอ้ดังกล่าวนั้น (กระทรวงพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์, ม.ป.ป.)

นอกจากปฏิกณฺญาสากลว่าด้วยสิทธิมนุษยชน ซึ่งประเทศไทยร่วมรับรอง ปฏิกณฺญาดังกล่าว ยังมีอนุสัญญาว่าด้วยสิทธิเด็ก (Convention on the Rights of the Child) ซึ่งประเทศไทยได้ให้สัตยาบันไว้ ที่ให้ความคุ้มครองต่อความเป็นส่วนตัวของเด็กด้วย โดยอนุสัญญา ข้อ 16 บัญญัติไว้ว่า (1) เด็กจะไม่ถูกแทรกแซงโดยพลการ หรือโดยไม่ชอบด้วยกฎหมายในความเป็นส่วนตัว ครอบครัว บ้าน หรือหนังสือโต้ตอบ รวมทั้งจะไม่ถูกกระทำโดยมิชอบต่อเกียรติและชื่อเสียง (<http://humanrights.mfa.go.th/upload/pdf/crct.pdf>, สืบค้นเมื่อ 5 สิงหาคม 2561)

ในกรณีเดียวกันนี้ กองทุนเพื่อเด็กแห่งสหประชาชาติ (ยูนิเซฟ) ได้เสนอหลักการในการรายงานข่าวเด็กไว้ ซึ่งให้ความคุ้มครองสิทธิความเป็นส่วนตัวของเด็กไว้อย่างชัดเจน หลักการข้อ 2 กำหนดไว้ว่า ให้หลักประกันต่อสิทธิด้านต่างๆ ของเด็กเป็นพิเศษ เช่น สิทธิในความเป็นส่วนตัว และสิทธิในการไม่เปิดเผยข้อมูล สิทธิในการแสดงความคิดเห็นและได้รับการรับฟัง สิทธิในการมีส่วนร่วม

ต่อการตัดสินใจที่มีผลกระทบต่อตนเอง รวมทั้งสิทธิในการได้รับการปกป้องจากอันตรายและผลกระทบด้านร้าย รวมทั้งต่อความเสี่ยงต่ออันตรายและผลกระทบนั้น (ปรารภคทิพย์ ดาวเรือง, 2558: 163-166)

ยิ่งไปกว่านั้น สหพันธ์นักข่าวนักหนังสือพิมพ์ระหว่างประเทศ (International Federation of Journalists) ได้กำหนดแนวปฏิบัติในการรายงานข่าวเด็ก ซึ่งให้ความคุ้มครองต่อสิทธิความเป็นส่วนตัวไว้ แนวปฏิบัติข้อ (5) กำหนดไว้ว่า ป้องกันไม่ให้คนเห็นภาพเด็ก หรือไม่เปิดเผยตัวตนของเด็ก เว้นแต่จะเป็นการแสดงออกเพื่อประโยชน์สาธารณะ (“ทำข่าวอย่างไรไม่ให้ละเมิดสิทธิเด็ก”, 2550: 80-82)

แนวปฏิบัติดังกล่าวข้างต้น คล้ายกับข้อบังคับว่าด้วยจริยธรรมสภาการหนังสือพิมพ์แห่งชาติ ข้อ 15 ที่ระบุว่า หนังสือพิมพ์พึงละเว้นการล่วงละเมิดสิทธิส่วนบุคคล เว้นแต่กรณีเพื่อประโยชน์สาธารณะ หรือข้อ 13 ที่ระบุว่า หนังสือพิมพ์ต้องเสนอข่าวโดยคำนึงถึงศักดิ์ศรีความเป็นมนุษย์ของบุคคลที่ตกเป็นข่าว โดยเฉพาะอย่างยิ่งต้องให้ความคุ้มครองอย่างเคร่งครัดต่อสิทธิมนุษยชนของเด็ก สตรี ผู้ด้อยโอกาส รวมทั้งต้องไม่เป็นการซ้ำเติมความทุกข์หรือโศกนาฏกรรมอันเกิดแก่เด็ก สตรี ผู้ด้อยโอกาส และผู้มีอัตลักษณ์แตกต่างในสังคม

จากแนวปฏิบัติของสหพันธ์นักข่าวนักหนังสือพิมพ์ระหว่างประเทศ และข้อบังคับว่าด้วยจริยธรรมสภาการหนังสือพิมพ์แห่งชาติ สะท้อนให้เห็นว่า ยังอาจมีช่องว่างสำคัญคือ การเปิดเผยเอกลักษณ์ของหมูป่า นั้น สัมพันธ์กับประโยชน์สาธารณะหรือไม่ อย่างไร รวมทั้งการคุ้มครองสิทธิของเด็กอย่างเคร่งครัด ในกรณีหมูป่า ซึ่งหลายฝ่ายมองว่าไม่ได้เป็นเรื่องเชิงลบต่อเยาวชน สื่อมวลชนจึงสามารถเปิดเผยเอกลักษณ์ได้นั้น ที่จริงแล้วเราควรพิสูจน์ให้ได้ว่า การปกปิดเอกลักษณ์ของหมูป่า สาธารณะเสียประโยชน์อะไร หรือไม่ เพราะในอีกด้านหนึ่งนั้น การไม่ปกปิดเอกลักษณ์ ทีมหมูป่า ได้สูญเสียความเป็นส่วนตัวไปแล้วอย่างชัดเจน

นอกจากนี้ เมื่อพิจารณาถึงกฎหมายไทยในเรื่องการคุ้มครองสิทธิความเป็นส่วนตัว พบว่า มีความชัดเจนในระดับหนึ่ง เช่น พระราชบัญญัติคุ้มครองเด็ก พ.ศ. 2546 บัญญัติว่า มาตรา 27 ห้ามมิให้ผู้ใดโฆษณาหรือเผยแพร่ทางสื่อมวลชนหรือสื่อสารสนเทศประเภทใด ซึ่งข้อมูลเกี่ยวกับตัวเด็กหรือผู้ปกครอง

โดยเจตนาที่จะทำให้เกิดความเสียหายแก่จิตใจ ชื่อเสียง เกียรติคุณ หรือสิทธิประโยชน์อื่นใดของเด็ก หรือเพื่อแสวงหาประโยชน์สำหรับตนเองหรือผู้อื่นโดยมิชอบ

จากข้อกำหนดในมาตราข้างต้น เงื่อนไขการเผยแพร่ข้อมูลของเด็กกำหนดห้ามไว้ในกรณีที่ผู้เผยแพร่มีเจตนาที่จะทำให้เกิดความเสียหายแก่เด็กหรือแสวงหาประโยชน์โดยมิชอบ ซึ่งในกรณีสื่อเปิดเผยเอกลักษณ์หมู่ป้า นั้นอาจจะไม่เข้าเงื่อนไขห้ามในมาตราดังกล่าวมากนัก

แม้การปกปิดเอกลักษณ์เด็กเพื่อคุ้มครองความเป็นส่วนตัวจะยังไม่ชัดเจนในด้านกฎหมายและแนวปฏิบัติของสื่อในประเทศไทย แต่หากพิจารณาในแง่สิทธิผู้ป่วย จะพบว่ามีความชัดเจนมากกว่า กล่าวคือ ในคำประกาศสิทธิผู้ป่วย ข้อ 6 ระบุว่า ผู้ป่วยมีสิทธิได้รับการปกปิดข้อมูลของตนเอง เว้นแต่ผู้ป่วยจะให้ความยินยอมหรือเป็นการปฏิบัติตามหน้าที่ของผู้ประกอบวิชาชีพด้านสุขภาพ เพื่อประโยชน์โดยตรงของผู้ป่วยหรือตามกฎหมาย (http://tmc.or.th/file_download/declaration.pdf, สืบค้นเมื่อ 6 สิงหาคม 2561)

หรือในแนวปฏิบัติการได้มาและการนำเสนอข่าวและภาพข่าวของสื่อมวลชน โดยไม่ละเมิดสิทธิส่วนบุคคลและศักดิ์ศรีความเป็นมนุษย์ของผู้ตกเป็นข่าว ที่ออกโดยสภากาชาดหนังสือพิมพ์แห่งชาติ สภาวิชาชีพข่าววิทยุและโทรทัศน์ไทย สมาคมนักข่าวนักหนังสือพิมพ์แห่งประเทศไทย สมาคมนักข่าววิทยุและโทรทัศน์ไทย และสมาคมผู้ผลิตข่าวออนไลน์ ข้อ 3 ระบุว่า เมื่อมีความจำเป็นต้องเข้าไปปฏิบัติหน้าที่ในสถานพยาบาล

(1) ผู้ปฏิบัติงานข่าวพึงหลีกเลี่ยงการถ่ายภาพผู้ป่วย เว้นแต่ได้รับอนุญาตโดยชัดแจ้ง

(2) ผู้ปฏิบัติงานข่าวพึงเคารพสิทธิผู้ป่วย โดยเฉพาะข้อมูลและความเป็นอยู่ของผู้ป่วย เว้นแต่ได้รับการยินยอมจากผู้ป่วย

หากพิจารณาจากหลักดังกล่าว จะพบว่า กรณีหมู่ป้า ซึ่งเข้าข่ายการเป็นผู้ป่วย ต้องได้รับความคุ้มครองความเป็นส่วนตัวเช่นกัน เพียงแต่ต้องนิยามให้ชัดเจนว่าเยาวชนหมู่ป้า ได้ ก้าวข้ามจาก “เยาวชน” ไปเป็น “ผู้ป่วย” ในช่วง

เวลาใด อย่างไรก็ตาม แม้จะมีหลักการการคุ้มครองสิทธิผู้ป่วยชัดเจน ก็ยังพบว่า มีสื่อพยายามจะถ่ายรูปหมูป่า (ซึ่งเป็นผู้ป่วยที่อยู่ในการดูแลของแพทย์) ขณะลำเลียงจากรพพยาบาลขึ้นเฮลิคอปเตอร์เพื่อไปโรงพยาบาล จนเจ้าหน้าที่ต้องนำร่มมากั้น ไม่ให้มองเห็นหมูป่า

สรุปได้ว่า กรณีการปกปิดเอกลักษณ์ และคุ้มครองความเป็นส่วนตัวของหมูป่า ยังขาดความชัดเจนทั้งในแง่กฎหมาย ข้อบังคับจริยธรรม และแนวปฏิบัติ ซึ่งควรที่จะมีการหารือเพื่อพัฒนาให้เกิดความชัดเจนต่อสื่อในการทำงานต่อไป

(2) การโซนนิ่ง และเสรีภาพสื่อ

ในเหตุการณ์กู้ภัยทีมหมูป่า ศอร. ได้พัฒนามาตรการและกติกาต่าง ๆ ขึ้นมา เพื่ออำนวยความสะดวกให้สำเร็จ ที่สำคัญคือ การโซนนิ่ง ห้ามผู้ไม่เกี่ยวข้อง และสื่อมวลชนเข้าไปในบริเวณหน้าถ้ำ เพื่อให้เจ้าหน้าที่มีพื้นที่การทำงานที่เพียงพอ และไม่ให้มีสิ่งใดกีดขวางเส้นทางลำเลียงหมูป่า ไปโรงพยาบาลเชียงรายประชานุเคราะห์ มาตรการโซนนิ่งถือเป็นมาตรการที่โดดเด่นของ ศอร. เพราะก่อนหน้านี้จะมีการลำเลียงหมูป่า ออกจากถ้ำ ศอร. ได้จัดให้มีการทดลองลำเลียงบุคคลที่สมมติว่าเป็นหมูป่า จากหน้าถ้ำ เพื่อไปยังจุดหมายที่ต้องการ การทดลองพบว่า มีการติดขัดที่เส้นทางลำเลียง ดังนั้น ศอร. จึงได้กำหนดมาตรการโซนนิ่งขึ้นมา โดยให้ผู้สื่อข่าวทั้งหมดไปอยู่ที่ อบต. โป่งผา ซึ่งห่างจากหน้าถ้ำประมาณ 5 กิโลเมตร ซึ่งในที่สุดก็ทำให้การกู้ภัยและลำเลียงหมูป่า จากปากถ้ำไปยังโรงพยาบาลเชียงรายประชานุเคราะห์ ดำเนินไปได้โดยไม่ติดขัด

จากการศึกษาพบว่า กลุ่มตัวอย่างทั้งหมดไม่ขัดข้องกับการโซนนิ่งของ ศอร. อีกทั้งกลุ่มตัวอย่างส่วนมากไม่เห็นความจำเป็นที่จะต้องตรวจสอบการทำหน้าที่ของ ศอร. แต่มีกลุ่มตัวอย่างส่วนน้อยเห็นว่า การโซนนิ่งทำให้สื่อเข้าไม่ถึงข้อมูลบางอย่าง จึงจำเป็นที่สื่อจะต้องใช้เสรีภาพในการตรวจสอบการใช้ภาชีในการทำงานของ ศอร. ในครั้งนี้ด้วย

ในแง่ของการโซนนิ่งเพื่อให้การกู้ภัยและลำเลียงหมูป่า ดำเนินไป โดยไม่มีการติดขัดนั้น สภาการหนังสือพิมพ์แห่งชาติ สภาวิชาชีพข่าววิทยุและโทรทัศน์ไทย สมาคมนักข่าวนักหนังสือพิมพ์แห่งประเทศไทย สมาคมนักข่าว

วิทยุและโทรทัศน์ไทย และสมาคมผู้ผลิตข่าวออนไลน์ ได้ร่วมกันออกแนวปฏิบัติ การได้มาและการนำเสนอข่าวและภาพข่าวของสื่อมวลชน โดยไม่ละเมิดสิทธิส่วนบุคคลและศักดิ์ศรีความเป็นมนุษย์ของผู้ตกเป็นข่าว เมื่อวันที่ 24 พฤษภาคม 2559 (ก่อนเหตุการณ์หมูป่าฯ) แนวปฏิบัติ ข้อ 4 ได้ระบุไว้ว่า ผู้ปฏิบัติงานข่าวพึงระมัดระวังการทำข่าวอุบัติเหตุหรือเหตุการณ์ที่เกี่ยวข้องกับฆาตกรรม ภัยพิบัติ วิทยาศาสตร์ การก่อการร้าย เหตุรุนแรง หรือการกระทำใดๆ อันอาจขัดขวางหรือเป็นอุปสรรคต่อการทำงานของเจ้าหน้าที่ที่เกี่ยวข้อง

แนวปฏิบัติดังกล่าวถือเป็นแนวปฏิบัติที่ดี เพื่อให้นักข่าวไม่ขัดขวางการทำงานของเจ้าหน้าที่ แต่ไม่ได้มีการสะท้อนให้นักข่าวต้องเท่าทันต่อกฎกติกาที่อาจละเมิดเสรีภาพในการทำงานด้วย กรณีกา รุ่งเจริญพงษ์ (2558) ได้กล่าวถึงหนึ่งในแนวทางการทำงานและเพื่อควบคุมมาตรฐานข่าวเอาไว้ว่า (4) บทบาทหน้าที่ทางสังคม: องค์กรข่าววิทยุและโทรทัศน์ หรือหนังสือพิมพ์ มักได้รับการคาดหวังจากสังคมให้เป็น “สุนัขเฝ้าบ้าน” (watchdog) ทำหน้าที่ระแวดระวังความไม่ชอบมาพากลและตรวจสอบสถานการณ์ต่างๆ เพื่อปกป้องประโยชน์ของสาธารณะ เช่น เสนอข่าวการทุจริตของข้าราชการนักการเมือง

ดังนั้น นอกจากนักข่าวจะต้องเท่าทันต่อกฎกติกาของทางราชการที่อาจลดทอนเสรีภาพสื่อโดยเกินจำเป็นแล้ว สื่อยังต้องทำหน้าที่ตรวจสอบการใช้ภาษีของหน่วยงานราชการในการทำงานในภาวะวิกฤติเหล่านั้นด้วย เพราะถือเป็นมาตรฐานการทำงานตามที่สังคมคาดหวังให้สื่อเป็น “สุนัขเฝ้าบ้าน”

(3) อารมณ์ร่วมของผู้สื่อข่าวกับความจริงที่แท้จริง

ในการศึกษาครั้งนี้พบว่า การที่สื่อมวลชนแสดงอารมณ์ร่วมในเหตุการณ์ขณะทำหน้าที่รายงานข่าว เช่น แสดงความยินดี หรือปลอบปล้ำใจคนน้ำตาไหลขณะรายงานข่าวในช่วงที่หมูป่าฯ เดินทางถึงโรงพยาบาลเชียงรายประชานุเคราะห์ อำเภอเมือง จังหวัดเชียงราย ฯลฯ กลุ่มตัวอย่างเกือบทั้งหมดไม่ขัดข้องในการที่สื่อแสดงอารมณ์ร่วมในการทำงาน เพราะเห็นว่าเป็นการแสดงออกที่เป็นธรรมชาติของมนุษย์ ไม่ต้องแสดงความเป็นกลาง แต่ควรพยายามสกัดกั้นอารมณ์ด้วย ขณะที่กลุ่มตัวอย่างส่วนน้อยไม่เห็นด้วยที่สื่อแสดงอารมณ์ร่วม เพราะไม่ใช่สาระสำคัญ

ของข่าว และแสดงออกซึ่งความไม่เป็นกลาง

นอกจากนี้ กลุ่มตัวอย่างส่วนมากไม่ขัดข้องในการที่สื่อถ่ายภาพร่วมกับ ศอร. หลังจบภารกิจกู้ภัย เพราะเห็นว่าเป็นการแสดงคามยินดีร่วมกัน ไม่ได้เข้าข้างฝ่ายหนึ่งฝ่ายใด ขณะที่กลุ่มตัวอย่างส่วนน้อยไม่เห็นด้วยที่สื่อถ่ายภาพร่วมกับ ศอร. เพราะเป็นการแสดงความไม่เป็นกลางของสื่อ อาจจะส่งผลต่อสื่อในการวิจารณ์ หรือตรวจสอบ ศอร. ได้ ซึ่งในความเป็นจริงก็ไม่พบว่า หลังจบเหตุการณ์แล้ว มีสื่อสถาบันตรวจสอบการใช้งบประมาณและการทำหน้าที่ของ ศอร. จนทำให้สังคมเข้าใจอย่างกระจ่างแจ้งได้เลย

ในกรณีนี้ สุภา ศิริमानนท์ (2530) เสนอแนะหลักจริยธรรมไว้ว่า หลักว่าด้วยความจริงที่แท้จริง (objectivity) นักหนังสือพิมพ์ย่อมได้รับความคาดหวังจากผู้อ่านทั่วไปว่า คำบอกเล่าข่าวสารที่รายงานนั้นจะหมดจดครบถ้วน ไม่ลำเอียง ไม่ว่าจะเป็นแง่มุมใดของข่าว นั่นคือนักข่าวจะต้องไม่แทรกพรตนะส่วนตัว หรือความรัก ความชอบส่วนตัวลงไปในกรายงานข่าว และหลักการละเว้นจากความลำเอียงต่อผู้ใกล้ชิด ถ้าหากไม่ระมัดระวังให้หนักแน่น ความสัมพันธ์ส่วนบุคคลก็จะมีอิทธิพลครอบงำกรายงานข่าว และเมื่อใดที่เกิดภาวะเช่นนี้ ความลำเอียงต่อผู้ใกล้ชิดก็จะเป็นสิ่งซึ่งหนีไม่พ้น

ดังนั้น เพื่อให้สื่อสามารถทำงานด้วยหลักความจริงที่แท้จริง และหลักการละเว้นจากความลำเอียงต่อผู้ใกล้ชิด สื่อจึงต้องระมัดระวังต่อพฤติกรรมใดๆ ของตัวเอง ที่อาจทำให้ไม่สามารถทำงานได้ตามมาตรฐานจริยธรรมแห่งวิชาชีพ

(4) การรายงานข่าวภัยพิบัติกับความเฝ้าอารมณ์

การรายงานข่าวหุ้บปำฯ ในด้านหนึ่งนับว่าเป็นกรรยงานข่าวภัยพิบัติเนื่องมาจากมีผู้ติดถ้ำ ซึ่งได้รับผลกระทบจากสภาพน้ำท่วมสูง ซึ่งเป็นภัยธรรมชาติจนไม่สามารถออกมาภายนอกถ้ำได้ ในแง่มุมนี้ การนำเสนอข่าวภัยพิบัติ นอกจากจะต้องนำเสนอด้วยข้อเท็จจริงแล้ว สมควรที่จะไม่นำเสนอเนื้อหาเร้าอารมณ์ทำให้สังคมตื่นตระหนกเกินจำเป็น หรือซ้ำเติมความทุกข์ให้แก่ผู้เกี่ยวข้อง เช่น กรณีที่ผู้ประกาศข่าวถามผู้ปกครองว่า ลูก (หุ้บปำฯ) มาเข้าฝันหรือไม่ เสริมศิริ นิลดำ (2555: 92-93) เห็นว่า ในภาวะวิกฤติหรือภัยพิบัติของบ้านเมือง ข่าวอาจ

ต้องมีการนิยามและให้คุณค่ากับบางแง่มุมเป็นพิเศษ โดยคำนึงถึงสภาพจิตของสังคมในภาวะที่ตกอยู่ในโอกาสเสี่ยง นำเสนอข่าวสารที่ปลอดภัยและน่าเชื่อถือทางสังคม เพื่อผ่อนคลายความรู้สึกต่อสถานการณ์ที่บีบคั้น รวมทั้งเพิ่มพูนความสามารถในการรับมือกับสถานการณ์เหล่านั้นได้ดียิ่งขึ้น

ในการเสนอเนื้อหาแบบร่ำอารมณ์ กรรณิกา รุ่งเจริญพงษ์ (2558) อธิบายว่า เนื่องจากเนื้อหาข่าวถูกกำหนดทิศทางด้วยเงื่อนไขทางการค้า เมื่อต้องการกำไรสูงสุด ผู้ผลิตจะลดความเสี่ยงด้วยการเลือกนำเสนอข่าวที่มีแนวโน้มจะขายได้ โดยไม่คำนึงถึงผลกระทบที่จะเกิดตามมา เช่น การนำเสนอข่าวเกี่ยวกับการบอกใบ้หวย อัตราต่อรองฟุตบอล ฯลฯ ส่วน สุภา ศิริमानนท์ (2530) เสนอไว้ว่า ข่าวไม่ใช่ขี้นาย ข่าวหนังสือพิมพ์จะต้องเป็นความจริงที่เป็นจริง ไม่ใช่ความจริงบางส่วน แล้วเพิ่มเติมเสริมแต่งบางส่วน ตามหลักวารสารศาสตร์ถือว่า ข้อเท็จจริง หรือความจริงเป็นสิ่งสาคดิ์สิทธิ์ และเต็มไปด้วยความน่าตื่นเต้น น่าเร้าใจ ในตัวเองอยู่แล้ว ไม่จำเป็นต้องทำให้ข้อเท็จจริงนั้นผิดเพี้ยนไป ขณะที่ข้อบังคับว่าด้วยจริยธรรมแห่งวิชาชีพหนังสือพิมพ์ สมาคมนักหนังสือพิมพ์แห่งชาติ ก็ได้กำหนดเรื่องการนำเสนอข่าวร่ำอารมณ์ไว้ว่า ข้อ 9 หนังสือพิมพ์พึงเสนอข่าว ภาพข่าว ความเห็น และเนื้อหาทั่วไป โดยตระหนักถึงความสำคัญ และอรรถประโยชน์ของข่าวต่อสาธารณะ และไม่เสนอข่าวในทำนองชวนเชื่อหรือร่ำอารมณ์ให้คนสนใจในเรื่องที่ไม่เป็นประโยชน์ต่อสาธารณะ

ในแง่ของการเคารพศักดิ์ศรีความเป็นมนุษย์ของผู้ประสบภัยนั้น เสริมศิริ นิลดำ (2555: 92-93) เห็นว่า ภาพที่เป็นข่าวในเหตุการณ์ภัยพิบัติ ส่วนใหญ่จะใช้ภาพร่ำอารมณ์หรือนั่นเชิงโศกนาฏกรรม เช่น ภาพน้ำตาความท้อแท้ สิ้นหวังของผู้สูญเสีย ภาพของคนทีรอคอยการช่วยเหลือ ฯลฯ ซึ่งภาพเหล่านี้ถือว่ามีส่วนกระตุ้นให้เกิดความเห็นอกเห็นใจของคนในสังคมนำไปสู่การระดมความช่วยเหลือ แต่การเสนอภาพร่ำอารมณ์ซ้ำๆ กลับทำให้สังคมจมอยู่ในความหดหู่ และบางกรณีถือว่า ขาดความเคารพในศักดิ์ศรีความเป็นมนุษย์ด้วย ดังนั้น สื่อน่าจะนำเสนอภาพของผู้ที่พยายามช่วยเหลือตัวเอง ผู้ที่เข้มแข็งลุกขึ้นต่อสู้กับชะตากรรม ฯลฯ ด้วย

(5) การแข่งขันด้านความเร็วในการนำเสนอข่าว

ในการแข่งขันของสื่อในการนำเสนอข่าวอย่างรวดเร็ว การศึกษาพบว่า สื่อได้นำเสนอข้อมูลผิดพลาดจากการแข่งขันกันด้านความเร็ว เช่น การรืบนำเสนอข่าวว่ามีเจ้าหน้าที่โดนไฟดูด ทั้งๆ ที่ความจริงเจ้าหน้าที่เป็นลมเพราะเหนื่อยล้า กรรณิกา รุ่งเจริญพงษ์ (2558) อธิบายว่า การกำหนดคุณค่าข่าวถือเป็นการกำหนดอายุของข่าวในฐานะที่ข่าวเป็นสินค้า และทำให้ผู้ผลิตเร่งขายสินค้าตัวใหม่ๆ เมื่อผู้ผลิตให้คุณค่าว่าข่าวคือเหตุการณ์ที่เพิ่งเกิดขึ้นและต้องนำเสนออย่างรวดเร็ว ในแง่หนึ่งก็เพื่อแจ้งข้อมูลไปสู่ผู้รับสารอย่างทันท่วงที แต่ในอีกแง่หนึ่งก็เพื่อให้ผู้ผลิตได้ขายสินค้าตัวใหม่ ซึ่งสดใหม่ ทันเหตุการณ์มากขึ้น จนเกิดค่านิยมว่าข่าวที่ออกอากาศไปแล้วไม่ควรนำมาฉายซ้ำ จนเกิดการผลิตข่าวใหม่ๆ ป้อนรายการต่อไปเรื่อยๆ

ส่วน เสริมศิริ นิลดำ (2555: 92-93) เสนอว่า ความรวดเร็วในการแข่งขันเสนอข่าวสาร ทำให้สังคมท่วมท้นไปด้วยข้อมูลจำนวนมาก และความรวดเร็วของสื่อยังทำให้ข้อมูลเต็มไปด้วยเนื้อหาซ้ำซากในประเด็นเดียวกัน ภาพในสมองของประชาชนจึงถูกตอกย้ำด้วยความน่ากลัว หรือสลดหดหู่ต่อสถานการณ์มากกว่าแง่มุมอื่นๆ ดังนั้น ความสดทันเหตุการณ์ของข้อเท็จจริง ซึ่งถือเป็นคุณค่าข่าวในด้านลักษณะการนำเสนอ จึงต้องเน้นเป็นพิเศษถึงกระบวนการตรวจสอบและคัดกรองข่าวสารที่สังคมจำเป็นต้องรู้ เพื่อการรับมือกับสถานการณ์ได้อย่างทันท่วงที

ในเรื่องความแม่นยำในการรายงานข่าว สุภา ศิริमानนท์ (2530) เสนอไว้ว่า นักข่าวพึงกระทำทุกสิ่งอย่างในอำนาจหน้าที่ของตนเอง เพื่อให้รายงานข่าวที่เสนอออกไปสู่ประชาชนคนอ่านมีความถูกต้องเที่ยงแท้อย่างแน่นอนที่สุด ก่อนที่จะรายงานข่าวหนึ่งข่าวใดออกไป นักข่าวพึงใช้ความรู้และความสามารถตรวจสอบจนกระทั่งมั่นใจว่าจะไม่ผิดพลาด การบิดเบือนข้อเท็จจริง หรือการยั่วยุข้อเท็จจริงโดยเจตนา ย่อมไม่ใช่วิสัยของนักข่าวที่ซื่อสัตย์ต่อวิชาชีพ

ข้อเสนอแนะ

การศึกษาครั้งนี้มีข้อเสนอแนะดังต่อไปนี้

(1) **ผู้สื่อข่าว** การส่งเสริมให้ผู้สื่อข่าวภาคสนามใช้ระบบ “เพื่อนเตือนเพื่อน” เพื่อสื่อสารกันในเรื่องกติกางาน เป็นกิจกรรมที่ควรพัฒนาให้เพิ่มมากขึ้น เพราะสามารถดำเนินการได้ทันที และแทบไม่มีต้นทุนในการดำเนินการ และผู้สื่อข่าวควรพัฒนาขอบเขตของความอยากรู้อยากเห็นให้ไม่ไปละเมิดความเป็นส่วนตัวของแหล่งข่าว

(2) **องค์กรสื่อ** การศึกษาพบว่า องค์กรสื่อมีกลไกกำกับและตรวจสอบจริยธรรมของผู้สื่อข่าว กลไกลักษณะนี้ควรได้รับการพัฒนาต่อไปให้เข้มแข็งและทำงานเชิงรุก เพราะองค์กรสื่อมีความใกล้ชิดและให้คุณให้โทษแก่ผู้สื่อข่าวได้โดยตรงกว่าสมาคมวิชาชีพสื่อ นอกจากนี้ องค์กรสื่อควรพัฒนาวัฒนธรรมองค์กรในการให้ความสำคัญกับความน่าเชื่อถือที่เกิดจากความถูกต้องของการนำเสนอข้อมูลแก่ประชาชน มากกว่าการนำเสนอด้วยความรวดเร็ว และการนำเสนอเนื้อหาเชิงลึกมากกว่าเชิงสถานการณ์ หรือแบบเร้าอารมณ์ รวมทั้งหากมีความจำเป็นต้องละเมิดจริยธรรมในการทำหน้าที่ องค์กรสื่อควรแจ้งให้ประชาชนทราบถึงเหตุผล เพื่อสร้างการเรียนรู้ร่วมกัน

(3) **สมาคมวิชาชีพสื่อ** การศึกษาพบว่า แม้สมาคมวิชาชีพสื่อจะมีแถลงการณ์เตือนสมาชิกในการทำหน้าที่ แต่ผลการศึกษาพบว่า แถลงการณ์ดังกล่าวไม่เป็นที่ยอมรับของสมาชิกเท่าที่ควร สมาคมวิชาชีพจึงควรพัฒนาบทบาทให้เป็นที่ยอมรับให้มากขึ้น เช่น การส่งผู้แทนไปสังเกตการณ์การทำงานในภาคสนาม เพื่อออกแถลงการณ์ที่สอดคล้องกับเงื่อนไขการทำงานจริง มีการพิจารณาชื่นชมหรือลงโทษสมาชิกอย่างรวดเร็ว รวมทั้งเพิ่มการมีส่วนร่วมของภาคประชาชนในการตรวจสอบจริยธรรมของสมาชิก นอกจากนี้สมาคมฯ ควรเป็นตัวกลางในการผลักดันคู่มือหรือแนวปฏิบัติ เพื่อสร้างความชัดเจนในการทำงานของสื่อในประเด็นต่างๆ ที่ยังไม่ชัดเจน เช่น การเปิดเผยเอกลักษณ์ของเยาวชน การนำเสนอข่าวแบบเร้าอารมณ์ ฯลฯ

(4) **ศอ./หน่วยงานรัฐ** การศึกษาพบว่า ศอ./หน่วยงานรัฐ มีศักยภาพ

ในการกำกับดูแลสื่อ เพราะมีการกำหนดกติกาและการบังคับใช้กติกาอย่างเข้มงวด รวมทั้งมีการสื่อสารกับสื่ออย่างเหมาะสม ซึ่งสมควรสรุปบทเรียนเพื่อเผยแพร่และนำไปปรับใช้ในโอกาสถัดไป นอกจากนี้ พังระมัตระวังให้การกำหนดกติกาไม่ละเมิดเสรีภาพสื่อจนเกินจำเป็นด้วย

(5) **ผู้บริโภคร/ภาคประชาสังคม** การศึกษาพบว่า ผู้บริโภคร/ภาคประชาสังคมมีบทบาทสำคัญมากในการติดตามตรวจสอบการทำงานของสื่อ อย่างไรก็ตาม ผู้บริโภครควรพัฒนากระบวนการติดตาม ตรวจสอบ และการแสดงความเห็นต่อสื่อ ให้มีความเที่ยงตรง แม่นยำ และไม่สร้างความเกลียดชังต่อกัน เพื่อให้สื่อให้คุณค่ากับเสียงของประชาชนให้มากขึ้น

บรรณานุกรม

ภาษาไทย

- กรรณิกา รุ่งเจริญพรซ์ (2558), “ธุรกิจข่าว”, ใน สมสุข หินนิมาน และคณะ (บ.ก.), *ธุรกิจสื่อสารมวลชน*, กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- กาญจนา แก้วเทพ (2554), “หลากหลายกระบวนการทัศน์ในการศึกษาเรื่อง “เด็กกับการสื่อสาร””, ใน กาญจนา แก้วเทพ และคณะ (บ.ก.), *ผู้คนที่หลากหลายในการสื่อสาร: เด็ก สตรี และผู้สูงอายุ*, กรุงเทพฯ: ภาพพิมพ์.
- เกษม ศิริสัมพันธ์ (2546), “การควบคุมตนเองของสื่อมวลชน: ความเป็นไปได้ในสังคมไทย เสรีภาพจริยธรรม ความรับผิดชอบ”, *หนังสือที่ระลึกครบรอบ 6 ปี สภาการหนังสือพิมพ์แห่งชาติ*, กรุงเทพฯ: สภาการหนังสือพิมพ์แห่งชาติ.
- นันทกร อภิชาตนนท์ (2552), *การจัดการสื่อสารในภาวะวิกฤติช่วงปิดท่าอากาศยานสุวรรณภูมิและท่าอากาศยานดอนเมืองของบริษัท การบินไทย จำกัด (มหาชน)*, วิทยานิพนธ์ปริญญาวารสารศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการจัดการการสื่อสารองค์กร คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- น้ำทิพย์ วิจารณ์ (2547), *การจัดการความรู้กับคลังความรู้*, กรุงเทพฯ: เอสอาร์ พรินต์ติ้ง แมสโปรดักส์.
- บุญดี บุญญาภิจ และคณะ (2547), *การจัดการความรู้...จากทฤษฎีสู่การปฏิบัติ*, กรุงเทพฯ: จีรวัฒน์ เอ็กซ์เพรส.
- ปรางทิพย์ ดาวเรือง (2558), *เด็กคลุมไม่ง*, กรุงเทพฯ: จริยสุนิทวงศ์การพิมพ์.
- พรทิพย์ กาญจนนิตย และคณะ (2546), *การจัดการความรู้*, กรุงเทพฯ: ภาพพิมพ์.
- พรธิดา วิเชียรปัญญา (2547), *การจัดการความรู้: พื้นฐานและการประยุกต์ใช้*, กรุงเทพฯ: ธรรมกลการพิมพ์.

พัชรสดา วังกลางกร (2553), *กลยุทธ์การประชาสัมพันธ์ของการท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย (ททท.) ภายใต้ภาวะวิกฤติการเมือง*, วิทยานิพนธ์ปริญญาวารสารศาสตรมหาบัณฑิต สาขาสื่อสารมวลชน คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.

มนัสวี แสงวิเชียรกิจ (2554), *การประชาสัมพันธ์ในภาวะวิกฤติของการไฟฟ้าฝ่ายผลิตแห่งประเทศไทย กรณีศึกษา: วิกฤติมหาอุทกภัย 2554*, สารนิพนธ์ปริญญาวารสารศาสตรบัณฑิต สาขาประชาสัมพันธ์ คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.

มาลี บุญศิริพันธ์ (2555), “คู่มือการรายงานข่าววิกฤติและภัยพิบัติธรรมชาติ”, ใน มาลี บุญศิริพันธ์ และคณะ (บ.ก.), *คู่มือการรายงานข่าวภัยพิบัติธรรมชาติ*, กรุงเทพฯ: ภาพพิมพ์.

ยุทธนา แซ่เตี่ยว (2547), *การวัด การวิเคราะห์ และการจัดการความรู้: สร้างองค์กรอัจฉริยะ*, กรุงเทพฯ: อินโนกราฟิกส์.

วิรัช ลภรัตนกุล (2549), *กลยุทธ์การประชาสัมพันธ์ในภาวะวิกฤติ และการบริหารภาวะวิกฤติ*, กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ศากุน บางกระ (2556), *การนำเสนอเรื่องเด็กและเยาวชนตามแนวคิดอนุสัญญาสิทธิเด็กในส่วนของไลเฟสไสต์ ของหนังสือพิมพ์รายวัน ศึกษาเฉพาะกรณีเซกชั่นจุดประกาย หนังสือพิมพ์กรุงเทพธุรกิจ*, สารนิพนธ์ปริญญาวารสารศาสตรบัณฑิต สาขาหนังสือพิมพ์และสิ่งพิมพ์ คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.

สมคิด บางโม (2551), *กฎหมายและจริยธรรมสื่อสารมวลชน*, กรุงเทพฯ: เอส เค บุ๊คส์.

สุทธิวรรณ ตัญญพงศ์ปรัชญ์ (2540), *การนำเสนอข่าวเกี่ยวกับเด็กในหน้าหนึ่งของหนังสือพิมพ์รายวัน*, วิทยานิพนธ์ปริญญาโทศาสตรมหาบัณฑิต ภาควิชาวารสารสนเทศ บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

สุภา ศิริมานนท์ (2530), *จริยธรรมของหนังสือพิมพ์*, กรุงเทพฯ: อมรินทร์ พรินต์ติ้งกรุ๊ป.

สุภาภรณ์ อัมภมมงคล (2550), *ทำข่าวอย่างไร? ไม่ให้ละเมิดสิทธิเด็ก*, ม.ป.ท.

เสริมศิริ นิลดำ (2555), “ทำข่าวในสถานการณ์ภัยพิบัติอย่างไรจึงจะมีคุณค่าและไม่เร้าอารมณ์”, ใน มาลี บุญศิริพันธ์ และคณะ (บ.ก.), *คู่มือการรายงานข่าวภัยพิบัติธรรมชาติ*, กรุงเทพฯ: ภาพพิมพ์.

สื่อออนไลน์

กรมองค์การระหว่างประเทศ, กระทรวงการต่างประเทศ (ม.ป.ป.), *อนุสัญญาว่าด้วยสิทธิเด็ก*, สืบค้นเมื่อ 5 สิงหาคม 2561 จาก <http://humanrights.mfa.go.th/upload/pdf/crcr.pdf>.

กองทุนเพื่อเด็กแห่งสหประชาชาติ (ม.ป.ป.), *อนุสัญญาว่าด้วยสิทธิเด็ก*, สืบค้นเมื่อ 5 สิงหาคม 2561 จาก http://www.unicef.org/thailand/tha/overview_5954.htm.

ข่าวสดออนไลน์ (2561), *สำนักข่าวชื่อดัง? ยอมรับและขอโทษ บินโดรนตาม เฮลิคอปเตอร์หน้าถ้ำหลวง*, สืบค้นเมื่อ 18 เมษายน 2562 จาก <http://www.khaochad.com/211900?r=>

1&width=1280.

ไทยพีบีเอส (2561), รวมข้อดีการรายงานข่าวภารกิจกู้ภัยถ้ำหลวงจากผู้สื่อข่าว Thai PBS, สืบค้นเมื่อ 16 พฤษภาคม 2562 จาก <https://twitter.com/thaibps/status/1017937041563189248>.

ไทยรัฐออนไลน์ (2561), ภาพรวมปฏิบัติการช่วย 13 ชีวิต, สืบค้นเมื่อ 30 พฤษภาคม 2562 จาก <https://www.thairath.co.th/clip/229958>.

บีบีซี (2561), ถ้ำหลวง: เคลียร์พื้นที่หน้าถ้ำวันนี้เปิดทางนำทีมหมูป่าออกจากถ้ำ, สืบค้นเมื่อ 30 พฤษภาคม 2562 จาก <https://www.bbc.com/thai/thailand-44755209>.

ไบรท์ทีวี (2561), ชาวเน็ตสงสัย! รมยักรัที่ทางให้หมูป่าคือร่อะไร, สืบค้นเมื่อ 17 พฤษภาคม 2562 จาก <https://www.brighttv.co.th/bright-news/241244>.

ผู้จัดการออนไลน์ (2561), “ผู้ว่าฯ ณรงค์ศักดิ์” แถลงปิดภารกิจ ยก “จำเฒ” เป็น “วีรบุรุษ ถ้ำหลวง” เล็งเปิดพิพิธภัณฑ์ต่อยอดเป็นแหล่งท่องเที่ยว ชมพระเอกครั้งนี้คือ “คนทั้งโลก”, สืบค้นเมื่อ 28 พฤษภาคม 2562 จาก <https://mgronline.com/onlinesection/detail/9610000068774>.

แพทยสภา (ม.ป.ป.), คำประกาศสิทธิและข้อพึงปฏิบัติของผู้ป่วย, สืบค้นเมื่อ 6 สิงหาคม 2561 จาก http://tmc.or.th/file_download/declaration.pdf.

โพสต์ทูเดย์ (2561), เขียนรายดั่งทีมสววิชาชีพนัดติดตามดูแล “ทีมหมูป่า”, สืบค้นเมื่อ 19 กันยายน 2562 จาก <https://www.posttoday.com/social/local/558359>.

สัมภาษณ์

กฤติมา ประทุมชาติภักดี, สัมภาษณ์ 5 มกราคม และ 24 เมษายน 2562

โกศล สงเนียม, สัมภาษณ์ 2 เมษายน และ 8 พฤษภาคม 2562

เข็มพร วิรุณราพันธ์, สัมภาษณ์ 7 มกราคม และ 10 พฤษภาคม 2562

คนาธิป ทองรวีวงศ์, สัมภาษณ์ 20 ตุลาคม 2561, 10 พฤษภาคม, 13 พฤษภาคม และ 19 มิถุนายน 2562

จิราพร คำภินันท์, สัมภาษณ์ 12 มกราคม และ 3 พฤษภาคม 2562

จิรพงษ์ ประเสริฐพลกรัง, สัมภาษณ์ 23 เมษายน และ 15 พฤษภาคม 2562

ณรงค์ศักดิ์ โอสถธนากร, สัมภาษณ์ 4 มกราคม 2562

ดำรงเกียรติ มาลา, สัมภาษณ์ 11 มีนาคม และ 11 พฤษภาคม 2562

คำฤทธิ์ วิริยะกุล, สัมภาษณ์ 8 พฤษภาคม และ 1 มิถุนายน 2562

นพรัตน์ กันทะวงศ์, สัมภาษณ์วันที่ 9 พฤศจิกายน 2561 และ 1 พฤษภาคม 2562

นฤพล อาจหาญ, สัมภาษณ์ 14 มกราคม และ 14 พฤษภาคม 2562

เบญจพจน์ ทิพย์กมลแสง, สัมภาษณ์ 18 ธันวาคม 2561 และ 3 พฤษภาคม 2562

ปรีดา คุ่มธรรมพินิจ, สัมภาษณ์ 28 มีนาคม และ 13 พฤษภาคม 2562

ผู้ปกครองทีมหมูป่าฯ 2 คน (ปกปิดชื่อ), สัมภาษณ์ 9 พฤศจิกายน 2561

พรชสาสิริ กุหลาบ, สัมภาษณ์ 24 ตุลาคม 2561 และ 30 เมษายน 2562

พรทิพย์ โหม่งใหญ่, สัมภาษณ์ 17 มกราคม และ 1 พฤษภาคม 2562
ภูติส กิตติสถาพร, สัมภาษณ์ 5 มกราคม และ 24 เมษายน 2562
วรวรรณ ชุนทอง, สัมภาษณ์ 4 เมษายน และ 20 มิถุนายน 2562
ศุภเลิศ เนตรสุวรรณ, สัมภาษณ์ 8 พฤศจิกายน 2561 และ 11 พฤษภาคม 2562
สุภิญญา กลางณรงค์, สัมภาษณ์ 18 มีนาคม และ 9 พฤษภาคม 2562
สุริยเดว ทรีปาตี, สัมภาษณ์ 27 พฤศจิกายน 2561 และ 10 พฤษภาคม 2562
อนุพันธ์ ศักดิ์ดีตา, สัมภาษณ์ 23 มกราคม และ 31 พฤษภาคม 2562
อาภากร อยู่คงแก้ว, พลเรือตรี, สัมภาษณ์ 12 ธันวาคม 2561 และ 10 พฤษภาคม 2562

ภาคผนวก

ภาพที่ 1 สื่อมวลชนถูกกันออกจากพื้นที่ถ้าหลวงไปยังองค์การบริหารส่วนตำบลโป่งผา ก่อนเริ่มปฏิบัติการกู้ภัยนำทีมหมูป่า ออกจากถ้ำ เมื่อวันที่ 8 กรกฎาคม 2561



ที่มา: <https://www.bbc.com/thai/thailand-44755209>, สืบค้นเมื่อ 30 พฤษภาคม 2562

ภาพที่ 2 ตัวอย่างกราฟิกภาพรวมการปฏิบัติงานของภารกิจถ้ำหลวง เผยแพร่ในรายการพิเศษ “ปฏิบัติการค้นหา 13 ชีวิตถ้ำหลวงเชียงราย” ของ ไทยรัฐทีวี เมื่อวันที่ 2 กรกฎาคม 2561



ที่มา: <https://www.thairath.co.th/clip/229958#>, สืบค้นเมื่อ 30 พฤษภาคม 2562

ภาพที่ 3 เจ้าหน้าที่กำลังกางร่มขนาดใหญ่ในระหว่างขนย้ายทีมหมูป่า ขึ้น-ลงจากเฮลิคอปเตอร์



ที่มา: <https://www.brighttv.co.th/bright-news/241244>, สืบค้นเมื่อ 17 พฤษภาคม 2562

ภาพที่ 4 เฮลิคอปเตอร์ลำเลียงทีมหมูป่า จากถ้ำหลวงในขณะที่มีโดรนของสถานีโทรทัศน์พีพีทีวี



ที่มา: <http://www.khaochad.com/211900?r=1&width=1280>, สืบค้นเมื่อ 18 เมษายน 2562

ภาพที่ 5 จิราพร คำภาพันท์ ผู้สื่อข่าวสถานีโทรทัศน์ไทยพีบีเอส กำลังสัมภาษณ์ประชาชนที่มาติดตามข่าวรถพยาบาลทีมหมูป่า เดินทางไปยังโรงพยาบาลเชียงรายประชานุเคราะห์ อำเภอเมือง จังหวัดเชียงราย ซึ่งในระหว่างการสัมภาษณ์ จิราพรมีความพยายามจะกลั่นเสียงสะท้อนด้วย



ที่มา: <https://twitter.com/thaipbs/status/1017937041563189248>, สืบค้นเมื่อ 16 พฤษภาคม 2562

ภาพที่ 6 สื่อมวลชนไทยถ่ายภาพพร้อมกับนายณรงค์ศักดิ์ โอสถธนากร ผู้บัญชาการ
ศอร. ในการแถลงข่าวปิดภารกิจ เมื่อวันที่ 11 กรกฎาคม 2561



ที่มา: <https://mgronline.com/online/section/detail/9610000068774>, สืบค้นเมื่อ 28
พฤษภาคม 2562

ข่าวลือ...ไม่จริงแต่ก็ไม่ลวง?: ทบทวนบทบาทข่าวลือในฐานะอาวุธของคนอำนาจน้อย

วิศวัศ ปัญญาวงศ์สถาพร¹

บทคัดย่อ

การศึกษาหลายชิ้นชี้ให้เห็นความเป็นไปได้ที่การสื่อสารข่าวลือบนแพลตฟอร์มดิจิทัล อาจเป็นตัวแปรหนึ่งที่ส่งเสริมให้คนชายขอบอำนาจสามารถนำความเปลี่ยนแปลงมาสู่สังคม อย่างไรก็ตาม หลายคนยังสงสัยต่อข้อสรุปนี้ เพราะเชื่อว่าข่าวลือไม่น่าเชื่อถือ และหน่วยงานราชการมีหน้าที่ “กำจัด” มันออกจากระบบการสื่อสาร

บทความชิ้นนี้มีจุดประสงค์เพื่อทบทวนบทบาทของข่าวลือ (จริงเท็จ ก้าวร้าว หรืออื่นๆ) โดยย้อนกลับไปดูการศึกษาเรื่องข่าวลือในอดีต ทำความเข้าใจวงจรชีวิตของข่าวลือ และปิดท้ายด้วยนำเสนอกรณีศึกษา “บ้านบุปรด” เพื่อเปิดการมองข่าวลือใหม่ในฐานะอาวุธของคนอำนาจน้อย

คำสำคัญ: ข่าวลือ, ข่าวลวง, การขับเคลื่อนสังคม

* วันที่รับบทความ 16 ธันวาคม 2562; วันที่แก้ไขบทความ 22 กุมภาพันธ์ 2563; วันที่ตอบรับบทความ 25 กุมภาพันธ์ 2563

¹ อาจารย์ ดร. ประจำภาควิชาประวัติศาสตร์การสื่อสารและพัฒนากาเทศร คณะเทคโนโลยีการเกษตร สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

Rumour...Neither True Nor False?: A Review of Rumour as the Weapon of the Weak

Visawat Panyawongsataporn²

Abstract

Several studies point out that rumour communication on the digital platform is possibly one of the variables which empower power-marginalised persons to make change to their society. Yet, some cast a doubt on it as believing rumour is not trustworthy and the authorities are responsible to “eliminate” it from the communication system.

This article aims to review the status of rumour (true, false, ambivalence or else) by tracking back to the past studies of rumour, making sense about the life cycle of rumour and introducing the case study “Pha Tub Rod” to coin the new perceptive; rumour as the weapon of the weak.

Keywords: rumour, fake news, social movement

² Lecturer, Faculty of Agricultural Technology, King Mongkut's Institute of Technology Ladkrabang

กระแสโลกาภิวัตน์อันก้าวหน้าได้ผลักดันให้ผู้รับสารที่เชื่องและเชื่องซึม (passive audience) ค่อยๆ เปลี่ยนบทบาทกลายเป็นผู้รับสารที่ตื่นตัวและเชิงรุก (active audience) มากขึ้น เช่นเดียวกับสื่อดิจิทัล (digital media) ซึ่งแต่ก่อนเคยเป็น พระรอง ที่ส่งเสริมบทบาทของสื่อดั้งเดิม อาทิ หนังสือพิมพ์ โทรทัศน์ วิทยุ ฯลฯ ปัจจุบัน สื่อดิจิทัลกำลังขยับเข้ามาที่ละเล็กละน้อยเพื่อรับบท พระเอก ผู้ทำหน้าที่ขับเคลื่อนสังคมโลกไปสู่หน้าประวัติศาสตร์บทใหม่

และหนึ่งในปรากฏการณ์น่าสนใจที่กำลังเป็นที่ถกเถียงทั้งบนโลกวิชาการ และวิชาชีพคือ การเกิดขึ้น บทบาท และอิทธิพลของข่าวลือ (rumour)³ บนโลกดิจิทัล

เมื่อพูดถึงข่าวลือ นิยามที่ผุดขึ้นมาในความคิดของคนทั่วไปอาจหนีไม่พ้น บรรดา “เรื่องไร้สาระ”ทั้งหลาย เช่น เรื่องใต้เตียงดารา ความสัมพันธ์เชิงชู้สาว และเรื่องส่วนตัวต่างๆ นานา อย่างคอลัมน์ ซ้อเจ็ด ซึ่งเป็นคอลัมน์ซุบซิบดารา เซเลบ หรือคนดังที่มีชื่อเสียง เผยแพร่ทางผู้จัดการออนไลน์ ตั้งแต่ปี 2543-2549 โดดเด่นด้วยลีลาการนำเสนอข่าวแบบคนวงใน แต่ปัจจุบันการรับรู้เรื่องข่าวลือของคนไทยขยายวงไปกว้างขวางกว่าเดิม และกินความถึงเรื่อง “จริงจัง” เช่น วสนา นาน่วม ผู้สื่อข่าวสายทหารโพสต์เฟซบุ๊กส่วนตัวระบุนถึง “ข่าวใหญ่” ซึ่งหลายฝ่ายเชื่อมโยงว่าเกี่ยวข้องกับชนชั้นนำของประเทศไทย (มติชนออนไลน์, 28 ตุลาคม 2562) หรือกระแสข่าวลือกรณี พล.อ.ประยุทธ์ จันทร์โอชา นายกรัฐมนตรี และรัฐมนตรีว่าการกระทรวงกลาโหม จะลาออกจากตำแหน่งหลังกล่าวคำขอโทษคณะรัฐมนตรีกลางที่ประชุม (ไทยรัฐออนไลน์, 8 สิงหาคม 2562)

ด้านโลกวิชาการมีการศึกษาเกี่ยวกับข่าวลือจำนวนหนึ่ง งานวิทยานิพนธ์ปริญญาโทของ กิ่งอ้อ เล่าฮอง (2549) เรื่อง *การปฏิบัติการข่าวสาร ข่าวลือ และ*

³ แม้ข่าวลือ (rumour) จะมีนิยามมากมายตามแต่จุดยืนและหัวข้อของผู้ศึกษา แต่สำหรับบทความนี้ ผู้เขียนขอใช้นิยามตามหนังสือ *The Psychology of Rumor* ของ Allport and Postman (1947) ซึ่งอธิบายว่า ข่าวลือคือรูปแบบการสื่อสารหนึ่งของมนุษย์ “ที่ไม่สามารถระบุจุดมุ่งหมายและสถานะของความจริงได้” และเนื้อหาสามารถถูก “เพิ่มเติม ขัดเกลา และดัดแปลง” ให้กลมกลืนเข้ากับต้นเรื่องเดิม บริบทส่วนบุคคล และบริบททางสังคม เนื่องจากนิยามดังกล่าวเข้ากับจุดยืนของผู้เขียนที่มองว่า ข่าวลือเป็นเครื่องมือการสื่อสารที่มีสถานะเป็นกลาง สามารถสร้างทั้งประโยชน์และโทษแก่สังคมได้

แบบแผนพฤติกรรมฝูงชนวุ่นวาย: กรณีศึกษาเปรียบเทียบเหตุการณ์โจรฉกฉวยและเหตุการณ์จันนาวิกโยธินในภาคใต้ของประเทศไทย เพื่อศึกษากระบวนการเกิดและปฏิบัติการข่าวสารในลักษณะของข่าวลือ และปัจจัยที่ทำให้ปฏิบัติการข่าวสารในลักษณะของข่าวลือตามหมู่บ้านนำไปสู่จุดจบของความรุนแรง พบว่าปฏิบัติการข่าวสารในลักษณะของข่าวลือมีผลต่อพฤติกรรมฝูงชนวุ่นวาย ความหวาดระแวงกันระหว่างชาวบ้านกับรัฐใน 2 ลักษณะคือ รูปแบบการก่อตัวอย่างซ้ำๆ ซึ่งจะมีผลต่อการแสดงออกของพฤติกรรมฝูงชนทำลายล้างรุนแรง และการใช้ปฏิบัติการข่าวสารเพื่อหวังผลในทางปฏิบัติฉบับพลันทันที หรืองานวิจัยเรื่องข่าวลือบนทวิตเตอร์: การไหลเวียนของข้อมูลข่าวสารในห้วงของการเปลี่ยนผ่านทางสังคม-การเมืองในประเทศไทย ของ พิจิตรา สีคาโมโต้ และพีรพล เวทีกุล (2560) จัดประเภทข่าวลือออกเป็น 3 ประเภท หนึ่ง ข้อมูลที่ถูกพิสูจน์แล้วว่า เป็นเท็จ สอง ข่าวปลอม ข่าวหลุด คือข่าวที่ตอนแรกไม่ทราบว่าเป็นจริงหรือไม่จริง แต่สุดท้ายถูกพิสูจน์ว่าจริง และสาม ข่าวลือที่คงสภาพ คือข่าวที่ไม่ได้รับการยืนยันว่าจริงหรือไม่จริงจนหายไปจากความสนใจของผู้คน โดยการแบ่งประเภทนั้นเกิดขึ้นเพื่อเอื้ออำนวยรัฐสามารถบริหารจัดการข่าวลือได้อย่างมีประสิทธิภาพ

สิ่งที่ผู้เขียนอยากชวนตั้งข้อสังเกตจากปรากฏการณ์ข้างต้นคือ เหตุใดการถกเถียงเรื่อง ข่าวลือ ทั้งในโลกวิชาการและโลกความจริงนั้น ดูเหมือนทั้งผู้ส่งสารและผู้รับสารจะมีสมมติฐานร่วมกันไปเสียแล้วว่า ข่าวลือ = ข่าวเลว อันบ่อนทำลายสังคม สร้างความวุ่นวาย และแตกความสามัคคีของคนในชาติ ลงท้ายสังคมเราจึงมักเห็นชอบร่วมกันโดยปริยายว่า รัฐมีหน้าที่กำจัดข่าวลือให้พ้นจากระบบการสื่อสารของสังคม ไม่แปลกที่เราจะเห็นการจัดตั้งศูนย์ข่าวต่อต้านข่าวปลอม (Anti-Fake News Center) ของกระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม (MDES) ซึ่งมีภารกิจในการ “ดูแล กลั่นกรอง ตรวจสอบ หรือกำจัดข่าวปลอม...อันกระทบต่อความปลอดภัยในชีวิตและทรัพย์สินของประชาชน... เพื่อให้ประชาชนทุกคนเข้าใจและรู้เท่าทันว่า ข่าวไหนปลอมและข่าวไหนจริง” ถูกจัดตั้งขึ้นอย่างไม่มีแรงต้านทานจากสังคมมากนัก (The Standard, 1 พฤศจิกายน 2562)

ทว่าเหรียญมีสองด้าน แม้ด้านหนึ่งผู้เขียนยอมรับว่า ข่าวลือมีมิติแห่งความเป็น *ข่าวเลว* ที่พยายามทำร้ายและหลอกลวงสังคม ตัวอย่างเช่น ข่าวลือการดื่มน้ำมะนาวรักษามะเร็งบนแชตแอปพลิเคชัน ข่าวลือเชิญร่วม “ธุรกิจ” ที่จะทำให้คุณรวยในข้ามคืนบนสื่อโซเชียลมีเดีย หรือข่าวลือคลิปเสียงนักการเมืองที่ถูกนำเสนอเพื่อผลประโยชน์ทางการเมืองผ่านสื่อกระแสหลัก แต่บน *เหรียญอีกด้าน* เราอาจพบว่า ข่าวลือก็มีด้านที่สร้างสรรค์และจรรโลงสังคม อาทิเช่น เมื่อประชาชนกำลังทุกข์ร้อนจากภัยสงครามโลกครั้งที่สอง ข่าวลือการเสียชีวิตของฮิตเลอร์ทำให้ประชากรโลกสงบใจขึ้น เพราะเชื่อว่าสงครามจะสิ้นสุดในเร็ววัน (Vennard, 2018) หรือเมื่อสื่อสารมวลชนกระแสหลักถูกตั้งคำถามถึงจริยธรรมและความน่าเชื่อถือในการรายงานข่าว ข่าวลือบนโลกโซเชียลมีเดียก็เข้ามาเพิ่มข้อมูลข่าวสารให้แก่ประชาชนอีกทางหนึ่ง ทั้งนี้ เมื่อผู้ครองอำนาจสร้างบรรยากาศการ *สกัดกั้นทางความคิด* ผู้ถูกกดทับก็สามารถปล่อยข่าวลือเพื่อต่อต้านการควบคุมของผู้ครองอำนาจและหลบเลี่ยงการลงโทษไปได้ (Wickham, 1998)

ข่าวลือในมิติของการต่อต้านอำนาจรัฐ

ผู้เขียนยึดตามทัศนะของสำนักโตรอนโต (Toronto School) และมองว่า **ข่าวลือ** คือสื่อ (medium) อันบรรจุสาร (message) เพื่อลำเลียงส่งไปยังผู้รับสาร (receiver) ดังนั้นสถานะของ **ข่าวลือ** จึงเปรียบเป็นเพียงรูปแบบ (form) ของการสื่อสารชนิดหนึ่ง ไม่ต่างอะไรกับสื่อหนังสือพิมพ์ สื่อวิทยุ หรือสื่อโซเชียลมีเดียที่เราคุ้นเคย แน่นอนว่า **ข่าวลือ** สามารถกำหนดรูปแบบสารในหลายมิติ เช่น สารที่อนุญาตให้เผยแพร่ ลักษณะการมีส่วนร่วมของผู้รับ/ส่งสาร อิทธิพลของสาร และอื่นๆ (เช่น ข่าวมะนาวรักษาโรคมะเร็งกลายเป็นข่าวลือได้ เพราะในขณะนั้นยังไม่มีการพิสูจน์ความจริง ผู้รับส่งข่าวลือสามารถดัดแปลงสารให้เข้ากับชีวิตประจำวันของตัวเองได้ เกี่ยวข้องกับคนส่วนใหญ่ที่กลัวความเสี่ยงจากโรคมะเร็ง) แต่อย่างไรก็ดี ข่าวลือไม่มีอำนาจกำหนดคุณค่าของข่าวสารนั้นๆ ให้เป็น *ข่าวดี* หรือ *ข่าวเลว* ตามทัศนะของสังคม

พรรษาสิริ กุหลาบ (the momentum, 18 พฤศจิกายน 2562) อาจารย์ประจำภาควิชาวารสารสนเทศ คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย แสดงทัศนะว่า หลายครั้งประชาชนก็ปล่อยข่าวลือบนโลกดิจิทัลเพื่อทำลายผู้มีอำนาจให้ออกมาแก้ข่าว โดยหลบเลี่ยงการลงโทษอันรุนแรงจากรัฐบาลได้ ขณะที่ชัยวัฒน์ สถาอานันท์ จากคณะรัฐศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ ได้ให้ความเห็นเกี่ยวกับข่าวลือในช่วงตอนหนึ่งของการอบรมเชิงปฏิบัติการ “บทเรียนและแนวทางการรายงานข่าวเชิงสันติในสถานการณ์ความขัดแย้ง” เกี่ยวกับสถานการณ์ก่อการร้ายในสามจังหวัดชายแดนภาคใต้ของไทย ที่สถานีโทรทัศน์ไทยพีบีเอส (สำนักข่าวอิศรา, 21 กุมภาพันธ์ 2556) ว่า ข่าวลือเป็นเครื่องมือของชาวบ้านในการต่อรองผลประโยชน์และต่อต้านหน่วยงานราชการไทย โดยกว่า 60-70% ของข่าวกรองที่ราชการได้จากชาวบ้านนั้น มักเป็นข่าวลือที่ชาวบ้านนำมาใช้เพื่อแลกกับค่าตอบแทน เพื่อให้ราชการไทยประเมินสถานการณ์ผิดพลาด เนื่องจากไม่ยอมรับในอำนาจปกครอง

หากย้อนมองภาพใหญ่ในปรากฏการณ์ระดับโลก เราอาจไม่เชื่อว่าข่าวลือนั้นเป็นตัวแปรสำคัญช่วยประชาชนแถบตะวันออกกลางโค่นล้มผู้นำเผด็จการที่ครองอำนาจต่อเนื่องมาหลายทศวรรษภายในเวลาเพียง 18 วัน

โดมิโนตัวแรกเริ่มล้มเมื่อกลุ่มหนุ่มสาวชาวตูนิเซียรวมตัวกันเพื่อขับไล่ Zine El Abidine Ben Ali อดีตประธานาธิบดีผู้ครองอำนาจต่อเนื่องกว่า 23 ปี หลังจากมีข่าวลือหนาหูบนโลกออนไลน์เรื่องการเผาตัวจนตายของ Mohamed Bouazizi หนุ่มวัย 26 ปี บัณฑิตทางวิทยาศาสตร์คอมพิวเตอร์ ซึ่งตกงานจนต้องยึดอาชีพเป็นคนเข็นรถผลไม้ขาย แม้ข่าวลือจะมีหลายเวอร์ชัน แต่หนึ่งในนั้นระบุว่า นาย Bouazizi ไม่พอใจที่เจ้าหน้าที่ตำรวจพยายามเรียกเก็บส่วยจากตน ทั้งๆ ที่ฐานะขัดสนจนแทบไม่มีอะไรกิน จึงก่อเหตุเผาตัวเองประท้วง จนกลายเป็นชนวนโค่นอำนาจผู้นำเผด็จการ และนำไปสู่เหตุการณ์อาหรับสปริง (Arab Spring) ล้มกระดานผู้นำเผด็จการแห่งโลกอาหรับอีกหลายประเทศต่อไป (BBC, 16 December 2011)

เหตุการณ์ทำนองเดียวกันเกิดขึ้นกับการประท้วงฮ่องกงที่ยืดเยื้อมากกว่า 6 เดือน 11 วัน (บันทึกเมื่อวันที่ 14 ตุลาคม 2562) เช่นกัน เมื่อผู้ประท้วงฮ่องกงใช้ยุทธวิธีระดมพลและกำหนดทิศทางการประท้วงผ่านการแชร์ข่าวลือบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ ซึ่งช่วยให้ผู้ประท้วงหลบเลี่ยงการลงโทษจากรัฐบาลสำเร็จเนื่องจากทางการไม่สามารถตรวจจับต้นตอเผยแพร่ข่าวลือ ไม่ทราบว่ามีใครเขียน นำไปสู่การจับมือใครดมไม่ได้ อาจเรียกได้ว่า การระดมพลและกำหนดทิศทางการประท้วงของหนุ่มสาวฮ่องกงนั้นสำเร็จได้ เพราะยุทธวิธีแชร์ข่าวลือที่รัฐบาลไม่สามารถลงโทษและสกัดกั้นการเผยแพร่ได้ (CNN, 8 October 2019)

จะเห็นได้ว่า ไม่มากก็น้อย ข่าวลือเป็นเครื่องมือสำคัญและทรงประสิทธิภาพในการจุดกระแสการเคลื่อนไหวของภาคประชาชนเพื่อต่อต้านผู้ปกครอง (กรณีการปฏิวัติดอกมะลิ⁴ และอาหรับสปริง) หรือก่อกวนผู้มีอำนาจให้ไม่อาจปกครองได้ภายใต้ “ค่าใช้จ่าย” (a price to pay) ต่ำสุด ซึ่งคือการหลบเลี่ยงความเสี่ยงในการถูกลงโทษอย่างรุนแรงจากราชากร (กรณีประท้วงฮ่องกง⁵)

บทความชิ้นนี้จึงอยากเชิญชวนผู้อ่านร่วมสำรวจบทบาท แนวคิด ทฤษฎี และความเป็นไปได้ที่คนธรรมดาคนหนึ่ง จะหยิบนวย **ข่าวลือ** มาใช้เป็นอาวุธเพื่อต่อต้านผู้มีอำนาจที่กดทับชีวิตทางสังคมและการเมือง

⁴ การปฏิวัติดอกมะลิ (ดอกมะลิคือดอกไม้ประจำชาติของประเทศตูนิเซีย) หรือการลุกฮือของประชาชนในวงกว้างเพื่อทำการโค่นล้มรัฐบาลและเปลี่ยนแปลงระบอบเดิมที่ดำรงมายาวนานของประเทศตูนิเซีย ถือว่าเป็นขบวนการใหญ่โตอย่างยิ่งนับจากเดือนธันวาคมปี 2010 กล่าวได้ว่า การปฏิวัตินั้นนับเป็นปรากฏการณ์สำคัญยิ่งใหญ่ที่สุดในต้นศตวรรษที่ 21 ตลอดจนท้าทายต่อระบอบอำนาจนิยมอย่างทรงพลังยิ่ง นับจากการล่มสลายของอดีตสหภาพโซเวียต การปฏิวัติดังกล่าวยังสร้างแรงบันดาลใจ และส่งผลสะท้อนไปสู่การลุกฮือของประชาชนในประเทศใกล้เคียง เช่น อียิปต์ ลิเบีย โมร็อกโก เยเมน บาห์เรน จอร์แดน ซีเรีย และอีกหลายประเทศ แม้ประเทศเหล่านี้ถูกผูกขาดอำนาจโดยผู้ปกครองที่ดำรงตำแหน่งยาวนานและยากต่อการเปลี่ยนแปลงเป็นประชาธิปไตย นอกจากนี้ การปฏิวัติดอกมะลียังมีฐานมาจากภัยหนุ่มสาวเยาวชนที่เป็นมวลชนส่วนใหญ่ในการนำขบวน ยังสามารถก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงได้อย่าง “อย่างทันทีทันใด” โดยใช้เวลาไม่ถึง 1 เดือน จึงจัดเป็นเหตุการณ์นำศึกษา ขบคิด และวิเคราะห์ในทฤษฎีอย่างยิ่ง (ศิวัช ศรีโกคางกุล, 2561)

⁵ การประท้วงต่อต้านร่างรัฐบัญญัติส่งผู้ร้ายข้ามแดนฮ่องกงระหว่างปี 2019-2020 หรือการประท้วงฮ่องกงเป็นการเดินขบวนในฮ่องกงและนครอื่นๆ ทั่วโลก เพื่อเรียกร้องให้ถอน “ร่างรัฐบัญญัติกฎหมายผู้หนีคดีและความช่วยเหลือร่วมกันทางกฎหมายในคดีอาญา 2019” (Fugitive Offenders and Mutual Legal Assistance in Criminal Matters Legislation (Amendment) Bill 2019) ที่รัฐบาลฮ่องกงเสนอ เพราะเกรงว่าร่างกฎหมายดังกล่าว จะทำให้ฮ่องกงเปิดรับความครอบงำจากกฎหมายของจีนแผ่นดินใหญ่ ซึ่งจะทำให้ชาวฮ่องกงตกอยู่ใต้ระบบกฎหมายอื่นที่นอกเหนือไปจากของตน.

ความรู้พื้นฐานเรื่องข่าวลือ: สถานะของข่าวลือ

“เธอได้ยินข่าวนั้นหรือเปล่า” เป็นคำทักทายตอนเช้าที่เราได้ยินจนเจนหูในสังคมไทย

น่าสนใจว่า “ข่าว” สำหรับสังคมไทยไม่ได้จำกัดความอยู่เพียงแค่ข่าวทางการ (official information) ที่ถูกนำเสนอผ่านสถาบันสื่อสารมวลชนหรือหน่วยงานราชการต่างๆ เท่านั้น แต่ยังรวบดึงเอา “ข่าว” หลากหลายรูปแบบเข้ามาอยู่ในความหมาย อาทิ ข่าวลือ (rumour) เรื่องการโยกย้ายตำแหน่งหรือการทุจริตของข้าราชการผู้ใหญ่ชั้นสูง เรื่องซุบซิบนินทา (gossip) เกี่ยวกับการแต่งงานของลูกสาวบ้านข้างบ้าน ข่าวสุขภาพเรื่องน้ำมะนาวต้านโรคมะเร็งที่ถูกเผยแพร่ผ่านสื่อโซเชียลมีเดีย เป็นต้น ดังนั้นจึงเห็นได้ว่า คำว่า “ข่าว” สำหรับสังคมไทยนั้น มีความหมายครอบคลุมถึงประเภทของข้อมูลอันหลากหลาย ไม่ว่าจะเป็นข่าวลือ ข่าวนินทา ข่าวเล่าปากต่อปาก ข่าววงใน ไปจนถึงข่าวที่ถูกทำให้ดูเหมือนมี “อัตราส่วนของความจริง” น้อย เช่น ข่าวลวง ข่าวหลอก ข่าวไม่จริง แม้ข่าวแต่ละชนิดจะมีอำนาจและความน่าเชื่อถือแตกต่างกัน แต่อย่างไรก็ตาม สังคมไทยก็ยังเรียกนำหน้าสิ่งเหล่านั้นว่า “ข่าว” ซึ่งสะท้อนให้เห็นวิธีคิด “ไม่มีมูลหมาไม่ซื้อ” หรือความเชื่อที่ว่า ไม่ว่าจะมากน้อย ทุกเรื่องราวที่สื่อสารมาถึงเราได้ย่อมมีส่วนประกอบของ “ความจริง” แฝงอยู่ด้วยเสมอ

เราจึงอาจพูดได้ว่า การแยกแยะข่าวลือออกจากข่าวชนิดอื่นๆ สำหรับสังคมไทยนั้นทำได้ยาก ซึ่งผู้เขียนสันนิษฐานว่า อาจเกิดจากการที่สังคมไทยมองว่า ข้อมูลข่าวสารทุกชนิดที่ไหลเวียนมาถึงเรา ย่อมมีส่วนผสมของความจริงไม่มากนักน้อยเสมอ

อย่างไรก็ตาม หากเราต้องการแยกแยะ ศึกษา และเข้าใจลักษณะเฉพาะของข่าวลือ Merriam Webster (2015) นิยามข่าวลือว่า เป็น “การพูดคุยหรือความคิดเห็นที่ถูกเผยแพร่อย่างกว้างขวางโดยไม่มีแหล่งสารชัดเจน อาจเป็นข้อความหรือรายงานเกี่ยวกับสถานการณ์ปัจจุบันที่ไม่มีการรับรองความถูกต้อง” นิยามนี้แสดงให้เห็นความพยายามแยกแยะข่าว (news) ออกจากสิ่งที่ไม่ใช่ข่าวอื่นๆ ผ่านการได้รับหรือไม่ได้รับการรับรอง (verification) จากสถาบันที่มีอำนาจในสังคม เช่น หน่วยงานราชการ สถาบันสื่อสารมวลชน

กล่าวอีกนัยหนึ่ง ข่าวใดจะก้าวขึ้นเป็นข่าวทางการเมืองและได้รับการสถาปนาเป็น “ข่าวจริง” (news) ได้นั้น ก็ด้วยว่าข่าวสารเหล่านั้นผ่านการรับรองจากผู้มีอำนาจในสังคม และสื่อมวลชนกระแสหลักเห็นพ้องมอบพื้นที่ข่าวให้หรือไม่ ความน่าเชื่อถือ (credibility) จึงไม่ใช่สิ่งที่ข่าวสาร (information) มีมาโดยธรรมชาติ แต่เป็นด้วยผู้มีอำนาจในสังคมนั้นๆ สถาปนาให้ข่าวสารดังกล่าวเป็น “ความจริง” (truth) และควรค่าแก่การรับรู้ของสาธารณชน

แต่ไม่ว่าจะได้รับการยืนยันความจริงหรือไม่ ข่าวลือถือเป็นเครื่องมือสื่อสารอันทรงพลัง อันสามารถโน้มน้าวใจผู้คนอย่างเห็นได้ชัด และบางครั้งยังมีอำนาจมากจนสามารถผลักดันผู้คนให้ออกไปขับเคลื่อนสังคม ผู้เขียนเห็นว่าข่าวลือกลายเป็นปรากฏการณ์สังคมที่นาฬิกาของยุคสมัยในยุคที่ผู้คนสื่อสารกันผ่านโลกโซเชียลมีเดีย เพราะพื้นที่สื่อสังคมออนไลน์มีลักษณะเป็นอาณาเขตเสรีที่เปิดโอกาสให้ข้อมูลชุดต่างๆ เผยแพร่ (แต่ไม่ได้หมายความว่า ข้อมูลใดๆ บนสื่อสังคมออนไลน์จะได้รับการเชื่อถือและไม่มีคนตั้งข้อสงสัยเสมอ) ที่สำคัญข่าวลือยังเป็นผลผลิตของการสื่อสารแบบไม่เป็นทางการและเป็นภาพสะท้อนความต้องการของสังคมอย่างเป็นรูปธรรม (Knapp, 1944)

สำหรับบทความชิ้นนี้ ผู้เขียนขออนุญาตข่าวลือ (rumour) ว่าเป็นรูปแบบการสื่อสารหนึ่งของมนุษย์ “ที่ไม่สามารถระบุจุดมุ่งหมายและสถานะของความจริงได้” และเนื้อหาสามารถถูก “เพิ่มเติม ขัดเกลา และดัดแปลง” ให้กลมกลืนเข้ากับต้นเรื่องเดิม บริบทส่วนบุคคล และบริบททางสังคม นอกจากนั้น ข่าวลือยังเป็นภาพสะท้อนความต้องการของสังคม และเป็นเครื่องมือการสื่อสารเพื่อขับเคลื่อนสังคมอีกด้วย (Allport and Postman, 1947; Knapp, 1944) เนื่องจากนิยามดังกล่าวเข้ากับจุดยืนของผู้เขียนที่มองว่า ข่าวลือเป็นเครื่องมือการสื่อสารที่มีสถานะเป็นกลาง สามารถสร้างทั้งประโยชน์และโทษแก่สังคมได้

● งานศึกษาข่าวลือหลังสงครามโลกครั้งที่สอง

เช่นเดียวกับศาสตร์ด้านการสื่อสาร การศึกษาและงานวิจัยเรื่องข่าวลือเริ่มเฟื่องฟูขึ้นหลังสงครามโลกครั้งที่สอง เนื่องจากนักวิชาการบางคนมองว่า ข่าวลือเป็นตัวแปรสำคัญหนึ่งที่ก่อให้เกิดสงครามและการต่อสู้ทั่วโลก Gordon W.

Allport and Leo Postman นักจิตวิทยาสังคมชาวอเมริกันเป็นสองบุคคลที่วางรากฐานการศึกษาข่าวลือผ่านผลงาน *The Psychology of Rumor* (1947)

Allport and Postman ระบุว่า ข่าวลือเกิดจาก 2 เงื่อนไขคือ ความสำคัญของเรื่องราว และความกำกวมของความจริง (Allport and Postman, 1947: 34) ความสำคัญของข่าวลือเกิดจาก “แรงจูงใจ” เพราะมนุษย์ทุกคนต้องการคำอธิบายต่อสิ่งที่เกิดขึ้นรอบตัวเรา จึงมีแนวโน้มสืบหาข่าวลือเพื่อมาเป็นฐานข้อมูล นอกจากนั้น ข่าวลือยังเป็นเครื่องมือทำความเข้าใจสถานการณ์อันกำกวม และด้วยคุณสมบัติของข่าวลือที่ยังไม่ได้รับการรับรอง และมีเนื้อหาที่ลึกลับ ทำให้ผู้รับสารสามารถดัดแปลงข่าวสารให้เข้ากับสถานการณ์ของตนเอง

แม้ Allport and Postman จะมองข่าวลือว่า เลวร้ายและเป็นชนวนแห่งสงคราม โดยทั้งสองอธิบายว่า รัฐในสังคมอารยะทุกสังคมควรกำจัดข่าวลือให้สิ้นซาก เหมือนเช่นสังคมกรีกโบราณที่มีตำแหน่ง *Delatores* หรือคนคอยฟังข่าวลือเพื่อรายงานต่อเจ้าครองนคร แต่หากรัฐไร้ประสิทธิภาพและกดขี่ประชาชน นักสื่อสารมวลชนสามารถใช้ข่าวลือเพื่อประโยชน์สาธารณะในประเทศที่ปราศจากเสรีภาพสื่อ (Allport and Postman, 1947: 186)

งานคลาสสิกอีกชิ้นหนึ่งคือ ผลงานของ Tamotsu Shibutani ชื่อ *Improvvised News: A Sociological Study of Rumor* (1966) นักมานุษยวิทยาลูกครึ่งญี่ปุ่น-อเมริกัน ผู้สนใจศึกษาประชาชนบางส่วนที่ยังคิดว่าสงครามโลกครั้งที่ 2 ยังไม่สิ้นสุดลง โดยสันนิษฐานว่า พวกเขาเชื่อถือข่าวลือและไม่สามารถเข้าถึงข่าวทางการที่ได้รับการยืนยันความจริง

แม้ Shibutani จะมองว่า ข่าวจริงคือข่าวที่ได้รับการยืนยันความจริงและเผยแพร่ผ่านช่องทางอันน่าเชื่อถือ แต่เขาก็ไม่ปฏิเสธว่า มีข่าวที่ผ่านการยืนยันความจริงหลายชิ้นที่ไม่เป็นความจริง พร้อมยกตัวอย่างข่าวหลายชิ้นที่เสียคุณค่าความจริง ความเป็นวัตถุวิสัย และความเป็นกลาง ตัวอย่างเช่น สำนักข่าวมัก “บิดเบือน” ข่าวสารอยู่เป็นนิตย แต่ Shibutani มองว่า การกระทำนี้ไม่ใช่การแต่งเรื่องใหม่ แต่เป็น “ความพยายามสร้างความพอใจให้แก่ผู้รับสารโดยจงใจมองข้ามรายละเอียดบางอย่างอันไม่น่าอภิรมย์ การวางตำแหน่งเรื่องราวเสียใหม่ หรือการนำเรื่องราวสองอย่างมารวมกัน” (Shibutani, 1966: 44)

● วงจรชีวิตของข่าวลือ

Morin (1971) นักสังคมวิทยาชาวฝรั่งเศส ทำการศึกษากระบวนการเกิดขึ้นและหายไปของข่าวลือในหมู่หญิงสาวชนชั้นกลางของเมืองออร์ลีนส์ ประเทศฝรั่งเศส โดยเวลานั้นเกิดการเผยแพร่ข่าวลือว่า มีเด็กสาวถูกขวยขวายและกักขังพร้อมส่งตัวออกไปต่างประเทศ เพื่อบังคับให้ทำงานเป็นโสเภณี ในเวลาไม่นานก็มีสื่อมวลชนหยิบประเด็นนี้ไปนำเสนออย่างกว้างขวาง ตัวอย่างเช่นหนังสือพิมพ์ *Le Monde* ลงภาพหน้าปกเป็นภาพชายนิรนามท่าทางคุกคามกำลังบีบคอเด็กสาวอย่างโหดร้าย ภายในภาพมีหญิงสาวนอนหมดสติอยู่บนเรือ ถูกบังคับให้ทานยา และนอนหลับไหลไม่ได้สติอยู่บนพื้นเรือ ในเวลาต่อมาข่าวลือนี้ทำให้พ่อค้าขวยขวายถูกเกลียดชัง และนำไปสู่การโจมตีขวยขวายในพื้นที่หลายครั้ง

ภายหลัง Morin ได้ข้อสรุปว่า การลือต่อๆ กันนั้นมีลักษณะคล้าย “สิ่งมีชีวิต” กล่าวคือมีวัฏจักรชีวิตตามพัฒนาการของเหตุการณ์ ตั้งแต่กำเนิด ผจญภัย และตาย ในแต่ละลำดับขั้นของ “ชีวิต” นั้น ข่าวลือมีลักษณะและหน้าที่แตกต่างกันออกไป ดังอธิบายต่อไปนี้

หนึ่ง การกำเนิด (Birth)

รูปแบบและหน้าที่ของข่าวลือนั้นมีหลากหลาย เนื่องจากมูลเหตุจูงใจให้เกิดข่าวลือก็มีหลากหลายเช่นกัน ข่าวลืออาจเป็นกลุ่มของข้อมูลที่บังเอิญเกิดขึ้นเพื่อให้ความหมายสิ่งที่เกิดอะไรขึ้น หรือข่าวลืออาจเป็นเรื่องราวที่ถูกจัดตั้งขึ้นอย่างเป็นระบบ (Rosnow, 1974) แต่สำหรับการลือต่อกันเพื่อก่อให้เกิดการเคลื่อนไหวทางสังคมนั้น ข่าวลือมักเกิดจากตัวแปรหลายประการ เช่น การสันนิษฐาน (surmise) เมื่อพบปรากฏการณ์ที่ตนเองไม่สามารถอธิบายได้อย่างชัดเจน มีความคลุมเครือจนต้องกระจายข่าวลือเพื่อหาคำอธิบายจากผู้อื่น ความหวาดระแวง (jealousy) เมื่อพบเจอปรากฏการณ์ที่ตนต้องการตั้งคำถามหรือสงสัยในความไม่ชอบมาพากลของเหตุการณ์ และเป็นเหตุการณ์สำคัญ (importance) ซึ่งส่งผลกระทบต่อตนเองหรือสาธารณะจนไม่อาจนิ่งเฉยได้ (Allport and Postman, 1947)

อย่างไรก็ตาม การพูดต่อๆ กันบางกรณีก็ไม่ได้เกิดขึ้นเองตามธรรมชาติ หากแต่มีกระบวนการหรือระบบที่ตั้งใจแพร่กระจายเนื้อหาสารเหล่านั้น โดยใช้หลักการชักจูงใจเป็นหลัก จุดเริ่มต้นของข่าวลือประเภทนี้จะเกิดจากความเห็นเป็นหลัก ก่อนที่ “ข้อเท็จจริง” จะถูกสกัดออกมาเป็นใจความหลักระหว่างที่ข่าวลือถูกส่งต่อไปเรื่อยๆ (Allport and Postman, 1947)

เมื่อเวลาผ่านไป หากยังไม่มีบุคคลหรือสถาบันใดเข้ามาพิสูจน์ความจริงของเนื้อหาสารเหล่านั้น Allport and Postman (1947) กล่าวว่า ข่าวลือดังกล่าวจะยิ่งแพร่กระจายตัวรวดเร็วยิ่งขึ้น ส่งผลให้คนในสังคมเข้าร่วมการสื่อสารข่าวลือนั้นมากขึ้นเรื่อยๆ ด้วยความอยากรู้อยากเห็นและปรารถนาให้สถานการณ์สงบลง ดังนั้น Shibutani (1966) จึงกล่าวว่า โดยปกติแล้ว สถาบันสื่อมวลชนจะเป็นสถาบันหลักที่ช่วยคลี่คลายความสงสัยของสาธารณชนลงไป แต่หากสื่อมวลชนกระแสหลักล้มเหลวในการให้คำอธิบาย สื่อมวลชนกระแสรอง เช่น สื่ออิเล็กทรอนิกส์ สื่อวิทยุชุมชน จะเป็นตัวแปรสำคัญที่เข้ามาช่วยอธิบายปรากฏการณ์เหล่านั้นแทน

สอง การผจญภัย (Adventure)

Hill and Bonjean (1964: 336-42) ระบุว่า ตัวแปรที่ทำให้ข่าวลือสามารถสื่อสารต่อสาธารณชนได้อย่างรวดเร็วคือ ความน่าตื่นเต้นของเหตุการณ์ คุณค่าข่าว และช่วงเวลาในการส่ง ตัวอย่างเช่น กรณี John F. Kennedy อดีตประธานาธิบดีของสหรัฐอเมริกาถูกลอบสังหาร ชาวอเมริกันกว่าร้อยละ 90 ของประเทศรับทราบข่าวการสังหารภายใน 45 นาที ก่อนการประกาศอย่างเป็นทางการครั้งแรก ขณะที่กว่าครึ่งของประชากรที่ได้รับทราบข่าวการลอบสังหารรับรู้มาจากข่าวลือปากต่อปาก (Caplow, 1947: 298-302) ทั้งนี้เนื่องจากข่าวการลอบสังหารมีทั้งความน่าตื่นเต้น มีคุณค่าข่าวในเชิงเหตุการณ์อันสำคัญต่อบ้านเมือง และถูกส่งต่อในช่วงเวลาที่ผู้คนตื่นตัวทางการเมืองอย่างยิ่ง

อย่างไรก็ตาม การสื่อสารในรูปแบบการเล่าปากต่อปากนั้น เป็นการสื่อสารสองทาง อันหมายความว่า ทั้งผู้รับสารและผู้ส่งสารมีอำนาจในการดัดแปลง (distortion) ลงรหัสสาร (encoding) หรือการแปลรหัสสาร (decoding)

ที่แตกต่างไปจากต้นฉบับทุกครั้งที่เกิดการสื่อสาร เทคนิคการดัดแปลงสารสำหรับการพูดปากต่อปากที่น่าสนใจด้วยกัน 3 รูปแบบคือ (1) การลดทอนข้อมูล (leveling) หรือการทำลายข้อมูลบางอย่างออกไปจากข่าวลือ (2) การเน้นข้อมูล (sharpening) คือการเลือกให้ความสนใจกับข้อมูลบางอย่าง (3) ดัดแปลง (assimilation) คือการบิดเนื้อหาบางอย่างในข่าวลือ เพื่อให้เกิดโครงสร้างเรื่องราวใหม่ที่ฟังดูสมเหตุสมผลกว่าเดิม (Larsen, 1954: 426-433)

ข่าวลือด้านสุขภาพที่ส่งต่อบนแอปพลิเคชัน Line ถือเป็นตัวอย่างรูปธรรมหนึ่งของการดัดแปลงข่าวลือ เนื่องจากเนื้อหาข่าวส่วนใหญ่มักหยิบยกผลวิจัยทางการแพทย์มานำเสนอ ดังนั้น ผู้เผยแพร่จึงนิยมลดทอนข้อมูล (leveling) เอาเฉพาะส่วนข้อสรุปของงานวิจัยมานำเสนอ เลือกเน้นข้อมูล (sharpening) ที่เกี่ยวข้องกับคนส่วนใหญ่ เช่น โรคมะเร็ง โรคเบาหวาน โรคความดันโลหิต และยังดัดแปลง (assimilation) หรือเพิ่มเติมเนื้อหาของสารเข้ามา เช่น การเพิ่มความ “ส่งต่อให้ถึง 10 คนแล้วจะได้บุญใหญ่”

สาม การตาย (Death)

ผู้คนที่ทำตัวเป็นสื่อกลางในระบบของการสื่อสารสามารถแสดงบทบาทเป็นได้ทั้งเชิงรุก (active) และเชิงรับ (passive) ในการเปิดวงถกเถียงเกี่ยวกับข่าวลือหนึ่งๆ บทบาทเชิงรุกคือ การที่ผู้ส่งต่อข่าวลือใส่ความปรารถนาหรือความต้องการโน้มน้าวผู้อื่นเข้าไปในเนื้อหา ส่วนในบทบาทเชิงรับนั้น เมื่อผู้รับข่าวลือเลือกที่จะนิ่งเฉยและไม่ส่งต่อข่าวลือไป การหยุดส่งต่อข่าวลือโดยสิ้นเชิงทำให้ข่าวลือ “ถึงแก่ความตาย” ซึ่งความตายของข่าวลือนั้นเกิดขึ้นได้หลายสาเหตุดังต่อไปนี้

(1) *ตายตามธรรมชาติ* เรื่องราวบางอย่างตายไปโดยธรรมชาติ เนื่องจากผู้คนเริ่มเบื่อหน่ายข่าวลือและเรื่องราวนั้นแล้ว พวกเขาเลยเลิกคิดและพูดถึงเรื่องนั้นไปเอง ความตายแบบนี้มักเกิดขึ้นกับข่าวลือที่ไม่มีผลกระทบต่อสาธารณชน ความเบื่อหน่ายเป็นจุดเริ่มต้นของความตายโดยธรรมชาติ และเมื่อมีเหตุการณ์ใหม่เข้ามา ผู้คนก็จะย้ายความสนใจจากข่าวลือเก่าไปยังข่าวลือใหม่ (Shibutani, 1966)

(2) เหตุการณ์จบลง ชาวสื่ออาจหมดอายุเมื่อเงื่อนงำที่อยู่ในเหตุการณ์คลี่คลายออก กล่าวคือ ชาวสื่อบางชนิดหายไป เพราะไม่สามารถตอบสนองความต้องการข่าวสาร รวมถึงอารมณ์ของสาธารณชนในขณะนั้นได้อีกต่อไป เมื่อมีเหตุการณ์เกิดขึ้นและความจริงถูกเปิดเผย ชาวสื่อก็จะไม่จำเป็นกับสังคมนั้นอีก (Festinger, 1948)

(3) ชาวสื่อหายไปเพราะถูกควบคุมกำกับ ความตายของชาวสื่อบางครั้งเกิดจากการทำงานของสถาบันที่เป็นระบบโดยเฉพาะสื่อกระแสหลัก เช่น วิทยุโทรทัศน์ หนังสือพิมพ์ ระบบเซ็นเซอร์ และศูนย์ควบคุมชาวสื่อ ซึ่งทำหน้าที่ในการเปิดเผยข้อบกพร่องของชาวสื่อที่กำลังแพร่กระจายอยู่ (Morin, 1971) ทั้งนี้การทำลายชาวสื่อที่ได้ผลดีมักอยู่ในช่วงที่ชาวสื่อเพิ่งถือกำเนิดขึ้น ซึ่งเป็นช่วงเวลาก่อนที่ผู้คนจะมีเวลารวบรวมข้อมูลจากชาวสื่อและยึดถือว่ามันเป็น “ความจริง” และผู้ร่วมองชาวสื่อจะพยายามผลักดันให้ชาวสื่อที่ตัวเองยึดถือกลายเป็นเรื่องจริงขึ้นมาให้ได้ วิธีการทำลายชาวสื่อที่ได้ผลคือ การนำเสนอความจริงมากที่สุด เพื่อให้ผู้ร่วมองสนทนาก็ยังไม่ตัดสินใจว่าใครถูกใครผิดคล้อยตามได้

จึงเห็นได้ว่า ตัวแปรที่ทำให้ชาวสื่อถูกทำลายมักเกี่ยวข้องกับความน่าเชื่อถือของผู้รับสารที่มีต่อแหล่งข้อมูลอ้างอิง หากแหล่งข่าวที่ถูกนำมาใช้หักล้างชาวื่อน่าเชื่อถือมากกว่า ผู้คนก็จะเอาใจออกห่างชาวสื่อจนเป็นปกติ แต่หากไม่มีการชี้แจงจากข้อมูลด้านอื่นเลย ผู้คนจะเริ่มคลายความเชื่อถือชาวจริง และหันไปเชื่อถือชาวสื่อมากขึ้นเรื่อยๆ

อย่างไรก็ตาม บางครั้งเมื่อชาวสื่อกำลังจากคลี่คลายไป ก็กลับมีเงื่อนงำใหม่โผล่ขึ้นมา จนทำให้ชาวสื่อนั้น “ฟื้นคืน” (recoveries) กลับขึ้นมาอีกครั้ง ขณะที่ชาวสื่อบางชนิดก็มีแนวโน้มเพื่อทำลายล้างเป้าหมายและจะไม่หยุดแพร่กระจาย ถ้ายังทำหน้าที่นั้นไม่สำเร็จ ขณะที่ชาวสื่อบางชนิดไม่มีวันตาย เนื่องจากมันกลายเป็นส่วนหนึ่งความเชื่อของสังคมซึ่ง Pollard (1915: 321-330) กล่าวว่าประวัติศาสตร์ของมนุษย์นั้นแท้จริงแล้วคือ ส่วนผสมของ “ชาวสื่อที่ถูกกลั่นกรอง” มาแล้ว และฝังตัวเองกลายเป็นส่วนหนึ่งของหน้าประวัติศาสตร์ในสังคมและยากที่จะตัดออกจากสังคมได้

ข่าวลือกับการขับเคลื่อนสังคม: อาวุธของคนอำนาจน้อย

อาจกล่าวได้ว่า ข่าวลือกับสังคมไทยเป็นสิ่งที่คู่กันมาช้านาน เนื่องจากสังคมเรานิยมการถ่ายทอดวัฒนธรรมและองค์ความรู้แบบมุขปาฐะ (oral tradition) กล่าวคือ ไม่ว่าจะเป็นเรื่องราวทางศาสนา ความเชื่อ ตำนานพื้นบ้าน และนิทานแต่เริ่มเดิมทีก็ถูกถ่ายทอดผ่านปากต่อปากอย่างข่าวลือมาด้วยกันทั้งสิ้น จึงไม่แปลกที่เราจะเห็นร่องรอยข่าวลือเพื่อการขับเคลื่อนสังคมปรากฏในวัฒนธรรมของเรา ตัวอย่างรูปธรรมได้แก่ *รามเกียรติ์* ตอน สีดาลุยไฟ อันเป็นวรรณกรรมทรงอิทธิพลของไทยแต่อดีตถึงปัจจุบัน เรื่องราวเล่าถึงเหตุการณ์หลังพระรามสังหารทศกัณฐ์ และสามารถช่วยนางสีดาผู้ถูกลักพาตัวไปอยู่ในเมืองยักษ์กว่า 14 ปีได้สำเร็จ แต่หลังจากนางสีดากลับคืนสู่บ้านเมืองแล้ว ชาวบ้านกลับพากันลืออย่างกว้างขวางว่า นางสีดาคงถูกทศกัณฐ์ลวงละเมิด ไม่บริสุทธิ์คู่ควรกับการเป็นผู้ปกครองของพวกตนอีกต่อไป จนความลวงรู้มาถึงพระราม ทำให้เกิดความไม่สบายพระทัยอย่างยิ่ง นางสีดาจึงขอลุยไฟต่อหน้าสาธารณชนเพื่อแสดงความบริสุทธิ์ใจ และทำการบเสียชุบชิบนิทาของชาวบ้านตามบทกลอนต่อไปนี้

“...แต่พระได้สีดากลับมานี้	ยังอัดอั้นตันฤดีด้วยเกรงกรัง
น้องก็หวั่นจิตคิดประวิง	พระจะว่าสูงส่งกับกุมภันท์
จำกูจะแสดงความบริสุทธิ์	ให้แจ้งสิ้นยมมนุษย์แลสวรรค์
จึงมีพระเสาวนีย์ไปโดยพลัน	ให้ลุยไฟไม่จันทนขึ้นทันที...”

พระบาทสมเด็จพระพุทธเลิศหล้านภาลัย (2510)

มองผิวเผินเราอาจตีความได้ว่า ผู้ทรงนิพนธ์ต้องการสื่อว่า นางสีดาช่างมีเลือดขัตติยะ กล้าเสี่ยงชีวิตเพื่อพิสูจน์ความบริสุทธิ์ของตัวเอง แต่หากตีความระหว่างบรรทัดจะพบว่า ต้นเหตุที่ผลักดันให้นางสีดาต้องประกอบพิธีกรรมเสี่ยงชีวิตนั้น เกิดจาก *ข่าวลือ* ที่ปากต่อปากในหมู่ผู้ใต้ปกครอง ดังนั้นจึงอาจสรุปได้ว่าแท้จริงแล้ว การพูดปากต่อปากของชาวบ้านที่ดูเหมือนเรื่องไร้สาระ กลับมีอำนาจควบคุมแม้กระทั่งชนชั้นปกครอง การชุบชิบนิทาของชาวบ้านไทยในอดีตจึงอาจ

เป็นกลไกควบคุมทางสังคมแบบหนึ่ง เพื่อต่อต้านผู้มีอำนาจ โดยปราศจากการเสียเลือดเสียเนื้อ หรือการ “พันคอริบเรื่อน”

หากอธิบายในแง่ของแนวคิดและทฤษฎี ภายใต้สภาวะปกติที่ตัวแสดงอันเป็นสถาบันหลักของสังคม (เช่น รัฐ สถาบันทางเศรษฐกิจ หรือสถาบันควบคุมและปกครองทางสังคม) มีอำนาจสมบูรณ์ พวกเขาจะประกอบสร้างชุดข้อมูลบางอย่าง และสถาปนาจนกลายเป็นความรู้ (knowledge) และเป็นข่าวจริง (news) ให้แก่ประชาชนได้ปกครอง แต่เมื่อถึงจังหวะและโอกาสที่ผู้ปกครองเกิดความอ่อนแอ (เช่น การเปลี่ยนผ่านตัวผู้นำ) ประชาชนซึ่งเก็บกดเอาความอัดอั้น ความเคืองโกรธ จะเริ่มสร้างข่าวลือผ่านการบอกเล่าปากต่อปาก และสถาปนาให้ข่าวลือนั้นเป็น *ข่าวจริง* สำหรับกลุ่มตน ไม่ใช่เพื่อเชื่อถือจริงจังและหลอกหลอนตัวเองแต่ใช้เป็นเครื่องมือเพื่อต่อสู้กับอำนาจ “ความรู้” ของผู้ปกครอง (cf. Fine, 2013)

เห็นได้ว่า ข่าวลืออันถูกผลิตโดยคนชายขอบอำนาจของสังคมนั้น แผงผังไปด้วยมิติของการต่อต้านอำนาจความรู้และข่าวจริงของสถาบันหลัก อีกทั้งยังทำหน้าที่หมุนเวียนข่าวสารทั้งหมดให้ประชาชนรู้เท่าทันเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นจริง จึงไม่แปลกที่ผู้มีอำนาจมักใช้วาทกรรมตีตราให้คนในสังคมเชื่อว่า ข่าวลือเท่ากับเรื่องโกหก หลอกหลวง และปลุกปั่น (Fine, 2013)

แต่เมื่อสังคมเกิดความวุ่นวายและสับสน เช่น จลาจล ประท้วง การเดินขบวนต่อต้านรัฐ อำนาจของผู้ส่งสาร (sender) และผู้รับสาร (receiver) จะโน้มเอียงเข้าหากัน กล่าวคือ รัฐบาล หน่วยงานราชการ หรือสื่อสารมวลชน ต่างถูกลดทอนอำนาจการรับรองความจริง (authorisation) แก่ข่าวสาร พลเมืองบางส่วนเลิกเชื่อถือ “ข่าวจริง” อันถูกผลิตและรับรองโดยราชการ และหันไปเชื่อถือข่าวลือจาก “ใครก็ไม่รู้” บนช่องทางสาธารณะต่างๆ โดยเฉพาะช่องทางออนไลน์ (Galloway, 2004) เราอาจกล่าวได้ว่า ช่วงเวลาอลหม่านนี้ได้ทำให้สถานะของ “ข่าวจริง” และ “ข่าวลวง” พร่าเลือนเข้าหากัน เพราะผู้มีอำนาจกำหนดความจริงได้ถูกลดทอนความน่าเชื่อถือจนไม่สามารถกำกับความจริงแก่ข่าวสารได้อีก ข่าวสารทั้งหมดจึงล่องลอยและแพร่กระจายไปในสังคมอย่างอิสระ กลายเป็น “ข่าวลือ” (rumour) ซึ่งไม่มีใครสามารถบ่งบอกสถานะเท็จจริงได้อีกต่อไป

ข่าวลือเรื่อง “การเสียชีวิต” ของผู้เข้าร่วมการประท้วงในฮ่องกงเป็นตัวอย่างที่ดีของปรากฏการณ์ดังกล่าว กล่าวคือ ภายหลังเหตุปะทะครั้งใหญ่ระหว่างผู้ชุมนุมและราชการฮ่องกงเมื่อวันที่ 31 สิงหาคม 2562 เกิดข่าวลือแพร่สะพัดในโลกโซเชียลมีเดียว่า ตำรวจฆาตกรรมผู้ประท้วงสตรีคนหนึ่ง แล้วโยนศพทิ้งทะเล จนสร้างความเดือดดาลให้แก่ผู้ชุมนุมเป็นอย่างมาก (Quackenbush, 2019) เห็นได้ว่า แม้ฝ่ายประชาสัมพันธ์ตำรวจฮ่องกงจะพยายามออกแถลงข่าวปฏิเสธและประณามผู้ปล่อยข่าว แต่สถานะของ “ข่าวลือ” นี้ก็ยังคงคลุมเครือว่าจริงหรือเท็จและแพร่กระจายต่อไปอย่างไม่หยุดยั้ง เนื่องจากภายใต้เหตุการณ์ประท้วงอันสับสนอลหม่าน ราชการฮ่องกงหมดอำนาจในการรับรอง (authorise) หรือประกอบสร้าง (construct) ความจริง

จากที่กล่าวมาเห็นได้ว่า ข่าวลือเพื่อการขับเคลื่อนจะเกิดขึ้นและเป็นจริงไปได้ ก็ด้วยลงเฝ้าสังเกตกับ *จังหวะและโอกาส* เมื่อสถาบันที่มีอำนาจให้ความจริงแก่สังคมอ่อนแอ ดังเช่นที่ Harsin (2006: 84) ศึกษาบทบาทของข่าวลือในฐานะกลยุทธ์การสื่อสารทางการเมืองของชาวอเมริกัน และพบว่า ข่าวลือมีอิทธิพลต่อการขับเคลื่อนทางสังคมอย่างมากในยุคโลกาภิวัตน์ เนื่องจากได้รับแรงสนับสนุนจากบริบททางสังคมอย่างน้อย 3 ประการ ดังต่อไปนี้

- **หนึ่ง คุณค่าข่าวและวิธีการทำข่าวแบบใหม่**

การเกิดขึ้นของเทคโนโลยีสื่อสารชนิดใหม่ทำลายอำนาจของสื่อดั้งเดิมและทำให้มาตรฐานการแสวงหาข่าวและประเมินคุณค่าข่าวเปลี่ยนไป เมื่อคนยุคดิจิทัลหลายคนไม่ยินดีจ่ายเงินเพื่อรับหนังสือพิมพ์ทุกเช้า แต่นิยมอ่านข่าวฟรีจากสำนักข่าวออนไลน์ที่นำเสนอข่าวรวดเร็วและสั้นกระชับ องค์กรสื่อกระแสหลักหลายสำนักจึงต้องเผชิญหน้ากับภาวะขาดทุนทางธุรกิจจนต้องปิดตัว สื่อบางสำนักที่ยังเหลือรอดจึงต้องยอมปรับตัวด้วยการแลกความน่าเชื่อถือ (trustworthiness) กับความเร็ว (speed) และผลกำไร (profit) ผ่านการนำเสนอข่าวลือบนโลกดิจิทัลที่ยังไม่ผ่านการรับรองความจริง ทุกวันนี้เราจึงเห็นสื่อกระแสหลักนำเสนอข่าวจากโซเชียลมีเดียอย่างเป็นล่ำเป็นสัน ถึงขั้นตั้งคอลัมน์ใหม่ให้แก่ข่าวจากโซเชียลมีเดียโดยเฉพาะ ดังกรณีของไทยรัฐออนไลน์มี *ข่าวโซเชียล* ขณะที่มติชนออนไลน์มี *เกาะกระแสโซเชียล* เช่นกัน

ที่น่าสนใจคือ การนำเสนอข่าวลือบนสื่อกระแสหลักนั้น ดูจะเป็นเรื่องปลอดภัยสำหรับกองบรรณาธิการ เนื่องจากแม้สุดท้ายข่าวลือนั้นๆ จะถูกพิสูจน์ว่าไม่เป็นความจริง แต่สำนักข่าวก็อาจ โยนความรับผิดชอบ ไปได้ว่า ตนนำเสนอข่าวสารจาก บุคคลนิรนาม บนโลกโซเชียลมีเดีย (ซึ่งเมื่อเกิดเรื่องก็ปิดแอดไคนต์หนีไปแล้ว) อย่างตรงไปตรงมาแล้ว

- **สอง ความอลหม่านทางข่าวสารของยุคโลกาภิวัตน์**

โลกยุคดิจิทัลเปิดทางให้ *ใครๆ ก็สามารเป็นผู้ส่งสารได้* (อันไม่ได้หมายความว่า ใครๆ ก็มีคุณสมบัติสมควรเป็นผู้ส่งสาร แต่ผู้ส่งสารที่ดีจะมีพื้นเพจากที่ใด มีระดับการศึกษาแค่ไหน หรือมีฐานะทางการเงินอย่างไรก็ได้) ดังนั้นเราจึงพบว่า มีข้อมูลจำนวนมหาศาลไหลเวียนในระบบการสื่อสารโลก สวนทางกับทรัพยากรเวลาของผู้รับสารที่นับวันมีแต่จะหดสั้นลง (เพราะเราต้องเอาเวลาไปต่อสู้กับการทำมาหากิน การเดินทางฝ่ารถติด การรับมือกับโรคภัยแปลกประหลาด ฯลฯ) ดังนั้นข่าวสารที่ผู้รับสารเลือกรับจะต้องมีความโดดเด่นและตอบสนองความต้องการได้ตรงจุด

Ranajit Guha (1999: 251) กล่าวว่า ข่าวลือเป็นสากลและเป็นเครื่องมือสื่อสารที่จำเป็นสำหรับสังคมทุกยุคทุกสมัย เนื่องจากการสื่อสารถึงประเด็นที่คนส่วนใหญ่สนใจ ถูกลดทอนให้เข้าใจง่ายภายในระยะเวลาสั้นๆ ยิ่งบนสื่อดิจิทัลที่ผู้รับสารต้องการความเร็วในการบริโภคข่าวสาร ข่าวลือยิ่งกลายเป็นสื่อที่ถูกหยิบยกมานำเสนอมากขึ้นไปอีก

- **สาม การประสานประโยชน์กับนักการเมือง**

Harsin (2006: 89) เห็นว่า นักการเมืองสมัยใหม่เริ่มเห็นความสำคัญของข่าวลือบนโลกออนไลน์ในการสร้างภาพลักษณ์ที่ดีและต่อสู้กับฝ่ายตรงข้าม เนื่องจากมีลักษณะกำกวม ไม่จำเป็นต้องบ่งบอกชัดเจนว่า ข่าวสารนี้มาจากไหน ผู้สนับสนุนจึงสามารถปล่อยข่าวลือเกี่ยวกับนักการเมืองที่ตัวเองชื่นชอบอย่างอิสระขณะเดียวกันก็ปล่อยข่าวร้ายทำลายนักการเมืองฝ่ายตรงข้าม รวมถึงสื่อสารประเด็นสาธารณะที่ตนกังวลอย่างอิสระ เช่น ปัญหาการจราจรติดขัด ปัญหา ยาเสพติด ปัญหาผู้มีอิทธิพลในท้องถิ่น และอื่นๆ

จุดอ่อนหนึ่งของการรณรงค์ผ่านข่าวลือคือ การยกระดับเรื่องให้กลายเป็นวาระของชาติ เนื่องจากธรรมชาติของการ *ลือต่อๆ กัน* ไม่อาจหา *เจ้าภาพ* มารับผิดชอบอย่างเป็นทางการได้ ผู้เขียนเห็นว่า นักการเมืองอาจเป็น *ตัวแทน* อันเหมาะสมที่สามารถเข้ามารับผิดชอบต่อผลกระทบที่ตนได้ก่อขึ้นต่อประชาชนอย่างชอบธรรม ตัวอย่างเช่น ข้อเสนอปฏิรูปกองทัพของพรรคอนาคตใหม่นั้นนั้นเกิดขึ้นหลังจากบนโลกดิจิทัลมีการพูดคุยและถกเถียงถึงประเด็นมาต่อเนื่องยาวนาน

ข่าวลือเพื่อการขับเคลื่อนในสังคมไทย: กรณีศึกษา “ป่าทุบรถ”

เพื่อให้เห็นภาพชัดเจนยิ่งขึ้น ผู้เขียนจึงขอยกกรณี “ป่าทุบรถ” เพื่อแสดงถึงการทำงานของข่าวลือที่ช่วยยกระดับให้การต่อสู้เกี่ยวกับเรื่องราวในชีวิตประจำวัน กลายเป็นประเด็นระดับชาติได้

กรณี “ป่าทุบรถ” เกิดขึ้นเมื่อวันที่ 18 กุมภาพันธ์ 2561 เมื่อผู้ใช้งานโซเชียลมีเดียแชร์คลิปวิดีโอเนื้อหาเป็นหญิงสูงวัย 2 คนใช้ขวานมือและเสียมทุบทำลายรถกระบะที่จอดขวางอยู่หน้าบ้านของตน เพื่อประท้วงที่สำนักงานเขตประเวศและกรุงเทพมหานครปล่อยปละให้มีการจัดตั้งตลาดผิดกฎหมายในหมู่บ้านเสรีวิลล่า 55 คลิปวิดีโอถูกแชร์ต่อกันบนโลกอินเทอร์เน็ตโดยหาต้นตอผู้รับผิดชอบไม่ได้ แต่กลับสร้างกระแสวิพากษ์วิจารณ์ถึงความไม่เหมาะสมในการจ่อตรึงถนนพื้นที่สาธารณะอย่างคับคั่ง สุดท้ายกลุ่มป่าทุบรถประสบความสำเร็จเมื่อศาลปกครองกลางมีคำสั่งรื้อตลาดทั้ง 5 แห่ง กรุงเทพมหานครต้องชดใช้ค่าเสียหายกว่า 3.6 แสนบาท และหน่วยงานราชการเข้มงวดตรวจรื้อตลาดที่ไม่ได้มาตรฐานทั่วเขตกรุงเทพฯ และการจ่อตรึงบนทางสาธารณะต่อไป (มติชนออนไลน์, ตลาดรอบบ้าน “ป่าทุบรถ”, 26 ตุลาคม 2561)

ตัวแปรหนึ่งที่จะช่วยให้การต่อสู้ของกลุ่มป่าทุบรถประสบความสำเร็จคือการส่งต่อข่าวลือบนโลกดิจิทัล ที่ช่วยยกระดับจากการต่อสู้เพื่อแก้ไขปัญหาส่วนบุคคล (กลุ่มป่าทุบรถต่อสู้เพื่อย้ายตลาดรอบบ้านตัวเองออกไป) กลายเป็นการต่อสู้เพื่อประเด็นสังคม (การจัดตั้งตลาดผิดกฎหมาย การจ่อตรึงถนนทางสาธารณะ) ต่อไป

การต่อสู้ผ่านข่าวลือเริ่มจากการปล่อยคลิปเหตุการณ์ “ทุบรถ” เมื่อวันที่ 18 กุมภาพันธ์ 2561 บนสื่อสังคมออนไลน์ ลักษณะของคลิปวิดีโอสามารถเรียกเป็นข่าวลือได้ เนื่องจากไม่สามารถสืบทราบที่มาที่ไปของคลิป และไม่สามารถพิสูจน์ความจริงแท้ แต่กลับเผยแพร่อย่างกว้างขวาง และส่งผลให้สังคมเกิดภาวะปั่นป่วน (chaos) และต้องการคำอธิบายต่อเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น

อย่างไรก็ตาม หน่วยงานราชการกลับเพิกเฉยในการออกแถลงการณ์เพื่อสยบข่าวลือ ส่งผลให้เมื่อวันที่ 20 กุมภาพันธ์ 2561 กลุ่มป้าทุบรถช่วงชิงโอกาสกำหนดความหมายของข่าวลือผ่านการแถลงข่าวหน้าบ้านเสียเอง (กล่าวคือแถลงข่าวว่า สาเหตุของการทุบรถในคลิปเหตุการณ์เกิดจากความเดือดร้อนที่หน่วยงานราชการปล่อยปละให้เกิดการจัดตั้งตลาดผิดกฎหมายมาโดยตลอด)

ส่วนหนึ่งที่ทำให้ข่าวลือ “ป้าทุบรถ” กลายเป็นกระแสแพร่สะพัดทั้งสังคมได้ เพราะความช่วยเหลือขององค์กรสื่อมวลชนกระแสหลักหลายสำนักที่มีมาตรฐานการทำงานใหม่ ซึ่งนิยมหยิบยกเอาข่าวสารบนโลกโซเชียลมีเดียไปนำเสนอ และต่อมาสื่อมากกว่า 10 สำนักข่าวยังเชิญกลุ่มป้าทุบรถเข้าให้สัมภาษณ์ เช่น รายการ *ถามตรงๆ กับจอมขวัญ* ช่องไทยรัฐทีวี รายการ *ต่างคนต่างคิด* ช่องอมรินทร์ทีวี และ The Standard เป็นต้น การผูกมิตรกับสื่อมวลชนกระแสหลักนี้ ทำให้กลุ่มป้าทุบรถยึดครองพื้นที่ส่วนใหญ่ในการให้ความหมายเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น

ภาพที่ 1 ภาพป้าทุบรถเหยียดยิ้มเมื่อได้ฟังคำตอบและเห็นท่าทางของผู้อำนวยการเขตประเวศ ผู้ร่วมรายการ *ถามตรงๆ กับจอมขวัญ*



ที่มา: “ป้าทุบรถสุดทน”, *ถามตรงๆ กับจอมขวัญ*, 2561

ความได้เปรียบอีกอย่างหนึ่งของข่าวลือ “ป่าทุบรด” คือ ความสามารถในการปรับประยุกต์เนื้อหาสารให้เข้ากับผู้อ่านยุคดิจิทัลที่มีเวลาน้อย เนื่องจากเรื่องราวของป่าทุบรดเข้าใจง่าย เบาสมอง และยังสามารถปรับเปลี่ยนเนื้อหาให้ตรงใจผู้รับสารทุกกลุ่ม เราจึงเห็นผู้ใช้งานบนโลกโซเชียลมีเดียส่งต่อข่าวสารในรูปแบบที่เหมาะสมกับกลุ่มของตนเองอย่างแพร่หลาย ทั้งการหยิบยกเอาคำพูดบางช่วงตอน แล้วเพิ่มเติมความเห็น การติดแฮชแท็ก (#) เพื่อบรรวบรวมผู้เห็นด้วย และการดัดแปลงภาพ

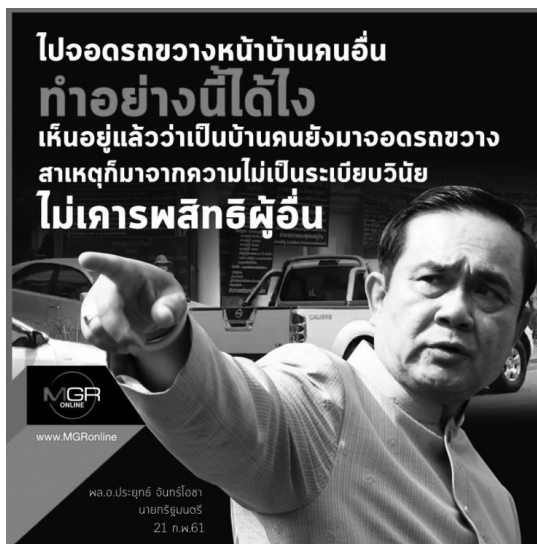
ภาพที่ 2 ตัวอย่างภาพการดัดแปลงเนื้อหาสารของผู้ใช้สื่อโซเชียลมีเดียในกรณี “ป่าทุบรด”



ที่มา: twitter.com เผยแพร่วันที่ 21 และ 22 กุมภาพันธ์ 2561

และสุดท้าย กลุ่มป่าทุบปรดยังประสบความสำเร็จในการดิ่งนักการเมืองเข้ามาสนับสนุนข้างตนเอง โดย พลเอกประยุทธ์ จันทร์โอชา นายกรัฐมนตรี และหัวหน้าคณะรักษาความสงบแห่งชาติ (คสช.) ในขณะนั้น ให้สัมภาษณ์กับผู้จัดการออนไลน์ (ผู้จัดการออนไลน์, 21 กุมภาพันธ์ 2561) ว่า ผู้ขับขี่รถกระบะนั้นเป็นผู้ไม่มีความรับผิดชอบ ไม่มีระเบียบวินัย และไม่เคารพสิทธิของผู้อื่น และตนจะสั่งกำชับให้หน่วยงานราชการที่เกี่ยวข้องดูแลเรื่องนี้ให้ถึงที่สุด ทั้งนี้เห็นได้ว่านายกรัฐมนตรีได้ประโยชน์ในการสร้างภาพลักษณ์ที่ดีให้แก่ตนเองผ่านการแสดงความเห็นต่อสื่อมวลชน ขณะที่กลุ่มป่าทุบปรดได้กระแสความสนใจจากสังคม และการ “ออกหน้า” ของนายกรัฐมนตรีถือเป็นการแสดงออกกกลายๆ ว่า ประเด็นปัญหาได้ยกระดับเป็นวาระแห่งชาติแล้ว

ภาพที่ 3 ข้อความที่พลเอกประยุทธ์ จันทร์โอชา นายกรัฐมนตรี กล่าวถึงกรณี “ป่าทุบปรด” ซึ่งปรากฏอยู่ในภาพข่าวออนไลน์



ที่มา: ผู้จัดการออนไลน์, 21 กุมภาพันธ์ 2561

ส่งท้าย: ความสำเร็จของข่าวลือเพื่อการขับเคลื่อน

ในตอนท้ายของงานวิจัยเรื่อง *Domination and the Arts of Resistance: Hidden Transcripts* (1990) James C. Scott นักมานุษยวิทยาชาวอเมริกัน เขียนถึงบทบาทของข่าวลือที่มีต่อผู้ถูกกดขี่ไว้อย่างน่าสนใจว่า “พลังของการซุบซิบนั้นทานั้นมีมากกว่าอำนาจ ทรัพย์สิน รายได้ และแน่นอน เสรีภาพในการพูด ผู้เขียนไม่ได้บอกว่า พวกเจ้านายไม่ใช่พลังของการซุบซิบควบคุมผู้ใต้บังคับบัญชา แต่การซุบซิบเป็นทรัพยากรอย่างหนึ่งที่ถูกกดขี่สามารถหยิบฉวยมาใช้ได้” (Scott, 1990: 142)

กล่าวโดยสรุปจะเห็นได้ว่า James C. Scott มองข่าวลือในฐานะอุบาย (tactic) หรือเครื่องมือแห่งการต่อต้านของคนอำนาจน้อย ซึ่งซ่อนเร้นจากการตรวจสอบของทางการ ไม่ต้องออกนามรับผิดชอบ แต่กลับมีพลังโยกคลอนผู้มีอำนาจอย่างน่าเหลือเชื่อ เช่น เมื่อประชาชนคนใดคนหนึ่งไต่ฝืนถึงท้องถนนไทยที่เป็นระเบียบกว่านี้ ปลอดภัยกว่านี้ และปลอดภัยการเอารถเอาเปรียบมากกว่านี้ เขาหรือเธอสามารถสร้างวาทกรรมที่เขียนถึงรถยนต์ที่จอดขวางหน้าบ้านเมื่อวานแล้วนำไป “บอกต่อๆ กัน” ผ่านเพจเฟซบุ๊กของตนเอง เมื่อได้รับความร่วมมือจากเพื่อนฝูง (ผ่านการกดปุ่มไลก์ แชร์ คอมเมนต์) จากอินฟลูเอนเซอร์ (ผ่านการแชร์โพสต์ผ่านทางหน้าเพจของตน) หรือจากสำนักข่าวทั้งออนไลน์และกระแสหลัก (ผ่านการหยิบยกเรื่องราวเหล่านี้ไปนำเสนอต่อ) การต่อสู้ที่มองผิวเผินเหมือนเป็นเรื่องตลก ก็สามารถถูกยกระดับกลายเป็นกระบวนการต่อสู้ที่คนมากมายเข้าร่วม และสันตะเทือนความมั่นคงของหน่วยงานราชการ

แม้ข่าวลือจะเป็นเครื่องมือการสื่อสารทรงพลังดังที่กล่าวมาข้างต้น เส้นทางการต่อสู้ผ่านข่าวลือก็หาใช่โรยด้วยกลีบกุหลาบ เพราะเช่นเดียวกับการต่อสู้ทางสังคมรูปแบบอื่นๆ มีตัวแปรมากมายที่ขัดขวางความสำเร็จของการเคลื่อนไหวทางสังคม เช่น ความไม่เข้าใจ ไม่เปิดใจ หรือไม่พร้อมเปลี่ยนแปลงของคนในสังคม หลายครั้งเราจึงเห็นข่าวลือที่มีประเด็นแหลมคมควรค่าแก่การวิพากษ์วิจารณ์ต้องมา “ตาย” ไปจากความสนใจของสังคมอย่างน่าเสียดาย (วิศวัศ ปัญญาวงศ์สถาพร, 2561)

แล้วเราควรคาดหวังอะไรจากการต่อสู้?

James C. Scott แสดงทัศนะว่า การต่อสู้ในชีวิตประจำวันไม่ได้มีจุดมุ่งหมายอยู่ที่ *ความสำเร็จ* หรือ *ความล้มเหลว* ของประเด็นที่เรากำลังรู้สึกเท่าไร หากแต่เป็นกิจกรรมการต่อต้านนั่นเองที่มีคุณค่าเหลือล้นในตัวของมัน...เพราะการต่อต้าน ย่ำๆ ซ้ำๆ ต่อปัญหาที่ถูกทำให้กลายเป็น “เรื่องเล็กน้อย” จะปลูกจิตสำนึกแห่งการต่อต้านให้เกิดในใจของผู้คน รวบรวมคนเป็นกลุ่มคนที่ไม่ยอมอ่อนข้อต่อระบบ คอยตั้งคำถามและท้าทายอำนาจอันไม่ชอบธรรมของผู้ปกครองอย่างชาญฉลาด ...และพร้อมยกระดับไปต่อสู้ในสนามการเมืองที่ใหญ่กว่า

บรรณานุกรม

ภาษาไทย

กิ่งอ้อ เล่าสง (2549), *การปฏิบัติการข่าวสาร ข่าวลือ และแบบแผนพฤติกรรมฝูงชนวุ่นวาย: กรณีศึกษาเปรียบเทียบเหตุการณ์โจรนิรจา และเหตุการณ์จับนาวิกโยธินในภาคใต้ของประเทศไทย, วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาวิทยาลัยมหาสารคาม*

พระบาทสมเด็จพระพุทธเลิศหล้านภาลัย (2510), *บทละครเรื่องรามเกียรติ์*, กรุงเทพฯ: องค์การค้าของคุรุสภา.

พิจิตรา สีคามิโต้ และพีรพล เวทีกุล (2560), *ข่าวลือท่ามกลางวิกฤติการณ์การเมืองในสื่อใหม่: กรณีศึกษาทวิตเตอร์ในวิกฤตการณ์การเมืองปี 2557*, กรุงเทพฯ: สำนักงานกองทุนสนับสนุนการวิจัย (สกว.).

วิศวัส ปัญญาวงศ์สถาพร (2561), *การต่อสู้ของคนอำนาจน้อยผ่านการพูดปากต่อปากในชีวิตประจำวัน: กรณีศึกษาความเดือดร้อนบนท้องถนน, วิทยานิพนธ์ปริญญาปรัชญาดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชา สื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์*.

ศิวัช ศรีโคตวงกุล (2561), “การปฏิวัติดอกมะลิ: บทวิเคราะห์ว่าด้วยการปฏิวัติอันยิ่งใหญ่ที่สุดแห่งต้นคริสต์ศตวรรษที่ 21”, *วารสารมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยรังสิต*, 14 (1) กรกฎาคม-ธันวาคม: 1513-1563.

ภาษาอังกฤษ

Allport, G. and Postman, L. (1947), *The Psychology of Rumor*, New York: Holt, Rinehart & Winston.

- Caplow, T. (1947), "Rumors in War", *Social Forces*, 25: 298-302.
- Foster, E. (2004), "Research on Gossip: Taxonomy, Methods, and Future Directions", *Review of General Psychology*, 8: 78-99.
- Galloway, P. (2004), "Preservation of Digital Objects", *Information, Science and Technology*, 38: 549-590.
- Guha, R. (1999), *Elementary Aspects of Peasant Insurgency in Colonial India*, Oxford: Oxford University Press.
- Harsin, J. (2006), *The Rumour Bomb: Theorizing the Convergence of New and Old Trends in Mediated US Politics*, 39.
- Hill, R. and Bonjean, C. (1964), "News Diffusion: A Test of the Regularity Hypothesis", *Journalism Quarterly*, 41: 336-342.
- Knapp, R. (1944), "A Psychology of Rumor", *Public Opinion Quarterly*, 8: 22-37.
- Larsen, O. (1954), "Rumors in a Disaster", *Journal of Communication*, 4: 426-433.
- Morin, E. (1971), *Rumor in Orleans*, New York: Pantheon.
- Pollard, A. (1915), *A Short History of the Great War*, Oxford: University of London.
- Rosnow, R. and Fine, G. (1976), *Rumor and Gossip: The Social Psychology of Hearsay*, Elsevier.
- Scott, J. (1992), *Domination and the Arts of Resistance: Hidden Transcripts*, New Haven: Yale University Press.
- Shibutani, T. (1966), *Imvised News: A Sociological Study of Rumor*, Indianapolis: Bobbs-Merrill.

สื่อออนไลน์

- ไทยรัฐออนไลน์ (8 สิงหาคม 2562), "โฆษกรัฐบาล ยัน "บิ๊กตู่" ไม่ถอดใจลาออก ชี้ ยังสั่งการแผนงานอยู่ตลอด", สืบค้นเมื่อ 16 ธันวาคม 2562 จาก <https://www.thairath.co.th/news/politic/1633386>.
- ป้าทุบรถสุดท้น "รถจอดขวางหน้าบ้าน". (20 กุมภาพันธ์ 2561). *ถามตรงๆ กับจอมขวัญ*, ไทยรัฐออนไลน์, สืบค้นเมื่อ 16 ธันวาคม 2562 จาก https://www.youtube.com/watch?v=_H2C9Cqjcao&t=2111s
- มติชนออนไลน์ (26 ตุลาคม 2561), "ตลาดรอบบ้าน "ป้าทุบรถ" ยังไม่รู้ ผอ.เขตประเวศเผยรอศาลตัดสิน", สืบค้นเมื่อ 16 ธันวาคม 2562 จาก https://www.matichon.co.th/local/quality-life/news_1196129.
- มติชนออนไลน์ (28 ตุลาคม 2562), "ผู้สื่อข่าวสายทหารดัง โพสต์ระบายความในใจม "ข่าวใหญ่"", สืบค้นเมื่อ 16 ธันวาคม 2562 จาก https://www.matichon.co.th/politics/news_1730796.

- สำนักข่าวอิศรา (21 กุมภาพันธ์ 2562), ““อ.ชัยวัฒน์” และสื่อรายงานข่าวได้ ต้องเข้าใจวัฒนธรรม-เสนองานออก”, สืบค้นเมื่อ 16 ธันวาคม 2562 จาก <https://www.isranews.org/isranews-news/19565-south-tpbs.html>.
- The Momentum (18 พฤศจิกายน 2562), “คุยเรื่องข่าวลือ ข่าวใหญ่ ข่าวใหญ่กว่าที่คิด และข่าวดี กับนักวารสารศาสตร์ ‘พรชสาสิริ ภูหลาบ’”, สืบค้นเมื่อ 16 ธันวาคม 2562 จาก <https://themomentum.co/interview-phansasiri-kularb>.
- The Standard (1 พฤศจิกายน 2562), “เปิดตัวศูนย์ต่อต้านข่าวปลอม ติดตามตรวจสอบข้อมูล สื่อออนไลน์ตรวจเช็คข่าวปลอมได้ทันทีใน 2 ชั่วโมง”, สืบค้นเมื่อ 16 ธันวาคม 2562 จาก <https://thestandard.co/anti-fake-news-center-2>.
- BBC (16 December 2011), *How the Arab Spring Began*, retrieved 16 December 2019 from <https://www.bbc.com/news/av/world-middle-east-16212447/how-the-arab-spring-began>.
- CNN (8 October 2019), *Hong Kong Could be at 'Tipping Point' as Warning Flag Unfurled at Chinese Military Barracks*, retrieved 16 December 2019 from <https://edition.cnn.com/2019/10/07/asia/hong-kong-protests-pla-intl-hnk/index.html>.
- Fine, G. (2013), “Rumor in Collective Behavior and Social Movements”, retrieved 16 December 2019 from <https://onlinelibrary.wiley.com/doi/abs/10.1002/9780470674871.wbespm485>.
- Kleefeld, E. (2019), “Hundreds of Thousands Attend Protest in Hong Kong over Extradition Bill”, retrieved 10 June 2019 from <https://www.vox.com/world/2019/6/9/18658650/hong-kong-protest-march-china-extradition-bill-2019>.
- Merriam Webster (2015), *Rumor*, retrieved 16 December 2019 from <https://www.merriam-webster.com/dictionary/rumor>.
- Quackenbush, C. (2019), *Student's Death Plunges Hong Kong into Night of Grief and Fury*, retrieved 17 January 2020 from https://www.washingtonpost.com/world/asia-pacific/with-students-death-hong-kong-protests-enter-perilous-new-phase/2019/11/08/08cfe6fe-01d7-11ea-8341-cc3dce52e7de_story.html.
- Vennard, M. (2018), *Death of Hitler: How the World Found out from the BBC*, retrieved 17 January 2020 from <https://www.bbc.com/news/world-europe-44131106>.
- Wickham, C. (1998), “Gossip and Resistance among the Medieval Peasantry: Past & Present”, retrieved 16 February 2020 from www.jstor.org/stable/651105.

พื้นที่การแสดงออกต่อข่าวเกี่ยวกับความรุนแรงใน เฟซบุ๊กแฟนเพจประเภทข่าว

อานรภัฏ เชื้อนแก้ว¹ และ อัจฉรา ปันทรานวงศ์²

บทคัดย่อ

การศึกษาเรื่อง “พื้นที่การแสดงออกต่อข่าวเกี่ยวกับความรุนแรงในเฟซบุ๊กแฟนเพจประเภทข่าว” ผู้วิจัยใช้วิธีการวิจัยเชิงคุณภาพ (qualitative research) เพื่อศึกษาลักษณะการนำเสนอเนื้อหาความรุนแรงในเครือข่ายสังคมออนไลน์เฟซบุ๊กแฟนเพจประเภทข่าว โดยการวิเคราะห์เนื้อหา (content analysis) ของคลิปข่าวและข่าวประเภทข้อเขียน รวมทั้งการแสดงความคิดเห็น (comments) ที่ปรากฏในเครือข่ายสังคม จำนวน 5 แฟนเพจ ได้แก่ เดลินิวส์ อีจัน ไทยรัฐ ไบรท์ทีวี 20 และ ข่าวช่อง 8 รวมทั้งการสัมภาษณ์เชิงลึกบุคคลผู้ติดตามข่าวความรุนแรง นักวิชาการสื่อ และนักจิตวิทยา เพื่อศึกษาความคิดเห็นต่อพฤติกรรมความรุนแรง

จากผลการวิเคราะห์รูปแบบการนำเสนอเนื้อหาเครือข่ายสังคมออนไลน์เฟซบุ๊กแฟนเพจประเภทข่าว พบว่า ในส่วนรูปแบบการนำเสนอและเนื้อหาของสื่อที่นำคลิปข่าวหรือข่าวมานำเสนอนั้น มี 4 เรื่อง เป็นการนำเสนอที่มีทั้งการนำเสนอภาพและเสียงจากเหตุการณ์จริงมานำเสนอทั้งหมด และมี 1 เรื่องที่เป็นการนำไปสร้างเป็นคลิปขึ้นมาใหม่โดยใส่เสียงบรรยาย และข้อความประกอบเพื่อเล่าเหตุการณ์ความรุนแรง นอกจากนี้ การนำเสนอข่าวประกอบของสื่อ ไม่ว่าจะเป็นลักษณะการบรรยายของผู้ประกาศข่าว หรือการเขียนเป็นข้อความข่าว

* วันที่รับบทความ 16 ธันวาคม 2562; วันที่แก้ไขบทความ 16 มกราคม 2563; วันที่ตอบรับบทความ 31 มกราคม 2563

¹ นักศึกษาระดับปริญญาโท สาขาวิชาการจัดการการสื่อสารองค์กร คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

² ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ประจักษ์กลุ่มวิชาสื่อสารองค์กร คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

เน้นการนำเสนอรายละเอียดของเหตุการณ์เพื่อสื่อให้เห็นภาพที่ใกล้เคียง เหตุการณ์จริงมากที่สุด สะท้อนให้เห็นว่า สื่อมีเป้าหมายที่จะสื่อสาร “ภาพจำลอง” ที่ใกล้เคียงภาพและเสียงจริงเหตุการณ์ให้มากที่สุด และการที่สื่อนำมาเผยแพร่บนช่องทางเพชฌัญญูแพนเพจ ซึ่งเป็นช่องทางออนไลน์ที่เปิดให้มีการสื่อสารสองทาง และหลายทางได้ทั้งระหว่างสื่อและผู้ใช้สื่อนั้นด้วยกันเอง แสดงให้เห็นเป้าหมายของการที่สื่อต้องการสร้างพื้นที่สาธารณะในการแสดงออกทางความคิดเห็นของ ผู้คนในสังคม ต่อการกระทำความรุนแรงและผู้กระทำความรุนแรง ตลอดจน ผู้ที่เป็นเหยื่อของการกระทำความรุนแรงนั้นด้วย

การวิเคราะห์ความคิดเห็นของผู้ใช้สื่อหรือ “คอมเมนต์” นั้น พบว่า ความคิดเห็นส่วนใหญ่เป็นการตำหนิการกระทำความรุนแรง อย่างไรก็ตาม มีส่วนหนึ่งที่เสนอแนะทางออกแก่ผู้ที่ถูกกระทำความรุนแรง ประเด็นที่น่าสนใจคือ การแสดงความคิดเห็น มักเป็นการใช้ภาษาที่รุนแรง สื่อถึงอารมณ์เชิงลบเป็นส่วนมาก ทำให้พื้นที่สาธารณะในส่วนนี้ เป็นพื้นที่การแสดงออกทางอารมณ์เชิงลบ ซึ่งเป็นการกระทำความรุนแรงด้วยการใช้ภาษาต่อผู้ที่อยู่ในข่าว ไม่ว่าจะเป็นผู้กระทำความรุนแรง ผู้ถูกกระทำความรุนแรง และอาจรวมไปถึงผู้เกี่ยวข้อง เช่น ญาติ พี่น้อง ของผู้กระทำและถูกกระทำ

จากผลการวิจัยในส่วนของความคิดเห็นของกลุ่มผู้ติดตาม นักวิชาการ ด้านจิตวิทยา และนักวิชาการด้านสื่อและการสื่อสาร มีความคิดเห็นสอดคล้องกัน ต่อพื้นที่การแสดงออกต่อความรุนแรงในเพชฌัญญูแพนเพจประเภทข่าว สามารถสรุปได้ว่า พื้นที่การนำเสนอข่าวของสื่อและการแสดงความคิดเห็นของผู้ใช้สื่อหรือติดตามสื่อเพชฌัญญูแพนเพจประเภทข่าวนั้น เป็นพื้นที่สาธารณะอย่างหนึ่งที่สมาชิกในสังคม ซึ่งในที่นี้คือ ผู้ติดตามเพชฌัญญูแพนเพจ สามารถแลกเปลี่ยนความคิดเห็นอย่างเสรีในประเด็นปัญหาทางสังคม ซึ่งในที่นี้คือ ความรุนแรง อย่างไรก็ตาม การแสดงออกดังกล่าวเป็นลักษณะที่ประกอบด้วยอารมณ์และความรู้สึก ตลอดจน คำพูดที่รุนแรง ต่อผู้ที่อยู่ในข่าวทั้งที่เป็นผู้กระทำความรุนแรงและผู้ที่ถูกกระทำความรุนแรง จนทำให้เหมือนเป็นการซ้ำเติมหรือเพิ่มระดับความรุนแรงให้กับเนื้อหาข่าวนั้น ทั้งนี้ การแสดงความคิดเห็นเป็นไปในลักษณะการทำตามความเห็น

กลุ่มหรือเกิดจากอิทธิพลกลุ่มเป็นส่วนใหญ่ ซึ่งอาจส่งผลต่อการเกิดการระรานหรือการแสดงออกทางอารมณ์ที่รุนแรงต่อกันได้ ประกอบกับพื้นที่ในโลกเสมือนจริง ทำให้ง่ายต่อการแสดงออก และไม่ทราบตัวตน ต่างจากการสื่อสารแบบเห็นหน้าค่าตา ดังนั้น การแสดงออกทางอารมณ์ การใช้ภาษา และความรุนแรงทางความคิดจึงเกิดขึ้นได้ง่าย และเป็นการกระทำที่ตามๆ กันไป หรือการเลียนแบบทางการแสดงอารมณ์และความคิดนั่นเอง ดังนั้น ผู้ใช้สื่อจึงควรต้องตระหนักและรู้เท่าทัน พร้อมใช้วิจารณญาณในการวิเคราะห์ ก่อนที่จะตัดสินใจแสดงออกใดๆ

คำสำคัญ: เพชบุรีกแพนเพจ สื่อและความรุนแรง พื้นที่สาธารณะ พื้นที่ไซเบอร์ กับความจริงเสมือน

Study of News Report and Public Expression towards Violence-Related News on Facebook Fanpage

Arnurak Khueankaeo³ and Adchara Pantaranuwong⁴

Abstract

This qualitative research intends to study types of presentation of violence-related contents on the social online network as found on news Facebook Fanpages. It entails a content analysis of news clips, writings and comments on the Fanpages of the following five social online media: Dailynews, Ejan, Thairath, Bright TV (20), and Channel 8, as well as in-depth interviews with followers of violence-related news, media academics, and psychologists. The objective is to study their views on violent behaviors.

The case study of the presentation of the contents reveals that four news clips are accompanied with images and sounds taken from the actual incidents, while one is a re-enactment of the scene with narration and captions to explain the extent of violence. In addition, the news presentation by the media, whether by the news broadcaster or with written messages, all focuses on the details as close to the real incidents as possible. This reflects how the media intend to convey “the scenario” showing real images and sounds as best they could and how

³ MCM student, Faculty of Journalism and Mass Communication, Thammasat University.

⁴ Assistant Professor, Department of Organizational Communication, Faculty of Journalism and Mass Communication, Thammasat University.

the use of Facebook Fanpages provides a two-way and multiple-way communication between the media and media users. It also shows how they intend to create a public space for people in society to react to the act of violence, its perpetrators and victims.

An analysis of the media users' opinions or "comments" shows that most condemn the act of violence, while some suggest action for the victims to take. An interesting point is that the opinions in the most part are cloaked in violent language, thus conveying a negative emotional reaction. In this connection, the public space has become a forum of negative emotion and linguistic violence toward those in the news, whether perpetrators, victims or even other people concerned, e.g., their relatives.

Meanwhile, the followers of violence-related news, psychologists and academics on media and communication show similar views on the space for people to react to violence in news Facebook Fanpages. In a nutshell, the online media is a kind of public space for members of the society, i.e. Facebook Fanpage followers, to exchange views on social issues, here violence, in a free manner. However, the reaction is tinged with emotions, feelings, and violent use of language toward those in the news, whether perpetrator or victim, in such a way that it tends to aggravate or increase the level of violence. The reaction often follows the line of the group trend or is influenced by group views. This may as well lead to further acts of aggression or violent emotion toward one another. Besides, the virtual space readily encourages such reaction, often anonymous, unlike face-to-face communication. Consequently, free emotional display, use of language, and strong force of comment can happen more readily, usually following and imitating one another.

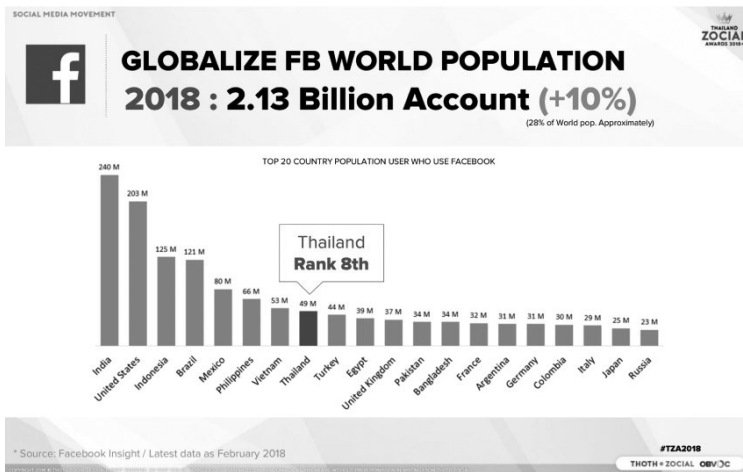
Therefore, media users need to exercise greater awareness, caution, and critical thinking, before deciding to embark on any reaction.

Keywords: Facebook Fanpage, media and violence, public space, cyber space and virtual reality

ที่มาและความสำคัญของปัญหา

เทคโนโลยีการสื่อสารในยุคข้อมูลข่าวสารและยุคสื่อใหม่ (new media) นำไปสู่การหลอมรวมเทคโนโลยี ความทันสมัยของเทคโนโลยีสร้างความสะดวกสบายในการติดต่อสาร มีการพัฒนาช่องทางการสื่อสารใหม่ๆ มากมาย โดยเฉพาะอย่างยิ่งเครือข่ายสังคมออนไลน์ (social media) ที่ได้เข้ามามีบทบาทที่สำคัญในชีวิตประจำวันของผู้คนในสังคมทุกวันนี้ ยกตัวอย่างเช่น เครือข่ายเฟซบุ๊ก (Facebook) ที่มีผู้ใช้งานจำนวนมหาศาลทั่วโลก ดังข้อมูลในภาพข้างล่างนี้

ภาพที่ 1 การเปรียบเทียบการใช้เฟซบุ๊กทั่วโลก



ที่มา: ปณชัย อารีเพิ่มพร (2561)

จากการสำรวจการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เฟซบุ๊ก มีผู้ใช้งานทั่วโลกมากกว่า 2.13 พันล้านราย แสดงให้เห็นว่า เพิ่มขึ้นจากปี 2560 อีกร้อยละ 10 จำนวนผู้ใช้บริการสังคมออนไลน์ในประเทศไทยที่ 49 ล้านคน ซึ่งประเทศไทยนับเป็นประเทศที่นิยมใช้เฟซบุ๊กมากเป็นอันดับที่ 8 ของโลก ปณชัย อารีเพิ่มพร (2561) เห็นว่า เฟซบุ๊กได้กลายเป็น “ปรากฏการณ์” ของการสื่อสาร

ที่ถูกออกแบบให้เป็นช่องทางการสื่อสาร ที่ทำให้ผู้คนเชื่อมต่อเข้าด้วยกันอย่าง
ง่ายดาย (อังคณา ศิริอำพันกุล, 2561: บทนำ)

เมื่อเฟซบุ๊กได้กลายเป็นช่องทางการสื่อสารที่ได้รับความนิยมสูง และ
สามารถเข้าถึงผู้คนได้เป็นจำนวนมากและรวดเร็ว เฟซบุ๊กได้กลายมาเป็นแหล่ง
ข่าวสารสำคัญของผู้ใช้ในการเปิดรับข่าวสารความเคลื่อนไหวต่างๆ ในชีวิตประจำวัน
ส่งผลให้องค์กรสื่อเห็นประโยชน์และประสิทธิภาพของสื่อเครือข่ายสังคม
ออนไลน์นี้ และได้นำเฟซบุ๊กมาเป็นช่องทางในการสื่อสาร โดยเปิดเป็นเฟซบุ๊ก
แฟนเพจ โดยเฉพาะอย่างยิ่งองค์กรสื่อ ทั้งประเภทสถาบันสื่อและองค์กรที่มีการ
รวมตัวกันเพื่อสื่อสารในรูปของ “สำนักข่าวออนไลน์”

อย่างไรก็ตาม องค์กรสื่อเหล่านี้ หลายสำนักได้ให้พื้นที่ในการนำเสนอข่าว
ในช่องทางเฟซบุ๊ก ที่เป็นเรื่องของการกระทำความรุนแรง เช่น ข่าวอาชญากรรม
ข่าวการกระทำความรุนแรงต่อคนในครอบครัว การทะเลาะวิวาท ประทุษร้ายต่อกัน
โดยจำนวนมากเป็นการนำเสนอวิดีโอคลิปบันทึกเหตุการณ์จริง จากกล้องวงจรปิด
บ้าง จากการใช้เฟซบุ๊กไลฟ์บ้าง มีจำนวนหนึ่งที่น่าสนใจในรูปของข่าวที่มีการเขียน
เรียบเรียงขึ้นใหม่ พร้อมภาพประกอบในรูปแบบของข่าวแบบดั้งเดิม และอีก
จำนวนหนึ่งเป็นการประกอบสร้างขึ้นใหม่ในรูปของเหตุการณ์จำลอง หรือวิดีโอ
ข่าวโดยสร้างภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว ใส่เสียงดนตรี มีการบรรยายประกอบใน
ลักษณะแบบสารคดีเชิงข่าว เป็นต้น

การนำเสนอข่าวเหตุการณ์การกระทำความรุนแรงในช่องทางเฟซบุ๊ก
แฟนเพจที่กล่าวมา มีผู้สนใจติดตาม เข้าไปอ่าน ชมวิดีโอคลิป และที่สำคัญ ร่วมแสดง
ความคิดเห็นเป็นจำนวนมาก ยกตัวอย่างเช่น ข่าวเรื่อง “สาวไลฟ์สด ดำหนิร้าน
ทำเล็บชื่อดัง ก่อนถูกพนักงานตบกลางร้าน”

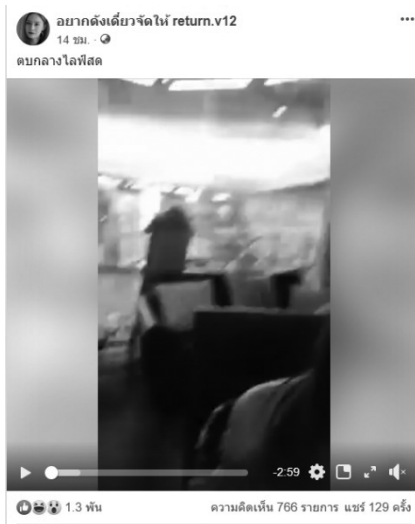
ภาพที่ 2 สาวไลฟ์สด ตำหนิร้านทำเล็บชื่อดัง ก่อนถูกพนักงานตบกลางร้าน



สาวไลฟ์สด ตำหนิร้านทำเล็บชื่อดัง ก่อนถูกพนักงานตบกลางร้าน

ที่มา: สำนักข่าวทีนิวส์, 2562

ภาพที่ 3 ตบกลางไลฟ์สด จากเฟซบุ๊กแฟนเพจ อยากดั่งเต๋ียวจี้ให้ return.v12



ที่มา: สำนักข่าวทีนิวส์, 2562

การนำเสนอข่าวเหตุการณ์ความรุนแรงดังกล่าว มีปริมาณเพิ่มขึ้นอย่างเห็นได้ชัด ทั้งในรูปเหตุการณ์จริงที่มีการบันทึกวงจรปิด หรือการถ่ายทำเป็นคลิปวิดีโอ หรือการถ่ายทอดสดด้วยวิธีไลฟ์ของเพชบุ๊ก ซึ่งการนำเสนอข่าวลักษณะนี้มีทั้งองค์กรสื่อขนาดใหญ่ที่มีช่องทางสื่อออนไลน์ด้วย และองค์กรสื่อออนไลน์ประเภทเว็บไซต์ข่าว เพชบุ๊กข่าว ที่สำคัญแต่ละข่าวมีจำนวนผู้ติดตาม และเข้าไปกดชื่นชอบ แสดงความคิดเห็นเป็นจำนวนมาก

จากที่กล่าวมาจะเห็นได้ว่า พื้นที่ในเพชบุ๊กแฟนเพจประเภทข่าว ที่นำเสนอข่าวเหตุการณ์ที่เกี่ยวข้องกับการกระทำความรุนแรงและอาชญากรรมที่นอกจากจะเป็นช่องทางของสื่อในการนำเสนอข่าวต่อประชาชนแล้ว ยังได้กลายเป็นพื้นที่สาธารณะประเภทหนึ่ง ที่ผู้ติดตามสามารถแสดงออกทางความคิดเห็นได้อย่างเสรีและกว้างขวาง จึงเป็นที่น่าสนใจว่า พื้นที่ขององค์กรสื่อเหล่านี้ ประกอบด้วยการนำเสนอข่าวความรุนแรงในรูปแบบและลักษณะใด การแสดงออกทางความคิดเห็นของผู้ติดตาม (followers) หรือผู้ใช้สื่อนั้น สะท้อนความรุนแรง หรือมีท่าทีต่อการกระทำความรุนแรงหรือไม่ อย่างไร รวมทั้งส่งผลต่อผู้ใช้สื่อและสังคมในวงกว้างอย่างไร

ปัญหานำวิจัย

1. พื้นที่การแสดงออกต่อข่าวเกี่ยวกับความรุนแรงในเพชบุ๊กแฟนเพจประเภทข่าวมีลักษณะอย่างไร
2. ความคิดเห็นของผู้ติดตามเพชบุ๊กแฟนเพจประเภทข่าว และผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อและการสื่อสาร และนักจิตวิทยาต่อพื้นที่การแสดงออกต่อข่าวเกี่ยวกับความรุนแรงในเพชบุ๊กแฟนเพจประเภทข่าว เป็นอย่างไร

วัตถุประสงค์

1. เพื่อศึกษาลักษณะของพื้นที่การแสดงออกเชิงความรุนแรงในเพชบุ๊กแฟนเพจประเภทข่าว

2. เพื่อศึกษาความคิดเห็นของผู้ติดตามเฟซบุ๊กแฟนเพจประเภทข่าว และผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อและการสื่อสาร และนักจิตวิทยาต่อพื้นที่การแสดงออกต่อข่าวเกี่ยวกับความรุนแรงในเฟซบุ๊กแฟนเพจประเภทข่าว

นิยามศัพท์

พื้นที่การแสดงออกต่อข่าวเกี่ยวกับความรุนแรงในเฟซบุ๊กแฟนเพจประเภทข่าว หมายถึง การแสดงท่าทีต่อการกระทำความรุนแรงที่รายงานในข่าวที่นำเสนอในเฟซบุ๊กแฟนเพจประเภทข่าว โดยแบ่งเป็น

- ท่าทีการสนับสนุนความรุนแรง หมายถึง การใช้คำพูด สัญลักษณ์ เพื่อแสดงว่าตนเห็นด้วยสนับสนุน ยกย่อง ให้กำลังใจผู้ที่กระทำความรุนแรงที่รายงานในข่าวในเฟซบุ๊กแฟนเพจประเภทข่าว
- ท่าทีการไม่สนับสนุนความรุนแรง หมายถึง การใช้คำพูด สัญลักษณ์ เพื่อแสดงว่าตนไม่เห็นด้วย ไม่สนับสนุน ประณาม และตำหนิกล่าวโทษผู้ที่กระทำ ความรุนแรงในเฟซบุ๊กแฟนเพจประเภทข่าว

ความคิดเห็น หมายถึง การแสดงทัศนะของบุคคลในกลุ่มผู้ติดตามเฟซบุ๊กแฟนเพจประเภทข่าว นักวิชาการด้านสื่อสารมวลชน และนักวิชาการด้านจิตวิทยา พื้นที่การแสดงออกต่อข่าวเกี่ยวกับความรุนแรงในเฟซบุ๊กแฟนเพจประเภทข่าว โดยแบ่งเป็น

- ความคิดเห็นต่อการนำเสนอข่าวเหตุการณ์ความรุนแรง และการติดตามข่าวความรุนแรงในเฟซบุ๊กแฟนเพจประเภทข่าว
- บทบาทของสื่อในการสร้างพื้นที่สาธารณะที่เกี่ยวข้องกับความรุนแรง
- การแสดงความคิดเห็น (comment) ของผู้ติดตามเฟซบุ๊กแฟนเพจ

เฟซบุ๊ก แฟนเพจ (Facebook Fanpage) หมายถึง พื้นที่ในสื่อสังคมออนไลน์ที่นำเสนอ ข่าวสาร กิจกรรมต่างๆ ในสังคม ในที่นี้ได้แก่ เฟซบุ๊กแฟนเพจของสำนักข่าว หรือองค์กรด้านข่าวสารที่ให้บริการแก่สาธารณะ

พื้นที่ไซเบอร์ (Cyberspace) คือ พื้นที่สาธารณะที่ทุกคนสามารถใช้ร่วมกันได้ ทุกคนจะนำพาตนเองเข้ามาแสดงความคิดเห็นในเรื่องเดียวกัน และมีการติดต่อสื่อสารกันผ่านสื่อกลางคือ เว็บไซต์

ความจริงเสมือน (Virtual Reality) คือ สังคมเสมือนจริงที่ชุมชนอยู่รวมกลุ่ม และมีปฏิสัมพันธ์ผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต

ขอบเขตการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ เลือกศึกษาข้อมูลในเพชบุ๊คแฟนเพจประเภทข่าวขององค์กรสื่อหนังสือพิมพ์ โทรทัศน์ และองค์กรสื่อสำนักข่าวออนไลน์ โดยข้อมูลที่ศึกษาเผยแพร่ช่วงวันที่ 1 มกราคม ถึง 31 มีนาคม 2562

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. การศึกษาครั้งนี้ จะช่วยสร้างความเข้าใจลักษณะของการนำเสนอเนื้อหาของสื่อ และการแสดงออกของประชาชนที่ติดตามที่มีต่อเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับความรุนแรง ในฐานะที่เป็นพื้นที่สาธารณะทางสังคมของโลกเสมือนจริงหรือโลกไซเบอร์

2. การศึกษาครั้งนี้ จะเป็นประโยชน์สำหรับหน่วยงานที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมความรุนแรงในสื่อ โดยเสนอแนะแนวทางในการพัฒนาให้พื้นที่สาธารณะของโลกเสมือนจริงหรือโลกไซเบอร์ เป็นพื้นที่สร้างสรรค์และปลอดจากความรุนแรง

แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับสื่อและความรุนแรง

1. ทฤษฎีการผ่อนคลาย (Catharsis Theory)

Feshbach and Singer (1971) ผู้เสนอทฤษฎีนี้เชื่อว่า ปกติคนเราจะมีประสบการณ์ประจำวันที่ทำให้เกิดความเครียด หรืออารมณ์หงุดหงิด ซึ่งอาจจะนำไปสู่พฤติกรรมที่ก้าวร้าวรุนแรงได้ ดังนั้น การมีโอกาสดับรับสื่อที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับความรุนแรง จะช่วยลดเบี่ยงหรือบรรเทาความรู้สึกที่อยากแสดงพฤติกรรมก้าวร้าวลงได้ ดังนั้น ความรุนแรงของสื่อจึงเปรียบเสมือนกลไกทางจิตวิทยาและทางสังคม (psychological and social mechanisms) ที่เป็นทางออกสำหรับพฤติกรรมความรุนแรงของคนเรา ให้ผู้ดูโยงความสัมพันธ์เข้ากับคุณสมบัติที่

เกี่ยวข้องกับการกระทำที่รุนแรง ซึ่งลักษณะนี้เป็นเครื่องผ่อนคลายความก้าวร้าว รุนแรง มักจะเกิดผลกับชนชั้นมากกว่าคนระดับกลาง ทั้งนี้ เนื่องจากคนในระดับกลางมีความสามารถในการควบคุมหรืออดกลั้นต่อการแสดงออกของความรุนแรง ได้ดีกว่าคนชั้นต่างของสังคม

เมื่อนำทฤษฎีการผ่อนคลายมาพิจารณาเกี่ยวกับเรื่องการแสดงท่าที ต่อความรุนแรงในข่าวในการวิจัยนี้ พบว่า มีความเกี่ยวข้องในแง่ที่ว่า การที่ ผู้ติดตามได้แสดงความคิดเห็นและมีการติดตามเป็นจำนวนมาก อาจเป็นเพราะ ผู้ติดตามต้องการที่จะเปิดรับเนื้อหาความรุนแรงในสื่อ เพื่อตัดทอนหรือสร้าง ความพึงพอใจให้กับแรงขับเคลื่อนความก้าวร้าวของตน และช่วยลดความรู้สึกมั่งร้ายลงได้ใน ชีวิตจริง ทฤษฎีนี้จึงน่าจะเป็นประโยชน์ในการอธิบายลักษณะของการแสดงออก ของผู้ติดตาม รวมทั้งความคิดเห็นของคนเจนเอเรชั่นวัย ที่เป็นผู้ติดตามเฟซบุ๊ก แพนเพจข่าว ตลอดจนนักวิชาการสื่อและนักจิตวิทยาได้

2. ทฤษฎีการปลูกฝัง (Cultivation Theory)

มอร์แกน (Morgan, 2009: 175-184) ได้นำเสนอทฤษฎีการปลูกฝัง (cultivation theory) ซึ่งมีสมมติฐานว่า ข่าวสารในสื่อมวลชนได้ปลูกฝังบั่นแต่ง ความคิดของผู้รับสารเกี่ยวกับโลกที่แท้จริง อิทธิพลของสื่อที่แพร่กระจายไปสู่ ทุกประตูบ้านจากความก้าวหน้าของเทคโนโลยีอินเทอร์เน็ตที่สามารถเข้าถึงได้ โดยที่สื่อเหล่านั้นมีเนื้อหาที่มักเกี่ยวข้องกับความรุนแรง อาชญากรรม ความขัดแย้งเรื่องราวทางเพศอยู่เสมอๆ จนทำให้ผู้ชมมีความรู้สึก ว่า โลกนี้เต็มไปด้วย ความรุนแรง ความขัดแย้งความไม่ปลอดภัยในชีวิตและทรัพย์สิน การดำเนินต่อไปสู่ โดยเฉพาะหากเนื้อหาในสื่อแสดงให้เห็นถึงตัวละครเอกในเรื่องที่มีอำนาจหรือมี ชัยชนะเหนือกว่าผู้อื่นได้ด้วยการใช้กำลังหรือความรุนแรงในการเอาชนะเท่านั้น ผู้ชมก็จะถูกปลูกฝังให้มีความรู้สึก ว่า โลกที่น่าเสนอในสื่อคือโลกที่แท้จริงของเรา ที่เต็มไปด้วยความรุนแรง โดยเฉพาะเด็กและเยาวชน ซึ่งยังมีประสบการณ์ชีวิต น้อย จึงอาจเกิดการคล้อยตามและเชื่อตามที่สื่อนำเสนอ

เกิร์บเนอร์ และคณะ (พีระ จิระโสภณ, 2548: 212-213) สนใจศึกษา ปรากฏการณ์ของความรุนแรงในสังคมอเมริกันที่เชื่อว่า เกิดจากการเปิดรับ

เนื้อหาความรุนแรงในโทรทัศน์ที่น่าเสนอเกินความจริง ทั้งนี้ เกิร์บเนอร์ และคณะ ได้ศึกษาการรับรู้ของประชาชนต่อภัยอาชญากรรมในสังคมอเมริกัน โดยเปรียบเทียบว่า ผู้ที่เปิดรับโทรทัศน์มากจะรับรู้ต่อปริมาณของภัยอาชญากรรมมาก เหมือนที่นำเสนอในโทรทัศน์หรือไม่ และผู้ที่เปิดรับโทรทัศน์น้อยจะรับรู้ต่อปริมาณของภัยอาชญากรรมน้อยกว่าหรือไม่ (ผู้ดูโทรทัศน์น้อยน่าจะรับรู้ภัยอาชญากรรมตรงตามสถิติของหน่วยงานราชการมากกว่า เนื่องจากโทรทัศน์มักนำเสนอภัยอาชญากรรมตรงตามสถิติหน่วยงานราชการมากกว่า เนื่องจากโทรทัศน์มักนำเสนอภัยอาชญากรรมอย่างโดดเด่นเข้มข้นจนดูมากเกินไปเกินความเป็นจริง) ซึ่งการศึกษาก็พบว่า เป็นไปตามสมมติฐาน จึงสรุปได้ว่า โทรทัศน์ “ปลูกฝัง” สร้างมุมมองหรือทัศนคติต่อรอบตัวเราที่เบี่ยงเบนผิดเพี้ยน และเกินความเป็นจริงทางสังคม จนกลายเป็นพื้นฐานในการวินิจฉัยของเราที่คลาดเคลื่อนต่อสิ่งแวดล้อมที่เป็นจริงรอบๆ ตัว

จากทฤษฎีการปลูกฝัง จะเห็นว่า สื่อมวลชนมีอิทธิพลต่อผู้ชมแบบสั่งสมค่อยเป็นค่อยไปโดยต้องใช้ระยะเวลาในการอบรมบ่มเพาะ ซึ่งผู้วิจัยสามารถนำมาเป็นแนวทางในการอธิบายการแสดงออกต่อความรุนแรงที่น่าเสนอในข่าว

3. แนวคิดเรื่องความรุนแรง (Violence)

อรอนงค์ อินทรจิตร และนรินทร์ กรินชัย (2542: 3) ได้ให้ความหมายของความรุนแรงไว้ว่า ความรุนแรง หมายถึงการกระทำและพฤติกรรมที่เป็นการล่วงละเมิดสิทธิส่วนบุคคลทั้งร่างกาย วาจา จิตใจทางเพศที่เกิดจากการบังคับขู่เข็ญ ทุบตีเตะต่อย ต่อดจนคุกคามและกีดกัน สิทธิเสรีภาพทั้งในที่สาธารณะและในการดำเนินชีวิตส่วนตัว ซึ่งเป็นผลหรืออาจจะเป็นผลให้เกิด ความทุกข์ทรมานทั้งทางร่างกายและจิตใจแก่ผู้ถูกกระทำ

ขจรจิต บุณนาค (2544: 140-141) ได้ให้ความหมายของความรุนแรงไว้ว่า เป็นการกระทำใดๆ ที่เป็นเหตุหรือเป็นสิ่งที่โน้มน้าวให้เกิดความทุกข์ทรมานจากที่กล่าวถึงความรุนแรง ในเบื้องต้นสามารถเห็นได้ว่า ความรุนแรงนั้นอยู่ไม่ไกลตัวเรา จะทั้งความรุนแรงต่อตนเองและผู้อื่น ความรุนแรงที่เป็นความตั้งใจและไม่ตั้งใจทำให้ผู้อื่นเสียหาย และเมื่อองค์ประกอบความรุนแรงมีครบทั้งหมด

นั่นหมายถึงว่า ต้องเกิดความรุนแรงขึ้น ซึ่งความรุนแรงที่เราสามารถพบเห็นได้ทุกวัน นั่นคือความรุนแรงในสื่อต่างๆ ที่นำเสนอภาพและเสียงที่มีความรุนแรงให้ผู้ชมได้ชมกันจนเกิดความเฉา

ลักษณะของการกระทำความรุนแรงสามารถแบ่งได้ทั้งหมด 4 รูปแบบ ได้แก่

1. *ความรุนแรงทางร่างกาย (Physical Violence)* หมายถึง การได้รับบาดเจ็บทางร่างกายจากการกระทำของผู้อื่น เช่น การทะเลาะวิวาท ต่อย กัด การกระทำให้ผู้อื่นกระดุกหัก ฟกช้ำ มีบาดแผลตามร่างกาย ซึ่งความรุนแรงทางร่างกายจะเป็นเหตุการณ์ที่ไม่ได้เกิดจากอุบัติเหตุ

2. *ความรุนแรงทางเพศ (Sexual Violence)* หมายถึง การกระทำที่มีวัตถุประสงค์เพื่อใช้ผู้ถูกกระทำเป็นเครื่องมือเพื่อตอบสนองความต้องการทางเพศของผู้กระทำ อาจเกิดจากการมีข้อแลกเปลี่ยน หรือข้อตกลงร่วมกันกระทำที่ผู้กระทำการใช้ฝ่ายที่ถูกกระทำเพื่อเป็นการตอบสนองทางเพศของตนเอง เกิดจากการบังคับ ชูเชิญ โดยที่ฝ่ายผู้ถูกกระทำไม่เต็มใจ หรืออาจมีข้อแลกเปลี่ยนสิ่งตอบแทน

3. *ความรุนแรงทางจิตใจ (Psychological)* หมายถึง การกระทำที่เป็นการทำร้ายจิตใจ เช่น ช่มชู้ให้เกิดความหวาดกลัว ทำให้รู้สึกด้อยค่า อับอาย ไม่เป็นที่ยอมรับของสังคม

4. *ความรุนแรงที่ก่อให้เกิดความสูญเสีย การละเลย และการถูกทอดทิ้ง* หมายถึง การไม่ได้รับความเอาใจใส่ และการคุ้มครอง ยกตัวอย่างเช่น คนชราที่ถูกพาไปพักพิงที่บ้านพักคนชรา ซึ่งทำให้คนชราเหล่านี้รู้สึกว่ตนถูกทอดทิ้ง

จากแนวคิดเรื่องความรุนแรงข้างต้น ผู้วิจัยจะนำมาเป็นแนวทางในการคัดเลือกข้อมูลประเภทข่าวความรุนแรงในเฟซบุ๊กแฟนเพจประเภทข่าวว่า เป็นความรุนแรงประเภทใด และนำมาเป็นกรอบในการวิเคราะห์ผลการศึกษาในเรื่องการแสดงออกต่อความรุนแรงในข่าวด้วย

4. แนวคิดเกี่ยวกับสื่อออนไลน์และเครือข่ายสังคมออนไลน์ (Social Networking)

เทคโนโลยีอินเทอร์เน็ตทำให้เกิดลักษณะของการสร้างเนื้อหาบนสื่อออนไลน์ ซึ่ง Deuze (2003) อธิบายว่า การใช้สื่อออนไลน์ต้องเลือกตัดสินใจการใช้สื่อที่แตกต่างให้เหมาะสมกับเนื้อหาที่จะนำเสนอ และมีความเป็นมัลติมีเดีย (multimedia) ต้องคำนึงถึงช่องทางเครื่องมือที่จะทำให้มีการโต้ตอบกับผู้รับสาร และมีเครื่องมือให้ผู้รับสารสามารถเลือกรับข่าวสารในรูปแบบที่ต้องการได้ (interactivity) และต้องคำนึงถึงการเชื่อมโยงข้อมูลเข้าไปสู่ประเด็นหรือฐานข้อมูลอื่นๆ ผ่านไฮเปอร์ลิงก์ (hypertextuality) เช่นเดียวกับ Skoler (2009) ที่อธิบายว่า สื่อสังคมเป็นเรื่องของการแบ่งปัน การรับฟังความคิดเห็น และตอบโต้กับผู้อื่น ซึ่งการแบ่งปันข้อมูลนี้ ทำให้มีการแลกเปลี่ยนประสบการณ์ ความรู้ และการรับฟังความเห็น การสร้างความสัมพันธ์ และการรวบรวมความรู้มาจากแหล่งที่หลากหลาย รวมถึงมาจากประสบการณ์โดยตรง ขณะที่ Newman (2009) อธิบายไว้ว่า สื่อสังคมเป็นพลังของการสื่อสารแบบเครือข่าย ที่ทำให้คนสามารถแสดงความคิดเห็นส่งข้อมูลได้อย่างอิสระและก้าวข้ามข้อจำกัดของสื่อแบบดั้งเดิม ในเมื่อลักษณะของการสื่อสารออนไลน์สามารถสร้างบนสนทนา เช่น ให้แสดงความเห็น (comment) หรือเสนอเรื่องของตัวเองให้คนอื่นรับรู้ได้ ก็ทำให้มีการสื่อสารกันอย่างกว้างขวาง บางครั้ง บางเรื่อง ยังนำไปสู่การสนทนาได้ทั้งในระดับตัวต่อตนเป็นกลุ่มเล็ก หรือขยายวงไปสู่การสร้างชุมชนออนไลน์ของคนที่ชอบอะไรๆ เหมือนกันได้ด้วย ดังนั้น ในการสร้างศึกษาสื่อออนไลน์ สิ่งที่สำคัญคือการ “ศึกษาที่บทสนทนา” ซึ่งรวมถึงการพูดคุยกัน แสดงความเห็น และการปฏิสัมพันธ์ต่อเรื่องนั้นๆ เพื่อให้เห็นภาพของการพัฒนาประเด็น การหล่อหลอมความคิด และอาจรวมถึงการใช้ประโยชน์จากสื่อออนไลน์เพื่อกำหนดทิศทางของสังคม

ในขณะที่สื่อสังคมออนไลน์ (social media) คือ สื่อที่อยู่บนเครือข่ายอินเทอร์เน็ตมีลักษณะสร้างให้ผู้เกิดการแลกเปลี่ยน พูดคุยกันระหว่างผู้อื่น ไม่ว่าจะเป็นการสร้างข้อมูลด้วยตัวเอง แลกเปลี่ยนข้อมูล หรือแลกเปลี่ยนแสดงความคิดเห็นกับผู้อื่น โดยมีลักษณะเป็นการสื่อสารแบบสองทาง โดยมีสื่อสังคม

มีลักษณะสำคัญคือ การมีส่วนร่วม (participation) หรือเป็นช่องทางสนับสนุนให้เกิดการให้ข้อมูล แลกเปลี่ยนข้อมูลระหว่างกัน ผู้สื่อสารบนสื่อสังคมออนไลน์เป็นทั้งผู้ส่งสารและรับสารในกระบวนการสื่อสารสองทาง การเปิดกว้าง (openness) คือการเปิดพื้นที่ให้มีการแสดงตัวตน ความเห็น ความรู้สึกละเอินเปิดเผยต่อสาธารณะ และเปิดพื้นที่ให้มีการตอบโต้ ปฏิสัมพันธ์กันได้อย่างกว้างขวาง การสร้างบทสนทนา (conversation) สื่อสังคมออนไลน์เป็นพื้นที่ของการสนทนาและแลกเปลี่ยนเรื่องต่างๆ ระหว่างคนที่อยู่ในเครือข่ายการสื่อสารเดียวกัน การสนทนาจะเกิดขึ้นจากการต้องการข้อมูล ข่าวสาร หรือมีความคิด ความเห็นและความชอบใกล้เคียงกันและต้องการแลกเปลี่ยนกับอีกฝ่าย ซึ่งในการสนทนานี้เมื่อเกิดเป็นกลุ่ม มีการแลกเปลี่ยนอย่างต่อเนื่อง แบ่งปันให้ผู้อื่นทั้งในและนอกเครือข่ายได้รับรู้ ทำให้เกิดการรวมตัวเป็นชุมชนออนไลน์ (community) ขึ้น ซึ่งจุดเด่นของสื่อสังคมออนไลน์ทั้ง 4 ประการนี้ ก่อรูปแบบของการสื่อสาร การเมืองรูปแบบใหม่บนสื่อออนไลน์ มีนักวิชาการ นักคิดหลายคนศึกษาเกี่ยวกับบทบาทของสื่อสังคมออนไลน์กับการขับเคลื่อนประเด็นทางการเมือง และประเด็นที่เป็นเชิงสังคมได้ดี ด้วยลักษณะเด่นของสื่อสังคมออนไลน์ที่เป็นการบอกต่อกระจายข้อมูลต่อ ซึ่งช่วยให้การสื่อสารแบบปากต่อปาก (word of mouth) ทำได้กว้างขวาง มีประสิทธิภาพ ช่วยทำให้เกิดการระดมความร่วมมือได้ง่ายมากขึ้น McConnell and Huba (2003) กล่าวว่า การสื่อสารเป็นสื่อออนไลน์เพื่อขับเคลื่อนประเด็น เช่น เรื่องการสื่อสารการเมือง เป็นช่องทางที่ลงทุนน้อยแต่มีอิทธิพลในการจูงใจให้มามีส่วนร่วมกับการบวนการทางการเมืองสูง เป็นต้น ดังนั้น การศึกษาสื่อสังคมคือเรื่องของการเข้าใจว่า มีการเชื่อมโยงเครือข่าย มีการสร้างประเด็นการพูดคุย และมีการใช้ประโยชน์เพื่อขับเคลื่อนประเด็นในลักษณะเครือข่ายอย่างไร

จากแนวคิดข้างต้น สะท้อนลักษณะสำคัญของสื่อออนไลน์ในเรื่องของความเร็ว การเป็นเครือข่าย การเชื่อมโยงข้อมูลจำนวนมาก การปฏิสัมพันธ์ และการสร้างพื้นที่การนำเสนอข้อมูลและแลกเปลี่ยนความคิดเห็นเพื่อการสื่อสารได้สองทางมากกว่าสื่อประเภทอื่นๆ ดังนั้น การศึกษาและวิเคราะห์การสื่อสารบน

สื่อออนไลน์ต้องทำการศึกษาในส่วนของแพลตฟอร์ม หรือช่องทางที่มีการใช้งาน เพื่อสื่อสาร กระบวนการและรูปแบบของการสื่อสาร เนื้อหาในการสื่อสาร และ อิทธิพลของการสื่อสารบนสื่อออนไลน์ที่มีต่อความคิด ทศนคติ และพฤติกรรม ในประเด็นต่างๆ

5. ความหมายของเครือข่ายสังคมออนไลน์

Rieger (2010 อ้างถึงใน สุรพงษ์ โสธนะเสถียร, 2559: 424-425) ได้กล่าวถึงมนุษยชาติพันธุ์ดิจิทัล ซึ่งใช้เครื่องมือด้วยสื่อใหม่อันเป็นของวิทยากับความฉลาดของมนุษยชาติ ซึ่งมีวิวัฒนาการด้วยการถ่ายทอดบทบาทของเทคโนโลยีสารสนเทศ และพิจารณาได้หลายแง่มุม เช่น การแสดงออกซึ่งความกระจำขัดของมนุษย์พันธุ์ที่มีพิสัยความคิดเห็นและสมมติกว้างไกลด้วยเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร มนุษย์พันธุ์ดิจิทัลถูกตีความได้ 3 นัย ได้แก่ ประการแรก สื่อดิจิทัลอำนวยความสะดวกในการสื่อสารทางปัญญา ประการที่สอง สื่อดิจิทัลเป็นฐานในการแสดงออกอย่างสร้างสรรค์และความเป็นศิลปิน ประการที่สาม สื่อดิจิทัลเป็นบริบทในการศึกษาเชิงวิพากษ์ของวัฒนธรรมดิจิทัล บทสรุปได้ว่า เทคโนโลยีสื่อใหม่เป็นแรงขับเคลื่อนที่อยู่เบื้องหลังนวัตกรรมทางวิชาการซึ่งสำคัญกว่าสิ่งที่เคยเข้าใจ เช่น นัยทางวัฒนธรรม สังคม และการเมือง โดยอาศัยการแพร่หลายในรูปสื่อออนไลน์ สื่อสังคม บล็อก ยูทูบ โทรศัพท์ อินเทอร์เน็ต อีเมล เป็นต้น

เอมิกา เหมมินทร์ (2556: 4) ได้กล่าวว่า เครือข่ายสังคมออนไลน์ หมายถึง รูปแบบของเว็บไซต์ในการสร้างเครือข่ายสังคมผ่านทางอินเทอร์เน็ต โดยผู้ใช้เป็นผู้สื่อสารเรื่องราว รูปภาพ และวิดีโอ เชื่อมโยงกับความสนใจและ กิจกรรมของผู้อื่น แบ่งปันให้ผู้อื่นที่อยู่ในเครือข่ายตนได้รับรู้ ในบริการ เครือข่ายสังคมออนไลน์มักจะประกอบไปด้วยการแชต ส่งข้อความ ส่งอีเมล วิดีโอ เพลง อับโหลดรูป บล็อก บริการเครือข่ายสังคมออนไลน์ที่เป็นที่นิยม ได้แก่ เฟซบุ๊ก (Facebook) ไลน์ (Line) ทวิตเตอร์ (Twitter) อินสตาแกรม (Instagram) กูเกิลพลัส (Google+) ยูทูบ (YouTube)

ระวิ แก้วสุกใส และชัยรัตน์ จุสาลิ (2556) ได้ให้ความหมายของเครือข่ายสังคมออนไลน์ว่า หมายถึง สังคมหรือการรวมตัวกันเพื่อสร้างความสัมพันธ์ในรูปของกลุ่มคนรูปแบบหนึ่ง ที่ปรากฏเกิดขึ้นบนอินเทอร์เน็ตที่เรียกว่า ชุมชนออนไลน์ ทำให้ผู้คนสามารถทำความรู้จัก แลกเปลี่ยนความคิดเห็น แบ่งปันประสบการณ์ร่วมกันและเชื่อมโยงกันในทิศทางใดทิศทางหนึ่ง โดยมีการขยายตัวผ่านการติดต่อสื่อสารอย่างเป็นเครือข่าย เช่น เว็บไซต์เฟซบุ๊ก (Facebook) ยูทูบ (YouTube) ทวิตเตอร์ (Twitter) เป็นต้น

นำทิพย์ วิชาวิน (2558) สรุปความหมายของเครือข่ายสังคมออนไลน์ (social networking services: SNS) ว่าเป็นแพลตฟอร์มที่ให้บริการออนไลน์ที่เน้นการแลกเปลี่ยนข้อมูลที่เป็นความสนใจร่วมกัน เกี่ยวกับกิจกรรม เหตุการณ์ เรื่องราว ภาพ เพื่อสร้างเครือข่ายสังคม (social networks) หรือความสัมพันธ์ในสังคม (social relations) ระหว่างกลุ่มบุคคล แหล่งบริการเครือข่ายสังคมออนไลน์ เป็นบริการสารสนเทศบนเว็บไซต์ ที่อนุญาตให้แต่ละคนสร้างโปรไฟล์ของตนเอง สร้างรายชื่อของสมาชิกในกลุ่มเพื่อสร้างชุมชนออนไลน์ที่เชื่อมโยงกัน แลกเปลี่ยนข้อมูลระหว่างกันภายในระบบ ตัวอย่างบริการเครือข่ายสังคมออนไลน์ผ่านอินเทอร์เน็ต เช่น อีเมล (email) กูเกิล (Google) เฟซบุ๊ก (Facebook) เว็บบล็อก (Web Blog) ทวิตเตอร์ (Twitter) ลิงค์อิน (LinkedIn) อินสตาแกรม (Instagram) และอื่นๆ ดังนั้น สังคมปัจจุบันจึงมีเครือข่ายสังคมที่เชื่อมโยงข้อมูลกันในสังคมเครือข่าย โดยมีบริการเครือข่ายสังคมออนไลน์เป็นเครื่องมือทางเทคโนโลยี

จากแนวคิดเกี่ยวกับสื่อออนไลน์หรือเครือข่ายสังคมออนไลน์ที่น่าเสนอ ข้างต้น ผู้วิจัยจะใช้เป็นแนวทางการอธิบายลักษณะของสังคมในพื้นที่การแสดง ความเห็นต่อข่าวเกี่ยวกับความรุนแรง และอธิบายลักษณะปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้คนในพื้นที่ดังกล่าว รวมทั้งสาเหตุและผลกระทบของพื้นที่ดังกล่าวต่อสังคมต่อไป

6. ความหมายของพื้นที่สาธารณะ

คำว่า พื้นที่ (space/sphere) หมายถึง อาณาบริเวณที่ซึ่งสมาชิกในสังคมสามารถสรรค์สร้าง หรือแลกเปลี่ยนความคิดเป็นพื้นที่ในโลกทางสังคม ซึ่งปัจเจกบุคคลมาพบปะพูดคุยและอภิปรายกันอย่างเสรี ในประเด็นปัญหาทางสังคม การเมืองและเศรษฐกิจประเด็นจากการอภิปรายโต้เถียงปัญหาข้อมูลข่าวสารต่างๆ จะถูกตีแผ่แลกเปลี่ยนกันในพื้นที่สาธารณะ ก่อให้เกิดการรับรู้ร่วมกัน และนำไปสู่การตัดสินใจเข้าร่วมกิจกรรมทางสังคมและกิจกรรมทางการเมืองของสาธารณชนในอันดับต่อไป

คำว่า “สาธารณะ” หมายถึง กลุ่มคนที่มีความสนใจร่วมกัน กระทำ/แสดงออกเพื่อสังคมส่วนรวมหรือสาธารณชน ในภาษาอังกฤษใช้ public, public space, public place, public sphere, public realm, public activities, publicness เป็นความหมายที่มีความสัมพันธ์กับแนวคิดและทฤษฎีในหลากหลายวิชา เช่น รัฐศาสตร์ และรัฐประศาสนศาสตร์ มีการนำคำว่า “นโยบาย” มารวมกับ “สาธารณะ” ซึ่งแปลโดยตรงมาจากศัพท์ภาษาอังกฤษว่า “public policy” อันมีหลายความหมายที่เป็นที่ยอมรับกันมากที่สุด คือ กิจของรัฐ/รัฐวิสาหกิจ ที่เลือกที่จะทำหรือไม่ทำ เป็นทั้งกิจกรรมที่เกิดขึ้นเป็นประจำวัน หรือเฉพาะโอกาส กิจกรรมนั้นๆ เกี่ยวข้องกับประชาชนคนหมู่มากซึ่งเป็นสมาชิกของสังคม มีผลต่อการพัฒนาประเทศ (Dye, 1992: 48 อ้างถึงใน ขวितรา ดันติมาลา, 2560: 94) ส่วนในศาสตร์ทางสื่อสารมวลชนและนิเทศศาสตร์ก็กล่าวถึงการประชาสัมพันธ์ที่เกี่ยวข้องกับมวลชนและสาธารณะ (public relations) ในทางสังคมศาสตร์มีการกล่าวถึงสาธารณะในแง่สังคมไว้โดยมีพัฒนาการมานาน และเป็นส่วนหนึ่งของรูปแบบสังคมและการปกครองแบบประชาธิปไตยในปัจจุบัน

การให้ความหมาย คำว่า พื้นที่สาธารณะ (public sphere) เจอร์เก็น ฮาเบอร์มาส (Jurgen Habermas) นักทฤษฎีทางสังคมศาสตร์ชาวเยอรมัน ได้กล่าวว่า เป็นพื้นที่ของชีวิตสังคมที่เปิดกว้างให้แก่ทุกคน เพื่อเข้ามาร่วมกันสร้าง “ความคิดเห็นสาธารณะ” พื้นที่สาธารณะเป็นพื้นที่ที่เชื่อมโยงสังคมกับรัฐ เป็นพื้นที่ที่ผู้คนในสังคมมาร่วมกันทำหน้าที่วิพากษ์ วิจาร์ณ และควบคุมการ

ทำงานของอำนาจรัฐ ลักษณะเด่นของพื้นที่สาธารณะคือ การสนทนา/อภิปราย แลกเปลี่ยนความคิดเห็น เพื่อผลประโยชน์ส่วนรวมเกิดขึ้นโดยไม่มีการบังคับข่มขู่ ชักจูง คุกคาม หรือออกคำสั่ง ตามความคิดของฮาเบอร์มาส พื้นที่สาธารณะจึงมีความสำคัญมาก โดยทำหน้าที่เป็นสื่อเชื่อมโยงระหว่าง “รัฐ” และ “สังคม” นอกจากนี้ พื้นที่สาธารณะยังมีอีกหลายแบบหลายประเภท เช่น พื้นที่สาธารณะทางศิลปวัฒนธรรม พื้นที่สาธารณะทางวรรณกรรมโดยเฉพาะ เป็นต้น แต่สิ่งที่ฮาเบอร์มาสให้ความสำคัญ คือ พื้นที่สาธารณะทางการเมือง (political public sphere) ซึ่งมีความหมายต่อการพัฒนาระบบประชาธิปไตย เพราะอำนาจรัฐจะเป็นพื้นที่สาธารณะก็ต่อเมื่อถูกวางนโยบายสาธารณะและดำเนินมาตรการสาธารณะ โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อประโยชน์สุขส่วนรวม และอยู่ภายใต้การควบคุมหรือตรวจสอบของประชาชนที่อยู่ภายในพื้นที่สาธารณะทางการเมือง ในขณะที่ปัจจุบันเมืองเป็น “พื้นที่แบบอารยะ” ภายในเมืองจะมีหอการค้า ตามถนนสายต่างๆ มีการจัดแบ่งพื้นที่กันปกครองดูแลรักษา และมีพื้นที่สาธารณะ เช่น ลานคนเมือง เพื่อส่งเสริมความเป็นประชาคม เช่นเดียวกับร้านเหล้าของชาวอังกฤษที่เรียกว่า pub ซึ่งคำนี้เป็นคำย่อมาจาก public-house เป็นพื้นที่สำหรับผู้ที่ต้องการพบปะสังสรรค์กัน (Pearntum, 1999: 3 อ้างถึงใน ขวิตรา ตันติมาลา, 2560: 95) พื้นที่สาธารณะจึงหมายรวมถึงที่สำหรับผู้คนมาพบปะกัน เพื่อรับอากาศ แสงแดด เพื่อให้ความชุ่มชื้นมีชีวิตชีวาของเมือง เน้นถึงความเป็นสาธารณะ และการพัฒนาวัฒนธรรมของกลุ่มคนให้เจริญงอกงาม นักร้องแบบชุมชนเมืองและภูมิสถาปนิกจึงให้ความสำคัญกับลักษณะของพื้นที่สาธารณะเป็นพิเศษ (Jackson, 1984: 8) ไม่ใช่แค่เพียงความหมายทางกายภาพ แต่เป็นความหมายเชิงมนุษยศาสตร์ และพฤติกรรม กล่าวโดยสรุป พื้นที่สาธารณะเป็นพื้นที่ที่บุคคลตั้งแต่สองคนขึ้นไป พบปะพูดคุยกันในประเด็นหรือเรื่องราวที่เกี่ยวข้องกับสาธารณะ โดยความคิดเห็นสาธารณะจะถูกสร้างขึ้นภายใต้อาณาเขตของชีวิตทางสังคม การเข้าถึงพื้นที่นี้จะมีหลักการ และระบบระเบียบที่เปิดกว้างให้แก่กลุ่มคนหรือพลเมืองทุกๆ คนได้มีส่วนร่วม (Wanapitak, 2011 อ้างถึงใน ขวิตรา ตันติมาลา, 2560: 95) พื้นที่สาธารณะจึงเป็นอาณานิคมที่เกี่ยวข้องกับการ

สื่อสาร การสร้างความรู้สึกเป็นส่วนรวม (sense of public) และผลประโยชน์
ของส่วนรวม (Kuyai, 2013 อ้างถึงใน ชวิตรา ตันติมาลา, 2560: 94)

พื้นที่สาธารณะ เป็นได้ทั้งรูปธรรมและนามธรรม กล่าวคือ รูปธรรม
ของพื้นที่สาธารณะคือ พื้นที่ทางกายภาพที่กำหนดขอบเขตไว้อย่างแน่นอน เช่น
สวนสาธารณะ ลานประชาชน จัดุรัสกลางเมือง ตลาดนัด ร้านกาแฟ เป็นต้น
ส่วนพื้นที่นามธรรมคือ พื้นที่ที่ไม่มีขอบเขตแน่นอน เช่น พื้นที่ทางวัฒนธรรม
สังคมออนไลน์ กลุ่มทางสังคม สื่อมวลชน เป็นต้น

7. แนวคิดเกี่ยวกับพื้นที่สาธารณะ

พื้นที่สาธารณะ (public sphere) คำนี้ปรากฏขึ้นเป็นครั้งแรกในผลงาน
ของอิมมานูเอล คานท์ นักปรัชญาสมัยใหม่ชาวเยอรมัน และถูกนำมาศึกษา
กันอย่างกว้างขวางในทางสังคมศาสตร์ เมื่อฮาเบอร์มาส (Habermas, 1989
อ้างถึงใน ชวิตรา ตันติมาลา, 2560: 95) นักวิชาการชาวเยอรมันในผลงานชื่อ
*The Structural Transformation of the Public Sphere: An Inquiry into a
Category of Bourgeois Society* ในปี ค.ศ. 1962 ฮาเบอร์มาสเป็นสมาชิก
ของสำนักแฟรงค์เฟิร์ตที่สนใจการวิพากษ์วิจารณ์ระบบและโครงสร้างทางสังคม
นักวิชาการในกลุ่มนี้สร้างผลงานไว้มากมายในช่วงสงครามโลกครั้งที่ 2 โดยเฉพาะ
ทฤษฎีแนววิพากษ์ (critical theory) โดยเห็นว่า ทัศนะพื้นฐานในเรื่องของความ
มีเหตุผล (rationality) ของมนุษยชาติ ที่พัฒนามาจากความป่าเถื่อนไร้เหตุผล
เป็นทัศนะที่ผิดพลาด เพราะความขัดแย้งสับสนของสังคม สงคราม การฆ่าล้าง
เผ่าพันธุ์หรือเหตุการณ์ความรุนแรงต่างๆ ที่เกิดขึ้นนับตั้งแต่ช่วงสงครามโลก
ครั้งที่ 1 และ 2 ซึ่งมนุษยชาติยังไม่มีเหตุผลมากนัก โดยเฉพาะระบบทุนนิยม
ซึ่งเป็นระบบที่ไร้เหตุผลมากที่สุด แต่ฮาเบอร์มาสมีความเห็นต่าง เพราะเขา
เห็นว่าการที่ระบบทุนนิยมเป็นระบบที่ไร้เหตุผลนั้น เนื่องมาจากเส้นทางการ
พัฒนาความมีเหตุผลของมนุษยชาติยังไม่สมบูรณ์ ทำให้เป็นที่มาของข้อเสนอ
เรื่อง “พื้นที่สาธารณะ” ซึ่งเป็นข้อเสนอเชิงรูปธรรมอย่างหนึ่ง ที่ทุกคนสามารถ
ดำเนินการตามเหตุและผลได้ (Autamachan, 2001: 56 อ้างถึงใน ชวิตรา
ตันติมาลา, 2560: 95) ฮาเบอร์มาสได้อธิบายถึงกระบวนการเกิดสำนักสาธารณะ

(สำนักส่วนรวม) มาจากการที่ปัจเจกบุคคลใช้ความรู้และแสดงออกทางความคิดอย่างมีเหตุผล และเปิดเผยในที่สาธารณะ ส่งผลให้สาธารณชนเริ่มสามารถเข้าถึงและยึดครองอาณาเขตสาธารณะที่เคยถูกควบคุมโดยรัฐได้ และต่อมาพื้นที่ดังกล่าวก็ได้แปรเปลี่ยนเป็นพื้นที่ของการถกเถียงวิพากษ์วิจารณ์การเมือง รวมทั้งการวิพากษ์วิจารณ์ตัวอำนาจรัฐด้วย พื้นที่สาธารณะจึงกลายเป็นอำนาจใหม่ที่ท้าทายอำนาจเดิมของสังคมศักดินาในยุโรป การแปลงรูปของพื้นที่สาธารณะที่อดีตเคยผูกขาดอยู่แต่เฉพาะคนบางกลุ่มมาสู่มวลชนโดยทั่วไปเกิดขึ้นได้อย่างไร ปรากฏการณ์ดังกล่าว เขาได้ศึกษาหลักฐานทางประวัติศาสตร์ของยุโรปตะวันตกนับตั้งแต่คริสต์ศตวรรษที่ 16 เป็นต้นมา โดยพบว่า ยุโรปในช่วงเวลานั้นเป็นสังคมที่มีแต่สถาบันกษัตริย์และสถาบันศาสนาเท่านั้นที่มีอภิสิทธิ์ในการเข้าถึงและครอบครองพื้นที่ทางการเมือง ชนชั้นกษัตริย์ ชุนนางชั้นสูงและพระเท่านั้นที่มีอำนาจในการตัดสินใจกิจการต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับสาธารณะหรือคนหมู่มาก เช่น การออกกฎหมาย การถืออำนาจครอบครองที่ดิน การผูกขาดความรู้และอำนาจ การผูกขาดการโฆษณาเผยแพร่ความรู้แก่สาธารณะ เป็นต้น การปรากฏตัวเพื่อให้เป็นที่รู้จักในสังคมไม่ใช่เรื่องที่ใครก็สามารถกระทำได้ แต่บุคคลนั้นจะต้องมีสถานภาพทางสังคมเพียงพอในฐานะที่เป็น “บุคคลสาธารณะ” และเพื่อที่จะรักษาอภิสิทธิ์ในพื้นที่สาธารณะทางการเมืองของตน รัฐยังกำหนดอำนาจที่จะใช้ความรุนแรงปราบปรามคนกลุ่มอื่นที่รุกร้าเข้ามาในพื้นที่สาธารณะดังกล่าวได้ด้วยในช่วงเวลาใกล้เคียงกัน ราวปลายคริสต์ศตวรรษที่ 17 ถึงต้นคริสต์ศตวรรษที่ 18 ก็ได้เกิดการขยายตัวทางการค้าทางทะเล การตื่นตัวทางศิลปวิทยาการต่างๆ ก่อให้เกิดกลุ่มพ่อค้า นักคิด ปัญญาชนมากมาย เศรษฐกิจและความรู้ไม่ได้ถูกผูกขาดไว้ที่ชนชั้นสูงหรือพระและบาทหลวงอีกต่อไป แต่เกิดเป็นชนชั้นใหม่ในสังคมที่อยู่กึ่งกลางระหว่างชนชั้นศักดินากับสามัญชนชั้นล่างที่เรียกว่า ชนชั้นกลาง (bourgeois) ประกอบกับยุคสมัยดังกล่าวเป็นช่วงของการพัฒนาความเป็นเมืองหรือมหานคร (urbanization) ทั้งในอังกฤษ ฝรั่งเศส เยอรมนี ฮอลแลนด์ ฯลฯ เริ่มปรากฏพื้นที่สาธารณะใหม่ของชนกลุ่มใหม่ที่มาพบปะสังสรรค์ เสวนากันตามร้านกาแฟ โรงเหล้า ห้องโถง หรือห้องรับแขกของเหล่าชนชั้นกลาง

อันเป็นพื้นที่ที่ปลอดจากอำนาจราชสำนักและศาสนา กิจกรรมที่กลุ่มบุคคลดังกล่าวกระทำคือ การนัดพบปะกันอย่างสม่ำเสมอเพื่อแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารด้านการค้า ความรู้ และประสบการณ์ใหม่จากการเดินทางไปยังดินแดนไกลโพ้น ข้อเขียนหรือบทความทางปรัชญา วิทยาศาสตร์สมัยใหม่ วรรณกรรม แพร่กระจายอย่างรวดเร็วด้วยเทคโนโลยีการพิมพ์ที่พัฒนาขึ้น มีการพูดคุยถกเถียงกันอย่างมีอิสระ เสรีและมีเหตุผลในเรื่องต่างๆ เช่น กฎหมาย การเมืองการปกครอง ปรัชญา การวิพากษ์วิจารณ์ถกเถียงกันนี้ ดำเนินไปบนหลักของความเสมอภาคเท่าเทียมกัน โดยมีบทบาทของสื่อสิ่งพิมพ์เป็นองค์ประกอบสำคัญ กล่าวคือ เรื่องที่พูดคุยกันจะเป็นประเด็นของผลประโยชน์ร่วมกันที่สมาชิกแต่ละคนได้รับข่าวสารมาจากสื่อสิ่งพิมพ์ หนังสือพิมพ์ ใบประกาศ ฯลฯ เขาแสดงให้เห็นว่า นี่คือจุดเริ่มต้นที่อาณาเขตหรือพื้นที่ส่วนตัว (private sphere) ได้เคลื่อนออกมาสู่มณฑลสาธารณะ และบางเรื่องก็ได้หลอมรวมเป็นสิ่งเดียวกันโดยเฉพาะในประเด็นที่เกี่ยวกับชีวิตการเมือง นอกจากนี้ การศึกษาและความรู้หนังสือของประชาชนที่ขยายวงกว้างมากขึ้นนำไปสู่หลักของการคัดเลือก (principle of selection) ไม่ว่าจะเป็นการเลือกข่าวสาร ความรู้ วิทยาการ การคิดสรรผู้มีความรู้ ผู้มีอำนาจ และนำไปสู่การจัดโครงสร้างใหม่ทางสังคมแบบใหม่และการครอบครองทรัพย์สินของคนกลุ่มใหม่ในยุคสมัยนั้น

8. แนวคิดเรื่องพื้นที่ไซเบอร์กับความจริงเสมือน (Cyberspace and Virtual Reality)

ไซเบอร์สเปซ (cyberspace) เฟซบุ๊กเป็นพื้นที่สังคมเสมือนจริงที่ถูกสร้างขึ้นบนพื้นที่ไซเบอร์สเปซ และกำลังได้รับความนิยมเป็นอย่างมากในสังคมไทยในปัจจุบัน การศึกษาเรื่องของไซเบอร์สเปซจะสามารถนำไปสู่ความเข้าใจเกี่ยวกับรูปแบบและแนวคิดของสื่อสังคมเฟซบุ๊ก (Facebook) ในบริบทเรื่องของพื้นที่ในโลกแห่งไซเบอร์สเปซ คือ โลกที่มนุษย์สามารถเข้าไปมีปฏิสัมพันธ์กับคนอื่นในโลกนี้ ผ่านหน้าจอคอมพิวเตอร์ เมื่อคนมากมายจากหลากหลายที่ มีการแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารกัน การแสดงความคิดเห็นไม่รู้จบสิ้น จากคนหนึ่งไปอีกคนหนึ่งหรือหลายๆ คนนั้น ทำให้เกิดเป็นชุมชน (community) และเกิดวัฒนธรรม

ในโลกของไซเบอร์สเปซ ปรากฏการณ์นี้เองที่นำไปสู่การเกิดระบบนิเวศวิทยาของข้อมูล หรือที่เรียกว่า “information ecosystem” ซึ่งระบบนิเวศวิทยาของข้อมูลคือ แหล่งข้อมูลข่าวสารที่ใหญ่ที่สุดที่เปิดให้ผู้คนเข้าถึงข้อมูลได้อย่างไม่จำกัด และสามารถนำข้อมูลไปใช้ได้หลากหลาย โดยข้อมูลในที่นี้จะเป็นข้อมูลสามมิติทั้งหลาย อันได้แก่ เสียงเพลง กลอน บทความ รูปภาพต่างๆ จนมีผลต่อการเปลี่ยนแปลงของสังคมในด้านต่างๆ และมีความเคลื่อนไหวมากที่สุดตามรูปแบบของความคิด ความสนใจ และความต้องการสื่อสารของมนุษย์ รวมไปถึงเรื่องราวต่างๆ ในสังคมที่มีบทบาทสำคัญในการเป็นหัวข้อประเด็นพูดคุย แต่เมื่อข้อมูลข่าวสารเกิดขึ้นได้ง่าย มนุษย์จึงถูกรอบล้อมและติดกับดักข้อมูลข่าวสาร ไม่ได้เคลื่อนไหวไปที่ไหน แต่กลับหมกมุ่นอยู่กับที่

วิลเลียม กิบสัน (William Gibson, 1984) ได้กล่าวถึงไซเบอร์สเปซไว้ว่า เป็นนัยหนึ่งที่ไม่มีการวาง ถูกสร้างขึ้นโดยระบบคอมพิวเตอร์ ผู้คนสามารถติดต่อกันได้ผ่านระบบออนไลน์ ซึ่งไซเบอร์สเปซนั้นได้ถูกสร้างขึ้นโดยมีการจำลองรูปแบบของความเสมือนจริงไว้ เรียกว่า สภาวะเสมือนจริง (virtual reality) แบบพื้นที่ไซเบอร์นั่นเอง และในพื้นที่ไซเบอร์นี้จะมีความเป็นหนึ่ง คือ ผู้ที่เข้ามาในนี้ จะมีความรู้สึกเป็นหนึ่งเดียวกัน และรู้สึกว่าตนเองนั้นมีพื้นที่เป็นของตัวเองในองค์ประกอบแรกนั่นคือ สังคมเสมือนจริง (virtual communities) ผู้คนจะนำพาตนเองเข้าไปมีส่วนร่วมในพื้นที่ cyberspace และมีการติดต่อสื่อสารกันผ่านสื่อกลาง คือ เว็บไซต์ หรือซอฟต์แวร์ต่างๆ ที่ทำงานผ่านระบบออนไลน์ องค์ประกอบที่สอง สภาวะเสมือนจริง (virtual reality) จะมีการสร้างตัวตนเสมือนจริงของผู้ใช้ therein โดยมีการแลกเปลี่ยนประสบการณ์ พบปะกันจนพัฒนากลายเป็นความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลต่อบุคคลและกับอีกบุคคลสืบเนื่องต่อไปเรื่อยๆ ซึ่งในพื้นที่เสมือนจริงนั้น ผู้คนสามารถเข้าไปสร้างพื้นที่ส่วนตัวซึ่งมีการใส่ความหมายของการมีตัวตนในโลกความจริงเข้าไป และยังสามารถทำการบิดเบือนความจริงที่วามันได้อย่างอิสระผ่านรูปสัญลักษณ์ต่างๆ ทั้งตัวหนังสือ ภาพ ฯลฯ เพื่อใช้ในการนำเสนอตัวตนบนพื้นที่เสมือนจริง สิ่งที่เกิดขึ้นนี้ทำให้เกิดข้อผูกมัดโดยการที่ผู้ใช้มีหน้าที่เข้าไปดูแลเปลี่ยนแปลงแก้ไขข้อมูลต่างๆ อยู่อย่างสม่ำเสมอเพื่อนำเสนอเรื่องราวใหม่ๆ ที่เกิดขึ้นในโลกความจริง

ไซเบอร์สเปซเป็นพื้นที่สาธารณะ (public space) ในความหมายของการเป็นพื้นที่สาธารณะคือ เป็นพื้นที่ที่ทุกคนสามารถใช้ร่วมกันได้ ไม่มีการกีดกัน ปิดกั้นการเข้าถึงได้ ดังนั้น พื้นที่นี้จึงเป็นการเปิดโอกาสให้ผู้ใช้อินเทอร์เน็ตทุกคนไม่ว่ามีสถานภาพใดก็ตาม สามารถเข้ามาใช้ได้เช่นกัน (Heim, 1998 อ้างถึงใน จิรัฏฐ์ ศุภการ, 2545) ไซเบอร์สเปซเป็นพื้นที่ไม่เสียค่าใช้จ่ายการเข้าใช้ (free access area) หากไม่นับถึงมูลค่าการเข้าถึงอินเทอร์เน็ตจากสถานที่ใดก็ตาม พื้นที่นี้ไม่จำเป็นต้องเสียค่าใช้จ่ายใดๆ เลย ผู้ใช้อินเทอร์เน็ตไม่ต้องเสียค่าใช้จ่ายในการเข้าใช้พื้นที่เหมือนกับสถานที่บนโลกจริงที่ต้องมีการจ่ายค่าบริการจึงมีอิสระเข้าไปในเว็บไซค์ใดก็ได้ และเข้าไปพื้นที่ดังกล่าวนานเท่าใดก็ได้ มีอิสระเลือกเข้าใช้บริการและยุติการใช้งานได้ทันที ไซเบอร์สเปซเป็นพื้นที่ที่เปิดตลอดเวลา (24 hour access) ด้วยคุณสมบัติที่เป็นสถานที่ที่ไม่มีการยึดติดกับเวลาเหมือนโลกจริง พื้นที่ดังกล่าวสามารถเข้ามาใช้ได้ตลอด 24 ชั่วโมง และพร้อมใช้งานทุกเมื่อไม่มีเวลาการปิดทำการ (จิรัฏฐ์ ศุภการ, 2545) ไซเบอร์สเปซเป็นสถานที่เติมความฝัน (dream fulfillment) การเป็นพื้นที่ที่ดังกล่าวไม่มีความเป็นรูปร่างที่แน่นอน จึงสามารถสร้างสรรค์ให้ออกมาเป็นรูปแบบใดก็ได้ตามต้องการ พื้นที่นี้จึงเป็นเสมือนการสร้างความฝันให้กลายเป็นรูปเป็นร่างได้ตามความสามารถที่ตนเองมี

ความจริงเสมือน (virtual reality) ในสังคมเสมือนจริงคือ ชุมชนที่มีการรวมกลุ่มกันและมีปฏิสัมพันธ์ร่วมกันผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ตในรูปแบบของเว็บไซต์ โดยในการปฏิสัมพันธ์นั้นจะต้องมีเรื่องของเวลามาเกี่ยวข้อง ซึ่งการรวมกลุ่มของคนในสังคมเสมือนจริงนี้ จะเป็นการรวมกลุ่มที่สมาชิกมีความหลากหลายสามารถเชื่อมต่อถึงกันได้ทุกที่ทุกเวลา และจะเป็นการรวมกลุ่มของคนในชุมชนที่มีความสนใจคล้ายๆ กันหรือมีเป้าหมายร่วมกันในการรวมกลุ่มของชุมชน ซึ่งในการติดต่อกัน ในลักษณะนี้ทำให้บุคคลที่เป็นสมาชิกในชุมชนสามารถแสดงความรู้สึก และสามารถหลีกเลี่ยงหนีจากสิ่งที่ต้องการในสังคมแห่งความเป็นจริงได้ ดังนั้น สังคมเสมือนจริงจึงเปรียบเหมือนการสร้างสังคมในอุดมคติ (utopia) อันเป็นทางเลือกใหม่สำหรับมนุษย์ที่อาศัยอยู่ในโลกจริง (จิรัฏฐ์ ศุภการ, 2545)

โดยการสร้างตัวตนใหม่ที่เต็มไปด้วยความเป็นอิสระในการที่ผู้ใช้สามารถเลือกได้ว่า อยาให้ตนเองมีรูปร่างหน้าตาเป็นอย่างไร มีตัวตนแบบไหน ดังนั้นโลกเสมือนจริงจึงมีความเป็นลักษณะเฉพาะที่ถูกสร้างขึ้นเพื่อเลียนแบบโลกความจริง ลักษณะเฉพาะที่กล่าวถึงมีดังต่อไปนี้

1. ความเสมือนจริงเป็นการจำลองเหตุการณ์ หรือสิ่งที่สร้างขึ้นให้มีความใกล้เคียงกับความจริง อีกทั้งยังเป็นสิ่งที่เกิดจากการเลียนแบบที่มาจากต้นกำเนิดหรือต้นแบบความเสมือนจริง เกิดจากการสร้างเพื่อเลียนแบบโดยอาศัยปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการสร้างคือ ปัจจัยที่หนึ่งเรื่องความขัดแย้งและความแตกต่างจากต้นแบบ สิ่งที่เป็นต้นแบบหรือต้นกำเนิดย่อมไม่มีความเหมือนกันหมดทุกอย่าง ปัจจัยที่สองเรื่องของการปรับเปลี่ยนและการเสริม ความเสมือนจริงถูกปรับเปลี่ยนและเสริม ซึ่งปัจจัยนี้ถูกครอบครอง ควบคุม ให้สร้างโดยการแสดงออกทางจินตนาการที่เป็นการเอาต้นแบบมาจากตัวตนที่แท้จริงของเรา

2. การอยู่ร่วมกันและการแก้ไขปัญหาของความจริง ความเสมือนจริงคือความจริงที่ไม่สมบูรณ์ เนื่องจากในความจริงมีบางส่วนบกพร่องและขาดแคลน แต่ความเสมือนจริงเป็นการสร้างเพื่อแก้ปัญหา นอกจากนั้น ยังสร้างความประหลาดใจต่อเรา โดยการทำให้สิ่งที่ถูกต้องแก้ไขจากจุดบกพร่องของความจริง

3. การดูดซึมภาพเสมือนจริงที่ลงตาในการแก้ปัญหา สิ่งนี้เป็นการสร้างจินตนาการที่ไม่จริง หรือเรียกว่าการสร้างภาพลวงตา ซึ่งเกิดจากการพยายามคิดแก้ปัญหาจากความจริงของโลกภายนอก โดยใช้ของที่เหมือนจริงและกำจัดความจริง ซึ่งเรียกว่าเทคโนโลยีเสมือนจริง ใช้เป็นเครื่องมือที่สร้างการคิดค้น ในสิ่งที่เป็นไปได้ในเวลาอันนี้ให้สามารถเป็นไปได้

4. ภาพจินตนาการที่เกิดจากการเลียนแบบเป็นการจัดประเภทเพื่อกำหนดตัวตนหรือตัวแบบที่จำเป็นเพื่อสร้างขึ้นมา และเป็นการจัดการภายในมิติของวัตถุที่เกิดในเวลาเดียวกัน จากวิวัฒนาการของสื่อในด้านเทคโนโลยีนั้น กล่าวได้ว่า ในยุคที่หนึ่งคือหนังสือพิมพ์ ยุคที่สองคือ วิทยุโทรทัศน์ ปัจจุบัน กำลังก้าวเข้าสู่ยุคที่สาม ซึ่งเป็นยุคของการสื่อสารเสมือนจริง (virtual communication) โดยใช้คอมพิวเตอร์เข้ามาเป็นสื่อกลางในการสื่อสารบนพื้นที่ไซเบอร์สเปซผ่าน

ระบบอินเทอร์เน็ต (กาญจนา แก้วเทพ, 2547) รูปแบบหนึ่งของการสื่อสารคือ การสื่อสารแบบการเผชิญหน้าแบบใหม่ เพราะผู้ส่งสารจะสนทนาพูดคุยกันแบบ ตัวต่อตัว เช่น การแชต (chat) ในห้องสนทนาคอมพิวเตอร์ที่แตกต่างจากการเผชิญหน้าแบบเดิม คือเป็นการเผชิญหน้าในโลกของคอมพิวเตอร์ซึ่งไม่ใช่โลกทางกายภาพ การสื่อสารผ่านคอมพิวเตอร์หรือโลกของพื้นที่ไซเบอร์เป็นการสื่อสารที่ไม่มีข้อจำกัดในเรื่องของเวลาและสถานที่ สามารถติดต่อกันได้ทันที (ศุภิสาทดลา, 2542) โดยการสื่อสารในรูปแบบนี้ทำให้เกิดปรากฏการณ์ของสภาพแวดล้อมใหม่เป็นปรากฏการณ์สภาพไร้การขัดขวางควบคุม ซึ่งทำให้ปัจเจกมีอิสระและไร้ขอบเขตในการสร้างความหมาย เมื่อไม่เห็นหน้าตาภาษากาย และโทนเสียงของผู้สื่อสาร ส่วนปรากฏการณ์ของการเปลี่ยนเพศเป็นสภาพการส่งสารที่สามารถเปลี่ยนแปลงสถานภาพทางเพศในความเป็นตัวตนของตัวเอง ซึ่งการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นจะมาจากเพศชายมากกว่าเพศหญิง สุดท้ายคือปรากฏการณ์ในรูปแบบการแสดงตัวตนที่หลากหลาย เป็นสภาพที่ทำให้คนไม่ต้องเปิดเผยตัวเองมากนักทำให้เกิดการปลอมตัวและการหลอกลวงได้ และถือเป็นการเล่นบทบาทที่ชีวิตจริงไม่สามารถเป็นไปได้ และทำให้มีความสุขกับการเพ้อฝันและจินตนาการ จะเห็นได้ว่า โลกของพื้นที่ไซเบอร์เป็นการสื่อสารเสมือนจริงในรูปแบบใหม่ ที่ทำให้ผู้สื่อสารสามารถแสดงตัวตนได้อย่างไร้ขอบเขต และทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงทางสถานภาพโดยใช้จินตนาการจากแนวคิดเรื่องไซเบอร์สเปซ (cyberspace) และความจริงเสมือน (virtual reality) ดังกล่าว ผู้วิจัยเห็นว่า สามารถนำมาวิเคราะห์เรื่องภาษาสัญลักษณ์ที่เกิดขึ้นในไซเบอร์สเปซได้ ซึ่งในอดีตการสื่อสารระหว่างกันนั้นจะเป็นการพูด การเขียน การแสดงท่าทาง แต่ในปัจจุบันความก้าวหน้าทางเทคโนโลยี ทำให้การสื่อสารจากอดีตเปลี่ยนไปอย่างมาก การก้าวข้ามผ่านการสื่อสารในพื้นที่หนึ่งไปยังอีกพื้นที่หนึ่งจึงมีความเปลี่ยนแปลงอย่างเห็นได้ชัด เนื่องจากการเกิดขึ้นของไซเบอร์สเปซ และเว็บไซต์เฟซบุ๊ก (Facebook) เอง ก็เป็นเว็บไซต์สังคมออนไลน์ที่กำลังเป็นที่นิยมมากที่สุดในปัจจุบัน ภาษาสัญลักษณ์ที่ใช้นั้นมักจะมีความจริง และความจริงเสมือนแฝงอยู่ ดังนั้น เพื่อให้เกิดความเข้าใจมากยิ่งขึ้น ผู้วิจัยจึงเห็นความสำคัญในการศึกษาเรื่องดังกล่าว

ระเบียบวิธีวิจัย

การวิจัยเรื่อง พื้นที่การแสดงออกต่อข่าวเกี่ยวกับความรุนแรงในเฟซบุ๊กแฟนเพจประเภทข่าว เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ ด้วยวิธีการวิเคราะห์เนื้อหา (content analysis) และการสัมภาษณ์เชิงลึก (in-depth interview)

วิธีการวิจัย

แบ่งออกเป็นสองวิธีดังนี้

1. การวิเคราะห์เนื้อหาประเภทความคิดเห็นของผู้ติดตามเฟซบุ๊กแฟนเพจประเภทข่าว
2. การสัมภาษณ์เชิงลึก (in-depth interview) ผู้ให้ข้อมูลสำคัญเพื่อศึกษาความคิดเห็นต่อประเด็นเรื่องพื้นที่การแสดงออกเชิงความรุนแรงในเฟซบุ๊กแฟนเพจประเภทข่าว

แหล่งข้อมูลและเกณฑ์ในการคัดเลือก

แหล่งข้อมูลที่ใช้ในการศึกษาได้แบ่งออกเป็น 2 กลุ่ม ดังนี้

1. เนื้อหาประเภทความคิดเห็นของผู้ติดตามเฟซบุ๊กแฟนเพจประเภทข่าว โดยคัดเลือกเฟซบุ๊กแฟนเพจประเภทข่าว ผู้วิจัยนำมาคัดเลือกคลิปข่าวและข่าวประเภทข้อเขียนที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับการแสดงพฤติกรรมความรุนแรงด้านความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลเกี่ยวกับเพศหรือครอบครัว ที่มียอดชมจำนวน 1,000 ครั้งขึ้นไป และเผยแพร่ระหว่างวันที่ 1 มกราคม 2562 ถึง 31 มีนาคม 2562 ได้แก่

ข่าวชิ้นที่ 1 เรื่อง “หนุ่มรับเหมาน้อยใจแฟนสาวป็นจ๋อข่มขืนถึงตาย” มีคนถูกใจเรื่องนี้ 2,800 คน

ข่าวชิ้นที่ 2 เรื่อง “รักแล้วทำไมต้องฆ่า?” มีคนถูกใจเรื่องนี้ 14,500 คน

ข่าวชิ้นที่ 3 เรื่อง “แฟนหนุ่มโหด ทำร้ายร่างกาย: สาวสุดอึ้ง ถูกแฟนหนุ่ม ทำร้ายร่างกาย เตะ ต่อย แถมถ่มน้ำลายใส่หน้า” มีคนถูกใจเรื่องนี้ 6,900 คน

ข่าวชิ้นที่ 4 เรื่อง “หนุ่มยั้มระริน “บ๊อบคอฟเฟน” ลงเฟซบุ๊ก ช้าชู้ปล่อย คลิปโป๊ประจาน” มีคนถูกใจเรื่องนี้ 1,800 คน

ข่าวชิ้นที่ 5 เรื่อง “สามีทำร้ายภรรยา กระชากหัวลากขึ้นรถ ล่าสุด ภรรยาเสียชีวิตแล้ว” มีคนถูกใจเรื่องนี้ 4,500 คน

2. แหล่งข้อมูลประเภทบุคคล แบ่งเป็น 3 กลุ่มคือ

กลุ่มที่ 1 ผู้ติดตามข่าวความรุนแรง การคัดเลือกแหล่งข้อมูลที่ใช้ศึกษา โดยการคัดเลือกด้วยวิธีการสุ่มแบบเฉพาะเจาะจง (purposive sampling)

กลุ่มที่ 2 นักวิชาการด้านการสื่อสารมวลชน ที่เป็นผู้เชี่ยวชาญด้าน สื่อใหม่

กลุ่มที่ 3 นักจิตวิทยาคลินิกสำเร็จการศึกษาด้านจิตวิทยาสาขาจิตวิทยาคลินิก (clinical psychology)

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. เพื่อตอบวัตถุประสงค์วิจัยข้อที่ 1 ผู้วิจัยได้กำหนดกรอบในการ วิเคราะห์เนื้อหาประเภทความคิดเห็นของผู้ติดตามข่าวเกี่ยวกับการกระทำความ รุนแรง โดยแบ่งลักษณะเนื้อหาออกเป็น 2 ประเภท ดังนี้

1.1 ท่าทีการสนับสนุนความรุนแรง หมายถึง การใช้คำพูด สัญลักษณ์ เพื่อแสดงว่าตนเห็นด้วย สนับสนุน ยกย่อง ให้กำลังใจผู้ที่กระทำ ความรุนแรงที่รายงานในข่าวในเฟซบุ๊กแฟนเพจประเภทข่าว

1.2 ท่าทีการไม่สนับสนุนความรุนแรง หมายถึง การใช้คำพูด สัญลักษณ์ เพื่อแสดงว่าตนไม่เห็นด้วย ไม่สนับสนุน ประณาม และตำหนิกล่าว โทษผู้ที่กระทำความรุนแรงที่รายงานในข่าวในเฟซบุ๊กแฟนเพจประเภทข่าว

2. เพื่อตอบวัตถุประสงค์การวิจัยข้อที่ 2 ผู้วิจัยใช้เครื่องมือ คือ แบบ สัมภาษณ์ประเภทกึ่งโครงสร้าง (semi-structured interview) โดยมีคำถามซึ่ง ผู้วิจัยใช้กรอบจากทฤษฎีฟอนคลาย ทฤษฎีปลูกฝังทางสังคม มาเป็นแนวทางใน การสัมภาษณ์

- ท่านมีความคิดเห็นอย่างไรต่อความเหมาะสมของการนำเสนอเนื้อหาในคลิปข่าวประเภทข้อเขียน ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับการแสดงพฤติกรรมความรุนแรงด้านความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลเกี่ยวกับเพศหรือครอบครัว เครือข่ายสังคมออนไลน์เฟซบุ๊กแฟนเพจ

- ท่านมีความคิดเห็นอย่างไรต่อการแสดงความคิดเห็นของผู้ติดตามที่มักแสดงออกทางความคิดเห็นด้วยการแสดงท่าทีที่รุนแรง

- ท่านคิดว่ามีสาเหตุที่ทำให้ผู้ติดตาม โดยเฉพาะกลุ่มเจนเอเรชั่นวาย มีการแสดงออกทางความคิดหรือท่าทีต่อการกระทำความรุนแรงในลักษณะนั้นๆ เป็นการแสดงออกเพื่อระบายความเครียดหรือผ่อนคลาย ลดแรงกดดันทางอารมณ์ของตนหรือไม่

- ท่านคิดว่าการนำเสนอข่าวของสื่อมีผลต่อผู้ที่ติดตาม ผู้อ่านหรือไม่ อย่างไร

- ท่านคิดว่าสื่อที่นำเสนอข่าวมีบทบาทอย่างไรต่อการขยายความรุนแรง

- ท่านคิดว่าควรมีแนวทางแก้ไขอย่างไร

ผลการวิจัยและอภิปราย

ในการศึกษาเรื่อง พื้นที่การแสดงออกต่อข่าวเกี่ยวกับความรุนแรงในเฟซบุ๊กแฟนเพจประเภทข่าว ผู้วิจัยได้แบ่งผลการวิจัยตามวัตถุประสงค์ของการวิจัยคือ (1) เพื่อศึกษาพื้นที่การแสดงออกเชิงความรุนแรงในเฟซบุ๊กแฟนเพจประเภทข่าว และ (2) เพื่อศึกษาความคิดเห็นของผู้ติดตามเฟซบุ๊กแฟนเพจประเภทข่าว ผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อและการสื่อสาร และนักจิตวิทยา ต่อพื้นที่การแสดงออกเชิงความรุนแรงในเฟซบุ๊กแฟนเพจประเภทข่าวเป็นอย่างไร

ส่วนที่ 1 ผลการวิเคราะห์การนำเสนอเนื้อหาความรุนแรงในเครือข่ายสังคมออนไลน์: กรณีศึกษาเฟซบุ๊กแฟนเพจ (Facebook Fanpage) ประเภทข่าว

จากแหล่งข้อมูลที่ผู้วิจัยได้คัดเลือกมาศึกษาคือ ข่าวประเภทข้อความและคลิปวิดีโอที่เป็นรายงานข่าวเหตุการณ์ความรุนแรงจำนวน 5 เรื่อง ซึ่งเผยแพร่ระหว่าง 1 มกราคม 2562 ถึง 31 มีนาคม 2562 ได้แก่

ข่าวชิ้นที่ 1 “หนุ่มรับเหมาน้อยใจแฟนสาวป็นจ๋อข่มขืนถึงตาย”
มีคนถูกใจเรื่องนี้ 2,800 คน

ภาพที่ 5 ภาพที่ประกอบในข่าว “หนุ่มรับเหมาน้อยใจแฟนสาวป็นจ๋อข่มขืนถึงตาย”



ที่มา: เดลินิวส์, 2562

การวิเคราะห์ลักษณะการนำเสนอข่าว

ผลการวิเคราะห์พบว่า ใช้วิธีการนำเสนอข่าวโดยใช้ถ้อยคำและภาษามาเป็นเครื่องมือในการบรรยายเหตุการณ์เพื่อให้เห็นภาพพจน์ มีการกล่าวถึงพฤติกรรมของผู้ตาย โดยการพรรณนาอาการกับกิริยาว่า “ผู้ตายนั่งดื่มสุราเพียงคนเดียวภายในบ้าน จนช่วงเวลาประมาณ 05.30 น. ได้สวมเสื้อ แล้วบรรจุกระสุนปืนใส่ไปในลูกไม่จำนวน 1 นัด ตลอดระยะเวลา จะหยิบโทรศัพท์มือถือมาอยู่ในมือเล่นอยู่หลายครั้ง แล้วนั่งดื่มสุราต่อ จนเวลาผ่านไปหยิบเอาอาวุธปืนขึ้นมา

จ่อที่ศีรษะ แล้ววางปืนลงอยู่ 2 ครั้ง จากนั้นตัดสินใจหยิบอาวุธปืนขึ้นมายิงตัวเองจนเสียชีวิต” การให้รายละเอียดมาก เพื่อให้ผู้อ่านเกิดความรู้สึกร่วมไปกับในเหตุการณ์มากยิ่งขึ้น ดังนั้น ขาวขึ้นนี้จึงเป็นข่าวที่ให้ความสำคัญกับการบรรยายเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น เพื่อให้ผู้อ่านได้ “เห็นภาพ” ของรายละเอียดของเหตุการณ์ราวกับได้เห็นเหตุการณ์นั้นด้วยตนเอง

การวิเคราะห์ความคิดเห็น (Comment) ของผู้ติดตามแฟนเพจ

ผลการวิเคราะห์ความคิดเห็นของผู้ที่ติดตามของขาวขึ้นนี้ เป็นการไม่สนับสนุนความรุนแรง ซึ่งในที่นี้คือ การฆ่าตัวตาย โดยประณาม ตำหนิ อย่างไรก็ตาม พบว่า การแสดงความคิดเห็นไม่สนับสนุนดังกล่าว มีการใช้ภาษาที่รุนแรง ตำหนิผู้ตายว่าการฆ่าตัวตายไม่ใช่ทางออกที่ดี และเป็นการกระทำที่ไม่นึกถึงพ่อแม่ครอบครัวของตน ดังตัวอย่างความคิดเห็นต่อไปนี้

“โง่จริงๆ แบบนี้กะโหลกก็เป็นรูสิ!!!!#ต้องกินยานอนหลับแล้วจุดเตารมคว้นในรถ (ศพสวยกว่าด้วยแหละ) หียยยยย..กูประชด”

“ถ้าตายเพราะผู้หญิงที่เป็นแฟน...ไม่นึกถึงแม่...ก็ตายเถอะนะเสียดายแม่เลี้ยงมา”

“เสียดายอนาคตดีดี”

ภาพที่ 6 คลิปวิดีโอการนำเสนอข่าวเรื่อง “รักแล้วทำไมต้องฆ่า?” ในเฟซบุ๊กแฟนเพจ อัจฉิน



ที่มา: อัจฉิน, 2562

ข่าวชิ้นที่ 2 เรื่อง “รักแล้วทำไมต้องฆ่า?” มีคนถูกใจเรื่องนี้ 14,500 คน

การวิเคราะห์ลักษณะการนำเสนอข่าว

การวิเคราะห์ลักษณะการนำเสนอข่าว พบว่า ใช้มุมมองในการเล่าเรื่องแบบรอบด้าน เน้นความมีเงื่อนไขในเหตุการณ์ ไปจนถึงการบรรยายรายละเอียดของเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น และนำมาตัดต่อโดยให้ผู้อ่านได้รับรู้เสมือนอยู่ร่วมในเหตุการณ์จริง มีการให้รายละเอียดและการบรรยายถึงฉากและบรรยากาศของเหตุการณ์นั้นๆ ได้อย่างชัดเจน

การที่สำนักข่าวอิจันได้ใช้เทคนิคการนำเสนอแบบสปีคลิปข่าว ที่คล้ายรายการสารคดีเชิงสอบสวน พร้อมใช้เทคนิคการนำเสนอภาพที่ดูหดหู่ เศร้า ผ่านสัญลักษณ์สีแดงและดำ อันหมายถึง เลือดและความตาย ประกอบภาพกราฟิกและเสียงดนตรีที่ตึงต้านำติดตาม มีเสียงเอฟเฟกต์ เสียงป็นยิง เพื่อเพิ่มจังหวะให้เร้าใจ สะท้อนให้เห็นว่า ลักษณะการนำเสนอข่าวแบบนี้ จะมุ่งให้เกิดอารมณ์ร่วม ความตื่นเต้นให้กับผู้ชมเป็นสำคัญ ในขณะเดียวกัน ก็เป็นความบันเทิงคล้ายๆ การชมภาพยนตร์แนวลึกลับ ตื่นเต้นหรืออาชญากรรม ข่าวชิ้นนี้จึงถูกประกอบสร้างให้มีความเป็นกึ่งจินตนาการและกึ่งความจริง

การวิเคราะห์ความคิดเห็น (Comment) ของผู้ติดตามแฟนเพจ

ในการวิเคราะห์ความคิดเห็น (comment) ในข่าวเรื่อง “รักแล้วทำไมต้องฆ่า?” ส่วนความคิดเห็นของผู้ที่ติดตามนั้น ผลการวิเคราะห์พบว่า ส่วนใหญ่เกือบทั้งหมดแสดงความคิดเห็นเป็นการไม่สนับสนุนความรุนแรง โดยเห็นว่าเป็นพฤติกรรมที่สมควรถูกสังคมประณาม อย่างไรก็ตาม การแสดงความคิดเห็นนี้จำนวนมากเป็นการใช้ภาษาที่ค่อนข้างรุนแรง สะท้อนให้เห็นการแสดงออกเชิงอารมณ์ค่อนข้างมาก ที่น่าสนใจคือ พบว่ามีบางความคิดเห็นที่ระบุว่า เหตุการณ์รุนแรงที่เกิดขึ้นตามรายงานข่าวนั้นมี “ข้อดี” กล่าวคือ เป็นจุดเปลี่ยนหรือเป็นสิ่งที่นำไปสู่สิ่งที่ดีกว่า เช่น เหลือความรุนแรงได้หาทางที่จะแก้ไขปัญหา ยับยั้ง

ความรุนแรงนั้น หรือหลีกเลี่ยงจากผู้ที่มีความรุนแรง ขณะเดียวกัน ก็ให้
ข้อคิดเห็นในการดำเนินชีวิต แก้ไขปัญหา ทั้งนี้ ผู้วิจัยขอเสนอตัวอย่างความ
คิดเห็นลักษณะดังกล่าวข้างต้น ดังต่อไปนี้

1. ความคิดเห็นที่ไม่สนับสนุนความรุนแรง โดยการตำหนิ ประณาม
แต่ไม่เสนอทางออก หรือทางแก้ไข อาทิ

“เลวจริงๆ”

“นักเลงเหี้ยไรแม่งโรคจิต ป่วยทางจิต เหี้ยแบบเนี้ยประหารเดรัจฉาน
แบบนี้”

2. ความคิดเห็นที่เสนอแนะทางออกหรือข้อคิด อาทิ

“ฆ่าได้ยังไงเพื่ออะไรถ้ารักกันจริง ถ้าอยู่กันไม่ได้ก็บอกเลิกดีๆ เถอะ
อย่าทำเลย ขอให้เขาเป็นศพสุดท้าย ควรคิดก่อนจะทำ อารมณ์ชั่ววูบพาตัวเอง
ตกต่ำไปด้วย”

“เมื่อรักคือการให้รักคือการเสียสละ...ปัจจุบันนี้รักคือการฆ่าโลกมัน
เปลี่ยนไปใจมนุษย์มีแต่ความรุนแรงขึ้นจึงใช้สติในการใช้ชีวิตให้มากๆ”

กล่าวโดยสรุป การนำเสนอข้างขึ้นนี้ เป็นการนำเสนอหาข้อมาจัดกระทำ
เนื้อหาใหม่ให้ดูน่าสนใจ ในรูปของสารคดีข่าวอาชญากรรม ผูกปมให้มีความ
ซับซ้อนและมีเงื่อนงำ เพื่อสร้างความสนใจ ในขณะที่การแสดงความคิดเห็นส่วนใหญ่
ทั้งหมดไม่สนับสนุนความรุนแรง ประณามผู้กระทำความรุนแรง พร้อมให้ข้อคิดเห็น
และทางออก

ข่าวเรื่องที่ 3 เรื่อง “แฟนหนุ่มโหด ทำร้ายร่างกาย: สาวสุดอัน
ถูกแฟนหนุ่ม ทำร้ายร่างกาย เตะ ต่อย แถมถ่มน้ำลายใส่หน้า” มีคนถูกใจ
เรื่องนี้ 6,900 คน

ภาพที่ 7 คลิปวิดีโอการนำเสนอข่าวเรื่อง “แพนหนุ่มโหด ทำร้ายร่างกาย: สาวสุดอัน ถูกแพนหนุ่ม ทำร้ายร่างกาย เตะ ต่อย แถมถ่มน้ำลายใส่หน้า” ในเฟซบุ๊ก แฟนเพจไทยรัฐออนไลน์



ที่มา: ไทยรัฐออนไลน์, 2562

การวิเคราะห์ลักษณะการนำเสนอข่าว

การนำเสนอข่าวชิ้นนี้ เป็นการนำเสนอในลักษณะการแสดงความคิดเห็นของผู้ประกาศข่าวที่แสดงความเห็นอกเห็นใจ โดยการให้สีสันและความรู้สึกของบุคคลในข่าว ด้วยการพยายามที่จะทำความเข้าใจถึงพฤติกรรมและการแสดงออกของบุคคลในข่าวในด้านต่างๆ ต่อจากนั้นยังเพิ่มคลิปภาพใบหน้าบอบช้ำของผู้หญิงที่ถูกทำร้ายคนเดิม เพื่อดึงดูดความสนใจและเพิ่มความรู้สึกสงสารเห็นใจให้กับผู้ชม

การวิเคราะห์ความคิดเห็น (Comment)

การวิเคราะห์ความคิดเห็น (comment) ของผู้ติดตามแฟนเพจนั้น ผลการวิเคราะห์พบว่า ความคิดเห็นส่วนใหญ่เป็นการตำหนิประณามผู้ที่กระทำความรุนแรงคือชายที่ทำร้ายร่างกายผู้หญิงในคลิป อย่างไรก็ตาม พบว่า การแสดงความคิดเห็นไม่สนับสนุนดังกล่าว มีการใช้ภาษาที่รุนแรงดังตัวอย่างต่อไปนี้

1. ความคิดเห็นที่เป็นการประณามผู้กระทำความรุนแรง อาทิ
“หน้าตัวเมีย ผู้ชายแบบนี้ต่ำตมยิ่งกว่าชี้อ ย่าถามหาศักดิ์ศรีในตัวผู้ชาย
ประเภทนี้”

“ไอทุเรศ”

“เลวสัส”

อย่างไรก็ตาม ผลการวิเคราะห์พบว่า มีความคิดเห็นที่เป็นการให้กำลังใจ
โดยเสนอว่า เหตุการณ์ที่เกิดขึ้นมีข้อดีคือทำให้ผู้ที่เป็นเหยื่อสามารถที่จะหา
ทางออกหรือหนีให้พ้นจากสภาพดังกล่าว มีบางส่วนที่ใช้ถ้อยคำที่แสดงความเห็น
อกเห็นใจและสงสาร และบางความเห็นมีการวิเคราะห์สาเหตุของการกระทำความ
รุนแรง ดังเช่นตัวอย่างต่อไปนี้

2. ความคิดเห็นที่เป็นการให้กำลังใจหรือให้คำแนะนำเหยื่อหรือผู้ถูก
กระทำความรุนแรง อาทิ

“เรามีลูกเราเข้าใจความรู้สึกคนเป็นพ่อแม่ ไม่ยอมให้ใครมาทำลาย
แก้วตาดวงใจของพ่อตอนเด็กแม่แต่ยุ่งตัวเดียวพ่อก็อไม่ยอมให้กัดลูกน้อย แล้ว
นายเป็นใครมาเตะต้อย เขามีพ่อแม่ ไอ้ลูกเอ๋ย จะคบใครให้เลือกคนดีนะ พ่อ
เชื่อว่า บนโลกใบนี้มีชายที่ดีๆ ที่ให้เกียรติเรา รักเราจริงนะ พวกผู้ชายที่เล่นยา
อย่าไปคบมันเลยนะ ดวงใจแก้วตาของพ่อ”

“อยู่อดทนรออะไรไปให้ไกล ยังสาวยังสวยหาคนใหม่เถอะผู้ชายดีๆ
มีตั้งเยอะ ถ้าเราเป็นคนดี หาคคนใหม่ไม่ยากหรอก อยู่ాయู่ทนดินทนมือกับใจดำ
ทำร้ายผู้หญิงแบบนี้เลย ถ้าเป็นพี่สู้อยเลยตั้งแต่ครั้งแรกที่มันชั่วทำร้ายเรา คิดถึง
พ่อแม่เราไว้มากๆ ท่านเลี้ยงเรามาท่านไม่ทำโหดร้ายกับเราเลย ตัดใจจากผู้ชาย
คนนี้ได้เลย อยู่อายุให้เป็นที่กระสอบทรายให้มันซ่อมเล่นแบบดี สู้ๆ เป็นกำลังใจ
ให้น้องเข้มแข็งไว้นะคะ”

“หนักกว่านี้ก็เจอมาเหมือนกันคะ ทั้งเหยียบหน้าเหยียบหัว บีบคอ
อุ้มฟาด จะโยนระเบิดยิงบ้าง ขับรถเร็วบ้าง เอามีดมาจ่อคอปาข้าวของพังบ้าง
กรีดยางรถบ้าง หนีก็รอบกัตามราวี่ จนยอมลาออกงานหนีไปไกลๆ ยอมหมดตัว
แต่คุ้ม ทุกวันนี้ชีวิตดีดี สู้ๆ นะคะ”

“ควรหนีให้ไกล ตั้งแต่โดนมันทำร้าย ครั้งแรกแล้วพวกชอบลงมือกับ ผู้หญิงไม่มีครั้งเดียว ควรแจ้งตำรวจฐานทำร้ายร่างกายไว้ เมื่อมันมาราวี ก็ แจ้งความอีก”

3. ความคิดเห็นเชิงวิเคราะห์สาเหตุพร้อมให้คำแนะนำ อาทิ

“เรื่องพวกนี้มันละเอียดอ่อน จะโทษฝ่ายใดฝ่ายหนึ่งไม่ได้หรอก ต้องดู สาเหตุที่ทำให้เกิดเรื่องอะไร ทางที่ดีคือ ผู้หญิงก็ไม่ควรลงไม้ลงมือแบบนี้ ควร จะคุยกันด้วยเหตุและผล บางทีผู้หญิงก็เอาแต่ใจเกินไป ก็ทำให้อีกฝ่ายเก็บกด หงุดหงิด เสียการควบคุมตัวเอง ผู้ชายก็ไม่ควรทำแบบนี้ เพราะทำไปแล้วก็ไม่ใช่ว่าจะรู้สึกดี อาจจะเป็นเพราะการควบคุมตัวเองไม่ได้แล้ว จากการสันนิษฐาน นะครับ”

นอกจากนี้ ยังพบว่า มีความคิดเห็นที่นำเรื่องตนเองมาเล่าโดยเทียบเคียง กับเหตุการณ์ในคลิปข่าว เพื่อแสดงว่าตนเองก็มีประสบการณ์คล้ายกัน อาทิ

“เจอกับตัว เตะ ตบ ต่อย เหยียบหน้า ยิ่งป็นผ่านหัวเลย เรื่องชั่วๆ มา ครบ ก่อนจะเลิกกันต้องบอกมันว่าเราแยกกันอยู่ และจะกลับบ้านต่างจังหวัด แต่จริงๆ คือ เราแอบบึ้งรักใหม่มา เลยบอกเหตุผลจนเลิกกับมันได้ แต่มันมา สำนึกตัวทีหลัง มาคอยจ้อ คอยตามแต่เสียใจ เดินออกมาแล้ว ไม่มีทางหันกลับ เด็ดขาด...จะมาสำนึกเมื่อตอนเสียของไป มันก็สายไม่ทันแล้ว”

ข่าวเรื่องที่ 4 “หนุ่มยั้มระริน ‘بيبคอฟเฟน’ ลงเฟซบุ๊ก ขำขุบปล่อยคลิปโป๊
ประจาน” แฟนเพจ Bright TV มีคนถูกใจเรื่องนี้ 1,800 คน

ภาพที่ 8 คลิปวิดีโอการนำเสนอข่าวเรื่อง “หนุ่มยั้มระริน ‘بيبคอฟเฟน’ ลงเฟซบุ๊ก
ขำขุบปล่อยคลิปโป๊ประจาน” ในเฟซบุ๊กแฟนเพจไบรท์ ทีวี



ที่มา: ไบรท์ ทีวี, 2562

การวิเคราะห์ลักษณะการนำเสนอข่าว

ข่าวชิ้นนี้ ใช้การนำเสนอด้วยการเขียนให้น่าติดตาม มีการเล่าเรื่อง
เป็นลำดับขั้นตอน พร้อมภาพคลิปประกอบ บุคคลในข่าวที่เลือกนำมาใช้ในการ
รายงานเหตุการณ์นี้ก็คือ การใช้บุคคลในข่าวที่เป็นผู้ตกเป็นข่าวเองเป็นแหล่งข่าว
มีการนำโพสต์ของผู้ที่ถูกกระทำมาเสนอทั้งหมด เพิ่มความน่าเชื่อถือให้กับผู้อ่าน

การวิเคราะห์ความคิดเห็นของผู้ติดตาม

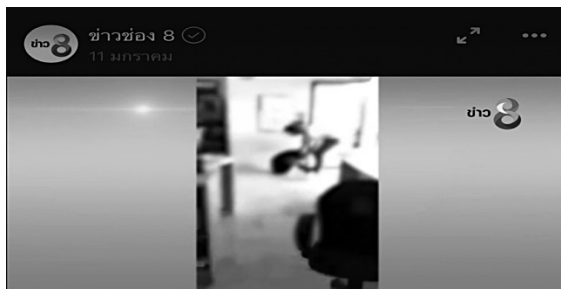
สำหรับความคิดเห็นของผู้ติดตามนั้น ผลการวิเคราะห์พบว่า การแสดง
ความคิดเห็นส่วนใหญ่ เนื้อหาไม่สนับสนุนความรุนแรง โดยเห็นว่า เป็นพฤติกรรม
ที่ควรถูกสังคมประณาม โดยส่วนใหญ่ใช้ภาษาที่รุนแรง อย่างไรก็ตาม มีความ
คิดเห็นบางส่วนเห็นว่า เหตุการณ์ความรุนแรงที่เกิดขึ้นมีข้อดี เพราะน่าจะเป็น
โอกาสให้ผู้ถูกกระทำความรุนแรงคิดขึ้นได้ที่จะหลีกเลี่ยงจากผู้ที่ทำให้กระทำรุนแรงต่อตน
ดังตัวอย่างต่อไปนี้

“อย่าให้กูเจอตัวนะไอ้สัสสสสจะกระต๊อบให้ ไอ้หัวดอไอ้สัสสนรกทำ
กะ ผญ ได้ลงคอกเพศแม่มีงนะไอ้”

“ทนทำไมวะ ให้มันทำร้ายอยู่ได้ผู้ชายลองได้ทำครั้งแรก ต่อไปก็ทำอีก
ทำซ้ำๆ แบบเดิมแหละ สมัยนี้ต้องเลือกเอาตัวเรารอดสิ ไม่ใช่อยู่แบบนี้มันตีตาย
เอาเปลือง มันฆ่าตายอีกคุ้มไหม จะทนทำไม สงสารนะ”

**ข่าวเรื่องที่ 5 เรื่อง “สามีทำร้ายภรรยา กระชากหัวลากขึ้นรถ ล่าสุด
ภรรยาเสียชีวิตแล้ว” คนถูกใจ 4,500 คน**

ภาพที่ 9 คลิปวิดีโอการนำเสนอข่าวเรื่อง “สามีทำร้ายภรรยา กระชากหัวลากขึ้นรถ
ล่าสุดภรรยาเสียชีวิตแล้ว” ในเฟซบุ๊กแฟนเพจข่าวช่อง 8



ที่มา: ข่าวช่อง 8, 2562

การวิเคราะห์ลักษณะการนำเสนอข่าว

การนำเสนอข่าวชิ้นนี้เป็นลักษณะการถ่ายคลิปวิดีโอที่เกิดขึ้นจริง ข้อมูล
ต่างๆ ได้มาจากการรายงานข่าว เป็นพรรณนาจากภาพถ่ายในคลิปวิดีโอ และ
ข้อเท็จจริงต่างๆ ได้ข้อมูลจากผู้ที่อยู่ในเหตุการณ์ และแม่ของผู้เสียชีวิต

1. ความคิดเห็นไม่สนับสนุนความรุนแรง ดังตัวอย่างต่อไปนี้

“ในนั้นมีแต่ผู้หญิงและผู้ชายใส่กระโปรง”

“อิสสนรมาเกิดอีหน้าตัวเมีย”

“เปรต สมควรเอาไปประหารคดีสะท้อนขวัญคดีแบบนี้เอาให้หนัก เป็นคดีที่อันตราย ทำให้เขาเห็นกฎหมายบ้านเมืองยังใช้ได้อยู่”

“ไอนรก”

“เปรตตตตต”

2. ความคิดเห็นที่เป็นการให้กำลังใจหรือให้คำแนะนำเยื่อหรือผู้ถูกกระทำ ความรุนแรง อาทิ

“เกลียดมากเลยวิธีแบบนี้ ผัวเมียตีกัน ชาวบ้านไม่กล้ายุ่งโทรหา ตร. ได้ไหม ต้องรอให้เค้าตีกันตายก่อนหรือ ช่วยกันห้ามกฎหมายก็ควรชัฟพอร์ทเรื่องนี้ให้มากกว่านี้ ผัวเมียก็จริงตีกันควรถูกจับติดคุกก็วันก๊วไปมีบันทึก”

“เวรกรรมแท้ๆ คนเราทำไมถึงยอมปล่อยให้เค้าทำร้ายถึงขนาดนี้”

“ทำไมผู้หญิงถึงสู้แรงผู้ชายไม่ได้ โลกน่าจะสร้างให้เสมอภาคมีกำลังเท่าๆ กัน”

“สงสารครอบครัวผู้เสียชีวิต”

“หมดเวรกรรมกับคนเลวๆ”

3. ความคิดเห็นที่เป็นการแจ้งความคืบหน้าหรือรายละเอียดของเหตุการณ์เพิ่มเติม ดังนี้

“อ่านข่าวแล้วยังคะ ไปอ่านก่อนนะคะล่าสุด นายชิรพาน บากุสัน ผู้จัดการโชว์รูมรถดั่งกล่าว ออกมาเปิดเผยว่า หญิงสาวเคยทำงานที่โชว์รูม แต่ลาออกไบนานกว่า 5 เดือนแล้ว คลิปดังกล่าวเกิดขึ้นตั้งแต่เดือนกันยายน 2561 หญิงสาวถูกสามีลากออกไป ทุกคนพยายามช่วยเหลือจนบาดเจ็บ เพราะฝ่ายชายมีอาวุธ”

“เห็นยืนดูกันแต่ตา ไม่ช่วยเหลือเลย เขาอุตส่าห์วิ่งเข้ามาขอความช่วยเหลือ เป็นไปไม่ได้หรอกโชว์รูมว่ามีแต่ผู้หญิง รีผู้ชายใส่กระโปรงหมด กระบอกฟ้าขาเตฟ ขอรับ Hero หน้าคอมโคตรเยอะ ทำไมมึงไม่ไปช่วยเองเลยละ รีบขับรถไปช่วยเค้าเลย”

“คลิปดังกล่าวเกิดขึ้นตั้งแต่เดือนกันยายน 2561 หญิงสาวถูกสามีลากออกไป ทุกคนพยายามช่วยเหลือจนบาดเจ็บ เพราะฝ่ายชายมีอาวุธ หลังจากนั้นหญิงสาว ก็ไม่มาทำงานอีกเลย กระทั่งทราบว่าถูกทำร้ายเสียชีวิตแล้วเมื่อคืน”

สรุปลักษณะการนำเสนอข่าวความรุนแรงในเครือข่ายสังคมออนไลน์:
กรณีศึกษาเฟซบุ๊ก แฟนเพจ ประเภทข่าวข่าวความรุนแรงในเฟซบุ๊กแฟนเพจ

1. เฟซบุ๊ก แฟนเพจเดลินิวส์ เรื่อง “หนุ่มรับเหมาน้อยใจแฟนสาวปิ่น จ่อฆัมขึงตัวตาย”

การนำเสนอข่าวเป็นการรายงานตามลำดับเหตุการณ์ การบรรยาย เหตุการณ์เพื่อให้เห็นภาพพจน์

2. เฟซบุ๊ก แฟนเพจอีจัน เรื่อง “รักแล้วทำไมต้องฆ่า”

การใช้มุมมองในการเล่าเรื่องแบบรอบด้าน เน้นความมีเงื่อนไขใน เหตุการณ์ การวิเคราะห์สภาวะจิตใจของบุคคลในข่าว ไปจนถึงการบรรยาย รายละเอียดของเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น และนำมาตัดต่อโดยให้ผู้อ่านได้รับรู้เสมือนอยู่ ร่วมในเหตุการณ์จริง มีการให้รายละเอียดและการบรรยายถึงฉากและบรรยากาศ ของเหตุการณ์นั้นๆ ได้อย่างชัดเจน

3. เฟซบุ๊ก แฟนเพจ Thairath เรื่อง “สาวโพสต์ สาวสุดอัน ถูกแฟนหนุ่ม ทำร้ายร่างกาย เตะต้อย แถมถ่มน้ำลายใส่หน้า”

ผู้ประกาศข่าวที่แสดงความเห็นอกเห็นใจ โดยการให้สีสันและความ รู้สึกของบุคคลในข่าวด้วยการพยายามที่จะทำความเข้าใจถึงพฤติกรรมและการ แสดงออกของบุคคลในข่าวในด้านต่างๆ

4. เฟซบุ๊ก แฟนเพจ Bright TV 20 เรื่อง “หนุ่มยั้มระรีน ‘บิ๊บคองแฟน’ ลงเฟซบุ๊ก ช้าชูปปล่อยคลิปโป๊ประจาน”

การนำเสนอด้วยการเขียน เขียนให้น่าติดตาม มีการเล่าเรื่องเป็นลำดับ ขั้นตอน พร้อมภาพคลิปประกอบ บุคคลในข่าวที่เลือกนำมาใช้ในการรายงาน เหตุการณ์นี้ก็คือ การใช้บุคคลในข่าวที่เป็นผู้ตกเป็นข่าวเองเป็นแหล่งข่าว

5. เฟซบุ๊ก แฟนเพจข่าวช่อง 8 เรื่อง “สามีทำร้ายภรรยา กระชากหัว ลากขึ้นรถ”

การถ่ายคลิป์วิดีโอที่เกิดขึ้นจริง ข้อมูลต่างๆ ได้มาจากการรายงานข่าว เป็นพรณนาจากภาพถ่ายในคลิป์วิดีโอ และข้อเท็จจริงต่างๆ ได้ข้อมูลจากผู้ที่อยู่ ในเหตุการณ์ และแม่ของผู้เสียชีวิต

ตารางที่ 1 สรุปความคิดเห็น Comment ข่าวความรุนแรงในเครือข่ายสังคมออนไลน์:
กรณีศึกษาเฟซบุ๊ก แฟนเพจ ประภทข่าว

ข่าวความรุนแรงในเฟซบุ๊กแฟนเพจ	ความคิดเห็นไม่สนับสนุนความรุนแรง	ความคิดเห็นที่เสนอแนะทางออกหรือข้อคิด	ความคิดเห็นประณามผู้กระทำความรุนแรง	ความคิดเห็นที่เป็นการให้กำลังใจหรือให้คำแนะนำ	ความคิดเห็นเชิงวิเคราะห์สาเหตุพร้อมคำแนะนำ	การแจ้งรายละเอียดความคืบหน้า
1. เฟซบุ๊ก แฟนเพจเดลินิวส์ เรื่อง “หนุ่มรับเหมาน้อยใจแฟนสาวป็นจ๋อขมขี้ยังตัวตาย”	✓					
2. เฟซบุ๊ก แฟนเพจอีจัน เรื่อง “รักแล้วทำไมต้องฆ่า”	✓	✓				
3. เฟซบุ๊ก แฟนเพจ Thairath เรื่อง “สาวโพสต์ สาวสุดอัน ถูกแฟนหนุ่มทำร้ายร่างกาย เตะต่อย แถมถ่มน้ำลายใส่หน้า”			✓	✓	✓	
4. เฟซบุ๊ก แฟนเพจ Bright TV 20 เรื่อง “หนุ่มยี้มระรื่น ‘บิ๊บคอฟแฟน’ ลงเฟซบุ๊ก ช้าชูปถ่ายคลิปโป๊ประจาน”	✓					
5. เฟซบุ๊ก แฟนเพจข่าวช่อง 8 เรื่อง “สามีทำร้ายภรรยา กระชากหัวลากชั้นรถ”	✓		✓	✓		✓

ส่วนที่ 2 ความคิดเห็นของผู้ติดตามเฟซบุ๊กแฟนเพจประเภทข่าว และผู้เชี่ยวชาญด้านจิตวิทยา ด้านสื่อและการสื่อสาร ต่อพื้นที่การ แสดงออกเชิงความรุนแรงในเฟซบุ๊กแฟนเพจประเภทข่าว

1. การนำเสนอข่าวเหตุการณ์ความรุนแรงและการติดตามข่าวความรุนแรงในเฟซบุ๊กแฟนเพจประเภทข่าวของผู้ติดตาม

จากการสัมภาษณ์กลุ่มผู้ให้ข้อมูลสำคัญ กลุ่มผู้ติดตามเฟซบุ๊กแฟนเพจประเภทข่าวสรุปได้ว่า การนำเสนอของสื่อเฟซบุ๊กแฟนเพจประเภทข่าวที่นำเสนอข่าวที่เกี่ยวข้องความรุนแรงนั้น เป็นการนำเสนอที่สื่อมวลชนหลักไม่นำเสนอ โดยเป็นสื่อที่นำเสนอข้อมูลเจาะลึกเบื้องหลังต่างๆ โดยเฉพาะเหตุการณ์ใหญ่ๆ หรือคดีสำคัญๆ ซึ่งเฟซบุ๊กแฟนเพจที่นำเสนอมักจะให้ความสำคัญกับข่าวแบบนี้ เช่น อีจัน เพราะมีนำเสนอบางมุมที่สื่อมวลชนไม่นำเสนอ เนื้อหาข่าวเจาะลึกตรงประเด็น ดีแก่ความจริงของสังคม ดังความเห็นของผู้ให้ข้อมูลสำคัญกลุ่มผู้ติดตาม ดังนี้

“...โดยส่วนมากจะขึ้นเป็น news feed แล้วจะเข้าไปดู หรือเมื่อมีข่าวเด่นๆ ใหญ่ๆ จะเข้าไปดู เพราะเพจที่ติดตามอย่างอีจันนำเสนอบางมุมที่สื่อมวลชนไม่นำเสนอ เนื้อหาข่าวเจาะลึกตรงประเด็น ดีแก่ความจริงของสังคม” (สัมภาษณ์ สหณีย์ อายุ 30 ปี, 5 มิถุนายน 2562)

อย่างไรก็ตาม ผู้ให้ข้อมูลสำคัญกลุ่มนี้เห็นว่า การติดตามของตนเองนั้น เป็นไปลักษณะที่มีความระมัดระวังและรู้เท่าทัน คือจะไม่แสดงความเห็นใดๆ หากไม่แน่ใจในข้อเท็จจริง เพราะกลัวผิดพลาด หรืออาจมีการแลกเปลี่ยนความเห็นกับผู้อื่นเพื่อตรวจสอบหรือเพิ่มความมั่นใจ

“...ปกติก็เป็นคนอ่านข่าวตามหน้า feed ความเคลื่อนไหวอยู่แล้วเป็นปกติ ก็อ่านเกือบทุกๆ ข่าวที่เจอในหน้าเพจต่างๆ ไม่เจาะจงว่าเป็นข่าวอะไร แต่จะดูจากว่า ข่าวนี้น่าสนใจคนพูดถึง มีคนกดไลก์เยอะ เหตุผลที่ไม่คอมเมนต์ เพราะว่าเรายังไม่มั่นใจว่า สิ่งที่เราอ่านเป็นเรื่องจริงเท็จแค่ไหน คือ อ่านจากเพจข่าวเดียว ก็เลยรู้สึกว่าจะไม่คอมเมนต์ดีกว่า เพราะกลัวว่าเดี๋ยวมันจะผิด แล้วกลายเป็นเหมือนกับเรายังรู้ข้อมูลไม่เพียงพอเลย แต่มาคอมเมนต์แบบผิดๆ (สัมภาษณ์ แก้ว อายุ 23 ปี, 1 กรกฎาคม 2562)

2. บทบาทของสื่อ ในการสร้างพื้นที่สาธารณะที่เกี่ยวข้องกับความรุนแรง

นักวิชาการด้านจิตวิทยาและด้านสื่อและการสื่อสาร แสดงความเห็นที่ใกล้เคียงกันคือ บทบาทของสื่อที่นำมาเสนอในเชิงลึกและมีการเปิดพื้นที่สาธารณะให้แสดงความเห็นนั้น เป็นการขยายข่าวประเด็นข่าว ซึ่งสามารถขยายเพื่อให้เกิดผลได้สองทาง ทางแรกคือการกระตุ้นให้เกิดอารมณ์รู้สึก สิ้นสัน อีกทางคือ เน้นส่งเสริมให้ผู้ชมมีวิจารณ์ญาณ มีข้อมูลมากขึ้นและสามารถคิด วิเคราะห์ จนเข้าใจสถานการณ์ที่เกิดขึ้นในสังคมมากขึ้น แต่ในความเป็นจริง หลายๆ สื่อเลือกทางแรกคือ การขยายผลเพื่อกระตุ้นอารมณ์ความรู้สึก โดยเน้นรายละเอียดเหตุการณ์ สิ้นสัน อารมณ์ความรู้สึกมากกว่าการวิเคราะห์ปัญหา สาเหตุ ดังความเห็นของผู้ให้ข้อมูลด้านนักวิชาการจิตวิทยาต่อไปนี้

“...สื่อหลักจะใช้จุดแข็งตัวนี้ แต่กลับไปขยายจุดอ่อนของโซเชียลมีเดียในเรื่องของอารมณ์ความรู้สึก เป็นเรื่องของสิ้นสันมากๆ ก็ไปเติมอารมณ์ความรู้สึก ทำให้ผู้ชมขาดโอกาสที่จะเข้าใจจริงๆ เช่น กรณีสาเหตุความรุนแรงในสื่อทำร้ายตัวเองผ่านการไลฟ์สด เรื่องนี้สาเหตุในทางจิตวิทยาที่หลากหลายบทเรียนชีวิตของคนคนนั้น อย่าถามว่าเกิดอะไรขึ้น เพราะมันจะเป็นดราม่า แต่ให้ถามว่าสังคมเราเกิดอะไรขึ้นในสาธารณะ ที่วิสาสาธารณะจะต้องไม่พ้นความเป็นดราม่า ปัญหาที่แท้จริงอยู่ตรงไหน ในฐานะสื่อควรเตือนสติให้กับสังคม” (สัมภาษณ์ พรทิพย์ แม่นทรง, 12 มิถุนายน 2562)

สำหรับสื่อแล้ว ควรมีบทบาทในการนำเสนอเชิงวิเคราะห์และหาทางออกให้สังคม โดยผู้ให้ข้อมูลสำคัญกลุ่มนักวิชาการด้านสื่อและการสื่อสารเห็นว่า สื่อต้องมีส่วนในการยับยั้งปัญหา ไม่ใช่การเรียกยอดชมหรือเรตติ้ง ดังนั้นสื่อควรระมัดระวังและตระหนักถึงผลที่อาจส่งต่อผู้ที่เกี่ยวข้องโดยสื่อ ดังตัวอย่างความเห็นดังนี้

“...ความรุนแรง รู้ไหมเราจะนำเสนอแบบนี้คือในมุมของสื่อเพื่อเรียกเรตติ้ง เพื่อให้ความดราม่า เพื่อให้เกิดการพูดถึงเยอะ ไม่ว่าจะเป็นความเกลียด ความอะไรก็แล้วแต่ แต่ถ้าสมมุติว่าเราเป็นนักข่าว แล้วคนนั้นเป็นน้องชายเรา

เราจะนำเสนออย่างไร มุมจะเปลี่ยนเลยมันจะเปลี่ยนเลยวิธีการ แล้วเราจะบอกว่าถ้ามันต้องนำเสนอแนะเรื่องนี้เป็นปัญหา แต่มันเป็นเรื่องที่ไม่ควรเกิดขึ้นเลย มันจะมีวิธีไหนบ้างนะที่เราจะสามารถยับยั้งปัญหานี้ เพราะว่ามันน่าห่วงเรากำลังตกเป็นเหยื่อ วิธีมันจะต่างเลย โทนของเรื่อง การพีเรนซ์ หรือว่าสิ่งที่อยู่ในหัว แม้กระทั่งแหล่งข่าวที่เราากำลังจะไปสัมภาษณ์ก็ต่าง” (สัมภาษณ์ นิธิดา แสงสิงแก้ว, 21 มิถุนายน 2562)

ในแง่ผู้รับสารหรือผู้ติดตามข่าว จึงต้องตระหนักและระมัดระวัง เพราะในความเป็นจริงพบว่า สื่อมีบทบาททั้งสองด้าน โดยต้องคิดวิเคราะห์ มีวิจารณญาณในการรับข่าวสารจากสื่ออื่น พร้อมๆ กับตระหนักถึงการกระทำของตนเอง รู้จักเลือกในการแสดงความเห็นต่อข่าวนั้น ดังความเห็นนักวิชาการด้านจิตวิทยาและด้านสื่อและการสื่อสารดังนี้

“สื่อมีสองด้าน แต่ถ้าเราเลือกบริโภคในทางที่ดีก็คือ มีวิจารณญาณในการที่จะเสพสื่อ ทำให้มีข้อมูลเพิ่มมากขึ้น สามารถคิดวิเคราะห์ได้มากขึ้น เข้าใจสถานการณ์สังคมมากขึ้น” (สัมภาษณ์ พรทิพย์ แม่นทรง, 12 มิถุนายน 2562)

“ขณะเดียวกันตัวเราเองสามารถที่จะพลิกบทบาทเป็นผู้ส่งสารบ้างก็ได้ นั่นคือว่า เราเลือกได้ เราเลือกรับก็ได้ แล้วเราก็เลือกที่จะเป็นผู้ส่งสารที่สร้างสรรค์ออกไปก็ได้ค่ะ” (สัมภาษณ์ นาทยา กันทะเสนา, 25 มิถุนายน 2562)

3. ความเห็นต่อการแสดงความคิดเห็น (comment) ของผู้ติดตามเฟซบุ๊กแฟนเพจ

การสัมภาษณ์เชิงลึกกลุ่มผู้ติดตามเฟซบุ๊กแฟนเพจประเภทข่าวที่นำเสนอความรุนแรง พบว่า ส่วนใหญ่เห็นว่าเป็นพื้นที่ที่เปิดให้คนเข้าไปแสดงออกทางอารมณ์เชิงลบ และใช้ภาษาที่รุนแรง ทั้งนี้ ตนเองแม้จะติดตาม แต่ก็มีความระมัดระวังในการแสดงออก และเห็นว่า การดำเนินประณามด้วยคำรุนแรงต่อผู้ที่อยู่ในข่าวนั้น บ่อยครั้งที่จะเป็นการแสดงออกแบบไร้ขอบเขต เพื่อความสะใจของตนเอง ซึ่งผู้ให้สัมภาษณ์เห็นว่า เป็นการส่งเสริมให้คนแสดงออกทางความคิดที่รุนแรง และอาจเป็นการตัดสินใจในลักษณะ “ศาลเตี้ย” ต่อคนที่อยู่ในข่าว

“...สังคมรับได้กับความรุนแรง เพราะว่าสังคมก็เสพมัน บางคนเสพเพื่อเป็นวิทยาทาน แต่บางคนเข้าไปคอมเมนต์ด้วยความสะใจก็มี สากใจ อะไรอย่างนี้ ดูแล้วมันเป็นศาลเตี้ยสาแก่ใจตัวเองอะไรอย่างนี้ เพราะว่าเหมือนที่หนูบอกว่า ในชีวิตจริงเขา เขาไม่สามารถทำความรุนแรงได้” (สัมภาษณ์ มีย่า เพศทางเลือก อายุ 34 ปี, 18 มิถุนายน 2562)

4. พื้นที่การแสดงออกแบบ “ตามกันไป”

ที่น่าสนใจคือ การแสดงความเห็นในเชิงลบนี้ มักเป็นไปในลักษณะตามๆ กัน กล่าวคือ เมื่อมีความเห็นที่หยาบคายรุนแรง จะมีการกดขึ้นชอบจำนวนมาก และส่วนหนึ่งเป็นการ “ตามกัน” แบบอ้อมๆ เพื่อแสดงการสนับสนุน ด้วยการกดไลค์ขึ้นชอบ

“...ส่วนใหญ่มักเกาะกระแสคนคอมเมนต์ คือคนสนใจในเรื่องที่มีคนคอมเมนต์เยอะ เรามักจะเข้าไปดูด้วย” (สัมภาษณ์ อุดมชัย อายุ 28 ปี, 1 กรกฎาคม 2562)

“...ส่วนใหญ่มักจะแสดงความคิดเห็นในโลกออนไลน์ทางอ้อมๆ บ้าง หรือไม่กี่คำคมเจ็บๆ หรือกล่าวลอยๆ หรือกดไลค์เพื่อสนับสนุนความเห็นที่หยาบคายรุนแรง และสงครามน้ำลายในโลกออนไลน์” (สัมภาษณ์ สมฤดี เพศหญิง อายุ 32 ปี, 1 มิถุนายน 2562)

ทั้งนี้ สอดคล้องกับความคิดเห็นของนักวิชาการด้านจิตวิทยาที่เห็นว่าการแสดงความคิดเห็นในโลกเสมือนจริง ส่วนหนึ่งเกิดจากการมีความเห็นในบางเรื่องที่ตรงกัน โดยเฉพาะในการใช้งานเฟซบุ๊กแฟนเพจ ที่ได้มีการออกแบบระบบอัลกอริทึม ที่สามารถทำให้ทราบว่า สิ่งใดคือสิ่งที่ผู้รับสารสนใจในเนื้อหา เพราะเนื้อหาที่เมื่อมีการกดขึ้นชอบหนึ่งครั้ง ระบบก็จะกำหนดหรือนำผู้ใช้นั้นไปสู่เนื้อหาที่มีความคล้ายกันทันที จึงกล่าวได้ว่า พื้นที่ความคิดเห็นเป็นพื้นที่สาธารณะบนโลกไซเบอร์ที่เอื้อต่อการแสดงออกความรุนแรงทางความคิด ซึ่งเป็นการกระทำตามกัน การรวมตัวของคนคล้ายๆ กัน ดังความเห็นของนักวิชาการด้านจิตวิทยาที่อธิบายดังนี้

“เฟซบุ๊กแฟนเพจที่เขามีอัลกอริทึม ระบบของเขาบอกอยู่แล้ว เขาจะทำได้เลย เพื่อเราโดยเฉพาะแบบว่า อันนี้อ่านเยอะมันก็จะดันขึ้นมาก่อนเลย ทั้งๆ ที่มันไม่ใช่ newest นะ มันไม่ใช่ใหม่สุด เขาดูจำนวนคนเข้าไปอ่านหรือไปกดไลก์หรือไปอะไรอันนั้น มันก็จะขึ้นมาเป็น top comments ที่เดี๋ยวนี้มีทั้ง top comments มี 1, 2, 3, 4 แนนอนครับ มันจะช่วยเราดึงประกายที่เรามีอยู่ในใจ มันก็จะคลิกเข้าไปละ คุณน่าจะเป็นคนหม่่มากนะ มันก็ดึงให้เราเห็นใช่ไหมละ ถ้าใช่ คุณก็เข้าไปคอมเมนต์ต่อไ้ แต่ถ้ามันไม่ใช่ คนที่เห็นต่างส่วนใหญ่แล้วไม่มีใครอยากโดน ถามว่าเห็นต่างใหม่ เห็นต่างนะ แต่ถามว่าการที่คุณคอมเมนต์ลงไป คุณกล้าพอขนาดนั้นไหม” (สัมภาษณ์ ฌานวัฒน์ ลิขิตจตุรเดช, 26 มิถุนายน 2562)

5. การแสดงความคิดเห็นกับการเลียนแบบ

ผลการสัมภาษณ์กลุ่มผู้ให้ข้อมูลสำคัญทั้งสามกลุ่มคือ ผู้ติดตามนักวิชาการจิตวิทยา และนักวิชาการสื่อสาร สรุปผลได้ว่า ทุกกลุ่มมีความเห็นไปในทางเดียวกันว่า การแสดงออกทางความคิดเห็นในพื้นที่ความคิดเห็นได้โพสต์ข่าวบนเฟซบุ๊กแฟนเพจประเภทข่าวนั้น มีผลต่อการเลียนแบบ โดยในกลุ่มนักวิชาการด้านจิตวิทยาเห็นว่า การเลียนแบบสามารถเกิดขึ้นได้ทุกวัย โดยเฉพาะด้านอารมณ์และคำพูดมากกว่าการกระทำ และยังเป็นผลของอิทธิพลของกลุ่มด้วย หรืออาจเรียกว่า “กระแส” ก็ได้ ทั้งนี้ คนที่มีความคิดเห็นเดียวกัน จะมารวมตัวกัน และคนที่มีความคิดเห็นต่าง ก็จะไม่สามารถเข้ากลุ่มได้ ต้องแยกออกไป หรือถูกทำให้ต้องออกจากกลุ่มไป ส่งผลให้พื้นที่สาธารณะมีการขยายตัวได้ และมีกลุ่มก่อนความคิดที่คล้ายๆ กันเกิดขึ้น ดังนั้น หากบุคคลไม่ต้องการถูกกีดกันออกจากกลุ่ม แต่ต้องการอยู่ในกลุ่ม ก็ต้องแสดงความคิดเห็นเหมือนคนส่วนใหญ่ หรืออาจเรียกได้ว่า เป็นการ “เลียนแบบ” นั้นเอง ดังเช่นความคิดเห็นของนักวิชาการด้านจิตวิทยาต่อไปนี้

“...ส่วนการเลียนแบบทางอารมณ์ มันมีตั้งแต่เด็กจนโตเลยเลียนแบบทางอารมณ์และการแสดงออกทางอารมณ์ แต่ส่วนใหญ่จะเป็นในเรื่องของคำพูดมากกว่าการกระทำ ถ้าพูดถึงการเลียนแบบต้องแยกออกไปก่อน เลียนแบบคำพูด

เลียนแบบการกระทำ การกระทำอาจจะไม่ร้อยเปอร์เซ็นต์ แต่คำพูดและอารมณ์ อาจจะค่อนข้างสูงนิดนึง” (สัมภาษณ์ ฌานวัฒน์ สืบพันธุ์เดช, 26 มิถุนายน 2562)

“...เป็นไปได้ โมเดลมันอยู่รอบๆ ตัวเรา การก๊อปปี้โมเดลมันก็อยู่รอบๆ ตัวเรา ถ้าในทางจิตวิทยา คนหนึ่งคนสามารถเป็นโรลโมเดลที่ดี หรือโรลโมเดล ไม่ดีก็ได้ อารมณ์เหมือนเน็ตไอดอล ดารา กระแสในการคอมเมนต์เป็นแบบนั้น และมีความสนใจในเรื่องเดียวกัน มันก็รวมกันตรงนั้น หรือมีพฤติกรรมที่ คล้ายคลึงกัน มันก็ไปกันอยู่อย่างนั้น ใครที่แสดงความคิดเห็นที่แตกแยกแปลก ออกมา ก็จะโดน แม้ความคิดเห็นนั้นจะถูกก็ตาม ทิศทางแล้วแนวโน้มสามารถ พยากรณ์ได้” (สัมภาษณ์ พรทิพย์ แม่นทรง, 12 มิถุนายน 2562)

ดังนั้น การแสดงความคิดเห็นที่หลากหลาย อาจกลายเป็นว่า เป็นการ ไปซ้ำเติมสิ่งที่เกิดขึ้น ดังตัวอย่างความเห็นของนักวิชาการด้านสื่อและการสื่อสาร ดังนี้

“...มีผลต่อการเลียนแบบอย่างแน่นอน หลายครั้งที่เห็นข่าวตามสื่อ ต่างๆ มักจะมีการพูดว่าได้เลียนแบบมาจากอะไร เช่น ภาพยนตร์ โฆษณา หรือ ไลฟ์ต่างๆ เพราะการนำเสนอแบบนี้ ไม่สามารถกลั่นกรองจากภาครัฐบาลก่อน เหมือนสื่อหลัก เพราะสื่อออนไลน์ต้องนำเสนอสิ่งที่เป็ไลฟ์ และแข่งกับความเร็ว อย่างไรก็ตาม ด้วยข้อดีของสื่อออนไลน์นั้น จึงทำให้ขาดการกลั่นกรอง และไต่ตรองจากผู้เกี่ยวข้อง โดยเฉพาะเจ้าของเนื้อหาเอง” (สัมภาษณ์ นาทยา กันทะเสนา, 25 มิถุนายน 2562)

“...มันเป็นความหลากหลายสิ่งๆที่แต่ละคนคิดก็หลากหลายไปด้วย บางคนรู้สึกแสดงอารมณ์ เหตุผลของเขาผ่านหน้า feed เป็นการที่โซเชียลมีเดีย เปิดโอกาสให้เขาแสดงออก สิ่งที่เขารู้สึกอยู่แล้ว บางครั้งสิ่งที่แสดงออกไปเป็นการ bully ซึ่งกันและกัน หรือทำให้เหตุการณ์รู้สึกแย่ลง ความหลากหลายกลายเป็นว่า เราไปซ้ำเติมสิ่งที่เกิดขึ้น เราไม่สามารถตัดสินเขาได้ เราเห็นแค่หน้าเพจ ไม่สามารถบอกได้ว่าเขาเป็นคนอย่างไร แต่ละคน ชีวิตมีความซับซ้อน” (สัมภาษณ์ นิธิดา แสงสิงแก้ว, 21 มิถุนายน 2562)

ความเห็นของผู้ติดตามที่ให้สัมภาษณ์ มีความสอดคล้องกับความเห็นของนักวิชาการจิตวิทยา และนักวิชาการสื่อและการสื่อสารเช่นกัน ในประเด็นที่ว่า การที่มีผู้เข้าไปแสดงความคิดเห็นในเชิงลบ ด้วยภาษาและอารมณ์รุนแรงนั้น เป็นผลมาจากการที่ต้นตอการระบายหรือแสดงความรู้สึกบางอย่างในชีวิตทำไม่ได้ และเป็นการทำตามความเห็นส่วนใหญ่ หรือที่เรียกว่า “เกาะกระแส” ดังเช่นความเห็นต่อไปนี้

“...ส่วนใหญ่มักเกาะกระแสคนคอมเมนต์ คือคนสนใจในเรื่องที่มีคนคอมเมนต์เยอะ เรามักจะเข้าไปดูด้วย” (สัมภาษณ์ อุดมชัย เพศชาย อายุ 28 ปี, 1 กรกฎาคม 2562)

6. ผู้ใช้สื่อต้องมีสติและรู้เท่าทัน

จากผลการศึกษาพบว่า สำหรับกลุ่มผู้ใช้หรือผู้ติดตามนั้น เห็นว่า ผู้ใช้สื่อจะต้องมีความเท่าทัน และมีสติในการบริโภคข่าวสารและการแสดงออกในพื้นที่สาธารณะนี้ เพราะทางด้านองค์กรสื่อเอง รวมทั้งบุคลากรข่าว เช่น ผู้ประกาศข่าวนักข่าว ผู้เขียนข่าวหรือผลิตเนื้อหาข่าวเหล่านี้ บ่อยครั้งมุ่งนำเสนอสีสันเร้าอารมณ์ และใส่ความคิดเห็นลงไป ดังตัวอย่างความเห็นต่อไปนี้

“...ตอนเตือนตน ให้รู้จักเสพสื่ออย่างมีสติและแยกแยะความถูกต้อง เพราะคนกลุ่มนี้เริ่มมีความรู้ที่เยอะขึ้น เรียนรู้ด้วยตัวเอง เปิดรับสื่อมากขึ้น ดังนั้นในระดับขั้นของบุคคลต้องใช้วิธี “ตอนเตือนตน” หรือการกำกับตัวเองให้อยู่ในกรอบของความถูกต้อง ให้รู้สึกว่า การกระทำใดสมควร หรือไม่สมควร” (สัมภาษณ์ ปิณ เพศหญิง อายุ 29 ปี, 30 มิถุนายน 2562)

ในขณะที่บางคนเห็นว่า ต้องระมัดระวังในการแสดงความเห็น หากไม่มีข้อมูลที่เพียงพอและถูกต้อง

“...ปกติเป็นคนอ่านข่าวตามหน้า feed ความเคลื่อนไหวอยู่แล้วเป็นปกติ ก็จะอ่านเกือบทุกๆ ข่าวที่เจอในหน้าเพจต่างๆ ไม่เจาะจงว่าเป็นข่าวอะไร แต่จะดูจากข่าวว่า ข่าวนี้เห็นมีคนพูดถึง มีคนกดไลก์เยอะ เหตุผลที่ไม่คอมเมนต์ เพราะว่าเรายังไม่มั่นใจว่าสิ่งที่เราอ่านเป็นเรื่องจริงเท็จแค่ไหน คืออ่านจากเพจข่าวเดียวก็เลยรู้สึกว่า ไม่คอมเมนต์ดีกว่า เพราะกลัวเดี๋ยวล้มันจะผิด แล้วกลายเป็น

เหมือนกับเรายังรู้ข้อมูลไม่เพียงพอเลย แต่มาคอมเมนต์แบบผิดๆ (สัมภาษณ์ ออรา เพศทางเลือก อายุ 29 ปี, 1 กรกฎาคม 2562)

นอกจากนี้ ยังอาจไปขอความเห็นจากผู้อ่านก่อนที่จะตัดสินใจแสดงความคิดเห็น โดยในเบื้องต้น อาจเพียงอ่าน และอาจกดขึ้นชอบ ดังความเห็นต่อไปนี้

“...เมื่อได้รับชมคลิปและพฤติกรรมความรุนแรง ก็จะไปคุยกับเพื่อนว่า มันมีเรื่องความรุนแรงแบบนี้ละ เพื่อนมีความเห็นว่ายังไง เหมือนกับแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกัน มักเข้าไปถูกใจในทันที แต่จะดูก่อนว่ามันมีข้อเท็จจริงอะไร อย่างไร แค่นั้น เพราะปกติไม่ได้เป็นคนที่ชอบเนื้อหาดังกล่าว เพราะฉะนั้นบางทีก็แค่อ่านๆ หรือดูคลิปแล้วเอาไปคุยกับเพื่อน” (สัมภาษณ์ ต้องศักดิ์ เพศชาย อายุ 29 ปี, 30 มิถุนายน 2562)

จากผลการวิจัยในส่วนของการคิดเห็นของกลุ่มผู้ติดตาม นักวิชาการด้านจิตวิทยา และนักวิชาการด้านสื่อและการสื่อสาร ต่อพื้นที่การแสดงออกต่อความรุนแรงในเฟซบุ๊กแฟนเพจประเภทข่าว สามารถสรุปได้ว่า พื้นที่การนำเสนอข่าวของสื่อและการแสดงความคิดเห็นของผู้ใช้สื่อหรือติดตามสื่อเฟซบุ๊กแฟนเพจประเภทข่าวนั้น เป็นพื้นที่สาธารณะอย่างหนึ่งที่สมาชิกในสังคม ซึ่งสามารถแลกเปลี่ยนความคิดเห็นอย่างเสรีในประเด็นปัญหาทางสังคม ซึ่งในที่นี้คือ ความรุนแรง อย่างไรก็ตาม การแสดงออกดังกล่าวเป็นลักษณะที่ประกอบด้วยอารมณ์และความรู้สึก ตลอดจนคำพูดที่รุนแรงต่อผู้ที่อยู่ในข่าว ทั้งที่เป็นผู้กระทำความรุนแรงและผู้ที่ถูกกระทำความรุนแรง จนทำให้เหมือนเป็นการซ้ำเติม หรือเพิ่มระดับความรุนแรงให้กับเนื้อหาข่าวนั้น ทั้งนี้ การแสดงความเห็นเป็นไปในลักษณะการทำตามความเห็นกลุ่มหรือเกิดจากอิทธิพลกลุ่มเป็นส่วนใหญ่ ซึ่งอาจส่งผลต่อการเกิดการระรานหรือการแสดงออกทางอารมณ์ที่รุนแรงต่อกันได้ ประกอบกับพื้นที่ในโลกเสมือนจริง ทำให้ง่ายต่อการแสดงออก และไม่ทราบตัวตน ต่างจากการสื่อสารแบบเห็นหน้าค่าตา ดังนั้น การแสดงออกทางอารมณ์ การใช้ภาษาและความรุนแรงทางความคิดจึงเกิดขึ้นได้ง่าย และเป็นการกระทำที่ตามๆ กันไป หรือการเลียนแบบทางการแสดงอารมณ์และความคิดนั่นเอง ดังนั้น ผู้ใช้สื่อจึงควรต้องตระหนักและรู้เท่าทัน พร้อมใช้วิจารณญาณในการวิเคราะห์ ก่อนที่จะตัดสินใจแสดงออกใดๆ

สรุปและข้อเสนอแนะ

1. ผลการวิจัยสะท้อนให้เห็นว่า เนื้อหาความรุนแรงนั้น ถูกนำเสนอผ่านสื่อสังคมออนไลน์ ทั้งที่เป็นสื่อสถาบันและสื่อที่ไม่ใช่สถาบัน โดยความรุนแรงด้านร่างกายเป็นสิ่งที่พบได้มากที่สุด อย่างไรก็ตาม การแสดงความคิดเห็น แม้ว่าจะใช้ถ้อยคำที่ไม่สุภาพ แต่ผู้ที่แสดงความคิดเห็นเนื้อหาส่วนใหญ่ไม่สนับสนุนกับการกระทำความรุนแรง ดังนั้น จึงเป็นโอกาสของสื่อรวมทั้งประชาชนผู้ใช้สื่อในการพัฒนาให้พื้นที่สื่อสังคมออนไลน์เป็นเวทีที่จะส่งเสริมความเข้าใจระหว่างกัน และการยุติความรุนแรง ให้เป็นเวทีสนทนาเชิงบวกเพื่อการแก้ไขปัญหาสังคมต่อไป

2. ผู้บริหารเฟซบุ๊กแฟนเพจประเภทข่าว ทั้งที่เป็นสถาบันและไม่ได้เป็นสถาบัน ควรพัฒนาการนำเสนอเนื้อหาให้มีความรุนแรงลดลงหรือมีการบริหารเนื้อหาที่ดี ที่มีการคัดกรองและจัดรูปแบบที่เหมาะสม ไม่ว่าจะเป็นภาพเคลื่อนไหว ภาพนิ่ง หรือการบรรยายด้วยข้อความหรือเสียง ให้มีความเหมาะสมและไม่ควรเพิ่มระดับความรุนแรงหรือยั่วยุให้ผู้ติดตามแสดงความคิดเห็นที่รุนแรงต่อกัน เพื่อสร้างประเด็นทางสังคม แม้จะเป็นเพียงความรุนแรงในโลกออนไลน์ก็ตาม

3. เพิ่มหลักสูตรการรู้เท่าทันสื่อ (media literacy) โดยการรณรงค์ให้ผู้แสดงความคิดเห็นต่อข่าวความรุนแรงมีสติและสร้างสรรค์สื่อในเชิงบวก ไม่แชร์เนื้อหาที่รุนแรง โดยเฉพาะการเข้าร่วมแสดงความคิดเห็นในเชิงการส่งเสริมความรุนแรง ภาครัฐและภาคเอกชนควรพัฒนาเพื่อเสริมสร้างให้บุคคลมีทักษะ คิด วิเคราะห์ แยกแยะ เนื้อหาข้อมูลที่ท่วมท้นบนโลกอินเทอร์เน็ต รวมทั้งเข้าใจวัฒนธรรมใหม่ๆ ที่มาพร้อมกับการสื่อสารไร้พรมแดน ผู้ติดตามข่าวความรุนแรงเป็นกลุ่มที่มีศักยภาพในการเรียนรู้ และเข้าใจสภาพการณ์เกี่ยวกับปัญหาการแสดงความรุนแรงในเครือข่ายสังคมออนไลน์ การส่งเสริมให้มีการพัฒนาตนเองและรณรงค์ ให้มีการพัฒนาตนเองและสังคมในมิติเกี่ยวกับการรู้เท่าทัน โดยการผลักดันให้พื้นที่สังคมออนไลน์ให้เป็นสังคมแห่งการแสดงความคิดเห็นที่มีคุณภาพมากขึ้นกว่าปัจจุบัน

ข้อเสนอแนะงานวิจัยในอนาคต

ในการศึกษาครั้งต่อไป ควรศึกษาเพื่อหาแนวทางแก้ไขและป้องกันพื้นที่การนำเสนอข่าวความรุนแรง รวมถึงการแสดงความคิดเห็นในพื้นที่การนำเสนอข่าวในโลกออนไลน์ และศึกษาแรงจูงใจในการแสดงความคิดเห็นที่รุนแรง ส่วนใหญ่มักจะแสดงพฤติกรรมทางด้านลบออกมา โดยเลือกใช้เฟซบุ๊กแฟนเพจเป็นสื่อที่เรียกร้องความสนใจ การพลิกวิฤติและแสวงหาโอกาสในการสร้างพื้นที่ทางเฟซบุ๊กแฟนเพจ เป็นพื้นที่ในการแสดงความคิดเห็นเชิงสร้างสรรค์ ส่งเสริมการสร้างอัตลักษณ์เชิงบวกของผู้ติดตามเนื้อหาความรุนแรง เพื่อเป็นการลดทอนพฤติกรรมของบุคคลที่มีผลต่อการแสดงความคิดเห็นที่รุนแรง และการแสดงวาจาเกลียดชัง (hate speech) ในพื้นที่ของโลกออนไลน์

บรรณานุกรม

ภาษาไทย

- กาญจนา แก้วเทพ (2547), *สื่อสารมวลชน: ทฤษฎีและแนวทางการศึกษา*, กรุงเทพฯ: แปรนด์เอจ.
- จิรัฏฐ์ ศุภการ (2545), *การอธิบายตัวตนในชุมชนเสมือนจริง*, วิทยานิพนธ์ปริญญาโทศาสตรมหาบัณฑิต ภาควิชาวารสารสนเทศ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ชวิตรา ตันติมาลา (2560), "พื้นที่สาธารณะและการผลิตพื้นที่: ความหมายใหม่ของความสัมพันธ์ทางสังคม", *วารสารบรรณศาสตร์ มศว.*, 10(1).
- น้ำทิพย์ วิภาวิน (2558), "เครือข่ายสังคมในสังคมเครือข่าย = Social Network in a Networked Society", *วารสารวิจัย สมาคมห้องสมุดแห่งประเทศไทยฯ*, 8(2): 119-127.
- พีระ จิระโสภณ (2548), "ทฤษฎีการสื่อสารมวลชน", ใน *เอกสารสอนชุดวิชาหลักและทฤษฎีการสื่อสาร*, นนทบุรี: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.
- ระวี แก้วสุกใส และชัยรัตน์ จุสาลิ (2556), "เครือข่ายสังคมออนไลน์: กรณี เฟสบุ๊ก (Facebook) กับการพัฒนาผู้เรียน", *วารสารมหาวิทยาลัยนราธิวาสราชนครินทร์*, 5(4).
- ศุณิสา ทดลา (2542), *รูปแบบพฤติกรรมการสื่อสารในห้องสนทนาบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต*, วิทยานิพนธ์ปริญญาโทศาสตรมหาบัณฑิต ภาควิชาการสื่อสารมวลชน จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สุรพงษ์ โสณะเสถียร (2559), *ทฤษฎีการสื่อสาร*, กรุงเทพฯ: ระเบียบทอง.
- อรอนงค์ อินทรวิจิตร และนรินทร์ กรินชัย (2542), *ผู้หญิงและเด็ก: เหลือความรุนแรงในครอบครัว*, กรุงเทพฯ: ปกเกล้าการพิมพ์.

อังคณา ศิริอำพันกุล (2561), "ภาวะซึมเศร้ากับพฤติกรรมการใช้โซเชียลมีเดีย", *วารสารปัญญาภิวัฒน์* 10 (พิเศษ): บทนำ.

เอมิกา เหมมินทร์ (2556), "พฤติกรรมการใช้และความคิดเห็นเกี่ยวกับผลที่ได้จากการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ (Social Media) ของประชาชนในเขตกรุงเทพมหานคร", *วารสารมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยรังสิต*, 9-10(16-17).

ภาษาอังกฤษ

Autamachan, W. (2001), *Social Media Reform Main Ideas and Lessons from Other Countries*, Bangkok: Faculty of Arts, Chulalongkorn University.

Deuze, M. (2003). "The Web and its Journalism: Considering the Consequence of Different Types of Newsmedia Online", *New Media & Society Journal*, 5: 203-230.

Dye, T. (1992), *Understanding Public Policy*, NJ: Prentice Hall.

Feshbach, S. and Singer, R. (1971), *Television and Aggression*, San Francisco: Jossey-Bass.

Heim, M. (1998), *Virtual Realism*, Oxford: Oxford University Press.

Jackson, J. (1984), *Discovering the Vernacular Landscape*, New Haven, CT: Yale University Press.

McConnell, B. and Huba, J. (2003), *Creating Customer Evangelists: How Loyal Customers Become a Volunteer Sales force*, Chicago: Dearborn Trade Publishers.

Morgan, M. (2009), "Cultivation Analysis and Media Effects", *The Sage Handbook of Media Processes and Effects*, London: Sage.

Newman, N. (2009), *The Rise of Social Media and Its Impact on Mainstream Journalism*, Reuters Institute for the Study of Journalism, Department of Politics and International Relations, University of Oxford.

Pearntum, C. (1999), *Establishment of City: City Political Community and Civil Society*, Bangkok: Grassroots Development Institute.

Rieger, O. (2010), "Framing Digital Humanities: The Role of New Media in Humanities Scholarship", *First Monday*, 15(10).

Skoler, M. (2009), "Why the News Media Became Irrelevant—And How Social Media Can Help", *Nieman Reports The Nieman Foundation For Journalism At Harvard University*, 63(3).

สื่อออนไลน์

ขจรจิต บุนนาค (2544), *ความขัดแย้ง VS ความรุนแรง*, สืบค้นจาก http://www.bu.ac.th/knowledgecenter/executive_journal/july_sep_11/pdf/aw21.pdf.

- ข่าวช่อง 8 (2562), *สามีทำร้ายภรรยา กระชากหัวลากขึ้นรถ ล่าสุดภรรยาเสียชีวิตแล้ว*, สืบค้นจาก <https://www.facebook.com/669573866424208/posts/2076667282381519?sfn=mo>
- เดลินิวส์ (2562), *หนุ่มรับเหมาน้อยใจแฟนสาว ปีนจ่อขมับยังตัวดับคาบ้าน*, สืบค้นจาก <https://www.dailynews.co.th/crime/687446>
- ไทยรัฐออนไลน์ (2562), *แฟนหนุ่มโหด ทำร้ายร่างกาย: สาวสุดอิน ถูกแฟนหนุ่ม ทำร้ายร่างกาย เตะ ต่อย แถมถ่มน้ำลายใส่หน้า*, สืบค้นจาก <https://web.facebook.com/thairath/videos/vb.146406732438/472599409936556/?type=2&theater>
- ไบรท์ ทวี (2562), *หนุ่มยั้มระรื่น “ปีบคอแฟน” ลงเฟซบุ๊ก ช้าชูปปล่อยคลิปโป๊ประจาน*, สืบค้นจาก <https://www.brighttv.co.th/hot-clip/358076>
- ปณชัย อารีเพิ่มพร (2561), *สรุปข้อมูลโซเชียลมีเดียไทยปี 2017 วัยรุ่นหนีพ่อแม่มาเล่นทวิตเตอร์มากขึ้น เฟซบุ๊กแตะ 49 ล้านราย อันดับ 8 โลก*, สืบค้นจาก <https://thestandard.co/thailand-social-media-statistics-2017/>
- สำนักข่าวทีนิวส์ (2562), *สาวไลฟ์สด ต้าหนีร้านทำเล็บชื่อดัง ก่อนถูกพนักงานตบกลางร้าน*, สืบค้นจาก <https://www.77jowo.com/contents/129329>
- อีจัน (2562), *รักแล้ว ทำไมต้องฆ่า?*, สืบค้นจาก <https://web.facebook.com/ejan2016/videos/vb.634784363349240/352304042292229/?type=2&theater>
- Gibson, W. (1984), *Neuromancer*, retrieved from <https://storylog.co/story/57f379c0fa1963e762872493>
- Wanapitak, W. (2011), *Critical Theory of Jurgen Habermas: Political Public Sphere and Freedom on the Internet*, retrieved from <http://www.oknation.net/blog/print.php?id=728311>

การส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล สำหรับเด็กและเยาวชน: กรณีศึกษาจากเกาหลีใต้ สิงคโปร์ และสหราชอาณาจักร¹

พรรษาสิริ กุหลาบ²

บทคัดย่อ

บทความนี้นำเสนอการวิเคราะห์นโยบาย การดำเนินงาน และบทบาทของภาคส่วนต่างๆ ในการส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล (Media, Information, and Digital Literacy: MIDL) สำหรับเด็กและเยาวชนในต่างประเทศ โดยใช้ระเบียบวิธีวิจัยเชิงคุณภาพ ด้วยวิธีวิจัยเอกสารและเลือกประเทศกรณีศึกษา 3 ประเทศ ได้แก่ สาธารณรัฐเกาหลี (เกาหลีใต้) สิงคโปร์ และสหราชอาณาจักร

ผลการศึกษาพบว่า นโยบาย การดำเนินงาน และบทบาทของภาคส่วนต่างๆ ในการส่งเสริม MIDL สำหรับเด็กและเยาวชนในประเทศกรณีศึกษา โดยเฉพาะในรอบ 5 ปีที่ผ่านมา เน้นเรื่องการรู้เท่าทันดิจิทัล (digital literacy) โดยเฉพาะการปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชนจากเนื้อหาอันตรายทางสื่อออนไลน์และความเสี่ยงในการใช้สื่อดิจิทัล ผ่านกิจกรรมการให้ความรู้และการฝึกอบรม รวมทั้งยังพบการส่งเสริมทักษะการใช้สื่อให้เด็กและเยาวชนผลิตเนื้อหาอย่างมีความคิดสร้างสรรค์ ขณะเดียวกัน ก็ให้ความสำคัญกับการให้ความรู้แก่บุคลากรในสถาบันที่เกี่ยวข้องกับการปกป้องคุ้มครองและส่งเสริมการเรียนรู้ของ

* วันที่รับบทความ 6 มกราคม 2563; วันที่แก้ไขบทความ 11 กุมภาพันธ์ 2563; วันที่ตอบรับบทความ 27 กุมภาพันธ์ 2563.

¹ บทความนี้เป็นส่วนหนึ่งของโครงการวิจัยเรื่อง โครงการพัฒนาตัวบ่งชี้ระดับสังคมและข้อเสนอเชิงนโยบายในการส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล เพื่อการปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชน (2562) ซึ่งได้รับทุนสนับสนุนการวิจัยจากสำนักงานกองทุนสนับสนุนการวิจัย (สกว.) โดยมีคณะผู้วิจัยคือ เข็มพร วิรุณราพันธ์ อรรถพล อนันตรสกุล พรรษาสิริ กุหลาบ และณภัทร เรืองนามกุล ผู้เขียนเป็นผู้วิจัยส่วนกรณีศึกษาต่างประเทศ

² อาจารย์ ดร. ประจำภาควิชาวารสารสนเทศ คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

เด็กและเยาวชน โดยเฉพาะครอบครัวและโรงเรียน ที่สำคัญ การออกแบบและดำเนินนโยบายอยู่บนพื้นฐานของการสำรวจและศึกษาเพื่อติดตามสถานการณ์การใช้สื่อ สารสนเทศ และสื่อดิจิทัลของเด็กและเยาวชน รวมทั้งประชาชนทั่วไป เพื่อเป็นหลักฐานเชิงประจักษ์ในการกำหนดนโยบายต่างๆ

ผลการศึกษาวิจัยชี้ให้เห็นว่า บริบททางการเมือง สังคม วัฒนธรรม เศรษฐกิจ และภูมิทัศน์สื่อ มีอิทธิพลต่อการกำหนดนโยบาย การดำเนินงาน และบทบาทของภาคส่วนต่างๆ ในการส่งเสริม MIDL สำหรับเด็กและเยาวชน ปัจจัยเหล่านี้ส่งผลให้การส่งเสริมการคิดวิเคราะห์ การวิพากษ์ และการผลิตสื่อ เพื่อแสดงถึงอัตลักษณ์ ความคิดเห็น และความต้องการของเด็กและเยาวชน ซึ่งเป็นรากฐานที่สำคัญในการสร้างเสริมสิทธิและเสรีภาพของพลเมือง รวมถึงการมีส่วนร่วมของพลเมืองในสังคมประชาธิปไตย ไม่ปรากฏเด่นชัด เมื่อเทียบกับการปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชนจากเนื้อหาที่เป็นภัยและความเสี่ยงในการใช้สื่อมวลชน สารสนเทศ และสื่อดิจิทัล

คำสำคัญ: การรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล การรู้เท่าทันสื่อ เด็กและเยาวชน พลเมืองในระบอบประชาธิปไตย

The Promotion of Media, Information, and Digital Literacy for Children and Youth: Case Studies from South Korea, Singapore, and the United Kingdom

Phansasiri Kularb³

Abstract

This article presents an analysis of policy, implementation, and role of different sectors in promoting Media, Information, and Digital Literacy (MIDL) for children and youth in three countries: South Korea, Singapore, and the United Kingdom, using qualitative research methodology by conducting documentary research and purposively selecting three case studies.

The findings show that policy, implementation, and role of different sectors in promoting MIDL for children and youth in the case study countries, notably during the past five years, focus on digital literacy, particularly on protection of children and youth from harmful online content and risks in digital media usage. The study also finds the promotion of media use skills so that children and youth can produce content with creativity. These are carried out through educational and training activities. Moreover, educating people in institutions relevant to children and youth protection and learning, particularly families and schools, is given high importance. Most importantly, policy designing and implementation is based on surveys and studies that track the use

³ Lecturer, Department of Journalism, Faculty of Communication Arts, Chulalongkorn University.

of media, information, and digital media by children and youth, as well as the public in general, which become empirical evidence in policy-making decision.

The findings also indicate that political, socio-cultural and economic contexts, as well as media landscape can shape policy design, implementation, and role of different sectors in promoting MIDL for children and youth. These factors render the promotion of critical thinking, criticism, and media production to present children and youth's identity, opinions, and needs – which is fundamental to enhancing citizen's rights and freedom, as well as civic participation in democratic society, less discernible, compared to the protection of children and youth from harmful content and risks in using mass media, information, and digital media.

Keywords: Media, Information, and Digital Literacy (MIDL), media literacy, children and youth, democratic citizenship

ที่มาและความสำคัญของปัญหา

ภูมิทัศน์สื่อและพัฒนาการด้านเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารที่มีพลวัตอย่างรวดเร็วและหลอมรวมหลายช่องทางในช่วง 1-2 ทศวรรษที่ผ่านมา ทำให้การส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ (media literacy) มักดำเนินควบคู่ไปกับการรู้เท่าทันสารสนเทศ (information literacy) และการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล (digital literacy) เพื่อให้สอดคล้องกับพฤติกรรมการใช้สื่อและสารสนเทศที่เปลี่ยนแปลงอยู่เสมอของประชาชน โดยเฉพาะเด็กและเยาวชน รวมทั้งสร้างสมรรถนะที่เอื้อต่อการเรียนรู้และการใช้ชีวิตในศตวรรษที่ 21 ของกลุ่มทางสังคมต่างๆ

มีการศึกษาที่พบว่า เด็กและเยาวชนอยู่ในสภาพแวดล้อมที่สาร (message) จากสื่อบันเทิงและสื่อประชานิยม (popular culture) เป็นตัวกลางในการกล่อมเกลாதงทางสังคม (socialization) สามารถเข้าถึงสารจากสื่อในปริมาณมาก ขณะที่เยาวชนก็ใช้เวลาบริโภคสื่อบันเทิงมากขึ้น ไม่ว่าจะเป็นจากโทรทัศน์ อินเทอร์เน็ต ดนตรีกระแสนิยม ภาพยนตร์ และวิดีโอเกม ดังนั้น การใช้ประโยชน์จัดการ (manipulate) และสร้างสรรค์สารสนเทศจึงมีความสำคัญมากขึ้นสำหรับแรงงานที่มีความรู้ ซึ่งต้องพึ่งพาอินเทอร์เน็ตและเครื่องมือคอมพิวเตอร์มากขึ้นเรื่อยๆ (Hobbs, 2007 cited in Koltay, 2011: 212)

องค์การการศึกษาวิทยาศาสตร์และวัฒนธรรมแห่งสหประชาชาติ (UNESCO) เห็นว่า ทั้งสื่อสารมวลชนและข้อมูลข่าวสาร (information) ล้วนมีความสำคัญต่อการใช้ชีวิตและการมีส่วนร่วมของพลเมืองในกระบวนการต่างๆ ในสังคมประชาธิปไตย เนื่องจากเป็นสมรรถนะที่ส่งเสริมสิทธิของปัจเจกในการ “สื่อสารและแสดงความเห็น รวมทั้งค้นหา รับ และส่งต่อข้อมูลและความคิด” UNESCO จึงผนวกแนวคิดการรู้เท่าทันสื่อและการรู้เท่าทันสารสนเทศเข้าด้วยกัน และเสนอให้ใช้คำว่า Media and Information Literacy (MIL) (UNESCO, 2016) โดยขับเคลื่อนแนวคิดนี้อย่างต่อเนื่องผ่านการจัดทำหลักสูตรการรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศ ข้อเสนอแนะเชิงยุทธศาสตร์และนโยบาย และกรอบตัวบ่งชี้ด้าน MIL เพื่อให้ผู้มีส่วนได้ส่วนเสียนำไปพิจารณาประกอบการกำหนดนโยบายต่อไป

ด้าน Renee Hobbs นักวิชาการด้านการรู้เท่าทันสื่อและผู้ก่อตั้ง Media Education Lab ได้พัฒนาชุดทักษะที่ส่งเสริมสมรรถนะทั้งด้านการรู้เท่าทันสื่อและการรู้เท่าทันดิจิทัล (media and digital literacy) เพื่อขยายโอกาสของพลเมืองในการมีส่วนร่วมในกิจกรรมทางการเมืองและสังคมในยุคดิจิทัล ซึ่งครอบคลุมการเข้าถึง เผยแพร่ และเข้าใจข้อมูลที่พบทางสื่อดิจิทัล รวมทั้งการประเมินความน่าเชื่อถือและคุณภาพของสื่อดิจิทัล (Martens and Hobbs, 2015)

หลายฝ่ายเห็นพ้องกันว่า การรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และสื่อดิจิทัล เป็นสมรรถนะสำคัญในการเสริมสร้างสังคมประชาธิปไตย Aviva Silver หัวหน้าฝ่ายโครงการสื่อและการรู้เท่าทันสื่อแห่งคณะกรรมการการยุโรป ระบุว่า การรู้เท่าทันสื่อเป็นปัจจัยสำคัญในการสร้างเสริมพลเมืองที่มีความกระตือรือร้น (active citizen) มีเสรีภาพในการเข้าถึงและเลือกรับข้อมูลข่าวสาร เพื่อให้มีข้อมูลที่เพียงพอต่อการใช้ชีวิตและตัดสินใจ ทั้งยังสามารถปกป้องตนเองและผู้อื่นจากสารที่เป็นอันตราย มุ่งร้าย หรือไม่พึงประสงค์ได้ (Silver, 2009: 12) ขณะที่ UNESCO เห็นว่า การรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศเป็นรากฐานสำคัญที่จะขยายโอกาสในการเข้าถึงข้อมูลและความรู้ สร้างเสริมเสรีภาพในการแสดงความคิดเห็นและคุณภาพการศึกษา (UNESCO, 2013: 7)

UNESCO ยังชี้ว่า หากไม่มีนโยบายและยุทธศาสตร์ด้านการรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศที่ชัดเจน ก็ยังเกิดความไม่เท่าเทียมระหว่างผู้ที่สามารถเข้าถึงและไม่สามารถเข้าถึงสารสนเทศและสื่อ ความเหลื่อมล้ำในการมีเสรีภาพการแสดงความคิดเห็น รวมทั้งความไม่เท่าเทียมกันระหว่างกลุ่มคนที่สามารถและไม่สามารถหา วิเคราะห์ วิพากษ์ และประยุกต์ข้อมูลและสารจากสื่อสำหรับการตัดสินใจด้วย (ibid.: 12)

ผู้วิจัยจึงสนใจศึกษานโยบาย รูปแบบการดำเนินงาน และบทบาทของภาคส่วนต่างๆ ในการส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล (Media,

Information, and Digital Literacy: MIDL)⁴ สำหรับเด็กและเยาวชนในต่างประเทศเพื่อเป็นองค์ความรู้สำหรับการกำหนดนโยบาย วางแผนการดำเนินงาน สร้างตัวชี้วัดด้าน MIDL และสร้างเครือข่ายในการส่งเสริม MIDL โดยเฉพาะสำหรับเด็กและเยาวชนในประเทศไทย โดยเลือกประเทศกรณีศึกษา 3 ประเทศที่มีนโยบาย การดำเนินงานและบทบาทของภาคส่วนต่างๆ ในการดำเนินงานด้าน MIDL ที่โดดเด่น ได้แก่ สาธารณรัฐเกาหลี (เกาหลีใต้) สิงคโปร์ และสหราชอาณาจักร โดยมีคำถามวิจัย 2 ข้อ ได้แก่

1. นโยบายและรูปแบบการดำเนินงานด้านการส่งเสริม MIDL สำหรับเด็กและเยาวชนในประเทศกรณีศึกษา มีอะไรบ้าง
2. ภาคส่วนใดบ้างที่มีส่วนเกี่ยวข้องในการดำเนินงานด้านการส่งเสริม MIDL สำหรับเด็กและเยาวชน ในประเทศกรณีศึกษา

แนวคิดเกี่ยวกับการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล

แนวคิดการรู้เท่าทันสื่อ การรู้เท่าทันสารสนเทศ และการรู้เท่าทันดิจิทัล มีต้นกำเนิดและจุดเน้นที่แตกต่างกัน แต่การรู้เท่าทันสื่อมักถูกอธิบายในฐานะแนวคิดที่ครอบคลุมแนวคิดอื่นๆ (umbrella concept) เนื่องจากการทำความเข้าใจสื่อทุกแบบ ('panmedia') และครอบคลุมการตีความเนื้อหาที่ถูกนำเสนอผ่านสื่อทั้งช่องทางดั้งเดิมและดิจิทัล (Koltay, 2011: 214) แม้จะมีจุดต่าง แต่คุณสมบัติพื้นฐานที่ทุกแนวคิดมีเหมือนกันคือ การประเมินอย่างวิพากษ์ (critical evaluation)

การรู้เท่าทันสื่อเป็นแนวคิดที่นักวิชาการด้านการศึกษาและสื่อมวลชนศึกษานำเสนอเพื่อมุ่งให้ผู้เรียนมีทักษะในการค้นหาและตรวจสอบข้อมูล รวมถึง

⁴ การใช้คำว่า การรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล หรือ MIDL ในงานวิจัยนี้ ผู้วิจัยไม่ได้ต้องการชี้ว่าแนวคิดการรู้เท่าทันสื่อ การรู้เท่าทันสารสนเทศ และการรู้เท่าทันดิจิทัล เป็นแนวคิดเดียวกันและใช้แทนกันได้ (synonymous) เนื่องจากแต่ละแนวคิดมีจุดเน้นและรายละเอียดที่ต่างกันดังที่จะอธิบายในส่วนบททบทวรรณกรรม แต่ผู้วิจัยใช้คำดังกล่าวเพื่อแสดงให้จุดร่วมของทั้งสามแนวคิด และความสอดคล้องกับแนวคิดความเป็นพลเมืองสังคมประชาธิปไตย ซึ่งเป็นกรอบการวิเคราะห์ในงานวิจัย เพื่อจะได้เก็บข้อมูลและวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับนโยบาย การดำเนินงาน และภาคส่วนให้ครอบคลุมการรู้เท่าทันทั้ง 3 ด้าน รวมถึงการอภิปรายผลต่อไป.

เข้าใจบทบาทสื่อในสังคม ซึ่งนำไปสู่การแสดงความคิดเห็นตามบทบาทของประชาชนในสังคมประชาธิปไตยได้ (อุษา บิ๊กกินส์, 2555: 150) Sonia Livingstone ให้นิยามการรู้เท่าทันสื่อว่าเป็น “ความสามารถในการเข้าถึง วิเคราะห์ ประเมินและสร้างสรรค์สารผ่านบริบทที่หลากหลาย” (Livingstone, 2004: 18) ซึ่งสอดคล้องกับนิยามเชิงปฏิบัติการของ Ofcom องค์การกำกับดูแลด้านกิจการแพร่ภาพกระจายเสียงและโทรคมนาคมของสหราชอาณาจักร สำหรับการดำเนินงานเพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อขององค์กร (Ofcom, 2009) อันได้แก่

1. **การเข้าถึง (Access)** ซึ่งหมายถึงการใช้ (use) การท่องไปในแหล่งข้อมูล (navigate) และการจัดการ (manage)
2. **การทำความเข้าใจ (Understand)** ซึ่งรวมถึงการอ่าน (read) การถอดรื้อ (deconstruct) และการประเมิน (evaluate)
3. **การสร้างสรรค์ (Create)** ซึ่งหมายถึงการผลิต (produce) การแจกจ่าย (distribute) และการตีพิมพ์ (publish)

ส่วนแนวคิดการรู้เท่าทันสารสนเทศ ถูกริเริ่มโดยนักวิชาการและนักวิชาชีพด้านบรรณารักษศาสตร์และสารสนเทศศาสตร์ที่เห็นว่า การใช้ข้อมูลข่าวสารเป็นส่วนสำคัญของการเรียนรู้ทั้งในและนอกระบบ โดยมีฐานคิดหลักคือ การที่คนสามารถรู้ได้ว่าเมื่อใดที่ตนต้องการข้อมูลข่าวสาร และสามารถระบุชี้ตำแหน่ง ประเมิน และใช้สารสนเทศเพื่อแก้ปัญหาในชีวิตได้ (American Library Association, 1989 cited in Koltay, 2011: 218) ผู้เรียนจึงต้องมีความรู้และทักษะในการเข้าถึงเครื่องมือและแหล่งข้อมูลที่หลากหลาย รวมทั้งสามารถดึงและเลือกข้อมูลที่มีอยู่ในแหล่งต่างๆ อย่างรอบคอบ เพื่อตัดสินใจในมิติต่างๆ จุดเน้นของการเรียนการสอนด้านการรู้เท่าทันสารสนเทศคือ การตระหนักรู้ถึงคุณภาพ ความจริงแท้ (authenticity) และความน่าเชื่อถือของสารสนเทศ (Hobbs, 2006 cited in Koltay, 2011: 218)

ส่วนการรู้เท่าทันดิจิทัลหรือการเข้าใจดิจิทัลถูกพัฒนาจากแนวคิดในทศวรรษที่ 1990 ที่มีเป้าหมายเพื่อพัฒนาความสามารถในการอ่านและเข้าใจ

ไฮเปอร์เท็กซ์⁵ (Bawden, 2001 cited in Koltay, 2011: 215-6) การรู้เท่าทันสื่อ ดิจิทัลจึงไม่เป็นเพียงความสามารถในการใช้เทคโนโลยีการสื่อสารและสารสนเทศ ต่างๆ แต่ยังรวมถึงความเข้าใจต่อสารสนเทศที่ถูกส่งผ่านทางสื่อดิจิทัล (Gilster, 1998 cited in Lankshear and Knobel, 2008: 4) โดยมีสมรรถนะหลัก 4 ประการ ได้แก่ การค้นหาทางอินเทอร์เน็ต (internet searching) การใช้ไฮเปอร์เท็กซ์ อย่างมีทิศทาง (hypertext navigation) การรวบรวมความรู้ (knowledge assembly) และการประเมินเนื้อหา (content evaluation) (Bawden, 2008 cited in Koltay, 2011: 216) Koltay ยังตั้งข้อสังเกตว่า การรู้เท่าทันดิจิทัลมัก ถูกใช้ในความหมายที่จำกัดและเจาะจงไปที่การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการ สื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพ (ibid.)

การศึกษานโยบายเกี่ยวกับการรู้เท่าทันสื่อที่ผ่านมา ได้เสนอ แนวทางกำหนดและประเมินนโยบายด้านนี้ไว้หลากหลาย แต่มีจุดร่วมกันคือ ผู้กำหนดนโยบายควรทำความเข้าใจแนวคิดนี้ให้กระจ่างและเชื่อมโยงกับสังคม ประชาธิปไตยที่พลเมืองมีส่วนร่วม Paolo Celot จาก European Association for Viewers Interests (EAVI)⁶ เสนอว่า การออกแบบนโยบายเพื่อเสริมสร้าง และส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ ต้องระบุถึงสมรรถนะในการคิดเชิงวิพากษ์หรือการ ประเมิน (critical thinking competences--evaluate) และความสามารถใน การมีส่วนร่วม หรือการสร้างสรรค์และการสื่อสาร (participatory abilities-- creation and communication) ซึ่งเป็นแก่นของการรู้เท่าทันสื่อ (Celot, 2014) ส่วน Ofcom มีแนวทางในการตรวจสอบ (audit) วาระและนโยบายด้านการ ส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อขององค์กรออกเป็น 3 ด้านกว้างๆ ได้แก่ (1) การเรียนรู้ และทักษะ (learning and skills) (2) การมีส่วนร่วมทางดิจิทัล การมีส่วนร่วม และการดำเนินการเพื่อบริการสาธารณะ (digital inclusion, participation & delivery of public services) และ (3) ความปลอดภัย การปกป้อง และความมั่นคง

⁵ ไฮเปอร์เท็กซ์ (hypertext) หมายถึงข้อความ ข้อมูล หรือเอกสารที่สามารถเชื่อมโยงไปยังข้อมูลอื่นๆ ที่เกี่ยวข้องในระบบเครือข่าย เช่น อินเทอร์เน็ต ได้

⁶ European Association for Viewers Interests (EAVI) เป็นองค์กรอิสระและไม่แสวงกำไรระหว่างชาติ ที่ทำงานด้านการส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อในสหภาพยุโรป

(safety, protection and security) (Ofcom, 2009) ขณะที่การศึกษาที่สำรวจนโยบายด้านการรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศของประเทศต่างๆ ในยุโรป เสนอกรอบการศึกษาเปรียบเทียบกับนโยบายที่เป็นรูปธรรม 7 ประการ ได้แก่ (1) นิยามการรู้เท่าทันสื่อ (definition) (2) กรอบนโยบาย (policy framework) (3) การเรียนการสอนและการฝึกอบรม (training) (4) ทรัพยากร (resources) (5) ทุนสนับสนุน (funding) (6) ผู้ที่เกี่ยวข้อง (other Actors) และ (7) การประเมินผล (evaluation) (Frau-Meigs et al., 2014)

นอกจากนี้ การศึกษาและขับเคลื่อนแนวคิดการรู้เท่าทันสื่อก็มีแนวทาง (approach) หรือ “แบบจำลองเชิงวาทกรรม” (discursive models) ที่แตกต่างกัน (McDougall et al., 2014: 7) งานวิจัยนี้จึงประมวลแบบจำลองที่สามารถนำมาใช้ในการวิเคราะห์แนวทางและจุดเน้นของนโยบายการรู้เท่าทันสื่อ 4 แบบ (ibid.; เน้นข้อความตามต้นฉบับ) ได้แก่

1. *Social Models* ซึ่งเน้นสมรรถนะในการปฏิสัมพันธ์กับสื่อและให้ความหมายต่อสารที่หลากหลายและขึ้นอยู่กับกลุ่มทางสังคมของผู้ใช้ รวมทั้งพิจารณาว่า สมรรถนะในการใช้และให้ความหมายต่อสื่อถูกแจกจ่ายในสังคมอย่างไร

2. *Competence Models* ซึ่งเน้นวัตถุประสงค์ในการ “ปกป้อง” (“protectionist”) ในการใช้และให้ความหมายกับสื่อ ทั้งยังเป็นแนวทางที่นำประเด็นอายุและบริบทแวดล้อมมาพิจารณาประกอบกับการรู้เท่าทันสื่อ

3. *Citizenship Models* ซึ่งสอดคล้องกับทฤษฎีพื้นที่สาธารณะของ Habermas (1993 cited in McDougall et al, 2014: 7) กล่าวคือ เน้นการสร้างการมีส่วนร่วมในสังคมสมัยใหม่ ซึ่งเป็นฐานของการศึกษาด้านพลเมือง อย่างไรก็ตาม McDougall และคณะตั้งข้อสังเกตว่า แนวทางนี้สามารถนำไปสู่จุดเน้นในการสร้าง “ความสามารถที่จะได้รับการจ้างงาน” (“employability”) ตามแนวคิดเสรีนิยมใหม่ แทนที่จะเป็นคุณค่าด้านประชาธิปไตยได้

4. *Creativity Models* ซึ่งเน้นบทบาทของเว็บ 2.0 ที่เอื้อให้เกิดความคิดสร้างสรรค์

ดังที่ได้กล่าวไปข้างต้นว่า นักวิชาการรวมถึงหน่วยงานที่ศึกษาและทำงานด้านการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล ไม่เพียงเห็นว่า แนวคิดนี้มีความสำคัญต่อการพัฒนาสมรรถนะการเรียนรู้และการใช้ชีวิตในศตวรรษที่ 21 สำหรับเด็กและเยาวชน แต่ยังเป็นรากฐานสำคัญต่อการส่งเสริมความเป็นพลเมืองในสังคมประชาธิปไตยให้กับคนรุ่นใหม่ด้วย Paul Mihailidis เสนอว่า ในยุคสมัยที่สื่อดิจิทัลเป็นส่วนหนึ่งในการใช้ชีวิตของประชาชน โดยเฉพาะเยาวชน การเตรียมคนยุคต่อไปสำหรับชีวิตที่มีส่วนร่วมและสร้างประโยชน์ต่อสาธารณะ (civic good) จึงเป็นสิ่งสำคัญ ด้วยเหตุนี้ การให้ความรู้เรื่องการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลควรเปลี่ยนจากจุดเน้นที่ตัวปัจเจกบุคคลกับความเข้าใจของปัจเจกบุคคลต่อเนื้อหาสื่อ ไปสู่บทบาทการเป็นผู้มีส่วนร่วมในการกระทำ (actor) ในระบบนิเวศของพลเมืองที่มีการสื่อสารผ่านสื่อ เพื่อให้ผู้คนเข้าใจการครอบครองเทคโนโลยีต่างๆ ในการใช้ชีวิตประจำวันอย่างเป็นองค์รวมและมีเป้าหมาย (Mihailidis, 2016: 240-241)

สำหรับสังคมไทย การศึกษาของสถาบันสื่อเด็กและเยาวชน และเครือข่ายการศึกษาเพื่อสร้างพลเมืองประชาธิปไตย (2559: 6) อธิบายคุณลักษณะพลเมืองประชาธิปไตยที่เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล ว่าเป็น

“...พลเมืองที่มีสมรรถนะในการเข้าถึง เข้าใจ วิเคราะห์ ตีความ ตรวจสอบ และคิดอย่างมีวิจารณญาณ สามารถประเมินประโยชน์และโทษในการเลือกรับ ใช้ประโยชน์ และสร้างสรรค์สื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล เพื่อสร้างความเข้าใจเกี่ยวกับโครงสร้างอำนาจรัฐ ทุน สื่อ ตลอดจนบริบททางสังคมและเศรษฐกิจ เป็นผู้ที่เคารพสิทธิและอยู่ร่วมกับผู้อื่นในสังคมที่หลากหลายได้อย่างรับผิดชอบ และสามารถใช้อิสระ สารสนเทศ และดิจิทัลเป็นเครื่องมือในการต่อรองอำนาจ และสร้างการเปลี่ยนแปลง ในฐานะพลเมืองประชาธิปไตยยุคดิจิทัล ที่กระตือรือร้นในการมีส่วนร่วม และมุ่งเน้นความยุติธรรมทางสังคมเป็นสำคัญ”

งานวิจัยนี้ใช้แนวคิดการรู้เท่าทันสื่อ การรู้เท่าทันสารสนเทศ และการรู้เท่าทันดิจิทัล แนวคิดความเป็นพลเมืองประชาธิปไตย (สถาบันสื่อเด็ก

และเยาวชน และเครือข่ายการศึกษาเพื่อสร้างพลเมืองประชาธิปไตย, 2559; Mihailidis, 2016) รวมทั้งแนวทางการวิเคราะห์และประเมินการดำเนินงานด้านการรู้เท่าทันสื่อ (Ofcom, 2009; Frau-Meigs et al., 2014; McDougall et al., 2014) เพื่อเป็นกรอบการเก็บข้อมูลและวิเคราะห์นโยบาย รูปแบบการดำเนินงาน และบทบาทของภาคส่วนต่างๆ ในการส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลในประเทศกรณีศึกษาต่อไป

ระเบียบวิธีวิจัย⁷

ผู้วิจัยใช้ระเบียบวิธีวิจัยเชิงคุณภาพด้วยการวิเคราะห์กรณีศึกษาและวิจัยเอกสาร โดยเลือกประเทศกรณีศึกษา 3 ประเทศ ได้แก่ สาธารณรัฐเกาหลี (เกาหลีใต้) สิงคโปร์ และสหราชอาณาจักร เนื่องจากผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย (stakeholders) ที่เกี่ยวกับงานด้าน MIDL รวมทั้งด้านเด็กและเยาวชนในแต่ละประเทศ มีนโยบาย การดำเนินงาน และบทบาทที่โดดเด่นในการส่งเสริม MIDL มีหน่วยงานภาครัฐที่รับผิดชอบการดำเนินงานด้าน MIDL ชัดเจน รวมทั้งมีบริบททางสังคมวัฒนธรรม การเมือง ภูมิทัศน์สื่อ และพฤติกรรมการใช้สื่อที่สอดคล้องแนวคิดพลเมืองในระบอบประชาธิปไตย และคล้ายกับสังคมไทยในบางประเด็น⁸

เนื่องจากระยะเวลาในการวิจัยที่จำกัด ผู้วิจัยจึงกำหนดขอบเขตการสืบค้นเอกสารเพื่อให้สามารถประมวลและวิเคราะห์ข้อมูลได้ตามกำหนด ได้แก่ หนังสือ การศึกษาและงานวิจัย รายงานของหน่วยงาน เอกสารราชการ บทความ

⁷ อ่านรายละเอียดเกี่ยวกับเกณฑ์การคัดเลือกประเทศกรณีศึกษา วิธีการเก็บข้อมูล และแนวทางการวิเคราะห์ข้อมูลได้ในบทที่ 3 ของรายงานโครงการวิจัยฉบับสมบูรณ์ เรื่อง *โครงการพัฒนาตัวบ่งชี้ระดับสังคมและข้อเสนอเชิงนโยบายในการส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล เพื่อการปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชน* โดย เข้มพร วิรุณราพันธ์, อรรถพล อนันตวรสกุล, พรชาสีรี กุหลาบ และณภัทร เรืองนภากุล (2562).

⁸ งานวิจัยเลือกประเทศกรณีศึกษาที่มีนโยบาย การดำเนินงาน และบทบาทการส่งเสริม MIDL ที่โดดเด่น แม้จะไม่ใช่ประเทศที่มีผลประเมินระดับ MIDL สูงสุด และมีผลการประเมินในด้านการปกครองและเศรษฐกิจที่ต่างจากไทย เนื่องจากต้องการพิจารณาองค์ประกอบทางการเมือง สังคม และภูมิทัศน์สื่อที่คล้ายกับไทย เท่านั้น ได้แก่ ระบบประชาธิปไตยแบบรัฐสภา ความหลากหลายทางทางสังคมและวัฒนธรรม นโยบายด้านเศรษฐกิจสร้างสรรค์และนวัตกรรมเทคโนโลยี รวมทั้งภูมิทัศน์สื่อที่หมายถึงการมีองค์กรสื่อสาธารณะ สื่อของรัฐ สื่อด้านการศึกษา และองค์กรกำกับดูแลสื่อ

บทวิเคราะห์ และรายงานทางสื่อมวลชน ที่เผยแพร่ตั้งแต่ปี พ.ศ. 2551 จนถึง 2561 (ค.ศ. 2008-2018) ซึ่งเป็นปีที่ดำเนินการวิจัย โดยใช้คำสำคัญ ได้แก่ media literacy policy, information literacy policy, digital literacy policy ค้นหาร่วมกับชื่อประเทศเป็นภาษาอังกฤษ และคำว่า นโยบาย การรู้เท่าทันสื่อ การรู้เท่าทันสารสนเทศ การรู้เท่าทันดิจิทัล (หรือ ดิจิตอล) ค้นหาร่วมกับชื่อประเทศเป็นภาษาไทย ในการสืบค้นจาก Google, Google Scholars และฐานข้อมูลงานวิจัยออนไลน์ EBSCO

ขอบเขตการวิจัยและข้อจำกัดดังกล่าว ทำให้เอกสารที่ค้นหาได้อาจไม่ครอบคลุมวรรณกรรมที่เกี่ยวข้องทั้งหมด อีกทั้งวรรณกรรมส่วนใหญ่เป็นการศึกษารูปแบบกิจกรรมและวัดระดับการรู้เท่าทันสื่อฯ งานวิจัยนี้จึงอาจไม่สามารถวิเคราะห์ภาพรวมและทิศทางของนโยบายในขณะนี้ นอกจากนี้ งานวิจัยยังไม่พบข้อมูลที่ทันสมัยสถานการณ์เกี่ยวกับการประเมินผลนโยบาย ระดับ MIDL ของเด็กและเยาวชนในประเทศกรณีศึกษา รวมถึงการหาความสัมพันธ์ระหว่างการดำเนินกิจกรรมและระดับ MIDL ของเด็กและเยาวชน จึงไม่สามารถชี้ให้เห็นว่านโยบายและรูปแบบการดำเนินงานที่พบมีประสิทธิภาพและประสิทธิผลในการส่งเสริม MIDL หรือไม่ อย่างไร

ผลการศึกษา⁹

ในส่วนนี้ ผู้วิจัยจะนำเสนอนโยบายและรูปแบบการดำเนินงานในการส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล สำหรับเด็กและเยาวชนของประเทศกรณีศึกษาโดยสังเขป โดยแบ่งการนำเสนอออกเป็นการทำงานของผู้มีส่วนได้ส่วนเสียกลุ่มต่างๆ ได้แก่ ภาครัฐ สถาบันการศึกษา ภาคเอกชน และภาคประชาสังคม ตามกรอบการศึกษาเปรียบเทียบนโยบายที่เสนอโดย Frau-Meigs et al. (2014) เพื่อให้เห็นแนวทางและลักษณะของนโยบายและกิจกรรมของ

⁹ อ่านรายละเอียดเกี่ยวกับผลการวิจัยได้ในบทที่ 5 ของรายงานโครงการวิจัยฉบับสมบูรณ์ เรื่อง *โครงการพัฒนาตัวบ่งชี้ระดับสังคมและข้อเสนอเชิงนโยบายในการส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล เพื่อการปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชน* โดย เข็มพร วิรุณราพันธ์, อรรถพล อนันตวรสกุล, พรชาสี ภูหลวง และณภัทร เรืองนภากุล (2562).

แต่ละภาคส่วน ก่อนจะสรุปประเด็นที่เป็นจุดร่วมและแตกต่างของแต่ละประเทศในช่วงท้าย

ก. สาธารณรัฐเกาหลี (เกาหลีใต้)

เกาหลีใต้ถูกเลือกเป็นประเทศกรณีศึกษา เนื่องจากการศึกษาเบื้องต้นพบว่า มีกฎหมายด้านสื่อแพร่ภาพกระจายเสียง (Broadcasting Act) ที่กำหนดให้ มีกองทุนสำหรับการศึกษาด้านสื่อ (media education)¹⁰ เพื่อประโยชน์สาธารณะ เมื่อปี ค.ศ. 2000 (Jeong et al., 2009) ในทิศทางเดียวกับพระราชบัญญัติองค์กรจัดสรรคลื่นความถี่และกำกับการประกอบกิจการวิทยุกระจายเสียง วิทยุโทรทัศน์ และกิจการโทรคมนาคม พ.ศ. 2553 ของไทย ที่กำหนดให้องค์กรกำกับดูแลจัดกองทุนเพื่อส่งเสริมความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อเทคโนโลยีด้านการใช้คลื่นความถี่และเทคโนโลยีสารสนเทศให้กับประชาชน

งานวิจัยของ Hyeon-Seon Jeong et al. (2009) ระบุว่า การมีข้อกำหนดในกฎหมายถือเป็นจุดเปลี่ยนให้ภาคประชาสังคมที่บุกเบิกการเคลื่อนไหวเรื่องการเฝ้าระวังและตรวจสอบสื่อมวลชนในปลายทศวรรษที่ 1980 หันมาทำงานส่งเสริมการศึกษาด้านสื่อและการรู้เท่าทันสื่อเพิ่มขึ้น และเอื้อให้การดำเนินงานด้านนี้มีความต่อเนื่องพอสมควร นอกจากนี้ ในช่วงทศวรรษที่ 1999 และ 2000 พัฒนาการทางเทคโนโลยีสื่อและการสื่อสารส่งผลให้สื่อมีต้นทุนต่ำและพฤติกรรมการใช้สื่อเป็นส่วนหนึ่งของชีวิตชาวเกาหลีใต้ นักการศึกษาจึงเห็นความสำคัญของการศึกษาด้านสื่อ รวมทั้งให้ความสำคัญกับการใช้สื่อดิจิทัล อินเทอร์เน็ต เกม และ

¹⁰ การศึกษาด้านสื่อ (media education) หมายถึง แนวทางการสอนเกี่ยวกับการสื่อสารมวลชน โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อให้ผู้เรียนได้ทำความเข้าใจกับข้อมูลข่าวสารประเภทต่างๆ ผลกระทบและอิทธิพลของการสื่อสาร และมีความเชี่ยวชาญในการสื่อความหมายผ่านช่องทางและรูปแบบต่างๆ เพื่อประโยชน์ในการดำรงชีวิตในสังคมสารสนเทศ ขณะที่การรู้เท่าทันสื่อ (media literacy) ถือเป็นผลลัพธ์ของการศึกษาด้านสื่อที่ทำให้บุคคลสามารถใช้สื่อและสื่อสารได้อย่างมีประสิทธิภาพ (Alexander Federov. 2003. Media Education and Media Literacy: Experts' Opinions. In: UNESCO: MENTOR. A Media Education Curriculum for Teachers in the Mediterranean [pdf], p.1. UNESCO. Available at: <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000134205?posInSet=3&queryId=bd73ee3b-a36f-4585-8d3e-967cba74f006>) บางครั้งนักวิชาการก็ใช้ทั้งสองคำนี้ในความหมายเดียวกัน หรือใช้คำว่า การรู้เท่าทันสื่อในฐานะเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาด้านสื่อ (Sholle and Denski, 1994 cited in Christ and Potter, 1998: 5-15).

เทคโนโลยีการสื่อสารเคลื่อนที่เมื่อพบว่าประชาชน โดยเฉพาะเด็กและเยาวชน ใช้ประโยชน์จากสื่อกลุ่มนี้มากขึ้น

งานวิจัยชิ้นนี้ยังชี้ให้เห็นผู้มีส่วนได้ส่วนเสียจากภาคส่วนต่างๆ ที่มีความเชี่ยวชาญที่หลากหลาย ทั้งด้านสื่อสารมวลชน ศิลปะ การศึกษา และสื่อดิจิทัล อีกทั้งยังมีกลุ่มเป้าหมายทั้งกลุ่มเด็กและเยาวชนโดยตรง รวมถึงผู้ที่เกี่ยวข้อง เช่น บุคลากรในสถาบันการศึกษา ผู้ปกครอง นอกจากนี้ รูปแบบการดำเนินงานก็มีเป้าหมายเพื่อเปลี่ยนแปลงทั้งในระดับโครงสร้าง เช่น การออกแบบหลักสูตร การศึกษาวิจัยเพื่อกำหนดนโยบาย และระดับปัจเจก เช่น โครงการอบรม เป็นต้น (Jeong et al., 2009)

ภาครัฐ

ผลการวิจัยพบว่า องค์กรภาครัฐที่ทำงานด้านสื่อและศิลปวัฒนธรรม เป็นเสมือนเจ้าภาพในการดำเนินงานส่งเสริม MIDL สำหรับเด็กและเยาวชน โดย Korea Communication Commission (KCC) องค์กรกำกับดูแลด้านการสื่อสาร มีบทบาทหลักในการดูแลกองทุนและให้ทุนสนับสนุนการวิจัยและการดำเนินงานของภาคส่วนต่างๆ ขณะที่หน่วยงานอื่นๆ เน้นการจัดกิจกรรมอบรม เด็กและเยาวชนโดยส่งผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อและศิลปะไปร่วมสอนในโรงเรียน รวมถึงผลิตรายการการศึกษาและการให้คำแนะนำเพื่อให้ครูและผู้ปกครองนำไปใช้ต่อไป เช่น Korean Internet Safety Commission (KISCOM) องค์กรกำกับดูแลเนื้อหาอินเทอร์เน็ต Korean Broadcasting Institute (KBI) หน่วยงานด้านการวิจัย สังกัดกระทรวงวัฒนธรรมและการท่องเที่ยวที่ตั้งขึ้นเพื่อสนับสนุนกิจการด้านการแพร่ภาพกระจายเสียง Korea Arts and Culture Education Service (KACES) หน่วยงานที่ก่อตั้งขึ้นโดยกระทรวงวัฒนธรรม การกีฬา และการท่องเที่ยว กับกระทรวงศึกษาธิการและวิทยาศาสตร์เทคโนโลยี เพื่อดูแลและติดตามการดำเนินงานตามแผนการส่งเสริมการศึกษาวัฒนธรรมและศิลปะ และคณะกรรมการเยาวชนแห่งชาติ (National Youth Commission) สังกัดกระทรวงสุขภาพสวัสดิการ และกิจการครอบครัว ซึ่งมีเป้าหมายในการปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชนจากสภาพแวดล้อมที่เป็นภัย (Jeong et al., 2009)

บทบาทที่ชัดเจนของภาครัฐเกาหลีได้อีกประการคือ การป้องกันการติดเกมออนไลน์และการติดอินเทอร์เน็ต เนื่องจากรัฐบาลมีแผนยุทธศาสตร์ระยะยาวในการป้องกัน รวมทั้งมีหน่วยงานรัฐอย่างน้อย 8 องค์กรที่รับผิดชอบเรื่องนี้ นอกจากนี้ การดำเนินงานยังมีความโดดเด่นด้านการศึกษาวิจัยเพื่อนำข้อค้นพบมาใช้ในการกำหนดนโยบาย และการประสานงานระหว่างภาคส่วนต่างๆ เนื่องจากเห็นร่วมกันว่า การเล่นเกมและการใช้อินเทอร์เน็ตมากเกินไปของเด็กและเยาวชน เป็นการคุกคามสุขภาวะของสาธารณะ แม้จะไม่ได้ระบุถึงการนำแนวคิดการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลมาใช้อย่างชัดเจน แต่การให้ความรู้เรื่องสื่อดิจิทัลก็มีความสำคัญและเป็นส่วนหนึ่งของการแก้ปัญหาการติดเกมและอินเทอร์เน็ตได้ (King et al., 2018: 14)

สถาบันการศึกษา

แต่เดิมสถาบันการศึกษายังไม่มีบทบาทชัดเจนในการดำเนินงานด้านการศึกษาสื่อมากนัก แต่เมื่อบริบททางการเมือง ภูมิทัศน์สื่อ และเทคโนโลยีทางการสื่อสารเปลี่ยนไป ครูจำนวนหนึ่งเริ่มให้ความสนใจกับสื่อและจัดเป็นรายวิชา เนื่องจากกังวลถึงผลกระทบของสื่อและวัฒนธรรมประชานิยม (popular culture) ที่มีต่อเด็กและเยาวชน (Ahn and Jeon, 1999: 205 cited in Jeong et al., 2009: 117) อย่างไรก็ตาม มุมมองนี้ก็ยังไม่เน้นแนวทางการปกป้องคุ้มครองมากกว่าการวิพากษ์เนื้อหาสื่อ

จุดเปลี่ยนสำคัญคือ การปฏิรูปหลักสูตรระดับชาติของกระทรวงศึกษาธิการ ที่เริ่มในปี ค.ศ. 2007 ซึ่งได้ผนวกการศึกษาเกี่ยวกับสื่อเข้าเป็นส่วนหนึ่งของหลักสูตรด้วย การปรับหลักสูตรขนาดใหญ่นี้สะท้อนความพยายามของเกาหลีใต้ในการแก้ปัญหาในระบบการศึกษา เพื่อรับมือกับความท้าทายของการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 โดยไม่มุ่งเป้าไปที่ความเป็นเลิศทางวิชาการหรือผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาเพียงอย่างเดียว แต่ให้ความสำคัญกับความสุขในการเรียนรู้ของนักเรียน และความเป็นอิสระในการออกแบบการเรียนการสอนของครูด้วยการปฏิรูปหลักสูตรในแนวทางนี้จึงเปลี่ยนจากการส่งมอบความรู้ (knowledge delivery) ไปเป็นการพัฒนาสมรรถนะ (competency development) มากขึ้น (So and Kang, 2014)

ผลจากการปฏิรูปหลักสูตรคือการบูรณาการแนวคิดว่ารู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลในรายวิชาบังคับสำหรับนักเรียนระดับประถมและมัธยมศึกษา (อายุ 5-16) ปี เช่น วิชาภาษาเกาหลี วิชาจริยธรรม วิชาสังคมศึกษา ที่เสริมมุมมองการวิเคราะห์และวิพากษ์เนื้อหาสื่อ เสริมภาพในการแสดงความคิดเห็น รวมถึงการใช้อินเทอร์เน็ตที่คำนึงถึงการปกป้องข้อมูลส่วนบุคคลและความเป็นส่วนตัว ขณะที่วิชาฝึกทักษะ (practical studies) เน้นทักษะการใช้คอมพิวเตอร์ เพื่อค้นหาและเก็บข้อมูล (Jeong et al., 2009: 117-8) อย่างไรก็ตาม Jeong et al. วิเคราะห์ว่า แม้การเปลี่ยนแปลงหลักสูตรจะทำให้เด็กและเยาวชนจะได้เรียนรู้เกี่ยวกับสื่อ แต่แนวทางในการศึกษาสื่อค่อนข้างจำกัด เพราะสะท้อนมุมมองการปกป้องคุ้มครอง กล่าวคือ เน้นให้เห็นมิติเชิงลบของสื่อและเน้นการนำไปใช้มากกว่าการคิดวิเคราะห์ (ibid.)

นอกจากการปรับปรุงหลักสูตรแล้ว บรรณารักษ์ประจำห้องสมุดโรงเรียนก็มีบทบาทเป็นครูสอนทักษะการรู้เท่าทันสารสนเทศ (Lo et al., 2014) โดยปัจจัยเอื้อคือการที่รัฐบาลมีแผนแม่บท 5 ปี (ค.ศ. 2003-2007) ในการปรับห้องสมุดโรงเรียนให้ทันสมัย และจ้างบรรณารักษ์อาสาเข้ามาประจำห้องสมุดเพื่อส่งเสริมการใช้ห้องสมุดในการเรียนการสอน และบูรณาการการใช้ห้องสมุดเข้ากับหลักสูตรของโรงเรียน (Han, 2006 cited in Lo et al., 2014: 318) ทั้งนี้เพราะรัฐบาลเห็นว่า โครงสร้างพื้นฐานด้านสารสนเทศ รวมถึงระบบห้องสมุดที่ทันสมัยทั้งในเชิงกายภาพและคุณภาพของหนังสือ เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา ซึ่งเป็นรากฐานในการสร้างเศรษฐกิจที่เข้มแข็ง จึงประกาศใช้นโยบายด้านการศึกษาตามปรัชญาการศึกษาแบบประชาธิปไตยและพิพัฒน์นิยม (progressivism)¹¹

¹¹ ปรัชญาการศึกษาแบบพิพัฒน์นิยมหรือพิพัฒนาการนิยม (progressivism) ให้ความสำคัญกับการศึกษาในฐานะกระบวนการถ่ายทอดทางวัฒนธรรมที่เปลี่ยนแปลงไปตามบริบทแวดล้อม ดังนั้น นักการศึกษาในแนวทางนี้จึงเน้นการเรียนรู้ที่มีผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง มีอิสระในความคิด เน้นการแก้ปัญหา ความร่วมมือ และการมีส่วนร่วมตามวิถีประชาธิปไตย โดยครูมีบทบาทเป็นผู้ให้คำแนะนำและคำปรึกษา เพื่อให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ในสิ่งที่สนใจและสัมพันธ์กับการใช้ชีวิตของตน รวมถึงสามารถนำประสบการณ์ที่ได้ไปปรับใช้ในการใช้ชีวิตในอนาคตต่อไป (อ่านเพิ่มเติมได้ที่ <http://www.moe.go.th/datacenter/index.php?mod=Courses&op=showcontent&cid=151&qid=&lid=1370&sid=&page=>)

ซึ่งกลายเป็นสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการดำเนินงานของห้องสมุดโรงเรียน (Han, 2006 cited in Lo et al., 2014: 334)

ภาคเอกชน

การดำเนินงานของภาคส่วนนี้เน้นการฝึกฝนทักษะการใช้สื่อ โดยองค์กรสื่อจะเน้นกลุ่มเป้าหมายประชาชนทั่วไปและการผลิตวิดีโอ ขณะที่ผู้ให้บริการอินเทอร์เน็ตเน้นสนับสนุนเด็กและเยาวชนในการผลิตและเผยแพร่เนื้อหาที่มีเดีย แม้การดำเนินงานของภาคส่วนนี้จะมีโอกาสในการสร้างนวัตกรรมใหม่ๆ แต่ก็น่าจะพัฒนาด้านการเสริมสร้างสภาพแวดล้อมทางการสื่อสารที่ดีขึ้น โดยเปิดโอกาสให้ผู้มีส่วนร่วมน้อยอย่างแข็งขันและสามารถวิพากษ์ได้ด้วย (Jeong et al., 2009: 122)

ภาคประชาสังคม

การดำเนินงานของภาคประชาสังคมช่วยขับเคลื่อนมิติการวิพากษ์สื่อและสิทธิการสื่อสารให้ชัดเจนมากกว่าบทบาทของภาครัฐ สถาบันการศึกษา และสถาบันสื่อ เหตุที่เป็นเช่นนี้เพราะภาคประชาสังคมเห็นว่า การรู้เท่าทันสื่อเป็นฐานคิดหนึ่งในการเคลื่อนไหวทางสังคมของพลเมือง Jeong et al. (2009) จำแนกการทำงานของภาคประชาสังคมออกเป็น 3 แนวทาง ได้แก่ (1) การจับจ้องมองสื่อ (media watch) ซึ่งส่วนใหญ่จะเป็นการติดตามการทำงานของสื่อมวลชน อันเป็นส่วนหนึ่งของการเคลื่อนไหวด้านการจับจ้องสื่อในระดับประเทศและระดับโลก ที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาประชาธิปไตย (2) การรู้เท่าทันสื่อ (media literacy) ซึ่งมีเป้าหมายเพื่อพัฒนาสิทธิของผู้ชมผ่านการวิพากษ์เนื้อหาสื่อ และ (3) การผลิตสื่อ (media production) ที่ไม่เพียงแต่พัฒนาการรู้เท่าทันสื่อของผู้ชมผ่านการผลิต แต่ยังเปิดโอกาสให้ผู้ชมได้แสดงความคิดเห็นผ่านสื่ออย่างจริงจังมากกว่าที่จะวิเคราะห์และวิพากษ์เนื้อหาสื่ออย่างเดียว

ทั้งนี้ การจับจ้องมองสื่อและการรู้เท่าทันสื่อมุ่งเป้าเพื่อพัฒนาความตระหนักรู้ในประเด็นสาธารณะและสวัสดิการสำหรับผู้ชม ขณะที่การผลิตสื่อถือเป็นการเคลื่อนไหวที่เข้มข้นกว่า เนื่องจากมุ่งพัฒนาสิทธิของผู้ชมไปพร้อมๆ กับการตระหนักถึงสิทธิในการเข้าถึงพื้นที่สาธารณะและองค์กรสาธารณะ ผ่าน

การเสริมสร้างศักยภาพของปัจเจกในการแสดงออกอย่างสร้างสรรค์ นอกจากนี้ การเติบโตของการให้การศึกษาด้านการผลิตสื่อก็ยังสอดคล้องกับการขยายอย่างรวดเร็วของเทคโนโลยีดิจิทัลในประเทศ

ข. สิงคโปร์

Sun Sun Lim and Elmie Nekmat (2009) พบว่า ภาครัฐของสิงคโปร์ มีบทบาทเชิงรุกในการขับเคลื่อนนโยบายและการดำเนินงานที่ส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล โดยระบุว่า Media Literacy Council (MLC) ซึ่งเป็นหน่วยงานที่ก่อตั้งขึ้นเมื่อปี ค.ศ. 2014 เพื่อส่งเสริมค่านิยมหลักในการรู้เท่าทันสื่อ มีความโดดเด่นในการเป็นแหล่งข้อมูลเกี่ยวกับการรู้เท่าทันสื่อและสื่อดิจิทัลให้กับสาธารณะ โดยเฉพาะกลุ่มผู้ปกครองกับกลุ่มเด็กและเยาวชน รวมทั้งยังมีความร่วมมือกับภาควิชาการและสนับสนุนการศึกษาวิจัยในด้านนี้ เช่นเดียวกับ National Internet Advisory Committee และ InfoComm Development Authority (IDA) องค์กรกำกับดูแลอินเทอร์เน็ตและโทรคมนาคม ที่ได้จัดกิจกรรมการส่งเสริม MIDL อย่างสม่ำเสมอ ทั้งยังเน้นบทบาทของผู้ปกครองในการเลี้ยงดูเด็กและเยาวชนเพื่อให้มีสุขภาวะทางอินเทอร์เน็ต (cyber wellness)¹² ด้วย

เมื่อพิจารณานโยบายและกิจกรรมที่เกี่ยวข้อง ผู้เขียนพบว่า แนวทางการดำเนินงานมุ่งเน้นให้เกิดการเปลี่ยนแปลงใน 2 ระดับ คือ ระดับโครงสร้างสังคม และระดับปัจเจก ที่มุ่งเสริมศักยภาพของเด็กและเยาวชน สถาบันครอบครัว และสถาบันการศึกษา

ภาครัฐ

การมี MLC เป็นองค์กรรัฐด้านการรู้เท่าทันสื่อโดยเฉพาะช่วยให้นิยามและทิศทางในการกำหนดนโยบายและการดำเนินงานส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ

¹² กระทรวงศึกษาธิการของสิงคโปร์อธิบายว่า แนวคิดสุขภาวะทางอินเทอร์เน็ต (cyber wellness) คือ การทำความเข้าใจกับพฤติกรรมทางออนไลน์และการตระหนักรู้ว่า จะปกป้องตนเองในพื้นที่ไซเบอร์อย่างไร โดยมีแกนหลักคือความเคารพ การใช้อย่างรับผิดชอบ และการมีอิทธิพลในเชิงบวกต่อเพื่อน ๆ (Ministry of Education, 2009 cited in Weninger, 2017b: 6)

สารสนเทศ และดิจิทัลมีความชัดเจน อีกทั้งยังสะท้อนฐานคิดทางสังคมและวัฒนธรรมของท้องถิ่นผ่านการระบุค่านิยมหลัก ได้แก่ *ความเห็นอกเห็นใจ (empathy) ความรับผิดชอบ (responsibility) ความเคารพ (respect) ความซื่อตรง (integrity) การสร้างแรงบันดาลใจเชิงบวกให้ผู้อื่น (inspiring others positively) และ ความมีไหวพริบและการตัดสินใจที่ดี (astuteness and discernment)* (Weninger, 2017a: 7; เน้นข้อความตามต้นฉบับ) ซึ่งมีอิทธิพลอย่างยิ่งต่อเนื้อหาและลักษณะกิจกรรมและแหล่งข้อมูลด้าน MIDL ที่ MLC เผยแพร่สู่สาธารณะ นอกจากนี้ หน่วยงานภาครัฐ โดยเฉพาะ IDA ก็มีบทบาทในการให้ความรู้ต่อสาธารณะ โดยเน้นการจัดฝึกอบรมและการรณรงค์เรื่องการใช้ประโยชน์จากสื่อใหม่และเทคโนโลยีการสื่อสารใหม่ๆ (Lim and Nekmat, 2009)

อย่างไรก็ตาม MLC และหน่วยงานภาครัฐก็ถูกวิพากษ์วิจารณ์ว่า ได้รับอิทธิพลจากรัฐบาลในการกำหนดนโยบายและดำเนินงานที่อาจไม่สอดคล้องกับแนวคิดการรู้เท่าทันสื่อ แนวทางของสังคมประชาธิปไตย และการคุ้มครองสิทธิของเด็กและเยาวชนอย่างเต็มที่ เช่น การกำหนดแนวปฏิบัติทางอินเทอร์เน็ต (Internet Code of Conduct) ที่ไม่พิจารณาข้อเสนอจากภาคประชาชน (Ng, 1 August 2012) หรือการกำหนดตัวบังคับเกี่ยวกับการกลั่นแกล้งทางออนไลน์ (cyberbullying) ที่ผิวเผินเกินไป โดยเน้นพฤติกรรมการใช้ที่รบกวนผู้อื่นมากกว่า การตั้งคำถาม คติวิเคราะห์ และวิพากษ์เนื้อหา (Coconuts Singapore, 26 October 2018) เป็นต้น

Csilla Weninger (2017a) ชี้ว่า องค์ประกอบด้านการรู้เท่าทันสื่อที่ถูกละเอียดในสิงคโปร์คือ การส่งเสริมให้เด็กและเยาวชนผลิตสื่ออย่างสร้างสรรค์เพื่อแสดงอัตลักษณ์และความคิดเห็น งานวิจัยของเธอพบว่า จากแหล่งข้อมูลออนไลน์ 15 หัวข้อของ MLC มีเพียงเรื่องเดียวที่เน้นเกี่ยวกับการกระทำ และชี้ให้เห็นช่องทางต่างๆ ที่เยาวชนสามารถสร้างการเปลี่ยนแปลงได้ผ่านสื่อดิจิทัล เช่น การสร้างความตระหนักรู้เกี่ยวกับการล่วงละเมิด (abuse) การรวบรวมข้อมูลจากผู้ใช้อินเทอร์เน็ต (crowd-sourcing) การสอนและการเรียนรู้ รวมทั้งให้นานักมากับมิติด้านจริยธรรมของการรู้เท่าทันสื่อ โดยเน้นเรื่องความรับผิดชอบ ภูมิปัญญา

และความระมัดระวังเมื่อใช้สื่อ งานวิจัยวิเคราะห์ว่า ข้อมูลส่วนใหญ่มีนัยเชิงปกป้องคุ้มครองแบบพ่อปกครองลูก (protectionist and paternalistic) เช่น การให้คำแนะนำว่า อะไรควรทำ อะไรไม่ควรทำ แต่กลับให้ความสำคัญน้อยอย่างยิ่งต่อการกระตุ้นให้เกิดการใช้สื่อที่เป็นนวัตกรรมและการใช้สื่ออย่างแข็งขัน (innovative and active) รวมทั้งไม่มีการอภิปรายเรื่องเครื่องมือสื่อ การสร้างสื่อของเยาวชน และไม่ใช่อุปสรรคชัดเจนเกี่ยวกับโครงการทางสังคมเกี่ยวกับสื่อที่เยาวชนสามารถมีส่วนร่วม

งานวิจัยของ Sun Sun Lim et al. (2011) ได้ข้อค้นพบที่ใกล้เคียงกันจากการศึกษาโครงการประกวดผลิตแอนิเมชันระดับนักเรียนและนักศึกษาที่จัดโดยภาครัฐ เพื่อส่งเสริมหลักสูตรการศึกษาระดับชาติ (national education programme) ผลการศึกษาพบว่า แม้โครงการจะกระตุ้นให้เกิดการผลิตสื่อ แต่ผลงานที่มีเนื้อหาสนับสนุนนโยบายด้านการศึกษาของรัฐจะได้รับการส่งเสริมมากกว่าผลงานที่อาจเหนือกว่าในเชิงเทคนิค แต่ไม่ได้สนับสนุนแนวทางการศึกษาที่รัฐกำหนดมากนัก เมื่อเป็นเช่นนี้ ศักยภาพในการเข้าไปมีส่วนร่วมของเด็กและเยาวชนผ่านการผลิตสื่อ จึงถูกครอบงำโดยวิธีคิดที่รัฐกำหนด

เมื่อไม่ได้ให้ความสำคัญกับการผลิตและการกระทำที่ต้องอาศัยความร่วมมือและการมีส่วนร่วม องค์ประกอบเรื่องสุนทรียะของสื่อก็หายไปด้วย อาจกล่าวได้ว่า มิติการเสริมพลังให้กับเด็กและเยาวชนซึ่งนักวิชาการด้านการรู้เท่าทันสื่อโดยเฉพาะในโลกตะวันตกเสนอแนะ ได้หายไปจากแนวทางที่ MLC ให้การศึกษาสู่สาธารณะ (Weninger, 2017a: 2, 7-8)

สถาบันการศึกษา

กระทรวงศึกษาธิการของสิงคโปร์จัดทำแนวทางการสอนทักษะการรู้เท่าทันสารสนเทศขึ้นตั้งแต่ปี ค.ศ. 1997 (Lin et al., 2015: 431) แต่ยังไม่มีการบรรจุการศึกษาด้านสื่อ รวมถึงการรู้เท่าทันสื่อและสื่อดิจิทัลเข้าไปในหลักสูตรระดับประถมและมัธยมศึกษาชัดเจน ต่อมาเมื่อประชาชนเข้าถึงสื่ออย่างแพร่หลายและใช้สื่อประเภทต่างๆ มากขึ้น กระทรวงศึกษาธิการจึงจัดทำชุดคู่มือเบื้องต้นเรื่องสุขภาวะทางอินเทอร์เน็ต (cyber wellness starter kit) เรื่องประโยชน์

และความเสี่ยงจากการใช้อินเทอร์เน็ตให้โรงเรียนนำไปใช้ โดยมีหัวข้อที่เกี่ยวข้อง ตั้งแต่การสร้างความสัมพันธ์เพื่อแสวงหาผลประโยชน์จากเด็กผ่านช่องทางออนไลน์ (online grooming) ภาพโป๊เปลือย การติดเกม และความเสี่ยงจากการดาวน์โหลดแบบผิดกฎหมาย

ในปี ค.ศ. 2010 กระทรวงศึกษาธิการได้นำกรอบคิดเรื่องสมรรถนะใน ศตวรรษที่ 21 มาใช้ในการพัฒนาหลักสูตร โดยระบุคุณลักษณะของผู้เรียนที่พึงประสงค์ 4 ประการ ได้แก่ *ผู้มีความมั่นใจ ผู้ที่เรียนรู้ด้วยตนเอง ผู้มีส่วนร่วมที่กระตือรือร้น และ พลเมืองที่ใส่ใจสังคม (concerned citizen)* (Lin et al., 2015: 430; เน้นข้อความตามต้นฉบับ) ทั้งนี้ ทักษะหลัก 3 ประการที่นักเรียนควรจะมีได้แก่ (1) ทักษะด้านสารสนเทศและการสื่อสาร (2) ความรู้พื้นฐานด้านความเป็นพลเมือง (civic literacy) การตระหนักรู้เกี่ยวกับประชาคมโลก และ ทักษะข้ามวัฒนธรรม และ (3) การคิดวิเคราะห์และสร้างสรรค์ (critical and inventive thinking) โดยยึดตามหลักค่านิยมที่ถูกบรรจุในหลักสูตรของโรงเรียน ได้แก่ *ความเคารพ ความรับผิดชอบ ความซื่อสัตย์ (integrity) ความใส่ใจ ความยืดหยุ่น และ ความสมานฉันท์* (ibid.; เน้นข้อความตามต้นฉบับ) นอกจากนี้ การรู้เท่าทันสื่อยังเป็นส่วนหนึ่งในการศึกษาสำหรับครูและการฝึกอบรมครูใน ศตวรรษที่ 21 ด้วย (Lin et al., 2015: 433)

Lim and Nekmat (2009) ชี้ว่า ปัจจัยสำคัญที่เอื้อต่อการส่งเสริมการเรียนการสอนเกี่ยวกับสื่อในโรงเรียนคือ การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศในชั้นเรียนที่เพิ่มขึ้น ซึ่งเป็นผลจากแผนแม่บท 10 ปีด้านเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร หรือ Intelligent Nation 2015 (iN2015) ของ IDA ที่ตั้งเป้าหมายให้สิงคโปร์ เป็นผู้นำโลกด้านเทคโนโลยีการศึกษาผ่านการส่งเสริมนวัตกรรมต่างๆ กระทรวงศึกษาธิการตอบสนองนโยบายนี้โดยมีโครงการ “โรงเรียนแห่งอนาคต” (Future Schools) ซึ่งในเริ่มแรกได้กำหนดโรงเรียนนำร่อง 5 โรงเรียนเพื่อทดสอบการใช้เทคโนโลยีในระบบการศึกษา งานวิจัยพบว่า แนวทางการเรียนการสอนของโรงเรียนในโครงการ Future Schools ขยายแนวคิด “การรู้เท่าทัน” (literacies) ให้กว้างและครอบคลุมการศึกษาและวิเคราะห์เนื้อหาหลากหลายรูปแบบ

(multimodal texts) อวัจนภาษา (body language) สัญญะ (semiotics) สถานการณ์ วัฒนธรรม เป็นต้น เพื่อเตรียมพร้อมให้พวกเขาเป็นพลเมืองโลกในอนาคต (Ng, 2013 cited in Chung et al., 2017: 397) แนวทางดังกล่าวสอดคล้องกับฐานคิดของ MIDL เนื่องจากในสภาวะที่ข้อมูลข่าวสารท่วมท้นนักเรียนจำเป็นต้องมีความสามารถในการตัดสินใจและประเมินความน่าเชื่อถือ (reliability) และความเที่ยงตรง (validity) ของแหล่งข้อมูลข่าวสารต่างๆ นอกจากนี้ในสภาพแวดล้อมเช่นนี้ นักเรียนไม่เพียงเป็นผู้รับสาร แต่ต้องเป็นผู้มีส่วนร่วมอย่างกระตือรือร้นในการค้นหา สังเคราะห์ และเผยแพร่ข้อมูลข่าวสารได้ (Ng, 2013 cited in Chung et al., 2017: 398)

อย่างไรก็ตาม เมื่อการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล รวมถึงการศึกษาด้านสื่อ ยังไม่ได้ถูกนำไปบูรณาการในหลักสูตรของโรงเรียนในวงกว้างอย่างชัดเจน ประกอบกับทิศทางของนโยบายและการดำเนินงานการส่งเสริม MIDL ของภาครัฐที่เน้นการใช้ประโยชน์จากสื่ออย่างมีประสิทธิภาพและมีสุขภาวะดังที่ได้อธิบายข้างต้น มิติด้านการคิดวิเคราะห์และวิพากษ์ของเด็กและเยาวชนจึงยังไม่ได้รับการส่งเสริมอย่างเต็มที่นัก นอกจากนี้ ขณะที่การรู้เท่าทันสารสนเทศที่ถูกบรรจุในนโยบายการศึกษาและมีแนวทางการสอนชัดเจน แต่การรู้เท่าทันสื่อกลับได้รับการสนับสนุนจากกระทรวงศึกษาธิการน้อย กล่าวคือ ไม่มีแนวทางการเรียนการสอนเรื่องการรู้เท่าทันสื่อ แม้จะเป็นส่วนหนึ่งของการฝึกอบรมครูก็ตาม ดังนั้น หน่วยงานที่เกี่ยวข้องจึงควรบูรณาการแนวคิดการรู้เท่าทันสื่อและการรู้เท่าทันสารสนเทศเข้าด้วยกัน เพื่อให้การดำเนินงานหลักสูตรเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น (Lin et al., 2015: 433)

ภาคเอกชนและภาคประชาสังคม

ธุรกิจเพื่อสังคม (social enterprise) และภาคประชาสังคม มีส่วนสำคัญในการจัดหลักสูตรและโครงการอบรมในระดับชุมชนให้เด็ก เยาวชน และผู้ประกอบการ รวมทั้งเข้าไปจัดกิจกรรมในโรงเรียน งานของ TOUCH ซึ่งเป็นองค์กรการกุศลระดับชุมชน เน้นการส่งเสริมสุขภาวะทางอินเทอร์เน็ต ทั้งการให้คำปรึกษา การฝึกอบรมผู้ประกอบการ และการแนะนำพฤติกรรมการเล่นเกมที่

ไม่เป็นภัยต่อสุขภาพของเด็กและเยาวชน ขณะทำงานของธุรกิจเพื่อสังคมตอบ โจทย์ช่องว่างที่สถาบันการศึกษายังไม่สามารถทำได้เต็มที่ เช่น บริษัท Kingmaker จัดโครงการอบรมเกี่ยวกับการผลิตสื่อให้กับนักเรียนระดับประถมศึกษาโดยเฉพาะ ขณะที่ DQ Institute ซึ่งเป็นสถาบันวิจัยที่พัฒนาแนวคิดเรื่อง ความฉลาดทางดิจิทัล (Digital Intelligence)¹³ ก็ให้บริการและจัดจำหน่าย ชุดประเมินระดับการรู้เท่าทันดิจิทัลและความรู้ที่เกี่ยวข้องอื่นๆ ของเด็กและเยาวชน ให้แก่สถาบันการศึกษาและผู้สนใจ

โดยสรุป นโยบายและรูปแบบการดำเนินงานส่งเสริม MIDL สำหรับ เด็กและเยาวชนของสิงคโปร์เน้นเรื่องการรู้เท่าทันดิจิทัลที่สอดคล้องกับบริบท ทางเทคโนโลยีการสื่อสารและสารสนเทศและพฤติกรรมการใช้สื่อของประชาชน และพัฒนาหลักสูตรที่เสริมสร้างสมรรถนะการเรียนรู้และการใช้ชีวิตในศตวรรษ ที่ 21 โดยภาครัฐมีบทบาทสำคัญในการดำเนินนโยบายและกิจกรรมที่เกี่ยวข้อง อย่างไรก็ตาม Lin et al. (2015: 434) ชี้ว่า ปัญหาของนโยบายและการดำเนินงานส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อของภาครัฐคือ การกำหนดนิยามที่แตกต่างกันและ ไม่ครอบคลุมแนวคิดการรู้เท่าทันสื่อ สอดคล้องกับ Lim et al. (2011) และ Weninger (2017a; 2017b) ที่ชี้ว่า บริบททางการเมือง สังคม และวัฒนธรรม

¹³ DQ Institute อธิบายว่า ความฉลาดทางดิจิทัล (Digital Intelligence: DQ) เป็นชุดสมรรถนะเชิงเทคนิค การรับรู้ (cognitive) อารมณ์ และสังคม ที่เอื้อให้ปัจเจกบุคคลเผชิญกับความท้าทายต่างๆ และปรับตัวเข้ากับความต้องการของการใช้ชีวิตในยุคดิจิทัลได้ ประกอบด้วย 8 มิติกว้างๆ ได้แก่ การแสดงตัวตนบนโลกดิจิทัล (digital identity) การใช้เครื่องมือและสื่อดิจิทัล (digital use) ความปลอดภัยทางดิจิทัล (digital safety) ความมั่นคงปลอดภัยทางดิจิทัล (digital security) ความฉลาดทางอารมณ์บนโลกดิจิทัล (digital emotional intelligence) การสื่อสารดิจิทัล (digital communication) การรู้ดิจิทัล (digital literacy) และ สิทธิทางดิจิทัล (digital rights) ทั้งนี้ ความฉลาดทางดิจิทัลแบ่งออกเป็น 3 ระดับ ได้แก่ ความเป็นพลเมืองดิจิทัล (digital citizenship) การสร้างสรรค์ทางดิจิทัล (digital creativity) และการเป็นผู้ประกอบการดิจิทัล (digital entrepreneurship) ชุดสมรรถนะดังกล่าวจึงเป็นการผสมผสานความรู้เท่าทันดิจิทัลด้านต่างๆ รวมทั้งการพัฒนาทักษะในยุคดิจิทัล เพื่อเตรียมความพร้อมให้กับปัจเจกในการเป็นพลเมืองยุคดิจิทัลที่มีสติปัญญา ความสามารถ และรับผิดชอบ ซึ่งสามารถใช้ ควบคุม และสร้างสรรค์เทคโนโลยีได้อย่างรับผิดชอบ เพื่อการพัฒนาที่ดีศรี ความมั่นคง และสุขภาวะที่ดีทั้งในระดับบุคคลและสังคม (DQ Institute, n.d. [online], retrieved 3 January 2020 from <https://www.dqinstitute.org/dq-framework/>; ปณิศา วรรณพิรุณ และนาโงะ วัฒนชัย [2560], "ความฉลาดทางดิจิทัล", วารสารพัฒนาเทคนิคศึกษา มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ. 29(102): 12-20, สืบค้นเมื่อ 3 มกราคม 2563 จาก http://www.ited.kmutnb.ac.th/ejournal/view_content.php?contentID=66)

ของสิงคโปร์ มีผลต่อการกำหนดนโยบายและหลักสูตรที่ส่งเสริม MIDL ในประเทศ ทั้งโครงสร้างทางการเมืองที่ถูกครอบงำโดยพรรคการเมืองใหญ่พรรคเดียวเป็นหลัก มีการควบคุมและปิดกั้นเสรีภาพในการเข้าถึงข้อมูล เสรีภาพสื่อ และเสรีภาพในการแสดงความคิดเห็น และการจำกัดการแสดงความคิดเห็นและการมีส่วนร่วมทางการเมืองของประชาชน โดยเฉพาะอย่างยิ่งทางสื่อออนไลน์

ด้วยเหตุนี้ นโยบายและการดำเนินงานด้าน MIDL ของสิงคโปร์ จึงให้ความสำคัญต่อทักษะการใช้สื่ออย่างมีความรับผิดชอบและการมีสุขภาพทางอินเทอร์เน็ต อันจะนำไปสู่การเป็นผู้บริโภคสื่อและแรงงานคุณภาพในการพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมของประเทศ มากกว่าการส่งเสริมให้เด็กและเยาวชนได้เป็นผู้ใช้สื่อที่มีความกระตือรือร้น ผ่านการคิดวิเคราะห์ วิพากษ์ และการผลิตเนื้อหาสื่อ เพื่อแสดงออกทางความคิดเห็น ความคิดสร้างสรรค์ และอัตลักษณ์ของกลุ่มสังคมที่หลากหลายได้

ค. สหราชอาณาจักร

สหราชอาณาจักรถูกเลือกเป็นประเทศกรณีศึกษาในงานวิจัยนี้ เนื่องจากการค้นคว้าเบื้องต้นพบว่า มีการสำรวจ ศึกษา และวิจัยเกี่ยวกับ MIDL จำนวนมาก และงานเหล่านี้มีอิทธิพลทั้งในเชิงวิชาการและในการนำไปปฏิบัติ ส่วนหนึ่งเพราะมีการสร้างเครือข่ายและการประสานงานกันระหว่างนักวิชาการ ภาครัฐ และภาคประชาสังคม โดยเฉพาะในการส่งเสริมการรู้เท่าทันดิจิทัล ซึ่งมีหน่วยงานที่ทำงานด้านนี้กว่า 30 แห่ง อีกทั้งผู้มีส่วนได้ส่วนเสียยังมีความเชี่ยวชาญที่หลากหลาย ไม่ว่าจะเป็น Ofcom ซึ่งเป็นองค์กรกำกับดูแล BBC องค์กรสื่อสารสาธารณะ หน่วยงานด้านเด็กและเยาวชน รวมไปถึงองค์กรการกุศลของบริษัทเอกชน องค์กรไม่หวังผลกำไร และห้องสมุด (McDougall and Pereira, 2017: 11-12) จึงถือเป็นต้นแบบหนึ่งที่ควรศึกษา

ภาครัฐ

Ofcom ถูกกำหนดเป็นเจ้าภาพหลักในการดำเนินงานด้านการรู้เท่าทันสื่อ โดยผลงานโดดเด่นคือ การจัดทำรายงานประจำปีเกี่ยวกับสถานการณ์การใช้

สื่อและการรู้เท่าทันสื่อของเด็กและเยาวชน และประชาชน รวมทั้งรายงานเรื่อง Internet Citizen ที่เป็นผลสำรวจทั้งเชิงปริมาณและคุณภาพเกี่ยวกับพฤติกรรม การใช้อินเทอร์เน็ตของพลเมือง นอกจากนี้ Children's Commissioner for England องค์กรอิสระของรัฐที่รับผิดชอบด้านการส่งเสริมและคุ้มครองสิทธิเด็ก ตามอนุสัญญาว่าด้วยสิทธิเด็กของสหประชาชาติและกฎหมายด้านสิทธิมนุษยชน ก็จัดทำหลักสูตรการสอนเยาวชนเกี่ยวกับสิทธิต่างๆ ที่ควรใช้ในการใช้สื่อสังคม ออนไลน์และการเป็นพลเมืองดิจิทัล

อย่างไรก็ตาม Sonia Livingstone ซึ่งศึกษาเรื่องการรู้เท่าทันสื่อและสื่อดิจิทัลกับเด็กและเยาวชนมาอย่างต่อเนื่อง ชี้ว่า ในระยะหลัง Ofcom ได้ลดบทบาทด้านนี้ลง และแม้จะมีความพยายามจาก BBC ในการขับเคลื่อนด้านนี้ แต่ งานที่เกี่ยวกับเด็กและเยาวชนก็แยกส่วนกัน จึงมองไม่เห็นยุทธศาสตร์ที่ชัดเจน (McDougall and Pereira, 2017: 13) ขณะที่ Richard Wallis and David Buckingham (2016) ชี้ว่า แม้รัฐบาลจะกำหนดให้การรู้เท่าทันสื่อเป็นนโยบายหนึ่งของประเทศ และเป็นส่วนหนึ่งของพระราชบัญญัติการสื่อสาร (Communication Act 2003) ที่มีผลบังคับใช้เมื่อปี พ.ศ. 2546 แต่ในทางปฏิบัติ การที่กฎหมายระบุให้ Ofcom เป็นองค์กรหลักในการขับเคลื่อนนโยบาย กลายเป็นการจำกัดขอบเขตความเข้าใจต่อแนวคิดการรู้เท่าทันสื่อของผู้กำหนดนโยบาย ผู้ดำเนินนโยบาย และสังคมในวงกว้าง เพราะ Ofcom เป็นหน่วยงานกำกับดูแลด้านสื่อแพร่ภาพกระจายเสียง ดังนั้น การดำเนินนโยบายที่ผ่านมาจึงถูกปรับ ขอบเขตให้อยู่เพียงงานที่เกี่ยวข้องงานหลักของ Ofcom ซึ่งให้ความสำคัญกับการ ศึกษาพฤติกรรมการใช้สื่อดั้งเดิมและสื่อดิจิทัล แม้การศึกษาเหล่านี้จะมีข้อมูลที่ เพิ่มขึ้นและต่อเนื่องซึ่งเป็นประโยชน์ต่อการทำความเข้าใจสถานการณ์ แต่ก็เป็น แนวทางการวิจัยตลาด (market research) เป็นหลัก ถึงแม้จะมีหน่วยงาน อื่นๆ ที่พยายามดำเนินงานส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อในบริบทที่กว้างไปจากนิยามที่ กำหนดโดย Ofcom แต่ก็ไม่ได้รับการส่งเสริมทั้งด้านทุนสนับสนุนและการยอมรับ จากองค์กรต่างๆ เท่าที่ควร

องค์กรสื่อสารสาธารณะ

กฎบัตรและข้อตกลงซึ่งกำหนดบทบาทหน้าที่ของ BBC ระบุว่า การรู้เท่าทันสื่อถือเป็นภารกิจหนึ่งที่ BBC ในฐานะองค์กรสื่อแพร่ภาพกระจายเสียงสาธารณะต้องช่วยให้ประชาชน “สร้างความมั่นใจและทักษะ และกระตุ้นให้ผู้ชมเคลื่อนจากการบริโภคอย่างนิ่งเฉย (passive consumption) ไปสู่การมีส่วนร่วมอย่างกระตือรือร้น (active participation) และการเข้าร่วมอย่างสร้างสรรค์ (constructive engagement)” (BBC Media Literacy Strategy, 2013: 3) ภารกิจนี้ถือเป็นองค์ประกอบสำคัญของเป้าหมายต่อสาธารณะของ BBC ทั้งการรักษาความเป็นพลเมืองและประชาสังคม การส่งเสริมการเรียนรู้และการศึกษารวมถึงการกระตุ้นให้เกิดความคิดสร้างสรรค์และวัฒนธรรมที่ดีงาม

ก่อนหน้านี้ ยุทธศาสตร์การรู้เท่าทันสื่อของ BBC จะเน้นไปที่การพัฒนาทักษะการเข้าถึง (access) และใช้ (use) สื่อ โดยเฉพาะการเข้าถึงและใช้สื่อดิจิทัลสำหรับผู้ที่ยังไม่เคยใช้ อย่างไรก็ตาม ผลการศึกษาในช่วงต่อมาพบว่าการเสริมสร้างทักษะการเข้าถึงสื่อออนไลน์ควรควบคู่ไปกับการพัฒนาทักษะการทำความเข้าใจ (understand) และสร้างสรรค์ (create) เพื่อให้ประชาชนมีส่วนร่วมและได้รับประโยชน์สูงสุดจากเนื้อหาและบริการที่หลากหลายของ BBC ทางออนไลน์ ยุทธศาสตร์การรู้เท่าทันสื่อของ BBC ในปี ค.ศ. 2013 จึงเน้นการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล ซึ่งสอดคล้องกับยุทธศาสตร์ของ Go ON UK เครือข่ายการกุศลขององค์กรพันธมิตรที่มุ่งกระตุ้นและสนับสนุนให้ประชาชน ภาคธุรกิจ และองค์กรการกุศลได้รับประโยชน์สูงสุดจากการใช้สื่อออนไลน์ และทำให้สหราชอาณาจักรเป็นประเทศที่มีทักษะดิจิทัลสูงสุด (ibid.: 4) ในส่วนของเด็กและเยาวชนนั้น ยุทธศาสตร์ของ BBC เน้นการทำความเข้าใจความเสี่ยงออนไลน์ การสร้างภูมิคุ้มกันทางอารมณ์เพื่อลดอันตรายที่เป็นผลจากกิจกรรมออนไลน์ และการเป็นแหล่งข้อมูลเกี่ยวกับการรับมือและเยียวยาผลกระทบหรืออันตรายจากการใช้สื่อออนไลน์ให้กับเด็กและเยาวชน

กิจกรรมของ BBC เกี่ยวกับการส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล เช่น โครงการ BBC School Report ที่จัดอบรมการเป็นนักข่าวให้

กับนักเรียนและนำผลงานของเด็กและเยาวชนไปเผยแพร่ทางช่องทางของ BBC การจัดอบรมเรื่องข่าวและข้อมูลปลอม (fake news and fake information) ในโรงเรียน และการจัดทำเว็บไซต์ที่เป็นแหล่งข้อมูลออนไลน์สำหรับนักการศึกษา และผู้ปกครองเกี่ยวกับบทเรียนและคู่มือเรื่องการรู้เท่าทันสื่อ เป็นต้น

สถาบันการศึกษา

ผลการสำรวจของ Julian McDougall and Luis Pereira (2017) พบว่า แนวทวิวิชาการมีงานวิจัยเกี่ยวกับการรู้เท่าทันสื่อและดิจิทัลอย่างสม่ำเสมอ ส่วนประเด็นที่มีการขับเคลื่อน ได้แก่ การรู้เท่าทันแนวคิดเกี่ยวกับพลเมืองหรือความเป็นพลเมือง (civic literacy/citizenship) การให้ความรู้เรื่องการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล การเชื่อมโยงระหว่างภาคส่วนที่เกี่ยวข้องทั้งภาคเอกชนและภาคประชาสังคม การอบรมครู อย่างไรก็ตาม งานที่ยังขาดคือ การประเมินระดับการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล นโยบายและกฎหมายที่ส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล นโยบายการให้การศึกษาด้านการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลสำหรับผู้เรียนที่มีความต้องการพิเศษ (special needs education) กลไกการกำกับดูแลร่วมกัน การรายงานในระดับชาติ และการให้ทุน

นอกจากนี้ การที่ Ofcom ซึ่งเป็นหน่วยงานด้านการสื่อสารเป็นเจ้าภาพหลักในการกำหนดนโยบายด้านการรู้เท่าทันสื่อ ทำให้หน่วยงานด้านการศึกษาไม่ค่อยมีบทบาท และอาจไม่เห็นความสำคัญในการบรรจุการรู้เท่าทันสื่อให้เป็นส่วนหนึ่งของหลักสูตรเท่าที่ควร แม้หน่วยงานด้านการศึกษาจะมองว่า การรู้เท่าทันสื่อถูกผนวกเข้าเป็นส่วนหนึ่งของวิชาด้านความเป็นพลเมือง เทคโนโลยีการสื่อสารและสารสนเทศ และภาษาอังกฤษอยู่แล้ว แต่ก็ไม่สะท้อนความสำคัญของแนวคิดนี้ อย่างชัดเจนนัก (Wallis and Buckingham, 2016)

ภาคประชาสังคมและภาคเอกชน

การดำเนินงานส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อและการรู้เท่าทันดิจิทัลของภาคประชาสังคม ที่ทำงานด้านความปลอดภัยทางอินเทอร์เน็ต ได้แก่ การจัดทำเว็บไซต์เพื่อเป็นแหล่งข้อมูลออนไลน์เกี่ยวกับความรู้เท่าทันสื่อและดิจิทัลให้เด็ก เยาวชน ผู้ปกครอง และครู การจัดอบรมให้ผู้เกี่ยวข้อง และการจัดการประชุมและ

สัมมนาเพื่อเผยแพร่ความรู้ ขณะที่ภาคเอกชนและอุตสาหกรรมยังไม่มีบทบาทโดดเด่นในด้านการจัดกิจกรรม แต่เป็นส่วนสำคัญในการสนับสนุนทุนดำเนินงาน

ตัวอย่างเช่น Internet Matters องค์กรการกุศลซึ่งได้รับเงินสนับสนุนจากบริษัทผู้ให้บริการอินเทอร์เน็ตขนาดใหญ่ในสหราชอาณาจักรหลายบริษัทจัดทำเว็บไซต์ให้คำแนะนำแก่ผู้ปกครองเกี่ยวกับการดูแลให้เด็กและเยาวชนใช้อินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัยและสร้างสรรค์ ส่วน UK Safer Internet Centre ซึ่งเป็นการร่วมงานระหว่างองค์กรการกุศล 3 แห่งที่มีพันธกิจในการสร้างอินเทอร์เน็ตให้เป็นพื้นที่ปลอดภัยสำหรับเด็กและเยาวชน ได้จัดงาน Safer Internet Day จัดอบรม และเป็นฐานข้อมูลออนไลน์เรื่องการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัยให้เด็ก ผู้ปกครอง และครู ขณะที่ Childnet Digital Leaders Programme ของ Childnet ซึ่งเป็นความร่วมมือระหว่างภาคเอกชน สถาบันการศึกษา และภาคประชาสังคมในท้องถิ่น ก็มุ่งให้การศึกษาแก่ผู้ปกครองในการคุ้มครองเด็กและเยาวชนจากความเสี่ยงทางอินเทอร์เน็ต รวมทั้งให้ความสำคัญกับการเสริมสร้างศักยภาพและความมั่นใจของเด็กและเยาวชนในการใช้ประโยชน์จากสื่อดิจิทัล

นอกจากนี้ องค์กรที่ทำงานด้านการเลี้ยงดูและการปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชนก็ดำเนินงานส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อและดิจิทัลในทิศทางเดียวกัน เช่น โครงการ Digital Families ของ Parent Zone องค์กรธุรกิจเพื่อสังคมที่ทำงานด้านการให้คำแนะนำกับผู้ปกครองในการดูแลลูกในยุคดิจิทัล หรือ National Society for the Prevention of Cruelty to Children (NSPCC) ก็จัดทำเว็บไซต์และโครงการอบรมให้ครูและนักเรียนเรื่องการใช้สื่อออนไลน์อย่างปลอดภัย และการรับมือกับการกลั่นแกล้งออนไลน์ เป็นต้น

โดยสรุป แม้สหราชอาณาจักรจะเป็นต้นแบบที่ดีในการศึกษานโยบายและการดำเนินงานส่งเสริม MIDL เนื่องจากมีประวัติการศึกษาวิจัยด้านนี้ที่ยาวนาน โดยเฉพาะการสำรวจและวิจัยอย่างสม่ำเสมอ การนำผลการศึกษาไปใช้ในการออกแบบนโยบาย การมีหน่วยงานจากหลายภาคส่วนและมีความเชี่ยวชาญต่างๆ ที่ดำเนินงานด้านนี้ รวมถึงการสร้างแหล่งข้อมูลออนไลน์ให้กับสถาบันที่เกี่ยวข้องกับการดูแลเด็กและเยาวชน แต่ Livingstone วิเคราะห์ว่า หน่วยงาน

เหล่านี้ยังขาดการประสานเพื่อเชื่อมโยงทุกงานเข้าด้วยกัน ขณะที่การตัดสินใจของรัฐบาลที่ปล่อยให้โรงเรียนดำเนินการกันเองก็ไม่เกิดประโยชน์เต็มที่ ดังนั้นการรู้เท่าทันจึงเป็นไปในลักษณะที่ตอบโจทย์การทำงาน (functional literacy) แต่อาจจะยังไม่เป็นการรู้เท่าทันเชิงวิพากษ์ (critical literacy) (McDougall and Pereira, 2017: 13)

อภิปรายผล

นโยบายและรูปแบบการดำเนินงานเพื่อส่งเสริม MIDL สำหรับเด็กและเยาวชนในประเทศกรณีศึกษาทั้งสาม ให้น้ำหนักกับการรู้เท่าทันดิจิทัล โดยเฉพาะการปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชนจากเนื้อหาอันตรายและความเสี่ยงในการใช้สื่อดิจิทัล เนื่องจากสื่อดิจิทัลเป็นส่วนสำคัญในชีวิตประจำวันและการเรียนรู้ของเด็กและเยาวชนในปัจจุบัน นอกจากนี้ ยังพบการส่งเสริมทักษะการใช้สื่อให้เด็กและเยาวชนผลิตเนื้อหา (ทั้งการผลิตใหม่และผลิตซ้ำ) อย่างมีความคิดสร้างสรรค์ผ่านการให้การศึกษา การฝึกอบรม และการจัดกิจกรรมต่างๆ ขณะเดียวกันก็ให้ความสำคัญกับการให้ความรู้แก่บุคลากรในสถาบันที่เกี่ยวข้องกับการปกป้องคุ้มครองและส่งเสริมการเรียนรู้ของเด็กและเยาวชน ได้แก่ ครอบครัว โรงเรียน ที่สำคัญ การออกแบบและดำเนินนโยบายยังอยู่บนพื้นฐานของการสำรวจและศึกษาเพื่อติดตามสถานการณ์การใช้สื่อ สารสนเทศ และสื่อดิจิทัลของเด็กและเยาวชน และประชาชน

การดำเนินนโยบายเช่นนี้มองเห็นสื่อทั้งแบบดั้งเดิมและดิจิทัล รวมถึง MIDL ว่า เป็นเครื่องมือในการส่งเสริมศักยภาพการเรียนรู้และสมรรถนะในศตวรรษที่ 21 ของเด็กและเยาวชน รวมทั้งสอดคล้องกับการเสริมสร้างพลเมืองประชาธิปไตยที่มีจริยธรรมและความรับผิดชอบ รู้จักปกป้องตนเองจากภัยและความเสี่ยงจากสื่อ และจะไม่ก่อผลเสียต่อสังคมตามกรอบบรรทัดฐานและค่านิยมของสังคมนั้นๆ อย่างไรก็ตาม การส่งเสริมการคิดวิเคราะห์ การวิพากษ์ และการผลิตสื่อเพื่อแสดงถึงอัตลักษณ์ ความคิดเห็น และความต้องการของเด็กและเยาวชน ซึ่งเป็นรากฐานที่สำคัญอีกประการหนึ่งของการมีเสรีภาพในการแสดงความคิดเห็นและการมีส่วนร่วมในสังคมประชาธิปไตย ยังไม่ปรากฏเด่นชัดนัก

เมื่อพิจารณาตามแบบจำลองเชิงวาทกรรมในการวิเคราะห์จุดเน้นของนโยบายการรู้เท่าทันสื่อที่ McDougall et al. (2014: 7) นำเสนอ ผู้วิจัยเห็นว่านโยบายและแนวทางการดำเนินงานส่วนใหญ่เป็นไปตาม *Competence Models* กล่าวคือ เน้นสมรรถนะที่จะปกป้องคุ้มครองผู้ใช้จากอันตรายและความเสี่ยงในการใช้และให้ความหมายต่อสื่อ ขณะที่การส่งเสริมทักษะด้านการใช้และผลิตสื่อซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของ *Citizenship Models* ก็เน้นการสร้างแรงงานคุณภาพ ผู้มี “ความสามารถสำหรับการจ้างงาน” มากกว่าการแสดงออกทางอัตลักษณ์และความคิดซึ่งจะนำไปสู่การมีส่วนร่วมทางสังคมการเมือง ส่วนนโยบายและรูปแบบการดำเนินงานตาม *Social Models* ซึ่งให้ความสำคัญต่อความต้องการใช้สื่อ (ที่อาจแตกต่างกัน) ของกลุ่มสังคมต่างๆ และ *Creativity Models* ซึ่งเน้นบทบาทของสื่อดิจิทัลและออนไลน์ในการเอื้อให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ เช่น การส่งเสริมทักษะและพื้นที่ในการผลิตสื่อของเด็กและเยาวชน ก็มีไม่มากนัก นอกจากนี้ เมื่อใช้เกณฑ์การประเมินการดำเนินงานส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อของ Ofcom (2009) มาพิจารณา ก็พบว่า นโยบายและการดำเนินงานของประเทศกรณีศึกษาเน้นการส่งเสริมด้านการเรียนรู้และทักษะ รวมถึงความปลอดภัย การปกป้อง และความมั่นคง แต่ด้านการมีส่วนร่วมยังไม่เด่นชัด

ข้อค้นพบนี้สอดคล้องกับการวิเคราะห์ของ Weninger (2017a) ที่ชี้ว่าสภาพการณ์ทางการเมือง สังคม วัฒนธรรม เศรษฐกิจ และสถานการณ์สื่อในประเทศนั้นๆ มีอิทธิพลต่อความเข้าใจและการกำหนดนิยาม MIDL ของผู้มีส่วนได้ส่วนเสียและหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง ผลที่เกิดขึ้นคือ หน่วยงานภาครัฐที่ควรจะเป็นเจ้าภาพในการกำหนดทิศทางของนโยบายและงานที่ส่งเสริม MIDL ในระดับประเทศอาจเลือกให้น้ำหนักกับมิติใดมิติหนึ่งของ MIDL ที่สอดคล้องกับนโยบายด้านอื่นๆ ของประเทศ โดยเฉพาะการเมือง เศรษฐกิจ และสังคม แต่ละเลยมิติที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาศักยภาพทางสิทธิเสรีภาพและการมีส่วนร่วมในสังคมประชาธิปไตยของพลเมือง

ปัญหาอีกประการหนึ่งเมื่อภาคส่วนต่างๆ ที่มีนโยบายและทำงานด้าน MIDL มีความเชี่ยวชาญต่างกัน รวมถึงมีความเข้าใจที่หลากหลายและแตกต่าง

เกี่ยวกับแนวคิดนี้ คือการที่ต่างฝ่ายต่างทำงานโดยไม่ได้พิจารณาจุดร่วมของนโยบาย กิจกรรม และทรัพยากรที่สามารถใช้ร่วมกันหรือประสานความร่วมมือกันได้ อีกทั้งความเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วของสังคมและเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร ก็ทำให้ภาคส่วนต่างๆ ต้องเผชิญกับความท้าทายใหม่ๆ ที่ต้องรับมือและแก้ไข จนไม่มีเวลามาทะเลาะและทบทวนการทำงานอย่างลึกซึ้ง ทำให้ไม่สามารถนำผลการทำงานมาสังเคราะห์ให้เห็นภาพรวม พัฒนาการ เงื่อนไขและอุปสรรค เพื่อกำหนดยุทธศาสตร์ต่อไปได้อย่างชัดเจน (Wallis and Buckingham, 2016; McDougall and Pereira, 2017)

โดยสรุป ผลการศึกษาชี้ให้เห็นว่า ประเทศกรณีศึกษามีนโยบาย กิจกรรม และผู้มีส่วนได้ส่วนเสียที่มีบทบาทในการส่งเสริม MIDL สำหรับเด็กและเยาวชนที่โดดเด่น อีกทั้งยังมีผลประเมิน MIDL ในระดับที่น่าพอใจ¹⁴ โดยให้ความสำคัญต่อการให้ความรู้แก่เด็ก เยาวชน รวมทั้งบุคลากรที่เกี่ยวข้องกับการศึกษาและการดูแลเด็กและเยาวชน เพื่อให้คนรุ่นใหม่เติบโตพร้อมกับสมรรถนะในการใช้ชีวิตในศตวรรษที่ 21 โดยเฉพาะการใช้สื่อดิจิทัลในการเข้าถึงข้อมูลและการปกป้องตนเองจากความเสี่ยง เช่น ภาวะการติดเกมหรืออินเทอร์เน็ต หรือการกลั่นแกล้งทางออนไลน์ เพื่อเป็นพลเมืองที่รับผิดชอบและเป็นแรงงานคุณภาพในการพัฒนาเศรษฐกิจของประเทศต่อไป

แม้ประเด็นที่ถูกวิพากษ์คือ การไม่ให้นำหนักกับแนวคิดพลเมืองประชาธิปไตยมากนัก อย่างไรก็ตาม องค์ประกอบที่มีอยู่แล้วถือเป็นรากฐานที่เอื้อให้แนวคิด MIDL ถูกนำไปขับเคลื่อนต่อได้ ทั้งการมีหน่วยงานรัฐเป็นหลักในการขับเคลื่อนนโยบาย การสร้างองค์ความรู้และงานวิจัยในการพัฒนานโยบายและแนวทางการดำเนินงาน การมีแหล่งข้อมูล คู่มือ สื่อการสอน และการฝึกอบรม

¹⁴ ดัชนีด้านการรู้เท่าทันสื่อ (Media Literacy Index) ประจำปี ค.ศ. 2019 ที่จัดทำโดย The European Policies Initiative (EuPI) of the Open Society Institute-Sofia ประเมินให้สหราชอาณาจักรมี 60 คะแนนอยู่ในอันดับที่ 12 จาก 35 ประเทศในยุโรป ส่วนประเทศที่มีดัชนีด้านการรู้เท่าทันสื่อสูงที่สุดในยุโรปคือ ฟินแลนด์ มี 78 คะแนน (ดูเพิ่มเติมได้ที่ https://osis.bg/wp-content/uploads/2019/11/MediaLiteracyIndex2019_-ENG.pdf) ขณะที่ผลการสำรวจโดยเว็บไซต์ Statista.com เมื่อปี ค.ศ. 2017 พบว่าจากจำนวนชาวเกาหลีใต้ที่เข้าร่วมการสำรวจ 9,788 คน มากกว่าครึ่งมีความสามารถในการใช้อินเทอร์เน็ตและการสื่อสารผ่านสื่อดิจิทัล (ดูเพิ่มเติมได้ที่ <https://www.statista.com/statistics/764433/south-korea-media-literacy-by-ability/>)

เพื่อให้ผู้เกี่ยวข้องสามารถค้นคว้าและนำไปใช้ได้ และเครือข่ายภาคเอกชนและภาคประชาสังคมที่กระตือรือร้น ประเด็นที่นักวิชาการเสนอให้ประเทศเหล่านี้ดำเนินการจึงเป็นเรื่องการกำหนดนิยามให้ครอบคลุมและสอดคล้องกัน ทั้งในเชิงแนวคิดและทำงานระหว่างภาคส่วนต่างๆ รวมถึงมีการสำรวจและประเมินผลอย่างสม่ำเสมอ เพื่อให้แนวทางการดำเนินงานเป็นเอกภาพ และเสริมสร้างศักยภาพในการมีส่วนร่วมทางสังคมของคนรุ่นใหม่

สำหรับประเทศไทย บทเรียนจากประเทศกรณีศึกษาเพื่อให้การออกแบบและดำเนินนโยบายด้านการส่งเสริม MIDL สำหรับเด็กและเยาวชนมีประสิทธิภาพคือ การทำความเข้าใจและบูรณาการแนวคิดการรู้เท่าทันสื่อ การรู้เท่าทันสารสนเทศ และการรู้เท่าทันดิจิทัล ความเป็นพลเมืองในสังคมประชาธิปไตย และการพัฒนาสมรรถนะของมนุษย์ในศตวรรษที่ 21 การประสานงานระหว่างองค์กรต่างๆ เพื่อหาจุดร่วม วางยุทธศาสตร์ และแบ่งปันทรัพยากร รวมทั้งการติดตาม ประเมินผล และทบทวนนโยบายและโครงการเป็นสิ่งจำเป็น ขณะที่การสร้างระบบและกลไกส่งเสริม MIDL ให้กับบุคลากรที่ดูแลเด็กและเยาวชนอย่างครูและผู้ปกครองก็มีความสำคัญ เนื่องจากเป็นสถาบันหลักในการปกป้องคุ้มครองและส่งเสริมศักยภาพการเรียนรู้ของเด็กและเยาวชนให้เติบโตเป็นพลเมืองที่มีคุณภาพในการพัฒนาทางสังคมและเศรษฐกิจ รวมทั้งตระหนักถึงคุณค่าของสังคมประชาธิปไตยและมีส่วนร่วมในกระบวนการทางการเมืองและสังคมต่อไป

บรรณานุกรม

ภาษาไทย

สถาบันสื่อเด็กและเยาวชน และเครือข่ายการศึกษาเพื่อสร้างพลเมืองประชาธิปไตย (2559), *กรอบแนวคิดในการพัฒนาหลักสูตรการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล เพื่อสร้างพลเมืองประชาธิปไตย*, เอกสารประกอบการประชุมโต๊ะกลม การพัฒนา กรอบแนวคิด และหลักสูตรการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล เพื่อสร้างพลเมืองในระบอบประชาธิปไตย ณ โรงแรมแมนดาริน กรุงเทพฯ เมื่อวันที่ 22 มิถุนายน 2559.

อุษา บิ๊กกินส์ (2555), "การรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศ", *สุทธิปริทัศน์*, 26(80): 147-161.

ภาษาอังกฤษ

Chung, W et al. (2017), "Preparing Students for a New Global Age: Perspectives from a Pioneer 'Future School' in Singapore", in Choo, S. et al. (eds.), *Educating for the 21st Century: Perspectives, Policies and Practices from Around the World*. Singapore: Springer: 389-401.

King, D. et al. (2018), "Policy and Prevention Approaches for Disordered and Hazardous Gaming and Internet Use: an International Perspective", *Prevention Science*, 19(2): 233-249.

Koltay, T. (2011), "The Media and the Literacies: Media Literacy, Information Literacy, Digital Literacy", *Media, Culture & Society*, 33(2): 211-221.

Lankshear, C. and Knobel, M. (2008), "Introduction: Digital Literacies—Concepts, Policies and Practices", in Lankshear, C. and Knobel, M. (eds.). *Digital Literacies: Concepts, Policies and Practices*, New York, NY: Peter Lang: 1-16.

Lim, S. and Nekmat, E. (2009), "Media Education in Singapore—New Media, New Literacies?", in Cheung, C. (ed.), *Media Education in Asia*, Dordrecht: Springer: 185-197.

Lim, S. et al. (2011), "Singapore's Experience in Fostering Youth Media Production—the Implications of State-led School and Public Education Initiatives", in Fisherkeller, J. (ed.), *International Perspectives on Youth Media: Cultures of Production and Education* (Vol. 12), New York: Peter Lang: 84-102.

Lin, T. et al. (2015), "The Construct of Media and Information Literacy in Singapore Education System: Global Trends and Local Policies", *Asia Pacific Journal of Education*, 35(4): 423-437.

Livingstone, S. (2004), "What is Media Literacy?", *Intermedia*, 32(3): 18-20.

Martens, H. and Hobbs, R. (2015), "How Media Literacy Supports Civic Engagement in a Digital Age", *Atlantic Journal of Communication*. 23(2): 120-137.

- Mihailidis, P. (2016), "The Mobile Citizen: How a Media Literate Generation is Reshaping the Global Public Sphere", in Frechette, J. and Williams, B. (eds.), *Media Education for a Digital Generation*, New York, NY: Routledge: 235-243.
- Silver, A. (2009), "A European Approach to Media Literacy: Moving toward an Inclusive Knowledge Society", in Frau-Meigs, D. and Torrent, J. (eds.), *Mapping Media Education Policies in the World: Visions, Programmes, and Challenges*, New York, NY: The United Nations-Alliance of Civilizations in co-operation with Grupo Comunicar: 11-13.
- So, K. and Kang, J. (2014), "Curriculum Reform in Korea: Issues and Challenges for Twenty-first Century Learning", *Asia-Pacific Edu Res*, 23(4): 795-803.
- Wallis, R. and Buckingham, D. (2016), "Media Literacy: The UK's Undead Cultural Policy", *International Journal of Cultural Policy*, 25(2): 188-203.
- Weninger, C. (2017a), "Media Literacy Education in Singapore: Connecting Theory, Policy and Practice", in Chan, K. et al. (eds.), *Multidisciplinary Approaches to Media Literacy*, Beijing: Communication University of China Press: 399-416.
- _____. (2017b), "The "Vernacularization" of Global Education Policy: Media and Digital Literacy as Twenty-first Century Skills in Singapore", *Asia Pacific Journal of Education*, 37(4): 1-17.

สื่อออนไลน์

- BBC Media Literacy Strategy May 2013 [pdf]. (2013), retrieved 3 January 2020 from http://www.bbc.co.uk/learning/overview/about/assets/bbc_media_literacy_strategy_may2013.pdf
- Celot, P. (2014), *Media Literacy European Policy Recommendations: EAVI'S VERSION* [pdf], retrieved 3 January 2020 from <http://www.eavi.eu/wordpress/wp-content/uploads/2010/06/eavi%202014%20media%20literacy%20eu%20policy%20recommendations.pdf>
- Frau-Meigs, D. et al. (2014), *MIL Policies in Europe* [pdf], Presentation presented at the European Media Literacy Forum 2014, 28 May 2014, retrieved 3 January 2020 from http://ppemi.ens-cachan.fr/lib/exe/fetch.php/colloque140528/presentation_unesco_session_6.pdf
- Jeong, H. et al. (2009), "History, Policy, and Practices of Media Education in South Korea", in Frau-Meigs, D. and Torrent, J. (eds.), *Mapping Media Education Policies in the World: Visions, Programmes and Challenges*, retrieved 12 January 2019 from <http://www.unesco.org/new/en/communication-and-information/>

- resources/publications-and-communication-materials/publications/full-list/mapping-media-education-policies-in-the-world-visions-programmes-and-challenges//
- Lo, P. et al. (2014), "The Roles of the School Librarians as Information Literacy Specialists: A Comparative Study between Hong Kong, Shanghai, South Korea, Taipei and Japan", *New Library World*, 115(7/8): 314-339, <https://doi.org/10.1108/NLW-01-2014-0012>
- McDougall, J. and Pereira, L. (2017), *Digital Literacy and Education: Grid Report by Country* [pdf], retrieved 3 January 2020 from https://www.is1401eln.eu/fotos/editor2/meetings/uk_report.pdf
- McDougall, J. et al. (2014), "Media and Information Policies in the UK [pdf]", *ANR TRANSLIT and COST "Transforming Audiences/Transforming Societies"*, retrieved 3 January 2020 from http://eprints.lse.ac.uk/57103/1/Livingstone_media_information_literacy_2014_author.pdf
- Media Literacy Council Slammed for Oversimplifying Indications of Cyberbullying Children (2018), *Coconuts Singapore*, 26 August 2018, retrieved 12 January 2019 from <https://coconuts.co/singapore/news/media-literacy-council-slammed-oversimplifying-indications-cyberbullying-children/>
- Ng, E. (2012), Media Literacy Council is yet Another Attempt at Stifling Dissent, *Sgpolitics.net*, 1 August 2012, retrieved 12 January 2019 from <http://www.sgpolitics.net/?p=7781>
- Ofcom (2009), *Audit of learning-related media literacy policy development* [pdf], *Ofcom*, retrieved 3 January 2020 from http://stakeholders.ofcom.org.uk/binaries/research/media-literacy/Education_Policy_Audit_for_1.pdf
- UNESCO (2013), *Media and Information Literacy: Policy and Strategy Guidelines* [pdf], Paris, UNESCO, retrieved 3 January 2020 from <http://www.unesco.org/new/en/communication-and-information/resources/publications-and-communication-materials/publications/full-list/media-and-information-literacy-policy-and-strategy-guidelines/>
- _____. (2016), "Media and Information Literacy", *UNESCO*, retrieved 3 January 2020 from <http://www.unesco.org/new/en/communication-and-information/media-development/media-literacy/mil-as-composite-concept/>

ความจริงแท้ ความจริงหลง และ The Kuleshov Effect ในภาพยนตร์สารคดีเรื่อง *บูชา*

อรุพงศ์ รักษาสัตย์¹

บทคัดย่อ

ภาพยนตร์เรื่อง *บูชา* (Worship) เป็นภาพยนตร์สารคดีที่มีจุดเริ่มต้นมาจากความสงสัยของผู้เขียนต่อหน้าที่ของพระสงฆ์ ในยุคสมัยที่พระสงฆ์ส่วนใหญ่ไม่ได้ทำหน้าที่สั่งสอนเทศนา หรือทำให้เห็นถึงรูปแบบการใช้ชีวิตทางเลือกอื่นๆ ที่แตกต่างออกไปนอกจากประกอบพิธีทางศาสนาในวาระโอกาสต่างๆ รวมถึงความสงสัยต่อวัดที่ไม่ได้มีความแตกต่างจากบ้านของฆราวาสเท่าไรนัก ต่างมีเครื่องอำนวยความสะดวกเหมือนกัน หรือบางวัดก็อาจจะมากกว่าด้วยซ้ำไป ต่อมาได้พัฒนาเนื้อหาของสารคดีให้กว้างขึ้นเป็นภาพรวมของสังคมไทย ผ่านการกราบไหว้บูชาสิ่งต่างๆ ไม่เพียงแค่เรื่องที่เป็นกิจกรรมของพระสงฆ์เท่านั้น โดยนำเสนอให้เห็นมากกว่าการชี้ชัดลงไป เพื่อก่อให้เกิดการคิดและตั้งคำถาม คล้ายกับหลักความเชื่อในศาสนาพุทธ หรือกาลามสูตร ที่พระพุทธเจ้าได้กล่าวไว้แก่พุทธศาสนิกชน ไม่ให้เชื่อสิ่งใดๆ อย่างมงาย โดยไม่ใช้ปัญญาหรือพิจารณาให้เห็นถึงคุณและโทษเสียก่อน

แต่ทั้งนี้ ภาพยนตร์ได้แต่งเรื่องราวเสริมลงไปเพื่อนำเสนอความคิดเห็นส่วนตัว ผ่านมุมมองและการตัดต่อที่อยู่นอกจากเหตุการณ์จริงอื่นๆ ที่ปรากฏให้เห็น ซึ่งเป็นรูปแบบที่ผู้วิจัยต้องการที่จะนำเสนอ ด้วยเห็นว่าคุณค่าของภาพยนตร์สารคดีในฐานะที่เป็นงานศิลปะควรมีความคิดเห็นของผู้สร้างมากกว่าการบันทึกความจริง

* วันที่รับบทความ 19 ธันวาคม 2562; วันที่แก้ไขบทความ 3 กุมภาพันธ์ 2563; วันที่ตอบรับบทความ 15 กุมภาพันธ์ 2563.

¹ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ประจำกลุ่มวิชาภาพยนตร์และภาพถ่าย คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.

แม้บางเหตุการณ์อาจจะดูไม่เหมาะสมในแง่ที่ทำให้ศาสนาหรือภาพลักษณ์อันงดงามของประเทศเสื่อมเสีย แต่ด้วยเจตนาที่ต้องการเปิดเผยให้เห็นความจริง น่าจะนำไปสู่การยอมรับและแก้ไขมากกว่าการจะไม่ลงมือทำอะไรเลย และปล่อยให้หลายสิ่งอย่างของกิจกรรมความเชื่อถูกใช้เป็นช่องทางแสวงหาผลประโยชน์ของคนบางกลุ่ม นอกเหนือจากนั้น สิ่ง queเพิ่มเติมเข้ามาระหว่างการถ่ายทำบางเหตุการณ์ ก็ไม่ได้ทำให้ถึงกับสิ้นหวังเสียเลยทีเดียว ยังมีด้านที่สวยงามของการบูชาบางแห่งด้วยเช่นกัน แต่เป็นการมองในฐานะที่เป็นประเพณีและวัฒนธรรมที่ทำหน้าที่รวมผู้คนชุมชนเข้าไว้ด้วยกันได้อย่างดีแบบสันตทานการในชุมชน ไม่ใช่เป็นการมองในแง่ของพิธีกรรมทางศาสนาแต่เพียงอย่างเดียว แม้ว่า การจัดงานในปัจจุบันมักจะรวมทั้งสองด้านเข้าไว้ด้วยกัน จนแยกแทบไม่ออกแล้ว ก็ตาม

คำสำคัญ: ภาพยนตร์สารคดี การผลิตภาพยนตร์ การตัดต่อภาพยนตร์
ความจริง

A Truth Hidden in a Lie and a Lie Hidden in a Truth: The Kuleshov Effect in the Documentary Film *Worship*

Uruphong Raksasad²

Abstract

Worship is a documentary film that began with skepticism about the existence of monks today. And what role do most monks perform in Thai society? In an era in which most or most of the monks do not teach, preach, or demonstrate different ways of living, in addition to performing religious ceremonies on various occasions. Including doubts about Buddhist temples that are not so different from the house of the laity, which have the same facilities, or some temples may have more. But finally, the issue of documentary has finally been expanded to be an overview of the Thai society through worshipping various things.

This documentary film wants to show the faith of people towards religion, god and goddess through the expression of worship. However, it has also added additional stories to present personal opinions as well, aside from what is shown in other real events through camera angles and editing, which is the format that the researcher wants to do. And with the belief that documentary films as works of art should have the opinions of their creators, rather than just recording the truth. From the aforementioned point of view to the intention of making the

² Assistant Professor, Department of Film and Photography, Faculty of Journalism and Mass Communication, Thammasat University.

movie visible to both domestic and international audiences. Although some events may not be inappropriate in the sense that the religion or the beautiful image of the country deterioration. But with the good intent of seeing that the revelation shows rotting wounds should lead to treatment better to allow the wound to rot and the whole body cannot heal. But apart from that, in addition to the filming of certain events, it shows the beauty of worship in Buddhism as well, something that blends beliefs and celebrations so perfectly that it can create wonder for the researchers.

Keywords: documentary film, film production, film editing, truth

ภาพที่ 1 การแห่ร่างหลวงปู่ครูบาเจ้าชัยวงศาพัฒนา ประเพณีเปลี่ยนผ้าครอง
 สรีระทิพย์ หลวงปู่ครูบาเจ้าชัยวงศาพัฒนา วัดพระพุทธบาทห้วยต้ม
 อำเภอลี้ จังหวัดลำพูน



ที่มา: ภาพจากภาพยนตร์สารคดีเรื่อง บุษบา

ภาพที่ 2 พระครูบาอริยชาติ อริยจิตโต วัดแสงแก้วโพธิญาณ



ที่มา: ภาพจากภาพยนตร์สารคดีเรื่อง บุษบา

ที่มาและความสำคัญ

ภาพยนตร์สารคดีเรื่อง *บูชา (Worship)* เป็น hybrid cinema หรือภาพยนตร์สารคดีผสมเรื่องแต่ง หรือจะเรียกว่าเป็นภาพยนตร์เรื่องแต่งผสมสารคดีก็ได้ไม่ต่างกัน ซึ่งคำว่า hybrid cinema ก็เป็นคำกว้างๆ แม้ว่าจะมีนักวิชาการภาพยนตร์หรือศิลปินผู้ทำหนังได้ให้คำนิยาม ก็ไม่มีใครที่กล้าบอกว่าคำอธิบายของตนเองถูกต้องที่สุด และคิดว่าไม่มีความจำเป็นที่จะต้องจำกัดให้แคบลงไป เพราะคำอธิบายกว้างๆ จะเปิดโอกาสให้นักทำหนังได้สร้างงานที่หลากหลายมากกว่า

ถ้าพิจารณาถึงงานสารคดีแบบนี้ ก็อาจนึกถึงงานอย่าง *The Act of Killing* (2013) ซึ่งมีการผสมทั้งเรื่องจริงเรื่องแต่งเข้าด้วยกันในระดับที่ว่าไม่สามารถระบุได้ว่าภาพที่เห็นอยู่เป็นเรื่องจริงหรือเรื่องแต่ง เพราะว่ามันเป็นไปได้ทั้งสองอย่าง แต่สำหรับภาพยนตร์สารคดี *บูชา* ไม่ได้มีการผสมผสานในระดับที่ลึกซึ้งขนาดนั้น เพราะเป็นแค่การดัดสลับระหว่างเรื่องจริงและเรื่องแต่งเข้าด้วยกัน จึงอาจจะเป็นหรือไม่เป็น hybrid cinema ก็ได้ ซึ่งก็ไม่ใช่ว่าประเด็นที่อยากจะชี้ชัดเพียงแต่จะกล่าวว่าหนังมีต้นธารมาจากทางนั้น หรือพิจารณาในแง่ของการเล่าเรื่องที่ไมใช่การสัมภาษณ์ แต่ใช้ภาพในการเล่า ก็อาจจะนึกถึงงานอย่าง *Berlin: Symphony of the City* (1927), *Man with Movie Camera* (1929) หรือกระทั่งงานในยุคสมัยต่อมาอย่าง *Koyaanisqatsi* (1982) ซึ่งต่างก็ปล่อยให้ภาพเสียงทำงานเอง แต่ด้วยเนื้อหาเฉพาะที่เกิดขึ้นในประเทศไทย รวมถึงรายละเอียดเล็กๆ น้อยๆ ในการเล่าเรื่อง ก็ทำให้สารคดีเรื่องนี้แตกต่างออกไป

แนวคิดหรือทฤษฎีที่ผู้เขียนนำมาใช้ทำงานอยู่หลายครั้งคือ *The Kuleshov Effect* ซึ่งถึงแม้ว่าจะเป็นทฤษฎีของการตัดต่อโดยตรง แต่ว่าถ้าได้วางแผนเอาไว้ในขั้นตอนการเตรียมงานและถ่ายทำ ก็จะสามารถช่วยในการสื่อความหมายได้ดียิ่งขึ้น ที่น่าสนใจคือ แนวคิดนี้สามารถอธิบายถึง hybrid cinema ได้ด้วย กล่าวคือ ภาพความจริงสองภาพเมื่อวางคู่กันหรือเรียงกัน ผู้ชมจะ “แต่งเติม” ช่องว่างนั้นด้วยจินตนาการและความคิดของตัวเอง ซึ่งอาจจะสื่อความคิดที่แตกต่างภาพเดิมโดยสิ้นเชิง

วัตถุประสงค์ของการสร้างภาพยนตร์

คุณค่าของภาพยนตร์สารคดีข้อหนึ่งที่มีความสำคัญและแตกต่างจากคุณค่าของภาพยนตร์บันเทิงคือ ความจริงที่ปรากฏอยู่ข้างใน ซึ่งจะมีมากน้อยแค่ไหนก็ตาม แต่ชิ้นงานภาพยนตร์สารคดีนั้นมีคุณค่าในด้านการบันทึกความจริงคล้ายกับภาพข่าว เป็นหลักฐานที่บ่งบอกถึงยุคสมัยได้ โดยสารคดีเรื่องนี้มีวัตถุประสงค์เบื้องต้นคือ บันทึกภาพการบูชาต่างๆ ในประเทศไทยในช่วงปี พ.ศ. 2561 ถึง พ.ศ. 2562 จึงเชื่อว่า จะมีคุณค่าด้านนี้อยู่ไม่มากนักน้อย และนอกเหนือจากเป็นงานที่บันทึกประวัติศาสตร์แล้ว ผู้เขียนยังต้องการให้ผู้ชมรับรู้และรู้สึกร่วมไปกับเหตุการณ์ รวมถึงรับทราบถึงทัศนคติของผู้เขียนได้ด้วยตัวเองและคิดไตร่ตรองกับสิ่งเหล่านั้นอีกครั้งหนึ่งว่า จะนำพาสังคมไปทางไหน

แนวคิดในการนำเสนอด้วยการจัดวางโดยไม่สรุปความแต่ให้ผู้ชมได้นำเอาไปคิดต่อ เป็นธรรมชาติของศิลปะโดยทั่วไปที่ใช้การพูดแบบอ้อมๆ เปรียบเทียบ เปรียบเปรย แล้วให้ผู้ชมตรึกตรองและปักใจเชื่อด้วยตัวเอง ต่างจากการบอกให้เชื่อโดยตรง ซึ่งอาจใช้ไม่ได้เมื่อไปขัดแย้งกับอัตตาของผู้ชม แนวคิดที่ว่านั้นคือ กาลามสูตร ที่พระพุทธเจ้าได้ตรัสเอาไว้โดยไม่ได้สรุปว่า แบบไหนผิดหรือถูก แต่ให้ใช้การพิจารณาด้วยสติปัญญาก่อนตัดสินใจเชื่อ โดยกาลามสูตร หรือสิ่งที่ไม่ควรเชื่อ 10 ประการ มีดังนี้

1. อย่าเพิ่งเชื่อโดยฟังตามกันมา
2. อย่าเพิ่งเชื่อโดยถือว่าเป็นของเก่าเล่าสืบๆ กันมา
3. อย่าเพิ่งเชื่อเพราะชาวเล้าลือ
4. อย่าเพิ่งเชื่อโดยอ้างคัมภีร์หรือตำรา
5. อย่าเพิ่งเชื่อโดยคิดเดาเอาเอง
6. อย่าเพิ่งเชื่อโดยคาดคะเนอนุมานเอา
7. อย่าเพิ่งเชื่อโดยตรึกตรองเอาตามอาการที่ปรากฏ
8. อย่าเพิ่งเชื่อเพราะเห็นว่าต้องกับความเห็นของตน
9. อย่าเพิ่งเชื่อเพราะผู้พูดควรเชื่อได้
10. อย่าเพิ่งเชื่อเพราะผู้พูดนั้นเป็นครูของเรา

นอกจากนี้ หลักกาลามสูตรยังคล้ายกับแนวคิดทางวิทยาศาสตร์ที่ไม่ให้เชื่อจนกว่าจะได้ทดสอบหรือพิจารณาด้วยเหตุผลให้ปรากฏชัดเจนเสียก่อน

ขอบเขตของการทำงาน

1. บันทึกกิจกรรมการบูชาต่างๆ ในประเทศไทยที่เกิดขึ้นในปี พ.ศ. 2561 ถึง พ.ศ. 2562 ทั้งกิจกรรมที่ทำกันส่วนบุคคลและกิจกรรมสาธารณะที่มีการประชาสัมพันธ์ให้ประชาชนทั่วไปเข้าร่วมชมหรือจัดขึ้นอย่างเปิดเผย โดยดูจากลักษณะงานที่เข้าเกณฑ์นิยามศัพท์

2. ใช้ทั้งการถ่ายทำในลักษณะสังเกตการณ์ (observation) และการนำผู้ชมไปมีอารมณ์ร่วมกับเหตุการณ์โดยการถ่ายทำแบบถือถ่ายใช้กล้องขนาดเล็กที่บันทึกเสียงได้ในตัว (cinéma vérité) ไม่ใช้การสัมภาษณ์ มีการกำกับตัวบุคคล และจัดการกับสถานที่เพียงเล็กน้อยเพื่อคุณค่าด้านศิลปะภาพยนตร์

3. ถ่ายทำในส่วนของเรื่องแต่ง เพื่อเชื่อมโยงภาพเหตุการณ์จริง และนำเสนอความคิดเห็นของผู้สร้างเท่าที่จำเป็นเพื่อให้การเล่าเรื่องน่าติดตาม

วิธีการทำงาน

ภาพยนตร์เรื่องนี้ผู้เขียนทำหน้าที่ทั้งกำกับและถ่ายภาพ โดยได้ถ่ายทำด้วยตนเองเกือบทั้งหมด ยกเว้นภาพที่ถ่ายด้วยโดรน ที่ต้องใช้ผู้มีทักษะเฉพาะมาถ่ายทำให้ แม้ว่าการทำงานช่วงแรก มีการใช้ตากล้องอีกสองคนมาช่วยถ่ายทำในส่วนสารคดี เพราะต้องการเหตุการณ์และจุดเด่นที่หลากหลายสำหรับการตัดต่อ และสามารถกระจายกันไปถ่ายทำตามงานต่างๆ ทั่วประเทศตามความสะดวกของแต่ละคน แต่ว่าท้ายที่สุด ก็ได้ยกเลิกการแบ่งงานถ่ายทำแบบนี้ไปหลังจากได้ถ่ายทำไปบางส่วนและไม่ได้ใช้ภาพเหล่านั้น เพราะมุมมองหรือทิศทางการถ่ายภาพของตากล้องแต่ละคนแตกต่างกันมากเกินไป ซึ่งอาจจะทำให้งานออกมาขาดเอกภาพทางภาพหรือความคิดไป แม้ว่าผู้เขียนจะถ่ายทำเหตุการณ์ต่างๆ ได้น้อยลงจากที่ต้องถ่ายทำคนเดียว แต่ก็สามารถควบคุมทิศทางของภาพได้มากกว่า ซึ่งไม่ได้หมายความว่า ตากล้องคนอื่นไม่ดีหรืออย่างไร เพื่อแต่เป็นการรักษาเอกภาพของงานเอาไว้มากกว่า

การทำงานในกองถ่าย มักจะใช้คนน้อยเท่าที่จำเป็น คือ 2-3 คน หรือ บางครั้งก็คนเดียว เพื่อให้ถ่ายทำได้สะดวกที่สุด สามารถแฝงตัวไปกับชาวบ้าน ในแต่ละงานได้โดยไม่เป็นจุดสนใจมากนัก เพื่อให้ได้ภาพที่มีความเป็นธรรมชาติมากที่สุด ตอบสนองต่อเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นได้เร็วที่สุดสามารถถ่ายทำอย่างทันทีทันใด โดยไม่ติดภาพที่งานจำนวนมากเข้ามาในภาพ กล่าวคือ ไม่ว่าจะถ่ายทำงานอะไร พื้นฐานในการคิดก็จะอยู่ที่การให้มีทีมงานน้อยที่สุดเท่าที่จะทำได้ โดยที่ยังสามารถควบคุมอุปกรณ์ถ่ายทำทั้งหมดได้อยู่

ที่มาและแนวทางในการสร้าง

ก่อนจะกล่าวถึงภาพยนตร์สารคดี (documentary film) ผู้เขียนขออธิบายถึง ภาพยนตร์แห่งความจริง (non-fictional film) เสียก่อน เนื่องจากมักมีความสับสนว่าเป็นภาพยนตร์สารคดีด้วยเหมือนกัน

ริชาร์ด เมอแรน บาร์แซม (Richard Meran Barsam) นักวิชาการภาพยนตร์ระบุไว้ว่า “ภาพยนตร์แห่งความจริง” (non-fictional film) หมายถึง “ภาพยนตร์ที่สร้างจากความจริงที่ปรากฏอยู่ในสังคม อาจเป็นเรื่องทั่วไป ธรรมดา หรือมีปัญหาล็กน้อย จนไปถึงวิกฤตการณ์รุนแรง โดยเนื้อหามุ่งรายงานเฉพาะ ข้อมูลความจริงโดยไม่มีนัยใดๆ แอบแฝง การถ่ายทำจึงไม่มีการแสดง ไม่มีการจัดฉาก เสื้อผ้า จัดเสียงประกอบ และไม่เขียนบทพูด จึงมักเป็นภาพยนตร์ประเภทการศึกษา เดินทางท่องเที่ยว ฝึกอบรม ข่าว และรายงานสถานการณ์พิเศษ” ส่วน “ภาพยนตร์สารคดี” (documentary film) แม้จะมีเนื้อหาที่เกี่ยวข้องอยู่บนความจริงเหมือนกัน แต่ประเด็นสำคัญที่ทำให้เกิดความแตกต่างอยู่ที่วัตถุประสงค์ของการสร้าง เพราะในขณะที่ภาพยนตร์แห่งความจริงมุ่งรายงานเฉพาะข้อเท็จจริง ข้อมูลความจริงที่เกิดขึ้น แต่สำหรับวัตถุประสงค์ในการสร้างภาพยนตร์สารคดี เรื่องหนึ่งๆ นั้น เกิดจากเจตนารมณ์ที่แน่วแน่ของผู้สร้างที่ต้องการจะบอกนัยทางความคิด (statement) ที่มีต่อเรื่องนั้นๆ ให้ผู้ชมได้รับทราบ ดังนั้นการนำเสนอเนื้อหาของความจริงจึงมิใช่เพียงการรายงานตามธรรมดาอย่างเดียว (ปัทมา สุวรรณภักดี, 2555: 4)

เพราะฉะนั้น งานภาพยนตร์สารคดีชิ้นนี้จึงถูกสร้างขึ้นด้วยเจตจำนงบางอย่าง และมีได้ทำหน้าที่นำเสนอเนื้อหาตามความจริงทั้งหมด แต่ประกอบสร้างขึ้นจากชิ้นส่วนของความจริงที่ปรากฏอยู่ในสังคม และให้ความเห็นเพิ่มเติมลงไป โดยชี้ให้เห็นมุมมองบางอย่างที่อาจจะไม่ถูกต้องตามบรรทัดฐานของสังคม นัก เช่น กรณีที่พระเทศนาให้ประชาชนรู้จักละทิ้ง บริจาคเงินทำบุญให้กับวัด แต่พระกลับเก็บเงินเหล่านั้นไว้ใช้เพื่อสร้างวัตถุ สิ่งก่อสร้างที่ใหญ่โต สร้างความสะดวกสบายให้กับตนเอง และไม่อยู่อย่างสมณะ เพียงแต่ความคิดเห็นเหล่านั้นจะไม่ปรากฏเป็นลายลักษณ์อักษรในภาพยนตร์ แต่ซ่อนอยู่ภายใต้การจัดวางที่สามารถตีความต่อไปได้

การสร้างภาพยนตร์สารคดีโดยทั่วไปจำเป็นต้องวิจัย (research) เพื่อให้การทำงานนั้นราบรื่นและบรรลุเป้าหมายที่วางไว้ ส่วนว่าจะต้องทำการสำรวจอย่างหนักหน่วงมากน้อยแค่ไหนนั้น ขึ้นอยู่กับลักษณะและจุดประสงค์หลักในการสร้างสารคดี โดย บัทยา สุวรรณภักดี (2555) ผู้เขียนหนังสือ *องค์ประกอบในการเล่าเรื่องของภาพยนตร์สารคดี* ได้แบ่งจุดประสงค์หลักในการสร้างภาพยนตร์สารคดีไว้ 3 ประเภท ดังนี้

1. เพื่อบันทึกหรือเปิดเผย
2. เพื่อชักจูงหรือส่งเสริม
3. เพื่อวิเคราะห์หรือสืบสวน

โดยแต่ละประเภทก็จะมีกระบวนการสำรวจแตกต่างกันไป ขณะที่บางเรื่องอาจหลีกเลี่ยงการสำรวจก็ได้ เพื่อรักษาความสดของสถานการณ์ที่อยู่ตรงหน้า แลกกับการใช้เวลาที่มากขึ้นในการหาเส้นเรื่องที่เล่า สำหรับภาพยนตร์สารคดี *บูชา* ที่บันทึกเหตุการณ์ที่ผู้คนในสังคมไทยรับรู้กันอยู่แล้วในระดับหนึ่ง จึงไม่ได้มีการสำรวจเชิงลึกมากนัก แต่พยายามถ่ายทำงานแต่ละงานให้น่าติดตามมากกว่า

ภาพยนตร์สารคดีอาจจะไม่มีหรือไม่มีโครงสร้าง อาจจะมีหรือไม่มีแก่นเรื่อง (theme) ก่อนการถ่ายทำก็ได้ แต่ว่าท้ายที่สุด เมื่ออยู่ในขั้นตอนการตัดต่อ ก็ต้องเป็นหน้าที่ของคนตัดต่อหรือผู้กำกับที่จะต้องหาโครงสร้างหรือแก่นเรื่อง

ที่จะบอกเล่าไปยังผู้ชม รวมถึงค้นหาวีธีการเล่าให้ได้อรธรส ซึ่งจะยากยิ่งขึ้นในการประกอบสร้าง ถ้าพูดเท็จหรือสิ่งที่ถ่ายมาไม่มีเค้าโครงของสิ่งเหล่านั้นอยู่เลย แต่ถ้าในขั้นตอนพัฒนาบท ถ่ายทำ ผู้สร้างทราบดีว่าภาพยนตร์ต้องการสื่อสารอะไร การถ่ายทำก็จะมีประเด็นดังกล่าวเป็นแนวคิดในการทำงาน คนตัดต่อก็จะทำงานได้เร็วยิ่งขึ้น ได้งานที่ดีขึ้น แม้ว่าความเป็นจริงในขั้นตอนการถ่ายทำจะมีหลายสิ่งอย่างที่คาดเดาหรือวางแผนถ่ายได้ยากก็ตาม เพราะขึ้นอยู่กับตัวบุคคล ต้นแบบหรือตัวละครของเราซึ่งไม่ได้เป็นนักแสดงที่จะให้ทำอะไรก็ได้ที่ผู้สร้างอยากได้ และเหตุการณ์รายรอบที่อาจจะจะมีหรือไม่มีอะไรเกิดขึ้นก็ได้ แต่ว่าการจับประเด็นหรือพยากรณ์ความเป็นไปข้างหน้า ก็เป็นจุดเริ่มต้นทำงานได้ แม้ว่าท้ายที่สุดแล้วภาพยนตร์จะเล่าประเด็นเดิมหรือไม่ก็ตาม

ในการสร้างภาพยนตร์เรื่องแต่ง หรือภาพยนตร์บันเทิง มีการเริ่มต้นจากการหาเรื่องที่สนใจ ซึ่งอาจจะมาจากเรื่องจริงหรือจะมาจากเรื่องแต่งก็ได้ หลังจากนั้น ก็เป็นการหาข้อมูลเพื่อพัฒนาเป็นบทภาพยนตร์ และก็เข้าสู่การถ่ายทำให้ได้ตามบท วิธีการสร้างภาพยนตร์สารคดีโดยทั่วไปมีแนวทางที่ต่างออกไปดังนี้คือ แม้ว่าจะมีการวางสารเอาไว้ แต่เป็นเพียงเส้นทางที่ทำไว้ชั่วคราว เหมือนทางข้ามแม่น้ำที่ทำจากไม้ไผ่เอาไว้ใช้ชั่วคราวก่อนที่จะสร้างสะพานจริง ซึ่งช่วงเวลาที่ยังต้องใช้สะพานไม้ไผ่ ผู้สร้างจะเดินทางจากฝั่งหนึ่งที่เขายืนอยู่ไปยังอีกฝั่งหนึ่งที่ตัวละครของเขาอยู่นอยู่ เพื่อไปศึกษา ไปถ่ายทำชีวิตบางส่วนของตัวละคร แล้วกลับมายังจุดเดิมเพื่อปะติดปะต่อความเป็นไปได้ต่างๆ ในการนำเรื่องราวเล็กๆ นั้น มาขยายเป็นภาพยนตร์ที่สมบูรณ์ในที่สุด และสร้างสะพานจริงที่สามารถพาผู้ชมให้ได้ไปเห็นชีวิตอีกฝั่งหนึ่งของสะพานได้

การสร้างภาพยนตร์เรื่องแต่ง ผู้สร้างอาจจะไม่จำเป็นต้องเคารพตัวละครที่อยู่อีกฝั่งหนึ่งของสะพาน เพราะเขาเป็นผู้สร้างขึ้น เป็นตัวละครที่สมมติขึ้น ไม่ต้องรับผิดชอบใดๆ เพราะตัวละครไม่ได้มีอยู่ในชีวิตจริง ต่างจากภาพยนตร์สารคดีที่ผู้คนที่อยู่อีกฟากฝั่งของสะพานมีตัวตนจริงๆ เพราะฉะนั้นการสร้างสะพานที่บรรจุเนื้อเรื่อง สาร วิธีการเล่า จึงเป็นเรื่องที่เกิดจากคนทั้งสองฝั่งในสัดส่วนที่มากน้อยต่างกันไปตามแต่ละงาน สิ่งที่ผู้สร้างสะพานควรคำนึงตลอด

เวลา คือ เขาต้องรับผิดชอบต่อสิ่งที่เกิดขึ้นกับคนที่อยู่อีกฝั่งของสะพาน จากการถ่ายทำและการเผยแพร่เรื่องราวของตัวละครออกไปอย่างเสียไม่ได้ ยกเว้นว่าประเด็นที่เขาทำลงไปนั้น เมื่อซังน้ำหนักแล้วเขาคิดว่าน่าจะเป็นประโยชน์หรือนำความดีงามมาสู่สังคมได้มากกว่าการคงไว้ซึ่งผลประโยชน์ส่วนตัวของตัวละคร และนั่นก็หมายความว่า ผู้เล่าก็ต้องพร้อมที่จะรับมือกับสิ่งที่ตามมาด้วยระดับหนึ่ง

ความท้าทายของการสร้างภาพยนตร์สารคดีอันหนึ่งที่น่าสนใจคือแนวทางหรือ approach ของการถ่ายทำ ที่ผู้สร้างจะวางตัวเองอย่างไรในการเข้าไปถ่ายทำชีวิตของคนอื่น ต้องทำตัวสนิทสนมมากน้อยแค่ไหนจนตัวละครเต็มใจที่จะเปิดเผยเรื่องราวหรือแสดงออกมาได้อย่างเป็นธรรมชาติ ตรงนี้ไม่มีข้อที่บ่งชี้ได้ชัดเจนเพราะขึ้นอยู่กับผู้สร้างและตัวละครแต่ละคน เพราะแต่ละ approach ก็มีจุดที่ท้าทายแตกต่างกันออกไป ซึ่งช่วยสร้างความหลากหลายให้กับงาน แต่พอจะอธิบายได้ว่า การแสดงออกได้อย่างธรรมชาติของตัวละคร โดยทั่วไปเกิดจากความไว้วางใจเชื่อใจผู้ถ่ายทำ หรืออยู่ในสภาวะที่ตัวละครไม่รู้สึกว่าการถูกกล้าพื้นที่ส่วนตัวจนมากนัก เพราะคนถ่ายทำได้กลายเป็นคนกันเองไปแล้ว แต่ดังที่อธิบายแล้วว่า ไม่มีกฎอะไรชัดเจน เพราะในบางกรณีที่ตัวละครรู้สึกไม่เป็นส่วนตัวก็อาจเป็นความต้องการของผู้สร้างก็ได้ ซึ่งก็จะได้อารมณ์อีกแบบหนึ่ง โดยที่ยังไม่นำประเด็นเรื่องจริยธรรมหรือความเหมาะสมเข้ามาเกี่ยวข้องด้วย

การถ่ายทำภาพยนตร์สารคดีเรื่อง *บุชา* ใช้ประโยชน์จากการถ่ายทำในพื้นที่สาธารณะ ที่ไม่ได้ห้ามให้มีการถ่ายทำ และการกระทำแทบทั้งหมดผู้กระทำหรือบุคคลในเรื่องมีความต้องการให้เป็นสาธารณะอยู่แล้วโดยการประกาศหรือประชาสัมพันธ์ ผู้เขียนทำตัวคล้ายกับชาวบ้านที่เข้าไปร่วมงานพิธีปกติ โดยไม่ได้เข้าไปสร้างความสัมพันธ์กับตัวละครในระดับบุคคล เพราะเห็นว่าสิ่งที่ตัวละครทำในงานพิธีค่อนข้างเป็นไปในทางลบ หรือเป็นการมอมเมาประชาชน และผู้เขียนตั้งใจจะนำเสนอสิ่งเหล่านั้นไปสู่สังคมกว้าง เพื่อแสดงให้เห็นว่าเป็นปัญหา หากปล่อยเอาไว้เช่นนั้น การถ่ายทำจึงเป็นการมองจากระยะไกลออกมา ทั้งด้านภาพและความคิดของตัวละคร เพราะไม่สามารถทำความเข้าใจ

รู้จักกับตัวละครแล้วบอกเจตนาการถ่ายทำออกไป ซึ่งเป็นไปได้ยากมากที่จะบอกเจตนาผู้สร้าง หรือแสดงให้เห็นว่ามีการถ่ายทำภาพยนตร์สารคดีอย่างจริงจังในระดับที่จะถูกนำไปเรียบเรียงเป็นเนื้อหาขนาดยาว เพราะตัวละครจะระวังตัวมากขึ้นจนไม่กระทำการที่เขาทำในชีวิตประจำวันอยู่อีกต่อไป หรือตัวผู้เขียนเองอาจจะไม่กล้านำเสนอภาพเหล่านั้นของตัวละคร เพราะได้รู้จักกันในระดับบุคคลและมีความเห็นอกเห็นใจกันไปเสียแล้ว ข้อเสียของการถ่ายทำลักษณะนี้อาจจะขาดอารมณ์ ความรู้สึก และมุมมองความคิดเห็นของตัวละคร ซึ่งอาจจะทำให้ภาพยนตร์สารคดีขาดความน่าติดตาม ซึ่งในกรณีของเรื่องนี้ผู้เขียนได้แก้ไขจุดนี้โดยแต่งเรื่องเสริมตัวละครลงไป เพื่อให้ผู้ชมติดตามหรือเกาะเกี่ยวตัวละครนี้ไปจนจบได้ แม้จะไม่ได้เป็นตัวดำเนินเรื่องทั้งหมดก็ตาม

ภาพที่ 3 ตัวละครพระที่สร้างขึ้นเพื่อให้ผู้ชมติดตาม และช่วยสื่อความคิดหลักของผู้สร้าง



ที่มา: ภาพจากภาพยนตร์สารคดีเรื่อง บุญ

ส่วนกรณีของจริยธรรมของการนำเสนอปัญหาของศาสนาให้กับสังคมนั้น ถ้าย้อนกลับไปยังหลักธรรมคำสอนของศาสนาพุทธที่บรรจุไว้เป็นข้อความในพระไตรปิฎก ข้อที่ 225 ที่กล่าวไว้ว่า

“ดูก่อนภิกษุทั้งหลาย คนเหล่านี้จากกล่าวติเตียนเรา ตีเตียนพระธรรม หรือตีเตียนพระสงฆ์ ท่านทั้งหลายไม่พึงผูกอาฆาต ชุ้นเคือง ไม่พอใจ ในตัวบุคคลเหล่านั้น เพราะถ้าท่านทั้งหลายโกรธเคือง หรือไม่พอใจ ในบุคคลที่กล่าวติเตียนเรา ตีเตียนพระธรรม หรือตีเตียนพระสงฆ์ นั้น อันตรายเพราะความโกรธเคืองนั้น ก็จะเป็นของท่านทั้งหลายเอง ถ้าท่านทั้งหลายโกรธเคือง หรือไม่พอใจบุคคลที่กล่าวติเตียนเรา ตีเตียนพระธรรม หรือตีเตียนพระสงฆ์ จะรู้ได้หรือว่า คำกล่าวของคนเหล่านั้น เป็นคำกล่าวที่ดี (สุภาสิต) หรือไม่ดี (ทุพภาสิต) ดูก่อนภิกษุทั้งหลาย ท่านทั้งหลายพึงชี้แจง (คลี่คลาย) เรื่องที่ไม่เป็นจริง ให้เห็นว่าไม่เป็นจริง ในข้อที่คนเหล่านี้ กล่าวติเตียนเรา ตีเตียนพระธรรม หรือตีเตียนพระสงฆ์ ให้เขาเห็นว่าข้อนั้นไม่จริง ข้อนั้นไม่แท้ ข้อนั้นไม่มี ในพวกเรา ข้อนั้นไม่ปรากฏในพวกเรา”

พรมชาลสูตร 9/3, www.dhammathai.org

จากข้อความดังกล่าว จะเห็นได้ว่า พระพุทธเจ้าเปิดโอกาสให้มีการตำหนิติเตียนพระสงฆ์ได้ด้วยเหตุและผล และเป็นสิ่งที่จะต่อยอดในทางที่เจริญไปข้างหน้าได้ถ้าพระสงฆ์ได้ออกมาตอบการ “ตำหนิตัวด้วยศาสตร์ภาพยนตร์” ด้วยการอธิบายถึงเหตุผลของการกระทำต่างๆ ที่ปรากฏในภาพยนตร์เรื่องนี้ว่า เป็นเรื่องบริสุทธิ์และงดงามดีแล้วในศาสนาแห่งเหตุและผล

กระบวนการพัฒนาแนวคิด

Concept: พิธีกรรมและความเชื่อ

Theme: พิธีกรรมและความเชื่อทางไสยศาสตร์เป็นสิ่งที่สมมติขึ้น

เมื่ออ่านข้อความที่กำหนดเป็นแก่นเรื่องดูแล้ว ก็จะเห็นว่า เป็นประโยค ที่ให้ความรู้สึกกลางๆ แต่ในการเริ่มต้นทำงาน ผู้เขียนได้กำหนดแก่นความคิดไว้ ดังนี้ “ความลุ่มหลงมัวเมาในพิธีกรรม ความเชื่อทางไสยศาสตร์เป็นสิ่งขัดขวาง ความเจริญของประเทศไทย” ซึ่งแน่นอนที่สุดว่า ความคิดดังกล่าวได้ปรับเปลี่ยน

ในขั้นตอนตัดต่อ อันถือเป็นเรื่องปกติในการสร้างภาพยนตร์สารคดี การคิดสารหรือธีมควรจะต้องทำให้ชัดเจน โดยไม่ต้องกลัวว่า ธีมจะตรงหรือทื่อและเห็นได้ชัดเจนเกินไป เพราะศิลปะของภาพยนตร์ที่เป็นการเล่าแบบอ้อมๆ หรือจัดวางเปรียบเทียบกับภาพและเสียงให้ผู้ชมไปคิดต่อ สารเหล่านั้นจะปรากฏอยู่ในชั้นงานในระดับที่ลึกลงไป ผู้ชมแต่ละคนจะได้รับสารในระดับที่แตกต่างกันลงไปตามแต่ความคิดพื้นฐานและประสบการณ์ชีวิตของแต่ละคน

Synopsis: พระรูปหนึ่งที่ไม่สามารถสลีออกจากความเป็นพระสงฆ์ได้ เพราะเป็นความต้องการของแม่ และความจำเป็นทางเศรษฐกิจ ในฐานะที่เป็นเหมือนเสาหลักของครอบครัว เขาจึงต้องวางตัวเองให้เป็นไปตามที่ชาวบ้านผู้ศรัทธาอยากให้เป็น แต่ว่าท้ายที่สุด จากการได้เห็นสภาพชีวิตของสงฆ์ในชีวิตจริง และการหาประโยชน์จากความศรัทธา การบูชาสิ่งที่น่าสนใจผ่านพิธีกรรมต่างๆ ทั่วประเทศไทย ทำให้พระหนุ่มเกิดความขัดแย้งขึ้นในใจ

ในการวางโครงสร้างให้มีส่วนผสมของเรื่องแต่งเข้าไปในสารคดีนั้น ไม่ได้ตั้งใจแค่ว่าจะเป็น hybrid cinema เท่านั้น แต่เหตุผลหลักอยู่ที่ความต้องการที่จะมีเส้นเรื่อง (storyline) บางๆ เพื่อช่วยยึดความสนใจของผู้ชมให้อยู่กับภาพยนตร์ขณะรับชมดังที่ได้กล่าวมา เป็นความลงให้ติดตามไปเห็นความจริงที่มีอยู่ในเรื่อง และมองเห็นความเชื่อ ความศรัทธาของคนไทยต่อศาสนาหรือสิ่งศักดิ์สิทธิ์ต่างๆ จนเกิดพิธีกรรมต่างๆ มากมาย ทั้งที่ทำตามกันและที่ทำด้วยความเชื่อส่วนบุคคล จะนำไปสู่การได้เห็นทั้งความจริง ความลงต่างๆ ของทั้งสงฆ์และฆราวาส ที่หาผลประโยชน์จากความพว่เลือนอันนี้

เทคนิคการถ่ายทำและการตัดต่อ

ในการถ่ายทำเรื่องนี้ ผู้เขียนได้เลือกใช้อุปกรณ์กล้อง เลนส์หลักที่มีขนาดเล็กไม่ใหญ่มากนัก สามารถจัดชุดอุปกรณ์ในรูปแบบต่างๆ ให้เหมาะสมกับแต่ละงาน ซึ่งจะได้อธิบายรายละเอียดต่อไป แต่ว่าโดยรวมแล้ว การทำงานจะเป็นแบบ *cinéma vérité* ที่เน้นความคล่องตัวสูง และเป็นการถ่ายทำด้วยกล้องความละเอียด 4K ซึ่งถือว่ามีความคมชัดสูง ใช้ Picture Profile หรือ Setting ในกล้องที่หลากหลายขึ้นอยู่กับสภาพแสงในแต่ละฉาก

จากนั้น ตัดต่อด้วย Davinci Resolve 15 โดยทำงานกับ Optimized Media ที่ความคมชัด 1 ใน 8 ของต้นฉบับ ก่อนที่จะจบงานจากไฟล์ต้นฉบับ 4K การแปลงไฟล์ให้มีขนาดเล็กใช้เวลาพอสมควร แต่ช่วยให้การตัดต่อเป็นไปอย่างรวดเร็ว มากกว่าการทำงานกับไฟล์ต้นฉบับ

โดยกระบวนการตัดต่อเริ่มจากการเรียงร้อยในแต่ละเหตุการณ์ก่อน การถ่ายทำด้วยตนเอง ทำให้นักภาพออกว่ามีจุดอะไร และน่าสนใจหรือไม่อย่างไร ไม่จำเป็นต้องมานั่งดูจุดตรงทั้งหมดอีกครั้ง เหตุการณ์ไหนที่ไม่น่าสนใจหรือไม่เข้ากลุ่ม ก็สามารถข้ามไปทำเหตุการณ์ต่อไปได้เลย ไม่จำเป็นต้องมาดูจุดตรงอีกครั้ง และก็เลือกรูปแบบการเล่า หรือสไตล์ อีกครั้งหนึ่งว่า แบบไหนถึงจะดีที่สุด ถึงแม้ว่าจะได้คิดเอาไว้ตั้งแต่การเตรียมงานแล้วก็ตาม โดยในที่นี้ก็ยังยึดเอางานภาพเป็นหลัก มากกว่าที่จะมุ่งไปยังการให้ข้อมูล

การแก้ไขเบื้องต้นสำหรับงานนี้ จะเจอปัญหาบ้างกับไฟล์ที่ถ่ายมาด้วย S-log เพราะมีปัญหาเรื่อง banding noise ในภาพที่มีการไล่เฉดของแสงหลายระดับมากๆ เช่น ท้องฟ้า หมอกหรือควัน ซึ่งต้องแก้ไขในขั้นตอนแก้ไขที่ละเอียดขึ้นต่อไป

ส่วนดนตรีประกอบที่ใช้สำหรับร่างแรกนี้ ได้เลือกใช้ดนตรีจาก YouTube Audio Library และอื่นๆ ภายใต้เงื่อนไขของยูทูป และ Creative Commons copyright โดยไม่ได้เผยแพร่ในวงกว้าง ก่อนที่จะทำดนตรีจริง ทำเสียงประกอบ และผสมเสียง 5.1 เพื่อเผยแพร่ในโรงภาพยนตร์มาตรฐานต่อไป

The Kuleshov Effect

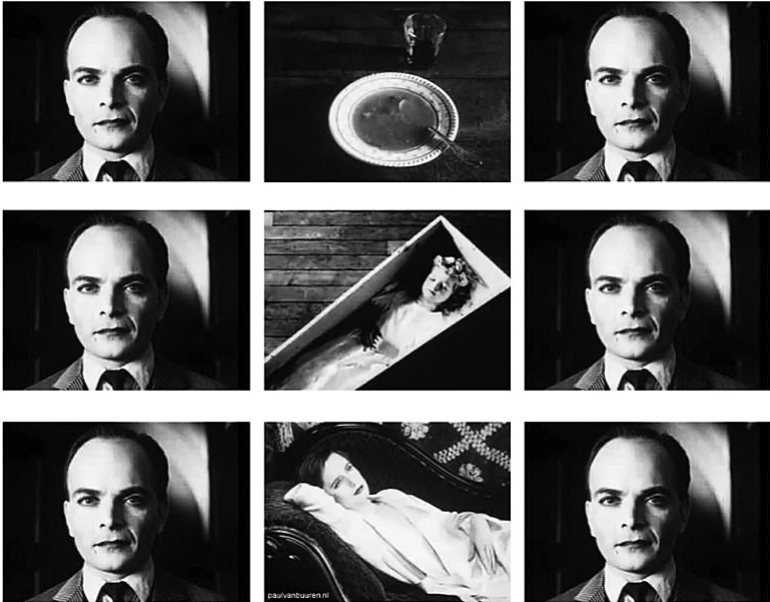
เทคนิคการตัดต่อแบบ The Kuleshov Effect เป็นผลที่เกิดจากการตัดต่อภาพ 2 ภาพเข้าด้วยกัน และสร้างความรู้สึกใหม่เกิดขึ้น เทคนิคนี้ตั้งชื่อตาม Lev Kuleshov นักสร้างภาพยนตร์ชาวรัสเซีย ผู้แสดงให้เห็นปรากฏการณ์ดังกล่าวได้อย่างชัดเจน

ภาพที่ 4 ตัวอย่างของการตัดต่อแบบ The Kuleshov Effect

แถวที่ 1 Hunger

แถวที่ 2 Sadness

แถวที่ 3 Lust



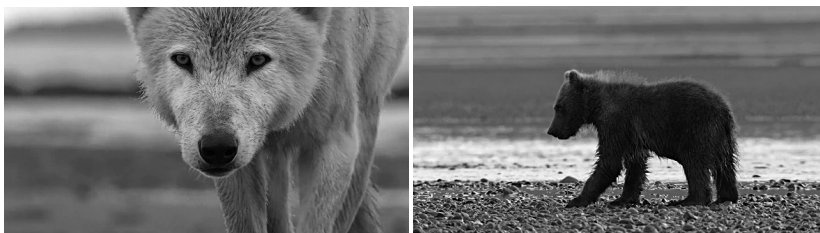
ที่มา: <https://www.lightsfilmschool.com/blog/what-is-the-kuleshov-effect-agj>

จะเห็นว่า เมื่อตัดภาพหน้าผู้ชายเข้ากับภาพอาหารในจาน และตัดกลับมาที่หน้าของเขาอีกครั้ง ผู้ชมจะรู้สึกว่ามีผู้ชายหิว อยากกินอาหารในจาน เช่นเดียวกับเมื่อใช้ภาพหน้าผู้ชายภาพเดิมกับภาพเด็กผู้หญิงนอนในโลงศพและภาพผู้หญิงนอนบนโซฟา จะทำให้ผู้ชมเข้าใจได้ว่า ผู้ชายรู้สึกเศร้าและสิ้นหวังตามลำดับ

The Kuleshov Effect ซึ่งเป็นเทคนิคหนึ่งของแนวคิดการตัดต่อของรัสเซีย หรือ Soviet montage ถูกนำมาใช้อย่างมากมายในภาพยนตร์ทั้งภาพยนตร์บันเทิงหรือภาพยนตร์เรื่องแต่ง รวมถึงภาพยนตร์สารคดี ที่ไม่สามารถแต่งเรื่องได้มากนัก เพราะอาจจะไม่มีการแสดงเลย การสร้างความรู้สึกร่วมให้เกิด

กับผู้ชมด้วยการตัดต่อภาพแบบง่าย ๆ ด้วย The Kuleshov Effect จึงเป็นหนทางหนึ่งที่ช่วยเล่าความรู้สึกของตัวละครให้ผู้ชมสัมผัสได้ สามารถชมภาพยนตร์ด้วยความสนุกมากขึ้น มีความขัดแย้งหรือความเป็นละครมากขึ้น แม้ว่ามันจะไม่ใช่ว่าเรื่องจริงทั้งหมดก็ตาม เป็นการยากที่จะหาได้ว่าภาพยนตร์สารคดีเรื่องใดที่นำเอาเทคนิคนี้มาใช้เป็นครั้งแรก แต่จากการที่ผู้เขียนได้ค้นคว้าภาพยนตร์สารคดีมาในระดับหนึ่ง พบว่า มีตัวอย่างภาพยนตร์สารคดีหลายเรื่อง ที่ได้นำเทคนิค The Kuleshov Effect มาใช้ อันได้แก่

ภาพที่ 5 ภาพจากภาพยนตร์สารคดีเรื่อง *Bear* (2557)



จากภาพที่ 5 ภาพยนตร์สารคดีเรื่อง *Bear* ของ Disney Nature สร้างขึ้นเมื่อปี พ.ศ. 2557 โดยผู้สร้างพยายามเล่าเรื่องจากภาพฟุตเตจที่ถ่ายมาจากหลากหลายสถานที่หรือหลายเวลา ในที่นี้สะท้อนความหมายในภาพว่า หมาป่าที่จ้องมองลูกหมีกำลังหิว ทั้งที่ความเป็นจริงจากภาพเบื้องหลังคือ หมาป่ากำลังมองมาที่กล้อง

ภาพที่ 6 จากภาพยนตร์สารคดีเรื่อง *Baraka* (2535)



จากภาพที่ 6 ภาพยนตร์สารคดีเรื่อง *Baraka* (2535) ให้ความรู้หรือแสดงความรู้สึกดังนี้

(แถวที่ 1) พระแสดงความห่วงใยต่อความเป็นไปของโลกด้วยการกระทำของมนุษย์

(แถวที่ 2) แม้ซีเห็นถึงความเจ็บสงบในสวนที่จัดแบบเซ็นที่เน้นความสมดุล นอบน้อมกับธรรมชาติ

(แถวที่ 3) แม้ซีเห็นถึงความแปลกแยกของชีวิตในเมือง

(แถวที่ 4) ชาวเผ่าพื้นเมืองเห็นถึงการทำลายล้างของมนุษย์สมัยใหม่

(แถวที่ 5) เด็กชาวเผ่าที่อาศัยในป่ากว้างแปลกใจต่อภาพเมืองที่แออัด

ภาพที่ 7 ภาพยนตร์สารคดีเรื่อง *Honey Land* (2562)



จากภาพที่ 7 ภาพยนตร์สารคดีที่เข้าชิงรางวัลออสการ์ภาพยนตร์สารคดียอดเยี่ยม เรื่อง *Honey Land* (2562) คนเก็บน้ำผึ้งมองเห็นตัวเองทำงานกลางแจ้ง แสดงถึงความภาคภูมิใจในสิ่งที่ตนทำเพื่อเลี้ยงตนเองและครอบครัว

นอกจากนั้น ผู้เขียนยังได้นำ The Kuleshov Effect มาใช้กับงานของตนเองตั้งแต่ภาพยนตร์สารคดีสั้นเรื่องแรกที่ทำ ได้แก่เรื่อง *กาล* และเรื่องอื่นๆ ดังนี้

ภาพที่ 8 ตัวอย่างภาพจากภาพยนตร์สารคดีสั้นเรื่อง *กาล-March of Time* (2542)



จากภาพที่ 8 การตัดต่อภาพขบวนแห่ศพกับชายชราเข้าด้วยกัน ในภาพยนตร์สารคดีสั้นเรื่อง *กาล-March of Time* (2542) เพื่อให้เกิดความรู้สึกที่เศร้า คล้ายกับว่า ต่อไปก็คงถึงวาระของเขาเอง

ภาพที่ 9 ตัวอย่างภาพจากภาพยนตร์สารคดีสั้นเรื่อง *วันที่ยาวนาน-The Longest Day* (2549)



จากภาพที่ 9 ในภาพยนตร์สารคดีสั้นเรื่อง *วันที่ยาวนาน-The Longest Day* (2549) การตัดต่อภาพขบวนแห่ศพกับภาพหญิงชราเข้าด้วยกัน เพื่อแสดงถึงสภาวะสุดท้ายของเธอที่เข้าใกล้ความตาย

ภาพที่ 10 ตัวอย่างภาพจากภาพยนตร์สารคดีผสมเรื่องแต่งเรื่อง *สวรรค์บ้านนา-Agrarian Utopia* (2552)



จากภาพที่ 10 ในภาพยนตร์สารคดีผสมเรื่องแต่ง เรื่อง *สวรรค์บ้านนา-Agrarian Utopia* (2552) การตัดภาพนกเกาะกองฟางกับภาพชายหนุ่มที่มองอยู่ (แถวบน) แสดงถึงชีวิตของเขาที่ทำมาหากินอยู่ในชนบทในตอนต้นเรื่อง โดยมีการใช้เทคนิคนี้อีกครั้งในตอนจบของเรื่อง เพื่อเน้นย้ำอีกครั้ง (แถวล่าง) เมื่อเขาต้องเข้าไปทำงานในเมือง โดยตัดภาพนกที่เกาะบนเสาปูนและภาพชายหนุ่มที่นั่งในไซต์งานก่อสร้าง แสดงให้เห็นว่า เขากำลังมองเห็นตัวเขาเองที่ต้องพลัดถิ่นเข้ามาทำงานในเมือง

ภาพที่ 11 ตัวอย่างภาพจากภาพยนตร์สารคดีสั้นชุด *ริมทางส่งเสด็จ* ตอน ทะเลของวินัย (2551)



จากภาพที่ 11 ในภาพยนตร์สารคดีสั้นชุด *ริมทางส่งเสด็จ* ตอน ทะเลของวินัย (2551) ตัดภาพชายหนุ่มผู้ซึ่งทำงานในมูลนิธิฯ เข้ามในสมเด็จพระศรีนครินทราบรมราชชนนีกับภาพคนบนสะพานพระปิ่นเกล้าที่มาร่วมงานพระราชพิธีพระราชทานเพลิงพระศพสมเด็จพระเจ้าพี่นางเธอ เจ้าฟ้ากัลยาณิวัฒนา กรมหลวงนราธิวาสราชนครินทร์ เพื่อสื่อสารให้เห็นว่า เขาก็อยู่ในสภาวะที่เสียใจและซาบซึ้งในพระกรุณาธิคุณเช่นเดียวกับผู้คนเหล่านั้น

ภาพที่ 12 ตัวอย่างภาพจากภาพยนตร์สารคดีขนาดยาวเรื่อง *เพลงของข้าว-The Song of Life* (2557)



จากภาพที่ 12 ในภาพยนตร์สารคดีขนาดยาวเรื่อง *เพลงของข้าว-The Songs of Rice* (2557) การตัดภาพคนตกปลาขณะนั่งพักกับภาพขบวนแห่งานฉลองพระธาตุ นอกจากจะแสดงให้เห็นถึงความขัดแย้งระหว่างบาปและบุญในใจ

เขาแล้ว จุดประสงค์หลักของการใช้ภาพคนตกปลาในภาพยนตร์สารคดีที่ไม่ได้มีตัวละครหลักในการดำเนินเรื่อง ก็เพื่อให้ผู้ชมเห็นเหตุการณ์ต่างๆ ผ่านมุมมองของเขาอีกที

ภาพที่ 13 ตัวอย่างภาพจากภาพยนตร์สารคดีสั้นเรื่อง น้ำวน-Whirlpool (2563)



จากภาพที่ 13 ในภาพยนตร์สารคดีสั้นเรื่อง น้ำวน-Whirlpool (2563) ภาพแต่ละภาพไม่ได้มีความเกี่ยวข้องกันโดยตรง แต่ถูกนำมาใช้เพื่อให้ได้ความหมายที่ว่า ผู้หญิงไม่เห็นด้วยกับการพนันสารเคมีในนา ทำให้เธอดูเป็นคนดีขึ้น (แถวบน) และผู้ชายไม่พอใจที่เห็นคนเผาฟางข้าวในนา ทำให้เขาดูเป็นคนดีขึ้น

The Kuleshov Effect ในภาพยนตร์สารคดีเรื่อง บูชา (Worship)

การใช้เทคนิคตัดต่อแบบ The Kuleshov Effect ปรากฏอยู่ในหลายเหตุการณ์บูชาในภาพยนตร์สารคดีเรื่อง บูชา (Worship) ดังนี้

1. งานสืบสานบุญบั้งไฟพนมไพร อำเภอพนมไพร จังหวัดร้อยเอ็ด

ภาพที่ 14 ตัวอย่างภาพการใช้ The Kuleshov Effect จากภาพยนตร์สารคดีเรื่อง
บูชา



จากภาพที่ 14 แสดงการใช้ The Kuleshov Effect ในขั้นตอนการตัดต่อ ดังภาพงานที่วัดกลางอุดมเวทย์ อันสะท้อนให้เห็นว่า ชาวบ้านกำลังมองไปยังบั้งไฟ ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งที่เชื่อว่าทำให้ฝนตก แต่ทว่าในความเป็นจริงแล้ว ชาวบ้านแค่มองออกไปข้างหน้าระหว่างที่รอให้ฝนหยุดตกเท่านั้นเอง

2. เทศกาลกินผัก อำเภอเมืองภูเก็ต จังหวัดภูเก็ต

ภาพที่ 15 ตัวอย่างภาพการใช้ The Kuleshov Effect จากภาพยนตร์สารคดีเรื่อง
บูชา



ภาพที่ 15 ในที่นี้ วางภาพชาวต่างชาติที่ยืนอยู่ไกลๆ กำลังมองมาข้างหน้า และภาพคนกำลังไหว้สิ่งศักดิ์สิทธิ์อยู่ เพื่อแสดงถึงความสงสัยของเขาต่อพิธีกรรมดังกล่าว

3. แหนะคโหด อำเภอนินสลา จังหวัดชัยภูมิ

งานแห่นาคโหด จังหวัดชัยภูมิ ถือเป็นงานที่มีสีสันมากงานหนึ่งในประเทศไทย มีผู้เข้าร่วมชมเป็นจำนวนมากขึ้นทุกปี เพราะความสนุกสนานของงานที่ผู้จัดส่งเสริมให้เป็นจุดหมายปลายทางของนักท่องเที่ยวทางวัฒนธรรม มากกว่าเป็นแค่กิจกรรมทางศาสนาที่ส่งเสริมการหลุดพ้นจากทางโลก งานแห่นาคโหด จึงมีทั้งการตีมโหรีมโหรี การเดินไปตามจังหวะเพลงที่มีเนื้อหาสองแง่สองง่าม แม้ว่าทางผู้จัดงานจะกล่าวว่า เป็นการบำเพ็ญเพียรเพื่อเข้าสู่ร่มกาสาวพัสตร์ ในบวรพุทธศาสนาก็ตาม แต่รูปแบบที่เน้นความสนุกสนานแบบนี้ อาจทำให้รู้สึกขัดแย้งไปบ้าง ถ้ามองถึงความสมเหตุสมผลในเนื้อหาของบวช แต่ถ้ามองในแง่ที่เป็นกิจกรรมร่วมกันของคนในชุมชนก็ถือว่าทำได้น่าสนใจทีเดียว

ภาพที่ 16 ตัวอย่างภาพการใช้ The Kuleshov Effect จากภาพยนตร์สารคดีเรื่อง บูลา



จากภาพที่ 16 การตัดต่อโดยใช้ The Kuleshov Effect เข้ามาช่วยในการเล่าเรื่อง และในเหตุการณ์จริง ก็มีการ “เผชิญหน้า” กันหลายๆ ครั้งระหว่างนาคนบสนเสี๋ยงและหญิงสาวที่เดินด้านล่างหลายคน โดยที่บางครั้งกล้องสามารถจับช่วงเวลาดังกล่าวได้ภายในภาพเฟรมเดียวกัน เช่น ภาพซ้ายล่างที่ทั้งนาคนบสนและหญิงสาวสบสายตากัน โดยไม่ต้องใช้การตัดต่อภาพแบบ The Kuleshov Effect แต่อย่างใด ซึ่งให้ความรู้สึกจริงมากกว่าด้วย

4. งานสวดภณยักษ์ สำนักสงฆ์หลวงพ่อด่าง จังหวัดเพชรบูรณ์

สำนักสงฆ์หลวงพ่อด่าง หรือสำนักสงฆ์สวนไผ่ ตำบลนาเฉลียง อำเภอหนองไผ่ จังหวัดเพชรบูรณ์ มีความน่าสนใจเพราะเป็นที่เก็บร่างหลวงพ่อด่างอดีตพระเกจิดัง เจ้าอาวาสวัดท่าแห่ จังหวัดนครนายก ซึ่งหลังจากมรณภาพเชื่อว่า สังขารของท่านไม่เน่าเปื่อย จนพระญาติรูปหนึ่งนำมาไว้ที่สำนักสงฆ์แห่งนี้ และมักจัดพิธีกรรมต่างๆ ทุกปี ทั้งการเปลี่ยนผ้าห่อ “ศพ” รวมถึงการสวดภณยักษ์นี้ด้วย โดยจุดมุ่งหมายหลักอันหนึ่งคือการระดมเงินบริจาคจากผู้ศรัทธา

การถ่ายทำเป็นลักษณะแฝงตัวเป็นชาวบ้านที่เข้าไปร่วมพิธี เพื่อให้ได้ภาพ อารมณ์เหมือนการเข้าร่วมงานจริง ใกล้ชิดกับเหตุการณ์ตรงหน้ามากที่สุด เพื่อบันทึกเหตุการณ์แล้วนำออกมาเผยแพร่สังคมข้างนอก

การสวดภณยักษ์เป็นการสวดมนต์ด้วยภาษาแปลกประหลาด ที่ผู้ร่วมงานไม่สามารถเข้าใจความหมายใดๆ ได้จากบทสวดดังกล่าวตลอดเวลาอันนับชั่วโมง คล้ายกับว่า ผู้จัดไม่ได้ต้องการให้ผู้เข้าร่วมงานเข้าใจความหมายอะไรทั้งสิ้น

ภาพที่ 17 ตัวอย่างภาพการใช้ The Kuleshov Effect จากภาพยนตร์สารคดีเรื่อง
บูชา



จากภาพที่ 17 การวางภาพสองภาพไว้ให้ผู้ชมเข้าใจความรู้สึกของ
ตัวละครเอง ทั้งที่ในความเป็นจริงในขณะนั้น เด็กทั้งสองคนอาจจะไม่ได้จ้องมอง
ไปที่พระ

สิ่งที่ได้เรียนรู้

ถ้าถือว่าการเรียนรู้คือ การรับเข้ามา การสร้างภาพยนตร์เรื่องนี้ได้ช่วย
สรุปความสงสัยในเบื้องต้นเกี่ยวกับศาสนาพุทธหรือพระสงฆ์ได้อย่างดี เพราะ
ได้ออกไปเห็นด้วยตนเอง ได้ข้อยืนยันสนับสนุนสิ่งที่เคยเป็นเพียงข้อมูลว่ากลับ
เป็นจริงอย่างไร แม้ว่ากลุ่มตัวอย่างจะไม่ได้มีจำนวนมากนัก แต่ก็น่าจะให้แสดง
ให้เห็นถึงภาพรวมกิจกรรมที่เกี่ยวกับความเชื่อความศรัทธาในประเทศไทยได้พอ
สมควร

ถ้าถือว่าการเรียนรู้คือ การนำออกไป กล่าวอีกนัยหนึ่งคือ การนำความรู้
ไปใช้ให้เป็นประโยชน์ในการทำงาน ซึ่งในที่นี้หมายถึงการสร้างภาพยนตร์สารคดี
เรื่องหนึ่ง ที่แม้ว่าจะไม่ได้มีรูปแบบที่แปลกใหม่ แต่ก็ช่วยยืนยันว่า The Kuleshov

Effect สามารถนำไปช่วยในการเล่าเรื่องในงานภาพยนตร์สารคดีที่เปิดแผลอีก
แผลหนึ่งของสังคมไทยออกมา ด้วยเนื้อหาที่แตกต่างออกไปจากผลงานก่อนหน้า
พอสมควร

ส่วนการใช้ประโยชน์จากแนวคิดของ hybrid cinema ที่ไม่ได้ผูกมัด
ตัวเองกับประเภทของภาพยนตร์เพียงแบบใดแบบหนึ่ง เช่น ภาพยนตร์บันเทิงหรือ
ภาพยนตร์เรื่องแต่ง ภาพยนตร์สารคดี หรือแม้แต่ภาพยนตร์แอนิเมชัน ช่วยสร้าง
ทางเลือกหรือรูปแบบเฉพาะใหม่ๆ มาเติมช่องว่างระหว่างภาพยนตร์แต่ละ
ประเภท ซึ่งก็ขึ้นอยู่กับผู้สร้างแต่ละคนที่จะค้นหว่า ตนเองจะอยู่ตรงไหนใน
จักรวาลของศิลปะภาพยนตร์ที่กว้างใหญ่ และถ้าต่างคนก็มีหมายเหตุของตนเอง
ก็น่าจะเชื่อได้ว่า ความหลากหลายก็คงจะตามมา

ด้วยการที่ภาพยนตร์สารคดีเป็นการบันทึกภาพความจริงในหลายระดับ
ภาพยนตร์จึงมีคุณค่าทางประวัติศาสตร์ด้วย ไม่ต่างจากภาพข่าว หรือคลิปวิดีโอ
ที่ผู้คนทั่วโลกถ่ายขึ้นแล้วอัปโหลดเข้าสู่ระบบเก็บข้อมูลในอินเทอร์เน็ตด้วยจำนวน
มหาศาลในแต่ละวัน เพียงแต่ว่าภาพยนตร์จะมีความซ้ำมากกว่าในหลายๆ ด้าน
ทั้งกระบวนการคิด กระบวนการสร้าง รวมถึงลักษณะของตัวสื่อภาพยนตร์ ที่มี
รูปแบบของการเล่าแบบเข้ารหัสให้ผู้ชมไปถอดรหัสเอง ไม่ใช้การเล่าหรือสั่งสอน
แบบตรงๆ เพราะฉะนั้น ผลกระทบจากสื่อภาพยนตร์โดยส่วนใหญ่จะช้า แต่ว่า
ด้วยการที่สื่อประเภทนี้ทำงานในระดับอารมณ์ของผู้ชมด้วยองค์ประกอบทาง
ศิลปะแขนงต่างๆ ที่นำมาใช้ ผู้เขียนจึงมีความเห็นว่า ภาพยนตร์ที่ดีจะสามารถ
เปลี่ยนแปลงผู้ชมได้ในระดับจิตใต้สำนึก ซึ่งถึงแม้ว่าจะช้าอีกเช่นกัน แต่ก็มีความ
สำคัญที่จะหล่อหลอมผู้ชมให้รับรู้ในระดับเข้าใจและซาบซึ้งได้ ส่วนจะทำงานมาก
น้อยอย่างไรก็คงขึ้นอยู่กับตัวภาพยนตร์แต่ละเรื่องอีกลำดับหนึ่ง

บทสรุป

ในการทำงานผลิตผลงานเชิงสร้างสรรค์ครั้งนี้ ทำให้ได้เห็นถึงความเชื่อ
ความศรัทธาของประชาชนไทยจำนวนหนึ่ง ที่มีต่อศาสนาพุทธ พระสงฆ์ สิ่งที่
เชื่อว่ามีศักดิ์สิทธิ์ต่างๆ และก็ได้เห็นกลุ่มคนหรือสถาบันที่อาศัยสิ่งเหล่านั้นในการ

แสวงหาผลประโยชน์ โดยการสร้าง ส่งเสริม หรือแสดงให้เห็นว่า สิ่งที่มีมองไม่เห็น นั้นมีจริงด้วยวิธีการต่างๆ

ทั้งนี้ เราอาจมองได้ว่า พิธีกรรมส่วนหนึ่งเป็นการมอมเมาประชาชนในบางบริบท ในขณะที่พิธีกรรมส่วนหนึ่งในบางแห่งก็ช่วยสร้างความสามัคคีให้เกิดขึ้นในชุมชน ได้ทำให้เกิดประเพณีที่น่าสนใจ เป็นส่วนที่ส่งเสริมการท่องเที่ยว แต่ก็ต้องยอมรับว่า การจะปล่อยให้มีการแสวงหาผลประโยชน์จากประชาชนจากคนกลุ่มหนึ่งโดยการหลอกลวง แอบอ้างใดๆ ไม่ใช่สิ่งที่ควรจะทำ อย่างน้อยที่สุด กรมการศาสนาก็น่าจะทำอะไรบางอย่าง เพื่อยืนยันถึงจุดยืนในการทำสื่อที่สร้างสรรค์ สังคมให้ดีขึ้น ผู้เขียนเห็นว่า ควรนำสิ่งเหล่านี้มาเผยแพร่ หรือตีแผ่ให้ได้รับรู้ในวงกว้างเพื่อให้คนส่วนใหญ่ในสังคมได้ช่วยกันพิจารณา และพูดคุยกันถึงความถูกต้องหรือไม่ถูกต้องอย่างไร เพื่ออย่างน้อยก็แสดงให้เห็นว่า สิ่งที่กลุ่มคนใดๆ ทำอยู่นั้นได้รับการจับตามองอยู่

ส่วนคำถามถึงความจำเป็นของการมีอยู่ของสงฆ์ที่เป็นส่วนหนึ่งของการพัฒนาสังคมเรื่องนี้ ไม่ได้เป็นการวิจัยเพื่อให้ได้คำตอบอย่างชัดเจนที่จะฟันธงลงไป แต่เป็นการตั้งคำถามมากกว่า เพราะเป็นเรื่องของความเชื่อส่วนบุคคล ถ้าคนส่วนหนึ่งในสังคมยังนิยมทำบุญไหว้พระ บูชาสิ่งศักดิ์สิทธิ์เพื่อความสบายใจ หรือด้วยความเชื่อจริงๆ ก็เป็นสิทธิส่วนตัวที่พึงกระทำ การจะห้ามหรือบอกกล่าวใดๆ เป็นคำพูดออกไปก็คงจะเป็นสิ่งที่ไม่ถูกต้องอีกเช่นกัน เพราะคนแต่ละคนก็คงเชื่อว่า ตนฉลาดไม่น้อยกว่าคนอื่น การเอาความจริง ความลงออกมาตีแผ่ผ่านงานศิลปะแบบนี้อาจสมำเสมอ อาจจะช่วยให้มีการถกคิดมากขึ้นต่อการบูชาสิ่งต่างๆ บ้างไม่มากก็น้อย และก็เชื่อว่าเป็น soft power ที่นุ่มนวลมากพอที่จะไม่ก่อให้เกิดความขัดแย้งรุนแรงต่อประเด็นละเอียดอ่อนแบบนี้ได้

ภาพที่ 18 ภาพการครอบครูในพิธีมหาพุทธาภิเษกและสวดภาณยักษ์ สำนักสงฆ์
สวนไผ่ ตำบลนาเฉลียง อำเภอหนองไผ่ จังหวัดเพชรบูรณ์ จากภาพยนตร์
สารคดีเรื่อง *บูชา*



บรรณานุกรม

ภาษาไทย

ปัทมา สุวรรณภักดี (2555), *องค์ประกอบในการเล่าเรื่องของภาพยนตร์สารคดี*, กรุงเทพฯ:
คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
บรรจง โกศลวัฒน์ (ม.ป.ป.), *ภาพยนตร์สารคดี* (เอกสารอัดสำเนา).

สื่อออนไลน์

McGrail, L. (2018), *What Is the Kuleshov Effect?*, retrieved from <https://www.lightsfilm-school.com/blog/what-is-the-kuleshov-effect-agj>
Robertson, Z. (2016), *Hybrid Film, Blending Fact and Fiction, and the Act of Memory as Authenticity*, retrieved from <http://povmagazine.com/articles/view/hybrid-film>
www.dhammathai.org

ภาพนิ่งจากภาพยนตร์

Bear (2557), Disney nature and Walt Disney Studios Motion Pictures.

Baraka (2535), Magidson Films and The Samuel Goldwyn Company.

Honeyland (2562), Trice Films, Apolo Media and Neon Dogwoof.

กาล (March of Time) (2542), ปลาเป็นว่ายทวนน้ำ สตูดิโอ.

วันที่ยาวนาน (The Longest Day) (2549), ปลาเป็นว่ายทวนน้ำ สตูดิโอ.

ทะเลของวินัย (2551), โอเวชั่น สตูดิโอ.

สวรรค์บ้านนา (Agrarian Utopia) (2552), เอกตรา เวจจิน.

เพลงของข้าว (The Song of Rice) (2557), เอกตรา เวจจิน.

น้ำวน (Whirlpool) (2563), ThaiPBS.

หนังอาเซียน: การเปิดเผยถึงอำนาจและ การต่อสู้ของมนุษย์¹

กัจจกร หลุยยะพงศ์²

บทคัดย่อ

บทความชิ้นนี้วิเคราะห์ภาพยนตร์สารคดี ภาพยนตร์สั้น และภาพยนตร์ทดลองอาเซียนจำนวน 10 เรื่องที่ฉายในเทศกาล SAC ASEAN Film Festival 2019 ระหว่างวันที่ 21-23 มิถุนายน 2562

ผลการวิเคราะห์เผยให้เห็นว่า ภาพยนตร์อาเซียนนำเสนอประเด็นปัญหาของอาเซียนอย่างน้อยสี่ด้าน คือ ระบบทุนนิยมอุตสาหกรรม คนพลัดถิ่นและไร้ดินแดน ปัญหาของพื้นที่ จากอำนาจของรัฐและเศรษฐกิจ และปัญหาความตายและการจัดตั้งความตาย ซึ่งนั่นอาจเป็นข้อวิตกกังวลของภูมิภาคอาเซียนในช่วงเวลานี้ ในเวลาเดียวกัน ภาพยนตร์ก็พยายามนำเสนอให้เห็นถึงความพยายามต่อสู้และท้าทายปัญหาดังกล่าวด้วยวิถีทางของตน ดอกย้าการไม่ยอมแพ้ของมนุษย์ นอกจากนี้ การศึกษาภาพยนตร์อาเซียนทั้งหมดนี้ ยังเผยให้เห็นการต่อสู้ของศิลปินอาเซียนที่เล่าเรื่องราวของอาเซียนด้วยมุมมองและศิลปะของชาวอาเซียนเอง

คำสำคัญ: หนังอาเซียน อำนาจ การต่อสู้

* วันที่รับบทความ 26 กรกฎาคม 2562; วันที่แก้ไขบทความ 1 พฤศจิกายน 2562; วันที่ตอบรับบทความ 10 ธันวาคม 2562

¹ ปรับปรุงจากเอกสารประกอบการจัดฉายภาพยนตร์อาเซียนในเทศกาล SAC ASEAN Film Festival วันที่ 21-23 มิถุนายน 2562 ณ โรงภาพยนตร์ Cinema 8 SFX World Cinema, Central World, Bangkok จัดโดยศูนย์มานุษยวิทยาสิรินธร (องค์การมหาชน)

² รองศาสตราจารย์ ดร. ประจักษ์สาขาวิชานิติศาสตร์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช

ASEAN Films: Reflections of Power and Struggle of Human Agency

Kamjohn Louiyapong³

Abstract

This article analyses 10 ASEAN documentary films, short films and experimental films which were exhibited from 21 to 23 June 2019 in the SAC ASEAN Film Festival 2019.

The analysis indicates that ASEAN films reflect 4 social issues in ASEAN countries, that is, industrial capitalism, diaspora, political and economic conflicts of space, and death and a struggle against death. This cinematic reflection reveals social concerns in the ASEAN region. Meanwhile, films also mirror human wills and challenges to those social issues and problems. In addition, my analysis makes visible how film artists portray ASEAN communities with their viewpoints and so-called ASEAN aesthetics.

Keywords: ASEAN films, power, struggle

³ Associate Professor, Department of Communication Arts, Sukhothai Thammathirat Open University.

ก่อนดูหนัง: การทำความเข้าใจเบื้องต้นต่อภาพยนตร์ อาเซียน และการต่อสู้ของมนุษย์

ภาพยนตร์อาเซียนหรือหนังอาเซียนเป็นภาพยนตร์ในกลุ่มประเทศเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ อันอาจกล่าวได้ว่า เป็นบ้านใกล้เรือนเคียง แต่ก็เป็นเพื่อนบ้านที่เราไม่ค่อยได้รู้จักเขาและเธอ เหตุผลหนึ่งก็อาจเนื่องมาจากอุตสาหกรรมภาพยนตร์อาเซียนมีได้เติบโตเมื่อเทียบกับฮอลลีวูด บอลลีวูด และภาพยนตร์จีน/เกาหลี ทำให้เราแทบไม่มีโอกาสได้รับชมภาพยนตร์อาเซียนมากนัก อีกเหตุผลหนึ่งที่ปฏิเสธไม่ได้ก็คือ การที่ชาติไทยยังติดกับมายาคติการมองเพื่อนบ้านในแง่ลบ อันเป็นอิทธิพลจากลัทธิชาตินิยม การเกลียดกลัวภัยคอมมิวนิสต์ ทั้งภาพยนตร์และเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับประเทศเพื่อนบ้านจึงมักจะถูกมองข้ามไป

ผู้เขียนไม่มีข้อมูลที่แน่ชัดพอจะระบุได้ว่า หมายเหตุหลักกิโลแรกของการให้ความสนใจภาพยนตร์อาเซียนของไทยอยู่ ณ จุดใด แต่หากใช้ดัชนีชี้วัดจากภาพยนตร์อาเซียนที่แพร่เข้ามาในบ้านเราที่พอจะจำความได้ ก็คงหนีไม่พ้นภาพยนตร์กัมพูชาในยุคแรกคือ *กูเก็งกอง* (พ.ศ. 2513 และผลิตซ้ำในปี พ.ศ. 2544) หลักฐานอีกประการหนึ่งคือ หากใช้จุดยืนของผู้เขียนเองที่เริ่มสอนวิชาภาพยนตร์ศึกษาในเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ ณ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ ในช่วงกลางทศวรรษที่ 2540 ก็พบว่า ในช่วงเวลาดังกล่าว ความสนใจภาพยนตร์อาเซียนยังมีน้อย ภาพยนตร์อาเซียนแทบหาชมได้ยาก ไม่ต่างจากงานเขียนการวิเคราะห์วิจารณ์เกี่ยวกับภาพยนตร์อาเซียนซึ่งก็มีน้อยเช่นเดียวกัน

อย่างไรก็ดี ตลอดช่วงระยะเวลาเกือบสองทศวรรษ ภายใต้บรรยากาศการรวมตัวของประชาคมอาเซียนในช่วง ปี พ.ศ. 2558 จึงมีความพยายามจากทุกภาคส่วน ทั้งแวดวงวิชาการ ภาครัฐ และภาคเอกชน ต่างให้ความสนใจ และส่งเสริมสนับสนุนประเด็นเกี่ยวกับอาเซียน รวมไปถึงตัวภาพยนตร์ เพราะมองว่า ภาพยนตร์น่าจะเป็นหนึ่งในเครื่องมือที่จะทำให้เกิดความเข้าใจอาเซียนผ่านการเห็นวิถีชีวิตผู้คน ส่วนหนึ่งจึงเริ่มสนับสนุนให้จัดเทศกาลภาพยนตร์อาเซียนขึ้น ณ ที่ต่างๆ ทั้งโครงการเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ศึกษา มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ เทศกาลภาพยนตร์นานาชาติในกรุงเทพฯ กระทรวงวัฒนธรรม และรวมถึงศูนย์

มานุษยวิทยาสรีนธร (องค์การมหาชน) หรือ SAC ASEAN Film Festival ซึ่งในครั้งนี้ พ.ศ. 2562 จัดขึ้นเป็นครั้งที่ 7 แล้ว

แต่ก่อนก้าวไปสู่การทำความเข้าใจหนังอาเซียนที่นำมาเผยแพร่ในครั้งนี้ ต้องปูพื้นความเข้าใจอาเซียนก่อน ในทัศนะของนักประวัติศาสตร์ สังคมวิทยา และมานุษยวิทยา ในอดีตภูมิภาคอาเซียนมีความเชื่อมโยงกันบนความเชื่อวิถีชีวิตวัฒนธรรมเดียวกัน เช่น ทุกพื้นที่ต่างมีวัฒนธรรมข้าว การรับประทานอาหารหมักดอง ดนตรี ตำนานเรื่องเล่าวรรณกรรมที่มีรากเหง้าเดียวกัน และความเชื่อเรื่องผีและธรรมชาติ ดังความเชื่อเรื่องกบ งู และนาค อันแสดงถึงความอุดมสมบูรณ์ของพื้นที่

แต่เมื่อกาลเวลาผันเปลี่ยนไป ภูมิภาคแห่งนี้ก็เริ่มขยับมาสู่ยุคที่สอง คือ ยุคแห่งการได้รับอิทธิพลจากอินเดีย จีน และตะวันออกกลาง อันเป็นผู้อารยธรรมใหญ่ของเอเชีย ได้แพร่กระจายเข้ามาในอาเซียนและทำให้แผ่นดินแห่งนี้ได้รับอิทธิพลต่างๆ ทั้งวิถีชีวิต การรับประทานอาหาร วัฒนธรรม วรรณกรรม ศาสนา ฮินดู พุทธ และมุสลิม จุดที่น่าสนใจคือ วัฒนธรรมต่างๆ เหล่านี้นอกจากแพร่กระจายและครอบงำผู้คนแล้ว ยังผสมกลมกลืนกับความเชื่อดั้งเดิมได้อย่างน่าสนใจ เช่น การผสมระหว่างผี พุทธ พราหมณ์ และมุสลิม

ในยุคที่สาม ยุคของอิทธิพลตะวันตก หลังจากการพัฒนาเทคโนโลยี การเดินเรือของชาติตะวันตก มหาอำนาจตะวันตกก็เริ่มแผ่อิทธิพลผ่านลัทธิอาณานิคม ภูมิภาคอาเซียนเริ่มถูกจำแนกออกเป็นประเทศย่อยๆ ตามการครอบงำของประเทศตะวันตก ยิ่งไปกว่านั้น ในบางประเทศ หากเจ้าอาณานิคมรวมพื้นที่ให้มีขนาดใหญ่แต่ภายในมีความหลากหลายของกลุ่มคนชาติพันธุ์ ก็สร้างความขัดแย้งกันภายในประเทศ ดังปรากฏในกรณีของประเทศพม่า เวียดนาม และอินเดีย นอกจากนั้น ยังส่งผลต่อการเผยแพร่ความคิดใหม่ๆ เข้ามาในอาเซียน โดยเฉพาะการแพร่ความคิดเรื่องวิทยาศาสตร์ ศาสนาคริสต์ การเมืองทั้งประชาธิปไตย สังคมนิยม และแม้กระทั่งการนำภาพยนตร์เข้ามาในพื้นที่แห่งนี้ด้วย

ด้วยอิทธิพลของวิธีคิดแบบตะวันตก โดยเฉพาะแนวคิดประชาธิปไตย และเสรีภาพนิยม กลายเป็นหน่ออ่อนสำหรับการต่อสู้ของผู้คนในอาเซียน เพื่อให้หลุดพ้นจากการเป็นประเทศภายใต้อาณานิคมจนประสบความสำเร็จในช่วงหลังสงครามโลกครั้งที่สอง

อย่างไรก็ดี การก้าวสู่ความมีเสรีภาพของแต่ละประเทศ ก็ส่งผลกระทบให้ความเป็นเพื่อนบ้านที่มีวัฒนธรรมร่วมกันในอดีตฉีกขาดกัน อันเนื่องมาจากแต่ละประเทศก้าวไปสู่การเมืองที่ต่างกัน (บางประเทศใช้เศรษฐกิจการเมืองตามระบอบประชาธิปไตย ในขณะที่บางประเทศยึดระบอบการเมืองแบบสังคมนิยม) จึงก่อให้เกิดความพยายามผนวกความเป็นประชาคมอาเซียนตั้งแต่ปี พ.ศ. 2510 และประสบผลสำเร็จในปี พ.ศ. 2558

แม้การต่อสู้เพื่อขจัดอิทธิพลของอาณานิคมตะวันตกจะสำเร็จเป็นรูปธรรม แต่ในยุคปัจจุบัน อาเซียนก็ยังเป็นภูมิภาคที่ได้รับอิทธิพลจากตะวันตกไม่ต่างจากอดีต โดยที่ความรุนแรงอาจทวีคูณยิ่งขึ้นภายใต้ยุคโลกาภิวัตน์ ที่เน้นมิติทุนนิยมเป็นหลัก พื้นที่อาเซียนจึงถูกมองเป็นพื้นที่เศรษฐกิจแบบหนึ่งที่บริโภควัฒนธรรมจากความเป็นตะวันตก ตลอดจนเป็นประเทศต้นธารที่เป็นอุตสาหกรรมวัฒนธรรมใหม่ เช่น เกาหลี ญี่ปุ่น แต่ในอีกด้านหนึ่ง ผู้คนในอาเซียนก็ได้ยอมจำนนกลับต่อสู้และปรับตัวกับอิทธิพลดังกล่าวด้วยการผสมผสานวัฒนธรรมของอาเซียนให้เข้ากับระบบโลกาภิวัตน์ ดังเช่น การรับวัฒนธรรมเพลงจากตะวันตกแล้วปรับเป็นแบบของตนเอง นอกจากนั้น ในยุคนี้เรายังพบกับปัญหาเดิมที่เคยถูกทิ้งค้างไว้ในยุคอดีต เช่น ปัญหาพรมแดน คนกลุ่มน้อย ระบบอาณานิคม สงครามกลางเมือง ยังคงเป็นหนองที่รอคอยการสะกิดและเยียวยา

จากลักษณะเด่นของภูมิภาคอาเซียนข้างต้น เมื่อลองพิจารณาถึงภาพยนตร์กับอาเซียนก็พบว่า ภาพยนตร์ถูกนำเข้ามาจากต่างประเทศโดยประเทศเจ้าอาณานิคมในช่วงร้อยปีที่ผ่านมา แรกเริ่มมีเป้าหมายเพื่อความบันเทิงสำหรับคนที่เป็นเจ้าอาณานิคม การสื่อสารความรู้แก่คนในระบบอาณานิคม รวมถึงการบันทึกภาพของประเทศใต้อาณานิคม และนำไปเผยแพร่ในประเทศเจ้าอาณานิคม การผลิตภาพยนตร์ยุคแรกๆ จึงเป็นภาพยนตร์ที่ผลิตโดยชาวต่างชาติ แต่ต่อมา

เมื่อคนในอาเซียนเริ่มจับกล้องและเล่าเรื่องราวของภาพยนตร์ได้ด้วยทุนที่ตนเองมี เช่น วัฒนธรรมการรำรำ การแสดง และที่สำคัญคือ เนื้อหาจากวิถีชีวิตสังคมวัฒนธรรม ภาพยนตร์ในอาเซียนจึงได้เติบโตขึ้น

ในบางประเทศยังใช้ภาพยนตร์เป็นเครื่องมือในด้านการเมือง เพื่อปลุกจิตสำนึกให้กับประชาชนได้รักชาติ ขับไล่ศัตรู (ซึ่งก็หมายถึงประเทศเจ้าอาณานิคม) จนกระทั่งประสบผลสำเร็จ หลังจากนั้น ภาพยนตร์ก็ทำหน้าที่ทั้งเพื่อความบันเทิง การเติบโตสู่อุตสาหกรรม และเมื่อภาพยนตร์เริ่มแข็งแกร่งขึ้น ภาพยนตร์อาเซียนจึงเริ่มก้าวไปสู่ศิลปะในด้านการนำเสนอและการสะท้อนปัญหาบางอย่างให้กับสังคมได้รับรู้ หากย้อนกลับไปที่ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับอาเซียน อาจมองได้ว่า ภาพยนตร์อาเซียนน่าจะเป็นพื้นที่ที่จะนำเสนอให้เห็นอาเซียนในแต่ละยุคได้อย่างดี

หน้าที่ของภาพยนตร์ในจุดนี้เองที่ทำให้ให้นักวิชาการหลากหลายฝ่าย โดยเฉพาะด้านภาพยนตร์ศึกษา สังคมศาสตร์ และมนุษยศาสตร์ เริ่มหยิบภาพยนตร์เป็นหน่วยในการวิเคราะห์ เพื่อจะแสดงให้เห็นความคิดความเข้าใจเกี่ยวกับอาเซียน และสำหรับกรณีของนักวิชาการด้านภาพยนตร์ก็จะให้ความสนใจต่อศิลปะการนำเสนอที่เป็นเอกลักษณ์ของภาพยนตร์อาเซียน

สำหรับการจัดภาพยนตร์ในเทศกาล SAC ASEAN Film Festival ก็วางอยู่บนข้อสันนิษฐานข้างต้นเช่นกัน โดยต่างไปจากกรณีของการมองภาพยนตร์โดยทั่วไป ที่อาจมุ่งเน้นแต่มิติความบันเทิงหรือความสนุกสนาน และมักจะให้ความสนใจต่อประเด็นด้านจิตใจและความสัมพันธ์ของมนุษย์กับมนุษย์ด้วยกัน ดังเช่น เรื่องราวของสามภรรยา ความรัก หนุ่มสาว เป็นต้น แต่ภาพยนตร์ในเทศกาลในครั้งนี้คัดเลือกจากภาพยนตร์ที่มีแนวโน้มไปในมิติเชิงสังคมเป็นหลัก เน้นไปที่ภาพยนตร์สารคดี ภาพยนตร์สั้น และภาพยนตร์ทดลอง โดยมีเป้าหมายเพื่อจะทำให้ผู้ชมได้เข้าใจภาพของอาเซียนในแต่ละประเทศ

มิติเชิงสังคมที่นำเสนอในภาพยนตร์จะหมายถึง การมองถึงความสัมพันธ์ของบริบทของสังคมรวมถึงวัฒนธรรมที่ส่งผลต่อเนื้อหาในภาพยนตร์ ซึ่งอาจเป็นได้ทั้งสังคมอดีต ในยุคของความเชื่อ วัฒนธรรมที่เป็นหนึ่ง ยุคของการได้รับ

อิทธิพลจากจีน อินเดีย และมุสลิม ยุคของการได้รับอิทธิพลจากตะวันตก และ ยุคของโลกาภิวัตน์ ขึ้นอยู่กับว่า ผู้กำกับจะหยิบยกภาพใดมานำเสนอให้กับผู้คน ได้เห็น

หากมองโดยภาพรวมพบว่า ภายใต้งานทั้ง 10 เรื่องที่คัดเลือกในเทศกาล ภาพยนตร์ครั้งนี้ ดูเหมือนว่า หนึ่งส่วนใหญ่ชี้ไปที่ยุคปัจจุบันที่สภาพสังคมก้าวสู่ ระบบโลกาภิวัตน์ ส่งผลต่อทั้งจิตใจมนุษย์ และความสัมพันธ์ของมนุษย์ที่ แปรเปลี่ยน การที่ภาพยนตร์เล่าเรื่องดังกล่าวเช่นนี้ ทำให้มองเห็นถึงปัญหาร่วมกันที่ คนในภูมิภาคแห่งนี้กำลังประสบอยู่ แต่ที่สำคัญกว่านั้นคือ แม้ภาพยนตร์ชี้ให้เห็น ว่า ผู้คนจะประสบปัญหาดังกล่าวแต่ก็หาได้ย่อท้อไม่ มนุษย์ยังคงมีความพยายาม ต่อสู้และต่อกรกับอำนาจที่กำลังกดทับเขาและเธอ

หนังอาเซียนทั้ง 10 เรื่องว่าด้วยปัญหาและการต่อสู้ของผู้คนในสี่กลุ่ม คือ (1) ปัญหาระบบทุนนิยมอุตสาหกรรม จำนวน 4 เรื่อง (2) ปัญหาของคน พลัดถิ่นและไร้ดินแดน จำนวน 1 เรื่อง (3) ปัญหาของพื้นที่ จำนวน 4 เรื่อง ทั้งนี้ ความหมายของพื้นที่มีได้ทั้งกายภาพ จิตใจ และสังคม ดังแนวคิดของ Henri Lefebvre⁴ และหนังก็ชี้ให้เห็นว่า พื้นที่ในอาเซียนกำลังพบกับปัญหาต่างๆ ทั้ง อำนาจจากรัฐ เศรษฐกิจ และระบอบการต่อสู้ และ (4) ปัญหาความตายและการถูกรังความตาย จำนวน 1 เรื่อง ดังนี้

ภาพยนตร์กลุ่มแรก **สภาพของระบบทุนนิยมที่ส่งผลต่อผู้คน** ได้แก่ ภาพยนตร์สิงคโปร์เรื่อง *Demons* (2018) กำกับโดย Daniel Hui ชาวสิงคโปร์ ภาพยนตร์กัมพูชาเรื่อง *New Land Broken Road* (2018) กำกับโดย Kavich Neang ชาวกัมพูชา ภาพยนตร์ฟิลิปปินส์เรื่อง *In the Claws of a Century Wanting* (2017) กำกับโดย Jewel Maranan ชาวฟิลิปปินส์ และภาพยนตร์ เวียดนามเรื่อง *Blessed Land* (2019) กำกับโดย Pham Ngoc Lan ชาวเวียดนาม ภาพยนตร์ทั้ง 4 เรื่องต่างนำเสนอถึงปัญหาของคนรุ่นใหม่ ที่กำลังเผชิญกับปีศาจ

⁴ Henri Lefebvre เป็นนักคิดที่ให้ความสนใจเรื่องพื้นที่ นิยามความหมายของพื้นที่สามลักษณะ คือ ลักษณะแรก พื้นที่กายภาพ ซึ่งหมายถึง พื้นที่ทางธรรมชาติ ลักษณะที่สอง พื้นที่ทางใจ ซึ่งจะให้ความสนใจการรับรู้ต่อพื้นที่ เช่น ความผูกพันต่อพื้นที่ และลักษณะที่สาม พื้นที่เชิงสังคม จะให้ความสนใจว่า แต่ละพื้นที่ จะถูกประกอบสร้างขึ้น.

ตัวใหม่ในนามระบบทุนนิยม ซึ่งส่งผลต่อวิถีชีวิตเขาและเธอให้กลืนกลายเป็นส่วนหนึ่ง หรือมิเช่นนั้นก็ต้องต่อสู้เพื่อให้ก้าวข้ามผ่านมันไปได้

ภาพยนตร์กลุ่มที่สอง **ปัญหาของคนพลัดถิ่นและไร้ดินแดน** ผ่านภาพยนตร์เรื่อง *Soil without Land* (2019) หรือ *ดินไร้แดน* ภาพยนตร์ไทย-พม่า กำกับโดย นนทวัฒน์ นำเบญจกุล ภาพยนตร์เรื่องนี้ด้านหนึ่งเป็นมุมมองของไทยที่ส่งไปที่คนกลุ่มน้อยชาวไทยใหญ่ในพม่าที่กลายเป็นผู้พลัดถิ่นมาทำงานในไทย และต้องต่อสู้เพื่อให้ได้ผืนดินเป็นของตนเองในประเทศพม่า และในเวลาเดียวกันหนังเรื่องนี้บางส่วนก็ผลิตภายใต้มุมมองของคนไทยใหญ่เช่นกัน หนังตอกย้ำให้เห็นปัญหาทั้งผู้คนและพื้นที่ที่เกิดจากการช่วงชิงนับแต่ยุคอาณานิคมที่เรื้อรังมาจวบปัจจุบัน

ภาพยนตร์กลุ่มที่สาม คือ **ภาพยนตร์ที่เล่าถึงปัญหาพื้นที่** สองเรื่องแรก ได้เล่าถึงปัญหาของพื้นที่หลังอาณานิคม ภายหลังจากการหลุดพ้นจากเจ้าอาณานิคม แต่พื้นที่ดังกล่าวกลายเป็นปัญหาให้กับมนุษย์ที่อาศัยอยู่ ทั้งภาพยนตร์เรื่อง *The Remnants* (2017) ของประเทศลาว กำกับโดยชาวต่างชาติคือ Paolo Barberi และ Riccardo Russo ที่เล่าถึงพื้นที่ที่เต็มไปด้วยลูกระเบิดหลังสงครามทำให้ประชาชนต้องต่อสู้แก้ไขปัญหา ไม่ต่างไปจากภาพยนตร์เรื่อง *The Future Cries Beneath Our Soil* (2018) ของเวียดนาม กำกับโดย Pham Thu Hang ชาวเวียดนาม

ส่วนภาพยนตร์สองเรื่องหลังคือ พื้นที่ชายขอบที่เต็มไปด้วยปัญหาความขัดแย้งเชิงอำนาจ ในภาพยนตร์ฟิลิปปินส์เรื่อง *Babylon* (2017) กำกับโดย Keith Deligero ชาวฟิลิปปินส์ และภาพยนตร์ไทยเรื่อง *Sheeps* (2018) กำกับโดย สมัคร์ กอเข็ม ชาวไทย

ภาพยนตร์กลุ่มที่สี่ **ภาพยนตร์ที่เล่าถึงความเชื่อและความตาย** คือ ภาพยนตร์เรื่อง *The Seen and Unseen* (2017) จากประเทศอินโดนีเซีย กำกับโดย Kamilla Andini ชาวอินโดนีเซีย ภาพยนตร์เรื่องนี้ย้อนกลับไปสู่ในยุคที่สองของการได้รับอิทธิพลจากฮินดูในประเทศอินโดนีเซีย และแสดงให้เห็นถึงอิทธิพลของความเชื่อและศาสนาที่ส่งผลต่อทัศนคติที่มีต่อความตาย ความเจ็บปวดของ

คนรอบข้าง และความพยายามต่อการจัดตั้งความตาย แนวคิดนี้ต่างไปจากการมองความตายที่อยู่นบนมุมมองของวิทยาศาสตร์การแพทย์ที่ได้รับอิทธิพลจากสังคมตะวันตก

แม้หนังทั้งหมดจะมีจุดต่างโดยเนื้อหา แต่ก็มีจุดร่วมกันตรงที่หนังทุกเรื่องแสดงให้เห็นถึงปัญหาและความพยายามต่อสู้ของมนุษย์ภายใต้โครงสร้างของสังคมและวัฒนธรรม มนุษย์จึงเป็นปัจเจกชนที่ไม่ยินยอมและยอมรับกับอำนาจทั้งหมด แต่เขาและเธอก็ต้องต่อสู้เพื่อจะทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงดังแนวคิดของ Michel Foucault⁵

ไม่เพียงการต่อสู้ของปัจเจกชนในภาพยนตร์ หนังทั้งหมดยังฉายให้เห็นถึงความพยายามต่อสู้ของบรรดาศิลปินชาวเอเชียที่ท้าทายภาษาหนัง การเล่าเรื่องแบบตะวันตก ดังที่กล่าวไปข้างต้นบ้างแล้วว่า แม้ภาพยนตร์จะนำเข้ามาจากตะวันตก แต่เมื่อเข้ามาในพื้นที่อาเซียนที่เต็มไปด้วยความอุดมสมบูรณ์ของวัฒนธรรม ทั้งการแสดง ดนตรี ศิลปะต่างๆ อีกทั้งข้อสันนิษฐานที่ว่า มนุษย์ล้วนมีการต่อสู้และหมายรวมถึงบรรดาศิลปินที่สร้างสรรค์ผลงานภาพยนตร์ ภาพยนตร์อาเซียนก็ย่อมใช้แนวทางศิลปะของตนได้เช่นกัน ดังปรากฏพบได้จากภาพยนตร์แนวทดลองหลายเรื่อง ตั้งแต่ ภาพยนตร์เรื่อง *Demons, Sheeps, Babylon* ทั้งการใช้เทคนิคภาพ การตัดต่อ การใช้คอมพิวเตอร์กราฟิก และรวมถึงภาพยนตร์เรื่อง *The Seen and Unseen* ซึ่งใช้การร้ายรำ และดนตรีของพื้นถิ่นมาสร้างภาษาหนังที่เป็นเอกลักษณ์ของตนเอง

ในท้ายสุด ก่อนที่จะรับชมภาพยนตร์ ถ้าเราใช้ทัศนะของนักวิชาการกลุ่มหลังโครงสร้างนิยม ซึ่งไม่ได้เชื่อว่า ความหมายจะหยุดนิ่งเสมอไป ความหมายอาจแปรเปลี่ยนไปได้ตามบริบท และยังรวมไปถึงความหมายอาจเปลี่ยนไปตามประสบการณ์ของผู้อ่านความหมายหรือตีความหมาย หากหยิบทัศนะดังกล่าวมาอธิบายภาพยนตร์อาเซียนทั้งสิบเรื่องที่จะได้ยลต่อไปนี้ แม้ว่าในปากของผู้ผลิตจะลงรหัสความหมายอย่างดีก็ตาม แต่ก็เป็นไปได้ที่ความหมายที่ถูกกำหนดนี้

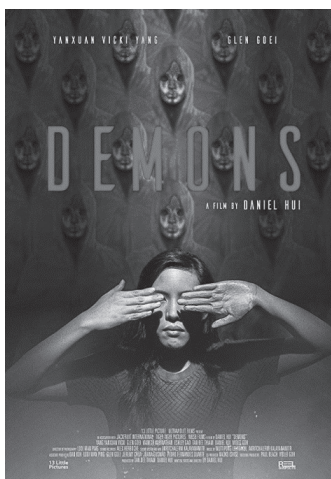
⁵ แนวคิดของ Michel Foucault ส่วนหนึ่งให้ความสนใจมิติเชิงอำนาจเชิงโครงสร้างที่กำหนดกดทับผู้คนผ่านการใช้อำนาจหรือภาษา ทำให้มนุษย์กลายเป็นผู้ถูกครอบงำโดยไม่รู้ตัว แต่ในเวลาเดียวกัน ในช่วงหลังก็เกิดคำถามตามมาว่า มนุษย์สามารถต่อสู้ต่อรองผ่านวาทกรรมได้หรือไม่.

จะสามารถแปรเปลี่ยนไปได้เมื่อบริบท ทั้งพื้นที่และเวลาเปลี่ยนแปลงไป ดังเช่น การย้ายพื้นที่การรับชมภาพยนตร์มาที่ประเทศไทย ความหมายบางอย่างที่กำหนดไว้อย่างเข้มงวดอาจพลิกผันหรืออ่านต่างไปจากที่ผู้ผลิตตั้งใจไว้ ตัวอย่างเช่น ลิง สำหรับคนชาวอินโดอาจมองความหมายต่างไปจากลิงของไทย จึงไม่แปลกใจที่การอ่านความหมายของภาพยนตร์อาเซียนที่แม้เราจะใกล้ชิด มีจุดร่วมกันของ วัฒนธรรมและปัญหาเดียวกัน แต่ก็อาจมีความแตกต่างกันได้ การตีความในส่วนหลังนี้จึงอาจผิดเพี้ยนไปจากความตั้งใจของรหัสที่กำหนดไว้เช่นกัน ทว่า ทั้งหมดนี้ ถือเป็นจุดเริ่มต้นแห่งความเข้าใจของภาพยนตร์อาเซียนทั้ง 10 เรื่องและนำไปสู่ข้อถกเถียงต่อไปเพื่อความเข้าใจภาพยนตร์อาเซียน

ในลำดับถัดไปจะนำเสนอถึงรายละเอียดและการอ่านความหมายของ ภาพยนตร์อาเซียนทั้ง 10 เรื่อง ลำดับตามประเด็นเรื่องทุนนิยม คนพลัดถิ่นและ ไร้ถิ่น พื้นที่ และความตาย โดยหวังเป็นอย่างยิ่งว่า จะช่วยเป็นคู่มือดูหนังเบื้องต้น และนำไปสู่การถกเถียงการพัฒนาความรู้ด้านอาเซียนและภาพยนตร์อาเซียน ในอนาคต

1. *Demons*: ปีศาจร้ายในกายเรา

ภาพที่ 1 ใบปิดภาพยนตร์เรื่อง *Demons*



ภาพยนตร์ทดลอง เป็นกลุ่มภาพยนตร์ประเภทหนึ่งที่น่าสนใจตั้งคำถามต่อรูปแบบการผลิตภาพยนตร์ที่แตกต่างไปจากชนบททั่วไป ผู้ผลิตจึงทดลองนำเสนอแนวทางต่างๆ ความสนุกสนานของหนังจึงเป็นเหมือนการสร้างศิลปะใหม่ๆ ให้กับโลก ในหลายกรณีการทดลองก็ทำให้เกิดการมองเห็นแบบใหม่ ดังที่เห็นเด่นชัด เช่น การเล่าเรื่องจากเดิมที่สลับไปสลับมาจนพัฒนากลายเป็นชนบไปเสียแล้ว การทดลองแบบนี้ถ้ามองในมิติเชิงอำนาจตามแนวคิด subaltern⁶ อาจถือเป็นการเล่าเรื่องจากโลกตะวันออก รวมถึงอาเซียน เช่น สิงคโปร์ ซึ่งก็เท่ากับเป็นการต่อต้านการเล่าเรื่องและศิลปะภาพยนตร์ในแบบตะวันตก

หากพิจารณาถึงเนื้อหาของภาพยนตร์กลุ่มนี้ มักจะตั้งคำถามถึงชีวิตของมนุษย์ ความกดดัน เสรีภาพภายใต้ความกดดันเชิงอำนาจ ไม่ต่างไปจากหนังเรื่อง *Demons* (2018) ของผู้กำกับ Daniel Hui ชาวสิงคโปร์ ซึ่งกำลังพูดถึงชีวิตของนักแสดงและผู้กำกับละครชาวสิงคโปร์ ภายใต้บริบทสังคมทุนนิยม การมองอุตสาหกรรมความบันเทิงและการใช้ประโยชน์ต่อตัวดารา และแม้กระทั่งผู้กำกับนั้น เขาและเธอจะเป็นเช่นไร

ภาพยนตร์เรื่อง *Demons* เป็นภาพยนตร์ที่เล่าเรื่องราวเกี่ยวกับนางเอกละครเวทีนาม วิกกี ที่พยายามก้าวสู่วงการบันเทิง สิ่งที่ต้องแลกมาก็คือตัวตนที่สูญเสียไป ความสุขที่คาดหวังจะมี ก็กลับไม่มี และนำไปสู่ความตาย ในครึ่งเรื่องหลัง วิกกีเล่าไปถึงผู้กำกับ แดเนียล ซึ่งชีวิตและผลกระทบที่เขากระทำผ่านการหลอกหลอนของดวงวิญญาณ จนจบลงด้วยความตายในท้ายที่สุด

ขณะที่วิกกีก็มีความต้องการที่จะเติบโต ฝันจะเป็นดาวดวงใหญ่ผ่านการทำทุกวิถีทาง แม้กระทั่งการยอมตามผู้กำกับอย่างแดเนียล แต่ในเวลาเดียวกันเธอก็ถูกผู้กำกับ และแม้แต่พี่ชายของเธอ คอยกำหนดกดทับเธอ ด้วยการสั่งให้

⁶ แนวคิด subaltern ให้ความสนใจต่อโลกอาณานิคมในยุคหลังสงครามโลกครั้งที่สองเป็นต้นมา ที่ผู้คนในโลกอาณานิคมเดิมหันมาต่อสู้ต่อรองความรู้ที่มาจากลัทธิอาณานิคมที่เคยครอบงำในพื้นที่ของตน หนึ่งในนักวิชาการที่สนใจประเด็นนี้ก็คือ Gayatri Spivak ที่มองว่า คนในพื้นที่นั้นหรืออาจเรียกว่าเป็น subaltern หรือคนไร้เสียง ที่ถูกกีดกันจากเจ้าอาณานิคม จะสามารถมีเสียงหรือการก่อสร้างความรู้ของตนเองได้หรือไม่ เพราะแม้ว่าเจ้าอาณานิคมจะหมดไปแล้ว แต่พวกเขาก็ยังมีร่องรอยความรู้ของเจ้าของเดิมที่ฝังแน่นอยู่โดยเฉพาะในมิติวัฒนธรรม ทำให้การต่อสู้มีเรื่องง่ายขึ้น

เธอปฏิบัติพฤติกรรมอันแปลกประหลาด เช่น เอาปลามาสวมบนหัว การเปล่งเสียงร้องเป็นวู นอกจากนี้ สังกะยมก็ยังพยายามกระตุกเธอให้ตระหนักถึงการกระทำที่ควรอยู่ภายใต้กรอบกฎเกณฑ์ต่างๆ มิเช่นนั้นแล้ว ผลที่ตามมาก็คือ ความตาย ไม่ต่างจากหญิงสาวผู้กระโดดตึกตายที่เธอสนทนาด้วย

หนังใช้กลวิธีการนำเสนอด้วยการแยกตัวละครวิกกีเป็นสองตัวละคร อันแสดงถึงจิตไร้สำนึกของเธอและตัวเธอเอง ที่มีความขัดแย้งกันภายใต้บริบทของสังคมนั้นที่พร่ำบ่นว่า การตะกายดาวด้วยวิธีดังกล่าวอาจไม่ถูกต้อง ตัวตนของเธอที่ต้องการก็กลับถูกทำให้หยุดนิ่งเป็นอัมพาต เพราะเธอก็ไม่รู้แล้วว่า จะไปทางไหนดี ขณะที่เธอต้องการส่งเสียงร้อง เสียงของเธอก็กลับมิได้ยิน สิ่งที่เธอเห็นได้ยินกลายเป็นสิ่งที่คนอื่นไม่เห็นและไม่สามารถรับรู้ได้ ในที่สุดเธอก็ถูกจิตไร้สำนึกครอบงำ หรืออาจมองได้ว่า นี่คือปีศาจ และนำไปสู่การพลีร่างให้กับแดเนียลและความตายกลายเป็นคำตอบไม่ต่างไปจากผู้หญิงที่กระโดดตึกลงมา ปีศาจในตัวเธอเป็นผู้เรียกให้เธอเลือกจะพลีร่างให้กับเขาเพื่อก้าวสู่ดวงดาวอันเจิดจรัสบนฟากฟ้า

ขณะที่ในส่วนแรกของภาพยนตร์ แดเนียลเป็นผู้กำหนดและชี้ชะตาชีวิตให้กับวิกกี และเขากัดกินวิกกีทั้งในเชิงนามธรรม เช่น การสั่งการ การกำหนดชีวิต รวมไปถึงการฆ่าและกินเธอ ซึ่งนั่นก็อาจมีความหมายโดยนัยถึงการใช้ประโยชน์จากหล่อนภายใต้สังคมนิยมแห่งนี้ ตัวแดเนียลเองในเรื่องเขาเป็นผู้นำกับละคร แต่ถ้าจะว่าไปแล้ว ในอีกซีกหนึ่งอาจเป็นเสมือนนายทุนน้อยๆ ที่กำลังทำหน้าทีครอบงำและใช้ประโยชน์จากนักแสดงสตรีในเรื่อง แต่สำหรับในส่วนที่สองของภาพยนตร์ แดเนียลเองก็หนีไม่พ้นจากการถูกครอบงำจากอำนาจเช่นกัน

หนังค่อยๆ เผยให้เห็นด้านมืดของเขา ผ่านวิถีชีวิตทางเพศที่รักเพศเดียวกัน รวมไปถึงการที่เขาได้เริ่มเห็นอำนาจที่ถดถอยลงไป ผู้ชมค่อยๆ เห็นจิตไร้สำนึกของแดเนียลที่โผล่ออกมาเรื่อยๆ ผ่านวิถีชีวิตของเขา โดยเฉพาะกรณีที่ถูกปฏิเสธจากแหล่งเงินทุน ภายใต้ระบบอุตสาหกรรมละครทำให้เขาเริ่มเกิดความสับสน ความมุงงน ประกอบทั้งการได้ยินโทรศัพท์แปลกๆ ตัวละครแม้ที่มีพฤติกรรมแปลกประหลาดได้เข้ามาหาเขาถึงในบ้าน และการไปหาผู้เชี่ยวชาญ

ปรากฏการณ์ดังกล่าวกระตุ้นสิ่งที่อยู่ภายใต้จิตใจสำนึกของตนเองที่ถูกปิดบังอยู่นั้นก็คือ ความชื่นชอบในการกินคน เขาจึงเริ่มระลึกถึงวิกิผู้เป็นเหยื่อที่เขาพยายามค้นหาหล่อนเพื่อปฏิเสธความจริงข้อนั้น

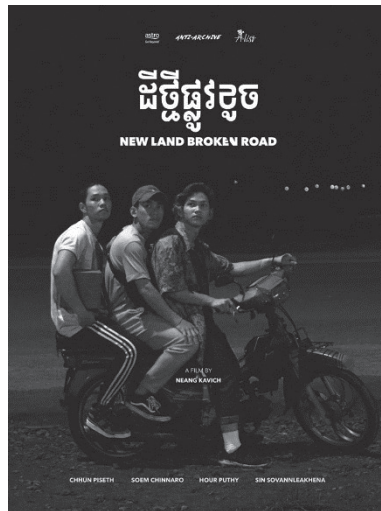
ด้านหนึ่ง ดูเหมือนวิกิก็จะเป็นเหยื่อที่ถูกเขาฆ่า และอาจถูกกินในหนึ่งส่วนแรก แต่สำหรับในหนึ่งส่วนหลัง วิกิที่ในตอนต้นเรื่องดูเหมือนจะถูกฆาตกรรมไปแล้ว เธอกลับกลายเป็นปีศาจที่กลับมาหลอกหลอน และกระตุ้นให้จิตไร้สำนึกของเขากลับมาหาไปหรือซุกซ่อนอยู่ลึกๆ คือ การเป็นมนุษย์กินคนได้แสดงออกให้เห็นด้วยการฆ่าคนอีกครั้งหนึ่ง การฆ่าและการบริโภคเนื้อมนุษย์อาจเป็นสัญญาณแสดงถึงระบบทุนนิยมที่ฆ่าและกินคนได้แบบไม่สนใจศีลธรรมใดๆ ทั้งปวง

เมื่อแดเนียลฆ่าคนสำเร็จ วิกิก็ปรากฏตนออกมา แต่ครั้งนึ่งร่างของเธอเปลี่ยนแปลงกลายเป็นพญูปีศาจเจ้าลัทธิแห่งความรุนแรงที่ต้องการกินคน หรือในอีกนัยหนึ่ง อาจตีความได้ว่า วิกิก็คือระบบทุนนิยมขนาดใหญ่ ส่วนตัวแดเนียลเองก็กลายเป็นเหยื่อที่นายทุนขนาดใหญ่กลับมาจัดการนายทุนตัวเล็กอย่างเขาทั้งคู่แทบไม่ต่างกันคือ เป็น “ปีศาจ” หลักฐานปรากฏในตอนท้ายสุดของเรื่องในฉากที่วิกิพยายามจะกินแดเนียล ส่วนแดเนียลก็หัวเราะอย่างบ้าคลั่ง จ้องมองไปที่กล้องบอกกับผู้ชมว่า แม้จะกินตนแต่วิญญาณของปีศาจก็ไม่จบสิ้น เพราะปีศาจตนนี้จะสิงสู่เข้าไปในชีวิตของทุกคน หนังสือเทคนิคการซ่อนภาพระหว่างใบหน้าปีศาจวิกิกับใบหน้าที่ยั่วคลั่งของแดเนียล ประหนึ่งปีศาจทุนนิยมก็คือ วิกิและแดเนียล

ปีศาจ จึงไม่ใช่เพียงแดเนียลคนเดียว ในภาษาอังกฤษชื่อเรื่อง *Demons* เป็นพหูพจน์ ปีศาจอาจมองได้ถึงความชั่วร้ายที่แฝงอยู่ในจิตใจของมนุษย์ ไม่ว่าจะเป็นวิกิที่ปรารถนาถึงการเป็นนักแสดงมีชื่อ แดเนียลที่ปรารถนาในตัววิกิและผลประโยชน์ด้านธุรกิจบันเทิง ทั้งคู่จึงเป็นปีศาจที่อยู่ภายใต้มหาปีศาจก็คือ ระบบทุนนิยม หนังสือคปอร์เรื่องนี้กำลังผลิตซ้ำให้เห็นอุดมการณ์ทุนนิยมที่แทรกซึมเข้าไปสู่พื้นที่ของอุตสาหกรรมบันเทิง ไม่ว่าจะเป็นนักแสดงและผู้กำกับ เพื่อที่จะทำให้ผู้ชมตระหนักถึงปัญหาการรุกรานของระบบทุนนิยมที่กระจายตัวทั่วไปในสังคมสังคมนักทุนนิยมเองยากที่จะต่อสู้หรือต่อกรได้

2. *New Land Broken Road*: อนาคตใหม่บนหนทางอันตราย?

ภาพที่ 2 ใบปิดภาพยนตร์เรื่อง *New Land Broken Road*



โดยปกติภาพยนตร์กัมพูชาหรือที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับกัมพูชาที่ผ่านสายตาชาวโลก มักจะเล่าเรื่องราวปัญหาช่วงสงครามกลางเมืองและปัญหาช่วงหลังสงคราม ดังที่เรามักจะคุ้นตากันดีกับ *The Killing Fields* (1984) และภาพยนตร์ของ ฤทธิ ปราณ (Rithy Panh) อันได้แก่ *The Missing Picture* (2013) แต่สำหรับภาพยนตร์สั้นเรื่อง *New Land Broken Road* (2018) ของผู้กำกับ Kavich Neang ชาวกัมพูชา กลับพยายามนำเสนอภาพของประเทศกัมพูชาในสมัยปัจจุบันด้วยสายตาของคนรุ่นใหม่

ด้วยสายตาคนรุ่นใหม่ความเจ็บปวดของหลังสงคราม อาจมิใช่ปัญหาอันยิ่งใหญ่ตักเล่าเรื่องรุ่นพ่อแม่ หนุ่มสาวรุ่นใหม่เหล่านี้เผชิญกับบริบทของโลกยุคหลังสมัยใหม่ เทคโนโลยี การเติบโตของระบบทุนนิยมอุตสาหกรรมระดับโลก และวัฒนธรรมกระแสโลกที่ก้าวเข้ามาเยือนในกัมพูชา ปัญหาของเขาและเธอจึงต่างไปอย่างเห็นได้เด่นชัด

หนังเปิดตัวด้วยตัวละครหนุ่มสามคน คือ Thy, Nick และ Piseth กำลังเดินราแบบฮิปฮอปในผ้าใบ ประหนึ่งการแสดงให้เห็นถึงโลกใหม่ที่ก่อตัวขึ้นในสังคมกัมพูชาสมัยใหม่ จากนั้นภาพก็ตัดไปที่ตัวละครทั้งสามซ้อนมอเตอร์ไซด์คันเก่าไปที่ถนนยามค่ำ และจุดที่ป้ายโฆษณาบ้านจัดสรรอันหรูหรา บทสนทนาของหนุ่มกัมพูชาทั้งสามก็เริ่มขึ้น เมื่อ Nick ขอเวลาไปตามหาโทรศัพท์มือถือราคาแพงของใครก็ไม่รู้ที่หล่นอยู่แถวนั้น เพราะเมื่อคืนก่อนมีคนมาตีกันแถวนี้ ส่วน Piseth ก็สอบถาม Thy ถึงท่าเต้นไมเคิล แจ็คสัน ของตน รวมถึงพร่ำบ่นถึงปัญหามอเตอร์ไซด์เกาสตาร์ที่ไม่ติด และปัญหาเงินที่ไม่พอใช้

หลังจากนั้น เขาก็เลิบบไปเห็นแม่ค้ารถฟ่วงขายอาหารที่มีชื่อว่า Leaknena จึงสั่งน้ำและเนื้อปิ้ง และทั้งคู่ก็พูดคุยกันอย่างถูกคอก จากเรื่องอาหารไปจนถึงเรื่องปากท้องและปัญหาการค้าขาย ฉากทั้งหมดอยู่บริเวณด้านหน้าของป้ายโฆษณาหมู่บ้านจัดสรรขนาดใหญ่ ที่เป็นสัญลักษณ์แทนความเจริญเติบโตและความสำเร็จของชาติ

ป้ายโฆษณาบ้านหรูหรารายขนาดใหญ่ปิดบังพื้นที่ด้านหลังที่ว่างเปล่า เป็นพื้นที่การตีกัน ไม่รวมถึงด้านหน้าของป้ายที่กลายเป็นส้วมสาธารณะของ Piseth และรถฟ่วงขายอาหาร อาจตีความได้ว่า ดินแดนแห่งนี้มิได้สวยงามราบรื่นหรือมีความเจริญไปทั้งหมด หรือบางครั้งความเจริญอาจเป็นข้อยกเว้นสำหรับพวกเขา แม้ดินแดนกัมพูชาจะดูอุดมสมบูรณ์ แต่ในอีกด้านหนึ่งก็เป็นเสมือนพื้นที่ที่ติดคำสาป นับตั้งแต่ปัญหาสงครามกลางเมือง และในบริบทปัจจุบันปัญหาที่ดูเหมือนจะกระทบของผู้คน ก็คือ ปัญหาเศรษฐกิจและการเติบโตของระบบโลกาภิวัตน์

ขณะที่ตัวละครสองคนกำลังสนทนากัน กลับมีเสียงฟ้าร้องฟ้าคำราม ตัวละคร Piseth และ Leaknena ก็หยุดนิ่ง เช่นเดียวกันกับ Thy ทั้งหมดต่างแหงนมองฟ้า ประหนึ่งปัญหาที่หนุ่มสาวกำลังต่อสู้และพร่ำบ่นนั้น อาจเป็นปัญหาที่กระทบกระเทือนสู่โครงสร้างของผู้มีอำนาจ จนทำให้เกิดอาการฟ้าคำรามไม่พอใจ คล้ายกับการติติงของผู้มีอำนาจที่ประชาชนหาญกล้าจะทำหายอำนาจ

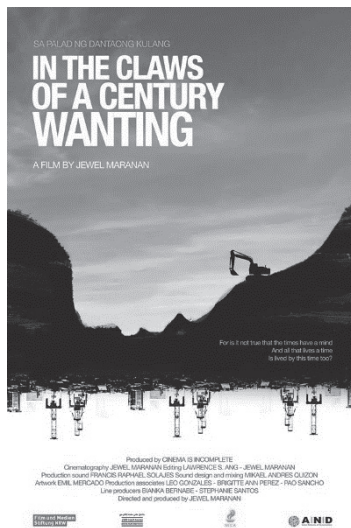
อย่างไรก็ดี ฟ้าที่คำรามกลับมิได้ส่งผลต่อ Nick เพราะฉากถัดมาภาพตัดมาและแช่ภาพไปที่ตัวเขากำลังนั่งอ้อมไถ่แต่งตัวแบบฮิปฮอปจ้องมาที่กล้อง

เสมือนการทำหายอำนาจ ทั้งจากการจ้องมองของคนดู และอาจขยายไปสู่การจ้องมองของผู้มีอำนาจที่อาจต้องการกำหนดชะตาชีวิตของหนุ่มสาวรุ่นใหม่ของกัมพูชา เขาเลือกที่จะทำหายด้วยการจ้องและการแต่งตัวด้วยการผสมผสานบนรสนิยมของตนจากต่างประเทศกับความเป็นกัมพูชา

ยิ่งไปกว่านั้น ในฉากจบหนังยังตอกย้ำให้เห็นว่า แม้สภาพของสังคมเศรษฐกิจอาจจะแย่แย่ การเดินร่ำอาหาเงินไม่ได้มากนัก แต่หนุ่มสาวรุ่นใหม่ก็ยังคงต้องฝึกซ้อมเต้นรำหรือดำเนินชีวิตต่อไป การต่อสู้ของคนกัมพูชารุ่นใหม่อาจมิใช่เป็นเรื่องง่าย แม้จะเป็นดินแดนใหม่บนโลกสมัยใหม่ แต่บนถนนก็ยังคงขรุขระ โดยเฉพาะการเผชิญกับปัญหาเศรษฐกิจ ภาพที่มองว่า คนรุ่นใหม่สบายไร้ซึ่งปัญหา อาจเป็นเพียงภาพลวงตาเท่านั้น คนกัมพูชายังคงต้องเผชิญปัญหาต่อไป และการจะหยุดนิ่งกับที่คงเป็นไปได้

3. *In the Claws of a Century Wanting*: เพราะชีวิตต้องเดินตามหาความฝัน

ภาพที่ 3 ไปปิดภาพยนตร์เรื่อง *In the Claws of a Century Wanting*



“เมือง” เป็นประเด็นที่สังคมโลกรวมถึงในดินแดนอาเซียนให้ความสนใจด้านหนึ่งเมืองก็คือ ความเจริญเติบโต ทันสมัย แต่ในอีกด้านหนึ่ง ความทันสมัยนั้นก็ก่อให้เกิดกับปัญหาในเมือง โดยเฉพาะในด้านของพื้นที่แออัด หรือรู้จักกันในนามของ “สลัม” พื้นที่ดังกล่าวเป็นผลผลิตของการเติบโตของเมืองที่ไร้ทิศทางการบริหารจัดการ เมื่อเมืองต้องการแรงงานทำให้ผู้คนอพยพเข้ามาจำนวนมากพื้นที่อาศัยเริ่มลดลงและตามมาด้วยการสร้างสลัมสำหรับคนรายได้ต่ำและเป็นแรงงานให้กับคนในเมือง

In the Claws of a Century Wanting (2017) ภาพยนตร์สารคดีของฟิลิปปินส์ กำกับโดย Jewel Maranan ชาวฟิลิปปินส์ เป็นหนึ่งในภาพยนตร์ที่แสดงให้เห็นปัญหาของพื้นที่สลัมในเขตท่าเรือใหญ่ในฟิลิปปินส์ ที่เต็มไปด้วยผู้คนหลากหลายรูปแบบซึ่งมาสร้าง “บ้าน” ของตน แต่กลับถูกมองว่าเป็น “สลัม” ที่ต้องการบริหารจัดการให้เรียบร้อยในมุมมองของรัฐ ภาพบ้านของชาวบ้านจึงถูกรัฐมองว่า รก สกปรก รุกล้ำพื้นที่

หนังเล่าเรื่องผู้คนในสลัมแห่งนี้ผ่านครอบครัวที่แตกต่างกัน ครอบครัวของแม่แอนต้องแกไถ่คลอดที่ต้องเลี้ยงดูลูกเล็กอีกสองคน ครอบครัวเอ็ดดี้หัวหน้าคนงานตู้คอนเทนเนอร์ ครอบครัวของเด็กชายอาگیرาที่ทำอาชีพเก็บถ่านและพยายามเรียนรู้การอ่านหนังสือ แต่ทั้งหมดต่างร่วมชะตากรรมเดียวกันคือการต่อสู้อยู่ภายใต้บ้านที่ขอมხო ผุพัง หลังคาบ้านก็ไม่มีใช้ มีเพียงแผ่นพลาสติกคลุมเพื่อกันแดดกันฝน ฝายบ้านก็คือสังกะสีผุๆ หนังสือไปเพียงเล็กน้อย ชุมชนแออัดแห่งนี้ถูกไฟไหม้ โดยไม่ได้บอกกล่าวไว้ว่าเพลิงไหม้เพราะเหตุใด แม้ผู้ชมอาจอนุมานได้โดยพลันว่าน่าจะมาจากการเผาเพื่อไล่ที่

ด้วยนิยามพื้นที่สลัมทำให้ทางการก้าวเข้ามาจัดการพื้นที่แห่งนี้ ด้วยการอพยพผู้คนย้ายไปอยู่ที่แห่งใหม่ ผ่านการวาดภาพฝันให้กับผู้คนในผืนดินแห่งนี้ว่าพื้นที่แห่งใหม่จะเป็นพื้นที่ที่ดี เหมาะกับสุขอนามัยของผู้คน (โดยหลบซ่อนการใช้ประโยชน์ ปรับปรุงบ้านเดิมของพวกเขาเพื่อธุรกิจ) รัฐใช้วิธีการจูงใจชุมชนทั้งการพูดคุย การใช้เงินสนับสนุนนโยบายย้าย การสนับสนุนให้ผ่อนจ่ายบ้านและที่ดินแห่งใหม่ และการช่วยย้ายสิ่งของออกไป การกระทำได้กล่าวรัฐหวังเป็น

อย่างยี่งว่า บรรดาผู้นอพยพนี้จะโยกย้ายไปสู่พื้นที่ที่รัฐจัดการใหม่ บนความคิดที่ว่า การพัฒนาจะทำให้ชีวิตความเป็นอยู่ดีขึ้น แม้ต้องแลกมาด้วยความสุขของผู้คนก็ตาม

แนวคิดดังกล่าววางอยู่บนกระบวนการพัฒนาแบบทันสมัยที่มุ่งเน้นการมีเมือง ถนนขนาดใหญ่ ตึกรามบ้านช่อง ท่าเรือที่ใหญ่โต และที่สำคัญคือการมุ่งเน้นให้เศรษฐกิจของประเทศชาติเติบโต แนวทางดังกล่าวเป็นไปตามวิธีคิดตั้งแต่ยุคหลังสงครามโลกครั้งที่สองจากสหรัฐอเมริกา เพื่อให้ประเทศโดยเฉพาะในยุโรปฟื้นคืนจากสงคราม และพัฒนาให้ทันสมัยตามตน เมื่อยุโรปประสบความสำเร็จ แนวคิดนี้ก็กระจายไปทั่วโลกรวมถึงในเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ ทั้งไทยและฟิลิปปินส์ การพัฒนาแบบนี้ถูกนักวิชาการบางคนวิพากษ์ว่า เน้นแต่มุมมองเศรษฐกิจ ขาดการมองผู้คน และความหลากหลายของวัฒนธรรมท้องถิ่น ทำให้เริ่มหันมาให้ความสำคัญต่อการพัฒนาแบบทางเลือกที่เน้นผู้คนและวัฒนธรรม โดยมองว่า การพัฒนาแบบใหม่นี้จะเป็นการพัฒนาจากความต้องการของผู้คนที่แท้จริง ทว่า การพัฒนาแบบนี้ยังคงเป็นความฝันที่ค่อนข้างยากจะเอื้อมไปถึง รัฐส่วนใหญ่มักจะสนใจการพัฒนาแบบเดิมมากกว่า เพราะบริหารจัดการง่ายกว่า เนื่องจากการผลักดันจากส่วนกลาง และบางครั้งสิ่งที่อยู่เบื้องหลังคือผลกำไรเชิงเศรษฐกิจที่รัฐได้รับ

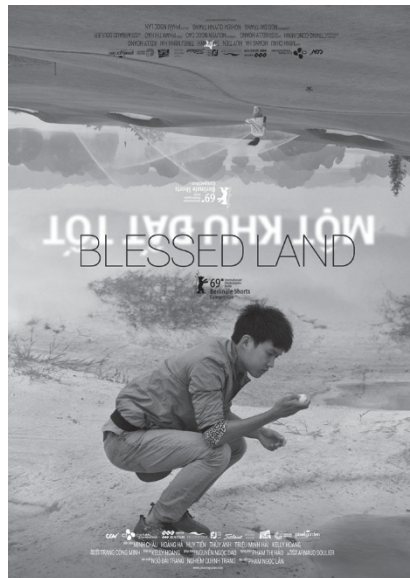
การพัฒนาด้วยการไถ่ย้ายพื้นที่ก็วางอยู่บนกระบวนการพัฒนากระแสหลัก ยึดเศรษฐกิจเป็นศูนย์กลาง คนกลายเป็นเป้าหมายท้ายๆ รัฐจึงหลงลืมความหมายของพื้นที่ที่มีความหมายมากไปกว่าแค่กายภาพ แต่จะต้องขยายไปสู่ความหมายเชิงจิตใจและสังคม การย้ายคนจึงมิได้หมายความว่าความถึงการย้ายแค่คนไปสู่พื้นที่ใหม่ แต่ต้องขยับไปสู่การมองว่า พื้นที่ใหม่นั้นเป็นพื้นที่ที่คนจะไปอยู่จะทำกิจกรรมอะไร คนที่ย้ายไปอยู่นั้นจะมีอาชีพอะไร ห่วงไถ่บ้านที่ทำงาน สถานศึกษา โบสถ์หรือไม่ และที่สำคัญคือ จะเป็นการห่วงไถ่คนรักหรือเพื่อนฝูงด้วยหรือไม่ เมื่อประเด็นดังกล่าวถูกหลงลืมไป บรรดาชาวบ้านที่อพยพไปแล้วต่างก็ย้อนกลับมาที่พื้นที่บ้านเดิม หลายคนกลับมาสร้างบ้านใหม่บนกองวัสดุที่ถูกรื้อทิ้ง หลายคนกลับมาดำทอรั้วว่า หลอกหลวงตนเองให้ไปพื้นที่ใหม่ที่แทบจะ

ไม่มีอะไร ยิ่งไปกว่านั้นก็คือ การต้องจ่ายเงินค่าบ้านให้กับรัฐเป็นระยะเวลาอันยาวนาน

หนึ่งใช้วิธีการเล่าเรื่องด้วยการตัดสลับชีวิตของสามครอบครัวกับการรื้อบ้านของรัฐ และแทรกไปด้วยการต่อสู้ของบรรดาชาวบ้านในพื้นที่แห่งเดิม เพื่อแสดงให้เห็นว่า ปัจเจกบุคคลด้านหนึ่งถูกโครงสร้าง โดยเฉพาะรัฐ เป็นตัวกำหนดกดทับและนิยาม “บ้าน” ของพวกเขาให้เป็นเพียง “สลัม” พื้นที่สกปรกรุกล้ำพื้นที่ส่วนรวม ทำให้ปัจเจกบุคคลก็ต้องดำเนินตามสิ่งที่รัฐกำหนด คือ ย้ายบ้านที่เป็นทั้งที่พักกาย ใจ และสังคม แต่กระนั้นก็ตาม ผู้คนก็ไม่ได้ยินยอมพร้อมใจกันหมด บ้างก็ต่อต้านด้วยการฟ้องร้อง รวมตัวกันประท้วง และถึงแม้บางคนอาจยินยอมย้ายไป แต่ในท้ายสุด พวกเขา ก็เลือกจะกลับมาอยู่ที่พื้นที่เดิม เพราะบ้านก็คือวิมานของเรา หนึ่งเรื่องนี้จึงเท่ากับการต่อต้านวิถีคิดการพัฒนาแบบทันสมัยที่เน้นระบบเศรษฐกิจเป็นหลักแทนที่การมองมนุษย์เป็นศูนย์กลาง

4. *Blessed Land*: แดนศิวิไลซ์อยู่ไหนหนอ?

ภาพที่ 4 ใบปิดภาพยนตร์เรื่อง *Blessed Land*



“สุสาน” เป็นพื้นที่ที่มีความหมายของการพักผ่อนสำหรับผู้เสียชีวิต และสำหรับญาติพี่น้อง สุสานอาจมีความหมายทั้งการพบปะกัน การระลึกถึงคุณงามความดีของผู้ล้าจาก และการบูชาบรรพบุรุษตามลัทธิขงจื้อและความเชื่อของตน แต่นิยามความหมายดังกล่าวข้างต้นนั้น อาจใช้ไม่ได้เสียแล้วในบริบทสังคมสมัยใหม่ภายใต้ลัทธิทุนนิยมอุตสาหกรรมและโลกาภิวัตน์

บ่อยครั้งเราจึงมักจะพบกับข่าวคราวการขอสืบพื้นที่ หรืออาจเรียกให้ดูทันสมัยก็คือ “การกระชับพื้นที่” เพื่อทวงคืนสุสานกลับมาจากทั้งจากภาครัฐและเอกชน เพื่อทำประโยชน์ในแง่ของธุรกิจและอื่นๆ สำหรับคนเป็นมากกว่าคนตาย โดยเฉพาะในกรณีของประเทศที่ขาดแคลนพื้นที่อย่างมาก เช่น สิงคโปร์ และขยายไปสู่ประเทศสังคมนิยมอย่างเวียดนาม ดังหลักฐานปรากฏผ่านหนังสือขาวดำของเวียดนามเรื่อง *Blessed Land* (2019) โดยผู้กำกับเวียดนาม Pham Ngoc Lan ประเทศเวียดนามเองก็กำลังเผชิญต่อปัญหาการรุกรานพื้นที่สุสานไม่ต่างกันกับพื้นที่อื่นๆ ในอาเซียน

หนังเปิดเรื่องด้วยภาพของแม่กับลูกชายกำลังเดินค้นหอะไรบางอย่างที่เนินทรายแห่งหนึ่ง ลูกชายวัยหนุ่มเดินลงจากเนินทรายมายังแอ่งน้ำตื้นๆ ที่มีปลาซึ่งเป็นสัญลักษณ์ของการมีชีวิตแหวกว่ายอย่างดีนรัน เขาก็มองเก็บลูกกอล์ฟที่ตกอยู่ข้างๆ แอ่งน้ำใสกระเป๋ากางเกง หลังจากนั้น ภาพก็ตัดไปยังทิวทัศน์อันสวยงามของสนามกอล์ฟขนาดใหญ่ติดกับริมทะเล ชายหนุ่มหญิงสาวก็ลงจากรถกอล์ฟ ผู้ชมจึงเริ่มอนุมานได้ว่า พื้นที่ที่แม่กับลูกชายเดินอยู่นั้นอาจเป็นพื้นที่ริมสนามกอล์ฟก็ได้

หลังจากนั้น หนังก็เล่าเรื่องราวผ่านตัวละครแม่กับลูกชายที่เดินตามหาสุสานของพ่อ เพื่อมาเผางเด็ก แต่ก็กลับไม่พบ ลูกชายที่อยู่ในวัยรุ่นบนกับแม่ที่ไม่เชื่อคนเลี้ยงวัวที่บอกว่า ไม่มีสุสานในแบบเดียวกับของพ่อ และเขาก็จะไม่แบก “ขยะ” หรือกองเด็กกลับบ้านไปแน่นอน บทสนทนาของแม่ลูกคู่นี้อาจแสดงให้เห็นถึงกาลเวลาที่แปรเปลี่ยนไป การมองพิธีกรรมการเคารพศพ การเผางเด็ก และตัวสุสาน เริ่มเป็นสิ่งที่ล้าสมัยในวิถีคิดของคนรุ่นใหม่แล้ว เหลือเพียงแต่แม่ที่ยังคงยืนยันว่า สุสานนั้นมีอยู่ และกระตุ้นให้ลูกชายออกตามหา

หนังสือภาพให้เห็นการสนทนาพูดคุยกับคนเลี้ยงวัวที่เอาวัวมากินหญ้า และคนเลี้ยงวัวเองก็บอกกับสองแม่ลูกว่า ไม่มีสุสานที่ว่านั้น พร้อมทั้งชี้ว่า ที่ดินเริ่มหายากมากขึ้น หมู่บ้านใหม่ ๆ ก็เกิดขึ้นกันมากมาย แม้แต่หญ้าจะหาให้วัวเองก็ไม่ใช่เรื่องง่ายนัก ภาพตัดกลับมาที่สองแม่ลูกยังคงเดินหาสุสาน ทั้งสองเงยหน้าขึ้นไปเห็นชายหนุ่มที่ถือกล้องส่องหาลูกกอล์ฟบนเนินทราย แต่นักกอล์ฟกลับมองไม่เห็นสองแม่ลูกนั้น อาจเป็นเพราะกำลังใช้สมาธิหาลูกกอล์ฟที่ตนติดตามมาได้เนินทราย อีกนัยหนึ่ง อาจตีความหมายได้ว่า คนรวบไม่เห็น “หัว” ของคนจน

หลังจากนั้น หนังสือก็เปลี่ยนมุมมองเป็นนักกอล์ฟหนุ่มกับแฟนสาว หล่อนเล่าถึงความฝันว่า ได้พูดคุยกับแม่และน้องชายต่างๆ ที่ในความเป็นจริงเธอไม่มีทั้งแม่และน้อง ในฝันทั้งสองมาเผงเต็กที่สุสาน แล้ววงเต็กก็กลายเป็นเงินจริงๆ ทำให้เธออยากได้มันมาก เธอยังตั้งข้อสังเกตด้วยว่า สนามกอล์ฟแห่งนี้มีชาวสื่อพื้นที่ส่วนหนึ่งก็มาจากสุสานเช่นกัน ฝ่ายนักกอล์ฟหนุ่มดูเหมือนไม่สนใจเสียงของเจ้าหล่อน ทั้งเรื่องเงินและสุสานเก่า เขาตีกอล์ฟต่อไปพร้อมทั้งบ่นว่า เงินที่ให้ไม่พออีกหรือ

หนังสืออธิบายตรงๆ ว่า พื้นที่สุสานที่แม่กับชายหนุ่มตามหาอยู่นี้กลายเป็นสนามกอล์ฟไปแล้วหรือไม่ หรือเป็นเพียงคำบอกเล่าที่แฟนสาวนักกอล์ฟได้ยินมาเท่านั้น หนังสือตัดกลับมาที่แม่ลูกทั้งสองคนเผงเต็กที่นำมา โดยไม่ได้สนใจว่า จะมีสุสานของพ่อหรือไม่ แม่เธอเชื่อว่า บริเวณแห่งนี้เป็นดินแดนศักดิ์สิทธิ์ การเผงเต็กในจุดไหนก็ตามก็น่าจะไม่ต่างกัน การนิยามพื้นที่ของแม่ ลูกชายชายหนุ่มนักกอล์ฟ และสาวสวย ดูเหมือนจะมีความขัดแย้งกันอย่างสิ้นเชิง

พื้นที่ที่เคยเป็นดินแดนศักดิ์สิทธิ์ของแม่ กลายเป็นเพียงพื้นที่ศักดิ์สิทธิ์ของเทพเจ้ากอล์ฟของชายหนุ่ม ลูกชายวัยรุ่นกลับมิได้ให้ความสนใจสุสาน เขาคิดเพียงว่าน่าเบื่อ และทำให้เขาเสียเวลา ส่วนหญิงสาวก็มองต่างไปว่า สุสานคือพื้นที่ทำเงินทองให้กับสนามกอล์ฟ ความลึกลับของความหมายของพื้นที่แห่งนี้แปรเปลี่ยนไปตามทัศนะของแต่ละคน และบริบทสังคมทุนนิยมสมัยใหม่ได้อย่างไม่น่าเชื่อ

หนังจบลงด้วยฉากวัวล้มลง และลูกชายวัยรุ่นวิ่งไปตัดขนหางวัว แม่เดินตามมาแล้วบังคับให้ลูกชายทิ้งขนหางวัวนั้นไป ด้านหนึ่งลูกชายอาจเป็นตัวแทนคนรุ่นใหม่ของเวียดนามที่เติบโตในสังคมทุนนิยมใหม่ซึ่งต่างไปจากระบบสังคมนิยม ขนหางวัวอาจเป็นทั้งของที่ระลึก สิ่งที่น่ามาขาย โชคลาง แต่การตัดจากวัวที่ล้มลงโดยเจ้าของไม่เห็น ก็อาจตีความหมายไม่ต่างไปจากการที่นายทุนแอบเอาสุสานจากญาติผู้ตายไปทำเป็นสนามกอล์ฟ คนรุ่นเก่าเช่นแม่จึงทนไม่ได้ และพยายามปลุกฝังให้ลูกเดินไปในทางที่ถูกต้อง

ทว่า หนทางที่ถูกต้องนั้นจะเป็นไปได้ถึงจุดใด การต่อสู้ของคนรุ่นเก่าเช่นเธอที่จะถ่ายทอดวิถีชีวิตความเชื่อ การเคารพบรรพบุรุษ การไม่เอาเปรียบผู้อื่น ภายใต้บริบทของสังคมเวียดนามที่กำลังก้าวไปสู่ระบบสังคมนิยมภายใต้กระแสโลกาภิวัตน์เยี่ยงนี้ หนทางนี้ไม่ง่ายดายอย่างแน่นอน

5. ดินไร้แดน: การต่อสู้ของคนชาติพันธุ์เพื่อให้กลายเป็น “ดินได้แดน”

ภาพที่ 5 ใบปิดภาพยนตร์เรื่อง *ดินไร้แดน*



ดินไร้แดน (2019) เป็นภาพยนตร์เรื่องล่าสุดของผู้กำกับ นนทวัฒน์ นำเบญจพล ผู้กำกับสารคดีชื่อดังของไทย นับตั้งแต่ภาพยนตร์สารคดีเรื่อง ฟ้าต่ำแผ่นดินสูง สายน้ำติดเชื้อ #BKKY ภาพยนตร์ทั้งหมดมักจะเปิดเผยถึงปัญหาสังคม การเมือง และชีวิตของมนุษย์ภายใต้สังคมสมัยใหม่ และสำหรับภาพยนตร์เรื่องนี้กำลังขยายขอบเขตจากปัญหาในสังคมไทยสู่คนกลุ่มน้อยคือไทใหญ่ในประเทศเพื่อนบ้าน

ภาพยนตร์บอกเล่าเรื่องราวของกลุ่มชาติพันธุ์ไทใหญ่ในพม่า ผ่านตัวละครชายหนุ่มนาม จาย แสงลอด ที่เดินทางกลับจากการทำงานในเมืองไทย จากงานเด็กเสิร์ฟในร้านคาราโอเกะมาเป็นทหารรับใช้ชาติไทใหญ่ในนาม The Shan State Army (SSA) เพื่อ “กู้” ชาติ และรักษาความเป็นชาติไทใหญ่เอาไว้จากการรุกรานของศัตรูนาม “พม่า”

ภาพยนตร์เผยให้เห็นภาพของพื้นที่รัฐฉานที่คนภายนอกไม่เคยได้พบเห็นผ่านสื่อ แต่ด้วยเทคโนโลยีโดรนและกล้องสมัยใหม่ และบริบทของการเมืองของพม่าที่แปรเปลี่ยนไปทำให้สามารถเผยภาพของความอุดมสมบูรณ์ของพื้นที่รัฐฉานที่อยู่ในป่าอันสงบร่มรื่น แต่ก็ยังแฝงไปด้วยปัญหาความคุกรุ่นของสงครามระหว่างพม่ากับไทใหญ่ และที่สำคัญคือ การเป็นพื้นที่ขยายขอบระหว่างพม่าและไทย ดังนั้น ยามเกิดสงคราม และรวมถึงเกิดปัญหาด้านเศรษฐกิจ ชาวไทใหญ่ก็เคลื่อนย้ายข้ามพรมแดนเข้าในประเทศไทยได้ง่าย โดยเฉพาะกรณีของจาย แสงลอด หนุ่มไทใหญ่ในอดีตด้วยภาวะสงคราม เขาจึงอพยพเคลื่อนย้ายมาแถวตะเข็บชายแดนทำให้เขาสามารถพูดภาษาไทยได้ และเมื่อเติบโตขึ้นก็กลายมาเป็นเด็กเสิร์ฟในร้านคาราโอเกะ หนังสือภาพคาราโอเกะแทรกให้เห็นลงไป ทำให้เห็นวิถีชีวิตของคนพลัดถิ่นที่เป็นเสมือนประชากรชั้นสองในประเทศไทย ด้วยการที่เขาไม่มีบัตรประชาชน ประกอบทั้งภาระหน้าที่ของการต้องดูแลบ้าน จึงต้องอพยพกลับมาที่รัฐฉาน และทำหน้าที่เป็นทหารรับใช้ชาติ

ในอดีตหนังไทยและเทศต่างเคยได้เห็นภาพของพม่าและคนกลุ่มน้อยในพม่ามาบ้างแล้ว ได้แก่ *Moving to Mars* (2009) *The Golden Kingdom* (2015) *มือปืนสองสาละวิน* (2536) *พรางชมพูทะเลทราย* (2545)

ตัวอย่างของหนังดังกล่าวไม่ต่างไปจากหนังเรื่องนี้ กล่าวคือ เป็นภาพยนตร์ที่ผลิตขึ้นโดยคนนอกที่มองพม่า จึงปฏิเสธไม่ได้ว่า อาจตกอยู่ภายใต้วิคิดและอำนาจบางอย่างที่เคลือบแฝงอยู่ ทั้งโดยตั้งใจและไม่ได้ตั้งใจ ตัวอย่างเช่น การมองด้วยนัยของตะวันตกนิยม (Orientalism) หรือการมองจากมุมมองตะวันตกซึ่งทำให้พม่าดูอ่อนแอมีปัญหา และหากเป็นกรณีการสร้างจากมุมมองไทยก็อาจมีนัยของการมองพม่าในฐานะศัตรูและมีปัญหา แต่ถ้าเป็นคนกลุ่มชาติพันธุ์ ภาพที่คุ้นเคยคือ ภาพของคนชาติพันธุ์ในพม่าที่ถูกกระทำจากพม่า จึงจำเป็นต้องอพยพมาในเมืองไทย ภาพยนตร์เรื่อง *ดินไร้แดน* ก็ผลิตซ้ำวิคิดการมองในอดีตเช่นเดียวกัน แต่เน้นไปที่ชาวไทใหญ่

หากวิเคราะห์ให้ลึกลงไป ภาพที่ผลิตซ้ำนี้วางอยู่บนส่วนเสี้ยวของความ เป็นจริง โดยเฉพาะความขัดแย้งทางด้านประวัติศาสตร์การเมืองการปกครองของพม่าในช่วงหลังสงครามโลกครั้งที่สอง และนำไปสู่การลงนามในสนธิสัญญาปางโหลง เพื่อความสามัคคีและปลดปล่อยกลุ่มชาติพันธุ์ แต่ทว่า พม่าก็ฉีกสัญญา ทำให้บรรดากลุ่มชาติพันธุ์ในพม่าไม่สามารถมีพื้นดินเป็นรัฐเอกราช จำต้องตกอยู่ภายใต้การปกครองของพม่า

การผลิตซ้ำความทรงจำอันเลวร้ายปรากฏอยู่ในชีวิตประจำวันของชาวไทใหญ่ ดังเช่น ฉากการบอกเล่าปัญหาของชาวไทใหญ่ถึงข้อกังวลของกองกำลังอันเข้มแข็งของทหารพม่า การฝึกกองกำลังทหารเพื่อต่อสู้กับทหารพม่า การบรรยายถึงการละเมิดสนธิสัญญาปางโหลงในค่ายทหารไทใหญ่ และภาพยนตร์เรื่องนี้ก็ทำหน้าที่เหมือนร่างทรงที่ถ่ายทอดความทรงจำที่เคยบันทึกไว้เฉพาะบุคคลให้ขยายไปสู่โลกภายนอก

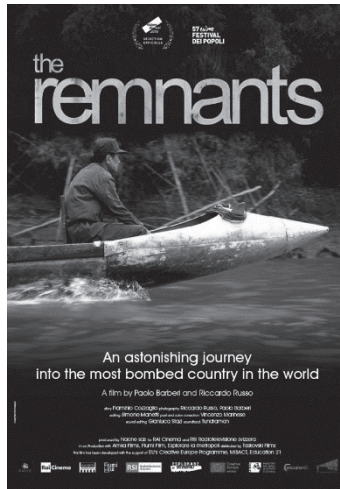
ภาพยนตร์เรื่อง *ดินไร้แดน* นอกจากนำเสนอภาพของไทใหญ่ให้เห็นแล้วหนังเรื่องนี้ก็ยังผลิตซ้ำอุดมการณ์ความเป็นชาตินิยมของกลุ่มชาติพันธุ์ไทใหญ่ให้เห็น ผ่านเพลงชาติ การชักธงชาติ และเรื่องเล่าที่เกี่ยวข้องกับศัตรูของชาตินั้นก็คือ พม่า ให้มีลักษณะความเหี้ยมโหด น่ากลัว หลอกลวง และรุกราน ในทางตรงกันข้าม หนังยังได้แฝงนัยของการมองมิตรที่เข้ามาช่วยเหลือเห็นใจชาวไทใหญ่ ทั้งผ่านสายตาของผู้กำกับภาพยนตร์ การที่คนไทใหญ่เข้ามาทำงานในดินแดนไทย สัญลักษณ์ต่างๆ ที่เกี่ยวกับประเทศไทย เช่น ป้ายทะเบียนมอเตอร์ไซค์ของไทย

แม้หนังจะแสดงให้เห็นปัญหาของชนกลุ่มน้อยในพม่า แต่ในอีกด้านหนึ่ง ภาพยนตร์ก็แสดงให้เห็นความพยายามต่อสู้ของคนพลัดถิ่นตัวเล็กๆ ตั้งแต่การต่อสู้ระบบทุนนิยม การก้าวมาทำงานเพื่อแลกเงินด้วยการเดินทางสู่เมืองไทยของตัวเอก รวมไปถึงการต่อสู้ด้วยการหลบหนีทหาร ทั้งสองกรณี ชี้ชัดให้เห็นว่า คนไทใหญ่ก็มีใช่เป็นเพียงผู้ถูกกระทำ แต่เป็นผู้ที่เลือกกระทำภายใต้โครงสร้างอำนาจที่กำหนด

นอกจากนั้น หากสังเกตดีๆ ก็พบว่า หนังเรื่องนี้ ชาวไทใหญ่ก็เป็นทั้งผู้สนับสนุนในการผลิต การเปิดพื้นที่ที่ไม่เคยให้โลกได้ยลได้พบเห็น และที่สำคัญคือ ในตอนท้ายของ end credit ก็พบว่า ชาวไทใหญ่บางคนก็เป็นส่วนหนึ่งของการร่วมผลิตภาพยนตร์เช่นกัน ทำให้เสียงที่อาจไม่เคยได้ยินจากปากของกลุ่มชาติพันธุ์ก็ได้กลายเป็นเสียงที่ได้ยิน จนอาจสามารถปรับชื่อได้เป็น “ดินได้แดน” และนั่นก็อาจเป็นความต้องการที่แท้จริงของกลุ่มชาติพันธุ์ไทใหญ่ ซึ่งก็จะไม่แตกต่างจากหนังที่คนพม่าทำเอง ดังปรากฏการณ์เรื่อง *The Road to Mandalay* (2016) ของ Midi Z ชาวพม่าเชื้อสายจีนได้วันที่เล่าเรื่องของพม่าเชื้อสายจีนที่อพยพมาทำงานในไทย และพบกับปัญหาและวิกฤติ ซึ่งบ่งบอกตัวตนและการต่อสู้ที่ไม่ยอมแพ้ของคนกลุ่มน้อยได้อย่างน่าสนใจ

6. *The Remnants*: การใช้ประโยชน์จากซากเดนของความเจ็บปวด

ภาพที่ 6 ใบปิดภาพยนตร์เรื่อง *The Remnants*



อดีตอาจมีความหมายถึงความหลังอันเจ็บปวด โดยเฉพาะในกรณีของลาว การตกอยู่ภายใต้อาณานิคมและการต่อสู้เพื่อขับไล่ประเทศมหาอำนาจ เช่น ฝรั่งเศส และสหรัฐอเมริกา เพื่อความมีอิสระภาพของดินแดนและผู้คน แม้ในปัจจุบันภาวการณ์การยึดพื้นที่ด้วยอำนาจจะยุติลงก็ตาม แต่ในความเป็นจริง การยึดพื้นที่ของประเทศมหาอำนาจเริ่มแปรเปลี่ยนไปสู่กลยุทธ์การยึดแบบใหม่ผ่านวัฒนธรรมต่างๆ เช่น การบริโภคสินค้า ภาพยนตร์จากต่างประเทศ ดังที่นักรัฐศาสตร์มักจะใช้คำว่า “soft power” สำหรับในประเทศลาว กระแสการยึดพื้นที่ยังก้าวมาสู่การยึดพื้นที่ในแง่ของอุตสาหกรรมการท่องเที่ยว การปะทะกันระหว่างเงินกับความเจ็บปวดในอดีตจึงก่อตัวขึ้น

ภาพยนตร์สารคดีเรื่อง *The Remnants* (2017) โดยผู้กำกับชาวต่างชาติ Paolo Barberi และ Riccardo Russo บอกเล่าเรื่องราวความเจ็บปวดของพื้นที่ลาวในอดีต และการปะทะกันของอุตสาหกรรมการท่องเที่ยวในพื้นที่เดิมไปด้วยบาดแผลสงคราม โดยมีประจักษ์พยานคือ วัดถูระเบิดที่ยังคงฝังอยู่รายรอบพื้นที่

ลาวเหนือ ในภาพยนตร์ระบุว่า ระเบิดที่ถล่มลาวในช่วงปี 1964-1973 มีปริมาณมากกว่าสองล้านตัน พอๆ กับจำนวนประชากรของพี่น้องชาวลาว ความทรงจำอันเจ็บปวดของชาวลาวเห็นได้อย่างเด่นชัดผ่านวัตถุระเบิดที่อยู่รอบกายของคนลาว ประจักษ์พยานของสถานที่ที่ถูกระเบิดทำลาย บาดแผลบนเรือนร่างของเหยื่อที่ถูกวัตถุระเบิด เรื่องเล่าของคนรุ่นเก่าที่บอกเล่าความเจ็บปวดจากภาวะสงคราม ภาพมุมสูงของหลุมระเบิดที่กระจายตัวเต็มพื้นที่ และที่สำคัญคือ การบอกเล่าผ่านบรรดาแม่หญิงลาวที่ทำหน้าที่กู้ระเบิด อันเป็นผลจากสงคราม

หนังถ่ายทอดชีวิตของหญิงแกร่งในนาม สายสมร ที่ทั้งเป็นแม่และต้องทำหน้าที่กู้ระเบิดอันตรายที่กระจายตัวในประเทศลาว เราจึงเห็นภาพการเรียนรู้วิธีการกู้ระเบิด การใช้ชีวิตของเธอและทีมงานแม่หญิงกู้ระเบิดที่ต้องเสี่ยงภัยกับระเบิด และประจักษ์พยานของการเห็นอันตรายของระเบิดที่ยังคงมีพลาณภาพ

ขณะที่ภาพยนตร์กำลังต่อยำประวัติศาสตร์อันโหดร้ายของลัทธิอาณานิคมที่มีต่อลาว แต่ในเวลาเดียวกัน หนังก็กำลังเผยให้เห็นการต่อสู้ของผู้คนบนประวัติศาสตร์ที่เลวร้าย โดยใช้เทคนิคการเล่าเรื่องแบบคู่ขนานผ่านตัวละคร นุด ชายหนุ่มวัยกลางคนที่ปู่ย่าพ่อแม่ล้วนแล้วแต่เป็นผู้ต่อต้านอาณานิคม ในรุ่นปัจจุบัน เขากลับกลายมาเป็นมัคคุเทศก์ส่วนหนึ่งของอุตสาหกรรมการท่องเที่ยวลาว จุดที่น่าสนใจคือ การเป็นคนรุ่นใหม่ของเขากลับมิได้มองผ่านลัทธิทุนนิยมทั้งหมด ด้วยการเติบโตมาบนบาดแผลของสงคราม เรื่องเล่าของพ่อแม่ที่พูดถึงปัญหาของอาณานิคม ทำให้การมองธุรกิจท่องเที่ยวไม่ใช่เป็นไปตามแบบตะวันตกเสียทั้งหมด

การท่องเที่ยวในทัศนะของพ่อของเขากลับมองว่า ด้านหนึ่งเหมือนการเปิดหน้าต่างให้กับอากาศบริสุทธิ์ภายนอกได้พัดผ่าน แต่ในอีกด้านหนึ่ง อากาศนั้นก็นำซีฟู้ดเข้ามา ในขณะที่เขาเล่าเรื่องราวผ่านกล้อง ภาพด้านหลังก็คือ บรรดานักท่องเที่ยวชาวต่างชาติที่นุ่งบิกินีกระโดดน้ำอยู่ ซีฟู้ดนั้นก็คงไม่ต่างจากวัฒนธรรมตะวันตกและทุนนิยมที่ส่งผลกระทบต่อการท่องเที่ยวในลาวในปัจจุบัน พื้นที่ที่ปู่ย่าตายายต่างปกปักรักษาในอดีต กลับกลายเป็นพื้นที่ให้คนต่างชาติเข้าเพื่อการทำธุรกิจท่องเที่ยว คำถามที่เกิดขึ้นคือ แล้วใครจะได้ประโยชน์

ชาวลาวหรือชาวต่างชาติ และ/หรือแม้กระทั่งชาวต่างชาติที่มาท่องเที่ยวนั้น จะเห็นบาดแผลของสงครามที่เกิดขึ้นกับชาวลาวในอดีตจวบปัจจุบันหรือไม่

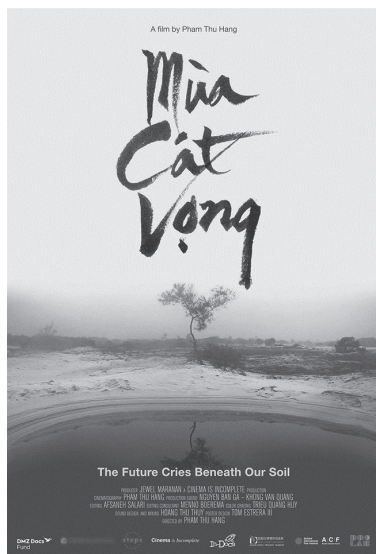
อำนาจของระบบทุนนิยมและการท่องเที่ยวรุกเข้ามาในพื้นที่ลาวแห่งนี้ ปฏิเสธไม่ได้เลยว่า แรงปะทะครั้งนี้ยิ่งใหญ่ทรงพลังอย่างมากจนยากที่จะต้านทาน แต่หากลองทบทวนถอดบทเรียนจากในยุคอดีตถึงการครอบงำจากประเทศมหาอำนาจที่พยายามยึดดินแดนของลาวเองก็ยังคงสามารถต้านทานได้ เช่นเดียวกันกับในครั้งนี้ หนังสืออธิบายให้เห็นว่า ลาวเองได้ใช้อดีตที่เจ็บปวดและแปรเปลี่ยนมันให้กลายเป็นพื้นที่แห่งการท่องเที่ยวที่เต็มไปด้วยความทรงจำเดิมๆ ลูกกระเบิดที่กระจัดกระจายไปในแต่ละพื้นที่ที่แม่หญิงได้กู้ขึ้นมานั้น ชาวลาวนำมาทำเป็นพิพิธภัณฑ์ที่ประจักษ์ความรุนแรงในอดีต ตลอดจนนำซากของระเบิดมาแปรสภาพให้กลายเป็นของใช้ เช่น ช้อน หม้อ และรวมถึงการเอาระเบิดขนาดใหญ่มาทำเป็น “เรือท่องเที่ยว” เหล่านี้อาจเป็นการต่อสู้ของปัจเจกบุคคลต่ออำนาจของทุนนิยมและมหาอำนาจของโลก ซึ่งนุตเองมองว่า นี่คือการท่องเที่ยวแบบใหม่ที่เรียกว่า “war tour”

ไม่ว่าจะเป็นการกู้ระเบิด การนำระเบิดมาแปรรูปกลายเป็นสินค้า ยืนยันให้เห็นพลังของปัจเจกบุคคลที่ไม่ยินยอมต่ออำนาจของทุนนิยมและประวัติศาสตร์บาดแผลของมหาอำนาจที่ครอบงำลาว กรณีนี้ไม่ต่างจากพื้นที่โอกินาวาแห่งประเทศญี่ปุ่น ที่ฐานทัพของสหรัฐอเมริกาเข้ามาใช้พื้นที่ตั้งแต่ครั้งหลังสงครามโลกครั้งที่สอง สร้างความไม่พอใจให้กับประชากรในเกาะ แต่ก็ไม่สามารถจัดการได้ แนวทางหนึ่งที่พวกเขาใช้ก็คือการสร้างตึกเพื่อให้เป็นแหล่งท่องเที่ยว ช่างๆ กับฐานทัพ แล้วให้นักท่องเที่ยวได้เดินทางมาเยือนและส่องกล้องไปที่ฐานทัพแห่งนี้ เท่ากับเป็นการใช้อำนาจการจ้องของปัจเจกบุคคลตัวเล็ก และแสดงความไม่พอใจต่อฐานทัพที่เข้ามารุกล้ำพื้นที่ของตน

ในฉากสุดท้าย หนึ่งได้แสดงถึงพิธีกรรมในอดีตของชาวลาวคือ การจุดบั้งไฟ บูชาแถนเพื่อบันดาลฝนฟ้าให้ตกต้องตามฤดูกาล และช้อนภาพจากมุมสูงเหตุการณ์ในอดีตคือ ลูกกระเบิดจำนวนมหาศาลที่ตกลงมาแทนที่สายฝน นัยของภาพชี้ให้เห็นทั้งปฏิสัมพันธ์ระหว่างอำนาจของมหาอำนาจที่ทิ้งระเบิดลงดินแดนอันอุดมสมบูรณ์แห่งนี้ และในเวลาเดียวกันก็ชี้ให้เห็นการพยายามต่อสู้ของชาวลาว

7. *The Future Cries beneath Our Soil*: ความอ่อนล้าของผู้คน

ภาพที่ 7 ใบปิดภาพยนตร์เรื่อง *The Future Cries beneath Our Soil*



หากใครหลายคนเคยได้ยลภาพยนตร์เวียดนาม มักจะพบกับภาพของชาวเวียดนามที่ดิ้นรนต่อสู้ไม่ยอมแพ้ต่อโชคชะตาชีวิต นับตั้งแต่การต่อสู้กับอาณานิคม ตลอดจนชีวิตที่ยากลำบากแร้นแค้นต่างๆ แต่สำหรับภาพยนตร์สารคดีเรื่อง *The Future Cries beneath Our Soil* (2018) ภาพยนตร์สารคดีเวียดนามกำกับโดย Pham Thu Hang ชาวเวียดนาม กลับมองในมุมที่แตกต่างไป

หนังสารคดีเรื่องนี้เล่าผ่านสายตาของชายวัยชราและชายใกล้ชราสี่คน ที่อาศัยอยู่ในพื้นที่ “กว๋างจิ” (Quang Tri) ตอนกลางของเวียดนาม แต่กลับกลายเป็นเมืองที่ห่างไกลความเจริญจากหลวงคือ ไช่ฮวน ตอนเหนือ และเมืองที่พัฒนาอย่างไฮจิมนท์ตอนใต้ หากย้อนกลับไปสู่ประวัติศาสตร์ในช่วงปี 1965-1975 เมืองนี้เป็นชายขอบของดินแดนเวียดนามเหนือและใต้ นั่นจึงทำให้พื้นที่แห่งนี้กลายเป็นพื้นที่ปะทะกันระหว่างเวียดนามเหนือและใต้ และสหรัฐอเมริกาที่สนับสนุน

เวียดนามใต้ ผลของการปะทะกันทำให้พื้นที่เมืองกว้างจัดมไปด้วยระเบิดและกับระเบิดจำนวนมากถึง 10 จุดต่อตารางเมตร โดยอาจมากกว่าระเบิดในช่วงสงครามโลกครั้งที่สองที่ยุโรป ไม่ต่างไปจากกรณีของดินแดนตอนเหนือของลาว

ด้วยเหตุนี้ หลังจากการประกาศอิสรภาพ บรรดาชาวบ้านในพื้นที่นอกจากเป็นวีรบุรุษที่ช่วยชาติต่อสู้เพื่อปลดแอกจากอาณานิคมแล้ว เขาและเธอเหล่านั้นก็ยังคงปฏิบัติภารกิจอันจำเป็นคือ กอบกู้พื้นที่ให้ปลอดจากทุกระเบิดและกับระเบิด หลักฐานสำคัญคือ ภาพมุมสูงที่ค่อยๆ pan รอบ 360 องศา และเห็นหลุมระเบิดที่กระจายตัวอยู่ในทุกพื้นที่ ด้วยปริมาณของระเบิดที่มีจำนวนมากทำให้ยังคงมีเหลืออยู่จำนวนหนึ่ง จึงมีหน่วยงานต่างๆ เข้ามาทำลายระเบิด ขณะที่ชาวบ้านกำลังเข้าไปตัดไม้ในป่า เราจึงเห็นภาพของหน่วยงานกู้ระเบิดทำงานค้นหาระเบิด และกู้ระเบิดออกมา แต่ชาวบ้านและชายชราในชุมชนกลับวิพากษ์ว่า ในอดีตการค้นหาระเบิดยากลำบากและอันตรายมากกว่าในปัจจุบัน และตัวระเบิดก็ลดน้อยลงแล้ว อีกทั้งพื้นที่ทั้งหมดชวานาชาวไร่ก็เข้าทำมาหากินเป็นปกติ การกู้ระเบิดนี้เป็นเพียงการได้รับรายได้มาจากสหรัฐอเมริกา ซึ่งส่วนหนึ่งก็คือการสำนึกผิดที่ทำมาในอดีต การกู้ระเบิดกลับทำให้ชาวบ้านต้องเสียเวลาหยุดงานนี้ก็คือ ปัญหาที่ชาวบ้านจำต้องอดทนและต่อสู้จากอดีตสู่ปัจจุบัน

ช่วงเปิดเรื่อง หนังสือได้ให้ฉากบรรยายอากาศของพื้นที่กว้างจิในฐานะพื้นที่ที่ถูกกระทำ แต่ในความเป็นจริงแล้วนั้น ในเวลาต่อมาหนังสือกลับมุ่งไปที่ตัวละครชายชราสองคนและชายโกล้ชราอีกสองคน ทั้งสี่คนไม่ได้เป็นญาติกัน แต่มีจุดร่วมกันคือ เป็นคนในพื้นที่เดียวกัน และที่สำคัญ อดีตของคนที่สี่นั้นจะเป็นคนที่เคยผ่านสงคราม อาจเป็นวีรบุรุษ คนที่กู้ชาติ และรวมถึงกู้ระเบิด แต่เมื่อเวลาผันผ่านมากกว่าสี่สิบปี ทำให้คนที่สี่คนจากวัยฉกรรจ์กลับก้าวเข้าสู่วัยแห่งความอ่อนล้าและอ่อนแรง

หนังสือเสนอภาพวิถีชีวิตของชายสี่คนที่อ่อนล้า การใช้เทคนิค long take ถ่ายชีวิตของตัวละครไปเรื่อยๆ ผ่านบทสนทนาที่ย้อนอดีต คำพรับปรึงถึงสุขภาพที่อ่อนแอ การใช้ชีวิตประจำวันที่ย่ำแย่ การกินอาหาร การบูชาบรรพบุรุษ การอ่านหนังสือ การนอน การอ่านกลอน การเล่นเกมไพ่และร้องเพลงที่เกี่ยวข้อง

กับทหารและความรักในยามสงคราม และการดื่มเหล้าขมใจ ประหนึ่งเวลาในชีวิตของชายทั้งสี่เริ่มเดินช้าลงไป ผู้ชมจึงรู้สึกถึงความเหนื่อยอ่อน หดแรงของตัวละครทั้งสี่อย่างเห็นได้เด่นชัด ชายชราคนหนึ่งถึงกับเอ่ยกับภรรยาและเพื่อนว่าเขาอ่อนวอนต่อเทพเจ้าที่จะให้ตายไปเสียที แต่เทพเจ้าก็ยังคงไม่ตอบกลับคำร้องขอของเขา

หนังยังใช้ภาพของพื้นที่ที่อ้างว้าง หลุมบ่อจากกระเบิด สายฝนพรา อากาศอันเหน็บหนาว เพื่อสร้างบรรยากาศของอดีตที่มีบาดแผล ความเหงา ว่าเหว जनตัวละครทั้งสี่ก้าวไปสู่สภาพของการยอมจำนนและอ่อนแอ จนดูเหมือนว่า พลังของการต่อสู้ของคณวินนี้อาจเริ่มลดถอยลงไป จุดนี้เองอาจเป็นคำถามต่อสังคมเวียดนามเองว่า จะบริหารจัดการกับชายเหล่านี้ได้อย่างไรดี เราหลงลืมวีรบุรุษที่เคยทำประโยชน์ให้กับชาติไปเสียแล้วหรือไม่

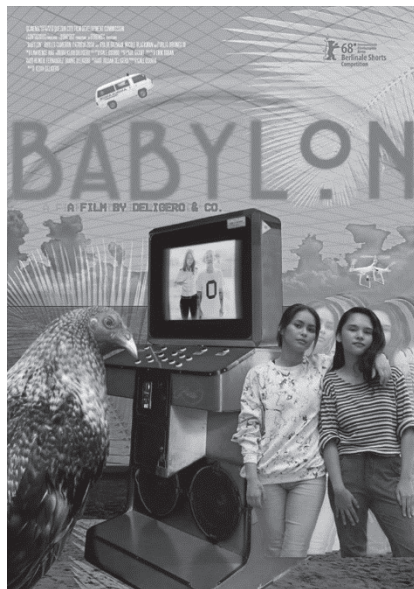
แต่ในเวลาเดียวกัน หนังก็ได้ทำให้เห็นการยอมแพ้ต่อชีวิตไปเสียทั้งหมด ชายทั้งสี่คนยังคงนั่งปรับทุกข์ให้กำลังใจกันและกัน ผ่านบทเพลงที่ร้องด้วยกันเพื่อเพื่อก้าวผ่านความทุกข์ และรวมถึงชายอีกคนก็กระตุ้นให้เพื่อนไปทำงานแทนที่จะอยู่กับบ้านเฉยๆ แต่ด้วยภาวะของความเจ็บปวดอ่อนล้า การทำงานในไร่นาก็เป็นสิ่งที่ทำได้ไม่มากเท่าไรนัก นอกจากนั้น หนังยังตัดภาพไปยังชายอีกคนหนึ่งที่กำลังค้นหาวัตถุเหล็กต่างๆ ที่เป็นซากสิ่งของของสงครามเพื่อนำวัตถุดังกล่าวมาขายเลี้ยงชีพ

ในช่วงท้ายของเรื่อง กลับปรากฏเหตุการณ์ความตายของผู้ชายที่เป็นหนึ่งในสี่ที่อ่อนล้า ชาวลีอบอกว่า เป็นเพราะเขาถูกเพื่อนฆ่าตายในวงเหล้า เนื่องจากไม่พอใจที่ถูกต่อว่า หนังตัดภาพมาที่วงเหล้าของชายที่เหลืออีกสามคน ทำให้เห็นภาพการทะเลาะกันระหว่างชายชราและชายอีกคน เขาปฏิเสธการถูกกล่าวหาว่าเป็นฆาตกร และเดินออกจากวงเหล้าไปประหนึ่งสัมพันธ์ภาพของทั้งสามจบสิ้นลง พร้อมทั้งตัดภาพไปยังแท่นบูชาของชายที่ตายลงไป โดยชายที่ถูกกล่าวหาทำให้เสียใจที่ถูกกล่าวหา หนังมิได้บอกว่าความจริงคืออะไร มิได้ตัดสินให้เห็นว่า อะไรผิดหรือถูก

หนังปิดท้ายด้วยภาพของชายชราหนึ่งในนั้นนั่งเหม่อมองออกไปข้างนอกหน้าต่าง ไม่บอกความรู้สึกใดๆ ทั้งสิ้น แต่อาจตีความได้ว่า ปัญหาของชีวิตของชาวเวียดนามไม่สิ้นสุดลง เสมือนหนึ่งระเบิดที่ถูกทิ้งในยามสงครามก็ยังคงกระจัดกระจายรอวันที่จะกู้หรือระเบิดมันไป คนเวียดนามรุ่นก่อนในวันนี้อาจอ่อนแรงไปแล้ว แต่ในอดีตเขาและเธอก็คือวีรบุรุษที่ต่อสู้อย่างห้าวหาญ ในวันนี้เราจะทำอะไรเพื่อที่จะให้ความสนใจต่อวีรบุรุษเหล่านั้น ให้มีชีวิตอย่างมีสันติสุขในบ้านปลายได้บ้าง ปัญหานี้อาจเป็นสิ่งที่ผู้สร้างอยากฝากให้คนเวียดนามรุ่นใหม่ได้ขบคิดและช่วยกันต่อสู้เพื่อแก้ไขปัญหาดต่อไป

8. *Babylon*: แดนสวรรค์มีจริงถ้า...

ภาพที่ 8 ใบปิดภาพยนตร์เรื่อง *Babylon*



เอกลักษณ์ของหนังสั้น คือ การบอกกล่าวเรื่องราวสั้นๆ จากเริ่มเรื่องสู่ปัญหาความขัดแย้งและการคลี่คลาย และสิ่งที่ผู้ชมแฟนพันธุ์แท้ของหนังสั้นที่

สนใจก็คือ เนื้อหาที่แปลกใหม่และวิธีการนำเสนอที่แหวกแนวไม่ต่างไปจากหนังทดลอง ความต่างที่เห็นได้เด่นชัดก็คือความสั้นเท่านั้น

Babylon (2017) หนังสือของประเทศฟิลิปปินส์ กำกับโดย Keith Deligero ชาวฟิลิปปินส์ ที่ว่าด้วยเรื่องราวของสามสาวจากภายนอกเกาะเซบู ตอนใต้ของฟิลิปปินส์ เป็นหนึ่งในหนังสือที่มีคุณสมบัติข้างต้น หนังสือจะไม่เอ่ยชื่อของหล่อนเลยว่า เป็นใคร และมาจากไหน บางทีเธออาจเป็นคนในโลกอนาคตที่กลับมาช่วยแก้ไขปัญหาในอดีตก็เป็นได้ เธอมีลักษณะพิเศษที่ไม่เหมือนคนทั่วไป เพราะบางทีก็หายตัวได้ประหนึ่งคลื่นสัญญาณโมเด็มที่ค่อยๆ เลื่อนไป

เธอทั้งสามคนเดินทางมาที่เกาะแห่งนี้ที่มีชื่อว่า *Babylon* ด้วยเป้าหมายบางอย่าง มองอย่างคร่าวๆ เกาะแห่งนี้น่าจะมีความสวยงาม ความสงบ ผู้คนอยู่อย่างเป็นสุข ดังเพลงโพล์คของที่ปรากฏในตอนต้นเรื่อง แต่ทว่า ภาพดังกล่าวกลับมิใช่เช่นนั้น เพราะนักการเมืองที่มีชื่อว่า ลุง Loy กลับกลายเป็นตัวปัญหาสำคัญ

หากมองย้อนกลับมาที่โลกความเป็นจริงแผ่นดินฟิลิปปินส์ก็มิได้มีความสงบสวยงาม นอกจากปัญหาด้านภัยธรรมชาติที่ประสบแล้ว ฟิลิปปินส์ก็มีปัญหาด้านความยากจน คอร์รัปชัน และที่สำคัญคือ ความขัดแย้งของกลุ่มกบฏ ซึ่งดูเหมือนจะสงบลงไปในระดับหนึ่ง หนังสือ *Babylon* จึงเสมือนภาพจำลองปัญหาส่วนหนึ่งในพื้นที่ของฟิลิปปินส์ ความย้อนแย้งของการตั้งชื่อเรื่องคือ *Babylon* กับมหานครในอดีตที่รุ่งเรืองของโลก แสดงให้เห็นว่า ความเจริญของเมืองก็อาจผสมผสานความตกต่ำไปในเวลาเดียวกัน

ตัวละครสามสาวที่ไร้นามเป็นเสมือนมือปราบที่เข้ามาจัดการตัวร้าย ซึ่งในที่นี้ก็คือ ลุง Loy นักการเมืองที่ใช้ความรุนแรงในการปกครองบ้านเมือง ใครที่ลุงคิดว่าผิด มีปัญหา ลุงก็ใช้อำนาจเถื่อนดำเนินการ นับตั้งแต่ฉากเปิดเรื่องที่ส่งคนไปยิงครอบครัวหนึ่งที่ประกอบด้วยเด็ก พ่อ และลุงในภูเขา โดยตั้งข้อหาว่าเป็นผู้ก่อการร้าย การโลมเลี้ยววาทะและสายตาด่อสตรีเพศ นอกจากนั้น หากใครที่หาญกล้าต่อสู้กับเขาก็ใช้เล่ห์กลเพื่อได้มาซึ่งชัยชนะ หมู่ที่มีไก่เป็นเพื่อนที่พาพานิรนามไปบ้านลุง Loy ก็กลายเป็นเหยื่อเมื่อไก่ของตนแข่งกันกับ

ไก่ของลุง ในตอนสุดท้ายไก่ของตนกลายเป็นอาหารจานเด็ดบนโต๊ะอาหารของลุง ส่วนตัวของหนุ่มคนนั้นก็ถูกลงโทษ ความยุติธรรมในเกาะ Babylon จึงดูเหมือนเป็นเพียงแค่จินตนาการ

ขณะที่ดูเหมือนว่า ผู้คนในเกาะแห่งนี้จะยอมจำนนต่ออำนาจของผู้นำเผด็จการ แต่สำหรับม่ายสาวที่สามีและลูกที่ถูกลุง Loy สังฆ่าตาย เธอจึงพร้อมที่จะล้างแค้น และบอกกับลูกสาวให้หนีไปเพราะเกรงว่า การล้างแค้นจะไม่ประสบความสำเร็จ และเป็นไปตามที่หล่อนคาดไว้ การต่อสู้ของเธอกลับจบลงด้วยความตาย ไม่ต่างจากหนุ่มที่นำสาวแปลกหน้ามาเยือน

เมื่ออำนาจของผู้ที่มีมหาศาล สามสาวจึงแปลงร่างเป็นนกฆ่า นกหนึ่งเลือกใช้การแก้ไขปัญหาคด้วยความรุนแรง ม่ายสาวใช้มีดปักไปที่หลังลุง สมุนของลุงใช้ปืนยิงไปที่หัวม่ายสาวจนเห็นเลือดพุ่งออกมา ภาพตัดมาที่ลุง Loy บ่นถึงเสื้อที่ขาด แล้วก็กลับไปกระต๊อบศพเจ้าหล่อน หลังจากนั้นสามสาวนกกฆ่าก็ใช้ปืนยาวฆ่าทั้งลุงและสมุน ถือเป็นการจบปัญหาทั้งหมดได้อย่างรวดเร็วภายในระยะเวลาอันสั้น สามสาวก็หายลับไปพร้อมกับรถพยาบาลและชายหนุ่ม

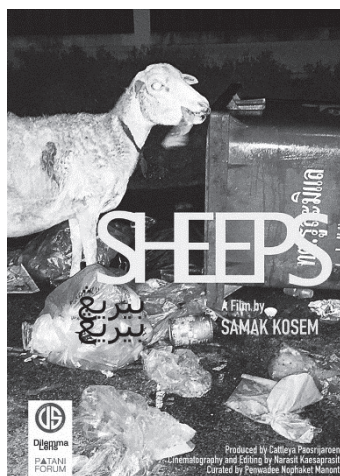
หนังพยายามตอกย้ำให้เห็นว่า ที่ใดมีอำนาจที่นั่นย่อมมีการต่อสู้อำนาจ ในช่วงต้นหนังถ่ายทอดให้เห็นฉากของงานเลี้ยงสังสรรค์ของผู้นำ แม้มีตำรวจพยายามยื่นหมายจับ แต่ลุง Loy กลับปฏิเสธหน้าตาเฉย พร้อมทั้งบอกกล่าวบรรดาประชาชนว่า การฆ่านั้นก็เพื่อจัดการกับปัญหาบางอย่างก่อนที่จะเกิดปัญหาในอนาคต หากใครเป็นผู้รับบาปไม่เคยทำผิด ก็ขอให้วางก้อนหินมาใส่ตน ทว่าภายใต้เสียงเจียบกลับมีคนหนุ่มและสาวแปลกหน้าที่มาเยือนมีท่าทีที่ต่างไปจากคนในเมือง เช่นเดียวกันกับเมื่อตัดภาพมาที่ม่ายสาวที่สามีหล่อนถูกลุงบงการฆ่า เธอกลับกล่าวกับลูกสาวว่าจะต่อสู้ไม่ยินยอมกับอำนาจที่กดทับนั้น

การใช้ความรุนแรงในการจัดการปัญหาอาจเป็นทางออกของการแก้ไขปัญหาแบบหนึ่ง ในลักษณะตาต่อตาฟันต่อฟัน แม้จะมองว่าปัจเจกบุคคลมีอำนาจในการดำเนินการ แต่ปฏิเสธไม่ได้ว่า ความรุนแรงอาจส่งผลกระทบต่อความรุนแรงที่ตามมาในอนาคตทำให้เกิดแนวคิดตรงกันข้ามที่จะหาหนทางอื่นๆ ที่แก้ไข เช่น การใช้ความสงบสยบความเคลื่อนไหว อย่างไรก็ตาม การใช้ตัวละคร

สามสาวแปลงร่าง โผล่มาหายตัว อีกทั้งการใช้เทคนิคการหายตัวของสามสาว
เหมือนการโหลดไฟล์ด้วยโมเด็มในอดีต เหมือนจะเย้ยหยันว่า การแก้ไขปัญหา
ด้วยการใช้ความรุนแรงอาจเป็นเพียงแค่วิธีการในอดีต เป็นวิธีแบบเก่าๆ แต่ก็มี
อยู่จริงในสังคมฟิลิปปินส์ หนังสือทำให้กลับมาทบทวนความคิดอีกครั้งว่า หรือน่าจะ
ลองหาทางใหม่ๆ เพื่อแก้ไขปัญหาความขัดแย้งและความรุนแรงในฟิลิปปินส์

9. *Sheeps*: จับคนชนแกะ

ภาพที่ 9 ใบปิดภาพยนตร์เรื่อง *Sheeps*



ภาพยนตร์สั้นเรื่อง *Sheeps* (2018) ของสมัคร์ กอเซ็ม นักมานุษยวิทยา
ชาวไทย ใช้ภาพยนตร์สั้นเชิงทดลองมาอธิบายเรื่องราวเกี่ยวข้องกับพื้นที่ที่อาจจัด
ได้ว่าสีแดงของไทย นั่นก็คือ บัตตานี ผ่านตัวละครหลักของเรื่องคือ “ฝูงแกะ”
ที่เพ่นพ่านไปยังสถานที่ต่างๆ ในเมือง ซายหาด และจบลงที่โรงเรียน “ตาดิกา
รูสมิแล” ภาพยนตร์จึงเป็นเหมือนตัวแทนที่ดึงให้ผู้ชมเดินทางไปยังดินแดน
ชายขอบของไทยและเผ่าดูสิ่งที่เกิดขึ้น

หนังใช้การเปรียบเทียบฝูงแกะกับผู้คนในชายแดนภาคใต้ โดยอาศัยความได้จากชื่อหนังที่ใช้คำว่า sheep และเติม s หนึ่ง แกะก็คือคน แต่เป็นมนุษย์ชายขอบกลุ่มหนึ่งที่อาศัยอยู่ในดินแดนสีแดง พื้นที่แห่งนี้ตกอยู่ภายใต้มายาคติที่สร้างภาพเป็นดินแดนชายขอบห่างไกล มีความขัดแย้ง และน่าหวาดกลัว แกะที่เร่ร่อนพเนจรในดินแดนแห่งนี้ก็อาจเทียบได้กับผู้คนในผืนดินแห่งนี้หรือไม่ที่ต้องเผชิญกับปัญหาขาดการดูแลเอาใจใส่จากเจ้าของแกะ และอาจหมายรวมถึงเจ้าของประเทศ

เมื่อเทียบกับแกะในสารคดีหรือหนังในต่างประเทศ สภาพแกะดูอ้วนท้วนสมบูรณ์ขนฟูน่ารัก แต่แกะในหนังสารคดีสิ้นเชิงทดลองของสมัคร กลับดูสกปรก เดินไปตามชายหาด ท้องถนน และโรงเรียน ค่อยๆ เชื้อยหาอาหาร มีเพียงเชือกหรือสัญลักษณ์ที่ผูกที่คอแกะเท่านั้นที่ยืนยันให้เห็นว่า แกะเหล่านี้มีเจ้าของ แต่ก็ดูเหมือนเจ้าของขาดการเหลียวแล หากแกะเป็นคนแล้ว เจ้าของก็อาจคือรัฐที่มองข้ามผู้คนในพื้นที่ก็เป็นได้

หนังแทบจะไม่ได้ใช้เสียงบรรยาย มีเพียงเสียงบรรยายภาค เสียงร้องของแกะ เสียงแว่วของภาษาท้องถิ่น ปรากฏออกมาเป็นระยะๆ แต่จะขับเน้นการเดินทางของแกะ และมุมมองของแกะ หนังเปิดเรื่องด้วยแกะหล่อนู่นที่จ้องมองไปบนฟ้า ภาพก็ตัดไปที่ท้องฟ้าสีคราม และตัดกลับมาที่แกะเดินไปตามชายหาด ท้องถนน สุสาน และโรงเรียน กล้องตามติดไปที่แกะเหล่านั้นประหนึ่งการสังเกตพฤติกรรมของมัน คมมันไม่ยินดียินร้ายเท่าไรกับการสังเกตของกล้อง จุดที่น่าสนใจก็คือผู้ชมเองก็แทบจะไม่รู้เหมือนกันว่า การติดตามแกะที่เห็นนั้นเป็นแกะตัวเดียวกันหรือเป็นแกะตัวอื่นๆ เสมือนหนึ่งเราเองก็แทบแยกแยะผู้คนท้องถิ่นไม่ออกเช่นกัน ต่างคนก็เหมือนกันและเป็นสายตาของคนนอก

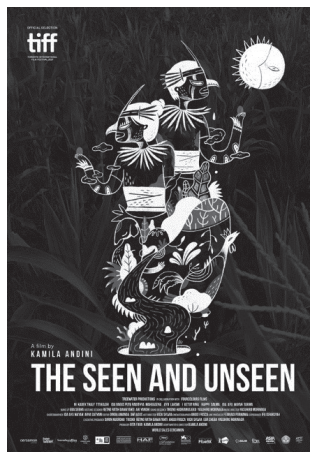
หากมองไปที่ตัวแกะ แกะเป็นเสมือนสัญลักษณ์ของการบูชาพระผู้เป็นเจ้าทั้งในศาสนาคริสต์และอิสลาม แม้มันอาจถูกมองว่า เป็นสัตว์แห่งการบูชา แต่ขณะเดียวกัน มันเองก็มีประโยชน์เพราะได้เสียสละให้กับมนุษย์ เมื่อย้อนกลับมาเทียบเคียงกับมนุษย์ในพื้นที่ดินแดนสีแดงแห่งนี้ ตกกลแล้ว มนุษย์ในพื้นที่แห่งนี้จะถูกมองว่าอะไร? การมีมลทินหรือการมีประโยชน์ แต่รัฐกลับหลงลืมและไม่ได้ให้ความสำคัญ?

หนังจบลงด้วยการใช้ภาพนิ่งแช่ภาพไปที่แกะยืนอยู่ที่ป้ายประตูหน้าโรงเรียนในพื้นที่จังหวัดปัตตานี โดยที่ยังคงมีเสียงบรรยากาศคลออยู่ การหยุดนิ่งของภาพเสมือนความตั้งใจที่จะทำให้ผู้ชมและรวมถึงผู้มีอำนาจตระหนักถึงปัญหาการละเลยแกะและประชากรที่อยู่ในพื้นที่ชายขอบนี้ ทั้งๆ ที่เขาและเธอก็ยังคงมีชีวิตที่มีลมหายใจอยู่

งานเรื่อง *Sheeps* นอกจากตั้งคำถามให้กับสังคมต่อพื้นที่การกดทับของผู้คนผ่านการถ่ายทอดแกะในพื้นที่แบบใช้กล้องเฝ้าสังเกตการณ์ในลักษณะ visual anthropology แล้ว แต่หากเพ่งพินิจให้ลึกลงไป ก็อาจพบได้ว่า เราอาจประเมินศักยภาพของแกะและมนุษย์ในพื้นที่ต่ำไปหรือไม่ นั่นก็หมายความว่าขณะที่แกะและผู้คนที่ถูกอำนาจของรัฐและอื่นๆ จัดการ ไม่สนใจและไม่ดูแลแต่ในอีกด้านหนึ่ง บรรดาแกะเหล่านี้ต่างพากันต่อสู้ให้มีชีวิตอยู่รอด ในหนังจึงเห็นมุมมองของแกะปูนปั้นที่มองขึ้นฟ้า และการใช้ภาพถ่ายไปด้านหลังของฝูงแกะที่มองไปข้างหน้า การเดินทางของแกะ การขุดคุ้ยหาอาหาร การเคี้ยวเอื้องของแกะ ภาพเหล่านี้อาจแสดงให้เห็นว่า ลึกๆ แล้วฝูงแกะที่ถูกทอดทิ้งเหล่านี้ก็ยังไม่ยอมแพ้ ต่อสู้ และเดินทางด้วยตัวของมันเอง

10. *The Seen and Unseen*: สิ่งที่ไม่เคยเห็นไม่ได้แปลว่าไม่มีอยู่จริง

ภาพที่ 10 ใบปิดภาพยนตร์เรื่อง *The Seen and Unseen*



ความตายดูเหมือนเป็นเรื่องที่ห่างไกลคนในยุคปัจจุบัน ส่วนหนึ่งปฏิเสธไม่ได้ว่า ความตายเป็นวาทกรรมที่การแพทย์และสังคมสมัยกำหนดทำให้ผู้คนรู้สึกไปว่า ความตายเป็นเรื่องของหมอและเป็นเรื่องที่ถูกปิดเอาไว้ไม่ควรเห็น และแปลกๆ ก็ทำให้เข้าใจผิดคิดไปว่า ความตายเป็นเรื่องที่สามารถจัดการได้ด้วยการใช้เครื่องมือทางการแพทย์ ด้วยเหตุนี้ ผู้คนส่วนใหญ่ในโลกสมัยใหม่จึงไม่ค่อยมีความพร้อมในการเตรียมตัวเกี่ยวกับการจัดการความตาย

หนังสืออินโดนีเซียเรื่อง *The Seen and Unseen* (2017) โดยผู้กำกับหญิง Kamila Andini ชาวอินโดนีเซีย ได้ตั้งคำถามเรื่องความตายได้อย่างน่าสนใจ ผ่านตัวละครแฝดหญิงที่ชื่อว่า ตันตริ ที่ต้องเผชิญกับความตายของน้องชายฝาแฝดอายุเพียง 11 ปีของเธอเอง หนังสือเปิดเรื่องที่โรงพยาบาล โดยใช้ภาพขนาด long shot ฉายไปที่ร่างของตันตรา น้องชายฝาแฝดที่ป่วยด้วยโรคเนื้องอกในสมองทำให้เขาเป็นอัมพาตไม่รู้สติใดๆ และต้องนอนอยู่แต่บนเตียง

หนังสือยังให้เห็นภาพความสัมพันธ์ของพี่น้องคู่นี้ ที่อยู่ด้วยกันอย่างมีความสุขในบ้านและไร่ในที่ใดสักแห่งในอินโดนีเซีย ที่ยังคงมีความเชื่อเรื่องผีและศาสนาฮินดู น้องเธอแอบหยิบไข่มุกที่นำไปบวงสรวงมาให้เธอทอดให้กิน แต่แล้วน้องชายของเธอก็ล้มป่วยลง และย้ายมาที่โรงพยาบาล พื้นที่แห่งโลกสมัยใหม่ที่ครอบครัวของเธอคาดว่าจะรักษาได้ แต่กลับก็ไม่เป็นเช่นนั้น หนังสือให้ตันตริเพียงยืนอยู่หน้าห้อง ไม่กล้าเข้าไปในห้องเพื่อเผชิญกับความจริงดังกล่าว

แต่เมื่อคำคืนมาเยือน ตันตริตื่นขึ้นมา และพบว่า น้องชายของเธอกลับเป็นปกติ หากวิเคราะห์ตามหลักคิดทางวิทยาศาสตร์ก็อาจมองได้ถึงภาวะของความตกใจกลัว การไม่ยอมรับความจริง และนำไปสู่การสร้างภาพหลอนในจิตใจ อาการตื่นขึ้นมาและพบกับน้องชายที่ไม่ป่วย อาจเป็นเพียงความฝันที่ซ้อนทับความฝันที่มีความต้องการให้น้องเธอมีสภาพปกติ ทว่า หากมองไปถึงความเชื่อเรื่อง “แฝด” ที่มองว่า แฝดก็คือ คนที่มีสายสัมพันธ์ทางใจกัน และสำหรับสังคมอินโดนีเซีย นิยามของแฝดหญิงชาย ยังมีความหมายถึงความสมดุล ต่างไปจากไทยที่กลับมีนัยว่า คือคู่รักในอดีตที่ความรักไม่สำเร็จ ทำให้ต้องกลับมาเกิดใหม่ในชาตินี้ เมื่อแฝดน้องมีสภาพเป็นผัก จึงทำให้เธอต้องการที่อยากให้น้องเธอ

กลับมาเป็นเหมือนเดิม หนังสือสัญลักษณ์ “ไข่มด” ที่ไร้ซึ่งไข่มด ที่เสมือนตัวเธอที่ขาดน้องทำให้เกิดภาวะไม่สมดุลในความคิดของเด็กอย่างเธอ ภาพที่เธอเห็น (seen) ก็คือ สภาพของน้องที่ร่างกายสมบูรณ์เป็นเพื่อนเล่นกับเธอในช่วงคำคืน

หากมองด้วยทัศนะของความเชื่อวัฒนธรรมของฮินดูในอินโดนีเซีย ภาวะดังกล่าวอาจมิใช่ความฝัน ภาพหลอน แต่อาจเป็นความจริงอีกชุดหนึ่งที่ “เด็ก” หรือผู้คนในสังคมเห็นถึงภาวะของความตายว่า เป็นเพียงโลกอีกโลกหนึ่งของจิตวิญญาณ หนังสือสัญลักษณ์ดวงจันทร์เชื่อมร้อยให้เห็นถึงพลังอำนาจที่ซ่อนเร้นนัยของดวงจันทร์โดยทั่วไปคือ อำนาจความลึกลับ บางวัฒนธรรมยังหมายถึงความสวยงามของอิสตรี ทำให้เกิดการบูชาจันทร์ และสำหรับหนังสือนี้ ภายใต้ดวงจันทร์และกลางคืนกลับกลายเป็นพื้นที่แห่งวิญญาณที่โลดแล่น จึงทำให้ตันตริได้พบกับน้องชาย และรวมถึงญาติอื่นๆ ที่อยู่ในทุ่งนาจำนวนมากมาย พลังของดวงจันทร์และยามค่ำเป็นสิ่งที่อาจลึไป ประหนึ่งการหลงลืมความเชื่อ ศาสนาแบบตะวันออก เพราะสังคมแบบใหม่ให้คุณค่ากับวิทยาศาสตร์และดวงอาทิตย์ ในฉากฝันหรือการตื่นขึ้นมามาก่อนเด็กของตันตริ เธอเล่นหนังตะลุงหรือวาทยังกับตันตรา และเนื้อหาที่ตันตราเล่าให้ฟังก็คือ เรื่องราวของเทพธิดาดวงจันทร์ที่ถูกยักษ์จับไป ซึ่งอาจแทนได้ทั้งความหมายของวิทยาศาสตร์ ความเป็นตะวันตกที่กำลังไล่ล่าตะวันออก และอาจหมายรวมได้ว่า ในที่สุดแล้ว พลังของดวงจันทร์ก็อาจมิได้มีความเป็นนิรันดร์ นั่นก็อาจทำให้โลกวิญญาณของเขาอาจดับลงอีกไม่นาน ดังนั้นเมื่อเธอตื่นขึ้นเธอจึงเห็นน้องชายก็ยังคงนอนหลับไหลบนเตียง ไม่ขยับนิ่งเช่นเดิม

ขณะที่ความตายกำลังพรากชีวิตของน้องเธอจากไป และดูเหมือนว่าน้องเธอก็ตระหนัก ไม่ต่างจากแม่ของเธอที่เห็นความตายก็เป็นเรื่องที่ปกติ แต่สำหรับเธอ ความตายอาจเป็นเรื่องที่เธอไม่เคยคิดเสมือนเราๆ ท่านๆ เธอจึงพยายามต่อสู้ทั้งการขอพรด้วยการร่ำรำบวงสรวงต่อเทพดวงจันทร์ เพื่อให้ชีวิตของน้องชายยังอยู่กับเธออย่างนิรันดร์ รวมไปถึงการร่ำรำเป็นไก่ชนกับน้องชาย นอกจากแสดงถึงการละเล่นแล้ว ไก่ชนยังมีความหมายของการต่อสู้ ไม่ยอมแพ้ และที่สำคัญคือ ความหวัง

กระนั้นก็ตาม การต่อสู้เพื่อหยุดยั้งความตายเป็นเรื่องที่เป็นไปไม่ได้ ฉากที่ตัดกลับมาจึงเห็นแม่กำลังเซ็ดตัวให้กับต้นตราที่ถูกต้นตรืทาตัวแบบไก่อชน อันยืนยันให้เห็นว่า ภาพของน้องชายที่ลุกขึ้นมาเล่นกับเธอ หรือการเดินรำไก่อชน อาจเป็นมายาที่เธอจินตนาการ จุดที่สำคัญคือ หนังสือสัญลักษณ์ ทั้งจันทร์ปราดา และเสียงเพลงที่แม่ของเธอร้องให้กับลูกชาย เพื่อสื่อความหมายถึงความตายว่าเป็นเรื่องที่ปกติหยุดยั้งไม่ได้ นอกจากนั้น หนังสือใช้สัญลักษณ์ “ไข” “ต้นกล้า” “นาข้าว” เพื่อชี้ให้เห็นถึงภาวะตรงกันข้ามกับความตายคือการเกิด เพื่อแสดงถึงความหวังของการเกิดใหม่หลังความตายดังความเชื่อของศาสนาฮินดู

ในฉากตอนท้ายๆ ของเรื่อง ต้นตรืเองก็ดูเหมือนเริ่มเข้าใจมากขึ้น เธอทูน “ต้นกล้า” ที่นำกลับมาจากโรงพยาบาลที่เธอจินตนาการไปว่า น้องเธอปลุกพร้อมกับเธอ กลับมาที่บ้าน และนำกลับไปกินในยามค่ำคืน นั่นก็อาจตีความหมายได้ถึงความตายคือภาวะที่เปลี่ยนผ่านจากโลกหนึ่งและก้าวไปสู่โลกหนึ่ง และที่สำคัญ อาจก้าวไปสู่การเกิดใหม่หรือการกลายเป็นต้นกล้า อันเป็นความหวัง หรืออาจเป็นการต่อสู้ของความเศร้าของการจากไปของคนที่ยังดำรงอยู่

จุดเด่นของหนังเรื่องนี้คือ การพยายามต่อสู้ของหนังสืออินโดนีเซียด้วยภาษาหนึ่งของตนเอง ใช้การร่ายรำในรูปแบบพื้นเมืองไม่ต่างจากงานของ Garin Nugroho ปรมาจารย์ผู้กำกับภาพยนตร์ของอินโดนีเซียในภาพยนตร์เรื่อง *Opera Java* (2006) การเต้นรำที่บูชาดวงจันทร์ของต้นตรื การเต้นรำเลียนแบบไก่อชนของต้นตรืและต้นตรา และการเต้นรำเลียนแบบลิง ล้วนแล้วสื่อให้เห็นภาษาภาพยนตร์ที่เป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัวของภาพยนตร์อินโดนีเซียที่ยากจะเลียนแบบ

หนังจบลงด้วยฉากพ่อแม่ลูกไปเที่ยววัดในศาสนาฮินดู อาจเพื่อการทำบุญ การระลึกถึงการจากไปของต้นตรา และเดินกลับจากวัดที่เต็มไปด้วยฝูงลิง ภาพตัดกลับมาที่ต้นตรืในห้องพักโรงพยาบาล เธอแต่งกายเป็นลิง ร่ายรำในห้องพักที่มีร่างของน้องชายนอนนิ่งอยู่ ดูเหมือนเธอกำลังต่อสู้เป็นครั้งสุดท้ายเพื่อให้ต้นตราฟื้นขึ้นมา ลิงในที่นี้อาจตีความได้ถึง “หนุมาน” ในวรรณกรรมรามเกียรติ์ในฉากกำลังพยายามทำให้ “พระราม” ฟื้นคืนกลับมา แต่ในที่นี้ดูเหมือนจะไม่ประสบความสำเร็จ เพราะพระอาทิตย์ได้โผล่ขึ้นมาแล้วความตายจึงเป็นสิ่งที่อยู่เคียงข้าง

มนุษย์ และเราอาจต้องยอมรับมันหรือไม่ คือคำถามที่อยู่ในใจของมนุษยชาติ และรวมถึงตัวฉันเอง

ปิดม่านเทศกาลภาพยนตร์อาเซียน: เรือเล็กยังคงต้องออกจากฝั่ง

ภาพยนตร์มักจะมีเป้าหมายเพื่อธุรกิจและความบันเทิง แต่สำหรับในกรณีของภาพยนตร์ที่ฉายในเทศกาล SAC ASEAN Film Festival นี้ ภาพยนตร์กลับมีบทบาทที่ขยายออกไปอย่างน้อยสามด้านคือ

ด้านแรก **การนำเสนอศิลปะแห่งภาพยนตร์** ภาพยนตร์กลุ่มนี้มักจะเป็นภาพยนตร์แนวทดลอง รวมถึงนำเสนอแง่มุมการเล่าเรื่องที่แปลกใหม่น่าสนใจ โดยเฉพาะการใช้ภาษาเฉพาะตัวที่ต่างไปจากภาษาหนังทั่วไป ทั้งภาษาภาพแบบใหม่ การใช้การร่ายรำดนตรีของท้องถิ่น การใช้สัญลักษณ์ต่างๆ การตัดต่อที่เชื่อมโยงการเล่าเรื่องผ่านสายตาแบบใหม่ เช่น สัตว์ และ การใช้เทคนิคการสร้างภาพดิจิทัลดังที่เห็นได้เด่นชัด ในภาพยนตร์สิงคโปร์เรื่อง *Demons* ภาพยนตร์ฟิลิปปินส์เรื่อง *Babylon* ภาพยนตร์ไทยเรื่อง *Sheeps* ภาพยนตร์กัมพูชาเรื่อง *New Land Broken Road* และภาพยนตร์อินโดนีเซียเรื่อง *The Seen and Unseen*

ด้านที่สอง **ภาพยนตร์ที่นำเสนอ**นี้มักจะใช้แนวคิดของนักมานุษยวิทยาเป็นมุมมองหลัก ทำให้ภาพยนตร์ส่วนใหญ่มีลักษณะของการติดตามตัวละครหรือเรื่องราวในพื้นที่ต่างๆ และหวังว่า ภาพที่นำเสนอ นั้นจะเป็นภาพที่จะสะท้อนสภาพของความเป็นจริงให้กับสังคม ด้วยเหตุนี้เอง เมื่อเราได้ยลภาพยนตร์เหล่านี้ ผู้ชมก็จะเชื่อว่า ภาพที่เห็นจะเป็นภาพสะท้อนสังคมเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ที่แท้จริง

ภายใต้กรอบดังกล่าว ภาพยนตร์อาเซียนทั้ง 10 เรื่อง กำลังนำเสนอปัญหาต่างๆ ในอาเซียน โดยสามารถจำแนกได้เป็นสี่กลุ่ม คือ

กลุ่มแรก การนำเสนอให้เห็นปัญหาระบบทุนนิยมอุตสาหกรรม ดังปรากฏในภาพยนตร์ 4 เรื่องคือ *Demons* ของสิงคโปร์ *New Land Broken Road* ของกัมพูชา *In the Claws of a Century Wanting* ของฟิลิปปินส์ และ *Blessed Land* ของเวียดนาม

กลุ่มที่สอง ปัญหาของคนพลัดถิ่นและไร้ดินแดน ในภาพยนตร์ไทย-พม่า เรื่อง *Soil without Land* หรือ *ดินไร้แดน*

กลุ่มที่สาม ปัญหาของพื้นที่ อันเป็นผลพวงจากรัฐและเศรษฐกิจ จำนวน 4 เรื่อง คือ *The Remnants* ของประเทศลาว *The Future Cries beneath Our Soil* ของเวียดนาม *Babylon* ของฟิลิปปินส์ และ *Sheeps* ของไทย

และกลุ่มที่สี่ ปัญหาความตายและการจัดตั้งความตาย ในภาพยนตร์เรื่อง *The Seen and Unseen* ของประเทศอินโดนีเซีย

นั่นก็อาจตีความได้ว่า ปัญหาทั้งสี่นี้ คือ ทุนนิยมอุตสาหกรรม คนพลัดถิ่น และไร้ดินแดน พื้นที่ และความตาย อาจเป็นปัญหาสำคัญหรือปัญหาที่คนในภูมิภาคแห่งนี้กำลังให้ความสนใจ หรือกำลังเผชิญอยู่ในห้วงเวลานี้ก็เป็นได้ และภาพยนตร์ทั้งหมดต่างทำหน้าที่ดีแฉให้สังคมได้รับรู้และหาหนทางแก้ไข

แต่สำหรับด้านที่สาม ด้วยแนวคิดสำนักวิพากษ์และวัฒนธรรมศึกษา กลับตั้งข้อสังเกตต่อแนวคิดภาพสะท้อนว่า อาจเป็นการมองภาพยนตร์ที่เรียบง่ายเกินไป และขยายมุมมองไปสู่มิติเชิงอำนาจที่ส่งผลต่อภาพที่เห็น นักคิดในสำนักวิพากษ์นี้มองว่า ภาพที่เห็นในภาพยนตร์ ไม่ว่าจะเป็นภาพยนตร์สารคดี หนังสือ และหนังทดลอง ที่ได้ยลทั้งหมดนี้ อาจมิใช่ภาพสะท้อนความเป็นจริงทั้งหมด ภาพที่เห็นอาจเกิดขึ้นจากการประกอบสร้างจากอำนาจของผู้ผลิต ทั้งตัวผู้สร้างเอง และอำนาจของสังคม อุดมการณ์บางอย่างที่อยู่เบื้องหลังวิธีคิดนั้น

ตัวอย่างที่เห็นได้เด่นชัด ก็คือ ภาพยนตร์เรื่อง *ดินไร้แดน* หากมองด้วยสำนักวิพากษ์และวัฒนธรรมศึกษาอาจมองได้ว่า ภาพที่เห็นเป็นภาพที่ประกอบสร้างจากคนภายนอกที่มองคนไร้ถิ่นที่จำเป็นต้องลุกขึ้นมาต่อสู้เพื่อได้ดินแดนของตน และที่สำคัญคือ การต่อสู้ของคนไร้แดนนั้นได้ผลิตซ้ำศัตรูของชาติเรากับชาติเขาให้เหมือนกัน

ยิ่งไปกว่านั้น หากพิจารณาโดยละเอียด หนังสือทั้งหมดชี้ไปในทิศทางว่า หากที่ใดมีอำนาจก็ย่อมมีการต่อสู้เชิงอำนาจจากปัจเจกไปพร้อมกัน เพียงแต่หนังแต่ละเรื่องจะมีคำตอบในการต่อสู้ที่แตกต่างกัน หนังสือเรื่องใช้การต่อสู้ด้วยการใช้อำนาจ ความรุนแรงในลักษณะตาต่อตาฟันต่อฟัน เช่น *Demons* *ดินไร้แดน*

และ *Babylon* หนังสือเรื่องการต่อสู้ผ่านการประท้วง เช่น *In the Claws of a Century Wanting* หนังสือเรื่องอาชญากรรมด้วยการปล้นชิง เช่น ความตายใน *The Seen and Unseen* หรือการกำหนดจิตใน *Blessed Land* แต่หนังสือเรื่องคือ *The Future Cries beneath Our Soil* กลับตั้งคำถามถึงความอ่อนแอของการต่อรองเชิงอำนาจ แต่ก็ยังคงให้ความสำคัญต่อการต่อสู้แม้จะเป็นเพียงอดีตนั้นก็หมายความว่า ภาพยนตร์ที่น่าเสนอทั้งหมดนี้มองไปในทิศทางเดียวกันคือการประกอบสร้างความหมายของการต่อสู้ของปัจเจกบุคคลภายใต้การครอบงำทั้งการเมือง เศรษฐกิจ และสังคมวัฒนธรรม (ซึ่งก็รวมถึงแม้กระทั่งความตายก็ยังเป็นสิ่งที่ต่อรอง)

การผลิตซ้ำแนวคิดดังกล่าว ทำให้ภาพยนตร์มิได้แค่เป็นพื้นที่การสะท้อนสังคม แต่เป็นพื้นที่การประกอบสร้างความหมายบางประการให้กับสังคม การรับชมภาพยนตร์จึงเท่ากับการสืบทอดอุดมการณ์ความคิดนี้และซึมลึกลงไปอย่างไม่รู้ตัว

ด้วยเหตุนี้ ภาพยนตร์ในสำนักนี้จึงไม่แค่หยุดอยู่กับการมองว่าหนังจะสะท้อนอะไร แต่มักจะตั้งคำถามว่า หนังประกอบสร้าง/ผลิตซ้ำหรือสร้างความหมายอะไรให้กับสังคม และหลายครั้งก็เริ่มใช้หนังเป็นเครื่องมือในการผลิตซ้ำอุดมการณ์หรือการเสนออุดมการณ์บางอย่างให้กับสังคม ดังนั้น เมื่อผู้ชมได้เห็นหรือได้ชม ก็ย่อมส่งผลต่อวิถีคิดของเขาและเธอเหล่านั้น และอาจนำไปสู่เคลื่อนไหวเพื่อการเปลี่ยนแปลง เช่น ผู้คนจะไม่ยอมแพ้ต่ออำนาจ

อย่างไรก็ดี ดังที่กล่าวไปแล้วข้างต้นว่า ถึงแม้จะมีการพยายามสร้างความหมายที่เข้มงวดไว้ก็ตาม แต่ผู้ชมเองหากมีประสบการณ์ ทุนความรู้ที่แตกต่างกันในบางครั้งการอ่านความหมายก็อาจผิดแผกไปจากที่ภาพยนตร์พยายามลงรหัสได้เช่นเดียวกัน ดังนั้น ผู้ชมที่อาจมิได้อยู่ในสภาพของการต่อสู้เชิงอำนาจก็อาจมองข้ามรหัสความหมายที่หนังทั้งหมดสร้างขึ้นได้เช่นกัน

บรรณานุกรม

ภาษาไทย

- กาญจนา แก้วเทพ (2557), *ศาสตร์แห่งสื่อและวัฒนธรรมศึกษา*, กรุงเทพฯ: ภาพพิมพ์.
- กาญจนา แก้วเทพ และสมสุข หินวิมาน (2560), *สายธารแห่งนักคิดทฤษฎีเศรษฐศาสตร์การเมืองกับสื่อสารศึกษา*, กรุงเทพฯ: อินทนิล.
- กำจร หลุยยะพงศ์ (2547), *หนังสืออ่านนอกเวลา*, กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- _____. (2556), *ภาพยนตร์กับการประกอบสร้างสังคม*, กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ศูนย์มานุษยวิทยาสิรินธร (องค์การมหาชน) (2562), *สตูดิโอเทศกาลภาพยนตร์ SAC ASEAN Film Festival 2019*, จัดโดยศูนย์มานุษยวิทยาสิรินธร (องค์การมหาชน) ณ โรงภาพยนตร์ เอส เอฟ เวิลด์ ซีเนม่า ศูนย์การค้าเซ็นทรัลเวิลด์ ระหว่างวันที่ 21-23 มิถุนายน 2562.
- สมสุข หินวิมาน (2557), "ทฤษฎีการสื่อสารกับโลกาภิวัตน์", ใน ประมวลสาระชุดวิชา *ปรัชญา นิเทศศาสตร์และทฤษฎีการสื่อสาร*, นนทบุรี: โรงพิมพ์มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาราช.
- สุรเดช โชติอุดมพันธ์ (2560), "สัตว์ศึกษา: สุนัขโลกหลังภาพแทน", ใน *สดแดนวิสุทธิลักษณ์* (บ.ก.), *สังสารสัตว์*, กรุงเทพฯ: คบไฟ.

ภาษาอังกฤษ

- Hanan, D. (2001), *Film in South East Asia*, Hanoi: SEPAVAA.
- Lim, D. and Yamamoto, H. (2012), *Film in Contemporary Southeast Asia*, London: Routledge.

ถอดรหัสสัญญาณสำคัญที่สร้างแรงบันดาลใจในการริเริ่มและ พัฒนาตนเองของผู้อ่าน: การศึกษาการ์ตูน *ฮิคารุ เซียนโกะ เกมอัจฉริยะ*¹

ภัทรพร ภูริวงศ์กุล² และวิเชียร ลัทธิพงศ์พันธ์³

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีจุดประสงค์เพื่อศึกษาชุดสัญญาณการรับสารเนื้อหาการ์ตูน *ฮิคารุ เซียนโกะ เกมอัจฉริยะ* สามารถกระตุ้นให้เกิดแรงบันดาลใจในการริเริ่มและ/หรือผลักดันพัฒนาตนเองของผู้อ่าน ที่มีการตีความหมายที่เหมือนหรือแตกต่าง ภายใต้พื้นที่ที่แตกต่างกันของผู้อ่าน วิธีการเก็บข้อมูลใช้การวิจัยเชิงคุณภาพโดยการสัมภาษณ์เชิงลึกกับผู้อ่านจำนวน 20 คน ผ่านทฤษฎีการเล่าเรื่อง ทฤษฎีสัญวิทยา ทฤษฎีทุน และแนวคิดเรื่องแรงบันดาลใจ เพื่อสนับสนุนงานวิจัยในส่วนการวิเคราะห์แรงบันดาลใจที่ปรากฏผ่านเนื้อหาของหนังสือการ์ตูน *ฮิคารุ เซียนโกะ เกมอัจฉริยะ*

ผลการวิจัยพบว่า แรงบันดาลใจที่ปรากฏผ่านเนื้อหาของหนังสือการ์ตูน *ฮิคารุ เซียนโกะ เกมอัจฉริยะ* นั้น สามารถแบ่งได้เป็น 5 รูปแบบ คือ (1) สร้างแรงบันดาลใจในการริเริ่มเล่นโกะ โดยใช้วิธีการแทรกสอนอย่างเป็นธรรมชาติ และการสร้างแรงดึงดูดด้วยฉากและมุมมอง (2) สร้างแรงบันดาลใจที่สร้างแรงผลักดัน โดยใช้วิธีการสะท้อนแรงสู่เป้าหมาย การสะท้อนแรงในตนเอง และการสะท้อนแรงรับจากผู้อื่น (3) สร้างแรงบันดาลใจในมิติของวัฒนธรรม โดยใช้วิธีการ

* วันที่รับบทความ 3 พฤศจิกายน 2562; วันที่แก้ไขบทความ 29 พฤศจิกายน 2562; วันที่ตอบรับบทความ 25 ธันวาคม 2562.

¹ บทความนี้เป็นส่วนหนึ่งของวิทยานิพนธ์เรื่อง *รหัสสัญญาณที่สำคัญของสื่อการ์ตูนสร้างแรงบันดาลใจ: การศึกษา ฮิคารุ เซียนโกะ เกมอัจฉริยะ* คณะนิเทศศาสตร์และนวัตกรรมการจัดการ สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์

² นักศึกษาปริญญาโท คณะนิเทศศาสตร์และนวัตกรรมการจัดการ สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์

³ อาจารย์ ดร. ประจำคณะนิเทศศาสตร์และนวัตกรรมการจัดการ สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์

สื่อสารผ่านความเป็นจริง และการสะท้อนวัฒนธรรม (4) สร้างแรงบันดาลใจ
ในการพัฒนาด้านโกะ โดยวิธีการส่งมอบแนวคิดและมุมมองด้านวงการโกะ
และการสร้างการฝึกฝน (5) สร้างแรงบันดาลใจในการพัฒนาด้านสร้างสรรค์
โดยวิธีการซ่อนรายละเอียดพิเศษ และการแสดงให้เห็นพัฒนาการด้านภาพวาด
อีกทั้งจากการถอดรหัสของผู้อ่านนั้น ได้เพิ่มเติมวิธีการการแสดงให้เห็นความ
สร้างสรรค์ด้านเนื้อเรื่อง และการเรียนรู้จากความหลากหลายของการตีความใน
เนื้อหาการ์ตูนอีกด้วย

คำสำคัญ: สัญวิทยา การเล่าเรื่อง แรงบันดาลใจ การ์ตูน หมากล้อม โกะ

Uncovering the Significations of Signs towards Comic Readers' Self-motivation, Initiative and Improvement: A Study of *Hikaru No Go*

Pattarporn Phuriwangsakul⁴ and Wichian Lattipongpun⁵

Abstract

The objective of this research is to study elements of communication signs in the content of *Hikaru No Go* comics can motivate to inspiring initiative and development of readers that same or different of the assessment of meaning codes under different readers' capital. This research uses a qualitative method, processing data using in-depth interviews with 20 readers through the notions of storytelling, semiology, and inspiration to support the research in the analysis section of the inspiration in the content of *Hikaru No Go* comics

As the result of the investigation, the inspiration in the content of *Hikaru No Go* comics can be formulated into 5 types: (1) inspiring initiative to play siege known as the game of *Go* by means of teaching naturally and creating an attraction with scenes and perspectives; (2) inspiring in create momentum by means of reflect on force towards goals, reflect on force inside oneself and reflect on force from others; (3) inspiring in the two dimensions of culture by means of communicate through reality and cultural reflection; (4) inspiring in development of the game of *Go* by means of giving ideas and perspectives of the

⁴ MA student, Graduate School of Communication Arts and Management Innovation, NIDA.

⁵ Lecturer, Graduate School of Communication Arts and Management Innovation, NIDA.

game of *Go* and creating practice; and (5) inspiring in development of creativity by means of hiding special details and showing development by drawing. Decoding of the reader additionally shows development by storytelling and learning from a variety of decoding of meanings in the content of comics.

Keywords: semiology, storytelling, inspiration, cartoon, the game of *Go*

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

สมาคมกีฬาหมากล้อมแห่งประเทศไทย (2561) ได้กล่าวไว้ว่า “ในหมุ่คนไทยคงมีคนรู้จักหมากล้อมน้อยแทบนับนิ้วได้ แต่มาวันนี้ คนไทยรู้จักหมากล้อมเพิ่มขึ้นมาก และคงต้องยกประโยชน์นี้ให้กับการ์ตูนเรื่อง *ฮิคารุ เซียนโกะ เกมอัจฉริยะ*” รวมถึงในปีที่การ์ตูนเรื่องนี้เข้าสู่ประเทศไทย สถิติการสอบผ่านการวัดระดับฝีมือระดับดั่งของนักเล่นโกะประเทศไทยมีจำนวนเพิ่มขึ้นอย่างมาก จากข้อมูลที่กล่าวมาทั้งหมดนี้ จึงเห็นได้ชัดว่า การที่มีสื่อการ์ตูน *ฮิคารุ เซียนโกะ เกมอัจฉริยะ* ทำให้คนทั่วไปที่ไม่เคยสนใจ หรือรู้จักในกีฬาหมากล้อม ได้ทำความรู้จักมากขึ้นทั่วประเทศ จนทำให้เกิด “การขับเคลื่อนวงการโกะในประเทศไทย”

จากเหตุการณ์ที่กล่าวไปข้างต้นเห็นได้ว่า “สื่อการ์ตูน” เป็นสื่อที่มีอิทธิพล และมีพลังในการสร้าง “แรงบันดาลใจ” ให้กับผู้คนได้อย่างมาก โดยเจียรทศ ประพตชิชอบ (2560) ได้กล่าวไว้ว่า ปัจจุบันการสื่อสาร หรือการโน้มน้าวจิตใจของสื่อ ที่มีเพียงข้อมูลที่ถูกต้องครบถ้วนเป็นสิ่งสำคัญ เพียงแต่ว่าการให้ข้อมูลเฉยๆ ไม่เพียงพอต่อการที่จะทำให้เกิดความเปลี่ยนแปลง หรือสร้างความประทับใจให้กับผู้ที่ได้รับสื่อ เพราะการให้ข้อมูลเฉยๆเป็นการละเลยเรื่อง “การสร้างอารมณ์ร่วม” โดยการใช้ “การเล่าเรื่อง” (storytelling) และ “สัญวิทยา” (semiology) จึงนับเป็นวิธีการที่ดี และเหมาะสมกับคนยุคปัจจุบัน เพื่อให้การสื่อสารของเรามีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

ภัทรพร ฐิรวังสกุล (2562) เล็งเห็นว่า ในโลกปัจจุบันมีทางเลือกให้ค้นหาความฝัน และ passion เพื่อเป็นเป้าหมายในชีวิต จึงได้ศึกษาเกี่ยวกับการ์ตูนที่มีอิทธิพลต่อผู้อ่านโดยช่วยสร้างแรงบันดาลใจในการสามารถโน้มน้าวให้ผู้อ่านหันมาสนใจเล่น หรือสนใจทำกิจกรรมนั้นๆ ตามการ์ตูนต้นแบบ อีกทั้งยังพบว่า เนื้อหาในหนังสือการ์ตูนสามารถสะท้อนให้เห็นถึงแรงบันดาลใจในด้านอื่นๆ อีกมาก จากความหลากหลายของการตีความของผู้อ่านที่มีภูมิหลัง ประสบการณ์ หรือทุน อันเป็นปัจเจกบุคคลที่แตกต่างกันออกไป ดังต่อไปนี้

1) **สร้างแรงบันดาลใจในการริเริ่มเล่นโกะ** เป็นสาเหตุสำคัญที่ทำให้มนุษย์เกิดแรงบันดาลใจ ซึ่งคือ “สาเหตุแห่งแรงบันดาลใจจากภายนอก” อีกทั้ง

ยังสร้างความเป็นต้นแบบ โดยมีวิธีการสื่อสารคือ การแทรกสอนอย่างเป็นธรรมชาติ และการสร้างแรงดึงดูดด้วยฉากและมุมมอง

2) **สร้างแรงบันดาลใจที่สร้างแรงผลักดัน** เป็นการสร้างแรงบันดาลใจจากจิตใจส่วนลึกของมนุษย์ที่เป็นปัจเจกบุคคล และผลกระทบทางความคิดจิตใจที่ทำให้เกิดการกระทำจาก สาเหตุแห่งแรงบันดาลใจจากภายในและภายนอก ซึ่งแรงบันดาลใจที่สร้างแรงผลักดันนั้น สะท้อนออกมาจากความนึกคิด และการกระทำของตัวละคร โดยมีวิธีการสื่อสารคือ การสะท้อนแรงสู่เป้าหมาย การสะท้อนแรงในตนเอง และการสะท้อนแรงรับจากผู้อื่น

3) **สร้างแรงบันดาลใจในมิติของวัฒนธรรม** เกิดจากการนำสภาพแวดล้อมภายนอก ซึ่งส่งผลกระทบต่อความคิด จิตใจ ก่อให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ ซึ่งเกิดจากปรากฏการณ์ทางสังคม ธรรมชาติ หรือการได้เห็นแบบอย่างจากผู้อื่น โดยมีวิธีการสื่อสารคือ การสื่อสารผ่านความเป็นจริง และการสะท้อนวัฒนธรรม

4) **สร้างแรงบันดาลใจในการพัฒนาด้านโกะ** เป็นการสร้างผลกระทบทางความคิด อันเป็นสาเหตุสำคัญที่ทำให้มนุษย์เกิดแรงบันดาลใจที่ตัวละครแสดงออกในการ์ตูน สะท้อนให้เห็นผลการกระทำ ทำให้เกิดแรงบันดาลใจจากต้นแบบที่มีผลต่อการใช้ชีวิต การเลือกทางเดินให้ชีวิต ทักษะคติ มุมมองความคิด รวมถึงการตัดสินใจจากเรื่องต่างๆ โดยมีวิธีการสื่อสารคือ การส่งมอบแนวความคิดและมุมมองด้านวงการโกะ และสร้างการฝึกฝน

5) **สร้างแรงบันดาลใจในการพัฒนาด้านสร้างสรรค์** เป็นการสร้างแรงบันดาลใจในการพัฒนาด้านสร้างสรรค์นั้นสะท้อนออกมาจากการเล่าเรื่อง (storytelling) และการแทรกสัญลักษณ์ (semiology) ซึ่งสามารถสร้างผลกระทบทางความคิด อันเป็นสาเหตุสำคัญที่ทำให้มนุษย์เกิดแรงบันดาลใจ ซึ่งคือ สาเหตุแห่งแรงบันดาลใจจากภายนอก อีกทั้งยังมีแรงบันดาลใจจากต้นฉบับ โดยมีวิธีการสื่อสารคือ การซ่อนรายละเอียดพิเศษ และการแสดงให้เห็นพัฒนาการด้านภาพวาด

จากผลการวิจัยของ ภัทราพร ภูริวังสกุล (2562) ที่แสดงให้เห็นถึงเทคนิค กลยุทธ์ของการสื่อสารเนื้อหาการ์ตูนผ่านการเล่าเรื่อง (storytelling)

ด้วยสัญวิทยา (semiology) ของการ์ตูนหมากล่อม *ฮิคารุ เซียนโกะ เกมอัจฉริยะ* ที่เป็นหนังสือการ์ตูน สื่อสารบันเทิง (edutainment) ซึ่งเป็นส่วนประสมของสื่อบันเทิงประเภทหนังสือการ์ตูน กับสื่อการเรียนรู้ ที่สามารถสร้างความเปลี่ยนแปลงให้กับสังคม กล่าวคือ สื่อการ์ตูน *ฮิคารุ เซียนโกะ เกมอัจฉริยะ* นั้นสามารถขับเคลื่อนวงการโกะ สร้างการตระหนักรู้ถึงกีฬาประเภทหมากกระดานโกะ และส่งเสริมการเล่นโกะ ให้กับในหลายๆ ประเทศ รวมถึงยังส่งผลกระทบที่สร้างการขับเคลื่อนวงการโกะในประเทศไทยอีกด้วย อีกทั้งไม่เพียงเพื่อให้การเสริมแรงบันดาลใจในวงการโกะแต่เพียงอย่างเดียว แต่ยังจะมีการผลิตสื่อหนังสือการ์ตูนประเภทอื่นๆ ที่สามารถสร้างแรงบันดาลใจอย่างมีคุณภาพ

โดยสำหรับงานวิจัยครั้งนี้เป็นการต่อยอดผลการศึกษาจากงานวิจัย รหัสนิพนธ์ที่สำคัญของสื่อการ์ตูนสร้างแรงบันดาลใจ: การศึกษา *ฮิคารุ เซียนโกะ เกมอัจฉริยะ* ที่ศึกษาเพียงการวิเคราะห์เนื้อหา (message) ของหนังสือการ์ตูน *ฮิคารุ เซียนโกะ เกมอัจฉริยะ* แต่ในงานวิจัยนี้ ผู้วิจัยได้ทำการขยายศึกษาในมิติของผู้อ่าน (receiver) ด้วยวิธีการสัมภาษณ์เชิงลึก (in-depth interview) เพื่อศึกษาผู้รับสาร (ผู้อ่าน) ว่า มีการตีความหมายที่เหมือนหรือแตกต่าง ภายใต้อารมณ์ที่แตกต่างกันของผู้อ่าน อีกทั้งยังเป็นการศึกษาเพื่อนำไปสนับสนุนผล และเป็นการต่อยอดจากการวิจัยที่ผ่านมาให้มีความสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น

วัตถุประสงค์

ศึกษาชุดสัญวิทยาการรับสารเนื้อหาการ์ตูน *ฮิคารุ เซียนโกะ เกมอัจฉริยะ* ที่สามารถกระตุ้นให้เกิดแรงบันดาลใจในการริเริ่ม และ/หรือผลักดันพัฒนาตนเองของผู้อ่านในมิติของผู้อ่าน

วิธีการวิจัย

งานวิจัยนี้เป็นงานวิจัยเชิงคุณภาพ (qualitative research) โดยใช้การสัมภาษณ์เชิงลึก (in-depth interview) กับกลุ่มผู้อ่านด้วยวิธีการแบ่งกลุ่ม และ สุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (purposive sampling) ประกอบกับการสุ่มตัวอย่างแบบ

ลูกโซ่ (snowball sampling) กับกลุ่มตัวอย่างที่นำมาศึกษาตามแนวคำถามในการสัมภาษณ์ที่กำหนดไว้ โดยแบ่งเป็นสองกลุ่ม คือ (1) กลุ่มบุคคลที่อ่านการ์ตูนและเล่นโกะเป็นอาชีพ (2) กลุ่มบุคคลที่อ่านการ์ตูน และเล่นโกะตามกระแสและ/หรือไม่ได้เล่น และหยิบยกในส่วนของบทสัมภาษณ์มาสนับสนุนกับงานวิจัยเดิมในส่วนการวิเคราะห์เนื้อหาของการ์ตูน *ฮิคารุ เซียนโกะ เกมอัจฉริยะ*

โดยการวิจัยครั้งนี้มีทฤษฎีและแนวคิดในการวิเคราะห์ดังนี้

1) **ทฤษฎีการเล่าเรื่อง (Storytelling)** เพื่อใช้การวิเคราะห์เนื้อหาของสื่อการ์ตูน โดยหยิบยกส่วนของโครงเรื่อง (plot) ตัวละคร (character) ฉาก (setting) มุมมอง (point of view) และสัญลักษณ์ (symbolic) รวมทั้งองค์ประกอบของโครงเรื่องตามทฤษฎีของ กาญจนา แก้วเทพ (2549) มาวิเคราะห์ข้อมูล และสร้างแบบสอบถาม

2) **ทฤษฎีสัญวิทยา (Semiology)** เพื่อใช้สัญวิทยาส่วนที่เป็นวิธีวิเคราะห์สัญลักษณ์ ความหมายโดยอรรถ (denotative meaning) ความหมายโดยนัย (connotative meaning) และมายาคติ (myth) ที่เกี่ยวกับแรงบันดาลใจ ตามทฤษฎีของ Charles Sanders Peirce, Ferdinand de Saussure และ Roland Barthes (อ้างถึงใน กาญจนา แก้วเทพ, 2552) รวมถึงส่วนของการถอดรหัสของ Stuart Hall มาวิเคราะห์ข้อมูล และสร้างแบบสอบถาม

3) **แนวคิดเรื่องแรงบันดาลใจ (Inspiration)** เพื่อนำปัจจัยที่ทำให้เกิดแรงบันดาลใจ ตามทฤษฎีของ ดุษฎี โยเหลา และคณะ (2556) มาวิเคราะห์ข้อมูล และสร้างแบบสอบถาม

4) **ทฤษฎีทุน (Capital)** เพื่อใช้เป็นเกณฑ์ในการวิเคราะห์ประเภทแรงบันดาลใจ และผู้รับสาร/ผู้อ่าน *ฮิคารุ เซียนโกะ เกมอัจฉริยะ* โดยเน้นที่ว่า การรับทุนประเภทใดในการก่อให้เกิดแรงบันดาลใจ เนื่องจากผู้รับสารแต่ละปัจเจกบุคคลนั้นมีทุน สาเหตุ และแหล่งที่มาที่แตกต่างกัน ซึ่งผู้อ่านอาจจะได้รับทุนมากกว่า 2 ประเภทก็เป็นได้ จึงนำมาเพื่อวิเคราะห์ข้อมูล และสร้างแบบสอบถาม

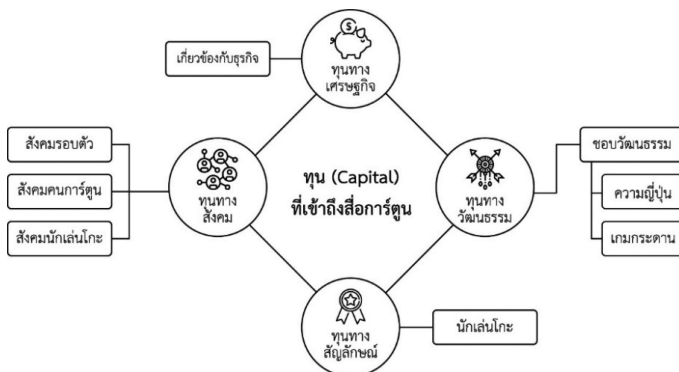
ผลการวิจัยและอภิปราย

ผลการวิจัยของ ภัทราพร ภูริวังสกุล (2562) พบว่า การวิเคราะห์สรุปองค์ประกอบของชุดสัญญาณการรับสารเนื้อหาการ์ตูน *ฮิคารุ เซียนโกะ เกมอัจฉริยะ* ที่สามารถช่วยสร้างแรงบันดาลใจให้กับผู้อ่านทำให้ทราบถึงแรงบันดาลใจในเนื้อหาของการ์ตูน *ฮิคารุ เซียนโกะ เกมอัจฉริยะ* แบ่งแรงบันดาลใจในเนื้อหาเป็น 5 ส่วน คือ (1) สร้างแรงบันดาลใจในการริเริ่มเล่นโกะ (2) สร้างแรงบันดาลใจที่สร้างแรงผลักดัน (3) สร้างแรงบันดาลใจในมิติของวัฒนธรรม (4) สร้างแรงบันดาลใจในการพัฒนาด้านโกะ (5) สร้างแรงบันดาลใจในการพัฒนาด้านสร้างสรรค์

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยวิเคราะห์ในส่วนของผู้อ่านเพื่อเป็นการสนับสนุนความแม่นยำ และความถูกต้องของแรงบันดาลใจจากเนื้อหาการ์ตูน *ฮิคารุ เซียนโกะ เกมอัจฉริยะ* จากการเข้าถึงสารจากผู้อ่าน โดยผู้วิจัยได้ดำเนินการสัมภาษณ์เชิงลึก (in-depth interview) กับกลุ่มตัวอย่าง 20 คน โดยแบ่งเป็นสองกลุ่มคือ กลุ่มบุคคลที่อ่านการ์ตูนและเล่นโกะเป็นอาชีพ และกลุ่มบุคคลที่อ่านการ์ตูนและเล่นโกะตามกระแส และ/หรือไม่ได้เล่น โดยผู้วิจัยได้แบ่งผลการวิจัยออกเป็น 2 ส่วน ดังนี้

1. ภูมิหลัง และทุนในการรับเนื้อหาสารการ์ตูนของผู้อ่าน

ภาพที่ 1 สรุปภาพรวมทุนของผู้อ่านการ์ตูน *ฮิคารุ เซียนโกะ เกมอัจฉริยะ*



ทุนทางเศรษฐกิจของผู้อ่าน

ปีแอร์ บูร์ดิเยอ (Pierre Bourdieu) (อ้างถึงใน อุทิศ ภาหอม พิชิต วันดี และสำราญ ธุระตา, 2558) ได้ให้ความหมายเกี่ยวกับเรื่องของทุนทางเศรษฐกิจ (economic capital) ไว้ว่า เป็นทุนที่เกิดจากการสะสมความมั่งคั่งของรายได้ และทรัพย์สินที่อยู่ในรูปของเงินทอง โดยผู้อ่านเป็นส่วนหนึ่งของบริษัทตัวแทนลิขสิทธิ์ นำเข้าการ์ตูนต่างๆ เพื่อนำเข้ามาเผยแพร่ในประเทศไทย โดยจากการสัมภาษณ์พบว่า ผู้อ่านเกิดในครอบครัวที่ทำงานกับบริษัทตัวแทนลิขสิทธิ์ในประเทศไทย จึงทำให้สามารถเข้าถึงสื่อการ์ตูน *ฮิคารุ เซียนโกะ เกมอัจฉริยะ*

ทุนทางวัฒนธรรมของผู้อ่าน

บูร์ดิเยอได้ให้ความหมายเกี่ยวกับเรื่องของทุนทางวัฒนธรรม (cultural capital) ไว้ว่า เป็นทุนที่สะสมอยู่ในตัวตนของแต่ละบุคคล วัตถุสิ่งของ และที่อยู่ในรูปแบบของสถาบัน ซึ่งแต่ละบุคคลได้รับการหล่อหลอมและผลิตซ้ำเพื่อสืบทอดผ่านทางระบบการศึกษา ผลผลิตที่ได้จากการสะสมทุนทางวัฒนธรรมคือ รสนิยม (taste) โดยผู้อ่านในส่วนของทุนทางวัฒนธรรมแสดงออกมาผ่านความชื่นชอบ ซึ่งในงานวิจัยนี้แสดงออกมาในรูปแบบความชื่นชอบในวัฒนธรรมความเป็นญี่ปุ่นเป็นเสียส่วนใหญ่ โดยผู้อ่านจะมีความชอบเป็นต้นทุนเดิมอยู่ตั้งแต่วัยแรก ทั้งก่อนและหลังการอ่านหนังสือการ์ตูน ผู้อ่านบางคนก็ได้ซึมซับความเป็นญี่ปุ่นจากการอ่านหนังสือการ์ตูน ที่มีความเกี่ยวข้องกับวัฒนธรรมต่างๆ จึงทำให้ถูกดึงดูดเข้าถึงการ์ตูน

ทุนทางสังคมของผู้อ่าน

บูร์ดิเยอได้ให้ความหมายเกี่ยวกับเรื่องของทุนทางสังคม (social capital) ไว้ว่า เป็นรูปแบบของโครงสร้าง สถาบัน เครือข่าย และความสัมพันธ์ ซึ่งปัจเจกบุคคลสามารถใช้ในการดำรงรักษา และพัฒนาตนเองเพื่อเข้าไปเป็นส่วนหนึ่งของกลุ่มสังคมตามที่ตนเองต้องการ จากการสัมภาษณ์ผู้อ่านที่ได้รับอิทธิพลจากทั้งสถาบันทางการศึกษา สถาบันครอบครัว และบุคคลรอบข้าง จากการสังเกตเห็นได้เอง รวมถึงการได้รับคำชักชวน และคำแนะนำ ที่สร้างการตระหนักรู้จนไปถึงการเข้าถึงสื่อการ์ตูน *ฮิคารุ เซียนโกะ เกมอัจฉริยะ*

อีกทั้งผู้อ่านในส่วนของทุนทางสังคมโดยส่วนใหญ่มักได้รับอิทธิพลจากกลุ่มสังคมที่มีกิจกรรมเหมือนกัน หรือมีจุดรวมเดียวกันโดยที่ไม่ได้รู้จักกัน “กลุ่มสังคมนักอ่านการ์ตูน” ซึ่งมีผู้อ่านบางกลุ่มบุคคลที่ชอบอ่านการ์ตูน จะตัดสินใจซื้อการ์ตูน *ฮิคารุ เซียนโกะ เกมอัจฉริยะ* เป็นเล่ม ตั้งแต่เล่มแรกจนจบ 23 เล่ม และด้วยการที่การ์ตูน *ฮิคารุ เซียนโกะ เกมอัจฉริยะ* เป็นการ์ตูนญี่ปุ่นที่ผลิตในช่วงปี 2540 ซึ่งในยุคสมัยนั้น อินเทอร์เน็ตยังไม่ได้เข้าถึงมากเหมือนปัจจุบัน ดังนั้น การอ่านหนังสือการ์ตูนแปลจากประเทศอื่นจะมีกระบวนการที่ส่งผลกระทบต่อกัน ซึ่งจะส่งผลต่อการเข้าถึงสื่อหนังสือการ์ตูน *ฮิคารุ เซียนโกะ เกมอัจฉริยะ* ที่เป็นเล่มรวมได้ มีปัจจัยจาก (1) นิตยสารการ์ตูนรายสัปดาห์ บูม (Boom) (2) การเช่าจากร้านหนังสือ (3) แอนิเมชันการ์ตูน *ฮิคารุ เซียนโกะ เกมอัจฉริยะ*

ทุนทางสัญลักษณ์ของผู้อ่าน

บูร์ดิเยอได้ให้ความหมายเกี่ยวกับเรื่องของทุนทางสัญลักษณ์ (symbolic capital) ไว้ว่า เป็นสถานภาพชื่อเสียง หรือการได้รับการยอมรับจากบุคคลอื่น ที่ทำให้เจ้าของทุนเกิดการได้เปรียบหรือได้รับผลประโยชน์ต่างๆ โดยผู้อ่านในส่วนของทุนทางสัญลักษณ์เป็นกลุ่มผู้อ่านที่เล่นหมากล้อมเป็นอาชีพ เป็นการเล่นหมากล้อมเพื่อแข่งขัน รวมไปถึงการเป็นอาจารย์สอนหมากล้อม กลุ่มผู้อ่านที่ได้รับทุนทางสัญลักษณ์จะเข้าถึงสื่อการ์ตูน จากความชื่นชอบเล่นหมากล้อมเป็นทุนดั้งเดิมอยู่แต่แรก ซึ่งความชื่นชอบหมากล้อมทำให้เกิดการเปิดรับสื่อต่างๆ ที่เกี่ยวข้องหรือมีเนื้อหาเกี่ยวกับหมากล้อมทั้งหมด รวมถึงสื่อการ์ตูน *ฮิคารุ เซียนโกะ เกมอัจฉริยะ* ด้วย หรือสรุปโดยสั้นว่า อ่านการ์ตูนเพราะเป็นการ์ตูนที่เกี่ยวกับสิ่งที่ตนเองชื่นชอบ อีกทั้งในบางกลุ่มไม่ได้ชื่นชอบการอ่านหนังสือการ์ตูน ก็เข้าถึงสื่อหนังสือการ์ตูน *ฮิคารุ เซียนโกะ เกมอัจฉริยะ* เพราะชอบเล่นหมากล้อม

ผลจากการสัมภาษณ์ผู้อ่านว่ามีภูมิหลังและทุนในการรับเนื้อหาสารการ์ตูน ได้ข้อสรุปในเรื่องของทุนที่เข้าถึงสื่อการ์ตูนว่า ทุนทางสังคม (social capital) เป็นทุนที่สามารถทำให้ผู้อ่านเข้าถึงการ์ตูน *ฮิคารุ เซียนโกะ เกมอัจฉริยะ* ได้มากที่สุด เนื่องจากผู้อ่านส่วนใหญ่มีความชื่นชอบในการอ่านการ์ตูนอยู่เป็นทุนเดิมอยู่แล้ว จึงอยู่ในกลุ่มสังคมการ์ตูนที่เป็นทุนทางสังคมของผู้อ่าน โดยสรุปจำนวนผู้อ่านมีทุนแตกต่างกันดังต่อไปนี้

ตารางที่ 1 สรุปทุนของผู้อ่านการ์ตูน *ฮิคารุ เซียนโกะ เกมอัจฉริยะ* ในแต่ละประเภท

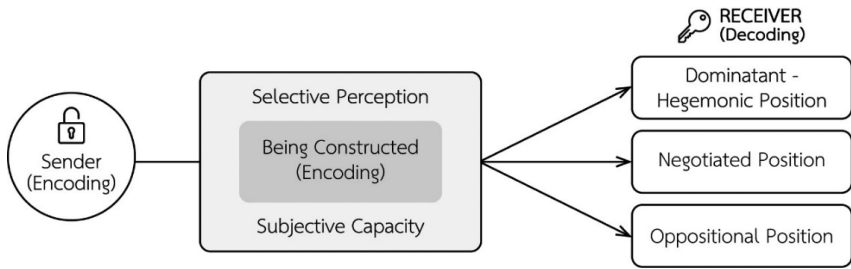
ทุน (Capital)			
เศรษฐกิจ	สังคม	วัฒนธรรม	สัญลักษณ์
1 คน	19 คน	10 คน	5 คน

2. การถอดรหัสสารชุดสัญญาณการรับสารเนื้อหาการ์ตูนของผู้อ่าน
และแรงบันดาลใจที่ได้รับของผู้อ่าน

ผู้วิจัยได้นำส่วนของการถอดรหัสของกลุ่มผู้รับสาร (decoding) 3 ประเภท ตามทฤษฎีของ Stuart Hall โดยในการวิเคราะห์นั้นแบ่งประเด็นในการนำเสนอตามประเภทผู้รับสาร 3 ประเภท ซึ่งในแต่ละประเภท มีข้อมูลในส่วนของแรงบันดาลใจที่ได้รับจากเนื้อหาของการ์ตูน *ฮิคารุ เซียนโกะ เกมอัจฉริยะ* ของผู้อ่าน ซึ่งผู้วิจัยนำผลแรงบันดาลใจจากการสัมภาษณ์ ไปสนับสนุนผลจากการวิจัยในส่วนวิเคราะห์เนื้อหาที่มีน้ำหนัก ความแม่นยำ และความถูกต้องมากขึ้น ทั้งนี้ผู้วิจัยยังได้แบ่งกลุ่มแรงบันดาลใจตามประเภทการถอดรหัสของกลุ่มผู้รับสาร 3 ประเภท ดังต่อไปนี้

- ประเภทที่ 1 ผู้รับสารแบบผู้ส่งสารต้องการ
สร้างแรงบันดาลใจในการพัฒนาด้านโกะ
- ประเภทที่ 2 ผู้รับสารต่อรองความหมายใหม่
สร้างแรงบันดาลใจในการริเริ่มเล่น
สร้างแรงบันดาลใจที่สร้างแรงบันดาลใจ
สร้างแรงบันดาลใจในมิติของวัฒนธรรม
สร้างแรงบันดาลใจในการพัฒนาด้านสร้างสรรค์
- ประเภทที่ 3 ผู้รับสารจะตีความคัดค้านต่อด้านความหมายที่ผู้ส่งสาร
สร้างแรงบันดาลใจในการพัฒนาด้านสร้างสรรค์

ภาพที่ 2 การเข้ารหัสและถอดรหัสของผู้รับสาร ตามแนวคิดของ Stuart Hall



ประเภทที่ 1 ผู้รับสารแบบผู้ส่งสารต้องการ

จากการศึกษาการเข้ารหัสและถอดรหัส (encoding/decoding) ของ Stuart Hall (อ้างถึงใน กาญจนา แก้วเทพ และสมสุข หินวิมาน, 2551) ได้กล่าวถึง จุดยืนแบบนี้ ผู้รับสารจะยืนอยู่ที่เดียวกับผู้ส่งสาร และจะใช้รหัสของผู้ส่งสาร เช่นกัน ดังนั้น ความหมายที่ผู้รับสารอ่านจึงได้เป็นอย่างที่คุณส่งสารต้องการ ซึ่งในการ์ตูน *ฮิคารุ เซียนโกะ เกมอัจฉริยะ* หมายถึง การสร้างแรงบันดาลใจ ในการพัฒนาด้านโกะ ซึ่งอธิบายดังต่อไปนี้

แรงบันดาลใจจากการรับสารการ์ตูนในการพัฒนาด้านโกะ

แรงบันดาลใจจากการรับสารการ์ตูนการพัฒนาด้านโกะ สะท้อนออกมาจากการกระทำ บทสนทนา คำพูด มุมมอง ทักษะคติต่างๆ ที่สร้างผลกระทบทางความคิดที่ก่อให้เกิดความประทับใจ ซึ่งเป็นสาเหตุแรงบันดาลใจจากภายนอก และภายใน ตามแนวคิดของ เอส.เอส. อนาคามิ (2555) และแรงบันดาลใจจากต้นฉบับ (inspiration by role model) ตามแนวคิดของ พจน์ ใจชาญสุขกิจ (อ้างถึงใน ดุษฎี โยเหลา และคณะ 2556) ที่สร้างความเป็นต้นแบบให้รู้สึกยึดถือ

ผู้อ่านโดยส่วนใหญ่ โดยเฉพาะอย่างยิ่งที่เป็นนักกีฬาหมากล้อมจำนวน 10 คน รวมถึงผู้อ่านที่เล่นโกะตามกระแส และ/หรือไม่ได้เล่นโกะอีก 2 คน ได้รับแรงบันดาลใจในการพัฒนาด้านโกะเป็นอย่างมาก โดยที่ผู้อ่านมักกล่าวว่า การ์ตูนเรื่อง *ฮิคารุ เซียนโกะ เกมอัจฉริยะ* นั้นเป็นสื่อของโกะไปแล้ว และด้วยความที่ผู้อ่านเป็นนักกีฬาโกะเป็นทุนเดิม ทำให้ยังมีอารมณ์ร่วมไปกับการ์ตูน และ

เข้าใจเป้าหมายที่ผู้ส่งสารต้องการจะสื่อถึงโดยตรง ดังบทสัมภาษณ์ประธานชมรมครูหมากล้อมแห่งประเทศไทยว่า

“การ์ตูนเรื่อง *อิคารุ* เหมือนเป็นสื่อของโกะไปแล้ว ถ้าเราพูดถึงโกะ คนก็จะคิดถึง *อิคารุ* ซึ่งเวลาเราสอนเด็กสมัยใหม่ เราก็จะถามว่าเคยดู *อิคารุ* ไหม เด็กก็จะไปดู และพอดู ก็ทำให้มีแรงบันดาลใจที่ทำให้อยากเล่นหมากล้อมมากขึ้น...เพราะเราเล่นโกะอยู่แล้ว แล้วเราได้อ่านหรือดู *อิคารุ* เนี่ย เราจะรู้สึกเลยว่ามันสนุกมากขึ้นไปอีก”

(สัมภาษณ์รัชชยุต ภูวรินทร์เตชการ, ประธานชมรมครูหมากล้อมแห่งประเทศไทย, 13 กรกฎาคม 2562)

ส่วนผู้อ่านอีกจำนวน 8 คนที่เหลือนั้นรับรู้ถึงจุดประสงค์ในด้านการพัฒนาด้านโกะ ซึ่งการสร้างการรับรู้ให้กับผู้ที่ไม่ได้เล่นรู้จักกับโกะนั้น นับเป็นอีกหนึ่งสิ่งที่ผู้ส่งสารต้องการ ทั้งนี้ ผู้อ่านยังมีการกล่าวถึงการแสดงออกที่สร้างแรงบันดาลใจในการพัฒนาด้านโกะ ผ่านวิธีการต่างๆ ดังต่อไปนี้

1. การส่งมอบแนวคิดและมุมมองด้านโกะในเนื้อหาการ์ตูน

การส่งมอบแนวความคิดและมุมมองด้านวงการโกะในการ์ตูน *อิคารุ* เขียนโกะ เกมอัจฉริยะ นั้นมักแสดงออกจากการกระทำ มุมมอง (point of view) บทสนทนา (dialogue) ของตัวละคร (character) ที่มักมีทั้งการให้กำลังใจโดยตรงเป็นความหมายโดยอรรถ (denotative meaning) และคำพูดที่ซ่อนสัญลักษณ์ให้ผู้อ่านต้องทำความเข้าใจเป็นความหมายโดยนัย (connotative meaning) อีกทั้งยังแทรก การถ่ายทอดความหมายในลักษณะมายาคติ (myth)

ผู้อ่านที่เป็นนักกีฬาโกะ ส่วนหนึ่งเป็นอาจารย์สอนโกะตามสำนักต่างๆ ซึ่งการที่เข้าถึงสื่อการ์ตูนเรื่องนี้ ทำให้ผู้อ่านได้สืบทอดเจตนารมณ์ของการ์ตูนเรื่องนี้ด้วยการส่งต่อองค์ความรู้ด้านโกะให้กับเยาวชนคนรุ่นหลังต่อไป โดยที่ผู้อ่านได้นำการ์ตูนเรื่องนี้เป็นต้นแบบ สื่อการสอน สื่อให้กำลังใจ เป็นอีกปัจจัยที่ทำให้เด็กรุ่นหลังเกิดความสนใจในโกะได้ ไม่เพียงแต่มีการส่งต่อองค์ความรู้ด้านโกะแต่เพียงเท่านั้น ผู้อ่านยังได้รับแนวคิดในการเล่นโกะในมุมต่างๆ อีกด้วย รวมถึงแนวคิดการสอนอื่นๆ ที่แทรกอยู่ตลอดในเรื่อง ทั้งที่แสดงให้เห็นและไม่ได้

แสดงให้เห็น ตัวอย่างเช่น การใช้ทัศนคติมองคู่แข่ง หรือการให้กำลังใจตนเอง จากคำพูดในการ์ตูนด้านการพัฒนาที่ค่อยๆ ก้าวอย่างช้าๆ เพราะพัฒนาการของแต่ละบุคคลนั้นไม่เท่ากัน ชีวิตคนเราไปทางอ้อมบ้างก็ได้

2. การสร้างการฝึกฝนในเนื้อหาการ์ตูน

การสร้างการฝึกฝนในการ์ตูน ฮิคารุ เซียนโกะ เกมอัจฉริยะ นั้น มักแทรกอยู่ตามฉาก (setting) ที่มีการแฝงความหมายโดยนัย (connotative meaning) ด้วยวิธีการแทรกโจทย์ เกมจริงให้ขบคิด และเนื่องจากการ์ตูน ฮิคารุ เซียนโกะ เกมอัจฉริยะ ซึ่งทุกหมากและกระดานของการ์ตูนเรื่องนี้เป็นกระดานจริงของคนเล่นจริงๆ ในชีวิตจริง ทำให้ผู้อ่านในกลุ่มที่เล่นโกะได้ศึกษารูปแบบหมากและเกมจริงในการ์ตูน

ประเภทที่ 2 ผู้รับสารต่อรองความหมายใหม่

จากการศึกษาการเข้ารหัสและถอดรหัส (encoding/decoding) ของ Stuart Hall (อ้างถึงใน กาญจนา แก้วเทพ และสมสุข หินวิมาน, 2551) พบว่า ในจุดยืนแบบนี้ แม้ว่าผู้รับสารจะอ่านความหมายหลักๆ ตามที่ผู้ส่งสารต้องการ แต่ทว่าภายในขอบเขตความหมายดังกล่าว ผู้รับสารจะยังคงต่อรองรายละเอียดปลีกย่อย การตีความแบบนี้เป็นารพบกันครั้งทาง โดยผู้อ่านได้ตีความต่างไปจากวัตถุประสงค์ในการพัฒนาด้านโกะ แต่ต่อรองความหมายไปในทิศทางเดียวกัน ซึ่งหมายถึง การสร้างแรงบันดาลใจในการริเริ่มเล่น อันเป็นการต่อรองริเริ่มเพื่อไปสู่การพัฒนา การสร้างแรงบันดาลใจที่สร้างแรงผลักดัน อันเป็นการต่อรองจากการได้รับแนวคิดบนเส้นทางของโกะ การสร้างแรงบันดาลใจในมิติวัฒนธรรม อันเป็นการต่อรองที่เข้าถึงโกะด้วยวัฒนธรรม และการสร้างแรงบันดาลใจในการพัฒนาด้านสร้างสรรค์ อันเป็นการต่อรองที่นำความรู้จากการ์ตูนไปพัฒนาในทิศทางอื่น ซึ่งอธิบายดังต่อไปนี้

แรงบันดาลใจจากการรับสารการ์ตูนในการริเริ่มเล่น

แรงบันดาลใจจากการรับสารการ์ตูนการริเริ่มเล่น เป็นการเริ่มจากการสร้างผลกระทบทางความคิดที่ก่อให้เกิดความประทับใจ ซึ่งเป็นสาเหตุแรงบันดาลใจจากภายนอก ตามแนวคิดของ เอส.เอส. อนาคตามิ (2555) และแรงบันดาลใจ

จากต้นฉบับ (inspiration by role model) ตามแนวคิดของ พจน์ ใจชาญสุขกิจ (อ้างถึงใน ดุษฎี โยเหลา และคณะ, 2556) ที่สร้างความเป็นต้นแบบให้รู้สึก ยึดถือ โดยผลการสัมภาษณ์พบว่า ผู้อ่านที่เล่นหมากล้อมได้รับแรงบันดาลใจในการริเริ่มเล่นโกะจากการอ่านการ์ตูนเรื่องนี้ ซึ่งยังแสดงให้เห็นว่า ผู้อ่านที่ยกเว้น ผู้อ่านที่เล่นหมากล้อมก่อนรู้จักกับการ์ตูน โดยผู้อ่านที่เล่นโกะจำนวน 6 คนจาก 20 คน ได้รับแรงบันดาลใจในการริเริ่มเล่นโกะจากการอ่านการ์ตูนเรื่องนี้ ซึ่งยังแสดงให้เห็นว่า ผู้อ่านไม่ว่าจะมีทุนประเภทใด เมื่ออ่านการ์ตูนเรื่องนี้ก็ทำให้เกิด แรงบันดาลใจในการริเริ่มเล่นโกะ โดยที่หลายๆ คนได้กลายเป็นนักกีฬาหมากล้อม ที่สอบผ่านวัดระดับฝีมือประเภทตั้ง (dan) เป็นนักกีฬาหมากล้อมคุณภาพ ของประเทศไทยอีกด้วย ซึ่งแรงบันดาลใจในการริเริ่มเล่นโกะนี้ยังพบในกลุ่ม ผู้อ่านที่ปัจจุบันไม่ได้เล่นโกะ หรือไม่ได้เล่นโกะเป็นอาชีพจำนวน 7 คนจาก 20 คน โดยผู้อ่านในกลุ่มนี้ได้มีการตระหนักรู้ถึงหมากกระดานประเภทนี้ บางคนได้ ทำการทดลองเล่นโกะอยู่ในช่วงระยะเวลาหนึ่งในช่วงเวลาที่การ์ตูน *ฮิคารุ เขียนโกะ เกมอัจฉริยะ* ยังอยู่ในกระแส

แม้ผู้อ่านเกือบทั้งหมดจะได้รับแรงบันดาลใจในการริเริ่มเล่นโกะ แต่ก็ยังมีผู้อ่านจำนวน 3 คนจาก 20 คน ที่ไม่ได้รับแรงบันดาลใจในการริเริ่ม เล่นโกะมากเสียเท่าไร มีเพียงการได้รับการกระตุ้นให้สนใจเบื้องต้น ไม่ได้ก่อให้เกิดทดลองเล่นอย่างจริงจัง ด้วยสาเหตุที่ไม่ได้มีความชื่นชอบในการเล่น หมากกระดานอยู่แต่แรก หรือไม่ได้มีความรู้สึกร่วมกับการ์ตูนประเภทกีฬาถึง ขั้นต้องการเล่นกีฬาชนิดนั้น แต่อ่านการ์ตูนเรื่องนี้เพียงเพราะรู้สึกสนุกกับการ ดำเนินเนื้อเรื่องเพียงเท่านั้น รวมถึงไม่เข้าใจในวิธีการเล่นเชิงลึก จึงล้มเลิกความ ตั้งใจที่จะทดลองเล่นโกะไป แต่การ์ตูนก่อให้เกิดความสนใจ ดังบทสัมภาษณ์ ต่อไปนี้

“การ์ตูนที่ดึงให้คนไทยมาเล่นโกะกันเยอะมากๆ แต่ว่า พี่ไม่ใช่นึงในนั้น เพราะว่าพี่เป็นประเภทอ่านการ์ตูนแล้ว ก็ไม่ได้ทำให้เราอินแล้วถึงขั้นที่ อยากจะเล่นกีฬาชนิดนั้น...ถ้าถามว่าพี่เดินไปห้างไปเจอคนเขาเล่นโกะ กัน พี่จะเข้าไปดูไหมพี่ก็จะเข้าไปดูนะ เพราะส่วนนึงมาจากการ์ตูนเรื่องนี้

“พื๋อยากดูอยากเห็นบรรยากาศจริงๆ ของการเล่นโกะ พื๋ไม่เคยดูเลย”

(สัมภาษณ์อัญชา กลิ่นสุคนธ์, นักเขียนการ์ตูนสังกัดวิบูลย์กิจ,

25 มิถุนายน 2562)

“ตอนนั้นก็สงสัยนะว่าเล่นกันยังไง ก็เคยไปตามๆ แต่ยอมแพ้ ไม่เข้าใจเลย ฮือ แต่ชอบดูนะ”

(สัมภาษณ์นภสร ครองสวัสดิ์กุล, Illustrator/Content Manager,

8 มิถุนายน 2562)

“ทำให้อยากเล่นโกะจริงๆ ค่ะ แต่โง่เกิน ไม่รอดอะ”

(สัมภาษณ์ชาลิสา ลิ้มปิณโผล่, นักกีฬากอล์ฟมืออาชีพ, 7 มิถุนายน

2562)

อีกทั้งผู้อ่านยังมีการกล่าวถึงการแสดงออกที่สร้างแรงบันดาลใจในการริเริ่มเล่น ผ่านวิธีการต่างๆ ดังสรุปได้จากบทสัมภาษณ์ต่อไปนี้

1. การแทรกสอนอย่างเป็นธรรมชาติในเนื้อหาการ์ตูน

การแทรกสอนอย่างเป็นธรรมชาติ เป็นกลยุทธ์การสร้างสัญลักษณ์ (symbol) เป็นสัญลักษณ์ที่ไม่มีความเกี่ยวพันระหว่างตัวสัญลักษณ์กับวัตถุที่มีอยู่จริง หากแต่ความเกี่ยวพันที่เกิดขึ้นนั้น เกิดจากข้อตกลงร่วมกัน และเมื่อมีความเข้าใจในสารตรงกันจึงกลายเป็นดัชนี (index) เป็นสัญลักษณ์ที่มีความเกี่ยวพัน โดยตรงด้วยการนำรูปภาพ (icon) หรือภาพการ์ตูนที่ดูสมจริง โดยวิธีการที่ผู้ส่งสารผ่านตัวละคร (character) และฉาก (setting)

ผู้อ่านส่วนใหญ่ได้รับความรู้เกี่ยวกับโกะ โดยไม่รู้สึกรถึงการยัดเยียดจากการแทรกสอนที่เป็นไปตามธรรมชาติของการ์ตูน แม้จะไม่รู้จักกับหมากกระดานชนิดนี้มาก่อน ก็รู้สึกสนุกได้ผ่านการเรียนรู้ไปพร้อมๆ กับตัวละคร และเติบโตตามลำดับขั้นตอนเดียวกับตัวละครในเรื่องที่ถูกปูให้เริ่มเรื่องจากการไม่รู้จักรูปโกะ

2. การสร้างแรงดึงดูดด้วยฉากและมุมมองในเนื้อหาคาร์ตูน

การสร้างแรงดึงดูดด้วยฉากและมุมมอง เป็นการนำองค์ประกอบของฉาก (setting) สร้างมุมมอง (point of view) ให้เกิดแรงดึงดูด ผ่านตัวละคร (character) ซึ่งผู้วิจัยพบว่า ผู้อ่านส่วนมากได้รับอิทธิพลจากฉากและมุมมองของการ์ตูน *ฮิคารุ เซียนโกะ เกมอัจฉริยะ* โดยผู้อ่านกล่าวถึงฉากที่เกี่ยวข้องกับการวางแผนเป็นส่วนใหญ่ ผู้อ่านมีจุดเริ่มต้นในการตัดสินใจหยิบเม็ดหมากมาเล่นครั้งแรก เพียงเพื่อต้องการวางแผนเม็ดหมากโกะลงบนกระดานให้เกิดเสียงดัง “ปะ!” “เพี้ยะ!” แบบในหนังสือการ์ตูนเรื่องนี้ ด้วยความรู้สึกที่ว่า “เพิ่มาก” จึงทำให้เกิดพฤติกรรมการเล่นแบบในการ์ตูน ซึ่งส่งผลให้เกิดแรงบันดาลใจในการริเริ่มเล่นโกะในเวลาถัดมา อีกทั้งฉากและมุมมองนั้นยังสามารถทำให้ผู้อ่านจดจำ และมีความรู้สึกร่วมเป็นอย่างมาก

แรงบันดาลใจจากการรับสารการ์ตูนที่สร้างแรงผลักดัน

แรงบันดาลใจจากการรับสารการ์ตูนที่สร้างแรงผลักดันของผู้อ่าน มักแสดงออกถึงจิตใจส่วนลึกที่ชื่นชอบการอ่านการ์ตูน เพราะเรื่องราวให้แนวคิดและแสดงให้เห็นถึงความพยายามของตัวละคร ซึ่งเหตุการณ์ในเรื่องเหล่านี้ทำให้เกิดผลกระทบต่อจิตใจ และส่งผลให้เกิดแรงบันดาลใจ ซึ่งตรงกับนิยามแห่งแรงบันดาลใจของ เอส.เอส. อนาคามี (2555) ที่ให้นิยามสาเหตุแห่งแรงบันดาลใจจากภายในและภายนอกไว้ โดยผู้อ่านส่วนใหญ่ได้รับแรงบันดาลใจที่สร้างแรงผลักดันที่ก่อให้เกิดกำลังใจ มีไฟในการกระทำบางสิ่งบางอย่าง โดยแรงบันดาลใจที่สร้างแรงผลักดันนั้น มิได้เกิดแต่เพียงในเรื่องของโกะเพียงอย่างเดียวผู้อ่านในกลุ่มที่ไม่ได้เล่นโกะก็ได้รับแรงบันดาลใจในการใช้ชีวิต ข้อคิดคติต่างๆ ที่สามารถนำมาใช้ในชีวิตประจำวันได้ ช่วยให้ไม่ล้มเลิก และพยายามทำในหลายสิ่งหลายอย่าง

ผู้วิจัยพบว่า ผู้อ่านจำนวน 19 ใน 20 คน ได้รับการสร้างแรงบันดาลใจที่สร้างแรงผลักดันนั้น ผ่านการแสดงออกผ่านตัวละครที่สมจริง ที่ช่วยก่อให้เกิดกระบวนการไปสู่ความสำเร็จ โดยมองที่กระบวนการมากกว่าผลลัพธ์เป็นหลัก จึงทำให้ตัวละครในเรื่อง *ฮิคารุ เซียนโกะ เกมอัจฉริยะ* มีมิติที่สมจริง และในความสมจริงทำให้ผู้อ่านเห็นกระบวนการพัฒนาการของตัวละครที่ไม่เกินจริง จนรู้สึกจับต้องได้ จึงก่อให้เกิดอารมณ์ร่วมกับเนื้อหาที่ตัวละครนั้นๆ ได้

อีกทั้งการแสดงออกผ่านตัวละครที่ทำให้เกิดแรงบันดาลใจที่สร้างแรงผลักดันให้กับผู้อ่านนั้น แสดงออกมาจากตัวละครที่มีความเหมือนกับผู้อ่าน จึงทำให้ผู้อ่านรู้สึกมีอารมณ์ร่วมมาก รู้สึกถึงการสะท้อนชีวิต ความคล้ายคลึง ความรู้สึกที่สามารถโยงเข้าสู่ชีวิตจริงได้ ดังนั้น นอกจากตัวละครที่สมจริงแล้ว ตัวละครที่มีความคล้ายกับตัวผู้อ่าน ก็เป็นอีกปัจจัยสำคัญที่ก่อให้เกิดแรงบันดาลใจที่สร้างแรงผลักดันให้กับผู้อ่าน ที่ไม่ใช่แค่ผลักดันในด้านโกะ ดังตัวอย่างบทสัมภาษณ์ต่อไปนี้

“เราได้รับแนวคิดจากตัวละคร แบบความพยายามเป็นสูตรสำเร็จเลยนะ เราต้องพยายามมากๆ ไม่ใช่แค่ตัวละครฮีโร่ แต่ทุกตัวในเรื่องก็ต้องพยายามในแบบของเขา ทุกคนไม่ได้ชนะตลอด ทุกคนก็มีแพ้ อย่างอิสึมิที่ว้าวๆ ก็มีแพ้ โอ้เองที่เก่งมากๆ ก็ยังแพ้เลย...แต่พอแพ้แล้ว เราไม่ได้รู้สึกเสียใจนะ เรารู้สึกฮึกเหิมกว่าเดิม เราต้องฝึกฝนต่ออีกนิดนึง เราจะไปถึงแล้ว”

(สัมภาษณ์ มติ ทาเจริญศักดิ์, นักวิจัยสาขาการวิจัยพฤติกรรมศาสตร์
ประยุกต์, 26 มิถุนายน 2562)

“ข้อคิดต่างๆ ในเรื่องนั้น สามารถนำมาใช้จริงได้ในชีวิตประจำวัน ทั้งในเรื่องความพยายามของอิสึมิ หรือสิ่งต่างๆ ที่ซาอึสึสอนอิคารุ ทั้งเรื่องโกะ และเรื่องอื่นๆ”

(สัมภาษณ์อริยุต ทัดตมนัส, อาจารย์/หัวหน้าฝ่ายประชาสัมพันธ์
คณะบริหารธุรกิจ, 10 มิถุนายน 2562)

ทั้งนี้ ผู้อ่านยังมีการกล่าวถึงการแสดงออกที่สร้างแรงบันดาลใจที่สร้างแรงผลักดัน ผ่านวิธีการต่างๆ ดังผลการวิเคราะห์ข้อมูลจากการสัมภาษณ์ต่อไปนี้

1. การสะท้อนแรงสู่เป้าหมายในเนื้อหาการ์ตูน

การสะท้อนแรงสู่เป้าหมาย เป็นการประกอบสร้างเป้าหมายที่ทางผู้ส่งสารสร้างขึ้นมาเพื่อให้เป็นเป้าหมายของตัวละคร ผู้วิจัยพบว่า การประกอบสร้างเป้าหมายในเนื้อหาสามารถส่งผลกระทบต่อแรงบันดาลใจที่สร้างแรงผลักดันให้กับผู้อ่าน

โดยผู้อ่านเมื่อเห็นเป้าหมายที่ประกอบสร้าง ก็รู้สึกเป็นเป้าหมายที่ต้องการไปให้ถึง รวมทั้งบางเป้าหมายที่ผู้ส่งสารประกอบสร้างขึ้นมาในเนื้อหา ก็มีอยู่ในโลกแห่งความเป็นจริง ทำให้ผู้อ่านมองเป้าหมายของตัวละครเป็นเป้าหมายของตนเองเช่นกัน

2. การสะท้อนแรงในตนเองในเนื้อหาการ์ตูน

ผู้วิจัยพบว่า ผู้อ่านได้รับการสะท้อนแรงในตนเองพบได้จากการเห็นพัฒนาการ ความพยายาม และการไม่ยอมแพ้ ไม่ทอดทิ้งความฝันของตัวละคร ซึ่งการกระทำเหล่านั้นของตัวละครที่ปากบั่นไม่ย่อท้อ ส่งผลให้ผู้อ่านรู้สึกได้รับแรงบันดาลใจที่ผลักดันให้ผู้อ่านเป็นเหมือนดังตัวละครที่ไม่ยอมแพ้ และอยากพัฒนาตนเอง

3. การสะท้อนแรงรับจากผู้อื่นในเนื้อหาการ์ตูน

ในส่วนของการสะท้อนแรงรับจากผู้อื่น ผู้วิจัยพบว่า ผู้อ่านส่วนหนึ่งเห็นถึงแรงรับจากผู้อื่นภายในเนื้อหาของการ์ตูน *อิคารุ เซียนโกะ เกมอัจฉริยะ* แม้จะเป็นเพียงตัวประกอบที่แสดงออกมาเพียงไม่กี่ช็อตก็ตาม ซึ่งรวมถึงตัวละครครอบครัวที่เป็นตัวละครที่ผลักดันให้ตัวละครหลักดำเนินเรื่องได้ ซึ่งผู้อ่านที่เล็งเห็นในส่วนของแรงรับจากผู้อื่นในเนื้อหานั้น สามารถเล็งเห็นความสำคัญของแรงรับจากผู้อื่น ที่แม้จะเป็นตัวประกอบ แต่ก็สามารถสร้างแรงบันดาลใจที่สร้างแรงผลักดันให้กับผู้อื่นได้ ยิ่งเฉพาะกับกิฟโกะ ที่ไม่สามารถเล่นเพียงคนเดียวด้วยได้แล้ว

แรงบันดาลใจจากการรับสารการ์ตูนในมิติของวัฒนธรรมญี่ปุ่น

เอส.เอส. อนาคตามิ (2555) ได้นิยามสาเหตุแรงบันดาลใจจากภายนอกไว้ว่า เป็นการนำสภาพแวดล้อมภายนอกที่ส่งผลกระทบต่อความคิด จิตใจ เกิดจากปรากฏการณ์ทางสังคม ธรรมชาติ หรือการได้เห็นแบบอย่างจากผู้อื่น ซึ่งตรงกับแรงบันดาลใจจากการรับสารการ์ตูนในมิติของวัฒนธรรมที่ได้รับ โดยผู้อ่านจำนวน 7 คน จาก 20 คนที่มีความชื่นชอบในวัฒนธรรมเป็นส่วนใหญ่ เล็งเห็นความเป็นญี่ปุ่น หรือวัฒนธรรมญี่ปุ่นต่างๆ ผ่านการนำเสนอภาพ และเนื้อหาของการ์ตูนดังตัวอย่างบทสัมภาษณ์ต่อไปนี้

“ในฐานะนักเลงภาษา มันเป็นส่วนหนึ่งของคลังแสง เราได้ชิมชั๊ป วัฒนธรรมอยู่นะ”

(สัมภาษณ์เกียรติยศ เลาสุริโยธิน, นักแปลอิสระ, 10 มิถุนายน 2562)

ทั้งนี้ ผู้อ่านยังมีการกล่าวถึงการแสดงออกที่ได้รับแรงบันดาลใจจากมิติ วัฒนธรรมญี่ปุ่น ผ่านวิธีการต่างๆ ดังผลการวิเคราะห์บทสัมภาษณ์ต่อไปนี้

1. การสื่อสารผ่านความเป็นจริงในเนื้อหาการ์ตูน

กาญจนา แก้วเทพ (2552b) ได้กล่าวไว้ว่า การถอดรหัสของรูปภาพ (icon) เพียงแค่เห็นก็สามารถถอดรหัสถึงตัว object ได้แล้ว ซึ่งใน ฉาก (setting) ของ *ฮิคารุ เขียนโกะ เกมอัจฉริยะ* นั้นนอกจากความสวยงามของภาพ แล้ว ยังมีความเหมือนของจริง โดยใช้สถานที่จริงเป็นต้นแบบ ซึ่งความสมจริงนี้ ก่อให้เกิดความรู้สึกร่วม และสามารถสร้างแรงบันดาลใจในมิติวัฒนธรรมให้กับ ผู้อ่านได้ โดยผู้อ่านได้แสดงความคิดเห็นถึงความสมจริงของภาพว่า สามารถสื่อ ถึงอารมณ์ได้ดี ยิ่งกับฉากที่เกี่ยวข้องกับสถานที่จริง ยิ่งทำให้อยากไปที่สถานที่นั้น

2. การสะท้อนวัฒนธรรมญี่ปุ่นในเนื้อหาการ์ตูน

การสะท้อนวัฒนธรรมในการ์ตูน *ฮิคารุ เขียนโกะ เกมอัจฉริยะ* นั้น เป็นการนำเสนอให้ผู้อ่านเห็นรูปภาพ (icon) ซึ่งถ้าเข้าใจความหมายของ สัญลักษณ์ (symbol) ก็สามารถจดจำเป็นดัชนี (index) ตามทฤษฎีของ กาญจนา แก้วเทพ (2552ข) ซึ่งผู้อ่านที่มีความชื่นชอบด้านวัฒนธรรมอยู่แล้ว ยิ่งเล็งเห็น ถึงความเป็นวัฒนธรรมญี่ปุ่นที่นำเสนอผ่านการ์ตูนเรื่องนี้เป็นอย่างมาก รวมถึง ในกลุ่มผู้อ่านก็เล็งเห็นว่า การ์ตูนเรื่องนี้เป็นผลผลิตของยุคสมัย ซึ่งภายในเนื้อหา ของการ์ตูน ถ้าไม่ได้ผลิตในช่วงเวลานั้นๆ ก็ไม่สามารถสื่อสารออกมาได้แบบนี้ เช่น ปัจจุบันมีกระแส Alpha Go ปัญญาประดิษฐ์เรียนรู้อาเซียนมนุษย์ได้ แต่ในเนื้อหาของการ์ตูนนั้นยังกล่าวถึงคอมพิวเตอร์ว่า กว่าที่จะชนะมนุษย์ต้องใช้ เวลาเกือบร่วม 100 ปี

แรงบันดาลใจจากการรับสารการตูนในการพัฒนาด้านสร้างสรรค์

แรงบันดาลใจจากการรับสารการตูนในการพัฒนาด้านสร้างสรรค์ เป็นการสร้างผลกระทบทางความคิดที่เป็นเหตุสำคัญที่ทำให้เกิดแรงบันดาลใจ โดยแนวคิดของ เอส.เอส. อนาคามี (2555) คือ สาเหตุแห่งแรงบันดาลใจภายนอก ร่วมกับแรงบันดาลใจจากต้นฉบับของ พจน์ ใจชาญสุขกิจ (อ้างถึงใน ดุษฎี โยเหลา และคณะ, 2556) โดยผู้อ่านจำนวน 11 คน ที่มีอาชีพด้านสร้างสรรค์ผลงานได้รับความรู้สึกร่วม โดยรู้สึกชื่นชมในความสามารถของการเล่าเรื่อง และการนำเสนอด้านภาพวาดของผู้ส่งสาร ทั้งหมดนี้จึงกลายเป็นแรงบันดาลใจในการพัฒนาด้านสร้างสรรค์ให้กับผู้อ่านที่สร้างสรรค์ผลงานอื่นๆ รวมถึงผู้อ่านอีกจำนวน 2 คนที่มีได้มีอาชีพ หรือความชอบด้านสร้างสรรค์ แต่ได้รับแรงบันดาลใจด้านนี้เช่นกัน

“นี่รู้สึกว่า อาจจะมีคนชอบความสวยของภาพจนอยากเป็นนักวาด หรือชอบความสามารถในการจูงใจให้คนสนใจโกะได้จนอยากเป็นนักเขียน หรือพื้นฐานสุดท้ายคือ อยากเล่นโกะหรือสนใจขึ้นมาบ้าง กรณีของพี่นี้ทั้งสามเลย...คือเราเคยอยากวาดการ์ตูนที่มันทำให้คนอ่านต้องขนลุกได้แบบนี้”

(สัมภาษณ์ธนพัทธ์ วีระนะ, ล่ามภาษาญี่ปุ่น, 13 มิถุนายน 2562)

ภาพที่ 3 ตัวอย่างการต่อยอดจากการ์ตูนของผู้อ่านบางคน



โดยในกลุ่มผู้อ่านในบางรายได้นำแรงบันดาลใจจากเรื่องนี้ไปต่อยอดเป็นผลงานของตนเอง เช่น การ์ตูน *Lunatic Akoma* มีฉากเล่นโกะในการ์ตูน ซึ่งมีตัวละครในเรื่อง ฮิคารุ เซียนโกะ อยู่ในนั้นด้วย อีกทั้งผู้อ่านมีการวาดแฟนอาร์ตที่เกี่ยวกับการ์ตูนเรื่องนี้ รวมถึงบางรายแต่งคอสมเพลย์ตามตัวละครในเรื่องอีกด้วย ซึ่งผู้อ่านยังมีการกล่าวถึงการแสดงออกที่สร้างแรงบันดาลใจในการพัฒนาด้านสร้างสรรค์ ผ่านวิธีการต่างๆ ดังการวิเคราะห์และสรุปจากบทสัมภาษณ์ต่อไปนี้

1. การซ่อนรายละเอียดพิเศษในเนื้อหาการ์ตูน

การซ่อนรายละเอียดพิเศษเป็นการซ่อนความหมายโดยนัย (connotative meaning) และรูปภาพ (icon) โดยนำเสนอผ่านฉาก (setting) และตัวละคร (character) ซึ่งในรายละเอียดพิเศษนั้น ไม่จำเป็นต้องมีความเกี่ยวข้องกับเนื้อหาหลักก็ได้ โดยผู้อ่านที่มองเห็นรายละเอียดพิเศษ ได้แสดงความคิดเห็นไว้ว่าสามารถนำไปพัฒนางานสร้างสรรค์ของตนเองได้

2. การแสดงให้เห็นพัฒนาการด้านภาพวาดในเนื้อหาการ์ตูน

การแสดงให้เห็นพัฒนาการด้านภาพวาดในเนื้อหาการ์ตูน เป็นการสร้างแรงบันดาลใจจากต้นฉบับ (inspiration by role model) ตามทฤษฎีของ พจน์ ใจชาญสุขกิจ (อ้างถึงใน ดุษฎี โยเหลา และคณะ, 2556) ซึ่งผู้วิจัยพบว่า ผู้อ่านที่ทำงานเกี่ยวกับงานสร้างสรรค์ประเภทสื่อการ์ตูนแสดงทัศนะว่า มีความชื่นชอบและชื่นชมงานภาพของการ์ตูนเรื่อง

ผู้อ่านยังมีการกล่าวถึงวิธีการแสดงออกที่สร้างแรงบันดาลใจในการพัฒนาด้านสร้างสรรค์ ผ่านวิธีการต่างๆ ที่เพิ่มเติมจากส่วนของการวิเคราะห์เนื้อหาในมุมมองของผู้ถอดรหัสสารโดยผู้วิจัยเอง

3. การแสดงให้เห็นความสร้างสรรค์ด้านเนื้อเรื่องในเนื้อหาการ์ตูน

การแสดงให้เห็นพัฒนาการด้านเนื้อเรื่อง เป็นการสร้างแรงบันดาลใจจากต้นฉบับ เช่นเดียวกับด้านภาพ ซึ่งผู้วิจัยพบว่า ผู้อ่านทั้งที่ทำงานเกี่ยวกับงานสร้างสรรค์ประเภทสื่อการ์ตูน สื่อนิยาย หรือผู้ที่มีความรู้ด้าน storytelling และผู้ที่ไม่ได้ทำงานด้านนี้ ล้วนแสดงทัศนะว่า มีความชื่นชอบและชื่นชมเนื้อหาของ

การ์ตูนเรื่องนี้ จากการที่สร้างเนื้อหาที่ก่อให้เกิดความประหลาดใจ คาดไม่ถึง และมีการออกจากการรอบความคิดเดิมๆ จึงก่อให้เกิดแรงบันดาลใจที่ส่งผลกระทบ ไปถึงงานสร้างสรรค์ของตนเอง และความชื่นชอบ เช่น ผู้อ่านได้ให้ความคิดเห็น ไว้ว่า การ์ตูน *ฮิคารุ เซียนโกะ เกมอัจฉริยะ* นั้น เป็นการ์ตูนไซเน็น โดยใน เนื้อหาของการ์ตูนที่ควรจะมีควมเร้าร้อน การต่อสู้ มิตรภาพ ที่สำคัญคือชัยชนะ กลับกลายเป็นว่า ในส่วนของเนื้อหานั้นไม่มีความเป็นการ์ตูนไซเน็นอยู่เลย ตัวละครหลักไม่ได้ประสบความสำเร็จจนจบเรื่อง รวมถึงไม่ได้ชนะในงานแข่งใหญ่ๆ ตลอด ซึ่งเป็นการออกจากการรอบที่ทำให้ผู้อ่านหันมาสนใจ รู้สึกเป็นแนวที่แปลกใหม่ และสนุกไปอีกแบบในยุคสมัยนั้น

ประเภทที่ 3 ผู้รับสารจะตีความคัดค้านต่อต้านความหมายของผู้ส่งสาร

จากการศึกษาการเข้ารหัสและถอดรหัส (encoding/decoding) ของ Stuart Hall (อ้างถึงใน ภูษิตต์ ภูริปาณิก, 2559) ผู้รับสารมีจุดยืนที่ผู้รับสารจะ ตีความคัดค้านต่อต้านความหมายที่ผู้ส่งสาร (oppositional position) นั้น เป็น กลุ่มที่ตีความหมายแบบคัดค้านกับความหมายที่ผู้ส่งสารต้องการ ซึ่งในการศึกษา *ฮิคารุ เซียนโกะ เกมอัจฉริยะ* นั้น แสดงออกถึงแรงบันดาลใจดังต่อไปนี้

แรงบันดาลใจจากการรับสารการ์ตูนในการพัฒนาด้านสร้างสรรค์

ผู้อ่านยังมีการกล่าวถึงวิธีการแสดงออกที่แสดงออกถึงแรงบันดาลใจ จากการรับสารการ์ตูนในการพัฒนาด้านสร้างสรรค์ ผ่านวิธีการต่างๆ เพิ่มเติม ดังวิธีการ และสรุปจากบทสัมภาษณ์ต่อไปนี้

1. การเรียนรู้จากความหลากหลายของการตีความในเนื้อหาก์ตูน

ผู้วิจัยพบว่า ผู้อ่านที่มีลักษณะเป็นผู้รับสารที่ตีความคัดค้านต่อต้าน ความหมายของผู้ส่งสาร (oppositional position) นั้น มีความเข้าใจในสิ่งที่ผู้ส่ง สารต้องการจะสื่อ แต่ด้วยประสบการณ์ วัฒนธรรม และมุมมองที่แตกต่างไปจาก ผู้รับสารก่อให้เกิดการตีความหมายเพิ่มเติมที่ต่อต้านกับผู้ส่งสาร ซึ่งในแต่ละประเด็น สามารถศึกษาเพื่อสร้างการระมัดระวังการตีความหมายโดยนัย (connotative meaning) จากการกระทำผ่านฉาก (setting) และตัวละคร (character) จาก การเรียนรู้ถึงความหลากหลายของการตีความนั้น เพื่อให้ผู้ผลิตสื่อสร้างสรรค์

ผลงานที่ระบับเนื้อหาสาระที่อาจเกิดเนื้อหาที่มีความสับสนได้ ผู้อ่านส่วนใหญ่ที่
เล็งเห็นส่วนนี้มักเป็นผู้อ่านที่มีความชื่นชอบด้านศิลปะ หรือมีอาชีพที่เกี่ยวข้อง
กับการผลิตสื่อต่างๆ โดยผู้อ่านยังมีการกล่าวถึงการแสดงออกที่คำนึงถึงผู้รับสาร
ดังสรุปจากบทสัมภาษณ์ต่อไปนี้

ผู้อ่านหนังสือการ์ตูนมีความแตกต่างทางวัฒนธรรม ความคิด ภาษา
และประสบการณ์ การนำเสนอความเป็นจริง ความสมจริงในการ์ตูนแม้จะเป็น
สิ่งที่สร้างแรงบันดาลใจที่ดี สร้างอารมณ์ร่วมมากมายกับผู้อ่าน แต่ก็เป็นดาบ
สองคมเช่นกัน เนื่องจากผู้รับสารบางส่วนนั้นมีการเข้ารหัสคนละชุดกับผู้ส่งสาร
และในกลุ่มผู้รับสารด้วยกันก็มีรหัสคนละชุดกันเองอีกครั้งหนึ่ง ดังนั้น สิ่งที่
ผู้ส่งสารตั้งใจสื่อสารสามารถเป็นคนละสิ่งที่ผู้รับสารรับมา ซึ่งผู้อ่านได้มีการกล่าวถึง
การนำประเด็นที่ผู้ส่งสารไม่ได้ตั้งใจสื่อสาร เช่น มายาคติชายเป็นใหญ่ หรือ
สิ่งยั่วยุ การพนัน รวมถึงการเล็งเห็นความสัมพันธ์พิเศษของตัวละครในเรื่อง โดยใน
แต่ละประเด็นนี้มีใช้สิ่งที่ผู้ส่งสารต้องการสื่อสารให้ออกมาเป็นทางลบ หรือตั้งใจ
นำเสนอให้เห็น แต่ด้วยความคิดของผู้รับสารนั้นเป็นปัจจัยที่ควบคุมไม่ได้ ดังนั้น
การเรียนรู้ความหลากหลายของการตีความจึงทำให้ผู้อ่านสร้างสรรค์งานด้วย
มุมมองที่กว้างขึ้น

สรุปภูมิหลัง และทุน ที่มีผลต่อการถอดรหัสสารชุดสัญลักษณ์ และแรง บันดาลใจของผู้อ่าน

ภูมิหลังและทุนของผู้อ่านในแต่ละคนนั้น มีความแตกต่างออกไปตาม
ความสนใจและอาชีพ อีกทั้งในแต่ละคนนั้นมีภูมิหลังและทุนที่มากกว่า 1 ประเภท
เช่น นักกีฬาโกะบางคนมีอาชีพอื่นนอกเหนือจากการเล่นโกะ หรืออาจารย์
คณะบริหารธุรกิจ มีอีกอาชีพคือนักเขียนการ์ตูน จากตัวอย่างทำให้เห็นว่า
ผู้อ่านมีบทบาทที่แตกต่างและมากกว่าหนึ่งบทบาทในแต่ละบุคคล ซึ่งส่งผลให้
ส่วนของการถอดรหัสสารชุดสัญลักษณ์และแรงบันดาลใจของผู้อ่านมีมากกว่า 1 ด้าน
ด้วยเช่นกัน ดังนั้น ภูมิหลัง และทุนที่มีผลต่อการถอดรหัสสารชุดสัญลักษณ์ และ
แรงบันดาลใจของผู้อ่านนั้นเป็นเรื่องของความเป็นปัจเจกบุคคลที่ผู้อ่านในแต่ละ
บุคคล

ผลการวิจัยครั้งนี้พบว่า ผู้อ่านการ์ตูน *ฮีคารุ เซียนโกะ เกมอัจฉริยะ* ได้รับแรงบันดาลใจที่สอดคล้องกับการวิจัยในส่วนของการวิเคราะห์เนื้อหา โดยมีการเพิ่มเติมทักษะในส่วนของการสะท้อนแรงบันดาลใจเพิ่มเติมคือ ส่วนของการสร้างแรงบันดาลใจในการพัฒนาด้านสร้างสรรค์ ดังตารางสรุปต่อไปนี้

ตารางที่ 2 ตารางสรุปแรงบันดาลใจ และวิธีการที่สะท้อนถึงแรงบันดาลใจ

แรงบันดาลใจ	วิธีการ
1. สร้างแรงบันดาลใจในการริเริ่มเล่นโกะ	1.1 การแทรกสอนอย่างเป็นธรรมชาติ
	1.2 การดึงดูดด้วยฉากและมุมมอง
2. สร้างแรงบันดาลใจที่สร้างแรงผลักดัน	2.1 การสะท้อนแรงสู่เป้าหมาย
	2.2 การสะท้อนแรงในตนเอง
	2.3 การสะท้อนแรงรับจากผู้อื่น
3. สร้างแรงบันดาลใจในมิติวัฒนธรรม	3.1 การสื่อสารผ่านความเป็นจริง
	3.2 การสะท้อนวัฒนธรรม
4. สร้างแรงบันดาลใจในการพัฒนาด้านโกะ	4.1 การส่งมอบแนวคิดและมุมมองด้านวงการโกะ
	4.2 การสร้างการฝึกฝน
5. สร้างแรงบันดาลใจในการพัฒนาด้านสร้างสรรค์	5.1 การซ่อนรายละเอียดพิเศษ
	5.2 การแสดงให้เห็นพัฒนาการด้านภาพวาด
*เพิ่มเติมจากการศึกษาในมิติของผู้อ่าน	5.3 การแสดงให้เห็นพัฒนาการด้านเนื้อเรื่อง
*เพิ่มเติมจากการศึกษาในมิติของผู้อ่าน	5.4 การเรียนรู้จากความหลากหลายของการตีความ

อภิปรายผลการวิจัย

การที่ผู้วิจัยเลือกศึกษาในประเด็นของแรงบันดาลใจกับสื่อการ์ตูนนั้น ในเริ่มแรก เนื่องจากว่าผู้วิจัยมีความสนใจในประเด็นของสื่อการ์ตูนที่มีได้เป็นเพียงสื่อไร้สาระ หรือเป็นสื่อบันเทิงแต่เพียงอย่างเดียว แม้ว่าจะยังมีกลุ่มคนบางกลุ่มที่ยังมองสื่อการ์ตูนว่าเป็นสื่อสำหรับเด็ก สื่อที่มีได้นำพามาซึ่งสาระก็ตาม โดย ปริญญาติ จรุงจิตรประชาธมย์ (2553) ได้ให้ความเห็นเกี่ยวกับการ์ตูนในมุมมองของผู้ใหญ่และสังคมไทยว่า ภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นถือได้ว่าเป็นสื่อบันเทิงประเภทหนึ่งที่ดีตกเป็นจำเลยของทั้งสังคม นักวิชาการ และสื่อมวลชนไทยตลอดมา

ด้วยเหตุนี้ จากที่ผู้วิจัยเล็งเห็นว่า สื่อการ์ตูนนั้นนอกจากจะเป็นสื่อบันเทิงแล้ว ยังเป็นสื่อการเรียนรู้ สื่อที่สามารถขัดเกลาจิตใจสำนึก และปลูกฝังสิ่งต่างๆ หรือเรียกได้ว่าเป็น สื่อสาระบันเทิงเพื่อการเรียนรู้ (edutainment) จากการศึกษาพบว่า การ์ตูน *ฮิคารุ เซียนโกะ เกมอัจฉริยะ* เป็นนวัตกรรมทางการศึกษาที่มีประสิทธิภาพ ทำให้ผู้ที่สนใจสามารถเกิดการเรียนรู้ได้อย่างรวดเร็ว เกิดแรงจูงใจในการเรียน อีกทั้งด้วยการ์ตูนได้ถูกหยิบมาใช้ในหน้าที่ที่ต่างกัน ขึ้นอยู่กับผู้ใช้สื่อการ์ตูน ผนวกกับการ์ตูนเป็นสื่อที่เปิดกว้างและผู้รับเปิดใจรับด้วยความเต็มใจ เพราะรหัสของการ์ตูนคือ ความสนุก ความบันเทิง เข้าถึงได้ง่าย การเล่าเรื่องที่สนุกสนาน ฯลฯ

แม้การ์ตูนอาจจะเพียงสื่อหนึ่งหรือเป็นตัวแปรหนึ่งที่ทำให้โกะได้รับความนิยม การเข้าสู่การเล่นโกะได้มาจากปัจจัยหลายๆ อย่าง แต่สื่อการ์ตูนสามารถสร้างแรงบันดาลใจ จนการเปลี่ยนแปลงได้ เห็นได้จากการที่การ์ตูนเรื่องนี้สามารถขับเคลื่อนวงการหมากล้อมให้เป็นที่รู้จักในวงกว้างมากขึ้น และด้วยความหลากหลายของแรงบันดาลใจที่ปรากฏก็สามารถสร้างการเปลี่ยนแปลงไปในทิศทางอื่นนอกเหนือจากเรื่องของโกะได้ โดยผ่านกลยุทธ์วิธีการเล่าเรื่อง (storytelling) และสัญวิทยา (semiology)

ในประเด็นของการ์ตูนและการสร้างแรงบันดาลใจ แสดงให้เห็นว่า การ์ตูน *ฮิคารุ เซียนโกะ เกมอัจฉริยะ* สามารถสร้างแรงบันดาลใจดังวัตถุประสงค์ของผู้ส่งสารคือ การส่งต่อองค์ความรู้ด้านหมากล้อม (โกะ) แก่ผู้อ่าน ซึ่งในงาน

วิจัยนี้คือ แรงแบบตาลใจในการริเริ่มเล่นโกะ และแรงแบบตาลใจพัฒนาด้านโกะ โดยผู้อ่านที่ไม่ได้เล่นหมากล้อม จะเริ่มหันมาสนใจเล่นโกะจากการรู้จักการ์ตูนเรื่องนี้ โดยไม่ว่าจะเป็นผู้อ่านที่เล่นโกะเป็นหรือไม่เป็นก็ตาม สิ่งแรกที่ทำให้เกิดขึ้นคือ การรับรู้ เกิดการตระหนักรู้ถึงการมีอยู่ของกีฬาหมากล้อมกระดานชนิดนี้ อีกทั้งยังส่งผลกระทบให้เกิดการสนใจ และทดลองเล่นโกะ ไปจนถึงต้องการพัฒนาฝีมือให้เก่งมากขึ้น จากผลการวิจัยครั้งนี้ ผู้อ่านในกลุ่มที่เล่นโกะเป็นบางรายเข้าถึงโกะได้จากสื่อการ์ตูน *ฮิคารุ เขียนโกะ เกมอัจฉริยะ* และกลายเป็นนักกีฬาหมากล้อม ครูสอนโกะที่มีคุณภาพของประเทศไทยในปัจจุบัน

นอกจากแรงแบบตาลใจในการริเริ่มเล่นโกะ หรือแรงแบบตาลใจการพัฒนาด้านโกะตามวัตถุประสงค์ของการ์ตูนแล้ว ยังส่งผลทางอ้อมสู่แรงแบบตาลใจในมิติของวัฒนธรรม แรงแบบตาลใจที่สร้างแรงผลักดัน และแรงแบบตาลใจในการสร้างสรรค์ ที่ผู้ส่งสารได้แทรกเข้ามาทั้งอย่างตั้งใจและไม่ได้ตั้งใจ แต่ก็ได้เป็นจุดประสงค์หลักเหมือนกับแรงแบบตาลใจที่เกี่ยวกับโกะโดยเฉพาะ ซึ่งได้รับผลกระทบมาจาก ทุน (capital) ดั้งเดิมที่ส่งผลให้เข้าถึงสื่อการ์ตูน *ฮิคารุ เขียนโกะ เกมอัจฉริยะ* ยกตัวอย่างเช่น ผู้สนใจในประเทศญี่ปุ่น จะตีความหมายจากเนื้อหาได้มากกว่าเรื่องโกะ คือการมองเห็นเรื่องวัฒนธรรมของญี่ปุ่น ที่แสดงออกมาจากฉากวัฒนธรรมต่างๆ ในเรื่อง ดังนั้น แรงแบบตาลใจที่แสดงออกทางอ้อมนี้เป็นเรื่องของปัจเจกบุคคล ที่แต่ละผู้อ่านจะมีทุนประเภทใด ซึ่งทำให้การตีความหมายสื่อออกมาถึงแรงแบบตาลใจประเภทนั้น

อย่างไรก็ตาม แม้ภูมิหลังและทุนที่สามารถทำให้เข้าถึงสื่อการ์ตูน *ฮิคารุ เขียนโกะ เกมอัจฉริยะ* จะสามารถส่งผลให้เกิดแรงแบบตาลใจไปทิศทางเดียวกับทุนนั้นๆ เนื่องจากผู้มีทุนในแต่ละด้านจะมีความสามารถในการตีความหมาย เข้าถึงความหมายมากกว่าทุนประเภทอื่นก็ตาม แต่จากงานวิจัยพบว่า ผู้อ่านในแต่ละบุคคลมีภูมิหลังและทุนที่มากกว่าหนึ่งประเภท ซึ่งก็อาจจะส่งผลให้เกิดแรงแบบตาลใจที่มากกว่าหนึ่งแรงแบบตาลใจเช่นกัน ยกตัวอย่างเช่น บุคคลที่เป็นนักกีฬาโกะแต่มีอาชีพเสริมอื่นที่เกี่ยวกับภาษาญี่ปุ่น ทำให้ได้รับแรงแบบตาลใจทั้งที่เกี่ยวกับโกะและวัฒนธรรมด้วยกัน

จากผลวิจัยพบว่า แรงบันดาลใจที่พบ และส่งผลต่อผู้อ่านมากที่สุดคือ “แรงบันดาลใจที่สร้างแรงผลักดัน” โดยผู้อ่านที่ได้ให้สัมภาษณ์เชิงลึกทั้งสองกลุ่ม ทั้งที่เป็นกลุ่มบุคคลที่อ่านและเล่นโกะเป็นอาชีพ กับกลุ่มบุคคลที่อ่านและเล่นโกะตามกระแส และ/หรือไม่เล่นโกะจำนวน 19 คนจาก 20 คน ได้รับแรงบันดาลใจที่สร้างแรงผลักดัน โดยเห็นจากพัฒนาการตัวละคร มุมมอง และข้อคิดต่างๆ ภายในเรื่อง ซึ่งผู้อ่านส่วนใหญ่เล็งเห็นถึง “เรื่องราวระหว่างทาง” ภายในเรื่องที่สอดคล้องกับ พวงชมพู โจนส์ (2559) ที่ศึกษาแนวคิด mindset กรอบความคิด หรือกระบวนการทางความคิด เป็นความเชื่อที่มีผลต่อพฤติกรรมมนุษย์ของ Dweck ที่การตูนเรื่องนี้แสดงให้เห็นถึงกรอบความคิดแบบเติบโต (growth mindset) เป็นกระบวนการไปสู่ความสำเร็จ โดยมองที่กระบวนการมากกว่าผลลัพธ์เป็นหลัก จึงทำให้เห็นว่า การถ่ายทอดนำเสนอถึงกระบวนการ ในที่นี้หมายถึงพัฒนาการของตัวละครที่ค่อยๆ เติบโต และพบเจอกับสิ่งต่างๆ จึงเป็นสิ่งที่ทำให้ผู้อ่านที่อ่านหนังสือการ์ตูน ไม่ว่าจะเป็นผู้อ่านที่มีความเข้าใจด้านโกะหรือไม่เข้าใจด้านโกะ สามารถเกิดความรู้สึกร่วมไปกับพัฒนาการของตัวละคร หลากหลายตัวละครที่สร้างมาอย่างสมจริงภายในเนื้อเรื่องของการ์ตูน *อิคารุ เซียนโกะ เกมอัจฉริยะ* จึงก่อให้เกิดแรงบันดาลใจที่สร้างแรงผลักดันที่ทำให้เกิดความประทับใจ และนำไปปรับใช้กับชีวิตจริงของผู้อ่าน

ในด้านความสมจริงของเนื้อหาและตัวละครนั้น เจริญพร ประพุดิชอบ (2560) ได้กล่าวไว้ว่า การ์ตูนคือเครื่องมือการสื่อสารประเภท entertainment content ที่ผสมผสานเทคนิคการเล่าเรื่อง (storytelling) ซึ่งถือเป็นรูปแบบการสื่อสารที่สอดคล้องกับพฤติกรรมการบริโภคสื่อของคนรุ่นใหม่ และหากออกแบบการ์ตูนให้ดี มีเรื่องราว จะสามารถส่งเสริมการมีส่วนร่วม (engagement) ให้กับผลิตภัณฑ์หรือบริการอีกทางหนึ่งด้วย ซึ่งการสร้างการมีส่วนร่วมหรือความรู้สึกร่วมในการ์ตูน *อิคารุ เซียนโกะ เกมอัจฉริยะ* นี้ คือการสร้างความเป็นจริงที่แสดงออกมาทางตัวละครที่สมจริงที่ทำให้ผู้อ่านรู้สึกใกล้ชิด และเหมือนกับตนเอง

อีกทั้งการได้รับแรงบันดาลใจจากการ์ตูนนั้น มีเรื่องของประสบการณ์ช่วงวัย และภูมิหลังของผู้อ่านเข้ามาเกี่ยวข้องด้วย เนื่องจากแรงบันดาลใจจากการ์ตูน *อิคารุ เซียนโกะ เกมอัจฉริยะ* มิได้มีเพียงแค่แรงบันดาลใจที่ทำให้อยาก

เล่นโกะ แต่ยังมีเรื่องของफलकंदัฒनधरमและการพัฒนาในด้านต่างๆ อีกด้วย ซึ่งในครั้งแรกที่อ่าน ผู้อ่านจะได้รับการตีความตามความเข้าใจเบื้องต้น แต่เมื่อระยะเวลาผ่านไป ผู้อ่านมีประสบการณ์ชีวิตที่มากขึ้น เรียนรู้สิ่งต่างๆ ในชีวิตมากขึ้น เมื่อกลับมาอ่านการ์ตูนเรื่องเดิมอีกครั้งหนึ่ง จึงเกิดความเข้าใจที่มากกว่าครั้งแรกจากการมีประสบการณ์มากขึ้น และหากผู้อ่านมีประสบการณ์ตรงกับการเล่นโกะ การถอดรหัสชุดสัญลักษณ์หรือการมีอารมณ์ไปกับการ์ตูนจะง่ายมากกว่าคนที่ไม่เล่น

จากผลการวิจัยพบว่า การ์ตูนเรื่อง *ฮิคารุ เซียนโกะ เกมอัจฉริยะ* เป็นการ์ตูนที่อัดแน่นไปด้วยความทรงจำของยุคสมัย แต่เมื่อเวลาผ่านไปกลับเสื่อมถอย ถูกหลงลืมตามกาลเวลานั้น เห็นได้จากเมื่อภายหลังจากที่การ์ตูนจบลง กระแสการเล่นโกะที่เคยมีมากกว่าปกติก็ลดลงไปเช่นกัน การ์ตูนเรื่องนี้จึงทำได้แค่เพียงกระแสที่ถูกปลุกขึ้นมาชั่วคราวแล้วหมดไป แต่มีสิ่งที่การ์ตูนเรื่องนี้สร้างไว้อย่างถาวรคือการสร้างภาพจำต่อผู้รับสารไว้ว่า “เมื่อคิดถึงโกะ จะคิดถึงการ์ตูนเรื่องนี้ และเมื่อใดที่เห็นการ์ตูนเรื่องนี้ ก็คิดถึงโกะเช่นกัน” ดังนั้น *ฮิคารุ เซียนโกะ เกมอัจฉริยะ* จึงกลายเป็นดัชนี (index) ซึ่ง Charles Sanders Peirce (อ้างถึงใน กาญจนา แก้วเทพ, 2552ก) ได้อธิบายไว้ว่า เป็นสัญลักษณ์ที่มีความเกี่ยวพันโดยตรงกับวัตถุ ในที่นี้หมายถึงโกะ แม้ว่ากระแสไปแล้วในปัจจุบัน

โลกปัจจุบันที่มีการเปลี่ยนแปลง การสื่อสารการ์ตูนในปัจจุบันจึงมีการตอบสนอง แสดงความคิดเห็นกลับสู่ผู้ส่งสาร เป็นการสื่อสารสองทาง (two-way communication) ในการสร้างผลงาน บางฉากเหตุการณ์แม้จะเป็นเพียงเรื่องเล็กน้อย หรือเป็นเรื่องจริงที่อาจบังเอิญแทรกมาโดยไม่มีเจตนาแสดงเนื้อหาแฝงลับ อาจก่อให้เกิดผลเสียได้ทั้งผู้ส่งสารและผู้รับสาร การส่งผลกระทบอาจจะยังไม่ส่งผลในตอนแรก แต่เนื้อหาที่สร้างขึ้นมาแล้วอาจส่งผลในวันข้างหน้า กระแสสังคมเปลี่ยนไปก็เป็นได้ เช่น เนื้อหาการ์ตูนที่มีประเด็นที่อ่อนไหวดังประเด็นเรื่องศาสนา การเหยียดเพศ เหยียดผิว หรือเชื้อชาติ ดังนั้น การคำนึงถึงต่อการสร้างเนื้อหาสารที่ไม่ส่งผลกระทบด้านลบ หรือสร้างความเกลียดชังโดยไม่จำเป็น เป็นอีกหนึ่งสิ่งที่ผู้ส่งสารต้องคำนึงถึงเป็นอย่างมากในโลกปัจจุบันนี้

ไม่เพียงเท่านั้น จากการศึกษาเกี่ยวกับผู้รับสารที่หลากหลายของผู้วิจัยพบว่า ในการรับสารนั้น ไม่เพียงแต่ผู้รับสารสามารถส่ง feedback ถึงผู้ส่งสาร ยังมีลักษณะเป็นผู้รับสารที่ดีความคัดค้านต่อต้านความหมายของผู้ส่งสาร (oppositional position) เป็นกลุ่มที่ดีความหมายแบบคัดค้านกับความหมายที่ผู้ส่งสารต้องการ ซึ่งผู้ส่งสารและผู้รับสารนั้นไม่เคยมีและไม่จำเป็นต้องถือรหัสเล่มเดียวกัน แต่ยังสื่อสารกับได้เพราะมีรหัสที่คล้ายกัน โดย กาญจนา แก้วเทพ (2552ข) ได้กล่าวไว้ว่า เนื่องจากฝ่ายผู้รับสารเองก็มีกรอบอ้างอิง ที่นำมาสร้างรหัสต่างๆ มากมาย เพราะฉะนั้นจึงไม่มีการถอดรหัสที่ผิดพลาด มีเพียงการถอดรหัสที่แตกต่างไปจากผู้ส่งเท่านั้น

ด้วยความยากในการถอดรหัสสัญญาะจากการ์ตูนต่างประเทศ ผู้อ่านอาจจะนำประสบการณ์ วัฒนธรรม ค่านิยมของตนเองมา “อ่าน” ตัวย่อ ซึ่งสามารถเกิดขึ้นได้ ทั้งผู้เขียนและผู้อ่านไม่ได้มีฝ่ายใดผิด แต่หากเป็นการเรียนรู้วัฒนธรรมผ่าน “สื่อการ์ตูน” ที่ทำให้เราได้รู้จักวัฒนธรรมที่แตกต่างไปจากชีวิตประจำวันของผู้อ่าน และการได้เรียนรู้วัฒนธรรมของเขาจะนำไปสู่ความเข้าใจต่อกันได้ในอนาคต ซึ่งเป็นชุดรหัสที่แฝง/ถูกสอดแทรกในการ์ตูน

การ์ตูน *ฮิคารุ เซียนโกะ เกมอัจฉริยะ* นั้น มีผู้รับสารที่ดีความคัดค้านต่อต้านความหมายของผู้ส่งสาร ที่มีการตีความต่างไปจากผู้ส่งสารเป็นอย่างมาก เช่น ผู้ส่งสารนั้นอาจจะแทรกตัวละครผู้หญิงในบทบาทของการ์ตูนน้อย ผู้อ่านบางรายจึงรู้สึกได้ถึงการใช้เพศ ซึ่งถ้าหากย้อนกลับไปดูที่มาของการเล่นโกะ พื้นที่เล่นคือ ผู้ที่เป็นนักเรียนหรือชนชั้นสูง โดยเฉพาะผู้ชายที่จะเข้าถึงหรือเล่นกันเพื่อนำมาฝึกกลยุทธ์ จึงทำให้การนำเสนอในการ์ตูนภายใต้บริบทญี่ปุ่นเป็นเช่นนั้น แต่การตีความของผู้อ่านซึ่งเป็นคนไทยในปัจจุบัน อาจเนื่องมาจากประสบการณ์ตรงที่โกะถูกเผยแพร่ในโรงเรียนทั้งหญิงและชาย และพบในการ์ตูนเล่นโกะกับบ๊องบอนด์ จึงทำให้ผู้อ่านตีความเช่นนั้น เพราะไม่สอดคล้องกับประสบการณ์ตรงของผู้อ่านที่ไม่ว่าเพศใดก็สามารถเข้าถึงได้ ผิดกับช่วงเวลาของการ์ตูนโกะถูกเผยแพร่ในปี 2540 ซึ่งมีบริบทแตกต่างกับการถอดรหัสหรือการตีความหมายในปัจจุบัน

ในประเด็นการสื่อสารที่มีการถอดรหัสที่แตกต่างไปจากผู้ส่งนี้ อาจส่งผลกระทบต่อผู้ส่งสาร แม้การควบคุมความคิดของผู้รับสาร หรือการสร้างเนื้อสารให้ถูกใจ หรือเข้าใจไปในทิศทางเดียวกันนั้น เป็นเรื่องยาก แต่ถ้ามีการคำนึงถึงผู้รับสารในหลายๆ แง่มุม ก็สามารถระมัดระวังการสื่อสารที่อาจก่อให้เกิดกระแสลบได้ รวมไปถึงการต่อยอดจากการที่ผู้ส่งสารคำนึงถึงผู้รับสารในหลายๆ แง่มุม และมุมมองที่มากขึ้น อาจหยิบยกประเด็นการสื่อสารที่ละเอียดอ่อนหรือเป็นกระแส มาชูในเนื้อหาให้เกิดการตระหนักรู้ การเพิ่มมูลค่า การแทรกสอนการเรียนรู้ด้านต่างๆ ไปจนถึงการเจาะกลุ่มผู้อ่านไปสู่กลุ่มผู้อ่านเฉพาะทาง (niche market) เช่น การแทรกตัวละคร LGBTQ ที่เป็นกระแสเปิดเสรีด้านเพศลงสู่การ์ตูน หรือเป็นการแทรกความสัมพันธ์ของตัวละครอย่างไม่พยายามยัดเยียด

ข้อเสนอแนะ

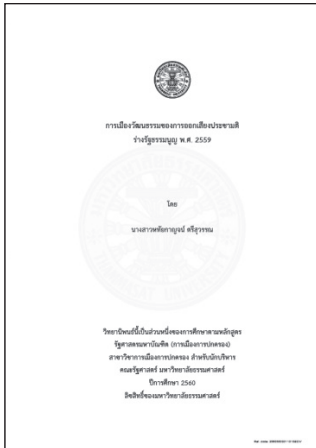
1. ในการศึกษาครั้งต่อไป สามารถศึกษาโดยการสัมภาษณ์เชิงลึกกับตัวผู้ประพันธ์ชาวญี่ปุ่น จะสามารถช่วยสะท้อนแง่มุมเพิ่มเติมจากผลลัพธ์ของงานวิจัยชิ้นนี้
2. ในการศึกษาครั้งต่อไป สามารถศึกษาเพิ่มเติมในส่วนของการ์ตูนที่นำไปทำเป็นแอนิเมชัน เพื่อให้ได้เห็นมิติที่เหมือนหรือแตกต่างในการผลิตเนื้อสารในรูปแบบของการเล่าเรื่องข้ามสื่อ (transmedia)
3. ผู้ส่งสารในสื่อประเภทอื่นที่มีเป้าหมายในการสร้างแรงบันดาลใจให้กับผู้รับสาร สามารถประยุกต์ผลลัพธ์ของการวิจัยในครั้งนี้ไปใช้ในการผลิตสื่อหนังสือการ์ตูนประเภทอื่นๆ ได้

บรรณานุกรม

ภาษาไทย

- กาญจนา แก้วเทพ (2549), *ศาสตร์แห่งสื่อและวัฒนธรรมศึกษา*, กรุงเทพฯ: เอ็ดดิสันเพรส โพรดักส์.
- _____. (2552ก), *การวิเคราะห์สื่อ: แนวคิดและเทคนิค*, กรุงเทพฯ: ภาพพิมพ์.
- _____. (2552ข), "สัมพันธ์ (Intertextuality) เหล้าเก่าในขวดใหม่ในสื่อการศึกษา", ใน *แนวพินิจใหม่ในสื่อการศึกษา*, กรุงเทพฯ: ภาพพิมพ์.
- กาญจนา แก้วเทพ และสมสุข หินวิมาน (2551), *สายธารแห่งนักคิดทฤษฎีเศรษฐศาสตร์การเมืองกับสื่อการศึกษา*, กรุงเทพฯ: ภาพพิมพ์.
- ดุษฎี โยเหลา และคณะ (2556), *การประเมินผลจากการชมภาพยนตร์เพื่อสร้างแรงบันดาลใจของนิสิตปริญญาตรี มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ*, กรุงเทพฯ: สถาบันวิจัยพฤติกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- เจียรต ประพุดติชอบ (2560), "การ์ตูน: สื่อที่น่าจับตา", *วารสารการสื่อสารและการจัดการนิดา*, 1(1).
- ปริยชาติ จรุงจิตระประขารมย์ (2553), *การสื่อสาร ปฏิสัมพันธ์ทางสังคมถึงความจริง และการเรียนรู้ค่านิยมส่งเสริมสังคมจากภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นชุดมาสค์ไรเดอร์ของกลุ่มแฟนคลับ*. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทศาสตรมหาบัณฑิต ภาควิชานิเทศศาสตร์พัฒนาการจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- พวงชมพู โจนส์ (2559), *การสร้างกระบวนการทางความคิด (Mindset) สำหรับบุคลากร ในสถาบันการศึกษาระดับอุดมศึกษา*, *วารสารธุรกิจปริทัศน์ Business Review*, 8(1).

บรรณนิทัศน์
พินิจ “การเมืองวัฒนธรรมของการออกเสียงประชามติ
ร่างรัฐธรรมนูญ พ.ศ. 2559”¹ ในมิตินักสื่อสาร



วิไลวรรณ จงวิไลเกษม²

ชื่อวิทยานิพนธ์:	การเมืองวัฒนธรรมของการออกเสียงประชามติร่างรัฐธรรมนูญ พ.ศ. 2559
ผู้เขียน:	หทัยกาญจน์ ตรีสุวรรณ
สาขาวิชา:	รัฐศาสตรมหาบัณฑิต (การเมืองการปกครอง) สาขาวิชาการเมืองการปกครอง สำหรับนักบริหาร คณะรัฐศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ ปีการศึกษา 2560
มหาวิทยาลัย:	ธรรมศาสตร์
ปีที่สำเร็จการศึกษา:	2560
จำนวนหน้า:	359

¹ วิทยานิพนธ์ การเมืองวัฒนธรรมของการออกเสียงประชามติร่างรัฐธรรมนูญ พ.ศ. 2559 ของ หทัยกาญจน์ ตรีสุวรรณ (2560) โดยมี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ประจักษ์ ก้องกีรติ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษา ในหลักสูตร รัฐศาสตรมหาบัณฑิต (การเมืองการปกครอง) สาขาวิชาการเมืองการปกครอง สำหรับนักบริหาร คณะรัฐศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.

² ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ประจักษ์กลุ่มวิชาวิทยาและโทรทัศน์ คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.

อาร์มภพ

ผู้เขียนได้มีโอกาสอ่านงานวิทยานิพนธ์ การเมืองวัฒนธรรมของการออกเสียงประชามติร่างรัฐธรรมนูญ พ.ศ. 2559 จากการได้รับเชิญให้ร่วมอภิปรายในเวทีเสวนานักวิจัยรุ่นใหม่ รัฐธรรมนูญซ่อนกลกับพิธีกรรมประชามติ “การเมืองวัฒนธรรมของการออกเสียงประชามติร่างรัฐธรรมนูญ พ.ศ. 2559” ของ หทัยกาญจน์ ตรีสุวรรณ โดยมี เกษียร เตชะพีระ ร่วมอภิปรายหลักครั้งนี้

ความรู้สึกแรกที่ดาวน์โหลดวิทยานิพนธ์มาอ่าน “359 หน้า ทำไมมันเยอะขนาดนี้ เขียนอะไรมากมาย”

ความรู้สึกระหว่างทางที่อ่านจนวางไม่ลง “สนุก ตื่นเต้น กับข้อมูล”

ความรู้สึกหลังอ่านจบภายใน 2 คืน “อยากเอาข้อมูลในงานวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ไปต่อยอดในมิตีสื่อสาร”

ขณะเดียวกัน คำกล่าวนำท่อนแรกของ เกษียร เตชะพีระ ในฐานะผู้ร่วมอภิปราย³

“การศึกษาเรื่องนี้เป็นเรื่องระดับชาติที่เฟื่องจบ จะทำอย่างไร ทำไม่ง่ายจะค้นข้อมูลอย่างไร และจะวินิจฉัยอย่างไร ถือเป็นตัวอย่างการศึกษา “ปรากฏการณ์ระดับชาติ” ที่ใหญ่ คุณหทัยกาญจน์สามารถสรุปข้อมูลมหาศาลทำให้เรื่องที่ยืดเยื้อ สั้น กระชับ ชัดเจน ภาษาดี อ่านแล้วรู้สึกว่าคุณหทัยกาญจน์คิดถึงการเขียนวิทยานิพนธ์ทั้งเล่ม เหมือนอ่านนวนิยาย มี climax มีการหักประเด้นไว้ให้อ่านบทต่อไป มีการคิดการเขียนวางออกมาเป็นเล่มหนังสือ”

ด้วยเหตุของทั้งหมดที่อาร์มภพไปนี้ เป็นผลให้ผู้เขียนอยากชวนผู้อ่านมาพินิจ การเมืองวัฒนธรรมของการออกเสียงประชามติร่างรัฐธรรมนูญ พ.ศ. 2559 ในมิตินักสื่อสาร

³ เวทีเสวนานักวิจัยรุ่นใหม่ รัฐธรรมนูญซ่อนกลกับพิธีกรรมประชามติ “การเมืองวัฒนธรรมของการออกเสียงประชามติร่างรัฐธรรมนูญ พ.ศ. 2559” จัดเมื่อวันที่ 14 กุมภาพันธ์ 2563 เวลา 13.00-15.30 น. ที่ห้อง ร.102 คณะรัฐศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ ท่าพระจันทร์.

เราเรียนรู้อะไรจากวิทยานิพนธ์ฉบับนี้

ผู้เขียนขอเริ่มต้นการพินิจ การเมืองวัฒนธรรมของการออกเสียงประชามติร่างรัฐธรรมนูญ พ.ศ. 2559 ด้วยประโยคคำถามที่ว่า “เราเรียนรู้อะไรจากวิทยานิพนธ์ฉบับนี้” เพราะน่าจะเป็นสิ่งสำคัญที่สุดสำหรับการมีอยู่ของวิทยานิพนธ์ (วิจัย) นอกจากที่ทำให้เจ้าของวิทยานิพนธ์ได้ความรู้ในการทำวิทยานิพนธ์ (วิจัย) และได้เป็นมหาบัณฑิตแล้ว

หทัยกาญจน์ (เจ้าของวิทยานิพนธ์) ระบุถึงประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับว่า

1. ทำให้ทราบถึงกลยุทธ์ในการสร้างและส่งต่ออุดมการณ์ทางการเมืองของผู้นำทางความคิด เพื่อใช้โน้มน้าวประชาชน และช่วงชิงรัฐธรรมนูญในฐานะพื้นที่ทางการเมือง

2. ทำให้เห็นวาทกรรมรัฐธรรมนูญที่ถูกผลิตขึ้นต่างกรรมต่างวาระ และ/หรือถูกนำมาใช้ซ้ำในการออกเสียงประชามติ และเป็นแนวทางในการวิเคราะห์วาทกรรมอื่นๆ ที่เกี่ยวข้องกับรัฐธรรมนูญต่อไป อันจะนำไปสู่การทบทวนความหมายและคุณค่าของรัฐธรรมนูญ และกระบวนการออกเสียงประชามติของไทย

แต่สำหรับผู้เขียน สิ่งที่ได้เรียนรู้จากวิทยานิพนธ์ฉบับนี้อยู่ที่ว่า ผู้อ่านคือใคร และจะใช้วิทยานิพนธ์นี้ในมิติไหน เพราะประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับมีมากกว่าที่หทัยกาญจน์ระบุไว้ 2 ข้อ

สำหรับนักศึกษาปริญญาโทและปริญญาเอก วิทยานิพนธ์ฉบับนี้เป็นต้นแบบที่ดี (สำหรับผู้ที่สนใจศึกษาสื่อสารการเมือง) ของการเก็บและสังเคราะห์ข้อมูลทั้งมิติกว้างและลึก เก็บในทุกองค์ประกอบที่สัมพันธ์กับหัวข้อ “การออกเสียงประชามติร่างรัฐธรรมนูญ พ.ศ. 2559” อย่างที่ เกษียร เตชะพีระ กล่าวไว้ว่า “การศึกษาเรื่องนี้เป็นเรื่องระดับชาติที่เพ่งจบ จะทำอย่างไร ทำไม่ง่าย จะค้นข้อมูลอย่างไร และจะวินิจฉัยอย่างไร ถือเป็นตัวอย่างการศึกษา “ปรากฏการณ์ระดับชาติ” และหากนักศึกษاپริญญาโทและปริญญาเอกกำลังเผชิญปัญหาจัมกับทะเลข้อมูล วิทยานิพนธ์ฉบับนี้มีการออกแบบการวางข้อมูลที่ทำให้ข้อมูลที่มากมายทั้งมิติกว้างและลึกอยู่กันอย่างลงตัวไม่ซับซ้อน ทำให้คนอ่านไม่รู้สึกรำคาญเหมือน

กำลังอ่านตำราที่เพิ่มขึ้น “คุณหทัยกาญจน์สามารถสรุปข้อมูลมหาศาล ทำให้เรื่องที่ยืดเยื้อ สั้น กระชับ ชัดเจน ภาษาดี อ่านแล้วรู้สึกว่าคุณหทัยกาญจน์คิดถึงการเขียนวิทยานิพนธ์ทั้งเล่ม เหมือนอ่านนวนิยาย มี climax มีการหักโหมประเดี๋ยวให้อ่านบทต่อไป มีการคิดการเขียนวางออกมาเป็นเล่มหนังสือ” เกษียร เตชะพีระ กล่าว

สำหรับผู้เขียนพินิจวิทยานิพนธ์ การเมืองวัฒนธรรมของการออกเสียงประชามติร่างรัฐธรรมนูญ พ.ศ. 2559 ในมิตินักสื่อสาร โดยเฉพาะอยากชวนผู้อ่านไปอ่านบทที่ 3 ว่าด้วย “ปฏิบัติการช่วงชิงการครองอำนาจในสนามประชามติ”⁴ ที่ตอบคำถามวิจัยข้อ 1 และข้อ 2 ที่ว่า (1) คสช. ช่วงชิงให้ความหมายของร่างรัฐธรรมนูญอย่างไร ใช้กลไกใดสร้างและส่งต่อชุดความคิดให้เป็นที่ยอมรับของสังคม (2) ผู้นำทางความคิดกลุ่มอื่นต่อสู้การครองอำนาจอย่างไร ใช้กลไกใดรื้อถอนชุดความคิดของ คสช. และส่งต่อชุดความหมายใหม่ของร่างรัฐธรรมนูญออกสู่สังคม ภายใต้วัตถุประสงค์⁵ ที่ว่า เพื่อศึกษากลยุทธ์การช่วงชิงให้ความหมายของร่างรัฐธรรมนูญของผู้นำทางความคิดทั้งฝ่ายสนับสนุนและคัดค้านร่างรัฐธรรมนูญ

ปฏิบัติการช่วงชิงการครองอำนาจในสนามประชามติ

หทัยกาญจน์ได้ให้สัญญากับผู้อ่านในช่วงเกริ่นนำของบทที่ 3⁶ ว่า

⁴ วิทยานิพนธ์ฉบับนี้มี 5 บท บทที่ 1 บทนำ บทที่ 2 นโยบายการเมืองของประชามติในบริบทรัฐธรรมนูญ บทที่ 3 ปฏิบัติการช่วงชิงการครองอำนาจในสนามประชามติ บทที่ 4 วาทกรรมรัฐธรรมนูญในสนามประชามติ และบทที่ 5 ภาพลักษณ์รัฐธรรมนูญกับนัยแห่งการยอมรับผลประชามติ.

⁵ วิทยานิพนธ์ฉบับนี้วัตถุประสงค์ของการศึกษา 3 ข้อ (1) เพื่อศึกษากลยุทธ์การช่วงชิงให้ความหมายของร่างรัฐธรรมนูญของผู้นำทางความคิดทั้งฝ่ายสนับสนุนและคัดค้านร่างรัฐธรรมนูญ (2) เพื่อแสดงให้เห็นถึงชุดของวาทกรรมที่เกิดขึ้นในระหว่างการออกเสียงประชามติร่างรัฐธรรมนูญ (3) เพื่อเป็นทางเลือกในการอธิบายกระบวนการประชามติ อันถือเป็นปรากฏการณ์สำคัญทางการเมืองของไทย.

⁶ บทนี้ทั้งหมด 90 หน้า ตั้งแต่หน้า 114-204 โดยแบ่งโครงสร้างบทออกเป็น 2 ส่วนหลัก ส่วนแรก ปฏิบัติการของรัฐเพื่อสร้างภาวะการครองอำนาจ ได้แก่ คณะกรรมการการเลือกตั้ง (กกต.) คณะกรรมการร่างรัฐธรรมนูญ (กรธ.) สภานิติบัญญัติแห่งชาติ (สนช.) รัฐบาลคณะรักษาความสงบแห่งชาติ (คสช.) อันประกอบด้วยกระทรวงมหาดไทย กระทรวงศึกษาธิการ กระทรวงสาธารณสุข กองทัพ สำนักงานตำรวจแห่งชาติ (สศท.) และกรมประชาสัมพันธ์ (กปส.) ส่วนสอง ปฏิบัติการตอบโต้ของกลุ่มบุคคล/องค์กรอื่นที่ไม่ใช่หน่วยงานของภาครัฐ เพื่อต่อต้านการครองอำนาจ ได้แก่ พรรคการเมือง กลุ่มการเมือง นักวิชาการ/นักศึกษา/นักกิจกรรม และองค์กรพัฒนาเอกชน (เอ็นจีโอ) องค์กรระหว่างประเทศ.

“บทนี้จะสำรวจปฏิบัติการของรัฐเพื่อสร้างภาวะการครองอำนาจนำ เพื่อให้เห็นว่า องค์กรเหล่านี้สร้างคำอธิบายต่อกระบวนการระดมการประชามติร่างรัฐธรรมนูญอย่างไร สร้างบริบทอะไรขึ้นมารองรับคำอธิบายเหล่านั้น **อาศัยกลไกใดเป็นเครื่องมือในการสื่อสารต่อสังคม** และฝ่ายที่ไม่มีอำนาจรัฐตอบสนองการครองอำนาจนำอย่างไร ใช้กลไกใดตอบโต้ สุดท้ายทำให้เกิดภาพลักษณ์ ภาพจำอย่างไร ต่อการออกเสียงประชามติครั้งที่ 2 ของประเทศ”

สิ่งที่ผู้เขียนสนใจตอบตอนนี้คือ **อาศัยกลไกใดเป็นเครื่องมือในการสื่อสารต่อสังคม**

ข้อค้นพบที่น่าสนใจคือ

“ยุทธศาสตร์สำคัญของฝ่ายถือครองอำนาจรัฐในประชามติครั้งที่ 2 ของประเทศคือ **การนำสื่อบุคคล (personal media)** ซึ่งถือเป็นช่องทางการสื่อสารแบบเก่า ทว่ามีประสิทธิภาพในการโน้มน้าวใจ โดยอาศัยบุคคลเป็นช่องทางการพาสารไปสู่กลุ่มเป้าหมายมาใช้เป็น “กลไกหลัก” ในการเผยแพร่เนื้อหาว่ารัฐธรรมนูญและประชาสัมพันธ์กระบวนการระดมการประชามติ จุดแข็งของสื่อประเภทนี้อยู่ที่การอาศัยความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลสร้างความน่าเชื่อถือให้ตัวสาร ไม่ว่าจะเป็นความสัมพันธ์เชิงโครงสร้างอำนาจหรือความสัมพันธ์ส่วนตัว ผู้ส่งสารสามารถเลือกประเด็นสื่อสารให้สอดคล้องกับกลุ่มผู้รับสารได้ และยังสามารถปลุกปฏิกิริยาของผู้รับสารได้ด้วย” (หน้า 115)

หทัยกาญจน์ระบุว่า “การใช้สื่อบุคคล” เป็นยุทธศาสตร์สำคัญของฝ่ายถือครองอำนาจรัฐในประชามตินี้ กล่าวคือ นอกจากเครือข่าย กกต. ที่ทำงานในพื้นที่ทั้ง กกต. จังหวัด และอาสาสมัครประชาธิปไตย ยังสามารถนำสารเรื่องระดมการจากส่วนกลางไปสื่อในท้องที่ต่างๆ ได้ โดย กกต. มีอำนาจตามกฎหมายในการดึงบุคลากรในเครือข่ายอำนาจรัฐมาเป็น “ผู้ช่วยเหลือการปฏิบัติงาน” โดยได้สร้าง “เครือข่ายสื่อบุคคลเฉพาะกิจ” ขึ้นถึง 4 ชุด ได้แก่ เครือข่ายวิทยากรกระบวนการ (ครู ก. ข. ค.) เครือข่ายฝ่ายปกครอง เครือข่ายครู กศน. และเครือข่าย รด. จิตอาสา เพื่อสร้างความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับกระบวนการและขั้นตอนการออกเสียงประชามติตามแนวทางของ กกต. (หน้า 118)

หทัยกาญจน์ยังมีข้อสังเกตว่า การที่ กกต. เลือกนำเอกสารร่างรัฐธรรมนูญฉบับเต็มจัดเป็นชุด แล้วส่งไปยังหน่วยงานราชการทั้งส่วนกลางและภูมิภาค รวมถึงองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น เป็นการดำเนินการที่สอดคล้องกับการสร้างเครือข่าย “สื่อบุคคลเฉพาะกิจ” ของ กกต. และ กรธ. ทำให้การ “รวมศูนย์” ข้อมูลข่าวสารเป็นไปอย่างสมบูรณ์ หากประชาชนทั่วไปต้องการทราบข้อมูลเพิ่มเติมเกี่ยวกับร่างรัฐธรรมนูญ ก็ต้องไปดู-ไปฟัง-ไปขอคำอธิบายจากคนกลุ่มนี้ ซึ่งง่ายต่อการควบคุมทิศทางข้อมูลข่าวสารในช่วงประขามติ (หน้า 125)

นอกเหนือจากที่ กกต., กรธ. และ สนช. ได้ใช้กลยุทธ์การสื่อสารแบบผสมผสาน ทั้งสื่อดั้งเดิม สื่อใหม่ และการทำเพลงรณรงค์ (ดูตารางที่ 1)

ตารางที่ 1 ฝ่ายถือครองอำนาจรัฐกับเครื่องมือในการสื่อสารต่อสังคม

องค์กรของรัฐ	คณะกรรมการการเลือกตั้ง (กกต.)	คณะกรรมการร่างรัฐธรรมนูญ (กรธ.)	สภานิติบัญญัติแห่งชาติ (สนช.)	รัฐบาลคณะรักษาความสงบแห่งชาติ (ครม. และ คสช.)
เครื่องมือในการสื่อสาร	1. การเปิดเวทีชี้แจง 2. การปล่อยขบวนรณรงค์ 3. การใช้สื่อบุคคล 4. การแจกเอกสารเผยแพร่สาระสำคัญของร่างรัฐธรรมนูญและชี้แจงขั้นตอนการออกเสียงประชามติ 5. การโฆษณาประชาสัมพันธ์ผ่านหนังสือพิมพ์ 6. การจัดรายการพิเศษผ่านสถานีวิทยุและวิทยุโทรทัศน์ 7. การโฆษณาประชาสัมพันธ์ผ่านสื่อสังคมออนไลน์ 8. การจัดทำเพลงรณรงค์	1. ใช้สื่อบุคคล 2. การเปิดเวทีชี้แจง 3. การแจกเอกสารเผยแพร่สาระสำคัญของร่างรัฐธรรมนูญ 4. การจัดรายการพิเศษผ่านสถานีวิทยุและวิทยุโทรทัศน์ 5. การโฆษณาประชาสัมพันธ์ผ่านสื่อสังคมออนไลน์ 6. การจัดทำเพลงรณรงค์	1. การเปิดเวทีชี้แจง 2. การแจกเอกสารเผยแพร่สาระสำคัญของคำถามพ่วง 3. การจัดทำเพลงรณรงค์	ในส่วนนี้ประกอบด้วย กระทรวงมหาดไทย กระทรวงศึกษาธิการ กระทรวงสาธารณสุข กองทัพ สำนักงานตำรวจแห่งชาติ และกรมประชาสัมพันธ์ โดยใช้เครือข่ายสื่อบุคคล ภายใต้ชื่อว่า “เครือข่ายสื่อบุคคลเฉพาะกิจ”

กลุ่มบุคคล/องค์กรอื่นที่ไม่ใช่หน่วยงานของภาครัฐเพื่อต่อต้านการครองอำนาจกับเครื่องมือในการสื่อสารต่อสังคม

หทัยกาญจน์ระบุว่า ด้วยข้อจำกัดทางกฎหมาย ทั้งคำสั่งหัวหน้า คสช. ที่ 3/2558 ห้ามชุมนุมทางการเมืองเกินกว่า 5 คน, ประกาศ คสช. ฉบับที่ 57/2557 ห้ามมิให้พรรคการเมืองดำเนินการประชุมหรือดำเนินกิจกรรมใดๆ ในทางการเมือง, พ.ร.บ. ว่าด้วยการออกเสียงประชามติร่างรัฐธรรมนูญ พ.ศ. 2559 และประกาศคณะกรรมการการเลือกตั้ง (กกต.) เรื่อง “หลักเกณฑ์และวิธีการแสดงความคิดเห็นในการออกเสียงประชามติ พ.ศ. 2559” หรือที่รู้จักในชื่อ “กฎเหล็ก 6 ข้อทำได้ 8 ข้อทำไม่ได้” ทำให้การแสดงความคิดเห็นของประชาชนทั่วไปและองค์กรอื่นที่ไม่ใช่หน่วยงานภาครัฐ ไม่ว่าจะฝ่ายสนับสนุนหรือคัดค้านร่างรัฐธรรมนูญค่อนข้างถูกจำกัด และส่อเสี่ยงต่อการถูกตีความว่ามีความผิดทางกฎหมาย อย่างไรก็ตาม บรรดาผู้นำทางความคิดได้อาศัยกลยุทธ์และช่องทางในการสื่อสารอย่างน้อย 5 ช่องทาง เพื่อถ่ายทอดความคิดเห็นและแสดงจุดยืนต่อร่างรัฐธรรมนูญก่อนถึงวันลงประชามติประกอบด้วยการเปิดแถลงข่าวและออกแถลงการณ์ การร่วมเวทีสัมมนา/เสวนาวิชาการ การจัดทำสื่อเพื่อเผยแพร่และรณรงค์ การจัดกิจกรรมเชิงสัญลักษณ์ และการใช้สื่อสังคมออนไลน์

ตารางที่ 2 เครื่องมือสื่อสารของกลุ่มบุคคล/องค์กรอื่นที่ไม่ใช่หน่วยงานภาครัฐ

กลุ่มบุคคล/องค์กรอื่น	พรรคการเมือง	กลุ่มการเมือง ⁷	ปัญญาชน	องค์กรพัฒนาเอกชน (เอ็นจีโอ)	องค์กรระหว่างประเทศ
เครื่องมือในการสื่อสาร	พรรคเพื่อไทย 1. สัมภาษณ์สื่อ 2. แดงการณ 3. สื่อสังคมออนไลน์ (ทำแคมเปญ ประชามติ แคนนำพรรค เพื่อไทย 17 คน พร้อมใจกัน โพสต์เฟซบุ๊ก ประกาศไม่รับ ร่างรัฐธรรมนูญ) พรรคประชาธิปัตย์ 1. สัมภาษณ์ 2. แดงการณ ผ่านผู้นำพรรค 3. โพสต์เฟซบุ๊ก	แนวร่วมประชาธิปไตยต่อต้านเผด็จการแห่งชาติ (นปช.) 1. แดงข่าว 2. โพสต์เฟซบุ๊ก 3. เฟซบุ๊กไลฟ์ คณะกรรมการประชาชนเพื่อการเปลี่ยนแปลงประเทศไทยให้เป็นประชาธิปไตยที่สมบูรณ์อันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข (กปปส.) 1. แดงข่าว 2. ร้องทุกข์/ร้องเรียน 3. กิจกรรมเชิงสัญลักษณ์ 4. เฟซบุ๊กไลฟ์ 5. จัดรายการพิเศษ	1. แดงข่าว/ออกแดงการณ 2. จัดเวทีสัมมนา/เสวนา 3. จัดทำสื่อเผยแพร่/รณรงค์ 4. จัดกิจกรรมเชิงสัญลักษณ์ 5. ใช้สื่อสังคมออนไลน์ 6. สร้าง "เครือข่ายความรู้" เพื่อต่อสู้กับเครือข่ายสื่อบุคคลของรัฐบาล	1. แดงข่าว/แดงการณ 2. จัดกิจกรรมเชิงสัญลักษณ์ 3. เผยผลสำรวจความคิดเห็นประชาชน 4. จัดเวทีเสวนา	เรียกร้องให้กระบวนการออกเสียงประชามติครั้งที่ 2 ของไทย เป็นไปอย่างเสรี เป็นธรรม และเปิดกว้างให้ทุกฝ่ายมีส่วนร่วมของกระบวนการประชาชาติที่พึงเป็น

⁷ ความเคลื่อนไหวในช่วงนับถอยหลังประชามติร่างรัฐธรรมนูญของกลุ่มการเมือง 2 กลุ่มหลักคือ กลุ่มที่เรียกตัวเองว่าแนวร่วมประชาธิปไตยต่อต้านเผด็จการแห่งชาติ (นปช.) และกลุ่มที่เรียกตัวเองว่าคณะกรรมการประชาชนเพื่อการเปลี่ยนแปลงประเทศไทยให้เป็นประชาธิปไตยที่สมบูรณ์อันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข (กปปส.) เกิดขึ้นในทั้งโลกออฟไลน์และออนไลน์ เมื่อพื้นที่ในโลกความเป็นจริงถูกปิดกั้นด้วยข้อกฎหมายหลายฉบับ แคนนำมวลชนทั้ง 2 กลุ่มจึงย้ายไปเคลื่อนไหวในสื่อสังคมออนไลน์ โดยมีบุคคล 2 คน คอยชิงไหวชิงพริบกันเพื่อแสดงจุดยืนคนละด้าน.

หทัยกาญจน์สรุปว่า ปัญญาชนถือเป็นหัวหอกหลักในการเผยแพร่ความคิดเห็นต่างต่อร่างรัฐธรรมนูญในช่วงประชามติทั้งในแง่การผลิตสื่อสิ่งพิมพ์ สื่อออนไลน์ โดยได้นำชุดความคิดเหล่านั้นออกเผยแพร่ต่อสาธารณะ ผ่านการออกแถลงการณ์ ถกเถียงเวทีสัมมนา/เสวนาวิชาการนำขึ้นสู่เว็บไซต์หรือนำออกแจกจ่ายประชาชนเป็นการทั่วไป ต่อมาเมื่อมีนักศึกษาและนักกิจกรรม 13 คน ถูกจับกุม คும்ขัง ตั้งข้อหาจากการรณรงค์ให้ประชาชนไปลงประชามติไม่รับร่างรัฐธรรมนูญ เสรีภาพที่หายไปของคนกลุ่มนี้ได้กลายเป็น “สื่อใหม่” ที่สะท้อนภาพความไม่เสรีและไม่เป็นธรรมของตัวกระบวนการประชามติจึงถือว่าปัญญาชนทั้ง 13 คนเป็น “สื่อบุคคล” ที่ทรงพลังในการให้นิยามประชามติในครั้งนี้ และทำให้ปัญญาชนอีกหลายกลุ่มผลิตสื่อสัญลักษณ์อื่นๆ เพื่อยืนยันหลักการว่าการรณรงค์ให้รับหรือไม่รับร่างรัฐธรรมนูญไม่ใช่สิ่งผิดกฎหมาย และพวกเขาไม่ควรเป็นอาชญากรที่ต้องคดีอาญา เพียงเพราะมีความเห็นต่างจากรัฐไทย

สื่อบุคคลเฉพาะกิจ: กลยุทธ์เครือข่ายการสื่อสาร

ภาพที่ 1 เครือข่าย “สื่อบุคคลเฉพาะกิจ” ภายใต้ กกต. และ กรธ.



ในวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ระบุว่า “เครือข่ายสื่อบุคคล” ทำหน้าที่เผยแพร่สาระสำคัญของร่างรัฐธรรมนูญให้เกิดประสิทธิภาพสูงสุด โดยกระทรวงมหาดไทยมอบหมายให้ครุ ก. มีหน้าที่สำคัญ 3 ประการคือ (1) คอยตอบคำถามครุ ข. และ ค. ในระหว่างการฝึกอบรมและหลังอบรม (2) คอยติดตามการปฏิบัติงานของครุ ข. และ (3) คอยติดตามและประเมินผลการตระหนักรู้และเข้าใจสาระสำคัญของร่างรัฐธรรมนูญของประชาชน โดยแบ่งการทำงานออกเป็น 3 ช่วง ได้แก่ วันที่ 15-30 มิถุนายน, วันที่ 1-15 กรกฎาคม และวันที่ 16-31 กรกฎาคม และต้องรายงานผลให้กระทรวงมหาดไทยรับทราบภายใน 4 วันหลังสิ้นรอบการประเมิน (หน้า 138)

พร้อมกันนั้น วิทยานิพนธ์ฉบับนี้ยังชี้ให้เห็นถึงเครือข่ายสื่อบุคคล ในนาม “สื่อบุคคลเฉพาะกิจ” ภายใต้การกำกับของ กกต. และ กรธ. โดยโยงไปถึงหน่วยงานของรัฐ อันได้แก่ กระทรวงมหาดไทย กระทรวงศึกษาธิการ กระทรวงสาธารณสุข กองทัพ สำนักงานตำรวจแห่งชาติ และกรมประชาสัมพันธ์

หทัยกาญจน์ระบุว่า กระทรวงศึกษาธิการถือเป็นอีกส่วนราชการที่มีเครือข่ายมวลชนทั่วประเทศ นอกจาก กรธ. จะขอความร่วมมือให้ส่งข้าราชการในสังกัดมาร่วมเป็นวิทยากรกระบวนการเผยแพร่ร่างรัฐธรรมนูญ หรือครุ ก. ข. ค. แล้ว โดยระบุคุณสมบัติของครุ ก. ซึ่งมีจังหวัดละ 5 คนไว้ว่าอยากให้ มี “ศึกษานิเทศก์จังหวัดหรือผู้แทน” รวมอยู่ด้วย สำนักงาน กกต. ยังขอความร่วมมือให้กระทรวงศึกษาธิการช่วยประชาสัมพันธ์การออกเสียงประชามติร่างรัฐธรรมนูญให้ประชาชนรับทราบ (หน้า 146)

ในการออกเสียงประชามติปี 2559 กระทรวงสาธารณสุขซึ่งมีเครือข่ายอาสาสมัครสาธารณสุขประจำหมู่บ้าน (อสม.) ทั่วประเทศ เป็นอีกหน่วยงานที่ กรธ. ขอความร่วมมือให้ส่งข้าราชการในสังกัดมาร่วมเป็นวิทยากรกระบวนการเผยแพร่ร่างรัฐธรรมนูญ หรือครุ ก. ข. ค. โดย กรธ. ขอให้ส่ง “นายแพทย์สาธารณสุขจังหวัดหรือผู้แทน” รวมเป็น 1 ใน 5 ครุ ก. ของแต่ละจังหวัด และส่ง อสม. รวมเป็น 1 ใน 4 ตัวแทนหมู่บ้าน หรือครุ ค. ทำหน้าที่อธิบายและชี้แจงสาระสำคัญของร่างรัฐธรรมนูญให้ประชาชนในหมู่บ้านทราบแบบตัวต่อตัว (หน้า 147)

ตารางที่ 3 เครือข่ายสื่อบุคคลของฝ่ายรัฐช่วงประชามติ

สื่อบุคคล	หน่วยงาน	จำนวน
วิทยากรกระบวนการเผยแพร่ร่างรัฐธรรมนูญ (ครู ก. ข. ค.)	กรธ.	3.3 แสนคน
วิทยากรกระบวนการเผยแพร่กระบวนการ ประชามติ (ครู ก. ข. ค.)	กกต.	1 แสนคน
รต. จิตอาสาเผยแพร่กระบวนการประชามติ	ทบ. และ กกต.	1 แสนคน
ครู กศน. เผยแพร่กระบวนการประชามติ	ศธ. และ กกต.	1.2 พันคน
วิทยากรกระบวนการเผยแพร่คำถามพ่วง	สนช. และ สปท.	165 คน
รวม	ทุกหน่วยงาน	5.31 แสนคน
ผู้บังคับบัญชาระดับสูงสั่งการให้สนับสนุนภารกิจ		
- ข้าราชการทั่วไปในสังกัด	ศธ.	8 แสนคน
- ข้าราชการทั่วไปในสังกัด	สตช.	3 แสนนาย
- ข้าราชการทั่วไปในสังกัด	กองทัพ	3 แสนนาย
รวม	ทุกหน่วยงาน	1.93 ล้านคน

ที่มา: จากการเก็บรวบรวมข้อมูลของผู้วิจัยจากแหล่งข้อมูลหนังสือพิมพ์ (มติชน ไทยรัฐ ไทยโพสต์) ตั้งแต่วันที่ 29 มีนาคม - 10 กันยายน 2559 (หทัยกาญจน์ ตรีสุวรรณ, 2560)

ในวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ระบุว่า มีชัย ฤชุพันธุ์ ได้ทำหนังสือถึงปลัดกระทรวงมหาดไทย ลงวันที่ 2 พฤษภาคม 2559 เรื่องขอความร่วมมือในการเผยแพร่และประชาสัมพันธ์ร่างรัฐธรรมนูญ เนื่องจากพิจารณาแล้วเห็นว่า “เป็นหน่วยงานที่เข้าถึงเครือข่ายของประชาชนได้ทุกจังหวัดทั่วประเทศ” กลายเป็นที่มาของการสร้างวิทยากรระดับจังหวัดที่เรียกว่า “ครู ก.” จังหวัดละ 5 คน จำนวน 76 จังหวัด รวม 380 คน วิทยากรระดับอำเภอหรือ “ครู ข.” อำเภอละ 10 คน

จำนวน 878 อำเภอ รวม 8,780 คน และวิทยาระดับพื้นที่/หมู่บ้าน/ชุมชน หรือ “ครู ค.” หมู่บ้านละ 4 คน จำนวน 80,491 หมู่บ้าน รวม 321,964 คน นั้นหมายความว่า กรธ. สร้าง “เครือข่ายสื่อบุคคลเฉพาะกิจ” ไว้ถึง 331,124 คน ไม่รวมกรุงเทพมหานคร (หน้า 126)

ในบทนี้ยังระบุว่า พล.อ.ประยุทธ์ จันทร์โอชา นายกรัฐมนตรีเน้นย้ำว่า ต้องให้ความสำคัญกับการคัดเลือกวิทยากรทุกระดับ ส่งเสริมการมีส่วนร่วมของประชาชนโดยเฉพาะในระดับหมู่บ้าน/ชุมชน เช่น กรรมการหมู่บ้าน อสม. สมาชิกสหกรณ์ คณะกรรมการกองทุนหมู่บ้านและชุมชนเมืองแห่งชาติ (กทบ.) แกนนำกลุ่มออมทรัพย์ กลุ่มดูแลป่า เป็นต้น (หน้า 136)

หทัยกาญจน์สรุปว่า รัฐบาล คสช. ได้อาศัยอำนาจในฐานะฝ่ายบริหาร ควบคุมทิศทางการออกเสียงประชามติร่างรัฐธรรมนูญให้เป็นไปตามต้องการ โดยใช้เครือข่ายบุคลากรภาครัฐ ทำ 2 ภารกิจคือ การรณรงค์ให้ข้อมูลข่าวสารแก่ประชาชน และการควบคุมรักษาความสงบเรียบร้อย นอกจากนี้ ยังมีพื้นที่ในการสื่อสารมากกว่า โดยสามารถสื่อสารกับประชาชนทั่วประเทศ ผ่านสถานีวิทยุและโทรทัศน์ในเครือข่ายกรมประชาสัมพันธ์ นอกเหนือจากการส่งสื่อบุคคลเฉพาะกิจออกเคาะประตูบ้านประชาชน (หน้า 156)

ใบสมัครสมาชิกวารสารศาสตร์

คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

ข้าพเจ้า นาย นาง นางสาว _____
(ชื่อ-นามสกุล)

- ประสงค์จะ ☐ สมัครสมาชิก “วารสารศาสตร์” ตั้งแต่เล่มที่ _____
☐ ต่ออายุสมาชิก เลขที่สมาชิก _____
☐ เปลี่ยนที่อยู่ในการจัดส่ง

โดยชำระเงินค่าสมาชิก

- ☐ จำนวน 320 บาท (วารสารวิชาการ “วารสารศาสตร์” 3 เล่ม รวมค่าจัดส่ง)
เข้าบัญชี คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน
ธนาคารไทยพาณิชย์ สาขาซอยท่าพระจันทร์
เลขที่บัญชี 114-2-05215-5

สถานที่จัดส่ง

- ☐ บ้าน ที่อยู่ _____
โทรศัพท์ _____ โทรศัพท์มือถือ _____
- ☐ ที่ทำงาน ที่อยู่ _____
โทรศัพท์ _____ โทรศัพท์มือถือ _____
โทรสาร _____ E-mail _____
+++

กรุณากรอรายละเอียดพร้อมส่งหลักฐานการชำระเงิน

ส่งกลับมายัง ฝ่ายสมาชิก “วารสารศาสตร์”

คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
เลขที่ 99 ถ.พหลโยธิน ต.คลองหนึ่ง อ.คลองหลวง จ.ปทุมธานี 12121
โทรสาร 02-696-6218 อีเมล oilsumol@hotmail.com

การส่งบทความเพื่อตีพิมพ์ในวารสารวิชาการ “วารสารศาสตร์”

วารสารศาสตร์ เป็นวารสารวิชาการรายสี่เดือนของคณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ มีกำหนดปิดรับต้นฉบับดังนี้ ฉบับที่ 1 (มกราคม – เมษายน) ปิดรับต้นฉบับวันที่ 30 พฤศจิกายน ฉบับที่ 2 (พฤษภาคม – สิงหาคม) ปิดรับต้นฉบับวันที่ 28 กุมภาพันธ์ และฉบับที่ 3 (กันยายน – ธันวาคม) ปิดรับต้นฉบับวันที่ 30 มิถุนายน

คุณลักษณะของบทความ

1. เป็นบทความที่มีคุณลักษณะตามเกณฑ์ของ อ.ก.ม. มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ ซึ่งได้แก่

- บทความวิเคราะห์วิจัย (Research Article)
- เอกสารกรณีศึกษา (Case Material)
- บทความสำรวจวิจัย (Survey Article)
- บทความวิจารณ์ (Review Article)
- บทความทางวิชาการ (Theoretical Article)
- รายงานสำรวจ (Survey Report)

ทั้งนี้ ไม่รวมงานวิทยานิพนธ์ของผู้เขียนบทความ บทความประเภทงานแปล และเอกสารประกอบคำบรรยาย

2. ไม่เคยตีพิมพ์เผยแพร่ที่ใดมาก่อน และไม่อยู่ระหว่างรอการพิจารณาจากสำนักพิมพ์อื่น
3. หากเป็นงานวิจัยตีพิมพ์ที่เคยตีพิมพ์มาก่อนแล้ว ต้องมีการนำมาวิเคราะห์ด้วยมุมมองใหม่ นำเสนอข้อมูลใหม่โดยได้รับอนุญาตจากผู้เขียน
4. ผู้เขียนหรือผู้เขียนร่วมได้รับอนุญาตให้ตีพิมพ์เผยแพร่ข้อมูลในวารสารวิชาการ
5. ผ่านการประเมินจากผู้ทรงคุณวุฒิอย่างน้อย 2 คน และ/หรือ การอ่านเพื่อปรับแก้ไขจากบรรณาธิการ หรือบรรณาธิการรับเชิญ ตามกำหนดเวลาของกองบรรณาธิการ ทั้งนี้ ผู้ทรงคุณวุฒิจะคัดเลือกตามสาขาวิชาหรือประเด็นเนื้อหาที่อยู่ในบทความนั้นๆ และหากเป็นบทความจากผู้เขียนภายในมหาวิทยาลัย จะต้องได้รับพิจารณาจากผู้ทรงคุณวุฒิภายนอกหน่วยงาน จำนวน 2 คน และไม่ได้มีส่วนได้ส่วนเสียกับผู้เขียน โดยชื่อของผู้เขียนและผู้ประเมินจะเป็นไปในลักษณะปกปิด หรือ double blinded

การส่งต้นฉบับเนื้อหา

1. จัดพิมพ์เนื้อหาด้วยอักษร Cordia New ขนาด 15 pt ในโปรแกรม Microsoft Word (ไฟล์ .doc)
2. ควรมีความยาว 15-20 หน้ากระดาษ A4 พร้อมจัดเรียงภาพประกอบลงในไฟล์ Microsoft Word
3. ส่งพร้อมบทคัดย่อและคำสำคัญ เป็นภาษาไทยและภาษาอังกฤษ
4. ระบุชื่อ นามสกุล ตำแหน่งวิชาการ และสังกัดของผู้เขียนเป็นภาษาไทยและภาษาอังกฤษ

5. ส่งต้นฉบับพร้อมไฟล์ที่เกี่ยวข้อง (เช่น ภาพประกอบ ตาราง แผนภูมิ) ลงในแผ่นซีดีทางไปรษณีย์ หรืออีเมลมายังกองบรรณาธิการ หรือส่งผ่านระบบออนไลน์ทาง <https://tci-thaijo.org/index.php/jcmag>

การส่งไฟล์ภาพประกอบ

1. ส่งไฟล์ภาพประกอบ (เช่นไฟล์ .jpg) แยกจากไฟล์เนื้อหาของบทความ
2. ความละเอียดภาพไม่ต่ำกว่า 300 dpi/inch หรือไม่ต่ำกว่า 2 MB ต่อภาพ
3. ระบุชื่อไฟล์ให้ตรงตามหมายเลขภาพในเนื้อหาบทความ

จริยธรรมการตีพิมพ์เผยแพร่ผลงานและบทความวิชาการ

1. **จริยธรรมของผู้เขียนบทความ** บทความที่นิพนธ์ขึ้นและตีพิมพ์ในวารสารวิชาการ วารสารศาสตร์ ต้องเป็นงานเขียน ความคิด หรืองานสร้างสรรค์ ที่มิใช่การลอกเลียนผลงานวิชาการ (plagiarism) และต้องจัดทำกรอ้างอิงผลงานในเนื้อหาหรือบรรณานุกรมอย่างชัดเจน
2. **จริยธรรมของผู้อ่านประเมินบทความ** การอ่านประเมินต้นฉบับบทความในวารสารวิชาการ วารสารศาสตร์ เป็นการประเมินแบบปิด (blind evaluation) ผู้ประเมินจักต้องไม่เปิดเผยผลการประเมินของตนต่อสาธารณะ และให้ถือว่าการประเมินดังกล่าวเป็นความลับ
3. **จริยธรรมของกองบรรณาธิการ** กองบรรณาธิการมีความรับผิดชอบวารสารวิชาการ วารสารศาสตร์ ให้ตรงตามกำหนดและวาระในการตีพิมพ์

การเขียนเอกสารอ้างอิงและบรรณานุกรม

- **การอ้างอิงในบทความ** กรณีผู้เขียนต้องระบุแหล่งที่มาของข้อมูลในเนื้อหาบทความ ให้ใช้วิธีการอ้างอิงในส่วนหนึ่งของเนื้อเรื่องแบบนาม-ปี (author-date in text citation) โดยระบุชื่อผู้แต่งที่อ้างอิง (ถ้าเป็นคนไทยระบุทั้งชื่อและนามสกุล ส่วนต่างชาติใช้ระบุเพียงชื่อสกุลเท่านั้น) พร้อมปีที่พิมพ์เอกสาร และอ้างอิงไว้ข้างหน้าหรือข้างหลังข้อความเพื่อบอกแหล่งที่มาของข้อความนั้น และควรระบุเลขหน้าของเอกสารที่อ้างอิงได้ด้วย กรณีที่อ้างมาแบบคำต่อคำ ต้องระบุเลขหน้าของเอกสารที่อ้างอิงทุกครั้ง
- **การอ้างอิงท้ายบทความ** หากมีการอ้างอิงในบทความ ให้จัดทำรายการเอกสารอ้างอิงเป็นบรรณานุกรม (bibliography) ท้ายเรื่องไว้ด้วย โดยรวบรวมเอกสารทั้งหมดที่ผู้เขียนอ้างอิงในบทความ ในการเขียนบทความให้จัดเรียงรายการตามลำดับตัวอักษรผู้แต่งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ โดยใช้รูปแบบการเขียนเอกสารอ้างอิงแบบ APA (American Psychology Association) ดังตัวอย่างต่อไปนี้

1. หนังสือ

ชื่อผู้แต่ง, (ปีที่พิมพ์), ชื่อเรื่อง, ครั้งที่พิมพ์ (ถ้ามี), สถานที่พิมพ์: สำนักพิมพ์.

กิตติมา สุรสนธิ (2548), *ความรู้ทางการสื่อสาร*, พิมพ์ครั้งที่ 4, กรุงเทพฯ: คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.

พิศิษฐ์ ชวาลาวัช และคณะ (2539), *การรายงานข่าวชั้นสูง*, กรุงเทพฯ: ดอกหญ้า.

สุวรรณา สถาอานันท์ และเนื่องน้อย บุญเนตร (2537), คำ: *ร่องรอยความคิดความเชื่อไทย*, พิมพ์ครั้งที่ 2, กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

McQuail, D. (2005), *McQuail's Mass Communication Theory*, 5th ed., London: Sage.

Sharrock, W. et al. (2003), *Understanding Modern Sociology*, London: Sage.

Windhal, S. and Signitzer, B. (2009), *Using Communication Theory: An Introduction to Planned Communication*, Los Angeles: Sage.

2. บทความในวารสาร หนังสือพิมพ์ และหนังสือรวมเล่ม

2.1 บทความในวารสาร

ชื่อผู้เขียน (ปีที่พิมพ์), "ชื่อบทความ", ชื่อวารสาร, ปีที่(ฉบับที่): เลขหน้า (ถ้ามี).

เกศราพร ทองพุ่มพุกษา (2561), "การนำเสนอภาพความเป็นแม่ในหนังสือเด็กในประเทศไทย", *วารสารศาสตร์*, 11(2): 113-160.

2.2 บทความ ข่าว หรือคอลัมน์จากหนังสือพิมพ์

ชื่อผู้เขียน (ปีที่พิมพ์), "ชื่อบทความหรือชื่อหัวข้อในคอลัมน์", ชื่อหนังสือพิมพ์, วันที่/เดือน: เลขหน้า.

สุจิตต์ วงษ์เทศ (2548), "กระทะปฏิวัดอาหารไทย", *มติชน*, 22 กันยายน: 34.

2.3 บทความในหนังสือรวมเล่ม

ชื่อผู้เขียน (ปีที่พิมพ์), "ชื่อบทความ/งานเขียน", ใน ชื่อผู้แต่งหนังสือ (บ.ก.), ชื่อเรื่องหนังสือ, ครั้งที่พิมพ์ (ถ้ามี), สถานที่พิมพ์: สำนักพิมพ์.

ภัทริรา สารากรบริรักษ์ (2558), "ธุรกิจเพลง", ใน สมสุข หินวิมาน และคณะ (บ.ก.), *ธุรกิจสื่อสารมวลชน*, กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.

3. รายงานการวิจัย วิทยานิพนธ์ หรือสารนิพนธ์

ชื่อผู้วิจัย (ปีที่พิมพ์), ชื่อรายงานวิจัย วิทยานิพนธ์ หรือสารนิพนธ์, สถาบันต้นสังกัดหรือรายละเอียดของระดับวุฒิปริญญาของรายงานวิจัยดังกล่าว.

ไวยวุฒิ วุฒิอรธสาร (2556), *การสื่อสารกับการสร้างอัตลักษณ์ของคนहुหนวกไทย*, วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบัณฑิต สาขาสื่อสารมวลชน คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.

4. เอกสารที่ไม่เป็นเล่ม เช่น เอกสารประกอบการสอน เอกสารอัดสำเนา แผ่นพับ

ให้ผู้เขียนระบุคุณลักษณะของสิ่งพิมพ์ดังกล่าวไว้ท้ายการอ้างอิง เช่น
คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ (2561), รายงานผลการ
ดำเนินงานของหลักสูตรวารสารศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาสื่อสารมวลชน (ปรับปรุง
พ.ศ. 2559), เอกสารอัดสำเนา.

5. ข้อมูลออนไลน์ หรือสารสนเทศบนอินเทอร์เน็ต

ให้ผู้ระบุข้อมูลจากหนังสือ บทความ หรือเนื้อหาที่อ้างอิง จากนั้นตามด้วยแหล่งที่มาและ
วันเดือนปีที่สืบค้นจากฐานข้อมูลออนไลน์ ดังตัวอย่าง
ระพีพรรณ พัฒนาเวช และคณะทำงานห้องสมุดไทยคิด (มปป.), *คู่มือการคัดเลือกหนังสือ
สำหรับเด็กแต่ละวัย*, สืบค้นเมื่อ 15 ตุลาคม 2560, จาก [https://www.tkpark.or.th/
stocks/extra/000597.pdf](https://www.tkpark.or.th/stocks/extra/000597.pdf)
Flood, A. (2011), "Study Finds Huge Gender Imbalance in Children's Literature",
The Guardian, retrieved 24 July 2016, from [https://www.theguardian.com/
books/2011/may/06/gender-imbalance-children](https://www.theguardian.com/books/2011/may/06/gender-imbalance-children)

ส่งบทความหรือติดต่อสอบถาม

กองบรรณาธิการวารสารวิชาการ "วารสารศาสตร์"

คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
เลขที่ 99 ถ.พหลโยธิน ต.คลองหนึ่ง อ.คลองหลวง จ.ปทุมธานี 12121
โทรศัพท์ 0-2696-6267 อีเมล jaruneejc@gmail.com



พิมพ์ที่: โรงพิมพ์มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, พ.ศ. 2563
โทรศัพท์ 0-2564-3104 ถึง 6
โทรสาร 0-2564-3119
<http://www.thammasatprintinghouse.com>