JOURNAL OF JOURNALISM,
Thammasat University

วารสารวิชาการ “วารสารศาสตร์”

คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน
มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

วารสารศาสตร์ ฉบับ "ฉันยอมสองใจเพราะรักเธอ"
ปีที่ 15 ฉบับที่ 1 มกราคม - เมษายน 2565

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

กองบรรณาธิการ ประกอบด้วย

ที่ปรึกษา	รศ.อรทัย ศรีสันติสุข	อดีตคณบดีคณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน มธ.
	รศ.กิติมา สุรสนธิ	อดีตอาจารย์คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน มธ.
บรรณาธิการบริหาร	รศ.กัลยกร วรกุลลัฏฐานีย์	คณบดีคณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน มธ.
บรรณาธิการเล่ม	รศ.ดร.สมสุข หินวิมาน	คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน มธ.
ผู้ช่วยบรรณาธิการ	ผศ.วารี ฉัตรอุดมผล	คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน มธ.
กองบรรณาธิการบริหาร	รศ.ดร.พีระ จิระโสภณ	อดีตคณบดีคณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
	รศ.ดร.สุชาดา พงศ์กิตติวิบูลย์	คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา
	รศ.ดร.กุลทิพย์ ศาสตระรุจิ	คณะนิเทศศาสตร์และนวัตกรรมการจัดการ สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์ (นิด้า)
	ศ.ดร.ไพโรจน์ วิไลนุช	คณะนิเทศศาสตร์ ม.หอการค้าไทย
	รศ.ดร.สราวุธ อนันตชาติ	คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
	รศ.ดวงพร คำนูณวัฒน์	สถาบันวิจัยภาษาและวัฒนธรรมแห่งเอเชีย ม.มหิดล
	รศ.ดร.นันทิยา ดวงภุมเมศ	สถาบันวิจัยภาษาและวัฒนธรรมแห่งเอเชีย ม.มหิดล
	รศ.ดร.ธาตรี ใต้ฟ้าพูล	คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
	ผศ.ดร.วนาวัลย์ ดาตี๊	คณะบริหารธุรกิจ เศรษฐศาสตร์ และการสื่อสาร ม.นเรศวร
	ผศ.ดร.วรัชญ์ ครุจิต	คณะนิเทศศาสตร์และนวัตกรรมการจัดการ สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์ (นิด้า)
	ผศ.ดร.อริชัย อรรคอุดม	คณะนิเทศศาสตร์ ม.กรุงเทพ
	ผศ.ดร.ขวัญฟ้า ศรีประพันธ์	คณะการสื่อสารมวลชน ม.เชียงใหม่

กองบรรณาธิการบริหาร มีหน้าที่กำหนดรูปแบบวารสารให้เป็นไปตามวัตถุประสงค์ อำนวยการให้การจัดทำวารสารดำเนินไปด้วยความเรียบร้อยและมีประสิทธิภาพ ควบคุมดูแลกิจกรรมการดำเนินงานให้บรรลุวัตถุประสงค์ตามที่กำหนดไว้

กองบรรณาธิการจัดการ	รศ.รุจน์ โกมลบุตร	คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน มธ.
	รศ.ดร.นิธิดา แสงสิงแก้ว	คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน มธ.
	รศ.ดร.กำจร หลุยยะพงศ์	คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน มธ.
	ผศ.ดร.เกศราพร ทองพุ่มพฤกษา	คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน มธ.
	อาจารย์พรรณวดี ประยงค์	คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน มธ.

กองบรรณาธิการจัดการ มีหน้าที่ประสานงานสถาบันและหน่วยงานภายนอกในการส่งบทความ กำหนดรูปแบบการจัดทำบทความ ติดตามการจัดส่งบทความ ประสานงานผู้ทรงคุณวุฒิภายนอก และพิจารณาคัดกรองบทความในเบื้องต้น

เจ้าหน้าที่กองบรรณาธิการ	น.ส.สุมล สร้อยสุมาลี	คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน มธ.
	น.ส.จารุณี สุขสม	คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน มธ.

คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
เลขที่ 99 ถ.พหลโยธิน ต.คลองหนึ่ง อ.คลองหลวง จ.ปทุมธานี 12121
โทรศัพท์ 0-2696-6220 **โทรสาร** 0-2696-6218
อีเมล oilsumol@hotmail.com **เว็บไซต์** www.jc.ac.th

ปก: Ryo Yamashita <ryoyamashita.com>
ISSN: 0125-8192
ราคา: 120 บาท

Journal of Journalism, Thammasat University
Issue: "Torn between Two Lovers"
Vol.15 No.01 January-April 2022

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	former dean, Faculty of Journalism and Mass Communication, Thammasat University
Assoc. Prof. Kitima Surasonthi	former lecturer, Faculty of Journalism and Mass Communication, Thammasat University

Administrative Editor

Assoc. Prof. Kalyakorn Worakullattanee	Faculty of Journalism and Mass Communication, Thammasat University

Journal Editor

Assoc. Prof. Somsuk Hinviman, 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.	former dean, Faculty of Communication Arts, Chulalongkorn University
Assoc. Prof. Suchada Pongkittiwiboon, Ph.D.	Faculty of Humanities and Social Science, Burapha University
Assoc. Prof. Kullatip Satararuji, Ph.D.	Graduate School of Communication Arts and Management Innovation, National Institute of Development Administration
Prof. Pairoj Wilainuch, Ph.D.	School of Communication Arts, University of the Thai Chamber of Commerce
Assoc. Prof. Saravudh Anantachart, Ph.D.	Faculty of Communication Arts, Chulalongkorn University
Assoc. Prof. Duangporn Kamnoonwatana	Research Institute for Languages and Cultures of Asia, Mahidol University
Assoc. Prof. Nuntiya Doungphummes, Ph.D.	Research Institute for Languages and Cultures of Asia, Mahidol University
Assoc. Prof. Tatri Taiphapoon, Ph.D.	Faculty of Communication Arts, Chulalongkorn University
Asst. Prof. Wanawan Doherty, Ph.D.	Faculty of Business, Economics and Communications, Naresuan University
Asst. Prof. Warat Karuchit, Ph.D.	Graduate School of Communication Arts and Management Innovation, National Institute of Development Administration
Asst. Prof. Arishai Akraudom, Ph.D.	School of Communication Arts, Bangkok University
Asst. Prof. Kwanfa Sripraphan, Ph.D.	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	Faculty of Journalism and Mass Communication, Thammasat University
Assoc. Prof. Nitida Sangsingkeo, Ph.D.	Faculty of Journalism and Mass Communication, Thammasat University
Assoc. Prof. Kamjohn Louiyapong, Ph.D.	Faculty of Journalism and Mass Communication, Thammasat University
Asst. Prof. Ketsaraporn Thongphumprueaksa, Ph.D.	Faculty of Journalism and Mass Communication, Thammasat University
Lecturer Punwadee Prayong	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	Faculty of Journalism and Mass Communication, Thammasat University
Jarunee Sooksom	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 **Fax:** +66 (0) 2696 6218
email: oilsumol@hotmail.com **Website:** www.jc.ac.th

Cover: Ryo Yamashita <ryoyamashita.com>
ISSN: 0125-8192
Price: 120 Baht

สารบัญ

บทบรรณาธิการ **6**

บทความพิเศษ: Fake News: ข่าวลวง, ข่าวปลอม **9**
มานิจ สุขสมจิตร

ข้อถกเถียงว่าด้วยลักษณะพ้นความจริงในยุคสมัยสื่อสังคมออนไลน์ **40**
อรุโณทัย วรรณถาวร

การสำรวจและทบทวนวรรณกรรมเรื่องการสื่อสารเพื่อการเรียนรู้แบบร่วม ของคนพิการทางการเห็น **79**
อารดา ครุจิต

โมนาลิซ่า: การตัดสินความงามในสื่อศิลปะตามทัศนะของนักคิด **131**
เหมือนฝัน คงสมแสวง

พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของวัยรุ่นในกรุงเทพมหานคร **157**
นฤมล ปิ่นโต

อัตลักษณ์แห่งชาติพันธุ์ในพหุวัฒนธรรมและการสื่อสาร **198**
สุจิตรา เปลี่ยนรุ่ง

ศาสน-บันเทิง: การสื่อสารการทำบุญตามหลักพระพุทธศาสนา บนสื่อสังคมออนไลน์ผ่านกระบวนคิดเชิงออกแบบ **229**
วิเชียร ลัทธิพงศ์พันธ์
ปุณฑริกา รวิกุล

กำจร หลุยยะพงศ์

ทัศนะหรือข้อคิดเห็นในบทความที่ตีพิมพ์ในวารสารวิชาการ *วารสารศาสตร์* ฉบับนี้ เป็นของผู้เขียนแต่ละท่าน มิใช่ทัศนะหรือข้อคิดเห็นของกองบรรณาธิการ หรือของคณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ ผู้ประสงค์จะขอนำข้อความใดจากวารสารฉบับนี้ไปเผยแพร่จะต้องได้รับอนุญาตจากผู้เขียนตามกฎหมายว่าด้วยลิขสิทธิ์เสียก่อน

บทบรรณาธิการ
“ฉันยอมสองใจเพราะรักเธอ”

นับตั้งแต่ Wilbur Schramm ได้วางศิลาฤกษ์ก่อตั้งโครงการนำร่องหลักสูตรปริญญาเอก จนพัฒนามาเป็นสถาบันแห่งการวิจัยการสื่อสาร (The Institute of Communications Research) ที่ University of Illinois ในปี 1947 ศาสตร์ด้านการสื่อสารที่ถือได้กำเนิดขึ้น ก็ถูกครอบงำด้วยกระบวนทัศน์แบบปฏิฐานนิยม (positivism) ที่ย้ำว่า ความเป็นจริงมีอยู่แล้ว และรอคอยให้นักวิจัยมาพิสูจน์ ในขณะเดียวกัน คำตอบของการศึกษาที่เน้นใช้เครื่องมือวิจัยเชิงปริมาณ ก็มักจะทำให้เราเห็นถึง “ความแตกต่างในเชิงประเภท” (difference in kind) หรือเป็นข้อสรุปแบบ “either…or…” ที่ว่า หากไม่ใช่คำตอบทางหนึ่ง ก็ต้องเป็นอีกทางหนึ่งอย่างเลี่ยงไม่ได้ เพราะฉะนั้น ถ้าสมมติฐานการวิจัยได้ถูกพิสูจน์คำตอบว่า “yes” ก็ต้องไม่ใช่ “no” อย่างแน่นอน

จนมาถึงจุดเลี้ยวโค้งของโลกสังคมศาสตร์และสื่อสารศึกษาในช่วงกลางครึ่งหลังของศตวรรษที่ 20 ด้วยอิทธิพลของทฤษฎีปรากฏการณ์วิทยา (phenomenology) จนถึงทฤษฎีหลังสมัยใหม่ (postmodernism) ศาสตร์ด้านการสื่อสารก็เขยิบเหลี่ยมมุมการตั้งโจทย์และแนวทางการเข้าสู่ปัญหาที่ต่างออกไปว่า ความเป็นจริงล้วนถูกประกอบสร้างขึ้น โดยขึ้นอยู่กับว่าใครเป็นผู้กำหนดนิยามการรับรู้ตีความสิ่งต่างๆ เหล่านั้น คำตอบต่อการมองโลกจึงอาจเป็น “ความแตกต่างในเชิงระดับ” (difference in degree) โดยที่เส้นกั้นแบ่งระหว่าง “yes” กับ “no” เสมือนหนึ่งจะพร่าเลือนลง และข้อสรุปเป็นได้ทั้ง “ใช่” และ “ไม่ใช่” อย่างยอกย้อน ลื่นไหล และเป็นไปได้ทุกอย่างในเวลาเดียวกัน

เพื่อพิสูจน์ให้เห็นว่า โลกแห่งความย้อนแย้งบนทางหลายแพร่งต่างร่วมดำรงอยู่ด้วยกันในพื้นที่ทางสังคม และนำมาซึ่งการตั้งคำถามต่อการศึกษาวิจัยในศาสตร์แห่งการสื่อสาร วารสารวิชาการ *วารสารศาสตร์* ฉบับ **“ฉันยอมสองใจเพราะรักเธอ”** จึงร้อยเรียงและคัดสรรบทความของผู้นิพนธ์หลายคนมาสาธิตแนวทางในการตั้งโจทย์ต่อการสลายเส้นแบ่ง ที่แม้แต่เรื่องซึ่งแตกต่างเป็นขั้วตรงข้ามกัน ก็สามารถปรับปรนผสมผสานได้อย่างน่าสนเท่ห์และน่าสนใจ

เริ่มต้นกับการตั้งคำถามเรื่อง “ข่าว” ซึ่งเป็นพื้นที่แห่งการผลิตและแพร่กระจายสัจจะหรือความจริง (truth) บทความสองเรื่องแรกได้เผยให้เห็นความย้อนแย้งแห่งผลผลิตทางวารสารศาสตร์ อันเป็นประเด็นถกเถียงที่ร่วมสมัยในยุคปัจจุบัน

ทั้งนี้ในบทความพิเศษของ มานิจ สุขสมจิตร กับการอภิปรายถึงข่าวลวง/ข่าวปลอม (fake news) ที่ทุกวันนี้ศักยภาพของเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ (artificial intelligence) ทำให้พรมแดนแห่ง “ความจริง” และ “ความลวง” เกิดซ้อนทับและยอกย้อน จนกลายเป็น “deepfake” อันยากต่อการแยกแยะออกจากกันได้ ต่อเนื่องมาถึงงานเขียนของ อรุโณทัย วรรณถาวร ที่สร้างข้อถกเถียงต่อสื่อออนไลน์กับสภาพการณ์ที่หนุนนำให้เกิด “ลักษณะพ้นความจริง” (post-truth) ขึ้นมา ภาวการณ์ดังกล่าวนี้สะท้อนนัยอันสลับซับซ้อนระหว่างเทคโนโลยี มนุษย์ และชีวิตทางสังคม ซึ่งลางเลือนขั้วตรงข้ามระหว่างมนุษย์กับสิ่งที่ไม่ใช่มนุษย์ ตลอดจนระหว่างเทคโนโลยีกับสังคมไปในเวลาเดียวกัน

จากนั้น หากทุกวันนี้ในโลกความจริง เราได้เห็นพลังและความเคลื่อนไหวของคนพิการทางการเห็นที่ต่อสู้เพื่อสิทธิและโอกาสในการสัมผัสโลกผ่านการเห็นได้เฉกเช่นคนทั่วไป ในโลกวิชาการ อารดา ครุจิต ก็ขานรับด้วยการสำรวจและทบทวนวรรณกรรมเกี่ยวกับการสื่อสารเพื่อการเรียนรู้แบบร่วมของคนพิการทางการเห็น โดยย้อนหลังงานศึกษาวิจัยกลับไปราวสองทศวรรษ (พ.ศ. 2544-2564) และชี้ให้เห็นว่าช่องว่างของความรู้เกี่ยวกับคนพิการกับ “การมองไม่เห็น” ยังเปิดกว้างรอคอย “การมองเห็น” ประเด็นใหม่ๆ ในการศึกษาวิจัยอย่างไม่รู้จบ

กล่าวกันว่า วัฒนธรรมประชานิยม (popular culture) ไม่ใช่เป็นเพียงแค่วัฒนธรรมมวลชนที่คนหมู่มากชื่นชอบ รวมทั้งเข้ามาส่งและเสพสาร แต่วัฒนธรรมป๊อปก็ยังเป็นสนามรบแห่งการผลิตความหมายที่ต่อต้านและท้าทายเส้นกั้นแบ่งแห่งขั้วตรงข้ามที่สังคมยึดถือแต่ก่อนมา บทความของ เหมือนฝัน คงสมแสวง ได้เลือกตั้งคำถามกับภาพวาดของโมนาลิซ่า (Mona Lisa) ที่เชื่อกันว่า ของจริงปรากฏโฉมอยู่ ณ พิพิธภัณฑ์ลูฟวร์ (Louvre) กลางมหานครปารีสที่ฝรั่งเศส แต่การผลิตซ้ำและจำลองความงามของเธอไว้ในพื้นที่ของป๊อปคัลเจอร์ ช่างท้าทายการตัดสินคุณค่าความงามทางศิลปะที่ “ต้นฉบับ” กับ “ของเทียมและเลียนแบบ” กลายเป็นเรื่องที่มิอาจสะบั้นขาดจากกันไปได้อีกแล้ว ตามติดด้วยบทความของ นฤมล ปิ่นโต ที่วิเคราะห์วิจัยสื่อใหม่อย่างเกมออนไลน์ และเผยว่า เมื่อโลกแห่งเกมที่เด็กเคยเล่นแบบเห็นหน้าค่าตาในโลกจริงๆ ย้ายวิกมาอยู่ในชุมชนเสมือน (virtual community) ที่ “เสมือนจริงเสียยิ่งกว่าจริง” พฤติกรรมที่ผันแปรไปของเยาวชนที่มีต่อวิถีแห่งการเล่นเกมจะปรับเปลี่ยนไปจากความสนุกสนานในแบบที่เคยมีมาแต่ดั้งเดิมกันอย่างไร

ปิดท้ายกับบทความอีกสองเรื่องที่หยิบยกมิติทางวัฒนธรรมสองด้านในโลกของการสื่อสารมาพินิจพิเคราะห์อย่างน่าสนใจ เรื่องแรกกับงานเขียนของ สุจิตรา เปลี่ยนรุ่ง ที่เลือกตั้งคำถามกับบริบทความเป็นพหุวัฒนธรรม (multi-culturalism) ในยุคหลังสมัยใหม่ อันส่งผลให้การตีความการสื่อสารอัตลักษณ์แห่งชาติพันธุ์มิได้สร้างตัวตนแบบที่ “หยุดนิ่ง” อีกต่อไป หากแต่ “ย้อนแย้ง” และ “ไหลเลื่อน” โดยที่มีทั้งธำรงอยู่ ปรับตัว และปะทะต่อกร เพื่อกำหนดนิยามตัวตนซึ่ง “ยังสร้างไม่เสร็จ” ว่า กลุ่มชาติพันธุ์เป็นใครในท่ามกลางชุดวาทกรรมอันหลากหลายในสังคม กับบทความอีกเรื่องหนึ่งของ วิเชียร ลัทธิพงศ์พันธ์ และปุณฑริกา รวิกุล ที่วิจัยปรากฏการณ์ร่วมสมัยอย่างการปรับตัวในการสร้างสรรค์สารของสถาบันศาสนา หากศาสนาเป็น “โลกศักดิ์สิทธิ์” ที่มีวัตรปฏิบัติอันแตกต่างไปจากชีวิตทางโลกย์หรือความเป็น “โลกสามัญ” ผู้เขียนทั้งคู่ได้ประยุกต์แนวคิด “ศาสน-บันเทิง” มาผลิตสื่อออนไลน์ต้นแบบผ่านเฟซบุ๊กแฟนเพจ และทำให้พื้นที่ศักดิ์สิทธิ์กับพื้นที่สามัญเกิดความกำกวมคลุมเครือจนมาบรรจบพบกันได้อย่างลงตัว

จากยุคหนึ่งสมัยหนึ่งที่ศาสตร์ด้านการสื่อสารเคยตกอยู่ภายใต้วาทกรรมชุด “ได้อย่างก็ต้องเสียอย่าง เลือกเดินบนทางสักทางได้ไหม” จนมาถึงยุคที่นักสื่อสารศึกษาเริ่มเห็นว่า ในสนามแห่งการผลิตองค์ความรู้ด้านสื่อและการสื่อสาร เราสามารถค้นพบคำตอบที่หลากเลื่อน หรือ “ฉันยอมสองใจ (หรืออาจมากกว่า) เพราะรักเธอ” โดยมิได้ถูกครอบงำด้วยเหตุผลใดเหตุผลหนึ่งเพียงอย่างเดียว ดังนั้น ข้อสรุปจากหลายหลากบทความในเล่มวารสารวิชาการ *วารสารศาสตร์* ฉบับ **“ฉันยอมสองใจเพราะรักเธอ”** ได้ทำให้เราเห็นว่า ความย้อนแย้งและการสลายเส้นแบ่งของขั้วตรงข้ามในพื้นที่การสื่อสารอาจไม่ใช่สิ่งที่ไกลตัว และพร้อมกลายมาเป็นวัตถุดิบในการศึกษาวิจัยเพื่อเปิดมุมมองใหม่ๆ ให้กับศาสตร์แขนงนี้ต่อไป

สมสุข หินวิมาน
บรรณาธิการ

บทความพิเศษ
Fake News: ข่าวลวง, ข่าวปลอม

มานิจ สุขสมจิตร[1]

ทุกๆ วันที่ 1 เมษายนของแต่ละปี มีปรากฏการณ์ที่เป็นธรรมเนียมของฝรั่งจะเล่นมุกตลก โดยสื่อสารเรื่องโกหกหลอกลวงกันออกสู่สังคม เป็นเทศกาลที่ทุกคนต่างรอคอย และเรียกขานวันที่ 1 เมษายนว่า เป็น “วันเมษาหน้าโง่” (April Fools’ Day) พอถึงวันรุ่งขึ้น ก็เฉลยว่า เป็นเรื่องไม่จริง เพราะฉะนั้น จึงจำเป็นอย่างยิ่งที่ผู้รับสารจะต้องใช้วิจารณญาณกันอย่างถ้วนถี่ว่า ข่าวสารที่ได้รับและเป็นเรื่องที่ไม่เคยคาดคิดนั้น เป็นเรื่องจริงหรือเรื่องปลอม

หนังสือพิมพ์รายวันภาษาอังกฤษในบ้านเรา ก็เคยมีบทบาทในการ “อำ” เล่นสนุกๆ แบบนี้มาหลายปี ต่อมาเมื่อมีข่าวลวงข่าวปลอมชุกขึ้นในสื่อประเภทต่างๆ จึงได้เลิกเล่นข่าวลวงข่าวปลอม “วันเมษาหน้าโง่” เสีย เพื่อไม่ให้คนอ่านสับสน

แม้ว่าปีที่แล้ว (พ.ศ. 2563) จะเป็นปีที่โรคโควิด-19 ระบาดไปทั่วโลก ทำให้เกิดความวิตกอกแขวนกันไปถ้วนหน้า จนเกิดสำนึกเพื่อแสดงความเคารพต่อผู้คนที่กำลังมีความทุกข์ในการต่อสู้กับโรคระบาดนี้อย่างแสนสาหัส จึงลดดีกรีเรื่องโกหกไม่ให้โลดโผนลงไปมาก ก็ยังมีกลิ่นอายของการโกหกหลอกลวง ในวันที่ 1 เมษายนกันอยู่ แต่อ่อนดีกรีลง เช่น สถานีวิทยุ FM แห่งหนึ่งที่ประเทศอังกฤษ ออกอากาศ “อำ” ให้ประชาชนระวังว่า ดวงจันทร์กำลังวิ่งมาชนโลก แล้วยังออกข่าวว่า สวนสนุกดิสนีย์แลนด์ออกประกาศปิดตัวเองในเดือนถัดไป กับข่าว

---

* **หมายเหตุ** บทความพิเศษเรื่อง “Fake News: ข่าวลวง, ข่าวปลอม” นี้ ผู้เขียนได้นำเสนอต่อที่ประชุมราชบัณฑิตและภาคีสมาชิก สำนักธรรมศาสตร์และการเมือง ราชบัณฑิตยสภา เมื่อวันพุธที่ 2 มิถุนายน 2564 และให้เกียรติกองบรรณาธิการวารสารวิชาการ *วารสารศาสตร์* เพื่อตีพิมพ์ลงในเล่มปีที่ 15 ฉบับที่ 1 มกราคม-เมษายน 2565

[1] ภาคีสมาชิกประเภทวิชาสังคมศาสตร์ สาขาวิชานิเทศศาสตร์ สำนักธรรมศาสตร์และการเมือง ราชบัณฑิตยสภา.

พัฒนาการของเทคโนโลยีในการปรับปรุงเครื่องบินเจ็ตลำใหม่ของบริษัทหนึ่ง ทำให้เครื่องบินกระพือปีกได้เหมือนนกแล้ว เป็นต้น

การปรากฏขึ้นของสื่อใหม่คือสื่อสังคมออนไลน์ ประกอบกับความก้าวหน้าของเทคโนโลยีการสื่อสารและระบบอินเทอร์เน็ต ที่เรียกว่า “disruptive communication”[2] ส่งผลกระทบอย่างรุนแรงต่อพฤติกรรมการเสพข่าวสารของผู้บริโภคที่เปลี่ยนแปลงไป โดยผู้คนส่วนใหญ่หันมาบริโภคข่าวสารจากสื่อสังคมออนไลน์กันมากขึ้น

สิ่งที่เกิดขึ้นตามมาก็คือ การส่งต่อข่าวลวง ข่าวปลอม (fake news) เป็นจำนวนมาก โดยเฉพาะที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับสุขภาพ ซึ่งพบว่า มีการส่งต่อข้อมูลแบบผิดๆ สูงกว่าร้อยละ 80 จากบรรดาข่าวปลอมทั้งหมด และในระยะหลังยังพบเห็นข่าวปลอมเกี่ยวกับประเด็นทางการเมืองหรือข่าวต่างประเทศปลอมอีกด้วย นอกจากนี้ ยังพบข้มูลที่น่าสนใจอีกว่า ข่าวปลอม ข่าวลวง ในสื่อสังคมออนไลน์อย่างเช่นทวิตเตอร์ และแอปพลิเคชันไลน์ รวมตลอดถึงอินสตาแกรม ก็มีแนวโน้มที่จะถูกรีทวีตหรือส่งต่อมากกว่าข่าวที่นำเสนออย่างถูกต้อง

สำนักข่าวอิศรา มูลนิธิพัฒนาการสื่อมวลชนแห่งประเทศไทย ระบุในรายงานเรื่องสถานการณ์ของข่าวลวงและข่าวปลอมว่า หากข่าวลวงและข่าวปลอมแพร่กระจายผ่านสื่อสังคมออนไลน์ ที่เปิดเป็นสาธารณะให้ทุกคนสามารถมองเห็นได้ เช่น เฟซบุ๊ก อินสตาแกรม หรือทวิตเตอร์แล้ว ข่าวลวงและข่าวปลอมนั้น ก็จะมีความรุนแรงยิ่งขึ้น เพราะการสนทนาผ่านไลน์ กลุ่มไลน์ หรือกลุ่มเฟซบุ๊กที่เป็นกลุ่มปิด (private group) ยิ่งมีอันตรายสูง เนื่องจากสมาชิกในกลุ่มปิดต่างมีความผูกพัน ไว้ใจ เชื่อกันง่ายกว่าคนแปลกหน้า ยิ่งนานวันเมื่อได้ปฏิสัมพันธ์กับคนที่มีความคิดเห็นคล้ายกัน เสพแต่ข้อมูลชุดเดิมๆ ก็จะส่งผลให้ผู้บริโภคเหล่านั้นรับข้อมูลเพียงด้านเดียว และกลายเป็นเลือกรับฟัง หรือเลือกเชื่อเฉพาะ

---

[2] ศัพท์นิเทศศาสตร์ฉบับราชบัณฑิตยสถาน: disruptive communication: การสื่อสารพลิกผัน, การสื่อสารภังควิวัฒน์: การที่สภาวการณ์ วิสัยทัศน์ และกรอบความคิดทางการสื่อสารได้รับอิทธิพลจากเทคโนโลยีซึ่งแทรกเข้ามากีดขวางระบบการสื่อสารของมนุษย์จนหยุดชะงักไม่ได้ เคลื่อนไปตามทิศทางเดิม เป็นการล่มสลายของระบบเก่าที่มีเค้าเดิมอยู่ แต่ก็สร้างสรรค์ให้เกิดการเปลี่ยนแปลงขนาดใหญ่ที่รวดเร็วและพลิกผันไปสู่สภาวการณ์สื่อสารใหม่.

ในสิ่งที่ตนเองคุ้นเคย หรือถูกจริตเท่านั้น ดังที่เรียกว่าเป็นเสียงก้องในห้องแคบ (echo chamber) คือสภาวะการเลือกเสพสื่อ หรือติดตามข่าวสารจากกลุ่มคนที่คิดเห็นเหมือนกับตัวเองเท่านั้น เมื่อฟังบ่อยเข้า ก็เผลอนึกไปว่า เสียงของตัวเองนั้นเป็นความจริงอันสูงสุดใครจะล่วงละเมิดไม่ได้ และไม่มีที่ว่างเปิดใจรับฟังเสียงที่แตกต่าง อีกปัญหาหนึ่งของการสื่อสารกันอยู่ในกลุ่มที่เป็นกลุ่มปิด (private group) ซึ่งมีวัยใกล้เคียงกัน เช่น ผู้สูงอายุที่มีความเท่าทันหรือความสามารถเฉพาะในการใช้เครื่องมือในการตรวจสอบค้นหาข้อมูล (search engine) น้อย อาจมีข้อจำกัดหรือมีศักยภาพน้อยกว่าคนในกลุ่มอื่น ทำให้สมาชิกกลุ่มปิดกลายเป็นส่วนหนึ่งของการแพร่ข่าวปลอมได้เป็นอย่างดี อย่างไรก็ตาม การไหลบ่าของข่าวลวง ข่าวปลอม มิได้ลดความรุนแรงลง ตรงกันข้ามกลับมีจำนวนมากขึ้น ไม่เลือกแพร่เฉพาะวันที่ 1 เมษายนเท่านั้น หากแต่มีการแพร่ทุกวัน เช่น วันที่ประธานาธิบดี โจ ไบเดน แห่งสหรัฐอเมริกา สาบานตนเข้ารับตำแหน่งเมื่อวันที่ 20 มกราคม 2564 แทนอดีตประธานาธิบดี โดนัลด์ ทรัมป์ ผู้พ่ายแพ้ยับเยิน แต่กลับไม่ยอมรับความพ่ายแพ้ และเก็บตัวเงียบไม่ยอมปรากฏตัวในพิธีสาบานตนตามธรรมเนียม และในขณะที่ผู้คนทั้งโลกกำลังเงี่ยหูฟังนายโดนัลด์ ทรัมป์อยู่นั้น จู่ๆ ก็มีเอกสารขนาด A4 มีตราประจำตำแหน่งประธานาธิบดีเผยแพร่ออกมาพร้อมด้วยลายมือชื่อนายทรัมป์ที่คล้ายลายมือจริง ประกอบกับสารที่มีเพียงบรรทัดเดียวว่า “Joe, you know I won” (โจ, คุณก็รู้ว่าผมชนะ) สารปลอมฉบับนี้ถูกส่งต่อผ่านสื่อสังคมชนิดต่างๆ กระจายไปทั่วโลก ภายในเวลาอันรวดเร็ว นับเป็นข่าวปลอมและข่าวลวงบรรลือโลกอันสำคัญชิ้นหนึ่ง

คำว่า Fake News พจนานุกรมศัพท์นิเทศศาสตร์ฉบับราชบัณฑิตยสภาให้หมายความว่า *(1) ข่าวลวง:* ข้อมูลข่าวสารที่ไม่ตรงกับความจริง แพร่กระจายแฝงในรูปแบบการรายงาน ข่าวมักใช้ภาษาเร้าอารมณ์ โดยมีวัตถุประสงค์ให้เชื่อ *(2) ข่าวปลอม:* ข่าวที่มีเนื้อหาเป็นเท็จ ปราศจากข้อเท็จจริง ไม่สามารถตรวจสอบแหล่งที่มาได้ หรืออาจมีเจตนาบิดเบือนข้อมูลไปจากข้อเท็จจริงเดิม

Claire Wardle จาก First Draft News ซึ่งเป็นองค์กรทำงานต่อต้านข่าวลวงและข้อมูลเท็จ เพื่อสร้างความไว้วางใจและความจริงในยุคดิจิทัลของ

สหรัฐอเมริกา เธอทำงานร่วมกับหน่วยงานหลายแห่ง ทั้งภาครัฐและเอกชน และองค์กรพัฒนาเอกชนในระดับสากล รวมทั้งเฟซบุ๊กด้วย กล่าวว่า การที่จะเข้าใจระบบนิเวศของการส่งต่อหรือแชร์ข้อมูลข่าวสารผิดๆ ออกไปนั้น ควรจะต้องทำความเข้าใจกับประเภทของข่าวสาร ข้อมูลเท็จ รวมถึงแรงจูงใจของคนทำและเนื้อหาเหล่านั้น แพร่กระจายไปได้อย่างไร "ข้อมูลข่าวสารเท็จบางเรื่อง ผู้รับก็ทราบดีว่าเป็นเรื่องไม่จริง แต่ก็อยากจะแชร์กันขำๆ โดยคนที่ถูกล้อเลียนหรือถูกเสียดสีไม่ขำด้วย กลับรู้สึกอาย ถูกดูหมิ่น ถูกประจาน ถูกเกลียดชัง ก็จะกลายเป็น cyber bullying[3] หรือ hate speech[4] ได้อีกประเภทหนึ่ง ได้แก่ เนื้อหาที่นำไปสู่ความเข้าใจผิด ซึ่งอาจทำด้วยความตั้งใจหรือไม่ตั้งใจก็ได้"

Wardle กล่าวด้วยว่า "บางครั้งมีการแอบอ้างเอาบุคคลที่มีชื่อเสียงหรือน่าเชื่อถือว่า เป็นคนพูด หรือรับรองสิ่งนั้น แล้วยังมีการนำเอาข้อมูลหลากหลายมาเชื่อมโยงกัน ทั้งๆ ที่ในความเป็นจริงอาจไม่เกี่ยวข้องกันเลย เช่น นำงานวิจัยที่ไม่เกี่ยวข้องกันไปเชื่อมโยงกับผลิตภัณฑ์หรือสินค้าบางอย่าง เพื่อมุ่งหวังผลประโยชน์ในการขายสินค้าให้ได้มากขึ้น รวมทั้งการนำเอาภาพเก่าหรือภาพของเหตุการณ์อื่นมาใส่ในเหตุการณ์เดียวกัน ทำให้ผู้รับสารเข้าใจผิด คิดว่าเป็นเรื่องเดียวกัน ที่ร้ายไปกว่านั้นก็คือ เนื้อหาที่ตั้งใจตัดต่อ ไม่ว่าจะเป็นข้อความ รูปภาพ คลิปเสียง คลิปวีดิทัศน์ ไม่ว่าจะกระทำเพื่อความสนุกสนาน สร้างความเชื่อถือหรือเพื่อผลประโยชน์อื่น ก็ถือเป็นข้อมูลเท็จ ที่ก่อผลกระทบต่อบุคคลหรือกลุ่มบุคคล หรือสังคมโดยรวม ทั้งยังเป็นการกระทำที่ผิดกฎหมายด้วย"

ข่าวลวงและข่าวปลอมเหล่านี้ แม้จะมีการพิสูจน์และชี้แจงไปแล้วว่าไม่จริง แต่เมื่อเวลาผ่านไประยะหนึ่งก็ถูกนำมาแชร์บนโลกออนไลน์อีกหลายๆ ครั้ง ได้สร้างความสับสนวุ่นวาย ทำให้เกิดความวิตกกังวล และตื่นตระหนก ทำให้ผู้คนหลงทาง และเข้าใจอะไรผิดเพี้ยนไปหมด

---

[3] การข่มเหงรังแกซ้ำซากด้วยภาพหรือข้อเขียนผ่านสื่อออนไลน์ ที่สร้างความอับอายและเจ็บปวดแก่ผู้ตกเป็นเหยื่อ—ศัพท์นิเทศศาสตร์ฉบับราชบัณฑิตยสภา.

[4] หรือภาษาไทยเรียกว่า ประทุษวาจา.

องค์การเพื่อการศึกษาวิทยาศาสตร์และวัฒนธรรมแห่งสหประชาชาติ (United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization หรือ UNESCO) ได้จัดทำรายงานขึ้นมาฉบับหนึ่งชื่อ *Journalism, Fake News & Disinformation: Handbook for Journalism Education and Training* ตีพิมพ์ในปี พ.ศ. 2561 เพื่อเป็นคู่มือการศึกษาและอบรมด้านวารสารศาสตร์ เป็นรายงานแบบองค์รวม จากความเห็นและประสบการณ์ของนักวารสารศาสตร์ที่มีชื่อเสียงเป็นเรื่องราวที่เกี่ยวกับข้อมูล เพื่อส่งเสริมการทำงานอย่างมีประสิทธิภาพสูงสุดและการกำกับดูแลตนเองของนักข่าว รายงานของ UNESCO ฉบับนี้ได้หลีกเลี่ยงการใช้คำว่า fake news ด้วยเหตุที่คำว่า “ข่าว” (news) นั้น หมายถึงข้อมูลข่าวสารที่ตรวจสอบได้ และเป็นประโยชน์ต่อสาธารณะ ข้อมูลข่าวสารที่ไม่เป็นไปตามมาตรฐานนี้ ย่อมไม่สมควรเรียกว่า “ข่าว”[5]

ดังนั้น ถ้าใช้คำว่า “ข่าวลวง” แล้ว จะเป็นคำที่ขัดแย้งในตัวเอง ซึ่งบั่นทอนความน่าเชื่อถือของคำว่าข่าวที่เป็นไปตามมาตรฐาน ฉะนั้น รายงานที่เป็นคู่มือฉบับนี้เพื่อให้เป็นต้นแบบที่ประเทศต่างๆ สามารถนำไปใช้หรือประยุกต์ใช้ จึงเลือกใช้คำว่า “ข้อมูลบิดเบือน” (disinformation)

คำว่า “ข้อมูลบิดเบือน” หมายถึงความพยายามในการจงใจ (ส่วนใหญ่เป็นการจัดฉาก) สร้างความสับสน หรือเพื่อควบคุมประชาชน ด้วยการให้ข้อมูลที่ไม่ตรงกับความเป็นจริง ซึ่งมักเกิดขึ้นควบคู่และคาบเกี่ยวไปกับกลยุทธ์การสื่อสารต่างๆ และชุดกลวิธีอื่นๆ เช่น การเจาะระบบ หรือการทำให้ผู้อื่นหมดความน่าเชื่อถือ ส่วนคำว่า “ข้อมูลที่ผิด” (misinformation) โดยทั่วไป ใช้เพื่อหมายถึงข้อมูลข่าวสารที่ทำให้เกิดความเข้าใจผิด ที่ผลิตขึ้นหรือเผยแพร่ออกไป โดยแตกต่างจากจากงานข่าวที่มีคุณภาพเพราะไม่เป็นไปตามมาตรฐานจริยธรรมวิชาชีพ ขณะเดียวกัน ก็ไม่เหมือนกับรายงานข่าวที่อ่อนแอ

---

[5] เพราะในทางวิชาการ คำว่าข่าว (news) หมายถึง เหตุการณ์ ข้อเท็จจริง หรือข้อคิดเห็นที่ได้รับการรายงานออกไปสู่ผู้รับสาร ถ้าเหตุการณ์นั้นไม่มีการรายงาน แม้จะมีคนสนใจมากเพียงไร ก็ไม่ถือว่าเป็นข่าว นอกจากนี้ การที่จะถือว่าอะไรเป็นข่าวจะต้องมีองค์ประกอบที่แสดงถึงความรวดเร็ว ความใกล้ชิดต่อเหตุการณ์ของผู้รับสาร ความมีเงื่อนงำ ความแปลกใหม่ ความขัดแย้ง ความก้าวหน้า ฯลฯ.

ลักษณะของ Fake News

ในบรรดาข่าวสารที่ไม่เป็นความจริง ไม่ว่าจะโดยต้องการให้เป็นข่าวลวง หรือเป็นเพราะมีข้อมูลบิดเบือนใส่ร้ายและชี้นำ จนอาจทำให้ประชาชนเกิดความสับสนและขัดแย้ง ส่งผลให้เกิดความวุ่นวายขึ้นในสังคม ด้วยข่าวประเภทนี้มีข้อเท็จจริงเพียงเล็กน้อย หรือเพียงบางส่วน แต่ขาดบริบทของรายละเอียด หรืออาจเป็นข่าวที่ไม่มีข้อมูลความจริงเลย ข่าวลวงข่าวปลอมบางชิ้น อาจมีเนื้อหาที่ตรวจสอบได้จริง แต่ก็มีลักษณะการเขียนด้วยอคติ จงใจให้ร้าย หรือไม่ใส่รายละเอียดที่สำคัญต่อเหตุการณ์ลงในเนื้อหาข่าว หรือนำเสนอจากมุมมองเพียงด้านเดียว

ข่าวปลอมบางชิ้นก็เป็นโฆษณาชวนเชื่อ ที่จงใจเขียนขึ้นมาเพื่อชี้นำคนอ่าน โดยมีแรงจูงใจทางการเมือง หรืออาจเป็นเพียงแค่ “click bait” (พาดหัวยั่วให้คลิก) ที่เขียนล่อให้คนเข้ามาอ่านเพื่อเพิ่มยอดวิว โดยมีแรงจูงใจทางการเงินอยู่เบื้องหลัง ซึ่งน่าจะมีลักษณะกว้างๆ 3 ประการคือ

1. มีข้อมูลเท็จ ไม่ว่าจะเป็นข้อเท็จจริงเพียงบางส่วน หรือปราศจากข้อเท็จจริงเลย
2. กระตุ้นให้เกิดการแชร์ออกไป
3. เจตนาจะบิดเบือนหรือปิดบังความจริงด้วยการใช้อารมณ์

ทั้งนี้เพื่อให้บรรลุวัตถุประสงค์ คือ (ก) เพื่อเป็นการล้อเลียนหรือเสียดสี (ข) เพื่อสร้างอิทธพลต่อความคิดความเชื่อ และ (ค) เพื่อเป็นการสร้างรายได้

ผลกระทบของข่าวปลอม

ข่าวปลอมได้ส่งผลกระทบต่อผู้คนและสังคมมากขึ้นในระยะ 2-3 ปีที่ผ่านมา เนื่องด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล และอินเทอร์เน็ต ทำให้การสร้างข่าวปลอมทำได้ง่าย เผยแพร่ได้รวดเร็ว และมีผู้คอยรับสารอยู่ตลอดเวลา โดยนักวิจัยจาก MIT (สถาบันเทคโนโลยีแห่งแมสซาชูเซตส์ สหรัฐอเมริกา) พบว่า ข่าวปลอมสามารถแพร่กระจายได้รวดเร็วกว่าข่าวจริงถึง 100 เท่า จากการศึกษาข้อความในทวิตเตอร์ 126,000 ข้อความที่ทวิตออกไป 4.5 ล้านครั้ง โดยผู้ใช้งาน 3.5 ล้านคน ตั้งแต่ พ.ศ. 2549 ในปีที่เริ่มมีทวิตเตอร์ จนถึง พ.ศ. 2550 โดยข่าว

ปลอมมีการเข้าถึงประมาณ 1,000-100,000 คน ในขณะที่ข่าวจริงมีคนเข้าถึงเพียง 1,000 เท่านั้น และข่าวปลอมก็มักจะถูกรีทวีตมากกว่าข่าวจริงถึงร้อยละ 70

ส่วนในประเทศไทย ศูนย์ชัวร์ก่อนแชร์ของ อสมท. พบว่า ตลอดปี 2559 สามารถเก็บข้อมูลได้ว่า มีข่าวปลอมกว่า 300 หัวข้อ และพบว่า แต่ละหัวข้อมีการไลค์และแชร์บนเฟซบุ๊กรวมกันอยู่ในหลักแสน การที่ข่าวปลอมแพร่กระจายได้รวดเร็ว และยากต่อการแยกแยะ ก่อให้เกิดผลกระทบต่อทั้งบุคคลและสังคมเป็นอย่างมาก ทั้งต่อความคิด ความเชื่อ อารมณ์ ความรู้สึก ส่งผลกระทบด้านความรุนแรง ด้านการเงิน ด้านสุขภาพ และด้านทัศนคติ ตลอดจนผลกระทบต่อสื่อวิชาชีพและส่งผลกระทบด้านสังคมที่ขาดข้อเท็จจริงในการคิดวิเคราะห์

ข่าวลวงข่าวปลอมในประเทศไทย

จากการจับกระแสความคิดเห็นในสื่อสังคมประเด็นข่าวลวงหรือข่าวปลอมระหว่างวันที่ 16 มกราคม ถึง 31 กรกฎาคม 2563 พบว่า มีข้อความบนโลกอินเทอร์เน็ตไทยที่พูดถึงโรคโควิด-19 พร้อมกับข่าวลวงมากถึง 19,008 ข้อความ โดยเฉพาะช่วงก่อนมาตรการการปิดเมือง (lock down) ครั้งแรกในวันที่ 26 มีนาคม 2563 พบข่าวลวงถึง 12,069 ข้อความ แบ่งเป็นช่วงล็อคดาวน์ 4,423 ข้อความ และช่วงหลังล็อคดาวน์ 2,626 ข้อความ

เหตุที่มีตัวเลขสูงน่าจะเป็นเพราะผู้ใช้งานคนไทยนิยมใช้อินเทอร์เน็ตกันเป็นจำนวนมาก ขณะเดียวกัน การทำข่าวลวงและข่าวปลอมมิได้ทำเฉพาะโดยปัจเจกบุคคลเท่านั้น หากแต่ข่าวลวงและข่าวปลอมส่วนหนึ่งก็ทำกันเป็นขบวนการที่เรียกว่า “media bombarding”

การทำ fake news แบบถล่มทลายทางสื่อเช่นนี้ จะต้องกำหนดหัวข้อหรือประเด็น กำหนดตัวผู้รับผิดชอบ กำหนดความชุกของการปล่อย กำหนดแพลตฟอร์มของ social media ให้กระหึ่มไปทั้งโลกออนไลน์ เพื่อให้ผลสัมฤทธิ์สูงสุด

จากการสำรวจของ สำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ (องค์การมหาชน) หรือ สพธอ. (Electronic Transactions Development Agency: ETDA) พบว่า ในปี 2561 คนไทยใช้งานอินเทอร์เน็ตโดยเฉลี่ยสูงถึงวันละ 10 ชั่วโมง 5 นาที และมีพฤติกรรมการเสพข่าวจากโลกออนไลน์มากขึ้น โดยเฉพาะในยุคนี้มักพบข่าวปลอมแพร่ระบาดบนโลกโซเชียล ที่คนไทยร้อยละ 40 เชื่อถือข้อมูลที่ได้รับจากช่องทางโซเชียลมีเดีย นับเป็นตัวเลขที่สูงสุดในภูมิภาค นอกจากนี้ ยังพบว่า กลุ่มผู้อ่านที่ค่อนข้างสูงอายุได้ชื่อว่าเป็นกลุ่มคนที่แชร์ข่าวปลอมมากที่สุด เพราะคนกลุ่มนี้เพิ่งจะเข้าสู่โลกอินเทอร์เน็ตตอนอายุมากแล้วไม่ทันยุคทันสมัย ขาดทักษะเรื่องความรู้เท่าทันสื่อ และเทคโนโลยีดิจิทัล ไม่ทันคิดว่าภาพ เสียง และวิดีโอสมัยนี้สามารถตัดต่อให้ดูเสมือนจริงได้ และเชื่อโดยสนิทใจว่า ข่าวทุกข่าวที่นำเสนอได้ผ่านการกลั่นกรองมาแล้ว โดยไม่ทันคิดว่าจะมีผู้ไม่หวังดีสร้างข่าวปลอมขึ้นมาเพื่อหลอกลวงผู้อื่น

กัลยวีร์ แววคล้ายหงษ์ กล่าวไว้ในหัวข้อเรื่อง “เมื่อสื่อกำลังเล่นบทผู้ผลิต Fake News” ในวารสารประจำปี 2564 ของสมาคมนักข่าวนักหนังสือพิมพ์แห่งประเทศไทยว่า ข่าวที่เสนอแบบฉับๆ และฉาบฉวย ต่อไปมันจะพัฒนาเป็น fake news และ hoax news ซึ่งแก้ไขได้ยาก โดยยกตัวอย่างการที่รองผู้บัญชาการตำรวจแห่งชาติกำลังรับไหว้ผู้ต้องหาในคดีบุกป่าล่าสัตว์ ในป่าทุ่งใหญ่นเรศวรด้านตะวันตกที่จังหวัดกาญจนบุรี ภาพนิ่งจากหนังสือพิมพ์ในจังหวะที่ดูเหมือนว่านายตำรวจใหญ่ผู้นั้นกำลังยกมือไหว้ผู้ต้องหาที่เป็นเศรษฐีอย่างนอบน้อม ถูกนำไปแชร์ในโลกออนไลน์โดยสื่อสำนักหนึ่ง พร้อมกับคำพาดหัวยั่วให้คลิก (click bait) ว่า “งานนี้รอดแหงๆ” หลังจากนั้นไม่นาน เพจเสียดสีสังคมทั้งหลายก็นำภาพนี้ไปทำ meme ล้อเลียน จนยอดแชร์ถล่มทลาย มีคนเข้ามาวิพากษ์วิจารณ์ก่นด่าต่างๆ นานากับภาพหนึ่งวินาทีนั้นโดยไม่คิดอะไรแล้ว แม้ต่อมาไม่นานจะมีคลิปวิดีโอเต็มๆ ที่เห็นได้ชัดเจนว่า เป็นการรับไหว้กันตามปกติธรรมดาของคนไทยที่ล้วนทำกันทั้งนั้น มีผู้สื่อข่าวหลายคนเขียนขึ้นโพสต์ตัวเองต่อเหตุการณ์นี้ว่า “สื่อไม่ควรทำให้สถานการณ์แย่ลงไปอีก และอย่าสร้างความเกลียดชัง”

ข่าวลวงในตำนาน

หนังสือคู่มือเพื่อการศึกษาและฝึกอบรมด้านวารสารศาสตร์ของยูเนสโก ที่ชื่อ การเสนอข่าวลวงและข้อมูลบิดเบือน เล่มดังที่ได้กล่าวไว้แล้วรายงานว่า การขับเคลื่อนและการดัดแปลงข้อมูล เป็นส่วนหนึ่งของประวัติศาสตร์มาช้านาน ตั้งแต่ก่อนที่การหนังสือพิมพ์สมัยใหม่จะกำหนดคำนิยามของ “ข่าว” ว่า เป็นรูปแบบที่มีพื้นฐานบนกฎแห่งจริยธรรม

หลักฐานเรื่องข่าวลวงข่าวปลอมสมัยโบราณยุคต้นๆ ถูกค้นพบในสมัยจักรวรรดิโรมัน จากหนังสือลำดับเหตุการณ์และการปรากฏขึ้นของ “ความปั่นป่วนทางข้อมูลข่าวสาร” ตั้งแต่ยุคโรมันโบราณถึงปัจจุบัน เป็นคู่มือที่จัดพิมพ์โดย เครือข่ายนักข่าวนานาชาติ (ICFJ-International Center for Journalism วอชิงตัน ดี.ซี.) กล่าวถึงเรื่องนี้ไว้ว่า เมื่อมาร์ค แอนโทนี ขุนศึกยอดนักรัก แม่ทัพและนักการเมืองคนสำคัญของโรมัน ได้พบและตกหลุมรักพระนางคลีโอพัตรา ผู้เลอโฉมแห่งอียิปต์ จนยอมทรยศต่อแผ่นดินโรมัน และถูกอ๊อคตาเวียนผู้เป็นศัตรูทางการเมือง รณรงค์ต่อต้านด้วยสโลแกนสั้นๆ และเฉียบคม ไว้บนเหรียญกษาปณ์ที่กระจายไปทั่ว ดุจข้อความทวิต (tweet) แห่งยุคโบราณ จนผู้ร้ายคืออ๊อคตาเวียนกลับกลายเป็นผู้ชนะได้เป็นจักรพรรดิโรมัน หลังจากเอาชนะมาร์ค แอนโทนี ในยุทธนาวีที่เมืองอเล็กซานเดรีย และข่าวลวงข้อความสั้นๆ ดังกล่าวเกิดขึ้น เท่ากับว่าอ๊อคตาเวียนได้เข้าไปเจาะระบบ (hack) ของจักรวรรดิโรมันได้ในที ส่วนมาร์ค แอนโทนี ต้องพาคลีโอพัตราหลบหนีไปทำอัตวินิบาตกรรมในที่สุด

ในประเทศไทย ก็เคยมีข่าวลวงข่าวปลอมเกิดขึ้นในอดีต เท่าที่มีการบันทึกไว้คือ ในสมัยรัชกาลที่ 5 มีหนังสือพิมพ์ฉบับหนึ่งชื่อ *สยามประเภท* ซึ่งมี นายกุหลาบ ตฤษณานนท์ (24 มีนาคม 2377-24 มีนาคม 2464) เป็นเจ้าของและบรรณาธิการ นายกุหลาบเรียนภาษาสันสกฤต ฝึกแต่งโคลง ฉันท์ กาพย์ กลอน รวมทั้งกฎหมาย และระเบียบแบบแผนราชการจากพระยาศรีสุนทรโวหาร เมื่อบวชเรียนแล้วได้เข้าทำงานเป็นเสมียนในโรงสีไฟของฝรั่ง ได้มีโอกาสเดินทางไปถึงยุโรปและอังกฤษเมื่ออายุ 45 ปี ได้เขียนนิราศร้อยกรองชื่อ *นิราศยี่สาร* เป็น

นิราศยาวเรื่องหนึ่ง มีข้อมูลทางด้านภูมิศาสตร์ ขนบธรรมเนียมประเพณี และฐานะทางเศรษฐกิจของชุมชนแห่งยุคสมัย เพราะเขามีความรอบรู้ด้านโบราณคดีและประวัติศาสตร์ และเมื่ออายุ 63 ปี ได้ออกหนังสือพิมพ์ *สยามประเภท* รายเดือน และหนังสือพิมพ์ *สยามประเภท* ของเขานั้น สมบัติ พลายน้อย ศิลปินแห่งชาติ สาขาวรรณศิลป์ พ.ศ. 2553 เล่าว่า "เป็นที่นิยมของคนทั่วไป เพราะในสมัยนั้น หนังสือพิมพ์ประเภทที่จะให้ความรู้ทางโบราณคดีและพงศาวดารยังไม่มี คนโดยมากไม่มีความรู้ พวกที่ได้เล่าเรียนรู้เห็นก็มีเฉพาะแต่เจ้านายเท่านั้น แม้กระนั้นเจ้านายเหล่านี้ก็ยังโปรดทรง เพราะเห็นเป็นเรื่องขบขันด้วย ในหนังสือของนายกุหลาบทั้งที่เป็นหนังสือเล่มและหนังสือพิมพ์นั้น มีทั้งความจริงและความเท็จปนกัน สนุกตอนที่จับโกหกได้ ด้วยเหตุนี้ เจ้านายจึงโปรดทรงหนังสือ *สยามประเภท* มาก"

ครั้งหนึ่งหอสมุดสำหรับพระนครจัดงานแสดงหนังสือขึ้น นายกุหลาบได้ส่งผลงานของเขาเข้าร่วมด้วย เจ้าหน้าที่ได้จัดประเภทและระบุไว้ที่ตู้เก็บผลงานของนายกุหลาบว่า "ทรงอายัด" อันหมายถึงหนังสือที่ไม่ดี ไม่บริสุทธิ์

นายกุหลาบ ตฤษณานนท์ หรือผู้ใช้นามปากกาว่า ก.ศ.ร. (ก.ศ.ร. ย่อมาจากฉายาสมัยบวชเป็นพระที่ว่า เกศโร) ได้คัดลอกหนังสือเก่าของหอหลวงแล้วไปแต่งเติมเสริมต่อ แก้ไขข้อความบางส่วนให้ผิดเพี้ยนไปจากเดิม เพราะเกรงจะมีความผิดว่าเป็นการไปคัดลอกหนังสือจากหอหลวงมา จนได้รับสมญานามว่า "กุ" และสมญานาม "กุ" ของเขานั้น ยังเป็นที่จดจำ และเอ่ยอ้างถึงจนทุกวันนี้ เมื่อกล่าวถึงผู้ที่ออกข่าวลวงข่าวปลอม ตามที่เจ้านายสมัยรัชกาลที่ 5 รับสั่งถึงว่า "กุ ละ" หรือ "กุ" ถ้าใครพูดเรื่องไม่จริงก็จะถูกตีตราว่าคนคนนั้น "กุเรื่อง" หรือ "กุข่าว"

แม้เมื่อนายกุหลาบจะอายุมากถึง 66 ปีแล้ว ก็ยังชอบเขียนเรื่องเก่าจริงบ้างเท็จบ้าง แบบที่เรียกว่าปลอมพงศาวดาร เช่น เมื่อ พ.ศ. 2447 นายกุหลาบเขียนประวัติศาสตร์สมัยสุโขทัยตอนหนึ่งว่า มีพระเจ้าแผ่นดินพระองค์หนึ่งทรงพระนามว่า "พระปิ่นเกษ" มีพระราชโอรสทรงพระนามว่า "พระจุลปิ่นเกษ" แต่ไม่ทรงพระปรีชาสามารถ จึงเสียเมืองแก่กรุงศรีอยุธยา

พระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว รัชกาลที่ 5 ทรงกริ้วที่เอาพระนามของพระองค์ท่านไปล้อเลียนว่า เป็นกษัตริย์ที่ทำให้เสียเมือง จึงรับสั่งให้มีการสอบสวนนายกุหลาบอีก ในที่สุดนายกุหลาบถูกส่งตัวไปสงบอารมณ์อยู่ในโรงพยาบาลบ้าจนกว่าจะหาย เท่ากับว่าเอาไปปรับทัศนคตินั่นเอง นายกุหลาบเข้าไปอยู่ในโรงพยาบาลบ้าได้ 33 วัน ก็ทำฎีกาขึ้นทูลเกล้าถวาย ขอพระราชทานอภัยโทษความว่า "ข้าพระพุทธเจ้ารักษาร่างกายและอารมณ์อยู่ที่โรงพยาบาลตั้งแต่เดือนกันยายนถึงเดือนตุลาคม จนข้าพระพุทธเจ้าหายเป็นปกติแล้ว ข้าพระพุทธเจ้าคิดด้วยเกล้าฯว่า หายคราวนี้คงไม่มีสติวิปลาสเหมือนแต่ก่อนต่อไป" นายกุหลาบถึงได้รับพระราชทานอภัยโทษให้กลับไปอยู่บ้านได้

จะเห็นได้ว่า การบิดเบือนดัดแปลงข้อมูลข่าวสารนั้น มีมาช้านานนับศตวรรษแล้ว แต่ในศตวรรษที่ 21 นี้ การใช้ข้อมูลข่าวสารเป็นอาวุธได้เกิดขึ้นอย่างดาษดื่นในระดับที่ไม่เคยปรากฏมาก่อน เพราะเทคโนโลยีใหม่อันทรงอานุภาพทำให้การดัดแปลงและการสร้างเนื้อหาปลอมสามารถเกิดขึ้นได้ง่าย ในขณะที่สื่อเครือข่ายสังคม (social media) เป็นตัวกระจายข้อความเท็จ ที่มีคนจำนวนมากให้การสนับสนุน ผ่านการส่งต่อของกลุ่มเป้าหมายที่ขาดวิจารณญาณ

สื่อเครือข่ายสังคม (social media) จึงกลายเป็นพื้นที่อันอุดมสมบูรณ์สำหรับโฆษณาชวนเชื่อทางคอมพิวเตอร์ ที่แพลตฟอร์ม (platform)[6] และกลุ่มต่างๆ รวมทั้งกลุ่มผลประโยชน์จะออกปฏิบัติงาน โดยเฉพาะในช่วงที่การเมืองกำลังร้อนแรง เช่น ช่วงที่มีการเลือกตั้ง

---

[6] พจนานุกรมศัพท์นิเทศศาสตร์ ฉบับราชบัณฑิตยสภา ให้ความหมายของคำว่า "platform" ว่า หมายถึง บริการเว็บไซต์ หรือวิธีการทั้งออฟไลน์ (off line) และออนไลน์ (on line) ที่ส่งสื่อไปยังผู้รับสารในยุคที่พลิกผันจากระบบสื่อสารมวลชนดั้งเดิม โดยผู้รับสามารถส่งกลับ ส่งต่อ หรือแบ่งปันเนื้อหาได้ในระบบออนไลน์ โปรแกรมทำหน้าที่เป็นตัวกลาง การสื่อสารที่ทำให้สามารถพัฒนา สร้างสรรค์ จัดการ และให้บริการตลอดจนเชื่อมต่อระหว่างโปรแกรมประยุกต์ต่างๆ ได้ "platform" มีรากศัพท์มาจากคำว่า "plateforme" ในภาษาฝรั่งเศส ซึ่งมีความหมายว่าพื้นฐานหรือแผน ในภาษาอังกฤษนั้น ความหมายของคำว่า "platform" มีหลายมิติ และรวมถึงความหมายว่า เวทีหรือโอกาสในการนำเสนอความคิดเห็น ให้ผู้คนได้รับรู้ นอกจากนี้ในแง่ระบบสารสนเทศ "platform" หมายถึง "software" หรือ "programme".

นักสร้างข่าวปลอมบรรลือโลก

ตัวอย่างการสร้างข่าวปลอมที่เกิดขึ้นในโลกตะวันตก โดยเฉพาะอย่างยิ่งที่สหรัฐอเมริกา เกิดขึ้นครั้งแล้วครั้งเล่า และมีผลถึงกับทำให้การเลือกตั้งประธานาธิบดีต้องเปลี่ยนแปลงไปนั้นก็คือ ในการชิงชัย ระหว่างนายโดนัลด์ ทรัมป์ และนางฮิลลารี คลินตัน เมื่อ พ.ศ. 2559 โดยนักสร้างข่าวปลอมผู้นั้นคือ นายคาเมรอน แฮร์รีส (Cameron Harris) บัณฑิตด้านรัฐศาสตร์และเศรษฐศาสตร์ วิทยาลัยเดวิดสัน รัฐนอร์ธแคโรไลนา สหรัฐอเมริกา เป็นหนึ่งในผู้บุกเบิกรุ่นแรกๆ กับอาชีพการสร้างข่าวปลอม (fake news) ลงในโซเชียลมีเดีย โดยการนำเอาความรู้ทางด้านการเมืองและเศรษฐศาสตร์ที่ร่ำเรียนมา ใช้เป็นทักษะในการทำมาหากินทันทีที่เรียนจบ ในเดือนพฤษภาคม พ.ศ. 2559 อันเป็นช่วงเวลาเดียวกับที่การหาเสียงเลือกตั้งประธานาธิบดี ระหว่างนายโดนัลด์ ทรัมป์ กับนางฮิลลารี คลินตัน กำลังเข้มข้น นายแฮรีสได้ฟังทรัมป์ตระเวนหาเสียง (ที่ในเวลานั้น ทรัมป์รู้ตัวเองว่า ถึงอย่างไรก็คงเอาชนะฮิลลารีได้ยาก) กับคนอเมริกันที่กำลังโกรธเคืองกับสภาพที่เป็นอยู่ของตัวเอง และโทษทุกอย่างไปที่การเมือง ทรัมป์ได้พูดปลุกระดมคนกลุ่มนี้ด้วย ทั้งพูดความจริงบ้างความเท็จบ้าง ผสมกันทั้งสองอย่างบ้าง กล่าวหาการเลือกตั้งที่กำลังจะมีขึ้นว่า ไม่โปร่งใส มีกลิ่นไม่ดีออกมาหลายอย่าง และกำลังถูกชักจูงไปในทิศทางที่รักษาผลประโยชน์ของกลุ่มอำนาจเก่า (The Establishment)

เมื่อแฮรีสได้ฟังทรัมป์พูดหาเสียงในลักษณะดังกล่าวซ้ำแล้วซ้ำเล่า เขาจึงสร้างทฤษฎีการเมืองของตัวเองขึ้นมา จากฐานคิดเรื่องความไม่น่าเชื่อถือและไม่พอใจต่อสื่อกระแสหลัก เช่น CNN (Cable News Network) หรือ MSNBC (Microsoft National Broadcasting Company) ของบรรดากลุ่มผู้สนับสนุนทรัมป์

ดังนั้น ถ้ามีช่องทางใดที่จะกรอกหูในสิ่งที่ทรัมป์พูดกับกลุ่มคนเหล่านี้ได้ตลอดเวลา พวกเขาก็พร้อมที่จะเชื่อว่า ฮิลลารีไม่มีทางที่จะเอาชนะทรัมป์ได้ นอกจากใช้วิธีโกงการเลือกตั้งเท่านั้น เพราะทรัมป์ย้ำอยู่ตลอดเวลาว่า ได้มีการเตรียมการเพื่อหวังผลอย่างใดอย่างหนึ่ง เพื่อให้ฮิลลารีชนะการเลือกตั้ง

แฮรีสจึงไปซื้อเนื้อที่เว็บไซต์เก่าๆ ที่ไม่ได้ใช้งานแล้ว ด้วยเงินเพียง 5 ดอลลาร์ แล้วนำกลับมาเปิดใช้ใหม่ โดยสร้างเป็นเว็บไซต์ข่าวชื่อ Christian Times Newpaper หลังจากนั้น แฮรีสก็เริ่มทำการสร้าง fake news ข่าวแรกออกมาด้วยการพาดหัวข่าวว่า “ข่าวด่วน! พบบัตรลงคะแนนปลอมให้ฮิลลารีหลายแสนใบในโกดังเก็บของที่รัฐโอไฮโอ” (BREAKING: “Tens of thousands” of fraudulent Clinton votes found in Ohio warehouse” โดยในรายละเอียดของเนื้อข่าวปลอมดังกล่าว แฮรีสได้อุปโลกน์ชื่อ นายแรนเดล ปรินซ์ อาชีพช่างไฟฟ้าและรับจ้างทั่วไปวัยกลางคน ชาวเมืองโคลัมบัส รัฐโอไฮโอขึ้นมา ให้เป็นผู้เข้าไปพบกล่องใส่บัตรเลือกตั้งจำนวนมากโดยบังเอิญ ในโกดังเก็บของแห่งหนึ่งที่กาบัตรลงคะแนนให้กับฮิลลารีไว้เรียบร้อยแล้ว ส่วนภาพที่แฮรีสนำมาลงประกอบข่าวนั้น เป็นภาพที่ได้มาจากหนังสือพิมพ์ที่เมืองเบอร์มิงแฮม สหราชอาณาจักร เป็นภาพชายวัยกลางคนคนหนึ่ง ยืนอยู่ข้างหีบบัตรเลือกตั้ง 3 หีบ มีข้อความข้างหีบว่า “Ballot Box” ให้ดูสมจริงสมจังขึ้น

การที่แฮรีสสร้างคนอย่างแรนเดล ปรินซ์ ขึ้นมา เพราะเขารู้ดีว่า ปรินซ์คือภาพคุณลักษณะ ตัวแทนแบบเหมารวม (stereotype) ของกลุ่มคนผู้สนับสนุนทรัมป์ ที่ส่วนใหญ่เป็นคนขาว (ผู้ชาย) การศึกษาไม่สูง ตกงาน หรือไม่มีความมั่นคงในหน้าที่การงาน อาศัยอยู่ตามเมืองเล็กๆ ในรัฐต่างๆ “...ปกติแล้วแทบไม่ค่อยมีใครเข้ามาในโกดังนี้หรอก จะมีก็แต่พวกช่างประปา ที่นานๆ จะเอาท่อน้ำมาเก็บไว้ชั่วคราวเท่านั้น...” ประโยคยกเมฆที่แฮรีสกุขึ้นมาผ่านปากนายแรนเดล ปรินซ์ ในเว็บไซต์ข่าวปลอมของเขายังบอกอีกว่า “...สิ่งที่ปรินซ์พบ เป็นหลักฐานที่บ่งบอกได้ว่า มีการวางแผนโกงการเลือกตั้งครั้งใหญ่ เพื่อให้ฮิลลารีมีชัยในสวิงสเตท[7]

ก่อนที่แฮรีสจะเอาข่าวปลอมเรื่องการเตรียมโกงเลือกตั้งของนางฮิลลารี คลินตัน ลงในโลกออนไลน์ เมื่อวันที่ 30 กันยายน 2559 เขาได้สร้างเฟซบุ๊กขึ้นมาอีก 6 บัญชี เพื่อทำหน้าที่โปรโมทให้คนเข้ามากดไลค์ข่าวปลอมชิ้นนี้

---

[7] สวิงสเตท (swing state) หมายถึง รัฐที่พรรคใดพรรคหนึ่งมีความเป็นไปได้ที่จะรับชัยชนะ.

ไม่ทันข้ามวัน ข่าวนี้ปรากฏในโซเชียลมีเดียหลายแพลตฟอร์ม ก็มียอดผู้เข้ามาอ่านหรือดูมากถึง 46,021 คนทั่วโลก มีการแชร์ข่าวนี้กันว่อนในโซเชียลมีเดียต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นเฟซบุ๊ก ทวิตเตอร์ ไลน์ หรืออินสตาแกรม

ถึงแม้วันรุ่งขึ้น คณะกรรมการการเลือกตั้ง (กกต.) รัฐโอไฮโอ จะได้ไปตรวจสอบโกดังดังกล่าว และออกแถลงการณ์ว่าเรื่องนี้ไม่เป็นความจริง ก็สายไปเสียแล้ว เพราะข่าวได้แพร่กระจายไปอย่างรวดเร็วในโลกออนไลน์ และก็ไม่มีใครมาสนใจในแถลงการณ์ของ กกต. รัฐโอไฮโอ เพราะคนเหล่านี้มีความลำเอียงเข้าข้างตนเองเป็นทุนเดิมอยู่แล้ว (confirmation bias หรือ myside bias) ที่เชื่อว่าฝ่ายฮิลลารีโกง และก็ไม่เชื่อถือในระบบจัดการเลือกตั้งครั้งนี้ เพราะพวกเขาฝังใจเชื่อในสิ่งที่ทรัมป์พูดย้ำมาตลอดการหาเสียงว่า ระบบจัดการเลือกตั้งครั้งนี้เป็น “a rigged system” หรือ “ระบบที่ถูกจัดการอย่างไม่เป็นตามครรลองของมัน เพื่อหวังผลทางใดทางหนึ่ง”

ไม่กี่วันหลังจากนั้น แฮรีสก็ได้เงินส่วนแบ่ง 5,000 ดอลลาร์ จากยอดทั้งหมด 22,000 ดอลลาร์ ซึ่งมาจากค่าโฆษณาสินค้าต่างๆ ที่ Google เอามาใส่ไว้ในเว็บไซต์ข่าวปลอมของเขา ที่แฮรีสใช้เวลานั่งเทียนเขียน เพียง 15 นาที[8]

เมื่อเห็นว่าวิธีหาเงินจากการเขียนข่าวปลอมได้ง่ายๆ เช่นนี้ แฮรีสบวกลบเลขในใจว่า ถ้าเขาใช้เวลาเพียงสักวันละครึ่งชั่วโมงต่อสัปดาห์เพื่อเขียน fake news เพื่อหากินกับกลุ่มผู้สนับสนุนทรัมป์ ในช่วงที่การหาเสียงกำลังเข้มข้นเช่นนี้ เขาก็สามารถที่จะทำเงินหลักแสนเหรียญดอลลาร์สหรัฐได้ไม่ยาก

เวลาไม่ถึงเดือนที่เว็บไซต์ข่าว CTN (Christian Times Newspaper) ถือกำเนิดขึ้นมา มูลค่าของมันอยู่ที่ระหว่าง 115,000 ถึง 125,000 ดอลลาร์ เพราะเว็บไซต์นี้ติดอันดับหนึ่งในสองหมื่นเว็บไซต์แรกๆ ที่คนเข้ามาชม จากจำนวนกว่าพันล้านเว็บไซต์ที่มีอยู่ทั้งหมดทั่วโลก คาเมรอน แฮรีส ตัดสินใจว่า รออีกสักนิดจะขายมันภายหลังวันเลือกตั้ง (8 พฤศจิกายน 2559)

---

[8] รายได้หลักของธุรกิจเว็บไซต์มาจากค่าโฆษณา คิดจากจำนวนผู้เข้ามาดูหรือจากยอดการคลิก ยิ่งมีคนเข้ามาดูมาก ก็จะมีการลงโฆษณามาก เจ้าของเว็บไซต์ก็จะได้เงินมาก.

เมื่อผลการเลือกตั้งออกมาชนิดหักหน้าโพลเกือบทุกสำนัก จึงมีการวิเคราะห์กันอย่างกว้างขวางว่า ทำไมทรัมป์ถึงได้รับชัยชนะในการเลือกตั้ง ซึ่งหนึ่งในปัจจัยนั้นก็คือข่าวปลอมต่างๆ ที่ถูกสร้างขึ้นมา ทั้งข่าวที่เป็นบวกกับทรัมป์และเป็นลบกับฮิลลารี

หลังจากนั้น แฮรีสได้เข้าไปตรวจสอบในเว็บไซต์ข่าว CTN ของเขา ผลปรากฏว่า โฆษณาที่เคยมีอยู่มากมายหายไปหมด เพราะ Google ถอดออกหมด เว็บไซต์ที่เคยมีมูลค่ากว่าแสนเหรียญดอลลาร์ เมื่อไม่กี่วันก่อน กลายเป็นเว็บไซต์ที่ไม่มีราคาต่อไป

เมื่อความแดงขึ้น แฮรีสได้บอกกับนักข่าวตอนหนึ่งว่า "...จริงๆ แล้ว ผมจะเปลี่ยนเป็นเขียน fake news เพื่อสนับสนุนฮิลลารี แล้วสาดโคลนใส่ทรัมป์ให้เละเทะไปเลยก็ได้ แต่เขียนแบบนั้นมันไม่ได้เงินมาก..."

ปัจจุบันการเมืองสหรัฐอเมริกากลายเป็นการเมืองยุคหลังความจริง (post-truth) อันเนื่องมาจากการสร้างข่าวปลอมของคนอย่างนายคาเมรอน แฮรีส การทวิตแบบทรัมป์[9] การไม่สามารถแยกแยะ วินิจฉัยข้อเท็จจริงจากข่าวสารที่ได้รับในโลกโซเชียลมีเดียว่า ชิ้นไหนเป็นข่าวจริง (fact news) หรือข่าวปลอม (fake news) ของคนอเมริกัน โดยเฉพาะกลุ่มวัยรุ่นและคนรุ่นใหม่ ที่ส่วนใหญ่ติดตามข้อมูลข่าวสารจากช่องทางออนไลน์ รวมไปถึงการรับข่าวสารด้านการเมืองจากสื่อโทรทัศน์ที่มีข้อจำกัดเรื่องความครบถ้วนของข้อมูลข่าวสาร และเรื่องราวทั้งหมด

ปัจจัยต่างๆ เหล่านี้ทำให้การเมืองสหรัฐอเมริกาเข้าสู่ยุคหลังความจริง (post-truth) หรือยุคที่ความจริงไม่มีความสำคัญ เพราะผู้คนต่างใช้อารมณ์ ความรู้สึก มากกว่าใช้เหตุผลและข้อเท็จจริง ไม่มีใครมาใส่ใจว่าอะไรจริงหรือไม่จริงอีกต่อไป

อย่างไรก็ตาม หนังสือพิมพ์ *The New York Times* ได้ตั้งฉายาสังคมการเมืองอเมริกันในทศวรรษที่ผ่านมาว่า เป็น "ทศวรรษแห่งความคลางแคลงใจ"

---

[9] ซึ่งต่อมานายโดนัลด์ ทรัมป์ ได้ถูกผู้ให้บริการเฟซบุ๊กและทวิตเตอร์สั่งห้ามใช้.

(A Decade of Distrust) โดยก่อนหน้านั้น ในปี ค.ศ. 2016 *The Oxford Dictionary* ได้เลือกคำว่า "post-truth" เป็น Words of the Year 2016 และในปีต่อมา คำว่า *"fake news"* หรือข่าวลวงข่าวปลอม ก็ถูกเลือกให้เป็นคำแห่งปี ค.ศ. 2018 โดย *The Collins Dictionary* อีกเช่นกัน และเมื่อวันที่ 6 พฤศจิกายน ค.ศ. 2020 เมื่อรู้แน่ชัดว่า โจ ไบเดน ชนะโดนัลด์ ทรัมป์ แล้ว อดีตประธานาธิบดี บารัค โอบามา แห่งพรรคเดโมแครต ได้ให้สัมภาษณ์ BBC ว่า การเลือกตั้งครั้งเดียวจะไม่สามารถหยุดยั้งการเสื่อมสลายของความจริงในสหรัฐอเมริกาได้ เพราะ "ปัจจัยอีกอย่างหนึ่งคือ การแพร่กระจายของข้อมูลเท็จบนโลกออนไลน์ จนข้อเท็จจริงไม่ใช่สิ่งสำคัญอีกต่อไปแล้ว"

จาก Fake News ถึง Deepfake

ไม่เพียงแต่ fake news ที่ก่อกวนอยู่ทั้งในสังคมไทยและสังคมโลกเท่านั้น แต่ได้มีนวัตกรรมทางเทคโนโลยีเกิดขึ้นมาอีก เรียกว่า "deepfake" คือ วิดีโอที่ถูกสร้างขึ้นด้วยเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ (artificial intelligence หรือ AI) และ machine learning (หรือการทำให้ระบบคอมพิวเตอร์เรียนรู้ได้ด้วยตนเองผ่านการใช้ข้อมูล ที่เราป้อนเข้าไปให้มัน) ปัจจุบันความก้าวหน้าในเทคโนโลยีทั้งสองนี้ ทำให้การสร้างเสียงและวิดีโอปลอม (deepfake) ทำได้ค่อนข้างง่าย และมีความเหมือนจริงเป็นอย่างมาก จนยากที่จะแยกได้ว่า ชิ้นไหนเป็นของจริงหรือปลอม เช่น เมื่อมีผู้นำวิดีโอคลิปของนักการเมืองระดับโลก 2 ชิ้นมาเปิดให้ดู โดยชิ้นแรกเป็นเสียงจริงของนักการเมืองสองคนพูดจาโต้ตอบกัน ส่วนอีกชิ้นเป็น deepfake หรือวิดีโอปลอม ที่ถูกสร้างขึ้นด้วย AI และ machine learning

ทำไมถึงเรียกว่า "deepfake" คำว่า "deepfake" ปรากฏขึ้นเป็นครั้งแรกเมื่อประมาณเดือนธันวาคม 2560 โดยถูกใช้เป็นชื่อรหัส (code name) ของโปรแกรมเมอร์คนหนึ่ง ที่ใช้ AI และ machine learning ทำการเปลี่ยนแปลงใบหน้าของเหล่า porn stars ในภาพยนตร์แนวโป๊เปลือย (pornographic movie) ให้กลายเป็นใบหน้าดาราฮอลลีวูดและสุภาพสตรีผู้มีชื่อเสียงหลายคน แล้วก็นำไปเผยแพร่ในโลกออนไลน์

ปัจจุบันนี้ การสร้าง deepfake ไม่ได้จำกัดอยู่เฉพาะแต่ในแวดวงภาพยนตร์แนวโป๊เปลือยเท่านั้น แต่ได้แพร่กระจายไปอย่างรวดเร็วในทุกวงการ โดยเฉพาะวงการการเมือง

Deepfake ไม่ใช่เทคนิคการตัดต่อวิดีโอ หรือตัดแปะภาพด้วยโปรแกรมกราฟิกแบบทั่วๆ ไป แต่ deepfake ใช้เทคนิคที่เรียกว่า Generative Adversarial Networks (GANs) ในการสร้างวิดีโอปลอมของบุคคลหนึ่ง ด้วยการคัดลอกใบหน้า ลักษณะท่าทาง กิริยา การเคลื่อนไหวริมฝีปาก และน้ำเสียงจริง จากบุคคลอีกคนหนึ่ง GANs จะประกอบด้วยระบบเครือข่ายของคอมพิวเตอร์สองกลุ่ม โดยที่แต่ละกลุ่มของเครือข่ายนี้จะแข่งขันกันสร้าง deepfake ที่สมบูรณ์แบบที่สุดออกมา

ระบบ GANs ที่บางคนเรียกมันว่า “เครือข่ายประสาทเทียม” นี้ เกิดขึ้นมาจากงานวิจัยของนักวิทยาศาสตร์ 8 คนแห่งมหาวิทยาลัย Montreal ประเทศแคนาดา เมื่อ ค.ศ. 2014 นำโดยนาย Ian J. Goodfellow (อีก 7 คนคือ Jean Pouget-Abadie, Mehdi Mirza, Bing Xu, David Warde-Farley, Sherjil Ozair, Aaron Courville และ Yoshua Bengio) บทความอันเนื่องมาจากงานวิจัยของนักวิทยาศาสตร์ทั้ง 8 คน ได้ทำให้โลกสั่นสะเทือนอย่างมาก โดย GANs จะแบ่งงานกันทำออกเป็น 2 ส่วน ส่วนที่เป็น generator ทำหน้าที่สร้างข้อมูล ส่วนที่เป็น discriminator ทำหน้าที่แยกแยะ คือ เป็นผู้สังเคราะห์ (synthesier) คอยบอกว่า generator ได้สร้างข้อมูลออกมาใกล้เคียงกับเป้าหมายที่สนใจหรือยัง บทบาทเช่นนี้นับเป็น deep learning

ตัวสังเคราะห์ของระบบ GANs ที่ว่านี้ จะทำหน้าที่เสมือนกรรมการตัดสิน ที่คอยจ้ำจี้จ้ำไช บอกแต่ละเครือข่ายว่า สร้าง deepfake ได้เหมือนจริงขนาดไหน ถ้ายังไม่เหมือนสมบูรณ์แบบ ก็จะสั่งให้อีกเครือข่ายหนึ่งซึ่งอยู่เคียงคู่กันไปทำให้ดีกว่าเครือข่ายแรก ถ้าเครือข่ายที่สองยังสร้างออกมาไม่เหมือนแบบ ตัวสังเคราะห์ก็จะเอาผลลัพธ์ที่ได้จากเครือข่ายที่สองป้อนกลับเข้าไปใส่ ให้เครือข่ายที่หนึ่งไปพัฒนาสร้างต่อให้ดีขึ้น แข่งกันไปแข่งกันมาเช่นนี้เป็นพันๆ หมื่นๆ

หรือแม้กระทั่งถึงแสนหรือล้านรอบ จนกว่าจะได้ deepfake ที่เหมือนกับรูปภาพเคลื่อนไหวจริงของบุคคลเป้าหมาย

Deepfake ถือเป็นพัฒนาการอีกขั้นหนึ่งของการสร้างข่าวปลอม ข่าวลวง หรือ fake news เพราะมันเป็นการรับรู้ข้อมูลข่าวสาร ที่ผู้รับได้เห็นด้วยตา และได้ฟังด้วยหูของตนเองโดยตรง ไม่ใช่เป็นการส่งต่อ บอกเล่าต่อๆ กันมาแบบข่าวปลอมทั่วๆ ไป ปัจจุบันนี้ deepfake ถูกจัดเป็นภัยคุกคามตัวใหม่ต่อความมั่นคงของหลายๆ ประเทศ

การทำ deepfake เมื่อมาถึงวันนี้ กลายเป็นเรื่องที่ไม่ยุ่งยากไปเสียแล้ว เพราะได้มีนักพัฒนาคิดค้น application สำหรับทำ deepfake ขึ้นมาเป็นจำนวนมาก จนใครๆ ก็สามารถเข้าไป download เอามาทำเสร็จภายในเวลาไม่กี่นาที มีทั้งแบบที่ไม่เสียเงิน และหากจะเสียก็เพียง 2-3 ดอลลาร์สหรัฐ เช่น deepfake application ที่ใช้ชื่อว่า Zao, Deepfakes web β, Wombo, Reface, My Heritage, Deep Face Lab, Deep Art และ Face Swap Live เป็นต้น

การไหล่บ่าของข่าวลวง ข่าวปลอม

ข่าวลวงและข่าวปลอม (fake news) ไม่เพียงแต่ทำให้ผู้เสพข่าวได้รับข้อมูลที่บิดเบือน ผิดพลาด หรือไม่ครบถ้วนเท่านั้น หากแต่ยังได้ส่งผลกระทบถึงการตัดสินใจที่ผิดพลาด ซึ่งอาจเป็นผลเสียต่อชีวิตและทรัพย์สิน เช่น ข้อมูลผิดเกี่ยวกับยารักษาโรค หรือข้อมูลที่ทำให้เกิดความขัดแย้งขึ้นในสังคม รวมถึงข้อมูลเท็จในทางการเมือง ทั้งภายในและภายนอกประเทศ

สภาวการณ์เช่นนี้ทำให้เกิดมีศัพท์ใหม่ในวงการวิชานิเทศศาสตร์ วารสารศาสตร์ ขึ้นที่มหาวิทยาลัยออกซ์ฟอร์ดแห่งสหราชอาณาจักร และที่อื่นๆ คือคำว่า “infodemic” อันเป็นคำผสมระหว่าง “information” ที่แปลว่าข้อมูลข่าวสาร กับคำว่า “pandemic” แปลว่าการระบาดใหญ่ เมื่อเอาสองคำนี้มารวมกัน จึงเกิดความหมายใหม่ว่า หมายถึง สถานการณ์ที่ข้อมูลข่าวสารผิดๆ จำนวนมาก ไหลบ่าแพร่ขยายอย่างรวดเร็ว และก่อให้เกิดความเสียหายอย่างกว้างขวาง ส่งผลร้ายหลายประการ เช่น

(1) ผู้ได้รับข้อมูลข่าวสารที่ไม่ถูกต้อง ทำให้การตัดสินใจผิดพลาด อาจส่งผลเสียต่อชีวิตและทรัพย์สิน เช่น ข้อมูลที่ว่าดื่มน้ำมะพร้าวช่วยรักษามะเร็งได้ ผู้ป่วยอาจเลิกไปรับการรักษาจากแพทย์ ทำให้มะเร็งลุกลามถึงขั้นเสียชีวิตได้

(2) เกิดความตระหนกตกใจ เช่น ข้อมูลเกี่ยวกับภัยพิบัติ หรือโรคระบาดต่างๆ ที่ไม่จริง ทำให้ผู้คนแตกตื่น แห่กักตุนสินค้า ของกินของใช้ หรือไปเข้าใจผิดเกี่ยวกับการฉีดวัคซีนป้องกันโรคที่ไม่เกิดขึ้นจริง หรือข่าวการเมืองหรือนโยบายของรัฐบาลที่อาจทำให้ดัชนีหุ้นขึ้นหรือลง นักลงทุนเทขายหุ้น หรือแย่งกันกว้านซื้อหุ้นไว้เก็งกำไร

(3) ผู้ถูกแอบอ้างได้รับความเสียหาย เช่น ถูกล้อเลียน ถูกดูหมิ่น กลั่นแกล้ง รังแก (bully) เพราะข้อมูลเท็จที่เกิดจากการตัดต่อ ทำให้ดูตลกขบขัน ถูกเกลียดชังจากข้อมูลเท็จเชิงใส่ร้ายป้ายสี หรือแจ้งข่าวไม่จริงว่า นักแสดงระดับดาราผู้มีชื่อเสียงเป็นโรคร้าย ป่วย ใกล้เสียชีวิต ไร้ญาติขาดมิตร อาจมีมิจฉาชีพฉวยโอกาสเรี่ยไรโดยใช้หมายเลขบัญชีในธนาคารของตนเอง

(4) เกิดความขัดแย้งในสังคม โดยเฉพาะข้อมูลเท็จทางด้านการเมือง ข่าวสถานการณ์ระหว่างประเทศอาจนำไปสู่ความไม่สงบสุขและสร้างปัญหาระหว่างประเทศได้

การรับมือ Fake News

จากปัญหาข่าวลวงและข่าวปลอมที่เกิดขึ้นทั้งหลายในประเทศและต่างประเทศ ได้มีภาคส่วนต่างๆ ทั้งภาครัฐและภาคเอกชนเข้ามาดูแล เช่น IFCN[10] ร่วมกับเครือข่าย 39 องค์กรในประเทศไทย จัดเวทีสัมมนาหัวข้อ “ความท้าทายในการตรวจสอบข้อเท็จจริงร่วมกัน” โดยนาย Baybars Orsek ผู้อำนวยการเครือข่ายองค์การตรวจสอบสากล นำเสนอประสบการณ์การทำงานการตรวจสอบข่าวลวงข่าวปลอม ที่เกิดขึ้นในเครือข่ายของ IFCN โดยเฉพาะอย่างยิ่งใน

[10] IFCN หรือ International Fact Checking Network เป็นองค์กรไม่แสวงหากำไร เป็นเครือข่ายความร่วมมือระดับโลก ก่อตั้งเมื่อเดือนกันยายน 2558 ร่วมมือกับองค์กรต่างๆ กว่า 82 องค์กร จาก 48 ประเทศ ทำหน้าที่วิเคราะห์วิจัย เผยแพร่ความรู้และข้อเท็จจริงเพื่อต่อต้าน fake news โดยยึดมั่นในหลักการที่ว่า “ข้อมูลบิดเบือนคือตัวทำลายการสื่อสารของทั้งโลก”.

ภาวะวิกฤติที่เกิดขึ้นในปัจจุบัน ทำให้เห็นว่า มีความจำเป็นอย่างยิ่งที่ต้องมีนักตรวจสอบข่าว (fact checker) ซึ่งในแต่ละประเทศต้องมีการทำงานเชื่อมโยงและส่งต่อข้อมูลซึ่งกันและกัน โดยในปี พ.ศ. 2564 นี้ ได้มีโครงการร่วมมือกันหลายเมืองเช่นที่ลอนดอน โรม ปารีส รวมทั้งกรุงเทพมหานคร ซึ่งในอนาคตก็จะขยายไปในภูมิภาคอาเซียน เพื่อลดการรับข้อมูลลวง ข้อมูลปลอม โดยเฉพาะในสถานการณ์โรคโควิด-19 ระบาด ที่เห็นกันว่า การตรวจสอบข่าวลวง และการหาต้นตอข่าวลวง ยากกว่าการค้นหาผู้ติดเชื้อโควิด-19

นอกจาก IFCN แล้ว ภายในประเทศยังมีภาคส่วนต่างๆ เข้ามาดูแลและจัดการ เช่น สำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ (องค์การมหาชน) (ETDA: Electronic Transactions Development Agency) กองบังคับการปราบปรามการกระทำความผิดเกี่ยวกับอาชญากรรมทางเทคโนโลยี กองบัญชาการตำรวจแห่งชาติ มูลนิธิส่งเสริมสื่อเด็กและเยาวชน (สสย.) ซึ่งได้รับการสนับสนุนจากกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (สสส.) ศูนย์ต่อต้านข่าวปลอมประเทศไทย ศูนย์ชัวร์ก่อนแชร์ อสมท. และโครงการ Cofact[11] เป็นต้น รวมทั้งการดูแลกำกับกันเองขององค์กรสื่อและภาคส่วนต่างๆ ที่ทำงาน ทั้งด้านการให้ความรู้และข้อเท็จจริง ภาคประชาสังคม สื่อมวลชนที่เป็นมืออาชีพ และการวางนโยบายในการใช้งานของผู้เผยแพร่เนื้อหาในสื่อสังคมออนไลน์

แต่สิ่งที่น่ากลัวคือ การรู้ไม่เท่าทันข้อมูลข่าวสารของตัวผู้ใช้งานเองที่ตกหลุมพรางของผู้สร้างข่าวลวงข่าวปลอม ดังนั้น ผู้รับข่าวสารเองควรมีทักษะในการรู้เท่าทันสื่อ สามารถวิเคราะห์ และใช้วิจารณญาณในการรับข้อมูลข่าวสาร โดยเปิดรับจากแหล่งข่าวที่น่าเชื่อถือ สามารถแยกแยะข้อเท็จจริงกับความคิดเห็นออกจากกันได้ รู้ถึงเจตนาที่ต้องการสื่อในข่าว เมื่อผู้รับข่าวสาร รู้เท่าทันข่าวก็จะทำให้ลดจำนวนการแชร์และการแพร่กระจายของข่าวลวงข่าวปลอมได้

---

[11] Cofact ย่อมาจาก Collaborative Fact Checking เกิดขึ้นจากการรวมตัวของพรรคประชาสังคมในประเทศไทย สร้างพื้นที่สาธารณะที่เปิดให้ทุกคนมาช่วยกันตรวจสอบเรื่องที่น่าสงสัย ไม่ว่าจะเป็นข่าวลวง ข่าวลือ ข่าวปลอม ข่าวหลอก หรือความเชื่อต่างๆ ให้กระจ่างชัด.

มาตรการต่อต้านข่าวลวง ข่าวปลอม

บริษัทเฟซบุ๊ก (Facebook) ประเทศไทยได้ร่วมมือกับคณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย คณะกรรมการเลือกตั้ง กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจ และสังคม และศูนย์ชัวร์ก่อนแชร์ ประกาศว่า เราสามารถต่อสู้กับข่าวปลอมได้ ด้วยกัน และกำลังดำเนินการด้วยวิธีต่างๆ ในการต่อสู้กับข่าวปลอม เช่น การลบ บัญชีผู้ใช้ออก นอกจากนี้ ยังสามารถเรียนรู้วิธีสังเกตข่าวปลอมได้ ด้วยเคล็ดลับ ต่อไปนี้

(1) อย่าหลงเชื่อหัวข้อข่าว: ข่าวปลอมมักมีข้อความพาดหัวที่สะดุดตา ที่ใช้ตัวหนา และเครื่องหมายอัศเจรีย์ หากหัวข้อข่าวฟังดูหวือหวาและไม่น่าเป็น ไปได้ ข่าวนั้นน่าจะเป็นข่าวปลอม

(2) พิจารณาลิงก์อย่างถี่ถ้วน: ลิงก์ปลอมหรือลิงก์ที่ดูคล้ายลิงก์จริง อาจเป็นสัญญาณเตือนของข่าวปลอม เว็บไซต์ข่าวปลอมจำนวนมากสับเปลี่ยน ลิงก์เล็กๆ น้อยๆ เพื่อเลียนแบบแหล่งข่าวจริง คุณสามารถไปที่เว็บไซต์และเปรียบ เทียบลิงก์นั้นกับลิงก์ของแหล่งข่าวที่ได้รับการยอมรับ และน่าเชื่อถือได้

(3) ตรวจสอบแหล่งข่าว: ตรวจสอบให้แน่ใจว่า เรื่องราวนั้นเขียนขึ้นโดย แหล่งข่าวที่เราเชื่อถือ และมีชื่อเสียงด้านการให้ข้อมูลที่ถูกต้อง หากเรื่องราวนั้น มาจากแหล่งข่าวที่เราไม่รู้จัก ให้ตรวจสอบที่ส่วน “เกี่ยวกับ” ของแหล่งข่าวนั้น เพื่อเรียนรู้เพิ่มเติม

(4) สังเกตสิ่งที่ผิดปกติ: เว็บไซต์ข่าวปลอมหลายแห่งมักสะกดคำผิด หรือมีการจัดวางรูปแบบที่ดูไม่เป็นมืออาชีพ หากเราเห็นลักษณะเหล่านี้ ควรอ่าน ข่าวอย่างระมัดระวัง

(5) พิจารณารูปภาพ: ข่าวปลอมมักมีรูปภาพหรือวิดีโอที่ถูกบิดเบือน บางครั้งรูปภาพอาจเป็นรูปจริง แต่ไม่เกี่ยวข้องกับบริบทของเรื่องราว เราสามารถ ค้นหารูปภาพนั้น เพื่อตรวจสอบยืนยันแหล่งข่าวที่มาของรูปภาพได้

(6) ตรวจสอบวันที่: ข่าวปลอมอาจมีลำดับเหตุการณ์ที่ไม่สมเหตุผล หรือมีการเปลี่ยนแปลงวันที่ของเหตุการณ์

(7) ตรวจสอบหลักฐาน: ตรวจสอบแหล่งของข้อมูลของผู้เขียน เพื่อยืนยันว่าแหล่งข้อมูลนั้นถูกต้อง ข่าวที่ไม่มีหลักฐาน หรืออ้างอิงผู้เชี่ยวชาญที่ไม่ระบุชื่อ อาจชี้ให้เห็นว่าข่าวดังกล่าวเป็นข่าวปลอม

(8) เปรียบเทียบข่าวจากแหล่งอื่นๆ: หากไม่มีแหล่งข่าวอื่นที่รายงานเรื่องเดียวกัน ก็อาจจะเป็นสัญญาณบ่งชี้ว่า ข่าวนั้นอาจเป็นข่าวปลอม ถ้าข่าวนั้นมีการรายงานจากหลายแหล่งข่าวที่เราเชื่อถือ ก็เป็นไปได้ว่าข่าวนั้นจะเป็นข่าวจริง

(9) ข่าวนั้นเป็นมุกตลกหรือไม่: บางครั้งเราก็แยกข่าวปลอมออกจากมุกตลกหรือข่าวเสียดสีได้ยาก จึงควรตรวจสอบดูว่าเรื่องนั้นมาจากแหล่งที่มาที่ขึ้นชื่อเรื่องล้อเลียนและเสียดสีข่าวหรือไม่ และพิจารณาว่า รายละเอียด ตลอดจนน้ำเสียงในการเล่าเรื่องฟังดูเป็นไปเพื่อความสนุกสนานหรือไม่

(10) บางเรื่องก็จงใจสร้างขึ้นให้เป็นข่าวปลอม: ใช้วิจารณญาณในการอ่าน และแชร์เฉพาะข่าวที่เราแน่ใจว่าเชื่อถือได้เท่านั้น

ในการต่อต้านข่าวลวงข่าวปลอม (fake news) นั้น ไม่ใช่เรื่องที่จะผลักภาระให้กับผู้บริโภคสื่อ ว่าจะต้องรู้เท่าทันด้วยตัวเองเท่านั้น แต่ทุกภาคส่วนจะต้องร่วมมือกัน เช่น ภาครัฐ จะต้องบังคับใช้กฎหมายอย่างเคร่งครัดกับผู้มีเจตนาเผยแพร่ข่าวลวงข่าวปลอม ควบคู่ไปกับการสนับสนุนงบประมาณ เพื่อให้องค์กรสื่อ องค์กรวิชาชีพสื่อ หรือองค์กรภาคประชาสังคม เข้ามาทำหน้าที่ผลิตเนื้อหาในเชิงข้อเท็จจริงเพื่อต่อสู้กับข่าวลวงข่าวปลอม

ขณะเดียวกัน องค์กรสื่อหรือสำนักข่าวมืออาชีพควรหันมาสนใจตรวจสอบข่าวลวงข่าวปลอมให้มากยิ่งขึ้น เพราะเป็นประโยชน์สาธารณะ แม้ว่าการสื่อสารผ่านสื่อสังคมจะเป็นเสรีภาพ แต่เมื่อเจ้าของแพลตฟอร์ม ทำเพื่อหวังรายได้เชิงพาณิชย์ถ่ายเดียว คนทำสื่อก็ต้องรับผิดชอบต่อสังคมด้วย เช่น จะต้องมีการพัฒนาอัลกอริทึม[12] ที่ตรวจจับข่าวปลอม หรือกรณีที่มีผู้กดรีพอร์ตในโพสต์นั้นมากๆ เจ้าของแพลตฟอร์มจะต้องดำเนินการอย่างรวดเร็ว ขณะเดียวกัน ก็ต้องสร้างความเข้มแข็งในเรื่องการรู้เท่าทันสื่อให้กับผู้บริโภคสื่อด้วย ส่วนผู้บริโภค

[12] อัลกอริทึม (algorithm) คือกระบวนการแก้ปัญหาที่สามารถอธิบายออกมาเป็นขั้นตอนที่ชัดเจน เมื่อนำเข้าอะไร แล้วจะต้องได้ผลลัพธ์เช่นไร.

สื่อก็ควรตรวจสอบแหล่งที่มาของข้อมูลทุกครั้ง และต้องเสพสื่อ หรือตรวจสอบข่าวสารจากหลากหลายแพลตฟอร์ม และอย่าแชร์อะไรง่ายๆ

โจเซฟ พูลิตเซอร์ (Joseph Pulitzer: 10 เมษายน 2390-29 ตุลาคม 2454) นักหนังสือพิมพ์อเมริกันเชื้อสายฮังกาเรียน ผู้มีชื่อเสียงโด่งดัง ในฐานะเป็นต้นตอของหนังสือพิมพ์แบบเยลโลว์ที่เสนอข่าวชาวบ้าน และถูกมองว่าเสนอข่าวแบบประชานิยมเป็นหนังสือพิมพ์ที่เสนอข่าวประเภทตื่นเต้น เร้าอารมณ์เกินความจริง (โดยมุ่งประโยชน์ทางธุรกิจเป็นหลัก) และเป็นผู้ก่อตั้งรางวัลพูลิตเซอร์สำหรับภาพและข่าวดีเด่นระดับโลกเป็นประจำทุกปี ก็ยังถือว่าความถูกต้องของข่าวเป็นเรื่องสำคัญ โดยพูลิตเซอร์ได้ให้คำนิยามสำหรับหนังสือพิมพ์ของเขาว่า นอกจากหนังสือพิมพ์จะต้องมีลักษณะอย่างอื่นในข่าว ในพาดหัวข่าว และในหน้าบรรณาธิการแล้ว ยังจะต้องมีความถูกถ้วนแม่นยำ ความถูกถ้วนแม่นยำ และความถูกถ้วนแม่นยำ[13]

สำหรับสมาคมนักข่าวนักหนังสือพิมพ์แห่งประเทศไทย ซึ่งได้ให้รางวัลเพื่อส่งเสริมการทำข่าวและถ่ายภาพ ที่เป็นไปตามหลักจริยธรรมแห่งวิชาชีพสื่อสารมวลชน ในการประกวดข่าวและภาพยอดเยี่ยมประจำปี ชื่อรางวัล “อิศรา อมันตกุล” อันเป็นที่ปรารถนาของบุคคลในวงการสื่อสารมวลชน ก็ได้กำหนดกฎเกณฑ์ ในการให้รางวัลข่าวยอดเยี่ยมไว้ประการหนึ่งว่า “จะต้องเป็นข่าวจริง มีลักษณะของข่าวที่ดี ครบถ้วน เป็นข่าวที่สมบูรณ์ เที่ยงตรง และไม่มีอคติ” ส่วนเกณฑ์ของการให้รางวัลภาพข่าวยอดเยี่ยมก็มีกำหนดไว้ประการหนึ่งว่า “ไม่เป็นภาพที่จงใจสร้างขึ้น โดยอาศัยเทคนิคของการถ่ายภาพ และห้ามดัดแปลงแก้ไขหรือตัดต่อภาพที่ส่งเข้าประกวด”

ธนาวลัย วัชรพล เจ้าหน้าที่บริหารสายงานปฏิบัติการ ไทยรัฐออนไลน์ (บริษัท เทรนด์ วีจี 3 จำกัด) กล่าวในการให้สัมภาษณ์วารสารประจำปี 2564 ของสมาคมนักข่าวนักหนังสือพิมพ์แห่งประเทศไทยว่า ผลกระทบจากโควิด-19

---

[13] ต้นฉบับเขียนเป็นภาษาอังกฤษเอาไว้ว่า “What a newspaper needs in news, in its headlines, and on its editorial page is terseness, humor, descriptive power, satire, originality, good literary style, clever condensation and accuracy, accuracy, accuracy!”.

ไม่ใช่ปัจจัยที่มีผลต่อการดำเนินการธุรกิจสื่อในเครือไทยรัฐ ทั้งที่ผ่านมาและในอนาคตเท่าไรนัก "ปัจจัยท้าทายที่สำคัญคือเรื่องความเปลี่ยนแปลง เพราะหลังจากเกิดสถานการณ์โควิด-19 ก็เป็นตัวบังคับ ให้เกิดการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว ดังนั้น การนำเสนอข่าวต้องตรวจสอบให้ละเอียด ที่ผ่านมา มีเฟคนิวส์เกิดขึ้นมากมายในโซเชียล ความเป็นไทยรัฐที่คนเข้ามาอ่าน จะมั่นใจได้ว่า ข่าวแต่ละชิ้นจะถูกยืนยันว่า ถูกต้องตรวจสอบแล้ว ไม่ใช่ข่าวที่ทำให้ประชาชนแตกตื่นมากกว่าเดิม หรือเป็นข่าวที่มีอคติ ไม่เป็นกลาง เราต้องเป็นเหมือนสถาบันสื่อที่คนไว้ใจได้ คนอยากมาเช็กข่าวกับเราว่า เรื่องไหนเป็นเรื่องจริง"

ส่วนมาตรการทางกฎหมายในการขจัดข่าวลือข่าวปลอมนั้น ผู้รักษากฎหมายจะต้องทำหน้าที่ บังคับใช้กฎหมายอย่างรวดเร็วและเฉียบขาด ถ้าพบว่าข่าวนั้นเป็นการแสดงความคิดเห็น หรือข้อความอื่นใด อันเป็นการใส่ความหมิ่นประมาทผู้อื่นให้ได้รับความเสียหาย เสียชื่อเสียง ถูกดูหมิ่น เกลียดชัง โดยการกระทำ ผ่านสื่อออนไลน์ เช่น การโพสต์ข้อความ ใส่ร้ายคนอื่น หรือการตัดต่อนำรูปคนอื่นมาโพสต์ให้ได้รับความเสียหาย หรือแสดงข้อความอันเป็นเท็จผ่านทางเฟซบุ๊ก หรือสื่อสังคมออนไลน์อย่างอื่น อันจะทำให้บุคคลอื่น ได้รับความเสียหาย ซึ่ง พ.ร.บ. ว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ. 2550 ได้กำหนดหลักเกณฑ์ ที่สำคัญเกี่ยวกับการกระทำความผิดผ่านสื่ออิเล็กทรอนิกส์หรือสื่อสังคมออนไลน์ไว้ดังนี้

"มาตรา 14 ผู้ใดกระทำความผิดที่ระบุไว้ดังต่อไปนี้ ต้องระวางโทษจำคุกไม่เกินห้าปี หรือปรับไม่เกินหนึ่งแสนบาท หรือทั้งจำทั้งปรับ

(1) โดยทุจริต หรือโดยหลอกลวง นำเข้าสู่ระบบคอมพิวเตอร์ ซึ่งข้อมูลคอมพิวเตอร์ที่บิดเบือนหรือปลอม ไม่ว่าทั้งหมดหรือบางส่วน หรือข้อมูลคอมพิวเตอร์อันเป็นเท็จ โดยประการที่น่าจะเกิดความเสียหายแก่ประชาชน อันมิใช่การกระทำความผิดฐานหมิ่นประมาทตามประมวลกฎหมายอาญา

(2) นำเข้าสู่ระบบคอมพิวเตอร์ ซึ่งข้อมูลคอมพิวเตอร์อันเป็นเท็จ โดยประการที่น่าจะเกิดความเสียหายต่อการรักษาความมั่นคงปลอดภัยของประเทศ ความปลอดภัยสาธารณะ ความมั่นคงในทางเศรษฐกิจของประเทศ

หรือโครงสร้างพื้นฐาน อันเป็นประโยชน์สาธารณะของประเทศ หรือก่อให้เกิดความตื่นตระหนกแก่ประชาชน

(3) นำเข้าสู่ระบบคอมพิวเตอร์ ซึ่งข้อมูลคอมพิวเตอร์ใดๆ อันเป็นความผิดเกี่ยวกับความมั่นคงแห่งราชอาณาจักร หรือความผิดเกี่ยวกับการก่อการร้ายตามประมวลกฎหมายอาญา

(4) นำเข้าสู่ระบบคอมพิวเตอร์ ซึ่งข้อมูลคอมพิวเตอร์ใดๆ ที่มีลักษณะอันลามก และข้อมูลคอมพิวเตอร์นั้น ประชาชนทั่วไปอาจเข้าถึงได้

(5) เผยแพร่หรือส่งต่อซึ่งข้อมูลคอมพิวเตอร์ โดยรู้อยู่แล้วว่าเป็นข้อมูลคอมพิวเตอร์ตาม (1) (2) (3) หรือ (4)

ถ้าการกระทำความผิดตาม (1) มิได้กระทำต่อประชาชน แต่เป็นการกระทำต่อบุคคลใดบุคคลหนึ่ง ผู้กระทำ ผู้เผยแพร่ หรือส่งต่อข้อมูลคอมพิวเตอร์ดังกล่าว ต้องระวางโทษจำคุกไม่เกินสามปี หรือปรับไม่เกินหกหมื่นบาท หรือทั้งจำทั้งปรับ และให้เป็นความผิดอันยอมความได้"

ในขณะเดียวกัน การตัดต่อรูปภาพคนอื่นลงเผยแพร่ในระบบอินเทอร์เน็ตหรือสื่อสังคมออนไลน์ ก็มีความผิดตาม พ.ร.บ.ว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ. 2550 มาตรา 16 ดังนี้

"มาตรา 16 ผู้ใดนำเข้าสู่ระบบคอมพิวเตอร์ที่ประชาชนทั่วไป อาจเข้าถึงได้ซึ่งข้อมูลคอมพิวเตอร์ที่ปรากฏเป็นภาพของผู้อื่น และภาพนั้นเป็นภาพที่เกิดจากการสร้างขึ้น ตัดต่อ เติม หรือดัดแปลง ด้วยวิธีการทางอิเล็กทรอนิกส์หรือวิธีการอื่นใด โดยประการที่น่าจะทำให้ผู้อื่นนั้นเสียชื่อเสียง ถูกดูหมิ่น ถูกเกลียดชัง หรือได้รับความอับอาย ต้องระวางโทษจำคุกไม่เกินสามปี และปรับไม่เกินสองแสนบาท

ถ้าการกระทำตามวรรคหนึ่ง เป็นการกระทำต่อภาพของผู้ตาย และการกระทำนั้นน่าจะทำให้บิดา มารดา คู่สมรส หรือบุตรของผู้ตาย เสียชื่อเสียง ถูกดูหมิ่น หรือถูกเกลียดชัง หรือได้รับความอับอาย ผู้กระทำต้องระวางโทษตามที่บัญญัติไว้ในวรรคหนึ่ง

ถ้าการกระทำตามวรรคหนึ่งหรือวรรคสองเป็นการนำเข้าสู่ระบบคอมพิวเตอร์โดยสุจริต อันเป็นการติชมด้วยความเป็นธรรม ซึ่งบุคคลหรือสิ่งใดอันเป็นวิสัยของประชาชนย่อมกระทำ ผู้กระทำไม่มีความผิด

ความผิดตามวรรคหนึ่งหรือวรรคสองเป็นความผิดอันยอมความได้

ถ้าผู้เสียหายในความผิดวรรคหนึ่งหรือวรรคสองตายเสียก่อนร้องทุกข์ให้บิดา มารดา คู่สมรส หรือบุตรของผู้เสียหายร้องทุกข์ได้ และให้ถือว่าเป็นผู้เสียหาย"

นอกจากนี้ ยังมี พ.ร.บ. การรักษาความมั่นคงปลอดภัยไซเบอร์ พ.ศ. 2562 ซึ่งจะมีบทบาทในการรักษาความมั่นคงปลอดภัยไซเบอร์[14] ทั้งนี้เพื่อให้สามารถป้องกัน หรือรับมือกับภัยคุกคามทางไซเบอร์ได้อย่างทันท่วงที พ.ร.บ. ฉบับนี้จึงได้กำหนดลักษณะของภารกิจ หรือบริการที่มีความสำคัญ เป็นโครงสร้างพื้นฐานที่สำคัญทางสารสนเทศ ทั้งหน่วยงานของรัฐ และหน่วยงานเอกชน ที่จะต้องมีการป้องกัน รับมือ และลดความเสี่ยงจากภัยคุกคามทางไซเบอร์ มิให้เกิดผลกระทบต่อความมั่นคง ในด้านต่างๆ รวมทั้งให้มีหน่วยงานเพื่อรับผิดชอบในการดำเนินการ ประสานการปฏิบัติงานร่วมกันทั้งภาครัฐและเอกชน ไม่ว่าในสถานการณ์ทั่วไป หรือสถานการณ์อันเป็นภัยต่อความมั่นคงอย่างร้ายแรง ตลอดจนกำหนดให้มีแผนปฏิบัติ และมาตรการด้านรักษาความมั่นคงปลอดภัยไซเบอร์อย่างมีเอกภาพและต่อเนื่อง อันจะทำให้การป้องกันและรับมือกับภัยคุกคามทางไซเบอร์เป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ โดยมีระวางโทษสำหรับผู้ฝ่าฝืนไว้ มีทั้งโทษจำคุกสูงสุดถึงสามปี และปรับถึงสามแสนบาท และปรับอีกไม่เกินวันละหนึ่งหมื่นบาท จนกว่าจะปฏิบัติให้ถูกต้อง

จะเห็นได้ว่า การโพสต์หรือแสดงความคิดเห็นต่างๆ อันเป็นความเท็จลงในระบบอินเทอร์เน็ตหรือสื่อสังคมออนไลน์ เช่น เฟซบุ๊ก นอกจากจะเป็นความผิดฐานหมิ่นประมาท ตามประมวลกฎหมายอาญา และต้องรับผิดทางละเมิดตาม

---

[14] ไซเบอร์ หมายความรวมถึง ข้อมูลและการสื่อสารที่เกิดจากการให้บริการ หรือการประยุกต์ใช้เครือข่ายคอมพิวเตอร์ ระบบอินเทอร์เน็ต หรือโครงข่ายโทรคมนาคม รวมทั้งการให้บริการโดยปกติของดาวเทียม และระบบเครือข่ายที่คล้ายคลึงกันที่เชื่อมต่อกันเป็นการทั่วไป.

ประมวลกฎหมายแพ่งและพาณิชย์แล้ว ยังเป็นความผิดฐานนำเข้าข้อมูลอันเป็นเท็จลงในระบบคอมพิวเตอร์ อันเป็นความผิดตาม พ.ร.บ. ว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ. 2550 และฉบับแก้ไขเพิ่มเติม พ.ศ. 2560 และ พ.ร.บ. การรักษาความมั่นคงปลอดภัยไซเบอร์ พ.ศ. 2560 อีกด้วย ซึ่งผู้กระทำมีความผิด และต้องรับโทษตามที่กฎหมายบัญญัติ

ดังนั้น ก่อนที่จะโพสต์ แชร์ หรือแสดงความคิดเห็นใดๆ ลงในสื่อโซเชียลหรือสื่อสังคมออนไลน์ จึงต้องตรวจสอบข้อเท็จจริงให้ถูกต้องเสียก่อน เพราะหากข้อความที่โพสต์หรือแชร์ออกไปนั้นไปกระทบหรือพาดพิงถึงบุคคลอื่น หรือทำให้ผู้อื่นได้รับความเสียหาย บุคคลนั้นอาจฟ้องผู้โพสต์ผู้แชร์เป็นคดีความให้ต้องรับผิดชอบตามกฎหมายฉบับต่างๆ ได้ ทั้งนี้แม้การใช้สื่อโซเชียลหรือสื่อสังคมออนไลน์นั้นจะเป็นพื้นที่ส่วนตัวที่ทุกคนสามารถแสดงความคิดเห็นส่วนตัวได้ แต่สื่อสังคมออนไลน์นั้นก็เป็นสื่อสาธารณะที่บุคคลทั่วไปสามารถเข้าถึงข้อความหรือการกระทำอื่นใด ที่โพสต์หรือแชร์ออกไปได้เช่นกัน การใช้สื่อสาธารณะจึงต้องเป็นไปอย่างสร้างสรรค์ ไม่เป็นการพาดพิง หรือใส่ความผู้อื่นให้ได้รับความเสียหาย ทั้งนี้เพื่อความปลอดภัยของผู้ใช้สื่อสังคมออนไลน์นั่นเอง

ขจัด Fake News ได้ด้วยคำสอนทางพุทธศาสนา

มาตรการต่างๆ ในการระงับยับยั้งข่าวลวงข่าวปลอมดังที่ได้กล่าวมาแล้ว เช่น ให้ผู้เสพข่าวรู้เท่าทันสื่อ ให้ผู้มีอาชีพสื่อทำหน้าที่ fact checker รวมทั้งให้ผู้รักษากฎหมายทำหน้าที่อย่างเคร่งครัดแล้ว ในฐานะของพุทธศาสนิกชนเห็นว่ายังน่าจะมีหนทางในการขจัดข่าวลวงข่าวปลอมด้วยการเดินตามคำสอนของสมเด็จพระสัมมาสัมพุทธเจ้า นั่นคือการนำเอาพระสูตรบทที่ชื่อว่า “กาลามสูตร” มาเป็นคู่มือในการวิเคราะห์ข่าวสารข้อมูลในยุคนี้

พระสูตรนี้สมเด็จพระสัมมาสัมพุทธเจ้าทรงแสดงแก่ชาวกาลามะ แห่งหมู่บ้านเกสปุตตนิคม แคว้นโกศล ชมพูทวีปในสมัยพุทธกาล เมื่อมีข้อถกเถียงกันว่า ธรรมะข้อใดควรเชื่อ หรือไม่ควรเชื่อ พระพุทธองค์ทรงสอนให้ใช้หลักความเชื่อ ไม่ให้เชื่อสิ่งใดสิ่งหนึ่งอย่างงมงาย โดยไม่ใช้ปัญญา ทั้งนี้จะต้องพิจารณาให้

เห็นจริงถึงคุณและโทษถึงความดีและไม่ดี ก่อนที่จะปลงใจเชื่อ โดยมีหลักคิด 10 ประการ คือ

(1) อย่าปลงใจเชื่อด้วยการฟังตามๆ กันมา

(2) อย่าปลงใจเชื่อด้วยการถือสืบๆ กันมา

(3) อย่าปลงใจเชื่อด้วยการเล่าลือ

(4) อย่าปลงใจเชื่อด้วยการอ้างตำราหรือคัมภีร์

(5) อย่าปลงใจเชื่อเพราะตรรกะเดาว่าเป็นเหตุเป็นผลกัน

(6) อย่าปลงใจเชื่อเพราะการอนุมาน คาดคะเน

(7) อย่าปลงใจเชื่อจากสิ่งที่เห็น

(8) อย่าปลงใจเชื่อเพราะเข้ากันได้กับทฤษฎีที่ตนพินิจไว้แล้ว

(9) อย่าปลงใจเชื่อเมื่อมองเห็นรูปลักษณ์ว่าน่าจะเป็นไปได้ว่าผู้พูดมีลักษณะน่าเชื่อถือ และ

(10) อย่าปลงใจเชื่อเพราะนับถือว่า ท่านสมณะนี้เป็นครูของเรา

สมเด็จพระสัมมาสัมพุทธเจ้าทรงสั่งสอนด้วยว่า ต่อเมื่อได้สอบสวนตามหลักกาลามสูตร จนรู้ได้ด้วยตนเองว่า ธรรมะเหล่านี้เป็นอกุศลหรือมีโทษ เมื่อนั้นพึงละเสีย และเมื่อได้สอบสวนจนรู้ได้ด้วยตนเองว่า ธรรมะเหล่านั้นเป็นกุศล คือไม่มีโทษ เมื่อนั้นพึงถือปฏิบัติ

ในบรรดาข้อมูลข่าวสารที่กำลังแพร่หลายกระจายไปมากมาย ชนิดที่ฝรั่งเรียกว่าเป็น infodemic นั้น ตัวอย่างเช่น กรณีที่มีการเสนอข่าวว่า องค์การการบินและอวกาศแห่งชาติหรือองค์การนาซา (NASA) ของสหรัฐอเมริกาพยากรณ์ว่า ในเดือนนั้นเดือนนี้น้ำทะเลจะทะลักขึ้นมาท่วมกรุงเทพมหานครสูงเท่ากับตึก 4 ชั้น ทำให้ผู้คนแตกตื่น บางคนถึงกับวางแผนอพยพไปซื้อที่ดินปลูกบ้านบนเขาสูงทางภาคอีสานหรือภาคเหนือ ซึ่งถ้าหากวิเคราะห์ตามหลักกาลามสูตรว่า องค์การนาซาเป็นองค์การทางอุตุนิยมวิทยาหรือไม่ มีหน้าที่พยากรณ์อากาศในประเทศไทยหรือไม่ เมื่อไม่ใช่แล้ว องค์การนี้ก็ไม่เกี่ยวกับเรื่องดินฟ้าอากาศในประเทศไทย ฉะนั้นจึงตัดสินลงไปได้เลยว่า ข่าวชิ้นนี้เป็นข่าวเท็จ นอกจากนี้เมื่อประมาณ 3 ปีที่แล้ว มีข่าวโกหกในสื่อสังคมออนไลน์อยู่ 2 ข่าว ข่าวแรก

คือ ข่าวที่บอกว่า ประธานาธิบดี วลาดิมีร์ วลาดีมีโรวิช ปูติน แห่งสหพันธรัฐรัสเซีย ได้เปลี่ยนมานับถือศาสนาพุทธแล้ว และมีภาพประกอบด้วย เป็นภาพประธานาธิบดีปูตินเดินถือรูปถ่ายพระพุทธรูป ซึ่งถ้าวิเคราะห์ให้ถ้วนถี่แล้วจะเห็นว่า ความจริงเป็นภาพถ่ายทหารเรือคนหนึ่งเป็นผู้ถือภาพถ่ายพระพุทธรูป แต่คนปลอมภาพนี้ ได้ลบภาพทหารเรือออก แล้วนำเอาภาพประธานาธิบดีปูตินมาแปะไว้แทน อีกข่าวหนึ่งเป็นข่าวที่รายงานว่า ประเทศอิตาลี ได้กำหนดไว้ในรัฐธรรมนูญฉบับใหม่ให้ศาสนาพุทธเป็นศาสนาประจำชาติอิตาลีแล้ว ซึ่งความจริงมีอยู่แต่เพียงว่า เขารับรองว่าศาสนาพุทธก็เป็นศาสนาหนึ่งในบรรดาศาสนาทั้งหลายที่มีคนนับถือเท่านั้น

นอกจากนี้ ทั้งในสื่อใหม่คือสื่อสังคมออนไลน์ และสื่อดั้งเดิม ยังมีการโฆษณาชวนเชื่ออยู่เนืองๆ เช่น โฆษณาว่า ไฟฉายชนิดหนึ่งแม้กระบอกสั้นแต่มีอานุภาพมากมายราวกับจะส่องไปได้ถึงดาวอังคาร หรือโฆษณาขายกระทะทำอาหารจากเกาหลียี่ห้อหนึ่ง มีคนบอกขายทางโทรทัศน์ว่า กระทะชนิดนี้ไม่มีขายในประเทศผู้ผลิตที่อ้างถึง แต่มาโฆษณาขายในประเทศไทย ใช้งบประมาณซื้อเวลาทางโทรทัศน์มหาศาล อวดอ้างราวกับว่าเป็นกระทะวิเศษ ทำอะไรก็น่ารับประทานไปเสียทุกอย่าง เสมือนเป็นอาหารทิพย์

อย่างไรก็ตาม ในการวิเคราะห์ข่าวนั้น นอกจากจะใช้หลักกาลามสูตร มาบำบัดข่าวลือข่าวปลอมแล้ว ยังมีคำสอนของสมเด็จพระสัมมาสัมพุทธเจ้าที่จะนำมาประกอบการวิเคราะห์ได้อีก เช่น หลักโยนิโสมนสิการ อันหมายถึงการคิดของบุคคลที่ต้องมีสติปัญญาเป็นตัวกำกับ ทำให้สามารถคิดเป็น โดยคิดและวิเคราะห์ได้อย่างถูกวิธี มีระบบระเบียบต่อเนื่องจากเหตุสู่ผล เชื่อมโยงกันภายใต้พื้นฐานของคุณธรรมที่จะนำไปสู่การปฏิบัติและการแก้ปัญหาได้อย่างเหมาะสม

สมเด็จพระพุทธโฆษาจารย์ พระนักวิชาการนักคิดนักเขียน ที่เรารู้จักท่านในนาม ป. อ. ปยุตฺโต ได้สอนให้ใช้หลัก “ธัมมะวิจะยะ” หรือธรรมวิจัย ของสมเด็จพระสัมมาสัมพุทธเจ้า โดยท่าน ป. อ. ปยุตฺโต อธิบายว่า หมายถึงการใช้ปัญญาสอบสวน พิจารณาสิ่งที่สติกำหนดไว้ หรือนำเสนอให้เข้าใจและเห็นสาระความจริง คืออ่านแล้วใช้สติกำหนด แล้วใช้ปัญญาสอบสวน ก็จะเห็นสาระความจริงขึ้นมาทันทีว่า นี่คือข่าวเท็จ

ในเรื่องของข่าวลวงข่าวปลอมนี้ มีประเด็นที่น่าเป็นห่วงอย่างยิ่งก็คือ การที่เด็กและเยาวชนของไทยเข้าถึงโลกออนไลน์เร็วเกินไป จากการสำรวจของ สสส. มูลนิธิสื่อสร้างสุขภาวะเด็กและเยาวชน ร่วมกับนักวิชาการจากสถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์ สำรวจพบว่า นักเรียนมัธยมศึกษาของไทยเปิดรับสื่อออนไลน์ถึงวันละ 6-8 ชั่วโมง (ใช้เพื่อการศึกษา 61% เพื่อเล่นเกม ติดต่อสื่อสารกับผู้อื่น 39%) และพบว่า ผู้ปกครองส่วนใหญ่อนุญาตให้บุตรหลานใช้โทรศัพท์มือถือตั้งแต่อายุ 2-3 ขวบเท่านั้น สิ่งที่น่าวิตกคือ ผลการศึกษาของ OECD (The Organisation for Economic Co-operation and Development) ได้ประเมินสมรรถภาพของนักเรียนอายุ 15 ปี จาก 77 ประเทศทั่วโลก พบว่าความสามารถในการรับมือกับ fake news ของเด็กไทยอยู่ในลำดับที่ต่ำมาก คือ ลำดับที่ 76 โดยมีเด็กจากอินโดนีเซียรั้งท้าย ส่วนความสามารถเด็กในการรับมือกับ fake news ของประเทศที่อยู่ในลำดับต้นๆ ได้แก่ สหราชอาณาจักร ญี่ปุ่น เยอรมนี เนเธอร์แลนด์ และเดนมาร์ก ตามลำดับ

ปรากฏการณ์เช่นนี้ ผู้ใหญ่ที่มีหน้าที่ในการให้การศึกษาอบรมจะต้องเก็บเอาไปคิดว่า ต่อไปเราจะอยู่กันอย่างไรถ้าเด็กเหล่านี้เติบโตเป็นผู้ใหญ่ที่ไม่ได้รับการอบรมสั่งสอนให้มีความรอบรู้เรื่องสื่อ หรือรู้เท่าทันสื่อ เพราะในคำถาม 7 ข้อ ที่ OECD ถามนั้น ล้วนเป็นคำถามที่ผู้ตอบจะต้องมีความรอบรู้เรื่องสื่อทั้งนั้น จึงเกิดความวิตกว่า ประเทศไทยจะเป็นประเทศที่อุดมไปด้วยข่าวเท็จข่าวบิดเบือน โดยที่พลเมืองไทยในอนาคตก็เชื่อในข่าวเหล่านั้น และกระพือต่อๆ ไป

พลเมืองในยุคใหม่ของเราไม่เพียงแต่จะต้องเป็นพลเมืองที่จะต้องรู้เท่าทันข่าวลวงข่าวปลอมเท่านั้น หากแต่จะต้องรู้เท่าทันสื่อสารสนเทศและดิจิทัล (MIDL- media, information and digital literacy) ด้วย

ขอเรียกร้องให้นักผลิตข่าวลวงข่าวปลอม และ deepfake ทั้งหลายจงหยุดพฤติกรรมที่ทำให้สังคมสับสนวุ่นวายเสีย

ขอให้สังคมไทยปลอดจาก fake news-ข่าวลวงข่าวปลอม และ deepfake และขอให้รู้เท่าทันสิ่งเหล่านั้นกันถ้วนหน้า

บรรณานุกรม

ภาษาไทย

กัลยาวีร์ แววคล้ายหงษ์ (2563), "เมื่อสื่อกำลังเล่นบท ผู้ผลิต Fake News", *Media Ombudsman เร่งเครื่องกำกับดูแลกันเอง,* กรุงเทพฯ: สภาการหนังสือแห่งชาติ.

กองธรรมศาสตร์และการเมือง (2563), *พจนานุกรมศัพท์นิเทศศาสตร์ฉบับราชบัณฑิตยสภา,* กรุงเทพฯ: สำนักงานราชบัณฑิตยสภา.

ธิติ สุวรรณทัต (2562-2563), "คอลัมน์ปรีชาทรรศน์", *แนวหน้า,* 20 และ 27 ธันวาคม 2562, 3 มกราคม 2563 และ 21 กุมภาพันธ์ 2563.

พ.ร.บ. การรักษาความมั่นคงปลอดภัยไซเบอร์ พ.ศ. 2562.

พ.ร.บ. ว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ. 2550.

มานิจ สุขสมจิตร (2560), "รู้เท่าทันสื่อ คุณรู้หรือยัง", เอกสารประกอบการบรรยายในการสัมมนาครูผู้บริหาร โรงเรียนไทยรัฐวิทยาทั่วประเทศ (อัดสำเนา).

ส. พลายน้อย (2560), *เกร็ดภาษาหนังสือไทย,* กรุงเทพฯ: พิมพ์คำสำนักพิมพ์.

สรานนท์ อินทนนท์ (2562), *รู้ทันข่าว,* กรุงเทพฯ: มูลนิธิส่งเสริมสื่อเด็กและเยาวชน (สสย.).

สำนักข่าวอิศรา (2564), *รายงานเรื่อง Fake News,* กรุงเทพฯ: มูลนิธิพัฒนาการสื่อมวลชนแห่งประเทศไทย.

สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (สสส.) (2563), *ThaiHealth Watch 2021 จับทิศทางสุขภาพคนไทย ปี 2564,* กรุงเทพฯ: สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (สสส.).

อริยพร โพธิ์ใส (2563), "ความผิดฐานหมิ่นประมาทกับการใช้สื่อสังคมออนไลน์", *วารสารจุลนิติ,* 11(6).

อาจิณ จันทรัมพร (2550), *นักเขียนไทยในวงวรรณกรรม,* กรุงเทพฯ: ดอกหญ้า.

ภาษาอังกฤษ

Posetti, J. and Matthews, A. (2018), "A Short Guide to the History of 'Fake News' and Disinformation: A New ICFJ Learning Module", International Center for Journalists (ICFJ), Washington, DC.

Posetti, J. et al. (2018), "Journalism, Fake News & Disinformation: Handbook for Journalism Education and Training", UNESCO.

สื่อออนไลน์

https://www.etda.or.th/content

https://sites.google.com

https://medium.com.gans

https://www.facebook.com/help/spotfalsenews

ข้อถกเถียงว่าด้วยลักษณะพ้นความจริง ในยุคสมัยสื่อสังคมออนไลน์

อรุโณทัย วรรณถาวร[1]

บทคัดย่อ

นับแต่ปี 2016 ลักษณะพ้นความจริง (post-truth) หรือภาวะที่อารมณ์ความเชื่อส่วนบุคคล มีผลต่อมติสาธารณะมากกว่าข้อเท็จจริงเชิงวัตถุวิสัย ได้ปรากฏเด่นชัดในสื่อสังคมออนไลน์ และกลายเป็นประเด็นสนใจทางสังคมศาสตร์-มนุษยศาสตร์ โดยเฉพาะในสาขาการสื่อสาร บทความนี้จึงมีวัตถุประสงค์เพื่อสำรวจข้อถกเถียงทางวิชาการเกี่ยวกับลักษณะพ้นความจริงในสื่อสังคมออนไลน์ นานาทัศนะเผยว่า การพัฒนาสื่อสังคมออนไลน์ได้สร้างสภาพแวดล้อมที่หนุนเสริมลักษณะพ้นความจริง นำไปสู่การเมืองแบบพ้นความจริงและความกังขาต่อความรู้ของผู้เชี่ยวชาญ โดยมีหลายเงื่อนไขที่แสดงบทบาทร่วมกัน อาทิ การเปลี่ยนแปลงภูมิทัศน์ข้อมูลข่าวสาร การสร้างพื้นที่ปิดล้อมของกลุ่มคนที่ชอบในสิ่งเดียวกัน การควบคุมการรับรู้ของผู้คนด้วยอัลกอริทึม ไปจนถึงรูปแบบการดำเนินธุรกิจของสื่อสังคมออนไลน์เชิงพาณิชย์ที่แสวงหากำไรจากการดึงดูดความสนใจของผู้คน บทความนี้ชี้ว่า ปรากฏการณ์นี้สะท้อนความสัมพันธ์ที่สลับซับซ้อนระหว่างเทคโนโลยี มนุษย์ และชีวิตทางสังคม จึงไม่อาจสร้างขั้วตรงข้ามแบ่งแยกระหว่างมนุษย์-สิ่งที่ไม่ใช่มนุษย์ และไม่อาจอธิบายได้ด้วยกำหนดนิยมสองขั้วระหว่างเทคโนโลยี-สังคม บทความเสนอว่า แนวทางโครงสร้าง

---

* วันที่รับบทความ 5 มิถุนายน 2564; วันที่แก้ไขบทความ 31 กรกฎาคม 2564; วันที่ตอบรับบทความ 20 สิงหาคม 2564.

หมายเหตุ บทความนี้ปรับปรุงจากรายงานนำเสนอในรายวิชา ม.701 สัมมนาหัวข้อวิทยานิพนธ์ (ภาคการศึกษา 1/2563) หลักสูตรสังคมวิทยาและมานุษยวิทยาดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชามานุษยวิทยา คณะสังคมวิทยาและมานุษยวิทยา มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ ขอบพระคุณอาจารย์ผู้สอน ศ.ดร.เสมอชัย พูลสุวรรณ ที่จุดประกายความสนใจและกรุณาให้คำชี้แนะ ทั้งนี้ หากมีความผิดพลาดประการใด ผู้เขียนขอรับไว้เพียงผู้เดียว

[1] นักศึกษาปริญญาเอก สาขามานุษยวิทยา คณะสังคมวิทยาและมานุษยวิทยา มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.

พื้นฐานน่าจะเป็นอีกแนวทางที่มีศักยภาพในการทำความเข้าใจลักษณะพ้นความจริงในยุคดิจิทัล ในฐานะสิ่งที่เกิดจากการประกอบเข้าด้วยกันระหว่างวัตถุภาวะ มนุษย์ และเทคโนโลยี

คำสำคัญ: พ้นความจริง สื่อสังคมออนไลน์ อัลกอริทึม พ้นมนุษยนิยม โครงสร้างพื้นฐาน

Academic Debates on Post-Truth in Online Social Media Era

Arunothai Wannataworn[2]

Abstract

Since 2016, social media has been dominated by post-truth, defined as relating to circumstances in which public opinion is influenced by emotion and personal belief more than objective facts. It has become a matter of concern in social sciences and humanities, especially in the field of communication studies. The purpose of this article is to investigate academic arguments on social media post-truth. Various perspectives reveal that the rise of social media has shaped the post-truth environment, resulting in post-truth politics and skepticism of expert knowledge. Changing the information environment, establishing an enclosed space for like-minded people, manipulating people's perceptions using algorithms, and commercial social media's business model that benefits from attracting people's attention are all conditions involved. The article points out that this phenomenon reflects the complex relationship between technology, human beings and social life. Therefore, there can be no binary opposition between humans and non-humans. Technological or social determinism should not be the exclusive explanation for the phenomena. According to the article, infrastructure studies might be an approach to better comprehend post-truth in the digital era as a result of materiality, human, and technology assemblages.

Keywords: post-truth, social media, algorithms, post-humanism, infrastructure

---

[2] PhD. Student in Anthropology, Faculty of Sociology and Anthropology, Thammasat University.

บทนำ

ในขณะที่เทคโนโลยีการสื่อสารดิจิทัลได้แทรกซึมเป็นสภาพแวดล้อมหนึ่งในชีวิตประจำวันของผู้คน ข้อความต่างๆ อย่างเช่น “กัญชาแก้โรคมะเร็ง” “ความจริงแล้วโลกแบน” “โควิด-19 เป็นแผนควบคุมโลกของสหประชาชาติ” ฯลฯ กำลังล้นทะลักทั่วสังคมออนไลน์เพื่อหวังผลทางการเมือง หรือหวังกำไรทางธุรกิจ จนทำให้เกิดประเด็นถกเถียงในแวดวงวิชาการที่ต้องการอธิบายภาวะไร้ระเบียบของข้อมูลข่าวสาร (information disorder) การแพร่กระจายของข่าวลวง (fake news) ข้อมูลบิดเบือน (dis-information) ข้อมูลผิดพลาด (mis-information) ข้อมูลมุ่งร้าย (mal-information) ที่มีอยู่มากมายเหล่านี้ (Allcott and Gentzkow, 2017; Wardle and Derakhshan, 2017; Tandoc et al., 2018; วรพจน์ วงศ์กิจรุ่งเรือง และพรรษาสิริ กุหลาบ, 2563)

ข้อความที่อาจถูกเรียกว่าเป็นข่าวลวง ข้อมูลบิดเบือน ข้อมูลผิดพลาด หรือข้อมูลมุ่งร้ายในโลกทัศน์ของคนกลุ่มหนึ่ง อาจถือว่าเป็น “ความจริง” สำหรับโลกทัศน์ของคนอีกกลุ่ม ที่ไม่จำเป็นจะต้องตรงกับข้อเท็จจริงเชิงวัตถุวิสัยเสมอไป ยกตัวอย่างในสถานการณ์การเลือกตั้งประธานาธิบดีสหรัฐอเมริกา ถึงแม้จะมีการตรวจสอบชี้ว่าถ้อยแถลงกว่าร้อยละ 78 ของโดนัลด์ ทรัมป์ (Donald Trump) ล้วนแต่เป็นข้อความเท็จ เช่น “ภาวะโลกร้อนเป็นแผนการของจีน” “ฮิลลารีขายอาวุธให้กับกลุ่มไอซิส” “โอบามาไม่ได้เกิดในสหรัฐอเมริกา” (Cillizza, 2016) แต่ฝ่ายการเมืองของทรัมป์กลับยืนยันว่า ข้อมูลของฝ่ายตนเองเป็น “ข้อเท็จจริงทางเลือก” (alternative facts) และโจมตีว่า ข่าวของสื่อมวลชนที่กล่าวถึงตนในแง่ลบต่างหากที่เป็นข่าวลวง (Blake, 2017)

สถานการณ์เช่นนี้ทำให้เกิดความขัดแย้งและแบ่งฝักฝ่ายในสังคม อันเนื่องมาจากการยึดถือความจริงต่างกัน ปรากฏการณ์ที่สังคมขับเคลื่อนด้วยความจริงหลายชุดเช่นนี้ ไม่เพียงปรากฏในบริบทสังคมการเมืองในสหรัฐอเมริกาเท่านั้น แต่ยังปรากฏให้เห็นในซีกโลกอื่นๆ เช่น สหราชอาณาจักร (Marshall and Drieschova, 2018) แอฟริกา (Wasserman, 2020) รวมถึงในประเทศไทย (พิรงรอง รามสูต และคณะ, 2563) สะท้อนความกังวลว่า สังคมกำลังอยู่ใน

ยุคสมัยที่กลุ่มคนซึ่งแบ่งฝักฝ่ายต่างปฏิเสธสิ่งที่ฝ่ายตรงข้ามถือว่าเป็นความจริง ข้อเท็จจริงเชิงวัตถุวิสัยได้รับความสำคัญน้อยกว่าอารมณ์และความเชื่อ ผู้คนเลือกเชื่อเฉพาะสิ่งที่ฝ่ายของตนเองต้องการจะเชื่อเท่านั้น เพื่อยืนยันว่าตนเองเป็นฝ่ายถูก และกล่าวหาว่าฝ่ายตรงข้ามนั้นลวงโลก เมื่อสังคมไม่อาจหาฉันทามติได้ว่าสิ่งใดคือความจริง ท้ายที่สุด ความขัดแย้งยิ่งระบาดบานปลายอย่างไร้จุดจบ

สภาวะเช่นนี้ถูกเรียกว่า “post-truth” ซึ่งอาจเขียนเป็นภาษาไทยว่า “ลักษณะหลังความจริง” หรือ “ลักษณะพ้นความจริง” หมายถึง “ลักษณะอันเกี่ยวกับสภาวการณ์ที่ข้อเท็จจริงเชิงวัตถุวิสัยมีอิทธิพลต่อมติสาธารณะน้อยกว่าอารมณ์และความเชื่อส่วนบุคคล” โดยคำว่า “post-truth” นี้ ถูกใช้ครั้งแรกในปี 1992 แต่เป็นที่นิยมอย่างกว้างขวางในปี 2016 ท่ามกลางบริบทความผันผวนทางการเมืองในซีกโลกยุโรปและอเมริกา ได้แก่ การลงประชามติของชาวอังกฤษเพื่อสนับสนุนการแยกตัวจากสหภาพยุโรป และสถานการณ์การเลือกตั้งประธานาธิบดีสหรัฐอเมริกา ซึ่งมีการกล่าวหาว่า กลุ่มที่เอาชนะการลงคะแนนเสียงได้นั้น อาศัยกลยุทธ์การเผยแพร่ข่าวปลอม และโจมตีข้อเท็จจริงเชิงวัตถุวิสัย ปรากฏการณ์นี้ทำให้คำว่า “post-truth” ได้รับคัดเลือกให้เป็นคำศัพท์แห่งปีของพจนานุกรมออกซ์ฟอร์ดในปีนั้นเอง (Oxford English Dictionary, 2016)

ลักษณะพ้นความจริงเห็นได้ชัดในโลกยุคดิจิทัล โดยเฉพาะในสื่อสังคมออนไลน์ที่ข้อมูลข่าวสารต่างๆ สามารถแพร่กระจายได้อย่างรวดเร็ว ส่วนหนึ่งเกิดจากการที่ผู้ใช้สามารถเป็นผู้ผลิตและเผยแพร่ข่าวสารได้ ข้อมูลมหาศาลทั้งความเท็จและความจริงแพร่หลายโดยไม่ต้องผ่านกระบวนการบรรณาธิการตามขนบของสื่อมวลชนดั้งเดิม ข้อมูลเหล่านี้ต่างถูกสร้างขึ้นเพื่อดึงดูดและแย่งชิงความสนใจจากผู้ใช้ (user) เมื่อผู้คนสับสนไม่อาจแยกแยะได้ระหว่างความจริงและความเท็จได้ ผู้คนจึงเลือกสิ่งที่สอดคล้องกับความเชื่อเดิม หรือตอบสนองต่อความพึงพอใจของตน โดยไม่จำเป็นจะต้องเป็นข้อเท็จจริงเสมอไป (Kalpokas, 2019: 2-4)

อย่างไรก็ตาม อาจเป็นความบกพร่องหากจะระบุว่า ลักษณะพ้นความจริงเกิดจากการกระทำของมนุษย์เพียงฝ่ายเดียว ไม่ว่าจะทั้งผู้ผลิตที่ออกแบบ

และเผยแพร่ข้อมูลข่าวสาร หรือผู้ใช้ที่เลือกรับข้อมูลข่าวสารตามที่ตนพึงพอใจ และอาจไม่เป็นธรรมนักหากทึกทักว่า สิ่งที่หนุนเสริมให้เกิดลักษณะพ้นความจริงในโลกยุคดิจิทัลเป็นผลมาจากเทคโนโลยีเท่านั้น ไม่ว่าจะเป็นอุปกรณ์ฮาร์ดแวร์ ระบบประมวลผลข้อมูล ระบบอัลกอริทึม แพลตฟอร์ม และโครงสร้างพื้นฐานของเครื่องมือดิจิทัล ที่สร้างและปรับแต่งโครงสร้างสภาพแวดล้อมให้แก่มนุษย์ ในทางกลับกัน ปรากฏการณ์นี้แสดงถึงความพัวพันอันสลับซับซ้อนระหว่างตัวแสดงที่เป็นมนุษย์ (human actant) และที่ไม่ใช่มนุษย์ (non-human actant) ทั้งในแง่มุมที่เทคโนโลยีผนวกเข้ามาเป็นส่วนหนึ่งของประสบการณ์ ชีวิต และปฏิบัติการทางสังคมของผู้คน และในแง่มุมที่ผู้คนมีส่วนร่วมสร้างและใช้งานเทคโนโลยีนั้น

การศึกษาลักษณะพ้นความจริงในโลกยุคดิจิทัล จึงเรียกร้องให้ข้ามพ้นจากการศึกษาที่เน้นมนุษย์เป็นศูนย์กลาง ไปสู่แนวทางที่ให้ความสำคัญกับตัวแสดงทั้งที่เป็นมนุษย์ วัตถุ เครื่องจักร ฯลฯ ที่มาร่วมประกอบชุมนุมกัน (assemblage) และมีส่วนสร้างสภาพแวดล้อมดิจิทัลร่วมกัน ทัศนะเช่นนี้เริ่มได้ถูกหยิบยกใช้เพื่ออธิบายลักษณะพ้นความจริงในโลกยุคดิจิทัลแล้วบ้าง (cf. Oliver, 2020) ส่วนหนึ่งได้รับอิทธิพลจากแนวคิดพ้นมนุษยนิยม (posthumanism) ที่เติบโตในกลุ่มวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีศึกษา (science and technology studies) เช่น ทฤษฎีเครือข่าย-ผู้กระทำการ (actor-network theory) ของบรูโน ลาตูร์ (Bruno Latour) (Binczyk, 2013) และการก่อตัวของแนวทางการศึกษาใหม่ๆ ที่เกี่ยวเนื่องกัน เช่น อัลกอริทึมศึกษาเชิงวิพากษ์ (critical algorithm studies) (Gillespie and Seaverlast, 2016) แพลตฟอร์มศึกษา (platform studies) และโครงสร้างพื้นฐานศึกษา (infrastructure studies) (Plantin et al., 2018) ซึ่งล้วนแต่มีคุณูปการที่จะเปิดมุมมองใหม่ในการออกแบบการวิจัยเพื่อศึกษาลักษณะพ้นความจริงในโลกยุคดิจิทัล

บทความนี้จึงมีวัตถุประสงค์เพื่อสำรวจวิวาทะทางวิชาการว่าด้วยลักษณะพ้นความจริง (post-truth) ในสภาพแวดล้อมแบบอัลกอริทึมของสื่อสังคมออนไลน์ และโอกาสในเชิงวิธีวิทยา โดยแบ่งเนื้อหาเป็น 3 ส่วน กล่าวคือ *ส่วนแรก* กล่าวถึงนิยามและความเป็นมาของแนวคิดเกี่ยวกับลักษณะพ้นความจริง และ

ชี้ให้เห็นว่า ลักษณะพ้นความจริงทำให้เกิดการทวนสอบทัศนะแบบสัมพัทธนิยมและหลังสมัยใหม่อย่างไรบ้าง *ส่วนที่สอง* สำรวจข้อเสนอทางวิชาการที่ให้คำอธิบายการเกิดขึ้นของลักษณะพ้นความจริงในสภาพแวดล้อมของสื่อสังคมออนไลน์ ในส่วนนี้บทความชี้ให้เห็นว่า ลักษณะพ้นความจริงสัมพันธ์อย่างไรบ้างกับกระบวนการของทุนนิยม อัตภาวะของผู้คน ปฏิบัติการทางสังคม และวัตถุภาวะของสื่อสังคมออนไลน์ ทั้งระบบประมวลผลเดต้า อัลกอริทึม แพลตฟอร์มและโครงสร้างพื้นฐาน และ *ส่วนที่สาม* สำรวจข้อเสนอเชิงวิธีวิทยาในการศึกษาลักษณะพ้นความจริง ในส่วนนี้บทความยกตัวอย่างให้เห็นคุณูปการของแนวทางการศึกษาโครงสร้างพื้นฐาน ที่ผู้วิจัยจะสามารถนำมาใช้กำหนดจุดยืนทางภววิทยาญาณวิทยา และวิธีวิทยา เพื่อศึกษาการดำรงอยู่ของมนุษย์ในสภาพแวดล้อมดิจิทัลต่อไป

ลักษณะพ้นความจริงคืออะไร?

"Post-Truth" เป็นมโนทัศน์อย่างหนึ่งในการอธิบายภาวะที่ไม่อาจหามาตรฐานเชิงวัตถุวิสัยหรือฉันทามติร่วมกันเกี่ยวกับความจริงได้ คำนี้ได้รับคัดเลือกจากพจนานุกรมออกซ์ฟอร์ดให้เป็นคำศัพท์แห่งปี 2016 ซึ่งให้นิยามไว้ในฐานะคำคุณศัพท์ (adjective) ว่า หมายถึง "ที่เกี่ยวข้องหรือสะท้อนถึงสภาวการณ์ที่ข้อเท็จจริงเชิงวัตถุวิสัยมีอิทธิพลต่อมติสาธารณะน้อยกว่าอารมณ์และความเชื่อส่วนบุคคล" ทั้งนี้ พจนานุกรมออกซ์ฟอร์ดได้อธิบายไว้ว่า คำว่า "post-" ซึ่งแปลว่า "หลัง" นี้ มีสถานะเป็น "คำนำหน้า" (prefix) แต่เมื่ออยู่นำหน้า "truth" ซึ่งแปลว่า "ความจริง" มิได้หมายถึง "สถานการณ์หลังจากที่ความจริงปรากฏ" แต่มีความหมายว่า สิ่งใดก็ตามที่อยู่หลังคำว่า "post-" ไม่ใช่สิ่งสำคัญที่สุดอีกต่อไป ตามนัยนี้ "post-truth" จึงหมายถึงลักษณะซึ่งความจริงไม่ใช่สิ่งสำคัญที่สุดอีกแล้ว (Oxford English Dictionary, 2016: online)

ปัญหาเกี่ยวกับความจริง

ปัญหาเกี่ยวกับความจริงนับเป็นวิวาทะทางปรัชญามาช้านาน โดยฟากหนึ่งคือกลุ่มทฤษฎีเกี่ยวกับความจริงที่มีรากจากปรัชญาสัจนิยม (realism) เช่น กลุ่มทฤษฎีสมนัย (correspondence theories) ส่วนอีกกลุ่มเป็นทฤษฎีเกี่ยวกับความจริงที่มีรากจากปรัชญาจิตนิยม (idealism) หรือต่อต้านสัจนิยม (anti-realism) เช่น กลุ่มทฤษฎีความสอดคล้อง (coherence theories) (Niiniluoto et al., 2004: 335) ในปัจจุบันทฤษฎีคู่แข่งทั้งสองนี้ต่างก็เป็นรากฐานการแสวงหาความรู้ของศาสตร์สมัยใหม่ เช่น วิทยาศาสตร์ คณิตศาสตร์ ฟิสิกส์

สำหรับการอธิบายความจริงในแบบสัจนิยม เช่น กลุ่มทฤษฎีสมนัย เสนอว่า สิ่งที่เป็น “ความจริง” (truth) นั้น ต้องตรงกับ “ความเป็นจริง” (reality) กล่าวคือ ตรงกับคุณสมบัติเชิงวัตถุของโลก ส่วนสิ่งที่จะใช้บ่งชี้ว่าตรงหรือไม่นั้น มีข้อเสนอทางปรัชญาที่หลากหลาย นักปรัชญาส่วนหนึ่งเสนอว่า ควรบ่งชี้โดยใช้ “ข้อเท็จจริง” (fact) ซึ่งเป็นรูปแบบของข้อมูลที่สามารถยืนยันค่าความจริง (true) และค่าความเท็จ (false) ได้ ยกตัวอย่างเช่น การกล่าวว่าค้างคาวเป็นสัตว์เลี้ยงลูกด้วยนม จะเป็นความจริงได้ก็ต่อเมื่อมีข้อมูลที่เป็นข้อเท็จจริงชุดหนึ่ง ให้ค่าความจริง-เท็จว่า ข้ออ้างดังกล่าวตรงกับคุณสมบัติของค้างคาวตามความเป็นจริงหรือไม่ (Niiniluoto et al., 2004: 338) อย่างไรก็ตาม การอธิบายความจริงทำนองนี้ถูกวิพากษ์ว่า ไม่สามารถอธิบายความจริงเกี่ยวกับความเชื่อได้ เช่น ความจริงเกี่ยวกับความงาม ความถูกต้อง ความดี ซึ่งยากจะระบุค่าความจริง-เท็จ

ดังนั้น การอธิบายความจริงในแบบต่อต้านสัจนิยม เช่น กลุ่มทฤษฎีความสอดคล้อง จึงเสนอว่า สิ่งที่เป็นความจริงนั้น ควรมีความสอดคล้องสมเหตุสมผลกับระบบที่สังคมที่มีอยู่แล้ว (Niiniluoto et al., 2004: 362) เช่น ระบบตรรกะ มโนทัศน์ ชุดความเชื่อที่มีอยู่แล้ว โดยไม่ขัดแย้งหรือทำให้ระบบที่มีอยู่แล้ว กลายเป็นสิ่งที่ไม่สมเหตุสมผล ยกตัวอย่างเช่น การกล่าวว่านายแดงจะต้องตาย เป็นความจริงเพราะระบบที่มีอยู่เดิมนั้นได้ระบุไว้แล้วว่า สิ่งมีชีวิตทุกชนิดจะต้องตาย และนายแดงเป็นสิ่งมีชีวิต อย่างไรก็ตาม การอธิบายความจริงทำนองนี้ ถูกวิพากษ์ว่าขาดรากฐานที่จะยืนยันได้ว่า ระบบที่มีอยู่เดิมนั้นเป็นจริงหรือเท็จมากน้อยเพียงใด

นอกจากทฤษฎีที่วิวาทะกันมาช้านานสองทฤษฎีนี้ ยังมีทฤษฎีเกี่ยวกับความจริงอื่นๆ อีกมากมาย ความหลากหลายของทฤษฎีเกี่ยวกับความจริงในทางปรัชญา มีนัยให้ตระหนักว่า “ความจริง” (truth) มีลักษณะสัมพัทธ์ (relative) ตั้งแต่รากทางปรัชญา ขึ้นอยู่กับว่า ผู้อ้างความจริงจะอ้างอิงกับสิ่งใด เช่น อ้างอิงกับหลักฐาน อ้างอิงกับความเชื่อ ฯลฯ ตั้งข้อสังเกตได้ว่า รากทางปรัชญาของความจริงเอง นับเป็นรากทางปรัชญาของลักษณะพ้นความจริงด้วยเช่นกัน ในแง่นี้ ความจริงและลักษณะพ้นความจริง จึงไม่ใช่สิ่งที่ตรงข้ามกันสิ้นเชิง ในขณะที่ “ข้อเท็จจริง” (fact) ดูจะจำเพาะเจาะจงกว่า “ความจริง” เพราะมีสถานะทางภววิทยาในโลกทางวัตถุที่ตรวจสอบได้

กลยุทธ์และวาทศิลป์ “การเมือง” แบบพ้นความจริง

งานวิชาการมักเสนอแง่มุมของลักษณะพ้นความจริงในโลกร่วมสมัยที่ดูจะมีนัยถึง “ลักษณะพ้นข้อเท็จจริง” (post-factual) โดยเฉพาะข้อเท็จจริงเชิงวัตถุวิสัย (objective facts) เริ่มตั้งแต่ระดับซึ่งข้อเท็จจริงสำคัญน้อยลง (Oxford English Dictionary, 2016: online) เป็นข้อเท็จจริงที่ไม่ได้มาจากสถาบันความเชี่ยวชาญ (Numerato et al., 2019: 84) ไปจนถึงระดับที่นักปรัชญาชาวสเปน เฟอร์นันโด โบรนคาโน (Fernando Broncano) ระบุว่า เป็นลักษณะซึ่งผู้คน “ไม่แยแสต่อหลักฐานข้อเท็จจริงเลย” เช่น การที่นักการเมืองตอบสัมภาษณ์เมื่อถูกถามหาหลักฐานข้อเท็จจริงว่า “แล้วไง ใครสนล่ะ?” (Gudonis, 2017: 146-147)

การใช้ “post-truth” เพื่อแสดงนัยว่าข้อเท็จจริงไม่ใช่สิ่งสำคัญที่สุดอีกต่อไป ปรากฏครั้งแรกเมื่อปี 1992 ในบทความ “A Government of Lies” ในนิตยสาร *The Nation* เกี่ยวกับกรณีอื้อฉาวอิหร่าน-คอนทราและสงครามอ่าวเปอร์เซีย เขียนโดย สตีฟ เทซิช (Steve Tesich) นักเขียนบทละครชาวเซอร์เบีย-อเมริกันผู้ล่วงลับ เพื่ออธิบายถึงสภาพแวดล้อมทางการเมืองที่การถกเถียงแสดงความคิดเห็นถูกจำกัดกรอบด้วยอารมณ์ และส่วนใหญ่เป็นการโกหก ในขณะที่ข้อเท็จจริงกลับถูกเพิกเฉย (Tesich, 1992: 12-13)

แม้คำนี้จะปรากฏมานานแล้วตั้งแต่ปี 1992 อย่างไรก็ดี “post-truth” ได้รับความนิยมอย่างกว้างขวาง ถูกใช้มากขึ้นกว่าเดิมถึงร้อยละ 2,000 ในโลกออนไลน์ ในช่วงปี 2016 ท่ามกลางบริบทการลงประชามติของชาวอังกฤษเพื่อสนับสนุนการแยกตัวจากสหภาพยุโรป และสถานการณ์การเลือกตั้งประธานาธิบดีสหรัฐอเมริกา ซึ่งนายโดนัลด์ ทรัมป์ (Donald Trump) ได้รับชัยชนะ (Oxford English Dictionary, 2016: online)

“Post-Truth” ได้ถูกนำมาใช้ในบริบททางการเมือง เรียกว่า “การเมืองแบบพ้นความจริง” (post-truth politics) หมายถึง สถานการณ์ทางการเมืองที่ผู้คนถกเถียงบนฐานของอารมณ์ความรู้สึกมากกว่าข้อเท็จจริงเชิงวัตถุวิสัย การเมืองแบบพ้นความจริงนี้เองที่ได้กลายเป็นกลยุทธ์หนึ่งที่ทำให้กลุ่มผู้รณรงค์ให้สหราชอาณาจักรถอนตัวจากสหภาพยุโรป (leave campaign) และโดนัลด์ ทรัมป์ เอาชนะการลงคะแนนเสียงได้ ผ่านการแพร่กระจายเรื่องโกหกออกสู่สาธารณะและเผยแพร่ผ่านสื่ออย่างต่อเนื่อง ไปพร้อมๆ กับลดทอนคุณค่าของข้อเท็จจริงเชิงวัตถุวิสัย (D'Ancona, 2017) อย่างไรก็ดี การเมืองแบบพ้นความจริงทำนองนี้ไม่ได้เพิ่งเกิดขึ้น แต่มีมานานแล้ว เช่น ในสมัยที่ โรนัลด์ เรแกน (Ronald Reagan) เป็นประธานาธิบดีสหรัฐฯ ก็ได้ใช้วาทศิลป์แบบพ้นความจริงเพื่อปกปิดข่าวอื้อฉาวเกี่ยวกับตัวเขา (Oliver, 2020: 18)

ในขณะที่งานวิชาการบางส่วนเสนอหลักฐานว่า ลักษณะพ้นความจริงเป็นลักษณะที่ผู้คนไม่แยแสต่อหลักฐานข้อเท็จจริง (cf. Gudonis, 2017) นักปรัชญา ลี แมคอินไทร์ (Lee McIntyre) ได้โต้แย้งว่า ในยุคหลังความจริง ผู้คนไม่ได้ปฏิเสธข้อเท็จจริง แต่ข้อเท็จจริงบางอย่างมีความสำคัญมากกว่าข้อเท็จจริงอื่นๆ ส่วนเกณฑ์ที่ทำให้ผู้คนเลือกสมาทานข้อเท็จจริงหนึ่งเหนือกว่าข้อเท็จจริงอื่นนั้น อ้างอิงจากความสอดคล้องกับมุมมองความคิดเห็นส่วนตัวของแต่ละคน เช่น การปฏิเสธการเปลี่ยนแปลงสภาพอากาศ ไม่ใช่เพียงเพราะผู้คนไม่เชื่อข้อเท็จจริง แต่พวกเขาจะยอมรับเฉพาะข้อเท็จจริงที่สอดคล้องกับอุดมการณ์ของตนเท่านั้น (McIntyre, 2018: 10) อีกทั้งลักษณะพ้นความจริงก็ไม่ได้ตรงข้ามกับความจริงและข้อเท็จจริงโดยสิ้นเชิง หากแต่รวมรูปแบบต่างๆ ของการสื่อสาร

ที่ทำให้เกิดการรับรู้ข้อเท็จจริงที่ผิดไป เช่น ข้อมูลที่ผิดพลาด (misinformation) การบิดเบือนข้อมูล (disinformation) ข่าวปลอม (fake news) ข่าวลือ (rumor bombs) และการโกหก (lying) (Harsin, 2018: 7)

นอกจากประเด็นข้อเท็จจริงแล้ว งานวิชาการบางส่วนโต้แย้งว่า ลักษณะหลังความจริงเป็นประเด็นของการขาดความสมเหตุสมผล ขาดความสอดคล้องกับระบบตรรกะที่เป็นรากฐานในการอ้างอิงความจริง ในงานวิเคราะห์วาทศิลป์แบบพ้นความจริง ยืนยันว่า วาทศิลป์แบบพ้นความจริงของทรัมป์มักมีลักษณะ “ตรรกะวิบัติ” (fallacy) เช่น การเบี่ยงประเด็นความสนใจจากประเด็นปัญหา การอ้างความน่าเชื่อถือของผู้พูด การเน้นย้ำเกินจริง การอ้างความหวาดกลัว ฯลฯ (Zompetti, 2019) มีการตั้งข้อสังเกตว่า ทรัมป์ไม่ได้บ่อนทำลายข้อเท็จจริง หากแต่บ่อนทำลายกรอบทฤษฎีและโครงสร้างทางมโนทัศน์ที่เป็นฉันทานุมัติของสังคม ซึ่งผู้คนเคยใช้เพื่อทำความเข้าใจเหตุการณ์ ปรากฏการณ์ ประสบการณ์บางอย่างร่วมกัน เช่น กรอบคิดแบบวิทยาศาสตร์ ผลก็คือ ทำให้เกิด “ความบกพร่องเชิงญาณทัศนะ” (epistemic injustice) ในสังคม (Bufacchi, 2021: 349-350)

ท้ายที่สุดแล้ว ลักษณะหลังความจริงดูจะเป็นมโนทัศน์ที่ยังคงคลุมเครือและเปิดกว้าง และต้องการการศึกษาในเชิงประจักษ์เพิ่มเติม อย่างไรก็ดี ข้อถกเถียงเหล่านี้ได้เตือนให้ตระหนักว่า ลักษณะหลังความจริงนั้นควรถูกพินิจในแง่มุมที่ซับซ้อนหลากหลาย (multiplicity) ที่รวมหลายลักษณะของการสื่อสาร และการอ้างความจริงในระดับต่างๆ ไว้ด้วยกัน มากกว่าจะเป็นเอกภาวะ (singularity) ที่มีลักษณะอย่างหนึ่งแต่เพียงอย่างเดียว

ข้อกล่าวหาต่อ “สัมพัทธนิยม” และ “หลังสมัยใหม่”

ลักษณะพ้นความจริงได้สร้างผลกระทบที่ลึกซึ้งไม่เพียงในบริบททางการเมือง แต่ยังรวมถึงบริบททางวิชาการ ลักษณะพ้นความจริงสะท้อนให้เห็นถึงการที่ผู้คนตั้งคำถามกังขาต่อความรู้ของผู้เชี่ยวชาญ หลักฐานจากผู้เชี่ยวชาญถูกปฏิเสธความชอบธรรม ยกตัวอย่างครั้งหนึ่งนักข่าวโทรทัศน์ได้ถามนักการเมืองผู้รณรงค์ให้สหราชอาณาจักรถอนตัวจากสหภาพยุโรปว่า มีผู้เชี่ยวชาญที่สนับสนุนหรือไม่

คำตอบที่ได้ก็คือ “ประเทศนี้มีผู้เชี่ยวชาญมากเกินพอแล้ว” และ “คนพวกนี้มักอ้างว่าตัวเองรู้ดีที่สุด แต่ก็ทำผิดพลาดอยู่เสมอ” (Oliver, 2020: 18-20)

การตั้งคำถามเกี่ยวกับกระบวนการผลิตความรู้ของผู้เชี่ยวชาญเป็นกระแสคิดในวงการวิชาการนานแล้ว โดยเฉพาะในกลุ่มแนวคิดหลังสมัยใหม่ (post-modernism) ที่มีแนวโน้มสัมพัทธนิยม (relativism) เช่น ในงานของฌ็อง-ฟร็องซัวส์ ลีโยตาร์ด (Jean-Francois Lyotard) และมิเชล ฟูโกต์ (Michel Foucault) ทว่า การแผ่ขยายของลักษณะพ้นความจริง ทำให้แนวคิดหลังสมัยใหม่และสัมพัทธนิยมได้ตกเป็นเป้าประณาม นักวิจารณ์ส่วนหนึ่งระบุว่า ในลักษณะพ้นความจริง ผู้คนไม่เพียงปฏิเสธหลักฐานข้อเท็จจริง แต่ยังกล่าวอ้างว่า ถ้อยแถลงของตนเป็น “ความจริงทางเลือก” หรือ “ความจริงอีกชุด” ทัศนะเช่นนี้ดูจะได้รับความชอบธรรม เพราะกระแสคิดหลังสมัยใหม่และสัมพัทธนิยมมุ่งวิพากษ์ความรู้ทางวิทยาศาสตร์ และให้ความสำคัญกับความรู้ทางเลือก (Wight, 2018: 25)

ฟรีดริช นีทเชอ (Friedrich Nietzsche) นักปรัชญาชาวเยอรมันได้กลายเป็นจำเลยสำคัญ หนังสือพิมพ์ *The New York Times* ได้เขียนบทความวิจารณ์ว่า นีทเชอเป็นนักคิดสัมพัทธนิยมที่ปฏิเสธความจริง และเป็นต้นสายธารของทัศนะแบบพ้นความจริง โดยอ้างข้อความอันโด่งดังของนีทเชอที่ว่า “ไม่มีข้อเท็จจริง มีเพียงการตีความ” ก่อนจะประณามว่า “แทนที่จะเลือกสมาทานพระคริสต์ ทรัมป์กลับถือเอานีทเชอเป็นแบบอย่าง” (Wehner, 2016)

อย่างไรก็ตาม ข้อวิจารณ์เหล่านี้ได้ถูกตอบโต้ว่า เป็นการตีความทัศนะของนักคิดหลังสมัยใหม่แบบผิวเผิน หนึ่งในผู้ที่ออกมาตอบโต้คือ เฮลมุต เฮต (Helmut Heit) นักวิชาการด้านปรัชญา เขาชี้ว่า แม้นีทเชอจะวิพากษ์ความจริงสัมบูรณ์ (absolute truth) และสนับสนุนการทวนสอบตนเอง ถ่อมตนและยอมรับความหลากหลาย แต่นีทเชอก็ไม่ได้เห็นด้วยว่า ทุกมุมมองทุกการตีความล้วนถูกต้องเท่าเทียมกัน (Heit, 2018: 44) นีทเชอเสนอว่า มนุษย์จะมุ่งสู่ความก้าวหน้าได้ ก็เมื่อมนุษย์พัฒนาศิลปะในการตีความเชิงวิพากษ์ ทวนสอบตนเอง เข้าใจข้อจำกัดของความรู้ทางวิทยาศาสตร์ และตัดสินใจหรือตัดสินคุณค่าอย่างตระหนักรู้

(Heit, 2018: 60) ดังนั้น หากตีความตามทัศนะของนีทเชอ ลักษณะพ้นความจริงคือสัญญาณชี้ว่า สังคมยังไม่อาจมุ่งไปสู่ความก้าวหน้าได้ต่างหาก เพราะทั้งสองฝ่ายที่โต้เถียงกันในลักษณะพ้นความจริงยังคงขาดการทวนสอบตนเองอย่างรอบคอบ ฝ่ายหนึ่งปักใจเชื่ออย่างลำพองใจ โดยไม่ยอมเปิดกว้าง และเพิกเฉยว่า สิ่งเหล่านั้นอาจเป็นเพียงการปลอมแปลง ในขณะที่อีกฝ่ายก็แสดงทีท่าเป็นผู้ที่มีศีลธรรมความรู้ที่เหนือกว่า สมาทานความจริงสมบูรณ์ เห็นการเมืองเป็นเพียงเรื่องของหลักฐานข้อเท็จจริงเท่านั้น แต่ละเลยการต่อสู้เชิงคุณค่าและผลประโยชน์ไป (Heit, 2018: 61)

เช่นเดียวกับ มาร์ติน โอลิเวอร์ (Martin Oliver) นักวิชาการด้านการสื่อสาร ได้ร่วมตอบโต้ด้วยว่า ไม่ควรมองลักษณะพ้นความจริงว่าเป็นรูปแบบหนึ่งของการทวนสอบความรู้ทางวิชาการแบบหลังสมัยใหม่ และยิ่งไม่ใช่การที่ผู้คนใช้เสรีภาพในการวิพากษ์เพื่อนำไปสู่ความรู้ที่รอบคอบ ในลักษณะขั้วตรงข้ามระหว่างกลุ่มที่ต่อต้านและสนับสนุนความรู้ของผู้เชี่ยวชาญ เนื่องจากในปรากฏการณ์พ้นความจริง ผู้คนไม่ได้เรียกร้องให้ทวนสอบอย่างรอบคอบ เพราะแม้กระทั่งการทวนสอบไตร่ตรองอย่างรอบคอบก็ถูกต่อต้านเช่นกัน (Oliver, 2020: 18-20)

สำหรับการแสวงหาทางลงรอยระหว่างวิวาทะเหล่านี้ มีข้อเสนอว่า ผู้ศึกษาอาจไม่จำเป็นต้องเลือกระหว่างสมบูรณ์นิยมและสัมพัทธนิยมสุดโต่ง ซึ่งล้วนแต่นำไปสู่กับดัก การเชิดชูความจริงสมบูรณ์โดยไม่ตั้งคำถาม อาจทำให้ผู้ศึกษาละเลยบริบทที่ความจริงถูกสร้างขึ้น และกลายเป็นการสถาปนาคุณค่าสากลแก่ความคิดหนึ่งเหนือความคิดอื่น (Angermuller, 2018: 2) แต่ในขณะเดียวกัน การมองว่าความคิดใดๆ มีคุณภาพเชิงบรรทัดฐานทัดเทียมกันโดยไม่วิพากษ์ อาจทำให้เพิกเฉยต่อความฉ้อฉลของผู้มีอำนาจ ที่มุ่งบั่นทอนคุณค่าของความจริงเพื่อธำรงความชอบธรรมให้แก่ตน (Schindler, 2020: 2) ในทางกลับกัน นักวิชาการส่วนหนึ่งเสนอว่า สัมพัทธนิยมควรถูกใช้ในแง่มุมเชิงวิธีวิทยา เพื่อเข้าใจสิ่งที่ศึกษาอย่างเป็นธรรม ไม่ว่าสิ่งนั้นจะดูเหมือนว่าเป็นจริงหรือเท็จ แต่ไม่ได้หมายความว่า จะนำไปสู่สัมพัทธนิยมเชิงคุณค่าที่ผู้ศึกษาจะต้องเห็นด้วยกับทุกสิ่งทุกอย่างอย่างไร้เดียงสาเสมอไป (Gardell, 2018) ผู้ศึกษาจึงควรตระหนักว่า

ทุกสิ่งมีค่าความจริงและคุณภาพเชิงบรรทัดฐานไม่เท่ากัน แต่การตระหนักรู้นี้จะต้องอยู่บนพื้นฐานการไตร่ตรองและทบทวนตรวจสอบอย่างรอบคอบ (reflexivity) รวมถึงไม่เพิกเฉยอิทธิพลของบริบท (context) ที่เป็นเงื่อนไขรายล้อมด้วย (Angermuller, 2018: 6)

พินิจ "ความรู้" ในฐานะ "เครือข่าย"

ในแง่มุมทางทฤษฎีแล้ว สำหรับนักทฤษฎีร่วมสมัยซึ่งมีรากฐานจากสัมพัทธนิยมและหลังสมัยใหม่ เช่น บรูโน ลาตูร์ (Bruno Latour) กำลังกังวลว่าเครื่องมือที่เขาใช้วิพากษ์และทวนสอบความรู้ทางวิทยาศาสตร์ ก็อาจจะกลายเป็นอาวุธที่ย้อนกลับมาทำลายวิทยาศาสตร์ได้เช่นกัน (Kofman, 2018) ที่จริงแล้วลาตูร์ได้เคยแสดงความกังวลเช่นนี้มาก่อนแล้วในปี 2004 ว่า งานเขียนของเขาที่มุ่งวิพากษ์ความรู้ทางวิทยาศาสตร์เกี่ยวกับภาวะโลกร้อน อาจจะกลายเป็นเครื่องมือบ่อนทำลายองค์ความรู้ทางวิทยาศาสตร์เสียเอง (Latour, 2004)

ทฤษฎีของลาตูร์เป็นที่รู้จัก คือ "ทฤษฎีเครือข่าย-ผู้กระทำการ" (actor-network theory) ทฤษฎีดังกล่าวต่อต้านการแยกธรรมชาติ (ที่เป็นวัตถุวิสัย) ออกจากสังคม (ที่เป็นอัตวิสัย) ไม่เห็นด้วยที่จะปฏิบัติต่อสิ่งตรงข้ามกันอย่างไม่ทัดเทียมกัน เพราะแสดงถึงการมองโลกแบบไม่สมมาตร (asymmetry) ลาตูร์เสนอว่า สรรพสิ่งในโลกมิได้แยกขาดจากกันสิ้นเชิง หากแต่มีลักษณะเป็นลูกผสม (hybrids) การทำความเข้าใจโลกตามความเป็นจริง ควรเป็นการมองโลกแบบสมมาตร (symmetry) (Latour, 1993) ทฤษฎีนี้เสนอให้มองสิ่งที่ศึกษาเป็นเครือข่าย (network) ซึ่งมีบรรดาตัวแสดง (actor) ต่างๆ อยู่ร่วมกัน (collective) ไม่ว่าจะเป็นมนุษย์หรือไม่ใช่มนุษย์ ตัวแสดงเหล่านี้แสดงบทบาทกระตือรือร้น (active) มีสถานะเป็นตัวเชื่อมโยง (mediators) สร้างแรงกระเพื่อมถึงกันในเครือข่าย จนเกิดผลลัพธ์บางอย่าง (Latour, 2005: 59) เช่น การสร้างกฎทางวิทยาศาสตร์ ก็ต้องอาศัยสรรพสิ่งและผู้คนเป็นตัวเชื่อมสำคัญเพื่อร่วมประกอบความรู้ขึ้นมา ทั้งปั๊มที่ถูกประดิษฐ์ขึ้น ห้องทดลอง รวมถึงยังต้องอาศัยนักบวช นักการเมือง ผู้ทรงภูมิ และสุภาพบุรุษอีกจำนวนมากที่ร่วมเป็นสักขีพยานเพื่อยืนยันความรู้นี้ (Latour, 1993: 80)

การเกิดขึ้นของลักษณะพ้นความจริง ทำให้ทัศนะนี้ถูกโจมตีในฐานะทัศนะแบบสัมพัทธนิยม อย่างไรก็ดี ลาตูร์ได้ตอบโต้ว่า ลักษณะพ้นความจริงที่เกิดขึ้นยิ่งเป็นข้อยืนยันทฤษฎีของเขา ความผิดปกติที่เกิดขึ้น ทำให้ผู้คนเริ่มตระหนักถึงบทบาทของตัวแสดงที่เกี่ยวข้องในเครือข่าย กล่าวคือ เมื่อเครือข่ายความรู้เฉพาะทางอ่อนกำลังลง เราจึงเริ่มตระหนักว่า เครือข่ายความรู้จะแข็งแกร่งได้ต้องอาศัยตัวแสดงต่างๆ ร่วมแสดงบทบาท เช่น สื่อ สถาบัน วัฒนธรรม ฯลฯ ดังที่เขาระบุว่า “ข้อเท็จจริงจะยังคงแข็งแกร่ง ก็ต่อเมื่อได้รับหนุนเสริมจากวัฒนธรรมที่ผู้คนยึดถือร่วมกัน จากสถาบันที่เชื่อถือได้ จากชีวิตสาธารณะที่อาจจะพอเหมาะพอเจาะ จากสื่อที่อาจจะเชื่อถือได้ไม่มากก็น้อย” ด้วยนัยนี้ การที่ผู้คนจะเชื่อถือถ้อยแถลงต่างๆ มากน้อยเพียงใด ไม่ได้ขึ้นอยู่กับความถูกต้องไปมากกว่าเงื่อนไขที่ถ้อยแถลงนั้นถูกประกอบสร้างขึ้นมา เช่น ใครเป็นผู้กำหนดจัดทำขึ้น เพื่อส่งถึงใคร จากสถาบันใดบ้าง ฯลฯ ลาตูร์ระบุว่า หากสามารถเข้าใจสภาวการณ์ที่ข้อมูลที่บิดเบือนปรากฏตัวและหยั่งรากได้ ก็น่าจะเป็นบันไดขั้นหนึ่งที่ช่วยให้เราต่อสู้กับสถานการณ์เหล่านี้ได้ดียิ่งขึ้น (Kofman, 2018)

สำหรับเนื้อหาในส่วนถัดไป จะมุ่งเน้นไปที่การทบทวนงานศึกษาที่สนใจบริบทสภาพแวดล้อมแบบดิจิทัลที่เกิดจากสื่อสังคมออนไลน์และเครื่องมือการสื่อสารสมัยใหม่ เช่น คอมพิวเตอร์ โทรศัพท์สมาร์ทโฟน ตลอดจนเทคโนโลยีการจัดเก็บและประมวลผลข้อมูล ในฐานะที่เป็นพื้นที่ซึ่งลักษณะพ้นความจริงปรากฏได้เห็นอย่างเด่นชัด

ลักษณะพ้นความจริงในสื่อสังคมออนไลน์

จากปรากฏการณ์การแพร่กระจายของข่าวปลอมในสื่อสังคมออนไลน์ที่เกิดขึ้นท่ามกลางการพัฒนาเทคโนโลยีการสื่อสารดิจิทัลและเครือข่ายสังคมออนไลน์ และการกระจายอำนาจในการสื่อสารจากสื่อดั้งเดิมไปสู่สื่อสังคมออนไลน์ สังคมเริ่มตระหนักถึงบทบาทของเทคโนโลยีการสื่อสารดิจิทัลที่มีแนวโน้มจะนำพาสังคมไปสู่ลักษณะพ้นความจริง ความกังวลส่วนหนึ่งมุ่งเป้าไปที่แพลตฟอร์มเครือข่ายสังคมออนไลน์ เช่น เฟซบุ๊ก (Facebook) และทวิตเตอร์

(Twitter) ว่า เป็นปัจจัยสำคัญที่ทำให้ข้อมูลที่ผิดพลาดและบิดเบือนแพร่กระจายได้อย่างรวดเร็ว โดยเฉพาะในช่วงการเลือกตั้งประธานาธิบดีสหรัฐอเมริกา 2016 (Jackson, 2017; Beer, 2017 & ฐิติพล ปัญญาลิมปนันท์, 2017)

การเปลี่ยนแปลง "ภูมิทัศน์ข่าวสาร" ในยุคดิจิทัล

ดูเหมือนว่า ช่องทางการสื่อสารแบบดั้งเดิม เช่น หนังสือพิมพ์ โทรทัศน์ วิทยุ กำลังได้รับความนิยมน้อยลง ในขณะที่แพลตฟอร์มสื่อสังคมออนไลน์ที่กำไรมหาศาลและเข้าถึงผู้คนได้อย่างมากมายมหาศาลกำลังได้รับความนิยมในฐานะแหล่งข่าว การสำรวจโดยศูนย์วิจัยพิว (Pew Research Center) เปิดเผยว่า แนวโน้มตั้งแต่ปี 2016-2018 พลเมืองสหรัฐฯ ได้เปิดรับสื่อออนไลน์ในฐานะแหล่งข่าวมากขึ้น ในขณะที่การเปิดรับสื่อดั้งเดิมอย่างหนังสือพิมพ์ลดน้อยลง (Shearer, 2018) เช่นเดียวกับรายงานของสถาบันรอยเตอร์ในปี 2020 ระบุว่า ผู้คนในหลายประเทศเริ่มใช้สื่อสังคมออนไลน์เป็นแหล่งข่าวแทนที่สิ่งพิมพ์ (Newman et al., 2020: 11)

นอกจากนี้ สื่อมวลชนแบบดั้งเดิมยังสูญเสียอำนาจการเป็นผู้เฝ้าประตูข่าวสาร (gatekeeper) แม้ว่ารายงานของสถาบันรอยเตอร์จะชี้ให้เห็นว่า องค์กรสื่อที่มีชื่อเสียงยังคงตั้งมั่นอยู่ได้ในสภาพแวดล้อมดิจิทัล แต่ก็ไม่อาจควบคุมวาระข่าวสารสาธารณะได้เหมือนในอดีตอีกต่อไป อำนาจในการสื่อสารได้กระจายจากสื่อมวลชนมืออาชีพ ผู้ใช้สื่อสังคมออนไลน์แทบทุกคนสามารถเผยแพร่ข้อมูลข่าวสารสู่สาธารณะได้ และที่สำคัญ ยังไม่ต้องผ่านกระบวนการกลั่นกรองโดยบรรณาธิการข่าวอีกต่อไป

ความก้าวหน้าเหล่านี้ได้กลายเป็นความหวังสำหรับกระบวนการประชาธิปไตย นักวิชาการอย่างเช่น เฮนรี เจนกินส์ (Henry Jenkins) ระบุถึงเครือข่ายอินเทอร์เน็ตที่เหล่าแฟนคลับและผู้บริโภคกำลังสร้าง "วัฒนธรรมการมีส่วนร่วม" ที่มีความหมายอย่างยิ่ง (Jenkins, 2008) ในขณะที่ มานูเอล คาสเทลส์ (Manuel Castells) แสดงความหวังว่า สื่อดังกล่าวจะให้อำนาจในการสื่อสารและการสร้างเครือข่ายที่เรียกว่า "สังคมเครือข่าย" (network society) (Castells,

2009) ทั้งยังมีส่วนหนุนเสริมเคลื่อนไหวทางสังคมร่วมสมัย ทั้งในตูนิเซีย สเปน อียิปต์ ไอซ์แลนด์ และสหรัฐอเมริกา (Castells, 2012) เช่นเดียวกับ วาเอล โกนิม (Wael Ghonim) ซึ่งชี้ให้เห็นพลังของสื่อนี้ที่เกื้อหนุนการปฏิวัติอียิปต์ ที่เขาเรียกว่า “การปฏิวัติ 2.0” (Ghonim, 2012)

อย่างไรก็ตาม อาจเป็นการไม่รอบด้านนักหากจะด่วนยกย่องพื้นที่การสื่อสารนี้ โดยมองข้ามความซับซ้อนของบริบทและเงื่อนไขที่เทคโนโลยีถูกพัฒนาและใช้งาน ยกตัวอย่างเช่น ผลการศึกษาจากประเทศเซียร์ราลีโอนชี้ว่า แม้สื่อสังคมออนไลน์จะทำให้เกิดวารสารศาสตร์ภาคพลเมือง แต่ในบริบทของประเทศที่ปกครองโดยรัฐบาลอำนาจนิยม นั่นอาจจะเป็นเพียงการขยายเส้นทางการไหลเวียนของข้อมูลข่าวสารจากแหล่งข่าวชนชั้นนำ เช่น ผู้เชี่ยวชาญ อภิสิทธิ์ชน มากกว่าข้อมูลจากมุมมองของพลเมืองจริงๆ (Shaw and Luo, 2016)

นอกจากนี้ ใช่ว่าผู้เผยแพร่ข้อมูลข่าวสารในโลกออนไลน์ทุกคนจะรักษาขนบของความถูกต้องเที่ยงตรงตามหลักการสื่อมวลชนเสมอไป ยิ่งไปกว่านั้น การแพร่กระจายข่าวปลอมในสภาพแวดล้อมแบบดิจิทัลอาจกลายเป็นธุรกิจที่ทำเงินได้มากมายยิ่งกว่า (Kshetri and Voas, 2017) แม้ว่าที่ผ่านมาจะมีทฤษฎีสมคบคิด ข่าวลือ และเรื่องเล่าที่ไม่เป็นความจริงต่างๆ แพร่หลายมาโดยตลอด และสื่อมวลชนแบบดั้งเดิมก็มิใช่ผู้ปกป้องความจริงเสมอไป แต่ไม่อาจปฏิเสธได้ว่า ในสภาพแวดล้อมออนไลน์ ข้อมูลที่ผิดพลาดเหล่านี้สามารถเข้าถึงผู้ชมได้ในจำนวนมหาศาลภายในระยะเวลาอันสั้น อย่างที่สื่อดั้งเดิมไม่อาจทำได้

ในสภาพแวดล้อมออนไลน์ เทคโนโลยีสามารถช่วยสร้างการแพร่กระจายได้อย่างกว้างขวางโดยใช้งบประมาณเพียงน้อยนิด และแทบไม่ต้องใช้แรงงานมนุษย์ ยกตัวอย่างเช่น “บอท” (bot) โปรแกรมอัตโนมัติที่ถูกเข้ารหัสคำสั่งให้แชร์หรือสร้างโพสต์อย่างใดอย่างหนึ่งในสื่อสังคมออนไลน์ บอทได้กลายเป็นเครื่องมือที่มีประสิทธิภาพในการแพร่กระจายข่าวลวง สร้างการแบ่งขั้วทางความคิด บิดเบือนมติสาธารณะ และกระตุ้นเร้าผู้คนได้อย่างง่ายดาย ยกตัวอย่างเช่น งานศึกษาในปี 2016 ตั้งข้อสังเกตว่าในระหว่างการรณรงค์หาเสียงในช่วงการประธานาธิบดีสหรัฐอเมริกา ปี 2016 ข้อมูลที่เผยแพร่ผ่านทวิตเตอร์ (Twitter)

กว่าหนึ่งในห้ามาจากบอท (Bessi and Ferrara, 2016) ในขณะเดียวกัน มีงานศึกษาอ้างว่า บอทถูกใช้โดยรัสเซียเพื่อแพร่กระจายเว็บไซต์กว่า 200 แห่ง ซึ่งให้ข้อมูลโฆษณาชวนเชื่อทำลายความน่าเชื่อถือของ ฮิลลารี คลินตัน (Hillary Clinton) และเว็บไซต์เหล่านั้นยังสามารถเข้าถึงชาวอเมริกันได้มากถึง 15 ล้านคน (Craigm, 2016)

จากทัศนะเหล่านี้ ตั้งข้อสังเกตได้ว่า ภูมิทัศน์ข้อมูลข่าวสารในปัจจุบันนั้น ดูจะเป็นฐานอย่างหนึ่งของลักษณะพ้นความจริง จากการล่มสลายของเส้นแบ่งพรมแดนเดิมที่เคยจัดจำแนกระเบียบต่างๆ ในโลกสมัยใหม่ ไม่ว่าจะเป็นการทลายลงของกำแพงกั้นระหว่างผู้เชี่ยวชาญ-คนธรรมดา นักการเมือง-พลเมือง สื่อมวลชน-ผู้รับสาร มนุษย์-เครื่องจักร อัตวิสัย-วัตถุวิสัย ความจริง-ความเท็จ ข้อเท็จจริง-ข้อคิดเห็น สิ่งที่เกิดขึ้นคือภาวะโกลาหล ซึ่งสิ่งต่างๆ ทะลักมาปะทะปะปนกันในพื้นที่กลางอย่างไม่เป็นเนื้อเดียวกัน แต่สถาปนาอำนาจในระนาบเดียวกัน จึงไม่ใช่เรื่องประหลาดนักหากพลเมืองจะพลิกขึ้นมามีอำนาจกังขาตั้งคำถามต่อถ้อยแถลงของสื่อและผู้เชี่ยวชาญ ในขณะที่ความคิดเห็นและอัตวิสัยอาจพลิกมาช่วงชิงความชอบธรรมได้ เหนือข้อเท็จจริงเชิงวัตถุวิสัย

การสร้าง “พื้นที่ปิดล้อม” ในยุคเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร

ในขณะที่สภาพแวดล้อมออนไลน์ท่วมท้นด้วยข้อมูลมหาศาล แต่ผู้คนก็ไม่ได้เข้าถึงและรับรู้ข้อมูลที่หลากหลายนั้นอย่างเท่าเทียม การเปิดรับข้อมูลของผู้คนไม่ได้เป็นไปอย่างธรรมชาติและอิสระโดยสิ้นเชิง ผู้คนไม่ได้เข้าสู่พื้นที่เปิดกว้างอย่างที่ควรจะเป็น แต่กลับถูกกวาดต้อนให้เข้าสู่ขอบเขตพื้นที่ที่ถูกขีดเส้นพรมแดนขึ้นใหม่ ในลักษณะพื้นที่ปิดล้อม ซึ่งอาจเป็นเงื่อนไขที่ชักนำให้เกิดลักษณะพ้นความจริง ในแง่ที่ผู้คนจะถูกปิดล้อมให้รับรู้เฉพาะสิ่งที่สอดคล้องกับความพึงพอใจของตน โดยขาดการตรวจสอบและการรับรู้มุมมองที่หลากหลาย

ก่อนหน้านี้ สตีเฟ่น เกรแฮม (Stephen Graham) เคยคาดการณ์ไว้ว่าศักยภาพของเทคโนโลยีการสื่อสารสารสนเทศกำลังสร้างพื้นที่หรือชุมชนที่เป็น “ฟองสบู่ส่วนบุคคล” (personal bubble) ที่จะติดตามผู้ใช้เทคโนโลยีไปทุกหน

ทุกแห่ง กล่าวคือ เทคโนโลยีการสื่อสารสารสนเทศจะให้บริการที่ปรับแต่งไปตามความต้องการของผู้ใช้ ทำให้ผู้ใช้แต่ละคนมีเครือข่ายหรือสภาพแวดล้อมทางข้อมูลที่เฉพาะเจาะจง ไม่ว่าจะเป็นเพื่อน ครอบครัว เพื่อนร่วมงาน การติดต่อทางธุรกิจ การทำธุรกรรม บริการที่ใช้บ่อยๆ ภาพยนตร์ที่ชื่นชอบ สถานที่เช็กอิน บันทึกการท่องเว็บไซต์ ฯลฯ ทำหน้าที่เป็น “ฟองสบู่ส่วนบุคคล” ที่มีพร้อมในเครื่องมือการสื่อสารของแต่ละคน และคอยติดตามผู้ใช้ไปทุกที่ในทุกกิจกรรม เพื่อให้ผู้ใช้สามารถเข้าถึงบริการทั้งหลายได้อย่างรวดเร็ว และหลีกหนีความเสี่ยงหรือการเผชิญหน้าที่อาจไม่คาดคิดได้เป็นอย่างดี (Graham, 2001: 341-342)

เกรแฮมชี้ให้เห็นว่า “ฟองสบู่ส่วนบุคคล” นี้ได้สร้างพื้นที่ที่มีขอบเขตรูปแบบใหม่ที่เปลี่ยนแปลงความสัมพันธ์ระหว่างปัจเจกและสาธารณะ เทคโนโลยีการสื่อสารสมัยใหม่ทำให้ผู้คนเลือกคุมขังตนเองและหลบหนีจากชีวิตทางสังคมในเมืองอันไม่แน่นอน ไปสู่โลกส่วนตัวที่เป็นพื้นที่แบบปิดที่ตนเลือกสรรแล้วว่าปลอดภัย (Graham, 2001: 342) ในโลกแห่งดิจิทัล ผู้คนจึงไม่ได้กลายเป็นปัจเจกสุดขั้ว แต่ก็มิได้สร้างการเชื่อมต่ออย่างสุดโต่ง หากแต่เทคโนโลยีการสื่อสารดิจิทัลได้เปลี่ยนแปลงพื้นที่และความสัมพันธ์ระหว่างผู้คน ก่อให้เกิด “การปรากฏตัวร่วมกัน” (co-presence) ในรูปแบบใหม่ (Pink et al., 2016: 79) เช่น แม่ชาวฟิลิปปินส์ที่ไปเป็นแรงงานในต่างแดนสามารถสอนการบ้านให้ลูกผ่านทางโปรแกรมวิดีโอออนไลน์ อินเทอร์เน็ตจึงถูกใช้เพื่อเกาะเกี่ยวเครือข่ายความสัมพันธ์ ทำให้แม่และลูกที่อยู่ต่างสถานที่ปรากฏตัวร่วมกันได้ผ่านการเชื่อมต่อ (Madianou and Milller, 2012) การปรากฏตัวร่วมกันนี้ยังเกิดขึ้นโดยในลักษณะที่ผู้คนพาตนเองไปอยู่ในชุมชนย่อยๆ ของคนที่สนใจเรื่องเดียวกัน (like-minded) ในลักษณะที่ ลีเวน เดอ เคาเตอร์ (Lieven De Cauter) นักปรัชญาชาวเบลเยียมเรียกว่า เป็นการห่อหุ้มตนเองให้อยู่ใน “แคปซูล” (encapsulation) หรือที่ อองเดรยอนส์สัน (André Jansson) นักวิชาการด้านสื่อชาวสวีเดนเรียกว่า “รังไหม” (cocoon) (Morley, 2017: 168-169) เช่น แพลตฟอร์มแบ่งปันเพลง “Last.fm” ได้สร้างพื้นที่ที่ผู้คนมาอยู่ร่วมกัน ผ่านรสนิยมดนตรีที่ใกล้เคียงกัน โดยไม่อ้างอิงกับพื้นที่ทางภูมิศาสตร์ (Pink et al., 2016: 127)

อย่างไรก็ตาม สิ่งที่ก่อให้เกิดความกังวลก็คือ ความเป็นพื้นที่และความสัมพันธ์ระหว่างผู้คนที่มาอยู่รวมกันนี้ ไม่ได้เป็นไปโดยธรรมชาติและอิสระ แต่เกิดขึ้นได้ภายใต้การควบคุมของอัลกอริทึมที่สร้างพื้นที่ทางสังคมที่ดำรงอยู่ด้วยโครงสร้างทางอารมณ์ ผ่านการจัดกลุ่มผู้ใช้ที่มีแนวโน้มความพึงพอใจร่วมกันให้อยู่รวมในพื้นที่เดียวกัน (Kalpokas, 2019: 6) อัลกอริทึมนี้ทำงานโดยการจัดเก็บและประมวลปริมาณข้อมูล (data) เกี่ยวกับตัวผู้ใช้ ทำให้สามารถเรียนรู้ความพึงพอใจของปัจเจกแต่ละคน และพยากรณ์ได้ว่า สิ่งใดที่ปัจเจกจะพึงพอใจ สิ่งใดที่จะกระตุ้นให้ปัจเจกเกิดพฤติกรรมพึงประสงค์ ก่อนจะจัดกลุ่มผู้ใช้ตามแนวโน้มการพยากรณ์ แนวคิดนี้ได้สะท้อนความกังวลว่า การเลือกดำรงอยู่เฉพาะกับสิ่งที่ตนคุ้นชินกับกลุ่มคนที่สนใจสิ่งเดียวกันใน “ฟองสบู่” “ชุมชนปิด” “รังไหม” ใน “แคปซูล” นี้ อาจจะไม่เป็นผลดีนักต่อสังคมการเมืองแบบประชาธิปไตย ซึ่งเป็นกระบวนการที่ผู้คนจะต้องเรียนรู้ที่จะเผชิญหน้ากับความแตกต่างหลากหลาย เพราะเทคโนโลยีซึ่งขยายโอกาสให้ผู้คนได้แสวงหาสิ่งที่ตนชอบ อาจกำลังจะกลายเป็นกระโจมแบบปิดที่คับแคบ (Morley, 2017: 169)

ทัศนะเหล่านี้แสดงเห็นได้ว่า การเข้าถึงเทคโนโลยีการสื่อสารดิจิทัลสร้างผลกระทบเชิงบวก ช่วยขยายความเป็นไปได้ใหม่ๆ ให้แก่ผู้คน แต่ก็ยังรวมถึงผลกระทบแง่ลบที่เทคโนโลยีอาจมีส่วนปิดกั้นความเป็นไปได้ที่ปัจเจกจะได้เผชิญหน้ากับความรอบด้าน ความแตกต่างหลากหลาย ที่อาจไม่สอดคล้องกับความพึงพอใจของตน ดังนั้น อาจไม่เหมาะนักที่จะด่วนทึกทักโดยสิ้นเชิงว่า เทคโนโลยีจะนำไปสู่ยูโทเปียหรือดิสโทเปีย ในทำนองเดียวกับที่นักมานุษยวิทยาดิจิทัล ฮีตเธอร์ ฮอร์สต์ (Heather Horst) และเดเนียล มิลเลอร์ (Daniel Miller) เตือนว่า ธรรมชาติของดิจิทัลนั้นมี “ลักษณะวิภาษภาวะ” (dialectical nature) ที่มีทั้งด้านที่สร้างผลกระทบแง่บวก-แง่ลบ (positive-negative) (Horst and Miller, 2012: 3) หน้าที่ของผู้ศึกษาควรชี้ให้เห็นภาวะที่เป็นเสมือนเหรียญสองด้านของดิจิทัล ซึ่งแต่ละด้านต่างมีผลกระทบอ้างอิงถึงกันและกัน แทนที่จะตัดสินอย่างเด็ดขาด

การควบคุม “ความเป็นจริง” ด้วยอัลกอริทึม

การที่พื้นที่กว้างใหญ่ไพศาลของสื่อสังคมออนไลน์ย่อส่วนลงนี้ นำไปสู่ความกังวลว่า จะส่งผลต่อการรับรู้โลกความจริงของผู้คนที่หดแคบไม่รอบด้าน จนกลายเป็นเงื่อนไขของสังคมแบบพ้นความจริง การถกเถียงเกี่ยวกับบทบาทของเทคโนโลยีการสื่อสารสารสนเทศในการสร้างโลกแห่งความเป็นจริง เริ่มทวีความเข้มข้นขึ้นตั้งแต่ปรากฏการณ์ทางการเมืองช่วงปี 2016 โดยมุ่งเจาะจงไปที่นิเวศวิทยาของข้อมูลข่าวสารในสื่อสังคมออนไลน์ ที่มีลักษณะเป็นเสมือน “ฟองสบู่ตัวกรอง” (filter bubble) หรือ “ห้องแห่งเสียงสะท้อน” (echo chamber) ที่ซึ่งผู้ใช้งานจะได้เห็นเฉพาะมุมมองและข้อมูลที่เสริมสร้างและตอกย้ำทัศนคติเดิมที่มีอยู่แล้ว (Beer, 2017)

การถกเถียงในประเด็นดังกล่าวเกิดขึ้นพร้อมๆ กับการหันกลับมาทบทวนบทบาทและ “พลังทางสังคม” ของระบบ “อัลกอริทึม” (algorithms) ในขณะที่วาระข่าวสารในสื่อสังคมออนไลน์มีมากมายมหาศาล อัลกอริทึมทำหน้าที่วิเคราะห์และประมวลผลข้อมูลที่มีอยู่มากมายในแพลตฟอร์มสังคมออนไลน์แล้วกลั่นกรอง จัดเรียง และจัดลำดับข้อมูลที่คิดว่าผู้ใช้อยากจะเห็นที่สุด โดยอ้างอิงจากข้อมูลพฤติกรรมต่างๆ ของผู้ใช้ที่ถูกบันทึกไว้ เช่น ข้อมูลความชอบ กิจวัตร ฯลฯ อัลกอริทึมจะสร้างสภาพแวดล้อมของข้อมูลข่าวสาร หล่อหลอมโลกทางสังคมให้ตรงตามความต้องการของผู้ใช้แต่ละคน ในขณะเดียวกันก็ปิดกั้นผู้ใช้ออกจากมุมมองทางเลือกอื่นๆ จนทำให้ผู้ใช้เข้าใจว่า สภาพแวดล้อมที่ตนรับรู้คือความเป็นจริงทั้งหมด แม้ว่าจะเป็นข้อมูลที่ผิดก็ตาม เนื่องจากอัลกอริทึมไม่ได้มีความสามารถในการแยกแยะคุณภาพหรือความถูกต้องของข่าวสารที่ส่งถึงผู้คน (Beer, 2017)

นอกจากความจริงจะกลายเป็นเรื่องของความพึงพอใจแล้ว ยังเป็นเรื่องของ “การยืนยัน” อีกด้วย (matter of assertion) กล่าวคือ อัลกอริทึมนำมาซึ่งกลุ่มผู้คนที่มีความคิดเห็นแบบเดียวกันมาอยู่ร่วมกัน โดยแทบไม่ได้เห็นเสียงที่แตกต่างออกไป ทำให้เกิดสภาพแวดล้อมที่คล้อยตามกันได้ง่าย เกิดการรับรู้ว่าความคิดเห็นของกลุ่มเป็นความจริงสูงสุด เนื่องจากมีสาธารณชนคนส่วนมาก

ยืนยัน ในแง่นี้ การมีสาธารณชนมาร่วมสนับสนุนยืนยันความจริงนั้นมากๆ ดูจะกลายเป็นตัวชี้วัดความน่าเชื่อถืออย่างหนึ่ง (Kalpokas, 2019: 2)

งานศึกษาหลายชิ้นกังวลว่า การรับรู้โลกผ่านความจริงที่ถูกปรับแต่งโดยอัลกอริทึม สามารถแทรกแซงการตัดสินใจของผู้คน งานศึกษาเชิงทดลองจำนวนหนึ่งที่ชี้ให้เห็นว่า สภาพแวดล้อมของข้อมูลข่าวสารที่ถูกชี้นำโดยอัลกอริทึมในเฟซบุ๊ก สามารถส่งผลกระทบต่อผู้คนได้ ทั้งส่งผลต่อพฤติกรรมการเลือกตั้ง (Bond et al., 2012) และส่งผลต่อสภาวะทางอารมณ์ (Kramer et al., 2014) การรับรู้ความเป็นจริงตามการชี้นำของอัลกอริทึมยังตอกย้ำการแบ่งขั้วมุมมองความคิดทางสังคม ผลการวิจัยของเฟซบุ๊กเองพบว่า ผู้ใช้เฟซบุ๊กที่มีมุมมองต่อโลกในแบบเสรีนิยมจะเปิดรับเนื้อหาที่เสรีมากขึ้นบนฟีดข่าว (news feed) ของพวกเขา ในขณะที่ผู้ใช้แบบอนุรักษนิยมจะเห็นเนื้อหาที่สอดคล้องกับมุมมองแบบอนุรักษนิยม (Bakshy et al., 2015)

อัลกอริทึมดูเหมือนจะกลายเป็นวายร้ายตัวฉกาจ มุมมองทำนองนี้ได้ถูกตอกย้ำให้เห็นในสารคดี *The Social Dilemma* ในปี 2020 ซึ่งกำกับโดย เจฟฟ์ ออร์ลวสกี (Jeff Orlowski) และออกอากาศผ่านช่องทางเน็ตฟลิกซ์ (Netflix) จากประสบการณ์ของบรรดานักเทคนิคและผู้เชี่ยวชาญที่ทำงานให้กับบริษัทสื่อสังคมออนไลน์ยักษ์ใหญ่ สารคดีเผยให้เห็นว่า ข้อมูลและความสนใจต่างๆ ซึ่งผู้ใช้นำเข้าสู่ระบบ ได้ถูกประมวลผลโดยอัลกอริทึมที่เรียนรู้แง่มุมของผู้ใช้ในแทบทุกมิติ ก่อนจะย้อนกลับมาเป็นเครื่องมือควบคุมและล่อลวงมนุษย์ ทั้งส่งผลกระทบในระดับปัจเจกบุคคล เช่น กระตุ้นเปลี่ยนพฤติกรรมการบริโภค สร้างการเสพติดและภาวะซึมเศร้า ไปจนถึงผลกระทบในระดับสังคม เช่น การขาดการประนีประนอม ผู้คนไม่อดทนอดกลั้นต่อความเห็นต่างอีกต่อไป เกิดการแบ่งขั้วทางความคิดที่ขยายกว้างยิ่งขึ้น เพราะแต่ละฝ่ายไม่ได้ถกเถียงบนพื้นฐานข้อมูลข้อเท็จจริงร่วมกัน

อย่างไรก็ดี กลุ่มนักวิชาการส่วนหนึ่งได้ออกมาโต้แย้งทัศนะดังกล่าว โดยแสดงให้เห็นว่า ผู้ใช้สื่อสังคมออนไลน์ไม่ได้อยู่ใน “ฟองสบู่ตัวกรอง” หรือ “ห้องแห่งเสียงสะท้อน” เสียทีเดียว สื่อที่ผู้ใช้ได้รับในเครือข่ายสังคมออนไลน์นั้นมีความ

หลากหลาย ไม่ได้สะท้อนแง่มุมเดียวที่ตรงกับความเชื่อของผู้ใช้เสมอไป จากการศึกษาประวัติการท่องเว็บของผู้ใช้ 50,000 คนในสหรัฐอเมริกาที่อ่านข่าวออนไลน์เป็นประจำ พบว่า แม้ผู้ใช้มีแนวโน้มจะเลือกดูข้อมูลข่าวสารที่สอดคล้องกับตนเอง แต่ผู้ใช้ก็จะได้เห็นแหล่งข้อมูลอื่นๆ ด้วยเช่นกัน และมีแนวโน้มจะเข้าเยี่ยมชมเว็บไซต์ที่แสดงมุมมองตรงกันข้ามด้วย (Flaxman et al., 2016: 298) ข้อสังเกตนี้ยังสอดคล้องกับข้อมูลการสำรวจการเลือกตั้งประธานาธิบดีสหรัฐอเมริกาในปี 2016 ของศูนย์วิจัยพิว (Pew Research Center) ซึ่งชี้ให้เห็นว่า ผู้คนส่วนใหญ่ได้รับความคิดเห็นที่หลากหลายในสื่อสังคมออนไลน์ ผู้ใช้จำนวนมากมีเครือข่ายเพื่อนในสื่อสังคมออนไลน์ที่ครอบคลุมความเชื่อทางการเมืองที่หลากหลาย (Pew Research Center, 2016: 9) เช่นเดียวกับการสำรวจความคิดเห็นชาวอังกฤษ 2,000 คน โดยมหาวิทยาลัยออตตาวาก็ให้ข้อสรุปคล้ายคลึงกันว่า ผู้คนพยายามมองหาข้อมูลเพิ่มเติมที่ถ่ายทอดมุมมองที่หลากหลาย โดยมีเพียงร้อยละ 8 เท่านั้นที่เปิดรับข่าวไม่หลากหลาย และมีความเสี่ยงว่า อาจกำลังอยู่ในห้องแห่งเสียงสะท้อน (Dubois and Blank, 2017: 741) ส่วนภาวะการแบ่งขั้วทางความคิดก็ไม่ได้เป็นสิ่งใหม่ที่เพิ่งเกิด แต่เป็นประเด็นกังวลมาเนิ่นนานแล้วในสื่อมวลชนดั้งเดิม ที่กำหนดกรอบการนำเสนอข่าวสารตามขั้วอุดมการณ์ทางการเมือง อย่างเช่น “Fox News” มักถูกมองว่า นำเสนอข่าวด้วยอุดมการณ์อนุรักษนิยมทางการเมือง ในขณะที่ “CNN” มีแนวโน้มจะนำเสนอข่าวด้วยอุดมการณ์แบบเสรีนิยม (Guzman, 2011: 85)

อาจกล่าวได้ว่า พลังของอัลกอริทึมที่ส่งผลต่อการรับรู้โลกความเป็นจริงของมนุษย์นั้น ยังเป็นประเด็นที่จำเป็นต้องได้รับการศึกษาเชิงประจักษ์ ทั้งนี้นักวิชาการจำนวนหนึ่งได้เตือนให้ระวังกับดักกำหนดนิยมของเทคโนโลยี (technological determinism) ที่อาจทำให้ผู้ศึกษาละเลยเงื่อนไขอื่น เช่น ตรรกะทางสังคมและเศรษฐกิจที่ทำให้ “ดิจิทัล” มีชีวิตขึ้นมา (Zuboff, 2019: 14-17) ความหลากหลายของกลุ่มทางสังคมที่ร่วมประกอบสร้างแพลตฟอร์มออนไลน์ ทั้งในทางวัตถุ ทางสถาบัน และทางประวัติศาสตร์ ที่ทำให้เทคโนโลยีสามารถเป็น

ทั้ง “ผลกระทบทางสังคม” เช่นเดียวกับ “สิ่งที่สร้างอิทธิพลได้” (Oliver, 2020: 32-35) ทั้งนี้ ก็ไม่ควรประเมินเทคโนโลยีต่ำเกินไป เทคโนโลยีไม่ได้เป็นเพียง “เครื่องมือ” ตอบสนองตั้งใจของมนุษย์เท่านั้น บางครั้งเทคโนโลยีได้ก่อให้เกิดบางสิ่งที่เกินกว่าความตั้งใจหรือแตกต่างจากความคาดหมาย จึงไม่อาจตีขลุมได้ว่าผู้ออกแบบอัลกอริทึมและผู้ใช้งานตั้งใจจะสร้างลักษณะสังคมแบบพ้นความจริงขึ้นมา ถึงที่สุดแล้ว อาจเสียเวลาที่จะประณามว่าใคร หรือกลุ่มใดเป็น “ผู้จัดกระทำ” (manipulator) เราทุกคนต่างมีสถานะคลุมเครือ แม้แต่ผู้ใช้เองต่างก็มีส่วนช่วยในการสร้างระบบ จำแนกอัลกอริทึม เลือกเปิดรับสารที่ตนเองพึงพอใจด้วยเช่นกัน (Pettman, 2016)

“ธรรมชาติของมนุษย์” ภายใต้ทุนนิยมข้อมูลข่าวสาร

มีคำอธิบายว่า การที่ธรรมชาติมนุษย์ตอบสนองต่อข้อมูลที่มุ่งสนองอารมณ์ ความคิด ความเชื่อเดิม มากกว่าความจริง อาจเข้าใจได้ด้วยแนวคิดเกี่ยวกับการคิดเร็วและการคิดช้าของนักจิตวิทยา ดาเนียล คาห์นแมน (Daniel Kahneman) กล่าวคือ ในกระบวนการประมวลผลการรู้คิดของผู้คน (cognitive processes) จะแบ่งเป็นสองกระบวนการ คือ การประมวลแบบช้าและแบบเร็ว ในส่วนของ “การประมวลผลแบบช้า” ข้อมูลจะถูกประมวลอย่างรอบคอบ ละเอียดถี่ถ้วน อาศัยเหตุผลและหลักฐานในการใคร่ครวญอย่างมีสติ แต่ “การประมวลผลแบบเร็ว” ข้อมูลจะถูกประมวลโดยอัตโนมัติ ผ่านจิตสำนึก อารมณ์ สัญชาติญาณ ความเชื่อ ประสบการณ์ และความคาดหวังที่มีอยู่เดิม การประมวลผลแบบเร็วนี้จะช่วยให้มนุษย์สรุปสถานการณ์ต่างๆ ได้อย่างรวดเร็ว แต่ก็มีแนวโน้มที่จะทำให้เข้าใจผิดพลาดได้ง่าย (Lynch, 2016: 29) ในเชิงวิวัฒนาการนั้น การตอบสนองต่อข้อมูลที่ไม่ขัดแย้งกับความคิดความเชื่อเดิม มีส่วนสร้างความรู้สึกพึงพอใจที่เป็นอารมณ์ในแง่บวก ความพยายามสนองความสุขความพึงพอใจของตนเอง ถือเป็นธรรมชาติของมนุษย์มาช้านาน ความปีติที่มนุษย์ได้รับ ไม่เพียงตอบสนองมนุษย์ในทางอารมณ์ แต่ยังตอบสนองในเชิงกายภาพที่สัมพันธ์กับการ

หลั่งของฮอร์โมนแห่งความสุข การเปลี่ยนแปลงของกล้ามเนื้อ หลอดเลือด ระบบเผาผลาญ การหายใจ การเต้นของหัวใจ ตลอดจนระบบภูมิคุ้มกัน ให้ทำงานอย่างเหมาะสม และเพิ่มอัตราการอยู่รอดและเจริญพันธุ์ (Kalpokas, 2019: 4)

อาจกล่าวได้ว่า ธรรมชาติของมนุษย์นี้เอง ที่ทำให้มนุษย์มีแนวโน้มจะตอบสนองต่ออารมณ์ความเชื่อส่วนตัวเหนือข้อเท็จจริงเชิงวัตถุวิสัย และเทคโนโลยีก็มีส่วนผลักดันให้เลือกตอบสนองด้วยวิธีดังกล่าว อิกนาส คาลโปคาส (Ignas Kalpokas) นักวิชาการด้านสังคมศาสตร์ สันนิษฐานว่า แม้เทคโนโลยีการสื่อสารสารสนเทศทำให้เกิดข้อมูลท่วมท้น แต่ปริมาณข้อมูลที่เพิ่มขึ้นไม่จำเป็นต้องส่งผลให้การรับรู้ดีขึ้น เทคโนโลยีอินเทอร์เน็ตทำให้การค้นหาข้อมูลทำได้อย่างรวดเร็วและง่ายดาย อีกทั้งยังมีปริมาณข้อมูลมีมากมายมหาศาล จึงผลักดันให้ผู้คนใช้วิธีการประมวลข้อมูลแบบเร็ว แทนที่จะไตร่ตรองตรวจสอบแหล่งที่มาอย่างรอบคอบ ผลสุดท้ายจึงทำให้ข่าวลวงที่มักตอบสนองผู้ใช้ในทางอารมณ์ความเชื่อแพร่กระจายได้ไวกว่าข่าวจริงที่ต้องอาศัยการคิดเชิงเหตุผล

เนื่องจากความรู้สึกพึงพอใจเป็นสิ่งที่เชื่อมโยงกับภูมิหลังของมนุษย์ เช่น ความเชื่อเดิม ความคาดหวัง ประสบการณ์ ข้อมูลที่ไม่ขัดแย้งกับภูมิหลังของมนุษย์จะสร้างความพึงพอใจได้ดีกว่า ระบบอัลกอริทึมก็เรียนรู้หลักการนี้เช่นกัน อัลกอริทึมสามารถเรียนรู้ภูมิหลังของมนุษย์เพื่อประมวลแนวโน้มความพึงพอใจและสร้างสภาพแวดล้อมของข้อมูลข่าวสารที่มุ่งตอบสนองความพึงพอใจนั้นด้วยการให้ข้อมูลที่เชื่อมโยงกับความคิดเห็นและมุมมองเดิมมากกว่าจะเป็นข้อเท็จจริง (Kalpokas, 2019: 4)

คาลโปคาสได้ผูกโยงประเด็นนี้เข้ากับระบบทุนนิยมด้วยการชี้ว่า สังคมออนไลน์เชิงพาณิชย์ในระบบทุนนิยมเรียนรู้ที่จะฉกฉวยผลประโยชน์จากธรรมชาติของมนุษย์เพื่อเป้าหมายสูงสุดทางธุรกิจ และกลายเป็นตัวการหนึ่งที่นำไปสู่ลักษณะพ้นความจริง โดยกลไกที่อยู่เบื้องหลังอัลกอริทึมคือเป้าหมายทางธุรกิจ อัลกอริทึมต้องการสร้างการมองเห็นแก่เนื้อหาที่จะช่วยเพิ่มประสิทธิภาพการโฆษณา โดยไม่สนใจว่าจะเป็นความจริงหรือไม่ เนื้อหาเหล่านี้จึงมักถูกจัดเรียงให้อยู่ในจุดที่มองเห็นได้ง่าย เข้าถึงได้สะดวก เช่น ด้านบนสุดของหน้าการค้นหา

หรือฟีดข่าว เนื้อหาที่ดึงดูดจะช่วยทำให้สินค้าและบริการมีโอกาสถูกมองเห็นสูง หากมียอดการถูกใจ (like) มาก จะได้รับรายได้ตอบแทนจากผู้โฆษณาสินค้าและบริการ (Kalpokas, 2019: 7) ทั้งหมดนี้สะท้อน “ยุคสมัยแห่งประสบการณ์การรับรู้” (experience age) เป็น “การเมือง” รูปแบบหนึ่ง ที่มุ่งช่วงชิงความสนใจจากผู้ใช้ที่ไม่มีเวลาขบคิดมากนัก ผู้ให้บริการต่างขันแข่งกันเพื่อให้บริการสร้างความพึงพอใจสูงสุดแก่ผู้ใช้ (politics as an algorithmic pleasure-maximizing service) และกระตุ้นให้เกิดพฤติกรรมตามที่ต้องการ โดยอาศัยอัลกอริทึมเป็นเครื่องมือช่วยสร้างแบบจำลองพยากรณ์แนวโน้มของผู้ใช้แต่ละคน และแสดงเนื้อหาข่าวสารเพื่อตอบสนองความพึงพอใจสูงสุดให้ผู้ใช้ แม้ว่าสิ่งที่ทำให้เกิดความพึงพอใจจะไม่ใช่ “ความจริง” ก็ตาม (Kalpokas, 2019: 1-2)

จากทัศนะของคาลโปลาส ในขณะที่ผู้ใช้ดูเหมือนมีอิสระที่จะท่องไปในโลกแห่งข้อมูลข่าวสาร แต่สภาวะการเป็นผู้กระทำการ (agency) ของผู้ใช้ก็ถูกทำให้หายไปในคำอธิบายดังกล่าว มนุษย์เป็นเพียงผู้จำนน (passive) ถูกเรียนรู้และกระตุ้นเร้าจากอัลกอริทึมอยู่ตลอดเวลา และพร้อมจะเป็นทาสของเนื้อหาข่าวสารที่กระตุ้นเร้าผู้รับสารด้วยความเชื่อและอารมณ์ความพึงพอใจมากกว่าข้อเท็จจริง มุมมองต่อมนุษย์เช่นนี้แทบจะไม่แตกต่างไปจากทัศนะที่นักคิดมาร์กซิสต์หลังสงครามโลกครั้งที่สองที่มีต่อผู้รับสาร ในฐานะผู้ที่จำนนต่อการโฆษณาชวนเชื่อ

ในทางกลับกัน นักวิชาการอีกส่วนหนึ่งกลับเสนอสถานะของผู้คนในโลกพ้นความจริงที่แตกต่างไป โดยชี้ว่า ผู้ใช้ในสื่อสังคมออนไลน์มิได้จำนนจำยอม หากแต่เป็นตัวแสดงทางสังคมที่สงสัย ตั้งคำถาม และพร้อมทวนสอบสิ่งต่างๆ อยู่เสมอ (reflexivity) ต่างหาก มโนทัศน์เกี่ยวกับตัวแสดงดังกล่าว ปรากฏในยุคสมัยใหม่ตอนปลาย (late modernity) เมื่อนโยบายด้านสาธารณสุขทำให้ผู้คนสนใจสุขภาพของตนเองและเข้าถึงความรู้ทางการแพทย์มากขึ้น ผู้คนจึงได้หลอมรวมประสบการณ์ของตนเข้ากับคำศัพท์และความรู้ทางการแพทย์เพื่อพิจารณาสุขภาวะของตนเอง ไม่เพียงเท่านั้น ผู้คนในยุคสมัยใหม่ตอนปลายยังเรียนรู้ที่จะตั้งคำถามเชิงไต่สวนต่อสถาบันและองค์กรทางการแพทย์ที่มีอยู่ ทั้งนี้ ก็เพื่อรับมือ

กับความไม่แน่นอนจากการปฏิบัติตามความรู้ผู้เชี่ยวชาญนั่นเอง (Numerato et al., 2019: 85-86)

ทั้งนี้ ความเข้มข้นของเทคโนโลยีการสื่อสารดิจิทัล ดูจะกลายเป็นตัวการหนึ่งที่เปิดโอกาสให้ผู้คนสามารถมีปฏิกิริยาตอบสนองได้เพิ่มขึ้น มีพื้นที่การแสดงออกเพิ่มขึ้น เป็นตัวอำนวยความสะดวก เป็นพาหนะของการทวนสอบ และยังกลายเป็นเครื่องมือที่ช่วยเพิ่ม "ความได้เปรียบเชิงกลยุทธ์" เมื่อแหล่งข้อมูลจากสื่อเหล่านี้ได้มอบเครื่องมือในการแสวงหาข้อมูลความรู้แก่ผู้คน แต่ผลเชิงลบที่ตามมาก็คือ ความไว้เนื้อเชื่อใจที่มีต่อผู้เชี่ยวชาญนั้นน้อยลง แทนที่ด้วยพลเมืองที่มีความมั่นใจในตนเองเพิ่มขึ้น (Numerato et al., 2019: 85-86)

ในบทความเชิงวิเคราะห์ที่ศึกษาวิวาทะวัคซีนในเฟซบุ๊กระหว่างกลุ่มที่สนับสนุนการฉีดวัคซีนและกลุ่มที่ต่อต้านวัคซีน ได้นำทัศนะเกี่ยวกับพลเมืองในยุคสมัยใหม่ตอนปลายข้างต้น มาทำความเข้าใจผู้คนในสังคมพ้นความจริง ชี้ให้เห็นธรรมชาติของผู้คนที่ไม่เพียงแต่มีความตระหนักในเรื่องยาและการดูแลสุขภาพมากขึ้นเท่านั้น แต่กลุ่มผู้ที่คนเข้ามาวิวาทะยังอ้างถึงตรรกะเชิงพาณิชย์ของสื่อมวลชนและความน่าเชื่อถือของข้อมูลข่าวสารในโซเชียลมีเดียด้วย (Numerato et al., 2019: 89) ผู้ร่วมวิวาทะได้ประยุกต์ใช้องค์ความรู้ในเชิงสังคมวิทยา เช่น อ้างแนวคิดทางสังคมศาสตร์เพื่อตั้งคำถามเชิงสะท้อนกลับต่ออุตสาหกรรมยา อาศัยมุมมองของเศรษฐศาสตร์การเมืองเพื่อเชื่อมโยงผลประโยชน์ระหว่างอุตสาหกรรมยา รัฐบาล และสื่อมวลชน (Numerato et al., 2019: 91) รวมถึงมีการสะท้อนต่อแง่มุมทางการเมือง เช่น ตั้งคำถามต่อการที่รัฐตกเป็นทาสบริษัทยา แทนที่จะเป็นผู้ควบคุมอุตสาหกรรมที่ผูกขาดและพิทักษ์สิทธิของพลเมือง (Numerato et al., 2019: 92)

บทความดังกล่าวได้ให้ข้อสรุปธรรมชาติการแสดงความคิดเห็นดังกล่าวว่าผู้คนทั้งสองฝ่ายไม่ว่าจะเป็นฝ่ายที่วิพากษ์หรือสนับสนุนวัคซีน ต่างก็มุ่งสนับสนุนมุมมองของตนเอง โดยอ้างอิงจากประสบการณ์ตรง สัญชาตญาณ สามัญสำนึก และยังมีการอ้างอิงถึงความเชี่ยวชาญด้านชีววิทยา การแพทย์ หลักฐานทางวิทยาศาสตร์ คำกล่าวของคนดัง และบทความในสื่อมวลชน รวมถึงข่าวสาร

ในแพลตฟอร์มโซเชียลมีเดีย โดยที่ฝ่ายวิพากษ์วัคซีนมุ่งหยิบยกหลักฐานทางประวัติศาสตร์และทางระบาดวิทยา ในขณะที่ฝ่ายสนับสนุนวัคซีนหยิบยกความรับผิดชอบส่วนบุคคลในการสร้างภูมิคุ้มกันร่วมกัน นอกจากนี้ ยังมีความตระหนักรู้ต่อเสรีภาพส่วนบุคคลและอำนาจของรัฐในการตัดสินใจเกี่ยวกับร่างกายของประชาชนอีกด้วย (Numerato et al., 2019)

จากเนื้อหาในส่วนนี้ ดูเหมือนจะเห็นได้ว่า ธรรมชาติของมนุษย์ในสังคมพ้นความจริงนั้น ไม่อาจถูกลดทอนให้เป็นเพียงผู้ที่เชื่อถือทฤษฎีสมคบคิดหรือตกเป็นทาสของทุนนิยมดิจิทัลที่จำนนจำยอมเท่านั้น ในทางกลับกัน มนุษย์ในโลกดิจิทัลนั้นตระหนักรู้ถึงภูมิทัศน์และความน่าเชื่อถือของข้อมูลข่าวสาร รวมถึงยังสามารถอาศัยองค์ความรู้เชิงวิพากษ์ต่างๆ เป็นอำนาจย้อนกลับมาทวนสอบและสั่นคลอนสถาบันความเชี่ยวชาญได้อีกด้วย อย่างไรก็ดี การประเมินศักยภาพทางญาณวิทยาของการทวนสอบเหล่านี้สูงเกินไป ก็อาจจะเป็นความบกพร่องเนื่องจากไม่อาจละเลยได้ว่า หลายข้ออ้างที่ผู้คนนำมาใช้ทวนสอบความรู้ของผู้เชี่ยวชาญนั้นไม่ได้ถูกต้องหรือเป็นข้อเท็จจริงทั้งหมด และทฤษฎีสมคบคิด ข่าวปลอม การบิดเบือนข้อมูล ก็ไม่ได้ไร้อิทธิพลเสียทีเดียวต่อการรับรู้ของผู้คน

โครงสร้างพื้นฐานศึกษา: แนวทางการศึกษาลักษณะพ้นความจริงแบบก้าวพ้นมนุษยนิยม

จากการทบทวนข้อถกเถียงเกี่ยวกับลักษณะพ้นความจริง ได้ช่วยกำหนดจุดยืนเกี่ยวกับ “ความจริง” แก่ผู้ศึกษา ผู้ศึกษาไม่จำเป็นต้องเข้าสู่กับดักของคู่ตรงข้าม ที่ต้องเลือกระหว่าง “สมบูรณ์นิยม” ที่ยกย่องความจริงชุดหนึ่งโดยไม่ตั้งคำถามและปราศจากบริบท และ “สัมพัทธนิยม” ที่อาจนำไปสู่การสมยอมต่อความเหลื่อมล้ำของอำนาจและขาดพลังในการวิพากษ์ ในทางกลับกัน การศึกษาปรากฏการณ์ที่เกี่ยวข้องกับลักษณะพ้นความจริงนี้ ผู้ศึกษาควรเข้าสู่ปัญหาด้วยจุดยืนที่เป็นธรรม ไม่ว่าสิ่งนั้นจะดูเหมือนว่าเป็นจริงหรือเท็จ แต่ก็ไม่จำเป็นจะต้องเพิกเฉยต่อสิ่งที่ฉ้อฉลและไม่ถูกต้อง โดยอาศัยรักษาหลักการไตร่ตรองตรวจสอบอย่างรอบคอบไปพร้อมๆ กับการตระหนักรู้ถึงอิทธิพลของบริบทเงื่อนไขที่รายล้อม

ส่วนการทบทวนแง่มุมของสื่อสังคมออนไลน์ที่เกี่ยวพันกับลักษณะพ้นความจริงนั้น ได้ช่วยกำหนดจุดยืนเกี่ยวกับอิทธิพลของ “เทคโนโลยี” อาจไม่เป็นธรรมนัก หากศึกษาปรากฏการณ์โดยมุ่งโจมตีเทคโนโลยีสื่อ เพราะอาจนำไปสู่การตั้งข้อสันนิษฐานที่ทึกทักล่วงหน้าว่า ลักษณะพ้นความจริงล้วนแล้วแต่เป็นผลกระทบเชิงลบที่ถูกกำหนดโดยเทคโนโลยีที่เป็นตัวร้ายแต่เพียงผู้เดียว คำอธิบายทำนองนี้ให้ความหมายเชิงเทคนิคที่เป็นภาพตัวแทนล่วงหน้า (priori) แก่เทคโนโลยีที่ศึกษา แต่มองไม่เห็นความหมายที่เกิดขึ้นหลังประสบการณ์ (posteriori) โดยเฉพาะเมื่อเทคโนโลยีนั้นเข้าไปพัวพันกับเงื่อนไขและตัวแสดงอื่นๆ ที่แสดงบทบาทในปรากฏการณ์ร่วมกัน เช่น อัตภาวะของผู้คนที่ผสานเทคโนโลยีกับชีวิตทางสังคม ดังนั้น เพื่อไม่ให้การศึกษาติดกับดักเหล่านี้ บทบาทของผู้ศึกษาจึงควรเป็นการทำความเข้าใจเทคโนโลยีในฐานะที่เป็นตัวแสดงหนึ่งในปรากฏการณ์ นั่นคือ ชี้ให้เห็นว่าการมีอยู่ของปรากฏการณ์หนึ่งเกิดขึ้นจากการประกอบกันของตัวแสดงที่หลากหลายอย่างไร

จุดยืนเกี่ยวกับความสัมพันธ์ระหว่าง “ความรู้” “สังคม” และ “เทคโนโลยี” ที่กล่าวมานี้ ไม่ใช่สิ่งใหม่เสียทีเดียว หากแต่กำลังพัฒนาและเติบโตขึ้นนับแต่ทศวรรษ 80 จากหัวเลี้ยวทางวิชาการที่สนใจแง่มุมทางภววิทยา (ontology turn) และแง่มุมทางวัตถุภาวะ (material turn) โดยกระแสสนใจทางภววิทยานั้นเติบโตในกลุ่มวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีศึกษา (science and technology studies: STS) (Latour, 1993) งานที่สำคัญ เช่น งานของบรูโน ลาตูร์ (Bruno Latour) และสตีฟ วูลการ์ (Steve Woolgar) เป็นการศึกษากระบวนการผลิตสร้างความรู้ในห้องปฏิบัติการวิทยาศาสตร์ เพื่อเผยว่าความรู้ทางวิทยาศาสตร์ก่อรูปจากกระบวนการทางสังคม การเมือง และวัตถุที่สลับซับซ้อน (Latour and Woolgar, 1979) ส่วนอีกฟากคือ กระแสสนใจวัตถุภาวะ หรือที่เรียกว่า แนวทางวัตถุภาวนิยมใหม่ (new materiality) เติบโตในกลุ่มวัฒนธรรมเชิงวัตถุ (material culture) ในโลกวิชาการอังกฤษ (Miller, 2005) งานที่สำคัญ เช่น งานของเดเนียล มิลเลอร์ (Daniel Miller) และดอน สเลเตอร์ (Don Slater) เป็นการศึกษาการใช้เฟซบุ๊กของชาวตรินิแดดในเชิงชาติพันธุ์วรรณนา เพื่อเผยแง่มุมของ

เทคโนโลยีที่ได้กลายเป็นรูปแบบหนึ่งของปฏิบัติการที่ผู้คนใช้สร้างเครือข่ายความสัมพันธ์ทางสังคม (Miller and Slater, 2000)

แง่มุมสำคัญของแนวคิดนี้คือ ทัศนะแบบสมมาตร (symmetry) กล่าวคือ ข้อเสนอให้อาศัยญาณวิทยาแบบสัมพัทธนิยมศึกษาความจริงต่างๆ อย่างสมมาตร ไม่ว่าความจริงนั้นจะเป็นความจริงทางวิทยาศาสตร์ หรือเป็นความเชื่อทางสังคม ก็ควรจะใช้จุดยืนแบบเดียวกันในการศึกษา (Latour, 1993: 103) ส่วนวิธีการวิเคราะห์แบบรื้อทลายกรอบ (deconstruction) ของนักคิดหลังสมัยใหม่นั้น อาจไม่เหมาะสมเพียงพออีกต่อไป เพราะอาจนำไปสู่ผลกระทบข้างเคียง กลายเป็นอาวุธที่บ่อนทำลายศาสตร์เสียเอง ดังนั้น แทนที่จะมุ่งรื้อทลายความจริง ผู้วิจัยควรมีมุมมองทางภววิทยาแบบใหม่เกี่ยวกับความจริง นั่นคือ มองว่าความจริงเป็นสิ่งที่เกิดจากการถักทอและประกอบรวมเข้าด้วยกันจากองค์ประกอบต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นองค์ประกอบเชิงสังคมและวัตถุ ทั้งที่เป็นมนุษย์และสิ่งที่ไม่ใช่มนุษย์ (Latour, 2004) ผู้ศึกษาควรมองประเด็นที่ตนศึกษาว่า เป็น “ประเด็นที่ตระหนัก” (matters of concern) แทนที่จะเป็น “ประเด็นข้อเท็จจริง” (matters of fact) เนื่องจากหากมองว่า เป็น “ประเด็นข้อเท็จจริง” จะนำไปสู่ความพยายามรื้อถอนบ่อนทำลายความน่าเชื่อถือของความรู้หนึ่ง แล้วยกสถานะของอีกความรู้หนึ่งให้เหนือกว่า ซึ่งเป็นวิธีที่ไม่สมมาตร แต่หากมองสิ่งที่จะศึกษาเป็น “ประเด็นที่ตระหนัก” เป้าหมายการศึกษาจะเปลี่ยนไป เป็นการคลี่คลายให้เห็นว่า ความรู้หนึ่งถูกสร้างขึ้นจากสิ่งใดบ้าง ซึ่งบางครั้งอาจเป็นองค์ประกอบที่ผู้วิจัยไม่เคยใส่ใจมาก่อน เช่น การศึกษาความรู้ทางวิชาการอาจจะต้องสนใจกลุ่มผู้อ่านงานวิชาการ รวมถึงเครื่องมือเทคโนโลยีต่างๆ ที่มีบทบาทในการเผยแพร่ความรู้ทางวิชาการ เช่น เว็บไซต์ อินเทอร์เน็ต (Latour, 2004; Latour, 2005: 114)

ดังนั้น ทัศนะแบบสมมาตรจึงหมายถึงความสมมาตรในเชิงจุดยืนของการศึกษา ไม่ว่าสิ่งนั้นจะดูเหมือนว่าเป็นความจริง ความเชื่อ หรือความเท็จก็ตาม ความสมมาตรยังหมายถึงความสมมาตรในเชิงภววิทยา นั่นคือ การพิจารณาองค์ประกอบเชิงวัตถุและเทคนิค หรือ “สิ่ง” (things) ต่างๆ ที่นอกเหนือจากมนุษย์ ในฐานะตัวแสดงหนึ่งที่มีบทบาทไม่น้อยไปกว่ามนุษย์ในการร่วมประกอบ

สร้างปรากฏการณ์ต่างๆ ในสังคม ทั้งนี้ ไม่ใช่การอธิบายเชิงสากลนิยมว่า สิ่งใดเป็นตัวกำหนดสิ่งใด แต่เป็นการอธิบายว่า ตัวแสดงเหล่านี้ได้ปะทะกันและทำให้เกิดเงื่อนไขที่ต่างกันในบริบทที่จำเพาะเจาะจงอย่างไร

สำหรับวิธีวิทยาที่มีศักยภาพตามหลักการข้างต้นนี้ ลาตูร์ได้เสนอวิธีวิทยาเชิงชาติพันธุ์วรรณนา (ethnography) ที่นักมานุษยวิทยาใช้ในการศึกษาสังคมอื่นที่ห่างไกล ลาตูร์ได้เรียกร้องให้นักมานุษยวิทยากลับบ้าน และหันมาใช้เทคนิคเชิงชาติพันธุ์วรรณนาในการศึกษาสังคมร่วมสมัย เพื่อศึกษาโลกของวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีในทำนองเดียวกับที่ศึกษาโลกของชนเผ่า (Latour, 1993: 100) เนื่องจากญาณวิทยาสำคัญของนักมานุษยวิทยาคือ การเอาชนะการแบ่งขั้วต่างๆ ทั้งธรรมชาติ-วัฒนธรรม มนุษย์-เครื่องจักร สมัยใหม่-ดั้งเดิม ญาณวิทยานี้จะเป็นรากฐานการวิเคราะห์ระบบเชิงสังคม-เทคนิคที่ซับซ้อนในสังคมร่วมสมัย และช่วยเข้าถึงประสบการณ์ของผู้คนที่มีส่วนร่วมในการสร้างหรือใช้เทคโนโลยี (Budka, 2011: 3-4 & 6) ที่ผ่านมา นักวิชาการจากหลายสาขาวิชาได้ขานรับการนำวิธีวิทยาเชิงชาติพันธุ์วรรณนาในการศึกษาปรากฏการณ์ยุคดิจิทัลอย่างหลากหลาย เรียกรวมๆ ว่า “ชาติพันธุ์วรรณนาดิจิทัล” (digital ethnography) (Pink et al., 2016: 21) กระแสนี้ช่วยให้เห็นอีกด้วยว่า ชาติพันธุ์วรรณนามิใช่ปฏิบัติการวิจัยทางมานุษยวิทยาเท่านั้น แต่เป็นปฏิบัติการข้ามศาสตร์

กระแสการเคลื่อนไหวทางวิชาการที่กล่าวมานี้ ทำให้เกิดแนวทางการศึกษาเชิงชาติพันธุ์วรรณนาใหม่ๆ เพื่อทำความเข้าใจสายสัมพันธ์ระหว่าง “ความรู้” “สังคม” และ “เทคโนโลยี” ในยุคดิจิทัล สำหรับในบทความนี้จะกล่าวถึงแนวทางการศึกษาที่เรียกว่า “โครงสร้างพื้นฐานศึกษา” (infrastructure studies) การศึกษาโครงสร้างพื้นฐานนี้จะมุ่งเน้นไปที่การวิเคราะห์ระบบเชิงสังคม-เทคนิคทั้งหลาย ตั้งแต่เครือข่ายกระจายกระแสไฟฟ้า เครือข่ายการสื่อสาร ไปจนถึงโครงสร้างพื้นฐานไซเบอร์ทางวิทยาศาสตร์ (Plantin et al., 2018: 294) โดยโครงสร้างพื้นฐานถูกนิยามว่าเป็นเครือข่ายที่รองรับหรือสนับสนุนให้อีกสิ่งหนึ่ง เช่น สินค้า ผู้คน ความคิด สามารถดำเนินเลื่อนไหลผ่านพื้นที่ไปได้ (Larkin, 2013: 318) เป็นเทคโนโลยีที่มักจะทำงานอยู่เบื้องหลังและถูกมองข้าม ดูแล

รักษาโดยแรงงานราคาถูกที่มองไม่เห็น การศึกษาโครงสร้างพื้นฐานจึงไม่ใช่มีเพียงแง่มุมเทคโนโลยีที่เป็นวัตถุภาวะเท่านั้น ยังรวมถึงผู้คน เช่น บุคลากรที่ออกแบบและดูแลเทคโนโลยี ตลอดจนปฏิบัติการที่เกี่ยวข้องกับการดำเนินงานทั้งในเชิงสังคมและองค์กร (Oliver, 2020: 23)

ตัวอย่างงานวิจัยที่อาศัยแนวทางโครงสร้างพื้นฐานศึกษา ช่วยเปิดทางในการทำความเข้าใจลักษณะพ้นความจริงในยุคดิจิทัลนั้น ปรากฏในงานของ ฮีตเธอร์ ฟอร์ด (Heather Ford) และจูดี้ วัจก์แมน (Judy Wajcman) ซึ่งศึกษา “วิกิพีเดีย” (Wikipedia) ในฐานะโครงสร้างพื้นฐานอย่างหนึ่งของความรู้ งานชิ้นนี้ชี้ว่า การอ้างความรู้ในวิกิพีเดีย เป็นการทำงานในลักษณะเครือข่ายที่เชื่อมโยงระหว่างโครงสร้างพื้นฐานทางวัตถุ (ฮาร์ดแวร์) โครงสร้างพื้นฐานดิจิทัล (ซอฟต์แวร์ อัลกอริทึม) และปฏิบัติการสังคม (การเข้ารหัส การจำแนก การเขียน การแก้ไข การอ่าน) ซึ่งท้ายที่สุด ยังส่งผลต่อความรู้ที่เผยแพร่สู่สาธารณะและหนุนเสริมความไม่เท่าเทียมทางสังคมอีกด้วย ทั้งนี้ ฟอร์ดและวัจก์แมนยังได้พัฒนาเครื่องมือการวิเคราะห์โครงสร้างพื้นฐาน แบ่งเป็น 3 ชั้น ได้แก่ (1) โครงสร้างพื้นฐานเชิงตรรกะหรือหลักคิดที่อยู่เบื้องหลังระบบ เช่น วิกิพีเดียมีตรรกะและหลักคิดมาจากกระแสการเคลื่อนไหวซอฟต์แวร์เสรี และการทำสารานุกรมแบบตะวันตก (2) โครงสร้างพื้นฐานด้านซอฟต์แวร์ เช่น วิกิพีเดียมีโปรแกรมบอททำหน้าที่เป็นบรรณาธิการควบคุมตรวจสอบเนื้อหา และ (3) โครงสร้างพื้นฐานด้านนโยบาย เช่น วิกิพีเดียมีกฎเกณฑ์ว่า บทความใดบ้างถือเป็นความรู้ที่ควรอยู่ในวิกิพีเดีย (Ford and Wajcman, 2017)

หลักวิเคราะห์นี้ยังถูกนำมาปรับใช้ในการวิเคราะห์การเมืองแบบพ้นความจริงทางทวิตเตอร์ในช่วงการเลือกตั้งประธานาธิบดีสหรัฐอเมริกาปี 2016 ในงานศึกษาของ มาร์ติน โอลิเวอร์ (Martin Oliver) ที่ชี้ให้เห็นว่า อิทธิพลในเชิงโครงสร้างและบรรทัดฐานของทวิตเตอร์ได้สร้างสภาพแวดล้อมที่มีส่วนหนุนเสริมการเมืองแบบพ้นความจริง ในขณะเดียวกัน โอลิเวอร์ยังได้เตือนอีกด้วยว่ายังมีความเป็นไปได้อื่นๆ จากปฏิบัติการเชิงต่อต้าน และเผยให้เห็นว่า ทวิตเตอร์ก็อยู่ท่ามกลางปฏิบัติการทางสังคมที่หลากหลาย จนไม่ควรด่วนสรุปว่า ลักษณะ

พ้นความจริง รวมถึงชัยชนะของทรัมป์ เป็นผลมาจากทวิตเตอร์เพียงอย่างเดียว (Oliver, 2020)

ท้ายที่สุด ผู้เขียนเห็นว่า แนวทางการศึกษาโครงสร้างพื้นฐานน่าจะเป็นอีกทางเลือกหนึ่งที่ช่วยแสดงให้เห็นความพัวพันเกี่ยวข้องกันระหว่างเทคโนโลยี มนุษย์ และชีวิตทางสังคม และให้คำอธิบายที่ข้ามพ้นหลักคิดแบบกำหนดนิยมสองขั้ว เปิดโอกาสให้สามารถอธิบายภาวะการแบ่งขั้วทางความคิดด้วยหลักสมมาตร เพื่อให้เห็นว่า ความรู้ต่างๆ ล้วนแต่ถูกประกอบสร้างทั้งในทางวัตถุ ทางสถาบัน และทางประวัติศาสตร์ นอกจากจะเป็นประตูบานหนึ่งที่ช่วยทำความเข้าใจลักษณะพ้นความจริงในโลกดิจิทัลแล้วนั้น แนวทางโครงสร้างพื้นฐานศึกษายังช่วยให้เราเข้าใจ “ภาวะสามัญดิจิทัล” ที่เทคโนโลยีดิจิทัลกลืนกลายเป็นส่วนหนึ่งในปฏิบัติการและชีวิตทางสังคมของผู้คนในโลกร่วมสมัยอย่างไรบ้าง

บทสรุป

ลักษณะพ้นความจริง เป็นลักษณะของสังคมที่ผู้คนยึดถือในความเชื่ออารมณ์ ความรู้สึกของตน มากกว่าหลักฐานข้อเท็จจริง จนทำให้สังคมไม่อาจหาฉันทามติเกี่ยวกับความจริงได้ และนำไปสู่ความแตกแยกและการแบ่งขั้วทางความคิด แม้กระทั่งความรู้ของผู้เชี่ยวชาญก็ถูกตั้งคำถามกังขาเช่นกัน ปรากฏการณ์เช่นนี้ได้ส่งผลกระทบที่ลึกซึ้ง และมีราคาที่ต้องจ่าย เช่น อาจทำให้แนวทางกำหนดนโยบายต่างๆ ในระดับสาธารณะไม่ได้วางอยู่บนหลักฐานข้อเท็จจริงเท่ากับอุดมการณ์และความเชื่อ

ทั้งนี้ ความขัดแย้งทางความคิดตลอดจนการแพร่กระจายของข่าวปลอม ข่าวลือ และทฤษฎีสมคบคิด ไม่ใช่ปรากฏการณ์ใหม่เสียทีเดียว แต่ปรากฏมาช้านานแล้วในประวัติศาสตร์ของการสื่อสารมวลชน ถึงกระนั้นก็เป็นสิ่งจำเป็นที่จะทำความเข้าใจว่า ธรรมชาติของความจริงและการกล่าวอ้างความจริงได้มีพลวัตความเปลี่ยนแปลงอย่างไรในภูมิทัศน์สื่อที่เคลื่อนย้ายไปสู่การสื่อสารแบบดิจิทัล

บทความชี้ให้เห็นนานาทัศนะที่มุ่งอธิบายลักษณะพ้นความจริงในสภาพแวดล้อมดิจิทัล เกิดขึ้นภายใต้เงื่อนไขของการเปลี่ยนแปลงภูมิทัศน์ข่าวสารที่

กระจายอำนาจการสื่อสารไปสู่ทุกคน ทำให้กระบวนการบรรณาธิการข่าวแบบเดิมหมดความสำคัญ เทคโนโลยีการสื่อสารนี้ได้มอบพื้นที่การสื่อสารที่เปลี่ยนแปลงความสัมพันธ์ระหว่างปัจเจกและสาธารณะ เกิดวัฒนธรรมการมีส่วนร่วมที่ปัจเจกสามารถคานอำนาจในการกำหนดความรู้กับผู้เชี่ยวชาญในสถาบันทางการ ทว่าในทางกลับกัน พื้นที่และความสัมพันธ์นี้ยังเกิดขึ้นร่วมกับแนวโน้มการตลาดที่มุ่งแสวงหากำไรจากการดึงดูดความสนใจของผู้คน อาศัยอัลกอริทึมของสื่อสังคมออนไลน์เชิงพาณิชย์ เพื่อจัดเรียงให้ผู้คนที่มีแนวโน้มความคิดความชอบแบบเดียวกันมาอยู่ร่วมกัน และได้เห็นเฉพาะเนื้อหาที่ผู้คนในกลุ่มเดียวกันพึงพอใจ ผลที่เกิดขึ้นก็คือ ผู้คนถูกเน้นย้ำรับรู้โลกความเป็นจริงเพียงเศษเสี้ยวเดียว

นานาทัศนะเหล่านี้สะท้อนความสัมพันธ์ที่สลับซับซ้อนระหว่างเทคโนโลยี มนุษย์ และชีวิตทางสังคม ความสัมพันธ์เหล่านี้แสดงถึงเส้นแบ่งที่พร่าเลือนจนไม่อาจแยกขาดกันได้ ระหว่างวัตถุ-สังคม มนุษย์-สิ่งที่ไม่ใช่มนุษย์ ในขณะเดียวกันความสัมพันธ์เหล่านี้ก็ไม่อาจอธิบายได้อย่างง่ายๆ ด้วยหลักกำหนดนิยมสองขั้วว่าเป็นผลมาจากปฏิบัติการทางสังคม หรือเป็นผลมาจากเทคโนโลยี

บทความยังได้ยกตัวอย่างแนวทางการศึกษาโครงสร้างพื้นฐาน น่าจะเป็นแนวทางหนึ่งที่ช่วยทำความเข้าใจลักษณะพ้นความจริงในยุคดิจิทัล โดยมองปรากฏการณ์ดังกล่าวว่า เกิดจากการประกอบเข้าด้วยกันระหว่างวัตถุ มนุษย์ เทคโนโลยี ฯลฯ ด้วยมุมมองเช่นนี้ จะช่วยให้ผู้ศึกษามีทัศนะที่สมมาตรและมีสายตาที่เป็นกลาง เกี่ยวกับความจริงที่มีอยู่หลากหลายในสังคม โดยไม่ด่วนตัดสินว่า ความจริงใดมีคุณค่าเหนือกว่ากัน มองเห็นเทคโนโลยีในท่ามกลางปฏิบัติการทางสังคมที่หลากหลาย แต่ก็ตระหนักรู้ว่า ทุกปฏิบัติการไม่จำเป็นจะต้องเกิดจากเทคโนโลยีเสมอไป ทั้งหมดนี้จะเป็นบันไดขั้นแรกไปสู่การแสวงหาหนทางเปลี่ยนแปลง เพราะการเปลี่ยนแปลงที่ยั่งยืนคงไม่อาจเกิดขึ้นได้ หากยังไม่มีการทำความเข้าใจปรากฏการณ์อย่างถ่องแท้ด้วยสายตาที่เป็นกลางเสียก่อน

บรรณานุกรม

ภาษาไทย

พิรงรอง รามสูต และคณะ (2563), *ห้องแห่งเสียงสะท้อนออนไลน์ กับผู้ออกเสียงเลือกตั้งครั้งแรกในการเลือกตั้งทั่วไป พ.ศ. 2562* (รายงานการวิจัย), กรุงเทพฯ: สำนักงานกองทุนสนับสนุนการวิจัย.

วรพจน์ วงศ์กิจรุ่งเรือง และพรรษาสิริ กุหลาบ (2563), *โครงการสำรวจองค์ความรู้ด้านข่าวลวง ข้อมูลบิดเบือน และข้อมูลผิดพลาด และกรณีศึกษาด้านสุขภาพของไทย* (รายงานการวิจัย), กรุงเทพฯ: สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ.

ภาษาอังกฤษ

Allcott, H. and Gentzkow, M. (2017), "Social Media and Fake News in the 2016 Election", *Journal of Economic Perspectives,* 31(2): 211-236.

Bessi, A. and Ferrara, E. (2016), "Social Bots Distort the 2016 U.S. Presidential Election Online Discussion", *First Monday,* 21(11).

Binczyk, E. (2013), "Posthumanist Tendencies in Science and Technology Studies", *Political Dialogues,* 15: 8-17.

Bond, R. et al. (2012), "A 61-million-person Experiment in Social Influence and Political Mobilization", *Nature,* 489: 295-298.

Budka, P. (2011), "From Cyber to Digital Anthropology to an Anthropology of the Contemporary?", in *EASA Media Anthropology Network's 38th e-Seminar,* London: EASA.

Bufacchi, V. (2021), "Truth, Lies and Tweets: A Consensus Theory of Post-Truth", *Philosophy and Social Criticism,* 47(3): 347-361.

Castells, M. (2009), *Communication Power,* Oxford: Oxford University Press.

_____. (2012), *Networks of Outrage and Hope: Social Movements in the Internet Age,* Cambridge: Polity Press.

D'Ancona, M. (2017), *Post-Truth: The New War on Truth and How to Fight Back,* London: Penguin Books.

David, M. (2004). "Theories of Truth", in Niiniluoto, I. et al. (eds.), *Handbook of Epistemology,* Dordrecht: Kluwer Academic Publishers.

Derakhshan, H. and Wardle, C. (2017), "Information Disorder: Definition", *Understanding and Addressing the Disinformation Ecosystem,* PA: Annenberg School for Communication.

Dubois, E. and Blank, G. (2017), "The Echo Chamber Is Overstated: The Moderating Effect of Political Interest and Diverse Media", *Information, Communication & Society,* 21(5): 729-745.

Flaxman, S. et al. (2016), "Filter Bubbles, Echo Chambers, and Online News Consumption", *Public Opinion Quarterly,* 80(S1): 298-320.

Ford, H. and Wajcman, J. (2017), "'Anyone Can Edit', Not Everyone Does: Wikipedia's Infrastructure and the Gender Gap", *Social Studies of Science,* 47(4): 511-527.

Ghonim, W. (2012), *Revolution 2.0: The Power of People Is Stronger than the People in Power,* MA: Houghton Mifflin Harcourt.

Graham, S. (2001), "The City as Sociotechnical Process Networked Mobilities and Urban Social Inequalities", *City,* 5(3): 339-349.

Gudonis, M. (2017), "How Useful Is the Concept of Post-Truth in Analysing Genocide Denial? Analysis of Online Comments on the Jedwabne Massacre", *Zoon Politikon,* 8: 141-182.

Guzman, A. (2011), "Evolution of News Frames During the 2011 Egyptian Revolution: Critical Discourse Analysis of Fox News's and CNN's Framing of Protesters, Mubarak, and the Muslim Brotherhood", *Journalism & Mass Communication Quarterly,* 91(1): 80-98.

Harsin, J. (2018), "Post-Truth and Critical Communication Studies", *Oxford Research Encyclopedia, Communication,* (December 2018): 1-33.

Heit, H. (2018), "'there are no facts...': Nietzsche as Predecessor of Post-Truth?", *Studia Philosophica Estonica,* 11: 44-63.

Horst, H. and Miller, D. (2012), "The Digital and the Human: A Prospectus for Digital Anthropology", in Horst, H. and Miller, D. (eds.), *Digital Anthropology,* London: Berg.

Jenkins, H. (2008), *Convergence Culture,* NY: New York University Press.

Kalpokas, I. (2019), "Affective Encounters of the Algorithmic Kind: Post-Truth and Posthuman Pleasure", *Social Media + Society,* (April-June 2019): 1-12.

Kramer, A. et al. (2014), "Experimental Evidence of Massive-Scale Emotional Contagion through Social Networks", *PNAS,* 111(24): 8788-8790.

Kshetri, N. and Voas, J. (2017), "The Economics of 'Fake News'", *IT Professional,* 19: 8-12.

Larkin, B. (2013), "The Politics and Poetics of Infrastructure", *Annu. Rev. Anthropol,* 42: 327-343.

Latour, B. (1993), *We Have Never Been Modern,* MA: Harvard University Press.

_____. (2004), "Why Has Critique Run out of Steam? From Matters of Fact to Matters of Concern", *Critical Inquiry,* 30(2): 225-248.

_____. (2005), *Reassembling the Social: An Introduction to Actor-Network-Theory,* Oxford: Oxford University Press.

Latour, B. and Woolgar, S. (1979), *Laboratory Life: The Construction of Scientific Facts,* NJ: Princeton University Press

Lynch, M. (2016), *The Internet of Us: Knowing More and Understanding Less in the Age of Big Data,* London: Liveright Publishing.

McIntyre, L. (2018), *Post-Truth,* London: MIT Press.

Morley, D. (2017), *Communications and Mobility,* NJ: John Wiley & Sons, Inc.

Madianou, M. and Miller, D. (2012), *Migration and New Media: Transnational Families and Polymedia,* NY: Routledge.

Marshall, H. and Drieschova, A. (2018), "Post-Truth Politics in the UK's Brexit Referendum", *New Perspectives,* 26(3): 89-105.

Miller, D. (2005), *Materiality,* London: Duke University Press.

Miller, D. and Slater, D. (2000), *The Internet: An Ethnographic Approach,* Oxford: Berg.

Newman, N. et al. (2020), *Reuters Institute Digital News Report 2020,* Oxford: Reuters Institute for the Study of Journalism.

Numerato, D. et al. (2019), "The Vaccination Debate in the 'Post-Truth' Era: Social Media as Sites of Multi-Layered Reflexivity", *Sociology of Health & Illness,* 41(S1): 82-97.

Oliver, M. (2020), "Infrastructure and the Post-Truth Era: Is Trump Twitter's Fault?", *Postdigital Science and Education,* 2: 17-38.

Pettman, D. (2016), *Infinite Distraction,* London: Polity

Pink, S. et al. (2016), *Digital Ethnography: Principles and Practice,* London: Sage.

Plantin, J. et al. (2018), "Infrastructure Studies Meet Platform Studies in the Age of Google and Facebook", *New Media & Society,* 20(1): 293-310.

Shaw, I. and Luo, D. (2016), "Citizen Journalism, Cyber-Activism, and 'Crowdsourcing': Discussing the Sacking of Sierra Leone's Vice President Sam Sumana on Facebook and Twitter", in Mutsvairo, B. (ed.), *Digital Activism in the Social Media Era: Critical Reflections on Emerging Trends in Sub-Saharan Africa,* Cham, Switzerland: Palgrave Macmillan.

Tandoc, E. et al. (2018), "Defining 'Fake News': A Typology of Scholarly Definitions", *Digital Journalism,* 6(2): 137-153.

Tesich, S. (1992), "A Government of Lies", *The Nation,* 1992: 12-13.

Wasserman, H. (2020), "Fake News from Africa: Panics, Politics and Paradigms Herman", *Journalism*, 21(1): 3-16.

Wight, C. (2018), "Post-Truth, Postmodernism and Alternative Facts", *New Perspectives,* 26(3):17-29.

Zompetti, J. (2019), "The Fallacy of Fake News: Exploring the Commonsensical Argument Appeals of Fake News Rhetoric through a Gramscian Lens", *Journal of Contemporary Rhetoric,* 9(3/4): 139-159.

Zuboff, S. (2019), *The Age of Surveillance Capitalism: The Fight for a Human Future at the New Frontier of Power,* NY: Public Affairs.

สื่อออนไลน์

ฐิติพล ปัญญาลิมปนันท์ (2563), "ข่าวปลอมในไทย: คุณควรกังวลแค่ไหน?", *BBC News Thai,* สืบค้นเมื่อ 7 ธันวาคม 2563, จาก https://www.bbc.com/thai/thailand-41438401

Bakshy, E. et al. (2015), "Exposure to Diverse Information on Facebook", *Facebook Research,* retrieved 7 December 2020, from https://research.fb.com/blog/2015/05/exposure-to-diverse-information-on-facebook-2

Beer, D. (2017), "Algorithms as the Villains and Heroes of the 'Post-Truth' Era", *Medium,* retrieved 7 December 2020, from https://medium.com/the-graph/algorithms-as-the-villains-and-heroes-of-the-post-truth-era-1a6532baeacf

Blake, A. (2017), "Kellyanne Conway Says Donald Trump's Team Has 'Alternative Facts.' Which Pretty Much Says It All", *The Washington Post,* retrieved 3 December 2020, from https://www.washingtonpost.com/news/the-fix/wp/2017/01/22/kellyanne-conway-says-donald-trumps-team-has-alternate-facts-which-pretty-much-says-it-all/

Cillizza, C. (2016), "A Fact Checker Looked into 158 Things Donald Trump Said. 78 Percent Were False", *The Washington Post,* retrieved 3 December 2020, from https://www.washingtonpost.com/news/the-fix/wp/2016/07/01/donald-trump-has-been-wrong-way-more-often-than-all-the-other-2016-candidates-combined/

Gillespie, T. and Seaverlast, N. (2016), *Critical Algorithm Studies: a Reading List,* retrieved 3 December 2020, from https://socialmediacollective.org/reading-lists/critical-algorithm-studies/

Jackson, J. (2017), "Post-Truth Era Is Perilous for Media, Says Former Sunday Times Editor", *The Guardian,* retrieved 7 December 2020, from https://www.theguardian.com/media/2017/feb/27/post-truth-era-perilous-for-media-sunday-times-editor-harold-evans

Kofman, A. (2018), "Bruno Latour, the Post-Truth Philosopher, Mounts a Defense of Science", *The New York Times,* retrieved 3 December 2020, from https://www.nytimes.com/2018/10/25/magazine/bruno-latour-post-truth-philosopher-science.html

Oxford English Dictionary (2016), *Word of the Year 2016,* retrieved 3 December 2020, from https://languages.oup.com/word-of-the-year/2016/

Pew Research Center (2016), *The Political Environment on Social Media,* retrieved 7 December 2020, from https://assets.pewresearch.org/wpcontent/uploads/sites/14/2016/10/24160747/PI_2016.10.25_Politics-and-Social-Media_FINAL.pdf

Shearer, E. (2018), "Social Media Outpaces Print Newspapers in the U.S. as a News Source", *Pew Research Center,* retrieved 3 December 2020, from https://www.pewresearch.org/fact-tank/2018/12/10/social-media-outpaces-print-newspapers-in-the-u-s-as-a-news-source/

Timberg, C. (2016), "Russian Propaganda Effort Helped Spread 'Fake News' during Election, Experts Say", *The Washington Post,* retrieved 3 December 2020, from https://www.washingtonpost.com/business/economy/russian-propaganda-effort-helped-spread-fake-news-during-election-experts-say/2016/11/24/793903b6-8a40-4ca9-b712-716af66098fe_story.html

Wehner, P. (2016), "The Theology of Donald Trump", *The New York Times,* retrieved 3 December 2020, from https://www.nytimes.com/2016/07/05/opinion/campaign-stops/the-theology-of-donald-trump.html

การสำรวจและทบทวนวรรณกรรมเรื่องการสื่อสาร เพื่อการเรียนรู้แบบร่วมของคนพิการทางการเห็น

อารดา ครุจิต[1]

บทคัดย่อ

บทความนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อสำรวจและทบทวนวรรณกรรมเกี่ยวกับสภาพการณ์ทางการวิจัย และแนวคิดทางการวิจัยเกี่ยวกับการสื่อสารเพื่อการเรียนรู้แบบร่วมของคนพิการทางการเห็น เพื่อค้นหาช่องว่างของความรู้และการศึกษาวิจัยเกี่ยวกับสื่อเพื่อคนพิการในการจะนำไปต่อยอดการวิจัยที่เกี่ยวข้องต่อไป โดยผู้เขียนได้รวบรวมงานวิจัยที่เกี่ยวกับการสื่อสารเพื่อการเรียนรู้แบบร่วมของคนพิการทางการเห็น จากฐานข้อมูล Thai Journals Online เพื่อสำรวจแนวคิดที่สำคัญภายใต้สภาพการณ์ของไทย มีจำนวนบทความวิจัยที่ใช้ศึกษาวิเคราะห์จำนวน 18 ชิ้น โดยใช้การวิเคราะห์เนื้อหา (content analysis) และการวิเคราะห์เชิงเปรียบเทียบ (constant comparison analysis) และจำแนกเนื้อหาของแนวคิดออกเป็นหัวข้อใหญ่ (categorization) จำแนกแนวคิด (theme) จากนั้นพัฒนาเป็นหัวเรื่องและหัวข้อย่อย โดยรวมกลุ่มรหัสที่มีความเชื่อมโยงกันจัดอยู่ในประเภทเดียวกัน โดยผู้เขียนสร้างเกณฑ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์เนื้อหาของบทความลงในตารางบันทึก เพื่อทำให้เห็นลักษณะของแนวคิดทางการสื่อสารเพื่อการเรียนรู้แบบร่วมของคนพิการทางการเห็นในแต่ละประเภท (clarification) โดยในบทความนี้กำหนดนิยามคนพิการทางการเห็นว่า หมายถึงเฉพาะคนตาบอดและคนสายตาเลือนราง

---

* วันที่รับบทความ 27 พฤษภาคม 2564; วันที่แก้ไขบทความ 18 กรกฎาคม 2564; วันที่ตอบรับบทความ 25 สิงหาคม 2564.

[1] รองศาสตราจารย์ ประจำกลุ่มวิชาวิทยุและโทรทัศน์ คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.

ผลการศึกษาพบว่า งานวิจัยทางการสื่อสารเพื่อการเรียนรู้แบบร่วมของคนพิการทางการเห็น ตั้งแต่ปี พ.ศ. 2544-2564 มีงานวิจัยที่เป็นการศึกษาด้วยวิธีการเชิงคุณภาพมากกว่าการวิจัยเชิงปริมาณ ไม่พบการวิจัยแบบผสานวิธี การศึกษาแบ่งช่วงเวลาเป็น 2 ช่วง ได้แก่ ช่วงที่ 1 คือ 2544-2554 และช่วง 2 คือ 2555-2564 พบว่า ช่วงปี 2544-2554 มีการศึกษาประเด็นศึกษาเรื่องการเรียนรู้แบบร่วมของคนพิการทางการเห็นมากที่สุด รองลงมาคือ เรื่องนโยบายสาธารณะด้านคนพิการ ไม่พบประเด็นการศึกษาเรื่องการใช้ชีวิตของคนพิการทางการเห็น และการสื่อสารและเทคโนโลยีเพื่อคนพิการทางการเห็น ในขณะที่ช่วงปี 2555-2564 มีประเด็นการศึกษาเกี่ยวกับการสื่อสารและเทคโนโลยีเพื่อคนพิการทางการเห็นมากที่สุด รองลงมาคือ เรื่องการเรียนรู้แบบร่วมของคนพิการทางการเห็น การใช้ชีวิตของคนพิการทางการเห็น และนโยบายสาธารณะด้านคนพิการ ตามลำดับ

การศึกษาพบว่า มีแนวคิดที่เกี่ยวข้องกับการเรียนรู้แบบร่วมของคนพิการทางการเห็นจำนวน 4 แนวคิดโดยเรียงลำดับจากที่พบมากที่สุด ได้แก่ (1) แนวคิดสื่อและการสื่อสารของคนพิการทางการเห็น (2) แนวคิดผัสสะของคนพิการทางการเห็น (3) แนวคิดการพัฒนาคนพิการและการจัดการทางการศึกษาเพื่อการเรียนร่วมของคนพิการทางการเห็น (4) แนวคิดนโยบายสาธารณะเพื่อคนพิการ

ข้อแนะนำการต่อยอดการศึกษาในประเด็นที่เกี่ยวข้องกับการเรียนรู้แบบร่วมของคนพิการทางการเห็นในอนาคต ได้แก่ การศึกษาเกี่ยวกับคนพิการทางการเห็นกับการสื่อสารและเทคโนโลยีทางการสื่อสาร การสื่อสารของคนพิการทางการเห็นในการเรียนรู้แบบร่วม การศึกษาการสื่อสารของคนพิการทางการเห็นกับการใช้ชีวิตทางสังคม และนโยบายสาธารณะเกี่ยวกับคนพิการทางการเห็น

คำสำคัญ: การเรียนรู้แบบร่วม คนพิการทางการเห็น การสื่อสารกับคนพิการ

Communication in Inclusive Learning for People with Visual Impairment: A Literature Review

Arada Karuchit[2]

Abstract

The objective of the study "Communication in Inclusive Learning for People with Visual Impairment" was to study the research situation on communication for inclusive learning for people with visual impairment, and to find the concept on communicative learning for people with visual impairment. The researcher has compiled research on communication for inclusive learning of people with visual impairment from the Thai Journals Online database to explore key concepts in Thailand. A total of 18 research articles were analyzed using content analysis and constant comparison analysis, and classified the concept into large topics (categorization), classified into concepts (themes) and then developed into headings and subheadings, with associated groups in the same category. The researcher created a criterion for analyzing the content of the article in a coding sheet to characterize the concept of communication for inclusive learning for people with visual impairment in each category (clarification).

The results of the research revealed that the most of the research studies in communication for inclusive learning of people with

[2] Associate Professor, Department of Radio and Television, Faculty of Journalism and Mass Communication, Thammasat University.

visual impairment from 2001 to 2021 employed a qualitative approach rather than quantitative research. No study with mixed methods was found. The study divided the research period into 2 periods: the first period was 2001-2011 and the second period was 2012-2021, it was found that during 2001-2011, most of the studies focus on inclusive learning of blind people, followed by the disability public policy. The study of the blind life and communication and technology for the blind were not found. In the period 2012-2021, most of the studies found centered on education issues related to communication and technology for the blind, followed by inclusive learning of the blind, the blind life, and public policy on persons with disabilities, respectively.

The research has shown that there were four concepts related to inclusive learning of people with visual impairment: (1) media and communication concept of the blind; (2) the concept of sensation of the blind; (3) the concept of human development; and (4) the concept of public policy for people with disabilities.

Recommendations for further research on topics related to inclusive learning of people with visual disabilities in the future include communication and technology, inclusive communication, and public policy on people with visual disabilities.

Keywords: inclusive learning, people with visual impairment, communication and people with disabilities

1. บทนำ

ปัจจุบันสังคมมีการพัฒนาก้าวหน้าทางนโยบายสาธารณะเพื่อสร้างการเข้าถึงอย่างความเท่าเทียม (equality) และสิทธิเพื่อการเข้าถึงของคนทุกกลุ่ม (accessibility) เกิดการการบริหารจัดการความแตกต่างและยอมรับความหลากหลาย (diversity and inclusion) ของคนทั้งภาครัฐและภาคธุรกิจ ไม่ว่าจะเป็นความแตกต่างหลากหลายในมิติที่จับต้องได้ ได้แก่ เพศ วัย เชื้อชาติ วัฒนธรรม รูปลักษณ์ทางกายภาพ ความพิการ หรือมิติที่จับต้องไม่ได้ ได้แก่ ประสบการณ์ ค่านิยม ความเชื่อ เป็นต้น แนวคิดดังกล่าวให้ความสำคัญในเรื่องการยอมรับและเห็นคุณค่าของความหลากหลายว่า ความแตกต่างไม่ใช่อุปสรรคแต่เป็นคุณค่า และความแตกต่างของมนุษย์สามารถมาต่อยอดเป็นพลังที่สำคัญต่อไป ความพิการจึงไม่ใช่อุปสรรค หากแต่เป็นหนึ่งในความแตกต่างหลากหลายหนึ่งของมนุษย์

ในช่วงหลายทศวรรษที่ผ่านมามีการขับเคลื่อนเกี่ยวกับสิทธิของคนพิการมากขึ้น อย่างไรก็ตามยังคงมีสภาพการณ์ ปัญหาและอุปสรรคสำคัญอยู่ไม่น้อย เนื่องจากคนพิการยังคงถูก “แยกออก” (exclusion) จากการพัฒนาทางสังคมในเกือบทุกด้าน ปัจจัยที่สำคัญมาจากสังคมขาดการส่งเสริมและสร้างความเข้าใจต่อคนพิการ การศึกษาหาองค์ความรู้เกี่ยวกับความพิการจึงมีความสำคัญอย่างยิ่ง เพื่อสร้างความตระหนัก ความเข้าใจ และการพัฒนาประเด็นเรื่องความพิการในสังคม เพื่อสร้างสรรค์สังคมที่รวมความแตกต่างและหลากหลาย (inclusion) และคำนึงถึงสิทธิความเป็นพลเมืองอย่างทั่วถึงและเท่าเทียม

การศึกษาครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อสำรวจและทบทวนวรรณกรรมเกี่ยวกับสภาพการณ์ทางการวิจัย และแนวคิดทางการวิจัยเกี่ยวกับการสื่อสารเพื่อการเรียนรู้แบบร่วมของคนพิการทางการเห็น เพื่อค้นหาช่องว่างของความรู้และการศึกษาวิจัยเกี่ยวกับสื่อเพื่อคนพิการ ในการจะนำไปต่อยอดการวิจัยที่เกี่ยวข้องต่อไป เหตุที่การศึกษาครั้งนี้มุ่งความสนใจไปที่กลุ่มคนพิการทางการเห็น เนื่องจากที่ผ่านมาผู้เขียนได้ทำการศึกษาเรื่องเสียงบรรยายภาพสำหรับคนพิการทางการมองเห็น ได้แก่ งานวิจัยเรื่องหลักการผลิตเสียงบรรยายภาพสำหรับคนพิการ

ทางการมองเห็น และหนังสือเรื่อง *โทรทัศน์สำหรับคนพิการ Television for All* ตลอดจนมีโอกาสเป็นที่ปรึกษาและวิทยากรในด้านนี้ พบข้อสังเกตสำคัญว่า การขับเคลื่อนงานด้านคนพิการค่อนข้างมีอุปสรรคมาก จากโครงสร้างและทัศนคติทางสังคมที่มองคนพิการ “แบบไม่รวม” เข้ามาในสังคม แม้แต่ผู้เขียนเองได้เคยตั้งคำถามกับตนเองว่า ในกรณีมีนักศึกษาตาบอดเข้ามาเรียนเรื่องเสียงบรรยายภาพด้วย หรือมีวิทยากรหรือผู้สอนเป็นคนพิการทางการเห็นเข้ามาช่วยสร้างกระบวนการสื่อสารแลกเปลี่ยนระหว่างกัน ผู้เขียนกลับพบความคลุมเครือว่า จะต้องปรับเปลี่ยนกระบวนการเรียนรู้ในห้องเรียนอย่างไร เพราะเมื่อพิจารณากิจกรรมการสื่อสาร และสื่อการสอนที่ตนเองใช้ กระบวนการสื่อสารในพื้นที่การเรียนรู้นั้นไม่เอื้อให้กับการเรียนรู้ที่มีคนพิการทางการเห็นเข้ามาอยู่เรียนรู้ร่วมกันเท่าที่ควร

ด้วยเหตุนี้จึงน่าสนใจว่า ในขณะที่ผู้เขียนเป็นผู้ศึกษาเรื่องเกี่ยวกับเสียงบรรยายภาพสำหรับคนพิการทางการเห็นในเชิงการผลิตในงานสื่อสารมวลชนมาพอสมควร แต่เมื่อขยายไปสู่มิติทางการเรียนรู้ในพื้นที่ทางการศึกษาเพื่อเป็นการสร้างการเรียนรู้ที่มีคนพิการทางการเห็นเข้ามามีส่วนร่วมในเรื่องเสียงบรรยายภาพด้วยอย่างทั่วถึงและเท่าเทียม ผู้เขียนกลับพบความคลุมเครือว่าจะดำเนินการสื่อสารอย่างไรเพื่อสร้างพื้นที่สร้างการเรียนรู้แบบร่วมกัน

การศึกษาเรื่อง “การสำรวจและทบทวนวรรณกรรมเรื่องการสื่อสารเพื่อการเรียนรู้แบบร่วมของคนพิการทางการเห็น” จึงสนใจค้นคว้า ศึกษา รวบรวมและประมวลผลงานทางวิชาการที่เกี่ยวกับการสื่อสารเพื่อการเรียนรู้แบบร่วมของคนพิการทางการเห็น เพื่อสำรวจและทบทวนวรรณกรรมเรื่องการสื่อสารเพื่อการเรียนรู้แบบร่วมของคนพิการทางการเห็น เพื่อเป็นข้อมูลนำไปพัฒนาต่อยอดเป็นงานวิจัยเกี่ยวกับการสื่อสารเพื่อการเรียนรู้แบบร่วมของคนพิการทางการเห็นต่อไปได้ และในการวิจัยครั้งนี้ ได้นำแนวคิดเรื่อง “เสียงบรรยายภาพ” เข้ามาร่วมศึกษาด้วย ถือเป็นแนวคิดที่ยังไม่มีผู้ศึกษากว้างขวาง เนื่องจากเป็นเรื่องสื่อเสียงเพื่อคนพิการทางการเห็นที่เกิดขึ้นในประเทศไทยในระยะเวลาไม่ถึงทศวรรษ แต่ผู้เขียนเล็งเห็นว่า มีประโยชน์ต่อการศึกษา และมีคุณค่าต่อการทำความเข้าใจ

เรื่องการสื่อสารทางเสียงเพื่อการบรรยายภาพเพื่อคนพิการทางการเห็นโดยตรง และมีคุโณปการเชื่อมโยงต่อการเรียนรู้แบบร่วมด้วย โดยในบทความนี้กำหนดขอบเขตของการศึกษาเรื่อง คนพิการทางการเห็น ซึ่งประกอบด้วยคนตาบอด และคนสายตาเลือนราง ผู้เขียนจึงขอใช้คำว่า “คนพิการทางการเห็น” เป็นคำหลักในการนำเสนอเพื่อหมายรวมให้ครอบคลุมทั้งสองกลุ่ม แต่ในบางกรณีอาจใช้คำว่า “คนตาบอด” ร่วมด้วย เช่น ในกรณีการนำเสนอคู่กับคำว่า “คนตาดี” ซึ่งเป็นคำเรียกใช้ในวัฒนธรรมของคนพิการทางการเห็นโดยทั่วไป

การศึกษานี้มีกรอบแนวคิดหลักอยู่ 4 ประการ เพื่อประกอบในการดำเนินการศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลดังนี้ ได้แก่ แนวคิดเกี่ยวกับการสื่อสาร (communication) แนวคิดเกี่ยวกับเสียงบรรยายภาพ (audio description) แนวคิดเกี่ยวกับความพิการ (disability) และแนวคิดเกี่ยวกับสังคมแห่งการอยู่ร่วมกันอย่างทั่วถึงและเท่าเทียม (inclusivity) เพื่อใช้เป็นกรอบในการสังเคราะห์ข้อมูล

2. วัตถุประสงค์การศึกษา

2.1 เพื่อศึกษาทบทวนวรรณกรรมสภาพการณ์ทางการวิจัยเกี่ยวกับการสื่อสารเพื่อการเรียนรู้แบบร่วมของคนพิการทางการเห็น

2.2 เพื่อสำรวจวรรณกรรมเกี่ยวกับแนวคิดทางการวิจัยเกี่ยวกับการสื่อสารเพื่อการเรียนรู้แบบร่วมของคนพิการทางการเห็น

3. คำถามในการศึกษา

3.1 ในช่วงปี พ.ศ.2544-2564 มีการศึกษาเกี่ยวกับการสื่อสารเพื่อการเรียนรู้ร่วมของคนพิการทางการเห็นในสภาพการณ์ใดบ้าง

3.2 ลักษณะของแนวคิดทางการวิจัยเกี่ยวกับการสื่อสารเพื่อการเรียนรู้ร่วมของคนพิการทางการเห็นมีลักษณะอย่างไร

4. ขอบเขตของการศึกษา

4.1 ศึกษาเฉพาะงานวิจัยในประเทศไทย

4.2 การศึกษานี้อยู่ในระดับของการศึกษาวิจัยในขั้นต้น (preliminary research study) ของประเด็นการเรียนรู้เพื่อการเรียนร่วมเรื่องเสียงบรรยายภาพ เป็นส่วนหนึ่งของงานวิจัยเพื่อพัฒนาโครงร่างดุษฎีนิพนธ์หัวข้อการสื่อสารเพื่อการเรียนร่วมของคนพิการทางการเห็น กรณีเสียงบรรยายภาพ และเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาเฉพาะเรื่องตามหลักสูตรสื่อสารวิทยาดุษฎีบัณฑิต คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

5. แนวคิดที่เกี่ยวข้อง

การนำเสนอแนวคิดในเบื้องต้นเพื่อเป็นกรอบในการสังเคราะห์มีความเชื่อมโยงของแนวความคิดหลักอยู่ 4 ประการ ได้แก่ แนวคิดเกี่ยวกับการสื่อสาร (communication) แนวคิดเกี่ยวกับเสียงบรรยายภาพ (audio description) แนวคิดเกี่ยวกับความพิการ (disability) และแนวคิดเกี่ยวกับการรวม (inclusivity) ดังต่อไปนี้

5.1 แนวคิดทางการสื่อสาร

จากการทบทวนวรรณกรรม พบแนวคิดที่สำคัญเพื่อใช้อธิบายกระบวนการสื่อสารในการเรียนรู้แบบร่วม ดังนี้

5.1.1 แนวคิดเรื่องกระบวนการสื่อสาร

แนวคิดเรื่องกระบวนการสื่อสาร (Berlo's Communication Model) ได้แสดงถึงลักษณะของกระบวนการสื่อสารที่มีความสัมพันธ์กับการรับรู้ของมนุษย์ว่า การสื่อสารคือแก่นของการเรียนรู้ของมนุษย์ ไม่ว่าจะเป็นคนพิการและคนไม่พิการ โดย Narula (2006) อธิบายถึงกระบวนการสื่อสารของมนุษย์ของ David Berlo ดังนี้

1. *ผู้ส่ง (Source)* หมายถึง ผู้ที่ต้องมีทักษะ "การเข้ารหัส" (encode) เนื้อหาข่าวสารในการสื่อสาร มีทัศนคติที่ดีต่อผู้รับสารเพื่อผลในการสื่อสาร มีความรู้อย่างดีเกี่ยวกับข้อมูลข่าวสารที่จะส่ง และควรจะมีความสามารถ

ในการปรับระดับของข้อมูลนั้นให้เหมาะสมและง่ายต่อระดับความรู้ของผู้รับสาร ตลอดจนเข้าใจพื้นฐานทางสังคมและวัฒนธรรมที่สอดคล้องกับผู้รับสารด้วย

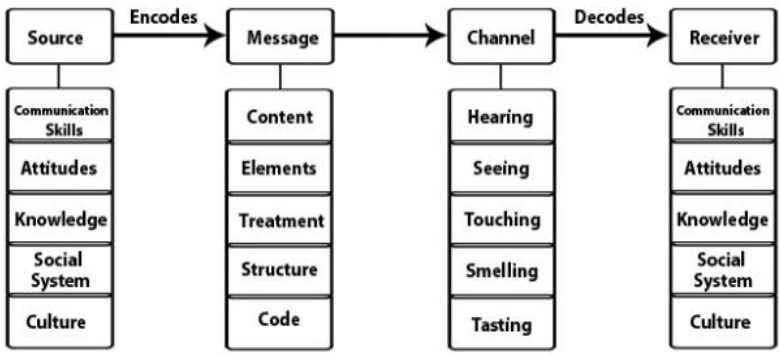
2. สาร (Message) หมายถึง เนื้อหาที่อยู่ในสื่อ มีความเกี่ยวข้องทางด้านเนื้อหา สัญลักษณ์ รูปแบบรหัสในการสื่อสาร

3. ช่องทางในการสื่อสาร (Channel) หมายถึง การที่จะส่งข่าวสารเพื่อให้ผู้รับสารได้รับข่าวสารข้อมูล โดยผ่านผัสสะการรับรู้ ได้แก่ การได้ยิน การมองเห็น การสัมผัส การลิ้มรส หรือการได้กลิ่น

4. ผู้รับสาร (Receiver) หมายถึง ผู้ที่มีความสามารถใน "การถอดรหัส" (Decode) สาร และมีทัศนคติ ระดับความรู้ และพื้นฐานทางสังคมวัฒนธรรมเช่นเดียวกันหรือคล้ายคลึงกันกับผู้ส่งสาร จึงจะทำให้การสื่อความหมายหรือการสื่อสารนั้นได้ผล

แบบจำลองของเบอร์โล แสดงให้เห็นว่า ช่องทางการรับรู้ของมนุษย์ เช่น การมองเห็น การได้ยิน การได้กลิ่น การลิ้มรส และการสัมผัส ส่งผลต่อประสิทธิภาพของการสื่อสาร เมื่อผู้พิการทางการเห็นเข้าถึงข้อมูลข่าวสารทางโทรทัศน์ ผู้รับสารกลุ่มนี้จะถูกจำกัดการช่องทางการสื่อสารทาง "การเห็น" ทำให้เกิดอุปสรรคทางการสื่อสาร

ภาพที่ 1 แบบจำลองการสื่อสาร Berlo's SMCR



ที่มา: https://www.communicationtheory.org/berlos-smcr-model-of-communication/

แนวคิดกระบวนการสื่อสารของ Berlo ทำให้เห็นถึงองค์ประกอบที่สำคัญทางการสื่อสาร ได้แก่ ช่องทางการสื่อสาร (channel) ที่จะทำให้เกิดอุปสรรคในการเรียนรู้แบบร่วมของคนพิการทางการเห็น และอุปสรรคนี้คนที่ตาไม่บอดก็ขาดประสบการณ์ร่วม ทำให้โอกาสในการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมก็น้อยลงโดยปริยาย แนวคิดนี้จะเข้ามาช่วยเป็นกรอบในการหาคำตอบและวิเคราะห์ต่อไปว่า จากช่องทางการสื่อสาร 5 ประการนี้ จะเกิดการสื่อสารที่สอดคล้องกับผัสสะของคนพิการทางการเห็นได้อย่างไรในบรรยากาศของการอยู่ร่วมกันทั้งคนตาดีและคนตาบอด

5.1.2 แนวคิดแบบการสื่อสารสองทาง (Two-Way Communication)

การสื่อสารสองทาง (two-way communication) เป็นแนวคิดทางการสื่อสารที่ถูกคิดค้นมาตั้งแต่ปี 1961 ทั้งนี้ Claude Shannon (1961) ได้ใช้กระบวนการทางวิทยาศาสตร์อธิบายว่า โดยธรรมชาติของการสื่อสารจะเป็นระบบสองทาง เป็นการติดต่อสื่อสารที่ผู้รับสารมีการตอบสนอง และมีปฏิกิริยาป้อนกลับไปยังผู้ส่งสาร เรียกว่า “duplex” โดยแบ่งเป็น 2 รูปแบบ ได้แก่

- *การรับ-ส่งสารต่างเวลากัน (Half Duplex หรือ Semi Duplex)* หมายถึง การรับและส่งข้อมูลข่าวสารคนละเวลากัน กล่าวคือ ในขณะที่ฝ่ายหนึ่งกำลังส่งข้อมูล อีกฝ่ายหนึ่งต้องเป็นผู้รับข้อมูล และเมื่อส่งเรียบร้อย ฝ่ายส่งจะกลับเป็นฝ่ายรับสลับกันไปมา เช่น วิทยุสื่อสาร เป็นต้น
- *การรับ-ส่งในเวลาเดียวกัน (Full Duplex)* หมายถึง การรับและส่งข้อมูลข่าวสารในเวลาเดียวกัน กล่าวคือ ในขณะที่ ฝ่ายหนึ่งกำลังส่งข้อมูล อีกฝ่ายหนึ่งสามารถส่งข้อมูลได้เช่นกัน เช่น การรับส่งโทรศัพท์ หรือการพูดคุยกันโดยตรง เป็นต้น

แนวคิดการสื่อสารแบบสองทาง จึงนำมาใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลในการด้านสื่อสารในการเรียนรู้แบบแบบร่วม เนื่องจากแนวคิดนี้มีสาระสำคัญที่เห็นว่า ข้อดีของการสื่อสารสองทางที่มีประสิทธิภาพสามารถสร้างความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล สร้างความมือ สร้างประสบการณ์ร่วม สร้างพื้นที่การรับการให้

ในกระบวนการสื่อสาร ลดทอนข้อจำกัดของการสื่อสารแบบทิศทางเดียวที่อีกฝ่ายของคู่สื่อสารไม่มีโอกาสตอบโต้ ช่วยลดความแยกห่าง ลดความขัดแย้ง และเพิ่มความไว้วางใจซึ่งกันและกันระหว่างผู้คนได้

5.1.3 แนวคิดเกี่ยวกับการสื่อสารแบบร่วม (Inclusive Communication)

Bruce และ Kogovšek (2020) อธิบายถึงแนวคิด inclusion, inclusive education และ inclusive communication ทั้งสามคำมีความเชื่อมโยงกับคำว่า “inclusivity” ว่า แนวคิดการร่วมกันเป็นแนวคิดหลักที่ไม่ใช่เรื่องใหม่ในสังคม เป็นแนวคิดที่การสนับสนุนความเสมอภาค ลดการแยกออกจากกัน และขจัดการเลือกปฏิบัติ แนวคิดนี้จึงไม่ได้เกี่ยวข้องเฉพาะกลุ่มคนพิการเท่านั้น แต่เป็นแนวคิดที่ใช้การสื่อสารเชื่อมโยงกับประเด็นด้านสิทธิมนุษยชน ด้านกฎหมาย ด้านเศรษฐกิจ และนโยบายสาธารณะด้วย Bruce และ Kogovšek ยังพบว่า กระบวนการสร้างการรวมกันเข้ามาคือการสื่อสารแบบร่วม (inclusive communication) เนื่องจากการสื่อสารเป็นความต้องการหลักของมนุษย์ ไม่ว่าจะในรูปแบบวัจนภาษาหรืออวัจนภาษา

การสื่อสารแบบร่วมคือ การส่งเสริม สนับสนุน และเปิดโอกาสให้คนที่เป็นกลุ่มชายขอบ กลุ่มเปราะบางหรือกลุ่มด้อยอำนาจทางสังคม สามารถใช้วิธีการสื่อสารที่เป็นไปได้ เพื่อสร้างความเข้าใจและแสดงออกได้สังคม inclusive communication เป็นแนวคิดทางการสื่อสารที่มองความแตกต่างของมนุษย์ไม่ใช่อุปสรรค แต่เป็นคุณค่าทางสังคม และเป็นแนวคิดที่ใช้การสื่อสารเป็นตัวการสำคัญในกระบวนการทางสังคมแบบร่วม (inclusive society) และเห็นว่า การสื่อสารที่มีประสิทธิภาพช่วยให้มนุษย์สามารถใช้ชีวิตอย่างอิสระ ช่วยสร้างและรักษาความสัมพันธ์ระหว่างกัน และช่วยยืนหยัดเจตจำนงเสรี (free will) ของมนุษย์ที่มีต่อโลก และหากไม่มีการสื่อสารที่มีประสิทธิภาพ มนุษย์จะมีความยากลำบากในการมีส่วนร่วมกับโลกรอบตัว นอกจากนั้น การสื่อสารแบบร่วมเป็นปัจจัยสนับสนุนคุณค่าแห่งปัจเจกบุคคลและคุณค่าแห่งรัฐ กล่าวคือ การส่งเสริม

การรวมเข้าทางสังคมได้สะท้อนความเข้มแข็งในการบริหารจัดการทางนโยบาย เพื่อส่งเสริมการยอมรับความแตกต่างหลากหลายของมนุษย์

แนวคิดการสื่อสารแบบร่วม จึงถูกนำมาใช้เป็นกรอบในการศึกษาครั้งนี้ เพื่อใช้ในการสังเคราะห์เกี่ยวกับการเรียนรู้แบบร่วมของคนพิการทางการเห็น ในฐานะกระบวนการสื่อสารที่ช่วยสร้างสังคมแห่งความทั่วถึงและเท่าเทียม

5.2 แนวคิดเกี่ยวกับเสียงบรรยายภาพ

ในการศึกษาครั้งนี้ได้นำแนวคิดเรื่อง “เสียงบรรยายภาพ” เข้ามาประยุกต์ใช้ในการศึกษาด้วย ถือเป็นแนวคิดที่ยังไม่มีผู้ศึกษากว้างขวางนัก เนื่องจากเป็นเรื่องสื่อเสียงเพื่อคนพิการทางการเห็นที่เกิดขึ้นในประเทศไทยในระยะเวลาไม่ถึงทศวรรษ แต่ผู้เขียนเล็งเห็นว่ามีประโยชน์ต่อการศึกษา และมีคุณค่าต่อการทำความเข้าใจเรื่องการสื่อสารทางเสียงเพื่อการบรรยายภาพเพื่อคนพิการทางการเห็นโดยตรง

เสียงบรรยายภาพ หรือ audio description คือ เสียงที่ใช้บรรยายภาพที่ปรากฏในสื่อ ทั้งที่เป็นสื่อนิ่ง และสื่อเคลื่อนไหว เพื่อให้คนพิการทางการเห็นสามารถเข้าใจเนื้อหาในสื่อนั้นได้ เช่น เสียงบรรยายภาพในโทรทัศน์ ภาพยนตร์ ละครเวที พิพิธภัณฑ์ เป็นต้น เสียงบรรยายภาพเป็นสื่อเสียงเพื่อช่วยให้คนพิการทางการเห็น “เข้าถึง” ข้อมูลข่าวสาร (information accessibility) โดยบรรยายภาพในสื่อต่างๆ ที่เสียงจากต้นฉบับสื่อนั้นไม่ได้บรรยายไว้อย่างครบถ้วน ถือเป็นสิทธิขั้นพื้นฐานที่พลเมืองควรได้รับอย่างเสมอภาคเท่าเทียมกัน (อารดา ครุจิต, 2558) และเสียงบรรยายภาพเชื่อมโยงกับคนตามองเห็นโดยตรงเช่นกัน เพราะคนที่ตามองเห็นก็ต้องเข้ามาร่วมมีบทบาทในการสร้างสรรค์เสียงบรรยายภาพด้วย เสียงบรรยายภาพจึงไม่ได้เกิดขึ้นจากฝ่ายหนึ่งฝ่ายใดได้โดยลำพัง ดังนั้น เสียงบรรยายภาพเป็นตัวสื่อที่เชื่อมโยงพื้นที่ทางสังคมระหว่างคนพิการทางการเห็นและคนไม่พิการทางการเห็น (ศิริมิตร ประพันธ์ธุรกิจ, 2560)

เสียงบรรยายภาพเพื่อคนพิการการเห็น หรือ audio description เริ่มเป็นบริการสื่อที่เป็นที่สนใจในแวดวงวิชาการและวิชาชีพในราวปี พ.ศ. 2555 โดยเริ่มจากนโยบายทางการสื่อสารในกิจการโทรทัศน์ และจัดเป็นหนึ่งในบริการเพื่อ

การเข้าถึงทางโทรทัศน์ (television access services) ที่ประกอบด้วยการบริการ 5 ประเภทคือ เสียงพากย์ (dubbing) คำบรรยายใต้ภาพ (subtitling) เสียงบรรยายภาพ (audio description) คำบรรยายแทนเสียง (closed captioning) และล่ามภาษามือ (sign language) มีงานวิจัยหลายชิ้นได้ศึกษาถึงเสียงบรรยายภาพในฐานะสื่อ เพื่อช่วยสร้างความเท่าเทียมกันทางการสื่อสารของคนตาบอดในพื้นที่ของคนตาดี

ผู้เขียนจึงนำแนวคิดด้านเสียงบรรยายภาพมาใช้เป็นกรอบในการศึกษานี้ เพื่อนำเสียงบรรยายภาพเข้ามาศึกษาในฐานะการสื่อสารทางเสียง เพื่อการบรรยายภาพสำหรับคนพิการทางการเห็นโดยตรง และเสียงบรรยายภาพยังเป็นสื่อเพื่อการเรียนรู้แบบร่วมได้ด้วย ตลอดจนเสียงบรรยายภาพจัดเป็นประเด็นทางการศึกษาวิจัยที่มีการศึกษาแพร่หลายมากขึ้นในช่วงทศวรรษที่ผ่านมา

5.3 แนวคิดเกี่ยวกับความพิการ

ในสังคมยังคงมีการเข้าใจผิดและอคติเกี่ยวกับคนพิการในสังคม (misconception of disability) เช่น คนพิการที่มองไม่เห็นย่อมไม่จำเป็นต้องดูโทรทัศน์ ไม่จำเป็นต้องเข้าใจศิลปะและการวาดภาพ ไม่สามารถไปชมภาพแสดงตามพิพิธภัณฑ์ได้ รวมถึงการกีดกันด้วยสภาพร่างกาย (ableism) ลักษณะของทัศนคติทางสังคมเช่นนี้เอง ทำให้การขับเคลื่อนและการคำนึงเรื่องคนพิการในสังคมไม่รุดหน้าเท่าที่ควร ในการศึกษาเรื่องคนพิการทางการเห็นจำเป็นที่จะต้องเข้าไปทำความเข้าใจเกี่ยวกับแนวคิดเกี่ยวกับความพิการ ได้แก่ ความหมายและประเภทของความพิการ และแนวคิดเกี่ยวกับสถานะของคนพิการทางการเห็นในสังคม

5.3.1 ความหมายและประเภทของความพิการทางการเห็น

ตามพระราชบัญญัติส่งเสริมและพัฒนาคุณภาพชีวิตคนพิการ พ.ศ. 2550 “คนพิการ” หมายความว่า “บุคคลที่มีข้อจำกัดในการปฏิบัติกิจกรรมในชีวิตประจำวันและการเคลื่อนไหว การสื่อสาร จิตใจ อารมณ์ พฤติกรรม สติปัญญา การเรียนรู้ หรือความบกพร่องอื่นใด ประกอบกับมีอุปสรรคในด้านต่างๆ และมีความจำเป็นเป็นพิเศษที่จะต้องได้รับความช่วยเหลือด้านหนึ่งด้านใด

เพื่อให้สามารถปฏิบัติกิจกรรมในชีวิตประจำวัน หรือเข้าไปมีส่วนร่วมทางสังคมได้อย่างบุคคลทั่วไป" ตามประกาศกระทรวงพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์ กำหนดประเภทความพิการเป็น 7 ประเภท ได้แก่ ความพิการทางการเห็น ความพิการทางการได้ยินหรือสื่อความหมาย ความพิการทางการเคลื่อนไหว ความพิการทางจิตใจหรือพฤติกรรม ความพิการทางสติปัญญา ความพิการทางการเรียนรู้ และความพิการทางออทิสติก

สำหรับความพิการทางการเห็น แบ่งเป็น 2 ประเภท ได้แก่

- ตาบอด หมายถึง การที่บุคคลมีข้อจำกัดในการปฏิบัติกิจกรรมในชีวิตประจำวัน หรือการเข้าไปมีส่วนร่วมในกิจกรรมทางสังคม ซึ่งเป็นผลมาจากการมีความบกพร่องในการเห็น เมื่อตรวจวัดการเห็นของสายตาข้างที่ดีกว่าเมื่อใช้แว่นสายตาธรรมดาแล้ว อยู่ในระดับแย่กว่า 3 ส่วน 60 เมตร (3/60) หรือ 20 ส่วน 400 ฟุต (20/400) ลงมา จนกระทั่งมองไม่เห็นแม้แต่แสงสว่าง หรือมีลานสายตาแคบกว่า 10 องศา
- ตาเห็นเลือนราง หมายถึง การที่บุคคลมีข้อจำกัดในการปฏิบัติกิจกรรมในชีวิตประจำวัน หรือการเข้าไปมีส่วนร่วมในกิจกรรมทางสังคม ซึ่งเป็นผลมาจากการมีความบกพร่องในการเห็น เมื่อตรวจวัดการเห็นของสายตาข้างที่ดีกว่า เมื่อใช้แว่นสายตาธรรมดาแล้ว อยู่ในระดับตั้งแต่ 3 ส่วน 60 เมตร (3/60) หรือ 20 ส่วน 400 ฟุต (20/400) ไปจนถึงแย่กว่า 6 ส่วน 18 เมตร (6/18) หรือ 20 ส่วน 70 ฟุต (20/70) หรือมีลานสายตาแคบกว่า 30 องศา

ตามความหมายของความพิการทางการเห็น จึงจัดคนพิการทางการเห็นตามความแตกต่างดังกล่าว ออกเป็นสองกลุ่มคือ กลุ่มคนตาบอด และกลุ่มคนสายตาเลือนราง โดยพิจารณาจากความสามารถในการเห็นตามระยะต่างๆ และความกว้างของลานสายตาคนตาบอด ซึ่งหมายถึง คนที่มองเห็นได้น้อยมาก หรือยังพอเห็นแสงได้บ้าง ไปจนถึงผู้ที่มองไม่เห็นเลย เมื่อการมองเห็นไม่มีประสิทธิภาพมากพอ จึงต้องใช้ประสาทสัมผัสอื่นแทน นั่นคือการสัมผัส ส่วนคนสายตาเลือนราง หมายถึง ผู้ที่ยังพอมองเห็นได้โดยอุปสรรคด้านการมองเห็นส่งผลต่อการใช้ชีวิตประจำวัน

จากการทบทวนแนวคิดเกี่ยวกับความพิการทางการเห็น และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ทำให้เห็นความหมายทางความพิการทางการเห็น ความแตกต่างของความพิการทางการเห็น และช่องทางการสื่อสารที่คนพิการทางการเห็นใช้ ผู้เขียนจึงใช้แนวคิดดังกล่าวมาต่อยอด และสร้างกรอบเกี่ยวกับความพิการทางการเห็น ลักษณะของคนพิการทางการเห็นสองประเภท และการสื่อสารของคนพิการทางการเห็นเพื่อนำมาเป็นกรอบแนวคิดในการศึกษาต่อไป

5.3.2 แนวคิดเกี่ยวกับสถานะของคนพิการในสังคม

แนวคิดทฤษฎีกลุ่มเงียบหรือกลุ่มที่โดนปิดเสียง (muted group theory: MGT) เป็นทฤษฎีที่ใช้เป็นกรอบในการทำความเข้าใจปรากฏการณ์ทางการสื่อสารของกลุ่มคนในสังคมที่โดนกดทับได้ ทฤษฎีกลุ่มเงียบเริ่มจากการศึกษาของ Edwin Ardener และ Shirley Ardener ในปี 1975 (West and Turner, 2018) เป็นทฤษฎีการสื่อสารที่มุ่งเน้นว่า กลุ่มคนชายขอบ (marginalized group) ถูกทำให้เงียบเสียงและแยกออกทางสังคม กลุ่มที่มีอำนาจเหนือกว่า (dominant group) อาจเพิกเฉยต่อเสียงของกลุ่มคนชายขอบ ทฤษฎีนี้มีสาระสำคัญที่ชี้ให้เห็นที่ระบบโครงสร้างในการสื่อสารที่แบ่งคนในสังคมออกเป็น 2 กลุ่ม ได้แก่ กลุ่มคนที่มีอำนาจเหนือกว่าและกลุ่มคนที่มีอำนาจต่ำกว่า โดยกลุ่มคนที่เหนือกว่ามีอำนาจในระบบการสื่อสาร ในขณะที่กลุ่มคนที่มีอำนาจต่ำกว่าหรือไม่มีอำนาจ กลายเป็นเสียงที่เงียบหายไป ที่มาของทฤษฎีนี้เกิดขึ้นจากการศึกษาในมิติความไม่เท่าเทียมทางการสื่อสารของเพศหญิงก่อน ต่อมาได้ถูกนำมาใช้ต่อยอดเพื่อทำความเข้าใจปรากฏการณ์กดทับทางสังคมในมิติต่างๆ เช่น การกีดกันวัย (ageism) การกีดกันความพิการ (ableism) เป็นต้น

ทฤษฎีนี้จึงควรนำมาใช้อธิบายต่อปรากฏการณ์ทางการสื่อสารที่เกี่ยวกับคนพิการได้ เพราะในเชิงโครงสร้างทางสังคม คนพิการเป็นกลุ่มคนที่เป็นชายขอบหรือมีอำนาจน้อยในสังคม เหตุที่ผู้เขียนใช้แนวคิดนี้ในการศึกษา เพราะเห็นว่าการทำความเข้าใจเกี่ยวกับคนพิการให้ลึกซึ้ง จำเป็นต้องเลือกใช้ทฤษฎีเกี่ยวกับกลุ่มคนมาใช้วิพากษ์ให้เห็นถึงสภาพการณ์ที่เกิดขึ้น ความไม่เท่าเทียมกันของอำนาจทางการสื่อสารทำให้เกิดปัญหาของความเหลื่อมล้ำและไม่เท่าเทียมกันในสังคม

ได้ ซึ่งเป็นที่มาของปัญหาของคนพิการในหลายมิติ ทฤษฎีนี้จะช่วยทำให้ผู้เขียนเห็นตำแหน่งแห่งที่ในการศึกษาว่าเกิดขึ้นในสภาพปัญหาอย่างไรในระดับมหภาค

5.4 แนวคิดเกี่ยวกับการรวม (Inclusivity)

ในการศึกษาครั้งนี้ได้นำแนวคิดเกี่ยวกับการรวม (inclusivity) มีคำแปลเป็นภาษาไทยหลายคำ เช่น การรวมเข้าหากัน การรวมที่ทั่วถึง ฯลฯ ทั้งนี้ พจนานุกรมเคมบริดจ์ (2563) อธิบายถึง “inclusivity” ว่า หมายถึง การรวมผู้คนที่มีความแตกต่างและปฏิบัติด้วยความเป็นธรรมและเท่าเทียม และการดำเนินการทางนโยบายหรือการปฏิบัติ เพื่อสร้างการเข้าถึงที่เท่าเทียมทั้งทางด้านโอกาสและทรัพยากรแก่กลุ่มคนชายขอบหรือกลุ่มชนชั้นรอง เช่น กลุ่มคนพิการทางกาย และกลุ่มคนพิการทางจิต เป็นต้น ส่วนสารานุกรมและพจนานุกรมอื่นๆ ได้อธิบายถึง “inclusivity” มีความหมายร่วมกันว่า เป็นการดำเนินการทางนโยบายไปสู่แนวปฏิบัติที่ไม่ละเลยถึงกลุ่มที่มีความแตกต่างและหลากหลาย เช่น เพศ เชื้อชาติ ชนชั้น และความพิการ เป็นต้น

แนวคิดการรวมเข้าหากัน (inclusivity) มีความหมายถึงการดำเนินการเชิงนโยบายในการเปิดช่องทางให้ปัจเจกบุคคลเข้าร่วมเป็นส่วนหนึ่งของสังคมพลเมืองบนฐานสิทธิ มีความเท่าเทียมกันทางสังคมในด้านสิทธิเสรีภาพ สิทธิมนุษยชน สิทธิผู้บริโภค โดยการนับประชาชนทุกคนในสังคมให้เข้ามาเป็นส่วนหนึ่งของความเป็นพลเมือง ที่มีสิทธิเสรีภาพอย่างเสมอหน้ากันและไม่ถูกเลือกปฏิบัติ เพื่อนำไปสู่สังคมที่ยอมรับความหลากหลาย (diversity) ของพลเมืองแบบร่วม แทนการมองว่าเป็นอื่น (otherness) เพื่อทำให้คนทุกกลุ่มสามารถเข้าถึงทรัพยากรและโอกาสต่างๆ ได้อย่างเท่าเทียมกัน ผู้เขียนจึงใช้แนวคิด inclusivity ในการวางกรอบแนวคิดในการศึกษา เพื่อเป็นร่มคันใหญ่ที่แสดงให้เห็นถึงอุดมการณ์และความจำเป็นของสังคมในการสร้างความ “ทั่วถึง” โดยการรวมกลุ่มคนที่อยู่ชายขอบ (marginalized groups) กลุ่มที่มีความเปราะบาง (vulnerable groups) หรือชนกลุ่มน้อย (minority groups) เข้ามาอยู่ในสังคมในมิติที่เกี่ยวข้องได้ ทั้งในเชิงนโยบายและแนวทางปฏิบัติ

ในมิติที่การรวมมีความเชื่อมโยงกับการเรียนรู้ เรียกว่า การเรียนรู้แบบร่วม (inclusive learning) และสะท้อนความตรงข้ามกับคำว่า “exclusion” ที่เป็นการ “แยกออก” และเป็นฐานคิดหลักของการศึกษาครั้งนี้ จากการทบทวนวรรณกรรมพบว่า คำว่า “inclusive learning” มีการนิยามอยู่ 2 ส่วน ได้แก่ ในมิติที่เกี่ยวกับระบบศึกษาแบบทางการ มีคำเรียกต่างๆ กัน เช่น การศึกษาแบบเรียนร่วม (inclusive education) หรือการเรียนการสอนแบบร่วม (inclusive learning and teaching) ส่วนการนิยามอีกลักษณะหนึ่งเป็นการให้ความหมายการเรียนรู้แบบร่วมอย่างไม่ได้อิงกับระบบการศึกษา แต่เป็นการนิยามในแง่มุมทางสังคม เช่น การเน้นเรื่องสิทธิ การเปิดโอกาสให้มีส่วนร่วม การสร้างประสบการณ์ร่วม เป็นต้น เช่น Imperial College London (2021) ให้ความหมายว่า การเรียนรู้แบบร่วม (inclusive learning) คือ การยอมรับว่าทุกคนมีสิทธิได้รับประสบการณ์การเรียนรู้ที่เคารพความหลากหลาย การเปิดโอกาสให้มีส่วนร่วม การขจัดอุปสรรค และการคาดการณ์ถึงความจำเป็นและความต้องการในการเรียนรู้ที่หลากหลาย

จากแนวคิดดังกล่าวข้างต้น ผู้เขียนจึงได้นำมาเป็นกรอบในการศึกษาและนำไปสู่การนำเสนอระเบียบวิธีศึกษาต่อไป

ภาพที่ 2 กรอบแนวคิดในการศึกษา

6. วิธีการศึกษา

วิธีการศึกษาประกอบด้วยรูปแบบของการศึกษา แหล่งข้อมูลที่ใช้ศึกษา การเก็บรวบรวมข้อมูล และการวิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้

การศึกษานี้ใช้แหล่งข้อมูลที่เป็นบทความทางการวิจัยที่เกี่ยวกับการสื่อสารเพื่อการเรียนรู้แบบร่วมของคนพิการทางการเห็น โดยการเลือกแบบเจาะจง (purposive sampling) โดยผู้เขียนกำหนดหลักเกณฑ์ในการคัดเลือกงานวิจัยไว้ ดังนี้ (1) บทความวิจัยที่ศึกษาวิจัยเกี่ยวกับการสื่อสารเพื่อการเรียนรู้แบบร่วมของคนพิการทางการเห็น ซึ่งอยู่ในบริบทของการสื่อสารเพื่อคนพิการทางเห็น และสาขาอื่นๆ ที่เกี่ยวข้องกับคนพิการทางการเห็น (2) บทความวิจัยต้องได้รับการเผยแพร่ลงในฐานข้อมูลออนไลน์ (3) บทความวิจัยจัดทำขึ้นตั้งแต่ พ.ศ. 2544-2564 ซึ่งเป็นปีที่พบว่า มีการศึกษาเกี่ยวกับการเรียนรู้แบบร่วมของคนพิการทางการเห็น และเริ่มมีการนำงานวิจัยมาเผยแพร่ในฐานข้อมูลออนไลน์

การสืบค้นงานวิจัยจากหัวเรื่อง (title) บทคัดย่อ (abstract) และคำสำคัญ (keywords) ใช้คำสำคัญในการสืบค้น ดังต่อไปนี้ “การเรียนรู้แบบร่วม” “คนพิการทางการเห็น” “คนตาบอด” “สื่อเพื่อคนตาบอด” “สื่อเพื่อคนพิการทางการเห็น” “เสียงบรรยายภาพ” และ “การเรียนแบบร่วมของคนตาบอด” จากการคัดเลือกบทความวิจัยจากฐานข้อมูล Thai Journals Online เพื่อสำรวจแนวคิดที่สำคัญภายใต้สภาพการณ์ของไทยมีจำนวนบทความวิจัยที่ใช้ศึกษาวิเคราะห์จำนวน 18 บทความ

ในการเก็บรวบรวมข้อมูล ผู้เขียนเป็นผู้ศึกษาวิเคราะห์ ตีความ และทำรหัสงานวิจัยแต่ละเรื่องด้วยตนเอง โดยผู้เขียนได้กำหนดเครื่องมือที่ใช้ในการเก็บข้อมูล เพื่อจำแนกประเภทเนื้อหาที่มีอยู่หลายประเด็น โดยการจัดทำตารางบันทึกข้อมูล (coding sheet) มาใช้เป็นเครื่องมือจำแนกข้อมูล

ผู้เขียนใช้การวิเคราะห์เนื้อหา (content analysis) และการวิเคราะห์เชิงเปรียบเทียบ (constant comparison analysis) ที่ประกอบไปด้วยการวิธีการเก็บรวบรวมข้อมูลแบบครั้งเดียว มีการสร้างรหัสข้อมูลต่อหนึ่งบทความวิจัย

จัดประเภทรหัสข้อมูล โดยมีกระบวนการการทำสรุปข้อมูลโดยย่อ เมื่อรวบรวมงานวิจัยแล้ววิเคราะห์งานวิจัยอย่างละเอียด เพื่อทำบรรณนิทัศน์สรุปเนื้อหาโดยย่อ (annotated bibliography) หลังจากนั้นนำใส่หมายเลขตั้งแต่ 1-18 เพื่อแยกแยะและจัดกลุ่มข้อมูล และนำแบบข้อมูลทั้ง 18 บทความมากำหนดรหัสโดยวิเคราะห์แนวทางการสื่อสารเพื่อการเรียนรู้แบบร่วมของคนพิการทางการเห็นและจำแนกเนื้อหาของแนวคิดออกเป็นหัวข้อใหญ่ (categorization) ตามแนวทางการจัดการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงของคุณภาพของ Vinitha Ravindran (2019) ที่จำแนกข้อมูลจากแหล่งที่มาหลายแหล่งอย่างเป็นระบบ ด้วยการกำหนดรหัสเพื่อจำแนกแนวคิด (theme) จากนั้นพัฒนาเป็นหัวเรื่องและหัวเรื่องย่อย โดยรวมกลุ่มรหัสที่มีความเชื่อมโยงกันจัดอยู่ในประเภทเดียวกัน เพื่อทำให้เห็นลักษณะของแนวคิดทางการสื่อสารเพื่อการเรียนรู้แบบร่วมของคนพิการทางการเห็นในแต่ละประเภทนั้น (clarification) โดยผู้เขียนสร้างเกณฑ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์เนื้อหาของบทความลงในตารางบันทึก

7. ผลการศึกษา

บทความวิจัยที่ใช้ในการวิเคราะห์มีจำนวน 18 ชิ้น เรียงตามลำดับหมายเลข 1-18 ตามปี พ.ศ. ที่เผยแพร่ และเรียงลำดับตัวอักษรในช่วงแต่ละปี พ.ศ. มีดังต่อไปนี้

ตารางที่ 1 บทความวิจัยจำนวน 18 ชิ้นที่ใช้ในการวิเคราะห์

ลำดับ	ชื่อบทความวิจัย	ปี พ.ศ.
1	ความเสมอภาคของโอกาสฟื้นฟูสมรรถภาพทางการศึกษาและสังคมของคนพิการ: ศึกษากรณีคนพิการตาบอด อานนท์ ตั้งพิทักษ์ไกร	2544
2	แนวคิด วิธีการ การระดมและการจัดสรรทรัพยากรทางการศึกษาของผู้บริหารโรงเรียนในเขตกรุงเทพมหานคร เพื่อจัดการศึกษาแก่เด็กพิการประเภทเรียนร่วม พระสุวัฒน์ มูลเหล็ก	2545
3	Disability Issue Perceptions: Disability Rights and Disability as a Social Problem Pisanu Sanigampongsa	2550
4	การศึกษารูปแบบและแนวทางการพัฒนาการจัดการศึกษาสำหรับคนพิการในสถาบันอุดมศึกษาไทย ศาศวัต เพ่งแพ	2553
5	การจำลองวัตถุทางพิพิธภัณฑ์สำหรับคนตาบอด ธีรอาภา บุญจันทร์ เสาวภา พรสิริพงษ์ และขวัญจิต ศศิวงศาโรจน์	2555
6	การสอนคอมพิวเตอร์เพื่องานสื่อสารมวลชนสำหรับนักศึกษาผู้พิการทางสายตา อภิญญ์พัทร์ กุสิยารังสิทธิ์	2557
7	แนวทางการจัดการแหล่งเรียนรู้ทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีสำหรับบุคคลที่มีความบกพร่องทางการเห็น อาบเดือน คุ้มถนอม	2557

ตารางที่ 1 บทความวิจัยจำนวน 18 ชิ้นที่ใช้ในการวิเคราะห์ (ต่อ)

ลำดับ	ชื่อบทความวิจัย	ปี พ.ศ.
8	การศึกษาหลักการในการผลิตเสียงบรรยายภาพในรายการโทรทัศน์สำหรับคนพิการทางการเห็น อารดา ครุจิต	2559
9	การออกแบบสื่อนิทรรศการเพื่อผู้พิการทางสายตาในพิพิธภัณฑ์ท้องถิ่นกรุงเทพฯ สมัชชา อภิสิทธิ์สุขสันติ วัฒนพันธุ์ ครุฑะเสน และอนุชา แพ่งเกสร	2559
10	จากความมืดมนสู่แสงสว่างในมือเรา: การสร้างกระบวนการทางศิลปะกับทฤษฎีจิตวิทยาเพื่อกระตุ้นและสนับสนุนการแสดงออกอย่างอิสระของเด็กผู้พิการทางสายตา ยุพา มหามาตร	2559
11	ผัสสะกับการใช้ชีวิตของคนตาบอด สรัญญา เตรัตน์	2559
12	เสียงบรรยายภาพที่คนพิการทางการเห็นต้องการ ภัทธีรา สารากรบริรักษ์	2559
13	การสื่อสารแบบมีส่วนร่วมของคนพิการทางการเห็นในฐานะ “ผู้ผลิต” เสียงบรรยายภาพ ศิริมิตร ประพันธ์ธุรกิจ	2560
14	การสื่อสารเพื่อสร้างแรงบันดาลใจตนเองของคนพิการ ศิริวรรณ เจียรชัชวาลวงศ์ วิทยาธร ท่อแก้ว สุภาภรณ์ ศรีดี และนิภากร กำจรเมนุกูล	2560
15	การสร้างสรรค์ละครเวทีสำหรับผู้มีความบกพร่องทางการมองเห็น อรดล แก้วประเสริฐ และรชต รัตนธาดา	2562

ตารางที่ 1 บทความวิจัยจำนวน 18 ชิ้นที่ใช้ในการวิเคราะห์ (ต่อ)

ลำดับ	ชื่อบทความวิจัย	ปี พ.ศ.
16	การสร้างสื่อภาพนูนอักษรจีนเพื่อเสริมจินตภาพในทักษะการสื่อสารภาษาจีนเบื้องต้นสำหรับนักเรียนผู้พิการทางสายตา บัณศิกาญจน์ ตั้งภากรณ์	2562
17	สัญญะแห่งการเรียนรู้เพื่อสร้างทัศนคติเชิงบวกต่อบุคคลพิการทางสายตาของนิทรรศการบทเรียนในความมืด อนุรักษ์ จันทร์ดำ	2562
18	การสื่อสารเพื่อการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ของกลุ่มผู้พิการทางสายตาในวิชาชีพช่างไม้: กรณีศึกษา ศูนย์พัฒนาอาชีพคนตาบอด อำเภอปากเกร็ด จังหวัดนนทบุรี นรังสรรค์ ดำศรี และกุลทิพย์ ศาสตระรุจิ	2563

จากการศึกษาด้วยวิธีการวิเคราะห์เนื้อหา (content analysis) และการวิเคราะห์เชิงเปรียบเทียบ (constant comparison analysis) สามารถวิเคราะห์ตามวัตถุประสงค์ได้ดังนี้

7.1 สภาพการณ์ทางการวิจัยเกี่ยวกับการสื่อสารเพื่อการเรียนรู้แบบร่วมของคนพิการทางการเห็น

ในประเด็นสภาพการณ์ทางการวิจัยเกี่ยวกับการสื่อสารเพื่อการเรียนรู้แบบร่วมของคนพิการทางการเห็นนั้น สามารถแบ่งเป็นหัวข้อย่อย ได้แก่ ประเภทของการวิจัย และช่วงเวลาของการวิจัย ดังต่อไปนี้

7.1.1 ประเภทของการวิจัย

จากการศึกษาพบว่า การวิจัยเกี่ยวกับการศึกษาของคนพิการทางการเห็น แบ่งเป็นประเภทของการวิจัยดังต่อไปนี้

ตารางที่ 2 ประเภทของการวิจัยเกี่ยวกับการศึกษาของคนพิการทางการเห็น

ประเภทของบทความวิจัย	จำนวนเรื่อง
การวิจัยเชิงคุณภาพ	14
การวิจัยเชิงปริมาณ	4
การวิจัยแบบผสานวิธี	0

จากการศึกษาวิเคราะห์งานวิจัยการสื่อสารเพื่อการเรียนรู้แบบร่วมของคนพิการทางการเห็น ตั้งแต่ปี พ.ศ. 2544-2564 พบว่า งานวิจัยเป็นการศึกษาด้วยวิธีการเชิงคุณภาพมากกว่าการวิจัยเชิงปริมาณ โดยไม่พบการวิจัยแบบผสานวิธี

7.1.2 ช่วงเวลาของการวิจัย

จากการศึกษาพบว่า การวิจัยเกี่ยวกับการศึกษาของคนพิการทางการเห็น มีการศึกษาในช่วงเวลาดังต่อไปนี้

ตารางที่ 3 ช่วงเวลาของการวิจัยเกี่ยวกับการศึกษาของคนพิการทางการเห็น

ปี พ.ศ. ของการศึกษาวิจัย	จำนวนเรื่องที่มีประเด็นของการใช้ชีวิตของคนพิการทางการเห็น	จำนวนเรื่องที่มีประเด็นการเรียนรู้แบบร่วมของคนพิการทางการเห็น	จำนวนเรื่องที่มีประเด็นการสื่อสารและเทคโนโลยีทางการสื่อสารของคนพิการทางการเห็น	จำนวนเรื่องที่มีประเด็นนโยบายสาธารณะด้านคนพิการ
2544-2554	0	2	0	1
2555-2564	2	3	9	1

จากการทบทวนวิเคราะห์งานวิจัยเกี่ยวกับการศึกษาของคนพิการทางการเห็น สามารถแบ่งช่วงเวลาการศึกษาเป็น 2 ช่วง ได้แก่ ช่วงที่ 1 คือ 2544-2554 และช่วงที่ 2 คือ 2555-2564 เพื่อให้เห็นภาพการเคลื่อนไหวของประเด็นการศึกษาเกี่ยวกับคนพิการทางการเห็นในช่วงทศวรรษที่ต่างกันได้ชัดเจนมากขึ้น ผลการศึกษาพบว่า ช่วงปี 2544-2554 มีการศึกษาประเด็นการเรียนรู้แบบร่วมของคนพิการทางการเห็นมากที่สุด รองลงมาคือ ประเด็นนโยบายสาธารณะด้านคนพิการ ไม่พบประเด็นการสื่อสารและเทคโนโลยีทางการสื่อสารของคนพิการทางการเห็นและการใช้ชีวิตของคนพิการทางการเห็น ในขณะที่ช่วงปี 2555-2564 มีประเด็นการสื่อสารและเทคโนโลยีทางการสื่อสารของคนพิการทางการเห็นมากที่สุด รองลงมาคือ ประเด็นการเรียนรู้แบบร่วมของคนพิการทางการเห็น ประเด็นการใช้ชีวิตของคนพิการทางการเห็น และประเด็นนโยบายสาธารณะด้านคนพิการตามลำดับ

7.2 แนวคิดทางการวิจัยเกี่ยวกับการสื่อสารเพื่อการเรียนรู้แบบร่วมของคนพิการทางการเห็น

จากการศึกษาพบแนวคิดทางการวิจัยเกี่ยวกับการสื่อสารเพื่อการเรียนรู้แบบร่วมของคนพิการทางการเห็น ดังต่อไปนี้

ตารางที่ 4 แนวคิดทางการวิจัยเกี่ยวกับการสื่อสารเพื่อการเรียนรู้ร่วมของคนพิการทางการเห็น

แนวคิดในการศึกษา	จำนวนเรื่อง
1. แนวคิดผัสสะของคนพิการทางการเห็น	4
2. แนวคิดการพัฒนาคนพิการและการจัดการการเรียนรู้แบบร่วม	3
3. แนวคิดนโยบายสาธารณะเพื่อคนพิการ	2
4. แนวคิดสื่อและการสื่อสารของคนพิการทางการเห็น	9

จากการศึกษาพบว่า มีแนวคิดที่ใช้ทั้งสิ้น 4 แนวคิดโดยเรียงลำดับจำนวนงานวิจัยที่ใช้แนวคิดที่เกี่ยวข้องมากที่สุด ได้แก่ (1) แนวคิดสื่อและการสื่อสารของคนพิการทางการเห็น (2) แนวคิดผัสสะของคนพิการทางการเห็น (3) แนวคิดการพัฒนาคนพิการและการจัดการทางการศึกษาเพื่อการเรียนร่วมของคนพิการทางการเห็น (4) แนวคิดนโยบายสาธารณะเพื่อคนพิการ ตามลำดับ ซึ่งสามารถสังเคราะห์เนื้อหาของงานวิจัยในแต่ละแนวคิด ได้ดังนี้

7.2.1 สื่อและการสื่อสารของคนพิการทางการเห็น

จากการศึกษาพบว่า แนวคิดสื่อและการสื่อสารของคนพิการทางการเห็น แบ่งเป็น 2 ประเด็น ดังนี้

- **รูปแบบทางการสื่อสาร**ในการเรียนรู้แบบร่วมสำหรับคนพิการทางการเห็น ประกอบด้วย
  - การสื่อสารสองทางแบบ half duplex หรือ semi duplex หมายถึง การรับและส่งข้อมูลข่าวสารระหว่างคนรับคนส่งต่างเวลากัน
  - การสื่อสารสองทางแบบ full duplex หมายถึง การรับและส่งข้อมูลข่าวสารในเวลาเดียวกัน
- **สื่อ**ในการเรียนรู้แบบร่วมสำหรับคนพิการทางการเห็นที่ใช้ในระบบการศึกษาและนอกระบบการศึกษา
  - สื่อบุคคล เช่น ผู้สอน ผู้ช่วยสอน วิทยากร ผู้บรรยาย เพื่อนสมาชิกในครอบครัว ฯลฯ
  - สื่อที่ไม่ใช่บุคคล เช่น สื่อเสียง เสียงบรรยายภาพ สื่อวัตถุ วัตถุสัมผัส ภาพนูน อักษรเบรลล์ โปรแกรมและเทคโนโลยีอำนวยความสะดวกสำหรับคนพิการทางการเห็น
- **ระดับของการสื่อสาร** การสื่อสารเกิดทั้งในระดับของการสื่อสารภายในตนเอง (intrapersonal communication) การสื่อสารระหว่างบุคคล (interpersonal communication) การสื่อสารแบบกลุ่ม (group communication) และการสื่อสารในระดับสื่อมวลชน (mass communication)

7.2.2 ผัสสะของคนพิการทางการเห็น

จากการศึกษาพบว่า แนวคิดผัสสะของคนพิการทางการเห็นเป็นช่องทางการสื่อสารที่สำคัญอย่างยิ่งในการเรียนรู้แบบร่วมสำหรับคนพิการทางการเห็น ประกอบด้วย 2 แนวทางที่ให้ความหมายเกี่ยวกับผัสสะของคนพิการทางการเห็น

- *ผัสสะที่สำคัญทั้งสี่ของคนพิการทางการเห็น* แนวคิดนี้มองว่า ผัสสะของคนพิการทางการเห็น หมายถึง การเลือกใช้ผัสสะที่เหลืออยู่ของคนพิการทางการเห็น มี 4 ผัสสะที่ใช้ในการสื่อสาร ได้แก่ การได้ยิน การสัมผัส การดมกลิ่น และการลิ้มรส เป็นหลักในการสื่อสาร
- *ผัสสะที่สำคัญทั้งห้าของคนพิการทางการเห็น* แนวคิดนี้เห็นว่า คนพิการทางการเห็น หมายถึง คนที่ตาบอดสนิท และคนที่สายตาเลือนราง คนพิการทางการมองเห็นจึงไม่ได้หมายถึงคนพิการมองไม่เห็นอะไรเลย หรือไม่เคยมีความเข้าใจเกี่ยวกับโลก คนพิการทางการเห็นก็มีความแตกต่างหลากหลายกันไปเช่นเดียวกับคนในสังคม เช่น กลุ่มคนตาบอดสนิทตั้งแต่กำเนิด ย่อมมีความแตกต่างกับกลุ่มตาบอดหรือสายตาเลือนรางในภายหลัง ดังนั้นแล้ว ผัสสะที่ใช้ในการสื่อสารสำหรับคนพิการทางการเห็นแบบเรียนรู้ร่วมกันสามารถใช้ผัสสะทั้ง 5 ผัสสะ ได้แก่ การมองเห็น การได้ยิน การสัมผัส การดมกลิ่น การลิ้มรส โดยไม่ตัดการมองเห็นออกไปในกระบวนการสื่อสารที่เป็นไปได้ของคนพิการทางการเห็น เนื่องจากในกลุ่มของคนพิการทางการเห็นมีทั้งคนตาบอดสนิทและคนสายตาเลือนราง

นอกจากนั้น แนวคิดผัสสะของคนพิการทางการเห็นชี้ให้เห็นว่า การฝึกฝนผัสสะในการดำเนินชีวิตของผู้พิการทางการเห็นมิใช่เพียงการเอาตัวรอดในโลกทางสังคมเท่านั้น แต่ในทุกกิจกรรมเต็มไปด้วยต่อสู้และต่อรองกับภาพเหมารวมในเชิงลบที่สังคมสร้างให้แก่ผู้พิการทางการเห็น สำหรับคนพิการทางการเห็นเองไม่ได้คิดว่า การตาบอดเป็นอุปสรรคในการดำเนินชีวิตแต่อุปสรรคที่แท้

จริง กล่าวคือ มุมมองของคนในสังคมที่มีต่อพวกเขาในเชิงลบ คิดแทนพวกเขา ตัดสินพวกเขา และการปิดโอกาสให้พวกเขาได้พิสูจน์ตนเอง การใช้ผัสสะแสดงให้เห็นถึงศักยภาพของผู้พิการทางการเห็น ต่อการเรียนรู้โลกทางสังคม ในขณะเดียวกัน แม้คนพิการทางการเห็นจะมองไม่เห็น (sight) แต่พวกเขามีมโนภาพ (vision) ต่อสิ่งรอบตัว เกิดจากเรียนรู้และฝึกฝนจนกระทั่งเกิดความชำนาญ ด้วยเหตุนี้ จึงทำให้พวกเขาสามารถดำเนินชีวิตในสังคมที่อาศัยการมองเห็นเป็นหลักได้ด้วยตนเอง

7.2.3 การพัฒนาคนพิการและการจัดการการเรียนรู้แบบร่วม

จากการศึกษาพบว่า การพัฒนาคนพิการและการจัดการการเรียนรู้แบบร่วมสามารถจัดเป็น 2 แนวทาง ได้แก่ การเรียนรู้แบบร่วมในระบบ เช่น ในโรงเรียน สถานศึกษา เป็นต้น และการเรียนรู้แบบร่วมนอกระบบโรงเรียน เช่น ในโครงการทางสังคม พิพิธภัณฑ์ การแสดงผลงานทางศิลปะ วิทยาศาสตร์ ชีวิตประจำวัน เป็นต้น

- สำหรับการเรียนรู้แบบร่วมแบบในระบบการศึกษา งานศึกษาพบว่า ข้อควรคำนึงในการจัดการเรียนการสอนแบบร่วมสำหรับผู้เรียนที่พิการทางการเห็นมี 2 ด้านคือ การเตรียมความพร้อมเกี่ยวกับชีวิตของผู้พิการทางการเห็น และการเตรียมความพร้อมด้านการเรียนการสอนและอุปกรณ์จำเป็นสำหรับผู้มีส่วนเกี่ยวข้อง
- สำหรับการเรียนรู้แบบร่วมแบบนอกระบบการศึกษา เช่น ในการจัดแสดงนิทรรศการ พิพิธภัณฑ์ และโครงการทดลองต่างๆ นั้น การศึกษาพบความหลากหลายของการจัดการเพื่อการเรียนรู้ร่วมของคนพิการ ทั้งมิติของการผลิตสื่อ เช่น การใช้วัตถุจำลองสัมผัส 3 มิติ อักษรเบรลล์ การใช้สื่อบุคคล เพื่อสร้างการเรียนรู้แบบร่วมในพิพิธภัณฑ์วิทยาศาสตร์ การออกแบบภาพสัญลักษณ์ pictogram สื่อปฏิสัมพันธ์ สื่อเสียง สื่อภายในบุคคล (ตนเอง) ในพิพิธภัณฑ์เพื่อสร้างการเรียนรู้แบบร่วม การสื่อสารภายในตนเอง และการใช้สื่อกิจกรรมด้วยเสียงบรรยายภาพ

7.2.4 แนวคิดนโยบายสาธารณะเพื่อคนพิการ

จากการศึกษาได้พบลักษณะแนวคิดของนโยบายสาธารณะเกี่ยวกับคนพิการที่สะท้อนสภาพของปัญหาอุปสรรค 2 ระดับด้วยกัน ได้แก่ สภาพการณ์ในระดับนโยบาย และสภาพการณ์ในระดับการปฏิบัติการจัดการการเรียนรู้แบบร่วม

- *สภาพการณ์ในระดับนโยบาย* พบว่า ภาครัฐตอบสนองมุมมองของสาธารณชนที่เมินเฉยต่อประเด็นความพิการ โดยมองข้ามความสำคัญของประเด็นความพิการไป พร้อมกับหันไปให้ความสำคัญแก่ประเด็นอื่นๆ ที่สังคมดูจะให้ความสำคัญมากกว่าประเด็นความพิการที่สังคมไม่ได้ให้ความสำคัญเท่าใดนัก แม้ว่าในประเด็นนโยบายสาธารณะเพื่อการศึกษาของคนพิการจะเกิดขึ้นอย่างเป็นรูปธรรมแล้ว แต่ขาดแคลนบุคลากรที่มีความเชี่ยวชาญเฉพาะ การขาดอาคารสถานที่ ความไม่เพียงพอและความไม่สามารถเข้าถึงสิ่งอำนวยความสะดวก สื่อ บริการและความช่วยเหลืออื่นใดทางการศึกษา ขาดการบูรณาการในการเชื่อมโยง ประสานงาน นโยบายการจัดการศึกษาสำหรับคนพิการ มี 4 กลยุทธ์ที่สำคัญ ได้แก่ กลยุทธ์ด้านการบริการที่มุ่งเน้นการอำนวยความสะดวกแก่นักศึกษาพิการอย่างทั่วถึงและเท่าเทียม ตลอดจนบริการทางการแพทย์จากผู้เชี่ยวชาญเฉพาะทาง กลยุทธ์ด้านวิชาการ ที่มุ่งเน้นการวิจัยพัฒนาหลักสูตรและการเรียนการสอน เพื่อการเรียนรู้เต็มตามศักยภาพของนักศึกษาพิการ ตลอดจนการพัฒนาขีดความสามารถบุคลากรทางการศึกษาพิเศษ กลยุทธ์ด้านการส่งเสริมและสนับสนุน ที่มุ่งเน้นการมีส่วนร่วมจากทุกภาคส่วนในสังคมในกิจกรรม/โครงการที่เกี่ยวกับคนพิการ เพื่อสร้างเจตคติเชิงบวกให้แก่สาธารณชน และกลยุทธ์ด้านการบริหาร ที่มุ่งเน้นการพัฒนาและจัดระบบการบริหารทางการศึกษาสำหรับคนพิการอย่างมีคุณภาพ

- *สภาพการณ์ในระดับการปฏิบัติการจัดการการเรียนรู้แบบร่วม* พบลักษณะของการขาดแคลนทรัพยากร ทั้งกำลังคน ได้แก่ การขาดบุคลากรที่มีความเข้าใจผู้มีความบกพร่องทางการเห็น กำลังทรัพย์ ได้แก่ งบประมาณสำหรับอุปกรณ์ การพัฒนาสื่อการสอน และกำลังสนับสนุนทางวิชาการ ทำให้คุณภาพของสถานศึกษาที่จัดการเรียนรู้แบบร่วมของคนพิการทางการเห็นยังไม่ดีนัก ปัญหาที่เกิดจากการจัดการศึกษาที่เป็นอุปสรรคต่อการศึกษาแบบเรียนร่วม เริ่มจากปัญหาต่างๆ ของผู้เรียนที่ไม่ได้รับการตอบสนองตามความต้องการและความแตกต่างของผู้เรียน การจัดการศึกษาในปัจจุบันจึงยังมีลักษณะที่ไม่ใช่การศึกษาแบบการเรียนรู้แบบร่วมที่แท้จริง เนื่องจากระบบการศึกษาไม่หลากหลาย วิธีการไม่ยืดหยุ่น และหลักสูตรไม่ยืดหยุ่น หลักสูตรที่เหมาะสมกับความต้องการและความแตกต่างของผู้เรียนนั้น ควรจะเป็นหลักสูตรที่มีความยืดหยุ่นเป็นปัจจัยสำคัญตามความต้องการของแต่ละบุคคล

8. อภิปรายผลการศึกษา

การศึกษาแนวคิดทางการวิจัยเกี่ยวกับการสื่อสารเพื่อการเรียนรู้แบบร่วมของคนพิการทางการเห็น พบประเด็นสำคัญตามวัตถุประสงค์ที่วางไว้ ได้แก่ สภาพการณ์ทางการวิจัยเกี่ยวกับการสื่อสารเพื่อการเรียนรู้แบบร่วมของคนพิการทางการเห็น และแนวคิดทางการวิจัยเกี่ยวกับการสื่อสารเพื่อการเรียนรู้แบบร่วมของคนพิการทางการเห็น ดังต่อไปนี้

8.1 สภาพการณ์ทางการวิจัยการสื่อสารเพื่อการเรียนรู้แบบร่วมของคนพิการทางการเห็น

8.1.1 กระบวนทัศน์ที่กำหนดรูปแบบงานวิจัย

จากการศึกษาพบว่า งานวิจัยเป็นการศึกษาด้วยวิธีการเชิงคุณภาพมากกว่าการวิจัยเชิงปริมาณ ไม่พบการวิจัยแบบผสานวิธี แสดงให้เห็นว่า การ

วิจัยที่เกี่ยวข้องกับคนพิการทางการเห็นมักจะใช้รูปแบบการวิจัยเชิงคุณภาพ (qualitative research) ซึ่งมีพื้นฐานมาจากกระบวนทัศน์ที่เชื่อในการสร้างความรู้เกิดขึ้นจาก “ภายใน” ของผู้วิจัย ในการวิจัยเชิงคุณภาพ นักวิจัยคือเครื่องมือวิจัยที่สำคัญ ความสัมพันธ์ของผู้ศึกษาและเรื่องที่ศึกษาเป็นส่วนสำคัญของการวิจัย นักวิจัยจำเป็นต้องเข้าใจหลักการ สาระสำคัญของการวิจัย และเลือกใช้เครื่องมือการวิจัยที่เหมาะสม และวิเคราะห์ข้อมูลได้ การวิจัยเชิงคุณภาพจึงเป็นการวิจัยในสถานการณ์ที่เป็นธรรมชาติ การได้มาซึ่งข้อมูลเกิดจากการปฏิบัติการในสนามวิจัย (fieldwork) เช่น การสังเกต การสัมภาษณ์ การศึกษาเอกสาร การศึกษาเนื้อหา เป็นต้น การวิจัยเชิงคุณภาพจึงมีข้อเด่นคือ ความยืดหยุ่นและหลากหลายของวิธีการศึกษา มีลักษณะแบบอัตวิสัย (subjective)

ในขณะที่รูปแบบการวิจัยเชิงปริมาณ มีฐานคิดจากกระบวนทัศน์แบบปฏิฐานนิยม ใช้วิธีแสวงหาความรู้ที่ต้องขจัดอคติหรือความสัมพันธ์ของผู้ศึกษากับสิ่งที่ศึกษา ความรู้จึงเป็นความจริงที่มีหลักฐานเชิงประจักษ์มารองรับ ผลการศึกษาสามารถนำไปใช้ได้ในระดับกว้าง (generalizability) การเข้าถึงความรู้เกิดจากการควบคุมความสัมพันธ์ของผู้วิจัยหรืออคติของผู้ศึกษา ระเบียบวิธีวิจัยจึงต้องมีความเคร่งครัด วัดได้ วิเคราะห์ได้ด้วยวิธีทางสถิติเป็นสำคัญ เช่น การวัดเป็นปริมาณ การทดลอง การควบคุมในห้องทดลอง วิเคราะห์ด้วยสถิติตัวเลขที่ตรงชัดวัดได้ ตรวจสอบได้ จึงมีข้อเด่นเชื่อในภววิสัย (objective) มุ่งค้นหาความรู้โดยปราศจากอคติของผู้ศึกษา

การศึกษาวิจัยเกี่ยวกับคนพิการทางการเห็น เป็นการศึกษากับกลุ่มที่มีความเปราะบางทางสังคม กลุ่มคนชายขอบ หรือเป็นกลุ่มเงียบ ตามทฤษฎี Muted Group Theory (MGT) ที่เริ่มจากการศึกษาของ Edwin Ardener และ Shirley Ardener ในปี 1975 เป็นทฤษฎีการสื่อสารที่มุ่งเน้นว่า กลุ่มคนชายขอบ (marginalized group) ถูกทำให้เงียบเสียงและแยกออกทางสังคม โดยกลุ่มคนที่เหนือกว่ามีอำนาจในระบบการสื่อสาร ในขณะที่กลุ่มคนที่มีอำนาจต่ำกว่าหรือไม่มีอำนาจกลายเป็นเสียงที่เงียบหายไป กลุ่มที่มีอำนาจเหนือกว่า (dominant group) จึงอาจเพิกเฉยต่อเสียงของกลุ่มคนชายขอบ ทฤษฎีนี้มีสาระสำคัญที่ชี้

ให้เห็นถึงระบบโครงสร้างทางสังคมที่แบ่งคนในสังคมออกเป็น 2 กลุ่ม ได้แก่ กลุ่มคนที่มีอำนาจเหนือกว่าและกลุ่มคนที่มีอำนาจต่ำกว่า สะท้อนในปรากฏการณ์กดทับทางสังคมในมิติต่างๆ เช่น การกีดกันทางเพศ (sexism) การกีดกันวัย (ageism) การกีดกันความพิการ (ableism) เป็นต้น

เมื่อพิจารณาโครงสร้างสังคมในมิติทางอำนาจตามทฤษฎี MGT ทำให้เห็นภาพได้ว่า การศึกษาที่เกี่ยวกับกลุ่มที่โดนกดทับ เช่น คนพิการทางการเห็น มีความจำเป็นต้องใช้รูปแบบทางการวิจัยที่สามารถเข้าไป “ลงลึก” ในรายละเอียดและ “เข้าไปใกล้ชิด” กับเรื่องนั้นๆ ได้ เพื่อจะทำให้เกิดองค์ความรู้ที่มาจากกระบวนทัศน์การวิจัยเชิงคุณภาพที่ต้องการเข้าไปเข้าใจในเชิงลึกต่อปรากฏการณ์ของกลุ่มคน ความสัมพันธ์ของผู้วิจัยกับเรื่องที่ศึกษาถือเป็นคุณค่าต่องานวิจัย งานวิจัยเชิงคุณภาพส่วนใหญ่ในการศึกษาครั้งนี้จึงได้ใช้รูปแบบการวิจัยเชิงคุณภาพซึ่งสอดคล้องกับข้อเด่นของกระบวนทัศน์แห่งการวิจัยเชิงคุณภาพ

อย่างไรก็ตาม งานวิจัยสามชิ้น ได้แก่ พระสุวัฒน์ มูลเหล็ก (2544) Pisanu Sanigampongsa (2550) และอาบเดือน คุ้มถนอม (2557) ได้ใช้การวิจัยเชิงปริมาณ ซึ่งเป็นการศึกษาเชิงนโยบายและแนวทางการจัดการเกี่ยวกับการเรียนรู้แบบร่วมของคนพิการทางการเห็น ได้ใช้จุดเด่นของการวิจัยเชิงปริมาณที่สามารถเห็นผลวิจัยที่สะท้อนภาพกว้างในเชิงสภาพการณ์ในระดับนโยบายและความสัมพันธ์หรืออิทธิพลของตัวแปรต่างๆ ได้ ซึ่งถือว่า เป็นองค์ความรู้ที่จำเป็นในการทำความเข้าใจเรื่องเกี่ยวกับคนพิการ เช่น ปัญหาและอุปสรรคในการพัฒนาการเรียนรู้แบบร่วมของคนพิการในสังคมไทย ที่ไม่ได้เกิดจากตัวคนพิการเอง แต่เกิดจาก “ทัศนคติของสังคม” ที่ไม่ได้รวมคนพิการเข้าไว้ในสังคม ผลการศึกษาจากการวิจัยเชิงปริมาณชี้ให้เห็นความสัมพันธ์ของตัวแปรที่ส่งผลต่อการขับเคลื่อนเกี่ยวกับเรื่องคนพิการได้กระจ่าง ด้วยวิธีทางสถิติที่ขจัดความสัมพันธ์ของผู้ศึกษากับเรื่องที่ศึกษาออกไป

การศึกษาครั้งนี้ไม่พบการวิจัยแบบผสานวิธี ที่เป็นการวิจัยผสานทั้งเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพร่วมกันเพื่อความเข้าใจต่อปรากฏการณ์ที่ศึกษาได้อย่างมีความครอบคลุมและลงลึกได้ งานศึกษาเกี่ยวกับการเรียนรู้แบบร่วมของ

คนพิการทางการเห็น เป็นการศึกษาที่มีความซับซ้อนเชื่อมโยงข้ามศาสตร์ การวิจัยแบบผสานวิธีจึงอาจจะเป็นทางออกในการหาคำตอบในปรากฏการณ์ที่ศึกษาได้ เพื่อขจัดข้อจำกัดของวิธีวิทยาทั้งการวิจัยเชิงปริมาณและการวิจัยเชิงคุณภาพ แต่ผู้วิจัยจำเป็นต้องออกแบบงานวิจัยให้รัดกุมว่า จะใช้การวิจัยเชิงปริมาณและคุณภาพในขั้นตอนใด ระยะเวลาใดของการวิจัย สอดคล้องกับวัตถุประสงค์การวิจัย เพราะข้อจำกัดของการวิจัยแบบผสานวิธีคือ กระบวนการวิจัยที่ผสานกันเข้ามาทั้งสองรูปแบบ การวิจัยเชิงปริมาณและคุณภาพมีผลต่อระยะเวลาที่อาจนานขึ้นในกระบวนการวิจัย จำเป็นต้องออกแบบให้เกิดความเป็นไปได้ในการวิจัย เพื่อให้งานวิจัยสามารถดำเนินการได้ในระยะเวลาที่กำหนด

8.1.2 ช่วงเวลาและประเด็นการศึกษาเกี่ยวกับคนพิการทางการเห็น

จากการศึกษาพบช่วงเวลาและประเด็นการศึกษาเกี่ยวกับคนพิการทางการเห็นว่า ช่วงที่ 1 คือ 2544-2554 และช่วง 2 คือ 2555-2564 ผลการศึกษาพบว่า ช่วงปี 2544-2554 มีการศึกษาประเด็นการเรียนรู้แบบร่วมของคนพิการทางการเห็นมากที่สุด รองลงมาคือ ประเด็นนโยบายสาธารณะด้านคนพิการ ไม่พบประเด็นการศึกษาเกี่ยวกับการสื่อสารและเทคโนโลยีทางการสื่อสารเพื่อคนพิการทางการเห็น และการใช้ชีวิตของคนพิการทางการเห็น ในขณะที่ช่วงปี 2555-2564 มีประเด็นการศึกษาเกี่ยวกับการสื่อสารและเทคโนโลยีทางการสื่อสารเพื่อคนพิการทางการเห็นมากที่สุด รองลงมาคือ การเรียนรู้แบบร่วมของคนพิการทางการเห็น ประเด็นการใช้ชีวิตของคนพิการทางการเห็น และนโยบายสาธารณะด้านคนพิการ ตามลำดับ

ผลการศึกษาแสดงให้เห็นภาพการเคลื่อนไหวของประเด็นการศึกษาเกี่ยวกับคนพิการทางการเห็นในช่วงทศวรรษที่ต่างกันได้ชัดเจนว่า ในช่วงทศวรรษที่ผ่านมาตั้งแต่ พ.ศ. 2555-2564 มีจำนวนของการวิจัยด้านคนพิการมากขึ้นกว่าทศวรรษก่อนหน้า (15 เรื่อง และ 3 เรื่อง ตามลำดับ) และเป็นการวิจัยในมิติที่เกี่ยวกับการสื่อสารและเทคโนโลยีทางการสื่อสารเพื่อคนพิการทางการเห็นมากที่สุด (9 เรื่อง) ซึ่งมีลักษณะที่แตกต่างอย่างมาก เมื่อเทียบกับทศวรรษก่อน

หน้า คือ พ.ศ. 2544-2554 ที่ไม่มีการวิจัยในประเด็นเกี่ยวกับการสื่อสารและเทคโนโลยีทางการสื่อสารเพื่อคนพิการทางการเห็น และมีงานวิจัยด้านคนพิการจำนวนน้อยกว่าถึง 5 เท่า

เหตุที่มีลักษณะของการศึกษาประเด็นการศึกษาเกี่ยวกับคนพิการทางการเห็นเช่นนี้ เป็นไปได้ว่า น่าจะมีความเชื่อมโยงกับปัจจัยที่สำคัญอย่างน้อย 2 ประการ ได้แก่ ปัจจัยทางเทคโนโลยี และปัจจัยทางนโยบายสาธารณะเพื่อสังคมที่ความเท่าเทียมดังนี้

สำหรับปัจจัยทางเทคโนโลยีนั้น ช่วงระยะเวลาดังกล่าวเกิดการเปลี่ยนแปลงเทคโนโลยีทางการสื่อสารเข้าสู่ยุคความเป็นดิจิทัล (digitalization) ทำให้ความสนใจด้านการใช้เทคโนโลยีเพื่ออำนวยความสะดวก (assistive technology) สำหรับคนพิการมีมากขึ้น ความเป็นดิจิทัลทำให้การส่ง การรับแลกเปลี่ยนข้อมูลทำให้อย่างสะดวกมากขึ้น ลดทอนข้อจำกัดทางการสื่อสารได้มากพอสมควร เทคโนโลยีได้เข้ามามีบทบาทเป็นตัวกำหนดความเปลี่ยนแปลงทางสังคม รวมถึงเปิดโอกาสในการเป็นช่องทางเข้าถึงข้อมูลข่าวสารของคนพิการได้มากขึ้นด้วย

ส่วนปัจจัยทางนโยบายสาธารณะ ก็มีผลกำหนดความเคลื่อนไหวเรื่องคนพิการในสังคมไทยเช่นกัน อารดา ครุจิต (2560) อธิบายการเคลื่อนไหวเรื่องคนพิการในสังคมไทยที่มีมาอย่างยาวนานว่า แบ่งออกเป็นสองช่วงของการเปลี่ยนแปลง ระยะแรกจะอยู่ในรูปแบบของการช่วยเหลือสังคมสงเคราะห์ และมองคนพิการเป็นเรื่องของบุญกรรม ต่อมาแนวคิดสากลเรื่องสิทธิมนุษยชนได้เข้ามามีผลต่อการทำงานด้านคนพิการในไทยเพิ่มมากขึ้น นับแต่ที่ประชุมสมัชชาสหประชาชาติได้ประกาศรับรองแผนปฏิบัติการระดับโลกว่าด้วยคนพิการ พ.ศ. 2525 รวมถึงประกาศทศวรรษคนพิการแห่งสหประชาชาติ พ.ศ. 2526-2535 ได้กระตุ้นความพยายามให้รัฐบาลไทยออกกฎหมายสำหรับคนพิการ รับประกันความเสมอภาคทางโอกาสในการได้รับประโยชน์จากความเจริญทางเศรษฐกิจและสังคมของประเทศ คนพิการได้เปลี่ยนบทบาทจากการเป็นผู้รับ (recipient) มาเป็น “หุ้นส่วน” (partner) และเป็น “ผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย” (stakeholder) นับจากนั้น

สิทธิของคนพิการในการเข้าถึงบริการสาธารณะต่างๆ ได้รับผลักดันในเชิงนโยบายของรัฐเพิ่มขึ้นเป็นลำดับ ในมิติที่เกี่ยวกับสื่อ แผนแม่บทกิจการกระจายเสียงและกิจการโทรทัศน์ฉบับที่ 1 (พ.ศ. 2555-2559) ระบุถึงยุทธศาสตร์การส่งเสริมสิทธิเสรีภาพในการสื่อสารมุ่งเน้นให้เกิดการเข้าถึงหรือรับรู้ข่าวสารอย่างทั่วถึงเสมอภาคและหลากหลาย ทำให้เกิดความร่วมมือทั้งในส่วนของคนพิการทางการเห็น ภาครัฐ ภาควิชาการ สถานีโทรทัศน์ และหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง ในการร่วมมือศึกษาวิจัยด้านโทรทัศน์กับคนพิการเพิ่มมากขึ้นตั้งแต่ปี 2555 เป็นต้นมา

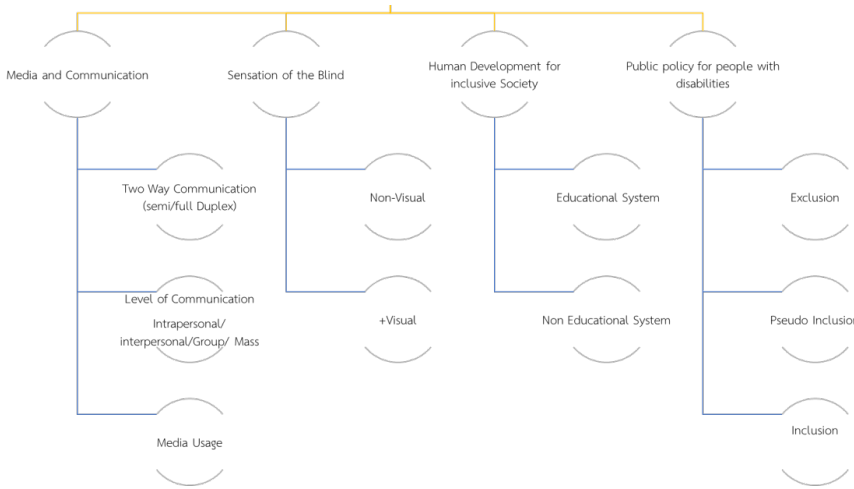
นอกจากนั้น ในประเทศไทยเริ่มมีการใช้เสียงบรรยายภาพในพื้นที่ของสื่อมวลชนอย่างเข้มข้นในช่วงที่มีประกาศการออกระเบียบเกี่ยวกับการจัดทำเสียงบรรยายภาพ ภาษามือ และคำบรรยายแทนเสียงในงานโทรทัศน์ คือ ประกาศคณะกรรมการกิจการกระจายเสียง กิจการโทรทัศน์ และกิจการโทรคมนาคมแห่งชาติ เรื่องการส่งเสริมและคุ้มครองสิทธิของคนพิการให้เข้าถึงหรือรับรู้และใช้ประโยชน์จากรายการของกิจการโทรทัศน์ ที่ประกาศใช้ราชกิจจานุเบกษาในวันที่ 5 กุมภาพันธ์ 2559 สอดคล้องกับผลการศึกษาที่ชี้ให้เห็นว่า ในช่วงเวลาตั้งแต่ 2555-2564 ความสนใจขับเคลื่อนเรื่องสื่อเพื่อคนพิการในสื่อมวลชนมากขึ้นกว่าช่วงก่อนหน้ามีประกาศฯ และส่วนใหญ่เกี่ยวข้องกับมิติของเสียงบรรยายภาพในฐานะการสื่อสารของคนพิการทางการเห็น สอดคล้องกับผลของการศึกษาครั้งนี้ที่พบงานวิจัยถึง 4 เรื่องที่ได้ศึกษาเรื่องเสียงบรรยายภาพเพื่อคนพิการทางการเห็นในเวลาไล่เลี่ยกันทั้งของอารดา ครุจิต (2559) ภัทธีรา สารากรบริรักษ์ (2559) ศิริมิตร ประพันธ์ธุรกิจ (2560) อรดล แก้วประเสริฐ และรชต รัตนธาดา (2562) ในขณะที่ทศวรรษก่อนหน้านั้นไม่มีการศึกษาเรื่องดังกล่าว

8.2 แนวคิดทางการวิจัยเกี่ยวกับการสื่อสารเพื่อการเรียนรู้แบบร่วมของคนพิการทางการเห็น

จากการศึกษาแนวคิดทางการวิจัยเกี่ยวกับการสื่อสารเพื่อการเรียนรู้แบบร่วมของคนพิการทางการเห็น พบว่า มีแนวคิดที่ใช้ทั้งสิ้น 4 แนวคิดคือ (1) แนวคิดสื่อและการสื่อสารของคนพิการทางการเห็น (2) แนวคิดผัสสะของ

คนพิการทางการเห็น (3) แนวคิดการพัฒนาคนพิการและการจัดการทางการศึกษาเพื่อการเรียนร่วมของคนพิการทางการเห็น (4) แนวคิดนโยบายสาธารณะเพื่อคนพิการ ดังนี้

ภาพที่ 3 แนวคิดทางการวิจัยเกี่ยวกับการสื่อสารเพื่อการเรียนรู้แบบร่วมของคนพิการทางการเห็น



8.2.1 แนวคิดสื่อและการสื่อสารของคนพิการทางการเห็น

ผลการศึกษาแสดงให้เห็นถึงแนวคิดทางการวิจัยที่เกี่ยวข้องกับทิศทางของการสื่อสาร ระดับของการสื่อสาร และรูปแบบของสื่อ ดังนี้

(1) ทิศทางของการสื่อสารแบบ Two-Way Communication หรือการสื่อสารแบบสองทาง งานวิจัยส่วนใหญ่เน้นเรื่องการสื่อสารแบบสองทางในการสื่อสารเพื่อการเรียนรู้ร่วมของคนพิการทางการเห็น การสื่อสารแบบสองทางเป็นแนวคิดทางการสื่อสารที่ถูกคิดค้นมาตั้งแต่ปี 1961 โดย Claude Shannon (1961) ได้ใช้กระบวนการทางวิทยาศาสตร์อธิบายว่า โดยธรรมชาติการสื่อสารจะเป็นระบบสองทาง (two-way communication) เป็นการติดต่อสื่อสารที่ผู้รับ

สาร มีการตอบสนอง และมีปฏิกิริยาป้อนกลับไปยังผู้ส่งสาร เรียกว่า duplex โดยแบ่งเป็น 2 รูปแบบ ได้แก่

- *การรับ-ส่งสารต่างเวลากัน (Half Duplex หรือ Semi Duplex)* หมายถึง การรับและส่งข้อมูลข่าวสารคนละเวลากัน กล่าวคือ ในขณะที่ฝ่ายหนึ่งกำลังส่งข้อมูล อีกฝ่ายหนึ่งต้องเป็นผู้รับข้อมูล และเมื่อส่งเรียบร้อย ฝ่ายส่งจะกลับเป็นฝ่ายรับสลับกันไปมา เช่น วิทยุสื่อสาร เป็นต้น
- *การรับ-ส่งในเวลาเดียวกัน (Full Duplex)* หมายถึง การรับและส่งข้อมูลข่าวสารในเวลาเดียวกัน กล่าวคือ ในขณะที่ฝ่ายหนึ่งกำลังส่งข้อมูล อีกฝ่ายหนึ่งสามารถส่งข้อมูลได้เช่นกัน เช่น การรับส่งโทรศัพท์ หรือการพูดคุยกันโดยตรง เป็นต้น

แนวคิดการสื่อสารสองทิศทางของ Shannon น่าสนใจตรงที่ว่า ในการสื่อสารของคนพิการทางการเห็น ปัจจัยด้านเวลาก็เป็นอุปสรรคสำคัญหนึ่งในการสื่อสาร คนพิการทางการเห็นส่วนหนึ่งเคยให้ทัศนะในการศึกษาของ อารดา ครุจิต (2563) ว่า ในการเข้ามาอยู่ในการเรียนรู้แบบร่วม เมื่อถูกกำหนดด้วยระยะเวลาหรือการทำอะไรพร้อมกันในทันทีทันใด บางครั้งเป็นอุปสรรคสำคัญต่อการเรียนรู้ของคนพิการทางการเห็นพอสมควร เนื่องจากทำไม่ทันเพื่อน หรือไม่สามารถปฏิสัมพันธ์ได้ในทันทีทันใด หรือใช้ปฏิสัมพันธ์โต้กลับในกรณีของออนไลน์ได้ รูปแบบการสื่อสารที่จะเกิดขึ้นสำหรับการเรียนรู้ร่วมกันของคนพิการทางการเห็นจึงสามารถเกิดขึ้น ไม่เฉพาะแต่การสื่อสารแบบสองทางแบบทันทีทันใดเท่านั้น แต่ควรคำนึงถึงความยืดหยุ่นในด้านเวลาคือ การสื่อสารแบบสองทางแบบไม่ทันทีทันใด โดยนำมาพิจารณาในการสื่อสารสำหรับคนพิการทางการเห็นด้วย เพื่อสร้างความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล ได้แก่ คนตาดีและคนตาบอด สร้างความร่วมมือ สร้างประสบการณ์ร่วม สร้างพื้นที่การรับการให้ในกระบวนการสื่อสารที่เป็นไปได้ และช่วยลดความแยกห่าง ลดความขัดแย้ง และเพิ่มความไว้วางใจซึ่งกันและกันระหว่างผู้คน แนวคิดการสื่อสารแบบสองทางทั้งสองรูปแบบ จึงควรถูกนำมาพิจารณาในการศึกษาการสื่อสารของคนพิการทางการเห็นต่อไปได้ในอนาคต

(2) ระดับของการสื่อสาร งานศึกษาสะท้อนให้เห็นถึงแนวคิดทางการสื่อสารหลายระดับทั้งในระดับของการสื่อสารภายในตนเอง (intrapersonal communication) การสื่อสารระหว่างบุคคล (interpersonal communication) การสื่อสารแบบกลุ่ม (group communication) และการสื่อสารในระดับสื่อมวลชน (mass communication)

ระดับของการสื่อสารของคนพิการทางการเห็น มีระดับทางการสื่อสารเช่นเดียวกับคนที่ไม่ตาบอด ซึ่งแสดงให้เห็นว่า การสื่อสารของคนพิการทางการเห็นสามารถสื่อสารผ่านระดับทางการสื่อสารได้อย่างหลากหลายเช่นเดียวกัน

(3) รูปแบบของการใช้สื่อ งานศึกษาพบแนวคิดที่ใช้เกี่ยวกับรูปแบบสื่อในการเรียนรู้แบบร่วมสำหรับคนพิการทางการเห็น 2 กลุ่ม ได้แก่ สื่อบุคคล และสื่อที่ไม่ใช่บุคคล

- *สื่อบุคคล* เช่น ผู้สอน ผู้ช่วยสอน วิทยากร ผู้บรรยาย เพื่อน สมาชิกในครอบครัว ฯลฯ
- *สื่อที่ไม่ใช่บุคคล* เช่น สื่อเสียง เสียงบรรยายภาพ สื่อวัตถุ วัตถุสัมผัส ภาพนูน อักษรเบรลล์ โปรแกรมและเทคโนโลยีอำนวยความสะดวกสำหรับคนพิการทางการเห็น

การใช้สื่อและการสื่อสารของคนพิการทางการเห็นในการเรียนรู้แบบร่วมมีการใช้สื่อทั้งรูปแบบที่มีสื่อบุคคล และสื่อที่ไม่ใช่บุคคล การพัฒนาสื่อและการสื่อสารเกี่ยวกับคนพิการทางการเห็นจึงจำเป็นต้องพิจารณาถึงลักษณะของรูปแบบการใช้สื่อและการสื่อสารที่สอดคล้องกับคนพิการทางการเห็น และต้องพิจารณาสื่อที่จำเป็นช่วยสร้างพื้นที่ในการสื่อสารระหว่างคนตาดีและคนตาบอดได้ด้วย

การศึกษาครั้งนี้ทำให้เห็นว่า “ปัญหาทางการสื่อสาร” ของผู้รับสารที่แตกต่างกัน เป็นจุดเริ่มต้นในการหาทางออกทางการสื่อสารที่สำคัญยิ่งต่อการเรียนรู้ รวมทั้งร่วมกันสร้างความเข้าใจ และร่วมสร้างวัฒนธรรมแห่งความเป็นไปได้ในการสร้างสรรค์การสื่อสารเพื่อพลเมืองทุกกลุ่มในสังคม เช่นเดียวกับประสบการณ์ที่ผ่านมาของผู้เขียนในการอบรมการผลิตเสียงบรรยายภาพมา

ตลอด (ที่ผู้อบรมทั้งหมดเป็นคนตาดี) ผู้เขียนพบว่า คำถามสำคัญจากผู้เข้าอบรมตาดี คือ คนพิการทางการเห็นจะเข้าใจเสียงบรรยายภาพที่ผลิตได้แน่นอนหรือไม่ พวกเขามักมีความไม่แน่ใจ ซึ่งผู้เขียนไม่สงสัยเลยว่า เหตุใดจึงมีคำถามเช่นนั้น สาเหตุสำคัญเกิดจากประสบการณ์การรับรู้เรื่องคนพิการทางการเห็น ไม่ใช่ประสบการณ์ที่ผู้เรียนมีประสบการณ์ร่วมหรือใกล้ชิดมาก่อน การบอกกล่าวแบบทิศทางเดียวอาจจะไม่ใช่หนทางสร้างการเรียนรู้แบบร่วมได้

ผู้เขียนจึงมองว่า ผลการศึกษาที่เสนอการสื่อสารแบบสองทางในสองระดับมีความสำคัญในกระบวนการสื่อสารและการเรียนรู้แบบร่วม และช่องทางการสื่อสาร ผ่านทั้ง “เสียง” และ “ภาพ” จะถูกหยิบขึ้นมาใช้อย่างเป็นธรรมชาติ ผ่าน “การฟัง” และ “การเห็น” อย่างอิสระใน “กระบวนการสื่อสารแบบสองทาง” ทำให้เกิดพื้นที่แห่งการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ซึ่งกันและกันระหว่างคนตาดีและคนตาบอดมากขึ้น

8.2.2 แนวคิดผัสสะของคนพิการทางการเห็น

ผลการศึกษาชี้ให้เห็นว่า คนพิการทางการเห็นไม่ได้หมายถึงคนที่มองไม่เห็นอะไรเลย หรือไม่เคยมีความเข้าใจเกี่ยวกับโลก คนพิการทางการเห็นก็มีความแตกต่างหลากหลายกันไปเช่นเดียวกับคนในสังคม เช่น กลุ่มคนตาบอดสนิทตั้งแต่กำเนิด ย่อมมีความแตกต่างกับกลุ่มตาบอดหรือสายตาเลือนรางในภายหลัง งานวิจัยของ ยุพา มหามาตร (2559) ที่ศึกษาการสร้างกระบวนการทางศิลปะกับทฤษฎีจิตวิทยาเพื่อกระตุ้นและสนับสนุนการแสดงออกอย่างอิสระของเด็กผู้พิการทางสายตา มีข้อค้นพบที่น่าสนใจว่า ในการสื่อสารกับคนพิการทางการเห็นต้องใช้ประสาทสัมผัสที่ยังคงมีอยู่ของคนพิการทางการเห็น ซึ่งไม่หมายถึงเฉพาะการสัมผัส การฟังเสียง การดมกลิ่น หรือการลิ้มรสเท่านั้น แต่การใช้สายตาหรือการมองเห็นก็ล้วนมีความสำคัญเป็นอย่างยิ่งที่จะมีส่วนช่วยให้คนพิการทางการเห็นและเข้าใจในสิ่งต่างๆ เกี่ยวกับโลกได้

ข้อค้นพบของยุพามีความน่าสนใจในประเด็นที่ว่า “การมองเห็น” ยังคงถูกรวมเข้าไว้ในการสื่อสารสำหรับคนพิการทางการเห็นด้วย ซึ่งมีความแตกต่างจากงานวิจัยหลายชิ้นที่เน้นเรื่องประสาทสัมผัสที่ไม่ใช่การมองเห็นเป็นการสื่อสาร

ที่สำคัญของคนพิการทางการเห็น และเมื่อนำมาประกอบกับการศึกษาแนวคิดเกี่ยวกับคนพิการทางการเห็นพบความสอดคล้องว่า กลุ่มคนพิการทางการเห็นมีความแตกต่างกันจากความพิการตามความสามารถในการเห็นตามระยะต่าง ๆ และความกว้างของลานสายตา คนตาบอดจึงหมายถึง คนที่มองเห็นได้น้อยมาก หรือยังพอเห็นแสงได้บ้าง ไปจนถึงผู้ที่มองไม่เห็นเลย ส่วนคนสายตาเลือนราง หมายถึง ผู้ที่ยังพอมองเห็นได้โดยอุปสรรคด้านการมองเห็นส่งผลต่อการใช้ชีวิตประจำวัน

นอกจากนั้น แนวคิดผัสสะของคนพิการทางการเห็น ชี้ให้เห็นว่า การฝึกฝนผัสสะในการดำเนินชีวิตของผู้พิการทางการเห็น มิใช่เพียงการเอาตัวรอดในโลกทางสังคมเท่านั้น แต่ในทุกกิจกรรมเต็มไปด้วยการต่อสู้และต่อรองกับภาพเหมารวมในเชิงลบที่สังคมสร้างให้แก่ผู้พิการทางการเห็น สำหรับคนพิการทางการเห็นเองไม่ได้คิดว่า การตาบอดเป็นอุปสรรคในการดำเนินชีวิต แต่อุปสรรคที่แท้จริงคือ มุมมองของคนในสังคมที่มีต่อพวกเขาในเชิงลบ การใช้ผัสสะแสดงให้เห็นถึงศักยภาพของผู้พิการทางการเห็นต่อการเรียนรู้โลกทางสังคม ในขณะเดียวกันแม้คนพิการทางการเห็นจะมองไม่เห็น (sight) แต่พวกเขามีมโนภาพ (vision) ต่อสิ่งรอบตัว เกิดจากเรียนรู้และฝึกฝนจนกระทั่งเกิดความชำนาญ ด้วยเหตุนี้จึงทำให้พวกเขาและเธอสามารถดำเนินชีวิตในสังคมที่อาศัยการมองเห็นเป็นหลักได้ด้วยตนเอง

แนวคิดนี้ทำให้เห็นว่า ผัสสะทั้งหมดของคนพิการทางการเห็น ไม่ว่าจะเป็นการได้ยิน การมองเห็น การลิ้มรส การสัมผัส และการได้กลิ่น ยังคงใช้เป็น “ช่องทางการสื่อสาร” ของคนพิการทางการเห็นได้

8.2.3 แนวคิดการพัฒนาคนพิการและการจัดการทางการศึกษาเพื่อการเรียนร่วมของคนพิการทางการเห็น

ผลการศึกษาแสดงให้เห็นว่า มีลักษณะของการสื่อสารเพื่อการเรียนรู้แบบร่วมเกิดขึ้น 2 ลักษณะด้วยกัน ได้แก่ การเรียนรู้แบบร่วมในระบบการศึกษา เช่น ในโรงเรียน สถานศึกษา เป็นต้น และการเรียนรู้แบบร่วมนอกระบบการศึกษา เช่น ในโครงการทางสังคม พิพิธภัณฑ์ การแสดงผลงานทางศิลปะ วิทยาศาสตร์ ชีวิตประจำวัน เป็นต้น

สำหรับการเรียนรู้แบบร่วมแบบในระบบการศึกษา งานวิจัยหลายชิ้นได้ศึกษาถึงการสื่อสารของนักศึกษาพิการทางการเห็น บัณศิกาญจน์ ตั้งภากรณ์ (2562) พบว่า ภาพนูน 2 มิติสามารถใช้สำหรับเรียนอักษรจีนของนักศึกษาพิการทางการเห็นได้ ส่วน อภิญญ์พัทร์ กุสิยารังสิทธิ์ (2557) พบว่า โปรแกรมเสียงช่วยในการสอนคอมพิวเตอร์ในงานสื่อสารมวลชนสำหรับคนพิการทางการเห็น และความเข้าใจทางการสื่อสารของผู้สอนจะช่วยการเรียนของนักศึกษาพิการได้ ในขณะที่ นรังสรรค์ ดำศรี และกุลทิพย์ ศาสตระรุจิ (2563) พบว่า สื่อบุคคลคือผู้สอน และความสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนผู้สอนเป็นสิ่งสำคัญในการสอนวิชาช่างไม้ให้กับคนพิการทางการเห็น โดยเทคโนโลยีไม่ได้มีความสำคัญในการสอนวิชาช่างไม้ให้กับคนพิการทางการเห็น

งานศึกษาอีกชิ้นที่น่าสนใจคือ การจัดการการเรียนการสอนให้นักศึกษาพิการของคณะวิศวกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย คณะวิศวกรรมศาสตร์มีหลักการจัดการเรียนการสอนเพื่อการเรียนรู้แบบร่วม 4 ด้าน ได้แก่ การเรียนการสอน การประเมินผล การผลิตสื่อการเรียนการสอนในการเรียนรู้แบบร่วม และการใช้ชีวิตร่วมกันในมหาวิทยาลัยของนิสิตพิการ ทั้งนี้ โปรดปราน บุณยพุกกณะ และคณะ (2563) และ Proadpran Punyabukkana et al. (2017) ได้ถอดบทเรียนกระบวนการจัดการเรียนการสอนสำหรับนิสิตพิการทางการเห็นของคณะวิศวกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ที่ซึ่ง ปวินท์ เปี่ยมไทย นิสิตพิการทางการเห็นจบการศึกษาด้านวิศวกรรมศาสตร์ และเป็นวิศวกรตาบอดคนแรกของประเทศไทย งานศึกษาพบว่า ข้อควรคำนึงในการจัดการเรียนการสอนแบบร่วมสำหรับนิสิตพิการทางการเห็นมี 2 ด้าน คือ การเตรียมความพร้อมเกี่ยวกับชีวิตในมหาวิทยาลัยของนิสิตพิการ และการเตรียมความพร้อมด้านการเรียนการสอนและอุปกรณ์จำเป็นสำหรับผู้มีส่วนเกี่ยวข้อง โดยได้ดำเนินการจัดการเรียนการสอนเพื่อการเรียนรู้แบบร่วม ได้แก่ การเรียนการสอน การจัดการเกี่ยวกับมาตรฐานการสอบและการประเมินผล เพื่อให้เกิดความโปร่งใสและเป็นธรรมกับนิสิตทุกคน การใช้สื่อ ความเข้าใจในธรรมชาติของนิสิตพิการทางการเห็นเพื่อให้สื่อสารความต้องการต่างๆ โดย “ไม่ทิ้งให้เผชิญอุปสรรค

อยู่ตัวคนเดียว” การถอดองค์ความรู้พบว่า “การมองไม่เห็นไม่ใช่อุปสรรคในการเรียนรู้” ขึ้นอยู่กับความพยายามของผู้เรียน ความพยายามที่ขวนขวายหาความรู้หรือช่องทางในการเรียนรู้ให้ทัดเทียมกับคนทั่วไป และภารกิจนี้จะไม่มีทางสำเร็จได้ หากปราศจากความช่วยเหลือจากทุกๆ ฝ่ายที่เกี่ยวข้องที่พยายามระดมความคิด แรงกาย แรงใจ ให้มีโอกาสในการเรียนรู้และร่วมกิจกรรมกับผู้อื่นได้อย่างทัดเทียมมากที่สุด และพบว่า “ไม่มีความสำเร็จได้มาด้วยกำลังของคนคนเดียว”

สำหรับการเรียนรู้แบบร่วมแบบนอกระบบการศึกษา เช่น ในการจัดแสดงนิทรรศการ พิพิธภัณฑ์ และโครงการทดลองต่างๆ นั้น พบงานวิจัยหลายชิ้นที่ศึกษาเรื่องดังกล่าว ได้แก่ การใช้วัตถุจำลองสัมผัส 3 มิติ อักษรเบรลล์ สื่อบุคคล เพื่อสร้างการเรียนรู้แบบร่วมในพิพิธภัณฑ์วิทยาศาสตร์ (ธีรอาภา บุญจันทร์ และคณะ, 2555) การออกแบบภาพสัญลักษณ์ pictogram สื่อปฏิสัมพันธ์ สื่อเสียง สื่อภายในบุคคล (ตนเอง) ในพิพิธภัณฑ์เพื่อสร้างการเรียนรู้แบบร่วม (สมัชชา อภิสิทธิ์สุขสันติ, 2559) บทสนทนาของผู้นำทางและผู้เข้าร่วมประสบการณ์ในนิทรรศการบทเรียนความมืด เป็นช่องทางการสื่อสารที่สำคัญในการสื่อสารระหว่างคนตาดีและคนพิการทางการเห็น (อนุรักษ์ จันทร์ดำ, 2562) การสื่อสารภายในตนเอง ได้แก่ การสื่อสารภายในตนเองโดยคิดอย่างมีเหตุผล การสื่อสารผ่านการกอดสัมผัสเพื่อปลอบใจ การฟังอย่างมีวิจารณญาณ การสื่อสารภายในตนเองด้วยการคิดอย่างสร้างสรรค์เพื่อความอยู่รอด เป็นกระบวนการสื่อสารเพื่อสร้างแรงบันดาลใจของคนพิการทางการเห็น (ศิริวรรณ เจียรชัชวาลวงศ์ และคณะ, 2562) และการใช้สื่อกิจกรรมผลิตละครที่มีเสียงบรรยายภาพให้กับผู้ชมตาบอดของโครงการนักศึกษาด้านศิลปกรรม (อรดล แก้วประเสริฐ และรชต รัตนธาดา, 2562)

เมื่อพิจารณาถึงผลการศึกษา จะเห็นได้ว่า กลุ่มคนพิการทางการเห็นมีลักษณะของการสื่อสารและการเรียนรู้ที่แตกต่างไปตามผัสสะของการสื่อสาร ช่องทางของการสื่อสารตามแนวคิดทางการสื่อสารและแนวคิดเกี่ยวกับคนพิการมีความจำเป็นต้องได้รับความเข้าใจและการบริหารจัดการจากความแตกต่างนี้อย่างมีประสิทธิภาพ การสร้างสรรค์การเรียนรู้แบบร่วม (inclusive learning)

หรือการสร้างพื้นที่ทางสังคมที่แท้จริงระหว่างคนตาดีและคนพิการทางการเห็น คือ การยอมรับว่าทุกคนมีสิทธิเข้าถึงสิ่งที่เป็นสาธารณะได้อย่างเท่าเทียมกัน และได้รับประสบการณ์การเรียนรู้ที่เคารพความหลากหลาย ตลอดจนการขจัดอุปสรรคต่างๆ ที่อาจจะเกิดขึ้น ตามแนวคิดของสังคมเพื่อการอยู่ร่วมกันที่ทั่วถึงและเท่าเทียม

8.2.4 แนวคิดนโยบายสาธารณะเพื่อคนพิการ

ผลการศึกษาแสดงให้เห็นว่า เมื่อกล่าวถึงเฉพาะกรณีของความพิการ อาจกล่าวได้ว่า ในช่วงหลายทศวรรษที่ผ่านมามีการขับเคลื่อนเกี่ยวกับสิทธิของคนพิการมากขึ้น แต่อย่างไรก็ตาม ยังคงมีสภาพการณ์ ปัญหาและอุปสรรคสำคัญอยู่ไม่น้อย แม้สังคมจะขับเคลื่อนไปข้างหน้า แต่คนพิการยังคงถูก “แยกออก” (exclusion) จากการพัฒนาทางสังคมในเกือบทุกด้าน ปัจจัยที่สำคัญมาจากสังคมขาดการส่งเสริมและสร้างความเข้าใจต่อคนพิการ ทั้งนี้ กฤษฎา ธีระโกศลพงศ์ และนราเขต ยิ้มสุข (2561) ได้ศึกษาการจัดการความหลากหลายของคนพิการของไทย พบว่า ประเทศไทยมีการรองรับในมิติของกฎหมายและนโยบายต่อการจ้างงานและคุ้มครองคนพิการแล้ว แต่ปัญหาที่ต้องตระหนักคือวิธีคิดของคนในสังคมยังตีตราและเลือกปฏิบัติต่อคนพิการ ความพิการในปัจจุบันจึงควรทำให้หลุดพ้นจากวิธีคิดทางความเชื่อทางศาสนาว่าเป็นบาปที่ติดตัวมา หรือตีตราว่าให้เป็นความผิดปกติและบกพร่อง ฉะนั้น ในการศึกษาหาองค์ความรู้เกี่ยวกับความพิการควรตระหนักว่า ความพิการคือความแตกต่างของบุคคล และเป็นความหลากหลายของสังคม ตลอดจนให้ความสำคัญต่อแนวคิดการ “รวมเข้า” (inclusion) เพื่อลดทอนหรือขจัดการแยกคนพิการออกไปจากสังคม ไม่ว่าจะอยู่ในมิติใดๆ ก็ตาม

งานวิจัยหลายชิ้นพบลักษณะของสภาพการณ์ของปัญหาอุปสรรคที่เป็นจุดร่วมกัน 2 ระดับด้วยกัน ได้แก่ สภาพการณ์ในระดับนโยบาย และสภาพการณ์ในระดับการปฏิบัติการจัดการการเรียนรู้แบบร่วม สภาพการณ์ในระดับนโยบายหรือภาพใหญ่ งานวิจัยของ Pisanu Sanigampongsa (2007) พบว่าประเด็นความพิการคือประเด็นที่สังคมไม่ได้ให้ความสำคัญเท่าใดนัก รัฐจึงไม่

ได้ตอบสนองต่อประเด็นนี้ งานวิจัยพบว่า กลุ่มคนพิการมีมุมมองเชิงบวกต่อประเด็นสิทธิคนพิการ และมองว่า ความพิการเป็นปัญหาสังคมมากกว่าคนในสังคมโดยรวม แต่กลุ่มตัวแทนภาครัฐที่มีภาระหน้าที่ในการกำหนดนโยบายสวัสดิการสังคมและภาคสังคมโดยรวม ไม่ได้มีมุมมองหรือแนวโน้มที่จะเรียกร้องให้ภาครัฐแก้ไขปัญหาเรื่องสิทธิคนพิการแต่อย่างใด และมองว่า ประเด็นคนพิการเป็นปัญหาสังคมในระดับที่น้อยกว่ามุมมองของคนพิการ งานวิจัยนี้อภิปรายว่าภาครัฐจึงควรตอบสนองมุมมองของสาธารณชนที่เมินเฉยต่อประเด็นความพิการโดยมองข้ามความสำคัญของประเด็นความพิการไป พร้อมกับหันไปให้ความสำคัญแก่ประเด็นอื่นๆ ที่สังคมดูจะให้ความสำคัญมากกว่า

นอกจากนั้น ศาศวัต เพ่งแพ (2553) พบว่า ในมิติเกี่ยวกับการเรียนร่วมของคนพิการ ปัญหาคนพิการในวัยเรียนไม่สามารถเข้าถึงบริการการศึกษามีเป็นจำนวนมาก การขาดแคลนบุคลากรที่มีความเชี่ยวชาญเฉพาะ การขาดอาคารสถานที่ ความไม่เพียงพอและความไม่สามารถเข้าถึงสิ่งอำนวยความสะดวก การขาดแคลนสื่อ บริการ และความช่วยเหลืออื่นใดทางการศึกษา การขาดการบูรณาการในการเชื่อมโยงและการประสานงาน ทำให้นโยบายการจัดการศึกษาสำหรับคนพิการในภาพรวมของกระทรวงศึกษาธิการจึงไม่ต่อเนื่อง งานวิจัยได้นำเสนอกรอบ SASA Framework 4 กลยุทธ์หลักในการจัดการศึกษาสำหรับคนพิการในสถาบันอุดมศึกษาไทย คือ (1) กลยุทธ์ด้านการบริการ ที่มุ่งเน้นการอำนวยความสะดวกแก่นักศึกษาพิการอย่างทั่วถึงและเท่าเทียมตลอดจนบริการทางการแพทย์จากผู้เชี่ยวชาญเฉพาะทาง (2) กลยุทธ์ด้านวิชาการ ที่มุ่งเน้นการวิจัยพัฒนาหลักสูตรและการเรียนการสอน เพื่อการเรียนรู้เต็มตามศักยภาพของนักศึกษาพิการ ตลอดจนการพัฒนาขีดความสามารถบุคลากรทางการศึกษาพิเศษ (3) กลยุทธ์ด้านการส่งเสริมและสนับสนุน ที่มุ่งเน้นการมีส่วนร่วมจากทุกภาคส่วนในสังคมในกิจกรรม/โครงการที่เกี่ยวกับคนพิการ เพื่อสร้างเจตคติเชิงบวกให้แก่สาธารณชน และ (4) กลยุทธ์ด้านการบริหาร ที่มุ่งเน้นการพัฒนาและจัดระบบการบริหารทางการศึกษาสำหรับคนพิการอย่างมีคุณภาพ

ส่วนสภาพการณ์ในระดับการปฏิบัติการจัดการการเรียนรู้แบบร่วม หรือภาพย่อย ในประเด็นนี้มีงานวิจัยเรื่องการศึกษาแบบเรียนร่วมหลายชิ้นด้วยกัน ได้แก่ อานนท์ ตั้งพิทักษ์ไกร (2544) พบลักษณะของการจัดการการเรียนรู้แบบร่วมว่า ปริมาณการรับผู้เรียนที่พิการมีลักษณะเพิ่มมากขึ้นจากนโยบายของรัฐ แต่การจัดการด้านการเรียนรู้แบบร่วมต่างประสบปัญหาที่คล้ายกันคือ เรื่องงบประมาณ การขาดบุคลากรที่มีความเข้าใจผู้มีความบกพร่องทางการเห็น การขาดสื่อ อุปกรณ์การเรียนการสอน และการให้ความช่วยเหลือทางวิชาการไม่ทั่วถึง ทำให้คุณภาพของสถานศึกษาที่จัดการเรียนรู้แบบร่วมยังไม่ดีนัก

งานวิจัยอีกชิ้นเรื่อง *การศึกษาแบบเรียนร่วม: หนทางนำไปสู่การศึกษาเพื่อปวงชน (Inclusive Education: Access to Education for All)* โดย อรวรรณ นิ่มตลุง (2552) อธิบายว่า การศึกษาเพื่อปวงชน (education for all) เป็นแนวคิดในการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ที่สำคัญอีกแนวคิดหนึ่ง การศึกษาตามหลักสิทธิมนุษยชนสามารถทำให้กลุ่มคนทุกชนชั้นมีความเท่าเทียมกันในสังคมได้เป็นอย่างดี แนวทางการจัดการศึกษาในลักษณะนี้เรียกว่า การศึกษาเพื่อปวงชน (education for all: มีชื่อย่อว่า EFA) โดยมีรูปแบบการจัดการศึกษาที่เรียกว่า การศึกษาแบบเรียนร่วม (inclusive education: IE) วิธีการจัดการศึกษาแบบเรียนร่วมนี้จะไม่มีการแยกเด็กออกไปจากสังคม (exclusion) การศึกษารูปแบบดังกล่าวได้มีบทบาทต่อการเปลี่ยนแปลงการจัดการศึกษาของสถาบันการศึกษาปกติในด้านหลักสูตร ด้านวิธีการสอน และด้านเทคนิคการเรียนรู้ โดยสถาบันการศึกษาต่างๆ จะต้องมาคิดทบทวนเพื่อให้ผู้เรียนเกิดความมั่นใจต่อความต้องการพิเศษ (special needs) หรือ “ความแตกต่างของแต่ละบุคคล” งานวิจัยของอรวรรณ ยังพบว่า แม้ว่านโยบายทั้งในระดับสากลระดับชาติได้ดำเนินไปแล้ว แต่ในทางปฏิบัติกลับพบอุปสรรคอยู่มากพอสมควร ปัญหาที่เกิดจากการจัดการศึกษาที่เป็นอุปสรรคต่อการศึกษาแบบเรียนร่วม เริ่มจากปัญหาต่างๆ ของผู้เรียนที่ไม่ได้รับการตอบสนองตามความต้องการและความแตกต่างของผู้เรียน การจัดการศึกษาในปัจจุบันจึงยังมีลักษณะที่ไม่ใช่การศึกษาแบบการเรียนรู้แบบร่วมที่แท้จริง เนื่องจากระบบการศึกษาไม่หลากหลาย วิธีการไม่ยืดหยุ่น และหลักสูตร

ไม่ยืดหยุ่น หลักสูตรที่เหมาะสมกับความต้องการและความแตกต่างของผู้เรียนนั้น ควรจะเป็นหลักสูตรที่มีความยืดหยุ่นเป็นปัจจัยสำคัญตามความต้องการของแต่ละบุคคล งานของอานนท์และอรวรรณมีช่วงห่างถึง 8 ปี แต่แสดงให้เห็นความสอดคล้องว่า งานพัฒนาเรื่องการเรียนรู้แบบร่วมในระดับสถานศึกษายังประสบปัญหาอุปสรรค และการพัฒนายังไม่รุดหน้าเท่าที่ควรจะเป็น

ผลจากการศึกษาชี้ให้เห็นถึงสภาพการณ์เกี่ยวกับนโยบายสาธารณะเกี่ยวกับคนพิการว่า สังคมอยู่ในภาวะของ pseudo inclusive learning หมายถึง การเกิดภาวการณ์เรียนรู้แบบร่วมเพื่อคนพิการแบบเทียม นโยบายสาธารณะทั้งในระดับนโยบายและการปฏิบัติไม่สนับสนุนให้เกิดการเรียนรู้แบบร่วมกันที่แท้จริง

ผู้เขียนเห็นว่า ปัญหาของการที่คนตาดีไม่ได้คำนึงถึงคนพิการทางการเห็นเท่าที่ควร ไม่ได้เกิดขึ้นโดยการตั้งใจที่จะกีดกันคนพิการทางการเห็น หากแต่สังคมมนุษย์อยู่ในวัฒนธรรมการมองเห็น (visual culture) เป็นหลัก ด้วย มนุษย์ส่วนใหญ่ใช้ “ตา” ในฐานะผัสสะที่สำคัญที่สุดในการกำหนดความหมายของสิ่งต่างๆ รอบตัว ทำให้มีกลุ่มคนพิการทางการเห็นเป็นผู้ได้รับผลกระทบโดยตรง ที่ประสบกับปัญหาอุปสรรคทาง “การสื่อสาร” ในดำเนินชีวิตอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ “คนพิการทางการเห็น” จึงเป็นผู้ตกอยู่ในวัฒนธรรมย่อยที่ไม่ใช้การมองเห็น (non-visual culture) ภายใต้วัฒนธรรมใหญ่หรือโลกของคนตาดีที่ใช้การมองเห็นเป็นหลัก ดังเช่น ศรยุทธ เอี่ยมเอื้อยุทธ (2560) อธิบายโลกแห่งวัฒนธรรมการมองเห็นไว้ว่า เป็นการให้ความสำคัญกับดวงตาและสภาวะการมองเห็นเป็นศูนย์กลางในการรับรู้โลก (ocular centrism) การมองเห็นเป็นประจักษ์พยานสำคัญในการดำรงอยู่มากกว่าผัสสะประเภทอื่น พันธกิจในการสร้างสรรค์จึงอาศัยวิถีแห่งการมองเห็น เขาได้หยิบยกการอธิบายของ นิโคลาส เมียร์ซอฟ (Nicholas Mirzoeff) นักทฤษฎีทางด้านวัฒนธรรมการมองเห็นแห่งมหาวิทยาลัยนิวยอร์กที่มีความเห็นว่า การถือกำเนิดขึ้นของแนวความคิดนี้วางบนพื้นฐานสังคมซึ่งให้ความสำคัญกับการมองเห็นในฐานะประสบการณ์ของมนุษย์

เมื่อสังคมถูกนำด้วยวัฒนธรรมหลัก ซึ่งเป็นวัฒนธรรมแห่งการใช้สายตาอยู่นำ และอยู่เหนือวัฒนธรรมที่ไม่พึ่งการใช้การมองเห็น คนพิการทางการเห็นจึงอาจจะโดนกลืนหายและแยกออกไปกลายเป็นกลุ่มที่เงียบ (muted groups) เมื่ออภิปรายตามกรอบทฤษฎี MGT จึงเห็นได้ว่า คนพิการกลายเป็นกลุ่มคนที่ไม่ได้รับการคิดคำนึงถึง หรือถูกอคติในการเลือกปฏิบัติในระดับน้อยมากต่างกันไปตามสถานการณ์อย่างหลีกเลี่ยงได้ยาก ทำให้เกิดการกดทับและความไม่เท่าเทียม ทฤษฎี MGT มองว่า สมาชิกของกลุ่มคนชายขอบจะเงียบเสียงของตัวเองโดยไม่มีการบีบบังคับ ความเงียบเสียงของกลุ่มด้อยอำนาจเป็นปรากฏการณ์ทางสังคมที่มีความเข้าใจร่วมกันว่า ใครอยู่ในอำนาจ และใครไม่ได้อยู่ในอำนาจ การเกิดภาวะไร้เสียงของกลุ่มด้อยอำนาจ มี 4 ลักษณะ ได้แก่ การเยาะเย้ย/ล้อเลียน (ridicule) การคุกคาม (harassment) พิธีกรรมหรือแบบแผนทางสังคม (ritual) และการควบคุมอำนาจ (control) ในกรณีของความพิการมีลักษณะดังกล่าวเช่นกัน เช่น การใช้ความตลกขบขับ ล้อเลียน กลั่นแกล้ง คุกคามจากความบกพร่องของคนพิการ การมองความพิการเป็นเรื่องของเวรกรรม บุญบาปติดตัวมาแต่ชาติกำเนิด และการควบคุมทางสังคมโดยกีดกันคนพิการว่าผิดปกติไม่มีความสามารถทางร่างกายจำเป็นต้องได้รับการแก้ไขเพื่อให้เป็นปกติ ลักษณะเช่นนี้ทำให้คนพิการกลายเป็นกลุ่มชายขอบที่ไม่มีเสียง โลกของ dominant group จึงเป็นโลกของคนตาดี (visual) ที่มีอำนาจทางการสื่อสารเหนือกว่า และกดทับโลกของคนพิการทางการเห็น (non-visual) ไว้

9. ข้อจำกัดของการศึกษา

9.1 ขอบเขตของการศึกษาครั้งนี้ ศึกษาเฉพาะงานวิจัยในประเทศไทย และอยู่ในระดับของการศึกษาวิจัยในขั้นต้น (preliminary study) เพื่อใช้ประกอบการศึกษาในชั้นเรียนในวิชาการศึกษาเฉพาะเรื่องตามหลักสูตรดุษฎีบัณฑิตสาขาสื่อสารวิทยา คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ และเป็นส่วนหนึ่งของกระบวนการเพื่อพัฒนาโครงร่างดุษฎีนิพนธ์ ทำให้มีข้อจำกัดในด้านจำนวนงานวิชาการต่างประเทศที่ยังไม่ได้นำมาศึกษาในครั้งนี้

9.2 ขอบเขตของการศึกษาครั้งนี้ยังไม่ได้เข้าไปสู่พื้นที่การศึกษาอื่นๆ อาทิ การเรียนรู้แบบร่วมในด้านกายภาพ และสิ่งอำนวยความสะดวก การเรียนรู้แบบร่วมทางด้านเทคนิคและวิธีการ การเรียนรู้แบบร่วมในเชิงกฎหมาย และในเชิงนโยบายในประเทศต่างๆ เป็นต้น ซึ่งมีความจำเป็นที่ต้องนำมาพิจารณาต่อยอดการศึกษาให้ครอบคลุมด้วย

10. บทสรุปและข้อเสนอแนะ

การศึกษาเรื่อง "การสำรวจและทบทวนวรรณกรรมเรื่องการสื่อสารเพื่อการเรียนรู้แบบร่วมของคนพิการทางการเห็น" ได้สะท้อนว่า ประเด็นเกี่ยวกับคนพิการจะมีลักษณะของการกดทับทางสังคมอยู่ ทั้งนี้ ด้วยวัฒนธรรมในโลกของคนตาดีที่ไม่ได้รวมคนพิการเข้ามาเท่าที่ควร และข้อค้นพบที่ได้จากการศึกษาครั้งนี้อีกประการหนึ่งคือ การเคลื่อนไหวด้านคนพิการมีความชัดเจนมากขึ้น แต่ยังไม่ไปถึงสังคมที่ทั่วถึงและเท่าเทียมที่แท้จริง แต่มีการเกิดลักษณะของการเรียนรู้ร่วมกันแบบเทียม หรือในอีกแง่หนึ่งคือ เป็นเสมือนภาพลวงของการมีสังคมเพื่อคนพิการ เช่น มีพิพิธภัณฑ์ ห้องเรียน สื่อโทรทัศน์เพื่อคนพิการ เป็นต้น ซึ่งเป็นลักษณะเพียงเชิงกายภาพ หากแต่การตระหนักของผู้คนถึงการมีอยู่ของคนพิการในสังคมนั้น กลับไม่มีเท่าที่ควร

อย่างไรก็ตาม จากการศึกษาทำให้เห็นว่า ในช่วงสองทศวรรษที่ผ่านมามีการวิจัยเพื่อทำความเข้าใจและแก้ปัญหาเกี่ยวกับคนพิการพอสมควร โดยพบแนวคิดทางการวิจัยใน 4 มิติ ได้แก่ แนวคิดสื่อและการสื่อสารของคนพิการทางการเห็น ซึ่งเป็นมิติทางการสื่อสาร แนวคิดผัสสะของคนพิการทางการเห็นเป็นมิติทางสังคมวิทยา แนวคิดการพัฒนาคนพิการและการจัดการทางการศึกษาเพื่อการเรียนร่วมของคนพิการทางการเห็น เป็นมิติทางการศึกษาและการพัฒนา และแนวคิดนโยบายสาธารณะเพื่อคนพิการ เป็นมิติในเชิงการกำหนดนโยบายเพื่อคนพิการในสังคม โดยแนวคิดสื่อและการสื่อสารของคนพิการทางการเห็นเป็นแนวคิดทางการวิจัยมากที่สุดในการศึกษาครั้งนี้

“สื่อและการสื่อสารเพื่อคนพิการทางการเห็น” จึงยังเป็นแนวคิดทางการวิจัยที่น่าจะนำมาตั้งโจทย์เพื่อต่อยอดทางการศึกษาออกไปได้ เนื่องจากเป็นมิติที่ได้เกิดการเคลื่อนไหวที่ชัดเจนมากในช่วงทศวรรษที่ผ่านมา นอกจากนั้น แนวคิดผัสสะของคนพิการทางการเห็น แนวคิดการพัฒนาคนพิการและการจัดการทางการศึกษาเพื่อการเรียนร่วมของคนพิการทางการเห็น และแนวคิดนโยบายสาธารณะเพื่อคนพิการ ยังสามารถขยายต่อยอดทางการศึกษา เนื่องจากยังมีงานวิจัยจำนวนไม่มากนักที่เข้าไปศึกษาเรื่องนี้

ผู้เขียนเห็นว่า ในการศึกษาเกี่ยวกับสื่อเพื่อคนพิการไม่ว่าจะในมิติใด น่าจะมีจุดร่วมกันที่สำคัญทางแนวคิดของการศึกษาที่ว่าด้วย diversity and inclusion หรือการตระหนักถึงความแตกต่างของมนุษย์ว่าไม่ใช่อุปสรรค ภาระ หรือฉุดรั้งสังคม แต่การยอมรับความแตกต่างของปัจเจกบุคคลเป็น “คุณค่าทางสังคม” ที่สำคัญยิ่ง และแนวคิดการสื่อสารแบบร่วมหรือ inclusive communication เป็นแนวคิดทางการสื่อสารที่ใช้การสื่อสารเป็นตัวการสำคัญในกระบวนการทางสังคมแบบร่วม (inclusive society) ที่ควรได้รับการศึกษาต่อไปให้ลึกและกว้างขวางขึ้นว่า ควรจะมีลักษณะอย่างไร เนื่องจากการสื่อสารแบบร่วมมีคุณค่าต่อคนพิการในฐานะปัจจัยสนับสนุนและรักษาคุณค่าแห่งปัจเจกบุคคล ถือเป็นปรัชญาที่สำคัญของการอยู่ร่วมกันในสังคมแห่งความทั่วถึงและเท่าเทียมในการยอมรับความแตกต่างหลากหลายของมนุษย์

ผู้เขียนมีข้อเสนอแนะต่อการต่อยอดการศึกษาดังต่อไปนี้

(1) การศึกษานี้เป็นการสังเคราะห์งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง อยู่ในระดับของการศึกษาวิจัยในขั้นต้น (preliminary research study) ของประเด็นการเรียนรู้เพื่อการเรียนร่วม จึงควรใช้เพื่อเป็นองค์ความรู้พื้นฐานในการพัฒนาต่อยอดองค์ความรู้ด้านสื่อกับคนพิการในระดับที่ลึกและกว้างขึ้น

(2) การศึกษาในอนาคตสามารถมุ่งในการขยายสู่การสื่อสารแบบร่วมเพื่อคนพิการ หรือ “inclusive communication” ในพื้นที่ทางการศึกษา และพื้นที่ทางสื่อ เช่น สื่อมวลชน การจัดแสดง การสื่อสารเพื่อการแสดง เพื่อส่งเสริมความตระหนักว่า ความพิการคือความแตกต่างของบุคคลและเป็นความ

หลากหลายของสังคม และให้ความสำคัญต่อแนวคิดการ “รวมเข้า” (inclusion) เพื่อลดทอนหรือขจัดการแยกคนพิการออกไปจากสังคม คนพิการยังคงถูก “แยกออก” (exclusion) จากการพัฒนาทางสังคมในเกือบทุกด้าน ปัจจัยที่สำคัญมาจากสังคมขาดการส่งเสริมและสร้างความเข้าใจต่อคนพิการ

(3) การศึกษาในอนาคตสามารถใช้ระเบียบวิธีทางการวิจัยด้วยการผสานวิธีการศึกษาวิจัยเกี่ยวกับการสื่อสารเพื่อคนพิการได้ เพื่อทำให้สามารถตอบคำถามวิจัยได้อย่างชัดเจนและครอบคลุม ซึ่งวิธีเชิงปริมาณหรือวิธีเชิงคุณภาพอย่างเดียวไม่สามารถตอบได้ ทำให้ได้ผลการศึกษาที่ก่อให้เกิดความรู้ความเข้าใจในประเด็นเพื่อทำความเข้าใจประเด็นเกี่ยวกับการสื่อสารแบบร่วมอย่างลึกและกว้างขึ้น

(4) การศึกษาในอนาคตสามารถมุ่งประเด็นที่สำคัญเพื่อเติมเต็มการวิจัยในพื้นที่การศึกษาวิจัยที่ยังไม่มีผู้ศึกษามากนัก ได้แก่ การศึกษาเกี่ยวกับคนพิการทางการเห็นกับการสื่อสารและเทคโนโลยีทางการสื่อสารเพื่อการเรียนรู้แบบร่วม และการสื่อสารของคนตาบอดในการเรียนรู้แบบร่วม

(5) การศึกษาในอนาคตควรต่อยอดแนวคิดทางการสื่อสารในมิติของการสร้างประสบการณ์ของปัจเจกบุคคล และความเชื่อในความสามารถของปัจเจกบุคคลว่า ต่างมีความสามารถและสร้างความหมายทางการเรียนรู้ได้ ประสบการณ์ที่แตกต่างกันของปัจเจกบุคคลมีความสำคัญต่อการเรียนรู้แบบร่วม และความแตกต่างของมนุษย์ไม่ใช่อุปสรรค แต่เป็น “คุณค่าทางสังคม”

(6) การศึกษาในอนาคตควรต่อยอดเพื่อทำความเข้าใจเกี่ยวกับเรียนรู้แบบร่วมกันแบบเทียม (pseudo inclusive learning) ได้ ซึ่งยังเป็นปัญหาของคนพิการที่มีอยู่ในสังคม นอกเหนือไปจากแนวคิดทางการศึกษาเกี่ยวกับการแยกคนพิการออกไป (exclusion) ที่มีอยู่ก่อนหน้านี้ เพื่อทำให้เกิดการแก้ปัญหาตามสภาพการณ์ที่เกิดขึ้นจริง และขยับแนวคิดในศึกษาและการดำเนินการด้านคนพิการให้เข้าใกล้สังคมแห่งการรวมที่ทั่วถึงและเท่าเทียมที่แท้จริง

(7) การศึกษาในอนาคตควรมีการสำรวจและทบทวนวรรณกรรมทั้งในประเทศและต่างประเทศ เพื่อให้ครอบคลุมการเรียนรู้แบบร่วมสำหรับคนพิการ

ทางการเห็นในทุกมิติ ทั้งในด้านคุณลักษณะ วิธีการ ผลลัพธ์ นโยบาย และกฎหมายที่เกี่ยวข้อง

บรรณานุกรม

ภาษาไทย

กฤษฎา ธีระโกศลพงศ์ และนราเขต ยิ้มสุข (2561), "การส่งเสริมการมีงานทำกับการจัดการความหลากหลายของคนพิการในวาระประเทศไทย 4.0", *วารสารพัฒนาสังคม*, 20(1): 77-96.

ธีรอาภา บุญจันทร์ และคณะ (2555), "การจำลองวัตถุทางพิพิธภัณฑ์สำหรับคนตาบอด", *วารสารศิลปากร*, 32(1): 107-114.

ธีร์ธวัช เจนวัชรรักษ์ (2554), *การสร้างออดิโอเดสคริปต์ชั่นในภาพยนตร์การ์ตูนเพื่อเด็กพิการทางการมองเห็น*, วิทยานิพนธ์ปริญญานิเทศศาสตรมหาบัณฑิต จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

นรังสรรค์ ดำศรี และกุลทิพย์ ศาสตระรุจิ (2563), "การสื่อสารเพื่อการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ของกลุ่มผู้พิการทางสายตาในวิชาชีพช่างไม้: กรณีศึกษา ศูนย์พัฒนาอาชีพคนตาบอด อำเภอปากเกร็ด จังหวัดนนทบุรี", *วารสารนิเทศศาสตร์ปริทัศน์*, 25(1): 49-59.

บัณศิกาญจน์ ตั้งภากรณ์ (2562), "การสร้างสื่อภาพนูนอักษรจีนเพื่อเสริมจินตภาพในทักษะการสื่อสารภาษาจีนเบื้องต้นสำหรับนักเรียนผู้พิการทางสายตา", *วารสารครุศาสตร์*, 47(2): 137-152.

ภัทธีรา สารากรบริรักษ์ (2559), "เสียงบรรยายภาพที่คนพิการทางการเห็นต้องการ", *วารสารศาสตร์*, 9(2): 169-210.

ยุพา มหามาตร (2559), "จากความมืดมนสู่แสงสว่างในมือเรา: การสร้างกระบวนการทางศิลปะกับทฤษฎีจิตวิทยาเพื่อกระตุ้นและสนับสนุนการแสดงออกอย่างอิสระของเด็กผู้พิการทางสายตา", *วารสารวิจิตรศิลป์*, 7(2): 49-116.

ศาศวัต เพ่งแพ (2553), *การศึกษารูปแบบและแนวทางการพัฒนาการจัดการศึกษาสำหรับคนพิการในสถาบันอุดมศึกษาไทย*, วิทยานิพนธ์ปริญญารัฐประศาสนศาสตรดุษฎีบัณฑิต สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์.

ศิริมิตร ประพันธ์ธุรกิจ (2560), "การสื่อสารแบบมีส่วนร่วมของคนพิการทางการเห็นในฐานะ "ผู้ผลิต" เสียงบรรยายภาพ", *วารสารศาสตร์*, 10(2): 47-106.

ศิริวรรณ เจียรชัชวาลวงศ์ และคณะ (2560), "การสื่อสารเพื่อสร้างแรงบันดาลใจตนเองของคนพิการ", *วารสารวิชาการ สถาบันเทคโนโลยีแห่งสุวรรณภูมิ*, 5(2): 298-312.

สมเกียรติ ตั้งนโม (2549), *มองหาเรื่อง: วัฒนธรรมทางสายตา*, มหาสารคาม: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.

สมัชชา อภิสิทธิ์สุขสันติ และคณะ (2559), "การออกแบบสื่อนิทรรศการเพื่อผู้พิการทางสายตาในพิพิธภัณฑ์ท้องถิ่นกรุงเทพฯ", *วารสารวิชาการมหาวิทยาลัยราชภัฏภูเก็ต*, 12(2): 274-294.

สรัญญา เตรัตน์ (2559), *ผัสสะกับการใช้ชีวิตของคนตาบอด,* วิทยานิพนธ์ปริญญาสังคมวิทยาและมานุษยวิทยามหาบัณฑิต คณะสังคมวิทยาและมานุษยวิทยา มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.

อนุรักษ์ จันทร์ดำ (2562), "สัญญะแห่งการเรียนรู้เพื่อสร้างทัศนคติเชิงบวกต่อบุคคลพิการทางสายตาของนิทรรศการบทเรียนในความมืด", *วารสารวิชาการมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา,* 27(55): 184-210.

อภิญญ์พัทร์ กุสิยารังสิทธิ์ (2557), "การสอนคอมพิวเตอร์เพื่องานสื่อสารมวลชนสำหรับนักศึกษาผู้พิการทางสายตา", *วารสารวิชาการและวิจัย มทร. พระนคร,* 8(1): 151-163.

อรดล แก้วประเสริฐ และรชต รัตนธาดา (2562), "การสร้างสรรค์ละครเวทีสำหรับผู้มีความบกพร่องทางการมองเห็น", *วารสารวิจัยราชภัฏพระนคร สาขามนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์,* 4(2): 413-424.

อรวรรณ นิ่มตลุง (2552), "การศึกษาแบบเรียนร่วม: หนทางนำไปสู่การศึกษาเพื่อปวงชน", *วารสารมหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร,* 1(2): 39-54.

อานนท์ ตั้งพิทักษ์ไกร (2544), *ความเสมอภาคของโอกาสฟื้นฟูสมรรถภาพทางการศึกษาและสังคมของคนพิการ: ศึกษากรณีคนพิการตาบอด,* วิทยานิพนธ์ปริญญาสังคมวิทยามหาบัณฑิต คณะรัฐศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

อาบเดือน คุ้มถนอม (2557), *แนวทางการจัดการแหล่งเรียนรู้ทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีสำหรับบุคคลที่มีความบกพร่องทางการเห็น,* วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

อารดา ครุจิต (2558), *หลักการผลิตเสียงบรรยายภาพ,* กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.

_____. (2559), "การศึกษาหลักการในการผลิตเสียงบรรยายภาพในรายการโทรทัศน์สำหรับคนพิการทางการเห็น", *วารสารศาสตร์,* 9(2): 87-127.

_____. (2560), *โทรทัศน์เพื่อการเข้าถึงของคนพิการ,* กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.

_____. (2563), "รายงานเรื่อง การเรียนร่วมเรื่องเสียงบรรยายภาพเพื่อคนพิการทางการเห็น", ในวิชาการวิจัยเชิงคุณภาพ คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ (เอกสารอัดสำเนา).

ภาษาอังกฤษ

Bordenave, D. (1994), "Participative Communication as a Part of Building the Participative Society", in White, S. et al. (eds.), *Participatory Communication: Working for Change and Development,* Thousand Oaks: Sage.

Brown, N. et al. (2013), "Tools and Strategies for Making Co-Teaching Work", *Intervention in School and Clinic,* 49(2): 84-91.

Bruce, J. and Kogovšek, D. (2020), "Inclusion, Inclusive Education and Inclusive Communication", Selected Topics in Education, 161-181.

Narula, U. (2006), *Communication Models,* New Delhi: Atlantic Publishers & Distributors.

Owen, W. (1984), "Interpretive themes in relational communication", *Quarterly Journal of Speech,* 70(3): 274-287.

Sanigampongsa, P. (2007), "Disability Issue Perceptions: Disability Rights and Disability as a Social Problem", *NIDA Development Journal,* 47(4): 1-47.

Ravindran, V. (2019), "Data Analysis in Qualitative Research", *Indian Journal of Continuing Nursing Education,* 20(1): 40.

Shannon, C. (1961), "Two-Way Communication Channels", in Proceedings of the Fourth Berkeley Symposium on Mathematical Statistics and Probability, Volume 1: Contributions to the Theory of Statistics, The Regents of the University of California.

West, R. and Turner, L. (2018), *Introducing Communication Theory: Analysis and Application,* New York: McGraw-Hill Education.

สื่อออนไลน์

โปรดปราน บุณยพุกกณะ (2563), "ปวินท์ เปี่ยมไทย วิศวกรตาบอดคนแรกของประเทศไทย เรียนอย่างไร จึงจบได้ด้วยเกียรตินิยมอันดับหนึ่งจากคณะวิศวกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย", สืบค้นเมื่อ 11 ตุลาคม 2563, จาก https://docs.google.com/document/d/1d8zOGwCHIGhgRcJ611Nx925ES3nZ9nHyhLVLVXAeiI/edit?fbclid=IwAR3J4CdQpD1BeVClYRxw4KOiU1BNebHUzSVIIOvld8aw-_YCL8ixvmNank

ศรยุทธ เอี่ยมเอื้อยุทธ (2560), "วัฒนธรรมทางสายตา", สืบค้นเมื่อ 25 ตุลาคม 2563, จาก http://mads.org/th/journals/visual-culture/

Cambridge Dictionary (n.d.), "Inclusivity", retrieved 17 October 2020, from https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/inclusivity

Imperial College London (2021), "What Is Inclusive Learning and Teaching and Why Is It Important?", retrieved 1 February 2021, from https://www.imperial.ac.uk/staff/educational-development/teaching-toolkit/inclusive-learning-and-teaching/what-is-inclusive-l earning-and-teaching-and-why-is-it-important/

โมนาลิซ่า: การตัดสินความงามในสื่อศิลปะตามทัศนะของนักคิด

เหมือนฝัน คงสมแสวง[1]

บทคัดย่อ

บทความเรื่อง “โมนาลิซ่า: การตัดสินความงามในสื่อศิลปะตามทัศนะของนักคิด” มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาว่า การตัดสินความงามของโมนาลิซ่าที่ปรากฏในสื่อต่างๆ ตามทัศนะของนักคิดแต่ละคนเป็นเช่นไร ผ่านการวิเคราะห์ตามแนวความคิดของนักคิดแต่ละคนที่มีความน่าสนใจ รวมทั้งสิ้น 5 คน ได้แก่ เพลโต คานท์ เพิร์ซ เบนจามิน และบาร์ธส์ ด้วยปัจจุบันเราพบเห็นโมนาลิซ่าปรากฏอยู่มากมาย นอกเหนือไปจากภาพวาดที่เป็นการปรากฏตัวครั้งแรกของเธอ ซึ่งปัจจุบันได้รับการดูแล ณ พิพิธภัณฑ์ลูฟวร์ ดังนั้น จึงเป็นที่น่าสนใจว่าความงามของเธอจะยังคงอยู่ในทุกหนแห่งไม่จำกัดด้วยกาลเมื่อเธอไปปรากฏในฐานะอื่นหรือไม่

ผลก็คือ เพลโตชี้ให้เห็นว่า ความงามของโมนาลิซ่าเป็นการจำลองความงามจากโลกแห่งแบบ คานท์ชี้ให้เห็นถึงความงามของโมนาลิซ่าที่ปรากฏให้เห็นจากความพึงพอใจของผู้รับสาร เพิร์ซชี้ให้เรามองความงามของโมนาลิซ่าเป็นภาพเหมือนของบุคคลและองค์ประกอบที่มีความงดงาม เบนจามินชี้ให้เห็นว่า ความงามของโมนาลิซ่ามีรัศมี และเมื่อได้รับการผลิตซ้ำก็ปรากฏรัศมีแบบใหม่เช่นกัน และบาร์ธส์ชี้ให้เห็นว่า โมนาลิซ่ามีความงดงามตามคำจำกัดความอันหลากหลาย ซึ่งไม่ว่าเราจะตัดสินความงดงามของเธอด้วยกรอบความคิดของนักคิดคนใด

---

* วันที่รับบทความ 15 มีนาคม 2564; วันที่แก้ไขบทความ 3 มิถุนายน 2564; วันที่ตอบรับบทความ 2 กันยายน 2564.

[1] อาจารย์ ดร. คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี.

ที่หยิบยกมา ความงามของเธอจะยังคงเปล่งประกายให้เราเห็นอยู่เสมอ ด้วยความที่เธอยังคงมีความเป็นเธอ และ เลโอนาร์โด ดา วินชี มิใช่ผู้เดียวที่ยึดกุมความงดงามของเธอ

คำสำคัญ: โมนาลิซ่า การตัดสินความงาม สื่อศิลปะ ทัศนะของนักคิด

Mona Lisa: Judging Beauty in Art Media with Thinkers' Viewpoints

Muanfun Kongsomsawaeng[2]

Abstract

The article titled, "Mona Lisa: Judging Beauty in Art Media with Thinkers' Viewpoints" aims at studying how the judgment of the Mona Lisa's beauty that appears in various media, according to the viewpoint of each thinker through the analysis of the concept of each thinker who are interesting, total 5 persons, including Plato, Kant, Peirce, Benjamin, and Barthes. Nowadays, we see a lot of Mona Lisa appearing. In addition to the painting that was her first appearance which is currently being taken care of by the Louvre Museum. So, it is interesting whether her beauty will be present everywhere and every time when she appears in another position or not. The result showed that, Plato pointed out that the beauty of the Mona Lisa is a beauty simulation of the world of form. Kant pointed out that the beauty of the Mona Lisa manifests herself from the spectators' pleasure. Peirce pointed out that the beauty of the Mona Lisa as a portrait of a beauty, both person and composition. Benjamin pointed out that the beauty of the Mona Lisa has an aura, and when it was reproduced, a new aura appeared as well. Barthes pointed out that the Mona Lisa is beautiful from various definitions. Regardless of how we judge her beauty by the conceptual framework of any thinker, her beauty will always continue to shine for

---

[2] Lecturer, Faculty of Communication Arts, Rambhai Barni Rajabhat University.

us with the fact that she still be herself, and Leonardo da Vinci was not the only one who took over her beauty.

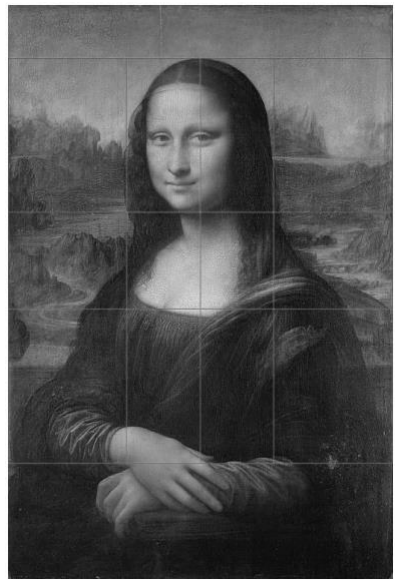
Keywords: judging beauty, Mona Lisa, art media, thinkers' viewpoints

ศิลปะ: ความงามของโมนาลิซ่า

ความงามเป็นสิ่งหนึ่งที่เคียงคู่กันกับการสร้างสรรค์ศิลปะมายาวนาน การตัดสินรูปอันปรากฏด้วยมาตรวัดความงามว่า ศิลปะชิ้นหนึ่งชิ้นใดมีความงดงามหรือไม่นั้น เป็นที่ถกเถียงกันมาเนิ่นนาน ไม่ว่าความงามนั้นจะเกิดมาจากความสุนทรีย์ของผู้พบเห็น การปั่นราคาจากกลุ่มผู้ขายในตลาดงานศิลปะ กระแสการสะสมงานซึ่งมีจำนวนชิ้นจำกัด คุณค่าจากการผูกพันกับเงื่อนเวลา เทคนิคและวิทยาการในการสร้างสรรค์ หรือเนื่องเพราะชื่อเสียงของศิลปิน เป็นอาทิ เหล่านี้คือเรื่องของการให้เหตุผลโดยยึดโยงกับหลักเกณฑ์บางประการตามความเชื่อถือของผู้ตัดสินทั้งสิ้น

สำหรับภาพวาดนั้น ปรากฏให้เราได้สัมผัสตั้งแต่สมัยก่อนประวัติศาสตร์ตามผนังถ้ำ โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อการสื่อสารแตกต่างกันไป และแม้จะมีการวาดภาพคนเหมือน (portrait) มาก่อนมากมาย แต่หนึ่งในกรณีของภาพวาดอันเป็นที่จดจำ และตกอยู่ในห้วงคำถามแห่งความงามคือ โมนาลิซ่า (Mona Lisa) ภาพวาดหญิงสาวผู้กุมความรู้สึกที่แสดงบนใบหน้าของศิลปินนามว่า เลโอนาร์โด ดา วินชี (Leonardo da Vinci) ซึ่งหากพิจารณาความงดงามของเธอด้วยเทคนิค Sfumato อันเป็นการวาดภาพที่มีการเปลี่ยนสีพื้นที่ที่ไม่อยู่ในจุดสนใจของสายตาให้จางลง ทำให้วัตถุระยะหน้ามีเส้นขอบที่คมชัด ส่วนวัตถุซึ่งอยู่ระยะหลังจะมีสีมัวลงและมีเส้นขอบที่พร่าเบลอ หรือพิจารณาตามสัดส่วนของศิลปะ เราคงปฏิเสธความงามอันเป็นสากลของเธอไปไม่ได้ เพราะสามารถทาบเท่ากันกับอัตราส่วนทองคำ (golden ratio) หรือ 1:1.618 ซึ่งนี่เป็นเพียงตัวอย่างของการพิจารณาความงามของเธอที่เห็นเด่นชัด และได้รับการกล่าวขานถึงโดยทั่วไป

ภาพที่ 1 โมนาลิซ่ากับอัตราส่วนทองคำ

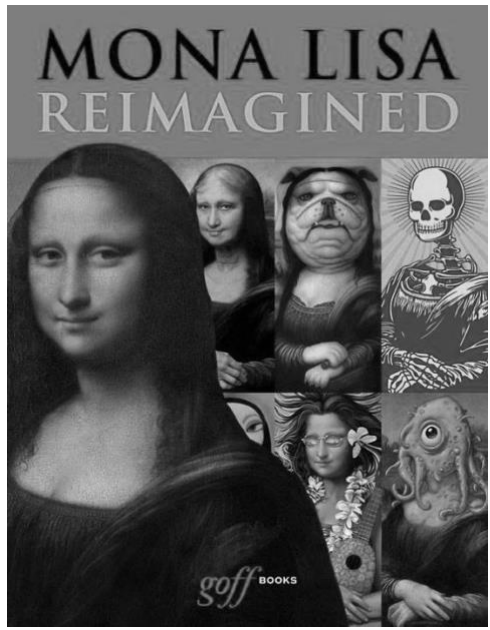


ที่มา: Meisner (2015)

อย่างไรก็ดี เรามิได้มองเห็นโมนาลิซ่าแต่เพียงที่พิพิธภัณฑ์ลูฟวร์ (Louvre Museum) กรุงปารีส ประเทศฝรั่งเศส ในฐานะผลงานสีน้ำมันอันเลอค่าที่มีอยู่เพียงชิ้นเดียวในโลกเท่านั้น เพราะทุกวันนี้ เรายังพบเธอในชีวิตประจำวันด้วย ไม่ว่าเราจะอยู่ส่วนใดของโลก หรือในช่วงเวลาใด ซึ่งในที่นี้ผู้เขียนมิได้หมายความถึงเพียงเฉพาะการปรากฏตัวของเธอในฐานะภาพวาด ซึ่งถูกนำเสนอซ้ำในรูปแบบของสื่อสิ่งพิมพ์ สื่ออิเล็กทรอนิกส์ และสื่ออื่นๆ ในฐานะภาพวาดของศิลปิน หากแต่หมายรวมถึงการปรากฏรูปของเธอในรูปแบบต่างๆ ที่ปรับเปลี่ยนการนำเสนอ และทำหน้าที่ในการสื่อสารไปจากเดิมด้วย อาทิ โมนาลิซ่าจากหนังสือ *Mona Lisa Reimagined* ซึ่งมีผลงานการแปลงโฉมของเธอกว่า 300 ชิ้น ตามลักษณะการนำเสนอเฉพาะตัวของศิลปินหลากหลายคน รวมทั้งสินค้าหลากหลายที่มีโมนาลิซ่าเป็นองค์ประกอบ อาทิ เหรียญที่ระลึก เสื้อผ้า กระเป๋า

รองเท้า จึงเป็นที่น่าสนใจว่า การที่เธอได้รับการผลิตซ้ำครั้งแล้วครั้งเล่า ซึ่งทำให้เธอได้แพร่ออกไปในรูปแบบต่างๆ นั้น การบอกว่าสื่อที่นำเสนอโมนาลิซ่ายังคงรักษาความงดงามของเธอไว้ได้หรือไม่จึงเป็นที่น่าสนใจ เพราะแน่นอนว่า ไม่มีใครสามารถสร้างเธอออกมาในฐานะต้นฉบับซ้ำได้อีก ฉะนั้น ทุกๆ การสื่อสารที่เกิดขึ้น ส่วนหนึ่งจึงเป็นการเน้นย้ำให้โมนาลิซ่ามีพื้นที่ร่วมสมัย

ภาพที่ 2 โมนาลิซ่าจากหนังสือ *Mona Lisa Reimagined*



ที่มา: เพชรมายา (2558)

บทความนี้จึงใคร่รู้ว่า หากใคร่ครวญตามที่นักคิดแต่ละคนได้ให้แก่นหลักเพื่อพิจารณาไว้ การมองความงดงามของโมนาลิซ่าซึ่งปรากฏตามสื่อต่างๆ นั้นจะเป็นอย่างไร บทความชิ้นนี้จึงมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาว่า การตัดสินความ

งามของโมนาลิซ่าซึ่งปรากฏอยู่ในสื่อศิลปะจำนวนมาก ไม่ว่าจะอยู่ในรูปแบบใด ตามทัศนะของนักคิดแต่ละคนจะเป็นเช่นไร ผ่านการวิเคราะห์ตามแนวความคิดของนักคิดแต่ละคนที่มีความน่าสนใจ เพื่อให้ผู้อ่านได้พิเคราะห์ผ่านมุมมองที่มีขอบเขตและกฎเกณฑ์แตกต่างกัน อันจะเป็นแนวทางสำหรับการชั่งใจในความงามและเข้าใจถึงปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้น

ทั้งนี้ ผู้เขียนได้เลือกกรณีของโมนาลิซ่า ซึ่งเป็นภาพวาดอันเป็นที่รู้จักและเป็นผลงานของศิลปินระดับโลก มาผนวกกับทัศนะของนักคิดที่น่าสนใจจำนวน 5 คน โดยได้เลือกสรรเพียงบางแนวคิดหรือทฤษฎีของพวกเขาเหล่านั้นเพื่อตอบคำถามของบทความชิ้นนี้ อันได้แก่ ทัศนะของเพลโตผ่านเรื่องโลกแห่งแบบ ทัศนะของคานท์ผ่านสุนทรียศาสตร์ ทัศนะของเพิร์ซผ่านทฤษฎีสัญศาสตร์ ทัศนะของเบนจามินผ่านการผลิตซ้ำ และทัศนะของบาร์ธส์ผ่านมรณกรรมของผู้ประพันธ์ ซึ่งการมีกรอบความคิดเพื่อเป็นจุดยืนในการพิจารณาเช่นนี้ จะช่วยให้เราเข้าใจและตัดสินความงามของโมนาลิซ่าที่ปรากฏในสื่ออันหลากหลายอย่างในปัจจุบันได้ง่ายขึ้น และทำให้ล่วงรู้ได้โดยไม่ยากว่า เลโอนาร์โด ดา วินชี ศิลปินผู้รังสรรค์เธอ จะยังเป็นผู้กุมเงื่อนไขความงดงามของเธออยู่หรือไม่ โดยผู้เขียนจะนำเสนอความงามของโมนาลิซ่าผ่านนักคิดแต่ละคน เรียงเป็นลำดับ

คิดตามเพลโตว่า

เพลโต (Plato) ผู้เชื่อในโลกแห่งแบบ กล่าวว่า รูปแบบเป็นสภาวะนามธรรม ซึ่งมีอยู่จริงได้โดยตัวเอง เพลโตถือว่าสิ่งที่อยู่ในโลกแห่งแบบ เป็นแม่แบบของสิ่งทั้งหลายที่เปลี่ยนแปลงอยู่เสมอ เป็นจริง เป็นสากล และสำคัญกว่าโลกแห่งผัสสะ โดยศิลปะอันปรากฏในโลกแห่งผัสสะนั้น เป็นการถ่ายทอดลอกเลียนมาจากสิ่งที่อยู่ในอุดมคติหรืออยู่ในโลกแห่งแบบ ซึ่งทำให้เราเคลื่อนออกจากความเป็นจริง มากไปกว่านั้น ความงดงามที่ปรากฏเป็นเพียงสิ่งจำลองเท่านั้น (กำจร สุนพงษ์ศรี, 2555: 113; ไพฑูรย์ พัฒน์ใหญ่ยิ่ง, 2541: 26-27)

หากคิดตามเพลโต แน่นอนว่า ความงามของโมนาลิซ่าที่ปรากฏ แม้จะเป็นภาพวาดต้นฉบับที่จัดแสดงในพิพิธภัณฑ์ลูฟวร์ ซึ่งวาดโดย เลโอนาร์โด

ดา วินชี ก็ยังนับเป็นสิ่งลอกเลียนแบบความงดงามมาจากโลกแห่งแบบผนวกกับการลอกเลียนลักษณะบุคคลที่ปรากฏในโลกแห่งผัสสะ ซึ่งบุคคลที่ว่า ก็เป็นการลอกเลียนมาจากแบบอีกทอดหนึ่งเช่นกัน โดยศิลปินใช้ทักษะความสามารถสร้างสรรค์ความงามนั้น สำแดงให้เราได้สัมผัสในโลกแห่งวัตถุ เป็นการถ่ายทอดความจริงที่มีอยู่ออกมาให้เห็นเป็นรูปธรรม ดังนั้น จึงกล่าวได้ว่า ทั้งภาพวาดของศิลปินและการผลิตสินค้าใดอันปรากฏภาพของโมนาลิซ่าเป็นองค์ประกอบ จึงเป็นเพียงการลอกเลียนแบบทั้งสิ้น หากแต่เป็นการสื่อสารออกมาเป็นลำดับใด และถอยห่างจากโลกแห่งแบบ และสิ่งที่ยึดโยงเพียงไร

สำหรับการสื่อสารความงาม ผู้ผลิตสินค้าบางรายมีความพยายามในการคัดลอกรูปแบบที่เป็นผลลัพธ์ของการจัดองค์ประกอบอันทำให้ความงามของเธอปรากฏ โดยใช้ภาพต้นฉบับของ เลโอนาร์โด ดา วินชี เป็นต้นแบบเพื่อการผลิตโดยตรง อย่างแทบจะไม่ได้เปลี่ยนแปลงองค์ประกอบใด เพียงแต่จัดสรรให้เข้ากันกับสื่อที่ผู้ผลิตจะนำเธอไปบรรจุเท่านั้น ราวกับว่า เธอเป็นตัวแทนของความงามที่แม้จะจำลองออกมาแล้ว แต่เป็นความงามที่ได้รับการการันตีว่า ถึงจะได้รับการผลิตซ้ำ ซ้ำแล้วซ้ำเล่า ก็ปฏิเสธได้ยากว่าไร้ความงามที่ดึงดูดให้ผู้คนต้องจับจ้องไปที่เธอ อย่างไรก็ดี สินค้าต่างๆ มากมายที่ผลิตออกมาขายตามท้องตลาดนั้น แม้จะเป็นการลอกเลียนแบบเพื่อสื่อถึงโมนาลิซ่า ทว่าก็ถูกบิดเบือน และลดทอนความเหมือนจากภาพต้นแบบด้วยเงื่อนไขอันเป็นตัวแปรในการผลิต อาทิ วัสดุและวิธีการ ตามแต่วาระโอกาส

ภาพที่ 3 ถุงเท้าโมนาลิซ่า

ที่มา: GROOVE BAGS (2020)

อย่างไรก็ดี ในเรื่อง *ปาร์เมนิเดส (Parmenides)* บทสนทนาของเพลโตที่เขียนในระยะหลัง เขาได้ยกเลิกทฤษฎีนี้ไป ผ่านบทสนทนาที่ปาร์เมนิเดสชี้ให้โสกราตีส (Socrates) เห็นว่า ในโลกแห่งแบบมีข้อบกพร่องเกี่ยวกับการรับรู้จากประสาทสัมผัสของมนุษย์ (ฮักซ์ลีย์ และคณะ, 1966/2540: 16)

คิดตามคานท์เอ่ย

อิมมานูเอล คานท์ (Immanuel Kant) ให้พิจารณาว่า ณ ขณะที่เราเห็นภาพนั้นเป็นอย่างไร วัตถุที่เราเห็นงดงามหรือไม่ โดยการตัดสินแต่ละครั้งนั้น ขึ้นอยู่กับตัวเราเป็นสำคัญ โดยนับว่า การพิจารณาตัดสินนี้เป็นเรื่องที่มาก่อนประสบการณ์ เป็นการตัดสินตามที่ปรากฏ ตามที่ตาเราสัมผัสเห็น และสัมพันธ์กับความพึงใจ ดังนั้น จึงเป็นการที่เราตัดสินความงามโดยปราศจากแนวความคิด แต่เป็นการตัดสินแบบไตร่ตรอง อันเป็นการค้นหาแนวความคิดที่

มิได้มีอยู่ การตัดสินความงามจึงเป็นอัตนัยที่เชื่อมโยงวัตถุกับความพึงพอใจทางสุนทรียศาสตร์ โดยการตัดสินความงามนั้น แบ่งออกเป็น 4 ส่วน (มหาวิทยาลัยรามคำแหง, 2544: 75-82) ได้แก่

1. การไม่เกี่ยวข้องกับผลประโยชน์ (Disinterestedness) อันเป็นการตัดสินตามความพึงพอใจที่มีลักษณะเป็นเสรี ความงามนั้นจึงเป็นความงามสำหรับทุกคน

2. ความเป็นสากล (Universality) เป็นสิ่งที่ก่อให้เกิดความพึงพอใจโดยไม่ต้องมีแนวความคิดใดมาเกี่ยวพัน และเมื่อสิ่งใดงดงาม จะมิใช่แต่เพียงเราเท่านั้นที่รู้สึกเช่นนี้ เพราะผู้อื่นจักยอมรับ และรู้สึกว่างามเช่นเดียวกัน จึงนับเป็นอัตนัยและมีความเป็นสากลไปในคราวเดียว

3. ความจำเป็น (Necessity) อันเป็นการยอมรับร่วมกันที่เป็นสากล

4. รูปแบบของเป้าหมาย (Form of Purpose) ความงามมีอยู่โดยเราไม่ได้เห็นตัวเป้าหมาย หากแต่เรามองเห็นว่า สิ่งหนึ่งๆ มีเป้าหมายอะไรบางอย่างอยู่ ไม่ว่าจะสามารถระบุได้หรือไม่ก็ตาม

ทั้งนี้ มนุษย์มีการรับรู้ที่จำกัดด้วยพื้นที่และเวลา การตัดสินความงามจึงเป็นชั่วขณะที่ตรงเข้ามายังความรู้สึกอย่างทันทีทันใด โดยไม่ผ่านกระบวนการคิด เป็นความพึงพอใจที่ไม่มีเรื่องผลประโยชน์ส่วนตัวเข้ามาเกี่ยวข้อง ไม่ใช้ผลประโยชน์อื่นใดเข้ามาตัดสินว่า ศิลปะที่อยู่เบื้องหน้างามหรือไม่ และไม่ว่าใครก็มีองค์กรรับรู้ที่เหมือนกัน ดังนั้น จงใช้ตัวของเราเองในการเกาะกุมอารมณ์ความรู้สึกไว้ อันเป็นสิ่งที่มนุษย์ทุกคนสามารถกระทำได้ แม้กระทำได้ต่างกันก็ตาม ฉะนั้น จึงเกิดการสื่อสารแลกเปลี่ยนซึ่งกันและกันได้ (universal communicable) ทั้งนี้ หากเราสามารถกระทำได้ นั่นหมายความว่า เราปราศจากอคติใดๆ ซึ่งจะส่งผลให้เราสามารถพูดคุยเรื่องความงามนี้กับทุกคนได้ โดยคานท์มองว่าทุกอย่างนั้นไม่เปลี่ยนแปลง มีความเป็นสากล มันเป็นของมันเช่นนั้นเอง การตัดสินแบบสุนทรียะจึงไม่มีแนวความคิดที่จำกัดตายตัว (คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, 2553)

หากคิดตามคานท์ ผู้เขียนวิเคราะห์ว่า เป็นการพิจารณาที่ง่ายที่สุดในกาลปัจจุบัน ซึ่งเราสามารถเจอโมนาลิซ่าได้แทบทุกหนแห่งในชีวิตประจำวัน ทั้งในรูปแบบที่เธอมีหน้าตาและองค์ประกอบแบบเดิมตามต้นฉบับ และรูปแบบที่ผิดเพี้ยนไปจากที่เคย จะไม่มีกฎเกณฑ์ใดเลยที่มาจำกัดความงดงามของภาคแห่งการผลิตซ้ำที่เกิดขึ้น ด้วยทุกคนพึงต้องตัดสินตามที่ปรากฏ ภายใต้โครงสร้างของสมองที่พิจารณาความงามได้เหมือนกัน ความงามมีความสัมพันธ์กับผู้เห็นเป็นสำคัญ แน่นอนว่า เราต้องตัดสินความงามนั้นอย่างฉับพลับทันใด โดยต้องไม่คำนึงว่า โมนาลิซ่าที่อยู่เบื้องหน้านั้น เป็นโมนาลิซ่าผู้ซึ่งเราเห็นเป็นภาพวาดที่ผ่านมาหลายยุคสมัย หรือเป็นภาพจำลองที่อยู่บนสื่อใด แตกต่างในกระบวนการผลิตหรือไม่ ใช้ประโยชน์ได้เพียงไหน มีหน้าที่ในการสื่อสารเช่นไร เพราะนั่นมิใช่สิ่งไม่จำเป็น สิ่งจำเป็นคือ เมื่อเราได้เห็นงานที่มีภาพของโมนาลิซ่าเป็นองค์ประกอบ ไม่ว่าจะเป็นรูปแบบใด เราได้สัมผัสความพึงใจโดยไม่มีวัตถุประสงค์อื่นใดใช่หรือไม่ ทั้งนี้ ด้วยในโลกของความงาม คำอธิบายใดมิได้จำเป็น เราสามารถชื่นชอบ และมองเห็นความงดงามอันเป็นสากลของเธอได้โดยไม่จำเป็นต้องอธิบาย

ทั้งนี้ ยังมีทัศนะของฌิลเลอร์ (Friedrich Schiller) เป็นส่วนเสริมให้กับคานท์อีกด้วย ดังที่เขากล่าวว่าจุดหมายของศิลปะคือความงาม (ซึ่งก็เหมือนกับคานท์เอ่ย) อันเป็นแหล่งที่มาของสิ่งซึ่งให้ความพึงใจ โดยไม่ต้องมีประโยชน์ในทางปฏิบัติ ดังนั้น อาจเรียกได้ว่าศิลปะเป็นเกมการละเล่นอย่างหนึ่ง ไม่ใช่ความหมายของการไร้ความสำคัญ หากแต่เป็นความหมายของการทำให้ประจักษ์ โดยไม่มีจุดมุ่งหมายอย่างอื่นนอกเหนือไปจากจุดหมายในความงาม (ตอลสตอย, 2551: 145-147)

คิดตามเพิร์ซพูด

ทฤษฎีสัญศาสตร์ (Semiotic) ของ ชาร์ลส์ แซนเดอร์ส เพิร์ซ (Charles Sanders Peirce) เขาให้นิยามของสัญญะว่า คือ “บางสิ่งบางอย่างที่สำหรับบางคนแล้ว จะยืนแทนความหมายของบางสิ่งบางอย่างในบางกรณี” (กาญจนา

แก้วเทพ และสมสุข หินวิมาน, 2553: 418) เขาให้ความสำคัญกับประเภทและระยะห่างระหว่างรูปสัญญะกับวัตถุอ้างอิงที่เป็นของจริง โดยแบ่งรูปสัญญะออกเป็น 3 ประเภท เรียงลำดับตามระยะห่าง จากน้อยที่สุดไปถึงมากที่สุด ได้แก่ **ภาพเหมือน (icon)** หมายถึง สัญญะที่มีความคล้ายคลึง เลียนแบบ หรือจำลองวัตถุอ้างอิงของจริงมากที่สุด ถัดมาคือ **ดัชนี (index)** หมายถึง ความสัมพันธ์ระหว่างสัญญะกับวัตถุอ้างอิงของจริงแบบเป็นแบบสาเหตุ-ผลลัพธ์ (causal relations) กล่าวคือ สิ่งหนึ่งเป็นต้นเหตุของอีกสิ่งหนึ่ง และสุดท้าย **สัญลักษณ์ (symbol)** หมายถึง สัญญะที่ไม่มีความเกี่ยวข้องกับวัตถุอ้างอิง เป็นการถูกนำมาใช้เป็นสัญลักษณ์แทน (representation) เป็นความสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นจากข้อตกลงร่วมกัน (กาญจนา แก้วเทพ และสมสุข หินวิมาน, 2553: 418-419; บวรสรรค์ เจี่ยดำรง, 2560: 147-149; สุรพงษ์ โสธนะเสถียร, 2561: 113-114)

หากคิดตามเพิร์ซ นั่นเท่ากับว่า แม้ภาพโมนาลิซ่านั้นจะเป็นภาพที่รังสรรค์โดย เลโอนาร์โด ดา วินชี แต่อาจกล่าวได้ว่า เธอเป็นเพียงตัวแทนของการเลียนแบบอย่างหนึ่งเท่านั้น ตามทฤษฎีสัญศาสตร์ภาพวาดนั้น นับเป็นภาพเหมือน (icon) เนื่องเพราะมีความคล้ายคลึงกับวัตถุต้นแบบสูง ไม่ว่าศิลปินจะวาดตามตัวแบบที่เป็นมนุษย์ซึ่งมีตัวตนจริงหรือไม่ก็ตาม สอดคล้องตรงตามที่สุรพงษ์ โสธนะเสถียร (2561: 119) ได้ระบุไว้ว่า “ภาพวาดเหมือนจริง แม้จะเป็นภาพของโมนาลิซ่า แต่ก็อาจถูกรับรู้ได้เพียงแค่สิ่งที่เหมือนกับสิ่งที่มันเป็นตัวแทน ซึ่งแสดงให้เห็นถึงความเป็นขนบธรรมเนียมประเพณียังคงเป็นประดิษฐกรรมของมนุษย์ แม้จะพยายามเลียนแบบธรรมชาติที่สุดของมันแล้วก็ตาม”

อย่างไรก็ดี หากมองโมนาลิซ่าเป็นสัญญะแทนความงดงามแห่งยุคสมัย สามารถกล่าวได้ว่า เธอนั้นเป็นดัชนีชี้วัดความงามแห่งยุคฟื้นฟูศิลปวิทยาการ เพราะการเกิดขึ้นของโมนาลิซ่ามีความเชื่อมโยงกันกับเงื่อนไขความงามในยุคดังกล่าว ทั้งแนวความคิด เทคนิคการรังสรรค์ และกาลสมัยที่ศิลปินเจ้าของภาพผู้เป็นหนึ่งในตัวแทนแห่งยุค แต่หากมองถึงสินค้ามากมายที่ปรากฏหน้าตาของเธอทั้งโดยการคัดลอกราวกับเป็นภาพเหมือน หรือมีการลดทอน เพิ่มเติม ดัดแปลงรูปแบบที่ปรากฏ โดยผู้ผลิตเลือกใช้ลักษณะท่าทาง การจัดวางองค์ประกอบ

เหมือนที่ทำให้ผู้คนสามารถยังคงคิดเชื่อมโยงกับโมนาลิซ่าได้ ซึ่งแม้จะไม่ได้คัดลอกมาทั้งหมด แต่มองปราดเดียวก็รู้ว่าเป็นโมนาลิซ่า ความงามตามการจำลองนั้น เราจึงสามารถถอดรหัสว่าเป็นเธอได้ในทันที และนับเป็นภาพเหมือน (icon) ของเธอในทางหนึ่ง

ฉะนั้น ความงามที่มีจึงยังปรากฏอยู่ แต่ปรับเปลี่ยนรูปแบบไป ไม่ว่าจะมีการแปรไปผนวกกับสื่อใดก็ตาม ตามความงอกเงยที่เกิดจากความสัมพันธ์ระหว่างสื่อหนึ่งๆ กับลูกเล่นทางศิลปะของยุคสมัย ซึ่งจากภาพกระเป๋าสตางค์โมนาลิซ่า จะเห็นได้ว่า หากคิดตามที่เพิร์ซพูด เราจะสามารถมองเห็นโมนาลิซ่าเป็นหนึ่งในการแสดงออกของภาพเหมือน (icon) ซึ่งบรรจุความงามและสื่อสารได้อย่างไม่มีจุดสิ้นสุด

ภาพที่ 4 กระเป๋าสตางค์โมนาลิซ่า

ที่มา: Fashion News Idols (2557)

คิดตามเบนจามินกล่าว

การเกิดของอุตสาหกรรมทางวัฒนธรรม ในสังคมทุนนิยมที่ระบบสายพานการผลิตขนาดใหญ่ (mass production) นั้น ผู้ผลิตได้เห็นโอกาสของการนำวัฒนธรรมชั้นสูงที่มีอยู่ ซึ่งบรรจุความงดงาม ความสูงส่ง สุนทรียะ มีรสนิยม คุณค่าในเชิงศิลปะ ความมีเพียงหนึ่งเดียว และเล็งเห็นว่าสามารถจัดจำหน่ายได้ มาทำให้กลายเป็นสินค้า (commodification of culture) ด้วยการผลิตจำนวนมากอย่างเป็นมาตรฐานเดียวกัน (standardization) จัดจำหน่ายแพร่กระจายไปในวงกว้าง เพื่อแสวงหาผลกำไร และทำให้เกิดการบริโภคแบบมวลชน (mass consumption) ขึ้น จากการนำผลงานศิลปะมาผลิตซ้ำ ผ่านเทคโนโลยีและเครื่องจักรกลนี้เอง เป็นเหตุให้เกิดภาพของโมนาลิซ่าอีกมากมาย ซึ่งเบนจามินกล่าวว่า สิ่งที่เกิดขึ้นนี้อาจไม่กระทบกับโมนาลิซ่า ชิ้นงานที่เป็นศิลปะของจริงอันเป็นต้นแบบ อย่างไรก็ดี คุณค่าที่บรรจุอยู่ในภาพโมนาลิซ่าของจริง หรือผลงานศิลปะของจริงนั้น มีความเชื่อมโยงกับการปรากฏตัวซ้ำของเธอเอง เมื่อใดก็ตามที่มีการนำภาพของโมนาลิซ่าไปผลิตซ้ำไม่ว่าจะเป็นไปในรูปแบบใด สื่อนั้นๆ จะลดทอนรัศมี (aura) แบบเดิมลงไปทุกชั่วขณะ (กาญจนา แก้วเทพ และสมสุข หินวิมาน, 2553: 286-291; บวรสรรค์ เจี่ยดำรง, 2560: 88-89; อรรถสิทธิ์ สิทธิดำรง และพิพัฒน์ พสุธารชาติ, 2558: 54)

หากคิดตาม วอลเตอร์ เบนจามิน (Walter Benjamin) กล่าวโมนาลิซ่าที่ปรากฏให้ผู้คนได้สัมผัสผ่านสื่อต่างๆ จะมีความแตกต่างกับตัวเธอที่อยู่ในพิพิธภัณฑ์อย่างเห็นได้ชัดในประเด็นของการมีรัศมี (aura) โดยใช่ว่าเมื่อมีการผลิตซ้ำรัศมีที่เธอเคยมีจะหมดไป ความงามของเธอจะสูญสิ้นในทันใด เนื่องเพราะเมื่อได้รับการผลิตซ้ำรัศมีที่เกิดขึ้นจะเป็นรัศมีแบบใหม่ ซึ่งจะมีมาตรฐานที่สร้างขึ้นเพื่อการตัดสินไว้เป็นเงื่อนไขในลักษณะใหม่อันแตกต่างจากภาพวาด มากกว่าที่จะมองว่า รูปโมนาลิซ่าเพียงหนึ่งเดียวที่อยู่ในพิพิธภัณฑ์ลูฟวร์คือภาพที่มีรัศมี ส่วนที่พบเจอในรูปแบบอื่นนั้นเป็นเพียงสิ่งซึ่งไร้รัศมี นั่นหมายถึงการสร้างประชาธิปไตยทางวัฒนธรรม (cultural democracy) ในระดับหนึ่งเปิดโอกาสให้หลายต่อหลายคนได้เป็นเจ้าของผู้ครอบครองหญิงสาวผู้มีรอยยิ้ม

อันน่าพิศวงในรูปแบบต่างๆ ผ่านการผลิตซ้ำที่ปรากฏอย่างหลากหลายนั้น ได้สัมผัสกับความงามในรูปแบบหนึ่งเช่นกัน

เมื่อโมนาลิซ่าได้รับการผลิตซ้ำครั้งแล้วครั้งเล่า และก้าวเข้าสู่ชีวิตประจำวันของผู้คนมากขึ้น ส่งผลให้แต่เดิมที่เธอมีความห่างไกล (distance) เหลือเกินด้วยระยะทาง มูลค่า และเงื่อนไขอื่นในการจะเป็นผู้ครอบครอง ได้รับการทดแทนด้วยความใกล้ชิด (intimacy) เกิดวัตถุประสงค์ในการสื่อสารอื่นที่แตกต่างไปจากเดิม ทั้งนี้ แม้ในบางครั้งโมนาลิซ่าจะปรากฏบนสิ่งของเครื่องใช้ ทว่าหล่อนก็ยังคงทำหน้าที่เชิงสุนทรียะให้กับผู้คนที่ใช้หรือพบเห็นเธอนอกพิพิธภัณฑ์ลูฟวร์ได้เช่นกัน ผู้คนมีโอกาสที่จะเข้าถึงเธอมากขึ้นโดยไม่ต้องไปถึงฝรั่งเศส และคาดว่าเธอก็ยังจะเป็นหนึ่งในหญิงสาวที่มีคนพูดถึง แม้จะไม่เคยได้สัมผัสกับตัวเธอที่เป็นต้นฉบับ ซึ่งหมายถึงว่า การเข้าถึงตัวเธอนั้น มิได้เป็นการได้รับการสงวนสิทธิ์ไว้ให้คนเฉพาะกลุ่มอีกต่อไป นับเป็นการต่อชีวิตผ่านการตัดสินความงาม ซึ่งเป็นที่ยอมรับของสาธารณชน อันสะท้อนผ่านการเลือกบริโภคสินค้าที่มีภาพของโมนาลิซ่า รวมทั้งไม่ต้องกังวลต่อการพิจารณาเลยว่า แม้รัศมีที่เธอมีจะเปลี่ยนแปลงไปจากต้นฉบับ แต่เชื่อได้ว่า ทุกๆ ที่ที่เธอปรากฏตัว เธอฉายรัศมีและเป็นที่จดจำได้

คิดตามบาร์ธส์บอก

สัญลักษณ์หรือชุดของสัญลักษณ์ที่ใช้ในการสื่อสารแต่ละครั้งนั้น ใช้เพื่อแบ่งปันความหมายร่วมกันระหว่างผู้สื่อสาร ซึ่งหมายรวมทั้งผู้ส่งและผู้รับสาร โดยความหมายที่สื่อถึงกัน มี 2 ลักษณะคือ ความหมายตามรูปศัพท์ หรือความหมายโดยตรง (denotation) ที่เป็นความหมายตรงตามพจนานุกรม และความหมายตามนัย หรือความหมายโดยนัย (connotation) ที่เป็นความหมายแฝงอันเกิดขึ้นเพราะสังคมกำหนด หรือเกิดขึ้นตามกระแส จนกลายเป็นความหมายที่ยอมรับกันโดยทั่วไป ซึ่งอาจถาวรหรือชั่วคราวก็ได้ (กาญจนา แก้วเทพ, 2554: 305; สุรพงษ์ โสธนะเสียร, 2557: 258) ทั้งนี้ โรล็องด์ บาร์ธส์ (Roland Barthes) ได้ระบุว่า แท้จริงแล้วผู้รับสารนั้นเป็นผู้สร้างความหมายของสารได้ด้วย

ตัวเอง โดยไม่ขึ้นอยู่กับว่า ผู้ส่งสารต้องการจะสื่อสารสิ่งใด เพราะเมื่อสารนั้นส่งมาถึงผู้รับสาร จึงจะเกิดการอ่านความหมาย ดังนั้น ผู้รับสารแต่ละคนจึงต่างเป็นผู้สร้างความหมายขึ้นเอง แม้จะรู้หรือไม่รู้ว่าผู้ส่งสารมีเจตนาเป็นเช่นไร อันเป็นผลให้ตัวบทมีความลื่นไหลอยู่เสมอ ไม่หยุดนิ่งตายตัว รวมทั้งเปิดกว้างต่อความสงสัยทั้งปวง จึงส่งผลให้ตัวบทปฏิเสธที่จะเปิดเผยความหมายสุดท้ายที่มีความตายตัวชัดเจนออกมาด้วย (กาญจนา แก้วเทพ และสมสุข หินวิมาน, 2553: 429-430; ซาร์ดาร์ และเคอร์รี่, 2005/2548: 74-75)

หากคิดตามบาร์ธส์บอก โมนาลิซ่าจะมีความหมายมากกว่าภาพหญิงสาวอันเป็นงานศิลปะชิ้นหนึ่ง เธอเป็นมากกว่าภาพวาด เธอเป็นสัญลักษณ์แทนความเฟื่องฟูของยุคฟื้นฟูศิลปวิทยาการ (Renaissance) เป็นพื้นที่เก็บงำความลับของ เลโอนาร์โด ดา วินชี เป็นสิ่งแสดงลักษณะเฉพาะตัวในการรังสรรค์และความช่ำชองของศิลปิน เป็นตัวแทนการนำเสนอของศิลปะควบคู่กับคณิตศาสตร์ เป็นการต่อสู้ของศิลปินในการแสดงแบบที่ยิ้มมุมปาก ซึ่งไม่เคยปรากฏมาก่อน เนื่องเพราะโดยประเพณีแล้วภาพเหมือนที่เคยทำกันมานั้นจะไม่ยิ้ม เป็นมรดกทางศิลปะของมวลมนุษยชาติ เป็นอาทิ

อย่างไรก็ดี เมื่อในปัจจุบันเกิดโมนาลิซ่าคนที่สอง สาม สี่ ห้า และเพิ่มจำนวนมากขึ้นเรื่อยๆ อย่างมหาศาลผ่านสื่อต่างๆ เธอก็มีความหมายตามนัยแยกแตกแขนงออกไปอีก เป็นต้นว่า เป็นความงามที่ทุกคนสามารถเข้าถึงได้โดยจับต้องได้ในชีวิตประจำวันจริงๆ มิใช่การต้องไปเยี่ยมเยียนเธอที่พิพิธภัณฑ์ลูฟวร์ เป็นการได้ครอบครองผลงานศิลปะโดยพาเธอมาไว้บนฝาผนังบ้านของตัวเอง ซึ่งให้ความรู้สึกถึงความมีรสนิยมของเจ้าของบ้านไม่ต่างกับการมองเห็นเธอที่พิพิธภัณฑ์ เป็นภาพลายแพทเทิร์นที่ใช้พิมพ์ลงเสื้อผ้า เพื่อแสดงความรักในศิลปะของผู้ซื้อไปสวมใส่ หรืออาจเป็นเพียงสินค้าที่ระลึกรูปแบบหนึ่งที่มีการพิมพ์ลายหญิงสาวคนหนึ่งตามความคิดเห็นของใครบางคนเท่านั้น

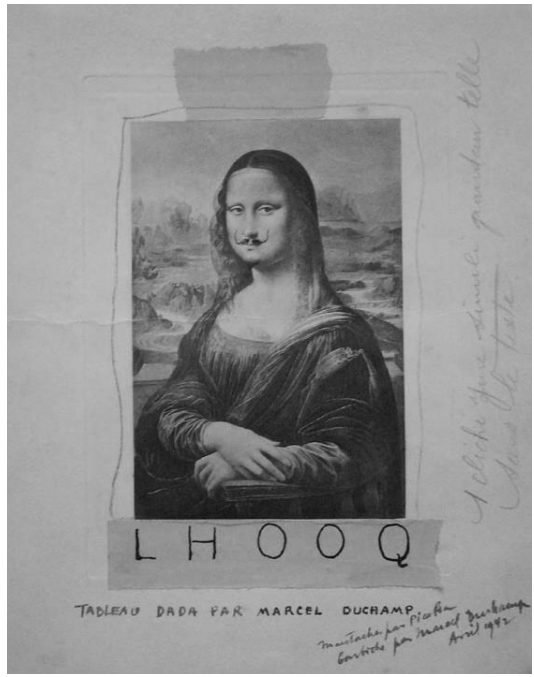
นอกจากความหมายทั้งโดยตรงและโดยนัยที่กล่าวไปแล้วข้างต้น ผู้เขียนมีความประสงค์ที่จะสื่อสารอย่างชัดแจ้งด้วยว่า ผู้ที่สร้างความหมายต่อความงามของโมนาลิซ่านั้นคือผู้รับสารนั่นเอง เพราะการที่เธอจะมีความงดงามหรือไม่

ในระดับมากน้อยเพียงใด และอยู่ในฐานะอะไรนั้น มิได้อยู่ในอำนาจการควบคุมของศิลปินผู้รังสรรค์เธอขึ้นมา ไม่ขึ้นอยู่กับผู้กำหนดเกณฑ์ในการพิจารณาความงดงามตามยุคสมัย รวมทั้งไม่ได้เกิดจากเจ้าของผลิตภัณฑ์ต่างๆ ที่ชักชวนเธอไปปรากฏกายเป็นผู้ระบุไว้ มากไปกว่านั้น ยังไม่มีผู้ใดสามารถระบุได้ว่า ความหมายของโมนาลิซ่าจะมีจุดสิ้นสุดที่ใด นั่นหมายถึง โมนาลิซ่าจึงยังคงจะเก็บงำความลับของความหมายของตัวเธอเองเช่นเดียวกับใบหน้าที่เป็นปริศนาแห่งความรู้สึกของเธอต่อไป

อย่างไรก็ดี ความทั้งหมดที่ผู้เขียนได้กล่าวไปข้างต้นนั้น เป็นการสร้างความหมายและคาดการณ์เกี่ยวกับความหมายจากผู้เขียนเองทั้งสิ้น โดยพิจารณาจากทั้งภาพวาดโมนาลิซ่าของจริง และภาพโมนาลิซ่าอีกหลากหลายที่ปรากฏตามสื่ออื่น โดย เลโอนาร์โด ดา วินชี ศิลปินผู้รังสรรค์ภาพโมนาลิซ่าได้หมดหน้าที่ดูแลเธอไปเสียแล้ว แต่ดูเหมือนว่า เขาได้มอบบทสนทนาโต้ตอบกับผู้เขียน สำทับในประเด็นนี้ไว้เป็นที่เรียบร้อยแล้ว ผ่านประโยคจำประโยคหนึ่งของเขาที่ว่า “Art is never finished, only abandoned. [ศิลปะไม่เคยเสร็จสิ้น, ถูกปล่อยไว้เท่านั้น]” (Goodreads, 2564) ซึ่งเมื่อพิจารณาแล้ว ก็สอดรับอย่างลงตัวกับเรื่องมรณกรรมของผู้ประพันธ์ของบาร์ธส์ ซึ่งกล่าวถึง ตัวบทที่มีความลื่นไหล ไม่มีความหมายที่ตายตัว เปิดกว้างต่อการตีความ และได้รับการสร้างความหมายโดยผู้อ่านตัวบทนั้นๆ มิได้ขึ้นอยู่กับผู้ประพันธ์หรือในที่นี้คือศิลปินแต่อย่างใด

ทั้งนี้ หากพิจารณาจากกรณีตัวอย่างผลงานของ มาร์เซล ดูช็องป์ (Marcel Duchamp) จะเห็นได้ชัดถึงความงามที่เกิดขึ้น

ภาพที่ 5 โมนาลิซ่าโดย Marcel Duchamp



ที่มา: Wikipedia, 2021

เมื่อพิจารณาย้อนกลับไป ดูช็องป์ได้เคยชี้ให้เห็นว่า สิ่งของสำเร็จรูปนั้นสามารถเป็นศิลปะได้ หากแยกออกมาจากบริบทเดิม การทำหน้าที่เดิม และความหมายเดิม นั่นเท่ากับว่า เขาได้บริหารจัดการการสื่อสาร เพื่อสร้างความหมายสัญญะใหม่ให้กับสิ่งที่ไม่นับเป็นศิลปะ ให้กลายเป็นผลงานศิลปะได้ ควบคู่ไปกับการตั้งคำถามกับสถานะผูกพันกันระหว่างศิลปะกับตัวศิลปิน ดังกรณีผลงานประติมากรรมน้ำพุ *Fountain*[3] ซึ่งผู้เขียนพบการตั้งคำถามดังกล่าวใน

[3] ผลงาน readymade ที่ มาร์เซล ดูช็องป์ นำโถสุขภัณฑ์มาทำเป็นผลงานศิลปะ โดยนำมาวางกลับหัว ตั้งชื่อผลงานว่า *Fountain* และลงชื่อว่า R. Mutt ส่งเข้าร่วมแสดงในนิทรรศการศิลปะของสมาคมศิลปินอิสระในนิวยอร์ก (Society of Independent Artists) เมื่อปี ค.ศ. 1917.

L.H.O.O.Q. ผลงานการผลิตซ้ำภาพของโมนาลิซ่าที่สื่อสารไปในทางเสียดสีล้อเลียน และท้าทายเช่นกัน ดูช็องป์เขียนหนวดเคราเพิ่มเติมเข้าไปเป็นองค์ประกอบภาพ และตั้งชื่อว่า *L.H.O.O.Q.* ซึ่งเป็นคำเล่นสำนวนที่แสดงถึงข้อความเสียดสีโมนาลิซ่า ในทางหนึ่งจึงเป็นการประชดประชันต้นฉบับ ศิลปะ ศิลปิน และผู้รับสารด้วย ถึงกระนั้น ก็ทำให้เราเห็นว่า แม้การผลิตซ้ำจะไม่ได้เป็นไปในเชิงบวกต่อโมนาลิซ่านัก แต่รูปลักษณ์ของเธอยังคงความงดงามไว้ในฐานะผลงานศิลปะ และมีความงดงามจากการสำแดงความเฉพาะตัวของศิลปิน

บทส่งท้าย

การตัดสินความงามของโมนาลิซ่าในสื่อต่างๆ ปรากฏวิธีการอยู่มากมาย โดยไม่ว่าเป็นไปตามทัศนะของนักคิดคนใด ล้วนมีมุมมองให้พิจารณาอย่างน่าสนใจทั้งสิ้น อย่างไรก็ดี ยังมีวิธีการตัดสินความงดงามของเธอผ่านทัศนะของนักคิดอีกมากมายที่ยังมิได้หยิบยกมากล่าวถึง ดังนั้น จึงขึ้นอยู่กับว่า เราในฐานะผู้รับสารจะเลือกถอดความโมนาลิซ่าที่เราได้พบเจออย่างไร

การนำศิลปะมาผนวกเข้ากันกับวัสดุและวิธีการอันเอื้อต่อการผลิตซ้ำ ไม่ว่าจะเป็นไปเพื่อการสร้างตัวบทที่มีปริมาณน้อยหรือมากนั้น ยังคงนับเป็นศิลปะอยู่ในอีกรูปแบบหนึ่ง เราจะได้พบกับการเปิดกว้างในการยอมรับความงามของโมนาลิซ่าผ่านตัวบทมากขึ้น และไม่ว่าจะพิจารณาตามทัศนะของเพลโต คานท์ เพิร์ซ เบนจามิน หรือบาร์ธส์ โมนาลิซ่าทั้งหลายที่เราพานพบ ต่างก็มีคุณค่าความงามทั้งสิ้น และเราก็ไม่จำเป็นต้องจัดระดับแยกคุณค่าของโมนาลิซ่าแต่ละคนอย่างที่ ฌาคส์ ร็องซีแยร์ (Jacques Ranciere อ้างถึงใน ไชยรัตน์ เจริญสินโอฬาร, 2561: 221-222) บอกไว้ว่า “สิ่งที่ระบอบสุนทรียศาสตร์ทำ คือแตกหักกับการจัดชั้นสูงต่ำของศิลปะ พร้อมให้ความสำคัญกับสิ่งธรรมดาสามัญในชีวิตประจำวัน ในระบอบสุนทรียศาสตร์ศิลปะไม่ได้ถูกนิยามโดยวิธีการทำ แต่ด้วยวิธีการรับรู้” ซึ่งสอดรับกับจุดยืนของหลังสมัยใหม่ (postmodern) ที่เกิดการยอมรับในการลบเลือนเส้นแบ่งระหว่างวัฒนธรรมชั้นสูงและวัฒนธรรมประชานิยม ทำให้เส้นแบ่งระหว่างงานศิลปะพร่าเลือน

จากกรณีโมนาลิซ่าที่ได้รับการผลิตซ้ำซึ่งเราพบเจอ จึงไม่มีความจำเป็นที่โมนาลิซ่าหรือศิลปะชั้นสูงอื่น จะต้องผูกพันกับสิ่งที่เป็นชั้นสูงเช่นเดียวกัน ผู้รับสารพึงคิดว่า นี่คือการจำลองความงามจากโลกแห่งแบบผ่านเทคนิคบางประการที่ผันเปลี่ยนไปเรื่อยๆ ให้เราได้สัมผัส หรือโปรดคิดตามความพึงพอใจ พิจารณาความหมายที่เป็นไป เพราะมิติที่ผู้อื่นมองเห็น เราอาจไม่สามารถเข้าใจได้ มุมมองที่เราพิจารณาไปถึง สำหรับผู้อื่นอาจมีเส้นผมบังภูเขา โปรดคิดว่าเธอเป็นภาพเหมือนของสิ่งใดสิ่งหนึ่งหรือเป็นการเชื่อมโยงเพื่อสื่อถึงศิลปะ ฉะนั้น จึงมีความงามไม่แพ้กัน โปรดคิดว่าการได้เจอเธอตามที่ต่างๆ เป็นการผลิตซ้ำที่นับเป็นการกระจายความเท่าเทียมแห่งการครอบครอง ที่มิได้ทำให้โมนาลิซ่าต้นแบบมีรัศมี (aura) เจือจางลงหรือหายไป มากไปกว่านั้น ยิ่งผลิตซ้ำมากเท่าไร ก็ยิ่งเหมือนย้ำคุณค่างานต้นฉบับ และทำให้ศิลปะต้นแบบตัวจริงเป็นที่รู้จัก มีมูลค่าและเป็นที่ต้องการมากยิ่งขึ้น รวมทั้งชิ้นงานที่ผลิตซ้ำนั้นก็สามารถสร้างรัศมีใหม่ในรูปแบบของตัวเองได้เช่นกัน โปรดคิดว่าเธอมีความงดงาม ซึ่งมีคำจำกัดความที่หลากหลายเสียเหลือเกิน มากเกินกว่าเราจะคาดไปถึง และซ่อนนัยของความหมายอย่างที่เราจะยังคงได้รับรู้เพิ่มขึ้นเรื่อยๆ อย่างไม่รู้จบเป็นแน่

ดังนั้น ไม่ว่าจะอยู่ในบริบทใด ในห้วงเวลาไหน ณ สถานที่ใดที่โมนาลิซ่าไปปรากฏ เธอจะยังคงแสดงถึงความงามให้เราแม้เพียงคนใดคนหนึ่งสัมผัสได้ นั่นจึงยังทำให้เกิดการสานต่อความมีชีวิตของเธอที่ยังคงทำให้เธอเป็นวัฒนธรรมที่ได้รับการบันทึกไว้ (recorded culture) ตามทัศนะของ เรย์มอนด์ วิลเลียมส์ (Raymond Williams) ผ่านการได้รับการผลิตซ้ำ ทำให้เกิดพื้นที่เปิดของตัวบทอย่างที่ จูเลีย คริสเตวา (Julia Kristeva) ซึ่งเอ่ยถึงแนวความคิดเรื่องความสัมพันธ์ระหว่างตัวบท ที่เข้ามาแทนที่ความสัมพันธ์ระหว่างเอกัตบุคคล และตามที่บาร์ธส์ระบุว่า ตัวบทหนึ่งๆ สัมพันธ์โยงใยไม่มากก็น้อยกับตัวบทอื่นๆ ที่มีมาก่อนหน้าที่อยู่ร่วมสมัยกัน และที่จะปรากฏติดตามมา ในลักษณะที่เรียกว่าสัมพันธบท (intertextuality) นั่นเอง (กาญจนา แก้วเทพ และสมสุข หินวิมาน, 2553: 663-666; นพพร ประชากุล, 2543: 177; บาร์ตส์, 1957/2547: 147-148)

หากเป็นเช่นนี้ เท่ากับว่าโมนาลิซ่าที่กรุงปารีสก็มิใช่ต้นฉบับอย่างแท้จริง เพราะเธอเองมีความสัมพันธ์กับภาพเหมือน (portrait) ซึ่งมีมาก่อนหน้าในทางหนึ่ง แม้จะมีเทคนิคการสร้างสรรค์ที่ต่างออกไป ทั้งยังเกี่ยวเนื่องกับงานในยุคสมัยที่เกิดขึ้น ไม่เช่นนั้นคงไม่นับจัดรวมว่าเป็นผลงานในยุคเดียวกัน เชื่อมโยงกับตัวคัดลอกของเธอที่มีจำนวนมหาศาลซึ่งปรากฏผนวกกับสินค้ามากมาย ด้วยเกี่ยวข้องเป็นต้นแบบของโมนาลิซ่าที่เราพบเห็นการผลิตซ้ำเหล่านั้น ซึ่งเชื่อมร้อยกับตัวแปรอีกมากมาย ตามแต่ผู้ส่งสารจะเลือกนำเสนอเป็นไปเช่นไร โดยจะปรากฏในรูปแบบที่ในวันนี้เรายังคาดไปไม่ถึงนับอนันต์ และไม่ว่าใครจะเป็นผู้สร้างเธอก็ตาม เธอจะยังคงมีความสัมพันธ์โยงใยกับตัวเธอเมื่ออดีต สัมพันธ์กับตัวบทแวดล้อมในกาลสมัยเดียวกันกับเธอ และแน่นอนว่าสัมพันธ์ไปยังตัวบททั้งหลายที่จะเกิดขึ้นอีกด้วย มากไปกว่านั้น ความงดงามของโมนาลิซ่าแต่ละคนโยงใยสนทนากันเองมากกว่าที่จะคุยกับเราเสียด้วยซ้ำ ตัวบทที่บรรจุความงามซึ่งมีความสัมพันธ์กันจึงจะยังคงมีความงามซุกซ่อนอยู่ในนั้นเป็นแน่

ยกตัวอย่าง สถานการณ์การระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 (COVID-19) ที่ทำให้โมนาลิซ่า ได้มีโอกาสเผยความงดงามของเธออีกครั้งภายใต้เงื่อนไขการบันทึกสิ่งที่เกิดขึ้นในปัจจุบันอย่างร่วมสมัย ดังภาพที่ 6

ภาพที่ 6 โมนาลิซ่าโดย Yaroslav Danylchenko

ที่มา: Danylchenko (2020)

จักเห็นได้ว่า สื่อที่นำเสนอโมนาลิซ่านั้น ยังคงรักษาความงดงามของเธอไว้ได้ในทางหนึ่ง และนำพาให้เธอได้ทำหน้าที่ใหม่ด้วย ทั้งในการบอกเล่าเรื่องราวปัจจุบันที่ทั้งโลกกำลังเผชิญ ทั้งวิธีการใช้ชีวิตแบบความปกติใหม่ (new normal) การล้อเลียนผลงานต้นฉบับ หรือด้วยประการอื่น เป็นไปตามที่ เรย์มอนด์ วิลเลียมส์ (Williams, 1961b: 47-48 อ้างถึงใน ฆัสรา ขมะวรรณ, 2537: 65) บอกกับเราว่า นอกจากศิลปะจะบันทึกสิ่งที่เกิดขึ้นในสังคมแล้ว ยังนำความคิดใหม่สู่สังคมด้วย ศิลปะสื่อถึงความรู้สึกของคนในสังคม ซึ่งมีความรู้สึกต่อชีวิตที่กำลังโลดแล่น เป็นสีสันของชีวิตในช่วงเวลาหนึ่ง

จากตัวอย่าง โมนาลิซ่าได้กระทำหน้าที่ใหม่ที่สื่อสารผ่านการจัดองค์ประกอบอันแปรเปลี่ยนไป แต่คงไว้ซึ่งแก่นหลักของรูปแบบของเธอ ซึ่งทำให้ผู้รับสารได้อาศัยการเชื่อมร้อยของความคุ้นชินหน้าตาท่าทางของเธอ ร่วมกับวัตถุประสงค์ในการสื่อสารที่บรรจุเข้ามาใหม่ที่เข้ากันกับสถานการณ์การแพร่ระบาดโควิด-19 ที่ทุกคนพึงระวัง ป้องกันตนเองจากไวรัสดังกล่าว อันทำให้เกิดความน่าสนใจใหม่ภายใต้ความคุ้นเคยที่ผู้รับสารมีอยู่ ซึ่งสามารถตีความได้ว่าเป็นการนำเธอมาช่วยสื่อสารรณรงค์การปฏิบัติตัวในสถานการณ์การแพร่ระบาดโควิด-19 ในพื้นที่สาธารณะได้ด้วย โดยอาศัยทุนสัญลักษณ์ในการขับเคลื่อนการสื่อสาร มากไปกว่านั้น ยังสัมพันธ์กับกระบวนการทางความหมายที่ไม่สิ้นสุด เพราะในกระบวนการถอดรหัสนั้น สัญญะแต่ละตัวล้วนเชื่อมโยงกับสัญญะอื่นไปได้เรื่อยๆ เพื่อจะไปถึงสิ่งที่สัญญะแทนที่ (stand for) เฉกเช่นความหลากเลื่อน (différance) ของ แดร์ริดา (คอบลีย์, 2558: 158-160)

มากไปกว่านั้น หากพิจารณาเงื่อนไขอื่น ยิ่งจะทำให้เข้าใจการทวีคูณความงดงามของโมนาลิซ่ามากยิ่งขึ้นด้วยความสัมพันธ์กับมูลค่า เช่น การปั่นราคาจากกลุ่มผู้ขายในตลาดงานศิลปะ กล่าวคือ เมื่อเธอเป็นผลงานที่มีจำนวนจำกัด มีทุนสัญลักษณ์ผนึกแนบแน่นเป็นการการันตีความต้องการ นอกเหนือจากความงดงามที่บรรจุอยู่ภายในตัวเอง ซึ่งสามารถชักจูงใจให้ผู้คนมีวิธีการมองเช่นเดียวกัน จึงยินดีมอบคุณค่าและมูลค่าให้กับเธอได้โดยง่าย สำหรับกระแสการสะสมงานที่มีจำนวนจำกัดนั้น เริ่มต้นจากการกระทำด้วยความชื่นชอบตาม

รสนิยมของผู้มีเบื้องหลังทางความคิดที่มีความชื่นชมในศิลปะ และยกให้ศิลปะเป็นประเด็นสำคัญในชีวิต การสื่อสารให้ผลงานศิลปะเป็นสิ่งพิเศษจึงได้รับการขับเคลื่อน จนมีผู้เห็นชอบที่อยู่นอกแวดวงศิลปะสื่อสารต่อ และให้พื้นที่ในการยอมรับ สร้างแรงกระเพื่อมในวงกว้างต่อไปได้ไม่มากก็น้อย หรือคุณค่าจากการผูกพันกับเงื่อนเวลา เมื่อผ่านกาลเวลาเนิ่นนาน ผลงานหนึ่งในตัวแทนแห่งยุคสมัยและยังเป็นที่กล่าวถึงอยู่ จึงเป็นที่ต้องการอย่างทวีคูณ หรือผลิตซ้ำขึ้นในช่วงเวลาที่สัมพันธ์ และมีนัยสำคัญต่อผู้คน หรือเป็นเพราะเทคนิคและวิทยาการในการสร้างสรรค์ อันเป็นความริเริ่มแห่งยุคสมัยที่ได้รับการยอมรับ หรือเนื่องเพราะชื่อเสียงของศิลปินที่ราวกับเป็นตรารับรองความงดงามของชิ้นงาน เกื้อหนุนให้ผลงานศิลปะเป็นที่ยอมรับได้โดยปริยายจากการมีทุนสัญลักษณ์นั่นเอง ผลพวงดังกล่าวเกิดขึ้นกับทั้งภาพโมนาลิซ่าอันเป็นต้นฉบับ และส่งต่อมายังตัวบทที่ผลิตซ้ำด้วยอีกระลอกหนึ่ง จึงทำให้โมนาลิซ่าที่เราเห็นในปัจจุบัน มีมูลค่าในระดับหนึ่งเป็นพื้นฐานมากกว่าสัญญะอื่นทั่วไป

บทความชิ้นนี้สื่อสารตอกย้ำให้ผู้อ่านได้พิจารณาความงดงามของโมนาลิซ่าที่ยังคงได้รับการกล่าวขานในปัจจุบัน ผ่านแนวคิดของแต่ละยุคสมัย สืบย้อนไปในอดีตก่อนการปรากฏตัวของเธอจวบจนปัจจุบัน และเน้นย้ำให้ผู้อ่านเห็นภาพที่เด่นชัดว่า เลโอนาร์โด ดา วินชี มิใช่ผู้เดียวที่กุมเงื่อนไขความงดงามของเธอ และเขาเองก็ไม่ต้องเป็นห่วงว่า ความงามของเธอจะหายไปพร้อมการผ่านเลยไปของกาลเวลา ซึ่งเป็นไปได้ว่า เธออาจงดงามมากขึ้นกว่าเดิม ตามการตีความแห่งยุคสมัยที่เธอจะได้ปรากฏตัวซ้ำเสียอีกด้วย เป็นการขยายฐานการรับรู้ของโมนาลิซ่า หรือในที่นี้หมายรวมเป็นตัวแทนของศิลปะไปใช้ประกอบ เพื่อให้คนเข้าถึงศิลปะได้มากขึ้น ผ่านการนำเอาโครงร่าง การแสดงท่าทางแบบโมนาลิซ่าไปใช้ เป็นต้น การมองหาสิ่งซึ่งเป็นต้นฉบับและปฏิเสธตัวบทใดๆ อันมีมาก่อนจึงเป็นเรื่องที่เป็นไปไม่ได้ ในกาลที่ทุกสิ่งซึ่งเกิดขึ้นล้วนสัมพันธ์กัน การตัดสินความงามของเธอก็เช่นกัน

บรรณานุกรม

ภาษาไทย

กาญจนา แก้วเทพ (2554), *สื่อสารมวลชน: ทฤษฎีและแนวทางการศึกษา,* กรุงเทพฯ: การพิมพ์.

กาญจนา แก้วเทพ และสมสุข หินวิมาน (2553), *สายธารแห่งนักคิดทฤษฎีเศรษฐศาสตร์การเมืองกับสื่อสารศึกษา,* กรุงเทพฯ: ภาพพิมพ์.

กำจร สุนพงษ์ศรี (2555), *สุนทรียศาสตร์: หลักปรัชญาศิลปะ ทฤษฎีทัศนศิลป์ ศิลปวิจารณ์,* กรุงเทพฯ: แอคทีฟ พริ้นท์.

คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ (2553), *สุนทรียศาสตร์,* เอกสารอัดสำเนา.

คอบลีย์, พี. (2558), *สืบสัญศาสตร์,* แปลโดย อธิป จิตตฤกษ์, กรุงเทพฯ: มิชชั่น อินเตอร์.

ฉัสรา ขมะวรรณ (2537), *แนวความคิดของเรย์มอนด์ วิลเลียมส์ ในวัฒนธรรมศึกษาและการวิเคราะห์วัฒนธรรมบริโภค,* วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต คณะสังคมวิทยาและมานุษยวิทยา มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.

ไชยรัตน์ เจริญสินโอฬาร (2561), *อำนาจไร้พรมแดน ภาษา วรรณกรรม ชีวิตประจำวันและโลกที่เปลี่ยนแปลง,* กรุงเทพฯ: วิภาษา.

ซาร์ดาร์, แซด. และเคอร์รี่, พี. (2548), *สู่โลกหลังสมัยใหม่,* แปลโดย วรนุช จรุงรัตนาพงศ์, กรุงเทพฯ: สามลดา.

ตอลสตอย, แอล. (2551), *What is Art ศิลปะคืออะไร,* แปลโดย สิทธิชัย แสงกระจ่าง, กรุงเทพฯ: Open books.

นพพร ประชากุล (2543), "สัมพันธบท (intertextuality)", *สารคดี,* 16(182): 175-177.

บวรสรรค์ เจี่ยดำรง (2560), *เอกสารประกอบการสอนรายวิชา การรู้เท่าทันสื่อ,* จันทบุรี: มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี.

บาร์ตส์, อาร์. (2547), *มายาคติ,* แปลโดย วรรณพิมล อังคศิริสรรพ, กรุงเทพฯ: โครงการจัดพิมพ์คบไฟ.

ไพฑูรย์ พัฒน์ใหญ่ยิ่ง (2541), *สุนทรียศาสตร์: แนวความคิด ทฤษฎีและการพัฒนา,* กรุงเทพฯ: เสมาธรรม.

สุรพงษ์ โสธนะเสียร (2557), *ทฤษฎีการสื่อสาร,* กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ระเบียงทอง.

_____. (2561), *สารกับการสื่อความหมาย,* กรุงเทพฯ: แดเน็กซ์ อินเตอร์คอร์ปอเรชั่น.

อรรถสิทธิ์ สิทธิดำรง และพิพัฒน์ พสุธารชาติ (2558), *กลิ่นไอ การเมือง และภาพยนตร์ อ่าน "งานศิลปะในยุคของการผลิตซ้ำแบบจักรกล" ของ วอลเตอร์ เบนยามิน,* กรุงเทพฯ: วิภาษา.

ฮักซ์ลีย์, เจ. และคณะ (2540), *วิวัฒนาการแห่งความคิด: ภาคมนุษย์และโลก,* แปลโดย จุฑาทิพย์ อุมะวิชนี, กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.

สื่อออนไลน์

เพชรมายา (2558), *20 ภาพโมนาลิซ่า ที่ถูกแปลงโฉมให้เป็นเวอร์ชั่นใหม่แบบสุดติ่ง,* สืบค้นเมื่อ 4 มีนาคม 2564, จาก petmaya.com/mona-lisa-reimagined

มหาวิทยาลัยรามคำแหง (2544), *บทที่ 4 ทฤษฎีความงามในศตวรรษที่ 18 และศตวรรษที่ 19,* สืบค้นเมื่อ 31 พฤษภาคม 2564, จาก old-book.ru.ac.th/e-book/p/PHI3307(56)/PHI3307-4.pdf

Danylchenko, Y. (2020), *covid Mona Lisa,* retrieved 7 March 2021, from www.pexels.com/th-th/photo/mona-lisa-4113084/

Fashion News Idols (2557), *กระเป๋าสตางค์ โมนา ลิซ่า Mona Lisa (สีตามรูป),* สืบค้นเมื่อ 4 มีนาคม 2564, จาก fashionnewsidols.lnwshop.com/product/2844/กระเป๋าสตางค์-โมนา-ลิซ่า-mona-lisa-สีตามรูป

Goodreads (n.d.), *Leonardo da Vinci quotes,* retrieved 4 March 2021, from www.goodreads.com/author/quotes/13560.Leonardo_da_Vinci

GROOVE BAGS (2020), *Mona Lisa Socks,* retrieved 4March 2021, from www.groovebags.com/products/mona-lisa-socks?variant=35555435779

Meisner, G. (2015), *Celebrity Faces and the Golden Ratio: The Real Story,* retrieved 4 March 2021, from www.goldennumber.net/celebrity-faces-golden-ratio-beauty/

Wikipedia (2021), *L.H.O.O.Q,* retrieved 4 March 2021, from en.wikipedia.org/wiki/L.H.O.O.Q.

พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของวัยรุ่นในกรุงเทพมหานคร

นฤมล ปิ่นโต[1]

บทคัดย่อ

บทความวิจัยนี้เป็นส่วนหนึ่งของงานวิจัยเรื่อง *การสื่อสารของผู้ปกครองเพื่อกำกับดูแลพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ตามมุมมองของบุตรหลานวัยรุ่น กับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของวัยรุ่นในกรุงเทพมหานคร* โดยนำเสนอเฉพาะส่วนที่ศึกษาถึงพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของวัยรุ่นในกรุงเทพมหานคร ได้แก่ เวลาที่ใช้ในการเล่นเกมออนไลน์ ผลกระทบ ประเภทของเกม แรงจูงใจ และระดับการติดเกม รูปแบบการวิจัยเป็นแบบผสมผสานเชิงคุณภาพและเชิงปริมาณ เก็บข้อมูลด้วยวิธีการสนทนากลุ่ม และแจกแบบสอบถาม ผลการวิจัยพบว่า วัยรุ่นในกรุงเทพมหานครใช้เวลาเล่นเกมออนไลน์ในวันเรียนเฉลี่ย 2 ชั่วโมง 18 นาทีต่อวัน เล่นเกมออนไลน์ในวันหยุด เฉลี่ย 4 ชั่วโมง 49 นาทีต่อวัน โดยเล่นในช่วงหัวค่ำ 19.01-22.00 น. มากที่สุด ทั้งในวันเรียนและวันหยุด ส่วนใหญ่เล่นเกมออนไลน์ 7 วันต่อสัปดาห์ ค่าเฉลี่ยจำนวนชั่วโมงในการเล่นเกมออนไลน์ต่อสัปดาห์เท่ากับ 21 ชั่วโมง 8 นาที วัยรุ่นประเมินตนเองว่าการเล่นเกมออนไลน์ส่งผลกระทบต่อด้านร่างกายมากที่สุด แต่ผลกระทบอยู่ในระดับปานกลาง รองลงมาคือ ด้านอารมณ์ ผลกระทบอยู่ในระดับน้อย ประเภทของเกมออนไลน์ที่ชอบเล่นมากที่สุดคือ เกมวางแผนการรบแบบทีม รองลงมาเป็น

---

* วันที่รับบทความ 26 พฤษภาคม 2564; วันที่แก้ไขบทความ 20 กรกฎาคม 2564; วันที่ตอบรับบทความ 1 กันยายน 2564.

หมายเหตุ บทความนี้เป็นส่วนหนึ่งของโครงงานวิจัยเรื่อง *การสื่อสารของผู้ปกครองเพื่อกำกับดูแลพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ตามมุมมองของบุตรหลานวัยรุ่น กับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของวัยรุ่นในกรุงเทพมหานคร* ได้รับทุนสนับสนุนจากฝ่ายวิจัย คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ ประจำปีงบประมาณ 2562

[1] รองศาสตราจารย์ ประจำกลุ่มวิชาวิทยุและโทรทัศน์ คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.

ประเภทเกมต่อสู้ให้อยู่รอดเป็นคนสุดท้าย เกมที่ได้รับความนิยม 2 อันดับแรก คือ “ROV” และ “PUBG” แรงจูงใจที่มีผลต่อการเล่นเกมมากที่สุดคือ ความสนุก รองลงมาคือ การคลายเหงา และการได้เล่นกับเพื่อน โดยแรงจูงใจอยู่ในระดับมาก ที่สุดทั้ง 3 ข้อ ด้านระดับการติดเกม วัยรุ่นในกรุงเทพมหานครส่วนใหญ่ยังอยู่ใน ระดับปกติ คิดเป็นร้อยละ 71.25 ระดับคลั่งไคล้ ร้อยละ 22 และระดับน่าจะติด เกม ร้อยละ 6.75 โดยวัยรุ่นเพศหญิงอยู่ในระดับน่าจะติดเกมมากกว่าเพศชาย

คำสำคัญ: พฤติกรรมการเล่นเกม เกมออนไลน์ วัยรุ่นในกรุงเทพมหานคร

Gaming Behavior of Bangkok Teens

Narumol Pinto[2]

Abstract

This article derived from the research, "Parental Communication to Monitor Online Gaming Behavior in Teenaged Children's View and Their Online Gaming Behavior in Bangkok", but focusing only on gaming behavior of Bangkok's teens: gaming time, game effects, game types, players' motivations and their game addiction level. Using both quantitative and qualitative methods with focus group discussion and questionnaire distribution for data collection, the study found that Bangkok teens spend, on average, 2 hours 18 minutes per day on weekdays and 4 hours 49 minutes per day on weekends playing online games, especially during 19.01-22.00 hours. Most of them play online games 7 days per week and the average gaming time per week is 21 hours 8 minutes. Bangkok teen gamers self-reportedly indicate that online gaming mostly has physical effect on them but in a moderate level, followed by emotional effect which is in low level. The most preferable games are Multiplayer online battle arena game (MOBA) and Battle Royale (BR), where players fight to remain the last one alive: "ROV" and "PUBG" are the two most popular ones. The motivations in online gaming are having fun, coping with loneliness and playing with friends, respectively, and all of them are of highest scores. For game addiction level, 71.25% of Bangkok teen gamers are considered normal,

[2] Associate Professor, Department of Radio and Television, Faculty of Journalism and Mass Communication, Thammasat University.

while 22% show high level for game craving and 6.75% are somewhat inclined to online game addiction. Female teen gamers, however, tend to be more addicted than male counterparts.

Keywords: gaming behavior, online games, Bangkok teens

ที่มาและความสำคัญของปัญหา

การศึกษาถึงพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของวัยรุ่นในประเทศไทยมีมาอย่างต่อเนื่อง โดยผลการศึกษาส่วนใหญ่เป็นไปในทิศทางเดียวกันว่า วัยรุ่นใช้เวลาเล่นเกมออนไลน์มากกว่าระดับความปลอดภัยที่แพทย์ให้คำแนะนำ คือ มากกว่า 9 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ (เกียรติภูมิ วงศ์รจิต, 2561) เช่น งานวิจัยของ ธานินทร์ สุธีประเสริฐ และคณะ (2561) เรื่อง *พฤติกรรมการเล่นเกมและการติดเกมของนักเรียน ระดับมัธยมศึกษาตอนต้นของโรงเรียนแห่งหนึ่งในอำเภอบางบัวทอง จังหวัดนนทบุรี* พบว่า กลุ่มตัวอย่างมีพฤติกรรมการเล่นเกมในวันจันทร์-ศุกร์ เฉลี่ย 2.6 ชั่วโมงต่อวัน และเล่นเกมในวันเสาร์-อาทิตย์ เฉลี่ย 4.6 ชั่วโมงต่อวัน งานวิจัยของ กฤตนัย แซ่อึ้ง และคณะ (2560) เรื่อง *การศึกษาพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา* พบว่า นักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมาส่วนใหญ่ใช้เวลาเล่นเกมออนไลน์เฉลี่ย 2-6 ครั้งต่อสัปดาห์ โดยเล่นเกมออนไลน์ประมาณวันละ 2-3 ชั่วโมง รวมถึงการสำรวจของสำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ (2561) ที่สำรวจพฤติกรรมผู้ใช้อินเทอร์เน็ตในประเทศไทย ปี พ.ศ. 2561 (Thailand Internet User Profile, 2018) พบว่า Gen Z (กลุ่มคนที่มีอายุไม่เกิน 21 ปี) ซึ่งหมายถึง กลุ่มเด็กและวัยรุ่นใช้งานอินเทอร์เน็ตมากที่สุด และเล่นเกมออนไลน์ทุกวัน เฉลี่ยวันละประมาณ 2 ชั่วโมง หรือสัปดาห์ละ 14 ชั่วโมง ทั้งนี้ นายแพทย์เกียรติภูมิ วงศ์รจิต (2561) อธิบดีกรมสุขภาพจิตกล่าวว่า การหมกมุ่นอยู่แต่กับการเล่นเกมจนติด จะมีพฤติกรรมคล้ายกับผู้ป่วยติดสารเสพติด (substance dependence)

ผู้วิจัยตั้งข้อสังเกตว่า โดยทั่วไป สังคมไทยค่อนข้างตระหนักถึงโทษภัยของยาเสพติด และพอจะมีความรู้เรื่องสารเสพติดที่ได้รับจากบทเรียนสมัยมัธยมศึกษาอยู่บ้าง แต่กับเกมออนไลน์ที่ผลการวิจัยหลายชิ้นข้างต้นยืนยันตรงกันว่า เข้ามายึดพื้นที่ในชีวิตประจำวันของเด็กวัยรุ่นไทยอย่างมาก โดยมีความเสี่ยงสูงที่จะส่งผลเสียร้ายแรงต่อบุตรหลานได้นั้น เรากลับรู้จักมันค่อนข้างน้อย ด้วยเหตุนี้ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะศึกษาว่า วัยรุ่นใช้เวลาเล่นเกมออนไลน์มากน้อยเพียงใด อยู่

ในระดับเดียวกันกับผลการศึกษาที่ผ่านมาหรือไม่ ผลกระทบจากการเล่นมีอะไรบ้าง เกมประเภทไหนที่พวกเขาชื่นชอบและเล่นอย่างต่อเนื่อง อะไรคือแรงจูงใจสำคัญในการเล่นเกมเหล่านั้น และเมื่อวัดระดับการติดเกมแล้ว อยู่ในระดับใด เพื่อทำความรู้จักกับเกมออนไลน์และวัยรุ่นให้มากขึ้น อันจะนำไปสู่การกำกับดูแลพฤติกรรมการเล่นเกมของบุตรหลานด้วยความเข้าใจ และเกิดประสิทธิผลได้มากกว่าเดิมที่เคยเป็นมา

วัตถุประสงค์

1. เพื่อศึกษาการใช้เวลาในการเล่น และผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ของวัยรุ่นในกรุงเทพมหานคร
2. เพื่อศึกษาประเภทของเกมออนไลน์ที่วัยรุ่นในกรุงเทพมหานครเล่นอย่างต่อเนื่อง
3. เพื่อศึกษาแรงจูงใจในการเล่นเกมออนไลน์ของวัยรุ่นในกรุงเทพมหานคร
4. เพื่อศึกษาระดับการติดเกมของวัยรุ่นในกรุงเทพมหานคร

ขอบเขตของการวิจัย

การศึกษานี้เป็นส่วนหนึ่งของงานวิจัยเรื่อง *การสื่อสารของผู้ปกครองเพื่อกำกับดูแลพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ตามมุมมองของบุตรหลานวัยรุ่นกับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของวัยรุ่นในกรุงเทพมหานคร* โดยศึกษาพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของวัยรุ่น ในช่วงปี พ.ศ. 2560-2562 ที่อาศัยอยู่ในกรุงเทพมหานคร เก็บข้อมูลด้วยการสนทนากลุ่ม และแจกแบบสอบถามระหว่างเดือนพฤษภาคม-มิถุนายน 2563

นิยามศัพท์ปฏิบัติการ

1. วัยรุ่น หมายถึง บุคคลสัญชาติไทยอายุระหว่าง 13-19 ปี ที่เล่นเกมออนไลน์อย่างต่อเนื่องไม่ต่ำกว่า 1 ปี ระหว่างปี 2560-2563 ทั้งที่กำลังศึกษาและไม่ได้กำลังศึกษา โดยอาศัยอยู่ในกรุงเทพมหานคร

2. พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ หมายถึง การกระทำที่แสดงออกต่อเกมออนไลน์ของวัยรุ่น ทั้งในด้านระยะเวลา (จำนวนชั่วโมง) ความถี่ ประเภทของเกมที่เล่น แรงจูงใจ ผลกระทบจากการเล่น รวมไปถึงระดับการติดเกมออนไลน์

3. ระดับการติดเกม หมายถึง ระดับที่ใช้วัดการติดเกมของวัยรุ่น 3 ระดับ ได้แก่ ระดับปกติ ระดับคลั่งไคล้ และระดับน่าจะติดเกม ซึ่งวัดจากคะแนนที่ทำแบบทดสอบการติดเกม (game addiction screening test: GAST) ของสถาบันสุขภาพจิตเด็กและวัยรุ่นราชนครินทร์ ฉบับของเด็ก (ไม่ใช่ฉบับผู้ปกครอง) มีข้อคำถามทั้งหมด 16 ข้อ ลักษณะเครื่องมือเป็นแบบเลือกตอบ 4 ตัวเลือก ได้แก่ คิดว่าใช่เลย น่าจะใช่ ไม่น่าใช่ และไม่ใช่เลย

เกณฑ์การแบ่งระดับ มีดังนี้

วัยรุ่นเพศชาย

คะแนนรวมน้อยกว่า 24 คะแนน	=	ระดับปกติ
คะแนนรวม 24-32 คะแนน	=	ระดับคลั่งไคล้
คะแนนรวมตั้งแต่ 33 คะแนนขึ้นไป	=	ระดับน่าจะติดเกม

วัยรุ่นเพศหญิง

คะแนนรวมน้อยกว่า 16 คะแนน	=	ระดับปกติ
คะแนนรวม 16-22 คะแนน	=	ระดับคลั่งไคล้
คะแนนรวมตั้งแต่ 23 คะแนนขึ้นไป	=	ระดับน่าจะติดเกม

แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

1. แนวคิดเรื่องเกมออนไลน์

เกมออนไลน์ หมายถึง เกมที่เล่นผ่านเครือข่ายคอมพิวเตอร์ ส่วนใหญ่มักจะเล่นผ่านเครือข่ายคอมพิวเตอร์ขนาดใหญ่ที่เรียกว่า อินเทอร์เน็ต เกม

ออนไลน์มีตั้งแต่เกมแบบข้อความธรรมดาไปจนถึงเกมที่มีกราฟิกที่ซับซ้อน ที่มีผู้เล่นหลายคนพร้อมๆ กัน (IGI Global, 2021)

1.1 สิ่งดึงดูดใจในเกมออนไลน์

เทคโนโลยีดิจิทัลในปัจจุบันทำให้ผู้พัฒนาเกมออนไลน์สามารถพัฒนาเกมออกมาได้อย่างมีคุณภาพสูงมาก ศักยภาพของอินเทอร์เน็ต คอมพิวเตอร์ การ์ดจอ หรือการ์ดแสดงผลภาพ (video card) สามารถประมวลผลภาพกราฟิก 3 มิติ ให้ออกมาสู่สายตาผู้เล่นได้อย่างคมชัด สีสันสวยงามตระการตา ฉากใหญ่โต รายละเอียด มุมมอง และการเคลื่อนไหวรวดเร็ว สมจริงกว่าในอดีตอย่างมาก นอกจากนี้ การ์ดเสียง หรือการ์ดแสดงผลของเสียง (audio card) ลำโพง และหูฟัง ยังสามารถรองรับระบบเสียงที่พัฒนาเป็น 3 มิติได้อย่างดี ผู้เล่นจะได้ยินเสียงกระสุนปืนว่ามาจากระยะหรือทิศทางใด รู้ตำแหน่งของศัตรูที่ยิงมาได้ ได้ยินแม้กระทั่งเสียงลูกกระสุนที่ตกกระทบพื้นผิว หรือสิ่งกีดขวางราวกับว่าผู้เล่นกำลังอยู่ในเหตุการณ์นั้นจริงๆ (ณัฐพงศ์ ฐิติมานะกุล, 2545) เช่น เกมยิงต่อสู้แบบ 3 มิติ ที่แสดงภาพมุมมองบุคคลที่หนึ่ง (FPS: first person shooting) ซึ่งกล้องจะจับภาพตามระดับสายตาของผู้เล่น ให้เห็นสิ่งแวดล้อมรอบตัว และร่างกายของผู้เล่นเหมือนมุมมองในชีวิตจริง สร้างบรรยากาศให้ผู้เล่นรู้สึกมีอารมณ์ร่วมกับเกมได้มาก

นอกจากภาพ เสียง มุมมอง และการเคลื่อนไหวคุณภาพสูงแล้ว เกมออนไลน์ยังมีเนื้อเรื่องที่น่าติดตาม มีกติกาการเล่นที่สนุก หลากหลายไปตามแต่ละแนวเกม ผู้เล่นเกมออนไลน์ยังสามารถพบปะพูดคุยกับเพื่อนหรือผู้เล่นคนอื่นๆ จำนวนมากจากทั่วทุกมุมโลกได้ตลอดเวลาที่เล่นเกม จึงทำให้ไม่เหงา สร้างการยอมรับ และการมีตัวตนให้กับผู้เล่น ทำให้จำนวนผู้เล่นเกมออนไลน์ในประเทศไทยมีมากขึ้นทุกปี โดยเฉพาะในกลุ่มเด็กและวัยรุ่น และจากการที่เทคโนโลยีอินเทอร์เน็ตสามารถเข้าถึงผู้คนได้ทั่วโลก เชื่อมต่อกันอย่างไหลลื่นมากขึ้น ทำให้เกมที่เล่นพร้อมกันหลายสิบหลายร้อยคนก็เป็นไปได้อย่างสะดวกมากขึ้น (ณัฐพงศ์ ฐิติมานะกุล, 2545)

1.2 ประเภทหรือแนวเกมของเกมออนไลน์

ณัฐภัทร ปิ่นโต (2563) วัยรุ่นผู้เล่นเกมออนไลน์หลากหลายแนวเกมอย่างต่อเนื่องเป็นเวลา 8 ปี ได้จัดประเภทของเกมออนไลน์ที่เป็นที่นิยมในปัจจุบัน ตามจุดเน้นของตัวเกมนั้นๆ ดังรายละเอียดต่อไปนี้

1.2.1 เกมออนไลน์จำลองบทบาทตามท้องเรื่อง (Massively Multiplayer Online Role-Playing Game: MMORPG) เป็นเกมออนไลน์ที่รวมเอาผู้เล่นจำนวนมากมาเล่นร่วมกัน ผู้เล่นแต่ละคนสามารถสร้างตัวละครขึ้นมาตัวหนึ่ง และสวมบทบาทเป็นตัวละครตัวนั้นผจญภัยไปตามเนื้อเรื่องที่เกมวางระบบเอาไว้ โดยเล่นตามกติกาผ่านการป้อนคำสั่งและเลือกเงื่อนไขที่เกมกำหนดมา ผลลัพธ์จะแตกต่างกันตามเงื่อนไขที่เลือก ตัวเกมไม่เน้นการบังคับแบบหวือหวา แต่จะให้ผู้เล่นสัมผัสกับเรื่องราวแทน จุดเด่นอยู่ที่การพัฒนาระดับของตัวละคร ซึ่งผู้เล่นสามารถเก็บเงินซื้ออาวุธ เก็บเกี่ยวทรัพยากรต่างๆ (item) มาเพิ่มระดับความสามารถให้ตัวละครของตนเองได้

1.2.2 เกมแอ็กชัน (Action Game) เป็นเกมที่ผู้เล่นต้องบังคับทิศทางของตัวละครในเกม โดยอาศัยจังหวะเพื่อควบคุมให้ตัวละครมีปฏิสัมพันธ์ตามฉากในแต่ละรูปแบบ มักมีเนื้อเรื่องแนวล้างผลาญ ผู้เล่นจะได้ควบคุมตัวละครเพื่อหาทางผ่านด่าน โดยการเก็บสิ่งของ หลบหลีกอุปสรรค และต่อสู้กับศัตรูด้วยการโจมตีแบบต่างๆ เน้นการใช้อาวุธที่น่ากลัว รุนแรง มีการแสดงภาพการถูกทำร้ายอย่างชัดเจน เสียงประกอบและดนตรีแนวร็อคที่เร่งเร้าอารมณ์ให้ตื่นเต้นตลอดทั้งเกม ในตอนจบด่าน ผู้เล่นจะต้องเอาชนะหัวหน้าศัตรูของเกม (boss) ที่ท้าทายมากกว่าศัตรูตัวอื่นๆ การโจมตีของศัตรูและอุปสรรคจะทำให้พลังชีวิตของอวตารลดลง และเกมจะจบเมื่อจำนวนชีวิตหมด หรือผ่านด่านได้ แต่เกมแอ็กชันจำนวนมากมีจำนวนด่านไม่จำกัด

1.2.3 เกมยิงมุมมองบุคคลที่หนึ่ง (First-Person Shooting: FPS) เป็นเกมแอ็กชันประเภทหนึ่งที่เน้นการโจมตีคู่ต่อสู้ฝ่ายตรงข้าม โดยใช้อาวุธปืนเป็นส่วนใหญ่ในสภาพแวดล้อม 3 มิติ ผู้เล่นจะสวมบทบาทเป็นผู้ยิงที่เคลื่อนที่ได้อย่างอิสระ เมื่อขยับเมาส์ไปทางไหน ตัวละครในเกมที่ควบคุมอยู่

ก็จะหันตามทิศทางของเมาส์ไปด้วย ผู้เล่นต้องมีทักษะการเล็งเป้าที่แม่นยำ ตัวเกมนำเสนอความสมจริงในการเล่นด้วยมุมกล้องแทนสายตาของผู้เล่น ผู้เล่นจะเห็นเพียงแค่มือที่ถืออาวุธของตัวละครที่ตนควบคุมอยู่ ให้อารมณ์เหมือนกับกำลังอยู่ในสถานการณ์นั้นจริงๆ ซึ่งจะไม่เหมือนกับเกมยิงปืนผ่านมุมมองบุคคลที่ 3 (TPS) ที่ผู้เล่นสามารถมองเห็นตัวเองจากด้านหลังได้ตั้งแต่หัวจรดเท้า และสภาพแวดล้อมที่มองเห็นได้ไกลและกว้างขึ้น

1.2.4 เกมวางแผนการรบทันทีแบบเป็นทีม (Multiplayer Online Battle Arena: MOBA หรือ Action Real Time Strategy: ARTS) เป็นเกมวางแผนการรบที่ผสมผสานรูปแบบการเล่นแบบจำลองบทบาท (RPG) เข้ากับเกมแอ็กชัน (action game) และเกมยิงมุมมองบุคคลที่สาม (TPS) ไว้ด้วยกัน ผู้เล่นจึงได้อรรถรส ทั้งจากการสวมบทบาทเป็นตัวละครที่เลือกมา และได้ยิงต่อสู้กัน จุดเน้นอยู่ที่การวางแผนการโจมตีคู่ต่อสู้ร่วมกันภายในทีม โดยแบ่งผู้เล่นเป็น 2 ทีม ผู้เล่นแต่ละคนจะต้องเลือกตัวละครแนวแฟนตาซี ที่มีเอกลักษณ์และความสามารถเฉพาะด้าน เพื่อสวมบทบาทเป็นตัวละครนั้นในการแข่งขัน แบ่งหน้าที่และวางตำแหน่งของแต่ละตัวให้เหมาะสม เป้าหมายคือการโจมตีเพื่อทำลายป้อมของฝ่ายตรงข้าม ระหว่างทางจะต้องฆ่าคู่ต่อสู้เพื่อสะสมแต้มไปเรื่อยๆ

1.2.5 เกมสร้างสรรค์ตามจินตนาการไม่รู้จบ (Sandbox) เกมที่เปิดโอกาสให้ผู้เล่นทำอะไรก็ได้อย่างอิสระ เล่นได้เรื่อยๆ แบบไม่มีที่สิ้นสุดคล้ายการเล่น “กระบะทรายของเด็ก” ที่สามารถสร้างสรรค์ ทำสิ่งต่างๆ ได้อย่างหลากหลายตามจินตนาการที่ไม่มีขอบเขต และไม่มีที่สิ้นสุด ไม่มีเป้าหมายในตัวเกมอย่างชัดเจน ไม่มีฉากจบ ผู้เล่นตั้งเป้าหมายให้ตัวเองตามต้องการ บางครั้งก็เรียกว่าเป็นแนว open world เน้นการสร้าง เช่น สร้างเมือง สร้างสวนสนุก สนามกอล์ฟ ปลูกผัก เน้นดูการเจริญเติบโตให้มากที่สุด และคอยแก้ปัญหาเล็กปัญหาน้อยไปเรื่อย

1.2.6 เกมต่อสู้ให้อยู่รอดเป็นคนสุดท้าย (Battle Royale) เป็นเกมต่อสู้เพื่อให้เป็นผู้รอดตายคนสุดท้ายหรือกลุ่มสุดท้าย (last man standing) โดยมีการกระชับพื้นที่ให้ผู้เล่นต้องห้ำหั่นกันในพื้นที่ปิดในเวลาอันจำกัด มีการ

ผสมผสานเกมการยิงตามมุมมองบุคคลที่หนึ่ง (FPS) เข้าไปด้วย ไม่มีโครงเรื่องที่ชัดเจน ผู้เล่นทั้งหมดมักมีประมาณ 100 คน เมื่อเริ่มต้นเกม ผู้เล่นทุกคนจะถูกนำเข้าสู่พื้นที่ส่วนกลาง แล้วปล่อยลงไปในแผนที่ที่เป็นสมรภูมิรบที่แตกต่างกันออกไป โดยมีอุปกรณ์น้อยที่สุด จากนั้นแต่ละคนจะแยกย้ายไปตามพื้นที่ต่างๆ แสวงหาอุปกรณ์มาเสริมให้ตัวเอง ต้องพยายามหาที่หลบไม่ให้ถูกซุ่มโจมตี และต้องไม่ออกนอกวงที่เกมกำหนดเพราะพลังจะลดลงและตายได้ พื้นที่ถูกบีบให้แคบลงเรื่อยๆ เพื่อให้ผู้เล่นที่เหลือต้องมาเจอกันในระยะที่ประชิดมากขึ้น คนที่ใช้อาวุธได้แม่นและเร็วกว่าก็จะชนะ และจะเหลือผู้ชนะจากการต่อสู้แค่คนเดียวเท่านั้น

1.2.7 เกมสยองขวัญเอาชีวิตรอด (Survival Horror) เป็นประเภทย่อยของแนวเกมแอ็กชันผจญภัยที่มีแรงบันดาลใจจากภาพยนตร์แนวสยองขวัญ ระบบเกมจะไม่เน้นการต่อสู้กับศัตรูโดยตรง แต่จะมีเนื้อเรื่องที่เน้นการหลบหนีศัตรูที่น่ากลัวในสิ่งแวดล้อมที่น่าฉงน และสร้างความวิตกกังวลให้ผู้เล่น เช่น หนีฆาตกร ซอมบี้ ผี สัตว์ประหลาด มนุษย์กินคน ไดโนเสาร์ หรือแม้กระทั่งการเอาตัวรอดจากนักล่าที่เป็นผู้เล่นด้วยกันเอง ตัวละครที่ผู้เล่นสวมบทบาทมีความอ่อนแอ บอบบางกว่าวีรบุรุษในเกมแอ็กชันทั่วไป ไม่สามารถเตรียมอาวุธให้กับตัวละคร (avatar) ได้ อีกทั้งเกมจะกำจัดอาวุธให้มีน้อยกว่าเกมอื่นๆ ด้วย ผู้เล่นจึงต้องพยายามเก็บรวบรวม จัดการคลังอุปกรณ์จากสิ่งแวดล้อม และคิดแก้ปริศนาในเกม เพื่อปลดล็อกฝ่าด่านไปสู่พื้นที่ใหม่หรือด่านต่อไปให้ได้

1.2.8 เกมกีฬา (Sport Game) คือ การจำลองการเล่นกีฬาแต่ละชนิดผ่านวิดีโอเกม โดยจะอิงกับกฎกติกาสากล จึงมีความถูกต้องและเที่ยงตรงในกฎกติกาค่อนข้างมาก เกมชนิดนี้จึงเหมาะกับผู้ที่ชื่นชอบกีฬาและเข้าใจกฎกติกาของกีฬาประเภทนั้นๆ จุดขายหลักของเกมกีฬาคือ ชื่อ หน้าตา รวมไปถึงคุณสมบัติของนักกีฬาที่มีชื่อเสียง หรือได้รับความนิยมในช่วงเวลานั้นๆ ทำให้แฟนกีฬาส่วนใหญ่รู้สึกใกล้ชิดกับผู้เล่น/นักกีฬาที่ตนชื่นชอบ รู้สึกจับต้องได้ นอกจากนี้ลักษณะเสมือนจริงของสนาม อาคาร หรือยานพาหนะ จะช่วยเพิ่มอรรถรสในการเล่นเกมให้เสมือนจริงมากขึ้นไปอีก ประหนึ่งว่ากำลังอยู่ในเหตุการณ์นั้นจริงๆ

1.2.9 เกมดนตรี (Music Game) คือ เกมที่ผู้เล่นต้องใช้ทักษะการกดให้ตรงตำแหน่งตามจังหวะของดนตรีประเภทต่างๆ ผู้เล่นเกมจะต้องกดปุ่มตามจังหวะเพลงให้ทันและถูกต้อง ซึ่งต้องใช้สมาธิในการฟังจังหวะและกดปุ่มให้พร้อมกับจังหวะด้วย เมื่อผู้เล่นกดตามจังหวะได้ถูกต้องหรือใกล้เคียง เกมจะแสดงตัวบอกคะแนนของเด้งขึ้นมาว่า “great!” หรือ “awesome!” แล้วแต่จังหวะที่กด แต่ละเกมอาจใช้คำต่างกันไป สิ่งที่มาพร้อมเกมดนตรีหรือเกมเต้น ก็คือตัวละครที่เป็นนักเต้น หรือนักร้อง ซึ่งภารกิจของผู้เล่นเกมอีกประการก็คือ การตกแต่ง avatar ตัวละครที่เลือกเล่น เพื่อให้ออกมาสวยงาม ถูกใจ

2. แนวคิดเรื่องจิตวิทยาวัยรุ่น

เพ็ญพิไล ฤทธาคณานนท์ (2549) ได้รวบรวมองค์ความรู้จากนักจิตวิทยาชาวตะวันตกไว้ว่า เมื่อพิจารณาตามความเปลี่ยนแปลงทางร่างกาย ปัญญา บุคลิกภาพ และสังคมแล้ว วัยรุ่นจะมีลักษณะเฉพาะ ดังนี้

2.1 ความเปลี่ยนแปลงทางร่างกายและสรีระ (Physical and Physiological Changes)

เมื่อเด็กเข้าสู่วัยรุ่น จะมีการเปลี่ยนแปลงของรูปร่างของร่างกายรวดเร็วมาก ทั้งพัฒนาการของลักษณะทางเพศ รวมถึงพัฒนาการทางร่างกายที่ไม่เกี่ยวข้องกับระบบสืบพันธุ์ วัยรุ่นมักจะประเมินตนเองจากรูปลักษณ์ทางกาย เพราะยังขาดโอกาสที่จะแสดงความสามารถทางวิชาชีพ และมักจะประเมินตนเองด้วยการเทียบกับลักษณะที่เป็นอุดมคติ โดยความพอใจจะขึ้นอยู่กับว่า เขามีความใกล้เคียงกับอุดมคติเพียงใด

2.2 พัฒนาการทางปัญญา (Mental Development)

โลกของวัยรุ่นมักคิดถึงแต่สิ่งที่อยู่นอกเหนือความเป็นจริง ต่างกับโลกของเด็กที่จะมีชีวิตอยู่กับปัจจุบันขณะ (here and now) การมองเห็นความแตกต่างระหว่างความเป็นจริงกับอุดมคติ ทำให้วัยรุ่นเต็มไปด้วยความไม่พอใจ ทนต่อความจริงไม่ได้ แต่การต่อต้านเหล่านี้จะเป็นแค่คำพูด เพราะยังไม่รู้วิธีการที่จะทำให้ความคิดเป็นจริงด้วยการกระทำได้ จนเมื่อถึงวัยรุ่นตอนปลายที่สามารถ

เชื่อมโยงอุดมคติกับการกระทำได้แล้ว วัยรุ่นก็จะอดทนต่อสังคมและพ่อแม่ได้มากขึ้น วัยรุ่นจะมีความสนใจต่อตนเองในแบบที่ยึดตนเป็นศูนย์กลางทางปัญญา (intelligent egocentrism) คือ วัยรุ่นจะรู้สึกเหมือนอยู่บนเวทีที่ทุกคนกำลังเฝ้ามองและประเมินตนอยู่ ทำให้เกิดความคิดถึงตนเองตลอดเวลา เมื่อถึงวัยรุ่นตอนปลาย การยึดตนเป็นศูนย์กลางจะค่อยๆ ลดลง และจะเริ่มเข้าใจว่า คนอื่นต่างก็คิดถึงเรื่องของตนเองด้วยกันทั้งนั้น วัยรุ่นตอนปลายจึงอะลุ้มอล่วยกับสังคมและครอบครัวมากขึ้น

2.3 พัฒนาการทางบุคลิกภาพและทางสังคม (Personality and Social Development)

2.3.1 การดิ้นรนเพื่อความเป็นอิสระ (Striving for Independence) วัยรุ่นต้องการเป็นตัวของตัวเอง ส่วนหนึ่งเป็นเพราะความเติบโตทางร่างกายและด้านปัญญา และอีกส่วนหนึ่งมาจากความคาดหวังที่คนอื่นมีต่อพวกเขา วัยรุ่นรู้สึกว่า ตนเองมีคุณสมบัติเพียงพอที่จะดำเนินชีวิตแบบผู้ใหญ่ และจะโกรธเมื่อถูกมองว่าเป็นเด็ก แต่วัยรุ่นก็ยังหวั่นไหวที่ต้องรับผิดชอบต่อตนเอง ความไม่มั่นใจเกี่ยวกับการโตขึ้นของตนเองนี้ ทำให้วัยรุ่นมีความประพฤติแบบเด็กและผู้ใหญ่สลับกันไป ขณะที่ต้องการเสรีภาพมากขึ้น พวกเขาก็ยังหวังให้พ่อแม่ช่วยเหลืออยู่ใกล้ๆ เมื่อเกิดปัญหาที่ไม่สามารถแก้ไขด้วยตนเองได้

2.3.2 ความก้าวหน้าของการมีความสัมพันธ์ทางสังคมแบบผู้ใหญ่ (Progress toward Mature Social Relationships) วัยรุ่นไม่ต้องการพึ่งพาพ่อแม่มากเหมือนตอนเป็นเด็ก และต้องการการยอมรับจากกลุ่มเพื่อนเพิ่มขึ้น มักจะแยกตัวออกมารวมกลุ่มกันเอง เพื่อจะได้เรียนรู้จากข้อผิดพลาดของกันและกัน การรวมกลุ่มทำให้วัยรุ่นมีฐานของเอกลักษณ์ พวกเขาจะเชื่อพ่อแม่มากกว่าเพื่อนในเรื่องการศึกษา การวางแผนอาชีพในอนาคต แต่จะเชื่อเพื่อนมากกว่าในเรื่องที่เกี่ยวกับการแต่งตัว การคบเพื่อน และการใช้เวลาว่าง

2.3.3 การมีเอกลักษณ์ส่วนบุคคล (Integration of Personal Identity) วัยรุ่นเป็นวัยที่เอกลักษณ์ส่วนบุคคลเริ่มมีความสม่ำเสมอ ที่ทำให้เขาพอจะทราบทิศทางชีวิตของตนเองบ้างแล้ว แต่ก็ต้องใช้เวลาหลายปีในการพิจารณา

ในสิ่งเหล่านั้น เช่น คิดถึงอาชีพที่หลากหลาย พิจารณาถึงปรัชญาทางสังคม การเมือง เศรษฐกิจ และศาสนาที่ตนจะยึดถือ วัยรุ่นจึงมีการเปลี่ยนใจเกี่ยวกับสิ่งที่ตนอยากทำอยู่บ่อยครั้ง

3. แนวคิดเรื่องการสร้างแรงจูงใจ

แรงจูงใจ หมายถึง กระบวนการที่ชักนำโน้มน้าวให้บุคคลเกิดความมานะพยายามเพื่อที่จะสนองตอบ ความต้องการบางประการให้บรรลุผลสำเร็จ (Lovell, 1980 อ้างถึงใน สุขุม รัตนเสรีเกียรติ, 2559)

3.1 ประเภทของแรงจูงใจ

3.1.1 แรงจูงใจภายใน (Intrinsic Motives) แรงจูงใจภายในเป็นสิ่งผลักดันจากภายในตัวบุคคล ซึ่งอาจจะเป็นเจตคติ ความคิด ความสนใจ ความตั้งใจ การมองเห็นคุณค่า ความพอใจ ความต้องการสิ่งต่างๆ ดังกล่าวนี้มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมค่อนข้างถาวร เช่น คนงานที่มองว่า องค์การคือ สถานที่ให้ชีวิตแก่เขาและครอบครัว เขาก็จะจงรักภักดีต่อองค์การ และองค์การบางแห่งขาดทุนในการดำเนินการและไม่ได้จ่ายค่าตอบแทนที่ดี แต่ด้วยความผูกพันพนักงานก็ร่วมกันลดค่าใช้จ่ายและช่วยกันทำงานอย่างเต็มที่

3.1.2 แรงจูงใจภายนอก (Extrinsic Motives) แรงจูงใจภายนอกเป็นสิ่งผลักดันภายนอกตัวบุคคลที่มากระตุ้นให้เกิดพฤติกรรมอาจจะเป็นการได้รับรางวัล เกียรติยศ ชื่อเสียง คำชม หรือยกย่อง แรงจูงใจนี้ไม่คงทนถาวร บุคคลแสดงพฤติกรรมเพื่อตอบสนองสิ่งจูงใจดังกล่าวเฉพาะกรณีที่ต้องการสิ่งตอบแทนเท่านั้น

3.2 วิธีการสร้างแรงจูงใจ

การสร้างแรงจูงใจทั้งภายในและภายนอก มี 5 วิธี (PSYCHO. study, 2016) ได้แก่ การทำให้ตื่นตัว (arousal) การตั้งจุดมุ่งหมาย (objective) การใช้เครื่องล่อ (incentives) การลงโทษ (punishment) และการแข่งขัน (competition)

4. ทฤษฎีการแบ่งกลุ่มทางสังคม (Social Categories Theory)

ทฤษฎีนี้อธิบายว่า บุคคลที่มีคุณลักษณะทางสังคมคล้ายคลึงกัน เช่น การศึกษา รายได้ อาชีพ เชื้อชาติ ศาสนา อายุ เพศ ภูมิลำเนา จะมีการแลกเปลี่ยนความคิดเห็น และอุปนิสัยการใช้สื่อร่วมกัน นำมาซึ่งพฤติกรรมการสื่อสาร เช่น การเปิดรับสื่อ ความพึงพอใจในสื่อ ที่คล้ายคลึงกันด้วย ด้วยเหตุนี้ จึงมีการแบ่งย่อยประเภทของสื่อแต่ละชนิดตามความสนใจของผู้รับสาร เช่น การแบ่งประเภทนิตยสารตามลักษณะทางสังคมของบุคคล เช่น นิตยสารสำหรับผู้ชาย นิตยสารสำหรับผู้หญิง นิตยสารสำหรับวัยรุ่น นิตยสารกีฬา หรือแม้แต่สื่อวิทยุและโทรทัศน์ ก็ยังต้องแบ่งประเภทรายการตามลักษณะทางสังคมของผู้ฟังผู้ดู เพื่อให้สอดคล้องกับความสนใจของผู้รับสารแต่ละกลุ่มด้วยเช่นกัน (พัชนี เชยจรรยา และคณะ, 2541)

5. ทฤษฎีการสื่อสารแบบสองขั้นตอน (Two-Step Flow of Communication Theory)

ทฤษฎีนี้ค้นพบโดย พอล เอฟ. ลาซาร์สเฟลด์ และคณะ (Paul F. Lazarsfeld อ้างถึงใน พัชนี เชยจรรยา และคณะ, 2541) มีแนวคิดสำคัญคือ ข่าวสารจะไปถึงกลุ่มคนกลุ่มหนึ่งซึ่งได้รับการยอมรับให้เป็นกลุ่มผู้นำความคิดเห็น (opinion leaders) ในขั้นแรก และกลุ่มผู้นำความคิดเห็นจะเป็นผู้เผยแพร่ข่าวสารต่อไปยังประชาชนอื่นๆ ในขั้นที่สอง ทฤษฎีนี้เชื่อว่า บุคคลทุกคนไม่ได้อยู่โดดเดี่ยวในสังคม ทุกคนต้องมีกิจกรรมร่วมกันทางสังคม ซึ่งทำให้แต่ละบุคคลมีความสัมพันธ์กัน และในทุกสังคมจะต้องมีกลุ่มบุคคลกลุ่มหนึ่งได้รับการยอมรับให้เป็นกลุ่มผู้นำทางความคิดเห็น ซึ่งมักจะได้รับข่าวสารก่อนผู้อื่น และทำหน้าที่เผยแพร่ข่าวสารที่ได้รับนั้นไปยังบุคคลอื่นๆ ในสังคม

6. ทฤษฎีการใช้ประโยชน์และความพึงพอใจจากสื่อมวลชน (Uses and Gratifications Theory)

การใช้ประโยชน์และความพึงพอใจจากสื่อมวลชน ได้รับการพัฒนามาจาก คาทซ์ (Katz, 1959 อ้างถึงใน พัชนี เชยจรรยา และคณะ, 2541) ใจความสำคัญคือ สื่อมวลชนจะไม่มีอิทธิพลต่อบุคคลที่ไม่เลือกใช้สื่อนั้น แต่การเลือกใช้

สื่อมาจากเหตุผลทางจิตวิทยา และความต้องการทางสังคมของแต่ละบุคคล ผู้รับสารตามทฤษฎีนี้เป็นผู้เลือกบริโภคสื่อมวลชนตามความต้องการ (needs) ของผู้รับสารเอง ซึ่งอาจเป็นปัจเจกบุคคลหรือกลุ่มบุคคลก็ได้ ผู้รับสารเป็นผู้ใช้เนื้อหาของสื่อในฐานะผู้กระทำการสื่อสาร (active audience) มากกว่าที่จะปล่อยให้สื่อเป็นผู้ส่งข้อมูลใส่ผู้รับสารเพียงอย่างเดียว ผู้รับสารมีสิทธิ์เลือกใช้สื่อ และเลือกรับเนื้อหาของข่าวสาร เพื่อตอบสนองความต้องการที่แตกต่างกัน ความคาดหวังการเปิดรับสื่อ การรับรู้และจดจำเนื้อหา ความพึงพอใจที่ได้รับก็จะมีความแตกต่างกันไปด้วย (กาญจนา แก้วเทพ, 2547)

7. การวิจัยด้านแรงจูงใจและผลกระทบจากการติดเกมของเด็กนักเรียน

จากการค้นคว้างานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ได้ข้อสรุปที่มีแนวโน้มว่า แรงจูงใจที่ทำให้เด็กติดเกมคือ ภาพและเสียงจากเกมที่เล่นอยู่ ความสนุกตื่นเต้นจากตัวเกม การต้องการเอาชนะการแข่งขัน ต้องการการยอมรับจากเพื่อนและผู้อื่น การได้เล่นกับเพื่อน โดยสามารถมีเพื่อนใหม่ได้ตลอดเวลา การติดเกมส่งผลกระทบต่อเด็ก ครอบครัว และชุมชน 3 ด้าน ได้แก่ ด้านร่างกาย จิตใจ และอารมณ์ ทำให้ขาดการปฏิสัมพันธ์กับบุคคลในครอบครัว ขาดความสามัคคีในครอบครัว เกิดความเสื่อมถอยด้านวัฒนธรรม การละเมิดกฎหมาย นิยมวัตถุมากขึ้น (ละอองดาว ตันบุตร, 2553)

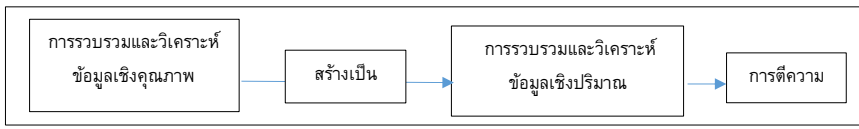
อย่างไรก็ตาม พบความแตกต่างของข้อมูลที่ได้จากการประเมินผลกระทบจากการเล่นเกมของนักเรียน ระหว่างผู้ปกครองประเมินนักเรียน ครูประเมินนักเรียน และนักเรียนประเมินตนเอง กล่าวคือ ผู้ปกครองจะประเมินว่า นักเรียนมีปัญหาพฤติกรรมที่เป็นผลจากการเล่นเกมสูงกว่าที่นักเรียนประเมินตนเองและครูประเมินนักเรียน โดยผู้ปกครองและครูประเมินผลกระทบจากการเล่นเกมของนักเรียนตรงกันว่า นักเรียนได้รับผลกระทบด้านอารมณ์มากที่สุด ขณะที่นักเรียนประเมินตนเองว่า ได้รับผลกระทบด้านความสัมพันธ์กับเพื่อนมากที่สุด ผู้ปกครองยังประเมินว่า นักเรียนติดเกมสูงกว่าที่นักเรียนประเมินตนเองอีกด้วย โดยมองว่า นักเรียนหญิงมีความเสี่ยงต่อการติดเกมมากกว่านักเรียนชาย (ทวีศิลป์ วิษณุโยธิน และคณะ, 2556)

ระเบียบวิธีวิจัย

1. รูปแบบการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ ผ่านการอนุมัติด้านจริยธรรมการทำวิจัยในคน จากคณะอนุกรรมการจริยธรรมการวิจัยในคน มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ เมื่อวันที่ 28 เมษายน 2563 มีรูปแบบการวิจัยเป็นแบบผสมผสานเชิงคุณภาพและเชิงปริมาณ (mixed methods approach: qualitative and quantitative research design) โดยเป็นการวิจัยแบบขั้นตอนเชิงสำรวจ (exploratory consequential design) 2 ขั้นตอน กล่าวคือ สำรวจข้อมูลด้วยการวิจัยเชิงคุณภาพก่อน เพื่อให้ได้ข้อมูลตั้งต้นที่จะนำไปพัฒนาเป็นแบบสอบถามในการวิจัยเชิงปริมาณ จากนั้นนำผลการศึกษาทั้งสองส่วนที่สอดคล้องมาขยายความ อธิบายผลซึ่งกันและกัน ดังที่แสดงในภาพที่ 1

ภาพที่ 1 รูปแบบการวิจัยแบบผสมผสาน: แบบขั้นตอนเชิงสำรวจ (Exploratory Consequential Design)



ที่มา: Creswell (2013: 69)

2. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ศึกษา ได้แก่ วัยรุ่น อายุ 13-19 ปี ที่อาศัยอยู่ในกรุงเทพมหานคร จำนวน 445,991 คน โดยผู้วิจัยคัดเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (purposive sampling) ในขั้นตอนการวิจัยเชิงคุณภาพ กับวัยรุ่นที่มีประสบการณ์การเล่นเกมออนไลน์ต่อเนื่องกันอย่างน้อย 1 ปี เพื่อนำมาดำเนินการสนทนากลุ่ม (focus group) จำนวน 3 กลุ่ม รวม 20 คน และเลือกสุ่มตัวอย่างแบบไม่อาศัยหลักความน่าจะเป็น (non-probability sampling) โดยใช้การสุ่ม

ตัวอย่างแบบโควตา (quota sampling) ตามสัดส่วนของจำนวนวัยรุ่นแต่ละอายุเมื่อเทียบกับจำนวนวัยรุ่น 13-19 ปีทั้งหมดในกรุงเทพมหานครในขั้นตอนการวิจัยเชิงปริมาณ เพื่อนำมาเก็บข้อมูลด้วยแบบสอบถาม (questionnaire) จำนวน 400 คน

3. เครื่องมือการวิจัย

เครื่องมือการวิจัยของการศึกษาในส่วนนี้ ได้แก่ (1) แนวคำถามเพื่อการสนทนากลุ่ม ที่มีแนวคำถามเกี่ยวกับจุดเริ่มต้นของการเล่นเกมออนไลน์ การใช้เวลา และผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ ประเภทของเกมที่เล่นอย่างต่อเนื่อง แรงจูงใจในการเล่นเกม (2) แบบสอบถาม ซึ่งประกอบไปด้วยคำถามเกี่ยวกับการใช้เวลาและผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ ประเภทของเกมที่เล่นอย่างต่อเนื่อง แรงจูงใจในการเล่นเกม และแบบทดสอบการติดเกม (game addiction screening test: GAST) ของสถาบันสุขภาพจิตเด็กและวัยรุ่นราชนครินทร์ กรมสุขภาพจิต ฉบับของเด็ก ที่มีข้อคำถามเรื่องการใช้เวลาและความถี่ในการเล่นเกมและผลกระทบจากการเล่นเกมด้านต่างๆ

4. การเก็บข้อมูล

ผู้วิจัยเก็บข้อมูลจากการสนทนากลุ่มในเดือนพฤษภาคม 2563 และเก็บข้อมูลจากแบบสอบถามในเดือนมิถุนายน 2563

5. การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพ ดำเนินการด้วยวิธีการจำแนกชนิดข้อมูล (typological analysis) การเปรียบเทียบเหตุการณ์ (constant comparison) และการวิเคราะห์ส่วนประกอบ (component analysis) (สุภางค์ จันทวานิช, 2553) ส่วนการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณ ดำเนินการด้วยการใช้สถิติเชิงพรรณนา (descriptive statistic) ได้แก่ ค่าความถี่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการวิจัย

ผลการวิจัยแบ่งเป็น 2 ส่วน มีรายละเอียดดังต่อไปนี้

1. การวิเคราะห์ผลในขั้นตอนการวิจัยเชิงคุณภาพ

1.1 จุดเริ่มต้นของการเล่นเกม

1.1.1 ผู้ชักนำให้เล่นเกม ผู้ร่วมสนทนากลุ่มเริ่มเล่นเกมออนไลน์ตามที่เพื่อนแนะนำ เมื่อเข้ามาเล่นแล้วจะรู้จักเกมอื่นๆ ได้ ผ่านทางโฆษณาที่ปรากฏให้เห็นจำนวนมากบนหน้าจอคอมพิวเตอร์และโทรศัพท์มือถือ โดยมักเลือกเล่นเกมตามโฆษณาที่เป็นกระแสนิยมในขณะนั้น แนวเกมที่เล่นในช่วงแรกจะส่งผลให้เล่นต่ออย่างต่อเนื่องในระยะยาว เพราะต้องการเล่นให้เก่งในเกมใดเกมหนึ่ง นอกจากนี้ การตัดสินใจเลือกว่าจะเล่นเกมไหน หรือจะเล่นเกมนั้นต่อหรือไม่ ยังขึ้นอยู่กับรสนิยม ความชอบของแต่ละบุคคลด้วย

1.1.2 วิธีการเรียนรู้การเล่นเกม ทำได้ด้วยการดูจากคลิปวิดีโอที่มีนักแคสต์เกม (game caster) มาเล่นและพากย์เกมนั้นๆ ไปด้วย ให้ดูผ่านทางเว็บไซต์ยูทูบ (YouTube) ผู้เล่นมือใหม่จะเห็นเกมที่กำลังเล่นบนหน้าจอ พร้อมกับเสียงพากย์ที่สนุกสนาน ตื่นเต้น ซึ่งบางทีก็มีจอเล็กๆ แสดงหน้าตาและท่าทางของนักแคสต์เกมขณะกำลังเล่นให้ดูด้วย การดูคลิปเหล่านี้จึงทำให้รู้วิธีการเล่น และรู้สึกชอบตามได้ง่าย

1.2 การใช้เวลาในการเล่นเกม

ในวันเปิดเรียน วัยรุ่นส่วนใหญ่เล่นเกมออนไลน์ช่วงหลังเลิกเรียนถึงหัวค่ำ เวลา 16.00-20.00 น. และช่วงกลางคืนถึงดึก เวลา 21.00-02.00 น. มีบ้างเล็กน้อยที่เล่นตอนพักกลางวัน และในห้องเรียน ในวันหยุดส่วนใหญ่เล่นช่วงหัวค่ำถึงดึก เวลา 20.00-02.00 น. ช่วงเช้า 10.00-12.00 น. และช่วงบ่าย 14.00-17.00 น.

ด้านจำนวนชั่วโมงที่เล่นต่อวันนั้น ในวันที่เปิดเรียน ผู้ร่วมสนทนากลุ่มส่วนใหญ่ใช้เวลาเล่นประมาณวันละ 2 ชั่วโมง รองลงมาคือ 5 ชั่วโมง ในวันหยุดส่วนใหญ่เล่นวันละ 4 ชั่วโมง มีบางคนเล่นมากถึง 10 ชั่วโมง ช่วงที่

โควิด-19 ระบาด ซึ่งเป็นช่วงที่วัยรุ่นทุกคนต้องอยู่ที่บ้าน จำนวนชั่วโมงการเล่นเกมออนไลน์ต่อวันมีความหลากหลายมาก กระจายตัวในช่วงที่กว้าง คือ 2-12 ชั่วโมง วัยรุ่นที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับมัธยมศึกษามีทั้งเล่นเกมออนไลน์มากขึ้นและเล่นเท่าเดิม เมื่อเทียบกับช่วงวันหยุดในช่วงปกติ ส่วนวัยรุ่นที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับมหาวิทยาลัยระบุว่า เล่นเกมออนไลน์น้อยลง

1.3 ผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์

สำหรับผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ที่มีต่อผู้เล่นวัยรุ่นสามารถสรุปได้เป็น 6 ด้าน ดังนี้

(1) ด้านร่างกาย มีอาการตาแห้ง แสบตา และปวดตา หลายคนคิดว่า สายตาสั้นลงจากการเล่นเกม แต่ก็ไม่สามารถยืนยันได้ว่าเป็นสาเหตุที่แน่ชัดหรือไม่ ปวดกล้ามเนื้อบริเวณคอ บ่า ไหล่ หลัง เมื่อยมือ ปวดมือข้างที่ใช้เล่น บางคนปวดก้น คาดว่าเพราะนั่งในท่าเดิมต่อเนื่องกันนาน แม้จะมีอาการปวดดังกล่าวบ่อยๆ แต่อาการปวดจะหายไปเมื่อได้พักหลังจากหยุดเล่น บางคนเวียนหัว ไม่อยากรับประทานอาหารขณะกำลังเล่นอยู่ในเกม จึงปวดท้องเล็กน้อย มีบางส่วนบอกว่าอ้วนขึ้น นอกจากนี้ หลายคนเล่นเกมดึกจึงตื่นสาย โดยมากมักตื่นบ่ายโมง มีอาการง่วงนอน ไม่สดชื่นตลอดทั้งวัน มีวัยรุ่นชายหนึ่งคนเคยเล่นต่อเนื่องตั้งแต่หนึ่งทุ่มจนถึงห้าโมงเช้า รวม 16 ชั่วโมง จนรู้สึกว่า พักผ่อนไม่เพียงพอ ช่วงนั้นร่างกายโทรมมาก หน้าตาอิดโรย ใต้ตาดำ อ่อนเพลียอย่างเห็นได้ชัด

(2) ด้านอารมณ์ ผู้ร่วมสนทนาทุกคนจะดีใจเมื่อเล่นเกมชนะ แต่จะหงุดหงิด โมโห เมื่อเล่นแพ้ ศัพท์วัยรุ่นจะเรียกกันว่า “หัวร้อน” ซึ่งเป็นกันง่าย ถือเป็นเรื่องธรรมดาของคนเล่นเกม เมื่อเลิกเล่นเกมไม่นาน อารมณ์เหล่านี้ก็จะหายไป แต่มีวัยรุ่นหญิงหนึ่งคนย้ำว่า มีอารมณ์ร้อนขึ้นมาก เมื่อเล่นไม่ได้ตามที่หวังไว้ก็จะหงุดหงิด โมโห โดยอารมณ์นี้อยู่กับเธออย่างต่อเนื่องในชีวิตประจำวัน จนคนรอบตัวเริ่มเตือน วัยรุ่นชายอีกหนึ่งคนตามปกติจะอารมณ์ดี แต่เมื่อเล่นเกม ROV แบบที่ต้องจัดอันดับ (rank) แล้วแพ้หลายเกมติดต่อกัน จะโมโหมาก ไม่ยอมเลิกเล่นจนกว่าจะชนะ แม้จะดึกหรือเหนื่อยมากก็ตาม เมื่อแพ้จะ

โมโหหนักขึ้น จนบางครั้งควบคุมอารมณ์ตัวเองไม่ได้ ต้องแสดงอาการก้าวร้าวเพื่อระบายความเครียดออกมา เช่น เสียงดังโวยวาย ปาโทรศัพท์มือถือ ทุบโต๊ะ เตะสิ่งของที่อยู่ใกล้ตัว อย่างไรก็ตาม ทุกคนจะหงุดหงิด และโกรธ เมื่อถูกขัดจังหวะขณะเล่นเกมอยู่ ไม่ว่าจะเป็นสายที่โทรเข้า การถูกสั่งให้เลิกเล่นทันที ตลอดจนแบตเตอรี่โทรศัพท์หมด หรือสัญญาณอินเทอร์เน็ตขัดข้อง

(3) ด้านสังคม ผู้ร่วมสนทนากลุ่มส่วนใหญ่ไม่รู้สึกว่าเหินห่างจากครอบครัวและเพื่อน แต่ยอมรับว่า มีความสัมพันธ์กับครอบครัวน้อยลง เพราะเมื่อมีเวลาว่างก็จะนึกถึงการเล่นเกมออนไลน์กับเพื่อนก่อน วัยรุ่นมักถูกตำหนิว่าเสียมารยาท เมื่อเล่นเกมขณะรับประทานอาหารร่วมโต๊ะกับผู้อื่น

(4) ด้านการเรียน บางคนส่งงานไม่ทัน เกรดตกลง มีหนึ่งคนประเมินตนเองว่า ตนสอบไม่ติดชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายในโรงเรียนเป้าหมาย เพราะเล่นเกมจนอ่านหนังสือเตรียมสอบได้ไม่มากพอ

(5) ด้านบุคลิกภาพ แม้จะชอบสบถคำหยาบใส่กันในเวลาเล่นเกมออนไลน์ แต่ผู้ร่วมสนทนากลุ่มก็ไม่ติดคำหยาบ หรือการโวยวายมาใช้ในชีวิตประจำวัน วัยรุ่นหญิงตระหนักว่า ถูกสังคมมองแบบแปลกใจว่าเป็นผู้หญิงแล้วชอบเล่นเกมออนไลน์ด้วย แต่ก็ไม่ได้กลัวเสียภาพลักษณ์ และยังคงเล่นต่อไป บางคนยอมรับว่า เล่นเกมออนไลน์แล้ว ไม่อยากไปทำอย่างอื่น รู้สึกเกียจคร้านและเหงามากขึ้น ผู้ที่พักผ่อนไม่เพียงพอจากการอดนอนเพราะเล่นเกมดึกยอมรับว่า มีอาการอ่อนเพลีย ง่วงนอน ไม่กระปรี้กระเปร่าส่งผลให้มีบุคลิกภาพที่เฉื่อยชาไม่กระตือรือร้น

(6) การเสียโอกาสทำกิจกรรมอื่น ผู้ร่วมสนทนากลุ่มส่วนใหญ่ไม่รู้สึกว่า การเล่นเกมออนไลน์ทำให้เสียโอกาสไปทำกิจกรรมอื่น เพราะคิดแล้วว่า กิจกรรมอื่นไม่ดึงดูดใจเท่าการเล่นเกมกับเพื่อน มีบ้างที่รู้สึกว่าทำให้เสียเวลาอ่านหนังสือ ทำการบ้าน

1.4 ประเภทของเกมออนไลน์ที่เล่นอย่างต่อเนื่อง

1.4.1 เกมที่ได้รับความนิยมอันดับ 1

(1) ชื่อเกม และแนวเกม ผู้ร่วมสนทนากลุ่มชอบเล่นเกม “ROV: ream of valor หรือ arena of valor” ซึ่งแปลว่า “สมรภูมิของผู้กล้า” มากที่สุด เกมนี้เป็นเกมวางแผนการรบทันทีแบบเป็นทีม (multiplayer online battle arena: MOBA หรือ action real time strategy: ARTS) บนโทรศัพท์มือถือที่ผสมผสานเกมการจำลองบทบาท (RPG) เข้ากับเกมแอ็กชัน (action game) และเกมยิงมุมมองบุคคลที่สาม (TPS) เข้าไว้ด้วยกัน

(2) กติกาการเล่น เกมนี้แบ่งผู้เล่นเป็น 2 ทีม แต่ละทีมมีผู้เล่น 5 คน ผู้เล่นแต่ละคนจะต้องเลือกตัวละครแนวแฟนตาซีที่มีเอกลักษณ์และความสามารถเฉพาะด้าน เช่น ตัวตั้งรับ ตัวโจมตี ตัวฟื้นฟู และตัวสนับสนุน มาหนึ่งตัวละคร เรียกว่า “ฮีโร่” เพื่อสวมบทบาทเป็นตัวละครนั้นในการแข่งขัน มีการนัดแนะแผนการเล่น โดยแบ่งหน้าที่และวางตำแหน่งของแต่ละตัวให้เหมาะสม ผ่านโหมดคุยกันทางเสียง หรือแป้นพิมพ์ เป้าหมายคือ การโจมตีเพื่อทำลายป้อมของฝ่ายตรงข้าม โดยจะเคลื่อนที่สู่สิ่งก่อสร้างหลักของศัตรูผ่านทางเดินที่เรียกว่า “เลน” ซึ่งระหว่างทางนั้นจะมีป้อมปราการย่อยขวางอยู่ มีทหารย่อยของทั้งฝ่ายเรา และฝ่ายตรงข้ามถูกปล่อยให้เดินทัพออกมาปะทะกันเรื่อยๆ ส่วนพื้นที่ป่าระหว่างทาง ก็จะมีมอนสเตอร์ (creep) อาศัยอยู่ “ฮีโร่” ที่ฆ่าทหารย่อยของฝ่ายตรงข้าม ฆ่ามอนสเตอร์ในบริเวณป่า และทำลายป้อมย่อยของฝ่ายตรงข้าม จะได้ค่าประสบการณ์และเงินไว้ซื้อไอเทมในเกม การฆ่า “ฮีโร่” ฝ่ายศัตรู จะได้ค่าประสบการณ์และเงินเช่นกัน เงินที่ได้สามารถนำไปซื้อไอเทมที่มีทั้งเกราะ อาวุธ รองเท้า และเครื่องราง โดยมักจะเกี่ยวข้องกับพลังชีวิต การป้องกัน การโจมตีที่แรงขึ้นและเร็วขึ้น เมื่อฆ่าสำเร็จ จะทำให้ศัตรูต้องเสียเวลากำเนิดใหม่ (respawn หรือ rebirth) ซึ่งเป็นช่วงเวลาในการบุกทำลายฐานได้

(3) จุดเด่นของเกม หัวใจหลักของการเล่นอยู่ที่ความสามัคคีของผู้เล่นทั้ง 5 คนที่อยู่ในทีมเดียวกัน บวกกับทักษะการเล่นของแต่ละคนที่แม้จะได้สวมบทบาทตัวละครที่มีพลังน้อย ไม่ใช่ตัวเติมเงิน แต่ถ้ามีทักษะการ

เล่นที่ดี วางตำแหน่งต่อสู้อย่างรอบคอบ ร่วมใจกันต่อสู้ ไม่มีใครทิ้งตัวละครที่เลือกมา หรือปล่อยหลุด (AFK: away from keyboard) ก็สามารถเอาชนะคู่ต่อสู้ที่เติมเงินได้ นอกจากนี้ ผู้เล่นยังสนุกกับโลกของจินตนาการที่ตัวละครมีพลังเกินจริง เหมือนตัวเองได้มีตัวตน มีอำนาจทำลายล้าง ป้องกัน สนับสนุนเพื่อชัยชนะของทีม การฝ่าด่านมีความหลากหลาย ไม่ซ้ำซาก ตัวเกมเข้าถึงได้ง่ายเพราะเล่นได้ในมือถือ ใช้เวลาเล่นไม่นานมากจนเกินไป เกมหนึ่งใช้เวลาประมาณ 10-20 นาที และเมื่อคุ้นเคย รู้ใจกับสมาชิกในทีมแล้ว ก็มักรวมตัวกันเล่นอีกอย่างสม่ำเสมอ นอกจากนี้ การเล่นเพื่อจัดอันดับ (rank) ยังเป็นตัวกระตุ้นให้เกิดความต้องการในการเล่นเพิ่มมากขึ้นด้วย

1.4.2 เกมที่ได้รับความนิยมอันดับ 2

(1) ชื่อเกม และแนวเกม เกมที่ผู้ร่วมสนทนากลุ่มชอบเล่นรองลงมาคือ เกม “PUBG: player unknown’s battlegrounds” และเกม “free fire” ซึ่งเป็นเกมที่ถูกจัดอยู่ในรูปแบบต่อสู้ให้อยู่รอดเป็นคนสุดท้าย (battle royale) เหมือนกัน เกมนี้จะผสมผสานเกมการจำลองบทบาท (RPG) เข้ากับเกมแอ็กชัน (action game) และเกมยิงมุมมองบุคคลที่สาม (TPS) เข้าไว้ด้วยกัน แต่เน้นที่การยิงภายใต้เวลา และสถานที่อันจำกัด โดยไม่มีโครงเรื่องที่ชัดเจน และสามารถเล่นได้ทั้งในคอมพิวเตอร์และบนโทรศัพท์มือถือ

(2) กติกาการเล่น ตัวเกมกำหนดให้ทุกคนเริ่มต้นบนเครื่องบินแบบไม่มีอาวุธติดตัวเหมือนกัน จากนั้นให้ผู้เล่นรอบละ 100 คน เลือกจุดโดดร่มเพื่อสุ่มหาพื้นที่ที่จะลงไปเก็บอาวุธ และอุปกรณ์เพื่อฆ่าและหนี ให้ได้อยู่รอดเป็นคนสุดท้าย เมื่อลงสู่พื้นราบแล้ว ก็ต้องเอาตัวรอดจากการไล่ยิงของผู้เล่นคนอื่นๆ จากพื้นที่ทิ้งระเบิด และจะต้องพยายามเข้าไปอยู่ในพื้นที่ที่กำหนดที่ถูกบีบให้แคบลงทุกทีตามเวลาที่ผ่านไปให้ได้ด้วย หากผู้เล่นเล่นไม่ดูลาดเลาก่อนให้ดี ก็จะตายได้ง่ายจากการถูกซุ่มยิง และหากชักช้า ก็อาจตายเพราะเข้าพื้นที่ที่กำหนดไม่ทัน

(3) จุดเด่นของเกม หัวใจหลักของการเล่นอยู่ที่ทักษะการใช้เมาส์อย่างคล่องแคล่วเพื่อยิงคู่ต่อสู้ ผู้เล่นจะได้ลุ้นกับการเดาว่า ศัตรูจะมา

ทางไหนบ้าง เช่น ดักยิงจากบนเขา ซุ่มอยู่ในบ้าน ยิงมาจากในรถ หรือหาตัวคนยิงไม่ได้ ยิงสวนก็ไม่ได้ เพราะปืนไม่มีกล้องซูม (zoom) เสียงปืนมั่ว ระบุทิศทางไม่ได้ หรืออยู่ในภูมิศาสตร์ที่เสียเปรียบ เป็นมุมอับสายตา จึงต้องยิงสุ่มออกไปด้วยความลุ้นสุดขีด ความสนุกอยู่ที่การฆ่าคนอื่นได้สำเร็จ ได้ครอบครองอุปกรณ์ในที่ต่างๆ ที่จะช่วยเสริมให้ฆ่าได้เก่งขึ้น การถูกบีบรัดจากวงพื้นที่ทำให้ต้องเผชิญหน้ากับศัตรูมากขึ้นทุกขณะ ช่วงท้ายเกมที่มีผู้เล่นน้อยลง และพื้นที่แคบลง จึงมีความเข้มข้น ตึงเครียด และตื่นเต้นอย่างมาก

1.5 แรงจูงใจในการเล่นเกม

1.5.1 การได้เล่นกับเพื่อน แม้ไม่ได้เจอหน้ากัน ไม่ได้เรียนหรืออาศัยอยู่ในพื้นที่ใกล้กัน ก็สามารถมาร่วมสนุกกันได้ มีปฏิสัมพันธ์โต้ตอบกับเพื่อนได้ตลอดทั้งเกม เหมือนนั่งอยู่ใกล้กันจริงๆ เหมือนเล่นไปด้วยคุยกันไปด้วย ทั้งยังได้รู้จักเพื่อนใหม่ที่หลากหลาย เปิดโลกทัศน์ให้ได้เล่น ได้คุยกับเพื่อนต่างชาติด้วย วัยรุ่นชายอายุ 14 ปีคนหนึ่งเปิดใจว่า ไม่มีเพื่อนที่โรงเรียนเลยเพราะถูกล้อเลียนเสมอ เขาจึงมาหาเพื่อนในเกมออนไลน์ ซึ่งช่วยเติมเต็มเขาให้มีความสุข อบอุ่นใจ และมันก็ยิ่งทำให้เขาไม่อยากกลับไปเจอเพื่อนที่ห้องเรียนอีก

1.5.2 ความสนุกเพลิดเพลินไปกับเกม ในรายละเอียดของเกมก็จะมีลูกเล่นมาก มีอุปสรรคใหญ่น้อยให้ฝ่าฟัน มีที่หลบ ที่พัก ตัวช่วย การเก็บเกี่ยวทรัพยากร มีภารกิจให้ทำตลอดไม่มีวันเบื่อ แม้แนวคิดของเกมจะเหมือนเดิม แต่ตัวเกมก็ปรับเปลี่ยน เพิ่มเติมให้ซับซ้อนขึ้น ชนะได้ยากขึ้น ไม่มีวันจบสิ้น

1.5.3 การผ่อนคลายความเหงา ความเบื่อ และความเครียด การเล่นเกมช่วยคลายเครียด เวลาที่ไม่มีใคร หรือไม่มีอะไรทำ รู้สึกเศร้า หรือเครียดก็จะนึกถึงเกม รู้สึกว่าเกมเป็นที่ระบายอารมณ์ได้ แม้จะเรียนมาหนักและมีการบ้านเยอะจนเหนื่อยล้า แต่การเล่นเกมก็ช่วยให้ผ่อนคลายได้มาก

1.5.4 ความต้องการเอาชนะคนอื่น หรือเอาชนะตัวเอง เพราะผู้เล่นต้องการการยอมรับจากเพื่อนว่า ตนเองเล่นเก่ง ได้รับกำลังใจ ภาคภูมิใจในตนเองว่า ตนเองสามารถทำได้เหมือนที่เพื่อนทำ หรือทำได้ดีกว่าคนอื่น

1.5.5 การมีตัวตนในแบบที่วาดฝันแต่ไม่สามารถเป็นไปได้จริง ผู้เล่นเกมจะได้เข้าไปสวมบทบาทเป็นตัวละครตามที่อยากเป็น ที่มักมีพลังวิเศษเหนือมนุษย์ เปลี่ยนไปได้ในแต่ละเกม เป็นได้ทั้งตัวรุก ตัวรับ ตัวซุ่มโจมตี และได้เป็นตัวของตัวเอง มีอิสระที่จะเลือกตัวละคร คิด วางแผน ต่อสู้ในแบบเฉพาะของตน

1.5.6 ความต้องการได้ของ อันได้แก่ การได้เงินที่ได้จากการแข่งขัน และอยากพัฒนาตนเองไปสู่การเป็นนักแข่งขันกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ (e-sports) มืออาชีพ

1.5.7 ความต้องการพัฒนาตนเอง ทั้งด้านทักษะการเล่น การวางแผน การฝึกจินตนาการ และความคิดสร้างสรรค์ พัฒนาภาษา

จากแรงจูงใจทั้งหมด การได้เล่นกับเพื่อนถือเป็นแรงจูงใจอันดับแรกของผู้ร่วมสนทนากลุ่ม โดยผู้ร่วมสนทนากล่าวว่า ถ้าเกมออนไลน์เป็นคนก็อยากพูดขอบคุณในหลายๆ ด้าน โดยเฉพาะที่ช่วยทำให้หายเบื่อ อยากให้เกมพัฒนาตนเองต่อไปให้ดียิ่งขึ้น อยู่ด้วยกันไปนานๆ อย่าปิดเกมหนี และอย่าโกงกัน

แม้กิจกรรมอื่นๆ อย่างกีฬา ดนตรี ศิลปะ และการท่องเที่ยวจะเป็นกิจกรรมที่ทำกับเพื่อนได้ แต่วัยรุ่นบอกว่า ต้องเล่นเก่งในระดับหนึ่งถึงจะเล่นได้สนุก ไม่ว่าจะเป็นฟุตบอล วาดรูป เล่นกีตาร์ แต่เกมนั้นเล่นไม่ยาก ไม่ต้องเก่งก็สนุกได้เลย นอกจากนี้ การออกไปทำกิจกรรมดังกล่าวกับเพื่อนต้องออกไปทำข้างนอก ต้องมีความพร้อมทั้งการแต่งตัว การเดินทาง ค่าใช้จ่าย แต่เล่นเกมไม่ต้องแต่งตัว ไม่ต้องเดินทางก็เล่นกับเพื่อนได้ตลอด นัดเล่นกันได้ภายในไม่กี่นาที และเกมออนไลน์ส่วนใหญ่มักดาวน์โหลดได้ฟรี จะมีค่าใช้จ่ายบ้างในการซื้อไอเทม (item) ทั้งเพื่อเพียงเพิ่มสกิน (skin) หรือรูปลักษณ์พิเศษให้กับตัวละครของตนเอง และให้แสดงผลทักษะการเล่นที่โดดเด่น หรือเพื่อเพิ่มพลังในการเอาชนะ (pay to win) ก็สามารถทำได้โดยไม่เป็นข้อบังคับพื้นฐานในการเล่น

จากการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพข้างต้น ทำให้ผู้วิจัยสามารถแปรค่าตัวแปรที่ต้องการศึกษา ได้แก่ การใช้เวลาในการเล่นเกม ผลกระทบประเภทของเกมที่เล่นอย่างต่อเนื่อง และแรงจูงใจในการเล่นเกมออนไลน์

ได้ชัดเจน ตรงกับสภาพความเป็นจริง โดยได้นำข้อมูลดังกล่าวมาสร้างเป็นแบบสอบถามเพื่อใช้วัดค่าตัวแปรเหล่านั้นในขั้นตอนการวิจัยเชิงปริมาณต่อไป ผลการวิเคราะห์ข้อมูลในขั้นตอนการวิจัยเชิงปริมาณ มีดังนี้

2. การวิเคราะห์ผลในขั้นตอนการวิจัยเชิงปริมาณ

2.1 การใช้เวลาในการเล่นเกมออนไลน์ ผลการวิเคราะห์ข้อมูลแสดงรายละเอียดดังในตารางที่ 1 - ตารางที่ 5

ตารางที่ 1 แสดงเวลาเฉลี่ยที่วัยรุ่นในกรุงเทพมหานครเล่นเกมออนไลน์ต่อวันในวันเปิดเรียน

เวลา	จำนวน	ร้อยละ
ไม่เล่นเลย	18	4.50
ไม่เกิน 1 ชั่วโมง	113	28.25
มากกว่า 1 ชั่วโมงแต่ไม่เกิน 2 ชั่วโมง	117	29.25
มากกว่า 2 แต่ไม่เกิน 4 ชั่วโมง	118	29.50
มากกว่า 4 ชั่วโมง	34	8.50
รวม	**400**	**100.00**
$\overline{X}$	2.30	
S.D.	1.48	

จากตารางที่ 1 พบว่า ในวันเปิดเรียน วัยรุ่นในกรุงเทพมหานครส่วนใหญ่เล่นเกมออนไลน์มากกว่า 2 ชั่วโมง แต่ไม่เกิน 4 ชั่วโมงต่อวัน และมากกว่า 1 ชั่วโมงแต่ไม่เกิน 2 ชั่วโมงต่อวัน คิดเป็นร้อยละ 29.50 และ 29.25 ตามลำดับ มีวัยรุ่นจำนวนน้อยมากที่ไม่เล่นเกมเลย คิดเป็นร้อยละ 4.5 และมีค่าเฉลี่ยของเวลาการเล่นเกมออนไลน์เท่ากับ 2.30 ชั่วโมงต่อวัน คิดเป็น 2 ชั่วโมง 18 นาทีต่อวัน

ตารางที่ 2 แสดงเวลาเฉลี่ยที่วัยรุ่นในกรุงเทพมหานครเล่นเกมออนไลน์ต่อวัน ในวันหยุด

ระยะเวลา	จำนวน	ร้อยละ
ไม่เล่นเลย	2	0.50
เล่นไม่เกิน 1 ชั่วโมง	31	7.75
มากกว่า 1 ชั่วโมงแต่ไม่เกิน 2 ชั่วโมง	47	11.75
มากกว่า 2 แต่ไม่เกิน 4 ชั่วโมง	137	34.25
มากกว่า 4 แต่ไม่เกิน 6 ชั่วโมง	101	25.25
มากกว่า 6 แต่ไม่เกิน 9 ชั่วโมง	41	10.25
มากกว่า 9 ชั่วโมง	41	10.25
รวม	**400**	**100.00**
$\overline{X}$	4.82	
S.D.	2.93	

จากตารางที่ 2 พบว่า ในวันหยุด วัยรุ่นในกรุงเทพมหานครส่วนใหญ่เล่นเกมออนไลน์มากกว่า 2 ชั่วโมง แต่ไม่เกิน 4 ชั่วโมงต่อวัน เช่นเดียวกับในวันเปิดเรียนดังปรากฏในตารางที่ 1 คิดเป็นร้อยละ 34.25 รองลงมาใช้เวลาเล่นมากกว่า 4 ชั่วโมง แต่ไม่เกิน 6 ชั่วโมง มีวัยรุ่นเพียง 2 คนเท่านั้นที่ไม่เล่นเกมเลย คิดเป็นร้อยละ 0.50 และมีค่าเฉลี่ยของเวลาการเล่นเกมออนไลน์เท่ากับ 4.82 ชั่วโมงต่อวัน หรือประมาณ 4 ชั่วโมง 49 นาทีต่อวัน

ตารางที่ 3 แสดงจำนวนวันต่อสัปดาห์ (ความถี่) ที่วัยรุ่นในกรุงเทพมหานครเล่นเกมออนไลน์

จำนวนวันต่อสัปดาห์	จำนวน	ร้อยละ
7 วัน	207	51.75
5 วัน	60	15.00
2 วัน	37	9.25
4 วัน	30	7.50
6 วัน	28	7.00
3 วัน	26	6.50
1 วัน	12	3.00
รวม	**400**	**100.00**

จากตารางที่ 3 พบว่า วัยรุ่นในกรุงเทพมหานครส่วนใหญ่เล่นเกมออนไลน์ 7 วันต่อสัปดาห์ คิดเป็นร้อยละ 51.75 รองลงมาเป็น 5 วันต่อสัปดาห์ คิดเป็นร้อยละ 15.00 และต่ำสุดคือ เล่นเกมออนไลน์ 1 วันต่อสัปดาห์ คิดเป็นร้อยละ 3.0

ตารางที่ 4 แสดงช่วงเวลาที่วัยรุ่นในกรุงเทพมหานครเล่นเกมออนไลน์ในวันเปิดเรียน

ช่วงเวลา	จำนวน	ร้อยละ
ช่วงหัวค่ำ 19.01-22.00 น.	154	40.31
ช่วงเย็นหลังเลิกเรียน 16.01-19.00 น.	91	23.82
ช่วงดึก 22.01-02.00 น.	79	20.68
พักกลางวัน	34	8.90
ช่วงเช้าก่อนเข้าเรียน	12	3.14
ระหว่างเรียน	12	3.14
รวม	**382**	**100.00**

จากตารางที่ 4 พบว่า ในวันเปิดเรียน ช่วงเวลาที่วัยรุ่นในกรุงเทพมหานครเล่นเกมออนไลน์มากที่สุด คือ ช่วงหัวค่ำ 19.01-22.00 น. คิดเป็นร้อยละ 40.31 รองลงมาเป็นช่วงเย็นหลังเลิกเรียน 16.01-19.00 น. คิดเป็นร้อยละ 23.82 ช่วงเวลาที่เล่นน้อยที่สุดคือ ช่วงก่อนเข้าเรียน และระหว่างเรียนมีจำนวนเท่ากัน คิดเป็นร้อยละ 3.14

ตารางที่ 5 แสดงช่วงเวลาที่วัยรุ่นในกรุงเทพมหานครเล่นเกมออนไลน์ในวันหยุด

ช่วงเวลา	จำนวน	ร้อยละ
ช่วงหัวค่ำ 19.01-22.00 น.	139	34.92
ช่วงดึก 22.01-02.00 น.	105	26.38
ช่วงกลางวัน 11.01-16.00 น.	82	20.60
ช่วงเย็น 16.01-19.00 น.	54	13.57
ช่วงเช้า 05.01-11.00 น.	12	3.02
ช่วงเช้ามืด 02.01-05.00 น.	6	1.51
รวม	**398**	**100.00**

จากตารางที่ 5 พบว่า ในวันหยุด ช่วงเวลาที่วัยรุ่นในกรุงเทพมหานครเล่นเกมออนไลน์มากที่สุดคือ ช่วงหัวค่ำ 19.01=22.00 น. คิดเป็นร้อยละ 34.92 รองลงมาเป็นช่วงดึก เวลา 22.01-02.00 น. คิดเป็นร้อยละ 26.38 ช่วงเวลาที่เล่นน้อยที่สุดคือ ช่วงเช้ามืด เวลา 02.01-05.00 น. คิดเป็นร้อยละ 1.51

2.2 ผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ ผลการวิเคราะห์ข้อมูลแสดงรายละเอียดดังในตารางที่ 6

ตารางที่ 6 แสดงระดับผลกระทบด้านลบของการเล่นเกมออนไลน์ต่อตัววัยรุ่นในกรุงเทพมหานคร

รายละเอียด	ระดับของผลกระทบ		
	$\overline{X}$	S.D.	ความหมาย
1. สุขภาพกาย เช่น แสบตา เมื่อยมือ ปวดคอ	2.83	1.09	ปานกลาง
2. อารมณ์ เช่น หงุดหงิด หัวร้อนง่าย	2.57	1.20	น้อย
3. การเรียน เช่น ส่งงานไม่ทัน เกรดตก	1.69	0.95	น้อยที่สุด
4. บุคลิกภาพ เช่น ติดคำหยาบ โวยวาย	2.05	1.04	น้อย
5. ความสัมพันธ์กับเพื่อน	1.65	1.11	น้อยที่สุด
6. ความสัมพันธ์กับคนในครอบครัว	1.75	1.03	น้อยที่สุด
7. การเสียโอกาสทำกิจกรรมอื่น	2.18	1.16	น้อย
รวม	**2.10**	**0.68**	**น้อย**

จากตารางที่ 6 พบว่า ภาพรวมผลกระทบด้านลบของการเล่นเกมออนไลน์มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 2.10 อยู่ในระดับมีผลกระทบน้อย โดยเรื่องที่มีผลกระทบมากที่สุดคือ สุขภาพกาย เช่น แสบตา เมื่อยมือ ปวดคอ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 2.83 อยู่ในระดับปานกลาง รองลงมาเป็นผลกระทบเรื่องอารมณ์ เช่น หงุดหงิด หัวร้อนง่าย มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 2.57 อยู่ในระดับน้อย ส่วนเรื่องที่มีผลกระทบต่ำที่สุดคือ ความสัมพันธ์กับเพื่อนมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 1.65 อยู่ในระดับน้อยที่สุด

2.3 ประเภทของเกมที่เล่นอย่างต่อเนื่อง ผลการวิเคราะห์ข้อมูลแสดงรายละเอียดดังในตารางที่ 7

ตารางที่ 7 แสดงจำนวนและร้อยละ ประเภทเกมออนไลน์ที่วัยรุ่นในกรุงเทพมหานครชอบเล่นมากที่สุด

	ประเภทเกมออนไลน์	จำนวน	ร้อยละ
1.	เกมวางแผนการรบแบบทีม (MOBA)	141	35.25
2.	เกมต่อสู้ให้อยู่รอดเป็นคนสุดท้าย (battle royale)	89	22.25
3.	เกมยิงมุมมองบุคคลที่ 1 (FPS)	41	10.25
4.	เกมผลัดกันเล่นตามคิว (turn-based)	31	7.75
5.	เกมสร้างสรรค์ตามจินตนาการไม่รู้จบ (sandbox)	28	7.00
6.	เกมสยองขวัญเอาชีวิตรอด (survival horror)	24	6.00
7.	เกมกีฬา (sport game)	18	4.50
8.	เกมจำลองบทบาทตามท้องเรื่อง (MMORPG)	10	2.50
9.	เกมแอ็กชัน (action game)	10	2.50
10.	เกมดนตรี (music game)	8	2.00
	รวม	400	100.00

จากตารางที่ 7 พบว่า ประเภทของเกมออนไลน์ที่วัยรุ่นในกรุงเทพมหานครชอบเล่นมากที่สุดคือ เกมวางแผนการรบแบบทีม (MOBA) คิดเป็นร้อยละ 35.25 รองลงมาเป็นประเภทเกมต่อสู้ให้อยู่รอดเป็นคนสุดท้าย (battle royale) คิดเป็นร้อยละ 22.25 ถัดมาเป็นเกมยิงมุมมองบุคคลที่ 1 (FPS) คิดเป็นร้อยละ 10.25 ตามลำดับ ส่วนเกมประเภทที่วัยรุ่นในกรุงเทพมหานครเล่นน้อยที่สุดคือ เกมดนตรี (music game) คิดเป็นร้อยละ 2.00

2.4 แรงจูงใจในการเล่นเกมออนไลน์ ผลการวิเคราะห์ข้อมูลแสดงรายละเอียดดังในตารางที่ 8

ตารางที่ 8 แสดงระดับแรงจูงใจที่มีผลต่อการเล่นเกมออนไลน์ของวัยรุ่นในกรุงเทพมหานคร

รายละเอียด	ระดับแรงจูงใจ		
	$\overline{X}$	S.D.	ความหมาย
1. การแก้เหงา แก้เบื่อ คลายเครียด	4.27	0.86	มากที่สุด
2. การได้เล่นกับเพื่อน	4.21	1.02	มากที่สุด
3. ความสนุก เพลิดเพลิน	4.35	0.81	มากที่สุด
4. ความต้องการเอาชนะ	3.16	1.21	ปานกลาง
5. การได้รับการยอมรับ ความภูมิใจ	2.78	1.23	ปานกลาง
6. การมีตัวตนในแบบที่ต้องการ	2.88	1.25	ปานกลาง
7. การได้เงิน ได้ของ	2.42	1.30	น้อย
8. การพัฒนาทักษะการวางแผน ภาษาและอื่นๆ	3.50	1.13	มาก
รวม	**3.45**	**0.65**	**มาก**

จากตารางที่ 8 พบว่า ภาพรวมระดับแรงจูงใจทั้ง 8 ตัวชี้วัดที่ทำให้วัยรุ่นเล่นเกมออนไลน์มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.45 อยู่ในระดับมาก โดยตัวชี้วัดที่มีค่าเฉลี่ยสูงที่สุดคือ ความสนุกเพลิดเพลิน มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.35 อยู่ในระดับมากที่สุด รองลงมาคือ การเล่น การแก้เหงา แก้เบื่อ คลายเครียด และการได้เล่นกับเพื่อน มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.27 และ 4.21 ตามลำดับ อยู่ในระดับมากที่สุด ตัวชี้วัดแรงจูงใจในการเล่นเกมที่ต่ำที่สุดคือ การได้เงิน ได้ของ

2.5 ผลทดสอบระดับการติดเกมออนไลน์ ผลการวิเคราะห์ข้อมูลแสดงรายละเอียดดังในตารางที่ 9

ตารางที่ 9 แสดงระดับการติดเกมของวัยรุ่นในกรุงเทพมหานครจำแนกตามเพศ

เพศ	ระดับการติดเกมออนไลน์ (จำนวน: (ร้อยละ))			
	ปกติ	คลั่งไคล้	น่าจะติดเกม	รวม
ชาย	165 (77.83)	40 (18.87)	7 (3.30)	212 (100.00)
หญิง	120 (63.83)	48 (25.53)	20 (10.64)	188 (100.00)
รวม	**285 (71.25)**	**88 (22.00)**	**27 (6.75)**	**400 (100.00)**

จากตารางที่ 9 พบว่า วัยรุ่นในกรุงเทพมหานครส่วนใหญ่มีระดับการติดเกมออนไลน์อยู่ในระดับปกติ คิดเป็นร้อยละ 71.25 อยู่ในระดับคลั่งไคล้ร้อยละ 22.0 และอยู่ในระดับน่าจะติดเกมร้อยละ 6.75 โดยเพศชายส่วนใหญ่มีระดับการติดเกมออนไลน์อยู่ในระดับปกติ คิดเป็นร้อยละ 77.83 อยู่ในระดับคลั่งไคล้ร้อยละ 18.87 และอยู่ในระดับน่าจะติดเกมร้อยละ 3.30 ส่วนเพศหญิง มีระดับการติดเกมออนไลน์อยู่ในระดับปกติ คิดเป็นร้อยละ 63.83 อยู่ในระดับคลั่งไคล้ร้อยละ 25.53 และอยู่ในระดับน่าจะติดเกมร้อยละ 10.64

อภิปรายผล

1. วัยรุ่นใช้เวลาเล่นเกมออนไลน์มากกว่าที่แพทย์แนะนำ และได้รับผลกระทบตามมาหลายด้าน

ช่วง 1 ปีที่ผ่านมา (พฤษภาคม 2562-พฤษภาคม 2563) วัยรุ่นในกรุงเทพมหานครเล่นเกมออนไลน์ในวันเรียน เฉลี่ย 2 ชั่วโมง 18 นาทีต่อวัน เล่นเกมออนไลน์ในวันหยุด เฉลี่ย 4 ชั่วโมง 49 นาทีต่อวัน โดยเล่นในช่วงหัวค่ำ 19.01-22.00 น. มากที่สุดทั้งในวันเรียน และวันหยุด และส่วนใหญ่เล่นเกมออนไลน์ 7 วันต่อสัปดาห์ รวมจำนวนชั่วโมงทั้งหมดที่วัยรุ่นเล่นเกมออนไลน์

ต่อสัปดาห์ จะเท่ากับ 21 ชั่วโมง 8 นาที ผลการศึกษาครั้งนี้มีความใกล้เคียงกันมากกับผลการวิจัย เรื่อง *พฤติกรรมการเล่นเกมและการติดเกมของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้นโรงเรียนแห่งหนึ่งในอำเภอบางบัวทอง จังหวัดนนทบุรี* ของ ธานินทร์ สุธีประเสริฐ และคณะ (2561) ที่พบว่า กลุ่มตัวอย่างเล่นเกมในวันจันทร์-ศุกร์ เฉลี่ย 2 ชั่วโมง 36 นาทีต่อวัน และวันเสาร์-อาทิตย์ เฉลี่ย 4 ชั่วโมง 36 นาทีต่อวัน รวมจำนวนชั่วโมงทั้งหมดที่วัยรุ่นเล่นเกมออนไลน์ต่อสัปดาห์ จะเท่ากับ 22 ชั่วโมง 12 นาที ขณะที่นายแพทย์เกียรติภูมิ วงศ์รจิต (2561) อธิบดีกรมสุขภาพจิต ได้แนะนำว่า เป็นปริมาณการเล่นเกมที่อยู่ในระดับปลอดภัย คือ 9 ชั่วโมงต่อสัปดาห์เท่านั้น เห็นได้ชัดว่า วัยรุ่นในกรุงเทพมหานครเล่นเกมออนไลน์เกินกว่าข้อแนะนำของแพทย์ ถึง 12 ชั่วโมง หรือมากกว่า 1.33 เท่า ซึ่งอยู่ในภาวะที่น่าเป็นห่วงอย่างมาก

ผลการศึกษาด้านผลกระทบทางลบจากการเล่นเกมออนไลน์ของวัยรุ่นในกรุงเทพมหานคร พบว่า พวกเขามีอาการแสบตา เมื่อยมือ และปวดคอ จากการเล่นเกมมากที่สุด แต่ระดับผลกระทบอยู่ในระดับปานกลาง เมื่อเลิกเล่นอาการเหล่านี้ก็จะหายไป รู้สึกหงุดหงิด โมโหง่าย ติดคำหยาบคาย อาการโวยวายมาใช้ในชีวิตประจำวัน และรู้สึกว่า เสียโอกาสไปทำกิจกรรมอื่นอยู่บ้างในระดับน้อย ส่วนความสัมพันธ์ระหว่างเพื่อน ครอบครัว และการเรียน ยังไม่ได้รับผลกระทบเท่าใดนัก ข้อมูลนี้มีความสอดคล้องกับข้อมูลทางการแพทย์ที่ว่า การหมกมุ่นอยู่แต่กับการเล่นเกมจนติด เด็กและวัยรุ่นจะได้รับผลกระทบตามมา ทั้งในด้านสุขภาพ ความสัมพันธ์ทางสังคม การเรียน พฤติกรรมที่ก้าวร้าว รวมถึงก่อให้เกิดโรคจิตเวชได้ (เกียรติภูมิ วงศ์รจิต, 2561) นอกจากนี้ ยังสอดคล้องกับงานวิจัย เรื่อง *เงื่อนไขการติดเกม และผลกระทบจากการติดเกมของเด็กภายในเขตเทศบาลนครหาดใหญ่ จังหวัดสงขลา* ของละอองดาว ตันบุตร (2553) ที่พบว่า การติดเกมส่งผลกระทบต่อเด็กในเทศบาลนครหาดใหญ่ในด้านร่างกาย จิตใจ และอารมณ์ รวมถึงงานวิจัยเรื่อง *การศึกษาพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา* ของ กฤตินัย แซ่อึ้ง และคณะ (2560) ที่พบว่า การเล่นเกมออนไลน์ส่งผลกระทบต่อนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา ในด้านสุขภาพร่างกายมากที่สุด

แม้ผลกระทบด้านร่างกายที่วัยรุ่นในกรุงเทพมหานครได้รับจากการเล่นเกมออนไลน์ จะอยู่ในระดับปานกลาง ซึ่งน่าจะเป็นเพราะว่า ร่างกายของวัยรุ่นยังแข็งแรง ผ่านการใช้งานมาไม่มากเท่าผู้ใหญ่ แต่ผู้วิจัยมีความห่วงใยอย่างมากว่าหากพวกเขานิ่งนอนใจ คิดว่าอาการที่เป็นอยู่ยังไม่รุนแรง และยังคงใช้เวลาเล่นเกมออนไลน์มากเช่นนี้ต่อไป ปัญหาสุขภาพที่ประสบอยู่นี้ก็อาจสะสมและเป็นปัญหาใหญ่ต่อไปได้ในอนาคต ส่วนผลกระทบด้านอารมณ์ที่วัยรุ่นในกรุงเทพมหานครประเมินว่า พวกเขาได้รับผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ในระดับน้อยนั้น งานวิจัยเรื่อง *การสำรวจสถานการณ์ปัญหาพฤติกรรมเสี่ยงและการติดเกมในนักเรียนโรงเรียนนำร่องระบบการดูแลช่วยเหลือนักเรียน* ของทวีศิลป์ วิษณุโยธิน และคณะ (2556) กลับพบว่า ผู้ปกครองและครูประเมินตรงกันว่า นักเรียนมีปัญหาด้านอารมณ์มากที่สุด ซึ่งสอดคล้องกับประสบการณ์ตรงของผู้วิจัย (2563) ที่พบว่า บุตรหลานวัยรุ่นจะมีอารมณ์หงุดหงิด ฉุนเฉียว เมื่อเล่นเกมออนไลน์แพ้ แม้อาการดังกล่าวจะไม่เกิดขึ้นบ่อย แต่ก็มีความเข้มข้นมาก

อย่างไรก็ตาม การศึกษาครั้งนี้ ศึกษาจากมุมมองและการประเมินตนเอง (self-report) ของวัยรุ่น ซึ่งอาจตรงกับความเป็นจริงหรือไม่ก็ได้ ข้อมูลข้างต้นจึงเป็นเพียงข้อสังเกตที่นำมาอภิปรายร่วมด้วยเท่านั้น ผู้นำผลวิจัยไปใช้จึงต้องพึงระมัดระวัง

2. วัยรุ่นเลือกเล่นประเภทเกมออนไลน์ตามความสนใจเฉพาะกลุ่ม และนักแคสต์เกมคือผู้นำทางความคิดเห็น

วัยรุ่นในกรุงเทพมหานครเล่นเกมออนไลน์มาแล้วมากมายหลายเกม โดยส่วนใหญ่เริ่มเล่นเกมครั้งแรกจากการชักชวนของเพื่อน และมักจะเล่นเกมนั้นต่อมาในระยะยาว แต่หลังจากที่เข้าไปสู่ระบบเกมออนไลน์แล้ว ผู้ที่มีอิทธิพลอย่างมากในการชักนำให้พวกเขาสนใจ และเลือกเล่นเกมใหม่ๆ ตลอดจนพัฒนาทักษะการเล่นให้เก่งขึ้นก็คือ “นักแคสต์เกม” (game caster) ที่จะมาเล่นและพากย์เกมนั้นๆ ด้วยทักษะที่โดดเด่นกว่าผู้เล่นทั่วไปให้ดูผ่านทางเว็บไซต์ยูทูบ (YouTube) นักแคสต์เกมเก่งๆ จะมีวัยรุ่นจำนวนมากซึ่งใช้เกมออนไลน์เป็นกิจกรรมร่วมกันทางสังคม เฝ้ารับชมคลิป และติดตามผลงานของเขาอย่างต่อเนื่อง จนกล่าวได้

ว่า นักแคสต์เกมคือ บุคคลที่มีชื่อเสียง ได้รับการยอมรับ และมีอิทธิพลอย่างมากในแวดวงของผู้เล่นเกมออนไลน์ประเภทนั้นๆ นักแคสต์เกมจึงเป็นเหมือน “ผู้นำทางความคิด” (opinion leader) ตามทฤษฎีการสื่อสารแบบสองขั้นตอน (two-step flow theory) (Paul F. Lazarsfeld อ้างถึงใน พัชนี เชยจรรยา และคณะ, 2541) ที่รับเกมและข่าวสารใหม่ๆ มาจากต้นทาง หรือบริษัทผู้ผลิตเกม แล้วนำมาฝึกฝนจนชำนาญ จากนั้นจึงนำวิธีการเล่นตลอดจนข่าวสารที่เกี่ยวข้องมาเผยแพร่ต่อกับกลุ่มเป้าหมาย ในที่นี้ก็คือ วัยรุ่นในกรุงเทพมหานครที่เล่นเกมออนไลน์อีกทอดหนึ่ง ทั้งนี้ นักแคสต์เกม หรือผู้นำทางความคิดจะมีประสิทธิภาพมากน้อยแค่ไหน ขึ้นอยู่กับความสามารถในการสื่อสาร และระดับการได้รับการยอมรับจากสังคมผู้เล่นเกมออนไลน์นั้นด้วย

รายชื่อเกมที่ถูกระบุว่า วัยรุ่นในกรุงเทพมหานครชอบเล่นมากที่สุดในช่วงปี 2562-2563 มีมากถึง 82 ชื่อ และมีความหลากหลายของแนวเกมอย่างมากถึง 10 แนวเกม ได้แก่ เกมวางแผนการรบแบบทีม เกมต่อสู้ให้อยู่รอดเป็นคนสุดท้าย เกมยิงมุมมองบุคคลที่ 1 เกมผลัดกันเล่นตามคิว เกมสร้างสรรค์ตามจินตนาการไม่รู้จบ เกมสยองขวัญเอาชีวิตรอด เกมกีฬา เกมจำลองบทบาทตามท้องเรื่อง เกมแอ็กชัน และเกมดนตรี ซึ่งแต่ละแนวเกมมีจุดเด่นที่แตกต่างกันออกไป บ้างเน้นการวางแผนร่วมกันกับเพื่อนร่วมทีม บ้างเน้นความตื่นเต้นแบบสยองขวัญ บ้างเน้นจินตนาการ เหล่านี้ล้วนผลิตมาเพื่อรองรับกลุ่มผู้เล่นเกมออนไลน์ที่มีลักษณะเฉพาะกลุ่มที่แตกต่างกัน ตามทฤษฎีการแบ่งกลุ่มทางสังคม (social categories theory) ที่อธิบายได้ว่า บุคคลที่มีคุณสมบัติทางสังคมคล้ายคลึงกัน เช่น การศึกษา รายได้ อาชีพ อายุ เพศ ฯลฯ จะมีพฤติกรรมการสื่อสารคล้ายคลึงกันด้วย เช่น เปิดรับสื่อ ความพึงพอใจในสื่อ กลุ่มทางสังคมจะมีอิทธิพลอย่างยิ่งต่อกระบวนการสื่อสาร และเลือกรับสารของแต่ละบุคคล (พัชนี เชยจรรยา และคณะ, 2541) ในที่นี้ แม้กลุ่มตัวอย่างจะเป็นวัยรุ่น 13-19 ปี แต่ก็แบ่งกลุ่มย่อยลงไปได้อีกตาม เพศ การศึกษา ช่วงอายุ สถานภาพทางเศรษฐกิจและสังคมของครอบครัว เช่น วัยรุ่นหญิงมัธยมศึกษาตอนต้น วัยรุ่นชายระดับมหาวิทยาลัย วัยรุ่นที่ครอบครัวมีฐานะดี ซึ่งวัยรุ่นแต่ละกลุ่มนี้ต่างมีความสนใจในการเลือกเล่นเกมออนไลน์ที่แตกต่างกัน

3. วัยรุ่นเลือกเล่นเกมออนไลน์เพื่อสนองความพึงพอใจ แรงจูงใจสำคัญคือ ความสนุก คลายเหงา และได้เล่นกับเพื่อน

แม้จะได้รับอิทธิพลจากนักแคสต์เกม (game caster) แต่วัยรุ่นที่เล่นเกมออนไลน์ก็มีโอกาสเลือกที่จะเปิดรับ "นักแคสต์เกม" ที่มีมากมายในยุคปัจจุบันที่เทคโนโลยีการสื่อสารเปิดกว้างอย่างมาก โฆษณาก็ทำให้มีตัวเลือกใหม่ๆ ผ่านตาตลอดเวลาที่ออนไลน์อยู่ วัยรุ่นจึงเป็นฝ่ายเลือกได้อย่างเต็มที่ว่าจะเล่นเกมอะไร ผ่านเครื่องมืออะไร เพื่อสนองความพึงพอใจของตนเองในด้านไหน เหมือนที่ทฤษฎีการใช้ประโยชน์และความพึงพอใจจากสื่อมวลชน (uses and gratifications theory) ได้อธิบายไว้ว่า ผู้รับสารจะเป็นผู้เลือกบริโภคสื่อมวลชนตามความต้องการทางสังคม และทางจิตวิทยาของผู้รับสารเอง เป็นผู้ใช้เนื้อหาของสื่อมากกว่าที่จะปล่อยให้สื่อเป็นผู้ส่งข้อมูลใส่สารเพียงอย่างเดียว ความคาดหวังการเปิดรับสื่อ การรับรู้และจดจำเนื้อหา ตลอดจนความพึงพอใจที่ได้รับก็จะมีความแตกต่างกันไปด้วย (กาญจนา แก้วเทพ, 2547)

แรงจูงใจที่มีผลต่อการเล่นเกมออนไลน์ของวัยรุ่นในกรุงเทพมหานครมากที่สุดก็คือ ความสนุก เพลิดเพลิน การแก้เหงา แก้เบื่อ คลายเครียด และการได้เล่นกับเพื่อน ซึ่งแรงจูงใจอยู่ในระดับมากที่สุด รองลงมาคือ ต้องการพัฒนาทักษะการเล่น มีแรงจูงใจอยู่ในระดับมาก

เมื่อพิจารณาตามแนวคิดเรื่องแรงจูงใจแล้ว อาจกล่าวได้ว่า การต้องการความสนุก เพลิดเพลิน การแก้เหงา แก้เบื่อ คลายเครียดนั้น เป็นแรงจูงใจภายใน (intrinsic motives) และการได้เล่นกับเพื่อนเป็นแรงจูงใจภายนอก (extrinsic motives) ซึ่งองค์ประกอบในตัวเกมออนไลน์ถูกออกแบบมาเพื่อกระตุ้นแรงจูงใจทั้ง 2 ประเภทของวัยรุ่นในกรุงเทพมหานครได้เป็นอย่างดี อธิบายตามแนวคิดวิธีการสร้างแรงจูงใจ (PSYCHO.study, 2016) ได้ดังนี้

(1) การทำให้ตื่นตัว (Arousal) ความล้ำหน้าของเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ในยุคปัจจุบัน (2563) ทำให้เกมออนไลน์มีการแสดงผลที่สมจริง บังคับการเคลื่อนไหวของวัตถุได้อย่างไหลลื่น กราฟิก 3 มิติสวยงามตระการตา รูปลักษณ์ความสามารถพิเศษของตัวละคร เนื้อหา/โครงเรื่องประกอบแปลกใหม่ น่าติดตาม

การสร้างสรรค์ตามจินตนาการได้อย่างอิสระ รวมทั้งมีเสียงประกอบที่เร้าอารมณ์ล้วนเป็นวิธีการที่ทำให้ผู้เล่นเกมออนไลน์ตื่นตัว ตื่นเต้นอยู่ในเกมได้ตลอดเวลา

(2) การตั้งจุดมุ่งหมาย (Objective) เกมออนไลน์แต่ละแนวจะมีกฎกติกาที่ต่างกันออกไป แต่ทุกเกมจะมีการตั้งเป้าหมายสูงสุดให้ผู้เล่นเกมได้พิชิต เช่น ต้องโจมตีป้อมของคู่ต่อสู้ให้พินาศหมดให้ได้ ต้องหนีเอาชีวิตรอดจากสิ่งแวดล้อมมหาโหดให้เหลือเป็นคนสุดท้าย และจะมีเป้าหมายย่อยในแต่ละระดับไล่เรียงลงมาตามความยากง่ายของแต่ละด่าน การฝ่าด่านไปได้เรื่อยๆ จะทำให้ผู้เล่นรู้สึกว่าใกล้เป้าหมายยิ่งขึ้นทุกขณะ รู้สึกเพลิดเพลิน เพราะมีอะไรให้ทำได้ตลอดโดยไม่รู้สึกเบื่อ

(3) การใช้เครื่องล่อ (Incentives) เกมออนไลน์จะใช้เครื่องล่อหลายระดับ เช่น การจัดอันดับผู้เข้าแข่งขัน การสะสมแต้ม การแจกอาวุธ เครื่องแต่งกาย และการเพิ่มพลังพิเศษต่างๆ ซึ่งจะกระตุ้นให้วัยรุ่นที่อยากได้ และสะสมของหรือไอเทม (item) ที่มีในเกมออนไลน์ไปเรื่อยๆ

(4) การลงโทษ (Punishment) การออกแบบให้มีการตัดแต้ม ดูดพลัง ถูกจับ หรือถูกยิง หรือต้องออกจากเกมไปเมื่อไม่สามารถทำได้ตามกฎกติกาที่ตั้งไว้ เป็นวิธีการที่ทำให้วัยรุ่นที่เล่นเกมออนไลน์รู้สึกตื่นเต้น เกิดความต้องการที่จะหลีกหนีการลงโทษนั้นให้มากที่สุด

(5) การแข่งขัน (Competition) การกำหนดให้มีผลแพ้ชนะปรากฏที่ชัดเจน ทำให้วัยรุ่นที่เล่นเกมออนไลน์เกิดความต้องการได้รับชัยชนะเพื่อความภาคภูมิใจในตนเอง และเพื่อได้รับคำชื่นชม ยอมรับในสังคมเกมออนไลน์

การเล่นเกมออนไลน์เพราะต้องการเล่นกับเพื่อนดังกล่าวนี้ ถือเป็นคำตอบที่ชัดเจนว่า ทำไมแนวเกมแบบวางแผนการรบทันทีแบบทีม (MOBA: multiplayer online battle arena/ARTS: action real time strategy) จึงถูกระบุว่า เป็นแนวเกมที่วัยรุ่นในกรุงเทพมหานครชอบเล่นมากที่สุด กล่าวคือ เกมแนวนี้ต้องวางแผนร่วมกับในทีมที่มีทั้งหมด 5 คน ระหว่างเล่น ทุกคนมีปฏิสัมพันธ์ในเกมแบบหน้าไมค์ และหลังไมค์ได้ตลอดเวลา สอดคล้องกับแนวคิดจิตวิทยาวัยรุ่นที่ว่า วัยรุ่นมักแยกตัวจากพ่อแม่มารวมกลุ่มกันเองเพื่อเรียนรู้จากข้อผิดพลาด

ของกันและกัน โดยพวกเขาจะเชื่อเพื่อนมากกว่าพ่อแม่ในเรื่องรสนิยม การแต่งกาย และการใช้เวลาว่าง (เพ็ญพิไล ฤทธาคณานนท์, 2549)

4. การติดเกมของวัยรุ่นส่วนใหญ่ยังอยู่ในระดับปกติ

การติดเกมของวัยรุ่นในกรุงเทพมหานครส่วนใหญ่ยังอยู่ในระดับปกติ คิดเป็นร้อยละ 71.25 ระดับคลั่งไคล้ ร้อยละ 22 และระดับน่าจะติดเกม ร้อยละ 6.75 โดยวัยรุ่นเพศหญิงอยู่ในระดับน่าจะติดเกม มากกว่าเพศชาย กล่าวคือ อยู่ในระดับน่าจะติดเกม 20 คน จาก 188 คน คิดเป็นร้อยละ 10.64 ขณะที่วัยรุ่นเพศชายอยู่ในระดับน่าจะติดเกม 7 คน จาก 212 คน คิดเป็นร้อยละ 3.30 ซึ่งเป็นไปในทิศทางเดียวกันกับงานวิจัยของ ทวีศิลป์ วิษณุโยธิน และคณะ (2556) ที่พบว่า เพศเป็นปัจจัยเสี่ยงต่อการติดเกม โดยเพศหญิงเสี่ยงมากกว่าเพศชาย และงานวิจัยของ ธานินทร์ สุธีประเสริฐ และคณะ (2561) ที่พบว่า นักเรียนระดับมัธยมศึกษาเพศหญิงในจังหวัดนนทบุรี อยู่ในกลุ่มติดเกมมากกว่านักเรียนเพศชาย คือ นักเรียนเพศหญิงติดเกม ร้อยละ 18.9 ขณะที่นักเรียนเพศชายติดเกมร้อยละ 7.4

ระดับการติดเกมของวัยรุ่นในกรุงเทพมหานครยังอยู่ในช่วงปกติ ทั้งๆ ที่ชั่วโมงการเล่นเกมต่อสัปดาห์เกินกว่าที่แพทย์แนะนำถึง 12 ชั่วโมงนั้น น่าจะเป็นเพราะแบบทดสอบการติดเกมที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ ไม่ได้วัดจากเวลาในการเล่นเกม หรือการหมกมุ่นกับเกม (preoccupation with game) เท่านั้น แต่ยังวัดจากการสูญเสียความสามารถในการควบคุมการเล่นเกม (loss of control) และการสูญเสียหน้าที่ความรับผิดชอบ (function impairment) ร่วมด้วย (สถาบันสุขภาพจิตเด็กและวัยรุ่นราชนครินทร์, 2560) และอาจเป็นเพราะว่า วัยรุ่นเลือกเล่นเกมในช่วงหัวค่ำเป็นส่วนใหญ่ทั้งในวันเรียน และวันหยุด ขณะที่เล่นในช่วงเวลาเรียนน้อยมาก คิดเป็นร้อยละ 3.14 จึงอาจกล่าวได้ว่า วัยรุ่นในกรุงเทพมหานครส่วนใหญ่ยังให้ความสำคัญกับความรับผิดชอบต่อการเรียนอยู่มาก

บรรณานุกรม

ภาษาไทย

กาญจนา แก้วเทพ (2547), *สื่อสารมวลชน ทฤษฎี และแนวทางการศึกษา,* กรุงเทพฯ: Higher Press.

กฤตนัย แซ่อึ้ง และคณะ (2560), *การศึกษาพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา,* รายงานวิจัยคณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา.

พัชนี เชยจรรยา และคณะ (2541), *แนวคิดหลักนิเทศศาสตร์,* กรุงเทพฯ: ข้าวฟ่าง.

เพ็ญพิไล ฤทธาคณานนท์ (2549), *พัฒนาการมนุษย์,* กรุงเทพฯ: ธรรมดาเพรส.

ณัฐพงศ์ ฐิติมานะกุล (2545), *เรียนรู้เรื่องเกมจากเกมเมอร์ตัวยง,* กรุงเทพฯ: เสริมวิทย์ อินฟอร์เมชั่น เทคโนโลยี.

ทวีศิลป์ วิษณุโยธิน และคณะ (2556), *การสำรวจสถานการณ์ปัญหาพฤติกรรมเสี่ยงและการติดเกมในนักเรียนโรงเรียนนำร่องระบบการดูแลช่วยเหลือนักเรียน,* รายงานการวิจัย สถาบันสุขภาพจิตเด็กและวัยรุ่นราชนครินทร์ กรมสุขภาพจิต กระทรวงสาธารณสุข.

ธานินทร์ สุธีประเสริฐ และคณะ (2561), "พฤติกรรมการเล่นเกมและการติดเกมของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้นโรงเรียนแห่งหนึ่งในอำเภอบางบัวทอง จังหวัดนนทบุรี", *วารสารการพัฒนาสุขภาพชุมชน มหาวิทยาลัยขอนแก่น,* 6(1).

นฤมล ปิ่นโต (2564), *การสื่อสารของผู้ปกครองเพื่อกำกับดูแลพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ตามมุมมองของบุตรหลานวัยรุ่น กับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของวัยรุ่นในกรุงเทพมหานคร,* รายงานการวิจัย คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.

ละอองดาว ตันบุตร (2553), *เงื่อนไขการติดเกม และผลกระทบจากการติดเกมของเด็กภายในเขตเทศบาลนครหาดใหญ่ อำเภอหาดใหญ่ จังหวัดสงขลา,* วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยทักษิณ.

สถาบันสุขภาพจิตเด็กและวัยรุ่นราชนครินทร์ (2560), *คู่มือการใช้แบบทดสอบการติดเกมฉบับเด็กและวัยรุ่น,* กรุงเทพฯ: สถาบันสุขภาพจิตเด็กและวัยรุ่นราชนครินทร์.

สุภางค์ จันทวานิช (2553), *การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพ,* กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

เอื้อมพร หลินเจริญ (2555), "เทคนิคการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพ", *วารสารการวัดผลการศึกษามหาวิทยาลัยมหาสารคาม,* 17(1).

ภาษาอังกฤษ

Creswell, J. (2013), *Research Design: Qualitative, Quantitative and Mixed Methods Approaches,* Thousand Oaks: Sage.

Katz, E. et al. (1973-1974), "Uses and Gratifications Research", *Public Opinion Quarterly,* 37(4): 509-523.

Yamane, T. (1967), *Statistics: An Introductory Analysis,* New York: Harper and Row.

สื่อออนไลน์

เกียรติภูมิ วงศ์รจิต (2561), "1-7 พฤศจิกายน สัปดาห์สุขภาพจิตแห่งชาติ", สืบค้นเมื่อ 30 กรกฎาคม 2562, จาก https://dmh.go.th/news/view.asp?id=1239

ระบบสถิติทางการทะเบียน (2561), "จำนวนประชากรแยกรายอายุ กรุงเทพมหานคร", สืบค้นเมื่อ 31 กรกฎาคม 2562, จาก http://stat.dopa.go.th/stat/statnew/upstat_ age disp.php

วิกิพีเดีย (2563) "เกมออนไลน์", สืบค้นเมื่อ 28 กรกฎาคม 2563, จาก https://th.wikipedia.org/wiki/เกมออนไลน์

สำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ (2561), "รายงานผลการสำรวจพฤติกรรมผู้ใช้อินเทอร์เน็ตในประเทศไทย ปี 2561", สืบค้นเมื่อ 20 มกราคม 2562, จาก http://digital.library.tu.ac.th/tu_dc/frontend/Info/item/dc:145655

สุขุม รัตนเสรีเกียรติ (2559), "ทฤษฎีของการจูงใจ", สืบค้นเมื่อ 2 กรกฎาคม 2562, จาก http://pmcexpert.com/ ทฤษฎีของการจูงใจ-theories-of-motivation/

IGI Global (2021), "What Is Online Game?", retrieved 7 July 2021, from https://www.igi-global.com/dictionary/online-games/20978

PSYCHO.study (2016), "การจูงใจและแรงจูงใจ", สืบค้นเมื่อ 2 กรกฎาคม 2562, จาก https://sites.google.com/site/psychostudy048/kar-cungci-laea-raeng-cungci

สัมภาษณ์

ณัฐภัทร ปิ่นโต, สัมภาษณ์เรื่องประเภทหรือเกมออนไลน์, 10 สิงหาคม 2563.

อัตลักษณ์แห่งชาติพันธุ์ในพหุวัฒนธรรมและการสื่อสาร

สุจิตรา เปลี่ยนรุ่ง[1]

บทคัดย่อ

บทความเรื่อง “อัตลักษณ์แห่งชาติพันธุ์ในพหุวัฒนธรรมและการสื่อสาร” นี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาความเป็นมาของอัตลักษณ์ ความหมาย และปรากฏการณ์ต่างๆ ที่เกิดขึ้นกับอัตลักษณ์ของกลุ่มชาติพันธุ์ท่ามกลางสังคมแบบพหุวัฒนธรรมในช่วงเวลาประมาณ 50 ปีที่ผ่านมา รวมถึงนำเสนอแนวคิดการทำงานของอัตลักษณ์ในยุคหลังสมัยใหม่ และความสัมพันธ์ระหว่างอัตลักษณ์กับการสื่อสารในโลกยุคปัจจุบัน โดยในบทความจะแบ่งออกเป็น 3 ประเด็นได้แก่ (1) สำนึกแห่งอัตลักษณ์ ที่มาและการระบุตัวตน ซึ่งพบว่าการสำนึกอัตลักษณ์ในแต่ละบุคคล (subjective sense) ขึ้นกับความ “มีใจ” (psychological investment) หรือ “สำนึก” ต่อการดำรงอยู่ของอัตลักษณ์ในกลุ่มชาติพันธุ์ตนเอง (2) การแสดงอัตลักษณ์ในสังคมพหุวัฒนธรรม พบว่า คนมักแสวงหาอัตลักษณ์ทางชาติพันธุ์ที่โดดเด่นและเป็นประโยชน์กับตน และ (3) บทบาทของสื่อและการธำรงอัตลักษณ์ของกลุ่มชาติพันธุ์และคนพลัดถิ่น สำหรับ “สื่อ” (media) ของกลุ่มชาติพันธุ์หรือคนพลัดถิ่น (diaspora) มิได้หมายความถึงแค่สื่อกระแสหลัก แต่ยังหมายรวมถึงสื่ออื่นๆ เช่น สถาบันหรือองค์กร หรือปฏิบัติการทางสังคม ซึ่งอาจเรียกว่าเป็น “ขนบใหม่” (neotraditional) นอกจากนี้ ในช่วง 20 ปีที่ผ่านมา พบว่า สื่ออิเล็กทรอนิกส์เข้ามามีบทบาทสำคัญในกลุ่มชาติพันธุ์และคนพลัดถิ่นอย่างมาก

คำสำคัญ: อัตลักษณ์ พหุวัฒนธรรม กลุ่มชาติพันธุ์ คนพลัดถิ่น การสื่อสาร

---

* วันที่รับบทความ 16 เมษายน 2564; วันที่แก้ไขบทความ 5 มิถุนายน 2564; วันที่ตอบรับบทความ 20 สิงหาคม 2564.

[1] ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ประจำคณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยหอการค้าไทย.

Ethnic Identity in Cultural Pluralism and Communication

Sujitra Plianroong[2]

Abstract

The objectives of this article "The Ethnic Identity in Cultural Pluralism and Communication" is to study the definitions and the background of identity as well as the phenomena occurring among the identities of various ethnic groups in the cultural pluralism society during the last 50 years. The concepts of how the identity has worked since the post-modernist era and the relationship between identity and communication in the present days are also suggested. The article is divided into three main topics. First, for the subjective sense, the background and identifying oneself, it indicates that individual subjective sense depends on psychological investment or the consciousness of identity existence in their own ethnic groups. Second, for expressing the identity in the multi-cultural society, it indicates that humans often seek the ethnic identities that are distinctive and provide some benefits to them. And third, for the media roles and maintaining the identity of ethnic groups or diaspora, the media in their terms mean not only the mainstream one but also other media such as institutions, corporations or social norms which could be called neo-tradition. Furthermore, during the last 20 years, it has been found that electronic media play an important role for the ethnic groups and diaspora.

Keywords: identity, cultural pluralism, ethnic groups, diaspora, communication

---

[2] Assistant Professor, School of Communication Arts, University of the Thai Chamber of Commerce.

บทความชิ้นนี้มีเป้าประสงค์เพื่อชี้ให้เห็นถึงที่มาของอัตลักษณ์ ความหมาย และปรากฏการณ์ต่างๆ ที่เกิดขึ้นกับอัตลักษณ์ของกลุ่มชาติพันธุ์ท่ามกลางสังคมแบบพหุวัฒนธรรมในช่วงเวลาประมาณ 50 ปีที่ผ่านมา รวมถึงนำเสนอแนวคิดการทำงานของอัตลักษณ์ในยุคหลังสมัยใหม่ และความสัมพันธ์ระหว่างอัตลักษณ์และการสื่อสารที่ทำงานควบคู่กันไปในบริบทที่โลกมีการเปลี่ยนแปลงอย่างก้าวกระโดด รวมถึงตัวอย่างสถานการณ์ต่างๆ ที่ทำให้เห็นภาพชัด และได้เพิ่มเติมตัวอย่างเกี่ยวกับการใช้สื่ออิเล็กทรอนิกส์และอิทธิพลของสื่อเหล่านี้ ที่มีต่ออัตลักษณ์แห่งชาติพันธุ์เอาไว้ในช่วงท้ายของบทความด้วย

จากการทบทวนวรรณกรรมที่ผ่านมา ผู้เขียนพบว่า มีแนวคิดทางวิชาการหลายชุดที่พยายามอธิบายว่า ในยุคโลกาภิวัตน์นั้นมิได้มีแต่กระแสวัฒนธรรมประชานิยมหรือวัฒนธรรมบริโภคนิยมที่เคลื่อนไหวอยู่เพียงเท่านั้น แต่กระแสการต่อต้านวัฒนธรรมเหล่านี้ก็ยังแทรกตัวดำเนินอยู่อย่างต่อเนื่อง ดังที่เราจะเห็นได้จากการมีหลายพื้นที่ที่เปิดให้วัฒนธรรมพื้นถิ่นย่อยๆ หรืออัตลักษณ์แห่งชาติพันธุ์และชนชายขอบให้มีโอกาสเปิดเผยแสดงตัวตนออกมาอยู่เป็นระยะ โดยในบทความชิ้นนี้ ผู้เขียนจะแบ่งหัวข้อออกเป็น 3 ประเด็นใหญ่ๆ ได้แก่ (1) สำนึกแห่งอัตลักษณ์ ที่มาและการระบุตัวตนว่า ความหมายของอัตลักษณ์เท่าที่ผ่านมาเป็นอย่างไร (2) การแสดงอัตลักษณ์ในสังคมพหุวัฒนธรรม การต่อสู้และการต่อรองของอัตลักษณ์ในรูปแบบต่างๆ ที่ปรากฏในหลากหลายมิติของสังคม และ (3) บทบาทของสื่อและการธำรงอัตลักษณ์ของกลุ่มชาติพันธุ์และคนพลัดถิ่น เพราะทั้ง 3 ประเด็นมีความเกี่ยวเนื่องสัมพันธ์กันเนื่องด้วยการศึกษาอัตลักษณ์ทางชาติพันธุ์นั้นเป็นการให้พื้นที่ความสำคัญกับคนกลุ่มเล็กๆ ในสังคม ที่เคยถูกมองข้าม ไม่ว่าจะเป็นกลุ่มชาติพันธุ์ หรือกลุ่มคนพลัดถิ่น โดยเฉพาะอย่างยิ่งหลังปี ค.ศ. 1960 เป็นต้นมา ที่โลกเริ่มหันมาให้ความสำคัญกับประเด็นนี้มากยิ่งขึ้น

อย่างไรก็ตาม ก่อนที่เราเข้าสู่รายละเอียดของ 3 ประเด็นดังกล่าวข้างต้นนั้น ผู้เขียนขออธิบายเส้นทางการศึกษาเรื่องของอัตลักษณ์ทางชาติพันธุ์ในช่วงที่ผ่านมา เพื่อปูความเข้าใจเสียก่อน ซึ่งเราสามารถแบ่งการศึกษาเรื่องของ

อัตลักษณ์ทางชาติพันธุ์นั้นออกเป็น 3 ยุคได้คร่าวๆ อันได้แก่ (1) สมัยก่อนมโนทัศน์ชาติพันธุ์ธำรง (pre-ethnicity) (2) สมัยนิยมศึกษาชาติพันธุ์ธำรง (ethnicity) และ (3) สมัยหลังชาติพันธุ์ธำรง (post-ethnicity) โดยมีพัฒนาการของการศึกษา ตั้งแต่เชื่อว่าอัตลักษณ์ทางชาติพันธุ์มีเพียงหนึ่งเดียวเปลี่ยนแปลงไม่ได้ จนคลี่คลายตัวมาเป็นการศึกษาอัตลักษณ์ในแง่มุมของ “กระบวนการ” (process) ที่มีการลื่นไหลเปลี่ยนแปลงได้ตลอดเวลา โดยเฉพาะอย่างยิ่งการศึกษาอัตลักษณ์และวัฒนธรรมของบรรดาคนพลัดถิ่นในโลกยุคปัจจุบัน ส่วนใหญ่พบว่า อัตลักษณ์ของคนพลัดถิ่น หรือคนที่ถูกเรียกว่าคนในพหุวัฒนธรรมเหล่านี้มักจะเป็นอัตลักษณ์แบบลูกผสมผ่านการตัดต่อใหม่ และไม่มีความเป็นหนึ่งเดียว รวมไปถึงการมีความเกี่ยวข้องกับมิติเชิงอำนาจอีกด้วย ซึ่งอัตลักษณ์และวัฒนธรรมคนพลัดถิ่นต่างๆ นั้นจัดเป็นอัตลักษณ์และวัฒนธรรมที่ถูกแปลเป็นปฏิบัติการทางสังคม เพราะมีทั้งการต่อสู้ ต่อรอง ปรับเปลี่ยนสร้างสรรค์ และประดิษฐ์ใหม่ผสมผสานกันอยู่ด้วย ซึ่งงานที่ถูกจัดให้อยู่ในยุคสมัยหลังชาติพันธุ์ธำรง (post-ethnicity) นั้น เริ่มขึ้นในช่วงปลายทศวรรษ 1980 เป็นงานที่เกิดขึ้นในช่วงเวลาที่ทั้งรัฐและทุน รวมทั้งกระแสโลกาภิวัตน์มีความแข็งแกร่งจนสามารถขยายอำนาจไปครอบครองท้องถิ่นได้มากขึ้น โดยผ่านกลไกต่างๆ ทั้งที่เป็นของรัฐและเอกชน รวมทั้งผ่านระบบการสื่อสารในรูปแบบต่างๆ ด้วย โดยนักมานุษยวิทยารุ่นใหม่ๆ เช่น Gupta และ Ferguson (1999) เริ่มเปิดมุมมองเพิ่มขึ้นในการให้ความสำคัญกับความหลากหลายทางวัฒนธรรม หรือความเป็นพหุวัฒนธรรมในบริบทของทุนนิยมยุคหลัง (late capitalism) เพราะจากการอพยพโยกย้ายแรงงานข้ามชาติและการเลื่อนไหลทางวัฒนธรรมข้ามพรมแดนรัฐชาติอย่างรวดเร็ว ด้วยสภาพการณ์เช่นนี้จึงทำให้วัฒนธรรมไม่ได้เป็นสิ่งที่หยุดนิ่ง หรือถูกจำกัดอยู่แต่เพียงอาณาบริเวณอันใดอันหนึ่งอย่างเฉพาะเจาะจงอีกต่อไป แต่วัฒนธรรมมีการเลื่อนไหลอย่างต่อเนื่อง จนมีลักษณะไร้พรมแดน (deterritorialized) แนวคิดดังกล่าวเป็นประเด็นที่นักมานุษยวิทยารุ่นหลังนำมาเป็นประเด็นสำคัญในการโต้แย้งกับนักมานุษยวิทยารุ่นก่อนว่า สิ่งที่เรียกว่าวัฒนธรรม (cultures) อัตลักษณ์ (identities) และชาติพันธุ์ (ethnicities) ไม่สามารถบรรจุ

ไว้ในพรมแดนรัฐ-ชาติได้ หากแต่เป็นสิ่งที่เลื่อนไหล สัญจร และตัดข้ามพรมแดนได้ สำหรับผู้เขียนนั้น ในบทความชิ้นนี้จะขอเน้นไปที่มิติของอัตลักษณ์ในยุคที่ 3 โดยเฉพาะเรื่องของสังคมพหุวัฒนธรรมที่ถือว่าเป็นพื้นที่ที่มีความหลากหลายและมีความทับซ้อนเชิงอำนาจอยู่มากมาย อีกทั้งผู้เขียนยังสนใจอำนาจของผู้คนกลุ่มเล็กๆ ที่ต้องถูกปะทะประสานกับวาทกรรมหลักของสังคม ไม่ว่าจะเป็นรัฐชาติ การกลืนกลาย วิถีโลกาภิวัตน์ในความเป็นพหุวัฒนธรรมของสังคมต่างๆ อีกด้วย รวมไปถึงมิติด้านการสื่อสารที่ถูกขยับขยายจากสื่อกระแสหลัก เช่น สื่อมวลชน มาเป็นพื้นที่ของการสื่อสารด้วยสื่อชุมชน หรือสื่อเฉพาะกิจ ที่คนตัวเล็กๆ เหล่านี้สร้างขึ้นเองเพื่อต่อรองกับวาทกรรมหลักของสังคม

สำนึกแห่งอัตลักษณ์ ที่มาและการระบุตัวตน (Identity and Identification)

เรื่องของอัตลักษณ์และการสำนึกอัตลักษณ์ในแต่ละบุคคล (subjective sense) ว่า เราเป็นใครนั้นเป็นเรื่องที่ค่อนข้างซับซ้อน โดยเฉพาะอย่างยิ่งในกลุ่มชาติพันธุ์ต่างๆ ซึ่งความสำคัญในส่วนนี้นอกจากจะขึ้นกับความรู้สึกนึกคิดและการแสดงออกของแต่ละบุคคลหรือของกลุ่มโดยภาพรวมแล้ว นักวิชาการส่วนหนึ่งยังระบุว่า ต้องขึ้นกับความ “มีใจ” หรือ “การทุ่มเทแรงใจ” (psychological investment) หรือ “สำนึก” ต่อการดำรงอยู่ของอัตลักษณ์ในกลุ่มชาติพันธุ์ตนเองในแต่ละบุคคลด้วย (Verkuyten, 2014) ซึ่งการ “มีใจ” หรือ “ทุ่มเทแรงใจ” ที่จะบอกว่าเราเป็นใครนั้น ถือเป็นเรื่องของปัจเจกบุคคล นั่นหมายความว่า แม้เราจะอยู่ในกลุ่มชาติพันธุ์เดียวกัน แต่ระดับความเข้มข้นในการแสดงอัตลักษณ์ตัวตนกลับแตกต่างกันออกไป เช่น คนมอญข้ามถิ่นหรือแรงงานมอญในประเทศไทยจะแสดงออกถึงความเป็นมอญของตนออกมาอย่างชัดเจนในพิธีกรรมสำคัญๆ มากกว่าตอนอยู่ที่ประเทศเมียนมาร์ ซึ่งสำนึกเหล่านี้จะส่งผลตามมาถึงแนวคิด แนวปฏิบัติ พฤติกรรมการแสดงออก หรือแม้แต่พฤติกรรมการสื่อสารและการใช้สื่อของแต่ละกลุ่มชาติพันธุ์นั้นๆ ในอนาคตไปโดยปริยายอีกด้วย

ความหมายของ “อัตลักษณ์” โดยทั่วไปหมายถึง ความสำนึกของแต่ละบุคคลว่า ตนเองมีความเหมือนหรือแตกต่างจากคนอื่นอย่างไร สามารถทำให้คนอื่นๆ แยกแยะและบ่งชี้ความเป็นตัวตนของแต่ละคนได้ โดยที่ลักษณะนั้นดำรงอยู่ในตนเองอย่างต่อเนื่อง ซึ่งในแต่ละบุคคลก็สามารถจะมองตัวเองได้หลากหลายออกไป ขึ้นอยู่กับว่าเราเป็นสมาชิกหน่วยใดของสังคม ซึ่งแต่ละหน่วยของสังคมนั้นตัวเราเองก็จะมีบทบาทที่แตกต่างกัน สำหรับแนวคิดเรื่องอัตลักษณ์ในยุคปัจจุบัน ได้รับอิทธิพลจากนักคิดยุคหลังสมัยใหม่ (postmodernism) ที่มองว่าอัตลักษณ์เป็นเรื่องของความสำนึกที่เกี่ยวข้องกับความสัมพันธ์เชิงอำนาจ (power relations) ซึ่งการจะเกิดขึ้นของอัตลักษณ์หรือนิยามตัวตนว่าเราเป็นใครนั้น จะเกิดขึ้นได้เมื่อเราออกไปมีปฏิสัมพันธ์หรือสื่อสารกับคนอื่นๆ ในทุกระดับสังคม ซึ่งนักคิดยุคหลังสมัยใหม่ เช่น คริส บาร์เคอร์ (Barker, 2000) และสจ๊วร์ต ฮอลล์ (Hall, 2003) (อ้างถึงใน สุจิตรา เปลี่ยนรุ่ง, 2553) ได้ให้ทัศนะว่า การก่อตัวขึ้นของอัตลักษณ์เป็นเรื่องของกระบวนการที่ลื่นไหล (process) และไม่ได้เป็นสิ่งที่เราได้มาแต่กำเนิด หากเป็นสิ่งที่ประกอบสร้างขึ้นมาจากการมีปฏิสัมพันธ์กับสังคมในภายหลัง (socially constructed) ในขณะที่ สมสุข หินวิมาน (2548) นักวิชาการไทยด้านวัฒนธรรมศึกษาระบุว่า เนื่องจากอัตลักษณ์เป็นเรื่องที่เกี่ยวพันกับเรื่องของการสื่อสาร เพราะการสื่อสารจะเป็นเครื่องมือซึ่งทั้งของกลุ่มคน กลุ่มชาติพันธุ์ รวมถึงปัจเจกที่สามารถใช้ถ่ายทอดอัตลักษณ์ของตนเองได้ เพราะฉะนั้น ด้านหนึ่งของอัตลักษณ์จึงเป็นปฏิสัมพันธ์ที่เรารู้ว่าเราเป็นพวกเดียวกับคนอื่น และอีกด้านหนึ่งคนอื่นก็ต้องรู้สึกเช่นเดียวกับเราด้วย ด้วยเหตุดังกล่าวอัตลักษณ์นั้นจึงเป็นตัวกำหนดขอบเขต 5 ประการให้เราได้แก่ (1) เราเป็นใคร (2) เราเหมือนหรือต่างจากคนอื่นอย่างไร (3) มีใครเป็นสมาชิกกลุ่มเดียวกับเราบ้าง (4) เราควรมีปฏิสัมพันธ์หรือเราจะสื่อสารกับคนอื่นๆ อย่างไร และ (5) คนอื่นๆ จะสานสัมพันธ์กับเราอย่างไร โดยบุคคลที่มีอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมและชาติพันธุ์เดียวกัน ก็จะถูกยอมรับจากสมาชิกภายในสังคมเดียวกันให้เป็น “คนวงใน” หรือเป็น “คนในวัฒนธรรมเดียวกัน” นั่นเอง

ทางด้านของ Arjun Appadurai (2017) พบว่า เรื่องของอัตลักษณ์นั้นไม่มีขอบเขตหรือดินแดนที่ชัดเจน เพราะอาจถูกสร้างใหม่เนื่องจากอิทธิพลของสื่อก็ได้ ดังนั้น การศึกษาในเชิงมานุษยวิทยาก็ไม่จำเป็นที่จะต้องศึกษาเพียงพื้นที่เล็กๆ ที่เป็นสังคมที่เหนียวแน่นมีขอบเขตดินแดนชัดเจน แต่ควรจะศึกษา “บริบท” (context) ของสังคมให้มากขึ้น และควรลงลึกในมิติที่หลากหลาย เช่น เรื่องของระบบเศรษฐกิจ และการกระจัดกระจายพลัดถิ่นของชุมชนเหล่านั้น และยังควรอย่างยิ่งที่จะศึกษาเรื่องเครื่องไม้เครื่องมือในการสื่อสารระหว่างกลุ่มคนเหล่านี้ และศึกษาว่า เพราะเหตุใดหรืออะไรที่ยังทำให้พวกเขารวมตัวกันได้อย่างเหนียวแน่นจากอดีตมาจนถึงปัจจุบัน ซึ่งควรจะยกเรื่องการสื่อสารให้เป็นพื้นที่ของการศึกษาแบบใหม่ในแนวทางการศึกษาทางด้านมานุษยวิทยาอีกด้วย

อย่างไรก็ตาม การระบุอัตลักษณ์ของคนกลุ่มต่างๆ นั้น (group identification) ก็เป็นตัวบ่งชี้หนึ่งที่ทำให้เราประเมินได้ว่า เหตุใดคนบางคนจึงแสดงอัตลักษณ์ที่เข้มข้นกว่าคนอื่น และดำเนินชีวิตที่สอดคล้องไปกับอัตลักษณ์ของกลุ่มชาติพันธุ์ที่ยึดโยงนั้นอยู่นั้นอย่างเหนียวแน่น โดยเมื่อเราได้ยึดโยงตัวเรากับกลุ่มแล้ว ก็จะก่อให้เกิดความรู้สึกถึงความเชื่อมโยงผูกพันและมีผลกระทบทางอารมณ์ ไม่ว่าจะเป็นเรื่องราวของอดีต ปัจจุบัน และอนาคตของกลุ่มชาติพันธุ์ของตนเอง ซึ่งในประเด็นดังกล่าวนี้มีนักวิชาการด้านสังคมศาสตร์ 2 คน ได้แก่ Brubaker และ Cooper (2000) ได้ยกตัวอย่างให้เห็นว่า การศึกษาเรื่องของอัตลักษณ์ของกลุ่มชาติพันธุ์ต่างๆ โดยเฉพาะอย่างยิ่งในความเป็นพหุวัฒนธรรม ควรศึกษาแบบเป็นกระบวนการ (process) คือ ศึกษากระบวนการทำงานของอัตลักษณ์แห่งชาติพันธุ์ที่เคลื่อนไปในรูปแบบต่างๆ และเห็นถึงความเป็นพลวัตที่เปลี่ยนแปลงไปเรื่อยๆ มากกว่าที่จะระบุเป็นพิมพ์เขียวว่า กลุ่มใดควรมีอัตลักษณ์แบบใด ซึ่งในเรื่องนี้เคยถูกยกตัวอย่างไว้ในคำกล่าวรายงานเรื่อง “การระบุอัตลักษณ์ของประเทศเนเธอร์แลนด์” (Identification of the Netherlands) ในหน้า 31 ว่าการศึกษาเรื่องของอัตลักษณ์ชาวดัตช์ ควรศึกษาใน 2 กรณีสำคัญๆ ว่า หนึ่งในสถานการณ์ใดที่อัตลักษณ์ทำงานอย่างเข้มข้นและสองสถานการณ์ใดที่อัตลักษณ์ไม่ได้ถูกพูดถึงเลย คำถามเหล่านี้ต่างหากที่มีประโยชน์มากกว่า

การพยายามที่จะไปกำหนดหรือระบุว่า อะไรคือสัญลักษณ์ประจำชาติของชาวเนเธอร์แลนด์ หรืออะไรคืออัตลักษณ์แท้ๆ กันแน่ (Verkuyten, 2014) ซึ่งก็แสดงให้เห็นว่า การศึกษาอัตลักษณ์แห่งชาติพันธุ์ในยุคหลังสมัยใหม่นั้น มีแนวโน้มที่จะศึกษากระบวนการทำงานของอัตลักษณ์ที่เปลี่ยนแปลงไปอย่างชัดเจน

แต่เดิมในการวิเคราะห์เรื่อง “อัตลักษณ์วัฒนธรรม” หรืออัตลักษณ์แห่งชาติพันธุ์นั้น มักพูดกันถึงในสองแนวทาง (Hall, 1990) ได้แก่ (1) อัตลักษณ์วัฒนธรรมแบบวัฒนธรรมร่วม (collective) หรือวัฒนธรรมแบบผสมผสาน คือ ผสานระหว่าง “ตัวตนที่แท้จริง” (one true self) และ “ความเป็นตัวเอง” (self) กรณีนี้เห็นได้ในกลุ่มคนที่มีประวัติศาสตร์และบรรพบุรุษสืบเชื้อสายร่วมกัน ซึ่งทำให้พวกเราเป็นเสมือนเป็นคนคนเดียวกัน “one people” ซึ่งมีลักษณะคงที่ไม่มีการเปลี่ยนแปลง และดำเนินไปภายใต้กรอบหรือขอบเขตเดิม คำว่า “หนึ่งเดียว” (oneness) ซึ่งแนวความคิดเรื่อง “ อัตลักษณ์วัฒนธรรม” เข้ามามีบทบาทที่สำคัญอย่างเด่นชัดในยุคของการต่อสู้หลังสิ้นสุดยุคของการล่าอาณานิคม ซึ่งเป็นรากฐานในการปรับเปลี่ยนสังคมโลก นอกจากนี้ ยังเป็นแนวคิดที่มีอิทธิพลและผลักดันเรื่องภาพตัวแทนของคนชายขอบในสังคมหลังยุคการล่าอาณานิคมอีกด้วย (2) เป็นแนวคิดที่ต่างไปจากมุมมองอัตลักษณ์ด้านแรก โดยตั้งคำถามว่า จริงๆ แล้วอัตลักษณ์ของเราคือสิ่งใด ดังนั้น อัตลักษณ์วัฒนธรรมในความหมายที่สองจึงเป็นเรื่องของ “การกลายเป็น” (becoming) เช่นเดียวกับ “การเป็นอยู่” (being) เป็นเรื่องราวของอดีตและอนาคต ไม่ใช่สิ่งที่มีอยู่แล้ว ไม่ว่าจะเป็นสถานที่ เวลา ประวัติศาสตร์ และวัฒนธรรม เพราะอัตลักษณ์วัฒนธรรมหรืออัตลักษณ์แห่งชาติพันธุ์ทั้งหลายจะต้องดำเนินผ่านช่วงเวลาของการเปลี่ยนแปลง มีความเกี่ยวพันกับประวัติศาสตร์ วัฒนธรรม และอำนาจอย่างแนบแน่น โดยอัตลักษณ์วัฒนธรรมจะเป็นสิ่งช่วยยึดโยงกลุ่มชาติพันธุ์ให้เป็นพวกเดียวกัน หรือการกำหนดผ่านเรื่องเล่าในอดีตก็มีส่วนช่วยสร้างอัตลักษณ์ของกลุ่มด้วยเช่นกัน ซึ่ง “อัตลักษณ์วัฒนธรรม” ในมุมมองนี้ อัตลักษณ์วัฒนธรรมมิได้เป็นปัจจัยคงที่แต่เป็นสิ่งที่ดำเนินไปโดยไม่เปลี่ยนแปลง นอกเหนือประวัติศาสตร์และวัฒนธรรมมิได้ถือกำเนิดจากจุดเริ่มต้นเดียว อันจะทำให้เราสามารถทราบและเข้าใจถึงผล

สุดท้ายและสิ่งที่จะย้อนกลับมาหา แน่นอนที่สุดว่า มันก็มิใช่จินตนาการเช่นกัน มันเป็นบางสิ่ง (something) มันไม่ใช่เรื่องของจินตนาการ มันมีประวัติศาสตร์ของมัน ประวัติศาสตร์ก็มีความจริงอยู่ข้างใน ซึ่งจะสร้างผ่านรูปแบบของความทรงจำ ความเพ้อฝัน เรื่องเล่า และตำนาน อัตลักษณ์วัฒนธรรมเป็นจุดที่บ่งชี้รูปแบบเฉพาะ อาจเป็นจุดที่ไม่คงที่หรือไม่เรียงร้อยต่อกัน เป็นสิ่งที่ถูกประดิษฐ์ขึ้นภายใต้วาทกรรมของประวัติศาสตร์และวัฒนธรรม เป็นการกำหนดตำแหน่งแห่งที่ (positioning) ดังนั้นจึงเป็นสาเหตุทำให้เกิดการเมืองเรื่องอัตลักษณ์ขึ้น

สำหรับประเด็นการสร้างประวัติศาสตร์ด้วยความทรงจำ เรื่องเล่า หรือตำนานต่างๆ เหล่านี้ Edward Said เรียกว่า “จินตนาการแห่งภูมิศาสตร์และประวัติศาสตร์” (imaginative geography and history) ซึ่งจะช่วยในการคิดหรือจินตนาการถึงความแตกต่างของสิ่งที่อยู่ใกล้และสิ่งที่อยู่ไกลออกไป จำเป็นต้องอาศัยคุณค่าจากจินตนาการและการสร้างภาพที่เรารู้สึก สิ่งที่เราทุกคนล้วนเป็นเจ้าของประกอบขึ้นเป็นสิ่งที่ Benedict Anderson เรียกว่า “ชุมชนในจินตนาการ” (imagined community) เช่นเดียวกับกรณีตัวอย่างที่แอฟริกา ก็เป็นส่วนสำคัญหนึ่งในจินตนาการของชาวแคริเบียน (Caribbean) ซึ่งโดยความเป็นจริงแล้วชาวแคริเบียนเองก็ไม่สามารถกลับไปยังถิ่นฐานเดิมได้อีกครั้ง ลักษณะดังกล่าวนี้ได้เข้ามาแทนที่ “การเดินทางกลับสู่ถิ่นฐาน” (homeward journey) ซึ่งมีความซับซ้อนและยาวนาน เห็นได้ในงานเขียนที่หลากหลาย ยกตัวอย่างจากเอกสารสารบัญรูปถ่ายของ Tony Sewell ชื่อ “Garvey’s Children: The Legacy of Marcus Carvey” เป็นการบอกเล่าเรื่องราวของการกลับไปสู่อัตลักษณ์ของแอฟริกา ส่วนในจาไมก้า การหวนระลึกถึงมาตุภูมิบ้านเกิดก็อาจมิใช่ด้วยบทเพลงประจำเผ่า แต่กลับเป็นแนวดนตรีและบทเพลงของนักดนตรีผิวดำอย่าง Burning Spear และ Bob Marley เป็นต้น (สุจิตรา เปลี่ยนรุ่ง, 2553)

อย่างไรก็ตาม เรื่องของสำนึกแห่งอัตลักษณ์ในปัจเจกบุคคลนั้นยังขึ้นกับการระบุตัวเองว่า ตนเองเป็นสมาชิกของกลุ่มใด ทั้งนี้ก็ขึ้นกับบริบทที่แวดล้อมรอบตัวเราอยู่ในขณะนั้นด้วย เพราะบางครั้งเราก็ระบุตัวเองว่าเป็นผู้หญิง เป็นนักศึกษาที่อาศัยอยู่ในประเทศไทย ซึ่งการวางตำแหน่งแห่งที่ของตัวเราเองนี้

เท่ากับว่าเราได้ระบุตำแหน่งในสังคมว่า เราเป็นใครและสังกัดใด ซึ่งชื่อกลุ่มหรือชื่อกลุ่มชาติพันธุ์ของเรานั้น เปรียบเสมือนการติดป้าย (label) ให้กับตัวเราเอง ซึ่งป้ายเหล่านี้มีความหมายค่อนข้างเฉพาะเจาะจง และการระบุป้ายชื่อที่เปลี่ยนไปอาจทำให้คนนอกเกิดความคาดหวังที่แตกต่างกันไปด้วย ยกตัวอย่างเช่น ชาวอเมริกันเชื้อสายเม็กซิกันที่เรียกตัวเองว่า “ชิคาโน” (Chicano) มีแนวโน้มที่จะมีพฤติกรรม แสดงความคิดเห็น และมีความรู้สึกร่วมในกลุ่มของตนเองแตกต่างจากชาวอเมริกันเชื้อสายเม็กซิกันที่เรียกตัวเองว่า “ชาวฮิสแปนิก” (Hispanic) แม้ว่าทั้งสองกลุ่มจะมีเชื้อสายอเมริกัน-เม็กซิกันเหมือนๆ กัน ซึ่งกลุ่มแรกจะมีสำนึกทางการเมืองที่ชัดเจน เพราะกลุ่มชิคาโนนี้มีที่มาจากการผลักดันเรื่องการเมือง นโยบายการเลือกปฏิบัติและการกีดกันทางเชื้อชาติ แตกต่างจากกลุ่มที่สองที่กำเนิดมาจากนโยบายทางการเมือง (Buriel, 1987) และความสำนึกเหล่านี้เองที่จะส่งผลผลักดันไปถึงเรื่องของการแสดงออก และการเลือกวิธีการสื่อสารตัวตนของกลุ่มออกมาให้ปรากฏต่อสังคม

นอกจากนี้ ในงานของ Stuart Hall (2003) ที่ศึกษาเรื่อง “New Ethnicities” โดยศึกษาอัตลักษณ์ของคนผิวสีในอังกฤษกับการพยายามสร้างตัวตน (identification) โดยผ่านกระบวนการสร้างวาทกรรมที่เรียกว่า “วัฒนธรรมทางการเมืองของคนผิวสี” (black cultural politics) การนิยามเกี่ยวกับตนเองและความรู้สึกภายในจากอดีตที่ผ่านมาของพวกผิวสีในการต่อสู้กับกลุ่มวัฒนธรรมอื่นๆ ในสังคมอังกฤษ ที่เกิดขึ้นในประวัติศาสตร์ทางสังคมที่เกิดขึ้นร่วมกันในลักษณะของการเมืองกับการต่อต้านทางเชื้อชาติ (the politics of anti-racism) ที่มีผลมาจากความแตกต่างระหว่างคนสองกลุ่ม ในการวิเคราะห์เขาจึงอาศัยการวิเคราะห์ประวัติศาสตร์ ประเพณี และอัตลักษณ์ทางชาติพันธุ์ที่เรียกว่า “กระบวนการก่อรูปอัตลักษณ์” (building up of identity) และความแตกต่างของวัฒนธรรมชุมชนของกลุ่มชาติพันธุ์ ที่ทำให้พวกผิวสีได้กลายเป็นอื่นในสังคมคือ ไม่สามารถพูดและและไม่มีตัวตนในสังคม แต่ในงานของ Hall เองก็พบว่า มีการแสดงออกของคนผิวสีที่ต่อต้านกับการครอบงำดังกล่าวในลักษณะการเมืองเรื่องการสร้างภาพตัวแทน (politics of representation) เพื่อต่อต้านกับ

วาทกรรมหลักในสังคมผ่านสื่อต่างๆ ในฐานะที่เป็นเครื่องมือ (tools) เช่น ผ่านการผลิตสื่อบุคคลอย่างนักดนตรีผิวสี วรรณกรรมเฉพาะของคนผิวสี ภาพยนตร์ หรือการแต่งกาย เป็นต้น อย่างไรก็ตาม เนื่องจากคำว่า “อัตลักษณ์ทางสังคม” หมายถึงคำถามที่ว่า “เราเป็นอะไรเมื่อเราต้องมีปฏิสัมพันธ์กับคนอื่น” ดังนั้น เช่นเดียวกับในบริบทของสังคมชาวเยอรมัน การที่จะบอกว่าตนเองเป็นชาวตุรกี ก็ต่างกับการที่ระบุว่าเป็นชาวเยอรมันเชื้อสายตุรกี เพราะในกรณีแรกเราวางตัวเองอยู่ห่างไกลจากสังคมเยอรมันมากกว่าในกลุ่มที่สอง และยังแทรกนัยทางการเมืองอีกด้วย นั่นแสดงให้เห็นว่า การแสดงออกของอัตลักษณ์นอกจากจะเป็นเรื่องสำนึกของปัจเจกแล้ว ก็ยังเกี่ยวข้องอย่างสำคัญถึงบริบทสังคมที่เราสังกัดอยู่ด้วย

สำหรับประเทศไทย มีงานของ Charles F. Keyes (1979) เรื่อง *Ethnic Identity and Adaptation of Karen in Thailand* ที่ศึกษาถึงสภาพของสังคมและวัฒนธรรมในชุมชนกะเหรี่ยงพลัดถิ่นตั้งแต่ช่วงปลายศตวรรษที่ 18 บริเวณชายแดนไทย-พม่า พบว่า ชุมชนชาติพันธุ์กะเหรี่ยงแห่งนี้มีการดำรงชีวิตและการธำรงอัตลักษณ์ทางชาติพันธุ์อย่างเข้มข้น โดยไม่ขึ้นต่อรัฐชาติ และมีการติดต่อกันเองของกะเหรี่ยงสองกลุ่มอยู่ตลอดเวลา แต่ในระยะเวลาต่อมา เมื่อเส้นเขตแดนถูกกำหนดขึ้นภายใต้ความกดดันด้านเศรษฐกิจและการเมือง จึงได้ส่งผลต่อการปรับตัวทางชาติพันธุ์กับกลุ่มที่อยู่อาศัยดั้งเดิมในพื้นที่กับกลุ่มภายนอก โดยพบว่า อัตลักษณ์จะถูกผลิตออกมาในบริบทพื้นที่ต่างๆ ในขณะเดียวกันก็จะมีการยอมรับอัตลักษณ์ใหม่เข้าไปผสมผสาน (assimilation) จนเป็นอัตลักษณ์ใหม่ของชาติพันธุ์และต้องต่อสู้ต่อรองกับการใช้อำนาจครอบงำ (hegemony) ของกลุ่มสังคมใหญ่ (main culture) อย่างเข้มข้น หรือในงานของ ธัญพัชร ศรีมารัตน์ (2558) พบว่า มีการนำวัฒนธรรมล้านนาทั้งเรื่องราวของประวัติศาสตร์ ธรรมชาติ สื่อต่างๆ และวัฒนธรรม ได้ถูกนำมาปรับแปลงใหม่ผสมผสานกับความเป็นตะวันตก เพื่อสร้างอัตลักษณ์แบบล้านนาใหม่เพื่อเป็นจุดขายให้กับนักท่องเที่ยวและนำมาซึ่งผลประโยชน์ทางเศรษฐกิจและคุณค่าให้กับนักท่องเที่ยวที่มาเยือน

ในทางสังคมวัฒนธรรม อัตลักษณ์แห่งชาติพันธุ์ถือเป็นลักษณะเฉพาะทางวัฒนธรรมของกลุ่มคนและชุมชนที่ถ่ายทอดกันมาจากบรรพบุรุษส่งผ่านจากรุ่นสู่รุ่น แต่ก็มักจะถูกครอบงำโดยวัฒนธรรมกระแสหลักของผู้มีอำนาจมากกว่าหรือถูกครอบงำจากสังคมใหญ่ (main culture) อยู่เสมอ ดังนั้น การที่เราจะส่งเสริมอัตลักษณ์ของกลุ่มคน/กลุ่มชาติพันธุ์ หรือการโน้มกลับมาสู่แนวคิดการพัฒนาท้องถิ่นนิยมนั้น จำต้องส่งเสริมผลักดันให้เกิดกระบวนการ “คืนสู่รากเหง้า” ให้มากขึ้น เพื่อสืบหาตัวตนและอัตลักษณ์ที่ถูกครอบงำให้พลิกฟื้นมาเป็นพลังในการเปลี่ยนแปลง โดยเน้นให้คืนความเชื่อมั่น การเคารพตนเอง องค์ความรู้ภูมิปัญญาและจารีตประเพณีอันดีงามแห่งกลุ่มชาติพันธุ์นั้นเข้าไปด้วย (เสรี พงศ์พิศ อ้างถึงใน ปรวรรณ ทรงบัณฑิตย์, 2549) เพื่อที่จะให้เกิดความภาคภูมิใจในการแสดงออกถึงอัตลักษณ์ความเป็นตัวตนของกลุ่มชนของตนเอง ซึ่งจะส่งผลไปสู่การแสดงออกถึงอัตลักษณ์ที่เหมาะสมในสังคมแบบพหุวัฒนธรรมที่ผู้เขียนจะได้กล่าวในหัวข้อต่อไป

การแสดงอัตลักษณ์ในสังคมพหุวัฒนธรรม

สำหรับสังคมพหุวัฒนธรรม นักมานุษยวิทยาใช้คำว่า “กลุ่มชาติพันธุ์” (ethnic group) เพื่อแยกข้อแตกต่างทางวัฒนธรรมระหว่างสังคมมนุษย์ที่มีวัฒนธรรมต่างกัน โดยไม่พิจารณาเรื่องเชื้อชาติ (race) เช่น เราเป็นคนไทย คนจีน คนอินเดีย เป็นต้น ส่วนนักวิชาการสาขาอื่นมักใช้คำว่า “ชนชาติ” ในความหมายเหมือนที่นักมานุษยวิทยาใช้คำว่า “กลุ่มชาติพันธุ์” ซึ่ง อมรา พงศาพิชญ์ (2549) ระบุว่า ปัจจัยทางวัฒนธรรมที่ใช้พิจารณาความแตกต่างของกลุ่มชาติพันธุ์มีหลายองค์ประกอบ ไม่ว่าจะเป็นเครื่องมือเครื่องใช้ ภาษา หรือแม้แต่ระบบความเชื่อและศาสนา ทั้งนี้ การศึกษาเรื่องกลุ่มชาติพันธุ์ อัตลักษณ์ และวัฒนธรรมเป็นเรื่องซับซ้อน เป็นศาสตร์ที่ต้องใช้เวลายาวนานในการศึกษาและทำความเข้าใจ

ความคิดเรื่องการยอมรับความหลากหลายทางวัฒนธรรมนั้น อมรา พงศาพิชญ์ (2541) กล่าวว่า ความสัมพันธ์ระหว่างวัฒนธรรมคือการมีวัฒนธรรม

ที่หลากหลายร่วมกัน และไม่ได้มีการพยายามครอบงำซึ่งกันและกัน เพราะสังคมในปัจจุบันนี้ เมื่อเกิดพรมแดนรัฐชาติขึ้น จึงเกิดการมีกลุ่มชาติพันธุ์หลายกลุ่มเข้าไปตั้งถิ่นฐานอยู่ในอาณาเขตของรัฐชาติหนึ่งๆ และเมื่อใดหากเกิดปฏิสัมพันธ์ระหว่างกลุ่มชาติพันธุ์ในสังคมนั้นๆ แบบยอมรับซึ่งกันและกัน นั่นแปลว่าเกิดการบูรณาการทางวัฒนธรรม หรือที่เราใช้คำว่า “พหุวัฒนธรรม” (cultural pluralism) นั่นเอง และรัฐชาติใดที่มีหลายวัฒนธรรม ประเทศนั้นหรือรัฐชาติที่เกิดขึ้นใหม่นั้นมักจะเป็นพหุวัฒนธรรม เพราะประเทศเหล่านี้เกิดขึ้นภายหลังการอพยพเคลื่อนย้ายของกลุ่มชาติพันธุ์ ไม่ว่าจะเป็นสหรัฐอเมริกา ออสเตรเลีย และนิวซีแลนด์ เป็นต้น หรือประเทศในเอเชียก็มีสิงคโปร์และมาเลเซียที่เคยประกาศตนเองว่า เป็นประเทศแห่งพหุวัฒนธรรม ซึ่งในประเทศเหล่านี้ให้ความสำคัญในเรื่องความสัมพันธ์เชิงอำนาจเป็นเรื่องสำคัญ ส่งผลให้กฎหมายและกฎระเบียบที่ใช้ในการบริหารจัดการไม่เคร่งครัดนัก และเปิดโอกาสให้มีทางเลือกในการปฏิบัติการโดยไม่มีวัฒนธรรมใดวัฒนธรรมหนึ่งพยายามไปครอบงำคนอื่น (dominant culture) และต้องไม่มีวัฒนธรรมอื่นถูกครอบงำ (subordinated culture) ด้วยเช่นกัน แต่ในความเป็นพหุวัฒนธรรมนั้นอาจมีความขัดแย้งเกิดขึ้นได้ ถ้าสมาชิกในกลุ่มเกิดการไม่ยอมรับซึ่งกันและกัน ซึ่งความขัดแย้งนี้อาจเกิดขึ้นเพราะการแพร่กระจายด้วยการสื่อสาร การถ่ายทอดผ่านสื่อมวลชนกระแสหลักหรือผ่านเทคโนโลยีการสื่อสารก็ได้ อย่างไรก็ตาม นโยบายชาตินิยมของรัฐบาลส่วนใหญ่มักมีผลกระทบต่อการแสดงอัตลักษณ์ของกลุ่มชาติพันธุ์ต่างๆ ในลักษณะที่แตกต่างกันออกไป ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับประวัติศาสตร์และภูมิหลังของกลุ่ม รวมถึงองค์ประกอบทางวัฒนธรรมอื่นๆ ด้วย เช่น ศาสนา/ความเชื่อ แต่ส่วนใหญ่เราพบความขัดแย้งที่สำคัญที่สุดที่ถูกสื่อสารออกมาคือ ความขัดแย้งด้านอุดมการณ์ ทั้งนี้เพราะต่างฝ่ายต่างยึดมั่นว่า อุดมการณ์ของตัวควรครอบงำผู้อื่นแทบทั้งสิ้น

ความคิดเกี่ยวกับพหุวัฒนธรรมหรือความหลากหลายทางวัฒนธรรมนั้น เริ่มเข้ามาสู่การถกเถียงในแวดวงวิชาการเมื่อประมาณ 60 ปีล่วงมาแล้ว หรือในช่วงทศวรรษ 1960 โดยในช่วงระยะเวลานั้น ทั้งกลุ่มชาติพันธุ์ กลุ่มคนผิวสี รวมถึงลัทธิชาตินิยมกำลังเฟื่องฟูอย่างยิ่ง ทำให้เกิดบรรยากาศของการ

ท้าทาย การต่อสู้ทางการเมือง และการแสวงหาอัตลักษณ์ของกลุ่มคนต่างๆ ที่เคยอยู่ในสถานะชนชายขอบที่เคยถูกเอารัดเอาเปรียบ ปรากฏการณ์ดังกล่าวนี้จึงทำให้เหล่านักวิชาการด้านมนุษยศาสตร์และด้านการสื่อสารเกิดความสนใจ และตั้งคำถามเกี่ยวกับความแตกต่างทางวัฒนธรรมภายใต้ระบบการเมืองสมัยใหม่ว่าคนกลุ่มต่างๆ ที่มีวัฒนธรรมแตกต่างกันภายใต้ดินแดนที่เรียกว่า "รัฐชาติ" ยังคงถูกปฏิบัติอย่างไม่เท่าเทียม ทำให้กลุ่มคนที่ถูกกีดกันและถูกจัดให้เป็นอื่น (others) ในสังคมออกมาท้าทายรัฐอยู่ตลอดเวลา เช่น การที่กลุ่มคนผิวดำออกมาเรียกร้องความเท่าเทียม และชี้ว่าคนผิวขาวที่เป็นคนกลุ่มใหญ่ในสังคมมีอคติทางเชื้อชาติต่อพวกตน (นฤพนธ์ ด้วงวิเศษ, 2556)

ในช่วงปี ค.ศ.1980-1990 หรือช่วงระยะเวลา 40 ปีที่ผ่านมานี้ ได้เกิดปรากฏการณ์ที่นักวิชาการด้านมนุษยศาสตร์ให้ความสนใจอย่างยิ่ง เนื่องจากในช่วงเวลาดังกล่าว มีกระแสที่ชนกลุ่มน้อยและกลุ่มชาติพันธุ์หลายกลุ่มได้ออกมาเรียกร้องให้รัฐชาติสนใจ และให้ความสำคัญกับเรื่องของอัตลักษณ์และสิทธิแห่งวัฒนธรรมที่พวกเขาควรได้รับ รวมถึงทำลายอคติที่มีต่อพวกเขา ซึ่งนักวิชาการอย่าง Helly (2002: 79-80) ระบุว่า การเคลื่อนไหวนี้มาพร้อมกับการต่อสู้ด้านอัตลักษณ์ทางชาติพันธุ์ที่กลุ่มพึงมี และควรสืบทอดโดยปราศจากการแทรกแซงจากภาครัฐหรือวัฒนธรรมหลักอื่นที่เหนือกว่า ซึ่งมีการตั้งคำถามกันอีกครั้งว่า "วัฒนธรรมแห่งชาติ" ซึ่งครอบงำชนกลุ่มน้อยและกลุ่มชาติพันธุ์ที่มีอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมที่แตกต่างไปจากวัฒนธรรมแห่งชาตินั้นเป็นเรื่องสมควรหรือไม่ การเคารพวัฒนธรรมของคนอื่นและการธำรงอัตลักษณ์ของกลุ่มชาติพันธุ์จึงกลายเป็นประเด็นในการต่อสู้เชิงการเมือง คำว่า "วิถีทางวัฒนธรรม" หรือ "cultural orientation" จึงกลายเป็นประเด็นสำคัญต่อการทำความเข้าใจว่า กลุ่มชาติพันธุ์ควรจะมีอำนาจอันชอบธรรมและมีสิทธิที่จะแสดงออกในวิถีวัฒนธรรมของเขาโดยที่ไม่ถูกเหยียดหยามและปิดกั้นจากรัฐชาติใดๆ

การทำความเข้าใจเรื่องพหุวัฒนธรรมถูกวิพากษ์ว่า เป็นการมองหาความไม่ลงรอยทางวัฒนธรรมระหว่างวัฒนธรรมแห่งชาติและวัฒนธรรมของชนกลุ่มน้อย ในช่วงทศวรรษ 1990 การศึกษาพหุวัฒนธรรมแทบถูกเรียกได้ว่าเป็นการ

วิพากษ์โครงสร้างและอุดมการณ์แบบชาตินิยม ที่ส่งผลกระทบต่อการไม่ยอมรับความหลากหลายทางวัฒนธรรม ซึ่งนำไปสู่ความพยายามและข้อเสนอแนะใหม่ๆ ว่า รัฐชาติควรจะเคารพอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมของชนกลุ่มน้อย โดยอาจให้อำนาจและสิทธิในการปกครองตนเองแก่คนเหล่านี้ อย่างไรก็ตาม การยอมรับความหลากหลายทางวัฒนธรรมในมิติของการให้สิทธิยังคงเป็นประเด็นที่ถกเถียงในเชิงแนวคิดทฤษฎี ซึ่งปัญหาสำคัญคือ การอยู่ร่วมกันของคนที่มีวัฒนธรรมและอัตลักษณ์ต่างกันอาจไม่ได้นำไปสู่การยอมรับความแตกต่างและความเท่าเทียม เพราะรัฐชาติเองยังคงสร้างกฎเกณฑ์การได้สิทธิ จึงทำให้ความแตกต่างทางวัฒนธรรมจึงเป็นเพียงคำโฆษณาเท่านั้น นักวิชาการยังคงถกเถียงกันอยู่เสมอว่า แนวคิด “พหุวัฒนธรรม” จึงอาจเป็นเรื่องอุดมคติและกลายเป็นเครื่องมือที่ให้พลังการเมืองได้แสดงอำนาจเท่านั้น ซึ่ง Helly (2002) ตั้งข้อสังเกตว่า ความหมายของพหุวัฒนธรรมในสังคมประชาธิปไตยที่ควบคุมโดยรัฐนั้น มักจะถูกกำกับโดยวาทกรรมเรื่องความเท่าเทียมและความเป็นพลเมือง แต่การเข้าถึงสิทธิต่างๆ ของชนกลุ่มน้อยในสังคมใหญ่ก็ยังถูกควบคุมโดยรัฐ และอยู่ภายใต้วาทกรรม “แตกต่างแต่ไม่แตกแยก” ซึ่งทำให้เกิดการกดขี่ในรูปแบบใหม่ โดยทำให้ชนกลุ่มน้อยเชื่อว่า ตนเองได้รับสิทธิและสามารถธำรงอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมของตนเอาไว้ได้ ทั้งๆ ที่สิ่งเหล่านี้เกิดขึ้นภายใต้การทำงานของวาทกรรมทั้งสิ้น อย่างไรก็ตาม สิ่งที่กลุ่มชาติพันธุ์ต้องเผชิญนั้นไม่ใช่ผลกระทบที่เกิดขึ้นกับผู้คนเพียงกลุ่มเดียว แต่วาทกรรมเรื่องของความแตกต่างระหว่างคนกลุ่มน้อยและคนกลุ่มใหญ่ในสังคมนั้นยังคงปรากฏชัดอีกในหลายมิติ เช่น เรื่องของชนชั้นทางเศรษฐกิจ ศาสนา การศึกษา อุดมการณ์ เพศสภาวะ และเพศวิถีอีกด้วย

ส่วนในประเด็นเรื่องการแสดงอัตลักษณ์กับสังคมพหุวัฒนธรรมนั้น นักวิชาการด้านอัตลักษณ์กล่าวว่า โดยธรรมชาติแล้วบุคคลมักแสวงหาอัตลักษณ์ทางชาติพันธุ์ที่โดดเด่นและจะเป็นประโยชน์กับตน เนื่องจากอัตลักษณ์เหล่านี้ส่วนหนึ่งทำให้พวกเขาเกิดความภาคภูมิใจและตระหนักถึงคุณค่าความเป็นคนในกลุ่มของเขาเอง เพราะมาจากการรู้สึกถึงการมีส่วนร่วมและเป็นเจ้าของเชื้อชาติร่วมกัน และในทางเดียวกัน เราต้องการให้กลุ่มชาติพันธุ์ของเราได้รับการยอมรับ

และชื่นชมจากสังคมภายนอกด้วยเช่นกัน ซึ่งการยอมรับเหล่านี้ไม่ใช่แค่เพียงนำความภาคภูมิใจมาเท่านั้น บางครั้งยังนำมาซึ่งผลประโยชน์ที่หลากหลาย ทั้งในรูปของเงินอุดหนุน สิ่งอำนวยความสะดวก และสิทธิประโยชน์ต่างๆ จากสังคมภายนอกอีกด้วย จนเป็นเหตุว่าส่วนใหญ่ผู้ที่อยู่ในฐานะของชนกลุ่มน้อยหรือกลุ่มชาติพันธุ์มักจะสนับสนุนความเป็นพหุวัฒนธรรมในสังคมใหญ่ที่สังกัดอยู่ มากกว่าจะสนับสนุนให้เกิดการกลืนกลายทางวัฒนธรรม (Parekh, 2000) ซึ่งก็ชัดเจนว่าสำหรับคนกลุ่มใหญ่ (main culture) แล้ว เรื่องของการสนับสนุนพหุวัฒนธรรมบางครั้งอาจทำให้พวกเขารู้สึกไม่ค่อยปลอดภัย เพราะต้องมีการเปิดพื้นที่ให้กับอัตลักษณ์และความต้องการของกลุ่มชาติพันธุ์หรือคนกลุ่มน้อยเหล่านี้ได้แสดงออก และคนกลุ่มใหญ่มักมองว่า ความต้องการที่จะรักษาวัฒนธรรมของกลุ่มน้อยเหล่านี้เองที่อาจกลายเป็นภัยคุกคามอันใหญ่โตต่อการครอบงำทางวัฒนธรรมได้ จนหลายประเทศในยุโรปมองว่า พหุวัฒนธรรมเป็นเรื่องของชนกลุ่มน้อย เพราะมันมีคุณค่าเพียงแค่ส่งเสริมอัตลักษณ์ของสังคมตนเองไว้เท่านั้น และยังเป็นภัยคุกคามอันสำคัญของอัตลักษณ์และสถานะทางสังคมของคนในสังคมใหญ่อีกด้วย ด้วยเหตุนี้ ในบริบทสังคมของแถบยุโรปจึงมีแนวโน้มที่จะสนับสนุนการกลืนกลายทางวัฒนธรรมมากกว่าจะสนับสนุนกลุ่มชาติพันธุ์หรือชนกลุ่มน้อยด้วยประการทั้งปวง ซึ่งมีการสำรวจหลายครั้งในยุโรปพบว่า ในประเทศเยอรมนี ฝรั่งเศส สวิตเซอร์แลนด์ สโลวาเกีย และเนเธอร์แลนด์ ประชาชนส่วนใหญ่มีแนวโน้มชัดเจนที่จะสนับสนุนให้เกิดการกลืนกลายทางวัฒนธรรมมากกว่าจะสนับสนุนชนกลุ่มน้อย โดยกล่าวว่า “ผู้ย้ายถิ่นควรปรับตัวและลืมวัฒนธรรมของตนเองให้มากที่สุดเท่าที่จะทำได้” กล่าวโดยสรุปก็คือ สำหรับชนกลุ่มใหญ่ อัตลักษณ์ของความเป็น “พหุวัฒนธรรม” หมายถึงการเปลี่ยนแปลงเพื่อรองรับความแตกต่างของกลุ่มอื่นๆ และถือเป็นภัยคุกคามที่สำคัญ ในขณะที่การกลืนกลายทางวัฒนธรรมให้ความสำคัญและผลักภาระหน้าที่ไปยังชนกลุ่มน้อยที่ต้องเป็นฝ่ายเปลี่ยน ดังนั้นจึงเป็นเรื่องที่อธิบายได้ว่า ทำไมคนที่เป็นคนกลุ่มใหญ่จึงชอบความกลืนกลายทางวัฒนธรรม ในขณะที่กลุ่มชาติพันธุ์ชนกลุ่มน้อยมักสนับสนุนความเป็นอัตลักษณ์แห่งชาติพันธุ์ของตนหรือสนับสนุนพหุวัฒนธรรม

เรื่องราวของประเด็นอัตลักษณ์ที่กลับมาพูดถึงในช่วงศตวรรษที่ 21 นี้ มีผลจากการกลับมาของกระแสชาตินิยม รวมถึงกระแสท้องถิ่นนิยมด้วย โดยเป็นเรื่องที่ชวนถกเถียงในหมู่นักวิชาการว่า เราจะยังคงธำรงความหลากหลายของกลุ่มชาติพันธุ์ท่ามกลางกระแสโลกาภิวัตน์ที่สะพัดในโลกทุกวันนี้ได้อย่างไร สื่อจะเป็นปัจจัยที่เข้ามาเกี่ยวข้องด้วยหรือไม่ ซึ่งจากข้อมูลที่ผู้เขียนกล่าวข้างต้นแล้วว่า หากมนุษย์เกิดความไม่เชื่อมั่นในประวัติศาสตร์ของตน ก็อาจจะไหลไปตามกระแสโลกได้โดยง่าย โดยเฉพาะกระแสของความเป็นพลเมืองและรัฐชาติ และอาจทำให้หลงลืมประวัติศาสตร์รากเหง้าของตนเองในที่สุด แม้ว่าในขณะนั้นจะมีสื่อกระแสหลักที่ช่วยสนับสนุนการธำรงอัตลักษณ์ของกลุ่มชาติพันธุ์ตนเองก็ตาม แต่เนื่องจากกระบวนการสร้างและธำรงอัตลักษณ์นั้น มีกระบวนการที่ซับซ้อนและหลากหลายมาก โดยเฉพาะอย่างยิ่งประเด็นเรื่องความเป็นท้องถิ่น (local) และกระแสโลกาภิวัตน์ จึงกลายเป็นสิ่งที่ถูกหยิบยกขึ้นมาถกเถียงกันเสมอ ซึ่งความเป็นท้องถิ่นเหล่านี้จะเห็นได้ชัดเจนในบริบทของศาสตร์แห่งวัฒนธรรมศึกษา เพราะคำว่าท้องถิ่นเองก็มีมักจะมีนัยยะของความเป็นสากลอยู่ด้วย (cosmopolitan) โดยความเป็นสากลนี้จะปรากฏออกมาในรูปแบบที่หลากหลาย ซึ่งบรรดากลุ่มชาติพันธุ์ โดยเฉพาะในกลุ่มของคนพลัดถิ่น โดยธรรมชาติแล้วจะมีการพึ่งพิงกลุ่มตนเองกับทั้งวัฒนธรรมกระแสหลัก (host culture) ผสานกับวัฒนธรรมและประเพณีของตน (respective group) รวมไปถึงวัฒนธรรมประเพณีที่ถูกสร้างสรรค์ขึ้นมาใหม่ของกลุ่มผู้นำหรือแกนนำในชาติพันธุ์ดังกล่าว (reconstruction by their elites) ซึ่งผสมปนเปกันจากทั้งอารมณ์และความรู้สึกของพวกเขาเอง รวมถึงการผสมผสานระหว่างความเป็นกลุ่มชาติพันธุ์ ท้องถิ่นและกระแสโลกาภิวัตน์อีกด้วย (Dayan, 1999)

อานันท์ กาญจนพันธุ์ (2557) อธิบายไว้ในประเด็นรัฐและชาติพันธุ์ที่เกี่ยวข้องกับโลกาภิวัตน์ว่า กระบวนการโลกาภิวัตน์นั้นมีลักษณะที่ขัดกันในตัวเอง (contradictory) จึงทำให้คนส่วนใหญ่สับสน ซึ่งในด้านสังคมและเศรษฐกิจนั้น กระบวนการโลกาภิวัตน์ทำให้เกิดการเคลื่อนย้ายของผู้คน การค้า และเกิดการแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารข้ามชาติ และเกิดการกระเพื่อมของการสื่อสารอย่าง

ชัดเจน โดยมีการสื่อสารกันข้ามพรมแดนอย่างกว้างขวางและรวดเร็ว ทำให้ผู้คนใกล้ชิดกันมากขึ้น ทั้งในรูปของการท่องเที่ยวและการเคลื่อนย้ายแรงงาน ซึ่งแม้ปรากฏการณ์เหล่านี้จะทำให้เศรษฐกิจได้รับการพัฒนาอย่างรวดเร็ว ขณะเดียวกันกลับส่งผลให้เกิดความเหลื่อมล้ำในสังคมยิ่งขึ้นด้วย จนเกิดความขัดแย้งมากขึ้นตามมาด้วย ซึ่งส่วนใหญ่ทำให้เราเห็นปัญหาในทางสังคมแบบพหุวัฒนธรรมหลายประการ เช่น การเรียกร้องสิทธิทางวัฒนธรรมของชนกลุ่มน้อยในชาติจะมีเพิ่มมากขึ้น รวมถึงการเรียกร้องสิทธิความเป็นพลเมืองและสิทธิของชุมชนในด้านต่างๆ ด้วย ดังจะเห็นได้จากกรณีชาวเขาในภาคเหนือ หรือกรณีชาวมุสลิมในภาคใต้นั่นเอง ลักษณะที่สองคือ การเมืองเกี่ยวกับอัตลักษณ์ของคนพลัดถิ่น เช่น แรงงานข้ามชาติ ผู้ลี้ภัยตามชายแดน และคนแต่งงานข้ามชาติ เป็นต้น หรือแม้แต่กรณีล่าสุดที่กองกำลังปฏิบัติการเรียกร้องสิทธิชาวอินเดียในช่วงปี 2550-2555 กรณีเหตุการณ์ฮินดราฟ ในประเทศมาเลเซีย ที่มีการประท้วงเรียกร้อง โดยในการประท้วงครั้งนี้ได้นำอัตลักษณ์ต่างๆ ของความเป็นชาติพันธุ์อินเดีย รวมทั้งสัญลักษณ์ต่างอย่างรูปภาพของ มหาตมา คานธี ออกมาแสดงในการประท้วงครั้งนี้ด้วย นั่นแสดงถึงสำนึกแห่งความเป็นชาติพันธุ์เดียวกันของคนอินเดียพลัดถิ่นที่เข้มข้น เมื่อต้องต่อสู้เรียกร้องอยู่ในต่างแดน ซึ่งจากสภาพปัญหาเบื้องต้นที่เกี่ยวข้องกับสังคมพหุวัฒนธรรมเหล่านี้ เราจึงมีความจำเป็นที่จะต้องทำความเข้าใจความซับซ้อนของพหุวัฒนธรรมในแง่มุมต่างๆ ที่เกิดขึ้นในบริบทของการเปลี่ยนผ่านทางสังคมและวัฒนธรรมในปัจจุบัน ไม่ว่าจะเป็นความเข้าใจพหุวัฒนธรรมในบริบทประวัติศาสตร์ของปรากฏการณ์ทางสังคมวัฒนธรรมและการต่อสู้ทางการเมือง หรือความเข้าใจพหุวัฒนธรรมในฐานะที่เป็นมุมมองเกี่ยวกับอัตลักษณ์และชาติพันธุ์ และความเข้าใจเรื่องความสัมพันธ์เชิงอำนาจเพื่อสร้างสังคมแห่งการยอมรับระหว่างกันมากขึ้น

สังคมไทยในปัจจุบันไม่ได้มีลักษณะของพหุวัฒนธรรมบนพื้นฐานของการผสมผสานทางวัฒนธรรมเช่นในยุคก่อนมีรัฐชาติอีกแล้ว เพราะเราอยู่ทั้งในรัฐชาติและในโลกยุคโลกาภิวัตน์ เรื่องของความหลากหลายทางวัฒนธรรมในบริบทของโลกยุคโลกาภิวัตน์นี้ จึงไม่ใช่เป็นสิ่งที่เป็นคุณค่าที่ทุกคนเห็นร่วมกัน

ทุกครั้งไป สังคมวัฒนธรรมภายใต้ระบบหรือบริบทของยุคโลกาภิวัตน์นี้ ถูกทำให้ปรับเปลี่ยนไปได้มาก ที่สำคัญที่สุดคือสิ่งที่เราเรียกว่าสังคมวัฒนธรรม

บทบาทของสื่อและการธำรงอัตลักษณ์ของกลุ่มชาติพันธุ์และคนพลัดถิ่น

จากข้อมูลที่กล่าวมาข้างต้น เราจะพบว่า ผู้คนในยุคหลังสมัยใหม่นั้นจะไม่มีอัตลักษณ์ที่ตายตัว หากแต่จะมีการสร้างอัตลักษณ์ที่หลากหลาย พลิกพลิ้ว และยากต่อการที่จะหลอมรวมให้กลมกลืนกับตัวตนดั้งเดิมของตน ซึ่งสาเหตุอาจมาจากทั้งกระแสโลกาภิวัตน์ (globalization) หรือกระบวนการทำให้เป็นตะวันตก (Westernization) รวมทั้งการปะทะสังสรรค์ของกระแสท้องถิ่นนิยม (localization) ตะวันออกนิยม (Orientalism) จนทำให้เกิดคำกล่าวที่ว่า “พวกเรานั้นเป็นมากกว่าวัฒนธรรมของเรา” (จุฑาพรรธ์ ผดุงชีวิต, 2551) สำหรับในมุมของสำนักวัฒนธรรมศึกษา วัฒนธรรมคือการสื่อสาร และการสื่อสารก็คือวัฒนธรรม และไม่มีมิติใดของมนุษย์ที่จะไม่ถูกเปลี่ยนแปลงโดยวัฒนธรรม ซึ่งเมื่อตัววัฒนธรรมเปลี่ยนแปลงก็ย่อมส่งผลให้รูปแบบของการสื่อสารเปลี่ยนแปลงตามไปด้วย (Hall, 2003)

จากความซับซ้อนโดยธรรมชาติของการธำรงอัตลักษณ์ข้างต้นนั้น Daniel Dayan (1999) จึงระบุว่า การศึกษาเรื่องของสื่อที่มีคุณสมบัติพิเศษหรือสื่อเฉพาะกลุ่ม (particularistic media) สำหรับกลุ่มชาติพันธุ์ท่ามกลางพหุวัฒนธรรมจึงเป็นเรื่องที่น่าสนใจ เพราะสื่อเหล่านี้สามารถเป็นเครื่องมือที่ทำให้วัฒนธรรมที่กำลังจะสูญหายสามารถดำรงอยู่ได้ ทั้งยังเป็นตัวเชื่อมการทำงานของอัตลักษณ์ในกลุ่มชาติพันธุ์เล็กๆ น้อยๆ ที่กระจัดกระจายเข้าด้วยกัน ซึ่งจากความหมายของ Dayan ดังกล่าวข้างต้น หากเราจะลองให้คำจำกัดความของคำว่า “สื่อ” (media) สำหรับกลุ่มชาติพันธุ์ หรือแม้แต่บรรดาคนพลัดถิ่น (diaspora) ในประเทศต่างๆ จึงมิได้หมายความถึงเพียงสื่อกระแสหลัก เช่น วิทยุ โทรทัศน์ หนังสือพิมพ์ เพียงเท่านั้น แต่ยังหมายรวมถึงสิ่งอื่นๆ ด้วย ไม่ว่าจะเป็นสถาบันหรือองค์กร หรือการปฏิบัติการทางสังคมต่างๆ ที่เชื่อมประสานบรรดากลุ่มชาติพันธุ์หรือคนพลัดถิ่นในส่วนต่างๆ เข้าไว้ด้วยกัน เช่น การเข้าร่วมสมาคมมิตรภาพ พิธีกรรมทางศาสนา

การรวมตัวกันในหมู่เครือญาติตามวาระโอกาส ซึ่งอาจเรียกว่าเป็น “ธรรมเนียม” (tradition) หรือจะเรียกว่า “ขนบใหม่” (neotraditional) ก็ได้ เพราะสิ่งนี้ไม่ได้ทำหน้าที่แค่ช่วยให้ทางกลุ่มหวนระลึกถึงความหลัง หรือหวนคิดถึงดินแดนที่จากมา แต่เพียงอย่างเดียว แต่มันยังทำหน้าที่เป็นสื่ออันสำคัญที่ทำให้เกิดการหวนรำลึกถึงวันคืนเก่าๆ และเป็นการประกอบสร้างขนบประเพณีใหม่ๆ เข้าไว้อีกด้วย ซึ่งในงานวิจัยของประเทศไทย เราพบปรากฏการณ์ในลักษณะของการสื่อสารที่กล่าวมานี้ในงานของ เจือจันทร์ วงศ์พลกานันท์ (2549) ที่ศึกษาอัตลักษณ์ของสตรีชายแดนในจังหวัดกาญจนบุรี และพบว่า คนมอญในงานวิจัยชิ้นนี้ได้สร้างอัตลักษณ์ใหม่ผ่านประเพณีประดิษฐ์ (invented tradition) เพื่อไว้ใช้ต่อรองกับอำนาจรัฐพม่า ผ่านการประดิษฐ์และใช้เพลงชาติมอญ เพื่อเป็นสื่อแสดงตัวตน และในทุกวันจันทร์ของแต่ละสัปดาห์ที่ได้กำหนดให้เป็นวันของชาวมอญคือ Mon’s Day ที่ชาวมอญทุกคนต้องแต่งตัวแบบมอญในวันจันทร์ รวมทั้งทำการต่อรองอัตลักษณ์ผ่านสื่อวัตถุด้วยการชักและประดับธงชาติมอญ ที่มีสัญลักษณ์เป็นรูปหงส์บิน เพื่อสื่อความหมายของการต่อสู้กู้ชาติ เช่นเดียวกับงานของ สุจิตรา เปลี่ยนรุ่ง (2553) ที่พบว่า กิจกรรมงานบุญและงานรื่นเริงต่างๆ ของแต่ละชุมชนมอญในประเทศไทย เช่น งานหรรษารามัญของชาวมอญพระประแดง งานวันชาติมอญในเดือนกุมภาพันธ์ของชาวมอญทั่วประเทศ ล้วนเป็นสื่อกิจกรรมที่ทำให้กลุ่มชาวมอญเหล่านี้ได้สื่อสารอัตลักษณ์ของตนเองผ่านการละเล่น การแสดง และการแต่งกาย โดยมี “สไบ” เป็นสื่อวัตถุสำคัญที่ชี้ให้เห็นอัตลักษณ์ความเป็นมอญ และมีสมาคมไทยรามัญและชมรมเยาวชนมอญกรุงเทพฯ เป็นองค์กรหรือสถาบันหลักของกลุ่มชาติพันธุ์คอยเป็นศูนย์กลางการรวมกลุ่ม นอกจากนี้ กลุ่มชาวมอญดังกล่าวยังผลิตวารสาร *เสียงรามัญ* เป็นสื่อนิตยสารของตนเองที่ใช้เชื่อมร้อยวิถีชีวิตความเป็นอยู่ของชุมชนมอญต่างๆ ทั่วประเทศไทยเข้าด้วยกันอีกด้วย ซึ่งในงานวิจัยชิ้นนี้ยังพบคุณลักษณะความโดดเด่นอีกประการหนึ่งในความเป็นอัตลักษณ์ของผู้พลัดถิ่นที่เป็นชาวมอญในเมืองไทยอีกประเด็นหนึ่งคือ ความต้องการที่จะอยู่ด้วยอย่างแตกต่าง โดยไม่แตกแยกหรือแยกตัว (separatist) แบบนัยทางการเมือง เพียงแต่ต้องการรักษาและสืบทอดอัตลักษณ์และวัฒนธรรม

ของตนเองไว้ในสังคมใหญ่ (dominant culture) ที่ตนเข้ามาอยู่อาศัยเท่านั้น ซึ่งการสืบทอดธำรงรักษาอัตลักษณ์ต่างๆ เอาไว้ โดยเฉพาะอย่างยิ่งสื่อประเพณีพิธีกรรม ถือเป็นช่องทางการสื่อสารที่สำคัญในการช่วยพาคนมอญเหล่านี้กลับไปหาอดีตและดินแดนบ้านเกิดได้ แม้จะเป็นเพียงโลกในจินตนาการ (simulation) เท่านั้นก็ตาม ดังเช่นที่ โฮมี บาบา (Bhabha, 1994) ได้กล่าวไว้ว่า ในดินแดนของโลกอาณานิคมหรือสังคมพหุวัฒนธรรมนั้น ทั้งสังคมใหญ่และสังคมย่อยต่างฝ่ายต่างก็ต้องพึ่งพากัน ซึ่งท่ามกลางความต่างนี้เอง วัฒนธรรมของผู้ครอบครองและผู้ถูกครอบครองจะได้รับโอกาสในการต่อรองและแทนที่ จนเกิดเป็นอัตลักษณ์ใหม่ที่เรียกว่า “พื้นที่ที่สาม” ซึ่งถือว่าเป็นพื้นที่ที่ไม่ชัดเจนและกำกวม เพราะเป็นพื้นที่ที่มีวัฒนธรรม 2 อย่างเข้ามามีปฏิสัมพันธ์กัน ไม่มีความบริสุทธิ์ของวัฒนธรรมใดวัฒนธรรมหนึ่ง เพราะวัฒนธรรมนั้นสามารถเปลี่ยนแปลงได้อยู่เสมอ

อย่างไรก็ตาม ในมุมมองของ Appadurai (2017) ก็ได้เคยพูดถึงมิติการเคลื่อนย้ายผู้คนโดยเฉพาะอย่างยิ่งกลุ่มคนที่มีความแตกต่างกันทางชาติพันธุ์ หรือกลุ่มคนพลัดถิ่นไว้ว่า การเคลื่อนย้ายนั้นไม่ใช่เพียงเคลื่อนย้ายผู้คน เทคโนโลยี เงิน หรืออุดมการณ์เท่านั้น แต่เรื่องของการสื่อสารในมิติของสื่อ สำหรับโลกในยุคโลกาภิวัตน์ก็มีการเคลื่อนไหวด้วยเช่นกัน โดยเฉพาะอย่างยิ่งการเคลื่อนไหวของกลุ่มแรงงานจากประเทศบ้านเกิดไปยังประเทศอื่น ที่ผู้คนกลุ่มนี้มักจะนำสื่ออาหาร แนวคิดการดำเนินชีวิตต่างๆ ติดมาด้วย ซึ่ง Appadurai กล่าวว่า การเคลื่อนย้ายสื่อ (mediascape) เหล่านี้เป็นการย้ายทั้งสื่อ ข้อมูลข่าวสาร รวมทั้งสื่อบันเทิง เช่น นิตยสาร หนังสือพิมพ์ ภาพยนตร์ ดนตรี แฟชั่น ซึ่งการเคลื่อนย้ายสื่อดังกล่าวนั้น หมายถึงสมรรถนะในการผลิตและการแพร่กระจายข้อมูลข่าวสารไปยังส่วนต่างๆ ของโลก รวมถึงการสร้างภาพลักษณ์ของโลกที่เกิดจากสื่อ ซึ่งภาพลักษณ์เหล่านี้ขึ้นอยู่กับตัวแปรต่างๆ ทั้งตัวผู้ชม ตัวสื่อเก่าและสื่อใหม่แบบอิเล็กทรอนิกส์ด้วย (ปรีดา อัครจันทโชติ, 2561) แนวคิดดังกล่าวข้างต้นนี้ถือว่า Appadurai ได้รับอิทธิพลทางความคิดส่วนหนึ่งมาจาก เบเนดิคต์ แอนเดอร์สัน (Benedict Anderson) ที่มีแนวคิดพื้นฐานว่า เราอาศัยอยู่ในชุมชนร่วมกันกับผู้อื่น ในขณะที่เทคโนโลยีการสื่อสารทำให้เรารู้สึกเป็นส่วนหนึ่งของชุมชนแม้ว่า

จะอยู่ห่างไกลกัน รวมถึงกับคนที่เราอาจไม่เคยเห็นหน้า ถือเป็นชุมชนที่มีขนาดใหญ่กว่าเดิม เช่นที่คนงานตุรกีพลัดถิ่นหาภาพยนตร์ของตุรกีมาชมในบ้านพักที่เยอรมนี หรือกรณีคนขับแท็กซี่ชาวปากีสถานในชิคาโกฟังเทปเพลงสวดที่บันทึกในสุเหร่าในปากีสถานหรืออิหร่าน เป็นต้น ซึ่งเหตุการณ์เหล่านี้เองที่ได้สร้างพื้นที่สาธารณะใหม่สำหรับผู้อพยพ คนพลัดถิ่นหรือกลุ่มชาติพันธุ์ และล้วนแต่เป็นอิทธิพลของการสื่อสารทั้งสิ้น

ในขณะที่ Naicy (1993) ให้ทัศนะว่า วิธีการและสื่อในแบบดังกล่าวนั้นเป็นวิธีการที่จะทำให้เกิดการผสมกลมกลืนระหว่างกลุ่มชาติพันธุ์ และสื่อเหล่านี้ไม่ได้เป็นเครื่องมือสำหรับการแบ่งแยกเสมอไป เพราะการประกอบสร้างอัตลักษณ์นั้นสามารถพบเห็นได้ในทุกสื่อ ไม่ว่าจะเป็นสื่อเล็กหรือสื่อใหญ่ สื่อดั้งเดิม (traditional media) สื่อพื้นบ้าน/สื่อประเพณี (folk media) หรือสื่อใหม่ (new media) ซึ่งความหลากหลายของสื่อส่วนหนึ่งก็ขึ้นกับผู้รับสารด้วย เพราะสื่อบางสื่อก็สนับสนุนการก่อร่างของกลุ่มชาติพันธุ์ เช่น งานฉลองวันชาติของกลุ่มชาติพันธุ์ต่างๆ หรือสื่อบางตัวก็ช่วยแบ่งปันประสบการณ์ของบรรดาผู้พลัดถิ่นด้วยกันเอง เช่น พวกสื่อเฟซบุ๊กหรือสื่อใหม่อื่นๆ ดังนั้นความสัมพันธ์ระหว่างสื่อเฉพาะกิจเหล่านี้ในพื้นที่สาธารณะ จึงเป็นได้ทั้งสื่อเพื่อคนส่วนใหญ่ และเป็นสื่อที่แสดงอัตลักษณ์ของกลุ่มชาติพันธุ์ท่ามกลางความเป็นพหุวัฒนธรรมอีกด้วย บางคนกล่าวว่า พื้นที่สาธารณะเล็กๆ ของกลุ่มพหุวัฒนธรรมเหล่านี้ (micro public spheres) ใช้วิธีการแทรกซึมเข้าไปในพื้นที่สาธารณะใหญ่ จนกระทั่งเกิดการรวมตัวและทำให้เกิดอำนาจใหม่แห่งความเป็นพหุวัฒนธรรมและชาติพันธุ์ที่ได้รับการยอมรับอย่างถูกต้องกว้างขวางในสังคมใหญ่ในที่สุด (Dayan, 1999)

นอกจากนี้ ยังมีงานวิจัยไทยที่พูดถึงความสัมพันธ์ของสื่อและอัตลักษณ์อีกเล่มหนึ่งที่น่าสนใจคือ งานวิจัยเรื่อง *ประวัติศาสตร์ชุมชนบริเวณป่าพรุควนเคร็งในเขตรอยต่อจังหวัดพัทลุง สงขลา และนครศรีธรรมราช* โดย ยงยุทธ ชูแว่น (2547 อ้างถึงใน พิเชฐ แสงทอง, 2549) พบว่า จากการที่ชุมชนเคร็งที่อยู่ภายใต้การดูแลของรัฐบาลไทยและกฎหมายไทย แต่ลักษณะทางภูมิศาสตร์เป็นชุมชนชายแดนที่อยู่ห่างไกลจากอำนาจรัฐ เหมาะแก่การอาศัยของผู้กระทำการ

ผิดกฎหมายหลากหลายกลุ่ม จึงถูกระบุจากสังคมใหญ่ให้กลายเป็นอื่น และขนานนามว่าเป็น “ชุมชนโจร” และมีความล้าหลังที่สุดในบริเวณลุ่มทะเลสาบสงขลา ซึ่งทั้งภาครัฐและกลุ่มสังคมใหญ่พยายามจัดการกับชุมชนนี้ จนกระทั่งในปี พ.ศ. 2490 รัฐก็สามารถวางอำนาจการปกครองลงเหนือชุมชนเคร็งได้สำเร็จ โดยกระทำผ่านกำนัน ผู้ใหญ่บ้าน และโครงการพัฒนาสาธารณูปโภค ชาวเคร็งจึงรู้สึกว่า การมีปฏิสัมพันธ์กับรัฐทำให้ชุมชนและเอกชนได้ผลประโยชน์ตอบแทน แต่หลังจากที่รัฐเข้ามาจัดการชุมชนผ่านระบบราชการ ทำให้อัตลักษณ์ของพวกเขาเลือนรางลง ทำให้ชุมชนแห่งนี้มีการปรับเปลี่ยนและต่อรองอัตลักษณ์ของตนเอง โดยผ่านสื่อเฉพาะกิจที่ประดิษฐ์เองในท้องถิ่น เช่น การสร้างเรื่องเล่าแต่งบทกลอน และกระจายความเชื่อของชุมชนเพื่อสื่อถึงความมีรากเหง้าและสร้างความมั่นใจในอัตลักษณ์ของตนเอง ในที่สุดชุมชนเคร็งจึงกลายเป็นชุมชนที่มีเครือข่ายกว้างไกลสามารถสร้างภาพตัวแทน (representation) และระบุอัตลักษณ์ความเป็นชุมชนของตน ว่าเป็น “เพื่อนที่จริงใจแต่น่าเกรงขาม” ขึ้นแทน ซึ่งเราอาจวิเคราะห์ได้ว่า ประเด็นอัตลักษณ์กับการก่อร่างสร้างชุมชนนั้น อัตลักษณ์คือมโนทัศน์ที่อาจใช้พิจารณาความเข้มแข็งของชุมชน เพราะอัตลักษณ์มีความเป็นพลวัตอยู่ในตัวเอง เป็นสิ่งที่กระบวนการทางสังคมสร้างและให้นิยามความหมาย อัตลักษณ์จึงอาจจะมีความคงอยู่ที่อยู่ในช่วงเวลาหนึ่ง หรือมีการปรับรูปไป ขึ้นอยู่กับความสัมพันธ์ซึ่งเจ้าของอัตลักษณ์นั้นมีกับผู้อื่นหรือปัจจัยอื่นๆ ภายใต้ความสัมพันธ์ที่มีอยู่นี้ ทั้งนี้ พัฒนาการของอัตลักษณ์จะก่อรูปและแปรเปลี่ยนจากสำนึกร่วมทางประวัติศาสตร์และชาติพันธุ์ของถิ่นที่อยู่ โดยมีตัวสื่อต่างๆ เป็นเครื่องมือช่วยเหลือโดยทำงานควบคู่ไปกับกระบวนการสืบทอดสานต่อความเชื่อ ประเพณี และอุดมการณ์ เช่นเดียวกับนักวิชาการอย่าง Schudson (1993) ที่กล่าวถึงเรื่องการยอมรับอัตลักษณ์ การปรับเปลี่ยนและการต่อรองอัตลักษณ์ โดย Schudson ได้วิเคราะห์อำนาจแห่ง “สื่อในฐานะเครื่องมือทางวัฒนธรรม” อยู่หลายชิ้น (power of cultural objects) ไม่ว่าจะเป็นโคลงกลอน ข้อความทางโทรเลข คัมภีร์ของคริสต์ศาสนา และรายการโทรทัศน์ ซึ่งเขาศึกษาในพลังของสำนวนโวหารวาทศิลป์ (rhetorical force) รวมถึงขนบธรรมเนียมเดิม

ที่ยังคงมีอยู่ (institutional retention) และมติความคิดเห็นของผู้คน (resolution) โดยดูความสอดคล้องของสื่อทั้งหมดว่าทำงานอย่างไร ซึ่งก็พบว่า สื่อที่กล่าวมาทั้งหมดเหล่านี้คือเครื่องมือที่จะทำให้อัตลักษณ์ของกลุ่มเด่นชัดขึ้น และทำให้อัตลักษณ์ยังคงดำรงอยู่ได้ หรือในงานวิจัยไทยของ พิมพ์อักษรา หรูประกายอักษร (2558) พบว่า อัตลักษณ์ทางชาติพันธุ์ของกลุ่มเด็กพลัดถิ่นชาวมอญและพม่าในศูนย์คาทอลิกนักบุญอันนา ถูกประกอบสร้างผ่านสื่อกิจกรรมต่างๆ ในศูนย์การเรียนแห่งนี้ โดยศูนย์สนับสนุนให้เด็กๆ เหล่านี้แต่งกายด้วยชุดประจำชาติ การแสดงประจำชาติ และสามารถใช้ภาษาของตนเองในที่นี้ได้ ซึ่งผลการวิจัยพบว่าสื่อกิจกรรมเหล่านี้มีส่วนทำให้อัตลักษณ์ของประเทศต้นทางของกลุ่มเด็กพลัดถิ่นเหล่านี้ยังคงดำรงอยู่ได้ แม้จะไม่ได้รับการสืบสานจากผู้ปกครองก็ตาม

อย่างไรก็ตามในช่วง 20 ปีที่ผ่านมา เรื่องของสื่ออิเล็กทรอนิกส์ได้รับการพูดถึงมากขึ้นในประเด็นของคนพลัดถิ่นและกลุ่มชาติพันธุ์ เพราะการปฏิวัติทางอิเล็กทรอนิกส์ส่งผลให้เกิดข้อแตกต่างระหว่างวิธีการในการติดต่อถึงกัน เริ่มตั้งแต่อีเมล์ เว็บไซต์ โทรศัพท์มือถือ แอปพลิเคชันไลน์ และอื่นๆ สื่อเหล่านี้มีส่วนสำคัญที่ได้ขยายและเปลี่ยนแปลงรูปแบบของความสัมพันธ์ในสังคมของคนพลัดถิ่นและเพิ่มโอกาสในการจัดการองค์กรของกลุ่มและการติดต่อกับแผ่นดินเกิด (homeland) สื่อแบบใหม่เหล่านี้นำมาซึ่งแนวทางใหม่ๆ ของการบริหารจัดการและการกำหนดกรอบหรือทฤษฎีของการอยู่ร่วมกันในชุมชนของพวกเขาอีกด้วย Santianni (2003) ได้ให้ตัวอย่างโดยการอธิบายถึงบทบาทของสื่ออิเล็กทรอนิกส์และการเคลื่อนไหวเพื่อปลดปล่อยชาติทิเบต ซึ่งทิเบตนี้ได้เคยผ่านการต่อสู้เรียกร้องเรื่อยมา นับตั้งแต่จีนเริ่มมาตรการคุกคามความเชื่อทางจิตวิญญาณและการเมือง สื่ออินเทอร์เน็ตมีส่วนสำคัญที่ก่อให้เกิดชุมชนออนไลน์ ซึ่งมุ่งประเด็นสู่การต่อสู้ทางการเมืองและวัฒนธรรมของชาติทิเบตอีกด้วย สื่ออินเทอร์เน็ตยังกลายเป็นส่วนประกอบให้กับสถาบันต่างๆ เพื่อช่วยให้ผู้คนสามารถติดต่อถึงกันได้อย่างสมบูรณ์ จนน่าสนใจว่า ชาวทิเบตพลัดถิ่นส่วนหนึ่งนั้นมีเว็บไซต์ของตนเองโดยความช่วยเหลือของรัฐบาลทิเบต ซึ่งนำเสนอข้อมูลข่าวสารเกี่ยวกับทิเบตและข้อความจากองค์ดาไลลามะออกมาเผยแพร่อยู่เป็นระยะ เป็นต้น ยิ่งไปกว่านั้น

การที่กลุ่มชุมชนชาติพันธุ์ชาวทิเบตพลัดถิ่นยังคงดำเนินการติดต่อผ่านหัวข้อสนทนาทางอิเล็กทรอนิกส์ในท้องถิ่นนั้น ได้ส่งผลอย่างสำคัญที่ทำให้เกิดความพยายามทั่วโลกที่จะกู้เอกราชของทิเบตด้วยการสนับสนุนจากคนทิเบตพลัดถิ่นทั่วโลกอีกด้วย จึงอาจกล่าวได้ว่า เครือข่ายทางอิเล็กทรอนิกส์ในปัจจุบันได้กลายเป็นเครื่องมือที่เป็นความหวังของบรรดากลุ่มชาติพันธุ์และกลุ่มวัฒนธรรมที่กำลังจะวิกฤติได้อย่างชัดเจน

ทางด้านของ Karim (1998) ได้อธิบายถึงวิธีการที่ชุมชนต่างๆ ของคนที่ถูกขับออกจากประเทศต้นทาง แต่ยังคงติดต่อกันได้ผ่านทางอินเทอร์เน็ต โดยเน้นถึงประเด็นทางสิทธิมนุษยชนของกลุ่มคนพลัดถิ่นเหล่านี้มากขึ้น แม้แนวทางดังกล่าวจะถูกวิพากษ์วิจารณ์ว่าเป็นเรื่องอุดมคติมากเกินไป แต่ประเด็นดังกล่าวก็ยังคงใช้แนวคิดเรื่องความแตกต่างระหว่างชุมชนบ้านเกิดและชุมชนของคนพลัดถิ่นอยู่ ซึ่งจะเห็นได้ชัดจากกรณีของชุมชนทิเบตพลัดถิ่นในประเทศตะวันตกได้สร้างความสัมพันธ์ในจินตนาการขึ้นผ่านสื่อออนไลน์ ซึ่งในความเป็นจริงคือการผสมผสานระหว่างวัฒนธรรมทิเบตและค่านิยมตะวันตกนั่นเอง โดยสื่อมีบทบาทอย่างสำคัญสำหรับการแทรกซึมของค่านิยมตะวันตกสู่ชาวทิเบตพลัดถิ่น ซึ่งอาจกล่าวได้ว่า รูปแบบการสื่อสารทางอิเล็กทรอนิกส์ต่างๆ เหล่านี้ก่อให้เกิดโลกสาธารณะขนาดเล็ก ที่ซึ่งคนพลัดถิ่นสามารถติดต่อสื่อสารถึงกัน และช่วยเสริมสร้างความเข้าใจในความสัมพันธ์ระหว่างแผ่นดินเกิดและชาวทิเบตที่อยู่ในต่างแดน และนำไปสู่สถานที่และความชอบธรรมแห่งใหม่ ในขณะเดียวกัน มันก็ได้เพิ่มความตื่นตัวในการเคลื่อนไหวของโลกไปพร้อมกับการตีแผ่วัฒนธรรมของทิเบตในบางแง่มุมที่มีความแตกต่างออกไปด้วย ในเรื่องนี้ Santianni (2003) พยายามที่จะเปรียบเทียบอินเทอร์เน็ตกับลัทธิตะวันออกนิยม (Orientalism) ในความหมายของ Said (1979) ที่กล่าวว่า อินเทอร์เน็ตทำให้โลกตะวันตกยืนยันความมีอำนาจเหนือวัฒนธรรมทิเบตโดยการสร้างภาพในจินตนาการและการระลึกถึงถิ่นบ้านเกิดของวัฒนธรรมทิเบต ซึ่งเห็นได้ชัดว่า ชาวทิเบตพลัดถิ่นได้ใช้สื่ออิเล็กทรอนิกส์สมัยใหม่เป็นเครื่องมือเสริมสร้างความใกล้ชิดสนิทสนม และก่อให้เกิดโลกสาธารณะขนาดเล็ก ในการเพิ่มความตื่นตัวและการกระตุ้นทาง

การเมืองได้อย่างประสบผลสำเร็จ ซึ่งข้อนี้จะพบว่า สื่ออินเทอร์เน็ตเหมาะสำหรับพื้นที่ซึ่งแตกต่างกันในความเป็นจริง และช่วยก่อร่างอัตลักษณ์ที่อาจเกิดขึ้นได้ในโลกความเป็นจริงในอนาคต

ในช่วงเวลา 30 ปีที่ผ่านมา Bar-Haim (1992) ได้ลงพื้นที่เก็บข้อมูลวิจัย และหาเหตุผลว่า นิตยสารที่ตีพิมพ์ในชุมชนคนพลัดถิ่นช่วยจรรโลงการสืบทอดทางวัฒนธรรมและส่งเสริมการการเชื่อมโยงระหว่างแผ่นดินเกิดและคนพลัดถิ่นได้อย่างไร ซึ่งเขาได้ยกตัวอย่างและพยายามอธิบายความสัมพันธ์ของชาวโรมาเนียเชื้อสายยิวในอิสราเอลลงในนิตยสารของอิสราเอล/โรมาเนียชื่อ *Revista Mea (though not online)* ด้วยการเน้นศึกษาส่วนประกอบของวัฒนธรรมในพื้นที่ข่าวสารหรือเนื้อหาของนิตยสาร เช่น ประวัติศาสตร์ ภาษา ดนตรี และพบว่าในเนื้อหาเหล่านี้จะแสดงให้เห็นถึงความตระหนักในอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมของตนมากยิ่งขึ้นในทุกมิติ ซึ่งสื่อออนไลน์มิเพียงแต่นำเสนอในเรื่องของวัฒนธรรมเท่านั้น แต่ยังช่วยในการสร้างสมดุลของความรู้สึกด้อยค่าหรือความเสียเปรียบที่กลุ่มคนพลัดถิ่นอาจรู้สึกได้อีกด้วย ซึ่งนั่นเองที่แสดงถึงว่า อัตลักษณ์ (identity) เป็นเรื่องที่มีความซับซ้อน

นอกจากนี้ เรายังพบด้วยว่า บางครั้งคนพลัดถิ่นกลับประสบความสำเร็จในการแสดงออกอย่างชัดเจน และแสดงอัตลักษณ์ได้ดีกว่าเจ้าของวัฒนธรรมในแผ่นดินเกิดเสียอีก เห็นได้จากความสำเร็จของการสื่อสารผ่านทางเนื้อหาของบทความอิเล็กทรอนิกส์ ซึ่งแสดงถึงอัตลักษณ์ที่มีแนวโน้มก่อให้เกิดความใกล้ชิดกันเป็นหนึ่งเดียว โดย *Qiu* (2003) อธิบายให้เห็นว่า อัตลักษณ์ต่างๆ ในจีนถูกค้นพบและรวมตัวกันผ่านบทความอิเล็กทรอนิกส์เหล่านี้ ที่สื่อถึงข้อความอันแสดงให้เห็นถึงความสำคัญและความทรงอำนาจของชุมชน มุ่งเน้นการรวมตัวกันบนความแตกต่างภายใต้แนวคิดชาตินิยม บทความเหล่านี้จึงผลักดันให้เกิดการเคลื่อนไหวและการพยายามติดต่อถึงกันในรูปแบบต่างๆ เช่น การพบเจอ การแก้ไขปัญหา การร่วมระดมทุน และการเคลื่อนไหวทางการเมือง เป็นต้น

จากข้อมูลดังกล่าวข้างต้น เราอาจสรุปได้ว่า ความสัมพันธ์ระหว่างคนพลัดถิ่นกับอิทธิพลของสื่อยังคงเป็นไปในทิศทางเดิมเช่นเดียวกับที่ Tehranian

(1990) ได้กล่าวว่า มีผลกระทบสองทาง (dual effects) คือ ช่วยทำให้เกิดการติดต่อสื่อสารและความรู้สึกโดดเดี่ยวเป็นเอกเทศได้ด้วยเช่นกัน ขึ้นกับสภาพสังคมในขณะนั้น สื่อช่วยทำให้เกิดกระบวนการและความเป็นไปได้ใหม่ๆ ในการสื่อสาร แต่สิ่งเหล่านี้อาจถูกจำกัดภายใต้เงื่อนไขทางสังคม องค์กร วัฒนธรรม และโครงสร้างของคนพลัดถิ่นเอง ในประเด็นนี้ตัว Tehranian ได้ระบุไว้ชัดเจนในหนังสือ *Technologies of Power* ของเขาว่า เป็นแนวคิดที่สอดคล้องกับที่ de Certeau และ Silverstone เคยแสดงทัศนะไว้ในปี ค.ศ. 1994 ว่า พื้นที่ของการเรียนรู้ที่สำคัญต่อชีวิตประจำวันก็คือพื้นที่สื่อนั่นเอง เพราะสื่อที่ดูเหมือนจะธรรมดา แต่ในความธรรมดานั้นเต็มไปด้วยการต่อสู้ต่อรอง ไม่ว่าจะเป็นเรื่องของข้อมูล แนวคิด และคุณค่าของสิ่งต่างๆ ที่ประมวลและรวบรวมไว้ประหนึ่งอาวุธที่จะใช้ตอบโต้กันและกัน อย่างไรก็ตาม ในทางตรงกันข้าม บนพื้นที่สื่อเหล่านี้เองก็ยังเป็นสนามแห่งการสร้างสรรค์ด้วย (a site of contestation and creativity) ซึ่งถือเป็นการมองแบบทวิลักษณ์ (dialectic) ที่เป็นหัวใจของแนวคิดของ de Certeau นั่นเอง เช่นเดียวกับ Hall (1997) ที่มองว่า ทั้งความคิด ความรู้สึก และการกระทำต่างๆ ของผู้คนจะถูกทำให้ปรากฏออกมาผ่านภาษาและวัฒนธรรม ซึ่งหมายความว่า ทั้งอัตลักษณ์และความหมายต่างๆ ส่วนหนึ่งก็จะปรากฏผ่านสื่อด้วยเช่นกัน เพราะในชีวิตประจำวันนั้นผู้คนจะทำหน้าที่เป็นผู้ซึ่งบริโภคทั้งสินค้า วัฒนธรรม และสัญญะต่างๆ แต่ในขณะที่พวกเขากำลังบริโภคอยู่นั้นเอง พวกเขาก็เป็นผู้เลือกที่จะสร้างความหมายใหม่ๆ ด้วย โดยเลือกกระทำในช่วงเวลาหรือภาวการณ์พิเศษ เช่น ในสังคมของคนพลัดถิ่น เป็นต้น ดังนั้น เราจึงอาจกล่าวได้ว่า สถานภาพของสื่อกระแสหลัก และความก้าวหน้าของเทคโนโลยีการสื่อสาร ล้วนมีผลต่อบรรดาคนพลัดถิ่นทั้งสิ้นในสองลักษณะด้วยกัน คือทำให้คนพลัดถิ่นเป็นทั้งผู้ผลิตและผู้ใช้สื่อ แม้ว่าตัวสื่อเองจะไม่ได้ทำหน้าที่ให้เกิดการยอมรับหรือต่อต้านสังคมโดยตรง แต่ทางอ้อมตัวสื่อและความก้าวหน้าในเทคโนโลยีการสื่อสารก็ช่วยส่งเสริมให้คนพลัดถิ่นมีการใช้สื่ออย่างหลากหลายและเหมาะสม ระหว่างคนพลัดถิ่นกลุ่มย่อยๆ ด้วยกันเอง (subgroups) เพื่อช่วยสร้างอัตลักษณ์ทั้งในกลุ่มของตนเองและระหว่างคนพลัดถิ่นข้ามชาติ (transnational context) ด้วยเช่นกัน

บทสรุป

อัตลักษณ์ของกลุ่มชาติพันธุ์ท่ามกลางสังคมแบบพหุวัฒนธรรมในช่วงเวลาประมาณ 50 ปีที่ผ่านมา สรุปได้ว่า การสำนึกอัตลักษณ์ในแต่ละบุคคล (subjective sense) ว่าเราเป็นใครนั้น เป็นเรื่องที่ค่อนข้างซับซ้อน โดยเฉพาะอย่างยิ่งในกลุ่มชาติพันธุ์ต่างๆ ต้องขึ้นกับความ “มีใจ” (psychological investment) หรือ “สำนึก” ต่อการดำรงอยู่ของอัตลักษณ์ในกลุ่มชาติพันธุ์ตนเองส่วนประเด็นอัตลักษณ์กับสังคมพหุวัฒนธรรมนั้น โดยปกติแล้วบุคคลมักแสวงหาอัตลักษณ์ทางชาติพันธุ์ที่โดดเด่นและเป็นประโยชน์กับตน เพราะทำให้เกิดความภาคภูมิใจจากการรู้สึกถึงการมีส่วนร่วมและความเป็นเจ้าของเชื้อชาติร่วมกัน รวมถึงความต้องการการยอมรับจากสังคมภายนอกด้วย ซึ่งการยอมรับเหล่านี้ไม่ใช่แค่เพียงนำความภาคภูมิใจมาเท่านั้น แต่ยังนำมาซึ่งผลประโยชน์อันหลากหลาย ทั้งในรูปของเงินอุดหนุน สิ่งอำนวยความสะดวก และสิทธิประโยชน์ต่างๆ จากสังคมภายนอกอีกด้วย ดังนั้น ผู้ที่อยู่ในฐานะของชนกลุ่มน้อยหรือกลุ่มชาติพันธุ์ส่วนใหญ่ จึงมักจะสนับสนุนความเป็นพหุวัฒนธรรมในสังคมใหญ่ที่ตนสังกัดอยู่มากกว่าที่จะสนับสนุนให้เกิดการกลืนกลายทางวัฒนธรรม

สำหรับ “สื่อ” (media) ของกลุ่มชาติพันธุ์หรือคนพลัดถิ่น (diaspora) มิได้หมายความถึงแค่สื่อกระแสหลัก แต่ยังหมายรวมถึงสื่ออื่นๆ เช่น สถาบันหรือองค์กร หรือปฏิบัติการทางสังคมต่างๆ ที่เชื่อมร้อยกลุ่มชาติพันธุ์หรือคนพลัดถิ่นเข้าไว้ด้วยกัน ซึ่งอาจเรียกว่าเป็น “ขนบใหม่” (neotraditional) ได้ ซึ่งในช่วง 20 ปีที่ผ่านมาพบว่า สื่ออิเล็กทรอนิกส์เข้ามามีบทบาทมากขึ้นในกลุ่มคนพลัดถิ่นและกลุ่มชาติพันธุ์ เช่น อีเมล์ เว็บไซต์ มือถือ แอปพลิเคชันไลน์ และอื่นๆ สื่อเหล่านี้มีส่วนสำคัญที่ได้ขยายและเปลี่ยนแปลงรูปแบบของความสัมพันธ์ในสังคมของคนพลัดถิ่น และเพิ่มโอกาสติดต่อกับแผ่นดินเกิด (homeland) ได้อีกด้วย อย่างไรก็ตาม ข้อได้เปรียบที่สำคัญที่สุดของสื่อออนไลน์มิใช่เพียงแค่ขีดความสามารถในการเชื่อมต่อผู้คนใกล้ชิดกันอยู่แล้วให้สามารถติดต่อถึงกันได้เท่านั้น แต่ทว่าเป็นวิธีการที่ผู้คนจำนวนมากซึ่งมีความสนใจเดียวกันสามารถเข้าถึงได้อย่างรวดเร็ว สามารถเคลื่อนไหวหรือระดมผู้คน (mobilization) ได้อย่างรวดเร็ว เป็นหนึ่งใน

หน้าที่สำคัญของบรรดาสื่อทั้งหมด และอินเทอร์เน็ตก็ช่วยให้บุคคลสามารถรวมตัวกันได้อย่างรวดเร็วภายในชุมชนอิเล็กทรอนิกส์ ผู้คนทั้งหมดต่างได้รับข้อมูลข่าวสารเดียวกันที่ช่วยเสริมสร้างความรู้ของชุมชน มีส่วนกระตุ้นที่ทำให้ผู้ที่จากแผ่นดินเกิดได้หันมาสนใจและเข้าใจในคุณค่าของตนเองที่ติดตัวมา เพราะชุมชนของคนพลัดถิ่นต้องนำเอาคุณค่าเหล่านี้ออกมาเพื่อดำรงอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมของตน

อย่างไรก็ตาม การแสดงออกแห่งอัตลักษณ์นั้น ยังมีความสัมพันธ์กับสื่ออันหลากหลาย ไม่ว่าจะเป็นสื่อเก่าหรือสื่อใหม่ เพื่อเป็นช่องทางทำให้ผู้อื่นเกิดการรับรู้และเข้าใจในความหมายของกลุ่มตนเอง ดังนั้น ตัวสื่อจึงกลายเป็นส่วนหนึ่งที่ทำหน้าที่อันสำคัญในสังคม สื่อกลายเป็นตัวอ้างอิงสำคัญทางวัฒนธรรมของกลุ่มทางสังคมบางกลุ่ม เช่น ในบรรดาคนพลัดถิ่น อาจพูดได้ว่า วาทกรรมที่ปรากฏในสื่อก็มีส่วนช่วยสร้างอัตลักษณ์ของกลุ่มคน เพราะสื่อช่วยให้เราเข้าใจตัวเราเองและเข้าใจความเป็นอื่นด้วย ซึ่งการสร้างความหมายหรืออัตลักษณ์นั้นล้วนยังไม่สมบูรณ์ เป็นกระบวนการที่ยังสร้างไม่เสร็จ การที่ปัจเจกหรือกลุ่มจะเข้าใจความหมายอย่างถูกต้องหรือเข้าใจผิดพลาดคลาดเคลื่อน ก็เป็นส่วนหนึ่งของความท้าทายวาทกรรมหลักที่อยู่ในสังคมนั่นเอง

บรรณานุกรม

ภาษาไทย

เจือจันทร์ วงศ์พลกานันท์ (2549), *กระบวนการสร้างอัตลักษณ์ของสตรีชายแดนกลุ่มชาติพันธุ์มอญและปฏิสัมพันธ์กับกลุ่มพม่าและไท : กรณีศึกษาชุมชนมอญในจังหวัดกาญจนบุรี,* วิทยานิพนธ์ปริญญาดุษฎีบัณฑิต สาขาสหวิทยาการ วิทยาลัยสหวิทยาการ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.

จุฑาพรรธ์ (จามจุรี) ผดุงชีวิต (2551), *วัฒนธรรม การสื่อสารและอัตลักษณ์,* กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ธัญพัชร ศรีมารัตน์ (2558), *อัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมกับกระบวนการกลายเป็นสินค้า: กรณีศึกษาโรงแรมปิงนครา บูติก โฮเทล แอนด์ สปา,* วิทยานิพนธ์ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต (สื่อศิลปะและการออกแบบสื่อ) มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.

นฤพนธ์ ด้วงวิเศษ และคณะ (2556), *เพศหลากเฉดสี: พหุวัฒนธรรมทางเพศในสังคมไท,* กรุงเทพฯ: ศูนย์มานุษยวิทยาสิรินธร (องค์กรมหาชน).

ปรวรรณ ทรงบัณฑิตย์ (2549), *นิตยสารต้าเจียห่าวกับการนำเสนออัตลักษณ์จีน-สยาม,* วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ปรีดา อัครจันทโชติ (2561), *การสื่อสารกับแนวคิดการข้ามพ้นวัฒนธรรม,* กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

พิเชฐ แสงทอง (2549), วาทกรรมรัฐกับการเปลี่ยนแปลงอัตลักษณ์ของชุมชนป่าพรุควนเคร็ง จ.นครศรีธรรมราช, ใน สุวรรณา สถาอานันท์ (บ.ก.), *ความจริงในมนุษยศาสตร์,* กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

พิมพ์อักษรา หรูประกายอักษร (2558), *การธำรงอัตลักษณ์ทางชาติพันธุ์ภายใต้กระบวนการเรียนการสอนในศูนย์คาทอลิกนักบุญอันนาเพื่อเด็กอพยพย้ายถิ่น อ.เมือง จ.สมุทรสาคร,* รายงานการศึกษาเฉพาะบุคคลศิลปศาสตรบัณฑิต ภาควิชามานุษยวิทยา คณะโบราณคดี มหาวิทยาลัยศิลปากร.

สมสุข หินวิมาน (2548), "ทฤษฎีสำนักวัฒนธรรมศึกษา", *ประมวลสาระชุดวิชาปรัชญานิเทศศาสตร์และทฤษฎีการสื่อสาร หน่วยที่ 8-1,* นนทบุรี: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.

สุจิตรา เปลี่ยนรุ่ง (2553), *การสื่อสารเพื่อสร้าง ธำรงรักษา และต่อรองอัตลักษณ์ความเป็นมอญของกลุ่มชาวมอญพลัดถิ่นในประเทศไทยท่ามกลางกระแสโลกาภิวัตน์,* วิทยานิพนธ์ปริญญาดุษฎีบัณฑิต คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

อมรา พงศาพิชญ์ (2541), *วัฒนธรรม ศาสนาและชาติพันธุ์: วิเคราะห์สังคมไทยแนวมานุษยวิทยา,* กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

_____. (2545), *ความหลากหลายทางวัฒนธรรม: กระบวนทัศน์ และบทบาทในประชาสังคม,* กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ภาษาอังกฤษ

Appadurai, A. (2017), *Modernity at Large,* London: The Macat Library.

Bar-Haim, G. (1992), "Revista Mea: Keeping Alive the Romanian Community in Israel", in *Ethnic Minority Media,* CA: Sage.

Bhabha, H. (1994), *The Location of Culture,* London: Routledge.

Brubaker, R. and Cooper, F. (2002), "Beyond 'Identity'", *Theory and Society,* 29: 1-47.

Buriel, R. (1987), *Ethnic labeling and Identity among Mexican American,* In J.S. Phinney & M.J.

Dayan, D. (1999), "Media and Diaspora", in Gripsrud, J. (ed.), *Television and Common Knowledge,* London: Routledge.

Hall, S. (2003), "Cultural Identity and Diaspora", in Braziel, J. and Mannur, A. (eds.), *Theorizing Diaspora: A Reader,* Sydney: Blackwell.

Helly, D. (2002), "Cultural Pluralism: An Overview of the Debate since the 60s", in *The Global Review of Ethopolitics,* 2(1): 79-80.

Maykel, V. (2014), *Identity and Cultural Diversity,* New York: Routledge.

Parekh, B. (2000), *Rethinking Multiculturalism: Cultural Diversity and Political Theory,* London: MacMillan.

Qiu, H. (2003), "Communication among Knowledge Diasporas: Online Magazines of Expatriate Chinese Students", in *The Media of Diaspora,* New York: Routledge.

Rotheram, M. (1987), *Children's Ethnic Socialization: Pluralism and Development,* Newbury Park: Sage.

Santianni, M. (2003), "The Movement for a Free Tibet: Cyberspace and the Ambivalence of Culture Translation", in *The Media of Diaspora*, New York: Routledge.

Tehranian, M. (1990), *Technologies of Power: Information Machines and Democratic Prospects,* Norwood: Ablex.

สื่อออนไลน์

Karim, K. (1998), "From Ethnic Media to Global Media: Transnational Communication Networks among Diasporic Communities", retrieved 28 November 2020, from www.transcomm.ox.ac.uk/

ศาสน-บันเทิง: การสื่อสารการทำบุญตามหลักพระพุทธศาสนาบนสื่อสังคมออนไลน์ผ่านกระบวนคิดเชิงออกแบบ[1]

วิเชียร ลัทธิพงศ์พันธ์[2] และปุณฑริกา รวิกุล[3]

บทคัดย่อ

งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อนำเสนอแนวทางสำหรับการผลิตสื่อสร้างสรรค์ ที่สามารถสื่อสารเนื้อหาการทำบุญตามหลักพระพุทธศาสนาสู่พุทธศาสนิกชนชาวไทยบนสื่อสังคมออนไลน์ ผ่าน “กระบวนการคิดเชิงออกแบบ” ที่เป็นการวิจัยแบบคุณภาพและปริมาน ผู้วิจัยได้ศึกษาถึงปรากฏการณ์ของการทำบุญในพระพุทธศาสนาจากสื่อธรรมออนไลน์ของหลวงพ่อปราโมทย์ ปราโมชฺโช วัดสวนสันติธรรม และนำข้อมูลที่ได้มาใช้ในการผลิตสื่อออนไลน์ต้นแบบประเภทควิซ ชื่อ “คนไทยทำบุญ” โดยประยุกต์แนวคิด “ศาสน-บันเทิง” ในการผลิตสื่อออนไลน์ต้นแบบ แล้วเผยแพร่บนเฟซบุ๊กแฟนเพจ

ผู้วิจัยพบว่า สื่อต้นแบบนี้สามารถดึงดูดความสนใจของกลุ่มตัวอย่างได้มากกว่า 1,400 คน และสามารถสรุปหลักเกณฑ์สำหรับการผลิตสื่อต้นแบบนี้ใน 3 มิติ คือ มิติที่ 1 การคัดกรองเนื้อหาและการอ้างอิงแหล่งข้อมูล เนื้อหาที่นำมาใช้ควรแสดงถึงขอบเขตและความเชื่อมโยงของการทำบุญกับเป้าหมายของพระพุทธศาสนาอย่างชัดเจน แจ่มแจ้ง และไม่คลุมเครือ ที่แตกต่างจากลัทธิความเชื่ออื่นๆ และนำไปสู่การศึกษาค้นคว้าเพิ่มเติมได้ มิติที่ 2 สื่อสารด้วยภาษาและ

---

* วันที่รับบทความ 21 มิถุนายน 2564; วันที่แก้ไขบทความ 17 กรกฎาคม 2564; วันที่ตอบรับบทความ 2 กันยายน 2564.

[1] บทความนี้เป็นส่วนหนึ่งของโครงการวิจัยเรื่อง *นวัตกรรมการสร้างสรรค์สื่อเพื่อการสื่อสารการทำบุญตามหลักพระพุทธศาสนาในสื่อสังคมออนไลน์สู่สังคมไทย 4.0* ซึ่งได้รับทุนสนับสนุนจากกองทุนส่งเสริมวิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม ประจำปีงบประมาน 2563.

[2] อาจารย์ ดร. คณะนิเทศศาสตร์และนวัตกรรมการจัดการ สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์.

[3] อาจารย์ ดร. วิทยาลัยนานาชาติ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าพระนครเหนือ.

ช่องทางที่สอดคล้องกับพฤติกรรมในปัจจุบัน หลีกเลี่ยงการใช้สำนวนภาษาที่ต้องแปลไทยเป็นไทย ผ่านสื่อสังคมออนไลน์ที่สอดคล้องกับวิถีชีวิตของคนไทยในสังคมยุคดิจิทัล ซึ่งช่วยลดช่องว่างและจุดอ่อนของสื่อดั้งเดิมในพระพุทธศาสนา และมิติที่ 3 กระตุ้นการมีส่วนร่วมด้วยกลยุทธ์การสื่อสารที่สะท้อนตัวตน สื่อสารด้วย “ควิซ” ประกอบภาพวาดและคำโปรยที่มีนัยเชิงท้าทาย และกระตุ้นให้เกิดความอยากรู้ถึงผลลัพธ์ของตนเองภายหลังการร่วมปฏิสัมพันธ์กับสื่อ ส่งผลให้ได้รับความบันเทิงและเรียนรู้ในขณะเดียวกันโดยสมัครใจ

คำสำคัญ: การทำบุญ คนไทย พุทธศาสนา แนวคิดเชิงออกแบบ ศาสน-บันเทิง

Religious-tainment: Communicating the Merit-Making Concept in Buddhism on Social Network Sites through Design Thinking Processes[4]

Wichian Lattipongpun[5] and Puntarika Rawikul[6]

Abstract

This research aims to promote a new guideline for producing an effective online medium to convey the concept of merit-making in Buddhism across Buddhists in Thailand via prototyping the online medium on social network sites named "Konthaitumboon". This mixed research method was applied alongside notions of design thinking processes and religious-tainment in the production. Researchers explored Thai Buddhists' behaviors regarding merit-making through Luangpor Pramote Pamojjo (Wat Suan Santidham)'s online media. The collected information was utilized for the production.

The researchers discovered that the prototype was an effective communication tool which was able to attract more than 1,400 participants to interact with the medium. There were 3 significant aspects from the study to be concluded for the guideline. Firstly, *Selecting Contents and Appropriate References* must be concerned. The utilized content

[4] This article was apart from the research project named *Innovating Medium for Signifying the Buddhist Concept in Merit-making through Social Networking Sites Towards Thai Society 4.0* supported by Thailand Science Research and Innovation Fund Year 2020.

[5] Lecturer at Graduate School of Communication Arts and Management Innovation, National Institute of Development Administration.

[6] Lecturer at International College, King Mongkut's University of Technology North Bangkok.

in the production must signify within the scope of Buddhism as well as depart from other religious beliefs. The reliability of the content must also be paid attention for further study purposes. Secondly, *Using Simple Language and Reachable Communication Channels in Digital Age* are significant towards understanding the key concept of the Buddha's teaching among Thai Buddhists in the digital age. This would minimize misunderstanding the concept unlike other older formats of the Buddhist's teaching medium which were often presented in old fashion language and presented in printed mediums. Lastly, *Enhancing Participation through Communication Strategies* is another important element toward attention. Communicating through "quiz" associating with drawing and a challenging message would maximize the targeted audience's desire toward his or her ability regarding the knowledge in Buddhism. This would allow the targeted audience to be entertained and learned at the same time.

Keywords: merit-making, Thais, Buddhism, design thinking, religious-tainment

บทนำ

"เมืองไทยเป็นเมืองพุทธ" ประเทศไทยได้ชื่อว่า มีพระพุทธศาสนาเป็นศาสนาประจำชาติ วาทกรรมนี้ถูกสื่อสารและประกอบสร้างความหมายจากชนชั้นผู้ปกครองสู่ชนชั้นผู้ถูกปกครองในสังคมไทย ส่งผ่านสื่อกลาง (medium) ในรูปแบบต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นวิถีปฏิบัติในการดำรงชีวิต กิจกรรมทางสังคม โดยเฉพาะการทำบุญที่เป็นกิจกรรมหลักของพุทธศาสนิกชนชาวไทยมาช้านาน แต่ในปัจจุบันได้เกิดปรากฏการณ์การทำบุญที่หลากหลาย มีทั้งที่สอดคล้องและไม่สอดคล้องตามหลักคำสอนทางพระพุทธศาสนา อันส่งผลให้เกิดความเข้าใจผิดและการบิดเบือนหลักคำสอนของพระพุทธเจ้าผ่านกิจกรรมดังกล่าว ไม่ว่าจะด้วย "วิธีการ" และ/หรือ "เป้าหมาย" ในการทำบุญก็ตาม โดยมากมักได้รับการปนเปื้อนจากลัทธิความเชื่อและศาสนา ("อัญญเดียรถีย์" [Annatitthiya] หรือ "ท่าน้ำ") อื่นๆ ในคำอธิบายของพระสายปฏิบัติกรรมฐานที่เป็นที่นับถือของกลุ่มคนไทยในสังคมเมืองอย่างหลวงพ่อปราโมทย์ ปาโมชฺโช (Dhamma.com, 2562ก; 2562ข) ได้อธิบายไว้ว่า "เดียรถีย์" แปลว่า "ท่าน้ำ" พระพุทธศาสนาก็ถือเป็นท่าน้ำอันหนึ่ง แต่ละท่าน้ำเปรียบเสมือนชุดความเชื่อต่างๆ ท่าน้ำของพระโคดมเป็นท่าน้ำที่ต้องใช้สติใช้ปัญญา เป็นท่าของคนที่เคารพในศักดิ์ศรีของมนุษย์ มนุษย์นี้สามารถช่วยตนเองได้ ไม่ต้องมีใครลิขิต เชื่อมั่นในศักยภาพของมนุษย์ เป็นกรรมวาที (เชื่อเรื่องกรรม สิ่งทั้งหลายเป็นไปตามกรรม แต่ไม่ได้ให้ยอมจำนนต่อกรรม) เป็นกิริยาวาที (มีการกระทำและมีผลของการกระทำ) และเป็นวิริยะวาที (สนับสนุนให้ทำให้ขยันหมั่นเพียร ลดความชั่วทำความดี)

ไม่ว่าจะเป็นการทำบุญเพื่อสะเดาะเคราะห์ด้วยการลอดท้องช้าง การทำบุญรดน้ำมนต์ การทำบุญ 9 วัด การทำบุญเพื่อแก้บน การทำบุญเพื่อหวังให้ถูกหวย การทำบุญเพื่อขอให้ร่ำรวย ขอให้เฮง ขอให้มีแต่ความโชคดี ขอสมปรารถนา ขอให้สอบผ่าน ขอให้มีคู่ และขอให้เจ้ากรรมนายเวรไม่มาเอาคืน เป็นต้น ทั้งนี้ "ผู้ส่งสาร" อันหมายถึง พุทธบริษัท 4 (ภิกษุ ภิกษุณี อุบาสก และอุบาสิกา) (Dhamma.com, 2558) หรือ "สื่อ" ที่เป็นตัวแทนของวัดและสถานปฏิบัติธรรม ที่เป็นผู้ทำหน้าที่หลักในการสื่อสารเนื้อหาหลักคำสอนทางพระพุทธ

ศาสนาจึงมีบทบาทสำคัญที่มีอิทธิพลต่อความรู้และความเข้าใจของผู้รับสารที่เป็นพุทธศาสนิกชนชาวไทย ที่ส่งผลต่อการสืบต่อพระพุทธศาสนาไว้ได้ต่อไป

พระพุทธศาสนา คนไทยทำบุญ และความเชื่อ

ความรู้ความเข้าใจส่งผลต่อพฤติกรรมของคนในสังคมอันเป็นผลมาจากเนื้อหาสารในสื่อต่างๆ ซึ่งไม่ยกเว้นแม้แต่ในบริบทของการทำบุญของคนไทย กระทรวงวัฒนธรรม (2559) แจกแจงไว้ว่า การทำบุญในพระพุทธศาสนาสามารถแบ่งแยกออกได้เป็น 10 ประเภท คือ (1) การให้ทาน (ทานมัย) (2) การรักษาศีล (สีลมัย) (3) การเจริญภาวนา (ภาวนามัย) (4) การอ่อนน้อมถ่อมตน (อุปจายนมัย) (5) การช่วยขวนขวายในกิจกรรมที่ชอบ (ไวยาวัจจมัย) (6) การให้ผู้อื่นมาร่วมทำบุญกับเรา (ปัตติทานมัย) (7) การอนุโมทนาส่วนบุญ (ปัตตานุโมทนามัย) (8) การฟังธรรม (ธรรมสวนมัย) (9) การแสดงธรรม (ธรรมเทศนามัย) และ (10) การทำความเห็นให้ถูกต้องเหมาะสม (ทิฏฐุชุกรรม) สำหรับการทำบุญที่จะให้ได้ผลบุญมากหรือน้อยนั้น มีหลักเกณฑ์อยู่ 3 ประการ คือ (1) ผู้รับจะต้องเป็นผู้มีศีล มีคุณธรรมความดี (2) วัตถุสิ่งของที่ให้ต้องบริสุทธิ์ได้มาโดยสุจริต และเหมาะมีประโยชน์ต่อผู้รับ (3) ผู้ให้ต้องมีศีลมีธรรม และมีเจตนาที่เป็นบุญกุศลในการทำทั้งก่อนให้ ขณะที่ให้ และหลังให้ เมื่อทำแล้วเบิกบานใจ คิดถึงเมื่อใดจิตใจก็ผ่องใสเมื่อนั้น

อนึ่ง คนไทยส่วนใหญ่มักมีพฤติกรรมการทำบุญด้วยเงิน เพราะความสะดวกและมักตกเป็นเหยื่อของการสื่อสารเชิงพุทธพาณิชย์ โดยมากกิจกรรมทางพุทธพาณิชย์ที่สื่อสารแบบชวนเชื่อการทำบุญในมิติของ “การแก้กรรม โชคลาง การทำนายดูดวง และเครื่องรางของขลัง” เพื่อชักจูงให้ผู้ที่ประสบสิ่งที่ไม่พอใจในชีวิต อันเป็นผลมาจากอกุศลกรรมที่ตนได้ทำมาแล้วในอดีต ด้วยการนำทรัพย์สินเงินทองมาบริจาคเพื่อแลกกับการได้เข้าร่วมพิธีกรรมต่างๆ หรือการได้มาซึ่งสิ่งของเครื่องรางของขลังสิ่งปลุกเสกต่างๆ เพื่อหวังว่าสื่อกลาง (medium) เหล่านั้นจะมีอิทธิฤทธิปาฏิหาริย์ สามารถช่วยลบล้างเคราะห์กรรมดังกล่าวออกจากชีวิตได้ ซึ่งมิใช่ความเชื่อตามหลักพระพุทธศาสนาแต่อย่างใด ซึ่งมหาเถรสมาคมห้าม

วัดโฆษณาขึ้นป้ายขายวัตถุมงคลและจัดพิธีพุทธาภิเษก พระราชบัญญัติคณะสงฆ์ ณ วันที่ 1 ตุลาคม พ.ศ. 2560 (มติชนสุดสัปดาห์, 2560) หลวงพ่อปราโมทย์ ปาโมชฺโช (Dhamma.com, 2562ก & 2562ข) กล่าวว่า ความเข้าใจที่บิดเบือนไปนี้เกิดจากการแทรกซึมและการผสมผสานความเชื่อของการทำบุญที่มาจากนอกพระพุทธศาสนา (อัญญเดียรถีย์ หรือเดียรถีย์ หรือพาริบรรพชิต) โดยพระมหาประกาศิต อาจารปาลี (แก้วทองสุข) (2561) และพระมหาสิทธิพิพัฒน์ สิริปญฺโญ (2548) กล่าวว่า นักบวชทั้งหมดนี้เป็นนักบวชนอกพระพุทธศาสนาและมีความประพฤตินอกพระวินัย ประกอบไปด้วย 3 กลุ่มใหญ่ ดังนี้ (1) “ปริพาชก” นักบวชผู้แสวงหาการท้าโต้วาทะกับบุคคลอื่น ประกอบไปด้วย 2 หมู่ หมู่ที่ 1 คือ พวกนุ่งผ้าขาว เรียกว่า “ฉันนปริพาชก” และหมู่ที่ 2 พวกชีเปลือย เรียกว่า “อัจฉันปริพาชก” ในกลุ่มนี้สามารถแยกได้อีก 2 หมู่ย่อย คือ “อเจลก” เปลือยกาย และ “อาชีวก” ห่มสไบเฉียงข้างบนผืนเดียวเปลือยล่าง (2) “นิครนถ์” นักบวชเปลือยกายที่มีนิครนถ์นาฏบุตร หรือพระมหาวีระ เป็นศาสดา และ (3) “ดาบส” ชฎิล หรือฤาษี เป็นนักบวชผู้แสวงหาฌาน

ดังที่ เสฐียร พันธรังษี (2546) กล่าวถึงจุดเริ่มต้นของความเชื่อมนุษย์ในมิติของลัทธิศาสนาต่างๆ เริ่มจากการนับถือธรรมชาติ การนับถือผีสางเทวดา การบูชาบรรพบุรุษ การนับถือเทพเจ้าหลายองค์ (พหุเทวนิยม) การนับถือพระเจ้าองค์หนึ่งๆ ของชนกลุ่มหนึ่ง การนับถือพระเจ้าองค์เดียว (เอกเทวนิยม) และการเชื่อในหลักเหตุผลมากกว่าเชื่อในสิ่งที่มองไม่เห็นพิสูจน์ไม่ได้ตามลำดับ ซึ่งสามารถจำแนกเป็น 10 ศาสนา คือ ศาสนาพราหมณ์ ศาสนายิว ศาสนาชินโต ศาสนาเต๋า ศาสนาเชน ศาสนาพุทธ ศาสนาขงจื๊อ ศาสนาคริสต์ ศาสนาอิสลาม และศาสนาสิกข์ ซึ่ง หลวงพ่อปราโมทย์ ปาโมชฺโช (Dhamma.com, 2562ก & 2562ข) กล่าวว่า ทุกศาสนารวมถึงพุทธศาสนาล้วนมีหลักธรรมที่คล้ายคลึงกัน คือ การสอนให้ทำทาน รักษาศีล ทำจิตใจให้สงบผ่านการสวดมนต์หรือทำสมาธิ แต่การสอนให้มนุษย์พึ่งพาตนเอง ไม่วิงวอนร้องขอจากใคร เชื่อในหลักเหตุผลมีอยู่เพียงศาสนาพุทธเท่านั้น แสดงให้เห็นว่า การทำบุญของพุทธศาสนิกชนชาวไทยมีการปะปนกับความเชื่อท้องถิ่นและลัทธิความเชื่ออื่นๆ อยู่ด้วย สอดคล้องกับ

ประเวศ อินทองปาน (2018) กล่าวว่า วัฒนธรรมไทยมีรากฐานมาจากพระพุทธศาสนา ดังหลักฐานปรากฏในไตรภูมิพระร่วง พระมหาชนก และคัมภีร์พุทธศาสนา ซึ่งชาวไทยได้รับอิทธิพลจากชนชั้นผู้ปกครองที่นำเอาลัทธิศาสนาต่างๆ เข้ามาสู่ดินแดนสยาม ซึ่งได้รับอิทธิพลจากลัทธิความเชื่ออื่นๆ ผสมเข้ามาอย่างต่อเนื่อง เริ่มแรกเป็นชุดความเชื่อจากศาสนาฮินดู และตั้งแต่ช่วงก่อน พ.ศ. 300 ได้รับชุดความเชื่อของพระพุทธศาสนามหายาน ประมาน พ.ศ. 1300 พระพุทธศาสนาเถรวาท และเมื่อปี พ.ศ. 1600 ได้รับลัทธิความเชื่อจากเขมรที่มีรูปเคารพเป็นศิวลึงค์ พระวิษณุ และพญานาคตามลำดับ โดยเฉพาะในสมัยอยุธยา ศาสนาฮินดูเข้ามาปะปนในพุทธศาสนามากขึ้น เห็นได้ในพิธีบรมราชาภิเษกของพระเจ้าอู่ทองปฐมกษัตริย์ไทย

แน่นอนว่า ความรู้ความเข้าใจจากเนื้อหาสารเกี่ยวกับการทำบุญในสังคมไทยย่อมส่งผลต่อพฤติกรรมของผู้รับสาร ผลการสำรวจความคิดเห็นของคนไทยในประเด็นของความเชื่อเรื่องกรรม ผลของกรรม และการทำบุญ โดย วรวรรณ ชาญด้วยวิทย์ (2563) พบว่า กลุ่มประชาชน baby boomer, Gen X และ Gen Y จำนวนระหว่าง 15-30% ไม่เชื่อในเรื่องของกรรมจากอดีตชาติส่งผลให้ชาติปัจจุบันร่ำรวย และมีจิตใจที่สมบูรณ์ แต่บุคคลกลุ่มเหล่านี้ยังคงนิยมทำบุญทำทาน เพราะรู้สึกสบายใจที่ได้ทำ โดยเฉพาะกลุ่ม Gen Y จะไม่นิยมการเข้าร่วมในพิธีกรรมต่างๆ และเลือกที่จะทำบุญกับบุคคลมากกว่าทำบุญให้แก่ศาสนาที่ตนศรัทธา ซึ่งตรงนี้อาจจะเป็นปัจจัยที่สะท้อนว่า บุคคล Gen Y มิได้ผูกหรือยึดติดว่าการทำความดีต้องอยู่ภายใต้ขอบเขตสัญลักษณ์ทางศาสนาเหมือนชุดความเชื่อของชาวไทยในอดีต

นอกจากนั้นแล้ว กรฤทธ์ ปัญจสุนทร และคณะ (2561) ได้ศึกษาในความเชื่อเรื่อง “กรรม” ในสังคมไทย พบว่า ปัจจัยที่ทำให้เกิดการเวียนว่ายตายเกิดคือกรรม หนทางในการหยุดวงจรการเวียนตายเวียนเกิดคือมรรค และคนไทยส่วนมากเชื่อว่า ชีวิตตนถูกกำหนดโดยเทพเจ้า และเชื่อในเรื่องแก้กรรมด้วยการทำบุญ ซึ่งผู้ที่อ้างตนว่าสามารถแก้กรรมให้บุคคลต่างๆ ได้ มักปรากฏอยู่บนสื่อมวลชนทั่วไปที่สร้างรายได้มหาศาลจากความหลงผิดของคนไทย ส่วน วีธะวัฒน์

ชลสวัสดิ์ (2559) ชี้ถึงสาเหตุที่คนไทยที่มีพฤติกรรมว่าจะต้องการแก้กรรม คือ กำลังประสบปัญหาในชีวิต เพราะเชื่อว่าเจ้ากรรมนายเวร (ผีหรือบุคคลที่มีชีวิตอยู่) อาฆาตจะทวงคืนด้วยเหตุที่ตนเคยได้กระทำไว้ในอดีตชาติ โดยมากมักเชื่อว่าบุคคลที่ติดต่อกับเทวดาสามารถแก้กรรมให้ได้ ผ่านการสวดมนต์ พิธีกรรม คาถาพิเศษต่างๆ รวมถึงการถือศีล งดทานเนื้อสัตว์ ปฏิบัติกรรมฐาน นั่งสมาธิ บวชชีพราหมณ์ บวชพระ แผ่ส่วนกุศล เป็นเจ้าภาพงานแต่งให้ผู้อื่นเพราะปัจจุบันตนอาภัพคู่ รวมถึงการสัมผัสองค์พระ เทพเจ้าต่างๆ นอกจากนั้นแล้ว ยังกล่าวต่อว่า “การแก้กรรม” ไม่มีปรากฏในพระไตรปิฎกและอรรถกถาแต่อย่างใด สอดคล้องกับ รัชนีกร ตาเสน และทรงวุฒิ ตวงรัตนพันธ์ (2562) ที่กล่าวว่า ชาวพุทธในประเทศไทยส่วนมากเชื่อว่า การทำบุญผ่านพิธีกรรมทางศาสนาเป็นสิริมงคลต่อตนเอง บุคคลรอบข้าง และผู้ที่เสียชีวิตไปแล้ว และมักมีความคาดหวังว่า ผลบุญจะอำนวยให้พบความสุขความสำเร็จเป็นต้นทุนให้ชีวิตทั้งในชาติปัจจุบันและชาติหน้า ซึ่งตรงกับ Panupat (2017) พบว่า พุทธศาสนิกชนชาวไทยจำนวนร้อยละ 94.6% มีความคาดหวังที่จะได้สิ่งที่ดีตอบแทนจากการทำบุญดังปรากฏหลักฐานจากการศึกษาของ Chang (2018) ที่กล่าวถึงการแสดงผีตาโขนในกิจกรรมการทำบุญบูชาบรรพบุรุษของคนไทยและลาว ที่อำเภอด่านชัย จังหวัดเลย ที่มีจุดมุ่งหมายในการขจัดปัดเป่าสิ่งชั่วร้ายไปจากตน

การสื่อสารเนื้อหาพระพุทธศาสนาในสื่อดิจิทัล

ผู้วิจัยพบว่า การศึกษาการสื่อสารเนื้อหาพระพุทธศาสนาในสื่อบริบทของดิจิทัล (รูปแบบ/ช่องทางการสื่อสาร) ไม่เป็นที่สนใจในการศึกษาของนักวิชาการมากนัก เมธี เชษฐ์วิสุต (2562) กล่าวว่า ปัจจุบันเทคโนโลยีสารสนเทศโดยเฉพาะสื่อสังคมออนไลน์ มีความสำคัญอย่างยิ่งในการใช้เพื่อการเผยแผ่พระพุทธศาสนา ทั้งนี้ยังคงต้องประกอบคุณธรรมและจริยธรรมของผู้ส่งสารที่อาจจะเป็นพระภิกษุสงฆ์ อุบาสก อุบาสิกา ในบทบาทของผู้สอนที่เป็นกัลยาณมิตร และไม่บิดเบือนพระธรรมคำสอนทางพระพุทธศาสนาที่จารึกอยู่ในพระไตรปิฎกเพื่อสืบต่อพระพุทธศาสนาต่อไปได้ ในขณะที่ผู้รับสารคือ ผู้ฟัง หรือผู้เรียน ซึ่ง

สอดคล้องกับ พระครูขันติวโรภาส (ขาว ขนฺติโก) (2559) ที่กล่าวว่า ปัจจุบันมีความจำเป็นที่จะต้องพิจารณาด้วยตนเองให้ดีในการรับข้อมูลข่าวสารจากสังคมออนไลน์ เพราะข้อมูลที่ถูกสร้างขึ้นนั้นมาจากคนจำนวนมากในโลกใบนี้ที่เป็นทั้งคนดีและไม่ดี ในขณะที่ วศิน ประดิษฐ์ศิลป์ (2557) ได้ศึกษาถึงความเป็นนวัตกรรมของการประกอบสร้างเนื้อหา และการใช้สื่อเพื่อเผยแผ่ความรู้ทางพระพุทธศาสนาของ พระไพศาล วิสาโล พบว่า เป็นการบูรณาการความรู้ทางโลกและทางธรรมเข้าด้วยกัน โดยท่านอาศัยความรู้จากการเป็นฆราวาส มาผนวกเข้ากับการสื่อสารความรู้ทางพระพุทธศาสนา ผ่านกิจกรรมธรรมยาตราและสื่อมวลชนต่างๆ (โทรทัศน์ สิ่งพิมพ์ และสื่อออนไลน์) โดยมีการเล่าเนื้อหาเป็นภาษาไทยและภาษาอังกฤษ และยังมีการใช้ข้อมูลจากเอกสารวิชาการประกอบการเนื้อหา มีการสอดแทรกอารมณ์ขัน และการดึงอารมณ์ แต่ที่สำคัญการสื่อสารของท่านสะท้อนถึงความถ่อมตน

อนึ่ง งานวิจัยของ Jin (2018) ที่ได้ทำการศึกษาถึงอิทธิพลของพระพุทธศาสนาในการออกแบบเนื้อหาในเกมในโลกดิจิทัล พบว่า ผู้สร้างสรรค์และพัฒนาเกมดิจิทัล ตั้งแต่ปี ค.ศ. 2000 เป็นต้นมา ได้มีการล้มล้างกฎเกณฑ์เดิมๆ ของการเล่นเกมดิจิทัล ที่โดยมากจะต้องประกอบไปด้วยการฆ่า การยิง และทำลายล้างด้วยพละกำลัง ด้วยการแทนของการสร้างคุณสมบัติของตัวละครในเนื้อหาที่เป็นตัวแทนของผู้เล่นเกมนั้นๆ ให้มีคุณลักษณะที่เล็ก เปราะบางไม่สมบูรณ์แบบและแปลกแยกจากสังคม จนส่งผลให้ผู้เล่นต้องใช้ความคิดไตร่ตรองอย่างลึกซึ้งถึงการค้นหาตัวตนของตัวละครที่ตนเองกำลังเล่นอยู่ เพื่อไปถึงบทสรุปในที่สุด ซึ่งการสอดแทรกหลักคิดทางพระพุทธศาสนาในเกมดิจิทัลนั้น สังเกตเห็นได้ว่าเป็นรูปแบบใหม่ในการพัฒนาเกมดิจิทัลในวิถีชีวิตของเยาวชนตั้งปี ค.ศ. 2000 เป็นต้นมา และได้รับการตอบรับเป็นอย่างดีจากผู้เล่นเกมดิจิทัล เพราะผู้เล่นก็แสวงหารูปแบบเกมใหม่ๆ อันส่งผลให้เกิดความสำเร็จทั้งยอดรายได้และสิ่งยึดเหนี่ยวทางใจ โดยเกมดิจิทัลมิใช่เพียงแค่สะท้อนถึงหลักคิดในพระพุทธศาสนาต่อตัวผู้เล่น แต่ยังพัฒนาขีดความสามารถในการให้ความบันเทิงผ่านโครงสร้างและการเล่าเรื่อง ที่เป็นการผสมผสานระหว่างเนื้อหาทางศาสนาและความบันเทิงของ

เกมดิจิทัล “ศาสน-บันเทิง” (religious-tainment) ทั้งนี้ นักพัฒนาสร้างสรรค์เกม ภาครัฐ รวมถึงองค์กรทางศาสนา ที่มีความสนใจในการใช้ประโยชน์ของเกมดิจิทัล เพื่อพัฒนาชีวิตมนุษย์ ไม่ว่าจะเป็นการแก้ไขปัญหาในสังคม ส่งเสริมความอดทน อดกลั้น และขยายมุมมองที่กว้างขึ้น

จากการทบทวนงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ทำให้ผู้วิจัยทราบถึงช่องว่างทางการวิจัยที่ “นวัตกรรมการสร้างสรรค์สื่อดิจิทัล (รูปแบบ/ช่องทางการสื่อสาร) ในบริบทของการทำบุญตามหลักพระพุทธศาสนา” ที่มีการศึกษาอยู่เป็นจำนวนน้อยมาก และทำให้ผู้วิจัยเกิดข้อสังเกตที่ว่า คนไทยและประเทศไทยที่เรียกตนเองว่าเป็นเมืองพุทธ เป็นชาวพุทธ ในความเป็นจริงแล้วเรามีความเป็นพุทธมากน้อยเพียงใดในเชิงคุณภาพ ดังคำกล่าวที่ พระพรหมคุณาภรณ์ (ป.อ.ปยุตฺโต) (2550) ที่ว่า ด้วยความเปลี่ยนแปลงของสังคมโลกส่งผลกระทบต่อวิถีชีวิตคนไทยทำให้ห่างเหินวัฒนธรรมไทยที่มีรากฐานมาจากพระพุทธศาสนาจนกลายเป็นศาสนาประจำชาติ การเผยแผ่หลักคำสอนทางพระพุทธศาสนาผ่านสื่อต่างๆ สามารถช่วยให้สังคมไทยมีความร่มเย็นเป็นสุข ประชาชนจึงจะเล็งเห็นความสำคัญของพระพุทธศาสนา อันจะส่งผลให้เกิดการทำนุบำรุงพระพุทธศาสนาให้เจริญรุ่งเรืองสืบต่อไปได้ สอดคล้องกับนโยบายสังคมไทย 4.0 (กองบริการงานวิจัยและประกันคุณภาพการศึกษา, 2560) ในการขับเคลื่อนประเทศสู่ความเป็นสังคมที่มีความหวัง (hope) เปี่ยมสุข (happiness) และสมานฉันท์ (harmony) ผู้วิจัยจึงได้นำมากำหนดเป็นวัตถุประสงค์การศึกษาครั้งนี้

วัตถุประสงค์

1. เพื่อศึกษาความเป็นชาวพุทธของคนไทยในเชิงคุณภาพ
2. เพื่อศึกษาหลักเกณฑ์ในการผลิตสื่อที่สามารถสื่อสารเนื้อหาการทำบุญตามหลักพระพุทธศาสนา

นิยามศัพท์

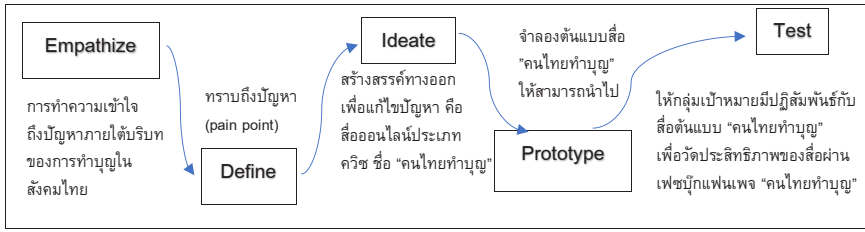
ศาสน-บันเทิง (religious-tainment) หมายถึง แนวคิดที่ถูกใช้ในการสร้างสรรค์เนื้อหาในเกมดิจิทัลที่มุ่งเน้นการสะท้อนหลักคิดทางพระพุทธศาสนาควบคู่กับการมอบความบันเทิงต่อผู้เล่น (Jin, 2018)

สื่อออนไลน์ประเภทควิซ (quiz) หมายถึง เป็นสื่อประเภทถามตอบสั้นๆ ที่สามารถเผยแพร่ผ่านสื่อสังคมออนไลน์ ประกอบไปด้วยภาพและคำถามเป็นระบบ มีจุดเริ่มต้น มีจุดจบ มีการแสดงผลสรุปคะแนนรวมของผู้ตอบคำถามพร้อมคำอธิบายเฉลยที่เป็นตัวอักษรและเสียง

ระเบียบและขอบเขตของการวิจัย

ผู้วิจัยได้ประยุกต์กระบวนการคิดเชิงออกแบบ (design thinking process) เข้าในการดำเนินงานวิจัย ซึ่งเป็นกระบวนการคิดที่เป็นระบบ และตั้งอยู่บนพื้นฐานของการเก็บข้อมูลที่ให้ความสำคัญที่ปัญหา และบุคคลหรือกลุ่มบุคคลที่เป็นเจ้าของปัญหานั้นๆ (user-centric approach) ภายใต้บริบทเฉพาะหนึ่งๆ (Liedtka and Ogilvie, 2011) การเชิงออกแบบยังช่วยเอื้อให้นักออกแบบหรือบุคคลที่มีหน้าที่ในการแก้ไขปัญหาสามารถมีเจตคติ (mindset) ในการมองปรากฏการณ์ต่างๆ ที่เกิดขึ้นได้ทะลุถึงสาเหตุของปัญหา (pain point) ที่เกิดขึ้นแบบองค์รวม (holistic view) ก่อนการคิดสร้างสรรค์แล้วนำเสนอทางออก (solution) เพื่อแก้ไขปัญหาที่ค้นพบนั้นๆ ซึ่งในปัจจุบันการคิดเชิงออกแบบนี้ ได้รับความนิยมในการนำไปประยุกต์ใช้ในวงการต่างๆ เพื่อแก้ไขปัญหาภายใต้บริบทของตนเอง และมิได้จำกัดการใช้อยู่เพียงในวงการออกแบบอีกต่อไป (Stranchan, 2018)

ภาพที่ 1 การประยุกต์กระบวนการคิดเชิงออกแบบเป็นวิธีวิจัยในการศึกษา



จากภาพข้างต้น ผู้วิจัยแสดงถึงการประยุกต์กระบวนการคิดเชิงออกแบบในงานวิจัยนี้ ที่ประกอบไปด้วย 5 ขั้นตอน (Hasso Plattner Institute of Design at Standford, n.d.) โดยการทำความเข้าใจถึงปัญหา (*ขั้นที่ 1 Emphasize*) ผ่านการศึกษาเนื้อหาการทำบุญตามหลักพระพุทธศาสนา ที่ถูกนำเสนอผ่านสื่อธรรมในรูปแบบวีดิทัศน์ (YouTube) และเสียง (MP3) ของ หลวงพ่อปราโมทย์ ปาโมชฺโช วัดสวนสันติธรรม อำเภอศรีราชา จังหวัดชลบุรี เผยแพร่โดย มูลนิธิสื่อธรรมหลวงพ่อปราโมทย์ ปราโมชฺโช (2021) www.dhamma.com ที่มีจำนวนผู้ติดตามมากกว่า 135,000 คน ซึ่งเป็นสื่อที่อธิบายธรรมะด้วยภาษายุคสมัยปัจจุบัน ที่มีความแตกต่างจากสื่อดั้งเดิมที่เป็นพระไตรปิฎก อรรถกถา และฎีกา ที่ใช้ภาษาต่างยุคต่างสมัย ซึ่งยากต่อการทำความเข้าใจและการเข้าถึงของบุคคลในยุคปัจจุบัน โดยผู้วิจัยใช้คำสำคัญ (keywords) ดังนี้ “ทอดกฐิน” “การทำบุญ” “กรรม” “แก้กรรม” และ “กุศล” ในการสืบค้นจากแหล่งข้อมูลข้างต้น ซึ่งพบว่ามีเทศนาธรรมที่เกี่ยวข้องกับหลักการทำบุญทางพระพุทธศาสนาปรากฏทั้งสิ้น 27 รายการ ระหว่างปี พ.ศ. 2548 ถึง พ.ศ. 2563 ทั้งนี้เพื่อให้สามารถทราบ (*ขั้นที่ 2 Define*) ถึงเนื้อหาการทำบุญตามหลักพระพุทธศาสนา และการทำบุญที่อยู่นอกเหนือหลักคำสอนทางพระพุทธศาสนา

จากนั้น ผู้วิจัยนำข้อมูลที่ได้ไปใช้ในการสร้างสรรค์ (*ขั้นที่ 3 Ideate*) ผู้วิจัยจึงได้ประยุกต์แนวคิด “ศาสน-บันเทิง” (religious-tainment) ของ Jin (2018) มาใช้เป็นกรอบในการสร้างสรรค์แนวคิดที่สามารถใช้เป็นทางออกที่เหมาะสมสำหรับการแก้ไขปัญหาที่พบ ในรูปแบบของสื่อออนไลน์ประเภทควิซ (quiz)

คำถามพร้อมคำอธิบายเฉลยในหน้าสุดท้าย (Kontahitumboon) https://konthai-tu18041218mboon.app.do/polls แล้วเผยแพร่บนสื่อสังคมออนไลน์เฟซบุ๊กแฟนเพจ (Facebook fan page) https://www.facebook.com/konthaitumboon โดยให้ชื่อว่า “คนไทยทำบุญ” ที่ประกอบไปด้วย 7 ชุดคำถามๆ ละ 10 ข้อ ที่มีคุณสมบัติที่สามารถสื่อสารความรู้และความเข้าใจต่อพุทธศาสนิกชนชาวไทยเกี่ยวกับการทำบุญตามหลักพระพุทธศาสนา ผ่านกลยุทธ์การสื่อสารเนื้อหาในรูปแบบของความบันเทิง ที่สามารถกระตุ้นและท้าทายกลุ่มเป้าหมายให้เกิดความรู้สึกอยากมีส่วนร่วมปฏิสัมพันธ์กับสื่อต้นแบบที่ผลิตขึ้น

จากนั้น ผู้วิจัยได้ดำเนินการผลิตจำลองสื่อต้นแบบ (*ขั้นที่ 4 Prototyping*) ดังกล่าว ให้สามารถจับต้องได้และทดสอบได้กับกลุ่มเป้าหมาย ซึ่งผู้วิจัยได้อาศัยโครงสร้างเกมออนไลน์/เครื่องมือของบริษัท Code Rubik, Inc. ตั้งอยู่ที่เมืองมอนทรีออล รัฐควิเบก (Montréal, Québec) ประเทศแคนาดา (Canada) มาใช้ในการสร้างสรรค์และผลิตสื่อต้นแบบดังกล่าว

ในขั้นตอนสุดท้าย ผู้วิจัยได้นำสื่อต้นแบบดังกล่าวไปทดสอบประสิทธิภาพ (*ขั้นที่ 5 Test*) ต่อกลุ่มเป้าหมายที่เป็นพุทธศาสนิกชนชาวไทยทั่วไปแบบไม่เจาะจง (random sampling) ผ่านเทคนิคการนำเสนอต้นแบบบนเว็บไซต์ (landing page) บนเฟซบุ๊กแฟนเพจดังกล่าว ตั้งแต่วันที่ 17 พฤศจิกายน 2563 ถึง 16 มกราคม 2564 ทั้งนี้ ผู้วิจัยได้ทำการเก็บข้อมูล (1) ประเภทความคิดเห็น (comment) และข้อเสนอแนะ (suggestion) ของกลุ่มเป้าหมายผ่านเฟซบุ๊กแฟนเพจดังกล่าว และกลุ่มสนทนาแบบปิดบนไลน์แอปพลิเคชัน (Line application) รวมถึง (2) การนำข้อมูลเชิงสถิติในการมีปฏิสัมพันธ์ของกลุ่มเป้าหมายต่อสื่อต้นแบบดังกล่าวจากระบบการเก็บข้อมูลหลังบ้านของบริษัท Code Rubik, Inc. มาร่วมในการศึกษาอีกด้วย แต่ด้วยข้อจำกัดของระบบหลังบ้านดังกล่าวที่ไม่สามารถแสดงให้เห็นถึงความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรในการศึกษาได้ ทั้งนี้ในการรายงานผลการวิจัยจะไม่มีการแสดงชื่อสกุลที่สามารถระบุตัวตนของกลุ่มตัวอย่าง เพื่อเป็นการปกป้องและไม่ละเมิดความเป็นส่วนตัวของผู้ให้ข้อมูล จาก

นั้นผู้วิจัยนำข้อมูลทั้งหมดที่ได้มาวิเคราะห์ตามหลักแนวคิดและทฤษฎี ภายใต้กรอบวัตถุประสงค์หลักของงานวิจัยนี้

ภาพที่ 2 เฟซบุ๊กแฟนเพจ (Facebook fan page) ชื่อ “คนไทยทำบุญ”

ที่มา: https://www.facebook.com/konthaitumboon

ผลการวิจัย

การทำบุญตามหลักพระพุทธศาสนา (Empathize and Define)

จากการศึกษา ผู้วิจัยได้พบประเด็นปัญหาของ “พุทธศาสนิกชนชาวไทย” ที่มีเป้าหมายและพฤติกรรมการทำบุญไม่สอดคล้องหลักคำสอนทางพระพุทธศาสนาในทัศนะของหลวงพ่อปราโมทย์ ปราโมชฺโช (มูลนิธิสื่อธรรม หลวงพ่อปราโมทย์ ปราโมชฺโช, 2021) ที่สามารถประมวลได้ดังนี้

ตารางที่ 1 เป้าหมายของการทำบุญของ “พุทธศาสนิกชนชาวไทย” ทั่วไป

เป้าหมายของการทำบุญของ “พุทธศาสนิกชนชาวไทย” ทั่วไป	**กิเลส** (โมหะ - ความหลง โลภะ - ความอยาก และ โทสะ - ความไม่พอใจ ปฏิเสธ)
ทำบุญแล้ว สามารถช่วยลบล้างบาปความชั่วที่เคยพลาดพลั้งทำมาก่อน	โมหะ
ทำบุญเยอะๆ จะพ้นทุกข์ได้	โมหะ และโลภะ
บางคนพ่อแม่ตาย ตอนพ่อแม่มีชีวิตอยู่ ไม่ได้หาอะไรให้กิน แต่เอามาให้พระกิน แล้วหวังว่าพ่อแม่จะได้กิน	โมหะ
เอาของไปถวายพระสงฆ์ ไปทำบุญที่โรงพยาบาล แล้วขอพรให้ไม่เจ็บป่วย	โมหะ และโลภะ
ทำบุญแล้วมีคนมาถ่ายรูปเราเยอะๆ แสดงลงใน social media เพื่อต้องการประกาศให้สังคมรับรู้ว่า ตนเองเป็นคนดี กำลังทำความดี และหวังลึกๆ ว่า จะได้รับการยกย่องนับถือในสิ่งที่ตนได้ทำ	โมหะ และโลภะ
เราตั้งใจว่า เราจะไม่ลืมที่จะถ่ายรูป selfie ขณะที่เรายื่นซองเงินและของถวายพระเพื่อลงในเฟซบุ๊ก	โมหะ และโลภะ
ทำบุญแล้ว ต้องประกาศชื่อเราในใบรายชื่อว่า เราคือหนึ่งในผู้ร่วมทำบุญนั้นๆ ด้วย	โมหะ และโลภะ
ทำบุญเพื่อจะได้ไปเกิดเป็นเทวดานางฟ้าบนสวรรค์	โมหะ และโลภะ
ทำบุญเพื่อให้ชาติต่อไปจะได้เกิดมามีหน้าตาที่ดี สวย หล่อ	โมหะ และโลภะ
ทำบุญเพื่อหวังว่า จะได้รับสิ่งตอบแทนในลักษณะของความเฮง ความร่ำรวย ความเจริญ มีสุขภาพที่แข็งแรงสมบูรณ์ ปราศจากทุกข์ภัย มีทายาทสืบสกุล และมีคู่	โมหะ และโลภะ
ทำบุญหนึ่งๆ ด้วยความฝืนใจจากการถูกเรี่ยไร เพราะเลี่ยงไม่ได้	โมหะ และโทสะ
ทำบุญก็ต่อเมื่อมีคนชวนถึงจะทำ เพราะไม่รู้สึกว่าควรทำ	โมหะ
ทำบุญเพื่อให้ปัญหาในชีวิตสลายไป เพราะมีหมอดูทัก	โมหะ โลภะ และโทสะ

ตารางที่ 1 เป้าหมายของการทำบุญของ “พุทธศาสนิกชนชาวไทย” ทั่วไป (ต่อ)

เป้าหมายของการทำบุญของ “พุทธศาสนิกชนชาวไทย” ทั่วไป	**กิเลส** (โมหะ - ความหลง โลภะ - ความอยาก และ โทสะ - ความไม่พอใจ ปฏิเสธ)
ควรทำบุญด้วยอาหารที่เจ้ากรรมนายเวรชอบทาน เพื่อที่ท่านจะได้ไม่ทำร้ายเรา	โมหะ และโลภะ
ทำบุญควรทำด้วยอาหารที่เราอยากทาน เพราะชาติต่อไปเราจะได้ทานอาหารนั้น	โมหะ และโลภะ
พยายามขวนขวายหาช่องทางการทำบุญให้ได้มากๆ เพราะอยากรักษาความร่ำรวยไว้ทั้งชาตินี้และชาติต่อๆ ไป	โมหะ และโลภะ
ทำบุญเพื่อให้ตนเองมีชีวิตยืนยาวต่อไปให้นานที่สุด	โมหะ และโลภะ
ทำบุญเพื่อให้บุคคลที่ตนเองรักใคร่ชอบพอมีความสุขมากๆ ถึงแม้ว่าบุคคลนั้นๆ จะเป็นคนพาลในสายตาผู้อื่นก็ตาม	โมหะ และโลภะ
ทำบุญแล้วเราต้องได้รับผลนั้นก่อนเป็นคนแรกๆ	โมหะ และโลภะ
ใส่บาตร [เวลาใส่เค้าก็อธิษฐานว่า] เอาทุกข์ โศก โรคภัย ขอใส่บาตรทั้งหมด ทุกข์ โศก โรคภัย ขอถวายไปให้พระเอาไป	โมหะ โลภะ และโทสะ
ทำบุญกับเจ้าแม่ตะเคียนทองด้วยเครื่องเซ่น 9 อย่าง แล้วชีวิตจะดี	โมหะ และโลภะ
เจาะจงทำบุญกับพระสงฆ์ที่มีอายุมากๆ มีชื่อเสียง มีตำแหน่งสูง น่าจะดูขลังกว่าพระสงฆ์ที่มีอายุน้อยกว่า	โมหะ และโลภะ
ทำบุญกับบุคคลที่สวมชุดพระสงฆ์ จะได้บุญมากกว่าทำบุญกับคนธรรมดาทั่วไป	โมหะ และโลภะ
ทำบุญกับบุคคลทุพพลภาพให้ได้มากๆ ตนเองจะได้ไม่ทุพพลภาพ	โมหะ และโลภะ
ทำบุญต่างๆ เช่น ตักบาตร ทำสังฆทานพระ 9 รูป จำนวน 9 วัด [เท่ากับเลข 9 มงคล] เพื่อความเจริญรุ่งเรือง	โมหะ และโลภะ
ทำบุญกับคนทรงเจ้า หรือพระสงฆ์ แล้วคำขอจะเป็นจริง	โมหะ และโลภะ

ตารางที่ 1 เป้าหมายของการทำบุญของ “พุทธศาสนิกชนชาวไทย” ทั่วไป (ต่อ)

เป้าหมายของการทำบุญของ “พุทธศาสนิกชนชาวไทย” ทั่วไป	**กิเลส** (โมหะ - ความหลง โลภะ - ความอยาก และ โทสะ - ความไม่พอใจ ปฏิเสธ)
ไปไถ่ชีวิตโคกระบือ แล้วอธิษฐานว่า ขอให้ชีวิตเราดี มีอิสระสบาย ให้อายุยืน แข็งแรงเหมือนวัวเหมือนควาย ให้ไม่เจ็บป่วย แล้วอธิษฐานต่อว่า ให้วัวควายเอาความเคราะห์ร้ายนี้ไปจากตน	โมหะ และโลภะ
อธิษฐานให้ครอบคลุมสิ่งที่ตนเองประสงค์ระหว่างทำบุญ จะได้อานิสงส์มาก	โมหะ และโลภะ
ทำบุญกับพ่อแม่ และผู้มีพระคุณ เพื่อให้ตนเองไม่ถูกสังคมตราหน้าว่าอกตัญญู	โมหะ และโลภะ
ทำบุญแต่ละครั้งควรปรึกษาหมอดูว่า ใครคือเจ้ากรรมนายเวร จะได้แก้กรรมได้ตรงจุด	โมหะ และโลภะ
ทำบุญทอดกฐินเราต้องอยู่แถวหน้าใกล้พระในพิธีกรรม จะต้องแย่งอยู่แถวหน้าสุด เป็นคนแรก หรือต้องเป็นผู้นำในการทำบุญนั้นๆ เพราะกลัวว่าบุญจะถูกผู้อื่นแบ่งเอาไป	โมหะ โลภะ และโทสะ
ทำบุญแล้วอย่าแผ่ส่วนบุญ เดี๋ยวบุญเราจะลดลง	โมหะ โลภะ และโทสะ
วาระพิเศษต่างๆ เช่น ปีใหม่ ตรุษจีน ต้องทำบุญเพื่อเสริมดวง จะได้เฮงตลอดปี	โมหะ และโลภะ
ควรดูฤกษ์ยามในวันทำบุญขึ้นบ้านใหม่เพื่อความเป็นสิริมงคล	โมหะ และโลภะ
เวลาบ่าวสาวตักบาตร มือใครจับทัพพีตักข้าวอยู่บนมืออีกฝ่ายหนึ่ง จะมีอำนาจควบคุมไปตลอดการใช้ชีวิตคู่นั้นๆ	โมหะ และโลภะ
ทำบุญเมื่อเกิดอุปสรรค ปัญหาในชีวิต เพื่อขจัดสิ่งไม่ดีให้หายไป	โมหะ โลภะ และโทสะ
ทำบุญด้วยการงดทานเนื้อสัตว์ตลอดชีวิต เพราะเชื่อว่าจะส่งผลให้ไปสู่นิพพาน	โมหะ
ทำบุญโดยการปล่อยสัตว์เป็นคู่ เพื่อจะได้คู่ครอง	โมหะ และโลภะ
ทำบุญด้วยทรัพย์สินมากๆ ที่ได้มาจากการเอาเปรียบลูกค้า หรือผิดศีล น่าจะหักลบกันได้ด้วยการทำบุญนี้	โมหะ และโลภะ

ตารางที่ 1 เป้าหมายของการทำบุญของ “พุทธศาสนิกชนชาวไทย” ทั่วไป (ต่อ)

เป้าหมายของการทำบุญของ “พุทธศาสนิกชนชาวไทย” ทั่วไป	**กิเลส** (โมหะ - ความหลง โลภะ - ความอยาก และ โทสะ - ความไม่พอใจ ปฏิเสธ)
ทำบุญด้วยทรัพย์สินที่มีทั้งหมด ด้วยเงินจำนวนมากๆ เพื่อหวังว่า ตายแล้วจะได้ไปมีความสุขอยู่บนสวรรค์ชั้นสูงๆ	โมหะ และโลภะ
ทำบุญด้วยเงินบริจาคจากการขายทรัพย์สินตนเองทั้งหมด แล้วย้ายครอบครัวไปอยู่บ้านเช่าเก่าๆ จะได้บุญมาก	โมหะ และโลภะ
ทำบุญเพราะต้องการได้ของปลุกเสกจากวัดดัง จะได้เฮงๆ รวยๆ	โมหะ และโลภะ
ทำบุญด้วยเงินที่กู้ยืมมาจากผู้อื่น โดยตนเองไม่มีความสามารถที่จะนำเงินไปคืนได้ โดยในใจคิดว่าอนาคตค่อยว่ากัน	โมหะ และโลภะ
ทำบุญด้วยอาหารที่จัดเตรียมอย่างพิถีพิถันในภาชนะแก้วคริสตัลที่สวยงามล้ำค่า เพื่อต้องการแสดงให้ผู้อื่นเห็นว่า สิ่งที่ตนนำมาถวายพระมีความพิเศษ ดีกว่าอาหารจานอื่นๆ จะได้บุญมาก	โมหะ โลภะ และโทสะ
ทำบุญด้วยทรัพย์สินจำนวนมากๆ เพื่อต้องการแสดงให้ผู้อื่นเห็นว่าตนเป็นผู้มีฐานะ ลึกๆ ต้องการเอาชนะผู้อื่นว่าฉันดีกว่าเหนือกว่า	โมหะ โลภะ และโทสะ
จะรู้สึกห่อเหี่ยวใจทุกครั้งที่เห็นว่า จำนวนเงินที่ตนเองบริจาคน้อยกว่าของผู้อื่น	โมหะ และโทสะ
ควรสวมชุดขาวในขณะทำบุญ จะได้บุญกุศลมาก	โมหะ และโลภะ

หมายเหตุ: คำบรรยายในตารางนี้มิใช่ถ้อยคำของหลวงพ่อทั้งหมด ผู้วิจัยได้มีการปรับให้เหมาะสมกับการสื่อสารในงานวิชาการ

จากเป้าหมายของการทำบุญที่ปรากฏในสื่อธรรมหลวงพ่อปราโมทย์ ปราโมชฺโช ข้างต้น สะท้อนให้เห็นว่า คนไทยทั่วไปมีความเข้าใจผิดเกี่ยวกับการทำบุญในพระพุทธศาสนา ซึ่งเป้าหมายและกิจกรรมการทำบุญเหล่านั้น ล้วนแล้วแต่เกิดจากกิเลสของบุคคลที่เป็นตัวผลักดันให้เกิดพฤติกรรมทางใจ และส่งต่อออกไปในพฤติกรรมทางกายทั้งสิ้น ที่เกิดจาก (1) กิเลสตัว “โมหะ” คือ ความเข้าใจผิด ความหลงผิด หรือการที่ไม่มีสัมมาทิฐิที่ถูกต้อง (2) กิเลสตัว “โลภะ” คือ ความอยากให้มี อยากให้เป็น อยากให้ได้ และ (3) กิเลสตัว “โทสะ” คือ ความไม่พอใจ ขัดเคืองใจ ปฏิเสธ และความอยากจะขจัดออกไป ส่วนความอยากให้ไม่เป็น อยากให้พ้นไป คือ การทำงานร่วมกันของกิเลสทั้ง 3 ตัว จุดเริ่มต้นคือ การหลง (โมหะ) ไปคิดไปให้ค่าสิ่งหนึ่งๆ แล้วจิตเกิดไม่ชอบส่งผลให้เกิดความไม่พอใจ (โทสะ) แล้วตามมาด้วยความอยาก (โลภะ) ที่จะขจัดออกไปตามลำดับ หลวงพ่อปราโมทย์ ปราโมชฺโช อธิบายไว้ว่า การบุคคลหนึ่งๆ จะเกิดโทสะและโลภะได้ ก็ต่อเมื่อจิตใจของบุคคลนั้นเกิดโมหะก่อน โมหะเป็นกิเลสที่เกิดร่วมกับกิเลสทุกๆ ตัว โมหะคือความหลง ถ้าเราไม่หลงไปฟัง หลงไปดู หลงไปลิ้มรส หลงไปดมกลิ่น หลงไปสัมผัส หรือหลงไปคิดถึงเรื่องราวต่างๆ สิ่งต่างๆ เราจะไม่โกรธ เราจะไม่อยากได้ไว้ครอบครอง และ/หรืออยากผลักออกไป กิเลสตัวโมหะคือรากเหง้า หรือกิเลสพ่อแม่ของกิเลสทั้งปวง ที่มีความเกี่ยวข้องกับการวางเป้าหมายการทำบุญของบุคคล

นอกจากนั้น จากการศึกษาแหล่งข้อมูลประเภทสื่อธรรมของหลวงพ่อปราโมทย์ ปราโมชฺโช ผู้วิจัยยังสามารถสรุปถึงประเด็นในการทำบุญตามหลักพระพุทธศาสนา ได้ดังนี้

1) ผู้รับและผู้ให้ต้องบริสุทธิ์ ในมิติของศีลและความเบาบางของกิเลส

2) ไม่ปล่อยให้กิเลส (โลภะ โทสะ โมหะ) บงการและครอบงำจิตใจ ทั้งก่อนทำบุญ ขณะที่ทำบุญ หลังจากที่ทำบุญเสร็จสิ้นลงแล้ว ส่งผลให้การทำบุญเป็นไปเพื่อสละออก ไม่ใช่เอาเข้าตัวเอง

3) สิ่งของที่นำมาทำบุญจะต้องได้มาด้วยความบริสุทธิ์ จะมากน้อยจะถูกหรือจะแพง ไม่มีนัยสำคัญ

4) เชื่อในกฎแห่งกรรม แต่ปฏิเสธความงมงาย ปาฏิหาริย์ ความบังเอิญ และโชคดีโชคร้าย

5) มีแต่พระพุทธ พระธรรม พระสงฆ์เป็นสรณะ พระสงฆ์ในที่นี้คือ ผู้ที่มีศีล สมาธิ ปัญญาบริบูรณ์ หาใช่บุคคลธรรมดาที่ใส่เครื่องแบบพระและโกนศีรษะเท่านั้น

6) เข้าใจถึงความสัมพันธ์ระหว่างเหตุและผลในการทำบุญทำทาน ที่จะนำไปสู่การมีศีลมีสมาธิ และเกื้อกูลต่อการเจริญวิปัสสนากรรมฐาน ซึ่งเป็นสิ่งที่มีอยู่ในพระพุทธศาสนาเท่านั้น เพื่อจุดหมายปลายทางในการหลุดพ้น ด้วยการเข้าถึงแก่นของพระพุทธศาสนาคือ อริยสัจ 4 รู้ทุกข์-เห็นความจริงของกายของใจว่าเป็นทุกข์ บังคับไม่ได้ ไม่คงที่ ละสมุทัย-ละกิเลสลงได้ แจ้งนิโรธ-ก้าวพ้นจากความเป็นปุถุชนสู่ความเป็นพระอริยะบุคคล เจริญมรรค-ประจักษ์แจ้งซึ่งนิพพานตรงหน้า ไม่ใช่เกิดจากคิดหรือจินตนาการ

ดังนั้น ผู้วิจัยจึงได้นำผลการศึกษาที่ได้ค้นพบข้างต้น ไปใช้เป็นข้อมูลในการผลิตเนื้อหาสำหรับสร้างสรรค์สื่อต้นแบบ “คนไทยทำบุญ” เพื่อการสื่อสารการทำบุญตามหลักพระพุทธศาสนา เพื่อเผยแพร่และทดสอบประสิทธิภาพของสื่อดังกล่าวบนสื่อสังคมออนไลน์เฟซบุ๊กแฟนเพจ ดังการแสดงผลด้านล่างนี้

ผลจากการทดสอบการมีปฏิสัมพันธ์ต่อสื่อเกม “คนไทยทำบุญ” (Testing)

ผลการวิจัยเชิงปริมาณ

ภายหลังจากการทดสอบสื่อต้นแบบที่ผลิตขึ้นบนเฟซบุ๊กแฟนเพจ “คนไทยทำบุญ” https://www.facebook.com/konthaitumboon ที่ประกอบไปด้วย 7 ชุดคำถามๆ ละ 10 ข้อ ระหว่างวันที่ 17 พฤศจิกายน 2563 ถึง 16 มกราคม 2564 นั้น อ้างอิงข้อมูลเชิงสถิติหลังบ้านจากบริษัท Code Rubik, Inc. ที่เป็นผู้บริการโครงสร้างรูปแบบควิซ (quiz) ที่ผู้วิจัยใช้ในการผลิตสื่อต้นแบบนั้น มีข้อจำกัดในการแสดงผลของความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรต่างๆ โดยผู้วิจัยพบว่า ชุดคำถามที่ 1 มีผู้เข้าร่วมปฏิสัมพันธ์มากที่สุดจำนวนมากกว่า 1,400 กลุ่มตัวอย่าง

แบบไม่เจาะจง ที่เข้าร่วมโดยสมัครใจโดยมีปฏิสัมพันธ์ด้วยตนเอง ส่วนชุดคำถามที่ 2 ถึง 6 นั้น มีจำนวนผู้เข้าร่วมปฏิสัมพันธ์เฉลี่ยอยู่ที่ 240 กลุ่มตัวอย่าง รายละเอียดของการมีปฏิสัมพันธ์ในแต่ละชุดคำถามสามารถสรุปได้ดังนี้

คำถามชุดที่ 1 มีจำนวนผู้เข้าร่วมปฏิสัมพันธ์ทั้งสิ้น 1,462 คน แต่เข้าร่วมตอบคำถามจำนวน 1,272 คน คิดเป็นร้อยละ 87 ร่วมตอบคำถามทุกคำถามจำนวน 1,073 คน คิดเป็นร้อยละ 84 และร่วมตอบคำถามมากกว่า 1 ครั้งจำนวน 18 คน คิดเป็นร้อยละ 2 ทั้งนี้ คะแนนเฉลี่ยของผู้เข้าร่วมตอบคำถามคิดเป็นร้อยละ 89 และผู้ที่สามารถตอบคำถามได้ถูกทุกข้อมีจำนวนทั้งสิ้น 435 คน คิดเป็นร้อยละ 40.57

คำถามชุดที่ 2 มีจำนวนผู้เข้าร่วมปฏิสัมพันธ์ทั้งสิ้น 415 คน แต่เข้าร่วมตอบคำถามจำนวน 384 คน คิดเป็นร้อยละ 93 ร่วมตอบคำถามทุกคำถามจำนวน 323 คน คิดเป็นร้อยละ 84 และร่วมตอบคำถามมากกว่า 1 ครั้งจำนวน 5 คน คิดเป็นร้อยละ 2 ทั้งนี้ คะแนนเฉลี่ยของผู้เข้าร่วมตอบคำถามคิดเป็นร้อยละ 92 และผู้ที่สามารถตอบคำถามได้ถูกทุกข้อมีจำนวนทั้งสิ้น 155 คน คิดเป็นร้อยละ 47.98 ดังที่แสดงในแผนภูมิของภาพที่ 3

คำถามชุดที่ 3 มีจำนวนผู้เข้าร่วมปฏิสัมพันธ์ทั้งสิ้น 275 คน แต่เข้าร่วมตอบคำถามจำนวน 240 คน คิดเป็นร้อยละ 87 ร่วมตอบคำถามทุกคำถามจำนวน 207 คน คิดเป็นร้อยละ 86 และร่วมตอบคำถามมากกว่า 1 ครั้งจำนวน 12 คน คิดเป็นร้อยละ 6 ทั้งนี้ คะแนนเฉลี่ยของผู้เข้าร่วมตอบคำถามคิดเป็นร้อยละ 85 และผู้ที่สามารถตอบคำถามได้ถูกทุกข้อมีจำนวนทั้งสิ้น 74 คน คิดเป็นร้อยละ 35.74 ดังที่แสดงในแผนภูมิของภาพที่ 3

คำถามชุดที่ 4 มีจำนวนผู้เข้าร่วมปฏิสัมพันธ์ทั้งสิ้น 145 คน แต่เข้าร่วมตอบคำถามจำนวน 128 คน คิดเป็นร้อยละ 88 ร่วมตอบคำถามทุกคำถามจำนวน 112 คน คิดเป็นร้อยละ 88 และร่วมตอบคำถามมากกว่า 1 ครั้งจำนวน 3 คน คิดเป็นร้อยละ 3 ทั้งนี้ คะแนนเฉลี่ยของผู้เข้าร่วมตอบคำถามคิดเป็นร้อยละ 84 และผู้ที่สามารถตอบคำถามได้ถูกทุกข้อมีจำนวนทั้งสิ้น 35 คน คิดเป็นร้อยละ 31.25 ดังที่แสดงในแผนภูมิของภาพที่ 3

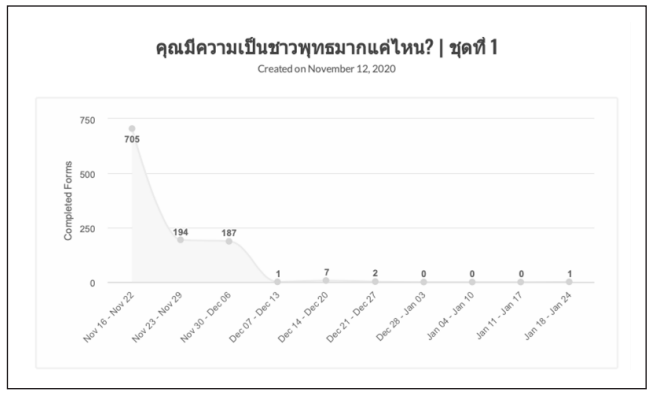
คำถามชุดที่ 5 มีจำนวนผู้เข้าร่วมปฏิสัมพันธ์ทั้งสิ้น 149 คน แต่เข้าร่วมตอบคำถามจำนวน 112 คน คิดเป็นร้อยละ 76 ร่วมตอบคำถามทุกคำถามจำนวน 100 คน คิดเป็นร้อยละ 89 และร่วมตอบคำถามมากกว่า 1 ครั้งจำนวน 3 คน คิดเป็นร้อยละ 3 ทั้งนี้ คะแนนเฉลี่ยของผู้เข้าร่วมตอบคำถามคิดเป็นร้อยละ 83 และผู้ที่สามารถตอบคำถามได้ถูกทุกข้อมีจำนวนทั้งสิ้น 36 คน คิดเป็นร้อยละ 36 ดังที่แสดงในแผนภูมิของภาพที่ 3

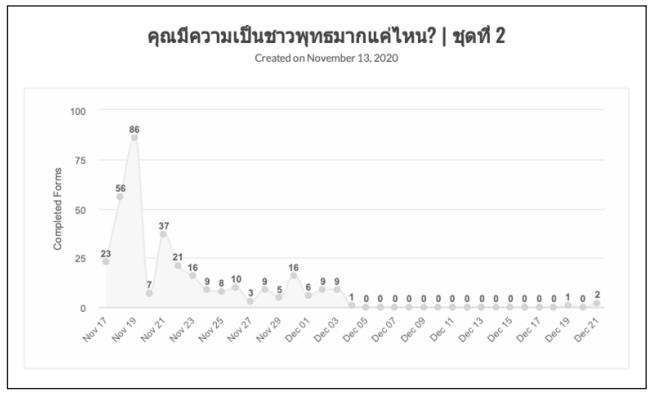
คำถามชุดที่ 6 มีจำนวนผู้เข้าร่วมปฏิสัมพันธ์ทั้งสิ้น 140 คน แต่เข้าร่วมตอบคำถามจำนวน 112 คน คิดเป็นร้อยละ 80 ร่วมตอบคำถามทุกคำถามจำนวน 100 คน คิดเป็นร้อยละ 89 และร่วมตอบคำถามมากกว่า 1 ครั้งจำนวน 1 คน คิดเป็นร้อยละ 1 ทั้งนี้คะแนนเฉลี่ยของผู้เข้าร่วมตอบคำถามคิดเป็นร้อยละ 85 และผู้ที่สามารถตอบคำถามได้ถูกทุกข้อมีจำนวนทั้งสิ้น 47 คน คิดเป็นร้อยละ 47 ดังที่แสดงในแผนภูมิของภาพที่ 3

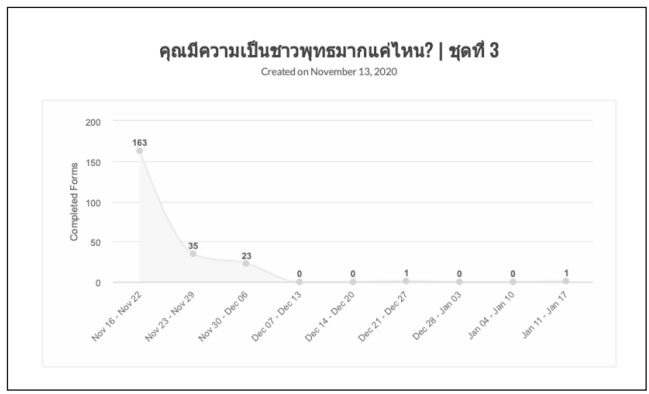
คำถามชุดที่ 7 มีจำนวนผู้เข้าร่วมปฏิสัมพันธ์ทั้งสิ้น 326 คน แต่เข้าร่วมตอบคำถามจำนวน 258 คน คิดเป็นร้อยละ 79 ร่วมตอบคำถามทุกคำถามจำนวน 230 คน คิดเป็นร้อยละ 89 และร่วมตอบคำถามมากกว่า 1 ครั้งจำนวน 11 คน คิดเป็นร้อยละ 5 ทั้งนี้ คะแนนเฉลี่ยของผู้เข้าร่วมตอบคำถามคิดเป็นร้อยละ 91 และผู้ที่สามารถตอบคำถามได้ถูกทุกข้อมีจำนวนทั้งสิ้น 145 คน คิดเป็นร้อยละ 63 ดังที่แสดงในแผนภูมิของภาพที่ 3

จากผลสรุปเชิงสถิติของการมีปฏิสัมพันธ์ของกลุ่มตัวอย่างกับ 7 ชุดคำถามข้างต้น แสดงให้ว่า ค่าเฉลี่ยคะแนนของกลุ่มเป้าหมายอยู่ระหว่างร้อยละ 84-89 และมีผู้ที่สามารถตอบคำถามได้ถูกทุกข้ออยู่ระหว่างร้อยละ 40.75-63 เท่านั้น ซึ่งมีนัยว่า กลุ่มตัวอย่างมีความรู้ความเข้าใจในการทำบุญแบบพระพุทธศาสนาอยู่ในระดับควรปรับปรุงถึงพอใช้ เมื่อพิจารณาในอัตราส่วนที่ใช้โดยทั่วไป คือ ต่ำกว่า 50% ควรปรับปรุง 60% พอใช้ 70% ดี และ 80% ขึ้นไปดีมาก ซึ่งเป็นการสะท้อนว่า ในวิถีปฏิบัติการทำบุญของกลุ่มตัวอย่างนั้น ยังไม่สามารถที่จะมีเป้าหมายการทำบุญที่สอดคล้องกับหลักการทำบุญแบบพระพุทธศาสนาได้อย่างสมบูรณ์ (100%)

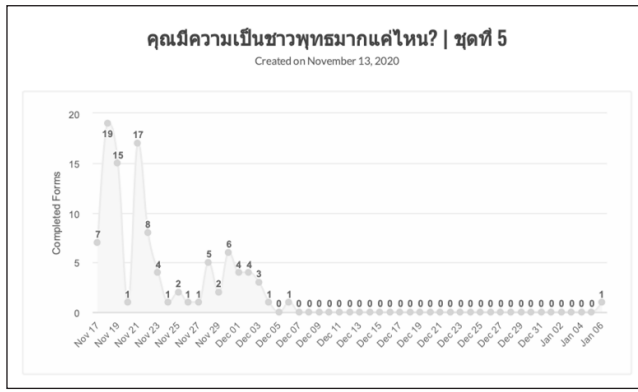
ภาพที่ 3 จำนวนกลุ่มเป้าหมายที่มีปฏิสัมพันธ์กับสื่อต้นแบบ “คนไทยทำบุญ” ทั้ง 7 ชุดคำถาม

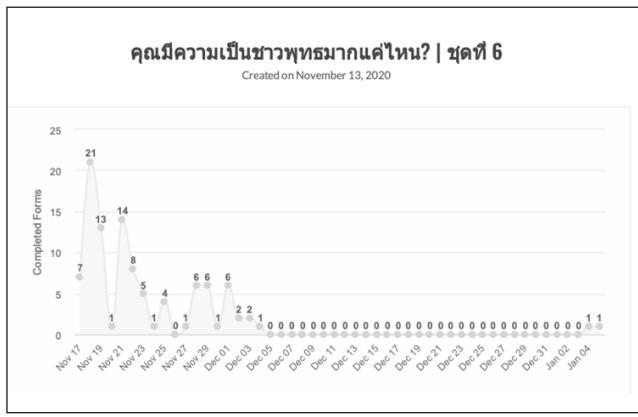


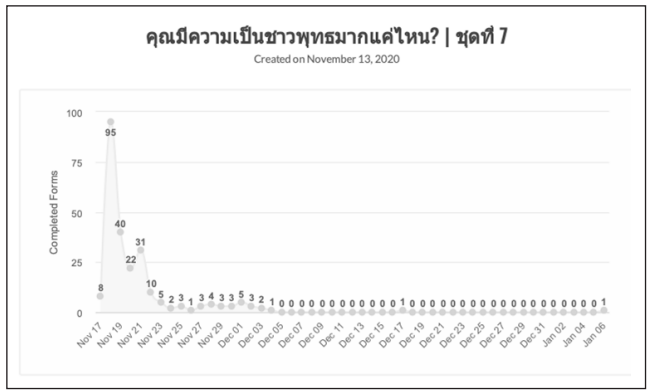




คุณมีความเป็นชาวพุทธมากแค่ไหน? | ชุดที่ 4
Created on November 13, 2020
Completed Forms
25
20
15
10
5
0
8
17
22
1
17
10
5
3
3
4
1
4
3
3
5
4
4
1
Nov 17
Nov 18
Nov 19
Nov 20
Nov 21
Nov 22
Nov 23
Nov 24
Nov 25
Nov 26
Nov 27
Nov 28
Nov 29
Nov 30
Dec 01
Dec 02
Dec 03
Dec 04


คุณมีความเป็นชาวพุทธมากแค่ไหน? | ชุดที่ 5
Created on November 13, 2020
Completed Forms
20
15
10
5
0
7
19
15
1
17
8
4
1
2
1
1
5
2
6
4
4
3
1
0
1
0
0
0
0
0
0
0
0
0
0
0
0
0
0
0
0
0
0
0
0
0
0
0
0
0
0
0
1
Nov 17
Nov 19
Nov 21
Nov 23
Nov 25
Nov 27
Nov 29
Dec 01
Dec 03
Dec 05
Dec 07
Dec 09
Dec 11
Dec 13
Dec 15
Dec 17
Dec 19
Dec 21
Dec 23
Dec 25
Dec 27
Dec 29
Dec 31
Jan 02
Jan 04
Jan 06


คุณมีความเป็นชาวพุทธมากแค่ไหน? | ชุดที่ 6
Created on November 13, 2020
Completed Forms
25
20
15
10
5
0
7
21
13
1
14
8
5
1
4
0
1
6
6
1
6
2
2
1
0
0
0
0
0
0
0
0
0
0
0
0
0
0
0
0
0
0
0
0
0
0
0
0
0
0
0
0
1
1
Nov 17
Nov 19
Nov 21
Nov 23
Nov 25
Nov 27
Nov 29
Dec 01
Dec 03
Dec 05
Dec 07
Dec 09
Dec 11
Dec 13
Dec 15
Dec 17
Dec 19
Dec 21
Dec 23
Dec 25
Dec 27
Dec 29
Dec 31
Jan 02
Jan 04



อนึ่ง นอกจากสื่อต้นแบบนี้สามารถใช้เป็นเครื่องมือในการประเมินความรู้ความเข้าใจของกลุ่มเป้าหมายเกี่ยวกับการทำบุญตามหลักพระพุทธศาสนาแล้ว ผู้วิจัยพบว่า ยังมีประสิทธิภาพในการใช้เป็นสื่อกลาง (medium) เพื่อถ่ายทอดเนื้อหาที่ถูกต้องเกี่ยวกับการทำบุญตามหลักพระพุทธศาสนาสู่กลุ่มเป้าหมายอีกด้วย ทั้งนี้ ด้วยเทคนิคของการสื่อสารภายใต้รูปแบบควิซ (quiz) ที่สร้างสรรค์ขึ้นมานี้ สามารถดึงดูดและกระตุ้นกลุ่มเป้าหมายให้เกิดความสนใจในประเด็นที่สื่อสารด้วยคำโปรยเชิงท้าทายที่ว่า “คุณมีความเป็นชาวพุทธมากแค่ไหน” ดังที่ปรากฏว่า มีจำนวนกลุ่มเป้าหมายมากกว่า 1,400 คนเข้าร่วมปฏิสัมพันธ์กับสื่อต้นแบบดังกล่าวในช่วงแรกของการเผยแพร่บนสื่อสังคมออนไลน์เฟซบุ๊กแฟนเพจ และถดถอยลงอย่างเฉียบพลันในระยะเวลาต่อมา (ดูภาพที่ 3 ข้างต้น)

ผลการวิจัยเชิงคุณภาพ

จากข้อมูลความคิดเห็นของกลุ่มเป้าหมายที่ได้มีปฏิสัมพันธ์กับสื่อต้นแบบ พบว่า โดยมากผู้เข้าร่วมปฏิสัมพันธ์มีทัศนคติเชิงบวก ดังปรากฏข้อความของบุคคลหนึ่งที่สะท้อนให้เห็นว่า สามารถเล็งเห็นถึงประเด็นที่ผู้ผลิต (ผู้วิจัย) ต้องการสื่อสารผ่านสื่อต้นแบบนี้ว่า อะไรคือขอบเขตของพระพุทธศาสนา และอะไรไม่ใช่พระพุทธศาสนาในบริบทของการทำบุญ นอกจากนั้น กลุ่มเป้าหมายอีกจำนวนหนึ่งแสดงข้อคิดเห็นในเชิงบวกต่อสื่อต้นแบบ ในแง่มุมของสัญญะทาง

ภาพที่สามารถกระตุ้นให้เกิดความรู้สึกในทางบวกต่อผู้มีปฏิสัมพันธ์กับสื่อ ในแง่มุมของความน่ารักของภาพที่ใช้ประกอบเนื้อหาการทำบุญแบบพุทธ และเป็นการเตือนใจที่ดี และผู้เล่นเกิดความพึงพอใจหลังจากที่ได้เข้าปฏิสัมพันธ์กับสื่อต้นแบบดังกล่าวในมิติของความบันเทิงที่ได้รับ ซึ่งเป็นคุณลักษณะของเกมออนไลน์ประเภทควิซ (quiz) ส่งผลให้กลุ่มเป้าหมายเกิดความรู้สึกอยากมีส่วนร่วม และอยากนำไปสื่อสารบอกต่อในวงกว้างในสื่อสังคมออนไลน์

ด้วยคำโปรยของสื่อต้นแบบที่ว่า “คุณมีความเป็นชาวพุทธแค่ไหน” ที่มีนัยยะของการท้าทายกลุ่มเป้าหมายให้เกิดความอยากรู้ ในขณะเดียวกันก็สร้างความลังเลและระแวดระวังว่า ตนเองอาจจะได้คะแนนน้อย แต่ท้ายที่สุด บุคคลนั้นก็กล้าที่จะลองเล่น และภายหลังจากการได้เข้าไปเล่นแล้ว กลุ่มเป้าหมายมีการแสดงผลลัพธ์ของคะแนนที่ตนเองได้ ซึ่งเป็นนัยที่สะท้อนให้เห็นว่า ภายหลังที่มีปฏิสัมพันธ์กับสื่อต้นแบบแล้ว ตนเองมีความศรัทธาเพิ่มขึ้นในพระพุทธศาสนา และมียังความคิดเห็นที่สะท้อนว่า ในขณะที่ปฏิสัมพันธ์กับสื่อต้นแบบดังกล่าว เกิดการวิเคราะห์ทบทวนวิถีปฏิบัติของตนเองแล้วเทียบเคียงกับหลักการทำบุญในพระพุทธศาสนาว่าสอดคล้องกันหรือไม่อีกด้วย

ทั้งนี้มีการสะท้อนความคิดเห็นถึงจุดอ่อนเกี่ยวกับคุณลักษณะ (function) ของโครงสร้างสื่อเกมประเภทควิซ (quiz) นี้ ที่ไม่สามารถเปลี่ยนคำตอบได้เมื่อตอบแล้ว ผู้เล่นถูกบังคับให้ต้องตอบคำถามถัดไปให้จบ นอกจากนั้น ยังมีความคิดเห็นถึงประเด็นของคำกริยาที่ใช้ในแต่ละคำถาม เช่น คำว่า “เคย” ที่สื่อสารได้ไม่ชัดเจน ส่งผลให้เกิดความสับสนในการเลือกคำตอบของผู้เข้ามาปฏิสัมพันธ์กับสื่อต้นแบบ สื่อต้นแบบมีการสื่อสารเนื้อหาที่เข้าใจได้ง่าย เว้นแต่คำอธิบายมียาวมากเกินไป แต่ก็มีกลุ่มเป้าหมายที่รับรู้ได้ว่า สามารถเลือกที่จะรับฟังคำเฉลยแทนการอ่านข้อความได้ ซึ่งแสดงให้เห็นว่า วิธีการเฉลยคำตอบที่เป็นข้อความควรมีการปรับปรุงย่นย่อลง (ดูภาพที่ 4)

ภาพที่ 4 ความคิดเห็นของกลุ่มเป้าหมายภายหลังจากที่ได้ปฏิสัมพันธ์กับสื่อต้นแบบ “คนไทยทำบุญ”

จากการศึกษาผ่านกระบวนแนวคิดเชิงออกแบบ (design thinking process) นี้ ส่งผลให้ผู้วิจัยสามารถสรุปได้ถึงหลักเกณฑ์ที่สามารถนำไปใช้เป็น

แนวทางในการผลิตสื่อเพื่อสื่อสารเนื้อหาการทำบุญตามหลักพระพุทธศาสนาต่อพุทธศาสนิกชนชาวไทย ใน 3 มิติของการสื่อสาร ดังนี้

มิติที่ 1 การคัดกรองเนื้อหาและการอ้างอิงแหล่งข้อมูล เนื้อหาที่นำมาใช้ในการผลิตสื่อควรสะท้อนให้เห็นถึงขอบเขตและความเชื่อมโยงของการทำบุญกับเป้าหมายของพระพุทธศาสนาอย่างชัดเจน แจ่มแจ้ง และไม่คลุมเครือ ที่มีความแตกต่างจากลัทธิความเชื่ออื่นๆ และชี้แจงที่มาของเนื้อหาเพื่อนำไปสู่การศึกษาค้นคว้าเพิ่มเติมได้

มิติที่ 2 สื่อสารด้วยภาษาและช่องทางการสื่อสารที่สอดคล้องกับพฤติกรรมของผู้รับสารในยุคสมัยปัจจุบัน ใช้ภาษา (ภาพ เสียง ตัวอักษร) ปัจจุบันที่กระชับแต่คงไว้ซึ่งรายละเอียด และสามารถเข้าใจได้ง่ายผ่านสื่อสังคมออนไลน์ที่สอดคล้องกับวิถีชีวิตของพุทธศาสนิกชนชาวไทยในสังคมยุคดิจิทัล ซึ่งสามารถช่วยลดช่องว่างและจุดอ่อนของสื่อดั้งเดิม (พระไตรปิฎก อรรถกถา และฎีกา) ในพระพุทธศาสนา และควรหลีกเลี่ยงการใช้สำนวนภาษา (เปลือก) ที่เข้าใจได้ยาก โดยไม่ต้องแปลไทยเป็นไทย ทั้งนี้คงไว้ซึ่งหลักดั้งเดิมของพระพุทธศาสนา (แก่น)

มิติที่ 3 กระตุ้นการมีส่วนร่วมด้วยกลยุทธ์การสื่อสารที่สะท้อนตัวตน บุคคลโดยทั่วไปมักมีความสนใจในตนเองเป็นที่ตั้งเสมอ การสื่อสารด้วย “ควิซ” ประกอบภาพและคำโปรยที่มีนัยยะเชิงท้าทายและกระตุ้นให้เกิดความอยากรู้ถึงผลลัพธ์ของตนเอง ภายหลังการร่วมปฏิสัมพันธ์กับสื่อ อันส่งผลทางอ้อมให้ผู้รับสารสามารถเกิดการเรียนรู้เนื้อหาและวิเคราะห์ตนเอง ผ่านการมีส่วนร่วมนี้ด้วยความสมัครใจของตนเอง

อภิปรายผล

จากเป้าหมายของการทำบุญของ “ชาวพุทธ” ที่สะท้อนจากเทศนาธรรมของหลวงพ่อปราโมทย์ ปราโมชฺโช ชี้ให้เห็นว่า คนไทยทั่วไปมีความเข้าใจผิดเกี่ยวกับการทำบุญในพระพุทธศาสนา ส่งผลให้บุคคลมีเป้าหมายในการทำบุญที่ไม่สอดคล้องกับหลักทางพระพุทธศาสนา โดยมากบุคคลมักทำบุญโดยอำนาจกิเลส (โมหะ โลภะ และโทสะ) ของตนเอง ที่เป็นแรงผลักดันเพื่อเป้าหมายที่

ตนเองต้องการ ซึ่งมีนัยว่า เป็นการทำบุญเพื่อเอาเข้าตัวเอง แทนที่การสละออกเพื่อประโยชน์ของบุคคลอื่นเป็นที่ตั้ง จึงถือได้ว่า เป็นข้อค้นพบใหม่จากงานวิจัยที่ไม่ปรากฏในงานวิจัยที่ผ่านมา

ในขณะที่ผลสรุปเชิงสถิติของการมีปฏิสัมพันธ์ของกลุ่มตัวอย่างกับ 7 ชุดคำถามข้างต้น แสดงให้ว่า กลุ่มตัวอย่างมีความรู้ความเข้าใจในการทำบุญแบบพระพุทธศาสนาอยู่ในระดับควรปรับปรุงถึงพอใช้ ซึ่งยังไม่สามารถที่จะมีเป้าหมายการทำบุญที่สอดคล้องกับหลักการทำบุญแบบพระพุทธศาสนาได้อย่างสมบูรณ์ ซึ่งเกิดขึ้นจากการที่บุคคลไม่สามารถแยกแยะได้ว่า อะไรคือขอบเขตของพระพุทธศาสนา ส่งผลต่อความรู้ความเข้าใจที่คลาดเคลื่อนในการทำบุญด้วยอิทธิพลของลัทธิความเชื่ออื่นๆ ที่สั่งสมอยู่ในสังคมไทยมาช้านาน ดังที่ เสฐียร พันธรังษี (2546) ที่กล่าวว่า ทุกศาสนารวมถึงพุทธศาสนาล้วนมีหลักธรรมที่คล้ายคลึงกันคือ การสอนให้ทำทาน รักษาศีล ทำจิตใจให้สงบโดยการสวดมนต์และ/หรือทำสมาธิ แต่การสอนให้มนุษย์พึ่งพาตนเองเชื่อในหลักเหตุผลมีอยู่เพียงศาสนาพุทธเท่านั้น แสดงให้เห็นว่า การทำบุญของพุทธศาสนิกชนชาวไทยมีการปะปนกับความเชื่อท้องถิ่นและลัทธิความเชื่ออื่นๆ อยู่ด้วย ดังที่ ประเวศ อินทองปาน (2018) กล่าวว่า วัฒนธรรมไทยมีรากเหง้ามาจากพระพุทธศาสนาดังหลักฐานปรากฏในไตรภูมิพระร่วง พระมหาชนก และคัมภีร์พุทธศาสนา แต่ก็ได้รับอิทธิพลจากศาสนาฮินดู ความเชื่อของพระพุทธศาสนามหายาน พระพุทธศาสนาเถรวาท ลัทธิความเชื่อจากเขมรที่มีรูปเคารพเป็นศิวลึงค์ พระวิษณุ และพญานาคตามลำดับ โดยเฉพาะในสมัยอยุธยา ศาสนาฮินดูเข้ามาปะปนในพุทธศาสนามากขึ้น เห็นได้ในพิธีบรมราชาภิเษกของพระเจ้าอู่ทองปฐมกษัตริย์ไทย

นอกจากนั้น จากการทดสอบสื่อต้นแบบกับกลุ่มเป้าหมายยังพบว่า จำนวนการมีปฏิสัมพันธ์ที่ลดลงของกลุ่มเป้าหมายในเวลาต่อมานั้น เกิดจากการที่ผู้วิจัยเผยแพร่ชุดคำถามทั้งหมดออกไปพร้อมกัน ที่สะท้อนให้เห็นว่า ความถี่ในการเผยแพร่แต่ละชุดคำถามภายใต้กรอบระยะเวลาหนึ่งๆ สามารถส่งผลต่อความสนใจ เฝ้าติดตามของกลุ่มเป้าหมายต่อสื่อต้นแบบได้ ที่สามารถมีอิทธิพลต่อประสิทธิภาพของการเรียนรู้ของกลุ่มเป้าหมายได้อีกด้วย ดังนั้น ในอนาคตควร

จะมีการบริหารจัดการเผยแพร่ชุดคำถามทยอยออกไปเป็นลำดับ โดยแบ่งการเผยแพร่ออกเป็นทีละชุดคำถาม ในช่วงระยะห่างของเวลาประมาน 1-2 สัปดาห์ต่อ 1 ชุดคำถาม จะสามารถส่งเสริมให้เกิดประสิทธิภาพในการกระตุ้นให้กลุ่มเป้าหมายเกิดความอยากมีส่วนร่วมปฏิสัมพันธ์มากขึ้น จะสามารถช่วยขยายกรอบความถี่ของระยะเวลาในความสนใจ การเรียนรู้ เฝ้าติดตาม ที่ส่งผลต่อการเรียนรู้ของกลุ่มเป้าหมายที่ยาวนานมากขึ้นอีกด้วย

จากผลการทดสอบสื่อต้นแบบดังกล่าว มีความคิดเห็นที่สะท้อนว่าในขณะที่ปฏิสัมพันธ์กับสื่อต้นแบบดังกล่าว เกิดการวิเคราะห์ทบทวนวิถีปฏิบัติของตนเองแล้วเทียบเคียงกับหลักการทำบุญในพระพุทธศาสนาว่าสอดคล้องกันหรือไม่อีกด้วย เป็นการแสดงให้เห็นว่า ด้วยรูปแบบการสื่อสารประเภทควิซ (quiz) นี้ เกิดผลลัพธ์เชิงบวกที่สอดคล้องกับ Jin (2518) ที่กล่าวว่า เกมดิจิทัลในปัจจุบันมีการสอดแทรกให้ผู้เล่นเกิดการคิดวิเคราะห์ตามเนื้อหาในมิติของพระพุทธศาสนา นอกจากนั้น ผลวิจัยยังสะท้อนว่า กลุ่มเป้าหมายมีความเพลิดเพลิน (สนุก) ในปฏิสัมพันธ์กับสื่อต้นแบบ ซึ่งสอดคล้องกับ วศิน ประดิษฐ์ศิลป์ (2557) ที่ศึกษากลวิธีการสื่อสารของ พระไพศาล วิสาโล และพบว่า ใช้แนวทางการบูรณาการความรู้ทางโลกและทางธรรมเข้าด้วยกันผ่านสื่อออนไลน์ และมีการสอดแทรกอารมณ์ขันและการดึงอารมณ์

ในมิติของการทดสอบ (test) สื่อต้นแบบในกระบวนการคิดเชิงออกแบบประเด็นที่ผู้มีปฏิสัมพันธ์กับสื่อต้นแบบและไม่สามารถเปลี่ยนคำตอบได้เมื่อตอบแล้ว โดยจะถูกบังคับให้ต้องตอบคำถามถัดไปให้จบ ถือว่าเป็นจุดอ่อน หรือ pain point ที่เกิดจากฟังก์ชัน (function) ของโครงสร้างสื่อเกมประเภทควิซ (quiz) นี้ ที่บริษัท Code Rubik, Inc. ที่เป็นเจ้าของและให้บริการโครงสร้างสื่อนี้ ควรแก้ไขข้อจำกัดดังกล่าว เพื่อให้เกิดความราบรื่นไม่สะดุดตลอดกระบวนการปฏิสัมพันธ์อันจะส่งผลบวกต่อการสื่อสารเนื้อหากับกลุ่มเป้าหมายอีกด้วย และนี่คือการตอกย้ำว่า แนวคิดการออกแบบมิได้จำกัดการใช้อยู่เฉพาะแวดวงของนักออกแบบเท่านั้น ในความเป็นจริงนักสื่อสารที่เป็นผู้ผลิตสื่อก็คือนักออกแบบแขนงหนึ่ง ที่สามารถประยุกต์กระบวนการนี้มาใช้ในการออกแบบเนื้อหา เทคนิค และรูปแบบ

การสื่อสาร ตลอดจนแง่มุมของการทดลองและทดสอบประสิทธิภาพของสื่อที่ผลิตขึ้นได้ เฉกเช่นเดียวกันกับผลผลิตจากแขนงงานออกแบบ ด้วยกระบวนการคิดเชิงออกแบบนี้ สามารถอำนวยประโยชน์ให้นักสื่อสารลำดับกระบวนการผลิตสื่อได้อย่างเป็นระบบ ที่หมายรวมถึงการจัดระบบความคิด การทำงาน และการผลิตควบคู่กันได้ตั้งแต่เริ่มต้นจนเสร็จสิ้น

สำหรับหลักเกณฑ์ที่สามารถนำไปใช้เป็นแนวทางในการผลิตสื่อเพื่อสื่อสารเนื้อหาการทำบุญตามหลักพระพุทธศาสนาต่อพุทธศาสนิกชนชาวไทย ใน 3 มิติของการสื่อสารนั้น ในมิติที่ 1 *การคัดกรองเนื้อหาและการอ้างอิงแหล่งข้อมูล* และ มิติที่ 2 *สื่อสารด้วยภาษาและช่องทางการสื่อสารที่สอดคล้องกับพฤติกรรมของผู้รับสารในยุคสมัยปัจจุบัน* มีนัยที่ว่า แก่นของเนื้อหาไม่เปลี่ยนแต่เปลือกที่เป็นรูปแบบ และเทคนิคของการสื่อสารสามารถปรับเปลี่ยนได้ตามความเหมาะสมของยุคสมัย การที่จะให้บุคคลในยุคปัจจุบันไปศึกษาคำสอนทางพระพุทธศาสนาจากสื่อธรรมดั้งเดิม (พระไตรปิฎก อรรถกถา และฎีกา) คงเป็นสิ่งที่ยากต่อการเข้าถึงและเข้าใจ ดังนั้น การกลั่นกรองเนื้อหาหลักแล้วสื่อสารด้วยภาษายุคปัจจุบันผ่านสื่อดิจิทัล จึงเป็นหนทางหนึ่งในการส่งเสริมความรู้ความเข้าใจในคำสอนทางพระพุทธศาสนาที่ถูกต้อง ซึ่งสอดคล้องกับ เมธี เชษฐ์วิสุต (2562) ที่กล่าวว่า ปัจจุบันสื่อสังคมออนไลน์มีความสำคัญอย่างยิ่งในการใช้เพื่อการเผยแผ่พระพุทธศาสนา ไม่ว่าจะเป็นผู้รับสาร หรือผู้ส่งสาร (พระภิกษุสงฆ์ อุบาสก อุบาสิกา) ต้องประกอบคุณธรรมและจริยธรรม ไม่บิดเบือนพระธรรมคำสอนทางพระพุทธศาสนาที่จารึกอยู่ในพระไตรปิฎกเพื่อสืบต่อพระพุทธศาสนาต่อไปได้

ในมิติที่ 3 *กระตุ้นการมีส่วนร่วมด้วยกลยุทธ์การสื่อสารที่สะท้อนตัวตน* เทคนิค วิธี หรือกลยุทธ์ในการสื่อสารเนื้อหาในแต่ละรูปแบบของสื่อดิจิทัลที่เหมาะสมก็เป็นสิ่งสำคัญในการสื่อสารเนื้อหาเป็นอย่างมาก โดยเฉพาะในบริบทของการสื่อสาร เนื้อหา หรือประเด็นที่เป็นที่คุ้นชินของกลุ่มเป้าหมายอยู่แล้ว การใช้ความพยายามในการพูดเรื่องเก่าให้เกิดความสนใจและเข้าใจอีกครั้งหนึ่ง จึงเป็นสิ่งที่ท้าทายของผู้ส่งสาร ฉะนั้น ทักษะของการใช้ความคิดเชิงสร้างสรรค์ในการนำมาซึ่งเทคนิค วิธี หรือกลยุทธ์ของการสื่อสารในสื่อที่ประกอบสร้างขึ้น จึงเป็น

องค์ประกอบสำคัญที่จะสามารถช่วยกระตุ้นให้ผู้รับสารเกิดความสนใจ ตระหนัก และยอมรับถึงประเด็นเหล่านั้นอีกครั้ง แบบไม่รู้สึกว่ากำลังถูกบีบบังคับ หรือยัดเยียด ซึ่งผลลัพธ์ของงานวิจัยนี้สามารถนำไปใช้เป็นแนวทางในการสร้างสรรค์ผลิต และตรวจสอบสื่อที่ตนเองผลิตในบริบทของกิจกรรมการทำบุญ ให้อยู่ภายใต้กรอบคำสอนของพระพุทธเจ้า ปราศจากการปนเปื้อนของลัทธิความเชื่ออื่นๆ อันจะเป็นการดำรงไว้ซึ่งพระพุทธศาสนาให้อยู่เป็นที่พึ่งของคนไทยสืบไป

ในมิติของเนื้อหาการทำบุญตามหลักพระพุทธศาสนานั้น สามารถกล่าวได้ว่า “สื่อ เนื้อหา และผู้ส่งสาร” มีบทบาทสำคัญในการส่งเสริมให้กลุ่มเป้าหมายสามารถเข้าถึงแก่นของพระพุทธศาสนา เป็นสิ่งที่สำคัญอย่างยิ่งที่จะส่งผลให้บุคคลมีความสุข และพระพุทธศาสนาสามารถสืบทอดต่อไปได้ในสังคมไทย จึงควรมุ่งเน้นการสื่อสารถึงเป้าหมายของพระพุทธศาสนา “รู้ทุกข์ ละสมุทัย แจ้งนิโรธ เจริญมรรค” เป็นสำคัญ ไม่ว่าจะเป็นพระภิกษุสงฆ์ อุบาสก และอุบาสิกา ล้วนแต่อยู่ในฐานะของผู้ส่งสารหรือผู้รับสาร ควรให้ความสำคัญและใส่ใจศึกษาเรียนรู้ ทำความเข้าใจ แล้วลงมือปฏิบัติตามคำสอนด้วยตนเอง จึงจะส่งผลให้เป้าหมายและกิจกรรมการทำบุญของตนเองสอดคล้องกับคำสอนของพระพุทธเจ้า ปราศจากการปนเปื้อนของลัทธิความเชื่ออื่นๆ ซึ่งสอดคล้องกับ พระกอบชัย เขมานนโท (2560) ที่กล่าวถึง เป้าหมายการจัดการความรู้ของท่านพระพุทธทาสภิกขุ อันประกอบไปด้วย “จินตามยปัญญา” “สุตมยปัญญา” “ภวานามยปัญญา” ซึ่งหลวงพ่อปราโมทย์ ปาโมชฺโช (2562ข) ได้อธิบายเพิ่มเติมไว้ว่า จินตามยปัญญาคือ ปัญญาที่ได้จากคิดวิเคราะห์ เป็นความรู้แบบโลกๆ สุตมยปัญญาคือ ปัญญาที่ได้จากการอ่านการฟังซึ่งเป็นความรู้ผู้อื่น และภวานามยปัญญาคือ ปัญญาที่ได้จากการเรียนรู้กายรู้ใจตนเอง ในมิติของความเป็นไตรลักษณ์ การเกิด การมีอยู่ และการดับไป

ด้วยกระบวนการสื่อสารข้างต้นที่เกิดขึ้นในบุคคล (ผู้ส่งสาร) แล้ว จึงจะสอดคล้องกับหลักคำสอนของพระพุทธเจ้าก่อนเสด็จดับขันธ์ปรินิพพาน ที่กล่าวว่าการทำประโยชน์ตนประโยชน์ท่านให้ถึงพร้อม จึงจะสามารถเรียกได้ว่าตนเองเป็นพุทธศาสนิกชนที่แท้จริง ที่สามารถเข้าให้ถึงแก่น (ความหมาย) ไม่ใช่เป็นได้

แค่เปลือก (ตัวหมาย) ลำพังเพียงแค่การนุ่งห่มจีวร หรือบอกว่าเราเป็นชาวพุทธเป็นได้เพียงแค่เปลือก แต่การที่บุคคล (1) มีเป้าหมายเพื่อการหลุดพ้นจากความทุกข์โดยสิ้นเชิง (2) เชื่อในกฎแห่งกรรม และ (3) สรณะอื่นใดไม่มีนอกจากพระพุทธเจ้า พระธรรมคำสอน และพระสงฆ์ตั้งแต่พระโสดาบันขึ้นไป จึงถือได้ว่าเป็นการสร้างประโยชน์ให้ถึงพร้อมตั้งแต่ตนเองที่มีความรู้ความเข้าใจและความคิด (สัมมาทิฏฐิ) ที่ถูกต้อง ก่อนที่ส่งต่อไปยังผู้อื่นในสังคม อันส่งผลให้สามารถดำรงไว้ซึ่งพระพุทธศาสนา เพื่อประโยชน์ต่อชนรุ่นหลังสืบไป ที่สอดคล้องกับนโยบายสังคมไทย 4.0 (กองบริการงานวิจัยและประกันคุณภาพการศึกษา, 2560) คือ การทำให้ประเทศไทยเป็นสังคมที่มีความหวัง (hope) เปี่ยมสุข (happiness) และสมานฉันท์ (harmony) ซึ่งเป็นสิ่งที่คนไทยควรจะได้รับ

ข้อเสนอแนะ

1. เชิงปฏิบัติ

ผลลัพธ์ของงานวิจัยนี้สามารถนำไปใช้เป็นแนวทางในการสร้างสรรค์ผลิต และตรวจสอบสื่อที่ตนเองผลิตในบริบทของกิจกรรมการทำบุญ ให้อยู่ภายใต้กรอบคำสอนของพระพุทธเจ้า ปราศจากการปนเปื้อนของลัทธิความเชื่ออื่นๆ อันจะเป็นการดำรงไว้ซึ่งพระพุทธศาสนาให้อยู่เป็นที่พึ่งของคนไทยสืบไป

2. เชิงวิชาการ

เพื่อเป็นการพัฒนาการองค์ความรู้แขนงนี้ที่ยังขาดแคลนในปัจจุบัน ควรมีการศึกษาวิจัยถึงมิติของเทคนิค วิธี หรือกลยุทธ์ที่ใช้ในการสื่อสารของสื่อเกมดิจิทัลในบริบทของศาสนาเพิ่มมากขึ้น

บรรณานุกรม

ภาษาไทย

กรฤทธ์ ปัญจสุนทร และคณะ (2561), "การแก้กรรมในพุทธปรัชญาเถรวาท", *วารสารวิชาการมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา,* 26(51): 342-361.

ประเวศ อินทองปาน. (2018). "การธำรงวัฒนธรรมไทยที่มีรากฐานจากพระพุทธศาสนา", *วารสารมหาจุฬาวิชาการ,* 3(1).

พระครูขันติวโรภาส (ขาว ขนฺติโก) (2559), "พุทธความรู้ในสังคมออนไลน์", *วารสารครุศาสตร์ปริทรรศน์ฯ,* 3(3): 102-109.

พระพรหมคุณาภรณ์ (ป.อ.ปยุตฺโต) (2550), *ภาวะผู้นำ,* กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์สุขภาพใจ.

พระมหาประกาศิต อาจารปาลี (แก้วทองสุข) (2561), "พุทธบัญญัติเกี่ยวกับนักบวชนอกศาสนา (The Disciplianry Rules Pertaining to Non-Vusshist Monks, Annatitthiya)", *วารสารสันติศึกษาปริทรรศน์ มจร,* 6(Sp1): 289-309.

พระมหาสิทธิพิพัฒน์ สิริปญโญ (2548), *พจนานุกรมเพื่อการศึกษาพุทธศาสน์ ชุด คำวัด,* กรุงเทพฯ: วัดราชโอรสาราม.

รัชนีกร ตาเสน และทรงวุฒิ ตวงรัตนพันธ์ (2562), "ความเชื่อและพฤติกรรมการทำบุญใส่บาตรและถวายภัตตาหารของชาวพุทธที่เอื้อต่อสุขภาพของพระสงฆ์: กรณีศึกษาในจังหวัดน่าน", *วารสารวิจัยสาธารณสุขศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น,* 12(4).

วศิน ประดิษฐ์ศิลป์ (2557), "นวัตกรรมการสื่อสารศาสนาของพระไพศาล วิสาโล ในบริบทสังคมไทยปัจจุบัน", *วารสารวิชาการคุณธรรมความดี,* 3(1): 35-55.

วีธะวัฒน์ ชลสวัสดิ์ (2559), *แก้กรรมตามคำพระพุทธเจ้า,* กรุงเทพฯ: กรีน ปัญญาณ.

เสฐียร พันธรังษี (2546), *ศาสนาเปรียบเทียบ,* กรุงเทพฯ: สุขภาพใจ.

ภาษาอังกฤษ

Jin, D. (2018), "The Mediatization of Buddhism in Digital Media: The Contemporary Reflection of Uisang's Hwaom Thought", *Journal of Media and Religion,* 14(4): 196-210.

Liedtka, J. and Ogilvie, T. (2011), *Designing for Growth: A Design Thinking Tool Kit for Managers,* Columbia: Columbia University Press.

Panupat, K. (2017), *Thai Merit Making Behavior and Its Implication on Communication Plan for NPOs,* unpublished MSc independent study in Marketing, Faculty of Commerce and Accountancy, Thammasat University.

สื่อออนไลน์

กระทรวงวัฒนธรรม (2559), “10 วิธีทำบุญให้ได้บุญ”, สืบค้นเมื่อ 1 มีนาคม 2564, จาก https://www.m-culture.go.th/young/ewt_news.php?nid=106&filename=index

มติชนสุดสัปดาห์ (2560), “ถึงเวลา...จัดระเบียบสงฆ์ กู้วิกฤตศรัทธากลับคืน”, สืบค้นเมื่อ 1 มีนาคม 2564, จาก https://www.matichonweekly.com/column/article_57668

มูลนิธิสื่อธรรมหลวงพ่อปราโมทย์ ปราโมชฺโช (2021), “หลวงพ่อปราโมทย์ ปราโมชฺโช: ธรรมะเพื่อความพ้นทุกข์”, สืบค้นเมื่อ 1 มีนาคม 2564, จาก https://www.dhamma.com/

วรวรรณ ชาญด้วยวิทย์ (2563), “ความพึงพอใจในชีวิตของคนไทย ในมุมมองแต่ละ Gen”, สืบค้นเมื่อ 21 กรกฎาคม 2563, จาก https://tdri.or.th/2020/07/thailands-life-satisfaction-and-happiness/

Chang, C. (2018), “Visualizing Brand Personality and Personal Branding: Case Analysis on Starbucks and Nike’s Brand Value Co-Creation on Instagram”, retrieved 1 March 2021, from http://search.proquest.com/docview/1618219129?accountid=44809

Dhamma.com (2558), “หลวงพ่อปราโมทย์ ปาโมชฺโช 30 ต.ค. 2558 (ซีดี 581030A)”, สืบค้นเมื่อ 1 มีนาคม 2564, จาก https://www.dhamma.com/download/cd62/.

_____. (2562ก), “การปฏิบัติเพื่อความพ้นทุกข์: หลวงพ่อปราโมทย์ 1 ม.ค. 2562 (ไฟล์ 620101 ซีดี80)”, สืบค้นเมื่อ 1 มีนาคม 2564, จาก https://www.youtube.com/watch?v=hjK4bzTCUS0

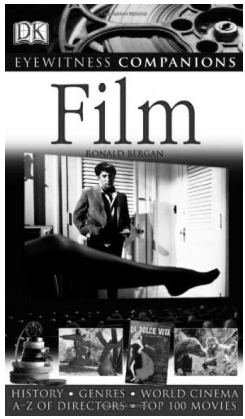
_____. (2562ข), “ศาสนาพุทธเป็นกรรมวาทีกับกิริยาวาที: หลวงพ่อปราโมทย์ ปาโมชฺโช วัดสวนสันติธรรม”, สืบค้นเมื่อ 1 มีนาคม 2564, จาก https://www.dhamma.com/download/cd83/

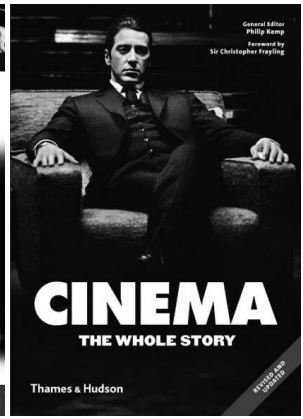
Hasso Plattner Institute of Design at Standford (n.d.), “An Introduction of Design Thinking Process Guide”, retrieved 1 March 2021, from http://web.stanford.edu/~mshanks/MichaelShanks/files/509554.pdf

Strachan, J. (2018), “It’s an Approach, Not a Process”, retrieved 1 March 2021, from https://uxplanet.org/its-an-approach-not-a-process-66e348489fe1

บรรณนิทัศน์
แนะนำหนังสือภาพยนตร์โลก

กำจร หลุยยะพงศ์[1]





เล่มที่ 1

ชื่อหนังสือ: *Film*
ชื่อผู้แต่ง: Ronald Bergan
สำนักพิมพ์: DK Publishing (Dorling Kindersley)
ปีที่พิมพ์: 2006
จำนวนหน้า: 512 หน้า

เล่มที่ 2

ชื่อหนังสือ: *Cinema: The Whole Story*
ชื่อผู้แต่ง: Philip Kemp and Christopher Frayling
สำนักพิมพ์: Thames & Hudson

---

[1] รองศาสตราจารย์ ดร. ประจำกลุ่มวิชาภาพยนตร์และภาพถ่าย คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.

ปีที่พิมพ์: 2011
จำนวนหน้า: 576 หน้า

เล่มที่ 3

ชื่อหนังสือ: *World Cinema: Critical Approaches*
ชื่อผู้แต่ง: John Hill and Pamela Church Gibson
สำนักพิมพ์: Oxford University Press
ปีที่พิมพ์: 2000
จำนวนหน้า: 256 หน้า

ผู้เขียนได้รับมอบหมายให้สอนวิชา “ภาพยนตร์โลก” ในช่วงเหตุการณ์โควิด-19 ระบาดระลอกที่สองหรือสาม (ปี 2564) ปัญหาสำคัญที่ผู้เขียนพบก็คือ ถึงแม้ผู้เขียนจะผ่านร้อนผ่านหนาวมายาวนาน ตลอดจนเคยได้รับชมภาพยนตร์โลกมาบ้าง แต่เมื่อจะต้องสอนในรายวิชา “ภาพยนตร์โลก” ที่เป็นวิชาใหม่นั้น ก็มิใช่เรื่องง่ายดายนัก จริงอยู่ที่ในอดีตผู้เขียนเคยสอนวิชาเกี่ยวกับภาพยนตร์ในเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ และเขียนหนังสือ *หนังอุษาคเนย์* (2547) แต่ภาพยนตร์กลุ่มนี้ก็ยังเป็นเพียงพื้นที่ที่ไม่ได้กว้างใหญ่นัก อย่างไรก็ดี สิ่งที่ได้เรียนรู้จากบทเรียนเดิมก็คือ ภาพยนตร์ในเอเชียตะวันออกเฉียงใต้มีลักษณะที่ร่วมกันหลายอย่าง ได้แก่ ภาพยนตร์เป็นสิ่งนำเข้าจากเจ้าอาณานิคม (ยกเว้นกรณีไทย?) หลังจากนั้นภาพยนตร์ก็ได้กลายเป็นทั้งเครื่องมือของเจ้าอาณานิคม ไปพร้อมกับการที่คนในแต่ละประเทศก็นำภาพยนตร์เป็นเครื่องมือในการต่อสู้เพื่อความเป็นชาติ ผสมผสานความเป็นวัฒนธรรมในแต่ละพื้นที่ จนกลายเป็นอุตสาหกรรมที่ต้องดิ้นรนต่อสู้ต่อการเหยียบเข้ามาของเจ้าอาณานิคมคนใหม่ นั่นก็คือฮอลลีวูด และด้วยการเป็นเพื่อนบ้านในภูมิภาคเดียวกัน ทำให้เนื้อหาและกลิ่นอายของภาพยนตร์ในเอเชียตะวันออกเฉียงใต้มีความใกล้เคียงกัน จนเกิดการแลกเปลี่ยนกันดูจากอดีตและสู่ปัจจุบัน

จากความรู้ดังกล่าวพบว่า การจะศึกษาหรือเข้าใจภาพยนตร์ (เอเชียตะวันออกเฉียงใต้) และน่าจะหมายรวมถึงภาพยนตร์โลกที่จะศึกษาต่อ สิ่งที่จะเป็นพื้นฐานสำคัญคือ มิติศิลปะ อุตสาหกรรม สังคม และผู้ชม ทว่า การที่จะขยายไปสู่พื้นที่โลกจึงเป็นเรื่องที่น่ากังวลพอควร สิ่งที่พอจะช่วยผู้เขียนได้ก็คือการที่ต้องหาหนังสือจากตู้หนังสือในบ้าน (เพราะการจะขยับกายออกจากบ้านในช่วงโควิดอาจเป็นเรื่องยาก) ที่จะช่วยทำให้ผู้เขียนเข้าใจภาพของภาพยนตร์โลกได้บ้าง ที่ผ่านมาหนังสือไทยที่จะกล่าวถึงภาพยนตร์โลกแบบตรงตัวอาจยังมีน้อย ในหนังสือ *ศิลปะแขนงที่เจ็ด* (2533) ของ บุญรักษ์ บุญญะเขตมาลา ส่วนหนึ่งแสดงให้เห็นตัวอย่างภาพยนตร์นานาชาติที่โดดเด่น ซึ่งช่วยเป็นพื้นฐานที่ดีในการทำความเข้าใจศิลปะของภาพยนตร์ในแต่ละประเทศ แต่เนื้อหาในหนังสือก็ไม่ได้เน้นการมองภาพรวมของภาพยนตร์โลก เพราะหนังสือเล่มนี้มีเป้าหมายมุ่งเน้นในเชิงศิลปะของภาพยนตร์ จึงทำให้ผู้เขียนต้องหันไปหาพึ่งพาหนังสือภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ)

ในทัศนะส่วนตัวของผู้เขียน เนื่องด้วยภาพยนตร์มีเอกลักษณ์พิเศษคือการมีภาพและเสียง การจะเข้าใจภาพยนตร์ด้วยการอ่านจากเอกสารอย่างเดียวอาจไม่เพียงพอ แต่ครั้นจะต้องนั่งดูภาพยนตร์ (โลก) ทั้งหมดคงเป็นไปได้ยากในเวลาอันสั้นนี้ ดังนั้น สิ่งที่ผู้เขียนทำในเบื้องต้นคือ การลองหาหนังสือที่กล่าวถึงภาพยนตร์โลก ที่แม้อาจไม่ได้ตรงเผง แต่ทว่าเป็นหนังสือที่มีภาพของภาพยนตร์โลกประกอบ เพราะอย่างน้อยจะช่วยทำให้พอจะเข้าใจภาพยนตร์โลกได้ง่ายขึ้น

หนังสือเล่มแรกที่หยิบมาเพื่อเป็นพื้นฐานความเข้าใจคือ *Film* (2006) โดย Ronald Bergan หนังสือเล่มนี้มีภาพประกอบที่สวยงาม ทำให้เข้าใจตัวภาพยนตร์มากขึ้น นอกจากนั้น หนังสือเล่มนี้ยังให้ภาพของประวัติศาสตร์พัฒนาการของภาพยนตร์ กระบวนการผลิต ผู้กำกับภาพยนตร์ชื่อดังของโลก ภาพยนตร์ที่ควรได้ชม และภาพยนตร์ในแต่ละประเทศ โดยเน้นประเทศสำคัญๆ ทั้งยุโรป โดยเฉพาะประเทศต้นทางของศิลปะภาพยนตร์ เช่น เยอรมนี ฝรั่งเศส อิตาลี รัสเซีย สหรัฐอเมริกา ประเทศในแถบอเมริกากลาง-ใต้ ประเทศในทวีปแอฟริกา ออสเตรเลีย นิวซีแลนด์ และประเทศในแถบเอเชีย (อันได้แก่ อิหร่าน

อินเดีย จีน เกาหลี) แม้เนื้อหาในส่วนนี้จะไม่มาก แต่ทำให้เห็นวิวัฒนาการของภาพยนตร์ในแต่ละประเทศได้ดี รวมไปถึงการขีดเส้นใต้ให้เห็นภาพยนตร์เด่นๆ ในแต่ละประเทศนั้นๆ ซึ่งช่วยทำให้ผู้เขียนเข้าใจภาพยนตร์โลกในเบื้องต้น

อย่างไรก็ดี ภาพยนตร์โลกในหนังสือ *Film* อาจจะมิใช่พระเอกสำหรับการสอนวิชาภาพยนตร์โลก และที่สำคัญ การอธิบายภาพยนตร์โลกโดยแยกตามประเทศทำให้อาจมองไม่เห็นการเชื่อมโยงของภาพยนตร์โลกว่า มีความสัมพันธ์กันอย่างไร เหตุนี้ ผู้เขียนจึงหยิบหนังสือเล่มที่สองคือ *Cinema: The Whole Story* (2011) บรรณาธิการโดย Philip Kemp และ Christopher Frayling หนังสือเล่มนี้มีจุดเด่นเหมือนหนังสือเล่มแรกคือ มีภาพประกอบ แต่ส่วนที่ต่างที่ทำให้กลายเป็นจุดเด่นสำคัญก็คือ หนังสือเล่มนี้มีกรอบแนวคิดประวัติศาสตร์เป็นแกนกลาง โดยแบ่งเป็น 6 ยุค ซึ่งผู้เขียนได้ตั้งชื่อไว้เองเพื่อความเข้าใจเบื้องต้น คือ ยุคแรก ทศวรรษ 1900-1929 หรือยุคทดลองภาพยนตร์ ศิลปะภาพยนตร์ในยุคแรก ยุคที่สอง 1930-1939 หรือยุคอุตสาหกรรม ภาพยนตร์ภายใต้สงคราม ยุคที่สาม 1940-1959 หรือยุคสงครามโลกครั้งที่สองและการรื้อฟื้นภาพยนตร์ การต่อสู้กับการกำเนิดของโทรทัศน์ ยุคที่สี่ 1960-1969 หรือยุคภาพยนตร์เฟื่องฟู การได้รับอิทธิพลจากภาพยนตร์แนวหน้าของฝรั่งเศส และปรากฏการณ์การเกิดขึ้นของการเคลื่อนไหวทางสังคมทั่วโลก (new social movement) ยุคที่ห้า 1970-1989 ยุคภาพยนตร์บล็อกบัสเตอร์ และยุคที่หก 1990 ถึงปัจจุบัน ยุคภาพยนตร์ภายใต้การเติบโตของเทคโนโลยีใหม่ จุดที่สำคัญอีกประการคือ หนังสือเล่มนี้เชื่อมร้อยภาพยนตร์ต่างๆ ในโลกเข้ามาในแต่ละยุคสมัย ตัวอย่างเช่น ภาพยนตร์อิตาลีในช่วงสงครามโลกครั้งที่สองหรือเรียกว่า Italian Neo-Realism ส่งผลต่อภาพยนตร์ทั่วโลกที่เน้นความสมจริง ทั้งการแสดง ฉาก และภาษาภาพยนตร์ เช่นเดียวกันกับในทศวรรษถัดไป กลุ่มภาพยนตร์แนวหน้าของฝรั่งเศส (French Avant-Garde film) ก็ส่งอิทธิพลต่อภาพยนตร์ทั่วโลก หนังสือเล่มนี้จึงช่วยทำให้เห็นอิทธิพลของภาพยนตร์แต่ละประเทศว่าเกี่ยวโยงกันอย่างไร ทั้งในมิติศิลปะและสังคม

ขณะที่หนังสือเล่มที่สอง *Cinema: The Whole Story* (2011) แม้จะทำให้เห็นวิวัฒนาการภาพยนตร์โลกและการเชื่อมโยงของแต่ละประเทศ แต่จุด

ที่อาจจะขาดหายไปก็คือ ผู้อ่านต้องประกอบจิ๊กซอว์เองว่า แนวคิดทฤษฎีที่เชื่อมโยงภาพยนตร์โลกเข้าด้วยกันนั้นคืออะไร ส่วนหนึ่งที่ถอดรหัสได้จากความรู้เดิม คือ ศิลปะภาพยนตร์ อุตสาหกรรม สังคม และผู้ชม ดังที่กล่าวไว้ตอนต้น ผู้เขียนจึงได้ค้นหาหนังสือที่จะช่วยยืนยันทัศนะดังกล่าว ก็คือ *World Cinema: Critical Approaches* (2000) โดย John Hill และ Pamela Church Gibson แม้หนังสือเล่มนี้ดูเหมือนจะค่อนข้างเก่าเมื่อเทียบกับหนังสือสองเล่มแรก และแทบจะไม่มีภาพประกอบ แต่หนังสือเล่มนี้กลับมีจุดเด่นคือ การเผยให้เห็นแนวคิดทฤษฎีที่ช่วยทำให้เกิดความเข้าใจภาพยนตร์โลกได้ง่ายขึ้น

หนังสือเล่มนี้ประกอบด้วย 27 บท โดยสามารถจัดกลุ่มได้เป็น 6 กลุ่ม คือ (1) การนิยามความหมายภาพยนตร์ ทั้งภาพยนตร์ชาติ นานาชาติ ศิลปะ (2) การนิยามความหมายภาพยนตร์ตระกูลอื่นๆ (3) ภาพยนตร์ยุโรป (ทั้งศิลปะแบบยุโรป ฝรั่งเศส อิตาลี เยอรมนี ยุโรปตะวันออก นโยบายภาพยนตร์ยุโรปต่อฮอลลีวูด และผู้กำกับภาพยนตร์และดาราดังในยุโรป) (4) ภาพยนตร์พูดภาษาอังกฤษ (5) ภาพยนตร์โลก (โดยเน้นอินเดีย จีน ฮ่องกง ไต้หวัน ญี่ปุ่น แอฟริกา และอเมริกาใต้) และ (6) ภาพยนตร์กับการเปลี่ยนแปลงเทคโนโลยีและโทรทัศน์ นอกจากนั้น ผู้เขียนในหนังสือเล่มนี้ยังมีความหลากหลาย ทั้งจากประเทศต่างๆ ที่เป็นเจ้าของภาพยนตร์ และส่วนใหญ่เป็นนักวิชาการด้านภาพยนตร์ที่มีชื่อเสียง ดังเช่น Stephen Crofts, Ashish Rajadhyaksha, Susan Hayward, Wimal Dissanayake, John Hill เป็นต้น

แต่จุดที่น่าสนใจมากที่สุดก็คือ ส่วนแรกของหนังสือ ที่แสดงให้เห็นถึงแนวคิดทฤษฎีที่อยู่เบื้องหลังการศึกษาภาพยนตร์โลก ซึ่งสามารถมองได้ 4 แนวทางคือ แนวทางแรก ได้แก่ การมองภาพยนตร์ตามมิติศิลปะ แนวทางที่สอง เป็นการมองภาพยนตร์ตามมิติสังคม โดยเน้นการเมืองหรืออำนาจ แนวทางที่สาม คือ การมองภาพยนตร์ตามมิติเศรษฐกิจ และแนวทางที่สี่ เป็นการมองภาพยนตร์ตามมิติผู้ชม ดังรายละเอียดต่อไปนี้

แนวทางแรก ภาพยนตร์ตามมิติศิลปะ ซึ่งเชื่อว่า ภาพยนตร์คือศิลปะ โดยในยุคแรกจะมุ่งความสนใจต่อศิลปะภาพยนตร์ที่มาจากยุโรป ดังแนวคิด

สาย formalism หรือการมองรูปแบบภาษาภาพยนตร์ (อาทิ ภาษาการตัดต่อ) ซึ่งปรากฏในกรณีศึกษาของภาพยนตร์ฝรั่งเศส เยอรมนี และรัสเซีย หรือที่รู้จักกันชื่อของ French Impressionism, German Expressionism และ Russian Formalism และต่อมาจึงค่อยๆ ขยับขยายไปสู่การมุ่งเน้นศิลปะที่เสนอความจริงตามแนวคิด realism ทั้งกรณี Socialist Realism ของรัสเซีย และ Italian Neo-Realism ของอิตาลี ทั้งนี้ ทั้งสองแนวคิดหลังนี้เชื่อว่า ภาพยนตร์โลกได้รับอิทธิพลจากยุโรปและส่งอิทธิพลไปทั่วโลก อย่างไรก็ดี ในช่วงหลังในทศวรรษ 1980 นักวิชาการอีกกลุ่ม โดยเฉพาะในสายทฤษฎีหลังอาณานิคม หรือ post-colonial theory กลับตั้งข้อสังเกตถึงศิลปะว่า อาจมาจากพื้นที่พื้นถิ่น มิใช่เพียงแค่การมองจากวิถีการครอบงำ (จากตะวันตกหรือเจ้าอาณานิคม) เท่านั้น ในแต่ละประเทศที่ภาพยนตร์ได้ก้าวเข้าไป ก็ยังอาจผสมผสานศิลปะในพื้นที่และพัฒนากลายเป็นศิลปะของตนเอง ดังเช่น จีน อินเดีย ที่ผสมวัฒนธรรมความเชื่อ ตลอดจนศิลปะของตนลงในภาพยนตร์ หรือการถือกำเนิดแนวคิด Magic Realism ซึ่งสนใจการใช้ศิลปะเพื่อต่อสู้กับประเทศเจ้าอาณานิคมและเผด็จการในภาพยนตร์กลุ่มลาตินอเมริกาได้เช่นกัน หรือแม้กระทั่งภาพยนตร์ในประเทศเดียวกัน ก็อาจมีการใช้ภาษาและศิลปะที่แตกต่างกันได้ เช่น ภาษาที่หลากหลายในภาพยนตร์อินเดีย (อาทิ ภาษาฮินดี ภาษาทมิฬ) ทั้งนี้ แนวคิดดังกล่าวสอดรับกับแนวคิด postmodernism หรือหลังสมัยใหม่ ที่เชื่อว่า ศิลปะอาจมิใช่เป็นโครงสร้างที่เป็นหนึ่งเดียว (ที่มีศูนย์กลางที่เดียว) หรือมีการกำหนดกฎเกณฑ์แบบเดิม แต่อาจมีการผสมผสาน ตัดแต่ง เชื่อมร้อยทั้งเก่า ใหม่ ท้องถิ่น และโลกเข้าด้วยกัน

แนวทางที่สอง ภาพยนตร์ตามมิติเศรษฐกิจ จะให้ความสำคัญถึงภาพยนตร์ในฐานะอุตสาหกรรมที่เน้นผลกำไร แนวคิดดังกล่าวปรากฏขึ้นตั้งแต่ช่วงแรกของการกำเนิดภาพยนตร์ โดยเฉพาะในสหรัฐอเมริกา และผลพวงก็คือ การถือกำเนิดขึ้นของฮอลลีวูด ที่ให้ความสำคัญต่อสามเสาหลัก หรือห่วงโซ่ภาพยนตร์ (film value chain) คือ การผลิต การจัดจำหน่าย และการจัดฉาย โดยมักมีแนวโน้มการครอบงำกิจการจากบริษัทเดียวเท่านั้น ต่อมาก็ได้แพร่

กระจายไปทั่วโลก จนกลายเป็นแม่แบบให้กับอุตสาหกรรมภาพยนตร์ในประเทศอื่นๆ ให้เพ่งความสนใจที่การผลิต การจัดจำหน่าย และการจัดฉาย เน้นผลกำไรและคนหมู่มาก และในเวลาเดียวกัน อุตสาหกรรมภาพยนตร์ฮอลลีวูดก็รุกล้ำไปทั่วโลก ดังแนวคิดจักรวรรดินิยมสื่อ (media imperialism) รวมไปถึงการดึงดารา ผู้กำกับในประเทศต่างๆ โดยเฉพาะในยุคแรกคือบุคลากรจากยุโรป เข้ามาร่วมงานด้วย และการไปถ่ายทำภาพยนตร์ในต่างประเทศ นอกจากมิติความหลากหลายเชิงศิลปะแล้ว ก็คือผลประโยชน์เชิงกำไร กระนั้นก็ดี ประเทศในแถบยุโรป โดยเฉพาะฝรั่งเศส ในช่วงหลังสงครามโลกครั้งที่สอง ก็พยายามสร้างเครื่องมือตอบโต้อุตสาหกรรมภาพยนตร์ฮอลลีวูด ดังเช่น การกำหนดกำแพงภาษี การกำหนดโควตาการฉายภาพยนตร์ (screen quota) และสนับสนุนอุตสาหกรรมในประเทศ เพื่อช่วงชิงการครอบงำจากสหรัฐอเมริกา แนวทางนี้เองที่เป็นรากฐานทำให้เกิดการเลียนแบบในประเทศอื่นๆ เช่น เกาหลีใต้ จีน และแม้กระทั่งไทย (ในช่วงทศวรรษ 2520)

แนวทางที่สาม ภาพยนตร์ตามมิติสังคม จะให้ความสำคัญต่อบริบทที่ส่งผลต่อภาพยนตร์ โดยเน้นการเมือง และปัจจัยด้านเทคโนโลยีต่างๆ แนวคิดนี้มองว่า สภาพสังคม (ทั้งการเมืองและปัจจัยด้านเทคโนโลยี) จะส่งผลต่อภาพยนตร์ ในด้านของเทคโนโลยีพบว่า ตั้งแต่ยุคของการมีเทคโนโลยีการถ่ายทำเสียง การถือกำเนิดขึ้นของโทรทัศน์ ระบบดิจิทัล ต่างส่งผลให้ภาพยนตร์มีหน้าตาที่วิวัฒน์เรื่อยมา เช่นเดียวกันกับอิทธิพลด้านการเมือง ทั้งการเมืองในระดับประเทศ การครอบงำอำนาจของผู้นำ (เผด็จการ) และประเทศสังคมนิยม ซึ่งส่งผลต่อเนื้อหาและการเซ็นเซอร์ภาพยนตร์ และการเมืองระดับโลก ตั้งแต่ยุคสงครามโลกครั้งที่หนึ่ง ที่ส่งผลให้เศรษฐกิจตกต่ำ ภาพยนตร์ก็เริ่มถูกผลิตและใช้เพื่อเยียวยาจิตใจคนดู และในอีกฟากหนึ่ง ก็เริ่มมีภาพยนตร์ที่ผลิตขึ้นเพื่อตอบสนองอุดมการณ์ทางการเมืองในลักษณะโฆษณาชวนเชื่อ (propaganda film) จวบจนสงครามโลกครั้งที่สองและสงครามเย็น จนกระทั่งการถือกำเนิดของการเคลื่อนไหวทางสังคม (new social movement) ในทศวรรษ 1960 คือ การต่อสู้สิทธิสตรี ชนชั้น เชื้อชาติ และอื่นๆ การยุติสงครามเย็น วิกฤติตะวันออกกลาง

การปฏิวัติของอาหรับสปริง เหล่านี้ส่งผลต่อทั้งระบบอุตสาหกรรมภาพยนตร์ และตัวเนื้อหาของภาพยนตร์ ที่มีนัยทางการเมืองทั้งโดยตรงและโดยอ้อม

แนวทางที่สี่ ภาพยนตร์ตามมิติผู้ชม อาจเป็นมิติที่ไม่ได้รับการเน้นหนักเท่าที่ควร ส่วนหนึ่งอาจเนื่องมาจากการเติบโตของความสนใจมิติผู้ชมกับแวดวงภาพยนตร์ในอดีตอาจมีไม่มากนัก แต่จากอิทธิพลของสำนักวัฒนธรรมศึกษา (cultural studies) ที่ตอกย้ำความสำคัญของการวิเคราะห์ผู้ชม ทำให้การศึกษาภาพยนตร์ต้องหมุนกลับมาให้ความสนใจผู้ชมเพิ่มขึ้นจากเดิมที่มุ่งเน้นไปที่ตัวผู้ผลิต (ศิลปิน) อุตสาหกรรม และตัวเนื้อหาภาพยนตร์ การศึกษาผู้ชมภาพยนตร์สามารถมองได้ตั้งแต่มวลชน (mass) ที่ไม่ประสีประสา หรือเป็นเพียงปลายทางการผลิตภาพยนตร์ ไปจนถึงผู้ชมที่มีศิลปะในการเรียนรู้และรับชมภาพยนตร์ และที่สำคัญ ในกรณีของภาพยนตร์โลก คำถามหลักก็คือ ผู้ชมจะดูและเข้าใจภาพยนตร์โลก (ที่ไม่ใช่ของประเทศตนได้อย่างไร) หรือการดูดาราผู้กำกับที่มาจากต่างประเทศจะรู้สึกอย่างไร และรวมไปถึงการที่ผู้ชมเกิดการพลัดถิ่นที่ (diaspora) หรืออพยพจากประเทศหนึ่งสู่อีกประเทศหนึ่ง จะยังคงติดตามและรับชมภาพยนตร์ในประเทศต้นกำเนิดของตนหรือไม่ อย่างไร

จากแนวทางทั้ง 4 ประการข้างต้น อย่างน้อยถือเป็นทฤษฎีที่อยู่เบื้องหลังการมองภาพยนตร์โลกที่เชื่อมร้อยเข้าด้วยกันมากกว่าการมองภาพยนตร์ตามเส้นทางทางประวัติศาสตร์ (ดังหนังสือเล่มที่สอง) และที่สำคัญคือ ทำให้ภาพยนตร์โลกมิได้ถูกมองแยกเป็นชาติ (ดังหนังสือเล่มแรก) หรือภาพยนตร์ชาติ (national cinema) ที่ค่อนข้างผูกติดกับความเป็นชาตินิยม จนอาจเกิดอคติการยกย่องศิลปะหรือผลงานของตนเอง แต่กลายเป็นว่า ภาพยนตร์มีการเชื่อมโยงทั้งศิลปะ อุตสาหกรรม สังคม และแม้แต่ผู้ชมก็แลกเปลี่ยนกันดู

ยิ่งไปกว่านั้น จากทฤษฎีดังกล่าวทำให้เห็นการจัดกลุ่มภาพยนตร์โลกเพื่อความง่ายในการศึกษาอย่างน้อยเป็น 4 กลุ่ม คือ กลุ่มภาพยนตร์อุตสาหกรรม กลุ่มภาพยนตร์ศิลปะ กลุ่มภาพยนตร์ที่สาม (Third cinemas) กลุ่มภาพยนตร์คนกลุ่มน้อยในประเทศใหญ่ (sub-state cinemas)

กลุ่มแรก ภาพยนตร์อุตสาหกรรม เป็นกลุ่มภาพยนตร์ที่มุ่งเน้นการขายและผลกำไรเป็นหลัก ประเทศที่เป็นต้นแบบคือสหรัฐอเมริกา และแพร่กระจายสู่ประเทศอื่นๆ ทั้งในยุโรป โลกที่สาม และแม้กระทั่งประเทศสังคมนิยม เช่น จีน รัสเซีย เวียดนาม ตั้งแต่ช่วงหลังปฏิรูปประเทศสังคมนิยม ที่เน้นการเปิดประเทศด้านเศรษฐกิจจากรัสเซีย ก็ยังใช้แนวทางอุตสาหกรรมเพื่อให้ภาพยนตร์ของตนดำรงอยู่ได้

กลุ่มที่สอง ภาพยนตร์ศิลปะ จะเป็นกลุ่มภาพยนตร์ที่เน้นศิลปะ หากเป็นแนวคิดศิลปะแบบเดิมก็มักจะเป็นประเทศในแถบยุโรป (เช่น ฝรั่งเศส เยอรมนี อิตาลี) แต่ทว่า เมื่อแนวคิดศิลปะคลี่คลายดังที่อธิบายข้างต้น กลุ่มภาพยนตร์ศิลปะก็ยังสามารถกินความไปได้ถึงแม้กระทั่งกรณีของสหรัฐอเมริกา ที่มีกลุ่มศิลปินแนวหน้าเข้าไปทำภาพยนตร์ หรือประเทศกลุ่มสังคมนิยมก็มีศิลปะของตนเอง ดังเช่น socialist film และอาจนับรวมไปถึงศิลปะของภาพยนตร์ในโลกที่สาม ที่มีเอกลักษณ์บางอย่างเฉพาะตัว เช่น Masala film ของประเทศอินเดีย ที่ผสมสีสันของศิลปะที่หลากหลายประดุจเครื่องเทศของอินเดียเข้าไปในภาพยนตร์

กลุ่มที่สาม ภาพยนตร์ที่สาม (Third cinemas) เป็นภาพยนตร์ที่อยู่บนเงื่อนไขด้านการต่อสู้ทางการเมืองการปกครอง ภาพยนตร์กลุ่มนี้มักจะเกิดบนพื้นที่แห่งอำนาจของรัฐแบบอำนาจนิยม ทำให้ศิลปินผู้ผลิตภาพยนตร์หันมาใช้ภาพยนตร์เพื่อเป็นเครื่องมือที่ช่วยในการต่อสู้ วิพากษ์วิจารณ์รัฐ หนึ่งในกลุ่มภาพยนตร์นี้ก็คือ ภาพยนตร์ในประเทศแถบลาตินอเมริกา นอกจากนั้นภาพยนตร์กลุ่มนี้ยังกินความหมายไปถึงการต่อสู้กับโลกจักรวรรดินิยมเดิมที่ครอบงำตนเองได้อีกด้วย ทั้งนี้ก็เนื่องจากประเทศแถบลาตินอเมริกามักจะถูกครอบงำจากจักรวรรดินิยมเดิม (อันได้แก่ สเปน โปรตุเกส) ทำให้ภาพยนตร์กลุ่มนี้ก็ต้องลุกขึ้นมาต่อสู้ ทั้งในด้านเนื้อหา และรูปแบบ หรือศิลปะภาพยนตร์ของตนเอง ดังเช่นแนวคิด Magic Realism

กลุ่มที่สี่ ภาพยนตร์คนกลุ่มน้อยในประเทศใหญ่ (sub-stage cinemas) ภาพยนตร์กลุ่มนี้อยู่บนฐานคิดเดียวกันกับกลุ่มที่สาม นั่นก็คืออำนาจรัฐ แต่กรณีนี้กลับมองว่า ในบางประเทศที่เป็นประเทศขนาดใหญ่กลับมีรัฐย่อยๆ แฝงตัวอยู่

ด้วย และบ่อยครั้งเกิดความขัดแย้งและไม่ลงรอยระหว่างประชากรส่วนใหญ่กับประชากรส่วนน้อย ภาพยนตร์กลุ่มนี้มักจะผลิตโดยคนกลุ่มน้อยในประเทศใหญ่ จึงมีเป้าหมายเพื่อต้องการแสดงออกให้เห็นถึงอัตลักษณ์ศักดิ์ศรีของตนเอง โดยอาจใช้ภาษาถิ่นหรือภาษาของคนกลุ่มน้อย วัฒนธรรมของคนกลุ่มน้อย ตัวอย่าง เช่น ชาวโอกินาวาในประเทศญี่ปุ่น ชาวอะบอริจินในออสเตรเลีย ภาพยนตร์เวลส์ (Welsh cinemas) เป็นต้น

การจัดกลุ่มภาพยนตร์ออกเป็น 4 กลุ่มนี้ จะเห็นได้ว่า อาจมิได้มอง “ประเทศ” เป็นหลัก หรืออีกนัยหนึ่งก็คือ ในแต่ละประเทศก็อาจมีการผสมผสานการเป็นทั้งกลุ่มที่หนึ่ง อุตสาหกรรม กลุ่มที่สอง ศิลปะ และในเวลาเดียวกันก็อาจมีการต่อสู้ต่อรัฐ และคนกลุ่มน้อยในประเทศใหญ่ก็เป็นได้ แนวคิดนี้อาจต่างไปจากการมองภาพยนตร์โลกในอดีต ที่หากจัดกลุ่มประเทศโลกที่หนึ่ง หรือประเทศอุตสาหกรรม เช่น สหรัฐอเมริกา ก็อาจมิได้มองว่า ภาพยนตร์ในประเทศนี้มีมิติเชิงศิลปะ หรือในทางกลับกัน การจัดกลุ่มภาพยนตร์ยุโรป เช่น ฝรั่งเศส ก็มักจะยกย่องว่า มีคุณค่าเชิงศิลปะ แต่กลับมิได้มองว่า ในเวลาเดียวกันภาพยนตร์ฝรั่งเศสก็มีมิติอุตสาหกรรมไม่แพ้กัน เช่นเดียวกันกับการพิจารณาภาพยนตร์ไทยก็อาจตั้งคำถามได้ว่า เป็นภาพยนตร์ที่เป็นอุตสาหกรรมอย่างเดียว หรืออาจมีนัยทางศิลปะได้ด้วยหรือไม่ และเช่นเดียวกัน มีการต่อสู้ทางการเมืองผสมผสานเหมือนกับภาพยนตร์กลุ่มลาติน หรือในประเทศไทยมีคนกลุ่มน้อยที่พยายามสร้างภาพยนตร์ที่ธำรงอัตลักษณ์และศักดิ์ศรีของตนอีกหรือไม่

ถึงแม้ว่าหนังสือภาพยนตร์ทั้งสามเล่มนี้จะช่วยให้ความรู้พื้นฐานกับผู้เขียน (รวมถึงผู้สนใจ) ก็ตาม แต่ด้วยข้อจำกัดของพื้นที่หนังสือ ทำให้ภาพยนตร์บางประเทศก็อาจตกหล่นไปได้เช่นกัน ส่วนหนึ่งเนื่องจากภาพยนตร์ในประเทศเหล่านั้นเป็นประเทศที่มีขนาดเล็ก อุตสาหกรรมภาพยนตร์ไม่ได้เข้มแข็งมากนัก ความเข้าใจด้านบริบทสังคมวัฒนธรรมในประเทศดังกล่าวมีน้อย และที่สำคัญคือ การขาดนักวิชาการด้านภาพยนตร์ในแต่ละประเทศที่ศึกษา และเขียนเป็น “ภาษาอังกฤษ” เผยแพร่ออกมา ดังนั้น หากต้องการศึกษาภาพยนตร์โลกที่ลึกลงไป อาจต้องพึ่งพาหนังสือภาพยนตร์ในแต่ละประเทศหรือแต่ละภูมิภาคที่เจาะลึก

ลงไปอีกลำดับหนึ่ง แต่กระนั้นก็ตาม อย่างน้อยหนังสือทั้งสามเล่มข้างต้นก็ถือเป็นคู่มือเบื้องต้นที่จะช่วยนำทางการอ่านและเรียนรู้ภาพยนตร์โลกได้อย่างดี

บรรณานุกรม

กำจร หลุยยะพงศ์ (2547), *หนังอุษาคเนย์,* กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.

บุญรักษ์ บุญญะเขตมาลา (2533), *ศิลปะแขนงที่เจ็ด,* กรุงเทพฯ: เม็ดทราย.

Bergan, R. (2006), *Film,* London: Dorling Kindersley.

Hill, J. and Gibson, P. (2000), *World Cinema: Critical Approaches,* New York: Oxford University Press.

Kemp, P. (2011), *Cinema: The Whole Story,* London: Thames & Hudson.

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 สาขาย่อยท่าพระจันทร์
เลขที่บัญชี 114-2-05215-5

สถานที่จัดส่ง

☐ บ้าน ที่อยู่_____

_____

โทรศัพท์_____โทรศัพท์มือถือ_____

☐ ที่ทำงาน ที่อยู่_____

_____

โทรศัพท์_____โทรศัพท์มือถือ_____

โทรสาร_____E-mail_____

+++

กรุณากรอกรายละเอียดพร้อมส่งหลักฐานการชำระเงิน

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)
   - บทความสำรวจวิชา (Survey Article)
   - บทความวิจารณ์ (Review Article)
   - บทความทางวิชาการ (Theoretical Article)
   - รายงานสำรวจ (Survey Report)

   ทั้งนี้ ไม่รวมงานวิทยานิพนธ์ของผู้เขียนบทความ บทความประเภทงานแปล และเอกสารประกอบคำบรรยาย
2. ไม่เคยตีพิมพ์เผยแพร่ที่ใดมาก่อน และไม่อยู่ระหว่างรอการพิจารณาจากสำนักพิมพ์อื่น
3. หากเป็นงานวิจัยดีเด่นที่เคยตีพิมพ์มาก่อนแล้ว 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) และต้องจัดทำการอ้างอิงผลงานในเนื้อหาหรือบรรณานุกรมอย่างชัดเจน
2. **จริยธรรมของผู้อ่านประเมินบทความ** การอ่านประเมินต้นฉบับบทความในวารสารวิชาการ *วารสารศาสตร์* เป็นการประเมินแบบปิด (blind evaluation) ผู้ประเมินจักต้องไม่เปิดเผยผลการประเมินของตนต่อสาธารณะ และให้ถือว่าการประเมินดังกล่าวเป็นความลับ
3. **จริยธรรมของกองบรรณาธิการ** กองบรรณาธิการมีความรับผิดชอบวารสารวิชาการ *วารสารศาสตร์* ให้ตรงตามกำหนดและวาระในการตีพิมพ์

การเขียนเอกสารอ้างอิงและบรรณานุกรม

- **การอ้างอิงในบทความ** กรณีผู้เขียนต้องระบุแหล่งที่มาของข้อมูลในเนื้อหาบทความ ให้ใช้วิธีการอ้างอิงในส่วนของเนื้อเรื่องแบบนาม-ปี (author-date in text citation) โดยระบุชื่อผู้แต่งที่อ้างอิง (ถ้าเป็นคนไทยระบุทั้งชื่อและนามสกุล ส่วนต่างชาติใช้ระบุเพียงชื่อสกุลเท่านั้น) พร้อมปีที่พิมพ์เอกสาร และอ้างอิงไว้ข้างหน้าหรือข้างหลังข้อความเพื่อบอกแหล่งที่มาของข้อความนั้น และควรระบุเลขหน้าของเอกสารที่อ้างอิงไว้ด้วย กรณีที่อ้างมาแบบคำต่อคำ ต้องระบุเลขหน้าของเอกสารที่อ้างอิงทุกครั้ง
- **การอ้างอิงท้ายบทความ** หากมีการอ้างอิงในบทความ ให้จัดทำรายการเอกสารอ้างอิงเป็นบรรณานุกรม (bibliography) ท้ายเรื่องไว้ด้วย โดยรวบรวมเอกสารทั้งหมดที่ผู้เขียนอ้างอิงในบทความ ในการเขียนบทความให้จัดเรียงรายการตามลำดับตัวอักษรผู้แต่งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ โดยใช้รูปแบบการเขียนเอกสารอ้างอิงแบบ APA (American Psychology Association) ดังตัวอย่างต่อไปนี้

1. หนังสือ

ชื่อผู้แต่ง, (ปีที่พิมพ์), *ชื่อเรื่อง*, ครั้งที่พิมพ์ (ถ้ามี), สถานที่พิมพ์: สำนักพิมพ์.

กิติมา สุรสนธิ (2548), *ความรู้ทางการสื่อสาร*, พิมพ์ครั้งที่ 4, กรุงเทพฯ: คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.

พิศิษฐ์ ชวาลาธวัช และคณะ (2539), *การรายงานข่าวชั้นสูง*, กรุงเทพฯ: ดอกหญ้า.

สุวรรณา สถาอานันท์ และเนื่องน้อย บุณยเนตร (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 ทองพุ่มพฤกษา (2561), "การนำเสนอภาพความเป็นแม่ในหนังสือเด็กในประเทศไทย", *วารสารศาสตร์*, 11(2): 113-160.

2.2 บทความ ข่าว หรือคอลัมน์จากหนังสือพิมพ์

ชื่อผู้เขียน (ปีที่พิมพ์), "ชื่อบทความหรือชื่อหัวข้อในคอลัมน์", *ชื่อหนังสือพิมพ์*, วันที่/เดือน: เลขหน้า.

สุจิตต์ วงษ์เทศ (2548), "กระทะปฏิวัติอาหารไทย", *มติชน*, 22 กันยายน: 34.

2.3 บทความในหนังสือรวมเล่ม

ชื่อผู้เขียน (ปีที่พิมพ์), "ชื่อบทความ/งานเขียน", ใน ชื่อผู้แต่งหนังสือ (บ.ก.), *ชื่อเรื่องหนังสือ,* ครั้งที่พิมพ์ (ถ้ามี), สถานที่พิมพ์: สำนักพิมพ์.

ภัทธีรา สารากรบริรักษ์ (2558), "ธุรกิจเพลง", ใน สมสุข หินวิมาน และคณะ (บ.ก.), *ธุรกิจสื่อสารมวลชน*, กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.

3. รายงานการวิจัย วิทยานิพนธ์ หรือสารนิพนธ์

ชื่อผู้วิจัย (ปีที่พิมพ์), *ชื่อรายงานวิจัย วิทยานิพนธ์ หรือสารนิพนธ์*, สถาบันต้นสังกัดหรือรายละเอียดของระดับวุฒิปริญญาของรายงานวิจัยดังกล่าว.

ไวยวุฒิ วุฒิอรรถสาร (2556), *การสื่อสารกับการสร้างอัตลักษณ์ของคนหูหนวกไทย*, วิทยานิพนธ์ปริญญาดุษฎีบัณฑิต สาขาสื่อสารมวลชน คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.

4. เอกสารที่ไม่เป็นเล่ม เช่น เอกสารประกอบการสอน เอกสารอัดสำเนา แผ่นพับ

ให้ผู้เขียนระบุคุณลักษณะของสิ่งพิมพ์ดังกล่าวไว้ท้ายการอ้างอิง เช่น

คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ (2561), *รายงานผลการดำเนินงานของหลักสูตรวารสารศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาสื่อสารมวลชน (ปรับปรุง พ.ศ. 2559)*, เอกสารอัดสำเนา.

5. ข้อมูลออนไลน์ หรือสารสนเทศบนอินเทอร์เน็ต

ให้ระบุข้อมูลจากหนังสือ บทความ หรือเนื้อหาที่อ้างอิง จากนั้นตามด้วยแหล่งที่มาและวันเดือนปีที่สืบค้นจากฐานข้อมูลออนไลน์ ดังตัวอย่าง

ระพีพรรณ พัฒนาเวช และคณะทำงานห้องสมุดไทยคิด (มปป.), *คู่มือการคัดเลือกหนังสือสำหรับเด็กแต่ละวัย*, สืบค้นเมื่อ 15 ตุลาคม 2560, จาก 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

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. 2565
โทรศัพท์ 0-2564-3104 ถึง 6
โทรสาร 0-2564-3119
http://www.thammasatprintinghouse.com