

MIDL for Inclusive เยาวชนพลเมืองเท่ากันสื่อ เพื่อสร้างเมืองของทุกคน

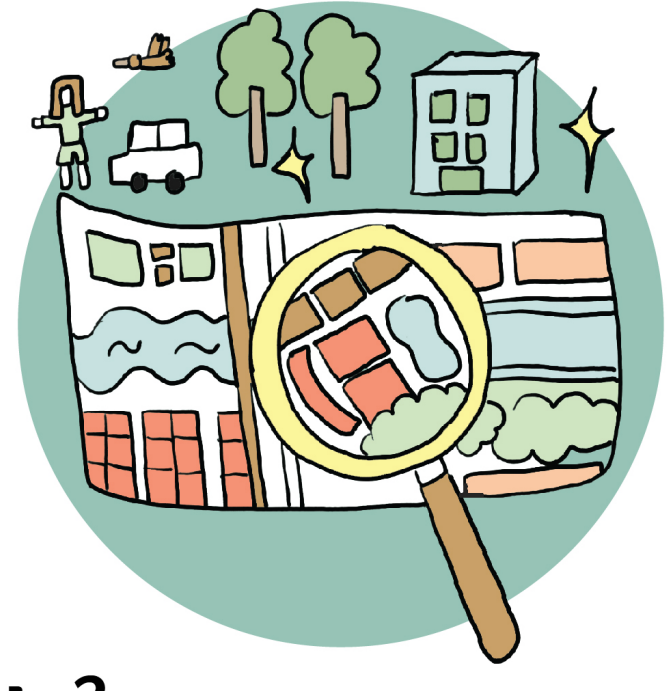
คุณเข้มพร วิจารณ์ราพันธ์
ผู้จัดการสถาบันสื่อเด็กและเยาวชน (สสย.)

เยาวชนสร้างเมือง



กระบวนการ

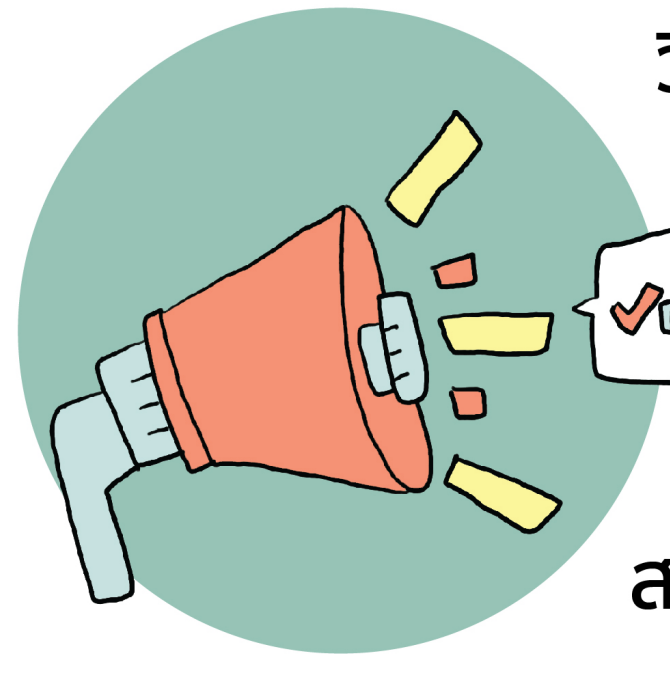
1. สำรวจเมืองด้วยมุมมองใหม่



เข้าใจความหลากหลาย

2

สื่อสารเพื่อแก้ปัญหา



วิเคราะห์

ออกแบบการสื่อสาร

สร้างพื้นที่สื่อสาร

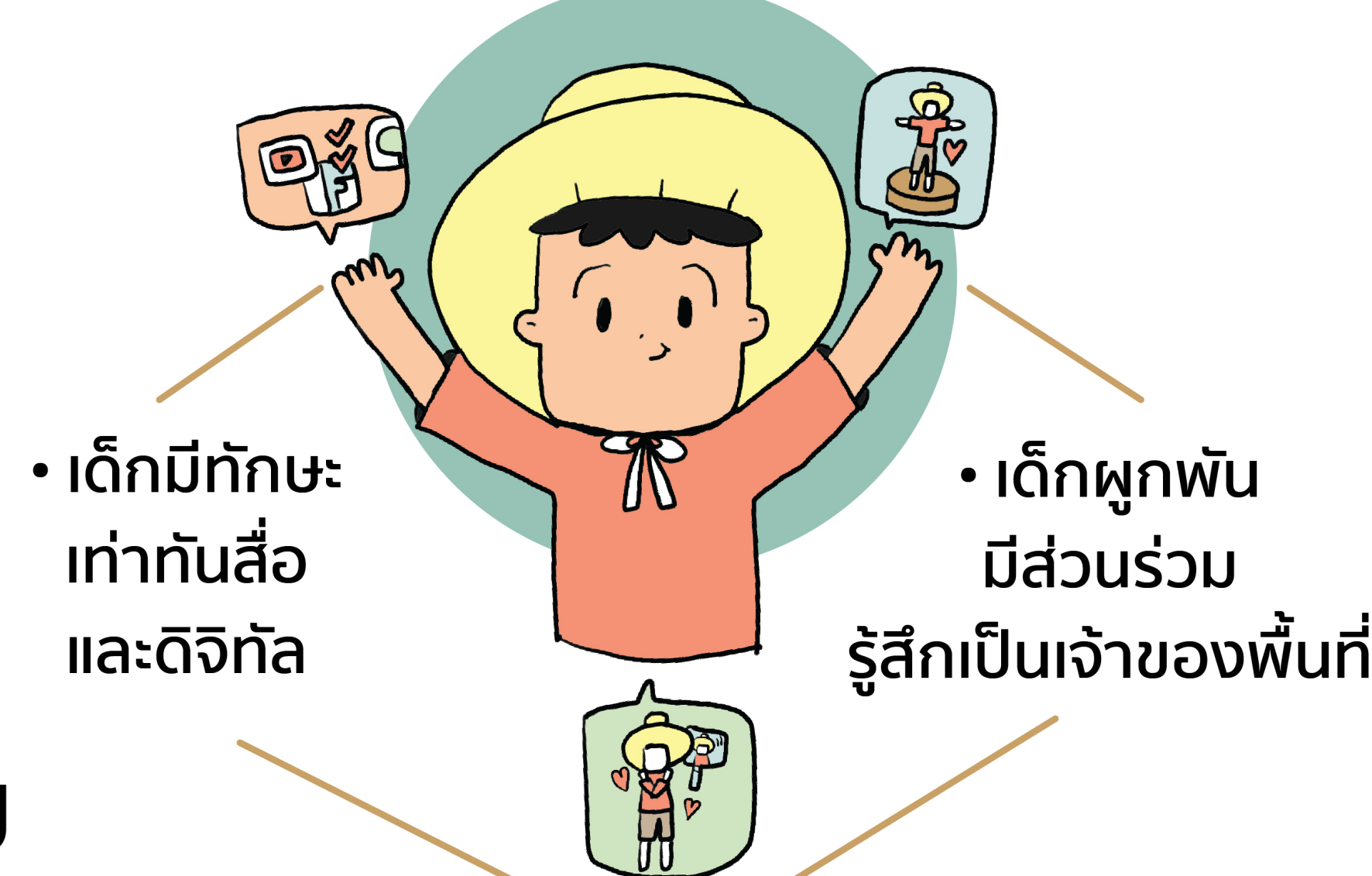
เป้าหมาย
ออกแบบพื้นที่
ที่อยู่ร่วมกันด้วยความสุข



3

ชุมชนมีความเข้มแข็ง
ออกแบบและแก้ไขได้ด้วยตนเอง

พลัฟฟอร์ม



• เด็กมีทักษะเท่ากันสื่อและดิจิทัล

• เด็กผูกพันมีส่วนร่วมรู้สึกเป็นเจ้าของพื้นที่

• เด็กรู้สึกมีคุณค่าในตนเอง
ทราบว่าตนเองมีศักยภาพ
ขับเคลื่อนชุมชนได้

ปัจจัยที่เกี่ยวข้อง

ปัจจัยความสำเร็จ



ปัจจัยขัดขวาง



“เราเชื่อว่าเด็กทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงได้”

เข้มพร วิจารณ์ราพันธ์ ผู้จัดการสถาบันสื่อเด็กและเยาวชน (สสย.)

สสย. (สถาบันสื่อเด็กและเยาวชน) มีบทบาทพัฒนาระบบสื่อเด็กเยาวชน กระบวนการเท่ากันสื่อ การสร้างสรรค์และเผยแพร่สื่อที่มีคุณภาพ โดยผ่านกระบวนการมีส่วนร่วมของทุกภาคส่วน นำสู่การสร้างสรรค์พลเมืองต้นรู้ มีความฉลาดรู้ด้านสื่อและสุขภาวะ ตลอดระยะเวลาที่ผ่านมาเรามีบทเรียนที่เด็กเยาวชนสามารถเปลี่ยนพื้นที่เล็กๆ จนนำไปสู่การเปลี่ยนชุมชนได้ เราจึงขยับมองภาพใหญ่ขึ้นคือ “เมือง” ซึ่งเป็นปัจจัยสำคัญที่มีอิทธิพลต่อการสร้างสุขภาวะของผู้คน

สสย.ทำงานเรื่อง MDIL (Media Information and Digital Literacy) ซึ่งเป็นกระบวนการ เป็นเครื่องมือที่สร้างความสามารถให้เด็กเยาวชนเป็นพลเมืองที่ร่วมสร้างสรรค์สังคมที่เท่าเทียมกัน ซึ่งการเท่ากันสื่อสารสนเทศนั้น ไม่ใช่แค่การรู้จักการใช้เทคโนโลยีและเท่าทัน แต่เด็กเยาวชนต้องเห็นว่าสื่อ ข่าวสารนั้นมีอิทธิพลอย่างไรต่อความคิด ความเชื่อ ต่อวิถีชีวิต สามารถสร้างสรรค์ชิ้นใหม่ เพื่อทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงที่ดีต่อตนเอง ชุมชน สังคมได้

เราเป็นสมาชิกเครือข่ายหลายๆ แห่งรวมถึงระดับสากล เคยได้รับรางวัลภาคประชาสังคมที่ทำงานด้าน MDIL เมื่อ 5 ปีที่ผ่านมาจาก Unesco ทุกปีทั่วโลกจะมีงานรณรงค์สัปดาห์ MIDL และเรื่อง Inclusive City เป็นหนึ่งในประเด็นที่ถูกเลือกมาสื่อสาร มองในมุมว่าการรู้เท่าทันสื่อสามารถเปลี่ยนเมืองได้อย่างไร สสย.เห็นว่าประเด็นนี้สอดคล้องกับเมืองเรา จึงนำประเด็นนี้มาทำงาน 5 ปีแล้ว ใช้เป็นเครื่องมือให้เด็กเยาวชนนำไปพัฒนาเปลี่ยนแปลงเมืองเปลี่ยนแปลงพื้นที่เปลี่ยนแปลงชุมชนที่เขาอยู่ เขาอยากอยู่ในเมืองแบบไหนสุขภาวะที่ดีที่สามารถออกแบบได้อย่างไรโดย “หัวใจของการร่วมออกแบบเพื่อให้เมืองเป็นที่ที่ทุกคนอยากอยู่และมีความสุข”

กระบวนการอย่างไร

สำรวจและมองเมืองด้วยมุมมองใหม่ (เพื่อการเข้าถึงข้อมูล) เด็กและเยาวชนต้องสำรวจเมือง สำรวจชุมชนแล้วทำแผนที่ชุมชนหรือเมือง (Mapping) ว่ามีจุดไหนที่ยังไม่ถูกนับรวม ยังมีคนบางกลุ่มที่ถูกกีดกันออกไป ไม่ได้ได้รับการยอมรับถูกมองเป็นคนชายขอบ สำรวจด้วยสายตาที่มีมุมมองใหม่มองเห็นความหลากหลายของปัญหา มองสิ่งที่อยากให้เกิดขึ้น มองเห็นด้านดีมองเห็นความหลากหลายที่มีอยู่รอบตัว คนหลายวัยชาติพันธุ์ที่หลากหลาย วัฒนธรรมที่แตกต่างผ่านอาหาร การแต่งกายผ่านวิถีชีวิตความเป็นอยู่

วิเคราะห์ และสร้างสรรค์การสื่อสารเพื่อแก้ปัญหา เมื่อได้ข้อมูลจากพื้นที่ก็นำมาวิเคราะห์ออกแบบสื่อแบบไหนสื่อสารอย่างไร เพื่อแก้ปัญหาทั้งในมิติของพื้นที่ วัฒนธรรม สังคมและสิ่งแวดล้อม

เพราะการเปิดพื้นที่ให้สื่อสารกันจะสร้างให้เกิดความร่วมมือ เมื่อเด็กเข้าถึงชุมชนเข้าถึงข้อมูลที่แท้จริงเขาจะรู้สึกว่าเป็นส่วนหนึ่ง ซึ่งสิ่งเหล่านี้นำไปสู่ความคิดสร้างสรรค์ในการผลิตสื่อ ออกแบบการสื่อสาร ออกแบบกิจกรรมหรือเปิดพื้นที่ให้เกิดการปะทะสังสรรค์ทางความคิดกัน เพื่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงชุมชนให้ดีขึ้น

พลัฟฟอร์มที่น่าภูมิใจ

เด็กมีทักษะเท่ากันสื่อและดิจิทัล คือการที่เขาได้เข้าถึงข้อมูลที่แท้จริง รับรู้บริบทของชุมชนของเมืองรอบตัว ซึ่งจะทำให้เกิดความเข้าใจปัญหา นำไปสู่การคิดวิเคราะห์ สร้างสรรค์สื่อหรือกิจกรรมเพื่อสร้างการเปลี่ยนแปลงได้

เด็กผูกพัน มีส่วนร่วม มีความรู้สึกการเป็นเจ้าของ จากการศึกษาปัญหาในพื้นที่รู้ว่าตัวเองมีคุณค่าและมีความสามารถเป็นส่วนหนึ่งในการแก้ปัญหาและสร้างสิ่งดีๆ ให้เกิดขึ้นในชุมชน ในพื้นที่และในสังคมได้ รู้สึกถึงการเป็นพลเมืองที่มีส่วนร่วม แก้ปัญหาได้ ซึ่งในพื้นที่ที่เราทำงาน เด็กเข้ามามีส่วนร่วม มีบทบาท แม้อันสถานการณ์ช่วงโควิดเห็นชัดมากกว่าเด็กมีศักยภาพที่จะช่วยเหลือชุมชนได้ในหลายๆ เรื่อง

เกิดเครือข่ายที่มีประสิทธิภาพ เพื่อแบ่งปัน ช่วยเหลือกันและกันในมิติต่างๆ

ชุมชนเข้มแข็ง ชุมชนมีองค์ประกอบที่พร้อมในการเผชิญวิกฤตใหม่ได้ ซึ่งความเข้มแข็งนี้เกิดจากการที่เราทำโครงการต่อเนื่องในแต่ละพื้นที่เป็นระยะเวลา 2-3 ปี เราจะเริ่มเห็นการเปลี่ยนแปลงชุมชนมีความสามารถในการจัดการปัญหาด้วยวิธีการใหม่ๆ มีการออกแบบการแก้ปัญหาในเชิงบวกและสร้างสรรค์ เด็กเยาวชนเติบโตเป็นแกนนำได้

อุปสรรคทำให้เกิดวิธีการใหม่

1. สถานการณ์โควิด-19 ทำให้ต้องปรับแผน จากที่เดินสำรวจเมืองก็เปลี่ยนการสำรวจแบบออนไลน์ บางกิจกรรมที่ต้องรวมกลุ่มกัน เคยจัดเป็นตลาดนัดก็ปรับเป็นตลาดนัดหน้าบ้านตัวเองแทน
2. บางพื้นที่ยังไม่เข้าถึงข้อมูลและได้รับข้อมูล ข่าวสารไม่ถูกต้องก็เกิดการออกแบบการสื่อสารเพื่อสร้างความเข้าใจและลดอคติต่อกัน
3. การเข้าถึงเทคโนโลยี โดยเฉพาะกลุ่มคนที่ถูกกล่ละเลยมีความเหลื่อมล้ำ ซึ่งชุมชนแก้ปัญหาด้วยการใช้สื่อบุคคล สื่อด้านวัฒนธรรม ทั้งศิลปะ หนังสือทำมือ กิจกรรมต่างๆ เข้ามาช่วยสื่อสารในชุมชนสร้างความเข้าใจ

ความสำเร็จนับมีที่มา

ชุมชนร่วมมือ ชุมชนมีองค์ประกอบที่พร้อมในการเผชิญวิถีใหม่ได้ ซึ่งความเข้มแข็งนี้ เกิดจากการที่พื้นที่ทำโครงการต่อเนื่องมาเป็นระยะเวลา 2-3 ปี เราจะเห็นการเปลี่ยนแปลง ชุมชนมีความร่วมมือสามารถในการจัดการปัญหา เด็กเยาวชนมีส่วนร่วมในชุมชน

การเปิดพื้นที่ให้คนมาพบปะ พูดคุย แลกเปลี่ยนความคิด ในทางทฤษฎีการปะทะสังสรรค์ที่หลากหลายทำให้เกิดจุดตัดของความคิด ยังมีกิจกรรมสร้างสรรค์ที่หลากหลาย เปิดกว้าง ให้คนมีพื้นที่ มีส่วนร่วมจะทำให้เกิดจุดตัดของความคิด คนจะได้เรียนรู้และมีวิธีแก้ปัญหาใหม่ๆ

การออกแบบรูปแบบกิจกรรมและการสื่อสาร ไม่ติดกรอบเดิม มีพลังเชิงบวก เชื่อมั่นในการเปลี่ยนแปลงและเกิดสิ่งใหม่ มองหาวิธีการสร้างสรรค์ แม้จะเป็นเรื่องเล็กน้อยคิดว่าเล็กน้อยถ้านำมาสร้างคุณค่าและความหมายใหม่ แต่มันก็อาจจะช่วยแก้ปัญหาได้

เชื่อมั่นในเด็กเยาวชน คนรุ่นใหม่ เด็กรุ่นใหม่มีความคิดสร้างสรรค์ เราทำให้เขาเป็นข้อต่อเชื่อมร้อยประวัติศาสตร์ระหว่างปัจจุบันกับอนาคต นี่ก็เป็นอีกหนึ่งหัวใจของการออกแบบเมืองให้มีสุขภาวะเราต้องทำให้เด็กมี Passion มีความรู้สึกร่วม เปิดพื้นที่ มี Platform ที่เขารู้สึกมีส่วนร่วม มีการสะท้อนกลับการถอดบทเรียน มีกระบวนการ แลกเปลี่ยนเรียนรู้ เสริมประสบการณ์ เติมเต็มให้เขาในส่วนเหล่านี้ เขาจะเป็นเจ้าของชุมชนร่วมสร้างสังคม

บทสรุป

โลกมีความซับซ้อนมากขึ้นทั้งปัจจุบันและอนาคต เราไม่สามารถคาดเดาได้แล้วว่าจะเผชิญวิถีใดในรูปแบบไหนอีกบ้าง จึงทำให้เราอยู่ในกรอบเดิมไม่ได้อีกต่อไป รอพึ่งพิงคนอื่น รอให้คนอื่นเข้ามาช่วยจัดการปัญหาไม่ได้ ทุกคนต้องออกแบบชีวิตตัวเอง เราอยากมีชีวิตแบบไหน อยากอยู่ในเมืองแบบไหน เราต้องมีโครงการชีวิต หรือ Life Project ขณะเดียวกันเราไม่สามารถอยู่ได้โดยลำพัง เราเป็นส่วนหนึ่งของชุมชน ของเมืองเราต้องร่วมมือกับคนอื่น ช่วยกันออกแบบชุมชน ออกแบบเมือง สร้างเมืองที่มีสุขภาวะร่วมกัน

