สสย.
มูลนิธิส่งเสริมสื่อเด็กและเยาวชน
สถาบันสื่อเด็กและเยาวชน

เท่าทันสื่อ
สร้างเมืองด้วยมือของทุกคน
MIDL for Inclusive Cities

โสภิดา วีรกุลเทวัญ

• • •

สถาบันสื่อเด็กและเยาวชน มูลนิธิส่งเสริมสื่อเด็กและเยาวชน (สสย.)
โดยการสนับสนุนจาก สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (สสส.)

A5_□□□□□□□□□□□□.indd 1 3/23/2563 BE 4:35 PM

เท่าทันสื่อ
สร้างเมืองด้วยมือของทุกคน
MIDL for Inclusive Cities

โสภิดา วีรกุลเทวัญ

จัดพิมพ์โดย
สถาบันสื่อเด็กและเยาวชน
ภายใต้ มูลนิธิส่งเสริมสื่อเด็กและเยาวชน (สสย.)
โดยการสนับสนุนจาก
สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (สสส.)
•
พิมพ์ครั้งแรก
จำนวน 2,000 เล่ม
•
พิสูจน์อักษร : พจนา อาภานุรักษ์
ศิลปกรรม : อรสุมน ศานติวงศ์สกุล
พิมพ์ที่ : บริษัท วอล์ค ออน คลาวด์ จำกัด
•
ข้อมูลทางบรรณานุกรมของสำนักหอสมุดแห่งชาติ
โสภิดา วีรกุลเทวัญ.
เท่าทันสื่อ : สร้างเมืองด้วยมือของทุกคน MIDL for Inclusive Cites.
กรุงเทพ: สถาบันสื่อเด็กและเยาวชน. 2563. 165 หน้า
ISBN 978-616-93538-0-5

คำสำคัญ : สำหรับข้อมูลบรรณานุกรม
1. เท่าทันสื่อ เท่าทันข้อมูลข่าวสาร เท่าทันดิจิทัล
2. สิทธิที่จะอยู่ในเมือง
3. เมืองที่นับรวมทุกคน

คำนำ

สถาบันสื่อเด็กและเยาวชน (สสย.) และภาคีเครือข่ายที่ทำงานเรื่องเมือง ภายใต้การสนับสนุนของสำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (สสส.) จัดทำโครงการ MIDL for Inclusive Cities : สร้างเมืองของทุกคน เกิดขึ้นจากการให้ความสำคัญกับแนวคิดเรื่องการเสริมสร้างทักษะเท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล หรือ Media Information and Digital Literacy-MIDL เพื่อนำไปสู่การสร้างพลเมืองประชาธิปไตย

ในปี 2559 ยูเนสโกมอบรางวัลแก่ สสย.ในฐานะองค์กรทำงานส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ และนำมาสู่การเข้าร่วมเป็นภาคีในการจัดงานประจำปี MIL Week ครั้งแรกในประเทศไทยนับตั้งแต่ปี 2560 เป็นต้นมา โดยในปี 2561 ยูเนสโกจัด Global MIL Week 2018 ภายใต้หัวข้อ Media and Information Literate Cities : Voices, Power and Change Makers ทำให้สสย .สนใจประเด็นเรื่องการเท่าทันสื่อฯ ที่เชื่อมโยงกับวาระว่าด้วยเรื่องเมือง แนวคิดดังกล่าวเกิดขึ้นภายใต้บริบทในปัจจุบันที่เมืองต่าง ๆ ทั่วโลกได้รับประโยชน์มหาศาลจากการปฏิวัติดิจิทัล รวมถึงการริเริ่มในเรื่องสมาร์ทซิตี้ที่บ่อยครั้งมักลดบทบาทของ “ตัวตนพลเมือง”

สสย.บูรณาการแนวความคิดข้างต้นเข้ากับบริบทในสังคมไทยและพัฒนาสู่โครงการ MIDL for Inclusive Cities : สร้างเมืองของทุกคน โดยคำนึงถึงหัวใจสำคัญของการเสริมสร้างศักยภาพของพลเมือง ได้แก่ การให้ความสำคัญกับการเข้าถึงข้อมูลข่าวสาร เทคโนโลยีและสื่อ ซึ่งนับว่าเป็นประเด็นที่ไม่ควรละเลย

ในช่วงสองปี ระหว่างปี 2561-2562 สสย.ยังคงขับเคลื่อนเรื่องนี้ต่อเนื่อง ใช้วิธีการทำงานแบบมีส่วนร่วมกับเครือข่ายที่ทำงานด้านการศึกษาพลเมือง กลุ่มคนทำงานด้านเมืองทั้งที่เป็นนักวิชาการในสถาบันการศึกษา นักกิจกรรมทางสังคม เพื่อวางกรอบการทำงานร่วมกัน ในการพัฒนากิจกรรมและโครงการต่าง ๆ ทั่วทุกภูมิภาคของประเทศ

การนำเสนอข้อมูลในหนังสือ เรื่อง *“เท่าทันสื่อ : สร้างเมืองด้วยมือของทุกคน MIDL for Inclusive Cites”* โดยคุณโสภิดา วีรกุลเทวัญ ผู้เขียนหนังสือเรื่องเท่าทันสื่อ : อำนาจในมือพลเมืองดิจิทัล ที่ สสย.จัดพิมพ์เผยแพร่ครั้งแรกในปี 2561 ได้กรุณารับเป็นบรรณาธิการและผู้เขียนหนังสือเล่มนี้ ผลงานการเขียนหนังสือ เกิดขึ้นจากการติดตามกิจกรรมของโครงการย่อยตลอดระยะเวลาสองปีที่ผ่านมา การนำเสนอประสบการณ์ในต่างประเทศ การทบทวนวรรณกรรมที่เกี่ยวข้องกับแนวคิดในเรื่องเมืองและพลเมือง

ดิฉันเห็นว่า บทเรียนที่มีความหลากหลายของแต่ละพื้นที่ตลอดช่วงระยะเวลาที่ผ่านมา ได้ก่อให้เกิดการแลกเปลี่ยนแนวคิด ความเห็นและมุมมองตลอดจนการทดลองใช้เครื่องมือต่าง ๆ ในกระบวนการ MIDL for Inclusive Cities อย่างหลากหลาย ซึ่งหนังสือเล่มนี้ได้รวบรวมนำเสนอไว้ น่าจะเป็นประโยชน์ต่อแวดวงการศึกษา ผู้ที่ทำงานด้านเด็กและเยาวชน ตลอดจนผู้ที่ทำงานในเรื่องเมือง เพื่อนำไปประยุกต์ใช้ในการเสริมสร้างทักษะการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลที่เชื่อมโยงกับวาระว่าด้วยเมืองและชุมชนที่พวกเราอาศัยอยู่เพื่อให้ทุกคนทุกกลุ่มเท่าทันความเปลี่ยนแปลงของเมืองและสามารถเป็นส่วนหนึ่งในการร่วมสร้างเมืองที่น่าอยู่และนับรวมทุกคนในสังคมของเราต่อไป

เข็มพร วิรุณราพันธ์
ผู้อำนวยการ
สถาบันสื่อเด็กและเยาวชน (สสย.)

สารบัญ

บทเกริ่นนำ 7

บทที่ 1 พลเมือง สิทธิที่จะอยู่ในเมือง และการนับรวมทุกคน 17

บทที่ 2 MIDL กับ สมาร์ทซิตี้ 33

บทที่ 3 MIDL ทักษะการเรียนรู้เรื่องราวด้วยสายตาใหม่ 51

บทที่ 4 Urban Jam นางเลิ้ง การสร้างพื้นที่เรียนรู้ของพลเมือง 69

บทที่ 5 Design Thinking เพื่อห้องเรียน โรงเรียนและชุมชนที่นับรวมทุกคน 87

บทที่ 6 เดินเมือง Walking Conversation-Walkshop 107

บทที่ 7 Storytelling เรื่องเล่า เล่าเรื่องเปลี่ยนเมือง 125

บทที่ 8 ศิลปะกับพื้นที่สร้างสรรค์ในเมือง 145

A5_□□□□□□□□□□□.indd 6 3/23/2563 BE 4:35 PM

บทเกริ่นนำ

A5_□□□□□□□□□□□.indd 7 3/23/2563 BE 4:35 PM

การรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล (Media Information and Digital Literacy-MIDL) เป็นกระบวนการฝึกฝนทักษะการตั้งคำถาม วิพากษ์วิจารณ์ และนำมาสู่การสื่อสารอย่างสร้างสรรค์ กระบวนการดังกล่าวสามารถนำไปประยุกต์ใช้กับกระบวนการเรียน การสอนในการศึกษาทุกระดับตลอดจนประยุกต์ใช้กับงานพัฒนาต่าง ๆ ได้[1] นิยามข้างต้นเป็นข้อสรุปเกี่ยวกับ MIDL ที่สถาบันสื่อเด็กและเยาวชน (สสย.) ร่วมกับเครือข่ายซึ่งเชื่อมโยงทักษะการรู้เท่าทันสื่อฯ กับความเป็นพลเมือง ในช่วงปลายปี 2561-2562 สสย. ได้นำทักษะ MIDL มาใช้กับแนวคิดเรื่องการสร้างเมืองของทุกคน (Inclusive Cities) โดยร่วมมือกับเครือข่ายการศึกษาเพื่อสร้างพลเมืองประชาธิปไตย และเครือข่ายที่ทำงานเรื่องเมือง เข็มพร วิรุณราพันธ์ ผู้อำนวยการ สสย. เล่าถึงความเป็นมาในเรื่องนี้ว่า

> “เมืองคือพื้นที่ที่เราใช้ชีวิต ผู้คนหลากหลายมีปฏิสัมพันธ์ ปะทะสังสรรค์ เมืองสามารถทำให้เรามีความสุข ความทุกข์ เจ็บป่วย หรือทำให้เรามีความมั่นคงในชีวิตก็ได้ ขึ้นกับเป้าหมายและการออกแบบเมือง การใช้เครื่องมือเท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล มีแนวคิดในเรื่องการสร้างเมืองของทุกคนที่เรียกว่า MIDL for Inclusive Cities ทำให้เราสามารถเข้าถึงคนเล็กคนน้อย มีสายตาในการมองเมืองที่เปลี่ยนไปจากแต่เดิมที่เราเดินผ่านไปทุกวัน เราจะเห็นผู้คนที่หลากหลาย เห็นผู้คนที่เราเคยทอดทิ้งละเลย ผู้คนที่ถูกกีดกันไปจากการมีส่วนร่วมในการสร้างเมืองด้วยสายตาแบบนี้จะทำให้เกิดความรู้สึกถึงความเป็นเจ้าของ ความรู้สึกร่วมที่จะสร้างความเปลี่ยนแปลงให้เมืองดีขึ้น เราจะเห็นพลังของเราในการสื่อสาร การใช้ข้อมูล และการสร้างสรรค์สื่อเพื่อการเปลี่ยนแปลง เพื่อให้เมืองเป็นเมืองที่ตอบโจทย์ชีวิตคนทุกคน ไม่ทอดทิ้ง ไม่ละเลยให้ใครเป็นคนชายขอบหรือถูกกีดกันจากการมีส่วนร่วมในการพัฒนาเมือง

....

[1] เท่าทันสื่อ : อำนาจในมือพลเมืองดิจิทัล. (2561) จัดพิมพ์โดย สถาบันสื่อเด็กและเยาวชน

A5_□□□□□□□□□□□□.indd 8 3/23/2563 BE 4:35 PM

ในปี 2562 โครงการ MIDL for Inclusive Cities สนับสนุนให้เกิดปฏิบัติการต่าง ๆ 15 โครงการในสี่ภูมิภาค ประกอบด้วย

ปฏิบัติการในภาคใต้และภาคตะวันออกเฉียงเหนือ : หาดใหญ่สำหรับทุกคน : เมืองรุ่นใหญ่ใจกว้าง, เล่าเรื่องวิทย์ ชิดย่านเมืองสงขลา, Kota Kita : เมืองของเรา ผู้คนที่หลากหลาย, สื่อสารสร้างสรรค์ : เพื่อพลัง “พลเมือง” ขยับ (นคร) สกล

ปฏิบัติการในภาคเหนือ : มองเมืองใหม่ผ่านเส้นสาย ลายผ้าภูมิปัญญาปกากะญอ, ศิลปะเคลื่อนเมือง พื้นที่สร้างสุข วังยางอาร์ตคอมมูนิตี้, เมืองเกษตรมีสุข ณ บ้านป่าเหียง จ.น่าน, เมืองฮ่วมใจ๋ จ.เชียงราย, เสียงสาละวิน : เมืองสร้างสุขบนวิถีคนลุ่มน้ำสาละวิน จ.แม่ฮ่องสอน

ปฏิบัติการในกรุงเทพและปริมณฑล : Urban Jam นางเลิ้ง ร่วมคิดร่วมออกแบบ ร่วมสร้าง ร่วมพัฒนาเมือง, Bangkok What's up : สร้างสื่อใหม่ไทยเจริญ, รถไฟ รถใคร? : มองความหลากหลายของสังคมเมืองสู่การวิพากษ์นโยบายสาธารณะในฐานะพลเมือง, รวมธนครั้งที่ 2 เยาวชนพลิกการพิการ, Bangmod Community Creative Dialogue และกิจกรรมเดินเมืองตลาดพลู

โตมร อภิวันทนากร วิทยากรกระบวนการที่มีความเชี่ยวชาญในการฝึกอบรมทักษะ MIDL อธิบายชุดสมรรถนะรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล ที่เชื่อมโยงกับสมรรถนะย่อยและทักษะในแต่ละขั้นตอน ได้แก่ การเข้าถึง (access) การวิเคราะห์ (analyze) การสร้างสรรค์ (create) และการลงมือทำ (act) กล่าวคือ *ขั้นตอนการเข้าถึงความรู้* เชื่อมโยงกับสมรรถนะการสืบสอบข้อมูล (inquiry) หมายถึง การมีทักษะในการสืบค้นได้ข้อมูลหลากหลายตรวจสอบข้อมูลรอบด้าน วิเคราะห์มุมมอง นัยยะ สิ่งแอบแฝงในเนื้อหา แปลความหมายผลกระทบระดับต่าง ๆ เรียบเรียงและสรุปข้อมูล *ขั้นตอนการวิเคราะห์และการประเมิน* สัมพันธ์กับสมรรถนะเรื่องการคิดวิพากษ์และสื่อสารความคิดเห็น อันประกอบด้วยทักษะในการวิเคราะห์มุมมอง นัยยะสิ่งแอบแฝง

ในเนื้อหา แปลความหมายผลกระทบระดับต่าง ๆ วิเคราะห์เชิงบริบททั้งโครงสร้างและวัฒนธรรม สื่อสารแสดงความเห็นอย่างใช้เหตุผล และตั้งคำถามเชิงวิพากษ์ได้ และใน*ขั้นตอนการลงมือทำ* เชื่อมโยงกับสมรรถนะในการเป็นผู้สร้างการเปลี่ยนแปลง ซึ่งประกอบด้วยทักษะต่าง ๆ ได้แก่ การทำงานร่วมกับผู้อื่น การบริหารจัดการ ความยืดหยุ่นและสร้างสรรค์ รวมทั้งกระบวนการผลิตสื่อ

ภายใต้กระบวนการ MIDL ประกอบด้วยชุดสมรรถนะของการสื่อสารข้างต้นเมื่อนำมาทำความเข้าใจเชื่อมโยงกับแนวคิด Inclusive Cities ผู้เข้าร่วมโครงการได้ออกแบบเครื่องมือหลากหลายชนิดได้แก่ การเดินเมือง การจัดวงสนทนา วงเสวนา การจัดฉายภาพยนตร์ การจัดเวิร์กชอป การคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking) เพื่อให้กลุ่มเป้าหมายสามารถเข้าถึงข้อมูลข่าวสาร วิเคราะห์และประเมินสถานการณ์และความเป็นไปตามบริบทของแต่ละพื้นที่ ขณะเดียวกันในขั้นตอนของการสื่อสาร ได้ส่งเสริมให้ผู้เข้าร่วมฝึกทักษะการสื่อสารและใช้ข้อมูลในการนำเสนอแง่มุม เช่น การเล่าเรื่อง (Storytelling) การถ่ายภาพ ละคร นิทรรศการ การทำคลิปวิดีโอ งานศิลปะเพื่อใช้ในการเผยแพร่ความเห็นมุมมองที่มีต่อประเด็นนั้น ๆ ทั้งนี้ ตลอดกิจกรรมแพลตฟอร์มโซเชียลมีเดียช่องทางต่าง ๆ ได้เข้ามามีบทบาทอย่างสำคัญในการเผยแพร่ข้อมูล กลุ่มเป้าหมายหลักในปฏิบัติการทั้ง 15 โครงการ ได้แก่ เด็กและเยาวชน ครู และพลเมืองที่สนใจในประเด็นที่เกี่ยวข้องกับการเปลี่ยนแปลงพื้นที่เมือง

ภายหลังจากที่มีการดำเนินกิจกรรมของแต่ละโครงการย่อย คณะทำงานได้มีการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นอันนำมาสู่ลักษณะร่วมของ MIDL for Inclusive Cities ที่สำคัญ กล่าวคือ

- เป็นกระบวนการฝึกทักษะให้เยาวชนได้เรียนรู้จากสภาพแวดล้อมโรงเรียนและชุมชนที่พวกเขาอาศัยได้อย่างมีประสิทธิผลผ่านเครื่องมือต่าง ๆ เช่น การเดินสำรวจ การทำแผนที่เดินดิน ตลอดจนพบปะพูดคุยกับผู้รู้ในชุมชน

• เป็นกระบวนการเปิดพื้นที่ให้กับเสียงที่ไม่เคยได้รับฟัง หรือไม่ได้รับความสนใจ ตลอดจนความเห็นต่าง และนำเสนอแง่มุมเหล่านี้สู่สาธารณะในรูปแบบต่าง ๆ

• เป็นกระบวนการที่เอื้อให้ผู้เข้าร่วมได้มองเห็นคุณค่าใหม่ ๆ ตลอดจนปรับเปลี่ยนทัศนคติที่มีต่อสิ่งที่คุ้นเคย เช่น มุมมองต่อผู้พิการในฐานะผู้อ่อนแอได้ถูกแทนที่ด้วยการคำนึงถึงสิทธิการเข้าถึงและเคารพในศักดิ์ศรีของความเป็นมนุษย์ ภายหลังจากที่เยาวชนมีโอกาสได้พาผู้พิการเดินทางท่องเที่ยวในย่านบางมดภายใต้กิจกรรมเยาวชนพลิกการพิการ มุมมองใหม่ต่อการให้ความหมาย "ทัศนศึกษา"

• เป็นกระบวนการที่เปิดโอกาสให้กับกลุ่มคนที่หลากหลายเข้ามาร่วมและเชื่อมโยงกับภาคประชาสังคม การสนับสนุนให้กลุ่มคนที่มีความเชี่ยวชาญหลากหลายเข้ามาร่วมในกิจกรรม เช่น นักประวัติศาสตร์เข้ามาร่วมเดินเมือง ช่างภาพสอนการถ่ายภาพ การตัดต่อวิดีโอ

• เป็นกระบวนการที่กระตุ้นให้เกิดจินตนาการร่วมภายในชุมชนและเมือง และนำไปสู่การสร้างพื้นที่ใหม่ ๆ ของชุมชน เช่น การตระหนักในเรื่องแหล่งอาหารที่ปลอดภัยของชุมชนวังยาง ซึ่งเป็นชุมชนในอำเภอเมือง จังหวัดอุตรดิตถ์ ข้อเสนอของชาวบ้านย่านนางเลิ้งในเรื่องการเรียกร้องให้มีขนส่งสาธารณะผ่านชุมชน

การใช้เครื่องมือต่าง ๆ ในกระบวนการ MIDL for Inclusive Cities จึงเป็นการเปิดพื้นที่ให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมมีความรู้สึกถึงความเป็นเจ้าของ สร้างความรู้สึกร่วม และเกิดการเชื่อมโยงระหว่างกลุ่มคนต่าง ๆ ซึ่งนับเป็นพื้นฐานสำคัญของการสร้างเมืองที่คำนึงถึงทุกคน

งานเขียนเรื่อง "เท่าทันสื่อ : สร้างเมืองด้วยมือของทุกคน - MIDL for Inclusive Cities" เป็นงานเขียนที่เรียบเรียงขึ้นจากการลงพื้นที่และเข้าร่วมกิจกรรมภายในโครงการ การแลกเปลี่ยนพูดคุยกับผู้จัดทำกิจกรรมและผู้เข้าร่วมกิจกรรม

รวมทั้งการค้นคว้าประสบการณ์ที่เกิดขึ้นในต่างประเทศและแนวคิดที่เกี่ยวข้องกับเรื่องเมือง องค์ประกอบเนื้อหาแบ่งออกเป็นสองส่วน ส่วนแรก ได้แก่ แนวคิดเกี่ยวกับสิทธิที่จะอยู่ในเมืองและการนับรวมทุกคน มุมมองที่หลากหลายต่อสมาร์ทซิตี้ แนวทางการใช้ศิลปะกับพื้นที่สร้างสรรค์ของเมือง ส่วนที่สอง เป็นการนำเสนอเครื่องมือที่ใช้ในกระบวนการ MIDL for Inclusive Cities ที่มีตัวอย่างประสบการณ์จากต่างประเทศและตัวอย่างกิจกรรมภายใต้โครงการที่เกิดขึ้นในประเทศไทย ประกอบด้วยเนื้อหา 8 บท ได้แก่

บทที่ 1 พลเมือง สิทธิที่จะอยู่ในเมือง และการนับรวมทุกคน เมื่อกล่าวถึงสิทธิที่จะอยู่ในเมือง (the Right to the City) และ เมืองที่นับรวมทุกคน (Inclusive Cities) เรากำลังคิดถึงเรื่องการเข้าถึงสิทธิประโยชน์และบริการต่าง ๆ ของผู้อยู่อาศัย หรือ พลังทางเศรษฐกิจที่ส่งผลต่อความเหลื่อมล้ำทางสังคม หรือเรากำลังพูดถึงนโยบาย กฎหมาย และสถาบันที่ส่งผลต่อความไม่เป็นธรรมกับกลุ่มคนต่าง ๆ หรือเรากำลังต้องการเข้าไปเป็นส่วนหนึ่งของกระบวนการตัดสินใจต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับสภาพแวดล้อมที่เราอาศัยอยู่ ในบทแรกนี้จะเป็นการนำเสนอแนวคิดและความเคลื่อนไหวต่าง ๆ เกี่ยวกับประเด็นเหล่านี้

บทที่ 2 MIDL กับ สมาร์ทซิตี้ ยูเนสโก เสนอคำว่า “MIL Cities” - Media Information Literacy Cities ด้วยมุมมองที่ว่าสมาร์ทซิตี้จะค้ำจุนความสมาร์ทได้ ผู้คนในเมืองนั้นต้องได้รับความรู้ ความสามารถ ทักษะตลอดจนมุมมองต่าง ๆ ที่จำเป็นเพื่อจะได้มีแนวทางจัดการกับเครือข่ายของเทคโนโลยีและเครือข่ายทางสังคมที่เปลี่ยนแปลงและสลับซับซ้อนมากขึ้นตลอดเวลา บทนี้เราจะมาพิจารณาความเชื่อมโยงของทักษะ MIDL กับสมาร์ทซิตี้ ในมุมมองรัฐ-ธุรกิจ-พลเมือง

บทที่ 3 MIDL ทักษะการเรียนรู้เรื่องราวด้วยสายตาใหม่ บทนี้นำเสนอปฏิบัติการ MIDL for Inclusive Cities ในสองกิจกรรม ได้แก่ เยาวชนพลิกการพิการ และ รถไฟ รถใคร ซึ่งช่วยทำให้เห็นเป็นรูปธรรมในการใช้กระบวนการ MIDL สำรวจว่า ผู้คนกลุ่มใดที่ไม่ได้ถูกนับรวมในการพัฒนาเมืองผ่านกระบวนการ และขั้นตอนในการทำกิจกรรมกับกลุ่มเด็กและเยาวชน แนวคิดที่มีความเป็นนามธรรมอย่างอำนาจทุน อำนาจรัฐ ตลอดจนสิทธิการเข้าถึงบริการสาธารณะได้ถูกนำมาออกแบบผ่านกิจกรรมและเครื่องมือหลากหลายชนิดเพื่อให้ผู้เข้าร่วมได้รับประสบการณ์ตรง และเกิดการตั้งคำถาม วิเคราะห์ ไตร่ตรอง สะท้อนย้อนคิด และส่งผลต่อการปรับเปลี่ยนทัศนะและมุมมองในหลายเรื่องอย่างที่คาดไม่ถึง

บทที่ 4 Urban Jam นางเลิ้ง การสร้างพื้นที่เรียนรู้ของพลเมือง การพัฒนาเมืองสร้างผลกระทบในรูปแบบที่หลากหลาย สโลแกนที่องค์กรทั้งในและระหว่างประเทศนิยมกล่าวถึงว่า “การพัฒนาที่ไม่ทิ้งใครไว้ข้างหลัง” จะเป็นจริงในทางปฏิบัติหรือไม่ ท่ามกลางพลวัตของเมืองที่เกิดขึ้นตลอดเวลา พลเมืองในเมืองนั้นจะสามารถมีบทบาทกำหนดชะตากรรมของตนเองและเมืองได้อย่างไร “ย่านนางเลิ้ง” ชุมชนเก่าแก่แห่งมหานครกรุงเทพที่มีประวัติศาสตร์ย้อนหลังนับร้อยปี นับเป็นกรณีตัวอย่างหนึ่งที่กระบวนการเท่าทันสื่อ ข้อมูลข่าวสาร และดิจิทัล ได้ถูกนำมาใช้เพื่อส่งเสริมให้เยาวชนและคนรุ่นใหม่เปิดพื้นที่รับฟังเสียงที่ไม่ถูกได้ยินในการพัฒนาและสะท้อนเรื่องราวในแบบที่เขาเรียนรู้

A5_□□□□□□□□□□□.indd 13 3/23/2563 BE 4:35 PM

บทที่ 5 Design Thinking เพื่อห้องเรียน โรงเรียนและชุมชนที่นับรวมทุกคน เราจะมาดูประสบการณ์การนำแนวคิดและวิธีการของการคิดเชิงออกแบบ หรือ Design Thinking มาประยุกต์เข้ากับบริบทของการศึกษาระดับโรงเรียน และบริบทของชุมชน โดยเริ่มต้นที่ กิจกรรม “รู้เรื่องเมืองเก่า” ที่ปัตตานี ซึ่งเป็นกิจกรรมอบรมครูและเรียนรู้ตัวอย่างการนำเครื่องมือนี้ไปใช้ในชุมชนและโรงเรียนที่นับรวมทุกคนและมีตัวอย่างประสบการณ์ในต่างประเทศที่ใช้การคิดเชิงออกแบบเพื่อหาไอเดียในการพัฒนาชุมชนเมืองของประเทศเยอรมนี

บทที่ 6 เดินเมือง *Walking Conversation-Walkshop* “การเดินเมือง” เป็นวิธีหรือเครื่องมือที่ช่วยให้เราทุกคนได้รู้จัก เข้าใจ และเท่าทัน ตลอดจนมองเห็นความสัมพันธ์ชุดต่าง ๆ เรียนรู้สิ่งที่ไม่เคยเห็น ตลอดจนให้ความใส่ใจในเมืองและชุมชนที่เราอาศัยอยู่ เนื้อหาของบทแนะนำแนวคิดการเดินเมืองแบบพลเมืองกับเจน เจคอบส์, ลักษณะการ walkshop เพื่อเท่าทันสมาร์ทซิตี้, รูปแบบการเดินเรียนรู้รอบโรงเรียน, การเดินเมืองผ่านมุมมองเฟมินิสต์ และประสบการณ์จากกิจกรรมเดินเมืองในโครงการ MIDL for Inclusive Cites

บทที่ 7 Storytelling เรื่องเล่า เล่าเรื่องเปลี่ยนเมือง เราจะใช้เรื่องเล่าเกี่ยวกับเมืองในการสร้างแรงสั่นสะเทือนเกี่ยวกับสภาพแวดล้อมที่เราอยู่ ไม่ว่าจะเป็นห้องเรียน ที่ทำงาน ในชุมชนหรือเมืองที่เราอาศัยอยู่ได้อย่างไร ? เรื่องเล่าแบบไหนที่สามารถสร้างความเปลี่ยนแปลงให้เกิดขึ้นได้ ? คำถามนี้นำมาสู่การผลักดันกิจกรรมรูปแบบต่าง ๆ ที่พยายามจะนำเสนอเรื่องราวสำคัญ ๆ ของเมืองและในขณะเดียวกันก็ใช้หลากหลายทักษะเพื่อให้เรื่องราวของเมืองเป็นที่รับรู้ในวงกว้าง บทนี้เราจะมาดูกันว่า การเล่าเรื่องและเรื่องเล่ารูปแบบต่าง ๆ ได้ถูกนำไปใช้ในการเปลี่ยนแปลงชุมชนหรือเมืองที่เราอยู่อาศัยอย่างไรบ้าง

บทที่ 8 ศิลปะกับพื้นที่สร้างสรรค์ในเมือง บทนี้นำเสนอแนวทางและประสบการณ์ของการใช้ศิลปะเพื่อการเรียนรู้อันนำมาสู่การปรับเปลี่ยนพื้นที่และความสัมพันธ์ของผู้คนในเขตเมือง โดยนำเสนอผ่านมุมมองและประสบการณ์ของนักกิจกรรมทางสังคมในสามพื้นที่ได้แก่ จอร์จทาวน์ เมืองปีนัง ประเทศมาเลเซีย ชุมชนวัดดวงแขในเขตกรุงเทพฯ และประสบการณ์การแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับการพัฒนาเมืองเก่าแก่ของประเทศญี่ปุ่น ในช่วงท้ายจะมีการนำเสนอตัวอย่างการใช้ศิลปะเพื่อขับเคลื่อนเมืองที่บ้านวังยาง จังหวัดอุตรดิตถ์ ซึ่งเป็นหนึ่งในกิจกรรมภายใต้โครงการ MIDL for Inclusive Cities

A5_□□□□□□□□□□□.indd 15 3/23/2563 BE 4:35 PM

A5_□□□□□□□□□□□□.indd 16 3/23/2563 BE 4:35 PM

บทที่ 1

พลเมือง สิทธิที่จะอยู่ในเมือง และการนับรวมทุกคน

สิทธิที่จะอยู่ในเมือง ไม่ใช่แค่การนับรวมผู้คนเข้าไปในระบบที่มีการเอาเปรียบและไม่เท่าเทียมเชิงโครงสร้าง แต่เป็นเรื่องที่ต้องทำให้เมืองและกระบวนการตัดสินใจต่าง ๆ ของเมืองมีความเป็นประชาธิปไตย ทั้งนี้ ผู้อาศัยในเมืองทุกคนมีสิทธิใช้ประโยชน์และบริการต่าง ๆ มีสิทธิในที่อยู่อาศัย มีส่วนโดยตรงในการจัดการเกี่ยวกับเมือง สิทธิในการมีส่วนร่วม และยังรวมถึงสิทธิอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง

> ...อย่าเข้าใจเมืองในฐานะวัตถุ ให้เข้าใจในฐานะความสัมพันธ์ นอกจากใช้สายตาและหัวแล้ว ต้องใช้หัวใจด้วย ไม่ใช่วาดเมืองมาสวย แต่ไม่คิดว่าทำอย่างนี้แล้ว เราโดนบ้างจะเป็นอย่างไร ทุกคนที่อยู่รอบตัวสัมพันธ์กับเรา หาบเร่แผงลอยไม่ใช่ไล่อย่างเดียว ต้องจัดที่ให้เขา ใช้ใจคิดหน่อย...[2]

เจ้าของคำกล่าวข้างต้นคือ พิชญ์ พงษ์สวัสดิ์ นักวิชาการด้านรัฐศาสตร์ที่ศึกษาเรื่องเมืองมายาวนาน คำอธิบายของเขาช่วยตั้งคำถามในเรื่องการเคารพสิทธิและความหลากหลายของการอยู่ร่วมกันในเมืองของกลุ่มคนต่าง ๆ ได้อย่างชัดเจน

ในช่วงหลายปีหลังมานี้ มีนโยบายการปรับปรุงเมืองที่กระทบต่อวิถีชีวิตผู้คน ไม่ว่าจะเป็นการจัดการกับหาบเร่แผงลอยในนามของความสะอาด เป็นระเบียบเรียบร้อยและความปลอดภัยของผู้เดินถนน การไล่รื้อชุมชนท่ามกลางกระแสการท่องเที่ยวแบบโหยหาอดีต[3] การปิดชุมชนเก่าแก่เพื่อเปลี่ยนเป็นสวนสาธารณะ[4] การต่อสู้เพื่อที่อยู่อาศัยของคนจนเมือง[5] ฯลฯ เราในฐานะพลเมืองรับรู้ข้อมูลข่าวสารในเรื่องราวเหล่านี้ ตลอดจนความเป็นไปอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องกับเมืองหรือชุมชนที่เราอาศัยอยู่อย่างไร ? และเสียงแย้งต่าง ๆ ของผู้คนที่อาศัยในเมืองเหล่านี้ได้รับการรับฟังมากน้อยเพียงใด ? ในบทนี้เราจะมาทำความเข้าใจความเชื่อมโยงระหว่างความเป็นพลเมืองกับแนวคิดว่าด้วยสิทธิที่จะอยู่ในเมือง และแนวคิดเรื่องการนับรวมทุกคน

....

[2] https://www.the101.world/pitch-interview/

[3] http://lek-prapai.org/home/view.php?id=872

[4] https://prachatai.com/journal/2019/04/82216

[5] https://www.citizenthaipbs.net/node/22008

A5_□□□□□□□□□□□.indd 18 3/23/2563 BE 4:35 PM

พลเมือง กับ สิทธิที่จะอยู่ในเมือง

ความเหลื่อมล้ำที่ขยายไปยังภูมิภาคต่าง ๆ ทั่วโลก ก่อให้เกิด ความเคลื่อนไหวของผู้คนที่ต่อสู้เพื่อเรียกร้องความยุติธรรมทางสังคม ตลอดจนสิทธิในการเข้าถึงด้านต่าง ๆ แนวคิดเรื่องสิทธิที่จะอยู่ในเมือง[6] (the Right to the City) ซึ่งเสนอโดย Henri Lefebvre นักปรัชญาและนักสังคมวิทยาชาวฝรั่งเศส ผู้ศึกษาค้นคว้าเรื่องการเปลี่ยนแปลงทางสังคมในบริบทของเมือง แนวคิดของเขาได้รับการอ้างอิงอย่างกว้างขวางอีกครั้งในช่วงระยะหลัง โดยเฉพาะภายใต้สถานการณ์ที่กระแสการพัฒนาเมืองล้มเหลวในการจัดการกับปัญหาความยากจนในเมืองและการกีดกันทางสังคม (social exclusion) ซึ่งเป็นปรากฏการณ์ที่พบเห็นได้ทุกเมืองใหญ่ ขณะที่ตัวเลขของสหประชาชาติ[7] ระบุว่ามากกว่าครึ่งหนึ่งของประชากรโลก อาศัยอยู่ในเมืองใหญ่และมีแนวโน้มเพิ่มขึ้นสองในสามเท่าก่อนปี พ.ศ.2593

แนวคิดเรื่อง “สิทธิที่จะอยู่ในเมือง” ที่เลอแฟบร์นำเสนอนั้น ปรากฏครั้งแรกในช่วง ปีพ.ศ.2511 ซึ่งเชื่อมโยงกับความเคลื่อนไหวของนักศึกษาในฝรั่งเศสเวลานั้น สิ่งที่เขาให้ความสำคัญภายใต้แนวคิดนี้คือผลกระทบอันเกิดจากทุนนิยมที่มีต่อ “เมือง” (city) ผลกระทบที่ว่านั้นได้ทำให้ชีวิตเมือง (urban life) ถูกลดระดับลงเป็นสินค้า การปฏิสัมพันธ์ทางสังคม (social interaction) ถูกถอนรากลงไปเรื่อย ๆ ขณะที่พื้นที่เมืองและระบบการจัดการกลับกลายไปเป็นสินค้าผูกขาด (exclusive goods) เลอแฟบร์มองว่า พลเมืองเป็นตัวเอกพื้นฐานหลักที่สำคัญของเมืองในการเปลี่ยนพื้นที่เมืองไปสู่ “จุดนัดพบเพื่อสร้างชีวิตส่วนรวม” (a meeting point for building collective life)[8]

....

[6] พิชญ์ พงษ์สวัสดิ์ ได้นิยาม the Right to the City ว่า สิทธิที่จะมีอำนาจกำหนดชีวิตและความเปลี่ยนแปลงของเมือง สนใจดูรายละเอียดเพิ่มเติมได้ที่ https://www.matichon.co.th/columnists/news_1738940

[7] http://habitat3.org/wp-content/uploads/Habitat%20III%20Policy%20Paper%201.pdf

[8] https://en.wikipedia.org/wiki/Right_to_the_city

สำหรับเลอแฟบร์ เขาเห็นว่า คำว่า the city และ the urban นั้นมีความแตกต่างกัน กล่าวคือ the city ไม่ได้ผลิตสร้าง และไม่ได้ปกป้องความผูกพันทางสังคม (social engagement) หนำซ้ำยังบดขยี้ความเป็น urban ด้วย แต่กระนั้นเขาก็มองว่า ความเป็น the city นั้น เปรียบเสมือนดินที่เหมาะแก่การเพาะปลูก the urban ได้อย่างดี เนื่องจากการเข้าถึง (access to) และการใช้พื้นที่ของเมือง (the space of the city) เป็นพื้นฐานสำคัญในการสร้างความนึกคิด การก่อให้เกิด ตลอดจนการเข้าถึงเป้าหมายของสังคมเมืองที่แท้จริง (a truly urban society) ทว่าเลอแฟบร์ไม่ได้หมายความว่า สิทธิที่จะอยู่ในเมืองคือการเพิ่มความสามารถเข้าถึงและเข้าควบคุมเมืองแห่งทุนนิยมของผู้คนที่อยู่ในเมือง ในทางตรงข้าม สิทธิที่จะอยู่ในเมืองเป็นการเคลื่อนไหวที่เพาะพันธุ์ความเป็นเมือง (the urban) ให้เกิดเติบโตและกระจายกว้างไปไกลกว่าเมืองที่กำลังดำรงอยู่ (the existing city) เนื่องจากเขามองว่า “the urban” ไม่ใช่เรื่องของกระบวนการกลายเป็นเมือง แต่เป็นเรื่องของสังคมหนึ่ง ๆ ที่มีคุณลักษณะซึ่งให้ความสำคัญกับความสัมพันธ์ทางสังคมของเครือข่าย โดยคำนึงถึงการมีส่วนร่วม (engagement) อย่างมีความหมายของผู้ที่อยู่อาศัย ด้วยเหตุนี้เองหลายคนอาจมองว่าแนวคิดของเลอแฟบร์เป็นเรื่องอยู่ในอุดมคติมากกว่าจะทำได้จริง[9]

นอกเหนือจากเลอแฟบร์ นักวิชาการด้านสังคมศาสตร์ที่นำเสนอแนวคิดเรื่อง the Right to the City ได้แก่ เดวิด ฮาร์วีย์ (David Harvey)[10] เขาเสนอว่า สิทธิที่จะอยู่ในเมือง ไม่ใช่เป็นเพียงแต่สิทธิในการเข้าถึงทรัพยากรเมือง หรือสิ่งที่อยู่ในเมืองเท่านั้น แต่เป็นสิทธิ์ที่จะเปลี่ยนสิ่งต่าง ๆ นั้นตามที่ใจปรารถนาหรือสิทธิ์ที่จะเปลี่ยนแปลงตนเองด้วยการเปลี่ยนแปลงเมือง ด้วยเหตุที่ว่า เรานั้นต้องการความแน่ใจว่า เราจะได้อาศัยอยู่ในที่ที่เราได้สร้างมันขึ้นมาเอง ภายใต้สภาพการณ์ที่ระบบทุนนิยมมีไม่เพียงเปลี่ยนโครงสร้างพื้นฐานของเมืองแต่ได้สร้างวิถีชีวิตเมืองแบบใหม่ทั้งหมด ตลอดจนรูปแบบ

....

[9] http://faculty.washington.edu/mpurcell/jua_rtc.pdf

[10] https://www.tci-thaijo.org/index.php/jars/article/download/168584/121305/

พลเมืองไม่ได้เป็นเพียงผู้รับบริการจากสาธารณูปโภคในเมืองเท่านั้น แต่ควรมีสิทธิในการควบคุมกระบวนการกลายเป็นเมือง
ที่มาภาพ : https://theurbanis.com/insight/2019/11/26/2204/

วิถีชีวิตของผู้คนที่อาศัยในเมือง การขยายตัวของการกลายเป็นเมืองในระดับโลกที่พึ่งพาสถาบันทางการเงินแบบใหม่และการทำงานของตลาดเงินที่เชื่อมโยงกับกระบวนการของการกลายเป็นเมือง การขยายตัวอย่างถอนรากถอนโคนได้เปลี่ยนแปลงไลฟ์สไตล์อย่างที่นึกไม่ถึงมาก่อน คุณภาพของชีวิตเมืองกลายมาเป็นสินค้า บริโภคนิยม การท่องเที่ยว อุตสาหกรรมที่ใช้ฐานความรู้และวัฒนธรรม กลายเป็นลักษณะสำคัญของเศรษฐกิจและการเมืองของเมืองช่วงหลายทศวรรษที่ผ่านมา เสรีนิยมใหม่ได้สร้างความเข้มแข็งให้กับพลังของชนชั้นสูงที่ร่ำรวย ขณะที่ในโลกกำลังพัฒนา เมืองเป็นส่วนที่แยกแตกต่างมีการก่อรูปของ “รัฐแบบจุลภาค” มากมาย ชุมชนมั่งคั่งร่ำรวยมีบริการเฉพาะทุกประเภท ตั้งแต่โรงเรียนแบบเอ็กซ์คลูซีฟ สนามกอล์ฟ คอร์ทเทนนิส ตำรวจเอกชนดูแลความปลอดภัย ในอีกฝั่งหนึ่งของเหรียญเดียวกัน กลับมีชุมชนที่ตั้งถิ่นฐานแบบผิดกฎหมาย ผู้คนต้องใช้น้ำรวม ไม่มีระบบสุขอนามัย ไฟฟ้ามีใช้เฉพาะคนส่วนน้อยที่มีอภิสิทธิ์ ถนนลูกรังและติดหล่มทุกครั้งที่ฝนตก การใช้บ้านพักร่วมกันเป็นชีวิตปกติ

ภายใต้เงื่อนไขของชีวิตเมืองที่แตกต่างอย่างชัดเจนเช่นนี้ สำนึกว่าด้วยอัตลักษณ์ ความเป็นพลเมือง และความเป็นเจ้าของ ได้ถูกจริยธรรมของเสรีนิยมใหม่ที่แพร่กระจายคุกคามจนกระทั่งคุณลักษณะเหล่านี้ดำรง

อยู่ต่อไปได้อย่างยากเย็น ฮาร์วี่เสนอว่า หนทางในการดิ้นรนต่อสู้จึงอยู่ที่การให้ความสำคัญกับ "สิทธิที่จะอยู่ในเมือง" ในฐานะที่เป็นคำขวัญในการทำงานและเป็นอุดมคติทางการเมือง เพราะแนวคิดนี้มุ่งเน้นไปที่คนซึ่งมีอำนาจในการใช้และการผลิตส่วนเกินมาช้านานภายใต้กระบวนการกลายเป็นเมือง ดังนั้น เขาจึงเห็นว่า การร่วมกันทำให้สิทธิที่จะอยู่ในเมืองมีความเป็นประชาธิปไตยและการสร้างการเคลื่อนไหวทางสังคมเพื่อให้เป็นไปตามเจตนารมย์จึงเป็นสิ่งสำคัญ เพื่อให้อำนาจการควบคุมกลับคืนมาสู่มือของผู้คนที่เคยโดนกีดกันออกไป และตลอดจนก่อเกิดวิถีใหม่ ๆ ในการควบคุมทุนส่วนเกินผ่านกระบวนการกลายเป็นเมือง[11]

ภายใต้ความหมายข้างต้น สิทธิที่จะอยู่ในเมือง จึงไม่ใช่แค่การนับรวมผู้คนเข้าไปในระบบที่มีการเอาเปรียบและไม่เท่าเทียมเชิงโครงสร้าง แต่เป็นเรื่องที่ต้องทำให้เมืองและกระบวนการตัดสินใจต่าง ๆ ของเมืองมีความเป็นประชาธิปไตย ทั้งนี้ ผู้อาศัยในเมืองทุกคนมีสิทธิใช้ประโยชน์และบริการต่าง ๆ มีสิทธิในที่อยู่อาศัย มีส่วนโดยตรงในการจัดการเกี่ยวกับเมือง สิทธิในการมีส่วนร่วม และยังรวมถึงสิทธิอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง ได้แก่ สิทธิในการเข้าถึงข้อมูลข่าวสาร สิทธิในการแสดงออก สิทธิในวัฒนธรรม สิทธิในอัตลักษณ์ที่แตกต่างและเท่าเทียม สิทธิในการจัดการตนเอง สิทธิในการเคลื่อนย้ายอย่างเสรี สิทธิในการใช้พื้นที่สาธารณะและปกป้องพื้นที่ส่วนรวมจากการเป็นเจ้าของโดยเอกชน สิทธิในการพบปะ รวมกลุ่ม สิทธิในการมีตัวแทนทางการเมืองและการลงคะแนน สิทธิของผู้อยู่อาศัยที่มีส่วนร่วมสร้างพื้นที่เมือง (the production of urban space) สิทธิในการควบคุมกระบวนการกลายเป็นเมืองและริเริ่มวิถีใหม่ ๆ พลเมืองในเมืองจึงไม่ได้เป็นเพียงแค่ผู้รับบริการจากการปฏิบัติงานด้านบริการและระบบการปกครองแบบพ่อดูแลลูกที่ผู้บริหารเมืองหรือตลาดเป็นผู้วางกติกาและดำเนินการ ดังนั้น สิทธิที่จะอยู่ในเมืองจึงเป็นสิ่งที่ท้าทาย

....

[11] https://davidharvey.org/media/righttothecity.pdf

A5_□□□□□□□□□□□.indd 22 3/23/2563 BE 4:35 PM

ต่อความไม่เป็นธรรมและความเหลื่อมล้ำของเสรีนิยมใหม่และทุนนิยมแบบเมืองโดยตรง[12]

สิทธิที่จะอยู่ในเมือง ในมุมมองของ UN

แนวคิดเรื่อง สิทธิที่จะอยู่ในเมือง ได้รับการขานรับจากหน่วยงานด้านที่อยู่อาศัยและการพัฒนาเมืองอย่างยั่งยืนขององค์การสหประชาชาติ-UN Habitat และได้มีการจัดทำเอกสารเผยแพร่เมื่อปี พ.ศ.2559[13] โดยมีนิยามว่าเป็นสิทธิของผู้อาศัยในปัจจุบันและอนาคตที่จะครอบครอง ใช้ และสร้างเมืองที่มีความยั่งยืน มีความเป็นธรรม และนับรวมทุกคน (justice, inclusive and sustainable cities) แม้ว่าแนวคิดดังกล่าวจะใช้คำว่า city แต่ความหมายมีความครอบคลุมการบริหารจัดการองค์กรในทุกระดับ ตั้งแต่ระดับมหานคร (metropolis) เมืองใหญ่ (city) เทศบาลเมือง (town) ตลอดจนหมู่บ้านหรือตำบล

องค์ประกอบของเมืองที่คำนึงถึงแนวคิดสิทธิที่จะอยู่ในเมือง มีดังนี้

1. เมืองที่ปลอดจากการเลือกปฏิบัติทางเพศสภาพ อายุ สถานภาพด้านสุขภาพ รายได้ เชื้อชาติ ชาติพันธุ์ เงื่อนไขการอพยพหรือการเมือง ศาสนาและเรื่องทางเพศ

2. เมืองที่นับรวมความเป็นพลเมืองทุกกลุ่ม ได้แก่ ผู้อาศัยในเมืองไม่ว่าถาวรหรือชั่วคราวล้วนได้รับการพิจารณาในฐานะที่เป็นพลเมือง และได้รับสิทธิอย่างเท่าเทียมกัน เช่น ผู้หญิง คนที่มีความเป็นอยู่ยากจน หรือตกอยู่ในสถานการณ์ที่มีความเสี่ยงด้านสิ่งแวดล้อม แรงงานนอกระบบ กลุ่มศาสนาและชาติพันธุ์ กลุ่ม LGBT กลุ่มคนที่มีความสามารถแตกต่าง เด็กเยาวชน ผู้สูงอายุ ผู้อพยพ ผู้ลี้ภัย ผู้อาศัยตามถนน เหยื่อความรุนแรง ตลอดจนคนพื้นเมือง

....

[12] https://www.researchgate.net/publication/328397574_Citizenship_Justice_and_the_Right_to_the_Smart_City

[13] http://habitat3.org/wp-content/uploads/Habitat%20III%20Policy%20Paper%201.pdf

3. เมืองที่มีการปรับปรุงการมีส่วนร่วมทางการเมือง ในเรื่องนโยบายด้านต่าง ๆ ได้แก่ การนำไปใช้ให้เกิดผล การติดตามประเมินผล การจัดสรรเรื่องงบประมาณ ตลอดจนการวางแผนพื้นที่เพื่อสร้างความโปร่งใส ประสิทธิภาพ และครอบคลุมความหลากหลายของผู้อยู่อาศัยและองค์กรของพวกเขา

4. เมืองที่เติมเต็มหน้าที่ทางสังคม เช่น การสร้างหลักประกันการเข้าถึงบริการต่าง ๆ อย่างเป็นธรรม เช่น ที่พัก สินค้า บริการ และโอกาสต่าง ๆ โดยเฉพาะการเข้าถึงของผู้หญิงและกลุ่มคนชายขอบ เมืองที่ให้ความสำคัญกับประโยชน์สาธารณะที่เป็นเรื่องส่วนรวม คำนึงถึงความเป็นธรรมทางสังคม และการใช้พื้นที่เมืองและชนบทอย่างสมดุลต่อสิ่งแวดล้อม

5. เมืองที่มีพื้นที่สาธารณะที่มีคุณภาพ ช่วยสร้างปฏิสัมพันธ์ทางสังคม และการมีส่วนร่วมทางการเมือง สนับสนุนการแสดงออกทางสังคมและวัฒนธรรมและรวมความหลากหลาย ตลอดจนสนับสนุนการประสานร่วมมือทางสังคม ทั้งนี้ พื้นที่สาธารณะยังเอื้อต่อการสร้างเมืองที่ปลอดภัยและตอบสนองต่อความต้องการของผู้อยู่อาศัย

6. เมืองที่มีความเท่าเทียมในเรื่องเพศสภาพ มีมาตรการในเรื่องการเลือกปฏิบัติทุกรูปแบบต่อสตรี บุรุษ ตลอดจน LGBT ในมิติทางการเมือง สังคม เศรษฐกิจ และวัฒนธรรม มีมาตรการที่เหมาะสมเพื่อสร้างหลักประกันในการพัฒนาและรับรองความเป็นธรรมที่มีต่อผู้หญิงบนพื้นฐานของสิทธิมนุษยชนและมีชีวิตที่ปลอดจากความรุนแรง

7. เมืองที่มีความหลากหลายทางวัฒนธรรม เคารพ คุ้มครองและสนับสนุนวิถีชีวิต ธรรมเนียมปฏิบัติ ความทรงจำ อัตลักษณ์ การแสดงออกรูปแบบทางสังคมวัฒนธรรมของผู้อยู่อาศัย

8. เมืองที่มีเศรษฐกิจแบบนับรวม (Inclusive Economies) โดยรับประกันการเข้าถึงการดำเนินชีวิตที่มั่นคงและมีการงานที่เหมาะสมสำหรับคนทุกคน ตลอดจนเปิดพื้นที่ให้กับเศรษฐกิจรูปแบบอื่น ๆ เช่น เศรษฐกิจแบบสมานฉันท์ไม่ได้มุ่งหาผลกำไรเป็นสำคัญ (Solidarity Economy) เศรษฐกิจ

แบบแบ่งปัน (Sharing Economy) เศรษฐกิจแบบหมุนเวียน (Circular Economy) ตลอดจนยอมรับบทบาทของผู้หญิงในเศรษฐกิจที่เกี่ยวข้องกับงานดูแล (Care Economy)

9. เมืองที่มีระบบการตั้งถิ่นฐานและระบบนิเวศน์ที่เคารพต่อความสัมพันธ์ระหว่างเมืองและชนบท ปกป้องความหลากหลายทางชีวภาพและสิ่งมีชีวิตที่อาศัยอยู่ตามธรรมชาติและระบบนิเวศน์โดยรอบ สนับสนุนการดำรงอยู่ของความเชื่อมต่อที่คำนึงถึงความต่อเนื่องในการเคลื่อนย้ายของผู้คนในพื้นที่ต่าง ๆ ของเมืองและรอบนอก

เมืองที่นับรวมทุกคน (Inclusive Cities)

นอกเหนือจากแนวคิดเรื่องสิทธิที่จะอยู่ในเมือง ซึ่งมีพื้นฐานที่วางอยู่บนหลักการสิทธิมนุษยชนแล้ว ยังมีแนวคิดว่าด้วยการพัฒนาเมืองที่นับรวม

ทิศทางการพัฒนาเมืองจำเป็นต้องเปิดพื้นที่ในการส่งเสียงให้กับคนทุกกลุ่ม
ที่มาภาพ : สสย.

ทุกคน (Inclusive Urban Development) ซึ่งเริ่มมีกล่าวถึงอย่างแพร่หลายมากขึ้น ที่มาของแนวคิดนี้มีพัฒนาการที่เชื่อมโยงกับการพัฒนาที่มุ่งเน้นการเติบโตทางเศรษฐกิจ โดยเห็นว่า ทิศทางของเมืองจำเป็นต้องเปิดพื้นที่ในการส่งเสียงของกลุ่มคนยากจนในเมืองเข้ามามีส่วนในการพัฒนาแทนที่จะมุ่งเน้นการเติบโตแต่เพียงอย่างเดียว[14] ล่าสุดเมื่อปี พ.ศ.2560 ธนาคารเพื่อการพัฒนาแห่งเอเชีย หรือเอดีบี ซึ่งเป็นสถาบันการเงินที่มีบทบาทในการให้เงินกู้และเงินลงทุน ตลอดจนช่วยเหลือทางเทคนิคในโครงการพัฒนาขนาดใหญ่จำนวนมากและเป็นหน่วยงานที่มีผู้วิจารณ์ว่ามุ่งเน้นแต่การเติบโตทางเศรษฐกิจแต่ไม่คำนึงถึงความเสียหายด้านสังคมและสิ่งแวดล้อม เอดีบีได้ออกคู่มือเพื่อให้พันธมิตรและสมาชิกที่เกี่ยวข้องมีเครื่องมือในการพัฒนาที่คำนึงถึงทุกคนในขั้นตอนต่าง ๆ นับตั้งแต่การทำความเข้าใจบริบทของเมือง การบ่งชี้ถึงลำดับความสำคัญ การพัฒนาโครงการ และโปรแกรม

ในเอกสารฉบับนี้นิยามความหมายของ "เมืองที่นับรวมทุกคน" (Inclusive Cities)[15] หมายถึง เมืองที่มีความปลอดภัยและมีสภาพแวดล้อมที่เหมาะแก่การอยู่อาศัย อันหมายถึงสภาพที่ผู้คนสามารถเข้าถึงบริการทางสังคม (ด้านสุขภาวะ การศึกษา วัฒนธรรม พื้นที่สาธารณะ) บริการของเมือง (การเข้าถึงน้ำ การจัดการขยะของเสีย การส่งเสริมสุขอนามัย ที่อยู่อาศัย การคมนาคม) ความเป็นอยู่ การครองชีพที่เอื้อให้กับผู้อยู่อาศัยและผู้เข้ามาใช้เมืองทุกคนเพื่อสนับสนุนให้เกิดการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์อย่างเหมาะสมที่สุดตลอดจนสร้างความมั่นใจในเรื่องการเคารพศักดิ์ศรีของความเป็นมนุษย์และความเสมอภาค

ในมุมมองของเอดีบี เสนอว่า การสร้างเมืองที่นับรวมทุกคนมีองค์ประกอบที่ต้องคำนึงถึง 8 เรื่องด้วยกัน ได้แก่ (1) วิสัยทัศน์เชิงยุทธศาสตร์ร่วมของผู้มีส่วนได้เสีย (ประกอบด้วย รัฐบาล ชุมชน ภาคประชาสังคมและ

....

[14] http://www.happysociety.org/uploads/HsoDownload/33/download_file.pdf

[15] https://www.adb.org/documents/enabling-inclusive-cities 7/23/2019

ภาคเอกชน) ผ่านการวางแผนอย่างมีส่วนร่วม กระบวนการตัดสินใจที่ผสมผสานกับอารยสถาปัตย์ (universal design) การวางแผนเมือง กลไกที่มีความรับผิดชอบ โปร่งใส การใช้ทรัพย์สินที่มีในเมืองนั้น ๆ (2) การแบ่งปันข้อมูลและความรู้ (3) การมีส่วนร่วมต่อส่วนรวมและการช่วยเหลือ (4) กลไกต่าง ๆ เช่น การสนับสนุนทางการเงิน การคุ้มครองทางสังคม (ประกอบด้วยระบบต่าง ๆ ที่สนับสนุนสิทธิของเด็ก เยาวชน ผู้หญิง ผู้สูงอายุ และกลุ่มชาติพันธุ์ ความสมดุลระหว่างเพศสภาพ เพื่อเป็นหลักประกันในเรื่องมาตรฐานการครองชีพที่เพียงพอทั้งต่อกลุ่มคนที่เปราะบางและถูกเอาเปรียบทางเศรษฐกิจ (5) การเลื่อนชนชั้นทางสังคมและการเคลื่อนย้ายทางกายภาพ (6) สภาพแวดล้อมทางธุรกิจและบริการทางการเงินที่เอื้อแก่คนจนเพื่อให้ทุกคนมีโอกาสดำเนินการในกิจกรรมทางเศรษฐกิจต่าง ๆ (7) ความสามารถในการฟื้นตัวจากการคุกคามทางเศรษฐกิจสังคมและสิ่งแวดล้อมโลก (8) กลไกที่เอื้อให้เกิดการใช้ทรัพยากรอย่างยั่งยืน

กรอบความคิดว่าด้วยเมืองที่นับรวมทุกคนในมิติของการพัฒนาเสนอว่า ผู้มีอำนาจตัดสินใจเชิงนโยบายและเจ้าหน้าที่บริหารโครงการต้องมีความเข้าใจลักษณะที่เชื่อมโยงกันของการพัฒนาเมืองในระหว่างที่ลงมือทำโครงการต่าง ๆ เพื่อสร้างเมืองสำหรับทุกคน ทำให้การสร้างเมืองต้องใช้แนวทางบูรณาการและความร่วมมือจากหลายภาคส่วน เนื่องจากผลกระทบของนโยบายหรือโครงการหนึ่ง ๆ ก่อให้เกิดแรงกระทบต่อภาคส่วนอื่น ๆ โดยเฉพาะคนจนในเมือง ยกตัวอย่างเช่น การออกแบบระบบขนส่งมวลชนที่ช่วยในการย่นระยะเวลาการเดินทางเข้ามายังศูนย์กลางของเมืองเป็นโครงการที่เป็นประโยชน์สำหรับพลเมืองทุกคน แต่โครงการนี้ทำให้ราคาและค่าเช่าที่ดินที่เพิ่มสูงลิบตลอดเส้นทาง ส่งผลให้คนจนเมืองถูกขับออกจากพื้นที่ที่เคยอยู่อาศัย เอดีบีเสนอว่า การพัฒนาเมืองที่คำนึงถึงทุกคน เป็นความจำเป็นเร่งด่วนที่ต้องลงทุนเพื่อแก้ไขเรื่องความยากจนโดยคำนึงถึงมิติในเรื่องรายได้ การศึกษา สิ่งแวดล้อม และสุขภาพ โดยเน้นไปที่การพัฒนาวิถีชีวิต ที่อยู่อาศัย บริการเมืองขั้นพื้นฐาน โครงสร้างที่คำนึงถึงทุกคน

ตัวชี้วัดว่าด้วยการนับรวมทุกคน มิติที่เชื่อมโยงกับคนชายขอบ

การพิจารณาว่าเมืองหรือสังคมหนึ่ง ๆ มีการนับรวมทุกคนอยู่ในระดับใดสามารถพิจารณาได้ในหลายมิติ เมื่อ ปีพ.ศ. 2559 ได้มีรายงานดัชนีชี้วัดเรื่องการนับรวม หรือ Inclusiveness Index[16] ที่จัดทำและเผยแพร่เป็นครั้งแรก โดย Haas Institute for a Fair and Inclusive Society สังกัดมหาวิทยาลัยแคลิฟอร์เนีย เบิร์กเล่ย์ รายงานชิ้นนี้ต้องการทำความเข้าใจพลวัตของการนับรวม (inclusion) และความเป็นชายขอบของกลุ่มคนต่าง ๆ (group based marginality) โดยดูจากประสบการณ์ของกลุ่มคนในหลากหลายมิติทางสังคม เช่น เพศสภาพ เชื้อชาติ ชาติพันธุ์ ศาสนา ผู้พิการและกลุ่มที่มีแนวทางทางเพศต่าง ๆ

ดัชนีชี้วัดการนับรวม (Inclusiveness Index) ไม่ได้มุ่งเน้นไปที่พลังทางเศรษฐกิจที่ส่งผลต่อความเหลื่อมล้ำ แต่มุ่งเน้นไปที่นโยบาย กฎหมายและสถาบันที่ส่งผลต่อความไม่ธรรมกับกลุ่มคนต่าง ๆ ได้แก่

1) ความรุนแรงที่เกิดกับเฉพาะกลุ่ม (exposure to group-specific violence) ได้แก่ กลุ่มตามเพศสภาพ เชื้อชาติ ศาสนา แนวทางในเรื่องเพศเหล่านี้เป็นตัวสะท้อนการนับรวมของกลุ่มคนต่าง ๆ ในสังคมหนึ่ง ๆ ความรุนแรงในที่นี้รวมถึงความรุนแรงต่อผู้หญิง (violence against women) ความรุนแรงต่อชุมชน LGBTQ ความรุนแรงต่อกลุ่มศาสนาต่าง ๆ (violence against religious groups)

2) การเป็นตัวแทนทางการเมืองที่คำนึงถึงการเข้าร่วมของกลุ่มชายขอบหรือข้อจำกัดอันเกิดจากการเลือกปฏิบัติในกระบวนการทางการเมืองต่าง ๆ (political representation)

....

[16] http://haasinstitute.berkeley.edu/sites/default/files/haasinstitute_2016inclusiveness_index_publish_sept26.pdf สนใจการจัดอันดับคะแนนของประเทศต่าง ๆ รวมทั้งประเทศไทยดูเพิ่มเติมได้ในรายงานฉบับนี้ระหว่างปี 2016-2018

3) ความเหลื่อมล้ำในเรื่องรายได้ (income inequality) เช่น ความเหลื่อมล้ำอันมีสาเหตุจากเรื่องเพศสภาพ ศาสนา เชื้อชาติ และความหลากหลายทางเพศ ข้อมูลเหล่านี้ช่วยทำให้เราเห็นระดับของการนับรวมของกลุ่มคนกลุ่มนี้ในสังคม

4) กฎหมายที่ต่อต้านการเลือกปฏิบัติ (anti-discrimination laws) การบังคับใช้กฎหมายอย่างมีประสิทธิภาพเป็นตัวชี้วัดที่สำคัญในการบ่งบอกถึงระดับของการนับรวมชุมชนชายขอบของสังคมนั้น ๆ

5) การกักขัง (incarceration) จำนวนผู้ต้องขังเป็นตัวชี้วัดหนึ่งที่บ่งบอกถึงสถานการณ์เรื่องการนับรวมของสังคมที่กำลังเผชิญหน้าอยู่ ยิ่งมีผู้ต้องขังจำนวนเพิ่มมากขึ้นเท่าใด เป็นนัยยะสะท้อนถึงการหดตัวลงในเรื่องการนับรวมของสังคมนั้น ๆ

6) นโยบายเรื่องการอพยพและผู้ลี้ภัย (immigration) สังคมที่เปิดรับผู้อพยพและผู้ลี้ภัยในจำนวนที่เพิ่มสูงขึ้น เป็นตัวชี้วัดที่แสดงถึงการเปิดรับสู่ชุมชนในระดับโลกของสังคมนั้น ๆ

แนวทางสู่การสร้างเมืองที่นับรวมทุกคน

หากพิจารณาแนวคิดเรื่องสิทธิที่จะอยู่ในเมือง และการนับรวมทุกคนเป็นแนวทางการพัฒนาเมืองที่ให้ความสำคัญกับพลเมืองทุกกลุ่มเป็นผู้มีส่วนร่วมออกแบบและกำหนดชะตากรรมของตนเองและความเป็นไปของเมืองภายใต้สภาพการณ์ที่ความเหลื่อมล้ำและความไม่เท่าเทียมทางสังคมเป็นโจทย์ท้าทายผู้คนในเมืองต่าง ๆ ทั่วโลก

ในรายงานชิ้นหนึ่งเผยแพร่เมื่อปี 2560 นำเสนอผลการศึกษาปัญหาที่กำลังเผชิญของผู้คนในสี่เมืองของกลุ่มประเทศนอร์ดิก ได้แก่ สต็อกโฮล์ม โคเปนเฮเกน ออสโลว์ และเฮลซิงกิ ลักษณะเด่นของทั้งสี่เมืองเคยเป็นสังคมที่ได้ชื่อว่ามีความเท่าเทียมทางสังคมและระดับความไว้วางใจที่มีสูง แต่ผลจาก

การสำรวจพบว่า ช่องว่างระหว่างรายได้ที่เพิ่มสูงขึ้น (income gaps) และเมือง (city) มีการแบ่งเป็นสองย่าน คือย่านคนรวย และย่านคนมีรายได้น้อย แม้ว่าแต่ละเมืองจะมีจุดเน้นของความกังวลใจของผู้คนแตกต่างกันไป แต่สิ่งที่ผู้คนเห็นตรงกันก็คือ ผลกระทบจากความเหลื่อมล้ำไม่ได้เชื่อมโยงกับช่องว่างของรายได้เท่านั้น แต่ส่งผลกระทบต่อชีวิตความเป็นอยู่ทั้งกายภาพและจิตใจ ต่อโอกาสในการทำงานและการเข้าถึงที่อยู่อาศัย อีกทั้งยังมีผลต่อการแสวงหามิตรภาพใหม่ ๆ ด้วย เนื่องจากความไม่เท่าเทียมที่ปรากฏในกลุ่มและชุมชนมีส่วนทำให้ปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้คนลดลง กลุ่มคนมีรายได้สูงมีแนวโน้มจะรู้จักกันเองมากขึ้น ผลจากความห่างเหินต่อกันทำให้เกิดการแบ่งแยกที่ขยายตัวรุนแรงขึ้น พื้นที่บางส่วนของเมืองได้ถูกแบ่งแยกออกไปเพื่อตอบสนองกับผู้คนเฉพาะบางกลุ่ม ขณะที่คนอีกกลุ่มเริ่มรู้สึกว่ามีพื้นที่ไม่ปลอดภัยในเมืองที่พวกเขาอาศัยอยู่

คำถามสำคัญที่เกิดขึ้นก็คือ เราจะสามารถทำอะไรได้บ้าง พลเมืองในกลุ่มประเทศนอร์ดิก[17] เสนอว่า สิ่งแรกที่จำเป็นต้องทำคือ การตระหนักและยอมรับว่ามีปัญหาในเรื่องความเหลื่อมล้ำและความไม่เท่าเทียมเกิดขึ้นอยู่จริง และเริ่มแสวงหาแผนการสำหรับเมืองที่ตรงกับความต้องการของพลเมืองเพื่อนำไปสู่การนับรวมทุกคน วิธีการที่จะนำไปสู่แผนการนี้คือการเปิดอภิปรายแลกเปลี่ยนพูดคุยและนำเสนอความเห็น ซึ่งพบว่า พลเมืองล้วนต้องการให้เสียงและความเห็นของพวกเขาได้รับการฟัง เพื่อให้ตนเองได้มีส่วนในการนิยามปัญหาและร่วมหาทางออก กระบวนการดังกล่าวประกอบไปด้วยผู้คนที่อาศัยอยู่ในพื้นที่นั้น นักการเมือง หน่วยงานรัฐ ข้าราชการ และภาคเอกชนในการแสวงหาความพยายามร่วม (collective effort) ในการพัฒนาเมืองที่พวกเขาอาศัยอยู่

“ความพยายามร่วม” ในความเห็นของพลเมืองกลุ่มประเทศนอร์ดิกนับเป็นรูปธรรมของกระบวนการพัฒนาเมืองในมุมมองทางสังคมศาสตร์ที่

....

[17] https://www.theinclusivecity.com/

เวทีการถกเถียง แลกเปลี่ยนและอภิปรายเป็นส่วนหนึ่งของพื้นที่สาธารณะที่เปิดให้ทุกฝ่ายได้ปะทะกันทางความคิดเพื่อร่วมสร้างเมืองที่มีความยั่งยืน มีความเป็นธรรมและนับรวมทุกคน
ที่มาภาพ : Urban Jam

ให้ความสำคัญกับการเปิดพื้นที่สาธารณะ (public space) เพื่อให้กลุ่มคนต่าง ๆ สามารถปะทะกันจนเกิดจุดตัดของความคิดที่นำไปสู่การเปลี่ยนแปลงใหม่ ๆ เนื่องจากการเมืองของการพัฒนาเมืองมีหลากหลายมิติมาก แต่ปัญหาของการพัฒนาเมืองในปัจจุบันคือการลดทอนความเป็นเมืองเหลือเพียงบางมิติ ดังนั้น จุดนี้จึงต้องการให้คนในเมืองมีส่วนร่วม เข้ามาเคลื่อนไหวให้เกิดความเข้าใจใหม่ ๆ โดยมีพื้นที่ที่คนต่าง ๆ ในสังคมในชุมชนเมือง มาแสดงพลังเพื่อบอกความต้องการของตนเอง ซึ่งสิ่งนี้คือทุนทางสังคมในการพัฒนาเมือง[18]

การผลักดันไปสู่การนับรวม (inclusiveness) จึงเป็นกระบวนการที่นำไปสู่ความเป็นธรรมและความเท่าเทียมของโอกาสที่คำนึงถึงความหลากหลายอันสะท้อนข้อเท็จจริงเกี่ยวประชากรที่มีความแตกต่างกันในแต่ละกลุ่ม กระบวนการเช่นนี้ไม่ได้เกิดขึ้นได้โดยบังเอิญ หากแต่ต้องมีเจตนา มีแนวทางดำเนินการ และมีความสามารถในการเป็นผู้นำที่ตระหนักว่า เมืองที่เหมาะกับทุกคนนั้นจำเป็นต้องนับรวมทุกคน[19]

....

[18] ทุนทางสังคมกับการพัฒนาเมือง. อานันท์ กาญจนพันธุ์

[19] http://citiesofmigration.ca/building-inclusive-cities/social-inclusion/

A5_□□□□□□□□□□□.indd 31 3/23/2563 BE 4:35 PM

บทที่ 2

MIDL กับ สมาร์ทซิตี้

แม้ว่าโดยหลักการของความเป็นสมาร์ทซิตี้จะเป็นการนำเทคโนโลยีมาใช้เพื่อปรับปรุงคุณภาพชีวิตของผู้คนที่อาศัยอยู่ในเมืองนั้น ๆ แต่ระหว่างทางของเส้นทางการพัฒนาเมืองในรูปแบบนี้ ต่างเต็มไปด้วยการช่วงชิงความหมายด้วยแรงผลักที่แตกต่างกันไป ดังนั้นการผลักดัน MIDL for Inclusive Cities กับ Smart City ให้กลายเป็นเนื้อเดียวกันให้ได้นั้น จึงมีมิติมากมายที่ต้องคำนึงถึงและเป็นเรื่องท้าทายสำหรับทุกภาคส่วนของสังคม เพื่อให้ทิศทางการพัฒนาเมืองคำนึงถึงพลเมืองเป็นศูนย์กลาง ดังเช่นคำกล่าวของ Jane Jacobs ที่ว่า *“เมืองจะมีศักยภาพ ความสามารถในการตอบสนองทุกคนได้ ก็ต่อเมื่อมันถูกสร้างโดยทุกคน”*

> “สมาร์ทซิตี้ที่จะมีความยั่งยืนต้องเป็นเมืองที่ผู้คนรู้เท่าทันสื่อและข้อมูลข่าวสาร[20]

ข้อความดังกล่าวปรากฏในโปสเตอร์ออนไลน์ของงาน Global Media Information Literacy Week 2018 กิจกรรมที่ UNESCO จัดประจำทุกปี คำที่ได้รับการนำเสนอประจำปี คือ “MIL Cities” ซึ่งย่อมาจาก Media Information Literacy Cities ด้วยมุมมองที่ว่าสมาร์ทซิตี้จะค้ำจุน “ความสมาร์ท” ให้มีความยั่งยืนได้ ผู้คนในเมืองนั้นต้องได้รับความรู้ ความสามารถ ทักษะ ตลอดจนมุมมองต่าง ๆ ที่จำเป็นเพื่อจะได้มีแนวทางจัดการกับเครือข่ายของเทคโนโลยีและเครือข่ายทางสังคมที่เปลี่ยนแปลงและสลับซับซ้อนมากขึ้นตลอดเวลา ประเด็นเรื่องทักษะเท่าทันสื่อ ข้อมูลข่าวสาร และดิจิทัล กับสมาร์ทซิตี้ได้ถูกนำมาเชื่อมโยงในการสนทนาแลกเปลี่ยนความคิดเห็นที่สถาบันสื่อเด็กและเยาวชน (สสย.) จัดขึ้นภายใต้โครงการ MIDL for Inclusive

ภาพประชาสัมพันธ์งาน Global Media Information Literacy Week 2018 โดย UNESCO
ที่มาภาพ: UNESCO

....

[20] https://en.unesco.org/globalmilweek2018/milcity

Cities 2018[21] บทนี้จะนำเสนอประเด็นสำคัญที่น่าสนใจจากการแลกเปลี่ยนพูดคุยในวงสนทนาเพื่อเชื่อมโยงทักษะ MIDL สมาร์ทซิตี้ในมุมของพลเมือง มุมของธุรกิจ และมุมของรัฐ

สมาร์ทซิตี้ : มุมของรัฐ

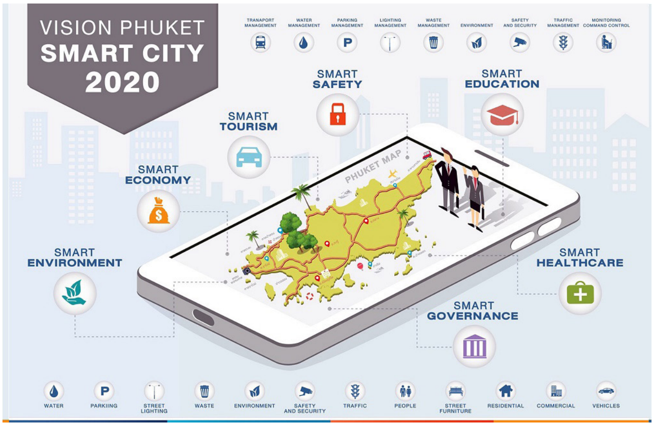
ประเทศไทยมีแนวคิดเรื่องเมืองอัจฉริยะภายใต้โครงการ Smart Thailand มาตั้งแต่ช่วงปลายทศวรรษ 2540 ในเวลานั้นมีจังหวัดภูเก็ตและเชียงใหม่เป็นเมืองนำร่อง อีกหนึ่งทศวรรษถัดมา หนึ่งในรูปธรรมที่ถูกหยิบยกขึ้นมาแสดงให้เห็นถึงการสร้างชุมชนอัจฉริยะซึ่งเน้นในเรื่องความมั่นคงปลอดภัยคือการติดตั้งกล้อง CCTV ราว 2,000 ตัวในจังหวัดภูเก็ต[22] เมื่อพิจารณาจากเว็บไซต์ smartcitythailand.or.th ซึ่งถือเป็นเว็บไซต์หลักของรัฐในการเผยแพร่ความเคลื่อนไหวเกี่ยวกับนโยบายเรื่องเมืองอัจฉริยะของไทย พบว่า ในปี 2560 ได้มีการแต่งตั้งคณะกรรมการขับเคลื่อนเมืองอัจฉริยะผ่านคำสั่งนายกรัฐมนตรี[23] องค์ประกอบของคณะกรรมการมีรองนายกรัฐมนตรีที่นายกรัฐมนตรีมอบหมายซึ่งในเวลานั้น ได้แก่ พลเอกประจิน จั่นตอง กรรมการที่เหลือได้แก่รัฐมนตรีและปลัดกระทรวงต่าง ๆ มากกว่า 20 ตำแหน่ง อำนาจหน้าที่ของคณะกรรมการชุดนี้ ได้แก่ การเสนอร่างยุทธศาสตร์และแผนแม่บทการพัฒนาเมืองอัจฉริยะให้สอดคล้องกับทิศทางการพัฒนาประเทศตามแนวทางการขับเคลื่อนประเทศไทย 4.0 และยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี ให้คณะรัฐมนตรีพิจารณาเห็นชอบ ต่อมาในเดือนมีนาคม ปี 2562 คณะกรรมการชุดดังกล่าวได้มีการประกาศหลักเกณฑ์การประเมิน และคุณสมบัติ วิธีการและกระบวนการในการพิจารณา

....

21 เมื่อวันที่ 3-4 พฤศจิกายน ปี 2561 ณ Prince Theatre Heritage Stay บางรัก กรุงเทพ

22 https://www.bangkokpost.com/tech/850172/the-smart-city

23 https://smartcitythailand.or.th/web?committee



วิสัยทัศน์สมาร์ทซิตี้ จังหวัดภูเก็ต
ที่มาภาพ : https://www.techtalkthai.com/sipa-launched-the-opening-of-phuket-smart-city-innovation-park/

การเป็นเมืองอัจฉริยะ สาระสำคัญประกอบด้วยการนิยามเมืองอัจฉริยะ การแบ่งประเภทของเมืองอัจฉริยะ โดยแบ่งเป็นสองเมือง ได้แก่ เมืองเดิมและเมืองใหม่ มีการกำหนดลักษณะของการพัฒนาเมืองอัจฉริยะออกเป็น 7 ด้าน ได้แก่ สิ่งแวดล้อม เศรษฐกิจ การขนส่ง พลเมือง การดำรงชีวิต การบริหารภาครัฐ

สำหรับกระบวนการขอรับการพิจารณาประกาศเป็นเมืองอัจฉริยะ มีสำนักงานเมืองอัจฉริยะประเทศไทย ซึ่งอยู่ภายใต้การกำกับของสำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจดิจิทัล ทำหน้าที่รวบรวมและประสานแผนกับผู้ที่ยื่นข้อเสนอ *หากคณะกรรมการให้ความเห็นชอบเมืองอัจฉริยะ เมืองดังกล่าวจะได้รับการประกาศเป็นเมืองอัจฉริยะและสามารถใช้ตราสัญลักษณ์เมืองอัจฉริยะได้เป็นระยะเวลาสองปี และการลงทุนโดยหน่วยงานและหรือการลงทุนในโครงสร้างพื้นฐานเมืองอัจฉริยะสามารถขอรับพิจารณาสิทธิประโยชน์ทั้งทางด้านภาษี และมิใช่ภาษีคณะกรรมการ คณะกรรมการส่งเสริมการลงทุนหรือคณะกรรมการระดับชาติอื่นใดกำหนดต่อไป*[24]

....

[24] https://smartcitythailand.or.th/file/%E0%B8%9B%E0%B8%A3%E0%B8%B0%E0%B8%81%E0%B8%B2%E0%B8%A8%20Smart%20City%201-2562%20-%2002-final.pdf

ประเด็นเรื่องสิทธิประโยชน์ ประกอบด้วย ด้านกฎหมาย กฎระเบียบ ได้แก่ Regulatory Sandbox เป็นพื้นที่ทดลองนวัตกรรมเพื่อความคล่องตัวในการตรวจสอบด้านกฎหมายเพื่อส่งเสริมให้มีการทดลองไอเดีย, สมาร์ทวีซ่าสำหรับนักลงทุนและผู้เชี่ยวชาญต่างประเทศ, ด้านโครงสร้างพื้นฐาน ได้แก่ Fast Track การพัฒนาโครงการพื้นฐาน ดิจิทัล คมนาคม พลังงาน และกลไกสนับสนุนทางการเงิน

เว็บไซต์ดังกล่าว ได้มีการเผยแพร่รายงานผลการดำเนินการขับเคลื่อนพัฒนาเมืองอัจฉริยะประจำปี 2561[25] เสนอว่า ประเทศไทยมีแผนการขับเคลื่อนการพัฒนาเมืองอัจฉริยะ กำหนดเป้าหมายในปีที่หนึ่งคือ ปี 2561- 2562 พัฒนาเมืองอัจฉริยะ 7 จังหวัด 10 พื้นที่ ได้แก่ ภูเก็ต ขอนแก่น เชียงใหม่ ชลบุรี ระยอง ฉะเชิงเทรา กรุงเทพฯ

ปีที่ 2 (พ.ศ. 2562-2563) พัฒนาเมืองอัจฉริยะ 24 จังหวัด 30 พื้นที่ ได้แก่ เชียงราย พิษณุโลก น่าน อุบลราชธานี อุดรธานี หนองคาย นครพนม มุกดาหาร กระบี่ พังงา สงขลา ยะลา ปัตตานี นราธิวาส สตูล นครศรีธรรมราช ระนอง เป้าหมายใน ปี 2565 ประเทศไทยจะมีเมืองอัจฉริยะกว่า 100 แห่ง ใน 76 จังหวัดรวมกรุงเทพมหานคร โดยมีเมืองอัจฉริยะที่ได้รับการยอมรับระดับโลก 3 เมือง มีการให้บริการระบบข้อมูลของเมือง หรือที่เรียกว่า City Data Platform ครอบคลุมทุกพื้นที่ในประเทศ มีบริการเมืองอัจฉริยะของภาครัฐและภาคเอกชนไม่น้อยกว่า 100 บริการ

จากการนำเสนอภาพรวมเกี่ยวกับทิศทางความเป็นเมืองอัจฉริยะของประเทศไทยที่ปรากฏในเว็บไซต์ของหน่วยงานที่รับผิดชอบโดยตรง ไม่ช่วยทำให้เกิดความกระจ่างในแง่ของการพัฒนาคุณภาพชีวิตของพลเมืองแต่อย่างใด แต่เห็นเด่นชัดในการมุ่งเน้นเรื่องการพัฒนาเศรษฐกิจเป็นธงนำ ทว่าหากจินตนาการตามตัวเลขเชิงปริมาณของพื้นที่ที่นำเสนอ อีกเพียงไม่กี่ปีข้างหน้า ประเทศไทยจะพัฒนาเป็น "สมาร์ทซิตี้" ครอบคลุมทั่วทั้งประเทศ ส่วนจะ "สมาร์ท" เพียงใดและในมุมของใครนั้นต้องพิจารณากันต่อไป

....

[25] https://smartcitythailand.or.th/web?download

อาทิตย์ โกวิทวรางกูร วิทยากรหัวข้อ เท่าทันสมาร์ทซิตี้ ในงาน MIDL for Inclusive Cities 2018 : สร้างเมืองของทุกคน จัดโดย สสย. เมื่อวันที่ 4 พฤศจิกายน 2561
ที่มาภาพ : สสย.

สมาร์ทซิตี้ : มุมของธุรกิจ

"เท่าทันสมาร์ทซิตี้" เป็นหนึ่งในหัวข้อที่มีการนำเสนอในช่วงจุดประกายท้าทายความคิดว่าด้วยการสร้างเมืองของทุกคนในการจัดกิจกรรมของสสย. ผู้เปิดประเด็นนี้ ได้แก่ อาทิตย์ โกวิทวรางกูร พลเมืองแข็งขันแห่งเครือข่ายมักกะสัน กรุงเทพฯ หนึ่งในเครือข่ายของชาวกทม.ที่เรียกร้องให้ "มักกะสันเป็นสวนสาธารณะและพิพิธภัณฑ์" เมื่อหลายปีก่อน[26] ในวงพูดคุยครั้งนั้นอาทิตย์ได้สืบค้นปรากฏการณ์ "ขายของ" เพื่อนำมาประกอบอุตสาหกรรมสร้างสมาร์ทซิตี้ได้อย่างน่าสนใจ เขาเริ่มต้นด้วยการเล่าถึงหน้าปกหนังสือเรื่อง Cities in Transformation เป็นหนังสือปกแข็งหน้าปกเป็นรูปมหานครนิวยอร์ก ประเทศสหรัฐอเมริกา และเมืองบิลบาโอ ประเทศสเปน หนังสือเล่มดังกล่าวตีพิมพ์เผยแพร่เมื่อ ปี 2012 เมืองทั้งสองได้รับรางวัล Lee Kuan

....

[26] https://mgronline.com/live/detail/9580000054676

Yew World Prize เมื่ออาทิตย์สืบค้นต่อไปจากที่มาของรางวัลดังกล่าว เขาจึงพบกระบวนการขายเทคโนโลยีสร้างสมาร์ทซิตี้ที่เรียงรายมาเป็นชุด

"จะเห็นว่าสิงค์โปร์เล่นแบบนี้เลย รางวัลนี้ให้กับเมืองที่สุดยอดของโลกทุก ๆ สองปี เริ่มต้นครั้งแรกในปี 2008 ซึ่งเป็นปีที่ประชากรมากกว่า 50 เปอร์เซ็นต์อาศัยอยู่ในเมือง หน่วยงานที่ให้รางวัลมีสองหน่วยงานคือ Urban Redevelopment Authority เป็นหน่วยงานวางผังเมืองแบบบูรณาการของสิงคโปร์ และ Centre for Livable Cities ซึ่งเกิดขึ้นในปี 2008 เพื่อจะทำให้ตำแหน่งแห่งที่ของสิงคโปร์เป็นศูนย์กลางความคิด นวัตกรรมที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาที่อยู่อาศัยเมืองที่มีประชากรหนาแน่น พอไปค้นต่อ ก็ไม่ได้มีแค่ World City Award แต่จัด World City Summit ด้วย เพิ่งจัดปีล่าสุด และจัดทุกสองปี ล้อกับการให้รางวัล และเขาจัดที่ Marina Bay Sands เข้าเนื้องานของ World City Summit มี Mayors Forum, Young Leaders ปรากฏว่าในงานมีการแสดงสินค้าเกี่ยวกับบริการเรื่องเมือง มีคนเข้าร่วมงาน 24,000 คน เกิดข้อตกลงทางธุรกิจ 30 พันล้านเหรียญสิงคโปร์ อันนี้แปลว่าสิงคโปร์ขายของผ่านการให้รางวัล สัมมนา และสร้างเครือข่าย และองค์กรที่ให้เงินสนับสนุนคือ Kepple Corporation ซึ่งเป็นรัฐวิสาหกิจของสิงคโปร์ที่ดำเนินการด้านอสังหาริมทรัพย์" จากการค้นคว้าของอาทิตย์ เขาพบว่า หน่วยงานดังกล่าวได้พัฒนาตนเองให้เป็นผู้เชี่ยวชาญด้านสมาร์ทซิตี้ ซึ่งสอดคล้องกับยุทธศาสตร์ใหญ่ของสิงคโปร์ที่อุตสาหกรรมพัฒนาเมืองเป็นหนึ่งในยุทธศาสตร์ของเกาะเล็ก ๆ แห่งนี้ กรณีของสิงคโปร์เป็นเพียงหนึ่งในตัวอย่างขององค์กรธุรกิจหลาย ๆ แห่งในโลกที่แสวงหาโอกาสใหม่ ๆ ที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาเมือง

ประวิทย์ ลี่สถาพรวงศา กรรมการกิจการกระจายเสียง กิจการโทรทัศน์ และกิจการโทรคมนาคม ด้านการคุ้มครองผู้บริโภค (กสทช.) เป็นหนึ่งในผู้ร่วมสนทนาในกิจกรรม MIDL for Inclusive Cities 2018 สะท้อนว่า มุมมองของแต่ละฝ่ายที่มีต่อการพัฒนาสมาร์ทซิตี้ย่อมแตกต่างกันไป

ประวิทย์ ลี่สถาพรวงศา (คนที่สี่นับจากซ้าย) กรรมการ กสทช.
วิทยากรในงาน MIDL for Inclusive Cities 2018 : สร้างเมืองของทุกคน
จัดโดย สสย.เมื่อวันที่ 4 พฤศจิกายน 2561
ที่มาภาพ : สสย.

"ยกตัวอย่าง เวลาไปประชุมกับผู้ประกอบการโทรคมนาคม เขาก็จะคุยเรื่องเงินที่จะหาได้ และ Smart City ที่จะมาคือ Smart City ที่หาเงินได้ การขายกล้องวงจรปิด ขายงานบริการให้กับรัฐ ไม่ได้มองคนในชุมชน ดังนั้น ผมเห็นด้วยกับการไปสะกิดรัฐให้มองคนเป็นเป้าหมายในการทำ Smart City

ตอนนี้มีปัญหาที่ไปตั้งเสาโทรคมนาคมและชุมชนไม่พอใจ สิ่งที่บริษัททำคือไปตั้งเสาเลยและโน้มน้าวให้ชาวบ้านเชื่อ สุดท้ายก็ต้องยอมรับ และบริษัทไม่เคยเสนอว่าถ้าจะตั้งเสามีทางเลือกกี่จุด และให้ชาวบ้านเลือกจุดที่พอใจที่สุด แต่เขาจะบอกว่าจุดนี้เป็นจุดเดียวที่ตั้งได้ ชาวบ้านก็ร้องเรียนมาปีละ 100 กว่าที่ เป็นเวลากว่า 10 ปีก็เป็น 1,000 ที่ มีคนเดือดร้อนเป็นแสนเป็นล้านคน อนาคตก็จะเป็นแบบนี้ถ้าเราเป็น Smart City เรามีโครงสร้างแบบดิจิทัลโดยที่ไม่สนใจคนเลย เพียงแต่ให้ทำเงินได้"

สมาร์ทซิตี้ : มุมของพลเมือง

"ในเชียงใหม่มีแนวคิดเรื่อง Smart City เช่นกัน ปัญหาก็คือใครบ้างที่จะเข้ามามีส่วนร่วมในเรื่องการกำหนดทิศทางของจังหวัด เขาคิดแต่ว่า Smart City ต้องมีอะไรบ้าง ก็เลยคิดถึงแต่เรื่องการเปลี่ยนพื้นที่ให้มารองรับการเจริญเติบโตทางด้านการคมนาคม การสร้างที่อยู่อาศัย การเตรียมการด้านการท่องเที่ยว ฯลฯ เหล่านี้จึงเป็นที่มาของปัญหา" ไพลิน ภู่จีนาพันธุ์ แห่งคณะรัฐศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ นักวิชาการที่ใช้เครื่องมือ MIDL ในการศึกษาเพื่อความเป็นพลเมือง เปิดประเด็นสำคัญเรื่องการมีส่วนร่วมในการพัฒนาเมืองสู่สมาร์ทซิตี้ [27]

ไพลิน ภู่จีนาพันธุ์ คณะรัฐศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
ในงาน MIDL for Inclusive Cities 2018 : สร้างเมืองของทุกคน
จัดโดย สสย.เมื่อวันที่ 4 พฤศจิกายน 2561
ที่มาภาพ : สสย.

ประเด็นที่นักรัฐศาสตร์หญิงตั้งคำถามเป็นการกระตุกให้เราทุกคนต่างหันกลับมาทบทวนในเรื่องสิทธิที่จะอยู่ในเมือง ซึ่งโดยปกติความเป็นเมืองก็มีความสลับซับซ้อนในตัวของมันเองอยู่แล้ว เมื่อถูกเทคโนโลยีดิจิทัลซ้อน

....

[27] เมื่อวันที่ 3-4 พฤศจิกายน ปี 2561 ณ Prince Theatre Heritage Stay บางรัก กรุงเทพฯ

ทับลงไปอีกชั้นหนึ่งในนามของความสมาร์ทหรือความอัจฉริยะ สิทธิที่จะอยู่ในเมืองสมาร์ทซิตี้ จึงเป็นเรื่องที่พลเมืองจำต้องมาสำรวจตรวจตราทำความเข้าใจในหลายมิติ

เดือนตุลาคม ของปี 2562 ได้มีการจัดอันดับเมือง "สมาร์ท" ในโลกโดยพิจารณาจากโครงสร้างพื้นฐานกับการจัดหาเทคโนโลยีและบริการของเมืองนั้น ๆ ที่มีความสมดุลระหว่าง "มิติความเป็นมนุษย์" กับ "มิติทางเทคโนโลยีและเศรษฐกิจ" ผลการสำรวจของรายงานพบว่า กรุงเทพมหานครได้รับการจัดอันดับที่ 75 จาก 102 สมาร์ทซิตี้ในโลก เมืองในทวีปเอเชียที่ติดสิบอันดับแรก ได้แก่ สิงคโปร์ติดอันดับที่หนึ่ง และกรุงไทเป ประเทศไต้หวันติดอันดับที่ 7[28]

ผลสำรวจการจัดอันดับความสมาร์ทของเมืองต่าง ๆ ทั่วโลกข้างต้นนับเป็นตัวอย่างขานรับกับทิศทางการพัฒนาสมาร์ทซิตี้ ที่มองผู้อยู่อาศัยในเมืองเป็นผู้บริโภคซึ่งตอบรับต่อแนวคิดการใช้เทคโนโลยีมาแก้ปัญหาต่าง ๆ ของเมือง หากพิจารณาลึกลงไป เราจะพบว่า ในด้านหนึ่งการสร้างสิ่งล่อใจส่งผลให้ผู้อยู่อาศัยในเมืองรู้สึกว่าตนมีเสรีภาพและมีทางเลือก (freedom and choice) ได้รับความสะดวกสบาย เพิ่มความสามารถในการผลิต ทำให้มีผลผลิตเพิ่ม และควบคุมได้ แต่ในขณะเดียวกัน สิ่งล่อใจต่าง ๆ เหล่านี้อาจจะปกปิดวาระซ่อนเร้นรวมถึงกระบวนการสะสมทุนโดยรวบริบทรัพยากร (accumulation by dispossession)[29] ซึ่งส่งผลให้พลเมืองเสียเปรียบในระยะยาวก็เป็นได้

เทคโนโลยีสมาร์ทซิตี้ยังทำให้เกิดประเด็นถกเถียงเรื่องจริยธรรมต่าง ๆ มากมาย เช่น ความเป็นส่วนตัว (privacy) กระบวนการใช้ข้อมูลเพื่อนำไปเปลี่ยนแปลง (datafication) การติดตามและรวบรวมข้อมูลออนไลน์

....

[28] https://www.imd.org/research-knowledge/reports/imd-smart-city-index-2019/

[29] https://www.researchgate.net/publication/328397574_Citizenship_Justice_and_the_Right_to_the_Smart_City

(dataveillance) การจับจ้องผ่านทางภูมิศาสตร์ (geosurveillance) การบันทึกและวิเคราะห์ลักษณะเชิงพฤติกรรมและจิตวิทยาส่วนบุคคล (profiling) การแยกประเภททางสังคม (social sorting) เมืองใหญ่ต่าง ๆ ที่เต็มไปด้วยกล้องวงจรปิดมีระบบควบคุมซึ่งสามารถติดตามคนเดินถนนในระดับปัจเจกบุคคล มีซอฟแวต์ที่จดจำใบหน้าเพื่อช่วยในการติดตาม เครือข่ายของเส้นทางท้องถนนมีกล้องจราจรคอยมอร์นิเตอร์และบ่งชี้ยานพาหนะต่าง ๆ ระบบเซ็นเซอร์ถูกติดตั้งตามโครงสร้างพื้นฐานที่ช่วยแกะรอยไปยังผู้ใช้โทรศัพท์เคลื่อนที่ พื้นที่สาธารณะเหล่านี้ยังรวมถึงช็อปปิ้งมอลล์เพื่อพินิจพฤติกรรมบรรดานักช็อป ซึ่งอาจเชื่อมต่อกับกล้องวงจรปิดอันนำไปสู่การเก็บข้อมูลประชากรพื้นฐาน เช่น อายุ เพศสภาพ

เมืองใหญ่บางแห่งติดตั้งระบบที่ Wifi สาธารณะเพื่อติดตาม IDs ของเครื่องมือต่าง ๆ ที่พลเมืองเข้าอินเทอร์เน็ต อาคารใหญ่และขนส่งสาธารณะติดตามข้อมูลจากสมาร์ทการ์ดของผู้ใช้ สมาร์ทโฟนของแต่ละคนสื่อสารโลเคชั่นกับผู้ให้บริการโทรคมนาคม รวมทั้งการเชื่อมต่อต่าง ๆ การเก็บรวบรวมข้อมูลทั้งหมดทั้งปวงเหล่านี้มีนัยสำคัญอย่างลึกซึ้งต่อความเป็นส่วนตัว (privacy) ซึ่งอาจกล่าวได้ว่าเป็นสิทธิมนุษยชนขั้นพื้นฐาน

เทคโนโลยีหลากหลายรูปแบบ ยังสร้างอันตรายต่อความเป็นส่วนตัวผ่านการแชร์และวิเคราะห์ข้อมูลที่เทคโนโลยีติดตามรวบรวมมาด้วย ไม่ว่าจะเป็นสินค้า บริการที่เรานิยมซื้อ มูลค่าราคาของสิ่งต่าง ๆ รูปแบบการจ่ายเงินเหล่านี้ล้วนกลายเป็นข้อมูลสำหรับการคาดการณ์กับกลุ่มเป้าหมายที่ถูกจับจ้อง (predictive privacy harms) และสามารถติดตามไปยังโลเคชั่นของกลุ่มเป้าหมายได้ด้วย

ภายใต้สภาวการณ์แวดล้อมเช่นนี้ เครื่องมือหนึ่งที่ช่วยในการคลี่คลายความซับซ้อนและเท่าทันกับความเชื่อมโยงระหว่างทุน อำนาจ และสมาร์ทซิตี้จึงประกอบด้วยชุดคำถามที่พลเมืองควรตั้งคำถามเพื่อไปสู่การสร้างแนวคิด

สมาร์ทซิตี้ที่คำนึงถึงพลเมืองอย่างแท้จริง เช่น ในสมาร์ทซิตี้นั้น พลเมืองได้รับการจัดวางอย่างไร ? พลเมืองได้รับการคาดหวังให้มีส่วนร่วมและลงมือทำอย่างไร ? มีกติกาว่าด้วยพื้นที่สาธารณะและแนวคิดเรื่องความเป็นส่วนรวมของเมือง (urban common) อย่างไร ? มีความเป็นสาธารณะในรูปแบบใดบ้าง และการกระทำในแบบใดที่สามารถทำได้ในสมาร์ทซิตี้ สมาร์ทซิตี้คำนึงถึงเรื่องจริยธรรมอย่างไร ? มีโครงสร้างและระบบที่สร้างความเหลื่อมล้ำที่ได้รับการผลิตซ้ำในสมาร์ทซิตี้บ้าง ? มีรูปแบบของชนชั้น การเหยียดเชื้อชาติ ชายเป็นใหญ่ กีดกันในเรื่องสภาพร่างกาย การเลือกที่รักมักที่ชังโดยใช้อายุ หรือรสนิยมทางเพศเป็นเกณฑ์ในสมาร์ทซิตี้บ้าง ? วิถีชีวิตแบบเมืองอัจฉริยะแบบไหนที่เราต้องการสร้างและอาศัยอยู่ ?

นักวิชาการที่ศึกษาเรื่องความเป็นพลเมือง ความยุติธรรมและสิทธิที่จะอยู่ในสมาร์ทซิตี้[30] เสนอว่า แม้ว่าบ่อยครั้งที่แนวทางการพัฒนาสมาร์ทซิตี้จะเน้นในเรื่องพลเมืองเป็นศูนย์กลางเพื่อแก้ข้อกล่าวหาจากเสียงวิจารณ์ กระนั้นก็มีข้อจำกัดในการลงมือปฏิบัติ ซึ่งมีสาเหตุมาจากสองปัจจัย ได้แก่

ปัจจัยแรก ได้แก่ การบริหารงานแบบจากบนสู่ล่าง และเน้นใช้ผู้ชำนาญการ (top-down, technocratic) ซึ่งไม่เปิดพื้นที่ให้กับเสียงวิจารณ์ และเน้นไปที่พันธกิจในการมุ่งสะสมทุนโดยไม่เปลี่ยนแปลงการบริหาร ดังนั้น การเสนอแนวทางเรื่อง “พลเมืองเป็นศูนย์กลาง” จึงเป็นแค่การสร้างแบรนด์ใหม่เท่านั้น โดยใช้วิธีการเรียกให้พลเมืองเข้ามาร่วมหรือมีการค้นหาพลเมืองที่ถูกลืม (missing citizen)

ปัจจัยที่สอง คือ การให้ทุนสนับสนุนการเปลี่ยนการบริหารเมืองสู่สมาร์ทซิตี้ที่เน้นว่าต้องให้พลเมืองเข้ามาร่วมในการวางแผนโครงการ พบว่าในทางปฏิบัติพลเมืองไม่ได้ถูกนับรวมตั้งแต่ในขั้นตอนของการวิเคราะห์ปัญหา

[30] อ่านเพิ่มเติมใน บทความเรื่อง Citizenship Justice and the Right to the Smart City. https://www.researchgate.net/publication/328397574_Citizenship_Justice_and_the_Right_to_the_Smart_City

และนำเสนอข้อแนะนำเพื่อการพัฒนา แต่พลเมืองจะได้เข้ามาร่วมเมื่อโครงการต่าง ๆ เหล่านั้นวางแผนมีวัตถุประสงค์และแนวทางจัดการปัญหาเรียบร้อยแล้ว ดังนั้น โอกาสในการวางกรอบโครงการตั้งแต่ขั้นตอนการริเริ่มซึ่งสะท้อนความกังวลและความต้องการที่แท้จริงของพลเมืองจึงไม่เกิดขึ้น

MIDL กับสมาร์ทซิตี้

ประวิทย์ ลี่สถาพรวงศา มองว่า “สื่อ ข้อมูลข่าวสาร และดิจิทัล” (MID) คือพลังงานของสังคม รัฐ ประเทศ เขาเปรียบว่า MID นั้นคือ “น้ำมัน” ในการขับเคลื่อนประเทศ กล่าวคือ MID เป็นพลังของธุรกิจทั้งหมด เพราะธุรกิจทั้งหมดขับเคลื่อนบน Big Data และ MID เป็นประโยชน์ต่อการขับเคลื่อนดังกล่าว

“ดังนั้น ถ้าเราไม่เท่าทันว่ามันคือเชื้อเพลิงของโลกธุรกิจ โลกดิจิทัล เราก็ถูกเขาใช้แสวงประโยชน์ แต่ถ้าเราเท่าทัน เราก็จะรู้ว่าอะไรคือขอบเขตที่เหมาะสมในการอยู่บนโลกดิจิทัล ขณะที่รัฐมองเรื่องความมั่นคง การเติบโตทางเศรษฐกิจ และความสงบเรียบร้อยของสังคม รัฐไม่สนใจว่าการกระจายรายได้ดีไหมถ้าเศรษฐกิจเติบโตดี รัฐไม่สนใจเรื่องการมีส่วนร่วมหรือการกระจายอำนาจ ถ้าสังคมยังสงบเรียบร้อยดี รัฐไม่ได้สนใจสงครามการค้า/สงครามไซเบอร์ ถ้าประเทศยังมั่นคงอยู่ ดังนั้น สิ่งที่เราต้องทำ คือ นอกจากปฏิบัติการในพื้นที่ เราต้องปฏิบัติการเชิงนโยบายกับรัฐ ให้เขารู้ว่ามันคืออะไร สิ่งที่เขาทำ เขาอาจจะเชื่อว่าเขาถูก เขาพยายามทำประเทศให้เป็น 4.0 ซึ่งก็ไม่คิดว่าผิด แต่ 4.0 ของรัฐอาจเป็น 4.0 ซึ่งไม่ได้เป็นประโยชน์ต่อ MID เลย เป็น 4.0 ของธุรกิจ”

วรพจน์ วงศ์กิจรุ่งเรือง วิทยากรหัวข้อ เทคโนโลยีกับการมีส่วนร่วม
ในงาน MIDL for Inclusive Cities 2018 : สร้างเมืองของทุกคน
จัดโดย สสย.เมื่อวันที่ 4 พฤศจิกายน 2561
ที่มาภาพ : สสย.

ประเด็นเรื่องเทคโนโลยีกับการมีส่วนร่วม เป็นหัวข้อที่วรพจน์ วงศ์กิจรุ่งเรือง ผู้ติดตามนโยบายเรื่องสื่อใหม่และโทรคมนาคม และเป็นหนึ่งในวิทยากรที่ได้รับเชิญมาร่วมจุดประกายท้าทายความคิดว่าด้วยการสร้างเมืองของทุกคนชวนพูดคุย เขามองว่า ในโลกที่รัฐบาลสามารถเปิดเผยข้อมูลให้กับสาธารณะได้มากขึ้นและจ่ายด้วยราคาที่ถูกลง ประชาชนสามารถเข้าถึงทรัพยากรสื่อสารได้มากขึ้น เว็บไซต์ 2.0 ทำให้เราต่างเพิ่มการปฏิสัมพันธ์ได้ง่าย

“เงื่อนไขเหล่านี้ได้เปลี่ยนวัฒนธรรมการมีส่วนร่วมไปสู่สิ่งที่เรียกว่า “Read and Write Culture” ก็คือการที่เราสามารถมีปฏิสัมพันธ์และสร้างอะไรขึ้นมาเองได้ ยกตัวอย่างเว็บไซต์ Ohmynews ที่เนื้อหาที่ปรากฏในเว็บดังกล่าวร้อยละ 80 มาจากอาสาสมัครที่เขียนขึ้นเอง และคนที่เขียนข้อมูลเหล่านี้คือแม่บ้านชาวเกาหลีที่ใช้อินเทอร์เน็ตในการส่งข้อมูล เว็บดังกล่าวมีอิทธิพลในการเปลี่ยนแปลงการเมืองเกาหลีได้ และเป็นตัวอย่างให้เห็นว่าภาคประชาสังคมใช้อินเทอร์เน็ตในการสร้างสิ่งที่เป็นสินค้าเชิงสาธารณะที่ตลาดอาจจะไม่ทำงาน”

A5_□□□□□□□□□□□.indd 46 3/23/2563 BE 4:35 PM

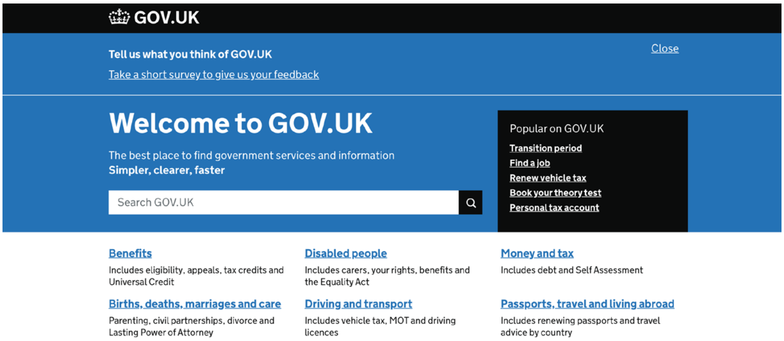
นอกจากนี้วรพจน์ยังยกตัวอย่างเว็บไซต์ที่เป็นแพล็ตฟอร์ม เรียกว่า Innocentive[31] ซึ่งภาคเอกชนใช้ในการหาความรู้ความเชี่ยวชาญจากประชาชน เช่น บริษัทยาอาจจะโยนโจทย์เข้าไป แล้วให้ประชาชนช่วยเสนอการพัฒนายาบางอย่างขึ้นมา หรือเว็บไซต์ VolunteerMatch ที่รวมโปรไฟล์ของคนที่มีความเชี่ยวชาญ กับการทำงานอาสาสมัคร และเว็บไซต์ Global Citizen เป็นโครงการที่ทำงานร่วมกับมูลนิธิของบิล เกตส์ ในการใช้องค์ความรู้ของพลเมืองโลกมากำจัดความยากจนโลก

วรพจน์ยังกล่าวถึง แนวคิดรัฐบาลเปิด (Open Government) ซึ่งแพร่หลายหลังปี 2009 นับตั้งแต่ บารัค โอบามา อดีตประธานาธิบดีสหรัฐอเมริกา เมื่อเข้ารับตำแหน่งวันแรก ประกาศว่าจะทำให้รัฐบาลของตนเองเป็นรัฐบาลที่โปร่งใส ดึงการมีส่วนร่วมของประชาชน และทำงานร่วมกับประชาชนในการสร้างสรรค์สิ่งต่าง ๆ

“นิยามหลักของรัฐบาลเปิด คือการที่เวลาเราพูดถึงการมีส่วนร่วมทาง Electronic เริ่มตั้งแต่ Information คือการให้ข้อมูลข่าวสารผ่านแพลตฟอร์มต่างๆ, พูดถึง E-consultation คือการสร้างแพล็ตฟอร์มในการรับฟังความคิดเห็น และ E-decision Making คือการที่รัฐบาลดึงความเห็นของประชาชนมาใช้ในการออกแบบนโยบาย แต่จริงๆ แล้วไปถึง Crowdsourcing กล่าวคือไม่ใช่แค่ความเห็น แต่ดึงเอาประชาชนมาใช้ในการออกแบบนโยบายร่วมกันตั้งแต่ต้น”

เขายกตัวอย่างกรณีรัฐบาลอังกฤษ เว็บไซต์ Gov.UK ถูกจัดให้เป็นอันดับหนึ่งด้านการมีส่วนร่วมทางอิเล็กทรอนิกส์ เพราะมีข้อมูลข่าวสารอย่างครบถ้วน และเปิดรับฟังความคิดเห็นในนโยบายโดยการให้ข้อมูลอย่างรอบด้านก่อน แล้วประชาชนก็จะสามารถมาลงความเห็นได้ สุดท้ายรัฐบาลก็จะสรุปเป็นรายงานออกมาว่ารัฐบาลตอบสนองต่อความเห็นเหล่านั้นอย่างไร นอกจากนี้ในเว็บไซต์นี้ สามารถส่งคำร้องเรียนไปได้ ถ้าคำร้องเรียนมีผู้สนับสนุน 100,000 รายชื่อ คำร้องเรียนนั้นจะถูกนำเข้าไปถกเถียงในรัฐสภา

[31] https://www.innocentive.com/



เว็บไซต์ Gov.UK ของรัฐบาลอังกฤษ
ตัวอย่างเว็บที่สร้างการมีส่วนร่วมของประชาชน
ที่มาภาพ : https://www.gov.uk/

กรณีเว็บไซต์ Challenge.Gov ไปไกลกว่าเรื่องความคิด รัฐบาลของโอบามาออกกฎหมายให้หน่วยงานรัฐสามารถใช้รางวัลที่จะจูงใจให้ประชาชนมีส่วนร่วมและแก้ไขปัญหาของรัฐ อย่างเช่นการชวนให้ประชาชนมาร่วมออกแบบแอปพลิเคชั่นเพื่อให้ความรู้เรื่องโรคติดต่อทางเพศแก่ประชาชน, การชวนให้ประชาชนเสนอเทคโนโลยีในการขจัดเกลือออกจากน้ำทะเล ฯลฯ

“ตัวอย่างที่หยิบยกมาข้างต้น เพื่อชี้ประโยชน์ของเทคโนโลยีดิจิทัลทั้งในแง่ของการเพิ่มความโปร่งใส การเพิ่มอำนาจให้กับประชาชน การสร้างนโยบายที่ตอบสนองต่อประชาชน ส่งเสริมประชาธิปไตยทางตรง สร้าง Inclusive Society ที่คนสามารถให้ความเห็นได้หลากหลาย เพิ่มโอกาสทางเศรษฐกิจและใช้ความฉลาดของประชาชนในการที่จะดึงการมีส่วนร่วมและแก้ไขปัญหาสาธารณะต่างๆ”

คำถามที่ตามมาคือ เราจะไปถึงจุดนั้นได้อย่างไร ? วรพจน์เสนอทางออกในเรื่องนี้สามข้อด้วยกัน ข้อแรก คือ ความมุ่งมั่นทางการเมืองของผู้นำประเทศ หากผู้นำมีนโยบายในเรื่อง Open Government หน่วยงานรัฐต่าง ๆ จะต้องเปิดเผยข้อมูลให้กับประชาชนและมีการปรับเทคโนโลยีเพื่อให้มีเว็บไซต์หรือแพลตฟอร์มที่รวบรวมข้อมูล ดึงการมีส่วนร่วมของประชาชน

A5_□□□□□□□□□□□.indd 48 3/23/2563 BE 4:35 PM

ข้อสองคือ การเปลี่ยนวัฒนธรรมการทำงานของหน่วยงานภาครัฐและรัฐบาลที่ต้องเปิดกว้างและทำงานกับประชาชนมากขึ้น และข้อสุดท้ายคือการลดช่องว่างทางดิจิทัล

"ถ้าคนเข้าไม่ถึงอินเทอร์เน็ต เขาก็ไม่สามารถใช้ประโยชน์และมีส่วนร่วมได้อย่างแท้จริง จริง ๆ แล้วเราก็อยากเห็นรัฐบาลที่ดี รัฐบาลที่ชอบธรรม คือ รัฐบาลที่ฟังเสียงประชาชน รัฐบาลที่ฉลาด คือ รัฐบาลที่ดึงความฉลาดของประชาชนมาใช้ในการแก้ปัญหาสาธารณะ แต่รัฐบาลที่ชั่ว เราคงต้องใช้เทคโนโลยีในการที่จะตรวจสอบเขาตลอดไป"

มุมมองของหลายฝ่ายที่นำเสนอไปในช่วงต้นของบทนี้ คงทำให้เราเห็นว่า นิยามของสมาร์ทซิตี้มีมุมมองที่แตกต่างกันไปของแต่ละกลุ่มผลประโยชน์ แม้ว่าโดยหลักการของความเป็นสมาร์ทซิตี้จะเป็นการนำเทคโนโลยีมาใช้เพื่อปรับปรุงคุณภาพชีวิตของผู้คนที่อาศัยอยู่ในเมืองนั้น ๆ แต่ระหว่างทางของเส้นทางการพัฒนาเมืองในรูปแบบนี้ ต่างเต็มไปด้วยการช่วงชิงความหมายด้วยแรงผลักที่แตกต่างกันไป ดังนั้น การผลักดัน MIDL for Inclusive Cities กับ Smart City ให้กลายเป็นเนื้อเดียวกันให้ได้นั้น จึงมีมิติมากมายที่ต้องคำนึงถึงและเป็นเรื่องท้าทายสำหรับทุกภาคส่วนของสังคมที่ต่างต้องใช้ปฏิบัติการทางข้อมูลข่าวสารเพื่อให้ทิศทางการพัฒนาเมืองคำนึงถึงพลเมืองเป็นศูนย์กลาง ดังเช่นคำกล่าวของ Jane Jacobs ที่ว่า *"เมืองจะมีศักยภาพ ความสามารถในการตอบสนองทุกคนได้ ก็ต่อเมื่อมันถูกสร้างโดยทุกคน"*[32]

[32] "Cities have the capability of providing something for everybody, only because, and only when, they are created by everybody."

A5_□□□□□□□□□□□.indd 49 3/23/2563 BE 4:35 PM

A5_□□□□□□□□□□□.indd 50 3/23/2563 BE 4:35 PM

บทที่ 3

MIDL ทักษะการเรียนรู้เรื่องราว ด้วยสายตาใหม่

การผ่านประสบการณ์ตรงก่อให้เกิดการตั้งคำถาม
วิเคราะห์ ไตร่ตรอง สะท้อนคิดแง่มุมต่าง ๆ
ที่เกิดขึ้นภายใต้กระบวนการ MIDL ผ่านการนั่งรถไฟ
เส้นทางวงเวียนใหญ่-มหาชัย เป็นวิธีการหนึ่งที่
สามารถนำมาประยุกต์ใช้ในกิจกรรมการเรียนรู้
เพื่อสร้างความเข้าใจความเชื่อมต่อของชุมชน
หลายแห่งที่มีทิศทางการพัฒนาโดยรัฐและ
ทุนที่แตกต่างกัน ผลลัพธ์ของกิจกรรมได้สร้าง
ความเปลี่ยนแปลงในการรับรู้และทัศนคติ
ที่สามารถนำมาปรับความสัมพันธ์และรูปแบบ
การเรียนรู้ระหว่างครูและนักเรียน

A5_□□□□□□□□□□□.indd 51 3/23/2563 BE 4:35 PM

“การปรับเปลี่ยนทัศนคติและมุมมอง” นับเป็นหนึ่งในผลลัพธ์ที่ผู้เข้าร่วมกิจกรรมภายใต้โครงการ MIDL for Inclusive City 2019 ได้นำมาอภิปรายแลกเปลี่ยนในการประเมินผลกิจกรรมร่วมกัน ภายหลังจากที่มีการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่แตกต่างกันไปตามบริบทของพื้นที่และกลุ่มเป้าหมายจากกิจกรรม 15 โครงการ พบว่า มีอย่างน้อยสองโครงการที่สะท้อนความเปลี่ยนแปลงเกี่ยวกับทัศนคติของผู้เข้าร่วมอย่างน่าสนใจ ได้แก่ “รถไฟ-รถใคร” ซึ่งมีปราศรัย เจตสันติ์ หรือ ครูโอ แห่งเครือข่ายการศึกษาเพื่อสร้างพลเมืองประชาธิปไตย เป็นหนึ่งในผู้ริเริ่มโครงการ ผลจากการจัดกิจกรรมนี้ได้สร้างนิยามความหมายใหม่เกี่ยวกับ “ทัศนศึกษา” ที่แตกต่างจากแนวปฏิบัติเดิมซึ่งจำกัดให้ “ทัศนศึกษา” ไม่ได้เป็นอะไรได้มากไปกว่าการเดินทางไปท่องเที่ยวยังแหล่งเรียนรู้และรับฟังมุมมองของ “ผู้เชี่ยวชาญ” เท่านั้น ส่วนกิจกรรมที่สองชื่อ “เยาวชนพลิกการพิการ” โดย ม.ล.จิรทิพย์ เทวกุล แห่งกลุ่มยังธน พบว่าภายหลังจากที่เยาวชนผู้เข้าร่วมโครงการได้ร่วมเดินทางไปกับผู้พิการในช่วงเวลาสั้น ๆ พวกเขาได้เรียนรู้มุมมองใหม่และส่งผลต่อแนวทางการปฏิบัติที่เหมาะสมต่อไป ในบทนี้ เราจะมาแนวทางการจัดกิจกรรมของทั้งสองโครงการซึ่งจะช่วยทำให้เราเห็นขั้นตอนของการใช้ทักษะ MIDL ที่เชื่อมต่อกับพื้นที่ในอีกรูปแบบหนึ่ง

เยาวชนพลิกการพิการ

ภายใต้แนวคิดเรื่อง Inclusive Cities ที่ปรารถนาให้เมืองเป็นของทุกคนและทุกคนมีบทบาทในการสร้างเมืองของตน จุดเริ่มต้นของกิจกรรมที่ตั้งชื่อว่า “เยาวชนพลิกการพิการ” เลือกทำงานกับเยาวชนด้วยการใช้เครื่องมือ Design Thinking ในการหาไอเดียเพื่อปรับปรุงพื้นที่ริมคลองบางมด ให้เอื้อต่อการเดินทางในพื้นที่ของกลุ่มผู้สูงอายุและคนพิการ รูปแบบกิจกรรมจัดขึ้นสามครั้งในช่วงสุดสัปดาห์ของเดือนสิงหาคม ปี 2562 กิจกรรมครั้งนี้เป็นความร่วมมือกับภาคประชาสังคมในพื้นที่ ได้แก่ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรีและศูนย์อาสาสร้างสุข Café Cando ซึ่งทำงานกับชุมชนบางมด ม.ล.จิรทิพย์ เทวกุล แห่งกลุ่มยังธน ผู้ริเริ่มกิจกรรมนี้บอกเล่าความเป็นมาในการเลือกประเด็นคนพิการและชุมชนบางมดว่า คลองบางมดตั้งอยู่ทางฝั่งตะวันตกของกรุงเทพฯ เคยมีชื่อเสียงโด่งดังในฐานะแหล่งผลิตส้มบางมด แต่สภาพทางกายภาพ ที่มีน้ำทะเลหนุนสูง ทำให้ดินเค็มไม่เหมาะแก่การเพาะปลูก สวนส้มจึงค่อย ๆ หายไป แม้ความโด่งดังของส้มบางมดกลายเป็นตำนาน ทว่า สิ่งที่ยังมีอยู่ต่อเนื่องคือชุมชนที่มีความหลากหลายทั้งผู้นับถือศาสนาพุทธ ศาสนาอิสลาม และกลุ่มบ้านเรือนของคนเชื้อสายจีนที่ตั้งรกรากในพื้นที่มาช้านาน อีกทั้งยังมีพื้นที่สีเขียวหลงเหลืออยู่ในละแวกนี้

ม.ล.จิรทิพย์ เทวกุล หนึ่งในผู้ก่อตั้งกลุ่มยังธน
ที่มาภาพ : กลุ่มยังธน

ด้วย ม.ล.จิรทิพย์ เล่าว่า *"ที่ผ่านมา คนในชุมชนส่วนใหญ่ต่างคนต่างอยู่ในกลุ่มของตัวเองไม่ได้มีความเชื่อมโยงกันมากนัก เยาวชนไม่รู้จักพื้นที่ที่พวกเขาเติบโต พอมีความร่วมมือระหว่างมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าฯ กลุ่มแคนดู สำนักงานเขตทุ่งครุ ร่วมกับสี่ชุมชน ก็จัดตั้งกลุ่มวิสาหกิจชุมชนสร้างสรรค์คลองบางมด ประกอบกับมีการรวมตัวของผู้นำเยาวชนสร้างสุขที่ต้องการโปรโมทพื้นที่คลองบางมดให้เป็นที่รู้จัก เลยเกิดการพัฒนาย่านบางมดเป็นแหล่งท่องเที่ยวแห่งใหม่ โดยใช้งานอาร์ต และงานคลองบางมดเฟสติวัลขึ้นมาเป็นการเปิดพื้นที่ ทำให้คนข้างนอกเห็นถึงความเป็นย่านและให้ความสนใจบริเวณนี้ รวมทั้งมีการส่งเสริมการเดินทางด้วยจักรยานด้วย นอกเหนือจากที่ย่านนี้ ผู้คนเดินทางด้วยเรือเป็นส่วนใหญ่"*[33]

ผลจากการทำงานของภาคประชาสังคมในพื้นที่ที่ผ่านมาช่วงเวลาหนึ่งพบว่า การจัดเฟสติวัลและอีเวนต์ต่าง ๆ นอกจากจะมีส่วนกระตุ้นเศรษฐกิจในชุมชนแล้ว ยังทำให้ชาวบ้านที่ต่างคนต่างอยู่เกิดการรวมตัวกันมากขึ้น จากที่มีคลองเป็นเส้นทางสัญจรหลัก ปัจจุบันเริ่มมีเส้นทางจักรยานและมีผู้คนสัญจรจากภายนอกเพิ่มมากขึ้น ทางภาคประชาสังคมร่วมกับชุมชนคลองบางมดจึงมีความคิดว่า ต้องการพัฒนาเส้นทางเพื่อให้กลุ่มผู้สูงอายุที่มีมากขึ้นเรื่อย ๆ สามารถเดินทางเข้าออกชุมชนได้สะดวกขึ้น ประกอบกับในอนาคตทางชุมชนต้องการเปิดเส้นทางท่องเที่ยวเพื่อให้มีกลุ่มเป้าหมายที่กว้างขวางขึ้นโดยเฉพาะผู้สูงอายุและคนพิการ

กลุ่มเป้าหมายของโครงการคือ เยาวชนระดับมัธยมศึกษาที่อาศัยอยู่ในละแวกชุมชนย่านบางมด เพื่อให้พวกเขาได้มาร่วมเวิร์กช็อป โดยใช้เครื่องมือ Design Thinking เยาวชนจะได้ใช้ความคิดสร้างสรรค์ออกแบบการบริการที่รองรับกับผู้สูงอายุและคนพิการสามารถเข้าชุมชนได้อย่างสะดวกมากขึ้น ภายใต้เครื่องมือ Design Thinking ประกอบด้วยห้าขั้นตอนสำคัญ ขั้นตอนแรกที่ถือว่ามีความสำคัญมากที่สุดในกระบวนการจัดกิจกรรมครั้งนี้คือ ขั้นตอนของการทำความเข้าใจคนพิการ (empathize) ด้วยการทำการสำรวจว่า มี

....

[33] การประชุมเชิงปฏิบัติการขับเคลื่อน MIDL for Inclusive Cites 2019 ครั้งที่ 2 วันที่ 5-6 ตุลาคม 2562 จังหวัดเชียงใหม่

เยาวชนพาคนตาบอดเดินสำรวจพื้นที่ เป็นขั้นตอนของการทำความเข้าใจผู้พิการ (empathize) หนึ่งในห้าขั้นตอนของเครื่องมือ Design Thinking
ที่มาภาพ : กลุ่มยังธน

อะไรบ้างที่จะเอื้อให้กลุ่มเป้าหมายมีชีวิตที่ดีขึ้น เพื่อนำมาสู่ขั้นตอนถัดมาได้แก่การนิยามสถานการณ์ วิเคราะห์ (define) เพื่อสร้างความเข้าใจและการระดมความคิดในการแก้ปัญหา (ideate) รวมทั้งการเสนอแนวทางสร้างต้นแบบ (prototype) และทำการทดลองต้นแบบ (test) ต่อไป

กระบวนการทำความเข้าใจคนพิการนั้น ทางกลุ่มยังธนได้ออกแบบการทำงานอย่างเป็นขั้นตอน โดยใช้เวลาตลอดทั้งวัน เพื่อให้เยาวชนที่เข้าร่วมโครงการกว่า 20 คน ได้เรียนรู้ความจำเป็นและเข้าใจผู้พิการหลากหลายกลุ่ม ผู้เข้าร่วมกิจกรรมได้รับการจัดแบ่งออกเป็นสี่กลุ่ม โดยให้ตัวแทนกลุ่มแสดงบทบาทสมมุติ เป็นผู้พิการในแบบต่าง ๆ ได้แก่ คนตาบอด, คนมีขาข้างเดียว, คนเป็นอัมพฤกษ์และผู้นั่งรถเข็นที่สูญเสียขาทั้งสองข้าง แต่ละกลุ่มได้รับมอบภารกิจเพื่อเดินทางไปซื้อขนมที่สมาชิกในกลุ่มชื่นชอบไม่ไกลจากสถานที่เวิร์กช็อป โดยใช้เวลาราว 20 นาที หลังจากนั้น จึงกลับมารวมกลุ่มและนำเสนอสถานการณ์และเรื่องราวที่พบเจอ

จากนั้นในช่วงบ่ายเป็นการลงภาคสนามจริง ร่วมกับผู้พิการที่เป็นอาสาสมัครมาร่วมกิจกรรมทั้งสี่ประเภทของความพิการ เยาวชนแต่ละกลุ่มใช้เวลาในการทำความรู้จัก และหาวิธีการเดินทางไปท่องเที่ยวยังชุมชนที่จัดเตรียมไว้แล้ว ด้วยการเดินทางที่ใช้ขนส่งสาธารณะ ซึ่งกิจกรรมในครั้งนี้มีการเลือกใช้แท็กซี่ และ Grab car แต่ละกลุ่มใช้เวลาลงพื้นที่ร่วมกับผู้พิการ

และจดบันทึกข้อมูลต่าง ๆ เช่น ความรู้สึก ปัญหาที่พบเจอ โดยมีพี่เลี้ยงประจำแต่ละกลุ่มร่วมเดินทางเข้าไปในชุมชน หลังจากการลงสนาม เยาวชนกลับมายังที่จัดเวิร์กช็อป และได้สัมภาษณ์พูดคุยเพื่อทำความเข้าใจหรือสอบถามข้อสงสัยและความคิดเห็นต่าง ๆ จากผู้พิการที่ร่วมเดินทางไปด้วย ตอนท้ายของขั้นตอนการทำ empathize ได้มีประชุมและร่วมแลกเปลี่ยนนำเสนอสถานการณ์ มุมมองและข้อสังเกตที่แต่ละกลุ่มไปพบเจอ ซึ่งเข้าสู่ขั้นตอนของการ define กลุ่มเยาวชนพบปัญหาอุปสรรคเกี่ยวกับการเดินทางตั้งแต่เริ่มต้น คือการเรียกรถสาธารณะที่สะดวกในการรับผู้พิการที่ต้องพับรถเข็นเก็บไว้หลังรถทั้งที่เป็นรถขาไปและขากลับ ตลอดจนรายละเอียดที่เกิดขึ้นตลอดเส้นทางราวสองชั่วโมงเศษที่ใช้เวลาในการท่องเที่ยวชุมชนร่วมกัน จากนั้น ในสัปดาห์ต่อมาของการพบประระหว่างเยาวชน เป็นการระดมแลกเปลี่ยนวิธีการแก้ปัญหาซึ่งจัดทำในรูปของตาราง นำเสนอวิธีการแก้ปัญหาที่มีผลกระทบจากน้อยถึงมาก และแต่ละวิธีจะมีการตั้งคำถามว่า การดำเนินการต่าง ๆ เยาวชนหรือสมาชิกในชุมชนนั้น ๆ สามารถลงมือทำได้เองเลยหรือไม่ และวิธีการแบบใดที่ต้องการความร่วมมือจากกลุ่มคนต่าง ๆ รวมทั้งเป็นกลุ่มใดบ้างด้วยแนวทางแบบใด ขั้นตอนถัดไป จึงนำวิธีการที่เป็นข้อสรุปมาสร้างต้นแบบเพื่อนำไปสู่การทดสอบในพื้นที่ต่อไป

การที่เยาวชนได้ทดลองสวมบทบาทเป็นผู้พิการ และได้พาผู้พิการเดินทางท่องเที่ยวไปยังชุมชนคลองบางมดด้วยการใช้รถสาธารณะ พวกเขาได้ประจักษ์ด้วยตนเองว่า การอยู่อาศัยในเมือง โดยเฉพาะวิถีชีวิตริมคลอง

เยาวชนพาคนพิการที่เดินทางด้วยรถเข็นเพื่อเก็บข้อมูลสำหรับการออกแบบ
การบริการที่รองรับกับคนพิการให้สามารถเดินทางเข้าออกชุมชนได้สะดวกยิ่งขึ้น
ที่มาภาพ : ยังธน

A5_□□□□□□□□□□□.indd 56 3/23/2563 BE 4:35 PM

หรือการเดินทางไปยังพื้นที่ริมคลองมีความยากลำบากในการเดินทาง อีกทั้งผู้พิการยังประสบปัญหาในการเข้าถึงสิ่งอำนวยความสะดวก เช่น ห้องน้ำสาธารณะ ในขั้นตอนเรื่องการหาทางออก ช่วงท้ายเยาวชนก็ได้เสนอทางแก้ปัญหาหลายเรื่อง ได้แก่ การจัดทำห้องน้ำสาธารณะเพื่อให้ผู้พิการสามารถเข้าถึงได้ การจัดทำรถสาธารณะสำหรับผู้พิการ ตลอดจนการมีมัคคุเทศก์สำหรับให้บริการแก่ผู้พิการ

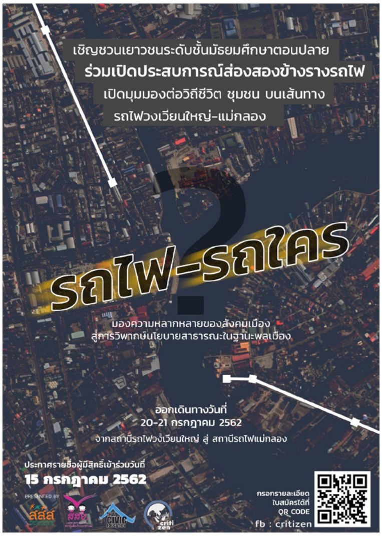
นอกเหนือจากการทดลองเสนอแนวทางแก้ปัญหาเพื่อให้ผู้พิการเข้าถึงบริการต่าง ๆ ในพื้นที่ท่องเที่ยวแล้ว ผู้จัดกิจกรรมพบว่า กระบวนการที่เกิดขึ้นได้สร้างความเปลี่ยนแปลงด้านมุมมองที่มีต่อผู้พิการเป็นอย่างมาก ม.ล.จิรทิพย์ เล่าถึงประเด็นนี้ว่า *“การพูดคุยของเยาวชนกับผู้พิการและการได้ใช้เวลาในการเดินทางด้วยกัน เยาวชนสะท้อนว่า พวกเขาเรียนรู้ว่า ผู้พิการไม่ต้องการเป็นภาระ ไม่ได้ต้องการความสงสาร แต่ในทางกลับกัน ผู้พิการอยากให้ทุกคนมองพวกเขาอย่างเท่าเทียมเหมือนทุกคน”* ในฐานะผู้ริเริ่มกิจกรรมเธอเห็นว่า การเปลี่ยนแปลงทัศนคติในการมองคนพิการเป็นมนุษย์เท่ากันกับทุกคนที่เยาวชนสะท้อนนั้น นับเป็นมุมมองที่สามารถนำไปต่อยอดในแง่ของการสื่อสารของเยาวชนกับสาธารณะว่า ควรทำอย่างไรเพื่อให้คนกลุ่มต่าง ๆ เปลี่ยนมุมมองที่มีต่อผู้พิการด้วยการเปิดพื้นที่ให้ทุกคนยอมรับและต่างมองว่าทุกคนเป็นคนที่เท่าเทียมกัน ดังนั้น การออกแบบสถานที่และบริการที่คำนึงถึงคนทุกกลุ่มจึงเป็นเรื่องพื้นฐานที่จำเป็นในการสร้างเมืองของทุกคน

เยาวชนที่เข้าร่วมกิจกรรมนำเสนอเมืองจำลองที่ออกแบบบริการรองรับผู้พิการและผู้สูงอายุ
ที่มาภาพ : ยังธน

A5_□□□□□□□□□□□.indd 57 3/23/2563 BE 4:35 PM

ร่วมกิจกรรม รถไฟ-รถใคร

ช่วงกลางฤดูฝนของ ปี พ.ศ.2562 ที่สถานีรถไฟวงเวียนใหญ่ ธนบุรี มีกลุ่มเยาวชนหลายสิบชีวิตกำลังรอขึ้นรถไฟที่สถานีแห่งนั้นพร้อมกับคุณครูกลุ่มหนึ่ง พวกเขามาจากโรงเรียนต่าง ๆ กันในละแวกกรุงเทพมหานคร และนัดหมายกันเพื่อเดินทางเข้าสู่กิจกรรมค่ายภายใต้โครงการที่ชื่อว่า “รถไฟ-รถใคร” แม้ในโปสเตอร์ประชาสัมพันธ์เชิญชวนให้เยาวชนระดับมัธยมปลายสมัครเข้าร่วมกิจกรรมเป็นเวลาหนึ่งคืนสองวันจะระบุว่าเป็นกิจกรรมในรูปแบบ “ค่าย” ที่ รีสอร์ทแห่งหนึ่งในจังหวัดสมุทรสงคราม แต่สถานที่ปลายทางหาใช่จุดเริ่มต้นของกิจกรรม “การออกค่าย” กิจกรรมได้เริ่มต้นนับตั้งแต่ก้าวแรกที่ผู้เข้าร่วมก้าวเท้าขึ้นรถไฟชั้นสามมุ่งสู่ปลายทาง !



โปสเตอร์ประชาสัมพันธ์เชิญชวนเยาวชน
เข้าร่วมกิจกรรมรถไฟ-รถใคร
ที่มาภาพ : https://www.facebook.com/critizenth/

“กลุ่ม Critizen ขอนำเสนอกิจกรรม เปิดพื้นที่การเรียนรู้นอกห้องเรียน แชร์มุมมอง ส่องวิถีชีวิต ความเปลี่ยนแปลงของผู้คน ผ่านเส้นทางสองข้างรางรถไฟสายวงเวียนใหญ่-มหาชัย และบ้านแหลม-แม่กลอง ในกิจกรรมค่าย “รถไฟ-รถใคร” เชิญชวนนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ไม่จำกัดระดับชั้น สมัครเข้าร่วมกิจกรรม พบปะ แลกเปลี่ยนมุมมองมามองความหลากหลายของสังคมเมืองสู่การวิพากษ์นโยบายสาธารณะในฐานะพลเมือง”

A5_□□□□□□□□□□□.indd 58 3/23/2563 BE 4:35 PM

เยาวชนผู้เข้าร่วมกิจกรรม

ที่มาภาพ : https://www.facebook.com/critizenth/

ข้อความเหล่านี้ ปรากฏอยู่ในเพจเฟซบุ๊กเพื่อประชาสัมพันธ์การเข้าร่วมกิจกรรม เยาวชนที่ร่วมกิจกรรมคนหนึ่งเล่าว่า เมื่อเห็นโปสเตอร์เผยแพร่ในสื่อสังคมออนไลน์ “รถไฟ รถใคร” ช่างเป็นคำถามที่ตรงกับใจและดึงดูดให้เขาไม่ลังเลที่จะสมัคร *“จริงสิ รถไฟ รถใคร ทุกคนน่าจะมีส่วนร่วมในการใช้รถไฟ ไม่ว่าจะเป็นประชาชน ข้าราชการ แม่ค้า ก็เลยคิดว่า ค่ายนี้น่าจะตอบโจทย์ที่เราสงสัย”*

หลายคนคงสงสัยว่า การเดินทางด้วยเส้นทางรถไฟผ่านเมืองหนึ่งสู่เมืองหนึ่งในระยะเวลาไม่กี่ชั่วโมง ผู้เข้าร่วมกิจกรรมต้องเตรียมตัวอย่างไร แล้วจะแตกต่างอย่างไรกับการเดินทางท่องเที่ยวหรือทัศนศึกษาทั่วไป หากเราเปิดค้นข้อมูลเส้นทางรถไฟสายนี้ที่ปรากฏในสื่อแขนงต่าง ๆ สิ่งที่เราทุกคนจะเห็นตรงกันคือ การประชาสัมพันธ์เส้นทางส่งเสริมการท่องเที่ยวจากวงเวียนใหญ่-มหาชัย-บ้านแหลม ซึ่งจะผ่าน “ตลาดร่มหุบ” ตลาดที่ตั้งอยู่คร่อมรางรถไฟ ที่จัดว่าเป็น Unseen Thailand หมุดหมายที่เรียกความสนใจจากนักท่องเที่ยวทั้งไทยและต่างชาติให้ไปเช็คอินมานานหลายปี แน่นอนล่ะว่า ครูและเยาวชนที่ร่วมทริปนี้ต่างได้ประสบการณ์ในแบบใกล้เคียงกัน แต่พวกเขากลับมีมุมมองที่แตกต่างกันไป

A5_□□□□□□□□□□□.indd 59 3/23/2563 BE 4:35 PM

ปราศรัย เจตสันติ์ หรือ ครูโอ แห่งเครือข่ายการศึกษาเพื่อสร้างพลเมืองประชาธิปไตย เขาเป็นครูสอนวิชาสังคมศึกษาประจำที่โรงเรียนบางปะกอกวิทยาคม ในฐานะหนึ่งในผู้ริเริ่มโครงการ รถไฟ-รถใคร เล่าว่า กิจกรรมต้องการให้ผู้เข้าร่วมเข้าใจแนวคิดว่าด้วย *อำนาจของทุน อำนาจของรัฐและความหลากหลาย* ผู้เข้าร่วมที่เป็นกลุ่มเป้าหมายในกิจกรรมนี้แบ่งออกเป็นสองส่วน ได้แก่ คุณครูในโรงเรียนมัธยม และเยาวชนซึ่งเป็นนักเรียนมัธยมปลาย ผลจากการจัดทำกิจกรรมที่ได้วิเคราะห์ร่วมกันพบว่า ภาพจำต่าง ๆ ที่รับรู้จากสื่อเกี่ยวกับพื้นที่อย่างมหาชัย แตกต่างจากที่ผู้เข้าร่วมได้พบเห็นและสัมผัสด้วยตนเอง ยกตัวอย่างเช่น จุดเช็คอินอะเมซซิ่งไทยแลนด์อย่าง ‘ตลาดร่มหุบ’ ซึ่งนักท่องเที่ยวต่างชาตินิยมมาชมด้วยความแปลก ผู้เข้าร่วมกลับมีมุมมองในเรื่องความไม่ปลอดภัยของการคมนาคมที่รถไฟวิ่งผ่ากลางตลาดและใกล้ชิดผู้คนที่ค้าขายและเดินตลาดมากถึงเพียงนี้

“สิ่งที่ผู้เข้าร่วมวิเคราะห์ในกรณีของตลาดร่มหุบ ก็คือ นี่ประเทศเรากำลังขาย “ความอันตราย” ของผู้คนให้กับนักท่องเที่ยวกระนั้นหรือ นอกจากนี้ตลอดเส้นทางรถไฟยังผ่านรูปแบบการพัฒนาเมืองที่สะท้อนให้เห็นถึงบทบาทของรัฐและทุนที่กำหนดการพัฒนา ซึ่งประเด็นเหล่านี้เราจะมาวิเคราะห์กันในค่าย”

ปราศรัย เจตสันติ์ หรือ ครูโอ แห่งเครือข่ายการศึกษาเพื่อพลเมือง
หนึ่งในผู้ริเริ่มกิจกรรม รถไฟ รถใคร
ที่มาภาพ : สสย.

แนวคิดที่สุดแสนจะเป็นนามธรรม อย่างอำนาจรัฐ อำนาจทุน และความหลากหลาย ซึ่งเรียกได้ว่า เป็น “ธีม” (theme) ของค่ายนี้ จะถูกนำมาแปรเปลี่ยนเป็นแนวคิดย่อย ๆ เชื่อมกับภาพที่แต่ละคนพบเจอและโยงเข้ากับนโยบายสาธารณะ เพื่อสร้างความเข้าใจให้กับผู้เข้าร่วมซึ่งประกอบไปด้วยครูและนักเรียนอย่างไร คณะทำงานผู้ริเริ่มกิจกรรมนี้ได้วางแผนขั้นตอนและสร้างเครื่องมือในการดำเนินการกิจกรรมอย่างเป็นขั้นเป็นตอน

“คู่มือทัศนศึกษา” และ “การบันทึกด้วยภาพ” เป็นสองเครื่องมือสำคัญที่มีจุดมุ่งหมายให้ผู้เข้าร่วมใช้ในการบันทึกข้อมูลเพื่อกันลืมทั้งผ่านตัวอักษรและรูปภาพ ผู้เข้าร่วมจะได้รับมอบหมายภารกิจเป็นโจทย์กว้าง ๆ ได้แก่ บันทึกภาพที่แต่ละคนประทับใจ และบันทึกภาพที่เห็นว่าน่าสนใจ *“ตอนแรกเราจะไม่ให้โจทย์ที่ซับซ้อนคือเปิดให้พวกเขาสามารถถ่ายภาพได้อย่างเต็มที่ แต่เมื่อมาถึงขั้นตอนการเลือกภาพ เราจะมีโจทย์ในการให้เด็กเลือกภาพมานำเสนอ เช่น ถ่ายมา 500 รูป แต่พอถึงตอนจะนำเสนอเพื่อแลกเปลี่ยน เราจะบอกว่า ให้ผู้เข้าร่วมเลือกภาพที่เกี่ยวข้องกับอำนาจรัฐ อำนาจทุน การเลือกภาพมาแชร์ความคิด ความรู้สึก และความเห็น เป็นวิธีที่เปิดให้ทุกคนได้แสดงออกได้มากขึ้น โดยเฉพาะเด็กที่พูดไม่เก่ง สามารถใช้ภาพเป็นเครื่องมือในการนำเสนอผ่านการพูดได้ง่ายและชัดเจนขึ้น”* ปราศรัยบอกเล่า

เครื่องมือที่สาม ที่ปราศรัยกล่าวถึง ได้แก่ “การใช้แว่นตาในการมองอำนาจรัฐ ทุนและความหลากหลาย” เนื่องจากสามแนวคิดนี้จะถูกนำมาวิเคราะห์ ตีความปรากฏการณ์และเรื่องราวต่าง ๆ ซึ่งช่วยทำให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมเห็นภาพชัดว่า เรากำลังมองเมืองในอีกมิติหนึ่ง ที่ไม่ใช่แบบทั่วไป เครื่องมือที่สี่ในกระบวนการ ได้แก่ การสร้างเส้นทางรถไฟ หรือ route map เพื่อให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมลงมือบันทึกทั้งสิ่งที่พบเห็นและสิ่งที่น่าสนใจ “แว๊บ” เข้ามาในหัวโดยเขียนลงบนกระดาษโพสอิทติดลงไป จนกระทั่งถึงขั้นตอน

สุดท้ายของกิจกรรมภายหลังจากที่ผู้เข้าร่วมทุกคนได้ร่วมกันทำเส้นทางรถไฟ ซึ่งทำให้เห็นภาพรวมตลอดเส้นการเดินทางแล้ว วิทยากรจะใช้มุมมองนโยบายสาธารณะมาช่วยในการวิเคราะห์ ตรงขั้นตอนท้ายนี้เองที่ช่วยทำให้เห็นความเชื่อมต่อระหว่างประสบการณ์พบเห็นระหว่างทางที่นั่งรถไฟ ต่อด้วยการเรียนรู้สามแนวคิดว่าด้วยอำนาจรัฐ ทุน และความหลากหลายที่ได้รับคำอธิบายในช่วงถัดมา จะถูกนำมาเชื่อมโยงกับมุมมองในระดับมหภาค ซึ่งเส้นทางทัศนศึกษาที่ผ่านสามเมืองทำให้เห็นว่าเกิดอะไรขึ้นบ้างจากการพัฒนาเมืองขนาดใหญ่อย่างกรุงเทพฯ สู่เมืองท่องเที่ยวชุมชนอย่างอัมพวา และเมืองเศรษฐกิจแบบมหาชัย

ความเปลี่ยนแปลงที่สำคัญจากการจัดกิจกรรมในครั้งนี้ ปราศรัยพบว่าทั้งครูและนักเรียนมีการเรียนรู้ร่วมกัน กล่าวคือ ครูได้ตระหนักในการแสวงหาวิธีการเพื่อเข้าไปเปลี่ยนแปลงการเรียนรู้ในโรงเรียนและห้องเรียน โดยเฉพาะทัศนคติที่มีต่อ “ทัศนศึกษา” ซึ่งอันที่จริง การจัดทัศนศึกษา นับเป็นหนึ่งในกระบวนการเรียนการสอนหรือวิธีสอนที่ช่วยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ตามวัตถุประสงค์

บรรยากาศบนรถไฟ

ที่มาภาพ : https://www.facebook.com/critizenth/

A5_□□□□□□□□□□□.indd 62 3/23/2563 BE 4:35 PM

ผ่านการเรียนนอกห้องเรียนและมีระเบียบกระทรวงศึกษาธิการว่าด้วยการพานักเรียนนักศึกษาไปนอกสถานศึกษาเพื่อกำกับกรอบแนวปฏิบัติในวิธีการเรียนรู้ดังกล่าว

วิธีการเรียนรู้ผ่านประสบการณ์ ในรูปแบบ "ทัศนศึกษา" นับเป็นวิธีการที่สำคัญหนึ่งในหลักสูตรการเรียนของโรงเรียนในต่างประเทศ ยกตัวอย่างเช่น โรงเรียนเอกชนแห่งหนึ่งในประเทศแคนาดา[34] ได้กำหนดวิธีการเรียนรู้เชิงประสบการณ์แบบนี้ว่า "excursion" หรือ "field trip" โดยนักเรียนจะได้ออกไปเรียนรู้นอกโรงเรียนเดือนละหนึ่งครั้ง เช่น การออกไปเรียนรู้ภาพศิลปะที่แกลอรี่ศิลปะของเมืองแวนคูเวอร์, ไปร่วมสังเกตการณ์ในวัดซิกข์ การไปเรียนรู้ย่านของคนไร้บ้าน เนื่องจากผู้บริหารโรงเรียนเห็นว่าแนวทางการเรียนรู้รูปแบบนี้ทำให้นักเรียนได้เห็นความเป็นไปของโลกรอบตัวพวกเขาและสร้างเสริมประสบการณ์ที่สนุกสนาน การเรียนรู้ทั้งมิติวัฒนธรรมและวิชาการซึ่งนักเรียนไม่ได้สามารถได้รับภายใต้บริบทของห้องเรียนตามปกติ

อย่างไรก็ตามในทางปฏิบัติ ปราศรัยเห็นว่า โรงเรียนแต่ละแห่งจัดสรรงบประมาณหลายแสนบาทสำหรับกิจกรรมการจัดทัศนศึกษา แต่รายละเอียดในการจัดทัศนศึกษาพบว่าครูมักพานักเรียนลงไปในสถานที่หนึ่ง ๆ และคิดว่าเมื่อเด็กไปถึงสถานที่นั้น ๆ ได้รับฟังคำบอกเล่าของผู้เชี่ยวชาญ เป็นการเข้าถึงแหล่งเรียนรู้และนักเรียนได้ประสบการณ์แล้ว แต่การจัดกิจกรรมครั้งนี้ ทำให้ครูที่เข้าร่วมตระหนักว่า สถานที่หรือสิ่งที่เราลงพื้นที่ไปเรียนรู้ สัมผัส เป็นเพียงต้นทุนบางอย่าง เพื่อกลับมานั่งแลกเปลี่ยนพูดคุยกับเด็กว่าเห็นอะไรบ้าง การใช้คู่มือทัศนศึกษากับภาพถ่ายเป็นเครื่องมือสำหรับใช้ในการวิเคราะห์ร่วมกันต่อไป ทำให้เป็นการขยายความรู้ เพราะการลงไปที่แหล่งเรียนรู้เป็นเพียงแค่การหยิบวัตถุดิบแต่เมื่อกลับมาในชั้นเรียนครูต้องมาสอนปรุงวัตถุดิบเหล่านั้นว่าจะเป็นอะไร

....

[34] https://islandpacific.org/excursions/

"ผมคิดว่าตรงนี้เป็นการเปลี่ยนวิธีคิดต่อเรื่องทัศนศึกษาว่า ไม่ใช่แค่เป็นการพาเด็กนักเรียนไปจุดเรียนรู้หนึ่ง ๆ แล้วก็กลับออกมา แต่ขั้นตอนทั้งกระบวนการ ต้องมีตั้งแต่การเตรียมเด็กก่อนไปลงพื้นที่และกลับมาจากพื้นที่แล้วต้องทำอะไรต่อบ้าง ไม่เช่นนั้นการไปลงพื้นที่ทัศนศึกษาก็จะเป็นเพียงแค่การไปเที่ยวพักผ่อน แต่ยังขาดมุมมองที่ลุ่มลึก ซึ่งที่ผ่านมา เราเสียงบประมาณปีละหลายแสนเพื่อพานักเรียนไปทัศนศึกษาโดยที่เด็กไม่ได้เรียนรู้อะไรจริง ๆ น้อยกว่าที่ควรจะเป็น ซึ่งเรื่องนี้เป็นสิ่งที่ต้องมองทั้งกระบวนการที่เกิดขึ้น โดยผ่านเครื่องมือเล็ก ๆ อย่าง คู่มือทัศนศึกษาซึ่งช่วยบันทึกข้อความและการบันทึกภาพถ่าย และกลับมาทำงานจัดกิจกรรมกับเด็กเพื่อให้พวกเขาได้เรียนรู้การถอดรื้อความคิดและมุมมองบางอย่าง"

จนถึงตอนนี้ หลายคนคงสงสัยแล้วว่า "คู่มือทัศนศึกษา" ที่ครูปราศรัยบอกเล่าให้ฟังนั้น มีรูปร่างหน้าตาอย่างไร คำตอบก็คือ *"เป็นกระดาษเอสี่สองแผ่นพับครึ่ง ในนั้นจะมีร่างเส้นทางจากวงเวียนใหญ่ ถึง อัมพวา แต่ละสถานีจะเปิดให้เด็กจดสถานที่ที่สำคัญ เห็นวิถีชีวิต เศรษฐกิจ อุตสาหกรรม ความเชื่ออะไร เด็ก ๆ ก็ใช้คู่มือนี้ไปสังเกตว่าพวกเขาพบอะไร เช่น ศาลพระภูมิ บ้านสังกะสี โรงงานอุตสาหกรรม เราจะมีข้อมูลให้เป็นข้อ ๆ เพื่อให้นักเรียนเลือกตอบ"*

นั่นหมายความว่า การเตรียมตัวก่อนจัดกิจกรรม เป็นขั้นตอนที่สำคัญ โดยคณะทำงานจะลงไปสำรวจเส้นทางและนำข้อมูลที่พบเจอมาออกแบบเพื่อเรียบเรียงเนื้อหาสั้น ๆ ในคู่มือ และเนื่องจากระยะเวลาในการนั่งรถไฟเกิดขึ้นในช่วงครึ่งเช้าของวัน เมื่อเดินทางมายังที่จัดค่ายในช่วงครึ่งบ่ายจะมีกิจกรรมการนำเสนอข้อมูลที่พวกเขาได้บันทึกไว้ในคู่มือ ทางผู้จัดจึงใช้เทคโนโลยีเข้ามาช่วยด้วยการให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมส่งข้อมูลด้วยคิวอาร์โค๊ดและพิมพ์ข้อมูลที่ตนเองจดไว้ลงในแบบฟอร์ม ซึ่งเชื่อมต่อไปยังกูเกิ้ล โดยทีมงานที่รออยู่แล้วที่อัมพวาก็จะนำข้อมูลมาประมวล เมื่อเด็กเดินทางไปถึงห้องประชุม

A5_□□□□□□□□□□□.indd 64 3/23/2563 BE 4:35 PM

Under Development Place วิดีโอความยาว 13 นาที
ผลงานจากการจัดกิจกรรมรถไฟ รถใคร
ที่มาภาพ: https://www.facebook.com/critizenth/

ที่อัมพวา พวกเขาก็จะได้เห็นข้อมูลภาพรวมที่พวกเขากรอกมาและผ่านการประมวลผลแล้ว ซึ่งข้อมูลเหล่านี้ได้นำไปใช้วิเคราะห์ในกระบวนการกลุ่มอย่างต่อเนื่อง ในขั้นตอนนี้ถือว่าเป็นการใช้ประโยชน์จากข้อมูลจากระหว่างการเดินทางด้วยรถไฟไปยังสถานที่จัดค่ายที่เป็นปลายทาง ทั้งนี้ตลอดเวลาในระหว่างการเดินทางบนรถไฟจะไม่มีการบรรยายใด ๆ จากคณะทำงาน แต่เปิดอย่างอิสระให้ผู้เข้าร่วมได้สังเกต พูดคุย ในแบบของตน

ภายใต้กิจกรรมนี้ ขั้นตอนที่ถือเป็นหัวใจสำคัญที่สุดของกระบวนการจัดกิจกรรมคือ ทีมวิทยากรกระบวนการจะทำหน้าที่ในการวิเคราะห์เชื่อมโยงกับแนวคิดที่วางไว้ได้แก่ อำนาจทุน อำนาจรัฐ และความหลากหลายจากข้อมูลที่ผ่านการประมวลผล จากนั้นผู้เข้าร่วมกิจกรรมจะได้รับโจทย์เพื่อคัดเลือกภาพถ่ายที่แต่ละคนได้บันทึกไว้ เช่น ภาพถ่ายที่เกี่ยวข้องกับทุนท้องถิ่น ทุนระดับชาติ ทุนต่างชาติ และเปิดให้เด็กได้แลกเปลี่ยนความเห็นกันซึ่งภาพถ่ายเหล่านี้ไม่ได้ตั้งใจ ณ ขณะที่ถ่ายภาพ ว่าจะต้องเกี่ยวข้องกับประเด็น

A5_□□□□□□□□□□□.indd 65 3/23/2563 BE 4:35 PM

หรือโจทย์ที่วิทยากรตั้ง เด็กอาจถ่ายภาพเนื่องจากความสนใจ ความสวยงาม หรือเหตุผลอะไรอื่น แต่เมื่อภาพถูกโยงเข้ากับแนวคิดหรือคอนเซปต์ ทำให้ภาพเหล่านั้นมีความหมายที่เขาไม่ได้คิดถึงมาก่อน

อาจมีคำถามว่า หากครูให้โจทย์กับนักเรียนไปก่อนในการบันทึกภาพถ่ายจะมีข้อดีหรือข้อด้อยแตกต่างกันอย่างไร ประเด็นนี้ปราศรัยเล่าว่าทีมผู้จัดมีการอภิปรายในแนวทางเหล่านี้ เช่น การเปิดอิสระในการบันทึกภาพจะช่วยทำให้ผู้จัดได้เรียนรู้ความสนใจของเด็ก และการให้โจทย์ไปล่วงหน้าอาจทำให้เด็กมุ่งความสนใจไปที่การบ้านซึ่งได้รับมอบหมาย และอาจละเลยเรื่องราวหรือแง่มุมที่พวกเขากำลังสนใจจริง ๆ ผลจากการนำเสนอภาพถ่ายพบว่า ภาพบางชิ้น เด็กสามารถอธิบายโยงได้โดยที่ทีมผู้จัดเองก็ไม่ได้นึกถึงมาก่อน เรียกว่า เกิดอาการ ‘ว๊าว’ เลยทีเดียว

การผ่านประสบการณ์ตรงก่อให้เกิดการตั้งคำถาม วิเคราะห์ ไตร่ตรอง สะท้อนคิดแง่มุมต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นภายใต้กระบวนการ MIDL ผ่านการนั่งรถไฟเส้นทางวงเวียนใหญ่-มหาชัย เป็นวิธีการหนึ่งที่สามารถนำมาประยุกต์ใช้ในกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อสร้างความเข้าใจความเชื่อมต่อของชุมชนหลายแห่งที่มีทิศทางการพัฒนาโดยรัฐและทุนที่แตกต่างกัน ผลลัพธ์ของกิจกรรมได้สร้างความเปลี่ยนแปลงในการรับรู้และทัศนคติที่สามารถนำมาปรับความสัมพันธ์และรูปแบบการเรียนรู้ระหว่างครูและนักเรียนดังเช่นที่คลิปวิดีโอความยาว 13 นาที เรื่อง Under Development Place[35] เช่นเดียวกับการจัดกิจกรรมเยาวชนพลิกการพิการที่กระบวนการเรียนรู้ช่วยทำให้พวกเขาตระหนักว่าการออกแบบเมืองสำหรับทุกคนนั้น ต้องตระหนักถึงสิทธิในการเข้าถึงสาธารณูปโภคและบริการต่าง ๆ ที่คำนึงถึงความหลากหลายของกลุ่มคนซึ่งรวมถึงคนพิการด้วย และการออกแบบที่ตอบสนองความต้องการกลุ่มคนต่าง ๆ ได้จำเป็นอย่างยิ่ง

....

[35] youtu.be/DtL5hC2VMG8

ที่จะต้องมีความเข้าใจที่มาจากการเข้าถึงข้อมูลของกลุ่มคนที่เกี่ยวข้องมากเพียงพอ กระบวนการในกิจกรรมเหล่านี้ยังได้เป็นการกระตุ้นให้ผู้เข้าร่วมที่เป็นเยาวชนเกิดความกระตือรือร้นในการเข้าร่วมกิจกรรมอื่น ๆ ที่ขยายพื้นที่ความเข้าใจในเรื่องเกี่ยวกับประเด็นสาธารณะที่เป็นบทบาทสำคัญของความเป็นพลเมืองต่อไปด้วย

A5_□□□□□□□□□□□.indd 67 3/23/2563 BE 4:35 PM

บทที่ 4

Urban Jam นางเลิ้ง
การสร้างพื้นที่เรียนรู้ของพลเมือง

ทักษะ MIDL นำมาปรับใช้ในการออกแบบ
กิจกรรมเพื่อเปิดพื้นที่ให้กลุ่มเยาวชนทั้งภายนอก
และภายในย่านนางเลิ้งได้เข้าถึงแหล่งข้อมูลที่ผ่าน
ประสบการณ์และการปฏิบัติในระดับชีวิตประจำวัน
ของผู้คนกลุ่มต่าง ๆ แทนที่จะเป็นเพียงการสืบค้น
ผ่านสื่อที่ปรากฏในอินเทอร์เน็ตหรือที่นำเสนอโดย
หน่วยงานท่องเที่ยวเท่านั้น กระบวนการเข้าถึง
ข้อมูลข่าวสารช่วยขยายการรับรู้และความเข้าใจ
จากมุมมองของผู้คนที่ใช้ชีวิตอยู่ในพื้นที่
ทำให้เกิด “พื้นที่การเรียนรู้” ที่มีการปะทะแลกเปลี่ยน
และสร้างสรรค์ระหว่างสายตาของคนใน และ
สายตาของคนนอกย่าน อันนำมาซึ่งการสื่อสาร
กับสาธารณะในรูปแบบต่าง ๆ

A5_□□□□□□□□□□□.indd 69 3/23/2563 BE 4:35 PM

ท่ามกลางความเปลี่ยนแปลงจากนโยบายการพัฒนาเมืองมหานครอย่างกรุงเทพ MIDL for Inclusive Cities เป็นกระบวนการที่สามารถนำมาใช้เพื่อเปิดพื้นที่การเรียนรู้ระหว่างพลเมืองด้วยกัน และนำไปสู่การสร้างจินตนาการใหม่ว่าด้วยเมืองและชุมชนที่ผู้คนมีส่วนร่วมกำหนด ในบทนี้เป็นการนำเสนอประสบการณ์เรียนรู้ที่เกิดขึ้นใน "ย่านนางเลิ้ง" พื้นที่ที่หลายคนอาจรู้จักในนามของ "ตลาดนางเลิ้ง" แหล่งรวมของอร่อยทั้งคาวหวานที่เก่าแก่ของกรุงเทพซึ่งมีร่องรอยประวัติศาสตร์นานกว่าสองศตวรรษ บริเวณดังกล่าวอยู่ในขอบเขตของแผนแม่บทเพื่อการอนุรักษ์และพัฒนากรุงรัตนโกสินทร์[36] ทว่าโอกาสของผู้คนที่อาศัยอยู่ในพื้นที่มีข้อจำกัดในการเข้าถึงข้อมูลข่าวสารสารสนเทศเกี่ยวกับความเป็นไปของเมืองในนามของ "โครงการปรับปรุงพื้นที่" ความเปลี่ยนแปลงในย่านเกี่ยวข้องกับแผนแม่บทการพัฒนาเมืองเก่าซึ่งในช่วงปลาย ปี 2562 ยังคงอยู่ระหว่างการพิจารณาเห็นชอบในการปรับปรุงแผนตลอดจนโครงการก่อสร้างรถไฟฟ้าที่มีเส้นทางผ่านเข้ามาในเขตชั้นในของเกาะรัตนโกสินทร์ ได้แก่ รถไฟใต้ดินสายสีส้ม อันประกอบด้วยโครงการก่อสร้างสถานีหลานหลวง เชื่อมต่อกับสถานีอนุสาวรีย์ประชาธิปไตย สนามหลวงและศิริราช เราจะมาเรียนรู้ว่า ภายใต้เงื่อนไขของชุมชนเมืองเก่าแก่ของมหานคร

....

[36] https://prachatai.com/journal/2019/02/80875

แห่งนี้ ทักษะ MIDL สามารถนำไปใช้ได้อย่างไรเพื่อร่วมสร้างสำนึกของความเป็นเจ้าของ การเชื่อมต่อกลุ่มคนต่าง ๆ และการสร้างจินตนาการร่วมในความเป็น "ย่านนางเลิ้ง"

ทำความรู้จัก "ย่านนางเลิ้ง"

ในประเทศไทยมีงานศึกษาจำนวนไม่น้อยที่เรียบเรียงเรื่องราวประวัติความเป็นมาของย่านนางเลิ้ง ส่วนใหญ่ให้ความสำคัญกับมิติทางประวัติศาสตร์และสถาปัตยกรรม เนื่องจากพื้นที่บริเวณนี้ยังมีความทรงจำและร่องรอยทางวัฒนธรรมที่มีความหลากหลายของผู้คนปรากฏตัวในรูปแบบของอาคารเก่า อาหารการกิน และศิลปะหลายแขนง จนถึงปัจจุบันแม้เวลาจะล่วงเลยมาเนิ่นนาน ความรุ่งเรืองของพื้นที่ซึ่งมีฐานะเป็นแหล่งบันเทิงสำคัญของเมืองหลวงยังพบเห็นเป็นตัวอาคารไม้หลังใหญ่สองชั้นที่เคยเป็นโรงภาพยนตร์ชื่อ "ศาลาเฉลิมธานี" สถานที่แห่งนี้สร้างขึ้นในสมัยรัชกาลที่หกและมีการจัดฉายภาพยนตร์ครั้งแรกเมื่อปี 2461 และปิดตัวลงในปี 2536 ในช่วงไตรมาสสุดท้ายของปี 2562 ศาลาดังกล่าวได้ถูกปิดล้อมด้วยสังกะสี ซึ่งไม่อาจมองเห็นได้จากภายนอกว่ามีการปรับปรุงในรูปแบบใด แต่เป็นที่รับทราบกันภายใต้ประกาศข้อความว่าเป็นโครงการปรับปรุงซ่อมแซมอาคารศาลาเฉลิมธานี เขตป้อมปราบศัตรูพ่าย กรุงเทพมหานคร โดยมี สำนักงานทรัพย์สินพระมหากษัตริย์ เป็นเจ้าของโครงการ

การดำรงอยู่ของย่านนางเลิ้งมิได้เป็นไปโดยลำพัง หากแต่เป็นส่วนหนึ่งของแผนแม่บทกรุงรัตนโกสินทร์ ซึ่งเกิดขึ้นครั้งแรกในสมัยจอมพลสฤษดิ์ ธนะรัชน์ ดำรงตำแหน่งนายกรัฐมนตรี และได้มีการแต่งตั้งคณะกรรมการกรุงฯ ในยุคแรกเรียกว่าคณะกรรมการเกาะรัตนโกสินทร์ ที่ให้กำเนิดแผนแม่บทการพัฒนากรุงฯ แผนดังกล่าวประกอบด้วย 20 โครงการย่อย ช่วงหลาย

ทศวรรษที่ผ่านมาเราต่างได้พบเห็นการทยอยปรับปรุงพื้นที่ไปแล้วหลายย่าน เช่น บริเวณท่าเตียน ท่าช้าง ป้อมพระสุเมรุ ฯลฯ ท่ามกลางการปรับเปลี่ยนพื้นที่ บริเวณชุมชนป้อมมหากาฬ ที่ได้ชื่อว่าเป็น "ชุมชนชานพระนครที่ตั้งอยู่หลังป้อม ริมคลองโอ่งอ่างมานานกว่า 200 ปี" นับเป็นกรณีพิพาทที่มีความโดดเด่น ซึ่งในที่สุดเมื่อปี 2561 ได้ "ปิดตำนานการต่อสู้ 26 ปีของชุมชนป้อมมหากาฬ" ปัจจุบันพื้นที่ตั้งทางกายภาพบริเวณดังกล่าวได้เปลี่ยนสภาพเป็นสวนสาธารณะที่ไร้ร้างผู้คน ส่วนผู้ที่เคยอาศัยอยู่ในชุมชนยังคงเผชิญกับชะตากรรมในที่อยู่อาศัยที่เปลี่ยนแปลงไป[37]

ในสายตาของนักโบราณคดี ชวนเราให้นึกภาพเกาะรัตนโกสินทร์เป็นวงกลมมีวงล้อมสามชั้น ชั้นในสุดเป็นเกาะรัตนโกสินทร์ที่ตั้งเขตพระนคร ชั้นที่สองเป็นชานพระนครชั้นใน ได้แก่ บริเวณป้อมมหากาฬ ป้อมพระสุเมรุ โดยมีคลองโอ่งอ่างเป็นน้ำรอบ ส่วนบริเวณย่านนางเลิ้งหรือเดิมที่เรียกว่าทุ่งสนามควาย เป็นชานพระนครชั้นนอก มีคลองผดุงกรุงเกษมล้อมรอบ ด้วยประวัติศาสตร์พื้นที่ภายใต้มุมมองนี้ จึงไม่น่าแปลกใจที่ผู้คนในย่านนางเลิ้งได้เป็นแรงสนับสนุนร่วมคัดค้านการไล่รื้อชุมชนป้อมมหากาฬในฐานะที่เป็นผู้อยู่อาศัยในบริเวณที่เรียกว่า "ชานพระนคร" ซึ่งอาจเผชิญชะตากรรมการไล่รื้อเฉกเช่นเดียวกัน[38]

สุวัน แววพลอยงาม หรือ พี่แดง[39] ผู้นำชุมชนย่านนางเลิ้ง เล่าว่านางเลิ้งถือเป็นย่านที่มีความหลากหลายทางวัฒนธรรม โดยรวมผู้คนจากหลายถิ่นที่มาและต่างกลุ่มชาติพันธุ์ ได้แก่ กลุ่มชาติพันธุ์มอญ ที่มาจากบริเวณปากลัด จังหวัดปทุมธานี กลุ่มชาติพันธุ์เขมร จีน เวียดนาม ผู้คนจากทางภาคใต้ จังหวัดนครศรีธรรมราช ขณะที่ "ตลาดนางเลิ้ง" ถือเป็น

....

[37] https://prachatai.com/journal/2019/04/82216

[38] https://themomentum.co/momentum-feature-the-conflict-and-solutions-of-pom-mahakan/

[39] บันทึกข้อมูลการเดินเมือง เมื่อวันที่ 30 สิงหาคม พ.ศ.2562

ทำความรู้จักย่านนางเลิ้ง ภายใต้กิจกรรม Urban Jam นางเลิ้ง
ที่มาภาพ : Urban Jam

เอกลักษณ์ของชุมชนแห่งนี้เนื่องด้วยความเป็นตลาดเก่าแก่ก่อตั้งในสมัยรัชกาลที่ห้าเปิดตัวอย่างเป็นทางการเมื่อปี 2443 ตลาดแห่งนี้นับเป็นตลาดบกแห่งแรกของประเทศ ภายในตลาดเต็มไปด้วยร้านอาหารหลากประเภทหลายเชื้อชาติ ที่มีประวัติความเป็นมายาวนานและขึ้นชื่อแทบทุกร้าน นอกจากอาหารสำเร็จรูปแล้วภายในตลาดยังมีของสดขายอีกด้วย รูปทรงของตลาดถือเป็นลักษณะทางสถาปัตยกรรมโดดเด่น มุงด้วยหลังคาสูง มีตึกแถวล้อมรอบพื้นที่ส่วนกลาง จนถึงปัจจุบันโครงสร้างเดิมไม่ได้มีความเปลี่ยนแปลงมากนัก หนึ่งประจักษ์พยานที่พี่แดงเห็นว่า บ่งบอกถึงความหลากหลายทางวัฒนธรรมและความรุ่งเรืองทางการค้าในอดีตของตลาดนางเลิ้ง ได้แก่ หินสลักแจ้งประกาศเรื่องการจ่ายค่าเช่า ซึ่งมีการชี้แจงถึงสามภาษา ได้แก่ ไทย อังกฤษ และจีน หินสลักนี้ได้ติดไว้บริเวณซุ้มเสาทางเข้าด้านข้างของตลาด ภายในบริเวณตลาดเรายังพบกับศาลเสด็จพ่อกรมหลวงชุมพร ซึ่งอยู่ร่วมกับศาลเจ้าปึงเถ่ากงม่า เทพยดาที่เคารพตามความเชื่อของชาวจีนแต้จิ๋ว พี่แดงเล่าว่า “...ชาวนางเลิ้งค่อนข้างมีความผูกพันกับกรมหลวงชุมพรฯ เนื่องจากเล่าต่อกันมาว่า ท่านเป็นเจ้าติดดิน ใกล้ชิดกับชาวบ้านและมักจะชอบมาเดินตลาดแห่งนี้...” ด้วยเหตุนี้เองชาวบ้านในชุมชนจึงนิยมติดรูปเคารพท่าน

A5_□□□□□□□□□□□.indd 73 3/23/2563 BE 4:35 PM

กลุ่มคนหลากหลายวัยได้ร่วมกันแลกเปลี่ยนพูดคุยกับสมาชิกในชุมชนย่านนางเลิ้ง
ที่มาภาพ : Urban Jam

เพื่อสักการะบูชาขอพรให้ทำมาค้าขายดี ในสายตาของพี่แดง เธอมองว่าปัจจุบันตลาดนางเลิ้งไม่ได้คึกคักเช่นอดีต เนื่องด้วยการขยายตัวของเมืองทำให้หน่วยราชการในย่านนางเลิ้งหลายแห่งได้ย้ายออกไปนอกพื้นที่ ส่งผลต่อเศรษฐกิจของย่าน อีกทั้งการเดินทางมาย่านนางเลิ้งค่อนข้างลำบาก เนื่องจากถนนรอบบริเวณตลาดเป็นการเดินรถทางเดียว และไม่มีรถขนส่งมวลชนผ่านตลาดโดยตรง นอกเหนือจากภาวะทางเศรษฐกิจและข้อจำกัดของการเข้าถึงตลาดนางเลิ้งแล้ว ผู้ค้าขายยังเผชิญกับความไม่มั่นคงในเรื่องที่ดินที่ปรากฏในรูปแบบสัญญาเช่าเดือนต่อเดือน

อินทิรา วิทยสมบูรณ์ ผู้ริเริ่มกิจกรรม Jam นางเลิ้ง บอกเล่าประสบการณ์จากการประชุมร่วมกับแกนนำชาวบ้านในย่านนางเลิ้งว่า พวกเขาสะท้อนความรู้สึกร่วมที่น่าสนใจมากเรื่องหนึ่งที่หลายคนอาจนึกไม่ถึง นั่นคือความปรารถนาเป็นผู้เล่าเรื่องราวและประวัติศาสตร์ของชุมชนในมุมมองผู้อยู่อาศัยและเติบโตในย่าน ที่ผ่านมาความเป็นนางเลิ้งมักได้รับการนำเสนอผ่านหน่วยงานสำคัญเช่นการท่องเที่ยวแห่งประเทศไทยหรือ ททท. มุมมองของหน่วยงานภายนอกได้สร้างอัตลักษณ์ของตลาดนางเลิ้งจนกระทั่งเป็นแหล่งรวมร้านอาหารที่มีชื่อเสียงในเวทีท่องเที่ยวระดับนานาชาติ[40] ภายใต้

....

[40] https://globthailand.com/america-13092019/

บริบทและมุมมองของผู้คนในย่านที่มีด้านที่เห็นแย้ง เพิ่มเติมหรือแตกต่าง ทำให้อินทิราและทีม Urban Jam ออกแบบกิจกรรมที่เปิดให้เกิดความร่วมมือระหว่างกลุ่มคนที่หลากหลายทั้งในและนอกพื้นที่เพื่อสร้างเส้นทางการเรียนรู้และการสื่อสารในเวลาต่อมา

นอกจากนี้ อินทิรายังพบว่า สมาชิกของชุมชนย่านนางเลิ้งมอง "ความเป็นย่าน" ไม่ได้จำกัดอยู่บริเวณตลาดนางเลิ้งเท่านั้น แต่ครอบคลุมพื้นที่สามชุมชน ได้แก่ ศุภมิตร 1 ศุภมิตร 2 และชุมชนวัดแคนางเลิ้ง โดยมีอีกสามชุมชนเป็นเพื่อนบ้านใกล้ชิด ได้แก่ วัดโสมนัส วัดคอกหมู[41] และวุฒิชัย (บริเวณสะพานขาว) ผู้ค้าขายในตลาดนางเลิ้งส่วนใหญ่ต่างเป็นสมาชิกที่อาศัยอยู่ตามชุมชนในละแวกย่านดังกล่าว เป็นที่ทราบกันดีว่า พื้นที่ราวร้อยละ 80 ของย่านนางเลิ้ง เป็นพื้นที่ของสำนักงานทรัพย์สินพระมหากษัตริย์ ช่วงสองปีที่ผ่านมาพบว่า มีการเปลี่ยนแปลงสัญญาการเช่าพื้นที่ จากแต่เดิมที่เคยเป็นการเช่าระยะยาวมาสู่ระยะเวลาที่สั้นลงและปรับค่าเช่า เงื่อนไขเหล่านี้เปิดโอกาสให้กับผู้เช่ารายใหม่ ๆ ที่เป็นคนนอกย่านนางเลิ้งเข้ามาขายของในตลาด ความเปลี่ยนแปลงส่งผลต่อความสัมพันธ์และความรู้สึกร่วมในความเป็นเจ้าของพื้นที่ซึ่งปรับตัวตามเหตุปัจจัย ในประเด็นนี้นักวิชาการที่ติดตามในเรื่องผลกระทบจากการพัฒนาเมือง เห็นว่า แนวโน้มการพัฒนาเมืองเน้นไปที่การร่วมมือระหว่างรัฐกับผู้เชี่ยวชาญโดยขาดการมีส่วนร่วมจากรากฐานของผู้คน หากพิจารณาจากภายนอกพบว่า โครงสร้างความเป็นชุมชนเมืองอาจดูดี แต่ในทางปฏิบัติไม่ได้ตอบโจทย์และมีประโยชน์กับทุกคน นอกจากนี้รูปแบบการไล่รื้อไม่ได้เป็นการใช้ความรุนแรงเชิงกายภาพดังเช่นในอดีต แต่ลักษณะการไล่รื้อปรากฏมาในรูปของการเพิ่มค่าเช่า ส่งผลต่อผู้คนที่ไม่มีกำลังจ่ายจำเป็นต้องออกไปจากพื้นที่ในนามของโครงการฟื้นฟูเมืองซึ่งเน้นสร้างมูลค่าทางเศรษฐกิจในพื้นที่และตอบรับวัฒนธรรมเฉพาะกลุ่ม[42]

....

[41] วัดแห่งนี้ มีชื่อทางการว่า วัดสิตาราม ตั้งอยู่บนถนนดำรงรักษ์ แขวงมหานาค เขตป้อมปราบศัตรูพ่าย กรุงเทพฯ

[42] https://prachatai.com/journal/2019/11/85103

พื้นที่การเรียนรู้แบบ on ground และ online

ด้วยความที่อินทิราผ่านประสบการณ์ร่วมทำงานคลุกคลีกับผู้คนในย่านเมืองเก่ามานานกว่าทศวรรษ โดยเฉพาะชุมชนป้อมมหากาฬและประชาคมบางลำพู ประกอบกับภูมิหลังในฐานะนักเรียนด้านมานุษยวิทยาจากรั้วศิลปากร เธอเห็นว่าเบื้องหลังการต่อสู้เพื่อคัดค้านการไล่รื้อชุมชนป้อมมหากาฬนั้นเกี่ยวข้องกับ "การต่อสู้เรื่องสิทธิของผู้คนในการร่วมสร้างและพัฒนาเมือง" แม้อินทิราจะยอมรับถึงความเจ็บปวดกับผลลัพธ์ที่ผ่านมา แต่เธอตระหนักว่า ไม่ควรจมปลักอยู่กับอดีต จึงริเริ่มโครงการชื่อ "Urban Jam นางเลิ้ง" ด้วยมุมมองที่ว่า การสร้างความเปลี่ยนแปลงไม่ใช่เรื่องของใครคนใดคนหนึ่ง แต่เป็นเรื่องของส่วนรวมที่มาจัดการร่วมกัน และสร้างวิธีคิดที่เป็นสำนึกร่วมในความเป็นชุมชน *"เราอยากเห็นเมืองที่เป็นของผู้คน เมืองที่เรามีสิทธิ มีเสรีภาพในการเข้าไปมีส่วนร่วมในการพัฒนา นับรวมผู้คนหลากหลาย เมืองที่มองเห็นหัวใจของกันและกัน"* อินทิราเล่าแนวคิดของเธอ

ในการดำเนินกิจกรรม Urban Jam นางเลิ้ง ได้รับการออกแบบเป็นสองส่วน ส่วนแรกเป็นกิจกรรมที่เกิดขึ้นในพื้นที่ หรือภาคสนามที่เธอเรียกว่า on ground ส่วนที่สอง เป็นกิจกรรมที่เกิดขึ้นในพื้นที่ online ซึ่งมีเพจ Urban Jam เป็นพื้นที่และช่องทางการติดต่อสื่อสาร แนวทางการจัดกิจกรรมเป็นผลมาจากการวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้แลกเปลี่ยนกับแกนนำในชุมชนย่านนางเลิ้ง ประกอบไปด้วย 1) เวทีเสวนาที่รวมความหลากหลายของผู้คนที่ติดตามในเรื่องการพัฒนาเมืองเก่าอย่างมีส่วนร่วม หรือที่เรียกว่า Urban forum โดยมีการจัดวงเสวนาชื่อ เมืองเถียงได้[43] มีตัวแทนชาวบ้านสามพื้นที่ที่ได้รับผลกระทบจากการพัฒนาเมือง ได้แก่ ชุมชนป้อมมหากาฬ ชุมชนนางเลิ้ง และชุมชนคลองเตยเข้าร่วมถกเถียงนำเสนอความเห็น 2) พื้นที่เรียนรู้

....

[43] https://prachatai.com/journal/2019/11/85016

ย่านนางเลิ้ง เป้าหมายเพื่อเปิดพื้นที่ย่านนางเลิ้งให้เป็นที่รู้จักมากกว่า "ตลาดนางเลิ้ง" ในเวลาต่อมาได้มีการออกแบบพื้นที่เป็นสี่เส้นทางการเรียนรู้ และ 3) นางเลิ้งเฟสติวัล เพื่อให้เกิดพื้นที่ในการสร้างสรรค์ของชุมชนและเป็นการสื่อสารถึงอัตลักษณ์ของความเป็นย่านนางเลิ้งกับผู้คน

Urban Jam on ground และ online

ในส่วนงานภาคสนามหรือ on ground กิจกรรมนี้เชิญชวนผู้คนต่างวัยและสาขาวิชาชีพลงพื้นที่ฟังเสียงชาวบ้านกลุ่มต่าง ๆ ในย่านนางเลิ้ง ซึ่งประกอบด้วย ผู้คนที่มีความหลากหลายของภูมิหลังทางชาติพันธุ์ เช่น จีน เวียดนาม ไทย เขมร ผู้คนที่เกี่ยวพันกับศิลปะแขนงต่าง ๆ ประกอบด้วย การประกอบอาหารของคาวหวาน ละครชาตรี งานปักร้อยเลื่อมบนผืนผ้า ความรู้ในเรื่องการลีลาศ ความรู้ที่มีประวัติศาสตร์ความเคลื่อนไหวต่อเนื่องยาวนานมาหลายทศวรรษยังอยู่ในความทรงจำและวิถีปฏิบัติของผู้คนจำนวนไม่น้อย สิ่งเหล่านี้เองที่สมาชิกในชุมชนเรียกว่า ความปรารถนาในการเป็นผู้เล่าเรื่องผ่านมุมมองของพวกเขา ผ่านรูปแบบการจัดกิจกรรมที่เรียกว่า Community Jam ด้วยการตั้งวงสนทนากับแกนนำชุมชนเพื่อออกแบบการเรียนรู้และงานสื่อสาร กระบวนการนี้มีจุดมุ่งหมายเพื่อค้นหาคุณค่าร่วมความทรงจำ เรื่องราวที่มีชีวิตของผู้คน อดีต ปัจจุบันเพื่อเชื่อมโยงไปสู่ภาพอนาคตของคนนางเลิ้ง

ทักษะ MIDL ถูกนำมาปรับใช้ในการออกแบบกิจกรรมเพื่อเปิดพื้นที่ให้กลุ่มเยาวชนทั้งภายนอกย่านนางเลิ้งและกลุ่มเยาวชนภายในย่านนางเลิ้งได้เข้าถึงแหล่งข้อมูลที่ผ่านประสบการณ์และการปฏิบัติในระดับชีวิตประจำวันของผู้คนกลุ่มต่าง ๆ แทนที่จะเป็นเพียงการสืบค้นผ่านสื่อที่ปรากฏในอินเทอร์เน็ต

หรือที่นำเสนอโดยหน่วยงานท่องเที่ยวเท่านั้น กระบวนการเข้าถึงข้อมูลข่าวสารช่วยขยายการรับรู้และความเข้าใจจากมุมมองของผู้คนที่ใช้ชีวิตอยู่ในพื้นที่ ทำให้เกิด “พื้นที่การเรียนรู้” ที่มีการปะทะแลกเปลี่ยนและสร้างสรรค์ระหว่างสายตาของคนในและสายตาของคนนอกย่าน อันนำมาซึ่งการสื่อสารกับสาธารณะในรูปแบบต่าง ๆ

“อาหารที่อยู่ในย่านนางเลิ้งไม่ได้มีเฉพาะที่ปักหมุดอยู่ในการท่องเที่ยวแห่งประเทศไทยเท่านั้น ผู้เข้าร่วมโครงการได้มาสำรวจอาหารกับความเป็นย่าน อาหารแต่ละอย่างมีความเชื่อมโยงกับความเป็นชาติพันธุ์ เช่น ขนมจีนไหหลำ ขนมเบื้องญวน ขนมหัวผักกาด รากฐานวัฒนธรรมของกลุ่มคนหลากหลายยังหลงเหลือให้เห็นร่องรอยผ่านอาหาร ขนมไทยบางชนิดที่มีตำรับมาจากในวัง นักศึกษาจากมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ ศึกษาละครชาตรีของย่านนางเลิ้ง มีเยาวชนที่สนใจสำรวจสถาปัตยกรรมของย่านนางเลิ้ง นักข่าวสนใจทำเส้นทางของกลุ่มชาติพันธุ์เพื่อสำรวจการอยู่ร่วมกันของกลุ่มคนต่าง ๆ ในพื้นที่เพื่อให้เห็นความเป็นพหุวัฒนธรรม การสำรวจแง่มุมต่าง ๆ นำมาสู่การสร้างความเข้าใจต่อ “ความเป็นย่านนางเลิ้ง” ซึ่งนับรวมคนทุกคน” ผู้ริเริ่มโครงการขยายความ

โครงการ Urban Jam นางเลิ้งยังได้เชิญชวนผู้เข้าร่วมที่สนใจการถ่ายภาพเพื่อจัดทำกิจกรรมที่เรียกว่า human mapping เป็นการบันทึกภาพของผู้คนทุกกลุ่ม ด้วยมุมมองที่ว่าคนทุกคนมีคุณค่าและสร้างความหมายให้กับความเป็นนางเลิ้ง อีกทั้งเป็นการบอกเล่าประวัติศาสตร์ปัจจุบันและอนาคตผ่านสายตาของคนนางเลิ้งให้ครอบคลุมมิติที่หลากหลาย นอกจากนี้ยังมีผู้เข้าร่วมที่มีความใกล้ชิดกับคลองและตลาดน้ำ ได้ให้ความสนใจ ตลาดนางเลิ้งซึ่งมีฐานะเป็นตลาดบกแห่งแรกของไทยเพื่อดูความเชื่อมโยงกับตลาดน้ำ รวมทั้งผู้เข้าร่วมที่จัดรายการผ่านช่องทาง podcast สนใจการเล่าเรื่องนางเลิ้งผ่านแพล็ตฟอร์มการสื่อสารใหม่ ๆ ด้วย

อินทิรา วิทยสมบูรณ์ ผู้ริเริ่มกิจกรรม Urban Jam นางเลิ้ง
ที่มาภาพ : สสย.

“กิจกรรม Jam นางเลิ้ง ต้องการสนับสนุนให้ชาวบ้านในพื้นที่ได้เล่าเรื่องจากแง่มุมของพวกเขาเอง ซึ่งเป็นการคืนประวัติศาสตร์ให้พวกเขาเป็นเจ้าของความรู้ ดังนั้น แต่ละเส้นทาง (trail) จึงเป็นการเปิดให้ทุกคนมีพื้นที่ในการพูด เล่าเรื่องของตัวเอง บทบาทของผู้จัดกิจกรรมทำหน้าที่ในการออกแบบโดยมีเด็กและเยาวชนในชุมชน ซึ่งเป็นเยาวชนกลุ่มกลองยาววัดโสมเป็นผู้พาลงชุมชน กระบวนการนี้เป็นการพัฒนาเด็กและเยาวชนในพื้นที่ พร้อมกับการสร้างพื้นที่เรียนรู้เพื่อเป็นเครื่องมือของการเชื่อมความเป็นย่านนางเลิ้ง

จากการพูดคุยกับผู้คนในชุมชนต่าง ๆ พวกเขาได้สะท้อนให้เห็นหมุดหมายต่าง ๆ ในย่านนางเลิ้งที่ไม่เคยถูกกล่าวถึงในมิติของการท่องเที่ยวที่ผ่านมา เราสนับสนุนให้หมุดต่าง ๆ มี storytelling โดยผ่านการเดินเมืองในระหว่างที่กลุ่มเด็กและเยาวชนในพื้นที่ลงสำรวจเส้นทาง ได้ช่วยกันปักหมุดต่าง ๆ บนเส้นทางภายในย่าน ตรงนี้บทบาทของทีม Urban Jam คือจะไปช่วยทำกราฟิกลายเส้นของเส้นทางนี้ทำให้เห็นภาพรวม” อินทิราขยายความเกี่ยวกับบทบาทในการทำงานที่มีหลากหลายฝ่ายเข้าร่วม ตั้งแต่ตัวแทนกลุ่มต่าง ๆ ในชุมชน เยาวชนในย่าน กลุ่มเยาวชน และกลุ่มวิชาชีพด้านการสื่อสารที่มีความสนใจความเปลี่ยนแปลงในย่านเมืองเก่า ตลอดจนนักวิชาการด้านโบราณคดี สถาปัตยกรรม ที่ศึกษาพื้นที่ย่านนางเลิ้ง

A5_□□□□□□□□□□□.indd 79 3/23/2563 BE 4:35 PM

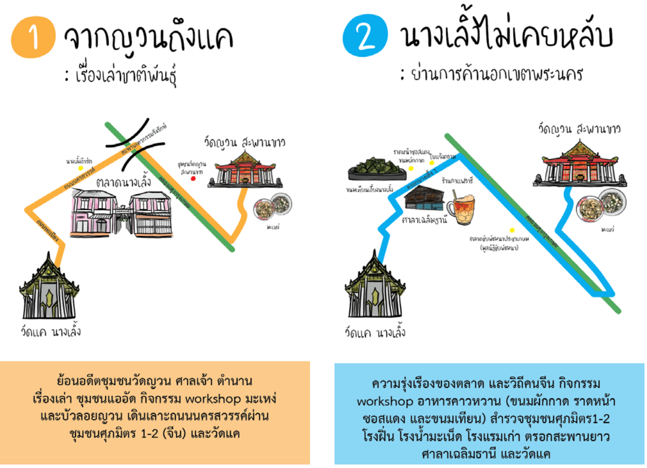
ดังที่ได้เกริ่นมาแล้วว่า อินทิราเคยมีประสบการณ์และบทเรียนจากการเคลื่อนไหวในย่านเมืองเก่าอย่างชุมชนป้อมมหากาฬและพื้นที่บางลำพู เธอเล่าว่า *"เดิมเราเคยคิดในสเกลใหญ่ว่า อยากเปลี่ยนนางเลิ้งในอีกมุมหนึ่ง แต่เราก็พบว่า นั่นเป็นสายตาของคนนอกที่มองย่านนางเลิ้ง แต่สำหรับมุมมองของผู้คนในย่าน พวกเขาอยากเปลี่ยนบางอย่างที่เล็ก ๆ เช่น ขอให้มีรถเมล์ผ่านหน้าตลาดนางเลิ้งเพื่อให้คนนอกเข้าถึงได้สะดวกขึ้น ซึ่งเวลานี้มีเพียงรถส่วนตัวและแท็กซี่เท่านั้น แกนนำชุมชนอยากให้มีกลุ่มเยาวชนมาทำงานพื้นที่เพื่อให้เกิดความเชื่อมโยงของย่าน ซึ่งพวกเขาวิเคราะห์ว่า ความเป็นย่านคือความเป็นชุมชนที่มีรากประวัติศาสตร์ด้วยกันนั้น พบว่า เวลานี้มันหายไป เราจึงคิดว่างานของ Urban Jam ทำหน้าที่ช่วยเปิดแพล็ตฟอร์มด้วยการเชื่อมร้อยผู้คน เชิญผู้คนมาพบกันมาออกแบบบางอย่างด้วยกัน และทำให้คนภายนอกกับคนในชุมชน ซึ่งเปรียบเหมือนตาในกับตานอกได้มาเจอกันและสร้างบางอย่างร่วมกัน"*

หนึ่งในกิจกรรมบางอย่างร่วมกันที่อินทิรากล่าวไว้ ได้แก่ การร่วมกับ Saturday School ซึ่งเป็นองค์กรภาคประชาสังคมที่ทำงานเสริมสร้างศักยภาพเยาวชน และเป็นหนึ่งในกิจกรรมที่ได้รับการสนับสนุนภายใต้ โครงการ MIDL for Inclusive Cities โดยกลุ่มเยาวชนของ Saturday School ร่วมทำความรู้จักย่านนางเลิ้งตามเส้นทางที่ผู้เข้าร่วมกิจกรรมของ Jam นางเลิ้งได้ร่วมกันออกแบบใหม่ ประเด็นในการออกแบบมาจากความสนใจของผู้เข้าร่วมที่สะท้อนเรื่องราวผ่านมุมมองของผู้คนในชุมชน ซึ่งแน่นอนว่าเส้นทางต่าง ๆ ย่อมแตกต่างจากเส้นทางการเดินในมิติการท่องเที่ยวที่ถูกออกแบบโดยคนนอกเป็นศูนย์กลาง พื้นที่การเรียนรู้ได้แบ่งออกเป็นสี่เส้นทาง[44] ได้แก่

เส้นทางชุมชนชาติพันธุ์จากวัดญวนถึงวัดแค เป็นการเล่าถึงประวัติศาสตร์วิถีชีวิตของผู้คน ผ่านศาลเจ้า ตำนาน เรื่องเล่าชุมชนแออัด

....

[44] ดูเพิ่มเติมได้ที่ https://prachatai.com/journal/2019/11/85112

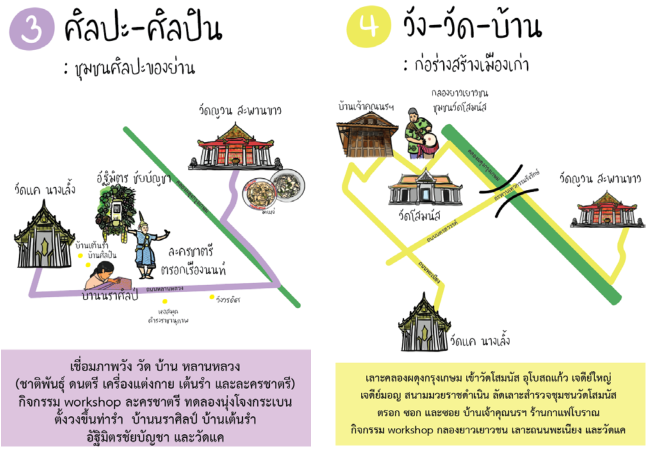


ออกแบบเส้นทางพื้นที่การเรียนรู้เรื่องเล่าว่าด้วยชาติพันธุ์และย่านการค้านอกเขตพระนคร
ที่มาภาพ : Urban Jam

และสาธิตการทำบัวลอยญวน ร่องรอยที่สามารถย้อนไปถึงกลุ่มคนชาวเวียดนามที่เคยอาศัยในพื้นที่

เส้นทางการค้า นางเลิ้งไม่เคยหลับ เมื่อตลาดน้ำขึ้นบก เป็นการเล่าถึงความรุ่งเรืองของตลาดและวิถีชีวิตของคนจีนซึ่งเชื่อมโยงกับคลองผดุงกรุงเกษม การชวนสำรวจชุมชนศุภมิตร 1 และ 2 ซึ่งในอดีตเคยเป็นโรงฝิ่น โรงแรม ตรอกโคมเขียว ศาลาเฉลิมธานี เรียนรู้วัฒนธรรมอาหาร เช่น ขนมหัวผักกาดและขนมเทียน ปิดท้ายที่วัดแคนางเลิ้ง สถานที่บรรจุอัฐิของมิตร ชัยบัญชา ดาราชื่อดังของไทย ซึ่งเขาใช้ชีวิตในย่านนี้ช่วงวาระสุดท้าย

เส้นทางศิลปะ ศิลปิน ย่านนางเลิ้งในอดีตมีชื่อเสียงในฐานะย่านแห่งความรื่นรมย์ เป็นที่ชุมนุมของผู้คนแวดวงบันเทิงและศิลปินหลากแขนงมาเช่าบ้านอาศัยอยู่ในชุมชนศิลปะของย่าน ทำให้เห็นความเชื่อมโยงระหว่างวัง วัด บ้าน และศิลปะ ผู้เข้าร่วมกิจกรรมได้มีโอกาสเรียนรู้เรื่องดนตรี เครื่องแต่งกายเต้นรำและละครชาตรี รวมทั้งได้ทดลองเล่นละครชาตรี นุ่งโจงกระเบน ตลอดจนตั้งวงขึ้นท่าร่ายรำ



ออกแบบเส้นทางพื้นที่การเรียนรู้เรื่องชุมชนศิลปะของย่านนางเลิ้งและการก่อร่างสร้างเมืองเก่า
ที่มาภาพ : Urban Jam

เส้นทางวังวัดบ้านก่อร่างสร้างเมืองเก่า เส้นทางนี้ผู้เข้าร่วมลัดเลาะคลองผดุงกรุงเกษมเข้าวัดโสมนัส ชมอุโบสถแก้ว เจดีย์ใหญ่ เจดีย์มอญ สนามมวยราชดำเนิน เยี่ยมชมบ้านของขุนนางในอดีต และร่วมกิจกรรมการตีกลองยาวกับเยาวชนในชุมชน

ภายหลังการจัดกิจกรรมเพื่อเปิดพื้นที่เรียนรู้ เยาวชนแต่ละกลุ่มได้รับการสนับสนุนให้ผลิตสื่อในรูปแบบและมุมมองที่พวกเขาเห็นความสำคัญและต้องการนำมาสื่อสารกับภายนอก ซึ่งสอดคล้องกับความต้องการของผู้นำชุมชนนางเลิ้ง สุวัน แววพลอยงาม ที่เสนอว่า ชุมชนพยายามปรับตัวโดยใช้ประเด็นเรื่องการท่องเที่ยวมาเป็นเครื่องมือที่ใช้ในการแก้ปัญหาและขับเคลื่อนชุมชน ขณะเดียวกันก็พยายามเข้าไปมีส่วนร่วมในการออกแบบชุมชนร่วมกับหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง โดยเฉพาะในอนาคตที่จะได้รับผลกระทบจากโครงการรถไฟฟ้าสายสีส้ม แต่คำตอบที่ได้รับยังคงเต็มไปด้วยความคลุมเครือและความเงียบงัน[45]

....

[45] https://prachatai.com/journal/2019/11/85016

เยาวชนลงพื้นที่เพื่อเก็บข้อมูลในการจัดทำแผนที่ชุมชน
ที่มาภาพ : Urban Jam

สำหรับพื้นที่ online ได้ถูกนำมาใช้ในกิจกรรมของ Urban Jam นับตั้งแต่ช่วงเริ่มต้นในการริเริ่มโครงการด้วยการเปิดเพจชื่อ Urban Jam และใช้พื้นที่บนเพจเฟซบุ๊กสำหรับประชาสัมพันธ์เชิญชวนเยาวชน คนรุ่นใหม่ จำนวน 15 คน "...มาร่วมแบ่งปันไอเดีย แบ่งปันทักษะ มุมมองความคิดเห็น ทำงานร่วมกับชุมชนและภาคีเครือข่ายเพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการร่วมสร้างและเปิดพื้นที่เรียนรู้นางเลิ้ง ...ใครมีของ อยากปล่อยของ ใครมีไอเดีย อยากทำ ใครอยากเป็นส่วนหนึ่งของการพัฒนาย่านนี้อย่างมีส่วนร่วม ..." คนรุ่นใหม่กลุ่มเล็ก ๆ นี้ได้ร่วมลงพื้นที่เดินเมือง เก็บข้อมูลและทำเส้นทาง เก็บภาพถ่ายต่าง ๆ นอกจากนี้ มีการเชื่อมประสานกับองค์กร Saturday School ซึ่งกลุ่มเป้าหมายมีทั้งเยาวชนและนักสื่อสาร youtuber, blogger มาร่วมเดินเมืองบนพื้นที่การเรียนรู้สี่สาย ส่งผลให้เกิดการสื่อสารเกี่ยวกับความเป็นย่านในรูปแบบใหม่ ๆ ตามมา เช่น การผลิตคลิปวิดีโอความยาว 7 นาทีเศษ[46] โดยนำเสนอมุมมองทั้งของศิลปินละครชาตรีในชุมชนและคนรุ่นใหม่ที่ได้ลงสำรวจเส้นทางการเรียนรู้ ทำให้พวกเขาเรียนรู้ว่าละครชาตรีเป็นหนึ่งในจิตวิญญาณของความเป็นนางเลิ้ง และเกิดคำถามตามมาว่า ...ทำไมเราถึงจะยังปล่อยให้ละครชาตรีหายไป ? ภายหลังจากที่พวกเขาได้นำเสนอความเป็นมา

....

[46] https://youtu.be/B8myDxG8cQo

ของการตั้งละครชาตรีคณะดาหวัน ซึ่งถือเป็นประวัติศาสตร์ที่มีชีวิตของชุมชนย่านนางเลิ้งมายาวนาน และพบเจอคำบอกเล่าความรู้สึกของศิลปินหญิงอาวุโสกัญญา ทิพโยสถ วัย 73 ปีที่ทำให้เยาวชนบางคนถึงกับสะท้านใจว่า ...หรือละครชาตรีจะตายไปพร้อมกับแม่ครู...

สำหรับเยาวชนคนรุ่นใหม่ การหันมาสนใจละครชาตรีที่ดำรงอยู่ในย่านเมืองเก่ามาช้านาน ในฐานะที่เป็นศิลปะการละครแขนงหนึ่งที่พวกเขาเคยอ่านเจอผ่านตาในตำราเรียน อาจดูเป็นสิ่งห่างไกลจากความทันสมัยในยุคบริโภคนิยมที่วัฒนธรรมเคป๊อบตกค้างอยู่ในความทรงจำเสียมากกว่า ทว่าการได้มาเรียนรู้เรื่องราวความเป็นมาของผู้คนในย่านเมืองเก่าที่เคยเป็น "ชานพระนคร" อย่างชุมชนย่านนางเลิ้ง ได้ทำให้เยาวชนจำนวนหนึ่งปรับเปลี่ยนทัศนะและมุมมอง อีกทั้งรู้สึกร่วมถึงความเป็นเจ้าของศิลปะละครชาตรีที่ดำรงอยู่ในชุมชน กระทั่งสื่อสารแง่มุมในรูปของการผลิตคลิปวิดีโอที่ชื่อว่า "ละครชาตรีที่ไม่มีใครชายตา" เพื่อเผยแพร่ต่อสาธารณะ

ล้อมวงคุยเรื่องละครชาตรี ณ บ้านศิลปินหญิงอาวุโสกัญญา ทิพโยสถ
ที่มาภาพ : Urban Jam

Urban Jam นางเลิ้งใช้ระยะเวลาราวหกเดือน ดำเนินการผ่านกิจกรรมที่เชื่อมประสานกลุ่มคนในพื้นที่ย่านนางเลิ้งด้วยการจัดพูดคุยในชุมชนหรือที่เรียกว่า community dialogue หลายครั้ง มีการจัดกิจกรรมการเดินเมืองบนเส้นทางต่าง ๆ มีทั้งคนที่อยู่อาศัยในชุมชนและคนนอกชุมชน ซึ่งประกอบด้วยผู้คนในวิชาชีพแขนงต่าง ๆ ที่สนใจติดตามศึกษามิติของความเป็นเมืองเก่า

ท่ามกลางการพัฒนา การจัดกิจกรรมแลกเปลี่ยนหลายรูปแบบช่วยปรับความรู้ ความเข้าใจและนำไปสู่การมองเมืองด้วยสายตาใหม่ ด้วยภูมิหลังที่แตกต่างกันของผู้คนที่เข้าร่วมกิจกรรม จึงเป็นกระบวนการที่เปิดให้ได้ใช้ความรู้ ความสามารถมาสนับสนุนและผลักดันความคิดในการพัฒนาเมืองที่เป็นการหนุนเสริมและขยายมุมมองได้อย่างน่าสนใจ

ภายใต้บริบทการเปลี่ยนแปลงของการพัฒนาเมือง ได้เกิดผลกระทบในรูปแบบที่หลากหลาย สโลแกนที่องค์กรทั้งในและระหว่างประเทศนิยมกล่าวถึงว่า “การพัฒนาที่ไม่ทิ้งใครไว้ข้างหลัง” จะเป็นจริงในทางปฏิบัติได้อย่างไร ท่ามกลางพลวัตของเมืองที่เกิดขึ้นตลอดเวลา พลเมืองในเมืองนั้นจะสามารถมีบทบาทกำหนดชะตากรรมของตนเองและชะตากรรมของเมืองได้อย่างไรบ้าง กรณีของชุมชนย่านนางเลิ้งนับเป็นกรณีตัวอย่างหนึ่งที่สะท้อนให้เห็นถึงความพยายามใช้ทักษะเท่าทันสื่อ ข้อมูลข่าวสาร และดิจิทัล เพื่อผลักดันให้เยาวชนและคนรุ่นใหม่เกิดการตั้งคำถามถึงความเปลี่ยนแปลงว่า การพัฒนาเมืองเป็นไปเพื่อใคร ? คุณค่าและอัตลักษณ์ของพื้นที่และผู้คนในชุมชนเป็นอย่างไร ? นโยบายการพัฒนาของรัฐมีรูปแบบอย่างไร ? สมาชิกในชุมชนมีโอกาสเข้าถึงข้อมูลข่าวสารเหล่านั้นมากน้อยเพียงใด ? ความใฝ่ฝันเกี่ยวกับชุมชนและเมืองที่พวกเขาอาศัยอยู่มีหน้าตาอย่างไร ? ฯลฯ ความร่วมมือระหว่างเยาวชนและผู้คนหลากหลายกลุ่มทั้งในและนอกพื้นที่ต่างมีบทบาทในการตั้งคำถามและแสวงหาความรู้ ความเข้าใจและมุมมองต่าง ๆ ผ่านเครื่องมือหลากชนิด ไม่ว่าจะเป็นการเดินเมือง การเล่าเรื่อง การจัดเวทีแลกเปลี่ยนความคิดเห็น การจัดเทศกาลต่าง ๆ ซึ่งนับเป็นการเปิดพื้นที่สื่อสารเพื่อให้ข้อมูล ความรู้ และความเข้าใจของคนต่างกลุ่มมีสิทธิ์มีเสียงในการแสดงออกผ่านรูปแบบที่ตนเองถนัดและมีความสนใจตลอดจนผลักดันให้เกิดการร่วมคิด ร่วมกำหนด และร่วมเสนอทิศทางความเป็นไปของชุมชนเมืองนั้น

Ideate
Define
Prototype
Empathize
Test

บทที่ 5

Design Thinking เพื่อห้องเรียน โรงเรียนและชุมชนที่นับรวมทุกคน

หัวใจของ Design Thinking คือ การแก้ปัญหาบนความเข้าใจผู้คน เปิดโอกาส สร้างทางเลือกโดยไม่ด่วนสรุป เรียนรู้ปรับปรุงวิธีการโดยการลงมือและรับ feedback คุณครูจะทำหน้าที่เป็นผู้ดำเนินรายการเพื่อให้วงสนทนาเป็นพื้นที่เปิดทุกคนที่เข้าร่วมรู้สึกปลอดภัยในการแสดงความคิดเห็นได้โดยไม่ถูกตัดสินซึ่งคุณครูสามารถวางข้อตกลงด้วยการแยกช่วงเวลาเป็นสองช่วง คือ ช่วงที่เราจะรับฟังกันอย่างไม่ตัดสิน และช่วงเวลาที่เราโต้แย้งกันด้วยเหตุผล เพื่อให้ความแตกต่างหลากหลายได้ถูกแผ่ออกมาวางอยู่ตรงกลาง ทุกคนรับฟังมุมมองของกันและกันก่อนจะเริ่มตัดสินใจไปพร้อมกัน

เมื่อเอ่ยถึง Design Thinking หรือ DT หรือในภาษาไทยใช้คำว่า การคิดเชิงออกแบบ หลายคนคงได้รู้จักมักคุ้นกันมาแล้ว เวลานี้ในแทบทุกวงการตั้งแต่ธุรกิจ ไปจนถึงกิจกรรมที่มุ่งสร้างความเปลี่ยนแปลงและความเป็นธรรมในสังคมได้มีการนำวิธีการนี้มาประยุกต์ใช้ในงาน เช่น โลกของธุรกิจในศตวรรษที่ 21 ผู้บริหารองค์กรมองว่า การคิดเชิงออกแบบคือส่วนสำคัญในความสำเร็จ ซึ่งหัวใจของของการคิดเชิงออกแบบที่มุ่งเน้นการทำความเข้าใจมนุษย์อย่างลึกซึ้งในฐานะผู้บริโภค ทำให้ข้อมูลและพฤติกรรมเชิงลึกของลูกค้านำมาซึ่งโอกาสในการสร้างนวัตกรรมใหม่ ๆ ที่ตรงกับความต้องการ ขณะที่กิจกรรมของภาคธุรกิจมองมนุษย์ในฐานะเป็นผู้บริโภค กิจกรรมทางสังคมได้มองมนุษย์ในฐานะที่เป็นพลเมือง มีตัวอย่างของการจัดกิจกรรมที่น่าสนใจซึ่งใช้กระบวนการคิดเชิงออกแบบ เช่น งานของแอมเนสตี้ อินเตอร์เนชั่นแนล ประเทศไทย จัดงาน เขียน อ่าน โลก เมื่อปลายปี พ.ศ. 2561 หรืองานสัมมนาเพื่อส่งเสริมให้เยาวชนจากหลายประเทศเข้ามามีส่วนร่วมในกระบวนการยุติธรรมซึ่งอาจดูเหมือนเป็นเรื่องที่ห่างไกลในชีวิตประจำวันของพวกเขา[47] ในบทนี้ เราจะมาดูประสบการณ์การนำแนวคิดและวิธีการของการคิดเชิงออกแบบมาประยุกต์เข้ากับบริบท

....

[47] https://www.the101.world/kanrawee-kittayarak-interview/

ของการศึกษาระดับโรงเรียนและบริบทของชุมชน โดยเริ่มต้นที่กิจกรรม "รู้เรื่องเมืองเก่า" ที่ปัตตานี ซึ่งเป็นกิจกรรมอบรมครูและเรียนรู้ตัวอย่างการนำ DT เพื่อนำไปใช้ในชุมชนและโรงเรียนที่คำนึงถึงทุกคน

ซัมซู สาอุ นักวิชาการด้านบริหารการศึกษาแห่งวิทยาลัยอิสลามศึกษา มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตปัตตานี เป็นผู้ริเริ่มกิจกรรมนี้ร่วมกับเครือข่ายนักวิชาการหลากหลายสาขาในสถาบันการศึกษาเดียวกัน รวมทั้งเครือข่ายครูในสามจังหวัดภาคใต้ของไทย โครงการนี้ตั้งชื่อเป็นภาษายาวีว่า Kota Kita หรือ "เมืองของเรา ผู้คนที่หลากหลาย" ท่ามกลางสถานการณ์พิเศษในพื้นที่สามจังหวัดชายแดนภาคใต้ที่ถูกนำเสนอในสื่อล้วนเป็นเรื่องที่สะท้อนความไม่สงบและความรุนแรงอย่างต่อเนื่องมากว่าทศวรรษ กลุ่มเป้าหมายในกิจกรรมครั้งนี้ ได้แก่ เครือข่ายครูและผู้บริหารโรงเรียน เขามองเป้าหมายระยะยาวถึงการร่วมกันสร้างหลักสูตรท้องถิ่นศึกษาทั้งในระดับประถม มัธยม และอุดมศึกษาระหว่างครู ผู้บริหารโรงเรียน และชุมชน เพื่อให้เยาวชนมีทักษะของความเป็นพลเมืองในสังคมพหุวัฒนธรรม ทั้งนี้ โดยมีหัวใจสำคัญของหลักสูตรคือ การจัดการแหล่งเรียนรู้ในชุมชน

ซัมซู สาอุ หนึ่งในผู้ริเริ่มกิจกรรม Kota Kita เมืองของเรา ผู้คนที่หลากหลาย
ที่มาภาพ : สสย.

ซัมซูและคณะผู้จัดงานเลือกใช้ Design Thinking เป็นเทคนิคหลักในการอบรม ผู้เข้าร่วมราว 50 คนเป็นผู้บริหารและครูจากโรงเรียนใน 7 จังหวัด

A5_□□□□□□□□□□□.indd 89 3/23/2563 BE 4:35 PM

ภาคใต้ ได้แก่ ปัตตานี ยะลา นราธิวาส สตูล สงขลา พัทลุง และภูเก็ต วิทยากรที่รับหน้าที่ในการถ่ายทอดกระบวนการ DT มาจากกลุ่มยังธน ซึ่งเป็นเครือข่ายภายใต้โครงการ MIDL for Inclusive Cities ที่ได้ใช้เทคนิคดังกล่าวในการสร้างแพลตฟอร์มของพลเมืองแข็งขันในย่านฝั่งธนมาแล้วตั้งแต่ปี พ.ศ. 2561

ด้วยเหตุที่เลือกเทคนิคการเรียนรู้แบบ DT ทำให้การจัดที่นั่งเรียงแถวหน้ากระดานในห้องประชุมของโรงแรมแห่งหนึ่งในจังหวัดปัตตานี ได้รับการจัดแบบฟรีสไตล์ตามความพึงใจของกลุ่ม มีบอร์ดและกระดาษ ตลอดจนโพสอิทสารพัดสีสำหรับเขียนข้อความและวาดลวดลาย สมาชิกในกลุ่มสามารถเลือกอิริยาบทต่าง ๆ ตามถนัด ซึ่งอันที่จริง การจัดวางพื้นที่ที่ยืดหยุ่นไม่แข็งทื่อตายตัวนี้ถือเป็นองค์ประกอบสำคัญส่วนหนึ่งของกระบวนการ DT ที่เห็นว่าพื้นที่ทางกายภาพสามารถสร้างความเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของผู้คนได้และมีส่วนในการสร้างแรงบันดาลใจต่อความคิดสร้างสรรค์ด้วย[48]

ศิริวรรณ จันทโชติ วิทยากรกระบวนการ จากกลุ่มยังธน พาผู้เข้าร่วมไปสำรวจแนวคิด และวิธีการเรื่อง DT ที่ประกอบด้วย 5 ขั้นตอนสำคัญ ได้แก่ 1) Empathize การเข้าใจความรู้สึกของผู้อื่น 2) Define กระบวนการทำให้ประเด็นปัญหาที่กว้างขวางมีความแคบลงและชัดเจนขึ้น 3) Ideate เป็นกระบวนการที่ระดมความคิด ไอเดียต่าง ๆ จำนวนมาก จากนั้นจึงนำมาสู่การจำแนกแยกแยะ วิเคราะห์ผลกระทบและความเป็นไปได้ 4) Prototype การสร้างต้นแบบ ในขั้นตอนนี้เราจะเลือกไอเดียที่ผ่านการวิเคราะห์กันมาแล้วเพื่อนำมาสู่โมเดลทดลองนำเสนอในรูปแบบการสื่อสารที่มีหลากหลายวิธี 5) Test เมื่อมีต้นแบบแล้ว นำไปทดสอบกับผู้ใช้และรับฟังข้อเสนอแนะ ซึ่งเราต้องการข้อเสนอแนะแบบไม่จำกัดเพื่อช่วยเราในการพัฒนาโมเดลต่อไป

ในช่วงเวลานี้ วิทยากรเตรียมแบบฝึกหัดสำหรับการเรียนรู้ด้วยการเปิดให้ผู้เข้าร่วมได้จับคู่และใช้กรอบความคิด DT และขั้นตอนต่าง ๆ เพื่อทดลองตอบโจทย์เล็ก ๆ ว่า *“ถ้าจะสร้างความสุขให้เพื่อนในโอกาสพิเศษ ฉันน่าจะ*

....

[48] https://dschool.stanford.edu/how-to-start-a-dschool#build-room-for-change

ศิริวรรณ จันทโชติ วิทยากรกระบวนการ Design Thinking จากกลุ่มยังธน
ที่มาภาพ : สสย.

ต้องเข้าใจอะไรบ้าง" ในแบบฝึกหัดนี้ เน้นไปที่การเรียนรู้ขั้นตอนแรกเกี่ยวกับการเข้าใจความรู้สึกของผู้อื่น ใช้วิธีการพูดคุย ตั้งคำถาม ชวนสนทนา เพื่อรวบรวมและวิเคราะห์ตลอดจนทดลองนำเสนอแผนที่จะปฏิบัติเพื่อรับฟังความเห็น ข้อเสนอแนะของคู่สนทนาและนำมาปรับปรุงการสร้างต้นแบบ

ในช่วงบ่ายเป็นช่วงที่ได้เรียนรู้โลกแห่งความจริงที่มีความซับซ้อนและท้าทายมากกว่าการทดลองทำผ่านแบบฝึกหัดในห้องเวิร์กชอปเท่านั้น ผู้เข้าร่วมจากหลากหลายจังหวัดได้เข้าไปสัมผัส เรียนรู้ พูดคุยกับผู้คนในพื้นที่จุดต่าง ๆ ของเขตเมืองปัตตานี จากนั้นจึงกลับมาห้องเวิร์กชอปและใช้กรอบความคิด DT เพื่อแลกเปลี่ยนข้อมูล เสนอความคิดเห็น จำแนกแยกแยะวิเคราะห์ปัญหาที่จำเป็นเร่งด่วนและสำคัญที่สุดของสถานการณ์ที่ผู้เข้าร่วมไปพบในชีวิตจริง การได้สัมผัสและรับฟังผู้คนในสถานการณ์จริง ทำให้ระหว่างการแลกเปลี่ยนในแต่ละขั้นตอนของกิจกรรมเต็มไปด้วยชีวิตชีวาแม้ว่าผู้เข้าร่วมเกือบทั้งหมดจะไม่เคยผ่านประสบการณ์เรียนรู้เกี่ยวกับ DT มาก่อนเลยก็ตาม

เวลาช่วงบ่าย ผู้เข้าร่วมแบ่งกลุ่มย่อยมีสมาชิกกลุ่มละราว 7-8 คน มาจากต่างโรงเรียนและต่างจังหวัด วิทยากรได้แจ้งพื้นที่ 7 แห่ง ที่กลุ่มย่อยแต่ละกลุ่มจะเลือกไปลงชุมชนในเวลาราวชั่วโมงเศษ โดยมีโจทย์กว้าง ๆ ว่า

A5_□□□□□□□□□□□.indd 91 3/23/2563 BE 4:35 PM

สิ่งที่เป็นปัญหา หรือ เป็นความปรารถนาของผู้คนในพื้นที่เหล่านั้นคืออะไร แต่ละกลุ่มสามารถใช้วิธีการสัมภาษณ์ พูดคุย สังเกต เพื่อให้เข้าใจสมาชิกในชุมชนนั้น ๆ ให้มากที่สุด

พื้นที่ที่ผู้เข้าร่วมไปเดิน ได้แก่ บริเวณมัสยิด ตลาด ศาลเจ้า และวัด จะเห็นได้ว่า องค์ประกอบของแต่ละชุมชนนั้นมีความหลากหลายของกลุ่มคนและศาสนาซึ่งเป็นสถานการณ์ปกติของพื้นที่ในเขตเมืองปัตตานี หลังการลงเดินสำรวจชุมชนแต่ละกลุ่มได้กลับมานำเสนอสถานการณ์ที่ไปพบเจอในห้องเวิร์กชอป ตัวแทนกลุ่มสะท้อนมุมมองและความรู้สึกของผู้คนในชุมชนที่พวกเขาไปพูดคุยด้วยเพียงช่วงเวลาสั้น ๆ ได้อย่างน่าสนใจ เช่น ชุมชนที่อาศัยอยู่ในละแวกศาลเจ้าแม่ลิ้มกอเหนี่ยว ซึ่งเป็นสถานที่ศักดิ์สิทธิ์ของชาวเมืองและมีการจัดเทศกาลเป็นประจำทุกปี ผู้อาศัยในย่านนั้นสะท้อนปัญหาขยะที่มีล้นในช่วงเทศกาล ปัญหาความไม่พอใจของผู้ค้าขายในตลาดที่หน่วยงานรัฐมีโครงการย้ายตลาดและจะส่งผลต่อการทำมาค้าขายที่เคยมีมายาวนาน การพัฒนาพื้นที่หลังมัสยิดเก่าแก่ที่จะทำให้ค่าเช่าบ้านเพิ่มสูงขึ้นและสร้างความรู้สึกไม่มั่นคงให้กับชาวบ้านยากจนที่เช่าบ้านบริเวณนั้น

การลงสำรวจชุมชนต่าง ๆ ถือว่าอยู่ในขั้นตอนที่ 1 ของการทำความเข้าใจ หรือ empathize ซึ่งสมาชิกได้เรียนรู้จากคนในชุมชน จากนั้นจึงกลับมายังห้องเวิร์กชอปและเข้าสู่ขั้นตอนการแลกเปลี่ยนพูดคุยเพื่อให้ประเด็นปัญหาที่ไปรับรู้อย่างกระจัดกระจายมีความชัดเจนมากขึ้น ในขั้นตอนที่ 2 แต่ละกลุ่มจะวิเคราะห์แลกเปลี่ยนข้อมูลระหว่างกันจนนำมาสู่การเขียนออกมาเป็นประโยคเพื่อให้มีความกระชับ ตรงไปตรงมาในสิ่งที่ต้องการปรับปรุงหรือส่งเสริม เวลานี้คือช่วงที่เรียกว่า define ซึ่งในขั้นตอนนี้มีเครื่องมือสำคัญได้แก่ การตั้งคำถามว่า “จะดีกว่าไหมถ้า...” (how might we ?) เข้ามาช่วยในการทำให้ปัญหาแคบและมีความชัดเจน

หลังจากนั้นจะเข้าสู่ขั้นตอนที่ 3 คือ การระดมความคิด ideate จุดสำคัญในขั้นตอนนี้คือ การเปิดให้สมาชิกทุกคนได้แสดงความคิดเห็น

อย่างเต็มที่โดยไม่ต้องคำนึงถึงเรื่องความเป็นไปได้ ขั้นตอนนี้เป็นการเปิดให้แต่ละคนได้มีส่วนร่วมและใช้ศักยภาพในการแสดงความคิดสร้างสรรค์ของตนได้อย่างเต็มที่อย่างไม่มีขีดจำกัด โดยเขียนไอเดียลงบนแผ่นโพสอิทและนำไปติดไว้บนกระดาน จากนั้นจึงจะเป็นช่วงของการถกเถียงแลกเปลี่ยนแต่ละความเห็นเพื่อนำมาจัดกลุ่มและพิจารณาภายใต้กรอบความคิดว่าแต่ละไอเดียต้องใช้ความพยายามมากหรือน้อยเพียงใด และมีผลกระทบมากน้อยแค่ไหนในการทำตามไอเดียแต่ละอย่าง

เมื่อผ่านการวิเคราะห์ความเป็นไปได้ในขั้นตอนที่สามแล้ว จึงมาสู่ขั้นตอนที่ 4 ได้แก่ การเสนอแบบจำลอง หรือ prototype ผู้นำเสนอแต่ละกลุ่มใช้วิธีการวาดภาพบนกระดาษปรู๊ฟเพื่อนำเสนอภาพจำลองของการปฏิบัติเพื่อนำมาสู่การเปลี่ยนแปลง อย่างไรก็ตาม หากพิจารณาตามกระบวนการ DT เราจะพบว่า ขั้นตอนที่สำคัญคือ การนำไปทดสอบ หรือ test โดยสิ่งที่มีความหมายอย่างยิ่งในขั้นตอนนี้ได้แก่การรับฟังข้อเสนอแนะจากผู้ที่เกี่ยวข้องซึ่งพลังของข้อเสนอแนะ (power of feedback) เป็นหัวใจของการนำมาปรับปรุงและนำไปทดสอบครั้งแล้วครั้งเล่าในการลงมือปฏิบัติต่อเรื่องใดเรื่องหนึ่ง

การอบรมครูและผู้บริหารโรงเรียนในเรื่อง DT เป็นหนึ่งในกิจกรรมซึ่งมีเป้าหมายระยะยาวของโครงการ Kota Kita ที่ซัมซูและเครือข่ายเพื่อนนักวิชาการของเขามีแผนสร้างเครือข่ายครูและผู้บริหารโรงเรียนให้สามารถร่วมกับชุมชนในการสร้างหลักสูตรท้องถิ่นศึกษาแบบมีส่วนร่วมสำหรับนำไปใช้ในรายวิชาที่สอนในระดับประถม มัธยม และอุดมศึกษาทั้งของภาครัฐและเอกชน ทั้งนี้ เพื่อให้เด็กและเยาวชนได้เรียนรู้ สร้างความสัมพันธ์ที่ดีระหว่างชุมชนในสังคมพหุวัฒนธรรม ตลอดจนทำให้เยาวชนมีทักษะที่สามารถเสริมสร้างภูมิต้านทานในการลดความขัดแย้งที่อาจเกิดขึ้นและพัฒนาความสัมพันธ์ระหว่างชุมชนในเข้มแข็งขึ้น

การคิดเชิงออกแบบ สำหรับนักการศึกษา

ในแวดวงนักการศึกษา Design Thinking[49] เป็นวิธีวิทยาในการแก้ไขปัญหาอย่างสร้างสรรค์ สามารถนำไปใช้ในการสอนหรือสามารถสอนวิธีการนี้กับนักเรียนในฐานะที่ DT เป็นขอบข่ายหรือโครงร่างงานในโครงการที่เกิดขึ้นในชีวิตจริง ความมั่นใจในเชิงสร้างสรรค์จะเกิดได้ต่อเมื่อมีปฏิบัติการที่ให้มนุษย์เป็นศูนย์กลาง (human-centered) ของกระบวนการในการแก้ไข หรือที่เรียกว่า design challenge เมื่อผ่านกระบวนการเหล่านี้เราจะได้เรียนรู้เครื่องมืออื่น ๆ ที่นำไปประยุกต์ใช้แก้ปัญหาจริงในชีวิตได้ DT จึงเป็นการเปลี่ยนความเชื่อที่มีผลต่อพฤติกรรม (mindset) ซึ่งสามารถทำให้เกิดกระบวนการมีส่วนร่วมของทุกคนได้ตั้งแต่เรื่องเล็ก ๆ น้อย ๆ ไปจนถึงเรื่องใหญ่ ๆ เช่น เราน่าจะออกแบบห้องเรียนใหม่อย่างไรดีนะ เพื่อให้ตรงกับความต้องการของนักเรียน ด้วยคำถามนี้เอง ครูไมเคิลซึ่งสอนอยู่เกรดสองของโรงเรียนแห่งหนึ่งในนครนิวยอร์กได้คิดขึ้นมาว่า ตั้งแต่สอนเด็กนักเรียนมา เขาไม่เคยถามเด็กเลยว่าอะไรที่จะทำให้เด็ก ๆ มีความสุขและรู้สึกสะดวกสบายใน

ที่มาภาพ: https://dschool.stanford.edu/

....

[49] https://dschool.stanford.edu/how-to-start-a-dschool#build-room-for-change

ห้องเรียน เขาจึงตัดสินใจพูดตรง ๆ กับนักเรียนเพื่อร่วมกันออกแบบพื้นที่ในห้องเรียนด้วยกัน จากข้อมูลของเด็ก ๆ นำมาสู่การออกแบบพื้นที่ใช้สอยภายในห้องเรียนใหม่เพื่อให้สอดคล้องกับความต้องการของนักเรียน เช่น การขยับกระดานข่าวลงมาจากจุดเดิมเพื่อให้นักเรียนสามารถมองเห็นเนื้อหาได้ง่ายขึ้น การออกแบบพื้นที่เพื่อให้นักเรียนมีช่องสำหรับเก็บของได้สะดวกขึ้น สิ่งเล็ก ๆ น้อย ๆ เหล่านี้เป็นการสร้างจินตนาการใหม่เกี่ยวกับห้องเรียนผ่านสายตาของเด็กนักเรียนซึ่งเป็นสมาชิกในห้อง

ครูสามารถริเริ่มออกแบบพื้นที่ในห้องเรียนด้วยการสัมภาษณ์นักเรียนหรือพัฒนาหลักสูตรใหม่ด้วยการระดมสมองและสร้างต้นแบบขึ้นมา การที่ครูใช้เทคนิคการออกแบบที่มีคนเป็นศูนย์กลางเพื่อเข้าใจนักเรียนมากขึ้นช่วยทำให้นักเรียนรู้สึกมีส่วนร่วมอย่างแท้จริงในการเปลี่ยนแปลงสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ การที่ครูกลายมาเป็นนักออกแบบห้องเรียนยังช่วยทำให้บทบาทของครูมีความเป็นมืออาชีพมากยิ่งขึ้นในแง่ของการสร้างการเปลี่ยนแปลงที่ให้ความต้องการของนักเรียนมีส่วนในการขับเคลื่อนมากกว่าปล่อยให้เป็นคำสั่งหรือข้อบังคับให้ปฏิบัติตามที่โรงเรียนหรือหน่วยงานด้านการศึกษาเป็นผู้กำหนด

การคิดเชิงออกแบบ จึงถูกมองว่าเป็นการกระทำที่สร้างสรรค์และเอื้อให้ครูเข้าใจอย่างลึกซึ้งว่าการออกแบบสภาพแวดล้อมในการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพจริง ๆ นั้น เป็นศิลปะที่ผ่านการไตร่ตรองและตอบสนองต่อความมุ่งหมาย ดังนั้น ถ้าหากเราต้องการเปลี่ยนแปลงการศึกษาและการเรียนรู้ให้มีความหมายมากขึ้น มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้นตลอดจนมีความสนุกสนานในการเรียนรู้ยิ่งขึ้นสำหรับทุกฝ่าย บทบาทของครูในการเป็นนักออกแบบระบบของโรงเรียนเป็นเรื่องที่มีความสำคัญอย่างยิ่ง

ในงานเขียนเรื่อง Design Thinking for Educators เสนอว่า การคิดเชิงออกแบบมีความเชื่อว่าเราทุกคนล้วนสามารถสร้างความเปลี่ยนแปลงในทางที่ดีขึ้น การคิดเชิงออกแบบมีกระบวนการที่ทำตามความมุ่งหมายเพื่อให้ได้การแก้ปัญหาแบบใหม่และตรงประเด็นซึ่งก่อให้เกิดผลกระทบใน

เชิงบวก อีกทั้งยังเป็นวิธีการที่เปิดให้ทุกคนได้ใช้ความสามารถอย่างสร้างสรรค์และมีกระบวนการรองรับเพื่อเปลี่ยนผ่านสิ่งที่ท้าทายยากลำบากไปสู่โอกาสในการออกแบบใหม่ ดังนั้น สิ่งใหม่และสิ่งที่ดีกว่าจึงเป็นเรื่องที่เป็นไปได้และทุกคนสามารถสร้างให้มันเกิดขึ้น ซึ่งการมองในแง่ดีเช่นนี้เป็นสิ่งที่จำเป็นในการศึกษา ต่อไปนี้ เป็น 4 หลักการสำคัญที่ DT คำนึงถึง ได้แก่

1. การให้มนุษย์เป็นศูนย์กลาง (human-centered) DT เริ่มต้นด้วยการให้ความสำคัญกับการทำความเข้าใจ (understand) ความต้องการและเข้าใจความรู้สึกหรือความยากลำบากของผู้อื่น (empathy) ตลอดจนแรงจูงใจต่าง ๆ ของผู้คน ซึ่งภายใต้บริบทของโรงเรียน ผู้คนเหล่านี้ประกอบไปด้วยนักเรียน ครู ผู้ปกครอง เจ้าหน้าที่ในโรงเรียน ผู้บริหาร

2. การสร้างความร่วมมือจากหลายฝ่าย (collaborative) กระบวนการ DT เห็นว่าการมีความร่วมมือจากหลายฝ่ายสร้างความเข้มแข็งยิ่งขึ้นในการแก้ปัญหายาก ๆ ซึ่ง DT จะได้รับผลดียิ่งขึ้นเมื่อมีมุมมองที่หลากหลายและความสร้างสรรค์ของคนอื่น ๆ ได้มาหนุนเสริมความคิดเห็นของคนที่เกี่ยวข้อง

3. การมองโลกในแง่ดี (optimistic) DT เชื่อเป็นพื้นฐานว่าเราทุกคนสามารถสร้างสรรค์การเปลี่ยนแปลงได้ ไม่สำคัญว่าจะเป็นปัญหาใหญ่แค่ไหน เวลาน้อยเพียงใด หรือมีงบประมาณที่จำกัด และไม่สำคัญว่าจะอยู่ภายใต้ข้อจำกัดอะไร การออกแบบถือเป็นกระบวนการที่สร้างความพึงพอใจได้

4. การทดลองถือเป็นประสบการณ์ (experimental) DT รับได้กับความล้มเหลวและเรียนรู้จากความผิดพลาดที่อาจเกิดขึ้น เมื่อเราคิดค้นไอเดียใหม่ ๆ ได้รับข้อเสนอแนะ และนำมาทดลองซ้ำ ๆ งานล้วนไม่มีจุดจบหรือได้รับการแก้ปัญหาจนหมดสิ้น เพราะความต้องการของนักเรียนยังคงมีเพิ่มเติมอยู่เรื่อย ๆ ดังนั้น สิ่งต่าง ๆ จึงมีความเคลื่อนไหวที่ก้าวหน้าอยู่โดยตลอดจริงอยู่แม้นักการศึกษาจะมุ่งแสวงหาความสมบูรณ์แบบ ไม่มีจุดบกพร่องหรือข้อผิดพลาด ความคาดหวังแบบนี้ทำให้เป็นเรื่องยากและพร้อมเจอกับความเสี่ยงอีกทั้งยังเป็นการสร้างข้อจำกัดที่จะนำไปสู่สร้างสรรค์ความเปลี่ยนแปลงที่

ลึกซึ้งกว่า ทั้งนี้ นักการศึกษาจำเป็นต้องทำการทดลอง ซึ่ง DT ล้วนเป็นเรื่องการเรียนรู้จากการลงมือปฏิบัติ

นักการศึกษาเสนอว่า ในบริบทของโรงเรียนมีชุดความท้าทายที่ครูและโรงเรียนเผชิญอยู่อย่างน้อย 4 กลุ่มด้วยกัน ซึ่งทั้ง 4 กลุ่มความท้าทาย ครูและผู้บริหารโรงเรียนสามารถตั้งคำถามและใช้กระบวนการการคิดเชิงออกแบบเข้าไปช่วยแก้ปัญหาและแสวงหาทางออกอย่างสร้างสรรค์ได้ ดังตัวอย่างต่อไปนี้

1. หลักสูตรหรือประสบการณ์เรียนรู้ ตัวอย่างคำถาม เช่น ในชั้นเรียนภาษาจีน เราควรทำอย่างไรเพื่อชักชวนนักเรียนอ่านหนังสือให้ลึกซึ้งมากขึ้น เราควรจะทำอย่างไรเพื่อเชิญคนจีนมาในชั้นเรียนและทำให้นักเรียนได้ติดต่อกับโลกของคนจีน เราควรจะทำอย่างไรเพื่อสอนนักเรียนในเรื่องการทำงานของสมองและรู้ว่าตัวเองเป็นใครในฐานะผู้เรียนรู้

2. สภาพแวดล้อมการเรียนรู้ในเชิงพื้นที่ ตัวอย่างคำถาม เช่น เราควรจะออกแบบพื้นที่ในห้องเรียนอย่างไรโดยให้นักเรียนเป็นศูนย์กลาง เราควรจะสร้างพื้นที่อย่างไรเพื่อให้เกิดความร่วมมือจากครู เราควรจะออกแบบห้องสมุดใหม่อย่างไรเพื่อให้มีความยืดหยุ่นระหว่างพื้นที่ที่รักษาความเงียบและพื้นที่ที่สามารถส่งเสียงดังได้

3. กระบวนการและเครื่องมือ ตัวอย่างคำถาม เช่น เราควรจะสร้างความร่วมมือระหว่างครอบครัวกับโรงเรียนอย่างไร เราควรจะประยุกต์ตารางโรงเรียนอย่างไรเพื่อให้เข้ากับจังหวะการเรียนรู้ของนักเรียน เราควรจะสร้างวิธีการอย่างไรเพื่อให้ช่วยสนับสนุน อภิปรายและทบทวนอย่างเป็นระบบให้กับนักเรียนที่ได้เกรดต่ำ

4. เป้าหมายและยุทธศาสตร์และระบบของโรงเรียน ตัวอย่างคำถาม เช่น เราควรจะพัฒนาเครื่องมืออย่างไรที่ช่วยให้เกิดความร่วมมือของครูข้ามโรงเรียนในอำเภอเดียวกัน เราควรจะออกแบบวิทยาเขตของเราอย่างไรเพื่อให้เอื้อกับนักศึกษาและชุมชนของเรา

การคิดเชิงออกแบบ สำหรับ ชุมชนที่นับรวมทุกคน ประสบการณ์จากเยอรมนี

เมื่อราวเดือนกุมภาพันธ์ ปี พ.ศ.2561 ได้มีการจัดเวิร์กชอป[50] เพื่อแสวงหาไอเดียว่าด้วยเรื่องการพัฒนาชุมชนในเมืองของเยอรมนี แม้ว่าบริบทของเยอรมนีจะมีปัจจัยพื้นฐานด้านดิจิทัลที่ยอดเยี่ยม มีเรื่องบริการสาธารณสุขที่เป็นเลิศ แต่ศักยภาพเรื่องการคำนึงถึงทุกคน (inclusion) การอยู่ร่วมกันและการยึดโยงกันทางสังคมก็ยังเป็นสิ่งที่ไม่ได้รับการสนับสนุนเท่าที่ควร สิ่งที่ขาดหายไปคือการสร้างเครือข่ายในการวางแผนชุมชนเมือง การปฏิสัมพันธ์ระหว่างประชากรต่างกลุ่ม ต่างวัยที่มีความกระตือรือล้น (เช่น คนหนุ่มสาว ผู้สูงอายุ คนที่มีครอบครัว คนโสด คนทำงานกับคนเกษียณ คนอพยพกับคนในเมืองส่วนใหญ่) ผลที่เกิดขึ้นก็คือเกิดปัญหาทั้งในระดับสังคมและปัจเจกบุคคล เช่น ความเปลี่ยวเหงา ทุนทางสังคมและปัจจัยที่สูงในการดูแลสุขภาพของปัจเจกบุคคล การจัดเวิร์กชอป DT จึงเป็นโอกาสสำหรับนักวิจัยและผู้ปฏิบัติการจากแขนงต่าง ๆ เช่น แพทย์ สถาปัตย์ พยาบาล นักสาธารณสุข นักการศึกษา ได้มาร่วมกันพัฒนาชุมชนหนึ่ง ๆ และคิด “นอกกรอบ” ที่พวกเขาดำเนินชีวิตอยู่ การเวิร์กชอปว่าด้วยการพัฒนาชุมชนแบบนับรวมทุกคน (inclusive community development) มีผู้เข้าร่วมจากหลายสาขา ได้แก่ นักวางผังเมือง สถาปนิก นักศึกษา ผู้เข้าร่วมส่วนใหญ่ไม่เคยมีประสบการณ์เกี่ยวกับ DT มาก่อน เป้าหมายของผู้เข้าร่วมแบ่งออกเป็นสามเรื่อง ได้แก่ แนะนำแนวคิดเรื่อง DT การแลกเปลี่ยนเบื้องต้นเกี่ยวกับการพัฒนาชุมชน และปัญหาหรือไอเดียเฉพาะในการพัฒนาและการมีส่วนร่วมในชุมชน เช่น ปัญหาเรื่องสมองเสื่อม (dementia) เรื่องสาธารณสุข การส่งเสริมให้มีอาสาสมัคร การนำเสนอเรื่องการมีส่วนร่วมของสาธารณะ

[50] https://www.researchgate.net/publication/326331098_Design_Thinking_for_Inclusive_Community_Design_How_Does_it_Work

ที่มาภาพ : https://www.researchgate.net/publication/326331098_Design_Thinking_for_Inclusive_Community_Design_How_Does_it_Work

ขั้นตอนของการออกแบบกระบวนการเวิร์กชอปใช้เทคนิคการพัฒนาแบบมีส่วนร่วมและเครื่องมือ DT เพื่อเปิดให้มีการประชันไอเดียที่อาจจะขัดกัน การระบุความต้องการเฉพาะและเป้าหมายร่วม การใช้ภูมิหลังที่แตกต่างกันของผู้เข้าร่วมให้เกิดประโยชน์ และการพัฒนาวิสัยทัศน์ร่วมกัน

ในกิจกรรมละลายพฤติกรรม ว่าด้วยเรื่อง “บอกเล่าเรื่องราวเกี่ยวกับชุมชนของคุณ ใครและอะไรที่ไม่ปรากฏอยู่บนแผนที่ ? เนื่องจาก DT เป็นวิธีการที่มองเห็นและจับต้องได้ กิจกรรมขั้นนี้จึงเลือกใช้ทักษะการสร้างภาพจากความคิด (visualization) และการคิดเชิงพื้นที่ (spatial thinking) ของผู้เข้าร่วม โดยให้ผู้เข้าร่วมวาดแผนที่บริเวณย่านในชุมชนของพวกเขาที่แสดงให้เห็นถึงอุปสรรคในการได้รับการยอมรับนับรวม-ไม่ถูกเลือกปฏิบัติ (inclusion) และการมีส่วนร่วม คำสั่ง 3 ข้อในกิจกรรมนี้ได้แก่

1. วาดแผนที่ย่านหรือละแวกบ้านของคุณ

2. อะไรคืออุปสรรคในการยอมรับนับรวมไม่เลือกปฏิบัติและกิจกรรมทางสังคมที่เคยมีประสบการณ์

3. ใครที่คุณไม่เคยพบในละแวกบ้าน และคุณคิดว่าทำไม

กระบวนการนี้เป็นวิธีการทำความรู้จักและสร้างบรรยากาศการแบ่งปันการเรียนรู้ อีกทั้งยังทำให้เราได้รับรู้ถึงสิ่งที่เป็นอุปสรรคและตัวเสริมความมีชีวิตชีวาของชุมชน ตลอดจนย่านชุมชนที่เป็นตัวอย่างประชากรของชุมชนในสังคมนั้น ๆ เป็นตัวอย่างที่น่าสนใจในการนำเสนอของผู้เข้าร่วม

ที่มาภาพ : https://www.researchgate.net/publication/326331098_Design_Thinking_for_Inclusive_Community_Design_How_Does_it_Work

กิจกรรมที่สอง เป็นการสร้างตัวตนสมมุติ (personas) ซึ่งหยิบยืมแนวคิดมาจากสายการตลาดในการสร้างตัวแทนภาพของผู้บริโภค ในกิจกรรมเลือกวิธีการนี้เพื่อใช้เป็นเครื่องมือในการพรรณนาผ่านตัวละครโดยที่ผู้เข้าร่วมไม่ต้องเผชิญกับการถูกจับจ้องในชีวิตประจำวันจากสมาชิกที่เข้าเวิร์กชอปซึ่งอาศัยอยู่ในพื้นที่ใกล้เคียงกัน การนำเสนอของกิจกรรมนี้ปรากฏในรูปแบบของโปสเตอร์ที่มีตัวละครทั้งหมด 11 คนด้วยกัน ซึ่งมีข้อสังเกตที่น่าสนใจว่าแม้ว่าภาพที่ทางผู้จัดเวิร์กชอปจัดเตรียมไว้ให้มีภาพของคู่รักเลสเบี้ยนที่จูงเด็กเล็ก แพทย์ตาบอด กะเทย แต่การนำเสนอตัวตนสมมุติที่ถูกหยิบยกขึ้นมากลับไม่ปรากฏภาพเหล่านี้ ตัวอย่างของตัวตนสมมุติที่ผู้เข้าร่วมนำเสนอ

ได้แก่ มิสเตอร์เอ็ม อายุ 56 ปี แต่งงานแล้ว เป็นเจ้าของแผงขายของชำ เขาขายของขบเคี้ยว สลากกินแบ่ง หนังสือพิมพ์ นิตยสาร เป้าหมายในชีวิตของชายผู้นี้คือความมั่นคงทางการเงินในวัยชรา และเขาฝันว่าจะซื้อบ้านหลังเกษียณซักหลังหนึ่งในตุรกี สิ่งที่ทำให้เป็นอุปสรรคต่อการเป็นคนแข็งขันในชุมชนคือเขามีชั่วโมงทำงานยาวมาก แม้ว่าเขาจะรู้จักคนเกือบทั้งหมดในละแวกบ้าน แต่ส่วนใหญ่เป็นการทักทายผิวเผินกับลูกค้าที่แผงขายของชำเสียมากกว่า เขาอยากมีเวลาออกกำลังกายมากขึ้นและรู้สึกผิดหวังที่ลูกชายดูถูกงานขายของที่แผงแบบนี้

คนที่สอง ได้แก่ มิสซี อายุ 32 ปี ทำงานกะดึกในศูนย์แพ็กสินค้าของอะเมซอน เธออาศัยอยู่โดยลำพังกับแมวสองตัวจนกระทั่งเมื่อไม่นานมานี้ได้เจอคนที่เดทด้วย มิสซีอยากใช้เวลาว่างที่มีความหมายกว่าตอนนี้ เหตุที่เธอไม่ค่อยแข็งขันนักเนื่องจากเวลาทำงานของเธอเป็นช่วงเย็นถึงค่ำ เธอรู้สึกว่าตัวเองไม่ค่อยเป็นที่รู้จักในชุมชนและมีข้อจำกัดเรื่องการเงินด้วย

ตัวตนและเรื่องราวของแต่ละคนที่นำเสนอทำให้เราเห็นบริบทที่สำคัญสำหรับกระบวนการ DT ซึ่งมีขั้นตอนของการสังเกต การระดมความเห็น วิเคราะห์ การนำเสนอตัวแบบและการอภิปราย ผู้เข้าร่วมจะทำงานเป็นทีมและวิเคราะห์แต่ละขั้นตอน ได้แก่

1. การนิยามและโฟกัส เลือกตัวละครขึ้นมาและระบุปัญหาเรื่องการนับรวมทางสังคมที่ต้องการจะแก้ไขสำหรับคน ๆ นั้น ซึ่งควรระลึกไว้ว่าการบรรยายปัญหาอย่างไรจะส่งผลต่อทางแก้ไข ดังนั้น ควรทำให้ตรงประเด็นและกระชับ นำเสนอกับเพื่อนที่เราจับคู่ด้วย

2. สร้างไอเดียและแลกเปลี่ยน นำเสนอ 3-5 ไอเดียที่เกี่ยวข้องสอดคล้องกับปัญหาและนำเสนอทางออก และเล่าให้เพื่อนฟัง

3. เลือกและร่างความคิด โดยเลือกมาหนึ่งไอเดียและร่างความคิดนั้นแบบมีรายละเอียดเป็นตัวหนังสือ โดยเลือกวิธีที่รับได้ น่าสนใจที่สุดและนำไปใช้งานได้ นำเสนอให้เพื่อนฟัง

4. สร้างและนำเสนอ ด้วยการออกแบบจำลองหรือนำเสนอแบบสามมิติเกี่ยวกับทางออกของปัญหาโดยใช้อุปกรณ์ที่จัดเตรียมไว้ เช่น กระดาษ เทป ดินน้ำมัน ฯลฯ นำเสนอให้เพื่อนฟังและรับฟังความเห็นทั้งที่เป็นแง่บวกและลบเพื่อนำไปปรับปรุง

จากการเวิร์กชอปในครั้งนั้นมีการออกแบบไอเดียต่าง ๆ ถึง 28 ไอเดียด้วยกัน ซึ่งพบว่า การมีส่วนร่วมของชุมชนเป็นสิ่งที่เกิดขึ้นได้ในหลายพื้นที่และสถานที่ผ่านรูปแบบกิจกรรมหรือโปรแกรมต่าง ๆ ทั้งที่อาจมีเทคโนโลยีมาเกี่ยวข้อง โครงสร้างพื้นฐานส่วนรวม และอาจเกิดขึ้นได้ทั้งที่เป็นพื้นที่ส่วนตัว การค้าหรือพื้นที่สาธารณะ ยกตัวอย่างไอเดียที่สะท้อนผ่านมุมมองของผู้เข้าร่วม ได้แก่

การจัดให้มีบริการการแบ่งปันการใช้รถยนต์สำหรับคนต่างวัย เนื่องจากคนหนุ่มสาวในเยอรมนีไม่นิยมซื้อรถยนต์ของตัวเอง ขณะที่คนสูงวัยรถยนต์เป็นพาหนะสำคัญที่ช่วยให้เกิดความคล่องตัวในการเดินทาง ด้วยเงื่อนไขนี้ จึงมีผู้เสนอไอเดียที่บริการนี้เพื่อให้คนหนุ่มสาวสามารถใช้รถยนต์ของผู้สูงวัยได้โดยให้การบริการขับรถให้ผู้สูงอายุเป็นการตอบแทน

ที่มาภาพ : https://www.researchgate.net/publication/326331098_Design_Thinking_for_Inclusive_Community_Design_How_Does_it_Work

การเปิดระเบียงบ้านเพื่อลดทอนเรื่องความหงอยเหงาของสมาชิกในชุมชน มีไอเดียที่เสนอให้เปิดสนามหญ้าหน้าบ้านและทำให้เป็นพื้นที่ชุมชน เช่น มีเก้าอี้ตั้งไว้เพื่อเชื้อเชิญให้เพื่อนบ้านแวะมานั่งพักและพูดคุยกัน

เวิร์กชอปที่ประดิษฐ์หรือซ่อมแซมสิ่งต่าง ๆ ด้วยตัวเอง (Do it Yourself-DIY) ที่เปิดสอนโดยผู้สูงอายุ เนื่องจากผู้สูงอายุจำนวนไม่น้อยมีความสามารถในงานหัตถกรรม บรรดาเครื่องมือและอุปกรณ์ต่าง ๆ ถูกทิ้งร้างไว้ไม่ได้นำออกมาใช้ ดังนั้น จึงมีผู้เสนอไอเดียในการเปิดโรงรถหรือโรงเรียนเพื่อเป็นที่รวมกลุ่มเพื่อฝึกงานซ่อมหรืองานช่างฝีมือตลอดจนให้คำแนะนำแก่เพื่อนบ้าน

รถโรงเรียนสำหรับผู้สูงอายุ มีผู้เสนอไอเดียว่าแทนที่จะจัดบริการส่งอาหารไปตามบ้านผู้สูงอายุ รถโรงเรียนนี้ทำหน้าที่รับผู้สูงอายุจากบ้านและขับมาส่งยังสถานที่ที่กินอาหารกลางวันร่วมกัน ก็เป็นวิธีการสร้างความเป็นชุมชนและช่วยลดปัญหาเรื่องความโดดเดี่ยวของผู้สูงอายุได้ดีกว่าการนั่งกินข้าวลำพังในบ้าน

ผู้เขียนบทความเสนอว่า DT ช่วยทำให้เราได้รับการอ้างเหตุผลและคำตอบที่มีความเด่นชัดมากขึ้น โดยเฉพาะอย่างยิ่งเมื่อนำมาใช้ควบคู่กับเทคนิคการนำเสนอประวัติของตัวตนที่สมมุติขึ้นมา ได้ช่วยให้เราเข้าใจความซับซ้อนของเรื่องราวได้มากยิ่งขึ้น บทบาทของวิทยากรกระบวนการคือการช่วยในการแปรแนวคิดเรื่องพัฒนาชุมชนไปสู่สิ่งที่จับต้องได้อย่างเป็นรูปธรรมซึ่งผู้เข้าร่วมเวิร์กชอปสามารถเข้าใจ มีปฏิสัมพันธ์และให้ความเห็นต่อเรื่องราวต่าง ๆ ได้ กิจกรรมลักษณะนี้สร้างกาละและเทศะที่เปิดให้เกิดกระบวนการเรียนรู้ซึ่งกันและกัน

DT กับ MIDL

ศิริวรรณ จันทโชติ วิทยากรกระบวนการ DT เห็นว่า DT เป็นวิธีการที่ผ่านการสรุปเป็นขั้นตอนเพื่อให้เข้าใจได้ง่าย ดังนั้น ในการนำไปใช้ในบริบทต่าง ๆ สามารถพลิกแพลงได้ตามสถานการณ์ *"หัวใจของ Design Thinking คือ การแก้ปัญหาบนความเข้าใจผู้คน เปิดโอกาส สร้างทางเลือกโดยไม่ด่วนสรุป เรียนรู้ปรับปรุงวิธีการโดยการลงมือและรับ feedback คุณครูจะทำหน้าที่เป็นผู้ดำเนินรายการ (facilitator) เพื่อให้วงสนทนาเป็นพื้นที่เปิดทุกคนที่เข้าร่วมรู้สึกปลอดภัยในการแสดงความคิดเห็นได้โดยไม่ถูกตัดสิน ซึ่งคุณครูสามารถวางข้อตกลงด้วยการแยกช่วงเวลาเป็นสองช่วง คือ ช่วงที่เราจะรับฟังกันอย่างไม่ตัดสิน และช่วงเวลาที่เราโต้แย้งกันด้วยเหตุผล เพื่อให้ความแตกต่างหลากหลายได้ถูกแผ่ออกมาวางอยู่ตรงกลาง ทุกคนรับฟังมุมมองของกันและกัน ก่อนจะเริ่มตัดสินใจไปพร้อมกัน เมื่อถึงจุดที่เราจะเริ่มออกไอเดียแก้ปัญหากัน เราต้องส่งเสริมให้เด็ก ๆ เชื่อว่า เขาทำได้ ไม่กลัวผิด โดยธรรมชาติเชื่อว่าเด็กมีไอเดียมากมายอยู่แล้ว เราแค่ทำให้เขารู้สึกปลอดภัยที่จะแสดงมันออกมา อาจเริ่มจากโจทย์เล็ก ๆ ให้เขารู้สึกมั่นใจแล้วจึงค่อยขยับมาเป็นโจทย์ที่ใหญ่ขึ้น ซับซ้อนขึ้น"* ศิริวรรณขยายความถึงบทบาทของคุณครูที่สามารถประยุกต์ใช้กระบวนการ DT กับนักเรียนและบรรยากาศในห้องเรียนที่คำนึงถึงทุกคน

หากพิจารณากระบวนการ DT จะเห็นได้ว่า มีความสอดคล้องกับชุดสมรรถนะของการสื่อสารและการเท่าทันสื่อ ซึ่งต้องใช้ทักษะในเรื่องความสามารถในการเข้าถึง (access) การวิเคราะห์ (analyze) ประเมิน (evaluate) และสื่อสาร (communicate) เพื่อเรียนรู้และเข้าถึงข้อมูลชุดต่าง ๆ อีกทั้งเมื่อนำมาผนวกกับแนวคิดเรื่องคุณลักษณะของพลเมืองที่มุ่งเน้นความเป็นธรรมในสังคม ได้ช่วยทำให้เราสามารถใช้ชุมชนทางกายภาพ

ต่าง ๆ เป็นพื้นที่การเรียนรู้เพื่อนำเสนอสถานการณ์และแนวทางแก้ไขที่คำนึงถึงผู้ที่อยู่อาศัยในพื้นที่ดังกล่าว กระบวนการนี้นอกจากจะเป็นเทคนิคหนึ่งที่ช่วยสนับสนุนให้เสียงและความเห็นของพวกเขามีพื้นที่สาธารณะเพื่อใช้ในการสื่อสารกับผู้ที่เกี่ยวข้องได้ ยังเป็นการเปิดให้เห็นศักยภาพของผู้คนและเปิดความร่วมมือในการแก้ไขปัญหาที่ชัดเจนและตรงประเด็นในอีกทางหนึ่งด้วย

บทที่ 6

เดินเมือง
Walking Conversation - Walkshop

การเดินเมือง เปิดโอกาสให้ผู้เข้าร่วม
ได้มีประสบการณ์ ได้สัมผัสกับพื้นที่ทางกายภาพ
และผู้คน มองเห็นคุณค่าตลอดจนสร้าง
ความสัมพันธ์ใหม่ ๆ ...การเดินเมืองนับเป็น
เครื่องมือหนึ่งที่ทำให้เกิดการเรียนรู้และการสร้าง
ประสบการณ์ร่วมกัน ตลอดจนทำให้เกิดพื้นที่ทาง
ความคิดในการปะทะสังสรรค์ซึ่งเป็นพื้นฐาน
ในการสร้างการมีส่วนร่วมขับเคลื่อนเมือง
เพื่อการเปลี่ยนแปลงในเชิงสร้างสรรค์ได้วิธีหนึ่งด้วย

การเดิน เป็นกิจกรรมพื้นฐานมนุษย์ที่ได้รับการอธิบายและเชื่อมโยงในหลายมุมทั้งในแง่วิทยาศาสตร์และสังคมศาสตร์ เช่น ทางด้านสุขภาพมีงานวิจัยรองรับว่าการเดินช่วยทำให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ การเดินยังถูกนำเสนอผ่านแง่มุมสิทธิในการเดินเท้าของผู้คนในเมืองใหญ่ และขยับขยายไปสู่ข้อเรียกร้องให้คืนถนนให้กับคนเดิน ตลอดจนการปิดกั้นการค้าขายหาบเร่แผงลอยในนามของความเป็นระเบียบเรียบร้อย นอกจากนี้การเดินยังนับเป็นวิธีการหนึ่งในการทำความเข้าใจเพื่อนำไปสู่การออกแบบเมืองที่เห็นมนุษย์เป็นศูนย์กลางด้วย ภายใต้โครงการ MIDL for Inclusive Cities ได้ใช้กิจกรรมเดินเมืองเป็นเครื่องมือสำคัญในกระบวนการพัฒนาทักษะ MIDL ของเด็กและเยาวชนเพื่อเรียนรู้จักชุมชนและเมืองที่ตนอาศัยอยู่

ในบทนี้เราสนใจ “การเดินเมือง” ในฐานะที่เป็นวิธีหรือเครื่องมือที่ช่วยให้เราทุกคนได้รู้จัก เข้าใจ และเท่าทัน ตลอดจนมองเห็นความสัมพันธ์ชุดต่าง ๆ เรียนรู้สิ่งที่ไม่เคยเห็น ตลอดจนให้ความใส่ใจในเมืองและชุมชนที่เราอาศัยอยู่ การนำเสนอในบทนี้ประกอบด้วย แนวคิดการเดินเมืองแบบพลเมืองกับเจน เจคอบส์, ลักษณะการ walkshop เพื่อเท่าทันสมาร์ทซิตี้, รูปแบบการเดินเรียนรู้รอบโรงเรียน, การเดินเมืองผ่านมุมมองเฟมินิสต์ และปิดท้ายด้วยการนำเสนอประสบการณ์จากกิจกรรมเดินเมืองในโครงการ MIDL for Inclusive Cities

เดินเมืองแบบพลเมือง กับ เจน เจคอบส์

กาลครั้งหนึ่งมีเด็กหญิงคนหนึ่งชื่อ เจน เจคอบส์ (Jane Jacobs) ด้วยความสนใจใคร่รู้ทำให้เด็กหญิงเป็นคนที่ช่างสังเกตความเคลื่อนไหวทุกสิ่งอย่างรอบตัวเธอ เมื่อเจนเติบโตเป็นผู้ใหญ่ เธอย้ายมาอยู่ที่นิวยอร์ก เมืองที่เต็มไปด้วยสิ่งใหม่ ๆ รอเธอไปสำรวจ ที่เมืองแห่งนี้เอง เธอได้ตระหนักว่าเมืองใหญ่อย่างนิวยอร์กนั้นมิใช่อะไรอื่น แต่เป็นสิ่งที่เธอเรียกว่า "ระบบนิเวศน์" หนึ่ง ๆ ซึ่งมีส่วนประกอบแตกต่างกันมากมาย ไม่ว่าจะเป็นทางเดินเท้า สวนสาธารณะ ร้านค้า ชุมชน ศาลาว่าการของเมือง และแน่นอนล่ะ รวมถึงผู้คนในระบบนิเวศน์นั้น ๆ

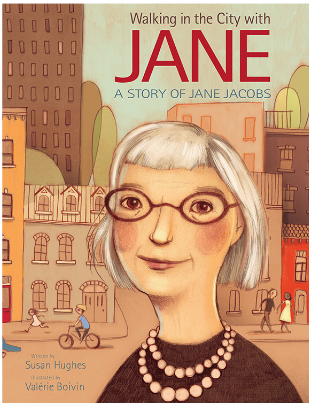
"...ถ้าองค์ประกอบของระบบนิเวศน์เหล่านี้ทำงานด้วยกันได้อย่างดี เมืองนั้น ๆ ก็จะมีสภาพที่อุดมสมบูรณ์ แข็งแรง แจ่มใส" เจน เจคอบส์คิด

และแล้ววันดีคืนร้าย ก็มีสถาปนิกผู้มีชื่อเสียงโด่งดังนายหนึ่งนามว่า โรเบิร์ต โมเสส (Robert Moses) เสนอให้สร้างถนนสายใหญ่หรือที่เขาเรียกว่า ไฮเวย์ ตัดผ่านเมือง ชุมชนต่าง ๆ ก็จะถูกทำลายลง เจนตัดสินใจว่า เธอไม่อาจจะปล่อยให้สิ่งแย่ ๆ นี้เกิดขึ้นมาในเมือง จึงได้เคลื่อนไหวชักชวนเพื่อนบ้านและสมาชิกในชุมชนให้ร่วมกันออกมาคัดค้านเพื่อหยุดแผนการสร้างถนนนั้น การต่อสู้ของเจนทำให้เจนโดนจับแต่เธอก็ยังยืนหยัดในความกล้าหาญ ความคิดของเจนในครั้งนั้นยังคงมีอิทธิพลต่อการวางผังเมืองมาจนถึงทุกวันนี้

เรื่องราวข้างต้น[51] เป็นเรื่องย่อของหนังสือภาพสำหรับเด็กเรื่อง Walking in the City with Jane : A Story of Jane Jacobs เผยแพร่เป็นครั้งแรกเมื่อปี พ.ศ. 2561 เป็นหนังสือที่เหมาะกับเด็กอายุ 6 ขวบขึ้นไป ผู้เขียนหนังสือชื่อ Susan Hughes เธอเป็นนักเขียนหนังสือเยาวชนระดับมือรางวัลชาวแคนาดา นับว่าเป็นเรื่องที่ท้าทายอย่างยิ่งสำหรับการนำเสนอเรื่องใหญ่ ๆ ยาก ๆ ว่าด้วย

....

[51] https://www.kidscanpress.com/products/walking-city-jane



ปกหนังสือภาพสำหรับเด็กเรื่อง Walking in the City with Jane : A Story of Jane Jacobs
ที่มาภาพ : https://www.kidscanpress.com/products/walking-city-jane

การมีส่วนร่วมของพลเมือง ชีวิตเมือง ประวัติศาสตร์เมืองนิวยอร์คและโตรอนโต ตลอดจนบทบาทของการวางผังเมือง ผ่านเรื่องราวชีวิตของสุภาพสตรีนักกิจกรรมที่มีชื่อเสียงโด่งดังในระดับโลก ที่สร้างแรงบันดาลใจให้กับเด็กและเยาวชนอีกทั้งยังเป็นบทเรียนอย่างดีในการศึกษาถึงความมุ่งมั่น การริเริ่มและความเป็นพลเมืองผ่านเรื่องราวการต่อสู้ของเจน

ก่อนหน้านี้ราวปี พ.ศ. 2559 ได้มีภาพยนตร์สารคดีที่นำเสนอเรื่องราวการต่อสู้ของเจน เจคอบส์มาแล้วชื่อ Citizen Jane วิธีการหนึ่งที่ทรงพลังในการใช้สำรวจและทำความเข้าใจชุมชนที่เจน เจคอบส์ เลือกใช้คือ การเดินเมือง ซึ่งบรรดาเครือข่ายมิตรสหายของเจนได้ประกาศให้วันที่ 5 พฤษภาคมของทุกปี เป็นวันแห่งการเดินแบบเจน เจคอบส์ ปรัชญาในการเดินแบบเจน เจคอบส์นั้น ไม่ได้เป็นการเดินเล่นเพื่อ ความเพลิดเพลินเท่านั้น แต่การเดินแบบนี้เป็นวิธีการหนึ่งเพื่อพัฒนาการสร้างความยึดเหนี่ยวทางสังคม (social cohesion) นับตั้งแต่ปี พ.ศ.2550 เป็นต้นมามีการจัดกิจกรรมการเดินในช่วงสัปดาห์แรกของเดือนพฤษภาคมในหลายประเทศทั่วโลก จุดประสงค์เพื่อพยายามให้เกิดการตระหนักถึงความเข้าใจที่ลึกซึ้ง ความสัมพันธ์ในชุมชน และพลังของการสังเกตในเรื่องความหลากหลายของชุมชนที่แตกต่างกันในเมืองใหญ่ทั่วโลก สิ่งเหล่านี้เป็นแนวคิดที่เจน เจคอบส์เห็นว่าเป็นพื้นฐานสำคัญในการออกแบบพัฒนาเมือง

หลักการในการเดินเมืองแบบเจน เจคอบส์[52] มี 5 ประการด้วยกัน ได้แก่ เป็นการเดินที่ผู้นำเดินเป็นบุคคลที่มีความสนใจในชุมชนที่พวกเขาอาศัย ทำงานหรือใช้ชีวิตอยู่, เป็นการเดินที่นำเสนอเรื่องราวหรือปัญหาที่

[52] http://www.janejacobswalk.org/what-is-jane-jacobs-walk

ผู้อยู่อาศัยในชุมชนเผชิญอยู่ ไม่ว่าจะเป็นวัฒนธรรมท้องถิ่น ประวัติศาสตร์ สังคม หรือการวางแผนเมือง ไม่จำเป็นต้องเน้นเฉพาะเรื่องสถาปัตยกรรมอย่างเดียว เป็นการเดินที่เรียกว่า "การสนทนาด้วยการเดิน" (walking conversation) ซึ่งเป็นกิจกรรมที่ผู้เดินได้มีการสังเกตและพบเจอตัวอย่างมากมาย เจนเชื่อว่าผู้คนในท้องถิ่นเป็นผู้ที่เข้าใจดีที่สุดว่าชุมชนของพวกเขาทำงานอย่างไรและรู้ว่าสิ่งที่จำเป็นในการเสริมสร้างความเข้มแข็งและปรับปรุงชุมชนคืออะไร การเดินแบบเจน เจคอบส์ยังสนับสนุนให้ผู้คนสำรวจทางเดิน (sidewalk) ที่ผู้คนใช้ไปซื้อของ ไปโรงเรียน ไปทำงานและดำเนินกิจกรรมต่าง ๆ ในชีวิตประจำวัน เนื่องจากมองว่าการพัฒนาชุมชนให้น่าอยู่และมีชีวิตชีวานั้นคนทุกคนควรจะต้องมีส่วนร่วมแบ่งปันผลประโยชน์ให้กับกันและกัน ซึ่งการสำรวจด้วยการเดินเช่นนี้จะช่วยเชื่อมต่อและอุดช่องว่างที่มองไม่เห็นความแตกต่างในการใช้ประโยชน์พื้นที่ของผู้คนกลุ่มต่าง ๆ การเดินแบบนี้ยังสนับสนุนสภาพแวดล้อมที่สร้างทางเลือกในการคมนาคมที่นอกเหนือจากรถยนต์และไม่เป็นเพียงแค่ทางเลือกที่เอื้อให้กับสันทนาการเท่านั้น แต่ยังเป็นวิธีการที่ใช้งานได้จริง มีความสนุกสนานเพื่อพัฒนาทั้งสุขภาพและการสร้างความยึดเหนี่ยวทางสังคม

Walkshop สำรวจสมาร์ทซิตี้

ปกติเรามักจะคุ้นกับคำว่า เวิร์กชอป (workshop) มากกว่า เมื่อหลายปีที่มาผ่านมา เริ่มมีการจัดกิจกรรมที่เรียกว่า วอล์กชอป (walkshop) หลายแห่งในโลก โดยมีหัวเรื่องแตกต่างกันไป ในที่นี้เราจะมาดูการสร้างสรรค์กิจกรรมที่เรียกว่า a city walkshop[53] ที่เมืองบาร์เซโลน่า ประเทศสเปน กิจกรรมนี้เป็นการดึงผู้คนให้เข้ามาร่วมสังเกตและบันทึกความเป็นไปในเมืองใหญ่

[53] https://www.perey.com/BarcelonaCityWalkShop2012/what-is-a-walkshop/

A city walkshop ที่เมืองบาร์เซโลน่าเน้นสำรวจจุดในการรวบรวมข้อมูลด้านดิจิทัล
ที่มาภาพ : https://www.perey.com/BarcelonaCityWalkShop2012/what-is-a-walkshop/

ภายใต้โลกยุคดิจิทัลที่เข้ามากำกับชีวิตและสภาพแวดล้อมที่เราทุกคนเป็นส่วนหนึ่งของพื้นที่นั้น ๆ เป้าหมายเพื่อช่วยในการสร้างความเข้าใจและสำรวจสภาพแวดล้อมของเมืองและความเปลี่ยนแปลงที่กำลังเกิดขึ้น ตลอดจนเปิดให้พลเมืองได้ตรวจตราว่ามีเทคโนโลยีดิจิทัลกำลังควบคุมความเคลื่อนไหวต่าง ๆ ของผู้คนอย่างไร บรรดาเทคโนโลยีเหล่านี้มีทั้งที่เป็นเครื่องมืออุปกรณ์ที่เรามองเห็นด้วยตาเปล่าและเป็นซอฟต์แวร์ที่เรามองไม่เห็น

a city walkshop ประกอบด้วย การเดิน ซึ่งระหว่างที่เดินนั้นผู้เข้าร่วมกิจกรรมจะมีการบันทึกเรื่องราวทั้งที่เป็นวิดีโอหรือภาพถ่าย และแวะตามจุดที่เตรียมไว้บนเส้นทางที่กำหนดล่วงหน้า ภายหลังการเดินจะมีการเวิร์กชอปในกระบวนการนี้จะนำสิ่งที่เป็นข้อสังเกตต่าง ๆ การอภิปราย และ “การย่อย” (digest) สิ่งต่าง ๆ ที่ผู้เข้าร่วมได้เห็นและทำร่วมกันตลอดเส้นทางการเดินจากนั้นจะมีการสำรวจหาหัวข้อที่เหมาะกับกลุ่มเป้าหมายด้วยการนำเสนอสั้น ๆ และเปิดให้มีการแลกเปลี่ยนความเห็น

รูปแบบการเดินจะเลือกชุมชนสองสามแห่งและหัวข้อที่สนใจร่วมกัน ยกตัวอย่างเช่นในบริบทของสมาร์ทซิตี้ การจัดกิจกรรม walkshop ที่บาร์เซโลน่า

ในครั้งนั้น ผู้เข้าร่วมเลือกที่จะเน้นสำรวจจุดในการรวบรวมข้อมูลด้านดิจิทัล เช่น มีเซ็นเซอร์อยู่ที่ไหนในชุมชนบ้าง ซึ่งเป็นสิ่งที่สร้างความตระหนักว่าสภาพแวดล้อมของเรา ไม่ว่าจะเป็นที่ทำงาน ที่อยู่อาศัย และสถานที่พักผ่อนหย่อนใจ ล้วนมีจุดเซ็นเซอร์ที่เก็บรวมรวมข้อมูลของผู้คนผ่านดิจิทัลในรูปแบบต่าง ๆ รวมทั้งเสาะดูว่าสถานที่ใดที่ใช้ข้อมูลดิจิทัลและใครเป็นผู้รับผิดชอบสถานที่หรือบริการเหล่านั้น จากนั้นเมื่อกลับมาเข้าร่วมเวิร์กชอป จะมีการแลกเปลี่ยนพูดคุยประเด็นต่าง ๆ เช่น

- สภาพหรือเงื่อนไขแบบไหนในชุมชนที่มีการเก็บรวบรวมข้อมูลทางดิจิทัล และพลเมืองเห็นด้วยหรือไม่อย่างไร ? ที่เป็นส่วนหนึ่งของข้อมูลเหล่านั้น
- ใครเป็นเจ้าของและจ่ายเงินสำหรับโครงสร้างทางดิจิทัลเหล่านั้น
- ระบบเซ็นเซอร์ต่าง ๆ ที่แวดล้อมชีวิตเราเหล่านี้มีผลต่อชีวิตต่อเราและเมืองของเราอย่างไร
- เราสามารถเปลี่ยนแปลงหรือลงมือทำอะไรกับโลกที่เราอาศัยอยู่ได้บ้าง
- ข้อมูลดิจิทัลและโครงสร้างทางดิจิทัลในเมืองใหญ่เหล่านี้มีผลต่อการเปลี่ยนแปลงนโยบายอย่างไร และนโยบายอะไรที่พลเมืองอยากเห็นหรืออยากให้เกิดขึ้น

การจัดวอล์กชอปในลักษณะนี้ หากสามารถเปิดให้กลุ่มคนที่มีความหลากหลายมุมมองเข้าร่วมจะเป็นโอกาสที่ดีในการสร้างการมีส่วนร่วมเพื่อสำรวจประเด็นต่าง ๆ อันนำไปสู่การเปลี่ยนแปลงในชุมชนของเราในด้านใดด้านหนึ่ง และเราทุกคนสามารถรวมกลุ่มกันออกสำรวจและเรียนรู้ว่ามี “เทคโนโลยีอัจฉริยะ” อะไรที่ปรากฏอยู่ในชุมชนของเราเพื่อเท่าทันสถานการณ์ความเปลี่ยนแปลงรอบตัวที่อาจส่งผลกระทบกับการเก็บรวบรวมข้อมูลส่วนบุคคลที่เราไม่รู้เนื้อรู้ตัวมาก่อน

เดินเรียนรู้รอบโรงเรียน

การเดินได้รับการจัดให้เป็นเครื่องมือการเรียนรู้ในหลักสูตรของนักเรียนชั้นประถมในรัฐวิคตอเรีย ประเทศออสเตรเลีย มีการจัดโครงการที่เรียกว่า "Walks around My School"[54] วัตถุประสงค์ของกิจกรรมนี้เพื่อสนับสนุนให้นักเรียนได้สร้างเส้นทางเดิน (walking route) ในละแวกโรงเรียน ซึ่งโอกาสการเรียนรู้ในรูปแบบนี้เป็นการกระตุ้นให้เด็ก ครอบครัว และชุมชนท้องถิ่นได้สำรวจและเพลิดเพลินกับชุมชนของตนเอง วิธีการเดินยังเป็นการเปลี่ยนพื้นที่การเรียนรู้จากที่นั่งแต่ภายในห้องเรียนออกมาสู่ชุมชนด้วย

ในแง่การเตรียมตัวสำหรับการทำกิจกรรมนอกห้องเรียนนี้ ครูมีหน้าที่ให้การสนับสนุนการวางและออกแบบเส้นทางของนักเรียน อุปกรณ์ที่ต้องตระเตรียมประกอบด้วย กระดาษหรือบัตรแข็ง เส้นทางถนนตรอกซอกซอย

Walks around My School กิจกรรมนี้สนับสนุนให้นักเรียนได้สร้างเส้นทางเดินในละแวกโรงเรียน เป็นการกระตุ้นให้เด็ก ครอบครัวและชุมชนท้องถิ่นได้สำรวจเรียนรู้ชุมชนของตน
ที่มาภาพ : http://www.victoriawalks.org.au/

....

[54] http://www.victoriawalks.org.au/Assets/Files/FINAL%20VWI%20Walks%20around%20my%20school%20project[1].pdf

แผนที่ออนไลน์ แผนในการเดิน ตารางหรือแบบฟอร์มสำหรับกรอกข้อมูลที่พบเจอ มือถือหรือกล้องถ่ายภาพดิจิทัล ก่อนการเดิน ครูจะอธิบายให้นักเรียนรู้ว่า พวกเขากำลังจะสร้างสรรค์เส้นทางการเดินใกล้ ๆ โรงเรียน ซึ่งการเดินนี้จะเป็นแนวทางให้กับครอบครัวและสมาชิกในชุมชนได้สำรวจสิ่งที่น่าสนใจของพื้นที่บริเวณนั้น จากนั้นครูก็เชิญชวนให้นักเรียนคิดถึงเส้นทางที่พวกเขาใช้มาโรงเรียน สถานที่ที่พวกเขาไปในช่วงหลังเลิกเรียนหรือช่วงวันหยุด และให้เด็ก ๆ ลองคิดถึงสถานที่หรือสิ่งที่พวกเขาชื่นชอบและสนใจ เช่น สนามเด็กเล่น สวนสาธารณะ พื้นที่เล่นกีฬา หรือที่แสดงงานศิลปะ ฯลฯ ซึ่งในส่วนนี้เด็ก ๆ สามารถนำกลับไปถามสมาชิกในครอบครัวได้ และจากนั้นเขียนสถานที่ที่น่าสนใจเหล่านี้ลงในกระดาษหรือบัตรคำเพื่อนำไปสู่การจัดแบ่งประเภทและสร้างหัวข้อ (theme) ในการทำเส้นทางการเดิน เช่น เป็นหัวข้อว่าด้วยเรื่องสิ่งแวดล้อม ศิลปะ หรืองานอดิเรก ทั้งนี้ ครูสามารถชี้แนะนักเรียนด้วยการตั้งคำถาม เช่น หัวข้อกระจัดกระจายเกินไปหรือไม่ ระยะทางเหมาะสมไหม ใครจะสนใจมาเข้าร่วมการเดินทางบนเส้นทางนี้ จุดที่จะไปเที่ยวชมน่าดึงดูดมากน้อยแค่ไหน จากนั้นก็กระตุ้นนักเรียนให้ค้นคว้าข้อมูล ซึ่งสามารถดูตัวอย่างการออกเส้นทางการเดินที่น่าสนใจ ตัวอย่างที่โครงการนี้หยิบยกขึ้นมา คือเส้นทางการเดินชมสตรีทอาร์ตในเมืองเมลเบิร์นที่มีชื่อเสียงมากและเผยแพร่ในเว็บไซต์การเดินของรัฐวิคตอเรีย ประเทศออสเตรเลีย ข้อมูลที่กล่าวถึง ได้แก่ ภาพประกอบ คำบรรยาย ที่ตั้ง ระยะทาง แผนที่ จุดที่น่าสนใจภายใต้กระบวนการเรียนรู้นี้เองที่นักเรียนจะได้พิจารณาว่าข้อมูลที่ค้นคว้ามามีประโยชน์ในการพัฒนาเส้นทางการเดินอย่างไร เมื่อมีข้อมูลต่าง ๆ ในการออกแบบหัวข้อในการวางเส้นทางการเดินแล้ว ก็ใช้แผนที่ออนไลน์มาช่วยในการวางแผนเพื่อบ่งบอกและบันทึกตำแหน่งที่ตั้งแต่ละจุดบนเส้นทางเดินลงบนแบบฟอร์มหรือตารางสำหรับบันทึกข้อมูลสถานที่พบเจอ นักเรียนสามารถเพิ่มเติมสถานที่ใหม่ ๆ หรือจุดที่น่าสนใจที่เพิ่งค้นพบจากการเดินได้ด้วย

ขั้นตอนสำคัญที่ครูต้องอธิบายกับนักเรียน คือ บอกพวกเขาให้รู้ว่าการเดินครั้งนี้เพื่อทำให้รายละเอียดในการเดินมีความชัดเจนมากยิ่งขึ้นและเพื่อยืนยันว่า การออกแบบเส้นทางการเดินนั้นมีความเหมาะสมหรือไม่ เมื่อทดลองไปเดินจริง นักเรียนจะเพิ่มเติมหรือแก้ไขข้อมูลที่บันทึกไว้ก่อนล่วงหน้าในแบบฟอร์ม รวมทั้งถ่ายภาพสถานที่ต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับหัวข้อที่ได้วางแผนไว้ ตลอดเส้นทางการเดินครูสามารถชวนนักเรียนให้หยุดพิจารณาและตั้งคำถามกับนักเรียนเพื่อชวนคิดในเรื่องที่เกี่ยวข้อง เช่น เส้นทางที่วางแผนในการเดินมีความปลอดภัยไหม เข้ากับหัวข้อที่วางแผนไว้หรือไม่ เหมาะกับคนกลุ่มไหนในชุมชนหรือคนกลุ่มใดที่น่าจะมาเดินบนเส้นทางนี้ แล้วผู้สูงอายุหรือผู้ที่ใช้รถเข็นในการเดินทางจะสะดวกในการเข้าถึงเส้นทางนี้หรือไม่ มีเรื่องที่ควรต้องระมัดระวังอันตรายอะไรบ้าง สิ่งเหล่านี้สามารถถ่ายภาพเพื่อเก็บข้อมูลหรือเขียนบันทึกไว้ และรวมทั้งชวนให้นักเรียนบันทึกข้อสังเกตถึงสิ่งอื่น ๆ ที่น่าสนใจในการนำไปวางแผนการเดินภายใต้ธีมหรือหัวข้อการเดินที่แตกต่างออกไปด้วย เมื่อกลับมายังห้องเรียน เด็กนักเรียนจะรวบรวมข้อมูลที่พวกเขาบันทึกมาทำให้เกิดความกระจ่างชัดในการวางเส้นทางและข้อมูลที่เกี่ยวข้องบนแผนที่ ตลอดจนปรับปรุงหรือเพิ่มเติมคำบรรยายและเขียนแผนที่ รวมทั้งค้นคว้าข้อมูลที่เจอมาเพิ่มเติมด้วย ภายใต้กระบวนการนี้ ครูสามารถเชิญผู้เชี่ยวชาญมาร่วมแลกเปลี่ยนข้อมูลกับนักเรียนได้เกี่ยวกับสถานที่ที่น่าสนใจ เช่น อาคารประวัติศาสตร์ งานศิลปะท้องถิ่น เพื่อให้นักเรียนมีความกระจ่างชัดในข้อมูลสำหรับการจัดทำเส้นทางการเดิน ขั้นตอนสุดท้ายคือตรวจสอบความถูกต้องกับแผนที่เส้นทางการเดินอีกครั้ง และเส้นทางการเดินเท้าดังกล่าวสามารถนำเสนอในรูปแบบของหนังสือเล่มเล็ก หรือเผยแพร่ออนไลน์เพื่อเปิดให้สมาชิกในชุมชนเข้ามาร่วมใช้ได้

กระบวนการสร้างสรรค์เส้นทางการเดินรอบโรงเรียนตามตัวอย่างข้างต้นนี้ สามารถนำมาตอบโจทย์การเรียนในวิชาต่าง ๆ ของนักเรียนโรงเรียน

ประถมในออสเตรเลีย ซึ่งระบบการศึกษาขั้นประถมต้นแบ่งเนื้อหาออกเป็นเรื่องความเป็นพลเมือง (Civics and Citizenship) วิชานี้มีวัตถุประสงค์ให้นักเรียนได้เรียนรู้เรื่องการสร้างการมีส่วนร่วมของชุมชน, เรื่องการสื่อสาร (Communication) ที่เน้นทักษะการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษ ที่เน้นการอ่าน การทบทวนวรรณกรรม การเขียน การพูดและการฟัง, เรื่องพลศึกษาและสุขศึกษา (Health and Physical Education) เรื่อง ICT (Information and Communication Technology) นักเรียนได้ใช้เทคโนโลยีในการสร้างสรรค์, เรื่อง Interpersonal Development นักเรียนได้สร้างความสัมพันธ์ทางสังคมและการทำงานเป็นทีม, เรื่องคณิตศาสตร์ นักเรียนได้ฝึกคำนวณระยะทางที่ตั้ง ตลอดจนเรื่องกระบวนการคิด (Thinking Process) ที่พวกเขาได้ใช้ทักษะในการสืบค้น วิเคราะห์ ประเมิน และไตร่ตรอง

การเดินเรียนรู้รอบโรงเรียน จึงไม่ได้เป็นกิจกรรมที่ครูออกแบบและพานักเรียนออกมาเดินรู้จักชุมชนโดยทั่วไปเท่านั้น หากแต่มีความสลับซับซ้อนในกระบวนการเรียนรู้ที่ส่งเสริมให้นักเรียนได้พัฒนาทักษะในด้านต่าง ๆ อย่างเปิดกว้าง

เดินเชิงวิพากษ์แบบเฟมินิสต์

การเดินเป็นวิธีการของการแสวงหาความรู้ที่มักถูกมองข้าม เนื่องจากเป็นหนทางในการทำความรู้จักพื้นที่รอบตัวแต่ละคน เช่น ผู้คนที่อาศัยอยู่ในพื้นที่นั้น ๆ คนผ่านทางที่มาใช้สถานที่นั้นชั่วครั้งชั่วคราว ด้วยมุมมองเช่นนี้เฟมินิสต์กลุ่มหนึ่งในเมืองอิสตันบูล ประเทศตุรกี[55] จึงได้จัดกิจกรรมในช่วงวันสตรีสากล โดยใช้การเดินเป็นกิจกรรมหลักภายใต้ชื่อหัวข้อว่า "เพศสภาพ เมือง และพื้นที่" (Gender, City and Space) พวกเธอเห็นว่า

....

[55] https://gearingroles.eu/feminist-walking-the-city/

การเดินเชิงวิพากษ์ ภายใต้หัวข้อ เพศสภาพ เมือง และพื้นที่ จัดโดยกลุ่มเฟมินิสต์ ในเมืองอิสตันบูล ประเทศตุรกี
ที่มาภาพ : https://gearingroles.eu/feminist-walking-the-city/

การเดินเป็นวิธีทำให้ผู้คนเข้าใจความสัมพันธ์ที่มีต่อเมืองที่อาศัยหรือเมืองที่เราแวะไปเที่ยว ทั้งในรูปแบบที่เป็นวัตถุและไม่ใช่วัตถุ อีกทั้งยังสร้างความเชื่อมโยงกับประสบการณ์ของเราด้วย ภายหลังการเดินได้มีการจัดวงเสวนา บรรดานักวิชาการแขนงต่าง ๆ ที่ร่วมเดินได้แบ่งปันประเด็นที่น่าสนใจ เช่น การใช้การเดินเพื่อค้นเรื่องราวของผู้หญิงในเมือง ประสบการณ์ของเมืองกับความหลากหลายของผู้หญิงต่างกลุ่ม บ้างเสนอเรื่องผลกระทบต่อการเขียนประวัติศาสตร์ของเมืองกับพื้นที่ของผู้หญิงและผู้ชาย นอกจากนี้ยังมีนักวิชาการบางท่านเสนอว่า เราควรมอง “การเดิน” ในฐานะที่เป็นวิธีการรวบรวมความรู้และแบ่งปันผ่านประสบการณ์และผลกระทบที่เราเจอ สถาปนิกหญิงคนหนึ่งนำเสนอสิ่งที่เรียกว่า “การเดินเชิงวิพากษ์” (critical walking) กล่าวคือ เธอเลือกเดินบนเส้นทางย่านชานเมืองของอิสตันบูลที่มีประชากรหนาแน่นและกำลังมีโครงการก่อสร้างขนาดใหญ่และตึกสูง เธอเห็นว่าการเดินเชิงวิพากษ์เป็นหนทางที่ช่วยสร้างความเข้าใจอย่างแจ่มแจ้งต่อนโยบายแบบบนสู่ล่างของระบบเสรีนิยมใหม่ในพื้นที่เมือง นอกจากนี้ ยังมีผู้เข้าร่วมเสวนานำเสนอเกี่ยวกับกิจกรรมการเดินเข้าไปในความทรงจำ (memory walks) ซึ่งจัดให้กับกลุ่มเยาวชนคนรุ่นใหม่โดยหวังว่าเรื่องเล่าต่าง ๆ จะส่งผลต่อความเข้าใจในความสัมพันธ์ที่มีต่อเมืองที่อาศัยอยู่

ข้อค้นพบจากการเดินเมืองในโครงการ MIDL

การเดินเมือง ได้ถูกนำมาใช้เกือบทุกกิจกรรมของโครงการ MIDL for Inclusive Cities บริบทของพื้นที่ในการเดินเมืองมีทั้งที่อยู่ในเขตชุมชนเมืองหลวง เช่น ย่านนางเลิ้ง ย่านตลาดพลู ในกรุงเทพมหานคร พื้นที่หัวเมืองใหญ่ เช่น เชียงใหม่ และสงขลา นอกจากนี้ยังมีชุมชนของหัวเมืองรองที่มีการผลิตด้านการเกษตร เช่น ชุมชนวังยางในจังหวัดอุตรดิตถ์ เมืองเกษตรมีสุขชุมชนเล็ก ๆ แห่งหนึ่งในจังหวัดน่าน ชุมชนในลุ่มน้ำสาละวิน ตลอดจนการเดินเมืองที่ปัตตานี จังหวัดชายแดนภาคใต้ กลุ่มเป้าหมายหลักของผู้เข้าร่วมกิจกรรมเดินเมืองในโครงการเน้นกลุ่มเด็กและเยาวชน จากการแลกเปลี่ยนของผู้จัดกิจกรรมในโครงพบว่า การออกแบบกิจกรรมสำหรับการเดินเมืองแบ่งออกได้เป็น 2 รูปแบบ ได้แก่

การเดินเมืองเพื่อสำรวจและเปิดรับประสบการณ์ของเด็กและเยาวชน
อำเภอโคกโพธิ์ จังหวัดปัตตานี

1. การเดินเมืองเพื่อทำการสำรวจข้อมูลและเปิดรับประสบการณ์ : การเตรียมตัวก่อนการเดินในรูปแบบนี้ ต้องมีการแนะนำการใช้เครื่องมือต่าง ๆ ให้กับผู้เข้าร่วมสำหรับบันทึกข้อมูลที่พบเจอ เช่น แผนที่เดินดิน เส้นทางการเดิน คำแนะนำในเรื่องการบันทึกภาพถ่าย ฯลฯ ทั้งนี้ เพื่อนำข้อมูลที่ผ่านการบันทึก

A5_□□□□□□□□□□□.indd 119 3/23/2563 BE 4:35 PM

และพบเจอในสายตาของผู้เข้าร่วมมาแลกเปลี่ยนภายหลังการเดิน ระหว่างการเดินผู้เข้าร่วมกิจกรรมสามารถเปิดรับประสบการณ์ได้อย่างเต็มที่ตามความสนใจเฉพาะของแต่ละคน สิ่งที่สมาชิกในกลุ่มผู้ร่วมเดินพบเจอตลอดจนการบันทึกความสนใจนั้นจะนำไปสู่การอธิบายเพื่อทำความเข้าใจในภายหลังจากกิจกรรมการเดินเสร็จสิ้นลง

การเดินเมืองเพื่อเข้าถึงประเด็นที่ต้องการเรียนรู้ กิจกรรมที่จัดขึ้นที่ตลาดพลู ฝั่งธนบุรี
ที่มาภาพ : เครือข่ายฯ

2. การเดินเมืองเพื่อเข้าถึงข้อมูลตามประเด็นที่ต้องการเรียนรู้ : ก่อนการเดิน ผู้จัดกิจกรรมควรจัดให้มีช่วงการแลกเปลี่ยนแนวคิดหรือข้อมูลบางชุดที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหาที่จะพบเจอ ช่วงระหว่างการเดิน สามารถจัดให้มีการบรรยายเพิ่มเติมเพื่อชี้ให้ผู้เข้าร่วมได้สังเกตเห็นในประเด็นที่เกี่ยวข้องตลอดจนสามารถนำประสบการณ์มาใช้แลกเปลี่ยนความเห็นร่วมกันในกลุ่มได้ทั้งในระหว่างและภายหลังจากกิจกรรมการเดินสิ้นสุดลง กิจกรรมเดินเมืองภายใต้โครงการ Urban Jam นางเลิ้ง นับเป็นตัวอย่างหนึ่งของการเดินในรูปแบบนี้ ซึ่งกลุ่มผู้เข้าร่วมเดินเมืองเปิดกว้างมีความหลากหลายทั้งในแง่มุมมองต่อการเปลี่ยนแปลงชุมชนตลอดจนภูมิหลังความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับ

ชุมชน วิธีการเดินเมืองในรูปแบบนี้เป็นการเดินโดยมีวิทยากรนำ เพื่อกระตุ้นความสนใจให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมได้เห็นข้อมูลซึ่งอาจไม่เคยเห็นมาก่อน

นอกจากนี้ ในการจัดกิจกรรมการเดินเมืองเพื่อพัฒนาทักษะ MIDL ของพลเมืองโดยเฉพาะกลุ่มเด็กและเยาวชน มีข้อสังเกตบางประการที่สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการเสริมสร้างทักษะ MIDL ที่เชื่อมโยงกับพื้นที่ได้ดังต่อไปนี้

1. ภายหลังกิจกรรมการเดินทั้งสองรูปแบบ การรวมกลุ่มเพื่ออภิปรายแลกเปลี่ยนเป็นกระบวนการที่มีความสำคัญ ซึ่งผู้จัดกิจกรรมสามารถให้ผู้เข้าร่วมจัดทำ “แผนที่เส้นทาง” (route map) เพื่อทำให้เห็นภาพรวมของเส้นทางการเดิน หรือรายละเอียดของประเด็นที่พบเจออันนำมาสู่ การแลกเปลี่ยนพูดคุยและวิเคราะห์ได้ชัดเจนมากยิ่งขึ้น

2. ในกรณีที่เป็นการเดินในชุมชนที่เด็กและเยาวชนอาศัยอยู่ ความเคยชินในพื้นที่อาจทำให้เดินผ่านไปอย่างรวดเร็ว ดังนั้น การกำหนดประเด็นเพื่อให้พวกเขาได้สำรวจ ตลอดจนพูดคุยกับผู้รู้ในชุมชนเกี่ยวกับเรื่องใดเรื่องหนึ่งจะช่วยขยายโอกาสในการเข้าถึงข้อมูลและความเข้าใจได้ชัดเจนมากขึ้น อีกทั้งยังสามารถประยุกต์เข้ากับการเรียนการสอนในระบบได้ด้วย ยกตัวอย่างเช่น การเดินเมืองสงขลา ซึ่งมีจุดเด่นคือสตรีทอาร์ตและร้านอาหารต่าง ๆ ผู้เข้าร่วมกิจกรรมมีความคุ้นเคยกับการปรากฏอยู่ขององค์ประกอบของเมืองอยู่แล้ว กิจกรรมในการเดินเมืองมีวัตถุประสงค์เพื่อเยาวชนร่วมกันถอดรหัสการมองเมืองด้วยมุมมองแบบวิทยาศาสตร์ เช่น พวกเขาร่วมกันสวมแว่นตาวิทยาศาสตร์ในการมองการทำซาลาเปาลูกใหญ่ ซึ่งเป็นอาหารขึ้นชื่อของเมืองเก่าสงขลาที่ทุกคนต้องแวะรับประทาน เยาวชนได้เรียนรู้กระบวนการทางวิทยาศาสตร์ผ่านการใช้วัตถุดิบจากแป้งดิบ สู่แป้งสุก การทำงานของยีสต์ การทำให้สุกด้วยไอน้ำ

3. การใช้ “แผนที่เดินดิน” เกิดขึ้นจากการนำข้อมูลที่ผู้เข้าร่วมกิจกรรมได้พบเห็นจากการเดินเมืองทั้งหมด รวมทั้งมีการค้นคว้าหาข้อมูลเพิ่มเติม

การเดินในชุมชนที่เด็กและเยาวชนอาศัยอยู่
ที่มาภาพ : เครือข่ายฯ

มานำเสนอในแผนที่ดังกล่าว ขั้นตอนนี้นอกจากจะทำให้เห็นภาพรวมของพื้นที่แล้ว ยังช่วยให้เห็นความเชื่อมโยงของผู้คนและกิจกรรมในชุมชน ซึ่งสามารถผูกโยงเรื่องราวความเป็นมาที่สะท้อนถึงอัตลักษณ์และคุณค่าของชุมชนได้ในอีกทางหนึ่งด้วย อีกทั้งยังเป็นการเชื่อมโยงความสัมพันธ์ของเด็กและเยาวชนในพื้นที่กับคนในชุมชนผ่านการพูดคุย ซึ่งเป็นการถ่ายทอดความรู้ในชีวิตประจำวัน ในพื้นที่กิจกรรม เช่น เสียงสาละวินและเกษตรมีสุขภายใต้โครงการ MIDL ซึ่งจัดในชุมชนเล็ก ๆ แห่งหนึ่งของจังหวัดน่าน พบว่าการนำแผนที่เดินดินไปใช้ในกิจกรรมของโรงเรียนช่วยกระชับความสัมพันธ์และความเชื่อมโยงระหว่างโรงเรียนกับชุมชนมากยิ่งขึ้นทำให้สมาชิกในชุมชนมีความรู้สึกเป็นเจ้าของโรงเรียนอีกด้วย

จากการจัดกิจกรรมเดินเมืองในรูปแบบต่าง ๆ ทำให้เห็นว่า การเดินเมืองเปิดโอกาสให้ผู้เข้าร่วมได้มีประสบการณ์ ได้สัมผัสกับพื้นที่ทางกายภาพและผู้คน มองเห็นคุณค่า ตลอดจนสร้างความสัมพันธ์ใหม่ ๆ ซึ่งเครื่องมือนี้ทำให้เกิดพื้นที่ในการเรียนรู้ด้วยตนเอง เรียนรู้ร่วมกับเพื่อน การแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและมุมมองเกี่ยวกับความเป็นไปของชุมชนและเมืองที่เราอาศัยอยู่

ภายหลังจากที่ผู้เข้าร่วมได้เดินเมืองร่วมกัน พบว่า การพูดคุยกลุ่มมีบรรยากาศที่รู้สึกปลอดภัย กล้าที่จะสื่อสาร และนำเสนอไอเดียใหม่ ๆ ตามมา นอกจากนี้ ยังพบว่าในบริบทของพื้นที่ที่กำลังมีความเปลี่ยนแปลงจากการพัฒนาเมืองซึ่งมีองค์ประกอบของผู้คนที่มีความคิดเห็นแตกต่างกันนั้น การเดินเมืองนับเป็นเครื่องมือหนึ่งที่ทำให้เกิดการเรียนรู้และการสร้างประสบการณ์ร่วมกัน ตลอดจนทำให้เกิดพื้นที่ทางความคิดในการปะทะสังสรรค์ ซึ่งเป็นพื้นฐานในการสร้างการมีส่วนร่วมขับเคลื่อนเมืองเพื่อการเปลี่ยนแปลงในเชิงสร้างสรรค์ได้วิธีหนึ่งด้วย

A5_□□□□□□□□□□□.indd 123 3/23/2563 BE 4:35 PM

A5_□□□□□□□□□□□.indd 124 3/23/2563 BE 4:35 PM

บทที่ 7

Storytelling
เรื่องเล่า-เล่าเรื่องเปลี่ยนเมือง

เรื่องเล่าที่นำเสนอผ่านภาพถ่าย ตัวหนังสือ
คลิปวิดีโอ บทเพลง งานศิลปะหรือการแสดง
ในรูปแบบต่าง ๆ ล้วนเป็นวิธีการที่พลเมืองสามารถ
นำมาใช้ถ่ายทอดข้อมูลข่าวสารและอารมณ์
ความรู้สึกตลอดจนตั้งคำถามกับสาธารณะ
และผู้ที่เกี่ยวข้องถึงความเป็นไปที่กำลังเกิดขึ้นกับ
ชุมชน หรืออย่างน้อยเพื่อบอกเล่าถึงความปรารถนา
ที่ต้องการจะมีชีวิตอยู่ในเมืองหรือชุมชนนั้น ๆ
อย่างมีมาตรฐาน ได้รับการยอมรับ
และมีศักดิ์ศรีในความเป็นมนุษย์

เราจะใช้เรื่องเล่าเกี่ยวกับเมืองในการสร้างแรงสั่นสะเทือนเกี่ยวกับสภาพแวดล้อมที่เราอยู่ ไม่ว่าจะเป็นห้องเรียน ที่ทำงาน ในชุมชนหรือเมืองที่เราอาศัยอยู่ได้อย่างไร? เรื่องเล่าแบบไหนที่สามารถสร้างความเปลี่ยนแปลงให้เกิดขึ้นได้? คำถามนี้นำมาสู่การผลักดันกิจกรรมรูปแบบต่างๆ ที่พยายามจะนำเสนอเรื่องราวสำคัญ ๆ ของเมืองและในขณะเดียวกันก็ใช้หลากหลายทักษะเพื่อให้เรื่องราวของเมืองเป็นที่รับรู้ในวงกว้าง บทนี้เราจะมาดูกันว่าการเล่าเรื่องและเรื่องเล่ารูปแบบต่าง ๆ ได้ถูกนำไปใช้ในการเปลี่ยนแปลงชุมชนหรือเมืองที่เราอยู่อาศัยอย่างไรบ้าง

ข้อมูล-อารมณ์ความรู้สึก : หัวใจของเรื่องเล่า

การใช้เรื่องเล่าเพื่อเปลี่ยนแปลงระบบ[56] เป็นประเด็นที่ the Stanford Social Innovation Reviewได้นำมาเผยแพร่ผ่านบทความชื่อ Using Story to Change Systems ผู้เขียนคือ Ella Saltmarshe เสนอว่าคุณลักษณะสำคัญสามข้อที่ทุกภาคส่วนสามารถใช้ประโยชน์จากเรื่องเล่า ได้แก่ เรื่องเล่าในฐานะที่เป็นแสงสว่าง (light) ในฐานะที่เป็นตัวเชื่อม (glue) และในฐานะที่เป็นเครือข่าย (web) นั่นหมายความว่า ขณะที่เรากำลังมุ่งความสนใจไปที่

[56] https://ssir.org/articles/entry/using_story_to_change_systems

การเปลี่ยนแปลงเชิงบวก เรื่องเล่าสามารถทำหน้าที่ฉายให้เห็นข้อผิดพลาดภายในระบบ นอกจากนี้ เรื่องเล่ายังทำหน้าที่เชื่อมโยงผู้คนในชุมชนได้มารวมกลุ่มกันและก่อให้เกิดการเข้าใจระหว่างกันตลอดจนเห็นความสัมพันธ์ที่เกี่ยวเนื่องกันในส่วนต่าง ๆ ซึ่งคนเรามีแนวโน้มที่จะเข้าใจคนอื่นมากขึ้นเมื่อมีอารมณ์ความรู้สึก (emotion) และการเล่าเรื่อง (narrative) มาเกี่ยวข้องด้วย ท้ายที่สุดเรื่องเล่าก็จะช่วยสร้างเครือข่าย (web) ที่ช่วยเราในการปรับปรุง (rewrite) การเล่าเรื่องที่เป็นของเราขึ้นมาใหม่

เยาวชนนำเสนอภาพถ่ายและเรื่องเล่าเกี่ยวกับวิถีชีวิตของผู้คนในย่านบางมด
ที่มาภาพ: เครือข่ายฯ

หัวใจสำคัญของเรื่องเล่า (story) คือ ข้อมูล (data) และอารมณ์ความรู้สึก (emotion) ซึ่งส่งผลให้การเล่าเรื่องเป็นที่จดจำและผู้ฟังสามารถรับรู้ทางอารมณ์ร่วมด้วย บทความเรื่อง Creating Inclusive Policies through Storytelling[57] ตั้งคำถามว่าจะทำอย่างไรให้ผู้ตัดสินใจเชิงนโยบายสามารถเชื่อมโยงกับผู้มีส่วนได้ส่วนเสียอย่างแท้จริงและมีความหมาย ผู้เขียนบทความชิ้นดังกล่าวเห็นว่าเรื่องเล่าช่วยสร้างความเข้าใจอย่างลึกซึ้งต่อชุมชนและผู้มีส่วนได้เสีย เนื่องจากเรื่องเล่าแสดงถึงข้อมูล (facts) ค่านิยม (values)

....

[56] http://www.gmfus.org/blog/2017/02/08/creating-inclusive-policies-through-storytelling

A5_□□□□□□□□□□□.indd 127 3/23/2563 BE 4:35 PM

และทำให้ผู้ฟังรับรู้ถึงความรู้สึก (feelings) ทั้งนี้ องค์ประกอบสำคัญในการสร้างทักษะการเล่าเรื่องและการฟังคือ รู้จักพัฒนาความสามารถที่จะตระหนัก เคารพ และมีปฏิกิริยาต่อเจตนาทางอารมณ์ของเรื่องเล่าหนึ่ง ๆ มากกว่าที่จะรับรู้เพียงแค่ข้อเท็จจริงเท่านั้น และนี่เป็นสิ่งสำคัญที่ทำให้เรื่องเล่าเป็นที่จดจำและผู้คนที่รับรู้ต่างรู้สึกเกี่ยวพันด้วย

เรื่องเล่า กับการสร้างห้องเรียนของทุกคน

การเล่าเรื่องและเรื่องเล่ายังเป็นเครื่องมือในการสร้างห้องเรียนที่คำนึงถึงทุกคน[58] (inclusive classroom) โดยเฉพาะสังคมที่มีความหลากหลายของเชื้อชาติและชาติพันธุ์ อย่างกรณีของสหรัฐอเมริกา ซึ่งในห้องเรียนมีความหลากหลายทางภูมิหลังของเด็กนักเรียนทั้งแง่เชื้อชาติและชาติพันธุ์ ขณะที่ในระดับอุดมศึกษา ยิ่งมีความหลากหลายที่ซับซ้อนยิ่งขึ้นทั้งในแง่ของอัตลักษณ์ทางเพศ รสนิยมทางเพศ อายุ สถานะทางสังคม ความสามารถทางร่างกาย ความเชื่อ และวัฒนธรรม โจทย์ท้าทายที่สำคัญคือทำอย่างไรไม่ให้มีกลุ่มใดกลุ่มหนึ่งรู้สึกว่าถูกกีดกันออกจากกลุ่ม เสียงสะท้อนจากนักเรียนนักศึกษาภายใต้โครงการที่เกี่ยวข้องกับความหลากหลายของมหาวิทยาลัยฮาร์วาร์ดได้แสดงความเห็นของผู้ให้ข้อมูลว่าเนื้อหาในเอกสารการเรียนส่วนใหญ่เป็นเรื่องราวของคนผิวขาว อีกทั้งยังพบว่าบรรยากาศการอภิปรายแลกเปลี่ยนในห้องเรียน มุมมองของกลุ่มชาติพันธุ์และต่างเชื้อชาติไม่ได้ถูกนับรวมเข้าไปในการบรรยายและการแลกเปลี่ยน ซึ่งสร้างความรู้สึกถูกกีดกันที่ส่งผลลบต่อผู้เรียนทั้งหมด โดยเฉพาะกลุ่มที่ไม่ได้ถูกนับรวมอาจขาดความกระตือรือร้นในการร่วมเรียนรู้ ประเด็นนี้มีงานวิจัยพบว่านักศึกษาที่

[58] https://connection.sagepub.com/blog/sage-connection/2018/10/01/using-diverse-narratives-and-storytelling-to-help-create-a-more-inclusive-classroom/

บรรยากาศของห้องเรียนที่นับรวมทุกคน ควรคำนึงถึงการนำเสนอเรื่องราว
และมุมมองของกลุ่มชาติพันธุ์และผู้คนต่างเชื้อชาติ
ที่มาภาพ : เครือข่ายฯ

ผ่านประสบการณ์ความหลากหลายในทางลบ (negative diversity experiences) จากรั้วมหาวิทยาลัยมีผลต่อความสามารถในการคิดเชิงวิพากษ์ (critical thinking) พัฒนาการของทักษะการคิด (cognitive skill development) ในทางกลับกัน หากมีบรรยากาศของปฏิสัมพันธ์และการอภิปรายแลกเปลี่ยนที่มีความหลากหลายในเชิงบวกจะเอื้อต่อการพัฒนาความสามารถในการท้าทายมุมมองต่าง ๆ และสามารถตรึกตรองในประเด็นที่ซับซ้อนได้ดีกว่า

งานศึกษาและบทเรียนจากในห้องเรียนชี้ว่าการเล่าเรื่องและการใช้เรื่องเล่าเป็นยุทธวิธีการเรียนรู้และการสอนที่สามารถนำมาปรับปรุงในทักษะเรื่องการมีส่วนร่วม การคิดเชิงวิพากษ์ และการจดจำแนวคิดได้ดี ดังนั้น การถักทอเรื่องราวที่มีความหลากหลายไม่เพียงเป็นวิธีการที่เปิดให้ทุกคนได้รับการนับรวมเท่านั้น แต่ยังช่วยทำให้นักเรียนเข้าใจและสำรวจประเด็นจากมุมมองต่าง ๆ ซึ่งอาจแตกต่างจากสิ่งที่ตนเองเห็น ความหลากหลายในแง่นี้ทำหน้าที่เสริมสร้างประสบการณ์ในการเข้าใจเรื่องและแนวคิดต่าง ๆ ได้ลึกซึ้ง

เรื่องเล่าผ่านดิจิทัล

ขณะที่เรื่องเล่าเป็นวิธีที่มีพลังในการดึงเสียงทุกเสียงเข้ามาร่วมในการสนทนา ในยุคเทคโนโลยีดิจิทัลการเล่าเรื่องผ่านดิจิทัล[59] (digital storytelling) ถูกมองว่าเป็นเครื่องมือที่ทรงพลังมากยิ่งขึ้นไปอีกในแง่ของการสร้างความผูกพันข้ามวัฒนธรรมที่มีความยั่งยืน นั่นเป็นเหตุผลหนึ่งที่สมาคมเนชั่นแนลจีโอกราฟฟิกร่วมมือกับหน่วยงานกลางของสหรัฐเปิดให้ทุน the Fulbright-National Geographic Digital Storytelling Fellowship[60] เพื่อสนับสนุนชาวอเมริกันออกเดินทางสำรวจประเทศต่าง ๆ เป็นเวลาหนึ่งปี ทั้งนี้ กำหนดเงื่อนไขว่าต้องนำเสนอเรื่องเล่าโดยใช้สื่อดิจิทัลรูปแบบต่าง ๆ เช่น บล็อก ภาพถ่าย วิดีโอหรือโซเชียลมีเดียเพื่อแบ่งปันเรื่องราวที่ผู้ได้รับทุนได้เดินทางไปสำรวจ การเล่าเรื่องราว (storytelling)[61] จึงเป็นการแบ่งปันความรู้และประสบการณ์ผ่านการบรรยายที่ลำดับเหตุการณ์และเกร็ดเล็กเกร็ดน้อยที่สื่อสารบทเรียน ไอเดีย แนวคิดและความสัมพันธ์แบบไม่เป็นทางการ การเล่าเรื่องราวได้ถูกนำไปสู่การเชื่อมโยงกับการเปลี่ยนแปลงทางสังคม

นิทรรศการภาพถ่าย วิดีโอ บล็อก หรือโซเชียลมีเดีย ทำหน้าที่ในการแบ่งปันเรื่องราว ความรู้และประสบการณ์
ที่มาภาพ : เครือข่ายฯ

[59] สนใจที่มา โปรดดู http://e-sato.net/tomomi/pdf/Digital%20Storytelling%20as%20Narrative%20Pedagogy.pdf

[60] https://us.fulbrightonline.org/fulbright-nat-geo-fellowship

[61] https://www.researchgate.net/publication/322559294_From_Storytelling_to_Social_Change_The_Power_of_Story_in_the_Community_Building

A5_□□□□□□□□□□□.indd 130 3/23/2563 BE 4:35 PM

เรื่องเล่า-เล่าเรื่องเปลี่ยนเมือง

เรื่องเล่าของเมืองช่วยให้ผู้คนปรับปรุงเมืองหรือชุมชนที่พวกเขาอยู่และช่วยแก้ปัญหาต่าง ๆ ได้อย่างไร ? ที่เมืองอัมสเตอร์ดัม ประเทศเนเธอร์แลนด์ ได้มีการจัดงานเทศกาลหนึ่งที่เกี่ยวข้องกับเรื่องนี้โดยตรงภายใต้ชื่อว่า the Urban Stories Festival[62] กิจกรรมจัดขึ้นเป็นเวลาสี่วันด้วยกัน โดยรวบรวมผู้คนต่าง ๆ ประกอบด้วยนักเล่าเรื่องที่มีชื่อเสียง สื่อมวลชน และนักทำสารคดี กลุ่มคนเหล่านี้ได้มองหาเรื่องราวที่มีความสำคัญต่อเปลี่ยนแปลงในโลกหรือในระดับเมืองและนำมาบอกเล่าในรูปแบบที่แต่ละคนชื่นชอบ เช่น หนังสั้น บทความ หรือสื่อแบบต่าง ๆ กิจกรรมผ่านเรื่องเล่าเปิดพื้นที่ให้มีการพูดคุยถกเถียงความเป็นไปและแสวงหาวิธีการที่จะนำมาสู่การปรับปรุงเปลี่ยนแปลงเมืองในดีขึ้น ตัวอย่างเช่น สารคดีเรื่อง the Future of Cities โดย Oscar Boyson เขาเดินทางไปยังเมืองต่าง ๆ ที่มีนวัตกรรมสำคัญและบันทึกเรื่องราวนำมาสู่เรื่องเล่าในรูปแบบภาพยนตร์สารคดีความยาว 18 นาที ด้วยความสงสัยว่าผู้คนในพื้นที่ต่างมอง “อนาคตของเมือง” กันอย่างไรบ้าง ซึ่ง Boyson บอกว่าเขาได้รับอิทธิพลในการตั้งคำถามนี้จากงานของผู้เชี่ยวชาญเรื่องเมืองหลาย ๆ คน เช่น ญาณ เกลห์ และเจน เจคอบส์ หนึ่งในประเด็นที่เขานำเสนอคือสถานการณ์การขาดแคลนน้ำซึ่งเป็นวิกฤตในเมืองดีทรอยส์ เมื่อปี 2557 และมีการนำแอปพลิเคชั่นชื่อ Cityinsight มาช่วยในการติดตามสภาพการใช้น้ำของผู้คน ทำให้ประหยัดน้ำและประหยัดงบประมาณของรัฐบาลท้องถิ่น อีกเรื่องหนึ่งเป็นการนำเสนอตัวอย่างในกรุงโซล เกาหลีใต้ ที่เปลี่ยนไฮเวย์มาเป็นพื้นที่สาธารณะเพื่อทำให้ผู้คนสะดวกในการเดินทางด้วยเท้าและเป็นการประหยัดพลังงาน Boyson ใช้วิธีการรวบรวมข้อมูลด้วยการเผยแพร่วิดีโอที่เชื้อเชิญให้คนทั่วโลกแนะนำโครงการเกี่ยวกับเมืองที่น่าสนใจในโลก ไม่ว่าจะเป็นการทำแอปพลิเคชั่น สิ่งก่อสร้างหรือรูปแบบใด ๆ ก็ตามที่เอื้อต่อ

....

[62] https://strelkamag.com/en/article/make-the-city-speak-5-cases-of-urban-storytelling

การดำรงชีวิตหรือการเดินทางของคนในเมืองนั้น ๆ ผลปรากฏว่า มีคนตอบรับและเชื้อเชิญให้เขาไปบันทึกเรื่องราวมากถึง 75 ประเทศทั่วโลก เขาเลือกเดินทางไปรับฟังเรื่องราวต่าง ๆ ในบางเมือง บันทึกสารคดีของเขาทำให้เห็นว่าผู้คนได้รับรู้ว่ามีแนวคิดที่ร่วมกันสร้างสรรค์ให้เมืองดีขึ้นด้วยวิธีต่าง ๆ กัน และต่างได้เรียนรู้วิธีการดี ๆ ที่เราน่าจะนำไปใช้ชุมชนของเรา สารคดีของเขาช่วยผู้ชมให้ตั้งคำถามว่าเราจะสามารถลงมือเพื่อสร้างความเปลี่ยนแปลงกับชุมชนหรือเมืองของเราได้อย่างไรบ้าง

สารคดีสั้นหกตอน อีกเรื่องหนึ่งชื่อ “Schuldig[63]” นำเสนอบทสัมภาษณ์ตัวละครหกคนที่อาศัยทางตอนเหนือของอัมสเตอร์ดัม ซึ่งชุมชนดังกล่าวไม่มีความสุข เนื่องจากพลเมืองส่วนใหญ่มีหนี้สินจำนวนมาก สารคดีเผยให้เห็นถึงความยากลำบากในการเผชิญภาวะหนี้สินรุงรัง รวมทั้งเสนอแนะว่ารัฐบาลสามารถช่วยเหลือและควรจะแก้ปัญหานี้ยังไงบ้าง เนื้อหาที่เล่าในสารคดีเผยให้เห็นว่าเมื่อชาวบ้านไม่ได้จ่ายค่าเช่า พวกเขาต้องเจอกับการไปเยี่ยมเยียนของบริษัทอสังหาริมทรัพย์อย่างไรบ้าง ตลอดจนเผยให้เห็นการทำงานของระบบการจัดการหนี้สินที่ควรมีการปรับปรุงแก้ไขเพื่อช่วยชาวบ้านในชุมชน เพราะการได้รับแรงกดดันในเรื่องสถานการณ์การเงิน ส่งผลต่อเรื่องอื่น ๆ เช่น การหางานทำ การดูแลลูก หรือเรื่องการศึกษา

นอกจากนี้ ยังมีการนำเสนอเรื่องราวที่น่าสนใจอื่น ๆ ในประเด็นที่เกี่ยวกับเมืองต่าง ๆ ในโลก เช่น การใช้แพล็ตฟอร์มทางสังคม[64] เพื่อแลกเปลี่ยนข้อมูลของผู้อาศัยในสลัม 32 ประเทศในทวีปแอฟริกา เอเชีย ละตินอเมริกา บนเว็บไซต์เครือข่าย มีส่วนในการช่วยเหลือชาวสลัมในการปรับปรุงที่พักอาศัยและสถานการณ์ชีวิตด้านอื่น ๆ บรรดาข้อมูลได้รับการจัดการนำเสนอเพื่อการสื่อสารในรูปแบบของอินโฟกราฟิก แผนที่ ไดอะแกรม เพื่อให้ผู้คน

[63] เป็นภาษาดัชท์ ในภาษาอังกฤษ ใช้คำว่า Guilty

[64] http://knowyourcity.info/who-is-sdi/about-us/

ที่สนใจได้เรียนรู้ความเคลื่อนไหวและสถานการณ์ในปัจจุบันของเครือข่ายชาวสลัม ซึ่งสิ่งสำคัญที่สุดของโครงการคือการแบ่งปันข้อมูลเกี่ยวสลัมเพื่อพลเมืองที่เสนอว่าปัญหาที่พวกเขาเผชิญคืออะไร และพวกเขาสามารถหรือลงมือทำอะไรปัญหาเหล่านั้นได้บ้าง เนื้อหาที่ปรากฏในเว็บไซต์จึงเป็นข้อมูลของชุมชนคนจน ข่าวสารที่สำคัญ เรื่องราวเกี่ยวกับความท้าทายของผู้คนใน 32 ประเทศที่เผชิญเพื่อแก้ไขปัญหาในบ้านและเมืองที่พวกเขาอาศัยอยู่ เช่น เรื่องราวการปรับปรุงที่พักของกลุ่มหญิงชาวอินเดียที่อาศัยอยู่บนทางเท้า[65] เรื่องราวของพวกเธอนำเสนอวิธีการและเครื่องมือซึ่งเป็นบทเรียนที่ชุมชนต่างแดนอื่น ๆ อาจสามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้ การรวบรวมข้อมูลนับเป็นหัวใจสำคัญของโครงการนี้ ซึ่งเริ่มต้นด้วยการสอบถามแต่ละหลังคาในชุมชนด้วยคำถามพื้นฐานความจำเป็นในชีวิต ได้แก่ คุณมีห้องน้ำใช้หรือไม่ กระบวนการเก็บข้อมูลด้วยมือจากหลังคา สู่ชุมชนในเมืองหนึ่ง ๆ ขยายไปยังกว่า 30 ประเทศทั่วโลกเมื่อนำข้อมูลเหล่านี้ผ่านเทคโนโลยี พวกเขาสามารถใช้คำตอบที่เก็บมาจากแต่ละครัวเรือนมาทำภาพแผนที่ (visual map) เพื่อแสดงให้เห็นสภาพของสลัมเหล่านี้ ข้อมูลเหล่านี้จะถูกนำเสนอให้กับสื่อมวลชนและผู้กำหนดนโยบายเพื่อบอกพวกเขาว่านี่คือสถานการณ์ชีวิตที่พวกเขาเผชิญอยู่และคุณสามารถจะให้ความช่วยเหลือได้อย่างไร เหล่านี้คือตัวอย่างของการใช้พลังข้อมูลและเรื่องเล่าเพื่อทำให้การสื่อสารมีความชัดเจนและเข้าถึงผู้คนมากยิ่งขึ้น

Future Cities[66] เป็นอีกหนึ่งตัวอย่างที่อยู่ภายใต้ชื่อ Transmedia Project ที่นำเสนอพื้นที่เมืองน่าสนใจในโลกห้าแห่งด้วยกัน ผู้จัดทำโครงการนี้ได้แก่ ผู้สื่อข่าวชื่อ Stephanie Bakker และช่างภาพนาม Yvonne Brandwijk

....

[65] สนใจดูเพิ่มเติม http://knowyourcity.info/wp-content/uploads/2016/04/Environment-and-Urbanization-2016-Patel-223-40-1.pdf

[66] http://www.futurecities.nl/en/

ทั้งคู่มองว่าในศตวรรษที่ 21 เป็นช่วงเวลาที่เราจะได้เห็นว่าประชากรกว่าครึ่งโลกอาศัยในเมือง ในแต่ละวันมีคนจำนวน 2 แสนคนกลายมาเป็นคนในเมือง ตกปีละ 70 ล้านคน ในอีก 30 ปีข้างหน้าคือราวปี 2593 ในโลกของเราจะมีคนอยู่อาศัยในสภาพแวดล้อมแบบเมืองมากกว่าร้อยละ 70 คำถามที่ทั้งคู่สนใจคือว่าแล้วในอนาคตอันไม่ไกลนักนี้ เมืองอะไรจะเป็นเมืองที่รุ่งเรืองมาแรง และดีกว่าเมกกะซิตี้ในปัจจุบันทั้งในแง่ของการเติบโต นวัตกรรมและความสร้างสรรค์คำตอบห้าเมืองจากทวีปอเมริกาใต้สู่ทวีปแอฟริกาและทวีปเอเชียที่เขาให้ความสนใจได้แก่ เมืองคินชาซา (Kinshasa) ในประเทศคองโกหรือปารีสแห่งแอฟริกาในอีกห้าปีข้างหน้า เมืองลิมา (Lima) ประเทศเปรู หรือเมืองแห่งศาสตร์การปรุงอาหารในอนาคตอันใกล้ เมืองย่างกุ้ง (Yangon) ประเทศพม่า เมืองเมเดยิน (Medellin) ประเทศโคลอมเบีย เมืองอาดดิส อาบาบา (Addis Ababa) ประเทศเอธิโอเปีย ผู้เล่าเรื่องสองคนใช้เกณฑ์ในการเลือกเมืองทั้งห้า นอกเหนือจากการใช้ข้อมูลทางสถิติในเรื่องแนวโน้มประชากรและศักยภาพทางเศรษฐกิจ แต่การเสาะแสวงหาข้อมูลเพื่อทำความเข้าใจผู้คนเหล่านี้ไม่ได้หยุดอยู่เพียงแค่คำตอบในเรื่องการเติบโตเท่านั้น พวกเขาสนใจสิ่งที่อยู่เบื้องหลังด้วยคำถามที่ลึกซึ้งกว่านั้น เช่น เกิดอะไรขึ้นภายหลังจากที่ผู้คนในเมืองเหล่านี้ได้รอดพ้นจากการครอบงำของตะวันตก ความรุนแรงและเงื้อมมือของเผด็จการ ? เรื่องราวอะไรบ้างที่ถูกเปิดเผย ? ใครเป็นผู้ขับเคลื่อนหลักในช่วงเปลี่ยนผ่าน ? ชีวิตความเป็นอยู่ของผู้คนและความใฝ่ฝันของพวกเขาคืออะไร ? แน่นอนว่าการกลายเป็นเมืองย่อมไม่ได้มีแต่เรื่องบวก ๆ แต่ทีมงานผู้เล่าเรื่องราวในโครงการนี้ ได้ให้ความสนใจในการนำเสนอเรื่องราวและภาพต่าง ๆ ที่เป็นความทะเยอทะยานและความก้าวหน้าที่ปรากฏในเมือง บนฐานของความเป็นจริงด้วยการบันทึกและนำเสนอพัฒนาการที่เกิดขึ้นและความเคลื่อนไหวของชีวิตผู้คนในเมืองเพื่อสื่อให้เห็นถึงความหวัง ความรู้ตลอดจนพลังงานของวันพรุ่งนี้ในเมืองระดับโลกเหล่านี้

ภาพยนตร์ มีส่วนอย่างสำคัญในการเปิดมุมมองให้ผู้ชมเกิดคำถาม
ที่น่าสนใจมากมาย
ที่มาภาพ : เครือข่ายฯ

จุดที่น่าสนใจสำหรับโครงการ Future Cities คือสิ่งที่ทั้งสองลงมือทำเป็นการเล่าเรื่องราว (storytelling) ด้วยการผสมผสานศาสตร์ต่าง ๆ ลงบนแพลตฟอร์มหนึ่งและสร้างสรรค์มุมมองใหม่ที่มีต่อเมืองต่าง ๆ แต่ละเมืองที่พวกเขาคัดสรรมาเป็นเมืองที่กำลังพัฒนา หรือไม่ก็เป็นเมืองที่มีแต่ด้านลบ แต่ทั้งสองกลับต้องการนำเสนอด้านอื่น ๆ ของเมือง การนำเสนอเช่นนี้เองเป็นการเปิดให้เกิดการถกเถียงอย่างกว้างขวางโดยเฉพาะกลุ่มผู้รับสารที่มีภูมิหลังที่จำกัดมากเกี่ยวกับสังคมละตินอเมริกา การเปิดมุมมองใหม่เช่นนี้ส่งผลให้ผู้ชมเกิดคำถามที่น่าสนใจมากมาย เช่น เรามองเมืองที่เราอยู่ยังไง ผู้คนในเมืองเหล่านั้นเขาคิดยังไงกัน ตัวเรารู้สึกยังไงกับเมืองที่เรากำลังอาศัยอยู่ มีความรู้สึกเป็นเจ้าของบ้านเกิดตัวเองไหม

เรื่องเล่า และการเล่าเรื่อง เพื่อร่วมสร้างเมืองของทุกคน

ภายใต้โครงการ MIDL for Inclusive Cities 2019 ประกอบด้วยโครงการย่อยซึ่งเกิดขึ้น 15 แห่งทั่วทุกภูมิภาคของประเทศไทย ได้แก่ ภาคเหนือ

ตอนบน ตอนล่าง ภาคกลาง ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ และภาคใต้ รวมทั้งกรุงเทพมหานคร การเล่าเรื่องของแต่ละโครงการได้มีการนำเสนอในรูปแบบที่หลากหลาย ได้แก่ นิทรรศการภาพถ่าย การแสดงละคร การจัดทำคลิปวิดีโอ การแสดงดนตรี ฯลฯ การเล่าเรื่องในรูปแบบต่าง ๆ กันที่ได้มีการนำเสนอในงาน MIDL ที่ตลาดพลู กรุงเทพมหานคร ในช่วงเดือนพฤศจิกายน ปี 2562 นับเป็นวิธีการหนึ่งที่ทำให้ผู้มีส่วนเกี่ยวข้องได้เห็นการให้ความหมายของ Inclusive Cities ซึ่งมีรายละเอียดที่สะท้อนสถานการณ์ที่ชุมชนกำลังเผชิญอยู่ ความฝัน และแรงปรารถนาในการมีส่วนร่วมและกำหนดชะตากรรมของพลเมืองต่อชุมชนตลอดจนความเปลี่ยนแปลงแตกต่างกันไป

เยาวชนจากภูมิภาคต่าง ๆ มานำเสนอเรื่องเล่าจากชุมชนที่พวกเขาอาศัยอยู่
ณ ตลาดพลู กรุงเทพฯ วันที่ 16-17 พฤศจิกายน 2562
ที่มาภาพ : สสย.

เรื่องเล่าเกี่ยวกับเส้นทางสร้างเมืองของทุกคน ทำให้เราเห็นชีพจรและความเปลี่ยนแปลงที่กำลังเกิดขึ้นของเมืองแต่ละแห่ง หากแบ่งกิจกรรมตามแต่ละภูมิภาคอาจจัดแบ่งออกได้เป็นสามกลุ่ม กลุ่มแรก เป็นชุมชนในภาคใต้ ประกอบด้วย “หาดใหญ่สำหรับทุกคน เมืองรุ่นใหญ่ใจกว้าง”, “เล่าเรื่องวิทย์ ชิดย่านเมืองเก่าสงขลา”, “Kota Kita เมืองของเรา ผู้คนที่

A5_□□□□□□□□□□□.indd 136 3/23/2563 BE 4:35 PM

เล่าเรื่องวิทย์ ชิดย่านเมืองสงขลา นำเสนอในรูปแบบนิทรรศการ สตรีทอาร์ต ในมุมวิทยาศาสตร์
ที่มาภาพ : เครือข่ายฯ

หลากหลาย" และ "สื่อสารสร้างสรรค์ เพื่อพลัง 'พลเมือง' ขยับ (นคร) สกล ภาคสอง" กลุ่มสอง เป็นชุมชนในภาคเหนือ ประกอบด้วย "มองเมืองใหม่ผ่านเส้นสาย...ลายผ้าภูมิปัญญาปกาเกอะญอ", ศิลปะเคลื่อนเมือง พื้นที่สร้างสุข วังยางอาร์ตคอมมูนิตี้, เมืองเกษตรมีสุข ณ บ้านป่าเหียง จังหวัดน่าน, เมืองฮ่วมใจ๋ เชียงราย, เสียงสาละวิน เมืองสร้างสุขบนวิถีคนลุ่มน้ำสาละวิน จังหวัดแม่ฮ่องสอน กลุ่มสาม เป็นชุมชนในภาคกลาง ประกอบด้วย Urban Jam นางเลิ้ง, ร่วมคิด ร่วมออกแบบ ร่วมสร้าง ร่วมพัฒนาเมือง, Saturday School X MIDL Youth Camp the Series : the Inclusive Cities 2019 , รถไฟ-รถใคร, บางมดคอมมูนิตี้ครีเอทีฟไดอะล็อค และเยาวชนพลิกการพิการ

เส้นทางการสร้างเมืองของทุกคนในแต่ละกิจกรรม เกิดขึ้นจากการรวบรวมเรื่องเล่าของกลุ่มคนหลากหลายในพื้นที่ที่แตกต่างกัน ซึ่งช่วยทำให้เราทุกคนได้รับรู้ความเปลี่ยนแปลงที่กำลังเกิดขึ้นกับชุมชนเมืองตลอดจนมุมมองของพวกเขาและข้อเสนอแนะอย่างสร้างสรรค์ซึ่งสามารถนำมาใช้พิจารณาเพื่อกำหนดความเป็นไปของเมืองในแบบที่พวกเขาต้องการได้ ต่อไปนี้เป็นตัวอย่างบางส่วนที่สะท้อนจากเรื่องเล่าที่เก็บรวบรวมมานำเสนอ

ไม่ใช่มัวแต่สมาร์ทซิตี้ ต้องมีพื้นที่ให้ผู้สูงอายุ

ท่ามกลางการพัฒนาเมืองหาดใหญ่ให้เป็นสมาร์ทซิตี้ เราคำนึงถึงผู้สูงอายุในสังคมเมืองที่กำลังเพิ่มจำนวนมากขึ้นเรื่อย ๆ ให้เข้ามามีส่วนร่วมในการกำหนดชีวิตและชะตากรรมของเมืองที่กำลังเปลี่ยนแปลงนี้อย่างไร ? โตมร อภิวันทนากร ผู้ริเริ่มกิจกรรม "หาดใหญ่สำหรับทุกคน เมืองรุ่นใหญ่ใจกว้าง" ได้ทำความเข้าใจความคิด ข้อจำกัด ความกลัว ตลอดจนความฝันผ่านเรื่องเล่าของกลุ่มผู้สูงอายุในพื้นที่เมืองหาดใหญ่ เรื่องเล่าต่าง ๆ ทำให้เห็นว่าการสร้างเมืองที่คำนึงถึงผู้สูงอายุมีองค์ประกอบอย่างน้อย 6 เรื่องที่ควรคำนึงถึง ได้แก่ 1) การจัดพื้นที่ที่เปิดให้ผู้สูงอายุได้เรียนรู้ทักษะทางสังคมต่าง ๆ และขณะเดียวกันได้แสดงศักยภาพ พื้นที่ดังกล่าวถูกตั้งชื่อว่า *'Play เก๋า'* โดยเลียนแบบมาจากคำว่า Playground ซึ่งเป็นพื้นที่สำคัญของเด็กและเยาวชน สำหรับกลุ่มผู้สูงอายุในเมืองควรมีพื้นที่เรียนรู้และแสดงศักยภาพเช่นเดียวกัน *2) Grab เก๋า* สิทธิในการเข้าถึงการเดินทางที่ปลอดภัย การเดินทางด้วย Grab ที่เกิดขึ้นในเมืองใหญ่หลายแห่งช่วยเพิ่มช่องทางสะดวกในการคมนาคมมากขึ้น แต่สำหรับผู้สูงอายุในเมือง ยังต้องการการโดยสารไปกับคนขับที่สามารถไว้วางใจได้ ตลอดจนเข้าใจข้อจำกัดของผู้โดยสารในกลุ่มผู้สูงอายุที่อาจมีความต้องการพิเศษเฉพาะแตกต่างจากผู้โดยสารทั่วไปด้วย *3) เก๋าอาสา* โอกาสในการแสดงศักยภาพผู้สูงอายุจำนวนไม่น้อยที่ยังเปี่ยมด้วยความรู้ความสามารถเป็นเรื่องที่ควรได้รับการตระหนัก จึงมีข้อเสนอที่ควรมีการจัดระบบที่เอื้อให้ผู้สูงอายุได้ใช้ความสามารถของตนได้ *4) Safe ฟู้ด Good เก๋า* การเข้าถึงแหล่งอาหารที่ปลอดภัยสำหรับผู้สูงอายุ การนำเสนอแหล่งอาหารและข้อมูลที่ปลอดภัยผ่านช่องทางสื่อสารใหม่ ๆ เช่น ไลน์ หรือโซเชียลมีเดียอื่น ๆ นับเป็นรูปแบบที่สามารถนำมาใช้เพื่อให้ผู้สูงอายุสามารถเข้าถึงข้อมูลข่าวสารที่เป็นประโยชน์ต่อโภชนาการและสุขภาพ

5) เก๋าไอที สวัสดีวันจันทร์ เป็นการเข้าถึงแหล่งข้อมูลด้านไอทีและการเท่าทันสื่อดิจิทัล เพื่อเปิดให้ผู้สูงอายุได้พัฒนาและเรียนรู้ทำความเข้าใจเทคโนโลยีที่มีประโยชน์กับชีวิตประจำวัน *6) เก๋า Good Place* เกี่ยวข้องกับการเข้าถึงสิทธิที่จะได้รับการดูแลในช่วงวาระสุดท้ายที่ทุกโรงพยาบาลควรจัดให้มีบริการที่เป็นมิตรและคำนึงถึงมิติด้านจิตวิญญาณของผู้สูงอายุ

ขณะที่เรากำลังมุ่งความสนใจที่การสร้างสมาร์ทซิตี้ของเมืองหาดใหญ่และหลายเมืองใหญ่ในประเทศไทยตามนโยบายไทยแลนด์ 4.0 เรื่องเล่าของผู้สูงอายุในเมืองหาดใหญ่ ทำให้เราเห็นได้ฉุกคิดและตระหนักถึงความเปลี่ยนแปลงของพลเมืองอีกกลุ่มหนึ่งซึ่งพวกเขาต่างมีข้อเสนอที่สร้างสรรค์ในการสร้างเมืองของทุกคนด้วยเช่นกัน

เสียงสาละวิน เรื่องเล่าผ่านบทเพลง

ประเทศไทย ไม่ได้มีแค่กรุงเทพ พัทยา เชียงใหม่ หาดใหญ่ ภูเก็ต ที่เรามุ่งพัฒนาให้เป็นเมืองอัจฉริยะหรือเป็นหมุดหมายของนักท่องเที่ยวทั่วโลกเท่านั้น หากแต่เรายังมีเมืองและผู้คนตามริมหมู่บ้านชายแดนไทยกับประเทศเพื่อนบ้าน “เสียงสาละวิน เมืองสร้างสุขบนวิถีคนลุ่มน้ำสาละวิน” เป็นหนึ่งในโครงการย่อย ที่ได้ฟังเสียงเรื่องเล่าของเยาวชนในโรงเรียนริมชายแดนสองแห่ง ได้แก่ โรงเรียนบ้านท่าตาฝั่งและโรงเรียนบ้านสบเมย จังหวัดแม่ฮ่องสอน ครูในชุมชนชักชวนกลุ่มเยาวชนสำรวจสภาพแวดล้อมในชุมชน เปิดพื้นที่ให้เยาวชนได้คุยกับผู้ใหญ่ และเชื้อเชิญพวกเขาเข้ามาเยือนมหานครกรุงเทพ เพื่อเล่าเรื่องราวของสาละวินให้กับผู้คนในเมืองหลวงและเมืองอื่น ๆ ของประเทศนี้ได้รับฟัง

เยาวชนจากกลุ่มชาติพันธุ์กะเหรี่ยงเริ่มต้นเล่าว่า สาละวิน ที่คนส่วนใหญ่รู้จักอาจเป็นสายน้ำที่ไหลแรง อันตราย มีความโหดร้าย ป่าเถื่อน มีการค้า

ของเถื่อน มีการสู้รบของชนกลุ่มน้อย มีไม้สัก แร่ธาตุอันมีค่า แต่สาละวินที่พวกเขาใช้ชีวิตอยู่จริงนั้น ยังมีแง่มุมอื่น ๆ อีกมาก เช่น วิถีชีวิต ระบบนิเวศน์ที่หลากหลาย วัฒนธรรมของกลุ่มชาติพันธุ์กะเหรี่ยง มีบ่อมรกตที่สวยงาม และมีแมลงแสนสวยเฉพาะถิ่นชนิดหนึ่งที่ชื่อว่า "จิ้งหรีดสาละวิน" ด้วยเหตุนี้ เยาวชนกลุ่มนี้จึงอยากร่วมนิยามความหมายของเมืองที่นับรวมทุกคนว่าเป็น 'ชุมชนที่อยู่รวมกันอย่างมีความสุข มีความหลากหลายของวัฒนธรรมและทรัพยากรธรรมชาติสิ่งแวดล้อม'

เรื่องราวจากมุมของเยาวชนช่วยทำให้ผู้ใหญ่หยุดคิดตามจินตนาการของตัว และหันมาตั้งใจฟังเสียงที่เราอาจไม่เคยได้ยิน รวมทั้งขยับมาใช้ใจฟังเรื่องราวของพวกเขาที่นำเสนอผ่านบทเพลงสั้น ๆ เนื้อเพลงมีอยู่ว่า

..จากเทือกเขายิ่งใหญ่หิมาลัย ก็หลั่งไหลลงเป็นสายธาร จากธิเบตเข้าสู่รัฐฉานผ่านชายแดนไทยเมืองแม่สะเรียง สาละวินเป็นพี่แม่น้ำโง ไหลหล่อเลี้ยงอุษาคเนย์ผ่านชาติพันธุ์ก่อนลงสู่ทะเล ฝั่งอันดามันและอ่าวไทย สาละวิน สายน้ำแห่งชีวิต สาละวิน สายธารน้ำใจ แต่ผู้คนทำไมยังคอยทำร้ายสัตว์ป่าพ่นใบฉีกไหลลงสาละวิน...[67]

นำเสนอเรื่องราวผ่านการละเล่นและบทเพลงของเยาวชนลุ่มน้ำสาละวิน
ที่มาภาพ : สสย.

....

[67] เพลงสาละวิน สายน้ำแห่งชีวิต คำร้อง/ทำนอง สุทัศน์ นุชประโคน

ละครสั้น จาก (นคร) สกล

ละครสั้น การสื่อสารในอีกรูปแบบหนึ่งที่เล่าเรื่องราวผลกระทบจากการพัฒนา
ที่ไม่คำนึงถึงการมีส่วนร่วมและการตัดสินใจของคนท้องถิ่น
ที่มาภาพ : สสย.

ละครสั้นที่ใช้ตัวแสดงหกคน เพื่อบอกเล่าถึงชุมชนเล็ก ๆ แห่งหนึ่งในอำเภอวานรนิวาส จังหวัดสกลนคร ภาคตะวันออกเฉียงเหนือของประเทศที่เผชิญชะตากรรมกับทิศทางการพัฒนาที่มุ่งเน้นการใช้ทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมในพื้นที่อย่างเข้มข้นและไม่มีพื้นที่ให้กับความเห็นต่าง ไม่ว่าจะเป็นกิจการโรงงานน้ำตาล โรงไฟฟ้าชีวมวล การสำรวจเพื่อขุดแร่โพแทส การนำเสนอเรื่องเล่าของชุมชนดำเนินผ่านตัวละครต่าง ๆ ใช้วิธีการสื่อสารด้วยการพูดและการเคลื่อนไหวร่างกาย ตัวละครหนึ่งทำหน้าที่ตัวแทนของรัฐอ่านกฎกติกาให้ผู้ชมได้รับรู้ว่าประเทศของเรามีกฎหมายแร่ กฎหมายป่าไม้ที่ถูกกำหนดว่ารัฐเป็นเจ้าของทรัพยากร ตัวละครอีกตัวหนึ่งอธิบายให้เห็นผลกระทบที่เกิดขึ้นต่อวิถีชีวิตและระบบนิเวศน์ทั้งน้ำ ป่าไม้และมลพิษทางอากาศ ชาวบ้านรวมตัวเพื่อปกป้องสิทธิทำให้เกิดการฟ้องร้องกับชาวบ้านในข้อหาข่มขืนใจและมีการเรียกร้องค่าเสียหาย แต่การฟ้องร้องไม่ได้ทำให้

A5_□□□□□□□□□□□.indd 141 3/23/2563 BE 4:35 PM

ชาวบ้านหยุดการต่อสู้เรียกร้องสิทธิ แม้เรื่องจะเงียบ แต่ก็ไม่ทำให้ชาวบ้านยอมแพ้ กลับรณรงค์เพื่อให้สาธารณะได้รับรู้ถึงผลกระทบว่าหากยังปล่อยให้มีการดำเนินการต่อไปจะเกิดความเสียหายต่อระบบนิเวศน์และชุมชนอย่างไร อีกทั้งยังมีการทำงานวิจัยเพื่อชี้ให้เห็นความสมบูรณ์ของพื้นที่มารองรับการรณรงค์ ท่ามกลางการเรียกร้องของชาวบ้าน ยังไม่ได้รับการตอบรับเพื่อแก้ปัญหาจากหน่วยงานของรัฐ หรือ ผู้ประกอบการแต่อย่างใด ตัวละครได้ร่วมกันตั้งคำถามกับผู้ชมคิดว่าการต่อสู้ของชาวบ้านกลุ่มเล็ก ๆ จะสามารถสู้กับนายทุนได้อีกนานแค่ไหน ???

ละครสั้น ๆ ที่ใช้เวลาเพียงไม่กี่นาที จากกิจกรรม “สื่อสารสร้างสรรค์เพื่อพลัง ‘พลเมือง’ ขยับ (นคร) สกล ภาคสอง” สามารถทำหน้าที่สื่อสารเรื่องเล่าจากชุมชนอีกแห่งหนึ่งของประเทศไทยที่กำลังเผชิญชะตากรรม จากนโยบายการพัฒนาของรัฐที่อนุญาตให้ภาคเอกชนจากจีนได้รับอาชญาบัตรในการสำรวจแร่ อีกทั้งยังได้อนุมัติส่งเสริมการลงทุนจากคณะกรรมการการส่งเสริมการลงทุนอีกด้วย[68]

Dan Fagin ศาสตราจารย์ด้านวารสารศาสตร์แห่งมหาวิทยาลัยนิวยอร์กและผู้เขียนหนังสือที่สืบค้นประเด็นเรื่องสิ่งแวดล้อมและได้รับรางวัลพูลิตเซอร์ประจำปี 2014 ให้ความเห็นว่า[69] บรรดาข้อมูลหรือข่าวสารไม่สามารถสร้างความจดจำหรือสะเทือนใจต่ออารมณ์ความรู้สึกของผู้คนได้ หากเราต้องการให้สิ่งเหล่านี้เข้าถึงจิตใจผู้คน เนื้อหาที่นำเสนอจำเป็นต้องปรากฏในรูปแบบของเรื่องเล่าหรือเรื่องราว (story) หรือ การเล่าเรื่อง (narrative) ที่มีคาแรคเตอร์มีความเร้าใจ (drama) และมีเหตุการณ์ที่เชื่อมโยงกับผู้คน องค์ประกอบของเรื่องเล่าแบบนี้จึงสามารถเข้าถึงผู้คนได้

[68] https://www.citizenthaipbs.net/node/5093

[69] https://www.climateforesight.eu/future-hearth/storytelling-is-part-of-the-solution-to-the-climate-dilemma/

เรื่องเล่าที่นำเสนอผ่านภาพถ่าย ตัวหนังสือ คลิปวิดีโอ บทเพลง งานศิลปะหรือการแสดงในรูปแบบต่าง ๆ ล้วนเป็นวิธีการที่พลเมืองสามารถนำมาใช้ถ่ายทอดข้อมูลข่าวสารและอารมณ์ความรู้สึกตลอดจนตั้งคำถามกับสาธารณะและผู้ที่เกี่ยวข้องถึงความเป็นไปที่กำลังเกิดขึ้นกับชุมชน หรืออย่างน้อยเพื่อบอกเล่าถึงความปรารถนาที่ต้องการจะมีชีวิตอยู่ในเมืองหรือชุมชนนั้น ๆ อย่างมีมาตรฐาน ได้รับการยอมรับและมีศักดิ์ศรีในความเป็นมนุษย์

A5_□□□□□□□□□□□.indd 143 3/23/2563 BE 4:35 PM

บทที่ 8

ศิลปะกับพื้นที่สร้างสรรค์ในเมือง

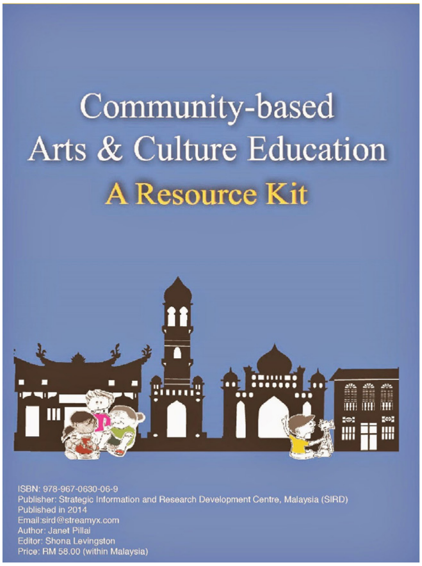
ศิลปะมีพลังมากกว่าการพัฒนาระดับบุคคล
แต่สามารถนำมาสร้างนิเวศน์เมืองใหม่ ที่ทุกคน
เข้ามามีส่วนร่วมในการสร้างเมือง
ก่อให้เกิดการทำงานร่วมกับอาสาสมัครมืออาชีพ
ซึ่งประเทศไทยยังขาดกฎหมายรับรองอาชีพนี้
นอกจากนี้บทเรียนในญี่ปุ่นยังได้แสดงให้เราเห็น
แนวคิดเรื่องการรักษาเมืองเก่าที่ไม่ใช่การอนุรักษ์ไว้
ให้คงเดิม แต่เป็นการปรับเปลี่ยนให้สอดคล้องกับ
ยุคสมัย การทำให้มีชีวิตชีวา ซึ่งเมื่อทุกคนได้เข้ามา
มีส่วนร่วมในพื้นที่ศิลปะได้นั่นคือการพัฒนา
ความเป็นพลเมืองให้เกิดขึ้นกับคนในพื้นที่

การใช้ศิลปะเพื่อสร้างการเปลี่ยนแปลงให้กับสังคม ได้รับการตีความหลากหลายแง่มุมตลอดจนประยุกต์ใช้อย่างหลากหลายแนวทาง ในบทนี้นำเสนอแนวทางและประสบการณ์ของการใช้ศิลปะเพื่อการเรียนรู้ อันนำมาสู่การปรับเปลี่ยนพื้นที่และความสัมพันธ์ของผู้คนในเขตเมือง โดยนำเสนอผ่านมุมมองและประสบการณ์ของนักกิจกรรมทางสังคมในสามพื้นที่ได้แก่ จอร์จทาวน์ เมืองปีนัง ประเทศมาเลเซีย ชุมชนวัดดวงแขในเขตกรุงเทพฯ และประสบการณ์การแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับการพัฒนาเมืองเก่าแก่ของประเทศญี่ปุ่น ในช่วงท้ายจะมีการนำเสนอตัวอย่างการใช้ศิลปะเพื่อขับเคลื่อนเมืองที่บ้านวังยาง จังหวัดอุตรดิตถ์ ซึ่งเป็นหนึ่งในกิจกรรมภายใต้โครงการ MIDL for Inclusive Cities 2019

ศิลปะ กับ การเรียนรู้ความเป็นไปในท้องถิ่นที่จอร์จทาวน์

Janet Pillai นักวิชาการและนักปฏิบัติการในเรื่องการศึกษาวัฒนธรรมและศิลปะที่มีชื่อเสียงในอุษาคเนย์ เธอทำงานศึกษาวิจัยเชิงปฏิบัติการและทำกิจกรรมกับกลุ่มรากหญ้าเพื่อพัฒนาแนวทางการศึกษาศิลปะสำหรับเยาวชนคนรุ่นใหม่มาอย่างต่อเนื่องยาวนาน และเป็นหนึ่งในผู้ก่อตั้งองค์กรชื่อ Arts-Ed แห่งเมืองปีนัง ประเทศมาเลเซีย องค์กรแห่งนี้เป็นองค์กรไม่มุ่ง

หากำไรที่ให้ความสำคัญกับการสนับสนุนชุมชนเพื่อพัฒนาความตื่นตัวในเรื่องมรดกทางวัฒนธรรม ด้วยประสบการณ์หลายทศวรรษ เมื่อปี พ.ศ. 2557 เธอตีพิมพ์เผยแพร่หนังสือเรื่อง Community-Based Art& Culture Education : A Resource Kit ในหนังสือนิยามความหมายคำว่า Creative Arts ว่าเป็นร่มใหญ่ที่ครอบคลุมถึงศิลปะประเภทต่าง ๆ ที่ใช้แรงสร้างสรรค์ของมนุษย์ ไม่ว่าจะเป็น ทัศนศิลป์ (visual), การเขียน (literacy), การแสดง (performing) และศิลปะเกี่ยวกับอาหาร (culinary arts)



ปกหนังสือ Community-Based Art& Culture Education : A Resource Kit
ที่มาภาพ : http://artsed-penang.blogspot.com/2014/

จากประสบการณ์ในการทำงานด้านการศึกษาศิลปะกับผู้คนหลากหลายวัยโดยเฉพาะเยาวชนในเขตจอร์จทาวน์ เมืองมรดกโลกซึ่งอยู่ในรัฐปีนัง Janet นำเสนอแนวคิด Place-Based Education แนวคิดนี้ให้ความสำคัญกับความรู้คุณค่าทางวัฒนธรรมและทรัพยากรของท้องถิ่น เพื่อให้มีหลักสูตรการเรียน

นอกห้องเรียนและสร้างความร่วมมือกับชุมชนและเมืองในพื้นที่นั้น ๆ การเรียนรู้ประกอบไปด้วยการทำเกษตรในพื้นที่ งานฝีมือ สิ่งแวดล้อม อาหาร การศึกษาแนวนี้สนับสนุนให้เยาวชนแสวงหาแนวทางแก้ไขปัญหาต่าง ๆ ที่นอกเหนือไปจากตำราและประยุกต์การเรียนรู้สมัยใหม่และเครื่องมือเทคโนโลยีการสื่อสารเพื่อเข้าถึง (access) บันทึก (document) ตลอดจนสร้างสรรค์สิ่งใหม่จากการปฏิบัติและความรู้ทางวัฒนธรรม

หากเรามองว่าการศึกษาเป็นสิ่งที่ทำให้แต่ละคนมีเครื่องมือ กระบวนการทฤษฎีและแนวคิดเพื่อการไตร่ตรองย้อนคิด Janet เสนอว่าความเข้าใจและการประยุกต์ความรู้ในท้องถิ่นสามารถเป็นบททดสอบสถานการณ์การแก้ปัญหาใน "ชีวิตจริง" มากกว่าบริบทของการเรียนเพื่อตอบข้อสอบตามตำราเท่านั้น การเรียนรู้ปฏิบัติการต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในพื้นที่ที่เราอาศัยอยู่สามารถทำให้เยาวชนไตร่ตรองเกี่ยวกับชุมชน ประวัติศาสตร์ วัฒนธรรม และสภาพแวดล้อมของพวกเขาซึ่งการเรียนรู้จากสภาพแวดล้อมในพื้นที่รอบตัวเหล่านี้ยังช่วยสร้างความเข้าใจแนวคิดการเรียนแบบสากลที่แบ่งเป็นรายวิชาได้ด้วย ไม่ว่าจะเป็นภูมิศาสตร์ ประวัติศาสตร์ วิทยาศาสตร์และวิชาอื่น ๆ โดยปกติการเรียนตามตำราในระบบการศึกษา ผู้เรียนรุ่นเยาว์ส่วนใหญ่ไม่ค่อยมีโอกาสที่จะเชื่อมโยงข้อมูลจากตำราเข้ากับชีวิตในระดับอัตวิสัย (subjective lives) เช่น เชื่อมโยงกับประสบการณ์ส่วนบุคคล ไลฟ์สไตล์ร่วมของชุมชน และสภาพแวดล้อมในพื้นที่ ทั้งนี้ หลักสูตร Place-Based Education จะช่วยเปิดโอกาสสำหรับครูเพื่อช่วยนักเรียนให้เปลี่ยนโลกในตำราที่ผู้เรียนต้องตั้งรับไปสู่ความสัมพันธ์เชิงรุกกับมนุษย์ในชีวิตจริงที่แวดล้อมตัวพวกเขา

แนวทาง Place-based learning ให้ความสนใจในการใช้เครื่องมือสมัยใหม่และกระบวนสืบค้นความรู้ตามขนบประเพณีซึ่งมีมิติทางประวัติศาสตร์ในด้านต่าง ๆ ได้แก่ นิเวศน์วิทยา สุนทรียศาสตร์ เศรษฐกิจ สังคม จิตวิญญาณรวมทั้งวิทยาศาสตร์ การเรียนรู้แนวทางนี้ให้คุณค่ากับความรู้และทักษะ ซึ่งมี

พัฒนาการจากปฏิสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับสิ่งแวดล้อมที่มีมาอย่างยาวนาน และเป็นสิ่งที่แฝงฝังอยู่ในความทรงจำร่วมของผู้คนในชุมชน สิ่งเหล่านี้ปรากฏอยู่ในวัฒนธรรมที่ยังมีชีวิตหรือมีหลักฐานเชิงประจักษ์ผ่านอาคารบ้านเรือนและศิลปะต่าง ๆ จากรุ่นสู่รุ่น การใช้การศึกษาสมัยใหม่เพื่อสืบค้นวัฒนธรรมของคนพื้นเมืองเป็นแนวทางที่เอื้ออำนวยให้เกิดสำนึกในความต่อเนื่องของการพัฒนาพร้อม ๆ กับ ตระหนักในขนบประเพณี

Janet เห็นว่าสิ่งที่ท้าทายในการศึกษาแนวทางนี้มีอย่างน้อย 2 เรื่องด้วยกัน ได้แก่ 1) การเปลี่ยนแปลงทัศนคติและความเชื่อ (mindset) ของบรรดานักการศึกษาและครูผู้สอนให้ละวางการยึดติดตำราอย่างเหนียวแน่นและหันมาเรียนรู้จากทรัพยากรบุคคลและความรู้ที่ปรากฏในชุมชน และ 2) การปรับแนวทางการเรียนที่มีครูเป็นศูนย์กลางของห้องเรียนมาให้ความสำคัญกับแนวทางการสร้างความร่วมมือและการทำหน้าที่เป็นผู้เอื้ออำนวยให้เกิดการเรียนรู้แบบทดลองจากเรื่องราวที่ปรากฏในท้องถิ่นนั้น ๆ ทักษะของครูในการสอนแนวทางนี้มีอย่างน้อย 4 เรื่องที่ควรต้องสนใจ ได้แก่ 1) จะออกแบบกิจกรรมอย่างไรที่คำนึงถึงสถานที่ 2) จะสร้างเครือข่ายท้องถิ่นและชุมชนอย่างไร 3) จะเอื้ออำนวยให้เกิดการเรียนรู้แบบทดลองและสนับสนุนให้เกิดการสำรวจตัวเองอย่างไร 4) จะมีการประเมินผลอย่างไร ขณะที่การศึกษาในห้องเรียน มุ่งเน้นเป็นรายวิชา ได้แก่ ศิลปะ ศีลธรรม วิทยาศาสตร์ การศึกษาที่มีฐานของชุมชนไม่ได้แยกเป็นรายวิชาแต่ใช้การบูรณาการและมองอย่างองค์รวม ให้ความสำคัญกับวัฒนธรรม ความรับผิดชอบทางสังคมและการพัฒนา โดยสนับสนุนให้ผู้เรียนรู้รุ่นเยาว์รู้จักการสังเกตและไตร่ตรองสะท้อนคิดเพื่อนำไปประยุกต์ใช้กับชีวิตของตน

ขณะที่การเรียนการสอนในห้องเรียนมุ่งเน้นไปที่เครื่องมือในการเรียนรู้ซึ่งสนับสนุนการคิดคำนวณ ภาษา ภาพ ตรรกะ ปรัชญา แต่ Janet เห็นว่าการรับแนวทางการเรียนการสอนอย่างหลากหลายจะช่วยขยายความสามารถ

ของผู้เรียนในหลายมิติ เช่น ความสามารถในการตระหนักรับรู้ (recognize) ความเข้าใจ (understand) และถ่ายทอด (convey) ไอเดียที่เกิดขึ้นไปสู่การนำเสนอในรูปแบบต่าง ๆ เช่น ภาพ เสียง หรือการเคลื่อนไหวการใช้ศิลปะ ไม่ว่าจะเป็นการเต้นรำ วิดีโอ ภาพถ่าย งานจิตรกรรม วาดภาพ หรือ การเขียน ฯลฯ เหล่านี้เป็นทั้งเครื่องมือและวิชาที่ไม่เพียงแต่จะทำให้การเรียนการสอนมีความเข้มข้นมากขึ้น แต่ยังเปิดให้ปัจเจกบุคคลได้สำรวจและประยุกต์ความสามารถในการรับรู้ไปสู่การใช้ศักยภาพอย่างเต็มที่ การเรียนรู้ยังไม่ได้เป็นผลมาจากการสอนเท่านั้นแต่เป็นผลมาจากการได้เข้าไปมีส่วนร่วมอย่างมีความหมายของผู้เรียนรู้ด้วย พวกเขาได้สัมผัสกับประเด็นที่เกิดขึ้นจริง สิ่งแวดล้อมและผู้คนในสถานที่จริง ซึ่งช่วยทำให้ผู้เรียนขยายอัตลักษณ์และความเข้าใจเกี่ยวกับตัวตนภายในบริบทางสังคม เศรษฐกิจและประวัติศาสตร์อย่างแจ่มชัดมากขึ้น ดังนั้น ถ้าหากเรามองด้วยสายตาเช่นนี้ เราก็จะพบว่าการเรียนการสอนแบบทางการในห้องเรียนที่ต้องปฏิบัติตามหลักสูตรค่อนข้างจำกัดประสบการณ์การเรียนรู้ของผู้เรียนซึ่งสามารถเปิดกว้างได้มากกว่านั้น

แนวทางที่ใช้ศิลปะเพื่อเป็นวิธีการสำหรับผู้เข้าร่วมให้ได้ไตร่ตรองสะท้อนคิดเกี่ยวกับตัวเองและความเชื่อมโยงกับสภาพแวดล้อม หรือ Engaged Arts เป็นแนวทางที่ Janet เห็นว่ามีพลังในฐานะที่เป็นเครื่องมือผสมผสานระหว่างสังคมวิทยาและมนุษยศาสตร์ กระบวนการนี้ทำให้เกิดสมดุลระหว่างการใช้อารมณ์ความรู้สึก (emotions) สติปัญญา (intellectual) และสำนึก (senses) หรือกล่าวอีกแบบคือ เป็นการใช้ head-heart-body ด้วยการตั้งคำถามว่า อะไร-ทำไม-อย่างไร ภายใต้กระบวนการสร้างศิลปะ (art-making process) ประกอบด้วย การสังเกต การคัดสรร การสร้างองค์ประกอบ การนำเสนอซึ่งทำให้เกิดการเรียนรู้ขึ้น การเรียนรู้นี้สะสมประสบการณ์จากการสัมผัส ทางกายภาพและทางอารมณ์ ซึ่งเป็นผลมาจากการที่เราได้พบปะกับผู้คนและสัมผัสพื้นที่จริง ผู้เข้าร่วมสามารถสร้างความหมายจากสิ่งที่

พวกเขาสังเกตด้วยการผลิตงานศิลปะง่าย ๆ ในช่วงท้ายของกระบวนการ ซึ่งนั่นหมายความว่าพวกเขากำลังพยายามส่งสารในสิ่งที่พวกเขารับรู้หรือประสบพบเจอผ่านศิลปะรูปแบบต่าง ๆ ที่ทำหน้าที่เป็นสื่อกลาง และท้ายที่สุดทั้งผู้เข้าร่วมกิจกรรมและผู้ชมต่างได้เรียนรู้งานที่ทำเสร็จสิ้นและเข้าใจความเป็นท้องถิ่นและชุมชนด้วยสายตาและมุมมองใหม่ กระบวนการใช้ศิลปะแนวนี้ยังช่วยทำให้เกิดพื้นที่ปลอดภัยสำหรับการนำเสนอและสะท้อนความเป็นจริง ผู้เข้าร่วมมีบทบาทสามบทบาทด้วยกันในกระบวนการสร้างศิลปะ ได้แก่ บทบาทของผู้สังเกตการณ์ (observer) ในฐานะการศึกษาวิจัยชีวิตจริง บทบาทของศิลปิน (artist) ในการเลือกสรรและนำเสนอประสบการณ์ผ่านการจัดวางองค์ประกอบ และบทบาทของผู้ชม (audience) เพื่อสะท้อนความเห็นต่องาน ปฏิสัมพันธ์ต่อแต่ละบทบาททั้งสามยังนับเป็นกระบวนการสร้างศักยภาพในการเรียนรู้ด้วย

ตัวอย่างกิจกรรมที่น่าสนใจ เช่น การนำเสนอศิลปะในรูปแบบการแสดงหุ่นเงาของเยาวชน ซึ่งผู้เข้าร่วมโครงการได้เข้าไปเก็บข้อมูลเรื่องเล่าบางช่วงบางตอนของประวัติศาสตร์ที่ถูกลืมเลือนของผู้คนในเขตเมืองเก่าจอร์จทาวน์ ผู้เข้าร่วมกิจกรรมได้ลงพื้นที่ สัมภาษณ์ เก็บข้อมูล เข้าร่วมเวิร์กชอป ออกแบบหุ่นเงาและจัดกิจกรรมนำเสนอการแสดงให้กับผู้คนในชุมชน การใช้สหวิทยาการได้ช่วยให้เกิดความรู้ทางวัฒนธรรมท้องถิ่น เช่น ประวัติศาสตร์การอพยพ สถาปัตยกรรมของเมือง เช่น วัด มัสยิด ร้านค้า ภาษาและคำศัพท์ที่ใช้ ระบบความเชื่อและแนวทางปฏิบัติแบบพุทธและเต๋า การแต่งกาย สัญลักษณ์ต่าง ๆ ดนตรีตลอดจนศิลปะหุ่นเงา กิจกรรมในโครงการนี้เปิดให้เยาวชนที่มีทักษะและความรู้ต่าง ๆ เข้าร่วมโดยได้รับความร่วมมือในการพัฒนาหลักสูตรกิจกรรมได้แก่ นักกิจกรรมด้านมรดกโลก ครูสอนศิลปะ ช่างไม้แกะสลักและศิลปินด้านหุ่นเงาจากประเทศไทยเข้าร่วมในหลักสูตรด้วย

ชุมชนวัดดวงแข : ศิลปะกับการเปิดพื้นที่สร้างสรรค์ของชุมชนชายขอบของเมืองใหญ่

ชุมชนวัดดวงแขตั้งอยู่บนถนนรองเมือง ด้านข้างของสถานีรถไฟหัวลำโพง กรุงเทพมหานคร ห่างจากย่านสยามพารากอน ย่านการค้าชื่อดังของเมืองหลวง ไม่ถึงสองกิโลเมตร ทั้งสองพื้นที่มีสิ่งที่เหมือนกันคือมีบริการหลากหลาย ชุมชนวัดดวงแขมีทางรถไฟอยู่เคียงข้างชุมชน ขณะที่สยามมีรถไฟฟ้าบีทีเอสอยู่กลางย่านนั้น ทั้งสองย่านล้วนมีร้านอาหารอร่อย มีที่พักต้อนรับคนต่างถิ่น มีการแสดงงานศิลปะกลางเมือง สิ่งที่แตกต่างกันราวฟ้ากับเหวคือความเหลื่อมล้ำทางชนชั้นของชีวิตในวิถีเมือง ชุมชนวัดดวงแขมีห้องพักบริการสำหรับคนต่างถิ่น คืนละ 70 บาทในห้องคับแคบตั้งอยู่ในซอกเล็ก ๆ อับชื้นและแสงแดดเข้าไม่ถึง ขณะที่ห้องพักย่านสยามราคาสูงกว่าราว 100 เท่าอยู่ในห้องโอ่โถง เต็มไปด้วยแสงไฟสว่างเจิดจ้า อุณหภูมิเย็นฉ่ำและเป็นย่านที่ 'ห้างใหญ่ในกรุงเทพฯ ใช้ไฟมากกว่าทั้งจังหวัด[70]" ภายใต้เงื่อนไขที่แตกต่างกัน ชุมชนในเขตมหานครใหญ่อย่างกรุงเทพฯ ควรได้รับการพัฒนาอย่างไรที่คำนึงถึงศักดิ์ศรีความเป็นมนุษย์ของคนทุกกลุ่ม คำถามเช่นนี้ควรเป็นโจทย์ท้าทายสำหรับใคร ?

สำหรับใครหลายคน สมาชิกในชุมชนวัดดวงแขอาจถูกเรียกว่า "คนจนในซอกหลืบของเมือง" ที่เต็มไปด้วยเรื่องราวของยาเสพติด สิ่งแวดล้อมที่ก่อให้เกิดปัญหาสุขอนามัย ความสัมพันธ์ของสมาชิกในชุมชนที่ต่างคนต่างอยู่ โดยไม่มีความผูกพันในระดับชุมชนแม้จะเป็นชุมชนที่สามารถย้อนรอยการก่อตั้งกลับไปได้นานนับศตวรรษตั้งแต่มีการสร้างสถานีรถไฟหัวลำโพง

ณ ชุมชนชายขอบของเมืองฟ้าอมรของโลกแห่งนี้ มูลนิธิเพื่อการพัฒนาเด็กได้นำแนวคิด "พื้นที่สร้างสรรค์" เข้ามาเปลี่ยนแปลงสภาพแวดล้อม

....

[70] https://www.voicetv.co.th/read/189777

และความสัมพันธ์ภายในชุมชน ด้วยเครื่องมือหลายรูปแบบ โดยเฉพาะพื้นที่เล่นและศิลปะ โดยมีกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับเด็กเป็นตัวริเริ่มในการพัฒนาพื้นที่ที่คนภายนอกสามารถเข้าถึงได้ยากลำบาก เครื่องมือสำคัญชิ้นแรก ๆ ที่กรุยทางในการทำงาน ได้แก่ การเล่น ซึ่งช่วงทศวรรษ 2540 เป็นห้วงเวลาที่ภาคประชาสังคมของไทยเป็นภาคส่วนที่กระตือรือร้นผลักดันให้ประเทศไทยเข้าร่วมสัตยาบันในอนุสัญญาว่าด้วยสิทธิเด็ก เวลานั้นนับเป็นยุคแรกของการรณรงค์ให้สังคมไทยมีความตื่นตัวในเรื่อง “พื้นที่เล่นสำหรับเด็กทุกคน” ในทศวรรษ 2550 ได้มีการพัฒนาแนวคิดพื้นที่สร้างสรรค์สำหรับเด็ก ซึ่งหมายถึง พื้นที่สร้างประสบการณ์ สร้างโอกาส โดยการมีส่วนร่วมของเด็ก ครอบครัว ชุมชน หน่วยงานที่เกี่ยวข้องได้ร่วมกันดำเนินการอย่างอิสระและมีความสุข จนมีผลให้เกิดการเรียนรู้ และพัฒนาการอย่างสร้างสรรค์สำหรับเด็ก[71]

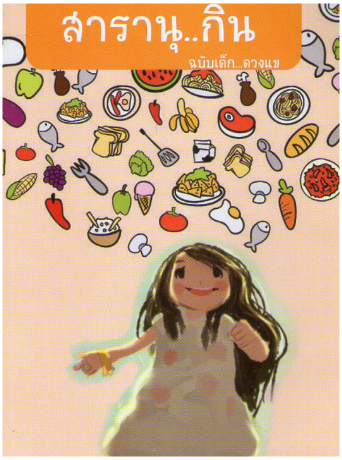
ศูนย์พัฒนาเด็กดวงแข มูลนิธิเพื่อการพัฒนาเด็ก
ที่มาภาพ : CIVILFRIENDSTHAILAND

....

[71] http://ethesisarchive.library.tu.ac.th/thesis/2015/TU_2015_5505030238_3380_3655.pdf

เสาวลักษณ์ ประดาห์ เจ้าหน้าที่ประจำศูนย์พัฒนาเด็กชุมชนดวงแข[72] เล่าว่าช่วงแรกของการทำกิจกรรมร่วมกับเด็กทำให้เห็นถึงสถานการณ์แท้จริงที่พวกเขาเผชิญในชีวิตประจำวัน ทั้งในระดับครอบครัวและระดับชุมชน นับตั้งแต่เรื่องอาหารการกิน ชีวิตความเป็นอยู่ ความใส่ใจของสมาชิกในครอบครัวและชุมชน ตลอดจนคุณค่าที่มีต่อตนเอง เธอเล่าว่าวันหนึ่งผู้ใหญ่ในชุมชนซึ่งมาช่วยงานมูลนิธิเล่าถึงเด็กน้อยคนหนึ่งที่อยู่ระหว่างนั่งรอพ่อแม่กลับมาจากทำงาน ด้วยความหิวเด็กน้อยจึงเดินไปคว้าเปลือกแตงโมมากินแทนอาหาร เปลือกผลไม้นั้นลอยมากับขยะอื่น ๆ และติดอยู่ตามท่อระบายน้ำ ทุกครั้งที่มีฝนตกและไม่สามารถระบายน้ำได้ทัน ภาพเหล่านี้นับเป็นสภาพแวดล้อมปกติภายในชุมชน เรื่องเล่าเกี่ยวกับเหตุการณ์เด็กน้อยนำเปลือกแตงโมลอยน้ำมารับประทานประทังความหิวนำมาสู่การวิเคราะห์สภาพปัญหา ซึ่งในเวลานั้นเจ้าหน้าที่ของศูนย์พัฒนาเด็กยังไม่สามารถเข้าถึงภายในชุมชนได้แม้จะมีที่ตั้งของสำนักงานอยู่ปากทางเข้าชุมชนก็ตาม จากจุดนั้นเอง การริเริ่มทำกิจกรรมกับเด็กมุ่งความสนใจไปยังสิ่งใกล้ตัว ด้วยการเก็บข้อมูลโดยให้เด็กเป็นผู้เล่าเรื่องเกี่ยวกับอาหารในชีวิตประจำวัน สภาพที่อยู่อาศัย ความใฝ่ฝันและความปรารถนาที่พวกเขาต้องการเปลี่ยนแปลง จนกระทั่งนำไปสู่การทำแผนที่ชุมชน จากอาหารในชีวิตประจำวัน ได้นำมาสู่การฝึกทำสื่อ “สารานุ...กิน” ฉบับเด็กดวงแข การจัดทำแผนที่ร้านอาหารในละแวกชุมชนที่เด็ก ๆ พอใจในรสชาติ มีคุณภาพ ราคาเหมาะสมและเจ้าของร้านมีมนุษยสัมพันธ์ดี รายชื่อร้านอาหารจำนวนหนึ่งได้ถูกนำมาอยู่ร้านอาหารในโครงการ “รองเมือง...เรืองยิ้ม” ความสัมพันธ์ระหว่างเด็กเยาวชนกับผู้คนรอบชุมชนเริ่มเปิดกว้างขึ้นในทางสร้างสรรค์

[72] สัมภาษณ์เมื่อวันที่ 10 มีนาคม 2562



การฝึกทำสื่อโดยเด็กและเยาวชนในชุมชนดวงแข ชื่อ สารานุ..กิน
ที่มาภาพ : http://library.thaihealth.or.th/product-detail/6424

จากอาหารในชีวิตประจำวัน เรื่องถัดมาที่เด็กสะท้อน ได้แก่ ความปรารถนาในการปรับปรุงภูมิทัศน์ภายในชุมชน ทีมงานจากมูลนิธิใช้รูปแบบการทำงานอย่างมีส่วนร่วมตั้งแต่การตัดสินใจว่าการวาดภาพอะไร ใช้สีแบบไหน เลือกพื้นที่ตรงส่วนไหน การวาดภาพในชุมชนไม่เพียงสร้างสีสันให้กับพื้นที่เท่านั้น แต่ยังเป็นการนำเสนอเรื่องเล่าในชีวิตประจำวันของพวกเขาผ่านสัญลักษณ์ต่าง ๆ เช่น การวาดระบายสีปลาในรูปร่างต่าง ๆ เพื่อเป็นตัวแทนว่าผู้คนที่อาศัยอยู่ในชุมชนมาจากบ้านเดิมที่แตกต่างกันและมาอาศัยอยู่ด้วยกัน การนำเสนอภาพเกี่ยวกับอาชีพของคนในชุมชน เช่น อาชีพรับจ้างซักผ้า นอกเหนือจากการดึงการมีส่วนร่วมของคนภายในชุมชนแล้ว การประสานความร่วมมือกับเครือข่ายภายนอกเป็นเรื่องที่มีความสำคัญเป็นอย่างยิ่ง โดยเฉพาะการปรับเปลี่ยนพื้นที่บริเวณกำแพงสถานีรถไฟหัวลำโพงซึ่งเป็นที่ทิ้งขยะของร้านค้าชุมชนและเป็นที่อาศัยของคนไร้บ้าน

การเปลี่ยนแปลงพื้นที่ดังกล่าว โดยใช้ศิลปะที่เข้ากับความเป็นชุมชนเมืองเป็นภารกิจที่ต้องอาศัยความร่วมมือจากทุกฝ่ายและนับเป็นเรื่องที่ท้าทายอย่างยิ่งทั้งจากเจ้าของกำแพง คือสถานีรถไฟหัวลำโพง สำนักงานเขตปทุมวัน และชุมชนวัดดวงแข ตลอดรวมถึงชมรมคณะครุศิลป์สู่สังคม นิสิตจากจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัยที่ให้การสนับสนุนในการทำงานศิลปะ จากชุมชนที่หม่นหมอง มืดอับสู่การสร้างสรรค์พื้นที่สว่างไสวสดใสซึ่งส่งผลให้สมาชิกในชุมชนมีความมั่นใจในการแสดงตัวตนในฐานะสมาชิกที่มีบทบาทและมีส่วนร่วมในการเปลี่ยนแปลง

แต่ละปี ชุมชนวัดดวงแขร่วมกับชุมชนอีกหลายแห่งในละแวกเดียวกันจะมีการจัดมหกรรมรองเมือง เรืองยิ้ม ต่อเนื่องมาหลายปี โดยใช้กระบวนการสื่อสารสร้างสรรค์เรื่องราววิถีชีวิต อาหาร เพื่อสร้างคุณค่าในตัวเอง สร้างความรู้สึกรักชุมชนให้กับกลุ่มเยาวชน และใช้ศิลปะในการเปิดพื้นที่สร้างสรรค์ของชุมชน จนกระทั่ง “ซอยงูเหลือม” ซอยที่เล็ก แคบและมืดที่สุดในย่านปทุมวัน ได้กลายเป็นหนึ่งในแลนด์มาร์คของย่านรองเมือง เพื่อใช้สื่อสารกับคนส่วนใหญ่ในมหานครอย่างกรุงเทพได้รับรู้การมีอยู่อย่างมีศักดิ์ศรีของความเป็นมนุษย์ตามวิถีเมืองของคนกลุ่มหนึ่งด้วย

กิจกรรม มหกรรมรองเมือง เรืองยิ้ม
ที่มาภาพ : Facebook รองเมืองเรืองยิ้ม

ศิลปะ กับ การสร้างนิเวศน์เมืองใหม่

การใช้ศิลปะเพื่อนิเวศน์ของเมืองใหม่ เป็นแนวทางที่ถูกนำมาประยุกต์ใช้ในโครงการพื้นที่นี้...ดีจัง ซึ่งเป็นโครงการที่ทำงานร่วมกับสถาบันสื่อเด็กและเยาวชน (สสย.) มานับทศวรรษ วรพจน์ โอสถาภิรัตน์ กลุ่มดินสอสีและผู้ประสานงานพื้นที่นี้...ดีจัง[73] สรุปบทเรียนจากประสบการณ์ที่ผ่านมาในการใช้ศิลปะเพื่อสร้างการเปลี่ยนแปลงให้กับสังคม โดยมองว่าพลังขับเคลื่อนสังคมสามารถสร้างความเปลี่ยนแปลงจากมุมเล็ก ๆ ด้วยจินตนาการอันยิ่งใหญ่ ซึ่งมีทักษะสามส่วนด้วยกัน ได้แก่ การคิดวิเคราะห์ (critical thinking) ความร่วมมือ (collaboration) และ การสื่อสาร (communication) โดยมี "พลังศิลปะ" เป็นตัวขับเคลื่อน ทั้งนี้ พลังศิลปะ เป็นตัวสะท้อน พลังความรู้และพลังพลเมือง องค์ประกอบหรือผู้แสดงในการขับเคลื่อนพลังสังคมโดยใช้พลังศิลปะ ประกอบด้วยคน 3 กลุ่ม ได้แก่ 1) ศิลปิน นักจัดการศิลปะและนักกิจกรรมสังคม 2) ชุมชน สถาบันการศึกษา และเอกชน และ 3) รัฐบาลและองค์การปกครองท้องถิ่น วรพจน์ให้ความเห็นเกี่ยวกับองค์ประกอบของการทำงานพื้นที่สร้างสรรค์

"เราต้องมีต้นทุนพลเมืองที่แข็งขัน มองเห็นเมืองเป็นเมือง มองเห็นความเป็นพลเมืองในตนเอง ก้าวข้ามการทำงานเชิงประเด็นย่อย ๆ อย่างเดียว แต่เน้นการเคลื่อนงานแบบภาพรวม ที่สำคัญคือการทำงานเชิงพื้นที่ เกาะติดพื้นที่สาธารณะต่าง ๆ ทั้งเขตเมืองเก่า ย่านที่ถูกหลงลืม สถานศึกษาอย่างเช่นมหาวิทยาลัยก็ทำงานเชื่อมกับเมืองได้ จากโครงการ MIDL for Inclusive Cities เราก็จะเริ่มเห็นการทำงานเกาะติดเชิงพื้นที่ หรืออย่างตัวอย่างงานสามแพร่งที่ทำอยู่ ต้องมีการดึงคนนอกเข้ามาปลุกให้คนในเห็นความสำคัญของพื้นที่ตนเอง สร้างพลังบางอย่างในการปลุกคนในเมืองให้ลุกขึ้นมามี

....

[73] วรพจน์ โอสถาภิรัตน์ วิทยากรในงานประชุมเชิงปฏิบัติการขับเคลื่อน MIDL for Inclusive Cities 2019 วันที่ 29 เมษายน 2562

วรพจน์ โอสถาภิรัตน์ หนึ่งในผู้ริเริ่มโครงการพื้นที่นี้ดีจัง
แลกเปลี่ยนประสบการณ์การทำงาน
ที่มาภาพ : สสย.

ส่วนร่วมในการสร้างพื้นที่สร้างสรรค์ มีส่วนร่วมกับทุกสิ่งปลูกสร้างในชุมชน มองเห็นช่องทางการพัฒนาอาชีพในชุมชน เพื่อให้คนยังคงอยู่ในชุมชนต่อไปได้”

เมื่อปี พ.ศ. 2558 ทีมงานภายในโครงการพื้นที่นี้ดีจัง ได้มีโอกาสไปแลกเปลี่ยนเรียนรู้ประสบการณ์ในประเทศญี่ปุ่น ทำให้คณะทำงานได้เล็งเห็นถึงบทบาทของวัด พิพิธภัณฑ์ ศูนย์ศิลปะ บ้านเก่าของเมืองใหญ่อย่างเกียวโต โอซาก้าที่เข้ามีบทบาทในการสร้างสรรค์พื้นที่ของเมืองที่เปิดให้พลเมืองมีส่วนร่วมในการออกแบบและจัดการ วรพจน์เล่าประสบการณ์ในครั้งนั้นว่า

“ที่เกียวโตมีวัดสำคัญ ซึ่งเจ้าอาวาสมีความต้องการพัฒนาวัดโดยการนำศิลปะมาเชื่อมโยงกับชุมชน ภายในวัดมีทีมงานคนรุ่นใหม่ทำหน้าที่จัดโปรแกรมการดูงานต่าง ๆ ใช้สัญลักษณ์วงกลมแทนสัญลักษณ์ของวัด เพราะในญี่ปุ่นวงกลมคือการรู้แจ้ง หมายถึงรู้แจ้งในตนเองและเข้าใจโลกภายนอกและสังคม ภายในวัดจะมีห้องสุสาน ห้องเยียวยาจิตใจที่ประกอบด้วย

ของเล่นต่าง ๆ มีกิจกรรมให้เด็กวางของเล่น แล้วจะมีนักจิตวิทยามาวิเคราะห์จิตใจของเด็ก ณ ตอนนั้น ว่าสภาพปัญหาอะไรบ้าง แล้วจึงมีกิจกรรมเพื่อเยียวยาจิตใจ มีพื้นที่โรงละคร แสดงดนตรี ซึ่งความจริงแล้วเป็นพื้นที่อุโบสถที่ใช้ประกอบพิธีกรรมทางศาสนา

กลุ่มเป้าหมายของวัด คือ เด็ก เนื่องจากสังคมญี่ปุ่นจะปลูกฝังให้เด็กต้องรู้ตัวว่าโตขึ้นไปจะเป็นอะไร เด็กญี่ปุ่นจึงมีความเครียดค่อนข้างสูง แต่ที่วัดเน้นให้เด็กลงมือทำกิจกรรมศิลปะ โดยไม่ให้ความสำคัญเรื่องเป้าหมายชีวิตมากนัก เน้นการจัดกิจกรรมศิลปะเพื่อให้เด็กเรียนรู้ตัวเอง”

วรพจน์และทีมงานได้ลงพื้นที่เรียนรู้พิพิธภัณฑ์แห่งหนึ่ง ซึ่งตั้งอยู่ในย่านช็อปปิ้ง ในแต่ละชั้นของตัวอาคารนำเสนอวิถีชีวิตของผู้คนแต่ละยุคสมัย

“เมื่อเดินลงมาเราก็จะสัมผัสผู้คนที่ใช้ชีวิตในเมืองเก่า ซึ่งมีรายละเอียดเล็ก ๆ น้อย ๆ ของเมือง เช่น ร่องน้ำ ผีเสื้อ แมว ทำให้เห็นโอซาก้าในยุคเอโดะที่มีชีวิตชีวา มีการปรับเวลาในพิพิธภัณฑ์ให้มีทั้งเวลาเช้า-เย็น มีการปรับสภาพอากาศให้ใกล้เคียงกับความเป็นจริง ทำให้ผู้คนที่เข้ามาชมสามารถเข้าใจถึงความละเมียดละไมของชีวิตผู้คนในโอซาก้าในยุคนั้น ในชั้นที่ 7 ของอาคาร เป็นการนำเสนอโอซาก้ายุคใหม่ ทุกอย่างถูกย่อส่วนให้เล็กลงเห็นภาพแรงงานอพยพในเขตชนบท ภาพแผนที่เมืองโอซาก้า ทำให้เกิดจุดสังเกตว่าทำไมเมืองเก่าต้องสร้างให้มีความอลังการ ในขณะที่เมืองใหม่ถูกย่อให้เล็กลง จากนั้นมีการลงพื้นที่ดูย่านบ้านเก่า ซึ่งเหลืออยู่ประมาณ 15-20 หลัง โดยมีคุณป้าเจ้าของบ้านคอยต้อนรับ และเป็นจุดเริ่มต้นในการทำวิจัยเรื่องการอนุรักษ์บ้านเก่านาโกย่าแห่งนี้ของมหาวิทยาลัยในโอซาก้า เป้าประสงค์ไม่ใช่แค่การอนุรักษ์บ้านเก่า แต่ต้องเป็นการทำบ้านเก่าให้มีชีวิตชีวา มีคนมาเช่าอยู่จริง จึงจะทำให้บ้านเก่านี้ยังดำรงอยู่ได้ ปัจจุบันมีผู้เช่าทั้งที่เป็นกลุ่มทอผ้า คนหนุ่มสาวรุ่นใหม่ที่เข้ามาใช้ชีวิตที่นี่”

จากกรณีบ้านเก่าแห่งเมืองโอซาก้า เมื่อนำมาเทียบเคียงกับกรุงเทพมหานครในกรณีป้อมมหากาฬ ชุมชนเก่าแก่ย่านนั้นในปัจจุบันถูกเปลี่ยนเป็นสวนสาธารณะที่ไม่มีร่องรอยของอดีต อีกทั้งยังมีคนใช้งานน้อยมาก นับเป็นตัวอย่างที่สะท้อนแนวคิดการพัฒนาเมืองที่แตกต่างกันระหว่างไทยกับญี่ปุ่นอย่างชัดเจน

วรพจน์ได้ยกตัวอย่าง การเปลี่ยนแปลงการใช้พื้นที่อันเนื่องมาจากการเปลี่ยนแปลงของโครงสร้างประชากรในญี่ปุ่น ซึ่งมีสภาวะเป็นสังคมสูงวัย เด็กเกิดน้อยลง โรงเรียนในกรุงเกียวโตหลายแห่งจำเป็นต้องปิดตัวลง พวกเขาได้มีโอกาสไปเรียนรู้ Kyoto Art Center[74] ซึ่งแต่เดิมเคยเป็นโรงเรียนที่ปรับเปลี่ยนมาเป็นศูนย์แสดงงานศิลปะ โดยการผลักดันของคนในชุมชนและเทศบาลเมืองเกียวโต โรงยิมของโรงเรียนถูกปรับเป็นห้องอเนกประสงค์แสดงงานศิลปะ มีห้องน้ำชา ห้องบัลเล่ต์ ซึ่ง Kyoto Art Center ได้รับการสนับสนุนทุนโดยเทศบาลเมืองเกียวโตให้กับศิลปินเข้ามาจัดแสดงงานศิลปะ มีการจัดกิจกรรมทุกสัปดาห์ในประเด็นต่าง ๆ ซึ่งทุกคนในชุมชน ทุกช่วงวัยต่างได้เข้ามาใช้ประโยชน์ในพื้นที่นี้

Kyoto Art Center
ที่มาภาพ : http://www.kac.or.jp/eng/

....

[74] สนใจความเป็นมา โปรดดูเพิ่มเติมใน http://www.kac.or.jp/eng/history/

สถานที่ต่อมาที่วรพจน์และคณะได้ไปเยือนในกรุงเกียวโตคือ the Higashiyama Artists Placement Service หรือ HAPS[75] องค์กรอาสาสมัครมืออาชีพ ซึ่งมีกฎหมายรับรองอาชีพอาสาสมัคร ทำงานในเขตบ้านเก่าที่ได้รับผลกระทบจากภาวะเศรษฐกิจตกต่ำ มีการซ่อมแซมบ้านเก่าให้ศิลปินเข้ามาใช้งานเพื่อจัดแสดงงานศิลปะในตัวบ้าน เปลี่ยนผนังบ้านให้กลายเป็นกระจกเพื่อให้คนทั่วไปมองเห็นได้ มีการรีโนเวทบ้านเพื่อให้คนเข้ามาเช่าเป็นการสร้างมูลค่าให้กับบ้านเก่า ด้วยความที่เมืองเกียวโต โรงเรียนส่วนใหญ่จะเป็นของชุมชน ผู้ปกครองจึงมีบทบาทอย่างยิ่งในการร่วมตัดสินใจว่าจะให้โรงเรียนเก่าถูกพัฒนาไปอย่างไร โดยทำงานร่วมกับ HAPS ภายในพื้นที่โรงเรียนเก่าจะถูกนำเสนองานศิลปะเพื่อสื่อสารกับชุมชนในประเด็นที่สามารถยกระดับความเป็นพลเมืองได้ เช่น เรื่องขยะ แนวคิดเรื่องปฏิสัมพันธ์ของคนในยุคดิจิทัล พื้นที่แสดงงานศิลปะเหล่านี้เป็นพื้นที่เชื่อมโยงผู้คน สร้างพื้นที่ทางความคิดให้กับผู้คนเพื่อพูดคุย ถกเถียงในประเด็นที่มีการจัดแสดงผลงาน

Higashiyama Artists Placement Service
ที่มาภาพ : https://www.facebook.com/hapskyoto/

....

[75] สนใจโปรดดูเพิ่มเติมที่ http://haps-kyoto.com/en/about/

การลงทุนด้านศิลปะในเขตพื้นที่เมืองเก่า เป็นแนวทางหนึ่งที่ญี่ปุ่นใช้ในการพัฒนาเมือง ซึ่งนอกจากจะทำให้ชุมชนนั้นเป็นที่รู้จักแล้ว ยังสร้างมูลค่าเพิ่มให้กับอาคารเก่า ทำให้ทุกคนได้ประโยชน์จากการท่องเที่ยวด้วย วรพจน์ยกตัวอย่างในเมืองโอซาก้า ย่านคิตะคากาย่า ซึ่งมีพื้นที่โรงอาบน้ำสาธารณะเก่า ไดรับการพัฒนาเป็นสวนผักชุมชน ที่ทุกคนสามารถเข้ามาปลูกผักนำไปบริโภคได้ ใกล้ ๆ กัน มีพื้นที่ให้เช่าเพื่อขายผลิตภัณฑ์ชุมชน เช่น ข้าวกล่องที่ใช้ผักจากสวนผัก มีอะพาร์ตเมนต์ร้าง ที่ถูกเปลี่ยนเป็นพื้นที่ศิลปะจัดงานนิทรรศการต่าง ๆ มีการพัฒนาอู่ต่อเรือเก่าเจ้าของบริษัทที่เป็นผู้เช่าทำงานร่วมกับศิลปะ จัดงานเทศกาลศิลปะโดยใช้พื้นที่อู่ต่อเรือเก่านี้ มีการให้สัญญาเช่ากว่า 30 ปี กับภารกิจการจัดแสดงงานศิลปะ มีการปรับพื้นที่อู่ต่อเรือเป็นโรงละคร และยังเป็นมรดกอุตสาหกรรมยุคใหม่ของญี่ปุ่นด้วย นอกจากนี้ ยังมีฟาร์มเพาะปลูกศิลปะ ที่เป็นแหล่งบ่มเพาะคนรุ่นใหม่เพื่อสร้างสรรค์งานศิลปะ มีชมรมคนเฒ่าคนแก่ ที่สร้างสรรค์งานศิลปะด้วยการแรเงาภาพแล้วนำมาจัดแสดง มีการเล่าเรื่องประกอบภาพแรเงานั้น ๆ โดยผู้สูงอายุในชุมชน มีงานฝีมือถักโครเชต์ จัดแสดงในรูปแบบของงานศิลปะเล่าเรื่องของตนเองผ่านผลงานที่เกิดขึ้น วรพจน์เห็นว่าศิลปะนั้นมีพลังมากกว่าการพัฒนาระดับบุคคล แต่สามารถนำมาสร้างนิเวศน์เมืองใหม่ ที่ทุกคนเข้ามามีส่วนร่วมในการสร้างเมืองด้วยศิลปะ ไม่ว่าจะเป็นคนในชุมชนทุกช่วงวัย ก่อให้เกิดการทำงานร่วมกับอาสาสมัครมืออาชีพ ซึ่งประเทศไทยยังขาดกฎหมายรับรองอาชีพนี้ บทเรียนในญี่ปุ่นยังได้แสดงให้เราเห็นแนวคิดเรื่องการรักษาเมืองเก่าที่ไม่ใช่การอนุรักษ์ไว้ให้คงเดิม แต่เป็นการปรับเปลี่ยนให้สอดคล้องกับยุคสมัย การทำให้มีชีวิตชีวา ซึ่งเมื่อทุกคนได้เข้ามามีส่วนร่วมในพื้นที่ศิลปะได้นั่นคือการพัฒนาความเป็นพลเมืองให้เกิดขึ้นกับคนในพื้นที่

Coco Room ร้านกาแฟและเกสต์เฮ้าส์ที่จัดให้มีเทศกาลแสดงศิลปะ
และเปิดให้คนไร้บ้านเข้ามามีส่วนร่วม
ที่มาภาพ : https://ecophiles.com/2017/06/28/cocoroom-art-homeless-talent-osaka-hotel/

ศิลปะยังถูกนำมาใช้เพื่อดึงให้คนชายขอบอย่างคนไร้บ้านแห่งเมืองโอซาก้าได้เข้ามาเป็นส่วนหนึ่งในการแสดงงานศิลปะอีกด้วย วรพจน์เล่าถึงโคโค่รูม (Coco Room)[76] ซึ่งเป็นทั้งร้านกาแฟและเกสต์เฮ้าส์ ที่จัดให้มีเทศกาลแสดงงานศิลปะ และเปิดให้คนไร้บ้านเข้ามามีส่วนร่วม เวทีการแสดงจะมีผู้แสดงที่เป็นทั้งคนไร้บ้านและศิลปิน คนไร้บ้านมีโอกาสได้นำเสนอธีมศิลปะเพื่อนำเสนอต่อสังคม เสริมพลังให้คนไร้บ้านรู้สึกมีคุณค่าในตนเอง มีการแลกเปลี่ยนระหว่างกลุ่มคนไร้บ้านในเขตพื้นที่ต่าง ๆ สร้างเครือข่ายคนไร้บ้านทำงานร่วมกัน

....

[76] https://ecophiles.com/2017/06/28/cocoroom-art-homeless-talent-osaka-hotel/

ประสบการณ์ การใช้ศิลปะเคลื่อนเมือง ณ ชุมชนวังยาง จังหวัดอุตรดิตถ์

ห้องเรียนตู้กับข้าว ภาพตัวแทนการสื่อสารของเมืองที่ผู้คนมีอาหารการกิน ที่ปลอดภัยและผู้คนมีสุขภาพดี
ที่มาภาพ : โครงการศิลปะเคลื่อนเมือง พื้นที่สร้างสุข “Wang Yang Arts Community”

การใช้ศิลปะในการเคลื่อนเมือง เป็นแนวทางการจัดกิจกรรมที่ได้มีการทดลองนำมาใช้ในเขตชุมชนวังยาง อำเภอเมือง จังหวัดอุตรดิตถ์ โดย รดี ธนารักษ์ นักวิชาการด้านสื่อสารมวลชนแห่งมหาวิทยาลัยราชภัฏอุตรดิตถ์ เล่าว่าชุมชนวังยางอยู่ติดริมแม่น้ำน่าน ตั้งอยู่ในเขตอำเภอเมือง เป้าหมายของกิจกรรมต้องการสร้างการมีส่วนร่วมของภาคประชาสังคมในการพัฒนาพื้นที่สาธารณะเพื่อให้เกิดการใช้ประโยชน์ร่วมกันของสมาชิกในชุมชน ซึ่งสภาพพื้นที่โดยรอบของชุมชนได้รับผลกระทบด้านสิ่งแวดล้อมจากโรงงานน้ำตาลและโรงงานผลิตสุรา รวมทั้งเป็นที่ตั้งของสนามบินเก่าที่ปัจจุบันไม่ได้มีการเปิดใช้งาน อย่างไรก็ตามสภาพความเป็นเมืองที่ผู้คนต่างวุ่นอยู่กับกิจกรรมของปัจเจกบุคคลและครอบครัว การทำความรู้จักผู้คนในชุมชน

กลายเป็นสิ่งที่ไม่เคยเกิดขึ้นมาก่อน รดีร่วมมือกับนักวิชาการด้านศิลปกรรมจากสถาบันการศึกษาเดียวกัน เชิญชวนนักศึกษา และเยาวชนทั้งในและนอกพื้นที่ออกเดินสำรวจทำความรู้จักชุมชนเมืองเป็นกิจกรรมเบื้องต้น โดยตั้งชื่อกิจกรรมว่า *“เดินวังยาง ทำเรื่องเชยให้เป็นเรื่องชิคของชุมชน”* การเดินเมืองเป็นเครื่องมือสำคัญที่เปิดให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมสัมผัสกับสภาพแวดล้อมและเก็บข้อมูลความเป็นไป ตลอดจนความเห็นและความต้องการของสมาชิกของชุมชน การเรียนรู้ผ่านประสบการณ์ตรงและการแลกเปลี่ยนมุมมองทำให้เกิดความปรารถนาร่วมกันของสมาชิกในชุมชน ได้แก่ การเป็นเมืองที่ผู้คนมีสุขภาพที่ดี โดยเฉพาะในเรื่อง อาหารปลอดภัย จึงนำมาสู่กิจกรรมที่ตั้งชื่อว่า “ห้องเรียนตู้กับข้าว” รูปแบบการสื่อสารการสร้างเมืองแห่งความสุขด้วยการมีอาหารการกินที่ปลอดภัยได้นำเสนอผ่านการจัดนิทรรศการ การวาดภาพจากสีธรรมชาติ การจัดทำเมนูอาหารปลอดภัย และการเพ้นท์ภาพบนกระเป๋าผ้า

A5_□□□□□□□□□□□.indd 165 3/23/2563 BE 4:35 PM

A5_□□□□□□□□□□□.indd 166 3/23/2563 BE 4:35 PM

M edia
I nformation
D igital
L iteracy

การรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล

เท่าทันสื่อ

สร้างเมืองด้วยมือของทุกคน
MIDL for Inclusive Cities