

กระบวนการเรียนรู้เพื่อการสร้างสรรค์นวัตกรรมสื่อเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ของสังคม

A Learning Process for Innovative Media Creation to Develop Learning of the Society

กริ่งกาญจน์ เจริญกุล¹, ทิววรรณ ชัยขาว² และ เซวง ไชยวรรณ³
Kringkarn Jaruankul, Thiwawan Chaikao and Chaweng Chaiyawan
Corresponding author, E-mail: kring.thong@gmail.com

Received : March 17, 2021
Revised : December 5, 2021
Accepted : December 15, 2021

บทคัดย่อ

กระบวนการเรียนรู้เพื่อการสร้างสรรค์นวัตกรรมสื่อ ประเด็นทางสังคมของกลุ่มเยาวชน (Media Lab) เป็นการวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วม โดยใช้กระบวนการ Movie based learning เพื่อพัฒนาทักษะการสื่อสารประเด็นทางสังคมด้วยการผลิตภาพยนตร์สั้นอย่างเป็นขั้นตอน ผ่านห้องปฏิบัติการทางสังคมโดยมีผู้เชี่ยวชาญที่มีประสบการณ์ และกลุ่มเป้าหมายในโครงการ เข้าร่วมทดลองผลิตภาพยนตร์สั้นที่เรียกว่า Master Lab ด้วยการลงมือปฏิบัติจริงอย่างมีส่วนร่วม หลังจากนั้นกลุ่มเป้าหมายจึงได้ลงมือผลิตภาพยนตร์สั้น ประเด็นทางสังคมด้วยตนเอง และเผยแพร่สู่ชุมชนและสังคมวงกว้าง ผ่านกิจกรรม Road show และเทศกาลหนังสั้น เชียงใหม่ Media Lab Film Festival สำหรับเครื่องมือที่ใช้ในการเก็บข้อมูลงานวิจัยในแต่ละขั้นตอน ได้แก่ การระดมสมอง (Brain Storming) การสนทนากลุ่มย่อย (Focus Group Discussion) การสังเกตแบบมีส่วนร่วม (Participation Observation) โดยนำเครื่องมือดังกล่าวมาใช้เก็บรวบรวมข้อมูลในกระบวนการ Issue based กระบวนการ Area based และกระบวนการ Movie based ผลการวิจัยพบว่า ประเด็นทางสังคมที่กลุ่มเป้าหมาย เห็นว่าเกิดขึ้นใกล้ตัวและ

เป็นเรื่องที่สังคมควรให้ความสำคัญและใส่ใจในการร่วมกัน ป้องกันและแก้ไข มากที่สุด 5 อันดับ ได้แก่

อันดับที่ 1 ประเด็นความเหลื่อมล้ำ คุณภาพชีวิตคนในเมือง ปัญหาระบบขนส่งมวลชน/นโยบายรัฐ (สาธารณูปโภค) การจัดการคุณภาพชีวิตของสัตว์จรจัด และแรงงานถูกเอารัดเอารียบ

อันดับที่ 2 ประเด็นการละเมิดสิทธิบนท้องถนน วินัยการจราจร และการละเมิดสิทธิโดยเจ้าหน้าที่รัฐด้วยการตั้งด่านตรวจรถ

อันดับที่ 3 ประเด็นคุณค่าความเท่าเทียมในผู้พิการ ผู้สูงอายุ เด็กและเยาวชน ความแตกต่างบนความหลากหลายในการอยู่ร่วมกันในสังคม

อันดับที่ 4 ประเด็นการรู้เท่าทันสื่อ การเลียนแบบการใช้ภาษา การเสพติดสื่อ

อันดับที่ 5 ประเด็นวัฒนธรรม การเปลี่ยนแปลงและรักษาสุขภาพของคนในเมือง พืชเกษตร อาหารปลอดภัย และสวัสดิการการรักษาพยาบาล

โดยกลุ่มเป้าหมายได้นำเอาประเด็นปัญหาทางสังคมที่ค้นพบจากกระบวนการดังกล่าว มาสร้างสรรค์

¹ คณะสารสนเทศและการสื่อสาร มหาวิทยาลัยแม่โจ้
Faculty of Information and Communication, Maejo University
² ผู้ช่วยนักวิจัย
Research Assistant
³ ผู้สร้างภาพยนตร์
Filmmaker

เป็นภาพยนตร์สั้นเล่าเรื่องประเด็นปัญหาทางสังคม ด้วยกระบวนการ Movie Based learning โดยกลุ่มเป้าหมายที่ผ่านกระบวนการพัฒนา ในทุกขั้นตอน จะกลายเป็นนวัตกรรมที่สามารถแลกเปลี่ยนแนวความคิดในการผลิตภาพยนตร์ในมิติที่หลากหลาย ทั้งจากวิทยากร เครือข่ายประเด็นทางสังคม และนักศึกษาศาสนาอื่นที่เข้าร่วมโครงการ จนสามารถผลิตภาพยนตร์สั้นของตนเองเพื่อสื่อสารประเด็นทางสังคมได้อย่างแนบเนียน หากมีการต่อยอดการพัฒนาองค์ความรู้อย่างต่อเนื่อง จะเป็นการเพิ่มศักยภาพในการผลิตภาพยนตร์สั้นให้แก่เยาวชน จนพัฒนาเป็นนวัตกรรมที่สามารถสื่อสารประเด็นทางสังคมผ่านสื่อภาพยนตร์ยิ่งขึ้น

คำสำคัญ: การพัฒนานวัตกรรมสื่อ, ประเด็นทางสังคม, ภาพยนตร์สั้น

Abstract

This participatory action research aimed to develop a learning process on the development of social media innovation. using Movie based learning process to develop skills in communicating social issues by producing short films in a step-by-step manner. Through social laboratories with experienced experts and target groups in the project Participated in a short film production trial called the Master Lab by putting theory into practice. Following that, the target group began to make short films about social issues on their own and transmit it throughout the community and society. Through Media Lab Short Film Festival and road show activities. The tools used to collect research data at each stage were Brain Storming, Focus Group Discussion, Participant Observation. By collecting data in the Issue based process, Area based process, and Movie based process. Social issues were used for a short movie production which the society should put the importance on it and help prevent based on the following top 5 issues :

1) Inequality of quality of life in urban areas, problems in mass transportation infrastructure systems, quality of life of stray animal management and workforce who are taken advantage

2) Infringement on streets , car parking discipline, and infringement committed by government personnel setting up a car checkpoint

3) Equality of disabled persons, aging people , children and youths as well as the difference on the diversity in cohabitation in the society

4) Media literacy, language use assimilation and media addiction

5) Culture, urban dweller well-being change and maintenance, agricultural crops, safe food and sick pay welfare

The target group took the societal issues found during the process and applied them to their lives. to use a Movie Based Learning process to create a short film about social issues. The target groups that go through the development process at each stage will become innovators who will be able to exchange ideas in film production on a wide range of levels. Speakers from the social issues network as well as students from other institutions involved in the initiative. Until they are able to produce their own short films to communicate social issues seamlessly. The possibility for producing short films for young people will increase the potential of producing short films for young people. Until developed as an innovator who can communicate more social issues through the media of movies.

Keywords: Develop innovation Media, social issue, short movies

บทนำ

กระบวนการเรียนรู้เพื่อการสร้างสรรค์นวัตกรรมสื่อทางสังคม (Media Lab) ของกลุ่มเยาวชนและเครือข่ายประเด็นทางสังคม เป็นส่วนหนึ่งของผลการเรียนรู้จากการนำเอาความรู้และปฏิบัติการจากศาสตร์แขนงด้านการสื่อสารและการศึกษาร่วมกันเพื่อค้นหาแนวทางการผลิตสื่อผ่านห้องปฏิบัติการทางสังคม (Social lab) อันมีประเด็นทางสังคมที่เกิดขึ้นในพื้นที่ ตามบริบทของแต่ละชุมชน อาทิ ปัญหาความยากจน ปัญหาความเหลื่อมล้ำ ปัญหาการละเมิดสิทธิ เป็นประเด็นในการศึกษา การให้ความสำคัญต่อการพัฒนานวัตกรรมสื่อสารจึงเป็นเรื่องของการเข้าใจความสัมพันธ์ของนวัตกรรมกับสังคม (Freedman, 2002) โดยมีเนื้อหาที่สำคัญ ได้แก่ การส่งเสริมให้เกิดการเรียนรู้ผ่านการปฏิบัติ เสริมสร้างทักษะการใช้ชีวิตของเยาวชนในระดับอุดมศึกษา ให้สามารถคิดวิเคราะห์ แยกแยะ และประเมินคุณภาพ คุณค่า

ความน่าเชื่อถือ รวมถึงผลกระทบของสื่อได้ ตลอดจนรวมถึง การมีวิจารณ์ญาณในการกลั่นกรอง เลือกสรร เลือกเสพ และใช้สื่อให้เกิดอรรถประโยชน์ต่อตนเอง ครอบครัว และ สังคม ใน มิติที่อยู่ร่วมกันในสังคม ในฐานะพลเมืองเชิงรุกที่เข้าใจปัญหาเชิงโครงสร้าง ต้นตัวต่อประเด็นปัญหา ข้อถกเถียงในสังคม กระตือรือร้นที่จะร่วมแก้ปัญหาและ สร้างการเปลี่ยนแปลงเชิงโครงสร้าง เพื่อสังคมที่มีความ ยุติธรรม เคารพและปกป้องสิทธิ และศักดิ์ศรีความเป็น มนุษย์ของตนเองและผู้อื่น และมีติการอยู่ร่วมกันในสังคม พหุวัฒนธรรม โดยสามารถสื่อสารและอยู่ร่วมกับผู้อื่นใน สังคมได้อย่างสันติ เคารพในสิทธิ อัตลักษณ์ ของผู้ที่มีจาก วัฒนธรรมที่แตกต่าง มีความสามารถในการจัดการความขัดแย้งและแก้ปัญหาได้ด้วยสันติวิธี

กระบวนการ Movie based learning เป็นกระบวนการ ที่มีขั้นตอนการผลิตสื่อในรูปแบบ 3P ได้แก่ Pre-Production หรือขั้นเตรียมการผลิต, Production หรือ ขั้นตอนการผลิต อันมีองค์ประกอบ ด้านบุคลากร สถานที่ อุปกรณ์ ในการผลิต และนักแสดง , Post-Production หรือขั้นตอน หลังการผลิต คือ การตัดต่อลำดับภาพ และเสียงเข้าไว้ ด้วยกันตามสคริปต์หรือเนื้อหาของเรื่อง ซึ่งมีรูปแบบเดียวกับขั้นตอนการผลิตรายการโทรทัศน์ในยุคดิจิทัล รวมถึง การพัฒนานวัตกรรมเชิงเนื้อหาด้วยกลยุทธ์การเล่าเรื่องข้ามสื่อ ก็ใช้รูปแบบ 3P ในการผลิตเช่นเดียวกัน โดยการ พัฒนาระบวนการ ประกอบไปด้วย การพัฒนาประเด็นทางสังคมเพื่อนำมาสื่อสาร ด้วยกระบวนการ Issue based ร่วมกับเจ้าของประเด็นที่มีองค์ความรู้ในประเด็นปัญหา สังคมที่เกี่ยวข้องอย่างลึกซึ้ง กระบวนการ Area based คือการร่วมกันสำรวจปัญหา มุมมอง ทศนคติ ต่อเรื่องใกล้ตัวที่ตนเองพบเจอในพื้นที่ จ.เชียงใหม่ จัดลำดับประเด็นที่ กลุ่มเป้าหมาย ต้องการสื่อสารจากเรื่องใกล้ตัว การพัฒนา ทักษะการผลิตภาพยนตร์สั้น Movie based learning ผ่าน กิจกรรม STORY TELLING หรือการย่อยประเด็นให้เป็น เรื่อง กิจกรรม Script doctor & Clinic Production และ กิจกรรม SCREENPLAY TO CINEMA ซึ่งเป็นกิจกรรมที่ สร้างความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับบทหนังสั้น การออกแบบ องค์ประกอบของหนัง (Production Design) การออกแบบ ตัวละคร (Character Design) และการออกแบบงานศิลปะ (Art design) ให้เข้ากับการทำหนังและฉาก แล้วจึงทำการ ผลิตภาพยนตร์สั้นที่เป็น Master Lab จำนวน 1 เรื่อง อัน เป็นการทดลองใช้ห้องปฏิบัติการทางสังคม (Social)โดย นำปัญหาสังคมที่เกิดขึ้นในพื้นที่มาสื่อสาร ผ่านการผลิต ภาพยนตร์สั้นร่วมกันระหว่างมืออาชีพและเยาวชนกลุ่มเป้าหมายที่เข้าร่วมโครงการจาก 5 สถาบันการศึกษา

การวิจัยในครั้งนี้จึงมีเป้าหมายสำคัญในการที่จะศึกษา ถึงกระบวนการเรียนรู้เพื่อการสร้างสรรค์สื่อ ในประเด็นทางสังคม เพื่อให้เยาวชนได้เกิดกระบวนการคิดวิเคราะห์ แยกแยะ เกิดกระบวนการเรียนรู้ร่วมกับเครือข่ายในสังคม นำข้อมูลที่ได้มาทดลองฝึกปฏิบัติผ่านฐานการเรียนรู้ ในทุก ขั้นตอนของ “การพัฒนานวัตกรรมสื่อเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ ของสังคม (Media Lab)” เพื่อท้ายที่สุดนำไปสู่การสร้างแกน นำเยาวชน หรือนวัตกรรม ที่สามารถสื่อสารประเด็นทางสังคม ผ่านสื่อภาพยนตร์เผยแพร่สู่ชุมชนสังคม ต่อไป

วัตถุประสงค์

เพื่อพัฒนาระบวนการเรียนรู้ทางสังคม (Social lab) และนำผลการเรียนรู้มาทดลองฝึกปฏิบัติผ่านฐานการเรียนรู้ Movie Base Learning เผยแพร่สู่ชุมชนและสังคม

นิยามศัพท์เฉพาะ

1) **ประเด็นทางสังคม** หมายถึง เรื่องราวต่างๆ ในสังคมที่มีความเกี่ยวข้องและก่อให้เกิดปัญหาหรือผลกระทบต่อบุคคลในสังคม มีความซับซ้อนของปัญหา ไม่สามารถแก้ไขได้ด้วยบุคคลใดบุคคลหนึ่ง หรือฝ่ายใดฝ่ายหนึ่ง ต้องอาศัยกระบวนการมีส่วนร่วมของกลุ่มคนใน สังคมเพื่อช่วยกันตัดสินใจ หาทางออกในปัญหานั้นร่วมกัน เช่น ปัญหาสิ่งแวดล้อม ปัญหาความเหลื่อมล้ำ และ ความรุนแรง เป็นต้น

2) **การพัฒนานวัตกรรมสังคม** หมายถึง สิ่งใหม่ ๆ ทั้งที่เป็นกระบวนการทางความคิด (จินตนาการ) หรือ การสร้างโอกาส หรือการลงมือปฏิบัติ (Action) เพื่อแก้ปัญหา หรือเพื่อให้สังคมดีขึ้น รวมถึงการปรับหรือพัฒนาบน ฐานเดิมด้วย” ลักษณะร่วมของกิจกรรมหรือภารกิจที่เป็น นวัตกรรมสังคม คือ การเปิดพื้นที่ทางปัญญา และพื้นที่ทาง สังคมให้กว้างขวางที่สุดเกิดจากการรวมตัว ร่วมคิดร่วมสร้าง ของคนในสังคม/ชุมชน

3) **ภาพยนตร์สั้น** หมายถึง ภาพยนตร์สั้นในประเด็น ปัญหาสังคมที่กลุ่มนักศึกษาผลิตขึ้นผ่านกระบวนการ การเรียนรู้ทางสังคม (Social lab) และนำผลการเรียนรู้มาทดลองฝึกปฏิบัติผ่านฐานการเรียนรู้ Movie Base Learning โดยเป็นการเล่าเรื่องด้วยภาพและเสียงที่มีประเด็นเดียวสั้น ๆ แต่ได้ใจความซึ่งเป็นภาพยนตร์ที่มีความยาวไม่เกิน 30 นาที

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับการวิจัย

1) เกิดการขับเคลื่อนให้เกิดกระบวนการเรียนรู้ทาง สังคม

- 2) เกิดการพัฒนาและซับซ้อนกลไกให้เกิดการต่อยอดองค์ความรู้ และเผยแพร่สู่ชุมชนและสังคม
- 3) มีพื้นที่ให้กับเยาวชนได้สื่อสารอย่างเท่าทันและปลอดภัย

แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

การวิจัยนี้มีแนวคิดและทฤษฎี ที่เกี่ยวข้องดังนี้

1. กระบวนการเรียนรู้ทางสังคม

ทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคม (Social Learning Theory) เป็นทฤษฎีที่มีแนวคิดมาจากการเรียนรู้จากผู้อื่น โดยได้รับประสบการณ์จากการฟัง ดู อ่านงานผู้อื่นมากกว่าทำด้วยตนเอง (Vicariousness) ซึ่งอาจเป็นการรับเอา (Adopting) พฤติกรรมของผู้อื่นเป็นแบบแผนในการกำหนดพฤติกรรมตนเอง อาจเกิดจากการสังเกต พบเห็น อยู่เป็นประจำ และอาจมีแรงจูงใจ ความประทับใจที่แตกต่างกันในกลุ่มผู้รับเอาแบบแผนพฤติกรรมมาใช้เป็นแบบอย่าง หรือเป็นต้นแบบการสร้างแบบแผนของตนเองขึ้น (ทฤษฎีมันต์ วัฒนาณรงค์, 2555)

การเรียนรู้ทางสังคมจึงเป็นกระบวนการเผยแพร่ความรู้ ความคิด พฤติกรรม หรือแม้แต่วัตถุ สิ่งของ เทคโนโลยี การ เครื่องมือ และเทคโนโลยีต่าง ๆ ในสังคมที่มีระบบสังคมเป็นปัจจัยสำคัญในการกำหนดกระบวนการเรียนรู้ทางสังคม การถ่ายทอดวัฒนธรรม ความรู้ ความคิด และมีการใช้สื่อรวมทั้งกระบวนการสื่อสารในสังคม โดยเฉพาะในปัจจุบันมีเทคโนโลยีสารสนเทศสำหรับการสร้างให้เกิดเครือข่ายทางสังคมออนไลน์ การสร้างเครือข่ายที่มีปฏิสัมพันธ์ระหว่างบุคคลจึงเกิดขึ้นได้ง่าย มีการเรียนรู้ทางสังคมเกิดขึ้นอย่างรวดเร็ว โดยมีกระบวนการของการเรียนรู้แยกย่อย ๆ ได้เป็น 4 กระบวนการ ดังนี้

1) กระบวนการสร้างความสนใจ ในขั้นนี้การสร้าง ความโดดเด่น (Salience) ให้เกิดความแพร่หลาย (Prevalence) กระทั่งกับภาวะของการรับรู้และกระบวนการทางปัญญาที่สามารถเข้าใจ (Cognitive Capabilities) กระตุ้นความรู้สึกรู้อยากเห็น จนทำให้เกิดความพึงพอใจ อิทธิพลของสื่อสมัยใหม่สามารถสร้างความสนใจและเข้าถึงผู้คนส่วนมากได้อย่างง่ายและรวดเร็ว

2) กระบวนการสร้างความคงทน เป็นส่วนสำคัญที่ต้องออกแบบสถานการณ์ของการเรียนให้สามารถคงทนได้ดี ทั้งนี้อาจใช้กระบวนการทำให้เกิดภาวะ “สะดุดในกระบวนการทางปัญญา” หรือ Cognitive Dissiliency รวมทั้งการย้ำเตือน การใช้สัญลักษณ์ และวาทกรรมที่โดนใจ รวมทั้งอาจสร้างหรือทำสิ่งที่ แปลกใหม่ ล่อแหลม ทำทายต่อความถูกต้องเชิงวัฒนธรรมและกฎหมายเพื่อสร้างความ

คงทนในการจดจำสิ่งที่ได้รับรู้มาจากกระบวนการสร้างความสนใจ

3) กระบวนการแสดงออกเป็นผลิตภาพ เป็นกระบวนการเชื่อมโยงและถ่ายโอนของกระบวนการทางปัญญามาสู่พฤติกรรม สังเกตได้จากพฤติกรรมการแสดงออก ทั้ง การพูดและการกระทำ ซึ่งไม่เพียงแต่การเลียนแบบของการได้รับรู้ หรือเรียนรู้มาเท่านั้น ยังเป็นกระบวนการที่สร้างแบบแผนพฤติกรรมใหม่ที่มีแบบแผนเฉพาะแห่งตนขึ้นมาด้วย

4) กระบวนการสร้างแรงจูงใจเป็นแบบอย่าง ในกระบวนการนี้เป็นการยืนยันและรับเอาแบบแผนแห่งตนเข้ามาเป็นบุคลิกภาพของตน ในขั้นนี้อาจมีการให้รางวัลตนเอง หรือสนับสนุนการกระทำของตนเอง รวมทั้งเผยแพร่แบบอย่างของตนสู่ผู้อื่นให้เกิดการเรียนรู้ และเกิดเป็นกระบวนการเรียนรู้ทางสังคมขึ้นต่อ ๆ ไป

2. ประเด็นทางสังคม

ประเด็นทางสังคม หรือปัญหาสังคมเป็นสภาวะการณ์ที่มีผลกระทบทำให้บุคคลจำนวนหนึ่งซึ่งมากพอควร เกิดความรู้สึกไม่พอใจ และพิจารณาเห็นว่าควรมีการกระทำร่วมกัน เพื่อแก้ไขสภาวะการณ์นั้น

ประเด็นทางสังคมมีความหลากหลายและมีการเปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลา ขึ้นอยู่กับมิติทางวัฒนธรรม และสิ่งแวดล้อมของแต่ละสังคม ตัวอย่างประเด็นทางสังคมที่เกิดขึ้นในปัจจุบัน เช่น ประเด็นปัญหาวัยรุ่น ปัญหาคนชรา ปัญหาความยากจน ปัญหายาเสพติด ปัญหาการล่องละเมิดทางเพศ ปัญหาความรุนแรงในเด็กและเยาวชน เป็นต้น

ดังนั้นพอสรุปได้ว่า ประเด็นสังคม (Social Issues) หมายถึง เรื่องราว สถานการณ์ หรือปรากฏการณ์ทางสังคมที่ทำให้เกิดปัญหาและเสียหายขึ้นกับบุคคล หน่วยงาน องค์กร สถาบัน ทั้งภาครัฐและเอกชน อาจมีตั้งแต่ปัญหาขนาดเล็กระดับบุคคลไปจนกระทั่งปัญหาขนาดใหญ่ที่เกิดผลกระทบกับประเทศชาติ โดยสมาชิกในสังคมเห็นว่าควรร่วมกันแก้ไขสถานการณ์หรือปรากฏการณ์ที่ก่อปัญหาและความเสียหายแก่สังคมให้ดีขึ้น ด้วยวิธีการทางสังคมหรือมาตรการทางสังคม

ลักษณะของประเด็นทางสังคม

ประเด็นทางสังคม มีลักษณะสำคัญ 7 ประการ ดังนี้

1) เป็นสภาวะการณ์ที่คนส่วนใหญ่ในสังคมไม่พึงปรารถนา หรือมีความเห็นพ้องต้องกันว่าเป็นอันตรายต่อสมาชิก หากปล่อยทิ้งไว้ เป็นสิ่งที่คนส่วนใหญ่พิจารณาเห็นว่าเป็นสภาวะที่ไม่ต้องการให้ปรากฏ ไม่อยากให้เกิดขึ้นในสังคม

2) เป็นสภาวะการณ์อย่างหนึ่งอย่างใดที่ไม่สอดคล้องกับค่านิยมของคนส่วนใหญ่ในสังคม เป็นเหตุให้ต้องตกลงใจที่จะกระทำการแก้ไขสถานการณ์นั้น

3) เป็นสภาวะการณ์ที่ส่งผลกระทบต่อคนส่วนใหญ่ในสังคม หรือเป็นสภาวะการณ์ที่เกิดขึ้นในขนาดมากพอที่จะกระตุ้นให้คนในสังคมเดือดร้อน

4) เป็นสภาวะการณ์ที่สังคมเห็นแล้วว่าสามารถจะปรับปรุงแก้ไขให้หมดไป หรือบรรเทาลงได้ เป็นสภาวะการณ์ที่จะต้องมีการกระทำการบางอย่างเพื่อแก้ไขให้ดีขึ้น

5) มีการร่วมมือกันในหมู่สมาชิกของสังคม ในอันที่จะจัดแก้ไข ป้องกัน มีการแสดงออกในรูปของการกระทำร่วมกัน เมื่อมีปัญหาเกิดขึ้นในสังคมแล้ว สมาชิกส่วนใหญ่ของสังคมที่มีส่วนได้ส่วนเสียกับปัญหาดังกล่าว ได้ตกลงใจกันแสดงความคิดเห็น เสนอแนะทางเลือกหาวิธีการแก้ไขสภาวะการณ์ดังกล่าว

6) เป็นสภาวะการณ์ที่ซับซ้อน เป็นเรื่องที่มีคนเกิดความหวังและนำมาวิพากษ์วิจารณ์อภิปรายกัน และการแก้ไขนั้นต้องอาศัยความร่วมมือจากหลายภาคส่วนในสังคม

7) เป็นสภาวะการณ์ที่เกิดขึ้นจริงในสังคม และคนในสังคมนั้นกำหนดให้เป็นประเด็นทางสังคม เป็นปัญหาที่เกี่ยวข้องกับความต้องการขั้นพื้นฐานของคนในสังคม

สาเหตุของการเกิดประเด็นทางสังคม

ประเด็นทางสังคมเป็นผลมาจากการเปลี่ยนแปลงทางสังคม และเป็นปรากฏการณ์ที่นำไปสู่การเปลี่ยนแปลงสังคม โดยปัจจัยที่ก่อให้เกิดประเด็นปัญหาทางสังคมนั้นมักจะไม่ใช่เป็นเพียงปัจจัยใดปัจจัยหนึ่ง แต่มีปัจจัยหลายปัจจัยมาเป็นส่วนประกอบ ดังนี้

1. ปัจจัยเฉพาะ (Random or unique factors)

ของการเกิดประเด็นทางสังคม ประกอบด้วย

1.1) เทคโนโลยี เป็นองค์ประกอบของระบบความรู้ เครื่องมือและเครื่องจักร เมื่อความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีและการพัฒนาทางวิทยาศาสตร์มารวมกัน จะเกิดผลกระทบโดยต่อเนื่อง เช่น เมื่อเทคโนโลยีการผลิตผนวกเข้ากับการขนส่ง การสื่อสาร นำไปสู่การเป็นเมือง ทำให้เกิดการย้ายถิ่นเข้าหาแหล่งงาน เกิดการกระจุกตัวของผู้คนและนำไปสู่ปัญหาสังคม นอกจากนั้นความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีด้านหนึ่งอาจส่งผลกระทบต่อความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีด้านอื่น ๆ ด้วย

1.2) ปัจจัยด้านกายภาพ พวกอุปนิสัยทางธรรมชาติ เช่น น้ำท่วม แผ่นดินไหว ภูเขาไฟระเบิด สึนามิ เป็นต้น อุปนิสัยเหล่านี้ในด้านหนึ่งทำให้เกิดความเสียหายต่อชีวิตและความเสียหายทางกายภาพส่งผลต่อวิถีชีวิตของ

ผู้คน แต่ในอีกด้านหนึ่งนำไปสู่การปรับเปลี่ยนนโยบายและมาตรการในการรับมือและป้องกันอุบัติภัย

1.3) อุดมการณ์ เป็นระบบความคิดหรือความเชื่อที่เป็นพื้นฐานของความสัมพันธ์ทางสังคม เศรษฐกิจการเมือง และกิจกรรมต่าง ๆ อุดมการณ์มีบทบาทในการสร้างความชอบธรรมให้แก่พฤติกรรมและความสัมพันธ์ทางสังคม มีบทบาทในการสร้างกระบวนการกำกับควบคุม เพื่อให้บรรลุเป้าหมายความคิด ความเชื่อนั้น รวมถึงอุดมการณ์มีบทบาทในการสร้างการเปลี่ยนแปลงด้านต่าง ๆ ในสังคม เช่น อุดมการณ์เกี่ยวกับความก้าวหน้าทางเศรษฐกิจ อุดมการณ์ทางการเมือง แนวคิดเศรษฐกิจพอเพียง เป็นต้น

1.4) การแข่งขัน เกิดจากการที่มีผู้ต้องการที่จะบรรลุเป้าหมายมากกว่าหนึ่งฝ่าย ทำให้มนุษย์ต้องปรับเปลี่ยนพฤติกรรมเพื่อบรรลุเป้าหมายที่ต้องการ เช่น การแข่งขันระหว่างนักศึกษา การแข่งขันระหว่างมหาวิทยาลัย การแข่งขันด้านเศรษฐกิจระหว่างประเทศ

1.5) ความขัดแย้ง เกิดขึ้นจากความต้องการการเปลี่ยนแปลงของคนในสังคม เป็นความสัมพันธ์ที่ไม่ลงรอย หรือความแตกต่างระหว่างกลุ่มคน อาจเกี่ยวข้องกับประเด็นต่าง ๆ เช่น อุดมการณ์ ความเชื่อ ทศนะต่อเรื่องต่าง ๆ ความขัดแย้งสามารถเกิดขึ้นได้ทุกที่ อาจก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงหรือทำให้การเปลี่ยนแปลงเกิดขึ้นได้เร็วหรือช้าลงก็ได้

1.6) การปกครอง เป็นพื้นฐานของกระบวนการสนับสนุนว่าใครควรได้รับอะไร เมื่อไร และอย่างไร ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงทางสังคมหลายระดับ ซึ่งอำนาจทางการปกครองจะควบคุมหรือมีอิทธิพลทางสังคม ได้แก่ การควบคุมราคาและการค้า การจัดสรรทรัพยากร การจัดหาสวัสดิการและสาธารณสุข

1.7) เศรษฐกิจ เกี่ยวข้องกับการผลิต การจำแนกแจกจ่าย และการบริโภค มีบทบาทในการกำหนดกระบวนการทางสังคม การเมือง และระบบต่าง ๆ เช่น ระบบการศึกษา ระบบสวัสดิการสังคม สถาบันทางสังคมอื่น ๆ รวมถึงนโยบายและมาตรการของระบบเศรษฐกิจ ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงสังคมเป็นจำนวนมาก

1.8) ความตึงเครียดในเชิงโครงสร้าง ระบบสังคมประกอบด้วยหน่วยย่อย ๆ ที่มีความสัมพันธ์กัน ถ้ามีความสัมพันธ์ที่สนับสนุนหรือไปด้วยกันได้ ระบบสังคมก็จะมี ความมั่นคง แต่หากเป็นในทางตรงกันข้าม เกิดความไม่ลงรอยจะนำไปสู่การเปลี่ยนแปลงของระบบสังคม เช่น ความไม่สมดุลของประชากร การจำกัดทรัพยากร ความขัดแย้งในอุดมการณ์ เป็นต้น

1.9) บริบทด้านประวัติศาสตร์และวัฒนธรรมผู้ นำ เป็นปัจจัยที่มีผลต่อการเปลี่ยนแปลง ประเทศที่มีพื้นฐาน ทางประวัติศาสตร์และวัฒนธรรมแตกต่างกันจะมีแนวทาง ปรับตัวต่อการเปลี่ยนแปลงแตกต่างกัน ส่งผลให้ระดับการ พัฒนาของแต่ละประเทศแตกต่างกัน นอกจากนี้ผู้นำก็เป็น ปัจจัยสำคัญต่อการเปลี่ยนแปลงสังคมด้วย

2. ปัจจัยเชิงระบบ (Systematic factors) เป็น ผลจากการเชื่อมโยงปัจจัยเฉพาะหลาย ๆ ด้าน ตัวอย่าง เช่น ปัจจัยเชิงระบบ ได้แก่ การพัฒนาอุตสาหกรรม การ ทำความตกลงเขตการค้าเสรี เป็นต้น

3. การสร้างสรรค์นวัตกรรมสื่อ

สำหรับคำว่านวัตกรรม (Innovation) มีรากศัพท์มา จากคำในภาษาลาตินว่า innovare หรือ innovate ซึ่งแปล ว่า “ทำสิ่งใหม่ขึ้น” ส่วนความหมายของนวัตกรรมมีผู้ให้คำ จำกัดความไว้อย่างหลากหลาย เช่น สำนักงานนวัตกรรมแห่ง ชาติได้ให้ความหมายไว้สองแนวคือ

ในความหมายเชิงแคบ นวัตกรรม หมายถึง ผลผลิต ของความสำเร็จทางด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีร่วมกับ พลวัตของกิจกรรมทางสังคม

ในความหมายเชิงกว้าง นวัตกรรม หมายถึง แนวความคิด การปฏิบัติหรือสิ่งต่าง ๆ ที่ใหม่ต่อตัวปัจเจกหรือหน่วย ที่รับเอาสิ่งเหล่านั้นไปประยุกต์ใช้ การรวมเอากิจกรรมที่ นำไปสู่การแสวงหาความสำเร็จเชิงพาณิชย์การสร้างสรรค์ ใหม่ ผลิตภัณฑ์กระบวนการและบริการใหม่ การทำใน สิ่งที่แตกต่างจากคนอื่นโดยอาศัยการเปลี่ยนแปลงต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นรอบตัวเราให้กลายมาเป็นโอกาสและถ่ายทอดไปสู่ แนวความคิดใหม่ที่ทำให้เกิดประโยชน์ต่อตนเองและสังคม (สำนักงานนวัตกรรมแห่งชาติ งานส่งเสริมภาพลักษณ์ องค์กร, 2549:3)

ขอบเขตของนวัตกรรม

นวัตกรรม (Innovation) เป็นเรื่องที่ได้รับการ สนใจมานาน ตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน มีความสัมพันธ์ เกี่ยวข้องกับเศรษฐกิจ สังคม การเมือง และวัฒนธรรม ของมนุษย์จนแยกกันไม่ออก ในปัจจุบัน เป็นที่ยอมรับ ว่า นวัตกรรมมีส่วนสำคัญในการเสริมสร้างขีดความ สามารถในการแข่งขัน นวัตกรรมยังมีความสัมพันธ์กับ ความคิดสร้างสรรค์ (creativity) และความก้าวหน้าทาง เทคโนโลยีส่งผลต่อโครงสร้างอุตสาหกรรมการผลิตและ การบริการ ตลอดจนโครงสร้างทางสังคมที่เปลี่ยนแปลงไป ตามเทคโนโลยี ความคิดสร้างสรรค์ใหม่ ๆ ที่เกิดขึ้น จาก นวัตกรรมใหม่ ๆ ปรากฏการณ์ที่เห็นได้ชัดเจน ในยุคการ ปฏิวัติอุตสาหกรรมครั้งที่หนึ่งและครั้งที่สองกลุ่มประเทศที่ มีการปฏิวัติอุตสาหกรรม ได้ใช้นวัตกรรมในการขับเคลื่อน

เศรษฐกิจ ส่งผลให้เกิดการเปลี่ยนแปลงโครงสร้างทาง เศรษฐกิจ สังคม การเมืองระดับโลกเห็นได้อย่างชัดเจน จน เป็นที่ยอมรับกันทั่วไปว่านวัตกรรมมีส่วนสำคัญ ในการสร้าง ความเจริญเติบโตทางเศรษฐกิจและเพิ่มพูน ความสามารถ ในการแข่งขันของประเทศ

ประเภทของนวัตกรรม

ในการแบ่งประเภทของนวัตกรรมนั้นมีการแบ่งกัน ไว้หลากหลาย เช่น สำนักงานนวัตกรรมแห่งชาติ ได้ แบ่งประเภทของนวัตกรรมออกเป็น 2 ประเภท ดังนี้ (สำนักงานนวัตกรรมแห่งชาติ งานส่งเสริมภาพลักษณ์ องค์กร, 2549:5)

1) นวัตกรรมผลิตภัณฑ์ (Product Innovation) ที่ประกอบไปด้วยนวัตกรรมของผลิตภัณฑ์จับต้องได้ (Tangible Product) หรือสินค้าทั่วไป เช่น รถยนต์คันใหม่ ที่ใช้เทคโนโลยีสูงหรือ High Definition TV (HDTV) ดีวีดี หรือ Digital Video Disc (DVD) กับผลิตภัณฑ์จับต้องไม่ ได้ (Intangible Product) เช่น การบริการ (Services) เช่น แพคเกจทัวร์อนุรักษ์ธรรมชาติ ธุรกิจการเงิน-ธนาคารโดย ผ่านทางโทรศัพท์ (Telephone Finance Banking) เป็นต้น

2) นวัตกรรมกระบวนการ (Process Innovation) เป็นการเปลี่ยนแนวทาง หรือวิธีการผลิตสินค้าหรือบริการ การให้บริการในรูปแบบที่แตกต่างออกไปจากเดิม เช่น การผลิตแบบทันเวลาพอดี หรือ Just In Time (JIT) การบริหารงานคุณภาพองค์กรรวมหรือ Total Quality Management (TQM) และการผลิตแบบกะทัดรัดหรือ (Lean Production) เป็นต้น

4. ภาพยนตร์สั้น (Short Film)

ความหมายของภาพยนตร์สั้น คือ การเล่าเรื่องด้วย ภาพและเสียงที่มีประเด็นเดียวสั้น ๆ แต่ได้ใจความ ซึ่งมีความยาวไม่เกิน 30 นาที มีรูปแบบหลากหลายที่ใช้ในการ แสดงสด (Live Action Film) หรือแอนิเมชัน (Animation) โดยภาพยนตร์สั้นมีเวลาจำกัดทำให้โครงเรื่องไม่ซับซ้อนเพื่อให้คนดูเข้าใจเรื่องราวได้ในเวลาที่จำกัด (รักสานต์ วิวัฒน์ สินอุดม, 2546)

การผลิตหนังสั้นหรือภาพยนตร์สั้น

ในการผลิตภาพยนตร์สั้นไม่ว่าจะเป็นรูปแบบใด การ ทำงานจะต้องทำงานเป็นกลุ่มด้วยความร่วมมือประสานงาน จากฝ่ายต่าง ๆ งานจึงสำเร็จลุล่วงไปได้ดี ผู้ผลิตภาพยนตร์ สั้นจึงเป็นกลุ่มคนที่ทำหน้าที่ในการสร้างสรรค์ความคิด และ ทำความคิมนั้นให้เป็นจริงตามที่ได้กำหนดไว้ และรับผิดชอบ ในทุกขั้นตอน การผลิตภาพยนตร์สั้นส่วนใหญ่มีอยู่ 3 ชั้น ตอนด้วยกัน (อุษา ศิลป์เรืองวิไล, 2561:87) ดังนี้

- 1) การเตรียมการก่อนการผลิต (Pre-Production)
- 2) การปฏิบัติงานระหว่างการผลิต (Production)
- 3) การดำเนินงานภายหลังการผลิต (Post-Production)

1) การเตรียมการก่อนการผลิต (Pre-Production) ในขั้นตอนนี้ถือว่ามีความสำคัญอย่างมากที่ผู้ผลิตภาพยนตร์สั้นหรือหนังสั้นจะต้องเตรียมการ

1.1) การประชุมเตรียมงานก่อนการผลิต บุคคลที่เกี่ยวข้องกับการผลิตภาพยนตร์สั้น ทุกฝ่ายจะเข้าร่วมเพื่อปรึกษาหารือ ที่ประชุมจะช่วยกันระดมความคิด แง่คิดมุมมองต่าง ๆ ในการผลิตภาพยนตร์สั้นออกมาอย่างชัดเจน เพื่อให้การดำเนินงานเป็นไปตามขั้นตอน การวางแผน ตรงกับแนวทางและวัตถุประสงค์ โดยทุกฝ่ายจะต้องเข้าใจเป็นอย่างดี การประชุมการผลิตนั้นสามารถทำได้ตลอดเวลาของการผลิตภาพยนตร์สั้น โดยเฉพาะการประชุมของผู้ผลิตภาพยนตร์สั้น ผู้กำกับภาพยนตร์ และบุคคลในทีมงาน เพื่อปรึกษาเรื่องสำคัญที่ต้องการ การตัดสินใจ

1.2) การวางแผนคิด ภายหลังจากที่ได้รับมอบหมายงานการผลิตหนังสั้นแล้ว ผู้ผลิตก็จะเริ่มวางแผนความคิดในการผลิต แนวคิดในการผลิตทำได้ 2 วิธี คือ วิธีที่ 1 เริ่มจากความคิดสร้างสรรค์ แล้วแปลความคิดให้เป็นจริงเป็นจัง โดยจัดงบประมาณสิ่งอำนวยความสะดวกให้เข้ากับความคิด และวิธีที่ 2 พัฒนาความคิดในการผลิตหนังสั้น โดยมองข้อจำกัดต่าง ๆ เช่น บุคลากร เครื่องมือ งบประมาณ เวลา และสถานที่

สิ่งที่ผู้ผลิตหนังสั้นจะต้องพึงระลึกเสมอว่า แนวความคิดของหนังสั้นต้องสามารถทำให้หนังสั้นหรือสื่อหนังสั้นให้มีความเหมาะสมกับสภาวะการผลิตเนื้อหา เหมาะกับเวลา รูปแบบนำเสนอที่เหมาะสม และที่สำคัญเหมาะกับผู้ชมกลุ่มเป้าหมาย หลังจากนั้น เมื่อตัดสินใจได้แล้ว จึงเริ่มแบ่งงานในหน้าที่ต่าง ๆ ให้กับทีมงานด้านกำกับหนังสั้น ด้านศิลปกรรม ด้านบท ด้านเทคนิค ด้านแสดง และด้านงบประมาณ เป็นต้น

1.3) การเตรียมบทหนังสั้น หรือภาพยนตร์สั้น เป็นส่วนหนึ่งของหนังสั้น ที่สร้างสรรค์หนังสั้นออกมาจากแนวคิดเบื้องต้น และวัตถุประสงค์ของหนังสั้นได้อย่างมีศิลปะในการเขียน และนำเสนอผู้เขียนบทหนังสั้น และเมื่อได้รับบทหนังสั้นมาแล้ว จะมีการประชุมผู้ที่เกี่ยวข้องเพื่อร่วมกันเกลารบทให้มีความเหมาะสม เมื่อทุกอย่างได้รับการปรับแก้เรียบร้อยแล้วที่ประชุมอนุมัติให้มีการถ่ายทำ ก็จะเริ่มดำเนินการทำบทเพื่อถ่ายทำ (Shooting Script) นำเสนอที่ประชุมและพิมพ์แจกให้ผู้ที่เกี่ยวข้องทั้งหมด

1.4) การกำหนดฉาก วัสดุประกอบฉากและวัสดุประกอบหนังสั้น เมื่อบทหนังสั้นเรียบร้อยแล้ว ผู้ผลิตหนังสั้น

จะต้องกำหนดรายละเอียดเกี่ยวกับฉาก และวัสดุประกอบฉาก โดยเขียนรายละเอียดของฉากทุกชั้นทุกชุดที่ต้องใช้ และวัสดุประกอบฉากทุกประเภทลงในแบบฟอร์ม การกำหนดฉากและวัสดุประกอบฉากโดยแยกชั้นหรือชุดละแผ่น เพื่อจะได้ส่งไปให้ฝ่ายฉากดำเนินการออกแบบ สร้างโมเดล

2) การปฏิบัติงานระหว่างการผลิต (Production)

2.1) การเตรียมการผลิต (Set-Up) ในการผลิตหนังสั้น ผู้ผลิตหนังสั้นจะต้องตรวจสอบความพร้อมและการเตรียมการในทุกด้าน จากกระดาษบันทึก (Fax Sheet) ที่ระบุรายละเอียดและข้อความที่จำเป็นในด้านต่าง ๆ (อุษา ศิลป์ เรืองวิไล, 2561:87) อาทิ ด้านบุคลากรผู้ผลิต ด้านสถานที่ (Studio/On Location) ด้านอุปกรณ์การถ่ายทำ ด้านฉาก วัสดุประกอบฉาก เครื่องแต่งกาย การแต่งหน้า นักแสดงหลัก นักแสดงประกอบ แสง เสียง

ทั้งนี้ในการถ่ายทำจะปฏิบัติตามขั้นตอนที่ได้กำหนดไว้ โดยมีผู้กำกับเป็นกำลังหลักในการถ่ายทำ โปรดิวเซอร์เป็นกำลังหลักในการจัดการกอง อำนวยความสะดวกและตัดสินใจแก้ปัญหาที่เกิดขึ้นนอกเหนือที่กำหนดไว้ให้สามารถดำเนินการถ่ายทอแนวคิดที่ได้วางไว้ให้ออกมาเป็นรูปธรรมมากที่สุด

3) การดำเนินการภายหลังการผลิต (Post - Production) ภายหลังจากการปฏิบัติการผลิตแล้วทีมตัดต่อก็นำภาพที่บันทึกมาเรียงสร้างเป็นเรื่องราวตามบทหนังสั้นที่เขียนไว้ ด้วยการลำดับภาพ คือการนำภาพแต่ละตอน แต่ละช่วงของหนังสั้นมาเชื่อมต่อ หรืออาจจะเป็นการลำดับภาพใหม่ โดยใช้ภาพที่มีอยู่มาเรียงลำดับใหม่ว่า ส่วนใดควรแทรกภาพใหม่ ช่วงใดควรใช้ภาพระยะใกล้ ระยะปานกลาง เพื่อให้ได้ภาพที่สามารถสื่อความหมายได้อย่างสมบูรณ์ตามจินตนาการ

ความสำคัญของการตัดต่อลำดับภาพ

- ช่วยต่อเชื่อมภาพ การถ่ายทำหนังสั้นไม่นิยมใช้กล้องจับภาพนิ่งนาน ๆ เพราะจะทำให้ผู้ชมเบื่อง่าย จึงมีการถ่ายภาพช็อตสั้น ๆ แล้วนำภาพที่ถ่ายทั้งหมดมาเรียงลำดับใหม่ ต่อเชื่อมภาพหรือช็อตแต่ละช็อตเข้าด้วยกัน ตามลำดับให้ถูกต้องตามเรื่องราว

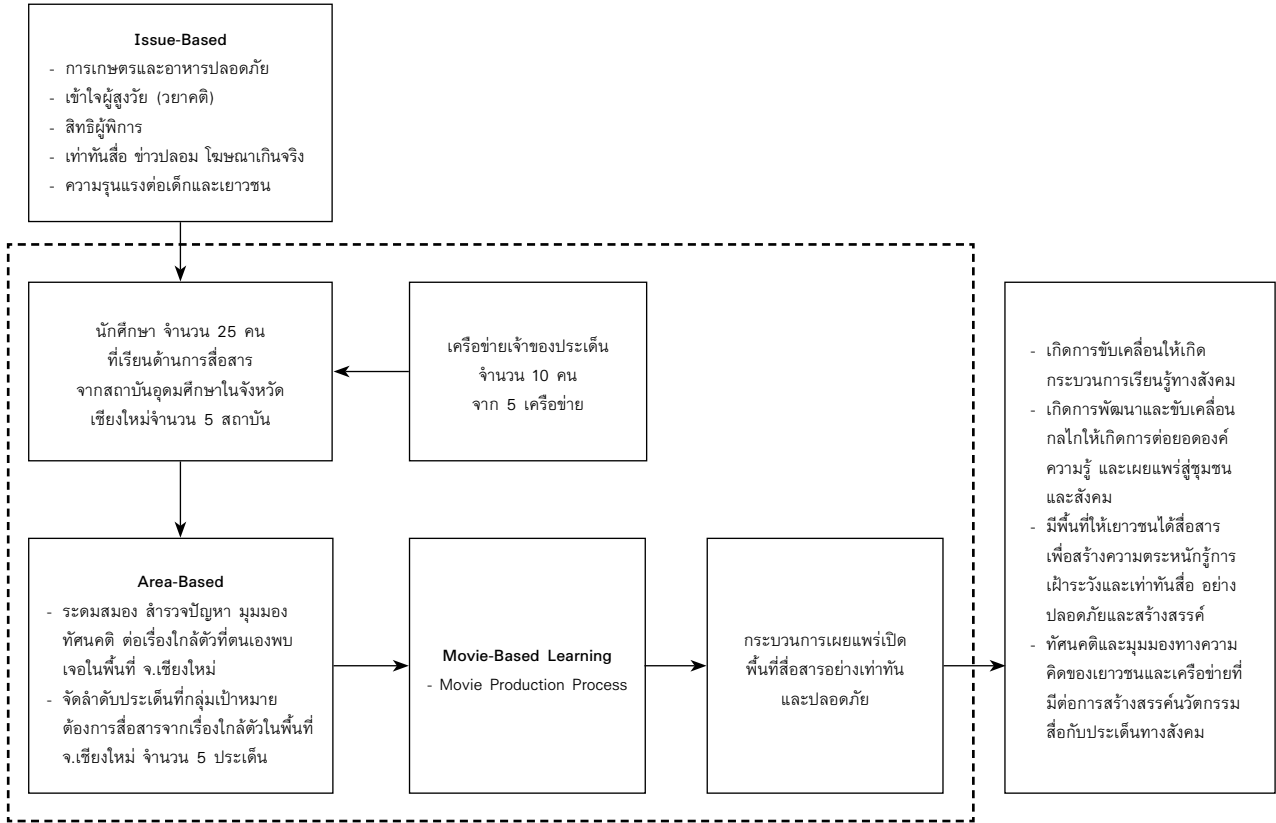
- ช่วยแก้ไขส่วนบกพร่อง การผลิตหนังสั้น บางครั้งแม้จะระมัดระวังและพิจารณาอย่างรอบคอบแล้วก็ตาม ยังมักพบข้อบกพร่องอยู่เสมอ การตัดต่อสามารถช่วยตัดภาพที่ไม่ต้องการออกไป หรือช่วยในการแทรกภาพที่ดีเข้าไปแทนที่

- ช่วยจำกัดเวลา การผลิตหนังสั้นให้มีความยาวของหนังสั้นพอดีกับเวลาที่กำหนด แม้จะถ่ายภาพที่ดี สวย และเป็นประโยชน์กับเรื่องราวที่จะเสนอแล้วก็ตาม จำเป็นต้องเลือกภาพมาตัดต่อให้ได้ความยาวที่มีความเหมาะสมกับเวลาที่กำหนด

- ช่วยสร้างเรื่องราวให้มีความต่อเนื่อง การลำดับภาพเป็นการนำภาพแต่ละฉากมาเชื่อมเข้าด้วยกัน เป็นการเชื่อม

ภาพอย่างมีศิลปะทำให้ผู้ชมรู้สึกความต่อเนื่องในเรื่องราวที่มีความเชื่อมต่อกัน ให้อารมณ์ละเอียดที่มากขึ้น

กรอบแนวคิดในการวิจัย



ที่มา: โดยผู้วิจัย กริ่งกาญจน์ เจริญกุล

วิธีดำเนินการวิจัย

ขอบเขตการวิจัย

1) ขอบเขตด้านเนื้อหา

งานวิจัยนี้มีเนื้อหาในการวิจัย ได้แก่

- กระบวนการ Issue-Based การขับเคลื่อนเครือข่ายการพัฒนาวัฒนธรรมสื่อเพื่อการเรียนรู้ของสังคม ด้วยการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นร่วมกันระหว่างนักศึกษาด้านการสื่อสารจาก 5 สถาบัน และเครือข่ายเจ้าของประเด็น 5 เครือข่าย

- กระบวนการ Area-Based การสร้างเวทีความเข้าใจกระบวนการผลิตภาพยนตร์สั้นประเด็นทางสังคมด้วยการระดมสมองเพื่อสืบหา มุมมองทัศนคติต่อเรื่องใกล้ตัวที่ตนเองพบเจอในพื้นที่จังหวัดเชียงใหม่

- กระบวนการ Movie-Based Learning การสร้างเวทีเสริมสร้างทักษะกระบวนการผลิตภาพยนตร์สั้นประเด็นทางสังคม และการเปิดห้องปฏิบัติการทางสังคม (Social Lab) ผ่านการผลิตสื่อภาพยนตร์

- กระบวนการเผยแพร่ (Release the movie in the communities) การเปิดพื้นที่สื่อสารอย่างเท่าทันและปลอดภัย ผ่านเทศกาลหนังสั้น

2) ขอบเขตด้านกลุ่มเป้าหมาย

กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ แบ่งออกเป็นกลุ่มเป้าหมายหลักและกลุ่มเป้าหมายรองดังนี้

กลุ่มเป้าหมายหลัก เป็นการเลือกกลุ่มเป้าหมายแบบเฉพาะเจาะจง (Purposive sampling) ที่ได้ข้อมูลจากสถานศึกษาโดยเป็นนักศึกษาที่กำลังศึกษาในสาขาวิชาที่เกี่ยวข้องกับด้านการสื่อสารและนิเทศศาสตร์ จาก 5 สถาบัน ได้แก่ มหาวิทยาลัยแม่โจ้ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่ มหาวิทยาลัยพายัพ จำนวน 25 คน โดยการสุ่มจากนักศึกษาที่เข้ารับการพัฒนาศักยภาพทุกกิจกรรม และเครือข่ายเชิงประเด็นจำนวน 5 คน ซึ่งเป็นตัวแทนประเด็นที่ได้จากการศึกษาในกระบวนการ Issue based และ Area based

กลุ่มเป้าหมายรอง ได้แก่ เยาวชนในสถาบันการศึกษา ระดับอุดมศึกษาในพื้นที่จังหวัดเชียงใหม่และภาคเหนือตอนบน และประชาชนทั่วไป จำนวน 100 คน และเครือข่ายผู้ผลิตหนังสือประเด็นทางสังคม จำนวน 10 คน และเครือข่ายร่วมเผยแพร่จำนวน 5 เครือข่าย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วม (Participatory Action Research) โดยให้กลุ่มเป้าหมายได้มีส่วนร่วมในการลงมือปฏิบัติทุกขั้นตอน ตั้งแต่การนำเสนอปัญหา/ประเด็นทางสังคม ร่วมระดมสมอง แสดงความคิดเห็น ตัดสินใจเลือกประเด็น/ปัญหาที่ตนเองสนใจ ร่วมวางแผนในการสร้างสรรค์นวัตกรรมสื่อผ่านภาพยนตร์สั้น และรวมถึงการเผยแพร่สู่ชุมชนและสังคม ซึ่งในกระบวนการเก็บรวบรวมข้อมูลผู้วิจัยได้กำหนดเครื่องมือที่เหมาะสมสำหรับการเก็บข้อมูลในแต่ละขั้นตอนของการดำเนินการวิจัย ได้แก่ การระดมสมอง (Brain Storming) การสนทนากลุ่มย่อย (Focus Group Discussion) และการสังเกตแบบมีส่วนร่วม (Participation Observation) เพื่ออธิบายปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นและการถอดบทเรียนของกิจกรรมในแต่ละขั้นตอนด้วยวิธีการบรรยายเชิงพรรณนา

การเก็บรวบรวมข้อมูล

การดำเนินการวิจัยผู้วิจัยได้แบ่งการเก็บรวบรวมข้อมูลออกเป็น 3 ขั้นตอน ตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย ดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 กระบวนการ Issued Based

เป็นขั้นตอนที่ดำเนินการเพื่อขับเคลื่อนเครือข่ายการพัฒนาวัฒนธรรมสื่อเพื่อการเรียนรู้ของสังคม (Media lab) เป็นขั้นตอนที่กลุ่มเป้าหมายได้เรียนรู้ และแลกเปลี่ยนความคิดเห็นร่วมกับองค์กรภาคีเครือข่ายที่ทำงานเกี่ยวข้องกับประเด็นทางสังคม ในการดำเนินการวิจัย มีกลุ่มเป้าหมายประกอบไปด้วย นักศึกษาด้านการสื่อสารจาก 5 สถาบันในจังหวัดเชียงใหม่ ได้เรียนรู้จากประเด็นที่เป็นปรากฏการณ์ทางสังคม ด้วยวิธีการแลกเปลี่ยนกับเครือข่ายเจ้าของประเด็นทั้ง 5 ประเด็น ได้แก่ ประเด็น 1) ประเด็นเกษตรและอาหารปลอดภัย จากมหาวิทยาลัยแม่โจ้ 2) ประเด็นผู้สูงอายุ (วัยเก๋า) จากโครงการมูลนิธิพัฒนางานผู้สูงอายุ 3) ประเด็นสิทธิผู้พิการ จากสมาคมการเรียนรู้วัฒนธรรมความพิการ 4) ประเด็น สื่อโฆษณาหลอกลวงผู้บริโภค จากสำนักงานสาธารณสุขจังหวัด และ 5) ประเด็น ความรุนแรงที่เกิดขึ้นในเด็กและเยาวชน จากนักวิชาการด้านเด็กและเยาวชน

ขั้นตอนที่ 2 กระบวนการ Area-Based

เป็นขั้นตอนที่ดำเนินการสร้างความเข้าใจกระบวนการผลิตภาพยนตร์สั้นประเด็นทางสังคม ด้วยวิธีการระดมสมอง นักศึกษาด้านการสื่อสารจาก 5 สถาบัน เพื่อสำรวจปัญหา

มุมมองทัศนคติ ต่อเรื่องใกล้ตัวที่ตนเองพบเจอในพื้นที่จังหวัดเชียงใหม่ เพื่อจัดลำดับประเด็นที่กลุ่มเป้าหมายต้องการสื่อสารจากเรื่องใกล้ตัวในพื้นที่ จังหวัดเชียงใหม่ จำนวน 5 ประเด็น

ขั้นตอนที่ 3 กระบวนการ Movie-Based Learning

เป็นขั้นตอนที่ดำเนินการผ่านการเปิดเวทีเสริมสร้างทักษะกระบวนการผลิตภาพยนตร์สั้นประเด็นทางสังคม และต่อยอดการเปิดห้องปฏิบัติการทางสังคม (Social Lab) ผ่านการผลิตสื่อภาพยนตร์ (Movie-Based Learning) เพื่อให้ได้ภาพยนตร์สั้น Master Lab 1 เรื่อง พร้อมกันนี้ได้เปิดโอกาสให้กลุ่มเป้าหมายได้ทดลองปฏิบัติการผลิตสื่อภาพยนตร์/ด้วยตนเอง จำนวนกลุ่มละ 1 เรื่อง

การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วมในการเก็บรวบรวมข้อมูลจะเป็นการเก็บข้อมูลเชิงคุณภาพ (Qualitative Data) ด้วยการระดมสมอง (Brain Storming) การสนทนากลุ่มย่อย (Focus Group Discussion) การสังเกตแบบมีส่วนร่วม (Participation Observation) เมื่อได้ข้อมูลแล้วผู้วิจัยจึงทำการวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) เพื่ออธิบายปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นและการถอดบทเรียนของกิจกรรมในแต่ละขั้นตอนด้วยวิธีการบรรยายเชิงพรรณนา

สรุปผลการวิจัย

จากวัตถุประสงค์การวิจัย เพื่อพัฒนากระบวนการเรียนรู้ทางสังคม สามารถสรุปผลกระบวนการดำเนินงานวิจัยได้ 2 ขั้นตอนหลัก ได้แก่ ขั้นตอนที่ 1 กระบวนการ Issued Based ขั้นตอนที่ 2 กระบวนการ Area-Based สรุปผลการศึกษาได้ดังนี้

กระบวนการ Issued Based ศึกษาถึงทัศนคติและมุมมองทางความคิดของเยาวชนและเครือข่ายที่มีต่อการสร้างสรรค์นวัตกรรมสื่อกับประเด็นทางสังคม มีความเชื่อมโยงประเด็นปัญหาที่สะท้อนโครงสร้างทางสังคมในหลากหลายมิติ เยาวชนมีการนำเสนอประเด็นทางสังคมในแต่ละหัวข้อค่อนข้างชัดเจนและตรงประเด็น เป็นจุดเริ่มต้นของการเล่าเรื่องจากเรื่องที่ใกล้ตัวเพื่อเชื่อมโยงไปสู่เรื่องใหญ่ในสังคมวงกว้าง การเล่าเรื่องผ่านแง่มุมใดแง่มุมหนึ่งของประเด็นต่างๆ ด้วยการนำเสนอเป็นหนังสือสั้นตามที่ตนเองต้องการสื่อสารต่อสังคม ประกอบกับได้มีการเชื่อมโยงประเด็นทางสังคมที่ต้องการสื่อสารกับมิติอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง ซึ่งเยาวชนมีความเข้าใจถึงประเด็นทางสังคมที่จะเชื่อมโยงได้ดีไม่ว่าจะเป็นประเด็นเรื่องสิทธิ ประเด็นเรื่องค่านิยม ประเด็นการคุ้มครองผู้บริโภค ประเด็นการละเมิด และประเด็นความรุนแรง รวมถึงข้อควรระวังต่าง ๆ เยาวชนมองว่าควรระวังเรื่องของการ

ผลิตซ้ำทั้งความรุนแรง การตีตรา การเหยียด และการถูกทำให้เป็นเหยื่อ

กระบวนการ Area-Based นักศึกษาได้แบ่งกลุ่มการทำงานใช้กระบวนการระดมความคิด (Focus Group Discussion) โดยที่ทุกคนได้มีส่วนร่วมในการเล่าเรื่องราว มุมมองของตนเองในประเด็นปัญหาทางสังคม และให้ทุกคนในกลุ่มมีส่วนร่วมคิดประเด็นทางสังคมที่เป็นปัญหาใกล้ตัวที่ประสบอยู่ในปัจจุบัน ร่วมตัดสินใจเลือกประเด็นที่สนใจนำมาทำหนังสือ ให้มีความยาว 30 นาที จากประเด็นทางสังคมที่แต่ละกลุ่มเลือกเพื่อนำเสนอสื่อสารผ่านหนังสือ สามารถจัดหมวดหมู่ประเด็นตามลำดับความต้องการที่กลุ่มเป้าหมายต้องการสื่อสารผ่านหนังสือ โดยเรียงได้ 5 อันดับ ได้แก่ อันดับที่ 1 ประเด็นความเหลื่อมล้ำ คุณภาพชีวิตคนในเมือง ปัญหาระบบขนส่งมวลชน/นโยบายรัฐ (สาธารณสุข/ภาค) การจัดการคุณภาพชีวิตของสัตว์จรจัด และแรงงานถูกเอาเปรียบ อันดับที่ 2 ประเด็นการละเมิดสิทธิบนท้องถนน วินัยการจอดรถ และการละเมิดสิทธิโดยเจ้าหน้าที่รัฐด้วยการตั้งด่านตรวจรถ อันดับที่ 3 ประเด็นคุณค่าความเท่าเทียมในผู้พิการ ผู้สูงอายุ เด็กและเยาวชน ความแตกต่างบนความหลากหลายในการอยู่ร่วมกันในสังคม อันดับที่ 4 ประเด็นการรู้เท่าทันสื่อ การเลียนแบบการใช้ภาษา การเสพติดสื่อ และอันดับที่ 5 ประเด็นวัฒนธรรม การเปลี่ยนแปลงและรักษา สุขภาวะของคนในเมือง พืชเกษตร อาหารปลอดภัยและสวัสดิการการรักษาพยาบาล ทั้งนี้ในการร่วมกิจกรรมนักศึกษามีความสนใจใฝ่รู้ในการทำหนังสือ มีความกล้าแสดงออกที่จะเรียนรู้ร่วมกัน ตั้งใจและมีส่วนร่วมในกิจกรรมทุกขั้นตอน ร่วมแลกเปลี่ยนความคิดเห็น เล่าเรื่องราวประเด็นทางสังคมที่สนใจร่วมตัดสินใจในการเลือกประเด็นที่ต้องการนำเสนอ มีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมเชิงปฏิบัติการตลอดจนวิทยากรที่เป็นผู้ให้ความรู้ ความเข้าใจในกิจกรรมเป็นผู้มีประสบการณ์และถ่ายทอดความรู้ได้อย่างชัดเจน ทำให้นักศึกษามีความรู้ ความเข้าใจเป็นอย่างดีเพื่อต่อยอดในการผลิตหนังสือจากประเด็นทางสังคมที่ได้ร่วมกันเลือกนำเสนอต่อไป

สำหรับวัตถุประสงค์การวิจัย เพื่อนำผลการเรียนรู้มาทดลองฝึกปฏิบัติผ่านฐานการเรียนรู้ Movie Base Learning เผยแพร่สู่ชุมชนและสังคม นั้นสามารถสรุปผลกระบวนการได้ดังนี้

กระบวนการ Movie-Based Learning เป็นการเปิดเวทีเสริมสร้างทักษะกระบวนการผลิตภาพยนตร์สั้นประเด็นทางสังคม และการเปิดห้องปฏิบัติการทางสังคม (Social Lab) ผ่านการผลิตสื่อภาพยนตร์ (Movie Base Learning) Master Lab 1 เรื่อง และการทดลองปฏิบัติการผลิตสื่อภาพยนตร์/สร้างเครือข่ายเยาวชนสื่อสารสังคมในระดับมหาวิทยาลัย

กลุ่มเป้าหมายผลิตภาพยนตร์สั้นมหาวิทยาลัยละ 1 เรื่อง

เมื่อนักศึกษาได้ร่วมกิจกรรมต่าง ๆ ผ่านกระบวนการฝึกปฏิบัติการเลือกประเด็นทางสังคม ฝึกการเขียนบทภาพยนตร์ ฝึกปฏิบัติการในการออกกองถ่ายทำภาพยนตร์ในกระบวนการ Production ผลิตภาพยนตร์สั้น Master Lab และวางแผนที่จะถ่ายทำภาพยนตร์สั้นของตนเอง โดยนำหลักการจัดการกองถ่ายภาพยนตร์ (Production Management) ไปใช้ในการถ่ายทำภาพยนตร์สั้นของแต่ละทีม รองลงมาคือการนำเอาเทคนิคที่ได้จากทีมงานใน แต่ละตำแหน่งไปประยุกต์ใช้ในกองถ่ายทำภาพยนตร์ของตนเอง จนถึงกิจกรรมการทดลองปฏิบัติการผลิตสื่อภาพยนตร์/สร้างเครือข่ายเยาวชนสื่อสารสังคมในระดับมหาวิทยาลัยซึ่งเป็นกิจกรรมสุดท้ายของกระบวนการ Movie Base Learning นักศึกษาได้ผลิตภาพยนตร์สั้นประเด็นทางสังคม 5 ประเด็น จำนวน 10 เรื่อง โดยผลงานภาพยนตร์สั้นของนักศึกษาสามารถจัดหมวดหมู่ภาพยนตร์สั้นได้ตามประเด็นทางสังคม ดังนี้

ภาพยนตร์สั้นในประเด็นความรุนแรง มีการผลิตภาพยนตร์สั้น 3 เรื่อง ได้แก่ เรื่อง วัฏฏะ เรื่อง Huntsman และ เรื่อง Parts of Memories

ภาพยนตร์สั้นในประเด็นการคุ้มครองผู้บริโภค มีการผลิตภาพยนตร์สั้น 3 เรื่อง ได้แก่ เรื่อง Queen (นางงาม) เรื่อง ทางลัด และเรื่อง ราคา

ภาพยนตร์สั้นในประเด็นวัฒนธรรมผู้พิการ จำนวน 1 เรื่อง ได้แก่ เรื่อง เชื้อกู

ภาพยนตร์สั้นในประเด็นเกี่ยวกับการเกษตร จำนวน 1 เรื่อง ได้แก่ เรื่อง My 3 Month

ภาพยนตร์สั้นประเด็นเกี่ยวกับผู้สูงอายุ จำนวน 1 เรื่อง ได้แก่ เรื่อง Retire me fine

และพบว่ายังมีภาพยนตร์สั้นในประเด็นสะท้อนจิตใจคนในเมืองใหญ่ จำนวน 1 เรื่อง ได้แก่ เรื่อง 52 Hz

กระบวนการเผยแพร่ (Release the Movies in the Communities) เป็นขั้นตอนที่ดำเนินการด้วยกิจกรรมเปิดพื้นที่สื่อสารอย่างเท่าทันและปลอดภัยผ่านเทศกาลหนังสือ มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาและขับเคลื่อนกลไกให้เกิดการต่อยอดองค์ความรู้ และเผยแพร่สู่ชุมชนและสังคม เป็นการสร้างพื้นที่ให้กับเยาวชนได้สื่อสารอย่างเท่าทันและปลอดภัย โดยการนำผลงานภาพยนตร์สั้นที่ได้จากกระบวนการผลิตภาพยนตร์สั้นของมหาวิทยาลัย 5 สถาบันที่เข้าร่วมโครงการ จำนวนกว่า 10 เรื่อง ใน 5 ประเด็นทางสังคมที่นักศึกษากลุ่มเป้าหมายสนใจผลิตภาพยนตร์สั้น นำผลงานมาจัดฉายเผยแพร่ในเทศกาลหนังสือ นอกจากนี้ยังได้มีการเชิญคนทำหนังเครือข่ายประเด็นทางสังคมนำหนังสือมาร่วมฉายพร้อมกันในเทศกาลครั้งนี้ด้วย การจัดกิจกรรมเผยแพร่ภาพยนตร์หนัง

สั้น ได้ทำการเผยแพร่ผ่านกิจกรรม 2 กิจกรรม ได้แก่ การจัดกิจกรรม Road Show เพื่อเผยแพร่ภาพยนตร์ในสถาบันการศึกษา 5 สถาบัน การจัดกิจกรรมเผยแพร่ภาพยนตร์สั้นผ่านเทศกาลหนังสั้น Media Lab Film Festival

การอภิปรายผล

จากกระบวนการพัฒนานวัตกรรมสื่อเพื่อการเรียนรู้ของสังคม ประเด็นที่ถูกหยิบขึ้นมา ภาพยนตร์สั้นของนักศึกษาในกลุ่มเป้าหมาย ส่วนใหญ่มีการเลือกประเด็นทางสังคมที่ใกล้ตัวและเป็นเรื่องที่สังคมควรให้ความสำคัญและใส่ใจในการร่วมกันป้องกันและแก้ไขมากที่สุด ผลการวิจัยพบว่า บทเรียนนี้ตรงกับลักษณะ 1 ใน 4 ปรากฏการณ์ทางสังคมดังที่ Weber (1995) ได้กล่าวไว้ใน ปรากฏการณ์แรกว่า ปัญหาสังคมแทรกอยู่ในโครงสร้างทางสังคมโดยปัญหาเกิดขึ้นในพื้นที่ที่มีความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์ กลุ่ม หรือระบบสังคมที่มีคุณสมบัติทางชีววิทยา เช่น เพศ อายุ เชื้อชาติ รวมถึงมิติทางสังคมและวัฒนธรรมเข้ามาเกี่ยวข้อง เช่น เนื้อหาหนังสั้นในงานวิจัยนี้ปรากฏเรื่องของวัฒนธรรมผู้พิการที่กลุ่มตัวอย่างต้องการสื่อสารให้เกิดความเข้าใจวัฒนธรรมผู้พิการให้คนในสังคม ได้รับรู้เป็นต้น ดังที่ (ชุตินันต์ เกิดวิบูลย์เวช, 2558:64) กล่าวไว้ว่า การติดต่อสื่อสารของสื่อดิจิทัลใหม่ในกลุ่มบุคคลที่แตกต่างทั้งชนชาติ ภาษา ศาสนา และ วัฒนธรรม จำเป็นต้องมีการศึกษาถึงกฎข้อบังคับทางสังคมของแต่ละสังคมด้วย นอกจากนี้ผลวิจัยยังพบว่าผู้ชมจาก ตัวแทนเครือข่ายมีความสนใจในภาพยนตร์สั้น เป็นเรื่องที่ถ่ายทอดทั้งแนวจินตนาการ และเรื่องจริงที่ เกิดขึ้นในสังคมปัจจุบัน สามารถถ่ายทอดประเด็นปัญหาสังคมจากเรื่องที่เป็นปัญหาให้มีความสนุกสนานแทรกในเนื้อเรื่อง และมีการเสนอเนื้อหาได้หลายแง่มุม ซึ่งตรงกับงานวิจัยของ ดิสเนย์ อิทธิทธิรัฐ วงศ์ (2553) ที่ได้กล่าวไว้ว่า ผู้ชมที่ชมภาพยนตร์เพื่อสังคม สามารถรับรู้และเข้าใจถึงปัญหาสังคมที่ภาพยนตร์นำเสนอในแต่ละเรื่องได้เป็นอย่างดีและเข้าใจถึงวัตถุประสงค์ที่ภาพยนตร์ต้องการสื่อทั้งประสบการณ์เดิมทางตรงและทางอ้อมหรือสิ่งแวดล้อมมีผลต่อการรับรู้และเข้าใจความหมายในภาพยนตร์เพื่อสังคมให้มากยิ่งขึ้น และทัศนคติของผู้ชมภาพยนตร์เกี่ยวกับปัญหาสังคมเป็นไปในทางบวก แต่ไม่ได้มีผลต่อการเปลี่ยนแปลงทางพฤติกรรม แต่อย่างไรก็ตาม (เชมพัทธ์ พัชรวิชัย , 2560:13) กล่าวไว้ว่า ภาพยนตร์ไทยนอกกระแสส่วนใหญ่สะท้อนปัญหาชนชั้นของสังคม ปัญหาของระบบทุนนิยม และสิทธิเสรีภาพความเท่าเทียม ซึ่งล้วนอยู่ในแนวคิดมาร์กซิสต์ทั้งสิ้น ประเด็นปัญหาทั้งหมดเป็นปัญหาเชิงสัมบูรณ์ (Absolute) กล่าวคือเป็นปัญหาที่คนในสังคมไม่รู้สึกรู้สีกตัวแต่เกิดจากคนนอกมองว่าสังคมกำลังมีปัญหา

นอกจากนี้ผลวิจัยยังพบว่านักศึกษาที่เข้าร่วมโครงการจนครบกระบวนการได้พัฒนาทักษะในการผลิตภาพยนตร์สั้น ประเด็นทางสังคม มีความพยายามในการเรียนรู้ เก็บเกี่ยวประสบการณ์ อีกทั้งยังได้แลกเปลี่ยนแนวความคิดในการผลิตภาพยนตร์บนความเหมือนและแตกต่าง จากวิทยากรเครือข่ายประเด็นทางสังคม และนักศึกษาสถาบันอื่นที่เข้าร่วมโครงการ เกิดการพัฒนาทักษะและความสามารถในการผลิตภาพยนตร์สั้นประเด็นทางสังคมได้อย่างแนบเนียน จนก่อให้เกิดกลุ่ม Young Blood แกนนำคนรุ่นใหม่ หรือนวัตกรรมดังที่ (อภิชาติ พุกสวัสดิ์ และภาณุฤทธิ์ สารสมบัติ, 2563:21) กล่าวถึงกลุ่มล้ำสมัย (Innovators) นี้ว่าเป็นกลุ่มคนที่ชอบการเปลี่ยนแปลง ชอบเสี่ยง ชอบลองของใหม่ ตัดสินใจเร็ว และเต็มใจที่จะรับผลที่เกิดขึ้นจากการรับนวัตกรรม คนกลุ่มนี้จะมิบทบาทในการแนะนำนวัตกรรมแก่ผู้อื่น และที่สำคัญคนกลุ่มนี้จะเป็นผู้ที่มีความสามารถในการผลิตสื่อภาพยนตร์สั้น จากแรงบันดาลใจบนพื้นฐานความสนใจ และมีหัวใจที่มองเห็นปัญหาสังคมใกล้ตัว สามารถนำกระบวนการพัฒนานวัตกรรมสื่อฯ มาร่วมกันคิด วิเคราะห์ วางแผน และปฏิบัติการผลิตภาพยนตร์สั้นอย่างเป็นกระบวนการ เผยแพร่สู่สาธารณชนอย่างภาคภูมิใจ

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะการนำผลการวิจัยไปใช้ประโยชน์

- 1) พัฒนาแนวทางและการต่อยอดในอนาคตให้มีการพัฒนาต่อไปเป็นชุดหนังสั้นที่ได้มาตรฐานความเป็นอุตสาหกรรมสื่อ รวมทั้งหาช่องทางการเผยแพร่ให้มีช่องทางการสื่อสารเพิ่มขึ้นจะสามารถเพิ่มโอกาสให้เกิดรายได้แก่ผู้ที่เข้าร่วมหรือสามารถผลักดันให้ไปฉายในช่องทางอื่น เช่น ใน Line TV หรือในระดับอุตสาหกรรมสื่อและระดับสากล
- 2) สนับสนุนกลุ่ม Young Blood คนรุ่นใหม่ที่จะผลิตสื่อสร้างเครือข่ายวิชาการและนักวิชาชีพที่เข้มแข็งสู่การพัฒนา Platform ที่เหมาะสม
- 3) สนับสนุนเครือข่าย 5 มหาวิทยาลัย เป็นทีมงานที่เข้มแข็งในการพัฒนานวัตกรรม สื่อ Media Lab ในรูปแบบการบูรณาการกับการเรียนการสอนเป็นรายวิชาใน Platform การศึกษาออนไลน์และเปิดพื้นที่ให้กับคนในสังคมสื่อสารอย่างมีส่วนร่วมได้ทั้งออนไลน์และออฟไลน์ทั่วโลก

ข้อเสนอแนะเพื่อการวิจัยครั้งต่อไป

ควรมีการทบทวนงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการผลิตภาพยนตร์ในฐานะเครื่องมือของการพัฒนา โดยศึกษาแนวคิด ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง เครื่องมือและแนวทางการวิเคราะห์ข้อมูล การวัดระดับนวัตกรรมและนวัตกรรมที่ชัดเจน ถูกต้อง เพื่อเพิ่มคุณค่าทางวิชาการ

กิตติกรรมประกาศ

โครงการวิจัยได้รับการสนับสนุนจาก กองทุนพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์

เอกสารอ้างอิง

- กฤษมันต์ วัฒนานรงค์. (2555). **กระบวนการเรียนรู้ทางสังคม**. สืบค้นเมื่อ 8 มีนาคม 2564, จาก <https://www.thairath.co.th/content/270870>
- เชมพัทธ์ พัชรวิชัย. (2559). ภาพยนตร์ไทยนอกกระแสกับภาพสะท้อนปัญหาสังคมไทย. **วารสารวิชาการคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์**. 21(2), 13.
- ชุตินันต์ เกิดวิบูลย์. (2558). นวัตกรรมสื่อดิจิทัลใหม่สำหรับนิเทศศาสตร์. **วารสารนิเทศศาสตร์และนวัตกรรม** นิต้า. 2 (2), 64.
- ดิสนีย์ อธิธิรัฐวงศ์. (2553). การรับรู้ทัศนคติและความตระหนักเรื่องปัญหาสังคมของผู้ชมภาพยนตร์เพื่อสังคม. วิทยานิพนธ์ นิเทศศาสตรมหาบัณฑิต จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- รักसानต์ วิวัฒน์สินอุดม . (2546). **ทัศนคติเกี่ยวกับการสร้างภาพยนตร์ไทยของผู้ชมภาพยนตร์ในเขตกรุงเทพมหานคร** : รายงานการวิจัย. กรุงเทพมหานคร : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สำนักงานนวัตกรรมแห่งชาติ งานส่งเสริมภาพลักษณ์องค์กร. (2549). **การจัดการนวัตกรรมสำหรับผู้บริหาร**. กรุงเทพมหานคร: สำนักงานนวัตกรรมแห่งชาติ.
- อภิชาต พุกสวัสดิ์ และภาณุฤทธิ์ สารสมบัติ. (2563). การพัฒนา นวัตกรรมสื่อสารแบบมีส่วนร่วมของนักเรียน 30 โรงเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายในจังหวัดสมุทรปราการ ในการจัดกิจกรรมในสถานศึกษา. **วารสารการประชาสัมพันธ์และการโฆษณา**. 13(2), 21.
- อุษา ศิลป์เรืองวิไล. (2561). นวัตกรรมการผลิตรายการโทรทัศน์ในยุคดิจิทัล. **EAU HERITAGE JOURNAL Social Science and Humanity**. 8(9), 87.
- Freedman, D. (2002). **A 'Technological Idiot'?** Raymond Williams and Communications Technology, *Information, Communication & Society*, 5:3, 425-442.
- Weber, Linda R. (1995). **The analysis of social problems**. Needham, MA: A Simon & Schuster.