การเรียนรู้เพื่ออยู่ร่วมด้วยกระบวนการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล: จากแนวคิดสู่การปฏิบัติในโครงการสร้างเมืองของทุกคน

Learning to Live Together with Media, Information, and Digital Literacy Processes: From Concept to Practice in the Inclusive Cities Project

ณัฐวิภา สินสุวรรณ[1*]

Natwipa Sinsuwarn

[1] คณะเทคโนโลยีสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี

Faculty of Mass Communication Technology, Rajamangala University of Technology Thanyaburi

*Corresponding author e-mail: natwipa_s@rmutt.ac.th

Received: 18/04/2025 Revised: 02/07/2025 Accepted: 23/07/2025

บทคัดย่อ

การวิจัยเชิงคุณภาพครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษากระบวนการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล (Media, Information, and Digital Literacy: MIDL) ของโครงการสร้างเมืองของทุกคนในพื้นที่ภาคเหนือและภาคตะวันออกเฉียงเหนือของประเทศไทย เก็บรวบรวมข้อมูลด้วยการวิเคราะห์เอกสารและสื่อ การสังเกตกิจกรรม และการสัมภาษณ์ ผลการวิจัยพบว่า กระบวนการ MIDL เพื่อสร้างเมืองของทุกคนมี 7 ขั้นตอน ได้แก่ 1) การอบรมติดตั้งชุดความคิด MIDL for Inclusive Cities 2) การลงพื้นที่วิเคราะห์ปัญหาและบริบทชุมชน 3) การออกแบบกิจกรรมและสื่อ 4) การจัดกิจกรรมและผลิตสื่อ 5) การสื่อสารและเผยแพร่กิจกรรมและสื่อ 6) การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ การประเมินผล และการถอดบทเรียน และ 7) การสะท้อนบทเรียนเพื่อพัฒนาโครงการในอนาคต ทั้งนี้ องค์กรที่สนใจจัดกิจกรรมเชิงการเรียนรู้เพื่ออยู่ร่วมด้วยกระบวนการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล สามารถประยุกต์ใช้ผลการวิจัยครั้งนี้เพื่อดำเนินการหรือต่อยอดการสร้างเมืองของทุกคน

คำสำคัญ: การรู้เท่าทันสื่อ การรู้เท่าทันสารสนเทศ การรู้เท่าทันดิจิทัล โครงการสร้างเมืองของทุกคน เยาวชน

Abstract

The objective of this qualitative research was to study the Media, Information, and Digital Literacy (MIDL) processes for inclusive cities in the Northern and Northeastern regions of Thailand. Data was collected through document and media analysis, activity observation, and interviews. The research results revealed that the MIDL processes, which aim to create inclusive cities, comprise seven stages: 1) Training to establish the MIDL for an inclusive cities mindset; 2)

Conducting fieldwork to analyze problems and community context; 3) Designing activities and media; 4) Organizing activities and producing media; 5) Communicating and disseminating activities and media; 6) Sharing knowledge, evaluating, and extracting lessons; and 7) Reflecting on lessons to develop future projects. Organizations that are interested in coordinating learning activities that align with media, information, and digital literacy processes may utilize the findings of this research to initiate or enhance the development of an inclusive city.

Keywords: Media Literacy, Information Literacy, Digital Literacy, Inclusive Cities Project, Youth

1. บทนำ

1.1 ที่มาและความสำคัญของปัญหา

การรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศ (Media and Information Literacy: MIL) เป็นทักษะสำคัญของพลเมืองโลก เพราะเป็นทักษะที่ช่วยสนับสนุนให้พลเมืองมีสิทธิในการเข้าถึงข้อมูลและเสรีภาพในการแสดงออก (The right to Information and Freedom of Expression) โดยเฉพาะอย่างยิ่ง ภายใน ค.ศ. 2050 ประชากรโลกเกือบร้อยละ 70 จะอาศัยอยู่ในเขตเมืองร่วมกันท่ามกลางความหลากหลายในมิติต่าง ๆ เช่น ภาษา เชื้อชาติ การแต่งกาย ประเพณี ฯลฯ การบูรณาการการรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศให้กับประชากรในเขตเมืองจึงเป็นแนวทางที่จะสร้างความแข็งแกร่ง และเสริมศักยภาพให้พลเมืองมีทักษะการเข้าถึง เข้าใจ และแสดงความคิดเห็นบนพื้นฐานการคิดวิเคราะห์อย่างมีวิจารณญาณ ดังนั้น ทักษะการรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศจึงเป็นสิ่งสำคัญที่จะสนับสนุนให้พลเมืองของประเทศมีสิทธิในการเข้าถึงข้อมูล และเสรีภาพในการแสดงออกโดยตรง ทั้งยังช่วยส่งเสริมให้พลเมืองมีทักษะที่จำเป็นในการต่อสู้กับข้อมูลเท็จ คำพูดที่แสดงความเกลียดชัง การกีดกันทางสังคม และการเหยียดเชื้อชาติ ด้วยเหตุนี้ เมืองที่ได้รับการสนับสนุนและบูรณาการการรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศมีแนวโน้มว่า พลเมืองในพื้นที่จะได้รับการรับประกันและการส่งเสริมสิทธิมนุษยชน ตลอดจนมีสิทธิในการเปิดรับข้อมูลข่าวสาร เสรีภาพในการแสดงออก และสังคมประชาธิปไตย นอกจากนั้น การสนับสนุนให้พลเมืองมีทักษะการคิดวิเคราะห์เพื่อเข้าถึง เข้าใจ และแสดงความคิดเห็นบนแหล่งข้อมูลที่หลากหลายยังเป็นรากฐานของเสรีภาพในการสื่อสารและการมีส่วนร่วมของพลเมือง (United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization: UNESCO, 2024)

เมื่อพิจารณาแนวคิดเรื่องการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล (Media Information and Digital Literacy: MIDL) พิทักษ์ศักดิ์ ทิศาภาคย์ และคณะ (2562) อธิบายว่า “การพัฒนาเทคโนโลยีการสื่อสารทำให้การรู้เท่าทันสื่อ (Media literacy) พัฒนาสู่การรู้เท่าทันสารสนเทศ (Information literacy) และการรู้เท่าทันดิจิทัล (Digital literacy) โดยมีจุดต่าง คือ การรู้เท่าทันสื่อเน้นความสามารถในการทำความเข้าใจหน้าที่ของสื่อ การประเมินหน้าที่ และความเกี่ยวข้องกับสื่อ การรู้เท่าทันสารสนเทศเน้นการเข้าถึงสารสนเทศ การประเมินค่า และการใช้จริยธรรมด้านสารสนเทศ การรู้เท่าทันดิจิทัลเป็นสมรรถนะการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล เครื่องมือสื่อสาร เครือข่ายต่าง ๆ เพื่อค้นหา เข้าถึงข้อมูล เข้าใจ และประเมินสื่อดิจิทัล เพื่อให้สามารถตัดสินใจ

เกี่ยวกับสิ่งที่ทำและพบบนโลกออนไลน์ได้ รวมถึงประยุกต์ใช้และสร้างสรรค์ข้อมูล สื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพผ่านเครื่องมือสื่อดิจิทัลที่หลากหลาย” สอดคล้องกับนิธิดา แสงสิงแก้ว และนันทิยา ดวงภุมเมศ (2563) ระบุว่า “การรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล (MIDL) เป็นทักษะจำเป็นสำหรับการดำรงชีวิตในสังคมดิจิทัล โดยเฉพาะอย่างยิ่งกลุ่มเปราะบาง เช่น เด็กและเยาวชน ซึ่งอยู่ท่ามกลางปรากฏการณ์สงครามข่าวสาร (Information Warfare) และการช่วงชิงพื้นที่ในชีวิตจากผู้ประกอบการธุรกิจสื่อเพื่อแสวงหาผลประโยชน์จากผู้รับสารในฐานะตลาด ประกอบกับพฤติกรรมการบริโภคสื่อของเด็กและเยาวชนก็แตกต่างไปจากเดิม คือ เปลี่ยนจากการเปิดรับสื่อมวลชนมาเป็นการเสพติดสื่อดิจิทัล” การสร้างเสริม MIDL ในกลุ่มเด็กและเยาวชนจึงเป็นประเด็นขับเคลื่อนทางสังคมที่หลายภาคส่วนให้ความสำคัญ โดย MIDL เป็นแนวคิดที่ได้รับการพัฒนาต่อยอดมาจากแนวคิดการรู้เท่าทันสื่อ (Media literacy) ซึ่งเป็นที่รู้จักใน ค.ศ. 1992 ต่อมาเมื่อเทคโนโลยีการสื่อสารและสารสนเทศมีความก้าวหน้ามากขึ้น ตลอดจนมีการพัฒนาระบบการสื่อสารผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ส่งผลให้ผู้รับสารสามารถเป็นผู้ผลิตและส่งสารได้โดยง่าย (User Generated Content: UGC) ทำให้มีการขยายแนวคิดการรู้เท่าทันสื่อเป็น “การรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศ” เพื่อให้ครอบคลุมสารสนเทศที่ได้รับจากแหล่งข้อมูลทุกประเภท ส่วนการรู้เท่าทันดิจิทัลถือเป็นองค์ประกอบล่าสุดที่ถูกนำเข้าไปผนวกรวมกับแนวคิดการรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศ เนื่องด้วยพัฒนาการของระบบดิจิทัลที่ทำให้ภูมิทัศน์สื่อ (Mediascape) เปลี่ยนเป็นยุคสื่อหลอมรวม (Media Convergence) จึงเกิดการพัฒนาต่อยอดแนวคิดเป็นการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล (MIDL) ทั้งนี้ ที่ผ่านมามีองค์กรที่ทำงานขับเคลื่อนหนุนเสริมทักษะ MIDL เชื่อมโยงกับการสร้างความเป็นพลเมืองให้เด็กและเยาวชนไทยอย่างชัดเจน และมีผลงานปรากฏอย่างต่อเนื่อง องค์กรหนึ่งก็คือ สถาบันสื่อเด็กและเยาวชน (สสย.)

สถาบันสื่อเด็กและเยาวชน (สสย.) ก่อตั้งขึ้นเมื่อ พ.ศ. 2549 โดยสำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (สสส.) กับมูลนิธิเพื่อการพัฒนาเด็ก (มพด.) มีพันธกิจหลัก 4 ด้าน ได้แก่ 1) พัฒนาคุณภาพสื่อและช่องทางสื่อและพื้นที่สร้างสรรค์ เช่น สนับสนุนกิจกรรมพื้นที่สร้างสรรค์ต้นแบบ และการขยายผลด้านนโยบายระดับตำบล ระดับจังหวัด และระดับชาติ 2) พัฒนากระบวนการเท่าทันสื่อ เช่น สนับสนุนกระบวนการเรียนรู้เท่าทันสื่อในโรงเรียน 3) งานพัฒนาองค์ความรู้ รณรงค์สื่อสารสังคม เช่น พัฒนาหลักสูตรเครื่องมือเรียนรู้เท่าทันสื่อ ผลิตงานสื่อและสื่อสารสังคม และ 4) ผลักดันนโยบาย กฎหมาย และสร้างความร่วมมือ เช่น การผลักดันนโยบาย หลักสูตรและกระบวนการเท่าทันสื่อรวมถึงกลไกเฝ้าระวังสื่อในระดับต่าง ๆ การดำเนินงานตามยุทธศาสตร์การสร้างนิเวศสื่อเพื่อสังคมสุขภาวะของ สสย. ใช้การขับเคลื่อนผ่านกลยุทธ์ที่หลากหลาย หนึ่งในนั้น คือ การติดตั้งกลไกและกระบวนการ “รู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล” ในสังคมทุกระดับ โดยกลยุทธ์ MIDL เป็นกลยุทธ์ที่มุ่งเน้นการสร้างพลเมืองยุคใหม่ที่แข็งขัน และมีส่วนร่วมในการพัฒนาชุมชนและสังคม (สถาบันสื่อเด็กและเยาวชน, 2567)

องค์ประกอบของ MIDL ประกอบด้วยสมรรถนะ 4 ด้าน ได้แก่ 1) ความสามารถในการเข้าถึง (Access) สื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล ที่หลากหลาย และมีความจำเป็นต่อการดำรงชีวิต 2) ความสามารถในการเข้าใจ คิดวิเคราะห์ และประเมินสื่อ (Understand, Analyze and Evaluate) ไม่เพียงวิเคราะห์เชิงเนื้อหาข้อมูลข่าวสารเท่านั้น แต่ยังรวมไปถึงการวิพากษ์เชิงโครงสร้าง วัฒนธรรม แนวคิด ค่านิยมที่แฝงมากับสื่อด้วย

3) ความสามารถในการสร้างสรรค์สื่อที่ปลอดภัยและสร้างสรรค์ (Create) และ 4) การประยุกต์ใช้สื่อสารสนเทศและเทคโนโลยีดิจิทัล และสร้างการเปลี่ยนแปลง (Use, Reflect and Act) เพื่อให้เกิดการแลกเปลี่ยนความรู้และแก้ปัญหาทั้งในระดับครอบครัว ที่ทำงาน และชุมชน รวมถึงสร้างการมีส่วนร่วมในฐานะสมาชิกในระดับชุมชนในท้องถิ่น ภูมิภาค ชาติ และนานาชาติ (สถาบันสื่อเด็กและเยาวชน, 2564) ทั้งนี้ กระบวนการรู้เท่าทันสื่อเป็นสิทธิของพลเมือง ทั้งยังเป็นเครื่องมือสร้างพลเมืองในสังคมประชาธิปไตย และสนับสนุนให้เกิดการเติบโตอย่างมีส่วนร่วม (Inclusive Growth) เป็นแนวทางการลดความเหลื่อมล้ำด้านต่าง ๆ ในสังคม หมายถึง การเติบโตของเมืองที่ก่อให้เกิดการแบ่งปันผลประโยชน์ร่วมกัน และสร้างโอกาสอย่างเสมอภาคกันระหว่างคนทุกกลุ่มในสังคม ทำให้คุณภาพชีวิตดีขึ้น พลเมืองมีความรับผิดชอบและมีความรู้สึกเป็นส่วนหนึ่งของเมือง เป็นเจ้าของเมือง เมืองที่ทุกคนมีคุณค่าเท่าเทียมกัน เคารพศักดิ์ศรีความเป็นมนุษย์ เคารพความแตกต่างหลากหลาย เชื่อในเรื่องการพัฒนาบนฐานความยั่งยืนของสิ่งแวดล้อมและทรัพยากรธรรมชาติ ฯลฯ และมีส่วนร่วมขับเคลื่อนให้ “เมือง” เป็นเมืองสำหรับทุกคน (Inclusive Cities) (เข็มพร วิรุณราพันธ์, 2564)

จากข้อมูลข้างต้นสะท้อนให้เห็นว่า กระบวนการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล (MIDL) เป็นแนวคิดและแนวทางที่ได้รับการยอมรับในระดับนานาชาตินำมาสู่การดำเนินงานในบริบทประเทศไทย การวิจัยครั้งนี้จึงมีเป้าหมายเพื่อศึกษาการดำเนินงานในโครงการสร้างเมืองของทุกคนด้วยกระบวนการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศและดิจิทัล โดย สสย. เป็นองค์กรที่มีความโดดเด่นด้านการสนับสนุนให้เกิดพื้นที่เมืองของทุกคน ใน พ.ศ. 2559 ได้รับรางวัล Media and Information Literacy and Intercultural Dialogue จาก UNESCO, GAPMIL and UNAOC ซึ่งเป็นรางวัลที่สนับสนุนองค์กรที่ส่งเสริมงานเท่าทันสื่อ และสามารถบูรณาการประเด็นดังกล่าวสู่การขับเคลื่อนเชิงนโยบาย รวมไปถึงด้านอื่น ๆ ในสังคม ทั้งนี้ สสย. นำแนวคิด MIDL ประยุกต์ใช้ในพื้นที่นำร่องภาคเหนือและภาคตะวันออกเฉียงเหนือ ซึ่งเป็นพื้นที่ที่มีความพร้อมและศักยภาพภายใต้ชื่อ “โครงการ MIDL for Inclusive Cities: สร้างเมืองของทุกคน” ซึ่งโครงการดังกล่าวยังขาดการติดตามเพื่อถอดบทเรียนกระบวนการดำเนินงาน ประกอบกับข้อค้นพบของวิโรจน์ สุทธิสีมา และคณะ (2563) เรื่องสถานภาพความรู้การวิจัยเกี่ยวกับการรู้เท่าทันสื่อในประเทศไทยระหว่าง พ.ศ. 2540-2560 พบว่า การวิจัยส่วนใหญ่มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาผู้ใช้ในฐานะผู้รับสาร ศึกษาผลกระทบที่เกิดจากการเปิดรับสื่อและเนื้อหาที่มีต่อผู้รับสาร ศึกษาการสร้างและพัฒนาเครื่องมือเกี่ยวกับการรู้เท่าทันสื่อ ศึกษาปัจจัยที่ส่งผลต่อการรู้เท่าทันสื่อในบริบทต่าง ๆ ตลอดจนศึกษานโยบายการรู้เท่าทันสื่อ ดังนั้น จากสถานภาพความรู้ของการวิจัยข้างต้นจึงสะท้อนเห็นว่า องค์ความรู้ด้านการรู้เท่าทันสื่อยังขาดการศึกษาด้านกระบวนการ (Process) ด้วยเหตุนี้ การวิจัยครั้งนี้จึงมุ่งศึกษากระบวนการดำเนินโครงการ MIDL for Inclusive Cities ในพื้นที่ภาคเหนือและภาคตะวันออกเฉียงเหนือ ซึ่งผลการวิจัยครั้งนี้จะก่อให้เกิดประโยชน์สำหรับพื้นที่อื่น ๆ ที่สนใจนำกระบวนการ MIDL ไปขยายผลเพื่อมีแนวทางปฏิบัติงานอย่างเป็นระบบ

1.2 วัตถุประสงค์การวิจัย

เพื่อศึกษากระบวนการเรียนรู้เพื่ออยู่ร่วมด้วยรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลของโครงการสร้างเมืองของทุกคนในพื้นที่ปฏิบัติการภาคเหนือและภาคตะวันออกเฉียงเหนือ

2. การทบทวนวรรณกรรม

2.1 แนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

แนวคิดการรู้เท่าทันสื่อ

องค์กรด้านการศึกษาการรู้เท่าทันสื่ออย่าง The National Association for Media Literacy Education (2024) ระบุว่า การรู้เท่าทันสื่อ คือ ความสามารถในการเข้าถึง (Access) วิเคราะห์ (Analyze) ประเมิน (Evaluate) สร้างสรรค์ (Create) และแสดงการกระทำ (Act) ผ่านการใช้รูปแบบการสื่อสารต่าง ๆ

Naiditch (2013) กล่าวว่า การรู้เท่าทันสื่อเป็นความสามารถในการพัฒนาและใช้ทักษะการคิดเชิงวิพากษ์ เช่น การค้นหา การวิเคราะห์ และประเมินข้อมูล เพื่อแปลความหมายจากเนื้อหาของสื่อ และสร้างความหมายที่แตกต่างไปจากสิ่งที่สื่อนำเสนอ

Ofcom (2004 อ้างถึงใน Wallis & Buckingham, 2016) หน่วยงานที่สนับสนุนการเรียนรู้เท่าทันสื่อในประเทศอังกฤษ ระบุว่า การรู้เท่าทันสื่อเป็นการชี้แจงข้อมูล และเสริมพลังให้กับผู้บริโภคที่เป็นพลเมือง (Citizen-consumer) ในยุคการสื่อสารดิจิทัล การรู้เท่าทันสื่อ จึงหมายถึง ทักษะที่หลากหลายซึ่งครอบคลุมถึง การเข้าถึง วิเคราะห์ ประเมิน และผลิตการสื่อสารในรูปแบบต่าง ๆ

นักวิชาการแวดวงการศึกษาด้านการรู้เท่าทันสื่ออย่าง Potter (2014) อธิบายว่า การรู้เท่าทันสื่อเป็นมุมมองของบุคคลเกิดขึ้นจากองค์ประกอบ 3 ส่วน ได้แก่ โครงสร้างความรู้ การใช้เครื่องมือ และความตั้งใจในการเปิดรับสื่อ และแปลความหมายสารในสื่อที่บุคคลเปิดรับ โดยบุคคลที่รู้เท่าทันสื่อจะใช้โครงสร้างความรู้ของตัวเองในการตีความสาร ทักษะการรู้เท่าทันสื่อ ประกอบด้วย การวิเคราะห์ (Analysis) การประเมิน (Evaluation) การจำแนกกลุ่ม (Grouping) การใช้เหตุผลแบบอุปนัย (Induction) การใช้เหตุผลแบบนิรนัย (Deduction) การสังเคราะห์ (Synthesis) และการสรุปสาระสำคัญ (Abstracting) ทั้งนี้ ความรู้ที่จำเป็นต่อการรู้เท่าทันสื่อ คือ ความรู้เกี่ยวกับผลกระทบของสื่อ (Media Effects) เนื้อหาสื่อ (Media Content) อุตสาหกรรมสื่อ (Media Industry) โลกแห่งความเป็นจริง (Real World) และรู้จักตนเอง (Self) ในทัศนะของ Potter ระบุเพิ่มเติมว่าการรู้เท่าทันสื่อ ประกอบด้วย 4 มิติ ได้แก่

1) มิติทางด้านการรับรู้ (Cognitive Dimension) เป็นความสามารถของบุคคลในการเข้าใจตั้งแต่สัญลักษณ์ที่ง่าย ๆ ไปจนถึงประเด็นที่มีความสลับซับซ้อน

2) มิติทางด้านอารมณ์ (Emotional Dimension) เป็นความสามารถของบุคคลในการจำแนกสัญลักษณ์ต่าง ๆ ที่สื่อใช้ในการกระตุ้นอารมณ์และความรู้สึก โดยรู้ว่าผู้ผลิตสื่อต้องการกระตุ้นให้ผู้รับสารเกิดความรู้สึกอะไร รวมถึงการที่ผู้รับสารสามารถใช้สื่อเพื่อปรับอารมณ์ความรู้สึกของตนเองได้ตามความปรารถนา

3) มิติทางด้านสุนทรียะ (Aesthetic Dimension) เป็นความสามารถของบุคคลที่จะเสพความสุขเข้าถึงหรือเห็นคุณค่าที่อยู่ในสารด้วยมุมมองทางศิลปะ เป็นความสามารถที่เกิดจากความเข้าใจทักษะที่ใช้ในการผลิตเนื้อหาของสื่อต่าง ๆ

4) มิติทางด้านจริยธรรม (Moral Dimension) เป็นความสามารถของบุคคลที่ล่วงรู้หรือตีความค่านิยมที่แฝงอยู่ในสารได้ แม้ว่าการรู้เท่าทันสื่อจะเป็นสิ่งที่ผู้รับสารแต่ละคนมีอยู่แล้ว แต่การรู้เท่าทันสื่อของแต่ละคนย่อมมีไม่เท่ากัน

UNESCO (2024) อธิบายว่า การรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศ (Media and Information Literacy: MIL) เป็นชุดความสามารถที่เชื่อมโยงกัน ซึ่งช่วยให้บุคคลได้รับประโยชน์สูงสุด และลดอันตรายหรือผลกระทบให้เหลือน้อยที่สุด ท่ามกลางการดำเนินชีวิตในภูมิทัศน์ข้อมูล โลกดิจิทัล และการสื่อสาร การรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศครอบคลุมถึงความสามารถที่ช่วยให้บุคคลมีส่วนร่วมกับข้อมูลอย่างมีวิจารณญาณ ทั้งในเชิงการวิเคราะห์เนื้อหาและหน่วยงานที่เป็นผู้สื่อสาร รวมถึงการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมีวิจารณญาณ ด้วยเหตุนี้ การรู้เท่าทันสื่อจึงเป็นทักษะที่จำเป็นอย่างยิ่งสำหรับพลเมืองทุกคนไม่ว่าจะอยู่ในช่วงวัยหรือภูมิภาคใดก็ตาม

การเปลี่ยนแปลงของภูมิทัศน์สื่อ ทำให้สถาบันสื่อเด็กและเยาวชน (สสย.) ให้คำจำกัดความว่า “การรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล” เป็นกระบวนการฝึกฝนทักษะการตั้งคำถาม วิพากษ์ วิจารณ์ และนำมาสู่การสื่อสารอย่างสร้างสรรค์ กระบวนการดังกล่าวสามารถนำไปประยุกต์ใช้กับกระบวนการเรียนการสอนในการศึกษาทุกระดับ ตลอดจนประยุกต์ใช้กับงานพัฒนาต่าง ๆ ได้ บริบทการดำเนินงานรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศและดิจิทัลในประเทศไทยของ สสย. จึงบูรณาการเข้ากับแนวคิดเรื่องพลเมือง (Citizen) และสิทธิที่จะอยู่ในเมือง (The right to the city) เพื่อส่งเสริมให้เกิดการเรียนรู้ที่จะอยู่ร่วมกันอย่างเป็นสุขและสันติ ท่ามกลางสังคมที่มีความหลากหลาย กล่าวคือ การเคารพสิทธิและความหลากหลายของการอยู่ร่วมกันในเมืองของกลุ่มคนต่าง ๆ สิทธิที่จะอยู่ในเมืองจึงไม่ใช่แค่การนับรวมผู้คนเข้าไปในระบบที่มีการเอาเปรียบและไม่เท่าเทียมเชิงโครงสร้าง แต่เป็นเรื่องที่ต้องทำให้เมืองและกระบวนการตัดสินใจต่าง ๆ ของเมืองมีความเป็นประชาธิปไตย โดยผู้อาศัยในเมืองทุกคนมีสิทธิใช้ประโยชน์และบริการต่าง ๆ มีสิทธิในที่อยู่อาศัย สิทธิในการมีส่วนร่วมจัดการเกี่ยวกับเมือง รวมถึงสิทธิอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง ได้แก่ สิทธิในการเข้าถึงข้อมูลข่าวสาร สิทธิในการแสดงออก สิทธิในวัฒนธรรม สิทธิในอัตลักษณ์ที่แตกต่างและเท่าเทียม สิทธิในการจัดการตนเอง สิทธิในการเคลื่อนย้ายอย่างเสรี สิทธิในการใช้พื้นที่สาธารณะและปกป้องพื้นที่ส่วนรวมจากการเป็นเจ้าของโดยเอกชน สิทธิในการพบปะรวมกลุ่ม สิทธิในการมีตัวแทนทางการเมืองและการลงคะแนน สิทธิของผู้อยู่อาศัยที่มีส่วนร่วมสร้างพื้นที่เมือง

ดังนั้น สิทธิที่จะอยู่ในเมืองจึงเป็นสิ่งที่ท้าทายต่อความไม่เป็นธรรม และความเหลื่อมล้ำของเสรีนิยมใหม่และทุนนิยมแบบเมืองโดยตรง นอกจากนั้น แนวคิดเรื่องเมืองที่นับรวมทุกคน (Inclusive Cities) ยังเป็นอีกแนวคิดที่ สสย. นำมาบูรณาการในการดำเนินงาน โดยนิยามคำว่า “เมืองที่นับรวมทุกคนหรือเมืองของทุกคน” หมายถึง เมืองที่มีความปลอดภัย และมีสภาพแวดล้อมเหมาะแก่การอยู่อาศัย กล่าวคือ เมืองที่มีสภาพที่ผู้คนสามารถเข้าถึงบริการทางสังคม (ด้านสุขภาวะ การศึกษา วัฒนธรรม และพื้นที่สาธารณะ) บริการของเมือง (การเข้าถึงน้ำ การจัดการขยะของเสีย การส่งเสริมสุขอนามัย ที่อยู่อาศัย และการคมนาคม) ความเป็นอยู่การครองชีพที่เอื้อให้กับผู้อยู่อาศัยและผู้เข้ามาใช้เมืองทุกคน เพื่อสนับสนุนให้เกิดการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์อย่างเหมาะสมที่สุด ตลอดจนสร้างความมั่นใจในเรื่องการเคารพศักดิ์ศรีความเป็นมนุษย์และความเสมอภาค การดำเนินงานอย่างต่อเนื่องและเข้มแข็งส่งผลให้ใน พ.ศ. 2559 UNESCO มอบรางวัลแก่ สสย. ในฐานะองค์กรที่ทำงานส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ สสย. บูรณาการแนวความคิดข้างต้นเข้ากับบริบทสังคมไทย และพัฒนาสู่ “โครงการ MIDL for Inclusive Cities : สร้างเมืองของทุกคน” ซึ่งคำนึงถึงหัวใจสำคัญของการเสริมสร้างศักยภาพของพลเมือง คือ การให้ความสำคัญกับการเข้าถึงข้อมูลข่าวสาร เทคโนโลยี และสื่อ (โสภิดา วีรกุลเทวัญ, 2563)

จากการทบทวนวรรณกรรม ผู้วิจัยจึงเล็งเห็นความสำคัญของการศึกษากระบวนการดำเนินงานที่บูรณาการการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล ภายใต้ความรับผิดชอบของ สสย. ซึ่งดำเนินงานผ่านโครงการสร้างเมืองของทุกคน จนได้รับรางวัลจากหน่วยงานระดับนานาชาติ และเป็นต้นแบบขององค์กรที่ดำเนินงานด้าน MIDL for Inclusive Cities ในประเทศไทย

2.2 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

Tropiano & Reis (2024) ศึกษาเรื่อง How to Design an Effective MOOC to Promote Media literacy: A Study based on the Educational Design Research Approach ผลการศึกษาครั้งนี้นำไปสู่การนำเสนอแผนนำร่องบทเรียนออนไลน์ คือ MOOC Pilot Plan (Media Education to Combat Disinformation) ซึ่งควรประกอบไปด้วยหัวข้อเรื่องการรู้เท่าทันสื่อ 3 ระดับ ได้แก่ Level 1 การให้ความรู้เรื่องการเข้าถึงและการใช้ (Accesses and Uses) คือ การสอนเรื่องอุตสาหกรรมสื่อและวัฒนธรรม หน้าที่ของสื่อดิจิทัล การไหลเวียนของข้อมูลและประเภทของข้อมูล Level 2 การให้ความรู้เรื่องความเข้าใจ การวิเคราะห์ และการประเมิน (Comprehension, Analysis and Assessment) คือ การสอนเรื่องภาพตัวแทนในสื่อ สื่อกับการให้ข้อมูลความบันเทิง และการขายสินค้า การวิเคราะห์เนื้อหาและข้อมูล รวมถึงข้อจำกัดทางจริยธรรม เช่น เสรีภาพในการแสดงออก ความเป็นอิสระในการทำหน้าที่สื่อ และ Level 3 การสร้างการมีส่วนร่วมและการผลิต (Participation and Production) คือ การสร้างสรรค์เนื้อหาผ่านสื่อต่าง ๆ ที่ส่งเสริมความเป็นพลเมือง โดยให้ผู้เรียนทดลองคิด และนำเสนอโครงการที่ส่งเสริมความเป็นพลเมือง (Citizenship)

สกุลศรี ศรีสารคาม (2565) ศึกษาเรื่องการสร้างโมเดลต้นแบบเพื่อพัฒนาทักษะการคิดและรู้เท่าทันสื่อหลากหลายแพลตฟอร์มของผู้ผลิตสื่อด้วยกระบวนการเล่าเรื่องข้ามสื่อ (Transmedia Storytelling) และการคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking) เก็บข้อมูลด้วยการวิจัยเชิงคุณภาพกับกลุ่มเป้าหมายซึ่งเป็นเยาวชนอายุ 18-24 ปี และกลุ่มผู้ผลิตสื่อที่มีอาชีพด้านข่าวและรายการโทรทัศน์ นักขับเคลื่อนสังคมและนักวิชาการด้านนิเทศศาสตร์ ผลการศึกษาพบกระบวนการที่สำคัญ คือ (1) การคิดผลิตสื่อ (2) การคิดเพื่อใช้สื่อหลากหลายช่องทางให้เกิดประสิทธิภาพ (3) การคิดสื่อเพื่อตอบโจทย์ความต้องการของผู้รับสารและคนในสังคม และ (4) การคิดสื่อเพื่อให้เกิดการมีส่วนร่วมและเกิดพฤติกรรมตามเป้าหมายได้ในชีวิตจริง

วชิรา สุวรรณวงศ์ และนิธิดา แสงสิงแก้ว (2566) ศึกษาเรื่องแนวทางการพัฒนากิจกรรมรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์สำหรับ Generation Z ของศูนย์ต่อต้านข่าวปลอม ใช้การวิจัยเชิงคุณภาพเก็บรวบรวมข้อมูลกับกลุ่มเป้าหมาย จำนวน 2 กลุ่ม คือ (1) กลุ่ม Generation Z ที่เข้าร่วมกิจกรรมการรู้เท่าทันสื่อ และ (2) ผู้บริหารและผู้ปฏิบัติงานของศูนย์ต่อต้านข่าวปลอม ผลการศึกษาพบว่า กลุ่ม Generation Z ได้รับเนื้อหาความรู้จากการเข้าร่วมกิจกรรมใน 9 ประเด็น ได้แก่ (1) ทักษะการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ (2) การแยกประเภทข่าวปลอม (3) การสังเกตข่าวปลอม เช่น การพาดหัวข่าว เนื้อหาสาระ แหล่งที่มาของข่าว ประเภทของข่าว และความน่าเชื่อถือ เป็นต้น (4) การยกตัวอย่างกรณีศึกษาเพื่อให้เข้าใจง่ายขึ้น (5) รูปแบบข่าวปลอมที่แพร่กระจายในปัจจุบัน (6) กฎหมายของผู้กระทำผิดทางเทคโนโลยี (7) การตรวจสอบความถูกต้องของข่าว (8) วิธีการรับมือกับข่าวปลอมในยุคดิจิทัล และ (9) แนวทางการให้ความร่วมมือกับหน่วยงานที่ เกี่ยวข้องในการขจัดข่าวปลอม เป็นต้น นอกจากนั้น ผลจากการเข้าร่วมกิจกรรมของ Generation Z ยังพบความสามารถในการใช้สื่อในเชิงสร้างสรรค์

และมีส่วนร่วมด้วยการเป็นกลไกเพื่อขับเคลื่อนสังคม กล่าวคือ เยาวชนที่เข้าร่วมกิจกรรมอบรมกลายเป็นผู้ใช้สื่อในฐานะพลเมืองดิจิทัลของชุมชน ที่มีความพร้อมในการนำทักษะรู้เท่าทันสื่อมาขยายผลให้กับครอบครัว โรงเรียน และสังคม

งานวิจัยข้างต้นสะท้อนขั้นตอน และแนวทางการดำเนินงานในกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับการรู้เท่าทันสื่อ ซึ่งผู้วิจัยจะนำมาเป็นกรอบในการวิเคราะห์ผลการวิจัยและอภิปรายผลการวิจัย

3. ระเบียบวิธีวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) เก็บรวบรวมข้อมูลด้วยการวิเคราะห์เอกสารและสื่อ การสังเกตกิจกรรม และการสัมภาษณ์

3.1 การเก็บรวบรวมข้อมูล ได้แก่

1) การสังเกตกิจกรรม เก็บรวบรวมข้อมูลด้วยการลงพื้นที่สังเกตกิจกรรมในโครงการต่าง ๆ ของภาคเหนือและภาคตะวันออกเฉียงเหนือ (ตารางที่ 1) โดยใช้เครื่องมือการวิจัย คือ แบบบันทึกการสังเกต

2) การวิเคราะห์เอกสารและสื่อ เก็บรวบรวมข้อมูลจากแหล่งข้อมูลทุติยภูมิจากข้อเสนอโครงการ รายงานความก้าวหน้า รายงานฉบับสมบูรณ์ รายงานประเมินผลโครงการ/กิจกรรม และเอกสารอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง รวมทั้งการวิเคราะห์สื่อออนไลน์ เช่น เว็บไซต์และเพจเฟซบุ๊ก ของโครงการ MIDL for Inclusive Cities ในพื้นที่ภาคเหนือและภาคตะวันออกเฉียงเหนือ โดยใช้เครื่องมือการวิจัย คือ แบบวิเคราะห์สื่อ

3) การสัมภาษณ์ เก็บรวบรวมข้อมูลด้วยเครื่องมือการวิจัย คือ แนวคำถามกึ่งมีโครงสร้าง โดยสัมภาษณ์ผู้มีส่วนเกี่ยวข้องกับโครงการ MIDL for Inclusive Cities ซึ่งสุ่มตัวอย่างแบบเฉพาะเจาะจง (Purposive Sampling) ได้แก่ เจ้าหน้าที่ของ สสย. จำนวน 2 คน และผู้รับผิดชอบโครงการประจำภูมิภาค 3 คน รวมทั้งสิ้น 5 คน

ตารางที่ 1

โครงการ MIDL for Inclusive Cities ในพื้นที่ภาคเหนือและภาคตะวันออกเฉียงเหนือ

ภาคเหนือ		**ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ**
ภาคเหนือตอนบน	**ภาคเหนือตอนล่าง**	
1. โครงการน้ำโอบดอย จังหวัดพะเยา 2. โครงการแม่สะเรียง เมืองสร้างสุข จังหวัดแม่ฮ่องสอน 3. โครงการเมืองฮ่วมใจ๋ จังหวัดเชียงราย 3.1 บ้านห้วยมะหินฝน ตำบลป่าตึง อำเภอแม่จัน	1. โครงการปากคะยางเมืองแห่งความหลากหลายของแหล่งอาหารในชุมชน จังหวัดสุโขทัย 2. โครงการเยาวชนพลเมืองรักษ์กะชอเต จังหวัดตาก 3. โครงการ Eco Print Art @Pangsilathong จังหวัดกำแพงเพชร	1. โครงการพลเมืองเยาวชนเท่าทันสื่อ สารสนเทศและดิจิทัลเพื่อร่วมสร้างเมืองในพื้นที่จังหวัดมหาสารคาม (มหาวิทยาลัยมหาสารคาม) 2. โครงการเยาวชนพลเมืองกาฬสินธุ์เท่าทันสื่อ รักษ์เมืองฟ้าแดดสงยาง (มหาวิทยาลัยกาฬสินธุ์)

ภาคเหนือ		ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ
ภาคเหนือตอนบน	**ภาคเหนือตอนล่าง**	
3.2 บ้านป่าคา ตำบลแม่เงิน อำเภอเชียงแสน 3.3 บ้านวาวี ตำบลวาวี อำเภอแม่สรวย 4. โครงการตลาดมีสุข (สร้างพื้นที่การเรียนรู้ด้วยพลังเยาวชน) 5. โครงการ Maetha Next Gen 6. โครงการความเท่าเทียมบนความหลากหลายทางสถานะและชาติพันธุ์ในพื้นที่จังหวัดเชียงใหม่ (ละอ่อนไตยมีปีน-มีที่มา) 7. โครงการสื่อนิเวศพหุวัฒนธรรมชาติพันธุ์กับเมือง (เด็กเมือง เด็กดอย บ้านเดียวกัน)	4. โครงการโรงเรียนเพชรละคร จังหวัดเพชรบูรณ์ 5. โครงการรักษ์ต้นกกเพื่อสร้างคุณค่าผสานภูมิปัญญาท้องถิ่นสู่นวัตกรรมใหม่ จังหวัดสุโขทัย 6. โครงการพิราบพิบูลสื่อสร้างสรรค์ จังหวัดพิษณุโลก 7. โครงการเยาวชนพลเมืองรักษ์สิ่งแวดล้อม จังหวัดพิจิตร	3. โครงการก(ล)างธงชัย: พื้นที่สาธารณะสำหรับทุกคน (มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร) 4. โครงการ Roi Et Inclusive City สร้างเมืองร้อยเอ็ดของทุกคน: กำแพงเมือง – คูเมืองร้อยเอ็ด (มหาวิทยาลัยราชภัฏร้อยเอ็ด) 5. โครงการเยาวชนพลเมืองเท่าทันสื่อร่วมสร้างเมืองอุดรธานี (เติมลมหายใจให้ลำห้วยหมากแข้ง) (มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี) 6. โครงการสร้างเมืองน่าอยู่ ด้วยพลังพลเมืองเท่าทันสื่อ MIDL for Inclusive Cities (มหาวิทยาลัยราชภัฏศรีสะเกษ)

3.2 การวิเคราะห์และนำเสนอข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพใช้หลักการวิเคราะห์และสังเคราะห์ คือ การวิเคราะห์เพื่อแยกข้อมูลตามกระบวนการดำเนินงานของพื้นที่ต่าง ๆ จากนั้นใช้การสังเคราะห์เพื่อหาจุดร่วมในกระบวนการดำเนินงาน ทั้งนี้การวิเคราะห์ข้อมูลใช้หลักการวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อหาแบบแผนเพื่อนำเสนอเป็นกระบวนการ (Process) ซึ่งจะเป็นประโยชน์ต่อการประยุกต์ใช้ โดยนำเสนอผลการวิจัยแบบพรรณนาวิเคราะห์ตามวัตถุประสงค์การวิจัย

3.3 จริยธรรมการวิจัย

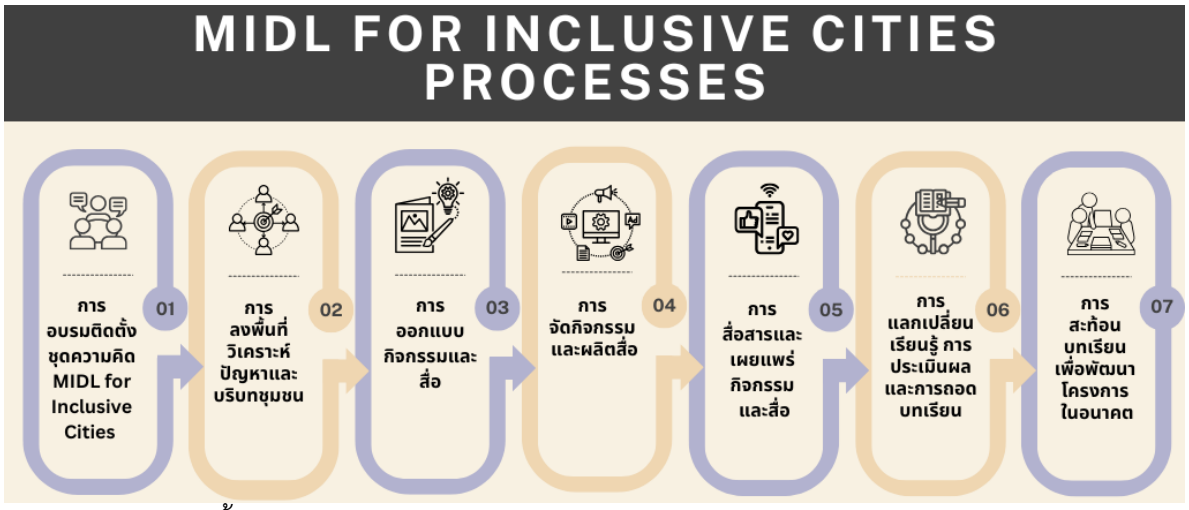
การวิจัยครั้งนี้ผ่านการพิจารณาจากคณะกรรมการจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี รับรองตามแนวทางหลักจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์ที่เป็นมาตรฐานสากล เลขที่ COA No.08/RMUTT_REC No. Full 08/64

4. ผลการวิจัย

ผลการวิจัยพบว่า กระบวนการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลของโครงการสร้างเมืองของทุกคน (MIDL for Inclusive Cities) ในพื้นที่ปฏิบัติการนำร่องภาคเหนือและภาคตะวันออกเฉียงเหนือ มีกระบวนการดำเนินงานที่เหมือนกันในขั้นตอนหลัก 7 ขั้นตอน (ภาพที่ 1)

ภาพที่ 1

แบบจำลองกระบวนการดำเนินงาน MIDL for Inclusive Cities



หมายเหตุ ภาพโดยผู้วิจัย

ขั้นตอนที่ 1 การอบรมติดตั้งชุดความคิด MIDL for Inclusive Cities

ขั้นตอนนี้มุ่งเน้นการอบรมให้เด็กและเยาวชนเข้าใจแนวคิดการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล (MIDL) ร่วมกับแนวคิดเมืองของทุกคน (Inclusive Cities) แนวคิดการเติบโตอย่างมีส่วนร่วม (Inclusive Growth) แนวคิดพลเมือง (Citizen) และแนวคิดความเป็นพลเมือง (Citizenship)

1) แนวคิดการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล หมายถึง ความสามารถที่ประกอบด้วยสมรรถนะ 4 ด้าน ได้แก่ (1) ความสามารถในการเข้าถึงสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลที่หลากหลาย และมีความจำเป็นต่อการดำรงชีวิต (Access) (2) ความสามารถในการวิเคราะห์และประเมินเนื้อหาของสื่อได้ รวมถึงการวิเคราะห์วิพากษ์เชิงโครงสร้าง วัฒนธรรม แนวคิด ค่านิยมที่แฝงมากับสื่อ (Analyze & Evaluate) (3) ความสามารถในการสร้างสรรค์สื่อที่ปลอดภัยและสร้างสรรค์ (Create) และ (4) การประยุกต์ใช้สื่อและสร้างการเปลี่ยนแปลง (Reflect & Act) เพื่อให้เกิดการแลกเปลี่ยนความรู้ และแก้ปัญหาทั้งในระดับครอบครัว ที่ทำงาน และชุมชน

2) แนวคิดเมืองของทุกคน หมายถึง เมืองที่ทุกคนมีคุณค่าเท่าเทียมกัน เคารพศักดิ์ศรีความเป็นมนุษย์ เคารพความแตกต่างหลากหลาย เชื่อในเรื่องการพัฒนาบนฐานความยั่งยืนของสิ่งแวดล้อมและทรัพยากรธรรมชาติ รวมถึงกระบวนการพัฒนาเมืองที่ให้คนที่หลากหลายมีส่วนร่วม มีกิจกรรมที่หลากหลาย ไม่ละเลย และไม่กีดกันให้คนอื่นกลายเป็นกลุ่มชายขอบ โดยพิจารณาจากองค์ประกอบเมือง ที่คำนึงถึงแนวคิดสิทธิของคนที่จะอยู่ในเมือง ดังนี้

2.1) เมืองที่ปลอดจากการเลือกปฏิบัติทางเพศสภาพ อายุ สถานภาพด้านสุขภาพ รายได้ เชื้อชาติ ชาติพันธุ์ เงื่อนไขการอพยพหรือการเมือง ศาสนา และเรื่องทางเพศ

2.2) เมืองที่นับรวมความเป็นพลเมืองของคนทุกกลุ่ม ผู้อาศัยในเมืองถาวร หรือชั่วคราว ได้รับสิทธิอย่างเท่าเทียมกัน เช่น ผู้หญิง คนยากจน คนที่มีความเสี่ยงด้านสิ่งแวดล้อม แรงงานนอกระบบ กลุ่มศาสนา

และชาติพันธุ์ กลุ่ม LGBTQ เด็ก เยาวชน ผู้สูงอายุ ผู้อพยพ ผู้ลี้ภัย ผู้อาศัยตามถนน เหยื่อความรุนแรง ตลอดจนคนพื้นเมือง

2.3) เมืองที่ทุกคนมีคุณค่าเท่าเทียมกัน เคารพศักดิ์ศรีความเป็นมนุษย์ เคารพความแตกต่างหลากหลาย และเชื่อเรื่องการพัฒนาบนฐานความยั่งยืนของสิ่งแวดล้อมและทรัพยากรธรรมชาติ

2.4) เมืองที่ทำหน้าที่เติมเต็มชีวิตทางสังคม เช่น หลักประกันการเข้าถึงบริการอย่างเป็นธรรม อาทิ ที่พัก สินค้า บริการ และโอกาสต่าง ๆ การเข้าถึงของผู้หญิงและกลุ่มคนชายขอบ เมืองที่ให้ความสำคัญกับประโยชน์สาธารณะส่วนรวม คำนึงถึงความเป็นธรรมทางสังคม การใช้พื้นที่เมืองและชนบทอย่างสมดุลต่อสิ่งแวดล้อม

2.5) เมืองที่มีพื้นที่สาธารณะที่มีคุณภาพ สร้างปฏิสัมพันธ์ทางสังคมและการมีส่วนร่วมทางการเมือง สนับสนุนการแสดงออกทางสังคมและวัฒนธรรม รวมความหลากหลาย สนับสนุนการประสานความร่วมมือทางสังคม พื้นที่สาธารณะปลอดภัย และตอบสนองผู้อยู่อาศัย

2.6) เมืองที่มีความเท่าเทียมเรื่องเพศสภาพ มีมาตรการไม่เลือกปฏิบัติต่อผู้หญิง ผู้ชาย LGBTQ ในมิติทางการเมือง สังคม เศรษฐกิจ และวัฒนธรรม มีมาตรการสร้างหลักประกันความเป็นธรรมที่มีต่อผู้หญิงบนพื้นฐานของสิทธิมนุษยชน และมีชีวิตปลอดจากความรุนแรง

2.7) เมืองที่มีความหลากหลายทางวัฒนธรรม เคารพ คุ้มครองและสนับสนุนวิถีชีวิต ธรรมเนียมปฏิบัติ ความทรงจำ อัตลักษณ์ และการแสดงออก รวมถึงรูปแบบทางสังคมวัฒนธรรมของผู้อยู่อาศัย

2.8) เมืองที่มีเศรษฐกิจแบบนับรวม (Solidarity Economy) แบบแบ่งปัน (Sharing Economy) แบบหมุนเวียน (Circular Economy) และเศรษฐกิจเกี่ยวกับงานดูแล (Care Economy)

2.9) เมืองที่มีระบบการตั้งถิ่นฐาน และระบบนิเวศที่เคารพต่อความสัมพันธ์ระหว่างเมืองและชนบท ปกป้องความหลากหลายทางชีวภาพ สิ่งมีชีวิตตามธรรมชาติและระบบนิเวศ คำนึงถึงความต่อเนื่องในการเคลื่อนย้ายของผู้คนในพื้นที่ต่าง ๆ ของเมือง และรอบนอก

3) แนวคิดการเติบโตอย่างมีส่วนร่วม หมายถึง การเติบโตของเมืองที่ก่อให้เกิดการแบ่งปันผลประโยชน์ร่วมกัน และสร้างโอกาสอย่างเสมอภาคระหว่างคนทุกกลุ่มในสังคม ทำให้คุณภาพชีวิตดีขึ้น โดยแนวคิดการเติบโตอย่างมีส่วนร่วมเป็นแนวทางการลดความเหลื่อมล้ำด้านต่าง ๆ ในสังคม

4) แนวคิดพลเมือง หมายถึง พลเมืองที่มีความรับผิดชอบ และมีความรู้สึกเป็นส่วนหนึ่งของเมือง เป็นเจ้าของเมือง และมีส่วนร่วมขับเคลื่อนให้เมืองเป็นเมืองสำหรับทุกคน

5) แนวคิดความเป็นพลเมือง หมายถึง พลเมืองที่มีความรับผิดชอบ (Personally Responsible Citizen) พลเมืองที่มีส่วนร่วม (Participatory Citizen) และพลเมืองที่มุ่งเน้นความเป็นธรรมในสังคม (Justice–oriented Citizen)

5.1) พลเมืองที่มีความรับผิดชอบ หมายถึง สมาชิกที่รับผิดชอบต่อชุมชน ตั้งใจทำงานและจ่ายภาษี ปฏิบัติตามกฎหมาย อาสาที่จะทำงานช่วยเหลือในกรณีที่เกิดวิกฤตการณ์ พลเมืองต้องมีคุณลักษณะที่ดีซื่อสัตย์ รับผิดชอบ เคารพกฎหมายและกติกาของสังคม ช่วยแก้ปัญหาของสังคมและพัฒนาสังคม

5.2) พลเมืองที่มีส่วนร่วม หมายถึง สมาชิกที่กระตือรือร้น มุ่งมั่น ตั้งใจที่จะพัฒนาจัดการชุมชนให้ใส่ใจต่อสิ่งที่เป็นประโยชน์ เช่น การรักษาสิ่งแวดล้อม การพัฒนาด้านเศรษฐกิจ รู้วิธีการทำงานกันอย่าง

เชื่อมโยง ในนัยนี้จึงเป็นพลเมืองที่แก้ปัญหาและพัฒนาสังคม เป็นพลเมืองที่มีส่วนร่วม เป็นผู้นำในการวางระบบและโครงสร้างของสังคม

5.3) พลเมืองที่มุ่งเน้นความเป็นธรรมในสังคม หมายถึง สมาชิกที่สามารถคิดเชิงวิพากษ์ต่อโครงสร้างของสังคม นโยบาย และเศรษฐกิจ โดยพิจารณา สืบค้น และนำเสนอประเด็นที่ไม่เป็นธรรมในสังคม มีความรู้เกี่ยวกับความเคลื่อนไหวทางสังคม และผลกระทบเชิงระบบที่เกิดขึ้น หรือเรียกได้ว่าเป็นพลเมืองที่แก้ปัญหาพัฒนาสังคม ในนัยนี้จึงเป็นพลเมืองที่ตั้งคำถาม และเปลี่ยนระบบหรือโครงสร้างของสังคม เมื่อมีการทำงานที่กระทบต่อความไม่เป็นธรรม

ขั้นตอนที่ 2 การลงพื้นที่วิเคราะห์ปัญหาและบริบทชุมชน

การลงชุมชนเพื่อสัมผัสพื้นที่ (Feel Trip) ทำให้เด็กและเยาวชนเห็นปัญหาที่ชุมชนเผชิญอยู่ รวมถึงเข้าใจสภาพบริบทชุมชน ขั้นตอนนี้มุ่งเน้นให้ทำความเข้าใจสภาพปัญหาที่แต่ละชุมชนเผชิญอยู่ จากการเห็นและสัมผัสกับปัญหาด้วยสายตาตนเอง ไม่ใช่ผ่านการบอกเล่าจากสื่อ ซึ่งผลจากการลงพื้นที่วิเคราะห์ปัญหาและบริบทชุมชน จะนำไปสู่การวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อออกแบบกิจกรรมหรือสื่อ ซึ่งจะใช้ในการแก้ปัญหาชุมชนต่อไป

ขั้นตอนที่ 3 การออกแบบกิจกรรมและสื่อ

การออกแบบกิจกรรมและสื่อเพื่อสร้างการเปลี่ยนแปลงเมืองให้เป็นเมืองสำหรับทุกคน ภายใต้กระบวนการดำเนินงานแบบมีส่วนร่วมของเด็กและเยาวชน ครู-อาจารย์ ชุมชน และภาคส่วนที่เกี่ยวข้อง (Stakeholders) ทั้งนี้ การออกแบบสื่อได้ขยับขยายความหมายของสื่อไปมากกว่าสื่อดั้งเดิม เช่น สื่อภาพยนตร์สั้น คลิปวิดีโอ สกู๊ปข่าว หนังสือเล่ม ฯลฯ ไปสู่การสร้างความหมายและขยายมิติของความเป็นสื่อให้กว้างขวางกว่าสื่อดั้งเดิมที่เป็นสื่อภาพและเสียง รวมถึงสื่อสิ่งพิมพ์ (ภาพยนตร์และวิดีโอสั้น หนังสือเล่ม ฯลฯ) ดังจะเห็นได้จากหลายโครงการ เช่น สื่อวัตถุ (น้ำพริก ผ้าปัก ผ้าห่ม เครื่องแต่งกาย อาหาร ขนม และใบชา) สื่อสถานที่ (ห้องครัว และห้องเรียน) ฯลฯ เพื่อให้การออกแบบและสร้างสรรค์สื่อเหมาะสม และสอดคล้องกับบริบทของแต่ละพื้นที่ (ตารางที่ 2)

ตารางที่ 2

การออกแบบกิจกรรมและสื่อในโครงการ MIDL for Inclusive Cities ภาคเหนือและภาคตะวันออกเฉียงเหนือ

โครงการ	เป้าหมาย	ประเด็นการขับเคลื่อนเมือง	สื่อ
ภาคเหนือตอนบน			
1. โครงการน้ำโอบดอย จังหวัดพะเยา	สร้างความตระหนักและอนุรักษ์ลำน้ำสาวของชุมชน	เมืองที่มีพื้นที่สาธารณะคุณภาพและมีพื้นที่ปฏิสัมพันธ์ทางสังคมหลากหลาย	1. อัศวินผู้พิทักษ์ลำน้ำสาว 2. น้ำพริกปฏิวัติ 3. ผ้าปักม้งลายก้นหอยและลายผักกูด 4. ม้งมัคคุเทศก์น้อย

โครงการ		เป้าหมาย	ประเด็นการขับเคลื่อนเมือง	สื่อ
2. โครงการแม่สะเรียงเมืองสร้างสุข จังหวัดแม่ฮ่องสอน		สร้างความเข้าใจในความแตกต่างและการให้ความเคารพในสิทธิเสรีภาพของกันและกันในสังคมพหุวัฒนธรรม	เมืองที่เคารพความหลากหลายทางอัตลักษณ์และวัฒนธรรม	ชุดแต่งกายที่มีคุณค่าและตัวตนของแต่ละชาติพันธุ์
3. โครงการเมืองฮ่วมใจ จังหวัดเชียงราย	3.1 บ้านห้วยมะหินฝน ตำบลป่าตึง อำเภอแม่จัน	สร้างพื้นที่ห้องเรียนที่เคารพความหลากหลายของชาติพันธุ์	เมืองที่เคารพความหลากหลายทางอัตลักษณ์และวัฒนธรรม และเมืองที่คำนึงถึงสิ่งแวดล้อมและเมืองที่ปลอดภัย	ห้องเรียนในฝันหรือห้องเรียนแห่งความสุข
	3.2 บ้านป่าคา ตำบลแม่เงิน อำเภอเชียงแสน	ให้ความรู้และสร้างความตระหนักเรื่องการคัดแยกขยะและการนำขยะมารีไซเคิลเป็นผลิตภัณฑ์ สิ่งของเครื่องใช้ต่าง ๆ		ผ้าห่มปันสุข (ผ้าห่มจากขยะ) เสื่อนั่งจากขยะ
	3.3 บ้านวาวี ตำบลวาวี อำเภอแม่สรวย	สร้างความตระหนักและเคารพความเท่าเทียมกันทางเพศและแรงงาน		เสน่ห์เด็กดอยชา/ใบชา
4. โครงการตลาดมีสุข (สร้างพื้นที่การเรียนรู้ด้วยพลังเยาวชน)		ส่งเสริมให้เยาวชนเสนอแนวคิดและการสร้างอาหารปลอดภัยโดยชุมชน	เมืองที่ปกป้องความหลากหลายทางชีวภาพและมีความยั่งยืน	ห้องครัวเยาวชน (อาหารและตลาดเคลื่อนที่)
5. โครงการ Maetha Next Gen		จิตสำนึกและความตระหนักรู้ถึงความสำคัญของการบริโภคผลผลิตทางการเกษตรในชุมชน	เมืองที่ส่งเสริมและสนับสนุนการบริโภคผลผลิตทางการเกษตรของชุมชนอย่างปลอดภัย	อาหาร/ขนม
6. โครงการความเท่าเทียมบนความหลากหลายทางสถานะและชาติพันธุ์ในพื้นที่จังหวัดเชียงใหม่ (ละอ่อนไตยมีปืน-มีที่มา)		สร้างการเรียนรู้ ความตระหนักถึงชาติพันธุ์ที่หลากหลาย และการสื่อสารแก่เด็กและเยาวชนของแรงงานข้ามชาติ	เมืองที่คำนึงถึงคนทุกกลุ่มในการเข้าถึงบริการทางสังคม	เครื่องแต่งกาย/ภาษา/อาหาร/การแสดง

โครงการ	เป้าหมาย	ประเด็นการขับเคลื่อนเมือง	สื่อ
7. โครงการสื่อนิเวศพหุวัฒนธรรมชาติพันธุ์กับเมือง (เด็กเมือง เด็กดอย บ้านเดียวกัน)	เพื่อให้เยาวชนชาติพันธุ์และเยาวชนในเมืองเชียงใหม่ รู้รากเหง้านิเวศวัฒนธรรมของตนเอง รู้สิทธิหน้าที่และรู้เท่าทันสื่อ	เมืองที่เคารพความหลากหลายทางอัตลักษณ์และวัฒนธรรม	บทเพลง ได้แก่ เพลงใบไม้เปลี่ยนโลก และเพลงรักล้านนา
ภาคเหนือตอนล่าง			
1. โครงการปากคะยางเมืองแห่งความหลากหลายของแหล่งอาหารในชุมชน จังหวัดสุโขทัย	สร้างความสัมพันธ์และลดช่องว่างระหว่างวัย (ผู้สูงอายุ-ลูกหลาน)	เมืองที่ปกป้องความหลากหลายทางชีวภาพและมีความยั่งยืน	กิจกรรม MasterChef เชื่อมท่าแพสานสัมพันธ์
2. โครงการเยาวชนพลเมืองรักษ์กะชอเต จังหวัดตาก	ฟื้นฟูและสืบสานเครื่องดนตรีเตหน่า	เมืองที่เคารพความหลากหลายทางอัตลักษณ์และวัฒนธรรม	ดนตรีเตหน่า
3. โครงการ Eco Print Art @Pangsilathong จังหวัดกำแพงเพชร	อนุรักษ์พืชพันธุ์ผ่านการสร้างสรรค์งานศิลปะจากพืชพันธุ์ธรรมชาติในชุมชน	เมืองที่ปกป้องความหลากหลายทางชีวภาพและมีความยั่งยืน	ศิลปะ Eco Print Art
4. โครงการโรงเรียนเพชรละคร จังหวัดเพชรบูรณ์	สร้างความตระหนักเพื่อลดค่านิยมการใช้ชีวิตสังคมเมืองซึ่งทำให้เกิดการด้อยค่าเยาวชนที่ใช้ชีวิตในสังคมชนบท	เมืองที่มีพื้นที่สาธารณะคุณภาพและมีพื้นที่ปฏิสัมพันธ์ทางสังคมที่หลากหลาย	ภาพยนตร์สั้น ความยาว 15 นาที
5. โครงการรักษ์ต้นกกเพื่อสร้างคุณค่าผสานภูมิปัญญาท้องถิ่น สู่นวัตกรรมใหม่ จังหวัดสุโขทัย	สร้างความตระหนักส่งเสริม และฟื้นฟูการปลูกต้นกก	เมืองที่ปกป้องความหลากหลายทางชีวภาพและมีความยั่งยืน	ผลิตภัณฑ์จากต้นกก (ถาดรองและที่รองแก้วน้ำ)
6. โครงการพิราบพิบูลสื่อสร้างสรรค์ จังหวัดพิษณุโลก	สร้างความตระหนักเพื่อลดความรุนแรงภายในครอบครัวสำหรับสังคมเมือง	การลดความไม่เท่าเทียมที่มีผลมาจากความรุนแรงภายในครอบครัว	ภาพยนตร์สั้น ความยาว 5 นาที

โครงการ	เป้าหมาย	ประเด็นการขับเคลื่อนเมือง	สื่อ
7. โครงการเยาวชนพลเมืองรักษ์สิ่งแวดล้อมจังหวัดพิจิตร	สร้างความรู้และทักษะการคัดแยกขยะในครัวเรือนและโรงเรียนเพื่อลดปริมาณขยะของชุมชน	เมืองที่ปกป้องความหลากหลายทางชีวภาพและมีความยั่งยืน	กิจกรรมคัดแยก รับแลกขยะ
ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ			
1. โครงการพลเมืองเยาวชนเท่าทันสื่อสารสนเทศ และดิจิทัลเพื่อร่วมสร้างเมืองในพื้นที่จังหวัดมหาสารคาม (มหาวิทยาลัยมหาสารคาม)	สร้างการเปลี่ยนแปลงเมือง ประเด็นเรื่องการแก้ไขปัญหาขยะ	ปัญหาขยะ	สื่อกิจกรรมร่วมกับสื่อพิธีกรรมของชุมชน นำขยะมาแปรรูปเป็นวัสดุใส่ของในงานบุญของชุมชน-จัดบูทกิจกรรมสอนคนในชุมชนเรื่องการแปรรูปขยะและสร้างขยะให้มีมูลค่า
2. โครงการเยาวชนพลเมืองกาฬสินธุ์เท่าทันสื่อรักษ์เมืองฟ้าแดดสงยาง (มหาวิทยาลัยกาฬสินธุ์)	สร้างความเข้าใจสภาพปัญหาของชุมชนเพื่อสร้างการรับรู้และการแก้ปัญหา	เมืองที่ปกป้องความหลากหลายทางชีวภาพและมีความยั่งยืน (สิทธิชุมชน การร่วมกันอนุรักษ์ทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมในชุมชน)	สื่อสารกับชุมชนผ่านภาพวาด สก๊ัปข่าว และคลิปวิดีโอ (VDO Clip)
3. โครงการก(ล)างธงชัย: พื้นที่สาธารณะสำหรับทุกคน (มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร)	พื้นที่สาธารณะสำหรับทุกคน	เมืองที่เคารพความหลากหลายทางอัตลักษณ์และวัฒนธรรม	สื่อกิจกรรมพ่นกันปะ/Street Art/มัคคุเทศก์ชุมชน/ห้องเรียนชุมชนในรายวิชา
4. โครงการ Roi Et Inclusive City สร้างเมือง ร้อยเอ็ดของทุกคน : กำแพงเมือง-คูเมือง เมือง ร้อยเอ็ด (มหาวิทยาลัยราชภัฏร้อยเอ็ด)	เรียนรู้ประวัติศาสตร์แนวทางการพัฒนาเมือง-กำแพงเมือง-คูเมือง ให้ทุกคนมีคุณภาพชีวิตที่ดีด้วยกัน	เมืองที่มีพื้นที่สาธารณะคุณภาพและมีพื้นที่ปฏิสัมพันธทางสังคมหลากหลาย	สื่อ Text Quote อยากให้ร้อยเอ็ดเปลี่ยนแปลงอย่างไร
5. โครงการเยาวชนพลเมืองเท่าทันสื่อ ร่วมสร้างเมืองอุดรธานี (เติมลมหายใจให้ลำห้วยหมากแข้ง) (มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี)	กระตุ้นจิตสำนึกคนเมืองอุดรธานี ให้รักษาความสะอาดลำห้วยหมากแข้ง	เมืองที่มีพื้นที่สาธารณะคุณภาพและมีพื้นที่ปฏิสัมพันธ์ทางสังคมหลากหลาย (ปัญหาขยะ)	สื่อคลิปวิดีโอ (VDO Clip) สื่อสารประเด็นปัญหาขยะในคลองหมากแข้ง

โครงการ	เป้าหมาย	ประเด็นการขับเคลื่อนเมือง	สื่อ
6. โครงการสร้างเมืองน่าอยู่ ด้วยพลังพลเมืองเท่าทันสื่อ MIDL for Inclusive Cities (มหาวิทยาลัยราชภัฏศรีสะเกษ)	ต้องการให้เยาวชนเรียนรู้ประวัติศาสตร์ในชุมชนและปัญหาของชุมชนท่าเรือเพื่อเป้าหมาย คือ การพัฒนาพื้นที่สาธารณะภายในชุมชน	เมืองที่มีพื้นที่สาธารณะคุณภาพและมีพื้นที่ปฏิสัมพันธ์ทางสังคมหลากหลาย	หนังสือเล่มเล็กเล่าประวัติศาสตร์ให้เยาวชนในชุมชนเรียนรู้

ขั้นตอนที่ 4 การจัดกิจกรรมและผลิตสื่อ

การผลิตสื่อที่ปลอดภัยและสร้างสรรค์นำไปสู่การแก้ปัญหา เปลี่ยนแปลง และพัฒนาเมือง โดยเด็กและเยาวชนมีความสามารถในการคิด วิเคราะห์ และเลือกใช้สื่อที่สอดคล้องกับผู้รับสารกลุ่มเป้าหมายและบริบทของชุมชน ในมิตินี้ เด็กและเยาวชนที่เข้าร่วมโครงการจากขั้นตอนที่ 1-2 ในฐานะผู้รับสาร (Receiver) ฟังการอบรมติดตั้งแนวคิดต่าง ๆ รวมถึงการลงพื้นที่ชุมชนรับฟังสภาพปัญหาของชุมชนจากคนในชุมชน ปรับสถานะไปสู่การเป็นผู้ส่งสาร (Sender) หน้าที่เป็นผู้ผลิตสื่อบอกเล่าเรื่องราวเนื้อหาเพื่อสร้างการเปลี่ยนแปลงชุมชนในมุมมองที่เคารพความหลากหลายของผู้คนทำให้เกิดเมืองสำหรับทุกคน (ภาพที่ 2)

ขั้นตอนที่ 5 การสื่อสารและเผยแพร่กิจกรรมและสื่อ

ขั้นตอนนี้เป็นขั้นตอนที่เด็กและเยาวชนนำสื่อที่ออกแบบ สร้างสรรค์ และผลิตขึ้นแล้วเผยแพร่ไปสู่กลุ่มผู้รับสารเป้าหมาย กลุ่มบุคคลที่เกี่ยวข้อง คนในชุมชน สื่อมวลชน ตลอดจนเครือข่ายที่สนใจ การสื่อสารเผยแพร่กิจกรรมและสื่อของโครงการต่าง ๆ มีหลายรูปแบบ เช่น การเผยแพร่สื่อในพื้นที่ชุมชนปฏิบัติการ การเผยแพร่ผ่านสื่อออนไลน์ เช่น เฟซบุ๊ก และการเผยแพร่ผ่านสื่อมวลชน ทำให้เกิดการขยายแนวคิด MIDL for Inclusive Cities กว้างขวางมากขึ้น การสื่อสารเผยแพร่กิจกรรมและสื่อเป็นส่วนหนึ่งที่จะทำให้เกิดการขยายแนวคิด สร้างเครือข่ายและพื้นที่การดำเนินงานบนฐานคิด MIDL ร่วมกันในอนาคต (ภาพที่ 3)

ภาพที่ 2

กิจกรรมและสื่อที่สร้างสรรค์และผลิตโดยเยาวชนในโครงการ MIDL for Inclusive Cities : สร้างเมืองของทุกคน

หมายเหตุ ภาพโดยผู้วิจัย

ภาพที่ 3

สื่อมวลชนรายงานข่าวกิจกรรมในโครงการ MIDL for Inclusive Cities : สร้างเมืองของทุกคน

หมายเหตุ ภาพโดยผู้วิจัย

ขั้นตอนที่ 6 การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ การประเมินผล และการถอดบทเรียน

การดำเนินงาน MIDL for Inclusive Cities ทั้งภาคเหนือและภาคตะวันออกเฉียงเหนือ มีโครงการย่อยหลายโครงการ ขั้นตอนการแลกเปลี่ยนเรียนรู้จึงเป็นเวทีให้เด็กและเยาวชนจากโครงการต่าง ๆ ได้เรียนรู้การปฏิบัติงานของเพื่อน ๆ ต่างพื้นที่ ตลอดจนเป็นเวทีประเมินผล และถอดบทเรียนการดำเนินงาน ซึ่งมีผู้เชี่ยวชาญให้ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม ได้แก่ (1) ภาคเหนือตอนบนจัดกิจกรรมงานเทศกาลรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล เพื่อสร้างเมืองของทุกคน MIDL for Inclusive Cities ละอ่อนฮ่วมใจ๋ ตี๋ฆ้อง แป๋งเมือง (2) ภาคเหนือตอนล่างจัดกิจกรรมออนไลน์พัฒนาเครือข่ายเยาวชนพลเมืองเท่าทันสื่อ ร่วมสร้างสรรค์สื่อ ศิลปะ ดนตรีเพื่อสร้างเมืองของทุกคน และ (3) ภาคตะวันออกเฉียงเหนือจัดกิจกรรมการประชุมถอดบทเรียน MIDL for Inclusive Cities อีสานตุ้มโฮม (ภาพที่ 4)

ภาพที่ 4

ตัวอย่างการจัดกิจกรรมแลกเปลี่ยนเรียนรู้ในโครงการ MIDL for Inclusive Cities : สร้างเมืองของทุกคน

หมายเหตุ ภาพโดยผู้วิจัย

ขั้นตอนที่ 7 การสะท้อนบทเรียนเพื่อพัฒนาโครงการในอนาคต

ขั้นตอนนี้เป็นขั้นตอนการรับฟังเสียงสะท้อนกลับจากกลุ่มเป้าหมายที่เข้าร่วมโครงการ คือ กลุ่มเด็กเยาวชน ตลอดจนกลุ่มครู-อาจารย์ เพื่อนำข้อมูลไปปรับปรุงและพัฒนาการดำเนินโครงการและกิจกรรมต่าง ๆ ในอนาคต

นอกจากนั้น ผลการวิจัยยังพบว่า กระบวนการปฏิบัติงาน MIDL for Inclusive Cities ของภาคเหนือและภาคตะวันออกเฉียงเหนือ มีจุดเด่นที่แตกต่างกัน และเป็นเอกลักษณ์การดำเนินงานเฉพาะตัว ดังนี้

1) เอกลักษณ์การดำเนินงานที่โดดเด่นของภาคเหนือตอนบน

1.1) กลไกการดำเนินโครงการ MIDL for Inclusive Cities ผ่านระบบโรงเรียนและการศึกษานอกระบบโรงเรียน (การศึกษาระบบทางเลือก) ซึ่งเป็นการผสมผสานทั้งการสื่อสารแบบเป็นทางการ และไม่เป็นทางการ (Vertical and Horizontal Communication)

1.2) ขั้นตอนการวิเคราะห์ปัญหา (Access) เนื่องจากเด็กและเยาวชนที่เข้าร่วมโครงการคือผู้ประสบปัญหาโดยตรงทั้งปัญหาอัตลักษณ์ชาติพันธุ์ ความไม่เท่าเทียม ทำให้เด็กและเยาวชนเกิดความรู้สึกผูกพันกับประเด็นหรือปัญหาซึ่งนำไปสู่ความสามารถในการคิดวิเคราะห์เพื่อแก้ปัญหาและสื่อสารสู่สาธารณะได้ชัดเจน

1.3) การมีส่วนร่วมของเด็กและเยาวชน (Participation) ในทุกขั้นตอนตั้งแต่การเข้าถึง (Access) การเข้าใจและการวิเคราะห์ (Understand and Analyze) การออกแบบสร้างสรรค์และผลิตสื่อ (Create) และการใช้และปฏิบัติ (Use and Act)

1.4) การขยับความหมายของสื่อให้หลากหลาย เช่น สื่อห้องครัว สื่อห้องเรียน สื่อเครื่องแต่งกาย

1.5) การสื่อสารเพื่อขยายแนวคิด MIDL for Inclusive Cities จากพื้นที่ปฏิบัติการไปสู่สาธาณะผ่านสื่อมวลชน

2) เอกลักษณ์การดำเนินงานที่โดดเด่นของภาคเหนือตอนล่าง

2.1) กลไกการดำเนินโครงการ MIDL for Inclusive Cities ผ่านระบบโรงเรียนซึ่งมีจุดเด่น คือ การสื่อสารแบบเป็นทางการ (Vertical Communication)

2.2) แนวทางการดำเนินงานเน้นสร้างกระบวนการเรียนรู้ระหว่างครูและนักเรียน หากครูเข้าใจแนวคิด MIDL for Inclusive Cities จะนำไปสู่การเปลี่ยนแปลงกระบวนการเรียนการสอนในระบบโรงเรียน

2.3) การดำเนินงานของภาคเหนือตอนล่างมีความชัดเจนในเรื่องการนิยามความหมายของสื่อ จึงทำให้ขั้นตอนการออกแบบสร้างสรรค์และผลิตสื่อ (Create) เกิดผลผลิตเป็นชิ้นงานสื่อที่จับต้องได้ชัดเจน เช่น สื่อภาพยนตร์สั้น สื่อกิจกรรมการประกวด ดังนั้น การออกแบบและผลิตสื่อจะประสบความสำเร็จมากน้อยเพียงใด ขึ้นอยู่กับการสร้างความเข้าใจ และนิยามคำว่า “สื่อ”

2.4) สนับสนุนการสร้างสื่อออนไลน์เพื่อเผยแพร่กิจกรรมและสื่อในโครงการย่อย ด้วยการจัดกิจกรรมพัฒนาศักยภาพการผลิต และเผยแพร่สื่อสร้างสรรค์ “สื่อชุมชน-สื่อออนไลน์”

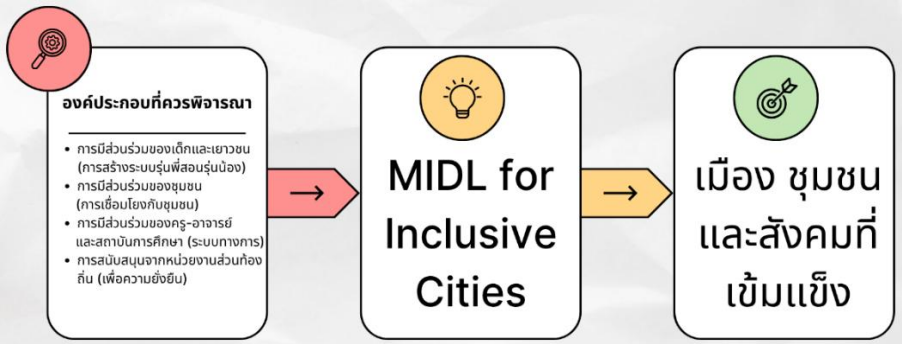
3) เอกลักษณ์การดำเนินงานที่โดดเด่นของภาคตะวันออกเฉียงเหนือ

กลไกการดำเนินโครงการของภาคอีสาน คือ บูรณาการกับรายวิชาและหลักสูตรการเรียนการสอนระดับมหาวิทยาลัย ด้วยเหตุนี้ เอกลักษณ์ของภาคนี้จึงอยู่ที่กระบวนการติดตั้งแนวคิด MIDL for Inclusive Cities ใน “รายวิชาผ่านอาจารย์ผู้สอน” ไปยังนักศึกษามากกว่าการสร้างสรรค์ผลผลิตเป็นชิ้นงานสื่อ

อย่างไรก็ตาม ผู้วิจัยพบว่า การดำเนินงาน MIDL for Inclusive Cities ในอนาคต ทั้งการสานต่อโครงการในพื้นที่ภาคเหนือและภาคตะวันออกเฉียงเหนือ ตลอดจนการขยายพื้นที่ไปยังภาคอื่น ๆ เช่น ภาคกลางและภาคใต้ ให้เกิดผลลัพธ์ระยะยาวและความสำเร็จอย่างยั่งยืน ควรเพิ่มเติมการมีส่วนร่วมของชุมชนและหน่วยงานภาคนโยบายท้องถิ่น ซึ่งเป็นเจ้าของพื้นที่และมีหน้าที่รับผิดชอบต่อปัญหา เนื่องจากความยั่งยืนในการดำเนินงานจะเกิดขึ้นได้ ส่วนหนึ่งต้องมาจากความร่วมมือและมีส่วนร่วมของเจ้าของพื้นที่ รวมถึงปัญหาเรื่องความต่อเนื่องของเด็กและเยาวชนที่เข้าร่วมโครงการที่ควรมีระบบ “รุ่นพี่สอนรุ่นน้อง” เพื่อความยั่งยืนของโครงการ เพราะบางพื้นที่ประสบปัญหานักเรียนที่เข้าร่วมโครงการย้ายออกจากพื้นที่เพื่อไปศึกษาต่อในระดับอุดมศึกษา นอกจากนั้น หากได้รับความร่วมมือจากสถาบันการศึกษาจะทำให้การเรียนรู้ MIDL for Inclusive Cities ถูกปลูกฝังอยู่ในระบบที่เป็นทางการ ซึ่งเป็นการศึกษาขั้นพื้นฐานในสังคมไทย (ภาพที่ 5)

ภาพที่ 5

องค์ประกอบสำคัญของการดำเนินงาน MIDL for Inclusive Cities อย่างยั่งยืน



หมายเหตุ ภาพโดยผู้วิจัย

5. สรุปผลและอภิปราย

5.1 สรุปผล

กระบวนการดำเนินงานที่บูรณาการแนวคิดเรื่องการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล กับแนวคิดเรื่องเมืองที่นับรวมทุกคน มีขั้นตอนการดำเนินงานที่สำคัญ 7 ขั้นตอน ได้แก่ 1) การอบรมติดตั้งชุดความคิด MIDL for Inclusive Cities 2) การลงพื้นที่วิเคราะห์ปัญหาและบริบทชุมชน 3) การออกแบบกิจกรรมและสื่อ 4) การจัดกิจกรรมและผลิตสื่อ 5) การสื่อสารและเผยแพร่กิจกรรมและสื่อ 6) การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ การประเมินผล และการถอดบทเรียน และ 7) การสะท้อนบทเรียนเพื่อพัฒนาโครงการในอนาคต

ขั้นตอนข้างต้นสะท้อนให้เห็นความพยายามใน “การสร้างการมีส่วนร่วม” ด้วยการใช้ “การสื่อสาร” ผสมผสานผ่าน “การรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล (MIDL)” เพื่อให้เกิดการเรียนรู้เพื่ออยู่ร่วมกันภายใต้แนวคิด “เมืองของทุกคน” (Inclusive Cities) ซึ่งหน่วยงานที่สนใจส่งเสริมการเรียนรู้เท่าทันสื่อสามารถนำกระบวนการข้างต้นไปประยุกต์ใช้ได้ โดยเฉพาะการดำเนินงานในกลุ่มเยาวชน

5.2 อภิปรายผล

กระบวนการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลในโครงการสร้างเมืองของทุกคนมี 7 ขั้นตอนดังสรุปข้างต้น เป็นขั้นตอนสำคัญในการสร้างเยาวชนให้เข้าใจการเรียนรู้ด้วยการเคารพความหลากหลายของผู้คนในเมืองที่ต้องอยู่ร่วมกัน โดยเฉพาะอย่างยิ่งการอบรมเพื่อติดตั้งชุดความคิดเกี่ยวกับการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล (MIDL) เป็นสิ่งที่จำเป็นที่จะต้องสร้างเสริมให้เด็กและเยาวชนมีความรู้และเข้าใจแนวคิด MIDL สอดคล้องกับข้อเสนอแนะของ The National Association for Media Literacy Education (2024) ระบุว่า หลักการแรกของการให้การศึกษาเกี่ยวกับการรู้เท่าทันสื่อ คือ หลักการ Expands คือ การขยายแนวคิดเรื่องการรู้เท่าทันสื่อในทุกรูปแบบ เพื่อพัฒนาให้ผู้ผลิตและผู้บริโภคเกิดการเปิดรับสื่ออย่างระมัดระวัง หลักการ Encourages คือ กระตุ้นให้บุคคลฝึกฝนการสืบค้น การสะท้อน และการคิดอย่างมีวิจารณญาณ ในสิ่งที่พวกเขาเปิดรับจากสื่อหรือประสบการณ์ รวมถึงการแลกเปลี่ยนข้อมูลท่ามกลางภูมิทัศน์สื่อที่เปลี่ยนแปลงตลอดเวลา หลักการ Emphasizes คือ การสนับสนุนให้บุคคลคิดวิเคราะห์และวิพากษ์บทบาทของสื่อ รวมถึงการตั้งคำถาม

ถึงอิทธิพลของสื่อ และอำนาจของสื่อในสังคม ในขณะที่หลักการ Empowers เน้นการเสริมแรงให้บุคคลเปิดรับข้อมูลอย่างมีวิจารณญาณ มีส่วนร่วม และมีความรับผิดชอบในสังคมประชาธิปไตย นอกจากนั้น จุดเด่นประการหนึ่งในกระบวนการ MIDL เพื่อสร้างเมืองของทุกคน คือ กิจกรรม Feel Trip ซึ่งนำเยาวชนลงพื้นที่ชุมชนเพื่อสัมผัสกับปัญหา ทดลองนำปัญหามาวิเคราะห์ และเสนอแนวทางแก้ไข กิจกรรมเช่นนี้ Gerodimos (2018) อธิบายว่า การส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อให้เยาวชนควรผสานองค์ประกอบของชุมชนเข้ามา เพื่อสร้างการมีส่วนร่วมและความผูกพันในฐานะที่เยาวชนเป็นส่วนหนึ่งของชุมชน ผ่านการมีประสบการณ์สัมผัสกับพื้นที่สาธารณะ วิธีการเช่นนี้จะทำให้เยาวชนมองเห็นการเปลี่ยนแปลงสำหรับตนเองและชุมชน ทั้งยังทำให้เยาวชนตระหนักถึงศักยภาพในการเป็นส่วนหนึ่งของการแสดงความคิดเห็นเพื่อชุมชนของตนเอง

กิจกรรมลงชุมชนเพื่อสัมผัสพื้นที่ (Feel Trip) เป็นขั้นตอนที่ผู้วิจัยเห็นว่าคือจุดเด่นในกระบวนการ MIDL for Inclusive Cities เพราะเยาวชนที่ลงพื้นที่ศึกษาปัญหาของชุมชน เป็นประสบการณ์ตรงที่สอดคล้องกับแนวทางการเรียนรู้ที่ใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem-Based Learning: PBL) ซึ่งกิจกรรมการเรียนรู้ทั้งระบบการศึกษาในโรงเรียนและการศึกษานอกโรงเรียน (การศึกษาทางเลือก) นำไปประยุกต์ใช้ได้ สอดคล้องกับ Erdem (2018 อ้างถึงใน Yee & Huey Shyh, 2024) ระบุว่า การเรียนรู้ที่ให้ผู้เรียนได้สัมผัสกับประสบการณ์ตรงเป็นหัวใจสำคัญของ PBL โดยเฉพาะการเรียนรู้ปัญหาจากชีวิตจริง ทำให้มั่นใจว่าผู้เรียนมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้ ด้วยเหตุนี้ PBL จึงให้ความสำคัญกับการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ให้ผู้เรียนเผชิญหน้ากับสถานการณ์หรือกรณีปัญหา เพื่อให้สัมผัสกับความรับผิดชอบในฐานะส่วนหนึ่งของปัญหา และเรียนรู้ที่จะหาวิธีการแก้ปัญหา ดังนั้น กิจกรรมการเรียนรู้แบบ PBL ในบริบทของการรู้เท่าทันสื่อจึงประยุกต์ใช้ร่วมกันได้ ทั้งยังสอดคล้องกับเป้าหมายการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 เพราะ PBL เน้นทักษะการคิดวิเคราะห์เชิงวิพากษ์ ซึ่งเป็นทักษะพื้นฐานสำคัญของการรู้เท่าทันสื่อ PBL ก่อให้เกิดผลลัพธ์การเรียนรู้เชิงบวก ไม่ว่าจะในบริบทของการสื่อสารและการศึกษาด้านการรู้เท่าทันสื่อที่ส่งเสริมให้เกิดการคิดวิพากษ์ และความสามารถในการแก้ปัญหา

จุดเด่นอีกประการ คือ การออกแบบกิจกรรมด้านการสื่อสาร (ขั้นตอนที่ 3-4) เป็นขั้นตอนที่ถูกออกแบบจาก “แนวคิดการมีส่วนร่วม” ของเยาวชนที่เข้าร่วมโครงการ ในทัศนะของผู้วิจัยเห็นว่า การออกแบบกิจกรรมการผลิตสื่อในกลุ่มเยาวชน ควรใช้กิจกรรมที่เน้นการมีส่วนร่วมเพื่อสร้างประสบการณ์ (Experience) ให้เกิดความรู้สึกผูกพัน (Engagement) กับประเด็น โดยเฉพาะอย่างยิ่งในบริบทของชุมชน ซึ่งเยาวชนในพื้นที่นับเป็น “เจ้าของประเด็นร่วม” วิธีการเช่นนี้จะทำให้เยาวชนเกิดความตื่นตัวในการเข้ามาเป็นส่วนหนึ่งเพื่อจัดการกับปัญหาอันเป็นแนวทางที่จะนำไปสู่การสร้างเมืองของทุกคน ทั้งนี้ การออกแบบกิจกรรมการสื่อสารแบบมีส่วนร่วมให้เยาวชนเป็นผู้ผลิต (Producer) สอดคล้องกับข้อค้นพบของนักวิชาการที่ระบุว่าการมีส่วนร่วมเป็นแนวทางสำคัญในการดำเนินกิจกรรมกับเยาวชน เช่น ณัฐวิภา สินสุวรรณ และคณะ (2566) พบว่า การออกแบบกิจกรรมการสื่อสารแบบมีส่วนร่วมทำให้เยาวชนเกิดการเปลี่ยนแปลงความรู้ ความตระหนักเห็นคุณค่าในตัวเอง และรู้สึกภาคภูมิใจในวิถีชีวิตและวัฒนธรรม Tropiano & Reis (2024) พบว่า การสร้างการมีส่วนร่วมเป็นขั้นตอนที่ช่วยส่งเสริมความเป็นพลเมือง สกุลศรี ศรีสารคาม (2565) ระบุว่า ขั้นตอนการคิดสื่อสนับสนุนให้เยาวชนเกิดการมีส่วนร่วม และเกิดพฤติกรรมตามเป้าหมาย วชิรา สุวรรณวงศ์ และนิธิดา แสงสิงแก้ว (2566) พบว่า เยาวชนที่เข้าร่วมกิจกรรมรู้เท่าทันสื่อกลายเป็นผู้มีส่วนร่วมเพื่อขับเคลื่อนสังคมที่มี

ความพร้อมขยายผลสู่ครอบครัว โรงเรียน และสังคม ยิ่งไปกว่านั้น Mihailidis & Thevenin (2013) อธิบายเพิ่มเติมว่า เยาวชนที่ก้าวจากผู้รับสารมาเป็นผู้สื่อสารและผลิตสื่อที่มีทักษะการรู้เท่าทันสื่อ ยังมีแนวโน้มเป็น “การเป็นพลเมืองที่ดี” (Good Citizenship) และ “ผู้สร้างการเปลี่ยนแปลงสังคม” (Agent of Social Change) ในสังคมประชาธิปไตยแบบมีส่วนร่วม

อย่างไรก็ตาม ผู้วิจัยมีข้อสังเกตเมื่อพิจารณาขั้นตอนที่ 3 คือ การออกแบบกิจกรรมและสื่อ และขั้นตอนที่ 4 คือ การจัดกิจกรรมและผลิตสื่อ ซึ่งสามารถเติมความรู้เรื่อง “การสื่อสาร” ให้เยาวชนได้ โดยใช้กลยุทธ์การออกแบบสารและสื่อ (Message and Media Design) มิติแรก คือ การออกแบบเนื้อหาสารที่ควรเลือกเนื้อหาที่น่าสนใจ สะท้อนความหลากหลายของผู้คนที่อยู่ในเมือง และสอดคล้องกับกลุ่มเป้าหมายที่ต้องการสื่อสาร เช่นเดียวกับมิติของการเลือกสื่อ ซึ่งเป็นจุดเด่นของโครงการนี้ ที่ขยับขยายความหมายของสื่อให้หลากหลาย ซึ่งมีทั้งสื่อแบบดั้งเดิม เช่น ภาพยนตร์สั้น หนังสือเล่ม คลิปวิดีโอ และสื่อในชุมชน เช่น ภาษาและชุดแต่งกายตามชาติพันธุ์ ห้องครัวเยาวชน ดนตรีเตหน่า ผ้าปักม้ง และม้งมัคคุเทศก์ ฯลฯ ดังนั้น หากเติมความรู้ด้านความคิดสร้างสรรค์ในการสื่อสาร และเทคนิคการใช้เครื่องมือสื่อสารด้วยแอปพลิเคชัน (Application) ต่าง ๆ เพื่อช่วยในการออกแบบเนื้อหาและสื่อน่าจะช่วยสร้างเสริมทักษะการสื่อสารให้เยาวชนที่เข้าร่วมโครงการ ซึ่งเป็นทักษะสำคัญของการรู้เท่าทันสื่อ ที่จะช่วยพัฒนาให้เยาวชนเป็นผู้ส่งสารที่มีศักยภาพในกระบวนการรู้เท่าทันสื่อเพื่อสร้างเมืองของทุกคน เมืองที่ทุกคนมีคุณค่าเท่าเทียมกัน เคารพศักดิ์ศรีความเป็นมนุษย์ และความแตกต่างหลากหลาย

ในขณะที่ขั้นตอนของการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ การประเมินผล และการถอดบทเรียน กิจกรรมแลกเปลี่ยนเรียนรู้เช่นนี้ นับว่าเป็นกิจกรรมสำคัญอีกประการที่นำไปสู่การรู้เท่าทันเพื่อสร้างเมืองของทุกคน ดังที่ นิธิดา แสงสิงแก้ว และนันทิยา ดวงภุมเมศ (2563) อธิบายว่า พื้นที่สาธารณะเช่นนี้ใช้ “เมือง” ที่นอกจากจะทำหน้าที่เป็นพื้นที่สาธารณะแล้ว ยังเป็นตัวกลางหรือสื่อกลางที่ทำให้เกิดการแลกเปลี่ยน ถกเถียง และอภิปรายในประเด็นปัญหาที่เด็กและเยาวชนสนใจ ตัวพื้นที่เมืองยังเป็นเสมือน “สาร” ที่สะท้อนถึงความคิดเห็น วิธีคิด และอุดมการณ์ของผู้เป็นเจ้าของร่วมของเมืองหรือชุมชน ไม่ว่าจะเป็นกลุ่มเด็กและเยาวชน กลุ่มชาติพันธุ์ หรือกลุ่มชายขอบที่มี “เสียง” และ “สำเนียง” ของสารที่สื่อออกมาสู่สาธารณะแตกต่างกัน กิจกรรมที่เกิดขึ้นในเมือง สามารถมองเป็นตัวเนื้อหาสารที่มีความหมาย บ่งบอกถึงอัตลักษณ์ และความต้องการที่ชัดเจนของสมาชิก และส่งผ่านความคิดเห็นไปสู่ผู้มีอำนาจเพื่อกระตุ้นให้เกิดการเปลี่ยนแปลงในสังคม

โดยสรุป ผลการวิจัยครั้งนี้แสดงให้เห็นว่า จากแนวคิดการรู้เท่าทันสื่อ คือ การเข้าถึง (Access) วิเคราะห์ (Analyze) ประเมิน (Evaluate) สร้างสรรค์ (Create) และแสดงการกระทำ (Act) ซึ่งเป็นนามธรรมสามารถออกแบบให้นำมาสู่ภาคปฏิบัติ ซึ่งเป็นรูปธรรมได้ดังที่ปรากฏในโครงการ MIDL for Inclusive Cities พื้นที่ภาคเหนือและภาคตะวันออกเฉียงเหนือ ประกอบด้วย 7 ขั้นตอน ได้แก่ 1) การอบรมติดตั้งชุดความคิด MIDL for Inclusive Cities 2) การลงพื้นที่วิเคราะห์ปัญหาและบริบทชุมชน 3) การออกแบบกิจกรรมและสื่อ 4) การจัดกิจกรรมและผลิตสื่อ 5) การสื่อสารและเผยแพร่กิจกรรมและสื่อ 6) การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ การประเมินผล และการถอดบทเรียน และ 7) การสะท้อนบทเรียนเพื่อพัฒนาโครงการในอนาคต อันมีเป้าหมายสำคัญ คือ มุ่งหวังให้เยาวชนเรียนรู้ เพื่ออยู่ร่วมกันในสังคมที่เคารพความหลากหลายด้วยกระบวนการ MIDL

5.3 ข้อเสนอแนะ

ผลการวิจัยครั้งนี้พบกระบวนการดำเนินงานเพื่อสร้างการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล (Media, Information, and Digital Literacy: MIDL) สังเคราะห์จากโครงการสร้างเมืองของทุกคน ซึ่งมีจุดร่วมและจุดต่างตามบริบทของพื้นที่ภาคเหนือและภาคตะวันออกเฉียงเหนือ องค์กรที่สนใจแนวคิด MIDL สามารถนำผลการวิจัยครั้งนี้ไปประยุกต์ใช้ได้ เพื่อสร้างพื้นที่เมืองที่เคารพความหลากหลายของทุกคน แต่สิ่งสำคัญของกระบวนการ คือ การเปิดโอกาสให้เยาวชนมีส่วนร่วม (Participation) ในทุก ๆ ขั้นตอน รวมทั้งการออกแบบกิจกรรมตามแนวทางเรียนรู้แบบสาระบันเทิง (Edutainment) และสร้างเสริมทักษะการเรียนรู้ตลอดชีวิต (Lifelong learning) เช่น การฝึกตั้งคำถามอย่างสร้างสรรค์ การคิดวิพากษ์อย่างมีวิจารณญาณ การสื่อสาร และการทำงานกลุ่มร่วมกัน ฯลฯ แนวทางนี้จะทำให้กิจกรรมสนุก น่าสนใจ มีสาระ ทั้งยังสอดแทรกทักษะการเรียนรู้ที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21 ให้กับเยาวชน

6. เอกสารอ้างอิง

เข็มพร วิรุณราพันธ์. (2564). *มองเมืองใหม่ สร้างเมืองของทุกคน (Inclusive City).* สถาบันสื่อเด็กและเยาวชน.

ณัฐวิภา สินสุวรรณ, สุวัฒน์ พื้นผา, จารุณี เจริญรส, เบญนภา พัฒนาพิภัทร, ยุวยง อนุมานราชธน, อนุสรณ์ สาครดี, กิตติพร ชูเกียรติ, อรสุชา อุปกิจ, อุกฤษ ณ สงขลา, และกรกช ใจศักดิ์ (2566). แนวทางการจัดกิจกรรมแบบมีส่วนร่วมเพื่อสร้างเยาวชนนักสื่อสารวัฒนธรรมท้องถิ่น: บทเรียนจากพื้นที่ภาคกลางของประเทศไทย. *วารสารวิชาการนวัตกรรมสื่อสารสังคม, 11*(1), 119-133.

นิธิดา แสงสิงแก้ว และนันทิยา ดวงภุมเมศ. (2563). การรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล: “หลักการ” และ “เครื่องมือ” เพื่อเสริมสร้างเด็กและเยาวชนพลเมืองรู้เท่าทันสื่อ. *วารสารนิเทศศาสตรปริทัศน์, 24*(3), 54-67.

พิทักษ์ศักดิ์ ทิศาภาคย์, ชนัญสรา อรนพ ณ อยุธยา, และวีระเทพ ปทุมเจริญวัฒนา. (2562). การพัฒนาตัวบ่งชี้การรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และเทคโนโลยีดิจิทัล เพื่อส่งเสริมความเป็นพลเมืองประชาธิปไตยของผู้สูงอายุในประเทศไทย. *วารสารการสื่อสารและสื่อบูรณาการ, 7*(1), 147-190.

วชิรา สุวรรณวงศ์ และนิธิดา แสงสิงแก้ว. (2566.) แนวทางการพัฒนากิจกรรมรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์สำหรับ Generation Z ของศูนย์ต่อต้านข่าวปลอม. *Media and Communication Inquiry, 5*(3), 1-27

วิโรจน์ สุทธิสีมา, พิมลพรรณ ไชยนันท์, และศศิธร ยุวโกศล. (2563). สถานภาพความรู้การวิจัยเกี่ยวกับการรู้เท่าทันสื่อในประเทศไทยระหว่างปี พ.ศ. 2540-2560. *วารสารวิทยาการจัดการมหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย, 15*(2), 209-238.

สกุลศรี ศรีสารคาม. (2565). การสร้างโมเดลต้นแบบเพื่อพัฒนาทักษะการคิดและรู้เท่าทันสื่อหลากแพลตฟอร์มของผู้ผลิตสื่อด้วยกระบวนการเล่าเรื่องข้ามสื่อและการคิดเชิงออกแบบ. *วารสารปัญญาภิวัฒน์, 14*(1), 293-307.

สถาบันสื่อเด็กและเยาวชน. (2564). *โครงการพลังเด็กเยาวชนร่วมสร้างนิเวศสื่อเพื่อสังคมสุขภาวะภายใต้แผนงานสื่อสร้างสุขภาวะเยาวชน ปี พ.ศ. 2564 ระยะเวลา 15 เดือน (1 มกราคม–31 มีนาคม 2565)* [เอกสารที่ไม่ได้ตีพิมพ์]. สถาบันสื่อเด็กและเยาวชน.

สถาบันสื่อเด็กและเยาวชน. (2567). *เกี่ยวกับ สสย.* https://www.childmedia.net/about.

โสภิดา วีรกุลเทวัญ. (2563). *เท่าทันสื่อ สร้างเมืองด้วยมือของทุกคน MIDL for Inclusive Cities*. สถาบันสื่อเด็กและเยาวชน.

Gerodimos, R. (2018). Youth and the City: Reflective Photography as a Tool of Urban Voice. *Journal of Media Literacy Education 10*(1), 82-103.

Mihailidis, P., & Thevenin, B. (2013). Media Literacy as A Core Competency for Engaged Citizenship in Participatory Democracy. *American Behavioral Scientist, 57*(11), 1611-1622.

Naiditch, F. (2013). A Media Literate Approach to Developing Diversity Education. *Journal of Media Literacy Education, 5*(1), 337-348.

Potter, W. J. (2014). *Media Literacy*. SAGE

The National Association for Media Literacy Education. (2024). *Learn How to Access, Analyze, Evaluate, Create, and Act Using all forms of Communication*. https://namle.org/resources

Tropiano, L., & Reis, P. (2024). How to Design an Effective MOOC to Promote Media Literacy: A Study Based on the Educational Design Research Approach. *Journal of Media Literacy Education, 16*(3), 62-78. https://doi.org/10.23860/JMLE-2024-16-3-5

UNESCO. (2024). *Operational Guidelines: Constructing UNESCO Media and Information Literacy Cities.* https://unesdoc.Unesco.org/ark:/48223/pf0000391748

Wallis, R., & Buckingham, D. (2016). Media Literacy: The UK's Undead Cultural Policy. *International Journal of Cultural Policy, 25*(2), 188–203. https://doi.org/10.1080/10286632.2016.1229314

Yee, K. K., & Huey Shyh, T. (2024). Problem-based Learning: Media and Information Literacy Project to Combat Misinformation for Future Communicators. *Journalism & Mass Communication Educator*, *79*(3), 340-364. https://doi.org/10.1177/10776958241256404