



การสร้างนวัตกรรม

เพื่อการพัฒนาสื่อปลอดภัย
และสร้างสรรค์



โดย คณะอนุกรรมการส่งเสริมสนับสนุนการสร้างนวัตกรรม
เพื่อการพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์
กองทุนพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์

สารบัญ

02

บทนำ

04

เกี่ยวกับกองทุนพัฒนาสื่อ
ปลอดภัยและสร้างสรรค์

07

นิยามที่เกี่ยวข้องกับ
“สื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์”

08

คณะอนุกรรมการ
ส่งเสริมสนับสนุนการสร้าง
นวัตกรรมเพื่อการพัฒนา
สื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์

13

นิยามที่เกี่ยวข้องกับ
“นวัตกรรมสื่อปลอดภัย
และสร้างสรรค์”

15

คุณลักษณะของนวัตกรรม
สื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์

16

แนวทางในการดำเนินงาน
ของ “คณะอนุกรรมการ
ส่งเสริมสนับสนุนการสร้าง
นวัตกรรมเพื่อการพัฒนา
สื่อปลอดภัยและ
สร้างสรรค์”

18

ตัวอย่างนวัตกรรม
สื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์

21

แนวทางการส่งเสริม
สนับสนุนการสร้าง
นวัตกรรมเพื่อการพัฒนา
สื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์
จากการระดมความคิดเห็น
จากกลุ่มผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย

26

บทความ:
นวัตกรรม – สื่อ
(Media – Innovation)



บทนำ

เราอาจจะได้ยินคำว่า “นวัตกรรม” กันมานานแล้ว และเป็นที่ยอมรับกันว่านวัตกรรมนั้นเป็นปัจจัยสำคัญต่อความเจริญก้าวหน้า ทั้งทางเศรษฐกิจและสังคมของประเทศต่างๆ แต่ส่วนใหญ่เมื่อพูดถึงคำว่านวัตกรรม เรามักจะคิดถึงสิ่งประดิษฐ์หรือเทคโนโลยีสมัยใหม่เท่านั้น แต่แท้จริงแล้ว คำว่า “นวัตกรรม” นั้นมีความหมายและขอบเขตที่กว้างขวางกว่านั้น ซึ่งนวัตกรรมมีความจำเป็นต่อทุกวงการ รวมถึงเรื่องที่มีผลกระทบต่อสังคม นั่นคือ “นวัตกรรมสื่อ” และในยุคที่กล่าวกันว่า ใครๆ ก็เป็นสื่อได้ สื่ออาจจะถูกนำไปใช้ทั้งในทางที่สร้างสรรค์และไม่สร้างสรรค์ ดังนั้นคำว่า “นวัตกรรมสื่อ” นั้นยังไม่เพียงพอ แต่สิ่งที่สังคมไทยต้องการก็คือ “นวัตกรรมสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์”

คณะอนุกรรมการส่งเสริมสนับสนุนการสร้างนวัตกรรมเพื่อการพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์ เป็นหนึ่งในคณะอนุกรรมการที่ถูกจัดตั้งขึ้นในปี พ.ศ. 2562 ตามมาตรา 21 (13) แห่งพระราชบัญญัติกองทุนพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์ พ.ศ. 2558 ตามวัตถุประสงค์สำคัญในการจัดตั้งของกองทุนพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์ ที่กำหนดให้มีการส่งเสริมให้มีการศึกษาวิจัย อบรม พัฒนางองค์ความรู้และการสร้างนวัตกรรมด้านสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์

ภารกิจสำคัญของคณะอนุกรรมการฯ เริ่มต้นขึ้นจากการเปิดรับฟัง ระดมความคิดเห็นจากผู้มีส่วนได้ส่วนเสียที่เกี่ยวข้องทั้งภาครัฐ ภาคเอกชน ภาควิชาการ รวมทั้งประชาชนทั่วไป ในเรื่องค่านิยมของค่านิยมที่เกี่ยวข้องกับนวัตกรรมสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์ คุณลักษณะของนวัตกรรมสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์ และแนวทางการส่งเสริมสนับสนุนการสร้างนวัตกรรมสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์ จากนั้นจึงรวบรวม กลั่นกรองความเห็นต่างๆ ออกมาเป็นค่านิยมต่างๆ ที่สำคัญที่ได้ปรากฏในเอกสารฉบับนี้ ซึ่งถือเป็นองค์ความรู้ที่เป็นมาตรฐานระดับประเทศ สามารถใช้อ้างอิงได้ในวงกว้าง เป็นพื้นฐานในการดำเนินการขับเคลื่อนงานของทั้งกองทุนพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์ หน่วยงานที่เกี่ยวข้อง และประชาชนทั่วไป

นอกจากนั้น คณะอนุกรรมการฯ ยังได้กำหนดแนวทางการดำเนินงานไว้ 9 ข้อสำคัญ ซึ่งจะมีการดำเนินกิจกรรมต่างๆ และสร้างภาคีเครือข่ายในการผลักดันและขับเคลื่อนให้แนวทางทั้ง 9 ข้อนั้นบรรลุตามเป้าหมายที่ได้วางไว้ ซึ่งต้องอาศัยความร่วมมือ ร่วมแรงร่วมใจจากทุกฝ่ายที่เกี่ยวข้องจึงจะประสบความสำเร็จได้

ในนามของคณะอนุกรรมการส่งเสริมสนับสนุนการสร้างนวัตกรรมเพื่อการพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์ ผมจึงขอเรียนเชิญทุกท่านเข้ามาเป็นส่วนหนึ่งของพลังในการขับเคลื่อนสังคมไทยให้ก้าวไปข้างหน้า ภายใต้วิสัยทัศน์ที่ดีด้วย “นวัตกรรมสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์” ที่มีคุณค่าต่อทุกคนในสังคม

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วรัชญ์ ครุจิต
ประธานอนุกรรมการส่งเสริมสนับสนุน
การสร้างนวัตกรรมเพื่อการพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์
กองทุนพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์

เกี่ยวกับกองทุนพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์



กองทุนพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์ จัดตั้งขึ้นตามพระราชบัญญัติกองทุนพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์ พ.ศ. 2558 ซึ่งประกาศในราชกิจจานุเบกษา เล่ม 132 ตอนที่ 21, ก หน้า 30 เมื่อวันที่พฤหัสบดีที่ 26 มีนาคม 2558 และมีผลบังคับใช้ตั้งแต่วันที่ 27 มีนาคม 2558 เป็นต้นไป ซึ่งกำหนดให้จัดตั้งกองทุนขึ้นกองทุนหนึ่งเรียกว่า “กองทุนพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์” เพื่อเป็นแหล่งเงินทุนในการผลิต พัฒนาและเผยแพร่สื่อที่มีคุณภาพที่ส่งเสริมการเรียนรู้และพฤติกรรมที่ดีของเด็กและเยาวชน ความสัมพันธ์อันดีในครอบครัวและส่งเสริมการมีส่วนร่วมของประชาชนในการพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์

วัตถุประสงค์ของการจัดตั้ง

1. อนุรักษ์ ส่งเสริม และสนับสนุนการพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์
2. ส่งเสริมให้มีการพัฒนาศักยภาพของผู้ผลิตสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์
3. ส่งเสริมและสนับสนุนให้ประชาชน โดยเฉพาะเด็ก เยาวชน และครอบครัวมีทักษะในการรู้เท่าทันสื่อ เฝ้าระวังสื่อที่ไม่ปลอดภัยและไม่สร้างสรรค์ และสามารถใช้อย่างดีในการพัฒนาตนเองชุมชน และสังคม
4. ส่งเสริมและสนับสนุนการมีส่วนร่วมของประชาชนอย่างกว้างขวาง เพื่อให้เกิดการพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์
5. ส่งเสริมให้มีการศึกษาวิจัย อบรม พัฒนาการองค์ความรู้และการสร้างนวัตกรรมด้านสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์
6. ส่งเสริมบุคคล องค์กรชุมชน องค์กรเอกชน องค์กรสาธารณประโยชน์ ส่วนราชการ รัฐวิสาหกิจ หรือหน่วยงานอื่นของรัฐที่ดำเนินกิจกรรมเกี่ยวกับสื่อให้มีการผลิตและพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์
7. ดำเนินการและส่งเสริมให้มีสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์ที่ทุกคนสามารถเข้าถึงและใช้ประโยชน์ได้อย่างทั่วถึง

อ้างอิงจากมาตรา 5 แห่งพระราชบัญญัติกองทุนพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์ พ.ศ. 2558

พันธกิจ

“

ประชาชน เข้าถึง เข้าใจ และ
ฉลาดใช้สื่อ อย่างปลอดภัย
และสร้างสรรค์ด้วยนิเวศสื่อที่ดี

”



วิสัยทัศน์



1

ส่งเสริม สนับสนุน ภาครัฐเครือข่าย
ทุกภาคส่วนในการผลิตและพัฒนาสื่อ
ปลอดภัยและสร้างสรรค์

2

ส่งเสริมให้ประชาชนเข้าถึง เข้าใจ
และใช้ประโยชน์จากสื่อปลอดภัย
และสร้างสรรค์อย่างทั่วถึง

3

ส่งเสริมให้ประชาชน โดยเฉพาะเด็ก
เยาวชน และครอบครัว มีทักษะในการ
รู้เท่าทันและเฟ้อาระวังสื่อ

ยุทธศาสตร์



ส่งเสริม
พัฒนาการผลิตและ
เผยแพร่สื่อปลอดภัย
และสร้างสรรค์



ส่งเสริมและพัฒนา
องค์ความรู้ในการ
พัฒนาสื่อและนิเวศสื่อ
ที่ปลอดภัย
และสร้างสรรค์

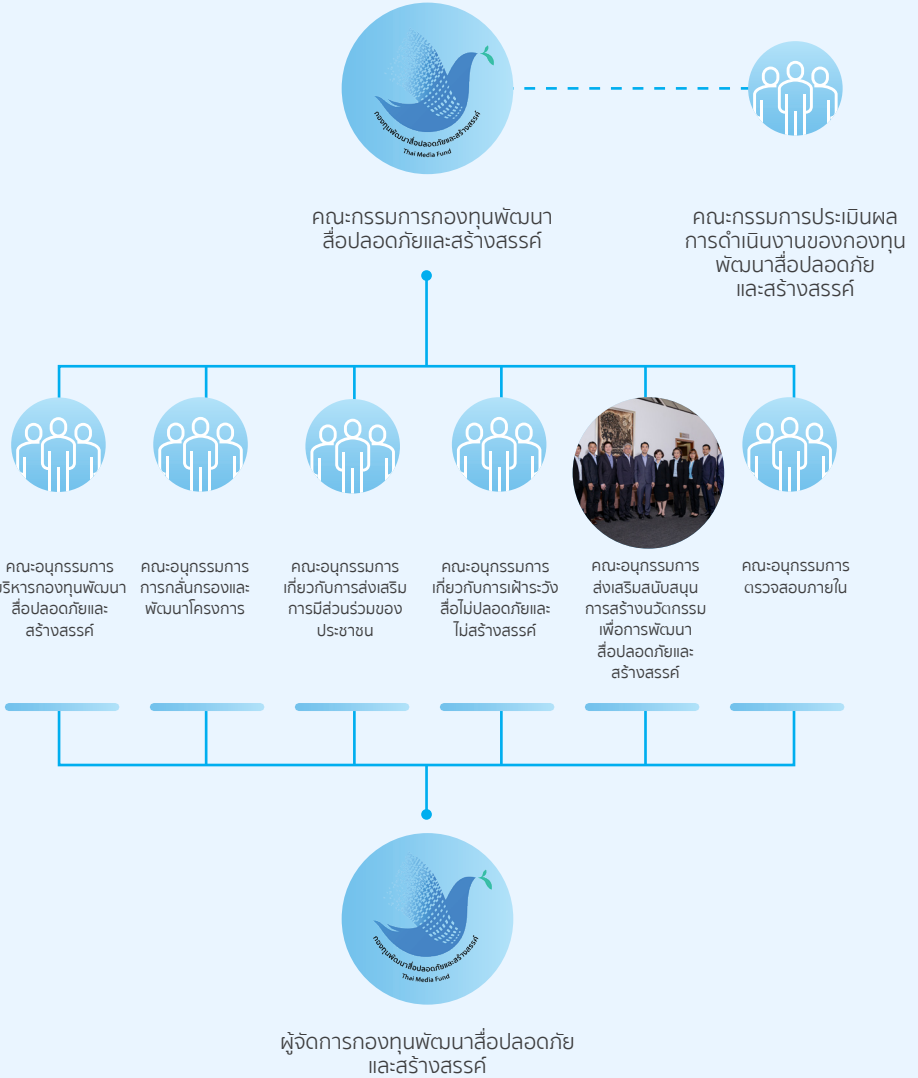


ส่งเสริมและพัฒนา
ให้เกิดกลไกและ
กระบวนการคัดกรอง
เฟ้อาระวัง
และการรู้เท่าทันสื่อ



ส่งเสริมและพัฒนา
ช่องทางเพื่อสื่อสาร
ให้กับสังคม
เพื่อให้เกิดการรับรู้
และมีส่วนร่วมของ
ประชาชนและภาคี

โครงสร้างการบริหาร



นิยามที่เกี่ยวข้องกับ “สื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์”

“สื่อ” หมายความว่า สิ่งที่ทำให้ปรากฏด้วยตัวอักษร เครื่องหมาย ภาพ หรือเสียง ไม่ว่าจะจัดทำในรูปแบบของเอกสาร สิ่งพิมพ์ ภาพเขียน ภาพพิมพ์ ภาพระบายสี รูปภาพ ภาพโฆษณา เครื่องหมาย รูปถ่าย ภาพยนตร์ วิดิทัศน์ การแสดง ข้อมูลคอมพิวเตอร์ในระบบคอมพิวเตอร์ หรือจัดทำในรูปแบบอื่นใดตามที่กำหนดในกฎกระทรวง

“สื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์” หมายความว่า สื่อที่มีเนื้อหาส่งเสริมศีลธรรม จริยธรรม วัฒนธรรมและความมั่นคง ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ การเรียนรู้ทักษะการใช้ชีวิตของประชาชน โดยเฉพาะเด็กและเยาวชน และส่งเสริมความสัมพันธ์ที่ดีในครอบครัวและสังคม รวมถึงการส่งเสริมให้ประชาชนมีความสามัคคีและสามารถใช้ชีวิตในสังคมที่มีความหลากหลายได้อย่างเป็นสุข

อ้างอิงจากมาตรา 3 แห่งพระราชบัญญัติกองทุนพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์ พ.ศ. 2558

ลักษณะสื่อที่ไม่ปลอดภัยและไม่สร้างสรรค์

1. สื่อที่มีเนื้อหาขัดต่อศีลธรรม จริยธรรม และวัฒนธรรมอันดีของสังคม หรือส่งผลกระทบต่อจิตใจหรือสุขภาพของประชาชน ครอบครัว ชุมชน และสังคมอย่างร้ายแรง
2. สื่อที่มีเนื้อหาที่ก่อให้เกิดความแตกแยก ยั่วยุ และสร้างความเกลียดชังต่อบุคคลหรือกลุ่มบุคคลจนอาจก่อให้เกิดผลกระทบร้ายแรง ไม่ว่าจะเป็นทางร่างกายหรือจิตใจ
3. สื่อที่มีเนื้อหาส่งเสริมการละเมิดสิทธิมนุษยชนและศักดิ์ศรีความเป็นมนุษย์
4. สื่อที่มีเนื้อหาขัดต่อกฎหมาย
5. สื่อที่มีเนื้อหาขัดต่อหลักจรรยาบรรณสื่อ หรือแนวปฏิบัติของวิชาชีพสื่ออื่น ๆ

อ้างอิงจากประกาศคณะกรรมการกองทุนพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์ เรื่อง กำหนดลักษณะของสื่อที่ไม่ปลอดภัยและไม่สร้างสรรค์ พ.ศ. 2561 ลงวันที่ 10 กรกฎาคม 2561

คณะกรรมการส่งเสริมสนับสนุนการสร้างนวัตกรรม เพื่อการพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์

คณะกรรมการส่งเสริมสนับสนุนการสร้างนวัตกรรมเพื่อการพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์เป็นหนึ่งในคณะกรรมการตามมาตรา 21 (13) แห่งพระราชบัญญัติกองทุนพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์ พ.ศ. 2558 เพื่อดำเนินการส่งเสริมสนับสนุนการสร้างนวัตกรรมเพื่อการพัฒนาสื่อ



คณะกรรมการ
นวัตกรรมสื่อ

ปลอดภัยและสร้างสรรค์ตามที่คณะกรรมการกำหนดให้เป็นไปตามวัตถุประสงค์จัดตั้งตามคำสั่งแต่งตั้งคณะกรรมการส่งเสริมสนับสนุนการสร้างนวัตกรรมเพื่อการพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์ที่ 6/2562 ลงวันที่ 30 เมษายน 2562 และคำสั่งปรับปรุงองค์ประกอบของคณะกรรมการส่งเสริมสนับสนุนการสร้างนวัตกรรมเพื่อการพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์ที่ 2/2563 ลงวันที่ 22 มกราคม 2563 โดยมีองค์ประกอบดังนี้

- | | |
|---|------------------------|
| 1. ผู้ช่วยศาสตราจารย์วรัชชัญญ์ ครุจิต | ประธานกรรมการ |
| 2. นางยุพา ทวีวัฒนะกิจบวร | รองประธานกรรมการ |
| 3. นางสาวณฤดี เคียงศิริ | อนุกรรมการ |
| 4. ผู้ช่วยศาสตราจารย์พงศ์พันธ์ อนันต์วรณิษฐ์ | อนุกรรมการ |
| 5. ผู้แทนสมาพันธ์สมาคมภาพยนตร์แห่งชาติ
(นายพรชัย ว่องศรีอุดมพร) | อนุกรรมการ |
| 6. ผู้ช่วยศาสตราจารย์สมเกียรติ รุ่งเรืองวิริยะ | อนุกรรมการ |
| 7. ผู้แทนสมาคมโฆษณาแห่งประเทศไทย
(นายธนวัฒน์ มีสวัสดิ์) | อนุกรรมการ |
| 8. นางสาวกนกพร ประสิทธิ์ผล | อนุกรรมการ |
| 9. ผู้แทนสำนักงานนวัตกรรมแห่งชาติ (องค์การมหาชน)
(นายกฤษกร รอดช้างเผื่อน) | อนุกรรมการ |
| 10. ผู้แทนนายกสมาคมผู้จัดพิมพ์และผู้จำหน่าย
หนังสือพิมพ์แห่งประเทศไทย
(นายสุรนิทย์ ชุมสาย ณ อยุธยา) | อนุกรรมการ |
| 11. รองศาสตราจารย์ชุตินันต์ เกติวิบูลย์เวช | อนุกรรมการ |
| 12. ผู้อำนวยการฝ่ายพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์
สำหรับประชาชน
(นายเทินพันธ์ แพนสมบัติ) | อนุกรรมการและเลขานุการ |



อำนาจหน้าที่

1. ส่งเสริมและสนับสนุนการสร้างนวัตกรรมเพื่อการพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์
2. ศึกษาวิเคราะห์ปัญหาและองค์ความรู้เกี่ยวกับการสร้างนวัตกรรมเพื่อการพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์
3. ติดตามและประเมินผลการดำเนินงานเกี่ยวกับการส่งเสริมสนับสนุนการสร้างนวัตกรรมเพื่อการพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์ และรายงานต่อคณะกรรมการกองทุนฯ เพื่อทราบ





กองทุนพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์ได้ใช้โอกาสนี้ในการสร้างพื้นที่ให้ประชาชนได้มีส่วนร่วมในการกำหนดนิยาม ค้นหา และพัฒนาองค์ความรู้ โดยร่วมให้ความเห็นและร่วมแลกเปลี่ยน ถ่ายทอดประสบการณ์ความรู้ เพื่อจัดทำแนวทางการส่งเสริมสนับสนุนการสร้างนวัตกรรมเพื่อการพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์ สร้าง “นวัตกรรม” เพื่อการพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์ให้มีคุณภาพ สอดคล้องกับสถานการณ์สื่อในปัจจุบัน และเพื่อนำไปใช้เป็นแนวทางในการดำเนินงานส่งเสริม สนับสนุนการสร้างนวัตกรรมสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์ของกองทุนฯ ต่อไป

สร้างพื้นที่ให้ประชาชนได้มีส่วนร่วม
ในการกำหนดนิยาม ค้นหา
และพัฒนาองค์ความรู้ โดยร่วม
ให้ความเห็นและร่วมแลกเปลี่ยน
ถ่ายทอดประสบการณ์ความรู้
เพื่อจัดทำแนวทางการส่งเสริม
สนับสนุนการสร้างนวัตกรรม
เพื่อการพัฒนาสื่อปลอดภัย
และสร้างสรรค์





นิยามที่เกี่ยวข้องกับ “นวัตกรรมสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์”

“นวัตกรรมสื่อ” (Media Innovation)



“สื่อ” ที่เกิดจากการสร้างสรรค์ขึ้นใหม่หรือต่อยอดจากสิ่งเดิม ซึ่งมีคุณค่า เป็นประโยชน์ ต่อสาธารณะ และกลุ่มเป้าหมายเข้าถึงได้โดยง่าย (ดูนิยามคำว่า “สื่อ” ที่หน้า 7)

“นวัตกรรมสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์” (Safe and Creative Media Innovation)

“นวัตกรรมสื่อ” ที่มีเนื้อหามุ่งเน้นการส่งเสริมให้เกิดผลดี ต่อสังคม ทั้งทางด้านศีลธรรม จริยธรรม วัฒนธรรมและความ มั่นคง ความคิดสร้างสรรค์ การเรียนรู้ทักษะการใช้ชีวิต การรู้ เท่าทันสื่อ การใช้ประโยชน์จากสื่อในการพัฒนาตนเอง ชุมชน และสังคม และไม่มีลักษณะของการเป็นสื่อที่ไม่ปลอดภัย และไม่สร้างสรรค์

(ดูนิยามของ “ลักษณะสื่อที่ไม่ปลอดภัยและไม่สร้างสรรค์” ที่หน้า 7)



“นวัตกรรมเพื่อการพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์” (Innovation for Development of Safe and Creative Media)

“กระบวนการ หรือวิธีการใหม่” ที่นำไปใช้ขับเคลื่อนให้เกิดสื่อ ปลอดภัยและสร้างสรรค์



คุณลักษณะของนวัตกรรม สื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์



เกิดจากการสร้างสรรค์ขึ้นใหม่
หรือต่อยอดจากสิ่งเดิม



เป็นแบบอย่างที่ดี
มีคุณค่า และนำไปใช้ประโยชน์
ต่อสาธารณะได้จริง



มีเนื้อหาที่เหมาะสมต่อสังคม
น่าสนใจ และกลุ่มเป้าหมาย
เข้าถึงได้โดยง่าย



ไม่มีลักษณะของการเป็นสื่อ
ไม่ปลอดภัยและไม่สร้างสรรค์



แนวทางในการดำเนินงานของ “คณะอนุกรรมการส่งเสริมสนับสนุน การสร้างนวัตกรรมเพื่อการพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์”

1. พัฒนาคอนเทนต์สร้างสรรค์ มีทักษะการเล่าเรื่องผ่านสื่อ การผลิตสื่อ เพื่อสร้างนวัตกรรม ตั้งแต่ระดับเยาวชนไปจนถึงผู้ผลิตสื่ออาชีพ
2. สร้างความรู้ความเข้าใจเรื่องสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์ ความรู้เท่าทันสื่อ และการคิดเชิงวิพากษ์
3. เปิดพื้นที่เพื่อรับฟังความต้องการที่แท้จริงของกลุ่มเป้าหมาย และปัญหาที่ควรแก้ไข มีความเข้าใจชุมชน สังคม และวัฒนธรรมที่หลากหลาย
4. สร้างความร่วมมือกับภาคีเครือข่ายทั้งในและต่างประเทศ
5. สร้างโอกาส องค์ความรู้ และการเรียนรู้จากกรณีศึกษาทั้งในและต่างประเทศ เพื่อส่งเสริมนวัตกรรมสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์
6. ยกย่องและให้รางวัลแก่ผู้สร้างสรรค์นวัตกรรมสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์
7. ส่งเสริมการเผยแพร่ การเข้าถึง การใช้ประโยชน์ และการต่อยอดนวัตกรรมสื่อปลอดภัย และสร้างสรรค์ทั้งในเชิงเศรษฐกิจและสาธารณประโยชน์
8. สร้างความรู้ ความเข้าใจ และสนับสนุนการเสนอโครงการเพื่อขอรับทุนด้านนวัตกรรม สื่อจากกองทุนพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์
9. ติดตามและประเมินผลการสร้างนวัตกรรมสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์



กลุ่มเป้าหมาย



ผู้ผลิตสื่อ
และนักเรียน
มีสื่อดิจิทัล นักศึกษา



ผู้ที่ได้รับการ
สนับสนุนทุนจาก
กองทุนพัฒนา
สื่อปลอดภัยและ
สร้างสรรค์



หน่วยงานรัฐ
เอกชน และภาคี
เครือข่าย



ประชาชนทั่วไป

ตัวอย่างนวัตกรรมสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์

1. รู้จริงเศรษฐกิจไทย



ข้อมูลเพิ่มเติม



ผลงานในโครงการพัฒนาสื่อการเรียนรู้วิชาเศรษฐศาสตร์ โดยบริษัท เมโมกราฟฟิค จำกัด ได้รับทุนสนับสนุนจากกองทุนพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์แบบเปิดรับทั่วไปประจำปี 2561 รูปแบบคือ แอปพลิเคชันเกมจำลองระบบเศรษฐกิจ เพื่อเป็นสื่อการเรียนรู้วิชาเศรษฐศาสตร์ นำเสนอเรื่องเศรษฐกิจและเศรษฐศาสตร์ให้คนทั่วไปเข้าใจอย่างง่าย ๆ ผ่านวิดีโอแอนิเมชัน โดยโครงการนี้ได้รับรางวัลนวัตกรรมสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์ในงานนวัตกรรมแห่งชาติ ประจำปี 2563 สำนักงานนวัตกรรมแห่งชาติ (องค์การมหาชน)

2. โครงการห้องสมุดดิจิทัลวชิรญาณ ระยะที่สอง

รับทุนโดย คุณมณฑล กาญจนहार จัดทำเว็บไซต์ห้องสมุดดิจิทัล และหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ ระยะที่ 2 (ระยะที่ 1 เมื่อปี 2557 – 2560) เผยแพร่หนังสือวรรณกรรมไทย 200 เล่มผ่านเว็บไซต์ พร้อมทั้งแนะนำและเพิ่มเนื้อหาของหนังสือที่นิยมอ่าน เช่น วรรณกรรมประเภทต่าง ๆ มีความถูกต้อง ใช้งานง่าย เหมาะกับนักเรียน นักศึกษา และบุคคลทั่วไปที่สนใจ



www.vajirayana.org



3. นิทานแอนิเมชันภาษาไทย เพื่อผู้บกพร่องทางการได้ยิน



รับชมคลิปรายละเอียด



ผลงานคุณภาพและรับทุนจากกองทุนฯ โดยคุณอภริตี มัณยากาศ บริษัท ศรีเอทีพี เนิร์ด จำกัด พัฒนาและผลิตนิทานแอนิเมชันภาษาไทยส่งเสริมเรื่องการรู้เท่าทันสื่อ เพื่อผู้บกพร่องทางการได้ยิน จำนวน 3 เรื่อง

4. แอปพลิเคชันนิยายภาพอินเตอร์แอคทีฟ “ก้าวแรกสู่โลกโซเชียล”



ดาวน์โหลดผ่าน
Google Play



ผลงานโดยคุณวรพจน์ ธัญภัทรกุล ซึ่งจัดทำขึ้นเพื่อเป็นสื่อทางเลือกสำหรับเยาวชน ส่งเสริมการเรียนรู้และพฤติกรรมที่ดีของเด็ก ช่วยให้รู้เท่าทันสื่อออนไลน์ และส่งเสริมความสัมพันธ์อันดีในครอบครัว

5. โครงการสร้างภาพเสมือนจริงวัดศรีชุม

รับทุนโดย บริษัท ทรากอนิค จำกัด ใช้เทคโนโลยี Digital Archive ของบริษัท Toppan (ประเทศญี่ปุ่น) สร้างเป็นสื่อเสมือนจริง (VR Content) ของ วัดศรีชุม พร้อมพัฒนา VR Application บนสมาร์ตโฟน เพื่อรักษาและเผยแพร่ข้อมูลประวัติศาสตร์ วัฒนธรรม และสถาปัตยกรรมไทยให้แก่สาธารณชนเพื่อประโยชน์ทางการศึกษา และการท่องเที่ยว



ดาวน์โหลด “VR Smart Heritage” uu App Store
และ “VR Thailand Heritage” uu Google Play



ข้อมูลเพิ่มเติม



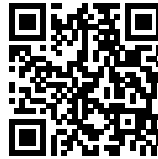
6. แอปพลิเคชันพิพิธภัณฑ์เสมือนแบบปฏิสัมพันธ์ กรณีศึกษา 10 พิพิธภัณฑ์ของไทย

รับทุนโดย สำนักเทคโนโลยีการศึกษา มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช โดยผลิตสื่อที่ทำให้พิพิธภัณฑ์มีชีวิตด้วยนวัตกรรม VR ใช้มิติของภาพนำเข้าสู่คุณค่าของเนื้อหาที่เคลื่อนไหวได้ บูรณาการความรู้และเทคโนโลยีเข้าด้วยกันจนเกิดเป็นสื่อการเรียนรู้ที่ร่วมสมัย



ข้อมูลเพิ่มเติม

7. “โลहितรำพัน”

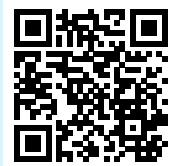


Teaser

ผลงานภาพยนตร์เจียบขาวดำ เทคนิคซ้อนภาพ Live Action และฉากแอนิเมชัน โดย บริษัท ชาติ สตูดิโอ จำกัด ดัดแปลงนิยายภาพเรื่อง Blood Song มาทำเป็นภาพยนตร์เจียบขาวดำที่มีการเดินประกอบดนตรีบรรเลงเพื่อเล่าเรื่อง และสื่ออารมณ์ตัวละคร ผสานเทคนิคซ้อน Live Action และฉากแอนิเมชันที่ผู้รับชมทุกชาติ ทุกภาษาสามารถเข้าถึงได้

8. รามาวตาร สื่อสร้างสรรค์ เพื่อการศึกษาภาพยนตร์รามาวตาร สำหรับเด็กและเยาวชน

ผลงานคุณภาพโดย คุณดลยา กมลเพชร จัดทำสื่อห้องความรู้เพื่อความเข้าใจเกี่ยวกับวรรณคดีรามเกียรติ์ในแบบไทย พร้อมจัดฉายที่โรงภาพยนตร์ทั่วประเทศ



รับชมคลิปโครงการ



**แนวทางการส่งเสริม
สนับสนุนการสร้างนวัตกรรมเพื่อการพัฒนา
สื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์จากกระแสม
ความคิดเห็นจากกลุ่มผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย**

การพัฒนาศักยภาพ

การพัฒนาคนให้เกิดวิธีคิดเชิงนวัตกรรม และหนทางสู่การสร้างนวัตกรรม และอาศัยตัวแบบจากต่างประเทศมาทบทวนว่า นวัตกรรมสื่อของไทยควร อดและหนุนเสริมเรื่องใดบ้าง



การสร้างความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์

การเชื่อมโยงความเข้าใจ แนวทางการส่งเสริมและสนับสนุนการสร้างนวัตกรรมสื่อ ปลอดภัยและสร้างสรรค์มีข้อจำกัดหลายอย่าง โดยเฉพาะนิยามนวัตกรรมและสื่อมวลชน

การปิดพื้นที่

- การทำความเข้าใจชุมชนและสังคมให้มากขึ้น โดยเฉพาะการผลิตหรือสร้างสื่อที่ตระหนัก เฉพาะคนในกรุงเทพฯ แต่มีกลุ่มคนและอีกหลากหลายพื้นที่ที่ควรให้ความสำคัญ เช่นเดียวกัน
- การให้ความสำคัญกับประเด็นเรื่องความเหลื่อมล้ำ ความยากจน ผู้สูงอายุ และสังคม ชนบทที่ไม่มีสิทธิ์ที่จะบริโภค โดยจะต้องส่งเสริมวิถีชีวิตหรือการใช้ภาษาท้องถิ่นในการ สื่อสารกัน การให้ความสำคัญกับ 4C เป็นแกนหลักร่วมกับแกนเรื่องการพัฒนาคนหรือ กิจกรรมที่สร้างคนทางด้านสื่อ หรือธุรกิจที่เป็นการกระตุ้นให้เกิดผลลัพธ์กับสังคม ได้แก่



Community
ชุมชน



Content
เนื้อหา



Culture
วัฒนธรรม



Custom
ประเพณี

การสร้างเครือข่าย

- จัดทำฐานข้อมูลแบบคลังสมองเพื่อให้เกิดการสร้างตัวแบบ (Prototype) แล้วนำไปสู่การต่อยอดและร่วมมือกันของเครือข่ายจนขยายสู่หุ้นส่วน
- ภาศึการดำเนินงานทำเว็บไซต์ที่มีความคิดสร้างสรรค์ ส่งผลให้การสนับสนุนและส่งเสริมการสร้างนวัตกรรมที่ปลอดภัยและสร้างสรรค์มีความแปลกใหม่และน่าสนใจเพิ่มมากขึ้น

การให้ทุนสนับสนุน

- เปิดให้มีประเด็นการขอทุนที่หลากหลาย และอาศัยการถอดบทเรียนในแต่ละปีเพื่อพิจารณาว่า อะไรควรกำหนดเป็นยุทธศาสตร์กองทุน
- กลวิธีในการขอทุนจากกองทุนสื่อให้ได้ทุนนั้นถือว่าเป็นประเด็นสำคัญที่ภาคีเครือข่ายจะต้องทราบถึงวิธีการเพื่อการเข้าถึงทุนได้มากขึ้น
- การพิจารณาโครงการควรมีความสร้างสรรค์และสามารถเข้าถึงคนรุ่นใหม่ได้มากขึ้น เพื่อให้คนรุ่นใหม่ได้มีโอกาสในการเข้าถึงทุนและสร้างสื่อที่มีนวัตกรรมการสื่อสารแบบใหม่สู่สังคม

อื่น ๆ



- การให้ความสำคัญกับ

2 ควร

1. ควรระวังตาม 6B/Six Thinking Hats หรือวิธีคิดตามทฤษฎีหมวก 6 ใบ
2. ควรมีการกระตุ้นความคิด จินตนาการที่จะนำไปสู่การคิดนอกกรอบที่เป็นจริงได้

3 รู้

1. รู้จักคู่แข่งทั้งทางตรงและทางอ้อม
2. รู้จักผู้ฟังว่ามีพฤติกรรมเชิงลึกอย่างไร
3. รู้จักผู้ที่สนับสนุนว่าต้องการผลลัพธ์อะไร ไม่ว่าภาครัฐหรือเอกชน

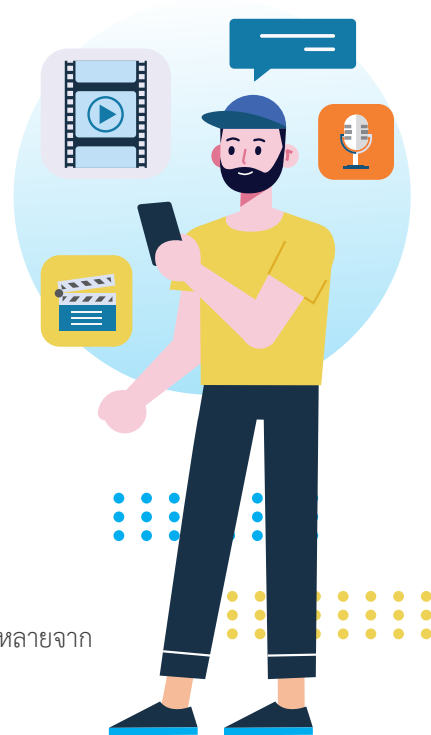
3 ต้อง

1. ต้องรู้จักธรรมชาติของงานสื่อ
2. ต้องรู้ว่ากำลังทำอะไร
3. ต้องรู้ว่าทำไปเพื่ออะไร



21st Century Skill

Creative Thinking | Critical Thinking | Collaboration



- การให้ความสำคัญกับทักษะในศตวรรษที่ 21 ได้แก่
 - **การคิดสร้างสรรค์ (Creative Thinking)**
เพื่อนำไปสู่การคิดเชิงแก้ไขปัญหาอย่างสร้างสรรค์
ช่วยให้สามารถแก้ปัญหาได้
 - **การคิดเชิงวิพากษ์ (Critical Thinking)**
เพื่อคิดวิเคราะห์ วิเคราะห์แบบมีวิจารณญาณ
 - **ความร่วมมือ (Collaboration)**
คือ การร่วมมือทำงานกัน การยอมรับความหลากหลายจาก
สิ่งที่มีความแตกต่างกัน

Digital Transformation

- วิธีการนำเสนอในรูปแบบใหม่โดยไม่จำเป็นต้องมีสตูดิโอสำหรับการถ่ายทำ เพราะสามารถออกไปถ่ายทำรายการนอกสถานที่ได้แล้ว แต่เนื้อหาที่ต้องการจะนำเสนอเพื่อให้ผู้บริโภครู้สึกตื่นเต้นมากขึ้น
- การใช้วิธีเล่าเรื่องแบบดิจิทัล คือ การผลิตคอนเทนต์ออนไลน์ต้องกระชับ รวดเร็ว และสามารถดึงดูดผู้บริโภคได้ตั้งแต่เริ่มแรก เนื่องจากมีระยะเวลาในการนำเสนอจำกัด
- การนำเสนอประเด็นเชิงการให้ความรู้ที่เท่าทันกับสถานการณ์ทางสังคมโดยไม่ปิดบังความจริง และตระหนักถึงความเป็นธรรมชาติที่ผู้บริโภคจะได้รับ ทั้งนี้ เมื่อการเปลี่ยนแปลงในโลกดิจิทัลเป็นสิ่งที่ไม่สามารถคาดการณ์ได้โดยง่าย การยอมรับและพร้อมที่จะปรับเปลี่ยนอย่างทันท่วงทีจึงเป็นสิ่งที่มีความสำคัญ เพื่อให้องค์กรสามารถอยู่รอดและผ่านพ้นวิกฤติเหล่านี้ไปได้

Internet of Things

- สาเหตุจากอินเทอร์เน็ตในทุกสิ่งเข้ามามีอิทธิพลต่อการดำเนินชีวิตของมนุษย์ และพยายามเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของมนุษย์ให้เชื่อมโยงกับเทคโนโลยีที่ถูกออกแบบเพื่อความสะดวกสบายในชีวิตประจำวัน
- อินเทอร์เน็ตจะพยายามขับเคลื่อนสังคมให้เป็นไปตามทิศทางของโลกดิจิทัลตามบริบทของอินเทอร์เน็ตในทุกสิ่ง (IoT) ต่อมาข้อมูลเพิ่มมากขึ้นจึงเรียกว่า Big Data ซึ่งจะถูกระมวลผลโดย AI แต่มนุษย์สามารถปรับตัวได้ทันต่อการเปลี่ยนแปลงเสมอ เนื่องจากมนุษย์มองสิ่งที่เข้ามาทำลายของโลกดิจิทัลเป็นโอกาสและพยายามสร้างสรรค์นวัตกรรมใหม่ที่มีประโยชน์ต่อการดำเนินชีวิตประจำวัน ผลที่ตามมาย่อมทำให้รอดพ้นจากวิกฤติทางเทคโนโลยีและสื่อไปได้

Media Innovation

นวัตกรรมสื่อมักจะมี 2 ด้านอยู่เสมอ จึงเป็นสิ่งที่ต้องทำความเข้าใจเพื่อให้เกิดการรับรู้ที่ถูกต้อง เหมาะสมกับสถานการณ์ที่เกิดขึ้นในปัจจุบัน โดยต้องตระหนักถึงภัยอันตรายเพื่อระมัดระวัง ป้องกัน และเตรียมความพร้อมอยู่เสมอ โดยเฉพาะเรื่องข่าวปลอม (Fake News) ที่เกิดขึ้นจากความไม่ประสงค์ดีของผู้ผลิตสื่อ และผู้บริโภคที่ขาดความรู้ในเรื่องนั้นๆ ซึ่งถือเป็นนวัตกรรมสื่อที่เป็นภัยอันตรายต่อสังคม ดังนั้น การพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์ถือเป็นทางออกให้กับประเทศไทยสามารถก้าวข้ามผ่านวิกฤติสื่อไปได้ “แท้จริงแล้วอนาคตของประเทศไม่ได้ขึ้นอยู่กับเทคโนโลยีเพียงอย่างเดียว แต่ยังขึ้นอยู่กับทิศทางที่จะนำเทคโนโลยีหรือนวัตกรรมไปใช้อย่างไร”

แท้จริงแล้วอนาคตของประเทศ
ไม่ได้ขึ้นอยู่กับเทคโนโลยีเพียง
อย่างเดียว แต่ยังขึ้นอยู่กับ
ทิศทางที่จะนำเทคโนโลยีหรือ
นวัตกรรมไปใช้อย่างไร





บทความ: นวัตกรรม-สื่อ (Media-Innovation) โดย ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พงศ์พันธ์ อนันต์วรณิชย์

ถ้าจะกล่าวว่า ในรอบสองทศวรรษกว่า ๆ (พ.ศ. 2550-2563) ที่ผ่านมา เราเกือบทุกคนในประเทศไทยคงเคยได้ยินคำว่า “นวัตกรรม” มากบ้างน้อยบ้างต่างกรรมต่างวาระกันไป มีการหยิบยืมคำดังกล่าวมาใช้ในหลากหลายบริบทด้วยกัน ไม่ว่าจะเป็นเรื่องการแข่งขันของภาคธุรกิจและอุตสาหกรรม การรับมือกับการเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยีที่รวดเร็วและรุนแรงในโลก หรือความเร่งด่วนในการเพิ่มขีดความสามารถ หรือศักยภาพของทุกองคาพยพให้เท่าทันกับภาวะคุกคามต่างๆ ที่ประเดประดังเข้ามาอย่างมากมาย ตั้งแต่ปัญหาภัยธรรมชาติ ปัญหาสิ่งแวดล้อม ปัญหาการขาดแคลนทรัพยากร การอุบัติขึ้นของเทคโนโลยีใหม่ ๆ ที่อาจสร้างประโยชน์หรือผลกระทบที่ไม่สามารถคาดเดาได้ การเปลี่ยนแปลงโครงสร้างประชากรเข้าสู่สังคมผู้สูงอายุ รวมไปถึงปัญหาความเจ็บป่วยทางจิตของประชากร ฯลฯ

โดยรวมคำว่า “นวัตกรรม” ถูกนำเสนอในแง่ของความจำเป็นหรือความเป็นความตายที่มีความสำคัญเป็นอย่างมากต่อการอยู่รอดปลอดภัยของทั้งปัจเจกบุคคล องค์กร สถาบัน สังคมและประเทศชาติ ในบริบทความสำคัญของคำว่า “นวัตกรรม” นั้นเริ่มมีการระบุเอาไว้ในระดับนโยบายของประเทศไทยนับตั้งแต่แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติฉบับที่ 10 (พ.ศ.2550-2554) โดยแผนดังกล่าวระบุยุทธศาสตร์การใช้ฐานความรู้สมัยใหม่ ภูมิปัญญาท้องถิ่นและนวัตกรรมเข้ามาช่วยเพิ่ม “คุณค่า” (Value) ของผลิตภัณฑ์และบริการให้สูงขึ้น และถือเป็นยุทธศาสตร์สำคัญในการปรับโครงสร้างเพื่อสร้างความเข้มแข็งให้กับภาคการผลิตและบริการของประเทศ รวมถึงได้กลายเป็นเครื่องมือสำคัญเชิงนโยบายในการพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมของประเทศเรื่อยมาทั้งในแผนพัฒนาฉบับที่ 11 (พ.ศ. 2555-2559) และฉบับที่ 12 (2560-2564)

ในช่วงของแผนพัฒนาฯ แผนที่ 10 นั้น ความจำเป็นของการหยิบยกเอาการใช้ฐานความรู้สมัยใหม่ ภูมิปัญญาท้องถิ่นและนวัตกรรม น่าจะเป็นเพราะระบบเศรษฐกิจโลกได้ปรับเปลี่ยนไปสู่ระบบเศรษฐกิจฐานความรู้ (Knowledge Based Economy) ซึ่งการแข่งขันได้แปรเปลี่ยนจากการแข่งขันกันด้วยการผลิตและผลิตภาพ (Manufacturing and Productivity) ไปเป็นการแข่งขันกันด้วยทุนทางปัญญา (Intellectual Capital) ซึ่งมีองค์ประกอบหลัก คือ การใช้ความรู้และประสบการณ์ในการสร้างทรัพย์สินทางปัญญาที่สามารถนำมาสร้างความมั่งคั่งได้ ซึ่งในระบบเศรษฐกิจฐานความรู้นั้น มูลค่าการผลิตได้เปลี่ยนจากการตอบสนองความต้องการทางกายภาพหรือประโยชน์ใช้สอยมาสู่การตอบสนองเชิงจิตวิญญาณ อารมณ์ ความรู้สึก หรือ “คุณค่า” นั้นเอง ความสามารถในการแข่งขันของภาคอุตสาหกรรมจึงผูกโยงอยู่กับทุนมนุษย์ (Human Capital) ที่มีความรู้ มีประสบการณ์ในการพัฒนาทรัพย์สินทางปัญญา หรือในอีกนัยยะหนึ่ง คือ ผลิตภัณฑ์และบริการใหม่ที่มีคุณค่า ประเทศไทยซึ่งมีระบบเศรษฐกิจอยู่บนฐานการผลิต (Manufacturing Economy) ผ่านการรับจ้างผลิต (OEM) จึงประสบปัญหาไม่สามารถแข่งขันได้อีกต่อไป

คำว่า “นวัตกรรม” นั้นเริ่มมีการระบุเอาไว้ในระดับนโยบายของประเทศไทยนับตั้งแต่แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติฉบับที่ 10 (พ.ศ.2550-2554)



ทั้งนี้ หากจะถามว่าทำไม “นวัตกรรม” จึงมีความสำคัญจนถูกหยิบยกเอามาระบุว่าเป็นเครื่องมือหรือทางออกสำคัญในหลากหลายระดับ และมีติดตั้งแต่ระดับนโยบายของประเทศดังที่เห็นในแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติฉบับต่าง ๆ หรือในการวางแผนการยกระดับขีดความสามารถและการพัฒนาของภาคส่วนต่างๆ ของสังคม โลก่มานจนถึงสถาบัน องค์กรทั้งภาครัฐและเอกชน หากเป็นแวดวงวิชาการ คำแนะนำแรกในการทำความเข้าใจถึงความสำคัญดังกล่าวคงเป็นคำแนะนำให้ศึกษาถึงนิยาม (Definition) เชิงวิชาการของคำว่า “นวัตกรรม” หรือ “Innovation” เสียก่อน

หากเราจะลองค้นหาคำนิยามดังกล่าวจากกูเกิล เสิร์ช เราจะพบว่า ผลของการค้นพบมีการกล่าวถึงนิยามของนวัตกรรมอยู่ประมาณ 1,530,000,000 (หนึ่งพันห้าร้อยสามสิบล้าน!) แห่ง (ณ วันที่ 31 กรกฎาคม 2563) โดยมีความกว้างขวางและหลากหลายแง่มุมมาก ในแวดวงวิชาการในประเทศไทยก็มีความพยายามที่จะนิยามคำว่านวัตกรรมมาอย่างยาวนาน และมักเป็นความพยายามที่จะนิยามนวัตกรรมในเชิงการกำหนดเป็นทฤษฎีหรือตัวแบบ (Models) ที่แน่นอน แต่ก็มีแตกต่างหลากหลายโดยขึ้นอยู่กับที่มาของค่าความรู้ (Schools) ที่นักวิชาการเหล่านั้นใช้เป็นบรรทัดฐาน โดยส่วนตัวผู้เขียนมองคำว่า “นวัตกรรม” มีนิยามความหมายว่า “เป็นกิจกรรม การกระทำ และกระบวนการ” ของ “การสร้างอะไรบางอย่าง (ความคิด แนวคิด ผลิตภัณฑ์/บริการ วิธีการ ธุรกิจ นโยบาย ฯลฯ) ใหม่ที่มีคุณค่า (ต่อผู้รับเอาไปใช้ หรือรับเอาไปดำเนินธุรกิจ ฯลฯ) และก่อให้เกิดประโยชน์เชิงเศรษฐกิจและสังคมในรูปของการสร้างความเติบโตและความยั่งยืน”

ทั้งนี้ ในการศึกษาเกี่ยวกับ “นวัตกรรม” นั้น จุดกำเนิดของคำก็มีที่มาจากการค้นพบว่า มนุษย์มีกิจกรรมที่มนุษย์มักกระทำเป็นประจำก็คือ เมื่อมีการนำเสนออะไรบางอย่าง (สิ่งของ ผลิตภัณฑ์/บริการ กระบวนการ ธุรกิจ องค์กรธุรกิจ ฯลฯ) ออกมา ก็มักจะมีการแข่งขันกันนำเสนอสิ่งทีประดิษฐ์สร้างสรรค์ใหม่ออกมา การนำเสนอสิ่งใหม่เข้าสู่ระบบเศรษฐกิจและสังคมนี้ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงของระบบเศรษฐกิจ (Economic Change) และในการเปลี่ยนแปลงระบบเศรษฐกิจนี้ตัวขับเคลื่อนสำคัญก็คือ “นวัตกรรม” และ “เทคโนโลยีใหม่” (New Technologies) ที่เอื้อให้เกิดรูปแบบของการแข่งขันใหม่ๆ ในบรรดาผู้แข่งขันและส่งผลกระทบให้เกิดการเปลี่ยนแปลงในระดับรากฐาน (Fundamental Changes) ของระบบเศรษฐกิจมากกว่า เพื่อให้เห็นภาพชัดเจนขึ้น (แบบง่าย) ถึงความสำคัญของ “นวัตกรรม” ผู้เขียนขออธิบายเป็นลำดับ ดังนี้

1. มีผู้นำเสนอสิ่งที่เป็นที่ต้องการและมีการตอบรับสิ่งเหล่านั้นจากสังคม จึงเกิดระบบเศรษฐกิจขึ้น
2. เมื่อมีผู้นำเสนอและมีการตอบสนองจากสังคมก็มีผู้อื่นๆ ที่เข้ามาแข่งขันกันนำเสนอสิ่งที่เป็นที่ต้องการนั้นๆ ให้แตกต่างออกไปหรือใหม่กว่า
3. เกิดการตอบรับต่อสิ่งใหม่ๆ ที่มาจากการแข่งขันโดยสังคม จึงนำมาซึ่งการเปลี่ยนแปลงในระบบเศรษฐกิจ

4. “นวัตกรรม (อะไรที่ใหม่และมีคุณค่า)” และใช้หรือมีเทคโนโลยีใหม่เข้ามาประกอบเป็นตัวขับเคลื่อนสำคัญที่ส่งผลกระทบต่อ การเปลี่ยนแปลงทางเศรษฐกิจได้สูงกว่า
5. หากไม่มีการแข่งขันกันนำเสนอสิ่งใหม่ ระบบเศรษฐกิจจะชะงักงัน (Stagnant) เพราะไม่เกิดการเคลื่อนไหว เปลี่ยนแปลง และเพื่อให้ระบบเศรษฐกิจเคลื่อนต่อไปได้ต้องมีการพัฒนา “นวัตกรรม”
6. การนำเสนอสิ่งใหม่ หรือ “นวัตกรรม” จะส่งผลให้เกิดการเปลี่ยนแปลงระบบเศรษฐกิจได้ นวัตกรรมนั้นต้องได้รับการตอบรับจากสังคม – มีคุณค่า

ดังที่กล่าวข้างต้นว่า ผู้เขียนมีความโน้มเอียงที่จะมอง “นวัตกรรม” ในบริบทของกิจกรรม การกระทำ และกระบวนการ ซึ่งมีเหตุที่มาจากปัจจัยอิทธิพลที่หลากหลาย มากกว่าที่จะมองว่ามี รูปแบบเป็นทฤษฎีตายตัวและตัวแบบที่มีความชัดเจนแน่นอน ผู้เขียนจึงมีความเห็นสอดคล้องกับ นิยามของนวัตกรรมของผู้เชี่ยวชาญด้านนวัตกรรมท่านหนึ่ง นายสติเฟน เอ็ม ชาปิโร (Stephen M. Shapiro) นิยามนวัตกรรมของเขา คือ “นวัตกรรม คือ ดำรงคงอยู่อย่างสอดคล้อง (กับผู้รับนวัตกรรม) ผู้เขียน Innovation is STAYING RELEVANT” เขาอธิบายว่า

“(มนุษย์) เรากำลังอยู่ในช่วงของการเปลี่ยนแปลงที่ไม่เคยคาดคิดถึงมาก่อน สิ่งที่เคยเป็นแรงสนับสนุนให้องค์กรหนึ่งประสบความสำเร็จในอดีตอาจกลายเป็นสิ่งที่ทำให้องค์กรนั้นล้มเหลวในอนาคตก็เป็นได้ องค์กรธุรกิจจำเป็นต้อง วิวัฒนาการและปรับตัวให้เท่าทันกับการเปลี่ยนแปลงของความต้องการของ ผู้บริโภคอยู่เสมอจึงจะอยู่รอด”

นวัตกรรมกับอุตสาหกรรมสื่อ อุตสาหกรรมสื่อ (Media Industry) เป็นอุตสาหกรรมหนึ่งที่เกิดการเปลี่ยนแปลงจากการนำเสนอ “นวัตกรรม” และ “เทคโนโลยีใหม่” มากจนทำให้เกิดการ สูญเสีย หรือ “ไม่คงความสอดคล้อง” (Being Irrelevant - ผู้เขียน) การดับสลายของหลาย ส่วนของอุตสาหกรรมนั้นมีให้เห็นอยู่อย่างต่อเนื่องนับตั้งแต่ในอดีตกาล ในทางกลับกันการนำเสนอ “นวัตกรรม” หรือ “เทคโนโลยีใหม่” ก็ส่งผลให้เกิดการตอบรับใหม่ๆ และเกิดการเจริญเติบโต ก้าวหน้าของอุตสาหกรรมได้เช่นเดียวกัน

การมาถึงของการประดิษฐ์ตัวอักษรทำให้เกิดการบันทึกประวัติศาสตร์ได้ต่อเนื่องและคงที่ โดยได้ลดบทบาทของนักเล่าเรื่อง (Storytellers) การมาถึงของแท่นพิมพ์ของ โยฮันน์ กูเทนแบร์ก ใน ค.ศ.1453 ลดบทบาทของช่างฝีมือเขียนตำรา (Illuminated Manuscripts) ลง แต่ก็นำมาซึ่ง การเปลี่ยนแปลงความคิดของผู้คนจำนวนมาก เพราะสามารถเข้าถึงหนังสือได้ง่ายและมากขึ้น การมาถึงของการสื่อสารผ่านดาวเทียมทำให้เกิดอุตสาหกรรมข่าวในรูปแบบใหม่ สถานีโทรทัศน์ ต้องถึงมากมายไม่ใช่แหล่งติดตามข่าวสารของผู้คนอีกต่อไป

การมาถึงของอินเทอร์เน็ต คอมพิวเตอร์ส่วนบุคคล เทคโนโลยีการพิมพ์ดิจิทัล เคเบิลทีวี ภาพถ่ายดิจิทัล คอมพิวเตอร์กราฟิก การบีบอัดข้อมูลเสียงและภาพ โลกเสมือนจริง สมาร์ทโฟน โซเชียลมีเดียแพลตฟอร์ม แอปพลิเคชัน ฯลฯ จนมาถึงปัญญาประดิษฐ์ซึ่งถูกนำมาใช้ในการผลิตสื่อทั้งอย่างสร้างสรรค์และไม่สร้างสรรค์และเป็นอันตรายไปพร้อมกัน สิ่งต่างๆ ทั้งหลายทั้งปวงข้างต้นล้วนนำมาซึ่งการดับสลาย พร้อมๆ กับการอุบัติขึ้นของสื่อรูปแบบใหม่ การนำเสนอสื่อแบบใหม่ ช่องทางหรือแพลตฟอร์มการดำเนินธุรกิจสื่อแบบใหม่ ผู้ผลิตสื่อใหม่ การบริโภคหรือความนิยมของผู้บริโภคที่มีต่อสื่อในลักษณะใหม่ ซึ่งแน่นอนว่า นำมาซึ่งการละทิ้งสื่อในรูปแบบเดิมที่ไม่ดึงดูดพวกเขา (อีกต่อไป) ทั้งนี้ยังต้องกล่าวถึงผลกระทบทั้งดีและร้ายอันเนื่องมาจากการเกิดขึ้นของสื่อใหม่ๆ ที่เข้าถึงได้ง่ายแต่ควบคุมได้ยาก เป็นต้น

ว่ากันว่า นวัตกรรมสื่อมักถูกนำเสนอโดยคนนอกอุตสาหกรรมเสมอ (ตัวอย่าง - CNN) เครื่องมืออุปกรณ์ในการผลิตสื่อต่าง ๆ ก็มักถูกนำเสนอโดยคนนอกอุตสาหกรรมสื่อ (สมาร์ทโฟน แอปพลิเคชัน) ทุกวันนี้คนผลิตสื่อเองก็เป็นคนทั่วไปที่ไม่ได้จบการศึกษาด้านสื่อสารมวลชน หรือการผลิตสื่อเป็นอันมากเช่นเดียวกัน อุตสาหกรรมสื่อจึงเป็นอุตสาหกรรมที่เปลี่ยนแปลงรวดเร็วและรับผลกระทบทั้งบวกและลบค่อนข้างรุนแรงอย่างสม่ำเสมอ ในบริบทของการเปลี่ยนแปลงด้านระบบเศรษฐกิจ (Economic Changes) นั้น นวัตกรรมและเทคโนโลยีใหม่ๆ ในอุตสาหกรรมสื่อได้สร้างผลกระทบที่มีขนาดและมูลค่าสูงมาก มากจนถึงขนาดส่งผลให้เกิดระบบเศรษฐกิจเชิงสร้างสรรค์ (Creative Economy) และอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ (Creative Industries) ในหลายประเทศ เช่น สหรัฐอเมริกา สาธารณรัฐเกาหลี (เกาหลีใต้) สาธารณรัฐประชาชนจีน สหราชอาณาจักร เป็นต้น และได้กลายเป็นแหล่งสร้างรายได้สำคัญแทนอุตสาหกรรมอื่นๆ ในอดีตของประเทศเหล่านั้น

ในบริบทของการเปลี่ยนแปลงทางสังคมนั้น ผู้เขียนขออนุญาตย้อนกลับไปที่นวัตกรรมในภาพรวม ทั้งนี้เพราะเบื้องต้นผู้เขียนได้กล่าวถึงผลกระทบด้านเศรษฐกิจเพียงอย่างเดียวจนอาจเกิดความเข้าใจไม่ครบถ้วนว่า ผลกระทบของนวัตกรรมและเทคโนโลยีใหม่ที่นำมาซึ่งการเปลี่ยนแปลงทางสังคมนั้นไม่มีในภาพรวมการนำเสนอ นวัตกรรมและเทคโนโลยีใหม่ในอุตสาหกรรมทั่วไปนำมาซึ่งการเปลี่ยนทางสังคมไม่น้อยเช่นเดียวกัน เช่น การเกิดขึ้นของสังคมเมือง รูปแบบวิถีชีวิตแบบใหม่ การพึ่งพาผลิตภัณฑ์และบริการ พฤติกรรมการอุปโภค/บริโภคใหม่ ทั้งหลายทั้งปวงนี้มีทั้งด้านบวกและลบ ด้านบวก เช่น คุณภาพชีวิตความเป็นอยู่ของผู้คน (ส่วนหนึ่ง) ดีขึ้น อายุขัยยาวนานขึ้น ผลิตภาพของผู้คนสูงขึ้น สันถนนาการของผู้คนดีขึ้น ในด้านลบก็มิมีมากมายไม่น้อยหน้าเช่นกัน เช่น ปัญหาความเหลื่อมล้ำ เกิดการแบ่งชนชั้น ปัญหาแหล่งเสื่อมโทรม ปัญหาอาชญากรรม สิ่งเสพติด การแย่งชิงทรัพยากร การล่องละเมิด การค้ำมนุษย์ ฯลฯ จนไปถึงการก่อสงครามประหัตประหารกัน

การนำเสนออะไรใหม่ๆสู่ระบบเศรษฐกิจและสังคมนำมาซึ่งการเปลี่ยนแปลงทั้งด้านบวกและด้านลบเสมอ นวัตกรรมและเทคโนโลยีใหม่ในอุตสาหกรรมสื่อก็เช่นเดียวกัน นอกจากด้านบวกที่ทำให้ผู้คนสามารถเข้าถึงและมีทางเลือกมากขึ้น สามารถพัฒนาตนเอง มีผลิตภาพและศักยภาพ

สูงขึ้น แต่ในขณะที่เดียวกันก็นำมาซึ่งผลกระทบด้านลบไม่น้อย ปัญหาสำคัญที่มีความน่ากังวลอย่างมากในอุตสาหกรรมสื่อก็คือ การนำเสนอนวัตกรรมและเทคโนโลยีใหม่ในอุตสาหกรรมสื่อที่เน้นเอื้อให้การเข้าถึงอุตสาหกรรมทำได้ง่ายและกว้างขวาง ควบคุมได้ยากยิ่งขึ้น ปัจจุบันโอกาสในการผลิตสื่อต่างๆ แทบจะสามารถทำได้ด้วยตัวบุคคลเพียงคนเดียว และช่องทางในการนำเสนอสื่อก็มีหลากหลายมาก มีทั้งที่ดูแลและควบคุมให้มีจรรยาบรรณ มีจริยธรรม ไปจนถึงช่องทางที่มุ่งผลประโยชน์เพียงอย่างเดียวหรืออาจมีเจตนามุ่งร้ายเสียด้วยซ้ำ เช่น การยุยงส่งเสริมให้เกิดทัศนคติหรือค่านิยมที่เป็นอันตราย เป็นต้น

อุตสาหกรรมสื่อเป็นอุตสาหกรรมที่มีการเปลี่ยนแปลงสูงมากทั้งในด้านตัวผู้ผลิตและผู้บริโภค ส่งผลกระทบต่อทั้งตัวผู้คนที่อยู่ในอุตสาหกรรมและผู้รับหรือผู้บริโภคสื่อ ประเด็นสำคัญที่กล่าวกันว่ากำลังมีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วและรุนแรง ทั้งที่มาจากภายในและภายนอกอุตสาหกรรม สื่อมีดังต่อไปนี้

1. เทคโนโลยี
2. โอกาสทางธุรกิจ
3. พฤติกรรมผู้บริโภค
4. พฤติกรรมในระหว่างผู้แข่งขันในอุตสาหกรรม
5. กฎ ระเบียบ กติกา (ทั้งภาครัฐที่ดูแลควบคุมและภาคอุตสาหกรรมเอง)
6. จารีตของอุตสาหกรรม
7. ยุทธศาสตร์ขององค์กร
8. ภาวะผู้นำและวิสัยทัศน์
9. โครงสร้างองค์กร
10. ชีตความสามารถและทรัพยากร
11. วัฒนธรรม และความสามารถสร้างสรรค์



(ที่มา: Storsul, T., Krumsvik, H. Arne, 2013)

นอกจากนี้แล้วสิ่งใหม่ๆ ที่ถูกนำเสนอให้กับอุตสาหกรรมสื่อที่ทำให้ผู้ที่อยู่ในอุตสาหกรรมต้องพิจารณา ยังมีอีกมากมาย เช่น แพลตฟอร์มในการนำเสนอสื่อ เช่น ไอแพด สมาร์ทโฟน หรืออุปกรณ์เครื่องใช้ใหม่ๆ ที่จะเกิดในอนาคต รูปแบบการให้บริการสื่อใหม่ๆ เช่น เว็บทีวี แอปพลิเคชันสำหรับแท็บเล็ต กระบวนการที่สื่อถูกผลิตและนำเสนอ องค์กรผลิตสื่อใหม่ ผู้บริโภคที่ผลิตสื่อเอง โอกาสในการนำเสนอ นวัตกรรมของอุตสาหกรรมสื่อจึงมีความเป็นไปได้สูงมากและมีทางเลือกของรูปแบบวิธีการ ชนิด ประเภท กลุ่มเป้าหมาย ฯลฯ ได้หลากหลายมาก ในทางกลับกันโอกาสที่จะกลายเป็น “ผู้ไม่สามารถถ่วงความสอดคล้อง” ก็มีสูงมากเช่นเดียวกัน

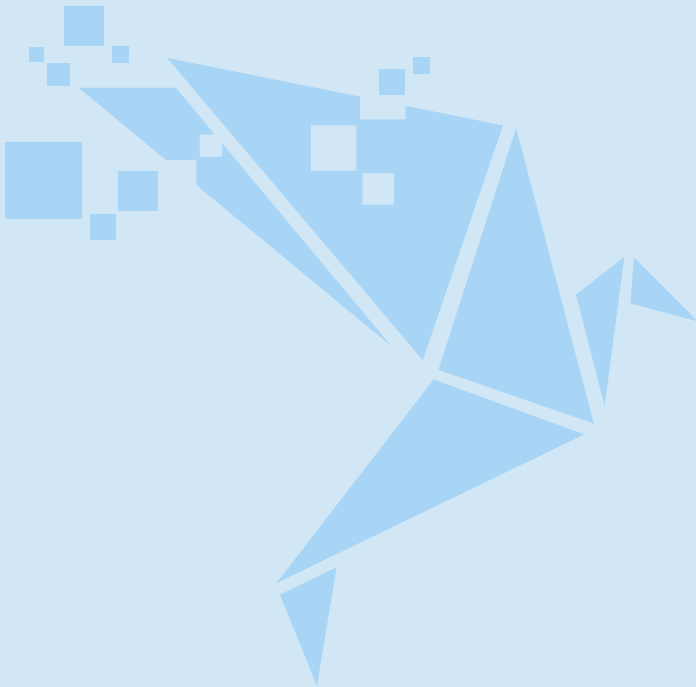
แหล่งอ้างอิง:

Storsul, T., Krumsvik, H. Arne, (2013) “What is Media Innovation” Media Innovations: A Multidisciplinary Study of Change, Nordicom

Schumpeter, J. (1934) The Theory of Economic Development, London, Transaction Publishers

Skillicorn, N. (2016) “What is innovation? 15 experts share their innovation definition” ideatovalue.com

[online] <https://www.ideatovalue.com/inno/nickskillicorn/2016/03/innovation-15-experts-share-innovation-definition/>, access July 31, 2020, 19:30





กองทุนพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์

เลขที่ 388 อาคารเอส.พี. (ไอบีเอ็ม) อาคารบี
ชั้น 6 ถนนพหลโยธิน แขวงสามเสนใน
เขตพญาไท กรุงเทพมหานคร 10400
โทร. 02 273 0116-8
โทรสาร. 02 273 0119
อีเมล : contact@thaimediafund.or.th
website : www.thaimediafund.or.th



Media Innovation e-book



คลัง Media Innovation