



Creative Thailand
สร้างเศรษฐกิจไทยด้วยความคิดสร้างสรรค์

นิตยสารส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์เศรษฐกิจไทย โดย CEA

มิถุนายน 2564 ปีที่ 12 | ฉบับที่ 9

#WhoMadeMyClothes
#CPTpp #TakeAKnee
#LoveIsLove

#MeToo
#WalkAway
#WeAllCan
#StayedWithAbused
#BringBackOurGirls
#RealTalent

GLOBAL CITIZEN

#YesAllWomen
#HeForShe
#OscarsSowWhite
#thisis2016
#NoBanNowWall

#OwnVoices
#BlackLivesMatter
#AmINext
#StopAsianHate
#LoveWins
#ZeroWaste

#WhyIStayed

Creative Place
Metaverse

Creative Business
Vonder

The Creative
ดร. ศุภชัย พานิชภักดิ์

GLOBAL CITIZEN

ก้าวให้พ้นเส้นเขตแดนประเทศ

BANGKOK DESIGN WEEK 2021

8 May -
31 July

#BKKDW2021
#BangkokDesignWeek

Goes Online!
Dates Extended for You
to Visit the Festival

ก้าว
ต่อไป
สู่
ความ
เติบโต
ได้
ใหม่

RESURGENCE
OF POSSIBILITIES

ปรับสู่ออนไลน์ และขยายเวลาจัดงานในพื้นที่



ORGANIZED BY



OFFICIAL SUPPORTERS





Photo by Negra Mochera on Unsplash

“I AM BY HERITAGE A JEW, BY CITIZENSHIP
A SWISS, AND BY MAKEUP A HUMAN BEING,
AND ONLY A HUMAN BEING, WITHOUT ANY
SPECIAL ATTACHMENT TO ANY STATE OR
NATIONAL ENTITY WHATSOEVER.”

“ผมเป็นยิวหากจะวัดกันที่รากเหง้า ผมเป็นสวิสถ้าวัดจากสัญชาติ
และเป็นมนุษย์คนหนึ่ง มนุษย์คนหนึ่ง ‘เท่านั้น’
ที่ไม่มีความสัมพันธ์พิเศษกับรัฐหรือสัญชาติใด ๆ ทั่วสิ้น”

Albert Einstein

นักวิทยาศาสตร์ที่ยิ่งใหญ่ที่สุดในคริสต์ศตวรรษที่ 20

Contents : สารบัญ



Creative Update_ส่องแบรนด์และสื่อสร้างสรรค์เสริมสร้างความเท่าเทียม / แผนที่อัจฉริยะแก้ปัญหาความยากจนทั่วโลก / EU Blue Card ใหม่กับการผ่อนปรนมาตรการเพื่อเพิ่มแรงงานทักษะ

6

Creative Resource_Featured Book / E-Book / Database / Series & Game

8

MDIC_เริ่ม Re- วนนี้เพื่ออนาคตที่ดีในวันหน้า

10

Creative District_เปลี่ยนพื้นที่ว่างให้กลายเป็น Pocket Park และพื้นที่ใช้สอยสำหรับชุมชน

11

Cover Story_Global Citizen ก้าวให้พ้นเส้นเขตแดนประเทศ

12

Fact and Figure_It's Time to Go Global เส้นแบ่งอาณาเขตและกำแพงที่หายไป (?)

18

Creative Business_เปิดตัว EdTech จาก Vonder สตาร์ทอัพที่อยากทำลายเส้นแบ่งการเรียนรู้ของทุกคน

20

How To_The New Hom(p)e สร้างบ้านอย่างไร ให้คนในไม่อยากจะออก คนนอกไม่อยากเข้า

23

Creative Place_Welcome to Metaverse ชีวิตโลกเสมือนที่อีกไม่นานจะสัมผัสได้จริง

24

The Creative_ดร. ศุภชัย พานิชภักดิ์ ตัวแทนพลเมืองโลกของไทยที่สนับสนุนให้คนไทยออกไปเรียนรู้โลกตลอดชีวิต

28

Creative Solution_ทฤษฎี Hofstede มองวัฒนธรรมของคนแต่ละชาติผ่าน 6 มิติ

34

บรรณาธิการที่ปรึกษา | อภิลิทธิ์ ไส้ลัดดูไกล บรรณาธิการอำนวยการ | มนต์ดี ยงวิกุล ที่ปรึกษา | เลขาชาติ ธรรมธีรเสถียร บรรณาธิการบริหาร | พัชรินทร์ พัฒนานาบุญไพบูลย์ กองบรรณาธิการ | จุฑามาศ แก้วแสง มาฆพร คุณาณิขกิจ ธีรภัทร ศรีวิชัย และ อินทนนท์ สุกกรี เลขากองบรรณาธิการ | ณัฐชา ตะวันนาโชติ ศิลปกรรม | ชิดชน นินนาทนนท์ ประธานงานกองบรรณาธิการ | วรณุษฐ์ ยุพเกษตร เว็บไซด์ | นพพร คนไว นักศึกษาฝึกงาน | รัชนีลักษณ์ ช่วยทัฬพระยา และ แม็กซ์ อิมโมเนน

จัดทำโดย | สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (องค์การมหาชน) (CEA)

116 อาคารโปรชนดิย์กลาง ถนนเจริญกรุง แขวงบางรัก เขตบางรัก กรุงเทพฯ 10500

โทร. 02 105 7400 แฟกซ์. 02 105 7450

ติดต่อลงโฆษณา : Commu.Dept@tcdd.or.th

จัดทำภายใต้โครงการ "Creative Thailand สร้างเศรษฐกิจไทยด้วยความคิดสร้างสรรค์" โดยสำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (องค์การมหาชน) (CEA) ซึ่งมีเป้าหมายในการเผยแพร่ความรู้เกี่ยวกับเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (Creative Economy) และผลักดันการใช้ความคิดสร้างสรรค์ในการขับเคลื่อนเศรษฐกิจไทย

อ่านนิตยสารฉบับออนไลน์และดูข้อมูลเพิ่มเติมได้ที่
www.creativethailand.org
Email: creativethailand@cea.or.th
Twitter: @Creative_TH
Facebook: Creative Thailand
Youtube: Creative Thailand



อนุญาตให้ใช้ได้ตามสัญญาอนุญาตครีเอทีฟคอมมอนส์ แสดงที่มา-ไม่ใช้เพื่อการค้า-อนุญาตแบบเดียวกัน 3.0 ประเทศไทย



GLOBAL MINDSET

เสียงวิพากษ์วิจารณ์ตลอด 10 ปีได้มาถึงจุดสิ้นสุด เมื่อ Quaker Oats ผู้ผลิตแป้งแพนเค้กและน้ำเชื่อมแบรนด์ Aunt Jemima ยอมเปลี่ยนหน้าตาของคุณป้าบนฉลากที่ดูคล้ายทาสผิวสีซึ่งทำหน้าที่รับใช้ในอดีต ติดตามมาด้วยอีกหลายแบรนด์ที่มีตราสัญลักษณ์เป็นคนผิวสีอย่าง ข้าว Uncle Ben's น้ำเชื่อม Mrs. Butterworth's และซีเรียล Cream of Wheat ที่ตัดสินใจเปลี่ยนภาพลักษณ์ของแบรนด์ที่ผู้คนจดจำมานาน เพราะไม่อยากเสี่ยงกับการสูญเสียลูกค้าในอนาคตที่เติบโตมากับการรับรู้เรื่องราวความเป็นไปของโลกมากขึ้น

จากตัวเลขการเข้าถึงอินเทอร์เน็ต ณ เดือนมกราคม ปี 2021 พบว่ามีประชากรจำนวน 4.66 พันล้านคน หรือร้อยละ 59.5 ของประชากรโลกที่สามารถเข้าถึงอินเทอร์เน็ต ซึ่งเกือบร้อยละ 90 ของจำนวนนี้เข้าถึงโลกออนไลน์ผ่านโทรศัพท์มือถือ และกลายเป็นปัจจัยสำคัญที่ทำให้ข้อมูลข่าวสารจากทั่วโลกไหลเวียนอย่างทั่วถึง รวมถึงการรับรู้ถึงกรณีการเสียชีวิตของจอร์จ ฟลอยด์ (George Floyd) คนอเมริกันผิวสีที่เสียชีวิตจากการจับกุมของตำรวจ จนเกิด กระแส #BlackLivesMatter ที่ปลุกผู้คนให้ออกมาเปล่งเสียงของตัวเองเพื่อเรียกร้องให้ชาวโลกมองเห็นคนผิวดำเป็นมนุษย์เหมือน ๆ กับคนผิวขาวหรือแม้กระทั่งกลุ่มชาติพันธุ์อื่น ๆ

ฝ่ายวิจัยตลาดของแบรนด์ระดับโลกต่างพากันคาดการณ์ว่า การต่อต้านการเหยียดผิวหรือเชื้อชาติผ่านสื่อสังคมออนไลน์ไม่น่าจะใช่กระแสชั่วคราวแต่สะท้อนถึงทัศนคติของคนรุ่นใหม่ທີ່เลือกจะแสดงตัวตนผ่านสินค้าที่พวกเขาเลือกใช้มากขึ้น แบรนด์ที่ไม่เกี่ยวกับคนผิวดำแต่สัมผัสถึงการเกิดประเด็นเรื่องเชื้อชาติอย่างไอศกรีม Eskimo Pie ก็ถูกเปลี่ยนเป็น Edy's Pie หรือแบรนด์



PepsiCo

Mutual of Omaha สถาบันการเงินและประกันชีวิตก็เลือกที่จะเปลี่ยนตราสัญลักษณ์รูปอินเดียนแดงมาเป็นรูปสิงโตแทน อีกทั้งแนวทางเช่นนี้ยังมีแนวโน้มขยายไปยังภูมิภาคอื่น ๆ ด้วย เช่น แบรินดาร์กี้สิน Darkie ซึ่งก่อตั้งขึ้นในเซียงไฮ้ และภายหลังจากถูกผนวกกับบริษัท Colgate-Palmolive ก็ได้เปลี่ยนโลโก้จากรูปชายผิวดำเป็นชายผิวขาวที่ยังคงเอกลักษณ์ยิ้มยังพินมาตั้งแต่ปี 1989 แต่ชื่อภาษาจีนของแบรนด์ที่ยังคงแปลได้ว่ายาสีฟันคนผิวดำอยู่ ก็ถูกนำกลับมาพิจารณาใหม่อีกครั้งเพื่อให้ตอบรับกับความต้องการของตลาดสมัยใหม่ แม้ว่าตลาดหลักของ Darlie จะอยู่ในเอเชียก็ตาม

จากการตอบสนองต่อเสียงเรียกร้องของแบรนด์ต่าง ๆ น่าจะเป็นกำลังใจให้กับเหล่าพลเมืองโลกในการผลักดันปัญหาในระดับสากลต่าง ๆ แต่นั่นก็อาจเป็นแค่ยอดภูเขาน้ำแข็งของปัญหาเชิงโครงสร้าง เพราะจากสถิติของผู้ติดเชื้อและเสียชีวิตจากการติดเชื้อโควิด-19 ในซีกาโก้นั้นมีมากกว่าร้อยละ 50 และร้อยละ 70 ล้วนเป็นคนผิวดำ ทั้งที่มีจำนวนประชากรผิวดำเพียงร้อยละ 30 ของประชากรทั้งหมด เช่นเดียวกับในอีกหลายเมืองที่มีสถิติใกล้เคียงกัน สิ่งนี้กำลังสะท้อนถึงความไม่เท่าเทียมกันในด้านสาธารณสุขของพลเมืองผิวดำ ซึ่งต้องอาศัยแรงผลักดันมากกว่าเสียงเรียกร้องผ่านสื่อออนไลน์ แต่หมายถึงการให้ความสำคัญกับการปลูกฝัง Global Mindset ให้ผู้คนตระหนักถึงความเป็นพลเมืองร่วมโลกที่มีความเป็นมนุษย์เหมือนกัน และเมื่อกลุ่มคนเหล่านี้ต้องกระจายตัวไปทำงานในที่ใดก็ตาม ความเห็นอกเห็นใจและยอมรับในความแตกต่างย่อมจะเป็นตัวขับเคลื่อนให้พวกเขานำเสนอจุดเปลี่ยนใหม่ ๆ ที่แม้จะเป็นเพียงแสงเล็ก ๆ แบบที่ห้อย แต่เมื่อมารวมกันเข้าก็น่าจะทำให้พื้นที่รอบ ๆ ได้รับแสงสว่างไปด้วย [CT](#)



Mars Inc.

มนทิณี ยงวิกุล
บรรณาธิการอำนวยการ

สองแบรนด์และสื่อสร้างสรรค์ เสริมสร้างความเท่าเทียม

เรื่อง : นพกร คนไ

ความเท่าเทียมนับเป็นประเด็นสากลที่ทั่วโลกให้ความสำคัญ แต่ดูเหมือนว่า ปัญหาของความเหลื่อมล้ำและความรุนแรงที่เกี่ยวกับเชื้อชาติ เพศสภาพ และร่างกาย ยังคงเกิดขึ้นอย่างต่อเนื่อง เหล่าแบรนด์สินค้าและผู้ผลิตสื่อ จึงได้ร่วมออกมาเป็นกระบอกเสียงเพื่อสร้างความยุติธรรมให้กับกลุ่มคนที่ ต้องตกเป็นเหยื่อของความไม่เท่าเทียมกัน



Intimately แบนด์ชุดชั้นใน สำหรับสตรีผู้พิการ

ความบกพร่องทางร่างกายส่งผลให้ ประสบการณ์ส่วนใหญ่ในการเลือกซื้อ เสื้อผ้าของผู้พิการไม่ราบรื่นนัก ไม่ว่าจะ เป็นการสื่อสารที่เน้นความงาม สมบูรณ์แบบทางรูปร่างของเหล่า นางแบบ หรือไม่ก็เป็นการเน้นแต่ฟังก์ชัน การใช้งานจนขาดการใส่ใจเรื่องดีไซน์ ที่ไม่ค่อยสวยงามและออกจะล้าสมัย แบนด์ชุดชั้นในเพื่อสตรีผู้พิการอย่าง

Intimately ต้องการช่วยเพิ่มความมั่นใจให้แก่สาว ๆ เหล่านี้เพราะเชื่อว่า ผู้หญิงทุกคนอยากให้ตัวเองสวยงามดูดี จึงได้ร่วมมือกับดีไซน์เนอร์ออกแบบ ชุดชั้นในที่ทั้งสวมใส่สะดวกสบายและมีดีไซน์ที่ทันสมัยเพื่อสร้างทางเลือกใหม่ ให้แก่ผู้พิการ ตามไปส่องดีไซเนอร์สวย ๆ ของ Intimately ที่สู้กับแบนด์ชั้นใน นำ ได้สบาย ๆ ได้ที่ intimately.co



Now Upon a Time พอดแคสต์เล่านิทาน ที่กลายมายุคเรื่องเพท

คืนแล้วคืนเล่าที่ นีล วิลเลียม (Neel Williams) นักสร้างสรรค์จากบริษัท

โฆษณา The Martin Agency เล่าเทพนิยายคลาสสิกให้ลูกฟัง แล้วอดคิด ไม่ได้ว่า เรื่องราวในเทพนิยายช่างมีวิธีคิดที่ไม่สมเหตุสมผลแถมยังล้าสมัย เหา่มาก ๆ จึงได้ตัดสินใจเริ่มโปรเจกต์ที่ชื่อว่า Now Upon a Time ขึ้น โดยเป็นการเขียนเรื่องราวใหม่ของเทพนิยายที่เพิ่มความเป็นโลกสมัยใหม่ลงไป ทั้งยังแทรกอารมณ์ขันและเสียดสีต้นฉบับไว้อย่างเจ็บคม อย่างการล้อเลียน เทพนิยายเรื่องดังสโนว์ไวต์ให้กลายเป็น “ซู ไวต์” (Sue White) เจ้าหญิงที่มี บุคลิกแตกต่างจากเจ้าหญิงทั่วไปตรงที่เธอชอบแต่งชุดสำหรับผู้ชายและชอบ ใส่สเน็กเกอร์ทรงสูง เมื่อต้องไปอยู่ในกระท่อมของคนแคระทั้ง 7 เธอก็เลือก ไม่ทำความสะอาดบ้านหรือทำอาหารให้ แต่ขอจ่ายค่าเช่าและอยู่เหมือนเป็น รุมเมตทั่วไป อีกทั้งยังไม่เชื่อลูกไม้ต้น ๆ ของแม่เมดที่หลอกให้กินแอปเปิล อายยาพิษ ไม่มีข้าไปกับเจ้าชายหากอานม้าลั่นจนต้องนั่งโกสึดก้นเดินไป เหล่านี้คือตัวอย่างของค่านิยมร่วมสมัยที่ไม่เพียงสนุกขึ้น แต่ยังสอนวิธีใช้ชีวิต ที่อยู่บนพื้นฐานความจริงของโลกปัจจุบัน เพื่อสร้างความเข้าใจให้กับเด็ก ๆ ได้รู้ทันโลกด้วย อยากอ่านมากกว่านี้ก็ตามไปที่ nowuponatime.org



Dear Asian Youth ลดความเกลียดชัง

ด้วยแพลตฟอร์มของคนรุ่นใหม่

แม้พฤติกรรมกรรมาการเหยียดคนเชื้อสาย เอเชียจะไม่ใช่ว่าเพิ่งเกิดขึ้นใหม่ แต่มักกลับทวีความรุนแรงขึ้นเมื่อ ชาวเอเชียถูกกล่าวหาว่าเป็นส่วนหนึ่ง ของการระบาดของโควิด-19 และ

กลายเป็นเหยื่อที่ถูกกระทำอย่างรุนแรงทั้งทางกายและใจ แรงแผดักดันนี้ทำให้ สเตฟานี ฮู (Stephanie Hu) วัยรุ่นชาวอเมริกันเชื้อสายเอเชียวัย 17 ผู้ชอบ เขียนบทกวีเป็นชีวิตจิตใจ สร้างแอกเคานต์ Dear Asian Youth (DAY) ขึ้นใน อินทราแกรม เพื่อสื่อสารกับคนหนุ่มสาวเอเชียยุคใหม่ให้ภูมิใจในรากเหง้า ของตนเองผ่านบทกวีและข้อความที่กำลังใจ พร้อมกับต่อต้านความรุนแรง ที่เกิดขึ้นและกระตุ้นให้สังคมได้รับรู้ถึงความไม่เท่าเทียมที่ชาวเอเชียได้รับ ความสำเร็จของ DAY นั้นมากมายจนเติบโตเป็นองค์กรไม่แสวงหาผลกำไร และแตกแขนงเป็นกิจกรรมออนไลน์จำนวนมาก ทั้งรายการพอดแคสต์ การรายงานข่าว บทความที่บอกเล่าวัฒนธรรมของชาวเอเชีย ไปจนถึงแคมเปญ บนโซเชียลมีเดีย เช่น #DearAsianStories หรือ #DearPasifikaStories ที่มี ผู้คนเข้าร่วมอย่างอบอุ่น เพราะท่ามกลางเหตุการณ์ความเกลียดชังนี้ การเพิ่มขึ้น ของกระบอกเสียงที่มีคุณภาพ ย่อมส่งผลให้เกิดการเปลี่ยนแปลงกับพลเมือง โลกในสังคมที่จะยอมรับความแตกต่างและไม่ตัดสินกันที่รูปร่างหรือเชื้อชาติ อีกต่อไป

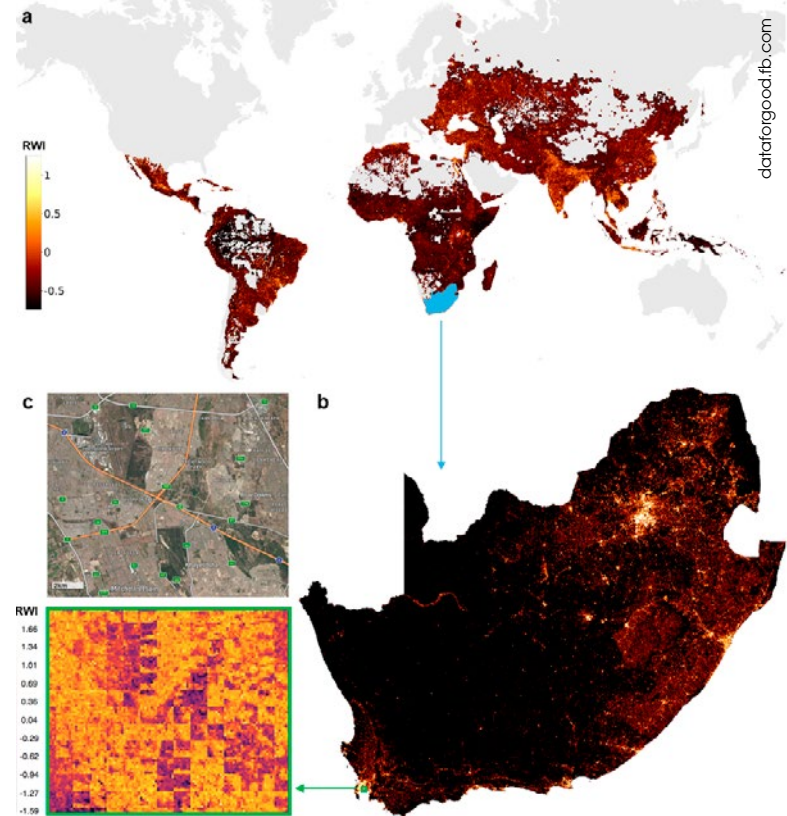
ที่มา : บทความ "Dear Asian Youth is rewriting the narrative, one post at a time" โดย Joshua Yang จาก <https://theyapple.com/> / บทความ "7 Innovations Promoting Gender Equality" โดย Holly Hamilton จาก springwise.com/ / dearasianyouth.org/ / martinagency.com/ / intimately.co

แผนที่อัจฉริยะแก้ปัญหาความยากจนทั่วโลก

เรื่อง : นพกร คนไ

วิกฤตความยากจนที่กำลังเกิดขึ้นในหลายประเทศทั่วโลก ยิ่งเพิ่มความรุนแรง เมื่อต้องเจอกับปัญหาการระบาดของโควิด-19 และล่าสุดองค์การสหประชาชาติ ได้ออกแถลงการณ์ถึงสถานการณ์อันน่าเป็นห่วงนี้ พร้อมวางแผนโครงการ ความช่วยเหลือด้านมนุษยธรรมกว่า 34 โครงการ เพื่อช่วยเหลือ 56 ประเทศ ทั่วโลกที่กำลังเผชิญหน้ากับความอดอยาก ผลกระทบด้านสิ่งแวดล้อม รวมทั้ง การระบาดของโควิด-19 ที่ยังคงดำเนินอยู่ต่อเนื่อง อย่างไรก็ตาม การดำเนิน โครงการทั้งหมดนี้ให้สำเร็จในปี 2021 ก็จำเป็นต้องใช้จำนวนเงินมากกว่า 35 พันล้านเหรียญสหรัฐ

เมื่อไม่นานมานี้ศูนย์ปฏิบัติการเพื่อโลกอย่าง Center for Effective Global Action แห่งมหาวิทยาลัยแคลิฟอร์เนีย เบิร์กลีย์ (UC Berkeley) ได้ ทำงานร่วมกับ Data for Good ของ Facebook เพื่อจัดทำวิจัยโครงการ ที่ชื่อว่า "Relative Wealth Index" หรือแผนที่ที่รวบรวมสถานะทางสังคมและ เศรษฐกิจของประเทศที่ประชากรมีรายได้ต่ำถึงปานกลางเอาไว้ พร้อมแสดง ความสัมพันธ์ด้านฐานะการเงินของประชากรในแต่ละพื้นที่ เพื่อช่วยให้ผู้มี อำนาจในแต่ละประเทศใช้ข้อมูลนี้ในการตัดสินใจให้ความช่วยเหลือทาง การเงินแก่กลุ่มประชาชนที่ต้องการความช่วยเหลือจริง ๆ ได้



dataforgood.fb.com



apply.eu

EU Blue Card ใหม่กับการผ่อนปรนมาตรการเพื่อเพิ่มแรงงานทักษะ

เรื่อง : วนบุษย์ ยุพเกษตร

หากอเมริกา มีกรีนการ์ด ยุโรปก็มีบลูการ์ด หรือ EU Blue Card ซึ่งเป็นใบอนุญาตในการอยู่อาศัยและทำงานในสหภาพยุโรปสำหรับแรงงานจากประเทศนอกสหภาพยุโรปหรือประเทศที่ 3 โดยต้องเป็นผู้มีคุณสมบัติสูงตามที่ประเทศต้องการ และออกให้โดยประเทศในสหภาพยุโรปทั้ง 25 ประเทศ ยกเว้น สหราชอาณาจักร เดนมาร์ก และไอร์แลนด์

“แรงงานข้ามชาติมีส่วนสำคัญต่อเศรษฐกิจของสหภาพยุโรปอยู่แล้ว สังคมสูงวัยที่กำลังมาถึงยิ่งทำให้เราต้องดึงดูดทักษะและความสามารถจากต่างประเทศต่อไป” อีวา โจแฮนสัน (Ylva Johansson) กรรมการกิจการภายในสหภาพยุโรปกล่าว

การดึงดูดทักษะจากทั่วโลกเข้ามาทำงานในประเทศตัวเองนั้น ไม่ได้เกิดขึ้นแค่เพียงเฉพาะในกลุ่มประเทศสหภาพยุโรป แต่ยังมีอยู่ในอีกหลายประเทศทั่วโลก ทั้งยังถือเป็นมาตรการและกฎหมายที่ค่อนข้างสำคัญเพื่อรองรับอนาคตในระยะยาวที่จะมีแรงงานคุณภาพไว้ในประเทศของตนเอง โดยเฉพาะในวันที่แรงงานในประเทศลดน้อยลง

EU Blue Card เป็นไอเดียจากคณะกรรมการยุโรปเมื่อปี 2007 และเริ่มใช้งานจริงมาตั้งแต่ปี 2012 ซึ่งล่าสุดก็ได้ปรับเปลี่ยนข้อกำหนดใหม่ให้มีความยืดหยุ่นมากขึ้นและง่ายขึ้น เพื่อผ่อนปรนพร้อมทั้งเปิดโอกาสให้แรงงานทักษะสูงจำนวนมากจากต่างประเทศหลังไหลเข้ามาทำงานภายในได้มากกว่าเดิม เช่น การปรับเกณฑ์เงินเดือนเฉลี่ยต่อปีที่แรงงานควรได้รับลง 1-1.6 เท่า เพื่อเปิดโอกาสให้บรรดาตำแหน่งงานที่ได้รับเงินเดือนที่ต่ำกว่าปกติเข้ามาทำงานในยุโรปได้ง่ายขึ้น หรือการปรับลดสัญญาจ้างงานขั้นต่ำลงเหลือเพียง 6 เดือน การเปิดให้สายงานใหม่ ๆ อย่างเทคโนโลยีสารสนเทศ และการสื่อสารมีตำแหน่งงานว่างมากขึ้น หรือแม้แต่การโยกย้ายงานก็ทำได้ง่ายขึ้น เพียงทำแบบทดสอบของตลาดแรงงานไว้ตั้งแต่ปีแรก เป็นต้น

มองอีกแง่ หากมีการแลกเปลี่ยนแรงงานข้ามไปมาระหว่างประเทศทั่วโลก ก็อาจทำให้เกิดการเรียนรู้ทักษะระหว่างกัน เพราะการที่หลายประเทศวางมาตรการอย่างขงฉนลัดเพื่อดึงดูดแรงงานชั้นดีจากต่างประเทศเข้ามาสร้างประโยชน์ให้กับตนเอง ก็เปรียบเสมือนการร่วมแรงผลักดันให้เศรษฐกิจของประเทศและของโลกเดินต่อไปข้างหน้าได้ไวขึ้น

ที่มา : บทความ "EU Blue Card: Council Presidency & Parliament Agree on New Rules to Attract Qualified Workers From Third Countries" schengenvisa.info / apply.eu

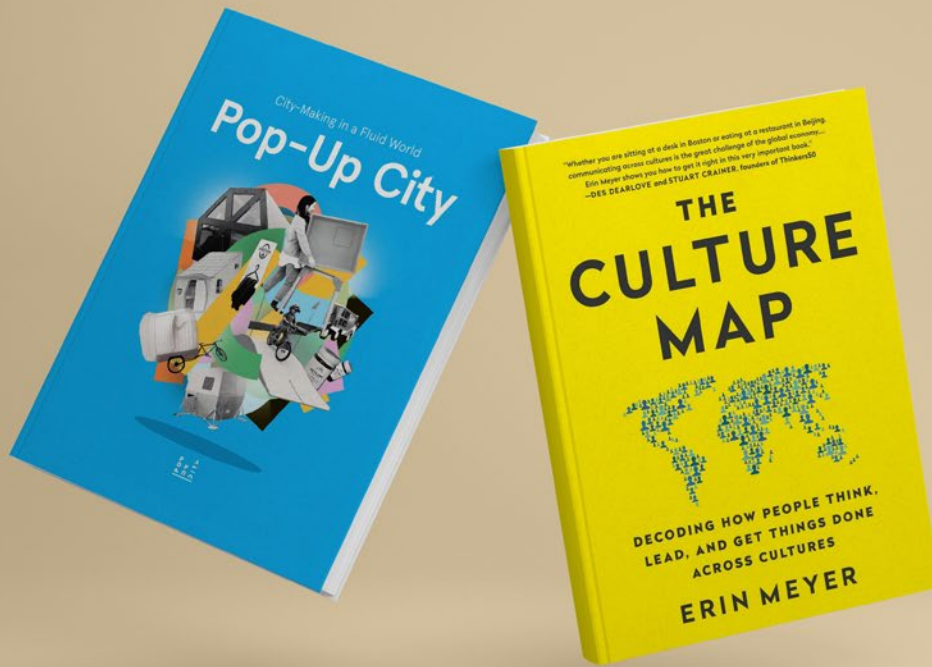
ด้วยเทคโนโลยีสมัยใหม่และการเข้าถึงข้อมูลได้อย่างมหาศาลจึงทำให้โครงการ Relative Wealth Index สามารถเก็บภาพด้วยคุณภาพสูงจากดาวเทียม แผนที่ภูมิประเทศ การใช้งานเครือข่ายมือถือ และข้อมูลการใช้สมาร์ตโฟน เป็นต้น เพื่อสร้างแผนที่ข้อมูลที่มีความละเอียดถึงระดับ 2.4 ตารางกิโลเมตร ครอบคลุมพื้นที่กว่า 56 ประเทศ ซึ่งแสดงข้อมูลได้ว่าในพื้นที่ของแต่ละ 2.4 ตารางกิโลเมตร มีความหนาแน่นของประชากร หรือตำแหน่งของบ้านเรือนที่อยู่ห่างไกลถนนหรือโครงสร้างพื้นฐานมากน้อยเพียงใด รวมทั้งการเข้าถึงสัญญาณโทรศัพท์ และการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อเปรียบเทียบความแตกต่างระหว่างฐานะทางการเงิน และการครอบครองทรัพย์สินของบ้านเรือนในแต่ละพื้นที่ ข้อมูลเหล่านี้จะแสดงให้เห็นว่าพื้นที่ใดควรได้รับการช่วยเหลือด้านการเงินเป็นอันดับแรก นอกจากนี้ยังใช้เทคโนโลยีการเรียนรู้จักรกล (Machine Learning) พยากรณ์พื้นที่ที่ประชากรมีความยากจนสูงจากข้อมูลประชากรและข้อมูลสุขภาพ เพื่อแสดงดัชนีด้านสุขภาพและเศรษฐกิจได้อย่างแม่นยำ ข้อมูลเหล่านี้ได้ถูกเปิดให้เป็นสาธารณประโยชน์เพื่อที่องค์กรผู้กำหนดนโยบายต่าง ๆ จะสามารถใช้เป็นแนวทางการแก้ปัญหาที่แม่นยำกว่าเดิม

โดยที่ผ่านมารัฐบาลแห่งสาธารณรัฐโตโกในแอฟริกาตะวันตก ได้ร่วมมือกับมหาวิทยาลัยแคลิฟอร์เนีย เบิร์กลีย์ ใช้ข้อมูลเหล่านี้ในการก่อตั้งองค์กร GiveDirectly เพื่อส่งเงินให้กับประชาชนที่ขาดแคลนผ่านแอปพลิเคชัน ซึ่งนอกจากการแก้ปัญหาความยากจนแล้ว ข้อมูลเหล่านี้ยังใช้แก้ไขวิกฤตในปัจจุบันอย่างการแจกจ่ายวัคซีนป้องกันโควิด-19 ไปในพื้นที่ที่ต้องการได้อย่างแม่นยำ และช่วยยับยั้งปัญหาที่จะเกิดขึ้นในรูปแบบต่าง ๆ ในอนาคตได้อีกด้วย

ที่มา : บทความ "These new poverty maps could reshape how we deliver international aid" โดย TALIB VISRAM จาก fastcompany.com / บทความ "COVID-19 drives 40% spike in number of people needing humanitarian aid, U.N. says" โดย Michelle Nichols จาก reuters.com / The Relative Wealth Index จาก dataforgood.fb.com

Creative Resource : วัตถุดิบทางความคิด

เรื่อง : จุฬามาศ แก้วแสง มามพร คุณาณิขกิจ ธิรภัทร ศรีวิชัย และ อินทนนท์ สุกกรี



FEATURED BOOKS

Pop-Up City: City-Making in a Fluid World

โดย Jeroen Beekmans และ Joop de Boer

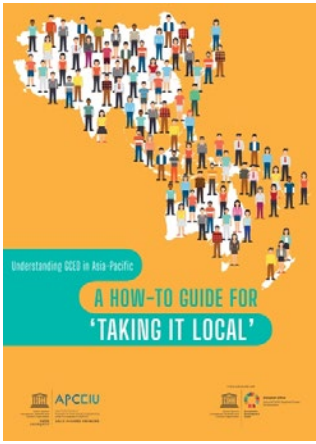
The Culture Map: Decoding How People Think, Lead, and Get Things Done Across Cultures

โดย Erin Meyer

การเคลื่อนย้ายถิ่นฐานของมนุษย์นั้นมีความยาวนานนับตั้งแต่การรวมกลุ่มกันเป็นสังคม และในยุคที่อินเทอร์เน็ตได้เชื่อมโยงผู้คนทั่วโลกไว้ด้วยกัน การเข้าถึงข้อมูลสำคัญได้กลายเป็นโอกาสและทางเลือกใหม่ ที่ทำให้เห็นช่องทางหลีกเลี่ยงหนีจากความอดอยาก สงคราม โรคระบาด และปัญหาทางเศรษฐกิจ ไปสู่โอกาสที่จะสร้างความมั่นคงในชีวิตยังดินแดนใหม่ การย้ายเข้ามาอยู่ร่วมกันของประชากรจากหลากหลายถิ่นที่มีพื้นฐานทางวัฒนธรรม ความคิด และความเชื่อที่แตกต่างกัน ย่อมต้องการจุดร่วมที่จะทำให้ทุกคนอยู่ร่วมกันได้อย่างผาสุก ซึ่งการอยู่ร่วมกันในอนาคตอาจไม่เพียงแต่เป็นการอาศัยอยู่ในพื้นที่เดียวกันเท่านั้น แต่ยังเป็นการสร้างนิยามและวัฒนธรรมใหม่ให้กับเมืองอีกด้วย

ตัวอย่างจากหนังสือ *Pop-Up City: City-Making in a Fluid World* ได้แสดงถึงแนวคิดล่าสุดของการออกแบบเมืองร่วมสมัยที่มีพลวัตและยืดหยุ่น ผ่านกลุ่มนักสร้างสรรค์ที่ขับเคลื่อนเมืองโดยอาศัยแนวคิดแบบป๊อปอัพเป็นจุดเริ่มต้นในการทดลองวิถีการอยู่ร่วมกันในเมืองต่าง ๆ เพื่อรับมือกับการเปลี่ยนแปลงที่จะเกิดขึ้นในอนาคตอย่างยั่งยืน โดยคัดสรรแนวคิดน่าทึ่งจาก 150 โครงการบนเว็บไซต์ popupcity.net ที่แสดงให้เห็นถึงความคิดริเริ่มมากมายที่กำลังพลิกโฉมเมืองต่าง ๆ ทั่วโลกอย่างไร้ขีดจำกัด ทั้งแนวโน้มการอยู่อาศัยและการทำงานร่วมกันในอนาคต ที่แต่ละองค์กรจะมีความหลากหลายของผู้ร่วมงานมากขึ้น อันเป็นผลมาจากการขยายเครือข่ายเพื่อรับคนที่มีความรู้ความสามารถจากภูมิภาคอื่น ๆ เข้ามาร่วมทีม ตลอดจนถึงวิธีการลดอคติด้านวัฒนธรรมหรือความเข้าใจผิดจากสิ่งที่เคยรับรู้มาก่อนซึ่งอาจนำไปสู่ความสับสนและความขัดแย้งที่ไม่จำเป็น

ขณะที่หนังสือ *The Culture Map: Decoding How People Think, Lead, and Get Things Done Across Cultures* นั้น จะเป็นเสมือนเครื่องมือที่ช่วยให้เข้าใจความแตกต่างทางวัฒนธรรม รูปแบบพฤติกรรม และบริบทการแสดงออก ผ่าน 8 มิติที่ช่วยให้เข้าใจคนในทีมมากขึ้น ทั้งด้านการสื่อสาร การประเมินสถานการณ์ วิธีการโน้มน้าว ความเป็นผู้นำ การตัดสินใจ ความไว้วางใจ การไม่เห็นด้วย การตรงต่อเวลา และการตัดสินใจที่มีอิทธิพลต่อการทำงานร่วมกัน เพื่อที่จะมองเห็นความท้าทายและโอกาสจากความร่วมมือกันของคนในทีมได้ นอกจากนี้ หนังสือยังมาพร้อมบทวิเคราะห์ที่นำไปใช้งานได้จริง เพื่อก้าวสู่ความสำเร็จในบริบทการทำงานที่ทุกคนล้วนเป็นส่วนหนึ่งของเครือข่ายระดับโลกอีกด้วย



E-BOOK

Understanding GCED in Asia-Pacific: A How-To Guide for 'Taking It Local'

โดย UNESCO Office Bangkok and Regional Bureau for Education in Asia and the Pacific และ Asia-Pacific Centre of Education for International Understanding

Global Citizenship Education (GCED) เป็นโครงการภายใต้การดูแลของเครือข่าย UNESCO โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อปลูกฝังให้ผู้เข้าร่วมโครงการได้เข้าใจถึงทัศนคติและพฤติกรรมที่สนับสนุนการเป็นพลเมืองโลกที่ดีที่มีความรับผิดชอบ ต่อสังคม มุ่งมั่นเพื่อสันติภาพ เคารพสิทธิมนุษยชน และรู้จักห่วงแหนทรัพยากรธรรมชาติของโลกอย่างยั่งยืน อีกทั้งยังส่งเสริมให้ผู้เข้าร่วมโครงการทักทายเข้าใจว่าสิ่งเหล่านี้เป็นปัญหาระดับโลก มิใช่เป็นเพียงปัญหาภายในท้องถิ่นเท่านั้น โดยอีบุ๊กเล่มนี้เป็นกรรวบรวมหลักสูตรเวิร์กช็อปสั้น ๆ เพื่อนำเสนอข้อมูลในรูปแบบของแบบฝึกหัดเพื่อสำรวจตัวเองและการปรับรูปแบบความคิดเพื่อนำไปสู่การเป็นพลเมืองโลกที่ดี ผู้ที่สนใจสามารถนำแนวความคิดดังกล่าวไปปรับใช้ในชีวิตประจำวันหรือเผยแพร่แก่ผู้คนรอบข้างได้ โดยสามารถดาวน์โหลดได้ที่ en.unesco.org/themes/gced

DATABASE

WGSN | Research Radar: Entering the Metaverse

โดย Quentin Humphrey

เพียงแค่มีอุปกรณ์ที่เชื่อมต่อกับอินเทอร์เน็ต เราก็เหมือนได้ถือวิสาเพื่อเข้าถึงสังคมออนไลน์ประเภทต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นจากการรวมตัวของคนคอเดียวกัน โดยเฉพาะ และการจะเป็นพลเมืองของโลก “เมทาเวิร์ส” (Metaverse) จะเป็นอีกหนึ่งทางเลือกที่น่าสนใจในการติดต่อสื่อสารกันของผู้คนที่สนใจในสิ่งเดียวกัน เพราะเมทาเวิร์สคือโลกเสมือนที่ผู้ใช้สามารถเข้าไปมีปฏิสัมพันธ์กันผ่านเทคโนโลยี VR (Virtual Reality) และ AR (Augmented Reality) ได้เสมือนจริง คล้ายกับในภาพยนตร์ไซไฟอย่าง The Matrix หรือ Ready Player One เลยทีเดียว ยิ่งเกิดการแพร่ระบาดของโควิด-19 ก็ยิ่งทำให้ความต้องการโลกเสมือนที่อยู่เหนือข้อจำกัดทางกายภาพเพิ่มมากขึ้น ในช่วงที่หลายประเทศประกาศล็อกดาวน์เมื่อปี 2020 พบว่า อุปกรณ์เล่นเกม Nintendo Switch และเกม Animal Crossing มียอดขายเพิ่มสูงขึ้นจนขาดตลาด อันนับเป็นปรากฏการณ์สำคัญที่ชี้ให้เห็นทิศทางในอนาคตของเมทาเวิร์ส และการปรับตัวของแบรนด์ชั้นนำเพื่อตอบสนองพฤติกรรมของผู้บริโภคในโลกเสมือนจริงเหล่านี้

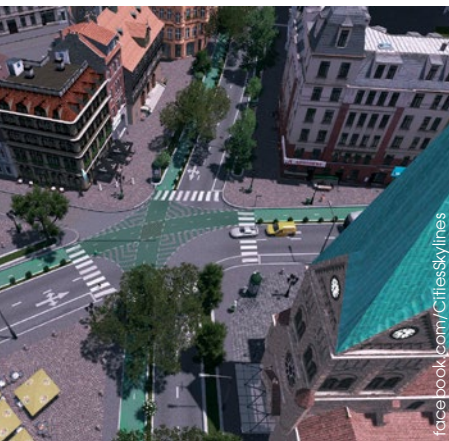


SERIES & GAME

Cities: Skylines

โดย Colossal Order และ Tantalus Media

หลังการเกิดขึ้นของชุมชนคนรักเกมออนไลน์อย่าง Steam ที่รวมคอเกมจากทั่วทุกมุมโลกมาแชร์ข้อมูลและประสบการณ์การเล่นเกมที่ไม่ว่าต่างจากโซเชียลเน็ตเวิร์กอื่น ๆ ก็ทำให้ขนาดของการสร้างสังคมโลกเสมือนดูจะใกล้ความเป็นจริงมากขึ้นทุกที หลายคนอาจจะคุ้นเคยกับเกมแนวสร้างเมืองอย่าง “Cities Skylines” ที่เป็นหนึ่งในสุดยอดเกมวางแผนการบริหารจัดการเมืองที่สมจริงที่สุดเท่าที่เคยมีมา และด้วยความนิยมอย่างมากของเกมที่ว่านี้ทางทีมผู้พัฒนาจึงได้จัดทำซีรีส์เพื่อเผยแพร่ทางยูทูปในชื่อ “Meet the Experts” ที่นำผู้เชี่ยวชาญในการออกแบบพัฒนาเมืองมาพูดคุยเกี่ยวกับทิศทางของเมืองแห่งอนาคตกันจริง ๆ เพื่อเป็นอีกหนึ่งประสบการณ์ให้กับผู้เล่นได้เพิ่มความสนุกสนานสมจริง ผ่านแรงบันดาลใจที่ได้รับจากตัวอย่างเมืองที่มีการบริหารจัดการดีทั่วโลก ใครที่สนใจเรื่องเมืองต้องไม่พลาดเข้าไปดูได้ที่ youtube.com/c/CitiesSkylines



ในเมื่อการบริหารจัดการในชีวิตจริงไม่ได้ตั้งใจเสียที แล้วทำไมเราถึงจะไม่ลองออกแบบเมืองขึ้นมาเลยล่ะ! แนวความคิดของเกม “Cities Skylines” คือผู้เล่นจะต้องรับบทเป็นนายกเทศมนตรีซึ่งมีหน้าที่ในการบริหารจัดการเมืองในทุกมิติ ไม่ว่าจะเป็นระบบสาธารณูปโภค การพัฒนาระบบขนส่งมวลชน การกำหนดผังการใช้ประโยชน์ที่ดินที่แบ่งออกเป็นเขตที่อยู่อาศัย เขตเศรษฐกิจ เขตอุตสาหกรรม และ พื้นที่สีเขียว ตลอดจนทิศทางการศึกษาและการสาธารณสุข ที่สำคัญในการบริหารคือการกำหนดนโยบายส่งเสริมคุณภาพชีวิตเพื่อให้เป็นเมืองที่มีประชากรหลังไหลเข้ามามากขึ้น เพื่อปลดล็อกไอเทมต่างๆ ในเกม นอกจากจะฝึกทักษะในการวางแผนแล้ว ยังได้สาระเกี่ยวกับเทคนิคการออกแบบเมืองในอนาคตอีกด้วย



Photo by Markus Spiske on Unsplash

เริ่ม Re- วันนี้ เพื่ออนาคตที่ดีในวันหน้า

เรื่อง : มนต์นภา พาณิชเกรียงไกร

จากสถิติล่าสุดของ Worldometer พบว่าจำนวนประชากรโลกเพิ่มสูงขึ้นอย่างต่อเนื่องและยังมีแนวโน้มที่จะสูงขึ้นกว่าเดิมเมื่อเทียบกับปี 2020 เมื่อร่วมกับสถานการณ์ที่ไม่อาจหลีกเลี่ยงได้ในปัจจุบัน อาจทำให้เราจินตนาการถึงอนาคตได้ยาก แต่เมื่อโลกเปลี่ยนแปลงทุกวินาที โดยเฉพาะเรื่อง “สิ่งแวดล้อม” ที่เป็นจุดศูนย์กลางของทุกชีวิต ซึ่งต่อให้นวัตกรรมจะก้าวไกลแค่ไหน แต่หากปริมาณทรัพยากรธรรมชาติไม่เพียงพอต่อการใช้ชีวิต ก็คงไม่ตอบโจทย์การมีอนาคตที่ยั่งยืนได้

และเพราะวิกฤตการณ์สิ่งแวดล้อมที่ฝังรากลึกนี้เป็นปัญหาร่วมของทุก ๆ ชีวิตบนโลก แต่ละประเทศจึงเตรียมเร่งแก้ไขและฟื้นฟูทรัพยากรด้วยหลัก “เศรษฐกิจหมุนเวียน (Circular Economy)” ซึ่งเป็นแนวคิดเชิงระบบในการออกแบบกระบวนการ ผลิตภัณฑ์ บริการหรือรูปแบบธุรกิจ ด้วยการใช้ทรัพยากรให้เกิดประสิทธิภาพสูงสุด และสามารถหมุนเวียนนำกลับมาใช้ใหม่ได้มากที่สุดนั่นเอง

ภารกิจ Heal the World, Make It a Better Place

แน่นอนว่า หลัก 7R อย่าง Reduce, Reuse, Refill, Return, Repair/Repurpose, Replace และ Recycle ยังคงเป็นหลักการที่ทำหน้าที่ได้ดีเพื่อยืดอายุผลิตภัณฑ์ผู้บริโภคให้พิจารณาสินค้าก่อนการตัดสินใจเลือกซื้อ เมื่อรวมเข้ากับเทคโนโลยีและนวัตกรรมที่ถูกพัฒนาขึ้นในช่วงไม่กี่ปีที่ผ่านมาซึ่งส่วนใหญ่นำไปใช้เพื่อเป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อมมากขึ้น เช่น พลาสติกชีวภาพ บรรจุภัณฑ์ย่อยสลายได้ เครื่องใช้ไฟฟ้าประหยัดพลังงาน หรือเนื้อจากพืช อาจทำให้เรารู้สึกเบาใจขึ้นกับปัญหาสิ่งแวดล้อมของโลก

สามารถสืบค้นและพบกับตัวอย่างนวัตกรรมวัสดุระดับโลกเพิ่มเติมได้ที่ชั้น 2 ห้อง Material & Design Innovation Center (MDIC), TCDC กรุงเทพฯ

แต่จะทราบได้อย่างไรว่า สิ่งประดิษฐ์หรือผลิตภัณฑ์เหล่านี้เป็นสิ่งที่ยั่งยืน ไม่ได้เป็นเพียงโฆษณาที่ย้อนแย้งกับความเป็นจริง ปัจจุบันจึงต้องมีตัวชี้วัดในการพิจารณาผลกระทบต่อสิ่งแวดล้อมร่วมอย่าง “การประเมินวัฏจักรชีวิต (Life Cycle Assessment: LCA)” ซึ่งเป็นการวิเคราะห์และประเมินผลกระทบต่อสิ่งแวดล้อมตลอดช่วงชีวิตของผลิตภัณฑ์ ด้วยปริมาณที่เรียกว่า “คาร์บอนฟุตพริ้นท์ (Carbon Footprint)” หรือปริมาณก๊าซเรือนกระจกที่ถูกปล่อยสู่ชั้นบรรยากาศของโลกในตลอดกระบวนการผลิตตั้งแต่ต้นทางวัตถุดิบที่นำมาใช้ การขนส่ง ระหว่างการใช้งาน ไปจนถึงขั้นตอนการนำไปย่อยสลาย โดยแสดงอยู่ในรูปของปริมาณก๊าซคาร์บอนไดออกไซด์เทียบเท่า จากนั้นองค์กรที่รับผิดชอบในแต่ละประเทศจะออกมาตรการด้านการออก “ฉลากสิ่งแวดล้อม” ของตนเองผ่านเกณฑ์มาตรฐานที่เหมาะสมในแต่ละประเภท เพื่อรับรองหรือให้ข้อมูลด้านสิ่งแวดล้อมแก่ผู้บริโภคเป็นข้อมูลประกอบการตัดสินใจในการพิจารณาเลือกซื้อผลิตภัณฑ์หรือใช้บริการต่าง ๆ

โดยในประเทศไทยก็มีการออกฉลากเพื่อรับรองว่าผลิตภัณฑ์นั้น ๆ ผ่านมาตรฐานและเป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อมจากการประเมินวัฏจักรชีวิตเช่นกัน ตัวอย่างเช่น



• **ฉลากเขียว (Green label)** คือ ฉลากที่รับรองให้กับผลิตภัณฑ์หรือบริการที่มีคุณภาพ และมีผลกระทบต่อสิ่งแวดล้อมน้อยกว่า เมื่อเปรียบเทียบกับผลิตภัณฑ์หรือบริการที่ทำหน้าที่อย่างเดียวกัน โดยคุณภาพเพียงอยู่ในระดับมาตรฐานที่กำหนด



• **ฉลากลดคาร์บอนฟุตพริ้นท์ (Carbon Footprint Reduction Label)** หรือเรียกสั้น ๆ ว่า “ฉลากลดโลกร้อน” คือ ฉลากที่แสดงว่าผลิตภัณฑ์นั้นได้ผ่านกระบวนการที่ช่วยลดปริมาณการปล่อยก๊าซเรือนกระจกตลอดวัฏจักรชีวิตแล้ว ตั้งแต่การได้มาซึ่งวัตถุดิบ การผลิต การขนส่ง การใช้งาน และการกำจัดซาก

แม้ภารกิจ Heal the World นี้อาจจะเข้าใจยาก ซับซ้อน หรือดูไกลตัวเรา แต่อย่าลืมว่าเราต่างก็เป็นส่วนหนึ่งของระบบอันซับซ้อนในโลกใบนี้ และทุกคนต่างมีศักยภาพในการเรียนรู้ พัฒนา และปรับตัวเพื่อให้อยู่รอดได้ ฉะนั้นไม่ว่า นวัตกรรมจะถูกผลิตออกมาให้ล้ำมากแค่ไหน หากเราเพิ่มความใส่ใจและฉลาดเลือกในการบริโภคมากขึ้น อนาคตที่จะกอบกู้โลกให้กลับมาสวยงามและส่งต่อสิ่งที่ดีต่อคนรุ่นต่อไปก็คงไม่ไกลเกินเอื้อม [CT](#)

ที่มา : สถิติ “World Population” จาก worldometers.info เอกสาร “คู่มือแนะนำฉลากเขียว” โดยสถาบันสิ่งแวดล้อมไทย จาก tei.or.th บทความ “จัดการปัญหาขยะก่อนลงถังด้วยหลัก 7R ทางเลือกเพื่อหลีกเลี่ยงมลพิษพลาสติกหลังวิกฤตโควิด-19” โดย พิชา วัชรอด จาก greenpeace.org และบทความ “ฉลาดลดกับ...ฉลากลดโลกร้อน” โดย พวงพันธ์ ศรีทอง องค์การบริหารจัดการก๊าซเรือนกระจก (องค์การมหาชน) จาก thaicarbonlabel.tgo.or.th

เปลี่ยนพื้นที่ว่างให้เป็น Pocket Park ปลูกสร้างพื้นที่สีเขียวแบบชาวโลก

เรื่อง : ทีมงาน Charoenkrung Creative District



เมื่อเทียบตามเกณฑ์มาตรฐานที่องค์การอนามัยโลก หรือ WHO กำหนดไว้ว่าเมืองใหญ่ควรมีพื้นที่สีเขียวมากกว่า 9 ตารางเมตรต่อคน แต่ของ “กรุงเทพฯ” นั้น มีอยู่เพียง 6.97 ตารางเมตรต่อคน (ข้อมูลในปี 2562) แม้พื้นที่ประเภทนี้จะเพิ่มขึ้นทุกปี แต่ก็ยังไม่เพียงพอกับความต้องการ อีกทั้งพื้นที่สาธารณะต่างๆ ยังไม่ถูกจัดสรรใช้งานได้เต็มศักยภาพแบบที่ควรจะเป็นอีกด้วย

แพลตฟอร์มกลางอย่าง welpark (We create Park) จึงเกิดขึ้นโดยตั้งใจจะเป็นตัวกลางเชื่อมต่อระหว่างภาครัฐ เอกชน และประชาชน ให้เข้ามามีส่วนร่วมสร้างพื้นที่สาธารณะหรือพื้นที่สีเขียวขนาดเล็กได้ด้วยตัวเอง โดยเน้นไปที่การพัฒนาสวนขนาดเล็ก ๆ ในชุมชน มุ่งหวังให้ “สวนฉบับกระเป๋าก” หรือ Pocket Park เหล่านี้กระจายอยู่ทั่วมืองเพื่อสร้างประโยชน์ให้กับทุกชีวิต สร้างความสบายตาสบายใจ ช่วยดูดซับมลพิษลดปัญหาฝุ่น ให้ร่มเงา เป็นพื้นที่สำหรับพักผ่อนหย่อนใจ ทำกิจกรรมนันทนาการ ออกกำลังกาย ไปจนถึงกระตุ้นเศรษฐกิจในย่าน

หนึ่งในนั้นก็คือ โครงการพัฒนาพื้นที่ว่างให้เป็นพื้นที่สาธารณะสีเขียวจำลอง (Pop-up Park) ตลอดแนวคลองผดุงกรุงเกษม ซึ่งรวมถึงกับ

art4d บันเมือง ร่วมกับนักออกแบบมืออาชีพและนักออกแบบรุ่นใหม่ โดยแปลงโฉมพื้นที่ที่ถูกทิ้งร้างให้กลายเป็นสวนสาธารณะเล็ก ๆ ของชุมชน ที่ทุกคนเข้าถึงได้ในทุก ๆ 400 เมตร มีลานกิจกรรมสำหรับเด็ก ๆ ในชุมชนใกล้เคียง และพื้นที่สำหรับร้านค้าชุมชน ให้สามารถใช้งานได้เต็มศักยภาพยิ่งขึ้น ตลอดจนสร้างความปลอดภัยผ่านพื้นที่ที่เชื่อมต่อกันทั้งหมด 7 พื้นที่ ซึ่งจะเป็นส่วนหนึ่งของเทศกาลงานออกแบบกรุงเทพฯ 2564 (Bangkok Design Week 2021) ในครั้งนี้ด้วย

เริ่มกันที่จุดที่ 1 ทำเรือหัวลำโพง จากปัญหาผู้ใช้งานไม่มีพื้นที่พักผ่อน จึงนำมาสู่การสร้างชิ้นงานที่เป็นสถานที่สำหรับพักผ่อนที่ให้ร่มเงา มีจุดแสดงข้อมูลการสัญจรทางเรือ และใช้เป็นจุดเริ่มต้นไปยังพื้นที่จุดอื่น ๆ รวมทั้งยังเป็นสถานีสัญจรทางเลือกอย่างจักรยานอีกด้วย

จุดที่ 2 สวนชุมชนปิลิตศลา เดิมเป็นสวนของชุมชนซึ่งเป็นพื้นที่ที่พบปะและออกกำลังกาย แต่เวลากลางคืนจะมีมืดเปลี่ยวและไม่ปลอดภัย จึงเป็นที่มาของการออกแบบแสงไฟส่องสว่าง (Lighting Installation) ที่สร้างความปลอดภัยให้พื้นที่และเส้นทางสัญจรโดยรอบ

จุดที่ 3 ร้านอาหารชุมชน พบว่าการจัดพื้นที่ยังไม่ดึงดูดให้เข้าไปใช้งาน และใช้สอยพื้นที่ไม่เต็มศักยภาพ จึงออกแบบพื้นที่ใหม่โดยใช้เฟอร์นิเจอร์ที่เคลื่อนย้ายได้ง่าย มีสีสันสดใสดึงดูดใจ และจัดสรรเพิ่มการใช้งานในพื้นที่ให้มากขึ้น

จุดที่ 4 พื้นที่อนุบาลต้นไม้ ถูกใช้งานเพื่ออนุบาลต้นไม้ของสำนักงานเขตสัมพันธวงศ์ ซึ่งไม่ได้รับการจัดสรรอย่างชัดเจนทำให้คนเข้ามาใช้งานไม่สะดวก จึงออกแบบจัดวางพื้นที่ใหม่เพิ่มองค์ประกอบที่ทำให้เข้าถึงได้ง่าย คนในชุมชนสามารถแวะเข้ามาใช้เป็นพื้นที่พบปะสังสรรค์ และพักผ่อนหย่อนใจ

จุดที่ 5 สะพานโซ่ทึบ ทางสัญจรสาธารณะที่มักมีรถยนต์ส่วนบุคคลมาจอด ทำให้เสียโอกาสในการใช้งานเชิงสาธารณะ จึงออกแบบวางผังการใช้งานให้ยืดหยุ่น ปรับเปลี่ยนรูปแบบได้ตามช่วงเวลา เพิ่มองค์ประกอบที่เคลื่อนย้ายได้เพื่อรองรับการใช้งานรูปแบบต่าง ๆ และเพิ่มต้นไม้ให้มีพื้นที่สีเขียว รวมถึงออกแบบแสงไฟส่องสว่างให้ปลอดภัยมากยิ่งขึ้น

จุดที่ 6 สวนชุมชนโซ่ทึบ พื้นที่พบปะออกกำลังกายของชาวชุมชนอยู่เดิม ถูกใช้เป็นที่เก็บวัสดุอุปกรณ์เหลือใช้ แต่การใช้งานยังขาดการวางผังที่สอดคล้องกับความต้องการของชุมชน จึงสร้างกระบวนการที่ชุมชนมีส่วนร่วมได้ ออกแบบพื้นที่ใช้งาน และจัดทำชิ้นงานที่สอดคล้องกับความต้องการของชุมชนให้มากขึ้น

จุดที่ 7 ลานหน้าศูนย์การค้า River City Bangkok พื้นที่เชื่อมต่อท่าเรือสีเขียวเข้ามายังย่านเจริญกรุงที่มีผู้คนสัญจรไปมาหนาแน่น แต่กลับยังไม่ถูกจัดสรรให้ใช้งานได้ในรูปแบบอื่น ๆ จึงเกิดการออกแบบพื้นที่ใหม่ที่ใช้งานร่วมกับระหว่างผู้สัญจรและคนในย่าน ประกอบด้วยองค์ประกอบที่เคลื่อนย้ายได้ และสามารถใช้งานในกิจกรรมต่าง ๆ ที่หลากหลายกว่าเดิม ตลอดจนเพิ่มชิ้นงานศิลปะที่จะช่วยเพิ่มความน่าสนใจให้กับพื้นที่

จุดเริ่มต้นจากความตั้งใจเล็ก ๆ เหล่านี้จะเป็นหนึ่งวิธีการที่จะช่วยสร้าง “คุณภาพชีวิต” ที่ดีให้กับคนในย่าน เมื่อจุดเล็ก ๆ หลาย ๆ จุดรวมกัน ก็ยอมทำให้เมืองของเราดีขึ้นและสามารถเป็น “บ้านในฝัน” ที่เราทุกคนอยากอยู่และอยากรักษา **CT**

ที่มา : ข้อมูลโครงการ “Creating New Possibilities for the Cultural District” ออกแบบพื้นที่ว่างตลอดแนวคลองผดุงกรุงเกษมให้กลายเป็นพื้นที่สาธารณะสีเขียวที่สามารถส่งเสริมคุณภาพชีวิตของคนในย่าน โดย welpark art4d และบันเมือง ร่วมกับนักออกแบบมืออาชีพ และนักออกแบบรุ่นใหม่ / thevisual.thaipbs.or.th/BangkokGreenSpace

Cover Story : เรื่องจากปก



GLOBAL CITIZEN

ก้าวให้พ้นเส้นเขตแดนประเทศ

เรื่อง : พัชรุทธิ์มัย ว่องไชยกุล

การประกวดมิสยูนิเวิร์ส 2020 เพิ่งจบลงไปเมื่อเดือนพฤษภาคมที่ผ่านมา โลกเราได้
นางงามจักรวาลคนใหม่คือ แอนเดรีย เมซา (Andrea Meza) สาวงามจากเม็กซิโก ท่ามกลาง
ความผิดหวังของกองเชียร์ชาวไทยที่ลุ้นให้ อแมนด้า ออบดัม ทะลุเข้าถึงรอบตอบคำถาม
5 คนสุดท้ายเพื่อแสดงความคิดเห็นของเธอสู่สายตาชาวโลก

หากอแมนด้าได้เข้าสู่รอบสุดท้าย คำถามที่เธออยู่ ส่วนใหญ่มักจะเป็นคำถามที่อิงอยู่กับทัศนคติ ความเป็น “พลเมืองโลก” หรือ Global Citizen ซึ่งเป็นคุณสมบัติที่เวทีมีสยูนิเวิร์สให้ความสำคัญ ในหลายปีที่ผ่านมา เทียบกับเมื่อเกือบ 2 ทศวรรษ ก่อนที่นางงามยังถูกถามบนเวทีว่า “อะไรทำให้คุณ หน้าแดงได้” วันนี้เวทีนางงามกลายเป็นพื้นที่สำหรับ แสดงความคิดก้าวหน้าของผู้หญิงที่ชัดเจนขึ้น

แม้คุณสมบัติของพลเมืองโลกจะเพิ่งเห็นเด่นชัด บนเวทีนางงามจักรวาล แต่ประเด็นความเป็น พลเมืองโลกมีปรากฏมาตั้งแต่ยุคกรีกโบราณเมื่อ 412 ปีก่อนคริสตกาล ตามบันทึกเกี่ยวกับ “ไดโวจีนีสแห่งซีโนปี” ที่ประกาศตนว่าเป็น “พลเมืองของโลก” มากกว่าจะเป็นพลเมืองของ ที่ใดที่หนึ่ง

รากฐานนั้นยังสืบทอดมาถึงความหมายของ พลเมืองโลกในยุคปัจจุบัน ที่พอจะนิยามได้ว่า ความเป็นพลเมืองโลกคือ ความรู้สึกของบุคคล หนึ่งว่าตนเองคือส่วนหนึ่งของโลก และรู้สึกถึงความรับผิดชอบต่อการกระทำของตนว่าจะมีผลต่อ ความเป็นไปของโลก บุคคลนั้นไม่ได้ละทิ้งสัญชาติ หรือวัฒนธรรมเดิมของตนเอง แต่มักจะให้ ความสำคัญกับประโยชน์ของโลกมากกว่าตัวตน ตามสัญชาติ เพราะความรู้สึกเป็นส่วนหนึ่งของ โลกอยู่เหนือขอบเขตดินแดนที่ตนอาศัยอยู่

นั่นคือนิยามกว้าง ๆ ของการเป็นพลเมืองโลก แล้วอะไรที่พลเมืองโลกยุคนี้มองว่าเป็นทัศนคติร่วม ที่ทุกคนควรให้ความสำคัญ แต่ละองค์กรหรือ งานวิจัยอาจจะมองได้หลายแง่มุม และคุณสมบัติ หรือทัศนคติแบบพลเมืองโลกก็อาจเปลี่ยนแปลง ไปได้ตามแต่ละยุคสมัย แต่ประเด็นที่มักจะมีร่วมกัน ในปัจจุบันนี้ก็เช่น การยอมรับในวัฒนธรรม ความแตกต่างหลากหลายของคนทั่วโลก การมองเห็น สันติภาพของโลกเป็นที่ตั้ง การตระหนักถึงสิทธิ มนุษยชน หรือการตระหนักถึงการพัฒนาที่ยั่งยืน เพื่อสิ่งแวดล้อม เป็นต้น

นางงามจักรวาลที่เปรียบเหมือนภาพตัวแทน ของ Global Citizen ยุคนี้ จึงถูกคาดหวังให้มี ทัศนคติที่ไม่เหยียดเชื้อชาติ เปิดใจเรียนรู้วัฒนธรรม ที่แตกต่าง มุ่งเน้นการอยู่ร่วมกันอย่างสันติ เรียกร้อยสิทธิสตรี สนับสนุนเสรีภาพ ไปจนถึง การหยุดภาวะโลกร้อน ฯลฯ

บุจา-วิสิชา “นางงามจักรวาล” กับประเด็นพลเมืองโลก

เวทีประชันความงามอาจเริ่มต้นมาจากการแข่งขันความสวยภายนอกของผู้หญิง แต่ในระยะหลัง เวทีนางงามสะท้อนให้เห็นการสนับสนุน “ทัศนคติ-ความคิด” ของผู้หญิงเป็นคุณสมบัติสำคัญ และทัศนคติที่เวทีนางงามมองหาก็จะทับซ้อนไปกับความเป็น “พลเมืองโลก” มากขึ้น ตัวอย่างเช่น คำถาม-คำตอบ 5 ข้อที่เกิดขึ้นในรอบสุดท้ายของการประกวดเวทีมีสยูนิเวิร์สปี 2016-2020

ปี 2020 - จูเลีย กามา (Julia Gama) บราซิล

Q: ผู้หญิงยังถูกมองว่าไม่มีความสามารถพอที่จะเป็นผู้นำโลก โปรดชักจูงใจประเทศเหล่านี้ให้ เชื่อว่าพวกเขาคิดผิด

A: ผู้หญิงเป็นส่วนที่สำคัญมากของสังคมนี้ และเพราะว่าเราไม่ได้รับการสนับสนุนเท่ากับผู้ชาย ได้รับ ทำให้ศักยภาพของพวกเราเสียเปล่า โลกใบนี้ต้องการให้เรามีส่วนร่วมเช่นกัน เพราะ เรามาอยู่บนโลกนี้เพื่อเหตุผลบางอย่าง และฉันขอเชิญชวนผู้หญิงทุกคนให้เข้าใจว่าเราเป็น ผู้นำของชีวิตเราเอง และใช่ค่ะ เราสามารถทำอะไรได้อีกมากให้กับชุมชนของเรา ดังนั้น ได้โปรดใช้พลังของคุณเถอะค่ะ

ปี 2019 - โซซิบินี ทุซซี (Zozibini Tunzi) บราซิล

Q: ผู้นำในวันนี้ท่ามากพอหรือยังในการปกป้องคนในยุคอนาคตจากภาวะโลกร้อน หากว่าไม่ อะไรที่พวกเขาควรจะทำให้มากขึ้นอีก

A: ฉันคิดว่าผู้นำแห่งอนาคตควรจะทำมากกว่านี้อีกหน่อย อย่างไรก็ตาม ฉันรู้สึกส่วนตัวเราเอง พวกเราทุกคน สามารถมีส่วนร่วมในการดูแลสภาพอากาศและสภาวะที่ควรจะเป็นในอนาคต ฉันมองว่า เรามีเด็ก ๆ ที่กำลังประท้วงเรื่องภาวะโลกร้อน และเราที่เป็นผู้ใหญ่ควรจะช่วยด้วย เหมือนกัน เราควรมองการณ์กว้างร่วมด้วย และรัฐบาลควรให้ความสำคัญเรื่องนี้อย่างจริงจัง ตั้งแต่ฉันเรียนอยู่เกรด 6 ฉันได้เรียนรู้ว่าภาวะโลกร้อนกำลังทำให้โลกเสื่อมโทรมและโลกเรากำลังค่อย ๆ ตายลง และมันขึ้นอยู่กับเราแล้วที่จะทำให้โลกปลอดภัย ขอขอบคุณค่ะ

ปี 2018 - แทมารีน กรีน (Tamaryn Green) บราซิล

Q: หลายประเทศในโลกกำลังเผชิญกับการอพยพเข้ามามากขึ้น คุณคิดว่าประเทศต่าง ๆ ควร จำกัดจำนวนผู้ลี้ภัยที่อนุญาตให้ข้ามพรมแดนหรือไม่

A: ฉันคิดว่าแต่ละประเทศควรมีกฎระเบียบของตัวเอง แต่เพื่อสังคมที่เจริญงอกงามและ เพื่อให้เราทุกคนยืนอยู่ร่วมกันได้ เราต้องเข้าใจว่าทุกคนคือมนุษย์เหมือน ๆ กัน และเรามี ความเหมือนกันมากกว่าแตกต่างกัน ดังนั้น เราควรที่จะเปิดใจกว้างเพื่อมอบความรักให้ แก่กัน ยอมรับกันและกัน มันไม่เกี่ยวกับว่าเรานั้นมาจากไหนค่ะ

ปี 2017 - มารีญา พูลเลิศลาภ บราซิล

Q: อะไรที่คุณคิดว่าเป็นการขับเคลื่อนสังคมที่สำคัญที่สุดในเจนเนอเรชันของคุณ และเพราะอะไร

A: ฉันคิดว่า การขับเคลื่อนสังคมที่สำคัญที่สุดในตอนนี้คือการเกิดขึ้นของสังคมผู้สูงอายุค่ะ ดังนั้น การขับเคลื่อนที่สำคัญที่สุดในยุคของเราแน่นอนว่าเป็นเยาวชน เยาวชนคืออนาคต เยาวชนคือสิ่งที่เราต้องลงทุนให้พวกเขา เพราะพวกเขาจะเป็นคนที่ดูแลโลกที่เราอยู่นี้ต่อไป

ปี 2016 - ราเกล เพลิซซีเย (Raquel Pelissier) บราซิล

Q: วันที่ 21 มกราคม คนประมาณ 4.8 ล้านคนทั่วโลกกำลังเดินประท้วงเพื่อสิทธิมนุษยชน สิทธิสตรี และประเด็นอื่น ๆ หากคุณมีโอกาสได้เข้าร่วม คุณจะประท้วงเรื่องอะไร

A: หนึ่งในผู้หญิงที่ฉันชื่นชมคือ เอลินอร์ รูสเวลต์ (Eleanor Roosevelt) เพราะเธอต่อสู้เพื่อ สิทธิมนุษยชนมามาก และฉันคิดว่านั่นคือสิ่งที่เราต้องการในโลกนี้ เราเป็นหนึ่งในเดียวกัน หลายแสนปีที่แล้วมีมนุษย์ถึง 6 สปีชีส์อาศัยอยู่บนโลก แต่ตอนนี้เราเหลือแค่หนึ่ง เราต้องการ กันและกัน เราต้องให้ความนับถือกันและกันค่ะ



Photo by Rob Curran on Unsplash

สร้างพลเมืองโลก

วิธีคิดแบบพลเมืองโลกเริ่มขึ้นเมื่อกว่า 2,400 ปีก่อน (เท่าที่มีหลักฐานระบุไว้) แต่วิธีคิดแบบนี้ยิ่งทวีความชัดเจนขึ้นเมื่อโลกเชื่อมต่อกันมากขึ้นเรื่อย ๆ เกือบทุกประเทศมีระบบเศรษฐกิจการค้าที่เชื่อมถึงกัน การมาถึงของอินเทอร์เน็ตยิ่งทำให้เกิดวัฒนธรรมร่วมของโลก และโรคระบาดอย่างโควิด-19 ยิ่งย้ำเตือนว่าเราต้องการความร่วมมือของทุกคนเพื่อแก้ปัญหา การแบ่งแยกเชื้อชาติหรือวิถีชีวิตไม่ได้ช่วยให้ปัญหาโรคระบาดดีขึ้น เพราะการระบาดไม่ได้เลือกสัญชาติ และการกระทำของคนหนึ่งมีผลต่อคนอื่น ๆ เสมอ

ทัศนคติแบบพลเมืองโลกจึงได้รับการยอมรับในหลายองค์กรทางสังคมระดับสากลว่า เป็นสิ่งที่ช่วยสร้างสันติภาพ และจะพัฒนาให้โลกเป็นไปในทางบวก องค์กรไม่แสวงหากำไร OXFAM มองว่าการเรียนรู้เพื่อเป็นพลเมืองโลกจะให้ประโยชน์หลายอย่าง เช่น สร้างความเข้าใจต่อความเป็นไปของโลก ต่อสู้กับปัญหาความไม่อดทนหรือเพิกเฉยต่อความแตกต่างหลากหลาย มองเห็นพลังของตนเองในการสร้างความเปลี่ยนแปลง เป็นต้น

แต่ไม่ว่าการเป็นพลเมืองโลกจะเกิดขึ้นโดยธรรมชาติได้ง่าย ๆ ดั่งนั้น จึงเกิดการรณรงค์ให้สร้างพลเมืองโลกขึ้น ผ่านแนวคิดหลักสูตร “Global Citizenship Education” (GCE) หรือหลักสูตร

การเรียนรู้เพื่อเป็นพลเมืองโลก ซึ่งส่วนใหญ่จะปลูกฝังตั้งแต่ยังเป็นเยาวชน แต่ในภาพกว้างคือการเรียนรู้ของพลเมืองที่ต้องทำต่อเนื่องตลอดชีวิต

UNESCO เป็นหนึ่งในองค์กรที่สนับสนุน GCE คอนเซ็ปต์หลักสูตรแบบ UNESCO คือ การสนับสนุนให้ผู้เรียนเข้าใจประเด็นระดับโลก และสร้างให้ผู้เรียนส่งต่อแนวคิดด้านสันติภาพ อดทนและยอมรับความแตกต่าง สร้างสังคมที่ปลอดภัยและยั่งยืน และหากลองลึกในรายละเอียด UNESCO ได้วางหลักสูตรที่ผู้เรียนควรจะต้องรู้เพื่อสร้างทัศนคติพลเมืองโลก กล่าวคือ การศึกษาเพื่อป้องกันความรุนแรงสุดโต่ง ศึกษาเกี่ยวกับการฆ่าล้างเผ่าพันธุ์ สนับสนุนภาษาแม่เพื่อความหลากหลายทางวัฒนธรรม และสนับสนุนการศึกษาสิทธิมนุษยชนที่พึงมีและกฎหมายที่ใช้เพื่อปกป้องสิทธิของตน

แนวคิดหลักสูตร GCE หรือแนวคิดการสร้างพลเมืองโลกนั้น มีหลายประเทศที่หยิบไปใช้หรือกำหนดเป็นวิสัยทัศน์ในหลักสูตรการศึกษาของตน โดยเฉพาะประเทศในสหภาพยุโรป เช่น

- **ไอซ์แลนด์** รัฐบาลระบุไว้เมื่อปี 2006 ว่าทุกคนในประเทศจะต้องเข้าถึงโอกาสทางการศึกษาเพื่อเข้าใจสิทธิและหน้าที่ของตนในฐานะพลเมืองโลก รวมถึงศักยภาพของตนในการสร้างสรรคโลกที่ยุติธรรมและเท่าเทียมกันมากขึ้น

- **เบลเยียม** วางภารกิจการสนับสนุนการศึกษาให้เยาวชนวัย 10-18 ปีเป็นพลเมืองโลก

- **สวีเดน** รัฐบาลให้ทุนสนับสนุนโครงการ The Global School ตั้งแต่ปี 2000 โครงการนี้ทำกิจกรรมการสร้างพลเมืองโลก โดยเฉพาะการให้ความรู้กับครูประถมและมัธยมเพื่อให้ส่งต่อทัศนคติที่ถูกต้องให้เด็กนักเรียน

ประเทศไทยเองก็รับแนวคิดพลเมืองโลกมาบรรจุไว้ในหลักสูตรการศึกษาเช่นกัน โดยปรากฏในหลักสูตรแกนกลาง พ.ศ. 2551 มีการเอ่ยถึงสั้น ๆ ดังนี้ “หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานมุ่งพัฒนาผู้เรียนทุกคนซึ่งเป็นกำลังของชาติให้เป็นมนุษย์ที่มีความสมดุล ทั้งด้านร่างกาย ความรู้ คุณธรรม มีจิตสำนึกในความเป็นพลเมืองไทย และเป็นพลโลก ยึดมั่นในการปกครองตามระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข มีความรู้และทักษะพื้นฐาน รวมทั้งเจตคติที่จำเป็นต่อการศึกษาต่อ การประกอบอาชีพและการศึกษาตลอดชีวิต โดยมุ่งเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ บนพื้นฐานความเชื่อว่าทุกคนสามารถเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้เต็มตามศักยภาพ”

“ไซเชียมมีเดีย” ปัจจัยขับเคลื่อนของพลเมืองโลก

ระยะหลังมานี้เราได้เห็นกระแสการรณรงค์ประเด็นทางสังคมมากมายที่เกิดขึ้นแพร่กระจายไปทั่วโลกในเวลาอันสั้น เช่น #MeToo #BlackLivesMatter #StopAsianHate ย้อนไปก่อนหน้าที่จะเกิดอินเทอร์เน็ทและไซเชียมมีเดีย ความตระหนักร่วมในประเด็นเดียวกัน มักจะต้องใช้เวลาช้านาน และส่วนใหญ่ต้องพึ่งพิงสื่อดั้งเดิมเป็นผู้ช่วยส่งต่อความคิด ขณะที่ยุคนี้ทุกคนสามารถร่วมพูดคุยแลกเปลี่ยนกันได้โดยตรงทันทีบนอินเทอร์เน็ท

ทูเรีย เบนลาฟกีห์ (Touria Benlafqih) ผู้อำนวยการโครงการ Enactus ประจำโมร็อกโก (Enactus เป็นองค์กรไม่แสวงหากำไรเพื่อสร้างเครือข่ายผู้นำทางธุรกิจและนักเรียนนักศึกษา) กล่าวถึงภาพความเปลี่ยนแปลงในประเทศของเธอ รวมถึงในทวีปแอฟริกาและตะวันออกกลาง ซึ่งมีความเปลี่ยนแปลงที่คล้ายกันคือ ย้อนไปเมื่อราว 15 ปีก่อน เด็กนักเรียนที่เธอทำงานด้วยมีแต่สื่อดั้งเดิมไว้รับทราบข้อมูลข่าวสาร พวกเขามักจะรับรู้การเข้าร่วมกิจกรรมทางสังคมการเมืองจากระบบ “ปากต่อปาก” เท่านั้น ทำให้คนที่มีความตระหนักรู้มีอยู่ไม่มากเพราะต้อง “รู้จักคน” ถึงจะทราบความเป็นไปรอบตัว

กระทั่งมีไซเชียมมีเดีย สิ่งนี้ได้เปลี่ยนโลกทัศน์เยาวชนไปโดยสิ้นเชิง กลุ่มสาวโมร็อกโกสามารถแลกเปลี่ยนกับคนจากต่างถิ่นหรือมีพื้นฐานชีวิตที่ต่างกัน คุยกับคนที่คิดแบบเดียวกันได้บน Facebook หรือ Twitter ส่งเสียงของตัวเองให้ผู้แทนทางการเมืองทราบ และรับรู้พลังของตัวเองในการขับเคลื่อนสังคม ตั้งแต่การเข้าชื่อกันทางอินเทอร์เน็ทจนถึงการออกไปทำกิจกรรมทางสังคมนอกบ้าน

กรณีของประเทศไทยดูจะเป็นไปในทำนองเดียวกันกับโมร็อกโก การมาถึงของอินเทอร์เน็ทและไซเชียมมีเดียทำให้คนรุ่นใหม่มองโลกแบบ Global Citizen ได้ง่ายขึ้น ดังที่เห็นว่ากระแสการรณรงค์ที่แพร่ไปทั่วโลกก็มาถึงไทยด้วยเช่นกัน การพูดคุยบนโลกไซเชียมทำให้เห็นว่าหลายคนเริ่มยึดวิธีคิดที่ให้ความสำคัญกับสิทธิมนุษยชน การแก้ปัญหาโลกร้อน ความหลากหลายทางเพศ สิทธิสตรี ซึ่งเป็นวิธีคิดแบบพลเมืองโลกที่เห็นได้ชัดขึ้นหากเทียบกับเมื่อ 2 ทศวรรษก่อนหน้านี้ ในห้วงเวลาที่อินเทอร์เน็ทเพิ่งเริ่มเป็นที่นิยม



พลเมืองโลก “ขับเคลื่อน” อะไร

#MeToo 32 ล้านวัน

แฮชแท็กนี้เป็นกระแสไปทั่วโลกเมื่อปี 2017 จากแรงกระเพื่อมของคดีฮาร์วีย์ ไวน์สไตน์ (Harvey Weinstein) ผู้ผลิตภาพยนตร์ที่คุกคามทางเพศนักแสดงหลายราย เมื่ออิลิสซ่า มิลานโน (Alyssa Milano) นักแสดงหญิงทวีตด้วยแฮชแท็ก #MeToo รณรงค์ให้เหยื่อกล้าที่จะเล่าประสบการณ์การถูกคุกคามทางเพศของตนเองบ้าง จนเกิดเป็นไวรัลทั่วโลกอย่างรวดเร็ว

ผลต่อเนื่องจากการรณรงค์นี้ทำให้ผู้ผ่านประสบการณ์เลวร้ายรู้สึกเข้มแข็งขึ้นว่ามีผู้ร่วมชะตากรรมอีกมาก และทำให้สังคมตระหนักว่าการคุกคามทางเพศเป็นอาชญากรรมที่เกิดขึ้นมหาศาลกว่าที่คิด จนถึงเกิดกระแสหยุดการชดทอดให้เป็นความผิดของเหยื่อ (Victim Blaming)

#BlackLivesMatter 47.8 ล้านวัน

ศิลปินตำรวจใช้ความรุนแรงกดจอร์จ ฟลอยด์ (George Floyd) ชายผิวสีลงกับพื้นจนขาดใจตาย คือศิลปินปลุกกระแส #BlackLivesMatter จนกึกก้องทั่วอเมริกาและลามไปถึงส่วนอื่นของโลกให้ต้องหันมามองปัญหาการเหยียดผิวอย่างจริงจัง แม้แต่ในไทยเองก็มีการพูดถึงและร่วมถกประเด็นนี้ไปพร้อม ๆ กับสถานการณ์การประท้วงที่สหรัฐฯ

ประเด็นการเหยียดผิวยังมีเรื่องราวเชื่อมโยงมาถึง #StopAsianHate ในป็นี่ หลังจากชาวเอเชียในสหรัฐฯ โดยเฉพาะชาวเอเชียสูงวัยหลายรายถูกทำร้ายจากความเกลียดชัง การเหยียดผิวและเหยียดชาติจึงเป็นอีกหนึ่งประเด็นที่พลเมืองโลกไม่อาจยอมรับได้

#ClimateChange

การรณรงค์ภาวะโลกร้อนไม่ใช่เรื่องใหม่ แต่เป็นเรื่องที่ยังมีกระแสมาขึ้นเรื่อย ๆ เมื่อการต่อสู้กับโลกร้อนก้าวข้ามจากเพียงแค่ความตระหนักรู้เป็นการลงมือทำ ตั้งแต่การลดขยะอาหาร แยกขยะรีไซเคิลขยะ ใช้ผ้าสิ่งของและเสื้อผ้าให้มากที่สุด ลดใช้พลาสติก จนถึงการพัฒนาเทคโนโลยีใหม่ ๆ ที่ได้รับการยอมรับว่าเป็นวิธีช่วยโลกร้อน เช่น พลังงานแสงอาทิตย์ ยานยนต์พลังงานไฟฟ้า

commons.wikimedia.org

พลเมืองโลกคืออะไร

นทสรวย สุวรรณบุบผา, 29 ปี
ที่ปรึกษาด้านเทคโนโลยี
ศึกษาต่อและทำงานในเยอรมนี-แคนาดา-ฝรั่งเศส

เบน เมืองวงษ์, 29 ปี
ผู้จัดการด้านงานรณรงค์
องค์กรพัฒนาเอกชนระหว่างประเทศ

Q: คิดแบบ Global Citizen มีประโยชน์อย่างไรในการทำงานระดับสากล

A: เราจะปรับตัวง่ายกว่า เพราะเราไม่ได้ยึดติดกับอัตลักษณ์เดิมของตัวเองและยอมรับวิธีปฏิบัติแบบใหม่ได้ ถ้าเราไม่มี มายด์เซตนี้ การทำงานระดับโลกจะไม่ลื่นไหล จะมีเรื่องขัดแย้งในการทำงาน เพราะเราไม่มีความเข้าใจ (Empathy) ในสิ่งที่คนอื่นคิดหรือทำเลย

A: มองในมุมมององค์กรจะเห็นชัดกว่า คือองค์กรจะใช้งานคนได้ง่ายถ้าทุกคนเป็น Global Citizen เพราะการเลือกใครให้ทำงาน ไม่ได้เลือกจากเขา/เธอเป็นคนชาติไหน แต่เลือกจากคุณสมบัติที่เหมาะสมจริง ๆ และเมื่อทุกคนมีวัฒนธรรมที่แตกต่างแล้วนำมาหลอมรวมกัน จะได้อาณาที่มีประสิทธิภาพมากกว่า

Q: บางคนคิดว่าการเป็น Global Citizen คือการละทิ้งตัวตนเดิม คุณคิดอย่างไร

A: เราไม่ได้ละทิ้งไปเลยนะ เรายังตระหนักถึงความเป็นคนไทยอยู่ แต่เรายืดหยุ่นน้อยลง และเราหาสิ่งที่ทำให้คนไทยโดดเด่นไปใช้ในที่ทำงานได้ เช่น ความสุภาพ อ่อนน้อม เป็นมิตร เพราะจริง ๆ แล้วความแตกต่างคือความน่าสนใจ ไม่ต้องทำเหมือนใครทุกอย่าง แค่เราพร้อมที่จะทำตามแบบเขาได้เหมือนกัน

A: ความหมายของ Global Citizen ไม่ใช่การถอดความเป็นท้องถิ่นของตัวเองออกไป แต่เป็นการนำวัฒนธรรม Local ของทุกคนมารวมกันด้วยซ้ำ เรายังสบายใจกับการเป็นคนไทย และใช้ความเป็นไทยสร้างคุณค่าให้ตัวเองในการทำงาน

Q: เราจะเปลี่ยนมุมมองอย่างไรเพื่อให้ตัวเองกลายเป็น Global Citizen

A: ต้องหยุดความคิดแบบ Us vs. Them ให้ได้ ไม่มีใครเหนือกว่าใคร แล้วพยายามอย่าคิดว่าเราด้อยกว่าบนเวทีโลก

A: ไม่หลงกับความเป็นไทยมากเกินไป แต่เรียนรู้ทั้งข้อดีและข้อเสียของการเป็นคนไทยแล้วยอมรับมัน

Q: สุกท้ายแล้วเป็น Global Citizen ให้ประโยชน์กับตัวเองอย่างไร

A: เราจะมั่นใจพอที่จะไปในระดับโลก เชื่อว่าตัวเองมีความสามารถพอที่จะให้อะไรกับโลกนี้ได้

A: เราจะเปิดโอกาสให้ตัวเองได้ มีตัวเลือกเยอะขึ้นทั้งเรื่องงาน ชีวิตคู่ การใช้ชีวิต พัฒนาตัวเองได้แบบไม่มีขีดจำกัด



“

ที่จริงแล้วนิยามของพลเมืองโลกในปัจจุบันมีคำตอบในตัวเองว่า พลเมืองโลกไม่ได้เป็นปฏิปักษ์กับความ เป็นชาติ เพราะการเป็นพลเมืองโลกคือการยอมรับความแตกต่างของบุคคลจากต่างที่ต่างถิ่น นั่นหมายถึงเรากุ่ทุกคนยังเป็นตัวเองตามรากวัฒนธรรมเดิมได้ เป็นทั้งพลเมืองโลกและเป็นคนสัญชาติเดิมที่ เกิดและเติบโตมาได้

”

“พลเมืองโลก” กับ “อัตลักษณ์ความเป็นชาติ” ไปด้วยกันได้หรือไม่

หนึ่งในคำถามที่ตามมาเสมอเมื่อศึกษาการเป็นพลเมืองโลก คือสิ่งนี้จะทำให้อัตลักษณ์ความเป็นชาติของคนคนหนึ่งหายไปหรือไม่ คนคนนั้นจะกลายเป็นคนไร้ราก ไม่มีวัฒนธรรมของตนเองหรือไม่

ที่จริงแล้วนิยามของพลเมืองโลกในปัจจุบันมีคำตอบในตัวเองว่า พลเมืองโลกไม่ได้เป็นปฏิปักษ์กับความ เป็นชาติ เพราะการเป็นพลเมืองโลกคือการยอมรับความแตกต่างของบุคคลจากต่างที่ต่างถิ่น นั่นหมายถึงเรากุ่ทุกคนยังเป็นตัวเองตามรากวัฒนธรรมเดิมได้ เป็นทั้งพลเมืองโลกและเป็นคนสัญชาติเดิมที่ เกิดและเติบโตมาได้

งานวิจัยหนึ่งสามารถยืนยันประเด็นนี้ World Value Survey จัดสำรวจระหว่างปี 2010-2014 สอบถามผู้ใหญ่อันจนวน 85,000 คนจาก 60 ประเทศทั่วโลก พบว่าคน 3 ใน 4 ของโลกนี้นิยามตัวเองว่าเป็นพลเมืองโลก ขณะเดียวกัน ผู้ถูกสำรวจถึง 82.57% มองว่าตัวเองเป็นส่วนหนึ่งของชนชาติ และมีถึง 74.25% ที่มีความภูมิใจในชาติของตน

คนคนหนึ่งอาจเป็นได้ทั้งสองอย่าง แต่ต้องเรียนรู้ที่จะ “อยู่ตรงกลาง” ฟากหนึ่งคือความเป็นชาติ นิยมจนปิดรับแนวคิดใหม่จากชาติอื่น อีกฟากหนึ่งคือการกลบฝังรากและตัวตนเดิมของตัวเอง การเรียนรู้ความเป็น Global Citizen จึงเป็นเหมือนแบบทดสอบให้เราจัดสมดุลความคิดของตนเองกับทุกเรื่อง เปิดใจรับความแตกต่างหลากหลาย แต่ไม่ลืมว่าตัวเองคือใคร **CT**

ที่มา : บทความ “Education for Global Citizenship : A Guidefor Schools” โดย OXFAM จาก oxfamilibrary.openrepository.com / บทความ “Global Citizenship Education” โดย UNESCO จาก en.unesco.org / บทความ “Has Social Media Made Young People Better Citizens?” โดย Touria Benlafqih จาก weforum.org / บทความ “How Can We Create Global Citizens Whilst Protecting Local Cultures?” โดย Josephine Lister จาก hundred.org / บทความ “Rise in Globalism Doesn’t Mean the End for Nationalists” โดย A. Burcu Bayram จาก theconversation.com / บทความ “Social Studies and the Development of Global Citizens in Educational Systems” โดย Kumpol Vongsatan, Charin Mangkhang และ Jarunee Dipyamandala จาก so02.tci-thaijo.org / บทความ “What Is Global Citizenship” จาก oxfam.org.uk



IT'S TIME TO GO GLOBAL เส้นแบ่งอาณาเขตและกำแพงที่หายไป (?)

เรื่อง : ณัฐชา ตะวันนาโชติ

ปัจจุบันโลกประกอบไปด้วย 7 ทวีป เป็นที่ตั้งของ 195 ประเทศ
สื่อสารด้วย 6,000 ภาษา โดยผู้คน 7.8 พันล้านคน

หากมองผู้คนบนโลกผ่านเส้นแบ่งทางภูมิศาสตร์หรือประวัติศาสตร์ เราจะพบว่าสังคมมนุษย์นั้นเต็มไปด้วยความแตกต่างหลากหลาย สังคมแต่ละแห่งล้วนมีวิถีชีวิตและวัฒนธรรมที่เป็นเอกลักษณ์ แต่จากการเคลื่อนตัวของเวลาและความก้าวหน้าของวิทยาการ ทำให้ปัจจุบันผู้คนจากคนละซีกโลกไม่เพียงสามารถเชื่อมต่อกันได้อย่างง่ายดายเท่านั้น แต่การนิยามตัวเองว่าเป็นพลเมืองของประเทศใดประเทศหนึ่งอาจไม่เพียงพอต่อความเป็นไปของโลกอีกต่อไป แต่การร่วมกันรับผิดชอบ “โลก” ในฐานะพลเมืองคนหนึ่งของประเทศและของโลกต่างหากที่จำเป็นต่อความอยู่รอดของมนุษย์

กำแพง : เรา เขา และการแบ่งแยก

- กำแพงเมืองจีนถูกสร้างขึ้นเพื่อป้องกันชาวจีนจากการรุกรานของเผ่าเร่ร่อน
- กำแพงเซเดรียนถูกสร้างขึ้นเพื่อป้องกันอาณาจักรโรมันของโรมันจากเหล่าคนเถื่อน
- กำแพงเบอร์ลินถูกสร้างขึ้นเพื่อกั้นพรมแดนและเป็นสัญลักษณ์ความขัดแย้งของอุดมการณ์ทางการเมือง

ตลอดประวัติศาสตร์มนุษย์มี “กำแพง” ทั้งในทางกายภาพและในจินตนาการมากมาย จากกำแพงบ้าน สู่กำแพงเมือง และขยายใหญ่สู่ความเป็นกำแพงที่กั้นระหว่างประเทศ พังกั้นของกำแพงนั้น นอกจากจะเพื่อป้องกันภัยจากภายนอกแล้ว ก็ยังเป็นการแบ่งแยกระหว่างความเป็นคน “ใน” กำแพง และคน “นอก” กำแพงอีกด้วย อย่างพรมแดนหรืออาณาเขตของประเทศต่าง ๆ ที่เราเห็นบนแผนที่โลกนั้น ล้วนเกิดจากการกำหนดขึ้นของมนุษย์ เพื่อที่แต่ละอาณาเขตจะได้กำกับดูแลความเป็นไปของผู้อยู่อาศัยภายในได้อย่างอิสระ และ

ในทางกลับกัน เส้นแบ่งอาณาเขตเหล่านี้ก็ส่งผลให้การเดินทางข้ามพรมแดนมีข้อจำกัดต่าง ๆ ตามมา

แม้ว่าในปัจจุบันการจะเดินทางข้ามประเทศสักครั้งจะไม่ใช่ว่าเรื่องยากเย็นเท่าในอดีต แต่ไอเท็มสำคัญชิ้นหนึ่ง (ซึ่งอาจจะนอนฝันจับมาตั้งแต่เกิด) ภาระขาดของโควิด-19) ที่จะขาดไม่ได้ในการไปต่างแดนก็คือ “หนังสือเดินทาง” หรือ “พาสปอร์ต” ที่ถูกใช้เป็นเครื่องมือระบุตัวตนในระดับสากล หนังสือเดินทางแบบที่เราใช้กันในปัจจุบันนั้น เพิ่งจะถูกกำหนดให้เป็นมาตรฐานขึ้นช่วงหลังสงครามโลกครั้งที่ 1 ในปี 1920 โดยองค์การสันนิบาตชาติ (League of Nations) ที่แม้คล้ายว่าจะเข้ามาเป็นตัวช่วยทำให้การเดินทางรอบโลกสะดวกขึ้น แต่ในความเป็นจริง “อิสระ” ในการเดินทางรอบโลกนั้น ไม่ได้ขึ้นอยู่กับตัวเล่มหนังสือเดินทางเพียงอย่างเดียว แต่ยังอิงอยู่กับประเทศต้นทางที่ออกหนังสือเดินทางนั้น ๆ ด้วย

จากการจัดอันดับของบริษัทที่ปรึกษาด้านสัญชาติ Henley & Partners ในปี 2021 (โดยวิเคราะห์รวมสถานการณ์โควิด-19) พาสปอร์ตที่ “ทรงพลัง” ที่สุดในโลก คือพาสปอร์ตของประเทศ “ญี่ปุ่น” ที่สามารถเดินทางเข้าออกประเทศต่าง ๆ ได้มากถึง 193 ประเทศทั่วโลกโดยไม่ต้องขอวีซ่า ส่วนประเทศไทยครองอันดับที่ 65 คู่กับประเทศโอมาน โดยสามารถเดินทางแบบไม่ขอวีซ่าได้ 80 ประเทศทั่วโลก



อันดับ	ประเทศเจ้าของพาสปอร์ต	จำนวนประเทศที่ไม่ต้องขอวีซ่า
1	ญี่ปุ่น	193
2	สิงคโปร์	192
3	เกาหลีใต้ เยอรมนี	191
4	อิตาลี ฟินแลนด์ สเปน ลักเซมเบิร์ก	190
5	เดนมาร์ก ออสเตรเลีย	189
6	สวีเดน ฝรั่งเศส โปรตุเกส เนเธอร์แลนด์ ไอร์แลนด์	188
7	สวิตเซอร์แลนด์ สหรัฐอเมริกา สหราชอาณาจักร เบลเยียม นิวซีแลนด์	187
8	นอร์เวย์ กรีซ มอลตา สาธารณรัฐเช็ก	186
9	แคนาดา ออสเตรเลีย	185
10	สโลวาเกีย ลิทัวเนีย ฮังการี โปแลนด์	183

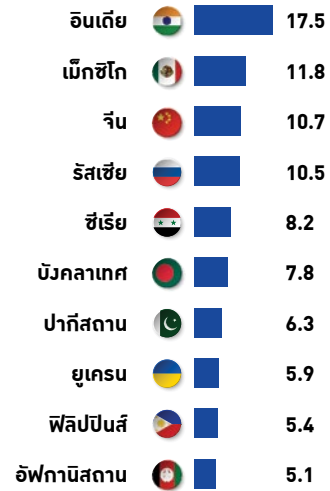
กำแพงที่หายไป (?)

การโยกย้ายและการเดินทางข้ามพรมแดนของมนุษย์ทั้งที่เกิดจากความจำเป็นหรือเป็นทางเลือกนั้น นำมาซึ่งโอกาสใหม่ ๆ มากมาย ไม่ว่าจะเป็นการลงทุนทำธุรกิจ การศึกษาแลกเปลี่ยนความรู้ หรือการตามหาคุณภาพชีวิตที่ดีกว่า ซึ่งรายงานจากองค์การสหประชาชาติ (UN) ระบุว่า แนวโน้มที่ผู้คนจะใช้ชีวิตอยู่นอกประเทศมีมากขึ้นเรื่อย ๆ โดยเพิ่มจาก 173 ล้านคนในปี 2000 มาเป็น 221 ล้านคนในปี 2010 และ 281 ล้านคนในปี 2020

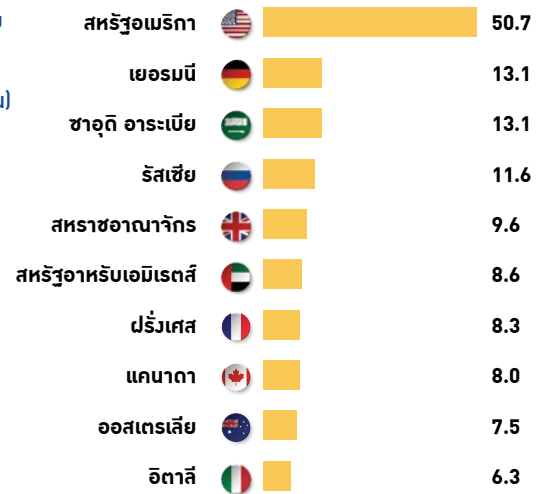
สิ่งที่สะท้อนตามาคือความรู้สึกและแนวโน้มการนิยามตัวตนของผู้คนว่าเป็น “พลเมืองโลก” ที่เพิ่มมากขึ้นไปด้วย จากการสำรวจของ BBC World Service ในปี 2016 จากกลุ่มประชากร 20,000 คน ใน 18 ประเทศทั่วโลกพบว่า กว่าครึ่งหนึ่ง (51%) มองว่าตัวเองเป็นพลเมืองของโลกมากกว่าเป็นพลเมืองของชาติใดชาติหนึ่งเท่านั้น

ความก้าวหน้าด้านเทคโนโลยีและปัญหามากมายที่กำลังเกิดขึ้นในศตวรรษที่ 21 กำลังพาโลกและผู้อยู่อาศัยทั้งหลายก้าวเข้าสู่ยุคที่เชื่อมต่อผู้คนทั่วโลกไว้ด้วยกันชนิดที่ไม่เคยเกิดขึ้นมาก่อน กำแพงและพรมแดนในทางภูมิศาสตร์เริ่มลดความสำคัญลงเรื่อย ๆ แต่ในขณะเดียวกัน ปัญหาต่าง ๆ ที่เราต้องเผชิญก็ทวีความเข้มข้นขึ้นเกินกว่าขอบเขตของประเทศใดประเทศหนึ่งจะจัดการได้เช่นกัน ไม่ว่าจะเป็นปัญหาการเปลี่ยนแปลงด้านสภาพภูมิอากาศ ที่คาดว่าจะเป็นหนึ่งในสาเหตุหลักที่ทำให้ผู้คนมากถึงพันล้านคนต้องอพยพย้ายที่อยู่ภายในปี 2050 รวมไปถึงปัญหาสิ่งแวดล้อม ปัญหาโรคระบาด ความขัดแย้งทางการเมือง หรือปัญหาความเหลื่อมล้ำ ที่ล้วนแล้วก็เป็นปัญหาระดับโลกที่ต้องอาศัยความร่วมมือของประชาคมต่าง ๆ ในการช่วยกันรับมือ เพื่อความเป็นอยู่ที่ดีกว่าของ “ทุกคน” ที่ต่างก็อาศัยอยู่ร่วมกันภายในบ้านที่ชื่อว่า “โลก” [CT](#)

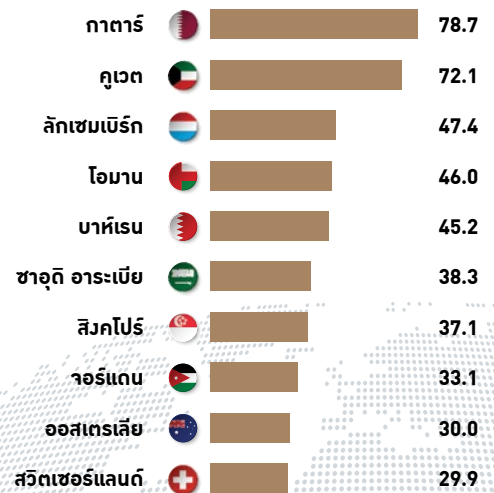
ประเทศต้นทางที่มีการอพยพมากที่สุดในปี 2019 (ล้านคน)



จุดหมายปลายทางยอดนิยมของการย้ายประเทศในปี 2019 (ล้านคน)



ประเทศที่มีส่วนแบ่งผู้อยู่อาศัยที่ย้ายมาจากต่างประเทศมากที่สุดในปี 2019 (ล้านคน)



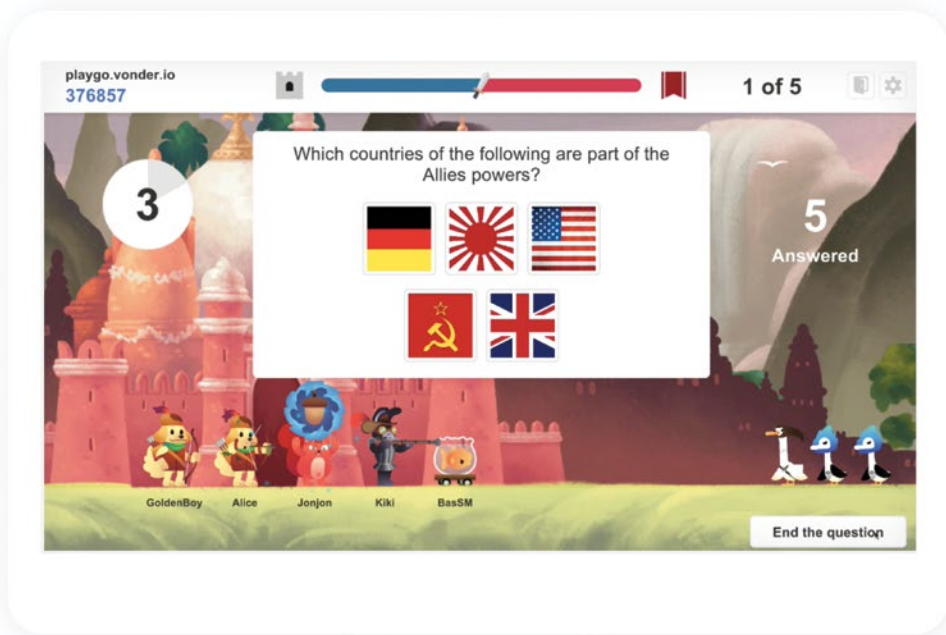
ที่มา : รายงาน "International Migration 2020" โดย United Nations / บทความ "Identity 2016: 'Global Citizenship' Rising, Poll Suggests" โดย Naomi Grimley จาก bbc.com / บทความ "Roland Berger Trend Compendium 2050: Population, And Society" โดย Christian Kriss และ David Born จาก rolandberger.com / worldometers.info / henleyglobal.com

เปิดตำรา EdTech จาก vonder สตาร์ทอัพที่อยากกลายเป็นเส้นแบ่งการเรียนรู้ของทุกคน

เรื่อง : วนบุษย์ ยูพเกษตร

“หรือการศึกษาไทยพยายามจะสอนอีกแง่หนึ่ง คือ สอนชีวติจริงของโลกว่า ในบางทีเราตั้งใจขนาดไหน โลกก็จะส่งบททดสอบที่มันเหนือความคาดหมายทุกครั้ง” นี่เป็นความสงสัยแรกเกี่ยวกับการศึกษาไทยของ **ชิน วังแก้วหิรัญ** ผู้ก่อตั้งบริษัท วอนเดอร์ (ไทยแลนด์) จำกัด ที่ได้หม่อมมอมองการมองโลกในแง่ดีเช่นนี้มาคิดต่อยอดเพื่อตอบคำถามที่ค้างใจในด้านการศึกษา

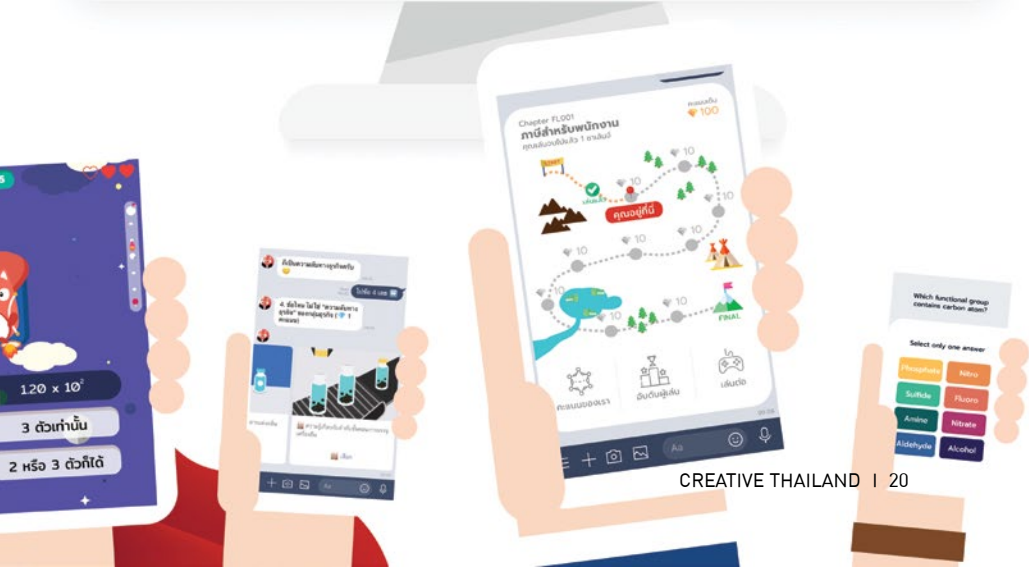
วอนเดอร์ (Vonder) คือสตาร์ทอัพที่จะมาช่วยให้การเรียนรู้กลายเป็นเรื่องสนุกด้วยเครื่องมือดิจิทัล ผ่านการลองผิดลองถูกมานับครั้งไม่ถ้วน จากผู้ที่หลงใหลการศึกษา อยากเห็นการศึกษาไทยดีขึ้นให้เท่ากันและเท่าเทียมกับประเทศอื่น ๆ ในโลก ตอนนี้ชินจะมาเล่าเบื้องหลังการสร้างธุรกิจการศึกษาที่เกิดจากการตัดทวงความรู้ของตัวเองและการแสวงหาโอกาสที่ไม่สิ้นสุด



บทนำ : ก่อโลกการศึกษา

ประสบการณ์การเรียนรู้แลกเปลี่ยนที่ญี่ปุ่น ทำให้ชินได้สัมผัสการเรียนการสอนที่เป็นมาตรฐานระดับโลก “เรียนแบบไหน สอบแบบนี้” ซึ่งเกิดจากการวางแผนเป้าหมายและการออกแบบหลักสูตรให้นักเรียนประสบความสำเร็จในการเรียนมากที่สุด

หลังจากเรียนจบ เขาเข้าทำงานที่ Teach for Thailand เครือข่ายนานาชาติด้านการศึกษาที่มีสาขาที่ประเทศไทยโดยชินได้เป็นตัวแทนไปร่วมสัมมนาที่ประเทศสเปนและได้พบกับเครือข่ายคนในแวดวงการศึกษา ที่นั่นเขาได้รู้จักกับคำว่า EdTech เป็นครั้งแรก “จุดเริ่มต้นของวอนเดอร์ก็มาจากที่นี่แหละครับ เราได้รู้จักกับคนที่เป็นตัวแทนของ Teach for India แล้วทุกคนก็รู้อยู่แล้วว่าอินเดียเป็นดินแดนแห่งความเหลื่อมล้ำ แต่สิ่งที่เขามาเล่าให้ฟังคือประเทศเขามี EdTech ที่ไต่เป็นอันดับ 1 ของโลก” ชินผู้ไร้ประสบการณ์ในตอนนั้นยังไม่มีจรรยาบรรณ EdTech คืออะไร รู้เพียงแต่ว่าตัวเองสนใจการศึกษาเอามาก ๆ และพยายามพาตัวเองไปอยู่ในสิ่งแวดล้อมที่วนเวียนอยู่กับประเด็นด้านการศึกษาอยู่เสมอ



บทที่ 1 : สร้างเครื่องมือดิจิทัล ตัวช่วยการเรียนรู้

“จริง ๆ ไทยเป็นประเทศที่มีอัตราการใช้โทรศัพท์มือถือสูงมาก คือเด็กไทยติดมือถือนะ แต่ที่เราเห็นตามห้องเรียนกลับไม่มีห้องเรียนไหนหยิบเครื่องมือดิจิทัลมาใช้เลย” ชินจึงเริ่มศึกษา EdTech และลงคอร์สเรียนการสร้างสตาร์ทอัพด้วยใจหวังว่าอยากให้การศึกษาดำเนินด้วยมือของตัวเอง

จากการสำรวจวงการ EdTech ในประเทศไทยเมื่อ 4 ปีที่แล้ว ชินพบว่า มีธุรกิจประเภทนี้อยู่ไม่กี่เจ้า ซึ่งแต่ละเจ้าก็เน้นเจาะตลาดติวเตอร์เป็นหลัก “เราเลยตั้งใจว่าจะทำเครื่องมือที่ให้แก่ผู้ให้การศึกษา (Educator) สามารถสร้างเอ็นเกจเมนต์ในการเรียนรู้ได้ แล้วก็ต้องเหมาะกับพฤติกรรมของคนในปัจจุบัน” เขาจึงตั้งธุรกิจของตนเองขึ้นมาให้ต่างไปจากสิ่งที่มีอยู่ในตลาดจนกลายเป็น “วอนเดอร์”

โปรดัคต์ตัวแรกของวอนเดอร์เป็นแชทบอต (Chatbot) ซึ่งหลักการทำงานก็คือ บอตจะคอยยิงคำถามวัดความรู้ผ่านช่องทางแชต แล้วส่งคำถามที่เหมาะสมกับระดับของเรามาเรื่อย ๆ “วิธีการหลังบ้านไม่ได้ซับซ้อนเลยครับ ทำเป็น Adaptive Flow Learning คือจะมีคลังคำถามเยอะ ๆ แล้วเราก็ระบุความยาก-ง่ายลงไป” ปรากฏว่าโปรดัคต์นี้ประสบความสำเร็จแบบไม่คาดคิด แต่เขากลับหารายได้จากสิ่งนี้ได้ไม่

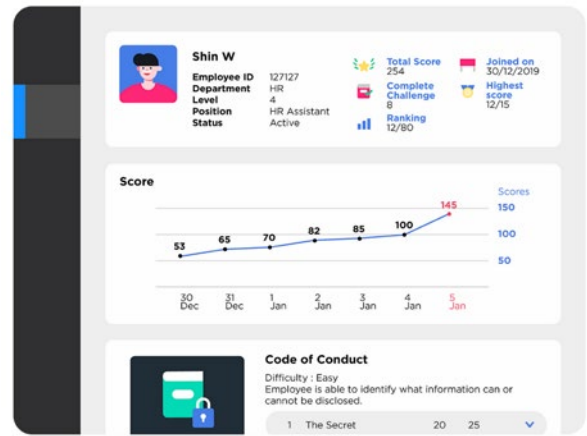
บทที่ 2 : ไปรุดกัตต่อที และต้องมีรายได้

ช่วงสองปีแรกวอนเดอร์เลี้ยงตัวเองด้วยเงินทุนที่ได้จากเวทีแข่งขันประกวดไอเดียธุรกิจ และสร้างความรู้จักในแวดวงธุรกิจการศึกษาผ่านเวทีประกวดเช่นกัน หลายคนรู้จักวอนเดอร์ หลายคนใช้งานวอนเดอร์ แต่ชินกลับไม่ได้คิดถึงเรื่องการหารายได้

“ทุกคนก็จะบอกเราว่า โปรดัคต์เราเนี่ยดีแล้วนะ แต่มีปัญหาเรื่องการทำรายได้จากมัน ซึ่งเราไม่เคยคิดถึงตรงนี้เลย หลายคนบอกว่าไม่ได้ไม่มันคุณจะไม่มียีนโด” ชินเล่า พลังนี้ถึงคำที่เคยถูกพร่ำสอนมาเมื่อตอนลงคอร์สสร้างสตาร์ทอัพที่ว่า อย่าคิดว่าสิ่งที่เราทำมาจะขายกลุ่มเป้าหมายที่เราตั้งไว้ โปรดัคต์ของเราอาจจะตอบคนใช้งานได้หลายกลุ่ม

ตามคำแนะนำของเมนเทอร์ใน Stormbreaker Venture โครงการปั้นสตาร์ทอัพด้านการศึกษา ที่ให้ลองโฟกัสที่กลุ่มองค์กร ชินจึงนำโปรดัคต์ไปขายดู “ผมไปศึกษาโมเดลมาเยอะมาก เราก็ลองหลายอย่างแต่ก็เฟลหมดเลย ซึ่งผมรู้สึกว่ามันเป็นสิ่งที่ควรจะเกิดกับสตาร์ทอัพนะ ต้องลองเยอะ ๆ จนเจออันที่ใช่” เขาว่า “โปรดัคต์เราเป็นแชทบอตซึ่งสร้างแบบจำลองบุคคล (Persona) ได้ HR ก็รู้สึกว่ามันสนุกและวัดผลได้ แล้วเก็บผลการเข้าร่วมได้ด้วย” ต่างจากอี-เลิร์นนิ่งเดิมที่องค์กรส่วนใหญ่มีอยู่แต่ไม่ได้ปรับตามพฤติกรรมการใช้งานที่องค์กรส่วนใหญ่ของคนในปัจจุบัน

ชินประสบความสำเร็จอีกครั้งจากการขายโปรดัคต์ให้กับแผนกทรัพยากรบุคคล (HR) ในองค์กรที่หลากหลาย “ตอนนั้นขายแค่ไม่กี่บริษัทเองครับ แต่มันนับผู้ใช้ตามจำนวนพนักงาน (Head Count Subscription) โดยที่เราปรับโปรดัคต์เราแค่นิดหน่อย ในขณะที่กลุ่มนักเรียนก็ยังใช้ของของเราได้อยู่” เขาปรับเปลี่ยนรูปแบบเพียงเล็กน้อย และเพิ่มฟังก์ชันการใช้งานให้เหมาะกับกลุ่มองค์กร เช่น สิทธิเข้าถึงของแอดมินหลายระดับตามลำดับงาน และสิ่งนี้กลายเป็นรายได้หลักของวอนเดอร์ที่จะช่วยสานในสิ่งที่ชิน



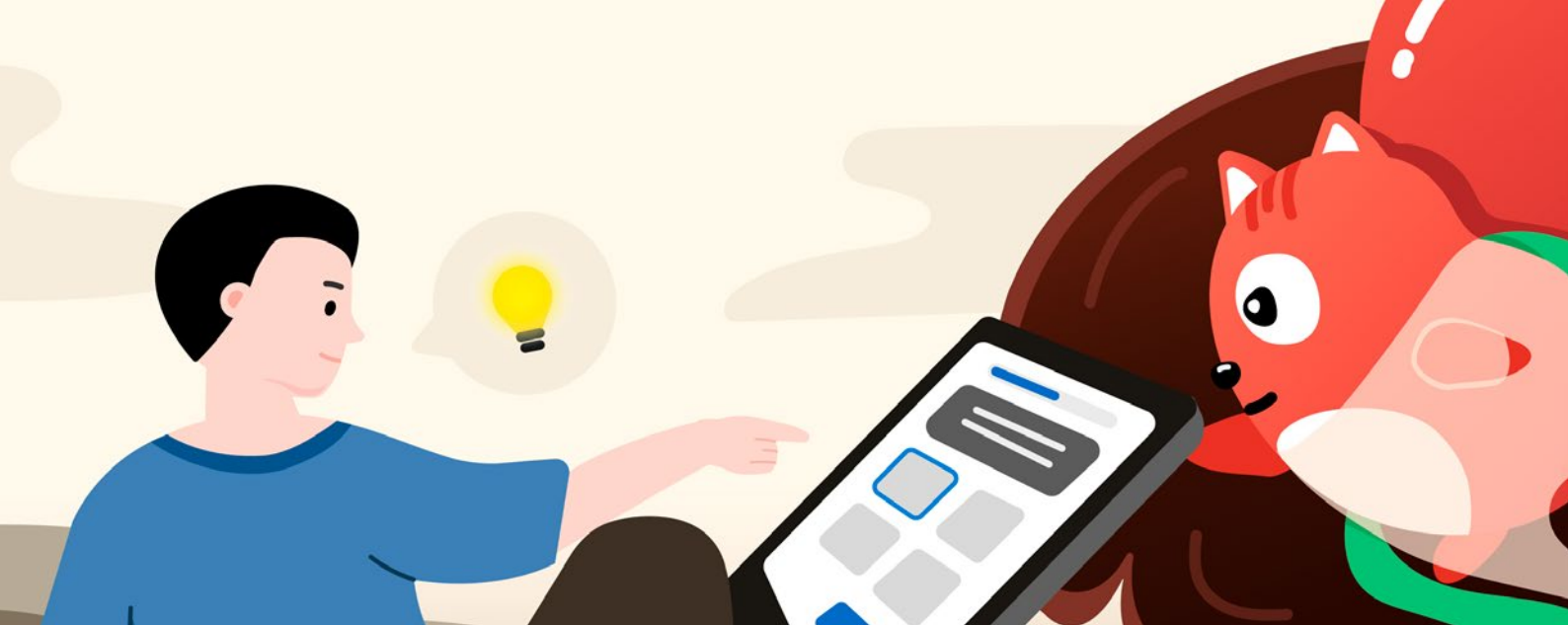
ตั้งใจทำแต่แรกให้เป็นจริง “เราได้คำตอบการมองภาพธุรกิจระยะสั้นและระยะไกลว่า ถ้ามองสั้นคือเราต้องมีรายได้เพื่อมาขยายทีมเราให้มีพลังกับมองไกลมาก ๆ คือต้องการให้นักเรียนทั่วประเทศใช้โปรดัคต์ของเรา ไม่ใช่แค่ทั่วประเทศด้วยต้องทั่วโลกเลย” ชินบอกเป้าหมาย

บทที่ 3 : Vonder GO Global

“ผ่านมาสามปีมันเป็นตามที่เรที่ตั้งไว้ มันมาถึงจุดนี้ที่นักเรียนมีการดูที่เล่นได้จริง ๆ มีครูทั่วประเทศเอาไปใช้ แล้วมันโตของมันเอง” หลังจากชินขายโปรดัคต์ให้บรรดาองค์กรได้มากขึ้น เขาก็เริ่มมองเห็นทางที่จะไปต่อ

แต่แล้วเมื่อ EdTech X Global มาจัดที่ประเทศไทยในปี 2019 ชินก็ไม่รอช้าที่จะเข้าร่วมแข่งขันอีกรอบ โดยตั้งความหวังไว้เพียงอยากให้โปรดัคต์เป็นที่รู้จักในสายตานานาชาติ “ตอนนั้นเกม Vonder GO เพิ่งเสร็จตัวเดไม่เลยครับ เป็นเกมที่เล่นได้หลายคนพร้อมกัน คล้าย ๆ Kahoot แต่เป็นเวอร์ชันการ์ตูน เราก็คิดว่าทำยังไงก็ได้ให้คนในโอเวนต์นั้นเขาได้ลองเล่น” ในใจเขาก็อยากชนะการแข่งขันครั้งนี้เพื่อพาโปรดัคต์ไปนำเสนอด้วยตัวเองบนเวทีโลกที่ประเทศอังกฤษ

จุดเด่นของวอนเดอร์พาชัยชนะมาให้ชินอีกครั้ง เขาได้รับการตอบรับที่ดีจากกรรมการต่างชาติ “เขาบอกเราว่าที่เราชนะเพราะเป็นหนึ่งใน EdTech ไม่ก็ตัวในสิบทีม ที่เขาจินตนาการได้ว่าคนในประเทศเขาก็ใช้ได้



เหมือนกัน” ถึงจุดนี้ทำให้มองเห็นว่าวอนเดอร์ได้ก้าวข้ามเส้นแบ่งระหว่างประเทศไปได้เรียบร้อยแล้ว

“คำว่าไม่มีเส้นแบ่งระหว่างประเทศ (No Boundaries) คือต้องดูว่าเราขายอะไร ถ้าขายคอนเทนต์ก็คงยากกว่า แต่อย่างวอนเดอร์ที่ไม่ได้สร้างคอนเทนต์เองเลย แต่มันคือการที่เราสร้างเครื่องมือแล้วให้ผู้ใช้ไปใส่คอนเทนต์เอาเอง แบบนี้จะไปประเทศไหนก็ได้ครับ” ชินสรุปให้ฟัง เพราะไม่ใช่ EdTech ทุกตัวที่จะสามารถข้ามกำแพงไปได้อย่างวอนเดอร์ แต่เขาก็มองว่า ไม่ว่าอย่างไร EdTech ประเภทขายคอนเทนต์ก็ควรมีเพื่อชัฟพอร์ดในกลุ่มตลาดที่แตกต่างกัน

“EdTech ในประเทศเรามองเขาเป็นพาร์ทเนอร์ หากเป้าหมายเหมือนกันก็ต้องมานั่งคุยกันว่าใครเชี่ยวชาญอะไร ก็แบ่งให้เจ้านั้นทำ ไม่ต้องมาแข่งกัน เพราะตลาดเราเล็กอยู่แล้ว แข่งกันเองก็คือแข่งกันจน (หัวเราะ)” เขามองว่า ถ้าเป็นแบบแรกคนที่อยากเริ่มสตาร์ทอัพ EdTech ใหม่ ๆ ก็จะมีพาลไม่อยากทำ “ประเทศที่จะมีการศึกษาดี ๆ ในยุคนี้ คือคุณต้องมีทางเลือกทางเทคโนโลยี ทางดิจิทัลให้เยอะ” เขาชี้แจง

บทสรุป : ห้องเรียนของโลก

ห้องเรียนฝั่งองค์กรที่มีเซตบอต และห้องเรียนฝั่งคุณครูที่ได้โปรดักต์ใหม่อย่าง Vonder GO เป็นสองขาที่วอนเดอร์ต้องดูแลให้ดีเพื่อไม่ให้เสียชื่อ “เราที่ตั้งใจจะชัฟพอร์ดลูกค้าให้ดีที่สุด สมมติลูกค้าทักมา ไม่เกิน 1 ชั่วโมงต้องตอบ หรือถ้ามีปัญหาไม่เกิน 1 วันต้องแก้ไขให้จบ คือเราต้องดูแลให้ชื่อเสียงเราดี”

สำหรับ Vonder GO เทคโนโลยีที่ชินเลือกใช้ไม่สามารถสเกลได้ วอนเดอร์จึงวางแผนท่าเวอร์ชันแก้ไขออกมาใหม่ให้เกมมีความเบามากที่สุดและไม่หนักเครื่อง “เราไม่ชอบความเหลื่อมล้ำใช่ไหม แต่เรากำลังทำให้มันเหลื่อมล้ำฟรีเปล่า คุณต้องมีคอมพิวเตอร์สเปกแรงเพื่อใช้โปรดักต์ของเราแบบนี้มันไม่ใช่ เราก็เลยยอมเสียเวลาแก้ไขแล้วค่อย ๆ โตไปดีกว่า”

ที่ผ่านมาชินไม่ได้ลงแรงเรื่องการตลาดแม้แต่สิ่งเดียว “เราเห็นวอนเดอร์ค่อย ๆ โตโดยที่ไม่ต้องทำการตลาดเลย ผู้ใช้อยากใช้ด้วยตัวเอง ฉะนั้นเราจึงทำโปรดักต์ราคาถูกแล้วให้มันเลี้ยงตัวเองได้ พอมันถึงจุดที่ดี

ที่สุด (Optimal) ในประเทศไทยแล้ว ถ้าจะไปต่างประเทศเราก็แปลงเงินกับการทำการตลาดอย่างเดียวแล้ว” เขาเผยแผนการต่อไป

“ถ้าคุณมีโปรดักต์ที่มีผู้ใช้จริง มีการพิสูจน์แนวทางธุรกิจและการตลาดภายในประเทศได้ การขยายไปต่างชาตก็เป็นไปได้ เพราะระดับภูมิภาคก็มีบริษัทเทคโนโลยีขนาดใหญ่ที่เขาเปิดให้เข้าไปเจรจาได้” เช่นเดียวกับในปัจจุบันที่วอนเดอร์ก็เข้าร่วมเป็นส่วนหนึ่งของ AWS EdStart โครงการยักษ์ใหญ่ของ Amazon ที่เปิดให้ EdTech ทั่วโลกที่โตในระดับหนึ่งเข้าร่วมโครงการ รวมถึงขยายฐานลูกค้าในเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ด้วยการเข้าร่วมโครงการกับ Microsoft For Startups

ในด้านของโครงการบ่มเพาะและการลงทุนก็มีหลายโครงการ เช่น Eduspaze ธุรกิจร่วมลงทุนที่ได้รับการสนับสนุนจากรัฐบาลสิงคโปร์ หรือโครงการ Surge โดย Sequoia จากอินเดีย และอื่น ๆ อีกจำนวนมาก ที่พร้อมให้การสนับสนุนสตาร์ทอัพในเอเชียแปซิฟิกอย่างเต็มที่ “ถ้าแนะนำกับสตาร์ทอัพรุ่นใหม่ ๆ ได้ก็อยากจะทำบอกว่า เวลาที่คุณจะเดินเข้าไปสู่การลงทุนใด ๆ ก็ตาม คุณต้องมีแผนการ อย่าคิดอย่างเดียวว่าอยากได้เงิน ต้องมองด้วยว่าเขามากับพันธมิตรทางธุรกิจ (Strategic Partnership) อะไรบ้าง” ชินให้บทเรียนข้อสุดท้าย **CT**

เสริมทักษะ : ละลายความไทย ใส่ความโลก

“ซีเกรงใจ” คือพื้นฐานความเป็นคนไทย แต่เมื่อมาอยู่ในโลกธุรกิจนานาชาติแล้วอาจเป็นสิ่งที่ต้องกลับมาพิจารณาใหม่ ชินเล่าว่าเขาได้ทักษะความกล้าแสดงออกจากนักธุรกิจชาวแอฟริกัน “เวลาเขาต้องการความช่วยเหลือจากนักลงทุน เขาจะพูดขอตรง ๆ เลย ถ้าได้ก็ดี แต่ถ้าไม่ได้ก็ไม่เป็นไร และถามความเป็นไปได้เผื่อด้วยว่าจะไปติดต่อขอความช่วยเหลือที่ต้องการนี้ได้จากที่ไหน ซึ่งทำให้ธุรกิจเขาโตได้เร็วมาก” อีกอย่างที่สำคัญ คือ การเลือกพาร์ทเนอร์ผู้ลงทุนที่เปรียบเหมือนการเลือกคู่ชีวิต ต้องเลือกให้เหมาะกับตัวเองและดูด้วยว่าจะไปกันรอดหรือเปล่าเหมือนคนแต่งงานกัน ไม่ใช่เลือกเพียงเพราะเขาดังหรือมีทุน

THE NEW HOM(P)E

สร้างบ้านอย่างไร ให้คนในไม่อยากออก คนนอกยิ่งอยากเข้า

เรื่อง : บุษกร บุษปรัสาร



ปฏิเสธไม่ได้ว่าขณะนี้กระแสการ “โยกย้าย” ตัวและหัวใจบินลัดฟ้าพร้อมกับกระเป๋ าใบใหญ่สู่ดินแดนแห่งความหวังใหม่นั้น เป็นอีกหนึ่งกระแสที่มาแรงในช่วงหลาย สัปดาห์มานี้ แม้ว่าหากพูดกันแล้ว การเปลี่ยนแปลงนั้นถือเป็นสิ่งหนึ่งที่ มนุษย์อย่างเรา ๆ ต่างก็ทำไม่ได้ ักवलได้ยาก แล้วเหตุใดกระแสแห่ง การเปลี่ยนแปลงครั้งสำคัญนี้จึงเกิดขึ้น ที่สำคัญอีกประเด็นก็คือ “บ้านใหม่” แต่ละหลังเขา Leave their door open อย่างไรให้กั๊งด้งดูใจลูกบ้านใหม่และ ให้ตรงใจเจ้าบ้านเดิม

ความหวังใหม่คือเมื่อนไขสำคัญ

มีปัจจัยมากมายที่ทำให้ผู้คนตัดสินใจที่จะเดิน ออกจากบ้านหลังเก่าสู่วิมานหลังใหม่ อย่างเช่น การหลีกเลี่ยงการปะทะทั้งในทางปฏิบัติและ เชิงสังคม เช่น สงครามหรือปัญหาทางเชื้อชาติ บ้างก็เกิดจากผลกระทบทางสิ่งแวดล้อมที่ก่อให้เกิด

เกิดภัยพิบัติในพื้นที่บ่อยครั้ง แต่สาเหตุที่อยู่ เมืองหลังและผลักดันมนุษย์ส่วนใหญ่ให้ออกเดิน ทางนั้นก็คือ “ความหวัง” เมื่อบ้านหลังเก่าไม่มี ความหวังเหลือเป็นพลังใจอีกต่อไป มองทางไหน ไม่เห็นโอกาส ผู้คนจึงออกเดินทางเพื่อเติบโต หวังความสงบสุข หวังโอกาสมากมาย หวัง ความเป็นอยู่ที่ดีขึ้น บ้างก็หวังสวัสดิการและ สภาพแวดล้อมที่คุ้มค่างับการลงทุน

ต้อนรับลูกบ้านใหม่

หนึ่งในเงื่อนไขสำคัญที่นักเดินทางพิจารณา เพื่อการลงหลักปักฐานนั้น แน่นอนว่าจะต้อง “ตอบโจทย์” ให้ได้ เมื่อเราย้ายมาเพื่อความหวังใหม่ บ้านหลังใหม่ของเราจึงต้องไม่ใช่บ้านที่ทำให้เรารู้สึกสิ้นหวัง โอกาสด้านการศึกษา การทำงาน นโยบายด้านสวัสดิการ สิทธิและความคุ้มครองที่ ได้รับล้วนเป็นสิ่งที่ได้รับการพิจารณาเป็นสิ่งแรก ๆ เสมอ นอกจากนั้นนโยบายอำนวยความสะดวก ต่าง ๆ ก็เป็นสิ่งที่ควรพิจารณาเช่นเดียวกัน เช่น ในปี 2014 ประเทศสหรัฐอเมริกาจัดให้มีการให้ ใบอนุญาตทำงานแก่บุคคลพร้อมคุณสมบัติระหว่าง

รอ Green Card เพื่อให้โอกาสในการเติบโตด้าน อาชีพ หรือการให้ Startup Visa แก่นักลงทุนที่ จะเข้ามาทำกิจการ เป็นต้น นอกจากนี้ในปีล่าสุด ประเทศแคนาดายังจัดให้มี “Express Entry” เพื่อ เพิ่มจำนวนผู้ย้ายถิ่นกระตุ้นเศรษฐกิจเช่นกัน แต่อีกสิ่งสำคัญไม่น้อยไปกว่าโอกาสและความหวัง ก็คือสภาพแวดล้อมที่เข้าใจ บ้านจะน่าอยู่มากขึ้น เมื่อคนรอบข้างเต็มไปด้วยความรู้สึกยินดีและ ต้อนรับ ชุมชนที่ให้ความช่วยเหลือ และนำสิ่งต่าง ๆ ยอมรับในความแตกต่างทั้งด้านวัฒนธรรมและ เชื้อชาติจะกลายเป็นแม่เหล็กที่ดึงดูดนักเดินทาง ให้ตัดสินใจสร้างบ้านอย่างถาวร เพราะใคร ๆ ต่าง ก็รู้ว่า “คับที่อยู่ได้ คับใจอยู่ยาก”

ใส่ใจลูกบ้านเดิม

ไม่เพียงแต่ลูกบ้านใหม่ ความต้องการของลูกบ้าน เก่าก็เป็นสิ่งสำคัญเช่นกัน และในบางครั้งประตูก ก็ไม่สามารถเปิดต้อนรับทุกคนได้ แคนาดาได้ สร้างระบบทดสอบภาษาและทักษะการทำงาน (Point System) เพื่อคัดเลือกแรงงานทักษะสูงที่มี แนวโน้มตอบโจทย์ความต้องการในขณะนั้น ซึ่งจะพิจารณาจากทักษะ ประวัติการศึกษา ประวัติการทำงาน รวมถึงทักษะภาษาและอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง หรือสำหรับสหรัฐอเมริกา ก็ใช้ระบบ The Individual Worker/Job Evaluation System ซึ่งเป็น การพิจารณาผู้ย้ายถิ่นฐานกับข้อเสนองาน เป็นรายกรณีไป โดยอาจมีทั้งผู้ที่ได้ใบอนุญาต เพื่อทำงานถาวร และใบอนุญาตทำงานชั่วคราว รวมถึงมีโควตาสำหรับนักศึกษาต่างชาติ เพื่อเพิ่ม ตัวเลือกในตลาดแรงงานของตนอีกด้วย นับเป็น การสร้างความหลากหลายให้ตลาดแรงงานใน พื้นที่ ตอบโจทย์ทั้งทางเศรษฐกิจและการลงทุน ในสังคม [CT](#)

ที่มา : บทความ “ย้ายประเทศกันเถอะ” : คุยกับผู้ก่อตั้ง กลุ่มคนอยากย้ายถิ่นที่มีคนร่วมเกือบ 6 แสนคนภายใน 3 วัน” โดย ก้าวหน้า พงศ์พิพัฒน์ จาก [bbc.com](#) / บทความ “Attractive Immigration Policies: ‘A worldwide fight for the skilled workers’” โดย Manuel Martinez-Herrera จาก [core.ac.uk](#) / บทความ “Attracting & Retaining Immigrants” โดย the National Working Group on Small Centre Strategies / บทความ “Canada PR Point System - Skill Workers Selection Factors” จาก [abhinav.com](#) / บทความ “Canada wants to attract more immigrants” จาก [economist.com](#) / บทความ “Exploring migration causes - why people migrate” จาก [europarl.europa.eu](#) / บทความ “14 Reasons Why People Emigrate” โดย Daniel Montiglio จาก [foreigner.bg](#) / บทความ “Taking Action to Attract High-Skilled Immigrants, Graduates, and Entrepreneurs” โดย Jeffrey Zients จาก [obamawhitehouse.archives.gov](#)

W E L C O M E T O M E T A V E R S E

ชีวิตโลกเสมือนที่อีกไม่นานจะสัมผัสได้จริง



เรื่อง : วรจณเพ็ญ บุญเพ็ญ

“... มนุษย์เป็นส่วนหนึ่งของสิ่งที่ยิ่งใหญ่กว่าตัวเราเองเสมอ อย่างการที่เราเป็นส่วนหนึ่งของธรรมชาติ ครอบครัว เพื่อนฝูง หรือชุมชน ไปจนถึงการเป็นส่วนหนึ่งในความคิดของคนอื่น ๆ แต่ตอนนี้สิ่งที่ดูเหมือนจะใหญ่กว่าตัวเรากลายเป็นเรื่องของดิจิทัล สิ่งนี้ทำให้มนุษย์มีความเป็นมนุษย์น้อยลงไหม? เพราะมันดูไม่เหมือนมนุษย์สักเท่าไร แต่อย่าลืมว่าโครงสร้างดิจิทัลพวกนี้ถูกสร้างมาโดยมนุษย์ และเป็นส่วนหนึ่งที่ทำมาหรับใช้มนุษย์ หรือคุณจะได้เห็นว่าเครือข่ายดิจิทัลพวกนี้ไม่เหมือนเราเพียงเพราะภาพลักษณ์ของมันขัดแย้งกับชนแบบเดิม ๆ ก็อาจจะเป็นอย่างนั้นก็ได้ แต่มันก็คงยากจะปฏิเสธว่านี่อาจเป็นวิวัฒนาการของเราเช่นกัน...”

นิโคลัส เบิร์กกรู (Nicolas Berggruen) มหาเศรษฐีและนักลงทุนผู้ก่อตั้ง Berggruen สถาบันวิจัยที่ไม่แสวงหาผลกำไร ซึ่งกำลังศึกษาประเด็นที่น่าสนใจอย่างเรื่องประชาธิปไตยในยุคโลกาภิวัตน์และทุนนิยมดิจิทัล กล่าวถึงมุมมองที่เขาต้องการใช้ชีวิตในสังคมดิจิทัลว่ามันกำลังจะทำให้มนุษย์สูญเสียความเป็นมนุษย์ไปหรือไม่ เพราะโลกปัจจุบันกำลังขับเคลื่อนเข้าสู่ความเป็นดิจิทัลที่นับวันจะยิ่งแนบสนิทไปกับวิถีชีวิตของมนุษย์ และในอนาคตอันใกล้ระบบที่ซัสกรินจะไม่ได้หยุดอยู่แต่เพียงหน้าจอใด ๆ แต่เทคโนโลยีที่สัมผัส ได้ตอบ และสั่งการได้จะอยู่รอบตัวเราทุกที่เมื่อต้องการ เพียงแค่สวมใส่อุปกรณ์บางอย่างมนุษย์ก็สามารถอยู่ได้ทั้งโลกจริงและโลกเสมือนที่มีตัวคุณเองเป็นผู้ควบคุม และเราเรียกโลกเสมือนใหม่นี้ว่า “เมตาเวิร์ส” (Metaverse)

Work From Home ตัวเร่งที่เปลี่ยนอนาคต

ในขณะที่โควิด-19 ยังคงระบาด มันคือไฟต์บังคับที่ทำให้มนุษย์ทำงานต้อง Work From Home ให้เวิร์ก ซึ่งได้เปลี่ยนมุมมองการทำงานของเราไปตลอดกาลว่า มนุษย์ไม่จำเป็นต้องเดินทางไปไหนอีกแล้ว แต่มีระบบคลาวด์ แพลตฟอร์มการทำงานร่วมกัน และอินเทอร์เน็ตที่แรงพอมนุษย์ก็สามารถขับเคลื่อนงานไปข้างหน้าได้ไม่ต่างจากการทำงานแบบเดิม และสิ่งนี้น่าจะเป็นแรงขับเคลื่อนครั้งสำคัญที่กระตุ้นให้มนุษย์เดินทางสร้างโลกเสมือน ที่ที่เราจะสามารถทำงานและใช้ชีวิตได้ง่ายดังใจที่สุด

ก้าวแรกของการสร้างโลกเสมือนหรือเมตาเวิร์ส เริ่มต้นมาจากการที่มีมนุษย์มีความสามารถที่จะใช้ชีวิตแบบ “Always Online” ซึ่งเปิดทางให้เราทำงานได้จากระยะไกล (Remote Work) จากที่ไหนก็ได้ รวมถึงการมีอิสระในการทำงานมากขึ้น และดูเหมือนว่าโควิด-19 ได้เร่งผลักดันให้ธุรกิจหรือองค์กรที่ยังลังเลต่อวิธีการทำงานแบบนี้ให้ต้องรีบเร่งปรับตัวเพื่อความอยู่รอด ไม่ใช่เพียงบริษัทด้านเทคโนโลยีเท่านั้นที่พร้อมและน้อมนำวิธีการทำงานระยะไกลมาใช้แบบไม่ลังเล แต่ธุรกิจทางการแพทย์ทั้งขนาดเล็กและใหญ่ก็ได้ปรับตัวและนำเทคโนโลยีการรักษาแบบใหม่ที่เรียกว่า TeleHealth หรือบริการทางการแพทย์ผ่านระบบ

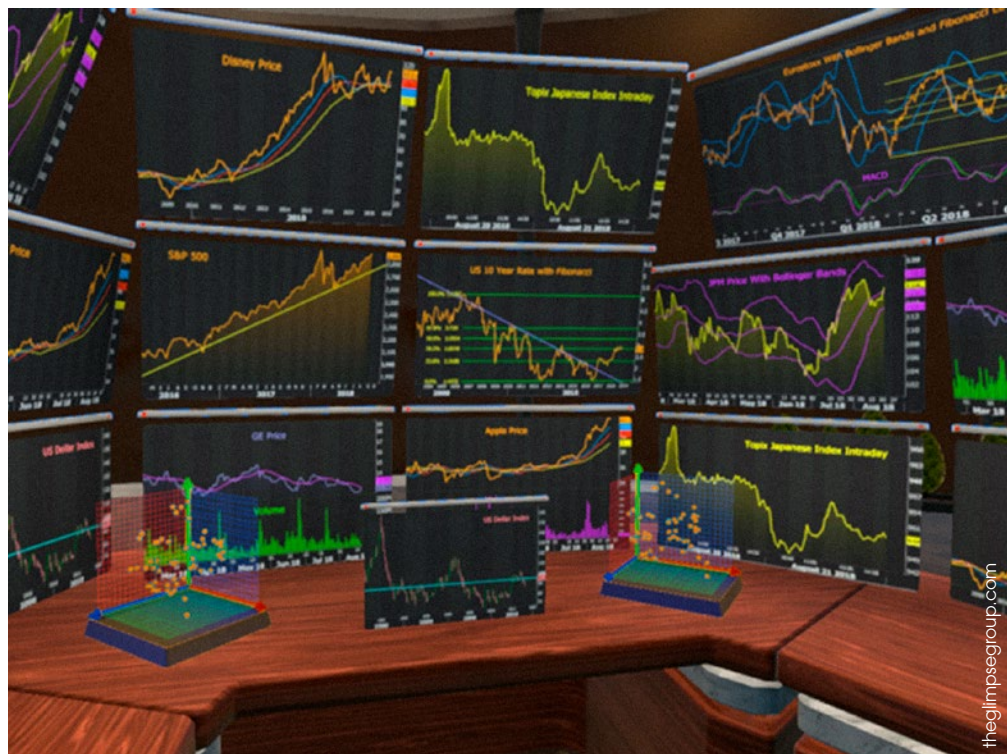
อินเทอร์เน็ตมาใช้เพื่อต่อสู้กับโรคระบาด และเพิ่มโอกาสการรักษาผู้ป่วยในอนาคตเช่นกัน

หากพิจารณาจากไม่กี่ปีที่ผ่านมา มีธุรกิจจำนวนมากย้ายการทำงานไปยังระบบคลาวด์ที่พนักงานสามารถทำงานได้จากที่บ้าน พร้อมทั้งการมีบริการของแพลตฟอร์มการสื่อสารมากมายที่เชื่อมต่อให้คนทั้งองค์กรสามารถทำงานร่วมกันได้ อาทิ ระบบ Windows Virtual Desktop, แอปพลิเคชันแชตผ่าน Slack, การทำงานร่วมกันผ่านระบบ Microsoft Teams และการประชุมผ่าน Google Meet และ Zoom เป็นต้น เทคโนโลยีที่พร้อมเหล่านี้ทำให้องค์กรและธุรกิจมากมายปรับตัวเข้าสู่การทำงานจากที่ไหนก็ได้ แต่ปัญหายังอยู่ที่ว่า ลึก ๆ แล้วมนุษย์เรายังคงโหยหาปฏิสัมพันธ์ระหว่างกัน แม้เทคโนโลยีทั้งหมดที่กล่าวมาจะตอบโจทย์การทำงานระยะไกลได้ดีแค่ไหน แต่ก็ยังไม่เป็นคำตอบที่ใช่ที่สุดอยู่ดี เทคโนโลยีแบบโลกเสมือน (Virtual Reality: VR) จึงกำลังได้รับการพัฒนาอย่างต่อเนื่องเพื่อให้เราสามารถทำงานและใช้ชีวิตได้แบบเสมือนจริงมากที่สุด

ออฟฟิศเสมือนที่ทำงานได้จริง

เมื่อความรู้สึกของการขาดปฏิสัมพันธ์ระหว่างเพื่อนร่วมงานและการสื่อสารที่ยังสู้การเจอหน้ากันไม่ได้ เป็นปัญหาที่เกิดจากการทำงานทางไกล ความพยายามในการสร้างออฟฟิศเสมือน (VR Office) ที่ทำให้ทุกคนที่ไม่ว่าจะอยู่ที่ไหนสามารถทำงานร่วมกันได้จริง ๆ จึงกำลังเกิดขึ้นแล้ว

แดน โรบิตซ์สกี (Dan Robitzski) ผู้สื่อข่าวจากสำนักข่าวออนไลน์ Futurism บรรยายถึงประสบการณ์ที่เขาได้ลองทำงานในสำนักงาน Glimpse Group บริษัทพัฒนาแพลตฟอร์มโลกเสมือนจริง (Virtual & Augmented Reality Platform) ณ กรุงนิวยอร์ก ที่ได้จำลองออฟฟิศเสมือนบางส่วนให้ได้ใช้งานกันจริง ๆ โดยโรบิตซ์สกีเล่าว่า เมื่อสวมอุปกรณ์ VR ไว้บนหัวแล้ว เขาก็เหมือนหลุดเข้าไปในอีกโลกหนึ่งที่ข้างหน้าเป็นจอภาพขนาดยักษ์ 18 จอซึ่งกำลังแสดงผลข้อมูลและกราฟตัวเลขต่าง ๆ แบบ 3 มิติซึ่งเรียกกันว่า “Dataview VR” โดยเวิร์กสแตชันลักษณะนี้ถูกออกแบบมาเพื่อคนทำงานด้านการเงิน ซึ่งในอนาคตแต่ละคนจะมีเวิร์กสแตชันส่วนตัวที่ถูกออกแบบมาให้ใช้สำหรับการทำงานในแต่ละประเภทนั่นเอง



ไลרון เบนโตวิม (Lyron Bentovim) ประธานและซีอีโกลุ่มบริษัท Glimpse Group แสดงวิสัยทัศน์ของอนาคตการทำงานในโลกเสมือนจริงไว้ว่า บริษัทต่าง ๆ จะลงทุนกับการสร้างสำนักงานเสมือนจริงแทนที่จะเป็นสำนักงานทางกายภาพ ซึ่งในโลกเสมือนจริงนี้ ผู้คนจะสามารถเข้าออกบริษัทได้ตลอดเวลาและง่ายดายเพียงกะพริบตาเท่านั้น และนั่นยังหมายถึงโอกาสในการร่วมทำงานกันแบบเห็นหน้าหรืออย่างน้อย ๆ ก็เห็นร่างอวตารดิจิทัลของเพื่อนร่วมงานที่อาศัยอยู่ทั่วโลก แต่ในวันนี้เบนโตวิมยอมรับว่า สำนักงานเสมือนจริงที่ทำงานได้แบบเต็มร้อยยังเกิดขึ้นไม่ได้ เพราะจำเป็นต้องพัฒนาอุปกรณ์ VR สำหรับสวมหรือแว่น VR ให้มีประสิทธิภาพมากกว่านี้เสียก่อน

แต่ข่าวดีไม่ได้หยุดอยู่แค่นี้ เพราะล่าสุดเฟซบุ๊กก็ได้เปิดตัวเทคโนโลยีที่เรียกว่า Infinite Office พื้นที่ทำงานเสมือนจริงที่ใช้งานได้ด้วยการสวมใส่แว่น VR Oculus Quest โดยผู้ใช้งานจะทำงานจากที่ไหนก็ได้เมื่อสวมใส่อุปกรณ์ดังกล่าว และยังทำงานได้ในหลาย ๆ หน้าจอพร้อมกัน นอกจากนี้ เฟซบุ๊กยังร่วมมือกับ Logitech บริษัทผู้ผลิตอุปกรณ์ไอทีชั้นนำเพื่อพัฒนาคีย์บอร์ดวงรูนให้สามารถใช้งานร่วมกับอุปกรณ์ VR ดังกล่าวได้อย่างไม่มีสะดุด โดยเฟซบุ๊กตั้งใจเปิดตัว Infinite Office สำหรับการใช้งานส่วนตัวมากกว่าการใช้งานสำหรับองค์กร

Metaverse is Coming

เรื่องดีของการที่กำลังเคลื่อนเข้าสู่โลกเสมือนมากขึ้นเรื่อย ๆ ก็คือความเป็นไปได้ของการที่โลกเสมือนจะช่วยแก้ปัญหาด้านสิ่งแวดล้อมที่มนุษย์กำลังประสบ การไม่จำเป็นต้องเดินทางไปทำงานโดยรถยนต์ที่จะสร้างมลภาวะทางอากาศในแต่ละวัน หรือการไม่ต้องรื้อกล้าพื้นที่ธรรมชาติเพื่อขยายสิ่งก่อสร้างต่าง ๆ มากมายสำหรับมนุษย์ อาจแก้ไขได้ด้วยการที่เราอยู่ในโลกเสมือนให้มากขึ้น (โดยเฉพาะอย่างยิ่งการใช้พลังงานหมุนเวียนเป็นแหล่งพลังงานหลักสำหรับการอยู่ในโลกเสมือน) แน่นอนว่าโลกเสมือนอาจไม่สามารถแก้ปัญหของโลกจริงได้ทั้งหมด และการใช้ชีวิตอยู่ในนั้นก็ยังเป็นที่ยกเถียง แต่คงปฏิเสธได้ยากแล้วว่าเรากำลังขยับเข้าใกล้โลกเสมือนเข้าไปทุกที และก่อนที่เราจะไปถึงจุดนั้น



Genesis City เมืองเสมือนจริงที่มีที่ดินแพงจ๊ริง ๆ นะ

เราคงคุ้นเคยกับเกม Sim City ที่ให้ผู้เล่นจำลองการใช้ชีวิตในนั้น แต่ที่ดินในเกมซึ่งมีไม่จำกัดกลับไม่ได้มีราคาอะไร ไม่เหมือนที่ดินใน Decentraland เมืองเสมือนจริงที่จำกัดพื้นที่ไว้ 90,000 แปลง และที่ดินในเมืองเสมือนนี้ก็มีราคาไม่ใช่น้อย ๆ เพราะบรรดาเศรษฐีและนักลงทุนยังต้องซื้อเก็บไว้เก็งกำไร

หากพูดถึงย่านที่ฮอตฮิตที่สุดใน Decentraland คงต้องยกให้ Genesis City ซึ่งมีที่ดินเสมือนขนาดประมาณเท่ากรุงวอชิงตันดีซี แต่พื้นที่เปล่า ๆ ในขนาดเพียง 1,100 ตร.ฟุต ก็มีราคาสูงถึง 2 แสนเหรียญสหรัฐฯ ซึ่งแน่นอนว่าคุณต้องซื้อมันด้วยเงินจริง ๆ โดยหนึ่งในเหตุผลที่ทำให้ที่ดินในโลกเสมือนแห่งนี้มีราคาสูงลิ่วอาจเป็นเพราะสัญญาของการมาถึงโลกเสมือนที่มนุษย์จะสามารถใช้ชีวิตในเมืองแห่งนี้ได้อีกไม่นาน และอีกหนึ่งเหตุผลก็คือการซื้อขายที่ดินใน Decentraland เป็นการซื้อขายผ่านเทคโนโลยีบล็อกเชนที่สามารถเป็นหลักประกันได้ว่า บริษัทผู้สร้าง Decentraland จะไม่สามารถริบที่ดินคืนจากผู้ซื้อขายหรือผู้ถือครองที่ดินในนั้นได้ โดยคาดกันว่า บรรดาเจ้าของที่ดินในเมืองเสมือน Genesis City กำลังผลักดันสร้างพื้นที่เสมือนในย่านนี้ให้กลายเป็นแหล่งบันเทิงแบบผสมผสานเหมือนกับเมืองลาสเวกัส ที่อาจจะมีคาสิโนและแหล่งบันเทิงต่าง ๆ ในอนาคต

แน่นอนว่ามันยังมีเวลาพอให้เราได้คิดทบทวนถึงโอกาสในการใช้ชีวิตและแนวทางการสร้างธุรกิจที่สอดคล้องกับโลกเสมือนที่กำลังจะเกิดขึ้น

มาถึงจุดนี้หากใครที่ยังมองภาพไม่ออก เราขอจำลองการใช้ชีวิตของ “เคที” ในโลกปี 2028 ที่เรื่องราวชีวิตของเธอในหนึ่งวันถูกเขียนขึ้นมาจากกลุ่มผู้เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยี VR และ AR และนี่อาจเป็นภาพจำลองการใช้ชีวิตในโลกเมตาเวิร์สของเราที่อาจเกิดขึ้นในอนาคต

A Day in Katie's Life

เช้าวันนี้เคทีตื่นขึ้นมาด้วยเสียงนาฬิกาปลุกเบา ๆ จากแว่น AR ของเธอที่วางอยู่ข้างเตียง เมื่อมองจากภายนอก แวันอันนี้มีดีไซน์ไม่ต่างจากแว่นตาธรรมดา ๆ หากแต่มันเป็นแว่นที่มีกรอบและฐานเป็นเทคโนโลยีทรงพลังซึ่งไม่สามารถมองเห็นได้ด้วยตาเปล่า เมื่อเคทีหยิบแว่น AR ขึ้นมาใส่ แวันของเธอก็เชื่อมต่อกับระบบคลาวด์ผ่านเครือข่าย 6G เพื่อเรียกดูตารางข้อมูลทั้งหมดที่เคทีต้องทำในวันนี้ พอเธอ



ดูตารางงานคร่าว ๆ เสร็จ เคธียิ่งเริ่มต้นวันของเธอด้วยการจิบกาแฟและมองออกไปนอกหน้าต่าง เธอสั่งให้แว่น AR เปลี่ยนภาพวิวเมืองตึกสูงเป็นวิวทุ่งหญ้าเขียวสว่างสุดลูกหูลูกตา เพื่อที่เธอจะได้ฟังเสียงธรรมชาติที่สงบอันเป็นการเริ่มต้นวันที่สดใส

เมื่อตีหมากกาแฟเสร็จแล้ว เธอก็คิดว่าวันหยุดในอาทิตย์หน้าเธออยากจะพาครอบครัวไปพักผ่อนแถวริมทะเลสาบสักที่ เคธียังไม่รอช้าจึงรีบค้นหามหาสนุกที่ดองการ และเมื่อเธอเจอที่ที่ถูกใจเธอก็สั่งให้แว่นเปลี่ยนเป็น โหมดภาพสมจริง (Immersive Mode) เพื่อดูว่าที่ที่กั้นถูกใจเธอมากแค่ไหน และเพียงแค่ปรับบ้านของเธอก็เปลี่ยนเป็นสภาพบ้านพักที่เธออยู่ เมื่อเธอเห็นวิวทะเลสาบและบรรยากาศบ้านพักสวยถูกใจ เคธียิ่งไม่รอที่จะกดจองที่พัก จากนั้นเธอก็แชร์ข้อมูลและตารางการเข้าพักทั้งหมดไปที่ปฏิทินของครอบครัวเพื่อให้สมาชิกคนอื่นได้รับรู้ทันที

ตอนนี้ใกล้เวลาที่ต้องทำงานแล้ว เธอจึงไปประจำที่เวิร์กสเปซ และเพราะเคธียังทำงานเป็นนักเทคโนโลยีสำหรับสายงานการผลิต หน้าที่หนึ่งของเธอจึงเป็นการออกแบบระบบการฝึกอบรมสำหรับพนักงานการผลิต เธอใช้เวลาแปลงข้อมูลจากคู่มือในกระดาษให้เป็นระบบดิจิทัลเพื่อให้พนักงานสามารถฝึกอบรมได้ด้วยระบบ AR เคธียังป้อนและวางลูกศรไปมาบนหน้าจออย่างคล่องแคล่ว แต่มีช่วงหนึ่งที่เธอเกิดปัญหากับระบบ เคธียิ่งพูดกับแว่นของเธอว่า “เฮ้ มีใครช่วยฉันได้บ้าง” ในไม่ช้าก็โอเค แว่นของเธอก็เข้าไปเช็คสถานะการทำงานของเพื่อนร่วมงานของเคธีย

และตัดสินใจติดต่อไมค์ที่วางพร้อมช่วยเหลือเธออยู่พอดี ภาพโฮโลแกรมของไมค์ถูกฉายอยู่ข้าง ๆ โต๊ะทำงานของเธอ เมื่อไมค์เห็นเคธียิ่งก็ทักทายว่า “อรุณสวัสดิ์ เคธียิ่ง คุณอยากให้เราช่วยตรงไหน?” จากนั้นทั้งคู่ก็สามารถแก้ปัญหาที่งานนั้นร่วมกันได้สำเร็จ

พอถึงช่วงพักกลางวัน เคธียิ่งอยากลองเมนูใหม่ ๆ ดูบ้าง เธอจึงสั่งให้แว่นช่วยหาร้านอาหารใกล้บ้านที่เธอยังไม่เคยลอง ในไม่ช้าตรงหน้าเคธียิ่งก็ภาพร้านอาหารใหม่พร้อมเส้นทางและเมนูแนะนำ เธอเลือกเมนูอาหารและสั่งจองไว้ล่วงหน้า เมื่อเดินไปถึงร้านเคธียิ่งก็ยื่นการจ่ายเงินผ่านแว่น โบนัสเคธียิ่งก็ปรากฏให้เห็นตรงหน้า เธอจึงเลือกเก็บมันเข้าไปอยู่ในคลังรายการการใช้จ่ายส่วนตัว เคธียิ่งเดินออกจากร้านเพื่อมานั่งรับประทานอาหารกลางวันในสวนสาธารณะ ก่อนที่จะกลับ เจ้านายของเคธียิ่งโทรมาพอดี เมื่อเคธียิ่งก็ปรับภาพโฮโลแกรมของเจ้านายตรงหน้า เจ้านายมั่งคั่ง ๆ เธอและปรึกษาเรื่องโปรเจกต์ใหม่ที่กำลังจะเกิดขึ้น เมื่อคุยเสร็จ เคธียิ่งเดินกลับบ้านและทำงานที่เหลือของเธอต่อ

หลังเลิกงาน เคธียิ่งก็ทำอาหารเย็นพร้อมให้แว่นช่วยฉายภาพนิวฟิวเจอร์ว่าวันนี้เพื่อน ๆ ของเธอเป็นอย่างไรกันบ้าง เธอสังเกตเห็นว่าเพื่อนจากมหาวิทยาลัยคนหนึ่งของเธอจะจัดปาร์ตี้ในตอนค่ำ เคธียิ่งอยากไปเจอเพื่อนหลังจากที่ไม่ได้เจอกันมาพักใหญ่ หลังจบมื้อเย็น เธอจึงเตรียมตัวเปลี่ยนเป็นชุดดิจิทัลก่อนเข้าไปร่วมในงานปาร์ตี้ ที่นั่นเธอสามารถมองเห็นร่างอวตารและโฮโลแกรมของเพื่อน ๆ ที่ไม่ได้เจอกันมานาน พวกเขาพูดคุย ร้องเพลง และ

เต้นรำกันอย่างสนุกสนานให้ความรู้สึกเหมือนกับสมัยก่อนไม่มีผิด

หลังจากที่เธอบอกลาเพื่อน ๆ จากงานปาร์ตี้ เคธียิ่งก็เตรียมตัวเข้านอน เมื่อเธอนอนลงบนเตียง แว่นของเธอก็ทำการตรวจสอบรูปแบบคลื่นสมองและแนะนำให้เคธียิ่งทำสมาธิให้สอดคล้องกับคลื่นสมองในขณะนั้น เพื่อช่วยให้เธอสงบและหลับได้สนิท เมื่อเธออดแวนออกมันจะทำการชาร์จอัตโนมัติ พร้อมเชื่อมต่อกับระบบสมาร์ตโฮมเพื่อเปิดโหมดความปลอดภัยตอนกลางคืน และลดเสียงพื้นหลังให้เงียบสนิทเพื่อให้เคธียิ่งได้นอนหลับพักผ่อนได้อย่างเต็มที่ที่สุด

ชีวิตเคธียิ่งในวันนี้กลายเป็นเรื่องไกลตัวที่ตอนนี้เหมือนจะมีแค่วันหนึ่งเท่านั้น เพราะหากมองย้อนกลับมาตอนนี้ที่เธออยู่แค่ในสเปซ Work From Home และเทคโนโลยี VR และ AR ก็ยังต้องพัฒนาอีกไกล แต่ก็เชื่อว่าส่งเหล่านี้จะเป็นไปไม่ได้ เหมือนกับสิ่งที่จอห์น สคัลลีย์ (John Sculley) อดีตซีอีโอของแอปเปิล เคยบอกเอาไว้ว่า “อนาคตเป็นของผู้ที่มองเห็นความเป็นไปได้ก่อนที่มันจะกลายเป็นเรื่องจริง” คำถามจึงอยู่ที่ว่า คุณมองเห็นความเป็นไปได้ไหม แล้วหากเมตาเวิร์สมมาถึง คุณจะอยู่ตรงไหนในโลกเสมือนนี้ [CT]

ที่มา : บทความ “A Day In The Metaverse” (ก.ค. 2020) จาก forbes.com / บทความ “Facebook debuts Infinite Office, a virtual reality office space” (ก.ย. 2020) จาก techcrunch.com / บทความ “I Tried a VR App Meant to Replace Offices, and It Was Glorious” (ก.พ. 2019) จาก futurism.com / บทความ “People Are Paying Insane Amounts of Real Money for Virtual Real Estate” (มี.ย. 2020) จาก futurism.com / บทความ “Your Future Job is in the Metaverse: These are the 3 Phases to Get There” (มี.ค. 2020) จาก medium.com



ORLANDO SIERRA / AFP

ดร. ศุภชัย พานิชภักดิ์

ตัวแทนพลเมืองโลกของไทย ที่สนับสนุนให้คนไทย ออกไปเรียนรู้โลกตลอดชีวิต

เรื่อง : มณฑิณี ยงวิกุล และ พัชรินทร์ พัฒนานาบุญไพญลย์

ทุกคนรู้ดีว่ามนุษย์เป็นสัตว์สังคมและต่างมีปฏิสัมพันธ์ซึ่งกันและกันเพื่อการใช้ชีวิตรอดให้ดีที่สุด ถึงอย่างนั้นมนุษย์ก็มีการแบ่งแยกโลกออกเป็นเขตแดนและประเทศ ทั้งในเชิงภูมิศาสตร์ที่มีการกำหนดเส้นแบ่งเขตอย่างชัดเจน หรือการแบ่งแยกด้วยความคิด ความเชื่อ ภาษาและวัฒนธรรม ตลอดจนแนวทางการพัฒนาในมิติเชิงเศรษฐกิจ แต่ตราบดีที่เราทุกคนยังต้องเผชิญหน้ากับประเด็นปัญหาต่าง ๆ ที่ทั่วโลกต้องร่วมรับมือด้วยกัน ไม่ว่าจะเป็นประเด็นเรื่องสิ่งแวดล้อม ปัญหาความไม่เข้าใจต่าง ๆ ที่อาจลุกลามไปถึงการก่อสงคราม หรือแม้แต่โรคระบาดอย่างโควิด-19 ที่กำลังคุกคามมนุษยชาติ โดยไม่เลือกพรมแดน เราจึงยังต้องมีความร่วมมือกันผ่านการจัดตั้งสิ่งที่เรียกว่า “องค์กรระหว่างประเทศ” ขึ้น เพื่อเป็นตัวกลางในการติดต่อ เชื่อมโยง และตัดสินใจร่วมกันในฐานะ “พลเมืองโลก” ระดับนานาชาติ

ดร. ศุภชัย พานิชภักดิ์ หนึ่งในคนไทยเพียงไม่กี่คนที่มีบทบาทสำคัญในองค์กรระหว่างประเทศเหล่านี้ ทั้งการดำรงตำแหน่งอธิบดีเลขาธิการการประชุมสหประชาชาติว่าด้วยการค้าและการพัฒนา (UNCTAD) และอดีตผู้อำนวยการใหญ่องค์การการค้าโลก (WTO) การพูดคุยประเด็นเรื่องการก้าวสู่การเป็น “พลเมืองโลก” หรือ Global Citizen ในทิศทางที่ถูกต้อง จึงเป็นเหมือนการขอความรู้จากครุฑกวีวิชา เพราะดร. ศุภชัย คือผู้ที่สามารถฉายชัดถึงทัศนคติที่เราควรมีและพฤติกรรมต่าง ๆ ที่ทุกส่วนฝ่ายในสังคมควรร่วมกันลงมือ เพื่อสร้างพลเมืองที่มีคุณภาพให้แก่โลกเดียวกันนับจากนี้

ทุกวันนี้ผู้คนตระหนักถึงบทบาทของการเป็นพลเมืองโลกกันมากขึ้น ในฐานะที่เป็นตัวแทนของคนไทยที่ได้ทำงานในองค์กรระหว่างประเทศ คุณมองแนวโน้มนี้อย่างไร

ผมคิดว่าต่อไปในโลกของเศรษฐกิจดิจิทัล (Digital Economy) และเศรษฐกิจฐานความรู้ (Knowledge Economy) ในเรื่องของโลกที่เป็นองค์รวมทั้งหมดจะเป็นสิ่งที่หลีกเลี่ยงไม่ได้ที่เราต้องศึกษาและต้องสัมผัสอยู่ตลอดเวลา ทุกวันนี้แม้เราจะเชื่อมต่อกันผ่านโซเชียลมีเดียต่าง ๆ แต่ก็ยังเป็นในระดับที่ไม่ลึกซึ้งพอ เพราะโลกยังมีปัจจัยด้านภูมิรัฐศาสตร์ที่แยกเราออกไปเรื่อย ๆ

ยกตัวอย่างง่าย ๆ ว่า ในขณะที่เรามีทั้งระบบอี-คอมเมิร์ซ มีแอปพลิเคชันแบบ Paypal มี Alibaba หรือ Airbnb ที่ดูเหมือนจะเชื่อมเราเข้าหากัน แต่โลกกลับมีความพยายามช่วงชิงอำนาจแบบสมัยใหม่มากขึ้น ซึ่งยังยึดโยงกับเรื่องเศรษฐกิจ การเมือง สังคม สาธารณสุข ที่อาจจะแบ่งแยกเรามากขึ้น ตัวแปรที่สำคัญก็คือเทคโนโลยีที่จะแทรกซึมเข้าไปในทุก ๆ อย่าง แม้กระทั่งเรื่องเทคโนโลยีที่เกี่ยวข้องกับการทำสงครามในอนาคตที่จะเป็นระบบควบคุมระยะไกล (Distant Control) ต่อไปเราจะรบกันโดยใช้สื่อ สิ่งการยิงด้วยเครื่องคอมพิวเตอร์ที่ถูกตั้งโปรแกรมเอาไว้ การเทรตหุ่นทั่วโลกตอนนี้ คนก็เข้าไปมีส่วนค่อนข้างน้อย แต่โปรแกรมเทรตกลับใหญ่มากและสลับซับซ้อน เพราะฉะนั้นในทางหนึ่ง กระบวนการโลกาภิวัตน์จะทำให้โลกเข้ามาใกล้ ผูกพัน เชื่อมโยงกันมากขึ้น แต่ในขณะเดียวกันก็จะสร้างให้เกิดการแก่งแย่งและช่วงชิงอำนาจ ทุกคนจะต้องการเป็นเจ้าของเทคโนโลยีที่สำคัญต่ออนาคต เช่น เทคโนโลยีที่เกี่ยวข้องกับการค้า การขนส่ง การรักษาพยาบาล หรือแม้แต่การสงครามด้วย



ดูเหมือนว่ากระบวนการโลกาภิวัตน์ในยุคนี้ มีสิ่งที่เราต้องเฝ้าระวังมากขึ้น

แน่นอนว่าต่อไปเราจะใช้คนน้อยลงและใช้ระบบหุ่นยนต์มากขึ้น เรื่องนี้ก็จะมีส่วนต่อการบริหารโลกด้วยเช่นกัน การบริหารโลก หรือ Global Governance ที่เราพูดกันมาตลอดก็จะมีคามหมายมากขึ้น เพราะการเปลี่ยนแปลงนั้นมีหลายทิศทาง ถ้าหากเกิดการกระทบกระทั่งกันขึ้น ก็มักจะเป็นการกระทบกระทั่งที่ไม่ใช่เล็ก ๆ น้อย ๆ แต่เทคโนโลยีจะเร่งให้ทุกอย่างเกิดขึ้นอย่างรวดเร็วและถี่ไวกมาก เช่นกรณีของโลกกำลังจับตาในตอนนี้ อย่างเรื่องของความเข้าใจด้านภูมิรัฐศาสตร์ของจีนกับไต้หวัน ที่ช่องแคบไต้หวันมหาสมุทรระหว่างเกาะไต้หวันกับแผ่นดินใหญ่ของจีนนั้นมีระยะห่างเพียง 130 กิโลเมตร แต่กลับมีเรือรบวิ่งกันขวักไขว่ ทั้งของฝั่งสหรัฐอเมริกาและจีน ซึ่งหลายฝ่ายก็พยายามป้องกันไม่ให้เกิดการกระทบกระทั่งกัน เพราะมันอาจจะนำมาซึ่งความเสียหายที่ยิ่งใหญ่ การแพร่กระจายอย่างรวดเร็วของโควิด-19 ก็อาจเป็นส่วนหนึ่งที่เป็นผลมาจากกระบวนการโลกาภิวัตน์ที่เราต้องระมัดระวังร่วมกัน

บ่นวิงเป็นทีมาว่าทำไมเราต้องเรียนรู้เรื่องการบริหารโลก

การที่เราจะเข้าใจเรื่องของการบริหารโลก ผมขอยกตัวอย่างเช่นการบริหารงานขององค์การสหประชาชาติ ที่จริง ๆ แล้วองค์การระหว่างประเทศนี้ถูกสร้างขึ้นมาตั้งแต่ก่อนสงครามโลกครั้งที่สองเสียอีก และจนกระทั่งหลังสงครามเราก็ได้บทเรียนในการสูญเสียและนำมาซึ่งการเจรจาลดอาวุธและสันติภาพที่แท้จริงผ่านการบริหารโลกด้วยองค์การลักษณะนี้ ถ้าถามว่าองค์การระหว่างประเทศของสหประชาชาติมีความสำคัญอย่างไรในเรื่องระบบของโลก เราก็ต้องไม่ลืมว่าสงครามโลกแต่ละครั้งเราสูญเสียไปมากมายเท่าไร สงครามโลกครั้งที่ 1 ประชากรโลกมีอยู่ราว 1,700 ล้านคน มีคนตายไป 16 ล้านคน พอสงครามโลกครั้งที่ 2 ประชากร 2,500 ล้านคน รบกันอยู่ 4 ปี คนตายไป 80 ล้านคน ขณะนี้โลกเรามีประชากรระหว่าง 7-8 พันล้าน หากเกิดสงครามอีก ความสูญเสียคงไม่น้อย หรือดูจากแค่เรื่องโรคระบาดในตอนนี้ ก็มีคนตายไปเป็นล้านแล้ว เพราะฉะนั้นเราต้องสำนึกตลอดเวลว่าเราทุกคนเป็น

พลเมืองของโลกและต้องมีการบริหารให้โลกอยู่ต่อไปได้ ปัญหาของโลกในอนาคตมีแนวโน้มที่จะเป็นปัญหาที่ต้องการแนวทางการแก้ไขที่มีการร่วมมือกันทั้งโลกอีกด้วย

ทัศนคติแบบใดที่เราควรปลูกฝังเพื่อให้ทุกคนตระหนักถึงความเป็นพลเมืองโลกที่มีปัญหาาร่วมกัน

ง่าย ๆ เลยคือเราต้องคิดว่าโลกเป็นหมู่บ้าน เราทุกคนอยู่ในหมู่บ้านเดียวกัน เป็นลักษณะของ Global Village ซึ่งถ้าเราทุกคนอยู่ร่วมกันได้เช่นนี้ เราก็จะสามารถบริหารข้อขัดแย้งหรือปัญหาต่าง ๆ ได้ ยกตัวอย่างการบริหารโลกในภาวะที่มีโรคระบาดตอนนี้ ส่วนตัวผมก็ถือว่าน่าเศร้า เพราะตั้งแต่แรกมาฝ่ายประเทศพัฒนาแล้วมีการละลายปล่อยให้มันขยายทั้งที่มันไม่น่าขยาย ตอนนั้นยุโรปบอกว่าเป็นปัญหาของคนเอเชีย และทุกคนก็พูดถึงแต่เสรีภาพส่วนบุคคล (Personal Liberty) เรียกว่าไม่มีใครยอมเสียสละเพื่อส่วนรวมเป็นสำคัญ โดยไม่ยอมรับการสวมหน้ากากอนามัยและการเว้นระยะห่างทางสังคม แล้วทุกคนก็เจอกับบทเรียนว่าโควิด-19 มันไม่ใช่แค่เรื่องของประเทศใดประเทศหนึ่ง หรืออย่างตอนนี้ที่วากันเรื่องการแข่งขันในเรื่องยาหรือวัคซีนที่ประเทศไหนรวยกว่าจะได้ไปมากที่สุดจนเหลือใช้ นี่คือการความเลวร้ายของความไม่เสมอภาคภายในโลก และระบบการบริหารโลกต้องเข้ามาดูแลความไม่เท่าเทียมนี้ที่มันอาจทำลายล้างโลกได้ อย่างบางประเทศตอนนี้ก็สั่งซื้อวัคซีนมาไว้เยอะเกิน สะสมไว้อย่างนั้น ไม่แบ่งให้คนอื่น คิดง่าย ๆ ว่า ถ้าแล้ววันหนึ่งหากแอฟริกาเมียหรือมีวัคซีนไม่พอ เอเชียมีไม่พอ มันก็กลับมาเป็นปัญหาอีกว่านี่คือ Global Village ถ้าหากว่าที่ไหนมีโรคระบาดอยู่ ก็ไม่มีที่ไหนปลอดภัยในโลกนี้

การรวมกลุ่มของประเทศเพื่อนบ้านยังมีความสำคัญมากน้อยขนาดไหนในโลกวันนี้

ผมคิดว่ายังมีความสำคัญอยู่มาก อย่างการที่คนไทยจะเริ่มเป็นพลเมืองโลก (Citizen of the World) เราอาจจะเริ่มจากการเป็นพลเมืองอาเซียน (Citizen of ASEAN) ก่อน เวลาที่ไปที่ไหน เราก็แสดงตัวตนของคนอาเซียน สิ่งนี้จะทำให้เรามีพลังในการแสดงออกถึงเรื่องต่าง ๆ มากขึ้น ไม่ว่าจะเป็นการรวมกลุ่ม



องค์กรการค้าโลกสมัยก่อน อาจจะเคยเป็นองค์กรที่รักษาผลประโยชน์ของกลุ่มประเทศไม่กี่ประเทศเช่นในกลุ่มประเทศที่พัฒนาแล้วมาก่อน แต่เมื่อเขาเปิดให้ประเทศอย่างเราได้เข้าไปมีส่วนร่วม เราก็ต้องทำหน้าที่ของเราให้ดีที่สุด ให้เป็นองค์กรที่ทุกคนมีส่วนร่วมมากขึ้นให้ได้ โดยเฉพาะประเทศที่ยากจน ให้มีโอกาสที่จะแข่งขันได้ในเวทีโลก สร้างความสามารถทางด้านการผลิตสินค้าประเภทต่าง ๆ ให้รู้จักการเจรจาการค้า และเราจะเป็นพลเมืองโลกที่เท่าเทียมกันได้



อนุภูมิภาคกลุ่มแม่น้ำโขง (GMS) ที่ผมเคยร่วมก่อตั้ง และกลุ่มยุทธศาสตร์ความร่วมมือทางเศรษฐกิจอิรวดี-เจ้าพระยา-แม่โขง (ACMECS) เพราะทุกวันนี้โลกกำลังเปลี่ยนไปในลักษณะที่กลุ่มที่เคยเป็นผู้นำของโลกเริ่มเห็นแล้วว่ากลุ่มที่เป็นประเทศกำลังพัฒนาใหม่อย่างกลุ่ม G77¹ เริ่มจะมีอำนาจมากขึ้น กลุ่มที่เป็นยักษ์ใหญ่ทั้งหลายเช่น สหรัฐฯ ยุโรป แคนาดา ญี่ปุ่น ก็เริ่มมีความรู้สึกว่าองค์กรระหว่างประเทศเหล่านี้ที่เมื่อก่อนควบคุมได้ เริ่มจะทำแบบเดิมไม่ได้แล้ว และก็จะเริ่มเฉย ซึ่งสิ่งนี้เป็นปัญหาใหญ่ที่เราต้องช่วยกันต่อต้าน เพราะแท้จริงแล้ว กลุ่มประเทศยักษ์ใหญ่พวกนี้ได้สร้างองค์กรเหล่านี้ขึ้นมาเอง พวกเขาสร้างกฎระเบียบขึ้นมาเอง และวันหนึ่งพวกเขาเริ่มใช้กฎระเบียบเหล่านี้ได้ดีขึ้น อยู่ในร่องในรอยกันมากขึ้น มีการรวมตัวกันดีเรามีปากมีเสียงดีขึ้น แต่พวกที่เป็นประเทศยักษ์ใหญ่จะมากบอกว่าถ้าอย่างนั้นเรามาเปลี่ยนเกมเล่นกันดีกว่า อย่างสหรัฐฯ ที่ถอนตัวออกจากยูเนสโก และในขณะนี้ก็โจมตีการทำงานขององค์การอนามัยโลก (WHO) ว่าเป็นองค์กรที่เปิดให้จีนเข้ามามีอิทธิพลมากเกินไป นี่คือนสิ่งที่เราในฐานะพลเมืองโลกต้องให้ความสำคัญ และสิ่งที่เราทำได้คือเราต้องเข้าร่วมในกระบวนการพหุภาคีมากขึ้น เพราะจะเป็นกระบวนการที่จะทำให้มันเกิดความเป็น Global Village จริง ๆ คือเราทุกคนมีส่วนร่วมได้ส่วนเสียกันทั้งหมด ต่อไปเขาก็ต้องมาร่วมกันพิจารณาว่าองค์กรที่สำคัญ ๆ ของโลกเช่น WHO หรือแม้แต่ WTO จะได้รับการปฏิรูประบ่อย่างไรให้แข็งแกร่ง มีอำนาจอิสระจากการเมืองมากขึ้น และมีแหล่งเงินทุนสนับสนุนที่เป็นอิสระมากขึ้น



ทั้งหมดเพื่อให้เราในแต่ละประเทศเกิดความเท่าเทียมกันในระดับนานาชาติ

ผมอยากเน้นย้ำเรื่องกระบวนการ Democratisation หรือการทำให้เป็นประชาธิปไตยของกลุ่มพหุภาคีหรือองค์การระหว่างประเทศด้วย อย่างองค์การการค้าโลกสมัยก่อน อาจจะเคยเป็นองค์กรที่รักษาผลประโยชน์ของกลุ่มประเทศไม่กี่ประเทศเช่นในกลุ่มประเทศที่พัฒนาแล้วมาก่อนแต่เมื่อเขาเปิดให้ประเทศอย่างเราได้เข้าไปมีส่วนร่วม เราก็ต้องทำหน้าที่ของเราให้ดีที่สุด ให้เป็นองค์กรที่ทุกคนมีส่วนร่วมมากขึ้นให้ได้ โดยเฉพาะประเทศที่ยากจน ให้มีโอกาสที่จะแข่งขันได้ในเวทีโลก สร้างความสามารถทางด้านการผลิตสินค้าประเภทต่าง ๆ ให้รู้จักการเจรจาการค้า และเราจะเป็นพลเมืองโลกที่เท่าเทียมกันได้ ยิ่งถ้าผู้นำโลกทุกคนส่งเสริมระบบพหุภาคีและความร่วมมือกัน ไม่ใช่พอกลับไปประเทศตนเอง ก็กลายเป็นการเมืองเริ่มต้นที่บ้านตัวเอง เป็น We First ซึ่งนโยบายแบบนี้เป็นกระบวนการที่น่าเป็นห่วงมากในสังคมการเป็นพลเมืองโลก

กระแสที่หลายฝ่ายวิเคราะห์กันว่าเอเชียจะกลายเป็นภูมิภาคที่ยิ่งใหญ่ จะส่งผลเชิงบวกต่อเราอย่างไรหรือไม่

เรื่องที่หลายฝ่ายบอกว่าต่อไปจะเป็น Asia-Pacific Century นั้นน่าจะมีส่วนช่วยแน่นอน แต่ประเทศในเอเชียต้องรับผิดชอบในการทำให้มันเกิดขึ้นได้จริง เอเชียไม่ได้เพิ่งมามีความสำคัญระดับนี้ในเวลาานี้ แต่มันเคยเกิดขึ้นมาแล้วเมื่อ 200-300 ปีที่ผ่านมา ในอดีต เอเชียเคยเป็นแหล่งการผลิตที่ใหญ่ที่สุดในโลก แต่พอโลกตะวันตกเริ่มคิดค้นและเป็นเจ้าของเทคโนโลยีได้ เอเชียก็จางหายไป แต่ทุกวันนี้เอเชียกำลังกลับมาสู่ระบบเดิมที่เคยเป็นอยู่คือเราจะมีส่วนในการกำหนดทิศทางของโลกได้ ซึ่งการที่จะรักษาสถานะนั้นต่อไปได้ดี เอเชียต้องมีความสงบก่อน และต้องสามารถจัดการเรื่องของเราได้เองอย่างดีที่สุดโดยที่ไม่ให้คนอื่นเข้ามาแทรกแซงเรามากเกินไป เวลานี้ผมก็มุ่งหวังว่าความร่วมมือของทุกประเทศในเอเชียและตะวันออกกลางจะสามารถกำหนดทิศทางของเราเองในอนาคต ไม่ให้เหมือนที่เมื่อตอนที่เราต้องอยู่ภายใต้สังคมนิยมของโลกที่ไม่เคยยอมให้เรากำหนดนโยบายเรื่องภูมิรัฐศาสตร์ของเราเอง

¹ หมายถึง กลุ่มประเทศกำลังพัฒนาที่เป็นสมาชิกสหประชาชาติ จำนวน 77 ประเทศ ซึ่งก่อตั้งขึ้นครั้งแรกที่การประชุมสหประชาชาติว่าด้วยการค้าและพัฒนา (UNCTAD) เมื่อปี พ.ศ. 2507 ปัจจุบันประกอบด้วยสมาชิก 134 ประเทศ มีวัตถุประสงค์เพื่อเพิ่มอำนาจการเจรจาต่อรองของประเทศกำลังพัฒนาในเวทีสหประชาชาติ และส่งเสริมความร่วมมือได้-ได้ (South - South Cooperation) เพื่อการบรรลุเป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน



Photo by Good Free Photos on Unsplash

แล้วแต่บทที่ชัดเจนของไทยหรือกลุ่มประเทศเอเชียคืออะไร

ผมคิดว่าหลังจากที่เราสร้างความแข็งแกร่งให้กับประเทศและให้กับภูมิภาค เราเองให้ได้มากที่สุดด้วยการรวมกลุ่มกันอย่างที่บอกไปแล้ว เรื่องต่อมาคือ กำลังสำรองของเราต้องดี เพราะกำลังสำรองของเอเชียในขณะนี้ยังเป็น กำลังสำรองที่อยู่ในลักษณะการเป็นแหล่งผลิตสินค้าราคาถูก ซึ่งต่อไปจะ ไม่เพียงพอ ผมคิดว่ากำลังสำรองที่จะมีต่อไปจะต้องมากขึ้น เพราะเรามี จุดแข็งคือเราเป็นสังคมที่มีประวัติศาสตร์ลึกซึ้ง เรามีปรัชญามากมายตั้งแต่ สมัยขงจื๊อ เล่าจื๊อ พระพุทธเจ้า แนวคิดปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียงของ พระเจ้าอยู่หัวรัชกาลที่ 9 หรือแนวคิดความสุขมวลรวมประชาชาติ (Gross National Happiness) ของภูฏาน เหล่านี้ล้วนเป็นแต้มต่อของเราทั้งสิ้น นอกจากนี้ เรายังต้องส่งเสริมคนของเราให้มีสิทธิ์มีเสียง (Voice) ให้มี ส่วนร่วมด้วย เพราะโลกของการเป็น Global Citizen ต่อไปจะไม่ใช่แค่เรา อยู่ได้ แต่มันหมายถึงการอยู่ร่วมกันเป็นสังคมเมือง (Cosmopolitan) เราจึง ควรต้องออกไปเรียนรู้ ออกไปสร้างความสัมพันธ์ ไปเข้าใจประวัติศาสตร์ ของเขา วัฒนธรรมของเขา ภาษาของเขา ที่จะช่วยสร้างเครือข่ายและสร้าง โอกาสให้กับคนไทยที่พร้อมจะไปเป็นพลเมืองโลกจริง ๆ

วิธีที่จะทำให้เด็กไทยได้ไปสัมผัสกับการเป็นส่วนหนึ่งของ พลเมืองโลก

ผมยกตัวอย่างที่แบบที่ผมสัมผัสได้ มันอาจเป็นเรื่องเล็ก ๆ น้อย ๆ แต่ ประเทศไทยเราส่งเสริมของหลายอย่างที่เราไม่ค่อยได้ดู เช่น เราส่งเสริมให้ เด็กไทยเล่นในวงออร์เคสตราเยาวชน ซึ่งในปี ๆ หนึ่งที่สวีตเซอร์แลนด์เขาก็ จะมีการจัดมหกรรมให้วงเหล่านี้จากทั่วโลกมาร่วมเล่นกัน ซึ่งผมก็ไปนั่งฟัง เป็นประจำและไปแสดงความยินดีกับเด็กไทยด้วย ผมคิดว่านี่คือประสบการณ์ ที่เด็กของเราจะได้ไปเจอกับวัฒนธรรมที่ไม่ใช่ไทย 100% ส่วนดนตรีก็คือ วัฒนธรรมของคนทั้งโลกอยู่แล้ว ผมเรียกกระบวนการนี้ว่า Cultural Diplomacy คือการเป็นทูตเชิงวัฒนธรรม ซึ่งเป็นเรื่องที่ดีและยังมีส่วนช่วย ในการสร้างความรู้สึกมีส่วนร่วมในแต่ละเรื่องได้ ถ้าเป็นไปได้ผมก็อยากให้ ทำมากขึ้น หรือแม้แต่การเข้าค่ายร่วมกับเยาวชนจากประเทศอื่น เพราะมัน จะสร้างความเข้าใจโลก และเป็นความเข้าใจที่แตกต่างจากโลกดิจิทัล เพราะ มันมีการสัมผัสกันในชีวิตจริง (Human Touch) ผมคิดว่าเราจะสร้างให้ เยาวชนเป็นพลเมืองโลกได้ เราต้องจุดเทียนกันคนละเล่มในเรื่องที่เราจะช่วยกัน ซึ่งมีหลายอย่างที่เราช่วยกันทำได้ ทั้งเรื่องสิ่งแวดล้อม พลังงานทางเลือก

และบรรจุเป็นนโยบายหลักเพื่อให้ทุกฝ่ายเริ่มต้นที่จะช่วยกัน รวมถึงให้มีการมีส่วนร่วมทำงานเพื่อวัตถุประสงค์ทั้งหลายเหล่านี้ตั้งแต่อายุยังน้อย

มองภาวะสมองไหลว่าจะเป็นปัญหาต่อประเทศเรามากน้อย แค่ไหน

ส่วนตัวผมไม่อยากจะเรียกว่าเป็นปัญหาสมองไหล แต่ผมอยากเรียกว่าเป็น ปัญหาในเรื่องของ Mobility of Natural Persons หรือการเคลื่อนย้ายเสรี ของประชากรหรือบุคลากร แรงงานต่าง ๆ ซึ่งประเด็นนี้ถือเป็นส่วนหนึ่งของการเจรจาการค้าโลกด้วย เราอยากเห็นภาพคนในโลกมีความสามารถที่จะ เคลื่อนย้ายของแต่ละคน แต่ละปัจเจกบุคคลดีขึ้น ไม่มีการกีดกัน ผมพบว่าเคย มีการศึกษาเรื่องความไม่เท่าเทียมกันของโลก และปัจจัยเรื่องการโยกย้ายนี้ เป็นปัจจัยหนึ่งเลยที่สำคัญ สมมติถ้ามีการกีดกันไม่ให้เคลื่อนย้าย โลกเรา อาจจะไม่มีคนอย่างสตีฟ จอบส์ ที่ครอบครัวย้ายจากตะวันออกกลางมาอยู่ ที่สหรัฐอเมริกาและได้โอกาสพัฒนาเทคโนโลยีสื่อสาร จนเป็นวิถีชีวิตของคน เกือบทั้งโลกก็ได้ นั่นอาจเป็นเพราะเขาได้อยู่ในที่ที่ถูกต้อง จนสามารถสร้าง ระบบการติดต่อระดับโลกได้

ยิ่งเรามีคนที่สามารถเคลื่อนย้ายไปได้แบบนี้ ก็จะต้องทำให้คนทั่วโลก เข้าใจกันได้ดีขึ้น การถ่ายทอดเทคโนโลยีก็จะเป็นไปได้ง่ายขึ้น ฉะนั้น ผมไม่ได้คิดว่ามันจะเป็นปัญหาภาวะสมองไหล แต่ตัวหนึ่งที่คุณอยากดึงพวกเขา กลับมา คุณก็ต้องหยิบยื่นสิ่งที่พวกเขาจะมีส่วนร่วมได้ อย่างในเกาหลี สมัยหนึ่ง เขาหยิบยื่นงานที่สำคัญ ๆ ให้คนเกาหลีที่ย้ายออกไปนอกประเทศ ให้กลับมา หรือเหมือนอย่างที่จีนเองก็ส่งคนของเขาไปเรียนทั่วโลก ไปทำงาน ทั่วโลก แต่เวลาที่จีนอยากจะทำคิดค้นอะไร เขาก็จะระดมสมองจากคนพวกนี้ กลับมาช่วยเขาวิจัยเทคโนโลยี ผมคิดว่าเด็กไทยเองก็เก่งและมีความสามารถ ที่จะทำงานได้หลายที่ ถึงเขาจะอยู่ที่อื่น ๆ ในโลก ไม่ได้กลับมาประเทศไทย แต่เขาก็ยังเป็นคนไทย และสามารถเป็นคนไทยในต่างประเทศที่ทำให้ คนต่างประเทศจับตามองได้ แล้วถ้าเราหยิบยื่นงานอะไรที่คนเหล่านี้จะกลับมา ช่วยได้ ผมก็เชื่อว่าพวกเขาก็จะกลับมา แต่เราต้องมอบโอกาสที่ดีให้พวกเขา ด้วยนะ เพราะคนเหล่านี้เขาต้องการโอกาสที่เหมาะสม ผมเองอยากให้สมอง ของเราไหลไปทั่วโลกด้วยซ้ำ เพราะมันเป็นส่วนหนึ่งที่สำคัญของปัจจัยด้าน การค้าโลก การลงทุน การถ่ายทอดเทคโนโลยี ไม่อยากให้มีการกีดกัน บาง ประเทศไม่ยอมให้คนชาติอื่นเข้าไปในประเทศเลย ซึ่งถือเป็นอุปสรรคมาก และผมมองว่ามันเป็นสิ่งที่ต้องช่วยกันเปลี่ยนแปลงให้เสรีขึ้นในการจะเป็น พลเมืองโลกที่ดีต่อไป [CT](#)



ROMEO GACAD / AP

unglobalcompact.org

CREATIVE INGREDIENTS

โครงการที่ชื่นชอบ

โคฟี แอนนัน (Kofi Annan) เคยตั้งโครงการชื่อว่า Global Compact เป็นการร่วมทำงานระหว่างรัฐและเอกชนเพื่อส่งเสริมเรื่อง ESG (Environmental, Social and Corporate Governance) ซึ่งผมคิดว่าเป็นโครงการที่ดีและเป็นการทำเพื่อความรับผิดชอบต่อโลกจริง ๆ ไม่ใช่แค่เรื่องประชาสัมพันธ์ คือทำเพราะมันดีกับโลก ดีกับสิ่งแวดล้อม และดีกับประเทศที่อยู่ ซึ่งแนวคิดเรื่อง ESG ตอนนั้นก็ถูกนำมาใช้กับตลาดหลักทรัพย์ของเราแล้วเรียบร้อย

New Spirit of the World

Cooperative Spirit หรือความรู้สึกในการทำงานร่วมกันได้ ไม่ได้แข่งกันหรือดูถูกกัน เป็นสปีริตที่โลกในอนาคตต้องการมาก เพราะยังมีการสื่อสารสมัยใหม่ คนยังแยกกันอยู่ ในอีกด้านเราก็ต้องฝึกที่จะยอมรับ เปิดใจค้นวิพากษ์วิจารณ์ได้ ที่สำคัญปัญหาของโลกในอนาคตจะยิ่งเพิ่มขึ้น โรคระบาดใหม่จะมามาตลอดเวลา การมี Cooperative Spirit จะช่วยได้มาก และต้องได้รับการสนับสนุนจากทั่วโลก

ทักษะจำเป็นสำหรับพลเมืองโลก

นอกจากภาษาที่เดี๋ยวนี้อาจจะต้องมีมากกว่าสองภาษาไปแล้ว สิ่งสำคัญอีกอย่างคือการเรียนรู้ที่มาจากผู้คนที่ไปของผู้อื่น อยากรู้จักใคร ต้องไปเรียนรู้ประวัติศาสตร์ ความคิด ความเชื่อ วัฒนธรรมของเขาส่งเหล่านี้คือสิ่งสำคัญที่จะทำให้เราเข้าใจและยอมรับความแตกต่างระหว่างกัน ทั้งนี้เราต้องสนใจและเข้าใจที่ไปที่มาไปประวัติศาสตร์ และวัฒนธรรมของเราเองอย่างลึกซึ้งก่อนเช่นเดียวกัน



Owen Cotton

ISAN
CREATIVE
FESTIVAL
2021
เทศกาลอีสานสร้างสรรค์



ORGANIZED BY
Khon Kaen



TOP SUPPORTERS
EPSON
EXCEED YOUR VISION



ISAN
CREATIVE FESTIVAL

2021
อีสาน
คิดสร้างสรรค์

ISAN CROSSING
เทศกาลอีสานสร้างสรรค์

#ISANCF2021 #ISANCREATIVEFESTIVAL

9 JULY
|
15 AUG
2021

มหกรรมแสดงศักยภาพ
ด้านความคิดสร้างสรรค์
ของภาคอีสาน

ณ ย่านศรีจันทร์ และย่านกังสดาล
จังหวัดขอนแก่น

อีเวนต์
EVENT

ตลาด
D-KAK MARKET

ทัวร์
CREATIVE TOUR

โปรโมชัน
PROMOTION

การจัดแสดงผลงาน นิทรรศการ
SHOWCASE & EXHIBITION

เวิร์กชอป
WORKSHOP

ดนตรี
MUSIC PROGRAM

การเสวนา
TALK

งานเปิดบ้าน
OPEN HOUSE



cea.or.th

ทฤษฎี Hofstede

มองวัฒนธรรมของคนแต่ละชาติผ่าน 6 มิติ

เรื่อง : ณัฏฐา นิขิตต์ ตันมานะศิริ



Photo by Christopher Burns on Unsplash

“คนประเทศนี้เขาเป็นคนยังไม่กันนะ” อาจเป็นคำถามที่อยู่ในกระแสความคิดของคนที่ต้องการหาเส้นทางย้ายไปทำงานหรือตัวรกรากในต่างแดน และต่อให้เราจะไม่มีความจะย้ายประเทศไปไหน แต่โลกการทำงานทุกวันนี้นี้ก็มักจะบีบให้เราต้องร่วมงานหรือมีปฏิสัมพันธ์กับคนต่างชาติต่างวัฒนธรรมมากขึ้นเรื่อย ๆ

“วัฒนธรรม” ที่กำลังพูดถึง คือวิถีปฏิบัติของคนในสังคมที่มักไม่ได้บันทึกเป็นลายลักษณ์อักษร แต่เป็นกรอบบรรทัดฐานสำคัญที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมวิถีชีวิต และการรู้คิดว่าสิ่งไหนถูก ผิด เหมาะสมหรือไม่เหมาะสมของคนในแต่ละสังคม เมื่อสิ่งที่คนในประเทศหนึ่งทำกันเป็นเรื่องปกติอาจเป็นพฤติกรรมแปลกประหลาดสำหรับคนในอีกประเทศ การทำความเข้าใจวัฒนธรรมของคนต่างแดนจึงช่วยลดโอกาสที่จะทำให้เกิดความรู้สึกกระอักกระอ่วนใจหรือทำตัวไม่ถูกจากการปะทะกันระหว่างวัฒนธรรมที่แตกต่างหรือที่เรียกว่า Cultural Dilemma นั่นเอง

โดยหนึ่งในตัวช่วยที่เราอยากแนะนำให้รู้จักก็คือ “Hofstede’s Cultural Dimensions” ทฤษฎีทางจิตวิทยาที่คิดค้นโดยนักจิตวิทยาสังคมชาวดัตช์ เกิร์ต ฮอฟสตีด (Geert Hofstede) ซึ่งใช้เวลาในการวิจัยถึง 10 ปีจนได้ออกมาเป็นคำดัชนีชี้วัดมิติทางวัฒนธรรมของแต่ละประเทศใน 6 มิติ ได้แก่

ความห่างระหว่างชนชั้น (Power distance)

คนในประเทศที่มีค่าดัชนีความห่างระหว่างชนชั้นสูง (ไทย 64%, ฟิลิปปินส์ 94%) จะมีทัศนคติยอมรับความไม่เท่าเทียมทางอำนาจของคนในสังคม การแบ่งชนชั้น และระบบอาวุโสมากกว่า ในขณะที่ประเทศที่มีค่าดัชนีนี้ต่ำ (เดนมาร์ก 18%, สวีเดน 31%) ผู้คนจะเชื่อในความเสมอภาคของทุกคนในสังคม นิยมการสื่อสารที่ไม่เป็นทางการ และการมีส่วนร่วมของคนจากทุกฝ่าย

ปัจเจก หรือ รวมกลุ่ม (Individualism vs. Collectivism)

คนในประเทศที่มีความเป็นปัจเจกนิยมสูง (สหราชอาณาจักร 89%, สหรัฐฯ 91%) จะให้ความสำคัญกับปัจเจกและความเป็นส่วนตัว ให้ความสำคัญของตัวเองสูง ทั้งพาตัวเอง ส่วนประเทศที่มีค่าความเป็นปัจเจกนิยมต่ำ (ไทย 20%, บราซิล 38%) จะมีวัฒนธรรมแบบรวมกลุ่ม ให้ความสำคัญกับความผูกพันของคนในสังคม การช่วยเหลือและดูแลความเป็นอยู่ของกันและกัน หลีกเลี่ยงการแสดงออกที่อาจกระทบกระเทือนความสามัคคีปรองดอง

ความสำเร็จ หรือ คุณภาพชีวิต (Performance orientation vs. Quality of life)

ประเทศที่ให้ความสำคัญกับความสำเร็จ ในที่นี้จะถูกเรียกว่าเป็นสังคมที่มีความเป็นชาย (Masculine) (ออสเตรเลีย 79%, ญี่ปุ่น 95%) ผู้คนจะให้ความสำคัญกับเรื่องเงินทองและความสำเร็จ มองการแข่งขันเป็นเรื่องบวก และมีแนวโน้มที่จะมีชีวิตอยู่เพื่อทำงาน แต่คนในประเทศที่ให้ความสำคัญกับคุณภาพชีวิตหรือมีความเป็นหญิง (Feminine) (ไทย 34%, เนเธอร์แลนด์ 14%) จะทำงานเพื่อใช้ชีวิต เชื่อว่าคุณภาพชีวิตที่ดีคือตัวชี้วัดความสำเร็จ และการพยายามทำตัวโดดเด่นจากกลุ่มไม่ใช่สิ่งที่น่าชื่นชมนับถือในสังคม

แน่นอนว่าทฤษฎีการวิเคราะห์แบบนี้เป็นหนึ่งในวิธีอธิบายวัฒนธรรมจากสถิติที่ได้จากกลุ่มตัวอย่างเท่านั้น และผลการวิจัยที่ได้จึงเหมาะจะใช้เป็นเพียง “เข็มทิศ” บอกทิศทาง เพื่อให้เรามีหลักคิดในการเริ่มทำความเข้าใจภาพรวมทางวัฒนธรรมของคนในประเทศนั้น ๆ มากกว่าจะยึดเป็นแผนที่เจาะจงตายตัว แต่ไม่ว่าอย่างไร สิ่งสำคัญที่สุดที่ควรทำเสมอเมื่อต้องปรับตัวเข้ากับคนต่างวัฒนธรรมก็คือ การตระหนักรู้ในตัวเองก่อนว่าเราเติบโตมาในวัฒนธรรมซึ่งส่งผลถึงความคิด ความรู้สึก และพฤติกรรมของเราอย่างไร เปิดใจให้กว้าง และมีความสงสัยใคร่รู้ที่จะค้นหา “คุณค่า” ที่อยู่เบื้องหลังวัฒนธรรมที่แตกต่างด้วยความเข้าใจ เพราะไม่มีวัฒนธรรมไหนที่ดีไปกว่ากัน [CT](#)

หมายเหตุ : สามารถดูดัชนีมิติทางวัฒนธรรมของประเทศทั่วโลกเพิ่มเติมได้ที่แอปพลิเคชัน Hofstede-insights
ที่มา : hofstede-insights.com / วิดีโอ “The Psychology of Culture | Fernando Lanzer | TEDxAUBG” โดย Fernando Lanzer จาก youtube.com

CHANGE By CEA

LAUNCHPAD SHOWCASE



ชมโชว์เคสเต็มรูปแบบได้ที่



ONLINE TOUR

WITH

BAM PITIPATT

สู่จินตนาการแห่งอนาคต INTO THE (NEW) UNKNOWN (NORMAL)

การถ่ายทอดจินตนาการของ 3 นักออกแบบ ผ่านผลิตภัณฑ์ จากกิจกรรมพัฒนาธุรกิจโดย CHANGE By CEA ในปีที่ผ่านมา ได้แก่ CHANGE 2020, CEA Vaccine-จ้างงานนักออกแบบ และ INNO-EEC

The 3 senior designers express their imaginations of the unknown future through creative products from this year's CHANGE By CEA: business transformation programs.

ชมบางส่วนของโชว์เคส ที่ ชั้น 4-5 TCDC กรุงเทพฯ



RESURGENCE
OF POSSIBILITIES

**BANGKOK
DESIGN
WEEK 2021**

ก้าวต่อไปสู่ความเป็นไปได้ใหม่

RESURGENCE OF POSSIBILITIES

**BANGKOK
DESIGN
WEEK 2021**

ก้าวต่อไปสู่ความเป็นไปได้ใหม่



สัมผัสประสบการณ์มิติใหม่ CREATIVE BUSINESS

AR EXHIBITION

มีการแสดงผลงานแอนิเมชันสามมิติ (3D Animation) ของ 5 ธุรกิจสร้างสรรค์ในย่านเจริญกรุง ที่นำเสนอ 5 ธุรกิจที่มีเอกลักษณ์และความคิดสร้างสรรค์อันโดดเด่นประจำย่านเจริญกรุง ให้ออกมาในรูปแบบผลงานสามมิติ ซึ่งสามารถรับชมกันอย่างง่าย ๆ ผ่านโทรศัพท์มือถือ ด้วยเทคโนโลยีเสมือนจริง AR (Augmented Reality) สนุกไปกับผลงาน 3D Animation จากนักออกแบบที่เข้าร่วมกิจกรรม Creative Business AR Exhibition Workshop จัดโดย AIS D.C. และ The Monk Studios

▶▶▶ เริ่มต้นความสนุกง่ายๆ

ดาวน์โหลดแอปพลิเคชัน
Download the app



คลิกที่ "เพิ่มเติม" ไปที่เมนู "อีเว้นท์"
และเลือก "BKKDW2021"
Click "เพิ่มเติม" then go to "อีเว้นท์" Tab Bar
and select "BKKDW2021"



สแกน AR ไปสแตนด์
"I AM 3D, SCAN ME"
และรอ 10 วินาที

Scan AR Target Poster "I AM 3D, SCAN ME"
and wait for 10 secs.



ดาวน์โหลด
รายการคอนเทนต์ร้านค้า
Download the shop in the app



รับชมผลงาน 3D Animation
บนจอโทรศัพท์มือถือ
Enjoy the 3D animation work
on your screen



หมายเหตุ: สำหรับผู้ใช้มือถือ Android และ iOS เฉพาะสัญญาณเครือข่าย AIS เท่านั้น / Note: For Android and iOS mobile users, and AIS network only



SPECIAL!

สนุกกับกิจกรรม เพื่อแลกรับของที่ระลึกจาก AIS

เพียงเซลฟี่ตัวเองพร้อมผลงาน 3D Animation แล้วบันทึกภาพหน้าจอ ครบทั้ง 5 ร้านค้า นำไปแสดงแก่เจ้าหน้าที่บริเวณเคาน์เตอร์ประชาสัมพันธ์ส่วนกลางที่ TCDC หรือส่ง Inbox มาที่ Facebook: AIS D.C. รับฟรีของที่ระลึก (จำนวนจำกัด)

สถานที่จัดแสดง: Home - คาเฟ่ขนมญี่ปุ่นโบราณในตึกแถวร้อยปี ในซอยเจริญกรุง 44 / Siam Bronze Factory - ร้านผลิตก๊วนที่จากบรอมช่วยผลงานช่างฝีมือท้องถิ่น อยู่ระหว่างซอยเจริญกรุง 36 และ 38 / Eastern Antiques - ร้านเครื่องประดับจากสมัยกระเบื้องที่มีขึ้นด้วยมือโลก อยู่ที่ซอยเจริญกรุง 34 / กิ่งสิ่งสิ่ง - ร้านกิ่งไม้สักเพื่อชีวิต แถวย่านถนนนครวัด ตรงข้ามวัดปทุมคงคา / ห้างใบชา ก.มูเก้ - ร้านใบชาสร้างสุนทรีย์บริเวณแยกโบตรังจัต

Charoenkrung District

12 - 20 JUNE 2021

Online at AIS D.C. Facebook page

12 JUNE - 31 JULY 2021