



บทความออนไลน์

สู่ทศวรรษใหม่

หากการทบทวนอดีตคือการสรุปบทเรียน ไม่ว่าจะสำเร็จหรือล้มเหลว การมองไปยังอนาคตก็คือความฝันและความหวัง แต่เพื่อไม่ให้เป็นการฝันหรือความหวังลม ๆ แล้ง ๆ การคาดการณ์แนวโน้มอย่างมีข้อมูลและตรรกะจึงจะสะท้อนถึงความใฝ่ฝันและความมุ่งหวังตั้งใจ

ก่อนจะจบบทสำรวจปรากฏการณ์การอ่านในรอบ 10 ปี จึงขอเสนอบางประเด็นทิ้งไว้เป็นข้อสังเกตให้พิจารณาถกเถียงและตั้งคำถามเล็กๆ น้อยๆ ให้ช่วยกันไตร่ตรอง รวมทั้งข้อมูลที่ยังไม่ได้กล่าวถึงในเนื้อหาส่วนแรก แต่มีความน่าสนใจและสมควรบันทึกเอาไว้ เพื่อใช้เป็นฐานคิดสำหรับก้าวต่อไปในการสร้างสังคมความรู้

นิเวศการเรียนรู้

การสร้างความรู้และกระบวนการเรียนรู้เพื่อให้ผู้คนสามารถรับมือกับความเปลี่ยนแปลงได้นั้น จำเป็นต้องสร้าง ‘นิเวศการเรียนรู้’ หรือสิ่งแวดล้อมการเรียนรู้ที่สนับสนุนการเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยคำนึงถึงความต้องการที่แตกต่างเฉพาะบุคคล และส่งเสริมให้เกิดแลกเปลี่ยนแบ่งปันความรู้ในลักษณะที่เป็นความสัมพันธ์เชิงบวก (empowerment) มองในแง่นี้พื้นที่กายภาพและพื้นที่การเรียนรู้เสมือนหรือออนไลน์ล้วนมีความสำคัญและต้องใช้อย่างผสมผสาน

การสร้างระบบนิเวศการเรียนรู้จะต้องเริ่มต้นด้วยการสร้างแรงบันดาลใจให้เกิดความอยากรู้และอยากเรียนรู้ให้ได้เสียก่อน จึงจะนำไปสู่การแสวงหาความรู้หรือข้อมูลสารสนเทศ หรือการสร้างประสบการณ์ที่นำไปสู่ความรู้ด้วยตนเอง (experimental experience) โดยมีพื้นที่รองรับให้ผู้เรียนสามารถทดลองหรือประยุกต์ความรู้นั้นกับชีวิตจริง มีกระบวนการสะท้อนผลจากการเรียนรู้ (reflect and feedback) เกิดเป็นความรู้ใหม่ที่นำไปถ่ายทอดแบ่งปัน และความรู้ใหม่นี้อาจเป็นแรงบันดาลใจให้กับผู้อื่นในการเรียนรู้ต่อที่ซับซ้อนขึ้นหรือดียิ่งขึ้นกว่าเดิม

โรงเรียนและห้องเรียน ห้องสมุด สื่อและทรัพยากร และเทคโนโลยี อุปกรณ์หรือเครื่องมือที่ทันสมัย เป็น ‘โครงสร้างที่สนับสนุนการเรียนรู้’ ที่ช่วยทำให้วงจรของระบบนิเวศการเรียนรู้ดำเนินต่อไปไม่สิ้นสุด เนื่องจากประเด็นความสนใจใหม่ ๆ ของผู้เรียนในฐานะปัจเจกเกิดขึ้นได้ตลอดเวลาและมีความหลากหลายแตกต่างกัน อาทิ



สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ ARIT NPRU

โรงเรียนและห้องเรียนจะต้องมีความยืดหยุ่นคล่องตัวมากขึ้น พื้นที่การเรียนรู้ควรขยายขอบเขตไปมากกว่าห้องเรียนแบบเดิม ๆ ครูมีส่วนสำคัญอย่างยิ่งในการออกแบบการเรียนรู้ที่กระตุ้นหรือสร้างแรงบันดาลใจให้เด็ก ๆ รู้จักแก้ไขปัญหาที่สร้างสรรค์และมีความท้าทายทางปัญญา การจัดรูปแบบห้องเรียนจึงต้องมีความยืดหยุ่นสูง สร้างความกระหายใคร่รู้และสนับสนุนให้เกิดปฏิสัมพันธ์ทางสังคม หากเป็นไปได้ควรมีความเชื่อมโยงกับชุมชน มีกิจกรรมร่วมกับสาธารณะ เน้นการแลกเปลี่ยนข้อมูลหรือแบ่งปันประสบการณ์

ห้องสมุดยังคงมีความสำคัญ ถึงแม้ว่าสารสนเทศที่สามารถเข้าถึงได้จะเป็นดิจิทัล แต่ผู้เรียนก็ยังต้องการพื้นที่เพื่อการรวมตัวกันในการแสวงหาและสร้างสรรค์สารสนเทศ ห้องสมุดจึงไม่เพียงเป็นแหล่งสืบค้นสารสนเทศเท่านั้น แต่ควรสนับสนุนเครื่องมือและโครงสร้างพื้นฐานดิจิทัลที่ช่วยให้ผู้ใช้สามารถวิเคราะห์ สังเคราะห์ ประเมินค่าสารสนเทศ และสร้างสรรค์ความรู้ใหม่ด้วย

สื่อและทรัพยากรดิจิทัล เทคโนโลยีการศึกษา และอุปกรณ์หรือเครื่องมือสนับสนุนการเรียนรู้ เป็นสิ่งจำเป็นในโลกยุคใหม่ แต่สิ่งที่สำคัญกว่าคือการสนับสนุนให้ผู้เรียนสามารถใช้ทรัพยากรและเครื่องมือต่างๆ ได้อย่างเหมาะสม มีทักษะความสามารถในการใช้เทคโนโลยีอย่างมีประสิทธิภาพ

ทิศทางการพัฒนาประเทศที่มุ่งไปสู่ระบบเศรษฐกิจที่ใช้ความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม (Creative and Innovation-driven Economy) จำเป็นต้องมีรากฐานมาจากความรู้และทักษะการใช้ความรู้ จึงมีความเป็นไปได้ว่านับจากนี้ไปทุกองค์ประกอบของระบบนิเวศการเรียนรู้ จะได้รับความสำคัญมากขึ้น โดยที่การอ่านเป็นทักษะและกระบวนการส่วนหนึ่งเท่านั้นในนิเวศการเรียนรู้ทั้งระบบ

เทคโนโลยี: สิ่งแวดล้อมการเรียนรู้ที่เปลี่ยนไป

หากมองย้อนกลับไป ณ จุดเริ่มต้นของทศวรรษแห่งการอ่าน (พ.ศ. 2552-2561) มีการเปลี่ยนแปลงหลายอย่างซึ่งส่งผลกระทบต่อการศึกษาและการเรียนรู้ ซึ่งหลายสิ่งไม่เคยปรากฏหรือไม่อาจคาดคิดมาก่อน

ในวันนั้นอาจมีเครื่องอ่านหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ แต่ยังไม่มีการรู้จักแท็บเล็ต

ในวันนั้นอาจมีโทรศัพท์มือถือ แต่ยังไม่มีการคุ้นเคยกับสมาร์ทโฟน

ในวันนั้นอาจมีเว็บไซต์ มีเฟซบุ๊ก มี MSN แต่ยังไม่มีการพบลีแชนแนลไลน์ หรือสารพัดแอปที่มีให้โหลดกันอย่างสะดวกง่ายดายเพื่อใช้งานนอกเหนือจากการสื่อสารพูดคุย

ไม่มีใครคาดคิดว่าอากาศยานไร้คนขับ (Unmanned Aerial Vehicle - UAV) หรือโดรน ที่ใช้กันในวงการทหารจะถูกนำมาใช้ในชีวิตประจำวัน ทั้งการขนส่งสินค้า การติดกล้องเพื่อถ่ายภาพจากมุมสูง การฉีดพ่นปุ๋ยหรือสารเคมีในการเกษตร การติดตามตรวจสอบสภาพอากาศและการจราจร การสนับสนุนช่วยเหลือผู้ประสบภัยในพื้นที่ที่เข้าถึงยาก การรักษาความปลอดภัยของเมืองและที่พักอาศัย

ไม่มีใครคาดคิดว่าโทรศัพท์มือถือจะเข้ามาแทนที่โทรทัศน์ วิทยุ เป็นธนาคารส่วนตัว เป็นกระเป๋าเงินอิเล็กทรอนิกส์ที่จับจ่ายใช้สอยซื้อขายสินค้าได้จริง ๆ



สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ ARIT NPRU

อินเทอร์เน็ตทรงพลังขึ้นมหาศาลทั้งความเร็วและความจุ จากที่ใช้งานเพื่อเข้าถึงข้อมูลข่าวสาร พัฒนามาไกลถึงขั้นอินเทอร์เน็ตของสรรพสิ่ง (Internet of Thing – IoT) ที่สามารถควบคุมเครื่องมือต่างๆ ให้ทำงานได้จากระยะไกลด้วยการใช้โทรศัพท์มือถือสั่งการ

หุ่นยนต์ที่ดูเหมือนเรื่องไกลตัว บัดนี้คือכלכלןเข้ามาใกล้อย่างคาดไม่ถึง

และ ณ วันเริ่มต้นทศวรรษแห่งการอ่าน ยังไม่ค่อยมีใครรู้จักคิวอาร์โค้ด เครื่องพิมพ์สามมิติ ปัญญาประดิษฐ์ และบล็อกเชน

รวมถึงยังไม่มีใครรู้จักอาชีพนักวิทยาศาสตร์ข้อมูล (Data Scientist) ที่ทุกวันนี้กำลังมาแรง

ในห้วงระยะสิบปี เทคโนโลยีเปลี่ยนแปลงและเกิดใหม่มากมาย และยังเปลี่ยนโลกการเรียนรู้ที่ช่วยให้ผู้เรียนเข้าถึงความรู้ได้ง่าย ทุกที่ทุกเวลา เอื้อต่อการเรียนรู้ที่มีความเป็นเฉพาะบุคคลมากขึ้น ทำให้ผู้เรียนต้องกระตือรือร้นและมีความรับผิดชอบสูงขึ้น^[1] ถึงแม้ว่าเราไม่อาจล่วงรู้ได้ล่วงหน้าถึงเทคโนโลยีพลิกผัน (Disruptive Technology) แต่ประสบการณ์ในรอบสิบปีสอนให้เราประจักษ์ชัดถึงพลังการเปลี่ยนแปลงอันเกิดจากเทคโนโลยี ดังนั้นแทนที่จะกังวลกับอนาคตซึ่งไม่แน่นอน ไซหรือไม่ว่าเราควรเตรียมพร้อมที่จะเผชิญกับความไม่แน่นอนด้วยการเรียนรู้เข้าใจต่อการเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยีและผลกระทบที่จะเกิดขึ้นในอนาคตอย่างรู้เท่าทัน

คุณภาพการศึกษา: ปัญหาที่ยังคงอยู่

การศึกษาในระบบแม้จะไม่เกี่ยวข้องกับการเรียนรู้ตลอดชีวิต (life-long learning) โดยตรง แต่ก็ยังเป็นแหล่งที่มาของความรู้พื้นฐานที่สำคัญที่ช่วยต่อยอดการเรียนรู้นอกระบบการศึกษา โดยเฉพาะความรู้เชิงแนวคิด ทฤษฎีซึ่งเป็นองค์ประกอบหนึ่งของระบบนิเวศการเรียนรู้

กล่าวกันว่าประเทศที่จะประสบความสำเร็จในการพัฒนาและประชาชนมีความเป็นอยู่ที่ดีได้นั้น จะต้องมียุทธศาสตร์ที่เน้นการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับแนวโน้มของโลก สร้างคนเพื่ออนาคต มีความสามารถในการปรับตัวให้เข้ากับความเปลี่ยนแปลง มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ รู้จักคิดวิเคราะห์ มีความเป็นผู้นำและกล้าตัดสินใจ

การศึกษาคือการสร้างความเปลี่ยนแปลงให้เกิดขึ้นกับตัวของเด็กหรือผู้เรียน การลงทุนด้านการศึกษาจึงไม่ใช่การพัฒนาทรัพยากรมนุษย์เพื่อใช้เป็นปัจจัยการผลิต แต่คือการพัฒนาทุนมนุษย์ซึ่งก่อปรด้วยคุณลักษณะที่ช่วยยกระดับคุณภาพสังคมและระบบเศรษฐกิจที่ดี

World Development Report 2019 on the Changing World of Work ได้จัดทำดัชนีชี้วัดตัวใหม่คือ ดัชนีทุนมนุษย์ ซึ่งได้มาจากการรวบรวมข้อมูลการศึกษา ทักษะ และสุขภาพ ที่สะสมต่อเนื่องตลอดชีวิต และวัดผลรวมของทุนมนุษย์ตั้งแต่แรกเกิดจนถึงอายุ 18 ปี เพื่อแสดงให้เห็นความเชื่อมโยงว่าการลงทุนเพื่อสุขภาพและการเรียนรู้ของเด็กสามารถเพิ่มรายได้ของประชากรและประเทศให้สูงขึ้นได้ในอนาคต การลงทุนเพื่อเสริมสร้างทุนมนุษย์จึงเป็นปัจจัยสำคัญที่ช่วยลดอัตราความยากจน ทำให้เศรษฐกิจเติบโตอย่างเต็มศักยภาพและเกิดความยั่งยืน^[2]



สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ ARIT NPRU

ดัชนีทุนมนุษย์ปี 2561 ชี้ให้เห็นว่าประเทศไทยมีคะแนนสูงกว่าค่าเฉลี่ยของกลุ่มประเทศที่มีรายได้ระดับเดียวกัน แต่ยังคงต่ำกว่าค่าเฉลี่ยของประเทศในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงและแปซิฟิก เด็กไทยสามารถเข้าเรียนในระบบโดยเฉลี่ย 12.4 ปีจนถึงอายุ 18 ปี แต่เมื่อพิจารณาถึงคุณภาพการเรียนรู้แล้ว จะเท่ากับเด็กได้รับการศึกษาเพียง 8.6 ปีเท่านั้น ซึ่งส่วนต่างนี้เกิดจากคุณภาพการศึกษาที่ยังไม่ได้มาตรฐาน^[3]

คุณภาพการศึกษาเกี่ยวข้องกับเนื้อหาหลักสูตร ระยะเวลาที่ใช้ในการเรียน รูปแบบวิธีการจัดการเรียนการสอน การสอบวัดผลหรือการประเมิน นอกจากนี้ยังเกี่ยวข้องกับเรื่องคุณภาพครูผู้สอน คุณภาพสถาบันผลิตครู ความเป็นอิสระและความรับผิดชอบ (accountability) ของโรงเรียน รวมถึงโครงสร้างการกำกับดูแล ตลอดสิบปีที่ผ่านมาปัญหาคุณภาพการศึกษายังคงเป็นเรื่องสำคัญอันดับต้น ๆ ของระบบการศึกษาไทย ทั้งๆ ที่มีการลงทุนด้านนี้สูงมากเมื่อเทียบกับประเทศอื่น

การปฏิรูปการศึกษาเป็นความพยายามที่เกิดขึ้นตลอดมานับตั้งแต่ก่อนที่จะมีทศวรรษแห่งการอ่าน และถูกกำหนดให้เป็นหนึ่งในเรื่องสำคัญในการปฏิรูปประเทศที่ต้องลงมือทำอย่างเร่งด่วน ถึงกับบรรจุเรื่องนี้ไว้ในรัฐธรรมนูญแห่งราชอาณาจักรไทย พ.ศ. 2560 (มาตรา 258 จ. และมาตรา 261) และแต่งตั้งคณะกรรมการอิสระเพื่อการปฏิรูปการศึกษา เป็นกลไกดำเนินงาน

อย่างไรก็ตาม ในห้วงทศวรรษแห่งการอ่าน นโยบายที่ดูเหมือนว่าจะเป็นที่จดจำและใกล้เคียงกับการปฏิรูปการศึกษาที่สุดคือ “ลดเวลาเรียนเพิ่มเวลารู้” ซึ่งคนในกระทรวงศึกษาธิการพยายามเลี้ยงที่จะใช้คำนี้ เนื่องจากข้อเท็จจริงนั้นไม่ใช่การลดเวลาการเรียน แต่เป็นการลดเวลาการสอน และนำเวลาที่เหลือไปเพิ่มการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ซึ่งโดยหลักการแล้วนับว่าเดินมาถูกทาง เพราะเด็กไทยเรียนหนักติดอันดับโลก ใช้ชั่วโมงเรียนในห้องเรียนมากแต่กลับได้ความรู้น้อย^[4]

กิจกรรมการเรียนรู้ภายใต้ันโยบายนี้มีหลากหลายรวมถึงกิจกรรมส่งเสริมการอ่านและการใช้ห้องสมุด แต่การดำเนินงานในช่วงที่ผ่านมายังมีอุปสรรคและความเข้าใจคลาดเคลื่อนจากทุกฝ่ายอยู่ไม่น้อย จึงมีข้อเสนอแนะให้ปรับปรุงตั้งแต่เป้าหมายและค่านิยมของการเรียน การปรับหลักสูตร การจัดกระบวนการเรียนรู้ใหม่ ไปจนถึงการกระจายอำนาจให้กับท้องถิ่น^[5]

Wisdom of the Crowd

เมื่อโลกทั้งใบถูกเชื่อมโยงเข้าด้วยกันผ่านอินเทอร์เน็ต ก็ได้้นำปรัชญาความเชื่อเรื่องข่าวสารเสรีเข้ามาสู่แต่ละประเทศด้วย ข้อมูลสารสนเทศที่เปิดเผยและเข้าถึงได้กลายเป็นค่านิยมใหม่ของชนดิจิทัล แม้แต่ในวงการห้องสมุดโลกก็ยึดถืออุดมคติในการส่งเสริมการเข้าถึงสารสนเทศและความรู้เพื่อคนทุกคน โดยไม่แบ่งแยกหรือกีดกัน

ไม่ว่าในโลกที่เป็นจริงจะเป็นเช่นไร การยึดกุมความเชื่อเช่นนี้ไว้ช่วยไม่ให้เกิดการผูกขาดความรู้ พลเมืองมีสิทธิในการเข้าถึงข้อมูลข่าวสารของรัฐ ซึ่งถือว่าเป็นข้อมูลสาธารณะ



สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ ARIT NPRU

ในขณะที่เดียวกันความเชื่อเรื่องสารสนเทศเสรียังทำให้ปัจเจกชนตระหนักในความรู้อันจำกัดของตนและเคารพในความรู้ของผู้อื่น การแสวงหาความรู้จึงดำเนินไปบนพื้นฐานของการแบ่งปันเพื่อเพิ่มพูนความรู้เดิม เกิดความรู้ใหม่ หรือแม้กระทั่งช่วยกันหาวิธีการแก้ไขปัญหาร่วมกัน เพราะรู้ว่าถ้าพึ่งปัญญาความรู้ของตนเองนั้นไม่เพียงพอกับการแก้ไขปัญหาก็ช่วยกันหาวิธีแก้ปัญหาร่วมกัน มีแต่เพียงปัญญารวมหมู่เท่านั้นจึงจะแก้ไขปัญหายาก ๆ ได้สำเร็จ

คุณค่าใหม่นี้คือคล้ายออกมาเป็นรูปแบบความร่วมมือของกลุ่มคนหรือฝูงชน (crowd) ที่สร้างการเปลี่ยนแปลงจากพลังของคนเล็กน้อย คำใหม่ ๆ อย่างเช่น Crowdsourcing ก็คือ Crowdfunding ก็คือ เป็นคำที่สื่อถึงพลังแห่งปัจเจกชน วิกีพีเดีย ซึ่งเปิดตัวใช้งานเมื่อปี 2544 ก็ถือกำเนิดมาด้วยหลักคิดเดียวกันนี้ ซึ่งในเวลาเพียง 12 ปีก็ติดอันดับเว็บไซต์ที่มีคนใช้งานมากที่สุดในโลกเป็นอันดับ 6^[6]

กรณีประเทศไทย ถึงแม้ว่าจะมีสัญญาณน่าเป็นห่วงในเรื่องของเสรีภาพทางอินเทอร์เน็ต^[7] แต่กลับมีปรากฏการณ์อีกด้านที่เกิดขึ้นมาคู่ขนาน อาทิ การต่อสู้เพื่อข้อมูลสารสนเทศที่เปิดกว้างและเข้าถึงข้อมูลได้อย่างเสรีโดยองค์กรภาคประชาสังคม พลังของปัจเจกในฐานะพลเมืองเน็ต และการสร้างพื้นที่ทางสังคมให้ผู้คนมาร่วมแบ่งปันความรู้เพื่อแก้ไขปัญหาและทดลองลงมือทำ รูปธรรมดังกล่าวนี้ก่อตัวขึ้นอย่างรวดเร็วและขยายวงออกไปอย่างกว้างขวางในช่วงครึ่งหลังของทศวรรษแห่งการอ่าน โดยเฉพาะพื้นที่ทางสังคมที่เน้น ‘ปัญญาของฝูงชน’ นั้น น่าจะเป็นแพลตฟอร์มการเรียนรู้ที่เผยโฉมให้เห็นมากขึ้นในอนาคตอันใกล้

โบกมือลาทศวรรษแห่งการอ่าน

เมื่อเดือนเมษายนถึงพฤษภาคม 2552 ก่อนที่จะมีการประกาศให้ปี 2552-2561 เป็นทศวรรษแห่งการอ่าน ผู้คนที่ทำงานด้านส่งเสริมการอ่านจำนวนกว่า 30 องค์กรมาร่วมประชุมแลกเปลี่ยนความคิดและประสบการณ์ จนเกิดเป็นข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย รวมทั้งสิ้น 26 ข้อ^[8] แม้ว่าข้อเสนอเหล่านี้ส่วนใหญ่ยังขาดฐานทางวิชาการรองรับความเป็นไปได้ที่จะนำไปสู่แนวทางปฏิบัติ แต่ก็ยังเป็นแนวคิดที่ตกผลึกมาจากประสบการณ์ในการทำงานจริง และน่าจะสามารถนำมาต่อยอดด้วยการกำหนดประเด็นวิจัยได้ อย่างไรก็ตาม 10 ปีมานี้ไม่ปรากฏข้อมูลว่ามีกรณีวิจัยในหัวข้อที่เกี่ยวข้องกับข้อเสนอดังกล่าว

ดังได้กล่าวมาแล้วว่าทศวรรษแห่งการอ่านดำเนินไปท่ามกลางความขัดแย้งทางการเมืองและการแตกออกเป็นสองขั้วทางความคิดของคนในสังคม อาจมีผู้เห็นแย้งว่าสถานการณ์การเมืองไม่ควรเกี่ยวข้องกับการส่งเสริมการอ่าน แต่ความจริงแล้วจะมีใครปฏิเสธได้ว่าในวงการสื่อ สำนักพิมพ์ บรรณาธิการ นักแปล นักเขียน และนักอ่าน ต่างก็ตกอยู่ในวังวนของความขัดแย้งนี้

กระนั้นก็ดี มีเรื่องน่าสนใจอื่นๆ เกิดขึ้นอีกมากมายในช่วงสิบปีที่ผ่านมา อาทิ การกระจายตัวของเทศกาลหนังสือไปยังเมืองใหญ่ในต่างจังหวัด รวมถึงเทศกาลหนังสือชื่อดังอย่าง Big Bad Wolf ที่เข้ามาจัดในไทยเป็นครั้งแรก การเกิดสำนักพิมพ์ใหม่ที่ผลิตผลงานหลากหลายตอบโจทย์นักอ่านรุ่นใหม่ ๆ และเกิดกองทุนพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์ ซึ่งมาจากการผลักดันโดยภาคประชาสังคม



สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ ARIT NPRU

แนวคิดเศรษฐกิจแบ่งปัน (Sharing Economy) ทฤษฎีการเรียนรู้เพื่อสร้างสรรค์ด้วยปัญญา (Constructionism) และการแสวงหาความรู้ด้วยตนเอง (Active Learning) ซึ่งเคยอยู่ในความสนใจจำกัดเฉพาะคนกลุ่มเล็ก ๆ แต่เชื่อได้ว่าทั้งหมดนี้เป็นรากฐานความคิดที่นำมาสู่การสร้างสรรคพื้นที่การอ่านและการเรียนรู้รูปแบบใหม่ เช่น Co-working Space, Learning Commons, Maker Space, Fab Lab และอีกสารพัดชื่อที่ลงท้ายด้วย Lab ซึ่งเกิดขึ้นมากมายในต่างประเทศมาก่อน เมื่อพื้นที่การเรียนรู้ลักษณะนี้แพร่เข้ามาปรากฏตัวในสังคมไทยก็ได้นำเข้ามาทั้งรูปแบบและปรัชญาความคิดที่แฝงอยู่เบื้องหลังด้วย

อีกปรากฏการณ์ที่น่าสนใจคือเนื้อหาที่เรียกว่า User Generated Content (UGC) ซึ่งมีให้ได้อ่านและดูกันอย่างละลานตาทางช่องทางออนไลน์ เกิดขึ้นมาจากแนวคิดการสร้างความรู้ด้วยตนเอง (Knowledge Creation) ในระยะแรกอาจอยู่ในรูปของบล็อก (Blog) หรือเว็บบล็อก แต่ทันทีที่เทคโนโลยีและแพลตฟอร์มรองรับการผลิตและเผยแพร่เนื้อหาพัฒนามากขึ้น คนซึ่งเคยเป็นผู้บริโภคข้อมูลจึงแปรสภาพเป็นผู้ผลิต กลายเป็นผู้สร้างสรรค์เพจใหม่ ๆ หลากหลายที่มีผู้ติดตามนับหมื่นนับแสน เกิดอาชีพใหม่เช่น ยูทูบเบอร์ (Youtuber) หรือเพียงแค่ถ่ายคลิปวิดีโอแล้วแชร์ผ่านโซเชียลมีเดีย ก็อาจกลายเป็นไวรัลที่มีผู้ชมนับล้านในเวลาอันรวดเร็ว

ในช่วงท้ายของทศวรรษแห่งการอ่าน ประเทศไทยก้าวเข้าสู่สังคมที่มีผู้ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศจนติดอันดับโลก จำนวนผู้ใช้อินเทอร์เน็ตของไทยสูงเป็นลำดับที่ 16 ของโลกหรือประมาณ 57 ล้านคน^[9] และเป็นประเทศที่ใช้อินเทอร์เน็ตนานที่สุดในโลก เฉลี่ยถึงวันละ 9 ชั่วโมง 38 นาที โดยเป็นการใช้ผ่านโทรศัพท์มือถือยาวนานที่สุดในโลกเช่นกัน คือ 4 ชั่วโมง 56 นาทีต่อวัน อันเนื่องมาจากพฤติกรรมการใช้โซเชียลมีเดียและความนิยมรับชมวิดีโอออนไลน์ ในแต่ละวันคนไทยใช้เวลากับโซเชียลมีเดีย 3 ชั่วโมง 10 นาที นานเป็นอันดับ 4 ของโลก มีผู้นิยมใช้

โซเชียลมีเดียมากถึง 51 ล้านคน โดยสามอันดับแรกได้แก่ เฟซบุ๊ก ยูทูบ ไลน์ ขณะที่กรุงเทพมหานคร ติดอันดับเมืองที่มีผู้ใช้งานเฟซบุ๊กเป็นประจํามากที่สุดในโลก คือประมาณ 22 ล้านคน^[10]

สำนักงานสถิติแห่งชาติ เผยผลสำรวจในปี 2560 ที่แสดงให้เห็นอย่างชัดเจนถึงความนิยมแพร่หลายของการใช้งานอุปกรณ์สื่อสารประเภทสมาร์ทโฟน กล่าวคือ มีผู้ใช้โทรศัพท์มือถือ 55.57 ล้านเครื่อง ในจำนวนนี้เป็นโทรศัพท์ประเภทสมาร์ทโฟนถึงร้อยละ 72.3 ขณะที่ผู้ใช้อินเทอร์เน็ตร้อยละ 52.9 ของจำนวนประชากรอายุ 6 ปีขึ้นไป โดยเป็นการใช้ผ่านสมาร์ทโฟนถึงร้อยละ 93.7

สำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ (สพธอ.) สำรวจการใช้งานอินเทอร์เน็ตปี 2561 พบว่าคนไทยนิยมใช้เฟซบุ๊ก อินสตาแกรม ทวิตเตอร์ และอื่นๆ สูงถึงวันละ 3 ชั่วโมง 30 นาที การรับชมวิดีโอสตรีมมิ่ง เช่น ยูทูบ หรือไลน์ทีวี เฉลี่ย 2 ชั่วโมง 35 นาทีต่อวัน การใช้แอปพลิเคชันเพื่อการพูดคุยเฉลี่ย 2 ชั่วโมงต่อวัน การเล่นเกมออนไลน์วันละ 1 ชั่วโมง 51 นาที การอ่านบทความหรือหนังสือออนไลน์ประมาณ 1 ชั่วโมง 31 นาทีต่อวัน^[11] แม้ว่าการอ่านจะใช้เวลานานน้อยกว่ากิจกรรมอื่น แต่เป็นกิจกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตที่มีผู้ใช้เพิ่มสูงขึ้นมากเป็นอันดับต้น ๆ เมื่อเทียบกับปีที่ผ่านมา



สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ ARIT NPRU

โดยสรุป เมื่อสิ้นสุดทศวรรษแห่งการอ่าน เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารกลายเป็นส่วนหนึ่งของชีวิตประจำวัน การอ่านผ่านหน้าจอกลายเป็นเรื่องปกติ พฤติกรรมการอ่านและการเรียนรู้ของคนไทยได้เปลี่ยนไปแล้วจากสิบปีก่อนอย่างไม่มีย้อนกลับ

- [1] <https://www.businessinsider.com/how-technology-is-shaping-the-future-of-education-2017-12#and-despite-the-inundation-of-technology-within-the-classroom-its-role-still-remains-to-be-determined-7>
- [2] <https://prachatai.com/journal/2018/10/79133>
- [3] <https://www.bbc.com/thai/thailand-45891236>
- [4] <https://www.voicetv.co.th/read/251466>
- [5] <https://www.posttoday.com/politic/report/386234>
- [6] <https://th.wikipedia.org/wiki/วิกิพีเดีย>
- [7] <https://www.voathai.com/a/global-internet-freedom-2017/4115150.html>
- [8] ผู้สนใจข้อเสนอ อ่านได้ที่ http://www.tkpark.or.th/tha/academic_books_detail/9/TK-Forum-2009
- [9] <https://www.internetworldstats.com/top20.htm>
- [10] www.brandbuffet.in.th/2018/02/global-and-thailand-digital-report-2018/ อ้างถึงผลสำรวจของ We Are Social บริษัทตัวแทนโฆษณาและที่ปรึกษาด้านการตลาดของอังกฤษ ร่วมกับ Hootsuite บริษัทให้คำปรึกษาเรื่องการใช้โซเชียลมีเดียของแคนาดา
- [11] https://www.etda.or.th/app/webroot/content_files/13/files/Slide_for_Stage%281%29.pdf

ที่มา <https://www.tkpark.or.th/>

