

การสร้างจินตนาการพลเมือง คู่มือการจัดเวิร์คชอป

ภาคิน นิมมานนรงค์ สรัช สินธุประมา และ วรพจน์ วงศ์กิจรุ่งเรือง

ศูนย์ความรู้นโยบายเด็กและครอบครัว (คิด for คิดส์)

โดยความร่วมมือระหว่าง

สำนักสนับสนุนสุขภาวะเด็ก เยาวชน และครอบครัว สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ
กับศูนย์ความรู้นโยบายสาธารณะเพื่อการเปลี่ยนแปลง บริษัท ดี วันโอวัน เปอร์เซนต์ จำกัด

กันยายน 2565

เราไม่จำเป็นต้องมีเวทมนตร์ในการเปลี่ยนแปลงโลก เราทุกคนล้วนมีพลังที่
จำเป็นภายในตัวอยู่แล้ว เรามีพลังในการจินตนาการถึงโลกที่ดีกว่าได้

– J.K. Rowling (2008)

แนะนำการใช้คู่มือ

คู่มือการสร้างจินตนาการพลเมืองเล่มนี้เขียนขึ้นเพื่อแนะนำให้ผู้สนใจรู้จักและเข้าใจแนวคิด “จินตนาการพลเมือง” (Civic Imagination) โดยสังเขป และสามารถนำแนวคิดและเครื่องมือที่พัฒนาขึ้นจากแนวคิดดังกล่าวมาใช้เป็นแนวทางจัดกิจกรรมเวิร์คชอปเพื่อกระตุ้นการสร้างจินตนาการที่ไร้ข้อจำกัดให้กับพลเมืองหลากหลายกลุ่ม ไม่ว่าจะเป็นเยาวชน นักเรียน/นิสิต/นักศึกษา นักเคลื่อนไหว เอ็นจีโอ ศิลปิน ผู้ประกอบการทางสังคม หรือใครก็แล้วแต่ ซึ่งจะช่วยสร้างสำนึกพลเมือง พัฒนาสายสัมพันธ์พลเมืองผ่านการพูดคุยแลกเปลี่ยนกับกลุ่มคนที่แตกต่างหลากหลาย และฟื้นฟูความหวังที่จะนำไปสู่การเปลี่ยนแปลงในโลกจริงผ่านจินตนาการใหม่ๆ

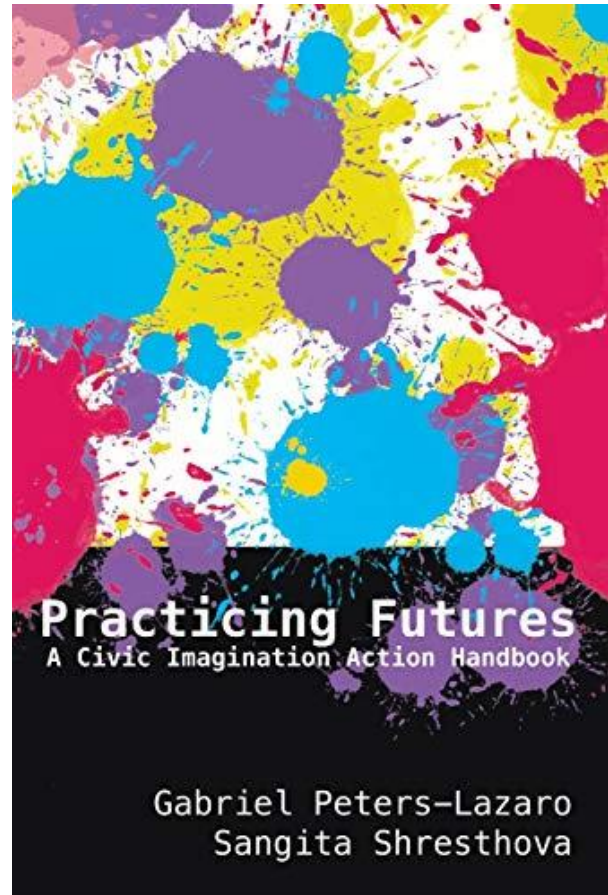
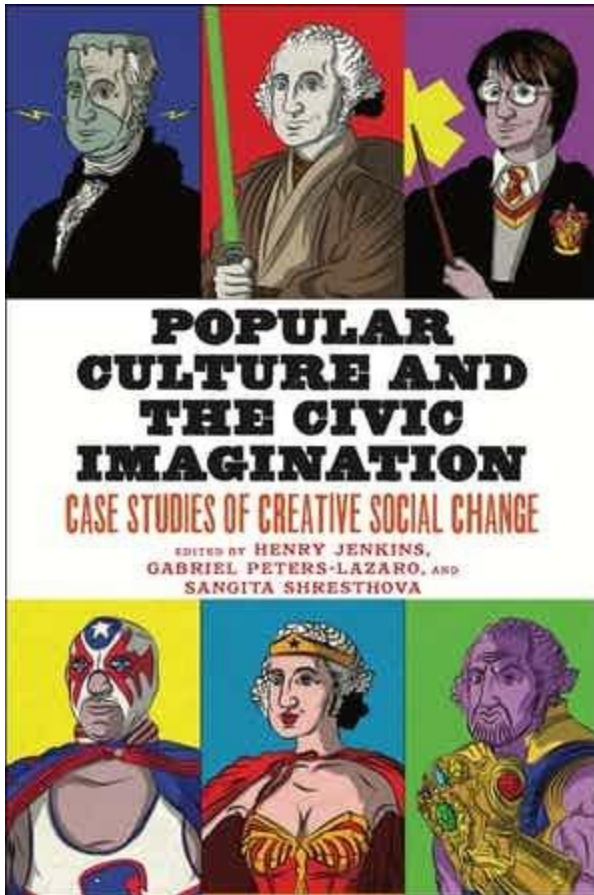
คู่มือเล่มนี้ประกอบด้วยสองส่วนหลัก ในส่วนแรกจะเป็นการแนะนำแนวคิดและจินตนาการพลเมืองซึ่งพัฒนาโดยกลุ่ม Civic Paths แห่งมหาวิทยาลัยเซาเทิร์นแคลิฟอร์เนีย ผู้อ่านจะได้เรียนรู้คำนิยาม แนวคิดเบื้องต้น หน้าที่ และความสำคัญของจินตนาการพลเมืองโดยสังเขป พร้อมกับรู้จักกับตัวอย่างเวิร์คชอปอันหลากหลายที่พัฒนาขึ้นเพื่อกระตุ้นการสร้างจินตนาการพลเมืองใหม่

ในส่วนที่สองจะเป็นการอธิบาย “ตัวแบบ” (prototype) สำหรับกิจกรรมเวิร์คชอป ซึ่งทางทีมีวิจัยในโครงการจินตนาการใหม่ของเยาวชนไทย (Thai Youth Civic Imagination Project)¹ ได้พัฒนาขึ้นเพื่อใช้ทำกิจกรรมกับกลุ่มเยาวชนไทยอายุ 15-18 ปี โดยประกอบด้วยตัวแบบ 4 กิจกรรม คือ 1) ความหวังที่ไม่มีอะไรกัน: จินตนาการสู่ประเทศไทยใน พ.ศ. 2615 2) ทาบจินตนาการสู่ความเป็นจริง: เปลี่ยนโลกรอบตัวด้วยจินตนาการ 3) เรื่องเล่าแห่งอนาคต และ 4) จินตนาการสู่เมืองแห่งอนาคต โดยในแต่ละกิจกรรมจะอธิบายถึงแนวคิด วัตถุประสงค์ ขั้นตอนการจัดกิจกรรม พร้อมคำแนะนำและตัวอย่างประกอบ เพื่อใช้เป็นแนวทางสำหรับใครก็ตามที่ต้องการนำตัวแบบกิจกรรมดังกล่าวไปใช้ อย่างไรก็ตาม ใดๆก็ดี ตัวแบบกิจกรรมในคู่มือเล่มนี้เป็นเพียงแนวทางเบื้องต้น ผู้ใช้งานสามารถนำแนวทางจากตัวแบบดังกล่าวไปปรับใช้ให้เหมาะกับกลุ่มเป้าหมาย วัตถุประสงค์ และบริบทเฉพาะได้ตามที่ต้องการ

¹ ดูรายละเอียดโครงการเพิ่มเติมได้ที่ <https://www.facebook.com/civicimaginationprojectthailand>

ส่วนที่ 1

แนวคิดและเครื่องมือจินตนาการพลเมือง



รู้จักกับแนวคิดจินตนาการพลเมือง (Civic Imagination)

กลุ่ม Civic Paths แห่งมหาวิทยาลัยเซาเทิร์นแคลิฟอร์เนีย (University of Southern California) ได้พัฒนาแนวคิดจินตนาการพลเมืองบนฐานความเชื่อว่า เราไม่สามารถเปลี่ยนแปลงโลกได้หากไร้ซึ่งจินตนาการว่าโลกที่ดีกว่านั้นหน้าตาเป็นเช่นไร พร้อมให้นิยาม “จินตนาการพลเมือง” (Civic Imagination) ว่าหมายถึง ความสามารถในการจินตนาการถึงทางเลือกอื่น ๆ โดยไม่ติดกับเงื่อนไขทางเศรษฐกิจการเมือง สังคม และวัฒนธรรมที่เป็นอยู่ในปัจจุบัน (Jenkins 2020, 5) (ดูแนวคิดที่อธิบาย “จินตนาการพลเมือง” ได้ในล้อมกรอบ)

เข้าใจแนวคิดที่อยู่เบื้องหลัง “จินตนาการพลเมือง”

สำนึกพลเมือง (Civics) – การมีส่วนร่วมในฐานะพลเมือง (civic engagement) คือกระบวนการที่ชุมชนสร้างชุดคุณค่าและเป้าหมายร่วมกัน ซึ่งจำเป็นต่อการสนับสนุนการทำงานและโครงสร้างของประชาธิปไตย หากสมาชิกของชุมชนรู้สึกรู้สึกว่าความคิดและเสียงของตนมีความสำคัญ พวกเขาจะลงทุนกับระบบการเมืองที่สนับสนุนโครงสร้างและกิจกรรมเพื่อรองรับการมีส่วนร่วมของพลเมืองอย่างไรก็ดี หาก “รากฐานความเป็นพลเมือง” ในสังคมอ่อนแอหรือถูกทำลาย การเมืองก็จะกลายเป็น “สนามแข่งขันของความแปลกแยก” ดังเช่นที่เห็นผ่านปรากฏการณ์ “การแบ่งขั้วทางการเมือง” ในหลายประเทศทั่วโลก ซึ่งเป็นผลพวงจากการที่พลเมืองในสังคมขาดวิสัยทัศน์และคุณค่าร่วม จินตนาการพลเมืองจะช่วยเปิดพื้นที่ในการพูดคุยแลกเปลี่ยนเพื่อค้นหาคุณค่าร่วมที่ช่วยเชื่อมโยงกลุ่มคนที่แตกต่างกันเข้าด้วยกัน

จินตนาการ (Imagination) – จินตนาการคือองค์ประกอบสำคัญสำหรับการสร้างสำนึกพลเมืองและการมีส่วนร่วมในฐานะพลเมือง จินตนาการเป็นปฏิบัติการที่เกิดขึ้นทั้งในระดับบุคคลและระดับสังคมที่ช่วยฟื้นฟูความหวังและทำให้เรามองเห็นความเป็นไปได้จากข้อจำกัดต่างๆ ที่เป็นอยู่ จินตนาการทำหน้าที่เป็นเหมือนประตูที่เชื่อมระหว่างอดีตและอนาคตที่เปิดไปสู่ความเป็นไปได้ใหม่ๆ เวิร์คชอปจินตนาการพลเมืองจะช่วยสร้างพื้นที่ที่อนุญาตให้ผู้เข้าร่วมหยุดคิดถึงข้อจำกัดต่างๆ ที่รายล้อมอยู่ในชีวิตประจำวัน จินตนาการถึงโลกอนาคตที่ปรารถนา และแบ่งปันจินตนาการร่วมกับผู้อื่น

การสร้างโลกใหม่ (Worldbuilding) – การสร้างโลกใหม่คือเครื่องมือวิจัยหลักในการสร้างจินตนาการพลเมือง ในกระบวนการสร้างโลกใหม่ ผู้เข้าร่วมจะถูกกระตุ้นให้ใช้พลังความคิดสร้างสรรค์ทั้งในฐานะปัจเจกและกลุ่มเพื่อสร้างสรรค์โลกอนาคตที่ปรารถนา พร้อมกับร่วมสร้างเรื่องเล่าที่ใช้อธิบายถึงโลกในจินตนาการนั้นผ่านวัฒนธรรมสมัยนิยม (pop culture) วัฒนธรรมท้องถิ่น หรือเรื่องเล่าส่วนบุคคล ด้วยรูปแบบสื่อที่ไร้ข้อจำกัด อาทิ การ์ตูน นิยาย เรื่องสั้น หนังสือ เกมส์ ร่วมกับผู้อื่น ซึ่งแตกต่างจากโมเดลการสร้างเรื่องเล่าตามชนบทที่มักให้คนเพียงคนเดียวสร้างสรรค์ผลงานสื่อออกมา ลักษณะเฉพาะที่เปิดให้เกิดการใช้จินตนาการร่วมกันระหว่างกลุ่มคนที่โดยปกติแล้วอาจจะไม่ได้ทำงานร่วมกัน เช่น กลุ่มนักเรียนและครู ช่วยสร้างสายสัมพันธ์พลเมือง และอาจนำไปสู่นวัตกรรมความร่วมมือและจินตนาการใหม่ๆ

ด้วยสื่ออะไรก็ได้ (By Any Media Necessary) – แนวทางการเวิร์คชอปเพื่อกระตุ้นจินตนาการพลเมืองใหม่นั้นมักขึ้นอยู่กับการแสดงออกเชิงสร้างสรรค์และการผสมผสานเชิงวัฒนธรรม (cultural remixing) อย่างไรก็ดี กลุ่ม Civic Paths ตระหนักถึง “ช่องว่างในการมีส่วนร่วม” (participation gap) ของกลุ่มต่างๆ ซึ่งการเข้าถึงโอกาส ประสบการณ์ ความรู้ และทักษะที่แตกต่างกัน ย่อมนำไปสู่ความสามารถในการสร้างสรรค์จินตนาการที่แตกต่างกัน ด้วยเหตุนี้ กลุ่มจึงเน้นย้ำถึงความสำคัญของการสร้างสรรค์ “ด้วยสื่ออะไรก็ได้” ตราบเท่าที่มันสามารถถ่ายทอดจินตนาการ แสดงให้เห็นแนวคิด และเชื่อมโยงมันเข้ากับผู้อื่นได้ (Peters-Lazaro & Shresthova 2020)

นอกเหนือจากนิยามดังกล่าว กลุ่ม Civic Paths ได้อธิบาย “หน้าที่” (functions) ของจินตนาการพลเมืองใน 6 มิติ ซึ่งเชื่อมโยงให้เห็นความสัมพันธ์ในหลายระดับ โดยไล่ไปตั้งแต่การเสริมพลังในระดับบุคคลไปยังระดับรวมหมู่ ดังนี้

1. **จินตนาการถึงตนเองในฐานะพลเมืองผู้สร้างการเปลี่ยนแปลง:** เชื่อมโยงจินตนาการเข้ากับอัตลักษณ์ส่วนบุคคลและอัตลักษณ์ทางสังคม ซึ่งช่วยให้ปัจเจกชนตระหนักถึงพลังของตนในฐานะพลเมืองผู้สร้างการเปลี่ยนแปลง
2. **จินตนาการถึงโลกที่ดีกว่า:** ตระหนักถึงคุณค่าของการจินตนาการถึงอนาคตแบบไร้ขีดจำกัด รวมถึงการสร้างเรื่องเล่ายูโทเปียและดิสโทเปียเพื่อจุดประกายให้เกิดการครุ่นคิดถึงสาเหตุและเป้าหมายของการต่อสู้
3. **จินตนาการว่าตนเองเชื่อมสัมพันธ์กับชุมชนที่มีขนาดใหญ่กว่า:** ใช้จินตนาการในการประกอบสร้างอัตลักษณ์รวมหมู่ ชุมชนในจินตนาการ และประวัติศาสตร์ร่วม
4. **นำจินตนาการไปสู่พื้นที่และบริบทในโลกจริง:** กระตุ้นให้เกิดการปฏิสัมพันธ์ระหว่างจินตนาการพลเมือง พื้นที่เชิงวัฒนธรรม และพื้นที่/สถานที่จริง

5. **กระชับความสัมพันธ์กับผู้อื่นที่มีประสบการณ์แตกต่างจากตน:** ค้นหาจินตนาการที่จำเป็นต่อการสร้างเครือข่ายสัมพันธ์กับกลุ่มคนที่แตกต่างหลากหลายในห้วงเวลาแห่งการต่อสู้เพื่อความยุติธรรมทางสังคมและการเปลี่ยนแปลงทางการเมือง
6. **จินตนาการถึงกระบวนการเปลี่ยนแปลง:** จินตนาการถึงกระบวนการเปลี่ยนแปลงที่นำไปสู่เป้าหมายและยุทธศาสตร์การเคลื่อนไหว (Peters-Lazaro & Shresthova 2020)

รู้จักกับ “เครื่องมือ” สร้างจินตนาการพลเมือง

ในหนังสือ *Practicing Futures: a Civic Imagination Action Handbook* (Peters-Lazaro & Shresthova 2020) กลุ่ม Civic Paths ได้พัฒนาเวิร์คชอปซึ่งถือเป็นนวัตกรรมการวิจัยเพื่อกระตุ้นการทำงานของ “จินตนาการพลเมือง” ในหลากหลายรูปแบบ ซึ่งสามารถนำมาปรับและประยุกต์ได้หลากหลายรูปแบบ ดังนี้

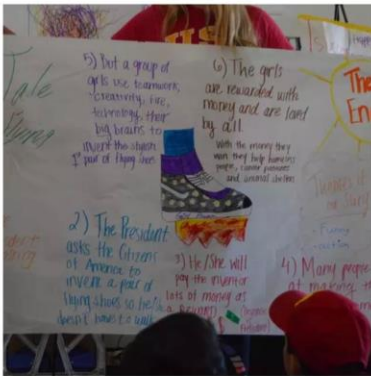
- **Infinite Hope – Imagining a Better World:** กิจกรรม “ความหวังที่ไร้ข้อจำกัด” นี้มุ่งใช้พลังแห่งเรื่องเล่าอนาคตในฐานะเครื่องมือสร้างจินตนาการพลเมืองและจุดประกายให้เกิดการเปลี่ยนแปลงในโลกจริง กิจกรรมดังกล่าวกระตุ้นให้ผู้เข้าร่วมสร้างโลกขึ้นมาใหม่โดยไม่ต้องยึดติดกับความจริงที่เป็นอยู่ โดยมีขั้นตอนสำคัญดังนี้ 1) Future World Brainstorm คือการระดมสมองว่า ในช่วงปีที่กำหนดไว้ในอนาคต คุณจินตนาการว่าน่าจะหรือควรจะมีอะไรขึ้นบนโลกบ้าง (ในหัวข้อต่างๆ ที่เปิดให้ผู้เข้าร่วมแสดงความคิดเห็นหรือกำหนดไว้ล่วงหน้า เช่น การศึกษา สื่อ รัฐบาล สาธารณสุข ฯลฯ) 2) Story Making คือการขอให้กลุ่มย่อยประมาณ 4-6 คน แต่งเรื่องราวว่าจะเกิดอะไรขึ้นบ้างบนโลกในช่วงปีที่กำหนดในอนาคต โดยใช้เรื่องราวจากวัฒนธรรมสมัยนิยม วัฒนธรรมท้องถิ่น หรือประสบการณ์ส่วนตัว มาเป็นฐานในการสร้างสรรค์ และ 3) Performance Planning & Performance ขอให้กลุ่มย่อยเล่าเรื่องราวที่แต่งขึ้นผ่านการนำเสนอในรูปแบบที่เปิดกว้าง
- **The Origin Stories:** เวิร์คชอปนี้เจาะลึกไปในอดีตของผู้เข้าร่วมผ่าน “วัตถุแห่งความทรงจำ” (memory objects) และกระตุ้นให้พวกเขาสร้างเรื่องราวแฟนตาซีของซูเปอร์ฮีโร่ (เช่น Superman, Black Panther, Harry Potter, Star Wars) ซึ่งเชื่อมโยงกับวัตถุความทรงจำของตน จากนั้นจึงให้ผู้เข้าร่วมแลกเปลี่ยนเรื่องราวที่สร้างขึ้นจากจินตนาการผ่านวัตถุแห่งความทรงจำ กิจกรรมนี้ถูกออกแบบมาเพื่อส่งเสริมการสร้างจินตนาการในฐานะพลเมืองผู้สร้างการเปลี่ยนแปลง

- **The Remixing Stories:** เวิร์คชอป “เรื่องราวแห่งการผสมผสาน”ชวนให้ผู้เข้าร่วมใช้จินตนาการสร้างสรรค์เรื่องราวขึ้นมาจากรื่องเล่าหรือวัฒนธรรมสมัยนิยมที่มีความหมายกับตนในฐานะพลเมือง และนำเรื่องราวของผู้เข้าร่วมมาแบ่งปันและผสมผสาน (remixing) เรื่องราวขึ้นมาใหม่ กิจกรรมดังกล่าวไม่เพียงช่วยให้ผู้เข้าร่วมสามารถแสดงออกถึงจินตนาการพลเมืองในฐานะปัจเจก แต่ยังช่วยให้เกิดการแลกเปลี่ยนเพื่อลดความแตกต่างและกระชับความสัมพันธ์ในกลุ่มคนที่มีประสบการณ์แตกต่างกัน
- **Step into the Looking Glass:** เวิร์คชอปนี้ชักชวนให้ผู้เข้าร่วมแบ่งปันเรื่องราวเกี่ยวกับวัฒนธรรมสมัยนิยมที่รู้จักและชื่นชอบ จากนั้นก็แบ่งกลุ่มตามเนื้อหาวัฒนธรรมสมัยนิยมที่คนในกลุ่มชอบและคุ้นเคยร่วมกัน แต่ละกลุ่มจะได้รับการชักชวนให้เดินเข้าสู่โลกของกระจกสองด้านเพื่อปฏิสัมพันธ์กับโลกแห่งจินตนาการอีกด้านหนึ่ง และเมื่อได้เข้าไปในโลกแห่งเนื้อหาที่ชื่นชอบลองจินตนาการว่าตัวละครไหนที่พวกเขาอยากพบเจอ เพราะอะไร พวกเขาได้ค้นพบข้อมูลหรือวิธีการแก้ไขปัญหาอะไรที่สามารถนำกลับมาใช้ในโลกแห่งความเป็นจริงจากตัวละครที่พบเจอบ้าง
- **Monuments from the Future:** เวิร์คชอปนี้ชักชวนให้ผู้เข้าร่วมสร้างสรรค์ชิ้นงานจากจินตนาการโดยยึดโยงกับพื้นที่ในโลกจริงด้วยวัสดุราคาถูกและทำได้ง่าย ผู้เข้าร่วมจะต้องเลือกสถานที่ที่มีความหมายกับตนและไปเฝ้าสังเกตการณ์ พร้อมจินตนาการว่าสถานที่ดังกล่าวจะสามารถเปลี่ยนแปลงไปอย่างไรในอนาคต จากนั้นผู้เข้าร่วมจะต้องสร้างชิ้นงานที่จะช่วยให้เกิดการจินตนาการสถานที่นั้นใหม่ตามที่ตนปรารถนา ถือเป็นเวิร์คชอปที่เน้นการทำให้สิ่งที่เป็นามธรรมอย่างจินตนาการเกิดเป็นรูปร่างขึ้นมา และนำจินตนาการของตนมาทาบลงบนสถานที่/พื้นที่ในโลกจริง
- **Creating an Action Plan:** เวิร์คชอปนี้กระตุ้นให้ผู้เข้าร่วมแสดงวิสัยทัศน์และวางแผนปฏิบัติการเพื่อการเปลี่ยนแปลง ผู้เข้าร่วมจะระดมความคิดเกี่ยวกับปัญหาที่ตนให้ความสำคัญ กำหนดประเด็นและขอบเขตปัญหาให้ชัดเจน และคิดยุทธศาสตร์และเป้าหมายในการแปลงจินตนาการของตนให้อยู่ในรูปการขับเคลื่อนในโลกจริง โดยยุทธศาสตร์และแผนปฏิบัติการนั้นควรคำนึงถึงการสร้างความตระหนักรู้ต่อประเด็นที่ขับเคลื่อน การสร้างเครือข่ายและชุมชน ผู้สนับสนุน การหาทุนสนับสนุน การทำงานกับภาคเอกชน และแผนการเปลี่ยนแปลงเชิงสถาบัน

กลุ่ม Civic Paths ได้บันทึกแนวทางการทำเวิร์คชอปไว้อย่างละเอียดในหนังสือ *Practicing Futures* (Peters-Lazaro & Shresthova 2020) ไม่ว่าจะเป็นเครื่องมือที่ใช้ บริบทการใช้ แนวคำถาม แนวทางการกระตุ้นการมีส่วนร่วม ตัวอย่างประกอบ โดยกลุ่ม Civic Paths เชื่อว่า ต้นแบบเวิร์คชอปที่พัฒนาขึ้นทั้ง 6 แนวทางนี้ สามารถนำไปผสมผสานและปรับใช้ได้หลากหลายบริบท และเหมาะกับกลุ่มเป้าหมายที่หลากหลาย ไม่ว่าจะเป็นนักศึกษา นักกิจกรรมสังคม คนที่ทำงานสร้างสรรค์ หรือ

ผู้ประกอบการสังคม เป็นอาทิ โดยแนวทางและตัวอย่างการเวิร์คชอปจินตนาการพลเมืองในคู่มือเล่มนี้ พัฒนาขึ้นจากการผสมผสานและปรับใช้ต้นแบบกิจกรรมดังกล่าวให้เข้ากับบริบทไทยและกลุ่มเป้าหมาย

กลุ่ม Civic Paths เชื่อว่าแนวคิดและเครื่องมือ “จินตนาการพลเมือง” ที่กลุ่มพัฒนาและได้ทดลอง เวิร์คชอปกับกลุ่มคนหลากหลายอายุและความสนใจจากทั่วทุกมุมโลก มีความสำคัญยิ่งต่อการฟื้นฟู จินตนาการถึงอนาคตให้กับพลเมืองทั่วโลกที่ล้วนต้องเผชิญกับสถานการณ์ที่ไร้ซึ่งความหวังและเกิดการแบ่ง ขั้วทางการเมืองรุนแรงยิ่งกว่าช่วงเวลาไหนๆ ในประวัติศาสตร์ รวมถึงกระตุ้นความหวังของพลเมือง ซึ่งไม่ เพียงแต่ช่วยให้ผู้เข้าร่วมรับมือกับความท้าทายและปัญหาต่างๆ อย่างสร้างสรรค์ แต่ยังเชื่อมโยงจินตนาการ พลเมืองเข้ากับกระบวนการเปลี่ยนแปลงในบริบทจริง รวมถึงเปิดพื้นที่ให้เกิดการแบ่งปันและแลกเปลี่ยน จินตนาการระหว่างคนกลุ่มต่างๆ ซึ่งช่วยสร้างบทสนทนาที่ก้าวข้ามการแบ่งขั้วทางการเมืองผ่านการค้นหา เป้าหมายและคุณค่าร่วมกัน



Origin Stories

Imagining Ourselves as Civic Agents



Infinite Hope

Imagining a Better World



Remixing Stories

Connecting with Others



Step Into the Looking Glass

Imagining Connections Community



Monuments from the Future

Bringing Imagination to Places



Creating an Action Plan

Imagining Process of Change

(ที่มา: เว็บไซต์ civicimagination.com)

ส่วนที่สอง

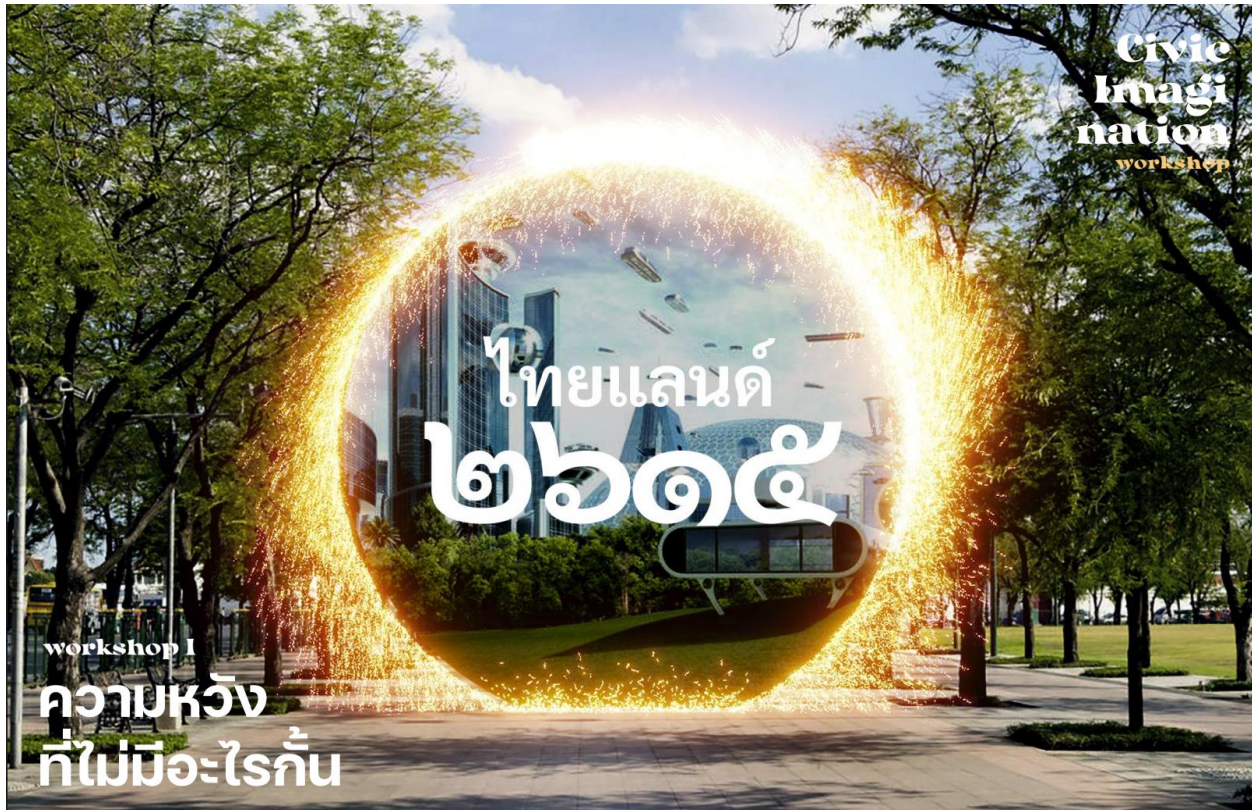
ตัวแบบกิจกรรม: แนวทางการจัดเวิร์คชอป
เพื่อสร้างจินตนาการพลเมือง



(ที่มา: ภาพประกอบโดย สรัช สินธุประมา)

ตัวแบบกิจกรรม 1

ความหวังที่ไม่มีอะไรกัน: จินตนาการสู่ประเทศไทย พ.ศ. 2615



(ที่มา: ภาพประกอบโดยสรัช สินธุประมา)

แนวคิดและวัตถุประสงค์

กิจกรรม “ความหวังที่ไม่มีอะไรกัน: จินตนาการสู่ประเทศไทย พ.ศ. 2615” ชักชวนให้เยาวชนผู้เข้าร่วมจินตนาการถึงประเทศไทยในอีก 50 ปีข้างหน้า โดยกิจกรรมแบ่งกลุ่มผู้เข้าร่วมกลุ่มละ 3-5 คน และให้ช่วยกันสร้างเรื่องเล่าเกี่ยวกับอนาคตผ่านการใช้องค์ประกอบของวัฒนธรรมสมัยนิยม เป้าหมายของกิจกรรมนี้คือการใช้ความชื่นชอบส่วนบุคคลเป็นเครื่องมือในการสร้างการมีส่วนร่วม วาดภาพโลกอนาคตในจินตนาการที่รวมเอาวิสัยทัศน์ ความต้องการที่หลากหลาย และตัวตนของสมาชิกในกลุ่มเข้าด้วยกัน

กิจกรรมนี้พัฒนาขึ้นโดยผสมองค์ประกอบจาก 3 กิจกรรมของกลุ่ม Civic Paths เข้าด้วยกัน โดยมีแกนหลักเป็นกิจกรรมที่ชื่อว่า Infinite Hope ซึ่งเริ่มต้นจากการให้ผู้เข้าร่วมแนะนำตัวด้วยเรื่องราวจากวัฒนธรรมสมัยนิยมที่ตนชื่นชอบและชวนให้คิดถึงอนาคต ก่อนที่จะนำเรื่องราวเหล่านี้ไปใช้ในการสร้างโลก (world building) และสร้างเรื่องราว (story making) ที่นำไปสู่สิ่งที่เกิดขึ้นในโลกอนาคตต่อไป

นอกจากนี้ ผู้วิจัยเลือกนำกิจกรรมเล็กๆ จากกิจกรรม Step into the Looking Glass มาใช้เป็นช่วงเชื่อมต่อการจินตนาการในแผ่นกระดาษสู่การจินตนาการแบบรวมหมู่ (collective imagination) โดยสมมติให้เส้นเทพกาวสีแดงบนพื้นห้องเป็นประตูมิติที่สมาชิกในกลุ่มจะต้องก้าวผ่านเข้าไปยังโลกใบเดียวกัน โดยให้แต่ละกลุ่มคิดทำทางในการเปิดประตูบานนี้ เป็นการแสดงเล็กๆ ที่ช่วยเตรียมผู้เข้าร่วมให้พร้อมสำหรับการทำกิจกรรมกลุ่ม

กิจกรรมละลายพฤติกรรม

กิจกรรมละลายพฤติกรรม (icebreaking) เป็นกิจกรรมที่ถูกออกแบบมาเพื่อสร้างความรู้สึกคุ้นเคยให้กับผู้เข้าร่วมและนำเข้าสู่ประเด็นของกิจกรรมได้รวดเร็วยิ่งขึ้นภายในเวลาที่จำกัด ด้วยความที่คนไทยมักไม่คุ้นชินกับการแสดงออกในที่สาธารณะ โดยเฉพาะกับผู้เข้าร่วมที่เพิ่งมีโอกาสได้พบกัน การเริ่มต้นสนทนาเชิงปฏิบัติที่เรียกร้องให้ผู้เข้าร่วมแบ่งปันจินตนาการ ความหวัง และความฝันกับผู้อื่น จึงจำเป็นต้องมีกิจกรรมละลายพฤติกรรมเพื่อปูทางก่อนเข้าสู่กิจกรรมหลัก

กิจกรรม 1: ตบมือแบบใช้จินตนาการ (10 นาที)

เป้าหมายของกิจกรรมนี้คือการชี้ให้เห็นถึงพลังของการใช้จินตนาการ โดยทำไปพร้อมๆ กับการแนะนำตัวซึ่งจะแสดงให้เห็นตัวตนของผู้เข้าร่วมแต่ละคนผ่านสิ่งที่เลือกมาใช้จินตนาการ


วิธีดำเนินการ

ขอความร่วมมือให้ผู้เข้าร่วมช่วยกันปรบมือหรือแสดงอาการยินดีอย่างไม่มีเหตุผลหนึ่งรอบ ซึ่งจะเป็นการปรบมือที่ไม่สนุกสนานนัก จากนั้นขอให้ผู้เข้าร่วมลองใหม่อีกครั้ง โดยในรอบนี้ขอให้หลับตาลงและจินตนาการถึงเหตุการณ์บางอย่างที่หากเกิดขึ้นกับตัวเอง หรือเกิดขึ้นจริงในสังคม แล้วจะสร้างความปีติแก่ตนเองอย่างยิ่งยวด โดยให้จินตนาการถึงช่วงขณะนั้นให้ชัดเจนที่สุด รับรู้ถึงความรู้สึกยินดีนั้นให้ได้ เช่น หากจินตนาการว่าถูกรางวัลที่หนึ่งสลากกินแบ่งรัฐบาล ก็ขอให้จินตนาการว่ากำลังถือสลากใบนั้นอยู่ในมือขณะที่ตรวจรางวัล จากนั้นให้ผู้เข้าร่วมปรบมือและแสดงอาการดีใจอีกครั้ง ซึ่งคาดหวังว่าจะเห็นความเปลี่ยนแปลงที่มีอารมณ์ร่วมมากขึ้น ให้แต่ละคนแนะนำ

ชื่อของตนเอง และช่วยเล่าว่าเมื่อสักครู่มีเรื่องอะไรดี ๆ เกิดขึ้นในจินตนาการ จากนั้นผู้เข้าร่วมคนอื่น ๆ ร่วมกันแสดงความยินดี

กิจกรรม 2: ชุดคำถาม Ask Me (10-15 นาที)

เป้าหมายของกิจกรรมนี้คือการสร้างความรู้สึกไว้วางใจเชื่อใจในการมีปฏิสัมพันธ์กับผู้เข้าร่วมคนอื่น ๆ กระตุ้นให้ใช้ความคิดเชิงจินตนาการ และบอกไปถึงกิจกรรมหลักที่เกิดขึ้นถัดไป ชุดคำถามนี้พัฒนาขึ้นจาก 3 แหล่งคือ ชุดการ์ดละลายพฤติกรรม (icebreaker deck) เครื่องมือที่มุ่งสร้างความรู้สึกเปิดใจ (vulnerability) ของผู้เล่น (Bestself n.d.) ชุดคำถามทางจิตวิทยา 36 ข้อที่จะช่วยให้นักตกหลุมรักกัน (Aron et al. 1997) และชุดคำถามที่เยาวชนนิยมแชร์และโพสต์สตอรี่ (story) ในสื่อสังคมออนไลน์เพื่อให้คนรู้จักเข้ามาเลือกคำถามให้ตนเองตอบ จำนวน 8 ชิ้น ชุดคำถามลักษณะนี้มักติดแฮชแท็ก #askme และมีการปรับเปลี่ยนคำถามไปตามสถานการณ์ต่างๆ ในกรณีนี้จึงพัฒนาขึ้นมาเป็นกิจกรรมละลายพฤติกรรมในชื่อ Ask Me เพื่อเตรียมพร้อมก่อนเข้าสู่กิจกรรมหลัก



ASK ME!
ช่วงนี้เป็นอย่างไง?
BY @IXLOGO

- ① ช่วงนี้ชอบทำอะไร
- ② สิ่งที่เคยชอบทำมากๆ
- ③ ความสบายใจช่วงนี้คือ
- ④ ความรักช่วงนี้ละ
- ⑤ เหนื่อยมั้ย เรื่องอะไร
- ⑥ สภาพจิตใจเป็นยังไงบ้าง
- ⑦ นมดไฟบ้างรึเปล่า
- ⑧ มองตัวเองอีก 5 ปีเป็นไง
- ⑨ ถ้าย้อนเวลาได้จะ...
- ⑩ ให้อ่านอะไรก็ได้ 1 เรื่อง
- ⑪ เรื่องล่าสุดที่ทำให้ยิ้ม
- ⑫ ช่วงนี้ผัดหวังกับอะไรมั๊ย
- ⑬ เสียใจมากๆ ล่าสุดเรื่อง?
- ⑭ ชอบตัวเองตอนนี้มั๊ย
- ⑮ มองตัวเองเป็นอะไร
- ⑯ เรื่องที่จะทำให้หงุดหงิด
- ⑰ 1 มื้อในกับชีวิตตอนนี้
- ⑱ ใต้ออกกำลังกายบ้างมั๊ย
- ⑲ ดื่มน้ำต่อวันเยอะมั๊ย
- ⑳ เวลาว่าง นมดไปกับอะไร
- ㉑ ช่วงนี้ติดเพลงอะไร
- ㉒ เพลงที่เข้ากับชีวิตช่วงนี้
- ㉓ 3 อย่างที่ช่วงนี้ชอบกินมาก
- ㉔ นอนกี่โมง / ตื่นกี่โมง
- ㉕ เล่าความฝันล่าสุดหน่อย
- ㉖ หิสนัยของตัวเองที่ไม่ชอบ
- ㉗ เซลฟี่ยิ้มหวานทีนึง
- ㉘ เป็นกำลังใจให้นะ
- ㉙ ดูแลตัวเองดีดีด้วย
- ㉚

ตัวอย่างชุดคำถาม #askme ในอินสตาแกรม
(ที่มา: <https://www.instagram.com/p/CT34shehZ41>)

คำถามของกิจกรรม Ask Me แบ่งออกเป็น 3 หมวดหมู่ตามระดับ (level 1-3) ระดับละ 10 ข้อ รวมทั้งสิ้น 30 ข้อ คำถามระดับแรกเป็นคำถามเกี่ยวกับความชอบ/ไม่ชอบ และเรื่องทั่วไปในชีวิตประจำวัน ระดับต่อมาเป็นคำถามในเชิงความรู้สึกและเป็นเรื่องส่วนตัวมากขึ้น และระดับสุดท้ายจะเป็นคำถามที่ขึ้นต้นด้วย “ถ้า” ซึ่งจะกระตุ้นให้ผู้ตอบใช้จินตนาการถึงความเป็นไปได้ในแบบต่างๆ นอกเหนือไปจากชีวิตความเป็นจริง และบางส่วนเป็นคำถามที่จะถูกใช้ต่อไปในกิจกรรมหลัก ดังนั้น นอกจากกิจกรรม Ask Me จะช่วยละลายพฤติกรรมของผู้เข้าร่วมแล้ว ยังถือเป็นการ “อุ่นเครื่อง” ให้ผู้เข้าร่วมคิดจินตนาการถึงเรื่องราวต่างๆ รอบตัว (ดูเอกสารชุดคำถามในภาคผนวก ก)

วิธีดำเนินการ

ให้ผู้เข้าร่วมจับคู่กับคนที่ไม่รู้จักกันมาก่อน (ในกรณีที่มีคนรู้จักมาด้วยกัน) เริ่มต้นจากการถามคำถามระดับแรก แล้วค่อยๆ ไล่ระดับขึ้นไปยังคำถามระดับ 2-3 โดยไม่ต้องเรียงลำดับและไม่จำเป็นต้องถามให้ครบทุกข้อ ให้เวลาประมาณ 2-3 นาทีก่อนเปลี่ยนคู่ใหม่ โดยผู้ดำเนินกิจกรรมกระตุ้นให้มีการถามคำถามในระดับสูงขึ้นไป อาจเพิ่มจำนวนเป็นกลุ่มละ 3 คน รวมถึงอาจปรับเปลี่ยนกติกา เช่น ให้ฝ่ายตอบเป็นคนเลือกคำถามเองจากการสุ่มตัวเลขโดยไม่มองรายการคำถาม หรืออื่นๆ ตามความเหมาะสม หลังจากเปลี่ยนคู่แล้ว 3 ครั้ง ให้ผู้เข้าร่วมกลับมานั่งล้อมวง ใช้เวลาอีก 1-2 นาที สัมภาษณ์ผู้เข้าร่วมว่าได้รับคำตอบอะไรบ้างจากใคร โดยให้ลงท้ายที่คำถามที่ 30 (ถ้าเดินทางไปในอนาคตได้ จะไปปีไหน ไปทำอะไร) ซึ่งจะส่งต่อไปยังกิจกรรมหลัก

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม

อธิบายกิจกรรมหลัก (5 นาที)

ขอให้ผู้เข้าร่วมจินตนาการถึงประเทศไทยในอีก 50 ปีข้างหน้า โลกในจินตนาการนี้ไม่ใช่การคาดเดาว่าอนาคตจะเป็นอย่างไร แต่ให้จินตนาการว่าโลก “ควร” เป็นอย่างไร ในแบบที่ทุกอย่างเป็นไปได้ ไม่มีถูก ไม่มีผิด ความเพ้อฝันทุกสิ่งสามารถเป็นจริงได้ในโลกใบนี้

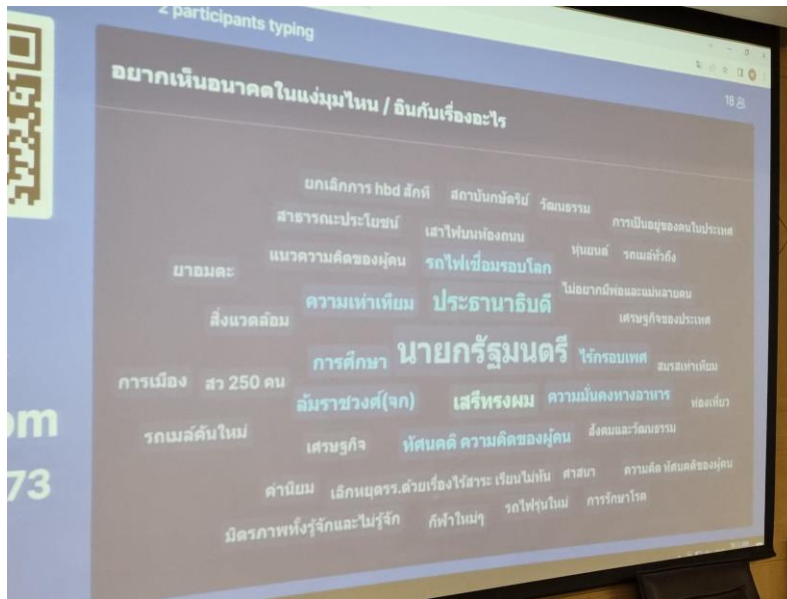
แจกกระดาษ “วัตถุดิบตั้งต้น” (15 นาที)

คำถามในกระดาษประกอบด้วยคำถาม 2 ส่วน ส่วนแรกเกี่ยวกับจินตนาการว่าโลกเป็นอย่างไร และส่วนที่สองให้เขียนถึงเรื่องราวจากวัฒนธรรมสมัยนิยมที่จะใช้เป็นเครื่องมือช่วยเล่าเรื่อง คำถามมีดังนี้ (ดูเอกสารฉบับจริงในภาคผนวก ข)

- ถ้าเปิดประตูมิติไปยังอนาคตได้ คุณจะไปสำรวจโลกอนาคตในแง่มุมใด
- ในจินตนาการของคุณ ประเทศไทยในปี พ.ศ. 2615 หน้าตาเป็นอย่างไร อะไรบ้างเปลี่ยนไป ปัญหาอะไรที่ถูกแก้ ปัญหาอะไรที่เกิดขึ้นใหม่
- ความรู้สึกแรกเมื่อก้าวข้ามประตูมิติเข้าไปในประเทศไทย พ.ศ. 2615 คืออะไร
- เรื่องราวอะไรที่ชวนให้คุณจินตนาการถึงโลกที่แตกต่างออกไปจากความเป็นจริงตรงหน้า (อาจเป็นภาพยนตร์ ซีรีส์ อนิเมะ เพลง MV นิยาย มังงะ มีม หรืออะไรก็ได้ที่คุณชื่นชอบมากๆ)
 - บุคคลหรือตัวละครในเรื่อง
 - บุคลิก / ความสามารถ
 - ฉาก / สถานที่ในเรื่อง
 - ธีม / ใจความ ของเรื่อง

ระดมสมอง (ระหว่างเขียนคำตอบ)

ผู้นำกิจกรรมรวบรวมคำตอบของคำถามแรกในกระดาษ อาจใช้วิธีเขียนบนกระดาน เขียนลงโพสต์อิท หรือใช้เครื่องมืออื่นๆ ตัวอย่างเช่น word cloud ของ Slido.com เว็บไซต์ที่เปิดให้ผู้ใส่สแกน QR code เพื่อเข้าไปตอบคำถาม โดยคำหรือวลีเดียวกันจะถูกรวมเข้าด้วยกันเป็นตัวอักษรที่มีขนาดใหญ่ ทำให้เห็นว่าผู้เข้าร่วมสนใจประเด็นใดร่วมกันมาก โดยรายการเหล่านี้จะถูกนำมาใช้ตลอดกิจกรรมที่เหลือทั้งวัน



ตัวอย่างการแสดงความเห็นของผู้เข้าร่วมว่าอยากเห็นอนาคตในแง่มุมไหนผ่านโปรแกรม Slido

รวมกลุ่มเข้าประตุมิติ (10 นาที)

จัดกลุ่ม 3-5 คนโดยใช้ประเด็นที่ระดมสมองเข้ามาเป็นตัวช่วยในการพาคคนที่สนใจประเด็นใกล้เคียงกันให้มาจับกลุ่มกัน เมื่อมีสมาชิกครบแล้วให้ช่วยกันคิดท่าทางสำหรับการเปิดประตูมิติ โดยอาจขีดเส้น คาด เทปกาวบนพื้น หรือวางเก้าอี้สองตัวให้เป็นพื้นที่สำหรับการก้าวเข้าไปสู่โลกอนาคต อาจให้มีการอธิบาย ประตุมิติของตัวเองอย่างสั้นๆ ก่อนแสดงท่าทาง

สร้างเรื่องราว (30 นาที)

สมาชิกแต่ละกลุ่มนำคำตอบในกระดาษของตนเองมาเปรียบเทียบและแลกเปลี่ยนกันเกี่ยวกับ ประเด็นที่จะเลือกมาเป็นหัวข้อในการจินตนาการถึงอนาคต และอาจหยิบเอาความคิดใดๆ ก็ตามจากการ ระดมสมองมาใช้เป็นองค์ประกอบในเรื่อง อธิบายเกี่ยวกับตัวละครหรือเรื่องราวจากวัฒนธรรมสมัยนิยมที่ หยิบยกมาอย่างสั้นๆ นำองค์ประกอบส่วนใดส่วนหนึ่งของทุกคนมาใช้เป็นตัวช่วยในการตั้งต้นสร้างเรื่องราว เน้นย้ำว่าโลกในจินตนาการนี้ทุกอย่างเป็นไปได้ อาจเป็นโลกยูโทเปีย (utopia) หรือดิสโทเปีย (dystopia) ก็ได้ ควรเป็นเรื่องที่สั้นกระชับ และสามารถเล่าให้จบได้ในเวลา 5 นาที

ผู้ช่วยจัดกิจกรรมอาจตั้งคำถามเพื่อกระตุ้นให้ผู้เข้าร่วมเดินเรื่องไปข้างหน้าดังนี้

- อินกับประเด็นไหนจากการระดมสมองมากที่สุด
- ทำไมถึงสนใจในประเด็นนั้น
- ก่อนจะไปถึงจุดนั้น มีอะไรเกิดขึ้นบ้าง ใครเป็นคนทำ มีใครขัดขวางไหม
- เหตุผลของพวกเขาคืออะไร
- มีเหตุการณ์สำคัญอะไร และใครเป็นคนทำให้เกิดสิ่งเหล่านั้น
- ภายใต้งैอนไขแบบไหน ทำอย่างไร ทำไมถึงทำแบบนั้น ทำแล้วนำไปสู่อะไร

ผู้นำกิจกรรมแนะนำให้แต่ละกลุ่มจัดสรรเวลาครึ่งหลังให้กับการเขียนลงบนกระดาษฟลิปชาร์ทและซักซ้อมการเล่าเรื่อง

เล่าเรื่อง (30 นาที)

ผู้เข้าร่วมกลุ่มต่างๆ ข้ามประตุมิติกลับมายังประเทศไทยปัจจุบัน และออกมาเล่าเรื่องโลกอนาคตในแบบของตนให้ผู้เข้าร่วมคนอื่นฯ ฟังโดยใช้เวลากลุ่มละไม่เกิน 5 นาที ระหว่างที่เล่าเรื่องผู้ดำเนินกิจกรรมอาจช่วยถามคำถามแทรกเพื่อให้ผู้เข้าร่วมอธิบายเรื่องราวได้ชัดเจนมากขึ้น และชวนให้อธิบายโลกในตอนจบของเรื่องอย่างละเอียดมากขึ้น



ตัวอย่างของเรื่องราว "Sand(wish)Tayakom" ซึ่งพูดถึงโลกอนาคตที่ปัญหาความเหลื่อมล้ำทางการศึกษาได้รับการจัดการ

แลกเปลี่ยนความเห็น (15 นาที)

แบ่งผู้เข้าร่วมออกเป็นวงแลกเปลี่ยนย่อยที่สามารถคุยกันได้อย่างทั่วถึง กลุ่มละ 6-8 คน หรือตามความเหมาะสม โดยให้แต่ละกลุ่มมีตัวแทนของเรื่องเล่าทุกเรื่อง ผู้ช่วยจัดกิจกรรมชวนสนทนาในประเด็นดังต่อไปนี้ และมอบหมายให้มีตัวแทน 1-2 คนสรุปประเด็นเพื่อนำเสนอต่อผู้เข้าร่วมทั้งหมด

- เห็นอะไรในเรื่องของเพื่อน ประทับใจจุดไหนมากที่สุด
- คิดว่าความเปลี่ยนแปลงในเรื่องเกิดขึ้นได้เพราะอะไร
- โลกในจินตนาการสะท้อนกลับมาให้เราคิดถึงโลกปัจจุบันได้อย่างไรบ้าง
- ความเปลี่ยนแปลงในฉบับโลกของความเป็นจริงอาจเกิดขึ้นได้ไหม อย่างไร
- คิดว่าเรื่องเหล่านี้จะมีโอกาสเป็นจริงได้มากน้อยเพียงใด ให้คะแนนจาก 0-100

สรุปกิจกรรม (10 นาที)

ผู้เข้าร่วมทั้งหมดกลับมานั่งล้อมวงเดียวกัน ตัวแทนกลุ่มสนทนาเล่าถึงประเด็นที่ได้พูดคุยกัน และอาจมีการถามคำถามเพิ่มเติมตามความเหมาะสม

ตัวแบบกิจกรรม 2

ทาบจินตนาการสู่ความเป็นจริง: เปลี่ยนโลกรอบตัวด้วยจินตนาการ



(ที่มา: ภาพประกอบโดย สรัช สินธุประมา)

แนวคิดและวัตถุประสงค์

กิจกรรมสำรวจพื้นที่สาธารณะรอบสถานที่จัดงาน ถ่ายรูปเพื่อนำกลับมาระดมความคิดเพื่อเปลี่ยนแปลงความหมายของพื้นที่นั้นด้วยการวาดภาพทับลงไป กิจกรรมนี้ดัดแปลงมาจากกิจกรรมชื่อ Monuments from The Future ซึ่งต้นฉบับเป็นการชวนให้ผู้เข้าร่วมออกไปแทรกแซง (intervene) พื้นที่ที่ตนสนใจโดยใช้วัสดุต่างๆ อย่างเช่นกระดาษลัง เทปกาว ประกอบเป็นสิ่งของจำลองไปตั้งในสถานที่จริง อย่างไรก็ตาม เมื่อพิจารณาจากเงื่อนไขสภาพอากาศที่คาดเดาได้ยากและความปลอดภัยของพื้นที่สาธารณะในประเทศไทย ในคู่มือเล่มนี้จึงปรับเปลี่ยนรูปแบบให้เป็นการวาดภาพทับลงไปบนพื้นที่จริงแทน

วัตถุประสงค์หลักของกิจกรรมนี้คือการให้ผู้เข้าร่วมได้ใช้จินตนาการเปลี่ยนแปลงความหมายบนพื้นที่/สถานที่จริง ซึ่งแม้ในด้านหนึ่งจะเป็นการเปิดให้ผู้เข้าร่วมได้ใช้จินตนาการในฐานะพลเมืองได้แบบไร้ข้อจำกัดเหมือนกับตัวแบบกิจกรรมที่ 1 ทว่าการยึดโยงกับพื้นที่/สถานที่จริง ก็ช่วยให้ผู้เข้าร่วมใช้จินตนาการโดยยึดโยงกับพื้นที่/สถานที่จริงได้ง่ายกว่า รวมถึงสามารถแปลงจินตนาการให้อยู่ในรูปของการเปลี่ยนแปลงในโลกจริงได้ไหลลื่นกว่า

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม

นำเข้าสู่กิจกรรมและละลายพฤติกรรม (15 นาที)

ให้ผู้เข้าร่วมช่วยแลกเปลี่ยนเกี่ยวกับสถานที่ซึ่งมีความสำคัญหรือมีความหมายกับตนเอง โดยอาจเป็นอาคาร สวน แม่น้ำ ถนน ฯลฯ พร้อมเล่าว่าสถานที่แห่งนั้นมีความหมายอย่างไร ผู้ดำเนินกิจกรรมอาจใช้วิธีแจกกระดาษที่มีคำถามข้างต้นเพื่อให้ผู้เข้าร่วมเรียบเรียงคำตอบได้สะดวกขึ้น (ดูภาคผนวก ค) กิจกรรมนี้มีเป้าหมายเพื่อชี้ให้เห็นว่าสถานที่ต่างๆ ไม่ได้เป็นเพียงสิ่งปลูกสร้างหรือพื้นที่ทางกายภาพ แต่ยังมี ความหมายกับชีวิตของผู้คนอยู่ในนั้น การแลกเปลี่ยนเรื่องราวเกี่ยวกับชีวิตส่วนตัวจะช่วยให้ผู้เข้าร่วมได้ทำ ความรู้จักกันและพร้อมเปิดใจทำกิจกรรมมากขึ้นด้วย

อธิบายกิจกรรม (5 นาที)

เป้าหมายของกิจกรรมนี้คือการออกไปสำรวจและเลือกพื้นที่แห่งหนึ่งมาใช้เป็นฉากของการพัฒนาโครงการแห่งโลกอนาคต ทาบจินตนาการลงบนสถานที่จริงโดยเชื่อมโยงกับชีวิตของผู้คนที่อยู่อาศัยและใช้งานพื้นที่นั้นในปัจจุบันด้วย ผู้ดำเนินกิจกรรมอธิบายพื้นที่รอบๆ สถานที่จัดกิจกรรมว่าผู้เข้าร่วมสามารถเดินออกไปสำรวจอะไรได้บ้าง และกำหนดวิธีการส่งรูปถ่ายกลับมายังสถานที่จัดกิจกรรม โดยอาจใช้กลุ่มสนทนาของโปรแกรมสนทนาต่างๆ เช่น ไลน์

สำรวจพื้นที่ (30 นาที)

ผู้เข้าร่วมจับกลุ่มกันออกไปสำรวจพื้นที่ในบริเวณเดียวกัน แต่สังเกตการณ์ในฐานะปัจเจก หากสนใจในสิ่งเดียวกัน เช่น ป้ายรถเมล์ ร้านค้าเดียวกัน ให้เลือกสังเกตการณ์จากคนละมุม สังเกตการณ์อยู่กับที่เป็นเวลาอย่างน้อย 10 นาทีอย่างเงียบๆ โดยอาจมีโจทย์ให้กับผู้เข้าร่วมดังนี้

- สังเกตดูว่าที่เลือกไปสังเกตการณ์ ลักษณะพื้นที่เป็นอย่างไร มีแสง เสียง กลิ่น บรรยากาศอย่างไรบ้าง
- มีกิจกรรมอะไรเกิดขึ้นในพื้นที่นั้นบ้าง ผู้คนมาทำอะไร มีพืช/สัตว์ในบริเวณนั้นไหม คิดว่าพื้นที่นั้นมีความหมายอย่างไรกับพวกเขา
- ถ้าคุณสามารถเปลี่ยนแปลง/ลบ/สร้าง สิ่งต่างๆ ในพื้นที่นั้นได้ คุณจะทำอะไร และสิ่งนั้นจะส่งผลต่อผู้คนและความหมายของพื้นที่นั้นอย่างไร
- อย่าลืมถ่ายรูปพื้นที่ ในมุมที่คุณอยากจะวาดความเปลี่ยนแปลงลงไป

ระหว่างเดินกลับจากการสังเกตการณ์ ให้แลกเปลี่ยนกันผู้ที่เลือกไปทางเดียวกันว่าเห็นอะไรร่วมกันหรือต่างกันบ้าง

แลกเปลี่ยนประสบการณ์และรวมกลุ่ม (15 นาที)

ให้ผู้เข้าร่วมแลกเปลี่ยนและนำเสนอความคิดเกี่ยวกับการพัฒนาโครงการแห่งอนาคตอย่างสั้นๆ เพื่อจับกลุ่มคนที่สนใจประเด็นใกล้เคียงกัน 3-5 คน ร่วมกันพัฒนาโครงการแห่งอนาคตทาบลงไปบนภาพถ่ายจากโลกความเป็นจริงในปัจจุบัน โดยอาจใช้ประเด็นจากการระดมสมองบน word cloud มาใช้ร่วมด้วย

พัฒนาโครงการแห่งอนาคต (30 นาที)

สมาชิกร่วมกันตัดสินใจว่าจะเลือกสถานที่ของใครเพียงคนเดียวคนหนึ่งเป็นฉากของการพัฒนาโครงการแห่งอนาคต โครงการนี้ไม่มีข้อจำกัดในด้านงบประมาณหรือความเป็นไปได้ทางเทคโนโลยีในโลกปัจจุบัน แต่ก็ไม่จำเป็นต้องเป็นโครงการขนาดใหญ่ เพราะการเปลี่ยนแปลงความหมายของชีวิตผู้คนอาจไม่จำเป็นต้องเป็นโครงการขนาดใหญ่ก็ได้ ผู้ช่วยจัดกิจกรรมปรีนทีภาพสถานที่แบบสี่จางลงแปะลงบน

กระดาษฟลิปชาร์ตเพื่อให้ผู้เข้าร่วมสามารถวาดรูปทับลงไป หรืออาจใช้อุปกรณ์คอมพิวเตอร์หรือแท็บเล็ตวาดทับลงในแบบดิจิทัลได้เช่นกัน

ผู้ช่วยจัดกิจกรรมอาจตั้งคำถามเพื่อกระตุ้นให้ผู้เข้าร่วมเดินหน้าร่างโครงการพัฒนาดังนี้

- พื้นที่นี้มีความเป็นไปได้ที่จะกลายเป็นพื้นที่แบบไหนได้บ้าง
- การปรับเปลี่ยนพื้นที่นี้จะตอบโจทย์ประเด็นจากการระดมสมองช่วงเช้าอย่างไร
- ทำไมถึงต้องรื้อสิ่งนั้นออก ทำไมต้องเพิ่มสิ่งนั้นเข้าไป
- ใครจะได้รับประโยชน์ ใครจะชอบ ใครจะไม่ชอบสิ่งนั้น เพราะอะไร
- โครงการของเราจะทำให้ชีวิตของผู้คนดีขึ้นได้ในแง่ไหน



ภาพตัวอย่างการเปลี่ยนแปลงพื้นที่บริเวณท่าพระจันทร์ โดย สรัช สินธุประมา

นำเสนอโครงการ (20 นาที)

ผู้เข้าร่วมแต่ละกลุ่มผลัดกันออกมานำเสนอ โดยอาจมีอาจแสดงบทบาทสมมติเพื่อให้เห็นภาพว่าผู้คนจะเข้าไปใช้ชีวิตหรือถูกเปลี่ยนแปลงชีวิตในพื้นที่นั้นอย่างไร

แลกเปลี่ยนความเห็น (15 นาที)

แบ่งผู้เข้าร่วมออกเป็นวงแลกเปลี่ยนย่อยที่สามารถคุยกันได้อย่างทั่วถึง กลุ่มละ 6-8 คน หรือตามความเหมาะสม โดยให้แต่ละกลุ่มมีตัวแทนของทุกโครงการ ผู้ช่วยจัดกิจกรรมชวนสนทนาในประเด็นดังต่อไปนี้ และมอบหมายให้มีตัวแทน 1-2 คนสรุปประเด็นเพื่อนำเสนอต่อผู้เข้าร่วมทั้งหมด

- ถ้าโครงการของเพื่อนเกิดขึ้นจริง เราอยากไปที่โครงการไหน ไปทำอะไรที่นั่นบ้าง
- สังเกตเห็นอะไรในตัวเอง หรือในตัวเพื่อน ระหว่างกิจกรรมวันนี้

สรุปกิจกรรม (10 นาที)

ตัวแทนกลุ่มแลกเปลี่ยนความเห็นออกมาเล่าถึงประเด็นที่พูดคุยกัน ในช่วงสุดท้ายของกิจกรรมนี้เป็นการชวนสนทนาถึงบทบาทของผู้เข้าร่วมในฐานะพลเมืองที่มีความปรารถนาจะออกไปลงมือเปลี่ยนแปลงสังคม โดยอาจถามว่าเมื่อจบกิจกรรมออกไปจากห้องนี้ ผู้เข้าร่วมแต่ละคนคิดว่าตัวเองอยากจะออกไปเปลี่ยนแปลงอะไรบ้างในอนาคต

ตัวแบบกิจกรรม 3

เรื่องเล่าแห่งอนาคต



ภาพประกอบกิจกรรม “เรื่องเล่าแห่งอนาคต” โดยใช้โดราเอมอนเป็นตัวละครในการดำเนินกิจกรรม

แนวคิดและวัตถุประสงค์

กิจกรรม “เรื่องเล่าแห่งอนาคต” มีเป้าหมายหลักเพื่อสืบค้นเรื่องราวหรือเรื่องเล่าที่ผู้เข้าร่วมแต่ละคนใช้สำหรับจินตนาการถึงโลกอนาคตที่ตนอยากเห็น และพยายามทำความเข้าใจว่าเรื่องราวเหล่านั้นสะท้อนมุมมองที่พวกเขามีต่อประเด็นสาธารณะต่างๆ อย่างไร โดยผู้เข้าร่วมจะได้รับโจทย์ให้ลองจินตนาการว่าตัวเองกำลังเดินทางไปยังโลกในอีก 50 ปีข้างหน้า พร้อมกับ *โดราเอมอน*² ตัวละครซึ่งถูกส่งมาจากตัวพวกเขาเองในอนาคต

² การเลือกใช้ *โดราเอมอน* เป็นตัวละครหลักในการดำเนินกิจกรรมมีเหตุผลหลักสองประการคือ หนึ่ง โดราเอมอนเป็นวัฒนธรรมสมัยนิยมที่พูดถึงโลกอนาคตที่เยาวชนไทยน่าจะรู้จักเป็นอย่างดี และมีประเด็นหลักสอดคล้องกับเป้าหมายของกิจกรรม นั่นคือการพูดถึงโลกอนาคตที่เราอยากเห็น อยากสร้างขึ้น หรืออยากให้เป็นไปได้ และสอง เนื่องจากตัวกิจกรรม

การเดินทางครั้งนี้ประกอบด้วยภารกิจย่อยเพื่อค้นหาว่า 1) อะไรคือสิ่งที่พวกเขาอยากเห็นเกิดขึ้นจริงมากที่สุดในช่วงชีวิตของตน และ 2) ถ้านาคตใดซึ่งข้อจำกัดและพวกเขามีพลังวิเศษที่สามารถเปลี่ยนแปลงโลกได้แทบตามใจปรารถนา อะไรคือโลกอนาคตในแบบที่พวกเขาอยากเห็น และ 3) พวกเขาจะช่วยกันสร้างโลกดังกล่าวขึ้นมาได้อย่างไร

เพื่อเชื่อมจินตนาการถึงอนาคตเข้ากับตัวตนจริงๆ ของผู้เข้าร่วมกิจกรรม ภารกิจแรกจึงกำหนดให้ผู้เข้าร่วมลองนึกภาพว่า “เมื่อเดินทางออกมาจากไทม์แมชชีน พวกเขาลองมองออกไปในละแวกบ้านของตน และพบว่าทุกสิ่งที่เคยเห็นหรือเคยรู้จักได้เปลี่ยนแปลงไปอย่างสิ้นเชิง อะไรคือสิ่งแรกที่แต่ละคนอยากเห็นมากที่สุด” เป้าหมายหลักของกิจกรรมแรกนี้คือการสร้างบทสนทนาต่างๆ เกี่ยวกับโลกอนาคตที่พวกเขาอยากเห็น ไม่ใช่อนาคตที่พวกเขาคิดว่าจะเป็นหรือน่าจะเป็นไปได้ ขณะเดียวกัน การตั้งโจทย์ให้จินตนาการถึง “ละแวกบ้านของตน” มีเป้าหมายเพื่อพยายามทำความเข้าใจภูมิหลังและความสนใจของผู้เข้าร่วมแต่ละคน โดยมีสมมติฐานว่าผู้เข้าร่วมที่อาศัยอยู่ในพื้นที่ สภาพแวดล้อม หรือมีฐานะทางเศรษฐกิจที่แตกต่างกัน น่าจะมีจินตนาการถึงสิ่งที่อยากให้เห็นเกิดขึ้นในอนาคตของตนเองแตกต่างกันไป นอกจากนี้ยังสามารถแทรกข้อคำถามว่า “เมื่อผู้เข้าร่วมแต่ละคนเห็นสิ่งที่ตัวเองอยากเห็นเกิดขึ้นจริง แต่ละคนจะส่งเสียงหรือแสดงท่าทางอย่างไรออกมา” เพื่อเป็นการละลายพฤติกรรมและสร้างบรรยากาศสนุกสนานเป็นกันเอง ซึ่งจะเอื้อต่อการพูดคุยแลกเปลี่ยนในประเด็นอื่นๆ ต่อไป

จากนั้นจึงลองให้ผู้เข้าร่วมลองวาดภาพ “วัตถุแห่งความทรงจำ” โดยอาจเลือกวัตถุใดๆ ก็ได้ที่มีคุณค่า มีความหมาย หรือมีความสำคัญต่อตัวเรา ณ ช่วงเวลาใดช่วงเวลาหนึ่ง และเป็นวัตถุที่หากนำติดตัวไปด้วยในโลกอนาคต จะสามารถช่วยให้ตัวเราในวัยชราสามารถฟื้นความทรงจำถึงชีวิตวัยเด็กของตัวเองกลับมาได้ กิจกรรมนี้จะแบ่งผู้เข้าร่วมออกเป็นกลุ่มย่อยกลุ่มละ 3-4 คน โดยให้สมาชิกแต่ละกลุ่มแลกเปลี่ยนรูปภาพและเรื่องราวที่เชื่อมโยงกับวัตถุแห่งความทรงจำนี้กับเพื่อนๆ เพื่อทำความรู้จักตัวตนของกันให้มากขึ้นและเป็นการปูทางสู่กิจกรรมต่อไป หัวใจสำคัญของกิจกรรมนี้คือการค้นหาวัตถุติดตั้งต้นสำหรับจินตนาการจากสิ่งที่มีคุณค่าหรือมีความหมายสำหรับเราแต่ละคน

ต่อมาผู้เข้าร่วมจะได้รับโจทย์ให้ออกแบบเพื่อนในกลุ่มให้กลายเป็น “ซูเปอร์ฮีโร่แห่งโลกอนาคต” ซึ่งมีพลังวิเศษจากวัตถุแห่งความทรงจำที่แต่ละคนนำติดตัวไปด้วย การสลับกันออกแบบเพื่อนให้เป็นซูเปอร์ฮีโร่คือการเชื้อเชิญให้ผู้เข้าร่วมทำลายกรอบของสิ่งที่พวกเขาคิดว่าเพื่อนๆ รวมถึงตัวเองเป็นได้และทำได้ การได้ลองคิดถึง “ผู้อื่น” ในฐานะสิ่งที่ไปไกลกว่าตัวตนที่คนคนนั้นเป็นอยู่ในปัจจุบัน คือกุญแจดอกสำคัญในการมองเห็นพลังของการสร้างความเปลี่ยนแปลงภายในตัวของผู้คนร่วมสังคัม การสลับกันจินตนาการคนอื่นแทนที่จะให้ผู้เข้าร่วมจินตนาการตัวเองเป็นฮีโร่ จะช่วยพาพวกเขาเดินทางไปพ้นจากการหมกหมุ่นอยู่กับ

ล้วนแต่เล่นกับเส้นเวลาทั้งอดีต ปัจจุบัน และอนาคต การใช้โครงเรื่องของการเดินทางข้ามเวลาด้วยไทม์แมชชีน ซึ่งเป็นของวิเศษชิ้นสำคัญของโดราเอมอน จึงน่าจะช่วยให้ผู้เข้าร่วมคิดภาพตามได้ง่ายขึ้น

พลังของ “ตัวเอง” หรือความสามารถ “ของฉันทัน” ขณะเดียวกัน พลังที่มาจากวัตถุแห่งความทรงจำยังทำให้ความเป็นไปได้ใหม่นี้เป็นความเป็นไปได้ที่มีความหมายเนื่องจากยังคงยึดโยงอยู่กับเรื่องราวของเราแต่ละคน กิจกรรมนี้จึงเปรียบเสมือนการเชื่อมโยงอดีต-ปัจจุบัน-อนาคตเข้าด้วยกัน เมื่อออกแบบเสร็จ แต่ละกลุ่มจะต้องช่วยกันตั้งชื่อทีมซูเปอร์ฮีโร่และนำเสนอทีมตัวเองให้ผู้เข้าร่วมทั้งหมดฟัง



ตัวอย่างซูเปอร์ฮีโร่ที่ผู้เข้าร่วมออกแบบจากวัตถุแห่งความทรงจำ

ภาพซ้ายคือ “เจ้าหนูแห่งความทรงจำ” ผู้มีพลังวิเศษจากอัลบั้มรูปที่สามารถย้อนเวลากลับไปในอดีตหรือข้ามไปในอนาคต
ภาพขวาคือ “เทพธิดาผ้าห่มเนา” ผู้สามารถให้ผ้าห่มให้ความอบอุ่นทั้งทางกายและทางใจให้กับทุกคน

กิจกรรมย่อยสุดท้ายจะให้แต่ละกลุ่มช่วยกันแต่งเรื่องภายใต้หัวข้อ “โลกอนาคตที่เราอยากเห็น” โดยพัฒนามาจากกิจกรรม Remixing Stories ซึ่งให้ความสำคัญกับเรื่องเล่าในฐานะเครื่องมือเชื่อมผู้คนที่มีภูมิหลังและประสบการณ์แตกต่างกัน (ในกรณีนี้คือวัตถุแห่งความทรงจำและเรื่องเล่าส่วนตัวที่แตกต่างกัน) ให้ร่วมมือกันเพื่อสร้างความเปลี่ยนแปลง ผู้เข้าร่วมต้องช่วยกันคิดว่าเมื่อเดินทางกลับมาถึงโลกปัจจุบันพร้อมกับพลังวิเศษต่างๆ ที่ตนได้รับ พวกเขาจะใช้พลังเหล่านั้นสร้างโลกที่อยากเห็นให้เกิดขึ้นจริงได้อย่างไร กิจกรรมนี้จะชวนให้ผู้เข้าร่วมพูดคุยกันในกลุ่มถึงองค์ประกอบสำคัญๆ ของโลกที่พวกเขาอยากเห็น จากนั้นจึงช่วยกันคิดว่าพลังของแต่ละคนจะมีส่วนในการเปลี่ยนแปลงโลกปัจจุบันให้กลายเป็นโลกดั่งจินตนาการได้อย่างไร วัตถุประสงค์หลักของกิจกรรมนี้คือการดึงเอาความเป็นไปได้ที่อยู่นอกเหนือกรอบโลกแห่งความจริง

(ซูเปอร์ฮีโร่ที่มีพลังพิเศษ) กลับมาพิจารณาถึงประเด็นปัญหาสาธารณะที่ผู้เข้าร่วมเห็นว่ามีความสำคัญหรือสามารถแก้ไขได้ด้วยพลังพิเศษที่พวกเขามี



(ที่มา: กัญญิกา เขื่อนแก้ว visual notetaker อาสา จาก BlackBox)

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม

แนะนำกิจกรรม (10 นาที)

ผู้นำกิจกรรมแนะนำว่ากิจกรรมวันนี้จะเกี่ยวข้องกับการจินตนาการถึงโลกอนาคต จากนั้นจึงชวนผู้เข้าร่วมคิดถึงคำว่า “อนาคต” ด้วยคำถามง่ายๆ เช่น เวลาพูดถึงคำว่า “โลกอนาคต” เราแต่ละคนนึกถึงอะไรบ้าง (อาจใช้แอปพลิเคชันอย่าง Slido ในการสะท้อนความเห็นของผู้เข้าร่วม) ทำไมจึงนึกถึงเรื่องนั้น ถ้าพูดถึงเรื่องราว/เรื่องเล่าที่ทำให้พวกเราคิดถึง “โลกอนาคต” พวกเรานึกถึงเรื่องอะไรหรือเรื่องราวของใคร ทำไมจึงนึกถึงเรื่องนั้น ฯลฯ โดยเน้นย้ำว่าเรื่องเล่านั้นอาจมาจากหนังสือ ภาพยนตร์ ละคร การ์ตูน เพลง งานศิลปะ หรือสื่อใดๆ ก็ได้ อาจเป็นเรื่องราวที่มีอยู่จริง เป็นบุคคลจริงๆ หรือเป็นเรื่องแต่งก็ได้

Active poll 11

เวลาพูดถึงคำว่า 'โลกอนาคต' เราแต่ละคนนึกถึงอะไรบ้าง

Join at
slido.com
#275 262

ตัวอย่างการตอบคำถามผ่านแอปพลิเคชัน Slido โดยคำตอบจะปรากฏทันทีที่หน้าจอ ทำให้แต่ละคนเห็นคำตอบของผู้เข้าร่วมคนอื่น และสามารถในสร้างบทสนทนาต่อไปได้ง่าย

จากนั้นผู้นำกิจกรรมแนะนำแนวคิดเรื่อง “จินตนาการพลเมือง” และความสำคัญของจินตนาการต่อการเปลี่ยนแปลงโลกในปัจจุบัน ผู้นำกิจกรรมเน้นย้ำว่าเป้าหมายของกิจกรรมวันนี้คือสิ่งที่พวกเขา “อยากเห็น” ไม่ใช่สิ่งที่พวกเขาคิดว่า “เป็นไปได้” การอธิบายความสำคัญของจินตนาการอาจใช้ตัวอย่างจากภาพยนตร์ การ์ตูน หรือวัฒนธรรมสมัยนิยมอื่นๆ ที่เกี่ยวข้องเพื่อให้เห็นภาพว่ากิจกรรมในวันนี้จะเป็นอย่างไร ในกิจกรรมจริง ผู้วิจัยใช้ตัวอย่างเรื่อง “โตราเอมอน” ในฐานะวัฒนธรรมสมัยนิยมที่ผู้ร่วมกิจกรรมทุกคนรู้จักเป็นอย่างดี และเล่าให้ฟังถึงของวิเศษต่างๆ ที่ผู้เขียนโตราเอมอนออกแบบไว้เมื่อหลายสิบปีก่อน ก่อนที่บางชิ้นดูคล้ายจะเกิดขึ้นได้จริงแล้วในปัจจุบัน นอกจากนี้ ผู้นำกิจกรรมยังอาจชวนพูดคุยถึงของวิเศษที่ผู้เข้าร่วมแต่ละคนชื่นชอบหรืออยากให้เกิดขึ้นจริงได้ด้วย

นำเข้าสู่บทสนทนา (20 นาที)

ผู้นำกิจกรรมอธิบายว่า ในวันนี้จะชวนให้ผู้เข้าร่วมจินตนาการว่าตัวเองอยู่ในเรื่องไตราเอมอน และมีเหตุการณ์เกิดขึ้นดังนี้

ไตราเอมอนเดินทางย้อนเวลากลับมาเพื่อพาเราให้ไปเที่ยวโลกในอีก 50 ปีข้างหน้า เมื่อเดินทางไป ถึง เราเดินออกมาดูรอบๆ บ้าน/มองออกมาจากหน้าต่าง แล้วพบว่าทุกอย่างเปลี่ยนไปมากจนไม่น่า เชื่อ จนเราจำละแวกบ้านของตัวเองไม่ได้เลย ความเปลี่ยนแปลงแรกสุดที่แต่ละคน อยากเห็น คืออะไร

ขั้นตอนนี้อาจให้เวลาผู้เข้าร่วมกิจกรรมคิดประมาณ 1-2 นาที และให้แต่ละคนเขียนหรือจดคำตอบที่ คิดเอาไว้ด้วย เมื่อทุกคนคิดคำตอบได้แล้ว ให้ผู้นำกิจกรรมถามคำถามต่อไปโดยยังไม่ต้องให้แต่ละคนบอก คำตอบของตัวเอง

หลังจากเห็นสิ่งนั้นเกิดขึ้นจริง คุณจะ ทำ ทำทางและ/หรือส่งเสียงอะไรออกมา

จากนั้นจึงให้ผู้ร่วมกิจกรรมผลัดกันทำทำทางและส่งเสียงร้องโดยอาจย้าว่าจะเป็นเสียงหรือคำอุทาน ใดๆ ก็ได้ที่แสดงถึงความตื่นเต้นที่เราเห็นสิ่งนั้นเกิดขึ้นจริง ในกรณีที่เป็นการมอออนไลน์ อาจใช้เป็นเสียง ร้องอย่างเดียวได้ คำถามนี้เป็นส่วนหนึ่งของการละลายพฤติกรรม และทำให้ผู้เข้าร่วมรู้สึกสนุกกับกิจกรรม ในช่วงแรกมากขึ้น ผู้นำกิจกรรมอาจให้ผู้เข้าร่วมอธิบายคำตอบของตัวเองที่ละคน หรือจะให้แสดงทำทาง และส่งเสียงให้ครบทั้งวงก่อน แล้วค่อยชวนพูดคุยถึงสิ่งที่อยากจะเห็นในอนาคตก็ได้

คำถามต่างๆ ในกิจกรรมแรกนี้อาจเขียนเตรียมไว้ในกระดาษฟลิปชาร์ต ถ้าเป็นกิจกรรมออนไลน์ ควรเตรียมสไลด์คำถามให้ชัดเจน เพื่อให้ผู้เข้าร่วมสามารถคิดตามได้โดยไม่ต้องสับสนหรือถามซ้ำว่าโจทย์ คืออะไร

วัตถุประสงค์ความทรงจำ (25 นาที)

หลังจากแลกเปลี่ยนจบ ผู้นำกิจกรรมจึงเล่าเรื่องต่อดังนี้

แต่ก่อนออกเดินทาง ไตราเอมอนเล่าให้เราฟังว่า ที่จริงแล้วไตราเอมอนตัดสินใจเดินทางกลับมาหา เรา เพราะตัวเราในอนาคต ซึ่งเป็นผู้สร้างไตราเอมอนขึ้นมา กำลังสูญเสียความทรงจำไปที่ละน้อย เพื่อฟื้นความทรงจำของเรากลับมาอีกครั้ง ไตราเอมอนจึงขอให้เรานำของที่มีคุณค่าหรือมีความหมายต่อเราติดตัวไปด้วยหนึ่งอย่าง เราแต่ละคนจะเลือกหยิบอะไรไปด้วย

ขั้นตอนนี้ผู้นำกิจกรรมอาจแนะนำของชิ้นนั้นอาจจะเป็นข้าวของที่ติดตัวเราอยู่ตอนนี้ มีอยู่ที่บ้าน ตอนนี้ หรืออาจเป็นของที่เคยมีแต่หายไปแล้วก็ได้ เงื่อนไขสำคัญคือของชิ้นนั้นต้องมีความหมายต่อตัวเรา

จริงๆ จากนั้นจึงให้ผู้เข้าร่วมวาดภาพวัตถุแห่งความทรงจำชิ้นนั้นลงในกระดาษ พร้อมเขียนระบุว่าของที่เรานำติดตัวไปด้วยนั้นคืออะไร และขยายความว่าทำไมเราจึงเลือกของชิ้นนั้น ผู้เข้าร่วมบางคนอาจรู้สึกไม่มั่นใจกับการวาดรูป ผู้นำกิจกรรมจึงอาจย้ำว่าไม่ต้องกังวลเรื่องความสวยงามหรือความสมจริง ในกรณีที่เป็นกิจกรรมออนไลน์ อาจเพิ่มขึ้นขั้นตอนการแชร์รูปที่ตัวเองวาดให้เพื่อนๆ ทุกคน เช่น อาจระบุว่าเมื่อวาดภาพเสร็จแล้ว ให้แต่ละคนถ่ายรูปและโพสต์ลงไปในไลน์กลุ่ม หรืออัปโหลดในเว็บไซต์ที่ผู้นำกิจกรรมสามารถแชร์หน้าจอให้ทุกคนดูได้ เช่น Mural หรือ Padlet

จากนั้นให้แบ่งผู้เข้าร่วมเป็นกลุ่มย่อยกลุ่มละ 3-4 คน โดยให้สมาชิกแต่ละกลุ่มเล่าเรื่องราวเกี่ยวกับวัตถุแห่งความทรงจำของตัวเองให้เพื่อนฟัง ผู้นำกิจกรรมควรระบุโจทย์ให้ชัดเจนก่อนกระจายไปตามกลุ่ม เช่น

ให้แต่ละคนลองเล่าให้เพื่อนในกลุ่มฟังว่า

1. ของที่เรานำไปด้วยคืออะไร
2. ของชิ้นนั้นมีความหมายหรือความสำคัญต่อตัวเราอย่างไร

การแลกเปลี่ยนอาจกินเวลาประมาณ 10-15 นาที จากนั้นจึงให้กลับมารวมในกลุ่มใหญ่

สร้างซูเปอร์ฮีโร่ (45 นาที)

เมื่อผู้เข้าร่วมกลับมารวมกัน อาจให้ตัวแทนหรือสุ่มตัวแทนจากแต่ละกลุ่มมาเล่าถึงวัตถุแห่งความทรงจำของตัวเองให้กลุ่มอื่นๆ ฟังอีกครั้ง เพื่อให้ผู้เข้าร่วมเห็นภาพว่าแต่ละคนเลือกสิ่งของที่เหมือนหรือต่างจากตัวเองและกลุ่มของตนอย่างไร จากนั้นผู้นำกิจกรรมจึงเล่าเรื่องภารกิจต่อไป

ก่อนเดินทางกลับ โดราเอมอนกล่าวขอบคุณเราที่ทำให้พวกเราในอนาคตฟื้นความทรงจำกลับมาได้สำเร็จ พร้อมบอกว่าจะให้รางวัลเราหนึ่งอย่าง นั่นก็คือจะเปลี่ยนวัตถุแห่งความทรงจำที่เรานำติดตัวไปด้วยให้กลายเป็นของวิเศษที่มีพลังที่ใช้เปลี่ยนแปลงโลกที่เราอาศัยอยู่ในปัจจุบันได้

ให้สมาชิกในกลุ่มสลับกันออกแบบเพื่อนเป็นซูเปอร์ฮีโร่ที่มีพลังวิเศษจากของที่แต่ละคนนำติดตัวไปด้วย พร้อมตั้งชื่อเท่ๆ ให้เพื่อน และเมื่อกลับมารวมกัน ขอให้ตัวแทนหนึ่งคนมาเล่าว่า ทีมเราชื่อว่าอะไร สมาชิกในทีมของเรามีใครบ้าง และแต่ละคนมีพลังวิเศษอะไรบ้าง

ให้ผู้เข้าร่วมกระจายไปตามกลุ่มเดิมและส่งภาพวัตถุแห่งความทรงจำของตัวเองให้เพื่อนคนอื่นๆ จากนั้นผู้นำกิจกรรมแจกกระดาษแผ่นใหม่ให้ผู้เข้าร่วมวาดรูปฮีโร่โดยย้ำว่าห้ามให้เพื่อนดูว่าเราวาดเขาเป็นอะไร ในกรณีเป็นกิจกรรมออนไลน์ ผู้นำกิจกรรมควรแจ้งให้ผู้เข้าร่วมเตรียมกระดาษและดินสอมาก่อนเริ่มกิจกรรม ขั้นตอนนี้อาจไม่จำเป็นต้องพูดคุยกันอีกครั้งเนื่องจากทุกคนในกลุ่มได้ฟังเรื่องวัตถุแห่งความทรงจำ

ของเพื่อนไปแล้ว อย่างไรก็ตาม ในการจัดกิจกรรมจริง ผู้เข้าร่วมบางคนอาจจำเรื่องเล่าของเพื่อนไม่ได้ ผู้นำกิจกรรมอาจให้สมาชิกสอบถามกันได้สั้นๆ หรืออาจให้ผู้ช่วยจัดกิจกรรมประจำกลุ่มสรุปความสำคัญของวัตถุประสงค์แห่งความทรงจำของแต่ละคนอีกครั้งก่อนลงมือวาดภาพ

เมื่อออกแบบเสร็จ ให้แต่ละกลุ่มกลับมารวมกันและผลัดกันนำเสนอตามโจทย์ที่ให้ไว้กลุ่มละประมาณ 5 นาที ผู้นำกิจกรรมควรเขียนโจทย์ไว้ในกระดาษหรือเตรียมสไลด์ไว้ในกรณีที่เป็นกิจกรรมออนไลน์ และในกรณีที่แบ่งกลุ่มย่อยออนไลน์ ควรแจกสไลด์โจทย์นี้ให้ผู้ช่วยจัดกิจกรรมในแต่ละห้องย่อยเพื่อเปิดประกอบกิจกรรม

โลกอนาคตที่เราอยากเห็น (55 นาที)

หลังจากนำเสนอฮีโร่ของแต่ละกลุ่มเสร็จแล้ว ผู้นำกิจกรรมจึงให้โจทย์สุดท้าย

ช่วยกันแต่งเรื่องราวว่า เมื่อเราแต่ละคนเดินทางกลับมาในโลกปัจจุบัน ทุกคนจะใช้พลังพิเศษที่ได้รับทำอะไรบ้าง เพื่อสร้างโลกที่เราอยากเห็น

ขั้นตอนนี้จะให้แต่ละกลุ่มแยกไปพูดคุยกัน โดยผู้นำกิจกรรมอาจเตรียมกระดาษหรือสไลด์ที่เขียนข้อความนำคิด และให้ผู้ช่วยที่ประจำแต่ละกลุ่มลงถามคำถามชวนคิด เช่น “โลกที่เราพวกเรอยากเห็นเป็นโลกที่...” หรือ “โลกที่ดี/โลกที่พวกเราารู้สึกว่าน่าอยู่ควรจะต้องมีอะไรบ้าง” นอกจากนี้ ผู้นำกิจกรรมอาจกำหนดเงื่อนไขคร่าวๆ เช่น ขอให้ระบุองค์ประกอบของโลกที่แต่ละกลุ่มอยากเห็นมากที่สุด 3 อย่าง หรือถ้ามีเวลาเหลือพอ อาจไม่กำหนดจำนวนองค์ประกอบก็ได้ จากนั้นผู้นำกิจกรรมอาจชวนแต่ละกลุ่มคุยว่าอยากแก้ไขปัญหาไหนก่อนหลัง และให้ฮีโร่แต่ละคนลองอธิบายว่าตัวเองจะใช้พลังที่มีทำอะไรเพื่อสร้างโลกที่อยากเห็นให้เป็นจริง จากนั้นจึงนำเรื่องเล่าของแต่ละคนมาร้อยเรียงเป็นลำดับขั้น

ในกรณีกิจกรรมออนไลน์ อาจให้แต่ละกลุ่มช่วยกันจัดประเด็นและแต่งเรื่องราวผ่านช่องแชทของแอปพลิเคชันที่ใช้ทำกิจกรรม กรณีที่จัดกิจกรรมผ่านแอปฯ Zoom สามารถให้ผู้ช่วยแชร์ฟังก์ชัน Whiteboard เพื่อจดบนสนทนาของแต่ละกลุ่มได้ ในกรณีกิจกรรมออนไลน์ อาจแจกกระดาษฟลิปชาร์ตให้แต่ละกลุ่มลงวาดโลกอนาคตที่อยากเห็นและย้าว่ามีภาพตัวละครซูเปอร์ฮีโร่ของเราอยู่ในภาพนั้นด้วย

การพูดคุยและแต่งเรื่อง/วาดภาพอาจใช้เวลาประมาณ 40 นาที และให้กลับมานำเสนอโลกอนาคตตัวเองประมาณกลุ่ม 5 นาที

สรุปกิจกรรมและชวนคิดทิ้งท้าย

หลังจากจบการนำเสนอ ผู้นำกิจกรรมจะชวนตั้งคำถาม อาทิ

ทำไมแต่ละกลุ่มจึงอยากเห็นโลกอนาคตในลักษณะนี้

ทำไมจึงคิดว่าประเด็นต่างๆ ที่ว่ามานี้สำคัญ

มีประเด็นไหนบ้างใหม่ที่เราคิดว่าพลังของพวกเราแก้ไขได้ง่ายมาก

มีประเด็นไหนบ้างใหม่ที่กลุ่มเราอยากแก้ แต่ยังไม่แก้ได้

มีประเด็นไหนบ้างที่พวกเรายังไม่ได้พูดถึง

มีประเด็นไหนบ้างที่ก่อนหน้านี้พวกเราคิดว่าไม่น่าจะแก้ไขได้ แต่ตอนนี้สามารถแก้ไขได้แล้วด้วย

พลังของเรา

ฯลฯ

หากมีเวลาเหลือ อาจขอตัวแทนผู้เข้าร่วมพูดสรุปสิ่งที่ได้เรียนรู้ในวันนี้ จากนั้นผู้นำกิจกรรมจึงกล่าวสรุปโดยชี้ให้เห็นความสำคัญของจินตนาการในฐานะจุดเริ่มต้นของการเปลี่ยนแปลง และเป็นเครื่องมือที่ช่วยให้เราก้าวพ้นกรอบของสิ่งที่เราคิดว่า “เป็นไปไม่ได้” และมองเห็นว่าแท้จริงแล้วปัญหาหรืออุปสรรคที่เราเชื่อว่าไม่มีวันแก้ไขได้ อาจเป็นปัญหาที่เรายังหาทางแก้ไขไม่พบเท่านั้น

ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

ผู้จัดกิจกรรมอาจตั้งคำถามในขั้นนำเข้าสู่บทสนทนากลับมาถามอีกครั้งในช่วงท้าย เช่น จากกิจกรรมในวันนี้ เมื่อพูดถึงคำว่า “โลกอนาคต” เราแต่ละคนนึกถึงอะไร คำถามนี้อาจให้ผู้เข้าร่วมตอบด้วยการเขียนลงในกระดาษโพสต์อิทเพื่อแปะในกระดานฟลิปชาร์ทก่อนออกจากห้องจัดกิจกรรม หรือให้ตอบผ่านแอปพลิเคชัน อาทิ mentimeter หรือ slido เพื่อให้ทุกคนเห็นคำตอบของกันและกัน

ตัวแบบกิจกรรม 4

จินตนาการสู่เมืองแห่งอนาคต



ตัวอย่างภาพกิจกรรมเมืองแห่งอนาคตของผู้เข้าร่วมจากโรงเรียนกำเนิดวิทย์

แนวคิดและวัตถุประสงค์

กิจกรรมนี้มีเป้าหมายหลักเพื่อให้ผู้เข้าร่วมได้ลองจินตนาการถึงโลกอนาคตอย่างเป็นรูปธรรมมากขึ้น โดยเชื่อเชิญให้ผู้เข้าร่วมค่อยๆ เดินทางไปยังพื้นที่ต่างๆ ของโลกอนาคต ลองใช้จินตนาการเพื่อสังเกตวิถีชีวิตของผู้คนที่น่าจะเปลี่ยนแปลงไปอย่างมากจากปัจจุบัน และนำชิ้นส่วนหรือจิ๊กซอว์แห่งจินตนาการเหล่านั้นมาประกอบกันขึ้นเป็นเมืองแห่งอนาคตที่พวกเขาอยากเห็น

กิจกรรมจะเริ่มต้นด้วยเค้าโครงเดียวกันกับกิจกรรมออนไลน์ “เรื่องเล่าแห่งอนาคต” โดยจะพาผู้เข้าร่วมเดินทางท่องไปยังโลกในอีก 50 ปีข้างหน้า ซึ่งทุกสิ่งที่เรารู้จักเปลี่ยนแปลงไปแทบจะโดยสิ้นเชิง

ประเด็นสำคัญของกิจกรรมนี้คือการที่ผู้เข้าร่วมต้องเดินทางออกมาสำรวจพื้นที่ทางการเมือง เศรษฐกิจ วัฒนธรรม และสิ่งแวดล้อมของผู้คนในโลกใบใหม่ที่แตกต่างจากที่พวกเขารู้จัก โดยจะให้ผู้ร่วมกิจกรรมทุกคนลองวาดภาพองค์ประกอบต่างๆ ของโลกอนาคตที่พวกเขาอยากจะได้เห็น อาทิ ที่อยู่อาศัย วิธีการเดินทาง สิ่งของล้ำยุค ไปจนถึงกิจกรรมยอดฮิตของคนในแต่ละวัย จากนั้นจึงแลกเปลี่ยนภาพที่ตนเองวาด จุดมุ่งหมายของกิจกรรมนี้คือการร่วมกันสร้างภาพร่างของโลกอนาคตแต่ละส่วน ก่อนจะนำมาประกอบกันเป็นเมืองแห่งอนาคตในกิจกรรมต่อไป

หลังจากได้ออกสำรวจและวาดภาพวัตถุและกิจกรรมในโลกอนาคต ผู้เข้าร่วมจะได้รับการกิจให้แบ่งกลุ่มระดมสมองเพื่อออกแบบเมืองแห่งอนาคตโดยใช้ชิ้นส่วนแห่งจินตนาการของสมาชิกในกลุ่มเป็นพื้นฐาน



ตัวอย่างภาพ “บ้าน/ที่อยู่อาศัย” แห่งอนาคต

(ชาย) ผู้เข้าร่วมเล่าว่าตัวเองวาดภาพบ้านทรงต้นไม้สูง ด้านบนมีลานจอดยานอวกาศที่เป็นพาหนะเดินทางในยุคนั้น หลังคาแปลงแสงอาทิตย์เป็นพลังงาน วิธีเดินทางขึ้นบ้านคือใช้ลิฟต์ ด้านล่างปลูกต้นไม้และมีเครื่องรดน้ำต้นไม้อัจฉริยะที่สามารถบินรดน้ำต้นไม้เองได้ สะท้อนการอยู่อาศัยร่วมกันของเทคโนโลยีและธรรมชาติ

(ขวา) ผู้เข้าร่วมอีกคนวาดภาพบ้านหน้าตาธรรมดาๆ อยู่ท่ามกลางป่าใหญ่ แต่มีหุ่นยนต์ที่เข้ามาช่วยทำงานแทนเรา ข้อความมุมซ้ายบนระบุว่า “หุ่นยนต์ทำงานแทน รถไม่ติด ไม่มีสายไฟ เพราะสายไฟลงใต้ดิน พื้นที่กว้าง ร่มเย็น”

นอกจากนั้น เมืองที่ออกแบบมาจะต้องตอบโจทย์พิเศษบางอย่าง เช่น ต้องอธิบายว่าเมืองนั้นตั้งอยู่ที่ไหน ลักษณะภูมิศาสตร์เป็นอย่างไร ท้องฟ้าในเมืองนั้นสีอะไร ผู้คนในเมืองนั้นกินอะไร วิธีการจัดการของเสียเป็นอย่างไร ใช้พลังงานจากอะไรเป็นหลัก หรืออาจเป็นคำถามที่ทำทนายขึ้น เช่น ถ้าต้องออกแบบอนุสรณ์สถานเพื่อรำลึกถึงคุณค่าบางอย่างที่คนที่นี่ยึดถือ อนุสรณ์สถานแห่งนั้นควรหน้าตาอย่างไรและสะท้อนคุณค่าใด

โจทย์พิเศษนี้สามารถปรับเปลี่ยนไปได้ตามวัตถุประสงค์หรือจุดเน้นที่ต้องการ ตัวอย่างเช่น ในกิจกรรมออนไลน์กับนักเรียนจากโรงเรียนบ้านฉางกาญจนกุลวิทยาและโรงเรียนระยองวิทยาคม โจทย์ด้านสิ่งแวดล้อมและการจัดการขยะถูกนำมาใช้ในกิจกรรมเพื่อให้ผู้ร่วมกิจกรรมซึ่งเป็นเยาวชนในพื้นที่ได้ลองคิดถึงชุมชนหรือเมืองที่น่าอยู่ในมิติที่ไปไกลกว่าแค่สิ่งอำนวยความสะดวกหรือเทคโนโลยีล้ำสมัย กิจกรรมนี้จะช่วยให้โลกในจินตนาการปรากฏเป็นรูปเป็นร่าง ดูจับต้องได้ยิ่งขึ้น ทั้งยังเปิดโอกาสให้แต่ละกลุ่มเรียนรู้และปรับประยุกต์จินตนาการของสมาชิกแต่ละคนเพื่อสร้างเมืองแห่งอนาคต



ตัวอย่างเมืองของกลุ่มนักเรียนจากโรงเรียนบ้านฉางกาญจนกุลวิทยาและโรงเรียนระยองวิทยาคม
ท้องฟ้าหลากสีสันเป็นผลของเทคโนโลยีในโลกอนาคตที่สามารถปรับเปลี่ยนสีและแบ่งโซนท้องฟ้าได้ตามต้องการ
ผู้เข้าร่วมอธิบายว่าสีฟ้าคือท้องฟ้าแจ่มใส สีชมพูคือท้องฟ้ายามฝนตก และสีม่วงเป็นท้องฟ้าที่ช่วยป้องกันแสงแดดไม่ให้ร้อน

หลังจากนำเสนอเมืองของตัวเองแล้ว กิจกรรมสุดท้ายจะให้แต่ละกลุ่มสวมบทบาทเป็นผู้ลงสมัครรับเลือกตั้งผู้ว่าการเมืองของกลุ่มอื่น เป้าหมายของกิจกรรมนี้คือการให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมได้ลองวิเคราะห์ข้อดี-ข้อจำกัดของเมืองของเพื่อนๆ และคิดนโยบายในการพัฒนาเมืองเหล่านั้นให้น่าอยู่ยิ่งขึ้นในแง่มุมใดก็ได้ การ

แลกเปลี่ยนกันในกลุ่มจะช่วยให้ผู้เข้าร่วมได้ทบทวนอย่างจริงจังอีกครั้งว่า เมืองค์ประกอบเชิงกายภาพหรือเชิงความคิดอื่นใดอีกบ้างที่สำคัญต่อการสร้างเมืองที่น่าอยู่ เมืองค์ประกอบใดที่สามารถพัฒนาไปให้ดีกว่านี้ได้บ้าง เมืองที่ออกแบบมานี้น่าอยู่สำหรับใครและน่าจะไม่น่าอยู่สำหรับใคร และมีคนกลุ่มไหนหรือไม่ว่าเรายังไม่ได้นึกถึง กิจกรรมสุดท้ายอาจนำไปสู่บทสนทนาที่ลึกซึ้งขึ้น เช่น เรื่องกฎหมาย สิทธิเสรีภาพ หรือระบอบการเมืองการปกครอง ซึ่งอาจไม่ใช่ประเด็นที่ระบุไว้ในตัวกิจกรรมตั้งแต่ต้น

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม

แนะนำกิจกรรมและนำเข้าสู่บทสนทนา (รวม 30 นาที)

ใช้รูปแบบกิจกรรมเดียวกับกิจกรรมออนไลน์ “เรื่องเล่าแห่งอนาคต”

เที่ยวโลกอนาคต (50 นาที)

ให้ผู้เข้าร่วมจินตนาการว่ากำลังออกเดินทางสำรวจและวาดภาพวัตถุและกิจกรรมในโลกอนาคต ขั้นตอนนี้อาจใช้วิธีการย้ายสถานที่จัดกิจกรรมไปอีกห้องหนึ่งเพื่อให้เกิดความรู้สึกร่วมถึงการออกเดินทางจริง เมื่อเดินทางมาถึงห้องใหม่ ให้แบ่งผู้เข้าร่วมกิจกรรมออกเป็นกลุ่มย่อยกลุ่มละประมาณ 3-4 คน จากนั้นผู้นำกิจกรรมอธิบายโจทย์ให้ฟัง ดังนี้

โดราเอมอนพาเราเดินชมโลกอนาคต แล้วพบว่าทุกสิ่งในโลกใบนี้ไม่มีอะไรเหมือนโลกในทุกวันนี้เลย
สิ่งต่อไปนี้ในโลกอนาคตจะหน้าตาเป็นอย่างไร ?

หลังจากนั้นจึงแจกกระดาษตามจำนวนหัวข้อที่แต่ละคนต้องวาด ในขั้นนี้ควรเตรียมดินสอไว้เผื่อเพราะผู้เข้าร่วมหลายคนมักไม่ถนัดกับการวาดด้วยปากกาหรือลงสีทันที

เมื่อผู้เข้าร่วมเข้าใจโจทย์แล้วจึงทยอยเปิดหัวข้อที่เตรียมไว้ทีละหัวข้อเพื่อป้องกันการสับสน (ตัวอย่างหัวข้อที่โครงการฯ เลือกมาใช้ในการจัดกิจกรรมจริงมี 5 หัวข้อ ได้แก่ บ้านที่อยู่อาศัย สิ่งไฮเทคที่สุดในยุคนั้น กิจกรรมยอดฮิตของวัยรุ่น วิธีการเดินทาง และกิจกรรมของผู้สูงอายุ) โดยระหว่างกิจกรรมผู้นำกิจกรรมอาจย้ำว่าหัวข้อหรือกิจกรรมเหล่านี้ควรต่างจากที่เรารู้จักในปัจจุบันเป็นอย่างมาก ผู้เข้าร่วมบางคนอาจรู้สึกไม่มั่นใจในรูปที่ตัวเองวาด ผู้นำกิจกรรมอาจอธิบายว่าความสวยงามและความสมจริงไม่ใช่ประเด็นสำคัญ อย่างไรก็ตาม ควรขอให้ทุกคนเขียนชื่อและคำอธิบายวัตถุหรือกิจกรรมที่เราวาดประกอบด้วยในบางกรณี ผู้เข้าร่วมอาจถามคำถามที่ค่อนข้างเจาะลึกในรายละเอียดของสิ่งที่ต้องวาด เช่น เป็นที่อยู่อาศัยของคนชนชั้นไหน ของไฮเทคแปลว่าต้องเป็นของทีคนยุคนั้นใช้กันอย่างไรแล้วหรือไม่ว่าผู้เข้าร่วม

ควรย้ำว่า เป้าหมายของกิจกรรมนี้คือให้วาดถึงสิ่งที่ “อยาก” ให้เกิดขึ้นหรืออยากเห็น มากกว่าการคาดเดาว่าอนาคตควรจะเป็นอย่างไร

การวาดภาพแต่ละภาพใช้เวลาประมาณ 5-7 นาที หลังจากวาดแต่ละหัวข้อเสร็จ ให้สมาชิกแต่ละกลุ่มเล่าสิ่งที่ตัวเองวาดให้เพื่อนฟัง และให้เลือกภาพวาดที่โดนใจที่สุดในแต่ละหัวข้อเพื่อเป็นตัวแทนเล่าให้กลุ่มอื่นฟังด้วย

การแลกเปลี่ยนช่วงนี้ใช้เวลาประมาณ 15 นาที ถ้ามีเวลาและผู้เข้าร่วมมีจำนวนน้อย อาจปรับกิจกรรมให้ทุกคนได้เล่าที่สิ่งตัวเองวาดได้

ประกอบจิ๊กซอว์ (45 นาที)

แต่ละกลุ่มจะได้รับการกิจให้ใช้ภาพวาดของสมาชิกในกลุ่มเป็นฐานในการต่อยอดเพื่อออกแบบ “เมืองแห่งอนาคตที่พวกเราอยากเห็น” ผู้นำกิจกรรมอธิบายสิ่งที่ต้องทำ พร้อมระบุโจทย์พิเศษที่ช่วยชี้ให้เห็นองค์ประกอบอื่นๆ ที่สำคัญยิ่งต่อการสร้างเมืองที่น่าอยู่ แต่ผู้เข้าร่วมอาจยังไม่ได้นึกถึง หรืออาจเป็นสิ่งที่คนทั่วไปอาจไม่ค่อยพูดถึง โจทย์พิเศษเหล่านี้ปรับเปลี่ยนไปได้ตามประเด็นที่ต้องการเน้น แต่ควรเลือกประเด็นที่เป็นเรื่องในเชิงโครงสร้างมากขึ้น เช่น ระบบการศึกษา ระบบสาธารณสุข สิ่งแวดล้อม/สภาพแวดล้อม อาหารการกิน หรือการจัดการขยะ ต่างจากโจทย์จิ๊กซอว์ก่อนหน้าซึ่งเน้นการให้วาดภาพง่าย ๆ และค่อนข้างจับต้องได้เป็นรูปธรรม เช่น อาคาร สิ่งปลูกสร้าง วัตถุทางกายภาพ รวมถึงกิจกรรมที่ผู้คนทำในอนาคต

ให้แต่ละกลุ่มหยิบองค์ประกอบต่างๆ ของเพื่อนมาออกแบบเมืองในอนาคตที่เราอยากเห็น ขอให้เราช่วยกันออกแบบเมืองโดยคำนึงถึง 3 ประเด็นต่อไปนี้

1. ท้องฟ้า (ท้องฟ้าในเมืองนี้เป็นสีอะไร เพราะอะไร)
2. อาหาร (ผู้คนในเมืองนี้กินอะไร อาหารมาจากไหน)
3. การจัดการขยะ (เมืองนี้มีระบบการจัดการขยะอย่างไร)

ในขั้นนี้ ผู้นำกิจกรรมควรเตรียมเขียนโจทย์ไว้ในกระดาษหรือสไลด์ให้พร้อมเพื่อป้องกันความสับสน หลังอธิบายโจทย์เสร็จจึงแจกกระดาษฟลิปชาร์ตและอุปกรณ์สำหรับการวาดภาพให้กับแต่ละกลุ่ม เมื่อวาดเสร็จ ให้แต่ละกลุ่มออกมานำเสนอเมืองของตัวเองประมาณกลุ่มละ 5 นาที โดยเน้นให้อธิบายว่าทำไมจึงออกแบบองค์ประกอบต่างๆ ของเมืองมาในลักษณะนั้น หากมีเวลาเหลือพอ อาจเปิดโอกาสให้มีช่วงถามตอบระหว่างแต่ละกลุ่มก่อนได้

ออกแบบนโยบาย (30 นาที)

ให้แต่ละกลุ่มส่งภาพเมืองที่วาดให้กลุ่มเพื่อน จากนั้นผู้นำกิจกรรมอธิบายภารกิจสุดท้าย

สมมติว่าพวกเรากำลังจะลงสมัครรับเลือกตั้งผู้ว่าราชการของเมืองๆ นั้น ให้แต่ละกลุ่มลองเสนอนโยบายพัฒนาเมืองของเพื่อนให้นำอยู่ยิ่งขึ้นอย่างน้อยกลุ่มละ 2 นโยบาย และออกมาขายนโยบายให้เพื่อนๆ ฟัง

แต่ละกลุ่มจะได้รับกระดาษสำหรับเขียนนโยบายก่อนออกมานำเสนอ

ในบางสถานการณ์ คำว่า “นโยบาย” อาจทำให้ผู้เข้าร่วมรู้สึกที่ต้องคิดสิ่งยากๆ หรือบางคนอาจไม่เห็นภาพเพราะรู้สึกว่าคำนี้ไกลตัวเกินไป ผู้นำกิจกรรมจึงอาจชวนแต่ละกลุ่มคิดด้วยชุดคำถามที่เจาะจงมากขึ้น อาทิ ลองคิดว่าเมืองนี้ยังขาดอะไรไปบ้าง มีประเด็นไหนที่กลุ่มเพื่อนยังไม่ได้พูดถึง มีส่วนไหนของเมืองที่เราอยากปรับปรุง มีอะไรที่เราชอบและอยากให้มีในเมืองนี้อีกบ้าง ใครบ้างที่น่าจะชอบอาศัยอยู่ในเมืองนี้ คนกลุ่มไหนที่อาจจะใช้ชีวิตลำบากถ้าอยู่ในเมืองแบบนี้ เราจะช่วยเหลือคนกลุ่มหลังนี้ได้อย่างไร เป็นต้น

นอกจากนี้ ผู้นำกิจกรรมยังอาจแนะนำให้แต่ละกลุ่มเขียนนโยบายต่างๆ ออกมาให้มากที่สุดก่อนค่อยตัดสินใจว่าจะเลือกนโยบายใดมานำเสนอบ้าง ให้เวลาพูดคุยและเขียนนโยบายประมาณ 15 นาที และออกมานำเสนอ นโยบายกลุ่มละ 5 นาที หลังจากนั้นอาจจัดการเลือกตั้งจริงขึ้น โดยควรแจ้งก่อนนำเสนอว่าให้ตั้งใจฟังนโยบายของกลุ่มเพื่อนเพราะตอนท้ายทุกคนจะได้ลงคะแนนเลือกเมืองที่น่าอยู่ที่สุดและ/หรือกลุ่มที่มีนโยบายโดนใจเราที่สุด

สรุปกิจกรรมและชวนคิดทิ้งท้าย (20 นาที)

หลังจากจบการนำเสนอ ผู้นำกิจกรรมอาจให้ผู้เข้าร่วมสรุปประเด็นที่ได้เรียนรู้จากกิจกรรม รวมทั้งชวนพูดคุยถึงความสำคัญของจินตนาการที่มีต่อการสร้างอนาคตที่เราอยากเห็น คำถามที่อาจเป็นประโยชน์สำหรับการชวนสนทนาตอนท้าย อาทิ

ทำไมแต่ละคนจึงโหวตให้แต่ละเมือง ชอบเพราะอะไร ไม่ชอบอะไรบ้าง
นโยบายไหนเป็นนโยบายที่เราชอบที่สุด เพราะอะไร
อะไรคือองค์ประกอบที่ทำให้เมืองหนึ่งๆ น่าอยู่
อะไรคือองค์ประกอบในเมืองของเพื่อนที่เราเองคิดไม่ถึงหรือไม่ได้นึกถึง
ถ้าเราอยากสร้างโลกปัจจุบันให้น่าอยู่เหมือนเมืองที่เราออกแบบ พวกเราควรเริ่มจากการทำอะไร
ถ้าเลือกองค์ประกอบของเมืองในอนาคตที่อยากให้เกิดขึ้นวันพรุ่งนี้ได้หนึ่งอย่าง แต่ละคนจะเลือกอะไร เพราะเหตุใด

ฯลฯ

ឧទាហរណ៍:

Aron, Arthur, Edward Melinat, Elaine N. Aron, Robert Darrin Vallone, and Renee J. Bator. 1997.

“The Experimental Generation of Interpersonal Closeness: A Procedure and Some Preliminary Findings.” *Personality and Social Psychology Bulletin* 23 (4): 363–77.

<https://doi.org/10.1177/0146167297234003>.

Bestself. n.d. “Icebreaker Deck.” BestSelf Co. Accessed June 22, 2022.

<https://bestself.co/products/icebreaker-deck>.

Jenkins, H., Peters-Lazaro, G. & Shresthova, S., eds. 2020. *Popular Culture and the Civic Imagination Case Studies of Creative Social Change*. New York: New York University Press.

Peters-Lazaro, G. & Shresthova, S. 2020. *Practicing Futures: A Civic Imagination Action Handbook*.

Peter Lang Incorporated, International Academic Publishers.

Ask Me

1. อาหารโปรด
 2. ผิดกระเพราะในอุดมคติ
 3. เพลงที่ชื่นชอบ ช่วงนี้
 4. ในโทรศัพท์มีรูปอะไรเยอะที่สุด
 5. หน้าจอมือถือตอนนี้
 6. หมา หรือ แมว
 7. รีวิวการเดินทางมาที่วันนี้
 8. เล่าถึงชุดที่ใส่วันนี้หน่อย
 9. ดูซีรีส์อะไรอยู่
 10. ดูอะไรในยูทูป
-
11. นิสัยไม่ดีของตัวเองที่อยากแก้
 12. ร้องไห้ครั้งสุดท้ายเมื่อไหร่ เพราะอะไร
 13. ช่วงนี้อินอะไร/ตึงอะไรอยู่
 14. ชอบตัวเองที่สุดตรงไหน
 15. เป้าหมายสูงสุดของชีวิตคืออะไร
 16. เรื่องที่เจ็บใจมากที่สุด มักจะเกี่ยวกับ
 17. โกรธมากที่สุดในชีวิตเรื่องอะไร
 18. เวลาเศร้าจัดการตัวเองยังไง
 19. อะไรที่พยายามแล้วแต่ มูฟออนไม่ได้ซักที
 20. ความทรงจำดีๆ ในวัยเด็ก
-
21. ถ้าย้อนเวลากลับไปแก้ไขสิ่งหนึ่งได้ จะทำอะไร
 22. ถ้าสามารถมองเห็นอนาคตตัวเองได้ อยากรู้เรื่องอะไรมากที่สุด
 23. ถ้าไม่มีเรื่องเงินมาเกี่ยว งานในฝันคืออะไร
 24. ถ้าไปเที่ยวได้แบบฟรีๆ อยากไปที่ไหน กับใคร
 25. ถ้าได้รับเลือกเป็นนายกรัฐมนตรีจะทำอะไรเป็นอย่างแรก
 26. ถ้าพรุ่งนี้โลกแตก วันนี้จะทำอะไรบ้าง
 27. ถ้าการเมืองดี คุณจะ...
 28. ถ้าขอพรได้ 1 ข้อ สิ่งนั้นคืออะไร
 29. ถ้าจู่ๆ ได้เงิน 50 ล้านบาทจะเอาไปทำอะไรบ้าง
 30. ถ้าเดินทางไปในอนาคตได้ จะไปปีไหน ไปทำอะไร

ภาคผนวก ข

เอกสารคำถามกิจกรรมความหวังที่ไม่มีอะไรกัน

Workshop 1

โดย

ประเทศไทย พ.ศ.2615

ถ้าเปิดประตูมิติไปยังอนาคตได้ คุณจะไปสำรวจโลกอนาคตใน แง่มุมใด (เช่น สิ่งแวดล้อม การศึกษา การขนส่ง ฯลฯ)	
ในจินตนาการของคุณ ประเทศไทยในปี พ.ศ.2615 หน้าตาเป็น อย่างไร อะไรบ้างเปลี่ยนไป ปัญหาอะไรที่ถูกแก้ มีปัญหาใหม่ๆ อะไรเกิดขึ้น	
ความรู้สึกแรกเมื่อก้าวข้ามประตูมิติเข้าไปในประเทศไทย 2615 คืออะไร	

องค์ประกอบสำหรับสร้างเรื่องราวในโลกอนาคตที่ “ทุกอย่างเป็นไปได้”

ลองคิดถึงเรื่องราวที่คุณคุ้นเคย แล้วแจกแจงองค์ประกอบในเรื่องนั้นออกมา สิ่งเหล่านี้จะช่วยพาคุณไปได้ไกลมากขึ้นในโลกอนาคต

เรื่องราวอะไรที่ชวนให้คุณจินตนาการถึงโลกที่แตกต่าง ออกไปจากความเป็นจริงตรงหน้า (อาจเป็นภาพยนตร์ ซีรีส์ อนิเมะ เพลง MV นิยาย มังงะ มีม หรืออะไรก็ได้ที่คุณชื่นชอบมากๆ)		บุคคลหรือตัวละครในเรื่อง	
		บุคลิก / ความสามารถ	
		ฉาก / สถานที่ ในเรื่อง	
		ธีม / ใจความ ของเรื่อง	

Workshop 2

ไม่ใช่แค่สถานที่แต่คือผู้คน

สถานที่แห่งใด ที่คุณรู้สึกผูกพันหรือมีความหมายกับตัวคุณมากๆ อาจเป็นส่วน ตึก ห้าง แม่น้ำ หรือที่ไหนก็ได้ ช่วยบรรยายถึงลักษณะทางกายภาพของสถานที่แห่งนั้นโดยสังเขป

ทำไมสถานที่นั้นถึงสำคัญ พื้นที่นั้นมีความหมายอย่างไรกับคุณ เกี่ยวข้องกับเหตุการณ์อะไร ทำให้นึกถึงเรื่องราว หรือความรู้สึกแบบใด

โดย

สำรวจสถานที่

- สังเกตดูว่าคุณเลือกไปสังเกตการณ์ ลักษณะพื้นที่เป็นอย่างไร มีแสง เสียง กลิ่น บรรยากาศยังงัยบ้าง
- มีกิจกรรมอะไรเกิดขึ้นในพื้นที่นั้นบ้าง ผู้คนมาทำอะไร มีพืช/สัตว์ในบริเวณนั้นไหม คิดว่าพื้นที่นั้นมีความหมายยังงัยกับพวกเขา
- ถ้าคุณสามารถเปลี่ยนแปลง/ลบ/สร้าง สิ่งต่างๆ ในพื้นที่นั้นได้ คุณจะทำอะไร และสิ่งนั้นจะส่งผลต่อผู้คนและความหมายของพื้นที่นั้นอย่างไร
- อย่าลืมถ่ายรูปพื้นที่ ในมุมที่คุณอยากจะวาดความเปลี่ยนแปลงลงไป