

# โครงการจินตนาการใหม่ ของเยาวชนไทย

(Thai Youth Civic Imagination Project)

วรพจน์ วงศ์กิจรุ่งเรือง  
ภาคิน นิมมานนรงค์  
สรัช สินธุประมา

# โครงการจินตนาการใหม่ของเยาวชนไทย (Thai Youth Civic Imagination Project)

วราภรณ์ วงศ์กิจรุ่งเรือง ภาคิน นิมมานนรงค์ และ สรัช สินธุประมา

ศูนย์ความรู้นโยบายเด็กและครอบครัว (คิด for คิดส์)

โดยความร่วมมือระหว่าง

สำนักสนับสนุนสุขภาวะเด็ก เยาวชน และครอบครัว สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ  
กับศูนย์ความรู้นโยบายสาธารณะเพื่อการเปลี่ยนแปลง บริษัท ดี วัน โอวัน เปอร์เซนต์ จำกัด

กันยายน 2565

# สารบัญ

<b>1. บทนำ</b>	<b>7</b>
1.1 ที่มาและความสำคัญ	7
1.2 โครงการจินตนาการพลเมือง (Civic Imagination Project), University of Southern California	12
1.3 คำถามวิจัย	14
1.4 วัตถุประสงค์	14
1.5 กลุ่มเยาวชนเป้าหมายที่เข้าร่วมโครงการฯ	15
1.5 แนวทางการออกแบบสัมมนาเชิงปฏิบัติการ	19
<b>2. จินตนาการพลเมือง: แนวคิดและเครื่องมือ</b>	<b>21</b>
2.1 แนวคิด “จินตนาการพลเมือง” (Civic Imagination)	21
2.2 สัมมนาเชิงปฏิบัติการ: เครื่องมือสร้างจินตนาการใหม่ของพลเมือง	24
<b>3. กลุ่มนักเรียนนักศึกษา</b>	<b>27</b>
3.1 การออกแบบกิจกรรม	27
3.1.1 กิจกรรมที่หนึ่ง “เรื่องเล่าแห่งอนาคต”	28
3.1.2 กิจกรรมที่สอง “เมืองแห่งอนาคต”	37
3.2 การอภิปรายผล	44
3.2.1 เรื่องเล่าแห่งอนาคต	44
3.2.2 เมืองแห่งอนาคต	55
3.3 อภิปรายสรุปผลและข้อสังเกตทั้งท้าย	70
<b>4. กลุ่มเยาวชนที่มีความสนใจร่วม</b>	<b>74</b>
4.1 การออกแบบกิจกรรม	74
4.1.1 กิจกรรมละลายพฤติกรรม	76
4.1.1.1 กิจกรรมละลายพฤติกรรม 1: ตบมือแบบใช้จินตนาการ	76
4.1.1.2 กิจกรรมละลายพฤติกรรม 2: ชุดคำถาม Ask Me	76
4.1.2 กิจกรรมหลัก	78
4.1.2.1 ความหวังที่ไม่มีอะไรกัน: จินตนาการสู่ประเทศไทย พ.ศ. 2615	78
4.1.2.2 ทาบจินตนาการสู่ความเป็นจริง	83
4.2 การอภิปรายผล	87
4.2.1 กลุ่มแฟนคลับ	88
4.2.2 กลุ่มความหลากหลายทางเพศ (LGBTQ+)	100

4.3.3 กลุ่มกราฟิกดีไซน์	114
4.3 อภิปรายสรุปผลและข้อสังเกตทิ้งท้าย	126
<b>5. บทสรุปและข้อเสนอแนะ</b>	<b>129</b>
บรรณานุกรม	135
เชิงอรรถ	137



## สารบัญแผนภาพ

---

แผนภาพ 1	ค่าเฉลี่ยคะแนนบรรทัดฐานความเป็นพลเมืองในเชิงสถาบัน	8
แผนภาพ 2	ค่าเฉลี่ยคะแนนบรรทัดฐานความเป็นพลเมืองนอกพื้นที่เชิงสถาบัน	8
แผนภาพ 3	เหตุผลที่ทำให้เยาวชนตัดสินใจเข้าร่วมการเคลื่อนไหวทางการเมืองใน พ.ศ. 2563	9
แผนภาพ 4	ค่าเฉลี่ยคะแนนการให้ความสำคัญและความพึงพอใจต่อประเด็นสาธารณะต่างๆ	10
แผนภาพ 5	ค่าเฉลี่ยคะแนนความเชื่อมั่นในศักยภาพและการตอบสนองของรัฐบาลปัจจุบัน	11

## สารบัญภาพประกอบ

ภาพที่ 1	แฮชแท็กที่สะท้อนความตื่นตัวทางการเมืองของเยาวชนไทยในทวิตเตอร์	7
ภาพที่ 2	โปสเตอร์ประชาสัมพันธ์โครงการ	18
ภาพที่ 3	ตัวอย่างสไลด์ประกอบเรื่องเล่าของกิจกรรมแรก ผู้วิจัยใช้ภาพใหม่แมชชีนและโครงเรื่องการเดินทางข้ามเวลาของโตราเอมอนมาเป็นตัวดำเนินกิจกรรม	28
ภาพที่ 4	“เจ้าหนูแห่งความทรงจำ” ผู้มีพลังวิเศษจากอัลบั้มรูปที่สามารถย้อนเวลากลับไปในอดีตหรือข้ามไปในอนาคตได้	30
ภาพที่ 5	“เทพธิดาผ้าห่มเนา” ผู้สามารถให้ผ้าห่มให้ความอบอุ่นทั้งทางกายและทางใจให้กับทุกคน	30
ภาพที่ 6	สไลด์ตัวอย่างการตอบคำถามถึงสิ่งที่เยาวชนผู้เข้าร่วมนึกถึงเมื่อคิดถึง “โลกอนาคต” ผ่านแอปพลิเคชัน Slido	31
ภาพที่ 7	ตัวอย่างสไลด์ประกอบกิจกรรม เพื่อชวนพูดคุยเกี่ยวกับโตราเอมอน ของวิเศษ และปูเรื่องสู่การเดินทางย้อนเวลา	32
ภาพที่ 8	ตัวอย่างสไลด์คำถามจากกิจกรรมออนไลน์ โดยผู้วิจัยเปิดคำถามบนก่อน จากนั้นจึงเปิดคำถามล่าง แล้วให้ผู้เข้าร่วมผลัดกันส่งเสียงออกมา และชวนพูดคุยถึงสิ่งที่อยากเห็นทีละคน	33
ภาพที่ 9	ตัวอย่างสไลด์ประกอบกิจกรรม “ซูเปอร์ฮีโร่แห่งโลกอนาคต”	35
ภาพที่ 10	ตัวอย่างสไลด์คำถามนำคิด	36
ภาพที่ 11	ภาพบ้านทรงต้นไม้สูง ด้านบนมีลานจอดยานอวกาศที่เป็นพาหนะเดินทางในยุคนั้น หลังคาแปลงแสงอาทิตย์เป็นพลังงาน	38
ภาพที่ 12	ภาพบ้านหน้าตาธรรมดาๆ อยู่ท่ามกลางป่าใหญ่ แต่มีหุ่นยนต์ที่เข้ามาช่วยทำงานแทนเรา	38
ภาพที่ 13	ภาพผู้สูงอายุขับมอเตอร์ไซค์ ซึ่งเป็นกิจกรรมที่ผู้สูงอายุในปัจจุบันน่าจะทำได้แล้ว แต่อาจเป็นไปได้ในอนาคต	39
ภาพที่ 14	ภาพเครื่องควอนตัมคอมพิวเตอร์ช่วยสร้างโลกจำลองในความฝัน	39
ภาพที่ 15	ตัวอย่างเมืองของกลุ่มนักเรียนจากโรงเรียนบ้านฉางกาญจนกุลวิทยา และโรงเรียนระยองวิทยาคม	40
ภาพที่ 16	คำตอบจากกิจกรรมจริงผ่านแอปพลิเคชัน Slido ผู้เข้าร่วมส่วนใหญ่คิดถึงภาพยนตร์เรื่อง <i>Interstellar</i>	46
ภาพที่ 17	visual note สรุปเรื่องเล่าของกลุ่ม Super Sleep	50
ภาพที่ 18	visual note สรุปเรื่องเล่าของกลุ่ม Avenger จินตนา	51
ภาพที่ 19	visual note สรุปเรื่องเล่าของกลุ่ม Picture Support	52
ภาพที่ 20	พ่อ ฮีโร่ที่สอนลูกให้เป็นคนดี สอนใครคนนั้นก็จะเป็นคนดี	53

ภาพที่ 21	ซูเปอร์หมอน มีพลังวิเศษคือสามารถให้พรได้ แลกกับการทำความดี	53
ภาพที่ 22	ไอรอนแตะ ใส่รองเท้าตะบันและเปลี่ยนเป็นอาวุธได้เหมือนไอรอนแมน	53
ภาพที่ 23	พวงกุญแจปราดเปรี้ยว มีพลังล่องหนและสามารถเรียกกุญแจที่หายกลับมาหาเราได้	53
ภาพที่ 24	visual note สรุปกิจกรรมสุดท้ายของเยาวชนกลุ่มสภาเด็ก	54
ภาพที่ 25	เดินทางด้วยการเทเลพอร์ตถอดวิญญาณ ขวบน	58
ภาพที่ 26	ประตุมิติ	58
ภาพที่ 27	ตู้เดินทางไปไหนก็ได้ ขวาล่าง	58
ภาพที่ 28	พรมิเวศด้วยพลังงานจากการโอบกอด	58
ภาพที่ 29	เครื่องดูแลตัวเอง คินความอ่อนเยาว์ได้ตลอดเวลา	59
ภาพที่ 30	เครื่องสร้างโลกจำลอง ท่องเที่ยวตามจินตนาการแม้ร่างกายไม่อำนวย	59
ภาพที่ 31	อุโมงค์สู่ความเว้งว่าง เดินทางสู่โลกจินตนาการ ทำกิจกรรมที่อยากทำในบั้นปลายชีวิต	59
ภาพที่ 32	รวมมิตรของไฮเทค เช่น เครื่องแตรมโพลีนผลิตพลังงาน, เครื่องฉายความคิด เป็นภาพโฮโลแกรม, สนามสเก็ตบอร์ดพลังแม่เหล็กโลก	60
ภาพที่ 33	Brainstorm watch นาฬิกาข้อมืออัจฉริยะที่ทำงานได้เหมือนตัวละครจาวิส ในภาพยนตร์ไอรอนแมน	60
ภาพที่ 34	ภาพเมืองที่หนึ่งของโรงเรียนบ้านฉางกาญจนกุลวิทยาและโรงเรียนระยองวิทยาคม	61
ภาพที่ 35	ภาพเมืองที่สองของโรงเรียนบ้านฉางกาญจนกุลวิทยาและโรงเรียนระยองวิทยาคม	62
ภาพที่ 36	ภาพเมืองที่สามของโรงเรียนบ้านฉางกาญจนกุลวิทยาและโรงเรียนระยองวิทยาคม	63
ภาพที่ 37	ภาพเมืองที่หนึ่งของโรงเรียนกำเนิดวิทย์	64
ภาพที่ 38	ภาพเมืองที่สองของโรงเรียนกำเนิดวิทย์	65
ภาพที่ 39	ภาพนโยบายเพื่อพัฒนาเมืองที่หนึ่งของกลุ่มโรงเรียนบ้านฉางกาญจนกุลวิทยา และโรงเรียนระยองวิทยาคม	66
ภาพที่ 40	ภาพนโยบายเพื่อพัฒนาเมืองที่สองของกลุ่มโรงเรียนบ้านฉางกาญจนกุลวิทยา และโรงเรียนระยองวิทยาคม	67
ภาพที่ 41	ภาพนโยบายเพื่อพัฒนาเมืองที่สามของกลุ่มโรงเรียนบ้านฉางกาญจนกุลวิทยา และโรงเรียนระยองวิทยาคม	68
ภาพที่ 42	ภาพนโยบายเพื่อพัฒนาเมืองที่หนึ่งของกลุ่มโรงเรียนกำเนิดวิทย์	69
ภาพที่ 43	ภาพนโยบายเพื่อพัฒนาเมืองที่สองของกลุ่มโรงเรียนกำเนิดวิทย์	70
ภาพที่ 44	ภาพการสื่อสารหลัก (key visual) ที่ถูกใช้ออกแบบกิจกรรมสำหรับ เยาวชนกลุ่มความสนใจร่วม	75
ภาพที่ 45	ตัวอย่างชุดคำถาม #askme ในอินสตาแกรม (instagram)	77
ภาพที่ 46	ภาพการนำเสนอประกอบการอธิบายกิจกรรม “ความหวังที่ไม่มีอะไรกัน”	79
ภาพที่ 47	ตัวอย่างการแสดงความเห็นของผู้เข้าร่วมว่าอยากเห็นอนาคตในแง่มุมไหน ผ่านโปรแกรม Slido	81

ภาพที่ 48	ภาพการนำเสนอประกอบการอธิบายกิจกรรม “ทาบจินตนาการสู่ความเป็นจริง”	83
ภาพที่ 49	ภาพจากกิจกรรมของกลุ่ม A Whole New World	90
ภาพที่ 50	ภาพจากกิจกรรมของกลุ่ม Up 2 U	92
ภาพที่ 51	ภาพจากกิจกรรมของกลุ่มความเท่าเทียมของ SEX WORKER	94
ภาพที่ 52	ภาพการทาบจินตนาการใหม่ของโครงการ New Tha Prahchan	96
ภาพที่ 53	ภาพการทาบจินตนาการใหม่ของโครงการ New TU	97
ภาพที่ 54	ภาพการทาบจินตนาการใหม่ของโครงการสนามหลวงพรรคฯ ซูเปอร์ไนท์มาร์เก็ต (1)	98
ภาพที่ 55	ภาพการทาบจินตนาการใหม่ของโครงการสนามหลวงพรรคฯ ซูเปอร์ไนท์มาร์เก็ต (2)	99
ภาพที่ 56	ภาพจากกิจกรรมของกลุ่มผ้าพิภพโลกคู่ขนาน	101
ภาพที่ 57	ภาพจากกิจกรรมของกลุ่มบัลลังก์สร้างการขนส่ง	103
ภาพที่ 58	ภาพจากกิจกรรมของกลุ่มการกรอบ(กอบ)กู้โลกด้วยมือ	105
ภาพที่ 59	ภาพมีมคนตัดหญ้า	107
ภาพที่ 60	ภาพจากกิจกรรมของกลุ่ม SAND(wish)tayakom	108
ภาพที่ 61	ภาพการทาบจินตนาการใหม่ของโครงการ Boat All Air	110
ภาพที่ 62	ภาพการทาบจินตนาการใหม่ของโครงการ Color of Pho	111
ภาพที่ 63	ภาพการทาบจินตนาการใหม่ของโครงการ Landmark ริมทาง	112
ภาพที่ 64	ภาพการทาบจินตนาการใหม่ของโครงการ Tha Phra Chan Mall	113
ภาพที่ 65	ภาพจากกิจกรรมของกลุ่ม Doraemon in the Multiverse	115
ภาพที่ 66	ภาพจากกิจกรรมของกลุ่ม Mr.คอยโดนสอย	116
ภาพที่ 67	ภาพจากกิจกรรมของกลุ่มมหาภารตะ of ชัชชาติ	118
ภาพที่ 68	ภาพจากกิจกรรมของกลุ่มบ้านอนมังกิร	120
ภาพที่ 69	ภาพการทาบจินตนาการใหม่ของโครงการ Phi Phi Za Cool	122
ภาพที่ 70	ภาพการทาบจินตนาการใหม่ของโครงการ Sanam Chan Land	123
ภาพที่ 71	ภาพการทาบจินตนาการใหม่ของโครงการ Super TU Rangsit	124
ภาพที่ 72	ภาพการทาบจินตนาการใหม่ของโครงการสนามบิณสูวรรณเฝ้าช	125

# 1 บทนำ

## 1.1 ที่มาและความสำคัญ

ในช่วงระหว่าง พ.ศ. 2562-2565 สังคมไทยได้ประจักษ์ถึงความตื่นตัวทางการเมืองและสังคม (political and civic engagement) ของเยาวชนที่ปรากฏขึ้นในโลกทางกายภาพ เช่น การเข้าร่วมชุมนุมบนท้องถนน การลงชื่อแก้ไขกฎหมาย ฯลฯ โดยเว็บไซต์ elect.or.th ได้บันทึกข้อมูลกิจกรรมและการชุมนุมทางการเมืองตามจังหวัดต่างๆ ทั่วประเทศไทยตั้งแต่เดือนกรกฎาคมถึงธันวาคม 2563 รวมทั้งสิ้น 507 กิจกรรม (Elect 2021) นอกจากความตื่นตัวที่ปรากฏบนท้องถนน เยาวชนยังมีส่วนร่วมต่อประเด็นทางสังคมและการเมืองในโลกโซเชียล เช่น การแชร์ข้อมูลข่าวสารทางการเมืองและร่วมถกเถียงประเด็นสาธารณะบนโลกออนไลน์ การสร้างสรรค์สื่อเพื่อแสดงออกทางการเมืองผ่านเครือข่ายสังคม หรือการใช้พื้นที่ในโลกโซเชียลเรียกร้องให้มีการบอยคอตสินค้าและบริการเพื่อแสดงออกถึงจุดยืนทางการเมือง ฯลฯ โดยแฮชแท็กที่เกี่ยวข้องกับการเคลื่อนไหวของเยาวชนติดเทรนด์ทวิตเตอร์หลายครั้งในช่วงปี 2563 (ประชาไท 2564)

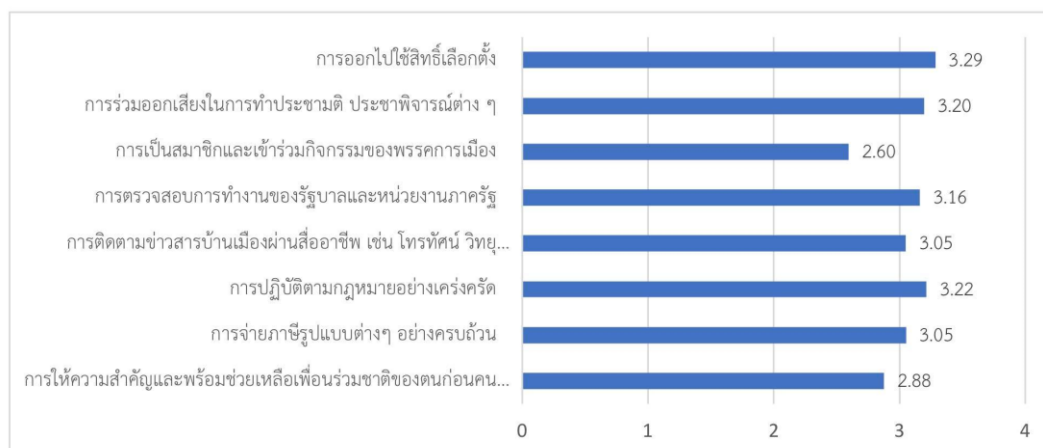
ภาพที่ 1: แฮชแท็กที่สะท้อนความตื่นตัวทางการเมืองของเยาวชนไทยในทวิตเตอร์



ที่มา: ประชาไท (2564)

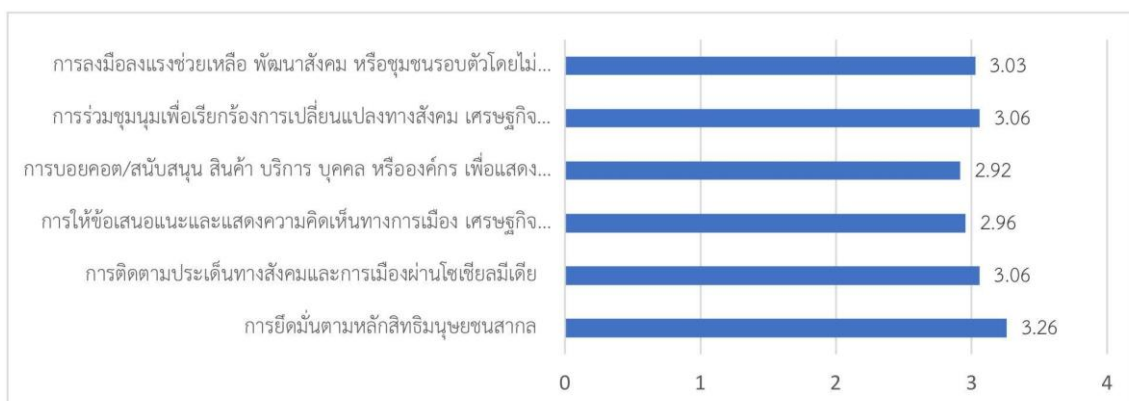
ไม่เพียงแต่เยาวชนจะมีความตื่นตัวทางการเมืองและสังคม ข้อค้นพบจากรายงานวิจัย “การมีส่วนร่วมของพลเมืองในยุคดิจิทัล: การเคลื่อนไหวทางการเมืองของเยาวชนไทยใน พ.ศ. 2563” (พรรณรายและคณะ 2565) แสดงให้เห็นว่า คนรุ่นใหม่ให้ความสำคัญกับบรรทัดฐานความเป็นพลเมืองทั้งในเชิงสถาบันและนอกพื้นที่เชิงสถาบัน ซึ่งตรงข้ามกับความเชื่อโดยทั่วไปในสังคมที่มักมองว่าเยาวชนไม่สนใจเรื่องราวในสังคมและขาดสำนึกความเป็นพลเมือง ไม่ว่าจะเป็นบรรทัดฐานความเป็นพลเมืองในเชิงสถาบัน เช่น การออกไปใช้สิทธิเลือกตั้ง (3.29 จาก 4 คะแนน) การตรวจสอบการทำงานของรัฐบาลและหน่วยงานรัฐ (3.16) การจ่ายภาษี (3.05) หรือบรรทัดฐานความเป็นพลเมืองนอกพื้นที่เชิงสถาบันทางการเมืองแบบเดิม เช่น การยึดมั่นตามหลักสิทธิมนุษยชนสากล (3.26) การร่วมชุมนุมเพื่อเรียกร้องการเปลี่ยนแปลงบนท้องถนน (3.06) การลงมือลงแรงช่วยเหลือ พัฒนาสังคม หรือชุมชนรอบตัว (3.03) ถึงแม้แบบแผนความเป็นพลเมืองของเยาวชนดูมีแนวโน้มที่จะถอยห่างจากตัวพรรคการเมืองและนักการเมือง (2.60) และยึดมั่นแนวคิดชาตินิยมน้อยลง (2.88) ก็ตาม (แผนภาพที่ 1 และ 2)

แผนภาพ 1: ค่าเฉลี่ยคะแนนบรรทัดฐานความเป็นพลเมืองในเชิงสถาบัน



ที่มา: พรรณรายและคณะ (2565)

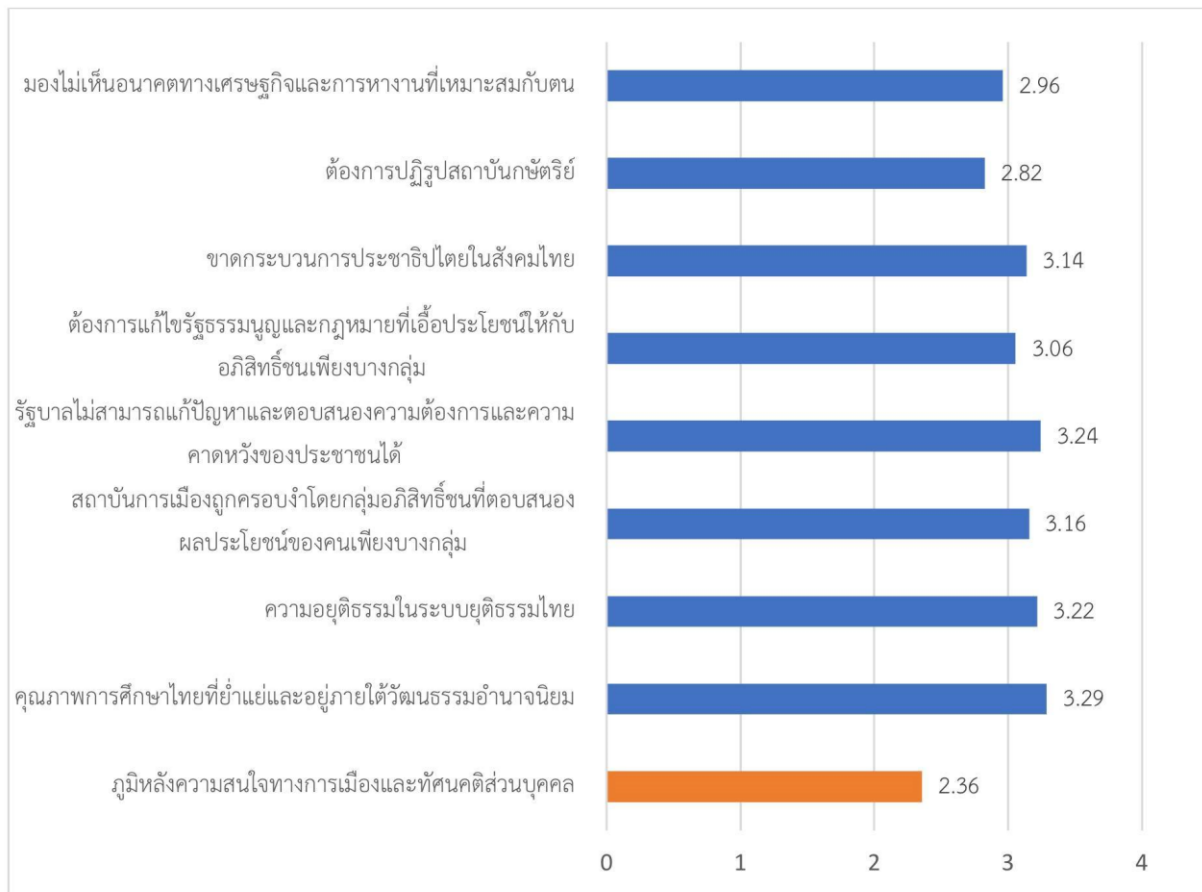
แผนภาพ 2: ค่าเฉลี่ยคะแนนบรรทัดฐานความเป็นพลเมืองนอกพื้นที่เชิงสถาบัน



ที่มา: พรรณรายและคณะ (2565)

ในรายงานฉบับเดียวกันนี้ ซึ่งได้ทำการวิจัยเชิงสำรวจในกลุ่มเยาวชนอายุ 15-24 ปีทั่วประเทศ จำนวน 2,000 คน ยังพบว่าสาเหตุหลักที่กระตุ้นให้เยาวชนออกมาเคลื่อนไหวทางการเมืองและสังคมใน พ.ศ. 2563 สามอันดับแรก คือ 1. คุณภาพการศึกษาที่ย่ำแย่และอยู่ภายใต้วัฒนธรรมอำนาจนิยม (3.29 จาก 4 คะแนน) 2. รัฐบาลไม่สามารถแก้ปัญหาและตอบสนองความต้องการของประชาชนได้ (3.24) และ 3. ความยุติธรรมในระบบยุติธรรมไทย (3.22) โดยสาเหตุอื่นๆ ในรายการตัวเลือกรับคะแนนใกล้เคียงกัน นั่นคือ สถาบันการเมืองที่ถูกครอบงำโดยกลุ่มอภิสิทธิ์ชน (3.16) สังคมไทยขาดกระบวนการที่เป็นประชาธิปไตย (3.14) ต้องการแก้ไขรัฐธรรมนูญและกฎหมายที่เอื้อประโยชน์อภิสิทธิ์ชน (3.06) และมองไม่เห็นอนาคตของทางเศรษฐกิจและการหางานทำในอนาคต (2.96)

**แผนภาพ 3:** เหตุผลที่ทำให้เยาวชนตัดสินใจเข้าร่วมการเคลื่อนไหวทางการเมืองใน พ.ศ. 2563



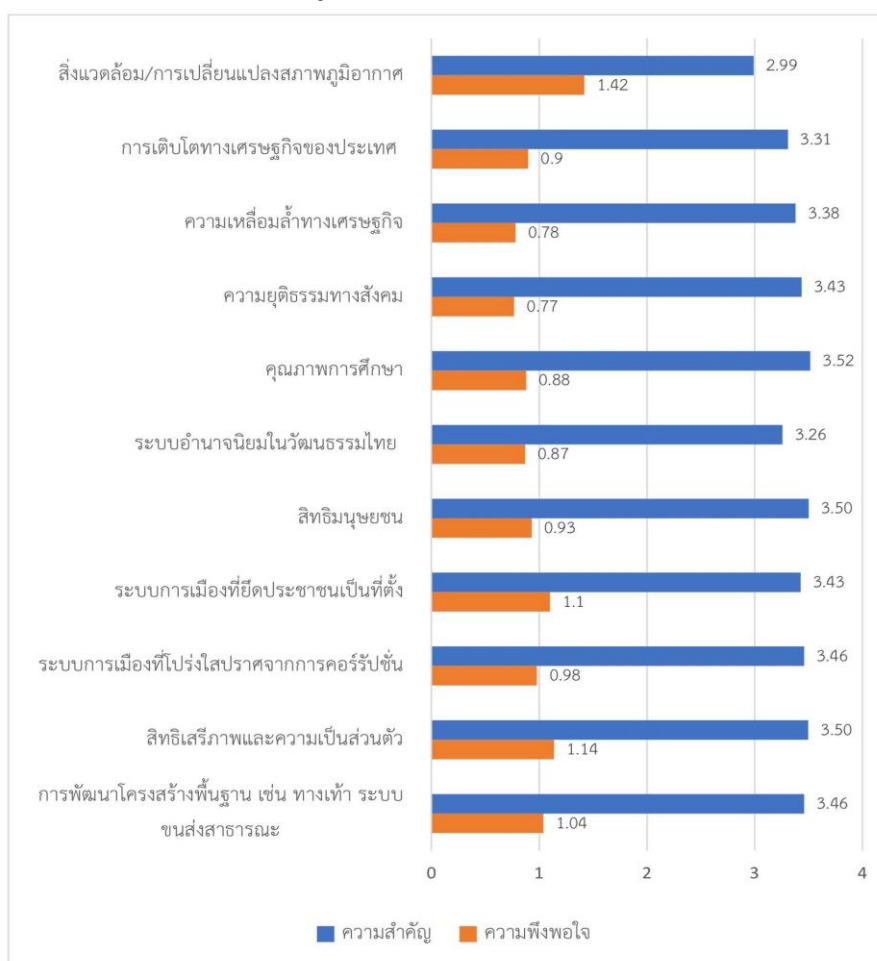
ที่มา: พรรณรายและคณะ (2565)

นอกจากนั้น เมื่อถามคนรุ่นใหม่อายุ 15-24 ปีถึงประเด็นที่พวกเขาให้ความสำคัญในฐานะพลเมืองและอยากให้มีการปรับปรุงแก้ไขให้ดีขึ้น ผลสำรวจพบว่า ประเด็นเรื่องคุณภาพการศึกษาได้คะแนนสูงสุด (3.52 จาก 4 คะแนน) ตามมาด้วยประเด็นเรื่องสิทธิขั้นพื้นฐาน นั่นคือ สิทธิมนุษยชนและสิทธิเสรีภาพ/ความเป็นส่วนตัวที่ได้คะแนนเท่ากัน (3.50) ส่วนประเด็นอื่นๆ ที่ปรากฏในตัวเลือกล้วนได้

คะแนนเกิน 3 ทั้งหมด นั่นคือ การพัฒนาโครงสร้างพื้นฐาน (3.49) การสร้างระบบการเมืองที่ปราศจากคอร์รัปชัน (3.47) ความยุติธรรมทางสังคม (3.46) ระบบการเมืองที่ยึดประชาชนเป็นที่ตั้ง (3.43) ความเหลื่อมล้ำทางเศรษฐกิจ (3.38) การเติบโตทางเศรษฐกิจของประเทศ (3.31) ระบบอำนาจนิยมในวัฒนธรรมไทย (3.26) ยกเว้นปัญหาเรื่องการเปลี่ยนแปลงสภาพภูมิอากาศ ที่ได้คะแนนต่ำกว่า 3 เพียงเล็กน้อย (2.99)

แม้ผลสำรวจต่อประเด็นที่เยาวชนให้ความสนใจและสาเหตุที่ออกมาชุมนุมจะสะท้อนถึงความตื่นตัวของเยาวชนที่มีต่อประเด็นสาธารณะในหลากหลายมิติ ทว่าเมื่อให้ประเมินความพึงพอใจต่อประเด็นทางสังคมต่างๆ ที่เป็นอยู่ในปัจจุบัน เยาวชนกลับให้คะแนนไม่ถึง 1 คะแนน (เต็ม 4 คะแนน) สวนทางกับความตื่นตัวที่มี เช่น ความเหลื่อมล้ำทางเศรษฐกิจ (0.78) คุณภาพการศึกษา (0.88) สิทธิมนุษยชน (0.93) ระบบการเมืองที่โปร่งใสปราศจากคอร์รัปชัน (0.98) เว้นแต่ประเด็นเรื่องโครงสร้างพื้นฐาน เช่น ทางเท้า ระบบขนส่งสาธารณะ ที่ได้คะแนนมากกว่า 1 เพียงเล็กน้อย (1.04) และประเด็นสิ่งแวดล้อม/การเปลี่ยนแปลงสภาพภูมิอากาศที่ได้คะแนนความพึงพอใจ 1.42

แผนภาพ 4: ค่าเฉลี่ยคะแนนการให้ความสำคัญและความพึงพอใจต่อประเด็นสาธารณะต่างๆ

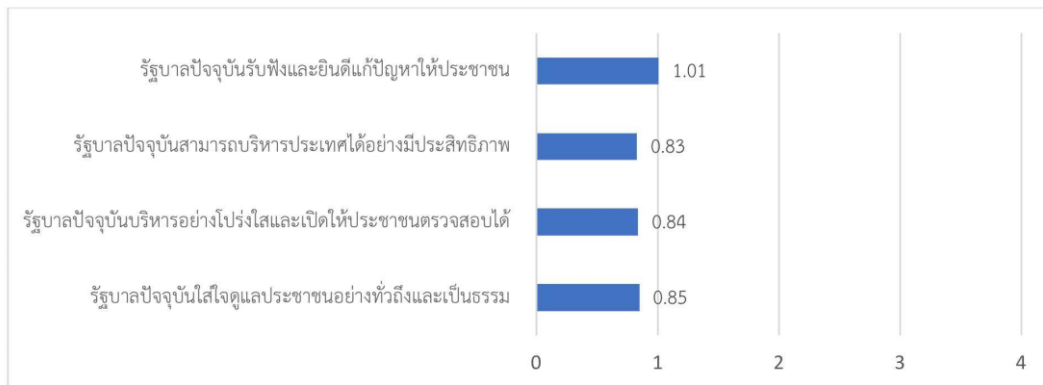


ที่มา: พรรณรายและคณะ (2565)



ระดับคะแนนความพึงพอใจต่อประเด็นสาธารณะที่เป็นอยู่ยังสอดคล้องกับผลสำรวจระดับความเชื่อมั่นในศักยภาพและการตอบสนองของรัฐบาลปัจจุบัน ซึ่งได้คะแนนเฉลี่ยน้อยกว่า 1 เกือบทั้งหมด 1 ไม่ว่าจะเป็นเรื่องความสามารถในการบริหารประเทศอย่างมีประสิทธิภาพ โปร่งใส และเป็นธรรม รวมถึงการเปิดรับฟังความเห็นของประชาชน ดังปรากฏในแผนภาพ 5

แผนภาพ 5: ค่าเฉลี่ยคะแนนความเชื่อมั่นในศักยภาพและการตอบสนองของรัฐบาลปัจจุบัน



ที่มา: พรรณรายและคณะ (2565)

ในด้านหนึ่ง เมื่อเยาวชนมองว่าผู้ถืออำนาจทางการเมืองและกลไกเชิงสถาบันไร้ประสิทธิภาพในการแก้ไขปัญหาต่างๆ ที่ตนเชื่อว่ามีผลสำคัญในฐานะพลเมือง สิ่งนี้อาจเป็นแรงผลักดันให้พวกเขารู้สึกตื่นตัวทางการเมืองในช่วง 2-3 ปีที่ผ่านมา ทว่าเมื่อพิจารณาในอีกมุมหนึ่ง เมื่อการเคลื่อนไหวของเยาวชนตลอดในช่วง พ.ศ. 2563-2565 ไม่ได้นำไปสู่การเปลี่ยนแปลงเชิงสถาบัน ช่องว่างความคาดหวังของพวกเขาไม่ได้รับการเติมเต็ม รวมถึงการแบ่งขั้วทางการเมืองอาจกีดขวางบทสนทนาและการทำความเข้าใจระหว่างคนข้ามรุ่นจนไม่สามารถหาทางออกร่วมกัน เยาวชนบางส่วนจึงเริ่มรู้สึกหมดหวังที่จะเห็นการเปลี่ยนแปลงทางการเมืองและมองไม่เห็นอนาคตที่ดีขึ้นในสังคมไทย ซึ่งอาจบั่นทอนจินตนาการพลเมืองของคนรุ่นใหม่ที่มีต่อสังคมไทย ดังที่เห็นได้จากปรากฏการณ์ “ย้ายประเทศกันเถอะ” ที่มีการสร้างกลุ่มชื่อดังกล่าวในวันที่ 1 พฤษภาคม พ.ศ. 2564 เพื่อแชร์ประสบการณ์การใช้ชีวิตในต่างแดนและช่องทางย้ายประเทศ และมีสมาชิกกลุ่มกว่า 500,000 บัญชีภายในเวลาเพียง 3 วัน (ไทยรัฐ 2564) ซึ่งอาจสะท้อนถึงความสิ้นหวังต่อสังคมไทยของเยาวชน และต้องการไปหางานและเริ่มต้นชีวิตใหม่ในต่างประเทศ

ในห้วงเวลาที่เยาวชนบางส่วนไม่สามารถจินตนาการถึงอนาคตที่ดีกว่า ไร้ความหวังที่จะเห็นการเปลี่ยนแปลงเชิงสถาบัน และไม่สามารถสื่อสารสร้างความเข้าใจกับคนข้ามรุ่นอันเป็นผลพวงจากการแบ่งขั้วทางการเมือง ซึ่งเป็นแนวโน้มที่เกิดขึ้นในหลายแห่งทั่วโลก แนวคิดเรื่อง “จินตนาการพลเมือง” (Civic Imagination) จึงยิ่งทวีความสำคัญในฐานะเครื่องมือฟื้นฟูความหวังของพลเมืองคนรุ่นใหม่ ช่วยให้พวกเขาจินตนาการถึงอนาคตที่ดีกว่าโดยไม่ติดกับความจริงในปัจจุบัน สร้าง “สายสัมพันธ์

ของพลเมือง” (civic connection) ร่วมกับกลุ่มคนที่แตกต่างกันหลากหลายในสังคม และนำจินตนาการดังกล่าวมาใช้ขับเคลื่อนกระบวนการเปลี่ยนแปลงร่วมกับผู้อื่นได้ในบริบทจริง

## 1.2 โครงการจินตนาการพลเมือง (Civic Imagination Project), University of Southern California

แนวคิดเรื่องจินตนาการพลเมือง หรือ Civic Imagination ได้รับการศึกษา พัฒนา และนำไปประยุกต์ใช้จริง โดยโครงการ Civic Imagination Project ซึ่งมีฐานที่มั่นอยู่ที่มหาวิทยาลัยเซาเทิร์นแคลิฟอร์เนีย (University of Southern California - USC) ภายใต้การนำของ Henry Jenkins นักวิชาการชื่อดังด้านการมีส่วนร่วมเชิงวัฒนธรรม (participatory culture) และมีกลุ่มชื่อว่า Civic Paths ซึ่งเกิดจากการรวมตัวของนักวิชาการ ศิลปิน และนักเคลื่อนไหวทางสังคม เป็นผู้พัฒนาเครื่องมือกระตุ้น “จินตนาการพลเมือง” และดูแลการจัดสัมมนาเชิงปฏิบัติการหรือเวิร์คชอป โดยทำงานร่วมกับโรงเรียน นักกิจกรรม องค์กรสื่อ และหน่วยงานต่างๆ ทั่วโลก

โครงการ Civic Imagination ของ USC เชื่อว่า การฟื้นฟูจินตนาการพลเมืองเป็นประเด็นเร่งด่วนในห้วงเวลาที่พลเมืองส่วนมากรู้สึกสิ้นหวังทางการเมือง และการแบ่งขั้วทางการเมืองรุนแรงยิ่งกว่าช่วงเวลาไหนๆ ในประวัติศาสตร์ ซึ่งวิกฤตการเมืองในลักษณะดังกล่าวไม่ได้เกิดขึ้นเฉพาะในสหรัฐอเมริกาเท่านั้น แต่เกิดขึ้นในหลายแห่งทั่วโลกในรูปแบบที่ต่างกันไป ตัวอย่างเช่น การถอนตัวออกจากสหภาพยุโรปของสหราชอาณาจักร (Brexit) การเกิดขึ้นของลัทธิชาตินิยมขวาจัดในยุโรปและเอเชีย ความวุ่นวายทางการเมืองในบราซิล ฯลฯ ด้วยเหตุนี้ โครงการฯ จึงหวังว่า “จินตนาการพลเมือง” ทั้งในฐานะโมโนทัศน์และเครื่องมือ จะช่วยฟื้นฟูความหวังและจินตนาการต่ออนาคตให้กับพลเมืองทั่วโลกที่ล้วนต้องเผชิญกับสถานการณ์ที่ดูไร้ซึ่งความหวัง

ความโดดเด่นของโครงการ Civic Imagination คือการทำงานวิจัยเชิงขับเคลื่อนที่ผสมผสานทฤษฎีเข้ากับแนวทางปฏิบัติผ่านการนำโมโนทัศน์จินตนาการพลเมืองมาพัฒนาเป็นเครื่องมือสำหรับกระตุ้นความหวังของพลเมือง ซึ่งไม่เพียงแต่ช่วยให้ผู้เข้าร่วมรับมือกับความท้าทายและปัญหาต่างๆ อย่างสร้างสรรค์ แต่ยังเชื่อมโยงจินตนาการพลเมืองเข้ากับกระบวนการเปลี่ยนแปลงในบริบทจริง รวมถึงเปิดพื้นที่ให้เกิดการแบ่งปันและแลกเปลี่ยนจินตนาการระหว่างคนกลุ่มต่างๆ ซึ่งช่วยสร้างบทสนทนาที่ก้าวข้ามความแตกต่างทางความคิดผ่านการหาเป้าหมายและคุณค่าร่วมกัน

เครื่องมือหลักที่กลุ่ม Civic Paths ใช้เวลาร่วมทศวรรษในการพัฒนาคือ เวิร์คชอปที่ถูกออกแบบมาเพื่อจุดประกายให้พลเมืองแสดงออกถึงพลังแห่งจินตนาการ ซึ่งสะท้อนความเข้าใจเชิงลึกถึงวิสัยทัศน์ของตนต่อการเปลี่ยนแปลงทางสังคมผ่านเรื่องราวส่วนบุคคล คติความเชื่อ หรือวัฒนธรรมสมัยนิยม (pop culture) โดยกลุ่ม Civic Paths พยายามทำความเข้าใจว่า เรื่องเล่าในวัฒนธรรมสมัยนิยมที่ดูไม่เกี่ยวข้องกับการเมืองนั้น แท้จริงแล้วมีพลังเชิงสัญลักษณ์ที่สามารถนำมาใช้เพื่อจุดประกายและเสริมพลังให้กับปัจเจกชนและชุมชนต่างๆ ได้แสดงออกถึงจินตนาการแห่งอนาคตร่วมกัน รวมถึงเชื่อมโยง

พลังแห่งจินตนาการถึงโลกที่ดีกว่ากับการเปลี่ยนแปลงในบริบทจริงได้อย่างไร (Peters-Lazaro & Shresthova 2020)

ตั้งแต่เริ่มต้นโครงการเมื่อปี ค.ศ. 2016 โครงการฯ ได้จัดเวิร์คช็อปอย่างต่อเนื่องกับกลุ่มคนที่หลากหลาย ทั้งเยาวชน นักกิจกรรมทางการเมือง นักสื่อสารมวลชน ศิลปิน นักวิชาการ ตลอดจนประชาชนทั่วไป โดยเฉพาะกลุ่มคนที่ถูกทำให้กลายเป็นชายขอบภายใต้เรื่องเล่ากระแสหลักในสังคม ซึ่งเวิร์คช็อปช่วยกระตุ้นให้ผู้เข้าร่วมพูดถึงประเด็นทางการเมืองและวัฒนธรรมด้วยเสียงและจินตนาการของตนเอง สร้างชุมชนที่มีความหวังและความปรารถนาาร่วมกัน และเหนืออื่นใดคือช่วยให้พวกเขาใช้ประโยชน์จากพลังสร้างสรรค์ของตนได้เต็มที่ในฐานะพลเมืองผู้สร้างการเปลี่ยนแปลง สิ่งเหล่านี้ช่วยเอาชนะสิ่งที่เรียกว่า “เผด็จการความเป็นไปได้” (the tyranny of the possible) ซึ่งหมายถึงเสียงภายในตัวเราที่จำกัดความสามารถในการสร้างจินตนาการและวิสัยทัศน์แห่งอนาคต เพราะมันแต่กักขังความเป็นไปได้ไว้กับเงื่อนไขและสถานการณ์ที่เป็นอยู่ (Duncombe 2012; Peters-Lazaro & Shresthova 2020)

การวาดฝันถึงอนาคตโดยไร้ข้อจำกัดนั้นไม่ใช่ความเพ้อฝันที่พาพลเมืองวิ่งหนีจากความเป็นจริงดังที่โครงการฯ มักถูกวิจารณ์ เพราะจินตนาการพลเมืองเป็นกระบวนการที่เปิดโอกาสให้พลเมืองแตกต่างหลากหลายมารวมตัวกันเพื่อพูดคุยแลกเปลี่ยนถึงอนาคตที่ปรารถนาาร่วมกัน สร้างพื้นที่ที่จะอำนวยความสะดวกให้เกิดการจินตนาการและพูดคุยถึงความหวัง (และความกลัว) และไตร่ตรองถึงสถานการณ์และปัญหาต่างๆ ในเชิงลึก รวมถึงจุดประกายให้พวกเขาจินตนาการถึงโลกที่ปัญหาเหล่านั้นได้รับการจัดการผ่านวิธีการที่แตกต่างหลากหลาย ซึ่งเป็นรากฐานสำคัญที่จะนำไปสู่การสร้างโลกความจริงที่ดีกว่าเดิม (Peters-Lazaro & Shresthova 2020) ดังเช่นที่สถาบันแห่งอนาคต (Institute for the Future) เน้นย้ำถึงความจำเป็นของ “จินตนาการสาธารณะ” (Public Imagination) เพื่อเปิดให้ความคิดฝันถึงอนาคตของผู้คนได้รับการแลกเปลี่ยน จินตนาการที่ได้รับการแบ่งปันและแลกเปลี่ยนนี้จะกระตุ้นให้เกิดการพูดคุยและถกเถียงไปสู่ความเป็นไปได้ใหม่ๆ ซึ่งเป็นกระบวนการที่สำคัญยิ่งในห้วงเวลาแห่งการแบ่งฝักแบ่งฝ่ายทางการเมืองจนไม่สามารถหาทางออกได้ (Jenkins และคณะ 2020)

จากฐานคิดดังกล่าว โครงการจินตนาการใหม่ของเยาวชนไทย (Thai Youth Civic Imagination) จึงได้นำแนวคิดและเครื่องมือจินตนาการพลเมืองที่พัฒนาโดยกลุ่ม Civic Paths ของมหาวิทยาลัยเซาเทิร์นแคลิฟอร์เนีย (ดูเพิ่มเติมในบทที่ 2) มาทดลองใช้กับเยาวชนกลุ่มเป้าหมายในบริบทของสังคมไทย เพื่อตอบคำถามวิจัยและสนองต่อเป้าหมายเฉพาะของโครงการวิจัยชิ้นนี้

### 1.3 คำถามวิจัย

คำถามวิจัยหลักของโครงการจินตนาการใหม่ของเยาวชนไทย ซึ่งคาดว่าจะสามารถตอบได้จากการประยุกต์ใช้แนวคิดและเครื่องมือการวิจัยของโครงการ Civic Imagination Project จากมหาวิทยาลัยเซาเทิร์นแคลิฟอร์เนีย มีดังนี้

1. เยาวชนกลุ่มเป้าหมายให้ความสำคัญกับประเด็นสาธารณะอะไรบ้าง และพวกเขามีจินตนาการพลเมืองต่อประเด็นสาธารณะเหล่านั้นอย่างไร
2. เยาวชนผู้เข้าร่วมจินตนาการถึงกระบวนการเปลี่ยนแปลงเพื่อสร้างสังคมที่ตนต้องการเห็นอย่างไร โดยมีคำถามย่อยดังนี้
  - อะไรคือแนวทางหรือยุทธศาสตร์หลักที่เยาวชนมองว่ามีความสำคัญต่อการเปลี่ยนแปลง
  - ใครที่มีบทบาทสำคัญต่อการสร้างการเปลี่ยนแปลงให้เกิดขึ้นจริง

### 1.4 วัตถุประสงค์

โครงการจินตนาการใหม่ของเยาวชนไทยมีวัตถุประสงค์หลักดังนี้

- เพื่อทำความเข้าใจแนวคิด “จินตนาการพลเมือง” (Civic Imagination) และเครื่องมือต่างๆ ที่พัฒนาขึ้นจากแนวคิดดังกล่าว ว่ามีความสำคัญต่อการสร้างความเป็นพลเมืองอย่างไร โดยหวังว่าจะสามารถนำแนวคิดและเครื่องมือดังกล่าวมาประยุกต์ใช้เพื่อสร้างสำนึกพลเมืองให้กับเยาวชนไทยต่อไป
- เพื่อสร้าง “ปริมาตรสาธารณะแห่งจินตนาการ” (public sphere of imagination) ให้เยาวชนมีโอกาสสร้างโลกแห่งจินตนาการโดยไม่ต้องยึดติดกับกรอบความจริงที่เป็นอยู่ ซึ่งอาจช่วยฟื้นคืนความหวังต่อสังคมที่เป็นอยู่ รวมถึงสามารถใช้จินตนาการของตนมาเป็นฐานในการขับเคลื่อนการเปลี่ยนแปลงในบริบทจริง
- เพื่อสร้างพื้นที่สนทนาระหว่างกลุ่มเยาวชนที่มีประสบการณ์และแนวคิดแตกต่างกัน อันส่งผลให้เกิดการเชื่อมสัมพันธ์ระหว่างพลเมืองกลุ่มต่างๆ ได้ดียิ่งขึ้น โดยเฉพาะภายใต้สังคมที่มีการแบ่งขั้วทางความคิดสูง
- เพื่อทำความเข้าใจประเด็นสาธารณะที่เยาวชนกลุ่มเป้าหมายให้ความสำคัญ จินตนาการใหม่ต่อประเด็นที่พวกเขาสนใจ รวมถึงมุมมองที่พวกเขามีต่อกระบวนการเปลี่ยนแปลงทางสังคม โดยหวังว่าจะสามารถนำความรู้ความเข้าใจที่เกิดขึ้นมาใช้ในการออกแบบการเมืองเชิงสถาบันให้ตอบสนองต่อความเป็นพลเมืองและรูปแบบการมีส่วนร่วมในฐานะพลเมืองของเยาวชนต่อไป

## 1.5 กลุ่มเยาวชนเป้าหมายที่เข้าร่วมโครงการฯ

โครงการวิจัยนี้มีเป้าหมายเพื่อสำรวจและทำความเข้าใจ “จินตนาการพลเมือง” ในกลุ่มเยาวชนไทยอายุ 15-18 ปี หรือระดับมัธยมศึกษาปีที่สามถึงมหาวิทยาลัยชั้นปีที่หนึ่ง โดยมุ่งเป้าไปที่เยาวชน 2 กลุ่มหลัก คือ 1. กลุ่มนักเรียนและนักศึกษาจากหลากหลายสถานะทางเศรษฐกิจและสังคม และ 2. กลุ่มเยาวชนที่มีความสนใจร่วม (interest-based group) ซึ่งมีความตื่นตัวทางการเมืองและสังคมในช่วง พ.ศ. 2563-2565 โดยมีรายละเอียดดังนี้

### 1. กลุ่มนักเรียนนักศึกษา

ในกลุ่มนักเรียนนักศึกษา ผู้วิจัยได้คัดเลือกกลุ่มนักเรียนนักศึกษาโดยอาศัยแนวคิดหลักของโครงการ Civic Imagination Project ที่มองว่า ความสามารถในการจินตนาการไม่ใช่ทักษะที่มีอยู่ในตัวคนทุกคนเหมือนๆ กัน แต่เป็นกระบวนการที่สัมพันธ์อย่างแนบแน่นกับประสบการณ์ ภูมิหลัง และบริบททางความคิดของคนแต่ละคน (Peters-Lazaro and Shresthova 2020) ขณะเดียวกัน จินตนาการถึงโลกอนาคตของเยาวชนแต่ละกลุ่มไม่เพียงสะท้อนคุณค่าที่พวกเขาเห็นว่าสำคัญ ทว่ายังคล้ายเป็นการส่งเสียงความต้องการหรือความปรารถนาที่มักไม่มีโอกาสได้เปิดเผยออกมาด้วยข้อจำกัดเรื่องอายุ เพื่อพิสูจน์สมมติฐานดังกล่าว ผู้วิจัยจึงเลือกศึกษากลุ่มเป้าหมาย 3 กลุ่มด้วยเป้าหมายที่แตกต่างกัน ดังนี้

1. กลุ่มนักเรียนโรงเรียนวิทยาศาสตร์ ได้แก่ โรงเรียนกำเนิดวิทย์ จังหวัดระยอง เป็นตัวแทนของเยาวชนที่น่าจะคุ้นเคยกับวิทยาศาสตร์เทคโนโลยีและการจินตนาการถึงโลกอนาคตมากกว่านักเรียนทั่วไป อีกทั้งนักเรียนกลุ่มนี้ยังมีลักษณะเป็นเด็กหัวกะทิทางวิชาการและมาจากครอบครัวที่สามารถสนับสนุนทางการศึกษาและทางการเงินได้อย่างเต็มที่
2. กลุ่มนักเรียนโรงเรียนสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (สพฐ.) ได้แก่ โรงเรียนบ้านฉางกาญจนกุลวิทยาและโรงเรียนระยองวิทยาคม โดยเน้นนักเรียนที่อาศัยในชุมชนรอบข้างโรงเรียนและมาจากครอบครัวที่มีฐานะปานกลางถึงต่ำ เพื่อให้ได้กลุ่มเป้าหมายที่มีภูมิหลังและความสนใจแตกต่างจากนักเรียนกลุ่มแรก
3. กลุ่มนักเรียนนักศึกษาในภาคีเครือข่ายของสำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (สสส.) ได้แก่ เยาวชนที่ทำงานร่วมกับสภาเด็กตำบล เพื่อเป็นตัวแทนเยาวชนที่มีบทบาทเชิงรุกในกิจกรรมทางสังคม และมีภูมิหลังมาจากหลายพื้นที่ทั่วประเทศ

นอกจากนั้น ผู้วิจัยเลือกที่จะจัดกิจกรรมทั้งในรูปแบบออนไลน์และออฟไลน์เพื่อพัฒนาแนวทางการจัดสัมมนาเชิงปฏิบัติการทั้งสองรูปแบบ ในช่วงเดือนเมษายน-พฤษภาคม พ.ศ. 2565 โดยมีรายละเอียดตามตารางด้านล่าง

	ผู้เข้าร่วม/จำนวน ผู้เข้าร่วม	ชื่อกิจกรรม	รูปแบบกิจกรรม	วัน/เวลา
1	นักเรียนโรงเรียนกำเนิดวิทย์ รวม 11 คน (กลุ่มทดลอง)	เรื่องเล่าแห่ง อนาคต	ออนไลน์ผ่านโปรแกรม Zoom	23 เมษายน 2565
2	เยาวชนที่ทำงานร่วมกับสภา เด็กตำบลจาก 6 จังหวัด ได้แก่ ลพบุรี กาญจนบุรี เชียงราย ราชบุรี สกลนคร และกาฬสินธุ์ รวม 12 คน	เรื่องเล่าแห่ง อนาคต	ออนไลน์ผ่านโปรแกรม Zoom	7 พฤษภาคม 2565
3	นักเรียนจากโรงเรียนบ้าน ฉางกาญจนกุลวิทยาและ โรงเรียนระยองวิทยาคม รวม 10 คน	เมืองแห่ง อนาคต	ออนไลน์ ไซต์ ร้าน Converstation ถนนยม จินดา อำเภอเมือง จังหวัด ระยอง	22 พฤษภาคม 2565
4	นักเรียนจากโรงเรียนกำเนิด วิทย์ รวม 10 คน	เมืองแห่ง อนาคต	ออนไลน์ ไซต์ โรงเรียน กำเนิดวิทย์ จังหวัดระยอง	28 พฤษภาคม 2565

## 2. กลุ่มเยาวชนที่มีความสนใจร่วม

ในการเคลื่อนไหวทางการเมืองและสังคมของเยาวชนตั้งแต่ช่วงปี พ.ศ. 2563-2565 กลุ่มความสนใจร่วม (interest-based group) ไม่ว่าจะเป็นกลุ่มแฟนคลับเกาหลีสี่ (ที่มักถูกเรียกว่า “ดิ่งเกาหลีสี่”) กลุ่มความหลากหลายทางเพศ กลุ่มกราฟิกดีไซน์ กลุ่มเขียนนิยายออนไลน์ กลุ่มอนิเมะ กลุ่มอบขนม กลุ่มคริปโต ฯลฯ ล้วนมีบทบาทสำคัญในการขับเคลื่อนการเมืองผ่านทักษะและความชื่นชอบที่พัฒนาขึ้นจากการมีส่วนร่วมเชิงวัฒนธรรมในกลุ่มที่ตนสนใจ ความสนใจของพวกเขาถูกเชื่อมโยงเข้ากับการเมืองเชิงสถาบันและเผยแพร่ผ่านความคิด-ความฝันหลากหลายรูปแบบทั้งในโลกโซเชียลและบนท้องถนน เช่น ถ้าการเมืองดี พวกเขาจะมีเงินซื้อตัวคอนเสิร์ตและมีขนส่งสาธารณะให้เดินทางไปดูคอนเสิร์ตได้ง่าย ถ้าการเมืองดี พวกเขาจะมีเมืองที่ทำให้คนตกหลุมรักกันได้ง่ายขึ้น (ไม่ต้องเสียเวลาบนรถนานๆ หรือมีสวนสาธารณะให้คนพบรักกันได้) (พรรณรายและคณะ 2565)

ผู้วิจัยเลือกศึกษากลุ่มเยาวชนอายุ 15-18 ปี หรือกำลังศึกษาอยู่ระดับมัธยมศึกษาปีที่ 3 ถึงมหาวิทยาลัยชั้นปีที่หนึ่ง ซึ่งมีความสนใจเฉพาะ 3 กลุ่ม ประกอบด้วย

หนึ่ง กลุ่มแฟนคลับศิลปินเกาหลี เช่น แฟนด้อมวง BTS ฯลฯ กลุ่มแฟนคลับไอดอลเกาหลีไม่เพียงแต่แชร์ความสนใจร่วมกัน แต่ยังทำกิจกรรมมากมายที่พัฒนาวัฒนธรรมและทักษะความเป็นพลเมือง เช่น การระดมทุน การปันกระแสโซเชียล ฯลฯ นอกจากนี้ กลุ่มแฟนด้อมเกาหลียังถือว่าเป็นบทบาทเชิงรุกในกระแสการตื่นตัวทางการเมืองของเยาวชนไทยในช่วงหลายปีที่ผ่านมา

สอง กลุ่มเยาวชนที่สนับสนุนความหลากหลายและความเท่าเทียมทางเพศ รวมถึงกลุ่มคนที่นิยามตนเองว่าเป็นผู้มีความหลากหลายทางเพศ (LGBTQ+) และ/หรือ non-binary สาเหตุที่เลือกกลุ่มนี้เพราะถือเป็นกลุ่มที่มีความตื่นตัวทางการเมืองสูงในช่วงหลายปีที่ผ่านมา รวมถึงเป็นกลุ่มที่มีอัตลักษณ์และแชร์ประสบการณ์ทางสังคมร่วมกัน

สาม กลุ่มผู้ผลิตเนื้อหา (content creator) โดยเลือกตัวแทนจากกลุ่มที่มีความสนใจด้านกราฟิกดีไซน์ สาเหตุที่เลือกกลุ่มนี้เพราะเยาวชนนักสร้างสรรค์เนื้อหา มักจะคุ้นชินกับการสร้างสรรค์ผลงานจากจินตนาการ และเชื่อในการใช้เรื่องเล่าและตัวละครสมมติเพื่อคาดคะเนถึงอนาคตและสะท้อนสังคมที่เป็นอยู่ในปัจจุบัน

ในขั้นตอนการคัดเลือกกลุ่มความสนใจร่วม ผู้วิจัยใช้วิธีการเปิดรับสมัครเป็นการทั่วไปด้วยการประชาสัมพันธ์ผ่านสื่อสังคมออนไลน์ขององค์กรที่ร่วมจัดงาน รวมถึงขอให้ผู้มีชื่อเสียงในโลกโซเชียล (influencers) ช่วยแชร์โปสเตอร์ประชาสัมพันธ์ (ภาพที่ 2) โดยให้ผู้สนใจเข้าร่วมกรอกใบสมัครผ่าน Google Form การประชาสัมพันธ์เริ่มต้นในศุกร์ที่ 20 พฤษภาคม พ.ศ. 2565 และภายในช่วงเย็นของวันอาทิตย์ที่ 22 พฤษภาคม มีผู้สมัครเข้าร่วมเกินจำนวนที่กำหนดไว้ (15 คน) ครบทั้ง 3 กลุ่ม รวมทั้งสิ้น 70 คน ผู้วิจัยจึงตัดสินใจปิดรับสมัคร รวมถึงขยับจำนวนรับจากเดิม 15 คน เป็น 18 คน เพื่อตอบสนองต่อความต้องการเข้าร่วมของเยาวชนที่สมัครเข้ามา การคัดเลือกใช้วิธีสุ่มเพื่อให้มีความหลากหลายของผู้เข้าร่วมในแต่ละครั้งมากที่สุด

ภาพที่ 2: โปสเตอร์ประชาสัมพันธ์โครงการ



ที่มา: ออกแบบโดย สรัช สินธุประมา

ผู้วิจัยได้จัดกิจกรรมขึ้น 3 ครั้งในวันที่ 11, 12 และ 18 มิถุนายน พ.ศ. 2565 มีผู้เข้าร่วมรวมจริงทั้งสิ้น 40 คน ประกอบด้วยกลุ่มแพนคลับ 11 คน กลุ่มความหลากหลายทางเพศ 13 คน และกลุ่มกราฟฟิคดีไซน์ 16 คน ตามลำดับ (ดูตารางด้านล่าง) ผู้เข้าร่วมส่วนใหญ่มาจากพื้นที่กรุงเทพฯ และปริมณฑล และมี 7 คนมาจากต่างจังหวัด ได้แก่ สระแก้ว 3 คน นครราชสีมา 2 คน ราชบุรี 1 คน และประจวบคีรีขันธ์ 1 คน อายุเฉลี่ยของผู้เข้าร่วมคือ 16.5 ปี ผู้วิจัยไม่เก็บข้อมูลเกี่ยวกับเพศสถานะของผู้เข้าร่วม แต่สามารถระบุในเบื้องต้นได้ว่าผู้เข้าร่วม 33 คนมีลักษณะภายนอกแบบผู้หญิง และ 7 คนมีลักษณะภายนอกแบบผู้ชาย และเป็นที่น่าสนใจว่ากลุ่มความหลากหลายทางเพศ มีผู้เข้าร่วมที่ลักษณะภายนอกเป็นชายเพียง 1 คนเท่านั้น



	ผู้เข้าร่วม/จำนวน ผู้เข้าร่วม	ชื่อกิจกรรม	รูปแบบกิจกรรม	วัน/เวลา
1	กลุ่มแฟนคลับเกาหลีน จำนวน 11 คน	ความหวังที่ไม่มีอะไร กั้น และทาบ จินตนาการสู่ความเป็น จริง	ออนไลน์ คณะสังคมวิทยา และมานุษยวิทยา ธรรมศาสตร์	11 มิถุนายน 2565 / 9.30- 15.30 น.
2	กลุ่มความหลากหลาย ทางเพศ 13 คน	ความหวังที่ไม่มีอะไร กั้น และทาบ จินตนาการสู่ความเป็น จริง	ออนไลน์ คณะสังคมวิทยา และมานุษยวิทยา ธรรมศาสตร์	12 มิถุนายน 2565 / 9.30- 15.30 น.
3	กลุ่มกราฟิกดีไซน์ จำนวน 16 คน	ความหวังที่ไม่มีอะไร กั้น และทาบ จินตนาการสู่ความเป็น จริง	ออนไลน์ คณะสังคมวิทยา และมานุษยวิทยา ธรรมศาสตร์	18 มิถุนายน 2565 / 9.30- 15.30 น.

## 1.6 แนวทางการออกแบบสัมมนาเชิงปฏิบัติการ

แนวทางการจัดสัมมนาเชิงปฏิบัติการในโครงการ “จินตนาการใหม่ของเยาวชนไทย” ได้รับการออกแบบและพัฒนาโดยนักวิจัยหลักของโครงการ 2 คน นั่นคือ ภาคิน นิมมานนรงค์ ซึ่งรับผิดชอบการจัดสัมมนาเชิงปฏิบัติการกับกลุ่มนักเรียนนักศึกษาทั่วไป 3 กลุ่ม (และมีกลุ่มทดลอง 1 กลุ่ม) และสรุขสินธุประมา ซึ่งดูแลการจัดสัมมนาเชิงปฏิบัติการกับกลุ่มเยาวชนที่มีความสนใจเฉพาะ 3 กลุ่ม

การแบ่งหน้าที่ความรับผิดชอบตามกลุ่มเป้าหมายนั้นมีเหตุผลรองรับดังนี้

หนึ่ง นักวิจัยทั้ง 2 คน มีความคุ้นชินกับกลุ่มเป้าหมายที่แตกต่างกัน โดยภาคิน นิมมานนรงค์ เป็นครูสอนสังคมศาสตร์อยู่ที่โรงเรียนกำเนิดวิทย์ มีประสบการณ์การสอนและการจัดการกับกลุ่มนักเรียนในห้องเรียนหลายปี ส่วนสรุขสินธุประมา มีประสบการณ์การวิจัยและการทำงานร่วมกับกลุ่มความสนใจร่วมหลากหลายกลุ่ม ซึ่งรวมถึงกลุ่มแฟนคลับเกาหลีน กลุ่ม LGBTQ+ และกลุ่มกราฟิกดีไซน์

สอง แนวคิด เครื่องมือ และแนวทางการออกแบบเวิร์คชอป ซึ่งโครงการฯ ได้รับแรงบันดาลใจจากผลงานของกลุ่ม Civic Paths ถือเป็นนวัตกรรมการวิจัยที่จำเป็นต้องผ่านการทดลองจากมุมมองความคิดที่แตกต่างหลากหลาย ทีมวิจัยจึงเห็นว่าควรให้ผู้วิจัยทั้ง 2 คนรับผิดชอบการออกแบบกิจกรรมแยกกันเพื่อเปิดพื้นที่ให้สามารถทดลองสร้างสรรค์กิจกรรมตามแนวทางของตนได้อย่างเต็มที่ อย่างไรก็ตาม

ในการทำงานจริงนั้น ที่มิวิจัยได้แลกเปลี่ยนความเห็นและสรุปบทเรียนในแต่ละกิจกรรมเพื่อใช้เป็นแนวทางการพัฒนากิจกรรมครั้งต่อไป

ด้วยเหตุผลดังกล่าว การนำเสนอแนวทางการออกแบบสัมมนาเชิงปฏิบัติการและการอภิปรายผลในรายงานชิ้นนี้ จะแยกออกเป็นสองส่วนตามกลุ่มเป้าหมายและผู้รับผิดชอบ นั่นคือ กลุ่มนักเรียนนักศึกษา (บทที่ 3) และกลุ่มเยาวชนที่มีความสนใจร่วม (บทที่ 4) และปิดท้ายรายงานด้วยบทสรุป (บทที่ 5) ซึ่งเป็นการวิเคราะห์และสังเคราะห์ผลการศึกษาโดยรวม

## จินตนาการพลเมือง: แนวคิดและเครื่องมือ

“เราไม่จำเป็นต้องมีเวทมนตร์ในการเปลี่ยนแปลงโลก เราทุกคนล้วนมีพลังที่จำเป็นภายในตัวอยู่แล้ว เรามีพลังในการจินตนาการถึงโลกที่ดีกว่าได้” – J.K. Rowling (2008)

ในบทนี้ ผู้วิจัยได้ทบทวนวรรณกรรมที่เกี่ยวข้องกับจินตนาการพลเมือง ทั้งในมิติของแนวคิดและเครื่องมือ โดยสกัดมาจากหนังสือ 2 เล่มหลักของโครงการ Civic Imagination Project แห่งมหาวิทยาลัยเซาเทิร์นแคลิฟอร์เนีย นั่นคือ 1. *Practicing Futures: A Civic Imagination Action Handbook* (Peters-Lazaro & Shresthova 2020) และ 2. *Popular Culture and the Civic Imagination: Case Studies of Creative Social Change* (Jenkins และคณะ 2020) รวมถึงข้อมูลที่อยู่ใน [civicimaginationproject.org](http://civicimaginationproject.org) ซึ่งเป็นเว็บไซต์หลักของโครงการฯ

### 2.1 แนวคิด “จินตนาการพลเมือง” (Civic Imagination)

“เราไม่สามารถเปลี่ยนแปลงโลกได้หากไร้ซึ่งจินตนาการว่าโลกที่ดีกว่านั้นหน้าตาเป็นเช่นไร” ด้วยความเชื่อดังกล่าว Jenkins และคณะ (2020) จึงได้ถักถอกรองแนวคิดที่พูดถึงจินตนาการในหลากหลายรูปแบบ อาทิ จินตนาการสาธารณะ (public imagination) จินตนาการทางการเมือง (political imagination) จินตนาการแบบสุดโต่ง (radical imagination) จินตนาการที่คำนึงถึงการนำไปใช้จริง (practical imagination) หรือกระทั่งแฟนตาซีสาธารณะ (public fantasy) พร้อมทั้งสังเคราะห์คำนิยาม “จินตนาการพลเมือง” (civic imagination) ว่าหมายถึง “ความสามารถในการจินตนาการถึงทางเลือกอื่น ๆ โดยไม่ติดกับเงื่อนไขทางเศรษฐกิจ การเมือง สังคม และวัฒนธรรมที่เป็นอยู่ในปัจจุบัน” (Jenkins 2020, 5)

เพื่อทำความเข้าใจ “จินตนาการพลเมือง” ในเชิงทฤษฎีให้กระจ่างยิ่งขึ้น กลุ่ม Civic Paths อธิบายถึงแก่นแนวคิดหลักที่อยู่เบื้องหลังมโนทัศน์จินตนาการพลเมือง ดังนี้

**สำนึกพลเมือง (Civics)** – การมีส่วนร่วมในฐานะพลเมือง (civic engagement) คือ กระบวนการที่ชุมชนสร้างชุดคุณค่าและเป้าหมายร่วมกัน ซึ่งจำเป็นต่อการสนับสนุนการทำงานและโครงสร้างของประชาธิปไตย หากสมาชิกของชุมชนรู้สึกว่าคุณค่าและเสียงของตนมีความสำคัญ พวกเขาจะลงทุนกับระบบการเมืองที่สนับสนุนโครงสร้างและกิจกรรมเพื่อรองรับการมีส่วนร่วมของพลเมือง

อย่างไรก็ดี หาก “รากฐานความเป็นพลเมือง” ในสังคมอ่อนแอหรือถูกทำลาย การเมืองก็จะกลายเป็น “สนามแข่งขันของความแปลกแยก” ดังเช่นที่เห็นผ่านปรากฏการณ์ “การแบ่งขั้วทางการเมือง” ในหลายประเทศทั่วโลก ซึ่งเป็นผลพวงจากการที่พลเมืองในสังคมชาติวิสัยทัศน์และคุณค่าร่วม กลุ่ม Civic Paths เชื่อว่า “จินตนาการพลเมือง” จะช่วยสร้างพื้นที่ในการพูดคุยแลกเปลี่ยนเพื่อค้นหาคุณค่าร่วมที่ช่วยเชื่อมโยงกลุ่มคนที่แตกต่างกันเข้าด้วยกัน

**จินตนาการ (Imagination)** – จินตนาการคือองค์ประกอบสำคัญสำหรับการสร้างสำนึกพลเมือง และการมีส่วนร่วมในฐานะพลเมือง จินตนาการเป็นปฏิบัติการที่เกิดขึ้นทั้งในระดับบุคคลและระดับสังคม ที่ช่วยฟื้นฟูความหวังและทำให้เรามองเห็นความเป็นไปได้จากข้อจำกัดต่าง ๆ ที่เป็นอยู่ จินตนาการทำหน้าที่เป็นเหมือนประตูที่เชื่อมระหว่างอดีตและอนาคตที่เปิดไปสู่ความเป็นไปได้ใหม่ๆ เวิร์คชอปจินตนาการพลเมืองช่วยสร้างพื้นที่ที่อนุญาตให้ผู้เข้าร่วมหยุดคิดถึงข้อจำกัดต่าง ๆ ที่รายล้อมอยู่ในชีวิตประจำวัน จินตนาการถึงโลกอนาคตที่ปรารถนา และแบ่งปันจินตนาการร่วมกับผู้อื่น ซึ่งจากประสบการณ์ของกลุ่ม Civic Paths ผู้เข้าร่วมสามารถกลับมาสู่โลกปัจจุบันพร้อมกับเป้าหมายและพลังในการเปลี่ยนแปลงสังคม

**การสร้างโลกใหม่ (Worldbuilding)** – การสร้างโลกใหม่คือเครื่องมือวิจัยหลักของกลุ่ม Civic Paths ในการสร้างจินตนาการพลเมือง ในกระบวนการสร้างโลกใหม่ ผู้เข้าร่วมจะถูกกระตุ้นให้ใช้พลังความคิดสร้างสรรค์ทั้งในฐานะปัจเจกและกลุ่มเพื่อสร้างสรรค์โลกอนาคตที่ปรารถนา พร้อมกับร่วมสร้างเรื่องเล่าที่ใช้อธิบายถึงโลกในจินตนาการนั้นผ่านวัฒนธรรมสมัยนิยม วัฒนธรรมท้องถิ่น หรือเรื่องเล่าส่วนบุคคล ด้วยรูปแบบสื่อที่ไร้ข้อจำกัด อาทิ การ์ตูน นิยาย เรื่องสั้น หนังสือ เกม ร่วมกับผู้อื่น ซึ่งแตกต่างจากโมเดลการสร้างเรื่องเล่าตามชนบทที่มักให้คนเพียงคนเดียวสร้างสรรค์ผลงานสื่อออกมา ลักษณะเฉพาะที่เปิดให้เกิดการใช้จินตนาการร่วมกันระหว่างกลุ่มคนที่โดยปกติแล้วอาจจะไม่ได้ทำงานร่วมกัน เช่น กลุ่มนักเรียนและครู ฯลฯ ช่วยสร้างสายสัมพันธ์พลเมือง และอาจนำไปสู่วัตถุประสงค์ความร่วมมือและจินตนาการใหม่ๆ

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

นอกจากการอธิบายในเชิงทฤษฎี กลุ่ม Civic Paths ได้พัฒนารอบแนวคิดที่อธิบาย “หน้าที่” ของ จินตนาการพลเมืองใน 6 มิติ ซึ่งเชื่อมโยงให้เห็นความสัมพันธ์โดยไล่ไปตั้งแต่การเสริมพลังในระดับบุคคลไปยังระดับรวมหมู่ ดังนี้

1. จินตนาการถึงตนเองในฐานะพลเมืองผู้สร้างการเปลี่ยนแปลง - เชื่อมโยงจินตนาการเข้ากับอัตลักษณ์ส่วนบุคคลและอัตลักษณ์ทางสังคม ซึ่งช่วยให้ปัจเจกชนตระหนักถึงพลังของตนในฐานะพลเมืองผู้สร้างการเปลี่ยนแปลง
2. จินตนาการถึงโลกที่ดีกว่า - ตระหนักถึงคุณค่าของการจินตนาการถึงอนาคตแบบไร้ข้อจำกัด รวมถึงการสร้างเรื่องเล่ายูโทเปียและดิสโทเปียเพื่อจุดประกายให้เกิดการครุ่นคิดถึงสาเหตุและเป้าหมายของการต่อสู้
3. จินตนาการว่าตนเองเชื่อมสัมพันธ์กับชุมชนที่มีขนาดใหญ่กว่า - ใช้จินตนาการในการประกอบสร้างอัตลักษณ์รวมหมู่ ชุมชนในจินตกรรม และประวัติศาสตร์ร่วม
4. นำจินตนาการไปสู่พื้นที่และบริบทในโลกจริง - กระตุ้นให้เกิดการปฏิสัมพันธ์ระหว่างจินตนาการพลเมือง พื้นที่เชิงวัฒนธรรม และพื้นที่/สถานที่จริง
5. กระชับความสัมพันธ์กับผู้อื่นที่มีประสบการณ์แตกต่างจากตน - ค้นหาจินตนาการที่จำเป็นต่อการสร้างเครือข่ายสัมพันธ์กับกลุ่มที่แตกต่างหลากหลายในห้วงเวลาแห่งการต่อสู้เพื่อความยุติธรรมทางสังคมและการเปลี่ยนแปลงทางการเมือง
6. จินตนาการถึงกระบวนการเปลี่ยนแปลง - จินตนาการถึงกระบวนการเปลี่ยนแปลงที่นำไปสู่เป้าหมายและยุทธศาสตร์การเคลื่อนไหว (Peters-Lazaro & Shresthova 2020)

จินตนาการพลเมืองนั้นบ่อยครั้งก็เกิดขึ้นโดยที่ยังยึดติดอยู่กับระบบและโครงสร้างต่างๆ ทว่า Jenkins และคณะ (2020) เลือกที่จะขยับขยายความเข้าใจกรอบแนวคิดดังกล่าวให้รวมถึงความสามารถในการจินตนาการถึงทางเลือกอื่นๆ โดยไม่ต้องยึดโยงกับความจริงที่เป็นอยู่ในปัจจุบัน แม้ว่าทางเลือกดังกล่าวอาจจะดูเหนือจริง เพื่อฝัน หรือแฟนตาซีก็ตาม ที่เป็นเช่นนี้ก็เพราะว่า บ่อยครั้งที่การยึดโยงกับปัญหาในปัจจุบันมักทำให้เรามองไม่เห็นความเป็นไปได้อื่นๆ นอกเหนือจากข้อจำกัดที่อยู่ตรงหน้า ส่งผลให้เสียงที่เปี่ยมด้วยความสร้างสรรค์ในการจินตนาการสิ่งใหม่ๆ โดยเฉพาะในกลุ่มคนที่ถูกกดทับในสังคมต้องเลื่อนหายไปก่อนที่สังคมจะมีโอกาสได้ยิน

ในทำนองเดียวกัน Duncombe (2012) ย้ำถึงความสำคัญของ “การคิดแบบยูโทเปีย” (utopian thinking) ซึ่งจะช่วยให้เราหลุดพ้นจาก “เผด็จการความเป็นไปได้” (the tyranny of the possible) และสามารถจินตนาการถึงทางเลือกที่ทะลุกรอบจำกัดทางสังคมได้ โดยการจินตนาการถึงอนาคตผ่านโลกแฟนตาซีหรือวัฒนธรรมสมัยนิยมมีพลังเฉพาะตัว ซึ่งช่วยให้เราค้นพบเรื่องเล่าและวิธีใหม่ๆ ต่อปัญหาและประเด็นทางการเมืองและสังคมที่เป็นอยู่ ตัวอย่างเช่น Duncombe (2012) อธิบายว่าเรื่องราวแฟนตาซีใน *Star Trek* ช่วยปลดปล่อยกลุ่มแฟน ๆ ให้สามารถจินตนาการถึงยูโทเปียที่เปี่ยมด้วยความเสมอภาคและการลุกขึ้นต่อสู้กับทุนนิยมสามัญ

กลุ่ม Civic Paths เน้นย้ำว่า “จินตนาการ” ในที่นี้ไม่ได้เป็นเพียงสิ่งเพื่อฝันหรือหนทางในการหลบหนีจากโลกความจริง (escapism) ดังที่มักถูกวิพากษ์หรือเข้าใจผิด แต่มันคือโลกแห่งจินตนาการที่สร้างปริมณฑลสาธารณะที่ผู้คนสามารถมาถกเถียงถึงประเด็นทางสังคมและอนาคตที่ตนปรารถนา (public sphere of imagination) เพื่อทำความเข้าใจมุมมองความคิดของผู้อื่น และช่วยก่อร่างสำนึก

ความเป็นพลเมืองซึ่งจะนำไปสู่พลังทางการเมืองและสังคมเพื่อการเปลี่ยนแปลงในโลกจริง ดังที่หน้าที่ทั้ง 6 ประการของจินตนาการพลเมืองแสดงให้เห็นว่า เราสามารถกระตุ้นจินตนาการแห่งความหวัง ซึ่งเป็นก้าวสำคัญที่นำไปสู่การสร้างชุมชน การสร้างสำนึกพลเมือง การวางแผนปฏิบัติการ และการลงมือเปลี่ยนแปลง

การทำงานของกลุ่ม Civic Paths ตลอดเกือบหนึ่งทศวรรษ ผ่านการสัมมนาเชิงปฏิบัติการหลายสิบครั้งกับกลุ่มคนหลากหลายอายุและความสนใจจากทั่วทุกมุมโลก ช่วยยืนยันว่าการปลดปล่อยจินตนาการถึงอนาคตโดยไร้ข้อจำกัดนั้น กลับทำให้ผู้เข้าร่วมมองเห็นความหวังและใช้พลังดังกล่าวขับเคลื่อนให้เกิดการเปลี่ยนแปลงในบริบทจริง ตัวอย่างการทดลองใช้เครื่องมือกระตุ้นจินตนาการพลเมืองที่น่าสนใจคือ การสัมมนาเชิงปฏิบัติการ “ผสมผสานเรื่องราว” (Remixing Stories workshop) ที่จัดขึ้นในงาน Salzburg Academy on Media and Global Change ซึ่งมีผู้เข้าร่วมเป็นนักเรียนจากทั่วทุกมุมโลก กลุ่ม Civic Paths ขอให้นักเรียนแบ่งปันเรื่องราวที่สำคัญในชีวิตพวกเขา จากนั้นก็ให้ผสมผสานเรื่องราวขึ้นมาใหม่ในกลุ่มผู้เข้าร่วมเพื่อบอกเล่าถึงจินตนาการในอนาคตแบบไร้ข้อจำกัด ในกระบวนการผสมผสานเรื่องราวและการทบทวนถึงประสบการณ์ผ่านเรื่องราวที่สร้างขึ้น กลุ่ม Civic Paths สังเกตถึงพลังของเรื่องเล่าและจินตนาการของนักเรียนที่ช่วยส่งเสริมให้เกิดการสนทนาข้ามวัฒนธรรม และสุดท้ายมีผู้เข้าร่วมบางส่วนได้นำจินตนาการไปใช้ในกระบวนการเปลี่ยนแปลงในบริบทจริง (Jenkins และคณะ 2020)

## 2.2 สัมมนาเชิงปฏิบัติการ: เครื่องมือสร้างจินตนาการใหม่ของพลเมือง

ในหนังสือ *Practicing Futures: a Civic Imagination Action Handbook* (Peters-Lazaro & Shresthova 2020) ผู้เขียนอธิบายถึงแนวทางที่ชุมชนหรือกลุ่มความสนใจต่างๆ จะมารวมตัวกันเพื่อจินตนาการถึงอนาคตที่หลุดพ้นไปจากข้อจำกัดในรูปแบบต่างๆ ที่กำลังเผชิญอยู่ และเพื่อสร้างโลกซึ่งจะช่วยให้พวกเขาสามารถอธิบายถึงคุณค่า ความหวัง และความฝันที่มีร่วมกัน โดยจากประสบการณ์ในการเวิร์คชอปของโครงการ กลุ่ม Civic Paths มักจะค้นพบจุดที่ยอมรับร่วมกัน (common ground) ซึ่งเป็นสิ่งที่มักจะหายไปในการถกเถียงทางการเมืองที่แบ่งฝักแบ่งฝ่าย ซึ่งการค้นพบจุดเชื่อมทางสังคมจะเกิดขึ้นได้เมื่อเราลองถอยออกจากปัญหาที่เผชิญอยู่และจินตนาการถึงความเป็นไปได้ในรูปแบบต่างๆ ร่วมกัน

กลุ่ม Civic Paths ได้พัฒนาสัมมนาเชิงปฏิบัติการซึ่งถือเป็นนวัตกรรมการวิจัยเพื่อกระตุ้นการทำงานของ “จินตนาการพลเมือง” ในหลากหลายรูปแบบ ซึ่งสามารถนำมาปรับและประยุกต์ให้เข้ากับงานวิจัยในโครงการดังนี้

- **Infinite Hope – Imagining a Better World** สัมมนาเชิงปฏิบัติการที่มุ่งใช้พลังแห่งเรื่องเล่าแห่งอนาคตในฐานะเครื่องมือสร้างจินตนาการพลเมืองและจุดประกายให้เกิดการเปลี่ยนแปลงในโลกจริง กิจกรรมดังกล่าวกระตุ้นให้ผู้เข้าร่วมสร้างโลกขึ้นมาใหม่โดยไม่ต้อง

ยึดติดกับความจริงที่เป็นอยู่ โดยมีขั้นตอนสำคัญดังนี้ 1. **Future World Brainstorm** คือการระดมสมองว่า ในช่วงปีที่กำหนดไว้ในอนาคต คุณจินตนาการว่าน่าจะเป็นหรือควรจะเป็นอะไรขึ้นบนโลกบ้าง (ในหัวข้อต่างๆ ที่เปิดให้ผู้เข้าร่วมแสดงความสนใจหรือกำหนดไว้ล่วงหน้า เช่น การศึกษา สื่อ รัฐบาล สาธารณสุข ฯลฯ) 2. **Story Making** คือการขอให้กลุ่มย่อยประมาณ 4-6 คน แต่งเรื่องราวว่าจะเกิดอะไรขึ้นบ้างบนโลกในช่วงปีที่กำหนดในอนาคต โดยใช้เรื่องราวจากวัฒนธรรมสมัยนิยม วัฒนธรรมท้องถิ่น หรือประสบการณ์ส่วนตัว มาเป็นฐานในการสร้างสรรค์ และ 3. **Performance Planning & Performance** คือการขอให้กลุ่มย่อยเล่าเรื่องราวที่แต่งขึ้นผ่านการนำเสนอในรูปแบบที่เปิดกว้างด้วยสื่ออะไรก็ได้

- **The Origin Stories** สัมมนาเชิงปฏิบัติการที่เจาะลึกไปในอดีตของผู้เข้าร่วมผ่าน “วัตถุแห่งความทรงจำ” (memory objects) และกระตุ้นให้พวกเขาสร้างสรรค์เรื่องราวแฟนตาซีของซูเปอร์ฮีโร่ (เช่น *Superman, Black Panther, Harry Potter, Star Wars*) ซึ่งเชื่อมโยงกับวัตถุความทรงจำของตน จากนั้นจึงให้ผู้เข้าร่วมแลกเปลี่ยนเรื่องราวที่สร้างขึ้นจากจินตนาการผ่านวัตถุแห่งความทรงจำ กิจกรรมนี้ถูกออกแบบมาเพื่อส่งเสริมการสร้างจินตนาการในฐานะพลเมืองผู้สร้างการเปลี่ยนแปลง
- **The Remixing Stories** สัมมนาเชิงปฏิบัติการที่ชวนให้ผู้เข้าร่วมใช้จินตนาการสร้างสรรค์เรื่องราวขึ้นมาจากรื่องเล่าหรือวัฒนธรรมสมัยนิยมที่มีความหมายกับตนในฐานะพลเมือง และนำเรื่องราวของผู้เข้าร่วมมาแบ่งปันและผสมผสาน (remixing) เรื่องราวขึ้นมาใหม่ กิจกรรมดังกล่าวไม่เพียงช่วยให้ผู้เข้าร่วมสามารถแสดงออกถึงจินตนาการพลเมืองในฐานะปัจเจก แต่ยังช่วยให้เกิดการแลกเปลี่ยนเพื่อลดความแตกต่างและกระชับความสัมพันธ์ในกลุ่มคนที่มีประสบการณ์แตกต่างกัน
- **Step into the Looking Glass** สัมมนาเชิงปฏิบัติการที่ชักชวนให้ผู้เข้าร่วมแบ่งปันเรื่องราวเกี่ยวกับวัฒนธรรมสมัยนิยมที่รู้จักและชื่นชอบ จากนั้นก็แบ่งกลุ่มตามเนื้อหาวัฒนธรรมสมัยนิยมที่คนในกลุ่มชอบและคุ้นเคยร่วมกัน แต่ละกลุ่มจะได้รับการชักชวนให้เดินเข้าสู่โลกของกระจกสองด้านเพื่อปฏิสัมพันธ์กับโลกแห่งจินตนาการอีกด้านหนึ่ง และเมื่อได้เข้าไปในโลกแห่งเนื้อหาที่ชื่นชอบ ลองจินตนาการว่าตัวละครไหนที่พวกเขาอยากพบเจอ เพราะอะไร พวกเขาได้ค้นพบข้อมูลหรือวิธีการแก้ไขปัญหาอะไรที่สามารถนำมาใช้ในโลกแห่งความเป็นจริงจากตัวละครที่พบเจอบ้าง
- **Monuments from the Future** สัมมนาเชิงปฏิบัติการที่ชักชวนให้ผู้เข้าร่วมสร้างสรรค์ชิ้นงานจากจินตนาการโดยยึดโยงกับพื้นที่ในโลกจริงด้วยวัสดุราคาถูกและทำได้ง่าย ผู้เข้าร่วมจะต้องเลือกสถานที่ที่มีความหมายกับตนและไปเฝ้าสังเกตการณ์ พร้อมจินตนาการว่าสถานที่ดังกล่าวจะสามารถเปลี่ยนแปลงไปอย่างไรในอนาคต จากนั้นผู้เข้าร่วมจะต้องสร้างชิ้นงานที่จะช่วยให้เกิดการจินตนาการสถานที่นั้นใหม่ตามที่ตนปรารถนา ถือเป็นเวิร์คชอปที่เน้นการทำให้สิ่งที่เป็นามธรรมอย่างจินตนาการเกิดเป็นรูปร่างขึ้นมา และนำจินตนาการดังกล่าวมาสู่สถานที่/พื้นที่ในโลกจริง

- **Creating an Action Plan** สัมมนาเชิงปฏิบัติการที่กระตุ้นให้ผู้เข้าร่วมแสดงวิสัยทัศน์และวางแผนปฏิบัติการเพื่อการเปลี่ยนแปลง ผู้เข้าร่วมจะระดมความคิดเกี่ยวกับปัญหาที่ตนให้ความสำคัญ กำหนดประเด็นและขอบเขตปัญหาให้ชัดเจน และศึกษาศาสตร์และเป้าหมายในการแปลงจินตนาการของตนให้อยู่ในรูปการขับเคลื่อนในโลกจริง โดยยุทธศาสตร์และแผนปฏิบัติการนั้นควรคำนึงถึงการสร้างความตระหนักรู้ต่อประเด็นที่ขับเคลื่อน การสร้างเครือข่ายและชุมชนผู้สนับสนุน การหาทุนสนับสนุน การทำงานกับภาคเอกชน และแผนการเปลี่ยนแปลงเชิงสถาบัน

กลุ่ม Civic Paths ได้บันทึกแนวทางการทำเวิร์คชอปไว้อย่างละเอียดในหนังสือ *Practicing Futures* (Peters-Lazaro & Shresthova 2020) ไม่ว่าจะเป็นเครื่องมือที่ใช้ บริบทการใช้ แนวคำถาม แนวทางการพูดกระตุ้น ตัวอย่างประกอบ ฯลฯ ซึ่งกลุ่ม Civic Paths เชื่อว่า เวิร์คชอปที่พัฒนาขึ้น 6 แนวทางนี้ สามารถนำไปผสมผสานและปรับใช้ได้ในหลากหลายรูปแบบ และเหมาะกับกลุ่มเป้าหมายที่หลากหลาย ไม่ว่าจะเป็นนักศึกษา นักกิจกรรมสังคม คนที่ทำงานสร้างสรรค์ หรือผู้ประกอบการสังคม เป็นอาทิ โดยทางที่วิจัยในโครงการจินตนาการใหม่ของเยาวชนไทยได้นำแนวทางการจัดสัมมนาเชิงปฏิบัติการทั้ง 6 แบบ มาผสมผสานและปรับใช้ให้เข้ากับกลุ่มผู้เข้าร่วมและเป้าหมายของโครงการ (ดูบทที่ 3 และ 4)



## 3

### กลุ่มนักเรียนนักศึกษา

---

#### 3.1 การออกแบบกิจกรรม

ในกลุ่มนักเรียนนักศึกษา ผู้วิจัยได้ออกแบบสัมมนาเชิงปฏิบัติการทั้ง 4 ครั้ง โดยหยิบยืมองค์ประกอบจากเวิร์คชอปของโครงการ Civic Imagination Project 3 กิจกรรม (Peters-Lazaro and Shresthova, 2020, pp. 105-120, 135-142) ประกอบด้วย

1. กิจกรรม *Origin Stories* ซึ่งมีจุดเด่นตรงที่เชื่อมโยงจินตนาการถึงอนาคตเข้ากับเรื่องราวในความทรงจำของผู้เข้าร่วมแต่ละคน ภารกิจหลักคือทำให้ผู้เข้าร่วมแปลงวัตถุแห่งความทรงจำ (memory objects) ให้กลายเป็นวัตถุชิ้นใหม่ที่มีพลังพิเศษในการเปลี่ยนแปลงโลกที่ตนอาศัยอยู่
2. กิจกรรม *Infinite Hope* ที่พาผู้เข้าร่วมเดินทางสำรวจโลกอนาคตในแง่มุมต่างๆ และนำมาสร้างเรื่องราวว่าด้วยโลกแห่งจินตนาการที่ไม่มีอะไรขวางกั้น
3. กิจกรรม *Remixing Stories* ซึ่งชวนให้ผู้เข้าร่วมนึกถึงเรื่องราวที่ทำให้พวกเขาแต่ละคนคิดถึงโลกอนาคต และนำเรื่องราวเหล่านั้นมาแลกเปลี่ยนผสมผสานกันเพื่อสร้างเป็นเรื่องราวใหม่ของโลกอนาคตที่พวกเขาอยากเห็น

จุดร่วมของเวิร์คชอปทั้ง 4 ครั้ง คือผู้เข้าร่วมจะได้รับโจทย์ให้ลองจินตนาการถึงอนาคตของตัวเอง ชุมชน หรือสังคมไทยในอีก 50 ปีข้างหน้า หรือใน พ.ศ. 2615 และทำกิจกรรมกลุ่มเพื่อแลกเปลี่ยนมุมมองที่มีต่อโลกอนาคต พร้อมทั้งสร้างสรรค์ผลงานที่สื่อถึงอนาคตในรูปแบบที่พวกเขาอยากเห็นออกมาเป็นเรื่องเล่า งานเขียน หรือภาพวาด โดยผู้วิจัยพัฒนากิจกรรมขึ้นมา 2 กิจกรรม นั่นคือ “เรื่องเล่าแห่งอนาคต” (ใช้ในการเวิร์คชอปครั้งแรกและครั้งที่สอง) และ “เมืองแห่งอนาคต” (ใช้ในการเวิร์คชอปครั้งที่สามและสี่) โดยมีรายละเอียดการจัดกิจกรรมแต่ละครั้งดังนี้

### 3.1.1 กิจกรรมที่หนึ่ง “เรื่องเล่าแห่งอนาคต”

#### แนวคิดและวัตถุประสงค์

กิจกรรมนี้มีเป้าหมายหลักเพื่อสืบค้นเรื่องราวหรือเรื่องเล่าที่ผู้เข้าร่วมแต่ละคนใช้เพื่อจินตนาการถึงโลกอนาคตที่พวกเขาอยากเห็น และพยายามทำความเข้าใจว่าเรื่องราวเหล่านั้นสะท้อนมุมมองที่พวกเขามีต่อประเด็นสาธารณะต่างๆ อย่างไร ผู้วิจัยเริ่มต้นด้วยการนำกิจกรรมย่อยของกิจกรรม *Infinite Hope* มาประยุกต์ใช้ โดยผู้เข้าร่วมจะได้รับโจทย์ให้ลองจินตนาการว่าตัวเองกำลังเดินทางไปยังโลกในอีก 50 ปีข้างหน้า พร้อมกับ *โดราเอมอน* ตัวละครซึ่งถูกส่งมาจากตัวพวกเขาเองในวัย 60-70 ปี

ภาพที่ 3: ตัวอย่างสไลด์ประกอบเรื่องเล่าของกิจกรรมแรก ผู้วิจัยใช้ภาพธีมแมชชีนและโครงเรื่องการเดินทางข้ามเวลาของโดราเอมอนมาเป็นตัวดำเนินกิจกรรม



การเดินทางครั้งนี้ประกอบด้วยภารกิจย่อยเพื่อค้นหาว่า 1) อะไรคือสิ่งที่พวกเขาอยากเห็นเกิดขึ้นจริงมากที่สุดในช่วงชีวิตของตน 2) ถ้าอนาคตไร้ซึ่งข้อจำกัดและพวกเขาจะมีพลังวิเศษที่สามารถเปลี่ยนแปลงโลกได้แทบตามใจปรารถนา อะไรคือโลกอนาคตในแบบที่พวกเขาอยากจะเห็น และ 3) พวกเขาจะช่วยกันสร้างโลกดังกล่าวขึ้นมาได้อย่างไร

ผู้วิจัยเลือกใช้ *โดราเอมอน* เป็นตัวละครหลักในการดำเนินกิจกรรมด้วยเหตุผลหลักสองประการคือ หนึ่ง *โดราเอมอน* เป็นวัฒนธรรมสมัยนิยมที่พูดถึงโลกอนาคตที่เยาวชนไทยน่าจะรู้จักเป็นอย่างดี<sup>1</sup>

<sup>1</sup> ในการจัดกิจกรรมทั้ง 4 ครั้ง ผู้วิจัยถามผู้เข้าร่วมว่ารู้จักโดราเอมอนหรือไม่ ปรากฏว่าผู้เข้าร่วมส่วนใหญ่ยกมือว่ารู้จัก และบางคนสามารถเล่าเรื่องถึงของวิเศษสำคัญๆ ในเรื่องนี้ได้

และมีประเด็นหลักสอดคล้องกับเป้าหมายของกิจกรรม นั่นคือการพูดถึงโลกอนาคตที่เราอยากเห็น  
อยากสร้างขึ้น หรืออยากให้เป็นไปได้ (Benson 2015) และสอง เนื่องจากตัวกิจกรรม *Origin Stories*,  
*Infinite Hope* และ *Remixing Stories* ล้วนแต่เล่นกับเส้นเวลาทั้งอดีต ปัจจุบัน และอนาคต การใช้โครง  
เรื่องของการเดินทางข้ามเวลาด้วยไทม์แมชชีน ซึ่งเป็นของวิเศษขั้นสำคัญของโดราเอมอน จึงน่าจะช่วยให้  
ผู้เข้าร่วมคิดภาพตามได้ง่ายขึ้น

เพื่อเชื่อมจินตนาการถึงอนาคตเข้ากับตัวตนจริงๆ ของผู้เข้าร่วมกิจกรรม ภารกิจแรกจึง  
กำหนดให้ผู้เข้าร่วมลองนึกภาพว่า “เมื่อเดินทางออกมาจากไทม์แมชชีน พวกเขาจะมองออกไปใน  
ละแวกบ้านของตนและพบว่าทุกสิ่งที่เคยเห็นหรือเคยรู้จักได้เปลี่ยนแปลงไปอย่างสิ้นเชิง อะไรคือสิ่งแรก  
ที่แต่ละคนอยากเห็นมากที่สุด” เป้าหมายหลักของกิจกรรมแรกนี้คือการสร้างบทสนทนาต่างๆ เกี่ยวกับ  
โลกอนาคตที่พวกเขาอยากเห็น ไม่ใช่อนาคตที่พวกเขาคิดว่าจะเป็นหรือน่าจะเป็นไปได้ ซึ่งเป็นจุดเน้น  
สำคัญของกิจกรรม *Infinite Hope* (Peters-Lazaro and Shresthova 2020) ขณะเดียวกัน ผู้วิจัยตั้ง  
โจทย์ให้จินตนาการถึง “ละแวกบ้านของตน” เพื่อพยายามทำความเข้าใจภูมิหลังและความสนใจของ  
ผู้เข้าร่วมแต่ละคน โดยมีสมมติฐานว่าผู้เข้าร่วมที่อาศัยอยู่ในพื้นที่ สภาพแวดล้อม หรือมีฐานะทาง  
เศรษฐกิจที่แตกต่างกัน น่าจะมีจินตนาการถึงสิ่งที่อยากให้เห็นเกิดขึ้นจริงในอนาคตของตนเองแตกต่างกัน  
ไป นอกจากนี้ ผู้วิจัยได้แทรกข้อคำถามว่า “เมื่อผู้เข้าร่วมแต่ละคนเห็นสิ่งที่ตัวเองอยากเห็นเกิดขึ้นจริง  
แต่ละคนจะส่งเสียงหรือแสดงท่าทางอย่างไรออกมา” เพื่อเป็นการละลายพฤติกรรมและสร้าง  
บรรยากาศสนุกสนานเป็นกันเอง ซึ่งจะเอื้อต่อการพูดคุยแลกเปลี่ยนในประเด็นอื่นๆ ต่อไป

จากนั้นผู้วิจัยจึงนำกิจกรรม *Origin Stories* มาประยุกต์ใช้ โดยให้ผู้เข้าร่วมลองวาดภาพ “วัตถุ  
แห่งความทรงจำ” โดยอาจเลือกวัตถุใดๆ ก็ได้ที่มีคุณค่า มีความหมาย หรือมีความสำคัญต่อตัวเรา ณ  
ช่วงเวลาใดช่วงเวลาหนึ่ง และเป็นวัตถุที่หากนำติดตัวไปด้วยในโลกอนาคต จะสามารถช่วยให้ตัวเราใน  
วัยชราสามารถฟื้นความทรงจำถึงชีวิตวัยเด็กของตัวเองกลับมาได้ กิจกรรมนี้จะแบ่งผู้เข้าร่วมออกเป็น  
กลุ่มย่อยๆ กลุ่มละ 3-4 คน โดยให้สมาชิกแต่ละกลุ่มแลกเปลี่ยนรูปภาพและเรื่องราวที่เชื่อมโยงกับวัตถุ  
แห่งความทรงจำนี้กับเพื่อนๆ เพื่อทำความรู้จักตัวตนของกันและกันให้มากขึ้นและเป็นการปูทางสู่  
กิจกรรมต่อไป หัวใจสำคัญของกิจกรรมนี้คือการค้นหาวัตถุที่บ่งชี้ตัวตนสำหรับการจินตนาการจากสิ่งที่มี  
คุณค่าหรือมีความหมายสำหรับเราแต่ละคน

ต่อมาผู้เข้าร่วมจะได้รับโจทย์ให้ออกแบบเพื่อนในกลุ่มให้กลายเป็น “ซูเปอร์ฮีโร่แห่งโลกอนาคต”  
ซึ่งมีพลังวิเศษจากวัตถุแห่งความทรงจำที่แต่ละคนนำติดตัวไปด้วย การสลักรูปเพื่อนให้เป็น  
ซูเปอร์ฮีโร่คือการเชื้อเชิญให้เยาวชนทำลายกรอบของสิ่งที่พวกเขาคิดว่าเพื่อนๆ รวมถึงตัวเองเป็นได้  
และทำได้ การได้ลองคิดถึง “ผู้อื่น” ในฐานะสิ่งที่ไปไกลกว่าตัวตนที่คนคนนั้นเป็นอยู่ในปัจจุบัน คือกุญแจ  
ดอกสำคัญในการมองเห็นพลังของการสร้างความเปลี่ยนแปลงภายในตัวของผู้คนร่วมสังคม ผู้วิจัยมอง  
ว่าการสลักรูปจินตนาการคนอื่น แทนที่จะให้ผู้เข้าร่วมจินตนาการตัวเองเป็นฮีโร่ จะช่วยพาพวกเขา  
เดินทางไปพ้นจากการหมกหมุ่นอยู่กับพลังของ “ตัวเอง” หรือความสามารถ “ของฉันทัน”<sup>2</sup> ขณะเดียวกัน

<sup>2</sup> ผู้วิจัยได้แรงบันดาลใจในประเด็นนี้มาจากหนังสือที่ผู้วิจัยร่วมแปล ดู มอนบีโธต์, 2564

พลังที่มาจากวัตถุแห่งความทรงจำยังทำให้ความเป็นไปได้ใหม่นี้เป็นความเป็นไปได้ที่มีความหมาย เนื่องจากยังคงยึดโยงอยู่กับเรื่องราวของเราแต่ละคน กิจกรรมนี้จึงเปรียบเสมือนการเชื่อมโยงอดีต-ปัจจุบัน-อนาคตเข้าด้วยกัน เมื่อออกแบบเสร็จ แต่ละกลุ่มจะต้องช่วยกันตั้งชื่อทีมซูเปอร์ฮีโร่และนำเสนอทีมตัวเองให้ผู้เข้าร่วมทั้งหมดฟัง

ภาพที่ 4-5: ตัวอย่างซูเปอร์ฮีโร่ที่ผู้เข้าร่วมออกแบบ ภาพซ้าย (ภาพที่ 4) คือ “เจ้าหนูแห่งความทรงจำ” ผู้มีพลังพิเศษจากอัลบั้มรูปที่สามารถย้อนเวลากลับไปในอดีตหรือข้ามไปในอนาคตได้ ภาพขวา (ภาพที่ 5) คือ “เทพธิดาผ้าห่มเน่า” ผู้สามารถให้ผ้าห่มให้ความอบอุ่นทั้งทางกายและทางใจให้กับทุกคน



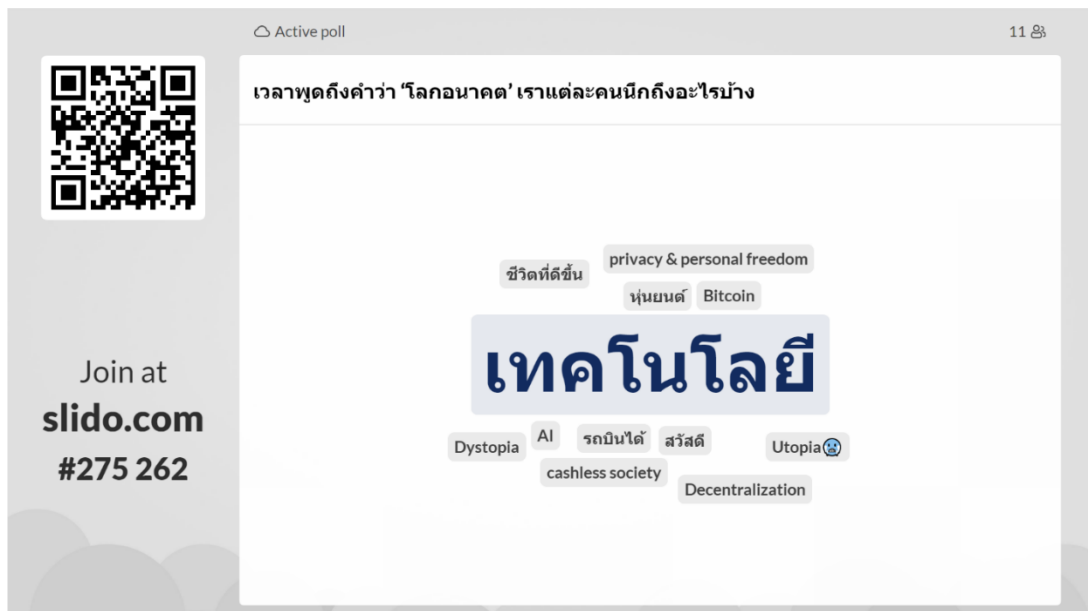
กิจกรรมย่อยสุดท้ายจะให้แต่ละกลุ่มช่วยกันแต่งเรื่องภายใต้หัวข้อ “โลกอนาคตที่เราอยากเห็น” ผู้วิจัยพัฒนากิจกรรมนี้จากกิจกรรม *Remixing Stories* ซึ่งให้ความสำคัญกับเรื่องเล่าในฐานะเครื่องมือเชื่อมผู้คนที่มีภูมิหลังและประสบการณ์ที่แตกต่างกัน (ในกรณีนี้คือวัตถุแห่งความทรงจำและเรื่องเล่าส่วนตัวที่แตกต่างกัน) ให้ร่วมมือกันเพื่อสร้างความเปลี่ยนแปลง ผู้เข้าร่วมต้องช่วยกันคิดว่าเมื่อเดินทางกลับมาถึงโลกปัจจุบันพร้อมกับพลังวิเศษต่างๆ ที่ได้รับ พวกเขาจะใช้พลังเหล่านั้นสร้างโลกที่อยากเห็นให้เกิดขึ้นจริงได้อย่างไร กิจกรรมนี้จะชวนให้ผู้เข้าร่วมพูดคุยกันในกลุ่มถึงองค์ประกอบสำคัญของโลกที่พวกเขาอยากเห็น จากนั้นจึงช่วยกันคิดว่าพลังของแต่ละคนจะมีส่วนในการเปลี่ยนแปลงโลกปัจจุบันให้กลายเป็นโลกดั่งจินตนาการได้อย่างไร วัตถุประสงค์หลักของกิจกรรมนี้คือการดึงเอาความเป็นไปได้ที่อยู่นอกเหนือกรอบโลกแห่งความจริง (ซูเปอร์ฮีโร่ที่มีพลังวิเศษ) กลับมาพิจารณาถึงประเด็นปัญหาสาธารณะที่ผู้เข้าร่วมเห็นว่ามีความสำคัญหรือสามารถแก้ไขได้ด้วยพลังวิเศษที่พวกเขา มี

## ขั้นตอนการจัดกิจกรรม

### แนะนำกิจกรรม (10 นาที)

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

ภาพที่ 6: สไลด์ตัวอย่างการตอบคำถามถึงสิ่งที่เยาวชนผู้เข้าร่วมนึกถึงเมื่อคิดถึง “โลกอนาคต” ผ่านแอปพลิเคชัน Slido<sup>3</sup>



จากนั้นผู้นำกิจกรรมแนะนำแนวคิดเรื่อง “จินตนาการพลเมือง” และความสำคัญของจินตนาการต่อการเปลี่ยนแปลงโลกในปัจจุบัน ผู้นำกิจกรรมเน้นย้ำว่าเป้าหมายของกิจกรรมวันนี้คือสิ่งที่พวกเขา “อยากเห็น” ไม่ใช่สิ่งที่พวกเขาคิดว่า “เป็นไปได้” การอธิบายความสำคัญของจินตนาการอาจใช้ตัวอย่างจากภาพยนตร์ การ์ตูน หรือวัฒนธรรมสมัยนิยมอื่นๆ ที่เกี่ยวข้องเพื่อให้เห็นภาพว่ากิจกรรมในวันนี้จะเป็นอย่างไร ในกิจกรรมจริง ผู้วิจัยใช้ตัวอย่างเรื่อง “โดราเอมอน” ในฐานะวัฒนธรรมสมัยนิยมที่ผู้ร่วม

<sup>3</sup> กิจกรรมครั้งแรกกับนักเรียนโรงเรียนกำเนิดวิทย์เป็นกิจกรรมออนไลน์ ผู้วิจัยจึงให้ผู้เข้าร่วมตอบคำถามผ่านแอปพลิเคชัน Slido โดยคำตอบจะปรากฏทันทีที่หน้าจอ ทำให้แต่ละคนเห็นคำตอบของเพื่อนๆ และสามารถในสร้างบทสนทนาต่อไปได้ง่าย



กิจกรรมทุกคนรู้จักเป็นอย่างดี และเล่าให้ฟังถึงของวิเศษต่างๆ ที่เขียนโดราเอมอนออกมาแบบไว้เมื่อหลายสิบปีก่อน ก่อนที่บางชิ้นตุล่ายจะเกิดขึ้นได้จริงแล้วในปัจจุบัน นอกจากนี้ ผู้นำกิจกรรมยังอาจชวนพูดคุยถึงของวิเศษที่ผู้เข้าร่วมแต่ละคนชื่นชอบหรืออยากให้เกิดขึ้นจริงได้ด้วย

ภาพที่ 7: ตัวอย่างสไลด์ประกอบกิจกรรม เพื่อชวนพูดคุยเกี่ยวกับโดราเอมอน ของวิเศษ และปุ่เรื่องสู่การเดินทางย้อนเวลา



นำเข้าสู่บทสนทนา (20 นาที)

ผู้นำกิจกรรมอธิบายว่า ในวันนี้จะชวนให้ผู้เข้าร่วมจินตนาการว่าตัวเองอยู่ในเรื่องโดราเอมอน และมีเหตุการณ์เกิดขึ้นดังนี้

โดราเอมอนเดินทางย้อนเวลากลับมาเพื่อพาน้องๆ ให้ไปเที่ยวโลกในอีก 50 ปีข้างหน้า เมื่อเดินทางไปถึง น้องๆ เดินออกมาดูรอบๆ บ้าน/มองออกมาจากหน้าต่าง แล้วพบว่าทุกอย่างเปลี่ยนไปมากจนไม่น่าเชื่อ จนน้องๆ จำละแวกบ้านของตัวเองไม่ได้เลย ความเปลี่ยนแปลงแรกสุดที่น้องๆ แต่ละคนอยากเห็นคืออะไร

ขั้นตอนนี้อาจให้เวลาผู้เข้าร่วมกิจกรรมคิดประมาณ 1-2 นาที และให้แต่ละคนเขียนหรือจดคำตอบที่คิดเอาไว้ด้วย เมื่อทุกคนคิดคำตอบได้แล้ว ให้ผู้นำกิจกรรมถามคำถามต่อไปโดยยังไม่ต้องให้แต่ละคนบอกคำตอบของตัวเอง

หลังจากเห็นสิ่งนั้นเกิดขึ้นจริง น้องๆ จะทำท่าทางและ/หรือส่งเสียงอะไรออกมา

จากนั้นจึงให้ผู้ร่วมกิจกรรมผลัดกันทำท่าทางและส่งเสียงร้องโดยอาจย้ำว่าจะเป็นเสียงหรือคำ อุทานใด ๆ ก็ได้ที่แสดงถึงความตื่นเต้นที่เราเห็นสิ่งนั้นเกิดขึ้นจริง ในกรณีที่เป็นการออนไลน์ อาจใช้ เป็นเสียงร้องอย่างเดียวได้ คำถามนี้เป็นส่วนหนึ่งของการละลายพฤติกรรม และทำให้ผู้เข้าร่วมรู้สึกสนุก กับกิจกรรมในช่วงแรกมากขึ้น ผู้นำกิจกรรมอาจให้ผู้เข้าร่วมอธิบายคำตอบของตัวเองที่ละคน หรือจะให้ แสดงท่าทางและส่งเสียงให้ครบทั้งวงก่อน แล้วค่อยชวนพูดคุยถึงสิ่งที่อยากจะเห็นในอนาคตก็ได้

คำถามต่าง ๆ ในกิจกรรมแรกนี้อาจเขียนเตรียมไว้ในกระดาษฟลิปชาร์ต ถ้าเป็นกิจกรรม ออนไลน์ควรเตรียมสไลด์คำถามให้ชัดเจน เพื่อให้ผู้เข้าร่วมสามารถติดตามได้โดยไม่ต้องสับสนหรือถาม ซ้ำว่าโจทย์คืออะไร

ภาพที่ 8: ตัวอย่างสไลด์คำถามจากกิจกรรมออนไลน์ โดยผู้วิจัยเปิดคำถามบนก่อน จากนั้นจึงเปิดคำถามล่าง แล้วให้ ผู้เข้าร่วมผลัดกันส่งเสียงออกมา และชวนพูดคุยถึงสิ่งที่อยากเห็นที่ละคน

## ความเปลี่ยนแปลงแรกที่น้องๆ อยากเห็นคืออะไร

## หลังจากเห็นสิ่งนั้น น้องๆ จะส่งเสียงอะไรออกมา

วัตถุแห่งความทรงจำ (25 นาที)

หลังจากแลกเปลี่ยนจบ ผู้นำกิจกรรมจึงเล่าเรื่องต่อไปนี้

แต่ก่อนออกเดินทาง โดราเอมอนเล่าให้เราฟังว่า ที่จริงแล้วโดราเอมอนตัดสินใจเดินทางกลับมาหาเรา เพราะตัวเราในอนาคต ซึ่งเป็นผู้สร้างโดราเอมอนขึ้นมา กำลังสูญเสียความทรงจำไปที่ละน้อย เพื่อฟื้นความทรงจำของเรากลับมาอีกครั้ง โดราเอมอนจึงขอให้เรานำของที่มีคุณค่าหรือมีความหมายต่อเราติดตัวไปด้วยหนึ่งอย่าง เราแต่ละคนจะเลือกหยิบอะไรไปด้วย

ขั้นตอนนี้ผู้นำกิจกรรมอาจแนะนำของชิ้นนั้นนี้อาจจะเป็นข้าวของที่ติดตัวเราอยู่ตอนนี้ มีอยู่ที่บ้านตอนนี้ หรืออาจเป็นของที่เคยมีแต่หายไปแล้วก็ได้ เงื่อนไขสำคัญคือของชิ้นนั้นต้องมีความหมายต่อตัวเราจริงๆ จากนั้นจึงให้ผู้เข้าร่วมวาดภาพวัตถุแห่งความทรงจำชิ้นนั้นลงในกระดาษ พร้อมเขียนระบุว่า

ของที่เราำนำติดตัวไปด้วยนั้นคืออะไร และขยายความว่าทำไมเราจึงเลือกของชิ้นนั้น ผู้เข้าร่วมบางคนอาจรู้สึกไม่มั่นใจกับการวาดรูป ผู้นำกิจกรรมจึงอาจย้ำว่าไม่ต้องกังวลเรื่องความสวยงามหรือความสมจริง ในกรณีที่เป็นกิจกรรมออนไลน์ อาจเพิ่มขั้นตอนการแชร์รูปที่ตัวเองวาดให้เพื่อน ๆ ทุกคนเห็นได้ เช่น อาจระบุว่าเมื่อวาดภาพเสร็จแล้ว ให้แต่ละคนถ่ายรูปรูปและโพสต์ลงไปในไลน์กลุ่ม หรืออัปโหลดในเว็บไซต์ที่ผู้นำกิจกรรมสามารถแชร์หน้าจอบอกให้ทุกคนดูได้ เช่น Mural หรือ Padlet

จากนั้นให้แบ่งผู้เข้าร่วมเป็นกลุ่มย่อยกลุ่มละ 3-4 คน โดยให้สมาชิกแต่ละกลุ่มเล่าเรื่องราวเกี่ยวกับวัตถุแห่งความทรงจำของตัวเองให้เพื่อนฟัง ผู้นำกิจกรรมควรระบุโจทย์ให้ชัดเจนก่อนกระจายไปตามกลุ่ม เช่น

ให้แต่ละคนลองเล่าให้เพื่อนในกลุ่มฟังว่า

1. ของที่เราำนำไปด้วยคืออะไร
2. ของชิ้นนั้นมีความหมายหรือความสำคัญต่อตัวเราอย่างไร

การแลกเปลี่ยนอาจใช้เวลาประมาณ 10-15 นาที จากนั้นจึงให้กลับมารวมในกลุ่มใหญ่

*สร้างซูเปอร์ฮีโร่ (45 นาที)*

เมื่อผู้เข้าร่วมกลับมารวมกัน อาจให้ตัวแทนหรือสุ่มตัวแทนจากแต่ละกลุ่มมาเล่าถึงวัตถุแห่งความทรงจำของตัวเองให้กลุ่มอื่น ๆ ฟังอีกครั้ง เพื่อให้ผู้เข้าร่วมเห็นภาพว่าแต่ละคนเลือกสิ่งของที่เหมือนหรือต่างจากตัวเองและกลุ่มของตนอย่างไร จากนั้นผู้นำกิจกรรมจึงเล่าเรื่องภารกิจต่อไป

*ก่อนเดินทางกลับ โดราเอมอนกล่าวขอบคุณเราที่ทำให้ตัวเราในอนาคตฟื้นความทรงจำกลับมาได้สำเร็จ พร้อมบอกว่าจะให้รางวัลเราหนึ่งอย่าง นั่นก็คือจะเปลี่ยนวัตถุแห่งความทรงจำที่เราำนำติดตัวไปด้วยให้กลายเป็นของขวัญพิเศษที่มีพลังที่ใช้เปลี่ยนแปลงโลกที่เราอาศัยอยู่ในปัจจุบันได้*

*ให้สมาชิกในกลุ่มสลับกันออกแบบเพื่อนเป็นซูเปอร์ฮีโร่ที่มีพลังพิเศษจากของที่แต่ละคนนำติดตัวไปด้วย พร้อมตั้งชื่อเท่ ๆ ให้เพื่อน และเมื่อกลับมารวมกัน ขอให้ตัวแทนหนึ่งคนมาเล่าว่า ทีมเราชื่อว่าจะอะไร สมาชิกในทีมของเรามีใครบ้าง และแต่ละคนมีพลังพิเศษอะไรบ้าง*

ให้ผู้เข้าร่วมกระจายไปตามกลุ่มเดิมและส่งภาพวัตถุแห่งความทรงจำของตัวเองให้เพื่อนคนข้าง ๆ จากนั้นผู้นำกิจกรรมแจกกระดาษแผ่นใหม่ให้ผู้เข้าร่วมวาดรูปฮีโร่โดยย้ำว่าห้ามให้เพื่อนดูว่าเราวาดเขาเป็นอะไร ในกรณีเป็นกิจกรรมออนไลน์ ผู้นำกิจกรรมควรแจ้งให้ผู้เข้าร่วมเตรียมกระดาษและดินสอมาก่อนเริ่มกิจกรรม ขั้นตอนนี้อาจไม่จำเป็นต้องพูดคุยกันอีกครั้งเนื่องจากทุกคนในกลุ่มได้ฟังเรื่องวัตถุแห่งความทรงจำของเพื่อนไปแล้ว อย่างไรก็ตาม ในการจัดกิจกรรมจริง มีผู้เข้าร่วมบางคนจำเรื่องเล่าของเพื่อนไม่ได้ ผู้นำกิจกรรมอาจให้สมาชิกสอบถามกันได้สั้น ๆ หรืออาจให้ผู้ช่วยจัดกิจกรรมประจำกลุ่มสรุปความสำคัญของวัตถุแห่งความทรงจำของแต่ละคนอีกครั้งก่อนลงมือวาดภาพ



## สร้างซูเปอร์ฮีโร่ (30 นาที)

สลับกันออกแบบเพื่อนในกลุ่มเป็นซูเปอร์ฮีโร่ที่มีพลังพิเศษจากของที่นำติดตัวไปด้วย  
เมื่อวาดภาพเสร็จแล้ว ขอให้ถ่ายรูปและโพสต์ลงในไลน์กลุ่ม

ขอตัวแทนหนึ่งคนมาเล่าว่า:

ทีมเราชื่ออะไร สมาชิกในทีมของเรามีใครบ้าง และแต่ละคนมีพลังพิเศษอะไร

เมื่อออกแบบเสร็จ ให้แต่ละกลุ่มกลับมารวมกันและผลัดกันนำเสนอตามโจทย์ที่ให้ไว้กลุ่มละ  
ประมาณ 5 นาที ผู้นำกิจกรรมควรเขียนโจทย์ไว้ในกระดาษหรือเตรียมสไลด์ไว้ในกรณีที่เป็นกิจกรรม  
ออนไลน์ และในกรณีที่แบ่งกลุ่มย่อยออนไลน์ ควรแจกสไลด์โจทย์นี้ให้ผู้ช่วยจัดกิจกรรมในแต่ละห้อง  
ย่อยเพื่อเปิดประกอบกิจกรรม

### โลกอนาคตที่เราอยากเห็น (55 นาที)

หลังจากนำเสนอฮีโร่ของแต่ละกลุ่มเสร็จแล้ว ผู้นำกิจกรรมจึงให้โจทย์สุดท้าย

ช่วยกันแต่งเรื่องราวว่า เมื่อเราแต่ละคนเดินทางกลับมาในโลกปัจจุบัน ทุกคนจะใช้พลังพิเศษที่  
ได้รับทำอะไรบ้าง เพื่อสร้างโลกที่เราอยากเห็น

ขั้นตอนนี้จะให้แต่ละกลุ่มแยกไปพูดคุยกัน โดยผู้นำกิจกรรมอาจเตรียมกระดาษหรือสไลด์ที่  
เขียนข้อความนำคิด และให้ผู้ช่วยฯ ที่ประจำแต่ละกลุ่ม ลองถามคำถามชวนคิด เช่น “โลกที่เราอยากเห็น  
เป็นโลกที่...” หรือ “โลกที่ดี/โลกที่พวกเรา รู้สึกว่าน่าอยู่ควรจะต้องมีอะไรบ้าง” นอกจากนี้ ผู้นำกิจกรรม  
อาจกำหนดเงื่อนไขคร่าวๆ เช่น ขอให้ระบุองค์ประกอบของโลกที่แต่ละกลุ่มอยากเห็นมากที่สุด 3 อย่าง  
หรือถ้ามีเวลาเหลือพอ อาจไม่กำหนดจำนวนองค์ประกอบก็ได้ จากนั้นผู้นำกิจกรรมอาจชวนแต่ละกลุ่ม  
คุยว่าอยากแก้ไขปัญหาไหนก่อนหลัง และให้ฮีโร่แต่ละคนลองอธิบายว่าตัวเองจะใช้พลังที่มีทำอะไรเพื่อ  
สร้างโลกที่อยากเห็นให้เป็นจริง จากนั้นจึงนำเรื่องเล่าของแต่ละคนมาร้อยเรียงเป็นลำดับขั้น

## โลกอนาคตที่พวกเราอยากเห็นเป็นโลกที่...

1.

2.

3.

ในกรณีกิจกรรมออนไลน์ อาจให้แต่ละกลุ่มช่วยกันจดประเด็นและแต่งเรื่องราวผ่านช่องแชทของแอปพลิเคชันที่ใช้ทำกิจกรรม กรณีที่จัดกิจกรรมผ่านแอปฯ Zoom สามารถให้ผู้ช่วยจัดกิจกรรมแชร์ฟังก์ชัน Whiteboard เพื่อจดบนสนทนาของแต่ละกลุ่มได้ ทั้งนี้ อาจต้องย้ำให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมทุกคนอัปเดตแอปพลิเคชันมาก่อนกิจกรรมเริ่ม ในกรณีกิจกรรมออนไลน์ อาจแจกกระดาษฟลิปชาร์ตให้แต่ละกลุ่มลองวาดโลกอนาคตที่อยากเห็นและย้ำว่าให้มีภาพตัวละครซูเปอร์ฮีโร่ของเราอยู่ในภาพนั้นด้วย

การพูดคุยและแต่งเรื่อง/วาดภาพอาจใช้เวลาประมาณ 40 นาที และให้กลับมานำเสนอโลกอนาคตตัวเองประมาณกลุ่ม 5 นาที

### สรุปกิจกรรมและชวนคิดทิ้งท้าย

หลังจากจบการนำเสนอ ผู้นำกิจกรรมจะชวนตั้งคำถาม อาทิ

ทำไมแต่ละกลุ่มจึงอยากเห็นโลกอนาคตในลักษณะนี้

ทำไมจึงคิดว่าประเด็นต่างๆ ที่ว่ามานี้สำคัญ

มีประเด็นไหนบ้างใหม่ที่เราคิดว่าพลังของพวกเราแก้ได้ง่ายมาก

มีประเด็นไหนบ้างใหม่ที่กลุ่มเราอยากแก้ แต่ยังไม่แก้ได้

มีประเด็นไหนบ้างที่พวกเรายังไม่ได้พูดถึง

มีประเด็นไหนบ้างที่ก่อนหน้านี้พวกเราคิดว่าไม่น่าจะแก้ไขได้ แต่ตอนนี้สามารถแก้ไขได้แล้ว ด้วยพลังของเรา

ฯลฯ

หากมีเวลาเหลือ อาจขอตัวแทนผู้เข้าร่วมพูดสรุปสิ่งที่ได้เรียนรู้ในวันนี้ จากนั้นผู้นำกิจกรรมจึงกล่าวสรุปโดยชี้ให้เห็นความสำคัญของจินตนาการในฐานะจุดเริ่มต้นของการเปลี่ยนแปลง และเป็นเครื่องมือที่ช่วยให้เราก้าวพ้นกรอบของสิ่งที่เราคิดว่า “เป็นไปได้” และมองเห็นว่าแท้จริงแล้วปัญหาหรืออุปสรรคที่เราเชื่อว่าแก้ไขไม่มีวันแก้ไขได้ อาจเป็นปัญหาที่เรายังหาทางแก้ไขไม่พบเท่านั้น

ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

ผู้จัดกิจกรรมอาจตั้งคำถามในขั้นนำเข้าสู่บทสนทนากลับมาถามอีกครั้งในช่วงท้าย เช่น จากกิจกรรมในวันนี้ เมื่อพูดถึงคำว่า “โลกอนาคต” เราแต่ละคนนึกถึงอะไร คำถามนี้อาจให้ผู้เข้าร่วมตอบด้วยการเขียนลงในกระดาษโพสต์อิทเพื่อแปะในกระดานฟลิปชาร์ตก่อนออกจากห้องจัดกิจกรรม หรือใช้ตอบผ่านแอปพลิเคชัน อาทิ mentimeter หรือ slido เพื่อให้ทุกคนเห็นคำตอบของกันและกัน

### 3.1.2 กิจกรรมที่สอง “เมืองแห่งอนาคต”

แนวคิดและวัตถุประสงค์

กิจกรรมนี้มีเป้าหมายหลักเพื่อให้ผู้เข้าร่วมได้ลองจินตนาการถึงโลกอนาคตอย่างเป็นรูปธรรมมากขึ้น โดยเชื้อเชิญให้ผู้เข้าร่วมค่อยๆ เดินทางไปยังพื้นที่ต่างๆ ของโลกอนาคต ลองใช้จินตนาการเพื่อสังเกตการณ์วิถีชีวิตของผู้คนที่น่าจะเปลี่ยนแปลงไปอย่างมากจากปัจจุบัน และนำชิ้นส่วนหรือจิ๊กซอว์แห่งจินตนาการเหล่านั้นมาประกอบกันขึ้นเป็นเมืองแห่งอนาคตที่พวกเขาอยากเห็น

กิจกรรมจะเริ่มต้นด้วยเค้าโครงเดียวกันกับกิจกรรมออนไลน์ “เรื่องเล่าแห่งอนาคต” โดยจะพาผู้เข้าร่วมเดินทางท่องไปยังโลกในอีก 50 ปีข้างหน้า ซึ่งทุกสิ่งที่เรา รู้จักเปลี่ยนแปลงไปแทบจะโดยสิ้นเชิง ประเด็นสำคัญของกิจกรรมนี้คือการที่ผู้เข้าร่วมต้องเดินทางออกมาสำรวจพื้นที่ทางการเมือง เศรษฐกิจ วัฒนธรรม และสิ่งแวดล้อมของผู้คนในโลกใบใหม่ที่แตกต่างจากที่พวกเขา รู้จัก ผู้วิจัยออกแบบกิจกรรมนี้โดยประยุกต์แนวคิดจากกิจกรรม Future World Brainstorm ซึ่งเป็นกิจกรรมย่อยหนึ่งของเวิร์คชอป *Infinite Hope* (Peters-Lazaro and Shresthova 2020) โดยจะให้ผู้ร่วมกิจกรรมทุกคนลองวาดภาพองค์ประกอบต่างๆ ของโลกอนาคตที่พวกเขาอยากเห็น อาทิ ที่อยู่อาศัย วิธีการเดินทาง สิ่งของล้ำยุค ไปจนถึงกิจกรรมยอดฮิตของคนในแต่ละวัย จากนั้นจึงแลกเปลี่ยนภาพที่ตนเองวาด จุดมุ่งหมายของ

กิจกรรมนี้คือการร่วมกันสร้างภาพร่างของโลกอนาคตแต่ละส่วน ก่อนจะนำมาประกอบกันเป็นเมืองแห่งอนาคตในกิจกรรมต่อไป

หลังจากได้ออกสำรวจและวาดภาพวัตถุและกิจกรรมในโลกอนาคต ผู้เข้าร่วมจะได้รับการกิจให้แบ่งกลุ่มระดมสมองเพื่อออกแบบเมืองแห่งอนาคตโดยใช้ชิ้นส่วนแห่งจินตนาการของสมาชิกในกลุ่มเป็นพื้นฐาน นอกจากนี้ เมืองที่ออกแบบมาจะต้องตอบโจทย์พิเศษบางอย่าง เช่น ต้องอธิบายว่าเมืองนั้นตั้งอยู่ที่ไหน ลักษณะภูมิศาสตร์เป็นอย่างไร ท้องฟ้าในเมืองนั้นสีอะไร ผู้คนในเมืองนั้นกินอะไร วิธีการจัดการของเสียเป็นอย่างไร ใช้พลังงานจากอะไรเป็นหลัก หรืออาจเป็นคำถามที่ทำให้ทายขึ้น เช่น ถ้าต้องออกแบบอนุสรณ์สถานเพื่อรำลึกถึงคุณค่าบางอย่างที่คนที่นี่ยึดถือ อนุสรณ์นั้นควรหน้าตาอย่างไรและสะท้อนคุณค่าใด

#### ภาพที่ 11-12: ตัวอย่างภาพ “บ้านที่อยู่อาศัย” แห่งอนาคต

ภาพซ้าย (ภาพที่ 11) ผู้เข้าร่วมเล่าว่าตัวเองวาดภาพบ้านทรงต้นไม้สูง ด้านบนมีลานจอดยานอวกาศที่เป็นพาหนะเดินทางในยุคนั้น หลังคาแปลงแสงอาทิตย์เป็นพลังงาน วิธีเดินทางขึ้นบ้านคือใช้ลิฟต์ ด้านล่างปลูกต้นไม้และมีเครื่องรดน้ำต้นไม้อัจฉริยะที่สามารถบินนำต้นไม้เองได้ สะท้อนการอยู่อาศัยร่วมกันของเทคโนโลยีและธรรมชาติ

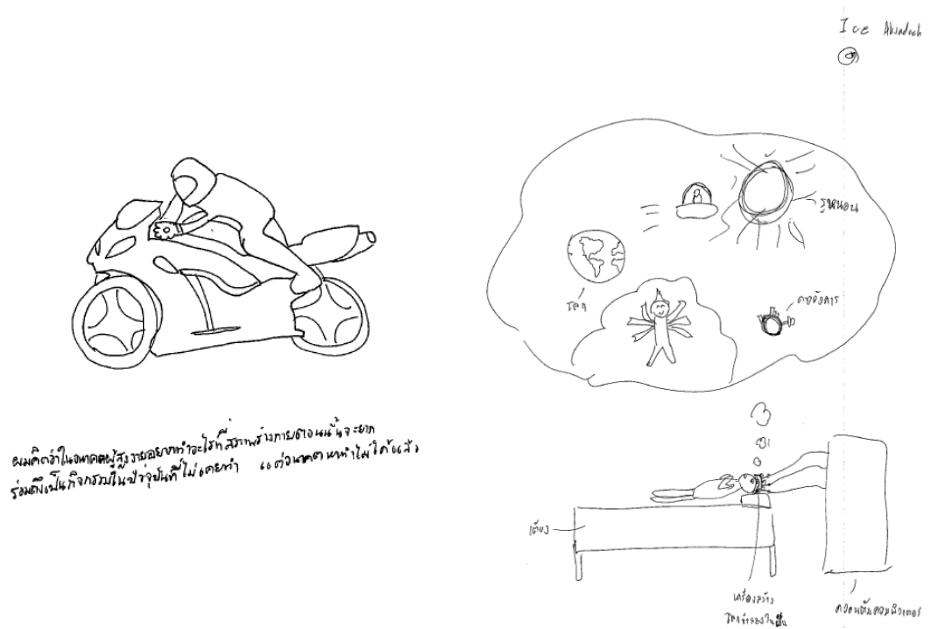
ภาพขวา (ภาพที่ 12) ผู้เข้าร่วมอีกคนวาดภาพบ้านหน้าตาธรรมดาๆ อยู่ท่ามกลางป่าใหญ่ แต่มีหุ่นยนต์ที่เข้ามาช่วยทำงานแทนเรา ข้อความมุมซ้ายบนระบุว่า “หุ่นยนต์ทำงานแทน รถไม่ติด ไม่มีสายไฟ เพราะสายไฟลงใต้ดิน พื้นที่กว้าง รมเย็น”



ภาพที่ 13-14: ตัวอย่างภาพ “กิจกรรมผู้สูงอายุ” ในอนาคต

ภาพซ้าย (ภาพที่ 13) ผู้เข้าร่วมวาดภาพผู้สูงอายุขี่มอเตอร์ไซด์ ซึ่งเป็นกิจกรรมที่ผู้สูงอายุในปัจจุบันน่าจะทำได้แล้ว แต่อาจเป็นไปได้ในอนาคต

ภาพขวา (ภาพที่ 14) ผู้เข้าร่วมอีกคนจินตนาการว่าในอนาคตจะมีเครื่องคอนแทคคอมพิวเตอร์ช่วยสร้างโลกจำลองในความฝัน แม้ร่างกายจะโรยรา แต่ผู้สูงอายุอาจไปเที่ยวอวกาศได้เสมือนจริงด้วยการนอนหลับฝัน



โจทย์พิเศษนี้สามารถปรับเปลี่ยนไปได้ตามวัตถุประสงค์หรือจุดเน้นที่ต้องการ ในกิจกรรมออนไลน์กับนักเรียนจากโรงเรียนบ้านฉางกาญจนกุลวิทยาและโรงเรียนระยองวิทยาคม ผู้วิจัยได้หารือกับกลุ่ม Conversation ซึ่งทำงานด้านการพัฒนาชุมชนบนถนนยมจินดาร่วมกับเทศบาลเมืองระยอง และได้เลือกเอาโจทย์ด้านสิ่งแวดล้อมและการจัดการขยะมาใช้ในกิจกรรม เพื่อให้ผู้ร่วมกิจกรรมซึ่งเป็นเยาวชนในพื้นที่ได้ลองคิดถึงชุมชนหรือเมืองที่น่าอยู่ในมิติที่ไปไกลกว่าแค่สิ่งอำนวยความสะดวกหรือเทคโนโลยีล้ำสมัย กิจกรรมนี้จะช่วยให้โลกในจินตนาการปรากฏเป็นรูปเป็นร่าง ดูจับต้องได้ยิ่งขึ้น ทั้งยังเปิดโอกาสให้แต่ละกลุ่มเรียนรู้และปรับประยุกต์จินตนาการของสมาชิกแต่ละคนเพื่อสร้างเมืองแห่งอนาคต

ภาพที่ 15: ตัวอย่างเมืองของกลุ่มนักเรียนจากโรงเรียนบ้านฉางกาญจนกุลวิทยาและโรงเรียนระยองวิทยาคม ท้องฟ้า หลากสีสันเป็นผลของเทคโนโลยีในโลกอนาคตที่สามารถปรับเปลี่ยนสีและแบ่งโซนท้องฟ้าได้ตามต้องการ ผู้เข้าร่วม อธิบายว่าสีฟ้าคือท้องฟ้าแจ่มใส สีชมพูเป็นท้องฟ้ายามฝนตก และสีม่วงเป็นท้องฟ้าที่ช่วยป้องกันแสงแดดไม่ให้ร้อน



หลังจากนำเสนอเมืองของตัวเองแล้ว กิจกรรมสุดท้ายจะให้แต่ละกลุ่มสวมบทบาทเป็นผู้ลงสมัคร รับเลือกตั้งผู้ว่าการเมืองของกลุ่มอื่น เป้าหมายของกิจกรรมนี้คือการให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมได้ลองวิเคราะห์ ข้อดี-ข้อจำกัดของเมืองของเพื่อนๆ และคิดนโยบายในการพัฒนาเมืองเหล่านั้นให้น่าอยู่ยิ่งขึ้นในแง่มุมมอง ก็ได้ การแลกเปลี่ยนกันในกลุ่มจะช่วยให้ผู้เข้าร่วมได้ทบทวนอย่างจริงจังอีกครั้งว่า เมืองค์ประกอบเชิง กายภาพหรือเชิงความคิดอื่นใดอีกบ้างที่สำคัญต่อการสร้างเมืองที่น่าอยู่ เมืองค์ประกอบใดที่สามารถ พัฒนาไปให้ดีกว่านี้ได้บ้าง เมืองที่ออกแบบมานี้น่าอยู่สำคัญใครและน่าจะไม่น่าอยู่สำคัญใคร และมีคน กลุ่มไหนหรือไม่ได้เรายังไม่ได้นึกถึง กิจกรรมสุดท้ายอาจนำไปสู่บทสนทนาที่ลึกซึ้งขึ้น เช่น เรื่อง กฎหมาย สิทธิเสรีภาพ หรือระบอบการเมืองการปกครอง ซึ่งอาจไม่ใช่ประเด็นที่ระบุไว้ในตัวกิจกรรม ตั้งแต่ต้น

## ขั้นตอนการจัดกิจกรรม

แนะนำกิจกรรมและนำเข้าสู่บทสนทนา (รวม 30 นาที)

ใช้รูปแบบกิจกรรมเดียวกับกิจกรรมออนไลน์ “เรื่องเล่าแห่งอนาคต”

เที่ยวโลกอนาคต (50 นาที)

ให้ผู้เข้าร่วมจินตนาการว่ากำลังออกเดินทางสำรวจและวาดภาพวัตถุและกิจกรรมในโลกอนาคต ขั้นตอนนี้อาจใช้วิธีการย้ายสถานที่จัดกิจกรรมไปอีกห้องหนึ่งเพื่อให้เกิดความรู้สึกร่วมถึงการออกเดินทางจริง เมื่อเดินทางมาถึงห้องใหม่ ให้แบ่งผู้เข้าร่วมกิจกรรมออกเป็นกลุ่มๆ กลุ่มละประมาณ 3-4 คน จากนั้นผู้นำกิจกรรมจะอธิบายโจทย์ให้ฟังว่า

โดราเอมอนพาเราเดินชมโลกอนาคต น่องๆ พบว่าทุกสิ่งในโลกใบนี้ไม่มีอะไรเหมือนโลกในทุกวันนี้เลย

สิ่งต่อไปนี้ในโลกอนาคตจะหน้าตาเป็นอย่างไร ?

หลังจากนั้นจึงแจกกระดาษตามจำนวนหัวข้อที่แต่ละคนต้องวาด ในขั้นนี้ควรเตรียมดินสอไว้เผื่อเพราะผู้เข้าร่วมหลายคนมักไม่ถนัดวาดด้วยปากกาหรือลงสีทันที

เมื่อผู้เข้าร่วมเข้าใจโจทย์แล้วจึงทยอยเปิดหัวข้อที่เตรียมไว้ทีละหัวข้อเพื่อป้องกันการสับสน ในกิจกรรมจริง ผู้วิจัยเลือกหัวข้อหลัก 5 หัวข้อ ได้แก่ บ้าน/ที่อยู่อาศัย สิ่งไฮเทคที่สุดในยุคนั้น กิจกรรมยอดฮิตของวัยรุ่น วิธีการเดินทาง และกิจกรรมของผู้สูงอายุ ระหว่างกิจกรรม ผู้นำกิจกรรมอาจย้าว่าซ้ำของหรือกิจกรรมเหล่านี้ควรต่างจากที่เรารู้จักในปัจจุบันเป็นอย่างมาก ผู้เข้าร่วมบางคนอาจรู้สึกไม่มั่นใจในรูปแบบที่ตัวเองวาด ผู้นำกิจกรรมอาจอธิบายว่าความสวยงามและความสมจริงไม่ใช่ประเด็นสำคัญ อย่างไรก็ตาม ควรขอให้ทุกคนเขียนชื่อและคำอธิบายวัตถุหรือกิจกรรมที่เราวาดประกอบด้วย ในบางกรณี ผู้เข้าร่วมอาจถามคำถามที่ค่อนข้างเจาะลึกในรายละเอียดของสิ่งที่ต้องวาด เช่น เป็นที่อยู่อาศัยของคนชนชั้นไหน ของไฮเทคแปลว่าต้องเป็นของที่คนยุคนั้นใช้กันอย่างแพร่หลายแล้วหรือไม่ ผู้นำกิจกรรมควรย้าว่า เป้าหมายของกิจกรรมนี้คือให้วาดถึงสิ่งที่ “อยาก” ให้เกิดขึ้นหรืออยากเห็น มากกว่าการคาดเดาว่าอนาคตควรจะเป็นอย่างไร

การวาดภาพแต่ละภาพใช้เวลาประมาณ 5-7 นาที หลังจากวาดแต่ละหัวข้อเสร็จ ให้สมาชิกแต่ละกลุ่มเล่าสิ่งที่ตัวเองวาดให้เพื่อนฟัง และให้เลือกภาพวาดที่โดนใจที่สุดในแต่ละหัวข้อเพื่อเป็นตัวแทนเล่าให้กลุ่มอื่นฟังด้วย การแลกเปลี่ยนช่วงนี้ใช้เวลาประมาณ 15 นาที ถ้ามีเวลาและผู้เข้าร่วมมีจำนวนน้อย อาจปรับกิจกรรมให้ทุกคนได้เล่าที่สิ่งตัวเองวาดได้

### ประกอบจิ๊กซอว์ (45 นาที)

แต่ละกลุ่มจะได้รับภารกิจให้ใช้ภาพวาดของสมาชิกในกลุ่มเป็นฐานในการต่อยอดเพื่อออกแบบ “เมืองแห่งอนาคตที่พวกเราอยากเห็น” ผู้นำกิจกรรมอธิบายสิ่งที่ต้องทำ พร้อมระบุโจทย์พิเศษที่ช่วยชี้ให้เห็นองค์ประกอบอื่นๆ ที่สำคัญยิ่งต่อการสร้างเมืองที่น่าอยู่ แต่ผู้เข้าร่วมอาจยังไม่ได้นึกถึง หรืออาจเป็นสิ่งที่คนทั่วไปอาจไม่ค่อยพูดถึง โจทย์พิเศษเหล่านี้ปรับเปลี่ยนไปได้ตามประเด็นที่ต้องการเน้น แต่ควรเลือกประเด็นเชิงโครงสร้างมากขึ้น เช่น ระบบการศึกษา ระบบสาธารณสุข สิ่งแวดล้อม/สภาพแวดล้อม อาหารการกิน หรือการจัดการขยะ ต่างจากโจทย์จิ๊กซอว์ก่อนหน้าซึ่งเน้นการให้วาดภาพง่ายๆ 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

สมมติว่าพวกเรากำลังจะลงสมัครรับเลือกตั้งผู้ว่าการของเมืองๆ นั้น ให้แต่ละกลุ่มลองเสนอนโยบายพัฒนาเมืองของเพื่อนให้น่าอยู่ยิ่งขึ้นอย่างน้อยกลุ่มละ 2 นโยบาย และออกมาขายนโยบายให้เพื่อนๆ ฟัง

แต่ละกลุ่มจะได้รับกระดาษสำหรับเขียนนโยบายก่อนออกมาแนะนำเสนอ ในบางสถานการณ์ คำว่า “นโยบาย” อาจทำให้ผู้เข้าร่วมรู้สึกว่าจะต้องคิดสิ่งยากๆ หรือบางคนอาจไม่เห็นภาพเพราะรู้สึกว่าคำนี้ไกลตัวเกินไป ผู้นำกิจกรรมจึงอาจชวนแต่ละกลุ่มคิดด้วยชุดคำถามที่เจาะจงมากขึ้น อาทิ ลองคิดว่าเมืองนี้ยังขาดอะไรไปบ้าง มีประเด็นไหนใหม่ที่คุณเพื่อนยังไม่ได้พูดถึง มีส่วนไหนของเมืองใหม่ที่เรอยาก



ปรับปรุง มีอะไรที่เราชอบและอยากให้มีในเมืองนี้อีกบ้าง ใครบ้างที่น่าจะชอบอาศัยอยู่ในเมืองนี้ คนกลุ่มไหนที่อาจจะใช้ชีวิตลำบากถ้าอยู่ในเมืองแบบนี้ เราจะช่วยเหลือคนกลุ่มหลังนี้ได้อย่างไร เป็นต้น

นอกจากนี้ ผู้นำกิจกรรมยังอาจแนะนำให้แก่กลุ่มเขียนนโยบายต่างๆ ออกมาให้มากที่สุดก่อน ค่อยตัดสินใจว่าจะเลือกนโยบายใดมานำเสนอบ้าง ให้ออกมาพูดคุยและเขียนนโยบายประมาณ 15 นาที และออกมานำเสนอนโยบายกลุ่มละ 5 นาที หลังจากนั้นอาจจัดการเลือกตั้งจริงขึ้น โดยควรแจ้งก่อน นำเสนอว่าให้ตั้งใจฟังนโยบายของกลุ่มเพื่อนเพราะตอนท้ายทุกคนจะได้ลงคะแนนเลือกเมืองที่น่าอยู่ที่สุดและ/หรือกลุ่มที่มีนโยบายโดนใจเราที่สุด

### สรุปกิจกรรมและชวนคิดทิ้งท้าย (20 นาที)

หลังจากจบการนำเสนอ ผู้นำกิจกรรมอาจให้ผู้เข้าร่วมสรุปประเด็นที่ได้เรียนรู้จากกิจกรรม รวมทั้งชวนพูดคุยถึงความสำคัญของจินตนาการที่มีต่อการสร้างอนาคตที่เราอยากเห็น คำถามที่อาจเป็นประโยชน์สำหรับการชวนสนทนาตอนท้าย อาทิ

ทำไมแต่ละคนจึงโหวตให้แต่ละเมือง ชอบเพราะอะไร ไม่ชอบอะไรบ้าง

นโยบายไหนเป็นนโยบายที่เราชอบที่สุด เพราะอะไร

อะไรคือองค์ประกอบที่ทำให้เมืองหนึ่ง ๆ น่าอยู่

อะไรคือองค์ประกอบในเมืองของเพื่อนที่เราเองคิดไม่ถึงหรือไม่ได้นึกถึง

ถ้าเราอยากสร้างโลกปัจจุบันให้น่าอยู่เหมือนเมืองที่เราออกแบบ พวกเราควรเริ่มจากการทำอะไร

ถ้าเลือกองค์ประกอบของเมืองในอนาคตที่อยากให้เกิดขึ้นวันพรุ่งนี้ได้หนึ่งอย่าง แต่ละคนจะเลือกอะไร เพราะเหตุใด

ฯลฯ

## 3.2 การอภิปรายผล

เป้าหมายสำคัญของการจัดกิจกรรมกับผู้เข้าร่วมกลุ่มนักเรียนนักศึกษา คือการพยายามดึงเยาวชนกลุ่มนี้ให้บอกเล่าเรื่องราวและออกแบบสิ่งที่พวกเขาอยากเห็นหรือคาดหวังว่าจะเกิดขึ้นในอนาคต ทั้งในมิติเชิงพื้นที่ที่ใกล้ชิดกับเรื่องราวชีวิตของพวกเขาเอง และในมิติเชิงเวลาที่ห่างไกลออกไป จนหลุดพ้นจากข้อจำกัดในปัจจุบัน แต่ก็ไม่ได้เกินกว่าที่พวกเขาจะมีชีวิตอยู่ถึง ขณะเดียวกัน ดังที่ Jenkins และคณะ (2020) เน้นย้ำไว้เสมอ หัวใจสำคัญของจินตนาการพลเมืองไม่ใช่เพียงการกระตุ้นให้เราแต่ละคนจินตนาการอะไรก็ได้ตามใจฝัน แต่คือการมองเห็นบทบาทของตนเองและผู้อื่นในการเป็นผู้สร้างความเปลี่ยนแปลง และมองหาความเชื่อหรือคุณค่าตรงกลางที่ช่วยผลักดันให้ความเปลี่ยนแปลงเกิดขึ้นได้จริง

ตัวกิจกรรมจึงออกแบบมาให้เริ่มต้นจากการค้นหาความปรารถนาหรือจินตนาการส่วนบุคคล ก่อนยกระดับสู่การพูดคุยแลกเปลี่ยนและทำงานร่วมกันเพื่อสื่อสารจินตนาการให้เป็นชิ้นงานที่สะท้อนความปรารถนาพร้อมซึ่งอาจสอดคล้องหรือขัดแย้งกันก็ได้ การอภิปรายผลกิจกรรมแต่ละครั้งจะเน้นไปที่การวิเคราะห์แนวคิดหรือตัวชิ้นงานของผู้เข้าร่วมแต่ละกลุ่ม ประกอบกับข้อสังเกตของตัวผู้วิจัยและผู้ช่วยจัดกิจกรรมที่ได้จากการสังเกตการณ์บทสนทนาและกระบวนการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นระหว่างและหลังจบกิจกรรม

ในการอภิปรายผลที่ได้รับจากการจัดกิจกรรมเวิร์คชอปกับกลุ่มนักเรียนนักศึกษาทั่วไปทั้งหมด 4 กลุ่ม ผ่านกิจกรรมที่พัฒนาขึ้น 2 กิจกรรมหลัก นั่นคือ เรื่องเล่าแห่งอนาคต (ทำกับนักเรียนโรงเรียนกำเนิดวิทย์ 1 ครั้ง และกลุ่มเยาวชนที่ทำงานร่วมกับสภาเด็กตำบลจาก 6 จังหวัด ผ่านโปรแกรม Zoom) และเมืองแห่งอนาคต (ทำกับตัวแทนนักเรียนจากโรงเรียนบ้านฉางกาญจนกุลวิทยาและโรงเรียนระยองวิทยาคม และนักเรียนจากโรงเรียนกำเนิดวิทย์ ในพื้นที่จริง) ผู้วิจัยเลือกนำเสนอการอภิปรายผลตามกิจกรรมเวิร์คชอป ซึ่งถูกพัฒนาให้มีรายละเอียดกิจกรรมต่างกัน

### 3.2.1 เรื่องเล่าแห่งอนาคต

ความท้าทายสำคัญของการจัดกิจกรรม “เรื่องเล่าแห่งอนาคต” คือการต้องออกแบบกิจกรรมออนไลน์ให้กับผู้เข้าร่วมที่มีภูมิหลังและบริบทที่ค่อนข้างแตกต่างกันมาก เพราะในขณะที่นักเรียนกลุ่มโรงเรียนกำเนิดวิทย์ค่อนข้างมีความพร้อมกว่าในแง่การเข้าถึงเทคโนโลยีหรืออินเทอร์เน็ตตั้งเห็นจากการที่ผู้เข้าร่วมทุกคนมีคอมพิวเตอร์หรือไอแพดส่วนตัว และทั้งหมดสามารถ “เลือก” ร่วมกิจกรรมในพื้นที่ส่วนตัวของตนได้ กลุ่มเยาวชนจากสภาเด็กตำบลทั้ง 6 จังหวัดบางคนต้องใช้อุปกรณ์ร่วมกับเพื่อนและสามารถเข้าร่วมกิจกรรมผ่านโทรศัพท์มือถือเท่านั้น อย่างไรก็ตาม ข้อจำกัดเชิงอุปกรณ์ไม่ได้นำมาซึ่งขีดจำกัดทางจินตนาการ โดยเฉพาะอย่างยิ่งเมื่อคำนึงว่าเยาวชนกลุ่มสภาเด็กน่าจะเป็นกลุ่มที่มีบทบาทเชิงรุกในกิจกรรมของชุมชนอยู่แล้ว เราจะเห็นต่อไปว่าจินตนาการที่เยาวชนกลุ่มหลังบอกเล่าออกมา

สะท้อนความปรารถนาและบทบาทของพวกเขาเองในการสร้างความเปลี่ยนแปลงในภาพกว้างได้เมื่อถูกกระตุ้นให้คิดถึงโลกอนาคตที่ไร้ขีดจำกัด

กิจกรรม “เรื่องเล่าแห่งอนาคต” ทั้งสองครั้งแตกต่างกันเล็กน้อยในรายละเอียด กิจกรรมครั้งแรกมีลักษณะเป็นกิจกรรมเชิงทดลองมากกว่าเพราะตัวโครงการ Civic Imagination ที่ดำเนินการโดยกลุ่ม Civic Paths มหาวิทยาลัยเซาเทิร์นแคลิฟอร์เนีย เดิมที่ไม่เคยมีการจัดสัมมนาเชิงปฏิบัติการในรูปแบบออนไลน์มาก่อน ผู้วิจัยจึงตั้งกิจกรรม *Remixing Stories* เดิมมาปรับประยุกต์ให้เกิดบทสนทนาในบริบทออนไลน์ได้มากขึ้น โดยเลือกทดลองจัดกิจกรรมครั้งแรกกับกลุ่มที่ผู้วิจัยคุ้นเคยมากกว่าอย่างกลุ่มนักเรียนกำเนิดวิทย์ แล้วจึงนำผลลัพธ์และข้อคิดเห็นที่ได้มาปรับเป็นตัวกิจกรรม “เรื่องเล่าแห่งอนาคต” ดังที่อธิบายไว้ในส่วนขั้นตอนการจัดกิจกรรม กิจกรรมครั้งที่สองจะมีรายละเอียดมากกว่า และเน้นบทบาทของผู้ร่วมกิจกรรมในฐานะผู้นำความเปลี่ยนแปลง (civic agent) มากขึ้นโดยใช้กิจกรรม *Origin Stories* เข้ามาเป็นตัวดำเนินเรื่องหลัก

ในกิจกรรมครั้งแรก ผู้วิจัยเริ่มต้นด้วยการอธิบายความสำคัญของการจินตนาการถึงอนาคต และชวนผู้เข้าร่วมคิดว่า เมื่อต้องนึกถึงคำว่า “อนาคต” อะไรคือสิ่งแรกที่พวกเขานึกถึง คำตอบที่ได้ส่วนใหญ่เป็นเรื่องเทคโนโลยีหรือประเด็นที่เกี่ยวข้องกับผลกระทบเชิงบวกของเทคโนโลยี เช่น ชีวิตที่ดีขึ้น AI รถยนต์บินได้ สังคมไร้เงินสด บิตคอยน์ หรือสังคมแบบกระจายศูนย์อำนาจ (decentralization) ผู้เข้าร่วมคนหนึ่งอธิบายว่า แม้ในปัจจุบัน AI และ Big Data จะมีบทบาทในสังคมบ้างแล้ว แต่เขาเชื่อว่าในอนาคตทั้งสองสิ่งจะมีอิทธิพลต่อโลกนี้อีกมาก ขณะที่บางคนอธิบายว่า ความก้าวหน้าของเทคโนโลยีดังที่เห็นในปัจจุบันน่าจะนำโลกของเราไปสู่โลกยูโทเปียหรือโลกที่น่าอยู่สำหรับคนทุกคนได้ อย่างไรก็ตาม ผู้เข้าร่วมคนหนึ่งตั้งข้อสังเกตว่า สำหรับเขาแล้ว เขานึกถึงคำว่า “ดิสโทเปีย” (dystopia) หรือโลกที่ทุกสิ่งอาจเลวร้ายกว่าที่เป็นอยู่มากกว่า ทั้งนี้ก็เพราะ

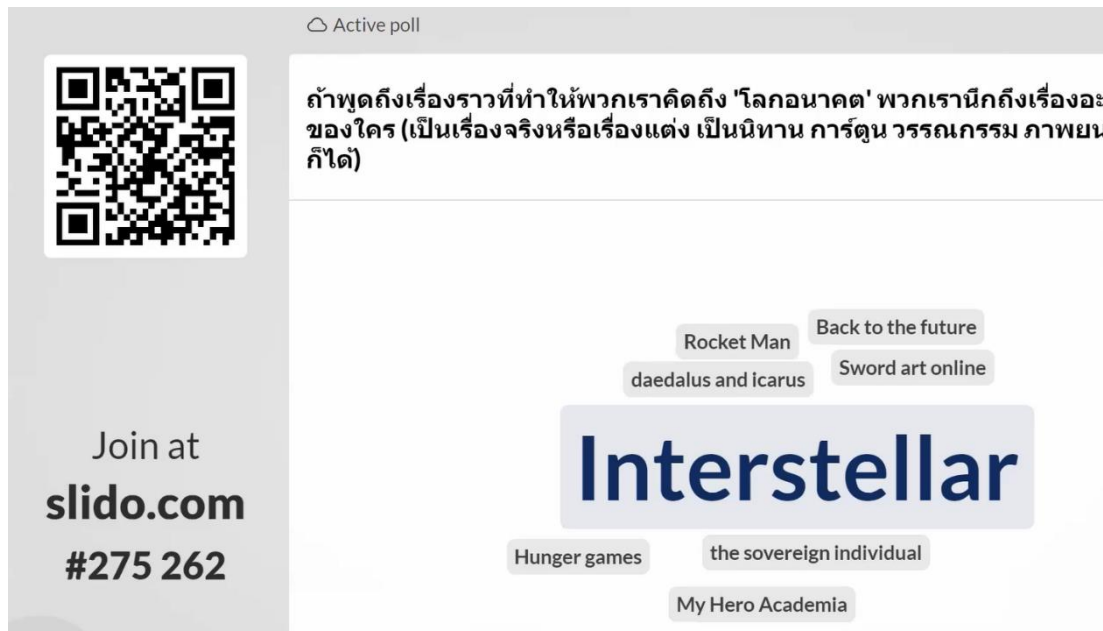
“ส่วนใหญ่เวลาคนพูดถึงโลกอนาคต เรามักพูดถึงโลกที่แยกว่านี้ในแง่ที่ว่าถ้าเราใช้เทคโนโลยีในทางที่ไม่ดี เราอาจจะต้องอยู่ในโลกที่สิ้นหวังและล้มเลิกความตั้งใจในการสร้างโลกที่ดีกว่าในที่สุด... ทุกวันนี้แนวคิดนี้เห็นได้บ่อยมากเวลาคนพูดถึงอนาคต หรืออย่างเมื่อก่อนก็มีหนังสือเรื่อง 1984 หรืออะไรแบบนั้น[ที่พูดถึงโลกดิสโทเปีย] พอถึงนวัตกรรมต่าง ๆ หรือวิทยาศาสตร์ข้อมูล (data science) พัฒนาขึ้น เรื่องนี้ก็ยิ่งสำคัญ”<sup>4</sup>

การอ้างอิงถึงนวนิยาย 1984 อาจชี้ให้เห็นว่าวรรณกรรมหรือวัฒนธรรมสมัยนิยมมีผลต่อจินตนาการถึงอนาคตของเยาวชนแต่ละคน ประเด็นนี้จะชัดเจนขึ้นเมื่อผู้วิจัยชวนคิดถึงคำถามต่อไป คือ ถ้าให้นึกถึงเรื่องราวหนึ่งเรื่องที่ทำให้พวกเขาคิดถึงโลกอนาคตมากที่สุด แต่ละคนนึกถึงเรื่องอะไร ในขณะที่ผู้เข้าร่วม 2-3 คนกล่าวถึงภาพยนตร์ชื่อดังอย่าง *Interstellar* คนอื่นๆ พูดถึงเรื่องราวจากสื่อที่ค่อนข้างหลากหลาย ได้แก่ ภาพยนตร์เรื่อง *Back to the Future*, *Hunger Games*, *Star Wars*, *Tenet* และ *The Terminator* หนังสือ *The Sovereign Individual* และ *Homo Deus* การ์ตูนเรื่อง *My Hero*

<sup>4</sup> ในกิจกรรมจริง ผู้เข้าร่วมขอพูดเป็นภาษาอังกฤษเนื่องจากนั่งอยู่ในที่สาธารณะ คำอธิบายนี้แปลเป็นไทยโดยผู้วิจัย

Academia และ Sword Art Online เพลง Rocket Man และที่น่าสนใจเป็นพิเศษคือ ตำนานกรีกเรื่องแดดาลัสกับอิคารัส (Daedalus and Icarus)

ภาพที่ 16: คำตอบจากกิจกรรมจริงผ่านแอปพลิเคชัน Slido ผู้เข้าร่วมส่วนใหญ่คิดถึงภาพยนตร์เรื่อง *Interstellar*



เมื่อให้ลองอธิบายว่าทำไมเรื่องราวแต่ละเรื่องจึงเป็นตัวแทนภาพของอนาคตที่พวกเขานึกถึง ผู้เข้าร่วมส่วนใหญ่ยังคงเชื่อมโยงประเด็นอนาคตกับเทคโนโลยีล้ำสมัย เช่น *Back to the Future* ทำให้คิดถึงอนาคตเพราะ “เกี่ยวข้องกับเทคโนโลยีที่เมื่อเปลี่ยนอะไรสักอย่างในอดีตก็สามารถส่งผลไปยังอนาคตได้” ภาพยนตร์ *Hunger Games* ที่แม้ “จะไม่ได้ต้องการสื่อเรื่องของอนาคตให้เป็นประเด็นสำคัญ แต่ในเรื่องจะมีเทคโนโลยีเจ๋งๆ มากมาย เช่น การสร้างเกมที่ใช้เทคโนโลยีอย่างสูง” หรือการ์ตูน *Sword Art Online* ที่มี “เทคโนโลยี neuro linker (หมวก) ซึ่งสามารถย้ายคนคนหนึ่งไปอยู่ในโลกเสมือนได้ ก็ดูล้ำดี อาจเกิดขึ้นได้”

อย่างไรก็ตาม บางคนบอกเล่าภาพด้านกลับของโลกอนาคตที่อาจเต็มไปด้วยความอันตรายและปัญหาอันเนื่องมาจากความก้าวหน้าของเทคโนโลยี ผู้เข้าร่วมที่พูดถึงการ์ตูน *My Hero Academia* อธิบายว่าแม้ประเด็นหลักของการ์ตูนเรื่องนี้จะว่าด้วยโรงเรียนฝึกหัดฮีโร่ แต่บริบทเบื้องหลังยังสะท้อนถึงโลกอนาคตที่ “มีการพัฒนามากขึ้น ส่งผลต่อความวุ่นวายที่มากขึ้น โดยเรื่องราวได้สื่อถึงปัญหาต่างๆ ของคนในสังคมที่บางคนได้ถูกทอดทิ้งไว้ข้างหลัง ทำให้พวกเขาไม่ใช่อัตลักษณ์อย่างถูกวิธี” พร้อมกับการพูดถึงการที่คนรุ่นหลังที่ต้องขึ้นมาแทนที่คนรุ่นก่อนหน้า” ขณะที่ผู้เข้าร่วมที่เลือกตำนานกรีกเรื่องแดดาลัสกับอิคารัสมองว่า แม้ตำนานเรื่องนี้มีอายุนับพันปี แต่เราสามารถมองเรื่องราวนี้เทียบเคียงกับปัจจุบันได้ เพราะการกระทำของอิคารัสที่ได้รับปีกใหม่มาและบินเข้าไปใกล้ดวงอาทิตย์โดยไม่ฟังคำเตือน

ของแดดาลัส ก็เปรียบเสมือนมนุษย์ยุคปัจจุบันที่สร้างเทคโนโลยีล้ำสมัย แต่อาจใช้งานมันโดยไม่ได้คำนึงถึงผลกระทบต่อให้รอบด้าน เขามองว่าโลกอนาคตไม่จำเป็นต้องเป็นโลกที่ดีต่อทุกคน และพัฒนาการทางเทคโนโลยีก็ไม่จำเป็นต้องนำมาซึ่งผลลัพธ์เชิงบวกต่อสังคมมนุษย์เสมอไป

แล้วอนาคตที่พวกเขา “อยากเห็น” เป็นอย่างไรแน่ เพื่อตอบคำถามดังกล่าว ผู้วิจัยให้ผู้เข้าร่วมแบ่งกลุ่มเป็น 3 กลุ่มย่อย เพื่อแลกเปลี่ยนกันว่าองค์ประกอบใดในเรื่องเล่าแต่ละเรื่องที่เราอยากและ/หรือไม่อยากให้เกิดขึ้นจริง ตัวแทนทั้งสามกลุ่มให้คำตอบคล้ายๆ กันว่า พวกเขาอยากเห็นโลกอนาคตที่คุณภาพชีวิตของมนุษย์ดีและสะดวกสบายยิ่งขึ้น มีเทคโนโลยีล้ำสมัยให้ใช้งาน เช่น ทำให้เราสามารถเดินทางข้ามเวลาได้ แต่ในขณะเดียวกันก็ไม่อยากให้มนุษย์ใช้เทคโนโลยีในทางที่ผิดหรือเอาผิดเอาเปรียบกัน และที่สำคัญไม่ควรมีใครบังคับให้คนอื่นมีชีวิตอย่างที่ตนต้องการ แม้ว่าวิถีชีวิตดังกล่าวดูเหมือนจะเป็น “ผลดี” ของเทคโนโลยี ยกตัวอย่างเช่น ตัวแทนกลุ่มที่สองเล่าว่า พวกเขาอยากเห็นอนาคตที่มนุษย์สามารถมีอายุได้ยืนยาวกว่าปัจจุบันเพื่อจะได้ทำสิ่งที่อยากทำให้เต็มที่ แต่ก็มองว่าสิ่งนี้ควรจะเป็น “สิทธิหรือเสรีภาพ” ที่แต่ละคนเลือกได้ เพราะการถูกบังคับให้ใช้ชีวิตเช่นนั้นก็อาจไม่ใช่เรื่องที่น่าปรารถนาสักเท่าไหร่ ขณะที่ตัวแทนกลุ่มที่สามมองว่า ส่วนสำคัญอีกอย่างของโลกอนาคตที่พวกเขาอยากเห็นคือ การเลี้ยงดูและการศึกษาที่มีคุณภาพ ซึ่งน่าจะยังคงเป็นปัจจัยสำคัญต่อการดำรงชีวิตของมนุษย์ แม้เทคโนโลยีในอนาคตจะรุดหน้าไปไกลแล้วก็ตาม

กิจกรรมสุดท้าย ผู้วิจัยอาศัยแนวคิดของกิจกรรม *Remixing Stories* โดยลองให้แต่ละกลุ่มใช้องค์ประกอบจากเรื่องเล่าของสมาชิก อาทิ ตัวละคร ฉาก เหตุการณ์ สัญลักษณ์ ฯลฯ มาผสมผสานเป็นเรื่องเล่าใหม่ภายใต้หัวข้อ “ประเทศไทยในปี 2615 แบบที่อยากเห็น” แล้วจึงสลับกันเล่าเรื่องและอธิบายว่าเหตุใดพวกเขาจึงอยากเป็นประเทศไทยในอนาคตเป็นแบบนี้

กลุ่มที่หนึ่งเล่าเรื่องของประเทศไทยที่ประชาชนทุกคนย้ายไปใช้ชีวิตในโลกเสมือนหรือ “เมตาเวิร์ส” และโลกเสมือนกลายเป็นพื้นที่ที่ใช้แก้ไขความขัดแย้ง ปัญหาต่างๆ ที่อาจนำไปสู่ความรุนแรงหรือการบาดเจ็บล้มตายของประชาชนจะไม่เกิดขึ้นในโลกทางกายภาพ แต่การตัดสินใจความขัดแย้งเหล่านั้นจะทำในโลกเสมือนทั้งสิ้น ตัวแทนกลุ่มเล่าว่า พวกเขาอยากเห็นประเทศไทยในอนาคตเป็นสังคมที่สงบสุข ขณะเดียวกันก็มีวิธีการแก้ไขความขัดแย้งที่ไม่นำไปสู่ความรุนแรงในชีวิตจริง

กลุ่มที่สองเล่าเรื่องแดดาลัส นักสร้างหุ่นยนต์ที่สามารถยืดอายุขัยของมนุษย์ได้ อีคาร์สันนำหุ่นยนต์ตัวนี้ไปใช้โดยไม่ระวังจนเกิดอุบัติเหตุที่ทำให้หุ่นยนต์หันมาลดอายุขัยของมนุษย์แทน รัฐบาลจึงออกมาปราบหุ่นยนต์ตัวนี้และออกมาตรการระงับการพัฒนาเทคโนโลยี AI เป็นการชั่วคราว พร้อมหันมาพัฒนามิติอื่นๆ ในชีวิตมนุษย์มากขึ้น พวกเขาเห็นว่า ทุกวันนี้สังคมเราให้ความสำคัญกับเทคโนโลยีมาก แต่ไม่ได้ตระหนักและตั้งคำถามมากนักกับผลกระทบหรือมิติเชิงปรัชญาของเทคโนโลยีเลย จึงอยากเห็นโลกอนาคตที่สังคมเราให้ความสำคัญกับมิติอื่น ๆ ในชีวิตมากขึ้น

กลุ่มสุดท้ายเล่าเรื่องประเทศไทยในปี 2610 ที่ถูกปกครองโดยเหล่าวายร้าย แต่แล้วในปี 2615 ก็มีเด็กคนหนึ่งที่ได้รับพลังวิเศษพัฒนาตัวเองกลายเป็นฮีโร่และเดินทางย้อนเวลากลับไปปราบวายร้ายจน

สามารถกอบกู้ประเทศไทยกลับมาได้อีกครั้ง ตัวแทนกลุ่มนี้อธิบายว่า พวกเขาคิดว่าเวลานี้ประเทศไทยต้องการคนที่มากอบกู้ประเทศชาติจากวิกฤต และในอนาคตวิกฤตแบบนี้อาจเกิดขึ้นอีกก็ได้

แม้ระหว่างกิจกรรมผู้เข้าร่วมหลายคนจะตั้งข้อสังเกตตรงกันโดยบังเอิญว่า กิจกรรมนี้ค่อนข้างเป็นกิจกรรมที่ยากมาก เพราะคำว่า “ประเทศไทย” ในโจทย์เป็นพदानความเป็นไปได้ที่ทำให้เขาและเพื่อนรู้สึกว่สิ่งที่พูดคุยกัันอยู่ที่นี่ไม่น่าจะเกิดขึ้นได้จริงในอีก 50 ปีข้างหน้าแน่ๆ ยิ่งไปกว่านั้น บางคนยังเปรียบเทียบว่า เมื่อได้รับโจทย์ให้คิดถึงประเทศไทยใน 50 ปีข้างหน้า (พ.ศ. 2615) สิ่งแรกที่ตนเห็นก็คือ “ภาพต่างประเทศไทยในปัจจุบัน” แต่ท้ายที่สุด ดูเหมือนว่าเรื่องเล่าเกี่ยวกับอนาคตที่แต่ละคนเลือกมา ซึ่งพูดถึงอนาคตของ “ที่อื่น” ทั้งในมิติเชิงเวลาและสถานที่ ประกอบกับเครื่องมืออย่าง *Remixing Stories* จะช่วยพาพวกเขาหลุดออกจากบริบทของ “ความเป็นประเทศไทย” ในปัจจุบันได้บ้าง อีกทั้งยังสะท้อนให้เห็นชุดคุณค่าที่เยาวชนกลุ่มนี้อายกเห็นเกิดขึ้นจริงในสังคมที่พวกเขาอาศัยอยู่ได้เป็นอย่างดี

ในกิจกรรมครั้งที่สองกับเยาวชนจากสภาเด็กตำบล ผู้วิจัยสลับมาใช้กิจกรรม *Origin Stories* เพื่อพยายามดึงจุดเด่นของเยาวชนกลุ่มนี้ที่อาจไม่ได้คุ้นเคยกับประเด็นทางวิทยาศาสตร์เทคโนโลยีมากเท่ากลุ่มแรก แต่น่าจะมีประสบการณ์การขับเคลื่อนหรือมีส่วนร่วมในกิจกรรมเชิงสังคมบางอย่างในชุมชนของตน ผู้ร่วมกิจกรรมกลุ่มนี้ไม่เพียงมีความหลากหลายมากในแง่พื้นเพซึ่งกระจายตัวในแทบทุกภูมิภาคในประเทศไทย แต่ยังมีหลากหลายในแง่ช่วงอายุและระดับการศึกษาด้วย เนื่องจากประกอบด้วยเยาวชนทุกช่วงอายุตั้งแต่ 15-18 ปี และเรียนอยู่ระดับมัธยมศึกษาปีที่ 4 เรียนต่อระดับอาชีวศึกษาจนถึงนักเรียนที่เพิ่งเข้าเรียนมหาวิทยาลัยปีที่ 1 เพื่อให้เกิดบทสนทนาระหว่างกลุ่มเยาวชนที่อาจไม่ได้มีความสนใจคล้ายกันนัก ผู้วิจัยจึงใช้พล็อตของการ์ตูน “โดราเอมอน” ซึ่งเป็นที่คุ้นเคยสำหรับเด็กและเยาวชนไทยแม้กระทั่งในปัจจุบันมาเป็นตัวดำเนินเรื่องหลัก แทนที่จะถามตรงๆ ว่าพูดถึงอนาคตแล้วนึกถึงอะไร ผู้วิจัยชวนให้ผู้เข้าร่วมลองใช้จินตนาการเดินทางไปยังโลกอนาคตในอีก 50 ปีข้างหน้า ลองเดินสำรวจจะแวกบ้านของตนที่ทุกสิ่งทุกอย่างเปลี่ยนแปลงไปจากเดิม และบอกเล่าสิ่งสำคัญที่สุดที่พวกเขาแต่ละคนอยากเห็น

ประเด็นที่ผู้เข้าร่วมกลุ่มนี้อายกเห็นแบ่งได้เป็น 3 หัวข้อใหญ่ๆ คือการเดินทาง สิ่งอำนวยความสะดวกพื้นฐาน และความก้าวหน้าทางเทคโนโลยี ผู้เข้าร่วมครั้งหนึ่งเล่าว่าอยากเห็นบริการขนส่งสาธารณะที่เข้าถึงได้ง่ายหรือใกล้บ้าน อาทิ รถเมล์ รถไฟ และสนามบิน เนื่องจากเป็นอุปสรรคที่ตัวเองเผชิญอยู่ในปัจจุบัน สอดคล้องกับภูมิลำเนาของผู้เข้าร่วมกิจกรรมที่ส่วนใหญ่ไม่ได้มาจากจังหวัดใหญ่หรืออาศัยใกล้ศูนย์กลางของเมือง ผู้เข้าร่วมอีกจำนวนหนึ่งพูดถึงสถานที่ที่อยากให้อยู่ใกล้บ้าน เช่น ห้างสรรพสินค้า ร้านขายของ และสวนสนุก เนื่องจากปัจจุบันการเดินทางไปสถานที่เหล่านี้จะต้องใช้เวลาหลายชั่วโมง ผู้เข้าร่วมคนหนึ่งจากจังหวัดกาฬสินธุ์กล่าวว่าตนอยากเห็นห้างสรรพสินค้าอยู่ใกล้บ้าน เพราะแถวบ้านเป็นที่นาทั้งหมดและในจังหวัดไม่มีห้างใหญ่ๆ เลย ขณะที่ผู้เข้าร่วมจากจังหวัดลพบุรีระบุว่าอยากเห็น “ทะเลสาบน้ำจืด” เพราะน้ำประปาที่บ้านมักจะขุ่น จึงอยากใช้น้ำที่สะอาด ผู้เข้าร่วมอีกกลุ่มหนึ่งซึ่งมีจำนวนน้อยที่สุดกล่าวถึงเทคโนโลยีทันสมัย เช่น อยากเห็นหุ่นยนต์รับใช้

ที่มาช่วยมนุษย์ทำงานหรือโทรศัพท์มือถือที่ทันสมัยกว่านี้ ขณะที่ผู้เข้าร่วมจากจังหวัดราชบุรีบอกว่าตนเองอยากเห็นความก้าวหน้าของความรู้และเทคโนโลยีด้านอวกาศ เพราะตัวเองเป็นนักเรียนสายวิทย์-คณิตและสนใจอยากรู้เรื่องราวของธรรมชาติ เช่น เราเดินบนดวงอาทิตย์ได้หรือไม่ หรือในหลุมดำเป็นอย่างไรกันแน่

ในภาพรวมอาจกล่าวได้ว่า ทักษะสภาพของอนาคตในจินตนาการของเยาวชนกลุ่มนี้ผูกพันแนบชิดกับประสบการณ์และเงื่อนไขในชีวิตปัจจุบันของตน ขณะเดียวกัน อนาคตอีก 50 ปีข้างหน้าสำหรับบางคนอาจเป็นเพียงปัจจุบันที่มาถึงแล้วในบางที่ เพียงแต่ยังไม่ได้รับการกระจายและจัดสรรอย่างเป็นธรรมและทั่วถึงเท่านั้น พูดอีกอย่างก็คือ ความเจริญก้าวหน้าหรือสิ่งที่ดูเป็น “อนาคต” หรือเป็น “ของล้ำสมัย” ในที่หนึ่งอาจกลายเป็นเพียงของธรรมดาๆ ในอีกที่หนึ่ง ดังเช่นที่รถไฟฟ้าขนส่งสาธารณะ หรือกระทั่งน้ำสะอาด ซึ่งเป็นของธรรมดาของคนกรุงเทพฯ กลับเป็นสิ่งแรกที่เยาวชนในต่างจังหวัดใฝ่ฝันให้เกิดขึ้นใกล้บ้านของตนแม้เวลาจะผ่านไปกว่า 50 ปี<sup>5</sup>

ถึงตรงนี้ผู้วิจัยจึงดึงผู้เข้าร่วมเข้าสู่กระบวนการของกิจกรรม *Origin Stories* โดยสมมติให้ตัวพวกเขาเองในวัยชราเป็นผู้ส่งโศตราเอมมอนกลับมาถึงปัจจุบันให้ค้นหาวัตถุแห่งความทรงจำในวัยเยาว์ที่มีความหมายที่สุดหนึ่งชิ้น เป็นวัตถุที่เมื่อนำไปยังโลกอนาคตจะช่วยฟื้นฟูความทรงจำและตัวตนของตัวเอง เขาเองกลับคืนมาได้ ผู้เข้าร่วมจะได้รับการกิจให้แบ่งกลุ่มย่อยและแลกเปลี่ยนกับเพื่อนๆ ว่าตัวเองเลือกหยิวัตถุแห่งความทรงจำชิ้นใด น่าสังเกตว่าส่วนใหญ่จะนึกถึงรูปถ่ายไม่ว่าจะเป็นรูปเดี่ยว รูปกับครอบครัว อัลบั้มรูปถ่าย รวมถึงภาพวาด ขณะที่คนที่เหลือเลือกวัตถุที่ใกล้ตัวหรือข้าวของส่วนตัว อาทิ หมอน ผ้าห่ม พวงกุญแจ หรือรองเท้าแตะ หลังจากนั้น ทุกกลุ่มจะได้รับการกิจใหม่ให้เปลี่ยนวัตถุแห่งความทรงจำของเพื่อนๆ ในกลุ่มเป็นอุปกรณ์พิเศษหนึ่งอย่าง และออกแบบตัวเพื่อนให้กลายเป็นซูเปอร์ฮีโร่ที่มีพลังพิเศษจากวัตถุชิ้นนั้น สุดท้ายฮีโร่ที่ออกแบบมาจะต้องร่วมมือกันทำภารกิจหลัก คือการสร้างโลกอนาคตที่พวกเขาอยากเห็น กิจกรรมนี้เน้นให้ผู้เข้าร่วมแต่ละคนลองคิดในสองระดับ ได้แก่ อะไรคือสิ่งที่พวกเขาอยากเห็นเกิดขึ้นจริงในโลกอนาคต และพวกเขาในฐานะซูเปอร์ฮีโร่ที่กำลังเดินทางกลับมาในปัจจุบัน จะสามารถมีบทบาทในการสร้างโลกอนาคตที่อยากเห็นขึ้นมาได้อย่างไร

ผู้เข้าร่วมกลุ่มแรกตั้งชื่อทีมซูเปอร์ฮีโร่ของพวกเขาว่า “Super Sleep” เนื่องจากวัตถุแห่งความทรงจำที่เลือกติดตัวไปด้วยนอกจากรูปภาพและอัลบั้มภาพแล้วก็คือ หมอนกับผ้าห่ม ระหว่างพูดคุยประเด็นหลักๆ ที่สมาชิกกลุ่มเสนอขึ้นมาคือ โลกอนาคตน่าจะเป็นโลกที่เทคโนโลยีก้าวหน้าขึ้นมาก เพราะฉะนั้นก็น่าจะนำไปช่วยแก้ไขปัญหาที่แต่ละคนเห็นว่าสำคัญในตอนนี้ได้ เช่น รักษาสภาพจิตใจของผู้ป่วยโรคซึมเศร้า รักษาสภาพแวดล้อมให้ยั่งยืน ใช้ทรัพยากรอย่างคุ้มค่า เศรษฐกิจดีขึ้น การค้าขายระหว่างประเทศเติบโต เป็นต้น สมาชิกอีกคนเสนอว่า นอกจากเทคโนโลยีแล้ว ความเข้มแข็งของกฎหมายและบทลงโทษที่แรงขึ้นก็เป็นสิ่งสำคัญเช่นกันสำหรับสังคมที่ดี เพราะ “ปัจจุบันกฎหมายยังไม่

<sup>5</sup> ผู้วิจัยได้แนวคิดนี้มาจากประโยคคลาสสิกของวิลเลียม กิบสัน (William Gibson, 1948- ) นักเขียนนวนิยายไซไฟชาวอเมริกันที่ว่า “อนาคตอยู่ที่นั่นแล้ว แต่ยังไม่ได้รับการจัดสรรอย่างทั่วถึงกันนัก” (The future is already here—it's just not very evenly distributed.) ดูแนวคิดนี้เพิ่มเติมได้ใน Chatterton and Newmarch (2017)

แข็งแรงพอ ใครที่มีเงิน ใครรวย ใครที่มีอำนาจ ก็ติดคุกน้อยลง ส่วนคนที่จนหรือไม่มีอำนาจอะไรเลย เป็นแค่ประชาชนคนธรรมดาที่ต้องติดคุกยาว” อย่างไรก็ตามก็ดี สมาชิกคนหนึ่งตั้งข้อสังเกตว่า ปัญหาจริง ๆ ของเรื่องนี้ไม่ใช่บทลงโทษที่แรงขึ้น แต่อยู่ที่การปฏิบัติต่อคนอย่างไม่เท่าเทียมกันมากกว่า ประเด็นสุดท้ายที่เสนอขึ้นมาคือ พวกเขาอยากเห็นสังคมที่ประชาชนมีสิทธิเสรีภาพอย่างแท้จริง

เพื่อสร้างโลกอนาคตแบบนั้นขึ้น ฮีโร่แต่ละคนจึงจะมีบทบาทดังนี้ **ทีเด็ดนางฟ้า** จะช่วยลบความทรงจำอันเจ็บปวดของผู้ป่วยซึมเศร้า และ **เทพธิดาผ้าห่มเนา** ที่มีพลังวิเศษสามารถช่วยสร้างความอบอุ่นทางกายและใจให้กับผู้ป่วยทุกคน **ซูเปอร์หมอน** จะให้คนมาขอพร แต่ต้องแลกกับการทำความดี 30 อย่าง ส่วน **เจ้าหนูแห่งความทรงจำ** ที่สามารถเดินทางข้ามกาลเวลาได้ จะเดินทางไปในอดีตเพื่อแก้ไขกฎหมายให้เท่าเทียมขึ้น ขณะเดียวกันก็จะเดินทางไปดูงานในโลกอนาคตว่าจะต้องทำอะไร เศรษฐกิจและสิ่งแวดล้อมจึงจะดีขึ้นได้ นอกจากนี้ ฮีโร่ทุกคนจะช่วยกันทำความดี ช่วยเหลือทุกคน เพื่อให้โลกน่าอยู่ตลอดไป

ภาพที่ 17: visual note สรุปเรื่องเล่าของกลุ่ม Super Sleep



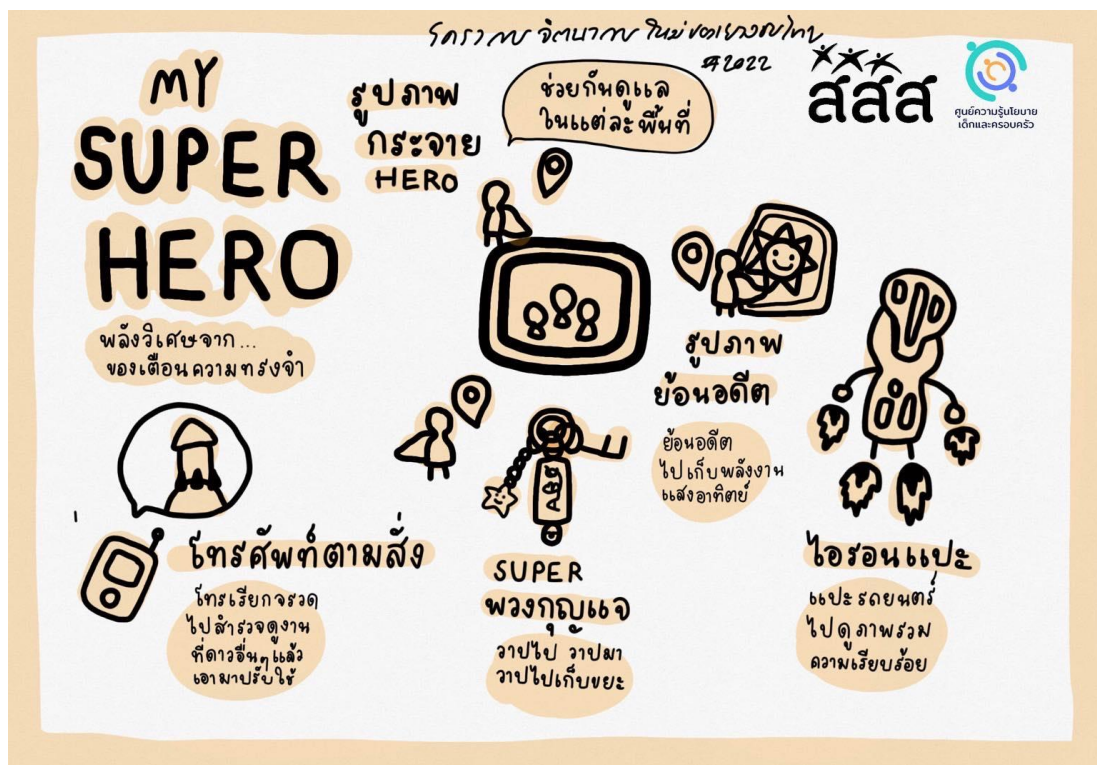
ที่มา: กัณฐิกา เชื้อนแก้ว (visual notetaker อาสา จาก BlackBox)



ผู้เข้าร่วมกลุ่มที่สองตั้งชื่อกลุ่มว่า “Avenger จินตนา” โดยมีพลังวิเศษจากรูปภาพ โทรศัพท์ พวงกุญแจ และรองเท้าแตะ กลุ่มนี้มองว่าโลกที่อยากเห็นคือโลกที่มีความก้าวหน้าด้านเทคโนโลยี เช่น มีรถยนต์บินได้ มีหุ่นยนต์ที่คอยเก็บขยะในที่ต่างๆ ให้เรา การติดต่อสื่อสารไม่ต้องใช้โทรศัพท์มือถือ แต่อาจใช้เทคโนโลยีโฮโลแกรมแทน เครื่องมือเครื่องใช้ต่างๆ ใช้เทคโนโลยีประหยัดพลังงานหรือใช้พลังงานหมุนเวียนซึ่งจะทำให้ค่าครองชีพของคนในอนาคตต่ำลง สมาชิกที่บอกว่าตนสนใจเรื่องอวกาศ และดาราศาสตร์เสนอว่า อยากเห็นความก้าวหน้าด้านเทคโนโลยีอวกาศที่ทำให้คนธรรมดาๆ สามารถเดินทางไปดาวอังคารได้ ขณะที่อีกคนคิดว่าความสงบเรียบร้อยของบ้านเมืองเป็นสิ่งที่ขาดไปไม่ได้ แม้กระทั่งในโลกอนาคต ฮีโร่แต่ละคนจะช่วยกันสร้างโลกอนาคตดังนี้

ซูเปอร์พวงกุญแจ (พวงกุญแจปราดเปรี้ยว) ซึ่งสามารถเดินทางด้วยการวาร์ป จะรับหน้าที่ดูแลเรื่องการเก็บขยะ มีฮีโร่ไร้ชื่อที่มีพลัง เดินทางย้อนเวลากลับไปในรูปภาพ จะย้อนไปในอดีตและเก็บพลังงานแสงอาทิตย์ในอดีตกลับมาใช้ใหม่ นอกจากนั้นยังจะใช้พลังเสกฮีโร่คนอื่นๆ ออกมาจากรูปภาพเพื่อกระจายกันไปช่วยดูแลพื้นที่ต่างๆ อย่างทั่วถึง ไอรอนแต้ จะใช้รองเท้าแตะทรงพลังไปแปะที่รถยนต์ทำให้รถยนต์บินได้ ช่วยให้เหล่าฮีโร่สามารถคอยสอดส่องความสงบเรียบร้อยของสังคมได้ตลอดเวลา สุดท้าย โทรศัพท์ตามสั่ง จะสั่งจรวดหรือยานอวกาศมาให้ฮีโร่ทั้งหลายเดินทางท่องอวกาศเพื่อไปดูงานในดาวอื่นๆ และนำกลับมาปรับปรุงโลกของเราให้ดีขึ้น

ภาพที่ 18: visual note สรุปเรื่องเล่าของกลุ่ม Avenger จินตนา



ที่มา: กัญญิกา เขื่อนแก้ว (visual notetaker อาสา จาก BlackBox)

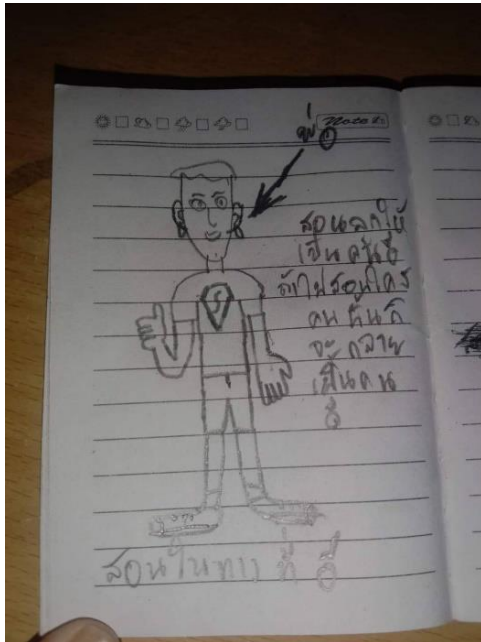
สุดท้ายคือกลุ่ม “Picture Support” ซึ่งฮีโร่ทุกคนมีพลังพิเศษจากภาพถ่าย ตัวแทนกลุ่มนี้อธิบายว่าพวกเขาอยากเห็นโลกที่เป็นประชาธิปไตยและผู้คนมีความเท่าเทียมกันจริงๆ ทั้งในทางการเมืองและเศรษฐกิจ เพราะมองว่าสิ่งนี้คือปัญหาสำคัญของโลกปัจจุบัน ขณะที่สมาชิกบางคนกล่าวว่าตนอยากเห็นโลกอนาคตที่ธรรมชาติอุดมสมบูรณ์ ผู้คนช่วยกันอนุรักษ์ธรรมชาติ ฮีโร่กลุ่มนี้จะช่วยกันสร้างโลกที่ก้าวหน้า โดยอาศัยพลัง 4 แบบ ได้แก่ พลังพร เสกให้คนรักกัน พุดจากกันด้วยเหตุด้วยผล รับฟังความคิดเห็นของกันและกัน ไม่ดูถูกกัน ซึ่งเป็นพื้นฐานสำคัญของสังคมประชาธิปไตย พลังจิตสำนึก จะเสกให้ผู้คนช่วยกันรักษาและดูแลสิ่งแวดล้อม ทำให้ไม่มีปัญหาสิ่งแวดล้อมอีกต่อไป พลังเตือน จะเตือนสติให้คนที่กระทำหรือเอาไรต์เอาเปรียบผู้อื่นรู้สึกว่าตัวเองกำลังทำสิ่งที่ไม่ถูกต้อง และ พลังไปไหนก็ได้ จะช่วยให้คนยากคนจนที่เดินทางไปไหนมาไหนลำบาก ไม่มีรถยนต์ส่วนตัว สามารถเดินทางไปไหนมาไหนได้ง่าย เหมือนกับคนรวย ทำให้เกิดความเท่าเทียมกันมากขึ้น

ภาพที่ 19: visual note สรุปเรื่องเล่าของกลุ่ม Picture Support



ที่มา: กณฐิกา เชื้อนแก้ว (visual notetaker ภาษา จาก BlackBox)

ภาพที่ 20-23: ตัวอย่างภาพวาดซูเปอร์ฮีโร่ที่ผู้เข้าร่วมวาดและถ่ายส่งมาผ่านแอปพลิเคชันไลน์  
 ซ้ายบน (ภาพที่ 20) พ่อ ฮีโร่ที่สอนลูกให้เป็นคนดี สอนใครคนนั้นก็จะเป็นคนดี  
 ขวาบน (ภาพที่ 21) ซูเปอร์หมอน มีพลังวิเศษคือสามารถให้พรได้ แลกกับการทำความดี  
 ซ้ายล่าง (ภาพที่ 22) ไอรอนแตะ ใส่รองเท้าตะบันและเปลี่ยนเป็นอาวุธได้เหมือนไอรอนแมน  
 ขวาล่าง (ภาพที่ 23) พวงกุญแจปราดเปรี้ยว มีพลังล่องหนและสามารถเรียกกุญแจที่หายกลับมาหาเราได้



เมื่อจบกิจกรรมนี้ ผู้วิจัยตัดสินใจนำคำถามที่เคยใช้เปิดประเด็นในกิจกรรมครั้งแรกกับนักเรียนโรงเรียนกำเนิดวิทย์กลับมาถามอีกครั้ง นั่นคือ เมื่อต้องนึกถึงคำว่า “อนาคต” สิ่งแรกที่พวกเขานึกถึงคืออะไร ดูเหมือนเมื่อผ่านการทำกิจกรรมกลุ่ม และได้ลองคิดถึงโลกอนาคตที่พวกเขาอยากเห็นแล้ว คำตอบของเยาวชนกลุ่มนี้จะค่อนข้างแตกต่างจากคำตอบของเยาวชนกลุ่มแรกพอสมควร ในขณะที่



นวัตกรรมและเทคโนโลยีล้ำสมัยเป็นประเด็นที่บางคนนึกถึงและปรากฏอยู่ประปรายท่ามกลางบทสนทนาถึงโลกอนาคต แต่มิติเชิงสังคมและชุดคุณค่าของสังคมที่ดีและพวกเขาอยากอาศัยอยู่ปรากฏชัดเจนในบทสนทนาตอนท้าย ผู้เข้าร่วมส่วนใหญ่พูดถึง “ความก้าวหน้าและการพัฒนาไปจากเดิม” แต่ไม่ได้หมายความว่าถึงแต่มิติทางวัตถุ ทว่ายังหมายรวมถึงความเสมอภาคเท่าเทียมกัน สิทธิเสรีภาพที่แท้จริง ความเจริญทางความคิด เศรษฐกิจที่ดีขึ้น ตลอดจนโลกที่ธรรมชาติอุดมสมบูรณ์มากขึ้นด้วย

ภาพที่ 24: visual note สรุปกิจกรรมสุดท้ายของเยาวชนกลุ่มสภาเด็ก



ที่มา: กัญญิกา เชื้อนแก้ว (visual notetaker อาสา จาก BlackBox)

เหล่านี้อาจไม่ได้หมายความว่าไม่ควรนำไปสู่ข้อสรุปอย่างเหมารวมว่าเยาวชนกลุ่มไหนมีลักษณะเป็นอย่างไร แต่เราอาจพอสรุปในเบื้องต้นได้ว่า แม้จินตนาการถึงอนาคตของเยาวชนทุกคนวันนี้โดยพื้นฐานจะสัมพันธ์กับเทคโนโลยีที่ก้าวหน้าเป็นสำคัญ แต่พวกเขาเข้าใจดีว่าลำพังเทคโนโลยีที่ก้าวหน้าอาจไม่ได้นำมาซึ่งโลกอนาคตที่พวกเราปรารถนาจะอยู่อาศัย ในขณะที่เยาวชนกลุ่มกำเนิดวิทย์เล่าเรื่องราวที่ตั้งคำถามกับการใช้เทคโนโลยีโดยไม่ตระหนักถึงมิติเชิงจริยธรรมหรือสังคม และไต่ฝันถึงโลกอนาคตที่เทคโนโลยีช่วยสร้างความสงบสุข สันติภาพ และกอบกู้ประเทศจากวิกฤตต่างๆ ที่ต้องเผชิญได้ เยาวชนกลุ่มสภาเด็กทำให้เราเห็นว่า เมื่อจัดวางจินตนาการลงไปในบริบทและเชื่อมโยงมันเข้ากับชีวิตจริงของเราแต่ละคน จินตนาการก็ไม่ใช่เพียงความคิดเพื่อฝันที่หลุดลอยจากโลกแห่งความจริง แต่ยังสะท้อนความปรารถนาต่อสังคมการเมืองของมนุษย์แทบทุกคน ประเด็นหลังนี้จะชัดเจนขึ้นมากในกิจกรรมต่อไป

### 3.2.2 เมืองแห่งอนาคต

หลังจากจบสองกิจกรรมแรก ผู้วิจัยมีโอกาสดำเนินกิจกรรมร่วมกับกลุ่ม Conversation จังหวัดระยอง ซึ่งช่วยอำนวยความสะดวกเรื่องสถานที่ในการจัดกิจกรรมกับเยาวชนกลุ่มที่สาม คือกลุ่มนักเรียนโรงเรียนบ้านฉางกาญจนกุลวิทยาและโรงเรียนระยองวิทยาคม ในฐานะตัวแทนนักเรียนโรงเรียนสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (สพฐ.) โจทย์สำคัญที่ผู้วิจัยและทาง Conversation เห็นตรงกัน คืออยากให้กิจกรรมครั้งนี้เชื่อมโยงกับความเป็นเมืองและเงื่อนไขที่ทำให้เมืองแห่งหนึ่งน่าอยู่ สัมมนาเชิงปฏิบัติการในครั้งนี้จึงอาศัยแนวคิดจากกิจกรรม *Infinite Hope* ซึ่งมีวัตถุประสงค์หลักเพื่อ “คิดถึงโลกที่เป็นไปได้แบบอื่นๆ อ่านโลกอนาคตโดยสัมพันธ์กับโลกปัจจุบันของเรา และใช้โลกอนาคตเป็นเครื่องมือในการแสดงออกและถกเถียงเกี่ยวกับวิสัยทัศน์ว่าอะไรที่อาจเป็นไปได้ในเงื่อนไขปัจจุบัน” (Peters-Lazaro and Shresthov 2020: 113) มาเป็นโครงหลักในการดำเนินเรื่อง โดยผู้เข้าร่วมแต่ละกลุ่มจะได้ลองเดินทางท่องเที่ยวเมืองในโลกอนาคต จินตนาการถึงองค์ประกอบต่างๆ ที่น่าจะเป็นไปได้ในโลกใบนั้น และนำองค์ประกอบหรือ “จิ๊กซอว์แห่งอนาคต” ที่ได้มาร่วมกันออกแบบเมืองที่พวกเขาอยากอาศัยอยู่ เพื่อกระตุ้นให้เกิดการถกเถียง วิพากษ์วิจารณ์ และคิดต่อยอด กิจกรรมสุดท้ายจะให้แต่ละกลุ่มลองวิเคราะห์เมืองของเพื่อน และนำเสนอนโยบายเพื่อพัฒนาโลกในอนาคตให้น่าอยู่ยิ่งขึ้น

กิจกรรมครั้งที่สามและสี่เริ่มต้นด้วยการใช้โครงเรื่อง “โตราเอมอน” จากกิจกรรมครั้งก่อนมาดำเนินเรื่อง เพื่อชวนพิจารณาว่าอะไรคือสิ่งที่พวกเขาอยากเห็นเกิดขึ้นจริงในอีก 50 ปีข้างหน้า ประเด็นหลักที่ผู้เข้าร่วมกลุ่มโรงเรียนบ้านฉางกาญจนกุลวิทยาและโรงเรียนระยองวิทยาคมอยากเห็นที่สุด เกี่ยวข้องกับการจัดการเมือง ซึ่งเป็นปัญหาที่พวกเขาพบเห็นในชีวิตประจำวัน เมื่อต้องจินตนาการถึงสิ่งที่อยากเห็นที่สุดเมื่อขึ้นมาจากไทม์แมชชีนของโตราเอมอน ผู้เข้าร่วมกลุ่มนี้ส่วนใหญ่พูดถึงโลกอนาคตที่ไม่มีสายไฟฟ้ารุงรัง ถนนไม่เป็นหลุมเป็นบ่อ มีการจัดการขยะที่ดี ท่อน้ำสะอาด ขณะที่อีกส่วนหนึ่งพูดถึงขนส่งสาธารณะพื้นฐานที่อยากให้มีอยู่ใกล้บ้านคล้ายกับประเด็นของเยาวชนกลุ่มสภาเด็ก เช่น ผู้เข้าร่วมคนหนึ่งเล่าว่าอยากเห็นรถรางไร้คนขับที่สามารถนั่งไปทั่วเมืองได้ ขณะที่อีกคนอยากเห็นรถไฟฟ้ามาถึงหน้าบ้านของตัวเอง เพราะปัจจุบันการเดินทางไปไหนมาไหนของตนยังเป็นเรื่องยากและใช้เวลานาน นอกจากประเด็นข้างต้น ผู้เข้าร่วมคนหนึ่งระบุว่า อยากเห็นทุ่งกว้างใหญ่ๆ ที่ “สดใสเหมือนอยู่ในโลกอนิเมะ” ขณะที่คนสุดท้ายพูดในทำนองเดียวกัน คืออยากเห็นบ้านอยู่ในป่า แต่มีหุ่นยนต์มาช่วยมนุษย์ทำงานบ้านด้วย

คำตอบของเยาวชนกลุ่มนี้และเยาวชนกลุ่มสภาเด็กค่อนข้างแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญกับคำตอบของเยาวชนกลุ่มโรงเรียนกำเนิดวิทย์ในการจัดกิจกรรมครั้งที่สี่ เมื่อต้องคิดถึงโลกอนาคตในอีก 50 ปีข้างหน้า นักเรียนกลุ่มสุดท้ายนี้ให้คำตอบคล้ายๆ กัน คือพูดถึงความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับสิ่งแวดล้อมเป็นหลัก อาทิ อยากเห็นเมืองที่เป็นมิตรกับธรรมชาติ บ้านที่มีต้นไม้ใหญ่กลางบ้าน โลกที่เลิกใช้พลังงานฟอสซิลหรือพลังงานไม่หมุนเวียน รวมถึงมีรถยนต์ความเร็วสูงแต่ประหยัดพลังงาน แนวคิดเหล่านี้อาจสะท้อนความรู้ความสนใจด้านวิทยาศาสตร์และสิ่งแวดล้อม ขณะที่คำตอบอื่นๆ สัมพันธ์กับภูมิหลังเฉพาะตัวของผู้เข้าร่วมแต่ละคน ผู้เข้าร่วมคนหนึ่งเล่าว่าบ้านของตนอยู่ในป่า แทบไม่มีเพื่อนบ้าน

เลย ในอนาคตจึงอยากเห็นความเป็นชุมชนเกิดขึ้นรอบ ๆ บ้าน ผู้เข้าร่วมอีกคนซึ่งมีภูมิลำเนาอยู่ทางภาคใต้ของประเทศไทย เล่าว่าอยากเห็นบ้านของคนอยู่ในระดับเดียวกับถนน เพราะทุกวันนี้บ้านข้าง ๆ อยู่ต่ำกว่าระดับถนนมาก ทำให้เมื่อเกิดน้ำท่วม บ้านนั้นจะจมน้ำ เขาอธิบายโดยเชื่อมโยงกับประเด็นเรื่องฐานะทางเศรษฐกิจว่า “ไม่ใช่ทุกบ้านที่จะมีเงินถมบ้านให้สูงเท่ากับถนน” เขาจึงหวังให้ในอนาคตไม่เกิดสถานการณ์แบบนี้ขึ้นอีก ผู้เข้าร่วมอีกคนหนึ่งเล่าว่าปัญหาทุกวันนี้คือซอยแถวบ้านเป็นหลุมเป็นบ่อ จึงอยากเห็น “การจัดการเมืองที่ดีกว่านี้” ส่วนคำตอบที่แตกต่างที่สุดคือผู้เข้าร่วมคนหนึ่งอยากเห็น “ประตุมิติ” อยู่หน้าบ้านของตัวเอง

น่าสังเกตเป็นอย่างยิ่งว่า ในขณะที่จินตนาการถึงโลกล้ำสมัยที่หุ่นยนต์เข้ามาทำงานแทนหรือร่วมกับมนุษย์ ตลอดจนเทคโนโลยีแห่งอนาคต อาทิ ประตุมิติและการเดินทางท่องอวกาศ จะเป็นจินตนาการร่วมของเยาวชนทุกกลุ่ม แต่ผู้เข้าร่วมที่มีพื้นเพมาจากต่างจังหวัดหรืออาศัยอยู่ในพื้นที่นอกเมืองใหญ่ ไม่ว่าจะเป็กลุ่มเยาวชนสถานเด็กกำพร้าหรือเยาวชนจากโรงเรียนบ้านฉางฯ และระยองวิทยาคม มักมีแนวโน้มจะกล่าวว่า สิ่งที่ยากเห็นมากที่สุดในโลก 50 ปีข้างหน้า คือบริการสาธารณะอย่างรถโดยสารประจำทาง รถไฟ หรือเครื่องบิน และสถานที่พักผ่อนหย่อนใจ เช่น ห้างสรรพสินค้าและสวนสนุก ผู้เข้าร่วมที่อยู่ห่างจากเขตเมืองอธิบายสาเหตุของจินตนาการเหล่านี้ไปในการทำงานเดียวกันว่าเป็นเพราะปัจจุบันพวกเขาประสบปัญหาเรื่องการเดินทาง บางคนต้องใช้เวลา 2-3 ชั่วโมงเพื่อเดินทางไปห้างสรรพสินค้าขนาดใหญ่ บางคนใช้เวลาใกล้เคียงกันเพื่อเดินทางไปทำรถในตัวเมือง สิ่งนี้แตกต่างจากจินตนาการของผู้เข้าร่วมที่อาศัยอยู่ในเขตเมือง ซึ่งมักกล่าวถึงอนาคตที่เมืองมีการบริหารจัดการอย่างมีประสิทธิภาพ เช่น ถนนไม่เป็นหลุมเป็นบ่อ ท่อระบายน้ำสะอาด น้ำไม่ท่วมขัง หรือดังที่เยาวชนจากกลุ่มโรงเรียนบ้านฉางฯ คนหนึ่งเปรียบเทียบไว้ว่า เธออยาก “มองท้องฟ้าแล้วเห็นท้องฟ้าไม่ใช่สายไฟระโยงระยาง”

น่าสังเกตด้วยว่าประเด็นเรื่องสถานที่พักผ่อนหย่อนใจและสิ่งอำนวยความสะดวกสาธารณะแทบไม่ปรากฏอยู่เลยในคำตอบของนักเรียนโรงเรียนกำเนิดวิทย์ ผู้วิจัยพบว่าแม้จะถูกถามคำถามเดียวกันคืออยากเห็นอะไรเกิดขึ้นในละแวกบ้านของตน ทว่านักเรียนกลุ่มนี้ก็กลับมีแนวโน้มจะกล่าวถึงประเด็นเชิงคุณค่าอย่างความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับสิ่งแวดล้อมมากกว่า ผู้เข้าร่วมบางคนอยากเห็นรถที่ใช้พลังงานสะอาด เห็นโลกที่ใช้พลังงานหมุนเวียน หรือเห็นบ้านที่แวดล้อมด้วยธรรมชาติหรือป่าไม้ ซึ่งเป็นประเด็นที่ผู้เข้าร่วมกลุ่มอื่นพูดถึงน้อยที่สุด (มีแค่หนึ่งคนที่พูดว่าอยากเห็นโลกที่ใช้เทคโนโลยีประหยัดพลังงาน) สิ่งนี้อาจสะท้อนพื้นฐานของนักเรียนโรงเรียนวิทยาศาสตร์ที่มีความรู้ความสนใจเกี่ยวกับมนุษย์และธรรมชาติอยู่เป็นทุนเดิม ขณะเดียวกันก็อาจตีความได้ว่านักเรียนกลุ่มนี้อาจไม่ได้อาศัยอยู่ในพื้นที่ที่ขาดแคลนหรือห่างไกลจากศูนย์กลางความเจริญในจังหวัดของตัวเองนัก ข้อสังเกตนี้อาจมีข้อยกเว้นอยู่บ้างตรงที่มีนักเรียนคนหนึ่งกล่าวว่าบ้านของตนเองอยู่ในป่า จึงอยากเห็นความเป็นชุมชนเกิดขึ้นในละแวกใกล้เคียง ขณะที่นักเรียนกลุ่มนี้บางคนชี้ประเด็นเชิงโครงสร้างที่น่าสนใจ เช่น อยากให้เกิดความเท่าเทียมกันในชีวิตของผู้คน โดยยกตัวอย่างใกล้ตัวว่าอยากเห็นบ้านของคนทุกคนอยู่ในระดับเดียวกับถนน

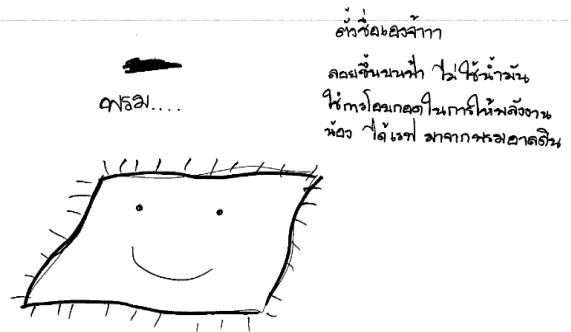
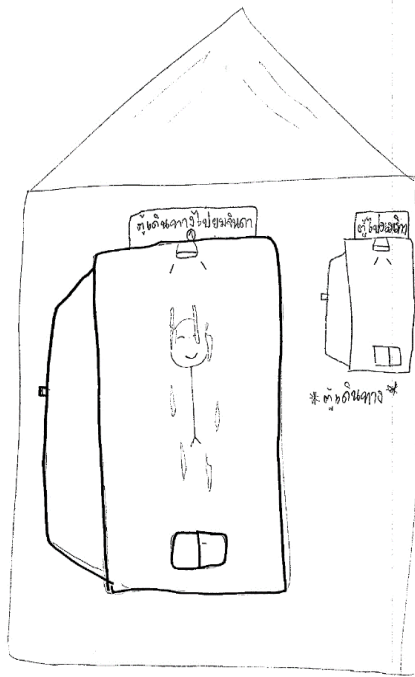
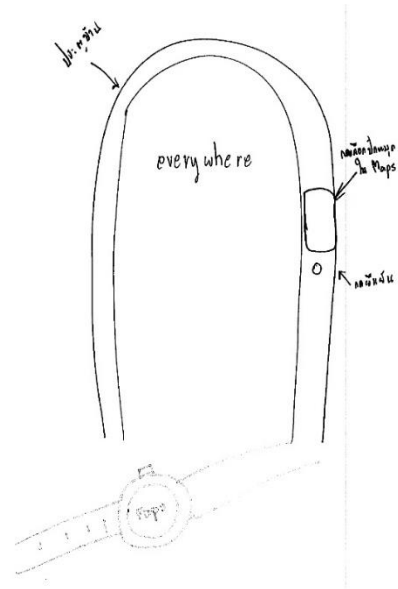
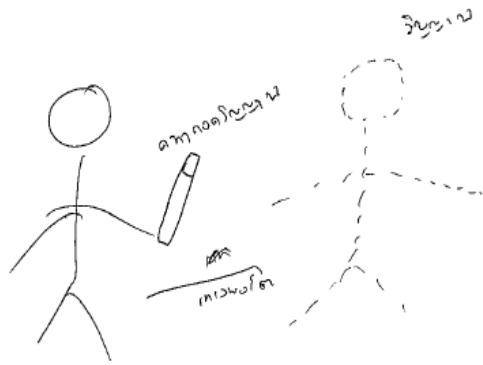
อย่างไรก็ดี เมื่อขยายโจทย์โดยให้ผู้เข้าร่วมได้ลองจินตนาการถึงโลกอนาคตที่ไปไกลกว่าแค่  
ละแวกบ้านของตน ผู้วิจัยพบว่าเยาวชนทั้งสามกลุ่มมีหน้าตาหรือชุดคุณค่าที่อยากเห็นในโลกอนาคต  
ร่วมกันอยู่หลายประการ ในขณะที่กิจกรรมการสร้างเรื่องเล่าเกี่ยวกับซูเปอร์ฮีโร่ทำให้เห็นว่า โลกอนาคต  
ที่เยาวชนกลุ่มสมาชิกต่างอยากเห็นเป็นการผสมผสานระหว่างชุดคุณค่าหลากหลายรูปแบบ ไม่ว่าจะ  
เป็นการทำความดี ผู้คนช่วยเหลือกัน การเคารพกฎหมาย การรักษาสิ่งแวดล้อม บ้านเมืองสงบสุข  
เศรษฐกิจเติบโต ไปจนถึงคุณค่าที่ได้รับการผลักดันโดยเยาวชนรุ่นใหม่ในช่วงไม่กี่ปีที่ผ่านมา เช่น  
ประชาธิปไตยและความเท่าเทียมกันระหว่างคนจนกับคนรวย กิจกรรมเมืองแห่งอนาคตทำให้ชุดคุณค่า  
เหล่านี้ปรากฏเป็นรูปธรรมมากขึ้นผ่านการออกแบบเมืองและนโยบาย

กิจกรรมหลักของสัมมนาเชิงปฏิบัติการ “เมืองแห่งอนาคต” ประกอบด้วยสามส่วน ส่วนแรกคือ  
**ท่องโลกอนาคต** ชวนผู้เข้าร่วมวาดภาพสิ่งของหรือกิจกรรมในโลกอนาคต เช่น บ้านและที่อยู่อาศัย  
การเดินทาง หรือกิจกรรมยามว่างของผู้สูงอายุ เป้าหมายของกิจกรรมแรกนี้คือการทดสอบจินตนาการ  
และสร้างสถานการณ์ที่ทำให้ผู้เข้าร่วมสามารถใช้จินตนาการได้อย่างไม่มีขีดจำกัด กิจกรรมนี้ค่อนข้าง  
เปิดกว้าง ทำให้ภาพวาดของผู้เข้าร่วมแต่ละคนค่อนข้างหลากหลายมาก ยกตัวอย่างเช่น เมื่อต้องวาด  
ภาพของไฮเทคที่สุดในอีก 50 ปีข้างหน้า สิ่งของผู้เข้าร่วมกลุ่มโรงเรียนบ้านฉางกาญจนกุลวิทยาและ  
โรงเรียนระยองวิทยาคมวาด มีตั้งแต่เมฆวิเศษที่สามารถเปลี่ยนสีท้องฟ้าไปตามสภาพอากาศที่เรา  
ควบคุมได้ รถไฟฟ้าบินได้ไร้คนขับ นาฬิกาที่สามารถตรวจจับได้ว่ามีคนที่ชอบเราอยู่ใกล้ๆ ในระยะกี่  
เมตร นาฬิกาที่พาเราเดินทางไปที่ไหนก็ได้ จนถึงเครื่องตรวจ ประมวลผล และรักษาโรคอัตโนมัติ ขณะที่  
ผู้เข้าร่วมกลุ่มโรงเรียนกำเนิดวิทย์นึกถึงเก้าอี้ถอดจิตไปไว้ในหุ่นยนต์ สเก็ตบอร์ดพลังสนามแม่เหล็ก  
เครื่องวาร์ปของหาย หรือเครื่อง VR (Virtual Reality) เหมือนในภาพยนตร์เรื่อง *Ready Player One*  
เป็นต้น ในทำนองเดียวกัน เมื่อต้องวาดภาพกิจกรรมของผู้สูงอายุหรือวัยรุ่นในอนาคต ผู้เข้าร่วมทั้งสอง  
กลุ่มก็สามารถวาดภาพกิจกรรมที่ค่อนข้างหลากหลายมาก โดยแทบทุกกิจกรรมเชื่อมโยงกับเทคโนโลยี  
ที่ล้ำสมัย เช่น ผู้สูงอายุจะใช้เครื่อง “Verses” ช่วยให้เดินทางไปเที่ยวที่ไหนก็ได้แม้ร่างกายจะทรุดโทรม  
ขณะที่วัยรุ่นจะใช้เวลาว่างผสมพันธุ์สัตว์หรือพืชข้ามสายพันธุ์ได้ตามที่ใจเราต้องการ

ภาพที่ 25-28: ตัวอย่างภาพในหัวข้อ “การเดินทางในอนาคต”

ซ้ายบน (ภาพที่ 25) เดินทางด้วยการเทเลพอร์ตตอดวิญญาน ขวาบน (ภาพที่ 26) ประตุมิติ

ซ้ายล่าง (ภาพที่ 27) ตู้เดินทางไปไหนก็ได้ ขวาล่าง (ภาพที่ 28) พรมิเวเศษด้วยพลังงานจากการโอบกอด



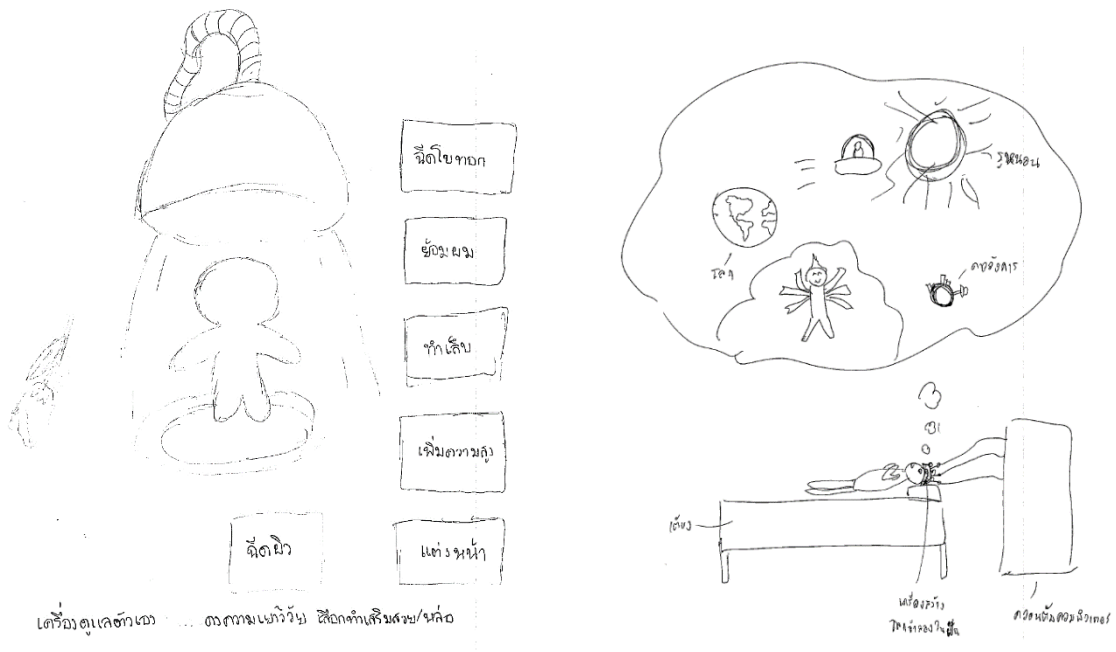


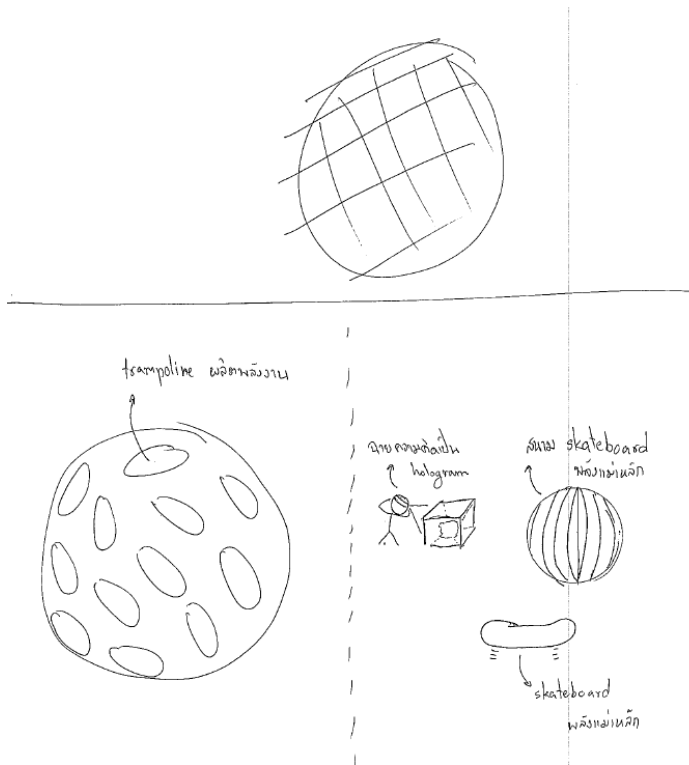
ภาพที่ 29-31: ตัวอย่างภาพในหัวข้อ “กิจกรรมผู้สูงอายุ”

ซ้ายบน (ภาพที่ 29) เครื่องดูแลตัวเอง คือนความอ่อนเยาว์ได้ตลอดเวลา

ขวาบน (ภาพที่ 30) เครื่องสร้างโลกจำลอง ท่องเที่ยวตามจินตนาการแม้ร่างกายไม่อำนวย

ล่าง (ภาพที่ 31) อุโมงค์สู่ความเวียงว้าง เดินทางสู่โลกจินตนาการ ทำกิจกรรมที่อยากทำในบ้านปลายชีวิต

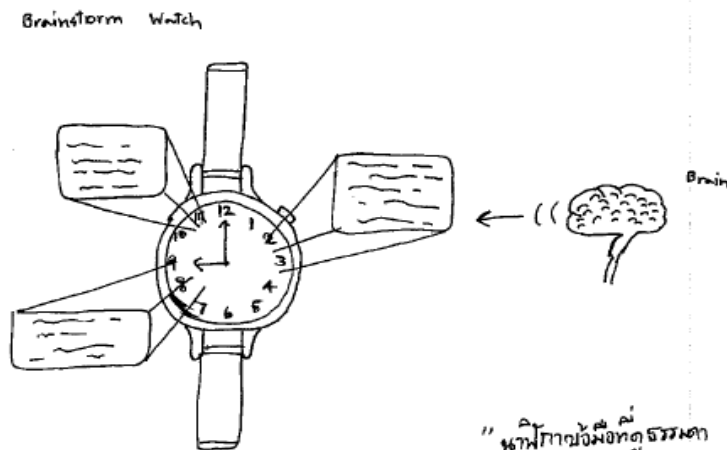




ภาพที่ 32-33: ตัวอย่างภาพในหัวข้อ “ของไฮเทค”

บน (ภาพที่ 32) รวมมิตรของไฮเทค เช่น เครื่องแตรมโพลีนผลิตพลังงาน, เครื่องฉายความคิดเป็นภาพโฮโลแกรม, สนามสเก็ตบอร์ดพลังแม่เหล็กโลก

ล่าง (ภาพที่ 33) Brainstorm watch นาฬิกาข้อมืออัจฉริยะที่ทำงานได้เหมือนตัวละครจาร์วิสในภาพยนตร์ไอรอนแมน



“นาฬิกาข้อมือที่ดูธรรมดา แต่ไม่ธรรมดา”  
ผมเนี่ย Jarvis ของ Iron Man  
แต่ผมคิดเอง นะๆ ขงจินตนาการ และ  
ไม่คำนึงในทฤษฎีนาฬิกาข้อมือ  
ก็ทำได้น่าอึ้งด้วย โดยนายสังเกตรด้วยความคิด

ความน่าสนใจของกิจกรรม “เมืองแห่งอนาคต” อยู่ที่ส่วนที่สองคือ **ออกแบบเมือง** ซึ่งจะชวนให้ ผู้ร่วมกิจกรรมนำองค์ประกอบต่างๆ ของโลกอนาคตที่สมาชิกในกลุ่มวาดขึ้น มาประกอบกันเป็นเมือง แห่งใหม่โดยมีเงื่อนไขว่าเป็นเมืองที่พวกเขาทุกคนอยากใช้ชีวิตอยู่ ในขั้นนี้ผู้วิจัยได้เพิ่มโจทย์เชิง โครงสร้างให้แต่ละกลุ่มวาดเพิ่มเติมเพื่อจะได้มองเมืองแห่งอนาคตอย่างรอบด้าน ไม่ได้สนใจเฉพาะตัว กิจกรรมและความก้าวหน้าทางวัตถุเท่านั้น ผู้วิจัยแบ่งเยาวชนกลุ่มโรงเรียนบ้านฉางฯ และเยาวชนกลุ่ม กำเนิดวิทย์ออกเป็น 3 และ 2 กลุ่มย่อยตามลำดับ

ภาพที่ 34: ภาพเมืองที่หนึ่งของโรงเรียนบ้านฉางกาญจนกุลวิทยาและโรงเรียนระยองวิทยาคม



เริ่มที่นักเรียนจากโรงเรียนบ้านฉางกาญจนกุลวิทยาและโรงเรียนระยองวิทยาคม **เมืองที่หนึ่ง**ที่ ออกแบบมาเป็นเมืองที่มนุษย์อยู่อาศัยร่วมกับมนุษย์ต่างดาว ของไฮเทคที่สุดประจำเมืองนี้คือร้าน **Kerry จะพีซ่า** ที่มียานอวกาศขนาดเล็กคอยส่งพัสดุไปถึงที่หมายให้เราได้โดยอัตโนมัติ ผู้คนในเมืองเดินทาง ด้วยสิ่งที่เรียกว่า **แท่นสมร** คล้ายๆ สเก็ตบอร์ดขนาดใหญ่ที่เราไม่ต้องควบคุมเอง แต่ขึ้นไปยืนก็สามารถ นำเราไปที่ไหนในเมืองนี้ก็ได้ กิจกรรมของผู้สูงอายุผสมผสานกับความเชื่อเรื่องนรก-สวรรค์ โดยในยุค นั้นเทคโนโลยีจะกำหนดงานเราไม่เพียงมีคำตอบแล้วว่านรก-สวรรค์มีอยู่จริงหรือไม่ แต่ถ้ามีอยู่จริง ผู้สูงอายุก็จะสามารถใช้ชีวิตในบั้นปลายสำรวจสถานที่ที่พวกเขาต้องเดินทางไปต่อหลังเสียชีวิตได้ หรือ บางคนจะเลือกอยู่เป็นอมตะก็ได้ เมื่อได้รับโจทย์เพิ่มเติมให้คิดเรื่องท้องฟ้า อาหารการกิน และการกำจัด ขยะ สมาชิกกลุ่มนี้จึงเลือกวาดภาพ **Black Hole Tank** เป็นหลุมดำที่คอยกำจัดขยะและของเสียไว้ตรงมุม ขวาล่างของภาพ ขณะเดียวกันก็เสนอว่ามนุษย์ยุคนั้นน่าจะกินอาหารเม็ดที่ให้รสชาติและพลังงานเท่ากับ อาหารในปัจจุบันได้แล้ว จุดเด่นของเมืองแห่งนี้ก็คือ ท้องฟ้า 3 สี ซึ่งสะท้อนสภาพบรรยากาศแต่ ละอย่างที่สามารถเปิด-ปิดและปรับเปลี่ยนได้ด้วยเทคโนโลยีโดมที่สร้างขึ้นครอบเมืองนี้ไว้ สีมชมพูแทน ท้องฟ้ายามฝนตก สีฟ้าแทนท้องฟ้ายามสดใส และสีม่วงแทนท้องฟ้าที่ช่วยป้องกันแสงอาทิตย์ให้คนใน เมือง สะท้อนความสำคัญของสภาพอากาศต่อความน่าอยู่ของเมือง

ภาพที่ 35: ภาพเมืองที่สองของโรงเรียนบ้านฉางกาญจนกุลวิทยาและโรงเรียนระยองวิทยาคม



เมืองที่สอง ชื่อว่า "Freed Town" บ้านเรือนในอนาคตเป็นอาคารสูง รูปร่างคล้ายเห็ด ดาดฟ้าของบ้านทุกหลังจะมีลานปล่อยจรวดสำหรับเที่ยวอวกาศ ผู้คนยังคงใช้ชีวิตร่วมกับธรรมชาติอย่างกลมกลืน ผู้สูงอายุในเมืองนี้จะใช้เวลาว่างไปกับการผสมพันธุ์ต้นไม้ให้มีความสามารถพิเศษต่างๆ เช่น ร้องเพลงได้ ขณะที่บางพื้นที่ที่ปลูกต้นไม้ไม่ได้ก็จะมี *กล่องผลิตออกซิเจน* ตั้งอยู่ การเดินทางยังคงใช้รถ แต่เป็นรถพลังงานแสงอาทิตย์ ทำให้อากาศสดใส ไร้มลพิษ ท้องฟ้าในเมืองนี้จึงเป็นสีฟ้าและชมพู สะท้อนว่าอากาศสดใส กิจกรรมยอดฮิตของวัยรุ่นคือการเล่นสเก็ตบอร์ดเหมือนคนในยุคนี้ แต่จะเป็นสเก็ตบอร์ดที่บินได้ พร้อมกล่องติดตามตัวที่จะบินถ่ายคลิปให้เราไปด้วย มี *ตู้อาหารเดลิเวอรี่* ที่สามารถจัดส่งอาหารให้เราได้ไม่ว่าจะอยู่ที่ไหน มุมซ้ายบนคือร้านกัญชาเสรีซึ่งเป็นที่มาของชื่อเมืองด้วย ของไฮเทคที่สุดในยุคนั้นคือ *ตู้ยารักษาได้ทุกโรค* โดยไม่ต้องกินยา ผู้คนในโลกอนาคตจะไม่เจ็บป่วยอีกต่อไป

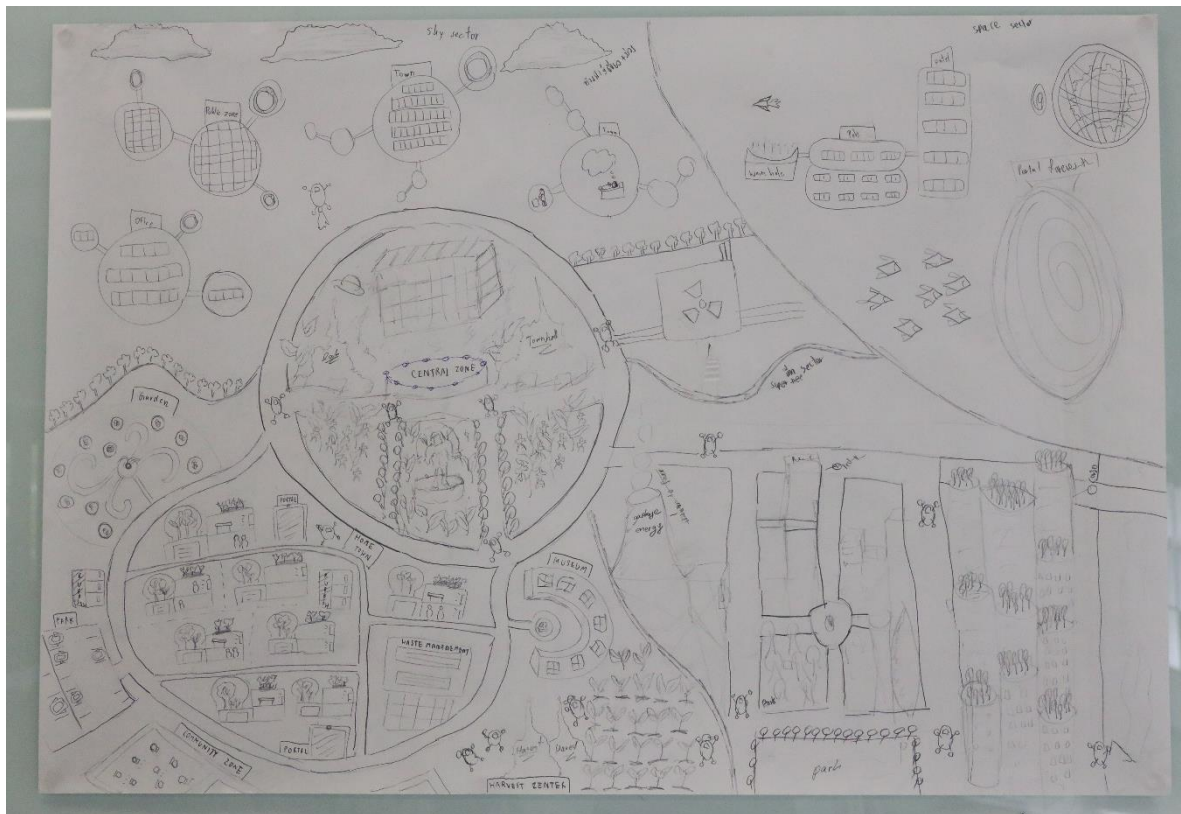
ภาพที่ 36: ภาพเมืองที่สามของโรงเรียนบ้านฉางกาญจนกุลวิทยาและโรงเรียนระยองวิทยาคม



เมืองที่สาม ชื่อ “เมืองมรณะ” แต่ไม่มีใครมรณะ เนื่องจากทุกบ้านจะมี *ตุ๊กตาทุกโรค* ที่คอยวินิจฉัยและรักษาคนที่เจ็บป่วยได้ตลอดเวลา ผู้คนในเมืองนี้อาศัยอยู่ในบ้านที่สามารถเปลี่ยนภูมิทัศน์และสภาพแวดล้อมไปตามที่เราต้องการ วิธีเดินทางในยุคนั้นจะใช้ *ตุ๊กตาเดินทาง* ไปไหนก็ได้ เพื่อวาร์ปจากที่หนึ่งไปอีกที่หนึ่ง ผู้คนจะกินอาหารในรูปของแคปซูลที่สามารถทานได้เลย หรือถ้าเอาไปใส่น้ำร้อนก็จะกลายเป็นอาหารจริงๆ ขึ้นมา ในเมืองนี้จะมีถังขยะบินได้ที่จะบินมาหาเรา ขอเพียงส่งสัญญาณว่าจะทิ้งขยะ อุปกรณ์ไฮเทคแห่งอนาคตคือ *เครื่องฉายภาพความคิด* ที่จะช่วยลดปัญหาของการสื่อสารและความเข้าใจที่ไม่ตรงกัน กิจกรรมยอดฮิตของแต่ละวัยถูกจัดสรรให้อยู่ในพื้นที่ใกล้เคียงกัน อาคารด้านล่างเป็นอาคารสำหรับผู้สูงอายุ ชั้นบนสุดเป็น *ตุ๊กตาชีวิต* ที่ช่วยฟื้นคืนความอ่อนเยาว์ ชั้นกลางเป็น *ห้องฉายความหลัง* ที่สามารถเข้าไปดูสถานที่ในอดีตที่เราอยากไปแต่ไม่เคยไปได้จากความทรงจำของคนอื่นหรือย้อนกลับไปดูความทรงจำของตัวเองในวัยเยาว์ ชั้นล่างเป็น *ห้องออกกำลังกาย* ผู้คนในเมืองนี้จะแข็งแรงมากเนื่องจากมี *ตุ๊กตาทุกโรค* อยู่ติดบ้าน ทำให้ผู้สูงอายุยังสามารถออกกำลังกายหนักๆ เช่นการยกน้ำหนักได้ กิจกรรมยอดฮิตของวัยรุ่นคือ *การผสมพันธุ์สัตว์ข้ามสายพันธุ์* ในสวนข้างๆ กันนั่นเอง

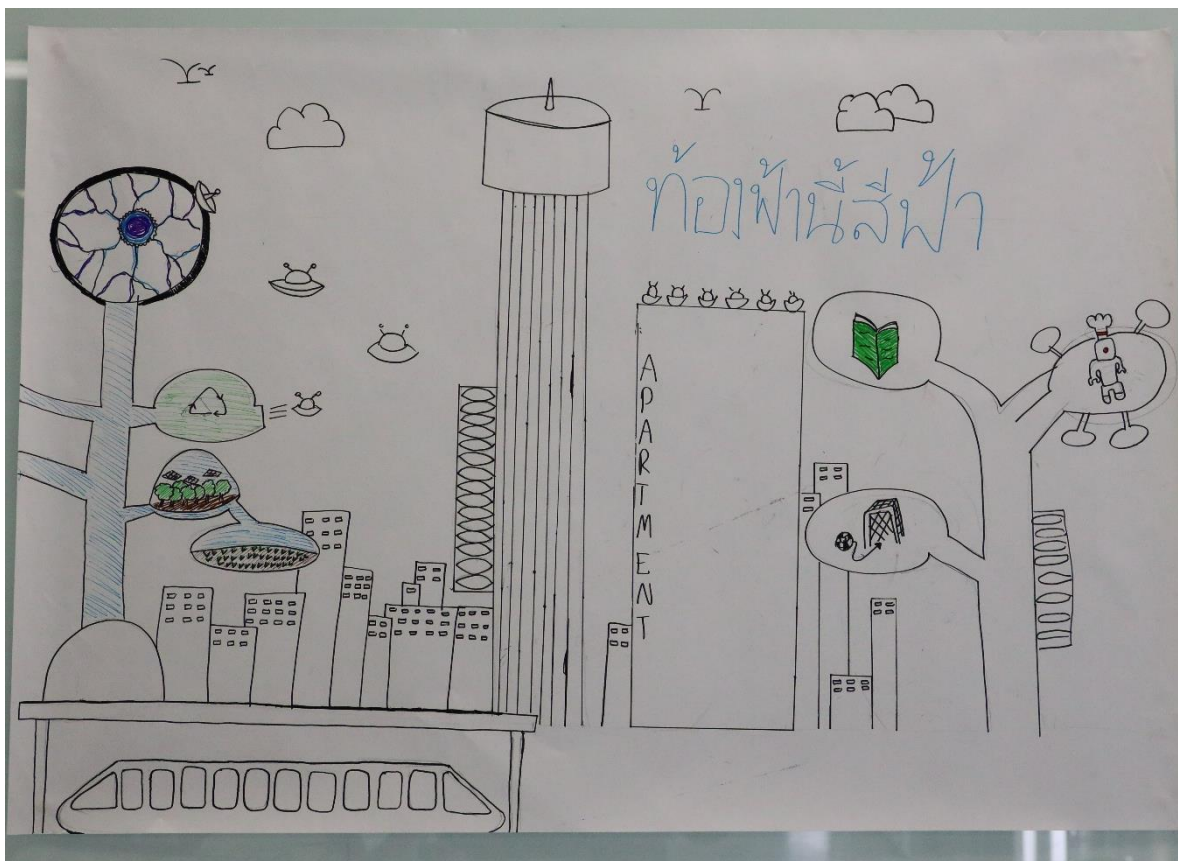


ภาพที่ 37: ภาพเมืองที่หนึ่งของโรงเรียนกำเนิดวิทย์



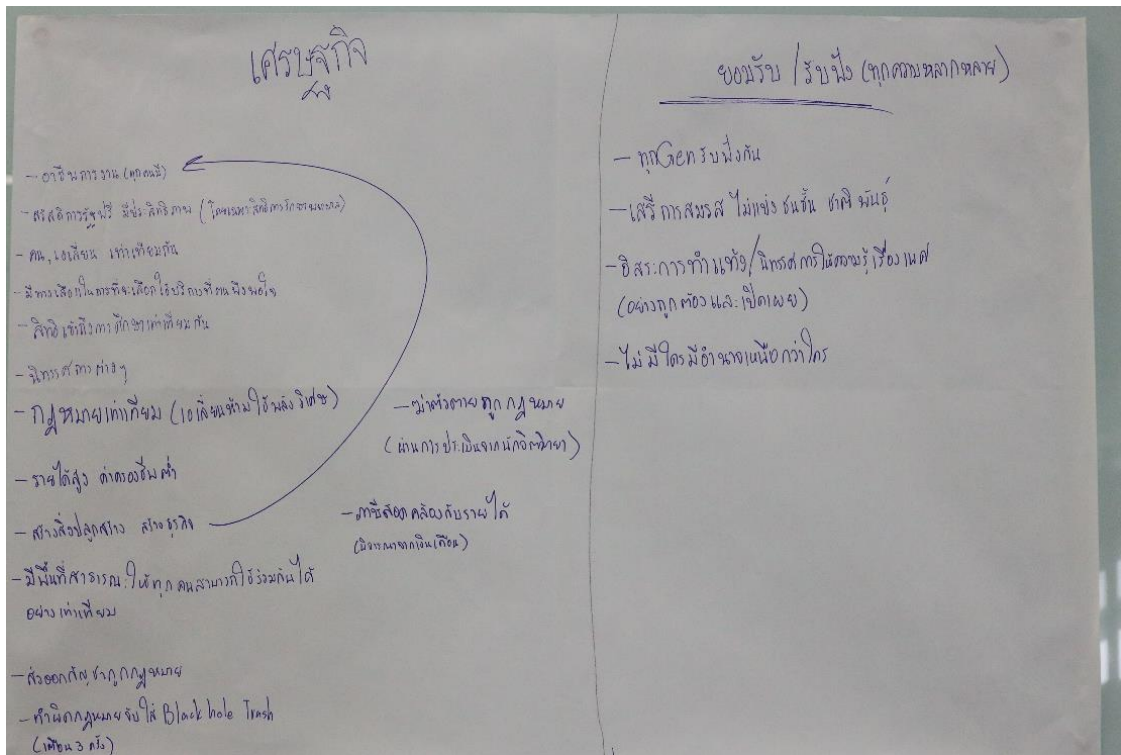
ในฝั่งเยาวชนโรงเรียนกำเนิดวิทย์ เมืองที่หนึ่งเป็นเมืองที่ก่อสร้างขึ้นมาใหม่หลังจากเกิดวิกฤตการณ์ด้านสิ่งแวดล้อมเมื่อหลายปีก่อน ตัวแทนกลุ่มเล่าว่าวิกฤตการณ์ดังกล่าวเป็นเหตุการณ์สำคัญที่ทำให้ผู้คนในเมืองตระหนักว่าโลกที่ธรรมชาติเสื่อมโทรมเป็นอย่างไร เมืองนี้จึงเต็มไปด้วยต้นไม้และพื้นที่สีเขียว บ้านทุกหลังมีต้นไม้อยู่ด้านใน พื้นที่ต่างๆ ของเมืองรายล้อมด้วยสวนสาธารณะที่ให้คุณสามารถไปเดินเล่น พักผ่อนหย่อนใจ และเก็บผลไม้มารับประทานได้ ผู้คนจะอาศัยอยู่ทั้งในเมือง บนท้องฟ้า และในอวกาศ เพื่อลดปัญหาความแออัดของประชากร จุดเด่นของเมืองแห่งนี้คือบริเวณศูนย์กลางเมืองจะมี AI ขนาดยักษ์ที่ทำหน้าที่เสมือนผู้ปกครองเมือง ชื่อว่า *The Cute Cube* ทำหน้าที่คอยประมวลผลและแนะนำการตัดสินใจต่างๆ ที่จะทำให้มนุษย์ในเมืองแห่งนี้สามารถมีชีวิตอยู่รอดต่อไปร่วมกับธรรมชาติโดยไม่ทำผิดพลาดซ้ำสองอีก AI ตัวนี้ได้รับพลังงานจากแท่นเผาขยะสร้างพลังงานที่ตั้งอยู่ข้างกัน นอกจากนี้ ด้านบนยังมีเทคโนโลยีที่ใช้ดูดซับแสงอาทิตย์มาแปลงเป็นพลังงานหล่อเลี้ยงเมืองทั้งเมือง

ภาพที่ 38: ภาพเมืองที่สองของโรงเรียนกำเนิดวิทย์



ขณะที่เมืองที่สองเป็นเมืองพลังงานหมุนเวียนที่หน้าตาคล้ายกับโลกในปัจจุบัน แต่มีความก้าวหน้าทางด้านเทคโนโลยี อาคารใหญ่ๆ ด้านซ้ายเป็นแหล่งรีไซเคิลขยะแบบไฮเทคที่สามารถนำขยะในเมืองมาแปลงเป็นอะไรก็ได้ เช่น ยานอวกาศ ภาพกลมๆ ด้านบนคือดวงอาทิตย์ที่เป็นแหล่งผลิตพลังงานหลักของเมือง การคมนาคมหลักคือรถไฟฟ้าและยูเอฟไอ โดยจะมียานอวกาศรับส่งให้บริการแก่ประชาชนอย่างทั่วถึง ทำให้คนไม่จำเป็นต้องซื้อยานส่วนบุคคลซึ่งน่าจะมีราคาแพง สะท้อนความสำคัญของขนส่งสาธารณะ ศูนย์กลางเมืองมีศาลาว่าการของผู้ดูแลเมือง และมีสถานที่ทำงานและที่อยู่อาศัยตั้งอยู่ใกล้ๆ กัน กิจกรรมยอดฮิตของเมืองจะรวมกันอยู่ในตึกด้านขวามือ เช่น มี ห้องสมุดความทรงจำ ที่ไม่ได้เก็บไว้เฉพาะหนังสือ แต่ยังเก็บความทรงจำของเราในอดีตเอาไว้ด้วย ร้านอาหารไม่ได้เปลี่ยนไปมากนัก ห้องฟ้าในเมืองนี้เป็นสีฟ้าเพราะมองว่าสีธรรมชาติเดิมของมันยอดเยี่ยมที่สุด

ภาพที่ 39: ภาพนโยบายเพื่อพัฒนาเมืองที่หนึ่งของกลุ่มโรงเรียนบ้านฉางกาญจนกุลวิทยาและโรงเรียนระยองวิทยาคม



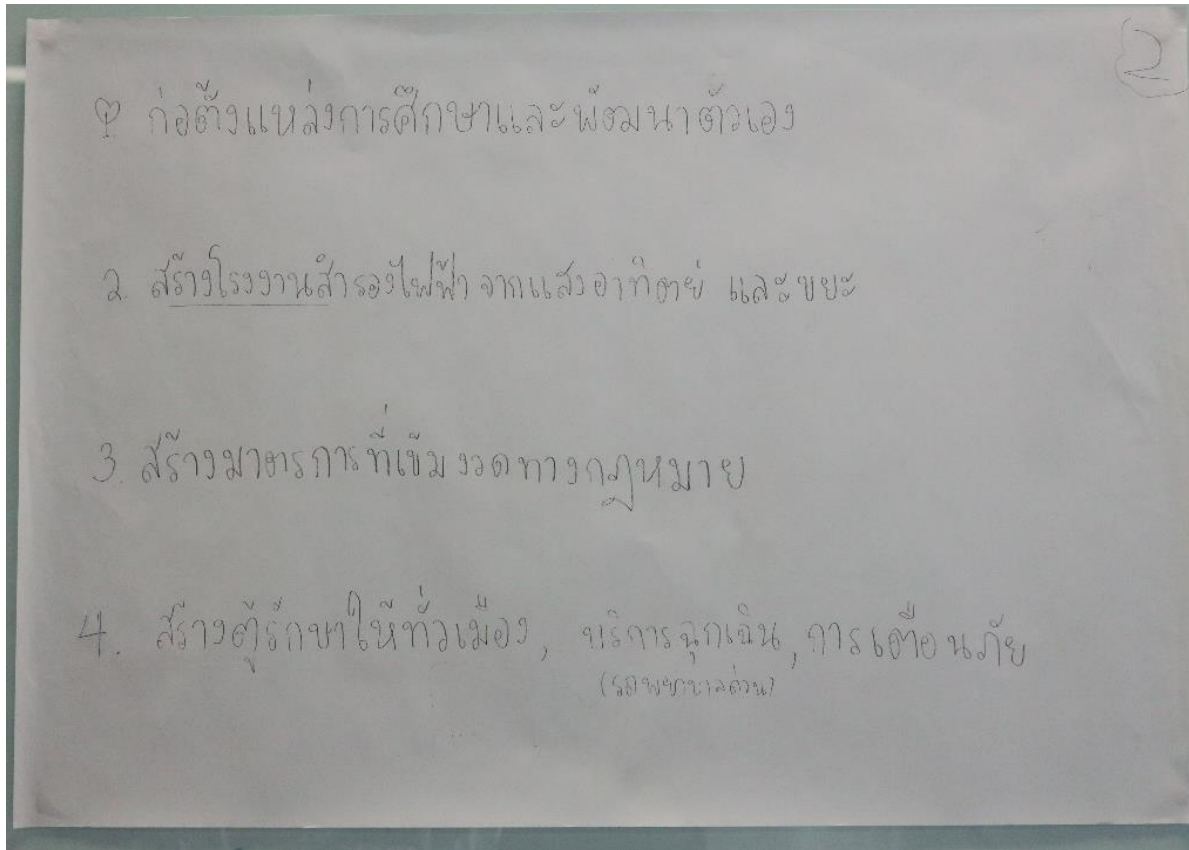
กิจกรรมขั้นสุดท้ายคือ **เสนอนโยบาย** ซึ่งจะชวนผู้เข้าร่วมพิจารณาเมืองที่กลุ่มอื่นๆ ออกแบบมาและมองหาจุดแข็ง จุดอ่อน หรือมิติที่น่าจะสามารถปรับปรุงได้ จากนั้นจึงเขียนเป็นนโยบายต่างๆ และนำเสนอว่าจะพัฒนาเมืองแต่ละแห่งให้น่าอยู่ยิ่งขึ้นอย่างไร เมื่อได้รับโจทย์ให้ลองสลับกันเสนอนโยบายเพื่อปรับปรุงเมืองของเพื่อน สมาชิกแต่ละกลุ่มก็เริ่มมองหาปัญหาหรือบางประเด็นที่พวกเขาคิดว่าสำคัญ แต่เพื่อนๆ ไม่ได้นึกถึง สังเกตได้ว่านโยบายเหล่านี้ค่อนข้างเกี่ยวข้องกับประเด็นเชิงคุณค่าร่วมสมัยหลายอย่าง ยกตัวอย่างเช่น นโยบายเพื่อพัฒนาเมืองที่หนึ่งของกลุ่มโรงเรียนบ้านฉางฯ และโรงเรียนระยองวิทยาคมมีด้วยกันหลายสิบนโยบาย โดยแบ่งเป็นสองด้านหลักๆ ได้แก่ นโยบายทางเศรษฐกิจ และนโยบายทางสังคมที่เน้นเรื่องสิทธิเสรีภาพและการยอมรับความแตกต่างหลากหลาย

นโยบายแรกคือต้องให้ทุกคนมีงานทำและเลี้ยงตัวเองได้ ตัวแทนกลุ่มนี้มองว่า เมืองที่หนึ่งอาจดูเจริญมากในแง่เทคโนโลยี แต่กลับไม่ได้พูดถึงชีวิตความเป็นอยู่ของคนเลย เราจึงไม่สามารถรู้ได้ว่าคนในเมืองนี้ประกอบอาชีพและมีรายได้มาจากอะไร การเสนอนโยบายให้ทุกคนมีงานทำ รวมถึงนโยบายด้านสวัสดิการอื่นๆ อาทิ การเก็บภาษีให้สอดคล้องกับรายได้เพื่อนำมาพัฒนาบริการสาธารณะ จัดสรรบริการด้านการรักษาพยาบาลและการศึกษาให้เข้าถึงทุกคน มีพื้นที่สาธารณะที่ทุกคนสามารถใช้งานได้ จึงเป็นสิ่งจำเป็น พวกเขาเห็นว่าจุดเน้นสำคัญที่ควรมีในเมืองนี้คือการไม่เลือกปฏิบัติ กล่าวคือ มนุษย์และมนุษย์ต่างดาวที่อาศัยอยู่ในเมืองนี้ควรจะทำเทียมกัน และอาจมีกฎหมายคอยเน้นย้ำถึงความเท่าเทียมนี้ เช่น ห้ามไม่ให้มนุษย์ต่างดาวใช้พลังวิเศษ เป็นต้น นอกจากนี้ ยังมีการเสนอให้การการุณยฆาตเป็นสิ่งถูกกฎหมาย หากได้รับการประเมินและรับรองโดยนักจิตวิทยาแล้ว มีการส่งออกกัญชาถูก



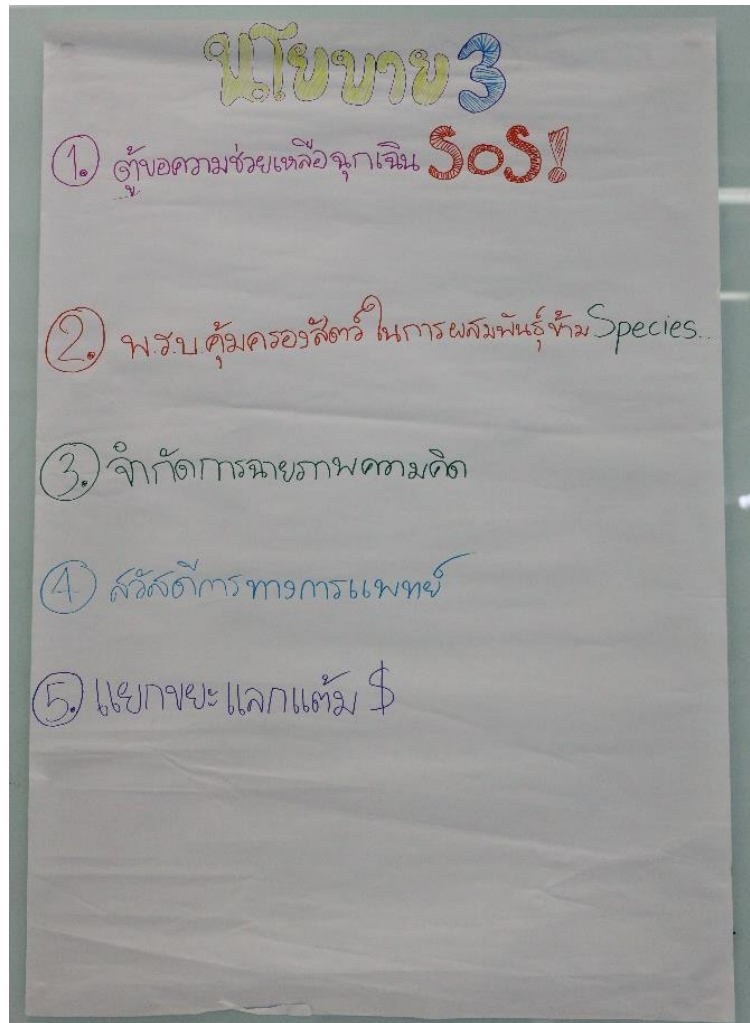
กฎหมาย สร้างรายได้ให้ผู้คนในเมือง การสมรสทำได้ง่ายขึ้น ไม่มีข้อจำกัดทั้งเรื่องเพศ ชนชั้น หรือชาติพันธุ์ มนุษย์กับมนุษย์ต่างดาวสามารถแต่งงานกันได้ การทำแท้งทำได้ตามกฎหมาย พร้อมมีนิทรรศการให้ความรู้แก่ประชาชน นโยบายสุดท้ายคือต้องยืนยันในคุณค่าหลักของสังคมว่า **ที่นี่ต้องไม่มีใครมีอำนาจเหนือใคร**

ภาพที่ 40: ภาพนโยบายเพื่อพัฒนาเมืองที่สองของกลุ่มโรงเรียนบ้านจางกาญจนกุลวิทยาและโรงเรียนระยองวิทยาคม



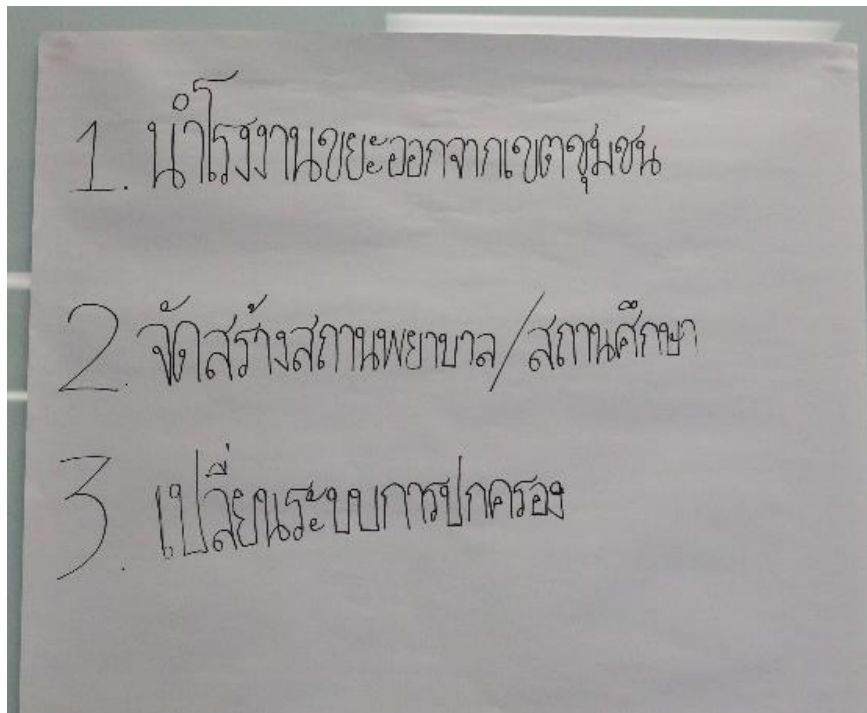
ขณะที่นโยบายเพื่อพัฒนาเมืองที่สองมี 4 ประเด็นหลัก ได้แก่ หนึ่ง **ก่อตั้งแหล่งการศึกษาและพัฒนาตัวเอง** เพราะมองว่าในอนาคตการศึกษายังเป็นเรื่องสำคัญ แต่โรงเรียนอาจจะไม่สำคัญแล้ว จึงควรมีสถานที่คล้ายๆ workspace ให้ผู้คนในเมืองนี้มาหาความรู้ได้ สอง **สร้างโรงงานสำรองไฟฟ้าจากแสงอาทิตย์และขยะ** เนื่องจากมองว่าบางส่วนของเมืองนี้ต้องพึ่งพาเครื่องผลิตออกซิเจน การมีพลังงานสำรองเพื่อทำให้ออกซิเจนได้ตลอดเวลาจึงสำคัญ และเป็นการจัดการขยะที่มีประสิทธิภาพด้วย สาม **สร้างกฎหมายที่เข้มงวดเกี่ยวกับเทคโนโลยี** เช่น กฎหมายควบคุมการผสมพันธุ์พืช เพื่อลดอันตรายที่อาจเกิดจากการผสมพืชข้ามสายพันธุ์ และสุดท้าย **สร้างตู้รักษาให้ทั่วเมือง** เนื่องจากในเมืองมีตู้รักษาพยาบาลเพียงตู้เดียว ประชาชนควรเข้าถึงบริการเหล่านี้ได้อย่างทั่วถึง นอกจากนั้นยังเสริมว่าควรมี **บริการฉุกเฉิน** เพิ่มมาด้วย เพราะเมืองนี้ยังมีการขั้บรถซึ่งหมายความว่าอุบัติเหตุยังเกิดได้อยู่ ขณะเดียวกันภัยธรรมชาติก็เป็นสิ่งที่คาดเดาไม่ได้ การมี **สัญญาณเตือนภัย** ที่เชื่อมกับอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ของแต่ละคนจึงเป็นสิ่งจำเป็น

ภาพที่ 41: ภาพนโยบายเพื่อพัฒนาเมืองที่สามของกลุ่มโรงเรียนบ้านฉางกาญจนกุลวิทยาและโรงเรียนระยองวิทยาคม



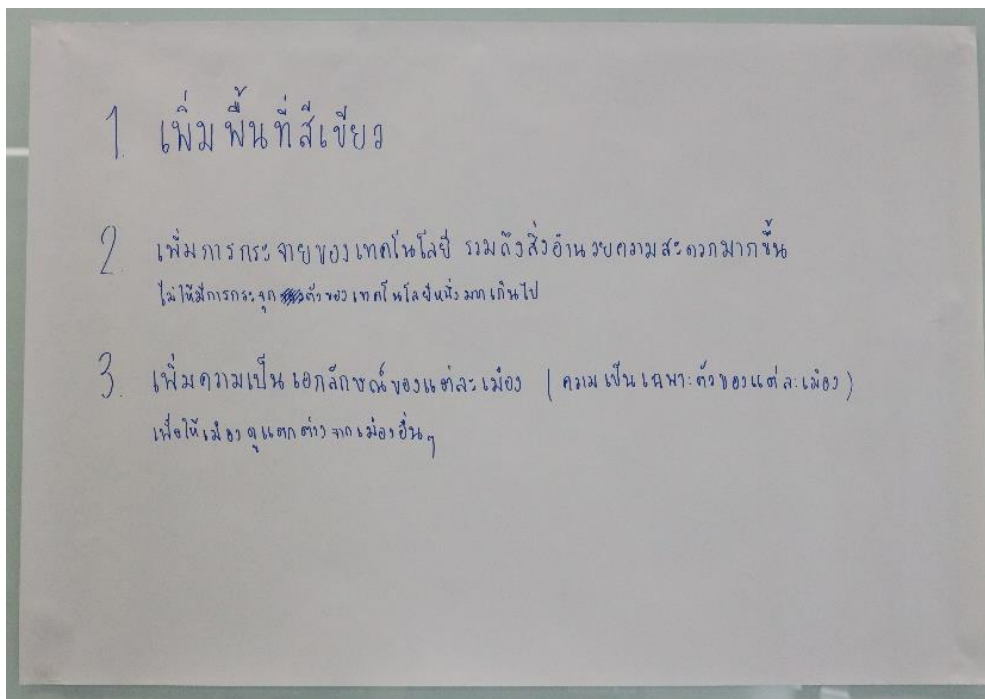
ด้านนโยบายเพื่อพัฒนาเมืองที่สาม ประกอบด้วยนโยบายสำคัญ 5 ข้อ ได้แก่ หนึ่ง ดัดตั้งฐานความช่วยเหลือ เพื่อให้เมืองมีความปลอดภัยมากขึ้น สอง ออก พ.ร.บ. คุ้มครองสัตว์ในการผสมพันธุ์สัตว์ข้ามสายพันธุ์ เพื่อป้องกันอันตรายที่อาจเกิดจากกิจกรรมยอติของวัยรุ่นในเมือง สาม จำกัดการใช้งานเครื่องฉายภาพความคิด เพราะมองว่าอาจจะมีภาพอนาจารที่ไม่ควรเผยแพร่ออกสู่สาธารณะ สี่ เพิ่มสวัสดิการทางการแพทย์ เช่น แจกจ่ายยาให้ประชาชนที่อาจจะเข้าไม่ถึงเครื่องรักษาทุกโรค และ ห้า แยกขยะแลกแต้ม ให้ประชาชนใส่ใจการแยกขยะมากขึ้น ไม่ใช่แค่ทิ้งขยะเพียงอย่างเดียว แต่มันสามารถใช้เพื่อซื้อของในเมืองได้ทุกอย่าง แต้มที่แจกอาจอยู่ในรูปเงินสด เงินดิจิทัล หรือคริปโตเคอร์เรนซี

ภาพที่ 42: ภาพนโยบายเพื่อพัฒนาเมืองที่หนึ่งของกลุ่มโรงเรียนกำเนิดวิทย์



ขณะที่กลุ่มโรงเรียนกำเนิดวิทย์ กลุ่มที่ได้รับโจทย์ให้พัฒนาเมืองที่หนึ่งซึ่งปัญหาว่า เมืองนี้ระบบจัดการขยะยังไม่ดีพอเพราะมีโรงงานขยะตั้งอยู่ในพื้นที่ชุมชน ซึ่งเป็นเรื่องที่น่าอันตรายมากแม้กระทั่งในปัจจุบัน นโยบายแรกจึงเสนอให้ย้ายโรงงานนี้ออกไปเพื่อแก้ปัญหามลพิษทางกลิ่นและเพิ่มสุขภาวะให้ผู้คนในเมือง นโยบายที่สองเสนอให้สร้างสิ่งสำคัญที่เมืองนี้ยังขาดคือ สถานศึกษาและสถานพยาบาล ซึ่งเป็นส่วนสำคัญอย่างยิ่งต่อการใช้ชีวิตของประชาชน นโยบายสุดท้ายเสนอให้เปลี่ยนแปลงระบบการปกครองที่บริหารจัดการด้วย AI เพราะมองเป็นการปกครองกึ่งๆ เผด็จการ ควรจะกระจายอำนาจให้ประชาชนสามารถปกครองตัวเองได้มากขึ้น

ภาพที่ 43: ภาพนโยบายเพื่อพัฒนาเมืองที่สองของกลุ่มโรงเรียนกำเนิดวิทย์



ขณะที่การพัฒนาเมืองที่สองจะมุ่งเน้นการสร้างพื้นที่สีเขียว เนื่องจากมองว่าเมืองนี้เต็มไปด้วยตึกอาคาร แต่ขาดความสัมพันธ์ร่วมกับธรรมชาติ นโยบายที่สองเน้นการกระจายเทคโนโลยีไปในพื้นที่อื่นๆ ของเมืองเพื่อไม่ให้ความเจริญกระจุกตัวอยู่ที่ศูนย์กลางเท่านั้น นโยบายสุดท้ายเสนอให้เพิ่มเอกลักษณ์ของเมือง เพื่อให้เมืองในอนาคตมีเสน่ห์ น่าสนใจ และผู้คนอยากเดินทางมาท่องเที่ยว ซึ่งเป็นปัจจัยสำคัญที่จะทำให้เศรษฐกิจในเมืองเติบโต และผู้คนสามารถใช้ชีวิตในเมืองนี้ได้อย่างยั่งยืน

### 3.3 อภิปรายสรุปผลและข้อสังเกตทั้งท้าย

ในภาพรวม ผู้วิจัยพบว่าเมื่อพูดถึงคำว่า “อนาคต” หรือ “โลกอนาคต” โดยไม่ได้สัมพันธ์กับบริบทใดเป็นพิเศษ เยาวชนทุกกลุ่มมีแนวโน้มจะนึกถึงภาพของเทคโนโลยีล้ำสมัยเป็นพื้นฐาน ปัญญาประดิษฐ์ ไฮโลแกรม คริปโตเคอร์เรนซี รถยนต์ไร้คนขับ หุ่นยนต์รับใช้ การเดินทางท่องอวกาศ คือตัวอย่างของโลกอนาคตที่เยาวชนหลายคนเฝ้ารอถึงในบทสนทนาระหว่างกิจกรรม อย่างไรก็ตาม “อนาคต” ในสายตาหรือความปรารถนาของแต่ละคนก็สัมพันธ์อย่างยิ่งกับตัวตนและประสบการณ์ของพวกเขาเอง ที่เห็นได้ชัดเจนคือในกิจกรรมที่เชิญชวนให้ผู้เข้าร่วมเดินทางสำรวจอนาคตบริเวณบ้านของตัวเอง แม้ภาพอนาคตที่เยาวชนแต่ละกลุ่มมองเห็นอาจหลากหลายแตกต่างกันไปดังอภิปรายไปในส่วนต้น แต่เราพอสรุปได้เบื้องต้นว่า มีแนวโน้มที่เยาวชนที่อยู่ในพื้นที่ต่างจังหวัดจะจินตนาการถึงอนาคตโดยอ้างอิงถึง “ปัจจุบัน” หรือสิ่งล้ำสมัยที่มีอยู่แล้วในเมืองใหญ่ เช่น ห้างสรรพสินค้า สวนสาธารณะ หรือระบบขนส่งสาธารณะต่างๆ ตั้งแต่รถไฟถึงเครื่องบิน ขณะที่เยาวชนที่อาศัยในเขตเมืองมีแนวโน้มจะ

ไผ่ผืนถึงเมืองที่ดีและสะดวกสบายกว่าเดิม เช่น ไม่มีสายไฟพากรุงรัง ถนนไม่เป็นหลุมเป็นบ่อ เป็นต้น ประเด็นนี้สอดคล้องกับข้อสังเกตของผู้เข้าร่วมกิจกรรม “เรื่องเล่าแห่งอนาคต” คนหนึ่งที่เปรยว่า เมื่อต้องคิดถึงประเทศไทยในอนาคต สิ่งแรกที่ตนนึกถึงกลับเป็นต่างประเทศในปัจจุบัน พิจารณาในมุมนี้ อนาคตจึงอาจไม่ใช่เพียงเรื่องของเวลาที่ยังมาไม่ถึง แต่ยังเป็นเรื่องของพื้นที่ เป็นเรื่องการเมือง ทั้งยังเกี่ยวโยงอย่างลึกซึ้งกับการจัดสรรทรัพยากรอย่างเป็นธรรมอีกด้วย

เมื่อพาเยาวชนแต่ละกลุ่มเดินทางออกไปจากเรื่องราวของตัวเอง และค่อยๆ ทำทาบให้จินตนาการถึงโลกอนาคตที่เป็นรูปธรรมมากขึ้นและเป็นโลกที่พวกเขาอยากอาศัยอยู่ เราจึงพบชุดคุณค่าหรือประเด็นสาธารณะที่พวกเขาสนใจร่วมกัน กิจกรรม “เรื่องเล่าแห่งอนาคต” สะท้อนการผสมผสานระหว่างชุดคุณค่าที่เยาวชนที่เคลื่อนไหวทางการเมืองในช่วงที่ผ่านมาเรียกร้อง อาทิ สิทธิเสรีภาพ ประชาธิปไตย การไม่เลือกปฏิบัติ และการอยู่ร่วมกับธรรมชาติอย่างยั่งยืน เข้ากับประเด็นที่มักถูกมองว่าไม่ใช่สิ่งที่ “คนรุ่นใหม่” สนใจ เช่น การทำความดี บ้านเมืองที่สงบสุข เป็นต้น ขณะที่กิจกรรม “เมืองแห่งอนาคต” ดึงประเด็นสาธารณะเหล่านี้ออกมาเป็นภาพวาดที่สะท้อนการใช้ชีวิตร่วมกันในชุมชนที่จำเป็นต้องคำนึงถึงองค์ประกอบอื่นๆ ของอนาคตที่พึงปรารถนา มากกว่าเพียงความก้าวหน้าของเทคโนโลยี ผู้วิจัยและผู้ช่วยจัดกิจกรรมตั้งข้อสังเกตว่า ในขณะที่กิจกรรมออกแบบเมืองคือการแสดงออกถึงสิ่งที่เยาวชนแต่ละคนต้องการหรืออยากให้มี ซึ่งในระดับหนึ่งก็อาจเป็นความต้องการส่วนบุคคล และไม่ค่อยมีการกล่าวถึงคุณค่าหรือประเด็นสาธารณะใดๆ ออกมาชัดเจนนัก แต่เมื่อผู้เข้าร่วมได้รับโจทย์ให้ลองออกแบบนโยบายเพื่อพัฒนาให้เมืองน่าอยู่ยิ่งขึ้น ชุดคุณค่าร่วมที่เกิดจากการพูดคุยแลกเปลี่ยนและปะทะสังสรรค์กันทางความคิดจะปรากฏทันทีในบทสนทนา

เมื่อต้องพูดคุย วิเคราะห์ และนำเสนอนโยบาย ผู้เข้าร่วมทุกกลุ่มสามารถตั้งคำถามเชิงคุณค่าและเสนอชุดคุณค่าที่จำเป็นต่อโลกอนาคตได้อย่างน่าสนใจ รวมทั้งยังพยายามทำให้จินตนาการของตนกลายเป็นข้อเสนอที่เป็นรูปธรรมมากขึ้นด้วย พวกเขาระบุอย่างชัดเจนว่า ชุดคุณค่าอย่างเช่น สิทธิเสรีภาพ ประชาธิปไตย การกระจายอำนาจ การพัฒนาเศรษฐกิจ การเคารพกฎหมาย การเข้าถึงบริการสาธารณะหรือสวัสดิการขั้นพื้นฐาน เช่น การรักษาพยาบาล การเดินทาง และการศึกษาคือสิ่งที่พวกเขาเห็นว่า เป็นองค์ประกอบสำคัญของเมืองแห่งอนาคตที่อยากเห็นและอาศัยอยู่ และเป็นสิ่งที่ขาดไปไม่ได้แม้ว่าโลกในอนาคตจะเต็มไปด้วยความก้าวหน้าทางเทคโนโลยี ขณะเดียวกัน ก็เชื่อว่าเยาวชนทุกคนจะเห็นตรงกันหรือมีความปรารถนาต่อโลกอนาคตในลักษณะเดียวกันเสมอไป ประเด็นสาธารณะหลายเรื่องก่อให้เกิดข้อถกเถียงและบทสนทนายาวกิจกรรมอย่างเข้มข้น ยกตัวอย่างเช่น ในขณะที่บางกลุ่มพูดถึงความสำคัญของสิทธิเสรีภาพเหนือเนื้อตัวร่างกายของตัวเอง เช่น สิทธิในการทำแท้ง การรณรงค์ และกัญชาเสรี ซึ่งสะท้อนความสนใจต่อประเด็นสาธารณะที่ค่อนข้างร่วมสมัย แต่บางกลุ่มตั้งข้อสังเกตว่า เสรีภาพในบางเรื่องก็ควรถูกควบคุมเช่นกัน อาทิ ผู้เข้าร่วมกลุ่มหนึ่งเสนอให้มีกฎหมายควบคุมการผสมพันธุ์สัตว์และพืชข้ามสายพันธุ์ซึ่งเป็นกิจกรรมยอดฮิตของวัยรุ่นในอนาคต และเสนอให้มีหน่วยงานที่ทำหน้าที่คล้ายกองเซ็นเซอร์เพื่อคัดกรองภาพที่จะฉายออกมาผ่าน เครื่องฉายความคิด เมื่อผู้คนในอนาคตสื่อสารกัน เพราะเกรงว่าเนื้อหาทาง

ความคิดบางอย่างอาจหมิ่นเหม่ต่อหลักจริยธรรมหรือกระทบต่อผู้อื่นได้ นอกจากนั้น บางคนยังตั้งข้อสังเกตว่า เมืองที่เต็มไปด้วยเทคโนโลยีล้ำสมัยก็อาจไม่ใช่เมืองที่น่าอยู่สำหรับคนทุกคน ตัวแทนนักเรียนโรงเรียนกำเนิดวิทย์คนหนึ่งเสนอนโยบายให้กระจายความเจริญของเทคโนโลยีให้ไปถึงส่วนอื่นของเมือง โดยระบุว่าเมืองที่น่าอยู่ไม่ควรปล่อยให้ความเจริญกระจุกตัวอยู่ที่ศูนย์กลางเท่านั้น แนวคิดนี้สอดคล้องกับข้อสังเกตของเยาวชนจากกลุ่มโรงเรียนบ้านฉางฯ ที่กล่าวว่า โลกอนาคตควรเป็นโลกที่ทุกคนเข้าถึงเทคโนโลยีต่าง ๆ ได้เท่าเทียมกัน เพราะ “ถึงเทคโนโลยีจะดีแค่ไหน แต่ถ้าคนเข้าถึงไม่ได้ก็เปล่าประโยชน์”

ประเด็นที่นำมาซึ่งการโต้เถียงมากที่สุดคือการมี AI หรือปัญญาประดิษฐ์ปกครองเมือง กลุ่มเจ้าของผลงานอธิบายว่า พวกเขาเชื่อว่า ถึงวันหนึ่งเทคโนโลยี AI และ Big Data จะมีความสามารถมากพอที่จะได้รับและประมวลข้อมูลทุกอย่างที่เกิดขึ้นในสังคม เมื่อเป็นแบบนี้ก็น่าจะดีกว่าถ้าให้ AI เป็นผู้ตัดสินใจว่านโยบายแบบไหนที่ดีที่สุดสำหรับมนุษย์ทุกคน หรือกระทั่งตัดสินใจพิจารณาดีความทางกฎหมาย ทว่ากลุ่มที่นำเสนอนโยบายโต้แย้งว่า วันหนึ่งที่ว่าอาจไม่เกิดขึ้นจริงเพราะไม่น่าเป็นไปได้ที่เราจะรู้ข้อมูลทุกอย่างที่เกิดขึ้นในช่วงเวลาหนึ่งๆ ต่อให้ผ่านไปอีกหลายร้อยปีก็ตาม ยิ่งไปกว่านั้น การเชื่อมั่นในการตัดสินใจของ AI ถึงขนาดยอมให้เป็นผู้ปกครองเมืองอาจไม่ต่างอะไรจากสังคมเผด็จการที่ผู้นำอ้างว่าตัวเองรู้ดีที่สุดว่าอะไรดีสำหรับประชาชน หลังจากการแลกเปลี่ยน กลุ่มเจ้าของผลงานเห็นคล้อยตามในประเด็นนี้ แต่ก็ยังเชื่อมั่นเป็นอย่างมากในความก้าวหน้าของเทคโนโลยี AI พวกเขาจึงเสนอให้ปรับโครงสร้างของการเมืองการปกครองของเมืองนี้ใหม่ โดยให้ AI เป็นที่ปรึกษาที่คอยเสนอแนวทางการดำเนินนโยบายให้ประชาชน แต่ประชาชนทุกคน รวมถึงรัฐบาลมนุษย์ในเมืองนี้ มีสิทธิ์เลือกเองว่าจะใช้ชีวิตอย่างไร

ท้ายที่สุด เป้าหมายหลักของกิจกรรมทั้งหมดไม่ใช่เพื่อการสร้างฉันทามติเกี่ยวกับอนาคต แต่คือการเปิดโอกาสให้เยาวชนแต่ละคนได้มองเห็นความสำคัญของการจินตนาการ และได้ร่วมกันคิดถึงอนาคตที่ดีกว่าที่เป็นอยู่ ด้วยความเชื่อที่ว่า ความหวังและจินตนาการว่าโลกที่พวกเขาอาศัยอยู่จะดีขึ้นกว่านี้ได้อาจเป็นรากฐานสำคัญของการสร้างความเปลี่ยนแปลงในระยะยาว

ดูเหมือนว่าประกายความหวังของอนาคตที่น่าจะดีกว่าเดิมได้ปรากฏให้เห็นในตอนท้ายของกิจกรรม “เมืองแห่งอนาคต” เมื่อผู้วิจัยถามว่า อะไรคือสิ่งที่พวกเราควรทำถ้าอยากสร้างเมืองแห่งอนาคตแบบที่แต่ละกลุ่มนำเสนอ ผู้เข้าร่วมคนหนึ่งหยอดมุกว่า เราต้องเป็นผู้มีอำนาจให้ได้ก่อน ซึ่งเพื่อน ๆ หลายคนก็พยักหน้าว่าจริง แต่จะอย่างไรให้เรากลายเป็นผู้มีอำนาจ หรือในแง่หนึ่งคือมีบทบาทในการกำหนดความเปลี่ยนแปลงได้ ผู้เข้าร่วมอีกคนหนึ่งตอบประเด็นนี้ได้น่าสนใจ เขาแย้งว่าตนไม่เชื่อว่าเมืองแห่งอนาคตที่น่าอยู่เหล่านี้จะเกิดขึ้นได้จากข้างบน ทว่าต้องเริ่มต้นจาก “ระดับพื้นฐาน” เขาเห็นว่า ผู้มีบทบาทสำคัญที่สุดก็คือพวกเราทุกคน ไม่ใช่แค่ตัวเราแต่ละคน

“ผมคิดว่าเราต้องเริ่มจากโครงสร้างอะไรบางอย่างก่อน อย่างในปัจจุบันพวกเราอยู่ในประเทศไทย แต่เราก็มีเมืองในพื้นที่ของเราอยู่ ถ้าย้อนไปดูโมเดลของเมืองเหล่านั้นก็จะพบว่า [เมือง

เหล่านั้น]ส่วนใหญ่มันน่าจะมาตั้งนานแล้ว นานอยู่ตั้งแต่ระดับพื้นฐานอย่างเรื่องวัฒนธรรม หรือ กระทั่งเรื่องปกติในชีวิตประจำวัน ผมคิดว่ามันควรเริ่มต้นจากตรงนั้น เริ่มจาก[สามัญสำนึก]ในการอยู่ร่วมกันในสังคม ผมรู้สึกว่าการทำส่วนพื้นฐานนี้ได้ดี เราก็จะเริ่มเห็นปัญหาต่างๆ มากขึ้น ถ้าเรามี[สามัญสำนึก] มองเห็นว่าสิ่งนั้นมันไม่ดี มันต้องเปลี่ยน เมื่อทุกคนคิดแบบนั้น ผมเชื่อว่ามันจะทำให้โลกของเราเปลี่ยนแปลง และทำให้สังคมน่าจะอยู่ได้อย่างที่เราคิดไว้”

ผู้เข้าร่วมอีกคนตั้งข้อสังเกตว่า สิ่งที่เขาเรียนรู้จากกิจกรรมคือ เงื่อนไขแรกที่ทำให้ความเปลี่ยนแปลงในลักษณะนี้เกิดขึ้นได้ คือเราแต่ละคนต้องจินตนาการให้ออกเสียก่อนว่าโลกที่ดีกว่านี้เป็นอย่างไร “ถ้าเราไม่จินตนาการ เราก็ไม่สามารถลงมือทำอะไรได้ ถ้าเราไม่คิดก่อนว่าเราจะทำอะไร เราก็จะทำมันออกมาไม่ได้” เธออธิบายว่ากิจกรรมแบบนี้มีประโยชน์มากเพราะทำให้คิดถึงโลกอนาคตในลักษณะที่ไม่เคยเกิดขึ้นเลยในห้องเรียน ระหว่างกิจกรรม ผู้เข้าร่วมบางคนจากกลุ่มโรงเรียนบ้านฉางฯ พุดทำนองเดียวกันนี้ ว่าพวกเขาไม่คิดว่าจะสามารถพูดถึงสิ่งที่อยากเห็นในลักษณะนี้ได้ โดยเฉพาะอย่างยิ่งประเด็นที่อาจดูหมิ่นต่อศีลธรรมอันดีของสังคมไทย เช่น ภัยซาเสรีหรือทำแท้งเสรี ข้อสังเกตข้างต้นน่าจะสะท้อนความสำคัญของการสร้างพื้นที่ปลอดภัยเพื่อให้เกิดการนำเสนอและถกเถียงเกี่ยวกับจินตนาการถึงอนาคต หรือแท้ที่จริงก็คือ ชุดคุณค่าที่เราแต่ละคนอยากเห็นและเป็นส่วนสำคัญในการสร้างสังคมที่น่าอาศัยอยู่ ขณะเดียวกัน การขาดพื้นที่ในการจินตนาการถึงอนาคตในรูปแบบอื่นๆ ก็อาจเป็นอุปสรรคสำคัญที่สุดต่อการลุกขึ้นมาเปลี่ยนแปลงสังคมของเราให้ดีขึ้นกว่าเดิมด้วย

หลังจบกิจกรรม ผู้ร่วมกิจกรรมคนหนึ่งกล่าวสรุปหัวใจสำคัญของสัมมนาเชิงปฏิบัติการในครั้งนี้ ซึ่งเธอรู้สึกว่าแตกต่างจากกิจกรรมอื่นๆ ที่เธอเคยเข้าร่วมมา เธอเห็นว่าการได้รวมออกแบบเมืองแห่งอนาคตและวิเคราะห์นโยบายเพื่อพัฒนาเมืองของเพื่อนๆ ทำให้เธอ “นึกถึงปัญหาหรือช่องโหว่ที่ไม่ได้นึกถึงมาก่อน ปกติเวิร์คชอปแบบนี้มักจะให้เรานึกถึงตัวเองใน 5 ปี 10 ปีข้างหน้า แต่วันนี้มันเป็นสเกลที่ใหญ่ขึ้น ที่ไม่ใช่แค่ตัวเอง แต่เป็นทุกอย่างบนโลกใบนี้”

ข้อความข้างต้นน่าจะเป็นการสรุปสาระสำคัญของแนวคิดเรื่อง “จินตนาการพลเมือง” ได้ดีที่สุด กล่าวคือจินตนาการสำคัญเพราะถ้าเรานึกไม่ออกและจินตนาการไม่ได้ก็ดูเหมือนความเปลี่ยนแปลงในทางที่เราปรารถนาก็ยากจะเป็นไปได้ตั้งแต่ต้น ขณะเดียวกัน หากเราไม่เคยได้รับการฝึกฝนให้คิดถึง “สิ่งที่ใหญ่กว่าตัวเอง” ไม่เคยนึกถึงหรือปรารถนาในคุณค่าที่จำเป็นต่อการอยู่ร่วมกันในสังคม จินตนาการของเราก็อาจเป็นได้เพียงจินตนาการของตัวเองเพียงลำพัง แต่ขาดนัยของความเป็นพลเมือง และถึงที่สุดคือขาดพลังในการเปลี่ยนแปลง



## กลุ่มเยาวชนที่มีความสนใจร่วม

### 4.1 การออกแบบกิจกรรม

ในการเคลื่อนไหวทางการเมืองของเยาวชนปี พ.ศ. 2563 ปรากฏว่ามีกลุ่มความสนใจร่วม (interest-based group) ชุมชนออนไลน์ของผู้ที่มีความสนใจร่วมกันหลายกลุ่ม ได้ริเริ่มนำทักษะและความสนใจของตนมาใช้แสดงออกทางการเมือง รวมถึงมีส่วนร่วมในการขับเคลื่อนการเคลื่อนไหวทั้งในพื้นที่ออนไลน์และในการชุมนุมทางการเมืองตามสถานที่ต่างๆ กลุ่มแฟนคลับศิลปินเกาหลีใช้ทักษะการใช้ทวิตเตอร์เพื่อกระจายข่าวสารการชุมนุม และนำรูปแบบการระดมทุนในกลุ่มแฟนด้อมมาใช้สนับสนุนการเคลื่อนไหว (BBC Thai 2563) ถ้อยคำเปรียบเปรย วลีเด็ด มุกตลกเสียดสีจำนวนมาก ถูกริเริ่มนำมาใช้ในบริบทการเมืองโดยกลุ่มผู้มีความหลากหลายทางเพศ กลุ่มคนซึ่งทำให้การชุมนุมเป็นเสมือนหนึ่ง “คาร์นิวัล” ซึ่งสร้างพื้นที่แห่งความเป็นไปได้ที่หลากหลายขึ้นมาใช้ท้าทายรัฐอย่างสร้างสรรค์ (จันจิรา สมบัติพูนศิริ 2563) เยาวชนที่มีทักษะด้านการวาดภาพและใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์กราฟิกทำให้ศิลปกรรมของการเคลื่อนไหวใน พ.ศ. 2563 มีความหลากหลาย เต็มไปด้วยมีม (meme) ที่สะท้อนความสนใจในยุคสมัยของพวกเขา ในขณะที่เดียวกันก็สามารถรวมตัวกันเป็นกลุ่มที่มีบทบาทในการเคลื่อนไหวออนไลน์และเผยแพร่ข่าวสารในสถานการณ์ชุมนุม (Amnesty International Thailand 2564)

สิ่งที่เยาวชนทั้ง 3 กลุ่มนี้มีร่วมกันคือความสามารถในการหยิบเอาความบันเทิงในวิถีชีวิตปกติของตนเองมาใช้สนับสนุนการเคลื่อนไหวทางการเมืองได้อย่างลื่นไหลเป็นธรรมชาติ ซึ่งเป็นข้อที่สอดคล้องกับเป้าหมายของโครงการอย่างสะดวกยิ่ง ด้วยเหตุนี้การพัฒนากิจกรรมในส่วนนี้จึงจะมุ่งอาศัยทักษะและความสนใจของเยาวชน 3 กลุ่มนี้ในการทดสอบรูปแบบของการสัมมนาเชิงปฏิบัติการที่จะมุ่งสร้างให้เกิดการมีส่วนร่วมของพลเมือง

อย่างไรก็ตาม รูปแบบกิจกรรมที่ใช้เป็นต้นแบบของการจัดสัมมนาเชิงปฏิบัติการในโครงการนี้ถูกพัฒนาขึ้นมาโดยการทำกิจกรรมกับกลุ่มเยาวชน นักเคลื่อนไหว หรือคนในชุมชนที่รู้จักกันอยู่ก่อนแล้ว (Peters-Lazaro และ Shresthova 2020) นอกเหนือไปจากการปรับรูปแบบให้สอดคล้องกับเยาวชนไทยแล้ว ความท้าทายของการจัดกระบวนการในกลุ่มนี้จึงยังประกอบด้วยเรื่องของการสร้างความคุ้นเคยและความไว้วางใจต่อกันก่อนที่จะไปถึงกิจกรรมหลัก และการปรับรูปแบบของกิจกรรมให้สอดคล้องกับความสนใจของแต่ละกลุ่มด้วย

กระบวนการออกแบบกิจกรรมเริ่มต้นตั้งแต่การออกแบบแนวทางการสื่อสารให้สอดคล้องกับเป้าหมายของโครงการและสอดคล้องไปกับตัวกิจกรรมเวิร์คชอป ผู้วิจัยได้ออกแบบและควบคุมแนวทางการสื่อสารให้ต่อเนื่องกัน โดยเลือกใช้องค์ประกอบจากวัฒนธรรมสมัยนิยมซึ่งเป็นที่รู้จักในวงกว้าง



และมีความหมายใกล้เคียงกับเนื้อหากิจกรรม คือประตูเวทมนตร์จาก *Doctor Strange* ภาพยนตร์แนวซูเปอร์ฮีโร่ซึ่งตัวเอกมีเวทมนตร์ในการเปิดประตูไปสู่มิติต่างๆ ได้ โดยภาพการสื่อสารหลัก (key visual) นี้จะถูกใช้งานตลอดกิจกรรมทั้งหมดเพื่อสร้างความรู้สึกคุ้นเคยและนำเข้าสู่ประเด็นของกิจกรรมได้รวดเร็วยิ่งขึ้นภายในเวลาที่จำกัด โดยจะปรากฏในรูปแบบของภาพประกอบ แนวทางปฏิบัติ และการอุปมาอุปมัยในระหว่างดำเนินกิจกรรมดังจะกล่าวถึงต่อไป

ภาพที่ 44: ภาพการสื่อสารหลัก (key visual) ที่ถูกใช้ออกแบบกิจกรรมสำหรับเยาวชนกลุ่มความสนใจร่วม



ที่มา: ออกแบบโดย สรัช สินธุประมา

นอกจากนั้น ในการออกแบบกิจกรรม เมื่อคำนึงว่าเยาวชนไทยอาจไม่คุ้นเคยกับการแสดงออกในที่สาธารณะมากนัก โดยเฉพาะกับคนแปลกหน้า และในสถานการณ์ที่กิจกรรมลักษณะคล้ายคลึงกันนี้ไม่สามารถจัดขึ้นได้เลยมาเป็นเวลานานกว่า 2 ปีจากสถานการณ์โรคระบาดของโควิด-19 ผู้วิจัยจึงตัดสินใจเพิ่มช่วงสำหรับละลายพฤติกรรม (icebreaking) เข้าไป (ตบมือแบบใช้จินตนาการและ Ask Me) ก่อนที่จะเข้าสู่กิจกรรมหลัก 2 กิจกรรม นั่นคือ 1) ความหวังที่ไม่มีอะไรกัน: จินตนาการสู่ประเทศไทย พ.ศ. 2615 และ 2) ทาบจินตนาการสู่ความเป็นจริง

## 4.1.1 กิจกรรมละลายพฤติกรรม

ดังที่ได้กล่าวไปก่อนหน้านี้ว่า เยาวชนไทยมักไม่คุ้นชินกับการแสดงออกในที่สาธารณะ โดยเฉพาะกับผู้เข้าร่วมที่เพิ่งมีโอกาสได้พบกัน ซึ่งต่างจากกลุ่มนักเรียนนักศึกษาทั่วไปที่เรียนอยู่โรงเรียนเดียวกันและหลายคนรู้จักกันมาก่อน ด้วยเหตุนี้ การเริ่มต้นสัมมนาเชิงปฏิบัติการที่เรียกร้องให้ผู้เข้าร่วมแบ่งปันจินตนาการ ความหวัง และความฝันร่วมกับผู้อื่น จึงจำเป็นต้องมีกิจกรรมละลายพฤติกรรมเพื่อปูทางก่อนเข้าสู่กิจกรรมหลัก

### 4.1.1.1 กิจกรรมละลายพฤติกรรม 1: ตะปอมือแบบใช้จินตนาการ (10 นาที)

เป้าหมายของกิจกรรมนี้คือการชี้ให้เห็นถึงพลังของการใช้จินตนาการ โดยทำไปพร้อมๆ กับการแนะนำตัวซึ่งจะแสดงให้เห็นตัวตนของผู้เข้าร่วมแต่ละคนผ่านสิ่งที่เลือกมาใช้จินตนาการ

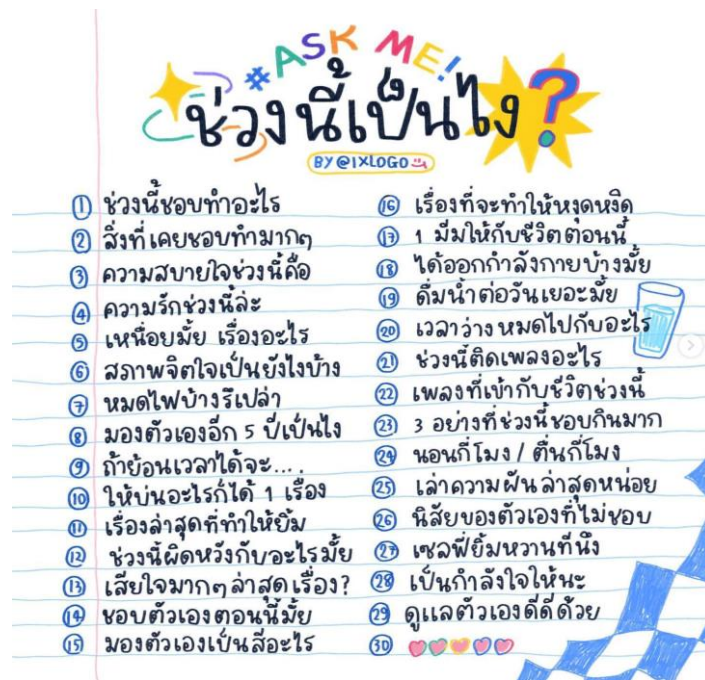
#### ขั้นตอนการจัดกิจกรรม

ขอความร่วมมือให้ผู้เข้าร่วมช่วยกันปรบมือหรือแสดงอาการยินดีอย่างไม่มีเหตุผลหนึ่งรอบ ซึ่งจะเป็นการปรบมือที่ไม่สนุกสนานนัก จากนั้นขอให้ผู้เข้าร่วมลองใหม่อีกครั้ง โดยในรอบนี้ขอให้หลับตาลงและจินตนาการถึงเหตุการณ์บางอย่างที่หากเกิดขึ้นกับตัวเอง หรือเกิดขึ้นจริงในสังคม แล้วจะสร้างความปิติแก่ตนเองอย่างยิ่งยวด โดยให้จินตนาการถึงช่วงขณะนั้นให้ชัดเจนที่สุด รับรู้ถึงความรู้สึกยินดีนั้นให้ได้ เช่น หากจินตนาการว่าถูกรางวัลที่หนึ่งสลากกินแบ่งรัฐบาล ก็ขอให้จินตนาการว่ากำลังถือสลากใบนั้นอยู่ในมือขณะที่ตรวจรางวัล จากนั้นให้ผู้เข้าร่วมปรบมือและแสดงอาการดีใจอีกครั้ง ซึ่งคาดหวังว่าจะเห็นความเปลี่ยนแปลงที่มีอารมณ์ร่วมมากขึ้น จากนั้นให้แต่ละคนแนะนำชื่อของตนเอง และช่วยเล่าว่าเมื่อสักครู่มีเรื่องอะไรดีๆ เกิดขึ้นในจินตนาการ จากนั้นผู้เข้าร่วมคนอื่นๆ ร่วมกันแสดงความยินดี

### 4.1.1.2 กิจกรรมละลายพฤติกรรม 2: ชุดคำถาม Ask Me (10-15 นาที)

เป้าหมายของกิจกรรมนี้คือการสร้างความรู้สึกไวต่อเชื่อใจในการมีปฏิสัมพันธ์กับผู้เข้าร่วมคนอื่นๆ กระตุ้นให้ใช้ความคิดเชิงจินตนาการ และบอกไปถึงกิจกรรมหลักที่จะเกิดขึ้นถัดไป ชุดคำถามนี้พัฒนาขึ้นจาก 3 แหล่งคือ ชุดการ์ดละลายพฤติกรรม (icebreaker deck) เครื่องมือที่มุ่งสร้างความรู้สึกเปิดใจ (vulnerability) ของผู้เล่า (Bestself n.d.) ชุดคำถามทางจิตวิทยา 36 ข้อที่จะช่วยให้คนตกหลุมรักกัน (Aron et al. 1997) และชุดคำถามที่เยาวชนนิยมแชร์และโพสต์สตอรี่ (story) ในสื่อสังคมออนไลน์ เพื่อให้คนรู้จักเข้ามาเลือกคำถามให้ตนเองตอบ จำนวน 8 ชิ้น ชุดคำถามลักษณะนี้มักติดแฮชแท็ก #askme และมีการปรับเปลี่ยนคำถามไปตามสถานการณ์ต่างๆ ในกรณีนี้จึงพัฒนาขึ้นมาเป็นกิจกรรมละลายพฤติกรรมในชื่อ Ask Me เพื่อเตรียมพร้อมก่อนเข้าสู่กิจกรรมหลัก

ภาพที่ 45: ตัวอย่างชุดคำถาม #askme ในอินสตาแกรม (instagram)



ที่มา: <https://www.instagram.com/p/CT34shehZ41>

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

### ขั้นตอนการจัดกิจกรรม

เอกสารคำถามอาจแจกให้ผู้เข้าร่วมที่มาถึงก่อนเวลานัดหมายได้ใช้ทำความรู้จักกัน และใช้อีกครั้งหนึ่งหลังจบกิจกรรมละลายพฤติกรรมแรก โดยให้ผู้เข้าร่วมจับคู่กับคนที่ไม่รู้จักกันมาก่อน (ในกรณีที่มีคนรู้จักมาด้วยกัน) เริ่มต้นจากการถามคำถามระดับแรก แล้วค่อยๆ ใ้ระดับขึ้นไปยังคำถามระดับ 2-3 โดยไม่ต้องเรียงลำดับและไม่จำเป็นต้องถามให้ครบทุกข้อ ใ้เวลาประมาณ 2-3 นาทีก่อนเปลี่ยนคู่ใหม่ โดยผู้ดำเนินกิจกรรมกระตุ้นใ้มีการถามคำถามในระดับสูงขึ้นไป อาจเพิ่มจำนวนเป็นกลุ่มละ 3 คน รวมถึงอาจปรับเปลี่ยนกติกา เช่น ใ้ฝ่ายตอบเป็นคนเลือกคำถามเองจากการสุ่มตัวเลขโดยไม่มอง รายการคำถาม หรืออื่นๆ ตามความเหมาะสม หลังจากเปลี่ยนคู่แล้ว 3 ครั้ง ใ้ผู้เข้าร่วมกลับมาหนึ่งลอมวง ใช้เวลาอีก 1-2 นาทีสัมภาษณ์ผู้เข้าร่วมว่าได้รับคำตอบอะไรบ้างจากใคร โดยใ้ลงท้ายที่คำถามที่ 30 (ถ้าเดินทางไปในอนาคตได้ จะไปปีไหน ไปทำอะไร) ซึ่งจะส่งต่อไปยังกิจกรรมหลัก

## 4.1.2 กิจกรรมหลัก

กิจกรรมหลักประกอบด้วย 2 กิจกรรมซึ่งพัฒนามาจากเวิร์คชอปของกลุ่ม Civic Path ที่ปรากฏในหนังสือถอดบทเรียนชื่อ *Practicing Futures: A Civic Imagination Action Handbook* (Peters-Lazaro and Shresthova 2020) โดยทั้งกิจกรรมหลักและการละลายพฤติกรรมที่พัฒนาขึ้นได้ถูกนำไปทดสอบกับผู้ช่วยอำนวยความสะดวก (facilitator) และอาสาสมัครรวม 7 คน เพื่อปรับปรุงการใช้ถ้อยคำและลำดับกิจกรรมให้เข้าใจง่ายและสั้นไหลมากขึ้นก่อนนำไปใช้กับเยาวชนกลุ่มเป้าหมาย (ดูตารางกิจกรรมฉบับเต็มในภาคผนวก ข)

### 4.1.2.1 ความหวังที่ไม่มีอะไรกัน: จินตนาการสู่ประเทศไทย พ.ศ. 2615 (2 ชั่วโมง)

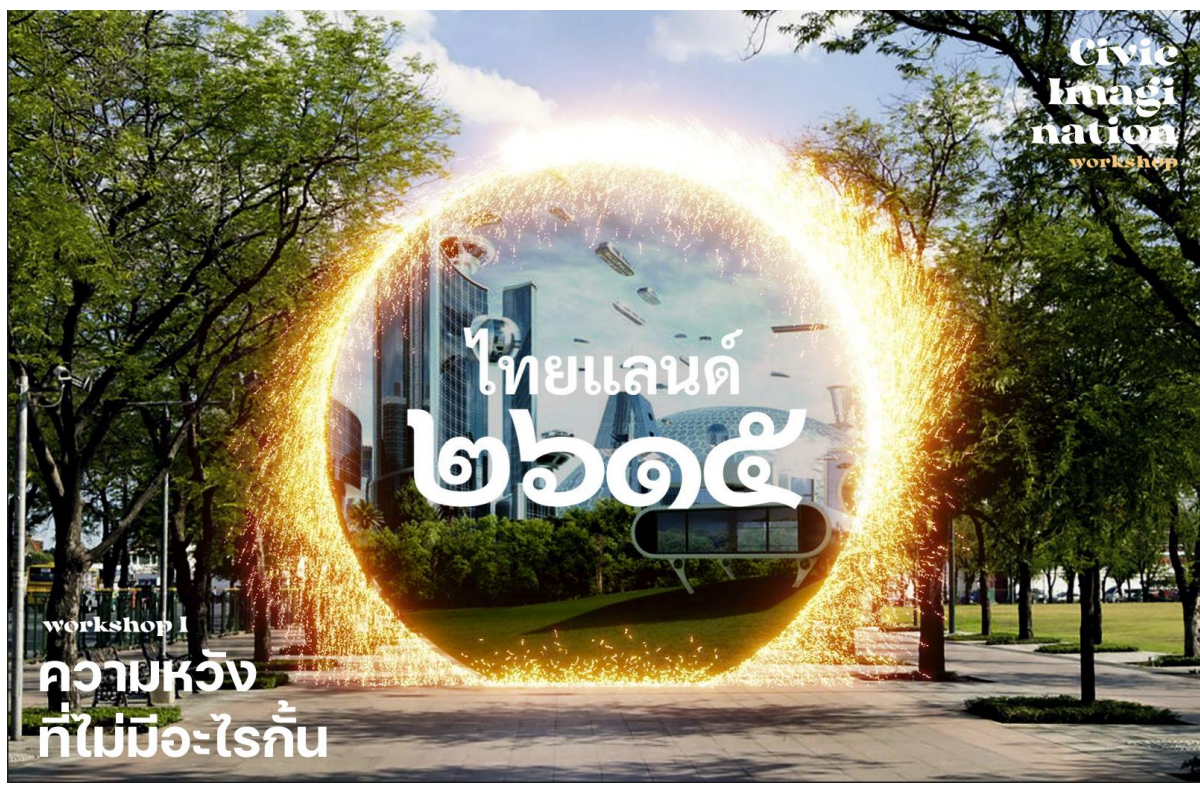
#### แนวคิดและวัตถุประสงค์

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

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

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

ภาพที่ 46: ภาพการนำเสนอประกอบการอธิบายกิจกรรม “ความหวังที่ไม่มีอะไรกัน”



ที่มา: ออกแบบโดย สรัช สินธุประมา

ชื่อของกิจกรรมนี้แปลมาจาก “Infinite Hope” ในต้นฉบับ โดยเพิ่มลูกเล่นของคำให้เชื่อมโยงกับประโยค “ล้มหยุด.. หยุดโดยไม่มีอะไรกัน” ของผู้มีความหลากหลายทางเพศท่านหนึ่ง ซึ่งเป็นที่นิยมในสังคมออนไลน์ของไทยในช่วงเวลาหนึ่ง (ไทยรัฐออนไลน์ 2563)

### ขั้นตอนการจัดกิจกรรม

#### อธิบายกิจกรรม (5 นาที)

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



## แจกกระดาษ “วัตถุประสงค์ตั้งต้น” (15 นาที)

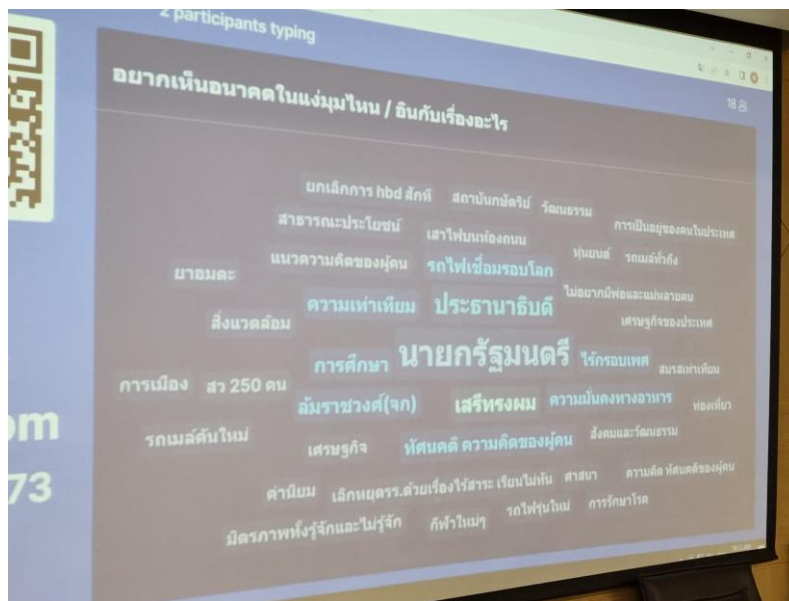
คำถามในกระดาษประกอบด้วยคำถาม 2 ส่วน ส่วนแรกเกี่ยวกับจินตนาการว่าโลกเป็นอย่างไร และส่วนที่สองให้เขียนถึงเรื่องราวจากวัฒนธรรมสมัยนิยมที่จะใช้เป็นเครื่องมือช่วยเล่าเรื่อง คำถามมีดังนี้ (ดูเอกสารฉบับจริงในภาคผนวก ค)

- 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 หรืออะไรก็ได้ที่คุณชื่นชอบมาก ๆ)
  - บุคคลหรือตัวละครในเรื่อง
  - บุคลิก / ความสามารถ
  - ฉาก / สถานที่ในเรื่อง
  - ทีม / ใจความของเรื่อง

## ระดมสมอง (ระหว่างเขียนคำตอบ)

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

ภาพที่ 47: ตัวอย่างการแสดงความเห็นของผู้เข้าร่วมว่าอยากเห็นอนาคตในแง่มุมไหนผ่านโปรแกรม Slido



### รวมกลุ่มเข้าประตุมิติ (10 นาที)

จัดกลุ่ม 3-5 คนโดยใช้ประเด็นที่ระดมสมองเข้ามาเป็นตัวช่วยในการพาคคนที่สนใจประเด็นใกล้เคียงกันให้มาจับกลุ่มกัน เมื่อมีสมาชิกครบแล้วให้ช่วยกันคิดหาทางสำหรับการเปิดประตุมิติ โดยอาจขีดเส้น คาดเทพกาวบนพื้น หรือวางเก้าอี้สองตัวให้เป็นพื้นที่สำหรับการก้าวเข้าไปสู่โลกอนาคต อาจให้มีการอธิบายประตูของตัวเองอย่างสั้นๆ ก่อนแสดงท่าทาง

### สร้างเรื่องราว (30 นาที)

สมาชิกแต่ละกลุ่มนำคำตอบในกระดาษของตนเองมาเปรียบเทียบและแลกเปลี่ยนกันเกี่ยวกับประเด็นที่จะเลือกมาเป็นหัวข้อในการจินตนาการถึงอนาคต และอาจหยิบเอาความคิดใดๆ ก็ตามจากการระดมสมองมาใช้เป็นองค์ประกอบในเรื่อง อธิบายเกี่ยวกับตัวละครหรือเรื่องราวจากวัฒนธรรมสมัยนิยมที่หยิบยกมาอย่างสั้นๆ นำองค์ประกอบส่วนใดส่วนหนึ่งของทุกคนมาใช้เป็นตัวช่วยในการตั้งต้นสร้างเรื่องราว โดยเน้นย้ำว่าโลกในจินตนาการนี้ทุกอย่างเป็นไปได้ อาจเป็นโลกยูโทเปีย (utopia) หรือโลกดิสโทเปีย (dystopia) ก็ได้ และควรเป็นเรื่องที่สั้นกระชับ และสามารถเล่าให้จบได้ในเวลา 5 นาที

ผู้ช่วยจัดกิจกรรมอาจตั้งคำถามเพื่อกระตุ้นให้ผู้เข้าร่วมเดินเรื่องไปข้างหน้าดังนี้

- อื่นกับประเด็นไหนจากการระดมสมองมากที่สุด
- ทำไมถึงสนใจในประเด็นนั้น
- ก่อนจะไปถึงจุดนั้น มีอะไรเกิดขึ้นบ้าง ใครเป็นคนทำ มีใครขัดขวางไหม

- เหตุผลของพวกเขาคืออะไร
- มีเหตุการณ์สำคัญอะไร และใครเป็นคนทำให้เกิดสิ่งเหล่านั้น
- ภายใต้เงื่อนไขแบบไหน ทำอย่างไร ทำไมถึงทำแบบนั้น ทำแล้วนำไปสู่อะไร

ผู้นำกิจกรรมแนะนำให้แต่ละกลุ่มจัดสรรเวลาครึ่งหลังให้กับการเขียนลงบนกระดาษฟลิปชาร์ท และซักซ้อมการเล่าเรื่อง

### เล่าเรื่อง (30 นาที)

ผู้เข้าร่วมกลุ่มต่างๆ ข้ามประตูมิติกลับมายังประเทศไทยปัจจุบัน และออกมาเล่าเรื่องโลกอนาคตในแบบของตนให้ผู้เข้าร่วมคนอื่น ๆ ฟังโดยใช้เวลากลุ่มละไม่เกิน 5 นาที ระหว่างที่เล่าเรื่อง ผู้ดำเนินกิจกรรมอาจช่วยถามคำถามแทรกเพื่อให้ผู้เข้าร่วมอธิบายเรื่องราวได้ชัดเจนมากขึ้น และชวนให้อธิบายโลกในตอนจบของเรื่องอย่างละเอียดมากขึ้น

### 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



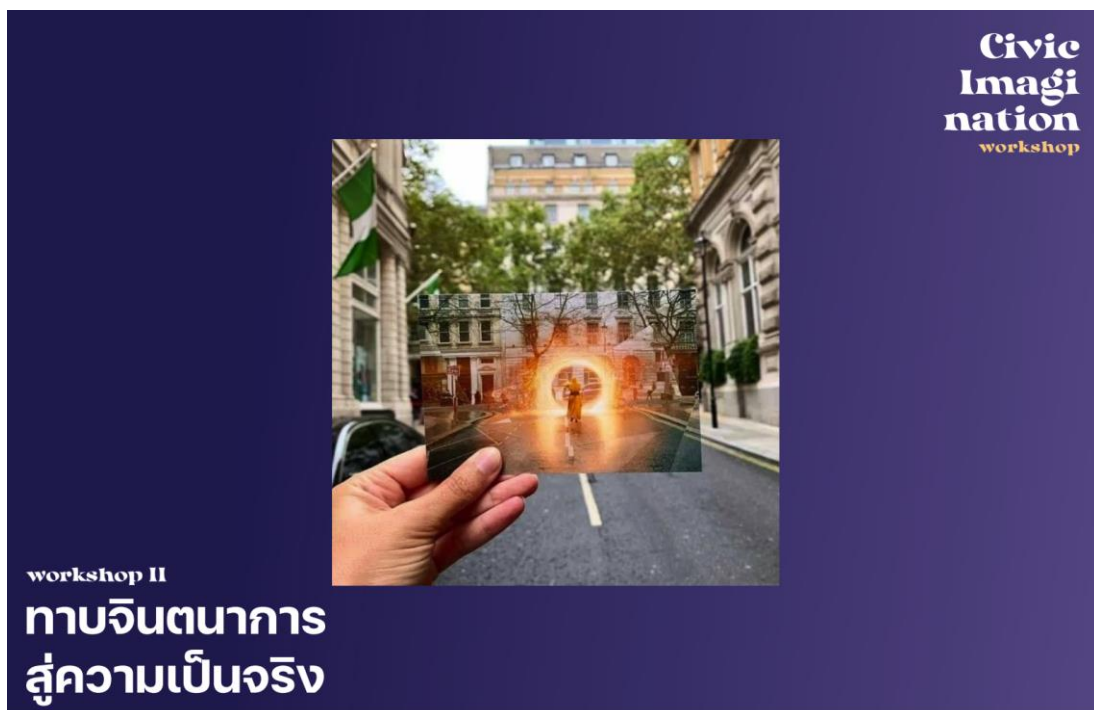
#### 4.1.2 ทาบจินตนาการสู่ความเป็นจริง (2 ชั่วโมง 30 นาที)

##### แนวคิดและวัตถุประสงค์

กิจกรรมสำรวจพื้นที่สาธารณะรอบสถานที่จัดงาน ถ่ายรูปเพื่อนำกลับมาระดมความคิดเพื่อเปลี่ยนแปลงความหมายของพื้นที่นั้นด้วยการวาดภาพทับลงไป กิจกรรมนี้ดัดแปลงมาจากกิจกรรมชื่อ *Monuments from the Future* ซึ่งต้นฉบับเป็นการชวนให้ผู้เข้าร่วมออกไปแทรกแซง (intervene) พื้นที่ที่ตนสนใจโดยใช้วัสดุต่างๆ อย่างเช่นกระดาษลัง เทปกาว ประกอบเป็นสิ่งของจำลองไปตั้งในสถานที่จริงอย่างไรก็ดี เมื่อพิจารณาจากเงื่อนไขสภาพอากาศที่คาดเดาได้ยากและความปลอดภัยของพื้นที่สาธารณะในประเทศไทย ผู้วิจัยจึงปรับเปลี่ยนรูปแบบให้เป็นการวาดภาพทับลงไปบนพื้นที่จริงแทน

วัตถุประสงค์หลักของกิจกรรมนี้คือการให้ผู้เข้าร่วมได้ใช้จินตนาการเปลี่ยนแปลงความหมายบนพื้นที่/สถานที่จริง ซึ่งแม้ในด้านหนึ่งจะเป็นการเปิดให้ผู้เข้าร่วมได้ใช้จินตนาการในฐานะพลเมืองได้แบบไร้ข้อจำกัดเหมือนกับกิจกรรมแรก ทว่าการยึดโยงกับพื้นที่/สถานที่จริง ก็ช่วยให้ผู้เข้าร่วมใช้จินตนาการโดยสัมพันธ์กับพื้นที่/สถานที่จริงได้ง่ายกว่า รวมถึงสามารถแปลงจินตนาการให้อยู่ในรูปของการเปลี่ยนแปลงในโลกจริงได้ไหลลื่นกว่า

ภาพที่ 48: ภาพการนำเสนอประกอบการอธิบายกิจกรรม “ทาบจินตนาการสู่ความเป็นจริง”



ที่มา: ออกแบบโดย สรัช สินธุประมา

## ขั้นตอนการจัดกิจกรรม

### นำเข้าสู่กิจกรรมและละลายพฤติกรรม (15 นาที)

ให้ผู้เข้าร่วมช่วยแลกเปลี่ยนเกี่ยวกับสถานที่ซึ่งมีความสำคัญหรือมีความหมายกับตนเอง โดยอาจเป็นอาคาร สวน แม่น้ำ ถนน ฯลฯ พร้อมเล่าว่าสถานที่แห่งนั้นมี ความหมายอย่างไร ผู้ดำเนินกิจกรรมอาจใช้วิธีแจกกระดาษที่มีคำถามข้างต้นเพื่อให้ผู้เข้าร่วมเรียบเรียงคำตอบได้สะดวกขึ้น (ดูภาคผนวก ง) กิจกรรมนี้มีเป้าหมายเพื่อชี้ให้เห็นว่าสถานที่ต่างๆ ไม่ได้เป็นเพียงสิ่งปลูกสร้างหรือพื้นที่ทางกายภาพ แต่ยังมี ความหมายกับชีวิตของผู้คนที่อยู่ในนั้น การแลกเปลี่ยนเรื่องราวเกี่ยวกับชีวิตส่วนตัวจะช่วยให้ผู้เข้าร่วมได้ทำความรู้จักกันและพร้อมเปิดใจทำกิจกรรมมากขึ้นด้วย

### อธิบายกิจกรรม (5 นาที)

เป้าหมายของกิจกรรมนี้คือการออกไปสำรวจและเลือกพื้นที่แห่งหนึ่งมาใช้เป็นฉากของการพัฒนาโครงการแห่งโลกอนาคต ทาบจินตนาการลงบนสถานที่จริงโดยเชื่อมโยงกับชีวิตของผู้คนที่อยู่อาศัยและใช้งานพื้นที่นั้นในปัจจุบันด้วย ผู้ดำเนินกิจกรรมอธิบายพื้นที่รอบๆ สถานที่จัดกิจกรรมว่าผู้เข้าร่วมสามารถเดินออกไปสำรวจอะไรได้บ้าง และกำหนดวิธีการส่งรูปถ่ายกลับมายังสถานที่จัดกิจกรรม โดยอาจใช้กลุ่มสนทนาของโปรแกรมสนทนาต่างๆ เช่น Line ฯลฯ

### สำรวจพื้นที่ (30 นาที)

ผู้เข้าร่วมจับกลุ่มกันออกไปสำรวจพื้นที่ในบริเวณเดียวกัน แต่สังเกตการณ์ในฐานะปัจเจก หากสนใจในสิ่งเดียวกัน เช่น บ้ายรถเมล์ ร้านค้าเดียวกัน ให้เลือกสังเกตการณ์จากคนละมุม สังเกตการณ์อยู่กับที่เป็นเวลาอย่างน้อย 10 นาทีอย่างเงียบๆ โดยอาจมีโจทย์ให้กับผู้เข้าร่วมดังนี้

- สังเกตดูว่าที่ที่เลือกไปสังเกตการณ์ ลักษณะพื้นที่เป็นอย่างไร มีแสง เสียง กลิ่น บรรยากาศอย่างไรบ้าง
- มีกิจกรรมอะไรเกิดขึ้นในพื้นที่นั้นบ้าง ผู้คนมาทำอะไร มีพืช/สัตว์ในบริเวณนั้นไหม คิดว่าพื้นที่นั้นมีความหมายยังงัยกับพวกเขา
- ถ้าคุณสามารถเปลี่ยนแปลง/ลบ/สร้าง สิ่งต่างๆ ในพื้นที่นั้นได้ คุณจะทำอะไร และสิ่งนั้นจะส่งผลต่อผู้คนและความหมายของพื้นที่นั้นอย่างไร
- อย่าลืมถ่ายรูปพื้นที่ในมุมที่คุณอยากจะวาดความเปลี่ยนแปลงลงไป

ระหว่างเดินกลับจากการสังเกตการณ์ ให้แลกเปลี่ยนกันผู้ที่เลือกไปทางเดียวกันว่าเห็นอะไร ร่วมกันหรือต่างกันอย่าง

### แลกเปลี่ยนประสบการณ์และรวมกลุ่ม (15 นาที)

ให้ผู้เข้าร่วมแลกเปลี่ยนและนำเสนอความคิดเกี่ยวกับการพัฒนาโครงการแห่งอนาคตอย่างสั้นๆ เพื่อจับกลุ่มคนที่สนใจประเด็นใกล้เคียงกัน 3-5 คน ร่วมกันพัฒนาโครงการแห่งอนาคตที่จับต้องได้ไปบน ภาพถ่ายจากโลกความเป็นจริงในปัจจุบัน โดยอาจใช้ประเด็นจากการระดมสมองบน word cloud มาใช้ ร่วมด้วย

### พัฒนาโครงการแห่งอนาคต (30 นาที)

สมาชิกร่วมกันตัดสินใจว่าจะเลือกสถานที่ของใครเพียงคนเดียวคนหนึ่งเป็นฉากของการพัฒนาโครงการแห่งอนาคต โครงการนี้ไม่มีข้อจำกัดในด้านงบประมาณหรือความเป็นไปได้ทางเทคโนโลยีในโลกปัจจุบัน แต่ก็ไม่จำเป็นต้องเป็นโครงการขนาดใหญ่ เพราะการเปลี่ยนแปลงความหมายของชีวิตผู้คน อาจไม่จำเป็นต้องเป็นโครงการขนาดใหญ่ก็ได้ ผู้ช่วยจัดกิจกรรมปรับที่ภาพสถานที่แบบสี่จางลงแปะลงบนกระดาษฟลิปชาร์ตเพื่อให้ผู้เข้าร่วมสามารถวาดรูปที่จับต้องได้ หรืออาจใช้อุปกรณ์คอมพิวเตอร์หรือแท็บเล็ตวาดที่จับต้องได้ในแบบดิจิทัลได้เช่นกัน

ผู้ช่วยจัดกิจกรรมอาจตั้งคำถามเพื่อกระตุ้นให้ผู้เข้าร่วมเดินหน้าร่างโครงการพัฒนาดังนี้

- พื้นที่ที่มีความเป็นไปได้ที่จะกลายเป็นพื้นที่แบบไหนได้บ้าง
- การปรับเปลี่ยนพื้นที่นี้จะตอบโจทย์ประเด็นจากการระดมสมองช่วงเช้าอย่างไร
- ทำไมถึงต้องรู้สิ่งนั้นออก ทำไมต้องเพิ่มสิ่งนั้นเข้าไป
- ใครจะได้รับประโยชน์ ใครจะชอบ ใครจะไม่ชอบสิ่งนั้น เพราะอะไร
- โครงการของเราจะทำให้ชีวิตของผู้คนดีขึ้นได้ในแง่ไหน

### นำเสนอโครงการ (20 นาที)

ผู้เข้าร่วมแต่ละกลุ่มผลัดกันออกมานำเสนอ โดยอาจมีอาจแสดงบทบาทสมมติเพื่อให้เห็นภาพว่าผู้คนจะเข้าไปใช้ชีวิตหรือถูกเปลี่ยนแปลงชีวิตในพื้นที่นั้นอย่างไร

### แลกเปลี่ยนความเห็น (15 นาที)

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

- ถ้าโครงการของเพื่อนเกิดขึ้นจริง เราอยากไปที่โครงการไหน ไปทำอะไรที่นั่นบ้าง
- การร่วมจินตนาการกับคนอื่น ๆ ตั้งแต่เข้าถึงบ่ายเป็นอย่างไร
- สังเกตเห็นอะไรในตัวเอง หรือในตัวเพื่อน ระหว่างกิจกรรมวันนี้
- ชอบ/ไม่ชอบช่วงไหนของกิจกรรมวันนี้

### สรุปกิจกรรม (10 นาที)

ตัวแทนกลุ่มแลกเปลี่ยนความเห็นออกมาเล่าถึงประเด็นที่พูดคุยกัน ในช่วงสุดท้ายของกิจกรรมนี้เป็นการชวนสนทนาถึงบทบาทของผู้เข้าร่วมในฐานะพลเมืองที่มีความปรารถนาจะออกไปลงมือเปลี่ยนแปลงสังคม โดยอาจถามว่าเมื่อจบกิจกรรมออกไปจากห้องนี้ ผู้เข้าร่วมแต่ละคนคิดว่าตัวเองอยากจะออกไปเปลี่ยนแปลงอะไรบ้างในอนาคต

## 4.2 การอภิปรายผล

ก่อนการอภิปรายผล ผู้วิจัยมีข้อสังเกตที่ใช้เป็นกรอบการวิเคราะห์ใน 2 ประเด็นหลัก นั่นคือ

**หนึ่ง** กลุ่มความสนใจร่วมที่มีความสนใจหลากหลาย ถึงแม้จะมีการแบ่งผู้เข้าร่วมทั้ง 3 กลุ่มตามลักษณะความสนใจร่วม คือ กลุ่มแฟนคลับ กลุ่ม LGBTQ+ และกลุ่มกราฟิกดีไซน์ ทว่าเมื่อทีมวิจัยได้พบเจอและทำกิจกรรมร่วมกับผู้เข้าร่วมทั้ง 3 กลุ่ม พบว่าการคาดการณ์ไปก่อนว่าแต่ละกลุ่มจะมีลักษณะตามความสนใจร่วมกันนั้นอาจเป็นการด่วนสรุปเกินไป ผู้เข้าร่วมหลายคนมีทักษะและความสนใจที่ทับซ้อนกันอยู่ เช่น ผู้เข้าร่วมในกลุ่มแฟนคลับบางคนมีความสามารถในการวาดและสื่อสารด้วยภาพเป็นอย่างดี ในขณะที่เดียวกันก็มีผู้เข้าร่วมในกลุ่ม LGBTQ+ และกราฟิกดีไซน์ที่เป็นแฟนคลับเกาหลีและนำเรื่องราวดังกล่าวมาใช้ปฏิสัมพันธ์ระหว่างการทำกิจกรรม รวมถึงนำความสนใจในฐานะแฟนคลับมาใช้ในการจินตนาการร่วมกับผู้เข้าร่วมคนอื่นๆ

ด้วยเหตุผลดังกล่าว ผู้วิจัยจึงเห็นว่าการทำความเข้าใจเยาวชนที่เข้าร่วมกิจกรรมทั้ง 3 กลุ่มนั้นไม่ควรมุ่งแสวงหาแก่นสารที่เฉพาะเจาะจงในแต่ละกลุ่ม แต่ควรมุ่งพิจารณาการเชื่อมโยงความสนใจที่หลากหลายของเยาวชนที่เติบโตมาพร้อมกับการใช้สื่อสังคมที่เชื่อมต่อกันด้วยหัวข้อสนทนาอย่างแฮชแท็กของทวีตเตอร์และอินสตาแกรม มากกว่าการสร้างสังกัดหรืออัตลักษณ์ร่วมเป็นกลุ่มที่มีขอบเขตชัดเจน ดังนั้น แม้การอภิปรายผลจะดำเนินไปบนฐานของผู้เข้าร่วมที่มีความสนใจร่วมกันตามที่ออกแบบไว้ในการคัดเลือก ซึ่งอาจมีแนวโน้มให้ความสนใจกับประเด็นใดประเด็นหนึ่งเป็นพิเศษ ทว่าข้อค้นพบจะไม่ได้อ้างการเป็นภาพตัวแทนของกลุ่มผู้มีความสนใจร่วม

**สอง** จินตนาการพลเมืองในฐานะกระบวนการ ประเด็นที่ปรากฏมากที่สุดในจินตนาการของเยาวชนทั้ง 3 กลุ่ม คือ ความเท่าเทียมหรือการแก้ปัญหาความเหลื่อมล้ำในด้านต่างๆ ซึ่งด้านที่มีร่วมกันมากคือการศึกษาและการคมนาคม ประเด็นเหล่านี้อาจไม่ได้เป็นเรื่องใหม่และคาดเดาได้โดยอ้างการศึกษาเกี่ยวกับความต้องการของเยาวชนที่มีมาก่อน (กนกรัตน์ เลิศชูสกุล 2564; พรรณราย โอสถาภิรัตน์ และคณะ 2565) ซึ่งอาจทำให้ดูเหมือนว่าจินตนาการถึงอนาคตของเยาวชนไทยมีทิศทางไปในทางเดียวกันหมดและเป็นเรื่องเดิมๆ อย่างไรก็ดี หากวิเคราะห์ไปถึงกระบวนการที่เรื่องราวก่อตัวขึ้นจะพบว่า มีรายละเอียดที่น่าสนใจซึ่งอาจไม่ได้ปรากฏในผลลัพธ์สุดท้าย

ในระหว่างกระบวนการจัดกิจกรรม ความคาดหวังของผู้เข้าร่วมแต่ละคนได้รับการนำเสนอ ถกเถียง คัดเลือก และหาจุดเชื่อมโยงที่จะทำให้จินตนาการของสมาชิกในกลุ่มหลอมรวมเข้าเป็นเรื่องเดียวกัน ซึ่งบางเรื่องอาจถูกละทิ้งไปและมีเรื่องใหม่แทรกเข้ามา สิ่งเหล่านี้ตอกย้ำให้เห็นถึงมิติเชิงพลเมือง (civic) ของการจินตนาการ ซึ่งอาจไม่ได้ปรากฏให้เห็นในผลลัพธ์อย่างชัดเจนมากเท่ากับในระหว่างทางของการสร้างเรื่องเล่าและโครงการแห่งอนาคต

ด้วยเหตุนี้ การอภิปรายผลจะไม่ได้ให้ความสำคัญกับแค่ผลผลิตสุดท้ายที่ออกมาจากการทำเวิร์คชอป แต่ยังมีมุ่งเน้นไปที่การวิเคราะห์กระบวนการที่จินตนาการก่อตัวขึ้น โดยอาศัยข้อมูลจากเอกสารประกอบการทำกิจกรรมที่ผู้เข้าร่วมเขียนตอบ (ภาคผนวก ค) และจากการสังเกตการณ์ของผู้ช่วยอำนวยความสะดวก

กิจกรรม เพื่อแสดงให้เห็นถึงกระบวนการทั้งหมด ตั้งแต่ความคิดของปัจเจกบุคคลจนกระทั่งกลายเป็น  
จินตนาการร่วมอันเป็นผลผลิตสุดท้ายของการสัมมนาเชิงปฏิบัติการ

ในการอภิปรายผลส่วนนี้ นักวิจัยเลือกนำเสนอตามกลุ่มความสนใจร่วมที่เข้าร่วม (กลุ่มแฟนคลับ  
กลุ่ม **LGBTQ+** และกลุ่มกราฟิกดีไซน์ตามลำดับ) โดยในแต่ละกลุ่มนั้นจะนำเสนอไล่เรียงไปตามกิจกรรม  
เวิร์คชอป (เริ่มจากกิจกรรม “ความหวังที่ไม่อะไรกัน: ประเทศไทยใน พ.ศ. 2615” และ “ทาบจินตนาการ  
สู่ความเป็นจริง” ตามลำดับ) และจากตัวผลงานของกลุ่มย่อย จากนั้นจึงเป็นการอภิปรายผลสรุปเพื่อตอบ  
คำถามวิจัยหลัก พร้อมข้อสังเกตในการปรับปรุงการจัดเวิร์คชอปต่อไปในอนาคต

เพื่อรักษาความเป็นส่วนตัวของผู้เข้าร่วม จะแทนชื่อผู้เข้าร่วมด้วยรหัสตัวอักษรและตัวเลข P  
(participant) F/L/G (Fanclub/LGBTQ+/Graphic Design) และลำดับในกลุ่มนั้นๆ ตัวอย่างเช่น PF1,  
PL5, PG12 เป็นรหัสแทนตัวผู้เข้าร่วมในกลุ่มแฟนคลับคนที่ 1 ผู้เข้าร่วมในกลุ่มความหลากหลายทาง  
เพศคนที่ 5 และ ผู้เข้าร่วมในกลุ่มกราฟิกดีไซน์คนที่ 12 ตามลำดับ

#### **4.2.1 กลุ่มแฟนคลับ**

อายุเฉลี่ยของผู้เข้าร่วมในการจัดกิจกรรมทั้ง 3 ครั้งอยู่ที่ราว 16.6 ปี แต่ผู้เข้าร่วม 11 คนในกลุ่ม  
แฟนคลับมีอายุเฉลี่ยต่ำกว่า 2 กลุ่มที่เหลือเล็กน้อย เนื่องจากมีผู้เข้าร่วมอายุ 15 ปีจำนวนมากกว่ากลุ่ม  
อื่นๆ ซึ่งเป็นอายุนั้นต่ำที่สามารถเข้าร่วมกิจกรรมได้ แม้ผู้เข้าร่วมทุกคนจะเป็นสมาชิกของกลุ่มแฟนคลับ  
ใดแฟนคลับหนึ่ง แต่ผู้เข้าร่วมส่วนใหญ่ถึงเลที่จะเปิดเผยรายละเอียดแฟนด้อมของตนเอง เนื่องจากแต่ละ  
คนต่างก็มาจากกลุ่มแฟนคลับที่ไม่ซ้ำกันเลย และเมื่อให้ถึงวัฒนธรรมสมัยนิยมที่จะช่วยพาพวกเขา  
ออกไปจากโลกของความเป็นจริง เยาวชนกลุ่มนี้ก็ไม่ได้เลือกพูดถึงศิลปินที่ตนเองชื่นชอบแต่อย่างใด แต่  
ยกเอาภาพยนตร์ การ์ตูน ซีรีส์ อื่นๆ ที่พวกเขาชื่นชอบมาใช้ในการจินตนาการ ถึงที่สุดแล้วกล่าวได้ว่า  
ชุดของเรื่องราวที่ผู้เข้าร่วมกลุ่มแฟนคลับเลือกมาไม่ได้แตกต่างจากผู้เข้าร่วมกลุ่มอื่นๆ นัก ถึงกระนั้น  
เมื่อพิจารณา “ระหว่างทาง” ที่เรื่องเล่าถูกสร้างขึ้น จะเห็นว่าทักษะและวิธีคิดของการเป็นแฟนคลับนั้น  
ไม่ได้ถูกละทิ้งไป ทว่ามีบทบาทอย่างสำคัญในการถักทอเรื่องเล่าขึ้นมาจากวิสัยทัศน์ถึงอนาคตที่แตกต่าง  
หลากหลายภายในกลุ่ม

## กิจกรรมหลัก 1: ความหวังที่ไม่มีอะไรกัน: จินตนาการสู่ประเทศไทย พ.ศ. 2615

### เรื่องเล่าที่ 1: A Whole New World

สิ่งที่สังเกตได้ชัดในการจัดกิจกรรมคือ บรรยากาศในการทำกิจกรรมกลุ่มมักจะแปรผันไปตามบุคลิกของสมาชิกในกลุ่ม ในกลุ่มนี้ PF4 มีบุคลิกกล้าพูด กล้าแสดงออก เธอจึงกลายเป็นผู้ออกความเห็นหลักและเป็นผู้นำในการแต่งเรื่องราวเพื่อสะท้อนถึงจินตนาการต่อประเทศไทยใน พ.ศ. 2615 โดยองค์ประกอบจากวัฒนธรรมสมัยนิยมที่เธอยกขึ้นมาคือโดราเอมอน ซึ่งสมาชิกคนอื่นในกลุ่มต่างก็เห็นด้วยว่าสามารถชวนให้คิดถึงอนาคตได้เป็นอย่างดี ทว่าเมื่อกระบวนการดำเนินไป โดราเอมอนกลับไม่ถูกใช้ในการสร้างเรื่องเล่าแห่งจินตนาการ

จินตนาการถึงอนาคต	วัฒนธรรมสมัยนิยม	ประเด็นที่เลือก
ทุกสถานศึกษามีนักจิตวิทยาให้คำปรึกษาด้านจิตใจ ทุกอาชีพมีความสำคัญเท่าๆ กัน ได้รับเงินที่ไม่ต่ำเกินความเป็นจริง	นักเดินทางผู้เดินทางตามหาฝาแฝด จากเกม <i>Genshin Impact</i>	ความเท่าเทียมด้านการศึกษา
ความเหลื่อมล้ำหมดไป ชะง่อน้อยลง ทุกคนมีที่อยู่อาศัย	โดราเอมอน	
มีมนุษย์ต่างดาวเข้ามาอยู่ในโลก มีเทคโนโลยีที่ก้าวไกล	MV เพลงค่าย SM	
เต็มไปด้วยตึกสูง จังหวัดอื่นๆ ที่ไม่ใช่กรุงเทพเริ่มพัฒนา สังคมเท่าเทียมในทุกๆ ด้าน แต่มีปัญหาการว่างงานเนื่องจากเทคโนโลยีเข้ามาแทนที่มนุษย์	กลุ่มเด็กผู้ถูกเลือกให้ขับหุ่นรบต่อสู้กับเทวดา จากการ์ตูนญี่ปุ่นเรื่อง <i>Evangelion</i>	

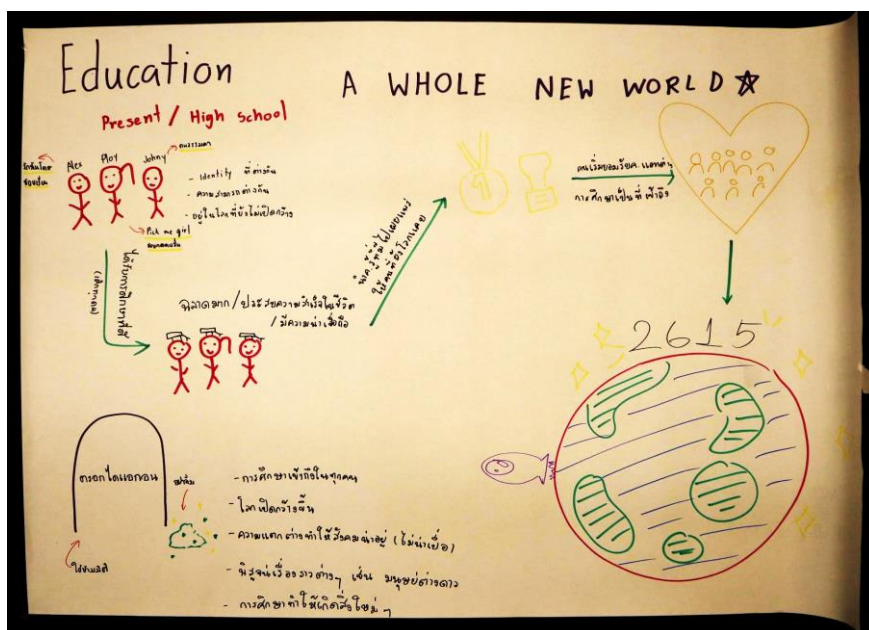
\* ตารางสรุปเอกสารคำถามประกอบกิจกรรมความหวังที่ไม่มีอะไรกันซึ่งให้ผู้เข้าร่วมแต่ละคนเขียนด้วยตนเองในฐานะปัจเจก ก่อนที่จะนำข้อมูลดังกล่าวไปใช้ในการพูดคุยและสร้างเรื่องราวร่วมกับกลุ่มของตน (ดูภาคผนวก ค)

ความพยายามที่จะรวมเอาความคิดของทุกคนเข้าด้วยกันทำให้ผู้เข้าร่วมหลายกลุ่มเริ่มต้นจากการมองหาสิ่งที่คนในกลุ่มมีร่วมกันมากที่สุด ในกรณีของกลุ่มนี้ ทั้งจินตนาการถึงอนาคตและวัฒนธรรมสมัยนิยมของสมาชิกแต่ละคนมีแนวทางต่างกันออกไป แต่เมื่อพยายามพูดคุยเพื่อหาข้อสรุปเกี่ยวกับประเด็นของเรื่องเล่า ทิศทางของเรื่องจึงกลายเป็นสิ่งที่สมาชิกทุกคนมีความสนใจอย่างเห็นพ้องต้องกัน นั่นคือเรื่องการศึกษาและความเหลื่อมล้ำ ส่วนตัวละครที่จะมาเดินเรื่องนั้น แทนที่ PF4 จะเลือกใช้โจธาเอมอนที่ตนเองเสนอและเพื่อนทุกคนเห็นพ้อง เธอกลับเลือกที่จะสร้างตัวละครขึ้นมาใหม่ทั้งหมดโดยให้สมาชิกคนอื่นๆ ร่วมกันกำหนดบุคลิกของตัวละครขึ้นมา เป็นกลุ่มเพื่อน 3 คนที่ประกอบด้วย “พลอย” ผู้ถูกนิยามว่าเป็น (pick me girl) ซึ่งคอยทำตัวให้ทุกคนชอบ “อเล็กซ์” เด็กบ้านรวยแถมเรียนเก่ง และ “จอนนี่” เด็กธรรมดาๆ ไม่ได้เก่งอะไร ทั้ง 3 คนนี้มีบุคลิกและพื้นเพแตกต่างกัน ทว่าเมื่อได้รับโอกาสทางการศึกษาที่เท่าเทียม ทั้ง 3 คนก็สามารถประสบความสำเร็จในชีวิตและมีส่วนร่วมในการเปลี่ยนแปลงสังคม

ประเทศไทย พ.ศ. 2615 ของพวกเขาเป็นดังนี้

โลกที่ทุกคนเข้าถึงการศึกษาที่ได้อย่างเท่าเทียม ทำให้เกิดสิ่งใหม่ๆ พิสูจน์การมีอยู่ของมนุษย์ต่างดาวได้ โลกในอนาคตเป็นโลกที่เปิดกว้าง ความแตกต่างหลากหลายทำให้โลกน่าอยู่ ไม่น่าเบื่อ เรื่องเริ่มต้นจากนักเรียน 3 คนที่ได้รับการศึกษาที่ดี ประสบความสำเร็จ เป็นคนที่สังคมเชื่อถือ พวกเขาเอาความรู้ไปเผยแพร่ให้คนที่ยัง “โลกแคบ” จนกระทั่งผู้คนยอมรับความแตกต่างหลากหลายมากขึ้น ซึ่งนำไปสู่การพัฒนาในด้านต่างๆ จนกลายเป็นโลกใน พ.ศ. 2615

ภาพที่ 49: ภาพจากกิจกรรมของกลุ่ม A Whole New World





ในการนำเสนอ ผู้เข้าร่วมกลุ่มนี้ให้ความสำคัญและใช้เวลาไปกับการอธิบายตัวละครทั้ง 3 ตัวอย่างละเอียด แต่จะเห็นว่าบุคลิกและพื้นเพของตัวละครทั้งหมดไม่ได้มีส่วนขับเคลื่อนพล็อตมากไปกว่าการแสดงให้เห็นความสำคัญของการศึกษาที่เท่าเทียมในตอนต้น อย่างไรก็ตาม อาจกล่าวได้ว่าการสร้างตัวละครขึ้นใหม่นี้เป็นกลวิธีที่พวกเขาใช้สร้างพื้นที่ให้สมาชิกในกลุ่มสามารถมีส่วนร่วมกับเรื่องเล่านี้ได้ และการบรรยายถึงอุปนิสัยของตัวละครก็เป็นสิ่งที่แฟนคลับคุ้นเคยกันดีในการติดตามศิลปินวงต่างๆ ซึ่งไม่ใช่เพียงแค่การติดตามฟังผลงานเพลง แต่ยังต้องรู้จักนิสัยใจคอและบุคลิกของสมาชิกในวงแต่ละคนด้วย

## เรื่องเล่าที่ 2: Up 2 U

เช่นเดียวกับกลุ่มแรก ผู้เข้าร่วมในกลุ่มนี้มีจินตนาการถึงอนาคตที่หลากหลาย แต่ตกลงกันว่าจะยึดเอาประเด็น “ความเท่าเทียมในสังคม” เป็นแกนของเรื่อง เนื่องจากเป็นประเด็นที่หลายคนมีส่วนร่วม โดยมีการเขียนรายการขึ้นมาว่าต้องการเห็นความเท่าเทียมในแง่ใดบ้าง เมื่อมีประเด็นที่หลากหลายภายใต้แก่นเรื่องเดียว การจินตนาการถึงวิธีสร้างการเปลี่ยนแปลงจึงเป็นไปในลักษณะแก้ไขปมขัดแย้งแบบม้วนเดียวจบ คือการเอาชนะอุปสรรคเดียวนำไปสู่การแก้ไขปัญหาในทุกมิติ ซึ่งข้อนี้ถือเป็นความท้าทายของผู้ช่วยจัดกิจกรรมที่จะกระตุ้นให้เกิดการทบทวน หรือตั้งคำถามเพิ่มเติมว่าวิธีการแบบนี้จะนำไปสู่การแก้ปัญหาได้จริงหรือไม่ อย่างไรก็ตาม การสร้างเรื่องราวในลักษณะนี้ก็เป็นกลวิธีหนึ่งในการรวมเสียงของคนอื่นๆ ให้เข้ามาอยู่ในเรื่องโดยไม่ตกหล่น ในขณะที่เดียวกันก็สะท้อนถึงเพดานของการจินตนาการถึงอนาคตในบริบทสังคมไทย ซึ่งทำให้เยาวชนรู้สึกว่ามีปัญหาต่างๆ กระจุกเป็นคอกวดยอยู่ที่ปัญหาพื้นฐานของกระบวนการประชาธิปไตย และเป็นเรื่องที่ต้องแก้เป็นลำดับแรก ก่อนที่จะนำไปสู่ประเด็นอื่นๆ รูปแบบของเรื่องเช่นนี้ปรากฏอยู่ตลอดการทำกิจกรรมในทั้ง 3 กลุ่มความสนใจร่วม

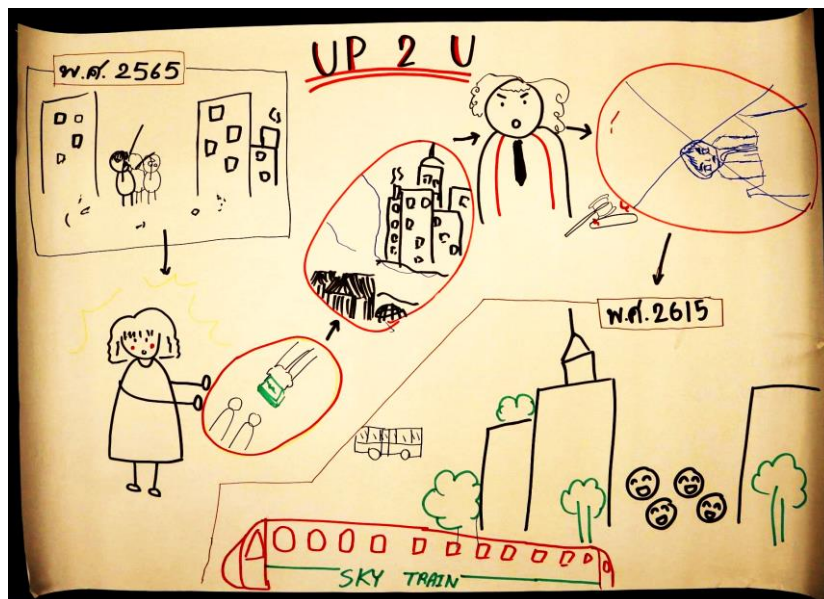
จินตนาการถึงอนาคต	วัฒนธรรมสมัยนิยม	ประเด็นที่เลือก
ทุกคนเท่าเทียม ไม่มีรัฐประหาร ราชการไทยพัฒนา ปัญหาสิ่งแวดล้อมและศาสนาได้รับการแก้ไข	เด็กชายผู้บกพร่องทางสติปัญญา แต่มีความสุขและเห็นอกเห็นใจผู้อื่น จากซีรีส์เกาหลี <i>Move to Heaven</i>	สังคมที่เท่าเทียมในเรื่องเพศ การศึกษา สาธารณสุข และรัฐสวัสดิการ
น่าอยู่ ปลอดภัย ทุกคนเข้าถึงสวัสดิการที่ดี เช่น การคมนาคม สาธารณสุข ระบบราชการที่ซื่อตรง	ผู้พิพากษาผู้เด็ดเดี่ยว แน่วแน่ มั่นคง จากซีรีส์เกาหลี <i>The Devil Judge</i>	

<p>มีเทคโนโลยี การศึกษา และการปกครองที่ สมบูรณ์ แต่ก็ยังมีปัญหาประชากรล้นประเทศ</p>	<p>การ์ตูนญี่ปุ่นเรื่อง รักรักรักรัก รักเธอหมดหัวใจจากแฟนสาว 100 คน</p>	
<p>ทุกจังหวัดมีการขนส่งที่ดี ทุกคนได้รับ การศึกษาที่เท่าเทียม นักเรียนเลือกใส่ชุด และไว้ทรงผมได้อย่างเสรี รัฐสนับสนุน ผลงานของศิลปิน แต่ปัญหาการเมืองไทยก็ ยังคงแก้ไม่ได้</p>	<p>กลุ่มเด็กที่ต่อสู้กับสัตว์ ประหลาดต่างมิติจากซีรีส์ <i>Stranger Things</i></p>	

ประเทศไทย พ.ศ. 2615 ของผู้เข้าร่วมกลุ่มนี้เป็นดังนี้

โลกดิสโทเปียที่สังคมยิ่งทวีความเหลื่อมล้ำ นักการเมืองติดสินบน คนรวยยิ่งรวย คนจนยิ่งจน แต่แล้วก็มีเด็กหญิงเอลเว่น (จากซีรีส์ Stranger Things) ผู้มีความสามารถในการเปิดความทรงจำนักการเมือง ใช้พลังของเธอเปิดโปงคอร์รัปชัน จนนำไปสู่การโค่นล้มผู้นำที่ฉ้อฉล เมื่อฮีโร่ผู้พิพากษาปรากฏตัวขึ้น และใช้ “ก้อนแห่งความยุติธรรม” ทำลายคณะผู้นำที่เลวร้ายจนหมดสิ้น เพียงเท่านั้นประเทศไทยก็เจริญก้าวหน้าขึ้นในทุกด้าน สังคมมีความเท่าเทียม มีขนส่งสาธารณะที่เข้าถึงทุกคน

ภาพที่ 50: ภาพจากกิจกรรมของกลุ่ม Up 2 U



ในกระบวนการร่างความคิด ผู้ช่วยจัดกิจกรรมจะกระตุ้นให้ผู้เข้าร่วมออกความเห็นโดยถามคำถามต่าง ๆ เมื่อโยนคำถามเกี่ยวกับปมความขัดแย้งที่จะช่วยผูกเรื่องราวไปสู่อนาคตที่วาดหวัง สิ่งที่ยาวชนมักจะเสนอตรงกันและเห็นพ้องกันอย่างรวดเร็ว มักจะเป็นการวางตัว “ฝ่ายร้าย” หรือตัวละครที่ขัดขวางความเจริญก้าวหน้าให้เป็นตัวละครที่อ้างอิงจากผู้นำรัฐบาลไทยในปัจจุบัน แรกทีเดียวผู้เข้าร่วมยังคิดหาทางออกให้กับเรื่องไม่ได้ แต่เมื่อผู้ช่วยจัดกิจกรรมถามว่าตัวละครของแต่ละคนจะสามารถใช้ความสามารถอะไรแก้ไขปัญหานั้นได้บ้าง จึงเกิดเป็นตัวละครฮีโร่ผู้พิพากษา ซึ่งได้แรงบันดาลใจมาจากซีรีส์ *The Devil Judge* โดยค้อนแห่งความยุติธรรมนี้ได้รับเสียงปรบมืออย่างล้นหลามจากผู้เข้าร่วมกลุ่มอื่น ๆ ในการนำเสนอ

### เรื่องเล่าที่ 3: ความเท่าเทียมของ sex worker

กระบวนการสร้างเรื่องราวของกลุ่มที่ 3 แตกต่างไปจากกลุ่มอื่น ๆ ทั้งหมด ผู้เข้าร่วมในกลุ่มนี้ ลังเลที่จะเขียนวัตถุดิบตั้งต้นจากวัฒนธรรมสมัยนิยมของตนเองลงไป ในเอกสาร จนกระทั่งได้รวมกลุ่มและพบว่าทั้ง 3 คนมีจุดร่วมกันคือความชื่นชอบในการ์ตูนญี่ปุ่นเรื่อง *มอริอาร์ตผู้รักษา* ซึ่งเป็นเรื่องราวดัดแปลง (spin-off) ของนวนิยายสืบสวนเรื่อง *เชอร์ล็อก โฮมส์* โดยให้ตัวละครคู่ปรับของนักสืบในต้นฉบับกลายมาเป็นตัวละครหลักที่ใช้วิธีการแบบศาลเตี้ยจัดการกับปัญหาสังคมที่มักเกี่ยวเนื่องกับชนชั้นและการกดขี่ข่มเหงผู้คนที่พึงพากฎหมายไม่ได้ ซึ่งสร้างความชอบธรรมให้กับวิธีการแบบตาต่อตา ฟันต่อฟัน

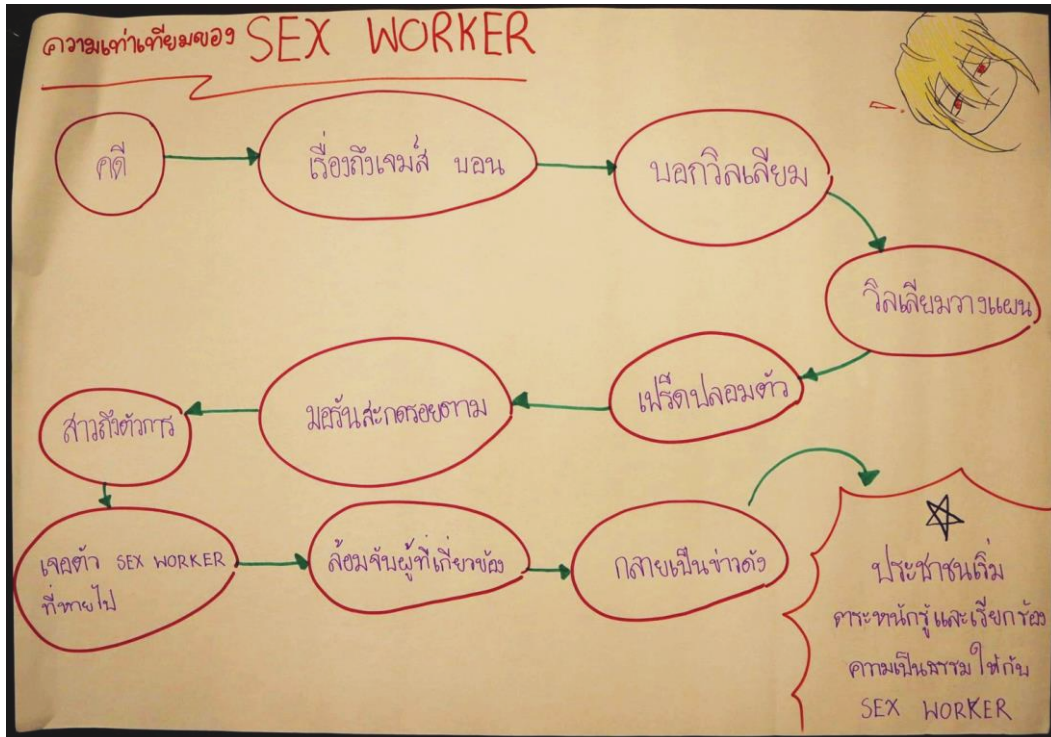
จินตนาการถึงอนาคต	วัฒนธรรมสมัยนิยม	ประเด็นที่เลือก
การคมนาคมดีขึ้น สังคมเปิดกว้าง	<i>มอริอาร์ตผู้รักษา</i>	ความเท่าเทียม
มีตึกสูง ๆ เหมือนในหนัง การขนส่งที่ดีขึ้น		
คนยอมรับและให้เกียรติกัน การขนส่งดีขึ้น รัฐบาลใส่ใจประชาชน		

การที่สมาชิกกลุ่มค้นพบจุดร่วมนี้ทำให้การเดินทางเรื่องราวเป็นไปอย่างรวดเร็ว เนื่องจากทั้ง 3 คนคุ้นเคยกับเรื่องที่ใช้อ้างอิงเป็นอย่างดี จนทำให้ดูเหมือนว่าประเทศไทย พ.ศ. 2615 ของพวกเขาเป็นเรื่องราวตอนหนึ่งของ *มอริอาร์ตผู้รักษา* มากกว่าจะเป็นเรื่องราวที่สร้างขึ้นใหม่ ดังนี้

กลุ่มนักสืบแห่งโลกอนาคตรวมพลังกันไขคดี sex worker ที่หายตัวไป เจมส์ บอนด์ ร่วมมือกับ วิลเลียม เฟอร์ดี และมอร์อัน ปลอมตัวและสะกดรอยจนสาวถึงตัวการขบวนการค้ามนุษย์ นำไปสู่

การเปิดโปงจนกลายเป็นข่าวใหญ่ ทำให้ประชาชนเริ่มตระหนักถึงปัญหาและออกมาเคลื่อนไหว เพื่อเรียกร้องความเท่าเทียมและเป็นธรรมให้แก่ sex worker

ภาพที่ 51: ภาพจากกิจกรรมของกลุ่มความเท่าเทียมของ SEX WORKER



เรื่องราวเกี่ยวกับ sex worker ที่หายตัวไปนี้เป็นเนื้อหาที่มีเค้าโครงมาจากตอนหนึ่งของการ์ตูนดังกล่าว ผู้เข้าร่วมกลุ่มนี้เพียงแต่หยิบมาดัดแปลงเพิ่มเติมเล็กน้อยเพื่อให้สอดคล้องกับเป้าหมายของกิจกรรมโดยไม่ได้ตั้งคำถามกับเรื่องราวของตนเองมากนัก อย่างไรก็ตาม ในช่วงของการพูดคุยหลังการนำเสนอ ผู้เข้าร่วมคนหนึ่งได้ตั้งคำถามกับวิธีการแบบศาลเตี้ยทั้งในเรื่องคือนิติและในเรื่อง sex worker ว่าอาจเป็นการแก้ไขที่ไม่ยั่งยืน เพราะเมื่อกำจัดคนคนหนึ่งได้ ก็อาจมีคนใหม่มาแทน และลำพังการตีแผ่ให้ปัญหาเป็นข่าวดัง ก็ไม่ได้แก้ไขที่ต้นเหตุของปัญหาอย่างแท้จริง ซึ่งเจ้าของเรื่องทั้ง 2 ต่างก็เห็นด้วยกับคำวิจารณ์นี้

**ข้อสังเกต: การเป็นแฟนคลับกับจินตนาการพลเมือง**

กระบวนการสร้างเรื่องเล่าของกลุ่มที่ 2 และ 3 เป็นข้อยืนยันว่าองค์ประกอบของวัฒนธรรมสมัยนิยมเป็นเครื่องมือในการสร้างจินตนาการร่วมกันได้เป็นอย่างดี ในเงื่อนไขของเวลาที่จำกัด ซีรีส์ ภาพยนตร์ การ์ตูน และสื่อบันเทิงต่าง ๆ สามารถเป็นจุดอ้างอิงในการจินตนาการถึงโลกอนาคต รวมถึงกระชับความสัมพันธ์ของคนที่ไม่รู้จักกัน นอกจากนี้แม้ว่าเรื่องราวของศิลปินหรือแฟนด้อมของ

ผู้เข้าร่วมจะไม่ถูกยกมาใช้อ้างอิงโดยตรง แต่ก็เห็นถึงร่องรอยของวัฒนธรรมแฟนคลับที่ปรากฏ ระหว่างการทำกิจกรรม เช่น การสร้างกลุ่มตัวละครที่มีบุคลิกเฉพาะตัวในกลุ่มที่ 1 และการค้นพบเพื่อนร่วมแฟนด้อมมอริอาร์ตีในกลุ่มที่ 3

ถึงที่สุดแล้วแม้เรื่องราวที่เกิดขึ้นจะไม่ได้แปลกใหม่หรือท้าทายมากนัก PF9 พุดในวงสนทนา หลังกิจกรรมว่าเธอรู้สึกว่าเรื่องราวของกลุ่มตนเอง “ดูไม่ค่อยแฟนตาซีมากนักเมื่อเทียบกับกลุ่มอื่น” แต่สิ่งที่ควรพิจารณาในที่นี้คือบทบาทของวัฒนธรรมสมัยนิยมที่ทำให้การมีส่วนร่วมของพลเมืองในการจินตนาการถึงโลกที่ดีกว่าเกิดขึ้นได้ ทั้งยังนำไปสู่การถกเถียงและวิพากษ์วิจารณ์วิธีการสร้างการเปลี่ยนแปลงนั้นซึ่งสะท้อนกลับมาสู่ความเป็นจริงได้อีกด้วย

## กิจกรรมหลัก 2: ทาบจินตนาการสู่ความเป็นจริง

กิจกรรมที่สอง “ทาบจินตนาการสู่ความเป็นจริง” ซึ่งจัดในช่วงบ่าย เริ่มต้นจากการนำเข้ากิจกรรมด้วยการชวนให้ผู้เข้าร่วมแบ่งปันเรื่องราวเกี่ยวกับสถานที่ซึ่งมีความสำคัญกับตนเองให้แก่ผู้เข้าร่วมคนอื่น ๆ จากนั้นจึงพาผู้เข้าร่วมออกไปสำรวจพื้นที่สาธารณะรอบ ๆ บริเวณโดยรอบ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ท่าพระจันทร์ซึ่งเป็นพื้นที่จัดกิจกรรม มีผู้เลือกเดินทางออกไปสำรวจบริเวณท่าพระจันทร์ ภายในมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ และบริเวณรอบสนามหลวง ผู้เข้าร่วมใช้เวลาสังเกตการณ์พื้นที่ที่เลือกประมาณ 10 นาที จากนั้นถ่ายรูปส่งกลับมาให้ผู้ช่วยจัดกิจกรรมส่งพิมพ์เป็นภาพสีขาวดำแบบจาง ๆ เพื่อใช้เป็นจุดตั้งต้นในการจินตนาการร่วมกัน

ผู้เข้าร่วมจับกลุ่มใหม่โดยไม่จำเป็นต้องเป็นกลุ่มเดียวกับช่วงเช้า และเลือกสถานที่สำหรับการวาดจินตนาการลงไปเพียงแห่งเดียว แม้จะเลือกได้เพียงภาพเดียว แต่ผู้เข้าร่วมคนอื่น ๆ สามารถนำประสบการณ์และความคิดที่เกิดจากการสำรวจพื้นที่ของตนเองมาผสมผสานในโครงการแห่งอนาคตอันเดียวกันได้ กิจกรรมนี้แม้จะมีไม่เปิดพื้นที่ในการจินตนาการมากเท่ากิจกรรม “ความหวังที่ไม่อะไรกัน: จินตนาการถึงประเทศไทย พ.ศ. 2615” ในช่วงเช้า แต่ผลปรากฏว่าการมีพื้นที่จริงเป็นจุดตั้งต้นช่วยให้ผู้เข้าร่วมวาดจินตนาการลงไปง่ายขึ้น โดยยังคงให้อิสระในการเลือกวิธีจัดการกับภาพของพื้นที่นั้นแตกต่างกันออกไป ในรายละเอียดถัดจากนี้สะท้อนให้เห็นว่าทั้ง 3 กลุ่มเลือกวิธีการที่แตกต่างกัน

## โครงการที่ 1: New Tha Prahchan

โครงการปรับปรุงท่าพระจันทร์ด้วย universal design (หลักการออกแบบเพื่อคนทั้งมวล) ให้เป็นพื้นที่สำหรับทุกคน ไม่ว่าจะเป็นผู้พิการทางสายตา บ้ายบอกทางสำหรับชาวต่างชาติ จัดระเบียบสายไฟ ทางเท้า วินมอเตอร์ไซค์ และปรับปรุงพื้นที่บางส่วนให้เป็นห้างสรรพสินค้าของผู้ค้าในพื้นที่ซึ่งจะช่วยยกระดับคุณภาพชีวิตของคนในชุมชน เพิ่มกล่องวงจรปิด มีลานแสดงความสามารถ มีจุดเช่าจักรยานและเล่นจักรยาน

ภาพที่ 52: ภาพการทาบจินตนาการใหม่ของโครงการ New Tha Prahchan



ผู้เข้าร่วมกลุ่มนี้เลือกใช้วิธีเปรียบเทียบภาพก่อนและหลังการปรับปรุงพื้นที่บริเวณท่าพระจันทร์ แล้วนำเสนอด้วยการแสดงละครอย่างสั้นๆ โดยจำลองสถานการณ์ของคนสองคนที่นัดพบกันบริเวณท่าพระจันทร์ โทรศัพท์หากันเพื่อพูดคุยว่าจะไปพบกันที่จุดไหน และเสนอว่าจะไปเช่าจักรยานและทำกิจกรรมต่างๆ ในพื้นที่นี้

ความน่าสนใจของโครงการนี้คือในช่วงต้นของการแข่งขันเรื่องราวเกี่ยวกับสถานที่ PF11 เลือกลงถึงห้างสรรพสินค้าแห่งหนึ่งย่านอนุสาวรีย์ชัยสมรภูมิ ซึ่งมีความสำคัญกับเขาเพราะเป็นสถานที่ทำงานของคุณพ่อ เป็นห้างสรรพสินค้าแห่งแรกที่เขารู้จัก และเป็นความประทับใจในวัยเด็ก PF11 กลับมาจากการสำรวจพื้นที่พร้อมความคิดที่จะสร้างห้างสรรพสินค้าแห่งใหม่ให้กับท่าพระจันทร์ และได้นำไปรวมเข้ากับโครงการพัฒนาในด้านอื่นๆ ของสมาชิกในกลุ่ม โครงการนี้แม้จะเป็นการวาดฝันให้เกิดขึ้นในอนาคต แต่ก็เป็นการออกแบบพื้นที่ใหม่โดยคิดย้อนกลับไปยังอดีตและคาดหวังว่าผู้คนในอนาคตจะมีประสบการณ์ที่ดีกับห้างสรรพสินค้าแบบเดียวกับที่ PF11 เคยได้รับมาก่อน



## โครงการที่ 2: New TU

โครงการปรับปรุงลานปรีดีให้กลายเป็นลานเอนกประสงค์ โดยย้ายรูปปั้นปรีดี พนมยงค์ เข้าไปไว้ในตึกโดมเพื่อให้ไม่ต้องตากแดด ซึ่งจะทำให้มีที่ว่างสำหรับพื้นที่สีเขียวมากขึ้น มีศาลาให้ใช้นั่งหลบแดด และสร้าง co-working space สำหรับนั่งทำงานในรูปแบบสถาปัตยกรรมที่สอดคล้องไปกับอาคารรอบๆ

ภาพที่ 53: ภาพการทาบจินตนาการใหม่ของโครงการ New TU



ผู้เข้าร่วมกลุ่มนี้ถ่ายภาพตึกโดมในมุมแคบมา แต่เมื่อต้องบรรยายสถานที่โดยรอบให้กับสมาชิกคนอื่น ๆ ที่ไม่ได้ไปเดินสำรวจในบริเวณเดียวกัน ความคิดที่จะเพิ่มพื้นที่ใช้สอยสำหรับหลบแดดจากคนที่ไม่เดินสำรวจพิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติก็ถูกเพิ่มเข้าไปในบริเวณลานว่าง การนำเสนอจึงใช้วิธีนำภาพในมุมเดิมแปะลงไปบนกระดาษฟลิปชาร์ตแล้ววาดส่วนต่อขยายออกไปด้านข้าง

ความท้าทายของโครงการนี้คือการเปลี่ยนแปลงความหมายของ “ลานปรีดี” ให้กลายเป็นพื้นที่สีเขียวและเพิ่มพื้นที่นั่งให้กับผู้คนในมหาวิทยาลัยแทน การออกไปเดินและสัมผัสกับบรรยากาศในพื้นที่จริงทำให้พวกเขาารู้สึกว่าพื้นที่โล่งที่เป็นหินสะสมความร้อนระอุไว้มากเสียจนไม่อยากเข้าไปมีปฏิสัมพันธ์กับพื้นที่นั้นไม่ว่าในรูปแบบใดๆ การย้ายรูปปั้นปรีดีเข้าไปไว้ในตึกโดมจึงเกิดขึ้นบนพื้นฐานของการมี



ประสบการณ์ต่อพื้นที่นั้นจริงๆ สำหรับพวกเขา พื้นที่จะมีความหมายขึ้นมาได้อย่างน้อยก็ต่อเมื่อพื้นที่นั้นมีอุณหภูมิไม่ร้อนจนเกินไปนัก

### โครงการที่ 3: สนามหลวงพระบาง ซูเปอร์ไนท์มาร์เก็ต

ผู้เข้าร่วมกลุ่มนี้ทาบจินตนาการโดยหวังว่าจะเปลี่ยนสนามหลวงให้กลายเป็นพื้นที่สาธารณะที่เปิดกว้างสำหรับทุกคน นำรั้วกันออก สร้างลู่วิ่งออกกำลังกายโดยรอบ ครึ่งหนึ่งทำเป็นร้านค้าและเวทีสำหรับจัดกิจกรรม มีลานชั้นโตกให้คนมานั่งกินอาหาร อีกครึ่งหนึ่งเป็นพื้นที่สีเขียว มีศาลา น้ำพุ และการให้ความรู้ทางพฤกษศาสตร์เกี่ยวกับพืชพรรณต่างๆ เพิ่มทางม้าลายที่ปลอดภัยสำหรับคนเดินถนน

ภาพที่ 54: ภาพการทาบจินตนาการใหม่ของโครงการสนามหลวงพระบาง ซูเปอร์ไนท์มาร์เก็ต (1)



โครงการนี้ตั้งต้นจากการไปสำรวจสวนรอบอนุสาวรีย์ทหารอาสาสงครามโลกครั้งที่ 1 ด้านเหนือของสนามหลวง ผู้เข้าร่วม 2 คนที่เดินเท้าไปด้วยกันสังเกตเห็นว่ามีผู้คนเข้าไปอาศัยร่มเงาต้นไม้ในบริเวณนั้นหนึ่งหลบแดด ทว่าในสวนแทบไม่มีที่นั่งรองรับคนที่เข้าไปใช้พื้นที่ นอกจากนี้ สวนดังกล่าวยังมีลักษณะเป็นเกาะที่ถูกตัดขาดออกจากบริเวณอื่นและขาดทางเดินข้ามถนนที่ดีพอ พวกเขาจึงเริ่มต้นจากการวาดทางม้าลายและที่นั่งลงไปบนภาพที่ถ่ายมา ความคิดที่เกิดขึ้นต่อมาคือ ไม่อยากปล่อยให้สนามหลวงเป็นที่ว่างเฉยๆ อยากจะทำให้เกิดกิจกรรมทางเศรษฐกิจ ให้คนเข้าไปใช้ทำมาหากินได้ จุดตั้งต้นที่คิดถึงการเดินทางเท้าเข้าไปใช้พื้นที่จึงขยายเป็นการออกแบบพื้นที่สนามหลวงทั้งหมดจากมุมสูง แม้

จะเป็นการเขียนแผนผังสนามหลวงออกมาแบบภาพถ่ายดาวเทียม แต่จะเห็นว่าสิ่งที่พวกเขาอยากให้มีในสนามหลวงล้วนแต่เป็นพื้นที่สำหรับให้คนเข้าไปเดินทั้งสิ้น เช่น เดินตลาด เดินชมสวน และวิ่งออกกำลังกาย ซึ่งเชื่อมโยงกับประสบการณ์ที่ได้ไปเดินสำรวจพื้นที่มาด้วยตัวเอง

ภาพที่ 55: ภาพการทาบจินตนาการใหม่ของโครงการสนามหลวงพระราชฯ ซูเปอร์ไนท์มาร์เก็ต (2)



ในทั้งสองภาพข้างต้น จะเห็นว่าผู้ที่เข้าไปใช้งานพื้นที่สนามหลวงดูเหมือนจะไม่ใช้คนแต่เป็นหมาป่าตัวหนึ่ง ความจริงแล้วหมาป่าตัวนี้เป็นตัวละครชื่อ “อินุสะกุเกะ” จากการตั้งนิพนธ์เรื่อง ดาบพิฆาตอสูร เป็นคนที่สวมหัวหมาป่าเอาไว้ตลอดเวลา การมีอยู่ของอินุสะกุเกะในแง่หนึ่งอาจมองว่าเป็นแค่การวาดเล่น (doodle) ก็ได้ แต่การวาดเล่นๆ นี้เองก็ทำให้การจินตนาการถึงการเปลี่ยนแปลงพื้นที่เป็นเรื่องที่น่าสนใจไปด้วยในเวลาเดียวกัน นอกจากนี้เมื่อถามถึงที่มาที่ไปของหมาป่าตัวนี้ เจ้าของลายเส้นอินุสะกุเกะก็ตอบว่า “สนามหลวงอาจจะเป็นพื้นที่ที่คนแต่งคอสเพลย์ (cosplay) เข้าไปใช้งานด้วยก็ได้” กล่าวคือเธอตอบโดยเชื่อมโยงกลับมายังการใช้สอยในชีวิตจริงซึ่งเป็นคำตอบที่คิดขึ้นมาแบบฉับพลันทันที กระบวนการจินตนาการจึงสามารถเกิดขึ้นได้อย่างต่อเนื่องตั้งแต่ในขั้นแรกจนถึงขั้นตอนนำเสนอผ่านการพูดคุยแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกัน หมาป่าตัวนี้เป็นตัวอย่างของวัฒนธรรมสมัยนิยมที่ดูเผินๆ แล้วอาจไม่ได้เกี่ยวข้องหรือเป็นสาระสำคัญในภาพที่เป็นผลลัพธ์สุดท้าย แต่ในระหว่างกระบวนการกลับมีบทบาทโดดเด่นในการสร้างบทสนทนาและยังสะท้อนกลับมาให้คิดถึงความเป็นจริงได้อีกด้วย

## 4.2.2 กลุ่มความหลากหลายทางเพศ (LGBTQ+)

กลุ่มความสนใจเกี่ยวกับความหลากหลายทางเพศเป็นกลุ่มที่มีผู้สมัครเข้าร่วมน้อยที่สุด คือ 15 คนตามจำนวนที่เปิดรับ และมาร่วมกิจกรรมจริงเพียง 13 คน ในจำนวนนี้มีเพียงคนเดียวเท่านั้นที่มีลักษณะภายนอกแบบผู้ชาย ผู้เข้าร่วมที่เหลือเกือบทั้งหมดเป็นผู้ที่มีลักษณะภายนอกแบบผู้หญิงโดยกำเนิด องค์กรประกอบวัฒนธรรมสมัยนิยมที่ผู้เข้าร่วมกลุ่มนี้หยิบยกขึ้นมา มีความหลากหลายมาก ทั้งยังมีการอ้างอิงถึงศิลปินเกาหลีด้วย ในขณะที่กลุ่มแฟนคลับเองไม่มีการยกขึ้นมาพูดถึง ในทางตรงข้าม เรื่องราวที่เกี่ยวข้องกับประเด็นความหลากหลายทางเพศ เช่น ร่างพระราชบัญญัติสมรสเท่าเทียมที่กำลังจะเข้าสู่วาระการประชุมสภาในช่วงเวลาไล่เลี่ยกับการจัดกิจกรรม กลับไม่ได้รับการพูดถึงเลย แม้เรื่องราวจะไม่ได้สัมพันธ์กับความสนใจร่วมโดยตรง แต่ความหลากหลายภายในกลุ่มก็ทำให้กระบวนการจินตนาการถึงอนาคตเป็นไปได้ที่น่าสนใจ

### กิจกรรมหลัก 1: ความหวังที่ไม่อะไรกัน: จินตนาการสู่ประเทศไทย พ.ศ. 2615

#### เรื่องเล่าที่ 1: ผ่าพิภพโลกคู่ขนาน

ชื่อเรื่องของกลุ่มนี้ใจล้อเลียนชื่อการ์ตูนญี่ปุ่นที่นำมาเป็นแกนของเรื่องเล่า โดยผู้เข้าร่วมนำประเด็นและองค์ประกอบของทุกคนมาเรียงต่อกัน เริ่มต้นจากการนำเรื่องราวจากตอนต้นของการ์ตูน ผ่าพิภพไททัน มาเป็นบทเปิดเรื่อง ก่อนที่จะนำไปสู่การผูกโยงเรื่องราวของสมาชิกคนอื่นเข้ามาในเรื่อง แม้เรื่องราวต้นฉบับจะมีปมความขัดแย้งมาแล้ว แต่ผู้เข้าร่วมยังไม่ได้คิดถึงวิธีการที่จะนำไปสู่เป้าหมายของการเปลี่ยนแปลงแต่แรก เพียงแต่ช่วยกันคิดว่าองค์ประกอบตั้งต้นของแต่ละคนจะมาร่วมมือกันได้ อย่างไรก็ตาม จากนั้นเมื่อถูกกระตุ้นให้คิดว่าอาจมีอุปสรรคอะไรที่ตัวละครของพวกเขาจะต้องเอาชนะเพื่อสร้างสังคมให้เป็นดังหวัง พวกเขาจึงเริ่มเชื่อมโยงความขัดแย้งในเรื่องเข้ากับสังคมไทยในปัจจุบัน และสมาชิกคนหนึ่งจึงเสนอให้เปลี่ยนชื่อ “ไททัน” สัตว์ประหลาดกินคนในเรื่องให้เป็น “ไทตุ”

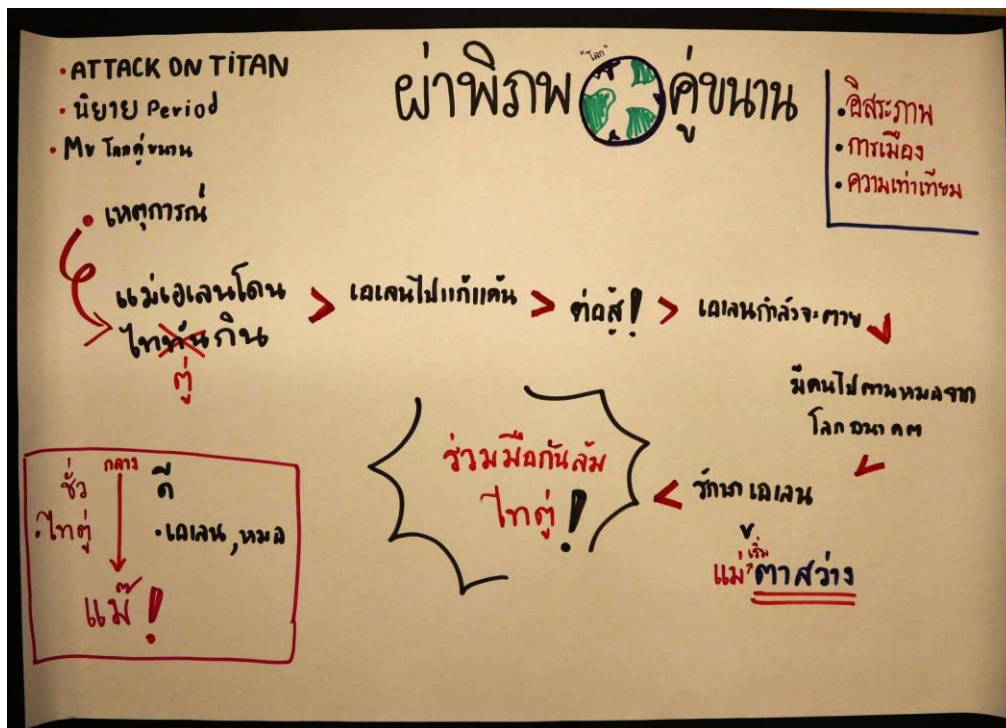
จินตนาการถึงอนาคต	วัฒนธรรมสมัยนิยม	ประเด็นที่เลือก
เศรษฐกิจดีขึ้น ความเป็นอยู่ วิถีชีวิตดีขึ้น มีความเป็นอิสระและประเทศพัฒนาไปในทุกๆ ด้าน	นิยายย้อนยุคที่ตัวละครหลักข้ามเวลากลับไปยังอดีต	อิสราภาพ การเมือง และความเท่าเทียม
ตัวเองคงจะมีลูก และประยูรค์คงจะไม่อยู่บนโลกใบนี้แล้ว	แพทย์รักษาโรคสมองจากมิวสิควิดีโอเพลง โลกคู่ขนาน	

	ของ D GERRARD	
ปัญหาความเหลื่อมล้ำและการเลือกปฏิบัติ ลดลง แต่จะมีปัญหา AI ที่เข้ามาแย่งงาน มนุษย์	รีไวส์ หัวหน้าหน่วยทหารที่ เก่งกาจและมีความเป็นผู้นำ จากการ์ตูน ผ่าพิภพไททัน (Attack on Titan)	

เรื่องราวของประเทศไทย พ.ศ. 2615 ของพวกเขาเป็นดังนี้

โลกที่มีมนุษยชาติถูกปกครองโดย “ไทต์” สัตว์ประหลาดขนาดยักษ์ในร่างคนที่กินกินมนุษย์เป็น  
อาหาร เหตุการณ์ที่แม่ของเอลเลน (จาก Attack on Titan) ถูกจับกิน ทำให้เอลเลนตัดสินใจลุกขึ้นสู้  
กับไทต์เพื่อล้างแค้นให้แม่ การต่อสู้ดำเนินไปอย่างดุเดือด เอลเลนเสียสละตัวเองเพื่อปกป้องพวก  
พ้องจนบาดเจ็บปางตาย แต่มีคนไปตามหมอบจากโลกอนาคต (จาก MV เพลง โลกคู่ขนาน) มา  
ช่วยรักษาจนรอดชีวิต การต่อสู้ของเอลเลนทำให้เหล่า “แม่” คนที่ยังวางตัวเป็นกลางเริ่ม “ตา  
สว่าง” และเข้าร่วมกับเอลเลนจนล้มไทต์ลงได้สำเร็จ มนุษย์จึงมีอิสรภาพอีกครั้งและเกิดเป็นสังคม  
ที่ทุกคนเท่าเทียมกัน

ภาพที่ 56: ภาพจากกิจกรรมของกลุ่มผ่าพิภพโลกคู่ขนาน



## เรื่องเล่าที่ 2: บัลลังก์สร้างการขนส่ง

กลุ่มที่ 2 มีผู้เข้าร่วมที่เดินทางมาจากนอกกรุงเทพฯ หลายคน ทั้งจากนนทบุรี ราชบุรี และ สระแก้ว กลุ่มนี้มองอนาคตไปในทิศทางเดียวกัน คือต้องการเห็นระบบขนส่งมวลชนที่ดีขึ้น ผู้เข้าร่วมที่มาจากราชบุรีเล่าถึงการเดินทางมาร่วมกิจกรรมครั้งนี้ว่าเป็นไปอย่างยากลำบาก ต้องรอรถเป็นเวลานานหลายชั่วโมง อีกสองคนก็เห็นด้วยว่าการขนส่งมวลชนเป็นปัญหามาก จึงสรุปภาพรวมอนาคตของกลุ่มได้ว่า ตอนจบของเรื่องเล่าคือเมืองที่มีการคมนาคมขนส่งดีทั่วกัน ไม่ว่าจะในเมืองหลวงหรือต่างจังหวัด

จินตนาการถึงอนาคต	วัฒนธรรมสมัยนิยม	ประเด็นที่เลือก
การเมืองไทยจะดีขึ้น มีถนนสวยๆ ทั่วประเทศเพราะข้าราชการที่ทุจริตคงจะหมดไปจากประเทศแล้ว เป็นประเทศที่สวยงามสุดๆ	ยอมีจอง ตัวละครใจเย็น มีโลกส่วนตัวสูง จากซีรีส์เกาหลี <i>My Liberation Notes</i>	การขนส่งมวลชน
ผู้คนมีบ้านอยู่ มีที่ดิน สามารถเลือกทำอาชีพตามความชอบและความถนัด บ้านเมืองสะอาด	กัปตันเจมส์ เคิร์ก จากภาพยนตร์ <i>Star Trek</i>	
ประเทศเจริญ การเมืองดีขึ้น ประชาชนมีความสุข	จากที่โกโจ (ผู้ใช้คุณไสย) บอกว่าจะช่วยยูจิ (พระเอกของเรื่อง) จากการ์ตูนญี่ปุ่นเรื่อง <i>มหาเวทย์ผนึกมาร (Jujutsu Kaisen)</i>	

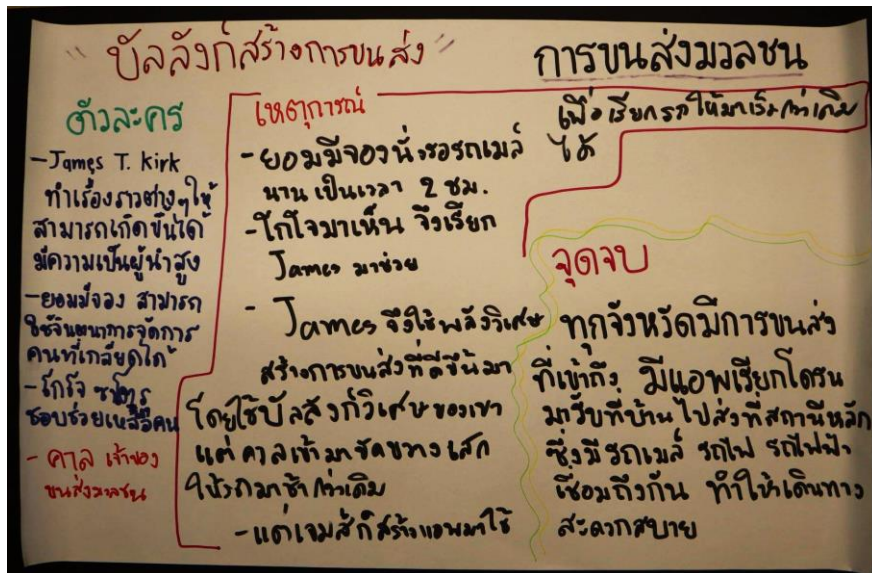
เช่นเดียวกับกลุ่มแรก ผู้เข้าร่วมกลุ่มนี้นำตัวละครของทุกคนเข้ามามีส่วนร่วมในจินตนาการ โดยเรื่องราวของประเทศไทย พ.ศ. 2615 ของพวกเขาเป็นดังนี้

การขนส่งสาธารณะของประเทศไทยในปี พ.ศ. 2615 ก็ยังแย่เหมือนเดิม ยอมีจอง ซึ่งปกติแล้วเป็นคนใจเย็นและจัดการอารมณ์โกรธเก่ง นั่งรอรถเมล์เป็นเวลา 2 ชั่วโมงจนรู้สึกเบื่อตาลทนไม่ไหว โกโจ (จาก *Jujutsu Kaisen*) จึงยื่นมือเข้าช่วยเหลือโดยเรียกเจมส์ เคิร์ก (จาก *Star Trek*) มาช่วย เขาใช้ “บัลลังก์วิเศษ” สร้างการขนส่งที่ดีขึ้นมา แต่ทว่า “คาล” นายทุนเจ้าของกิจการขนส่งกลับเข้ามาขัดขวางโดยแกล้งทำให้รถเมล์มาช้าลงอีก เจมส์จึงใช้พลังสร้างแอปที่ช่วยเรียกรถเมล์ให้มาเร็วกว่าเดิมและทำลายอิทธิพลของคาลลงได้ในที่สุด ประเทศไทยจึงมีการ



ขนส่งที่ดี เข้าถึงคนในทุกจังหวัด สามารถเรียกโทรนให้บินมารับถึงบ้าน เพื่อเดินทางไปยังสถานีหลักซึ่งรถเมล์ รถไฟ รถไฟฟ้าเชื่อมถึงกัน ทำให้เดินทางได้อย่างสะดวกสบาย

ภาพที่ 57: ภาพจากกิจกรรมของกลุ่มบัลลังก์สร้างการขนส่ง



จะเห็นว่าผู้เข้าร่วมกลุ่มนี้นำองค์ประกอบตั้งต้นจากวัฒนธรรมสมัยนิยมมาใช้ได้อย่างน่าสนใจ นำบุคลิกของตัวละครมาเป็นจุดเชื่อมและขับเคลื่อนถึงปัญหาการขนส่งสาธารณะโดยชี้ให้เห็นว่า แม้แต่คนที่ใจเย็นก็ยังไม่ได้กับการรอรถเมล์ในประเทศนี้ นอกจากนี้บัลลังก์วิเศษซึ่งมีที่มาจากเก้าอี้กัปตันยานอวกาศยังเป็นเหมือนคู่ตรงข้ามของการเดินทางที่เชื่องช้า เพราะใน *Star Trek* กัปตันสามารถสั่งการให้ยานอวกาศ “วาร์ป” ข้ามจักรวาลไปได้อย่างรวดเร็ว

เรื่องราวของผู้เข้าร่วมกลุ่มนี้แสดงให้เห็นว่า การจัดกิจกรรมที่มีผู้เข้าร่วมจากหลายภูมิลำเนาทำให้กระบวนการจินตนาการถึงอนาคตแตกต่างออกไปได้ด้วย ในการพูดคุยแลกเปลี่ยนทำให้เห็นว่า สิ่งที่ผู้เข้าร่วมในกรุงเทพฯ จินตนาการถึงมักจะเป็นเรื่องที่ล้ำหน้าไปในอนาคตมากกว่า แต่สำหรับคนที่มาจากต่างจังหวัด การมีขนส่งสาธารณะเป็นเรื่องที่ “แฟนตาซี” มากแล้ว และหากเป็นไปได้ก็อยากจะทำให้สำเร็จให้ได้ก่อนเรื่องอื่น ผู้เข้าร่วมที่อาศัยในเขตเมืองบางคนไม่เคยจินตนาการถึงการใช้ชีวิตในจังหวัดที่ไม่มีรถเมล์มาก่อน ซึ่งอาจกล่าวได้ว่าการแลกเปลี่ยนประสบการณ์กับคนตรงหน้าทำให้การจินตนาการถึงอนาคตมีความหมายและเชื่อมโยงกับผู้คนมากยิ่งขึ้น

### เรื่องเล่าที่ 3: การกรอบ(กอบ)กู้โลกด้วยมือ

กลุ่มที่ 3 เป็นกลุ่มของผู้เข้าร่วม 3 คนซึ่งมีทักษะการสื่อสารที่ไม่คล่องแคล่วนัก เมื่อมีคนใดคนหนึ่งนำเสนอความคิดเห็นขึ้นมา อีก 2 คนที่เหลือจะไม่ค่อยมีปฏิกิริยาตอบรับและทำให้ความคิดเห็นนั้นถูกละทิ้งไปเรื่อยๆ กระทั่งใกล้หมดเวลา ผู้เข้าร่วมคนหนึ่งจึงต้องเริ่มลงมือเขียนเรื่องราวลงไปอย่างรวดเร็วโดยพยายามทำให้มีองค์ประกอบของทุกคนแม้จะไม่ลงตัวนัก เช่น รวมประเด็นในอนาคตและชื่อของทั้ง 3 ตัวละครเข้าเป็นตัวละครเดียวกัน แต่ไม่ได้นำบุคลิกภาพหรือความสามารถของทั้ง 3 ตัวละครไปใช้ในการเดินเรื่อง สมาชิกคนหนึ่งดูไม่ค่อยพอใจกับเรื่องราวฉบับสุดท้ายแต่ก็ยอมตามไป

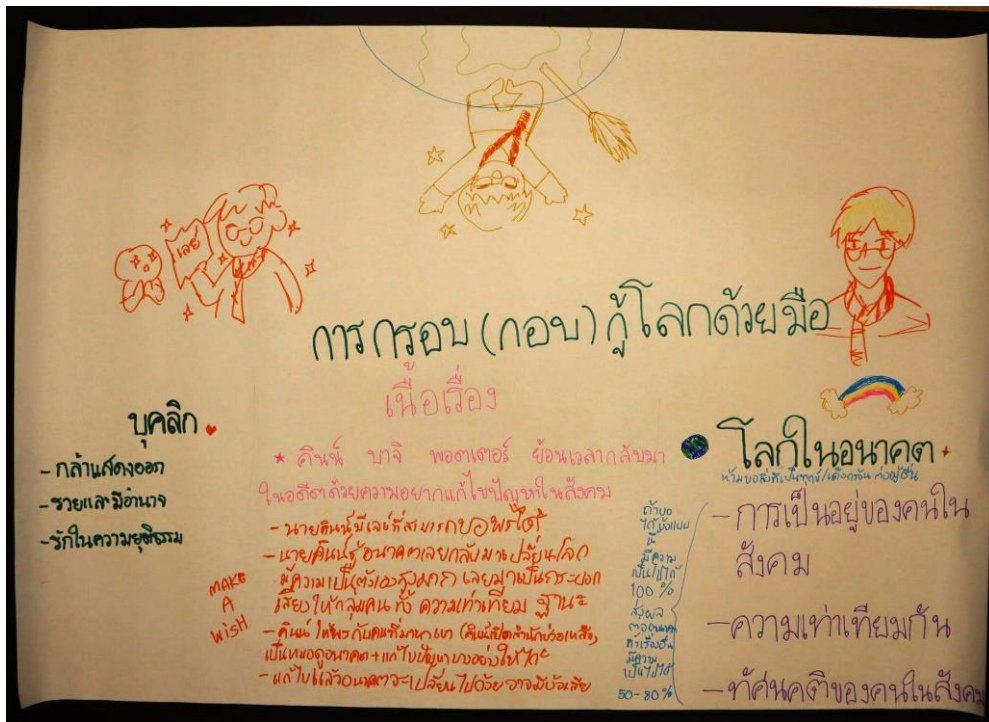
จินตนาการถึงอนาคต	วัฒนธรรมสมัยนิยม	ประเด็นที่เลือก
ถนนหนาเดิน ผู้คนมั่นใจในตัวเอง และเป็นมิตรมากขึ้น แต่ก็มีปัญหาว่าคนไม่เข้าร่วมสิ่งที่มีมานาน เช่น ประเพณีต่างๆ อีกแล้ว	แฮรี่ พอตเตอร์ พอมดผู้กล้าหาญ และใช้เวทมนตร์ได้	ความเป็นอยู่ของผู้คน ความเท่าเทียม ทัศนคติของคนในสังคม
ปัญหาต่างๆ เช่น มาตรฐานความงาม การศึกษา ความเท่าเทียมทางเพศ การบูลลี่ ได้รับการแก้ไข มีเทคโนโลยีอำนวยความสะดวกมากขึ้น	บาจิ สมาชิกแก๊งนักร้องผู้รักพวกพ้อง และรักษาคำมั่นสัญญาถึงที่สุด จากการ์ตูน <i>Tokyo Revengers</i>	
มีสิ่งก่อสร้างมากมาย เทคโนโลยีเยอะเยาะ ปัญหาที่ถูกแก้คือเรื่องการอยู่ร่วมกันในสังคม แต่สิ่งที่แก้ไม่ได้คือฝุ่น PM2.5	คินน์ ลูกชายตระกูลมาเฟียจากละครไทย คินน์พอร์ช เดอะ ซีรีส์ ลา ฟอร์เต้	

เรื่องราวของประเทศไทย พ.ศ. 2615 ของพวกเขาเป็นดังนี้

ในโลกอนาคต ประเทศไทยยังคงเต็มไปด้วยปัญหาทั้งด้านคุณภาพชีวิตและทัศนคติของผู้คน คินน์ บาจิ พอตเตอร์ (รวม 3 ตัวละครจากเข้าด้วยกัน) จึงตัดสินใจย้อนเวลามายังอดีตเพื่อแก้ไขปัญหา โดยเขาได้นำ “เลย์” มั่นฝรั้งทอดกรอบที่ขอพรได้มาด้วย คินน์กลายเป็นหมอดูอนาคต ใช้ความสามารถในการมองเห็นอนาคตเปิดสำนักช่วยเหลือคน แจกเลย์ให้พรกับคนที่มาขอความช่วยเหลือ แต่การขอพรก็อาจส่งผลกระทบต่อคนอื่น ๆ และอนาคตได้ ถ้าหากขอพรที่เกี่ยวกับการพัฒนาความเป็นอยู่ของคนในสังคม ความเท่าเทียม และทัศนคติของคนในสังคม โอกาสที่พรจะสำเร็จจะเป็น 100% แต่หากขอพรเรื่องอื่นอาจมีโอกาสสำเร็จเพียง 50-80% เท่านั้น



ภาพที่ 58: ภาพจากกิจกรรมของกลุ่มการกรอบ(กอบ)กู้โลกด้วยมือ



จะเห็นว่าเรื่องราวไม่ได้สัมพันธ์กับองค์ประกอบตั้งต้นที่แต่ละคนเลือกมา เนื่องจากไม่สามารถตกลงพัฒนาเนื้อเรื่องขึ้นจากรีวิวของใครได้เลย ทำยที่สุดเรื่องจึงเป็นเรื่องใหม่ทั้งหมด อย่างไรก็ตาม จะเห็นว่าภายในเวลา 10 นาทีสุดท้าย สมาชิกคนหนึ่งก็สามารถแต่งเรื่องขึ้นมาได้โดยใช้กลวิธีการสร้างกฎกติกาแบบเกมขึ้นมา คือมี "ไอเท็ม" ที่มีพลังวิเศษพร้อมคุณสมบัติความเป็นไปได้ในการใช้งาน ผู้เข้าร่วมอีกคนให้ความเห็นว่า "เบียร์<sup>6</sup> มากเลยเรื่องของกลุ่มเรา" และสมาชิกอีกคนเสนอตัวตัดกระดาษเป็นรูปมันฝรั่งทอดกรอบเพื่อใช้ประกอบเรื่องเล่า

เรื่องราวของกลุ่มนี้แสดงให้เห็นว่า กระบวนการที่พัฒนาขึ้นนี้ไม่ได้รับประกันความสำเร็จเสมอไป แม้เรื่องราวสุดท้ายจะฟังดูน่าสนใจ มีรายละเอียดและการนำเสนอที่เฉพาะตัว แต่ในกระบวนการจะพบว่าเต็มไปด้วยความยากลำบากซึ่งเป็นความท้าทายที่ผู้ช่วยจัดกิจกรรมจะต้องปรับตัวกับสถานการณ์และบุคลิกของผู้เข้าร่วมเป็นรายครั้งไป

<sup>6</sup> มาจากคำภาษาญี่ปุ่น "จูนเบียร์" หรือ "โรคม.2" ใช้เรียกอาการที่คนคนหนึ่งเชื่อว่าตนเองมีพลังวิเศษอย่างแท้จริงเป็นจริง จัง ซึ่งมักเกิดขึ้นในช่วงวัยที่เรียนมัธยมปีที่ 2 และอาจใช้เป็นคำคุณศัพท์เพื่ออธิบายสิ่งที่ฟังดูเพี้ยนมาก

#### เรื่องเล่าที่ 4: Sand(wish)tayakom

เรื่องเล่าสุดท้ายของกลุ่มความหลากหลายทางเพศเป็นเรื่องที่ได้รับเสียงตอบรับจากผู้เข้าร่วมทั้งหมดดีที่สุด และเป็นกลุ่มซึ่งมีบรรยากาศตรงข้ามกับกลุ่มที่ 3 คือสมาชิกทั้ง 4 คนสามารถแลกเปลี่ยนความคิดเห็น ต่อยอดเรื่องราวของกันและกันได้เป็นอย่างดี แม้องค์ประกอบตั้งต้นที่เลือกมาจะมีความหลากหลายมาก แต่ก็สามารถนำมาผสมเข้าด้วยกันได้ลงตัว

จินตนาการถึงอนาคต	วัฒนธรรมสมัยนิยม	ประเด็นที่เลือก
ผู้คนมีความคิดและตระหนักรู้ มีผู้ปกครองดี หรืออาจจะไม่มีใครปกครองเลย ทุกคนอยู่กัน ได้ด้วยตัวเอง เศรษฐกิจดีขึ้น ทุกคนเข้าถึง การศึกษา และไม่ว่าจะทำอาชีพอะไรก็มี รายได้เท่าๆ กัน แต่มนุษย์อาจจะอยู่บนโลก ไม่ได้แล้ว เพราะทรัพยากรหมดไป ต้องไป อาศัยบนดาวดวงอื่น	มีมีคนตัดหญ้า ขณะที่มีความ พายุ ทอร์นาโดอยู่ข้างหลัง	การศึกษา
คนเท่าเทียมกัน ทุกอาชีพได้รับความสำคัญ เท่าๆ กัน ทุกสิ่งได้รับการพัฒนาอย่าง สมบูรณ์ ไม่ล้าหลังเหมือนปัจจุบัน จะไม่มีคน ไร้บ้านที่ต้องเร่ร่อนอีกต่อไป	ซานแบรี่ ยูทูบเบอร์ชาวไทย ที่ มีความสามารถด้านการ ทำอาหารและทำธุรกิจ	
การคมนาคมทั่วถึงและเท่าเทียมทุกภาค แต่ ปัญหาที่มีในปัจจุบันและจะยังคงมีอยู่ต่อไป คือคนไร้ที่อยู่จะมีมากขึ้น	Niki สมาชิก boy band วง Enhyphen จากเกาหลี เป็นคน ที่มีความมุ่งมั่นสูง	
Sex worker เป็นอาชีพที่ถูกกฎหมายและ ได้รับการยอมรับ ทศนคติเกี่ยวกับผู้หญิง เปลี่ยนไปในทางที่ดีขึ้น บ้านเมืองสะอาดมาก ขึ้น	เรจิน่า จอร์จ ราชีนี แห่ง โรงเรียนมัธยมปลายที่พูด อะไรคนก็เชื่อ จากภาพยนตร์ Mean Girls	

องค์ประกอบที่น่าสนใจของกลุ่มนี้คือการที่ PL5 หนึ่งในผู้เข้าร่วมที่เดินทางมาจากจังหวัด สระแก้ว เลือกเอาชื่อ “คนตัดหญ้า” มาใช้เล่าเรื่อง มีมนี้ถือกำเนิดขึ้นใน พ.ศ. 2560 จากการที่ชาว แคนาดาคนหนึ่ง ถ่ายภาพสามีของเธอขณะกำลังใช้เครื่องตัดหญ้าภายในรั้วบ้านของตนเอง ทว่าในทุ่ง

โล่งจากหลังของบ้านนั้นมีกลุ่มเมฆดำและเกลียวพายุทอร์นาโดขนาดใหญ่กำลังพัดกระหน่ำอยู่ ภาพนี้กลายเป็นมีมที่โช่พูดถึงการที่คนคนหนึ่งไม่รู้สึกริยติยีนร้ายกับกระแสสังคมบางอย่างในช่วงเวลานั้น เหมือนกับชายในภาพซึ่งไม่ได้ใส่ใจพายุที่พัดอยู่ไม่ไกลจากบ้าน (Adam 2017)

ภาพที่ 59: ภาพมีมคนตัดหญ้า



ที่มา: <https://knowyourmeme.com/memes/lawnmower-man>

องค์ประกอบต่างๆ ข้างต้นรวมกันแล้วเกิดเป็นเรื่องราวของประเทศไทย พ.ศ. 2615 ดังนี้  
ปัญหาความเหลื่อมล้ำยิ่งทวีความรุนแรงขึ้นอีกในโลกอนาคต คนรวยออกไปใช้ชีวิตในเมือง  
อวกาศนอกโลก ส่วนคนจนต้องลงไปอาศัยในเมืองบาดาล “มอริอาร์ต” นักเรียนหญิงผู้  
เพียบพร้อมด้วยความงามและฐานะ เธอเป็นดังราชินีของโรงเรียนแซน(วิช)ทยาคม (แรงบันดาลใจจาก Mean Girls) ผู้ไม่สนใจปัญหาของโลกภายนอกที่ใกล้เข้ามา (มีมคนตัดหญ้า) จนกระทั่ง  
วันหนึ่งเธอต้องสูญเสียทุกสิ่ง ทั้งบ้าน รถ เงินทอง และมงกุฎของเธอ และต้องย้ายมาเรียนใน  
เมืองบาดาล โรงเรียนใหม่ของเธอเต็มไปด้วยปัญหา ทั้งหลักสูตรที่ไม่ตรงกับความต้องการ  
นักเรียนไม่มีทางเลือก และยิ่งเต็มไปด้วยค่านิยมผิดๆ มอริอาร์ตเริ่มตระหนักถึงปัญหาความ  
เหลื่อมล้ำด้านการศึกษา เธอจึงเปลี่ยนตัวเองกลายเป็นคนที่มุ่งมั่นและทุ่มเทให้การแก้ไข  
ปัญหาความเหลื่อมล้ำในเมืองบาดาล และได้กลายเป็นนางเงือกที่ช่วยให้การศึกษาเมืองบาดาล  
ดีและเท่าเทียมมากขึ้น รวมถึงเกิดค่านิยมใหม่ๆ ขึ้นด้วย แต่ถึงอย่างนั้น ปัญหาของโลกนี้ก็ยังมี

ไม่ได้หมดไป การศึกษาเมืองบาดาลที่ดีขึ้นก็ยังคงห่างไกลจากโรงเรียนแซนวิชทายาคมที่เธอเคยเรียน ผู้คนในโลกอนาคตจึงยังต้องพยายามแก้ไขปัญหากันต่อไป

ภาพที่ 60: ภาพจากกิจกรรมของกลุ่ม SAND(wish)tayakom



ตัวละครหลักแรกเริ่มใช้ชื่อ “เรจิน่า” ตามตัวละครที่นำมาจากภาพยนตร์ แต่สุดท้ายเปลี่ยนเป็นอีกชื่อหนึ่ง เช่นเดียวกับการกลายเป็นนางเงือกที่ผสมเข้ามาในขั้นตอนของการวาดภาพประกอบเรื่อง มีคนตัดหญ้ากลายเป็นจุดเปลี่ยนที่ทำให้บุคลิกของตัวละครนี้เปลี่ยนไป กลายเป็นคนที่มีความมุ่งมั่นและความพยายามซึ่งเป็นบุคลิกจากอีก 2 คนที่เหลือ

**ข้อสังเกต: มีมกับจินตนาการพลเมือง**

ดังที่ได้กล่าวไว้ตอนต้นของบทวิเคราะห์ว่า ผู้เข้าร่วมตามกลุ่มความสนใจต่างๆ ในกิจกรรมเวิร์คชอปนี้อาจไม่ใช่ตัวแทนที่สมบูรณ์แบบของผู้ที่มีความสนใจในเรื่องนั้นๆ รูปแบบของกระบวนการจินตนาการถึงอนาคตในกลุ่มนี้จึงอาจไม่ได้เป็นภาพแทนของผู้ที่สนใจเรื่องความหลากหลายทางเพศ ดังจะเห็นว่า แม้กิจกรรมที่จัดวันเดียวกันและผู้เข้าร่วมมีความสนใจร่วมกันในประเด็นความหลากหลายทางเพศ แต่กลุ่มที่ 3 และ 4 ก็แสดงออกถึงจินตนาการที่ต่างกันมาก อย่างไรก็ตาม รูปแบบที่น่าสนใจซึ่งปรากฏในกลุ่มความหลากหลายทางเพศ คือการเลือกใช้อุปกรณ์ประกอบจากวัฒนธรรมสมัยนิยมที่หลากหลายมาก

โดยเฉพาะอย่างยิ่งการใช้มีมและวิธีการแบบมีม (memetic) ซึ่งไม่ได้จำกัดอยู่เฉพาะการนำมีมมาใช้โดยตรง แต่รวมถึงกลวิธีในการนำเรื่องหนึ่งมาผสมเข้ากับอีกเรื่องหนึ่งด้วย

ตัวอย่างของการใช้กลวิธีแบบมีมในการสร้างเรื่องเล่าปรากฏใน “บัลลังก์สร้างการขนส่ง” ซึ่งนำบุคลิกของตัวละคร “ยอมมีจอง” มาขบขันปัญหาการขนส่งสาธารณะ ข้อนี้แตกต่างจากการนำชื่อและบุคลิกลักษณะของตัวละครมาประกอบเรื่องอย่างตรงไปตรงมา เพราะมีการบิดเรื่องราวให้กลับทางให้คนที่ใจเย็นกลายเป็นคนที่เดือดดาล ซึ่งทำให้เรื่องนี้ฟังดูน่าขัน กลวิธีนี้เป็นลักษณะโดยทั่วไปของมีมซึ่งผู้ที่เข้าใจและตลกไปกับมีมได้จะต้องรู้จักเรื่องราวเบื้องต้นที่นำมาผูกเข้าด้วยกัน ในกรณีนี้คือ เข้าใจว่ายอมมีจองเป็นคนอย่างไร และเข้าใจว่าปัญหาการขนส่งสาธารณะในประเทศไทยเป็นอย่างไร

นอกจากมีมคนตัดหญ้าในเรื่องสุดท้ายแล้ว ตัวละครเรจิน่าจากภาพยนตร์ *Mean Girls* ก็มีสถานะเป็นมีมในบริบทของการเมืองไทยร่วมสมัยเช่นกัน ภาพยนตร์ดังกล่าวออกฉายในปี พ.ศ. 2547 หรือก่อนที่เยาวชนผู้เข้าร่วมทุกคนจะเกิด ทว่าแทบทุกคนต่างรู้จักเรจิน่าจากเพจ “Meme Girls Thailand” เนื่องจากเป็นเพจผลิตมีมล้อเลียนสังคมโดยใช้เรื่องราวจาก *Mean Girls* ที่มีชื่อเสียงมาตั้งแต่หลังการรัฐประหารในปี พ.ศ. 2557 มาจนถึงในการเคลื่อนไหวทางการเมือง พ.ศ. 2563 โดยใช้เพียงวัตถุดิบ พล็อต ฉาก ตัวละคร จากภาพยนตร์เรื่องนี้เพียงเรื่องเดียวในการเสียดสีสังคมและการเมืองไทยตลอดระยะเวลาหลายปี ส่งผลให้เรจิน่าและภาพยนตร์เรื่องนี้กลายเป็นที่รู้จักอย่างกว้างขวางในหมู่เยาวชน และเป็นที่ทราบกันดีถึงวิธีการสื่อสารในจริตแบบผู้มี ความหลากหลายทางเพศซึ่งเป็นทีมงานเบื้องหลังเพจ (ตุลยา สวนสันต์ 2564)

กล่าวได้ว่าเพียงแค่อยุทธศาสตร์เรจิน่ามาใช้ ความเป็นมีมและความหมายเบื้องหลังตัวละครดังกล่าวก็เริ่มทำงานทันที ทำให้สามารถเชื่อมโยงกับมีมคนตัดหญ้า ผูกเป็นเรื่องราวได้อย่างรวดเร็ว และอาจเป็นเหตุผลที่ทำให้เรื่องนี้เป็นที่ประทับใจของผู้เข้าร่วมคนอื่นๆ ด้วย เพราะมีองค์ประกอบที่ช่วยให้คนอื่นๆ ที่คุ้นเคยกับมีมเหล่านี้คล้อยตามไปกับเรื่องได้โดยง่าย



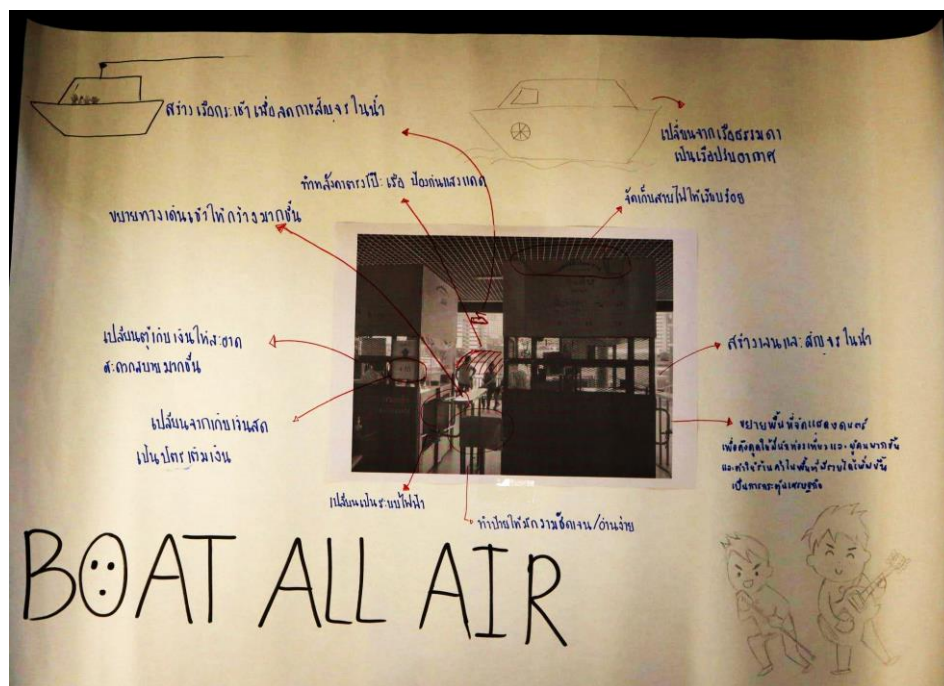
## กิจกรรมหลัก 2: ทาบจินตนาการสู่ความเป็นจริง

ในช่วงปลาย ผู้ช่วยจัดกิจกรรมนำผู้เข้าร่วมในกลุ่ม LGBTQ+ ออกไปสำรวจบริเวณโดยรอบมหาวิทยาลัยเช่นเดียวกับกลุ่มแฟนคลับ แต่ปรากฏว่าเมื่อกลับมาจากการสำรวจ ผู้เข้าร่วมเกือบทั้งหมดเลือกพื้นที่เดียวกันโดยบังเอิญ คือบริเวณท่าพระจันทร์ และมีหนึ่งกลุ่มเลือกลานโพธิ์ซึ่งถือว่าเป็นพื้นที่ต่อเนื่องกัน

### โครงการที่ 1: Boat All Air

โครงการปรับปรุงท่าเรือตรงท่าพระจันทร์ เพิ่มหลังคาบังแดดและฝนบริเวณโป๊ะเรือ เปลี่ยนตู้เก็บเงินให้สะอาดและสะดวกสบายด้วยการใช้ระบบบัตรเติมเงินแทนเงินสด เปลี่ยนเรือให้เป็นเรือปรับอากาศ ทำเรือกระเช้าลอยฟ้าข้ามฟากเพื่อลดความหนาแน่นของการสัญจรทางน้ำ และเพิ่มพื้นที่แสดงดนตรีบริเวณท่าเรือเพื่อดึงดูดผู้คนและนักท่องเที่ยวให้มาจับจ่ายใช้สอย กระตุ้นเศรษฐกิจให้ร้านค้าในพื้นที่

ภาพที่ 61: ภาพการทาบจินตนาการใหม่ของโครงการ Boat All Air



ผู้เข้าร่วมกลุ่มนี้มีเพียงคนเดียวที่ได้ไปเดินสำรวจท่าเรือ แต่เนื่องจากในจำนวน 3 คนนี้ มี 2 คนที่เดินทางมายังสถานที่จัดงาน (มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ ท่าพระจันทร์) ทางเรือ และสมาชิกอีกคนหนึ่ง

ก็มีประสบการณ์เดินทางด้วยเรือ จึงเกิดเห็นพ้องต้องกันว่าเลือกท่าเรือมาเป็นพื้นที่ตั้งต้นในการวาดจินตนาการลงไป

ทั้งสามคนร่วมกันเสนอความคิดเห็น โดยเจ้าของภาพเป็นผู้อธิบายว่าท่าเรือมีอะไรอยู่แล้วบ้าง นำเสนอการเปลี่ยนแปลง และนำมาสู่การปรับปรุงเพื่อผู้ใช้งานสูงอายุ เพราะเห็นว่าผู้ใช้บริการจำนวนมากเป็นผู้สูงอายุ ปรับเป็นเรือไฟฟ้าขนาดใหญ่ มีทางสัญจรทางน้ำเพิ่มขึ้น พร้อมทั้งส่งเสริมให้นักท่องเที่ยวใช้งานด้วย ทำกระเช้าลอยฟ้าเพื่อข้ามปากไปวังหลังสำหรับท่องเที่ยวชมวิว นอกจากนี้ทำพระจันทร์ยังมีร้านขายเทปเก่าแก่ จึงน่าจะทำให้พื้นที่บริเวณนี้กลายเป็นจุดสนใจได้ ด้วยการทำลานแสดง ให้มีวงดนตรีมาเล่น โดยนำดนตรีไทยมาผสมด้วย เพื่อให้ผู้สูงอายุสามารถมีส่วนร่วมไปกับดนตรีได้ ชื่อนี้สมาชิกคนหนึ่งถามขึ้นมาว่าคนอื่นๆ ได้ลองไปเที่ยว “สยาม” ใหม่ ที่มีการจัดพื้นที่ให้มีวงดนตรีมาเล่นหรือยัง แล้วจึงนำมาสู่ความคิดที่จะนำความคิดดังกล่าวมาประยุกต์ใช้กับท่าพระจันทร์ โดยคำนึงถึงบริบทและผู้คนบริเวณนี้แทน

## โครงการที่ 2: Color of Pho

ปรับปรุงลานโพธิ์คณะศิลปศาสตร์ ธรรมศาสตร์ ให้มีม้านั่งเพิ่มขึ้น มีเวทีสำหรับใช้ทำกิจกรรมได้หลากหลาย มีปลั๊กไฟ ลำโพง และมีร่มพับสำหรับบังแดด ซึ่งจะทำให้ลานโพธิ์มีผู้ใช้งานมากขึ้น เป็นพื้นที่ของความหลากหลายที่มีสีสัน

ภาพที่ 62: ภาพการทาบจินตนาการใหม่ของโครงการ Color of Pho



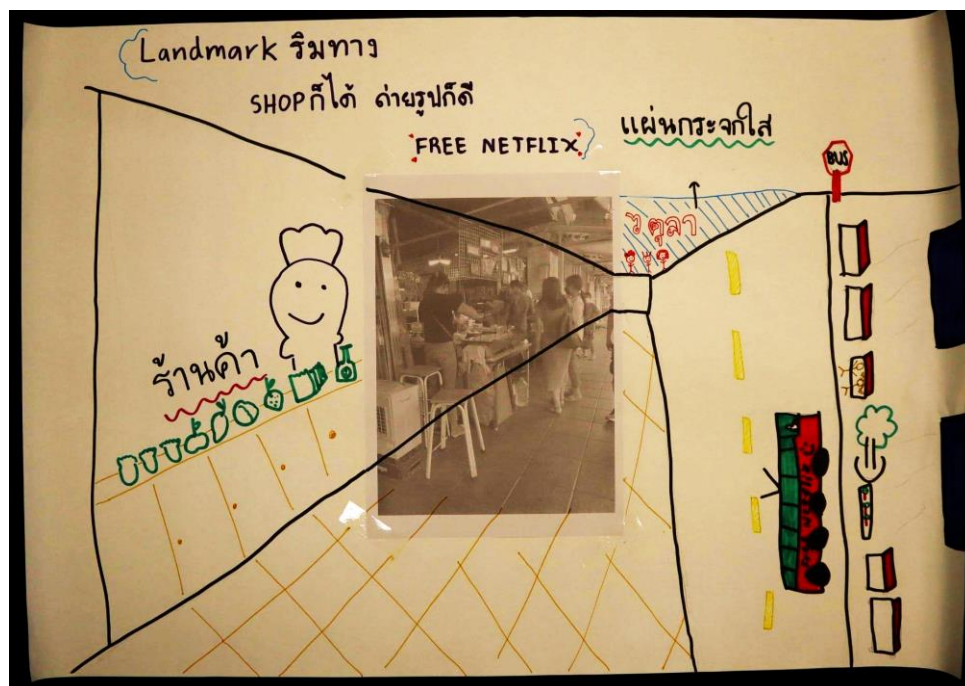


ความท้าทายประการหนึ่งของการจัดกระบวนการนี้ คือการสร้างสมดุลระหว่างจินตนาการกับการสร้างพื้นที่ที่มีความหมายต่อผู้คน โจทย์อย่างหลังนี้อาจเป็นข้อจำกัดสำคัญที่ทำให้ผู้เข้าร่วมบางกลุ่มรู้สึกว่าจินตนาการของตนอาจไม่ได้มีความสำคัญ หรือสร้างการเปลี่ยนแปลงที่มีความหมายกับผู้คนจริงๆ ตัวอย่างเช่นโครงการของกลุ่มนี้ซึ่งจะเห็นว่าค่อนข้างเรียบง่าย และเป็นอนาคตอันใกล้มากกว่าเป็นการจินตนาการถึงโลกที่ต่างออกไป เนื่องจากพวกเขาเห็นว่ารายละเอียดเล็กน้อยเหล่านี้คือสิ่งที่สำคัญกับผู้ใช้พื้นที่จริงๆ

### โครงการที่ 3: Landmark ริมหาง shop ก็ได้ ถ่ายรูปก็ได้ free Netflix

โครงการปรับปรุงพื้นที่ริมถนนพระจันทร์ จัดระเบียบร้านค้า ครอบแผ่นกระจกใสซึ่งจะบอกเล่าเรื่องราวเกี่ยวกับเหตุการณ์ 6 ตุลาคม พ.ศ. 2519 ทำให้บริเวณนี้กลายเป็นแลนด์มาร์คจุดใหม่ที่คนสามารถมาถ่ายรูปและเรียนรู้ประวัติศาสตร์ไปด้วยได้ ปรับปรุงป้ายรถเมล์ให้มีที่นั่งซึ่งจะใช้บนรถเมล์ก็ได้ และเพิ่มบริการ Netflix ให้ดูฟรีบนรถเมล์ด้วย

ภาพที่ 63: ภาพการทาบจินตนาการใหม่ของโครงการ Landmark ริมหาง



กลุ่มนี้มีสมาชิกที่เลือกบริเวณท่าพระจันทร์ 2 คน และบริเวณประตูมณีสรรณ์ 6 ตุลาคม 2519 อีก 1 คน พวกเขาตกลงเลือกพื้นที่ทางเท้าริมถนนพระจันทร์ และพยายามรวมเอาความสนใจของทุกคนเข้าเป็นโครงการเดียวกัน ข้อที่น่าสนใจคือแม้จะเป็นการจินตนาการถึงพื้นที่ในอนาคต แต่พวกเขาก็เลือก

นำอดีตเข้าไปประกอบเป็นส่วนหนึ่งด้วย ทั้งยังจัดวางเหตุการณ์ในประวัติศาสตร์ลงในแบบที่กลืนไปกับวิถีชีวิต คือเป็นส่วนหนึ่งของการใช้ชีวิตประจำวันมากกว่าจะเป็นอนุสาวรีย์หรืออนุสรณ์สถานอย่างที่มักคุ้นเคยกัน

#### โครงการที่ 4: Tha Phra Chan Mall

โครงการปรับปรุงพื้นที่บริเวณท่าพระจันทร์ ก่อสร้างห้างสรรพสินค้าติดแอร์ที่จะช่วยส่งเสริมร้านค้าในพื้นที่ มีทั้งร้านอาหาร ร้านเสื้อผ้า ขนมและเครื่องดื่ม โรงภาพยนตร์ และชั้นดาดฟ้าเป็นสวนสาธารณะที่สามารถจัดงานดนตรีในสวน เป็นโดมแก้วที่สามารถชมวิวดูได้ 360 องศา ถนนพระจันทร์ทำให้คนเดินถนนข้ามได้อย่างปลอดภัยมากขึ้นโดยมีไม้กั้นรถ ส่วนคนที่ต้องการเข้าไปยังห้างสรรพสินค้า เพียงแค่เดินขึ้นไปยังอุโมงค์ก็จะถูกดูดข้ามถนนขึ้นไปยังชั้น 3 ของห้างได้เลยทันที

ภาพที่ 64: ภาพการทาบจินตนาการใหม่ของโครงการ Tha Phra Chan Mall



สมาชิก 3 ใน 4 คนของกลุ่มนี้เลือกพื้นที่ท่าพระจันทร์โดยพร้อมเพรียง การระดมความคิดจึงเดินหน้าไปอย่างรวดเร็ว มีการเขียนทศออกมาว่าแต่ละคนอยากเห็นอะไรบ้าง เช่น แดดร้อนจึงคิดจะทำหลังคา สายไฟที่พันกันยุ่งเหยิงจึงอยากเอาลงดิน การเห็นคนข้ามถนนในระหว่างที่รถกำลังวิ่งทำให้นึกถึงทางม้าลาย การเห็นตรอกซอกซอยที่มีร้านอาหารอยู่แต่คนไม่รู้จึงคิดจะทำป้ายหรือสถานที่ขายของให้พวกเขา เป็นต้น เมื่อได้ข้อสรุปเบื้องต้นว่าจะทำพื้นที่ให้มีความหมายกับผู้คนอย่างไรแล้ว ชั้นถัดมาผู้ช่วยจัดกิจกรรมจึงกระตุ้นให้ผู้เข้าร่วมคิดนอกกรอบเดิม ๆ จึงเกิดเป็นการสร้างห้างสรรพสินค้าบนอาคารท่าเรือเดิม และเพิ่มลูกเล่นที่น่าสนใจอย่างท่อดูดเข้าไป

### 4.2.3 กลุ่ม Graphic Design

กลุ่มเยาวชนที่สนใจงานออกแบบกราฟิกและวาดภาพ มีผู้เข้าร่วมทั้งสิ้น 16 คน แม้การเลือกผู้เข้าร่วมจะใช้วิธีสุ่ม แต่ในกลุ่มนี้มีผู้เข้าร่วมที่มาจากโรงเรียนเดียวกันและรู้จักกันมาก่อนมากถึง 6 คน ซึ่งทำให้บรรยากาศและการทำกิจกรรมแตกต่างออกไปจากสองกลุ่มแรก การที่ผู้เข้าร่วมมีความคุ้นเคยกันมาก่อนทำให้การระดมความคิดทำได้อย่างรวดเร็วและมีประเด็นที่หลากหลายมากขึ้น รวมถึงผู้เข้าร่วมมีความมั่นใจ กล้าแสดงออกถึงความคิดของตัวเองมากขึ้น นอกจากนี้ลักษณะที่เห็นได้ชัดเจนของผู้เข้าร่วมกลุ่มนี้คือพวกเขาคิดเป็นภาพมากกว่าเขียน การพัฒนาเรื่องเล่าและโครงการแห่งอนาคตจึงมักเป็นการคิดไปพร้อมๆ กับการลงมือวาด หลายคนจึงเลือกที่จะไม่เขียนทกลงในกระดาษที่ผู้ช่วยจัดกิจกรรมแจกให้ รวมถึงเรื่องราวที่เกิดขึ้นก็มักไม่ค่อยสัมพันธ์กับองค์ประกอบตั้งต้นที่เขียนในตอนแรก ดังนั้นการวิเคราะห์กระบวนการของกลุ่มนี้จึงมีข้อมูลเอกสารไม่ครบถ้วนสมบูรณ์

#### กิจกรรมหลัก 1: ความหวังที่ไม่มีอะไรกัน: จินตนาการสู่ประเทศไทย พ.ศ. 2615

##### เรื่องเล่าที่ 1: Doraemon in the Multiverse

กลุ่มนี้ประกอบด้วยสมาชิก 3 คนที่ไม่รู้จักกันมาก่อน และต่างฝ่ายต่างสื่อสารไม่คล่องแคล่วนัก สมาชิกทั้งหมดจึงสื่อสารด้วยการเขียนแทนการพูดคุยกัน แบ่งงานกันร่างโครงเรื่อง อีกคนหนึ่งเขียนลงกระดาษฟลิปชาร์ต และอีกคนวาดภาพประกอบ

จินตนาการถึงอนาคต	วัฒนธรรมสมัยนิยม	ประเด็นที่เลือก
บ้านเมืองสะอาด ประชาชนมีที่อยู่อาศัยที่มีคุณภาพ คมนาคมขนส่งดี	-	การคมนาคม
รถเมล์ดีขึ้น ถนนไม่ขรุขระ สายไฟลงดินหมดทั้งประเทศ	กัปตันมาร์เวล ซูเปอร์ฮีโร่หญิงที่มีพลัง	
เด็กทุกคนเลิกใส่ยูนิฟอร์ม เลิกแบกกระเป๋าตุงๆ	-	

ประเด็นเรื่องการคมนาคมถูกยกขึ้นมาเป็นแกนของเรื่อง เนื่องจากเป็นหัวข้อที่มีสมาชิกสนใจร่วมกัน แต่จะเห็นว่าองค์ประกอบตั้งต้นของผู้เข้าร่วมไม่ได้ถูกนำมาใช้แต่อย่างใด ตัวละครโดราเอมอน

ดร.สเตรนจ์ และดาร์ธเวเดอร์ ถูกหยิบยกขึ้นมาในระหว่างการพัฒนาเรื่อง ซึ่งเป็นตัวละครที่คุ้นชินกันอยู่มาก และมีเรื่องราวเกี่ยวกับการเดินทางข้ามเวลา รวมถึงตัวละครที่มีภาพลักษณ์ของฝ่ายผู้ร้ายอย่างเด่นชัด จึงช่วยให้กระบวนการจินตนาการเดินทางไปได้ง่าย และเมื่อเรื่องราวเริ่มเป็นรูปร่างขึ้นมา สมาชิกทั้ง 3 คนจึงเริ่มพูดจากันมากขึ้นและพาเรื่องราวไปถึงตอนจบได้ในที่สุด

ภาพที่ 65: ภาพจากกิจกรรมของกลุ่ม Doraemon in the Multiverse



ประเทศไทย พ.ศ. 2615 ของพวกเขาเป็นดังนี้

ประเทศไทย พ.ศ. 2615 เต็มไปด้วยมลพิษทางอากาศจากรถยนต์ แม้ว่าจะมีเทคโนโลยีการขนส่งทางอากาศที่ทันสมัย สะดวกสบาย และไม่ก่อมลภาวะ แต่ลอร์ดเวเดอร์ (จาก Star Wars) จอมเผด็จการ ได้สั่งห้ามไม่ให้คนทั่วไปใช้งาน มีแต่คนรวยและทหารเท่านั้นที่ใช้งานเหล่านี้ได้ สองฮีโร่จากต่างโลกคือ ดร.สเตรนจ์และโดราเอมอน จึงได้เปิดประตุมิติมาช่วยเหลือคนไทย เปิดฉากต่อสู้กับลอร์ดเวเดอร์จนได้ชัยชนะ ยกเลิกการบังคับเกณฑ์ทหาร ทำให้ทุกคนสามารถเข้าถึงอวกาศยานนี้ได้ และนำประชาธิปไตยกลับคืนสู่สังคมไทย

จะเห็นว่าในที่สุดแล้วสิ่งที่ผู้เข้าร่วมในกลุ่มนี้ให้ความสนใจร่วมกันคือประเด็นเกี่ยวกับประชาธิปไตยมากกว่าจะเป็นเรื่องการคมนาคมในตัวของตัวเอง และวัฒนธรรมสมัยนิยมทำหน้าที่เหมือนกับสะพานที่ทอดไปสู่บทสนทนาดังกล่าว



## เรื่องเล่าที่ 2 : Mr. คอย โดนสอย

ผู้เข้าร่วมกลุ่มนี้ประกอบด้วยสมาชิกที่รู้จักกันมาก่อนซึ่งตรงข้ามกับกลุ่มแรก รวมถึงมีผู้เข้าร่วมที่มีบุคลิกกล้าแสดงออก ทำให้กระบวนการคืบหน้าไปอย่างรวดเร็วและแทบไม่มีการทดลองในกระดาษที่ผู้ช่วยจัดกิจกรรมเตรียมเอาไว้ หลังจากพูดคุยเกี่ยวกับแนวคิดเบื้องต้นของเรื่องได้แล้ว พวกเขาถึงมือวาดรูปลงบนกระดาษฟลิปชาร์ททันทีแม้จะยังไม่ได้อธิบายอย่างชัดเจนว่าเรื่องราวทั้งหมดจะเป็นอย่างไร หากเทียบกับกลุ่มความสนใจอื่นที่เหลือ กลุ่มกราฟิกดีไซน์จะเริ่มต้นเขียนลงฟลิปชาร์ทเร็วกว่ามาก กล่าวคือพวกเขาถนัดคิดด้วยการวาดมากกว่าการเขียน รวมถึงมีความมั่นใจในการตัดสินใจข้างหน้ามากกว่าที่จะต้องหาข้อสรุปให้ได้ก่อนแล้วจึงลงมือวาด

จินตนาการถึงอนาคต	วัฒนธรรมสมัยนิยม	ประเด็นที่เลือก
มีตึกแปลกๆ	-	เงินตรา

เรื่องราวของประเทศไทย พ.ศ. 2615 ของพวกเขาเป็นดังนี้

ณ Rich City มหานครแห่งความร่ำรวยแห่งโลกอนาคต ทุกคนคือคนรวยและมีเงินล้นเหลือ อยากรู้อะไรก็ได้กันหมดทุกคน ทุกคนมีเงินมากมายจนกระทั่งเงินและชีวิตไม่มีความหมายอีกต่อไป มิสเตอร์คอย ผู้ปกครองเมืองรู้สึกเบื่อหน่ายยิ่งนัก จึงได้เปิดประตูมิติเพื่อรุกรานโลกมิติอื่นให้คุณกลัวยทอดกวาดต้อนคนต่างมิติมาเป็นทาสและทรมานพวกเขาอย่างโหดเหี้ยมไร้มนุษยธรรม มิสเตอร์คอยได้พบรักและแต่งงานกับสอย หญิงสาวจากต่างโลก สอยเก็บงำความแค้นจากการที่มิสเตอร์คอยทำลายโลกของเธอเอาไว้ และเมื่อเวลาที่เหมาะสมมาถึง สอยก็ลุกขึ้นก่อกบฏ ซ้ำมิสเตอร์คอยและขึ้นปกครอง Rich City และจบปัญหาระหว่างมิติลงได้ในที่สุด

ภาพที่ 66: ภาพจากกิจกรรมของกลุ่ม Mr. คอย โดนสอย



จะเห็นว่าเรื่องนี้มีลักษณะฉีกออกจากชนบเรื่องเล่าอื่นๆ อย่างเห็นได้ชัด และเป็นเรื่องที่ผู้เข้าร่วมคนอื่นๆ ยกมือให้ว่าเป็นเรื่องที่ประทับใจมากที่สุดในการสนทนาแลกเปลี่ยนช่วงท้าย เพราะสามารถจินตนาการถึงโลกอนาคตได้อย่างท้าทาย กระบวนการพัฒนาเรื่องเล่าของกลุ่มนี้อาจมองได้ว่าคล้ายกับการวาดรูปเล่น (doodle) ของกลุ่มเพื่อนมัธยมในเวลาว่างที่โรงเรียน องค์กรประกอบต่างๆ ค่อยๆ ทอยยถูกเติมลงไปโดยไม่ได้เรียงลำดับ และมีการเปลี่ยนแปลงเรื่องราวอยู่ตลอดเวลาตั้งแต่เริ่มเขียน ความแตกต่างก็คือ ระหว่างการใช้จินตนาการ พวกเขาถูกกระตุ้นให้ต้องใคร่ครวญถึงเหตุผลหรือความเป็นไปได้แบบอื่นๆ ของเรื่องราวที่เขียนขึ้นด้วย รวมถึงถูกตั้งคำถามและได้รับความเห็นจากผู้เข้าร่วมคนอื่นๆ

### เรื่องเล่าที่ 3: มหาภารตะ of ชัชชาติ

ผู้เข้าร่วมกลุ่มที่ 3 แม้จะไม่ได้รู้จักกันมาก่อน แต่ก็เริ่มต้นลงมือเขียนลงฟลิปชาร์ตอย่างรวดเร็ว สมาชิกคนหนึ่งรับหน้าที่วาดภาพประกอบ โดยค้นหาต้นแบบท่าทางต่างๆ ในสมาร์ตโฟนเพื่อใช้อ้างอิงในการวาดตาม การเล่าเรื่องของกลุ่มนี้เป็นเหมือนการเขียนการ์ตูน คือเขียนไปที่ละช่อง เป็นภาพที่มีฉาก มีจุดเน้นเหตุการณ์ที่เล่าเรื่องชัดเจน และเนื่องจากไม่ได้วางแผนเอาไว้ก่อน จึงทำให้กระดาษแผ่นเดียวไม่เพียงพอ และต้องใช้กระดาษแผ่นที่สองเพื่อเล่าเรื่องไปจนจบ

เรื่องราวประเทศไทย พ.ศ. 2615 ของพวกเขาเป็นดังนี้

ในขณะที่โลกใกล้ถึงจุดอวสาน อุกกาบาตกำลังจะพุ่งชนโลก ชัชชาติได้ค้นพบประตูมิติไปสู่เอเวอเรสต์ (จาก My Little Pony) เขาได้สำรวจพื้นที่และพบกับชิ้นส่วนของโพเนกอล์ฟ (จาก One Piece) ศิลาวิเศษที่จะมอบพลังในการกอบกู้โลก ชัชชาติจึงออกเดินทางตามหาชิ้นส่วนที่เหลือ แต่แล้วเรื่องนี้ก็ไปถึงหูของ “ตุ้” วายร้ายที่จ้องจะแย่งชิงพลังนั้นไปใช้เพื่อประโยชน์ส่วนตัว คีกระหว่างชัชชาติและตุ้จึงเริ่มขึ้น ทั้งคู่ต่อสู้กันอย่างสูสี แต่พวกพ้องของชัชชาติช่วยให้เขาคว้าโพเนกอล์ฟชิ้นสุดท้ายมาได้ และได้ใช้พลังมารังสรรค์โลกที่ดี มีเทคโนโลยีที่ทำให้ประชาชนมีคุณภาพชีวิตที่ดี มีปิกบินเดินทางได้อย่างสะดวกสบาย ในเมืองมีแม่น้ำที่เต็มไปด้วยสัตว์ต่างๆ มีคุณหมื่นและยูนิคอร์นสีรุ้งอยู่ร่วมกันอย่างมีความสุข

ภาพที่ 67: ภาพจากกิจกรรมของกลุ่มมหาการตะ of ชัชชาติ



เช่นเดียวกับ 2 กลุ่มก่อนหน้านี้ ผู้เข้าร่วมกลุ่มนี้ไม่ได้ใช้กระดาษทดความคิดก่อน แต่วาดไปคิดไป  
ข้อที่น่าสนใจคือพวกเขาเห็นว่านายชัชชาติ สิทธิพันธุ์ เป็นวัฒนธรรมสมัยนิยมแบบหนึ่งโดยไม่  
ตะขิดตะขวงใจ จากการที่นักการเมืองท่านนี้ถูกนำไปทำเป็นมีมจำนวนมากในช่วงหลายปีที่ผ่านมา  
โดยเฉพาะในช่วงที่มีการหาเสียงเลือกตั้งผู้ว่าราชการกรุงเทพมหานครใน พ.ศ. 2565



#### เรื่องเล่าที่ 4: ม้านอนมังกร

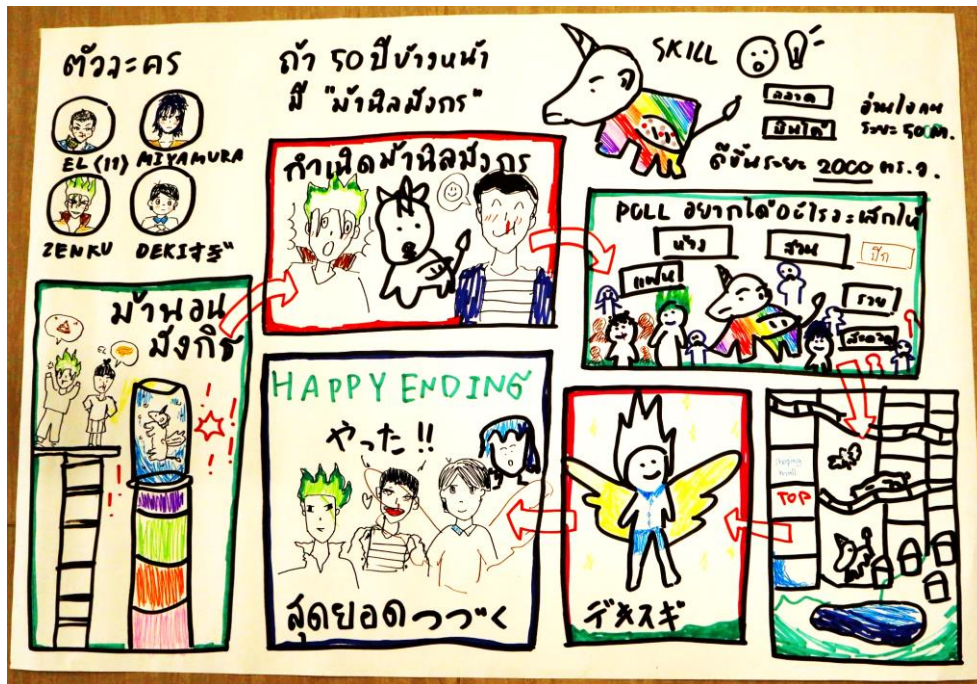
กลุ่มที่ 4 มีวิธีการคล้ายกับ 2 กลุ่มก่อนหน้านี้ พวกเขาเริ่มต้นจากการนำสิ่งที่มีภาวะระดมสมอง คือ ม้านอนมังกร วาดลงไปบนกระดาษ ก่อนจะตัดสินใจฉวนชื่อของสัตว์วิเศษตัวนี้เป็น “ม้านอนมังกร” อันกลายมาเป็นชื่อเรื่อง จากนั้นจึงเริ่มคิดเรื่องราวไปด้วยพร้อมๆ กับวาดรูปลงไป แต่กลุ่มนี้มีการวางแผนล่วงหน้าเล็กน้อย คือแม้จะยังไม่ได้ข้อสรุปที่แน่ชัดว่าเรื่องจะเป็นอย่างไร แต่ก็ได้วางกรอบไว้คร่าวๆ แล้วว่าเรื่องเล่าจะต้องจบลงภายในช่องใด

จินตนาการถึงอนาคต	วัฒนธรรมสมัยนิยม	ประเด็นที่เลือก
สะดวกขึ้นถ้านายกดี	-	สัตว์เลี้ยงชนิดใหม่
ปัญหาการจราจร ปัญหาขยะ และเทคโนโลยีได้รับการแก้ไข	-	
ประเทศเจริญ	-	
ความเจริญเริ่มไปถึงต่างจังหวัด แต่ผู้คนเห็นแก่ตัวและสิ่งแหวดล้อมก็ทรุดโทรม	-	

เรื่องราวประเทศไทย พ.ศ. 2615 ของพวกเขาเป็นดังนี้

ในโลกอนาคต เซ็นคู (จากการ์ตูนญี่ปุ่นเรื่อง Dr.Stone) ได้พัฒนาสัตว์สายพันธุ์ใหม่ขึ้น นำพันธุกรรมของยูนิคอร์นและม้าบินเปกาซัสมาผสมกันออกมาเป็น “ม้านอนมังกร” สัตว์แสนรู้ที่ฉลาด บินได้ อ่านใจคนได้ในระยะ 5,000 เมตร และสามารถเสกให้ความต้องการทุกสิ่งเป็นจริงได้ในระยะ 2,000 เมตรรอบตัว เซ็นคูตั้งใจจะทำให้ม้านอนมังกรเชื่อฟังเขาเพียงคนเดียวเท่านั้น แต่เอลเว่น (จาก Stranger Things) ไม่เห็นด้วย เธอแอบตัดแปลงให้ม้านอนมังกรรับฟังความต้องการของคนทุกคนได้ เมื่อมันอ่านใจคนที่อยู่ห่างออกไปว่ามีความต้องการอะไร ก็จะบินไปทำให้ที่ต่างๆ ดีขึ้นได้ และถ้าหากผู้คนมีความต้องการที่หลากหลาย ม้านอนมังกรก็จะอ่านใจคนทั้งหมดในพื้นที่นั้นแล้วโหวตตามความต้องการของคนส่วนมาก ไม่ว่าจะอยากได้ห้าง ได้สวน ได้ปิก ได้รั้วสวย ได้แฟน ก็เสกได้ทั้งหมด และทำให้โลกใบนี้ดีขึ้นไปที่ละน้อยๆ

ภาพที่ 68: ภาพจากกิจกรรมของกลุ่มบ้านอนมังกิร



ผู้เข้าร่วมกลุ่มนี้เริ่มต้นจากการวาดตัวละครที่สมาชิกแต่ละคนเลือกลงไป เขียนชื่อเรื่อง จากนั้น วาดรูป "ม้า" ลงไปด้านบนสุดของกระดาษ คุณสมบัติของม้าตัวนี้ค่อยๆ ถูกแต่งเติมหลายครั้ง แม้จะมีตัวละครเพียง 2 ตัวเป็นตัวละครหลัก และอาจกล่าวได้ว่ามีเพียงตัวเดียวเท่านั้นที่ได้ถูกนำเอาบุคลิกและความสามารถมาใช้ประกอบเรื่องเล่า คือเซ็นคู จาก *Dr. Stone* เรื่องราวของนักเรียนมัธยมปลายผู้ปราดเปรื่องในด้านวิทยาศาสตร์ที่ถูกทำให้แข็งเป็นหินไปเป็นเวลาหลายพันปี และตื่นขึ้นมาพบว่าเขาต้องเริ่มต้นอารยธรรมของมนุษย์ใหม่ตั้งแต่ยุคหิน การทดลองสร้างบ้านอนมังกิรจึงสอดคล้องกับตัวละครตั้งต้นนี้ อยากรู้ว่า จะเห็นว่าเป็นตอนจบตัวละครทั้ง 4 อยู่ร่วมกันในโลกใบใหม่อย่างมีความสุข แม้ในกระบวนการสร้างเรื่องราวอาจมีสมาชิกที่มีบทบาทไม่เท่ากัน แต่จะเห็นว่าตัวละครเหล่านี้เป็นเหมือนตัวแทนที่ทำให้ทุกคนยังคงเป็นส่วนหนึ่งของจินตนาการนี้ได้

"บ้านอนมังกิร" นี้มีพลังวิเศษที่ถูกกำหนดขึ้นในลักษณะของค่าพลังในเกม คือมีข้อจำกัดและมีกลไกในการใช้พลัง ใช้พลังเสกสิ่งของได้ในระยะ 2 กิโลเมตร แต่สามารถอ่านใจคนในระยะ 5 กิโลเมตร ซึ่งถูกกำหนดมาเพื่อให้บ้านอนมังกิรรู้ว่าจะเคลื่อนที่ไปยังทิศทางใดต่อ เพื่อไปทำให้ความต้องการของผู้คนเป็นจริงขึ้นมา หลังจากคิดพลังของม้าตัวนี้แล้วเรื่องราวดูเหมือนจะจบลงด้วยดี แต่ผู้ช่วยจัดกิจกรรมได้กระตุ้นต่อไปด้วยคำถามว่า ถ้าหากความต้องการของผู้คนขัดแย้งกัน เช่น คนหนึ่งต้องการห้ามสรรพสินค้า แต่อีกคนต้องการสวนสาธารณะ จะทำอย่างไร ผู้เข้าร่วมจึงหาทางออกด้วยการทำให้บ้านอนมังกิรมีความสามารถในการทำโพลความต้องการในตัวเอง และเสกของขึ้นตามเสียงส่วนใหญ่ของคนในพื้นที่นั้น ไม่ว่าจะโดยตั้งใจหรือไม่ สัตว์วิเศษตัวนี้จึงเป็นเสมือนกลไกประชาธิปไตยทางตรงที่รับฟังเสียงของประชาชนทุกคนได้โดยไม่ตกหล่น

## ข้อสังเกต: ทักษะการวาดกับการจินตนาการถึงอนาคต

รูปแบบที่เห็นได้ชัดเจนนในผู้เข้าร่วมกลุ่มความสนใจด้านกราฟิกดีไซน์ คือการใช้ทักษะการวาดเป็นเครื่องมือในการคิดและจินตนาการ และจะเห็นว่าพวกเขาไม่ค่อยพึ่งพาวงศ์ประกอบตั้งต้นจากวัฒนธรรมสมัยนิยมนัก หากยกมาก็ใช้เพียงชื่อหรือใช้เพื่อสร้างการมีส่วนร่วมของคนในกลุ่มมากกว่าจะเป็นตัวขับเคลื่อนพล็อตอย่างที่คุณเข้าร่วมในกลุ่มแฟนคลับและ LGBTQ+ ทำ ยิ่งไปกว่านั้น พวกเขายังมีแนวโน้มที่จะสร้างตัวละครขึ้นมาใหม่เพื่อเล่าเรื่องราวในแบบของตัวเอง เช่น มิสเตอร์คอยหรือมันอนนัง กิร ตัวละครเหล่านี้อาจไม่ได้มีความเป็นต้นฉบับใหม่หมด แต่ก็ถือว่าเป็นการนำองค์ประกอบในวัฒนธรรมสมัยนิยมจากแหล่งที่พวกเขาเคยสัมผัสมาปรุงแต่งขึ้นมาใหม่จนเกิดเป็นตัวละครและเรื่องราวเฉพาะตัว ไม่ใช่การหยิบยืมตัวละครที่มาจากเรื่องอย่างตรงไปตรงมา

การออกแบบและการวาดภาพเป็นกิจกรรมที่ต้องมีการคาดหมายไปข้างหน้าในตัวของมันเอง ก่อนที่จะลงมือออกแบบหรือจรดดินสอ/ปากกาลงบนสื่อใดๆ ผู้ลงมือจะต้องมีภาพของสิ่งที่อยากจะทำเกิดขึ้น หรือแนวทางเพื่อทำให้ภาพนั้นเกิดขึ้นอยู่ก่อนแล้ว แน่ใจว่าภาพสุดท้ายที่เกิดขึ้นอาจเบี่ยงเบนไปจากจินตนาการแรกเริ่ม ผู้วาดอาจหลงเส้นไม่ได้ตั้งใจก็เป็นเหตุให้ต้องปรับเปลี่ยนไปตามสถานการณ์ สิ่งที่เกิดขึ้นในกระบวนการเช่นนี้ช่วยขัดเกลาทักษะและเตรียมผู้เข้าร่วมในกลุ่มนี้ให้สามารถคิดและพลิกแพลงเรื่องราวไปได้อย่างคล่องแคล่ว และสามารถพัฒนาเรื่องราวได้หลายชั้นมากยิ่งขึ้น การมีผู้เข้าร่วมที่มีทักษะลักษณะนี้จึงมีส่วนช่วยให้กระบวนการเดินทางไปได้อย่างรวดเร็วและมีเวลาเหลือสำหรับการพูดคุยมากขึ้น

## กิจกรรมหลัก 2: ทาบจินตนาการสู่ความเป็นจริง

เนื่องจากผู้เข้าร่วมในกลุ่มนี้มีความสนใจในด้านการออกแบบและวาด รูปแบบกิจกรรมในช่วงบ่ายจึงถูกปรับเปลี่ยนให้แตกต่างไปจากกลุ่มความสนใจ 2 กลุ่มก่อนหน้านี้เล็กน้อย โดยมีการเดินนำชมบริเวณโดยรอบมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ ท่าพระจันทร์ แบบไปด้วยกันทั้งหมด เพื่อใช้เวลาให้กระชับก่อนจะกลับมาระดมความคิดที่ห้องจัดงาน แต่ไม่ได้จำกัดว่าสถานที่ซึ่งจะนำมาทาบจินตนาการจะต้องเป็นบริเวณที่ไปเดินสำรวจเท่านั้น รวมถึงไม่จำกัดเทคนิคและวิธีการในการทาบจินตนาการลงไป โดยมีการแจ้งไว้ก่อนล่วงหน้าแล้วว่าผู้เข้าร่วมสามารถเตรียมอุปกรณ์ในการใช้ตกแต่งและวาดภาพมาได้ด้วย แต่ผลปรากฏว่ามีผู้เข้าร่วมเพียงกลุ่มเดียวเท่านั้นที่ตัดสินใจวาดลงในแท็บเล็ต ส่วนกลุ่มที่เหลือเลือกวาดมือลงในฟลิปชาร์ตเช่นเดิม ข้อสังเกตอีกประการหนึ่งคือเมื่อเปิดให้ผู้เข้าร่วมเลือกสถานที่ใดก็ได้ สถานที่ที่พวกเขาเลือกมากที่สุดคือสถานศึกษาของตนเองซึ่งพวกเขาใช้เวลาอยู่มากที่สุด

## โครงการที่ 1: Phi Phi Za Cool

โรงเรียนบนเกาะพีพี เป็นโรงเรียนที่ต้องเดินทางไปเรียนด้วยเครื่องบินหรือเรือดำน้ำเท่านั้น โรงเรียนอยู่ใกล้ชายหาด มีการเรียนการสอนเกี่ยวกับการใช้ชีวิตในธรรมชาติ เป็นเหมือนวิชาลูกเสือที่ใช้ได้จริง เช่น สอนตกปลา สอนอนุรักษ์พันธ์สัตว์ทะเล

โครงการนี้เป็นการจำลองสถานที่จากการแลกเปลี่ยนของสมาชิก 2 คนมารวมเข้าด้วยกัน โดยคนหนึ่งเล่าถึงโรงเรียนของตัวเอง ส่วนอีกคนเล่าถึงเกาะพีพี จึงนำมาสู่การสร้างโรงเรียนบนเกาะแห่งนี้

ภาพที่ 69: ภาพการทาบจินตนาการใหม่ของโครงการ Phi Phi Za Cool



## โครงการที่ 2: Sanam Chan Land

ปรับปรุงพระราชวังสนามจันทร์ซึ่งปัจจุบันเข้าใช้ได้ยาก มีกฎระเบียบห้ามใส่กางเกงขาสั้นและอื่นๆ เข้าไปในบริเวณพระราชวัง โดยเปลี่ยนด้านในเป็นสวนสนุก ทูบอาคารครึ่งหนึ่งออกทำเป็นสวนสาธารณะสำหรับนั่งปิกนิกและมีร้านค้า ทำให้มีภูเขาอยู่ด้านหลัง และมีทะเลอยู่ด้านหน้า สามารถสวมใส่ชุดอะไรก็ได้เข้าไปในพื้นที่นี้รวมถึงบิกินี

ภาพที่ 70: ภาพการทาบจินตนาการใหม่ของโครงการ Sanam Chan Land



ผู้เข้าร่วมทั้งหมดในกลุ่มนี้มาจากโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศิลปากรซึ่งตั้งอยู่ในบริเวณของวิทยาเขตสนามจันทร์ โดยพวกเขาเลือกพระราชวังสนามจันทร์มาเพราะความอัดอั้นตันใจที่ถูกกีดกันด้วยกฎระเบียบต่างๆ ไม่ให้เข้าไปใช้พื้นที่ได้โดยสะดวก น่าสนใจว่ากลุ่มแรกและกลุ่มที่สองนี้มาจากคนละโรงเรียน แต่พวกเขาเลือกทำในสิ่งที่ใกล้เคียงกันมาก คือการทำให้พื้นที่โรงเรียนของตัวเองกลายเป็นสถานที่ซึ่งใกล้ชิดธรรมชาติ และมีพื้นที่สำหรับพักผ่อนหย่อนใจ



### โครงการที่ 3: Super TU Rangsit

กลุ่มนี้จินตนาการถึง 4 โครงการที่จะทำให้ธรรมศาสตร์ศูนย์รังสิตเป็นสุดยอดแคมปัส ประกอบด้วย การปรับปรุงหอสมุดให้มีที่นอนและมีบริการอาหารเครื่องดื่ม เพื่อให้การอ่านเป็นช่วงเวลาพิเศษ ทำโซนนั่งติดตู้ พื้นที่ปลอดภัยสำหรับตัวเงินตัวทอง มีป้ายเตือนรถที่ผ่านไปมาให้ระมัดระวัง เพิ่มป้ายบอกคุณภาพอากาศให้มองเห็นได้จากทั้งสองทิศทาง และปรับปรุงสนามกีฬาให้มีโคมครอบที่สามารถเปิดปิดได้ มีร้านค้า โซนพักผ่อน โซนอาบน้ำ และศูนย์พยาบาลเบื้องต้น

ภาพที่ 71: ภาพการทาบจินตนาการใหม่ของโครงการ Super TU Rangsit

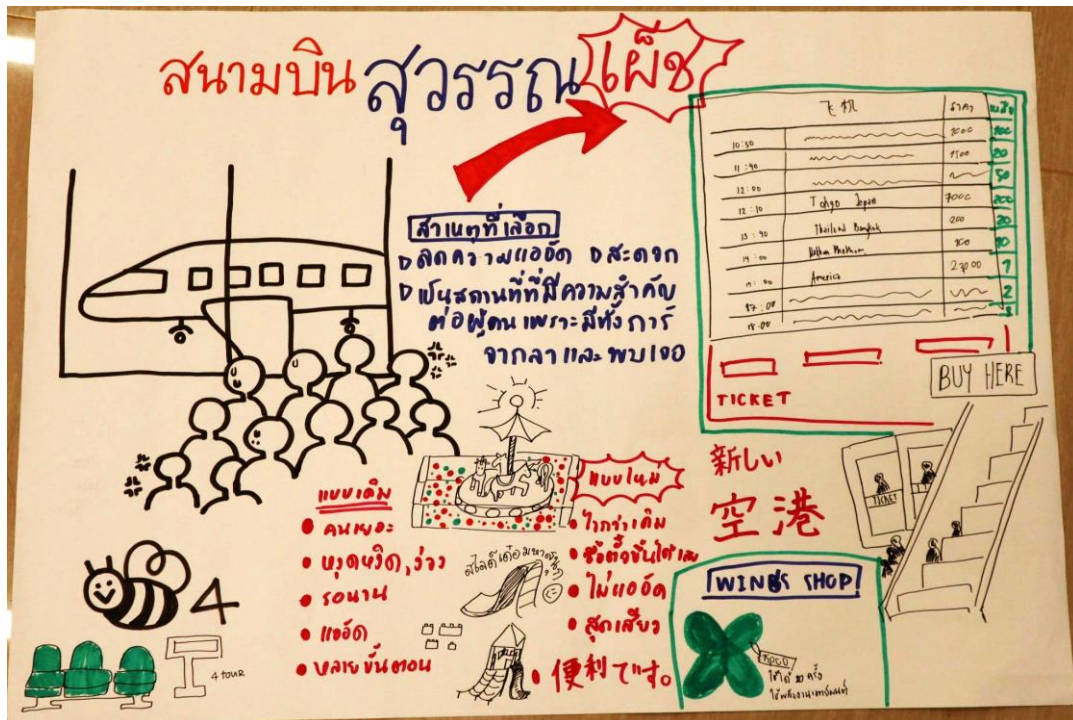


ผู้เข้าร่วมคนหนึ่งในกลุ่มนี้เป็นนักศึกษามหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ เธอเป็นผู้อธิบายให้สมาชิกคนอื่น ๆ นึกภาพตามว่ามหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ ศูนย์รังสิต มีหน้าตาเป็นอย่างไร โดยเปิดภาพจาก Google Maps ประกอบไปด้วย พร้อมกับเล่าประสบการณ์ว่าต้องเผชิญกับปัญหาหรือข้อเสียอะไรบ้าง แล้วสมาชิกคนที่เหลือช่วยกันคิดหาทางแก้ไขหรือปรับปรุงให้ดีขึ้น

## โครงการที่ 4: สนามบินสุวรรณเฝ้าซ

โครงการทาบจินตนาการเพื่อปรับปรุงสนามบินสุวรรณภูมิให้แอ๊ดน้อยลง เดินทางได้สะดวก รวดเร็วมากขึ้น มีตู้ให้กดซื้อตั๋วแล้วขึ้นเครื่องได้เลยทันที เพิ่มสวนสนุก ม้าหมุน และร้านขายปึกสำหรับผู้ ที่ต้องการเดินทางอย่างรวดเร็วโดยใช้พลังเวทย์มนตร์

ภาพที่ 72: ภาพการทาบจินตนาการใหม่ของโครงการสนามบินสุวรรณเฝ้าซ



ในทำนองเดียวกับกลุ่มที่ 2 ผู้เข้าร่วมกลุ่มนี้เลือกสนามบินสุวรรณภูมิมาเพราะตนเองมี ประสบการณ์นำอีดแอ๊ดใจกับการใช้บริการสนามบินที่แสนแอ๊ด และต้องใช้เวลากับขั้นตอนต่างๆ เป็น เวลายาวนาน กลุ่มนี้เลือกและลงมือเขียนอย่างรวดเร็ว แต่ความคล่องตัวนี้ก็สามารถกลายเป็นข้อเสียได้ เช่นกัน เพราะพวกเขาสามารถระดมความคิดและลงมือทำเสร็จก่อนเวลา และเสร็จก่อนกลุ่มอื่นเป็น เวลานานจนมีท่าทางเบื่อหน่ายอย่างเห็นได้ชัด สำหรับผู้เข้าร่วมที่มีทักษะในการวาดและแปรความคิด ออกมาเป็นภาพได้อย่างคล่องแคล่ว กิจกรรมในช่วงบ่ายอาจดูเป็นเรื่องซ้ำเดิมและขาดความท้าทาย ในขณะที่ผู้เข้าร่วมกลุ่มอื่นๆ อาจรู้สึกว่างเฟิ่งจะเริ่มจินตนาการได้มากขึ้นในช่วงบ่าย ในกรณีที่จะมีการนำ เวิร์คชอปนี้ไปพัฒนาหรือนำไปใช้ต่อ อาจพิจารณาเพิ่มความท้าทายของกิจกรรมให้มากขึ้นสำหรับ ผู้เข้าร่วมที่มีทักษะการวาด โดยเฉพาะอย่างยิ่งหากเป็นกลุ่มคนที่สนิทสนมกันอยู่ก่อนแล้ว



## 4.3 อภิปรายสรุปผลและข้อสังเกตทั้งท้าย

### สิ่งที่เยาวชนคาดหวัง

ประเด็นที่ผู้เข้าร่วมให้ความสนใจมากที่สุดคือเรื่องความเหลื่อมล้ำในมิติต่างๆ ที่พบมากคือในด้านการศึกษาและการขนส่งมวลชน ข้อหลังนี้จะชัดเจนมากในกลุ่มที่มีสมาชิกเป็นผู้เข้าร่วมจากต่างจังหวัดซึ่งมองว่าการมีขนส่งมวลชนเป็นเรื่องสำคัญและอยากจะทำให้สำเร็จให้ได้ก่อนเรื่องอื่น ในขณะที่ผู้เข้าร่วมจากในเขตกรุงเทพฯ และปริมณฑลอาจฝันถึงสิ่งที่หลุดไปจากจินตนาการได้มากกว่า แต่สำหรับคนต่างจังหวัด การมีรถเมล์หรือรถไฟฟ้า นับว่าเป็นเรื่องแฟนตาซีมากที่สุดแล้วอย่างหนึ่ง

กิจกรรมทาบจินตนาการสู่ความเป็นจริง เป็นช่วงที่สะท้อนความต้องการของเยาวชนได้ชัดเจนมากยิ่งขึ้น แม้ว่าจะมีโจทย์ใกล้เคียงกับกิจกรรมความหวังที่ไม่อะไรกัน แต่เมื่อให้พัฒนาโครงการโดยอ้างอิงกับสถานที่ที่มีอยู่จริง ผู้เข้าร่วมมีแนวโน้มที่จะจินตนาการถึงสิ่งที่ตนอยากให้มีหรือเป็นโดยสัมพันธ์กับความต้องการส่วนตัว เช่น การเพิ่มระบบปรับอากาศหรือร่มเงาซึ่งถือว่าไม่ใช่เรื่องที่ไกลเกินฝันเท่าใดนัก สิ่งที่ผู้เข้าร่วมมักจะใส่จินตนาการลงไปอย่างละเอียดลออคือการสร้างพื้นที่สาธารณะที่เปิดกว้างสำหรับการใช้งานที่หลากหลาย เช่น สวนสาธารณะบนชั้นดาดฟ้าของห้างสรรพสินค้าใหม่ในพื้นที่ท่าพระจันทร์ co-working space ไปจนถึงการทวงคืนพื้นที่สาธารณะ ตัวอย่างเช่น การเปิดให้สนามหลวงกลายเป็นแหล่งพักผ่อนหย่อนใจในหลายรูปแบบ และการทูลพระราชวังสนามจันทร์ให้สามารถเข้าไปนั่งปิกนิกได้โดยไม่มีกฎเกณฑ์เกี่ยวกับการแต่งกาย

### การจินตนาการถึงกระบวนการเปลี่ยนแปลง

ในการจินตนาการถึงประเทศไทย พ.ศ. 2615 ของกลุ่มแฟนคลับ มีถึง 2 กลุ่มที่เลือกใช้การเปิดโปงหรือแฉความจริงเป็นวิธีการที่นำไปสู่การเปลี่ยนแปลง กล่าวคือแม้จะกำลังจินตนาการถึงเรื่องราวที่ไม่ต้องอิงกับความจริง แต่วิธีการคลี่คลายปมของเรื่องกลับย้อนมาเป็นวิธีการในปัจจุบัน ข้อนี้ผู้วิจัยได้ทดลองให้ผู้ช่วยจัดกิจกรรมในแต่ละกลุ่มแทรกแซงกระบวนการคิดของผู้เข้าร่วมมากขึ้น โดยกระตุ้นให้ตั้งคำถามถึงเหตุผลของเหตุการณ์ต่างๆ ซึ่งปรากฏว่าทำให้เรื่องราวมีความซับซ้อนและนำไปสู่การเชื่อมโยงกับประเด็นอื่นๆ ได้มากขึ้นในกลุ่มถัดมา

เรื่องที่ปรากฏอย่างสม่ำเสมอในทั้ง 3 กลุ่มคือพล็อตของการต่อสู้ด้วยกำลังเพื่อโค่นล้มฝ่ายร้ายในเรื่อง ตัวอย่างเช่น การใช้ค้อนวิเศษเสกให้ผู้นำที่ฉ้อฉลหายไปจากโลก ซึ่งได้รับเสียงเชียร์จากผู้เข้าร่วมเกือบทั้งห้อง หรือการดวลกันด้วยดาบและปืนในเรื่อง มหาภารตะ of ชัชชาติ และ Doraemon in the Multiverse ตามลำดับ อาจกล่าวได้ว่าการดำเนินเรื่องลักษณะนี้มีที่มาจากความรู้สึกอัดอั้นต่อสถานการณ์เมืองที่สิ้นหวังตลอดหลายปีที่ผ่านมา ทำให้เยาวชนมองว่าการเปลี่ยนผู้นำคนปัจจุบันไม่ว่าด้วยวิธีใดก็ตาม จะนำไปสู่การเปลี่ยนแปลงที่ดีขึ้นทันตาเห็น อย่างไรก็ตาม ผู้เข้าร่วมบางคนก็ตั้งคำถามกับวิธีการนี้ PF4 (15) กล่าวในวงแลกเปลี่ยนว่าเธอไม่เห็นด้วยกับวิธีการแบบ “ศาลเตี้ย” เพราะถึงที่สุดแล้วอาจ

เป็นเพียงการใช้วิธีการของคนที่เราไม่เห็นด้วยเสียเอง และไม่รับประกันว่าคนที่มาแทนที่จะเป็นคนที่ดีกว่า การจัดให้มีวงแลกเปลี่ยนขนาดเล็กหลังกิจกรรมจึงช่วยให้เรื่องราวจากจินตนาการสะท้อนมาสู่การเปลี่ยนแปลงในโลกความเป็นจริงได้มากขึ้น

ในการจัดกิจกรรมกับกลุ่มความหลากหลายทางเพศและกราฟฟิคดีไซน์ ผู้วิจัยทดลองเพิ่มเติมคำถามไปในการแลกเปลี่ยนช่วงท้าย ว่าหากให้ประเมินความเป็นไปได้ที่เรื่องราวในจินตนาการจะเกิดขึ้นจริงโดยให้คะแนน 0-100 ผู้เข้าร่วมจะให้คะแนนเท่าใด ปรากฏว่าผู้เข้าร่วมส่วนใหญ่ให้คะแนนเกิน 50 ซึ่งถือว่าเป็นอัตราที่สูงเกิดความคาดหมาย และมีบางคนให้คะแนนสูงถึง 80 คะแนน ซึ่งแสดงให้เห็นว่าเยาวชนสามารถย้อนกลับมาคิดถึงความเป็นจริงได้ หลังจากการจินตนาการแบบแฟนตาซีอย่างไร้เงื่อนไขในตอนต้น

### ความหวังที่จะเปลี่ยนแปลงคนที่เห็นต่าง

ลักษณะเด่น (motif) ประการหนึ่งที่พบในเรื่องราวของประเทศไทย พ.ศ. 2615 หลายเรื่อง คือ การพูดถึงการเปลี่ยนแปลงทัศนคติของผู้คนในสังคม เช่น ในเรื่อง “A whole new world” ในกลุ่มแฟนคลับ เรื่อง “ผ่าพิภพโลกคู่ขนาน” และเรื่อง “การกรอบ(กอบ)กู้โลกด้วยมือ” ในกลุ่มความหลากหลายทางเพศ ในเรื่องราวเหล่านี้ การที่สังคมจะเปลี่ยนแปลงไปสู่อนาคตที่ดีได้ เงื่อนไขสำคัญคือการเปลี่ยนแปลงทัศนคติของคนในสังคมให้หันมามีค่านิยมในหลักการประชาธิปไตยและความเท่าเทียม ดังนั้นถึงแม้ว่าเยาวชนจะมีจินตนาการถึงการรบบพุ่งอย่างแตกหักกับฝ่ายผู้ร้ายที่เป็นจอมเผด็จการในหลายเรื่อง ทว่าถึงที่สุดแล้วพวกเขาไม่ได้มองว่าผู้สนับสนุนเผด็จการเป็นศัตรู แต่เป็นคนที่จะต้องชักชวนให้มาเข้าร่วมกับพวกเขา

ในเรื่อง “ความเท่าเทียมของ sex worker” แม้จะถูกวิจารณ์ว่าเป็นการใช้วิธีการแบบศาลเตี้ย แต่ในที่สุดแล้วจะเห็นว่าสิ่งที่สร้างความเปลี่ยนแปลงจริงๆ ไม่ใช่พลังวิเศษ แต่เป็นการที่ผู้คนเริ่มตระหนักถึงประเด็นทางสังคมที่ถูกตีแผ่ ในเรื่อง “การกรอบ(กอบ)กู้โลกด้วยมือ” การเปลี่ยนทัศนคติทำโดยการจูงใจผ่านความน่าจะเป็นของการขอพร คือหากขอพรบนพื้นฐานของความเท่าเทียมและทัศนคติของคนในสังคม จะมีโอกาสสำเร็จสูงกว่าการขอเรื่องอื่นๆ การคิดถึงทัศนคติของคนในสังคมนี้นี้ยังปรากฏในเอกสารประกอบตั้งต้นรายบุคคลของอีกหลายคนซึ่งไม่ได้ถูกนำมาใช้สร้างเรื่องราว ทั้งหมดนี้ชี้ให้เห็นว่าเยาวชนยังคงมีความหวังกับการเปลี่ยนความคิดคนที่เห็นต่างจากพวกเขา และอาจเป็นเหตุผลที่ผู้เข้าร่วมหลายคนให้คะแนนความเป็นไปได้ของเรื่องราวเป็นตัวเลขที่สูงมาก เพราะสิ่งที่อาจเกิดขึ้นจริงอาจไม่ได้หมายถึงพลังวิเศษของซูเปอร์ฮีโร่ แต่เป็นการเปลี่ยนแปลง “คนที่ยังโลกแคบ” และ “คนที่ยังวางตัวเป็นกลาง” ให้หันมาเชื่อในหลักการเดียวกัน ซึ่งการเปลี่ยนแปลงนี้เป็นเรื่องที่เป็นไปได้จริง

## ความกลัวและพื้นที่ปลอดภัยของจินตนาการ

ในช่วงของการแลกเปลี่ยนความคิดเห็น PF4 บอกว่าเธอ “ดีใจที่ได้ออกมาเจอคนนอกทวิตเตอร์บ้าง” แม้ว่าทวิตเตอร์จะเป็นพื้นที่ที่เปิดให้ผู้ใช้แสดงความคิดเห็นได้โดยเสรีและเป็นนิรนาม แต่จากคำบอกเล่าของ PF4 การพบปะซึ่งหน้าทำให้เธอได้สัมผัสใกล้ชิดกับคนอื่น ๆ และได้แลกเปลี่ยนความคิดเห็นที่มีความหมายมากยิ่งขึ้น

PF6 แสดงความเห็นในช่วงท้ายสุดของกิจกรรมว่า เธอประทับใจการจินตนาการที่ไม่มีกรอบมาก “มันสุดยอดมากเลย” เพราะไม่มีพื้นที่ใดเปิดให้จินตนาการได้ทำงานในลักษณะนี้ PF8 กล่าวสนับสนุนว่าเธอก็ “ไม่เคยไปร่วมกิจกรรมที่ได้คิดเยอะขนาดนี้ และได้เอ็นจอยไปกับมัน ได้ทำในสิ่งที่ปกติไม่ได้ทำ เรากลับพูดถึงมันได้ จนเราก็ก้าวไกลกว่าที่เราทำได้เหมือนกันนะ” เธอว่าการจินตนาการร่วมกับคนอื่น ๆ ทำให้เธอสามารถคิดในสิ่งที่ไม่น่าเชื่อว่าตัวเองจะคิดได้ และรู้สึก “เราเองก็เป็นส่วนหนึ่งของอนาคต” ได้จริง ๆ

ผู้เข้าร่วมคนหนึ่งในกลุ่มแฟนคลับพูดกับทีมงานหลังจบกิจกรรมว่า ในช่วงเช้าเธอยังรู้สึกเกร็งและไม่กล้าที่จะพูดสิ่งที่ตัวเองจินตนาการออกมามากนัก เพราะกลัวว่าจะดูเป็นเรื่องที่ “เพ้อเจ้อ” ในการดำเนินกิจกรรมกลุ่มต่อ ๆ มา ผู้วิจัยจึงเน้นย้ำว่าความเพ้อฝันและเพ้อเจ้อคือสิ่งที่เป็นที่ต้องการในที่นี้ ไม่มีการตัดสินถูกผิด ซึ่งพบว่าช่วยให้บรรยากาศของการระดมความคิดในกลุ่มย่อยเป็นไปอย่างลื่นไหลมากขึ้น

PL1 กล่าวว่าพื้นที่ลักษณะนี้เป็นสิ่งที่เขารู้สึกต้องการให้มีในโรงเรียนอย่างยิ่ง และ “คงจะดีมากถ้าหากคนอื่น ๆ ในที่ต่าง ๆ ได้เข้าร่วมกิจกรรมแบบนี้บ้าง” ความเห็นของผู้เข้าร่วม 3 คนนี้ยืนยันว่าเครื่องมือในการสร้างจินตนาการพลเมืองนี้สามารถใช้ได้จริง และเป็นสิ่งที่สอดคล้องกับความต้องการของเยาวชนที่จะมีพื้นที่ปลอดภัยในการแสดงออกในแบบที่ไม่ต้องกลัวว่าจะถูกตัดสินจากสังคม การประยุกต์ใช้งานในบริบทของไทยจึงอาจมุ่งเป้าไปในเชิงของการสร้างพื้นที่ลักษณะนี้เพื่อเชื่อมโยงเยาวชนที่มีความคิดและความสนใจใกล้เคียงกัน หรือสร้างความสัมพันธ์และความเข้าใจระหว่างครูกับนักเรียน นอกเหนือไปจากการใช้เป็นเครื่องมือในการสร้างจินตนาการพลเมืองให้กับกลุ่มนักเรียนเคลื่อนไหวหรือคนในชุมชนเดียวกัน

ในการจัดงานครั้งที่สามกับกลุ่มกราฟิกดีไซน์ เมื่อเปิดให้ผู้เข้าร่วมเลือกสถานที่มาใช้ทำจินตนาการได้โดยเสรี พวกเขาเลือกสถานศึกษาของตนเองมาใช้ถึง 3 จาก 4 กลุ่ม ซึ่งแสดงให้เห็นว่าโรงเรียนและมหาวิทยาลัยเป็นที่ที่มีความสำคัญกับพวกเขา การ “ทำจินตนาการสู่ความเป็นจริง” จึงน่าจะเป็นกิจกรรมที่เหมาะสมใช้ในบริบทของสถานศึกษาซึ่งอาจปรับเปลี่ยนวิธีการแทรกแซงพื้นที่นั้น จากการวาดภาพทาบลงไป อาจใช้วิธีทำจากจำลอง (diorama) หรือทำต้นแบบ (prototype) ของโครงการแห่งอนาคตไปวางในพื้นที่จริงเลยก็ได้ เพราะเป็นพื้นที่ที่พวกเขาคุ้นเคยและปลอดภัย

## 5

### บทสรุปและข้อเสนอแนะ

---

โครงการวิจัย “จินตนาการใหม่ของคนไทย” คือโครงการวิจัยเชิงขับเคลื่อนที่ได้รับแรงบันดาลใจจากโครงการ Civic Imagination Project ([civicimaginationproject.org](http://civicimaginationproject.org)) แห่งมหาวิทยาลัยเซาเทิร์นแคลิฟอร์เนีย ซึ่งมีเป้าหมายไม่เพียงทำความเข้าใจความสำคัญของ “จินตนาการพลเมือง” ในการสร้างสำนึกพลเมือง จินตนาการถึงอนาคตที่เปี่ยมความหวังโดยไม่ติดกับข้อจำกัดด้านต่างๆ ในปัจจุบัน แลกเปลี่ยนความเห็นกับคนที่แตกต่างหลากหลายเพื่อสร้างสายสัมพันธ์พลเมืองและก้าวข้ามความแตกต่าง และนำจินตนาการดังกล่าวมาใช้ขับเคลื่อนกระบวนการเปลี่ยนแปลงในบริบทจริง ทว่ายังรวมถึงการพัฒนาเครื่องมือจินตนาการพลเมืองเพื่อตอบโจทย์เป้าหมายดังกล่าวในทางปฏิบัติ

ทางโครงการฯ ได้หยิบยืมทฤษฎีและประยุกต์ใช้เครื่องมือจินตนาการพลเมืองดังกล่าวเพื่อออกแบบเวิร์คชอปกับเยาวชนกลุ่มเป้าหมายที่มีอายุระหว่าง 15-18 ปี หรือศึกษาอยู่ไม่เกินชั้นปีที่ 1 ในระดับอุดมศึกษา ใน 2 กลุ่มหลัก คือ หนึ่ง กลุ่มนักเรียนนักศึกษาทั่วไป ซึ่งทางโครงการฯ ได้คัดเลือกกลุ่มเป้าหมายโดยคำนึงถึงภูมิภาคและสถานะทางเศรษฐกิจ-สังคมที่แตกต่างหลากหลาย รวมถึงเลือกทำเวิร์คชอปทั้งในรูปแบบออนไลน์และออนไซต์เพื่อทดสอบและพัฒนาต้นแบบสัมมนาเชิงปฏิบัติการ และสอง กลุ่มเยาวชนที่มีความสนใจร่วม โดยทางโครงการฯ เลือกกลุ่มความสนใจที่มีความตื่นตัวทางการเมืองและสังคมในช่วง พ.ศ. 2563-2565 นั่นคือ กลุ่มแฟนคลับ กลุ่มความหลากหลายทางเพศ (LGBTQ+) และกลุ่มกราฟิกดีไซน์

ผลผลิตหลักที่ได้จากโครงการ “จินตนาการใหม่ของคนไทย” ประกอบด้วย

**หนึ่ง** ข้อค้นพบเพื่อตอบคำถามวิจัยหลัก 2 ข้อของโครงการฯ นั่นคือ 1) มีประเด็นสาธารณะอะไรที่เยาวชนที่เข้าร่วมเวิร์คชอปกับโครงการฯ ให้ความสำคัญผ่านจินตนาการพลเมือง และ 2) เยาวชนจินตนาการถึงกระบวนการเปลี่ยนแปลงเพื่อสร้างสังคมที่ตนต้องการเห็นอย่างไร โดยที่มิวิจัยได้วิเคราะห์ทั้งผลผลิตจากจินตนาการของคนไทย ปฏิสัมพันธ์ของเยาวชนระหว่างกระบวนการเข้าร่วมกิจกรรม และคำตอบจากการสอบถามพูดคุยกับเยาวชนผู้เข้าร่วมกิจกรรมโดยตรง ซึ่งคำตอบดังกล่าวมิได้มุ่งหาความเป็นสามัญทางความคิดของคนไทยทั้งหมด ทว่าเป็นการสะท้อน “โลกทัศน์” ของเยาวชนผู้เข้าร่วมผ่านจินตนาการต่ออนาคตและการปฏิสังสรรค์ที่เผยตัวทั้งระหว่างและหลังกิจกรรมเวิร์คชอป

ในการตอบคำถามข้อแรก ประเด็นสาธารณะที่ปรากฏผ่านจินตนาการของคนไทยที่เข้าร่วม รวมถึงข้อสังเกตอื่นๆ ที่เกี่ยวข้อง สรุปได้ดังนี้

- ประเด็นสาธารณะที่เยาวชนให้ความสำคัญนั้นมีหลากหลาย ครอบคลุมตั้งแต่การพัฒนา **สาธารณูปโภคและโครงสร้างขั้นพื้นฐาน** ให้มีคุณภาพและมีความเท่าเทียมระหว่างเมืองและต่างจังหวัด เช่น การขนส่งสาธารณะที่ไม่ครอบคลุม ไม่เพียงพอ และขาดคุณภาพ การสัญจรทางเท้าที่ไม่สะดวกและอันตราย การนำสายไฟลงใต้ดินเพื่อให้เกิดความเรียบร้อยและปลอดภัย การปรับปรุงถนน การจัดระบบเก็บและแยกขยะ และการมีสิ่งอำนวยความสะดวกอย่าง ห้างสรรพสินค้าที่อยู่ใกล้บ้าน ฯลฯ **ความเท่าเทียมทางเศรษฐกิจและสังคม** เช่น สิทธิที่จะได้รับสวัสดิการอย่างทั่วถึง การสร้างเมืองที่ออกแบบมาเพื่อคนทุกคนให้ได้ใช้ชีวิตอย่างมีคุณภาพ มีความหวัง และมีความสุข สังคมที่ไม่เลือกปฏิบัติ ฯลฯ **การยอมรับและให้สิทธิอันเท่าเทียมกับกลุ่มความหลากหลายทางเพศ (LGBTQ+)** เช่น มีกฎหมายสมรสเท่าเทียม สังคมและครอบครัวยอมรับความหลากหลายทางเพศมากขึ้น ฯลฯ **ความก้าวหน้าทางเทคโนโลยี** เช่น การนำเทคโนโลยีอย่าง AI มาช่วยเพิ่มความสะดวกสบายให้กับชีวิตและแก้ไขปัญหาสังคม ทว่าก็มีประเด็นเรื่องการรักษาสมดุลกับธรรมชาติ การไม่ปล่อยให้เทคโนโลยีครอบงำชีวิตมากเกินไป การกระจายเทคโนโลยีอย่างทั่วถึง ฯลฯ **สิ่งแวดล้อม** เช่น ปัญหาโลกร้อน การใช้พลังงานสะอาด การจัดการกับขยะ ฯลฯ **ประชาธิปไตยและสิทธิขั้นพื้นฐานทางการเมือง** เช่น การสร้างประชาธิปไตยที่เปิดให้คนแตกต่างหลากหลายได้มีสิทธิมีเสียงอย่างแท้จริง การเคารพเสรีภาพในการแสดงออก ฯลฯ และ **การศึกษา** เช่น การเข้าถึงการศึกษาที่มีคุณภาพได้อย่างถ้วนหน้า การศึกษาที่สามารถตอบสนองต่อความต้องการอันหลากหลายของเด็กและเยาวชน ฯลฯ
- ประเด็นสาธารณะที่ได้รับการพูดถึงบ่อยระหว่างทำกิจกรรมและเผยแพร่ผ่านจินตนาการของเยาวชนที่เข้าร่วมในอันดับแรกๆ คือ **ความเท่าเทียมทางเศรษฐกิจและสังคม** (ไม่ว่ารวยหรือจน อยู่ในเมืองหรือต่างจังหวัด ก็สามารถเข้าถึงสวัสดิการและบริการของรัฐได้อย่างเท่าเทียม) **การเดินทางและขนส่งสาธารณะ** (ครอบคลุม ปลอดภัย รวดเร็ว และราคาถูก) **คุณภาพการศึกษา** (โรงเรียนมีคุณภาพทัดเทียมกัน และเปิดกว้างสำหรับความต้องการอันหลากหลายของเยาวชน) รวมถึงการมีระบอบการเมืองที่เป็นประชาธิปไตยอย่างแท้จริง เปิดรับเสียงของประชาชนและไม่ปล่อยให้ใครผูกขาดอำนาจเบ็ดเสร็จ ซึ่งมักปรากฏในฐณะเงื่อนไขขั้นพื้นฐานที่นำไปสู่การบรรลุประเด็นสาธารณะด้านอื่นๆ
- แม้เยาวชนหลายคนจะเริ่มต้นจากจินตนาการถึง “วัตถุ” ที่สะท้อนถึงความก้าวหน้าทางเทคโนโลยี แต่สิ่งที่น่าสนใจคือ เมื่อผ่านการพูดคุยและทำกิจกรรมต่อเนื่อง สิ่งเหล่านี้เผยให้เห็น **“ชุดคุณค่าทางสังคม”** ที่ไปไกลกว่ามิติเชิงวัตถุ เช่น ความเสมอภาคและเท่าเทียม ประชาธิปไตยที่ทุกคนมีส่วนร่วม สิทธิเสรีภาพ สังคมที่ไม่เลือกปฏิบัติ โลกที่รักษาสมดุลระหว่างความเจริญและสิ่งแวดล้อม ฯลฯ สิ่งเหล่านี้ไม่เพียงแต่เป็นสิ่งที่เยาวชนปรารถนาในฐณะปัจเจก แต่ยังเป็นชุดคุณค่าที่สำคัญต่อการกำหนดเป้าหมายร่วมของสังคม

- ในกิจกรรม “ทาบจินตนาการสู่ความเป็นจริง” เยาวชนสะท้อนมุมมองต่อการจัดการพื้นที่สาธารณะให้เป็นพื้นที่ “สาธารณะ” ที่เปิดให้ประชาชนทั่วไปได้ใช้ประโยชน์อย่างแท้จริง ตัวอย่างเช่น การเสนอให้นำแนวคิด universal design มาใช้ปรับปรุงท่าพระจันทร์ให้เป็นพื้นที่สำหรับทุกคน ไม่ว่าจะผู้พิการทางสายตาหรือนักท่องเที่ยวต่างชาติ การปรับพื้นที่สนามหลวงให้เป็นลานกิจกรรมสำหรับคนทั่วไปได้ใช้ประโยชน์ การย้ายรูปปั้นของบุคคลสำคัญออกไปเพื่อให้เกิดพื้นที่สีเขียวและใช้งานได้จริงอย่าง co-working space หรือศาลาพักผ่อน รวมถึงการเปลี่ยนกฎเกณฑ์ที่พระราชวังสนามจันทร์ให้อนุญาตใส่ชุดอะไรเข้าชมก็ได้ และเพิ่มพื้นที่สีเขียวให้ตอบสนองการใช้งานอย่างแท้จริง
- แม้กิจกรรมจะพยายามโน้มน้าวให้ผู้เข้าร่วมจินตนาการถึงอนาคตแบบไร้ข้อจำกัด ทว่าภูมิหลังภูมิสำเนา และเงื่อนไขทางเศรษฐกิจ-สังคม ยังเป็นปัจจัยสำคัญในการกำหนดทัศนียภาพของอนาคตที่ผู้เข้าร่วมจินตนาการถึง กลุ่มเยาวชนที่อาศัยอยู่ในเขตชนบทหลายคน จินตนาการถึงสิ่งอำนวยความสะดวกที่เยาวชนในกรุงเทพฯ หรือเมืองใหญ่เข้าถึงอยู่แล้วในปัจจุบัน เช่น รถไฟฟ้า สนามบิน ห้างสรรพสินค้า สวนสนุก ฯลฯ ในขณะที่เยาวชนที่มาจากกรุงเทพฯ ส่วนมากจะจินตนาการถึงเทคโนโลยีอันก้าวหน้าที่ช่วยให้สิ่งที่มีอยู่แล้วดียิ่งขึ้น เช่น รถขับเคลื่อนอัตโนมัติและใช้พลังงานจากแสงอาทิตย์ การใช้ AI เข้ามาเพิ่มความอำนวยความสะดวกและทดแทนแรงงานมนุษย์ รวมถึงการแก้ไขปัญหาที่คนเมืองมักจะประสบพบเจอ เช่น สายไฟที่รกรุงรัง ถนนที่เป็นหลุมเป็นบ่อ การจัดการขยะ ฯลฯ นอกจากนี้ พื้นที่ด้านการศึกษาของเยาวชนก็ส่งผลต่อการก่อรูปจินตนาการเช่นกัน นักเรียนจากโรงเรียนกำเนิดวิทย์ซึ่งมีความถนัดด้านวิทยาศาสตร์และปรัชญา มักจินตนาการถึงโลกอนาคตที่ต้องจัดการความสัมพันธ์ระหว่างความเป็นมนุษย์ ความก้าวหน้าทางเทคโนโลยี และสิ่งแวดล้อม
- อย่างไรก็ดี ถึงประสบการณ์และภูมิหลังจะมีส่วนกำหนดความสนใจในประเด็นสาธารณะของผู้เข้าร่วมในบางมิติ ทว่าในกิจกรรมที่ผู้เข้าร่วมเป็นเยาวชนที่มีความสนใจร่วม (กลุ่มแฟนคลับกลุ่ม LGBTQ+ และกลุ่มกราฟิกดีไซน์) กลับพบว่า จินตนาการของพวกเขาไม่ได้สะท้อนประเด็นความสนใจเฉพาะของตนเท่านั้น หลายคนแสดงให้เห็นถึงความสนใจอันหลากหลาย ตัวอย่างเช่น เยาวชนจากกลุ่มแฟนคลับแสดงออกถึงจินตนาการที่สะท้อนถึงประเด็นเรื่องเพศ หรือกลุ่ม LGBTQ+ ก็มีจินตนาการที่สะท้อนถึงหลายประเด็นที่ไม่เกี่ยวข้องกับเรื่องเพศโดยตรง เช่น ประเด็นเรื่องการศึกษา ประชาธิปไตย ฯลฯ สิ่งเหล่านี้อาจสะท้อนถึงพฤติกรรมติดตามประเด็นอันหลากหลายผ่านโลกโซเชียล และความสามารถในการเชื่อมโยงประเด็นปัญหาต่างๆ เข้าด้วยกันของเยาวชน รวมถึงปฏิเสณภาพเหมารวม (stereotype) ว่าเยาวชนที่ใช้สื่อโซเชียลมีเดียมักอยู่ใน “ห้องแห่งเสียงสะท้อน” ที่สนใจแต่เรื่องของตัวเอง
- วัฒนธรรมสมัยนิยม (pop culture) มีพลังเชิงสัญลักษณ์ในการกระตุ้นจินตนาการของเยาวชน โดยผู้เข้าร่วมสามารถผูกโยงเรื่องราวหรือตัวละครในวัฒนธรรมสมัยนิยมเข้ากับจินตนาการแห่งอนาคตในหลากหลายรูปแบบ ทั้งที่เผยตัวในรูปของอนาคตที่มีความหวัง (ยูโท

เปีย) และแบบสั้นหวัง (ดิสโทเปีย) ตัวอย่างเช่น นวนิยาย 1984 ช่วยให้ผู้ใช้ร่วมคนหนึ่งจินตนาการถึงโลกดิสโทเปียที่ใช้เทคโนโลยีแบบไม่ระมัดระวังอาจนำไปสู่โลกอนาคตที่สั้นหวัง หรือตัวละครที่เป็นผู้พิพากษาจากซีรีส์เรื่อง *The Devil Judge* ก็ช่วยกระตุ้นให้เยาวชนจินตนาการถึงสังคมที่เที่ยงธรรม โดยเรื่องราวของการต่อสู้ระหว่างฮีโร่และตัวร้ายซึ่งมักปรากฏในวัฒนธรรมสมัยนิยม ก็เป็นหนึ่งในพล็อตเรื่องที่ถูกนำมาใช้สะท้อนถึงความหวังของเยาวชนที่จะเห็นผู้นำทางการเมืองที่ตนมองว่าขาดความชอบธรรมถูกกำจัดออกไป นอกจากนั้น ในกระบวนการจินตนาการถึงอนาคตร่วมกัน วัฒนธรรมสมัยนิยม ไม่ว่าจะเป็นซีรีส์ ภาพยนตร์ การ์ตูน ยังใช้เป็นจุดอ้างอิงเพื่อเชื่อมร้อยจินตนาการของผู้เข้าร่วมที่แตกต่างกัน

- ในกิจกรรมที่ถูกออกแบบมาให้เยาวชนมีโอกาสแลกเปลี่ยน “จินตนาการ” ผ่านการแบ่งปันและผสมผสานเรื่องราวขึ้นมาใหม่ (remixing) พบว่า ผู้เข้าร่วมได้นำเสนอความคิดของตน พูดคุยแลกเปลี่ยน ประนีประนอม หาจุดเชื่อมโยง และผสมผสานจินตนาการที่แตกต่างกันของสมาชิกในกลุ่ม จนเกิดการก่อรูป “จินตนาการใหม่” ที่ผู้เข้าร่วมยอมรับร่วมกัน กระบวนการดังกล่าวคือ มิติเชิงพลเมืองอันสำคัญ ซึ่งช่วยให้เกิดการแลกเปลี่ยนเพื่อลดความแตกต่างและกระชับความสัมพันธ์ในกลุ่มคนที่มีประสบการณ์แตกต่างกัน อันเป็นรากฐานสำคัญของความเป็นพลเมืองในการก้าวข้ามการแบ่งขั้วทางความคิด

ในส่วนของคำถามที่สอง จินตนาการของเยาวชนผู้เข้าร่วมเผยให้เห็นมุมมองต่อกระบวนการเปลี่ยนแปลง ดังนี้

- แม้เยาวชนส่วนหนึ่งจะจินตนาการถึงเรื่องราวการต่อสู้ระหว่างฮีโร่กับตัวร้าย (ที่มักสื่อถึงถึงผู้นำที่เยาวชนมองว่าขาดความชอบธรรม เช่น การใช้ชื่อล้อเลียนว่า “ไทตุ” หรือ “ตุ้”) ซึ่งหลังจากตัวร้ายถูกกำจัดออกไปด้วยวิธีใดๆ ก็ตาม อนาคตของบ้านเมืองก็ดูจะสดใสขึ้นมาทันพลัน จินตนาการในลักษณะนี้สะท้อนถึงความรู้สึกสิ้นหวังกับการหาหนทางถอดถอนผู้นำผ่านกลไกเชิงสถาบัน ทว่าวิธีดังกล่าวก็ถูกตั้งคำถามถึงความชอบธรรม รวมถึงความยั่งยืนในการแก้ปัญหา เพราะสุดท้ายก็จะมีตัวร้าย (ผู้นำ) คนใหม่ขึ้นสู่อำนาจอยู่ดี โดยหลังจากกระบวนการพูดคุยถกเถียง เยาวชนที่เข้าร่วมส่วนมากก็เห็นพ้องกับวิธีการที่ชอบธรรมและยั่งยืนมากกว่า
- แม้เยาวชนจะมองว่า “ตนเอง” เป็นผู้กระทำการที่สำคัญสุดในการสร้างการเปลี่ยนแปลง แต่เป้าหมายของการเปลี่ยนแปลงนั้นขยายใหญ่ไปกว่าตัวตนของพวกเขา ดังที่เห็นได้จากประเด็นสาธารณะและชุดคุณค่าทางสังคมที่ปรากฏผ่านจินตนาการของผู้เข้าร่วม เรื่องราว “การครอบ(กอบ)กู้โลก” ที่ตั้งเงื่อนไขให้การขอพรที่เกี่ยวกับการพัฒนาความเป็นอยู่ของคนในสังคม ความเท่าเทียม และทัศนคติของคนในสังคม มีโอกาสสำเร็จ 100% ขณะที่พรอื่นๆ มีโอกาสสำเร็จน้อยกว่า ก็สะท้อนถึงจินตนาการต่อการเปลี่ยนแปลงของเยาวชนที่ขยับขยายไปไกลกว่าตัวของพวกเขาเอง



- เรื่องราวจากจินตนาการของเยาวชนส่วนหนึ่งสะท้อนให้เห็นถึงความพยายามในการเปลี่ยน “ความคิด” ของคนในสังคม ด้วยความเชื่อว่าถ้าสามารถเปลี่ยนความคิดของคนรอบตัวและคนในสังคมได้ การเปลี่ยนแปลงในหลายๆ ด้านก็จะเกิดตามมา ตัวอย่างเช่น เรื่องราวใน “A Whole New World” ซึ่งเยาวชนที่ผ่านการศึกษามีคุณภาพสามารถใช้ความรู้เปลี่ยนแปลงคนในสังคมที่ยัง “โลกแคบ” ให้ยอมรับการเปลี่ยนแปลงและความแตกต่างหลากหลายได้มากขึ้น หรือเรื่องราวใน “ผ่าพิภพไททัน” ที่ครอบครัว “ตาสว่าง” กลับใจมาสนับสนุนการต่อสู้กับผู้นำที่ยึดอำนาจ
- ความเท่าเทียมไม่ได้เป็นเพียงประเด็นสาธารณะที่เยาวชนให้ความสำคัญเท่านั้น แต่ยังเป็นหนทางในการเปลี่ยนแปลงที่ปรากฏในจินตนาการของเยาวชนด้วย ตัวอย่างเช่น เรื่อง “A Whole New World” ที่จินตนาการว่า การให้การศึกษาย่างเท่าเทียมกับเด็กที่มีฐานะทางเศรษฐกิจและสังคมแตกต่างกัน จะช่วยการันตีว่าเด็กทุกคนสามารถประสบความสำเร็จและใช้ความรู้ความสามารถร่วมกันเปลี่ยนแปลงสังคม ซึ่งสะท้อนว่าการเปลี่ยนแปลงที่แท้จริงต้องมีรากฐานมาจากความเท่าเทียม
- ประชาธิปไตยคือหลักการและเงื่อนไขสำคัญในกระบวนการเปลี่ยนแปลงที่เห็นได้ชัดในจินตนาการของเยาวชนหลายกลุ่ม ตัวอย่างเช่น เรื่องราวของ “มานอนมั่งกิริ” ที่สามารถอ่านใจคนและเสกให้ความต้องการเป็นจริงได้ แต่ถูกตัดแปลงให้เปิดรับความต้องการของทุกคน และเมื่อผู้คนมีความต้องการที่แตกต่างหลากหลาย มานอนมั่งกิริก็จะอ่านใจคนแล้วให้โหวตเพื่อมอบพรตามความต้องการของคนส่วนมาก เรื่องราวดังกล่าวสะท้อนให้เห็นว่า “อำนาจที่จะสร้างการเปลี่ยนแปลง” นั้นต้องมีฐานมาจากการรับฟังเสียงของคนทุกคนอย่างแท้จริง
- ในจินตนาการของเยาวชนผู้เข้าร่วมในกิจกรรมเวิร์คชอป ผู้มีบทบาทสำคัญในการขับเคลื่อนการเปลี่ยนแปลงนั้นปรากฏตัวในหลากหลายรูป ไม่ว่าจะเป็นผู้มีอำนาจ (รัฐ) ครอบครัวและคนรอบข้าง คนในชุมชน หรือกระทั่ง “เทคโนโลยี” ที่ก้าวหน้า ทว่าผู้ขับเคลื่อนการเปลี่ยนแปลงที่สำคัญที่สุดในจินตนาการของเยาวชนคือ “พวกเราทุกคน” ที่ต้องช่วยกันสร้างความตระหนักรู้ เปลี่ยนความคิดของคนในสังคม สร้างสรรค์นวัตกรรมใหม่ๆ สร้างการเปลี่ยนแปลงโดยคำนึงถึงความเท่าเทียม รวมถึงตรวจสอบและเป็นส่วนหนึ่งของกระบวนการเปลี่ยนแปลงร่วมกับภาครัฐ

**สอง** “ต้นแบบ” (prototype) สัมมนาเชิงปฏิบัติการที่พัฒนาขึ้นโดยนักวิจัยของโครงการและมีการทดลองใช้จริงกับกลุ่มเป้าหมายทั้ง 7 กลุ่ม ซึ่งประกอบด้วย 4 กิจกรรมต้นแบบ นั่นคือ 1) เรื่องเล่าแห่งอนาคต 2) เมืองแห่งอนาคต 3) ความหวังที่ไม่มีอะไรกัน: จินตนาการสู่ประเทศไทย พ.ศ. 2615 และ 4) ทาบจินตนาการสู่ความเป็นจริง โดยต้นแบบกิจกรรมทั้งสี่นี้มีรายละเอียดที่แตกต่างกัน อาทิเช่น กิจกรรม “ความหวังที่ไม่มีอะไรกันฯ” จะเน้นเปิดให้ผู้เข้าร่วมสามารถจินตนาการไปในอนาคตโดยไร้ข้อจำกัด และมีการนำ “วัฒนธรรมสมัยนิยม” เข้ามาใช้เพื่อกระตุ้นจินตนาการของเยาวชน ขณะที่กิจกรรม “ทาบจินตนาการสู่ความเป็นจริง” แม้จะเปิดให้ผู้เข้าร่วมใช้จินตนาการได้เต็มที่ ทว่าการให้ทาบจินตนาการไป

ลง “ความเป็นจริง” ทำให้เกิดการยึดโยงกับความจริงที่เป็นอยู่มากกว่า แต่ก็ทำให้ผู้เข้าร่วมใช้จินตนาการได้ง่ายกว่าและยึดโยงกลับมามีที่บริบทเพื่อสร้างการเปลี่ยนแปลงจริงได้มากกว่า หรือกิจกรรม “เมืองแห่งอนาคต” ที่ชวนผู้เข้าร่วมจินตนาการถึงเมืองแห่งอนาคตได้อย่างไร้ขีดจำกัด ตั้งแต่คิดถึง “สิ่งที่ตนอยากเห็น” ไปจนประกอบสิ่งเหล่านั้นขึ้นมาเป็นเมืองแห่งอนาคตร่วมกับเพื่อนในกลุ่ม แต่พอเพิ่มกิจกรรมให้ “ออกแบบนโยบาย” เมืองแห่งอนาคตของเพื่อนกลุ่มอื่น ก็ทำให้ผู้เข้าร่วมได้ทบทวนถึง “หลักการเชิงคุณค่า” และจินตนาการถึงการเปลี่ยนแปลงได้มากยิ่งขึ้น

ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมเกี่ยวกับการออกแบบและพัฒนากิจกรรมเวิร์คชอป มีดังนี้

- เวิร์คชอปของโครงการฯ ได้ผสมผสานตัวกิจกรรมที่พัฒนาโดยกลุ่ม Civic Paths นั่นคือ *Infinite Hope – Imagining a Better World, the Origin Stories, the Remixing Stories, Step into the Looking Glass, Monuments from the Future* และ *Creating an Action Plan* ผู้ออกแบบกิจกรรมสามารถผสมผสานกิจกรรมต่างๆ ได้ตามวัตถุประสงค์และกลุ่มเป้าหมายเฉพาะ โดยอาจใส่เรื่องราวของตัวละครที่กลุ่มเป้าหมายคุ้นเคย (เช่น โดราเอมอน ฯลฯ) หรือใส่โจทย์เฉพาะกับบริบทเชิงความสนใจหรือพื้นที่ เพื่อเพิ่มความน่าสนใจของกิจกรรม
- จากการทำกิจกรรมกับผู้เข้าร่วม ทางโครงการฯ พบว่า เวิร์คชอปจินตนาการพลเมืองนี้ ได้กลายเป็น “พื้นที่ปลอดภัย” ให้เยาวชนได้ปลดปล่อยจินตนาการและความคิดได้เต็มที่ โดยไม่ถูกสังคมหรือคนรอบข้างตัดสิน หลายคนแสดงความคิดเห็นว่าอยากให้มีกิจกรรมที่เปิดให้พวกเขาใช้จินตนาการได้อย่างเสรีแบบนี้ในโรงเรียน ดังนั้นโรงเรียนหรือสถาบันทางสังคมที่ทำงานร่วมกับเยาวชน สามารถนำเอาต้นแบบกิจกรรมเวิร์คชอปไปประยุกต์ใช้เพื่อสร้างพื้นที่ปลอดภัยให้กับเยาวชนได้คิดฝันอย่างเต็มที่ รวมถึงกระตุ้นให้เกิดการนำจินตนาการของเยาวชนมาใช้สร้างการเปลี่ยนแปลงในพื้นที่จริง
- เป้าหมายสำคัญประการหนึ่งของแนวคิดจินตนาการพลเมืองคือ การสร้างบทสนทนา ระหว่างกลุ่มคนที่แตกต่างหลากหลายเพื่อสร้างสายสัมพันธ์พลเมือง กิจกรรมเวิร์คชอปที่พัฒนาขึ้นจึงสามารถนำไปประยุกต์ใช้กับกลุ่มเป้าหมายที่มีส่วนผสมที่ต่างกัน เช่น ครูกับนักเรียน คนต่างวัยต่างเจเนอเรชั่น คนที่มีอุดมการณ์ทางการเมืองแตกต่างกัน ฯลฯ เพื่อให้เกิดการแลกเปลี่ยนบนเงื่อนไขการจินตนาการที่ไร้ขีดจำกัด และการผสมผสานเรื่องราวผ่านจินตนาการที่แตกต่างหลากหลาย

## บรรณานุกรม:

- กนกรัตน์ เลิศชูสกุล. 2564. *สงครามเย็น (ใน) ระหว่างโบว์ขาว*. กรุงเทพฯ: มติชน.
- จันจิรา สมบัติพูนศิริ. 2563. “คำสำคัญคือความเท่าเทียม: ‘มีอบตุงตุง’ กับพันธมิตร ‘สายรุ้ง.’” *The 101 World* (blog). 2563. <https://www.the101.world/lgbt-mob-thailand-2020/>.
- ไทยรัฐออนไลน์. 2563. “เธอคือใครมาจากไหน ‘สิตางศุ์ บัวทอง’ ทำไมอยู่ๆ มาดังเพราะ ‘ล้มหยุด.’” [www.thairath.co.th](http://www.thairath.co.th). 2563. <https://www.thairath.co.th/entertain/news/1841811>.
- ไทยรัฐ. 2564. ย้ายประเทศกันเถอะ เฟซบุ๊กกลุ่ม แอชแท็กมาแรง แชร้ประสบการณ์ชีวิตในต่างแดน. เข้าถึงได้ที่ <https://www.thairath.co.th/news/society/2082973>
- ตุลยา สวนสันต์. 2564. “Meme Girls Thailand เพจทำประเด็นร้อนด้วยมีม.” *Urban Creature*. 2564. <https://urbancreature.co/meme-girls-thailand/>.
- ประชาไท. 2564. ชาวทวิตเตอร์เริ่มเขย่าการเมืองได้อย่างไร? พลังดิ่งเกาหลี ‘นากลับ’ แค่ไหน?. เข้าถึงได้ที่ <https://prachatai.com/journal/2021/01/91178>.
- พรรณราย โอสถาภิรัตน์, วรพจน์ วงศ์กิจรุ่งเรือง และทิพย์นภา หวนสุริยา. 2565. “การมีส่วนร่วมของพลเมืองในยุคดิจิทัล: การเคลื่อนไหวทางการเมืองของเยาวชนไทยใน พ.ศ. 2563” (ร่างรายงานฉบับสมบูรณ์). แผนงานยุทธศาสตร์เป้าหมายด้านสังคม แผนงานคนไทย 4.0.
- มอนบีโอด์, จอร์จ. 2564. *พังทลายแต่ไม่พ่ายแพ้: เรื่องเล่าเพื่อการเมืองที่เป็นของเราทุกคน*. แปลจาก *Out of Wreckage: A New Politics of an Age of Crisis*. โดย ภาคิน นิมมานนรงค์ และมนภัทร จงดีไพศาล. กรุงเทพฯ: นิสิตสามย่าน.
- Adam. 2017. “Lawnmower Man.” 2017. <https://knowyourmeme.com/memes/lawnmower-man>.
- Amnesty International Thailand. 2564. “INTO THE NEW WORLD: สูโลกใบใหม่ ไปกับพลังของศิลปะเพื่อการเคลื่อนไหว.” 2564. <http://www.amnesty.or.th/latest/blog/891/>.
- 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>.
- BBC Thai. 2563. “แฟนคลับเค-ป๊อป อีกหนึ่งแรงหนุนการเรียกร้องประชาธิปไตยในไทย.” *BBC News ไทย*. 2563. <https://www.bbc.com/thai/international-54794129>.
- Benson, A. 2015. “The utopia of suburbia: the unchanging past and limitless future in Doraemon” *Japan Forum*, 27:2, pp. 235-256

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

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

Chatterton, T., & Newmarch, G. 2017. The future is already here; it's just not very evenly distributed. *InterActions*, 24(2), 42-45.

Duncombe, S. 2012. "Introduction: Open Utopia." *Open Utopia*.

<http://theopenutopia.org/fulltext/introduction-open-utopia/>.

Elect. 2021. ไข้มูล Civil Movement 2020.

<https://elect.in.th/tag/%E0%B8%A1%E0%B9%87%E0%B8%AD%E0%B8%9A/>.

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.

ภาคผนวก ก  
ชุดคำถามละลายพฤติกรรม

# Ask Me

1. อาหารโปรด
  2. ผิดเพราะในอุดมคติ
  3. เพลงที่ชื่นชอบ ช่วงนี้
  4. ในโทรศัพท์มีรูปอะไรเยอะที่สุด
  5. หน้าจอมือถือตอนนี้
  6. หมา หรือ แมว
  7. รีวิวการเดินทางมาที่วันนี้
  8. เล่าถึงชุดที่ใส่วันนี้หน่อย
  9. ดูซีรีส์อะไรอยู่
  10. ดูอะไรในยูทูป
- 
11. นิสัยไม่ดีของตัวเองที่อยากแก้
  12. เรื่องให้ครึ้งสุดท่ายเมื่อไหร่ 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**  
**ตารางกิจกรรม**

เวลา	กิจกรรม	รายละเอียด
9:00	ลงทะเบียน	
9:30	เชิญเข้าห้องประชุม	
9:40	Intro	แนะนำตัวทีมงาน แจ้งวัตถุประสงค์ จะทำอะไร จะได้อะไร Civic Imagination หมายถึงอะไร
9:45	Ice break 1: ตบมือแบบมี จินตนาการ	ชี้ให้เห็นความสำคัญของจินตนาการ โดยให้ตบมือแห้งๆ กับตบมือดี ใจโดยจินตนาการถึงเหตุการณ์ที่มีความสุข แนะนำตัวรอบวง บอก ว่าตัวเองดีใจเรื่องอะไร ทุกคนร่วมยินดีด้วย
9:50	Ice break 2: คำถามเปิดใจ	เช็ตคำถามเพื่อการเปิดใจ จับคู่กันถามคำถาม เปลี่ยนกลุ่มใหม่เป็น 3 คน
10:00	Workshop 1 ความหวังที่ไม่มีอะไรกัน	จินตนาการถึงประเทศไทย พ.ศ.2615 (50 ปีข้างหน้า) โดยที่ “ทุกอย่างเป็นไปได้”
5 นาที	อธิบายกิจกรรม	เราจะช่วยกันสร้างโลกที่ทุกอย่างเป็นไปได้
25 นาที	ระดมสมอง	เมื่อคิดถึงอนาคต เราคิดถึงมันในแง่ไหน หรือในเรื่องอะไรที่เราอิน และอยากเห็นความเปลี่ยนแปลง >> ใช้ Slido
	วัตถุดิบตั้งต้น	แจกกระดาษให้ทุกคนเขียนตอบ: pop culture ที่ตนเองชื่นชอบ >> identify ตัวละคร ความสามารถ ฉาก ฮิม ไอเดีย // โลกในอีก 50 ปี ข้างหน้าเป็นยังไง
	จับกลุ่มและเข้าประตุมิติ	จับกลุ่ม 3-5 คน (ถ้า 6 คนให้แบ่งครึ่งเป็นกลุ่มละ 3) ตามประเด็นที่ เสนอกันเข้ามา และเดินข้ามเส้นเทปกาวยสีแดง ข้ามประตุมิติเข้าไป ในโลกใบเดียวกัน เพื่อรวมเรื่องราวตั้งต้น และจินตนาการของคนใน กลุ่มเข้าเป็น story เดียวกัน
30 นาที	สร้างเรื่องราว	ปี 2615 ประเทศไทยเป็นยังไง จะเป็น Utopia/Dystopia ก็ได้ ตัว ละคร ฉาก หรือ plot จากวัตถุดิบตั้งต้นของแต่ละคนมีบทบาทยังไง ในเรื่องราวนี้ สู้เพื่ออะไร สู้กับอะไร แก้อย่างไร >> เขียนลงกระดาษ เรียงเป็นลำดับเหตุการณ์ 4-5 ข้อ พร้อมตั้งชื่อ เรื่อง
30 นาที	เล่าเรื่อง	ข้ามประตุมิติกลับมาเล่าเรื่องกลุ่มละ 3-4 นาที
15 นาที	reflection	แบ่ง 3 กลุ่มให้มีตัวแทนจากทุกเรื่องเล่า คุยกันว่าเห็นอะไรในเรื่อง ของเพื่อนๆ มีอะไรร่วมกัน ประทับใจอะไร คิดว่าความเปลี่ยนแปลง เกิดขึ้นได้อย่างไร และเรื่อง fantasy นี้สะท้อนกลับมาถึงโลกความเป็น จริงได้อย่างไรบ้าง
10 นาที	สรุปกิจกรรม	ตัวแทนแต่ละกลุ่ม discussion ออกมาสรุปที่คุยกัน

12:00

พักกลางวัน

13:00	Workshop 2 นำจินตนาการสู่โลกของเรา	จินตนาการถึงการเปลี่ยนแปลงพื้นที่จริง เพื่อให้ชีวิตของผู้คนดีขึ้น โดยออกไปสำรวจพื้นที่ ปรีนทร์รูปแล้ววาดทับลงไป
15 นาที	Intro: ไม่ใช่แค่สถานที่ แต่คือผู้คน	แจกกระดาษให้ทุกคนเขียนถึงสถานที่อะไรก็ได้ ที่สำคัญกับชีวิตของตัวเอง >> แชรร์อบวง
5 นาที	อธิบายกิจกรรม	ลองนำจินตนาการมาวางลงในข้อจำกัดด้านสถานที่
20 นาที	สำรวจพื้นที่	จับคู่กับคนที่อยากไปทางเดียวกัน ออกไปสำรวจพื้นที่สาธารณะรอบๆ มธ.ทพจ. ใช้เวลาเดินไม่เกิน 5 นาที เพื่อไปสังเกตการณ์ที่แห่งหนึ่ง 10 นาที ถ่ายรูป เดินกลับอีก 5 นาที ไปกันเป็นคู่ แต่แยกกันสังเกตการณ์คนละมุมในที่เดียวกัน สังเกตพื้นที่ กิจกรรมในบริเวณนั้น ตั้งคำถามกับมัน แล้วแชร์กันระหว่างเดินกลับมา
20 นาที	เล่าว่าไปเจออะไรกันมาบ้าง	พล็อตตำแหน่งลงบน flipchart เขียนว่าแต่ละแห่งมี “ความเป็นไปได้” ที่จะเปลี่ยนแปลงยังไงบ้าง
	แบ่งกลุ่ม	3-5 คน ตามจุดที่สนใจ >> ปรีนทร์รูปภาพสถานที่ออกมาเป็นขาวดำจางๆ เพื่อให้สามารถวาดรูปทับลงไปได้
25 นาที	พัฒนาโครงการแห่งอนาคต	ระดมไอเดียว่าสถานที่แห่งนี้จะเป็นอย่างไรในอนาคต โครงการของเราจะทำให้ชีวิตของผู้คนดีขึ้น หรือมีความหมายมากขึ้นยังไง โดยอ้างอิงไปกับประเด็นจากช่วงเช้า แปะรูปภาพลงบนกระดาษ flipchart เขียนคำอธิบายแนวคิดของโครงการลงไปด้วย พร้อมตั้งชื่อสิ่งนั้น
30 นาที	นำเสนอโครงการ	ออกมานำเสนอกลุ่มละ 3-4 นาที
15:00	Final Reflection	
15 นาที	Group discussion	แบ่งเป็น 3 กลุ่มเหมือนช่วงเช้า คุยกันว่าเห็นอะไรในโครงการของเพื่อนๆ ย้อนดูว่ากระบวนการจินตนาการตั้งแต่เช้าจนถึงปายนำมาสู่อะไรบ้าง การร่วมกันจินตนาการกับคนอื่นๆ เป็นยังไง อะไรบ้างที่ประทับใจ อะไรที่ไม่ชอบ ไม่เกิด และคิดว่าหลังจากวันนี้ เราอยากออกไปทำอะไรกันบ้าง (คำถามนี้เก็บไว้แชร์รอบวงใหญ่)
15 นาที	สรุปกิจกรรม	แชร์ความรู้สึกรอบวง และเล่าว่าหลังจากจบ workshop นี้คิดว่าอยากออกไปทำอะไรต่อไปบ้าง



ภาคผนวก ค  
เอกสารคำถามกิจกรรมความหวังที่ไม่มีอะไรกัน

# Workshop 1

โดย .....

## ประเทศไทย พ.ศ.2615

ถ้าเปิดประตูมิติไปยังอนาคตได้ คุณจะไปสำรวจโลกอนาคตในแง่มุมใด (เช่น สิ่งแวดล้อม การศึกษา การขนส่ง ฯลฯ)	
ในจินตนาการของคุณ ประเทศไทยในปี พ.ศ.2615 หน้าตาเป็นอย่างไร อะไรบ้างเปลี่ยนไป ปัญหาอะไรที่ถูกแก้ มีปัญหาใหม่ๆ อะไรเกิดขึ้น	
ความรู้สึกแรกเมื่อก้าวข้ามประตูมิติเข้าไปในประเทศไทย 2615 คืออะไร	

### องค์ประกอบสำหรับสร้างเรื่องราวในโลกอนาคตที่ “ทุกอย่างเป็นไปได้”

ลองคิดถึงเรื่องราวที่คุณคุ้นเคย แล้วแจกแจงองค์ประกอบในเรื่องนั้นออกมา สิ่งเหล่านี้จะช่วยพาคุณไปได้ไกลมากขึ้นในโลกอนาคต

เรื่องราวอะไรที่ชวนให้คุณจินตนาการถึงโลกที่แตกต่างออกไปจากความเป็นจริงตรงหน้า (อาจเป็นภาพยนตร์ ซีรีส์ อนิเม เพลง MV นิยาย มังงะ มีม หรืออะไรก็ได้ที่คุณชื่นชอบมากๆ)		บุคคลหรือตัวละครในเรื่อง	
		บุคลิก / ความสามารถ	
		ฉาก / สถานที่ในเรื่อง	
		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





## ศูนย์ความรู้นโยบายเด็กและครอบครัว (คิด for คิดส์)


ศูนย์วิจัยและสื่อสารความรู้เพื่อตอบโจทย์อนาคต มุ่งวิเคราะห์ ออกแบบ เผยแพร่ความรู้ และขับเคลื่อนนโยบายสาธารณะด้านเด็ก เยาวชน ครอบครัว และการเรียนรู้ เพื่อเป็นฐานสนับสนุนทางวิชาการให้กับสำนักสนับสนุนสุขภาวะเด็ก เยาวชน และครอบครัว สสส. และภาคีเครือข่าย

 [www.kidforkids.org](http://www.kidforkids.org)

 คิด for คิดส์

 @101\_PUB

 @101\_pub

 [contact.101pub@gmail.com](mailto:contact.101pub@gmail.com)