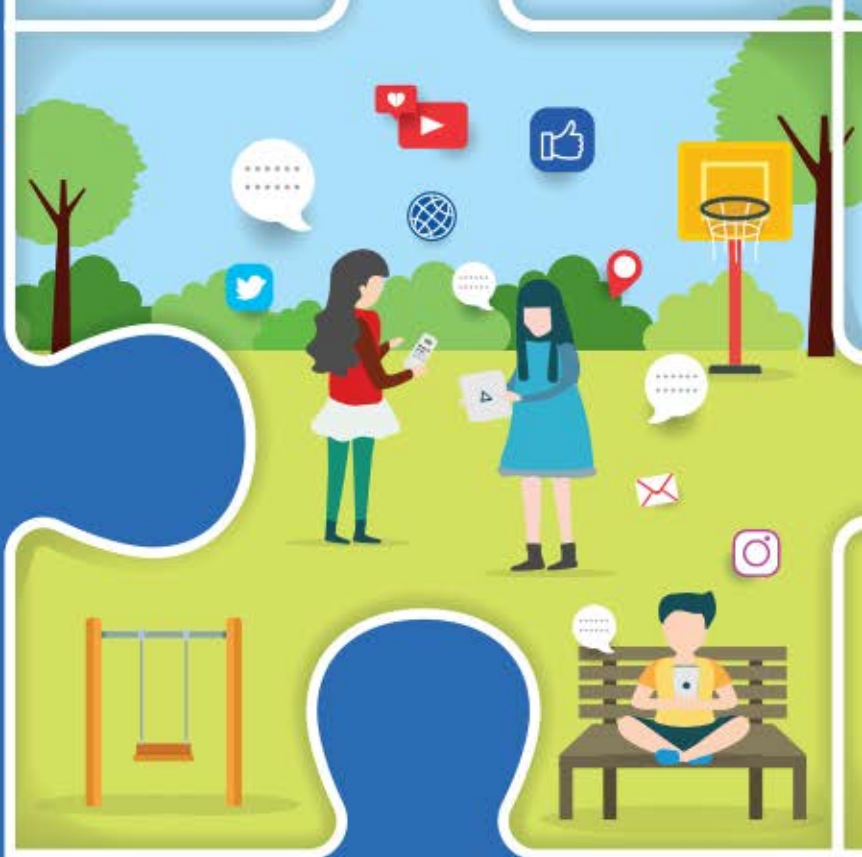




มหาวิทยาลัยมหิดล
สถาบันวิจัยประชากรและสังคม



โลกที่ 3 ของซี-แอลฟา

ภูเบศร์ สมุทรจักร
กมลชนก บำสุวรรณ
กัญญาพัชร สุทธิเกษม



มหาวิทยาลัยมหิดล
สถาบันวิจัยประชากรและสังคม



โลกที่ 3

ของซี - แอลฟา

ภูเบศร์ สมุทรจักร • กมลชนก บำสุวรรณ • กัญญาพัชร สุทธิเกษม

โลกที่ 3 ของซี-แอลฟา

ภูเบศร์ สมุทรจักร, กมลชนก ขำสุวรรณ และ กัญญาพัชร สุทธิเกษม

ข้อมูลทางบรรณานุกรม

โลกที่ 3 ของซี-แอลฟา / ภูเบศร์ สมุทรจักร...[และคนอื่นๆ]. -- พิมพ์ครั้งที่ 1. -- นครปฐม : สถาบันวิจัยประชากรและสังคม มหาวิทยาลัยมหิดล, 2563.

(เอกสารทางวิชาการ/สถาบันวิจัยประชากรและสังคม มหาวิทยาลัยมหิดล; หมายเลข 505)

ISBN : 978-616-443-400-4

1. เด็ก -- การพัฒนา. 2. เด็ก -- การเรียนรู้. 3. สื่อสังคมออนไลน์. 4. เด็ก, การพัฒนา. 5. เด็กกับสื่อการสอน. 6. อินเทอร์เน็ตกับเด็ก. 7. อินเทอร์เน็ตกับวัยรุ่น. I. ภูเบศร์ สมุทรจักร. II. กมลชนก ขำสุวรรณ. III. กัญญาพัชร สุทธิเกษม. IV. มหาวิทยาลัยมหิดล. สถาบันวิจัยประชากรและสังคม. V. ชื่อเรื่อง. VI. ชื่อชุด.

HQ799.2.I5 ล963 2563

ตรวจสอบรูปเล่ม	ประทีป นัยนา
ปก/รูปเล่ม	บ้านท้ายซอยดีไซน์
พิมพ์ครั้งที่ 1	กุมภาพันธ์ 2563
จำนวนพิมพ์	200 เล่ม

สนับสนุนการจัดพิมพ์ สำนักสนับสนุนสุขภาวะเด็ก เยาวชน และครอบครัว (สำนัก 4)

กองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (สสส.)

อาคารศูนย์เรียนรู้สุขภาวะ 99/8 ซอยงามดูพลี

แขวงทุ่งมหาเมฆ เขตสาทร กทม.10120

โทรศัพท์ 02-343-1500 โทรสาร 02-343-1501

e-mail : info@thaihealth.or.th

Website : www.thaihealth.or.th

จัดพิมพ์ สถาบันวิจัยประชากรและสังคม มหาวิทยาลัยมหิดล

999 ถนนพุทธมณฑลสาย 4 ศาลายา พุทธมณฑล จังหวัดนครปฐม

โทรศัพท์ 0-2441-0201-4 โทรสาร 0-2441-9333

Website : <http://www.ipsr.mahidol.ac.th>

พิมพ์ที่ โรงพิมพ์เดือนตุลา

39/205-206 ซอยวิภาวดีรังสิต 84 แขวงสนามบิน เขตดอนเมือง กรุงเทพฯ 10210

โทรศัพท์ 02-996-7392-4 โทรสาร 02-996-7395

e-mail : octoberprint50@yahoo.com

คำนิยม

อีกเพียง 3 ปีนับจาก พ.ศ. 2563 สังคมเราก็จะมีเจเนอเรชันซีครบรุ่น ซึ่งเป็นคนรุ่นแรกที่เกิดมาก็อยู่ในยุคดิจิทัล (Digital) ตั้งแต่ต้น การทำความเข้าใจกับคนรุ่นนี้จึงมีความสำคัญอย่างยิ่งต่อการขับเคลื่อนสังคมไทยในช่วง 20 ปีข้างหน้า ที่คนเหล่านี้จะเข้าสู่กำลังการผลิตในทางเศรษฐกิจ และเป็นพ่อแม่ในทางสังคม คำถามก็คือคนรุ่นก่อนหน้า ทั้งที่ขณะนี้ยังเป็นพ่อแม่และกำลังการผลิตหลัก (Generation Y) และที่สำคัญยิ่งคือ คนที่เป็นผู้มืบทบาทหลักในทางเศรษฐกิจการเมืองและสังคม (Generation X และ Baby boom) ได้เข้าใจและตระเตรียมสังคมไว้เพื่อช่วยเพิ่มจุดแข็งและโอกาส ขณะเดียวกันก็ลดจุดอ่อนและภัยคุกคามแล้วหรือยัง

หนังสือเล่มนี้เกิดจากงานวิจัยที่พยายามตอบความท้าทายดังกล่าว จากทีมนักวิชาการและนักวิจัยมืออาชีพที่มากด้วยความสามารถ ขณะเดียวกันก็มีใจเปิดกว้างในการที่จะทำการศึกษาวิเคราะห์และให้ข้อเสนอแนะ โดยหนังสือเล่มนี้เน้นที่ครั้งแรกของเจเนอเรชันซี หรือเรียกย่อๆ ว่า ซี-แอลฟา ทั้งวัยรุ่น วัยเรียน และปฐมวัย ซึ่งคาบเกี่ยวกับครึ่งหลังของรุ่นนี้ ซึ่งในโลกออนไลน์ และโลกออฟไลน์ ทั้ง 3 ส่วน (บ้าน โรงเรียน และพื้นที่อื่นๆ นอกเหนือจากบ้านและโรงเรียน) โดยพยายามสะท้อนภาพให้ครอบคลุมกับประชากรทั้งในเมืองและนอกเมือง และทุกกลุ่มรายได้ นับว่าเป็นการศึกษาเชิงประชากรที่ครบถ้วน

ด้วยลีลาการถอดงานวิจัยให้ง่ายต่อความเข้าใจ ผู้อ่านจะสามารถเข้าถึงคนรุ่นนี้ได้โดยไม่น่าเบื่อ เพื่อนำไปสู่คำถามสำคัญว่า เราได้เตรียมการเลี้ยงดู การศึกษาและอาชีพสวัสดิการสังคม ตลอดจนพื้นที่สาธารณะให้เอื้ออำนวยต่อการพัฒนาของคนรุ่นใหม่ของเราหรือไม่ และเราควรจะต้องปรับปรุงอย่างไร

การที่แบ่งภาคหนึ่งเป็นโลกออนไลน์ สะท้อนให้เห็นถึงลักษณะเฉพาะของคนกลุ่มนี้ที่ลืมนาก็พบกับโลกดิจิทัล ซึ่งมีทั้งคุณอนันต์ และก็มีโทษมหันต์ หากพ่อแม่ใช้ในทางที่ขาดความเข้าใจ เช่น ให้เล่นน้อยไป เล่นนานไปหรือเนื้อหาที่แย่ไป หากเราเข้าใจก็คงไม่สายเกินไปที่จะเตรียมการใช้ และส่งเสริมการใช้ให้ถูกทาง

พื้นที่สาธารณะจะเป็นโอกาสสำคัญในการให้พ่อแม่และเยาวชนรุ่นนี้ได้เรียนรู้และพัฒนา ซึ่งเป็นความรับผิดชอบของสังคม โดยเฉพาะองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นต่างๆ ที่ควร จะให้ความสนใจมากขึ้น

ในที่สุดก็ต้องกลับมาดูว่า ทั้งการเลี้ยงดูลูกของพ่อแม่ และการศึกษาของเราจะต้อง ปรับบทบาทให้คนรุ่นนี้สามารถพัฒนาคุณค่าในตนเอง พลั้งชีวิต และศักยภาพของเขา

มีอะไรอีกมากมายที่เราจะต้องทำ แต่ทั้งหมดนี้เริ่มจาก ก้าวแรกคือทำความรู้จักกับชีวิต และโลกของเด็กซี - แอลฟาอย่างจริงจังด้วยองค์ความรู้ที่มีคุณภาพ แล้วท่านจะอดขอบคุณ ในใจไม่ได้ และคงเช่นเดียวกับผมที่อยากให้พวกเขา และนักวิจัยอื่นๆ ได้สร้างสรรค์ผลงาน คุณภาพ เพื่อตอบโจทย์สังคมไทยที่ยังมีอีกมาก

นพ.ยงยุทธ วงศ์ภิรมย์ศานติ์
ที่ปรึกษากรมสุขภาพจิต

ด้วยความขอบพระคุณยิ่ง

หนังสือเล่มนี้สำเร็จลงได้ด้วยความรักและความหวังดีต่อเด็กๆ ของบุคคลสำคัญหลายท่าน ผู้เขียนใคร่ขอขอบพระคุณสำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (สสส.) ในการสนับสนุนทุนวิจัยและการผลิตหนังสือเล่มนี้

ขอขอบพระคุณ คุณณัฐยา บุญภักดี ผู้อำนวยการสำนักสนับสนุนสุขภาวะเด็ก เยาวชน และครอบครัว สสส. (สำนัก 4) ในการให้คำชี้แนะและเป็นแรงบันดาลใจอันสำคัญในการทำงาน เพื่อเด็กและเยาวชน รองศาสตราจารย์ ดร.ศรินทร์ เกรย์ ผู้อำนวยการสถาบันวิจัยประชากร และสังคม มหาวิทยาลัยมหิดล ที่เป็นผู้แนะนำโครงการให้กับ สสส. และให้แนวคิดอันเป็นประโยชน์มากมายเกี่ยวกับการวางแผนเก็บข้อมูลและการวิเคราะห์ นายแพทย์ยงยุทธ วงศ์ภิรมย์ศานติ์ ประธานที่ปรึกษาโครงการฯ ที่กรุณาให้สติปัญญา วิสัยทัศน์ และอุดมการณ์ในการทำงานด้านเด็กและเยาวชน คณะที่ปรึกษาของโครงการฯ และพี่น้องสมาชิก Core Group สำนัก 4 สสส. ทุกท่านที่เป็นเสมือนครูผู้แบ่งปันความรู้และประสบการณ์อันมีค่าในการทำงานด้านเด็ก เยาวชน และครอบครัวให้แก่ผู้เขียน

ที่สำคัญยิ่ง ผู้เขียนใคร่ขอขอบพระคุณน้องๆ เจเนอเรชันซี-แอลฟา คุณพ่อ คุณแม่ ผู้ปกครอง และคุณครูของน้องๆ ที่กรุณาสละเวลาในการให้ข้อมูลอันมีค่ายิ่ง และทีมเก็บข้อมูลกว่า 20 ชีวิต ที่ลงพื้นที่เก็บข้อมูลตลอด 12 เดือนของโครงการฯ เพื่อให้ผู้เขียนได้นำมาวิเคราะห์ และสะท้อนภาพในแง่มุมต่างๆ ของเด็กๆ เจเนอเรชันซี-แอลฟา ซึ่งจะเป็นกำลังอันสำคัญในการขับเคลื่อนสังคมของเราในอนาคต

ภูเบศร์ สมุทรจักร
กมลชนก ขำสุวรรณ
กัญญาพัชร สุทธิเกษม

โครงการวิจัย ยุวชนนิเวศของประชากรรุ่นซี - แอลฟาในประเทศไทย (Child Ecology Of Thai Z-alpha Generation) ซึ่งสนับสนุนทุนวิจัยโดย สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (สสส.) ผลิตชุดหนังสือเพื่อสะท้อนข้อมูลในมิติต่างๆ ของเด็กเจนเอเรชั่นซี - แอลฟา 4 เล่ม ได้แก่



1. “เปิดบ้านเด็กซี - แอลฟา”

สามารถดาวน์โหลดไฟล์หนังสือได้ที่
www.ipsr.mahidol.ac.th



2. “ทักษะในศตวรรษที่ 21 ในโรงเรียน - โรงเรียนของเด็กซี - แอลฟา”

สามารถดาวน์โหลดไฟล์หนังสือได้ที่
www.ipsr.mahidol.ac.th



3. “โลกที่ 3 ของซี - แอลฟา”

สามารถดาวน์โหลดไฟล์หนังสือได้ที่
www.ipsr.mahidol.ac.th



4. “Z-alpha in NUMBERS: ข้อมูลและสถิติของเจนเอเรชั่นซี - แอลฟา”

สามารถดาวน์โหลดไฟล์หนังสือได้ที่
www.ipsr.mahidol.ac.th

สารบัญ

คำนิยม	ก
ด้วยความขอบพระคุณยิ่ง	ค
สารบัญ	ง
สารบัญรูปภาพ	จ
สารบัญตาราง	ช
บทนำ เหยื่อหน้า ซี - แอลฟา ตัวเล็ก แต่ใจยิ่งใหญ่ !?!	1
ภาคหนึ่ง โลกออนไลน์	13
ตอนที่ 1 ซี - แอลฟา ในโลกออนไลน์	15
ตอนที่ 2 ศตวรรษแห่งความหลากหลายทางเจเนอเรชัน	27
ตอนที่ 3 พาหนะท่องโลกออนไลน์ของซี - แอลฟา	33
ตอนที่ 4 ที่ “สิ่ง” ของซี - แอลฟา	39
ตอนที่ 5 กบว. ของซี - แอลฟา	53
ตอนที่ 6 ชีวิตออนไลน์กับทักษะศตวรรษที่ 21 ของซี - แอลฟา	63

ภาคสอง โลกออฟไลน์	71
ตอนที่ 7 สภาพแวดล้อมและการใช้เวลาของซี - แอลฟา	73
ตอนที่ 8 กิจกรรมสร้างสรรค์ เพื่อพัฒนาทักษะศตวรรษที่ 21 และพฤติกรรมของเด็ก (SDQ)	95
ตอนที่ 9 นาฬิกาชีวิตของซี - แอลฟา	107
บทส่งท้าย	
ตอนที่ 10 อนาคตของซี - แอลฟา	117

สารบัญรูปภาพ

รูป 1.1	ขอบเขตอายุของแต่ละเจนเนอเรชัน	5
รูป 1.2	แสดงจำนวนประชากรรุ่นซี-แอลฟา จำแนกตามอายุ ณ พ.ศ. 2561 (คน)	5
รูป 1.3	แสดงจำนวนประชากรรุ่นซี-แอลฟา จำแนกตามเพศ ณ พ.ศ. 2561 (คน)	6
รูป 1.4	สัดส่วนประชากรรุ่นซี-แอลฟา จำแนกตามอายุ เพศ เขตที่อยู่อาศัย ระดับการศึกษา	9
รูป 1.5	ข้อมูลทั่วไปของผู้ดูแลประชากรรุ่นซี-แอลฟา จำแนกตามผู้ดูแลหลัก ระดับการศึกษาของผู้ดูแล และรายได้	10
รูปที่ 1.6	จำนวนและลักษณะทางประชากร เศรษฐกิจ และสังคม ของซี-แอลฟา ในแต่ละระดับความเสี่ยงของการใช้เฟซบุ๊ก	19
รูป 1.7	จำนวนและลักษณะทางประชากร เศรษฐกิจ และสังคม ของซี-แอลฟา ในแต่ละระดับความเสี่ยงของการใช้ยูทูบ	22
รูป 1.8	จำนวนและลักษณะทางประชากร เศรษฐกิจ และสังคม ของเด็กซี-แอลฟา ที่อยู่ในภาวะเสี่ยงการเล่นเกมออนไลน์	24
รูป 2.1	การเข้าถึงอินเทอร์เน็ตและการครอบครองอุปกรณ์เทคโนโลยี ของซี-แอลฟา	34
รูป 2.2	การใช้อินเทอร์เน็ตของซี-แอลฟา จำแนกตามจังหวัด และเขตที่อยู่อาศัย (ในเมือง-นอกเมือง)	35
รูป 2.3	การใช้อินเทอร์เน็ตของประชากรรุ่นซี-แอลฟา จำแนกตามรูปแบบครัวเรือน	36
รูป 2.4	การใช้อินเทอร์เน็ตของประชากรรุ่นซี-แอลฟา จำแนกตามอายุ	36
รูป 2.5	การใช้อินเทอร์เน็ตของประชากรรุ่นซี-แอลฟา จำแนกตามเพศ	37
รูป 4.1	ประเภทของโซเชียลมีเดียที่ประชากรรุ่นซี-แอลฟาใช้ จำแนกตามระดับการศึกษา	41

รูป 4.2	ร้อยละการใช้สื่อสังคมออนไลน์ในช่วง 1 เดือนที่ผ่านมา (3 รายการที่ใช้มากที่สุด)	44
รูป 4.3	ร้อยละการใช้สื่อสังคมออนไลน์ จำแนกตามอายุ	44
รูป 4.4	ร้อยละการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของ ซี-แอลฟา จำแนกตามเพศ	44
รูป 4.5	ร้อยละการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของ ซี-แอลฟา ตามพื้นที่ (กทม. ต่างจังหวัดในเมือง ต่างจังหวัดนอกเมือง)	44
รูป 4.6	ร้อยละของความถี่ในการใช้สื่อสังคมออนไลน์ต่อวันของ ซี-แอลฟา	45
รูป 4.7	ร้อยละการใช้สื่อสังคมออนไลน์ตามระยะเวลาการใช้ต่อครั้งของ ซี-แอลฟา	45
รูป 4.8	ร้อยละการใช้สื่อสังคมออนไลน์ จำแนกตามระยะเวลาการใช้ต่อวันของ ซี-แอลฟา	45
รูป 4.9	ประเภทของเกมออนไลน์ของซี - แอลฟา	50
รูป 4.10	ประเภทรายการในยูทูปของซี - แอลฟา	50
รูป 5.1	ผู้ตั้งเงื่อนไขและจำกัดการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของประชากรรุ่นซี - แอลฟา	54
รูป 5.2	ปริมาณการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของผู้ดูแลประชากรรุ่นซี - แอลฟา (ร้อยละ)	55
รูป 5.3	จำนวนครั้งที่ใช้เฟซบุ๊ก (ครั้ง/วัน) ของเด็กซี - แอลฟา จำแนกตามผู้ดูแล	57
รูป 5.4	จำนวนครั้งที่ใช้ยูทูป (ครั้ง/วัน) ของเด็กซี - แอลฟา จำแนกตามผู้ดูแล	58
รูป 5.5	จำนวนครั้งที่เล่นเกมออนไลน์ (ครั้ง/วัน) ของเด็กซี - แอลฟา จำแนกตามผู้ดูแล	58
รูป 5.6	ระยะเวลาที่เล่นเฟซบุ๊ก (นาทิต/ครั้ง) ของเด็กซี - แอลฟา จำแนกตามผู้ดูแล	59
รูป 5.7	ระยะเวลาที่ดูยูทูป (นาทิต/ครั้ง) ของเด็กซี - แอลฟา จำแนกตามผู้ดูแล	59
รูป 5.8	ระยะเวลาที่เล่นเกมออนไลน์ (นาทิต/ครั้ง) ของเด็กซี - แอลฟา จำแนกตามผู้ดูแล	60
รูป 6.1	สรุปภาพรวมสถานการณ์การใช้สื่อสังคมออนไลน์ 3 ลำดับแรก และความสัมพันธ์กับทักษะศตวรรษที่ 21 ปัญหาพฤติกรรมเด็ก	68
รูป 7.1	พื้นที่ออฟไลน์ของซี - แอลฟา	79
รูป 7.2	สัดส่วนพื้นที่สาธารณะต่อคนตามข้อกำหนดขององค์การอนามัยโลก	85
รูป 7.3	ผลการตรวจประเมินสนามเด็กเล่นในกรุงเทพมหานคร	87
รูป 7.4	ปัญหาสภาพแวดล้อมของชุมชนที่อยู่อาศัยของเด็กซี - แอลฟา	89

รูป 7.5	ความเห็นของผู้ดูแลเด็ก ต่ระดับความปลอดภัย ของบริเวณละแวกบ้านที่เด็ก	89
รูป 7.6	รถแห่	91
รูป 8.1	กิจกรรมสร้างสรรค์กับทักษะศตวรรษที่ 21 และพฤติกรรม (SDQ)	100
รูป 8.2	กิจกรรมสันทนากับทักษะศตวรรษที่ 21 และพฤติกรรม (SDQ)	101
รูป 8.3	กิจกรรมเปลี่ยนชอกเป็นพื้นที่สร้างสรรค์	103
รูป 8.3	กิจกรรมสนามเด็กเล่นสร้างปัญญา	104
รูป 9.1	การใช้เวลาของซี - แอลฟา ในกรุงเทพฯ	110
รูป 9.2	การใช้เวลาของซี - แอลฟา ในต่างจังหวัด (นอกเมือง)	111
รูป 9.3	ร้อยละการทำกิจกรรมกับครอบครัวของเด็กเจนซี - แอลฟา	114

สารบัญตาราง

ตารางที่ 1.1	ภาพรวมการเก็บข้อมูลภาคสนาม (เชิงปริมาณ)	7
ตารางที่ 1.2	ภาพรวมการเก็บข้อมูลภาคสนาม (เชิงคุณภาพ)	8
ตารางที่ 4.1	ข้อดีข้อเสียของการเล่นเกมออนไลน์	46
ตารางที่ 4.2	ข้อดีข้อเสียของการดูยูทูบ	47
ตารางที่ 4.3	ข้อดีข้อเสียของการเล่นเฟซบุ๊ก	47

บทนำ

เผยโฉมหน้า.... ซี - แอลฟา ตัวเล็ก แต่ใจยิ่งใหญ่ !?!

ก่อนจะมาถึงเจเนอเรชัน “ซี” และ “ซี - แอลฟา”

สังคมไทยเริ่มว้าวุ่นใจกับคนเจเนอเรชัน “วาย” (Generation Y) ตั้งแต่เมื่อ 10 กว่าปีก่อน เพราะตอนนั้นหนุ่มสาวเจเนอเรชันวายส่วนหนึ่งเริ่มย่างเข้าสู่วัยแรงงานและวัยสร้างครอบครัว กำลังแสดงบทบาทที่น่าจับตามองในการขับเคลื่อนเศรษฐกิจ และกำหนดทิศทางของสังคมไทย และอีกหลายปีต่อมาก็คงใหญ่ๆ ก็เริ่มขยับและปรับนโยบายการรองรับเจเนอเรชันวายนี้ อย่างเป็นเรื่องเป็นราว หลังจากที่ได้เห็นแนวคิด และวิถีชีวิตของคนเจเนอเรชันนี้ ทั้งที่เกี่ยวกับ เรื่องส่วนตัวและเรื่องการทำงาน ผิดแผกไปจากคนเจเนอเรชันก่อนๆ จนเกือบจะปรับ คลื่นสัญญาณให้เข้ากันไม่ได้ (ภูเบศร์ สมุทรจักร และนิพนธ์ ดาราวุฒิมาประกรณ์, 2557) แม้แต่ แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 12 (พ.ศ. 2560 - 2564) และรายงานของ กองทุนประชากรแห่งสหประชาชาติ (สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคม แห่งชาติ 2559; United Nation of Population Fund, 2011) ก็ยังต้องกล่าวถึงและ ให้ความสำคัญกับการมีนโยบายที่เหมาะสมเพื่อรองรับคนกลุ่มนี้โดยเฉพาะ และยังเมื่อ ความท้าทายของสังคมไทยที่จะต้องก้าวข้ามกับดักรายได้ปานกลาง (Middle income trap) ไปให้ได้ด้วยยุทธศาสตร์ไทยแลนด์ 4.0 ที่จะเปลี่ยนการขับเคลื่อนเศรษฐกิจจากแนวทางเดิม ที่เน้นอุตสาหกรรมยุคเก่าที่ทำมาแต่ได้น้อย มาเป็นเศรษฐกิจแบบใหม่ที่เน้นเทคโนโลยี ความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม ที่ทำน้อยแต่ได้มากเพียงพอที่จะสร้างแรงเหวี่ยงให้ไทย พ้นกับดักรายได้ปานกลาง กลายเป็นประเทศรายได้สูงและประเทศพัฒนาแล้วภายในระยะเวลา 20 ปี ซึ่งความฝันอันสูงสุดนี้คงจะไปไหนไม่ได้ไกลถ้าหากคนเจเนอเรชันวายแบกรับไม่ไหว

แล้วถัดจาก 20 ปีข้างหน้าล่ะ...จะเป็นอย่างไรต่อไป??

คำถามนี้ทำให้นักประชากร โดยเฉพาะกลุ่มที่ศึกษาด้านเจเนอเรชัน (Generational studies) ต้องเริ่มติดตามเจเนอเรชัน “ซี” ซึ่งเป็นเจเนอเรชันที่เกิดถัดจากเจเนอเรชันวาย ซึ่งหนังสือเล่มนี้ถือเอา พ.ศ. 2547 เป็นปีแรกของพิกัดเจเนอเรชันซี โดยฉวยโอกาสในขณะที่ยังไม่มีงานวิชาการขึ้นได้ออกมาชี้แจงอย่างเป็นทางการว่า ปีพิกัดของเจเนอเรชันซีเริ่มตั้งแต่เมื่อใด แต่ก็ได้ศึกษาเทียบเคียงจากแนวคิดของนักวิชาการด้านเจเนอเรชันศึกษาที่สำคัญ เช่น Howe & Strauss (2000) ; Kowske, Rasch, Wiley (2010) รวมทั้งงานวิจัยในประเทศ เช่น ญุเบศร์ สมุทรจักร และ นิพนธ์ ดาราวุฒิมาประกรณ์ (2557) ส่วนปีสุดท้ายของพิกัดเจเนอเรชันซีนับจากปีแรกไปอีก 20 ปี ตามแนวคิดพิกัดเจเนอเรชันของ Mannheim (1952) ซึ่งจะไปถึงที่ พ.ศ. 2566 นั้นหมายความว่า ณ พ.ศ. 2563 นี้ เด็กเจเนอเรชันซียังเกิดไม่ครบเจเนอเรชัน และกว่าจะครบเจเนอเรชันต้องรอไปอีก 3 ปี

หนังสือเล่มนี้จึงเรียกครั้งแรกของเจเนอเรชันซี ซึ่งเกิดมาแล้ว ว่า “ซี-แอลฟา” ซึ่งจะเป็นกลุ่มเป้าหมายที่ผู้เขียนสามารถเก็บข้อมูลได้และเป็นกลุ่มเป้าหมายหลักของหนังสือเล่มนี้ ส่วนครึ่งหลังที่ติดตามมาจะเรียกว่า “ซี-เบต้า”

โลกที่หมุนรอบตัวเด็กเจเนอเรชันซี-แอลฟา ยังคงเป็นโลก 3 พื้นที่ที่อยู่ล้อมรอบเด็กๆ ทุกยุคทุกสมัย

โลกใบแรก เป็นที่บ้านที่เด็กๆ อยู่กับพ่อแม่ หรือผู้ดูแลคนอื่นๆ สุดแล้วแต่เด็กจะเติบโตมากับใคร

โลกใบที่ 2 เป็นโรงเรียนที่เด็กๆ อยู่กับครู และเพื่อนๆ ที่โรงเรียน จะมีโอกาสได้อยู่ในโรงเรียนนานแค่ไหนก็ขึ้นอยู่กับทุนทางสังคมของเด็กคนนั้น

ส่วน**โลกใบที่ 3** เป็นพื้นที่อื่นๆ ที่นอกเหนือไปจากบ้านและโรงเรียน ซึ่งมีความซับซ้อนมากขึ้นนับตั้งแต่เริ่มศตวรรษที่ 21 เมื่อเกิดมี “โลกเสมือน” หรือโลกออนไลน์ (Online) ซึ่งใครๆ ก็ไม่อาจบอกได้ว่า เป็นโลกปลอมทั้งเพ หรือจริงทั้งหมด มันเป็นความจริงแบบใหม่ (New reality) ที่เกิดขึ้นซ้อนกับ “โลกจริง” หรือออฟไลน์ (Offline) ที่มีมาแต่เดิม...แต่...ไม่เหมือนเดิม และในขณะที่เวลารอบวันยังคงเป็น 24 ชั่วโมงเหมือนเดิม แต่ปรากฏการณ์ “ทวิพ” (ออนไลน์และออฟไลน์) ที่เกิดขึ้นทำให้บางครั้งเหมือนจะมีเวลาเพิ่มมากขึ้น เพราะทำอะไรได้มากขึ้น และในบางครั้งก็เหมือนเวลามันหายไป เพราะต้องทำอะไรมากขึ้นเช่นกัน

หนังสือเล่มนี้ “ส่อง” ชีวิตเด็กซี-แอลฟาของไทย ณ พ.ศ. 2562 ว่าชีวิตในพื้นที่ที่ 3 ทั้งในพื้นที่ออฟไลน์ และออนไลน์ของพวกเขาเป็นอย่างไร

การดำเนินเรื่องของหนังสือเรื่องนี้จึงอาจคล้ายกามนิต - วาสัญญี (Der Pilger Kamanita) ของ Karl Adolph Gjellerup ที่แบ่งเป็นภาคพื้นดิน และภาคสวรรค์ หนังสือเล่มนี้ก็จะแบ่งออกเป็น 2 ภาค คือภาคชีวิตออนไลน์ และภาคชีวิตออฟไลน์ เพื่อให้เห็นข้อมูลและรายละเอียดต่างๆ ของทั้ง 2 พื้นที่ แต่ในบางจังหวะอาจมีการเล่าสลับไปข้ามมาระหว่างโลกออนไลน์ และออฟไลน์บ้าง เหมือนเรื่องทวีภพของทมยันตี หรือบุพเพสันนิวาสของรอมแพง ซึ่งสะท้อนการวิ่งสลับไปมาระหว่างโลกทั้งสองอยู่ตลอดเวลาของเด็กซี-แอลฟาในปัจจุบัน

โฉมหน้าประชากรรุ่นซี - แอลฟาในต่างประเทศ

บนเวที TEDx ที่เมือง Melbourne ประเทศ Australia เมื่อเดือนกันยายน ค.ศ. 2018 Mark McCrindle นักคิด นักสังคมวิทยาและนักประชากรศาสตร์ พูดถึงความเคลื่อนไหวของคนเจนเนอเรชันล่าสุดที่กำลังน่าจับตามอง เขาคาดว่าในปี ค.ศ. 2030 จะมีประชากรรุ่นนี้เพิ่มขึ้นราว 1,590 ล้านคน จะเป็นเจนเนอเรชันที่ฉลาดที่สุดในเผ่าพันธุ์มนุษย์ เนื่องจากเป็นผู้ที่เกิด เติบโต และเจริญเติบโตตามรอยเทคโนโลยียุคล่าสุด มีความพิเศษที่ไม่เหมือนเจนเนอเรชันก่อนๆ ตรงที่จะมีการใช้อินเทอร์เน็ตทุกวัน และมีแนวโน้มใช้อินเทอร์เน็ตเพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่อง (Marketing Oops, 2018) เมื่อเขาเหล่านี้เติบโตเป็นผู้ใหญ่ จะใช้ชีวิตอยู่กับสมาร์ทโฟน และมีกิจกรรมต่างๆ บนโลกออนไลน์ โดยกิจกรรมที่เจนเนอเรชันนี้ใช้อินเทอร์เน็ตมากที่สุดคือ ความบันเทิง ไม่ว่าจะเป็นการดูการ์ตูน ดูหนัง ฟังเพลง ดูยูทูบ คุยกับเพื่อน ติดตามเพื่อน อัปเดตรูป ไลฟ์สดรูปภาพ และการค้นหาข้อมูล จึงส่งผลต่อทั้งพฤติกรรมการใช้ชีวิต และความคิดเห็นของเด็กเจนเนอเรชันนี้ในหลายมิติ เช่น ความคุ้นเคยกับการเปลี่ยนแปลงรูปแบบการศึกษาและการเรียนรู้เปลี่ยนแปลงไป ทำให้มีมุมมองในมิติการเรียนรู้และอาชีพการทำงานต่างไปจากเจนเนอเรชันก่อนๆ เด็กซี-แอลฟา จำนวนไม่น้อยใฝ่ฝันที่จะมีอาชีพเป็นยูทูบเบอร์ (Youtuber) หรือบล็อกเกอร์ (Blogger) ที่สามารถสร้างรายได้เป็นกอบเป็นกำจากความชอบของตัวเอง และแสดงความเป็นตัวเองในด้านที่ไม่เหมือนใครได้

ร่างกายและจิตใจเด็กเจนเนอเรชันซี-แอลฟา สามารถปรับตัวต่อกิจกรรมที่โรงเรียนเตรียมไว้ได้ดี ขณะเดียวกันก็สามารถแยกแยะประสาทการรับรู้เมื่อต้องนอนหลับและพักผ่อน เด็กเหล่านี้สามารถใช้เวลานอนหลับได้อย่างมีคุณภาพ ได้รับการปลุกฝังเรื่องสุขภาวะโดยพ่อแม่

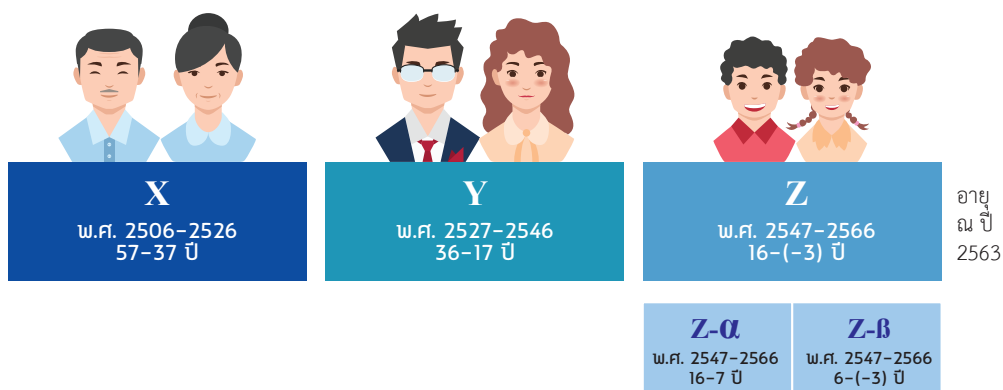
เจนเนอร์แซนเอกซ์ และวายมาเป็นอย่างดี ขณะที่รายงานจากสหประชาชาติ ระบุว่าภายในปี ค.ศ. 2050 พ่อแม่รุ่นใหม่จะพาครอบครัวสู่ชุมชนเมืองมากขึ้น เพื่อโอกาสที่ดีสำหรับอนาคตของลูก และการพลัดพรากจากครอบครัวขยายเดิม ซึ่งมีทั้งพ่อแม่ ปู่ย่า ตายายและลูก สูงขึ้นตามไปกับการขยายตัวของพื้นที่เขตเมือง การสื่อสารในโลกออนไลน์มีส่วนช่วยอย่างมากในการสื่อสารภายในครอบครัวเมื่อสมาชิกครอบครัวอยู่กันคนละที่ ด้วยเหตุนี้เด็กเจนเนอร์แซนซี-แอลฟา อาจเห็นความสำคัญของพื้นที่ทางภูมิศาสตร์ลดน้อยลง (สำนักบริหารและพัฒนาองค์ความรู้, 2019)

รายงานการสำรวจของบริษัท Mintel (mintel.com) ระบุว่า พ่อแม่รุ่นใหม่มักเลือกซื้อเสื้อผ้าให้ลูกที่มีอายุต่ำกว่า 12 ปี ด้วยเสื้อผ้าที่ไม่ระบุเพศ ขณะเดียวกันในรัฐนิวยอร์กได้มีการทดสอบเชิงจิตวิทยา โดยการชักชวนเด็กเจนเนอร์แซนซี-แอลฟา ที่เป็นผู้ชายเข้า Phluid Project (thephfluidproject.com) ซึ่งเป็นร้านเสื้อผ้าเน้นจุดขายที่ไม่แบ่งแยกเพศ (Gender-neutral clothing) พบว่า กลุ่มตัวอย่างรู้สึกสบายใจที่จะเดินในร้านที่จำหน่ายเสื้อผ้าไม่ระบุเพศ หรือเข้าไปในส่วนที่เป็น Gender free มากกว่าส่วนที่แบ่งแยกชาย-หญิง โดยเฉพาะ (สำนักบริหารและพัฒนาองค์ความรู้, 2019) ซึ่งอาจสะท้อนคุณลักษณะบางมิติของเด็กซี-แอลฟา ที่แตกต่างจากเจนเนอร์แซนก่อนๆ

โฉมหน้าประชากรเจนเนอร์แซนซี - แอลฟา ในประเทศไทย

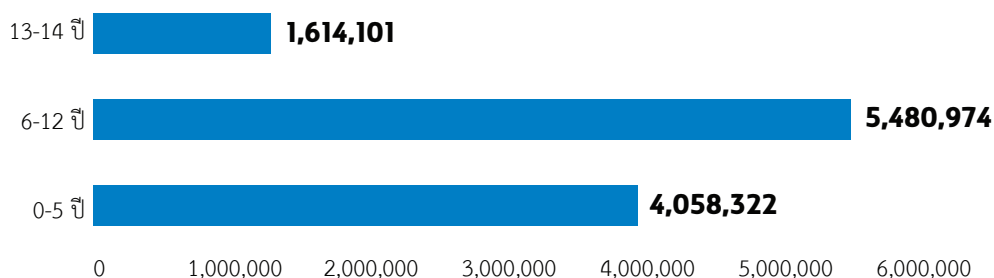
ประชากรเจนเนอร์แซนซี-แอลฟาในประเทศไทย เป็นเด็กที่เกิดระหว่างปี พ.ศ. 2547 - 2556 โดย เจนเนอร์แซนซี-แอลฟา ($Z-\alpha$) ซึ่ง ณ ปี 2563 จะมีอายุระหว่าง 7 - 16 ปี ซึ่งนับว่าเป็นครึ่งหนึ่งของเจนเนอร์แซนซี ส่วนครึ่งที่เหลือเป็นกลุ่มที่เกิดระหว่าง พ.ศ. 2557 - 2566 เรียกว่า ซี-เบต้า ($Z-\beta$) ซึ่งหากนับว่า 1 เจนเนอร์แซน มีระยะเวลา 20 ปี ตามแนวคิดของ Mannheim (1952) ก็จะเห็นว่ายังเหลือเวลาอีก 3 ปี กว่าเจนเนอร์แซนซีจะเกิดครบ (ดูรูป 1.1)

รูป 1.1 ขอบเขตอายุของแต่ละเจนเนอเรชัน



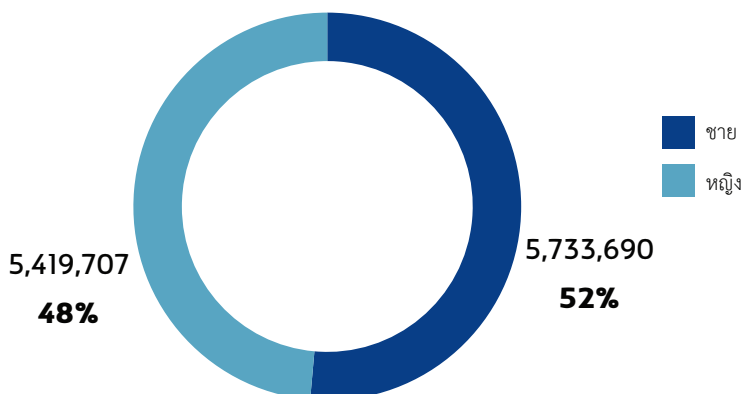
จากข้อมูลสำนักทะเบียน กรมการปกครอง กระทรวงมหาดไทย ปี 2561 ประชากรเจนเนอเรชันซี-แอลฟาในปัจจุบันมีจำนวนประมาณ 11.2 ล้านคน เป็นชายประมาณ 5.4 ล้านคน และเป็นหญิงประมาณ 5.7 ล้านคน เป็นผู้ที่มียุทธะหว่าง 6-12 ปีมากที่สุดจำนวน 5,480,974 คน รองลงมา มียุทธะหว่าง 0-5 ปี และ 13-14 ปี ตามลำดับ (ปรับอายุพิักัดเจนเนอเรชันตามปีของข้อมูล) ดูรูป 1.2 และ 1.3

รูป 1.2 แสดงจำนวนประชากรรุ่นซี-แอลฟา จำแนกตามอายุ ณ พ.ศ. 2561 (คน)



ที่มา : คำนวณจากสำนักทะเบียน กรมการปกครอง กระทรวงมหาดไทย, 2561

รูป 1.3 แสดงจำนวนประชากรรุ่นซี-แอลฟา จำแนกตามเพศ ณ พ.ศ. 2561 (คน)



ที่มา : จำนวนจากสำนักทะเบียน กรมการปกครอง กระทรวงมหาดไทย, 2561

และใน พ.ศ. 2583 หรืออีก 20 ปีข้างหน้า เด็กเจนเอเรชันซี-แอลฟา จะมีอายุระหว่าง 17 - 36 ปี แม้เป็นวัยแรงงานตามกฎหมาย แต่ก็คาดว่าจะยังมีบางส่วนอยู่ในระดับอุดมศึกษา ในขณะที่ส่วนใหญ่น่าจะเข้าทำงานกันแล้ว ในปีนั้นจะมีเจนเอเรชันซี-แอลฟา เหลืออยู่ประมาณ 3.6 ล้านคน (คำนวณจากรายงานการคาดประมาณประชากรของประเทศไทย พ.ศ. 2553 - 2583 (ฉบับปรับปรุง) ของสำนักงานสภาพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ (2562))

เจนเอเรชันซี - แอลฟา ในโครงการวิจัยยุวชนนิเวศประชากรเจนเอเรชันซี - แอลฟา ในประเทศไทย

หนังสือเล่มนี้เขียนขึ้นจากข้อมูลในโครงการวิจัยยุวชนนิเวศประชากรเจนเอเรชันซี-แอลฟาในประเทศไทย ซึ่งศึกษาสภาพแวดล้อมของประชากรเจนเอเรชันนี้ 3 พื้นที่ ได้แก่ **บ้าน** ซึ่งให้ข้อมูลโดยพ่อแม่ หรือผู้ปกครอง มุ่งประเด็นการศึกษาไปที่การอบรมเลี้ยงดูในบ้าน และโครงสร้างครัวเรือน การดำเนินชีวิตและพัฒนาการตามวัย **โรงเรียน** ให้ข้อมูลโดยครู มุ่งประเด็นการศึกษาไปที่การเตรียมความพร้อมของโรงเรียนต่อการจัดการเรียนการสอนในศตวรรษที่ 21 และ **พื้นที่ที่ 3** ซึ่งหมายถึงพื้นที่อื่นๆ ที่ไม่ใช่บ้านและโรงเรียน ให้ข้อมูลโดยพ่อแม่ ผู้ปกครอง ครู และเด็กเจนเอเรชันซี-แอลฟา มุ่งประเด็นการศึกษาไปที่โลกออนไลน์

และโลกออนไลน์ ทำการสังเคราะห์ข้อค้นพบในบริบทต่างๆ เพื่อใช้เป็นข้อมูลตั้งต้นในการชี้ประเด็นที่สำคัญต่อการเฝ้าระวังและพัฒนาประชากรกลุ่มดังกล่าว ดำเนินการเก็บข้อมูลในพื้นที่เป้าหมาย 5 จังหวัด ได้แก่ กรุงเทพฯ เชียงใหม่ ชลบุรี ขอนแก่น และสุราษฎร์ธานี ซึ่งกลุ่มตัวอย่างเป็นตัวแทนประชากรเจนเอเรชันซี - แอลฟาในระดับจังหวัด ภาพรวมการเก็บข้อมูลภาคสนามทั้งเชิงปริมาณด้วยการสำรวจ และเชิงคุณภาพด้วยการสัมภาษณ์ แสดงไว้ในตาราง 1.1 และ 1.2 เก็บข้อมูลด้วยการสุ่มตัวอย่างแบบกลุ่ม (Cluster sampling) โดยแบ่งประชากรออกตามพื้นที่คือ ภาค จังหวัด ลักษณะของพื้นที่ (ในเมือง/นอกเมือง) แล้วจึงพิจารณาจำนวนโรงเรียน และจำนวนเด็กนักเรียนของแต่ละโรงเรียนในระดับประถมศึกษา และก่อนประถมศึกษา ใช้เวลาเก็บข้อมูลระหว่างเดือนมกราคม - มิถุนายน พ.ศ. 2562

ข้อมูลของเจนเอเรชันซี - แอลฟา ในโครงการนี้ จึงเป็นข้อมูลที่เก็บจากตัวเด็กซี - แอลฟา ครูของเด็ก (คนเดียวกัน) และผู้ปกครองของเด็ก (คนเดียวกัน) ข้อมูลที่จะเป็นเนื้อหาสำคัญของหนังสือเล่มนี้ในการคลี่ภาพโลกที่ 3 ทั้งในพื้นที่ออนไลน์ และพื้นที่ออฟไลน์ของเจนเอเรชันซี - แอลฟา

ตารางที่ 1.1 ภาพรวมการเก็บข้อมูลภาคสนาม (เชิงปริมาณ)

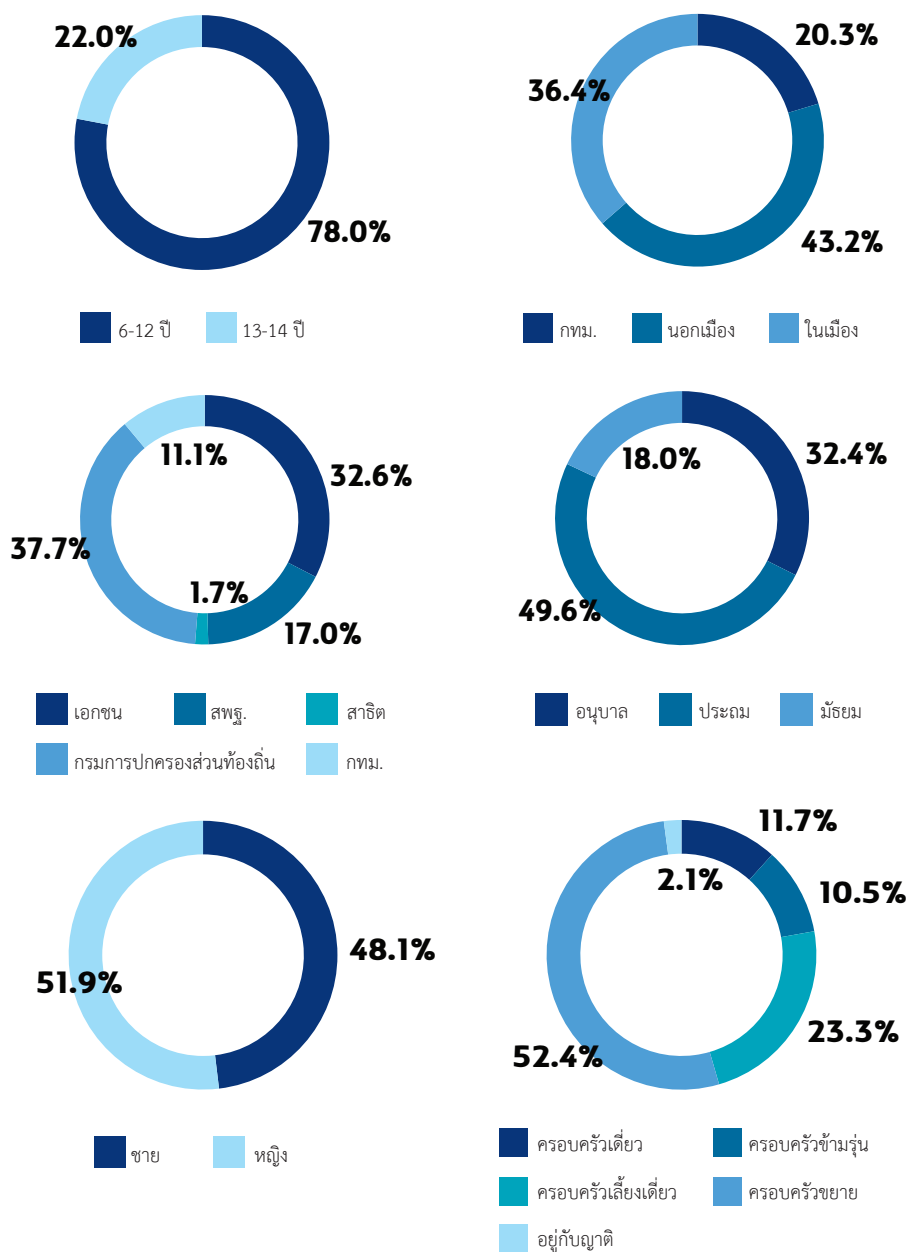
จังหวัด	เด็กซี-แอลฟา						ผู้ดูแล ซี-แอลฟา	ครู ซี-แอลฟา
	ในเมือง	นอกเมือง	3-5 ปี	6-12 ปี	13-14 ปี	รวม	รวม	รวม
กรุงเทพฯ	299	0	93	140	66	299	264	147
ภาคกลาง								
ชลบุรี	63	252	60	202	53	315	310	255
ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ								
ขอนแก่น	136	135	84	147	40	271	243	188
ภาคใต้								
สุราษฎร์ธานี	153	152	103	152	50	305	286	196
ภาคเหนือ								
เชียงใหม่	184	97	83	150	48	281	273	200
รวม	835	636	423	791	257	1,471	1,376	986

ตารางที่ 1.2 ภาพรวมการเก็บข้อมูลภาคสนาม (เชิงคุณภาพ)

จังหวัด	การเก็บข้อมูลเชิงคุณภาพ			
	ผู้ดูแลซี-แอลฟา	ครูซี-แอลฟา	เด็กซี-แอลฟา	รวม
กรุงเทพฯ	0	8	4	12
ภาคกลาง				
ชลบุรี	4	8	4	16
ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ				
ขอนแก่น	4	8	4	16
ภาคใต้				
สุราษฎร์ธานี	4	11	8	23
ภาคเหนือ				
เชียงใหม่	4	8	11	23
รวม	16	43	31	90

เด็กซี-แอลฟาในโครงการฯ นี้ พบว่า ซี-แอลฟามากกว่าครึ่งมีอายุระหว่าง 6 - 12 ปี (ร้อยละ 55.1) เป็นเพศหญิง (ร้อยละ 51.9) มากกว่าชายเล็กน้อย ส่วนใหญ่กำลังศึกษาอยู่ในโรงเรียนสังกัดกรมการปกครองส่วนท้องถิ่น (ร้อยละ 37.7) รองลงมาเป็นนักเรียนในโรงเรียนเอกชน โรงเรียนสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน และโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร และโรงเรียนสาธิต ตามลำดับ เกือบครึ่งหนึ่งกำลังเรียนอยู่ในระดับชั้นประถมศึกษา รองลงมา อนุบาล และมัธยมศึกษา ตามลำดับ (ดูรูป 1.4)

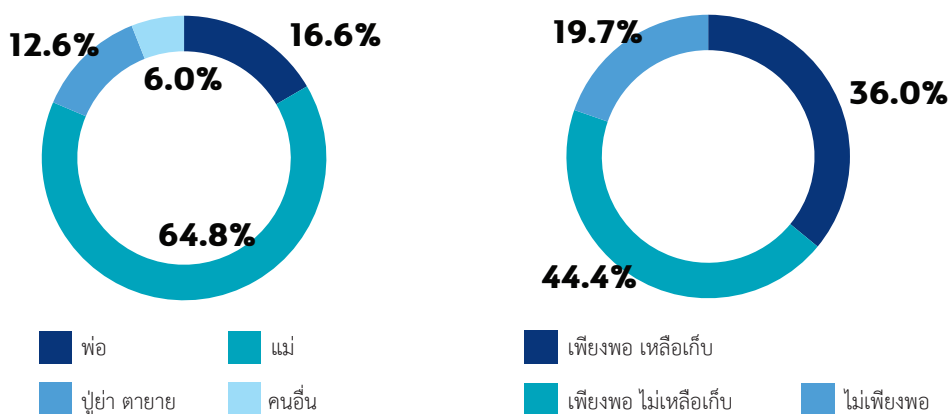
รูป 1.4 สัดส่วนประชากรรุ่นซี - แอลฟา
จำแนกตามอายุ เพศ เขตที่อยู่อาศัย ระดับการศึกษา



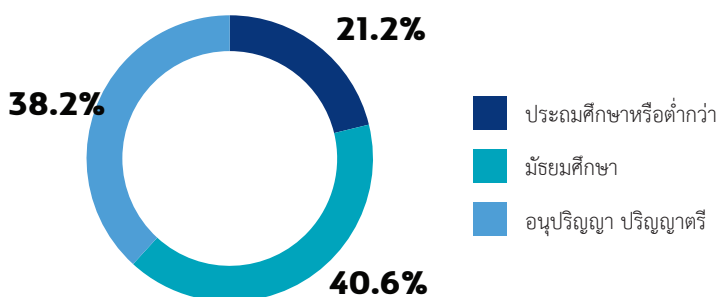
ที่มา : ข้อมูลจากโครงการวิจัยเยาวชนนิเวศของประชากรรุ่นซี - แอลฟาในประเทศไทย, 2560

ผู้ดูแลหลักของประชากรรุ่นซี - แอลฟา ส่วนใหญ่เป็นแม่ (ร้อยละ 64.8) รองลงมา คือ พ่อ ปู่ย่า ตายาย และคนอื่นๆ ตามลำดับ โดยผู้ดูแลส่วนใหญ่เรียนจบการศึกษาในระดับมัธยมศึกษา (ร้อยละ 40.6) รองลงมาจบการศึกษาระดับประถมศึกษา หรือต่ำกว่าอนุปริญาตรี้ และปริญาตรี้ ตามลำดับ โดยส่วนใหญ่ครอบครัวที่ประชากรรุ่นซี - แอลฟาอาศัยอยู่ มีรายได้พอเพียงแต่ไม่เหลือเก็บ สะท้อนถึงการที่ผู้ดูแลมีเงินที่จะสามารถจ่ายเพื่อการเลี้ยงดูประชากรรุ่นซี - แอลฟา แต่ในอีกแง่หนึ่งก็สะท้อนต้นทุนการดำรงชีวิตและต้นทุนการเลี้ยงดูลูกในเศรษฐกิจยุคปัจจุบัน

รูป 1.5 ข้อมูลทั่วไปของผู้ดูแลประชากรรุ่นซี - แอลฟา
จำแนกตามผู้ดูแลหลัก ระดับการศึกษาของผู้ดูแล และรายได้



ที่มา : ข้อมูลจากโครงการวิจัยยุวชนนิเวศของประชากรรุ่นซี - แอลฟาในประเทศไทย, 2560



ที่มา : ข้อมูลจากโครงการวิจัยยุวชนนิเวศของประชากรรุ่นซี - แอลฟาในประเทศไทย, 2560

เอกสารอ้างอิง

- ภูเบศร์ สมุทรจักร และ นิพนธ์ ดาราวุฒิมาประกรณ์ (2557). ไลฟ์สไตล์ แผนการดำเนินชีวิต กับแนวคิดการมีบุตรของคนเจนเนอเรชันวาย. ใน ยุพิน วรสิริอมร, จงจิตต์ ฤทธิรงค์, ศุทธิดา ชวนวัน และ พงนา หันจางสิทธิ์ (บรรณาธิการ). การเกิดกับความมั่นคงในประชากรและสังคม (หน้า 214-231) นครปฐม : สถาบันวิจัยประชากรและสังคม มหาวิทยาลัยมหิดล.
- สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ. (2559). (ร่าง) แผนพัฒนาประชากรเพื่อการพัฒนาประเทศไทยระยะยาว 20 ปี (พ.ศ. 2560-2575). เอกสารประกอบการประชุมระดมความคิดเห็น สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ 31 สิงหาคม 2559 โรงแรมอมารี วอเตอร์เกท กรุงเทพมหานคร.
- _____. (2562). รายงานการคาดประมาณประชากรของประเทศไทย พ.ศ. 2553-2583 (ฉบับปรับปรุง). สำนักงานสภาพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ.
- สำนักบริหารและพัฒนาองค์ความรู้. (2019). เจาะเทรนด์โลก โดย TCDC 2020. ศูนย์สร้างสรรค์งานออกแบบ สำนักบริหารและพัฒนาองค์ความรู้ (องค์กรมหาชน). 13 กันยายน 2562. <https://web.tcdc.or.th/th/Publication/Detail/Trend2020-Positive-Power> สืบค้นเมื่อ 10 พฤศจิกายน 2562.
- Howe, N., Strauss, W. (2000). *Millennials Rising : The Next Great Generation*. Knopf Doubleday Publishing Group. ISBN 9780375707193.
- Kowske, B., Rasch, R., & Wiley, J. (2010). Millennials' (lack of) attitude problem : An empirical examination of generational effects on work attitudes. *Journal of Business and Psychology*, 25, 265-279.
- Mannheim, K. (1952). "The Problem of Generations". In Kecskemeti, Paul. *Essays on the Sociology of Knowledge : Collected Works, Volume 5*. New York : Routledge. P. 276-322.
- Marketing Oops. (2018). เจาะเทรนด์ซี - แอลฟา เพียงพ่อแม่สนับสนุนก็ประสบความสำเร็จในอนาคต. สืบค้นจาก <https://www.marketingoops.com/reports/gen-alpha-s26/> สืบค้นเมื่อ 20 พฤศจิกายน 2562.
- United Nations of Population Fund. (2011). *Impact of Demographic Change in Thailand*.

ภาคหนึ่ง

โลกออนไลน์

ตอนที่ 1

ซี - แอลฟา ในโลก “ออนไลน์”

การสื่อสารบนพื้นที่ออนไลน์ไม่ใช่เรื่องใหม่ของสังคมไทย ถ้าจะนับกันตั้งแต่การเริ่มส่งจดหมายอิเล็กทรอนิกส์ที่เข้ามาในเมืองไทยจริงๆ นั้นก็เกือบ 30 ปีมาแล้ว แต่การสื่อสารออนไลน์คึกคักจริงๆ เมื่อเกิดการพูดคุยตอบโต้กันไปมาทันทีแบบที่เรียกว่า “แชท” (Chat) ช่วงแรกๆ เป็นการแชทผ่านคอมพิวเตอร์ส่วนบุคคล ซึ่งต่อมามีใช้กันแพร่หลาย และกลายเป็นคอมพิวเตอร์แบบพกพา จนมาถึงปัจจุบันเป็นการแชทผ่านสมาร์ทโฟน และวันนี้โลกออนไลน์ไม่ใช่แค่การแชทเท่านั้น แต่ยังรวมถึงกิจกรรมต่างๆ อีกมากมายครอบคลุมแทบทุกมิติของชีวิตประจำวันของคนทุกช่วงวัย และทุกเจนเนอเรชัน

แต่ที่เจนเนอเรชันซี - แอลฟา พิเศษกว่าเจนเนอเรชันอื่นคือ เป็นเพียงเจนเนอเรชันเดียวที่ได้สัมผัสกับโลกออนไลน์ตั้งแต่แรกเกิด คนที่อายุน้อยที่สุดของเจนเนอเรชันวาย (อายุ 17 ปี ณ พ.ศ. 2563) ซึ่งเป็นเจนเนอเรชันก่อนหน้าซี - แอลฟา กว่าจะได้สัมผัสกับโลกออนไลน์ก็มีอายุ 5-6 ขวบเข้าไปแล้ว และตอนนั้นพัฒนาการของโลกออนไลน์ก็ยังไม่รู้ด้นหน้าขนาดนี้ โทรศัพท์มือถือและแท็บเล็ตก็ยังไม่มียี่ห้อทุกหัวระแหง และอยู่ในมือแทบทุกคนเหมือนในปัจจุบัน เจนเนอเรชันซี - แอลฟานี้จึงถือว่าเป็นคนยุคดิจิทัล (Digital native) อย่างแท้จริง เป็นเจนเนอเรชันแรกที่มีโทรศัพท์มือถือ และแท็บเล็ตเป็นพื้เลี้ยงมาตั้งแต่แบเบาะ เพราะพ่อแม่ หรือผู้ดูแล จะใช้โทรศัพท์มือถือ หรือแท็บเล็ตเป็นตัวช่วยในการลดความสนใจเด็กเจนเนอเรชันซี - แอลฟาให้อยู่นิ่งๆ ไม่ยุกยิกกวนใจ และในที่สุดก็กลายเป็นเพื่อนที่รู้ใจตั้งแต่ยังพูดไม่เป็นด้วยซ้ำ

สำนักงานสถิติแห่งชาติ ระบุว่าเด็กเจนเอเรชันซี - แอลฟามีแนวโน้มใช้อินเทอร์เน็ตเพิ่มสูงขึ้นจากร้อยละ 35.9 ในปี พ.ศ. 2553 เป็นร้อยละ 61.4 ในปี พ.ศ. 2559 โดยใช้อินเทอร์เน็ตร้อยละ 51.6 ที่ระดับความถี่อย่างน้อยสัปดาห์ละ 1 ครั้ง โดยร้อยละ 47.4 มีการใช้ทุกวัน (สำนักงานสถิติแห่งชาติ, 2560) ซึ่งหลายฝ่ายโดยเฉพาะนักจิตวิทยาเด็กเริ่มมีความกังวลต่อผลกระทบที่จะมีต่อการพัฒนาการของเด็กเจนเอเรชันซีได้

นายแพทย์สุรียเดว ทรีปาตี ให้ข้อมูลประชากรเจนเอเรชันซี - แอลฟาว่า การอยู่ท่ามกลางเทคโนโลยีทำให้มีเพื่อน - มิตรผ่านเทคโนโลยี ไม่จำเป็นต้องเห็นหน้าก็คุยได้ พ่อแม่มักมีลูกคนเดียว เพราะต้องเอาเวลาไปทำมาหากินเลี้ยงครอบครัว ทำให้เห็นพฤติกรรมปัญหาที่ชัดเจนใน 5 ด้าน (Baby & Kids.com, 2019)

1. มีความเป็นปัจเจกนิยม (Individualism) หรือการใช้ชีวิตอยู่คนเดียวโดยไม่สนใจคนอื่น นั่นหมายความว่า ประชากรเจนเอเรชันซีนี้อาจจะขาดการปฏิสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์ด้วยกัน หรือต้องการปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นน้อยลง เอื้ออาทรต่อกันน้อยและไปจนถึงไม่สามารถสื่อสารในแบบที่ถูกต้องกับคนอื่นได้

2. อยู่ท่ามกลางข้อมูลมากมาย แต่อาจไม่รู้จะจริงหรือไม่จริง เนื่องจากประชากรเจนเอเรชันซีอาศัยอยู่ในโลกออนไลน์ ค้นหาและสัมผัสกับข้อมูลต่างๆ ได้โดยง่าย แต่สิ่งที่เป็นอันตรายคือการไม่รู้ว่าจะอะไรคือความจริง อะไรคือเรื่องไม่จริง เพราะปัจจุบันยังไม่มีโครงสร้างหรือกลไกใดที่จะช่วยในการกลั่นกรอง ตรวจสอบข้อมูลที่อยู่บนโลกออนไลน์ได้ ทุกวันนี้มีปัญหาเกิดขึ้นให้เห็นอยู่ไม่น้อย เช่น เด็กที่ถูกหลอกผ่านช่องทางออนไลน์ ดังนั้น ประชากรเจนเอเรชันซีจะต้องรู้จักวิเคราะห์ข้อมูลให้เป็น อย่างไรก็ตาม โลกออนไลน์ก็ได้เปิดช่องทางการเรียนรู้ในรูปแบบใหม่ที่ทำให้เด็กเจนเอเรชันซี - แอลฟานี้ได้เรียนรู้เพิ่มมากขึ้น กว้างขวางขึ้น และสามารถเรียนที่ต่างประเทศผ่านการออนไลน์โดยไม่จำเป็นต้องเดินทางไป ไม่จำเป็นต้องใส่ยูนิฟอร์ม ตรวจสอบความรู้ที่ครูสอนได้ ทำให้บทบาทของครูกำลังถูกท้าทายไปโดยอัตโนมัติ

3. เป็นศูนย์กลางของครอบครัว และได้รับการเลี้ยงดูอย่างประคบประหงมอย่างมาก เนื่องจากเป็นเจนเอเรชันซีที่เกิดมาในยุคที่ครอบครัวมีลูกน้อยเพียง 1 - 2 คน ในครอบครัวชั้นกลาง เด็กเจนเอเรชันซี - แอลฟามีทรัพยากรที่พ่อแม่สามารถทุ่มเทให้มากกว่าเด็กในเจนเอเรชันก่อนๆ เครื่องมืออุปกรณ์อำนวยความสะดวกต่างๆ ซึ่งรวมทั้งสมาร์ทโฟน และแท็บเล็ต เข้าถึงมือเด็กเจนเอเรชันซีได้ง่าย และรวดเร็ว

4. เด็กเจนเนอเรชันนี้อาจเข้าใจและรู้จักความเป็นธรรมชาติน้อยลง การอยู่ในยุคดิจิทัลที่มีสื่อต่างๆ รอบตัวให้ดู ให้เล่น ให้พูดคุย ได้รู้ข่าวสารต่างๆ โดยไม่ต้องออกนอกบ้าน ทำให้เด็กเจนเนอเรชันนี้ห่างไกลจากความเป็นธรรมชาติ ห่างไกลจากความผูกพันกับคนอื่น และอาจห่างไกลจากศีลธรรม เพราะพื้นที่ที่อบรมสั่งสอนศีลธรรมในพื้นที่ออนไลน์มีไม่มากนัก และไม่เป็นที่สนุกบันเทิงมากเท่ากับเนื้อหาอื่นๆ การมีของเล่นดิจิทัลให้พูดคุยอาจทำให้ไม่ติดต่อกับธรรมชาติ ขาดน้ำใจ ความเอื้ออาทร และความเมตตาปราณีต่อสัตว์ รวมถึงมีความอดทนรอคอยสิ่งต่างๆ น้อยลง เพราะทุกอย่างล้วนรวดเร็วในพื้นที่ออนไลน์ ซึ่งประเด็นเหล่านี้เป็นเรื่องที่น่าเป็นห่วง หากพบว่าในอนาคตเด็กรุ่นนี้เติบโตเป็นผู้ใหญ่ที่ไม่มีความเอื้ออาทรต่อกัน ไม่มีความสุขในแบบที่ควรเป็น มีแต่ความเห็นแก่ตัว ไม่รู้จักอดทน ซึ่งอาจนำไปสู่ปัญหาสุขภาพจิตได้ หากไม่สามารถจัดการกับอารมณ์หรือปัญหาที่เกิดขึ้นได้ด้วยวิธีที่ถูกต้อง แต่อาจใช้วิธีผิดๆ เช่น การฆ่าตัวตาย ใช้ความรุนแรง หรือทำร้ายคนอื่น

5. ประชากรเจนเนอเรชันซี - แอลฟา น่าจะสามารถทำงานได้หลากหลายอาชีพ คำว่าโตขึ้นหนูอยากเป็นอะไร อาจเป็นคำถามที่เขยที่สุดของเด็กรุ่นนี้ เพราะความรู้ที่ทำได้หลากหลายในทุกที่ การศึกษาออนไลน์ ทำให้มีทักษะพิเศษต่างๆ มากมายโดยไม่ต้องมีวุฒิบัตรสำแดง ทำให้สามารถทำงานได้หลากหลาย และก็สามารถทำงานที่บ้านได้โดยไม่ต้องเข้าออฟฟิศ หรือแม้กระทั่งทำงานหาเงิน โดยไม่ต้องมีสถานะเป็นพนักงานของบริษัท หรือสถาบันไหน ในอนาคตการทำงานอาจไม่จำกัดอายุ ซึ่งหมายความว่า จะทำงานได้ตั้งแต่อายุน้อยหรือยังเรียนไม่จบด้วยซ้ำ

โลกออนไลน์กำลังเปลี่ยนแปลงวิธีคิด และวิถีชีวิตให้กับเด็กเจนเนอเรชันซี - แอลฟา อย่างกว้างขวางและลึกลับ ทั้งในแง่บวกและแง่ลบที่ควรต้องติดตามพัฒนาการของเด็กเจนเนอเรชันซี - แอลฟานี้อย่างต่อเนื่อง

ในการสำรวจการใช้แอปพลิเคชัน ซึ่งเป็นโปรแกรมสำเร็จรูปบนอุปกรณ์สมาร์ทโฟน แท็บเล็ต และคอมพิวเตอร์ทั้งส่วนบุคคล และคอมพิวเตอร์แบบพกพา แอปพลิเคชันที่เจนเนอเรชันซี - แอลฟาใช้มากที่สุด 3 รายการคือ เฟซบุ๊ก (Facebook) ยูทูบ (Youtube) และเกมออนไลน์ต่างๆ ซึ่งพฤติกรรมการใช้ของแต่ละรายการมีรายละเอียดที่แตกต่างกัน

ซี - แอลฟา และระดับความเสี่ยงของการใช้เฟซบุ๊ก

เฟซบุ๊ก เป็นสื่อสังคมออนไลน์ที่ได้รับความนิยมมากเป็นลำดับต้นๆ ของประเทศไทย เนื่องจากเป็นพื้นที่ทางสังคมที่มีขอบเขตกว้างขวาง ที่อนุญาตให้ผู้ใช้งานมีพื้นที่ของตนเอง ในการเปิดเผยตัวตน หรือสร้างตัวตนใหม่ที่ไม่เหมือนกับโลกของความจริง (วิมลพรรณ อาภาเวช และคณะ, 2554) เฟซบุ๊กจึงเป็นพื้นที่สำหรับการติดต่อสื่อสารกับผู้อื่น เป็นแหล่งรวมของกลุ่มคนที่หลากหลาย ทำให้รู้จักเพื่อนเพิ่มขึ้น และยังเป็นช่องทางในการประกอบธุรกิจเชิงพาณิชย์ เฟซบุ๊กจึงได้รับความนิยมเป็นอย่างมาก และกลายเป็นสื่อสังคมออนไลน์ที่ใหญ่และเติบโตเร็วที่สุด (Safko & Brake, 2009) และด้วยจำนวนสมาชิกทั่วโลกมากถึง 2.45 พันล้านบัญชี ทำให้อาณาจักรเฟซบุ๊กมีประชากรเกือบเท่ากับประชากรของจีนและอินเดียรวมกัน และหากเฟซบุ๊กมีสถานะเป็นประเทศ ก็สามารถนับได้ว่าเป็นประเทศที่มีประชากรมากที่สุดในโลก อย่างไรก็ตาม การใช้เฟซบุ๊กก็สามารถสร้างพฤติกรรมเสี่ยงให้กับผู้ใช้ได้ โดยเฉพาะผู้ที่ใช้เฟซบุ๊กในชั้นเสฟติด เช่น การหลีกเลียงความสัมพันธ์กับคนในครอบครัว และให้ความสนใจกับบุคคลอื่นที่อยู่ในเฟซบุ๊กมากกว่าการใช้เวลาสนทนากับคนในครอบครัว การเกิดภาวะซึมเศร้า หดหู่ (ภานุวัฒน์ กองราช, 2554) ซึ่งสามารถเกิดขึ้นได้กับเด็กเจนเอเรชั่น ซี - แอลฟา โดยเฉพาะที่อยู่ในระดับมัธยมศึกษา ซึ่งเป็นวัยที่เริ่มมีเพื่อนและสังคมมากขึ้น

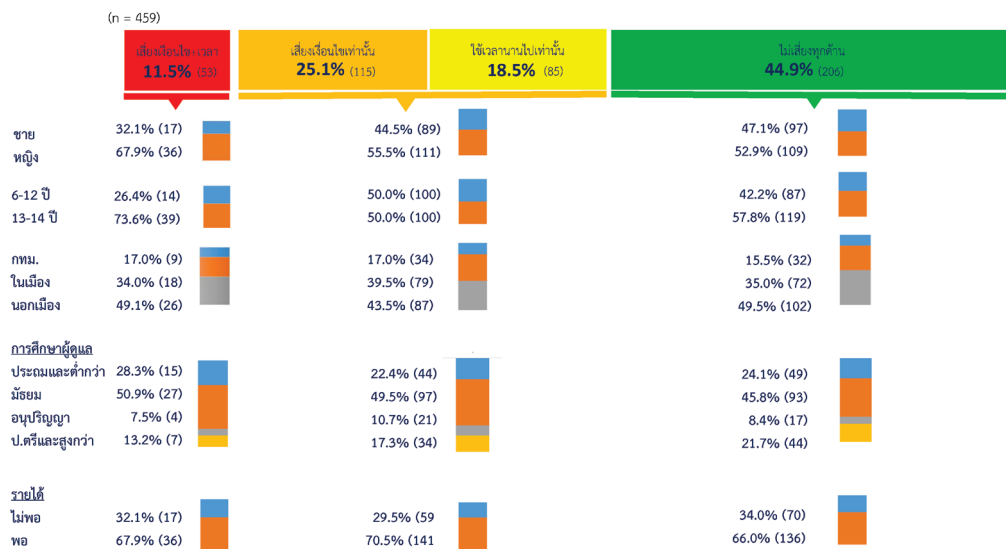
เฟซบุ๊ก ไม่ได้เป็นแอปพลิเคชันที่มีความเสี่ยงโดยตัวของมันเอง เพราะอย่างน้อยเฟซบุ๊กก็ช่วยให้ผู้คนติดต่อเชื่อมโยง พูดคุยแลกเปลี่ยน และติดตามความเคลื่อนไหวของคนที่เรารู้จัก แต่แง่ที่ควรระวังของเฟซบุ๊กต่อสุขภาพก็มีอยู่ไม่น้อย โดยเฉพาะเมื่อผู้ใช้อยู่ในวัยที่ยังขาดประสบการณ์ และขาดวุฒิภาวะที่จะช่วยกำกับให้ความคิดและอารมณ์ไม่แปรปรวนหวนไหว หรือใช้นานเกินไปจนส่งผลกระทบต่อกิจกรรมทางสังคมอื่นๆ ผู้ใช้เฟซบุ๊กวัยเยาว์จึงควรได้รับการเฝ้าระวัง และให้คำชี้แนะเพื่อไม่ให้เกิดความเสี่ยง

ในการศึกษาพฤติกรรมเสี่ยงในการใช้เฟซบุ๊กของโครงการวิจัยยุวชนนิเวศฯ กำหนดเกณฑ์ที่จะจัดว่า การใช้เฟซบุ๊กของเด็กอยู่ในระดับเสี่ยงหรือไม่ 3 เกณฑ์ ได้แก่ จำนวนครั้งที่เล่นต่อวัน (เสี่ยงเมื่อเกิน 10 ครั้งต่อวัน) ระยะเวลาที่เล่นต่อครั้ง (เสี่ยงเมื่อเกิน 60 นาทีต่อครั้ง) การกำหนดเงื่อนไขการใช้ของผู้ดูแล (หากไม่มีการกำหนดเงื่อนไขในการเล่น ถือว่ามีความเสี่ยง) ซึ่งนอกจากจะสอบถามเวลาและความถี่ในการเล่นแล้ว จะต้องสัมภาษณ์ผู้ดูแลเกี่ยวกับความชัดเจนและความเอาใจจริงเอาใจในการปฏิบัติตามกฎเกณฑ์ จึงจะสรุปว่ามีความเสี่ยงหรือไม่

เด็กซี - แอลฟา หากเด็กมีความเสี่ยงครบทั้ง 3 ด้านคือ ทั้งความถี่ ระยะเวลาการใช้ และการไม่มีกฎเกณฑ์ของผู้ดูแลในการกำกับการใช้ถือว่า มีความเสี่ยงสูงสุด ซึ่งผลการศึกษาพบว่า เด็กซี - แอลฟาในภาพรวมของการศึกษาเสี่ยงด้านเงื่อนไขมากที่สุด ร้อยละ 25.2 รองลงมาเสี่ยงด้านการใช้เวลาเล่นนานไป ร้อยละ 18.3 และเสี่ยงทั้งเงื่อนไขและเวลา ร้อยละ 11.5 ส่วนผู้ที่ไม่เสี่ยงทุกด้าน มีร้อยละ 44.9 ซึ่งในภาพรวมยังถือว่า ไม่วิกฤตนักเพราะเด็กส่วนใหญ่ยังใช้เฟซบุ๊กในระดับที่ไม่เสี่ยงมาก แต่ก็ควรมีการเฝ้าระวังเพื่อไม่ให้เด็กที่มีความเสี่ยงในทุกด้านมีจำนวนเพิ่มขึ้น (ดูรูป 1.6)

เมื่อจำแนกประเภทความเสี่ยงออกเป็น 3 กลุ่ม คือ กลุ่มเสี่ยงมาก ได้แก่ กลุ่มที่มีความเสี่ยงทุกด้าน กลุ่มเสี่ยงปานกลาง ได้แก่ กลุ่มที่มีความเสี่ยงหนึ่งด้าน และกลุ่มไม่เสี่ยงทุกด้าน แล้วพิจารณาตามลักษณะทางประชากร เศรษฐกิจและสังคม พบว่ากลุ่มเด็กที่เสี่ยงมาก ซึ่งมีร้อยละ 11.5 ของกลุ่มตัวอย่างจะเป็นหญิงมากกว่าชาย เป็นเด็กโต (13-14 ปี) มากกว่าเด็กปฐมวัย (6-12 ปี) เป็นเด็กที่อยู่ในเขตชนบทมากกว่าในเมืองและกรุงเทพฯ ผู้ดูแลมีการศึกษาสูงสุดระดับมัธยมศึกษาและอนุปริญญา และเป็นผู้มีรายได้พอเพียง (ดูรูป 1.6)

รูปที่ 1.6 จำนวนและลักษณะทางประชากร เศรษฐกิจ และสังคมของเด็กซี - แอลฟา ในแต่ละระดับความเสี่ยงของการใช้เฟซบุ๊ก



ที่มา : ข้อมูลจากโครงการวิจัยเยาวชนนิเวศของประชากรรุ่นซี - แอลฟาในประเทศไทย, 2560

การที่ประชากรรุ่นซี - แอลฟามีพฤติกรรมการใช้เฟซบุ๊ก และเติบโตมากับเฟซบุ๊ก แต่เมื่อใช้มากเกินไป ก็อาจทำให้เกิดพฤติกรรมเสพติดได้ง่าย ทำให้เสียเวลาส่วนตัวในโลกแห่งความเป็นจริง เสียสุขภาพหากนั่งจ้องหน้าจอจนาน เสียเวลาเรียนหากติดจอนเล่นไม่เป็นเวลา และเกิดความสับสนในโลกออฟไลน์และโลกออนไลน์ เนื่องจากการสอดส่อง ติดตาม หรือการเข้าไปก้าวก้าวชีวิตของบุคคลอื่นในเฟซบุ๊ก สะท้อนถึงการแยกไม่ออกระหว่างพื้นที่สาธารณะและความเป็นส่วนตัวของผู้อื่น

ซี - แอลฟา และระดับความเสี่ยงของการใช้ยูทูป

แม้เฟซบุ๊กจะเป็นสื่อสังคมแห่งยุคที่โดดเด่นในแง่ของการเป็นพื้นที่ (Platform) ที่เชื่อมโยงคนเข้าด้วยกัน และมีจำนวนสมาชิกมากที่สุด แต่ยูทูปเป็นสื่อสังคมประเภทนำเสนอเนื้อหา (Content) ด้วยภาพเคลื่อนไหว ตั้งแต่ขนาดยาวๆ เป็นชั่วโมงๆ จนถึงเป็นคลิปสั้นๆ เพื่อแบ่งปันไปยังบุคคลอื่น โดยผู้ใช้งานสามารถเข้าดูและสร้างเนื้อหาได้ฟรี ยูทูปจึงเป็นสื่อที่กำลังอยู่ในกระแสนิยมของคนทุกเจนเนอเรชันเป็นอย่างมาก เนื่องจากยูทูปมีเนื้อหาที่มีความหลากหลาย อาทิ รายการโทรทัศน์ มิวสิควิดีโอ วิดีโอ โฆษณา ตัวอย่างภาพยนตร์ แคลสเกม (สาธิตการเล่นเกม) ผู้ใช้งานสามารถเลือกชมรายการต่างๆ ได้อย่างเสรี

ยูทูปถือเป็นสื่อที่สร้างการเปลี่ยนแปลงระดับพลิกผัน (Disruptive) ในวงการสื่อสารมวลชนมากที่สุด เป็นสื่อที่ทำให้โทรทัศน์เกือบถึงคราวล่มสลายและต้องปรับตัวอย่างรวดเร็ว ด้วยการเป็นพันธมิตรกับช่องทางยูทูปโดยดุษฎี ยูทูปมีบทบาทในการเปลี่ยนเด็กจากติดจอแก้ว (ซึ่งหมายถึงจอโทรทัศน์) มาเป็นการติดจอใส (จอสมาร์ตโฟน แท็บเล็ต และคอมพิวเตอร์) เนื้อหาทุกประเภท ทั้งสาระความรู้ สารบันเทิง รวมถึงเนื้อหาที่มีความเสี่ยงทุกระดับตั้งแต่ต่ำที่สุดไปจนถึงความเสี่ยงถึงชีวิต การกำกับเนื้อหาที่น่าเสนาบนยูทูปทำได้ยากเป็นอย่างยิ่ง เนื่องด้วยนโยบายของยูทูปที่แม้จะมีการคัดกรองในระดับหนึ่ง แต่ยังมีช่องทางที่เปิดกว้างเพื่อให้เนื้อหาต่างๆ บนยูทูปมีความครอบคลุมความหลากหลายของมวลชนผู้ใช้ทั่วโลก ซึ่งเกี่ยวข้องกับตรงกับฐานลูกค้าของยูทูปเอง

ในปัจจุบันยูทูปได้กลายเป็นเพื่อนที่ไปไหนมาไหนด้วยกันทุกที่ เป็นเพื่อนที่เล่าเรื่อง ที่อยากรู้ให้ฟัง และพาไปดูสิ่งใหม่ๆ ที่อยากเห็น เป็นเหมือนพี่เลี้ยงที่คอยให้ความรู้และสอนสิ่งจำเป็นในการดำรงชีวิต (Cheah, 2560) เท่ากับว่า ยูทูปไม่ได้เป็นเพียงวิธีหาความสนุกเท่านั้น แต่ยังช่วยให้เจาะลึกสิ่งที่ชอบและพัฒนาทักษะใหม่ๆ ได้มากขึ้นด้วย ซึ่งพ่อแม่ ผู้ปกครอง

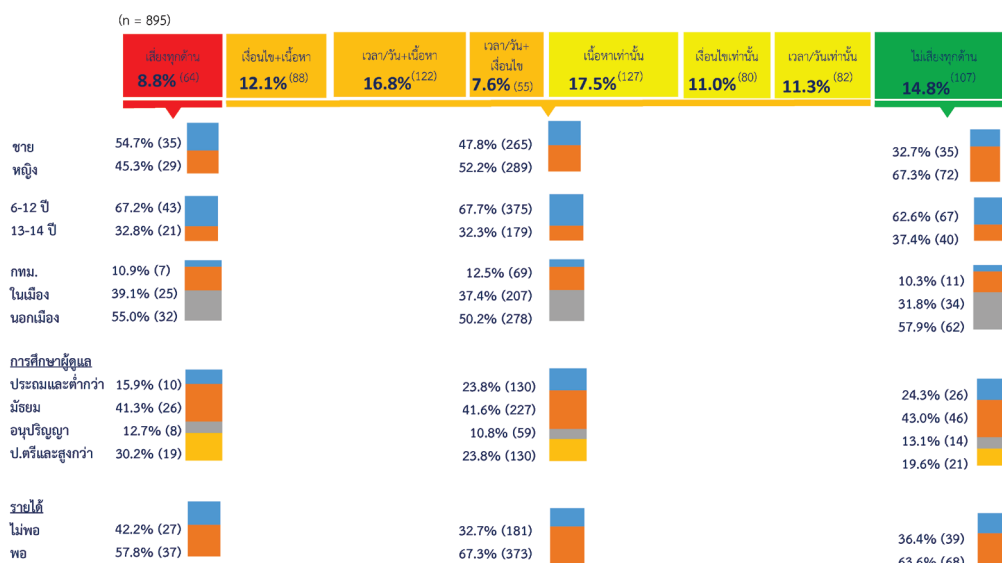
ของประชากรรุ่นซี - แอลฟา ควรต้องปรับเปลี่ยนมุมมองและยอมรับการเปลี่ยนแปลงโดยเฉพาะในเรื่องอาชีพ ซึ่งในยุคสมัยก่อนอาจต้องการให้ลูกเรียนสูงๆ ทำงานมั่นคง จะได้เป็นเจ้าคนนายคน หากแต่ในยุคสมัยนี้ เป็นยุคที่ก้าวไกล จึงมีอาชีพใหม่ๆ เกิดขึ้นมากมายที่ประชากรรุ่นซี - แอลฟาให้ความสนใจ ได้แก่ การทำวิดีโอลงในช่องทางต่างๆ ซึ่งสามารถสร้างรายได้จำนวนมาก เช่น การเป็นยูทูบเบอร์ บิวตี้บล็อกเกอร์ ซึ่งเป็นพื้นที่ให้แสดงความสามารถ เป็นตัวของตัวเองได้ ไม่เหมือนใคร โดยเฉพาะยูทูบเบอร์ ที่เป็นเวทีด้านความคิดสร้างสรรค์ สามารถสร้างชื่อเสียงและรายได้เป็นกอบเป็นกำ

ขณะนี้ประเทศไทยยังไม่มีนโยบายควบคุมการใช้สื่อสังคมที่ชัดเจน จึงยังไม่มี การควบคุมการใช้ยูทูบอย่างเหมาะสมของประชากรวัยเด็ก ทำให้เด็กเจนเอเรชันซี - แอลฟา มีโอกาสที่จะได้รับความเสี่ยงโดยเฉพาะเมื่อผู้ปกครองเปิดยูทูบบนสมาร์ตโฟน หรือแท็บเล็ตแล้ว ยื่นให้กับเด็ก เพื่อให้เด็กอยู่นิ่งๆ ไม่รบกวนกิจกรรมต่างๆ ของผู้ใหญ่ ซึ่งอาจไม่รู้เท่าทันว่า ยูทูบมีความเสี่ยงอย่างไรบ้างต่อเด็ก

การศึกษาพฤติกรรมเสี่ยงในการใช้ยูทูบของโครงการวิจัยยุวชนนิเวศฯ กำหนดขึ้นจาก 4 เกณฑ์ ได้แก่ จำนวนครั้งที่เล่นต่อวัน (เสี่ยงเมื่อเกิน 10 ครั้งต่อวัน) ระยะเวลาที่เล่นต่อครั้ง (เสี่ยงเมื่อเกิน 60 นาทีต่อครั้ง) การกำหนดเงื่อนไขของครอบครัว (เสี่ยงเมื่อผู้ดูแลไม่มีการกำหนด เงื่อนไขในการดูยูทูบ) และเนื้อหาของวิดีโอที่ดู (เสี่ยงเมื่อเนื้อหาที่เด็กดูเกี่ยวกับการสาธิต เล่นเกมรุนแรง หรือเนื้อหาที่หมิ่นเหม่ต่อการยุยงกามารมณ์ และศีลธรรม) พบว่า เด็กซี - แอลฟา ในการศึกษาครั้งนี้มีความเสี่ยงด้านเนื้อหาที่ดูมากที่สุด ร้อยละ 17.7 รองลงมาเสี่ยงด้านเวลา ที่ดูต่อวันและเนื้อหา ร้อยละ 16.9 และเสี่ยงเนื่องจากการไม่มีกฎเกณฑ์หรือเงื่อนไขในการดู ยูทูบและเนื้อหา ร้อยละ 12.3 เสี่ยงในแง่เวลาที่เล่นต่อวัน ร้อยละ 11.4 เสี่ยงเฉพาะการไม่มี กฎเกณฑ์หรือเงื่อนไขในการดูยูทูบ ร้อยละ 10.2 และเสี่ยงทุกด้าน ร้อยละ 8.9 ส่วนผู้ที่ไม่เสี่ยง ทุกด้าน มีร้อยละ 14.9

เมื่อจำแนกประเภทความเสี่ยงออกเป็น 3 กลุ่ม คือ กลุ่มเสี่ยงมาก ได้แก่ กลุ่มที่มีความเสี่ยงทุกด้าน กลุ่มเสี่ยงปานกลาง คือเสี่ยงเป็นเพียงบางด้าน และกลุ่มไม่เสี่ยงทุกด้าน โดยพิจารณาตามลักษณะทางประชากรเศรษฐกิจและสังคม พบว่า กลุ่มเสี่ยงทุกด้านเป็นชาย มากกว่าหญิง เป็นเด็กปฐมวัย (6 - 12 ปี) มากกว่าเด็กโต (13 - 14 ปี) อาศัยอยู่นอกเมือง มีผู้ดูแล จบการศึกษาระดับมัธยมศึกษาและอนุปริญญา และอยู่ในครอบครัวที่มีรายได้พอเพียง (ดูรูป 1.7)

รูป 1.7 จำนวนและลักษณะทางประชากร เศรษฐกิจ และสังคมของซี - แอลฟา
ในแต่ละระดับความเสี่ยงของการใช้ยูทูป



ที่มา : ข้อมูลจากโครงการวิจัยเยาวชนนิเวศของประชากรรุ่นซี - แอลฟาในประเทศไทย, 2560

ซี - แอลฟา และระดับความเสี่ยงของการเล่นเกมออนไลน์

ปัจจุบันเกมที่เล่นบนสมาร์ทโฟน แท็บเล็ต และคอมพิวเตอร์ ส่วนใหญ่จัดเป็นสื่อสังคมออนไลน์ชนิดหนึ่งที่อยู่ใกล้ชิดกับเด็กซี - แอลฟา เพราะปัจจุบันมักเล่นเป็นกลุ่มบนพื้นที่เกมเดี่ยว ผู้เล่นที่ปรากฏบนจออาจรู้จักหรือไม่รู้จักกันเป็นการส่วนตัว และนั่งเล่นอยู่ที่ใดก็ได้ของโลก แต่มาพบเจอและเล่นเกมด้วยกันบนพื้นที่ออนไลน์ อุปกรณ์เล่นเกมออนไลน์เริ่มมีความซับซ้อนและแพงมากขึ้น ทั้งที่เป็นอุปกรณ์จริงๆ เช่น แว่นหรือหน้ากากเสมือนจริง (Virtual Reality Headset) ชุดเพื่อการเคลื่อนไหวเสมือนจริง (Haptic Virtual Reality Suit) ไมโครโฟน และอื่นๆ เพื่อให้การเล่นเกมมีความเสมือนจริงมากที่สุด นอกจากนี้ ยังมีอุปกรณ์จินตนาการที่อยู่ในเกมซึ่งผู้เล่นต้องหาซื้อ หรือทำคะแนนเพื่อให้ได้มาเพิ่มขึ้นเป็นพิเศษ เช่น เครื่องแต่งกายอาวุธ หรืออานาจิไอส์อื่นๆ การเล่นเกมออนไลน์ยุคนี้สามารถพาผู้เล่นหลุดออกจากโลกจริง เข้าสู่โลกเสมือนอย่างสมบูรณ์แบบ การมีภาพ เสียง การสัมผัส ความตื่นเต้น และความสยดสยองเหมือนจริงมากขึ้นทุกที

พ่อแม่ หรือผู้ปกครองจำนวนมากในยุคปัจจุบันใช้เกมออนไลน์เป็นเหมือนรางวัลให้กับเด็กยุคซี - แอลฟา โดยมองเห็นแต่อันตรายที่มาจากการเล่นเกมนานเกินไปจนรบกวนกิจกรรมการเรียน หรืองานบ้านอื่นๆ (สุภาวดี เจริญวานิช, 2557) แต่กลับมองข้ามความเสี่ยงที่เกิดจากการสะสมอารมณ์รุนแรง การเอาตัวรอดโดยขาดศีลธรรมกำกับ และอื่นๆ และยังมีบางกระแสที่สนับสนุนให้เด็กเล่นเกมออนไลน์ถึงขั้นมีอาชีพ ภายใต้ชื่อ “Esport” ที่ยกระดับเกมออนไลน์ให้กลายเป็นกีฬาอย่างหนึ่งที่สังคมควรให้การยอมรับ พ่อแม่จำนวนหนึ่งเห็นดีงามกับการให้ลูกเป็นนักเล่นเกมมืออาชีพ และหวังอย่างหวังๆ ว่าที่สุดลูกสามารถเป็นนักเล่นเกมมืออาชีพ (Professional gamer) หรือเป็นนักสาธิตการเล่นเกม (Game caster) สร้างชื่อเสียงและรายได้มหาศาล และเชื่อว่าเกมออนไลน์ในยุคปัจจุบันไม่ได้ทำให้เด็กได้รับความสนุกเพียงอย่างเดียว แต่สามารถช่วยสร้างทักษะในการใช้สมอง รู้จักวางแผนกลยุทธ์ วิเคราะห์คู่แข่ง และทีมเวิร์ค (Marketing Ops, 2018)

การศึกษาพฤติกรรมเสี่ยงจากการเล่นเกมออนไลน์ในโครงการวิจัยยุวชนนิเวศฯ คล้ายกับการศึกษาพฤติกรรมเสี่ยงจากการดูยูทูบ คือตัดสินความเสี่ยงจาก 4 เกณฑ์ ได้แก่ จำนวนครั้งที่เล่นต่อวัน (เสี่ยงเมื่อเกิน 10 ครั้งต่อวัน) ระยะเวลาที่เล่นต่อครั้ง (เสี่ยงเมื่อเกิน 60 นาทีต่อครั้ง) การกำหนดเงื่อนไขของครอบครัว (เสี่ยงเมื่อผู้ดูแลไม่มีการกำหนดเงื่อนไขในการเล่น) และเนื้อหาที่เล่น (เสี่ยงเมื่อเกมมีเนื้อหาเกี่ยวกับเกมรุนแรง วางแผนฆ่า สยดสยอง) พบว่าประชากรรุ่นซี - แอลฟาในภาพรวมของการศึกษามีความเสี่ยงด้านเงื่อนไขการเล่น เสี่ยงด้านเนื้อหา เสี่ยงด้านความถี่ และเสี่ยงด้านระยะเวลาที่เล่น ด้านใดด้านหนึ่งมากที่สุด ร้อยละ 40.4 รองลงมาคือเสี่ยงอย่างน้อย 2 ด้าน ร้อยละ 21.7 และเสี่ยงทุกด้าน ร้อยละ 6.8 ส่วนผู้ที่ไม่เสี่ยงทุกด้าน ร้อยละ 31.2

เมื่อจำแนกประเภทความเสี่ยงออกเป็น 3 กลุ่ม คือ กลุ่มเสี่ยงมาก ได้แก่ กลุ่มที่มีความเสี่ยงทุกด้าน กลุ่มเสี่ยงปานกลาง ได้แก่ กลุ่มที่มีความเสี่ยง 1-3 ด้าน และกลุ่มไม่เสี่ยงทุกด้าน โดยพิจารณาตามลักษณะทางประชากรเศรษฐกิจและสังคม พบว่าเด็กซี - แอลฟาที่เสี่ยงทุกด้าน ซึ่งควรได้รับการจับตามองและความช่วยเหลือที่เหมาะสม ส่วนใหญ่เป็นเด็กชายมากกว่าเด็กหญิง เป็นเด็กปฐมวัย (6-12 ปี) มากกว่าเด็กโต (13-14 ปี) เป็นเด็กต่างจังหวัดทั้งที่อยู่ในเมือง และเขตชนบท มากกว่าเด็กในกรุงเทพฯ ผู้ดูแลมีการศึกษาสูงสุดในระดับมัธยมศึกษา และอนุปริญญา และเป็นผู้ที่รายงานว่ามียาเสพติดเพียง (ดูรูป 1.8)

รูป 1.8 จำนวนและลักษณะทางประชากร เศรษฐกิจ และสังคมของเด็กซี - แอลฟา
ที่อยู่ในภาวะเสี่ยงการเล่นเกมออนไลน์



ที่มา : ข้อมูลจากโครงการวิจัยยุวชนนิเวศของประชากรรุ่นซี - แอลฟาในประเทศไทย, 2560

ข้อมูลการใช้เฟซบุ๊ก ยูทูบ และเกมออนไลน์ ของโครงการวิจัยยุวชนนิเวศฯ สะท้อนความหลากหลายของปัญหา และความหลากหลายของลักษณะทางประชากร เศรษฐกิจ และสังคม มีความแตกต่างกันตามสภาพแวดล้อมทางสังคมและบริบทต่างๆ อาทิ อายุ เพศ เขตที่อยู่อาศัย การศึกษา สังกัดโรงเรียน รูปแบบการอยู่อาศัย และรายได้ครัวเรือน ความแตกต่างดังกล่าวล้วนเป็นตัวกำหนดพฤติกรรมของประชากรรุ่นซี - แอลฟา เนื่องจากสภาพแวดล้อมทางสังคมที่กล่าวมา มีอิทธิพลต่อการเจริญเติบโตและการพัฒนาการของประชากรรุ่นซี - แอลฟา จึงมีความสำคัญเป็นอย่างยิ่ง โดยเฉพาะที่ส่งผลต่อความเชื่อ พฤติกรรม การรับรู้ ทัศนคติ และความรู้ของประชากรรุ่นซี - แอลฟา ซึ่งปัจจุบันกำลังอยู่ในวัยเรียน และเป็นวัยแห่งการเตรียมความพร้อมทั้งด้านร่างกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญา ถ้าเด็กได้รับสิ่งแวดล้อมที่ช่วยส่งเสริมพัฒนาการของเด็กในทุกๆ ด้าน เด็กก็จะสามารถปรับตัวให้เข้ากับประสบการณ์ใหม่ หรือสิ่งแวดล้อมใหม่ได้อย่างราบรื่น ทั้งสภาพแวดล้อมที่บ้าน โรงเรียน หรือพื้นที่อื่นๆ ซึ่งจะเป็นตัวกำหนดโจทย์ในการแก้ปัญหา และการเฝ้าระวัง เพื่อให้เด็กซี - แอลฟาใช้สื่อเหล่านี้อย่างชาญฉลาด สร้างเสริมสุขภาวะ และเป็นเครื่องมือการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ

ในบทความเรื่อง “After Gen X, Millennials, what should next generation be?” โดย Bruce Horowitz ในหนังสือพิมพ์ USA Today ฉบับวันที่ 24 พฤศจิกายน 2012 เป็นบทความแรกๆ ที่กล่าวถึงประชากรเจนเนอเรชันนี้ว่า เป็นเจนเนอเรชันที่เกิดขึ้นในยุค การเชื่อมโยงของโลกในพื้นที่เสมือน (Virtual space) อันได้แก่ อินเทอร์เน็ต และสื่อสังคม ออนไลน์ (Social media) ที่เข้มข้นที่สุด เดิมนั้นในสภาพที่แวดล้อมด้วยสิ่งอำนวยความสะดวก มีความรวดเร็ว มีความเข้มข้นของข้อมูลข่าวสารสูง และเป็นสังคมที่ขับเคลื่อนด้วยระบบทุนนิยม ซึ่งล้วนสะท้อนสภาพแวดล้อมทั้งดีและไม่ดี ที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมต่างๆ ของประชากร เจนเนอเรชันซี - แอลฟา นี้ จึงเป็นภารกิจที่สำคัญสำหรับหน่วยงานที่เกี่ยวข้องทุกภาคส่วน ในการสร้างสภาพแวดล้อมที่ปลอดภัยตลอด 24 ชั่วโมง ยิ่งไปกว่านั้นยังเป็นโจทย์ใหญ่สำหรับการเตรียมการเกี่ยวกับการพัฒนาทักษะเพื่อสร้างความรู้ ความสามารถและเปิดโอกาส ให้ประชากรรุ่นนี้ ได้พัฒนาศักยภาพของตนเองตามความสนใจในศตวรรษที่ 21 เพื่อให้ได้ก ำเร็จตัวเองและรู้จักโลกที่แท้จริง

เอกสารอ้างอิง

- กรมการปกครอง, กระทรวงมหาดไทย. (2561). สืบค้นจาก http://stat.dopa.go.th/stat/statnew/upstat_age_disp.php. สืบค้นเมื่อ 10 มีนาคม 2562.
- ภาณุวัฒน์ กองราช. (2554). การศึกษาพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของวัยรุ่นในประเทศไทย กรณีศึกษา facebook. วิทยานิพนธ์ปริญญาวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาบริหารเทคโนโลยี วิทยาลัยนวัตกรรม มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- วิมลพรรณ อาภาเวท และคณะ. (2554). พฤติกรรมการสื่อสารในเฟซบุ๊ก (Facebook) ของนักศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร. กรุงเทพฯ : คณะเทคโนโลยีสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร.
- สำนักงานสถิติแห่งชาติ. (2560). การสำรวจการมี การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารในครัวเรือน พ.ศ. 2560. สำนักงานสถิติแห่งชาติ กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม.
- สุภาวดี เจริญวานิช. (2557). พฤติกรรมการติดเกมออนไลน์ : ผลกระทบและการป้องกัน. *วารสารวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี*. 22(6) : 871-879.
- Cheah, A. (2560). Research Manager, Market Insights, Google Asia. สืบค้นจาก <https://www.thinkwithgoogle.com/intl/th-th/advertising-channels/video/beyond-numbers-youtube-shapes-lives-thailand-indonesia/> สืบค้นเมื่อ 5 ตุลาคม 2562.
- Howe, N., Strauss, W. (2000). *Millennials Rising : The Next Great Generation*. Knopf Doubleday Publishing Group. ISBN 9780375707193.
- Kowske, B., Rasch, R., & Wiley, J. (2010). Millennials' (lack of) attitude problem : An empirical examination of generational effects on work attitudes. *Journal of Business and Psychology*, 25, 265-279.
- Mannheim, K. (1952). "The Problem of Generations". In Kecskemeti, Paul. *Essays on the Sociology of Knowledge : Collected Works, Volume 5*. New York : Routledge. P. 276-322.
- Marketing Oops. (2018). เจาะเทรนด์ซี - แอลฟา เพียงพ่อแม่สนับสนุนก็ประสบความสำเร็จในอนาคต. สืบค้นจาก <https://www.marketingoops.com/reports/gen-alpha-s26/> สืบค้นเมื่อ 10 ตุลาคม 2562.
- United Nations of Population Fund. (2011). Impact of Demographic Change in Thailand. Safko, L., & Brake, D. K. (2009). *The social media bible : Tactics tools and strategies For business success*. New Jersey : John Wiley & Sons. Zemke, R., Raines, C. and Filipczak, B. (2000). *Generations at Work : Managing the Clash of Veterans, Boomers, Xers, and Nexters in Your Workplace*, AMA Publications, New York.
- Baby & Kids.com. (2019). รู้ให้ลึก ลูกเจนอัลฟา (Gen Alpha) ทำไมมีปัญหาพฤติกรรม? สืบค้นจาก <https://www.amarinbabyandkids.com/parenting/gen-alpha-kids/> เมื่อวันที่ 15 ตุลาคม 2562.

ตอนที่ 2

ศตวรรษแห่งความหลากหลาย ทางเจเนอเรชัน

ความไม่เข้าใจกัน อันเนื่องมาจากมุมมองหรือการรับรู้ที่แตกต่างกัน อาจนำไปสู่ความขัดแย้งทางความคิดและพฤติกรรมการดำรงชีวิต ทั้งในครอบครัว โรงเรียน และคนในชุมชน หากลองหลับตานึกภาพในบ้านหนึ่งหลัง ประกอบด้วยพ่อแม่วัยทำงาน (เจเนอเรชันเอกซ์ หรือวาย) คุณตาคุณยายวัยเกษียณ (เจเนอเรชันเบบี้บูม) ลูกคนโตเรียนมหาวิทยาลัยปีสุดท้าย (เจเนอเรชันวาย) ลูกคนเล็กเรียนมัธยม (เจเนอเรชันซี - แอลฟา) คงจะเห็นภาพความแตกต่างของคนแต่ละรุ่นด้วยช่วงอายุที่ต่างกัน อาจนำไปสู่ความไม่ลงรอยหรือความคิดเห็นที่ไม่ตรงกัน กลายเป็นกำแพงกันความเข้าใจระหว่างวัย และเกิดเป็นความเหินห่างไม่สนิทใจ (Kapoor and Solomon, 2011) โดยเฉพาะการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นบนช่องว่างความแตกต่างทางยุคสมัยของคนแต่ละเจเนอเรชัน ไม่ว่าจะเป็นการเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยี ค่านิยม วิถีชีวิต หรือแม้กระทั่งความคิดเห็นที่คนต่างเจเนอเรชันใช้ในการมองโลกที่ต่างกันอย่างสิ้นเชิงกับคนละชาติคนละภาษา ทำให้อดนึกคิดขึ้นมาไม่ได้ว่า เมื่อโลกหมุนผ่านไปอีกหลายสิบปี จะทำให้อะไรเปลี่ยนไปอีกบ้าง...?!!?

ข้อเท็จจริงที่เห็นชัดเจนที่สุด คือมุมมองต่อการเลือกอาชีพและการวางรากฐานอนาคต ในขณะที่คนรุ่นเก่าในยุคเบบี้บูมและเอกซ์ มักให้คุณค่ากับการให้ลูกได้เรียนสูงๆ เป็นเจ้าคน นายคน มีหน้าที่การงานมั่นคง และการสร้างเนื้อสร้างตัว จะได้ไม่ลำบากเหมือนรุ่นพ่อแม่ ในทางตรงกันข้ามคนรุ่นใหม่อย่างเจนเอเรชันวาย และเจนเอเรชันซี กลับมีมุมมองที่แตกต่างอย่างสุดขั้ว หลายคนเลือกที่จะลาออกจากงานประจำ หันมาทำอาชีพอิสระ ที่ชื่อแปลกๆ ไม่คุ้นหู คนรุ่นเก่าอย่างเช่น ยูทูบเบอร์ บิวตี้บล็อกเกอร์ เกมแคสเตอร์ หรือแม่แต่เซฟ ซึ่งคนรุ่นเก่า ยังคงสลดภาพก๊วก หรือพ่อครัวในร้านอาหารทั่วไปไม่ได้ และเริ่มกังวลเมื่อลูกหรือหลาน เดินมาบอกว่าอาชีพในฝันของเขาคือ “เซฟ” ยังมีอีกหลายคนฝันที่จะมีแบรนด์เป็นของตัวเอง เป็นผู้ประสบความสำเร็จตั้งแต่อายุน้อยน้อย อยากมีชื่อติดเป็น “อายุน้อยร้อยล้าน” เลิกเวลาทำงานของตัวเองได้ ไม่ต้องมีเจ้านายมานั่งบังคับบัญชา มีเวลาส่วนตัวที่ยืดหยุ่น และขณะเดียวกันเงินก้อนโตก็ไหลมาเทมา และพร้อมที่จะเล่าอดีตชีวิตประวัติดนุชสาวที่ประสบความสำเร็จ ตั้งแต่อายุน้อยน้อย เป็น “ไอดอล” ที่สร้างแรงบันดาลใจ เพื่อโต้เถียงกับคนรุ่นเก่า ที่มองว่า “ฝันกลางวัน” การจัดกลุ่มคนรุ่นต่างๆ ตามเกณฑ์ช่วงอายุหรือเจนเอเรชัน จะทำให้เข้าใจคุณลักษณะและแนวโน้มพฤติกรรมของประชากรในแต่ละยุคสมัยดีขึ้น เนื่องจากประสบการณ์ในวัยเด็กมีผลสำคัญในการหล่อหลอมวิถีคิด โลกทัศน์ ค่านิยม มุมมองต่อสังคม และการใช้ชีวิตของคนในรุ่นนั้น

นับตั้งแต่ศตวรรษที่ 19 เป็นต้นมา ความเจริญก้าวหน้าทางด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีนำไปสู่การมีอายุยืนยาวขึ้น จึงเป็นเหตุให้มีประชากรอยู่ร่วมกันหลายเจนเอเรชัน โดยในสังคมหนึ่งจะมีการหลอมรวมเอาคนในหลายๆ เจนเอเรชันมาอยู่ร่วมกันเป็นสังคมเดียวกัน ซึ่งคนแต่ละเจนเอเรชันจะมีความแตกต่างกันตามบริบทเศรษฐกิจ สังคม วัฒนธรรมที่มีความเฉพาะตัวในแต่ละยุคสมัย ประชากรที่อยู่ในเจนเอเรชันเดียวกันจะมีลักษณะเฉพาะที่คล้ายคลึงกัน เช่น ค่านิยม ความเชื่อ ลักษณะนิสัย เป็นต้น และประชากรที่อยู่ในเจนเอเรชันต่างกัน จะมีลักษณะเฉพาะที่แตกต่างกัน (Lyons, 2003; Mannheim, K., 1952)

เบบี้บูมเมอร์ คือกลุ่มคนที่เกิดหลังสงครามโลกครั้งที่สอง หรือเกิดระหว่างปี พ.ศ. 2489 - 2505 (Zemke, Raines, Filipczak, 2000) มีประชากรบางส่วนเป็นคุณปู่ คุณย่า คุณตา คุณยาย แล้วประชากรรุ่นนี้เติบโตมาพร้อมกับการเปลี่ยนแปลงจากยุคเศรษฐกิจต่ำสุดไปสู่ยุคการขยายตัวทางการค้า การลงทุน และอุตสาหกรรม มีการจ้างงานใหม่ๆ มีความก้าวหน้าทางวิทยาศาสตร์และโครงสร้างพื้นฐาน ทำให้มีลักษณะนิสัยมุ่งมั่นกับการทำงาน อดทน

ไม่ชอบการเปลี่ยนแปลง ได้เห็นภาพความลำบากของพ่อแม่ที่จะต้องทำงานหนัก จึงเลือกที่จะวางแผนให้ลูกๆ สืบทอดกิจการหรือเดินตามรอย เพราะไม่อยากให้ต้องมาเผชิญความลำบากเหมือนพ่อแม่

เจเนอเรชันเอกซ์ เกิดระหว่างปี พ.ศ. 2506 - 2526 ลักษณะนิสัยคือ เป็นคนชอบเสี่ยง ชอบความอิสระ ชอบทำอะไรใหม่ๆ สนใจเทคโนโลยี ปรับตัวเข้ากับการเปลี่ยนแปลงได้ดี เนื่องจากได้รับผลกระทบจากรอยต่อระหว่างการเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยีแห่งยุคสมัย เช่น การเปลี่ยนแปลงจากระบบอนาล็อกไปสู่ระบบดิจิทัล การเปลี่ยนแปลงจากคอมพิวเตอร์เมนเฟรมไปสู่คอมพิวเตอร์ส่วนบุคคลที่มีขนาดเล็กลง จึงทำให้มีการปรับตัวกับยุคสมัยได้ดี เนื่องจากประเทศเริ่มมีเศรษฐกิจดี มีการคิดค้นสิ่งประดิษฐ์ รวมถึงรูปแบบแฟชั่นใหม่ๆ ทำให้คนเจเนอเรชันนี้มีอิสระทางความคิด เลือกที่จะเป็นตัวของตัวเอง เป็นเจเนอเรชันที่ได้เห็นความลำบากของพ่อแม่ในการหุ่มเหทำงานหนักและประกอบอาชีพ การขยัน อดทน อดออม ทำงานเพื่อสร้างฐานอันมั่นคงให้กับครอบครัว กตัญญูตเวที และสร้างความสุขให้กับครอบครัว เป็นจิตสำนึกที่ฝังแน่นใน DNA ของเจเนอเรชันนี้

เจเนอเรชันวาย เป็นกลุ่มประชากรที่เกิดตั้งแต่ปี พ.ศ. 2527 - 2546 เป็นกลุ่มที่เกิดท่ามกลางการเปลี่ยนแปลงหลายๆ ด้าน ครึ่งหนึ่งของแม่ในเจเนอเรชันนี้ต้องออกไปทำงานนอกบ้าน และจำนวนไม่น้อยที่เติบโตมาในครอบครัวที่พ่อแม่แยกทางกัน และการเป็นเด็กที่เติบโตมาในครอบครัวพ่อเลี้ยงเดี่ยว หรือแม่เลี้ยงเดี่ยว ไม่ใช่ความอับอายหรือเป็นปมด้อยอีกต่อไป การหย่าร้างของพ่อแม่กำลังจะกลายเป็นสภาพปกติใหม่ (New normal) หลังจากมีคนในสังคมสละพันธนาการแห่งประเพณีที่สามี - ภรรยา ต้องทนอยู่ด้วยกันเพื่อให้ครอบครัวมีความสมบูรณ์ และลูกน้อยไม่มีปมในชีวิต แต่ต้องแลกมาด้วยชีวิตรายวันอันขมขื่น นอกจากนี้ประชากรกลุ่มนี้ยังเติบโต เรียนรู้และใช้ชีวิตอยู่ในยุคที่มีอัตราการเจริญเติบโตทางเศรษฐกิจสูง และมีความเจริญก้าวหน้าทางเทคโนโลยีขั้นสูง ใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อการติดต่อสื่อสารอันรวดเร็ว และเร็วยิ่งขึ้น สามารถเข้าถึงข้อมูลข่าวสารได้ทุกที่ ทุกเวลา การเดินทางที่รวดเร็วด้วยยานพาหนะที่ทันสมัย ความสะดวกในการใช้ชีวิตประจำวันจากเครื่องมืออุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นคอมพิวเตอร์ สมาร์ทโฟน กล้องดิจิทัล บัตรเครดิต จึงเป็นช่วงที่เทคโนโลยีเข้ามามีความสำคัญในชีวิตประจำวัน ทำให้เจเนอเรชันวายกล้าที่จะออกจากกรอบมากขึ้น มีความมั่นใจในการแสดงความคิดเห็น กล้าที่จะแสดงออก และแสดงตัวตนอย่างที่เป็น ให้คุณค่ากับการแสดงความเป็นตัวของตัวเอง เช่น การออกมายอมรับอย่างเปิดเผยว่าตนเองเป็นเพศที่สาม และ

มีรสนิยมทางเพศที่แตกต่างไปจากแนวคิดชายหญิงแบบดั้งเดิม มีความสามารถใช้เทคโนโลยีได้อย่างหลากหลาย เรียนรู้เทคโนโลยีใหม่ๆ ได้อย่างรวดเร็ว และสามารถทำอะไรหลายอย่างได้ในเวลาเดียวกัน (Multi - tasking)

เจนเอเรชั่นซี คือคนที่เกิดหลัง พ.ศ. 2547 เป็นต้นมา จนถึง พ.ศ. 2566 ซึ่งได้กล่าวไว้ข้างต้นว่า ณ พ.ศ. 2563 นี้ เด็กๆ เจนเอเรชั่นซียังเกิดมาไม่ครบเจนเอเรชั่น โดยเด็กที่ถือว่าเป็นครั้งแรกของเจนเอเรชั่นซี คือซี - แอลฟา ซึ่งเกิดระหว่าง พ.ศ. 2547 - 2556 เด็กกลุ่มนี้เกิดมาจากพ่อแม่รุ่นใหม่อย่างเจนเอเรชั่นเอกซ์ และบางส่วนของเจนเอเรชั่นวาย เด็บโตมาพร้อมกับสิ่งอำนวยความสะดวกรอบด้าน และมีแนวโน้มที่อยู่ในสภาพสังคมที่มีความเป็นเมือง (Urban) มากกว่าเจนเอเรชั่นก่อนๆ คู่กันเคยกับรูปแบบการดำเนินชีวิตในสังคมแบบดิจิทัล มียูทูบเป็นเพื่อนมาตั้งแต่เกิด ได้มีโอกาสสโตร์หน้าจอมาดังแต่แบเบาะ ดำเนินชีวิตแบบมีการติดต่อสื่อสารไร้สายและสื่อบันเทิงต่างๆ ผ่านทั้งสมาร์ทโฟนและแท็บเล็ต ทำให้มีการคาดการณ์ไว้อย่างต่างๆ นาๆ ทั้งด้านบวกและด้านลบ เช่น การเป็นเจนเอเรชั่นที่ฉลาดที่สุดและร่ำรวยที่สุด เนื่องจากเกิดมาเพียบพร้อมทั้งระบบการเรียนรู้ในโรงเรียน การเลี้ยงดูของพ่อแม่ ผู้ปกครอง และความพร้อมของเทคโนโลยี มีอายุขัยที่ยาวมากที่สุด จากความเจริญก้าวหน้าทางวิทยาศาสตร์และทางการแพทย์ (Business Insider, 2017) และมีแนวโน้มที่จะมีความอดทนต่ำ สมาธิสั้น เป็นตัวของตัวเองสูง และขาดปฏิสัมพันธ์กับคนรอบข้าง (โพสต์ทูเดย์ออนไลน์, 2558)

ในขณะที่คนทุกเจนเอเรชั่นได้มาอยู่รวมกันในศตวรรษที่ 21 ซึ่งเป็นที่รู้จักกันโดยทั่วไปว่ามีการเปลี่ยนแปลงหลากหลายด้าน และเป็นการเปลี่ยนแปลงในอัตราเร่ง เนื่องจากมีองค์ความรู้ทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีสั่งสมมาแล้วเป็นปริมาณมาก เป็นศตวรรษที่มีการแข่งขันทางเศรษฐกิจเสรี เศรษฐกิจฐานความรู้ การเผชิญหน้ากับสังคมข่าวสาร และสังคมพหุวัฒนธรรม การเปลี่ยนแปลงเช่นนี้ ยิ่งทำให้วิถีชีวิตของประชากรในสังคมยิ่งทวีความแตกต่างหลากหลายมากยิ่งขึ้น ถึงแม้ว่าการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นในแต่ละยุคสมัยดูคล้ายจะเป็นการแบ่งแยกคนแต่ละเจนเอเรชั่นออกจากกันโดยสิ้นเชิง แต่หากมองข้ามความแตกต่างเหล่านั้นไป ก็จะพบความเหมือนกันบางอย่างที่เชื่อมโยงทุกคน ทุกเจนเอเรชั่นเข้าไว้ด้วยกัน เช่น เรื่องการทำงานที่ดูเหมือนว่าจะยืนอยู่คนละฝั่ง แต่สุดท้ายของจุดหมายปลายทางที่คนทุกเจนเอเรชั่นมุ่งไปก็คือความสำเร็จและความเจริญก้าวหน้าในชีวิต ซึ่งสะท้อนให้เห็นว่า

การอยู่ร่วมกันท่ามกลางความแตกต่างหลากหลายดังกล่าว ไม่ได้ส่งผลดีหรือผลร้ายเสมอไป ขึ้นอยู่กับการปรับตัวให้รู้เท่าทันการเปลี่ยนแปลงในแต่ละยุคสมัย ขณะที่พ่อแม่และผู้ดูแล ต้องเปิดใจยอมรับความแตกต่าง เพราะจะไม่สามารถเลี้ยงดูลูกในแบบเดียวกับที่พ่อแม่/ผู้ดูแล เคยถูกพ่อแม่เลี้ยงดูมาในอดีตได้อีกต่อไป ดังนั้น สิ่งแรกที่ประชากรในยุคสมัยนี้จะต้องปรับตัว คือการเปิดกว้างยอมรับและเข้าใจความแตกต่างของคนในแต่ละเจนเนอเรชัน เนื่องจากจะเป็น ปรากฏการณ์แรกในการเชื่อมความแตกต่างให้ประชากรแต่ละเจนเนอเรชันสามารถดำรงชีวิต อยู่ร่วมกันในสังคมได้อย่างมีความสุข

เด็กเจนเนอเรชันซี - แอลฟาจะเติบโตมาในสภาพแวดล้อมที่มีความท้าทายเกี่ยวกับ ความหลากหลายทางเจนเนอเรชัน ที่ตามมาด้วยความคาดหวังและค่านิยมที่แตกต่างกัน ประกอบกับโจทย์แห่งความอยู่รอดทั้งในระดับบุคคล ระดับจุลภาค (เช่น ระดับองค์กร) และ ระดับมหภาค (เช่น ระดับประเทศ หรือภูมิภาคระหว่างประเทศ) แตกต่างไปจากยุคก่อน สภาวะ สังคมสูงวัยที่จะถึงขั้นรุนแรงที่เจนเนอเรชันนี้เติบโตเป็นผู้ใหญ่ และต้องทำหน้าที่แบกรับ การเปลี่ยนแปลงทางโครงสร้างประชากรที่ไม่อาจแก้ไขได้โดยง่าย สภาพแวดล้อมทางธรรมชาติ ที่ถูกใช้อย่างล้าสมัยมาหลายศตวรรษจะเข้าขั้นวิกฤตจนสะท้อนออกมาเป็นภัยธรรมชาติ รูปแบบใหม่ๆ รวมทั้งการเลื่อนเวลาของฤดูกาล และอุณหภูมิโลกที่ไม่มีวันจะเย็นลง

ความท้าทายพระดัตถ์นี้ กำลังรอเจนเนอเรชันซี ทั้งอัลฟ่า และเบต้า อยู่เบื้องหน้า

เอกสารอ้างอิง

- โพสต์ทูเดย์ออนไลน์. (2558). คอลัมน์รู้ทัน เด็กเจนเอเรชั่น อัลฟ่า. วันที่ 8 สิงหาคม 2558.
- Business Insider (April 2017). Gen Alpha แล้วไง ใครแคร์!? สืบค้นจาก <https://www.marketingoops.com/reports/gen-alpha/> สืบค้นเมื่อ 15 พฤศจิกายน 2562.
- Kapoor, C. & Solomon, N. (2011). Understanding and managing generational differences in the Workplace, *Worldwide Hospitality and Tourism Themes*, 3, 4, 308-318.
- Mannheim, K. (1952). "The Problem of Generations". In Kecskemeti, Paul. *Essays on the Sociology of Knowledge : Collected Works, Volume 5*. New York : Routledge. P. 276-322.
- Lyons, S.T. (2003). An Exploration of General Values in Life and at Work. Doctoral dissertation, Carleton University, Ottawa, Canada.
- Zemke, R., Raines, C. and Filipczak, B. (2000). *Generations at Work : Managing the Clash of Veterans, Boomers, Xers, and Nexters in Your Workplace*, AMA Publications, New York.

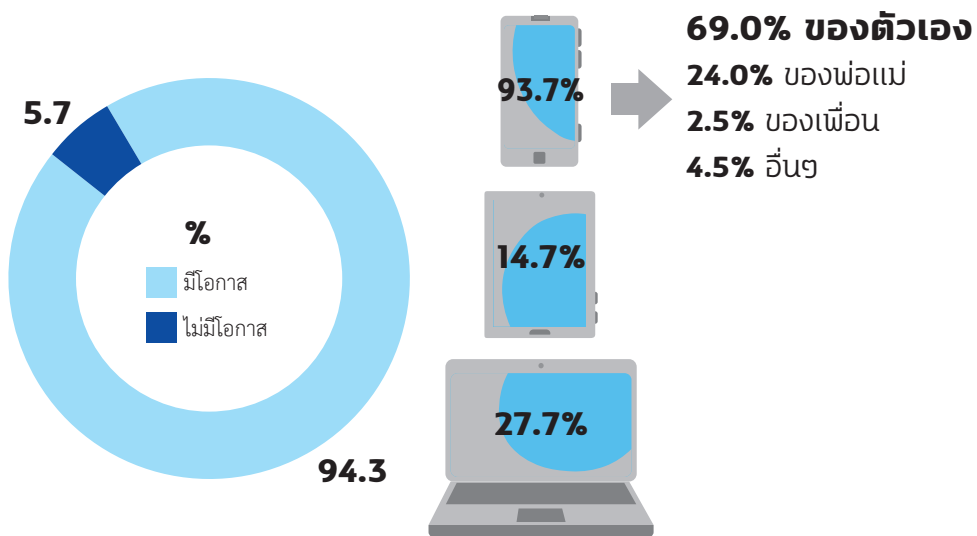
ตอนที่ 3

พาหนะท่องโลกออนไลน์ ของซี - แอลฟา

การถือกำเนิดของเจเนอเรชันซี - แอลฟา นับเป็นโจทย์ใหญ่ที่ทำนายในเรื่องการอบรมเลี้ยงดู และการพัฒนาศักยภาพให้มีความเป็นคนที่สมบูรณ์ในศตวรรษที่ 21 ซึ่งนอกจากจะพัฒนาทางการศึกษาแล้ว ยังหมายรวมถึงการพัฒนา**ด้านสุขภาพกาย** ที่ประกอบด้วย การมีร่างกายแข็งแรง ปลอดภัย มีสิ่งแวดล้อมที่ดี **ด้านสุขภาพจิต** ประกอบด้วย ความมีสติ ความมีเมตตา การลดความเห็นแก่ตัว **ด้านสังคม** ประกอบด้วยการมีสัมพันธภาพที่ดีในสังคมทุกระดับ ตั้งแต่ครอบครัว โรงเรียน ชุมชน รวมทั้งการมีสังคมยุติธรรม และ**ด้านสติปัญญา** ประกอบด้วยปัญญา รู้เท่าทัน หรือการคิดวิเคราะห์ แยกแยะสิ่งที่ดีไม่ดี เนื่องจากเป็นประชากรรุ่นแรกของศตวรรษที่ 21 ที่เติบโตมาพร้อมกับเทคโนโลยี (ประเวศ วะสี, 2551; จุฬา ภัคดีกุล, 2559) มีของเล่น และเพื่อนเล่นเป็นอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ที่สามารถพาเด็กเหล่านี้เข้าสู่พื้นที่จำลอง หรือพื้นที่เสมือน (Virtual space) ได้อย่างแนบเนียนและเป็นชีวิตปกติ จนอาจทำให้เด็กแยกความจริงในพื้นที่จริงจากความจริงในพื้นที่เสมือนได้

โครงการวิจัยยุวชนนิเวศฯ เก็บข้อมูลเกี่ยวกับการครอบครองอุปกรณ์เทคโนโลยีและการเข้าถึงอินเทอร์เน็ตของเจเนอเรชันซี-แอลฟา ซึ่งพบว่า ร้อยละ 94.3 ของเด็กเจเนอเรชันนี้สามารถเข้าถึงอินเทอร์เน็ตได้ และร้อยละ 93.7 เข้าถึงอินเทอร์เน็ตผ่านสมาร์ทโฟน รองลงมาคือคอมพิวเตอร์แบบพกพา ร้อยละ 27.7 และผ่านแท็บเล็ตร้อยละ 14.7 นอกจากนี้ ยังรายงานอีกว่า เด็กเจเนอเรชันซี-แอลฟา มีสมาร์ทโฟนเป็นของตัวเองส่วนตัวมากถึงร้อยละ 69 รองลงมาเป็นของพ่อแม่ร้อยละ 24 และใช้ของเพื่อนเพียงร้อยละ 2.5 (ดูรูป 2.1) ซึ่งข้อมูลนี้สะท้อนให้เห็นความอิสระในการเข้าถึงโลกออนไลน์ของเด็กเจเนอเรชันซี-แอลฟา เนื่องจากมีอุปกรณ์การเข้าถึงเป็นของตัวเอง ซึ่งเพิ่มโอกาสในการสร้างกลไกเพื่อรักษาความเป็นส่วนตัว ซึ่งหมายถึงโอกาสที่พ่อแม่ ผู้ปกครองจะสามารถเฝ้าระวังและตรวจสอบการใช้ในช่วงวัยที่เด็กยังขาดวุฒิภาวะในการรับข้อมูลข่าวสารโดยขาดการกลั่นกรอง นอกจากนี้ รายงานการสำรวจจาก Hotwire Global ระบุว่า พ่อแม่จำนวนมากพากันไปซื้ออุปกรณ์เทคโนโลยีเหล่านี้ โดยไม่คำนึงถึงความเหมาะสมในการใช้ และพบว่าเด็กซี-แอลฟาร้อยละ 55 เริ่มใช้แท็บเล็ตเป็นตั้งแต่อายุ 3-4 ปี (สำนักบริหารและพัฒนาองค์ความรู้, 2019)

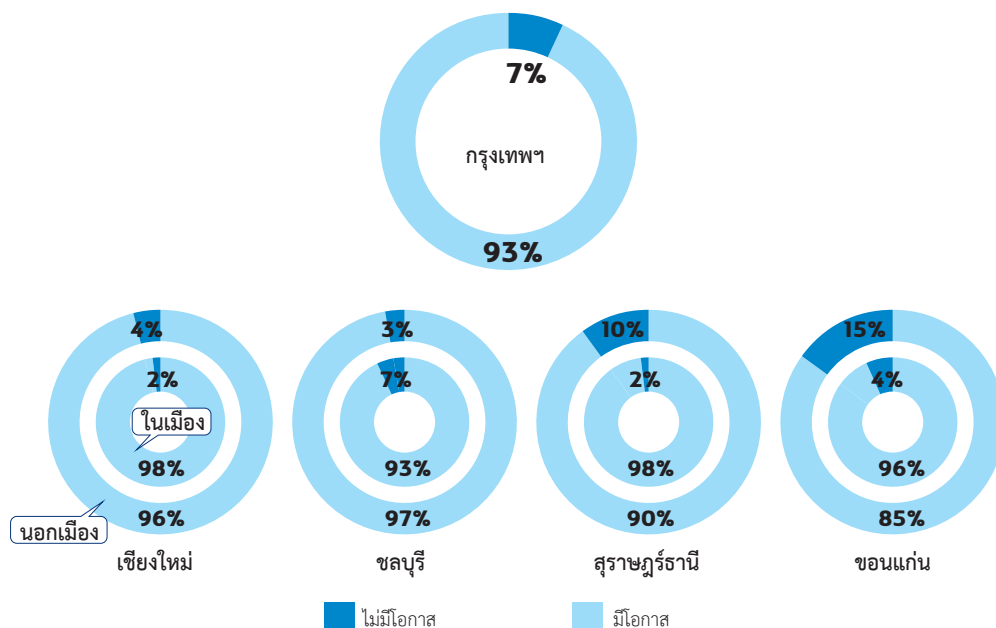
รูป 2.1 การเข้าถึงอินเทอร์เน็ตและการครอบครองอุปกรณ์เทคโนโลยีของซี-แอลฟา



ที่มา : ข้อมูลจากโครงการวิจัยยุวชนนิเวศของประชากรรุ่นซี-แอลฟาในประเทศไทย, 2560

และเมื่อพิจารณาโดยแยกตามเขตที่อยู่อาศัยจะพบว่า เด็กที่อาศัยอยู่ในเขตเมืองและนอกเมืองใช้อินเทอร์เน็ตแตกต่างกัน เด็กที่อาศัยอยู่นอกเมืองใช้อินเทอร์เน็ตมากกว่าในเมือง ยกเว้นจังหวัดชลบุรี เด็กในจังหวัดเชียงใหม่ใช้อินเทอร์เน็ตมากกว่าเด็กในกรุงเทพฯ เล็กน้อย ขณะที่เด็กกรุงเทพฯ และอำเภอเมือง จังหวัดชลบุรีใช้อินเทอร์เน็ตไม่แตกต่างกัน (ดูรูป 2.2)

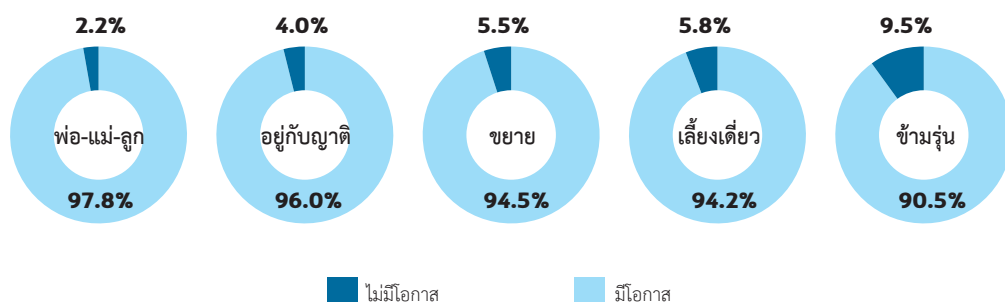
รูป 2.2 การใช้อินเทอร์เน็ตของซี - แอลฟา
จำแนกตามจังหวัด และเขตที่อยู่อาศัย (ในเมือง-นอกเมือง)



ที่มา : ข้อมูลจากโครงการวิจัยเยาวชนนิเวศของประชากรรุ่นซี - แอลฟาในประเทศไทย, 2560

นอกจากนี้ เมื่อจำแนกข้อมูลตามลักษณะของครัวเรือน พบว่าเด็กที่อยู่ในครัวเรือนข้ามรุ่น ซึ่งหมายถึงเด็กอยู่กับปู่ย่า ตายาย โดยไม่มีพ่อแม่ มีแนวโน้มที่จะใช้อินเทอร์เน็ตค่อนข้างน้อย เมื่อเทียบกับการอยู่อาศัยรูปแบบอื่น ทั้งนี้ อาจเนื่องจากบ้านปู่ย่า ตายาย ไม่มีอินเทอร์เน็ต โดยเฉพาะในเขตรอบนอก และมีข้อจำกัดด้านอื่นๆ ส่วนการอยู่อาศัยกับพ่อแม่ ไม่ว่าจะเป็นแบบครัวเรือนเดี่ยว ครัวเรือนขยาย หรือครัวเรือนเลี้ยงเดี่ยว มีแนวโน้มใช้อินเทอร์เน็ตมากกว่า (ดูรูป 2.3)

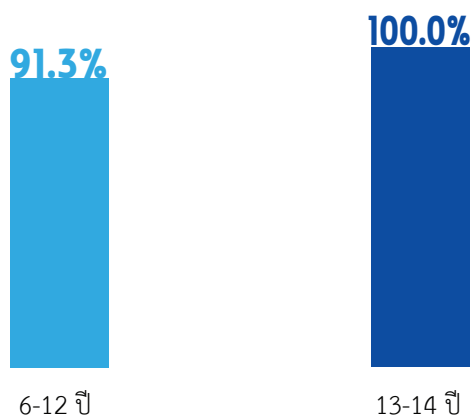
รูป 2.3 การใช้อินเทอร์เน็ตของประชากรรุ่นซี - แอลฟา จำแนกตามรูปแบบครัวเรือน



ที่มา : ข้อมูลจากโครงการวิจัยเยาวชนนิเวศของประชากรรุ่นซี - แอลฟาในประเทศไทย, 2560

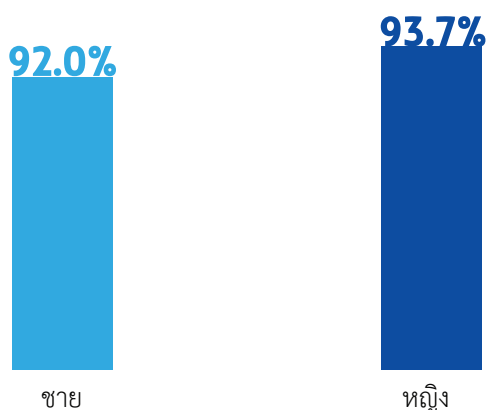
นอกจากนี้ พบการใช้อินเทอร์เน็ตมีความแตกต่างกันตามกลุ่มอายุและเพศ โดยพบว่า เด็กโต (อายุ 13 - 14 ปี) มีแนวโน้มใช้อินเทอร์เน็ตทุกคน ส่วนผู้ที่มีอายุน้อย (6 - 12 ปี) ใช้อินเทอร์เน็ตร้อยละ 91.3 (ดูรูป 2.4) ในขณะที่เพศหญิงใช้อินเทอร์เน็ตมากกว่าเพศชาย (ดูรูป 2.5)

รูป 2.4 การใช้อินเทอร์เน็ตของประชากรรุ่นซี - แอลฟา จำแนกตามอายุ



ที่มา : ข้อมูลจากโครงการวิจัยเยาวชนนิเวศของประชากรรุ่นซี - แอลฟาในประเทศไทย, 2560

รูปที่ 2.5 การใช้อินเทอร์เน็ตของประชากรรุ่นซี - แอลฟา จำแนกตามเพศ



ที่มา : ข้อมูลจากโครงการวิจัยยุวชนนิเวศของประชากรรุ่นซี - แอลฟาในประเทศไทย, 2560

เด็กเจนเอเรชันซี - แอลฟาส่วนใหญ่มีโอกาสรอบครอบอุปกรณ์เทคโนโลยี มีโอกาสเข้าถึง และใช้อินเทอร์เน็ตอย่างมาก และด้วยความอิสระค่อนข้างสูง แม้จะมีความแตกต่างกันบ้างตามบริบทที่อยู่อาศัย เพศ และอายุ ประเด็นสำคัญที่สะท้อนออกมาคือ การเข้าถึงอินเทอร์เน็ตอย่างไม่มีกำหนดเงื่อนไขทางด้านเวลาและเนื้อหา อาจนำไปสู่การเสพติดการใช้ ซึ่งส่งผลกระทบต่อการทำงานประจำวัน การเรียนรู้ และสุขภาพ เมื่อเกิดอาการเสพติดมาก อาจถึงขั้นไม่สามารถควบคุมการใช้ได้ และเกิดอารมณ์ฉุนเฉียวเมื่อพ่อแม่ ผู้ปกครองจำกัดการเล่น หรือหยุดการเล่น นอกจากนี้ การเข้าถึงอินเทอร์เน็ตโดยไม่คัดเลือกรูปแบบเนื้อหาที่เหมาะสมกับช่วงวัย หรือมีเนื้อหาที่มีความรุนแรงโดยที่ยังไม่ได้สร้างความพร้อมให้กับเด็ก จะมีผลต่อระบบคิดและการตัดสินใจได้ (กัลยากร วรกุลลัญญานีย์, 2556) ทั้งหมดนี้ไม่เพียงแต่เกี่ยวข้องกับตัวเด็กเจนเอเรชันซี - แอลฟาเท่านั้น แต่ยังรวมถึงผู้คนที่อยู่รอบตัวของเด็กเจนเอเรชันซี - แอลฟา ที่ต้องตระหนักถึงบทบาทหน้าที่ของตัวเองในการสร้างวินัยการใช้ ด้วยการตั้งเงื่อนไขและกฎเกณฑ์การเข้าถึงด้วยกุศโลบายที่ดี มีความรู้เท่าทัน (Literacy) ทั้งในแง่ของสื่อ และจิตวิทยาเด็ก การดึงเครื่องมือท่องโลกออนไลน์ต่างๆ จากมือเด็กด้วยความรุนแรง และไม่ให้อธิบายที่ดี หรือตั้งเงื่อนไขแต่เนิ่นๆ เพื่อให้เด็กคุ้นชินและเกิดการปรับตัว ตลอดจนหาวิธีการอื่น หรือพื้นที่เรียนรู้อื่นที่สามารถดึงความสนใจเด็กให้ออกจากโลกออนไลน์บ้าง จึงเป็นเรื่องที่พ่อแม่ ผู้ปกครองควรเรียนรู้และพิจารณา

เอกสารอ้างอิง

- กัลยากร วรกุลสถฐานี. (2556). การศึกษาพฤติกรรมการบริโภคสื่อและการเรียนรู้เท่าทันสื่อของเยาวชนในเขตปทุมธานี : มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- จุฬา ภัคติกุล. (2559). เด็กยุคดิจิทัล : สารานุกรมศึกษาศาสตร์. สืบค้นจาก www.ejournals.swu.ac.th/index.php/ENEDU/article/view/6704/6315 สืบค้นเมื่อ 17 กันยายน 2562.
- ประเวศ วะสี. (2551). สุขภาวะที่สมบูรณ์. หมอชาวบ้าน. เล่มที่ 351 กรกฎาคม สืบค้นจาก <http://www.doctor.ot.th/article/detail/5694> สืบค้นเมื่อ 17 กันยายน 2562.
- สำนักบริหารและพัฒนาองค์ความรู้. (2019). เจาะเทรนด์โลก โดย TCDC 2020. ศูนย์สร้างสรรค์งานออกแบบ สำนักบริหารและพัฒนาองค์ความรู้ (องค์กรมหาชน).

ตอนที่ 4

ที่ “สิง” ของซี - แอลฟา

“สิง” แต่เดิมแปลว่า อยู่ หรือเข้าอยู่ แต่ภาษาโดยทั่วไปมักใช้กับสิ่งเหนือธรรมชาติ ไม่ว่าจะเป็นภูติผี วิญญาณ หรือเทวดา มาถึงวันนี้ คำว่าสิง กลายเป็นภาษาที่วัยรุ่นใช้ หมายถึง การอยู่ที่ไหนนานๆ หรือการอยู่ในที่ที่โปรดปรานเป็นพิเศษ สื่อสังคมออนไลน์บนจอสีประเภทต่างๆ ได้กลายเป็นที่สิงแห่งใหม่ของเด็กซี - แอลฟา

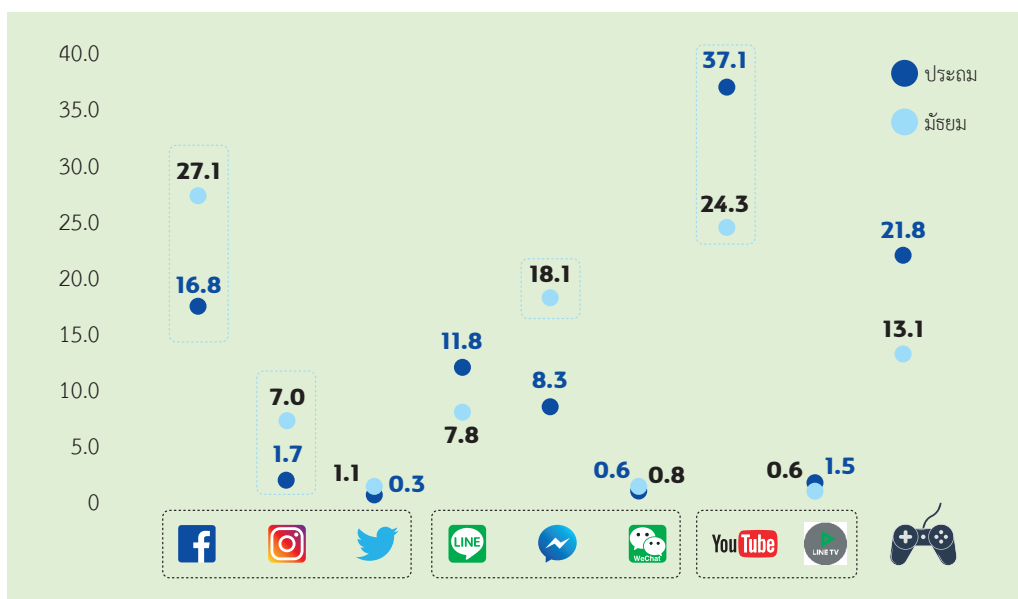
“สังคมก้มหน้า” ซึ่งแต่เดิมเป็นเฉพาะวัยรุ่นที่หมกมุ่นกับการจ้องจอมือถือ หรือแท็บเล็ต ภายหลังเกิดขึ้นกับทุกช่วงอายุ ตั้งแต่ผู้สูงวัยไปจนถึงเด็กเจนเอเรชันซี - แอลฟา เป็นสิ่งกำลังบอกว่า คนทั้งหลายใช้เวลาไม่น้อยในโลกออนไลน์ผ่านเครื่องมือสื่อสารเหล่านั้น เด็กเจนเอเรชันซี - อัลฟาน่าจะเป็นกลุ่มที่น่าเป็นห่วงที่สุดเพราะอาการติดจอสีดังกล่าว ไม่ได้มีความเสี่ยงเฉพาะสายตา หรือเสียเวลาเท่านั้น แต่การได้รับข้อมูลข่าวสารและเนื้อหาต่างๆ ในโลกออนไลน์ที่ไม่ได้รับการกลั่นกรองว่าเหมาะสมกับวัยและวุฒิภาวะหรือไม่ นำไปสู่ความเสี่ยงทางพฤติกรรมและทัศนคติอีกหลายประการ แม้จะไม่อาจปฏิเสธได้ว่าในข้อมูลและเนื้อหาทั้งหลายดังกล่าว มีที่เป็นประโยชน์และช่วยเสริมสร้างภูมิปัญญาให้แก่เด็กได้ไม่น้อยเลยเช่นกัน

ปัจจุบันการสื่อสารบนโลกออนไลน์ เป็นการสื่อสารแบบสองทาง (Two - Way Communication) ที่ผู้คนสามารถสื่อสารและตอบโต้กันได้อย่างรวดเร็ว จึงเป็นช่องทางการสื่อสารหลักในยุคศตวรรษที่ 21 และมีแนวโน้มจะทวีความสำคัญมากขึ้น โดยเฉพาะในกลุ่มเจนเนอเรชันซี - แอลฟา โดยกิจกรรมหลักที่กระทำ คือการติดต่อแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ ซึ่งการใช้สื่อสังคมออนไลน์มีจุดเด่นที่น่าสนใจ คือผู้ใช้งานสามารถแสดงตัวตนได้อย่างเสรี หรือหากคิดจะปิดบัง และจำลองตัวเองขึ้นมาด้วยอัตลักษณ์ใหม่ก็สามารถทำได้อย่างแนบเนียน (Samutachak & Sattraruji, 2014) สามารถเลือกใช้ภาษาได้อย่างอิสระ ทำให้ประชากรรุ่นซี - แอลฟาสามารถเข้าถึงข้อมูลข่าวสารได้อย่างรวดเร็ว จึงเป็นเรื่องที่ไม่น่าแปลกใจที่จะสามารถใช้งานเทคโนโลยีได้ชำนาญมากกว่า แต่ก็มีจุดต้องระมัดระวังมากเช่นเดียวกัน ทั้งในเรื่องของประสบการณ์และความมั่นคงทางด้านจิตใจ ที่อาจจะขาดความรู้ความเข้าใจ และอาจทำให้สูญเสียทักษะและศักยภาพในการเข้าสังคม (ณัฐภณ กิตติพนนท์ชัย, 2558) ตลอดจนเข้าใจและรู้จักความเป็นธรรมชาติน้อยลง (ขวัญชนก กมลศุภจินดา, 2557 : กรมกิจการเด็กและเยาวชน, 2560)

การสำรวจของโครงการวิจัยยุวชนนิเวศฯ จำแนกประเภทของสื่อสังคมออนไลน์เป็น 4 กลุ่ม คือ 1) กลุ่มโพสต์และแชร์ ได้แก่ เฟซบุ๊ก อินสตาแกรม และทวิตเตอร์ 2) กลุ่มสนทนา ได้แก่ ไลน์ และเฟซบุ๊กแมสเซนเจอร์ 3) กลุ่มดูสื่อวิดีโอ ได้แก่ ยูทูบ และไลน์ทีวี และ 4) กลุ่มเกมออนไลน์ สื่อออนไลน์ที่ถูกนำมาจัดกลุ่มนี้ เป็นสื่อออนไลน์ที่เจนเนอเรชันซี - แอลฟาในประเทศไทยรายงานว่า ใช้มากกว่าสื่อออนไลน์อื่นๆ ผลการสำรวจพบว่า ในภาพรวมสื่อที่สัมผัสกับเจนเนอเรชันซี - แอลฟา ทั้งกลุ่มที่เป็นเด็กประถมและเด็กมัธยม คือสื่อประเภทดูวิดีโอ อันดับ 2 คือเกมออนไลน์ อันดับ 3 คือสื่อประเภทสนทนา โดยสื่อประเภทดูวิดีโอที่ได้รับความนิยมมากที่สุดคือ ยูทูบ ส่วนสื่อประเภทสนทนาคือ เฟซบุ๊กแมสเซนเจอร์ และสื่อประเภทโพสต์และแชร์ คือเฟซบุ๊ก (ดูรูป 4.1)

ในภาพชุดข้อมูลดังกล่าว ได้รายงานแยกปริมาณการใช้สื่อสังคมประเภทต่างๆ ของเด็กประถมศึกษา และเด็กมัธยมศึกษา ซึ่งจะเห็นว่า เด็กประถมศึกษาจะใช้สื่อประเภทดูวิดีโอ โดยเฉพาะยูทูบสูงกว่าเด็กมัธยมศึกษา ในขณะที่เด็กมัธยมศึกษาจะใช้สื่อประเภทโพสต์หรือแชร์ โดยเฉพาะเฟซบุ๊กสูงกว่าเด็กประถมศึกษา ซึ่งอาจสะท้อนให้เห็นการใช้เวลากับสังคมและผู้คนรอบข้างมากขึ้นเมื่อเด็กโตขึ้น และเป็นที่น่าสังเกตอีกด้วยว่า เด็กประถมศึกษามีแนวโน้มการเล่นเกมออนไลน์สูงกว่าเด็กมัธยมศึกษา อาจเนื่องจากการมีกิจกรรมที่ต้องทำ เช่น การบ้าน การสอบ หรืองานมอบหมายอื่นๆ น้อยกว่าเด็กมัธยมศึกษา

รูป 4.1 ประเภทของสื่อสังคมที่เด็กซี - แอลฟาใช้ จำแนกตามระดับการศึกษา



ที่มา : ข้อมูลจากโครงการวิจัยเยาวชนนิเวศของประชากรรุ่นซี - แอลฟาในประเทศไทย, 2560

ในยุคที่เทคโนโลยีเป็นตัวกำหนดกิจกรรมพื้นฐานของมนุษย์ โดยเข้ามาเปลี่ยนแปลงระบบการดำรงชีวิตของมนุษย์ตั้งแต่กระบวนการคิด ความรู้สึก และการกระทำต่างๆ และเราก็ไม่อาจจะหยุดยั้งมนุษย์ ไม่มีทางหยุดความเจริญก้าวหน้าของเทคโนโลยีได้ ยิ่งไปกว่านั้นก็อาจจะไม่สามารถควบคุมเทคโนโลยีได้อีกด้วย กลายเป็นว่า เทคโนโลยีกำลังควบคุมความเป็นไปของสังคม ทั้งๆ ที่มนุษย์เป็นผู้สร้างเทคโนโลยีเหล่านั้นขึ้นมาเอง ปัจจุบันผู้ใหญ่ในบ้าน - ครอบครัว - ชุมชน - โรงเรียน ที่เป็นสภาพแวดล้อมรอบตัวเด็กเจนเอเรชั่นซี - แอลฟา สนใจมือถือมากกว่าจะหันหน้ามาพูดคุยกับคนรอบข้าง จึงไม่น่าแปลกใจที่เด็กซี - แอลฟาจะมีเพื่อนเป็นมือถือ มีพี่เลี้ยงเป็นยูทูบ เพชบุ๊ก เกมออนไลน์ มากกว่าจะวิ่งเล่นกับเพื่อนๆ บริเวณใกล้เคียง และอาจทำให้ขาดปฏิสัมพันธ์กับคนอื่นๆ ซึ่งมีความแตกต่างจากเด็กที่เกิดในสมัยก่อนที่เติบโตและมีปฏิสัมพันธ์กับพ่อแม่ และบุคคลรอบข้างมาก ปรากฏการณ์ดังกล่าวอาจเป็นเครื่องสะท้อนความสามารถในการอบรมเลี้ยงดูลูกของพ่อแม่ในยุคสังคมก้มหน้า ที่ไม่ใช่เพียงแค่เด็กเท่านั้นที่ก้มหน้า แต่คนรอบข้างของเด็กซี - แอลฟาก็พลอยก้มหน้าไปด้วย

ขณะที่ข้อมูลจากโครงการวิจัยยุวชนนิเวศฯ นำเสนอข้อมูลการใช้เวลาส่วนหนึ่งของ รูนซี-แอลฟา เข้าไปสิ่งสื่อสังคมออนไลน์ 3 ลำดับแรก ได้แก่ เฟซบุ๊ก ยูทูบ และเกมออนไลน์ ในช่วง 1 เดือนที่ผ่านมา ด้วยตัวแปร 3 ตัวแปร ได้แก่ จำนวนครั้งที่ใช้ต่อวัน ระยะเวลาที่เล่น ต่อครั้ง (นาที) เวลาที่เล่นต่อวัน (นาที) โดยข้อมูลระบุว่าเด็กซี-แอลฟาในภาพรวม ใช้เวลา ในสื่อสังคมประเภทเกมออนไลน์มากที่สุด รองลงมาเป็นเฟซบุ๊ก และยูทูบ ตามลำดับ

อย่างไรก็ตาม เมื่อพิจารณาตามอายุ พบว่า เด็กช่วงอายุ 6-12 ปี ใช้เวลาในสื่อสังคม ประเภทยูทูบมากที่สุด รองลงมาคือเกมออนไลน์และเฟซบุ๊ก ส่วนเพศหญิงใช้เวลาในการดู ยูทูบและเฟซบุ๊กมากกว่าเพศชาย ขณะที่เพศชายใช้เวลาเล่นเกมออนไลน์มากกว่าเพศหญิง เด็กที่อยู่นอกเมืองใช้เวลากับการเล่นเกมออนไลน์มากกว่าเด็กที่อยู่ในเมืองและกรุงเทพฯ ซึ่งน่าสนใจเป็นอย่างมาก และขัดกับความเข้าใจทั่วไปที่เด็กในเมืองน่าจะติดเกมออนไลน์ มากกว่า ทั้งนี้ อาจเป็นเพราะเด็กที่อยู่รอบนอกอาจมีความหลากหลายของกิจกรรม ในชีวิตประจำวันน้อยกว่าเด็กในเมือง หรือมีพื้นที่สาธารณะสร้างสรรค์อื่นๆ น้อยกว่าเด็ก ในเมือง และอาจรวมถึงความรู้เท่าทันเกี่ยวกับสื่อออนไลน์ ตลอดจนการกำหนดเงื่อนไข การใช้ที่เหมาะสมของผู้ดูแลที่อยู่รอบนอก มีน้อยกว่าในเมือง

และเมื่อจำแนกตามระยะเวลาที่เล่นต่อวัน พบว่า เด็กใช้เวลาเล่นเฟซบุ๊กประมาณ 30 นาที/วัน ขณะที่ใช้เวลากับยูทูบและเกมออนไลน์นานกว่า 2 ชั่วโมงต่อวัน ดังแสดงตามรูป 4.2-4.8 จะเห็นได้ว่าเด็กซี-แอลฟา ใช้เวลาสลับไปมาระหว่างสื่อออนไลน์ทั้ง 3 ประเภทนี้ อยู่ตลอดเวลา โดยสื่อสังคมออนไลน์ที่สัมผัสมากที่สุดคือ เฟซบุ๊ก ยูทูบและเกมออนไลน์ จึงเป็นเรื่องที่พ่อแม่ ผู้ปกครองควรเฝ้าระวังความเหมาะสมเกี่ยวกับเวลา ความถี่ และเนื้อหา ของสื่อเหล่านี้อย่างใกล้ชิด

ในการวิจัยเรื่องการเล่นเกมออนไลน์ ที่ส่งผลต่อพฤติกรรมของนักเรียนมัธยมศึกษา ตอนปลายโรงเรียนแห่งหนึ่งในจังหวัดราชบุรี โดย กิตติชัย ตั้งไวบูลย์ และสุจิตรา คุ่มสมัย (2553) พบว่ากลุ่มเป้าหมายเล่นเกมออนไลน์อาทิตย์ละ 2 วัน ส่วนใหญ่เล่นเกมออนไลน์ 2-4 ครั้ง ต่อวัน ระยะเวลาเล่นแต่ละครั้ง ส่วนใหญ่เล่นในระยะเวลามากกว่า 1-2 ชั่วโมงต่อวัน เวลา ที่เล่นส่วนใหญ่จะอยู่ในช่วง 16.00-20.00 น. สถานที่เล่นส่วนใหญ่คือบ้าน โดยต้องการเล่น เพื่อพักผ่อน คลายเครียด ซึ่งมีความใกล้เคียงกับข้อค้นพบของโครงการวิจัยยุวชนนิเวศฯ

สิ่งที่น่าเป็นห่วงอีกอย่างหนึ่งคือ การที่เด็กบางกลุ่มใช้เวลาส่วนหนึ่งไปกับร้านเกม ซึ่งจาก ข้อมูลโครงการวิจัยยุวชนนิเวศฯ พบว่าเด็กต่างจังหวัดทั้งในเขตเมือง และเขตนอกเมือง

ไปร้านเกมมากกว่าเด็กในกรุงเทพฯ ส่วนหนึ่งอาจเป็นเพราะธุรกิจร้านเกมในกรุงเทพฯ มีเหลืออยู่ไม่มากนัก และเด็กในกรุงเทพฯ มีสิ่งอำนวยความสะดวกในการเล่นเกมที่บ้านมากกว่าเด็กในต่างจังหวัด นอกจากนี้ มีผู้ดูแลเด็กจำนวนไม่น้อยที่让孩子ไปร้านเกมเป็นรางวัลหรือแรงจูงใจให้แก่อีก และเป็นการใช้เวลาว่างที่ปลอดภัยกว่าการ让孩子ไปวิ่งเล่นนอกบ้าน

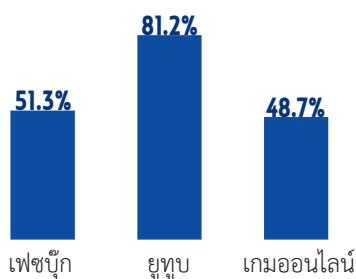
ปัญหาเด็กติดเกม และสื่อออนไลน์อื่นๆ นับวันจะยิ่งทวีความรุนแรงขึ้นเรื่อยๆ ในอดีตผู้ตกเป็นเหยื่อของเกมส่วนใหญ่จะเป็นผู้เล่นที่ได้รับผลกระทบทั้งทางด้านร่างกาย และจิตใจ ฟุ้งเฟ้อ เหม่อลอย การเรียนตกต่ำ มีเพศสัมพันธ์ก่อนวัยอันควร แสดงความก้าวร้าว หรือมีพฤติกรรมเลียนแบบโดยใช้ความรุนแรง จากข่าวเด็กนักเรียนมัธยมศึกษาฆ่าคนขับรถแท็กซี่ตายโดยวางแผนมาอย่างดี และอ้างว่าเลียนแบบเกมออนไลน์ เมื่อเดือนสิงหาคม พ.ศ. 2551 ผลกระทบอันเนื่องมาจากเด็กติดเกม หากมองให้ลึกซึ้งถึงรากเหง้าของปัญหาอาจไม่ใช่แค่เพราะเด็กติดเกม แต่เป็นเพราะทั้งเด็กและผู้ใหญ่ขาดวิจารณญาณในการเลือก และที่สำคัญผู้ผลิตขาดจิตสำนึกรับผิดชอบต่อสังคม เพราะบางเกมที่ผู้ผลิตคิดและสร้างสรรค์มาอย่างดี มีเป้าหมายเพื่อสร้างการเรียนรู้ เสริมสร้างพัฒนาการทั้งทางจิตใจและสังคม เป็นเกมที่นำเสนอส่งเสริมให้เด็ก ๆ เล่น แต่เกมไม่สร้างสรรค์กลับมีมากกว่าเกมสีขาวหลายเท่าตัว แล้วยังหาเล่นง่าย ราคาไม่แพง

การเล่นเกมนออนไลน์ ส่งผลเสียต่อพัฒนาการของเด็กโดยเฉพาะความเสี่ยงต่อโรคสมาธิสั้น การทำงานสมองของเด็กที่เป็นโรคสมาธิสั้นจะชอบการตอบสนองที่ฉับพลันทันที ไม่สามารถอดทนรอคอยได้ ซ้ำเบื่อ ต้องการสิ่งแปลกใหม่ การเล่นเกมนสามารถตอบสนองต่อผู้เล่นได้ทันที เพียงแค่กดปุ่มบังคับ ผลลัพธ์จะเกิดขึ้นโดยไม่ต้องรอนาน และการเล่นเกมนมีความแปลกใหม่ตื่นเต้นอยู่ตลอดเวลา ทำให้ยิ่งเล่นยิ่งติด มีการศึกษาพบว่า การเล่นเกมนจะทำให้อาการของสมาธิสั้นยิ่งเป็นมากขึ้นด้วย ในทางกลับกันในเด็กปกติที่เล่นเกมนมากๆ การทำงานของสมองจะเริ่มมีความผิดปกติ มีอาการคล้ายโรคสมาธิสั้นได้ เช่น อดทนรอคอยได้ลดลง ทำอะไรได้ไม่นาน ทำงานแบบขอไปที เพื่อที่จะรีบไปเล่นเกมน (Haghighi, Shaterian, Hosseinzadeh, and Griffiths, 2013; Hyun et al, 2015)

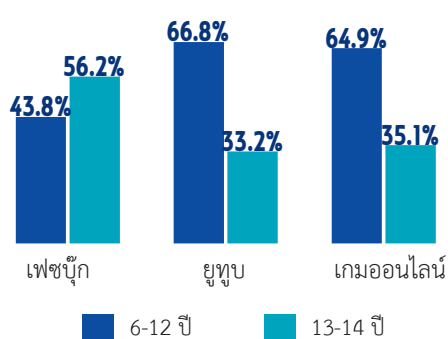
สถานการณ์การเล่นเกมนออนไลน์ในประเทศไทยดูจะน่าวิตกมากขึ้น เมื่อการกีฬาแห่งประเทศไทยให้การรับรองสมาคม Esport ซึ่งเป็นการรับรองว่า Esport มีสถานะเป็นกีฬาโดยปริยาย ซึ่งอาจทำให้เกิดการส่งเสริมการเล่นเกมนออนไลน์โดยขาดความเข้าใจ และไม่เหมาะสม ทั้งๆ ที่คณะกรรมการโอลิมปิกสากลไม่เคยรับรองว่าเป็นกีฬา และแม้แต่ Sport Accord ก็ไม่จัดให้ Esport เป็นกีฬาที่ใช้ความคิด สติปัญญา (Mind sport) แต่อย่างใด และ

การจะหวังให้ผู้เล่นสร้างอาชีพ หรือรายได้จาก Esport ก็ดูจะไกลเกินความเป็นจริงเพราะจะมีผู้เล่นเพียง 1 คน จากคนเล่น 1 ล้านคน สามารถไปถึงขั้นมีอาชีพได้ แต่จะมีคนติดเกมอีก 2-8 หมื่นคน ซึ่งคนที่ติดเกมจะมีปัญหาสุขภาพกายและสุขภาพจิตต่างๆ ตามมาอีกมากมาย (ยังยุทธ วงศ์ภิรมย์ศานติ์, 2561)

รูป 4.2 ร้อยละการใช้สื่อสังคมออนไลน์ ในช่วง 1 เดือนที่ผ่านมา (3 รายการที่ใช้มากที่สุด)

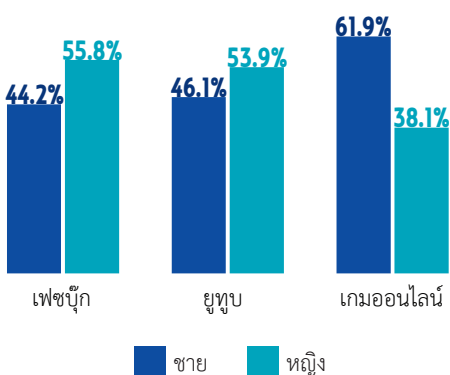


รูป 4.3 ร้อยละการใช้สื่อสังคมออนไลน์ จำแนกตามอายุ

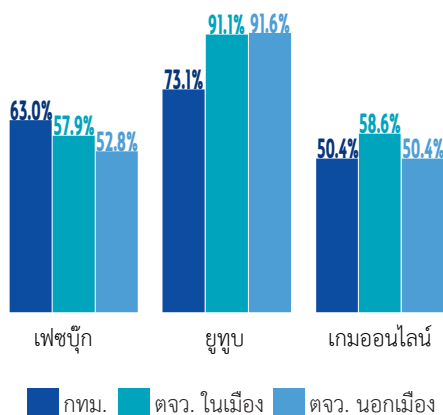


ที่มา : ข้อมูลจากโครงการวิจัยเยาวชนนิเวศของประชากรรุ่นซี-แอลฟาในประเทศไทย, 2560

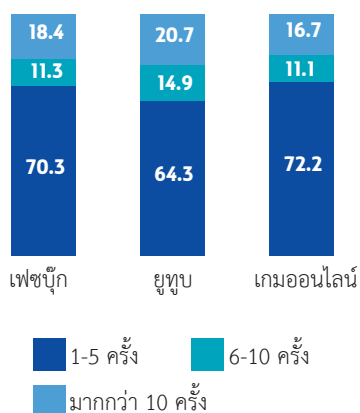
รูป 4.4 ร้อยละการใช้สื่อสังคมออนไลน์ ของซี-แอลฟา จำแนกตามเพศ



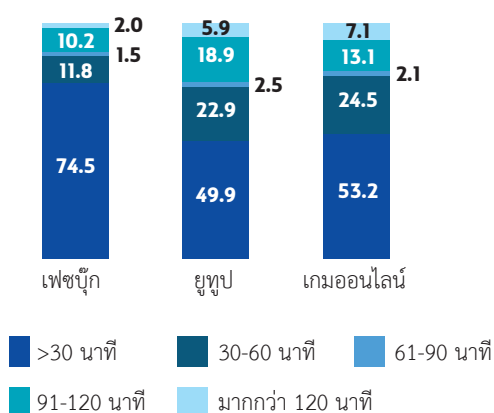
รูป 4.5 ร้อยละการใช้สื่อสังคมออนไลน์ ของซี-แอลฟา ตามพื้นที่ (กทม. ต่างจังหวัด ในเมือง ต่างจังหวัดนอกเมือง)



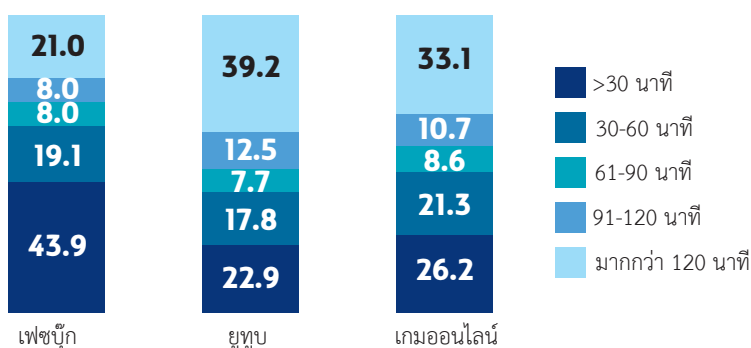
รูป 4.6 ร้อยละของความถี่ในการใช้
สื่อสังคมออนไลน์ต่อวันของซี-แอลฟา



รูป 4.7 ร้อยละการใช้สื่อสังคมออนไลน์
ตามระยะเวลาการใช้ต่อครั้งของซี-แอลฟา



รูป 4.8 ร้อยละการใช้สื่อสังคมออนไลน์ จำแนกตามระยะเวลาการใช้ต่อวันของซี-แอลฟา



ที่มา : ข้อมูลจากโครงการวิจัยยุวชนนิเวศของประชากรรุ่นซี-แอลฟาในประเทศไทย, 2560

อย่างไรก็ตาม ข้อมูลจากการสำรวจ BBC Future 2018 ระบุว่า การสร้างข้อสรุปจากจำนวนชั่วโมงการใช้งานบนโลกออนไลน์ ต้องทำด้วยความระมัดระวัง เนื่องจากแต่ละบุคคลมีธรรมชาติ ความจำเป็น และความเหมาะสมในการอยู่ในโลกออนไลน์แตกต่างกัน การใช้งาน 2-3 ชั่วโมงอาจมากสำหรับบางคน แต่อาจเป็นเรื่องปกติของคนที่ต้องใช้งานออนไลน์ตลอดทั้งวัน (พิจิตตรา เพชรพาริ, 2562) ถึงกระนั้นผู้เชี่ยวชาญด้านสุขภาวะเด็ก อย่างเช่น นายแพทย์ประเสริฐ ผลิตผลการพิมพ์ และแพทย์หญิงมจรุดา สุวรรณโพธิ์ ก็ให้ข้อแนะนำว่า การเล่นเกมออนไลน์หรือการครอบครองมือถือของเด็ก ไม่ควรเกิน 1 ชั่วโมงต่อวัน (เดลินิวส์, 2562; ไทยรัฐออนไลน์, 2556) ตาราง 4.1-4.3 สรุปข้อดีและข้อเสียของเกมออนไลน์ ยูทูบ และเฟซบุ๊กจากแหล่งต่างๆ

ตารางที่ 4.1 ข้อดี ข้อเสียของการเล่นเกมออนไลน์

ข้อดี เกมออนไลน์	ข้อเสีย เกมออนไลน์
เกมออนไลน์เกมแรกๆ ที่เล่นคือ Ragnarok เป็นเกมที่มีคำศัพท์ภาษาอังกฤษมาก ไม่ว่าจะเป็น item สิ่งของในเกม การทำภารกิจต่างๆ ในเกม ทำให้ผู้เล่นต้องขวนขวายและเปิดพจนานุกรม เพื่อเข้าใจสิ่งต่างๆ นับเป็นก้าวแรกที่ทำให้อยากรู้คำศัพท์	มีโทษต่อสุขภาพ เช่น แสบตา ปวดข้อมือ ไม่รับประทานอาหาร อดนอน อาจว่างในเวลาเรียน มีเวลาออกกำลังกายน้อยลง นอกจากนั้นจะทำให้เด็กมีปัญหาทางด้านสายตา ลูกตาจะแห้งและล้า เพราะจ้องจอนาน
เกม Audition เป็นเกมที่ต้องกดเครื่องหมายลูกศรให้ทัน เพื่อจะได้คะแนน ในบางเพลงที่ยากต้องกดเร็วมาก เป็นการฝึกพิมพ์ไวโดยไม่ต้องมองแป้นพิมพ์	โทษต่อสุขภาพจิต โอกาสที่จะสร้างความสัมพันธ์กับคนอื่นน้อยลง กลายเป็นคนแปลกแยก ไม่มีสังคม รวมทั้งทำให้ผลการเรียนตกต่ำ
ฝึกการทำงานเป็นทีม รู้จักแบ่งหน้าที่ เพราะตัวละครแต่ละตัวมีจุดเด่นแตกต่างกัน	ด้านพฤติกรรม เกิดปัญหาเด็กโกหก ลักขโมย ทำร้ายร่างกายผู้อื่น เพราะเด็กจะติดเกมจนไม่เชื่อฟังผู้ปกครอง ซึ่งเป็นเรื่องที่เกิดขึ้นแล้วในปัจจุบัน
เสริมสร้างความคิดสร้างสรรค์ เกม The Sims หรือ เกมสร้างบ้าน และสมมุติตัวละครจริงขึ้นมาในเกม ทุกคนจะต้องสร้างตัวละครของตัวเอง ต้องจัดแต่งทรงผม สีสัน เสื้อผ้า รวมถึงอุปนิสัยของตัวละคร การสร้างบ้านให้สวยที่สุด เหมือนกับตัวเราเป็นสถาปนิกชื่อดัง เป็นการปลดปล่อยความคิดสร้างสรรค์อย่างมากในตอนเด็ก	ด้านพัฒนาการ เด็กจะมีผลโดยตรงในด้านสังคม (Group society) แม้ว่าเด็กจะมีสังคมออนไลน์จากการเล่นเกม แต่แตกต่างกับการมีปฏิสัมพันธ์ในสังคมของความจริง ที่อาจส่งผลต่อจิตใจของเด็ก เช่น ซึมเศร้า วิตกกังวล
สร้างรายได้ สร้างอาชีพ คนที่แคสเกม (game caster) หรือการเล่นเกมที่คนดู สามารถสร้างรายได้จนทำเป็นอาชีพที่มั่นคงได้	ด้านพฤติกรรม เด็กติดเกมเสี่ยงต่อการมีพฤติกรรมก้าวร้าวรุนแรง ด้วยเลียนแบบมาจากเกมที่เล่น แล้วนำมาใช้ในชีวิตจริง บางเกม ให้ผู้เล่นเป็นผู้กระทำความรุนแรงเอง และได้รับรางวัลหรือโล่ เป็นการเสริมแรงให้กับผู้เล่น
ฝึกปฏิบัติตามกฎกติกาของสังคม ฝึกสมาธิ ความอดทนและความพยายาม	การใช้หรือเล่นมากเกินไป และมีการแสดงออกซึ่งตัวตนรวมถึงข้อมูลในเรื่องส่วนตัว จึงอาจจะถูกละเมิดความเป็นส่วนตัวอันจะส่งผลให้เกิดความหวาดระแวง ซึมเศร้าไปจนถึงการฆ่าตัวตายได้ในที่สุด

ที่มา : เมธาสิงห์ โลกุลตรพล, 2555; เว็บไซต์สถาบันสุขภาพจิตเด็กและวัยรุ่นราชนครินทร์ กรมสุขภาพจิต เรื่อง ผลกระทบของการติดเกมต่อเด็ก; เว็บไซต์ HDGames.net ข้อดีและข้อเสียของการเล่นเกมออนไลน์; เว็บไซต์ punica.co.th/bbs/viewthread.php?tid=2521 ข้อดีข้อเสียของเกมออนไลน์; เว็บไซต์ www.1.si.mahidol.ac.th ผลกระทบของการติดเกม, 2015

ตารางที่ 4.2 ข้อดีข้อเสียของการดูยูทูบ

ข้อดี ยูทูบ	ข้อเสีย ยูทูบ
1. เป็นแหล่งเรียนรู้ที่ให้ข้อมูลต่างๆ สามารถทำความเข้าใจได้ง่าย เช่น การสอนแต่งหน้า ซึ่งเป็นเทคนิคที่เข้าใจยาก หากศึกษาจากหนังสือหรือนิตยสาร ทำให้เห็นการลงมือปฏิบัติจริง	1. มีคลิปที่ไม่เหมาะสมกับประชากรรุ่นซี - แอลฟา เช่น คลิปลามกอนาจาร คลิปที่มีเนื้อหารุนแรง และท้าทายต่างๆ (Challenge)ๆ ที่ทำให้เกิดอันตรายถึงชีวิต การเล่นแกล้งกันแบบรุนแรง เป็นต้น
2. เป็นแหล่งรวมความบันเทิง เช่น เพลง มิวสิควิดีโอ เน็ตไอดอล	2. หากดูยูทูบนานเกินไป ส่งผลเสียต่อสุขภาพและพฤติกรรม เช่น สายตาเสีย พัฒนาการหยุดนิ่ง ล่าช้า สมาธิสั้น หรือมีพฤติกรรมต่อต้านรุนแรงถ้าห้ามเด็กไม่ได้ และส่งผลต่อความสัมพันธ์ในครอบครัว
3. ติดตามดูละครย้อนหลังได้	3. เด็กจะเลียนแบบและซึมซับจากสิ่งที่เห็นจากคลิป ทำให้เกิดพฤติกรรมไม่ดีตามมา เช่น ก้าวร้าว
4. ช่วยสร้างรายได้และผลงานให้กับผู้ใช้งาน เกิดการจ้างงานรูปแบบใหม่ๆ	4. ขาดปฏิสัมพันธ์กับคนรอบข้าง ไม่สนใจคนรอบข้าง เด็กจะไม่สนใจสิ่งแวดล้อมรอบข้าง

ที่มา : <http://www.thaigoodview.com/library/contest2553/type1/tech03/26/benefit.html>
<https://www.amarinbabyandkids.com/parenting/toddler/how-youtube-kids-work/>, 2019

ตารางที่ 4.3 ข้อดีข้อเสียของการเล่นเฟซบุ๊ก

ข้อดี เฟซบุ๊ก	ข้อเสีย เฟซบุ๊ก
1. เป็นการสร้างเครือข่ายและจุดประกายด้านการศึกษาได้อย่างกว้างขวาง หากใช้อย่างถูกวิธี	1. ผู้ที่เล่นนานเกินไป อาจทำให้มีปัญหาทางจิต หรือขาดการปรับตัวทางสังคมที่ดี
2. ทำให้ไม่ตกข่าว ทราบความคืบหน้าเหตุการณ์ของบุคคลต่างๆ และผู้ที่ใกล้ชิด	2. การรู้จักกับคนแปลกหน้า ไม่ใช่จะดีเสมอไป เพราะบางคนอาจเข้ามาหลอกลวงได้ มีตัวอย่างเกิดขึ้นแล้ว
3. เป็นเว็บไซต์ที่เอื้อต่อผู้มีปัญหาสังคม สร้างความเห็นอกเห็นใจ และให้กำลังใจแก่ผู้อื่นได้	3. หากผู้เล่นเปิดเผยข้อมูลและตัวตนมากเกินไป จะเกิดการลักลอบขโมยข้อมูล หรือหลอกลวงต่างๆ ได้

ข้อดี เฟซบุ๊ก	ข้อเสีย เฟซบุ๊ก
4. สามารถแชร์ข้อมูลได้อย่างทั่วถึงและครบถ้วน	4. อาจเป็นช่องทางในการสร้างสังคมแห่งการนินทาหรือการยุ่งเรื่องส่วนตัวของผู้อื่น
5. เนื่องจากจำนวนผู้ใช้เฟซบุ๊กมีมากกว่า 1.2 พันล้านคน ทำให้สามารถตามหาญาติมิตรที่ไม่ได้เจอกันมานาน หรือไม่ได้ติดต่อกันมานาน	5. การแชร์ข้อมูลเยอะเกินไป อาจเป็นการสร้างศัตรูหรือทำให้เพื่อนๆ ติความโพสต์ไปเอง โกรธเอง และอันเฟรนด์ (ตัดออกจากรายนามเพื่อน) เอง สุดท้ายทำให้เราอาจเสียเพื่อน

ที่มา : <http://www.nightsiam.com/forum/index.php?topic=3487.0> (8 พฤษภาคม 2558)
<https://www.marketingoops.com/media-ads/social-media/facebook-social-media-digital/5-effect-from-facebook/>, 2014

การที่เด็กซี - แอลฟา ใช้เวลาส่วนหนึ่งเข้าไปสิ่งอยู่ในโลกออนไลน์เป็นเวลาหลายๆ ชั่วโมงต่อวัน กำลังเป็นปัญหาที่พ่อแม่ ผู้ปกครองเริ่มกังวลถึงผลกระทบต่างๆ โดยเฉพาะประเด็นเรื่องสุขภาวะ ทำให้เกิดคำถามว่าการอยู่ท่ามกลางเทคโนโลยี - สื่อสังคมออนไลน์ต่างๆ เช่นนี้จะมีผลต่อสุขภาวะของประชากรเจนเอเรชันซี - แอลฟา ทั้งร่างกาย จิตใจ สังคม สติปัญญา ในอีก 20 ปีข้างหน้าอย่างไร !?! โดยเฉพาะสาระสำคัญที่เป็นสิ่งใกล้ตัว เช่น เรื่องของความรู้สึก และการมีปฏิสัมพันธ์กับคนรอบข้าง ตลอดจนการรู้จักธรรมชาติที่สามารถส่งเสริมการเรียนรู้และประสบการณ์ที่หลากหลายในโลกแห่งความเป็นจริง

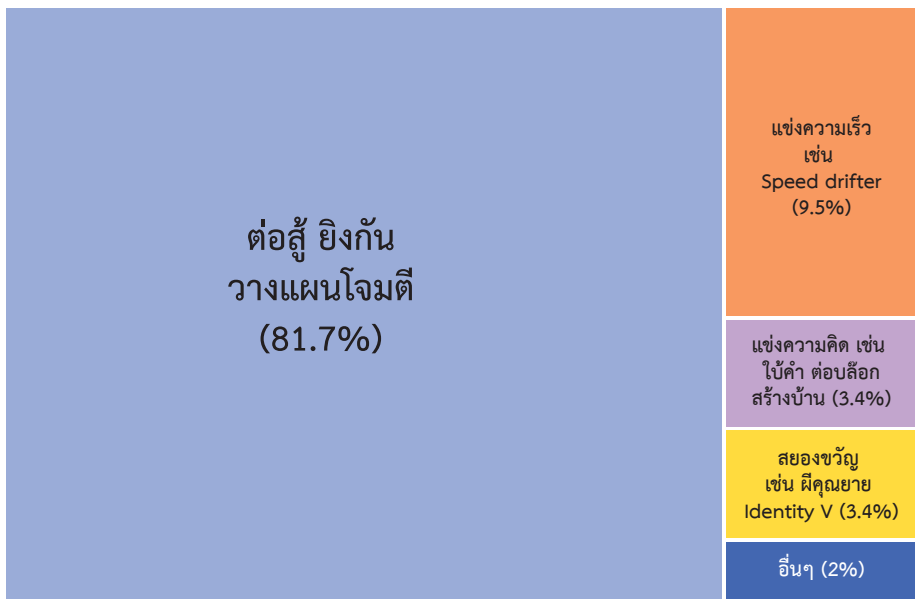
ปัญหาการกลั่นแกล้งและข่มเหงกันบนโลกออนไลน์ (Cyberbullying) ก็กำลังเป็นประเด็นปัญหาสังคมที่น่าวิตกมากขึ้น เนื่องจากระดับความรุนแรงของพฤติกรรมนี้ได้ทวีความรุนแรงมากขึ้น โดยข้อมูลจากการวิจัย พบว่า ประเทศไทยติดอันดับ 2 ในเรื่องความรุนแรงและการข่มเหงกันบนโลกออนไลน์ รองจากญี่ปุ่น (คมชัดลึก, 2561) เช่นเดียวกับข้อมูลจากกองทุนประชากรแห่งสหประชาชาติ, 2558) ที่ให้ข้อมูลว่า แต่ละปีจะมีนักเรียนมากกว่า 3.2 ล้านคนตกเป็นเหยื่อการถูกข่มเหงผ่านโลกออนไลน์ และมีเด็กประมาณ 160,000 คนต้องขาดเรียน เพราะกลัวการถูกกลั่นแกล้งบนโลกออนไลน์ ส่วนวิธีการที่กลั่นแกล้งได้เปลี่ยนไปจากอดีตที่เคย

ใช้วิธีการล้อเลียนชื่อพ่อแม่ เรียกชื่อสมมุติหรือปมด้อยของเพื่อน ตบหัวหรือชกต้อยเบาๆ เปลี่ยนเป็นโจมตี ชู ทำร้าย คุกคามทางเพศแบบออนไลน์ การสวมรอยและแอบอ้างเป็นคนอื่นเพื่อกระทำการต่างๆ การนำความลับของอีกฝ่ายมาเปิดเผย การหลอกลวง และตั้งเพจต่อต้านคนอื่นที่ตนเองไม่ชอบเพื่อโจมตีให้อีกฝ่ายทนไม่ได้โดยกลุ่มเด็กและเยาวชนมากกว่าร้อยละ 50 มีพฤติกรรมกลั่นแกล้งบนโลกออนไลน์ (มันทนา แจ่มศรี, 2553)

พฤติกรรมการกลั่นแกล้ง (Bully) เป็นพฤติกรรมที่พบได้ในเด็กประถมศึกษาจนถึงมัธยมศึกษา ที่มีอายุใกล้เคียงกัน สามารถเกิดขึ้นได้ทั้งเพศชายและหญิง (Langan, 2011) การกระทำรุนแรงต่อกันทั้งทางร่างกายและจิตใจ เช่น การล้อเลียน ต่าหนิจุดด้อยของเพื่อน การกลั่นแกล้งที่ทำให้เกิดการบาดเจ็บ หรือการพุดจาใส่ร้ายให้คนอื่นเข้าใจผิด ผลกระทบของเด็กที่ถูกกลั่นแกล้งมี 2 รูปแบบ ได้แก่ 1) กลัวและแยกตัว โดยเด็กที่ถูกกลั่นแกล้งหากไม่ได้รับการช่วยเหลือ จะไม่อยากไปเผชิญเหตุการณ์นั้นอีก อาจมีอาการไม่อยากไปโรงเรียน หากเด็กไม่สามารถแก้ไขได้ อาจกลายเป็นเด็กซึมเศร้า แยกตัว ไม่อยากไปโรงเรียน 2) โต้ตอบรุนแรง เด็กที่เคยกลัวและเจ็บจะพัฒนาตัวเองกลายเป็นคนที่ใช้ความรุนแรงจนกลายเป็นคนก้าวร้าวหรืออาชญากรรมในอนาคตได้

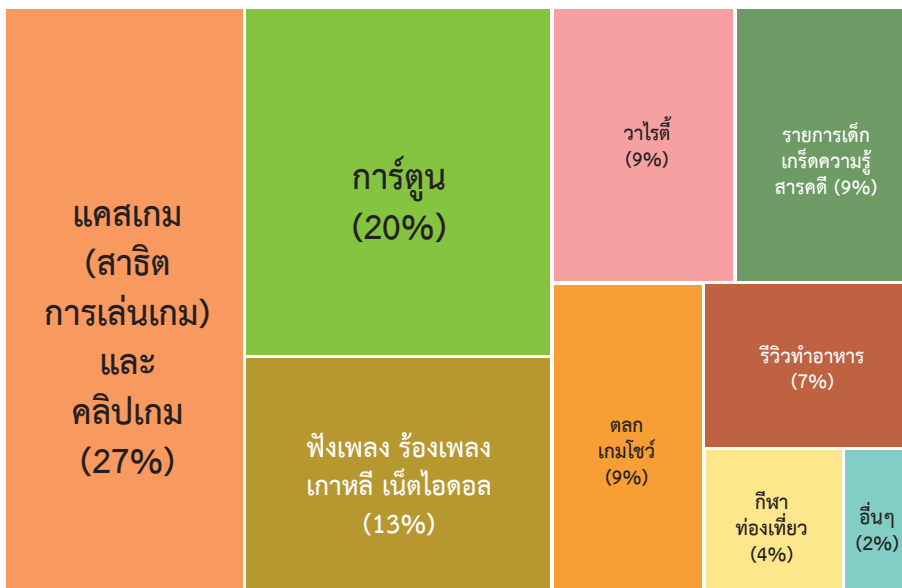
สภาพแวดล้อมรอบตัวเด็ก เป็นปัจจัยสำคัญที่ทำให้เด็กมีพฤติกรรมกลั่นแกล้งบนโลกออนไลน์ เช่น ครอบครัวที่ใช้การเลี้ยงดูโดยใช้ความรุนแรง การอยู่ในกลุ่มเพื่อนที่มีความก้าวร้าวหรือชอบรุนแรง สื่อต่างๆ ที่เป็นแบบอย่างของพฤติกรรมความรุนแรงหรือการข่มเหงรังแก การเล่นเกมออนไลน์ที่มีเนื้อหารุนแรง วางแผนฆ่า นองเลือด โครงการ Child Watch สถาบันรามจิตติ รายงานว่า เด็กร้อยละ 10 หรือประมาณ 700,000 คน ก่อความรุนแรงและมีพฤติกรรมข่มเหง กลั่นแกล้ง มีสาเหตุมาจากการเล่นเกม ดูภาพยนตร์ ละคร ที่มีเนื้อหารุนแรง (มูลนิธิสุขภาพแห่งชาติ, 2549) ขณะที่ข้อมูลจากโครงการวิจัยยุวชนนิเวศฯ พบว่า ประชากรรุ่นซี - แอลฟา ร้อยละ 81.7 เล่นเกมออนไลน์ที่มีเนื้อหารุนแรงวางแผนฆ่าเช่นเดียวกัน (ดูรูปที่ 4.9) ประเด็นที่สะท้อนออกมาคือ การก้าวเข้าไปในโลกออนไลน์ของประชากรรุ่นซี - แอลฟา ซึ่งยังเด็กเกินกว่าที่จะเข้าไปอาศัยอยู่ในโลกออนไลน์เพียงลำพัง เป็นเวลานานๆ นั้น ใครจะเป็นแนวทาง ในการควบคุมหรือตั้งกฎกติกาให้กับประชากรรุ่นซี - แอลฟาข้ามแดนเข้าไปในโลกออนไลน์และก้าวออกมาอย่างมีคุณอนันต์

รูป 4.9 ประเภทของเกมออนไลน์ของซี - แอลฟา



ที่มา : ข้อมูลจากโครงการวิจัยยุวชนนิเวศของประชากรรุ่นซี - แอลฟาในประเทศไทย, 2560

รูปที่ 4.10 ประเภทรายการในยูทูปของซี - แอลฟา



ที่มา : ข้อมูลจากโครงการวิจัยยุวชนนิเวศของประชากรรุ่นซี - แอลฟาในประเทศไทย, 2560

อย่างไรก็ตาม พฤติกรรมการกลั่นแกล้ง อาจไม่ได้เกิดจากสาเหตุใดสาเหตุหนึ่ง เพียงอย่างเดียว แต่อาจเกิดจากปัจจัยหลายๆ ประการ ที่มีความซับซ้อน และมีผลกระทบ เชื่อมโยงกัน และขึ้นอยู่กับเงื่อนไขอื่นๆ เช่น จังหวะ เวลา อายุ ทักษะทางสังคม การปรับตัว ความสัมพันธ์ของการอบรมเลี้ยงดูในครอบครัว โดยสรุปประชากรทุกรุ่น และประชากรรุ่น ซี - แอลฟา สามารถแสดงการรับรู้ข้อมูลข่าวสารหรือความคิดเห็นได้อย่างแพร่หลาย ไม่ว่าจะเป็นผู้ที่อยู่ในครัวเรือนที่มีสถานะเศรษฐกิจแบบใด หรืออาศัยอยู่ในเขตพื้นที่ใด เนื่องจาก ไม่มีพรหมแดนอะไรมาขวางกั้น ดังนั้น พ่อแม่หรือผู้ดูแลควรต้องกำหนดเงื่อนไขกติกาในการใช้ ให้ชัดเจน เพื่อปกป้องลูกน้อยให้ถอยห่างจากหน้าจอมากที่สุด เปรียบได้กับเกราะป้องกัน การเสพติดการใช้สื่อสังคมออนไลน์ที่สำคัญ

เอกสารอ้างอิง

- กรมกิจการเด็กและเยาวชน กระทรวงการพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์. (2560). ยุทธศาสตร์ส่งเสริมและปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชนในการใช้สื่อออนไลน์ พ.ศ. 2560-2564. สืบค้นจาก http://www.news_th20180801144021_4.pdfnews_th_2018 สืบค้นเมื่อ 16 กันยายน 2562.
- กิตติชัย ตั้งไวบูลย์ และสุจิตรา คัมสมัย. (2553). พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียน มัธยมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนราชโบริกานุเคราะห์ จังหวัดราชบุรี คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- ขวัญชนก กมลสุจินดา. (2557). พฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์และการแสดงตัวตนของเจนเอเรชั่น : กรณีศึกษาความแตกต่างระหว่างเจนเอเรชั่นเบบี้บูมและเจนเอเรชั่นวาย. การค้นคว้าอิสระ หลักสูตรนิเทศศาสตรมหาบัณฑิต สาขาการสื่อสารเชิงกลยุทธ์ มหาวิทยาลัยกรุงเทพ.
- คมชัดลึก. (2561). อึ้ง! เด็กไทยรังแกตัวเอง ติดอันดับ 2 รองจากญี่ปุ่น. สืบค้นจาก <https://www.komchadluek.net/news/edu-health/311572> สืบค้นเมื่อวันที่ 14 ตุลาคม 2562.
- ณัฐภณ กิตติพนนทชัย. (2558). การวิเคราะห์เนื้อหาสาระและการตอบสนองเพจเฟซบุ๊กเว็บท่องเที่ยว : กรณีศึกษาเพจเฟซบุ๊กเว็บ Chillpainai. การค้นคว้าอิสระ หลักสูตรนิเทศศาสตรมหาบัณฑิต สาขาการสื่อสารและการตลาดดิจิทัล มหาวิทยาลัยกรุงเทพ.
- ไทยรัฐออนไลน์. (2556). แพทย์เตือนเล่นเกมเกินวันละ 1 ชม. เสี่ยงสมองถูกทำลาย. สืบค้นจาก <https://www.thairath.co.th/content/375360> สืบค้นเมื่อวันที่ 17 พฤศจิกายน 2562.
- พิจิตตรา เพชรพารี. (2562). ใช้เวลาบนโลกออนไลน์มากเกินไป ส่งผลอย่างไรกับตัวเรา. สืบค้นจาก <https://www.thaihealth.or.th/Content/47053-ใช้เวลาบนโลกออนไลน์%20มากเกินไป%20ส่งผลอย่างไรกับตัวเรา.html> สืบค้นเมื่อวันที่ 15 ตุลาคม 2562.
- มันทนา แจ่มศรี. (2553). ผลวิจัยชี้ใจไทยมีพฤติกรรมชมเชยรังแก กลั่นแกล้งเพื่อนผ่านโลกโซเชียลพุ่งสูง สืบค้นจาก <https://www.isranews.org/thaireform-news-mass-comm/12301-2010-02-10-15-28-30.html> สืบค้นเมื่อวันที่ 14 ตุลาคม 2562.
- มูลนิธิสาธารณสุขแห่งชาติ. (2549). หยุดปัญหาใช้ความรุนแรงในสถานศึกษา สืบค้นจาก www.kriengsak.com/node/271 สืบค้นเมื่อวันที่ 14 ตุลาคม 2562.
- ยังยุทธ วงศ์ภิรมย์ศานติ์. (2561). จิตแพทย์ทำหนังสือทักท้วง กกท. รับรองอี-สปอร์ต ทั้งที่ทั่วโลกไม่ให้การยอมรับ. มติชนออนไลน์. (16 กันยายน 2561). สืบค้นจาก https://www.matichon.co.th/local/quality-life/news_1133042 สืบค้นเมื่อ 30 พฤศจิกายน 2562.
- วิมลพรรณ อาภาเวท และคณะ. (2554). พฤติกรรมการสื่อสารในเฟซบุ๊ก (Facebook) ของนักศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร. กรุงเทพฯ : คณะเทคโนโลยีสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร.
- เดลินิวส์. (2562). แฉเด็กไทยติดเกมลำดับต้นๆ ของโลก นักสวดตายคาจอ! สืบค้นจาก <https://www.dailynews.co.th/politics/706395> สืบค้นเมื่อวันที่ 15 พฤศจิกายน 2562.
- สุภาวดี เจริญวานิช. (2557). พฤติกรรมการติดเกมออนไลน์ : ผลกระทบและการป้องกัน. วารสารวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี. 22(6) : 871-879
- Hagbabin, M., Shaterian, F., Hosseinzadeh, D., & Griffiths, M. D. (2013). A brief report on the relationship between self-control, video game addiction and academic achievement in normal and ADHD students. *Journal of behavioral addictions*, 2(4), 239-243.
- Hyun, G. J., Han, D. H., Lee, Y. S., Kang, K. D., Yoo, S. K., Chung, U. S., & Renshaw, P. F. (2015). Risk factors associated with online game addiction : a hierarchical model. *Computers in human behavior*, 48, 706-713.
- Langan Pual. (2011). bullying in Schools : What you need to know. New Jersey : Townsend Press Inc.
- Samutachak, B., & Sattraruij, K. (2014). "Identity and Multiple-identity Development in Social Media of Thai Teens", International Research Conference on Business, Economics, and Social Sciences 2014 (proceeding), September 21-22, Istanbul, Turkey.

ตอนที่ 5

ก บ ว. บองซี - แอลฟา

คณะกรรมการบริหารวิทยุกระจายเสียงและวิทยุโทรทัศน์ หรือ “กบว.” ซึ่งทำหน้าที่กำกับดูแลความเหมาะสมของเนื้อหาที่เผยแพร่ผ่านวิทยุและโทรทัศน์ ตั้งแต่ พ.ศ. 2518 ถูกยกเลิกไปใน พ.ศ. 2535 แต่คนรุ่นเก่าๆ ก็ยังคุ้นกับคำว่า กบว. ในฐานะผู้ทำหน้าที่ติดตามตรวจสอบและกำกับพฤติกรรมต่างๆ ไม่ให้ออกนอกกลุ่มนอกทาง

ในช่วงวัยที่ซี-แอลฟายังมีวุฒิภาวะไม่เต็มที่ และต้องการคำแนะนำเกี่ยวกับสิ่งใดควร สิ่งใดไม่ควร พ่อแม่และผู้ดูแล รวมทั้งผู้ที่อยู่แวดล้อมตัวเด็กเป็นบุคคลสำคัญที่ต้องช่วยทำหน้าที่ กบว. นี้ โดยเฉพาะในสถานการณ์ที่เนื้อหาและการเข้าถึงสื่อออนไลน์ประเภทต่างๆ มีการกลั่นกรอง หรือควบคุมโดยกลไกระดับมหภาคมีน้อยมาก หรือแทบจะไม่มีเลย

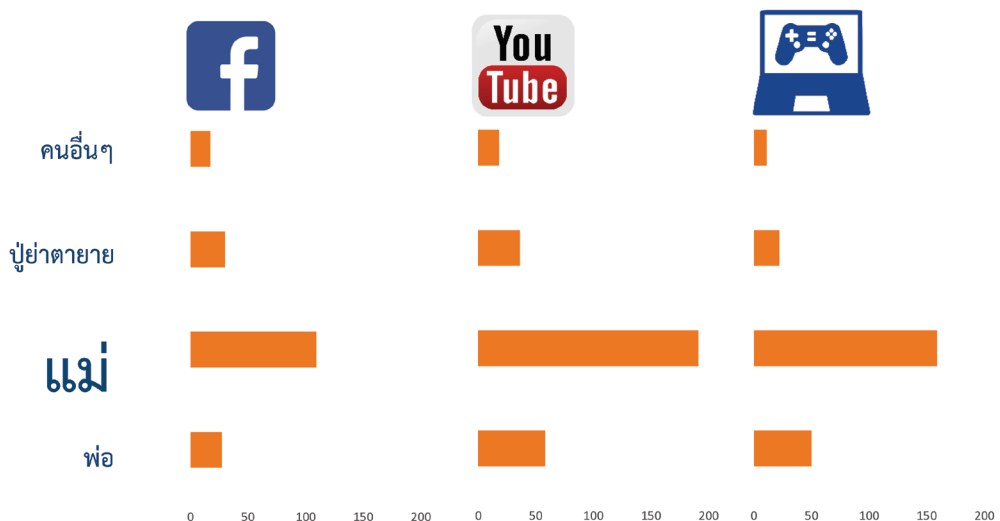
เพื่อให้เด็กเรียนรู้และเข้าใจชีวิตที่เหมาะสม ครอบครัวเป็นหน่วยแรกที่สุดที่มีบทบาทสำคัญในการเป็น กบว. และขัดเกลาพฤติกรรมของเด็กตั้งแต่ในช่วงชีวิตเริ่มแรก เป็นแหล่งอบรมเบื้องต้นที่มีอิทธิพลต่อเด็กมากที่สุด เพื่อช่วยเตรียมเด็กให้ออกไปเผชิญกับสิ่งแวดล้อมนอกครอบครัว รวมถึงการอบรมให้รู้จักกฎกติกาของสังคม (Supap, 2546) ซึ่งจะช่วยให้เด็กมีวินัย และรู้จักควบคุมตัวเอง จุดเริ่มของการเรียนรู้กติกาอยู่ที่บ้าน เรียนรู้จากพ่อแม่ และสมาชิกในบ้าน การเรียนรู้กติกาควรเริ่มต้นตั้งแต่อายุ 2 ปีขึ้นไป (ประกายเพชร สุทะเกษ และคณะ, 2551) เพื่อให้เด็กเกิดความคุ้นเคย และเกิดการพัฒนาทักษะสมอง Executive Function (EF) ซึ่งจะทำให้เกิดการยับยั้งชั่งใจที่เหมาะสม (สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ, 2562) เมื่อเด็กผ่านขั้นตอนนี้ไป ก็จะสามารถควบคุมพฤติกรรมของตัวเองได้อย่างเหมาะสม และอยู่ร่วมกับเพื่อนและสังคมได้ดีขึ้น (สุภาวดี เจริญวานิช, 2557) พ่อแม่สามารถกำหนดกติกาเพื่อสร้างวินัยให้เด็กได้ในเรื่องต่างๆ ขณะที่การสร้างกติกาไม่ใช่เฉพาะลูกเท่านั้น แต่ต้องให้สมาชิกในครอบครัวมีกฎกติการ่วมกันภายในครอบครัวด้วย การที่เด็กติดหน้าจอจนส่งผลเสีย

ต่อกิจกรรมต่างๆ สุขภาพกายและสุขภาพจิต มักพบในครอบครัวที่ขาดการฝึกระเบียบวินัยอย่างเหมาะสมตั้งแต่วัยเด็ก อาจเกิดขึ้นเนื่องจากพ่อแม่หรือผู้ดูแลขาดทักษะในการฝึกวินัย ไม่มีเวลาหรือไม่ให้ความสำคัญเพียงพอ

ภาพที่มักเห็นจนคุ้นตาในปัจจุบันคือ เด็กรุ่นซี - แอลฟาใช้เครื่องมือสื่อสารต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นสมาร์ทโฟน หรือแท็บเล็ตได้อย่างคล่องแคล่ว และจดจ่ออยู่เป็นเวลานานๆ ในอีกด้านหนึ่ง ข้อมูลจากศูนย์การแพทย์บอสตัน สหรัฐอเมริกา ที่ศึกษาพฤติกรรมของพ่อแม่ - ลูกเล็กๆ ขณะที่รับประทานอาหารเช้าในร้านอาหาร พบว่า พ่อแม่มีการใช้สมาร์ทโฟนระหว่างการรับประทานอาหารเช้า ขณะที่ลูกเรียนรู้ภาษา อารมณ์ และการควบคุมอารมณ์ของตนเองโดยการเฝ้าดูการสนทนาและการแสดงออกทางสีหน้าของพ่อแม่ และผู้คนที่อยู่รอบๆ ตัว (Williams, A., 2018) สะท้อนได้ว่าการที่ผู้ดูแลติดหน้าจอเสียเอง จะเป็นแบบอย่างให้แก่เด็ก ซึ่งมีพฤติกรรมเลียนแบบ

ข้อมูลจากโครงการวิจัยยุวชนนิเวศฯ รายงานว่า ผู้ที่มีบทบาทในการกำหนดเงื่อนไข กติกาในการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของเด็กซี - แอลฟา ส่วนใหญ่คือแม่ รองลงมาคือพ่อ ปู่ย่า ตายาย และคนอื่นๆ (ดูรูป 5.1)

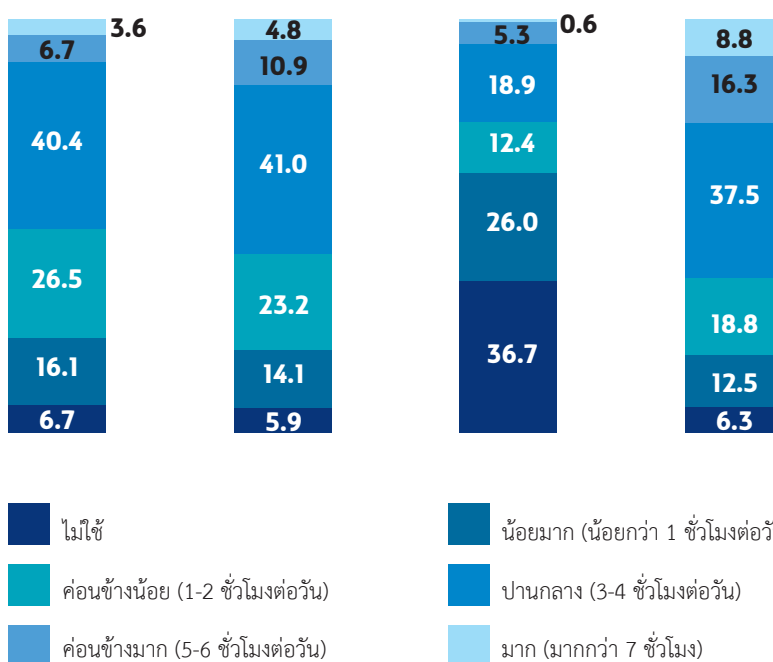
รูป 5.1 ผู้ตั้งเงื่อนไขและจำกัดการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของประชากรรุ่นซี - แอลฟา



ที่มา : ข้อมูลจากโครงการวิจัยยุวชนนิเวศของประชากรรุ่นซี - แอลฟาในประเทศไทย, 2560

ในทางกลับกันเมื่อพิจารณาปริมาณการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของผู้ดูแลประชากรรุ่นซี-แอลฟา กลับพบว่าแม่มีแนวโน้มจะติดหน้าจอมากกว่าผู้ดูแลคนอื่น ๆ (ดูรูป 5.2) อาจมีข้อโต้แย้งว่าปริมาณการใช้สื่อสังคมเข้มข้นของแม่เป็นเพราะความจำเป็นด้านการงาน หรือการค้นหาข้อมูลต่างๆ ในการเลี้ยงลูก หรือดูแลครอบครัวในเรื่องต่างๆ แต่การที่เด็กเห็นพ่อแม่ หรือผู้ปกครองใช้สื่อสังคมมากเกินไปเองย่อมไม่เป็นผลดีต่อการตั้งกฎกติกา และการสร้างวินัยเกี่ยวกับการใช้เครื่องมือสื่อสาร และสื่อสังคม และทำให้เกิดพฤติกรรมเลียนแบบในที่สุด ดังนั้นการเป็นแบบอย่างที่ดีจึงเป็นสิ่งสำคัญและจำเป็นมากในการควบคุมการใช้โซเชียลมีเดียของประชากรรุ่นซี-แอลฟา มีงานวิจัยหลายเรื่อง (สุภาวดี เจริญวานิช, 2557; ศิริธร ยิ่งแรงเรง, 2556; พินรอง รามสูตร, 2554) ที่ชี้ข้อบกพร่องของผู้ควบคุมวินัยการใช้อุปกรณ์สื่อสาร และสื่อสังคมภายในบ้าน เช่น การเข้าใจผิดที่คิดว่า อุปกรณ์เทคโนโลยีเป็นเครื่องมือในการช่วยเหลือเด็ก และทำให้เด็กได้เรียนรู้เทคโนโลยีใหม่ๆ ที่สำคัญทำให้พ่อแม่หรือผู้ดูแลมีเวลาส่วนตัวมากขึ้น เนื่องจากจะได้ไม่ต้องมาอยู่กับลูกตลอดเวลา จึงมองไม่เห็นอันตรายที่แฝงมาในโลกออนไลน์

รูป 5.2 ปริมาณการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของผู้ดูแลประชากรรุ่นซี-แอลฟา (ร้อยละ)



ที่มา : ข้อมูลจากโครงการวิจัยยุวชนนิเวศของประชากรรุ่นซี-แอลฟาในประเทศไทย, 2560

ข้อมูลเชิงคุณภาพของโครงการวิจัยยุวชนนิเวศฯ ก็สะท้อนเช่นเดียวกันว่า ส่วนใหญ่แม่หรือผู้ดูแลคนอื่นๆ มีความเป็นห่วงเมื่อเด็กใช้สื่อสังคมออนไลน์ แต่มักเป็นห่วงเฉพาะเรื่องการทำให้สายตาเสียหากติดหน้าจอเป็นเวลานาน ไม่ได้กล่าวถึงเนื้อหาของสื่อที่เด็กสัมผัสว่า จะส่งผลกระทบต่อพฤติกรรมและทัศนคติของเด็กอย่างไร ในขณะที่ครอบครัวที่เด็กอยู่กับปู่ย่า ตายาย การดักเตือน มักจะไม่ค่อยมีน้ำหนักมากนัก และหากครอบครัวมีฐานะเศรษฐกิจไม่ดี สมาชิกในครอบครัวจะใส่ใจเฉพาะกับการทำมาหากิน รวมทั้งปู่ย่า ตายาย ไม่มีความรู้เรื่องเทคโนโลยีทำให้เกิดช่องว่างในการสื่อสารหรือเกิดความขัดแย้งไม่เข้าใจกันกับเด็กได้

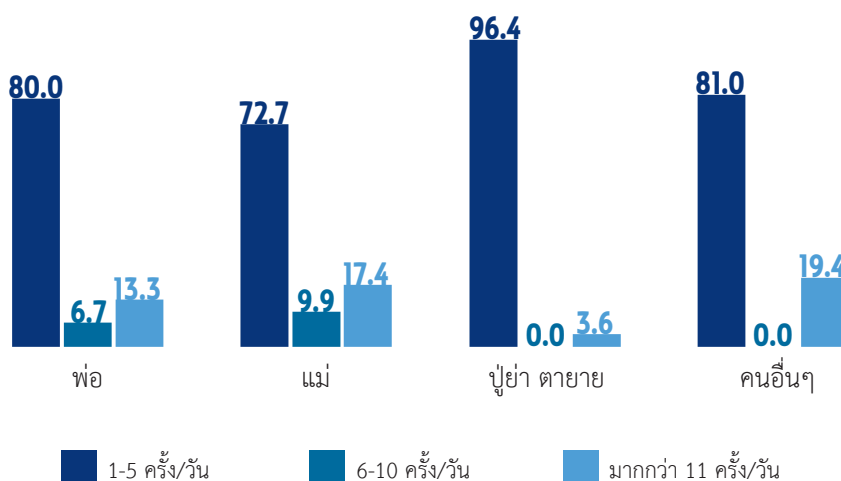
การเป็นแบบอย่างที่ดี (Role Model) ในการใช้สื่อสังคมออนไลน์ ทั้งด้านการสร้างกฎกติกา และการรู้จักควบคุมตัวเอง จะช่วยสร้างรากฐานระเบียบวินัยให้กับเด็ก ช่วยให้เด็กสามารถควบคุมตัวเองเพื่อให้เกิดความเป็นระเบียบ และช่วยเตรียมเด็กสำหรับการดำเนินชีวิตในอนาคต รวมทั้งให้เด็กเกิดความเคยชินที่จะประพฤติปฏิบัติไปในทางที่ดีงาม เนื่องจากวินัยคือข้อตกลงที่กำหนดขึ้น เพื่อใช้เป็นแนวทางในการให้บุคคลประพฤติปฏิบัติในการดำรงชีวิตร่วมกัน เพื่อให้อยู่ร่วมกันอย่างมีความสุข โดยอาศัยการฝึกให้รู้จักควบคุมตนเอง (กรมวิชาการ, 2542) ดังนั้น ผู้ดูแลต้องคิดเสมอว่าพฤติกรรมของพ่อแม่ ผู้ดูแลในวันนี้ส่งผลกระทบต่อพฤติกรรมของประชากรรุ่นซี - แอลฟาในวันหน้า ดังนั้น ถ้าไม่อยากให้ลูกเป็นเด็กก้มหน้า พ่อแม่ต้องไม่ก้มหน้าด้วยเช่นเดียวกัน

นอกจากแม่จะมีบทบาทหลักในการควบคุมการใช้โซเชียลมีเดียของเด็กแล้ว ผู้ดูแลคนอื่นๆ ก็มีความสำคัญไม่ยิ่งหย่อนกว่ากัน เพราะบางครอบครัวเด็กไม่ได้อยู่กับพ่อแม่ บ้างอยู่กับปู่ย่า ตายาย อยู่กับญาติ หรือมีแม่เลี้ยง/พ่อเลี้ยง เป็นต้น ดังนั้น ผู้ที่ทำหน้าที่ดูแลเด็กจึงต้องมีส่วนในการเฝ้าระวังการใช้โซเชียลมีเดียด้วย ในแต่ละครอบครัวย่อมมีกฎกติกาเพื่อสร้างระเบียบวินัยภายในบ้าน และเกิดวินัยในตัวเด็ก โดยส่วนใหญ่ไม่ได้มีการพูดคุยกันด้วยวาจา แต่เป็นสิ่งที่ทุกคนรับรู้กันเองผ่านการกำกับดูแลของพ่อแม่หรือผู้ดูแลคนอื่น โดยการทำให้ดูเป็นแบบอย่าง ดังนั้น พ่อแม่ หรือผู้ดูแลจึงมีบทบาทในการฝึกความมีระเบียบวินัยให้เด็ก ขณะที่เมื่อมีกฎกติกาแล้ว สิ่งสำคัญที่สุดคือการกำกับดูแลให้เด็กปฏิบัติตาม โดยต้องคุ้ยกันตั้งแต่ต้นเกี่ยวกับบทลงโทษหากไม่ทำตามกติกา โดยบทลงโทษมีหลายรูปแบบ เช่น การตัดสิทธิ์การเล่นเกมออนไลน์ การรักษากฎกติกาเป็นเรื่องสำคัญ

อย่างไรก็ตาม แม้ว่าหลายครอบครัวจะไม่ได้ถูกกำหนดเงื่อนไขการใช้โซเชียลมีเดีย แต่จากข้อมูลการสัมภาษณ์ในโครงการวิจัยยุวชนนิเวศฯ ก็พบว่า เด็กส่วนใหญ่มีการใช้โซเชียลมีเดียในเรื่องที่เป็นประโยชน์ต่อการเรียนรู้ไม่น้อย โดยเด็กเลือกเนื้อหาในโซเชียลมีเดียที่ตนเองสนใจ และเป็นประโยชน์ต่อการเรียนรู้ อาทิ เว็บไซต์สอนภาษาต่างประเทศ เว็บไซต์สอนงานประดิษฐ์ เว็บไซต์ติวข้อสอบหรือบทเรียน เว็บไซต์ท่องเที่ยวที่มีความรู้เกี่ยวกับประเทศต่างๆ สารคดี เว็บไซต์สอนประกอบคอมพิวเตอร์ เว็บไซต์สอนการเป็นยูทูบเบอร์ ค้นข้อมูลทำโครงการ เว็บไซต์สอนเต้น เด็กเรียนรู้จากโลกโซเชียลอย่างสนุกสนาน เพราะเป็นโลกที่ชวนติดตาม เนื่องจากมีการพัฒนาตลอดเวลา ทำให้เด็กมีความกระตือรือร้น และทันโลก โดยข้อมูลการใช้โซเชียลมีเดียลักษณะนี้ พบทั้งเด็กในกรุงเทพฯ ในเมืองและนอกเมือง สะท้อนว่าไม่ว่าเด็กจะอยู่ที่ไหน พรหมแดนของโลกออนไลน์ไม่มีอีกต่อไป

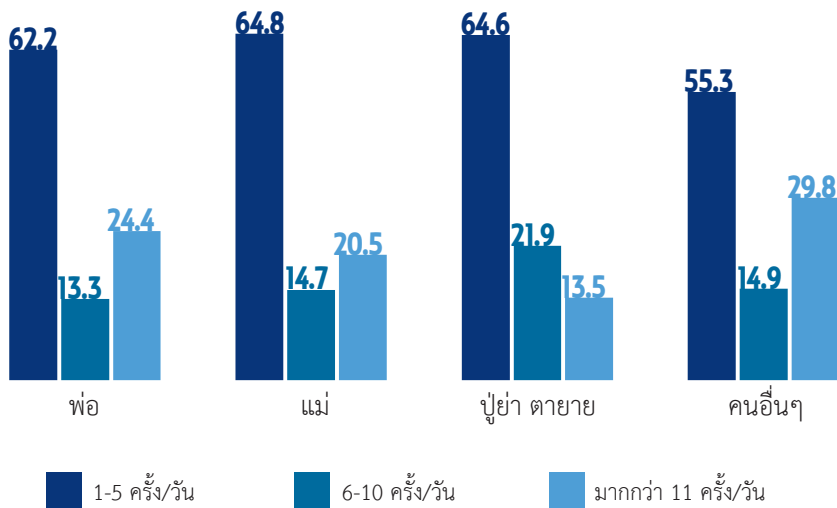
ขณะที่พฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของประชากรรุ่นซี - แอลฟา เมื่อจำแนกตามผู้ดูแล พบว่า ประชากรรุ่นซี - แอลฟาไม่ว่าจะอยู่กับผู้ดูแลคนไหน มีการใช้เฟซบุ๊ก ยูทูบ หรือเกมออนไลน์ เฉลี่ย 1-5 ครั้งต่อวัน และมีจำนวนครั้งที่เล่นน้อยกว่า 30 นาที/ครั้งในสัดส่วนสูงสุด แต่มีข้อสังเกตว่าผู้ที่อยู่กับพ่อแม่ และคนอื่นๆ มีการใช้เฟซบุ๊ก ยูทูบ หรือเกมออนไลน์ต่อวัน ค่อนข้างสูง คือมากกว่า 5 ครั้ง และเล่นครั้งละนานๆ คือนานกว่า 30 นาที ซึ่งเป็นสัดส่วนที่สูงกว่าเมื่อเด็กอยู่กับผู้ดูแลคนอื่นๆ จากรูป 5.3-5.8

รูป 5.3 จำนวนครั้งที่ใช้เฟซบุ๊ก (ครั้ง/วัน) ของเด็กซี - แอลฟา จำแนกตามผู้ดูแล



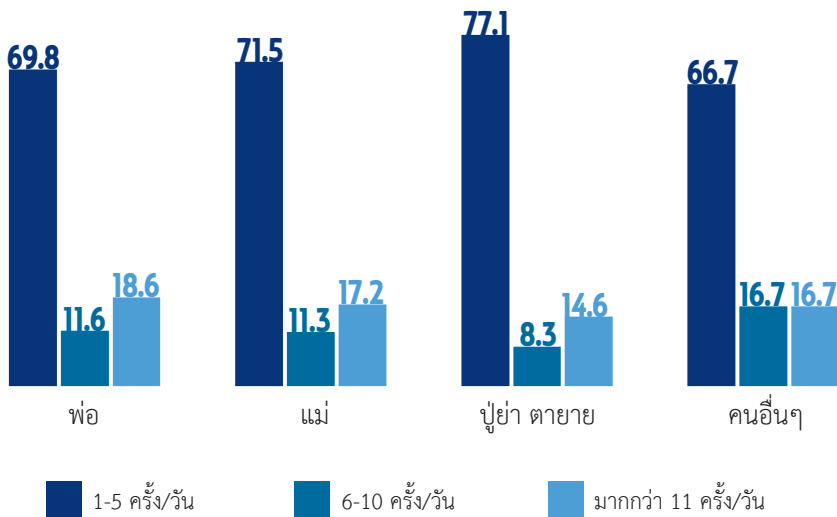
ที่มา : ข้อมูลจากโครงการวิจัยยุวชนนิเวศของประชากรรุ่นซี - แอลฟาในประเทศไทย, 2560

รูป 5.4 จำนวนครั้งที่ใช้ยาสูบ (ครั้ง/วัน) ของเด็กซี-แอลฟา จำแนกตามผู้ดูแล



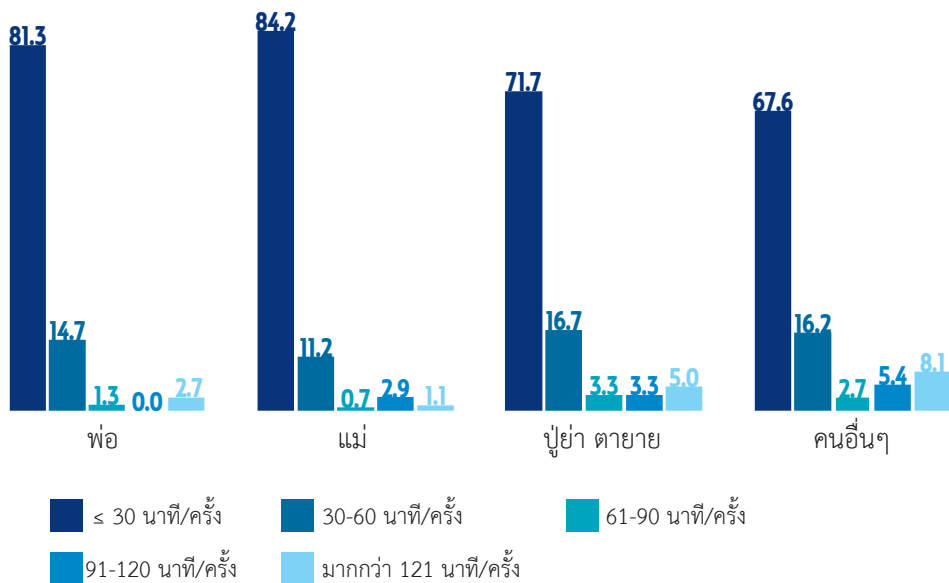
ที่มา : ข้อมูลจากโครงการวิจัยยุทธวิธีของประชากรรุ่นซี-แอลฟาในประเทศไทย, 2560

รูป 5.5 จำนวนครั้งที่เล่นเกมออนไลน์ (ครั้ง/วัน) ของเด็กซี-แอลฟา จำแนกตามผู้ดูแล



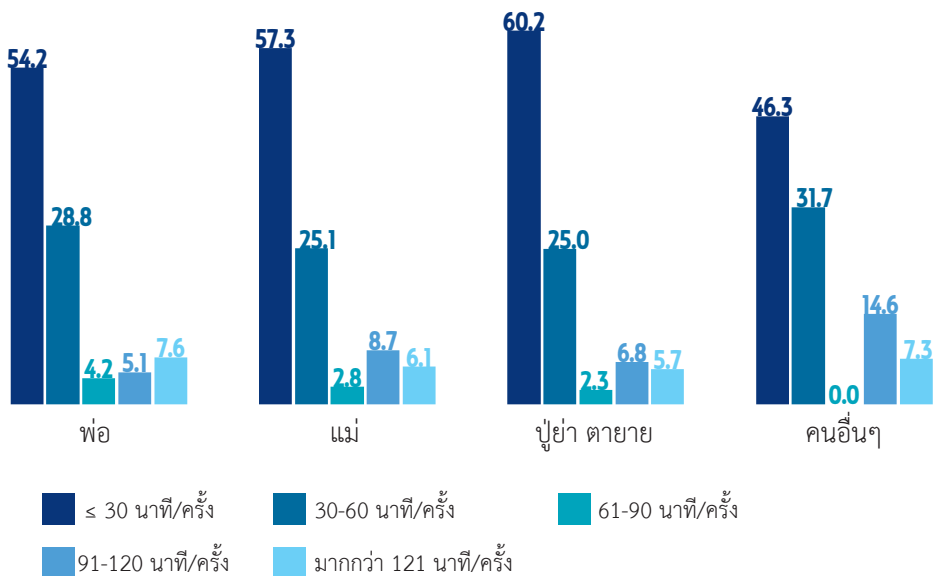
ที่มา : ข้อมูลจากโครงการวิจัยยุทธวิธีของประชากรรุ่นซี-แอลฟาในประเทศไทย, 2560

รูป 5.6 ระยะเวลาที่เล่นเฟซบุ๊ก (นาที/ครั้ง) ของเด็กซี - แอลฟา จำแนกตามผู้ดูแล



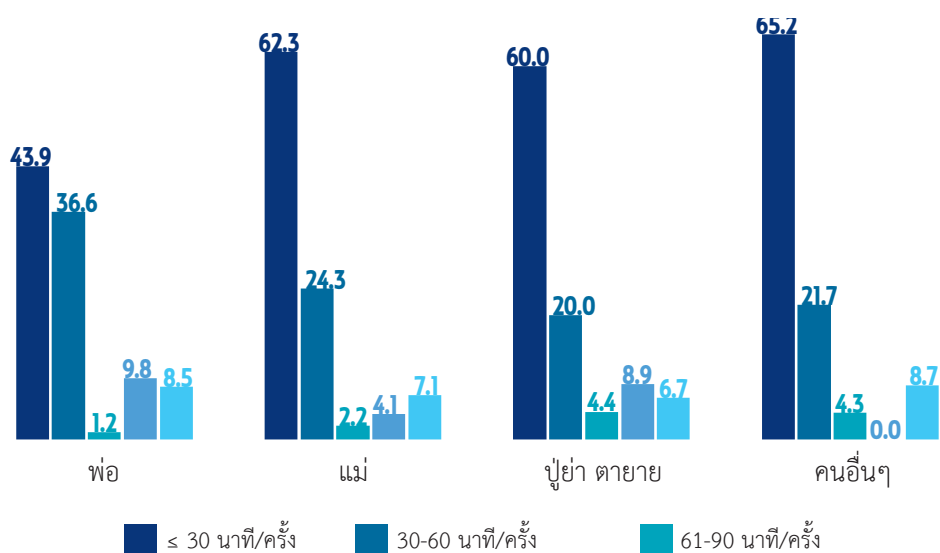
ที่มา : ข้อมูลจากโครงการวิจัยยุวชนนิเวศของประชากรรุ่นซี - แอลฟาในประเทศไทย, 2560

รูป 5.7 ระยะเวลาที่ดูยูทูบ (นาที/ครั้ง) ของเด็กซี - แอลฟา จำแนกตามผู้ดูแล



ที่มา : ข้อมูลจากโครงการวิจัยยุวชนนิเวศของประชากรรุ่นซี - แอลฟาในประเทศไทย, 2560

รูป 5.8 ระยะเวลาที่เล่นเกมออนไลน์ (นาที/ครั้ง) ของเด็กซี - แอลฟา จำแนกตามผู้ดูแล



ที่มา : ข้อมูลจากโครงการวิจัยยุวชนนิเวศของประชากรรุ่นซี - แอลฟาในประเทศไทย, 2560

ข้อมูลเหล่านี้ส่วนหนึ่งชี้ประเด็นความไม่รัดกุมในการควบคุมดูแลเด็กซี - แอลฟา ในการใช้สื่อสังคมออนไลน์ให้รู้เท่าทัน ปลอดภัยและสร้างสรรค์ ในปัจจุบันยังเป็นความยากลำบากของพ่อแม่ หรือผู้ดูแลอื่นๆ ขณะที่ความเจริญก้าวหน้าของเทคโนโลยียังเดินหน้าไม่หยุดยั้ง อาจเป็นทั้งการจุดประกายความคิดในเชิงสร้างสรรค์ ที่เป็นการสร้างโอกาสและช่องทางใหม่ๆ ในการเสริมสร้างสังคมแห่งการเรียนรู้ และเป็นทั้งการเสพติดเทคโนโลยี ล้วนส่งผลกระทบต่อแนวทางการดำเนินชีวิตและการค้นหาอัตลักษณ์ของประชากรรุ่นซี - แอลฟา (พัชราภา ตันติชูเวช, 2557; จุฬากร มาเสถียรวงศ์, 2549) ซึ่งชี้ให้เห็นถึงความจำเป็นในการตั้งหลักทางนโยบายและยุทธศาสตร์ในการรับมือกับสถานการณ์ดังกล่าว

ในส่วนของประเทศไทยยุทธศาสตร์ส่งเสริมและปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชนในการใช้สื่อออนไลน์ พ.ศ. 2560 - 2564 ได้กำหนดเป้าหมายไว้ว่า ภายในปี พ.ศ. 2564 สังคมไทยจะมีระบบกลไกที่ชัดเจนในการปกป้องคุ้มครองซี - แอลฟาให้รู้เท่าทันและใช้สื่อสังคมออนไลน์อย่างปลอดภัยและสร้างสรรค์ เพื่อให้สามารถใช้ชีวิตในสังคมที่มีความหลากหลายได้อย่างเป็นสุข

ซึ่งสอดคล้องกับแผนยุทธศาสตร์ชาติระยะ 20 ปี ที่ให้ความสำคัญต่อการพัฒนามนุษย์ โดยยุทธศาสตร์ 3 กำหนดการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพ ให้มีความพร้อมทางกาย สติปัญญา มีทักษะการคิดวิเคราะห์อย่างมีเหตุผล ปลูกฝังระเบียบวินัย คุณธรรม จริยธรรม และค่านิยม ที่พึงประสงค์ เพื่อให้เป็นรากฐานที่แข็งแกร่งในการพัฒนาสังคมและประเทศในอนาคต โดยประชากรรุ่นซี-แอลฟาคือกลุ่มเป้าหมายหลัก และเชื่อมโยงกับแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 12 (พ.ศ. 2560-2564) ที่ยึดคนเป็นศูนย์กลางการพัฒนา โดยให้คน ี่มีความเป็นคนที่สมบูรณ์ มีความสามารถในการปรับตัวได้อย่างรู้เท่าทันการเปลี่ยนแปลง ที่รวดเร็วในยุคดิจิทัล และสามารถคัดกรองและเลือกรับเทคโนโลยีได้อย่างเหมาะสม (สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ, 2560ก และ 2560 ข)

อย่างไรก็ตาม ยังมีช่องว่างในการดำเนินการของการนำยุทธศาสตร์ดังกล่าวไปปฏิบัติ ในหลายประเด็น อาทิ มาตรฐานทางจริยธรรมของการประกอบวิชาชีพในสื่อออนไลน์ มาตรการคุ้มครองซี-แอลฟาในการใช้สื่อออนไลน์อย่างปลอดภัย แนวปฏิบัติสำหรับผู้ประกอบการในการ ผลิตรายการและสร้างสื่อออนไลน์ที่สร้างสรรค์สำหรับซี-แอลฟา รวมทั้งงานวิจัยและพัฒนา องค์ความรู้เกี่ยวกับสื่อสังคมออนไลน์ยังมีไม่มากพอกับประเด็นปัญหาสถานการณ์ที่ก้าวไปไกล เช่น การเข้าถึงการพนันออนไลน์ การกลั่นแกล้งออนไลน์ หรือการคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคล ของซี-แอลฟา ที่อาจนำไปสู่การแสวงหาประโยชน์จากเด็กได้ในอนาคต

กบว. หรือผู้มีบทบาทหน้าที่ในการตรวจสอบเนื้อหาและควบคุมเวลาในการใช้สื่อสังคม ออนไลน์ของเด็กซี-แอลฟา ทั้งภายในครอบครัวและหน่วยงานภาครัฐในปัจจุบันยังขาด ความรัดกุมหลายจุด การแก้ไขปัญหาเป็นพันธกิจหลักของทุกคน ไม่ใช่หน้าที่ของหน่วยงานใด หน่วยงานหนึ่ง แต่ทุกฝ่ายต้องร่วมมือกันตั้งแต่ครอบครัว โรงเรียน ชุมชน ภาครัฐ และภาคเอกชน โดยทุกฝ่ายต้องร่วมมือกันดำเนินการพัฒนาการใช้สื่อเทคโนโลยีอย่างปลอดภัยและสร้างสรรค์ ในเด็กให้ครอบคลุมกลุ่มเป้าหมายทุกระดับ โดยเฉพาะครอบครัว (พื้นที่บ้าน) โรงเรียน (พื้นที่ โรงเรียน) และชุมชน (พื้นที่นอกบ้าน นอกโรงเรียน) ที่อยู่ใกล้ชิดกับเด็กซี-แอลฟา มากที่สุด

เอกสารอ้างอิง

- กรมวิชาการ. (2542). การสังเคราะห์รูปแบบการพัฒนาศักยภาพของเด็กไทยด้านความรับผิดชอบและวินัยในตนเอง. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว.
- จุฬาร มาเสถียรวงศ์. (2549). นโยบายและยุทธศาสตร์ทางการศึกษาแบบมุ่งอนาคตเพื่อเด็กและเยาวชนไทย. วิทยานิพนธ์ ศึกษาศาสตร์ดุสิตบัณฑิต สาขาพัฒนศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ประกายเพชร สุภะเกษ, โชคชัย หมั่นแสวงทรัพย์, สุธรรม นันทมงคลชัย และสุพร อภินันทเวช. (2551). ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการติดเกมออนไลน์และสุขภาพจิตของวัยรุ่นชาย ในเขตอำเภอเมือง จังหวัดศรีสะเกษ. *วารสารสาธารณสุขศาสตร์*, 38(3), 317-30.
- พัชรภา ดันติชูเวช. (2557). แนวทางการจัดการศึกษาสำหรับเจนเนอเรชันอัลฟ่าให้เหมาะสมกับบริบทของสังคมไทยในอนาคต. วิทยานิพนธ์หลักสูตรปริญญาครุศาสตรดุษฎีบัณฑิต สาขาพัฒนศึกษา ภาควิชานโยบาย การจัดการและความเป็นผู้นำทางการศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- พิรธ รามสุต. (2554). การสร้างภูมิคุ้มกันการติดเกมออนไลน์ สำหรับเยาวชนไทย. สืบค้นจาก http://www.research.chula.ac.th/web/cu_online/2554/vol_54_12_1.html. สืบค้นเมื่อ 5 พฤศจิกายน 2562.
- ศิริธร ยิ่งเจริญ. (2556). การติดเกมในเด็ก : การคัดกรองและการแก้ไข. *วารสารการพยาบาลและการศึกษา*. 6(3) : 16-24.
- สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ. (2562). สร้างบ้านแปงเมืองด้วยการสร้างเด็ก. สืบค้นจาก <https://www.thaihealth.or.th/Content/47880-สร้างบ้านแปงเมืองด้วยการสร้างเด็ก.html>. สืบค้นเมื่อ 9 ธันวาคม 2562.
- สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ. (2560 ข). ยุทธศาสตร์ชาติ พ.ศ. 2561-2580 (ฉบับย่อ). สำนักงานเลขาธิการของคณะกรรมการยุทธศาสตร์ชาติ, สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ. สืบค้นจาก https://www.nesdb.go.th/download/document/SAC/ NS_SumPlanOct2018.pdf. สืบค้นเมื่อ 31 ตุลาคม 2562.
- _____. (2560 ก). แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 12 พ.ศ. 2560-2564. สำนักนายกรัฐมนตรี. สืบค้นจาก <http://www.ratchakitcha.soc.go.th/DATA/PDF/2559/A/115/1.PDF>. สืบค้นเมื่อ 18 ตุลาคม 2562.
- สุภาวดี เจริญวานิช. (2557). พฤติกรรมการติดเกม : ผลกระทบและการป้องกัน. *วารสารวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี*. 22(6) : 871-879.
- Baby Centre. (2019). Is screen time good or bad for babies and children? Retrieved October 18, 2019 from <https://www.babycentre.co.uk/a25006035/is-screen-time-good-or-bad-for-babies-and-children>
- Supap, S. (2546). Sociology. (23rd edition). Bangkok : Thai Watana Panich Press.
- Williams, A. (2018). How Do Smartphones Affect Childhood Psychology? Psych Central. Retrieved On October 15, 2019, from <https://psychcentral.com/lib/how-do-smartphones-affect- Childhood-psychology>.

ตอนที่ 6

ชีวิตออนไลน์ กับทักษะศตวรรษที่ 21

บองซี - แอลฟา

ศตวรรษที่ 21 ของประเทศไทยนำมาซึ่งการเปลี่ยนแปลงกระบวนทัศน์การมองโลก ในหลายมิติ **ประการแรก** คือการเปลี่ยนแปลงจากการมองโลกแบบแยกส่วนเป็นการมองโลกแบบองค์รวม **ประการที่สอง** คือการเปลี่ยนแปลงจากศูนย์รวมอำนาจส่วนกลางเป็นการกระจายอำนาจสู่ท้องถิ่น **ประการที่สาม** คือการเปลี่ยนแปลงจากการเน้นการให้ความสำคัญของเศรษฐกิจเป็นให้ความสำคัญกับคุณค่าและศักดิ์ศรีของความเป็นมนุษย์ และ**ประการที่สี่** คือการเปลี่ยนแปลงจากการเรียนรู้ที่ใช้ตำราเรียนเป็นฐานเป็นการเรียนรู้ที่ใช้เทคโนโลยีเป็นฐาน (สุวิทย์ เมษินทรีย์, 2556) นอกจากนี้ ยังเกิดการเปลี่ยนแปลงอันเนื่องมาจากการพัฒนาเศรษฐกิจ โดยเฉพาะเป้าหมายที่จะมุ่งให้ไทยเป็นประเทศรายได้ระดับสูง การเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยี ในอัตราเร่ง อันจะนำมาซึ่งสิ่งประดิษฐ์ต่างๆ มากมายที่จะเปลี่ยนแปลงวิถีการดำเนินชีวิตและการดำเนินธุรกิจของมนุษย์ ไม่ว่าจะเป็นหุ่นยนต์ ปัญญาประดิษฐ์ (Artificial Intelligence : AI) ความจริงเสริม (Augmented Reality: AR) รวมทั้งการขยายตัวของสังคมพหุวัฒนธรรม และอื่นๆ เวทีแห่งศตวรรษที่ 21 มีรูปแบบใหม่ที่ทำให้ผู้เล่นต้องปรับเปลี่ยนบทบาทอย่างท่วงทัน โดยเฉพาะเจเนอเรชันซี - แอลฟา ที่จะต้องรับบทสำคัญในการขับเคลื่อนสังคมไทยในอนาคต การเสริมสร้างทักษะศตวรรษที่ 21 เป็นการเตรียมความพร้อมอันสำคัญที่จะทำให้เด็บบโตเป็นผู้ใหญ่เจเนอเรชันซี - แอลฟาในวันข้างหน้า เพื่อจะได้ทำหน้าที่ในการขับเคลื่อนเศรษฐกิจและสังคมได้อย่างเต็มประสิทธิภาพ และนำพาสังคมไทยสู่ฝั่งฝัน

แนวคิดทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 พัฒนารูปร่างขึ้นจากเครือข่าย Partnership for 21st Century Learning (P21) ประกอบไปด้วย นักการศึกษา นักวิชาการ นักวิทยาศาสตร์ นักธุรกิจ และเครือข่ายทางวิชาชีพอื่นๆ โดยนำเสนอทักษะการเรียนรู้ที่จำเป็นสำหรับศตวรรษที่ 21 ประกอบไปด้วย 3 ทักษะของวิชาแกนหลัก คือทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรม ทักษะชีวิตและอาชีพ และทักษะเทคโนโลยีและการสารสนเทศ ซึ่งความสำคัญของวิชาแกนหลัก 3 ทักษะนี้ ช่วยให้เกิดทักษะการเรียนรู้ที่จำเป็นในศตวรรษนี้ ได้แก่ การอ่าน การเขียน และคณิตศาสตร์ นอกจากนี้ การจัดการศึกษาที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีทักษะดังกล่าว ต้องประกอบไปด้วย 4 กิจกรรม คือ การกำหนดมาตรฐานหลักสูตร พร้อมทั้งการประเมินหลักสูตร การดำเนินกิจกรรมการเรียน การสอนที่มีประสิทธิภาพ การพัฒนานวัตกรรม และการจัดบรรยากาศการเรียนรู้ที่เหมาะสม (Partnership for 21st Century Learning, 2009; Ongardwanich, Kanjanawasee, & Tuipae, 2015)

สาระวิชาหลักที่สำคัญคือ 3Rs ได้แก่ R1 Reading (การอ่าน) R2 Writing (การเขียน) และ R3 Arithmetics (คณิตศาสตร์) นอกจากนี้ ทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรม (Learning and Innovation skills) ที่สำคัญต้องมี 7Cs ได้แก่ C1 Critical thinking & problem solving (ทักษะด้านการคิดอย่างมีวิจารณญาณและทักษะในการแก้ปัญหา) C2 Creativity & Innovation (ทักษะด้านการสร้างสรรค์ และการสร้างนวัตกรรม) C3 Cross-Cultural Understanding (ทักษะด้านความเข้าใจต่างวัฒนธรรม ต่างกระบวนทัศน์) C4 Collaboration, Team work & Leadership (ทักษะด้านความร่วมมือ การทำงานเป็นทีมและภาวะผู้นำ) C5 Communications, information & media literacy (ทักษะด้านการสื่อสาร สารสนเทศ และการรู้เท่าทันสื่อ) C6 Computing & ICT Literacy (ทักษะด้านคอมพิวเตอร์ การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการสื่อสาร) และ C7 Career & Learning skills (ทักษะด้านอาชีพ และทักษะการเรียนรู้) (สุทัศน์ สักกะพันธ์, 2557)

ผู้เชี่ยวชาญ และนักวิชาการด้านการศึกษาและการเรียนรู้ได้ให้มุมมองเพิ่มเติมเกี่ยวกับทักษะเด็กในวันนี้ ควรต้องได้รับการปลูกฝังและสร้างเสริมเพื่อความพร้อมในการเติบโตในศตวรรษที่ 21 ไปหลายประเด็น เช่น การต้องเป็นคนที่มีความสามารถสูงที่ไม่ได้ดูจากเกรดเพียงอย่างเดียว แต่ต้องมีความสามารถในการรับมือกับการเปลี่ยนแปลงที่รวดเร็วได้สูง แม้จะสามารถพึ่งพาอัจฉริยภาพของปัญญาประดิษฐ์ (AI) ได้ ก็ยังต้องมีความสามารถในการคิด วิเคราะห์เพื่อการใช้ AI ได้อย่างมีประสิทธิภาพ และมีจริยธรรม มีความเข้าใจและเห็นอกเห็นใจ

(Empathy) ต่อสิ่งต่างๆ ความพร้อมถึงซึ่ง Hard skills อันได้แก่ ทักษะที่จำเป็นในการประกอบวิชาชีพต่างๆ และ Soft skills อันได้แก่ ทักษะเพื่อการอยู่ร่วมและทำงานร่วมกับผู้อื่น (The 21st Century Skills “ทักษะสำคัญ ก้าวทันโลกอนาคต” 2562, Samsung Smart Learning Center, 2557 : ประเสริฐ ผลิตผลการพิมพ์, 2559)

การเปลี่ยนแปลงที่เห็นได้ชัดคือ ทิศทางอาชีพที่เปลี่ยนไป โดยแรงงานทักษะต่ำ หรือ ลักษณะงานที่ใช้แรงทำซ้ำซาก ถูกทดแทนด้วยหุ่นยนต์ และ AI ทำให้งานและอาชีพจำนวนหนึ่งหายไป จากการที่โลกกำลังเคลื่อนเข้าสู่ภาคเศรษฐกิจบริการที่ขับเคลื่อนด้วยข้อมูล ความรู้ และนวัตกรรม ความสำเร็จของการเรียนในสถาบันความรู้ ไม่ว่าจะเป็นโรงเรียน วิทยาลัย หรือมหาวิทยาลัย รวมทั้งประกาศนียบัตรต่างๆ ที่เคยแขวนไว้เต็มฝาผนัง จะไม่ได้เป็นเครื่องรับประกันความสำเร็จในงานอาชีพ เช่น ยุคสมัยที่ผ่านมา (Samsung Smart learning Center, 2557) แต่หัวใจของความสำเร็จของคนในศตวรรษที่ 21 คือ ความสามารถในการปรับตัวเพื่อเรียนรู้สิ่งใหม่ๆ ตลอดเวลา สร้างนวัตกรรมใหม่เพื่อแทนที่นวัตกรรมเดิมตลอดเวลาด้วยระยะเวลาที่รวดเร็วขึ้น เนื่องจากความรู้ที่เคยเรียนมาสามารถเป็นเรื่องล้าสมัยได้อย่างรวดเร็ว พื้นที่ออนไลน์กลายเป็นคลังความรู้ขนาดมหึมาที่ทุกคนเข้าถึงได้จากทุกที่ทุกเวลา หากรู้ว่าจะควรจะค้นหาอะไร จากที่ไหน และอย่างไร โดยไม่ต้องรอให้สอบผ่านเพื่อได้ชื่อว่าเป็นนักเรียนหรือนักศึกษาของสังกัดใดสังกัดหนึ่งแล้วจึงมีสิทธิ หรือมีอภิสิทธิ์ เพื่อการใช้ประโยชน์จากข้อมูลเหล่านั้น แม้การสร้างรายได้ก็ไม่ได้จำกัดเฉพาะคนที่มีอายุถึงเกณฑ์วัยแรงงาน หรือแม้แต่ผู้ที่อายุพ้นเกณฑ์วัยแรงงานก็ยังมีโอกาสในการสร้างรายได้ (Mary Meeker, 2018) และเมื่อการเข้าถึงข้อมูลมีให้อย่างเท่าเทียมแล้ว เหลือเพียงแต่ความสามารถในการมองปรากฏการณ์แวดล้อมให้เกิดคำถาม หรือโจทย์ที่สร้างสรรค์และมีความท้าทาย และจริยธรรมพื้นฐานที่จะเป็นตัวกำหนดความก้าวหน้าและความสงบร่มเย็นของโลกในอนาคต

World Economic Forum (2016) ได้สำรวจและวิเคราะห์ความต้องการของแรงงานรวมทั้งแนวโน้มของเทคโนโลยีในองค์กรใหญ่ๆ ทั่วโลก กับทั้งแนวโน้มอาชีพต่างๆ ในรอบ 20 ปีที่ผ่านมา พบว่า อาชีพที่ต้องใช้ทักษะทางสังคม (Social skill) มีเพิ่มมากขึ้น และยังพบว่าทักษะที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21 คือ ทักษะการเข้าสังคมและอารมณ์ (Social & Emotional Skill) โดยเด็กที่กำลังเรียนประถมวัยละ 65 ให้ข้อมูลว่าต้องการทำงานในอาชีพที่ปัจจุบันยังไม่เกิดขึ้น ขณะเดียวกันเด็กรุ่นใหม่ต้องเปลี่ยนบทบาทจากกรอบเดิมๆ ที่ถูกสร้างขึ้นมาเพื่อผลิตทรัพยากรมนุษย์ป้อนตลาดแรงงาน ให้กลายเป็นผู้ริเริ่มสร้างสรรค์และผู้สร้างนวัตกรรม

ที่หุ่นยนต์ไม่สามารถทำแทนได้ เพราะอาชีพที่จะหายไปก่อนคือ อาชีพที่ไม่มีความซับซ้อนในการคิดวิเคราะห์ และตัดสินใจ เพราะสิ่งเหล่านี้สามารถเขียนอัลกอริทึม (Algorithm) และโปรแกรมเพื่อจัดการได้ เว็บไซต์ซึ่งปัจจุบันมีมากกว่า 1.8 ล้านเว็บไซต์ (Advertorial Team, 2018) ทำหน้าที่แทนพนักงานต้อนรับ พนักงานประชาสัมพันธ์ และฝ่ายลูกค้าสัมพันธ์จำนวนมาก ทั้งยังเป็นแหล่งข้อมูลที่แม้ว่าจะใช้เวลาทั้งชีวิตก็อาจจะไม่สามารถอ่านจนจบ ดังนั้นทักษะการเข้าถึงสารสนเทศ หรือการเข้าถึงความรู้ที่ต้องการ และการรู้ว่าอะไรคือสิ่งที่ควรจะต้องรู้ รวมทั้งการวิเคราะห์สารสนเทศจึงมีความสำคัญยิ่ง

โครงการวิจัย Samsung Smart learning Center ซึ่งเป็นโครงการเพื่อสังคมของบริษัทไทยซัมซุง อิเล็กทรอนิกส์ จำกัด พุ่งเป้าไปที่การพัฒนาทักษะในศตวรรษที่ 21 ให้กับเด็กไทย ดำเนินการวิจัยและติดตามผลโรงเรียนในโครงการฯ นับตั้งแต่ปี พ.ศ. 2556-2557 ชี้ประเด็นที่น่าสนใจว่า การพัฒนาทักษะในศตวรรษที่ 21 มีความสัมพันธ์กับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ซึ่งสะท้อนให้เห็นว่า ชั้นเรียนของเด็กปฐมวัย = เป็นกลไกอันสำคัญยิ่งในการพัฒนาและสร้างเสริมทักษะศตวรรษที่ 21 โดยการให้เด็กเรียนรู้ผ่านการลงมือทำโครงการในประเด็นที่สนใจ เพื่อแก้ไขปัญหาในโรงเรียนและชุมชน ช่วยทำให้เด็กค้นพบทักษะของการมีความรับผิดชอบและทักษะด้านสังคมสูงขึ้น และเป็นส่วนสำคัญที่ทำให้เด็กมีความรับผิดชอบต่อการเรียนรู้ของตนเอง นอกจากนั้นสิ่งสำคัญที่จะทำให้เด็กรุ่นใหม่เปลี่ยนแปลงตลอดเวลา คือการค้นพบศักยภาพความถนัดและความสนใจของตนเองให้เข้ากับตลาดแรงงานในอนาคต นวัตกรรม Samsung Career Discovery ค้นพบตัวเอง ค้นพบอาชีพ จะช่วยให้เด็กรุ่นใหม่รู้จักศักยภาพของตัวเองมากขึ้น

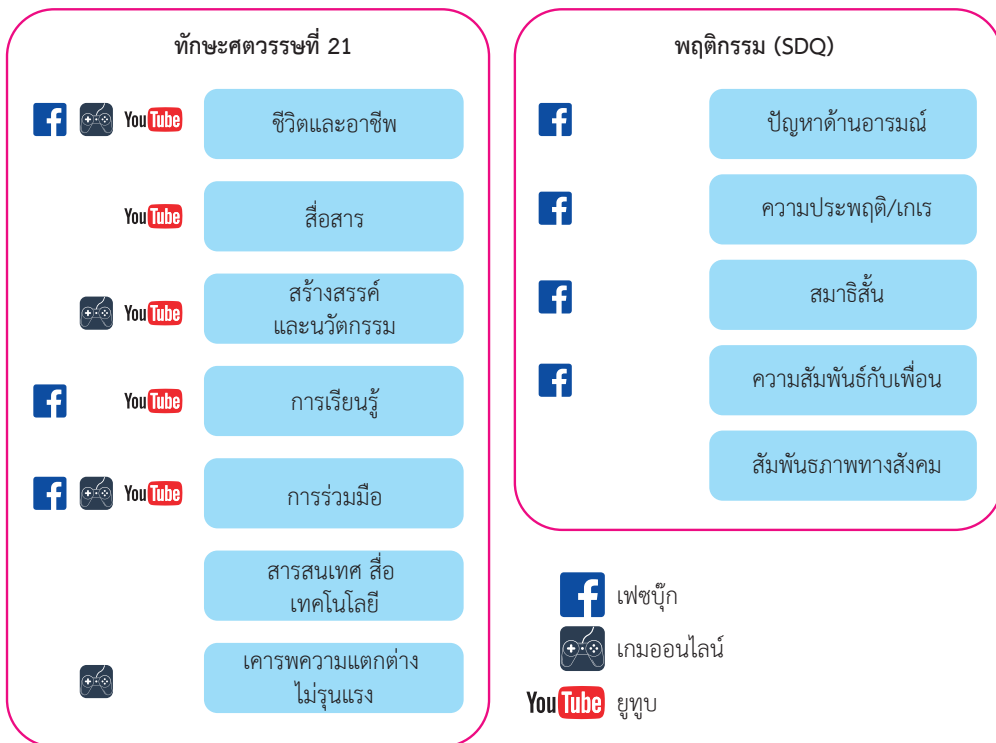
ในโครงการวิจัยยุวชนนิเวศฯ ได้ศึกษาผลกระทบของการใช้พื้นที่ออนไลน์ทั้งเฟซบุ๊ก ยูทูบ และเกมออนไลน์ ต่อพฤติกรรม 5 ด้านของเด็กซี-แอลฟา ได้แก่ (1) ด้านอารมณ์ (2) ด้านความประพฤติเกร (3) การอยู่ไม่นิ่ง-สมาธิสั้น (4) ความสัมพันธ์กับเพื่อน และ (5) สัมพันธภาพทางสังคม รวมทั้งผลต่อคะแนนทักษะในศตวรรษที่ 21 ใน 7 มิติ ได้แก่ (1) ชีวิตและอาชีพ (2) การสื่อสาร (3) ความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม (4) การเรียนรู้ (5) การร่วมมือกับผู้อื่น (6) สารสนเทศ สื่อ เทคโนโลยี และ (7) การเคารพความแตกต่าง ไม่นิยมความรุนแรง โดยใช้ตัวแปรใน 4 ตัวแปรหลัก ได้แก่ จำนวนครั้งที่ใช้ต่อวัน (ครั้ง) ระยะเวลาที่เล่นต่อครั้ง (นาที) ระยะเวลาที่เล่นต่อวัน (ได้จากผลคูณระหว่างจำนวนครั้งที่เล่นต่อวัน

กับระยะเวลาที่เล่นต่อครั้ง หน่วยเป็นนาที/วัน) และการมีเงื่อนไขในการใช้ (มี/ไม่มี สรุปรจาก ข้อมูลการสัมภาษณ์) กับข้อมูลส่วนบุคคลของเด็กซี-แอลฟา ซึ่งพบว่าในภาพโดยรวมปริมาณ การเล่นเฟซบุ๊กที่มากในแต่ละวันไม่เป็นผลดีต่อทักษะศตวรรษที่ 21 ในมิติชีวิตและงานอาชีพ และทักษะการร่วมมือ ความร่วมมือ และการเรียนรู้ ในขณะที่การเล่นเกมออนไลน์ส่งผลเสีย ต่อทักษะชีวิตและอาชีพ การสื่อสาร ความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม การเรียนรู้ และการร่วมมือ

ยูทูบเป็นสื่อสังคมเดียวที่โครงการวิจัยยูวชนนิเวศฯ พบว่า สามารถส่งผลทั้งในทางส่งเสริม และบั่นทอนทักษะศตวรรษที่ 21 ของเด็กเจนเอเรชันซี-แอลฟา ซึ่งส่วนหนึ่งอาจเกิดจากการนี้ ที่ยูทูบเป็นสื่อที่มีข้อมูล และเนื้อหาที่หลากหลาย ซึ่งอาจเป็นพื้นที่การเรียนรู้ของเด็กได้ (Sattrarujji & Samutachak, 2015) นอกจากนี้ ยังพบว่าเด็กที่รายงานว่าดูยูทูบระหว่าง 61 - 90 นาทีต่อครั้ง มีคะแนนทักษะศตวรรษที่ 21 ในมิติความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรมสูงกว่า เด็กที่รายงานว่าดูยูทูบ 31 - 60 นาที และเด็กที่รายงานว่าดูยูทูบ 91 - 120 นาที ซึ่งหมายความว่ายูทูบช่วยพัฒนาความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม หากปริมาณการดูมีความเหมาะสม ไม่มากและไม่น้อยเกินไป

ในแง่ของการประเมินพฤติกรรมเด็ก ซึ่งวัดโดยเครื่องมือ Strengths and Difficulties Questionnaire (SDQ) ข้อมูลจากโครงการวิจัยยูวชนนิเวศฯ พบผลเสียของปริมาณการใช้ เฟซบุ๊กกับปัญหาด้านอารมณ์ ความประพฤติ เกร สมาธิสั้น และความสัมพันธ์กับเพื่อน แต่ไม่พบ ความเชื่อมโยงใดๆ ระหว่างความประพฤติด้านต่างๆ กับการดูยูทูบ และเกมออนไลน์

รูป 6.1 สรุปภาพรวมสถานการณ์การใช้สื่อสังคมออนไลน์ 3 ลำดับแรก
และความสัมพันธ์กับทักษะศตวรรษที่ 21 ปัญหาพฤติกรรมเด็ก



หมายเหตุ : แบบประเมินพฤติกรรมเด็ก (The Strengths and Difficulties Questionnaire : SDQ) ฉบับภาษาไทย ที่ใช้ในโครงการ “ยุวชนนิเวศประชากรรุ่น ซี-แอลฟาในประเทศไทย” ใช้สำหรับเก็บข้อมูลเด็กอายุ 6 - 14 ปี โดยเป็นข้อคำถามให้ผู้ปกครองตอบจำนวน 25 ข้อ ลักษณะคำตอบเป็นแบบให้เลือกตอบ 3 ระดับ ได้แก่ ไม่จริง จริงบ้าง และจริงแน่นอน สามารถใช้ประเมินพฤติกรรมเด็กที่เป็นจุดแข็ง คือ ความสามารถทางสังคม และประเมินพฤติกรรมที่เป็นจุดอ่อนได้ 4 ด้าน ดังนี้ ปัญหาด้านอารมณ์ ปัญหาพฤติกรรมเกร/ ความประพฤติก่ ปัญหาพฤติกรรมอยู่ไม่นิ่ง/สมาธิสั้น และปัญหาความสัมพันธ์กับเพื่อน แบบประเมินพฤติกรรมเด็ก SDQ ได้ผ่านการทดสอบความเที่ยงและความตรงของเครื่องมือมาแล้ว ทั้งจากต้นฉบับภาษาอังกฤษและฉบับภาษาไทย รวมถึงผ่านการทดสอบจากงานวิจัยของหลายประเทศที่ได้มีการนำเครื่องมือนี้มาใช้ (Frick, 1996; Goodman, 1997; Vostanis, 2006; Woerner et al., 2004; ยงยุทธ วงศ์ภิรมย์ศานติ์, สุภาวดี นวลมณี, อภิชัย มงคล, พรรณพิมล วิบุลากร และวโฟกัง เวร์นเนอร์, 2554)

เอกสารอ้างอิง

- ประเสริฐ ผลิตผลการพิมพ์. (2559). วิถีสร้างการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21. สืบค้นจาก [www.youtupe.com watch?v=SOj6Gs2wNjk](http://www.youtupe.com/watch?v=SOj6Gs2wNjk). สืบค้นเมื่อ 3 ตุลาคม 25561.
- ยงยุทธ วงศ์ภิรมย์ศานต์, สุภาวดี นวลมณี, อภิชัย มงคล, พรณพิมล วิบุลากร และ โวพักษ์ เวรินทร์เนอร์. (2554). แบบประเมินจุดแข็งและจุดอ่อน (SDQ ฉบับภาษาไทย) : การเปลี่ยนแปลงและแนวทางการใช้. *สุขภาพจิตแห่งประเทศไทย*, 19(2), 128-134.
- สุทัศน์ สังคะพันธ์. (2557). ทำไมต้องทักษะในศตวรรษที่ 21. นิตยสารปัญญาเอก รุ่น 5 สาขาหลักสูตรและการสอน มหาวิทยาลัยมหาสารคาม สืบค้นจาก <http://www.srn2.go.th/attachments/article/145/รวมบทความ.pdf>. สืบค้นเมื่อ 4 สิงหาคม 2562.
- สุวิทย์ เมษินทรีย์. (2556). โลกเปลี่ยน ไทยปรับ. กรุงเทพฯ : กรุงเทพมหานคร.
- Advertorial Team. (2018). ปลอ่ยให้ลูกเป็นอิสระที่จะฝัน และคอยมอบทักษะสำคัญในศตวรรษที่ 21 ให้แก่เขา สืบค้นจาก <https://theconversation.com/teaching-kids-21st-century-skills-early- will-help-prepare-them-for-their-future-87179>. สืบค้นเมื่อ 7 ตุลาคม 2562.
- Frick, P. J. (1996). Alabama parenting questionnaire *Journal of Clinical Child Psychology*, 25(3), 17-29.
- Goodman, R. (1997). The Strengths and Difficulties Questionnaire : A research note. *Journal of Child and Psychology and Psychiatry*, 35(5), 581-586.
- Mary Meeker. (2019). Internet trends 2018. สืบค้นจาก <https://www.kleinerperkins.com/perspectives/internet-trends-report-2018>. สืบค้นเมื่อวันที่ 31 ตุลาคม 2562
- Ongardwanich, N., Kanjanawasee, S., & Tuipae, C. (2015). Development of 21st century skill scales as perceived by students. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 191, 737- 741.
- Partnership for 21st Century Learning (P21). (2009). Framework for 21st Century Learning. Retrieved 4 August, 2019 from <http://www.p21.org/our-work/p21-framework>.
- Samsung Smart Learning Center. (2557). ชัมซุงสร้างพลังการเรียนรู้สู่อนาคต พัฒนาทักษะในศตวรรษที่ 21 เตรียมเด็กเพื่อรับมือโลกใหม่ หนังสือพิมพ์มติชนสุดสัปดาห์ ฉบับวันที่ 3-9 ตุลาคม 2557 ฉบับที่ 1781.
- Sattraruiji, Kullatip, Samutachak, Bhubate. (2015) “Chat and Share : Digital Learning for Thai Teens”, The 1st International Conference on Innovative Communication, and Sustainable Development in ASEAN. National Institute of Development Administration, Bangkok, Thailand, July 9-10.
- The 21st Century Skills “ทักษะสำคัญ ก้าวทันโลกอนาคต”. (2562). สืบค้นจาก <https://www.sanook.com/campus/1395365/>. สืบค้นเมื่อวันที่ 15 ตุลาคม 2562.
- Vostanis, P. (2006). Strengths and Difficulties Questionnaire : research and clinical applications. *In Current Opinion in Psychiatry*, 9(4), 367-372.
- Woerner, W., Fleitlich-Bilyk, B., Martinussen, R., Fletcher, J., Cucchiario, G., Dalgarrondo, P., Tannock, R. (2004). The Strengths and Difficulties Questionnaire overseas : Evaluations and applications of the SDQ beyond Europe. *European Child & Adolescent Psychiatry*, 13(2), ii47-ii54.
- World Economic Forum. (2016). Fostering Social and Emotional Learning through Technology. เมื่อโลกใบเก่าไม่เก่าพออีกต่อไป. สืบค้นจาก <https://medium.com/base-the-business-playhouse/21st-century-skill-ทักษะแห่งศตวรรษที่ 21-898985d417ce>. สืบค้นเมื่อวันที่ 31 ตุลาคม 2562.

ภาคสอง

โลกออฟไลน์

ตอนที่ 7

สภาพแวดล้อม และการใช้เวลาของซี - แอลฟา

ชีวิตของเด็กซี - แอลฟา กับวิถีเวลาที่ทับซ้อน

อิงค์ เด็กหญิงอายุ 14 ปี อยู่บ้านกับตายาย เพราะพ่อแม่ไปทำงานในตัวเมืองสมุทรปราการ เรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนเอกชนนอกเมือง ใต้ต่างห่วยววิบวับ ทาปากสีอ่อน พูดจาฉะฉาน เสียงดัง ตอบคำถามตรงไปตรงมา กล้าแสดงความคิดเห็น

อิงค์มีคอมพิวเตอร์ตั้งโต๊ะ โน้ตบุ๊ก อย่างละเครื่อง มีโทรศัพท์มือถือ ที่แม่ซื้อให้ตั้งแต่ ป.3 ซึ่งขณะนั้นเป็นแบบโทรเข้าออกอย่างเดียว แต่ที่ใช้อยู่ทุกวันนี้ เป็นสมาร์ทโฟนเครื่องหนึ่งหลายพันบาท *หลังเลิกเรียน อิงค์หาข้อมูลทำโครงงาน ขณะเดียวกัน ก็อัปเดตเฟซบุ๊กในโทรศัพท์มือถือ จากนั้นก็กลับไปนั่งทำโครงงาน แล้วก็เปิดยูทูบดูวิธีทำอาหารที่อยากจะทำกินเอง* อิงค์ทำหลายๆ อย่างในเวลาเดียวกันเกือบทุกวัน เว้นแต่วันไหนมีการบ้านมาก ก็จะไม่ค่อยได้เล่นโทรศัพท์

อิงค์จะเล่นโทรศัพท์มือถือช่วงเข้าต่อนั่งรถไปโรงเรียนเป็นส่วนใหญ่ โดยเฉพาะโพสต์เฟซบุ๊ก เรื่องที่โพสต์ส่วนใหญ่เป็นเรื่องทั่วไป เช่น วันนี้ฝนตกมาโรงเรียนไม่ทัน ทำอาหารเข้ากินเอง รวมไปถึงแชร์สิ่งที่เพื่อนๆ ส่งต่อมา ส่วนยูทูบ อิงค์จะดูเนื้อหาติวข้อสอบ ดูเว็บไซต์สอนภาษา เพราะมีความสนใจภาษาต่างประเทศอยากจะเรียนรู้หลายๆ ภาษา แม้ว่า ม.ปลาย อิงค์อยากจะเรียนสายวิทย์ - คณิต เพราะรู้สึกชอบวิชาคณิตศาสตร์มาก แต่ขณะเดียวกันก็อยากจะฝึกภาษาเพิ่มเติมเพราะคิดว่ายุคสมัยนี้ เด็กต้องเก่งเรื่องภาษาด้วย ส่วนเกมออนไลน์ ถ้าเล่นมักจะเล่นในคอมพิวเตอร์เพราะสนุกกว่า *หลายเดือนก่อน คอมพิวเตอร์ตั้งโต๊ะเสียยังไม่ได้ซ่อม อิงค์จึงไปเล่นที่ร้านเกม แต่นั่นก็เป็นครั้งเดียวในรอบปี อิงค์บอกว่าร้านเกมนั่งแล้วอึดอัด*

เหม็นบูห์ จึงไม่ค่อยอยากจะไปที่นั่น วันไปโรงเรียนจะมีบางเวลาที่คิกคะนองเข้าไปดูการ์ตูนโป๊ญี่ปุ่นในยูทูปอยู่บ้าง แต่ก็ดูเฉพาะที่โรงเรียนกับกลุ่มเพื่อนเท่านั้น ดูแล้วก็จะคุยกันสนุกสนานตามประสาเด็กที่เข้าสู่วัยรุ่น สิ่งที่พ่อแม่เป็นห่วงและเตือนเสมอเมื่อโทรมาหา คืออย่าซื้อของออนไลน์ และอย่าแอดเฟรนด์ (Add friend) ทางเฟซบุ๊กเพราะกลัวจะถูกหลอกและเจอเพื่อนที่ไม่ดี อึ้งเองรู้ว่าพ่อแม่เป็นห่วง จึงทำตามสิ่งที่พ่อแม่ร้องขอ

อึ้งบอกว่า ตัวเองไม่ติดโทรศัพท์ เพราะอยู่บ้านไม่ค่อยได้เล่น ยิ่งวันไหนมีการบ้านเยอะจะไม่ได้จับโทรศัพท์เลยทีเดียว ส่วนตาใช้เวลาส่วนใหญ่ทำมาหากิน ก็ไม่ได้ใส่ใจกับการเล่นโทรศัพท์ของหลาน สิ่งที่อึ้งคิดว่าตัวเองมีความเสี่ยง ไม่ใช่เรื่องดีไซเซิล แต่เป็นเรื่องความคิกคะนองชอบซี้ดเร็ว เคยเกิดอุบัติเหตุรถมอเตอร์ไซด์หลุดโค้งจนสลบมาแล้ว แต่ร่างกายไม่ได้บาดเจ็บมากนัก ทุกวันนี้ยังชอบซี้ดมอเตอร์ไซด์เร็ว เพราะรู้สึก “บิดบิดเดียวถึงเลย” ไปทำธุระหรือซื้อข้าวอึ้งจะซี้ดรถมอเตอร์ไซด์ที่แม่ซื้อไว้ให้ไปทุกครั้ง และมักใช้ความเร็วสูงเธอบอกว่า “รู้ว่าเสี่ยง แต่มันก็นะ ใจร้อน จะได้รับกลับมาทำอย่างอื่น” เรื่องความเร็ว ดูเหมือนใครเตือน ก็จะเป็นเพียงแต่เสียงลมผ่านอึ้งก็ไปเท่านั้น

ช่วงวันหยุดที่มีงานบุญ อึ้งก็ไปทำบุญที่วัดพร้อมกับตา ยาย และเพื่อนบ้าน เช่นวันสำคัญทางศาสนาต่างๆ วัดแถวบ้านเป็นวัดป่า มีเจ้าอาวาส และมีพระลูกวัด 2 รูป บรรยากาศเงียบสงบ มีต้นไม้ร่มครึ้ม มีจุดลับตาคน หากไม่ใช่งานบุญ วัดจะกลายเป็นที่มั่วสุมของวัยรุ่นที่มาแอบสูบบุหรี่ พี่ยา โดยหนึ่งในนั้นเป็นเพื่อนรุ่นเดียวกับอึ้ง ที่ไม่ได้เรียนหนังสือหลังจบป.6 ตามมักจะเตือนหลาน ไม่ให้เข้าไปที่วัดถ้าไม่มีผู้ใหญ่ไปด้วย อีกแห่งที่ตาบอกว่าเสี่ยงและไม่ควรไปคือ ถนนเส้นเปลี่ยวที่แยกไปจากหมู่บ้าน ข้างทางมีต้นไม้เรียงไปตามรายทาง แม้ไม่ได้ครึ้มนัก แต่เปลี่ยว ไม่ค่อยมีคนผ่านไปมา ความเชื่อของชาวบ้านเล่าต่อๆ กันมาว่ามีสิ่งลึกลับอยู่บนถนนเส้นนั้น เพราะมีรถมอเตอร์ไซด์คว่ำเสียชีวิตมาแล้วหลายครั้ง ตาก็ใช้ความเชื่อนี้เล่าให้หลานฟัง

เด็กหญิงอยู่ในครอบครัวที่มีตากับยายเป็นผู้ดูแลตั้งแต่เกิดได้ไม่ถึง 10 วัน เพราะแม่ได้พาอึ้งมาฝากเลี้ยง พ่อแม่ของอึ้งทำงานโรงงานที่จังหวัดสมุทรปราการทั้งคู่ ด้วยลักษณะงานที่ต้องทำเป็นกะ ทำให้ไม่สามารถเลี้ยงลูกเองได้ แต่แม้ว่าพ่อแม่จะอยู่ไกล อึ้งก็ไม่เคยรู้สึกขาดขาดความรักและเอาใจใส่ เพราะพ่อแม่จะโทรหาเช้ากลางวันเย็นไม่ได้ขาด และกลับมาเยี่ยมบ้านช่วงเทศกาลสำคัญ ปีละ 2 ครั้ง การติดต่ออย่างสม่ำเสมอของพ่อแม่ ทำให้อึ้งรู้สึกว่ามีพ่อแม่ไม่ได้หายไปไหน ยังรักและเป็นห่วง ส่งเงิน ส่งของมาให้ลูกไม่ได้ขาด และอึ้งก็คุยและปรึกษาพ่อแม่ทุกเรื่อง

ในบ้านนอกจากตายาย และอึ้งค์แล้ว ยังมีน้องชายลูกน้าที่เอามาฝากเลี้ยงเช่นเดียวกับอึ้งค์วัยห่างกัน 6 ปี อาศัยอยู่ด้วย ชีวิตประจำวันของอึ้งค์ ต้องตื่นตีห้าทุกวัน เพื่อหุงข้าว ทำกับข้าวสำหรับตัวเอง น้อง และเผื่อตากับยาย จากนั้นก็รีดเสื้อผ้าของเธอและน้องชาย จัดกระเป๋านักเรียนเตรียมตัวไปโรงเรียนประมาณ 7 โมงเช้า ด้วยรถโดยสารในหมู่บ้าน อึ้งค์สนิทกับตามากกว่ายาย และสามารถคุยและปรึกษากับตาได้ทุกเรื่อง ส่วนยายเป็นคนอารมณ์ร้อน หงุดหงิดง่าย และมักชอบดุด่าเธอเสียงดัง มีเหตุการณ์ครั้งหนึ่งที่ทำให้อึ้งค์ไม่ชอบคือ อึ้งค์ใช้โน้ตบุ๊กที่แม่ซื้อให้ ค้นข้อมูลในอินเทอร์เน็ตเพื่อทำรายงานส่งครู แต่เนื่องจากใช้เวลาอยู่ในห้องนานเกินไปทำให้ยายคิดว่า อึ้งค์ใช้คอมพิวเตอร์แชทกับผู้ชาย จึงโทรศัพท์ไปฟ้องแม่ของอึ้งค์ อึ้งค์ไม่พอใจการกระทำของยายอย่างมาก เพราะคิดว่าตนไม่ผิด

วันเสาร์-อาทิตย์อึ้งค์จะซักผ้า เก็บกวาดดูบ้าน เก็บห้อง โดยใส่หูฟัง ฟังเพลงเกาหลีแบล็ค핑크 (BLACKPINK) แก้วแข่งเวลาทำงานบ้าน เสร็จแล้วก็จะออกไปช่วยตาขายของหรือผลไม้ตามฤดูกาล โดยซ้อนท้ายรถมอเตอร์ไซด์พ่วงข้างขนผลไม้ไปตามตลาดนัด และหน้าโรงงาน ดังนั้น วันหยุดจึงไม่ได้ไปเที่ยวห้าง หรือที่อื่นๆ เหมือนเพื่อนๆ แรกๆ อึ้งค์ก็รู้สึกเงินๆ อยู่บ้าง แต่หลังๆ ก็ชิน และเข้าใจว่า “ทำไ้ได้ ครอบครัวของเราไม่ได้ร่ำรวย ก็ต้องทำไม่ทำก็ไม่ม่กิน”

ทุกวันนี้ อึ้งค์มีแฟนที่อยู่คนละจังหวัด คุยกันทุกวันทางโทรศัพท์ เจอกันตามโอกาสปีหนึ่ง 2-3 ครั้ง และอยู่ในสายตาของผู้ใหญ่ พ่อแม่เป็นห่วงเรื่องความสัมพันธ์ กลัวลูกสาวจะ “ซิงสุกก่อนห่าม และเรียนไม่จบ” แต่อึ้งค์ยืนยันว่าไม่คิดที่จะทำแบบนั้น เพราะต้องการจะเรียนหนังสือและสอบเป็นตำรวจ อย่างที่เธอกับตาหวังไว้ เพื่อนผู้หญิงกลุ่มเดียวกับอึ้งค์ มีแฟนและมีสัมพันธ์ลึกซึ้ง อึ้งค์มองว่า เรื่องเพศสัมพันธ์ในวัยเรียน ใครๆ ก็มี แต่ก็มักจะเตือนเพื่อนว่า ให้ป้องกันด้วย อึ้งค์มีเพื่อนสนิทราว 10 คน ทั้งชายหญิงและเพศที่สาม จะมีเด็กขยันเรียนและเรียนดีอยู่ราว 3-4 คน รวมทั้งอึ้งค์ด้วย ส่วนคนอื่นๆ ก็จะมีเกเรอยู่บ้าง แต่เมื่อถึงเวลาใกล้สอบเพื่อนๆ จะช่วยกันติวหนังสือและเตือนกันเรื่องการส่งงานเสมอ

เรื่องราวของอึ้งค์ เด็กซี - แอลฟานอกเขตเมืองมีรูปแบบการใช้ชีวิตที่เกี่ยวข้องกับสภาพแวดล้อมทั้งที่บ้าน ที่โรงเรียน โดยได้รับอิทธิพลจากเพื่อน จากครู รวมถึงสภาพแวดล้อมที่อยู่นอกบ้านในด้านบวก เด็กเจนเอเรชันซี - แอลฟามีทักษะหลายด้านที่ผู้ใหญ่ควรส่งเสริมในแนวทางที่ถูกที่ควร ซึ่งจะกลายเป็นความสามารถในอนาคตของเด็กได้ เช่น การที่สามารถทำหลายๆ สิ่งในเวลาเดียวกัน ความสามารถด้านการเรียนรู้เทคโนโลยีได้รวดเร็ว การเรียนรู้ด้วยตนเองจากสื่อเทคโนโลยี เช่น เด็กบางคนเรียนรู้การเป็นยูทูบเบอร์ (Youtuber) เรียนรู้

วิธีประกอบคอมพิวเตอร์ เรียนรู้ภาษาต่างประเทศ แต่ขณะเดียวกันก็มีความเป็นไปได้ที่เด็กจะใช้เทคโนโลยีมากเกินไปจนเกิดความจำเป็น หรือใช้ในสิ่งที่ไม่ถูกต้อง หรือทำหลายๆ สิ่งในเวลาเดียวกันมากเกินไปจนขาดความละเอียดลุ่มลึกและขาดสมาธิ จำเป็นต้องรู้จักควบคุมตัวเองได้ และต้องได้รับการติดตามดูแลจากผู้ใหญ่

ปัจจุบัน แม้ว่าเด็กจะอยู่ในโลกออนไลน์ที่เป็นสภาพแวดล้อมจริง แต่ก็จะมีช่วงที่เด็กใช้เวลาอยู่ในโลกออนไลน์ด้วย ซึ่งบางครั้งการอยู่ในโลกออนไลน์นานเกินไป ทำให้เด็กขาดโอกาสที่จะเรียนรู้จากสภาพแวดล้อมจริงที่เด็กอยู่ ขาดปฏิสัมพันธ์กับคนในครอบครัว และสังคมรอบข้าง รวมทั้งมีโอกาที่จะเข้าไปอยู่ในโลกออนไลน์ที่ไม่ปลอดภัยได้อีกด้วย เนื่องจากโลกออนไลน์เป็นโลกที่ไร้พรมแดน และไม่มีข้อจำกัดในการเข้าถึง จึงเป็นที่กังวลถึงผลกระทบในด้านพัฒนาการและพฤติกรรมของเด็ก ที่จะส่งผลต่อเด็กทั้งปัจจุบันและอนาคตได้

ผลการสำรวจของศูนย์วิชาการและเครือข่ายวิชาการด้านเด็ก เยาวชน และครอบครัว คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย พบว่า เด็กไทยในปัจจุบันกำลังเผชิญสถานการณ์เสี่ยง 4 ด้าน ซึ่งทำให้พัฒนาการเด็กด้อยลง ความเสี่ยงทั้ง 4 ด้าน ได้แก่ 1) **ด้านโภชนาการ** เด็กมากกว่าร้อยละ 50 มีรูปร่างไม่สมส่วน และกว่าร้อยละ 10 เริ่มมีภาวะอ้วน 2) **ด้านพัฒนาการทางสติปัญญา** ไอคิวเฉลี่ยอยู่ที่ 98.2 และร้อยละ 16 ของเด็กอายุ 0 - 5 ปี ยังมีพัฒนาการสงสัยล่าช้า 3) **ด้านสังคม** การเปิดโอกาสให้เด็กเรียนรู้ด้วยตนเองและการมีพื้นที่สาธารณะให้เด็กไทยยังมีน้อย เน้นกิจกรรมแบบผู้ใหญ่สั่งเด็กทำตาม ขาดการส่งเสริมการคิดริเริ่มสร้างสรรค์และการมีส่วนร่วมของเด็ก กิจกรรมที่จัดเน้นงานแล้วจบไปให้ความสำคัญกับเด็กแค่เฉพาะเทศกาลวันเด็กเท่านั้น 4) **ด้านภาวะทางจิต** จากภาวะกดดันต่างๆ และการขาดพื้นที่การแสดงออกถึงความเป็นตัวเองอย่างสร้างสรรค์ ทำให้เด็กในยุคนี้เกิดภาวะหลงผิด และสร้างการยอมรับด้วยพฤติกรรมความรุนแรง และการก่ออาชญากรรมทั้งในโลกออนไลน์และออฟไลน์ (สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ, 2562) สถานการณ์ปัญหาเหล่านี้ เป็นผลมาจากหลายปัจจัย ทั้งเรื่องการเมือง การอบรมสั่งสอน แบบอย่างจากผู้ดูแลเด็ก รวมไปถึงสภาพแวดล้อมที่อยู่รอบๆ ตัวเด็กด้วย

ปัจจุบันทุกภาคส่วนจึงหันมาให้ความสำคัญกับการพัฒนาการเรียนรู้ของเด็ก โดยเฉพาะเด็กในช่วงปฐมวัย เพราะถือเป็นช่วงสำคัญที่สุดของชีวิต หากสามารถพัฒนาเด็กปฐมวัยให้มีคุณภาพชีวิตที่ดีได้ จะถือเป็นการลงทุนด้านการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์อย่างคุ้มค่าที่สุด เพราะเด็กที่ได้รับการพัฒนาที่ดี จะเติบโตเป็นบุคลากรที่มีคุณภาพของประเทศ ว่ากันว่าพื้นที่

ที่จะสร้างและพัฒนาเด็กไปในทิศทางที่ถูกต้อง เริ่มต้นที่บ้าน จากนั้นเมื่อเด็กถึงวัยเรียน โรงเรียนมีบทบาทสำคัญที่ช่วยบ่มเพาะทักษะต่างๆ นอกจากนี้ สภาพแวดล้อมนอกบ้านและนอกโรงเรียนก็มีอิทธิพลต่อการเรียนรู้และพฤติกรรมของเด็กอีกด้วย

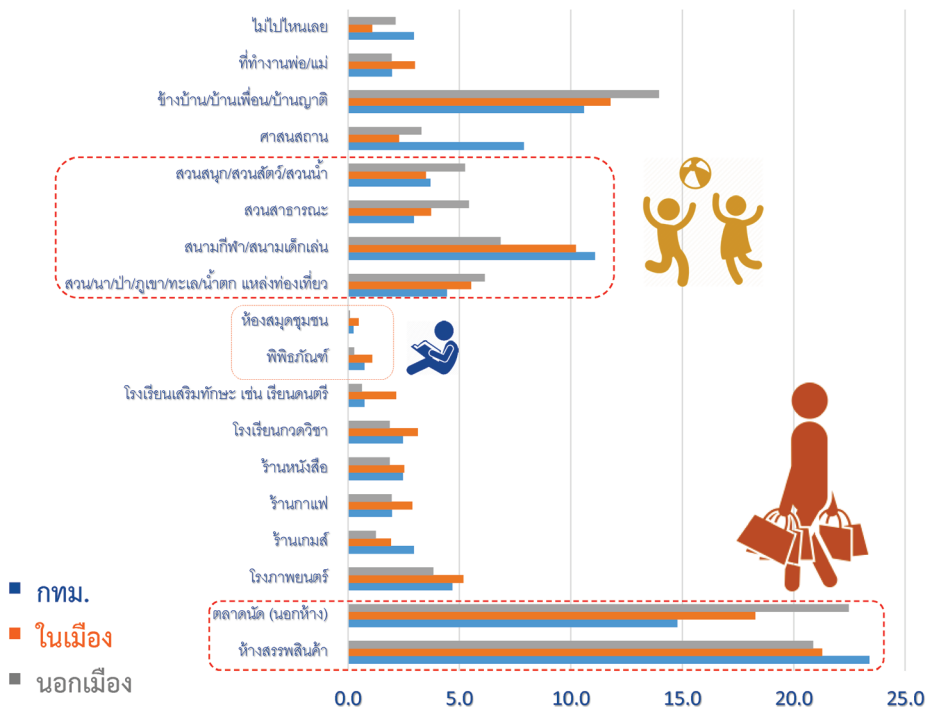
สภาพแวดล้อมที่ดี และ กิจกรรมสร้างสรรค์ มีส่วนช่วยพัฒนาเด็กในหลายด้าน ทั้งสุขภาพกาย สุขภาพจิต สมอง และทักษะชีวิต พื้นที่เล่นของเด็กไม่ใช่เฉพาะสนามเด็กเล่น แต่สามารถเป็นพื้นที่เล่นที่ทำได้ง่าย เสียค่าใช้จ่ายน้อย ปรับเปลี่ยนได้ตามบริบท บำรุงรักษาได้เองในชุมชน ปลอดภัย ใฝ่ระวังได้ง่าย ที่สำคัญเปิดโอกาสให้เด็กๆ ได้เล่นอย่างสร้างสรรค์ สิ่งสำคัญคือ พ่อแม่หรือผู้ดูแลเด็กต้องมีความรู้ความเข้าใจที่ถูกต้องในมุมมองใหม่ๆ และเห็นความสำคัญของการเล่นและพื้นที่เล่นที่สร้างเสริมสุขภาวะของเด็ก รวมทั้งต้องใช้เวลาเล่นหรือใกล้ชิดกับเด็ก เพื่อชี้แนะให้เด็กเรียนรู้จากสิ่งนั้นๆ รวมไปถึงโรงเรียนก็ต้องมีครูคอยดูแล ไม่ปล่อยให้เด็กอยู่ลำพัง ไม่เช่นนั้นการเรียนรู้ของเด็กอาจไม่เกิดขึ้น เพราะบางเรื่องผู้ใหญ่ต้องคอยช่วยกระตุ้นการเรียนรู้ด้วย จึงจะได้ผล (กรุงเทพฯธุรกิจ, 2561)

ภาคออฟไลน์ในหนังสือเล่มนี้ จะช่วยทำความเข้าใจสภาพแวดล้อม “พื้นที่ออฟไลน์” ที่อยู่รอบตัวเด็ก ซึ่งมีทั้งพื้นที่สร้างสรรค์ พื้นที่สาธารณะ แหล่งท่องเที่ยวธรรมชาติ พื้นที่จับจ่ายใช้สอย รวมไปถึงพื้นที่ที่มีความเสี่ยง ที่อาจจะมีผลต่อพฤติกรรมและความปลอดภัยของเด็กทั้งปัจจุบันและอนาคตได้ เนื่องจากปัจจุบันเด็กใช้เวลาไม่น้อยในโลกอินเทอร์เน็ตและโซเชียลมีเดีย โดยมีลักษณะซ้อนทับกับการใช้พื้นที่ออฟไลน์ จึงทำให้เด็กไม่ได้ทำกิจกรรมสร้างสรรค์อื่นๆ เพื่อการเรียนรู้เท่าที่ควร ขณะที่การใช้เวลาร่วมกับพ่อแม่และผู้ดูแลเด็กก็น้อยลงไปด้วย เพราะการเปลี่ยนแปลงของสภาพครอบครัวในปัจจุบัน เนื้อหาในส่วนนี้จะสะท้อนให้เห็นลักษณะของ “พื้นที่ออฟไลน์” ที่เด็กไปใช้ทั้งในเมืองและนอกเมือง กิจกรรมสร้างสรรค์ที่ช่วยพัฒนาทักษะต่างๆ ของเด็ก พื้นที่ปลอดภัยสำหรับเด็กและพื้นที่เสี่ยง รวมไปถึงภาคส่วนที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาพื้นที่และส่งเสริมการเรียนรู้ของเด็กในพื้นที่สาธารณะ ซึ่งจะทำให้เห็นภาพการเป็นอยู่ของเด็กในกรุงเทพมหานคร ในเมืองและนอกเมือง ท่ามกลางการเปลี่ยนแปลงของสภาพแวดล้อม เพื่อทบทวนต่อไปว่า หากเราคาดหวังให้เด็กเจนเออเรชั่นซี-แอลฟาเป็นกำลังในการพัฒนาประเทศในอนาคต เราที่เป็นผู้ใหญ่ได้เอาใส่ใจและส่งเสริมให้เด็กได้รับการพัฒนาอย่างถูกทิศทางเพียงพอแล้วหรือยัง และสภาพแวดล้อมแบบไหนที่จะเหมาะสมต่อพัฒนาการและคุณภาพชีวิตของเด็ก เพื่อให้เด็กเติบโตอย่างมีความสุขและมั่นคง ซึ่งจะส่งผลชีวิตในวัยผู้ใหญ่

พื้นที่ออฟไลน์ที่เด็กไป ปั่นกดหรือเสี่ยง ?

ข้อมูลจากโครงการวิจัยเยาวชนนิเวศฯ พบว่า เด็กเจนเอเรชันซี - แอลฟาที่อยู่ในเมืองและนอกเมือง ไปทำกิจกรรมในพื้นที่ออฟไลน์หลายแห่ง เด็กกรุงเทพฯ และในเมืองส่วนใหญ่ใช้เวลาใน **ห้างสรรพสินค้า** มากที่สุด ส่วนเด็กนอกเมืองไป **ตลาดนัดนอกห้าง** โดยส่วนใหญ่ไปกับพ่อแม่ ผู้ปกครอง มีส่วนน้อยที่ไปกับญาติหรือเพื่อน สถานที่ดังกล่าวจึงไม่นับว่าเป็นพื้นที่เสี่ยงสำหรับเด็กเท่าใดนัก กิจกรรมที่เด็กไปทำในตลาดนัดนอกห้าง และห้างสรรพสินค้า ส่วนใหญ่คือซื้อของจับจ่ายใช้สอย หรือรับประทานอาหาร แต่ต้องยอมรับว่าพื้นที่เหล่านี้ ไม่ได้มีบทบาทในสร้างการเรียนรู้ให้เด็กเท่าที่ควร อีกทั้งยังอาจส่งผลส่งเสริมภาวะบริโภคนิยม (Consumerism) วัตถุนิยม (Materialism) รวมทั้งการติดที่จะซื้อของแบรนด์เนม (Brandname) ที่มีราคาแพง และทำให้ค่าใช้จ่ายในการดำรงชีวิตของเด็กมีแนวโน้มที่จะแพงขึ้น ซึ่งมีเค้ารายมาแล้วในคนเจนเอเรชันวาย (ภูเบศร์ สมุทรจักร และมนสิการ กาญจนะจิตรา, 2557) พื้นที่ที่ 3 ที่เด็กไปรองจากห้างสรรพสินค้าและตลาดนัดนอกห้าง คือ **บ้านเพื่อนและบ้านญาติ** กลุ่มที่ไปมากที่สุดคือเด็กที่อยู่นอกเมือง สอดคล้องกับข้อมูลจากการสัมภาษณ์เชิงลึกที่พบว่า เด็กนอกเมืองมักไปบ้านเพื่อนหรือบ้านญาติทุกวันเสาร์-อาทิตย์ เพราะอยู่ใกล้บ้าน และมักไปทำกิจกรรมที่เด็กๆ สนุกสนานและได้เล่น เช่น เล่นเกมออนไลน์กับเพื่อน ไปเตะฟุตบอล ขี่จักรยานไปเล่นตามถนนในหมู่บ้าน ไปสวนน้ำ ไปดูทีวี เอาของไปฝากญาติ เป็นต้น การไปบ้านเพื่อนหรือบ้านญาติที่อยู่ใกล้บ้าน ทำให้เด็กมีความสุขจากการได้เล่น พบปะสังสรรค์ ซึ่งยังสะท้อนปฏิสัมพันธ์ในชุมชนต่างจังหวัดที่มีการไปมาหาสู่ และเด็กในต่างจังหวัดที่อยู่นอกเมือง ไม่ต้องเรียนพิเศษหรือเรียนเสริมทักษะเหมือนเด็กในเมือง นอกจากนี้ พบว่า เด็กในเมืองและนอกเมืองไปพื้นที่สาธารณะที่เป็น **แหล่งธรรมชาติ** มากกว่าเด็กในกรุงเทพฯ ส่วนพื้นที่อื่นๆ ที่เป็น **แหล่งเรียนรู้พัฒนาทักษะ** ของเด็ก เช่น ห้องสมุดชุมชนและพิพิธภัณฑ์ พบว่า เด็กในกรุงเทพฯ ในเมืองและนอกเมือง ไปสถานที่ดังกล่าวน้อยมาก ซึ่งอาจจะเป็นเพราะว่า แหล่งเรียนรู้เหล่านี้ไม่ได้อยู่ใกล้บ้าน หรือสะดวกที่จะเดินทางไปได้บ่อยๆ โดยเฉพาะตามต่างจังหวัด (รูป 7.1)

รูป 7.1 พื้นที่ออฟไลน์ของซี - แอลฟา



• ตลาดนัดนอกห้าง

กลุ่มที่ไปตลาดนัดนอกห้าง เป็นกลุ่มเด็กหญิงมากกว่าเด็กชาย และส่วนใหญ่เป็นเด็กโต (13 - 14 ปี) มากกว่าเด็กปฐมวัย (6 - 12 ปี) เด็กที่มีผู้ดูแลในระดับการศึกษาชั้นประถมศึกษา และมัธยมศึกษา มีแนวโน้มจะไปตลาดนัดนอกห้างมากกว่ากลุ่มอื่นๆ เด็กที่ไปตลาดนัดนอกห้าง ส่วนมากเป็นเด็กที่อยู่นอกเมือง การไปตลาดนัดนอกห้างของเด็ก มักไปกับพ่อแม่ ผู้ดูแล ส่วนใหญ่ไปจับจ่ายใช้สอย ซื้อของใช้ ซื้อกับข้าว มีบ้างที่ไปช่วยพ่อแม่หรือคนในครอบครัว ขายของ โดยจะไปช่วงวันหยุดเสาร์ - อาทิตย์

• ห้างสรรพสินค้า

เด็กที่ไปห้างสรรพสินค้า เป็นเด็กหญิงมากกว่าเด็กชาย ทั้งเด็กโตและเด็กปฐมวัยไปห้างสรรพสินค้าในสัดส่วนที่ใกล้เคียงกัน และพบว่าเด็กที่เรียนโรงเรียนเอกชนไปห้างสรรพสินค้ามากกว่าเด็กในโรงเรียนสังกัดอื่นๆ เด็กที่อยู่ในครอบครัวที่มีผู้ดูแลการศึกษาสูงกว่าระดับมัธยมศึกษา จะไปห้างสรรพสินค้ามากกว่ากลุ่มอื่นๆ การไปห้างสรรพสินค้า ส่วนใหญ่ไปเพราะต้องการซื้อของ ดูหนัง เดินเล่นแอร์เย็น เล่นเกม มีทั้งที่ไปกับพ่อแม่ ญาติ และเพื่อน การไปห้างสรรพสินค้าโดยมากไม่ค่อยมีการวางแผนที่ชัดเจนนัก บางครั้งจึงมักทำกิจกรรมต่างๆ โดยที่ไม่ได้คิดไว้ก่อน จากการสัมภาษณ์พบว่า เด็กหลายคนเก็บเงินด้วยตัวเอง เวลาไปห้างสรรพสินค้า อยากได้อะไรก็จะใช้เงินเก็บซื้อเอง โดยไม่รบกวนเงินของพ่อแม่ เด็กจำนวนมากเก็บเงินจากผู้ดูแลให้ตอนไปโรงเรียน เช่น ซื้อหนังสือ ค่าแข่งเกม ค่าซื้อของขวัญ/เลี้ยงวันเกิดเพื่อน อย่างไรก็ตาม การไปห้างสรรพสินค้าไม่สัมพันธ์กับทักษะศตวรรษที่ 21 และพฤติกรรม (SDQ) ของเด็ก

• โรงเรียนเสริมทักษะ

เด็กส่วนใหญ่ที่ไปโรงเรียนเสริมทักษะเป็นเด็กหญิงมากกว่าเด็กชาย ส่วนใหญ่เป็นเด็กที่อยู่ในเมืองและกรุงเทพฯ มากกว่าเด็กนอกเมือง การไปเรียนเสริมทักษะ เช่น ดนตรี กีฬา คิดเลขเร็ว ภาษา มีความสัมพันธ์กับทักษะในศตวรรษที่ 21 ในด้านการมีความยืดหยุ่นในการปรับตัว การดูแลกำกับตัวเองได้ การมีความรับผิดชอบ สามารถสื่อสารความคิด มีความคิดสร้างสรรค์ การคิดอย่างมีวิจารณญาณ รวมไปถึงทักษะด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ

• โรงเรียนกวดวิชา

เด็กที่ไปโรงเรียนกวดวิชาส่วนใหญ่เป็นเด็กที่อยู่ในกรุงเทพมหานคร และในพื้นที่เมืองมากกว่าเด็กนอกเมือง เด็กที่อยู่ในครอบครัวที่มีผู้ดูแลการศึกษาสูงกว่ามัธยมศึกษาไปเรียนโรงเรียนกวดวิชามากกว่าเด็กในครอบครัวอื่นๆ และที่สำคัญหากเปรียบเทียบกับโรงเรียนเสริมทักษะ พบว่า โรงเรียนกวดวิชามีความสัมพันธ์กับทักษะศตวรรษที่ 21 เพียงเรื่องเดียวคือ ความรับผิดชอบ

• แหล่งธรรมชาติ

เด็กที่ไปแหล่งธรรมชาติ ส่วนใหญ่เป็นเด็กปฐมวัย (6 - 12 ปี) มากกว่าเด็กโต แหล่งธรรมชาติที่เด็กไป ได้แก่ สวนป่า สวนผลไม้ น้ำตก ทะเล ส่วนมากไปกับครอบครัว แต่ไม่พบความสัมพันธ์ของการไปแหล่งธรรมชาติกับทักษะในศตวรรษที่ 21 ขณะที่ในด้านพฤติกรรม การไปแหล่งธรรมชาติ จะทำให้เด็กมีแนวโน้มที่จะมีพฤติกรรมเกเร หรือมีปัญหาพฤติกรรมน้อยกว่าเด็กที่ไม่ได้ไป

• ร้านเกม

เด็กที่ไปร้านเกม เป็นเด็กชายมากกว่าหญิง เด็กที่อยู่ในครอบครัวที่ผู้ดูแลมีการศึกษาระดับประถมศึกษา และมัธยมศึกษา มีแนวโน้มจะไปร้านเกมมากกว่ากลุ่มอื่นๆ การไปร้านเกมมีความสัมพันธ์กับทักษะศตวรรษที่ 21 ในหลายด้าน อาทิ ด้านความร่วมมือ คือมีความยืดหยุ่น รับผิดชอบร่วมกัน และด้านเทคโนโลยี

• สนามกีฬา สนามเด็กเล่น

เด็กที่ไปสนามกีฬา เป็นเด็กชายมากกว่าเด็กหญิง เด็กนอกเมืองและในเมืองไปสนามเด็กเล่น และสนามกีฬามากกว่าเด็กกรุงเทพฯ เด็กที่มีผู้ดูแลที่ระดับการศึกษาชั้นประถมศึกษา และมัธยมศึกษา มีแนวโน้มไปสนามเด็กเล่น และสนามกีฬามากกว่ากลุ่มอื่นๆ เด็กส่วนใหญ่ไปสนามกีฬาและสนามเด็กเล่นกับเพื่อน เช่น ไปเตะฟุตบอล ไปซ้อมกีฬา ไปวิ่งเล่น ซึ่งส่วนใหญ่เป็นกิจกรรมที่ทำร่วมกับเพื่อน การไปสนามเด็กเล่นและสนามกีฬา สัมพันธ์กับทักษะในศตวรรษที่ 21 ได้แก่ ความยืดหยุ่น ปรับตัว การสามารถดูแลกำกับตัวเอง การคิดอย่างสร้างสรรค์ และนวัตกรรม ทักษะในการสื่อสารและความร่วมมือ

• ศาสนสถาน

เด็กในกรุงเทพมหานคร ไปศาสนสถานมากที่สุด รองลงมาคือเด็กนอกเมือง อย่างไรก็ตามในการศึกษารั้งนี้ไม่พบความสัมพันธ์ระหว่างการไปศาสนสถาน กับทักษะศตวรรษที่ 21 และพฤติกรรม (SDQ)

• บ้านเพื่อน บ้านญาติ

เด็กที่รายงานว่าชอบใช้เวลาว่างไปบ้านเพื่อนและบ้านญาติ พบว่า เด็กในต่างจังหวัด โดยเฉพาะที่อยู่ในเขตนอกเมืองไปบ้านเพื่อนหรือบ้านญาติ มากกว่าเด็กที่อยู่ในกรุงเทพฯ หรือเด็กที่อยู่ในเมือง เด็กที่อยู่ในครอบครัวรายได้น้อย ไปบ้านเพื่อนหรือบ้านญาติ มากกว่ากลุ่มที่อยู่ในครอบครัวรายได้พอเหลือเก็บ และไม่พอเหลือเก็บ และพบว่าเด็กที่อยู่ในครอบครัวที่ผู้ดูแลอายุมากไปบ้านเพื่อนหรือบ้านญาติมากกว่าครอบครัวที่ผู้ดูแลอายุน้อย รวมทั้งพบความสัมพันธ์ระหว่างการไปบ้านเพื่อนหรือบ้านญาติกับพฤติกรรมของเด็ก คือ เด็กที่ไปจะมีพฤติกรรมเสี่ยงน้อยกว่าเด็กที่ไม่ไป จากการสัมภาษณ์เชิงลึก พบว่า กิจกรรมที่เด็กไปทำเมื่อไปบ้านเพื่อน คือ เล่นเกมออนไลน์ เพราะได้เล่นกับเพื่อนสนุกกว่าเล่นคนเดียว โดยมักจะนัดเพื่อนมาเป็นกลุ่มหลายคน บางคนก็ไปชวนเพื่อนออกไปขี่จักรยานเล่นในหมู่บ้าน บ้างก็ชวนกันไปเตะฟุตบอลตามสนามหรือถนนในหมู่บ้าน ส่วนเด็กที่ไปบ้านญาติ ส่วนใหญ่เป็นเพราะบ้านญาติอยู่ใกล้บ้าน สามารถเดินไปหรือขี่จักรยานไปถึง กิจกรรมที่ทำที่บ้านญาติ ได้แก่ ดูทีวี เล่นกับน้อง ไปช่วยดูแลคนแก่ เอาของไปฝาก ไปเล่นอินเทอร์เน็ต เป็นต้น

จะเห็นได้ว่าการไปพื้นที่ออฟไลน์มีความสัมพันธ์กับเพศ เช่น เด็กที่ไปสนามกีฬา และร้านเกม ส่วนใหญ่เป็นชายมากกว่าหญิง ส่วนเด็กหญิงไปพื้นที่จับจ่ายใช้สอย โดยเฉพาะห้างสรรพสินค้า และตลาดนัดนอกห้างมากกว่าเด็กชาย นอกจากนี้ เด็กหญิงยังไปโรงเรียนเสริมทักษะมากกว่าเด็กชายด้วย เด็กชายไปเล่นบ้านเพื่อนหรือบ้านญาติมากกว่าเด็กหญิง เป็นต้น นอกจากนี้ การไปในพื้นที่ออฟไลน์ของเด็ก ยังมีความเกี่ยวข้องกับระดับการศึกษา และระดับรายได้ของพ่อแม่และผู้ดูแล รวมทั้งสัมพันธ์กับพื้นที่และจังหวัดที่เด็กอาศัยอยู่อีกด้วย เช่น เด็กในเมืองและกรุงเทพฯ ไปโรงเรียนเสริมทักษะ และโรงเรียนกวดวิชามากกว่าเด็กนอกเมือง

พื้นที่ออฟไลน์ที่เด็กไปถือเป็นพื้นที่ที่มีความเสี่ยงต่ำ เนื่องจากเด็กมักไปกับพ่อแม่ ผู้ปกครอง หรือไปกับเพื่อน นอกจากนี้ กิจกรรมที่เด็กไปทำไม่ใช่กิจกรรมที่มีความเสี่ยงในลักษณะก่อให้เกิดอันตราย และเด็กไม่ได้มีค่าใช้จ่ายส่วนตัวจำนวนมาก อย่างไรก็ตาม การที่เด็กไปพื้นที่อย่างห้างสรรพสินค้า หรือตลาดนัดนอกห้างบ่อยๆ โดยไม่ได้มีกิจกรรมอื่นนอกจากการใช้จ่ายและบริโภค อาจจะเป็นการสร้างนิสัยให้เด็กติดกับค่านิยมการบริโภคสมัยใหม่มากขึ้น อย่างไรก็ตาม ทุกพื้นที่ที่สามารถเป็นพื้นที่เรียนรู้ของเด็กได้ โดยพ่อแม่หรือผู้ดูแลต้องใส่ใจปลูกฝังค่านิยมที่ถูกต้อง อีกทั้งในเชิงนโยบายควรมีการบริหารจัดการพื้นที่ที่เหมาะสมในการส่งเสริมพัฒนาการของเด็ก

พื้นที่เล่นของเด็กซี - แอลฟา นอกเมืองและในเมือง

พื้นที่เล่นใกล้บ้านของเด็กนอกเมือง

ข้อมูลจากการสัมภาษณ์เชิงลึกกับเด็กซี-แอลฟา พบว่า พื้นที่ออฟไลน์ที่เด็กๆ พูดถึงมักเป็นบ้านเพื่อน บ้านญาติ สนามเด็กเล่นใกล้บ้าน ร้านเกมใกล้บ้าน ร้านค้าในชุมชน ชีจรรย์าน ไปเล่นตามถนนในหมู่บ้าน แต่หากเป็นพื้นที่ไกลจากบ้านมากจะไปกับพ่อแม่ ผู้ปกครอง เช่น ห้างสรรพสินค้าในตัวเมือง วัด แหล่งธรรมชาติ เช่น ทะเล น้ำตก เด็กนอกเมืองไม่ค่อยได้ไปแหล่งเรียนรู้ทางพิพิธภัณฑ์ หรือห้องสมุด เนื่องจากสถานที่เหล่านี้อยู่ไกลจากบ้าน พ่อแม่ไม่ค่อยได้พาไป และไม่สะดวกที่จะไปโดยลำพัง ต้องรอพ่อแม่ว่าง พื้นที่ที่ไกลอีกหน่อย เช่น ตลาดนัดหรือห้างสรรพสินค้าประเภทขายส่ง เช่น บิ๊กซี โลตัส และร้านสะดวกซื้อ ซึ่งเด็กๆ พูดถึงแต่ชื่อ “เซเว่น” (หมายถึง เซเว่น อีเลฟเว่น - Seven Eleven) ที่ไม่ไกลจากบ้านเกิน 10 กิโลเมตร เด็กก็จะไปโดยมีผู้ใหญ่ไปด้วยเสมอ ดังนั้น การไปพื้นที่ออฟไลน์ของเด็กนอกเมือง จึงเกี่ยวข้องกับระยะทาง และความสะดวกของผู้ใหญ่ที่จะไปอีกด้วย จึงไม่มีความเสี่ยงมากนัก

พื้นที่เล่นของเด็กนอกเมือง ก็อยู่ในละแวกบ้านเช่นเดียวกัน แม้ไม่มีพ่อแม่อยู่ แต่มีญาติพี่น้องและมีเพื่อนเล่นอยู่ด้วย จากการสัมภาษณ์เชิงลึก พบว่าในวันหยุดเด็กผู้หญิงส่วนใหญ่มักอยู่บ้าน ไม่ได้ออกไปนอกบ้าน มีบ้างที่ออกไปห้างสรรพสินค้ากับพ่อแม่ ผู้ปกครอง แต่สำหรับเด็กผู้ชายจะไปเล่นเกมออนไลน์บ้านเพื่อน เพราะสนุกกว่าการนั่งเล่นที่บ้านคนเดียว พอเล่นเกมเบื่อ ก็จะชวนกันไปชีจรรย์านเล่น เตะฟุตบอล เด็กผู้ชายบางคนไปเล่นบ้านญาติ เพราะมีพี่น้องและพี่ป้าน้าอาอยู่ วันไหนพ่อแม่ไม่อยู่บ้านเสาร์ - อาทิตย์ เช่น มีธุระ หรือไปทำงาน ก็จะเอาลูกไปฝากไว้บ้านญาติ แม้ช่วงเวลาของการอยู่ในพื้นที่เล่น เด็กจะใช้สมาร์ทโฟนไปด้วย

เด็กนอกเมืองบอกว่า “ไม่ออกไปห้าง หรือเล่นมือถือหรอก ถ้ามีที่เล่น มีของเล่น ใกล้ๆ บ้าน”

แต่หากเด็กได้มีปฏิสัมพันธ์ในพื้นที่ใกล้ๆ และมีเพื่อนเล่น และมีกิจกรรมเรียนรู้ที่สนุกและน่าสนใจ อาจจะทำให้เด็กโยยหาโลกออฟไลน์น้อยลงได้

เด็กในเมืองเล่นในห้างสรรพสินค้า

ในยุคที่ของเล่นราคาแพง ยุคที่เมืองขยายตัว ที่ว่างและธรรมชาติกำลังหดหายไป เด็กในเมือง ไปเล่นที่ไหน ???

หากลองย้อนหลังกลับไปถึงการตอนโตเร่ร่อน ภาพของโนบิตะและเพื่อนๆ ทำกิจกรรมต่างๆ ในลานกว้างที่มีทอวางกอง สนามเด็กเล่นที่โนบิตะชอบไปก็ไม่เชิงเป็นสนามเด็กเล่นที่เลิศจนดุแพ่ง ดีไซน์และสีสันสุดล้ำ ดูแล้วน่าจะเป็นพื้นที่ว่างๆ ที่เป็นการเอาพวกวัสดุก่อสร้างไปกองๆ ไว้ด้วยความโล่งและมีทอกองอยู่ เด็กๆ เลยถือโอกาสไปรวมตัวกันอยู่ที่นั่นซะเลย และเรื่องราวมากมายก็มักจะเกิดขึ้นในสนามเด็กเล่น ในประเทศจีนมีงานสำรวจที่บอกว่า ด้วยความเป็นเมืองที่มีความหนาแน่นขึ้น การใช้พื้นที่ของเมืองอย่างเข้มข้นทำให้ประชากรในเมืองไม่สามารถเข้าถึงพื้นที่ส่วนกลางได้ ซึ่งก็ไม่ใช่แค่เด็กๆ เท่านั้น แต่การที่พื้นที่ธรรมชาติส่วนกลาง เช่น สวนโล่งๆ มีน้อยลงทำให้ประชากรมี “กิจกรรมทางกาย” ที่ได้ไปเดิน หรือออกกำลังกาย หรือมีปฏิสัมพันธ์ต่อกันลดต่ำลง ส่งผลต่อสุขภาพ (Putnark, 2018)

“พื้นที่เล่น” มีความสำคัญและจำเป็นต่อการเรียนรู้ของเด็กอย่างมากก็จริง แต่ก็อาจไม่ต้องลงทุนสูง โดยเฉพาะอย่างยิ่งในพื้นที่เมือง เพียงขอให้บริหารจัดการพื้นที่ให้ดี เป็นพื้นที่ที่ปลอดภัย มีสนามให้วิ่งเล่นได้อย่างอิสระ ทำลายความคิดสร้างสรรค์ มีธรรมชาติเป็นครูให้เด็กได้เรียนรู้ แต่ในยุคที่เมืองกำลังขยายตัว ธรรมชาติก็ถูกทำลายไปพร้อมกับการเกิดขึ้นของคอนโดมิเนียม ห้างสรรพสินค้า และพื้นที่อยู่อาศัย พื้นที่ว่างพอที่เด็กจะไปวิ่งเล่น ก็หายไปทุกทีหันไปทางไหนก็มีแต่ห้างสรรพสินค้า ไม่เว้นแต่โรงเรียนในเขตเมืองที่เริ่มจะเต็มไปด้วยอาคารเรียนแน่นพื้นที่ เด็กๆ ไม่มีที่ไปจึงเหมือนถูกต้อนเข้าห้างสรรพสินค้าไปโดยปริยาย ห้างสรรพสินค้ายุคใหม่จึงเริ่มปรับตัวด้วยการออกแบบพื้นที่เล็กๆ ให้มีต้นไม้ และมีสนามเด็กเล่นเล็กๆ เพื่อรองรับความต้องการของครอบครัว แต่ว่าสนามเด็กเล่นในห้างก็เป็นพื้นที่เล็กๆ ส่วนหนึ่งของห้าง และเป็นพื้นที่ธรรมชาติที่ถูกจำลองขึ้นมา ทั้งหญ้าเทียมและต้นไม้เทียม ถ้าพูดในแง่ธรรมชาติของเด็กแล้ว เด็กต้องการธรรมชาติเพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการเติบโต สนามเด็กเล่นในร่มก็อาจจะยังไม่ใช่พื้นที่ที่เด็กๆ จะได้สัมผัสกับแสงแดด ได้เห็นปุยมะเขินท้องฟ้า สีฟ้า ได้เล่นบนดิน ได้เห็นภาพ ได้ดมกลิ่น และสัมผัสต้นไม้ใบหญ้า ซึ่งอาจจะไม่เกิดการเรียนรู้เท่ากับบรรยากาศจริง

ในการพัฒนาเขตเมือง องค์การอนามัยโลก (World Health Organization : WHO) ได้กำหนดค่าเฉลี่ยของการมีพื้นที่สีเขียว ขนาด 9 ตารางเมตรต่อคน เพื่อให้เป็นที่ทำกิจกรรม สร้างสุขภาพ และสร้างคุณภาพชีวิตที่ดี ทว่า อัตราพื้นที่สีเขียวในกรุงเทพฯ ต่อจำนวนประชากร ณ ปัจจุบันมีเพียง 5.42 ตารางเมตรต่อคน ขณะที่ประเทศบราซิลมีพื้นที่สีเขียวมากถึง 52 ตารางเมตรต่อคน รองลงมาคือสหรัฐอเมริกา และแคนาดา (ดูรูป 1.2)

รูป 7.2 สัดส่วนพื้นที่สาธารณะต่อคนตามข้อกำหนดขององค์การอนามัยโลก

เชื่อไหมว่าคนกรุงเทพฯ มีพื้นที่สีเขียวเฉลี่ยคนละ 3 ตารางเมตร

Curitiba, Brazil



New York, USA



Toronto, Canada



12.6 ตารางเมตร/คน

องค์การอนามัยโลก

World Health Organization : WHO

Colima, Mexico



Barcelona, Espana



Bangkok, Thailand



ที่มา : TCIJ ทำความจริงให้ปรากฏ (2558)

แม้พื้นที่เล่นของเด็กในเมือง และกรุงเทพมหานครจะเหลือน้อย พื้นที่ที่เป็นสวนสาธารณะหรือธรรมชาติจะห่างไกลจากบ้าน อีกทั้งเด็กจำนวนมากไม่สามารถเข้าถึงได้ พื้นที่สาธารณะจึงถูกแทนที่ด้วย**พื้นที่เล่นบนห้างสรรพสินค้า** แต่ก็ถือเป็นการปรับตัวของเมืองที่พอจะทดแทนและช่วยเสริมพัฒนาการให้เด็กได้ โดยจะเห็นได้ว่า ห้างสรรพสินค้าหลายแห่ง จะมีพื้นที่สำหรับเด็ก เช่น พื้นที่ให้เด็กเล่น โซนที่ให้เด็กได้ทดลองเล่น ของเล่นที่มักจะเป็นกลุ่มเด็กปฐมวัยมากกว่าเด็กโต ขณะที่บางแห่งก็มีสวนน้ำที่สามารถเล่นได้ทั้งเด็กปฐมวัยและเด็กโต พื้นที่สำหรับเด็กปฐมวัย แม้จะมีความปลอดภัยระดับหนึ่ง แต่ก็ยังต้องการพ่อแม่ ผู้ปกครองคอยดูแลเอาใจใส่หรือเล่นกับลูก ไม่ใช่การนั่งดูมือถือ แต่ปล่อยให้ลูกเล่นตามลำพัง

ขณะที่พื้นที่สำหรับเด็กโตจะเป็นพื้นที่โล่ง สำหรับทำงาน ทำการบ้าน หรือพบปะเพื่อน และทำงานกลุ่ม ที่ใช้เป็น Co-working space ซึ่งพบว่าเด็กมัธยมในเมืองเข้าไปใช้พื้นที่เหล่านี้เป็นที่พบปะมากขึ้น

ปัจจุบันสนามเด็กเล่นในห้างสรรพสินค้ามีเกือบทุกแห่ง เพื่อรองรับคนจำนวนมากที่เข้ามาใช้บริการ จึงจำเป็นต้องมีมาตรฐานความปลอดภัยที่ดี ข้อมูลการสำรวจของกรุงเทพมหานคร (ดูรูป 7.3) พบว่า สวนสนุกในกรุงเทพมหานครจำนวน 48 แห่งใน 26 เขต มี 40 แห่งที่ได้มาตรฐาน แต่อีก 8 แห่งไม่เป็นไปตามเกณฑ์มาตรฐาน และพบว่าสวนสนุก 15 แห่งไม่มีใบอนุญาตในการก่อสร้าง โดยสวนสนุก 43 แห่งอยู่ในห้างสรรพสินค้า และ 5 แห่งตั้งอยู่ภายนอกอาคาร มาตรฐานความปลอดภัยที่ว่านี้ไม่ใช่เฉพาะปลอดภัยจากอุบัติเหตุทางร่างกาย แต่รวมถึงปลอดภัยจากโรคติดต่อต่างๆ ที่มาจากความสกปรกของเครื่องเล่น (BLT Best Living Taste, 2019)

รูป 7.3 ผลการตรวจประเมินสนามเด็กเล่นในกรุงเทพมหานคร



ที่มา : BLT Best Living Taste (2019).

พื้นที่เสี่ยงของเด็ก อยู่บริเวณละแวกบ้าน

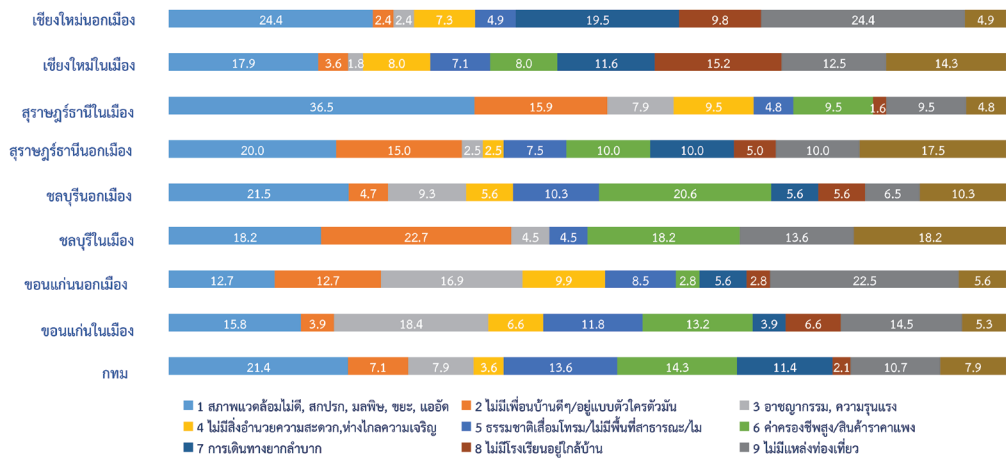
ในการพูดคุยกับทั้งเด็กซี - แอลฟา และผู้ปกครองเกี่ยวกับ “พื้นที่เสี่ยง” ทั้งเด็กและผู้ปกครองพูดถึงพื้นที่ที่เลี้ยวรถรางซึ่งอยู่ในละแวกบ้าน ถนนในหมู่บ้าน ที่ว่างใกล้บ้าน มีความเสี่ยงต่อสวัสดิภาพที่น่าตกใจคือการมองว่า พื้นที่ในวัดบางแห่งถูกมองว่าเป็นแหล่งมั่วสุมของวัยรุ่น รวมถึงถนนในหมู่บ้านที่วัยรุ่นนัดแนะส่งยาเสพติด แหล่งท่องเที่ยวธรรมชาติที่เสี่ยงต่ออุบัติเหตุ ซึ่งเด็กๆ ส่วนใหญ่เชื่อฟังผู้ปกครองจึงไม่ไปในพื้นที่เสี่ยงเหล่านั้น แต่ “ร้านเกม” ในความรู้สึกของผู้ปกครอง กลับเป็นพื้นที่ที่ปลอดภัยกว่าการปล่อยให้เด็กอยู่บ้านลำพัง เพราะร้านเกมมีเพื่อนหรือคนที่รู้จัก และอาจมีการฝากฝังไว้กับเจ้าของร้าน จึงเป็นสิ่งชวนให้คิดว่าเมื่ออยู่บ้านยังรู้สึกไม่ปลอดภัย แล้วพื้นที่นอกบ้านที่จะปลอดภัยกับเด็กจริงหรือ และพื้นที่ใดจะสามารถให้ความอุ่นใจกับเด็กได้จริง

สภาพแวดล้อมละแวกบ้านของเด็ก

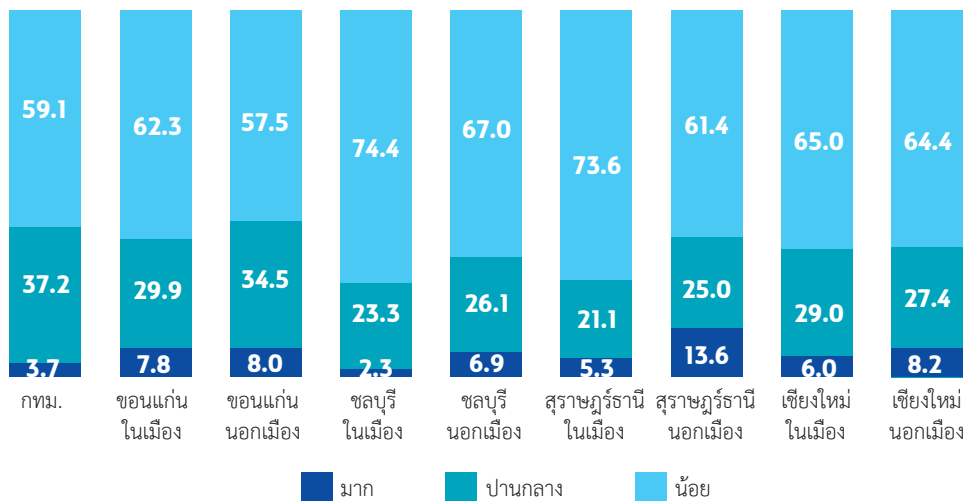
ในการศึกษาสภาพแวดล้อมระดับชุมชนของโครงการวิจัยเยาวชนนิเวศฯ ด้วยการให้ผู้ปกครองของเด็กซี - แอลฟาให้ข้อมูลเกี่ยวกับปัญหาต่างๆ ของชุมชนที่อยู่อาศัยของเด็กซี - แอลฟา พบว่า ปัญหาของกรุงเทพฯ คือความสกปรก มีมลพิษ และแออัด จังหวัดสุราษฎร์ธานี มีสภาพแวดล้อมที่ไม่ดีสูงที่สุด (ร้อยละ 36.5) ขณะที่จังหวัดชลบุรี ซึ่งมีความเป็นเมืองสูง มีลักษณะชุมชนแบบตัวใครตัวมัน ไม่มีเพื่อนบ้านที่ดี (ร้อยละ 22.7) แต่นอกเมืองมีปัญหา ค่าครองชีพสูง สินค้าราคาแพง (ร้อยละ 20.6) ส่วนจังหวัดขอนแก่นในเมืองมีปัญหาอาชญากรรมค่อนข้างมาก (ร้อยละ 16.9) จังหวัดชลบุรีในเมือง และจังหวัดสุราษฎร์ธานีนอกเมือง ไม่มีโรงเรียนอยู่ใกล้บ้าน (ร้อยละ 18.2 และร้อยละ 17.5 ตามลำดับ) (รูป 7.4)

จากการสะท้อนปัญหาความปลอดภัยในชุมชนที่เด็กอาศัยอยู่ของผู้ดูแลเด็ก พบว่า กรุงเทพฯ จังหวัดชลบุรีในเมือง และจังหวัดเชียงใหม่ในเมือง มีสภาพแวดล้อมที่ไม่ปลอดภัยต่อเด็ก ขณะที่จังหวัดสุราษฎร์ธานีนอกเมือง มีสภาพแวดล้อมที่ปลอดภัยที่สุดหากเทียบกับที่อื่นๆ (รูป 1.5) การที่สภาพแวดล้อมนอกเมืองยังมีปลอดภัยสำหรับเด็ก อาจเป็นเพราะคนในต่างจังหวัดเขตนอกเมือง ยังมีลักษณะความเป็นชุมชนมากกว่าในเมือง ที่มีวิถีชีวิตเปลี่ยนไปจากเดิมมากคือ อยู่แบบตัวใครตัวมัน จึงไม่มีญาติ ไม่มีเพื่อนบ้าน ที่จะช่วยเป็นหูเป็นตา จึงมักพบว่า สังคมในเมืองเป็นสังคมปิดที่ไม่ไว้วางใจกัน มีความหวาดระแวงต่อกัน ขณะที่เขตนอกเมือง เด็กยังคงไปมาหาสู่บ้านเพื่อน บ้านญาติ ซึ่งทำให้เด็กได้มีปฏิสัมพันธ์กับสังคมมากกว่า และยังเป็นสังคมที่พ่อแม่หรือผู้ดูแลเชื่อมั่นว่าปลอดภัยต่อเด็ก ก็จะเปิดโอกาสให้เด็กได้เรียนรู้และเล่นโดยอิสระได้มากกว่าในเมืองหรือกรุงเทพฯ ในทางตรงกันข้ามชุมชนหรือสังคมที่พ่อแม่หรือผู้ดูแลไม่มีความเชื่อมั่นว่าจะปลอดภัยกับเด็ก ก็มักจะไม่ปล่อยให้เด็กออกมาเล่นนอกบ้าน หรือไปเรียนรู้ สร้างประสบการณ์นอกบ้านด้วยตัวเอง

รูป 7.4 ปัญหาสภาพแวดล้อมของชุมชนที่อยู่อาศัยของเด็กซี - แอลฟา



รูป 7.5 ความเห็นของผู้ดูแลเด็ก ต่อระดับความปลอดภัยของบริเวณละแวกบ้านที่เด็ก



รถแห่และงานปาร์ตี้ ที่ “อโคจร” แห่งใหม่

“อโคจร” **นัยที่หนึ่ง** แปลว่าสถานที่อันไม่ควรเข้าไป บุคคลที่ไม่ควรไปมาหาสู่ตามพจนานุกรมเพื่อการศึกษาพุทธศาสนา กล่าวว่า อโคจรมี 6 คือ หญิงแพศยา (หญิงขายบริการทางเพศ) หญิงม่าย สาวเทוו ภิกษุณี บัณเฑาะก์ (กะเทย) ร้านขายสุรา แม้สถานที่อยู่ของหญิงเหล่านั้น สถานเริงรมย์ บ่อนการพนัน สถานที่เสี่ยงต่อความเสียหายที่ภิกษุไม่ควรเข้าไป ก้อนุโลมเป็นอโคจรด้วยทั้งสิ้น คำอธิบาย**นัยที่สอง** คือการเที่ยวไปอย่างไม่สมควร หมายถึง ความประพฤติที่ไม่เหมาะสมของภิกษุ คือ เที่ยวไปในอโคจร 6 คลุกคลีกับผู้เป็นใหญ่ในบ้านเมือง กับเดียรฉัตรสาวกเดียรฉัตร โดยคลุกคลีแบบคฤหัสถ์ ติดต่อบทบาทกับตระกูลที่ไม่มีศรัทธา มักด่าว่าเสียชื่อเสียงความเสื่อมเสียแก่บริษัท 4 (พระธรรมกิตติวงศ์, 2551)

ปัจจุบันพื้นที่อโคจรสำหรับเด็กอาจแฝงอยู่ทั้งรอบบ้าน รอบๆ ชุมชนรวมไปถึงจากประเพณีบางอย่าง ที่สำคัญคือพื้นที่อโคจรได้มีการพัฒนารูปแบบเปลี่ยนแปลงไปในแต่ละยุคตัวอย่างเช่น “**รถแห่**” ซึ่งเป็นขงนิยมในงานมงคลของคนต่างจังหวัดในภาคอีสาน งานบวชบ้านไหนๆ ก็ต้องมีรถแห่มาสรงสี้น ดึงดูดผู้คนให้มาร่วมงานอย่างคึกคัก “รถแห่” ที่ว่านี้หมายถึงรถคันใหญ่ทั้งรถ 6 ล้อ 10 ล้อ หรือกระทั่งขนาด 12 ล้อก็มี ได้รับการดัดแปลงติดตั้งลำโพงหลายๆ ตัว และบางคันก็จะมีเวทีให้แสดงดนตรีสดบนรถได้ด้วย แต่ละคันลงทุนอุปกรณ์ความสนุกเคลื่อนที่กันเป็นหลักล้านๆ บาท ซึ่งกำลังเป็นที่นิยมจ้างมาแห่ในงานบุญต่างๆ และงานรื่นเริงต่างๆ รวมไปถึงสร้างความบันเทิงในการหาเสียงเลือกตั้ง โดยเจ้าภาพจะเช่ารถแห่มาใช้ประกอบการจัดงาน เสียงดังของจังหวะจากเครื่องเสียง กระตุ้นให้คนที่มาร่วมงาน เต้นทำต่างๆ ซึ่งไม่พบนึกถึงสุราคึกคัก และบางครั้งก็มียาเสพติดและเรื่องความรุ่มร่ามทางเพศบ่อยครั้งก็จบกันที่การใช้ความรุนแรง เป็นปัญหาที่เกิดขึ้นทุกงานที่มีรถแห่ กระทั่งตำรวจต้องมีมาตรการควบคุม และเข้มงวดกวดขันรถแห่ให้ปฏิบัติตามกฎหมายอย่างเคร่งครัด เช่น การขออนุญาตใช้เสียง ส่วนเจ้าภาพก็ต้องขออนุญาตจัดงานให้ถูกต้อง เพื่อเจ้าหน้าที่จะได้จัดกำลังเข้าไปดูแลรักษาความปลอดภัยให้เหมาะสมกับจำนวนผู้ที่มาร่วมงาน เพื่อป้องกันไม่ให้เกิดเหตุกลุ่มวัยรุ่นทะเลาะวิวาท ซึ่งอาจจะเกิดเหตุรุนแรงบานปลายมีผู้บาดเจ็บ เสียชีวิต พร้อมทั้งประชาสัมพันธ์ขอความร่วมมือทางผู้ประกอบการรถแห่ให้เข้าใจถึงมาตรการดังกล่าวด้วย เพื่อร่วมกันป้องกันปัญหาขึ้นในหมู่บ้านและชุมชน

รถแห่ (รูป 7.6) เป็นพื้นที่หนึ่งที่ทั้งเด็ก และผู้ดูแลเด็กสะท้อนว่า มีความเสี่ยงต่อเด็ก ที่ไปร่วมงาน ทั้งเรื่องการเลียนแบบท่าทางการเต้นที่ไม่เหมาะสมกับวัย ท่าเต้นและการแต่งกาย ยั่วยุการอารมณ์ และความปลอดภัย โดยเฉพาะเด็กผู้หญิง ปัญหาอบายมุขต่างๆ เช่น เหล้า ยาเสพติด ที่จะนำไปสู่เรื่องเพศสัมพันธ์ การล่วงละเมิด อุบัติเหตุ และความรุนแรง เด็กซี - แอลฟา ที่อยู่นอกเมืองคุ้นเคยกับงานที่มีรถแห่ และมีเด็กจำนวนไม่น้อยที่ยอมรับว่าตนเองมีพฤติกรรม “ติดรถแห่” ซึ่งหมายถึงการติดตามว่าจะมีรถแห่ไปทำงานไหนบ้าง แล้วตนเองกับเพื่อนๆ จะนัดแนะกันไปทำงานนั้น เมื่อถามว่าเด็กๆ ไปรถแห่เพราะอะไร ส่วนใหญ่บอกว่า “เพราะรู้สึก สนุก เสียงเพลงมันดี ได้ยินแล้วต้องเต้น” บางครั้งเด็กจึงหนีพ่อแม่ไปงานกับเพื่อน หรือไป โดยไม่บอกพ่อแม่ ทำให้พ่อแม่เกิดความห่วงกังวล เพราะเด็กอาจจะไม่ได้รู้สึกว่าต้องระวังตัว ไม่ได้คิดว่าตัวเองมีความเสี่ยงอยู่รอบด้าน

รูป 7.6 รถแห่



ที่มา : Kapook Highlight (2562)

กรณีข่าวจากเหตุการณ์คนเมาสุรา ที่มาร่วมงานบวชอาละวาดที่โรงเรียนมัธยมวัดสิงห์ ช่มชู้เด็กและครูในโรงเรียน โดยพกอาวุธปืนเมื่อเดือนกุมภาพันธ์ พ.ศ. 2562 ท้ายที่สุดก็มี ผู้เสียชีวิตจากเหตุทะเลาะวิวาท เป็นตัวอย่างที่ชัดเจนของผลกระทบจากงานบวช ที่ให้ความสำคัญ กับมหรสพ และเน้นความบันเทิงเกินขอบเขต การจัดขบวนแห่นาคที่เสียงดัง จัดเลี้ยงเครื่องดื่ม แอลกอฮอล์ ซึ่งไม่ใช่แก่นหรือหัวใจสำคัญของการบวช หรืองานบุญ สิ่งสำคัญคือ การดื่มสุรา ในงานบวช โดยเฉพาะเยาวชน เป็นสาเหตุหลักที่ทำให้เกิดการทะเลาะวิวาท สำนักงานกองทุน สนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (สสส.) จึงพยายามรณรงค์เชิงรุกในการป้องกันและแก้ไขปัญหา งานบวช ที่มีการละเมิดกฎหมายควบคุมเครื่องดื่มแอลกอฮอล์ ขณะเดียวกัน มหาเถรสมาคม เน้นย้ำระเบียบว่าด้วยการจัดงานในวัดซึ่งต้องไม่มีอบายมุขและสิ่งมีนเมา ผู้ดูแลเด็กเองตระหนัก ว่า “รถแห่” ไม่ใช่ที่ที่เด็กควรจะไป แต่สิ่งที่ทำได้คือการบอกต่างๆ และตักเตือนลูกหลานว่า รถแห่มีอันตรายอย่างไร เด็กบางคนก็เชื่อฟัง แต่สำหรับบางคนก็ห้ามใจไม่อยู่ เพื่อนมาชวน ก็ออกไปทุกครั้ง ในด้านกฎหมายดูจะยังไม่สามารถควบคุมกิจการให้เข้ารถแห่ได้ ยังคงมี การโฆษณาผ่านสื่ออินเทอร์เน็ตกันอย่างกว้างขวาง

ในชุมชนกึ่งเมือง “พื้นที่เสี่ยงสำหรับเด็ก” แฝงอยู่ในละแวกบ้าน หรือชุมชนที่เด็ก อาศัยอยู่ เช่น พื้นที่รอยต่อกึ่งเมือง กึ่งชนบท ซึ่งมีที่รกร้าง บ่อน้ำ เส้นทางเปลี่ยว ป่าหลังวัด แหล่งมั่วสุมได้สะพาน ส่วนในเมืองอย่างพื้นที่ชุมชนในกรุงเทพมหานครที่เป็นเขตรอยต่อ ปริณทล ละแวกบ้านเด็กมีร้านเหล้า บ่อนการพนัน แหล่งมั่วสุมยาเสพติด โต๊ะสนุก โต๊ะบอล รวมไปถึงบ้านที่พักอาศัย แต่กลับเป็นแหล่งมั่วสุมอบายมุข โดยไม่มีการตรวจสอบจากเจ้าหน้าที่ ที่ล้วนเป็นพื้นที่ที่อาจจะเป็นอันตรายต่อเด็ก

ข่าว *กรณีปริตด้วยรุ่นเสียชีวิต*ในบ้านหลังหนึ่งเพราะรับงานเอนเตอร์เทนแขก เมื่อเดือน กันยายน พ.ศ. 2562 โดยตนเองมีหน้าที่ซิงเครื่องดื่ม ในปาร์ตี้ที่จัดขึ้นในบ้านย่านบางบัวทอง ตามข่าวบอกว่า งานปาร์ตี้ในบ้านหลังดังกล่าว เป็นแหล่งมั่วสุมทั้งอบายมุข ของมีนเมา ยาเสพติด ผู้หญิง และการล่วงละเมิดทางเพศ ที่สำคัญบ้านหลังนี้จัดงานปาร์ตี้ในลักษณะนี้มาหลายครั้ง โดยไม่ถูกตรวจสอบ

บทเรียนจากเรื่องนี้ สะท้อนให้เห็นว่า ที่ “*อโคจร*” ที่อยู่ใกล้เด็กแฝงอยู่ทุกพื้นที่ บางแห่งไม่สามารถรับรู้ได้เมื่อดูจากภายนอก หรือถ้าไม่ได้สังเกตหรือเป็นข่าว รวมทั้งกระบวนการ ทางกฎหมายและการตรวจสอบเข้าไปไม่ถึง ด้วยเหตุผลเรื่องอิทธิพลหรือการเมือง จึงทำให้

พื้นที่เสียงเหล่านี้ยังคงซุกซ่อนอยู่มาก นับวันจะมีจำนวนมากขึ้น และมีพัฒนาการที่ซับซ้อนขึ้น ทำให้ยากต่อการดูแล แก้ไข และควบคุม สำคัญอยู่ที่ว่า ทำอย่างไรให้เด็กเรียนรู้และตระหนักว่า ที่เหล่านั้นเป็นสื่อโคจรที่ไม่ควรเข้าไปใกล้ และมีสำนึกของการระมัดระวังตัวเองที่จะไม่เข้าไปเกี่ยวข้องกับสถานที่หรือสิ่งชั่วร้าย

พื้นที่ส่งเสริม “คุณธรรม” ให้เด็กคือที่ไหน

“คุณธรรม” ในยุคแห่งเทคโนโลยีจะมีการใส่ใจและพูดถึงน้อยลง แต่ปฏิเสธไม่ได้ว่า คุณธรรม ยังคงเป็นเกราะสำคัญที่ช่วยให้สังคมของเราอยู่รอดมาได้อย่างสงบสุข เด็กก็เช่นกัน

ในการจัดทำดัชนีชี้วัดภาพลักษณ์คอร์รัปชันประจำปี พ.ศ. 2558 ขององค์กรเพื่อความโปร่งใสนานาชาติ ประเทศฟินแลนด์ ได้คะแนนถึง 89 คะแนนจาก 100 คะแนนเต็ม (เป็นอันดับ 3 จาก 168 ประเทศ) โดยมีจุดเน้นที่สำคัญคือ การสร้างระบบคุณธรรมจริยธรรมจากระดับครอบครัวและชุมชน ในขณะที่ประเทศสิงคโปร์ซึ่งประสบความสำเร็จในการพัฒนาคน เศรษฐกิจและสังคม ถูกจัดว่าเป็นประเทศที่มีความโปร่งใส่สูงที่สุดในการบริหาร สิ่งที่เป็นประเด็นน่าสนใจของสิงคโปร์คือรัฐบาลให้ความสำคัญกับการสร้างคุณธรรมและจริยธรรมให้แก่ประชาชนทุกคนในประเทศ โดยมีเป้าหมายเพื่อป้องกันและจัดการทุจริตคอร์รัปชันอย่างเป็นระบบ มีการปลูกฝังค่านิยมที่ดีที่ถูกต้องให้แก่สังคม และมีรูปแบบการจัดการกับปัญหา สิ่งทั้ง 2 ประเทศนี้กระทำเหมือนกัน คือการปลูกฝังค่านิยมที่ถูกต้องให้กับประชาชน และสร้างจิตสำนึกในการทำหน้าที่ถ่ายทอดคุณธรรมให้กับลูกหลาน ดังนั้น พื้นที่สำคัญที่จะสร้างคุณธรรมให้เด็กก็คือ “บ้าน” และ “โรงเรียน” นั่นเอง

จากข้อมูลพบว่า พื้นที่ศาสนาเป็นที่เด็กไปทำกิจกรรมค่อนข้างน้อยเมื่อเทียบกับห้างสรรพสินค้า แต่ก็มากกว่าที่ไปพื้นที่เรียนรู้อยู่บ้างเล็กน้อย กลุ่มที่ไปมากที่สุดคือเด็กในกรุงเทพฯ รองลงมาคือเด็กนอกเมือง และเด็กในเมือง การไปศาสนสถานทำให้เด็กได้ทำกิจกรรมร่วมกับครอบครัวและโรงเรียน ส่วนในด้านที่ศาสนสถานมีบทบาทในการส่งเสริมคุณธรรมให้เด็กนั้น เป็นเรื่องปกติที่ทำกันอยู่แล้ว ซึ่งในการศึกษานี้ ไม่ได้อธิบายภาพเชิงลึกเหล่านั้นจากการเก็บข้อมูลโดยการสัมภาษณ์ พบว่า เด็กในหลายครอบครัว ได้รับการอบรมสั่งสอนจากผู้ดูแลในเรื่องความกตัญญู และความรับผิดชอบในหน้าที่ โดยเฉพาะเด็กนอกเมือง การปลูกฝังคุณธรรมพื้นฐานนี้ ทำให้เด็กไม่ออกนอกกลุ่มนอกลู่นอกทาง เพราะจะนึกถึงความลำบากของพ่อแม่

เอกสารอ้างอิง

- ภูเบศร์ สมุทรจักร และ มนสิการ กาญจนะจิตรา. (2557). พฤติกรรมบริโภคนิยมในวัยรุ่นไทย และปัจจัยที่เป็นสาเหตุ. *วารสารธรรมศาสตร์*, ปีที่ 33 ฉบับที่ 1 : 46-69.
- พระธรรมกิตติวงศ์. (2551). พจนานุกรมเพื่อการศึกษาพุทธศาสน์ “คำวัด”. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์ธรรมสภา.
- สำนักงานกองทุนสนับสนุนการส่งเสริมสุขภาพ. (2562). นวัตกรรมชี้เด็กไทยมีปัญหา 4 ด้าน. สืบค้นจาก <https://www.thaihealth.or.th/Content/46919-นวัตกรรมการชี้เด็กไทยมีปัญหา%204%20ด้าน%20.html>. สืบค้นเมื่อวันที่ 20 พฤศจิกายน 2562.
- กรุงเทพธุรกิจ. (11 มกราคม 2561). สร้างพื้นที่เรียนรู้ จุดประกายเด็กน้อย จุดพลังชาติ. สืบค้นจาก <https://www.bangkokbiznews.com/blog/detail/643600>. สืบค้นเมื่อวันที่ 5 พฤศจิกายน 2562.
- BLT Best Living Taste. (2019). ลุยตรวจ 48 สวนสนุกในกรุงเทพฯ พบ 16.67% สอบตกเกณฑ์มาตรฐาน. สืบค้นจาก <https://www.bltbangkok.com/CoverStoryกทม-กรุงเทพ-สวนสนุก-ความปลอดภัย-อุบัติเหตุ-เครื่องเล่น>. สืบค้นเมื่อ 5 พฤศจิกายน 2562.
- Kapook Highlight. (2562) อวสานรถเห่หมหรสพกำลังฮิตในภาคอีสาน ส่อผิดกฎหมาย ผู้ประกอบการอ่วมหนัก. สืบค้นจาก <https://highlight.kapook.com/view/189143>. สืบค้นเมื่อวันที่ 5 พฤศจิกายน 2562.
- Putnark, Vanat (2018). Play area กำลังหายไป? พื้นที่เล่นของเด็กสำคัญยิ่งกับการใช้ชีวิตในเมือง. สืบค้นจาก <https://thematter.co/pulse/play-area-in-memory-and-future/54370>. สืบค้นเมื่อวันที่ 5 พฤศจิกายน 2562.
- TCIJ ทำความจริงให้ปรากฏ. (2558). สืบค้นจาก <https://www.tcijthai.com/news/2015/26/watch/5526>. สืบค้นเมื่อวันที่ 5 พฤศจิกายน 2562.

ตอนที่ 8

กิจกรรมสร้างสรรค์ เพื่อพัฒนา ทักษะศตวรรษที่ 21 และพฤติกรรมของเด็ก (SDQ)

กิจกรรมสร้างสรรค์ กับการพัฒนาทักษะศตวรรษที่ 21 และพฤติกรรม ของเด็ก (SDQ)

กิจกรรมในพื้นที่ออนไลน์เป็นขุมทรัพย์ของการพัฒนาการเด็กอย่างที่ไม่มองข้ามไม่ได้ และน่าเสียดายหากเด็กๆ ขาดโอกาสเหล่านี้เพียงเพราะผู้ใหญ่ไม่มีเวลา หรือคิดว่ามีเงินไม่พอ ขาดงบประมาณ ขาดพื้นที่ และข้อจำกัดอื่นๆ อีกมากมาย ทั้งๆ ที่กิจกรรมสร้างเสริมทักษะ และสร้างเสริมความรู้หลายอย่างต้องการเพียงแค่วเวลา ความคิดสร้างสรรค์ และความเอาใจใส่ เท่านั้น กิจกรรมเสริมบนพื้นที่ออนไลน์หลายอย่าง เช่น การเรียนดนตรี กีฬา การคิดเลขเร็ว หรือสนามเด็กเล่น และสนามกีฬา ช่วยให้เด็กได้มีโอกาสพัฒนาทักษะในศตวรรษที่ 21 อาทิ ด้านความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม รวมทั้งการเรียนรู้ และการสื่อสาร การทำงานร่วมกัน พงนิษา ฤกษ์สมุทร (2562) ศึกษาการพัฒนาทักษะทางดนตรีเพื่อให้เกิดความคิดริเริ่มในทางสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัยจากการจัดประสบการณ์ในรูปแบบกิจกรรมการเรียนรู้ทางดนตรี ตาม ทฤษฎีของโคดาย พบว่า เด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ทางดนตรีตามทฤษฎี ของโคดาย มีคะแนนเฉลี่ยด้านพัฒนาการความคิดริเริ่มในทางสร้างสรรค์ ด้านการเรียนรู้ทักษะ ทางดนตรีตามทฤษฎีของโคดาย (Kodaly approach) และด้านสุขภาวะทางอารมณ์หลังเรียน สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ อีกทั้งพัฒนาการของเด็กปฐมวัยหลังการได้รับ

การจัดประสบการณ์ในรูปแบบกิจกรรมการเรียนรู้ทางดนตรี ตามทฤษฎีของโคดาเยจาก การนำเสนอด้วยเส้นกราฟ พบว่าส่วนใหญ่มีพัฒนาการที่ดีขึ้นอย่างต่อเนื่องตามลำดับจากสัปดาห์ ที่ 1 - 7 แต่การเรียนรู้ดนตรีก็เชื่อว่าจะต้องเป็นการพาเด็กเข้าเรียนโรงเรียนดนตรีที่ทั้งค่าสอน และ ค่าอุปกรณ์สูงลิ่ว ยังมีดนตรีพื้นบ้าน หรือดนตรีง่าย ๆ หลายอย่างที่จะช่วยเสริมทักษะให้กับเด็ก หรือแม้แต่การใช้สื่อสังคมอย่างยูทูบ ในทางสร้างสรรค์เพื่อการสร้างแรงบันดาลใจทางดนตรี ให้กับเด็ก

การศึกษาเกี่ยวกับกิจกรรมที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ต่างๆ ของโครงการวิจัยยุวชน นิเวศฯ พบว่า เด็กที่ทำกิจกรรมสร้างสรรค์ ส่วนใหญ่เป็น**เด็กหญิงมากกว่าเด็กชาย** และ **เป็นเด็กปฐมวัย อายุระหว่าง 6-12 ปี (ร้อยละ 80)** มากกว่ากลุ่มเด็กโต อายุ 13-14 ปี โดยพบว่าเป็นเด็กที่อยู่ในครอบครัวเดี่ยวและครอบครัวขยาย ร้อยละ 80 มากกว่าครอบครัว ลักษณะอื่นๆ กิจกรรมสร้างสรรค์ที่เด็กส่วนใหญ่ทำ ได้แก่ วาดรูป ระบายสี ปั้น เล่นตัวต่อ ปลุกต้นไม้ ทำของเล่น กิจกรรมเหล่านี้มีความสัมพันธ์กับทักษะในศตวรรษที่ 21 และพฤติกรรม ของเด็ก (SDQ) ได้แก่ ความสร้างสรรค์และนวัตกรรม ความร่วมมือ และการเคารพความแตกต่าง (รูป 7.7)

วาดรูป ระบายสี ปั้น

เด็กที่ทำกิจกรรมประเภทวาดรูป ระบายสี หรือปั้น มีมากถึงร้อยละ 72 ส่วนใหญ่เป็นเด็ก หญิงมากกว่าเด็กชาย และเด็กในกลุ่มปฐมวัย (6 - 12 ปี) มากกว่าเด็กมัธยมศึกษา (13 - 14 ปี) และพบว่าเด็กที่มีผู้ดูแลอายุน้อย จะทำกิจกรรมประเภทนี้มากกว่าผู้ดูแลอายุมาก การวาดภาพ ระบายสีมีความสัมพันธ์กับทักษะในศตวรรษที่ 21 ในด้านการเคารพความแตกต่างหลากหลาย

กิจกรรมการวาดภาพ และการสร้างศิลปะวัตถุด้วยการสร้างรูปทรง เช่น การปั้น สามารถ ช่วยพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ เนื่องจากมีผลโดยตรงต่อการสร้างความสามารถทางสติปัญญา สร้างจินตนาการ และทักษะการถ่ายทอด ซึ่งต้องผ่านกระบวนการกลั่นกรองทั้งการมองเห็น การคิด การบังคับมือ และฝึกสมาธิ (Lambert, 2005) อย่างไรก็ตาม การสร้างพัฒนาการของ เด็กด้วยการวาดรูป ระบายสี และการปั้นจะช่วยพัฒนาเด็กได้ดีขึ้นหากผู้ปกครองมีทักษะและ ให้การฝึกฝนที่เหมาะสม (Dulama, Lovu and Rus, 2012) ผู้ปกครองและผู้ดูแลสามารถ ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ผ่านการวาดในรูปแบบที่แตกต่างกัน ตัวอย่างเช่น การวาดภาพ และระบายสีวัสดุ เช่น ทราย สิ่งทอ และโฟมโกลนหนวด ซึ่งสามารถช่วยให้เด็กมีจินตนาการ มองเห็นและเข้าใจสภาพแวดล้อมรอบๆ ตัว

การเล่นตัวต่อเป็นรูปร่าง รูปทรงต่างๆ

เด็กที่ทำกิจกรรมประเภทนี้ ส่วนใหญ่เป็นเด็กชายมากกว่าเด็กหญิง และเป็นเด็กปฐมวัยมากกว่าเด็กโต เด็กที่เรียนระดับประถมศึกษาเล่นมากที่สุด รองลงมาคือเด็กอนุบาล และเด็กมัธยมศึกษา ซึ่งมีสัดส่วนแตกต่างกันอย่างชัดเจน เด็กที่มีผู้ดูแลที่มีการศึกษาสูงจะเล่นตัวต่อมากกว่าผู้ดูแลเด็กที่การศึกษาน้อย และเด็กที่มีผู้ดูแลที่อายุน้อยจะเล่นตัวต่อมากกว่ากลุ่มอื่นๆ ที่เป็นเช่นนี้ เพราะว่าของเล่นประเภทนี้มีราคาสูง และมักจะเป็นผู้คนที่กำลังซื้อ จึงจะสามารถหามาให้เด็กเล่นได้ รวมทั้งผู้ดูแลเด็กที่มีความรู้เกี่ยวกับการพัฒนาเด็กด้วยการเล่น จะรู้ว่าของเล่นประเภทใดช่วยเสริมพัฒนาการ

ทำของเล่น สิ่งประดิษฐ์

ข้อมูลของโครงการวิจัยยุวชนนิเวศฯ พบว่า เด็กร้อยละ 37 ทำของเล่นและสิ่งประดิษฐ์ และเป็นเด็กปฐมวัยมากที่สุด รองลงมาคือ เด็กอนุบาลและเด็กมัธยมศึกษา อีกทั้งพบมากในเด็กที่เรียนโรงเรียนเอกชน มากกว่าโรงเรียนในสังกัดอื่นๆ ส่วนใหญ่เป็นครอบครัวที่มีรายได้เหลือเก็บ ทั้งครอบครัวเดี่ยวที่มีพ่อแม่ลูก รวมทั้งครอบครัวรูปแบบอื่นๆ ไม่ต่างกันมากนัก แต่พบว่าเด็กที่มีผู้ดูแลมีการศึกษาสูงจะทำกิจกรรมนี้มากกว่ากลุ่มอื่นๆ และผู้ดูแลอายุน้อย ก็มีแนวโน้มจะทำกิจกรรมมากกว่าผู้ดูแลที่อายุมาก การทำของเล่นหรือสิ่งประดิษฐ์มีความสัมพันธ์กับทักษะศตวรรษที่ 21 อาทิ ทักษะด้านชีวิตและงาน ในแง่ของความเข้าใจสังคมข้ามวัฒนธรรม การมีภาวะผู้นำและความรับผิดชอบ และทักษะด้านการเรียนรู้ โดยคิดอย่างมีวิจารณญาณ มีความสามารถแก้ไขปัญหา และสามารถสื่อสาร สร้างความร่วมมือได้

นอกจากนี้ เด็กๆ ยังมีกิจกรรมสันทนาการ ซึ่งถือเป็นกิจกรรมสร้างสรรค์เช่นเดียวกัน อาทิ เล่นเกม เล่นดนตรี/ร้องเพลง เต้นรำ/รำ และเล่นกีฬาประเภทต่างๆ โดยพบว่า กลุ่มเด็กที่ทำกิจกรรมสันทนาการมีมากกว่ากลุ่มเด็กที่ไม่ทำ ส่วนมากเป็นเด็กประถมศึกษา มากกว่าเด็กอนุบาลและมัธยมศึกษา โดยพบว่าเป็นเด็กในโรงเรียนสังกัด สพฐ. และโรงเรียนในสังกัดองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นสูงกว่าโรงเรียนสังกัดอื่นๆ ซึ่งอาจจะเป็นการจัดหลักสูตรการเรียนการสอนที่让孩子ได้ทำกิจกรรมสันทนาการที่ส่งเสริมพัฒนาการ ที่น่าสนใจคือ กิจกรรมสันทนาการที่กล่าวมานี้ ส่งผลต่อทักษะศตวรรษที่ 21 ในด้านความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม รวมไปถึงพฤติกรรมของเด็ก (SDQ) ในด้านความประพฤติที่ไม่เกร และทำให้เด็กมีสมาธิ ดังนั้น การส่งเสริมให้เด็กทำกิจกรรมสันทนาการ นอกจากจะสร้างความสนุกสนาน ยังมีส่วนสำคัญในการพัฒนาทักษะและพฤติกรรมของเด็กหลายด้านด้วยกัน (รูป 7.8)

เล่นเกม

เด็กร้อยละ 47.8 เล่นเกม ส่วนใหญ่เป็นเด็กชายมากกว่าเด็กหญิง และพบว่าเป็นเด็กโตมากกว่าเด็กปฐมวัย เด็กในโรงเรียนสังกัดองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น (อปท.) มีโอกาสได้เล่นเกมมากกว่าโรงเรียนในสังกัดอื่นๆ ทั้งนี้ การเล่นเกมสัมพันธ์กับทักษะศตวรรษที่ 21 ในด้านชีวิตและอาชีพ โดยเฉพาะตัวแปรที่อธิบายได้ดีคือ เด็กจะมีความยืดหยุ่น ปรับตัว มีความริเริ่ม กำกับตัวเองได้ เข้าใจสังคมข้ามวัฒนธรรม สร้างผลงานและมีความรับผิดชอบ อีกทั้งมีภาวะผู้นำและมีความรับผิดชอบ

เล่นดนตรี / ร้องเพลง

เด็กร้อยละ 47.3 เล่นดนตรีและร้องเพลง ส่วนใหญ่เป็นเด็กหญิงมากกว่าเด็กชาย และเป็นเด็กปฐมวัยอายุระหว่าง 6 - 12 ปีมากกว่าเด็กอายุ 13 - 14 ปี โดยพบว่าเป็นเด็กอนุบาลมากที่สุด และค่อยๆ ลดสัดส่วนลงเมื่ออายุมากขึ้น ทั้งนี้ อาจจะเป็นเพราะมีการส่งเสริมให้เด็กปฐมวัย พัฒนาทักษะด้านดนตรี ซึ่งมักพบว่าผู้ดูแลที่อายุน้อยมักให้ลูกเล่นดนตรีมากกว่าผู้ปกครองที่อายุมากกว่า อาจจะเป็นได้ว่าผู้ดูแลเด็กที่เป็นคนรุ่นใหม่ มีความรู้เกี่ยวกับการพัฒนาทักษะของเด็กปฐมวัย

การเล่นดนตรีและร้องเพลง ส่งผลต่อทักษะในศตวรรษที่ 21 ในด้านการสื่อสาร โดยเด็กจะสามารถสื่อสารความคิดได้ดี รวมทั้งเชื่อมโยงไปถึงทักษะด้านการเคารพความแตกต่าง สามารถประนีประนอม ไม่ก่อให้เกิดความรุนแรงอีกด้วย

เต้นรำ/รำ

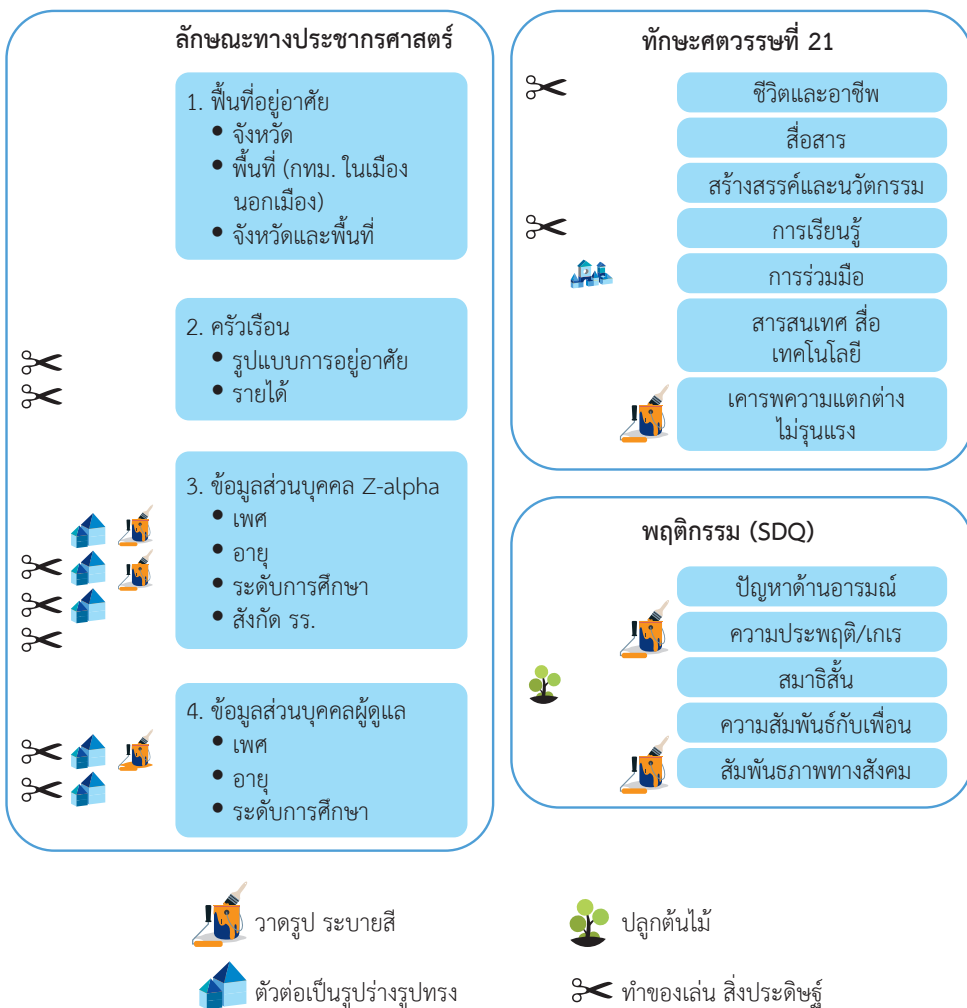
เด็กร้อยละ 23.7 ทำกิจกรรมเต้นรำ/รำ ส่วนใหญ่เป็นเด็กหญิงมากกว่าเด็กชาย และเป็นเด็กปฐมวัย (6 - 12 ปี) มากกว่าเด็กโต (13 - 14 ปี) โดยเป็นเด็กอนุบาลมากที่สุด ส่วนใหญ่เป็นผู้ดูแลหญิงมากกว่าชาย ผู้ดูแลที่มีอายุน้อยมีแนวโน้มจะทำมากกว่าผู้ดูแลที่มีอายุมาก การเต้นรำ/รำสร้างทักษะในศตวรรษที่ 21 หลายด้าน อาทิ ทักษะด้านชีวิตและงาน โดยเด็กจะมีความยืดหยุ่นและปรับตัวง่าย อยู่ร่วมกับสังคมได้ดี มีภาวะผู้นำ มีความรับผิดชอบ ทักษะด้านการสร้างสรรค์และนวัตกรรม ทักษะการเรียนรู้ ซึ่งเด็กจะมีการสื่อสารเพื่อสร้างความร่วมมือได้ดี ทักษะด้านการร่วมมือ และด้านการเคารพความแตกต่าง ไม่รุนแรง

เล่นกีฬา

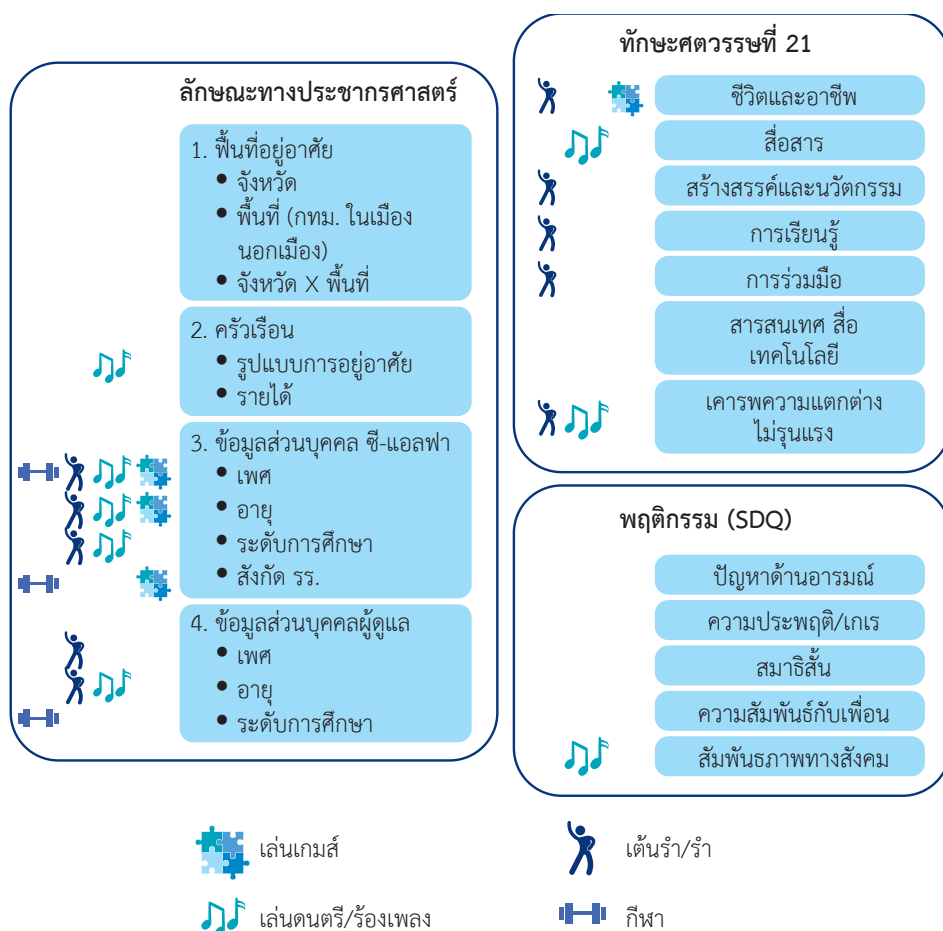
เด็กร้อยละ 42.9 เล่นกีฬา โดยเป็นชายมากกว่าหญิง และพบว่าเป็นเด็กในโรงเรียนเอกชน และสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (สพฐ.) มากกว่าสังกัดอื่นๆ ผลการศึกษาไม่พบว่ากีฬาสัมพันธ์กับทักษะศตวรรษที่ 21

จะเห็นได้ว่ากิจกรรมที่เด็กทำขึ้นอยู่กับเงื่อนไขเรื่องเพศ เช่น บางกิจกรรมเด็กหญิงทำมากกว่าเด็กชาย เช่น วาดรูป ระบายสี ปั่น เป็นของผู้หญิง ในขณะที่ตัวต่อและทำของเล่น เป็นกิจกรรมที่ผู้ชายทำมากกว่าเด็กหญิง นอกจากนี้ การทำกิจกรรมสร้างสรรค์ยังสัมพันธ์กับรายได้ครอบครัว ระดับการศึกษา และเพศของผู้ดูแล อย่างไรก็ตาม กิจกรรมสร้างสรรค์อาจจะไม่จำเป็นต้องลงทุนค่าใช้จ่ายสูง และอาจจะต้องออกแบบซับซ้อน แต่ขอให้กิจกรรมที่ปล่อยให้เด็กได้มีอิสระในการคิดและจินตนาการ มีส่วนร่วมในการออกแบบการเล่น และได้เล่นอย่างอิสระ และปลอดภัย รวมทั้งมีพ่อแม่ หรือคนในครอบครัวเอาใจใส่ หรือเล่นด้วยกันนับว่าเป็นกิจกรรมที่ช่วยเสริมพัฒนาการให้เด็กได้

รูป 8.1 กิจกรรมสร้างสรรค์ทักษะศตวรรษที่ 21 และพฤติกรรม (SDQ)



รูป 8.2 กิจกรรมสันหนากการกับทักษะศตวรรษที่ 21 และพฤติกรรม (SDQ)



การส่งเสริมพื้นที่สร้างสรรค์ และกิจกรรมสร้างสรรค์ขององค์กรที่เกี่ยวข้อง

สภาพสังคมที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วในปัจจุบัน ทำให้พ่อแม่ ผู้ปกครอง และภาคส่วนต่างๆ ที่ปฏิบัติหน้าที่เกี่ยวกับการส่งเสริมและพัฒนาเด็กและเยาวชน ตระหนักถึงผลกระทบต่องานจิตใจ ทักษะคิด และพฤติกรรมของเด็กและเยาวชน และให้ความสำคัญกับการจัดพื้นที่เรียนรู้ และกิจกรรมสร้างสรรค์สำหรับเด็กเพิ่มมากขึ้น เช่น การปรับปรุงพระราชบัญญัติส่งเสริมการพัฒนาเด็กและเยาวชนแห่งชาติ 2550 แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2561 โดยแก้ไข

เพิ่มเติมให้กรมกิจการเด็กและเยาวชน ร่วมกับองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น และกรุงเทพมหานคร ส่งเสริมและสนับสนุนให้มีการจัดตั้งสภาเด็กและเยาวชนตำบล สภาเด็กและเยาวชนเทศบาล สภาเด็กและเยาวชนเขต สภาเด็กและเยาวชนอำเภอ สภาเด็กและเยาวชนจังหวัด สภาเด็กและเยาวชนกรุงเทพมหานคร และสภาเด็กและเยาวชนแห่งประเทศไทย จำนวนทั้งสิ้น 8,780 แห่ง ทำให้องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นจังหวัดต่างๆ จัดพื้นที่สร้างสรรค์และกิจกรรมสำหรับเด็กมากขึ้น

การกำหนดบทบาทให้องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น (อปท.) เข้ามารับหน้าที่พัฒนาด้านเด็กและเยาวชน เนื่องจากที่ผ่านมา อปท. จำนวนน้อยมากที่ให้ความสำคัญกับการพัฒนาเด็ก และจัดสรรงบประมาณในการพัฒนาเด็กและเยาวชนต่ำมาก เพียงร้อยละ 10 ของงบประมาณรายจ่ายประจำปีเท่านั้น ในขณะที่นโยบายส่วนใหญ่ของ อปท. เน้นพัฒนาโครงสร้างพื้นฐาน สาธารณูปโภค และความเจริญทางวัตถุมากกว่าเด็กและเยาวชน กิจกรรมที่จัดให้เด็กและเยาวชนที่ อปท. ทำอยู่ เป็นเพียงการสนับสนุนด้านการศึกษา ศูนย์เด็กปฐมวัย อุปกรณ์กีฬา ดนตรี สื่อการเรียนการสอน เทคโนโลยี นมโรงเรียน การจ้างครู โดยงบประมาณที่จัดสรรเป็นแบบแยกส่วน แต่ยังคงขาดองค์รวมของการพัฒนาเด็กตามช่วงวัย จึงทำให้โครงการของ อปท. เป็นเพียงโครงการตามวาระหรือโอกาส ขาดความต่อเนื่อง

ตัวอย่างกิจกรรม

เปลี่ยนพื้นที่ในชุมชน เป็นพื้นที่สร้างสรรค์

เฟซบุ๊กของมูลนิธิเพื่อการพัฒนาเด็ก เผยแพร่การจัดกิจกรรมสร้างสรรค์ โดยให้เด็กๆ ในชุมชนมีส่วนร่วมในการพัฒนาพื้นที่ใกล้บ้าน เป็นพื้นที่สาธารณะให้เด็กเล่นได้

“กิจกรรมของ #เปลี่ยนชอกตึกเป็นพื้นที่สร้างสรรค์ ในวันนั้นทำให้เด็กๆ ในชุมชนสะพานปลาท้ายบ้าน จังหวัดสมุทรปราการ มีพื้นที่เล่น ได้เล่นอิสระกับธรรมชาติและของเหลือใช้ ทำให้เด็กได้ฝึกจินตนาการ ความคิดสร้างสรรค์ และความชอบของตนเอง” การพัฒนาพื้นที่เมืองให้มีที่สาธารณะ ทำให้พ่อแม่กับเด็ก ได้มีโอกาสทำกิจกรรมร่วมกัน เป็นการสร้างความสัมพันธ์ในครอบครัวอีกด้วย

รูป 8.3 กิจกรรมเปลี่ยนชอกเป็นพื้นที่สร้างสรรค์



ที่มา : <https://cutt.ly/WefqwUm>

สนามเด็กเล่นสร้างปัญญา

“สนามเด็กเล่นสร้างปัญญา” กิจกรรมรูปแบบหนึ่งที่จะช่วยจุดประกายและสร้างการมีส่วนร่วมพัฒนาการเรียนรู้ของเด็กปฐมวัย สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (สสส.) ได้ร่วมกับมูลนิธิสนามเด็กเล่นสร้างปัญญา เริ่มต้นสร้างสนามเด็กเล่นสร้างในพื้นที่ต้นแบบ 12 แห่ง ได้ทดลองดำเนินการมาแล้ว 2 ปี เป็นเครื่องมือหนึ่งในการช่วยสร้างการเล่นที่สร้างสรรค์ ช่วยสร้างการเรียนรู้จากการเล่นให้เกิดการคิดวิเคราะห์ เสริมสร้างวินัยทางสังคม ทำให้เกิดทักษะในการช่วยเหลือตนเองในชีวิตประจำวัน โดยใช้สนามเด็กเล่นที่ออกแบบกระตุ้นพัฒนาการของสมองและร่างกาย พัฒนาการทางสังคม พร้อมทั้งปัญญาและอารมณ์ ซึ่งผลปรากฏว่าเด็กที่ติดเกม และเด็กแวนมีจำนวนลดน้อยลง เพราะได้รับการพัฒนาการอยู่ร่วมกัน เกื้อกูลกัน ไม่ใช่ความรุนแรง ทั้งนี้ สนามเด็กเล่นสร้างปัญหานี้สามารถสร้างได้ด้วยเงินตั้งแต่ 20,000 - 100,000 บาทขึ้นไป แต่ได้อาศัยการดึงชุมชนในพื้นที่เข้ามามีส่วนร่วม ก็เกิดความร่วมมือกันสร้างสรรค์สิ่งดีๆ ให้กับเด็กในชุมชน อย่างไรก็ตาม ใน อปท. ได้มีการขยายผลนำสนามเด็กเล่นสร้างปัญญาไปดำเนินการใน 524 แห่ง

หลักการสร้างสนามเด็กเล่นสร้างปัญญา อันดับแรก ควรมีต้นไม้ใหญ่เพื่อเป็นร่มเงา ต้องมีสระน้ำ อาจขุดดินแล้วรองด้วยพลาสติก ต้องมีอะไรที่ลาดเอียงเป็นสไลเดอร์ อาจมีเนินดิน มีทรายละเอียดเพื่อให้เด็กปั้นทรายได้ พื้นที่ที่เด็กได้สัมผัสกับน้ำจะมีความสุขขึ้นพื้นที่ระหว่างที่เล่นสมองจะถูกพัฒนา แสดงออกถึงความเป็นตัวเอง ทำให้คนพบตัวเองว่ามีความสุข (ไทยโพสต์, 2561)

รูป 8.4 กิจกรรมสนามเด็กเล่นสร้างปัญญา



ที่มา : <https://bit.ly/2CsQGyj>

เอกสารอ้างอิง

- ไทยโพสต์. (2561). สนามเด็กเล่นปัญญา ช่วยพัฒนาเด็กปฐมวัย. สืบค้นจาก <https://www.thaipost.net/main/detail/20287>. สืบค้นเมื่อวันที่ 20 พฤศจิกายน 2563.
- พจณิชา ฤกษ์สมุทร. (2562). การพัฒนาทักษะดนตรีเพื่อให้เกิดความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัยจากการจัดประสบการณ์ในรูปแบบกิจกรรมการเรียนรู้ทางดนตรี ตามทฤษฎีของโคตยา. วารสารศรีนครินทรวิโรฒวิจัยและพัฒนา (สาขามนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์), ปีที่ 11 ฉบับที่ 21, มกราคม-มิถุนายน : 74-87.
- Beverly Lambert, E. (2005). Children's drawing and painting from a cognitive perspective : A longitudinal study. *Early Years*, 25(3), 249-269.
- Dulama, M. E., Iovu, M. B., & Rus, A. (2012). The Study of Drawing and Painting Abilities in Preschool Children. *Acta Didactica Napocensia*, 5(3), 23-30.

ตอนที่ 9

นาฬิกาชีวิตของซี - แอลฟา

24 ชั่วโมง ในโลก 2 ใบ ของซี - แอลฟา

การเกิดพื้นที่เสมือนของโลกออนไลน์ขึ้นมาซ้อนพื้นที่จริงของโลกออฟไลน์ในศตวรรษที่ 21 ทำให้การดำเนินชีวิตของมนุษย์เกิดการเปลี่ยนแปลงในมิติต่างๆ มากมาย หลายสิ่งหลายอย่างต้องแสวงหากระบวนการใหม่ในการดำเนินการเพื่อการอยู่รอด ไม่ว่าจะเป็นการทำงาน การเรียน การสื่อสารมวลชน การเมือง ฯลฯ จนคำว่า “พลิกผัน” (Disruptive) กลายคำที่สะท้อนระดับของการเปลี่ยนแปลงอันเนื่องมาจากโลกที่จับต้องไม่ได้ใบนี้ แต่ในขณะที่โลกกำลังท่วมท้นความสนใจแทบจะไม่กระพริบตาไปที่การเคลื่อนไหวของโลกออนไลน์ ทุกคนก็ไม่อาจลืมได้ว่าทั้งโลกออนไลน์และโลกออฟไลน์มันหมุนไปพร้อมๆ กัน

การที่โลกทั้งสองหมุนเคลื่อนคู่ขนานกันไปนี้ ยิ่งเพิ่มมิติความซับซ้อนขึ้นไปอีกชั้นหนึ่ง เพราะบางอย่างเกิดขึ้นได้เฉพาะบนโลกออฟไลน์ เช่น การเกิด การตาย การป่วยไข้ บางอย่างเกิดขึ้นได้เฉพาะในโลกออนไลน์ เช่น การท่องเที่ยวในโลกจินตนาการ บางอย่างเกิดขึ้นสลับไปสลับมาทั้งสองโลก เช่น การทำงาน การเรียนรู้ หรือแม้แต่ความรัก และความซิง (กูเบิร์ต สมุทรจักร และกุลทิพย์ ศาสตรระรุจิ, 2558) บางอย่างในโลกออนไลน์ช่วยทดแทนสิ่งที่ขาดหายไปจากโลกออฟไลน์ เช่น การส่งข้อความ หรือวิดีโอคอล บอกความรักความห่วงใยเมื่อตัวห่างไกลกันในศตวรรษที่คนย้ายถิ่นและเดินทางห่างไกลกันมากขึ้น

การซ้อนกันของโลกทั้งสองนี้ เกี่ยวข้องกับนาฬิกาชีวิต ซึ่งหมายถึงกิจวัตรประจำวันต่างๆ ของคน ที่ดูเหมือนว่าโลกออนไลน์ที่เกิดเสริมขึ้นมานี้จะเพิ่มเวลา และเพิ่มพื้นที่ให้กับผู้คนมากขึ้น ซึ่งในบางครั้งก็จริง และในบางครั้งก็ไม่จริง

โครงการวิจัยยุวชนนิเวศฯ เก็บข้อมูลเชิงคุณภาพด้วยการสัมภาษณ์เชิงลึกกับเด็กซี-แอลฟาที่อยู่ในกรุงเทพฯ และอยู่ในเขตต่างจังหวัดนอกเมือง 20 ราย และเพื่อติดตามว่าเด็กซี-แอลฟามีการใช้เวลาในโลกทั้งสองใบนี้อย่างไร และนาฬิกาชีวิตของเด็กซี-แอลฟากลางวัน กลางคืน ในวันธรรมดา (จันทร์ - ศุกร์) และวันหยุด (เสาร์ - อาทิตย์) ต่างกันอย่างไร

สิ่งหนึ่งที่น่าสนใจคือ โลกทั้งสองใบนี้วิ่งคู่ขนานกันเพียงบางช่วงเวลา ซึ่งหมายถึงเวลาที่เด็กวิ่งกลับไปกลับมาระหว่างโลกออฟไลน์ และโลกออนไลน์ เช่น ระหว่างการทำการบ้าน เด็กจะเปิดอุปกรณ์สื่อสาร ไม่ว่าจะเป็นสมาร์ตโฟน แท็บเล็ต หรือคอมพิวเตอร์พกพา หาข้อมูลไปพลาจ ส่องเฟซบุ๊กไปพลาจ ในขณะที่ส่วนหนึ่งก็สมาธิอยู่กับการทำการบ้านที่ต้องให้เสร็จและส่งครูได้ทัน หรือระหว่างเวลาที่เดินทางไปโรงเรียนขณะที่นั่งรถประจำทาง รถรับจ้าง หรือรถส่วนตัวก็จะเข้าไปเที่ยวท่องในโลกออนไลน์เป็นบางช่วง ซึ่งช่วงเวลาวิ่งสลับไปมานี้เป็นความสามารถในการทำกิจกรรมหลายๆ อย่างพร้อมกัน (Multi-tasking) ของเด็กรุ่นใหม่

แต่...ก็มีบางช่วงเวลาของเด็กซี-แอลฟา รายงานว่า ตัวเองหายเข้าไปในโลกออนไลน์โดยแทบจะไม่มีกิจกรรมอื่นใดในโลกออฟไลน์เลย...เป็นช่วงที่เด็กบอกว่า “เล่นมือถือนานาหวว”

เด็กซี-แอลฟาในกรุงเทพฯ ใช้เวลาในช่วงวันธรรมดา และวันหยุดสุดสัปดาห์แตกต่างกันทั้งในช่วงกลางวันและกลางคืน ในวันธรรมดาเด็กใช้เวลาส่วนใหญ่อยู่ที่โรงเรียน (7-8 ชั่วโมง) เหลือเวลาเล็กน้อยในการเล่นหรือพักผ่อน และเวลาที่ใช้เดินทางไปโรงเรียนและกลับบ้าน เวลาของเด็กในโรงเรียนหากไม่ได้เข้มงวดห้ามเอามือถือมาโรงเรียน เด็กส่วนใหญ่จะพกมือถือติดตัวไปด้วยทุกครั้ง โดยมีเวลาช่วงพักกลางวันเล่นมือถื่อก่อนเข้าห้องเรียนต่อช่วงบ่าย รวมแล้ววันธรรมดาเด็กจะใช้มือถือประมาณ 1.5 - 2 ชั่วโมงในช่วงกลางวัน และเฉลี่ย 2 ชั่วโมงในช่วงกลางคืน ส่วนวันหยุดเด็กกรุงเทพฯ ก็ยังคงใช้เวลาครึ่งหนึ่ง หรือเต็มวันในการเรียนกวดวิชา หรือเสริมทักษะ (3-6 ชั่วโมง) ในช่วงเวลาดังกล่าว เด็กจะใช้โซเชียลมีเดียควบคู่ไปด้วย อาจจะในช่วงพักหรือในชั่วโมงเรียน เวลาที่เหลือจากการเรียนพิเศษจะเป็นเวลาพักผ่อน เล่นกีฬา ดูทีวี และทำการบ้าน ที่สำคัญเด็กใช้เวลาเล่นโทรศัพท์มือถือในช่วงที่ทำกิจกรรมอื่นๆ เป็นเวลานานกว่าวันธรรมดาและใช้เวลาเล่นโทรศัพท์ถึง 3-4 เท่าของวันธรรมดา ในขณะที่กลางคืนเด็กใช้เวลาเล่นมือถื่ “ลากยาว” 4-5 ชั่วโมง รูป 9.1 แสดงวงรอบนาฬิกาของช่วงกลางวัน และช่วงเวลากลางคืนระหว่างวันธรรมดา และวันเสาร์-อาทิตย์

สำหรับเด็กนอกเมือง สัดส่วนการใช้เวลาในช่วงกลางวันของวันธรรมดา ดูไม่แตกต่างเท่าใดนักเมื่อเทียบกับเด็กกรุงเทพฯ คือ ใช้เวลาอยู่ในโรงเรียนเป็นส่วนใหญ่ โดยมากเด็กไม่ได้รับอนุญาตให้นำมือถือมาใช้ที่โรงเรียน ดังนั้น เด็กนอกเมืองจะไม่ได้เล่นมือถือในช่วงกลางวัน แต่จะใช้เวลาช่วงเช้าก่อนไปโรงเรียน ที่ไม่แตกต่างกัน คือ เด็กใช้เวลาทำกิจกรรมประเภทกีฬาหรือเล่นกับเพื่อนน้อยมากเช่นเดียวกับเด็กกรุงเทพฯ และยังเป็นช่วงที่เด็กใช้มือถือไปด้วย โดยเฉพาะหลังเลิกเรียน นอกจากเด็กไม่ค่อยได้ทำกิจกรรมสร้างสรรค์หรือสนทนาการอื่นๆ ในช่วงเวลากลางคืน เด็กใช้เวลานอน 7 ชั่วโมง และใช้เวลาราว 4 ชั่วโมงเล่นมือถือ อีก 1 ชั่วโมงเป็นเวลาทำกิจวัตร รูป 9.2 แสดงวงรอบนาฬิกาของช่วงกลางวัน และช่วงเวลากลางคืน ระหว่างวันธรรมดา และวันเสาร์-อาทิตย์ของเด็กในเขตนอกเมือง

เด็กนอกเมืองมีกิจกรรมในวันหยุดมากกว่าเด็กกรุงเทพฯ อาทิ ไปเที่ยวกับครอบครัว ไปตลาดนัด บ้านเพื่อน ช่วยครอบครัวขายของ เล่นกีฬากับเพื่อน ซื้จักรยาน เป็นต้น รวมเวลาทำกิจกรรมเหล่านี้โดยประมาณ 3-5 ชั่วโมง โดยเด็กจะใช้มือถือในช่วงที่อยู่กับครอบครัว และช่วงเช้าหลังจากตื่นนอน สำหรับช่วงกลางคืนในวันหยุด นอกจากเวลาทำกิจวัตรเพียงเล็กน้อย สิ่งที่น่าสนใจคือ เด็กนอกเมืองใช้เวลาในการท่องในโลกออนไลน์มากกว่าเด็กในเมือง และอาจหลักดีกว่า เพราะใช้เวลากับการเล่นโทรศัพท์ หรือเกมออนไลน์กว่าเด็กในเมืองด้วยซ้ำ ส่วนหนึ่งอาจเป็นเพราะความหลากหลายของกิจกรรมบริเวณรอบนอกมีน้อยกว่าในกรุงเทพฯ เด็กบางคนบอกว่าใช้เวลายาวนานอยู่กับมือถือเกือบทั้งคืน และไม่น่าแปลกใจที่ในการลงพื้นที่ครั้งหนึ่งในเขตนอกเมือง เมื่อถามว่าน้องอยากได้อะไรเป็นรางวัลที่ตอบสามารถคำถามได้... คำตอบคือ “**ขอตั้งก์ซื้อเน็ต**”

ถาม การ์ตูนอะไรที่ชอบ

ตอบ การ์ตูนญี่ปุ่น นารูโตะ มายฮีโร่ ประมาณนี้ครับ

ถาม คุณานมัยแต่ละครั้ง

ตอบ 5-6 ชม.ครับ ปกติก็ดูจบเรื่องเลย

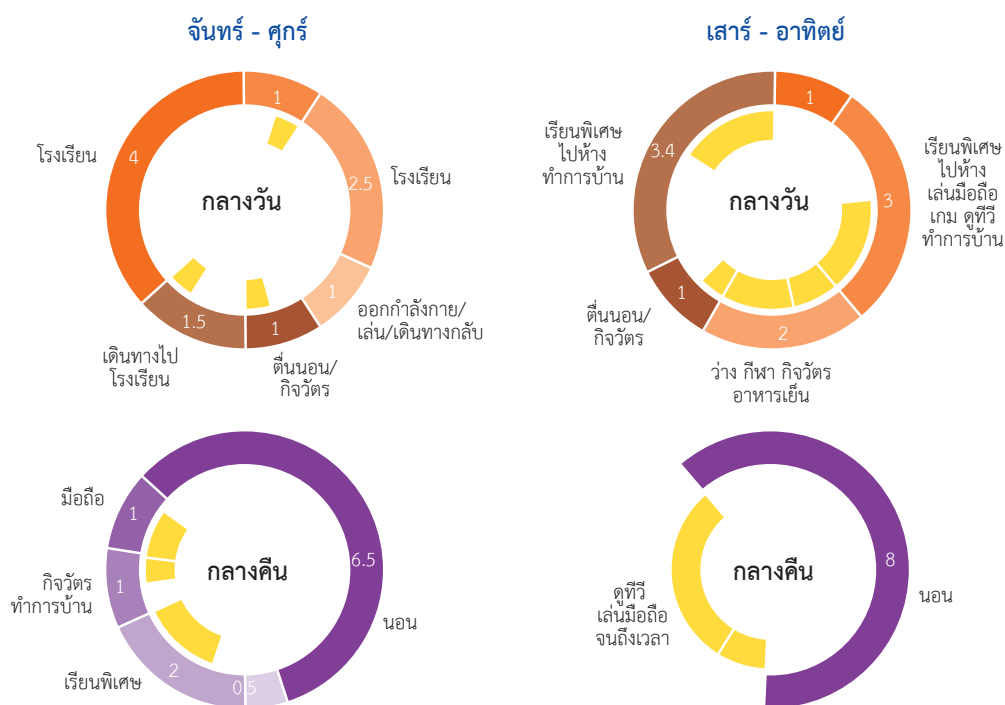
ถาม เล่นอนตี่ 2 ตี 3 เหรอ

ตอบ ครับ

เด็กชาย, 14 ปี โรงเรียนสังกัดองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น

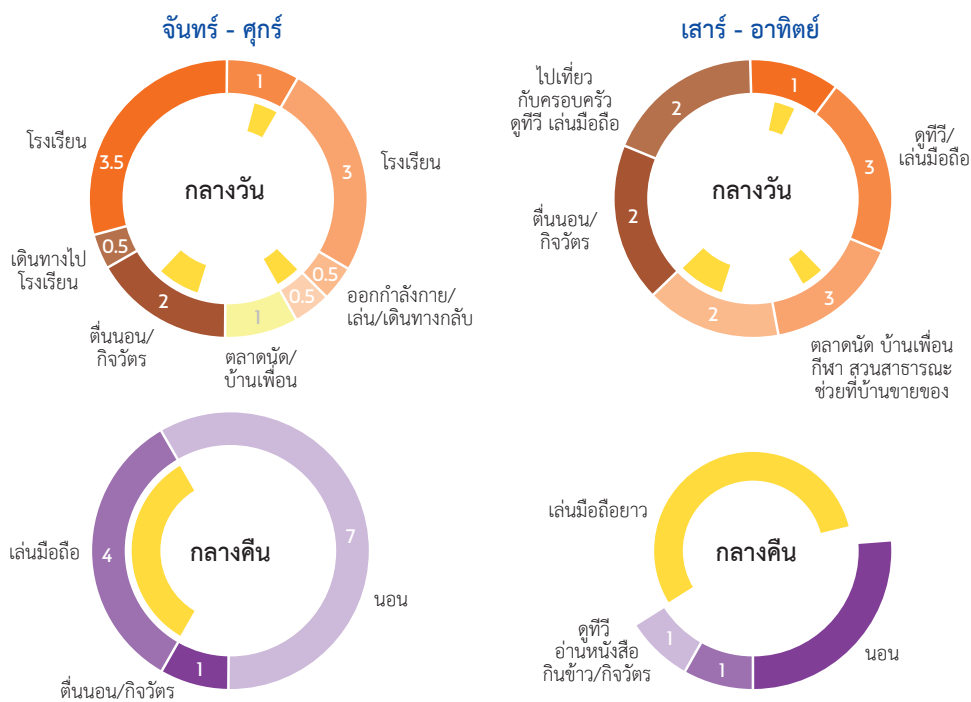
การใช้เวลาของเด็กมีความสัมพันธ์อย่างมากกับการพัฒนาการ โดยเฉพาะอย่างยิ่งหากเด็กใช้เวลาทำกิจกรรมสร้างสรรค์ โดยมีผู้ใหญ่อยู่ใกล้ๆ ร่วมทำกิจกรรม หรือคอยชี้แนะการใช้เวลา ในแต่ละวันของเด็กจะมีความหมายและเกิดประโยชน์ต่อการพัฒนาการในด้านต่างๆ แต่จากข้อมูลพบว่า เด็กกรุงเทพฯ มีเวลาทำกิจกรรมสร้างสรรค์หรือเล่นกีฬาน้อยมาก โดยเด็กใช้เวลาที่อยู่ในสภาพแวดล้อมจริงเข้าสู่โลกออนไลน์ไปด้วยค่อนข้างมาก หากเด็กใช้เวลาส่วนใหญ่อยู่กับมือถือเป็นเวลานานๆ โดยไม่มีพ่อแม่ผู้ดูแลคอยให้คำแนะนำ กำหนดเวลาหรือเลือกเนื้อหาที่เป็นประโยชน์ให้เด็ก จะทำให้การใช้เวลากับเทคโนโลยีของเด็กไม่ได้ประโยชน์เท่าที่ควรจะเป็น

รูป 9.1 การใช้เวลาของซี - แอลฟา ในกรุงเทพฯ



หมายเหตุ: สีเหลืองในวงกลมหมายถึงเวลาออนไลน์

รูป 9.2 การใช้เวลาของซี-แอลฟา ในต่างจังหวัด (นอกเมือง)



หมายเหตุ: สีเหลืองในวงกลมหมายถึงเวลาออนไลน์

พ่อแม่ต้องมีเวลาเล่นกับลูก

แม้ว่าการสื่อสารออนไลน์จะมีความสำคัญต่อคนในยุคปัจจุบันอย่างมาก แต่ต่างก็ตระหนักว่าต้องพอดี และรู้เท่าทัน อย่างไรก็ตาม ก็ยังพบความขัดแย้งของการใช้การสื่อสารออนไลน์ สวนทางกับคำว่าพอดี โดยเฉพาะอย่างยิ่งในกลุ่มเด็กและเยาวชน หากความพอดีนั้น หมายถึง เวลา เด็กก็ควรถูกเติมเต็มด้วยเวลาของการเล่นกับครอบครัว หรือเพื่อน ไม่ว่าจะเป็นกีฬา กิจกรรมสร้างสรรค์ หรือสันทนาการ หรือเล่นอย่างอิสระที่ควรต้องส่งเสริมในกลุ่มเด็กปฐมวัย

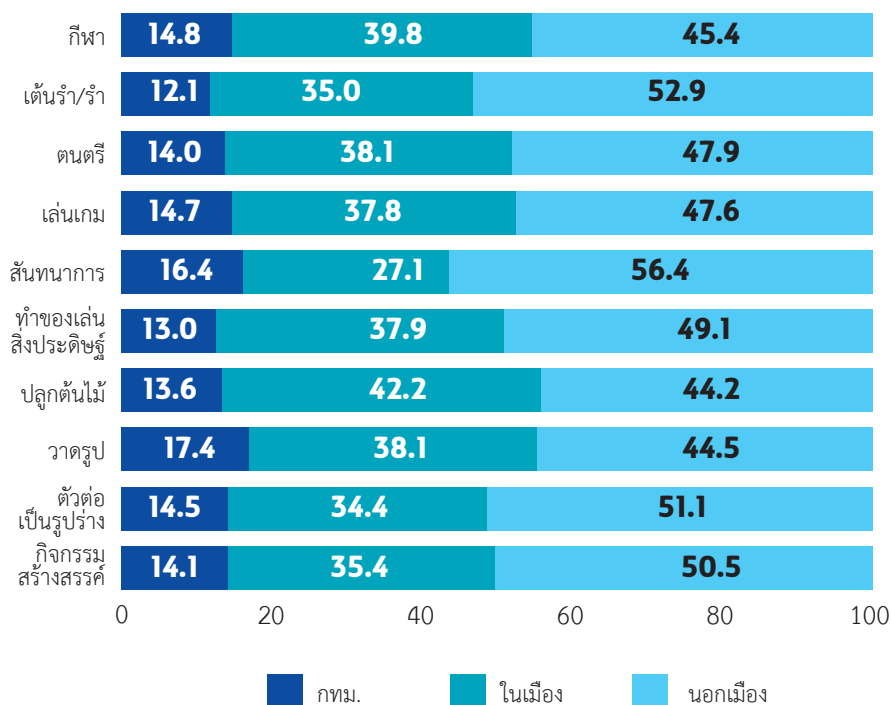
การเล่นช่วยให้เด็กใช้ความคิดสร้างสรรค์ และพัฒนาจินตนาการ มีผลดีต่อทั้งร่างกาย สติปัญญาและความแข็งแรงทางอารมณ์ การเล่นเป็นสิ่งสำคัญในการพัฒนาสมองที่มีสุขภาพดี (Shonkoff & Phillips, 2000; Frost, 2006; Tamis-LeMonda, Shannon, Cabrera & Lamb, 2004) การเล่นทำให้เด็กมีส่วนร่วมและมีปฏิสัมพันธ์กับโลกรอบตัว รวมทั้งเปิดโอกาสให้เด็ก สร้างและสำรวจโลก ซึ่งจะทำให้เด็กมีความสามารถในการเอาชนะความกลัว การเล่นช่วยให้เด็ก พัฒนาความสามารถใหม่ๆ นำไปสู่ความมั่นใจที่เพิ่มขึ้นและความยืดหยุ่นในการเผชิญกับความท้าทายในอนาคต (Hurwitz, 2002; Erickson, 1985; Band & Weisz, 1998) การเล่น แบบไม่มีทิศทางช่วยให้เด็กเรียนรู้วิธีการทำงานกลุ่ม เพื่อแบ่งปันฝึกการเจรจาต่อรอง เพื่อแก้ไข ความขัดแย้งและเรียนรู้ทักษะการป้องกันตัวเอง (Hurwitz, 2002; Erickson, 1985; Pellegrini & Smith, 1998; McElwain & Volling, 2005) เด็กฝึกได้ทักษะการตัดสินใจค้นพบสิ่งที่ตน สนใจ และในที่สุดก็จะมีแรงบันดาลใจในการทำสิ่งต่างๆ (Hurwitz, 2002; Erickson, 1985; Pellegrini & Smith, 1998) แต่เมื่อไรก็ตามที่การเล่นถูกควบคุมโดยผู้ใหญ่ โดยให้เด็ก ทำตามกฎซึ่งเป็นสิ่งที่ผู้ใหญ่กังวล การเล่นนั้นจะเสียประโยชน์ทันที โดยเฉพาะอย่างยิ่งการพัฒนา ความคิดสร้างสรรค์ ความเป็นผู้นำและทักษะการทำงานกลุ่ม (American Academy of Pediatrics, Council on Sports Medicine and Fitness and Council on School Health, 2006) จึงมีข้อเสนอแนะว่า การส่งเสริมการเล่นอย่างอิสระ (Unstructured play) เป็นวิธีที่ดี ในการเพิ่มระดับการออกกำลังกายในเด็ก ซึ่งเป็นสิ่งสำคัญอย่างหนึ่งกลยุทธ์ในการแก้ปัญหา การแพร่ระบาดของโรคอ้วน

ปัจจุบันเด็กไทยจำนวนมากมีเวลาเล่นน้อยลง โดยเฉพาะอย่างยิ่งเด็กที่อยู่ในเมืองและ กรุงเทพฯ เนื่องจากเด็กใช้เวลาส่วนใหญ่เรียนหนังสือในโรงเรียน และเรียนกวดวิชาเสริมทักษะ ตั้งแต่ยังเล็ก ตามค่านิยมด้านการศึกษาของสังคมและพ่อแม่ Lester & Russell (2010) ทบทวน งานวิจัยเกี่ยวกับโอกาสการเล่นของเด็กๆ ทั่วโลก พบข้อสังเกตที่น่าสนใจว่า “แรงกดดัน” ด้านสิ่งแวดล้อมในชีวิตสมัยใหม่ที่เกี่ยวข้องกับความเร่งรีบ ส่งผลต่อการเล่นของเด็ก โดยเฉพาะอย่างยิ่งเด็กๆ ทั่วโลกครึ่งหนึ่งจะต้องอาศัยอยู่ในเมือง เพราะการขยายตัวอย่างรวดเร็ว ทำให้เกิดความกังวลว่า การเล่นของเด็กจะถูกจำกัดทั้งเรื่องเวลาและรูปแบบ โดยลดเวลา ในการเล่นกับเพื่อนหรือผู้ปกครองลง ซึ่งมีแนวโน้มที่จะส่งผลกระทบต่อทักษะด้านความเป็นอิสระ ของเด็ก และประโยชน์ต่อการพัฒนาทักษะด้านต่างๆ

นอกจากนี้ รูปแบบการเล่นของเด็กก็เปลี่ยนไป ซึ่งเห็นได้ชัดสำหรับเด็กในกรุงเทพฯ และเขตเมือง เด็กมีโอกาสเล่นกับพ่อแม่และผู้ปกครองน้อยลง เวลาของเด็กนอกเหนือไปโรงเรียน และทำกิจกรรมส่วนตัวแล้ว คือ เล่นโทรศัพท์มือถือเป็นเวลายาวนาน เด็กจึงมีเวลาเล่นอย่างอิสระน้อยลง เนื่องจากวิถีชีวิตสมัยใหม่ที่พ่อแม่ต้องทำงานนอกบ้าน ที่เล่นของเด็กนอกจากสนามเด็กเล่นของโรงเรียนแล้ว โอกาสที่จะได้ไปเล่นในพื้นที่หรือสนามเด็กเล่นใกล้บ้านก็เป็นไปได้ยาก ด้วยเหตุผลที่บางแห่งไม่มีพื้นที่สาธารณะ หรือมีแต่อยู่ไกลจากบ้านมาก อีกทั้งละแวกบ้านก็ไม่ปลอดภัยพอให้เด็กเล่นได้ ที่เล่นของเด็กสมัยใหม่จึงอยู่ในห้างสรรพสินค้า โดยเด็กมักไปกับพ่อแม่และผู้ปกครอง แต่เมื่อไปเล่นจะต้องเล่นโดยลำพัง หรือเล่นกับเพื่อนที่ไม่รู้จัก

ผลการศึกษาของโครงการวิจัยยุวชนนิเวศฯ พบว่า เด็กซี-แอลฟาในกรุงเทพฯ ต่างจังหวัด ในเมือง และนอกเมือง ใช้เวลาทำกิจกรรมสร้างสรรค์และสันทนาการกับครอบครัวแตกต่างกัน เด็กนอกเมืองฯ ทำกิจกรรมกับครอบครัวมากที่สุด รองลงมาคือเด็กในเมือง ส่วนเด็กกรุงเทพฯ ทำกิจกรรมกับครอบครัวน้อยที่สุด เมื่อพิจารณารายการกิจกรรม พบว่า เด็กทำกิจกรรมสันทนาการกับครอบครัวมากที่สุด ร้อยละ 56.40 รองลงมาคือ การเดินร่ำ/ร่ำ ซึ่งอยู่ในกลุ่มกิจกรรมสันทนาการเช่นเดียวกัน สำหรับกิจกรรมตัวต่อเป็นรูปร่าง และกิจกรรมสร้างสรรค์ ซึ่งมีส่วนสำคัญต่อการพัฒนาทักษะ พบว่า เด็กนอกเมืองทำกิจกรรมนี้มากกว่ากลุ่มอื่นๆ (ร้อยละ 51.10 และร้อยละ 50.50 ตามลำดับ) (รูป 9.3) ข้อมูลจากการสัมภาษณ์เชิงลึก พบข้อสรุปที่สอดคล้องกัน คือ เด็กกรุงเทพฯ ทำกิจกรรมกับพ่อแม่ค่อนข้างน้อย เพราะพ่อแม่ทำงานนอกบ้าน กิจกรรมที่ทำด้วยกันส่วนใหญ่คือ การไปห้างสรรพสินค้า กินอาหารนอกบ้านร่วมกัน ดูหนัง มีส่วนน้อยที่บอกว่าเล่นกีฬา ไปเที่ยวนอกสถานที่ และไปพิพิธภัณฑ์ แต่สำหรับกิจกรรมสร้างสรรค์ต่างๆ แทบไม่มีการทำร่วมกับครอบครัว เด็กในเมืองตามต่างจังหวัดก็มีรูปแบบกิจกรรมกับครอบครัวคล้ายกันกับเด็กกรุงเทพฯ แต่จะมีบางคนที่บอกว่าไปเยี่ยมญาติ และไปทำบุญที่วัดกับพ่อแม่ ในขณะที่เด็กนอกเมืองมีกิจกรรมที่ทำกับครอบครัว เช่น การไปกินหมูกระทะร่วมกับครอบครัว ในวันเกิดของเพื่อนบ้าน ไปวัดกับพ่อแม่/ตายาย ไปเตะฟุตบอลกับพี่ เล่นเกมบ้านญาติ ไปเที่ยวทะเลกับครอบครัว แต่สำหรับกิจกรรมที่ทำกับพ่อแม่เป็นกิจกรรมที่ทำในบ้าน เช่น ดูทีวี กินข้าว เท่านั้น จากข้อมูลไม่พบว่า มีพ่อแม่ที่เล่นกับลูก หรือทำกิจกรรมสร้างสรรค์อย่างอื่น อาจจะเนื่องจากผู้วิจัยสัมภาษณ์เฉพาะเด็กที่อายุระหว่าง 12 - 14 ปี ซึ่งโตระดับหนึ่งแล้ว ไม่ได้สัมภาษณ์เด็กปฐมวัยที่อายุน้อยกว่า

รูป 9.3 ร้อยละการทำกิจกรรมกับครอบครัวของเด็กเจนซี - แอลฟา



การที่พ่อแม่ไม่เล่นกับลูก นอกจากเหตุผลเรื่องเวลาแล้ว ยังเกี่ยวข้องกับทัศนคติและทักษะของพ่อแม่ พ่อแม่คนไทยถูกมองว่า เล่นกับลูกไม่เป็น ซึ่งนายแพทย์ ดุสิต ลิขนะพิชิตกุล ผู้อำนวยการโรงพยาบาลยุวประสาทไวทโยปถัมภ์กล่าวใน คมชัดลึกออนไลน์ เมื่อ 4 พฤศจิกายน 2549 ว่า “พ่อแม่สมัยนี้เล่นกับลูกไม่ค่อยเป็น ส่วนใหญ่เป็นเพราะคนรุ่นพ่อแม่จะโตมาจากครอบครัวที่มีลูกน้อย จึงขาดความคุ้นเคยกับเด็ก พอมีลูกเองจึงเล่นสนุกๆ ไม่ค่อยเป็น ไม่มีศิลปะในการเล่นกับลูก ที่สำคัญจะมุ่งเน้นให้ลูกเรียนมากกว่า ไม่เห็นความสำคัญของการเล่นมากนัก เพราะคิดว่าทำให้เสียเวลา ทำให้เด็กได้เล่นน้อยกว่าที่ควร โดยเฉพาะเด็กในเมือง ซึ่งเป็นเรื่องที่น่าเป็นห่วง เพราะจริงๆ แล้วเด็กจะได้ประโยชน์จากการเล่นมาก”

เอกสารอ้างอิง

- ภูเบศร์ สมุทรจักร และ กุลทิพย์ ศาสตรระจุ. (2558). “เหวี่ยง” และ “วิน” ออนไลน์ ความขัดแย้งและการวิวาทในสื่อสังคมของวัยรุ่น” ในอารี จำปาคล้าย, ปัทมา ว่าพัฒน์วงศ์ และ กาญจนา ตั้งชลทิพย์ (บรรณาธิการ). ความหลากหลายทางประชากรและสังคมในประเทศไทย ณ ปี 2558 (หน้า 3-14). นครปฐม : สถาบันวิจัยประชากรและสังคม มหาวิทยาลัยมหิดล, เอกสารทางวิชาการหมายเลข 447.
- American Academy of Pediatrics, Council on Sports Medicine and Fitness and Council on School Health. (2006). Active healthy living : prevention of childhood obesity through increased physical activity. *Pediatrics*. 2006 : 117 : 1834-1842.
- Band, B. & Weisz, J. (1998). How to feel better when it feels bad : children’s perspectives on coping with everyday stress. *Dev Psychol*. 1988;24 : 247-253.
- Erickson, J. (1985). Play contributes to the full emotional development of the child. *Education*. 1985;105 : 261-263.
- Frost J. (2006). play and brain development. Paper presented at : IPA/USA Triennial National Conference; Longmont, CO; June 18-21, 1998. Retrieved June 22, 2019 from www.eric.ed.gov/ERICDocs/data/ericdocs2/content_storage_01/0000000b/80/11/56/d6.pdf.
- Hurwitz, C. (2002). To be successful : let them play! *Child Educ*. 2002/2003;79 : 101-102 Internet Society APAC Bureau. (2017). Mapping Online Child Safety in Asia-Pacific. Retrieved June 29, 2019 from <http://www.scoop.internet-in-asia-pacific>.
- Lester, S. & Russell, W. (2010). Children’s right to play : An examination of the importance of play in the lives of children worldwide. Working Paper No. 57. The Hague, The Netherlands : Bernard van Leer Foundation
- McElwain, E. & Volling, B.(2005). Preschool children’s interactions with friends and older siblings : Relationship specificity and joint contributions to problem behaviors. *J Fam Psychol*. 2005; 19 : 486-496.
- Pellegrini, D. & Smith, P. (1998). The development of play during childhood : forms and possible Functions. *Child Psychol Psychiatry Rev*. 1998; 3 : 51-57.
- Shonkoff J, Phillips D, (2000). eds. *From Neurons to Neighborhoods : The Science of Early Childhood Development*. Washington, DC : National Academy Press.
- Tamis-LeMonda, C., Shannon, J., Cabrera, N., & Lamb, M. (2004). Fathers and mothers at play with their 2- and 3-year-olds : contributions to language and cognitive development. *Child Development*. 2004; 75 : 1806-1820.

บทส่งท้าย

ตอนที่ 10¹

อนาคตของซี - แอลฟา...โตขึ้นหนูจะเป็นยังไง?

*Que sera, sera,
Whatever will be, will be,
The future's not ours to see,
Que sera, sera,
What will be, will be.*

เพลงดังจากภาพยนตร์ยุค 50 เรื่อง *The Man Who Knew Too Much* ถ่ายทอดบทเพลงโดย Doris Day ในบทบาทของ Josephine McKenna แม่ชาวอเมริกันที่ถูกชายถูกลักพาตัว ในขณะที่ท่องเที่ยวอยู่ในประเทศโมร็อกโก *Que sera, sera* เป็นเพลงที่ Josephine ร้องให้ลูกชายฟังเป็นประจำจนเป็นเหมือนเพลงประจำตัวที่ทำให้ทั้งสองคนคิดถึงกัน และในตอนท้ายของเรื่องก็เป็นเพลงที่ทำให้ทั้งสองคนหากันจนพบ

¹ เนื้อหาส่วนหนึ่งของตอนนี้ ถอดความจากการจัดการประชุม “Zscenario planning workshop” ซึ่งเป็นการประชุมเชิงปฏิบัติการเพื่อการมองภาพอนาคตของเด็กเจนเอเรชั่นซี - แอลฟาในประเทศไทย ด้วยเทคนิค Scenario planning เมื่อวันที่ 27 ตุลาคม 2562 ณ โรงแรม Mercure Bangkok Siam ซึ่งผู้เข้าร่วมการประชุมเชิงปฏิบัติการครั้งนี้เป็นผู้เชี่ยวชาญด้านครอบครัว เด็กและเยาวชน ผู้บริหารจากภาครัฐ ภาคเอกชน ภาควิชาการ ภาคประชาสังคม และนักเคลื่อนไหวประชาชนจำนวน 40 กว่าคน สนับสนุนการจัดการประชุมเชิงปฏิบัติการโดย สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (สสส.)

เนื้อหาของเพลงไม่ได้เกี่ยวข้องกับเรื่องราวของภาพยนตร์ ซึ่งเป็นแนวซ่อนเงื่อนระทึกขวัญ แต่เป็นคำถามถึงอนาคตที่คนมักถามและเปลี่ยนคำถามไปในวัยต่างๆ แต่สุดท้ายคำตอบที่ได้ก็คือ “อนาคตเป็นสิ่งที่เรามองไม่เห็นในวันนี้ อะไรจะเกิดก็ต้องเกิด”

แม้ความตั้งใจของเนื้อหาเพลงจะเป็นไปในทางให้คนมีกำลังใจสู้กับสิ่งต่างๆ ที่จะเกิดขึ้นในอนาคต ไม่ว่าสิ่งนั้น หรือสถานการณ์นั้นจะเป็นอย่างไร (Cheerful fatalism) แต่ในมุมเล็กๆ ก็อดหดหู่ใจไม่ได้ที่จะปล่อยให้อนาคตเป็นไปตามบุญตามกรรม โดยเฉพาะอนาคตของเด็กๆ ที่ใครต่อใครในสังคมต่างฝากความหวังอันยิ่งใหญ่ไว้

สังคมไทยกำลังเผชิญกับการเปลี่ยนแปลงใหญ่ๆ ในหลายมิติที่จะส่งผลกระทบต่ออนาคตของเด็กเจนเอเรชันซี-แอลฟา ซึ่งจะส่งผลกระทบต่อรายละเอียดปลีกย่อยต่างๆ ที่แวดล้อมตัวเด็กอย่างต่อเนื่องกันไปแบบปฏิกิริยาลูกโซ่

โครงสร้างประชากรที่เปลี่ยนไป ครอบครัวที่เล็กลง และอยู่ด้วยกันน้อยลง

อัตราเกิดของประเทศไทยซึ่งขณะนี้แนวโน้มการเกิดลดลงจากปีละ 7.9 แสนคนต่อปี ในปี 2551 เหลือเพียงปีละ 6.6 แสน ในปี 2561 (สำนักงานสถิติแห่งชาติ, 2563) และอัตราการเจริญพันธุ์รวม (Total Fertility Rate : TFR) ซึ่งหมายถึงจำนวนบุตรโดยเฉลี่ยที่สตรีคนหนึ่งจะมีได้ตลอดวัยเจริญพันธุ์ของตน ที่คาดว่าจะลดเหลือเพียงประมาณ 1.5 ในปี 2562 สะท้อนให้เห็นขนาดของครอบครัวไทยที่มีขนาดเล็กลงเรื่อยๆ แม้ภาพรวมของครอบครัวไทยยังเป็นลักษณะครอบครัวที่อยู่ร่วมกันแบบ 3 เจเนอเรชัน คือมีทั้งรุ่นปู่ย่า ตายาย รุ่นพ่อแม่ และรุ่นลูกอยู่พร้อมหน้ากัน แต่ก็มีแนวโน้มที่ลดลงเรื่อยๆ แต่กลับมีครอบครัวแบบพ่อแม่ลูก พ่อเลี้ยงเดี่ยว แม่เลี้ยงเดี่ยว และกระทั่งครอบครัวข้ามรุ่น (ครอบครัวแบบผู้สูงอายุที่เป็นปู่ย่า ตายาย เลี้ยงหลานโดยพ่อแม่อยู่คนละที่) เพิ่มมากขึ้น

ลักษณะการที่ครอบครัวอยู่กระจัดกระจายเช่นนี้ ส่วนหนึ่งเกิดจากความจำเป็นในการย้ายถิ่นฐานออกจากบ้านเดิม ส่วนใหญ่เป็นการเข้าสู่ตัวเมืองที่เพื่อนบ้านรู้จักมักคุ้น และมีความเกียวกองฉันทญาติที่พี่น้องลดน้อยลง การเปลี่ยนแปลงนี้เกี่ยวข้องอย่างมากกับความสามารถในการเกื้อหนุนกันระหว่างสมาชิกครอบครัวในการดูแลเด็ก ตลอดจนการอบรมสั่งสอนและการระแวดระวังภัยให้แก่เด็ก สังคมในอดีตสมาชิกในครัวเรือนสามารถช่วยเหลือดูแลกันในลักษณะครอบครัวใหญ่ ไม่ว่าจะเป็นปู่ย่า ตายายช่วยในการดูแลหลานระหว่างที่พ่อแม่

ไปทำงาน หลานๆ ช่วยดูแลปู่ย่า ตายาย และพี่น้องซึ่งมีจำนวนหลายคนสามารถแบ่งเบาภาระพ่อแม่ในการดูแลซึ่งกันและกัน และเป็นเพื่อนเล่นกันและกัน ลักษณะการเกื้อหนุนกันระหว่างเจเนอเรชัน และระหว่างสมาชิกในครอบครัวเหล่านี้กำลังมีน้อยลงอย่างเห็นได้ชัด โดยเฉพาะในเขตตัวเมือง และในครอบครัวที่สามี - ภรรยาต้องแยกกันอยู่ เพราะต่างฝ่ายต่างต้องอยู่ใกล้ที่ทางทำมาหากินของตนเอง เพราะเกี่ยวกับความก้าวหน้าในอาชีพ และความอยู่รอดทางเศรษฐกิจ ยิ่งมีความลำบากในการช่วยกันดูแลครอบครัว ซึ่งมีทั้งลูก และผู้สูงอายุ เป็นมิติการเปลี่ยนแปลงทางโครงสร้างประชากรที่กระทบต่อการเปลี่ยนของรูปแบบการอยู่อาศัยร่วมกันของครอบครัวที่มีแนวโน้มจะเป็นไปในลักษณะนี้มากขึ้น และรุนแรงขึ้น

การเปลี่ยนแปลงเหล่านี้ ส่งผลต่อความผูกพันระหว่างเด็กกับสมาชิกในครอบครัวคนอื่นๆ ความปลอดภัยของเด็ก ตลอดจนพัฒนาการทางร่างกาย จิตใจ และสังคมของเด็กด้วย

เศรษฐกิจที่แข่งขันรุนแรง กับเวลาคุณภาพในครอบครัว

ความพยายามเพื่อการหลุดพ้นจากกับดักรายได้ปานกลาง และก้าวสู่การเป็นประเทศที่มีรายได้สูง (High income country) กลายเป็นวาระอันยิ่งใหญ่ของประเทศ และสะท้อนชัดเจนในยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี ซึ่งจะสิ้นสุดระยะใน พ.ศ. 2580 การเร่งสร้างความแข็งแกร่งทางเศรษฐกิจและการเพิ่มผลิตภาพของทรัพยากรมนุษย์และกลไกทางเศรษฐกิจทั้งหมด ปฏิเสธไม่ได้ว่าสังคมไทยต้องร่วมแรงร่วมใจในการทำงานหนักขึ้น มีประสิทธิภาพมากขึ้น คิดสร้างสรรค์มากขึ้น ฉลาดขึ้น ซึ่งก็ปฏิเสธไม่ได้อีกเช่นกันว่า เป็นวิถีที่หลีกเลี่ยงไม่ได้ในโลกระบบทุนนิยม เพียงแต่การดิ้นรนเพื่อผลักดันเศรษฐกิจนี้ก็ส่งผลให้สมาชิกในครอบครัวต้องทำงานหนักขึ้นมากขึ้น

ในขณะที่กลไกของเศรษฐกิจในระดับมหภาคพยายามผลักดันกิจกรรมทางเศรษฐกิจให้ขับเคลื่อนเร็วขึ้น สร้างผลผลิตมากขึ้น กลไกระดับจุลภาคก็จะเป็นฟันเฟืองขนาดเล็กที่ต้องเพิ่มวงรอบการหมุนให้ยิ่งเร็วขึ้น แผนการต่างๆ ในการผลักดันเศรษฐกิจค่อนข้างชัดเจนด้วยนโยบายที่ทำทายนามากมาย ไม่ว่าจะเป็นไทยแลนด์ 4.0 ระเบียงเศรษฐกิจภาคตะวันออก (Eastern Economic Corridor : EEC) เศรษฐกิจสร้างสรรค์ ฯลฯ ซึ่งล้วนกลายเป็นคำคุ้นหู แต่นโยบายที่จะสร้างเสริมครอบครัวให้มีความแข็งแรง และสมาชิกครอบครัวได้อยู่ร่วมกัน หรืออยู่ใกล้ๆ กัน และมีเวลาให้แกกัน อาจจะยังไม่ชัดเจนนัก

บทบาทของคุณแม่ไทยที่เปลี่ยนแปลงไปในระยะเวลากว่า 120 ปีที่ผ่านมา² ที่จะต้องแบกรับหน้าที่หลักทั้งเลี้ยงดูลูก ดูแลความเรียบร้อยของบ้าน และยังต้องช่วยหารายได้เพื่อช่วยจุนเจือครอบครัว การเปลี่ยนแปลงเหล่านี้ทำให้ความเป็นอยู่ของลูกๆ เปลี่ยนแปลงไป (Samutachak, 2017) ลูกใช้เวลาอยู่กับคนที่ไม่ใช่พ่อแม่มากขึ้น ไม่ว่าจะเป็นพี่เลี้ยงที่ครอบครัวมีฐานะสามารถว่าจ้างมาได้ หรืออาจต้องอยู่กับปู่ย่า ตายายในต่างจังหวัดในครอบครัวที่สามี - ภรรยา ไม่มีเงินพอที่จะจ้างพี่เลี้ยง หรือไม่มีเวลาและความสะดวกพอที่จะเลี้ยงดูลูกด้วยตัวเอง หรือไม่มีทั้งเงินและเวลา (ภูเบศร์ สมุทรจักร, กมลชนก ขำสุวรรณ และพิมลพรรณ นิตยน์รา, 2562) ทั้งแม่และพ่อโดยเฉพาะในครอบครัวระดับกลางและระดับล่างก็ไม่มีทางเลือกอื่นมากนัก และต้องวิ่งตามฝันเพื่อเศรษฐกิจที่หมุนเร็วขึ้นในทุกขณะ

การแข่งขันที่รุนแรงขึ้นยังมีส่วนทำให้การใช้จ่ายใช้สอยของครอบครัวเพิ่มมากขึ้น รายการสินค้าที่เป็นสิ่งจำเป็นในชีวิตประจำวันเพิ่มทั้งจำนวนรายการและราคา ไม่เว้นแต่ค่าใช้จ่ายด้านการศึกษาและสุขภาพอนามัยของลูกและคนอื่นๆ ในครอบครัว ความสามารถของรัฐในการอนุเคราะห์สวัสดิการต่างๆ ยังห่างไกลจากคำว่า “ถ้วนหน้า” และ “เท่าเทียม” เหลือเป็นร่องรอยของความเหลื่อมล้ำที่ดูจะลึก ชัด และกว้างขึ้น

แม้แต่ตัวเองก็ได้รับแรงกดดันจากการแข่งขันทางเศรษฐกิจ ที่สะท้อนมาเป็นการแข่งขันด้านการศึกษาที่ไม่มีทีท่าจะบรรเทาลง เด็กไทยเข้าเรียนพิเศษด้วยอายุน้อยลง มีเวลาเล่นตามธรรมเนียมน้อยลง การแข่งขันกันเข้าสถาบันการศึกษาที่มีชื่อเสียงรุนแรงขึ้น และมีของแถมเป็นแนวโน้มที่จะติดพฤติกรรมบริโภคนิยม (Consumerism) และวัตถุนิยม (Materialism) มากขึ้น เพราะเติบโตขึ้นมาในสภาพแวดล้อมที่การแข่งขันเชิงพาณิชย์รุนแรงอย่างเช่นในปัจจุบัน

² นับจาก พ.ศ. 2439 ซึ่งเป็นปีแรกของการก่อตั้งโรงเรียนแพทย์จุฬาลงกรณ์และโรงพยาบาล ซึ่งถือเป็นการศึกษาที่เป็นวิชาชีพของหญิงไทยยุคแรก การศึกษาของหญิงก่อนหน้านั้นส่วนใหญ่ยังเป็นวิชาการบ้านการเรือนมากกว่าเป็นวิชาชีพ

เทคโนโลยีล้ำหน้าที่มีทั้งประโยชน์ และโทษ

กอร์ดอน มัวร์ (Gordon Moore) หนึ่งในผู้ร่วมก่อตั้งและอดีตผู้บริหารสูงสุดของบริษัท Intel ผู้ผลิตวงจรรวม (Integrated Circuit : IC) ซึ่งเป็นหัวใจและมันสมองของอุปกรณ์ดิจิทัลต่างๆ มัวร์ได้ทำนายแนวโน้มพัฒนาการของวงจรรวม และเซมิคอนดักเตอร์ (Semiconductor) ที่จะเพิ่มขึ้นเป็นสองเท่าในทุกๆ ปี ทั้งในด้านความจุและประสิทธิภาพการประมวลผล ซึ่งเป็นปัจจัยสำคัญในการผลักดันพัฒนาการของอุปกรณ์อัจฉริยะต่างๆ และความก้าวหน้าของนวัตกรรมทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีโดยรวม จนผู้คนต่างๆ เรียกกันติดปากว่า กฎของมัวร์ (Moore's law)

แทบจะกล่าวได้ว่ากฎของมัวร์ และความก้าวหน้าทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีที่เร็วขึ้นในทุกขณะนี้ ทำให้วิถีการดำเนินชีวิตเปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็ว และเร็วขึ้นในทุกขณะเช่นเดียวกัน เราได้เห็นวัสดุอุปกรณ์จำนวนไม่น้อยที่มนุษย์เคยฝันเฟื่องไว้ในภาพยนตร์แนววิทยาศาสตร์อย่างเรื่องสตาร์วอร์ (Star war) สตาร์เทรค (Star trek) หรือไอรอนแมน (Iron man) กลายเป็นจริง (Chaw, 2018) หรืออย่างน้อยก็มีลักษณะใกล้เคียงกับที่มีอยู่ในภาพยนตร์ขณะนี้ อุปกรณ์ล้ำยุคเหล่านี้อาจยังไม่อยู่ในชีวิตประจำวันของคนทั่วไป แต่หากเชื่อตามกฎของมัวร์ ของเหล่านี้ก็จะกลายเป็นสินค้าดาษดื่นในมือของทุกคนในไม่ช้า

เหมือนอย่างเช่นโทรศัพท์มือถือ ที่ครั้งหนึ่งมีเพียงผู้มีฐานะเท่านั้นที่ได้มีโอกาสใช้ และใช้ในฐานะเครื่องมือสื่อสารเท่านั้น แต่ปัจจุบันได้กลายเป็นของจำเป็นสำหรับคนแทบทุกช่วงวัย และอาจเป็นอุปกรณ์ที่ผูกติดกับชีวิตความเป็นอยู่ประจำวันของคนทุกคน โทรศัพท์มือถือไม่ได้ถูกใช้ในฐานะเครื่องมือสื่อสารอย่างแต่ก่อน แต่เป็นทั้งเพื่อนแก้เหงา เป็นอุปกรณ์การเรียนรู้ เป็นอุปกรณ์ทำมาหากินและอื่นๆ อีกมากมาย และนับวันจะยิ่งเพิ่มบทบาทในชีวิตประจำวันมากขึ้นด้วยเทคโนโลยีที่เริ่มคุ้นเคยกับคนทั่วไป ไม่ว่าจะเป็น Virtual Reality (VR) Augmented Reality (AR) Mixed Reality (MR) และ Halogram เทคโนโลยีล้ำยุคที่มีพัฒนาการอย่างรวดเร็วเหล่านี้นำมาซึ่งประโยชน์มหาศาล และโทษมหันต์ที่สังคมกำลังระแวงระวังอยู่ Virtual Reality สามารถช่วยในการทำความเข้าใจและการเรียนรู้ต่างๆ ให้ง่ายและน่าสนใจมากขึ้น สามารถปฏิวัติการเรียนรู้ และการเรียนรู้ของคนในสังคม แต่ขณะเดียวกันหากใช้อย่างไม่สร้างสรรค์ก็สามารถชักจูง หรือสร้างจินตนาการที่สามารถนำไปสู่อันตรายต่างๆ ในสังคม ไม่อาจจะเป็นการช่วยทางกามารมณ์ การหมกมุ่นในอบายมุขต่างๆ

กลุ่มเด็กอยู่ในวัยที่สามารถทำความเข้าใจ และใช้เทคโนโลยีต่างๆ ได้อย่างรวดเร็ว แต่ก็อยู่ในวัยที่มีวิจารณญาณยังไม่เต็มที่เท่าที่ควร ยังต้องการคำชี้แนะและการติดตามดูแลอย่างใกล้ชิด และต้องมีความรู้ที่เท่าทัน (Literacy) เพื่อการใช้เทคโนโลยีเหล่านี้อย่างสร้างสรรค์ หากสังคมไม่สามารถทำให้เด็ก รวมทั้งผู้ใหญ่ที่จะคอยให้คำแนะนำและดูแลเด็ก ตระหนักถึงการใช้เทคโนโลยีอย่างสร้างสรรค์ได้ สภาพแวดล้อมทางเทคโนโลยีของเด็กในอนาคตก็จะน่าเป็นห่วงมากขึ้น

การกระจายอำนาจของภาครัฐ

การกระจายอำนาจของภาครัฐกับอนาคตของเด็กซี-แอลฟา ฟังดูแล้วอาจดูห่างไกล หรือหากจะเกี่ยวกันก็เป็นเพียงผลทางอ้อม แต่หากมองถึงการกระจายอำนาจที่เกี่ยวข้องกับการจัดการศึกษาของประเทศ จะเห็นว่ามีผลโดยตรงต่อพัฒนาการด้านการเรียนรู้ สติปัญญา และศักยภาพของเด็กซี-แอลฟาในอนาคต แต่ก็ไมอาจกล่าวเจาะจงลงไปว่าการกระจายอำนาจด้านการศึกษาเพียงอย่างเดียว เพราะการกระจายอำนาจด้านการศึกษาย่อมต้องเกี่ยวข้องกับการปกครองส่วนท้องถิ่น รวมทั้งภาคประชาสังคม และภาคประชาชนที่จะเข้ามามีส่วนร่วมมีอิทธิพลในการดูแลด้านการศึกษาของเด็กและเยาวชนด้วย

การจัดการศึกษาของประเทศไทยอยู่ภายใต้การดูแลในระบบรวมศูนย์มาเป็นเวลานาน นับตั้งแต่การปฏิรูปการศึกษาในสมัยรัชกาลที่ 5 มีความเป็นมานานยาวพอๆ กับการปกครองแบบรวมศูนย์ในด้านอื่นๆ ซึ่งโครงสร้างและกลไกในระยะแรกๆ สามารถตอบสนองความต้องการของสังคมได้เป็นอย่างดี มีความสอดคล้องเหมาะสมกับบริบทในยุคนั้นๆ อย่างไรก็ตามพลวัตรของสังคมไทยในระยะต่อมา มีความซับซ้อนมากขึ้น ตามการเปลี่ยนแปลงของสภาพแวดล้อมทั้งด้านประชากร สังคม เศรษฐกิจ การเมืองการปกครอง เทคโนโลยี และการเชื่อมโยงกับสถานการณ์ต่างๆ ในต่างประเทศ การเปลี่ยนแปลงเหล่านี้เรียกร้องให้โครงสร้างและกลไกการจัดการศึกษา และด้านอื่นๆ ต้องมีการปรับเปลี่ยน มีความยืดหยุ่นที่จะตอบสนองความหลากหลายต่างๆ ที่เกิดขึ้นในสังคม เทคโนโลยีทำให้เกิดอาชีพใหม่ๆ ขึ้นมากมาย ทำให้วิชาการและหลักสูตรต่างๆ ต้องมีการเปลี่ยนแปลงไปจากเดิม การติดต่อกับประเทศต่างๆ ที่มีความหลากหลายมากขึ้นทำให้เกิดความจำเป็นในการฝึกทักษะภาษาที่ 3 หรือภาษาที่ 4 นอกเหนือจากภาษาอังกฤษซึ่งเป็นภาษาที่ 2 ข้อมูลที่อยู่ในโซเชียลมีเดียที่มีปริมาณมากมาย

ยิ่งกว่าห้องสมุดใดๆ ในโลกที่กลายเป็นแหล่งเรียนรู้แห่งใหม่นับตั้งแต่ศตวรรษที่ 20 เป็นต้นมา แนวโน้มการแสวงหาปัญญาที่อาจลดลง กลายเป็นการฝึกทักษะผ่านพื้นที่เรียนรู้ดิจิทัลที่สามารถสร้างอาชีพและรายได้ ได้รวดเร็วกว่า ซึ่งการเปลี่ยนแปลงมากมายและรวดเร็วเหล่านี้อาจเกินอำนาจการควบคุม หรือการจัดการแบบรวมศูนย์อย่างเดิม โครงสร้างการจัดการศึกษาแบบเก่าจะต้องแสวงหาหนทางในการกระจายอำนาจเพื่อสร้างความยืดหยุ่น และการปรับเปลี่ยนที่รวดเร็ว ท่วงทันต่อการเปลี่ยนแปลงทุกมิติได้เร็วขึ้น

การกระจายอำนาจที่ว่านี้ ไม่ได้มีความหมายอย่างแคบที่หมายถึงการกระจายอำนาจ การตัดสินใจให้แก่การปกครองส่วนท้องถิ่นเท่านั้น แต่ยังหมายถึงการทำงานร่วมกับภาคอื่นๆ ไม่ว่าจะเป็นภาคประชาสังคม องค์กรพัฒนาเอกชน และภาคประชาชน ซึ่งได้แก่พ่อแม่ และผู้ปกครอง ซึ่งปัจจุบันนี้เข้ามามีส่วนร่วมในการเรียนการสอนของลูกมากขึ้นกว่าเดิม เนื่องจากประชาชนมีการศึกษามากขึ้น

การกระจายอำนาจโดยเฉพาะด้านการจัดการเรียนการสอน แม้จะเป็นเป้าหมายและทิศทางของการปฏิรูปการศึกษาครั้งล่าสุด ซึ่งเริ่มมาตั้งแต่ พ.ศ. 2542 แต่ยังต้องการความเร็ว และความเป็นรูปธรรมมากขึ้น อนาคตของซี - แอลฟา จะเป็นอย่างไรขึ้นอยู่กับความสำเร็จของการกระจายอำนาจของภาครัฐอยู่ไม่น้อย

หากสังคมไทย จะวาดฝันและฝากภาระแห่งความหวังของความอยู่รอดในอนาคต อันเป็นภาระที่หนักอึ้งอยู่ไม่น้อยไว้กับลูกหลานชาวซี-แอลฟา เหล่านี้แล้ว สังคมคงต้องฉุฉิด และใคร่ครวญอย่างดีว่า ได้เตรียมสภาพแวดล้อมที่ดีที่สุดเพื่อให้เขาเหล่านี้เติบโตอย่างมีคุณภาพแล้วหรือยัง?

เอกสารอ้างอิง

- สำนักงานสถิติแห่งชาติ. (2561). สถิติประชากรศาสตร์ ประชากรและเคหะ. สืบค้นจาก statbbi.nso.go.th/staticreport/page/sector/th/01.aspx สืบค้นเมื่อ 29 มกราคม 2563.
- ภูเบศร์ สมุทรจักร, กมลชนก ขำสุวรรณ และพิมลพรรณ นิตยัณรา. (2562). ครอบครัวเปราะบาง เมื่อการเปลี่ยนแปลงของสังคมทำร้ายครอบครัวไทย และทั้งใครหลายคนไว้เบื้องหลัง. นครปฐม : สถาบันวิจัยประชากรและสังคม มหาวิทยาลัยมหิดล.
- Samutachak, Bhubate. (2017). When will mom come home? *The 13th International Conference on Thai Studies : Globalized Thailand? Connectivity, Conflict, and Conundrums of Thai Studies* (p.73), July 15-18 2017, Chiangmai Thailand.
- Chow, Denise (2018). How scientists are turning Star Wars holograms into reality. NBC news. Retrieved January 29, 2020 from <https://www.nbcnews.com/mach/science/how-scientists-are-turning-star-wars-holograms-reality-ncna843816>.

บรรณานุกรม

ภาษาไทย

- กรมการปกครอง, กระทรวงมหาดไทย. (2561). สืบค้นจาก http://stat.dopa.go.th/stat/statnew/upstat_age_disp.php. สืบค้นเมื่อ 10 มีนาคม 2562.
- กรมกิจการเด็กและเยาวชน กระทรวงการพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์. (2560). ยุทธศาสตร์ส่งเสริมและปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชนในการใช้สื่อออนไลน์ พ.ศ. 2560-2564. สืบค้นจาก http://www.news_th20180801144021_4.pdfews_th_2018 สืบค้นเมื่อ 16 กันยายน 2562.
- กรมวิชาการ. (2542). การสังเคราะห์รูปแบบการพัฒนาศักยภาพของเด็กไทยด้านความรับผิดชอบและวินัยในตนเอง. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว.
- กรุงเทพธุรกิจ. (11 มกราคม 2561). สร้างพื้นที่เรียนรู้ จุดประกายเด็กน้อย จุดพลังชาติ. สืบค้นจาก <https://www.bangkokbiznews.com/blog/detail/643600>. สืบค้นเมื่อวันที่ 5 พฤศจิกายน 2562.
- กัลยากร วรกุลภานุภานี. (2556). การศึกษาพฤติกรรมการบริโภคสื่อและการเรียนรู้เท่าทันสื่อของเยาวชนในเขตปทุมธานี : มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- กิตติชัย ตั้งไวบูลย์ และสุจิตรา คุ่มสมัย. (2553). พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนราชโบริกานุเคราะห์ จังหวัดราชบุรี คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- ขวัญชนก กมลศุภจินดา. (2557). พฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์และการแสดงตัวตนของเจนเอเรชั่น : กรณีศึกษาความแตกต่างระหว่างเจนเอเรชั่นเบบี้บูมและเจนเอเรชั่น. การค้นคว้าอิสระ หลักสูตรนิเทศศาสตรมหาบัณฑิต สาขาการสื่อสารเชิงกลยุทธ์ มหาวิทยาลัยกรุงเทพ.
- คมชัดลึก. (2561). อึ้ง!! เด็กไทยรักแก๊งเอง ติดอันดับ 2 รองจากญี่ปุ่น. สืบค้นจาก <https://www.komchadluek.net/news/edu-health/311572> สืบค้นเมื่อวันที่ 14 ตุลาคม 2562.
- จุฬา ภัคติกุล. (2559). เด็กยุคดิจิทัล : สารานุกรมศึกษาศาสตร์. สืบค้นจาก www.ejournals.swu.ac.th/index.php/ENEDU/article/view/6704/6315 สืบค้นเมื่อ 17 กันยายน 2562.
- จุฬาร มาเสถียรวงศ์. (2549). นโยบายและยุทธศาสตร์ทางการศึกษาแบบมุ่งอนาคตเพื่อเด็กและเยาวชนไทย. วิทยานิพนธ์ ครุศาสตรดุษฎีบัณฑิต สาขาพัฒนศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ณัฐณ กิตติพนธ์ชัย. (2558). การวิเคราะห์เนื้อหาสาระและการตอบสนองเพจเฟซบุ๊กเว็บท่องเที่ยว : กรณีศึกษาเพจเฟซบุ๊กเว็บ Chillpainai. การค้นคว้าอิสระ หลักสูตรนิเทศศาสตรมหาบัณฑิต สาขาการสื่อสารและการตลาดดิจิทัล มหาวิทยาลัยกรุงเทพ.
- เดลินิวส์. (2562). แด่เด็กไทยติดเกมลำดับต้นๆ ของโลก หนักสุดตายคาจอ! สืบค้นจาก <https://www.dailynews.co.th/politics/706395> สืบค้นเมื่อวันที่ 15 พฤศจิกายน 2562.
- ไทยโพสต์. (2561). สนามเด็กเล่นปัญญา ช่วยพัฒนาเด็กปฐมวัย. สืบค้นจาก <https://www.thaipost.net/main/detail/20287>. สืบค้นเมื่อวันที่ 20 พฤศจิกายน 2563.
- ไทยรัฐออนไลน์. (2556). แพทย์เตือนเล่นเกมเกินวันละ 1 ชม. เสี่ยงสมองถูกทำลาย. สืบค้นจาก <https://www.thairath.co.th/content/375360> สืบค้นเมื่อวันที่ 17 พฤศจิกายน 2562.
- ประกายเพชร สุภะเกษ, โชชัย หมั่นแสวงทรัพย์, สุธรรม นันทมงคลชัย และสุพร อภินันท์เวช. (2551). ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการติดเกมออนไลน์และสุขภาพจิตของวัยรุ่นชาย ในเขตอำเภอเมือง จังหวัดศรีสะเกษ. วารสารสารานุกรมสุขภาพจิต. 38(3) : 317-30.

- ประเวศ วะสี. (2551). สุขภาวะที่สมบูรณ์. หมอชาวบ้าน. เล่มที่ 351 กรกฎาคม สืบค้นจาก <http://www.doctor.ot.th/article/detail/5694> สืบค้นเมื่อ 17 กันยายน 2562.
- ประเสริฐ ผลิตผลการพิมพ์. (2559). วิธีสร้างการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21. สืบค้นจาก [www.yutube.com watch?v=SOj6Gs2wNjk](http://www.yutube.com/watch?v=SOj6Gs2wNjk). สืบค้นเมื่อ 3 ตุลาคม 2561.
- พจนินา อุทัยสมุทร. (2562). การพัฒนาทักษะดนตรีเพื่อให้เกิดความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัยจากการจัดประสบการณ์ในรูปแบบกิจกรรมการเรียนรู้ทางดนตรี ตามทฤษฎีของโคตยา. *วารสารศรีนครินทรวิโรฒวิจัยและพัฒนา (สาขามนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์)*, ปีที่ 11 ฉบับที่ 21, มกราคม-มิถุนายน : 74-87.
- พระธรรมกิตติวงศ์. (2551). พจนานุกรมเพื่อการศึกษาพุทธศาสน์ “คำวัด”. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์ธรรมสภา.
- พัชรภาดา ดันติสุขเวช. (2557). แนวทางการจัดการศึกษาสำหรับเจนเนอเรชันอัลฟ่าให้เหมาะสมกับบริบทของสังคมไทยในอนาคต. วิทยานิพนธ์หลักสูตรปริญญาครุศาสตร์ดุษฎีบัณฑิต สาขาพัฒนาศึกษา ภาควิชานโยบาย การจัดการและความเป็นผู้นำทางการศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- พิจิตตรา เพชรพารี. (2562). ใช้เวลาบนโลกออนไลน์มากเกินไป ส่งผลอย่างไรกับตัวเรา. สืบค้นจาก <https://www.thaihealth.or.th/Content/47053-ใช้เวลาบนโลกออนไลน์%20มากเกินไป%20ส่งผลอย่างไรกับตัวเรา.html> สืบค้นเมื่อวันที่ 15 ตุลาคม 2562.
- พิรงรอง รามสูต. (2554). การสร้างภูมิคุ้มกันการติดเกมออนไลน์ สำหรับเยาวชนไทย. สืบค้นจาก http://www.research.chula.ac.th/web/cu_online/2554/vol_54_12_1.html. สืบค้นเมื่อ 5 พฤศจิกายน 2562.
- โพสต์ทูเดย์ออนไลน์. (2558). คอลัมน์รู้ทัน เด็กเจนเนอเรชัน อัลฟ่า. วันที่ 8 สิงหาคม 2558.
- ภาณุวัฒน์ กองราช. (2554). การศึกษาพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของวัยรุ่นในประเทศไทย กรณีศึกษา facebook. วิทยานิพนธ์ปริญญาวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาบริหารเทคโนโลยี วิทยาลัยนวัตกรรม มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- ภูเบศร์ สมุทรจักร และ นิพนธ์ ดาราวัดมาประกรณ์. (2557). โลฟสโตร์ แผนการค้าเงินชีวิต กับแนวคิดการมีบุตรของคนเจนเนอเรชันวาย. ใน ยุพิน วรสิริอมร, จงจิตต์ ฤทธิรงค์, ศุทธิดา ชวนวัน และ พงณา หันจางสิทธิ์ (บรรณาธิการ). *การเกิดกับความมั่นคงในประชากรและสังคม* (หน้า 214-231) นครปฐม : สถาบันวิจัยประชากรและสังคม มหาวิทยาลัยมหิดล.
- ภูเบศร์ สมุทรจักร และมนสิการ กาญจนะจิตตรา. (2557). พฤติกรรมบริโภคนิยมในวัยรุ่นไทย และปัจจัยที่เป็นสาเหตุ. *วารสารธรรมศาสตร์*, ปีที่ 33 ฉบับที่ 1 : 46-69.
- ภูเบศร์ สมุทรจักร, กมลชนก ขำสุวรรณ และ พิมลพรรณ นิตยาร. (2562). ครอบครัวประาะบาง เมื่อการเปลี่ยนแปลงของสังคมทำร้ายครอบครัวไทย และทิ้งใครหลายคนไว้เบื้องหลัง. นครปฐม : สถาบันวิจัยประชากรและสังคม มหาวิทยาลัยมหิดล.
- ภูเบศร์ สมุทรจักร และกุลทิพย์ ศาสตระรุจิ. (2558). “เหวี่ยง” และ “วิน” ออนไลน์ ความขัดแย้งและการวิวาทในสื่อสังคมของวัยรุ่น” ใน อารี จำปากลาง, ปัทมา ว่าพัฒน์วงศ์ และกาญจนา ตั้งชลทิพย์ (บรรณาธิการ). *ความหลากหลายทางประชากรและสังคมในประเทศไทย ณ ปี 2558* (หน้า 3-14). นครปฐม : สถาบันวิจัยประชากรและสังคม มหาวิทยาลัยมหิดล, เอกสารทางวิชาการหมายเลข 447.
- มันทนา แจ่มศรี. (2553). ผลวิจัยชี้ให้ไทยมีพฤติกรรมชมเชยรักแก่ กลั่นแกล้งเพื่อนผ่านโลกโซเชียลฟุ้งสูง สืบค้นจาก <https://www.isranews.org/thaireform-news-mass-comm/12301-2010-02-10-15-28-30.html> สืบค้นเมื่อวันที่ 14 ตุลาคม 2562.
- มูลนิธิสาธารณสุขแห่งชาติ. (2549). หุดปัญหาใช้ความรุนแรงในสถานศึกษา สืบค้นจาก www.kriengsak.com/node/271 สืบค้นเมื่อวันที่ 14 ตุลาคม 2562.
- ยงยุทธ วงศ์ภิรมย์ศานต์, สุภาวดี นวลมณี, อภิชัย มงคล, พรรณพิมล วิปุลากร และโวฬัง เวรินเนอร์. (2554). แบบประเมินจุดแข็งและจุดอ่อน (SDQ ฉบับภาษาไทย) : การเปลี่ยนแปลงและแนวทางการใช้. *สุขภาพจิตแห่งประเทศไทย*, 19(2), 128-134.

- ยงยุทธ วงศ์ภิรมย์ศานติ์. (2561). จิตแพทย์ทำหนังสือทักท้วง กกท. รับรองอี-สปอร์ต ทั้งที่ทั่วโลกไม่ให้การยอมรับ. มติชนออนไลน์. (16 กันยายน 2561). สืบค้นจาก https://www.matichon.co.th/local/quality-life/news_1133042 สืบค้นเมื่อ 30 พฤศจิกายน 2562.
- วิมลพรรณ อาภาเวท และคณะ. (2554). พฤติกรรมการสื่อสารในเฟซบุ๊ก (Facebook) ของนักศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร. กรุงเทพฯ : คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร.
- ศิริธร ยิ่งแรงเริง. (2556). การติดเกมในเด็ก : การคัดกรองและการแก้ไข. *วารสารการพยาบาลและการศึกษา*. 6(3) : 16-24.
- สำนักงานกองทุนสนับสนุนการส่งเสริมสุขภาพ. (2562). นักวิชาการชี้เด็กไทยมีปัญหา 4 ด้าน. สืบค้นจาก <https://www.thaihealth.or.th/Content/46919-นักวิชาการชี้เด็กไทยมีปัญหา%204%20ด้าน%20.html>. สืบค้นเมื่อวันที่ 20 พฤศจิกายน 2562.
- _____. (2562). สร้างบ้านแปงเมืองด้วยการสร้างเด็ก. สืบค้นจาก <https://www.thaihealth.or.th/Content/47880-สร้างบ้านแปงเมืองด้วยการสร้างเด็ก.html>. สืบค้นเมื่อ 9 ธันวาคม 2562.
- สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ. (2560 ข). ยุทธศาสตร์ชาติ พ.ศ. 2561-2580 (ฉบับย่อ). สำนักงานเลขาธิการของคณะกรรมการยุทธศาสตร์ชาติ, สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ. สืบค้นจาก https://www.nesdb.go.th/download/document/SAC/NS_SumPlanOct2018.pdf. สืบค้นเมื่อ 31 ตุลาคม 2562.
- _____. (2559). (ร่าง) แผนพัฒนาประชากรเพื่อการพัฒนาประเทศระยะยาว 20 ปี (พ.ศ. 2560-2575). เอกสารประกอบการประชุมระดมความคิดเห็น สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ 31 สิงหาคม 2559 โรงแรมอมารี วอเตอร์เกท กรุงเทพฯ.
- _____. (2560). แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 12 พ.ศ. 2560-2564. สำนักนายกรัฐมนตรี. สืบค้นจาก <<http://www.ratchakitcha.soc.go.th/DATA/PDF/2559/A/115/1.PDF>. สืบค้นเมื่อ 18 ตุลาคม 2562.
- _____. (2562). รายงานการคาดประมาณประชากรของประเทศไทย พ.ศ.2553-2583 (ฉบับปรับปรุง). สำนักงานสภาพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ.
- สำนักงานสถิติแห่งชาติ. (2560). การสำรวจการมีเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารในครัวเรือน พ.ศ. 2560. สำนักงานสถิติแห่งชาติ กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม.
- _____. (2561). สถิติประชากรศาสตร์ ประชากรและเคหะ. สืบค้นจาก statbbi.nso.go.th/staticreport/page/sector/th/01.aspx สืบค้นเมื่อ 29 มกราคม 2563.
- สำนักบริหารและพัฒนาองค์ความรู้. (2562). เจาะเทรนด์โลก โดย TCDC 2020. ศูนย์สร้างสรรค์งานออกแบบ สำนักบริหารและพัฒนาองค์ความรู้ (องค์กรมหาชน).
- _____. (2562). เจาะเทรนด์โลก โดย TCDC 2020. ศูนย์สร้างสรรค์งานออกแบบ สำนักบริหารและพัฒนาองค์ความรู้ (องค์กรมหาชน). 13 กันยายน 2562. <https://web.tcdc.or.th/th/Publication/Detail/Trend2020-Positive-Power> สืบค้นเมื่อ 10 พฤศจิกายน 2562.
- สุทัศน์ สังคะพันธ์. (2557). ทำไมต้องทักษะในศตวรรษที่ 21. นิสิตปริญญาเอก รุ่น 5 สาขาหลักสูตรและการสอน มหาวิทยาลัยมหาสารคาม สืบค้นจาก <http://www.srn2.go.th/attachments/article/145/รวมบทความ.pdf>. สืบค้นเมื่อ 4 สิงหาคม 2562.
- สุภาวดี เจริญวานิช. (2557). พฤติกรรมการติดเกมออนไลน์ : ผลกระทบและการป้องกัน. *วารสารวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี*. 22(6) : 871-879
- สุวิทย์ เมษินทรีย์. (2556). โลกเปลี่ยน ไทยปรับ. กรุงเทพฯ : กรุงเทพฯธุรกิจ.

ภาษาอังกฤษ

- Advertorial Team. (2018). ปลอ่ยให้ลูกเป็นอิสระที่จะฝัน และคอยมอบทักษะสำคัญในศตวรรษที่ 21 ให้แก่เขา สืบค้นจาก <https://theconversation.com/teaching-kids-21st-century-skills-early- will-help-prepare-them-for-their-future-87179>. สืบค้นเมื่อ 7 ตุลาคม 2562.
- American Academy of Pediatrics, Council on Sports Medicine and Fitness and Council on School Health. (2006). Active healthy living : prevention of childhood obesity through increased physical activity. *Pediatrics*. 2006 : 117 : 1834-1842.
- Baby & Kids.com. (2019). รู้ให้ลึก ลูกเจนอัลฟา (Gen Alpha) ทำไมมีปัญหาพฤติกรรม? สืบค้นจาก <https://www.amarinbabyandkids.com/parenting/gen-alpha-kids/> เมื่อวันที่ 15 ตุลาคม 2562.
- Baby Centre. (2019). Is screen time good or bad for babies and children? Retrieved October 18, 2019 from <https://www.babycentre.co.uk/a25006035/is-screen-time-good-or-bad-for-babies-and-children>.
- Band, B. & Weisz, J. (1998). How to feel better when it feels bad : children's perspectives on coping with everyday stress. *Dev Psychol*. 1988;24 : 247-253.
- Beverly Lambert, E. (2005). Children's drawing and painting from a cognitive perspective : A longitudinal study. *Early Years*, 25(3), 249-269.
- BLT Best Living Taste. (2019). ลุยตรวจ 48 สวนสนุกในกรุงเทพฯ พบ 16.67% สอบตกเกณฑ์มาตรฐาน. สืบค้นจาก <https://www.bltbangkok.com/CoverStoryกทม-กรุงเทพ-สวนสนุก-ความปลอดภัย-อุบัติเหตุ-เครื่องเล่น>. สืบค้นเมื่อ 5 พฤศจิกายน 2562.
- Business Insider (April 2017). Gen Alpha แล้วไง ใครแคร์!? สืบค้นจาก <https://www.marketingoops.com/reports/gen-alpha/> สืบค้นเมื่อ 15 พฤศจิกายน 2562.
- Cheah, A. (2560). Research Manager, Market Insights, Google Asia. สืบค้นจาก <https://www.thinkwithgoogle.com/intl/th-th/advertising-channels/video/beyond-numbers-youtube-shapes-lives-thailand-indonesia/> สืบค้นเมื่อ 5 ตุลาคม 2562.
- Chow, Denise (2018). How scientists are turning Star Wars holograms into reality. NBC news. Retrieved January 29, 2020 from <https://www.nbcnews.com/mach/science/how-scientists-are-turning-star-wars-holograms-reality-ncna843816>.
- Dulama, M. E., Iovu, M. B., & Rus, A. (2012). The Study of Drawing and Painting Abilities in Preschool Children. *Acta Didactica Napocensia*, 5(3), 23-30.
- Erickson, J. (1985). Play contributes to the full emotional development of the child. *Education*. 1985;105 : 261-263.
- Frick, P. J. (1996). Alabama parenting questionnaire *Journal of Clinical Child Psychology*, 25(3), 17-29.
- Frost J. (2006). play and brain development. Paper presented at : IPA/USA Triennial National Conference; Longmont, CO; June 18-21, 1998. Retrieved June 22, 2019 from www.eric.ed.gov/ERICDocs/data/ericdocs2/content_storage_01/0000000b/80/11/56/d6.pdf.
- Goodman, R. (1997). The Strengths and Difficulties Questionnaire : A research note. *Journal of Child and Psychology and Psychiatry*, 35(5), 581-586.
- Hagbini, M., Shaterian, F., Hosseinzadeh, D., & Griffiths, M. D. (2013). A brief report on the relationship between self-control, video game addiction and academic achievement in normal and ADHD students. *Journal of behavioral addictions*, 2(4), 239-243.
- Howe, N., Strauss, W. (2000). *Millennials Rising : The Next Great Generation*. Knopf Doubleday Publishing Group. ISBN 9780375707193.

- Hurwitz, C. (2002). To be successful : let them play! *Child Educ.* 2002/2003;79 : 101-102 Internet Society APAC Bureau. (2017). Mapping Online Child Safety in Asia-Pacific. Retrieved June 29, 2019 from <http://www.scoop.internet-in-asia-pacific>.
- Hyun, G., Han, D., Lee, Y., Kang, K., Yoo, S., Chung, U., & Renshaw, P. (2015). Risk factors associated with online game addiction : a hierarchical model. *Computers in human behavior*, 48, 706-713.
- Kapook Highlight. (2562) อวสานรถแท็กซี่พม่าลี้ภัยในภาคอีสาน ส่อผิดกฎหมาย ผู้ประกอบการอ่วมหนัก. สืบค้นจาก <https://highlight.kapook.com/view/189143>. สืบค้นเมื่อวันที่ 5 พฤศจิกายน 2562.
- Kapoor, C. & Solomon, N. (2011). Understanding and managing generational differences in the Workplace, *Worldwide Hospitality and Tourism Themes*, 3, 4, 308-318.
- Kowske, B., Rasch, R., & Wiley, J. (2010). Millennials' (lack of) attitude problem : An empirical examination of generational effects on work attitudes. *Journal of Business and Psychology*, 25, 265-279.
- Langan Pual. (2011). bullying in Schools : What you need to know. New Jersey : Townsend Press Inc.
- Lester, S. & Russell, W. (2010). Children's right to play : An examination of the importance of play in the lives of children worldwide. Working Paper No. 57. The Hague, The Netherlands : Bernard van Leer Foundation.
- Lyons, S.T. (2003). An Exploration of General Values in Life and at Work. Doctoral dissertation, Carleton University, Ottawa, Canada.
- Mannheim, K. (1952). "The Problem of Generations". In Kecskemeti, Paul. *Essays on the Sociology of Knowledge : Collected Works, Volume 5*. New York : Routledge. P. 276-322.
- Marketing Oops. (2018). เจาะเทรนด์ซี - แอลฟา เพียงพ่อแม่สนับสนุนก็ประสบความสำเร็จในอนาคต. สืบค้นจาก <https://www.marketingoops.com/reports/gen-alpha-s26/> สืบค้นเมื่อ 20 พฤศจิกายน 2562.
- Mary Meeker. (2019). Internet trends 2018. สืบค้นจาก <https://www.kleinerperkins.com/perspectives/internet-trends-report-2018>. สืบค้นเมื่อวันที่ 31 ตุลาคม 2562.
- McElwain, E. & Volling, B.(2005). Preschool children's interactions with friends and older siblings : Relationship specificity and joint contributions to problem behaviors. *J Fam Psychol.* 2005; 19 : 486-496.
- Ongardwanich, N., Kanjanawasee, S., & Tuipae, C. (2015). Development of 21st century skill scales as perceived by students. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 191, 737- 741.
- Partnership for 21st Century Learning (P21). (2009). Framework for 21st Century Learning. Retrieved 4 August, 2019 from <http://www.p21.org/our-work/p21-framework>.
- Pellegrini, D. & Smith, P. (1998). The development of play during childhood : forms and possible Functions. *Child Psychol Psychiatry Rev.* 1998; 3 : 51-57.
- Putnark, Vanat (2018). Play area กำลังหายไป? พื้นที่เล่นของเด็กสำคัญยิ่งกับการใช้ชีวิตในเมือง. สืบค้นจาก <https://thematter.co/pulse/play-area-in-memory-and-future/54370>. สืบค้นเมื่อวันที่ 5 พฤศจิกายน 2562.
- Safko, L., & Brake, D. K. (2009). The social media bible : Tactics, tools and strategies For business success. New Jersey : John Wiley & Sons.
- Samsung Smart Learning Center. (2557). ชัมพูสร้างพลังการเรียนรู้สู่อนาคต พัฒนาทักษะในศตวรรษที่ 21 เตรียมเด็กเพื่อรับมือโลกใหม่ หนังสือพิมพ์มติชนสุดสัปดาห์ ฉบับวันที่ 3-9 ตุลาคม 2557 ฉบับที่ 1781.
- Samutachak, Bhubate (2017). When will mom come home? *The 13th International Conference on Thai Studies : Globalized Thailand? Connectivity, Conflict, and Conundrums of Thai Studies* (p.73), July 15-18 2017, Chiangmai Thailand.

- Samutachak, Bhubate, Sattrarui, Kullatip. (2014), "Identity and Multiple-identity Development in Social Media of Thai Teens", International Research Conference on Business, Economics, and Social Sciences 2014 (proceeding), September 21-22, Istanbul, Turkey.
- Sattrarui, Kullatip, Samutachak, Bhubate. (2015) "Chat and Share : Digital Learning for Thai Teens", The 1st International Conference on Innovative Communication, and Sustainable Development in ASEAN. National Institute of Development Administration, Bangkok, Thailand, July 9-10.
- Shonkoff J, Phillips D, (2000). eds. *From Neurons to Neighborhoods : The Science of Early Childhood Development*. Washington, DC : National Academy Press.
- Supap, S. (2546). Sociology. (23rd edition). Bangkok : Thai Watana Panich Press.
- Tamis-LeMonda, C., Shannon, J., Cabrera, N., & Lamb, M. (2004). Fathers and mothers at play with their 2- and 3-year-olds : contributions to language and cognitive development. *Child Development*. 2004; 75 : 1806-1820.
- TCU ทำความจริงให้ปรากฏ. (2558). สืบค้นจาก <https://www.tcijthai.com/news/2015/26/watch/5526>. สืบค้นเมื่อวันที่ 5 พฤศจิกายน 2562.
- The 21st Century Skills "ทักษะสำคัญ ก้าวทันโลกอนาคต". (2562). สืบค้นจาก <https://www.sanook.com/campus/1395365/>. สืบค้นเมื่อวันที่ 15 ตุลาคม 2562.
- United Nations of Population Fund. (2011). Impact of Demographic Change in Thailand.
- Vostanis, P. (2006). Strengths and Difficulties Questionnaire : research and clinical applications. *In Current Opinion in Psychiatry*, 9(4), 367-372.
- Williams, A. (2018). How Do Smartphones Affect Childhood Psychology? Psych Central. Retrieved October 15, 2019, from <https://psychcentral.com/lib/how-do-smartphones-affect-Childhood-psychology>.
- Woerner, W., Fleitlich-Bilyk, B., Martinussen, R., Fletcher, J., Cucchiaro, G., Dalgarrondo, P., Tannock, R. (2004). The Strengths and Difficulties Questionnaire overseas : Evaluations and applications of the SDQ beyond Europe. *European Child & Adolescent Psychiatry*, 13(2), ii47-ii54.
- World Economic Forum. (2016). Fostering Social and Emotional Learning through Technology. เมื่อโลกใบเก่าไม่เก่าพออีกต่อไป. สืบค้นจาก <https://medium.com/base-the-business-playhouse/21st-century-skill-ทักษะแห่งศตวรรษที่-21-898985d417ce>. สืบค้นเมื่อวันที่ 31 ตุลาคม 2562.
- Zemke, R., Raines, C. and Filipczak, B. (2000). *Generations at Work : Managing the Clash of Veterans, Boomers, Xers, and Nexters in Your Workplace*, AMA Publications, New York.

ดัชนีค้นคำ

ก

กระจายอำนาจ	63, 122, 123
กลั่นแกล้ง	48, 49, 51,
การไม่รู้ว่ทำอะไรคือความจริง	16
การยับยั้งชั่งใจ	53
การเรียนรู้ที่ใช้เทคโนโลยีเป็นฐาน	63
การสื่อสารแบบสองทาง	40
กิจกรรมทางกาย	84
เกมแคสเตอร์	28
เกมออนไลน์	109

ข

ข่มเหง	48, 49
--------	--------

ค

คนแก่	82
ครอบครัว	1, 10, 16, 18, 21, 33, 41, 51, 53, 74, 84, 102
ความจริงแบบใหม่	2
ความเป็นผู้นำ	112
ความยืดหยุ่นในการปรับตัว	80
ความรู้เท่าทัน	37
คอมพิวเตอร์แบบพกพา	15, 17, 34,
คุณธรรม	61, 93

ข

ฆ่าตัวตาย	17, 46,
-----------	---------

ง

เงื่อนไข	18, 19, 21, 23, 37, 51, 54, 57, 67, 99
----------	--

จ

เจนเนอร์ชันเอ็กซ์	4, 27, 29, 30
เจนเนอร์ชัน ซี “ซี”	1
เจนเนอร์ชัน ซีแอลฟา	1, 3, 4, 6, 7, 16, 25, 31, 33, 37, 39, 40, 63
เจนเนอร์ชัน วาย	1, 30, 78

ช

เซฟ	28
เชิงคุณภาพ	7, 56, 108
เชิงปริมาณ	7
เชิงพาณิชย์	18, 120
แชท	15, 75
แชร์	40, 47

ซ

ซีเบต้า	2
ซีแอลฟา	48, 49, 50, 53, 60, 63, 73, 83, 107, 117
โซเชียล	

ญ

ญาติ	48, 56, 78, 80, 82, 83, 88, 113
------	---------------------------------

ด

ดิจิทัล	15, 17, 29, 30, 61, 121, 123
ดูแลหลัก	10
เด็กโต	19, 21
เด็กนอกเมือง	78, 80, 83
เด็กปฐมวัย	96, 102

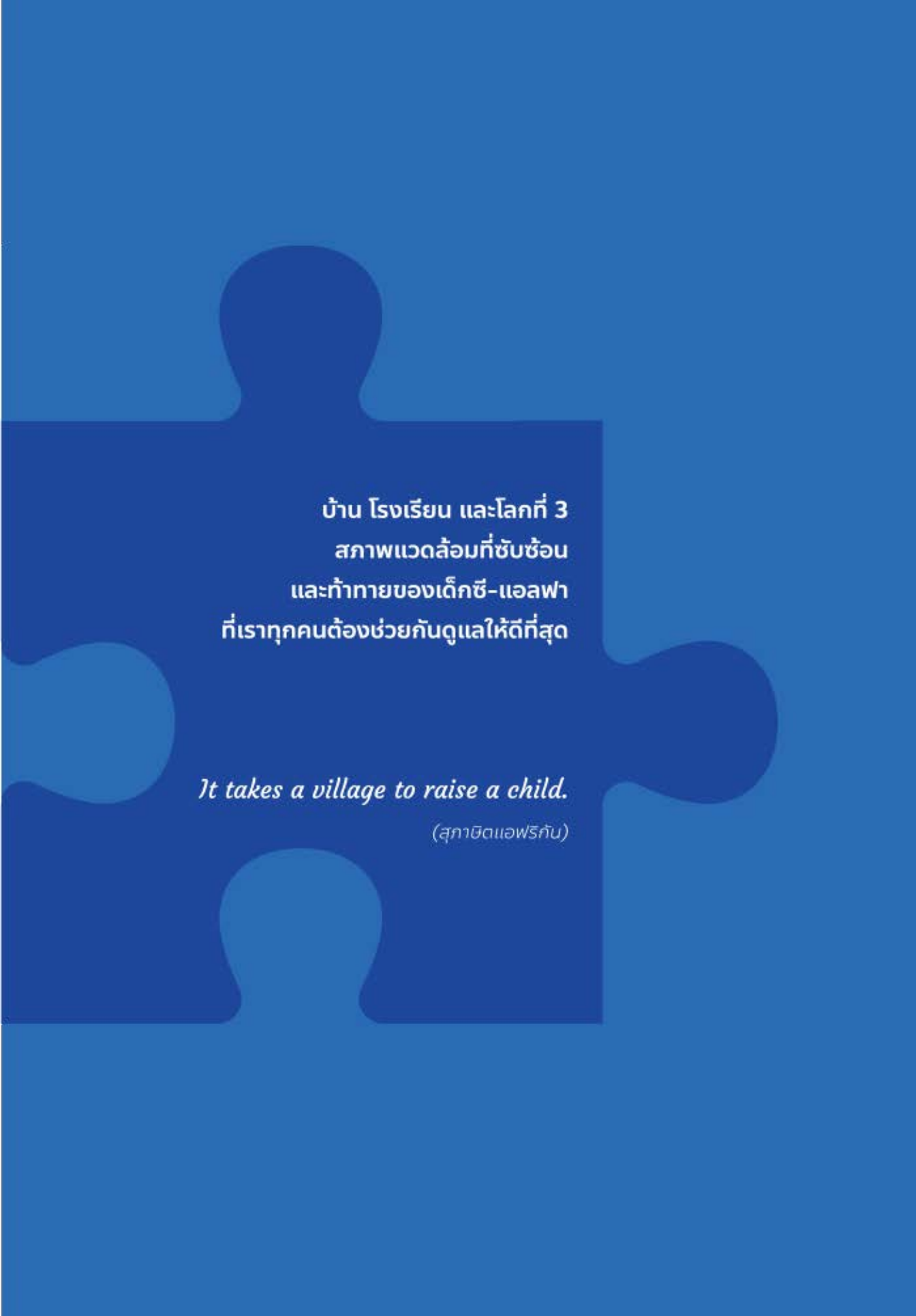
ด		พาหนะ	29, 33
ตลาดนัดนอกห้าง	78	พิกัดเจเนอเรชั่น	2, 5
ดิดเกม	43, 46	พื้นที่	3, 7
ดิดจอย	39	พื้นที่ที่ปลอดภัย	84, 87
เตะฟุตบอล	78, 81, 82	พื้นที่ธรรมชาติที่ถูกจำลองขึ้นมา	84
ก		พื้นที่เมือง	80
ทรัพยากรมนุษย์	76, 119	พื้นที่เล่น	84, 102
ทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21	64	พื้นที่ว่าง	84
ทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรม	64	พื้นที่เสี่ยง	77, 78, 87, 92
ทักษะชีวิตและอาชีพ	64, 67	พื้นที่โอโคจร	90
ทักษะเทคโนโลยีและการสารสนเทศ	64	พื้นที่อยู่อาศัย	84
ทักษะสมอง	53	เพื่อน	2, 3, 15, 20, 30, 33, 49, 66, 74, 78, 82
ทำของเล่น	96, 97, 99	โพสต์	40, 48, 73
ทีวี	82, 108, 113	เฟซบุ๊ก	17, 18, 67
แท็บเล็ต	15, 17, 21, 22, 30, 39	ม	
ค		มองโลกแบบแยกส่วน	63,
นาฬิกาชีวิต	107	มองโลกแบบองค์รวม	63
ค		มาตรการคุ้มครอง	61
บล็อกเกอร์	3	มาตรฐาน	61, 64,
เบบี้บูม	27, 28	มิติเวลา	73
ปัจเจกนิยม	16	แม่	97, 99, 101, 120
ด		ย	
แผนยุทธศาสตร์ชาติ	61	ยูเวนนิเวส	6
ด		ยูทูบ	17, 20, 47, 96
ผืนกลางวัน	28	ยูทูบเบอร์	3, 21, 28, 57, 75
ด		ส	
พลิกผัน	20, 107	ระดับการศึกษา	9, 79, 81, 82, 99
ด		ระบบออนไลน์	29
พฤติกรรม	16, 18, 20, 24, 27, 42, 49, 53, 56, 67, 97	รายได้ปานกลาง	1, 119
		รู้จักความเป็นธรรมชาติน้อยลง	17
		เรียนรู้	3, 4, 16, 24, 29, 30, 37, 43, 47, 53, 63, 67, 75, 103

โรงเรียนกวดวิชา	80	สภาพแวดล้อมรอบตัวเด็ก	41, 49
โรงเรียนเสริมทักษะ	80	สมาร์ทโฟน	3, 15, 22
า		สสส.	103, 117
ลงโทษ	56	สังคม	1, 16, 18, 20, 23, 29, 30, 33, 40, 48, 53, 63, 65, 76, 93, 97, 119
เล่นกับน้อง	82	สังคมก้มหน้า	39, 41
เล่นกับเพื่อน	41, 81, 109, 112, 113	สันตนาการ	97, 109
เล่นคนเดียว	82	สำนักงานกองทุนสนับสนุน	
เล่นอินเทอร์เน็ต	82	การสร้างเสริมสุขภาพ	53, 76, 92, 103
เลียนแบบ	43, 46, 47, 54, 91	สิ่ง	39
โลก 3 พื้นที่	2	สิ่งประดิษฐ์	29, 63, 97
โลกเสมือน	2, 22	สื่อสังคม	18, 20, 22, 25, 40, 48, 55
โลกออนไลน์	2, 3, 15, 17, 20, 33, 40, 48, 55, 107	สุขภาพกาย	43, 53, 77
		สุขภาพจิต	17, 43, 46, 54, 77
ว		ห	
วัยแรงงาน	1, 65	หลากหลาย	17, 20, 24, 27, 67, 122
วัยสร้างครอบครัว	1	ห้างสรรพสินค้า	78, 80, 83, 84, 113
วาดภาพ	96	แหล่งธรรมชาติ	78, 81, 83
วุฒิภาวะ	18, 34	อ	
ค		อโคจร	90, 92
ศักดิ์ศรี 63		อนาคต	4, 17, 28, 49, 56, 65, 75, 112, 117, 118, 122
ศาสนสถาน	81, 93	อยู่ท่ามกลางข้อมูลมากมาย	16
ศิลปะ	96, 114	อัตลักษณ์	40, 60
ศูนย์กลาง	16	อินเทอร์เน็ต	3, 25, 34, 92
เศรษฐกิจ	1, 3, 6, 19, 29, 63, 65, 93, 119	แอปพลิเคชัน	17, 18
ส		ไอดอล	28, 47, 50
สติปัญญา	24, 48, 61, 96, 122		
สนทนา	18, 40, 54		
สนามกีฬา	81, 95		
สนามเด็กเล่น	77, 81, 86, 103		
สภาพจิตใจ	101		
สภาพปกติใหม่	29		

ที่ปรึกษาวิชาการ และผู้ทรงคุณวุฒิ

นายแพทย์ ยงยุทธ วงศ์ภิรมย์ศานติ์
ที่ปรึกษากรมสุขภาพจิต กระทรวงสาธารณสุข

รองศาสตราจารย์ นายแพทย์สุริยเดว ทรีปาตี
ผู้อำนวยการศูนย์คุณธรรม (องค์การมหาชน)

A large, dark blue puzzle piece is centered on a lighter blue background. The puzzle piece has several interlocking tabs and blanks. Inside the puzzle piece, there is white Thai text and an English quote.

บ้าน โรงเรียน และโลกที่ 3
สภาพแวดล้อมที่ซับซ้อน
และท้าทายของเด็กซี-แอลฟา
ที่เราทุกคนต้องช่วยกันดูแลให้ดีที่สุด

It takes a village to raise a child.

(สุภาษิตแอฟริกัน)