

บทความวิจัย

ต้นไม้สังคมศาสตร์: มานุษยวิทยาว่าด้วยการสร้างสรรค์เรื่องเล่าและชีวิตทางสังคม ของสื่อวีดิทัศน์โมชันกราฟิก¹

วิสุทธิ เวชวรารณ์²

Received 29 August 2024

Revises 3 December 2024

Accepted 23 December 2024

บทคัดย่อ

บทความนี้สำรวจการใช้สื่อวีดิทัศน์โมชันกราฟิกอย่างสร้างสรรค์ในการเผยแพร่ผลงานวิจัยด้านสังคมศาสตร์ โดยอาศัยแนวคิดจากมานุษยวิทยาสื่อสารศาสตร์การเล่าเรื่อง ปริณพทลสาธารณะ การสร้างสรรค์ และชีวิตทางสังคมของวัตถุ โดยวัตถุประสงค์ของบทความคือการสร้างสรรค์สื่อวีดิทัศน์โมชันกราฟิก “ต้นไม้สังคมศาสตร์” ในการสื่อสารผลการวิจัยของโครงการสำรวจภูมิทัศน์ความรู้ด้านสังคมศาสตร์ เพื่อพัฒนาระบบวิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม (ววน.) ตลอดจนอธิบายให้เห็นการประกอบสร้างเรื่องเล่าและผลลัพธ์ที่เกิดขึ้นของสื่อวีดิทัศน์โมชันกราฟิกบนพื้นฐานข้อมูลจากการวิจัย เนื้อหาของบทความอธิบายให้เห็นถึงรายละเอียดในกระบวนการออกแบบการเล่าเรื่องในสื่อวีดิทัศน์

¹ บทความนี้เขียนขึ้นในกระบวนการพัฒนาผลการวิจัยในโครงการสำรวจภูมิทัศน์ความรู้ด้านสังคมศาสตร์เพื่อพัฒนาระบบวิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม (ววน.) ของศูนย์มานุษยวิทยาสิรินธร (องค์การมหาชน) เพื่อผลิตสื่อวีดิทัศน์โมชันกราฟิก โดยได้รับการสนับสนุนจากสำนักงานคณะกรรมการส่งเสริมวิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม (สกสว.)

² นักวิจัย ฝ่ายวิจัยและส่งเสริมวิชาการ ศูนย์มานุษยวิทยาสิรินธร (องค์การมหาชน)



วางโครงเรื่อง การใช้ตัวอุปลักษณ์และภาษาที่กระชับในการสื่อสารบทความพบว่าสื่อวีดิทัศน์ที่สร้างสรรค์ขึ้นมาี้ ไม่เพียงแต่เผยแพร่ผลการวิจัยเพื่อสร้างความตระหนักรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ แต่ยังมีบทบาทสำคัญในการกำหนดทิศทางการพัฒนาระบบวิจัยด้านสังคมศาสตร์อย่างสำคัญ ผู้เขียนเสนอว่าสื่อวีดิทัศน์โมชันกราฟิกต้นไม้มสังคมศาสตร์ได้ก้าวข้ามจุดประสงค์ดั้งเดิมในฐานะเครื่องมือสื่อสารไปสู่การขับเคลื่อนความเปลี่ยนแปลงของระบบวิจัย จนถือได้ว่ามีชีวิตทางสังคมเป็นของตัวเอง นอกจากนี้ บทความยังเน้นย้ำถึงศักยภาพของสื่อวีดิทัศน์โมชันกราฟิกในฐานะที่เป็นสื่อที่มีพลังในการสื่อสารงานวิจัย และให้ข้อเสนอแนะในการใช้สื่อดังกล่าวเป็นนวัตกรรมเพื่อเชื่อมต่อช่องว่างระหว่างการวิจัยทางวิชาการและความเข้าใจของสาธารณชน

คำสำคัญ: โมชันกราฟิก, ต้นไม้มสังคมศาสตร์, การวิจัยด้านสังคมศาสตร์, การสร้างสรรค์, ชีวิตทางสังคม



THE SOCIAL SCIENCES TREE: AN ANTHROPOLOGY OF THE NARRATIVE CREATION AND SOCIAL LIFE OF MOTION GRAPHICS MEDIA

Whisut Vejvarabhorn¹

Abstract

This article explores the creative use of a motion graphics video in disseminating social science research, drawing on concepts from media anthropology, narratology, the public sphere, and the social life of things. The article's objective is to create the "Social Sciences Tree" motion graphics video to communicate the findings of the Social Sciences Knowledge Landscape Survey Project aimed at developing the science, research, and innovation system. Additionally, it explains how the narrative and outcomes of the motion graphics video were constructed based on research data. The article details the process of designing the narrative in the video, structuring the storyline, and using metaphors as well as concise language for communication. It finds that the creatively produced video not only effectively disseminates research findings to raise awareness but also plays a significant role in shaping the direction of social science research development. The author suggests that

¹ Researcher, Division of Research and Academic Affair, Princess Maha Chakri Sirindhorn Anthropology Centre (Public Organization)



the " Social Sciences Tree" motion graphics video has transcended its original purpose as a communication tool, driving changes in the research system to the extent that the video can be said to have its own social life. The article also emphasizes the potential of motion graphics videos as a powerful medium for communicating research and offers recommendations for using such media as an innovation to bridge the gap between academic research and public understanding.

Keywords: Motion Graphics, the Social Sciences Tree, Social Science Research, Creation, Social Life



บทนำ

ย้อนกลับไปเมื่อวันที่ 17 มกราคม พ.ศ. 2567 ศูนย์มานุษยวิทยาสิรินธร (องค์การมหาชน) ร่วมกับสำนักงานคณะกรรมการส่งเสริมวิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม (สกสว.) จัดเวทีสัมมนาวาระการวิจัยสังคมศาสตร์และเครือข่ายนักวิจัยสังคมศาสตร์แห่งประเทศไทย ครั้งที่ 1 ภูมิทัศน์สังคมศาสตร์ไทย สถานะ คุณค่า และทิศทางการพัฒนา ณ ห้องประชุมใหญ่ ศูนย์มานุษยวิทยาสิรินธร (องค์การมหาชน) แขวงตลิ่งชัน เขตตลิ่งชัน กรุงเทพมหานคร การสัมมนาดังกล่าวเกิดขึ้นหลังจากที่ศูนย์มานุษยวิทยาสิรินธร (องค์การมหาชน) ดำเนินโครงการสำรวจภูมิทัศน์ความรู้ด้านสังคมศาสตร์ เพื่อพัฒนาระบบวิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม (ววน.) ซึ่งสำนักงานคณะกรรมการส่งเสริมวิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม ให้การสนับสนุนเสร็จสิ้นลง พื้นที่สำคัญของโครงการดังกล่าววางอยู่บนการตระหนักถึงความสำคัญของสถานะความรู้และคุณภาพการทำงานของงานวิจัยในสาขาสังคมศาสตร์ ซึ่งกำลังประสบปัญหาความไม่สมดุลระหว่างความรู้แบบวิทยาศาสตร์และสังคมศาสตร์ในระบบวิจัยและนวัตกรรม (Chuangsatiansup et al., 2023) การจัดให้มีเวทีสัมมนานี้ นอกจากจะเป็นการแลกเปลี่ยนผลการวิจัยซึ่งเป็นข้อค้นพบเกี่ยวกับปัญหาในระบบวิจัยด้านสังคมศาสตร์ของไทยแล้ว ตัวเวทีเองยังเปรียบเสมือนพื้นที่รับฟังเสียงสะท้อนของนักวิจัยและระดมความคิดเห็นเพื่อกำหนดภูมิทัศน์ใหม่ของงานวิจัยด้านสังคมศาสตร์ อันจะนำไปสู่การยกระดับสถานะความรู้และคุณภาพการของการวิจัย ตลอดจนสนับสนุนงบประมาณการวิจัยด้านสังคมศาสตร์เพื่อให้เกิดประโยชน์ต่อสังคมในวงกว้างอีกด้วย การเปิดตัววีดิทัศน์โมชันกราฟิก “ต้นไม้สังคมศาสตร์” หลังการแลกเปลี่ยนผลการวิจัย โดยนายแพทย์โกมาตร



จึงเสถียรทรัพย์ หัวหน้าโครงการ นับเป็นจุดหมายหนึ่งของเวทีสัมมนาเพื่อสร้างความรู้ความเข้าใจในข้อค้นพบที่คณะผู้วิจัยต้องการสื่อสารได้มากขึ้น

บนหลักคิดที่มองว่าการพัฒนาระบบวิจัยด้านสังคมศาสตร์ของไทย นอกจากจะต้องอาศัยการจัดการภายในของแหล่งทุนแล้ว ยังต้องอาศัยการสร้างความรู้ความตระหนักรู้ของชุมชนวิชาการด้านสังคมศาสตร์ไปพร้อมกันด้วย การผลิตสื่อวีดิทัศน์โมชันกราฟิกต้นไม้มสังคมศาสตร์ จึงนับเป็นกิจกรรมที่สำคัญกิจกรรมหนึ่งของโครงการ นอกเหนือไปจากรายงานการวิจัยที่ให้รายละเอียด ผู้เขียนในฐานะหนึ่งในคณะผู้วิจัยจึงดำเนินการสรุปย่อผลการดำเนินโครงการวิจัยเพื่อผลิตสื่อที่สามารถถ่ายทอดเนื้อหาข้อค้นพบที่เข้าใจง่ายและเหมาะสมกับการสื่อสารและถ่ายทอดเรื่องราว เพื่อสร้างความรับรู้และความเข้าใจต่อสภาพปัญหาที่เกิดขึ้นและดำรงอยู่ในระบบวิจัยด้านสังคมศาสตร์ ประกอบกับที่ในปัจจุบัน สื่อวีดิทัศน์มีแนวโน้มถูกผลิตขึ้นเพื่อเผยแพร่ผลงานวิจัยอย่างแพร่หลาย (Walker & Boyer, 2018; Wang, 2019; Melvin et al., 2020) แนวคิดที่จะนำเสนอผลการวิจัยโดยอาศัยสื่อที่มีศักยภาพในการสื่อสารให้ผู้รับสารเข้าใจง่ายและกระชับจึงเริ่มต้นขึ้น โดยมุ่งเน้นเผยแพร่สื่อดังกล่าวทางแพลตฟอร์มออนไลน์ อีกทั้งยังสามารถนำไปใช้งานต่อได้อย่างไม่จำกัด ทรัพยากรและการเข้าถึงเนื้อหา การสร้างสรรค์สื่อโมชันกราฟิกผ่านเรื่องเล่าบนพื้นฐานของเนื้อหาจากรายงานการวิจัยที่เริ่มจากระบวนการผลิตเพียงครั้งเดียว แต่สามารถนำไปใช้งานได้หลากหลาย รวมถึงสามารถส่งต่อให้กับสถาบันการศึกษาและหน่วยงานต่าง ๆ ซึ่งต้องการนำสื่อวีดิทัศน์ดังกล่าวไปใช้ประโยชน์ต่อได้ (Meadows, 2003) จึงเป็นทางเลือกที่น่าสนใจและมีศักยภาพ อันจะให้ผลสะท้อนกลับไปสู่การสร้างความรู้และเข้าใจต่อการพัฒนาระบบวิจัยด้านสังคมศาสตร์ของไทยในวงกว้างมากขึ้น



วัตถุประสงค์

1. เพื่อสร้างสรรค์สื่อวิทัศน์โมชันกราฟิก “ต้นไม้สังคมศาสตร์” ในการสื่อสารผลการวิจัย
2. เพื่ออธิบายให้เห็นการประกอบสร้างเรื่องเล่าและผลลัพธ์ที่เกิดขึ้นของสื่อวิทัศน์โมชันกราฟิก “ต้นไม้สังคมศาสตร์” บนพื้นฐานข้อมูลจากการวิจัย

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. เกิดสื่อวิทัศน์โมชันกราฟิก “ต้นไม้สังคมศาสตร์” ในการสร้างความรู้ความเข้าใจต่อระบบวิจัยด้านสังคมศาสตร์ของไทย
2. เกิดองค์ความรู้เกี่ยวกับกระบวนการผลิตสื่อวิทัศน์โมชันกราฟิกและผลลัพธ์ที่เกิดขึ้นในการสื่อสารผ่านการเล่าเรื่อง “ต้นไม้สังคมศาสตร์”

บททวนวรรณกรรม

เพื่อสร้างความตระหนักรู้และความเข้าใจต่อระบบวิจัยด้านสังคมศาสตร์ของไทยผ่านการสร้างสรรค์และผลิตสื่อวิทัศน์โมชันกราฟิก “ต้นไม้สังคมศาสตร์” ตลอดจนเพื่ออธิบายให้เห็นการประกอบสร้างและผลลัพธ์ที่เกิดขึ้นของสื่อวิทัศน์ดังกล่าว บทความนี้จะอาศัยแนวคิดดังต่อไปนี้

มานุษยวิทยาสื่อ

มานุษยวิทยาสื่อ (Anthropology of Media) เป็นสาขาวิชาหนึ่งของมานุษยวิทยาที่สำรวจว่าแนวทางปฏิบัติและเทคโนโลยีด้านสื่อเชื่อมโยงกับวัฒนธรรม อำนาจ และการเปลี่ยนแปลงทางสังคมอย่างไร ข้อเสนอที่สำคัญประการหนึ่งในมานุษยวิทยาสื่อ คือ แนวทางปฏิบัติด้านสื่อฝังรากลึกอยู่ในบริบททางวัฒนธรรม ในแง่ที่สื่อเป็นวัตถุและผลผลิตทางวัฒนธรรมอย่างหนึ่งสื่อจึงทำงานเสมือนรูปแบบทางวัฒนธรรมที่ประกอบไปด้วยแนวคิดและระบบ



สัญลักษณ์ต่าง ๆ ไม่ต่างไปจากพิธีกรรมและงานเฉลิมฉลอง (Coman & Rothenbuhler, 2005) ตัวอย่างงานศึกษาของ เฟย์ จินส์เบิร์ก (Faye Ginsburg) (Ginsburg, 1991) เน้นย้ำถึงบทบาทของสื่อในการผลิตวัฒนธรรมบนข้อเสนอที่ว่าสื่อไม่ได้เป็นเพียงเครื่องมือในการสื่อสารเท่านั้น แต่ยังเป็นแหล่งผลิตวัฒนธรรมที่อัตลักษณ์ ประวัติศาสตร์ และเรื่องเล่าถูกสร้างขึ้นและโต้แย้งกันอย่างจริงจังด้วย มุมมองนี้มีความสำคัญในการทำความเข้าใจว่าสื่อสามารถสะท้อนและหล่อหลอมค่านิยมทางวัฒนธรรมทางสังคมได้อย่างไร ในอีกด้านหนึ่งเอง มานุษยวิทยาสื่อยังสำรวจความสัมพันธ์ระหว่างเทคโนโลยีสื่อและการเปลี่ยนแปลงทางสังคมอีกด้วย ตัวอย่างงานศึกษาของไบรอัน ลาร์กิน (Brian Larkin) (Larkin, 2008) ตรวจสอบว่าเทคโนโลยีสื่อในประเทศไนจีเรียปรับเปลี่ยนความสัมพันธ์ทางสังคมและโครงสร้างทางการเมืองได้อย่างไร เขาเสนอว่าเทคโนโลยีสื่อไม่ได้เป็นเพียงเครื่องมือสำหรับการสื่อสารเท่านั้น แต่ยังมีผลกระทบต่อความเข้าใจและปฏิสัมพันธ์ของผู้คนกับโลก โดยสรุปแล้วแนวคิดของมานุษยวิทยาสื่อนั้นย้ำให้เห็นถึงศักยภาพในการเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยีสื่อและบทบาทของสื่อในการกำหนดสังคมร่วมสมัย

ศาสตร์การเล่าเรื่อง

ศาสตร์การเล่าเรื่อง (Narratology) เป็นการศึกษาโครงสร้างการเล่าเรื่องในทฤษฎีวรรณกรรมที่ศึกษาว่าเรื่องราวต่าง ๆ ถูกสร้างขึ้นมาอย่างไรและผลกระทบของกลยุทธ์การเล่าเรื่องที่มีต่อผู้อ่านหรือผู้ชมมีผลกระทบอย่างไร ขจิตขวีญ กิจวิศาละ (Kijvisala, 2021) อธิบายว่าการเล่าเรื่องไม่ใช่แค่เรื่องของภาษาเพื่อการสื่อสารเท่านั้น แต่ยังเป็นการกระทำผ่านภาษาและสัญลักษณ์ ซึ่งเป็นที่สถิตของอุดมการณ์ ค่านิยม และมายาคติชุดต่าง ๆ ในการประกอบสร้างความรู้และความจริง ปฏิบัติการต่าง ๆ ของมนุษย์ล้วนแต่ถูกควบคุมด้วย



เรื่องเล่า การเล่าเรื่องจึงมีอำนาจในการสร้างความรับรู้ของมนุษย์ที่มีต่อตนเอง โลกและความสัมพันธ์ของสิ่งต่าง ๆ ในขณะที่ศาสตร์การเล่าเรื่องแบบดั้งเดิมเน้นไปที่การเล่าเรื่องเชิงวรรณกรรม นักวิชาการอย่างมารี-ลอเรอร์ ไรอัน (Marie-Laure Ryan) (Ryan, 2001) ได้ขยายขอบเขตของศาสตร์การเล่าเรื่องให้ครอบคลุมถึงสื่ออื่น ๆ ด้วยเช่น สื่อวีดิทัศน์ ภาพยนตร์ วิดีโอเกม และเรื่องเล่าดิจิทัล ไรอันเสนอว่าหลักการของการเล่าเรื่องสามารถนำไปประยุกต์ใช้กับสื่อต่าง ๆ ได้ แม้ว่าสื่อแต่ละประเภทจะต้องมีเครื่องมือวิเคราะห์เฉพาะก็ตาม ผลงานของเธอเน้นย้ำถึงความยืดหยุ่นในการปรับใช้แนวคิดการเล่าเรื่องและความสำคัญของการพิจารณาการทำงานของเรื่องเล่าในบริบทที่หลากหลาย ไมเคิล เอฟ. ดาห์ลสตรอม (Michael F. Dahlstrom) (Dahlstrom, 2014) เห็นว่าเรื่องเล่ายังมีคุณสมบัติในการโน้มน้าวให้เห็นคล้อยตามไปในตัว การสื่อสารความรู้วิชาการซึ่งห่างไกลจากรูปแบบของเรื่องเล่าจึงอาจอาศัยแนวคิดเรื่องศาสตร์การเล่าเรื่องเข้ามาช่วยเพิ่มความเข้าใจ ความสนใจ และการมีส่วนร่วมแก่ผู้ฟังนอกแวดวงวิชาการได้

ปริณิณทสาธารณะ

แนวคิดเรื่องพื้นที่สาธารณะ (Public Sphere) เป็นแนวคิดในทฤษฎีสังคมและการเมือง โดยเฉพาะอย่างยิ่งในการอภิปรายเกี่ยวกับประชาธิปไตย การสื่อสาร และบทบาทของสื่อ เจอร์เกน ฮาร์เบอร์มาส (Jürgen Habermas) (Habermas, 1989) อธิบายว่าพื้นที่สาธารณะเป็นพื้นที่ที่บุคคลทั่วไปมารวมตัวกันเพื่อหารือและถกเถียงในเรื่องที่มีผลประโยชน์ร่วมกันโดยปราศจากการแทรกแซงของรัฐ ฮาร์เบอร์มาสเน้นที่การเติบโตของพื้นที่สาธารณะของชนชั้นกลางในยุโรปในศตวรรษที่ 18 ซึ่งการเกิดขึ้นของสื่อสิ่งพิมพ์ ร้านกาแฟ และร้านทำผมช่วยอำนวยความสะดวกในการถกเถียงอย่างมีเหตุผลในหมู่พลเมือง พื้นที่



สาธารณะในอุดมคตินี้มีความสำคัญต่อการพัฒนาประชาธิปไตย เนื่องจากช่วยให้เกิดการสร้างความคิดเห็นสาธารณะที่มีอิทธิพลต่อการดำเนินการของรัฐได้

จอห์น บี. ธอมป์สัน (John B. Thompson) (Thompson, 1995) ศึกษาว่าการเพิ่มขึ้นของสื่อมวลชนได้เปลี่ยนแปลงพื้นที่สาธารณะอย่างไร อธิบายว่าเทคโนโลยีสื่อได้สร้างรูปแบบใหม่ของการมองเข้าถึงและการโต้ตอบ ซึ่งทำให้เกิดพื้นที่สาธารณะที่มีสื่อกลาง วาทกรรมสาธารณะซึ่งกำหนดระบบความหมายในการประกอบสร้างความรู้และความจริง จะได้รับการกำหนดรูปร่างมากขึ้นโดยการนำเสนอของสื่อ งานศึกษาของธอมป์สันเน้นย้ำถึงความสัมพันธ์ที่ซับซ้อนระหว่างสื่อ อำนาจ และการสื่อสารสาธารณะ (Thompson, 1995) ในช่วงไม่กี่ปีที่ผ่านมา แนวคิดเรื่องพื้นที่สาธารณะได้รับการขยายเพิ่มเติมเพื่อรวมถึงสื่อดิจิทัลด้วย โยชาย เบนเคลอร์ (Yochai Benkler) (Benkler, 2006) สำรวจว่าอินเทอร์เน็ตและแพลตฟอร์มดิจิทัลได้สร้างโอกาสใหม่ ๆ สำหรับการอภิปรายและการมีส่วนร่วมของสาธารณะได้อย่างไร เขาได้แย้งว่าพื้นที่สาธารณะในโลกดิจิทัลช่วยให้ปรากฏเสียงและรูปแบบการสื่อสารแบบกระจายอำนาจที่หลากหลายมากขึ้น โดยเฉพาะเสียงที่เข้ามาท้าทายหรือพยายามปรับเปลี่ยนโครงสร้างอำนาจแบบเดิม ๆ

โมชันกราฟิก

โมชันกราฟิก (Motion Graphics) เป็นรูปแบบการสื่อสารด้วยภาพที่ได้รับความนิยมในปัจจุบัน โดยมีลักษณะเป็นสื่อผสมผสานการออกแบบกราฟิก แอนิเมชัน และเทคโนโลยีดิจิทัลเข้าด้วยกัน เพื่อสร้างเนื้อหาวิดีโอที่น่าสนใจ กล่าวได้ว่าโมชันกราฟิกเป็นรูปแบบของสื่อที่พัฒนาควบคู่ไปกับความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีและการเปลี่ยนแปลงในการบริโภคสื่อ จอน แครสเนอร์ (Jon Krasner) (Krasner, 2008) ให้คำจำกัดความของโมชันกราฟิกว่าเป็นสาขาที่



ผสานหลักการออกแบบกราฟิกเข้ากับสื่อ โดยสร้างเรื่องราวด้วยภาพผ่านการ ผสานข้อความ ภาพ และเสียง เขาเสนอว่าหัวใจสำคัญของโมชันกราฟิกอยู่ที่ ความสามารถในการสื่อสารแนวคิดที่ซับซ้อนในลักษณะที่ดึงดูดสายตาและมี ชีวิตชีวา การผสมผสานระหว่างการเคลื่อนไหว การออกแบบ และการเล่าเรื่อง ทำให้โมชันกราฟิกเป็นเครื่องมือที่มีประสิทธิภาพสำหรับทั้งความบันเทิงและการ เผยแพร่ข้อมูล

คุณสมบัติเด่น ๆ ของโมชันกราฟิกคือการปรับปรุงการสื่อสารโดยทำให้ ข้อมูลที่ซับซ้อนเข้าถึงได้ง่ายและน่าสนใจมากขึ้น ไมเคิล เบตาคอร์ท (Michael Betancourt) (Betancourt, 2013) สำรวจว่าโมชันกราฟิกทำงานอย่างไร ในรูปแบบของวาทกรรมภาพ เขาชี้ว่าการเคลื่อนไหวของภาพและข้อความจะ ถูกใช้เพื่อโน้มน้าว ให้ข้อมูล หรือให้ความบันเทิงแก่ผู้ชม เบตาคอร์ทยังเน้นย้ำถึง ประสิทธิภาพของโมชันกราฟิกว่าอยู่ที่ความสามารถในการผสมผสาน องค์ประกอบภาพและเสียงเพื่อสร้างประสบการณ์แบบหลายประสาทสัมผัส ที่สามารถดึงดูดและรักษาความสนใจของผู้ชมได้ ความสามารถนี้ทำให้โมชัน กราฟิกมีค่าอย่างยิ่งในการสื่อสารเรื่องราว การบอกเล่าเรื่องราวจึงนับเป็น องค์ประกอบสำคัญของโมชันกราฟิก ออสติน ชอร์ (Austin Shaw) (Shaw, 2016) กล่าวถึงวิธีการใช้โมชันกราฟิกในการบอกเล่าเรื่องราวว่าไม่ใช่แค่เพียง บอกเล่าผ่านเนื้อหาของภาพเท่านั้น แต่ยังรวมถึงการเรียงลำดับ จังหวะ และ การเปลี่ยนผ่านระหว่างองค์ประกอบต่าง ๆ ด้วย ชอร์บอกว่าโมชันกราฟิกมักจะ ถ่ายทอดเรื่องราวที่ให้ความรู้ความเข้าใจโดยกระชับ และมักจะอยู่ในกรอบเวลาจำกัด การเขียนบทเพื่อสร้างสรรค์โมชันกราฟิกจึงต้องให้ความสำคัญกับคุณสมบัติ เหล่านี้ โดยเฉพาะการจัดวางโครงสร้างของเรื่องเล่าและองค์ประกอบในการเล่า เรื่อง



การสร้างสรรคและชีวิตทางสังคมของวัตถุ

แนวคิดเรื่องการสร้างสรรค์เป็นแนวคิดที่มุ่งสำรวจความสัมพันธ์ของความรู้และปฏิบัติการในกิจกรรมสร้างสรรค์ของมนุษย์ ทิม อิงโกลด์ (Tim Ingold) (Ingold, 2013) เสนอว่าการสร้างสรรค์เป็นกระบวนการที่เป็นศูนย์กลางของการผลิตความรู้ทุกรูปแบบ เขาท้าทายขอบเขตทั่วไประหว่างสาขาวิชาต่าง ๆ เช่น มานุษยวิทยา โบราณคดี ศิลปะ และสถาปัตยกรรม โดยชี้ว่าสาขาวิชาเหล่านี้มีความสนใจร่วมกันในกระบวนการสร้างสรรค์แบบต่าง ๆ อิงโกลด์ยังเน้นย้ำถึงความสำคัญของการทำความเข้าใจว่าการสร้างสรรค์เป็นกระบวนการที่ต่อเนื่องมากกว่าการมุ่งเน้นผลผลิตขั้นสุดท้าย ซึ่งเขาวิจารณ์ว่าเป็นแนวโน้มของวิธีคิดแบบตะวันตกที่ให้ความสำคัญกับความสำเร็จของวัตถุหรือผลผลิต มากกว่าการปฏิบัติและปฏิสัมพันธ์ที่นำวัตถุหรือผลผลิตเหล่านั้นมาสู่ความเป็นจริง ผลผลิตที่เกิดจากการสร้างสรรค์ไม่ใช่วัตถุที่แน่นิ่งซึ่งขึ้นอยู่กับการผลิตของมนุษย์เท่านั้น แต่ยังมีคุณสมบัติและศักยภาพในตัวเองที่จะโต้ตอบกับผู้สร้างได้ด้วย ในทำนองเดียวกัน อรุณ อับปาตูไร (Arjun Appadurai) (Appadurai, 2014) เสนอว่าวัตถุมีศักยภาพกระทำการที่จะมีอิทธิพลต่อความสัมพันธ์ทางสังคมและความหมายทางวัฒนธรรม ข้อเสนอของเขาท้าทายมุมมองแบบเดิมที่มองว่าวัตถุเป็นสิ่งที่ไม่มีชีวิตซึ่งถูกสร้าง ควบคุม และกำหนดคุณค่าตายตัวโดยมนุษย์ ในทางกลับกัน อับปาตูไรโต้แย้งว่าวัตถุสามารถกำหนดการกระทำของมนุษย์และโครงสร้างทางสังคมได้ด้วยคุณสมบัติทางวัตถุและอำนาจเชิงสัญลักษณ์ วัตถุหรือผลผลิตต่าง ๆ จึงมีชีวิตทางสังคมเป็นของตนเอง นั่นคือวัตถุนั้นมีความหมายทางสังคมและมีส่วนร่วมในความสัมพันธ์ทางสังคมอย่างแข็งขัน คุณค่าและความสำคัญของสิ่งต่าง ๆ จึงไม่ได้คงที่ แต่จะเปลี่ยนแปลงไปตามบริบท ซึ่งอับปาตูไรเรียกว่าระบอบของคุณค่า (Regimes of



Value) อันจะเป็นกรอบทางวัฒนธรรมที่กำหนดว่าวัตถุหรือผลผลิตหนึ่ง ๆ นั้น ได้รับการประเมินค่า ใช้งาน และหมุนเวียนได้อย่างไร

วิธีดำเนินการวิจัย

บทความนี้ออกแบบระเบียบวิธีวิจัยตามวัตถุประสงค์ดังต่อไปนี้

1. อธิบายการออกแบบการสร้างสรรค์สื่อวิถีทัศน์โมชันกราฟิกต้นไม้มุ่งสังคมศาสตร์ผ่านการเล่าเรื่องโดยใช้ข้อมูลจากผลการวิจัยโครงการสำรวจภูมิทัศน์ความรู้ด้านสังคมศาสตร์ เพื่อพัฒนาระบบวิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม (ววน.) เป็นตัวบท (Text) ตั้งต้น

2. อภิปรายให้เห็นชีวิตทางสังคมของสื่อวิถีทัศน์โมชันกราฟิกต้นไม้มุ่งสังคมศาสตร์โดยจะพิจารณาระบบของคุณค่าผ่านผู้กระทำการต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องและผลลัพธ์ที่เกิดขึ้นในลักษณะที่เป็นบริบท (Context)

ภูมิทัศน์สังคมศาสตร์ของไทย

ในการสร้างเรื่องเล่าให้กับสื่อวิถีทัศน์โมชันกราฟิกต้นไม้มุ่งสังคมศาสตร์ ข้อค้นพบจากการวิจัยโครงการสำรวจภูมิทัศน์ความรู้ด้านสังคมศาสตร์ เพื่อพัฒนาระบบวิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม จะถูกใช้เป็นตัวบทในการสร้างเรื่องเล่า โดยในปัจจุบัน กระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม ซึ่งมีหน้าที่หลักในการวางแผน และกำหนดนโยบายการวิจัยของชาติ กำลังเผชิญกับความไม่สมดุลระหว่างความรู้วิทยาศาสตร์และสังคมศาสตร์ การให้ทุนสนับสนุนงานวิจัยมีแนวโน้มให้ความสำคัญกับการวิจัยทางวิทยาศาสตร์และการวิจัยทางสังคมศาสตร์ที่อาศัยแนวทางแสวงหาความรู้แบบปฏิฐานนิยม ซึ่งทำให้ความรู้ปรากฏในรูปของกฎทั่วไป ผลการวิเคราะห์เชิงตัวเลขและสถิติ ตลอดจนมุ่งเน้นความตรงชัดวัดได้ในการนำความรู้ไปใช้



ประโยชน์ในวงกว้าง แนวทางดังกล่าวของการวิจัยได้รับการสนับสนุนเป็นพิเศษเมื่อเทียบกับความรู้แบบอื่น ๆ (Chuengsatiansup et al., 2023) บนความเห็นพ้องกันของศูนย์มานุษยวิทยาสิรินธร (องค์การมหาชน) และสำนักงานคณะกรรมการส่งเสริมวิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรมที่ว่า ทิศทางในการขับเคลื่อนความรู้ที่เป็นอยู่จำเป็นต้องอาศัยการศึกษาวิจัยทางสังคมที่มากไปกว่าแนวทางดังกล่าว การดำเนินโครงการได้ปรากฏผลการวิจัยที่บ่งชี้ให้เห็นสถานการณ์ด้านสังคมศาสตร์ของไทย ดังต่อไปนี้

สังคมศาสตร์: จากโลกถึงไทย

คำว่าสังคมศาสตร์ (Social Science) ถือกำเนิดขึ้นครั้งแรกในปี ค.ศ. 1824 โดยในช่วงแรก ๆ หมายถึงการศึกษาสังคมแบบสังคมวิทยา การก่อตัวของสังคมศาสตร์ในยุคแรก ๆ เกิดขึ้นภายใต้บรรยากาศของความรู้แบบวิทยาศาสตร์ การขยายตัวของเศรษฐกิจแบบทุนนิยม และการปฏิวัติอุตสาหกรรม ส่งผลให้รากความคิดของสังคมศาสตร์มีลักษณะเป็นวิทยาศาสตร์ของสังคม หรือเรียกกันทั่วไปว่าสังคมศาสตร์แบบปฏิฐานนิยม (Positivism) ซึ่งให้ความสำคัญกับการมุ่งศึกษาสังคมในเชิงสถิติ การคิดคำนวณเชิงปริมาณ และภาวะเป็นกลางของความรู้ อย่างไรก็ตาม พัฒนาการของสังคมศาสตร์ในระยะหลังมีความโน้มเอียงไปทางมนุษยนิยม (Humanism) ซึ่งให้ความสำคัญกับการศึกษาสังคมผ่านประสบการณ์ คุณค่า ตลอดจนการวิพากษ์มากขึ้นเป็นลำดับ (Crotty, 1998) เหตุการณ์สงครามเย็นหลังสิ้นสุดสงครามโลกครั้งที่สองถือเป็นจุดเปลี่ยนสำคัญของสังคมศาสตร์ในประวัติศาสตร์โลก เนื่องด้วยสหรัฐอเมริกาในฐานะประเทศผู้นำชัยชนะให้ความสำคัญกับสังคมศาสตร์ที่อาศัยวิธีคิดแบบวิทยาศาสตร์ เนื่องด้วยวิธีคิดแบบวิพากษ์ในสังคมศาสตร์ถูก



เชื่อมโยงกับลัทธิมาร์กซ์และขบวนการคอมมิวนิสต์ ซึ่งเป็นปฏิปักษ์กับมหาอำนาจของโลกเสรีในช่วงสงครามอุดมการณ์

ในช่วงเวลาเดียวกันนี้เอง สังคมศาสตร์ถูกนำเข้าสู่ประเทศไทยในฐานะเครื่องมือที่จะช่วยสร้างความทันสมัย ฉากหลังของการนำสังคมศาสตร์เข้าสู่ประเทศไทยดังกล่าวคือการรับความช่วยเหลือด้านการพัฒนาในรูปแบบต่าง ๆ จากสหรัฐอเมริกาเพื่อสกัดกั้นการแผ่ขยายของขบวนการคอมมิวนิสต์ที่กำลังลุกลามในเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ (Chaloemtiarana, 2007) จุดเริ่มต้นของระบบวิจัยไทยเกิดขึ้นในช่วงเวลานี้นั่นคือการเกิดขึ้นของสภาวิจัยแห่งชาติ (วช.) เมื่อปี พ.ศ. 2502 โดยมุ่งนำการวิจัยด้านสังคมศาสตร์ไปปรับใช้เพื่อพัฒนาประเทศ สังคมศาสตร์ที่ประเทศไทยได้รับมาจึงเป็นสังคมศาสตร์แบบปฏิฐานนิยม ต่อมาเมื่อประเทศไทยยกระดับไปสู่ประเทศรายได้ปานกลาง มีการตั้งสำนักงานกองทุนสนับสนุนการวิจัย (สกว.) ขึ้นในปี พ.ศ. 2535 เพื่อส่งเสริมงานวิจัยที่ช่วยพัฒนาเศรษฐกิจ การสร้างรายได้ การลงทุน การจัดการทรัพยากร ตลอดจนปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง ความรู้สังคมศาสตร์ที่ระบบวิจัยให้ความสำคัญยังเป็นแบบปฏิฐานนิยม แต่เสริมด้วยการวิจัยที่เน้นให้ผลลัพธ์เชิงปฏิบัติ (Kunawut, 2016) จนกระทั่งในปี พ.ศ. 2562 การตั้งกระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม มุ่งเน้นนำผลการวิจัยไปใช้ประโยชน์ได้อย่างเป็นรูปธรรม อันนำมาซึ่งการปฏิรูประบบวิจัย โดยยุบเลิกสำนักงานกองทุนสนับสนุนการวิจัยและก่อตั้งสำนักงานคณะกรรมการส่งเสริมวิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรมขึ้นมาในฐานะหน่วยงานกลางที่ขับเคลื่อนระบบวิจัยของไทย โดยที่สภาวิจัยแห่งชาติ ซึ่งภายหลังเปลี่ยนชื่อเป็นสำนักงานการวิจัยแห่งชาติ กลายเป็นหน่วยบริหารจัดการทุน (PMU) หน่วยหนึ่งในระบบวิจัย (Chuengsatiansup et al., 2023)



ระบบวิจัยก่อนการปฏิรูป

โกมาตร จึงเสถียรทรัพย์ และคณะ (Chuengsatiansup et al., 2023) ชี้ว่า ก่อนการปฏิรูประบบวิจัยของไทยเมื่อปี พ.ศ. 2562 แหล่งทุนสำคัญที่ให้ทุนสนับสนุนการวิจัยด้านสังคมศาสตร์ในระบบวิจัยคือสำนักงานการวิจัยแห่งชาติ และสำนักงานกองทุนสนับสนุนการวิจัย การพิจารณาฐานข้อมูลงานวิจัยของทั้งสองหน่วยงานในช่วง 10 ปีก่อนการปฏิรูป คือระหว่างปี พ.ศ. 2553-2562 พบว่า โจทย์การวิจัยของสังคมศาสตร์ถูกกำกับโดยนโยบายระดับชาติ ไม่ว่าจะเป็นแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ยุทธศาสตร์การวิจัยของชาติ ตลอดจนยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี การแปลงนโยบายดังกล่าวมาสู่ยุทธศาสตร์การวิจัยและกำหนดประเด็นวิจัยต่าง ๆ ได้กำกับทิศทางของการสร้างความรู้ที่สำนักงานการวิจัยแห่งชาติและสำนักงานกองทุนสนับสนุนการวิจัยสนับสนุน โดยเฉพาะการวิจัยเพื่อประโยชน์ในแง่ของการพัฒนาประเทศเป็นสำคัญ

คุณค่าและสัดส่วนของความรู้

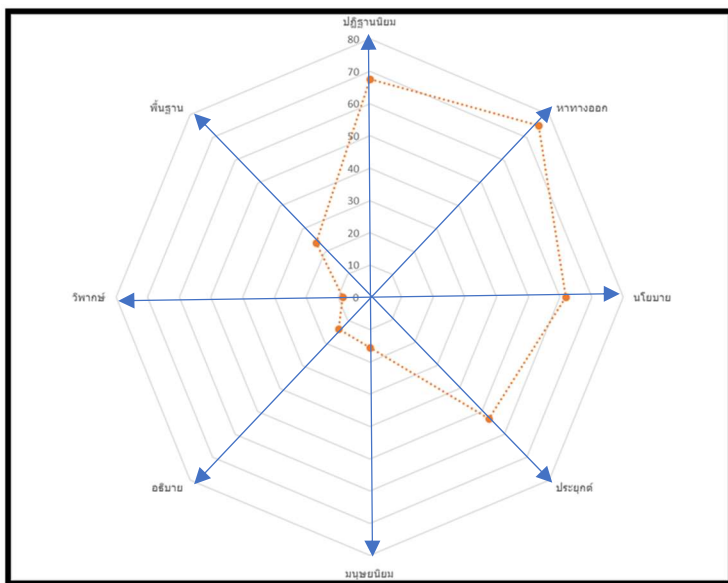
อย่างไรก็ดี คุณค่าของความรู้สังคมศาสตร์ไม่ได้เป็นสิ่งที่แน่นอนตายตัวอย่างที่สามารถให้คำตอบได้อย่างผิวเผิน หากแต่มีอยู่อย่างหลากหลายตามแต่การประเมินคุณค่าทั้งจากภายในและภายนอก ตั้งแต่ทัศนคติต่อความรู้ซึ่งจะกำหนดว่าความรู้ทางสังคมศาสตร์จะมีหน้าตาเป็นอย่างไร ตลอดจนจะเข้าถึงความรู้นั้นด้วยวิธีการแบบใด เป้าหมายของความรู้ซึ่งจะเป็นตัวกำหนดโดยแรกเริ่มว่าความรู้นั้นจะมีคุณค่าแบบใดและถูกใช้ภายใต้วัตถุประสงค์ใดหน้าที่ของความรู้ซึ่งแสดงให้เห็นคาดหวังต่อการดำรงอยู่ในสังคมของความรู้สังคมศาสตร์ ตลอดจนบทบาทของความรู้ที่จะขับเคลื่อนโลกแห่งความเป็นจริงในลักษณะใด (Vejvarabhorn, 2023) ภายใต้การประเมินคุณค่าเหล่านี้ จะเห็นได้ว่าสภาวะขัดแย้งปรากฏขึ้นในแง่มุมมองต่าง ๆ อย่างเด่นชัด การสำรวจสัดส่วน



ของความรู้จากฐานข้อมูลงานวิจัย จึงดำเนินการผ่านการสร้างเครื่องมือแบบ
คู่แกนและตัวแปรสำหรับใช้วิเคราะห์และปรับสมดุลความรู้ในลักษณะของ
ตัวแบบในอุดมคติผ่านการมองคุณค่าแบบต่าง ๆ ของสังคมศาสตร์ที่มากไปกว่า
การใช้ประโยชน์ด้านการพัฒนาของรัฐและการมองความรู้สังคมศาสตร์ใน
ระนาบเดียวกับความรู้แบบวิทยาศาสตร์

จากการพัฒนาเครื่องมือแบบคู่แกนและตัวแปรสำหรับการวิเคราะห์
ฐานข้อมูลการวิจัยของสำนักงานการวิจัยแห่งชาติและสำนักงานกองทุน
สนับสนุนการวิจัยในรอบ 10 ปี (Chuengsatiansup et al., 2023)
ทำให้พบว่าในคู่แกนแรก การวิจัยส่วนใหญ่มีแนวโน้มเป็นการวิจัยแบบปฏิฐาน
นิยม ในคู่แกนที่สองพบว่าการวิจัยส่วนใหญ่มีแนวโน้มเป็นการวิจัยแบบประยุกต์
ส่วนในคู่แกนที่สาม พบว่างานวิจัยส่วนใหญ่เป็นงานวิจัยที่ตอบโจทยนโยบาย
และในคู่แกนสุดท้าย พบว่างานวิจัยส่วนใหญ่มุ่งเสนอทางออกหรือแก้ไขปัญหา
เฉพาะหน้า





ภาพที่ 1 แผนภาพแสดงค่าร้อยละของความถี่การให้คะแนนในแต่ละคู่แกน และตัวแปรจากฐานข้อมูลงานวิจัย วช. และ สกว. พ.ศ. 2553-2562

ปัญหาของรัฐ ระบบราชการ และนโยบาย

นอกเหนือไปจากการวิเคราะห์ฐานข้อมูลการวิจัยเพื่อค้นหาสัดส่วนความรู้แล้ว คำถามที่สำคัญอีกประการหนึ่งคือทำไมนักวิจัยด้านสังคมศาสตร์จึงขอรับการสนับสนุนการวิจัยจากระบบวิจัยค่อนข้างน้อย ความหลากหลายของความรู้ที่แสดงตัวผ่านสัดส่วนความรู้ในระบบวิจัยจึงน้อยตามไปด้วย การสัมภาษณ์นักวิชาการคนสำคัญด้านสังคมศาสตร์ 20 คน เผยให้เห็นปัญหาอื่น ๆ ที่ดำรงอยู่ในระบบวิจัยไทยเองด้วย (Chuengsatiansup et al., 2023) กล่าวคือ แม้แหล่งทุนในสังกัดของรัฐอย่างสำนักงานการวิจัยแห่งชาติและ



สำนักงานกองทุนสนับสนุนการวิจัย เป็นแหล่งทุนที่เป็นที่พึ่งหลัก แต่กระนั้นเอง แหล่งทุนดังกล่าวกลับมีข้อจำกัดมากมาย โดยเฉพาะภาระทางเอกสาร ความซับซ้อนเชิงกระบวนการ ตลอดจนการกำกับแนวทางการวิจัยเชิงนโยบายและนวัตกรรม นอกจากนี้แล้ว ที่ผ่านมายังมีปัญหาเรื่องความไม่ยืดหยุ่นของการจัดการทุน ลักษณะการให้ทุนบางแบบถูกมองว่าเป็นการสร้างระบบอุปถัมภ์ในโลกวิชาการด้วย การที่แหล่งทุนมองการสร้างความรู้เป็นเรื่องของนโยบาย ส่งผลให้นักวิจัยรู้สึกว่าการสร้างความรู้ไม่เป็นส่วนหนึ่งของโลกวิชาการ การสร้างความรู้เพื่อตอบสนองนโยบายรัฐมากกว่าที่จะเป็นการชี้ให้เห็นปัญหาที่เกิดขึ้นจากการพัฒนา ถูกมองว่าไม่น่าไปสู่การนำเสนอความรู้และวิสัยทัศน์ใหม่ ๆ ที่เป็นประโยชน์แก่รัฐ อีกทั้งการใช้ยุทธศาสตร์ชาติมาเป็นกรอบชี้นำแนวทางการทำงานวิจัยสร้างภาวะกลับหัวกลับหางในการสร้างความรู้ นั่นคือแทนที่การสร้างความรู้งานวิจัยจะเข้ามาช่วยกำหนดหน้าตาของนโยบายรัฐ กลับเป็นรัฐที่กำหนดนโยบายลงมาควบคุมการสร้างความรู้ในแบบที่รัฐต้องการ นักวิจัยด้านสังคมศาสตร์ที่มีแนวทางวิจัยที่ไม่สอดคล้องกับรัฐซึ่งควบคุมจัดการระบบวิจัยจึงหันไปแสวงหาแหล่งทุนอื่น อาทิ แหล่งทุนจากมูลนิธิ องค์กรเอกชน และองค์กรต่างประเทศ (Vejvarabhorn, 2023)

มูลเหตุของปัญหาการสนับสนุนการวิจัยด้านสังคมศาสตร์

การดำเนินโครงการสำรวจภูมิทัศน์ความรู้ด้านสังคมศาสตร์ เพื่อสนับสนุนการพัฒนาระบบวิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม ทำให้ได้ข้อสรุปว่าสถานการณ์ที่เป็นอยู่ในปัจจุบันไม่สามารถส่งเสริมงานวิจัยด้านสังคมศาสตร์ให้เติบโตเต็มศักยภาพตามธรรมชาติของความรู้แบบสังคมศาสตร์ที่มีความหลากหลาย ปัญหาความไม่สมดุลของความรู้สังคมศาสตร์สะท้อนผ่านการเน้นการสร้างความรู้ตามแนวคิดแบบปฏิฐานนิยม ในขณะที่ความรู้ตามแนวคิดแบบ



มนุษย์นิยมถูกละเลย หรือการเน้นการวิจัยเพื่อรับใช้นโยบายจนทำให้ขาดมุมมองเชิงวิพากษ์ การเน้นการประยุกต์และความรู้เชิงเทคนิคมากกว่าการสร้างปัญหาที่จะอธิบายปรากฏการณ์จากมุมมองใหม่ ๆ โดยอาจสรุปได้ถึงมูลเหตุสำคัญหลัก ๆ 4 ประการ (Chuangsatiansup et al., 2023) คือ

1. ทิศทางการวิจัยถูกควบคุมด้วยวิธีคิดแบบรัฐเป็นศูนย์กลาง วิธีคิดนี้ถือว่าความรู้จากการวิจัยที่รัฐให้การสนับสนุนจะต้องเป็นไปเพื่อรับใช้การดำเนินนโยบายตามที่รัฐกำหนด ความรู้เชิงวิพากษ์และการวิจัยพื้นฐานที่ไม่ได้เป็นประโยชน์โดยตรงต่อรัฐจึงมักไม่ได้รับการสนับสนุน

2. นโยบายการวิจัยมองคุณค่าของสังคมศาสตร์แบบจำกัด โดยมองว่าสังคมศาสตร์มีคุณค่าเพียงคอยรับใช้ให้การดำเนินนโยบายดังกล่าวเป็นไปอย่างได้ผล สังคมศาสตร์ไม่จำเป็นต้องมีสติปัญญาอะไรมากมาย แค่สามารถสนองต่อนโยบายด้วยการนำเสนอทางออกเชิงเทคนิคให้กับปัญหาที่ระบุไว้ล่วงหน้าแล้วก็เพียงพอ

3. ระบบวิจัยและปัจจัยแวดล้อมไม่เอื้อต่อการสร้างองค์ความรู้ด้านสังคมศาสตร์ ปัจจัยและเงื่อนไขในระบบมหาวิทยาลัย เช่น ภาระการสอน ระบบการจ้างงาน และการประเมินผลงานตลอดจนระบบการจัดการทุนวิจัยในแต่ละมหาวิทยาลัย ล้วนมีส่วนสำคัญในการส่งเสริมหรือเป็นอุปสรรคต่อการทำงานวิจัย การบริหารแบบรวมศูนย์และเป็นแบบราชการ ทำให้ขาดประสิทธิภาพ ขาดความโปร่งใส และไม่เปิดโอกาสให้นักวิชาการด้านสังคมศาสตร์ที่มีหลากหลายสาขามีส่วนร่วม นอกจากนี้ ระบบอุปถัมภ์และระบบอาวุโสยังทำให้เกิดการผูกขาด การเล่นพรรคเล่นพวกและการใช้เส้นสาย ทำให้ระบบประเมินคุณภาพไร้คุณภาพ เหล่านี้ล้วนเป็นปัจจัยเชิงระบบที่เป็นอุปสรรคต่อการวิจัยทางสังคมศาสตร์



4. ผู้บริหารหรือหน่วยงานที่กำกับขาดความเข้าใจ ระบบบริหารองค์กรสมัยใหม่ที่เน้นการจัดการแบบกลไกใช้อำนาจของเหตุผล ประเมินผลด้วยตัวชี้วัดที่วัดได้ในเชิงปริมาณ รวมทั้งการให้คุณค่าของสังคมที่มักเหมารวมว่านักวิทยาศาสตร์ โดยเฉพาะแพทย์ วิศวกร หรือนักวิชาการสายวิทยาศาสตร์มีความเก่งเฉลียวฉลาด มักได้รับโอกาสในการบริหารงานวิชาการมากกว่าวิชาชีพด้านสังคมศาสตร์ การบริหารงานวิจัยด้านสังคมศาสตร์ควรมีการคัดสรรผู้บริหารที่เป็นนักสังคมศาสตร์หรืออย่างน้อยมีความเข้าใจสังคมศาสตร์อย่างเพียงพอในการบริหารจัดการระบบสนับสนุนการวิจัยทางสังคมศาสตร์

หลักการที่จำเป็นสำหรับการออกแบบภูมิทัศน์ใหม่

ระบบการสนับสนุนการวิจัยเป็นระบบที่ซับซ้อน มีประวัติศาสตร์ที่ยาวนานและมีวัฒนธรรมการทำงานที่สืบทอดต่อกันมา การปรับรื้อระบบจึงเป็นเรื่องยากและต้องทำด้วยความรอบคอบ หลักการหรือแนวคิดที่ถูกต้องจะเป็นจุดเริ่มต้นสำคัญและเป็นหลักประกันว่าการออกแบบภูมิทัศน์ใหม่ของระบบวิจัยจะสามารถตอบโจทย์การวิจัยด้านสังคมศาสตร์และเป็นกลไกที่จะส่งเสริมการสร้างความรู้และคุณค่าทางวิชาการด้านสังคมศาสตร์ให้เกิดเป็นคุณภาพการต่อสังคม หลักการสำคัญสำหรับการปรับปรุงระบบสนับสนุนการวิจัยสังคมศาสตร์สามารถแบ่งได้เป็น 5 ข้อ (Chuengsatiansup et al., 2023) ดังนี้

1. หลักความแตกต่างหลากหลายของความรู้ เริ่มจากความเข้าใจโลกที่ซับซ้อน สังคมที่มีหลายมิติ วัฒนธรรมที่แตกต่างกัน และมนุษย์ที่มีความเป็นไปได้อย่างไม่รู้จบ จึงจำเป็นต้องมีความรู้ทั้งทางวิทยาศาสตร์ สังคมศาสตร์ และศิลปกรรมศาสตร์ ซึ่งต่างมีคุณค่าและคุณภาพการต่อสังคมแตกต่างกัน

2. หลักความแตกต่างหลากหลายของคุณค่าและการใช้ประโยชน์ ที่ประโยชน์ของความรู้เป็นไปได้หลากหลายลักษณะ ประโยชน์ที่หลากหลาย



เกิดจากผู้กระทำการที่หลากหลายที่ใช้ความรู้ด้วยวัตถุประสงค์แตกต่างกัน รัฐไม่ได้เป็นผู้ผูกขาดในการกำหนดว่าความรู้จะถูกใช้ประโยชน์อย่างไร

3. หลักความสอดคล้องของระบบสนับสนุนกับธรรมชาติของความรู้ มองว่าความรู้ทางสังคมศาสตร์แตกต่างจากวิทยาศาสตร์ ตั้งแต่พื้นฐานทางญาณวิทยา ภาววิทยาและวิธีวิทยาของการสร้างและตรวจสอบความรู้ ความรู้ที่แตกต่างกันจำเป็นต้องใช้ระบบการสนับสนุนที่แตกต่างให้เหมาะสมกับธรรมชาติของความรู้ รวมทั้งลักษณะเฉพาะของวิธีคิดและแบบแผนการปฏิบัติของแต่ละสาขา

4. หลักธรรมาภิบาลของระบบวิจัย ระบบสนับสนุนการวิจัยจะต้องมีรากฐานธรรมาภิบาลที่ดี ทั้งด้านประสิทธิภาพ (efficiency) ความโปร่งใส (transparency) การมีส่วนร่วม (participation) และการพร้อมรับผิดชอบ (accountability) เพื่อแก้ปัญหาความไร้ประสิทธิภาพจากภาระเอกสาร ระบบอุปถัมภ์ และการผูกขาดการตัดสินใจ

5. หลักการสร้างความเข้มแข็งให้กับระบบนิเวศการเรียนรู้ ระบบการสนับสนุนการวิจัยเป็นส่วนหนึ่งของระบบนิเวศการเรียนรู้ที่เชื่อมโยงกันของระบบการเรียนการสอนในสถาบันอุดมศึกษา ระบบทุนวิจัยในมหาวิทยาลัย การประเมินผลและการขอตำแหน่งทางวิชาการที่สูงขึ้น รวมทั้งระบบการใช้ข้อมูลความรู้ในการตัดสินใจในเรื่องเกี่ยวกับสาธารณะ การส่งเสริมงานวิจัย จึงแยกไม่ออกจากการสร้างชุมชนนักวิชาการให้เข้มแข็งพร้อม ๆ กับการปรับระบบนิเวศการเรียนรู้ให้เข้มแข็งควบคู่กันไป

ข้อเสนอเพื่อการสร้างภูมิทัศน์ใหม่

นอกเหนือไปจากการวางหลักการที่จำเป็นสำหรับการออกแบบภูมิทัศน์ใหม่ทั้ง 5 ข้อแล้ว แนวทางในการปฏิบัติที่เป็นไปได้ในการออกแบบภูมิทัศน์ใหม่ของการวิจัยสังคมศาสตร์บนหลักการข้างต้นจำเป็นต้องดำเนิน



มาตรการสำคัญ (Chuengsatiansup et al., 2023) ดังต่อไปนี้

1. จัดทำและประกาศ “วาระการวิจัยด้านสังคมศาสตร์” ที่มีความชัดเจนว่าเน้นการส่งเสริมความแตกต่างหลากหลายของความรู้ทางสังคมศาสตร์ที่สะท้อนคุณค่าและมุ่งดำเนินการเพื่อยกระดับสถานะของความรู้ด้านสังคมศาสตร์ให้ทัดเทียมกับความรู้ด้านวิทยาศาสตร์

2. ปรับแผนด้านวิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม พ.ศ. 2566-2570 จากการเน้นการวิจัยและนวัตกรรมเพื่อการขับเคลื่อนการพัฒนาเศรษฐกิจ มาให้ความสำคัญกับมิติทางสังคม วัฒนธรรมและความเป็นมนุษย์ให้เด่นชัดควบคู่กันไป โดยกำหนดเป้าหมายที่ชัดเจนในการส่งเสริมการวิจัย เช่น สนับสนุนแนวคิดแบบมนุษยนิยม (Humanistic) ให้ทัดเทียมกับการวิจัยตามแนวคิดแบบปฏิฐานนิยม (Positivistic) และส่งเสริมการวิจัยพื้นฐาน (Basic Research) ให้มากขึ้น ทัดเทียมกับการวิจัยเชิงประยุกต์ (Applied Research)

3. จัดทำโครงการใช้ประโยชน์จากการวิจัยด้านสังคมศาสตร์ ที่ระบุมอบและแนวทางการส่งเสริมคุณค่าและการใช้ประโยชน์จากการวิจัยด้านสังคมศาสตร์ให้กว้างกว่าการใช้สังคมศาสตร์เพื่อรับนโยบายของภาครัฐ และมากกว่าความรู้เพื่อการพัฒนาเศรษฐกิจ พาณิชย์ และอุตสาหกรรม เช่น ความรู้เพื่อความเข้าใจทางสังคมและความเป็นมนุษย์ ความรู้เพื่อการตรวจสอบอำนาจ สร้างความตื่นรู้ของพลเมือง การเห็นคุณค่าทางวัฒนธรรมที่ไม่จำเป็นต้องแปลงเป็นมูลค่าทางเศรษฐกิจ รวมถึงการตระหนักรู้เท่าทันอคติและความเหลื่อมล้ำในสังคม

4. ปฏิรูปองค์กรสนับสนุนการวิจัยทางสังคมศาสตร์ ด้วยการจัดตั้งกองทุนและหน่วยบริหารงานวิจัยด้านสังคมศาสตร์ใหม่เพิ่มเติมขึ้น เพื่อให้เกิดการแข่งขันและเพื่อการพัฒนาความเชี่ยวชาญเฉพาะทางสำหรับความรู้ด้าน



สังคมศาสตร์ที่มีอยู่หลากหลายสาขา ปรับบทบาทของหน่วยบริหารจัดการทุนที่ทำงานด้านสังคมศาสตร์ให้ทำงานเชิงรุกในการสร้างระบบนิเวศการเรียนรู้มากขึ้น สนับสนุนการรวมตัวเป็นสมาคมหรือองค์กรที่ทำงานวิชาการด้านสังคมศาสตร์ สร้างกลไกการทำงานร่วมกับหน่วยงานวิจัยในมหาวิทยาลัย รวมทั้งสนับสนุนให้เกิดการแลกเปลี่ยนและความร่วมมือทางวิชาการข้ามพรมแดนของสาขาวิชาการและข้ามพรมแดนของประเทศ

5. สร้างระบบติดตามและประเมินการส่งเสริมความหลากหลายของความรู้และการใช้ประโยชน์ของสังคมศาสตร์ เพื่อนำมาใช้เป็นเครื่องมือเพื่อติดตามการให้ทุนสนับสนุนการวิจัยให้แนวทางและคุณค่าของความรู้ภายในระบบมีสัดส่วนที่สมดุลกันมากขึ้น

6. สร้างธรรมาภิบาลของระบบวิจัย ให้เป็นวัฒนธรรมองค์กรด้านการวิจัยของประเทศ โดยการปรับบทบาทหน้าที่ของคณะกรรมการติดตามและประเมินผลการสนับสนุนวิทยาศาสตร์ การวิจัยและนวัตกรรม ให้เน้นการติดตามและประเมินด้านธรรมาภิบาลขององค์กร

การสร้างสรรค์สื่อวิถีทัศน์โมชันกราฟิก

แอนนา คริสตินา เพอร์เทียร์รา (Anna Cristina Pertierra) (Pertierra, 2018) บอกว่านอกจากงานวิจัยแล้ว นักมานุษยวิทยาสามารถสร้างเรื่องเล่าคู่ขนานผ่านการผลิตสื่อเพื่อให้ผลงานวิจัยเป็นที่รับรู้และแพร่หลายในหมู่สาธารณชนได้ เทคโนโลยีดิจิทัลได้เข้ามามีบทบาทอย่างมากในการยกระดับข้อค้นพบให้พ้นไปจากกำแพงของการเผยแพร่โดยจารีตของความเป็นวิชาการที่เข้มข้น เพื่อเผยแพร่การวิจัยโครงการสำรวจภูมิทัศน์ความรู้ด้านสังคมศาสตร์ เพื่อพัฒนาระบบวิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม การสร้างสรรค์สื่อวิถีทัศน์



โมชันกราฟิกต้นไม้มุ่งสร้างสรรค์จึงเป็นการนำเนื้อหางานวิจัยมาพัฒนาเป็นสื่อวิถีทัศน์โมชันกราฟิก เนื้อหาหลักที่จะใช้ในการเล่าเรื่องผ่านวิถีทัศน์คือบทสรุปภาพรวมของรายงานโครงการ โดยผู้เขียนซึ่งรับผิดชอบการเขียนบทและการเล่าเรื่องของสื่อวิถีทัศน์ จะแบ่งการวิจัยในบทความนี้ออกเป็น 3 ขั้นตอน คือ การวางแผนงานและออกแบบโครงเรื่อง การกำหนดตัวอุปกรณ์และคัดเลือกคำที่ใช้สื่อสาร การเล่าเรื่องและผลิตวิถีทัศน์

การวางแผนงานและออกแบบโครงเรื่อง

การวางแผนและออกแบบโครงเรื่องเป็นขั้นตอนแรกก่อนที่จะทำการผลิต การผลิตสื่อวิถีทัศน์โมชันกราฟิก “ต้นไม้มุ่งสร้างสรรค์” มีวัตถุประสงค์ คือ เพื่อสื่อสารและบอกเล่าสถานการณ์ของแวดวงการวิจัยด้านสังคมศาสตร์จากผลการดำเนินโครงการสำรวจภูมิทัศน์ความรู้ด้านสังคมศาสตร์ เพื่อพัฒนาระบบวิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม โดยใช้งบประมาณทั้งสิ้นสองแสนบาทจากเงินทุนสนับสนุนในโครงการดังกล่าว เป้าหมายในการสื่อสารของสื่อวิถีทัศน์คือนักวิจัยและนักวิชาการด้านสังคมศาสตร์ทุกสาขาวิชา ตลอดจนผู้บริหารงานวิจัยและมหาวิทยาลัย อาทิ สำนักงานคณะกรรมการส่งเสริมวิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม และสำนักงานการวิจัยแห่งชาติ อย่างไรก็ตาม เพื่อให้สื่อวิถีทัศน์โมชันกราฟิกสามารถสื่อสารไปถึงบุคคลนอกแวดวงการวิจัย รวมไปถึงบุคคลทั่วไปได้อย่างราบรื่น กำหนดเวลานำเสนอจะใช้เวลาไม่เกิน 4 นาทีเพื่อให้การสื่อสารผลการวิจัยมีความกระชับ การเขียนบทของสื่อวิถีทัศน์ดังกล่าวจึงเป็นการบอกเล่าเรื่องราวผ่านภาพอนิเมชันเคลื่อนไหวประกอบเสียงดนตรี และต้องพิจารณาให้เนื้อหาที่น่าสนใจวางอยู่บนข้อมูลสำคัญจากรายงานการวิจัยของโครงการ แต่ไม่ลงรายละเอียดมากเกินไปเพื่อป้องกันการเกิดภาวะข้อมูลท่วม



ทัน (Information Overload) ซึ่งจะส่งผลต่อความยุ่งยากในการเข้าใจประเด็น สื่อสารและการปฏิเสธการรับสาร

ผู้เขียนทำการเขียนบทเพื่อออกแบบโครงเรื่องกว้าง ๆ โดยอิงจาก ข้อมูลรายงานของโครงการ เนื้อหาสำคัญของผลการวิจัยจะถูกแปลงเป็น โครงสร้างของสื่อวีดิทัศน์โมชันกราฟิก “ต้นไม้สังคมศาสตร์” 4 ช่วงหลัก ดังต่อไปนี้

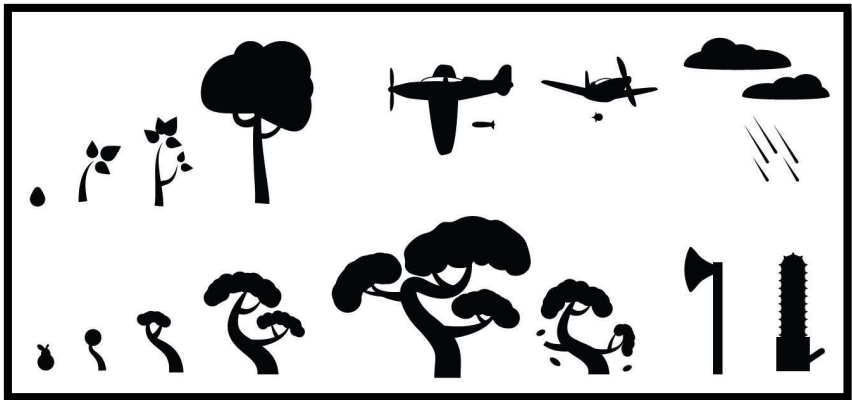
1. บริบททางประวัติศาสตร์ของสังคมศาสตร์ โดยอธิบายให้เห็น จุดกำเนิดและการเดินทางของสังคมศาสตร์มาถึงประเทศไทยในช่วงสงครามเย็น
2. สภาพปัญหาของสังคมศาสตร์ในปัจจุบัน โดยอธิบายให้เห็นปัจจัย แบบต่าง ๆ ในสังคมไทยที่เข้ามาหักล้างคุณค่าที่หลากหลายจนเหลือแต่เพียง คุณค่าบางด้านซึ่งได้รับการสนับสนุนจากระบบวิจัย
3. ข้อเสนอต่อหลักการที่จำเป็นสำหรับการออกแบบภูมิทัศน์ใหม่ โดย มุ่งอธิบายให้เห็นความสำคัญของการสนับสนุนการวิจัยด้านสังคมศาสตร์บน หลักการข้างต้น
4. อนาคตที่เป็นไปได้ของการพัฒนาระบบวิจัยด้านสังคมศาสตร์ ซึ่งจะนำไปสู่การวางรากฐานและความองงามของสังคมบนพื้นฐานของความ รู้ทางสังคมศาสตร์

การกำหนดตัวอุปลักษณ์และคัดเลือกคำที่ใช้สื่อสาร

หลังจากกำหนดโครงเรื่องหรือโครงสร้างที่จะใช้เล่าเรื่องในสื่อวีดิทัศน์ โมชันกราฟิกแล้ว รายละเอียดต่อไปคือการกำหนดตัวอุปลักษณ์ที่จะใช้สื่อสาร ซึ่งจะประกอบย่อยลงมาจากโครงเรื่อง องค์ประกอบเหล่านี้จะแสดงตัว ในแง่ของสัญลักษณ์แทนตัวกระทำต่าง ๆ ในการเล่าเรื่อง อาทิ ใช้ต้นไม้แทน สังคมศาสตร์ที่มีการเติบโตและการใช้ประโยชน์หลากหลาย ใช้เครื่องบินรบสื่อ



ถึงยุคสงครามและสร้างบริบทการเติบโตของสังคมศาสตร์ในช่วงเวลาหนึ่ง ๆ รวมถึงใช้พายุคนคนองสื่อถึงอุดมการณ์ทุนนิยม เศรษฐกิจ และอุตสาหกรรมที่เข้ามากระทำการเติบโตและการใช้ประโยชน์ของต้นไม้สังคมศาสตร์ โดยการแทนกันได้ของตัวอุปลักษณะต่อการกระทำในเหตุการณ์ต่าง ๆ ของเรื่องเล่าจะทำงานผ่านระบบสัญลักษณ์ที่ประกอบไปด้วยชุดของคุณค่า และความหมายในกระบวนการตีความของมนุษย์ในฐานะผู้ชม (Coman & Rothenbuhler, 2005)



ภาพที่ 2 ตัวอย่างตัวอุปลักษณะของตัวกระทำต่าง ๆ ในสื่อวีดิทัศน์โมชันกราฟิกต้นไม้สังคมศาสตร์

นอกจากตัวอุปลักษณะแล้ว องค์ประกอบอีกอย่างหนึ่งที่สำคัญในการสื่อสารคือถ้อยคำที่จะกำกับและสร้างความเข้าใจเกี่ยวกับการเล่าเรื่อง โดยจะคัดเลือกเป็นประโยคหรือคำสั้น ๆ ประกอบลงไปนสื่อวีดิทัศน์โมชันกราฟิก เช่น สังคมศาสตร์ คุณค่าของความรู้ที่หลากหลาย ปณิธานนิยม มนุษย์นิยม การวิจัย

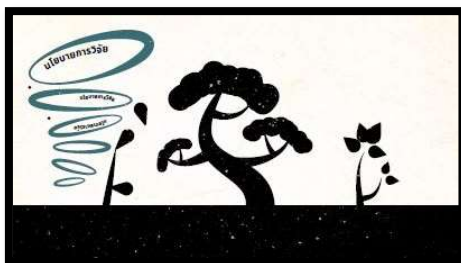
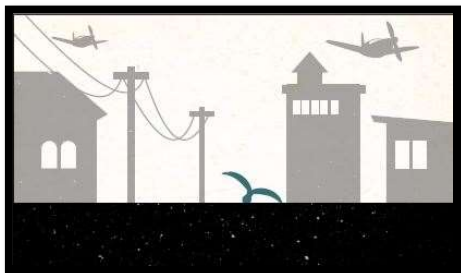


พื้นฐานการวิจัยประยุกต์ มิติความรู้ นโยบาย ธรรมชาติ และนิเวศการเรียนรู้
เป็นต้น

การเล่าเรื่องในสื่อวีดิทัศน์

เมื่อกำหนดโครงเรื่องและรายละเอียดของสื่อวีดิทัศน์โมชันกราฟิกแล้ว ลำดับต่อไปคือการเล่าเรื่องที่จะใช้ถ่ายทอดเนื้อหาสาระของงานวิจัยและสามารถสื่อสารให้เข้าใจง่าย โดยจะเริ่มจากคำถามว่า “เกิดอะไรขึ้นกับสังคมศาสตร์ในประเทศไทย” เพื่อเปิดเป็นคำถามสำหรับผู้ชมและใช้เป็นตัวนำเนื้อหาที่จะเล่าต่อไป จากนั้นจะเล่าถึงต้นกำเนิดและการเดินทางของสังคมศาสตร์มาถึงประเทศไทยในช่วงสงครามเย็นในโครงเรื่องส่วนแรก เมล็ดของต้นไม้สังคมศาสตร์ที่ปลิวมาจากต้นแม่ในโลกตะวันตกและเติบโตขึ้นในประเทศไทยจะเป็นตัวกระทำหลักในส่วนนี้ ต่อมาในส่วนของโครงเรื่องส่วนที่สอง จะเล่าถึงสภาพปัญหาของสังคมศาสตร์ในปัจจุบันที่ถูกจำกัดการใช้ประโยชน์ ตัวกระทำส่วนนี้คือพายุของระบอบราชการ ระบบทุนนิยม และนโยบายการวิจัยที่เข้ามาทำให้การใช้ประโยชน์ของสังคมศาสตร์ซึ่งแสดงตัวผ่านกิ่งก้านสาขาของต้นไม้สังคมศาสตร์หักโค่นลง จากนั้นจึงอธิบายให้เห็นความสำคัญของการสนับสนุนการวิจัยด้านสังคมศาสตร์ ตัวกระทำในโครงเรื่องส่วนนี้คือมือของผู้ดูแลระบบวิจัยที่จะดูแลต้นไม้สังคมศาสตร์อย่างเข้าใจธรรมชาติของความรู้ และในที่สุดท้ายจะทำให้ภาพอุปมาถึงภูมิทัศน์ใหม่ของสังคมศาสตร์ที่เจริญงอกงาม ที่ต้นไม้จะออกดอกผลและแผ่ขยายคุณค่าต่อสังคมออกไป





ภาพที่ 3 ภาพตัวอย่างบางส่วนจากสตอรี่บอร์ดที่ใช้วางการเล่าเรื่องของวิดีโอ
ทัศน์โมชันกราฟิก

ผลการวิจัย

ตามวัตถุประสงค์ข้อแรกของบทความนี้ การสร้างสรรค์สื่อวีดิทัศน์โมชันกราฟิกมีเป้าหมายในการสื่อสารผลการดำเนินโครงการสำรวจภูมิทัศน์ความรู้ด้านสังคมศาสตร์ เพื่อพัฒนาระบบวิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม แนวคิดเรื่องศาสตร์การเล่าเรื่องมิใช่แค่เพียงวิเคราะห์การเล่าเรื่องที่ถูกเล่าได้เพียงอย่างเดียว แต่หากยังสามารถนำมาใช้ในการเล่าเรื่องในทางกลับกันก็ได้ ข้อเสนอเรื่องการขยายศาสตร์การเล่าเรื่องจากการเล่าในเชิงวรรณกรรมไปสู่สื่อแบบอื่น ๆ ของไรอัน (Ryan, 2001) ได้เปิดที่ทางให้กับการสร้างสรรค์เรื่องเล่าผ่านสื่อวีดิทัศน์โมชันกราฟิกนี้ และดังที่เครสเนอร์ (Krasner, 2008) เสนอว่าสาระสำคัญของโมชันกราฟิกคือความสามารถในการสื่อสารแนวคิดที่ซับซ้อนในลักษณะที่ดึงดูดสายตาและมีชีวิตชีวา ข้อมูลเชิงลึกจากงานวิจัยที่จะชี้ให้เห็นปัญหาที่ซับซ้อนเกี่ยวกับภูมิทัศน์ของสังคมศาสตร์ในระบบวิจัยจึงสามารถนำมาใช้สื่อสารได้อย่างน่าสนใจและวางอยู่บนพื้นฐานของการสื่อสารที่สามารถเข้าใจได้ง่าย การใช้โมชันกราฟิกในการบอกเล่าเรื่องราวตามวัตถุประสงค์ข้อที่สอง จึงไม่ใช่เพียงบอกเล่าผ่านเนื้อหาของภาพเท่านั้น แต่ยังรวมถึงการเรียงลำดับ จังหวะ และการเปลี่ยนผ่านระหว่างองค์ประกอบต่าง ๆ ในการนำเสนอผ่านการเล่าด้วย การสร้างสรรค์สื่อวีดิทัศน์โมชันกราฟิกวางอยู่บนอาศัยการเคลื่อนไหวของภาพและข้อความเพื่อโน้มน้าว ให้ข้อมูล และให้ความบันเทิงแก่ผู้ชม ผ่านการผสมผสานองค์ประกอบต่าง ๆ ในการสร้างประสบการณ์ที่สามารถดึงดูดและรักษาความสนใจของผู้ชมได้ คุณลักษณะเช่นนี้ทำให้โมชันกราฟิกต้นไม้งานสังคมศาสตร์มีค่าอย่างยิ่งในการนำเสนอและเผยแพร่ผลการวิจัยในรูปแบบที่แตกต่างจากสื่อชนิดอื่น ๆ





ภาพที่ 4 คิวอาร์โค้ดเข้าชมผลการสร้างสรรค์สื่อวิทัศน์โมชันกราฟิกต้นไม้สังคมศาสตร์เพื่อบอกเล่าและสื่อสารข้อค้นพบจากการวิจัย

สรุปและอภิปรายผล

หลังจากผลิตสื่อวิทัศน์โมชันกราฟิกต้นไม้สังคมศาสตร์สำเร็จแล้ว การทำงานของสื่อเพื่อบอกเล่าผลการวิจัยแสดงให้เห็นถึงชีวิตทางสังคม ในแง่ที่สื่อไม่ได้เป็นเพียงเครื่องมือหรือช่องทางในการสื่อสารเท่านั้น แต่ยังเป็นองค์ประกอบสำคัญในการสื่อสารในตัวเองด้วย โลลา อาบู-ลูฮอด (Lila Abu-Lughod) และคณะ (Abu-Lughod et al., 2002) อธิบายว่ามานุษยวิทยาสื่อให้ความสำคัญกับบทบาทของสื่อในการสื่อสารตั้งแต่การผลิต การเผยแพร่ ไปจนถึงการบริโภค ภายใต้คำถามว่าปฏิบัติการของสื่อมีอิทธิพลต่อมุมมองทางสังคมของผู้คนได้อย่างไร เทคโนโลยีสื่อที่พัฒนาขึ้นได้สร้างรูปแบบใหม่ ๆ ของการเข้าถึงและการโต้ตอบของผู้รับสาร แพลตฟอร์มใหม่ ๆ โดยเฉพาะแพลตฟอร์มดิจิทัลช่วยสร้างโอกาสให้สื่อที่พยายามนำเสนอเรื่องราวที่จะนำไปสู่การสร้างเปลี่ยนแปลงได้มากขึ้น (Benkler, 2006) เช่นเดียวกับที่ธอมป์สัน (Thompson, 1995) ให้คำอธิบาย สื่อวิทัศน์โมชันกราฟิก “ต้นไม้สังคมศาสตร์” จึงก่อให้เกิดพื้นที่สาธารณะที่มีสื่อกลาง ในการสื่อสารสภาพ



ปัญหาของระบบวิจัยด้านสังคมศาสตร์ การสร้างความรับรู้เหล่านี้ต้องอาศัยการสร้างวาทกรรมสาธารณะผ่านเรื่องเล่าในสื่อเพื่อให้เกิดการขับเคลื่อนและสร้างความเปลี่ยนแปลงในลักษณะต่าง ๆ ได้

การเปิดตัวโมชันกราฟิกต้นไม้สังคมศาสตร์เป็นครั้งแรกเมื่อวันที่ 17 มกราคม พ.ศ. 2567 หลังการแถลงผลการวิจัยในเวทีสัมมนา ได้รับเสียงตอบรับอย่างกว้างขวางในหมู่ผู้เข้าร่วมการสัมมนา อีกทั้งยังสร้างความตระหนักรู้ถึงสภาพปัญหาเบื้องต้นของระบบวิจัยด้านสังคมศาสตร์ของไทยให้กับเครือข่ายนักวิจัยสังคมศาสตร์อีกด้วย ภายหลังการสัมมนาเสร็จสิ้นลง สำนักงานคณะกรรมการส่งเสริมวิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม ได้นำสื่อวีดิทัศน์โมชันกราฟิกไปฉายต่อในโอกาสต่าง ๆ อาทิ การอบรมการให้ทุนสนับสนุนการวิจัยเชิงยุทธศาสตร์ (SF) ด้านสังคมศาสตร์แก่หน่วยบริหารและจัดการทุน (PMU) ตลอดจนทุนสนับสนุนงานวิจัยมูลฐาน (FF) สำหรับมหาวิทยาลัยต่าง ๆ ศักยภาพของสื่อวีดิทัศน์ต้นไม้สังคมศาสตร์จึงเริ่มปรากฏตัวในการสื่อสารที่มากขึ้นไปกว่าวัตถุประสงค์ของการสร้างสรรค์กำหนดไว้เพียงเพื่อเผยแพร่ผลงานวิจัย

ด้วยความสำเร็จที่ปรากฏขึ้นของสื่อวีดิทัศน์โมชันกราฟิกในระบอบของคุณค่าของแวดวงการวิจัยด้านสังคมศาสตร์ “ต้นไม้สังคมศาสตร์” จึงถือเป็นสื่อที่มีบทบาทสำคัญในการสร้างความตระหนักรู้ ความเข้าใจ และช่วยขับเคลื่อนการพัฒนาาระบบวิจัยจากทั้งภายใน คือแหล่งทุน และภายนอก คือชุมชนวิชาการ ไปพร้อม ๆ กัน โดยเฉพาะในแง่ของการขับเคลื่อนข้อเสนอเรื่องการจัดทำและประกาศวาระการวิจัยด้านสังคมศาสตร์ การปรับแผนด้านวิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม พ.ศ. 2566-2570 และการจัดทำโครงร่างการใช้ประโยชน์จากการวิจัยด้านสังคมศาสตร์ ซึ่งศูนย์มานุษยวิทยาสิรินธร (องค์การมหาชน) ได้ดำเนินการต่อเนื่องร่วมกับเครือข่ายนักวิจัยด้าน



สังคมศาสตร์ โดยได้รับการสนับสนุนจากสำนักงานคณะกรรมการส่งเสริมวิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม การอธิบายให้เห็นการประกอบสร้างและชีวิตทางสังคมของสื่อวิทัศน์โมชันกราฟิกในวัตถุประสงค์อีกประการหนึ่งของบทความนี้จึงชี้ให้เห็นว่า แม้ตัวสื่อวิทัศน์โมชันกราฟิกจะถูกสร้างขึ้นเพียงเพื่อสื่อสารผลการวิจัยเพียงอย่างเดียว แต่คุณสมบัติของสื่อ เนื้อหาสาระ และการเล่าเรื่อง ได้ทำให้เกิดชีวิตทางสังคมในการขับเคลื่อนการพัฒนาระบบวิจัยด้านสังคมศาสตร์เป็นของตนเอง จุดมุ่งหมายในการสื่อสารผลการวิจัยไปสู่ นักวิจัยและนักวิชาการด้านสังคมศาสตร์ของสื่อวิทัศน์โมชันกราฟิกด้านสังคมศาสตร์ จึงให้ผลสะท้อนกลับในการสร้างความเข้าใจและร่วมมือกันในการขับเคลื่อนข้อเสนอเพื่อออกแบบภูมิทัศน์ใหม่ของการวิจัยด้านสังคมศาสตร์ต่อไป

ข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย

จากความสำเร็จของสื่อวิทัศน์โมชันกราฟิกต้นไม้สังคมศาสตร์ บทความนี้จะให้ข้อเสนอแนะเชิงนโยบายต่อหน่วยงานในระบบสนับสนุนการวิจัย และสถาบันการศึกษาระดับอุดมศึกษา ดังต่อไปนี้

1. ควรมีการกระตุ้นและส่งเสริมให้นักวิจัยด้านสังคมศาสตร์ หรืออาจรวมถึงวิทยาศาสตร์ มนุษยศาสตร์ ใช้โมชันกราฟิกเป็นเครื่องมือเผยแพร่ผลงานวิจัยมากขึ้น เพราะการใช้สื่อโมชันกราฟิกสามารถทำให้แนวคิดที่ซับซ้อนเข้าถึงได้ง่ายสำหรับผู้ชมทั้งในนอกแวดวงวิชาการ ซึ่งจะช่วยเพิ่มการมีส่วนร่วมของสาธารณชนที่มีต่อการวิจัยได้มากขึ้น

2. ควรมีการส่งเสริมความร่วมมือระหว่างนักสังคมศาสตร์และผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อเพื่อร่วมกันสร้างเนื้อหาและสื่อในการเผยแพร่ผลงานวิจัยได้อย่างมีประสิทธิภาพ



3. ควรมีการพัฒนาแพลตฟอร์มส่งเสริมการใช้โมชันกราฟิกเพื่อสื่อสารงานวิจัยแบบโต้ตอบ ที่จะช่วยให้ผู้ชมสามารถสำรวจผลงานวิจัยได้อย่างลึกซึ้งยิ่งขึ้น เช่น อาจมีแบบทดสอบที่ฝังไว้หลังการรับชมเพื่อประเมินความเข้าใจผลงานวิจัย หรือให้ลิงก์ไปยังรายงานฉบับสมบูรณ์ของงานวิจัยเพื่อสามารถศึกษาค้นคว้าต่อได้อย่างละเอียดลึกซึ้งมากขึ้น

กิตติกรรมประกาศ

ผู้เขียนขอขอบคุณนายแพทย์โกมาตร จึงเสถียรทรัพย์ หัวหน้าโครงการสำรวจภูมิทัศน์ความรู้ด้านสังคมศาสตร์ เพื่อพัฒนาระบบวิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม (ววน.) ที่ให้การสนับสนุน อำนวยความสะดวก และให้ข้อคิดเห็นที่เป็นประโยชน์ในการสร้างสรรค์สื่อวีดิทัศน์โมชันกราฟิก ต้นไม้สังคมศาสตร์ รวมถึงคุณกวิน สิริจันทกุล ผู้กำกับและอำนวยการผลิต ที่ช่วยให้การแปลงผลการวิจัยของโครงการเป็นเรื่องราวในสื่อวีดิทัศน์โมชันกราฟิกปรากฏเป็นรูปธรรม

เอกสารอ้างอิง

- Abu-Lughod, L., et al. (2002). *Media worlds: Anthropology on new terrain*. CA: University of California Press.
- Appadurai, A. (2014). *The social life of things: Commodities in cultural perspective*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Benkler, Y. (2006). *The wealth of networks: How social production transforms markets and freedom*. CT: Yale University Press.



- Betancourt, M. (2013). *The history of motion graphics*. NY: Wildside Press.
- Chaloemtiarana, T. (2007). *Thailand: The politics of despotic paternalism*. NY: Cornell University Press.
- Chuengsatiansup, K., et al. (2023). *Social science knowledge landscape survey project for science, research and innovation system development*. Full Report. Princess Maha Chakri Sirindhorn Anthropology Centre (Public Organisation).
- Coman, M., & Rothenbuhler, E. W. (2005). The promise of media anthropology. In *Media Anthropology*. CA: Sage.
- Crotty, M. (1998). *The foundations of social research: Meaning and perspective in the research process*. London: Sage.
- Dahlstrom, M. F. (2014). Using narratives and storytelling to communicate science with nonexpert audiences. *Proceedings of the National Academy of Sciences of the United States of America*, 111(supplement 4), 13614-13620.
- Ginsburg, F. (1991). Indigenous media: Faustian contract or global village? *Cultural Anthropology*, 6(1), 92-12.
- Habermas, J. (1989). *The structural transformation of the public sphere: An inquiry into a category of bourgeois society*, translated by Thomas burger and Frederick Lawrence. MA: MIT Press.



- Ingold, T. (2013). *Making: Anthropology, archaeology, art and architecture*. NY: Routledge.
- Kijvisala, K. (2021). Narratology in communication studies. *Journal of Journalism, Thammasat University*, 3(17), 9-85.
- Krasner, J. (2008). *Motion graphic design: Applied history and aesthetics*. MA: Focal Press.
- Kunawut, A. (Ed.). (2016). *The path of research in the ocean of knowledge*. Bangkok: Thailand Research Fund.
- Larkin, B. (2008). *Signal and noise: Media, infrastructure, and urban culture in Nigeria*. NC: Duke University Press.
- Meadows, D. (2003). Digital storytelling: Research-based practice in new media. *Visual Communication*, 2(2), 189-193.
- Melvin, C. L., et al. (2020). Communicating and disseminating research findings to study participants: Formative assessment of participant and researcher expectations and preferences. *Journal of Clinical and Translational Science*, 4(3), 233-242.
- Pertierra, A. C. (2018). *Media anthropology for the digital age*. NJ: Wiley.
- Ryan, M. (2001). *Narrative as virtual reality: Immersion and interactivity in literature and electronic media*. Baltimore: Johns Hopkins University Press.



- Shaw, A. (2016). *Design for motion: Fundamentals and techniques of motion design*. NY: Routledge.
- Thompson, J. B. (1995). *The media and modernity: A social theory of the media*. Cambridge: Polity Press.
- Vejvarabhorn, V. (Ed.). (2023). *SAC report the landscape of thai social sciences: Status, value, and development directions*. Bangkok: Princess Maha Chakri Sirindhorn Anthropology Centre (Public Organization).
- Walker, E. B., & Boyer, D. M. (2018). Research as storytelling: the use of video for mixed methods research. *Video J. of Educ. and Pedagogy*, 3(8).
- Wang, T. (2019). *Use video to disseminate: How to produce a video for a research project?* Stockholm: School of Electrical Engineering and Computer Science.

