

เอกสารสื่อสารสาธารณะ
เผยแพร่ผ่าน FaceBook : WEJusticeThai

ประชาธิปไตยเชิงลึก

เรียบเรียงจากบทความ

ประชาธิปไตยเชิงลึกเพื่อแก้ไขความขัดแย้ง (Deep Democracy)

โดย ชาญชัย ชัยสุขโกศล และ อัจฉรีย์ อัมไพกิจพาณิชย์

โครงการ "การพัฒนานวัตกรรมประชาธิปไตยร่วมสมัยเพื่อประโยชน์สูงสุดของประชาชน"

เผยแพร่ผ่าน FaceBook : WEJusticeThai



ประชาธิปไตยเชิงลึก หรือ Deep Democracy พัฒนาขึ้นโดยอาร์โนลด์ มินเดลล์ (Arnold Mindell) เป็นแนวคิดที่ประกอบด้วยหลายศาสตร์ที่มินเดลล์สังเคราะห์มา ไม่ว่าจะเป็น 1. ควอนตัมฟิสิกส์ ที่มินเดลล์เรียนมาทางด้านฟิสิกส์ประยุกต์จาก MIT (Massachusetts Institute of Technology) 2. จิตวิทยาสายคาร์ล ยุง (Carl Jung) ซึ่งมินเดลล์ไปศึกษาต่อและเป็นอาจารย์สอนที่ C.G. Jung Institute ณ เมืองซูริค สวิตเซอร์แลนด์ 3. หลักคิดของปรัชญาเต๋า ทั้งที่เป็นคัมภีร์อี้จิง, คัมภีร์เต๋าเต๋อจิงของเล่าจื้อ และคัมภีร์เต๋าของจวงจื้อ 4. นอกจากนี้ มินเดลล์ยังพัฒนาศาสตร์ของเขาขึ้นจากองค์ความรู้แบบหมอชนเผ่า (shamanism) ซึ่งเขาพาตัวเองไปมีประสบการณ์การเรียนรู้เกี่ยวกับศาสตร์หมอชนเผ่าต่างๆ ทั้งในอินเดีย อาหรับ แอฟริกา รวมถึงอเมริกันอินเดียน และออสเตรเลียอะบอริจิน อีกด้วย

ด้วยพื้นฐานความรู้ทางฟิสิกส์ มินเดลล์มองผู้คนที่เขาต้องการทำงานด้วยผ่านทฤษฎีสนามพลัง (field theory) โดยกล่าวว่า ในทุกๆ สนามพลังจะมีหลักการบางอย่างคอยจัดระเบียบความเป็นไปของสิ่งต่างๆ ภายในสนามพลังนั้นอยู่เสมอ และด้วยฐานปรัชญาเต๋า มินเดลล์เห็นว่าในสนามพลังหนึ่งๆ ที่ประกอบด้วยผู้คนหลากหลายแบบ มักจะมีผู้คนที่แสดงบทบาทต่างๆ ที่เป็นคู่ขั้วตรงข้ามกันเพื่อให้ระบบหรือสนามพลังนั้นๆ เกิดสมดุลอยู่เสมอ เช่น ถ้ามีผู้สวมบทบาทเผด็จการก็ย่อมมีผู้สวมบทบาทเป็นผู้เชื่อฟัง และแน่นอนว่าก็ต้องมีผู้สวมบทบาทกบฏ

ดังนั้น หลักสำคัญของแนวคิดประชาธิปไตยเชิงลึกก็คือ ไม่ว่าเสียงนั้นหรือบทบาทนั้น จะตรงข้ามกับสิ่งที่เราชื่นชอบมากน้อยเพียงใด แต่เสียงทุกเสียง บทบาททุกบทบาท ล้วนมีความสำคัญ และพยายามบอกอะไรบางอย่างที่ขาดหายไปต่อระบบ เพื่อให้ระบบปรับตัวสู่สมดุลเสมอ และภายใต้หลักการนี้ ไม่มีใครคนใดในสังคมเป็นตัวปัญหา มีแต่บทบาทที่คนส่วนใหญ่ยังไม่สามารถเข้าใจเจตนาลึกๆ และเสียงลึกๆ ของคนคนนั้นหรือคนกลุ่มนั้นได้อย่างแท้จริง

ความจริง 3 ระดับ

ในประชาธิปไตยเชิงลึก

ความจริง เห็นพ้อง



(2/5)

สาเหตุที่ประชาธิปไตยเชิงลึกเชื่อว่า ในสนามพลังหนึ่งๆ หรือในระบบหนึ่งๆ ทุกเสียง ทุกบทบาท ล้วนสำคัญทั้งสิ้น และไม่มีใครเป็นตัวปัญหา มีแต่บทบาทที่คนส่วนใหญ่ในสนามพลังหรือในระบบนั้นๆ ยังไม่เข้าใจ ก็เพราะผู้พัฒนาอย่างมินเดลล์มองว่าสิ่งที่เรียกว่า “ความจริง” นั้นไม่มีเพียงแค่ขั้นเดียวโดดๆ แต่เป็น “ความจริงสามระดับ” ดังนี้

1. ความจริงระดับแรก: ความจริงเห็นพ้อง (Consensus Reality)

ความจริงในระดับนี้เป็นประสบการณ์การรับรู้ของมนุษย์ที่ “เห็นพ้องต้องกัน” ในสิ่งต่างๆ ว่าอะไรควรเรียกว่าอะไร อะไรควรเป็นอะไร สิ่งที่สำคัญในความจริงชั้นเห็นพ้อง คือ ข้อเท็จจริงว่าเกิดอะไรขึ้น โครงสร้างหรือนโยบายขององค์กรเป็นอย่างไร ใครต้องทำหน้าที่อะไร รวมทั้งเรื่องกฎกติกา มารยาทต่างๆ ในการกระทำการต่างๆ ร่วมกันในสังคมหรือในระบบหนึ่งๆ ถ้าเป็นการถกเถียงหรือประชุมอยู่ ตัวประเด็นก็จะเป็นเรื่องสำคัญที่ต้องจดจ่อ ไม่ออกนอกเรื่อง ถ้าเป็นการตัดสินใจต่อปัญหาหนึ่งๆ ก็จะเน้นไปที่ว่า “เสียงส่วนใหญ่” เห็นด้วยกับทางใด

ชั้นความจริงเห็นพ้องนี้เป็นชั้นที่เรียกได้ว่า เราทุกคนอยู่ในสภาวะปกติของจิตสำนึก และสามารถควบคุมตนเองได้ มีเหตุมีผล รู้กาลเทศะว่าอะไรควรไม่ควรอย่างไร

ทว่า ในการแก้ปัญหาความขัดแย้งกัน คนเรามากไม่ได้อยู่ในสภาวะที่สมบูรณ์แบบขนาดนั้น เรามักตกอยู่ในภาวะที่คุกรุ่นด้วยอารมณ์หลากหลายได้โดยง่าย แต่ในเมื่อความจริงเห็นพ้องเรียกร้องเพียงการแสดงออกตามแบบแผนอย่างมีเหตุมีผลและอยู่ในกรอบในประเด็น ความรู้สึกที่แท้จริงของคนเราจึงอาจถูกกละเลยไปได้โดยง่าย และนั่นทำให้ประชาธิปไตยเชิงลึกให้ความสำคัญกับความจริงในระดับต่อไปเป็นอย่างมาก นั่นก็คือ “ความจริงเหมือนฝัน”

ความจริง 3 ระดับ

ในประชาธิปไตยเชิงลึก

ความจริง เหมือนฝัน



(3/5)

2. ความจริงระดับที่สอง: ความจริงเหมือนฝัน (Dream-like Reality)

บ่อยครั้ง เวลาต้องพบปะพูดคุยกันไม่ว่าจะเพียงสองต่อสอง กลุ่มเล็กๆ หรือกลุ่มใหญ่โตผู้คนมากมาย มักเกิดการพูดคุยที่ทำให้รู้สึกวุ่นนอกเรื่องนอกราวไม่เข้าประเด็น และนั่นเป็นสิ่งที่ความจริงอันเป็นสันตรงอย่างความจริงเห็นพ้องไม่ค่อยยอมรับ แต่สำหรับประชาธิปไตยเชิงลึกแล้ว ปรากฎการณ์การ “นอกประเด็น” เหล่านี้ คือ ประเด็นวาระที่แท้จริงที่หลายๆ คนรู้สึกร่วมกันอยู่ลึกๆ และมักเป็นสาเหตุที่ทำให้การประชุมแบบปกติที่เน้นเฉพาะความจริงเห็นพ้องที่ไม่ใส่ใจเรื่องนี้ทั้งยังมุ่งบังคับไม่ให้เกิดเรื่องนี้ไม่มีความคืบหน้า หรือแม้คืบหน้าจนได้ข้อสรุป ก็ไม่ใช่ข้อสรุปที่ได้ใจทุกฝ่ายและได้ผลอย่างยั่งยืนจริง

เป้าหมายของการประชุมแนวประชาธิปไตยเชิงลึกก็คือ การเปิดพื้นที่ให้ผู้เข้าร่วมจากทุกฝ่ายกล้าสื่อสารเสียงเล็กๆ จริงๆ ข้างในออกมาให้กันและกันได้ยินจริงๆ และกล้าผ่านความอ่อนแอทางอารมณ์ความรู้สึก และเผชิญความจริงของกันและกันที่ไม่ได้สวยงามแน่นอน ตายตัวแบบที่พยายามจะคาดหวังกัน โดยทำให้ทุกฝ่ายที่ขัดแย้งกันสามารถผ่านพ้นสภาวะยากๆ เข้มข้น บีบเค้น ดึงนั่งกลางไฟเช่นนั้นไปพร้อมๆ กันได้

เหตุที่มินเดลล์เรียกความจริงในชั้นนี้ว่าความจริงเหมือนฝันก็เพราะบ่อยครั้งความจริงในชั้นนี้ดูเหมือนไม่ได้มาจากภาวะที่เราตื่นอยู่รู้ครบตามกรอบของความจริงเห็นพ้อง แต่เป็นเหมือนความฝันที่พรุ้งพรูออกมาอย่างหยุดไม่ได้ ทว่า สำหรับประชาธิปไตยเชิงลึกแล้ว ความจริงอันคล้ายไม่ใช่ความจริงนี้เองคือความจริงลึกๆ ในใจที่หากหยิบยกมาพูดคุยกันอย่างจริงจังแล้วจะช่วยให้ผ่านความขัดแย้งต่างๆ สู่ความสมานฉันท์ได้ แม้ระหว่างทางจะต้องเจ็บปวดกันไม่น้อยก็ตาม

ความจริง 3 ระดับ

ในประชาธิปไตยเชิงลึก

ความจริง แก่นแท้



(4/5)

3. ความจริงระดับที่สาม: ความจริงแก่นแท้ (Essence Reality)

ในชั้นความจริงระดับนี้ ความขัดแย้งแยกชั่วจะสลายตัวไปชั่วขณะ เป็นช่วงเวลาที่มีความขัดแย้งแยกชั่วคลี่คลายตัวลง คนทั้งสองฝ่ายรู้สึกเชื่อมโยง เข้าอกเข้าใจและเห็นอกเห็นใจกัน และมีแสงแห่งความหวังถึงทางออกผุดปรากฏขึ้นมา

กระนั้นก็ตาม หลักแนวคิดประชาธิปไตยเชิงลึกกล่าวไว้เลยว่า สภาวะเช่นนี้มักจะไม่ได้ยาวนานตลอดไป ทางออกที่ได้จะเป็น “ทางออกชั่วคราว” เสมอ เพราะความขัดแย้งเป็นเรื่องพลวัต และชีวิตมนุษย์ที่มีความแตกต่างหลากหลายก็ยังคงเคลื่อนไปตลอดเวลา อีกทั้งความขัดแย้งใหญ่ๆ หรือแบบยึดเยื้อนั้น มักมีประเด็นย่อยๆ ของความขัดแย้งอยู่มากมาย ดังนั้น เมื่อทำกระบวนการกลุ่มไปจนถึงได้ “ทางออก” ระดับหนึ่งแล้ว ประเด็นข้อขัดแย้งย่อยๆ อื่นๆ ก็จะมีปรากฏขึ้นมารอคอยให้ทำกระบวนการต่อไปเสมอ

กระนั้นก็ตาม อย่างน้อย เราก็จะสามารถเห็นได้ว่า ไม่ใช่ความขัดแย้งนั้นๆ ไม่มีทางออก เรามีทางออกเสมอ ความขัดแย้งแต่ละอย่าง ไม่ว่าจะขัดแย้งกันขนาดไหน ขอเพียงได้มีจุดที่ไปสู่บางช่วงที่พูดคุย รับฟัง หรือรับรู้กันได้อย่างจริงจัง แม้จะต้องผ่านความร้อนแรง โกรธเกรี้ยว ตึงเครียด น้ำตา ความเจ็บปวด และความป่นป่วน ไม่รู้จะลงเอยอย่างไร แต่ถ้ามีกระบวนการ (facilitator) หรือผู้นำการพูดคุยที่คุ้นเคยกับการทำงานกับอารมณ์ความรู้สึกที่เข้มข้น และยอมรับความป่นป่วนโกลาหลได้ โดยที่ยังคงรักษาความมั่นภายในตนเองไว้ได้ เราก็จะสามารถผ่านไปสู่ช่วงเย็นลง ผ่อนคลายลง และมีอะไรร่วมกันบ้างได้เช่นกัน แม้ว่าภายหลังจะกลับมาสู่ความร้อนแรงอีกของโจทย์ใหม่ข้อถัดไปก็ตาม ก็ถือเป็นความก้าวหน้าของการคลี่คลายและแปรเปลี่ยนความขัดแย้งเสมอ

ข้อควรระวัง

ในการขับเคลื่อน

ประชาธิปไตยเชิงลึก



(5/5)

การใช้ประชาธิปไตยเชิงลึกในการแก้ไขปัญหาความขัดแย้งต่างๆ นั้นควรจัดให้มีการพูดคุยและกระบวนการกลุ่มในประเด็นปัญหาความขัดแย้งจริงของประเด็นต่างๆ ในหลากหลายระดับและหลากหลายรูปแบบอย่างต่อเนื่อง ซึ่งอาจจำเป็นต้องใช้เวลานานตามแต่ระดับความซับซ้อนของปัญหา

อย่างไรก็ดี สิ่งที่ต้องจัดงาน หรือโดยเฉพาะอย่างยิ่งกระบวนการที่เป็นผู้อำนวยการความสะดวกให้การพูดคุย จะต้องตระหนักถึงนั้นมีอยู่สามเรื่อง ดังนี้

1. หลักการ 2 ประการที่จะใช้ในการดำเนินกระบวนการ คือ (1) เสียงทุกเสียงมีความสำคัญ และพยายามบอกอะไรบางอย่างที่ขาดหายไป เพื่อให้ระบบปรับตัวสู่สมดุลเสมอ และ (2) ไม่มีใครเป็นตัวปัญหา มีแต่สภาวะของสังคมหรือระบบในองค์กรแห่งนั้น ที่ยังไม่สามารถเข้าใจเจตนาเล็กๆ หรือเสียงเล็กๆ ของคนคนนั้นได้อย่างแท้จริง

2. หน้าที่ของกระบวนการแนวนี้ คือ (1) เปิดพื้นที่ให้เสียงที่หลากหลายได้ปรากฏ โดยเฉพาะเสียงที่ไม่ค่อยได้ปรากฏขึ้น ไม่ว่าจะเป็นเสียงของคนที่ไม่ค่อยพูด หรือเสียงจาก “ส่วนที่ไม่ค่อยได้พูด” ในคนที่พูดบ่อยแล้ว (2) สร้างความตระหนักรู้ ว่ากำลังเกิดอะไรขึ้นใน “สนามพลัง” หรือพื้นที่การพูดคุยแห่งนั้นอยู่

3. เตือนถึงสิ่งที่ผู้เข้าร่วมอาจได้พบ อันได้แก่ ความปั่นป่วน ควบคุมไม่ได้ ความร้อนแรง จุดปะทุ ความเปื้อนแข็ง อยากรู้อยากเห็น สถานะไม่เป็นเส้นตรง (nonlinear) กล่าวคือ บางครั้งการพูดคุยอาจไม่เป็นไปตามวาระที่ทุกคนตั้งหัวข้อเอาไว้ ผู้เข้าร่วมอาจรู้สึกว่าการพูดคุยออกนอกเรื่องไปไกลแล้ว แต่สำหรับแนวทางประชาธิปไตยเชิงลึก เราถือมาถูกทางแล้ว เพราะการพูดคุยเริ่มลงลึกถึงสิ่งที่ลึกๆ แล้ว แต่ละฝ่ายคิดและรู้สึกกันจริงๆ นอกจากนี้ บางช่วงที่กระบวนการอาจขอให้หยุดคุยกันทั้งหมด เพื่อให้ทุกคนได้กลับมาใคร่ครวญภายในกันชั่วขณะ ก่อนที่จะเริ่มพูดคุยด้วยกระบวนการแนวนี้ต่อไป

การจัดกระบวนการพูดคุยแนวประชาธิปไตยเชิงลึกนี้ ค่อนข้างผิดแผกแปลกประหลาดอย่างมากเมื่อเทียบกับการจัดการประชุมสัมมนาแบบปกติทั่วไป ที่เน้นความเป็นระเบียบเรียบร้อย ใช้ตรรกะเหตุผลและการคิดวิเคราะห์ วิพากษ์อย่างเป็นวิชาการ หากจะนำมาใช้ขยายผลในเมืองไทย หลักทั้งสามประการข้างต้นนี้ (โดยเฉพาะข้อสาม) เป็นเงื่อนไขที่ควรได้รับการพูดคุยและเป็นที่ยอมรับร่วมกันก่อน เพราะมิฉะนั้น ก็อาจกลายเป็นอุปสรรคหรือข้อขัดข้องในการทำงานด้วยกระบวนการแนวนี้ได้

วิธีการแบบประชาธิปไตยเชิงลึก เป็นการทำงานกับความขัดแย้งเชิงลึกโดยตรง ดังนั้น ถ้าอยากให้เกิดการขยายผลได้อย่างรวดเร็ว และได้ผลในการคลี่คลายความขัดแย้งต่างๆ อย่างจริงจัง ไม่ใช่เพียงฉาบฉวย ผู้มีอำนาจตัดสินใจคู่ขัดแย้ง และผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับประเด็นความขัดแย้งนั้นๆ โดยตรง ควรได้รับการเชิญให้เข้าร่วมในกระบวนการกลุ่มตามแนวทางนี้อย่างต่อเนื่อง

ดัชนีชี้วัดความเป็นประชาธิปไตยทางสิ่งแวดล้อม

Environmental Democracy Index — EDI

เรียบเรียงจากบทความ

ดัชนีชี้วัดความเป็นประชาธิปไตยทางสิ่งแวดล้อมเพื่อการพัฒนาที่ยั่งยืน

โดย สลิลลา กลั่นเรืองแสง

โครงการ "การพัฒนานวัตกรรมประชาธิปไตยร่วมสมัยเพื่อประโยชน์สูงสุดของประชาชน"

รู้จักกับ "ดัชนีชี้วัดความเป็นประชาธิปไตยทางสิ่งแวดล้อม" ตัวชี้วัดที่จะทำให้เห็นว่า สิ่งแวดล้อมที่ดีมีความสัมพันธ์และเกิดขึ้นได้ด้วยกระบวนการประชาธิปไตย ที่เปิดโอกาสให้ทุกๆ คนมีส่วนร่วมในการกำหนดสิ่งแวดล้อมที่ตัวเองต้องการมีชีวิตอยู่ภายใน

เผยแพร่ผ่าน FaceBook : WEJusticeThai

ดัชนีชี้วัดความเป็นประชาธิปไตย ทางสิ่งแวดล้อม



ENVIRONMENTAL DEMOCRACY INDEX

เรียบเรียงจากบทความ

ดัชนีชี้วัดความเป็นประชาธิปไตยทางสิ่งแวดล้อม

สลิลา กลิ่นเรืองแสง



(1/4)

น้ำท่วม, ภัยแล้ง, ไฟป่า, โลกร้อน, ฝุ่น PM2.5 หรือกระทั่งน้ำตาที่หลายคนต้องเสียให้กับการจากไปของพะยูนน้อย มาเรียม และสุนทรพจน์ในลีลาอันเกรี้ยวกราดของเกรียตา ทุนแบร์ (Greta Thunberg) นักกิจกรรมเยาวชนด้าน สิ่งแวดล้อม ที่สร้างความฮือฮาและจุดประเด็นด้านสิ่งแวดล้อมขึ้นในโลกออนไลน์ยิ่งกว่าครั้งไหน ล้วนเป็นสิ่งยืนยัน ถึงความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์ทุกคนกับสิ่งแวดล้อมทั้งทางตรงและทางอ้อม

หลักคิด ของ ดัชนีชี้วัดความเป็นประชาธิปไตย ทางสิ่งแวดล้อม



(2/4)

แต่ไม่ว่าสุดท้ายแล้วเราจะเป็นฝ่ายที่เชื่อในปัญหาโลกร้อนอันเกิดจากการเปลี่ยนแปลงของภูมิอากาศ คล้อยตามพลังของเกรียนตา ทูนแบย์ หรือเป็นฝ่ายที่ไม่เชื่ออะไรเหล่านั้นทั้งสิ้น สิ่งที่เราจำเป็นต้องมีก็คือ สิทธิในการมีส่วนร่วม กำหนดนโยบายด้านสิ่งแวดล้อม เพื่อให้ได้มาซึ่งสิ่งแวดล้อม “ที่ดี” ตามแบบที่เราคิดว่าตนเองควรได้มีและใช้ชีวิตอยู่ในนั้น

ดัชนีชี้วัดความเป็นประชาธิปไตยทางสิ่งแวดล้อม (Environmental Democracy Index หรือ EDI) พัฒนาขึ้นมาตามหลักคิดดังกล่าว ผ่านการคิดคะแนนจาก 3 เสาหลัก คือ 1. อีสระที่ประชาชนมีในการเข้าถึงข้อมูลข่าวสารด้านสิ่งแวดล้อม 2. ระดับการมีส่วนร่วมในการตัดสินใจเรื่องสิ่งแวดล้อมของประชาชน และ 3. การเข้าถึงกระบวนการยุติธรรมด้านสิ่งแวดล้อมของประชาชน

ประเทศไทย ใน ดัชนีชี้วัดความเป็นประชาธิปไตย ทางสิ่งแวดล้อม



(3/4)

ดัชนีชี้วัดความเป็นประชาธิปไตยทางสิ่งแวดล้อม (EDI) พัฒนาขึ้นโดยความร่วมมือระหว่างองค์กรริเริ่มการเข้าถึงสิทธิ (The Access Initiative หรือ TAI) และสถาบันทรัพยากรโลก (World Resources Institute หรือ WRI) และหน่วยงานอื่นๆ ที่เกี่ยวข้องทั่วโลก โดยได้จัดทำตัวชี้วัดในประเทศทั่วโลกกว่า 70 ประเทศ ซึ่งมีพื้นฐานมาจากการความตกลงในระดับความร่วมมือระหว่างประเทศด้านสิ่งแวดล้อม ของโครงการสิ่งแวดล้อมแห่งสหประชาชาติ (United Nations Environment Program-UNEP) และคำแนะนำจากบาห์ลีไกด์ไลน์ (Bali Guidelines)

EDI จัดทำขึ้นเมื่อปี พ.ศ. 2558 (ค.ศ. 2015) ซึ่งจากการจัดอันดับครั้งนั้น ประเทศไทยอยู่ในอันดับที่ 38 จาก 70 ประเทศทั่วโลก โดยจากตัวชี้วัดทั้ง 26 ตัว ซึ่งมีการให้คะแนนจริง 23 ตัว เพราะบางตัวไม่ถือว่าเกี่ยวข้องโดยตรง ประเทศไทยมีคะแนนในระดับดีมากในตัวชี้วัดที่ 6, 15, 16 ในขณะที่มีกลไกที่ควรปรับปรุงหรือแก้ไขให้ดียิ่งขึ้น ในตัวชี้วัดที่ 4, 9, 10, 11, 12, 13, 20 และ 26 ซึ่งตัวชี้วัดส่วนใหญ่ที่ต้องปรับปรุงนั้นอยู่ในหมวดการมีส่วนร่วมของประชาชน



(4/4)

จากผล EDI ดังกล่าว ข้อเสนอสำหรับประเทศไทยก็คือ จะต้องมียกเลิกที่ทำให้มั่นใจได้ว่าประชาชนจะได้รับความสะดวกในการเข้าถึงข้อมูลด้านสิ่งแวดล้อม โดยที่รัฐบาลได้รวมความคิดเห็นของประชาชนในการตัดสินใจด้านสิ่งแวดล้อม อีกทั้งการตัดสินใจของศาลในเรื่องที่เกี่ยวกับสิ่งแวดล้อมนั้น เป็นไปโดยใช้เวลาที่เหมาะสม โดยมีข้อเสนอแนะดังนี้

1. การตรากฎหมายให้มีการเปิดเผยข้อมูลด้านมลพิษในขั้นตอนการขออนุญาต: ประชาธิปไตยด้านสิ่งแวดล้อมจะเกิดขึ้นได้เมื่อประชาชนสามารถเข้าถึงข้อมูลเกี่ยวกับผลกระทบสิ่งแวดล้อมได้อย่างอิสระ ประชาชนสามารถมีส่วนร่วมอย่างมีความหมายทั้งต่อการตัดสินใจและเรียกร้องการบังคับใช้กฎหมายสิ่งแวดล้อม ตลอดจนการได้รับการชดเชยความเสียหายที่เป็นธรรม
2. การสร้างกลไกการเสริมสร้างเพื่อส่งเสริมสิทธิของประชาชนในการเข้าถึงข้อมูลข่าวสารด้านสิ่งแวดล้อม: สิทธิของประชาชนในการเข้าถึงข้อมูลข่าวสารด้านสิ่งแวดล้อมมีไว้เพื่อสร้างสังคมที่มุ่งเน้นให้ชุมชนมีสิทธิในการดูแลสุขภาพและสิ่งแวดล้อมในชุมชนของตนเอง โดยการได้รับข้อมูลข่าวสารที่ถูกต้องและมีส่วนร่วมในการตัดสินใจในโครงการที่สำคัญของชุมชนที่เกี่ยวข้องกับสิ่งแวดล้อม ด้วยการขับเคลื่อนของภาคประชาสังคมและสังคมท้องถิ่น และต้องผ่านการประเมินที่โปร่งใส บนพื้นฐานของกฎหมายสิ่งแวดล้อมซึ่งประชาชนควรมีส่วนร่วมตั้งแต่เริ่มต้น

นิเวศประชาธิปไตยในป่าดงดิบ

เรียบเรียงจากบทความ

นิเวศประชาธิปไตยดงดิบเพื่อสังคมยุคใหม่

โดย วิภาพรรณ วงษ์สว่าง และ เปรมปัทธ ผลิตผลการพิมพ์

โครงการ "การพัฒนานวัตกรรมประชาธิปไตยร่วมสมัยเพื่อประโยชน์สูงสุดของประชาชน"

เผยแพร่ผ่าน FaceBook : WEJusticeThai



เทคโนโลยีล้ำหน้าในยุค 4.0 พาเราเข้าสู่พื้นที่แห่งการแสดงสิทธิ์เสียงแห่งใหม่ในโลกอินเทอร์เน็ต ดินแดนที่เสียงแห่งสิทธิของเราแพร่กระจายออกไปกว้างไกลอย่างไม่เคยเป็นมาก่อน ดินแดนที่พลิกผันกระแสอำนาจให้หลังไหลจากไม้เท้าแห่งกำเนิดเดิมๆ สู่อำนาจแห่งใหม่ ๆ อันหลากหลายเหลือคณานับ ในดินแดนแห่งนี้ หากเราสามารถเข้าใจระบบนิเวศของมันเป็นอย่างดี ย่อมมีโอกาสจะสร้างนวัตกรรมใหม่ๆ ที่ทำให้ทุกคนสามารถมีส่วนร่วมในการสร้างประชาธิปไตยที่เสียงของเราล้วนส่งถึงได้ไปด้วยกัน



(1/6)

รู้ตัวอีกที...เราทุกคนที่เข้าถึงอินเทอร์เน็ตก็ล้วนอยู่ในป่าด้วยกันแล้ว

ที่นี่ ป่าแห่งนี้ “ป่าดิจิทัล” พื้นที่แห่งใหม่ที่แม้วางใหญ่ราวไร่ขอบเขต แต่เสียงจากปากหนึ่งของป่าก็สามารถแพร่กระจายไปทั่วป่า เดินทางไปถึงอีกปากหนึ่งของป่า หรือกระทั่งลอยข้ามแนวป่าออกไปที่โลกภายนอกได้อย่างรวดเร็ว

คุณสมบัติพิเศษเช่นนี้เอง ที่ทำให้ป่าใหม่แห่งนี้กลายเป็นพื้นที่เชิงสร้างสรรค์แห่งสิทธิเสียง คู่เคียงกันไปกับพื้นที่นอกป่า และกลายเป็นพื้นที่ที่เจ้าป่าแห่งป่าดั้งเดิมอื่นๆ ต้องจับตา หรือกระทั่งโจมตีเข้ามาเพื่อช่วงชิงความเป็นเจ้าป่าอย่าง ที่ครั้งหนึ่งเคยทำได้ในป่าออฟไลน์

การแสดงออกได้ทันทีและเผยแพร่ออกไปกว้างไกลได้อย่างรวดเร็ว ทำให้ผู้คนมากมายต่างเข้ามายังป่าดิจิทัลเพื่อส่งเสียงร้องทางการเมืองของตนให้ก้องไปทั่ว ไม่ว่าคนผู้นั้นจะเป็นประชาชนทั่วไปผู้เรียกร้องสิทธิของตนเองเพียงมี นักการเมืองที่ป่าประกาศว่าประชาชนควรมีอะไรและจะได้อะไร และแน่นอน รวมถึงกลุ่มคนที่พยายามจำกัดสิทธิเสียงในป่าแห่งนี้ไม่ให้เจียวจาวกินไปด้วย

คุณลักษณะพิเศษของป่าดิจิทัล และการอพยพครั้งใหญ่เข้าสู่โลกเสมือนแห่งนี้ ทำให้พื้นที่ใหม่แห่งนี้เป็นศูนย์รวมของเนื้อหาต่างๆ มากมาย เนื้อหาที่ไม่ใช่เพียงข้อความให้อ่าน ภาพให้ดู หรือเสียงให้ฟัง แต่ยังหมายถึงเครื่องมือใหม่ๆ ที่ช่วยให้ผู้ที่อยู่ในป่าสามารถผลิตเนื้อหาของตนเองเพื่อแสดงความคิดออกไป ต่างจากโลกการสื่อสารแบบเดิมๆ ที่ประชาชนทั่วไปเป็นได้เพียงผู้รับสาร ช่องทางให้ตอบโต้สารที่รับมาก็มีอยู่น้อย หรือไม่ก็ตอบโต้ได้อย่าง ชักช้าไม่ทันใจหรือกระทั่งไม่ทันทั้งการณและกาล ผิดกับในป่าดิจิทัลแห่งนี้ ที่ทุกคนผลิตสารส่งออกไปหรือตอบโต้สารที่รับมาได้อย่างรวดเร็วว่องไว และบางทีก็เผยแพร่ไปไกลหรือกระทั่งสร้างแรงสะเทือนได้มากกว่าที่คิด

เมื่อพิจารณาในแง่นี้ แม้ป่าดิจิทัลจะเหมือนภาพสะท้อนความสัมพันธ์ในประชาธิปไตยแบบตัวแทนอันแข็งซ้ำ เพราะมากกระบวนกรบ้าง ไม่ทำให้หลายๆ คนรู้สึกว่เสียงของตนนั้นส่งไปถึงผู้แทนตามระบอบ (หรือเพียงใครสักคน) ได้จริงบ้าง รวมทั้งคล้ายคลึงกับประชาธิปไตยทางตรงที่ทุกคนแสดงความต้องการออกมาได้โดยไม่ต้องผ่านตัวแทน แต่หากมองในอีกแง่หนึ่ง คุณลักษณะพิเศษของป่าดิจิทัลแห่งนี้ที่ทำให้รู้ถึงความต้องการของประชาชนจำนวนมากมายมหาศาลได้ในพริบตาตัวเอง ที่เป็นพื้นที่ให้ความต้องการต่างๆ ถูกตรวจสอบ ทัดทาน ค้านคัดกันไปมา และเป็นโอกาสสำคัญในการรวบรวมความต้องการเหล่านั้นมาสังเคราะห์เป็นความต้องการร่วมขั้นต่ำสุดที่คนทั้งสังคมพอใจได้ จึงหมายความว่า ป่าดิจิทัลแห่งนี้จะเป็นพื้นที่แห่งการเกิดขึ้นของ “นวัตกรรมประชาธิปไตย” หรือก็คือเครื่องมือใหม่ๆ ที่จะช่วยส่งเสริมให้ใครต่อใครเข้าถึงและมีส่วนร่วมกับประชาธิปไตยได้มากขึ้น ซึ่งนั่นหมายถึงโอกาสในการสร้างประชาธิปไตยที่เป็นของทุกคนมากที่สุดขึ้นมา



(2/6)

ในการจะนำนวัตกรรมประชาธิปไตยที่เป็นผลพวงของป่าดิจิทัลไปใช้ เพื่อให้บรรลุเป้าหมายในการเสริมสร้างประชาธิปไตยที่ทุกคนยอมรับได้มากที่สุด ซึ่งเกิดจากการที่ทุกคนในสังคมมีส่วนร่วมในการออกแบบสั่งในระบบประชาธิปไตยนั้นร่วมกันผ่านป่าดิจิทัล เราต้องเริ่มจากการทำความเข้าใจ “ระบบนิเวศ” 4 แบบในป่าดิจิทัล ที่เกี่ยวข้องกับการสร้างประสบการณ์ประชาธิปไตยให้เกิดแก่เหล่าชีวิตในป่าใหม่แห่งนี้ขึ้นมา ก่อนเพื่อรับรู้ถึงข้อดี ข้อควรระวัง รวมทั้งโอกาสที่จะใช้ระบบนิเวศในป่าดิจิทัลแห่งนี้มาเสริมอำนาจความร่วมมือเป็นเจ้าของประชาธิปไตยให้ประชาชน

1. ระบบนิเวศทางการสื่อสาร: ปาติจิตัลคือจุดนัดพบทางการสื่อสารที่ทำให้ “คน” และ “ข้อมูล” ได้มาพบกันผ่านการได้เห็นและได้ดู ได้ยินและได้ฟัง ไม่ว่าจะโดยตั้งใจหรือไม่ก็ตาม ซึ่งหากต้องการเสริมพลังให้ประชาชนในการมีส่วนร่วมกับประชาธิปไตยแล้ว การสื่อสารที่ว่านี้จะไม่ใช่เพียง “การสื่อสารทางเดียว” ที่ผู้รับสารได้แต่เป็นฝ่ายรับ หรือ “การสื่อสารสองทาง” ที่ผู้ส่งสารและผู้รับสารสลับบทบาทกันไปมาได้ แต่จะรวมถึงการมีเครื่องมือที่สามารถนำการสื่อสารมากมายมหาศาลในปาติจิตัลมา “สะท้อนอดีตเห็นปัจจุบัน” (reactive – รวบรวมว่าในขณะที่คนในปาติจิตัลกำลังพูดเรื่องอะไรเป็นจำนวนเท่าใด) “มุ่งอนาคต” (proactive – นำข้อมูลที่ได้ขึ้นไปออกแบบแคมเปญสนับสนุนการเคลื่อนไหวที่เราต้องการ) และ “ประเมินอนาคต” (predictive – คาดการณ์ว่าจะเกิดอะไรขึ้นกับแคมเปญของเราบ้าง) ด้วย

เช่น หากมีเครื่องมือที่ทำให้เรารวบรวมและกลั่นกรองข้อมูลได้ว่า ในช่วงเวลาหนึ่งที่ผ่านมา โนโซเซียลมีเดียมีการด่า (หรือชม) นายกรัฐมนตรีคนหนึ่งที่ครั้ง โซเซียลมีเดียด่า (หรือชม) นายกรัฐมนตรีคนนั้นในเรื่องใดบ้าง เครื่องมือดังกล่าวจะอำนวยความสะดวกให้แก่ทั้งคนที่ชอบและไม่ชอบนายกรัฐมนตรีคนดังกล่าว เพราะต่างก็สามารถรู้ได้ว่าในช่วงเวลาที่ผ่านมา (reactive) คนด่า (หรือชม) นายกฯ มากน้อยแค่ไหนและอย่างไรบ้าง ถ้าเราอยากขยาย (หรือลด) การด่า (หรือชม) นายกฯ ต้องทำอย่างไร (proactive) และน่าจะเกิดอะไรขึ้นได้บ้างหากเราดำเนินการในขั้น proactive ออกไป (predictive) ซึ่งจะช่วยให้เรามีแผนรับมือขณะดำเนินแคมเปญได้บ้าง

ในการจะสร้างเครื่องมือเช่นนั้นได้ สิ่งที่เราต้องมีไม่ใช่เพียงโปรแกรมเมอร์ที่มีความสามารถในการสร้างเครื่องมือดิจิทัลในลักษณะนั้น แต่ต้องใช้คนที่มีความสามารถทางภาษาดูด้วย อย่างหลังนี้สำคัญ เพราะในอดีตแล้ว หากจะสร้างเครื่องมือเช่นนี้ขึ้นมาได้ เราก็ย่อมต้องการเครื่องมือที่สามารถแยกแยะ “การหลอกด่าโดยแสร้งชม” ออกจากการด่าจริงๆ และชมจริงๆ ได้ด้วย (ซึ่งบางทีเป็นเรื่องที่มนุษย์เองก็ทำไม่ได้)

แต่อย่างไรก็ตาม อย่างน้อย หากมีเครื่องมือที่ช่วยให้ทำขั้นตอนเหล่านี้ได้ในต้นทุนต่ำ หรือกระทั่งไม่มีค่าใช้จ่าย ก็ย่อมช่วยส่งเสริมให้ประชาชนเข้ามามีส่วนร่วมในประชาธิปไตยผ่านนวัตกรรมนั้นได้ง่ายขึ้น



(3/6)

2. ระบบนิเวศของข้อมูล: ภายในป่าดิจิทัล ข้อมูลต่างๆ ก็เป็นดังแหล่งน้ำและอาหารขนาดใหญ่ในป่านี้ เป็นแหล่งของพลังอำนาจที่หากใครเข้าถึงและนำไปใช้ประโยชน์ได้ ก็สามารถครอบครองอำนาจเหนือป่าดิจิทัลแห่งนี้ได้ไม่ยากนัก

เพื่อเสริมสร้างประสบการณ์ประชาธิปไตยที่ดี ประชาชนควรสามารถเข้าถึงข้อมูลต่างๆ ของหน่วยงานรัฐได้โดยงาน โดยเฉพาะข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับการใช้งบประมาณ และการประเมินผลสำเร็จของการใช้งบประมาณไปกับโครงการ

และนโยบายต่างๆ เพราะเงินที่ใช้ดำเนินการในโครงการเหล่านี้มาจากภาษีของประชาชน การเข้าถึงข้อมูลเหล่านี้ได้โดยละเอียดจะทำให้ประชาชนรู้ว่าภาษีที่ตนเองจ่ายไปนั้นถูกใช้ไปกับอะไร ใช้อย่างไร เป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาประเทศแค่ไหน เพื่อสามารถส่งเสียงออกไปได้ว่าสิ่งใดที่ควรทำหรือพัฒนาต่อไป สิ่งใดที่ควรแก้ไขปรับปรุงหรือยกเลิก

สำหรับเรื่องการเปิดเผยข้อมูลของรัฐ ออเดรย์ ถัง (Audrey Tang) รัฐมนตรีดิจิทัลของไต้หวัน ได้เสนอแนวคิดเรื่อง “ความโปร่งใสแบบซุทธากอนโคน” หรือ radical transparency ที่ไม่ใช่แค่การนำเอาข้อมูลตัวเลขต่างๆ ของหน่วยงานรัฐไปไว้บนเว็บไซต์ แต่สิ่งที่ถังทำคือ เธอจะตอบคำถามต่างๆ ผ่านช่องทางสาธารณะเท่านั้น และยังมีการเผยแพร่เนื้อหาการประชุมของถังกับทีมให้รับรู้กันในช่องทางสาธารณะด้วย

สำหรับถัง นี่คือพันธะที่ต้องมีในฐานะเป็นเจ้าหน้าที่รัฐบาล เธอเห็นว่าการทำแบบนี้ไม่เพียงทำให้รู้ว่ำนโยบายต่างๆ ของรัฐมาจากไหนและเกิดขึ้นเพราะอะไร แต่ยังทำให้ได้รู้ว่าเจ้าหน้าที่คนไหนเป็นผู้เสนอความทั้งหลายที่กลายมาเป็นนโยบายเหล่านั้นด้วย (ไม่ใช่ปล่อยให้เจ้าหน้าที่ระดับสูงได้หน้าเวลามีนโยบายที่ดีเกิดขึ้นจากความคิดของเจ้าหน้าที่ระดับล่าง) และการเผยแพร่รายละเอียดเหล่านี้ในทางสาธารณะที่ทุกคนเข้าถึงได้ง่ายอย่างในปาดิจิทัล ก็ทำให้ถึงสามารถพูดคุยกับประชาชนผู้มีส่วนได้ส่วนเสียได้โดยตรงว่าทำไมจึงต้องมีนโยบายนั้นๆ ขึ้นมา

ซึ่งทั้งหมดนั้นทำได้โดยง่ายในปาดิจิทัลแห่งนี้



(4/6)

3. ระบบนิเวศของโครงข่ายอำนวยความสะดวก: อย่างไรก็ดี ไม่ว่าจะอยู่ในระบบนิเวศออฟไลน์หรือออนไลน์ การเปลี่ยน “เสียง” เป็น “คะแนน” ก็ยังคงเป็นขั้นตอนสำคัญของการมีส่วนร่วมในประชาธิปไตย ดังนั้น หากจะเสริมสร้างประสบการณ์ประชาธิปไตยในป่าดิจิทัลให้เข้มแข็ง การมีเครื่องมือที่ช่วยอำนวยความสะดวกในเรื่องดังกล่าวได้จึงมีความสำคัญ โดยระบบนิเวศที่เอื้ออำนวยต่อการทำหน้าที่ดังกล่าวควรมีลักษณะดังนี้

1) อำนวยความสะดวกในการรวม-ประมวลความคิดเห็นให้เกิดความแม่นยำและโปร่งใส – เช่น loomio.org ที่ออกแบบมาช่วยอำนวยความสะดวกให้การระดมความคิดเห็นออนไลน์ และมีบันทึกย้อนหลัง , DemocracyOS.org ที่ช่วยให้สามารถนำเสนอนโยบายลงแพลตฟอร์มออนไลน์ เปิดให้อภิปราย และสามารถโหวตนโยบายที่เราสนใจได้ ทั้งสองเครื่องมือมีรูปแบบการทำงานคล้ายกับเว็บบอร์ดที่หลายๆ คนคุ้นเคย แต่มีฟังก์ชันเพิ่มเติมที่ช่วยให้เกิดความสะดวกในการรวบรวมความคิดเห็น ซึ่งปัจจุบันมีหลายเจ้าพัฒนามาให้เลือกทั้งแบบที่เสียเงินและแบบที่เป็นโอเพนซอร์ส

2) ยืนยันตัวตนได้ว่าความคิดเห็นและมติที่เกิดขึ้นนั้นมาจากการตัดสินใจของคนที่มีอยู่จริง – เราสามารถยืนยันตัวตนเมื่อทำสัญญาออนไลน์ผ่านเครื่องมือที่ได้รับการรับรองทางกฎหมายอย่าง DocuSign, Zoho, creden.co นอกจากนี้เครื่องมือเหล่านี้จะลดภาระทางกระดาษและการเดินทางแบบนัดเจอคน ยังสามารถประยุกต์ใช้กับ open data ด้วยการตั้งค่าให้สัญญาที่อนุมัติแล้วแสดงผลออนไลน์ร่วมกับแพลตฟอร์มอื่นๆ ได้

3) รักษาความเป็นส่วนตัวและความปลอดภัยของข้อมูลเพื่อป้องกันการถูกสลับสับเปลี่ยนบิดเบือน – มีการนำเอาเทคโนโลยีบล็อกเชนมาใช้ในการออกเสียงลงคะแนนในช่องทางอิเล็กทรอนิกส์ เช่น แพลตฟอร์ม <https://followmyvote.com/> ซึ่งเป็นโอเพนซอร์สที่สัญญากับผู้ใช้งานว่าจะรักษาความเป็นส่วนตัวและความปลอดภัยของข้อมูล

4) อำนวยความสะดวกด้านข้อมูลข่าวสาร – ได้หวั่นมีช่องทางการแสดงงบประมาณแผ่นดินผ่านการแปลงข้อมูลเป็นภาพ (data visualization) โดยดูได้จาก <http://budget.g0v.tw/budget> ซึ่งช่วยอำนวยความสะดวกด้านข้อมูลข่าวสารและความโปร่งใสให้แก่ประชาชน

อย่างไรก็ดี หัวใจสำคัญของความเป็นประชาธิปไตยก็คือการทำให้ทุกคนเข้ามามีส่วนร่วมมากที่สุด ดังนั้น เครื่องมือเหล่านี้จึงไม่ได้ทำให้ประชาธิปไตยในระบบนิเวศของปาดิจิทัลเติบโตงอกงามได้โดยอัตโนมัติ แต่ก็เป็นแนวทางเพื่อนำไปสู่การพัฒนาาระบบนิเวศนี้ต่อไปได้



(5/6)

4. นิเวศของกระแสรำนาจ: คุณลักษณะสำคัญประการหนึ่งของป่าดิจิทัลที่จะช่วยส่งเสริมประชาธิปไตยได้ก็คือ ป่าใหม่แห่งนี้ทำให้กระแสรำนาจที่เคยมีอยู่เดิมเปลี่ยนไป ดังที่ Stephen Coleman กล่าวไว้ว่า “บทบาทที่แท้จริงของประชาธิปไตยดิจิทัลไม่ได้อยู่ที่การสถาปนาประชาธิปไตยทางตรงโดยตรง แต่หมายถึงการใช้เทคโนโลยีมาขยายผลให้การเมืองแบบตัวแทนนำความคิดเห็นของประชาชนมาใช้ได้ดีขึ้นและเป็นตัวแทนของประชาชนได้ดียิ่งขึ้น” ป่าดิจิทัลทำให้กระแสรำนาจที่เคยไหลเวียนอยู่กับ “คนในตำแหน่ง” ไม่ก็คนแตกสายกระจายสู่ประชาชนทุกคนในป่าใหม่แห่งนี้

แต่อย่างไรก็ดี ในเมื่อการรวบรวมเสียงจากผู้คนจำนวนมากนั้นต้องใช้เวลาอย่างมาก ในขณะที่ประชาชนทุกคนนั้นก็ไม่ได้มีเวลาเท่ากัน เลยเกิดเป็นคำถามที่น่าสนใจว่า ประชาธิปไตยแบบมีส่วนร่วมที่เกิดขึ้นจากการเปลี่ยนกระแสนโยบายของอำนาจในป่าดงดิบนี้ จะสามารถสะท้อนความต้องการของประชาชนทุกกลุ่มได้จริงหรือ และต้องทำอย่างไรจึงจำเช่นนั้นได้จริง

อนึ่ง แม้อันเหมือนทุกคนในป่าดงดิบจะมีอำนาจการสื่อสารของตนเอง แต่สิ่งที่เกิดขึ้นจริงๆ ก็คือ ทรัพยากรที่แต่ละคนมีไม่เท่ากันเป็นทุนเดิม ก็เสริมให้เกิดการแย่งชิงกันในป่าใหม่แห่งนี้ขึ้นจนได้



(6/6)

ชนชั้นผู้มีเวลา-ชนชั้นดิจิทัล

กีโยม โรเย (Guillaume Royer) ผู้ประสานงานแพลตฟอร์มของพรรค La France Insoumise ได้ให้ความคิดเห็น ว่า แทนที่กระบวนการมีส่วนร่วมจะสร้างความเท่าเทียมมากขึ้นเมื่อหนึ่งคนเท่ากับหนึ่งเสียง แต่แพลตฟอร์มกลับ สร้างรูปแบบใหม่ของความไม่เท่าเทียมด้วยการให้โอกาสกับคนที่มีเวลามากกว่า (tyranny of people with time) ตัวอย่างนี้สะท้อนผ่านกฎการมีส่วนร่วม 1-9-90 ของ Jakob Nielsen ที่ระบุว่า โดยธรรมชาติของ แพลตฟอร์ม ใน 100% จะมีคน 90% หรือมากกว่าที่อยู่หนึ่งๆ รอรับหรือเสฟข้อมูลที่คนอื่นสร้าง โดยมีคนที่เป็นผู้ ริเริ่มหรือสร้างข้อมูลเพียง 10% แต่ข้อมูลจริงๆ อาจมาจากคนเพียง 1% ปรากฏการณ์ 1-9-90 นี้พบได้ในชุมชน ออนไลน์ทั่วไปอย่างเช่นวิกิพีเดีย ซึ่งเนื้อหาทั้งหมดถูกสร้างโดยผู้ใช้เพียง 0.003%

ลักษณะเช่นนี้ ทำให้เกิด “ชนชั้นของผู้มีเวลา” ขึ้นในป่าดิจิทัล โดยเป็นกลุ่มที่แม้สุดท้ายแล้วจะมีหนึ่งสิทธิหนึ่งเสียง

เท่าคนอื่นๆ ในป่าแห่งนี้ แต่คนกลุ่มนี้มีเวลามีส่วนร่วมและแสดงความคิดเห็นในเรื่องต่างๆ มากกว่า และนั่นหมายความว่า เมื่อถึงเวลาต้อง “เลือก-ตัดสินใจ” ชนชั้นผู้มีเวลานี้ย่อมมีส่วนในการแสดงความคิดเห็นมามากกว่า (ไม่ว่าจะเป็นผู้ออกความเห็นเองหรือศึกษาความเห็นอื่น) แม้จะมีเสียงเดียวเท่ากับคนอื่นก็ตาม

นอกจากชนชั้นของผู้มีเวลาแล้ว เมื่ออยู่ในป่าดิจิทัล อีกชนชั้นที่เราไม่กล่าวถึงไม่ได้เลยก็คือ “ชนชั้นดิจิทัล”

ชนชั้นดิจิทัลคือผู้มีความสามารถในการผลิตเครื่องมือต่างๆ มาใช้ในป่าดิจิทัล เช่น แพลตฟอร์ม โปรแกรมต่างๆ แอปพลิเคชัน หรืออัลกอริทึม และคนในชนชั้นเหล่านี้เองที่มีความสำคัญต่อการใช้ป่าดิจิทัลในการเสริมสร้างความเข้มแข็งของการมีส่วนร่วมในประชาธิปไตย เพราะเกือบจะถึงการอนุญาตหรือห้ามอนางเป็นทางการ (และไม่เป็นทางการ) ของรัฐ คนในชนชั้นนี้คือผู้กำหนดในลำดับแรกว่าเครื่องมือต่างๆ ในป่าดิจิทัลแห่งนี้ทำอะไรได้-ไม่ได้บ้าง ซึ่งงานเหล่านี้ล้วนอยู่ในมือคนที่การศึกษาสูงหรือมีความสามารถที่จะอ่านออกเขียนได้ทางเทคโนโลยี เท่านั้น

ชนชั้นดิจิทัลจึงมีบทบาทมากในการวิเคราะห์ ออกแบบ จัดวางกระแสอำนาจ ให้คำปรึกษาในการลงทุนโครงสร้างทางการเมือง แต่ไม่มีอะไรรับประกันว่าคนเหล่านั้นเข้าใจความเหลื่อมล้ำหรือมีทัศนคติทางการเมืองที่เชื่อมั่นในความเป็นประชาธิปไตย หรือต่อให้เชื่อมั่นในประชาธิปไตย ชนชั้นดิจิทัลในวัฒนธรรมการทำงานที่แข่งขันสูง อาจเชื่อมั่นในแง่ของการแข่งขันและพัฒนาศักยภาพ แต่พวกเขาอาจไม่ยอมรับว่าคนเรากำลังแข่งขันกันบนต้นทุนที่ไม่เท่ากัน

ความไม่เข้าใจคนชายขอบของชนชั้นดิจิทัลเป็นประเด็นที่ยังน่ากังวลในภาพรวมของทั้งโลก โดยสะท้อนจากสัดส่วนประชากรในอุตสาหกรรมดิจิทัลและอุตสาหกรรมการเมืองที่ยังมีสัดส่วนของผู้ชายมากเป็นส่วนใหญ่ (ไม่ต่างจากแวดวงความมั่นคงและการเมือง) ซึ่งนักสตรีนิยมยังต้องใช้ความพยายามอย่างมากในการทำให้พวกเขายอมรับว่าการที่วงการดิจิทัลไม่มีความหลากหลายอย่างเพียงพอเป็นปัญหาในตัวเอง

เรียนรู้และเข้าใจประชาธิปไตย (แบบไต่ร่อง) ผ่านเกม

เรียบเรียงจากบทความ

เกม: กระบวนการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมการมีส่วนร่วมของพลเมือง

ศยามล เจริญรัตน์ , พิมพัรภัช ดุษฎีอิสริยกุล และ รัตติกร วุฒิกร

โครงการ "การพัฒนานวัตกรรมประชาธิปไตยร่วมสมัยเพื่อประโยชน์สูงสุดของประชาชน"

เผยแพร่ผ่าน FaceBook : WEJusticeThai

ประชาธิปไตย แบบไตร่ตรอง



(1/5)

ประชาธิปไตยโดยไตร่ตรอง (deliberative democracy) หรือประชาธิปไตยแบบปรึกษาหารือ เป็นแนวทางของประชาธิปไตยที่ยืนอยู่บนความเชื่อที่พลเมืองและผู้แทนของพวกเขาจะมาสานเสวนาหาทางออก (deliberation) เกี่ยวกับปัญหาสาธารณะและทางออกภายใต้สถานะที่นำไปสู่การสะท้อนด้วยเหตุผลและการตัดสินใจสาธารณะ ที่ผ่านการกลั่นกรอง มีความเต็มใจร่วมกัน ที่จะทำความเข้าใจในค่านิยม มุมมอง และจุดสนใจ (ความต้องการหรือความห่วงกังวล) ที่แตกต่างของคนทั้งหลาย และมีความเป็นไปได้ที่จะจัดกรอบจุดสนใจ (ความต้องการหรือความห่วงกังวล) ของเขาทั้งหลายใหม่ รวมถึงมุมมองทั้งหลายที่มาร่วมกันพิจารณาถึงจุดสนใจร่วมและทางออกที่เป็นที่ยอมรับร่วมกัน ดังนั้นประชาธิปไตยแบบนี้เน้นการให้ความสำคัญกับ “พื้นที่เปิด” ที่ให้ทุกคนเข้ามามีบทบาทในการตัดสินใจร่วมกัน ซึ่งเป็นรูปแบบที่ช่วยเสริมข้อบกพร่องให้ประชาธิปไตยแบบมีผู้แทน (representative democracy)

ดังนั้น การเรียนรู้ประชาธิปไตยที่เน้นให้ผู้เรียนตระหนักถึงความสำคัญของการเข้าใจรูปแบบและวิถีทางของประชาธิปไตย จึงเป็นเรื่องสำคัญที่ไม่จำเป็นจะต้องเป็นการเรียนรู้ผ่านหลักสูตร หรือระบบการศึกษาในห้องเรียน ที่เน้นสาระ แนวคิด ซึ่งไม่อาจทำความเข้าใจและตัดแปลงได้ หรือ การแสวงหาแนวทางในการใช้เครื่องมือต่างๆ ในระบบประชาธิปไตยที่นอกจากการลงคะแนนเสียงเลือกตัวแทน

ประชาธิปไตยแบบไต่ตรง

การเรียนรู้ ผ่านเกม

[Games-Based Learning]



(2/5)

การเรียนรู้ผ่านเกม (Games Based Learning หรือ GBL) เป็นนวัตกรรมทางการศึกษา ที่นำเอาความสนุกสนานของเกม และเนื้อหาบทเรียนวิชาต่างๆ มาผสมผสานและออกแบบให้อยู่ในรูปแบบใหม่เข้าด้วยกัน ทำให้ผู้เรียนได้รับทั้งความรู้และความเพลิดเพลินไปพร้อมๆ กัน โดยเฉพาะในลักษณะของเกมจำลองสถานการณ์ ที่มีการสร้างสิ่งแวดล้อมการเรียนรู้ที่สนุกสนาน เพลิดเพลิน ทำให้การเรียนรู้ไม่น่าเบื่อ และมีความท้าทาย

การเรียนรู้ผ่านเกมจึงการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน ซึ่งเป็นการนำจิตวิทยาที่เกี่ยวข้องกับแรงจูงใจมาใช้เป็นฐานของเกมโดยให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมกับสื่อทางการศึกษาด้วยการเล่นและมีรูปแบบที่ไม่ตายตัว ไม่ได้หมายถึงการสร้างเกมสำหรับให้ผู้เรียนได้เล่น แต่เป็นการนำองค์ประกอบของเกมมาใช้ในการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ที่สามารถเพิ่มแนวคิด แนะนำแนวทางและเป้าหมายสุดท้ายให้กับผู้เรียน

กระบวนการใช้เกมเพื่อการเรียนรู้เรื่องประชาธิปไตย มีความหลากหลายรูปแบบในการเล่น เช่น เกมบนโต๊ะ (table game) ที่ประกอบด้วย เกมกระดาน เกมการ์ด เกมวิดีโอ เกมออนไลน์ ซึ่งมีหลากหลายรูปแบบทั้งในประเทศและต่างประเทศ เกมเพื่อการเรียนรู้เรื่องประชาธิปไตยมีลักษณะ ใหญ่ๆ 2 แบบ คือ หนึ่ง เพื่อการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ เป็นการให้ความรู้แก่คนเล่นเกม และ สอง เพื่อเรียนรู้รูปแบบวิธีการทำงานของระบบประชาธิปไตยผ่านเกมเสมือนหรือเกมจำลอง ซึ่งเกมลักษณะนี้พบได้จำนวนมากกว่าเกมประเภทแรก

ตัวอย่างเกม ที่ใช้เรียนรู้ ประชาธิปไตย แบบไต่ร่อง



(3/5)

เกม Crisis in the Kremlin เป็นเหตุการณ์ต่างๆที่เกิดขึ้นในสหภาพโซเวียต ซึ่งผู้เล่นต้องเลือกเล่นเป็นมีฮาอิล กอร์บาชอฟ หรือ บอริส เยลต์ซิน หรือผู้นำคนอื่นๆ ซึ่งต้องเข้าไปจัดการกับเหตุการณ์ที่เคยเกิดขึ้นจริงในแต่ละช่วงเวลา จึงเป็นการเรียนรู้ประวัติศาสตร์การเมืองของสหภาพโซเวียตไปพร้อมกับสร้างกลยุทธ์ในการแก้ปัญหาต่อวิกฤติและเหตุการณ์ต่างๆ เกม Balance of Power เป็นเกมระดับโลกที่เลือกยุคสงครามเย็นเป็นหลัก ผู้เล่นต้องเป็นผู้นำสหรัฐหรือสหภาพโซเวียต เป็นเวลาแปดปี ในช่วงสงครามเย็น โดยผู้เล่นต้องวางแผนทางการบริหารอำนาจครั้งละหนึ่งปี เป็นการวางแผนยุทธศาสตร์เพื่อการดำรงอำนาจและป้องกันการเกิดสงครามนิวเคลียร์

เกม President Elect เป็นเกมเรียนรู้นโยบายของประธานาธิบดีสหรัฐ ในยุคต่างๆ ในเชิงให้ความรู้ประวัติศาสตร์ รวมถึงไปถึงการสร้างตัวละครใหม่และนโยบายใหม่ เพื่อเอาชนะการเลือกตั้ง เช่นเดียวกับเกม Democracy ภาค 1-3 เป็นเกมที่ให้ผู้เล่นเป็นประธานาธิบดี และกำหนดนโยบายที่สอดคล้องกับคนในประเทศ ซึ่งการออกนโยบายแต่ละขั้นจะต้องคำนึงถึงความแตกต่างหลากหลาย และปัญหาที่เกิดขึ้นในประเทศซึ่งการออกนโยบายหนึ่งอาจส่งผลบวกและลบต่อคนในประเทศ เช่น คนว่างงาน อาชญากรรม หนี้สาธารณะ ซึ่งหลักการเล่นก็เป็นไปตามระบอบประชาธิปไตยที่มีคณะรัฐมนตรีสนับสนุน มีฐานเสียงมาจากกลุ่มคนประเภทต่างๆ เช่น แรงงาน อนุรักษ์นิยม กลุ่มทุน กลุ่มเสรีนิยม เป็นต้น แนวทางการเล่นคือการอยู่ให้ครบวาระ และชนะเลือกตั้งในครั้งถัดไป ซึ่งเหมาะกับการทำความเข้าใจระบบการปกครอง เช่นเดียวกับเกมที่นำเสนอเรื่องการเล่นเกมที่เข้าใจระบบประชาธิปไตย เช่น Political Animals ที่จำลองประเทศของสัตว์ให้ได้เล่นสร้างนโยบายเพื่อนำไปสู่การชนะเลือกตั้ง ซึ่งเกมข้างต้นทั้งหมดถูกพัฒนาขึ้นเพื่อการค้า และมีการขายอยู่ในระบบการค้าที่มีราคาอยู่ในเกณฑ์มาตรฐานของเกมในปัจจุบัน



(4/5)

สำหรับประเทศไทย มีการพัฒนาเกมเพื่อการเรียนรู้เรื่องประชาธิปไตยแบบไม่แสวงหากำไร ผ่านการสนับสนุนของ มูลนิธิฟรีดริช เนามัน ประเทศไทย คือ เกม SIM Democracy "เมืองประชาธิปไตย" และเกม Thai Democracy Timeline Game

1. เกม SIM Democracy "เมืองประชาธิปไตย" เกมกระดาน ของ มูลนิธิฟรีดริช เนามัน ประเทศไทย (Friedrich Naumann Foundation) พัฒนามาตั้งแต่ พ.ศ. 2553 ได้รับรางวัล “สื่อการเรียนรู้ประชาธิปไตยที่ดีที่สุดของโลกปี 2014” จากผลการตัดสินของ World Forum For Democracy การสร้างและพัฒนาเกมเมืองประชาธิปไตยนี้ เพื่อต้องการสื่อสารหลักการเกี่ยวกับประชาธิปไตยต่อสาธารณชนในรูปแบบที่สนุกสนานและน่าสนใจ และเป็นเครื่องมือให้กับผู้สอน หรือครูใช้เป็นสื่อการเรียนการสอนในหลักสูตรที่เกี่ยวข้อง เพื่อเรียนรู้เรื่องประชาธิปไตยในห้องเรียนอย่างสร้างสรรค์ อีกทั้งมุ่งทำให้เยาวชน คนรุ่นใหม่มีโอกาสเรียนรู้เกี่ยวกับความซับซ้อนของสังคมในระบอบประชาธิปไตย เช่น การสร้างนโยบายที่เราชอบ เป็นการเลือกอะไรที่เหมาะสมกับเรา และเหมาะสมกับสังคม เป็นการตัดสินใจว่าเมื่อเลือกแล้วเราจะต้องอยู่กับสิ่งนั้นให้ได้ ต้องยอมรับการตัดสินใจของเราและผลลัพธ์ต่างๆ ที่จะเกิดขึ้น บางทีไม่ได้เป็นไปตามที่เราต้องการ เกมนี้ ได้มีการเผยแพร่ ทั้งในประเทศและนอกประเทศ โดยแปลเป็นภาษาอังกฤษ เพื่อขยายการเผยแพร่ความรู้สู่สากลเมื่อกลางเดือนกันยายน 2556 และเมื่อวันที่ 18 ตุลาคม 2557 ได้มีการเปิดตัวที่ กรุงเทพมหานคร ประเทศไทยเมียนมา ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของงานสัปดาห์แห่งเสรีภาพ (Freedom Week)

วัตถุประสงค์ของเกมมี 3 ประการ คือ

1. เพื่อสร้างเครื่องมือการเรียนการสอนทางเลือกใหม่ ที่ก่อให้เกิดปฏิสัมพันธ์กับผู้เรียน และการมีส่วนร่วมในห้องเรียนมากขึ้น
2. เพื่อเสริมสร้างความเข้าใจเกี่ยวกับแนวคิดแบบประชาธิปไตยในเด็กและเยาวชนคนรุ่นใหม่ ด้วยการทำให้เป็นเรื่องที่เข้าใจง่าย น่าสนุก และน่าสนใจ
3. เพื่อแก้ปัญหาการขาดแคลนสื่อการสอนเรื่องประชาธิปไตยในระดับมัธยมศึกษา

สรุปการเรียนรู้จากการเล่นเกมและเรียนรู้เรื่องประชาธิปไตยผ่านเกมเมืองประชาธิปไตยจะพบว่า

1. ผู้เล่นมักเลือกเมือง และผู้นำรูปแบบต่างๆ ภายใต้เหตุผลที่อยู่บนพื้นฐานของความเชื่อในแต่ละคน เช่น เลือกเมืองเสมอภาคเท่าเทียม ที่นำไปสู่ระบบประชาธิปไตยแบบตัวแทน ซึ่งเลือกจากเสียงที่เท่ากัน หรือเลือกเมืองที่เคารพสิทธิและเสรีภาพ เพราะเห็นว่าการเคารพสิทธิและเสรีภาพนั้นเป็นพื้นฐานของระบบประชาธิปไตย และพบว่าเมืองที่ ปกครองด้วยหลักนิติธรรมจะเป็นเมืองที่คนเลือกเข้าไปอยู่น้อยที่สุดสำหรับนำเรียน แต่ถูกเลือกในระดับนิสิตมากกว่า ในการเลือกผู้นำที่พบว่าลักษณะของผู้นำที่ปรารถนา คือผู้นำที่รับฟังและสร้างการมีส่วนร่วมกับประชาชน
2. การที่อยู่ในเมืองที่ปราศจากเสรีภาพในการแสดงออก และขาดสิทธิ จะนำไปสู่ปัญหาในการบริหารประเทศในระบบประชาธิปไตย
3. การเลือกตั้งให้ได้ตัวแทนในระบบประชาธิปไตยแบบมีผู้แทน ไม่ใช่เครื่องชี้วัดประชาธิปไตยแต่เพียงอย่างเดียว แต่ระบบประชาธิปไตยมีองค์ประกอบมากกว่านั้นและสามารถเข้าสู่ระบบประชาธิปไตยได้มากกว่าการไปใช้สิทธิเลือกตั้ง เช่นประชาชนก็มีบทบาทในการทำให้เกิดสังคมประชาธิปไตย ผ่านการจ่ายภาษี และการเคารพสิทธิเสรีภาพของผู้อื่นด้วย เป็นต้น
4. รัฐและประชาชนต้องร่วมมือกันในการบริหารประเทศเพื่อให้เกิดเสถียรภาพในการทำงาน โดยต่างต้องทำหน้าที่ของตนอย่างดี เช่นการจัดการระบบเศรษฐกิจที่ดีก็นำไปสู่การสร้างสวัสดิการคืนที่ดี
5. ระบบการศึกษา มีความสำคัญต่อการสร้างระบบประชาธิปไตยและนิเวศประชาธิปไตยที่ดี เช่นเดียวกับระบบสวัสดิการอื่นที่สร้างให้เกิดคุณภาพชีวิตของประชาชนที่ดี เช่น ระบบสาธารณสุข



(5/5)

Thai Democracy Timeline Game เกมเส้นทางประชาธิปไตย (ประเทศไทย) เกมนี้เป็นเกมกระดานจาก ELECT ที่ร่วมมือกันระหว่าง The MATTER, Boonmee Lab และ Minimore สนับสนุนโดย Friedrich Naumann Foundation for Freedom Southeast & East Asia เกมเรียนรู้ประวัติศาสตร์ความเป็นมาของประชาธิปไตย ตั้งแต่เกิดขึ้น คงอยู่ จนถึงปัจจุบัน ผ่าน 78 เหตุการณ์ เกมมีรูปแบบสองอย่างคือน สามารถเล่นออนไลน์ที่ <https://elect.in.th/game-timeline/> และสามารถเล่นบนโต๊ะ ร่วมกับเพื่อนได้

การเรียนรู้เรื่องประชาธิปไตยของเกมนี้ ช่วยให้เห็นภาพว่า

1. ประเทศไทยเดินซ้ำในเส้นทางเดิมหลายครั้ง เช่น การก่อรัฐประหาร หรือการมีรัฐธรรมนูญจำนวนมากอันเนื่องมาจากเหตุการณ์ทางการเมือง ผู้เล่นที่เป็นคนรุ่นใหม่ ได้มองเห็นสภาพปัญหาที่เกิดขึ้น
2. ผู้เล่นสามารถเลือกที่จะวางการ์ดตามช่วงเวลาได้ ตามความรู้ทางประวัติศาสตร์ และพบว่า มีหลายเหตุการณ์ เป็นเพียงเหตุการณ์เล็กๆ ในหน้าประวัติศาสตร์ที่มักไม่ได้รับความสำคัญในการเรียนประวัติศาสตร์ แต่กลับมีความเชื่อมโยงกับเหตุการณ์สำคัญๆ หลายเหตุการณ์ ดังนั้น ผู้เล่นจึงมีความเข้าใจความเชื่อมโยงและเห็นภาพประวัติศาสตร์ประชาธิปไตยของไทยมากขึ้น

3. การเรียนรู้ประวัติศาสตร์ที่น่าเบื่อ กลายเป็นความสนุกที่อยากเอาชนะ ของผู้เล่น โดยเฉพาะเมื่อมีการแข่งขันระหว่างทีม ทำให้เกิดความพยายามที่จะจดจำประวัติศาสตร์ประชาธิปไตยไทย
4. ประชาธิปไตยไทยผ่านรูปแบบมาหลากหลาย โดยเฉพาะประชาธิปไตยแบบตัวแทน ที่มุ่งเน้นการให้ประชาชนใช้สิทธิเลือกตั้ง แต่ก็ยังไม่ประสบความสำเร็จ แต่หลายครั้งก็ยังให้คุณค่ากับระบบประชาธิปไตยแบบนี้โดยใช้การเลือกตั้งเป็นตัววัดประชาธิปไตยของประเทศ