

รายงานการเข้าร่วมการฝึกอบรมเชิงปฏิบัติการ
สื่อใหม่ (ABU New Media Workshop 2018)

ระหว่างวันที่ ๒๒ – ๒๕ มกราคม ๒๕๖๑

ณ สหพันธรัฐมาเลเซีย

- ชื่อโครงการ: การฝึกอบรมเชิงปฏิบัติการด้านสื่อใหม่ ในหัวข้อ “สื่อดิจิทัลสำหรับยุคดิจิทัล” (Digital Content For Digital Natives)
- ระยะเวลา: ๒๒ – ๒๕ มกราคม ๒๕๖๑ (รวมวันเดินทางไป – กลับ)
- สถานที่: กรุงกัวลาลัมเปอร์ สหพันธรัฐมาเลเซีย
- ผู้เข้าร่วมโครงการ: ผู้เข้าร่วมโครงการจำนวน ๒๒ คน ประกอบด้วยผู้แทนจากสื่อภาครัฐ และเอกชน ที่ผลิตเนื้อหาเพื่อสื่อสารผ่านเครือข่ายสื่อวิทยุ โทรทัศน์ หนังสือพิมพ์และอินเทอร์เน็ต จากประเทศสมาชิก ๘ ประเทศ ได้แก่ สหพันธรัฐมาเลเซีย สาธารณรัฐแห่งสหภาพเมียนมา ราชอาณาจักรไทย สาธารณรัฐสังคมนิยมเวียดนาม สาธารณรัฐอิสลามอิหร่าน สาธารณรัฐมอริเชียส ประเทศญี่ปุ่น และเขตบริหารพิเศษมาเก๊าแห่งสาธารณรัฐประชาชนจีน สำหรับผู้แทน กปส. มีนางสาวอชิรา เพิ่มพูลพรอุทัย นักประชาสัมพันธ์ปฏิบัติการ สปต. เข้าร่วมโครงการ
- เจ้าภาพจัดโครงการ: สหภาพวิทยุและโทรทัศน์แห่งเอเชีย-แปซิฟิก (Asia-Pacific Broadcasting Union: ABU) เป็นเจ้าภาพจัดโครงการ

รายละเอียดการเข้าร่วมโครงการ มีดังนี้

หัวข้อการฝึกอบรม

การฝึกอบรมเชิงปฏิบัติการครั้งนี้ เป็นโครงการภายใต้สหภาพวิทยุและโทรทัศน์แห่งเอเชีย-แปซิฟิก (Asia-Pacific Broadcasting Union: ABU) โดยหัวข้อหลักในการฝึกอบรมโดยวิทยากรชั้นนำจากประเทศต่าง ๆ ประกอบด้วย

๑. การแนะนำและวัตถุประสงค์ของโครงการ (Introductions and Objectives)

Mr.Handhoon Rashad ผู้จัดการโครงการสื่อใหม่ สหภาพวิทยุและโทรทัศน์แห่งเอเชีย-แปซิฟิก ได้กล่าวต้อนรับผู้เข้าร่วมอบรมพร้อมกล่าวถึงวัตถุประสงค์หลักของโครงการนี้ว่า ปัจจุบันเทคโนโลยีได้ก้าวหน้าและมีการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง ทำให้เกิดสื่อใหม่ (New Media) หลากหลายชนิดขึ้นมา ผู้ใช้ (User) ส่วนมากเลือกบริโภคสื่อใหม่แทนที่สื่อดั้งเดิม (Traditional Media) เช่น วิทยุ โทรทัศน์ และหนังสือพิมพ์ เนื่องจากมีความน่าสนใจมากกว่า ดังนั้น เพื่อให้บริษัทหรือองค์กรสามารถก้าวผ่านช่วงการเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยีได้ จะต้องใช้สื่อใหม่เข้ามาประยุกต์กับสื่อของตัวเอง ทั้งนี้ ในบรรดาสื่อใหม่ที่เกิดขึ้น เทคโนโลยีความเป็นจริงเสมือน (Virtual Reality: VR) กำลังได้รับความสนใจ และนำไปใช้งานกับวงการสื่ออย่างแพร่หลาย โดยเฉพาะ

/ในสหรัฐอเมริกา...

ในสหรัฐอเมริกาและยุโรป และมีแนวโน้มว่าจะก้าวเข้ามามีอิทธิพลต่อผู้ใช้ในอนาคตอย่างมาก ดังนั้น การฝึกอบรมครั้งนี้จึงมีวัตถุประสงค์เพื่อสร้างความรู้ และความเข้าใจเกี่ยวกับสื่อใหม่และเทคโนโลยี ความเป็นจริงเสมือน รวมไปถึงการนำไปปรับใช้กับสื่อดั้งเดิมให้เกิดประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

๒. ซินเดอเรลล่า ๒.๐ การพัฒนาการเล่าเรื่องในพื้นที่ดิจิทัล (CINDERELLA 2.0: EVOLVING NARRATIVES IN THE DIGITAL SPACE)

ผู้เข้ารับการฝึกอบรมรับฟังการบรรยายสรุปจาก Mrs.Keiko Bang เกี่ยวกับวิวัฒนาการของการใช้สื่อ ในการเล่าเรื่อง ซึ่งมีการปรับเปลี่ยนมาใช้สื่อใหม่ และการเล่าเรื่องข้ามสื่อ (Transmedia Storytelling) เพื่อสื่อสารและดึงดูดผู้ชมมากยิ่งขึ้น ทั้งนี้ กฎเกณฑ์ต่าง ๆ เกี่ยวกับสื่อตามเดิมนั้นไม่สามารถใช้ได้แล้ว เนื่องจากพฤติกรรมการรับสารของผู้ใช้ที่เปลี่ยนแปลงไป อีกทั้งในปัจจุบันยังไม่มีกฎเกณฑ์สำหรับการใช้สื่อใหม่ จึงเป็นโอกาสที่ผู้ผลิตสื่อจะตั้งกฎเกณฑ์ของตนเองในการสร้างสื่อใหม่ให้เข้าถึงผู้รับสารให้ได้มากที่สุด โดยสิ่งสำคัญสำหรับผู้ผลิตสื่อคือจะต้องมีข้อมูล (Data) ของผู้ใช้เพื่อวิเคราะห์ และเลือกสรรสิ่งที่ตรงใจผู้ใช้ นอกจากนี้ ผู้ผลิตสื่อเองต้องรู้จักปรับตัวและยืดหยุ่นต่อการเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยีในปัจจุบันและอนาคต เพราะสื่อที่ไม่ปรับตัวต่อการเปลี่ยนแปลงจะหายไปจากวงการในที่สุด

๓. เทคโนโลยีความเป็นจริงเสมือนกับการก้าวเข้ามามีบทบาทในการสื่อสาร (HOW VIRTUAL REALITY IS RE-SHAPING STORYTELLING)

Mr.Eduard Chizhikov วิทยากรซึ่งเป็นหัวหน้าโครงการ RT360 จาก Russia Today TV ให้ข้อมูลว่า ปัจจุบันทั่วโลกมีการนำเทคโนโลยีความเป็นจริงเสมือนมาใช้ในหลากหลายวงการ แม้กระทั่งกับรายการข่าว โดยทาง Russia Today TV ได้เริ่มนำเทคโนโลยีการถ่ายภาพ ๓๖๐ องศา มาสร้างประสบการณ์ใหม่ให้แก่ผู้ชม เช่น การนำภาพการปฏิบัติการจากนอกโลกของนักบินอวกาศมาให้ผู้ชมดูแบบ ๓๖๐ องศา คลิปวิดีโอนี้มียอด การเข้าชมสูงหลายล้านครั้ง ซึ่ง Mr.Eduard กล่าวว่าเทคโนโลยีความเป็นจริงเสมือนนี้มีแนวโน้มที่จะได้รับความนิยมในวงกว้างมากขึ้นเรื่อยๆ เนื่องจากอุปกรณ์มีราคาถูกลง อีกทั้งยังเป็นเครื่องมือการสื่อสารที่ทรงพลัง ต่อผู้รับสาร แม้ว่าขั้นตอนการผลิตจะต้องใช้ทักษะ ความชำนาญ และเวลาพอสมควร แต่ผลลัพธ์ที่ออกมา มักจะสร้างความประทับใจให้แก่ผู้รับชมเสมอ หัวใจสำคัญของการผลิตชิ้นงานที่น่าสนใจคือ จะต้องผลิต เนื้อหาที่ตรงใจผู้บริโภค และจะต้องสามารถดึงดูดผู้ชมให้ได้ภายใน ๗ วินาทีแรก จึงจะมีโอกาสประสบความสำเร็จได้

๔. กิจกรรมกลุ่ม การสร้างเรื่องราวที่น่าสนใจโดยใช้สื่อผสมผสาน (BRAINSTORMING EXERCISE: USING NEW NARRATIVE FORMS TO CREATE A COMPELLING TRANSMEDIA STORY)

หลังจากรับฟังการบรรยายแล้ว ผู้เข้ารับการฝึกอบรมทุกคนต้องแบ่งกลุ่มเพื่อคิดโครงการ โดยใช้สื่อผสมผสานเพื่อเพิ่มประสิทธิภาพให้แก่งาน และเข้าถึงกลุ่มเป้าหมายได้ดียิ่งขึ้น โดยต้องนำเสนอผลงานให้แก่ผู้บรรยาย และรับฟังข้อเสนอแนะจากการนำเสนอผลงานนี้

๕. วีอาร์ ๓๖๐ เครื่องมือการสื่อสารที่ทรงพลัง (VR 360: THE ULTIMATE STORYTELLING PLATFORM)

ในหัวข้อนี้ นาย Eduard Chizhikov ได้กล่าวถึงขั้นตอนการทำ วีอาร์ ๓๖๐ โดยได้แนะนำเทคนิคการถ่ายทำ การตัดต่อ และการนำเสนอด้วยภาพ ๓๖๐ องศา สิ่งที่สำคัญสำหรับการถ่ายทำด้วยเทคนิคนี้คือ ภาพที่ถ่ายนั้น จะต้องมีความน่าสนใจสามารถดึงดูดความสนใจของผู้ชมได้ เนื่องจากภาพที่ออกมา ผู้ชมสามารถดูได้โดยรอบ หากมีเรื่องราวที่น่าสนใจ จะสามารถดึงดูดให้ผู้รับชมเข้ามาดูมากกว่าหนึ่งครั้ง ทั้งนี้ แม้ว่าการถ่ายภาพ วีอาร์ ๓๖๐ จะไม่ยาก แต่ขั้นตอนการตัดต่อและผสานภาพจากกล้องแต่ละตัวจะต้องใช้ทักษะของผู้ตัดต่อและอุปกรณ์ที่รองรับ มิเช่นนั้นภาพที่ออกมาจะผิดรูปร่าง และส่งผลให้ผู้รับชมรู้สึกไม่สมจริง และไม่สนใจได้ และหลังจากการบรรยายผู้เข้ารับการบรรยายต้องจับกลุ่มเพื่อนำโครงการที่ได้นำเสนอไปแล้วมานำเสนอในรูปแบบ ๓๖๐ องศา และนำเสนอต่อผู้บรรยาย

๖. อนาคตของเทคโนโลยีความเป็นจริงเสมือน (THE FUTURE OF VR)

Mr.Chris Gomez ได้นำตัวอย่างของการใช้เทคโนโลยีความเป็นจริงเสมือนในสื่อต่าง ๆ ทั่วโลกมาให้ผู้เข้ารับการบรรยายได้รับชม รวมไปถึงโครงการที่กำลังเกิดขึ้น เช่น ที่พิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติของสาธารณรัฐสิงคโปร์ ได้จัดนิทรรศการเทคโนโลยีความเป็นจริงเสมือนโดยจำลองภาพจากพิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติของสหพันธรัฐรัสเซียมานำเสนอ เพื่อให้ผู้เข้าร่วมนิทรรศการสามารถสำรวจสิ่งของที่นำมาแสดงได้อย่างใกล้ชิดโดยไม่ต้องเดินทางไปดูที่รัสเซีย ซึ่ง Mr.Chris เน้นย้ำว่าเทคโนโลยีความเป็นจริงเสมือนมีแนวโน้มที่จะได้รับความนิยมมากขึ้น และจะอยู่อีก ๕-๑๐ ปีเป็นอย่างต่ำ เนื่องจากเทคโนโลยีชนิดนี้สามารถสร้างประสบการณ์ใหม่ให้แก่ผู้รับชม และมักสร้างความประทับใจได้มากกว่าสื่อรูปแบบเดิม ดังนั้น จึงมีผู้ผลิตหลายแห่งนำมาปรับใช้เพื่อเข้าถึงผู้รับชมได้มากขึ้น

๗. ปัญหาด้านลิขสิทธิ์ของสื่อดิจิทัล (COPYRIGHT ISSUES RELATED TO DIGITAL CONTENT)

Ms.Seemantani Sharma ได้บรรยายถึงกฎหมายพื้นฐานด้านลิขสิทธิ์จากประเทศต่างๆ ที่แตกต่างกันให้ผู้รับการอบรมได้รับฟัง รวมไปถึงอธิบายถึงปัญหาด้านลิขสิทธิ์ที่สื่อในปัจจุบันประสบอยู่บ่อยครั้งเนื่องจาก การใช้รูปภาพ วิดีโอ หรือผลงานอื่น ๆ จากบุคคลที่สาม (Third Party) โดยไม่ได้ขออนุญาต หรือไม่ได้ศึกษาเงื่อนไขการใช้งาน ทำให้หลายแห่งทำการละเมิดกฎหมายลิขสิทธิ์โดยที่ไม่รู้ตัว เช่น การคัดลอกภาพ วิดีโอ หรือข้อความจากเว็บไซต์ หรือเฟซบุ๊กของบุคคลอื่นมาโพสต์ซ้ำ ถึงแม้จะมีการเขียนว่ามีที่มาจากที่ใด แต่หากไม่ได้ ขออนุญาตจากเจ้าของผลงานดังกล่าว จะถือว่าเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์ ซึ่งMs.Seemantani ได้เน้นย้ำว่าการนำเนื้อหา รูปภาพ หรือวิดีโอใด ๆ จากอินเทอร์เน็ตควรมีการตรวจสอบที่มาอย่างรอบคอบ แม้ว่าผลงานบางชิ้นจะเป็นลักษณะไม่มีค่าลิขสิทธิ์ (Royalty free) แต่ผู้ใช้จะต้องดูเงื่อนไขการนำไปใช้ รวมไปถึงช่องทางสื่อที่สามารถนำผลงานไปเผยแพร่ด้วย โดยให้ปรึกษากับนักกฎหมายของหน่วยงาน เพื่อเลี่ยงการละเมิดที่อาจเกิดขึ้นได้

แนวคิดที่ได้จากการเข้าร่วมกิจกรรมครั้งนี้

๑. เรียนรู้และเข้าใจถึงเทคโนโลยีของสื่อใหม่ชนิดต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในปัจจุบัน แนวโน้ม ปัญหา และแนวทางการพัฒนาการสื่อสารไปสู่กลุ่มเป้าหมายให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น
๒. เรียนรู้เทคนิคใหม่ ๆ ในการผลิตเนื้อหาเพื่อสื่อสาร ตลอดจนได้ทดลองคิดโครงการประชาสัมพันธ์ โดยใช้สื่อผสมผสาน ทำให้เกิดการประยุกต์ใช้สิ่งที่เรียนรู้ได้รวดเร็ว และยังได้รับคำแนะนำเพื่อพัฒนาประสิทธิภาพ ในการทำงานต่อไป
๓. สร้างเครือข่ายผู้ที่ทำหน้าที่ผลิตสื่อต่าง ๆ จากประเทศที่เข้าร่วมในระยะยาว ผ่านการแลกเปลี่ยนข้อมูลทางสื่อออนไลน์ ได้แก่ การแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารทางโปรแกรม Line Whatsapp และเฟซบุ๊ก

การฝึกอบรมเชิงปฏิบัติการ
สื่อใหม่ (ABU New Media Workshop 2018)

