

เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารกับชุมชน

ปัจจุบันคนรู้จักหมู่บ้านสามขาในภาพของหมู่บ้านตัวอย่างในการนำเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารเข้ามาใช้พัฒนาชุมชน แต่หากย้อนไปเมื่อ 20 ปีที่แล้ว บ้านสามขายังเป็นหมู่บ้านชายขอบห่างไกลจากตัวเมืองลำปางถึง 45 กิโลเมตร ไฟฟ้าเพิ่งเข้าสู่หมู่บ้านเมื่อปี พ.ศ. 2529 น้อยครอบครัวนักที่จะมีอุปกรณ์เทคโนโลยีมาใช้อำนวยความสะดวก หรือใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีมาใช้พัฒนาชุมชน ดังนั้นเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารนั้น จัดได้ว่าเป็นสิ่งใหม่ที่เข้ามาสู่หมู่บ้าน การที่ชุมชนจะนำของใหม่นี้มาใช้ประโยชน์จึงต้องผ่านกระบวนการคิดและศึกษาด้วยเหตุและผลว่าจะนำมาใช้ประโยชน์ได้ดังเช่นปัจจุบัน ในบทนี้ผู้วิจัยจะแบ่งผลกระทบของเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารต่อชุมชนได้ 2 ระดับ คือ ระดับบุคคลและระดับสังคมภายในกรอบความสัมพันธ์ระหว่างเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารกับชุมชนบ้านสามขาออกเป็น 5 ขั้นตอน ดังนี้

1. การเข้ามาของเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร
2. การยอมรับเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร
3. การจัดการเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร
4. การใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารเพื่อพัฒนาชุมชน
5. ผลกระทบของเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร

1. การเข้ามาของเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร

ชุมชนบ้านสามขาเป็นชุมชนชนบทห่างไกลตั้งอยู่ในหุบเขาซึ่งกั้นระหว่างจังหวัดแพร่และจังหวัดลำปาง จากสภาพที่ตั้งของชุมชนจะเห็นได้ว่านอกจากชุมชนจะอยู่ไกลจากตัวเมืองลำปางซึ่งทำให้ความเจริญเข้ามาสู่ชุมชนช้ากว่าชุมชนอื่นๆ แล้ว การลงทุนพัฒนาชุมชนจากภาครัฐในด้านสาธารณูปโภคขั้นพื้นฐานต่างๆ ก็เป็นไปอย่างล่าช้า ซึ่งจะเห็นได้ว่าการพัฒนาชุมชนส่วนใหญ่จะเกิดจากความสามัคคีของชุมชนเอง ทั้งการสร้างถนน ความพยายามนำไฟฟ้ามาสู่ชุมชนและการทำประปาไม้ไผ่ เป็นต้น ดังนั้นการเข้ามาของเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารก็เช่นเดียวกัน ชุมชนเป็นผู้ตัดสินใจรับเข้ามาสู่ชุมชนเอง การเข้ามาของเทคโนโลยีสารสนเทศและ

การสื่อสารสู่ชุมชนบ้านสามขาสามารถแบ่งออกเป็น 3 ด้านคือ สาเหตุของการนำเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารเข้าสู่ชุมชน กระบวนการนำเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารเข้าสู่ชุมชน และปฏิกิริยาของชุมชนต่อการนำเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารเข้ามาสู่ชุมชน

1.1 สาเหตุของการนำเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารเข้าสู่ชุมชน

การที่ชุมชนบ้านสามขาอยู่ห่างจากชุมชนอื่นๆ ทำให้การตัดสินใจ การแก้ปัญหา การพัฒนาต่างๆ เกิดขึ้นโดยชุมชนเอง ทำให้ชุมชนเกิดการเรียนรู้ด้วยตัวเองจากประสบการณ์ต่างๆ ในชีวิต อีกทั้งคนในชุมชนมีความรักถิ่นฐานเป็นอย่างมากเพราะชุมชนอยู่อย่างโดดเดี่ยวและต้องช่วยตัวเองมาโดยตลอด ทำให้การพัฒนาเกิดขึ้นอย่างต่อเนื่อง ในการแก้ปัญหาและพัฒนาของชุมชนบ้านสามขานั้นเกิดขึ้นจากการเรียนรู้ตลอดเวลาของผู้นำชุมชน ผู้นำแต่ละท่านจะเป็นผู้ที่ไปศึกษาหาความรู้และนำความรู้มาพัฒนาชุมชนอยู่เสมอ เรื่องเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารก็เช่นเดียวกัน จุดเริ่มต้นมาจากผู้นำชุมชนและทำให้คนอื่นๆ ในชุมชนเห็นประโยชน์และนำเข้ามาสู่ชุมชนในที่สุด ซึ่งสามารถแบ่งเป็น 2 ชั้นตามลำดับคือ พร้อมรับมือ และความจำเป็นของชุมชน

1.1.1 พร้อมรับมือ

ชุมชนบ้านสามขารู้จักเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารครั้งแรกจากการที่ผู้นำชุมชนมีโอกาสเดินทางไปยังสถานที่ต่างๆ และเห็นว่าทุกที่มีคอมพิวเตอร์ไว้ใช้งานจึงคิดว่าน่าจะเป็นประโยชน์ต่อชุมชนบ้านสามขาเช่นเดียวกัน จึงคิดจะให้มีคอมพิวเตอร์ที่บ้านสามขา ซึ่งเหตุผลสำคัญไม่ใช่เห็นว่าเห็นประโยชน์ของคอมพิวเตอร์ว่าจะนำมาใช้ประโยชน์อะไรได้บ้าง เพียงแต่เห็นว่าควรนำเข้ามาเพื่อให้ชุมชนรู้จักเสียก่อน เพราะอีกไม่นานคอมพิวเตอร์จะต้องเดินทางมาสู่ชุมชนสักวัน ชุมชนจึงควรทำความรู้จักและเรียนรู้เสียก่อน เป็นการรับมือกับเทคโนโลยีสารสนเทศสมัยใหม่

“ผู้ปกครองกับทางโรงเรียนที่เคยไปสัมผัสก็เห็นร่วมกันว่ายังไงก็ต้องเข้ามา”

(ศรีนวล วงศ์ตระกูล. สัมภาษณ์, 30 มกราคม 2549)

อีกทั้งหากต่อไปคอมพิวเตอร์มีการเชื่อมต่อกับอินเทอร์เน็ตก็คล้ายการชุบชีวิตให้กับเครื่องคอมพิวเตอร์ เพราะคอมพิวเตอร์จะกลายเป็นเครื่องมือสื่อสาร จากเดิมที่คอมพิวเตอร์เป็นเพียงเทคโนโลยีสารสนเทศที่ข้อมูลในคอมพิวเตอร์เกิดจากการป้อนข้อมูลเข้าไปจากผู้ใช้งานเท่านั้น แต่เมื่อเชื่อมต่อกับอินเทอร์เน็ตแล้วจึงกลายเป็นเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร ซึ่งเป็นการเชื่อมต่อระหว่างชุมชนกับโลกภายนอก ผู้ใช้งานสามารถรับ-ส่ง แลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารทั้งตัวอักษร ภาพและเสียงในเวลาเพียงไม่กี่วินาทีและสามารถติดต่อกับคนทั่วโลกได้ ความรู้พร้อมแดนนี้หากชุมชนได้ทำความเข้าใจและรู้จักประโยชน์ก็จะสามารถนำประโยชน์เหล่านั้นมาแก้ปัญหาและพัฒนาชุมชนได้

การพร้อมรับมือต่อเทคโนโลยีสารสนเทศและนี้มาจากการที่ชุมชนไม่ต้องการกลับไปประสบปัญหาเดิมๆ ดังเช่นในอดีตเมื่อครั้งที่ชุมชนเชื่อมต่อกับโลกภายนอกด้วยการสร้างถนนและดูโทรทัศน์ ในครั้งนั้นชุมชนไม่มีความรู้และหลงไปกับสิ่งเหล่านั้นจนเกิดปัญหาต่างๆ มากมาย ผู้นำชุมชนหลายท่านจึงเห็นว่า หากชุมชนรู้ตัวและหาทางตั้งรับให้เหมาะสมกับชุมชนได้เสียก่อน ปัญหาต่างๆ ก็จะไม่เกิดขึ้น

1.1.2 ความจำเป็น

นอกจากผู้นำชุมชนเห็นว่าการนำเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารมาสู่ชุมชนจะเป็นการทำให้ชุมชนพร้อมที่จะรับมือต่อเทคโนโลยีและการเปลี่ยนแปลงที่จะเกิดขึ้นแล้ว ความจำเป็นที่จะต้องใช้งานก็เป็นอีกเหตุผลหนึ่ง ชุมชนบ้านสามขาตั้งอยู่ห่างจากตัวเมืองลำปางเป็นอย่างมาก แม้ว่าจะมีถนนคอนกรีตเชื่อมระหว่างชุมชนกับตัวเมืองทำให้ไม่ต้องเดินทางเป็นวัน หรือต้องค้างแรมระหว่างทางแล้วก็ตาม แต่ด้วยระยะทางที่ไกลประมาณ 45 กิโลเมตรทำให้การเดินทางในแต่ละครั้งต้องมีเหตุจำเป็นจริงๆ เด็กและเยาวชนที่กำลังศึกษาในระดับมัธยมศึกษาและอุดมศึกษาหลายคนต้องใช้คอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ตในการเรียนโดยเฉพาะการค้นหาข้อมูลมาทำรายงาน ทำให้ต้องเดินทางเข้าเมือง โดยส่วนใหญ่แล้วผู้ปกครองจะเดินทางไปด้วยกัน เพราะเป็นห่วงกังวลว่าจะเกิดอันตรายระหว่างการเดินทาง อีกทั้งต้องเสียค่าใช้จ่ายจำนวนมากทั้งค่ารถและค่าใช้บริการอินเทอร์เน็ตทำให้ชุมชนตระหนักถึงความจำเป็นของการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร

“เยาวชนในหมู่บ้านต้องเดินทางไปใช้บริการอินเทอร์เน็ตในเมืองและต้องเสียค่าใช้จ่ายจำนวนมาก จึงได้มีการจัดทำประชาคมหมู่บ้านเพื่อหาแนวทางในการเสริมสร้างองค์ความรู้ให้กับเยาวชน ประกอบกับชาวบ้านตระหนักว่าเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารสมัยใหม่เข้ามามีความสำคัญและเกี่ยวข้องกับชีวิตความเป็นอยู่มากขึ้น”

(แนวคิดและประสบการณ์ การพัฒนาศูนย์บริการสารสนเทศชุมชนในประเทศไทย
(Community Telecenter), 2546:41)

นอกจากเด็กและเยาวชนต้องใช้งานคอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ตเพื่อการศึกษาแล้ว คอมพิวเตอร์เครื่องแรกที่เข้ามาสู่ชุมชนบ้านสามขา นั้นได้มาจากวัดสามขา ใช้เงินผ้าป่าบางส่วนซื้อคอมพิวเตอร์มาใช้ในกิจการของวัด โดยเฉพาะกิจกรรมพุทธศาสนวันอาทิตย์ เนื่องจากวัดสามขาเป็นที่ทำการของเจ้าคณะตำบลทำให้มีหนังสือเข้า-ออกบ่อยครั้ง การที่จะพิมพ์รูปแบบเดิมที่มีการแก้ไขและเปลี่ยนแปลงเพียงเล็กน้อยบ่อยครั้ง เป็นการเสียเวลาเป็นอย่างมาก อีกทั้งหากจะต้องการใช้เอกสารหลายชุดต้องเดินทางเข้าไปใช้บริการถ่ายเอกสารในตัวเมือง นับว่าเป็นการเสียเวลา เสียค่าใช้จ่ายและเสี่ยงต่ออันตรายจากการเดินทางด้วย

“บางทีหนังสือเข้าออกแก้ไขแค่ตัวเลขไม่กี่ตัว ก็ไม่ต้องพิมพ์ใหม่ บางครั้งจะใช้เอกสารซัก 20 ชุดแต่ต้องไปพิมพ์ ซีร็อกซ์ในเมือง เสียค่ารถนั่งรถเข้าไปในเมือง ไกลด้วย เสียเวลาด้วย อันตรายด้วย”

(ศรีนวล วงศ์ตระกูล, สัมภาษณ์, 30 มกราคม 2549)

ความจำเป็นของคนบางกลุ่มของชุมชน เช่น เด็กและเยาวชน และคณะสงฆ์เป็นจุดเริ่มต้นที่ทำให้ชุมชนให้ความสนใจต่อเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารนี้มากขึ้น เนื่องจากชุมชนเริ่มรู้ประโยชน์ของการใช้งานคอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ตเพิ่มมากขึ้นกว่าการใช้อินเทอร์เน็ตคืออะไร คอมพิวเตอร์ใช้ทำอะไร ชุมชนได้เห็นเป็นรูปธรรมเลยว่าเด็กและเยาวชนใช้คอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ตทำอะไร และคณะสงฆ์ใช้ทำอะไร

1.2 กระบวนการนำเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารเข้าสู่ชุมชน

หลายเหตุการณ์ในอดีตสอนให้ชุมชนบ้านสามขาเข้มแข็ง สามัคคี และใช้ปัญญาในการแก้ปัญหา ดังนั้นเมื่อเกิดปัญหาขึ้นในชุมชน หรือเกิดเหตุการณ์ที่ต้องมีการตัดสินใจเพื่อประโยชน์ของชุมชน ชุมชนบ้านสามขาจึงใช้ความสามัคคีร่วมมือกันคิดและตัดสินใจอย่างมีเหตุผล ก่อเกิดเป็นเวทีประชาคมในชุมชน มีการประชุมคณะกรรมการหมู่บ้านเดือนละ 2 ครั้งเพื่อร่วมกันพัฒนาและแก้ปัญหาของชุมชน เรื่องเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารนี้ก็เช่นเดียวกัน ชุมชนมีการนำเรื่องเข้าเวทีประชาคมอยู่หลายครั้ง จนในที่สุดเมื่อที่ประชุมมีความเห็นร่วมกันจึงเกิดศูนย์คอมพิวเตอร์บ้านสามขาขึ้น ซึ่งลำดับเหตุการณ์กระบวนการนำเข้าเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารลำดับได้ดังนี้

1.2.1 ผู้นำและคณะกรรมการโรงเรียนเห็นชอบ

ชุมชนบ้านสามขารู้จักเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารครั้งแรกจากการที่ผู้นำชุมชนบางท่านได้คิดที่จะจัดตั้งศูนย์คอมพิวเตอร์ของโรงเรียนบ้านสามขา และได้มีการปรึกษาหารือกันระหว่างผู้ปกครองและคณะครูตกลงร่วมกันให้มีโครงการจัดซื้อคอมพิวเตอร์ของโรงเรียนบ้านสามขา แต่ขณะนั้นคอมพิวเตอร์มีราคาสูงมาก โรงเรียนไม่มีงบประมาณพอที่จะซื้อได้ โครงการนี้จึงต้องหยุดพักไว้ก่อนจนกว่าจะสามารถระดมทุนซื้อได้

“ตอนนั้นเครื่องคอมฯ มันเครื่องประมาณสี่หมื่น เรามีอยู่ 3-4 พันเอง ซื้อไม่ได้ก็ต้องหยุดไว้ก่อน”

(ศรีนวล วงศ์ตระกูล, 30 มกราคม 2549)

1.2.2 ผ้าป่าคอมพิวเตอร์วัด

หลังจากโครงการจัดซื้อคอมพิวเตอร์ของโรงเรียนบ้านสามขาหยุดลงไม่นาน ชุมชนบ้านสามขามีโอกาสได้ใช้คอมพิวเตอร์ครั้งแรกในกิจการของวัดสามขา ทั้งในเรื่องการพิมพ์หนังสือต่างๆ ในส่วนของที่ทำการเจ้าคณะตำบล และใช้ในการพิมพ์เอกสารประกอบการเรียนการสอน ในกิจกรรมพุทธศาสนวันอาทิตย์เป็นจำนวนมาก เนื่องจากกิจกรรมพุทธศาสนวันอาทิตย์ของวัดสามขามีชุมชนต่างๆ ส่งบุตรหลานเข้าร่วมกิจกรรมร่วม 1,200 คนจาก 4 หมู่บ้านข้างเคียง โดยทางวัดแบ่งเงินจากผ้าป่าบางส่วนมาใช้ซื้อเครื่องคอมพิวเตอร์

1.2.3 น้ำใจจากต่างแดน

ขณะที่คณะกรรมการโรงเรียนบ้านสามขาออมเงินจากดอกเบี้ยกองทุนการศึกษาของชุมชนเพื่อจัดตั้งกองทุนคอมพิวเตอร์สำหรับนักเรียนได้ประมาณ 2 หมื่นบาท โรงเรียนบ้านสามขา ก็ได้รับบริจาคคอมพิวเตอร์จากชาวออสเตรเลีย 1 เครื่อง

“เพื่อนชาวออสเตรเลียเค้ามีเครื่องคอมฯ 3 เครื่องและเห็นว่าเงินที่เรามีอยู่ก็ซื้อได้แบบไม่คืนัก พอเค้ากลับมาอีกทีก็เลยยกมาให้เราเครื่องนึง”

(ศรีนวล วงศ์ตระกูล, สัมภาษณ์, 30 มกราคม 2549)

เครื่องคอมพิวเตอร์ที่ได้รับบริจาคมานี้ ชุมชนนำมาใช้ประโยชน์คือ ให้นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5-6 ได้มีโอกาสเรียนรู้คอมพิวเตอร์ และใช้สำหรับพิมพ์แบบฟอร์มบัญชีครัวเรือนและบันทึกข้อมูล ทำให้กลุ่มผู้นำหลายท่าน พร้อมทั้งครูและนักเรียนโรงเรียนบ้านสามขา เห็นประโยชน์จากคอมพิวเตอร์มากขึ้น

1.2.4 เรียนรู้เพื่อประโยชน์สูงสุด

การที่จะใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีสารสนเทศที่ชุมชนมีอยู่ให้เกิดประโยชน์สูงสุดนั้น ชุมชนต้องเรียนรู้ในเรื่องเทคโนโลยีสารสนเทศเพิ่มมากขึ้นด้วย

“ระหว่างวันที่ 16-27 เมษายน พ.ศ. 2543 เยาวชน 6 คนและครูโรงเรียนบ้านสามขา 1 คน เข้าร่วมกิจกรรมค่ายคอมพิวเตอร์กับคณะครูและเยาวชนจากโรงเรียนชุมชนบ้านพ่อนิทยาที่ศูนย์ปฏิบัติการสร้างสรรค์ด้วยปัญญา (Constructionism Lab) ศูนย์การศึกษานอกโรงเรียนภาคเหนือ”

(บ้านสามขา: ชุมชนแห่งการเรียนรู้, 2547:28)

ในการเข้าค่ายคอมพิวเตอร์ครั้งนี้นับเป็นจุดเริ่มต้นของความร่วมมือระหว่างโรงเรียนบ้านสามขาและศูนย์ปฏิบัติการสร้างสรรค์ด้วยปัญญา ทำให้ทั้งครูและนักเรียนได้มีโอกาสศึกษาการใช้เครื่องมือส่งเสริมการเรียนรู้ตามกรอบทฤษฎีการสร้างสรรค์ด้วยปัญญา

(Constructionism)¹ ได้แก่ ไมโคร เวิร์ล (MicroWorlds) เลโก้-โลโก้ (LEGO-Logo) และ นิตยสารอิเล็กทรอนิกส์ (Electronic Magazine) เป็นต้น ภายหลังจากการเข้าร่วมกิจกรรมค่ายคอมพิวเตอร์ ชุมชนได้เห็นการใช้ประโยชน์ของคอมพิวเตอร์มากขึ้นเรื่อยๆ คณะกรรมการโรงเรียน กรรมการหมู่บ้านและคณะครูมีมติเห็นชอบให้โรงเรียนบ้านสามขาจัดซื้อคอมพิวเตอร์เครื่องแรก จากเงินช่วยเหลือของชุมชนเพื่อนำมาใช้ประโยชน์ในชุมชน

1.2.5 การนำอินเทอร์เน็ตมาสู่ชุมชน

เมื่อคอมพิวเตอร์เข้ามาสู่ชุมชนแล้ว ทางชุมชนเริ่มพูดคุยกันเรื่องอินเทอร์เน็ต เนื่องจากเยาวชนที่ศึกษาระดับมัธยมศึกษาและอุดมศึกษามีความจำเป็นในการใช้คอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ตในการสืบค้นข้อมูลต่างๆ ทำให้ต้องเดินทางไปใช้อินเทอร์เน็ตในเมือง ทั้งอันตรายและต้องเสียค่าใช้จ่ายจำนวนมาก การเปิดรับคอมพิวเตอร์เข้ามาสู่ชุมชนบ้านสามขาจะไม่ใช่วิธีที่ยั่งยืนเท่ากับการนำอินเทอร์เน็ตเข้ามา จากการเวทีประชาคมสมาชิกชุมชนส่วนใหญ่ยังไม่เข้าใจว่าอินเทอร์เน็ตคืออะไร และยังไม่มองเห็นประโยชน์ของอินเทอร์เน็ตไม่ชัดเจน มีคนจำนวนน้อย เช่น ผู้นำชุมชนบางท่าน ครูและนักเรียนเท่านั้นที่เคยมีโอกาสใช้คอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ตจริงๆ นอกนั้นจะอาจเคยเห็นหรือรับรู้มาบ้างว่าเป็นอย่างไร แต่ไม่เคยทดลองใช้ด้วยตนเอง ทำให้หลายคนมีความรู้สึกต่อต้าน เนื่องจากกลัวว่าหากไม่มีการดูแลที่เหมาะสมจะเกิดปัญหาดังเช่นในอดีต เวทีประชาคมถูกจัดขึ้นอย่างต่อเนื่องโดยมีการอภิปรายกันถึงผลดีและผลเสีย

“ครั้งแรกที่ท่านดร. สุชินจะนำคอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ตเข้ามาสู่หมู่บ้าน ได้มีการประชุมเปิดเวทีประชาคมกัน 3-4 ครั้ง มีหลายความคิดเห็น ทั้งต่อต้าน เห็นด้วย แต่ในที่สุดชุมชนก็ฟังความคิดของเด็กเป็นหลัก อนาคตของหมู่บ้านอยู่ที่เด็กและเยาวชนในวันนี้”

(ชัย วงศ์ตระกูล. สัมภาษณ์, 21 กรกฎาคม 2548)

เมื่อเด็กและเยาวชนผู้ซึ่งเป็นกำลังหลักของชุมชนลงมติแสดงความต้องการให้มีการนำอินเทอร์เน็ตเข้ามาสู่ชุมชน ชุมชนจึงทำการประชุมชาวบ้านทั้งหมดอีกครั้ง ซึ่งผลออกมาคือที่ประชุมมีมติเป็นเอกฉันท์เห็นควรให้มีอินเทอร์เน็ตในหมู่บ้าน

¹ ทฤษฎีการสร้างสรรคด้วยปัญญา(Constructionism) คือ ทฤษฎีการศึกษาที่พัฒนาขึ้นโดยศาสตราจารย์ซีมัวร์ เพเพิร์ต (Prof. Seymour Papert) แห่งสถาบันเทคโนโลยีแมสซาชูเซตส์ (Massachusetts Institute of Technology : MIT)

1.2.6 พันธมิตรสนับสนุน

จากการที่เยาวชนและครูโรงเรียนบ้านสามขาได้เข้าร่วมกิจกรรมค่ายคอมพิวเตอร์ ณ ศูนย์ปฏิบัติการสร้างสรรค์ด้วยปัญญา (Constructionism Lab) ศูนย์การศึกษานอกโรงเรียนภาคเหนือ นอกจากเยาวชนและครูจะได้เรียนรู้โปรแกรมส่งเสริมการเรียนรู้ต่างๆ ตามกรอบทฤษฎีการสร้างสรรค์ด้วยปัญญาแล้ว ความร่วมมือระหว่างโรงเรียนบ้านสามขาและศูนย์ปฏิบัติการสร้างสรรค์ด้วยปัญญาได้ดำเนินการไปอย่างต่อเนื่อง ทำให้เด็กและเยาวชนมีความกระตือรือร้นและตั้งใจในการเรียนรู้เรื่องเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารเป็นอย่างมาก ทำให้กลุ่มพันธมิตรภายนอก เช่น มูลนิธิศึกษาพัฒนา มูลนิธิไทยคม และศูนย์อิเล็กทรอนิกส์และคอมพิวเตอร์แห่งชาติ (NECTEC) เป็นต้น ให้ความสนใจและก้าวเข้าไปช่วยสนับสนุนช่วยเหลือในสิ่งที่ชุมชนต้องการเพื่อนำมาแก้ปัญหาและพัฒนาชุมชน

1.3 ปฏิภานของชุมชนต่อการนำเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารเข้าสู่ชุมชน

ชุมชนบ้านสามขามีปฏิภานต่อการเข้ามาของเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารแตกต่างกัน ตามความรู้และประสบการณ์ที่มี โดยสามารถแบ่งได้เป็น 4 กลุ่มใหญ่ๆ คือ กลุ่มผู้นำชุมชน, กลุ่มผู้สูงอายุ, กลุ่มอาชีพ และกลุ่มเด็กและเยาวชน

1.3.1 กลุ่มผู้นำชุมชน

กลุ่มผู้นำชุมชนเป็นกลุ่มที่สำคัญมากต่อชุมชนบ้านสามขา เป็นกลุ่มซึ่งชุมชนมีความเคารพและไว้วางใจต่อการตัดสินใจ เนื่องจากกลุ่มผู้นำชุมชนนี้ส่วนใหญ่แล้วเป็นผู้ที่มีความรู้ ซึ่งไม่ได้หมายความว่าเพียงความรู้จากตำราแต่รวมถึงความรู้จากภูมิปัญญาด้วย และมีความรักท้องถิ่นซึ่งเป็นพลังสำคัญในการขับเคลื่อนการพัฒนาชุมชน ปฏิภานของกลุ่มผู้นำชุมชนต่อเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารนี้แบ่งออกเป็น 2 กลุ่ม ได้แก่ กลุ่มนำเข้าและกลุ่มพึ่งเหตุผล เนื่องจากการนำเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารเข้ามาสู่ชุมชนนี้เริ่มมาจากความคิดของผู้นำชุมชนหลายท่านที่ได้มีโอกาสเดินทางไปยังสถานที่ต่างๆ และได้เห็นว่าเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารนั้นมีการกระจายตัวอย่างรวดเร็ว อีกทั้งยังเป็นเครื่องมือที่เป็นประโยชน์ต่อการแก้ปัญหาและพัฒนาชุมชนได้ จึงจำเป็นอย่างยิ่งที่ชุมชนบ้านสามขาจะต้องทำความรู้จัก เรียนรู้ และปรับตัวให้พร้อมรับมือต่อเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารสมัยใหม่ที่กำลังเข้ามาสู่ชุมชน

ซึ่งผู้นำชุมชนบางคนเคยสัมผัสและใช้งานคอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ตมาแล้วจึงเห็นควรนำเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารเข้ามาสู่ชุมชน

สำหรับกลุ่มฟังเหตุผลนั้นไม่ได้ปฏิเสธการเข้ามาและพร้อมที่จะเรียนรู้ แต่ขอฟังเหตุผลและคำอธิบายที่ชัดเจนของประโยชน์และโทษหากมีการนำเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารเข้ามาสู่ชุมชน เนื่องจากยังไม่เคยสัมผัสหรือใช้งาน จนเมื่อเข้าใจแล้วจึงเห็นด้วยกับการนำเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารเข้ามาสู่ชุมชน “เด็กของเราต้องไถนาได้ และใช้คอมพิวเตอร์เป็น” (จันทร์ จันทรจอม. กระบวนการสู่ความเป็นไท ปลดพันธนาการ “หนี้สิน” ในแบบฉบับบ้านสามขา. 2546:32)

1.3.2 กลุ่มผู้สูงอายุ

ชุมชนบ้านสามขามีจำนวนผู้สูงอายุคิดเป็นร้อยละ 25 ของชุมชน ซึ่งเป็นกลุ่มบุคคลที่มีสัดส่วนต่อชุมชนสูงถึง 1: 4 กลุ่มผู้สูงอายุของชุมชนบ้านสามขายังเป็นกลุ่มบุคคลที่มีร่างกายแข็งแรง อีกทั้งความคิดความอ่านยังจัดได้ว่าดีเยี่ยมอยู่มาก

“แม่คุณวอลนะ 80 กว่าแล้วนะ วันๆ แกไม่เคยอยู่นิ่ง เดี่ยวกวาดโน้น เดี่ยวเก็บนี้ ถ้าไปหาตอนบ่ายๆ ก็จะไปเจอบ้านอ่านหนังสืออยู่ ตามยังมองเห็นไหม แกบอกมองเห็นแต่ต้องตัวใหญ่ๆ”

(มณี จันทรจอม. สัมภาษณ์. 22 กรกฎาคม 2548)

การพัฒนาชุมชนบ้านสามขาในหลายๆ เรื่องนั้น ชุมชนบ้านสามขาไม่เคยลืมหรือกีดกันกลุ่มผู้สูงอายุนี้จากการพัฒนา ยิ่งไปกว่านั้นกลุ่มผู้สูงอายุนี้ยังเป็นกลุ่มบุคคลสำคัญที่ทำให้ชุมชนบ้านสามขาพัฒนาไปในทิศทางที่ดีบนพื้นฐานของความเป็นชุมชนบ้านสามขาอย่างแท้จริง ความรู้และภูมิปัญญาดั้งเดิมที่ปัจจุบันอาจเลือนหายไปจากสังคมแล้ว เช่น ตำรายาสมุนไพร ภาษาล้านนาและดนตรีไทยพื้นเมือง เป็นต้น ด้วยความร่วมมือจากกลุ่มผู้สูงอายุทำให้ชุมชนบ้านสามขาสามารถที่จะนำภูมิปัญญาเหล่านี้กลับมาสู่ชุมชนอีกครั้ง และสามารถถ่ายทอดสิ่งเหล่านี้สู่ลูกหลานอีกด้วย ทำให้ชนรุ่นหลังของชุมชนรู้จักและเข้าใจความเป็นชุมชนบ้านสามขา และก่อให้เกิดความรักในชุมชนบ้านสามขามากขึ้น

“พ่อหนานทองสุขสอนภาษาล้านนาให้เด็กๆ ที่สนใจตอนกลางคืนแต่ภายหลังเราก็
เพิ่มเป็นวิชาภาษาล้านนาเข้าไปอยู่ในหลักสูตรโรงเรียน แล้วเราก็เริ่มรวบรวมตำรา
สมุนไพรมาแลกเปลี่ยน ให้เด็กๆ ช่วยกันจดบันทึกและทำความเข้าใจ ภายหลังดร.สุชินพบ
โปรแกรมพิมพ์ภาษาล้านนา คราวนี้ละ พ่อหนานทองสุขสอนภาษาล้านนาเด็ก เด็กก็
สอนคอมพิวเตอร์พ่อหนาน”

(ศรีนวล วงศ์ตระกูล. สัมภาษณ์, 28 พฤศจิกายน 2547)

สำหรับปฏิริยาของกลุ่มผู้สูงอายุที่มีต่อการเข้ามาของเทคโนโลยีสารสนเทศและการ
สื่อสารสู่ชุมชนบ้านสามขานั้นเป็นไปในทิศทางบวก แม้ว่าจะไม่มากนักเพราะคิดว่าเป็นสิ่งที่
ห่างไกลจากตนเอง ไม่ค่อยมีผลกระทบต่อชีวิตของกลุ่มผู้สูงอายุมากนัก แต่ก็ไม่ต่อต้านหรือ
ปฏิเสธเพราะเห็นว่าหากสิ่งเหล่านี้เป็นประโยชน์ต่อลูกหลานและชุมชนบ้านสามขาก็ควรจะ
นำเข้ามาและเชื่อมั่นว่าชุมชนบ้านสามขาสามารถเรียนรู้และปรับตัวเข้าหาสิ่งเหล่านี้ได้เพื่อ
ประโยชน์ของชุมชน อีกทั้งหากกลุ่มผู้นำชุมชนเห็นว่าดีกับชุมชน กลุ่มผู้สูงอายุก็เห็นด้วย

1.3.3 กลุ่มอาชีพ

กลุ่มอาชีพของชุมชนบ้านสามขาก็คือผู้ใหญ่ที่มีงานทำประกอบอาชีพต่างๆ กันไป ซึ่ง
เวลาส่วนใหญ่ของกลุ่มอาชีพนี้จะหมดไปกับการทำงานเพื่อหาเงินมาเลี้ยงครอบครัว ดังนั้นการ
นำเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารเข้ามาสู่ชุมชนนั้นจึงเห็นแก่ประโยชน์ของลูกหลานเป็น
หลัก เนื่องจากคิดว่าตนเองต้องทำงานไม่มีเวลาสนใจสิ่งเหล่านี้ แต่เมื่อมีการพูดคุยกันถึง
ประโยชน์และโทษของเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารหรือคอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ต
มากขึ้น ปฏิริยาของกลุ่มอาชีพนี้เริ่มเปลี่ยนไปโดยให้ความสนใจต่อการนำเทคโนโลยีสารสนเทศ
และการสื่อสารมาสู่ชุมชนเพิ่มมากขึ้น บางคนเริ่มกังวลถึงปัญหาต่างๆ ที่จะตามมาโดยเฉพาะ
เรื่องการควบคุมดูแลและความไร้พรหมแดนของอินเทอร์เน็ตจะทำให้เด็กและเยาวชนหลงไปกับสื่อ
ทุนนิยมเหมือนในอดีต

“มองว่าเป็นสัญลักษณ์ของทุนนิยมอีกอย่างหนึ่งซึ่งจะนำโทษภัยมาสู่ชุมชนเหมือน
ประสบการณ์ในอดีต”

(จำนงค์ จันทร์จอม. บ้านสามขา: ชุมชนแห่งการเรียนรู้. 2548:29)

แต่เมื่อได้รับความชัดเจนของการนำเข้ามา ประโยชน์และโทษ และการจัดการของชุมชน ทำให้ปฏิกิริยาของคนกลุ่มนี้จึงเริ่มเปิดใจและอนุญาตให้นำเข้ามา

1.3.4 กลุ่มเด็กและเยาวชน

กลุ่มเด็กและเยาวชนนี้เป็นกำลังสำคัญของชุมชนบ้านสามขาในการพัฒนาชุมชนต่อไปในอนาคต พลังของเด็กและเยาวชนบ้านสามขาหลายครั้งที่ทำให้ผู้ใหญ่เห็นว่าควรจะรับฟังความคิดเห็นและเปิดโอกาสให้เด็กและเยาวชนได้ลองทำและตัดสินใจ ทำให้ภายหลังกิจกรรมส่วนใหญ่ของชุมชนบ้านสามขานั้นสามารถขับเคลื่อนไปได้และประสบผลสำเร็จอย่างงดงามด้วยพลังของเด็กและเยาวชนนี้เอง การนำเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารเข้ามาสู่ชุมชนนี้ก็เช่นกัน หากผู้ใหญ่ไม่รับฟังความคิดเห็นของเด็กและเยาวชน ชุมชนบ้านสามขาคงจะไม่เป็นดังเช่นปัจจุบัน เนื่องจากผู้ใหญ่จะมีความกลัวเสียง กล้าลองและเรียนรู้ได้ช้ากว่าเด็ก โดยเฉพาะในด้านเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร ความกลัวและไม่กล้าทำให้ปิดโอกาสของการเรียนรู้ต่างๆ ซึ่งอาจมีสาเหตุมาจากการที่ผู้ใหญ่เคยมีประสบการณ์ในอดีตมาจึงทำให้กังวล เด็กและเยาวชนบ้านสามขาตัดสินใจเปิดรับเทคโนโลยีสารสนเทศเข้ามาทันที บนพื้นฐานของความอยากรู้อยากเห็นทำให้เด็กและเยาวชนเห็นว่าผู้ใหญ่ควรเชื่อใจเด็กและอย่ากังวลต่อสิ่งที่ยังมาไม่ถึง หากการนำเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารเข้ามาสู่ชุมชนแล้วเป็นโทษต่อชุมชน ก็สามารถเอาออกไปได้ทันที แต่หากสิ่งนี้เป็นประโยชน์ก็น่าที่จะเปิดรับและเรียนรู้เพื่อใช้ประโยชน์จากมันมากกว่าจะกลัวต่อสิ่งที่ยังไม่เกิดขึ้น

“ในที่สุดชุมชนก็ฟังความคิดของเด็กเป็นหลัก อนาคตของหมู่บ้านอยู่ที่เด็กและเยาวชนในวันนี้ พวกเขาบอกว่าการเอาอินเทอร์เน็ตเข้ามาผู้ใหญ่จะได้ไม่ต้องเป็นห่วงว่าเขาจะอยู่ที่ไหน จะได้อยู่ในสายตา ไม่ไปทำอะไรที่ไม่ดี อีกอย่างผู้ใหญ่อย่ากลัว กังวลในสิ่งที่ยังมาไม่ถึง ยังไม่เกิดขึ้น”

(ชัย วงศ์ตระกูล. สัมภาษณ์, 21 กรกฎาคม 2548)

ตารางที่ 4 สรุปการเข้ามาของเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร

การเข้ามาของเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร		
สาเหตุ	กระบวนการการนำเข้า	ปฏิกริยาของชุมชน
<ul style="list-style-type: none"> - ความพร้อมรับมือ - ความจำเป็น ด้านค่าใช้จ่ายและความปลอดภัย 	<ul style="list-style-type: none"> - ผู้นำและคณะกรรมการ ร.ร. เห็นชอบ - ผ่าป่าคอมพิวเตอร์วัด - นำใจจากต่างแดน - เรียนรู้เพื่อประโยชน์สูงสุด - อินเทอร์เน็ตมาแล้ว - พันธมิตรสนับสนุน 	<ul style="list-style-type: none"> - กลุ่มผู้นำชุมชน เป็นผู้นำเข้า - กลุ่มผู้สูงอายุ ไม่ค่อยสนใจ หากเป็นประโยชน์ต่อชุมชนก็เห็นด้วย - กลุ่มอาชีพ กังวลเรื่องการควบคุมดูแลและอันตรายจากความไร้พรมแดน - กลุ่มเด็กและเยาวชน เห็นควรนำเข้า ผู้ใหญ่อย่ากังวลเกินเหตุ

2 การยอมรับเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร

เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารเป็นเรื่องใหม่สำหรับชุมชนบ้านสามขาเป็นอย่างมาก เมื่อมีกระบวนการนำเข้ามาสู่ชุมชนโดยทุกกลุ่มในชุมชนลงความเห็นมาให้เอาเข้ามาสู่ชุมชนได้ทั้งคอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ต ทำให้มีการใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารนี้มากขึ้นในชุมชน

2.1 ประเภทของผู้ยอมรับเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร

ชุมชนบ้านสามขาสามารถจัดประเภทของผู้ยอมรับเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารซึ่งเป็นนวัตกรรมใหม่ที่เข้ามาได้ 5 ประเภท ตามการแบ่งประเภทผู้ยอมรับนวัตกรรมของ โรเจอร์ส์ (Rogers, 1995 อ้างถึงใน ปราวินยา สุวรรณรัฐโชติ, 2541) ดังนี้

1. นวัตกรรม (Innovators)

กลุ่มนวัตกรรมนี้เป็นพวกชอบเสี่ยง ชอบทดลองสิ่งใหม่ๆ อยู่เสมอ ผู้ที่มีลักษณะเป็นนวัตกรรมของชุมชนบ้านสามขาก็คือ เด็กและเยาวชน เนื่องจากธรรมชาติของเด็กและเยาวชนนั้นเป็นผู้มีความกระตือรือร้น อยากรู้ อยากเห็นที่จะเรียนรู้และกล้าทดลองสิ่งใหม่ๆ อยู่ตลอดเวลา ซึ่งพวก

เขาพร้อมที่จะรับผลของการกระทำของตนเองจากความอยากรู้อยากเห็น ไม่ว่าจะผลที่ออกมาจะประสบผลสำเร็จหรือล้มเหลวก็ตาม

2. กลุ่มผู้ยอมรับนวัตกรรมก่อนผู้อื่น (Early Adopters)

กลุ่มนี้จะเป็นผู้ที่มีความเอาใจใส่ต่อการเปลี่ยนแปลง เป็นผู้นำทางความคิดของคนในชุมชน ซึ่งลักษณะนี้ได้แก่กลุ่มผู้นำชุมชน สมาชิกในชุมชนมักจะทำให้ความเคารพและเชื่อใจที่จะไปขอรับคำแนะนำจากกลุ่มผู้นำชุมชนเพื่อเป็นแนวทางที่จะยอมรับต่อไป กลุ่มผู้นำของชุมชนบ้านสามขา มีบทบาทสำคัญต่อชุมชนบ้านสามขาเป็นอย่างมาก หากดูตามการจัดระบบการปกครองของชุมชนบ้านสามขาแล้ว ชุมชนจะแบ่งเป็นหมวดทั้งหมด 16 หมวดและในแต่ละหมวดจะมีหัวหมวดหรือหัวหน้าคอยดูแล ซึ่งการแบ่งเป็นกลุ่มย่อยในชุมชนนี้ทำให้เกิดความใกล้ชิดและสนิทสนมกับสมาชิกในหมวดมากขึ้น ทำให้สมาชิกในแต่ละหมวดกล้าที่จะแสดงความคิดเห็นและขอคำปรึกษาจากหัวหมวด หรือผู้นำชุมชนมากขึ้นการพัฒนาและการแก้ปัญหาของชุมชนก็ง่ายมากขึ้นด้วย

3. คนส่วนใหญ่ที่ยอมรับนวัตกรรมในระยะเริ่มต้น (Early Majority)

คนกลุ่มนี้จะใช้เวลายาวนานกว่าคนสองกลุ่มแรกในการตัดสินใจยอมรับ คนกลุ่มนี้มีความสัมพันธ์ที่ดีกับคนในชุมชนแต่ไม่ใช่ผู้นำ พวกเขาจะใช้เหตุผลและผลคิดอย่างรอบคอบก่อนที่จะตัดสินใจยอมรับ โดยอาจมีสาเหตุมาจากการเห็นประโยชน์ต่อลูกหลานหรือชุมชน ในชุมชนบ้านสามขาคนกลุ่มนี้ได้แก่ผู้ปกครองหรือผู้ใหญ่ที่เห็นว่าสิ่งเหล่านี้เป็นประโยชน์ต่อชุมชน

4. คนส่วนใหญ่ที่ยอมรับนวัตกรรมในระยะหลัง (Late Majority)

คนกลุ่มนี้เป็นกลุ่มที่มีความขี้สงสัยซึ่งทำให้เกิดการยอมรับนวัตกรรมได้ช้าหรือจะเกิดการยอมรับต่อเมื่อมีการบังคับ ความจำเป็น อิทธิพลจากการเผยแพร่ข่าวสารและการได้รับแรงกระตุ้น คนกลุ่มนี้ของชุมชนบ้านสามขา ได้แก่ กลุ่มผู้ใหญ่และผู้สูงอายุบางส่วนที่สิ่งแวดล้อมบังคับหรือมีความจำเป็นบางอย่างทำให้ต้องยอมรับเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารนี้ เช่น การที่กลุ่มพันธมิตรเข้ามาสู่ชุมชนและให้การช่วยเหลือทำให้เป็นแรงผลักดันให้ต้องยอมรับ อีกทั้งปัญหาต่างๆ ของชุมชนเช่น ปัญหาหนี้สินที่ตนเองอยากจะทำปัญหาให้ได้ จึงทำให้ต้องยอมรับแต่การยอมรับและนำมาใช้ประโยชน์จะหยุดลงเมื่อไม่แรงกระตุ้น

5. พวกล่าหลัง (Laggards)

คนกลุ่มนี้จะเป็นกลุ่มสุดท้ายที่ยอมรับ เนื่องมาจากการยากที่จะเปลี่ยนแปลงวิถีชีวิตดั้งเดิมของตนและไม่เห็นประโยชน์ต่อการยอมรับนวัตกรรมเหล่านี้มาให้อาจเกิดการเปลี่ยนแปลงขึ้นกับตนเอง ชุมชนบ้านสามขามีคนที่มีลักษณะเป็นพวกล่าหลัง ซึ่งได้แก่กลุ่มผู้สูงอายุและผู้ใหญ่บางส่วนที่มีภาระที่จำต้องทำงานหาเลี้ยงครอบครัว สำหรับกลุ่มผู้สูงอายุของชุมชนบ้านสามขามีวิถีชีวิตที่เรียบง่ายโดยจะใช้เวลาไปกับกิจกรรมของทางวัดมากกว่า ส่วนกลุ่มผู้ใหญ่วางส่วนที่ไม่เห็นความสำคัญอีกทั้งต้องทำงานหาเลี้ยงครอบครัวจนไม่มีเวลาสนใจกิจกรรมต่างๆ ในชุมชน

จะเห็นว่าผู้ที่มีการยอมรับเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารของชุมชนบ้านสามขาได้อย่างรวดเร็ว ได้แก่ กลุ่มผู้นำชุมชน และกลุ่มเด็กและเยาวชน สำหรับกลุ่มผู้นำชุมชนนั้นตัวแปรที่ส่งเสริมให้มีการยอมรับเทคโนโลยีได้อย่างรวดเร็ว คือ กลุ่มผู้นำชุมชนส่วนใหญ่มักเป็นผู้ที่มีระดับการศึกษาสูงและฐานะทางเศรษฐกิจและสังคมดีกว่า อีกทั้งยังเป็นผู้ที่มีโอกาสเดินทางไปต่างถิ่นบ่อยๆ ทำให้มีโอกาสได้รับข้อมูลข่าวสารเกี่ยวกับเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารมากกว่า นอกจากนี้คนกลุ่มนี้ยังเป็นผู้มีความสามารถในการคิดอย่างมีเหตุมีผลและมีทัศนคติที่ดีต่อการศึกษานี้ซึ่งทำให้มีความกระตือรือร้นต่อการเรียนรู้ สำหรับกลุ่มเด็กและเยาวชนที่มีอายุรู้และกล้าลองเป็นพื้นฐานอยู่แล้วนั้น ทำให้สามารถเรียนรู้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารสมัยใหม่นี้ได้อย่างรวดเร็ว

1.2 สาเหตุของการยอมรับ

การจะยอมรับและเปลี่ยนแปลงการเรียนรู้ดั้งเดิมที่ตนเองมีนั้นไม่ใช่เรื่องง่าย สาเหตุที่ทำให้ชุมชนบ้านสามขายอมรับและพยายามเรียนรู้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารสามารถแบ่งได้เป็น 3 สาเหตุใหญ่ๆ คือ พลังของเด็ก ปัญหาของชุมชนและพันธมิตรสนับสนุน

1.2.1 พลังของเด็ก

“เด็กๆ เขามีอะไรที่ผู้ใหญ่ไม่เข้าใจอีกมาก มีความสามารถ มีพลัง มีความรักความศรัทธาในสิ่งที่ทำ”

(ชัย วงศ์ตระกูล. สัมภาษณ์, 21 กรกฎาคม 2548)

พลังของความตั้งใจและรักในสิ่งที่ทำของเด็กและเยาวชน ทำให้ผู้ใหญ่ยอมแพ้ กิจกรรมของชุมชนเกิดขึ้นได้ด้วยพลังของเด็กและเยาวชน โดยเฉพาะเรื่องเทคโนโลยีสารสนเทศ และการสื่อสารนั้น ความกล้าและอยากเรียนรู้ของเด็กและเยาวชนที่แสดงออกให้ผู้ใหญ่เห็นว่าสิ่งนี้มีประโยชน์ต่อพวกเขาและชุมชน ดังที่พวกเขาได้ให้เหตุผลไว้เมื่อครั้งประชุมหารือกันเรื่อง การนำคอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ตเข้ามาสู่ชุมชนว่าศูนย์คอมพิวเตอร์จะทำให้พวกเขาอยู่ในสายตา ไม่ต้องห่วงกังวลว่าจะไปเล่นที่ไหนและอย่ากลัวกับสิ่งที่ยังมาไม่ถึง

“ผู้ปกครองที่จะมาตามลูกหลานจะพุ่งเป้ามาที่นี้ก่อน เด็กๆ ส่วนใหญ่จะรวมตัวกันใน ตอนเย็นและวันหยุด จะถามถึงใคร จะให้ใครทำอะไร ที่นี้เด็กจะบอกได้ว่าเห็นเพื่อนเขา อยู่ไหน ไปไหนกับใคร เป็นแหล่งข้อมูลที่...ผู้ปกครองแรกๆ ก็มาดูบ่อยมากทั้งตอนที่ได้อคอมพิวเตอร์ ค่ายการบ้าน และภาษาล้านนา นานเข้าก็เลิกตาม พ่อแม่เข้าใจเด็กมากขึ้นว่าทุกกิจกรรมที่พวกเขาทำได้เรียนรู้และมีประโยชน์ ไม่ทางตรงก็ทางอ้อม”

(C-Village, อัดสำเนา)

การให้ความคิดเห็นในครั้งนั้นของเด็กและเยาวชนเหมือนเป็นการให้คำสัญญาว่าเค้าจะดูแลรักษา เรียนรู้และใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารให้มากที่สุด เมื่อเวลาผ่านไปเด็กและเยาวชนสามารถทำได้อย่างที่กล่าวไว้หรืออาจจะมากกว่าที่กล่าวไว้ทำให้ผู้ใหญ่วางใจและมองเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารหรือคอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ตนี้ในแง่ดีมากขึ้น เห็นประโยชน์มากขึ้น เปิดใจยอมรับและพร้อมจะเรียนรู้เทคโนโลยีสมัยใหม่นี้มากขึ้น

“ปัญหาไม่น่ากลัว สิ่งที่น่ากลัวคือการที่ไม่คิดจะทำอะไรนั่งต่างหาก เพราะจะสูญเสียโอกาสของการเรียนรู้ไปอย่างน่าเสียดาย...อนาคตของหมู่บ้านอยู่ที่เด็กและเยาวชนในวันนี้ การเชื่อมโยงความรู้ด้านเทคโนโลยีลงไปสู่ชุมชนนั้นอยู่ที่เด็กเยาวชนนั่นเอง ไม่ว่าจะเป็นการค้นคว้าข้อมูล ข่าวสาร นำเสนอผ่านหอกระจายข่าว นำไปติดไว้ที่คนเดินผ่านไปมา หรือนำไปเล่าให้คนที่ต้องการรับทราบโดยตรง”

(C-Village, อัดสำเนา)

เมื่อผู้ใหญ่เปิดใจพร้อมที่จะเรียนรู้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารแล้ว ผู้ทำหน้าที่เชื่อมโยงระหว่างเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารกับชุมชนก็คือเด็กและเยาวชน เด็กและเยาวชนจะทำหน้าที่ดูแลผู้ใหญ่ที่เข้ามาเรียนรู้คอมพิวเตอร์ ผู้ใหญ่บางท่านอยากรู้ว่าคอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ตใช้ทำอะไรได้บ้างก็จะมานั่งดูเด็กๆ เล่นกัน บางที่ต้องการข้อมูลเกี่ยวกับการ

ประกอบอาชีพของตนก็ให้เด็กช่วยค้นหาข้อมูล ถึงแม้ไม่ได้ลงมือใช้ด้วยตนเองแต่ผู้ใหญ่ก็เห็นประโยชน์และกล้าทดลองใช้ประโยชน์ด้วยการค้นหาข้อมูล

“ตอนแรกฉันเห็นลูกนั่งเล่นก็อยากรู้ว่ามันเล่นอะไร ดูไปก็เออคงไม่ยาก แต่ไม่กล้าจับหรือกลัวมันพัง ต่อมาดร.เค้าถามว่าลองใช้หรือยัง ฉันบอกไม่กล้า ท่านก็บอกว่าอยู่กับมันนานๆ ก็คุ้นไปเอง เหมือนวัว เหมือนหมูที่เราเลี้ยงเราต้องอยู่กับมัน เลี้ยงมัน ดูแลมัน คอมพิวเตอร์ก็เหมือนกัน ฉันเลยหอบหมอนไปนอนที่โรงเรียนเลย พอคุ่นกับมันมากขึ้นแล้วถ้าพังเด็กๆ เขาก็แกะออกซ่อม ใช้ได้ใหม่ เลยลองดู ลูกก็มาสอน หลังๆ เลยมาดูราคาอาหารหมูจากที่นี่แหละ”

(นารี อินทร์มาป็น. สัมภาษณ์, 28 พฤศจิกายน 2547)

อีกทั้งการบันทึกบัญชีครัวเรือนของชุมชนนั้น บางครอบครัวที่สามารถบันทึกในคอมพิวเตอร์ซึ่งทำให้สามารถวิเคราะห์รายรับ-รายจ่ายได้ชัดเจนมากยิ่งขึ้น

“เป้าหมายของบัญชีครัวเรือนไม่ได้อยู่ที่ขีดเส้นตรง ลายมือสวย สำคัญที่สามารถวิเคราะห์ตัวเองได้ วางแผนชีวิตตัวเองและครอบครัวได้ คอมพิวเตอร์เป็นเพียงเครื่องมือที่ทำให้เค้าเห็นภาพมากขึ้น โปรแกรมสามารถทำกราฟได้อัตโนมัติจากการคีย์ข้อมูลลงไป พอเห็นกราฟก็จะสามารถวิเคราะห์บัญชีได้ชัดเจนยิ่งขึ้น สามารถเปรียบเทียบกับเดือนที่แล้วได้ เป็นภาพไม่ต้องมานั่งเทียบตัวเลข ยังเห็นแนวโน้มอีกว่าจะเป็นอย่างไงต่อไป”

(ศรินทร์ล วงศ์ตระกูล. สัมภาษณ์, 21 กรกฎาคม 2548)

ปัจจุบันชุมชนบ้านสามขาร่วมมือกับศูนย์การศึกษาอิสระระบบโรงเรียน(กศน.) จัดการศึกษาให้กับเด็ก เยาวชนและชาวบ้านที่สนใจในวิชาคอมพิวเตอร์ด้วย เป็นการเปิดโอกาสให้คนในชุมชนได้มีโอกาสสัมผัสคอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ตเพิ่มมากขึ้น โดยมีครูคอยให้ความรู้ อีกทั้งเมื่อจบการศึกษาแล้วจะมีวุฒิการศึกษาให้ด้วย ก็เป็นแรงจูงใจสำคัญในการมาเรียนด้วยเช่นกัน

“กศน. มาใช้สถานที่ ที่โรงเรียนบ้านสามขาในวันอาทิตย์ เป็นคนทำงานมาเรียนเป็นส่วนใหญ่ ก็จะเรียนง่ายๆ อย่างการพิมพ์จดหมาย ถ้าทำไม่ได้ก็จะให้เด็กสอน การพิมพ์เราอาจจะคิดว่าง่าย แต่กับชาวบ้านมันไม่ง่ายเลย เค้าไม่คุ้นเคยกับเครื่องคอมพิวเตอร์ แต่ก็

อยากที่จะเรียนรู้ ต้องให้เวลากับเค้าหน่อย พวกเขาจะเอากระดาษมาจด มาวาดรูป อย่างเวลาจะลบเราก็จะรู้ว่า ต้องกดปุ่ม Backspace แต่เค้าอ่านภาษาอังกฤษไม่ได้ ก็ จะจำว่า เป็นปุ่มใหญ่ๆ เวลาให้พวกเขาปิดเครื่องเมื่อ save ใส่แผ่นเรียบร้อยแล้ว ก็ตกใจ กันใหญ่ กลัวว่าที่พิมพ์ไปเมื่อกี้จะหายไป บางคนมาเป็นแพ็คคู่ แม่กับลูกมาด้วยกัน ลูก ช่วยสอนแม่ด้วย”

(ศรีนวล วงศ์ตระกูล. สัมภาษณ์, 21 กรกฎาคม 2548)

1.2.2 ปัญหาของชุมชน

ปัจจุบันบ้านสามขามีการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารมาเป็นเครื่องมือในการ แก้ปัญหาของชุมชน ซึ่งปัญหาของชุมชนสามารถแบ่งออกเป็น 2 ปัญหาใหญ่ๆ คือ ปัญหาหนี้สิน และปัญหาการจัดการทรัพยากรน้ำ

1.2.2.1 ปัญหาหนี้สิน

ปัญหาหนี้สินเป็นปัญหาสำคัญของชุมชนบ้านสามขาที่ต้องการการแก้ไขอย่างเร่งด่วน และเป็นจุดเริ่มต้นของการพัฒนาชุมชนบ้านสามขาในปัจจุบัน หลังจากที่ชุมชนได้มีความ พยายามร่วมกันที่จะแก้ปัญหาหนี้สินด้วยตัวเองแล้ว สำนักงานคณะกรรมการสนับสนุนกองทุน วิจัยแห่งชาติ (สกว.) จึงเข้ามาร่วมทำวิจัยท้องถิ่นไปพร้อมกับชุมชนในการแก้ปัญหาหนี้สิน การ ทำวิจัยครั้งนี้ทำให้ชุมชนคิดเป็นระบบมากขึ้น มีการทำบัญชีครัวเรือนทำให้สามารถวิเคราะห์ ตนเองได้และสามารถหาแนวทางการแก้ปัญหาได้ด้วยตนเองจนในที่สุดหนี้สินของชุมชนก็ลดลง โดยในการทำบัญชีครัวเรือนนี้เป็นกิจกรรมแรกที่ชุมชนบ้านสามขาใช้คอมพิวเตอร์เป็นเครื่องมือ ในการจัดการระบบบัญชีครัวเรือน ชุมชนเห็นประโยชน์ว่าสามารถนำมาช่วยแก้ปัญหาหนี้สิน ชุมชนได้ จึงค่อยๆ เรียนรู้การใช้ประโยชน์ของเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารให้มากขึ้น นอกจากนี้ชุมชนยังมีการสร้างเครือข่ายชุมชนที่มีปัญหาคล้ายกัน หรือมีการใช้งานเทคโนโลยี สารสนเทศและการสื่อสารเพื่อการพัฒนาชุมชนคล้ายกันขึ้น โดยมีการติดต่อผ่านทางอินเทอร์เน็ต ด้วยการส่งจดหมายอิเล็กทรอนิกส์ (E-mail) อีกด้วย

1.2.2.2 ปัญหาการจัดการทรัพยากรน้ำ

ปัญหาสำคัญของชุมชนบ้านสามขาอีกปัญหาหนึ่งคือการจัดการทรัพยากรน้ำ น้ำคือชีวิตของชุมชนบ้านสามขา เนื่องจากชุมชนมีการใช้น้ำจากสองทาง คือจากการประปาและต้นน้ำบนเขา มาใช้อุปโภคบริโภค ซึ่งน้ำจากการประปานั้นชุมชนต้องเสียค่าใช้จ่าย 60 บาทต่อปี แต่หากใช้น้ำจากต้นน้ำบนเขา ชุมชนจะไม่ต้องเสียเงินส่วนนี้เลย ซึ่งปัจจุบันเกิดปัญหาคืออ่างเก็บน้ำบนเขาแห้งเร็วกว่าปกติ อีกทั้งความแห้งแล้งทำให้เกิดไฟป่าขึ้นบ่อยครั้ง ชุมชนจึงประชุมหารือกันเพื่อหามาตรการรักษาน้ำและไฟป่า ซึ่งมีการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารมาเป็นเครื่องมือในการแก้ปัญหา โดยวิธีการแก้ปัญหาของชุมชนคือการออกมาตรการให้ช่วยกันดูแลและจ่ายค่าปรับหากมีการกระทำผิดกฎ และทำฝายแม้วหรือฝายชะลอน้ำ (Check Dam) เพื่อชะลอการไหลของน้ำโดยใช้แผนที่ภูมิศาสตร์ดาวเทียม ร่วมกับเทคโนโลยี GPS เพื่อหาพิกัดของป่าในการสร้างฝายชะลอน้ำ การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารอย่าง GPS ในการหาพิกัดสร้างฝายนั้น ชุมชนมีความกระตือรือร้นที่จะเรียนรู้การใช้งานของเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารนี้เป็นอย่างมาก โดยเฉพาะเด็กและเยาวชน เพราะชุมชนจะได้เห็นประโยชน์จากการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารอย่างเป็นรูปธรรม และเด็กและเยาวชนได้สำรวจป่าของชุมชนด้วยเช่นเดียวกัน

“เด็กๆ เขาสนุกกัน บางคนไม่เคยเข้าไปในป่าด้านหลังโรงเรียนด้วยซ้ำเป็นครั้งแรกของพวกเขา ก่อนขึ้นเขาก็ต้องหัดดูแผนที่กันให้เป็นก่อน วางแผนว่าจะทำฝายตรงไหนบ้าง พอขึ้นเขาจริงๆ มันไม่เหมือนกับดูแผนที่หรอก เห็นแต่ต้นไม้ แต่ก็สามารถบอกได้ว่าตอนนี้อยู่ตรงไหน เพราะใช้ GPS หาพิกัดเอา พี่ๆ ที่ใช้ GPS กันได้แล้วก็จะคอยสอนน้องๆ วันนี้เฟรนด์กับตี๋มเขาจะขึ้นไปกันอีกต้องเตรียมเสบียงให้พร้อมกินกันบนโน้นเลย รู้พิกัด รู้ต้นน้ำแล้วก็วาดรูปไว้ วันหลังรวมพลไปทำฝายกัน”

(ศรินทร์ล วงศ์ตระกูล. สัมภาษณ์, 21 กรกฎาคม 2548)

ปัญหาต่างๆ ที่เกิดขึ้นในชุมชนนั้นเหมือนเป็นตัวกระตุ้นให้ชุมชนมีการยอมรับเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารเร็วขึ้น เนื่องจากปัญหาต้องเร่งแก้ไขทำให้ชุมชนกล้าที่จะลองใช้เครื่องมือเหล่านี้มาช่วยในการแก้ปัญหาของชุมชน อีกทั้งปัญหาของชุมชนเป็นเสมือนโจทย์ให้ชุมชนได้ฝึกฝนการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร เป็นรูปธรรมทำให้ชุมชนเห็นความสามารถนำมาใช้ประโยชน์ได้จริง

1.2.3 พันธมิตรสนับสนุน

ความตั้งใจของเด็กและเยาวชนในการเรียนรู้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร ทำให้ผู้ใหญ่จากองค์กรต่างๆ ให้ความสนใจที่จะเข้าไปช่วยเหลือและสนับสนุนให้เด็กและเยาวชนเกิดการเรียนรู้อย่างต่อเนื่องและนำความรู้มาเป็นกำลังในการแก้ปัญหาและพัฒนาชุมชนต่อไป พันธมิตรที่เข้ามาให้การสนับสนุนชุมชนบ้านสามขา มีทั้งองค์กรชาวบ้าน องค์กรภาครัฐและองค์กรเอกชน พันธมิตรหลักที่เข้ามาให้การสนับสนุนในเรื่องเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารของชุมชนบ้านสามขานั้นได้แก่ มูลนิธิศึกษาพัฒนา มูลนิธิไทยคม และศูนย์เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์และคอมพิวเตอร์แห่งชาติ (NECTEC) ซึ่งองค์กรเหล่านี้ให้การสนับสนุนการใช้อินเทอร์เน็ตผ่านดาวเทียมและมอบอุปกรณ์ต่างๆ เช่น คอมพิวเตอร์ เครื่องพิมพ์ ฯลฯ ให้กับชุมชน โดยทำการติดตั้งพร้อมทั้งส่งเจ้าหน้าที่มาให้ความช่วยเหลือด้านการอบรมและซ่อมบำรุงอย่างใกล้ชิด อีกทั้งเด็กและเยาวชนบ้านสามขา ยังได้รับการส่งเสริมเรื่องการใช้นวัตกรรมเป็นเครื่องมือในการเรียนรู้ เนื่องจากพันธมิตรเห็นว่าเด็กและเยาวชนสามารถเรียนรู้ได้เร็วและดีกว่าผู้ใหญ่ อันจะนำไปสู่การพัฒนาหลายประการซึ่งมีเด็กและเยาวชนเป็นผู้รับผิดชอบ เช่น การจัดการศูนย์คอมพิวเตอร์ชุมชนบ้านสามขา (Samkha Constructionism Lab) ค่ายภาษาล้านนาและการจัดตั้งและจัดการธนาคารสมอง เป็นต้น

นอกจากพันธมิตรจะให้การสนับสนุนในด้านอุปกรณ์เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารแล้ว สิ่งสำคัญที่พันธมิตรมอบให้แก่ชุมชนบ้านสามขา คือ ความรู้ เพราะความรู้สามารถต่อยอดให้สูงขึ้นได้เรื่อยๆ อีกทั้งผู้มีความรู้จะสามารถนำความรู้ไปพัฒนาสร้างสรรค์สิ่งดี ๆ ให้เกิดขึ้นต่อชุมชนต่อไปได้ การที่เด็กและเยาวชนได้มีโอกาสเข้าค่ายคอมพิวเตอร์ที่ศูนย์ปฏิบัติการการสร้างสรรค์ด้วยปัญญา ณ ศูนย์การศึกษาออกโรงเรียนภาคเหนือ ซึ่งการสร้างสรรค์ด้วยปัญญา (Constructionism) เป็นทฤษฎีการศึกษาที่มีความเชื่อว่าความรู้ไม่ใช่มาจากการสอนของครูหรือผู้สอนเพียงอย่างเดียว แต่ความรู้จะเกิดขึ้นและสร้างขึ้นโดยผู้เรียนเอง เป็นความรู้ที่ผู้เรียนได้จากการลงมือกระทำด้วยตนเอง (Learning by doing) เป็นกระบวนการเรียนรู้ที่ให้ผู้เรียนได้สร้างองค์ความรู้จากสิ่งที่มีอยู่ และพัฒนาต่อยอดไปด้วยตัวของผู้เรียนเอง

“คอมพิวเตอร์ที่ลุ่นนำมาให้อย่าเสียใจที่ได้ของเก่า ของใช้แล้ว ไม่ใช่ของใหม่ ถ้าลุ่นจะซื้อของใหม่ให้ลุ่นก็ซื้อได้ แต่ของใหม่มันก็จะไม่เสียสักที ของเก่าของใช้แล้วนี้แหละ เดี่ยวก็เสีย เราจะได้ฝึกซ่อมกัน”

(พารณ อิศรเสนา ณ อยุธยา. การสนทนา, 27 พฤศจิกายน 2547)

การเรียนรู้จากการลงมือกระทำด้วยตนเองนั้น ผู้เรียนสามารถสร้างความคิดของตนเองออกมาเป็นรูปธรรมโดยใช้สื่อการสร้างความรู้ด้วยตนเอง และถ่ายทอดให้ผู้อื่นเข้าใจในความคิดของตนเองได้ ตลอดจนนำความคิดเดิมไปสร้างความรู้ใหม่ต่อไป ไม่มีที่สิ้นสุด สำหรับเทคโนโลยีสารสนเทศ ถือได้ว่าเป็นเครื่องมือช่วยในการเรียนรู้ให้กว้างขวาง และรวดเร็วยิ่งขึ้น ช่วยให้สามารถค้นหาข้อมูล (Data) รวบรวมให้เป็นข่าวสารที่เป็นประโยชน์ (Information) อันจะนำไปสู่องค์ความรู้ (Knowledge) ปัญญา (Wisdom) และนวัตกรรม (Innovation) ที่มีค่าสำหรับตนเองและชุมชนในที่สุด (สถาบันสารสนเทศทรัพยากรน้ำและการเกษตร (HAII). Improving the Use of Agricultural Knowledge Base for Thai Farmers through Internet, 2547:14)

การให้ความรู้แก่ชุมชนโดยวิธีการให้ชุมชนเรียนรู้ด้วยการปฏิบัติ โดยการนำปัญหาของชุมชนมาเป็นโจทย์ให้ชุมชนปฏิบัตินี้ พันธมิตรจะเป็นผู้คอยให้คำแนะนำเมื่อชุมชนมีปัญหาแต่จะไม่บอกหรือสั่งให้ชุมชนทำตาม ทุกสิ่งที่ชุมชนปฏิบัตินั้นจะเกิดเป็นความรู้ซึ่งเป็นไปตามความต้องการของชุมชน

“ชาวบ้านจะค่อยๆ เรียนรู้การจัดการด้วยตนเองโดยไม่ต้องมีการเรียนการสอน หากทำไม่ได้ตรงไหนชาวบ้านจะมาถามเอง ผมแค่แนะนำว่าให้ควหาทางเลือกต่างๆ ในการแก้ปัญหา แล้วชาวบ้านก็ไปทำกันเองเพราะถ้าบอกวิธีไปเลยจะทำให้การเรียนรู้หยุดลงทันที ไม่เกิดการเรียนรู้อีกต่อไป”

(พารณ อิศรเสนา ณ อยุธยา. Improving the Use of Agricultural Knowledge Base for Thai Farmers through Internet, 2547:16)

การเรียนรู้เช่นนี้ทำให้ชุมชนรู้จักท้องถิ่นของตนมากขึ้น ตระหนักถึงปัญหาของชุมชน อีกทั้งกิจกรรมต่างๆ ที่เกิดขึ้นจากการสร้างสรรค์ของชุมชนเองนั้น ทำให้ชุมชนเกิดความรู้สึกเป็นเจ้าของกิจกรรมนั้นๆ ซึ่งทำให้เกิดความสามัคคีและตั้งใจจัดการกิจกรรมต่างๆ ให้ประสบความสำเร็จร่วมกัน

“แรงผลักดันสำคัญ ที่ทำให้ศูนย์คอมพิวเตอร์ชุมชนบ้านสามขาประสบความสำเร็จเพราะเราตั้งคำถามกับชาวบ้านว่า ศูนย์ฯ นี้เป็นของใคร ถ้าเป็นของชุมชน เขาก็ต้องคิดจัดการกันเอง ต้องยืนด้วยตัวเอง ใ้อที่จะพัฒนาคุณภาพชีวิตชาวบ้านได้ ต้องปฏิรูปที่ระบบการคิดก่อน ให้เขาคิดและลงมือทำจริง เพราะการได้เครื่องคอมพิวเตอร์มาใช้

เรื่องยากเลย แต่การรักษาและจัดการยากมาก ต้องทำให้ชุมชนมีความรู้สึกเป็นเจ้าของและร่วมแรงร่วมใจกัน”

(สุชิน เพ็ชรรักษ์. Improving the Use of Agricultural Knowledge Base for Thai Farmers through Internet. 2547:17)

ความตั้งใจและความหวังดีต่อชุมชนอย่างแท้จริงของพันธมิตร ในการให้การช่วยเหลือชุมชนบ้านสามขาตามความต้องการของชุมชนอย่างแท้จริง ก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงในชุมชน และสามารถแก้ปัญหาชุมชนได้จริง จึงเป็นเหตุให้ชุมชนบ้านสามขายอมรับเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารเพิ่มมากขึ้น

ตารางที่ 5 สรุปการยอมรับเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร

การยอมรับเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร	
ประเภทของผู้ยอมรับ	เหตุผลของการยอมรับ
1. เด็กและเยาวชน พวกวัดกร ชอบเสียง	- พลังของเด็ก ทำให้ผู้ใหญ่เห็นพลังและยอมรับ
2. กลุ่มผู้นำ ยอมรับก่อนผู้อื่น	ในความสามารถ
3. กลุ่มผู้ปกครอง ยอมรับเพื่อลูกหลาน	- ปัญหาของชุมชน ทั้งหนี้สินและการจัดการน้ำที่
4. กลุ่มผู้ใหญ่ ผู้สูงอายุ สถานการณ์บังคับ	ต้องเร่งแก้ปัญหา
5. กลุ่มผู้สูงอายุ ไม่สนใจการเปลี่ยนแปลง	- พันธมิตร ให้การสนับสนุนทั้งเครื่องมือ และ
	ความรู้

3. การจัดการเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารของชุมชน

เมื่อชุมชนบ้านสามขายอมรับและนำเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารเข้ามาสู่ชุมชนแล้ว ชุมชนได้มีการจัดเวทีประชาคมเพื่อประชุมหารือกันหลายครั้ง เพื่อหาแนวทางในการจัดการเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารของชุมชน เนื่องจากการจัดการเป็นประเด็นสำคัญที่ชุมชนให้ความสนใจและเป็นห่วงมาก ชุมชนจึงมีการประชุมกันอย่างรอบคอบซึ่งผลการประชุมที่ประชุมลงมติให้เด็กและเยาวชนเป็นผู้รับผิดชอบในการจัดการเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร



1.1 การจัดการเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารโดยเด็ก

การจัดการเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารในชุมชนถูกมอบหมายให้เด็กและเยาวชนเป็นผู้จัดการทั้งหมด โดยผู้ใหญ่ทำหน้าที่สนับสนุนและให้ความช่วยเหลือ เนื่องจากผู้ใหญ่ไม่มีความรู้เรื่องเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารเท่าเด็กและเยาวชนเพราะผู้ใหญ่มีภารกิจมาก การที่จะต้องไปดูแลทุกวันเป็นสิ่งยุ่งยากมาก อีกทั้งบางคนกลัว ไม่กล้าและอายุ ไม่อยากเป็นคนไม่รู้ในสายตาเด็กเล็ก ๆ โดยเฉพาะลูกหลานของตนเอง เพราะเกรงจะเสียอำนาจการปกครอง ตรงข้ามกับเด็กและเยาวชนที่พยายามเรียนรู้สิ่งใหม่ๆ อยู่เสมอ การจัดการเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารโดยเด็กและเยาวชนจึงเป็นสิ่งท้าทายสำหรับพวกเขาที่จะต้องร่วมกันดูแลและรับผิดชอบศูนย์คอมพิวเตอร์ให้ดีที่สุด เพื่อจะสามารถใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารนี้ไปนานๆ

“เด็กๆ ก็สูญเสียเวลาที่จะได้สนุกสนานในส่วอื่นของพวกเขา เพื่อมาทำตรงนี้ เด็กบางคนมาทุกวัน ไม่ใช่เวรก็มาช่วยเพื่อนในวันหยุด บางคนบ้านอยู่ไกลโรงเรียนเดินมาพอพักเที่ยงเดินกลับไปทานข้าวกลางวัน และกลับมาใหม่ในช่วงบ่ายอยู่ต่อจนถึงเย็น มันเป็นความสุข เป็นความพอใจ เป็นสิ่งที่จะบอกได้ว่าเขามีความรับผิดชอบร่วมกัน”

(C-Village, อดิสาเนา)

การดูแลศูนย์คอมพิวเตอร์ของชุมชนบ้านสามขา นี้ เด็กและเยาวชนร่วมกันดูแลโดยไม่มีค่าตอบแทน และเมื่อต้องใช้บริการก็ทำตามกฎของศูนย์โดยการจ่ายค่าบริการด้วยเช่นกัน

“สิ่งเหล่านี้บ่งบอกถึงความรับผิดชอบที่พวกเขามีต่อบ้านเกิด ถ้าขาดเด็กและเยาวชน การจัดการคอมพิวเตอร์ตรงบ้านสามขาเกิดได้ยาก”

(ชัย วงศ์ตระกูล, สัมภาษณ์, 21 กรกฎาคม 2548)

การบริหารจัดการศูนย์คอมพิวเตอร์ของชุมชนบ้านสามขาได้รับการยกย่องจากคนในวงกว้างถึงพลังสามัคคีและความร่วมแรงกันของชุมชนที่สามารถเอื้อให้ชุมชนบ้านสามขาไม่มีต้นทุนด้านบุคลากร ในทางกลับกันเยาวชนในหมู่บ้านมีโอกาสได้เรียนรู้ทักษะคอมพิวเตอร์ควบคู่ไปกับทักษะด้านการบริหารจัดการ ที่จะต้องเรียนรู้วิธีการแก้ปัญหาในแต่ละวัน (Community Telecenter, 2546:42)

“ไอทีสอนให้เยาวชนเรียนรู้เรื่อง การจัดการ จากสภาพการณ์จริง นำบทเรียนที่ได้มา ปรับปรุง พัฒนาความคิด ความเชื่อมั่น ผ่านโครงการต่างๆ ที่นำเสนอออกมา เช่น ศูนย์ คอมพิวเตอร์ โครงการธนาคารสมอง ค่ายล้านนา ป่าชุมชน วิทยุกระจายเสียงชุมชน”
(พรนันทน์ วงศ์ตระกูล. Improving the Use of Agricultural Knowledge Base for Thai Farmers through Internet. 2547:18)

1.2 วิธีการจัดการเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร

หลังจากที่ประชุมมีมติเป็นเอกฉันท์เห็นสมควรให้มีอินเทอร์เน็ตในหมู่บ้าน สิ่งที่ชุมชน กังวลที่สุดคือการจัดการเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารหลังจากมีการนำเข้ามาสู่ชุมชน ดังนั้นที่ประชุมจึงมีความประสงค์จะเห็นการใช้อินเทอร์เน็ตดังต่อไปนี้

(1) เห็นสมควรให้ตั้งหน่วยบริการอินเทอร์เน็ตที่โรงเรียนบ้านสามขา เพื่อนักเรียนจะได้ใช้ ในเวลาเรียนปกติ ส่วนนอกเวลาเรียนหรือวันเสาร์-อาทิตย์ เยาวชน และชุมชนจะได้มีโอกาสได้ใช้ ด้วย

(2) ขอให้ผู้มีส่วนเกี่ยวข้องโดยตรงช่วยดูแลนักเรียนและเยาวชนให้ใช้อินเทอร์เน็ตไป ในทางที่ถูกต้องควร โดยเฉพาะครู กรรมการโรงเรียน ต้องช่วยกันดูแล เรื่องนี้ชุมชนมีความกังวลเป็น อันมาก

(3) เรื่องของการบริหารจัดการควรทำเป็นระบบเพื่อนำเงินค่าใช้บริการมาเป็นค่า สาธารณูปโภค ค่าดูแลรักษาระบบและซ่อมบำรุงคอมพิวเตอร์ต่อไป

(4) ขอเป็นศูนย์การเรียนรู้ของทุกคนในชุมชน โดยมอบให้เด็กและเยาวชนดูแลทั้งหมด ค่าบริการครั้งแรกคือชั่วโมงละ 10 บาท โดยผลัดเวรกันดูแล โดยเฉพาะในวันเสาร์-อาทิตย์ จะมี ผู้รับผิดชอบดูแล 3 รอบด้วยกัน คือรอบเช้า บ่าย และเย็นถึงสองทุ่มครึ่ง (บ้านสามขา: ชุมชนแห่ง การเรียนรู้, 2548:29-30)

จากความประสงค์ทั้ง 4 ข้อของที่ประชุม ชุมชนบ้านสามขาได้มอบหมายให้เด็กและ เยาวชนเป็นผู้จัดการศูนย์คอมพิวเตอร์บ้านสามขาโดยมีครูเป็นผู้คอยให้คำปรึกษา ซึ่งการจัดการ ในช่วงแรกนั้นครูยังมีความคิดที่ยึดติด ทำงานด้วยความเครียดกังวล ทุกคนจะต้องยึดกฎระเบียบ ที่กำหนดไว้อย่างเคร่งครัด แต่เมื่อเวลาผ่านไป 3 เดือน ชุมชนได้มีการทบทวนการจัดการที่ผ่านมา

และเห็นควรที่จะปรับเปลี่ยนวิธีการ ให้เด็กร่วมกันวางแผนจัดการดูแลกันเอง อาจมีผิดพลาดบ้าง ถูกบ้าง ให้มีการยืดหยุ่นตามสถานการณ์

“บางวันเวรไม่ส่งเงิน หลายวันเก็บสะสมไว้ในลิ้นชักโต๊ะ สามารถยืมยืมกุญแจก็ไม่ปิดเงินก็ไม่หาย เช็ตามบัญชีที่ลงไว้ครบ และบางวันมีเงินเกิน”

(C-Village, อัดสำเนา)

การปล่อยให้เด็กและเยาวชนมีการจัดการดูแลศูนย์คอมพิวเตอร์บ้านสามขาตนเองนี้ทำให้ครูและผู้ใหญ่ในชุมชนได้ความรู้และเข้าใจเด็กและเยาวชนมากขึ้นว่าพวกเขามีความสามารถและรับผิดชอบ การที่ผู้ใหญ่และครูให้ออกาสให้เด็กและเยาวชนได้คิด ได้ทำด้วยตัวเองนั้นนอกจากพวกเขาจะได้แสดงศักยภาพของตัวเองให้ผู้ใหญ่และครูได้เห็นแล้ว ยังเป็นการฝึกทักษะคอมพิวเตอร์และทักษะด้านการบริหารจัดการด้วย เด็กและเยาวชนรู้ว่าการจัดการศูนย์คอมพิวเตอร์บ้านสามขาเป็นหน้าที่ ที่พวกเขาจะต้องทำให้ดีตั้งที่ผู้ใหญ่ไว้วางใจให้จัดการ หากการนำเทคโนโลยีเข้ามาสู่ชุมชนตามความต้องการของเด็กและเยาวชนแล้วเกิดโทษมากกว่าประโยชน์ พวกเขาก็จะไม่มีสิ่งเหล่านี้ไว้ใช้ในชุมชนอีกต่อไป

“ชีวิตของผมเปลี่ยนแปลงไปจากเดิมอย่างมากจากที่ไม่เคยทำ ก็กล้าที่จะคิดกล้าที่จะทำ มีกระบวนการคิดรู้จักแยะแยะ มีหลักการและเหตุผล แต่ที่ว่าหลงใหลจนบ้า ไม่เป็นอันกินอันนอนนี้ไม่เคยทำ และไม่คิดที่จะทำ เพราะรู้สึกตัวว่าถ้าเราทำอย่างนั้นแล้วจะไม่ได้ความรู้ ไม่ได้สาระ และเป็นการสิ้นเปลืองโดยใช้เหตุ”

(ทัศนัย อินตะปัญญา, C-Village, อัดสำเนา)

ปัจจุบันศูนย์คอมพิวเตอร์บ้านสามขาใช้บริการอินเทอร์เน็ตจากบริษัท loxinfo ผ่านดาวเทียม iPSTAR ในอัตรา 750 MB ราคา 2,600 บาท/เดือน ซึ่งการใช้บริการนี้จำเป็นต้องมีการเก็บค่าบริการเพื่อให้สามารถให้บริการอินเทอร์เน็ตได้ต่อไป การบริหารจัดการนี้จัดการโดยเด็กและเยาวชนเอง ซึ่งกฎการใช้บริการคือ ในช่วงเวลา 8.00 – 16.00 น. เป็นเวลาเรียน สามารถมาใช้บริการอินเทอร์เน็ตในการค้นคว้าหาข้อมูลได้ฟรี แต่ห้ามเล่นเกมและหลัง 16.00 น. เป็นต้นไปสามารถใช้บริการได้ตามความต้องการ ซึ่งคิดอัตราค่าบริการ 12 บาท/ชั่วโมง

“เดี๋ยวนี้เด็กเรียนรู้ไว คำจะเป็นเร็ว บางทีเราก็ตตามไม่ทันแต่ก็ต้องพยายาม เดือนที่ผ่านมาเด็กเรียนรู้ไว ดาวนโหลดเกมมาเล่นเยอะเกินไป ทำให้ที่เราเช่ามา 750 MB หมดไป

ก่อนครบเดือน เด็กเค้าก็ต้องมาคิดกันว่าเดือนต่อไปจะทำยังไงให้ใช้ได้ครบเดือน และไม่เดือดร้อนพี่ๆ มัธยม มหาวิทยาลัยที่จะเข้ามาใช้หาข้อมูลหลังเลิกเรียน”

(ศรีนวล วงศ์ตระกูล. สัมภาษณ์, 21 กรกฎาคม 2548)

เมื่อเกิดปัญหาขึ้นเด็กและเยาวชนต้องร่วมกันแก้ปัญหาที่เกิดขึ้นอย่างรวดเร็ว เนื่องจากผู้ที่มาใช้บริการไม่ได้มีเพียงเด็กและเยาวชนที่อยู่โรงเรียนบ้านสามขาเท่านั้น แต่ยังมีผู้ใหญ่ในชุมชน เด็กและเยาวชนระดับมัธยมศึกษาและอุดมศึกษาทั้งในชุมชนและชุมชนข้างเคียงที่ต้องเข้าไปเรียนในตัวเมืองลำปางจะเข้ามาใช้บริการคอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ตที่ศูนย์คอมพิวเตอร์บ้านสามขาในช่วงเย็นด้วย

ตารางที่ 6 การจัดการเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร

การจัดการเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร	
จัดการโดยเด็ก	วิธีการจัดการ
1. จัดการโดยเด็ก และมีครูเป็นที่ปรึกษา	- จัดเวที่ประชาคมเพื่อหาข้อสรุป
2. รับผิดชอบ ตั้งใจมาก	- เวลาเรียนใช้ฟรี ห้ามเล่นเกม
3. ได้ประโยชน์ทักษะทางคอมพิวเตอร์และการบริหารจัดการ	- นอกเวลาเรียน และวันเสาร์อาทิตย์ เล่นเกมได้แต่เสียค่าใช้จ่าย 12 บาทต่อชั่วโมง - ใช้บริการผ่านดาวเทียม iPSTAR 750 MBต่อเดือน ราคา 2,600 บาท

4. การใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารของชุมชน

หลังจากที่ชุมชนบ้านสามขามีการเห็นประโยชน์และยอมรับเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารมาใช้ประโยชน์ในชุมชน ในภาพรวมชุมชนบ้านสามขามีการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารเพื่อประโยชน์ของชุมชน โดยการนำของผู้นำชุมชนและเด็กและเยาวชน แต่ในการใช้ประโยชน์เพื่อตนเองนั้นยังน้อยอยู่มากโดยเฉพาะกลุ่มอาชีพ กลุ่มอาชีพยังสามารถที่จะใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารให้เหมาะกับอาชีพของตนเองได้ในระดับต่ำ เนื่องจากกลุ่มอาชีพเป็นกลุ่มที่มีภาระหน้าที่ที่จะต้องทำงานหาเลี้ยงครอบครัว ทำให้มีเวลาในการเรียนรู้และใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารน้อยกว่ากลุ่มบุคคลอื่นๆ ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้ทำการสัมภาษณ์ 3 กลุ่มอาชีพของชุมชนบ้านสามขา ซึ่งทั้ง 3 อาชีพเป็นอาชีพที่เกิดขึ้นในชุมชนบ้านสามขาและชาวบ้านสามขาเป็นเจ้าของกิจการเองได้แก่ การปศุสัตว์ การ

แกะสลัก และการแปรรูปกล้วย จากการสัมภาษณ์พบว่ามีการใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารเพื่อประโยชน์ของการประกอบอาชีพในระดับต่ำและไม่มีเลย โดยเหตุผลหลักของการไม่ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารนั้นคือ การไม่มีเวลาและใช้คอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ตไม่เป็น จะเห็นได้ว่าเหตุผลเหล่านี้ก็คือการไม่มีการเปลี่ยนแปลงวิถีชีวิตและไม่เห็นประโยชน์ของการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารต่ออาชีพของตนเท่าที่ควร เพราะหากเห็นประโยชน์และอยากเรียนรู้ก็สามารถจัดการเวลาโดยมีการปรับเปลี่ยนวิถีชีวิตเพียงเล็กน้อยก็สามารถมีเวลาในการเรียนรู้เพิ่มขึ้น แม้จะมีอุปสรรคในการอ่านเนื่องจากเนื้อหาบางอย่างเป็นภาษาอังกฤษก็มีความอยากเรียนรู้ภาษาอังกฤษด้วย

“พี่ไม่มีเวลาไปนั่งเรียนกับเค้าหรรอ วันๆ ก็อยู่ที่นี้แหละ เพราะมันต้องใช้เวลาเป็นขั้นตอน อีกร้อยอย่างเรายังใหม่อยู่ ต้องดูแลกันเยอะ ที่คิดทำกล้วยอบนี้เพราะว่าอ่านหนังสือแล้วคิดว่าเราก็น่าจะทำได้เลยติดต่ออาจารย์เค้าไปเลยตามที่อยู่ในหนังสือ ขอไปเรียนกับเขา เขาก็สอนให้ บางที่เราคิดอะไรไม่ออกที่วิกิมีข้อมูลดีๆ มาให้ หนังสือก็มีเยอะแยะ แต่อินเทอร์เน็ตเราไม่รู้ว่าจะไปดูอะไร ที่ไหน”

(วรรัตน์ อินทร์มาปิ่น. สัมภาษณ์, 27 พฤศจิกายน 2547)

“นี่ผมก็ดูทีวีอยู่ตลอด ชอบดูช่อง 11 มีแนะนำอาชีพต่างๆ เยอะแยะ เราก็ได้ความรู้เหมือนกัน ไม่ต้องใช้คอมพิวเตอร์อินเทอร์เน็ตก็ได้ อีกร้อยอย่างไม่มีเวลาด้วย อย่างที่เห็นผมทำแกะสลักไปด้วย ทำร้านซ่อมมอเตอร์ไซค์ไปด้วย นี่ก็ไปเห็นเขาทำก็จำๆ มาทดลองทำดูก็ทำไปด้วย แกะสลักนี่ก็เหมือนกันไปดูเขาทำแล้วก็มีคนสอนนิดๆ หน่อยๆ”

(ชัชวาลย์ อุทธิยะ. สัมภาษณ์, 27 พฤศจิกายน 2547)

“ฉันจบแค่ป.4 อ่านเขียนไม่คล่องแต่อยากรู้ว่าลูกเล่นอะไร พอคุ้นเคยกับมันแล้วก็ เออมันง่ายดีเหมือนกันนะ แรกๆ ทำอะไรไม่เป็นเลย ไม่กล้าแม้แต่จะแตะ กลัวมันจะพัง แต่พอลูกสอน เราทำตามก็เออ ทำได้ แล้วลูกเค้าก็หาข้อมูลอาหารหมูมาให้เรา ก็ยิ่งเห็นว่ามีประโยชน์ หลังๆ ใช้เช็คราคาหมูได้เลย ตอนนี้มีคนก็เลยไปเรียนด้วยกัน 2 คนแก่ๆ ภาษาอังกฤษฉันอ่านไม่ออกก็ฝึกก็เรียน a b c... แล้วอะไรต่อ ฮ่าฮ่า ฉันจำไม่ได้แล้ว แก่แล้วความจำมันก็แย่งลง แต่ก็ยังไปเรียน เรียนบ่อยๆ เดี่ยวก็จำได้เอง”

(นารี อินทร์มาปิ่น. สัมภาษณ์, 27 พฤศจิกายน 2547)

การมีศูนย์คอมพิวเตอร์ในชุมชนของตนเองทำให้เด็กและเยาวชนสามารถพัฒนาความสามารถในการใช้คอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ตได้อย่างต่อเนื่อง ซึ่งสำคัญมากต่อการจัดกิจกรรมต่างๆ ของชุมชน เช่น การทำบัญชีครัวเรือน การจัดทำเว็บไซต์ของชุมชน และการติดต่อสื่อสารกับสังคมภายนอก เป็นต้น และที่สำคัญคือเด็กและเยาวชนสอนผู้ใหญ่ให้สามารถใช้คอมพิวเตอร์ เด็กและเยาวชนเป็นผู้ที่พร้อมเสมอต่อการเรียนรู้ ด้วยความกล้าและอยากรู้อยากเห็นทำให้พวกเขาสามารถเรียนรู้และปรับตัวเข้าหาสิ่งใหม่ๆ ได้ตลอดเวลา การที่ชุมชนบ้านสามขา มีเด็กและเยาวชนเป็นพลังสำคัญในการแก้ปัญหาและพัฒนาชุมชนนั้น ทำให้ชุมชนบ้านสามขามีการเรียนรู้สิ่งใหม่ๆ และพัฒนาอย่างต่อเนื่อง โดยเด็กและเยาวชนนั้นเป็นตัวกลางสำคัญในการเชื่อมโยงระหว่างเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร ชุมชนบ้านสามขานำเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารมาเป็นเครื่องมือในการแก้ปัญหาของชุมชน โดยเฉพาะปัญหาน้ำเสียและปัญหาการจัดการทรัพยากรน้ำของชุมชน ดังนั้น กิจกรรมต่างๆ ที่เกิดขึ้นนั้นจะเป็นกิจกรรมที่สร้างขึ้นเพื่อแก้ปัญหาเหล่านี้ ชุมชนบ้านสามขาตระหนักดีว่าการแก้ปัญหาชุมชนต้องสนใจทุกเรื่องของชุมชน ไม่ใช่เฉพาะเพียงปัญหาที่กำลังประสบอยู่เท่านั้น เพราะทุกเรื่องที่เกิดขึ้นในชุมชนจะมีความสัมพันธ์กันเสมอ กิจกรรมของชุมชนบ้านสามขาจึงมีทั้งกิจกรรมเกี่ยวกับการแก้ปัญหา น้ำเสีย การจัดการทรัพยากรน้ำและกิจกรรมส่งเสริมภูมิปัญญาท้องถิ่นที่นำเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารมาใช้เป็นเครื่องมือช่วยในการจัดการกิจกรรม

1.1 กิจกรรมการแก้ปัญหาหนี้สิน

การทำบัญชีครัวเรือนของชุมชนบ้านสามขาเป็นกิจกรรมแรกของชุมชนในการแก้ปัญหาหนี้สินของชุมชน เพื่อให้สามารถวิเคราะห์ตัวเอง รู้จักวางแผนชีวิตให้เหมาะกับรายรับ-รายจ่ายของครอบครัว แต่พื้นฐานความเป็นอยู่ของสถาบันครอบครัวในท้องถิ่น ไม่ได้สนับสนุนให้มีการบันทึกรายรับ รายจ่ายของครัวเรือนอยู่ก่อนแล้ว จึงเห็นว่าการบันทึกข้อมูลรายรับ - จ่าย เป็นภาระที่เพิ่มขึ้น การทำบัญชีครัวเรือนเป็นเรื่องยุ่งยากต่อคนในชุมชนเป็นอย่างมาก บางครอบครัวไม่สามารถเขียนหนังสือได้ก็ต้องใช้การวาดรูปในสมุดแทน การคำนวณรายรับ-รายจ่ายก็เช่นเดียวกันแต่ละครอบครัวเสียเวลาในการคำนวณเป็นอันมาก จึงทำให้หลายครอบครัวหมดความพยายามและล้มเลิกการทำบัญชีครัวเรือนไป การเปลี่ยนแปลงที่จะนำระบบการจัดการเข้ามานี้จะต้องอาศัยเวลาทำความเข้าใจกับชุมชนอีกมากโดยเฉพาะผู้ใหญ่ จากจำนวน 165 ครัวเรือนของชุมชนบ้านสามขา มีเพียง 40 ครัวเรือนเท่านั้นที่มีการทำบัญชีครัวเรือน สำหรับครอบครัวที่เห็นว่าการทำบัญชีครัวเรือนมีประโยชน์และพร้อมรับการเปลี่ยนแปลงระบบความคิด

และวิถีชีวิตดั้งเดิม ในจำนวน 40 ครัวเรือนนี้ สามารถแบ่งออกเป็น 2 กลุ่มคือ ครอบครัวยุคใหม่ที่ตัดสินใจใช้คอมพิวเตอร์มาเป็นเครื่องมือช่วยในการวิเคราะห์ข้อมูล และครอบครัวที่ปฏิเสธการใช้คอมพิวเตอร์ โดยให้เหตุผลว่าการทำบัญชีเพื่อรู้จักตนเองและสามารถควบคุมรายรับ-รายจ่ายของครอบครัวได้ โดยไม่ต้องใช้คอมพิวเตอร์ก็สามารถบรรลุจุดประสงค์ของการทำบัญชีลงสมุดเช่นเดียวกัน

“ถ้าเราตั้งใจทำบัญชีจริงๆ ก็แค่เพื่อให้รู้จักตัวเอง วางแผนค่าใช้จ่ายของตัวเอง ทำลงสมุดหรือลงคอมพิวเตอร์ก็ไม่ต่างกัน คอมพิวเตอร์มีประโยชน์ในการทำบัญชีก็จริง อันนี้เห็นด้วย แต่งานมีทำเยอะเยอะ ไม่มีเวลาไปนั่งทำกับคอมฯ หรือ ทำลงสมุดไปก็เหมือนกัน”

(ชัชวาลย์ อูทธิยะ. สัมภาษณ์, 28 พฤศจิกายน 2547)

อีกทั้งหากมีการบันทึกข้อมูลลงโดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์แล้ว การแสดงผลข้อมูลจะอยู่ในรูปการพิมพ์ลงในกระดาษ ซึ่งจะต้องใช้กระดาษ A4 จำนวน 8-15 แผ่นต่อ 1 ครัวเรือน ซึ่งเป็นปริมาณค่อนข้างมากเมื่อเทียบกับ 1 ครัวเรือนต่อเดือน จึงเป็นเหตุให้หลาย ๆ ครัวเรือนไม่มีให้ความร่วมมือในการทำบัญชีครัวเรือนโดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์

สำหรับครอบครัวยุคใหม่ที่นำคอมพิวเตอร์มาใช้เป็นเครื่องมือในการจัดการกิจกรรมการแก้ปัญหาหนี้สิน โดยนำข้อมูลจากบัญชีต่างๆ ของชุมชนมาบันทึกลงในโปรแกรมคอมพิวเตอร์เพื่อประโยชน์ในการวิเคราะห์ข้อมูลนั้น มีจำนวนไม่ถึง 10 ครัวเรือนจากประมาณ 40 ครัวเรือนไม่ถึง 30% ของเด็กที่มาเรียน และข้อมูลที่นำเข้าระบบนั้นยังจัดเป็นข้อมูลที่ไม่สมบูรณ์และกรอกไม่สม่ำเสมอ เนื่องจากการนำเข้าข้อมูล ข้อมูลที่นำมากรอกในระบบบัญชีชุมชนนี้ เป็นข้อมูลที่เด็กต้องได้รับความร่วมมือจากผู้ปกครอง แต่ผู้ปกครองส่วนใหญ่มีความเชื่อว่า ระบบไม่ได้ช่วยแก้ปัญหาปากท้องของตนได้ จึงไม่ได้สนใจที่จะให้ข้อมูลกับเด็กๆ ไปกรอก ซึ่งการมีข้อมูลที่ไม่สมบูรณ์นี้จึงทำให้มีปัญหาต่อการวิเคราะห์ข้อมูลด้วย เนื่องจากยังได้รับข้อมูลที่ไม่ครบถ้วนหลายข้อมูลบางครัวเรือนไม่ต้องการเปิดเผย ดังนั้นโปรแกรมจึงไม่สามารถวิเคราะห์ได้ แต่หากชุมชนสามารถใช้คอมพิวเตอร์ได้อย่างคล่องแคล่วแล้วจะสามารถย่นระยะเวลาในการทำบัญชีต่างๆ ของชุมชนด้วย เนื่องจากโปรแกรมคอมพิวเตอร์สามารถคำนวณได้อย่างถูกต้อง ทำให้ไม่เสียเวลาคำนวณและตรวจทาน เมื่อมีการใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์เข้ามาช่วยในการลงบัญชีแล้ว ครอบครัวยุคใหม่ที่ลงบัญชีในสมุดได้คล่องและชำนาญแล้วจึงได้รับคำแนะนำให้เรียนรู้การใช้

คอมพิวเตอร์ช่วยลงบัญชีเพื่อให้ง่ายต่อการวิเคราะห์ข้อมูล โปรแกรมคอมพิวเตอร์สามารถทำกราฟจากข้อมูลบัญชีที่ลงไว้ได้โดยอัตโนมัติ ทำให้ผู้ทำบัญชีเข้าใจการใช้จ่ายของครอบครัวและเห็นแนวโน้มด้านการเงินของครอบครัวได้ง่ายขึ้น ซึ่งการลงบัญชีลงในโปรแกรมคอมพิวเตอร์นั้นพ่อแม่จะให้เด็กเป็นผู้ป้อนข้อมูลลงในคอมพิวเตอร์ เพราะพ่อแม่หรือผู้ใหญ่มีความเชี่ยวชาญในการใช้งานคอมพิวเตอร์น้อยกว่าเด็ก

“บางบ้านเขาก็ไปคีย์ข้อมูลลงในคอมพิวเตอร์พร้อมกัน แม่ลูก บางบ้านก็ให้ลงเอาไปคีย์ให้พ่อแม่ไม่มีเวลาไปทำ อีกอย่างใช้คอมฯ ไม่เก่งด้วย ยิ่งเราไปทำเองยิ่งทำให้เสียเวลา ทำให้ช้ากว่าเดิม เด็กเขาก็จะรู้ด้วยว่าปัญหาของที่บ้านเป็นอย่างไร”

(ศรีนวล วงศ์ตระกูล, สัมภาษณ์, 21 กรกฎาคม 2548)

ประโยชน์ของการใช้คอมพิวเตอร์เป็นเครื่องมือในการทำบัญชีนั้น นอกจากจะทำให้เกิดความถูกต้องแม่นยำของบัญชีและสามารถย่นระยะเวลาได้แล้ว การให้เด็กเป็นผู้คีย์ข้อมูลลงในคอมพิวเตอร์นั้นเป็นการฝึกทักษะการใช้คอมพิวเตอร์และทำให้เด็กรับรู้ปัญหาของครอบครัวและตระหนักถึงความพยายามแก้ปัญหาหนี้สินของผู้ปกครอง ซึ่งจะทำให้เด็กรู้จักประหยัดและไม่ฟุ่มเฟือย บัญชีต่างๆ ที่ชุมชนบ้านสามขาทำ ได้แก่ บัญชีร้านค้าชุมชน การทำบัญชีกลุ่มสัจจะออมทรัพย์ การทำบัญชีครัวเรือนและการทำบัญชีธนาคารชุมชนบ้านสามขา-กรุงเทพฯ เป็นต้น ซึ่งหลังจากเริ่มบันทึกข้อมูลรายรับรายจ่ายในแต่ละวันทำให้เกิดการบริหารเงินในครอบครัว ลดค่าใช้จ่ายในสิ่งที่ฟุ่มเฟือยไม่จำเป็นต่างๆ ทำให้มีเงินเหลือเก็บและสามารถใช้หนี้สินที่เป็นอยู่ โดยหนี้รวมทั้งชุมชนลดลงเหลือ แสนกว่าบาทในเวลา 3 ปี การใช้งานบัญชีชุมชนยังขยายผลไปเรื่อยๆ หลังจากที่บ้านที่ไม่เคยใช้เริ่มเห็นประโยชน์และความสำคัญ

นอกจากนี้ชุมชนบ้านสามขาจะใช้คอมพิวเตอร์เป็นเครื่องมือในการทำบัญชีช่วยในการวิเคราะห์ข้อมูลเศรษฐกิจชุมชนแล้ว ชุมชนยังใช้คอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ตในการติดต่อสื่อสารกับชุมชนอื่นๆ ที่ได้รับความช่วยเหลือจากพันธมิตรเช่นกัน เช่น ชุมชนบ้านลิมทอง จังหวัดบุรีรัมย์ หรือบ้านน่าน้อย ที่มีการทำบัญชีครัวเรือนเช่นเดียวกัน เพื่อแลกเปลี่ยนข้อมูลและปรึกษาหารือ เมื่อเกิดปัญหาในลักษณะคล้ายคลึงกันขึ้น สิ่งหนึ่งที่ทำให้เกิดการแลกเปลี่ยนข้อมูลระหว่างชุมชนบ้านสามขา กับชุมชนภายนอกคือ เว็บไซต์ชุมชนหรือ “บ้านเฮาออนไลน์” จัดทำโดยเยาวชนบ้านสามขาซึ่งใช้ชื่อ “เยาวชนดอทคอม” เว็บไซต์ชุมชนบ้านสามขาเป็นคลังข้อมูลชุมชนซึ่งรายงานความเป็นมาและกิจกรรมทั้งหมดของชุมชนบ้านสามขา

1.2 กิจกรรมการจัดการทรัพยากรน้ำ

การจัดการทรัพยากรน้ำของชุมชนบ้านสามขาเริ่มมาจากการตระหนักถึงความจำเป็นของน้ำจากธรรมชาติต่อการดำเนินชีวิตของคนในชุมชน ชุมชนบ้านสามขาใช้น้ำจากต้นน้ำบนเขาเป็นจำนวนมากในการอุปโภคบริโภคและการเกษตรมากกว่าการใช้น้ำจากการประปานครหลวง เนื่องจากน้ำจากธรรมชาติสามารถนำมาใช้ได้โดยไม่มีค่าใช้จ่าย แม้ว่ากาใช้น้ำจากการประปาจะมีค่าใช้จ่ายเพียง 60 บาทต่อปีก็ตาม ดังนั้นชุมชนบ้านสามขาจึงเห็นว่าการจัดการทรัพยากรน้ำให้สามารถใช้ไปได้นานที่สุดนั้นจะเป็นประโยชน์ต่อชุมชนบ้านสามขาและชุมชนข้างเคียงเป็นอย่างมาก อีกทั้งการเกิดไฟป่าบ่อยครั้งขึ้นยังเป็นอีกปัจจัยหนึ่งที่ทำให้ชุมชนต้องเร่งแก้ปัญหาความแห้งแล้งของผืนป่าอย่างรวดเร็วที่สุด

ด้วยความร่วมมือของพันธมิตรต่างๆ เช่น สถาบันสารสนเทศทรัพยากรน้ำและการเกษตร (HAII) และฝ่ายพัฒนาป่าไม้ ศูนย์ศึกษาการพัฒนาห้วยฮ่องไคร้อันเนื่องมาจากพระราชดำริฯ เนื่องจากศูนย์การศึกษาการพัฒนาห้วยฮ่องไคร้เป็นต้นแบบของการฟื้นฟูสภาพป่าเสื่อมโทรมตามแนวพระราชดำริของพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัว กลุ่มพันธมิตรได้เสนอแนวคิดนี้สู่การประชุมคณะกรรมการหมู่บ้าน ซึ่งได้รับความเห็นชอบให้ทดลองดำเนินการได้ โดยการสร้างฝายแม้วหรือฝายชะลอน้ำ คลองไส้ไก่ และอ่างเก็บน้ำ เพื่อให้ระบบนิเวศของการเป็นป่าต้นน้ำกลับคืนมา โดยมีการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารมาเป็นเครื่องมือ ในการจัดการนี้ เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารที่ชุมชนบ้านสามขานำมาใช้ในกิจกรรมการจัดการทรัพยากรน้ำ ได้แก่ แผนที่ภาพถ่ายดาวเทียม (LANSAT) ภาพถ่ายดาวเทียมความละเอียดสูง (IKONOS) แผนที่ภูมิประเทศมาตราส่วน 1 : 50,000 ของกรมแผนที่ทหาร เครื่องระบุพิกัดบนพื้นโลก (GPS) ระบบโทรมาตร Field Server กล้องถ่ายภาพดิจิทัล และกล้องถ่ายวิดีโอ ทำให้ชุมชนเห็นสภาพพื้นที่ตามความเป็นจริงของชุมชน เพื่อใช้ประกอบในการวางแผนการใช้และจัดการทรัพยากร เช่น ตำแหน่งที่จะทำฝายแม้วหรือฝายชะลอน้ำ เส้นทางธรรมชาติ และระดับความชื้นในดิน เป็นต้น

“เมื่อเดือนสิงหาคม ที่ผ่านมา เราก็ทำค่ายเรียนรู้เกี่ยวกับเทคโนโลยี GPS ให้กับเยาวชนในบ้านข้างเคียง ให้มาเรียนรู้ร่วมกับเยาวชนบ้านสามขา เพื่อปลูกฝังและส่งเสริมในเรื่องเทคโนโลยี อีกทั้งการร่วมดูแลผืนน้ำและผืนป่าที่ยังคงเหลืออยู่ ให้สมบูรณ์ขึ้นอีกครั้ง”

(ศรีนวล วงศ์ตระกูล. สัมภาษณ์, 21 กรกฎาคม 2548)

การจัดการเพื่อพัฒนาชุมชนเหล่านี้ จำเป็นต้องให้ชุมชนใกล้เคียงเห็นถึงความสำคัญ และตระหนักร่วมกันถึงความจำเป็นที่จะต้องมีการสำรวจและวางแผนเพื่อรักษาสภาพแวดล้อมที่ธรรมชาติให้มา และในการสำรวจผืนป่านี้เอง จำเป็นต้องทำร่วมกันระหว่างชุมชนต่างๆ ทำให้ชุมชนบ้านสามขาต้องถ่ายทอดความรู้เรื่องเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร เพื่อสามารถช่วยเหลือกันในการดูแลรักษาผืนป่าและต้นน้ำร่วมกันได้ เครือข่ายลุ่มแม่น้ำจางจึงเกิดขึ้นเพื่อร่วมมือกันนำความชุ่มชื้นคืนมาสู่ผืนป่า

“ชาวบ้านสามขาเองจะทำแต่เพียงผู้เดียวคงไม่ไหว หากชุมชนใกล้เคียงไม่ให้ความร่วมมือ”

(ศรีนวล วงศ์ตระกูล. สัมภาษณ์, 21 กรกฎาคม 2548)

ในการเรียนรู้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารต่างๆ เพื่อนำมาใช้ในการพัฒนานี้ หากไม่ได้มีการปฏิบัติจริงก็ไม่เกิดประโยชน์ใดๆ ต่อการพัฒนา ดังนั้นการเรียนรู้ของชุมชนทุกครั้งจะเป็นการออกปฏิบัติจริง เพื่อให้เกิดความชำนาญต่อเครื่องมือและได้เห็นสภาพจริงของสถานที่นั้นๆ อีกด้วย เช่น การใช้เครื่องมือ GPS แสดงพิกัดต่างๆ และลงตำแหน่งในแผนที่ได้อย่างเชี่ยวชาญแล้วก็ตาม หากไม่เคยปฏิบัติจริงในผืนป่าจริง ก็คงจะไม่สามารถรู้ได้ว่า ผืนป่าจริงๆ นะ พิกัดนี้เป็นอย่างไร มีสัตว์อาศัยอยู่หรือไม่ สภาพของดินเป็นอย่างไร เนื่องจากบางครั้งเทคโนโลยีก็ไม่อาจให้ข้อมูลได้ละเอียดเท่ากับสิ่งที่เห็นด้วยตาและประสบการณ์จริง

“เด็กๆ มีการสำรวจป่าบนเขาจะเห็นชัดเลยว่า เราไม่รู้จักจริงๆ การสำรวจป่าบนเขานั้น เด็กจะใช้เครื่องมือ คือ GPS ดูพิกัดห้วยน้ำแล้วพล็อตลงในแผนที่ แต่ถึงแม้เรารู้ขนาดนั้น เรามีเครื่องมือขนาดนั้น ก็ยังต้องฟังผู้เฒ่าผู้แก่อย่างพอหลวง เขาจะรู้ดีกว่าเรา เพราะเคยขึ้นเขาไปล่าสัตว์ หาของป่า ซึ่งจะบอกเราว่าตรงนั้นสภาพจริงของพื้นที่เป็นอย่างไร ลำบากขนาดไหน อันตรายขนาดไหน ด้านไหนควรไปก่อนไปหลัง”

(ศรีนวล วงศ์ตระกูล. สัมภาษณ์, 21 พฤษภาคม 2548)

นี่เองอาจเป็นสิ่งที่เทคโนโลยีขณะนี้ยังไม่สามารถบอกได้ เด็กและเยาวชนบ้านสามขาจึงพร้อมที่จะเรียนรู้ควบคู่กันไปทั้งคำสอน คำแนะนำจากผู้ใหญ่และเทคโนโลยี เพื่อให้ได้ประโยชน์ต่อการพัฒนาชุมชนมากที่สุด

1.3 กิจกรรมส่งเสริมภูมิปัญญาท้องถิ่น

กิจกรรมส่งเสริมภูมิปัญญาท้องถิ่นของชุมชนบ้านสามขาเกิดขึ้นจากการที่ชุมชนทำงานวิจัยและรู้จักตนเองมากขึ้น มีการบอกเล่าเรื่องราวจากผู้สูงอายุในชุมชน การค้นพบสมุดข่อยบันทึกตำรายาสมุนไพรภาษาล้านนา และการสำรวจผืนป่าของชุมชน ทำให้กิจกรรมส่งเสริมภูมิปัญญาเกิดขึ้นเพื่อถ่ายทอดให้คนรุ่นหลังได้รู้จักและสืบทอดภูมิปัญญาที่มีค่าของชุมชนต่อไป กิจกรรมส่งเสริมภูมิปัญญาท้องถิ่นของชุมชนบ้านสามขามีมากมายเช่น การนวดแผนโบราณ การแปลตำรายาสมุนไพรภาษาล้านนา และดนตรีพื้นเมือง เป็นต้น โดยเฉพาะกิจกรรมการแปลตำรายาสมุนไพรภาษาล้านนาที่มุ่งสอนภาษาล้านนาให้กับเด็กและเยาวชนให้สามารถแปลตำรายาสมุนไพรของชุมชนให้สามารถนำความรู้ไปใช้ในการรักษาโรคได้จริง

ชุมชนบ้านสามขาได้รับความช่วยเหลือจากคนหลายกลุ่มด้วยกัน ทั้งผู้สูงอายุของชุมชน คือหนานทองสุข วงศ์ซากัน ผู้เชี่ยวชาญภาษาล้านนาและพร้อมที่จะถ่ายทอดความรู้นี้ให้แก่ชุมชน อีกทั้งพันธมิตรที่ดีอย่างศูนย์การศึกษาออกโรงเรียนภาคเหนือที่พบโปรแกรมพิมพ์ภาษาล้านนา (Boonkit) โดยสามารถใช้แป้นพิมพ์ปกติเทียบให้เป็นตัวอักษรล้านนา และสามารถพิมพ์สลับไปพิมพ์ภาษาไทยได้ โปรแกรมนี้พัฒนาขึ้นโดยผู้เชี่ยวชาญของ Summer Institute of Linguistics (SIL) คือ คุณมาร์ติน โฮสเคน ซึ่งเป็น Non-Roman Scripts Engineer จึงได้ขอสำเนาโปรแกรมเพื่อนำมาใช้ประโยชน์ในการเรียนการสอนภาษาล้านนาที่บ้านสามขา โดยได้รับอนุญาตจากผู้ออกแบบตัวพิมพ์ (Font) คือครุบุญคิด วัชรศาสตร์ด้วย ทำให้โอกาสในการเรียนรู้ร่วมกันระหว่างผู้สูงอายุและเยาวชนในเรื่องภาษาล้านนา คอมพิวเตอร์ และการแปลตำรายาสมุนไพรดำเนินต่อไปอย่างราบรื่น

ตัวอย่างของการใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารของชุมชนบ้านสามขาในการพัฒนาชุมชนได้แก่ โครงการฝ่ายชะลอน้ำ, เครือข่ายชุมชนและโปรแกรมพิมพ์ภาษาล้านนา เป็นต้น

โครงการฝายชะลอน้ำ



ภาพที่ 11 เยาวชนบ้านสามขาขณะกำลังเรียนรู้การใช้งานเครื่อง GPS

เด็กและเยาวชนบ้านสามขาจะสามารถระบุตำแหน่งพิกัดจุดฝายแม้วได้ด้วยเครื่องมือ GPS และสามารถ นำตำแหน่งฝายทั้งหมดมาวางแผนการจัดการการอนุรักษ์ป่าต้นน้ำได้อย่างมีประสิทธิภาพ "คณะสำรวจร่วมกันเดินสำรวจและเก็บจุดตำแหน่งฝายแม้วบางส่วน ด้วยเครื่อง GPS เป็นการเรียนรู้โดยลงมือปฏิบัติยังพื้นที่จริง เพื่อให้รู้ถึงปัญหาต่างๆ นำกลับมาเป็นประสบการณ์สำหรับการเก็บข้อมูลครั้งต่อไป เส้นทางที่สำรวจเดินไปยังอ่างเก็บน้ำ เข้าไปยังป่าบริเวณผาผึ้ง แวะพักทานอาหารริมลำน้ำ ก่อนอ้อมไปยังม่อนตามควาย ตัดไม้ไผ่สำหรับทำซ้าว หลามกลับมา ทุกคนได้เรียนรู้เรื่องฝายแม้ว GPS สภาพแวดล้อมของป่า ทรัพยากรธรรมชาติ สมุนไพรท้องถิ่น ความหลากหลายทางชีวภาพ นับเป็นการเดินทางที่ทุกคนได้บทเรียนอันมีค่า กลับออกไป" (แหล่งที่มา : <http://www.thaiag.net>, 7 มกราคม 2549)

เครือข่ายอินเทอร์เน็ต



ภาพที่ 12 ชาวบ้านสามขาเรียนรู้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร

นอกจากการวัดพิกัดด้วยเครื่อง GPS แล้วชาวบ้านสามขายังให้ความสนใจเข้ามาเรียนรู้การใช้อินเทอร์เน็ตร่วมกับเยาวชน โดยส่งอีเมลระหว่างเครือข่ายชุมชน "น้ำดื่มกำลังส่งอีเมลตอบ

5. ผลกระทบของเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร

การนำเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารซึ่งเป็นเครื่องมือสมัยใหม่ที่ชุมชนไม่คุ้นเคย เข้ามาสู่ชุมชนและนำมาใช้ประโยชน์ในการแก้ปัญหาและพัฒนาชุมชนนั้นมีผลกระทบต่อชุมชน ทั้งในระดับบุคคลและระดับสังคม

1.1 ผลกระทบต่อระดับบุคคล

เมื่อเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารเข้ามาสู่ชุมชนบ้านสามขา การยอมรับและการใช้ประโยชน์ของแต่ละบุคคลมีความแตกต่างกันดังที่กล่าวไปแล้ว ดังนั้น ผลกระทบจากเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารก็จะแตกต่างกันไปด้วย โดยผลกระทบต่างๆ นี้สามารถ จำแนกได้ 2 ด้านคือ ความสัมพันธ์ และความรู้ ซึ่งสามารถอธิบายได้ตามกลุ่มบุคคล ดังนี้

1.1.1 ผู้นำชุมชน

ด้านความสัมพันธ์

ผู้นำชุมชนกับสมาชิกในชุมชนมีความสัมพันธ์กันในระดับดี สมาชิกในชุมชนต่างให้ความเคารพและความเชื่อใจต่อผู้นำชุมชน ดังนั้นการตัดสินใจเรื่องต่างๆ ของชุมชนจะมอบความเชื่อถือให้ผู้นำชุมชนเป็นผู้ตัดสินใจและตนเองเป็นผู้สนับสนุนหรือเสนอความคิดเห็น การตัดสินใจของผู้นำชุมชนนั้นส่วนใหญ่จะมีแนวโน้มที่สมาชิกในชุมชนจะปฏิบัติตาม

"กิจกรรมของบ้านสามขานี้ส่วนใหญ่จะต้องมีคนเริ่มต้นก่อน ตอนเริ่มนี้มีมืออยู่ไม่กี่คนหรอก แต่พอเค้าเห็นว่าดี มีประโยชน์ก็จะมาช่วยกัน มีแรงก็ช่วยลงแรง มีเงินก็ช่วยลงเงิน อย่างงานก่อสร้างเราก็จะบอกกันทั้งหมู่บ้าน เค้าก็จะมาช่วยกันหมด ใครทำอะไรได้ก็มาช่วยกันทำ ถึงมาไม่ได้ก็ส่งของมา ส่งเงินมาช่วย"

(ศรีนวล วงศ์ตระกูล, สัมภาษณ์, 21 พฤษภาคม 2548)

ดังนั้น การนำเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารเข้ามาเพื่อเป็นเครื่องมือช่วยในการแก้ปัญหาและพัฒนาชุมชนบ้านสามขาของผู้นำชุมชนนั้น สมาชิกในชุมชนมีความเชื่อใจผู้นำชุมชนว่าเป็นผู้มีความคิดที่จะพัฒนาชุมชนอยู่แล้ว ดังนั้นการนำเทคโนโลยีสารสนเทศและการ

สื่อสารเข้ามาสู่ชุมชน ผู้นำชุมชนจะต้องคิดและตัดสินใจด้วยเหตุผลแล้วว่าเป็นผลดีต่อชุมชน สมาชิกในชุมชนจึงให้ความร่วมมือและเห็นด้วยในการนำเข้ามา ซึ่งอาจมีต่อต้านและไม่เห็นด้วย ในระยะแรกเนื่องมาจากยังไม่เข้าใจและเห็นความจำเป็น แต่เมื่อได้รับการแก้ไขข้อข้องใจให้กระจ่าง แล้วก็เปิดใจยอมรับเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารเข้ามาใช้ประโยชน์ในชุมชน

ด้านความรู้

ผู้นำชุมชนเป็นผู้ที่มีโอกาสเดินทางไปสถานที่ต่างๆ และติดต่อสื่อสารแลกเปลี่ยนความรู้ กับชุมชนอื่นๆ ได้มากมาย ทำให้มีการเรียนรู้ตลอดเวลาและพร้อมที่จะเปลี่ยนแปลงเพื่อสิ่งที่ดีกว่า ผู้นำชุมชนเป็นผู้นำเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารมาสู่ชุมชนหลังจากผ่านกระบวนการคิดและตัดสินใจหลายครั้ง และหลังจากที่มีการนำเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารมาใช้ประโยชน์กับตนเองและชุมชนแล้ว กลุ่มผู้นำชุมชนมีกระบวนการคิดเป็นระบบมากขึ้น อีกทั้งสามารถหาความรู้ใหม่ๆ มาพัฒนาชุมชนได้เป็นอย่างดี อีกทั้งผู้นำชุมชนยังเป็นตัวอย่างของการใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารด้วย เนื่องจากการที่จะให้ชุมชนเชื่อและปฏิบัติตามนั้น ผู้นำชุมชนจะต้องทำเป็นตัวอย่างให้เห็นว่าสิ่งที่ทำนั้นเป็นประโยชน์ต่อตนเองและชุมชนจริงๆ เช่น การทำบัญชีครัวเรือน ผู้นำชุมชนต้องทำเป็นตัวอย่างและให้ชุมชนเห็นว่าสามารถลดหนี้สินลงได้จริง ชุมชนจึงตัดสินใจที่จะทำตาม เป็นต้น

“เวลาจะทำกิจกรรมอะไร เราต้องเริ่มทำก่อน แรกๆ ก็มีอยู่ไม่กี่คนหรอก เป็นอย่างนี้ทุกที พอเค้าเห็นว่าดี มีประโยชน์ ค่อยทำตามหรือให้ความร่วมมือคราวนี้กิจกรรมเราก็เดินหน้าต่อไปได้เรื่อยๆ”

(ศรีนวล วงศ์ตระกูล. สัมภาษณ์, 21 กรกฎาคม 2548)

1.1.2 กลุ่มผู้สูงอายุ

ด้านความสัมพันธ์

ก่อนมีเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารกลุ่มผู้สูงอายุเป็นกลุ่มที่ไม่ค่อยมีส่วนร่วมในกิจกรรมของชุมชนมากนัก เนื่องจากไม่ทราบว่าจะช่วยเหลือชุมชนในเรื่องใดได้บ้าง แต่ภายหลังเมื่อชุมชนเกิดกิจกรรมขึ้นในชุมชนมากมาย และมีกิจกรรมเกี่ยวกับภูมิปัญญาท้องถิ่นด้วย ทำให้ผู้สูงอายุสามารถให้ความร่วมมือและเป็นหลักในการถ่ายทอดความรู้ให้กับเด็กและเยาวชนในหลายกิจกรรม เช่น ภาษาล้านนา และดนตรีพื้นบ้าน เป็นต้น สำหรับเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารนั้นผู้สูงอายุไม่ค่อยมีบทบาทในเรื่องนี้มากนักแต่ก็มีความพยายามที่จะเรียนรู้ โดยมี

เด็กเป็นผู้สอนคอมพิวเตอร์ให้ เกิดความสัมพันธ์ที่ดีต่อกันขึ้น แม้ก่อนหน้านี้ความสัมพันธ์ระหว่างเด็กและเยาวชนแทบไม่มีเลย เพราะไม่มีกิจกรรมมาเชื่อมโยงระหว่างคนสองวัยนี้

“เด็กมาเรียนภาษาล้านนากับพ่อหนาน แล้วเรามีการใช้คอมพิวเตอร์พิมพ์การแปลตำราภาษาล้านนาและมีการจัดเก็บข้อมูลลงในเว็บไซต์ของชุมชนด้วย ทำให้พ่อหนานอยากรู้บ้าง เด็กเลยสอนคอมพิวเตอร์ให้สลับกับการเรียนภาษาล้านนา”

(นารี อินทร์มาบ้น. สัมภาษณ์, 27 พฤศจิกายน 2547)

ด้านความรู้

กลุ่มผู้สูงอายุนั้นมีความรู้ที่สั่งสมมานานอีกทั้งวัฒนธรรมการเรียนรู้เดิมจึงทำให้ได้รับผลกระทบจากเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารมาก แต่เนื่องจากคนกลุ่มนี้เห็นว่าเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารเป็นเรื่องไกลตัว ไม่เกี่ยวข้องกับชีวิตมากนัก จึงทำให้ความสนใจที่จะใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารไม่มากเท่าที่ควร ผู้สูงอายุที่มีการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารมีจำนวนน้อยซึ่งล้วนแล้วแต่เป็นผู้นำชุมชนในอดีตด้วย ดังนั้นจึงเป็นผู้ที่มีลักษณะการเรียนรู้เช่นเดียวกับกลุ่มผู้นำชุมชนที่มีความพร้อมสำหรับการเรียนรู้สิ่งใหม่ๆ อยู่เสมอ เช่น พ่อหนานทองสุขที่มีการเรียนรู้คอมพิวเตอร์ร่วมกันกับเด็กและเยาวชนที่มาเรียนภาษาล้านนา

“ฉันไม่สนใจหรอก ไม่ได้มีความจำเป็นที่จะต้องใช้มัน ความรู้ใหม่ๆ ฉันก็อ่านเอาจากหนังสือได้ หรือลูกหลานคอยให้ฟัง แต่ถ้าชุมชนให้ช่วยทำอะไร แล้วฉันสามารถทำได้ ก็จะไปช่วย”

(เป็ง วงศ์ตระกูล. สัมภาษณ์, 21 กรกฎาคม 2548)

1.1.3 กลุ่มอาชีพ

ด้านความสัมพันธ์

กลุ่มอาชีพเป็นกลุ่มที่มีโอกาสใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารน้อยที่สุดแต่กลุ่มอาชีพก็เป็นกำลังหลักในกิจกรรมต่างๆ ของชุมชนด้วยเช่นกัน เนื่องจากส่วนใหญ่แล้วคนในกลุ่มอาชีพนี้จะเป็นผู้ปกครองของเด็กและเยาวชน ดังนั้น เมื่อมีกิจกรรมต่างๆ ในชุมชน เด็กและเยาวชนเป็นผู้ปฏิบัติการกิจกรรมต่างๆ ซึ่งต้องได้รับอนุญาตจากผู้ปกครองเสียก่อน หากกลุ่มอาชีพหรือผู้ปกครองนั้นไม่เข้าใจและตระหนักถึงประโยชน์ของการทำกิจกรรมต่างๆ เด็กและเยาวชนก็จะไม่ได้ทำกิจกรรมเหล่านั้น ในเรื่องเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารก็เช่นเดียวกัน

ระยะแรกที่คนกลุ่มนี้ไม่เห็นด้วยเพราะความห่วงกังวลถึงผลเสียของเทคโนโลยีสารสนเทศมากกว่าประโยชน์ที่จะมีผลต่อเด็กและเยาวชนซึ่งเป็นลูกหลานของตน หากไม่มีการแก้ไขข้อข้องใจและความเปิดใจกว้างให้ยอมรับแล้ว เด็กและเยาวชนของชุมชนบ้านสามขา คงไม่เป็นเช่นปัจจุบัน เมื่อเทคโนโลยีสารสนเทศเข้ามาสู่ชุมชนแล้ว กลุ่มอาชีพหรือผู้ประกอบการเหล่านี้ยอมรับว่าเห็นว่าเป็นประโยชน์ต่อการเรียนรู้ของเด็ก แต่ก็ยังมีความกังวลอยู่บ้างในเรื่องความไร้พรมแดน กล่าวว่าจะรับสิ่งที่ไม่ดีมา เช่น การเล่นเกม การเล่นเกมหากเล่นด้วยความพอดีก็เป็นการฝึกทักษะและความชำนาญด้านคอมพิวเตอร์ให้แก่เด็กและเยาวชนได้ อีกทั้งยังเป็นการฝึกไหวพริบ การคิดและแก้ปัญหาให้กับเด็กและเยาวชน แต่หากใช้เวลาเล่นเกมมากเกินไปก็เกิดโทษคือใช้เวลาไม่เหมาะสม เสียสายตาและอาจเกิดความก้าวร้าวมากขึ้นจากการเล่นเกมที่ไม่เหมาะสม ซึ่งการใช้เวลาที่ไม่เหมาะสมนี้ทำให้ผู้ประกอบการไม่พอใจและอาจมีการดุด่าสั่งสอนเด็กๆ บ้าง

“ถ้ามีคนคอยดูแลใกล้ชิดเราก็คงไม่ห่วงว่าเค้าจะเข้าไปดูอะไร เล่นอะไรในคอมพิวเตอร์ แต่ถ้าไม่มีเราไม่ดีแล้ว เพราะเด็กเขาเรียนรู้เร็วบางทีผู้ใหญ่อย่างเราตามไม่ทันหรอก อย่างเล่นเกมเราก็ให้เล่นนะ ไม่ได้ห้ามอะไร เราทำงานไม่มีเวลาดูเขาหรอกว่าเล่นอะไรบ้าง แต่เล่นให้รู้เวลาก็พอ ถ้านานไปแล้วเลิกเรียนแล้วไม่กลับบ้านซักทีก็ต้องไปตามกัน”

(ชัชวาลย์ อุทธิยะ. สัมภาษณ์, 28 กรกฎาคม 2548)

สำหรับผู้ปกครองบางท่านที่มีความพยายามในการเรียนรู้คอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ตก็จะมีกรลงเรียนคอมพิวเตอร์กับทางศูนย์การศึกษาออกโรงเรียน โดยมีเด็กและเยาวชนเป็นที่เล็งช่วยสอนให้สร้างความสัมพันธ์อันดีระหว่างพ่อแม่และเด็ก

“อยากเรียนต่อ แล้วก็อยากรู้ด้วยว่าคอมพิวเตอร์ที่มีน้ำมันใช้ยังไง ก็ไปลงเรียนกับเค้า แก่แล้วก็เรียนรู้ช้าลงเนอะ เรียนครั้งเดียวมันไม่พอ ตอนเรียนสามารถเปิดปิดเครื่องได้ แต่พอไปอีกครั้งก็ทำไม่ได้แล้ว แต่ลูกเขาจำได้แม่นเลย เขาก็ไปนั่งด้วยกัน บางทีเราจำไม่ได้ เขาก็บอก ก็สอน เออ ลูกเราก็เก่งดี”

(นารี อินทร์มาป็น. สัมภาษณ์, 21 กรกฎาคม 2548)

ด้านความรู้

เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารมีผลกระทบต่อระบบความรู้ของกลุ่มอาชีพเป็นอย่างมาก แม้ว่าคนกลุ่มนี้จะมีภาระหน้าที่ที่ต้องรับผิดชอบมากมายทำให้ไม่มีเวลาในการเรียนรู้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร แต่ด้วยความจำเป็นทำให้คนกลุ่มนี้ต้องเรียนรู้ ซึ่งก็คือเด็ก

และเยาวชนผู้เป็นตัวกลางเชื่อมโยงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารกับชุมชน โดยเฉพาะผู้ปกครอง กลุ่มอาชีพนั้นส่วนใหญ่จะเป็นผู้ปกครองของเด็กและเยาวชน นอกจากจะเป็นห่วงกังวลลูกหลานจนทำให้ต้องมีการเรียนรู้เพื่อให้ทันเด็กและเยาวชนแล้ว การเห็นประโยชน์เพื่อพัฒนาอาชีพของตนเองเป็นสิ่งที่เป็ประโยชน์อย่างยิ่ง สำหรับบุคคลของกลุ่มอาชีพที่มีการใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารในการหาข้อมูลเกี่ยวกับอาชีพของตนเองนั้น จะเกิดการเปลี่ยนแปลงวิธีการเรียนรู้ เนื่องจากเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารเป็นนวัตกรรมใหม่ เป็นสิ่งที่ชุมชนไม่มีความคุ้นเคย จากที่เคยอ่านหนังสือและดูโทรทัศน์ก็เปลี่ยนมาเป็นหาข้อมูลจากอินเทอร์เน็ตแทน ซึ่งแม้ว่าเด็กและเยาวชนจะเป็นผู้หาข้อมูลให้ แต่ผู้ใหญ่ก็มีการเปลี่ยนความคิดว่าสามารถหาข้อมูลที่ตนเองต้องการได้จากอินเทอร์เน็ต อีกทั้งการที่เด็กและเยาวชนหาข้อมูลที่เป็นประโยชน์ต่อชุมชนจากอินเทอร์เน็ตมาบอกเล่าผ่านวิทยุชุมชนให้กับชุมชนได้ฟังนั้น กลุ่มที่ทำงานอยู่ในหมู่บ้านเกิดวิธีการเรียนรู้ในรูปแบบใหม่อีกด้วย

“เดี๋ยวนี้เวลาอยากได้ข้อมูลอะไรที่เกี่ยวกับเลี้ยงหมู ก็ให้ลูกไปหาข้อมูลจากอินเทอร์เน็ตให้ สะดวกดี ไม่งั้นเราก็ไม่รู้จะไปเอาข้อมูลมาจากไหน ที่วิกิไม่ได้ขายสิ่งที่เราอยากรู้ตอนที่เราอยากรู้ ต้องตามดูเองว่าจะมีมาขายให้ดูใหม่ หรือขายเมื่อไหร่ หนังสือเราก็ต้องเข้าเมืองไปซื้ออีก เลยให้ลูกหาให้ฉันแหละ เร็วดี ค่าทำอะไรไม่รู้แป็บเดียวเราก็ได้ข้อมูลมาแล้ว”

(คำ อินทร์มาป็น. สัมภาษณ์, 28 พฤศจิกายน 2547)

1.1.4 เด็กและเยาวชน

ด้านความสัมพันธ์

เด็กและเยาวชนเป็นกลุ่มที่มีโอกาสใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารของชุมชนมากที่สุด เนื่องจากความอยากรู้อยากเห็นและกล้าลองสิ่งใหม่ๆ ทำให้เด็กและเยาวชนไม่มีความกลัวกับเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารใหม่ๆ เช่น อินเทอร์เน็ตและเครื่องหาพิกดโลก GPS เป็นต้น เมื่อเด็กและเยาวชนมีการเรียนรู้การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารได้อย่างชำนาญแล้ว กิจกรรมต่างๆ ในชุมชนก็เป็นไปอย่างราบรื่น เนื่องจากเด็กและเยาวชนจะเป็นตัวกลางเชื่อมโยงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารกับชุมชนแล้ว เด็กและเยาวชนยังเป็นตัวประสานความสัมพันธ์ระหว่างคนในชุมชนด้วยเช่นเดียวกัน เพราะกิจกรรมต่างๆ ที่เกิดขึ้นในชุมชน รวมถึงการนำเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารมาใช้ประโยชน์ในชุมชนนั้นล้วนเป็นกิจกรรมที่ชุมชนร่วมมือร่วมใจกันเนื่องจากตระหนักถึงอนาคตของเด็กและเยาวชนเป็นสำคัญ

เมื่อเกิดกิจกรรมขึ้นและเห็นว่าเด็กและเยาวชนมีความตั้งใจจริง ผู้ใหญ่ในชุมชนจึงพร้อมที่จะให้ความร่วมมือในกิจกรรมเพื่อเด็กและเยาวชน

“อนาคตของบ้านสามขาก็คืออนาคตของเด็กของเรา ดังนั้นกิจกรรมที่เกิดขึ้นก็เพื่อชุมชนเพื่อเด็กและเยาวชนของเรา อย่างการทำฝายแม้ว เกิดขึ้นเพราะเห็นว่าต้นน้ำกำลังจะหมดไป แห้งแล้งขึ้นทุกวัน ถ้าตอนนี้เราไม่ทำ อนาคตเด็กพวกนี้ต้องจ่ายค่าน้ำแพง หรือต้องเจอไฟป่าบ่อยๆ แม่ เด็กๆ เค้าให้ความร่วมมือเป็นอย่างดี บางคนพาพ่อแม่มาด้วย มาเรียนรู้ด้วยกัน มาทำด้วยกัน พ่อแม่เขาก็มา เรียนภาษาล้านนาเขาก็ชอบที่จะได้สอน พ่อหนานเล่นคอมพิวเตอร์ มันเป็นความสุขของเขา ที่จะทำให้ผู้ใหญ่เห็นว่าเขาทำได้ มีความสามารถ”

(ศรินวล วงศ์ตระกูล. สัมภาษณ์, 21 กรกฎาคม 2548)

ด้านความรู้

เด็กและเยาวชนเป็นกลุ่มที่สามารถใช้งานเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารได้เชี่ยวชาญที่สุด เนื่องจากเป็นกลุ่มที่มีความอยากรู้อยากเห็นและกล้าทดลองสิ่งใหม่ๆ ตลอดเวลา วัฒนธรรมการเรียนรู้เดิมของเด็กและเยาวชนบ้านสามขานั้นยังไม่การยึดติดต่อสิ่งที่เคยเรียนรู้มา ทำให้สามารถเปิดรับความรู้ใหม่ๆ ได้โดยง่าย เด็กและเยาวชนของชุมชนบ้านสามขาใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารในการค้นหาข้อมูลจนติดเป็นนิสัย เนื่องจากเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารเป็นสิ่งที่เด็กและเยาวชนสามารถเข้าถึงข้อมูลที่ต้องการได้ง่ายและรวดเร็ว อีกทั้งข้อมูลนั้นทันสมัยและทันต่อเหตุการณ์ เด็กและเยาวชนบ้านสามขามีหน้าที่สำคัญคือจะมีการจัดเวรกันค้นหาข้อมูลข่าวสารที่เป็นประโยชน์ต่อชุมชนและนำมาอ่านออกอากาศทางวิทยุชุมชนให้คนในชุมชนได้ฟังในช่วงกลางวัน ซึ่งเป็นการฝึกทักษะในการใช้คอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ตและการค้นหาข้อมูลต่างๆ นอกจากนี้ยังเป็นการฝึกทักษะการอ่านจับใจความและการกลั่นกรองข้อมูลอีกด้วย

ในขณะที่ผู้วิจัยทำการวิจัยได้มีโอกาสได้รับมอบหมายให้ดูแลเด็กและเยาวชนที่โรงเรียนบ้านสามขา 1 วัน ขณะนั้นพายุหิมะฟ้าเข้ามาบริเวณภาคเหนือและภาคกลางของประเทศไทย ทำให้ฝนตกทั้งวัน ผู้วิจัยจึงให้เด็กและเยาวชนที่มาเรียนในวันนั้นค้นหาข้อมูลเกี่ยวกับพายุหิมะฟ้า ผลปรากฏว่าเด็กและเยาวชนสามารถค้นหาข้อมูลได้อย่างละเอียดและรวดเร็ว โดยข้อมูลที่ค้นหามาไม่ได้มาจากแหล่งที่มาเพียงที่เดียว ซึ่งก็คือเด็กและเยาวชนมีการหาข้อมูลจากหลาย

เว็บไซต์และมีการเขียนสรุปข้อมูลและที่ลืมไม่ได้คือการอ้างอิง เด็กและเยาวชนมีการอ้างอิงถึงทุกแหล่งที่มา

1.2 ผลกระทบต่อระดับสังคม

ชุมชนบ้านสามขา นำเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารมาใช้ประโยชน์กับการแก้ปัญหาและพัฒนาชุมชน เป็นเครื่องมือในการทำกิจกรรมต่างๆ ของชุมชน ทำให้ชุมชนสามารถเห็นข้อมูลตามสภาพจริงได้ตรงความต้องการ สามารถสืบค้นข้อมูลที่เป็นประโยชน์ต่อชุมชนได้ตลอดเวลา จึงเกิดการพัฒนาชุมชนอย่างต่อเนื่อง ซึ่งการนำเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารมาใช้ในกิจกรรมของชุมชนนั้นมีผลกระทบต่อระดับสังคมทั้งด้านความสัมพันธ์และด้านความรู้

ด้านความสัมพันธ์

ในการดำเนินการกิจกรรมต่างๆ ของชุมชน จำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องได้รับความร่วมมือจากทุกกลุ่มในชุมชน เพื่อให้กิจกรรมต่างๆ สำเร็จบรรลุวัตถุประสงค์ ดังนั้นในการดำเนินการของชุมชนที่มีการใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร คนในชุมชนที่ร่วมกันทำกิจกรรมจึงจำเป็นต้องเรียนรู้การใช้งานจากเทคโนโลยีสารสนเทศ โดยมีเด็กและเยาวชนเป็นตัวกลางเชื่อมโยงเพื่อถ่ายทอดความรู้ให้กับผู้ที่ต้องการใช้และจำเป็นต้องใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร ทำให้ความสัมพันธ์ของชุมชนแน่นแฟ้นมากยิ่งขึ้น เกิดการยอมรับความสามารถของเด็กและเยาวชนมากขึ้น ให้เด็กและเยาวชนมีส่วนร่วมในการแก้ปัญหาและพัฒนาชุมชนมากขึ้น และภูมิปัญญาดั้งเดิมของผู้สูงอายุได้รับนำมาเผยแพร่และกระจายไปสู่ชุมชนอื่นๆ อีกด้วย นอกจากนี้ความสัมพันธ์ในชุมชนแล้ว เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารยังสามารถเชื่อมโยงชุมชนต่างๆ ให้รู้จักกัน ติดต่อสื่อสาร และสร้างความสัมพันธ์ที่ดีต่อกันได้แม้จะอยู่ห่างไกล

ด้านความรู้

เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารเปรียบเสมือนคลังข้อมูลความรู้ขนาดใหญ่ให้ทุกคนสามารถเข้าไปศึกษาเรียนรู้ได้ การที่ชุมชนบ้านสามขาเป็นชุมชนที่ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารมาแก้ปัญหาและพัฒนาชุมชน ทำให้ชุมชนมีช่องทางในการหาข้อมูลข่าวสาร และความรู้ที่จำเป็นต่อชุมชนได้ โดยสามารถทำได้ตลอดเวลาไม่จำกัดว่าจะต้องรอตามรายการโทรทัศน์หรือค้นหาหนังสือ เพราะเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร ทำให้ชุมชนสามารถสืบค้นเรื่องที่ต้องการได้ในเวลาอันสั้นเหมือนการเข้าห้องสมุดมีหนังสือให้เลือกอ่านมากมายโดย

ที่ไม่ต้องเดินทางออกจากชุมชนเลย นอกจากนี้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารสามารถสร้างเครือข่ายความรู้ขึ้น เพื่อแลกเปลี่ยนความรู้และประสบการณ์ทำให้ชุมชนมีความรู้กว้างและหลากหลายมากขึ้น

ตารางที่ 8 สรุปผลกระทบของเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร

ผลกระทบของเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร			
ด้าน	ระดับ	บุคคล	ชุมชน
ความสัมพันธ์		<ul style="list-style-type: none"> - เด็กและเยาวชนเป็นตัวกลางเชื่อมโยงความสัมพันธ์ของคนในชุมชน จากการใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร - ช่องว่างระหว่างผู้สูงอายุกับเด็กและเยาวชนลดลง - ความสัมพันธ์อาจมีขัดแย้งกันบ้าง แต่ก็อยู่ในระดับที่ดี เนื่องจากมีการแก้ปัญหาที่เกิดขึ้นด้วยเหตุผลโดยทันที 	<ul style="list-style-type: none"> - กิจกรรมของชุมชนนั้นเชื่อมความสัมพันธ์ให้คนในชุมชนร่วมมือกัน และร่วมเรียนรู้สิ่งใหม่ๆ โดยเฉพาะในด้านเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร ทำให้ผู้ใหญ่และเด็กเกิดความสัมพันธ์ที่ดี พึ่งพากันและกัน - ชุมชนสามารถติดต่อสื่อสารกับชุมชนอื่น ๆ ได้ด้วยเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร เกิดความสัมพันธ์ที่ดี สามารถช่วยเหลือกันได้
ความรู้		<ul style="list-style-type: none"> - เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารมีผลกระทบต่อเด็กและเยาวชนมากที่สุด เนื่องจากความอยากรู้อยากเห็นของเด็กและเยาวชนทำให้กล้าที่จะทดลอง เรียนรู้สิ่งใหม่ๆ ตลอดเวลา 	<ul style="list-style-type: none"> - เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารเป็นคลังข้อมูลขนาดใหญ่ให้ชุมชนสามารถสืบค้นข้อมูลที่เป็นประโยชน์ต่อชุมชนได้สะดวก และรวดเร็ว - ความรู้ของชุมชนถูกจัดเป็นระบบและเผยแพร่ให้ชุมชนอื่น ๆ ได้ศึกษาและสามารถแลกเปลี่ยนความรู้และประสบการณ์กับชุมชนอื่นๆ ได้