การพัฒนาสู่เมืองอัจฉริยะ: บทบาทของสื่อออนไลน์ในการประสานการมีส่วนร่วมในงานผังเมือง

Towards Smart city: A role of online platforms in urban collaborative planning

อุมาภรณ์ บุพไชย (Umaporn Pupphachai)*

บทคัดย่อ

เมืองอัจฉริยะ (Smart City) เป็นแนวคิดในการพัฒนาเมืองที่ถูกกล่าวถึงอย่างแพร่หลายในวงวิชาการด้านการผังเมืองและถูกนำมาใช้เป็นวิสัยทัศน์ในการพัฒนาเมืองในหลายประเทศทั่วโลก องค์ประกอบสำคัญของการพัฒนาตามแนวทางเมืองอัจฉริยะคือการใช้เทคโนโลยีในการจัดการและสื่อสารข้อมูล การใช้สื่อออนไลน์ เช่น เว็บไซต์ (Website) เครือข่ายสังคมออนไลน์ (Social network) และระบบการประมวลผลและจัดเก็บข้อมูลออนไลน์ (Cloud Computing) ล้วนมีอิทธิพลต่อการเปลี่ยนแปลงรูปแบบของกระบวนการวางผังเมือง โดยเฉพาะในกระบวนการวางผังเมืองแบบมีส่วนร่วมซึ่งสื่อออนไลน์ได้ช่วยลดข้อจำกัดในการสื่อสารให้สามารถทำได้ทุกที่ทุกเวลาและเปิดโอกาสให้การมีส่วนร่วมมีรูปแบบที่เปิดกว้างกว่าที่เคยเป็นมา จากการศึกษาแสดงให้เห็นว่าบทบาทของสื่อออนไลน์ในการประสานการมีส่วนร่วมแบ่งออกเป็นสามระดับ ได้แก่ ระดับการให้ข้อมูล (e-Enabling) ระดับการปรึกษาหารือ (e-Engaging) และระดับการร่วมปฏิบัติ (e-Empowering) นอกจากนี้ การศึกษาสถานการณ์การใช้สื่อออนไลน์และการประสานการมีส่วนร่วมในงานผังเมืองของประเทศไทย แสดงให้เห็นว่ามีปัจจัยที่ยังเป็นอุปสรรคและต้องการการพัฒนาโดยเฉพาะในระดับการใช้สื่อออนไลน์เพื่อปรึกษาหารือและระดับการร่วมปฏิบัติ

คำสำคัญ : เมืองอัจฉริยะ, การวางผังเมือง, การวางผังเมืองแบบมีส่วนร่วม, การประสานความร่วมมือ, สื่อออนไลน์, สื่อดิจิตอล

* อาจารย์ประจำสาขาสถาปัตยกรรมผังเมือง คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ ผังเมืองและนฤมิตศิลป์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม
Lecturer, Department of Urban Architecture, Mahasarakham University, Umaporn.b@msu.ac.th, 0918298342

Veridian E-Journal, Silpakorn University
ISSN 1906 - 3431

Abstract

The concept of Smart city has recently increased in discourses both in academic forums and in practices as the development visions of many cities all over the world. One of the most critical aspects in developing Smart cities is the use of 'Information and Communication Technologies (ICTs)'. Operating online platforms such as website, social network, and cloud computing has effected the shift of urban planning particularly participative planning. The online platforms have reduced the constraints and have widened the opportunities of participations and collaborations. The study has revealed three ladders of participation, which are e-Enabling, e-Engaging, and e-Empowering. Although Thailand has shown critical intention and has tactically taken action, more work is still required.

Keywords: Smart City, Urban Planning, Participative Planning, Collaborative Planning, Citizen Engagement, Online Platforms, Digital Platforms

บทนำ

ทิศทางการพัฒนาเมืองที่มักถูกกล่าวถึงในระยะเวลาไม่กี่ปีที่ผ่านมานี้ ได้แก่ การมุ่งสู่ความเป็นเมืองอัจฉริยะ (Smart City) (e.g. Spil et al. 2017; Batty 2013; Angelidou 2017; Berntzen & Johannessen 2016) ซึ่งเป็นแนวคิดที่ให้ความสำคัญกับการนำเทคโนโลยีการจัดการและการสื่อสารข้อมูล (Information and Communication Technologies (ICTs)) เช่น เว็บไซต์ (Website) เครือข่ายสังคมออนไลน์ (Social network) และระบบการประมวลผลและจัดเก็บข้อมูลออนไลน์ (Cloud Computing) เข้ามาช่วยในการพัฒนาเมือง (Angelidou, 2017) เครื่องมือเหล่านี้สามารถสนับสนุนการทำงานด้านผังเมืองให้มีประสิทธิภาพมากขึ้นอย่างน้อยสองประการด้วยกัน (Granier & Kudo, 2016) ประการแรก เป็นการเพิ่มขีดความสามารถในการจัดการและประมวลผลข้อมูลเกี่ยวกับเมืองซึ่งมีจำนวนมหาศาลและมีการเปลี่ยนแปลงตลอดเวลา (Big Data) เป็นเครื่องมือช่วยให้ผู้มีหน้าที่เกี่ยวข้องสามารถนำมาใช้ในการบริหารจัดการเมือง เพิ่มศักยภาพในการจัดทำแผนนโยบายและยุทธศาสตร์ และเป็นเครื่องมือให้ผู้เกี่ยวข้องกลุ่มอื่นสามารถนำไปใช้ในการงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ และประการที่สอง การสื่อสารผ่านสื่อออนไลน์ เช่น สื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) และระบบฐานข้อมูล (Open Data) จะช่วยเพิ่มโอกาสให้เกิดการประสานความร่วมมือระหว่างกลุ่มผู้มีส่วนเกี่ยวข้อง และเป็นการสนับสนุนให้เกิดกระบวนการมีส่วนร่วมตั้งแต่ระยะเริ่มดำเนินงานซึ่งช่วยให้การประสานความร่วมมือมีประสิทธิภาพมากขึ้น (Meijer & Rodrı´guez Bolı´var, 2016) คุณสมบัติทั้งสองประการนี้ทำให้การพัฒนาตามแนวคิดเมืองอัจฉริยะมีเครื่องมือที่เป็นประโยชน์และสามารถสร้างสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการประสานการมีส่วนร่วม เพื่อให้การวางผังเมืองสามารถตอบสนองต่อความต้องการของผู้ใช้งานและมีการพัฒนาที่สอดคล้องต่อสถานการณ์ทั้งทางกายภาพ เศรษฐกิจ สังคมและสภาพแวดล้อม

ถึงแม้ว่าการมีส่วนร่วมของประชาชนและการพัฒนาตามแนวคิดเมืองอัจฉริยะจะเป็นประเด็นที่ถูกกล่าวถึงมากในระยะเวลาที่ผ่านมา งานศึกษาวิจัยที่เกี่ยวข้องกับแนวคิดเมืองอัจฉริยะส่วนใหญ่ยังคงเป็นการกล่าวถึงมิติด้านเทคโนโลยีและการจัดการและมองประเด็นการมีส่วนร่วมของภาคประชาชนเป็นเพียงส่วนประกอบหนึ่งของการพัฒนาเมือง (Chourabi et al., 2012; Granier & Kudo, 2016) จากการตั้งข้อสังเกตถึงข้อบกพร่องนี้ จึงทำให้งานศึกษาบางส่วนเลือกกล่าวถึงแนวคิดเมืองอัจฉริยะไปพร้อมกับการให้ความสำคัญกับมิติของคนและชุมชน โดยมองว่าความมุ่งหมายในการพัฒนาเทคโนโลยีการจัดการและสื่อสารข้อมูลโดยเฉพาะในระดับท้องถิ่นนั้น เป็นไปเพื่อให้ภาครัฐและหน่วยงานท้องถิ่นสามารถสื่อสารกับคนในท้องถิ่นและนำข้อมูลมาใช้ในการแก้ปัญหาและพัฒนางานผังเมืองได้อย่างมีประสิทธิภาพ ดังนั้นบทบาทสำคัญของภาครัฐและหน่วยงานท้องถิ่นจึงควรพัฒนาด้านเทคโนโลยีควบคู่ไปกับการให้ความสำคัญกับความต้องการและการมีส่วนร่วมของคนในพื้นที่ เพื่อให้เทคโนโลยีดังกล่าวเป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาเมืองได้อย่างแท้จริง

หนึ่งในยุทธศาสตร์สำคัญที่สามารถช่วยให้งานผังเมืองถูกขับเคลื่อนไปสู่ความเป็นเมืองน่าอยู่และการพัฒนาเมืองอย่างยั่งยืน ได้แก่ การมีส่วนร่วมของภาคประชาชน (Citizen Participation) และการประสานความร่วมมือ (Citizen Engagement) ซึ่งหมายถึงแนวทางในการพัฒนาเมืองที่ให้ความสำคัญและส่งเสริมให้เกิดการประสานความร่วมมือระหว่างภาคีหลายฝ่าย (Co-Creation) เช่น ภาครัฐ ภาคเอกชนผู้ลงทุน และภาคประชาชน (e.g. Healey, 1992; Pereira et al., 2017; T. Spil et al., 2017) อย่างไรก็ดี การจัดกระบวนการมีส่วนร่วมยังมีข้อบกพร่องที่สำคัญสามประการ (Mueller, Lu, Chirkin, Klein, & Schmitt, 2018) ประการแรก การทำให้กระบวนการมีส่วนร่วมมีประสิทธิภาพนี้ต้องการระยะเวลา อีกทั้งต้องใช้งบประมาณและทรัพยากรจำนวนมาก ประการที่สอง ยังมีข้อบกพร่องในการจัดประชุมหรือการประชุมเชิงปฏิบัติการที่ไม่สามารถครอบคลุมกลุ่มผู้มีส่วนได้ส่วนเสียได้อย่างทั่วถึง และผู้ที่เข้าร่วมประชุมโดยเฉพาะผู้ที่ร่วมแสดงความคิดเห็นมักจะจำกัดอยู่ในกลุ่มผู้นำหรือผู้ที่มีความเชี่ยวชาญการแสดงออกในที่สาธารณะ ซึ่งอาจทำให้ข้อตกลงที่เกิดขึ้นจากการประชุมขาดคุณสมบัติหรือไม่มีน้ำหนักเพียงพอในการเป็นข้อตกลงร่วมกันได้ ประการที่สาม ข้อคิดเห็นและข้อเสนอแนะที่ได้จากกระบวนการมีส่วนร่วมยังจำกัดอยู่เฉพาะประเด็นเดิมที่มองเห็นได้ชัดเจนหรือมีการดำเนินการมาแล้วในอดีต ซึ่งทำให้ขาดการพัฒนาหรือขาดประเด็นใหม่ที่ท้าทายในงานพัฒนาเมือง

การมีส่วนร่วมของประชาชนในงานผังเมืองมีการพัฒนารูปแบบและกระบวนการอย่างต่อเนื่อง การพัฒนาตามแนวคิดเมืองอัจฉริยะนับเป็นปัจจัยหนึ่งที่มีอิทธิพลต่อการเปลี่ยนแปลงรูปแบบของกระบวนการมีส่วนร่วม แนวคิดเมืองอัจฉริยะที่การให้ความสำคัญกับการพัฒนาและนำเทคโนโลยีเข้ามาใช้งาน นับเป็นการเพิ่มโอกาสและศักยภาพให้กับงานผังเมือง (e.g. Effing & Groot, 2016; T. Spil et al., 2017) งานวิจัย “การพัฒนาสู่เมืองอัจฉริยะ: บทบาทของสื่อออนไลน์ในการประสานการมีส่วนร่วมในงานผังเมือง” มีวัตถุประสงค์ที่จะศึกษาอิทธิพลของการพัฒนาสู่ความเป็นเมืองอัจฉริยะที่มีต่อการเปลี่ยนแปลงของกระบวนการมีส่วนร่วมโดยเฉพาะในประเด็นการใช้ การสื่อสารและแพลตฟอร์มออนไลน์ (Online Platform) เพื่อบรรเทาอุปสรรคและข้อบกพร่องของกระบวนการมีส่วนร่วมที่ได้กล่าวไปข้างต้น โดยมุ่งหวังที่จะสร้างกรอบแนวคิดในการใช้สื่อออนไลน์เพื่อสนับสนุนการประสานความร่วมมือในงานผังเมือง รวมทั้งศึกษาปัจจัยที่เป็นอุปสรรคและโอกาสในการพัฒนา

Veridian E-Journal, Silpakorn University
ISSN 1906 - 3431

เพื่อเป็นแนวทางในการศึกษาและพัฒนาแนวทางการพัฒนาสู่ความเป็นเมืองอัจฉริยะและการใช้สื่อออนไลน์ในการประสานการมีส่วนร่วมในงานผังเมืองในบริบทประเทศไทยต่อไป

วิธีการศึกษา

งานวิจัยนี้ศึกษาข้อมูลเชิงทฤษฎีโดยใช้วิธีการรวบรวมจากข้อมูลเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง (Documentary Search) โดยมีประเด็นเบื้องต้นที่ต้องการศึกษาสามประการ ได้แก่ การพัฒนาเมืองตามแนวคิดเมืองอัจฉริยะ การวางผังเมืองแบบมีส่วนร่วม และการใช้สื่อออนไลน์เพื่อสนับสนุนงานผังเมือง เพื่อทราบถึงอิทธิพลของแนวคิดเมืองอัจฉริยะที่มีต่อกระบวนการมีส่วนร่วมในงานผังเมือง โดยเฉพาะในส่วนที่เกี่ยวข้องกับบทบาทของสื่อออนไลน์ในการเป็นเครื่องมือสนับสนุนการวางผังเมืองแบบมีส่วนร่วม

ในการศึกษาข้อมูลเชิงปฏิบัตินั้น เป็นการศึกษาจากกรณีศึกษา (Case Study)โดยคัดเลือกตัวอย่างที่ดี (Best practice) จากเมืองในทวีปต่างๆทั่วโลก ได้แก่ ยุทธศาสตร์การพัฒนาหกเมืองหลัก (6Aika) ประเทศฟินแลนด์ (https://6aika.fi/in-english/) กรุงลอนดอน ประเทศอังกฤษ (http://smarterlondon.co.uk)กรุงเมลเบิร์น ประเทศออสเตรเลีย (https://data.melbourne.vic.gov.au) และกรุงนิวยอร์ก ประเทศสหรัฐอเมริกา (https://link.nyc) โดยมีเกณฑ์ในการคัดเลือกดังนี้ 1) มีรายงานที่สามารถอธิบายข้อมูล เช่น นโยบาย แผนการปฏิบัติงาน และแสดงตัวอย่างการดำเนินงานที่ชัดเจนในการเป็นตัวอย่างที่ดี 2) เป็นตัวอย่างจากเมืองที่เป็นที่รู้จักและอยู่ในลำดับหนึ่งในห้าเมืองใหญ่ของประเทศ และ 3) มีผลการดำเนินงานในเชิงประจักษ์เป็นที่ยอมรับในระดับนานาชาติ โดยดูจากเอกสารงานวิจัยที่ตีพิมพ์ในวารสารระดับนานาชาติ

จากการศึกษาข้อมูลเอกสารร่วมกับการวิเคราะห์กรณีศึกษา ข้อมูลที่ได้จะถูกรวบรวมและนำเสนอเป็นแนวทางในการใช้สื่อออนไลน์เพื่อสนับสนุนการวางผังเมืองแบบมีส่วนร่วม และท้ายที่สุดงานศึกษาต้องการนำเสนอความเป็นไปได้ของแนวทางดังกล่าวในบริบทของประเทศไทย โดยใช้วิธีการวิเคราะห์แยกปัจจัยหกประการ (Hexagonal Typology) ที่ใช้ในการพิจารณาความสำเร็จของนโยบายและยุทธศาสตร์การดำเนินงาน (Krank, Wallbaum, & Grêt-Regamey, 2010) เพื่อนำเสนอปัจจัยที่เป็นอุปสรรคและปัจจัยสนับสนุนในการใช้สื่อออนไลน์เพื่อสนับสนุนการประสานความร่วมมือในงานผังเมืองภายใต้แนวคิดเมืองอัจฉริยะ อันประกอบด้วย 1) Hardware หมายถึงแพลตฟอร์มและสื่อออนไลน์ที่ใช้รวมถึงระบบและเทคโนโลยีสนับสนุน 2) Software หมายถึงปัจจัยด้านการใช้งาน ผู้ใช้งาน และหน่วยงานที่เกี่ยวข้องกับการใช้สื่อออนไลน์เพื่อประสานการมีส่วนร่วมในงานผังเมือง 3) Orgware หมายถึง รูปแบบขององค์กร โครงสร้างและการจัดการองค์กรที่เกี่ยวข้องกับการใช้สื่อออนไลน์เพื่อประสานการมีส่วนร่วมในงานผังเมือง 4) Finware หมายถึงปัจจัยด้านงบประมาณ 5) Ecoware หมายถึงสภาพแวดล้อมทางสังคมและบริบทวัฒนธรรมของแต่ละพื้นที่ และ 6) Polware หมายถึงปัจจัยด้านการเมืองการปกครองและการกำหนดนโยบายในการบริหารและจัดการ

การพัฒนาเมืองภายใต้แนวคิดเมืองอัจฉริยะ

การพัฒนาเมืองภายใต้แนวคิดเมืองอัจฉริยะนับเป็นนวัตกรรมของการพัฒนาเมืองในยุคศตวรรษที่ 21 เทคโนโลยีในการสื่อสารและวิเคราะห์ประมวลผลข้อมูลที่สามารถทำได้รวดเร็วและมีประสิทธิภาพมากขึ้นถูกนำมาใช้เพื่อเพิ่มขีดความสามารถในการพัฒนาเมือง (Angelidou et al., 2017) ประเด็นสำคัญของการพัฒนาเมืองตามแนวคิดเมืองอัจฉริยะ คือการใช้เทคโนโลยีเพื่อเอื้อประโยชน์ต่อการใช้ชีวิตของคนในเมือง โดยคำนึงถึงบริบทที่แตกต่าง เมืองที่มีขีดความสามารถแตกต่างกัน มีทรัพยากรและปัญหาพื้นฐานที่แตกต่างกันย่อมต้องการแนวทางและยุทธศาสตร์ที่แตกต่างกัน (Kwast, 2016; Spil et al., 2017b) เช่น การพัฒนาสู่ความเป็นเมืองอัจฉริยะของประเทศญี่ปุ่น มุ่งเน้นการใช้วิวัฒนาการด้านเทคโนโลยีเพื่อควบคุมการใช้พลังงานอย่างคุ้มค่า ส่วนเมืองในประเทศแถบยุโรป เช่น อัมสเตอร์ดัม โคเปนฮาเกน แมนเชสเตอร์ และมิลาน เลือกที่จะใช้วิวัฒนาการด้านเทคโนโลยีควบคู่ไปกับการให้ความสำคัญกับการมีส่วนร่วมของภาคประชาชน เป็นต้น

องค์ประกอบสำคัญที่จะช่วยให้การพัฒนาสู่ความเป็นเมืองอัจฉริยะมีความสอดคล้องกับบริบทที่แตกต่างของพื้นที่ได้แก่การพัฒนาแบบมีส่วนร่วม เนื่องจากระบบข้อมูลและการสื่อสารที่ดีจะเป็นเครื่องมือช่วยในการเข้าถึงกลุ่มคนจำนวนมากและเปิดโอกาสให้เกิดการถ่ายทอด แลกเปลี่ยนข้อมูล เผยแพร่และแบ่งปันความรู้ โดยที่ข้อมูลและการสื่อสารนี้สามารถสะท้อนบริบทและสถานการณ์ของพื้นที่ และสามารถบ่งชี้ถึงปัญหาและความต้องการของคนในพื้นที่ได้ (Angelidou et al., 2017; Granier & Kudo, 2016) ความสำคัญของการมีส่วนร่วมต่อแนวคิดเมืองอัจฉริยะจึงหมายถึง การรวบรวมและการนำข้อมูลมาใช้ประโยชน์ โดยสร้างบรรยากาศและสภาพแวดล้อมที่เปิดโอกาสให้คนในเมืองสามารถสะท้อนความต้องการและปัญหา รวมถึงสามารถใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีและข้อมูลที่มีอยู่พร้อมและทันต่อสถานการณ์ เพื่อให้การพัฒนาเมืองสามารถปรับเปลี่ยนและตอบสนองต่อความต้องการและสถานการณ์ของเมืองได้อย่างแท้จริง

ความสำคัญของสื่อออนไลน์ภายใต้แนวคิดเมืองอัจฉริยะ

การพัฒนาเมืองภายใต้แนวคิดเมืองอัจฉริยะต้องการองค์ประกอบที่สำคัญอย่างน้อยสองประการคือ ความโปร่งใส (Transparency) และการมีส่วนร่วม (Participatory Governance) ในการบริหารจัดการ (Kwast, 2016) การมีระบบการจัดการข้อมูลที่ดี รองรับข้อมูลได้เป็นจำนวนมาก สามารถนำข้อมูลเหล่านั้นมาใช้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ รวมทั้งมีการจัดเตรียมช่องทางเพื่อเปิดโอกาสให้ประชาชนได้การตรวจสอบและมีส่วนร่วมอย่างเปิดกว้างเพื่อความโปร่งใสในการบริหารจัดการเมือง นับเป็นปัจจัยสำคัญในการนำไปสู่การพัฒนาตามแนวคิดเมืองอัจฉริยะ (Vogt & Haas, 2015) ทั้งนี้ การพัฒนาของสื่อดิจิตอลและสื่อออนไลน์นับเป็นปัจจัยสำคัญที่ช่วยให้การสื่อสารและการปฏิสัมพันธ์ระหว่างภาครัฐและประชาชนสามารถทำได้ง่าย สะดวกรวดเร็ว ครอบคลุมกลุ่มคนและพื้นที่ได้มากขึ้น ทำให้คนทั่วไปสามารถนำเสนอและแลกเปลี่ยนความคิดเห็นได้อย่างเปิดกว้าง (Kwast, 2016; Nielsen, Jensen, Hoffmann, & Elle, 2006) งานศึกษาที่ผ่านมาได้แสดงให้เห็นว่าการผสมผสานงานผังเมืองกับเทคโนโลยีสื่อดิจิตอลมีส่วนสำคัญทำให้กระบวนการวางผังเมืองมีศักยภาพเพิ่มมากขึ้น (Saad-sulonen & Horelli, 2010)

Veridian E-Journal, Silpakorn University
ISSN 1906 - 3431

เป้าหมายสำคัญในการพัฒนาสื่อออนไลน์เพื่อรองรับการมีส่วนร่วมคือ ทำให้การมีส่วนร่วมของประชาชนไม่เป็นเพียงการรับรู้หรือการแสดงความเห็นรับรองโครงการที่ภาครัฐเป็นผู้เลือกและนำเสนอ แต่ควรสนับสนุนให้เกิดการร่วมคิดร่วมทำ โดยเปิดโอกาสให้ประชาชนได้ศึกษาข้อมูล สอบถาม ร่วมแสดงความเห็นและเสวนาเพื่อหาข้อตกลงและพิจารณารูปแบบที่ต้องการร่วมกัน ดังนั้น ประเด็นที่ควรได้รับการศึกษาและพัฒนาคือการมีช่องทางหรือเครื่องมือที่จะช่วยสนับสนุนให้เกิดการสื่อสาร ร่วมแสดงความคิดเห็นและเป็นส่วนหนึ่งของโครงการ (Granier & Kudo, 2016; Kwast, 2016; Spil, Effing, & Kwast, 2017a) การมีส่วนร่วมในการวางผังพัฒนาเมืองควรเปลี่ยนจากที่ภาคประชาชนเป็นผู้รับข่าวสาร มาเป็นผู้ร่วมผลิตโครงการร่วมกันกับภาครัฐ ซึ่งการศึกษาและพัฒนาสื่อให้สามารถรองรับบทบาทการมีส่วนร่วมได้อย่างมีประสิทธิภาพนับเป็นปัจจัยสำคัญที่จะช่วยสนับสนุนให้เมืองสามารถพัฒนาสู่ความเป็นเมืองอัจฉริยะได้

อิทธิพลของการพัฒนาภายใต้แนวคิดเมืองอัจฉริยะต่อกระบวนการมีส่วนร่วม

การพัฒนาด้านเทคโนโลยีและการใช้สื่อดิจิตอลนอกจากจะเป็นปัจจัยสำคัญของการพัฒนาสู่ความเป็นเมืองอัจฉริยะแล้ว ยังเป็นเครื่องมือสำคัญที่ช่วยเพิ่มศักยภาพและกระตุ้นให้การมีส่วนร่วมในงานผังเมืองสามารถทำได้อย่างมีประสิทธิภาพมากขึ้น เนื่องจากเป็นพื้นที่สาธารณะที่สามารถเข้าถึงได้จากทุกที่ทุกเวลา เป็นช่องทางในการแสดงความคิดเห็นและความต้องการ เป็นพื้นที่สำหรับแลกเปลี่ยนข้อมูลและองค์ความรู้ที่ช่วยให้เกิดการประสานความร่วมมือจากผู้มีส่วนเกี่ยวข้อง (Gil-garcia & Pardo, 2015) ด้วยเหตุนี้กระบวนการมีส่วนร่วมที่เดิมมักอยู่ในรูปแบบที่เป็นทางการ (Formal Participation) และถูกกำกับและดำเนินการโดยภาครัฐ สามารถปรับเปลี่ยนไปสู่รูปแบบของการมีส่วนร่วมที่มีรูปแบบไม่เป็นทางการ (Informal Participation) สามารถดำเนินการโดยกลุ่มคนทั่วไป เช่น กลุ่มผู้ประกอบการ กลุ่มผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย กลุ่มนักวิชาการ เป็นต้น (Gil-garcia & Pardo, 2015; Spil et al., 2017a) การมีส่วนร่วมทั้งสองรูปแบบสามารถใช้ประโยชน์จากข้อมูลข่าวสารที่อยู่ในรูปแบบดิจิตอล เช่น ข้อมูลที่รวบรวมจากผู้ใช้งาน (Crowd-Sourcing) ข้อมูลจากสื่อสังคมออนไลน์ (Social media) ระบบฐานข้อมูล (Open data) ที่สามารถรวบรวมและประมวลผลข้อมูลได้จำนวนมหาศาล ตัวอย่างข้อมูลเหล่านี้ เช่น การใช้งานระบบขนส่งสาธารณะ การใช้พลังงาน ข้อมูลการใช้น้ำ เป็นต้น ซึ่งการเผยแพร่ข้อมูล ให้สามารถเข้าถึงได้เป็นสาธารณะนั้น นอกจากจะจะทำให้งานพัฒนาเมืองมีความโปร่งใสและช่วยกระตุ้นให้การประสานความร่วมมือแล้ว (Jorna, 2015) ยังสามารถใช้เป็นข้อมูลพื้นฐานในการวางผังเมืองให้สอดคล้องกับข้อเท็จจริงและพฤติกรรมการใช้งานจริงอีกด้วย (Nummi, 2017)

การเปลี่ยนแปลงของการมีส่วนร่วมจากรูปแบบที่เป็นทางการไปสู่รูปแบบที่ไม่เป็นทางการเป็นการเปลี่ยนแปลงจากโครงสร้างการบริหารแบบมีลำดับขั้น (Hierarchy Structure) ซึ่งรัฐบาลกลางเป็นผู้ควบคุมและกำหนดทิศทางของหน่วยงานภายใต้กำกับโดยมีการถ่ายเทอำนาจในการควบคุมจัดการตามลำดับขั้น ไปสู่โครงสร้างในลักษณะเครือข่าย (Network Structure) ที่มีการประสานงานหรือทำงานร่วมกันระหว่างกลุ่มคนที่ประกอบอยู่ในเครือข่าย เช่น กลุ่มผู้เชี่ยวชาญ นักวิชาการ กลุ่มผู้บริหาร นักการเมือง กลุ่มเจ้าหน้าที่และพนักงานภาครัฐ กลุ่มผู้มีส่วนได้ส่วนเสียและกลุ่มคนทั่วไป ซึ่งเครื่องมือที่สามารถสะท้อนความต้องการของกลุ่มผู้เกี่ยวข้องนอกเหนือไปจากการมีฐานข้อมูลที่มีประสิทธิภาพแล้ว คือสภาพแวดล้อมที่เอื้อให้เกิดกระบวนการมีส่วนร่วมที่เปิดโอกาสให้คนทุกกลุ่มได้มีส่วนร่วมในการรับรู้ ให้ความเห็นและร่วมตัดสินใจ รวมทั้งเอื้อให้เกิดการประสาน

ความร่วมมือที่ไม่ได้จำกัดอยู่ภายใต้การควบคุมของหน่วยงานภาครัฐ ดังนั้นทิศทางการพัฒนาการประสานการมีส่วนร่วมภายใต้แนวคิดเมืองอัจฉริยะจึงหมายถึงการมีช่องทางสื่อสารที่สามารถเข้าถึงได้อย่างเปิดกว้างและสามารถรองรับการประสานความร่วมมือจากกลุ่มคนที่หลากหลายมากกว่ารูปแบบดั้งเดิม

ระดับการมีส่วนร่วมผ่านสื่อออนไลน์

การนำสื่อออนไลน์เข้ามาใช้เป็นเครื่องมือประสานการมีส่วนร่วมสามารถทำได้สามระดับ (Effing & Groot, 2016; Granier & Kudo, 2016; Kwast, 2016)

ระดับที่ 1 การให้ข้อมูล (Information) หมายถึงการบอกกล่าวข้อมูลข่าวสาร เป็นการสื่อสารทางเดียว (One-Way Communication) จากทางรัฐบาล เพื่อให้ข้อมูลแก่ภาคประชาชนและภาคธุรกิจ โดยผ่านทางเว็บไซต์ของภาครัฐ ประกอบด้วยนโยบาย กฎหมาย กฎระเบียบ ข้อบังคับ งบประมาณ การบริการ และข้อมูลอื่นที่เกี่ยวข้อง โดยสื่อสารในรูปแบบของเว็บไซต์ (Website) จดหมายอิเล็กโทรนิค (e-Mail) เป็นต้น เป็นการให้ข้อมูลเพื่อให้คนทั่วไปสามารถเข้าถึงข้อมูลที่ต้องการ มีความเข้าใจถึงปัญหาและแนวทางเลือกที่เป็นไปได้ โดยสามารถนำมาประกอบการตัดสินใจได้อย่างเป็นเหตุเป็นผล หรือ **e-Enabling** เช่น การประชาสัมพันธ์เส้นทางรถขนส่งสาธารณะ การชี้แจงโครงการพัฒนาที่กำลังจะเกิดขึ้นในพื้นที่ เป็นต้น

ระดับที่ 2 การปรึกษาหารือ(Consultation) เป็นการสื่อสารสองทาง (Two-Way Communication) เพื่อให้ข้อเสนอแนะ แสดงความคิดเห็น ตอบข้อซักถาม ควรเป็นการโต้ตอบในประเด็นหรือมีขอบเขตในการหารือที่ชัดเจนเพื่อสามารถนำไปสู่ข้อสรุปหรือข้อตกลงร่วมกัน โดยให้อำนาจประชาชนร่วมตัดสินใจ หรือ **e-Engaging** สามารถทำได้ทั้งในระยะวางแผนก่อนก่อนดำเนินงาน ระหว่างการดำเนินงาน และประเมินผลภายหลังจากโครงการแล้วเสร็จ เช่น การหาข้อตกลงในเรื่องรูปแบบการปรับปรุงพื้นที่สาธารณะการหารือเพื่อย้ายตำแหน่งสถานีรถประจำทาง การร้องเรียนเรื่องสวัสดิการและบริการสาธารณะ เป็นต้น โดยเจรจาโต้ตอบผ่านช่องทางออนไลน์ (Interactive Tools) เช่น เวทีเสวนาออนไลน์ (Forums) การประเมินออนไลน์ (Online Survey or Feedback Forms) ระบบการส่งข้อความทันที (Chat Rooms or Instant Messaging) เป็นต้น

ระดับที่ 3 การร่วมปฏิบัติ (Active participation) เป็นการสื่อสารแบบสองทาง (Two-Way Communication) โดยดึงประชาชนเข้ามามีส่วนร่วมตัดสินใจเพื่อกำหนดนโยบายร่วมกัน (Decision-Making) มีการเจรจาโต้ตอบ แสดงความคิดเห็น และโดยเฉพาะการคิดวิเคราะห์และลงมือปฏิบัติการร่วมกัน เช่น การประชุมเชิงปฏิบัติการ (Workshop) การออกแบบลานสาธารณะร่วมกัน เป็นต้น การร่วมปฏิบัตินี้เป็นการให้อำนาจในการตัดสินใจเป็นของสาธารณะ หรือ e-Empowering ซึ่งหมายถึงการเสริมอำนาจให้กับภาคประชาชน โดยที่สื่อออนไลน์ถูกใช้เป็นเสมือนเวทีที่เปิดให้กลุ่มผู้เกี่ยวข้องสามารถทำงานร่วมกันได้ เช่น กระดานสนทนาออนไลน์ (Discussion Forums) ข้อเรียกร้องออนไลน์ (Online Petitions) การออกเสียงออนไลน์ (Online Voting) การสำรวจความคิดเห็นด้วยแบบสอบถาม (Real-Time Survey) เป็นต้น

กรณีศึกษาของงานผังเมืองที่ใช้สื่อออนไลน์เพื่อประสานการมีส่วนร่วม

ตัวอย่างที่ดีถูกคัดเลือกจากเมืองใหญ่ในสี่ประเทศ ได้แก่ ฟินแลนด์ สหราชอาณาจักร สหรัฐอเมริกา และออสเตรเลีย เป็นการศึกษาแนวคิดวิธีการและเครื่องมือที่ใช้เพื่อนำมาใช้ในการนำเสนอกรอบแนวคิดต่อไป

1) The Six City Strategy (6Aika) เป็นกลุ่มที่เกิดขึ้นจากความร่วมมือระหว่างหกเมืองหลักของประเทศฟินแลนด์ (Helsinki, Espoo, Vantaa, Tampere, Turku and Oulu) มีเป้าหมายในการพัฒนาเมืองร่วมกัน คือ “Better and smarter” โดยใช้เว็บไซต์ Citybusiness ในการให้บริการฐานข้อมูล เป็นแหล่งสืบค้นและเป็นตัวกลางระหว่างหน่วยงานรัฐ องค์กรทางธุรกิจ กลุ่มผู้ประกอบการและประชาชนทั่วไป โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อให้เกิดการบูรณาการและยกระดับของมาตราฐานการพัฒนาเมือง ส่งเสริมให้เกิดผลงานสร้างสรรค์ที่ตอบสนองประโยชน์การใช้งานและกลุ่มผู้ใช้ และสนับสนุนการแบ่งปันประสบการณ์และตัวอย่างที่ดีเพื่อให้เกิดกระบวนการเรียนรู้ร่วมกัน ประกอบด้วยสามยุทธศาสตร์

Open Innovation Platform คือการใช้แพลตฟอร์มออนไลน์เป็นตัวกลางในการประสานความร่วมมือและแบ่งปันข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับการดำเนินธุรกิจ ระหว่างองค์กรท้องถิ่น องค์กรทางธุรกิจ กลุ่มผู้ประกอบการและกลุ่มผู้ลงทุนที่ต้องการเริ่มธุรกิจใหม่ ประกอบไปด้วยข้อมูลบริการพื้นฐานและแหล่งทรัพยากรที่มีอยู่ในท้องถิ่นที่ผู้ประกอบธุรกิจสามารถนำไปใช้ประกอบการวางแผนบริหารจัดการให้มีประสิทธิภาพมากขึ้น

Open Data and Interfaces เป็นการให้บริการฐานข้อมูลด้านภูมิศาสตร์ ข้อมูลด้านสิ่งแวดล้อม ข้อมูลการจราจร สถิติและการเงิน โดยเปิดเป็นสาธารณะให้ทุกคนสามารถเข้าถึงได้ ทำให้ผู้ประกอบการมีทรัพยากรและพื้นที่สำหรับทดลองด้านการตลาด ซึ่งเป็นการสร้างช่องทางและสภาพแวดล้อมที่เหมาะสมที่ทำให้ธุรกิจขนาดย่อมให้มีศักยภาพเพียงพอในการผลิตผลงานเชิงสร้างสรรค์

Open Participation and Customership พัฒนาเครือข่ายและแพลตฟอร์มในการเข้าถึงและให้บริการประชาชนที่สามารถให้บริการได้หลากหลายช่องทาง ใช้งานง่าย และสามารถรองรับผู้ใช้งานทุกกลุ่ม ด้วยวิธีการนี้จะเป็นการกระตุ้นให้กลุ่มผู้ประกอบการสามารถสร้างผลงานที่มุ่งตอบสนองต่อการใช้งานของผู้คนซึ่งเป็นการช่วยพัฒนาคุณภาพของบริการสาธารณะ รวมทั้งช่วยเพิ่มศักยภาพให้กับกลุ่มธุรกิจและผู้ประกอบการรุ่นใหม่ให้สามารถแข่งขันในตลาดได้

2) The Smart London Plan หรือแผนพัฒนากรุงลอนดอนสู่ความเป็นเมืองอัจฉริยะ มีเป้าหมายในการพัฒนาเมืองให้สามารถตอบสนองต่อการใช้งานและรับมือกับปัญหาที่เกิดขึ้นอย่างมีประสิทธิภาพ โดยนำเทคโนโลยีเข้ามาใช้เป็นเครื่องมือสำคัญในการเชื่อมโยงบริการสาธารณะภายในเมือง ทั้งในด้านการสื่อสารการคมนาคมขนส่ง และการเชื่อมโยงเครือข่ายทางธุรกิจ มียุทธศาสตร์ที่เน้นการใช้ข้อมูลและการแชร์องค์ความรู้ระหว่างกลุ่มเมืองในทวีปยุโรป เพื่อให้ลอนดอนเป็นเมืองที่เหมาะกับการอยู่อาศัย ทำงาน และการลงทุน (Live, Work and Invest) มาตรการที่ใช้มีสามประการ ได้แก่

Engaging Londoners เป็นการใช้สื่อออนไลน์เพื่อเผยแพร่ข่าวสารและข้อมูลเกี่ยวกับการใช้งานพื้นที่ภายในเมืองเช่น ข้อมูลการสัญจร ข้อมูลสถิติด้านสังคม เศรษฐกิจและสิ่งแวดล้อมของเมือง และ ‘Talk London’ ซึ่งเป็นช่องทางในการสนทนาโต้ตอบด้วยข้อความ (Discussion Forum) โดยเปิดให้คนทั่วไปสามารถ

แสดงความคิดเห็น ทำแบบสอบถามและโต้ตอบในประเด็นที่ต้องการได้อย่างอิสระ ซึ่งข้อมูลที่ได้รับจาก Talk London ถูกประมวลผลและนำมาใช้ในการปรับแผนและนโยบายในการพัฒนาเมืองให้สามารถตอบสนองต่อคนลอนดอนได้มีประสิทธิภาพและสอดคล้องกับความต้องการ

Enabling Good Growth คือการใช้ระบบฐานข้อมูลในการพัฒนาโครงสร้างพื้นฐาน สิ่งแวดล้อมและระบบคมนาคม โดยนำเอาข้อมูลการใช้งานมาประกอบการตัดสินใจพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานให้สอดคล้องกับการใช้งาน เช่น การวางเป้าหมายการพัฒนาให้ลอนดอนเป็นเมืองที่พึงพาตนเองได้ในด้านการใช้พลังงานโดยใช้ข้อมูลเข้ามาช่วยคำนวณและหาวิธีการลดจำนวนเที่ยวของการขนส่งที่มีระวางบรรทุกน้อยเพื่อลดการสิ้นเปลืองของพลังงาน เป็นต้น

Working with businesses คือการใช้สื่อออนไลน์เพื่อสนับสนุนให้เกิดธุรกิจเชิงสร้างสรรค์ เป็นพื้นที่ประสานความร่วมมือระหว่างกลุ่มผู้ประกอบการ นักลงทุน นักวิชาการและนักวิจัย เป็นต้น โดยเปิดให้มีการเข้าถึงฐานข้อมูลโดยกลุ่มผู้ประกอบการเพื่อสามารถนำข้อมูลนั้นมาต่อยอดในการทำธุรกิจดิจิตอล เช่น ‘DataPress’ ซึ่งเป็นระบบฐานข้อมูล (Open Source Data Portals) ที่มีไว้เพื่อช่วยให้หน่วยงานท้องถิ่นและภูมิภาคสามารถสื่อสารข้อมูลข่าวสาร โดยสามารถประกาศ แสดงเจตนาและข้อตกลงในการทำงานโครงการต่างๆ ต่อชาวเมืองและชุมชนที่เกี่ยวข้องอย่างเปิดเผย

3) Melbourne as a Smart City (http://www.melbourne.vic.gov.au) เมลเบิร์นมีวิสัยทัศน์ในการพัฒนาเมืองไปสู่ความเป็นเมืองอัจฉริยะโดยต้องการรักษาเอกลักษณ์ของเมืองไปพร้อมกับการพัฒนา โดยเน้นการประสานความร่วมมือกับทุกภาคส่วน(ผู้อยู่อาศัย คนทำงาน นักธุรกิจ นักเรียนนักศึกษาและผู้มาเยี่ยมเยียน)ให้สามารถมีส่วนร่วมในการศึกษาและพัฒนาเพื่อหาแนวทางในการพัฒนาที่เหมาะสมที่สุดโดยมีเครื่องมือคือ

Open Data (https://data.melbourne.vic.gov.au)ระบบฐานข้อมูลสาธารณะที่หน่วยงานท้องถิ่นร่วมกับองค์กรเอกชนได้นำเทคโนโลยีที่ใช้ระบุตำแหน่งผู้ใช้งานผ่านโทรศัพท์มือถือมาใช้ในการติดตามศึกษาพฤติกรรมในพื้นที่สาธารณะของผู้พิการทางสายตาและทางการได้ยิน มีระบบการนับจำนวนผู้ใช้ทางเดินเท้าที่เก็บข้อมูลตลอด 24 ชั่วโมง เพื่อนำข้อมูลที่ได้รับกลับมาใช้ในการวางแผนเส้นทางและการเตรียมความพร้อมเพื่อรองรับการขยายพื้นที่ในอนาคต

Participate Melbourne (https://participate.melbourne.vic.gov.au)เป็นแพลตฟอร์มสำหรับการสนทนาออนไลน์ (Discussion Forum) ที่เปิดให้คนทั่วไปร่วมแสดงความคิดเห็นต่อการใช้งานพื้นที่สาธารณะและโครงการพัฒนาของเมือง โดยผู้ใช้งานสามารถมีส่วนร่วมโดยการแชร์ภาพถ่ายแสดงความเห็นและข้อเสนอแนะที่ต้องการ ร่วมตอบแบบสอบถาม หรือแม้กระทั่งนำเสนอรูปแบบการเปลี่ยนแปลงที่ต้องการได้โดยสามารถใช้แพลตฟอร์มนี้ในการนำส่งไฟล์ ซึ่งหน่วยงานสามารถนำไปใช้เป็นข้อมูลในการปรับปรุงโครงการหรือพื้นที่ต่อไปได้

4) Link NYC (https://link.nyc) เทศบาลกรุงนิวยอร์กได้พัฒนาระบบการเชื่อมต่อเครือข่ายผู้ใช้งานบนอินเตอร์เน็ตที่เรียกว่า Link NYC ซึ่งเป็นระบบให้บริการข้อมูลในรูปแบบดิจิตอลและสัญญาณ Free Wi-Fi ที่ติดตั้งอยู่บนตู้ให้บริการอัตโนมัติ (Kiosk) ที่ติดตั้งอยู่ทั่วกรุงนิวยอร์กและสามารถเข้าถึงได้โดยไม่มี

Veridian E-Journal, Silpakorn University
ISSN 1906 - 3431

ข้อจำกัด บนตู้ให้บริการอัตโนมัติแต่ละจุดประกอบด้วยโทรศัพท์ที่ให้บริการฟรี ปุ่มกดเรียกฉุกเฉิน ช่องทางเชื่อมต่อสัญญาณ (USB) ที่สามารถใช้ถ่ายโอนข้อมูลและชาร์จแบตเตอรี่มือถือ จอแสดงผล (LCD) ที่ให้ข้อมูลข่าวสาร พยากรณ์อากาศ แผนที่ ตารางรถโดยสาร เที่ยวบิน ข้อมูลที่พัก และบริการอื่นที่จำเป็นต่อการใช้ชีวิตในเมือง โดยที่ผู้ใช้ต้องระบุตัวตนเมื่อสมัครเข้าใช้งาน จากการสื่อสารผ่านแพลตฟอร์มออนไลน์ที่ผู้ใช้เข้าใช้งานนี้เองที่ทำให้เทศบาลสามารถเผยแพร่ข่าวสารและให้บริการพื้นฐานอื่นของเมืองได้ นอกจากนี้ นิวยอร์กยังพัฒนาระบบการเฝ้าระวัง (Monitoring) เนื้อหาในการสื่อสารผ่านสื่อออนไลน์ และนำข้อมูลที่ได้จากการใช้งานมาวิเคราะห์การทำงานของเมืองด้วยระบบ CIVIQ Analytics ซึ่งเป็นข้อมูลจากการใช้งานจริง (Real Time) ที่สามารถนำมาใช้ประมวลผลและตอบสนองต่อปัญหาหรือความต้องการที่เกิดขึ้นได้ เช่น ข้อมูลเกี่ยวกับการสัญจรระยะเวลาในการเดินทางรวมถึงวิธีการและเส้นทางที่ควรเลือกใช้เพื่อไปถึงจุดหมายภายในเวลาที่ต้องการ ข้อมูลการใช้งานพื้นที่ย่านการค้าที่สะท้อนพฤติกรรมการซื้อขาย ซึ่งสามารถนำมาใช้ในการปรับปรุงพื้นที่ กำหนดตำแหน่งร้านค้า ขนาดพื้นที่ขาย ระยะและเส้นทางเดินเท้าที่เหมาะสม เป็นต้น

ทั้งสี่กรณีศึกษาใช้เว็บไซต์เป็นเครื่องมือในการสื่อสาร แจ้งข่าวสาร เผยแพร่และให้ข้อมูลเกี่ยวกับการดำเนินงานโครงการและกิจกรรม (e-Enabling) ทั้งหมดนี้นำเสนอในรูปแบบที่ชัดเจนและเข้าใจง่าย และเพื่อรองรับการเสนอข้อคิดเห็น (e-Engaging) กรณีศึกษาทั้งหมดได้จัดทำแพลตฟอร์มเฉพาะสำหรับสนทนา (Discussion Forum) โดยเปิดโอกาสให้ผู้ใช้สามารถตั้งคำถาม แสดงความคิดเห็น ทำแบบสอบถาม ส่งภาพถ่าย รวมทั้งสามารถส่งไฟล์ข้อเสนอที่ต้องการผ่านแพลตฟอร์มนี้ได้ นอกจากนี้ ทั้งสี่กรณีศึกษาได้ให้ความสำคัญกับการเตรียมฐานข้อมูลที่เปิดให้ผู้ใช้งานสามารถศึกษาและนำไปใช้ประโยชน์ (e-Empowering) โดยเฉพาะในกรณีศึกษา 6Aika ที่จัดเตรียมแพลตฟอร์มที่ผู้ใช้งานสามารถแบ่งปันข้อมูล (Open Platform) และสร้างเครือข่ายในการทำงานร่วมกัน ขณะที่ Link NYC จัดทำระบบเฝ้าระวัง (Monitoring System) ที่ใช้ในการนำข้อมูลที่รวบรวมได้มาประมวลผลและหาแนวทางในการปรับปรุงและป้องกันปัญหาในอนาคต นอกจากการใช้แพลตฟอร์มออนไลน์แล้ว Link NYC ยังครอบคลุมการติดตั้ง Kiosk ซึ่งทำหน้าที่เป็นจุดกระจายสัญญาณไร้สาย (Wi Fi hotspot) และแพลตฟอร์มที่สามารถให้ข้อมูลและโต้ตอบกับผู้ใช้งาน (Interactive Platform)

แนวทางในการใช้สื่อออนไลน์เพื่อประสานการมีส่วนร่วมในงานผังเมือง

แนวทางในการใช้สื่อออนไลน์เพื่อประสานการมีส่วนร่วมในงานผังเมือง สามารถแบ่งตามระดับการมีส่วนร่วมได้สามระดับ ได้แก่ การให้ข้อมูล (e-Enabling) การปรึกษาหารือ (e-Engaging) และการให้อำนาจตัดสินใจ (e-Empowering) ประเด็นสำคัญจากกรณีศึกษาทั้งหมดที่มีวิสัยทัศน์มุ่งสู่ความเป็นเมืองอัจฉริยะนั้นพบว่านอกจากการเปิดแพลตฟอร์มสำหรับโต้ตอบ (Discussion Forum) ให้ผู้คนสามารถสะท้อนความต้องการได้โดยตรงแล้ว การมีฐานข้อมูลที่ดีจะช่วยเพิ่มโอกาสให้โครงการที่จะเกิดขึ้นสามารถตอบสนองต่อความต้องการของผู้คนได้ เนื่องจากเป็นงานที่พัฒนาบนพื้นฐานของข้อมูลที่มาจากพฤติกรรมและการใช้งานจริงของผู้คนในเมือง (Social Inclusion) สิ่งที่เมืองควรมีบทบาทเพิ่มขึ้นคือการประมวลผลและวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากการมีส่วนร่วมทั้งหมดเพื่อนำเข้าสู่กระบวนการพัฒนา การวางแผนเพื่อรับมือ และการเฝ้าระวังอันเป็นองค์ประกอบสำคัญในการพัฒนาสู่ความเป็นเมืองอัจฉริยะ

ตารางแสดงแนวทางการใช้สื่อออนไลน์เพื่อสนับสนุนการมีส่วนร่วมภายใต้แนวคิดเมืองอัจฉริยะ

ระดับการมีส่วนร่วม	e-Enabling	e-Engaging	e-Empowering
กิจกรรมการมีส่วนร่วม	Provide information	Consultation/ Engage participation	Empower citizens, start-ups and companies/ Network collaboration
การใช้สื่อออนไลน์	Web information	Discussion forum Interactive forum	Open data Open platform Monitoring system

สถานการณ์การใช้สื่อออนไลน์เป็นเครื่องมือประสานการมีส่วนร่วมในประเทศไทย

จากผลการสำรวจของสำนักงานสถิติแห่งชาติ (สำนักงานสถิติแห่งชาติ, 2551) พบว่าหน่วยงานราชการทั้งหมดร้อยละ 100 มีเว็บไซต์ของหน่วยงาน โดยรายการบนเว็บไซต์ที่มีให้บริการแก่ประชาชนมากที่สุด 5 อันดับแรก คือ 1) การให้บริการข้อมูลข่าวสารของหน่วยงาน ร้อยละ 100 2) การให้บริการข้อมูล ข่าวสารและสารประโยชน์อื่น ที่เกี่ยวข้อง ร้อยละ 97.6 3) การให้บริการข้อมูลข่าวสารในรูปแบบไฟล์ดิจิตอล ร้อยละ 91.2 4) การให้บริการข้อมูลข่าวสารประวัติของผู้บริหารและบุคลากร ร้อยละ 84 และ 5) การมีบริการระบบบันทึกข้อมูลเพื่อโต้ตอบ ฝากคำถาม หรือ Chat Room ร้อยละ 72.9 ส่วนสถิติการใช้สื่อสังคมออนไลน์ (Social Network) นั้น พบว่า ในปี พ.ศ.2555 หน่วยงานของรัฐใช้เพื่อประชาสัมพันธ์งานและกิจกรรมของหน่วยงานร้อยละ 91.8 ใช้เป็นช่องทางในการติดต่อสื่อสารกับประชาชนร้อยละ 69.7 โดยใช้เป็นช่องในการส่งเรื่องร้องเรียนและสอบถามปัญหา และร้อยละ 36.9 ใช้เป็นช่องทางในการให้บริการโดยสามารถยื่นเอกสารและดำเนินการกิจกรรมที่ต้องการผ่านทางเว็บไซต์

อย่างไรก็ดี สถิติในการในการใช้งานสื่อออนไลน์ของหน่วยงานรัฐเป็นเพียงส่วนหนึ่งของการใช้งานทั้งหมด เนื่องจากยังมีสื่อออนไลน์อีกจำนวนไม่น้อยที่ดำเนินการโดยองค์กรเอกชน กลุ่มนักวิชาการ และกลุ่มคนทั่วไปที่ต้องการขับเคลื่อนกิจกรรมโดยเฉพาะในส่วนที่เกี่ยวข้องกับงานผังเมือง ตัวอย่างแรกได้แก่ เว็บไซต์ Flower Hub Space (https://flowerhub.space) ส่วนหนึ่งของโครงการพัฒนาย่านนวัตกรรมรัตนโกสินทร์ (Old Bangkok Innovation District, OBID) จัดทำโดยคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์มหาวิทยาลัยศิลปากร ซึ่งได้รับการสนับสนุนจากสำนักงานนวัตกรรมแห่งชาติ (National Innovation Agency (NIA)) เป็นการใช้สื่อออนไลน์เพื่อให้ข้อมูลเกี่ยวกับย่านปากคลองตลาด เช่น แผนที่ เรื่องเล่า กิจกรรมและร้านค้าที่ค้าขายหรือให้บริการเกี่ยวกับดอกไม้และงานฝีมือในพื้นที่ ซึ่งเป็นการใช้สื่อออนไลน์ในการเผยแพร่ข้อมูลข่าวสาร (e-Enabling) ที่ช่วยให้คนทั่วไปสามารถเข้าถึงข้อมูลที่ต้องการเกี่ยวกับพื้นที่ได้ ตัวอย่างที่สอง ได้แก่ แอพพลิเคชั่นมือถือ (Mobile Application) ชื่อ “ปั่นเมือง” ที่ร่วมกันจัดทำโดยกลุ่มผู้ปั่นจักรยานในเขตกรุงเทพมหานคร มีวัตถุประสงค์เพื่อรวบรวมและแบ่งปันข้อมูลเส้นทางปั่นจักรยานในเขตกรุงเทพฯ เช่น ข้อมูลเกี่ยวกับเส้นทาง ร้านซ่อม ที่จอด สิ่งกีดขวาง พื้นผิวทาง การจราจร ร่มเงาและแสงสว่าง ซึ่งเป็นข้อมูลที่ผู้ใช้จักรยานพบเจอด้วยตนเองและนำมาเผยแพร่ เป็นแหล่งข้อมูลเกี่ยวกับเส้นทางและพื้นผิวจราจรที่ชำรุดจากผู้ใช้งานที่หน่วยงานผู้เกี่ยวข้องสามารถนำไปใช้ในการจัดงบประมาณเพื่อซ่อมบำรุงเส้นทางได้ เป็นการใช้สื่อออนไลน์ที่ช่วยให้คนทั่วไปสามารถสื่อสาร ให้ข้อมูลและได้ร่วมแบ่งปันข้อมูลดังกล่าว ซึ่งเป็นเสมือนการสร้างฐานข้อมูลที่ทุกคนสามารถเข้าถึงและใช้งานได้ (e-Empowering)

สำหรับการพัฒนาระบบฐานข้อมูลนั้น ในปี พ.ศ.2558 ภาครัฐโดยสำนักงานรัฐบาลอิเล็กทรอนิกส์ได้จัดโครงการศูนย์กลางข้อมูลภาครัฐ (Open Government Data Center) ภายใต้ชื่อ data.go.th เพื่อเป็นเว็บท่า (Web Portal) ที่ให้บริการฐานข้อมูลโดยเปิดเป็นสาธารณะ เมื่อเทียบกับประเทศอื่นในอาเซียนแล้วประเทศไทยถือว่ามีข้อมูลอยู่มากที่สุด โดยพบว่าในปี พ.ศ.2559 ประเทศไทยอยู่อันดับที่ 58 ของโลก แต่มีข้อด้อยที่ข้อมูลเหล่านี้ไม่สามารถนำมาประมวลผลหรือต่อยอดในการตรวจสอบและคิดค้นพัฒนาต่อได้ การพัฒนาสื่อออนไลน์เพื่อเป็นเครื่องมือประสานการมีส่วนร่วมจึงนับว่าอยู่ในระยะที่ยังต้องการการพัฒนา เพื่อให้การมีส่วนร่วมในงานผังเมืองเป็นการเสริมอำนาจ (e-Empowering) ให้กับภาคประชาชนอย่างแท้จริง

ตารางแสดงสถานการณ์ของประเทศไทยในการใช้สื่อออนไลน์เพื่อประสานการมีส่วนร่วมในงานผังเมือง

ระดับการมีส่วนร่วม	**e-Enabling**	**e-Engaging**	**e-Empowering**
การใช้สื่อออนไลน์	Web information	Discussion forum Interactive forum	Open data Open platform
สถานการณ์ในประเทศไทย	เว็บไซต์ของภาครัฐทั้งหมดมีการใช้สื่อออนไลน์เพื่อการให้ข้อมูลและประชาสัมพันธ์	- เว็บไซต์ของภาครัฐถูกใช้ในการส่งเรื่องร้องเรียนมากกว่าการใช้เพื่อเป็นช่องทางในการหารือและแสดงความคิดเห็นในประเด็นที่เกี่ยวข้องกับงานผังเมือง - กิจกรรมในประเด็นที่เกี่ยวข้องกับงานผังเมืองมักปรากฏบนเว็บไซต์ของกลุ่มและองค์กรเอกชน	- มีบริการเฉพาะในหน่วยงานส่วนกลางและยังไม่กระจายถึงส่วนภูมิภาค - ฐานข้อมูลที่มียังไม่สมบูรณ์อยู่ระหว่างการพัฒนา โดยข้อมูลที่มีอยู่ส่วนใหญ่เป็นเอกสารและสถิติที่ยังไม่สามารถนำไปใช้งานหรือวิเคราะห์อย่างต่อเนื่องได้

ปัจจัยที่เป็นอุปสรรคและโอกาสในการใช้สื่อออนไลน์เพื่อประสานการมีส่วนร่วม

ในการพิจารณาอุปสรรคและโอกาสในการใช้สื่อออนไลน์เพื่อประสานการมีส่วนร่วมในงานผังเมือง มีปัจจัยที่เกี่ยวข้องหลายประการ วิธีการวิเคราะห์แยกปัจจัยหกประการ (Hexagonal Typology) (Krank et al., 2010) ถูกนำมาใช้เพื่อพิจารณาให้ครอบคลุมปัจจัยที่เกี่ยวข้องในการดำเนินนโยบายและขับเคลื่อนยุทธศาสตร์ในการพัฒนาเมืองโดยแยกเป็นหกด้าน ดังนี้

1) Hardware หมายถึงแพลตฟอร์มและสื่อออนไลน์ที่ใช้รวมถึงระบบและเทคโนโลยีสนับสนุน

ปัจจุบันการใช้งานสื่อออนไลน์เพื่อประสานการมีส่วนร่วมในประเทศไทยยังอยู่ระหว่างการพัฒนาทั้งในส่วนของแพลตฟอร์มให้สามารถเข้าถึงได้ง่าย มีรูปลักษณ์และการสื่อความหมายที่ทำให้เข้าใจได้ดี และส่วนของระบบฐานข้อมูลที่ต้องปรับเปลี่ยนจากระบบเดิมที่อิงการใช้เอกสารมาเป็นระบบดิจิตอล ซึ่งต้องใช้เวลาในการพัฒนาเพื่อให้ระบบมีประสิทธิภาพและรองรับการใช้งานได้อย่างสมบูรณ์ ข้อมูลการใช้งานอินเตอร์เน็ตที่เพิ่มจำนวนมากขึ้นจากรายงานสถานภาพการพัฒนารัฐบาลดิจิทัลของประเทศไทย ประจำปี 2560 (สำนักงานรัฐบาล

อิเล็กทรอนิกส์, 2560) นับเป็นแนวโน้มที่ดี อย่างไรก็ดีการใช้สื่อออนไลน์ยังมีจุดอ่อนที่ควรระวัง ถึงแม้จะช่วยให้กระบวนการมีส่วนร่วมทำได้รวดเร็วและเข้าถึงกลุ่มคนเป็นจำนวนมากได้พร้อมกัน แต่ยังเป็นเครื่องมือที่มีความเสี่ยงและมีข้อเสียในการใช้งาน (แสงเดือน ผ่องพุฒ, 2556) เช่น เสี่ยงต่อข้อมูลเท็จ การหลอกลวงและความไม่โปร่งใสในการใช้งาน อีกทั้งผู้ใช้สื่อออนไลน์มีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วและอยู่เหนือการควบคุม การสร้างกิจกรรมใหม่เป็นเรื่องยากที่จะคาดเดาได้ว่าจะมีจำนวนผู้เข้าร่วมเท่าใด รวมทั้งไม่มีการรับรองผลว่าการสื่อสารจะเกิดขึ้นได้และจะสามารถส่งสารไปยังผู้รับสื่อได้อย่างครบถ้วน ดังนั้นการใช้สื่อออนไลน์จึงต้องอาศัยมาตรการรักษาความปลอดภัยและหลักการของการสื่อสารที่ดีมาใช้ควบคู่กันไป

2) Software หมายถึงปัจจัยด้านการใช้งาน ผู้ใช้งาน และหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง

ปัจจัยที่สำคัญที่ช่วยสนับสนุนการใช้สื่อออนไลน์เพื่อประสานความร่วมมือประสบความสำเร็จ ได้แก่ ความพร้อมที่จะเปิดเผยข้อมูลและเปิดโอกาสให้ภาคประชาชนเข้ามามีส่วนร่วม รวมถึงการจัดทำและควบคุมการแลกเปลี่ยนข้อมูลของสื่อออนไลน์ (อุดม ไพรเกษตร และ ปิยากร หวังมหาพร, 2017) การที่หน่วยงานจะสามารถรับบทบาทดังกล่าวได้นั้น สิ่งที่จำเป็นคือความพร้อมทั้งทางด้านบุคลากร และความพร้อมของงบประมาณที่จะจัดจ้างบุคลากรที่มีความรู้ความสามารถและทักษะในการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร เพื่อสามารถควบคุมการนำเสนอข้อมูลและการสื่อสารให้สามารถเป็นสื่อกลางในการแลกเปลี่ยนข้อมูลและสนับสนุนการมีส่วนร่วมได้อย่างมีประสิทธิภาพ ปัจจุบันบุคลากรภาครัฐด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ ที่กระจุกตัวอยู่ในส่วนกลางมากกว่าหน่วยงานในภูมิภาคมากถึง 2.26 เท่าตัว (สำนักงานรัฐบาลอิเล็กทรอนิกส์, 2560) การพัฒนาในระดับภูมิภาคจึงนับว่ายังมีอุปสรรคและต้องการเวลาในการพัฒนา

3) Orgware หมายถึง รูปแบบขององค์กร โครงสร้างและการจัดการองค์กรที่เกี่ยวข้องกับการใช้สื่อออนไลน์เพื่อประสานการมีส่วนร่วมในงานผังเมือง

ความสามารถขององค์กร (Institutional Capacity) โดยเฉพาะในส่วนภูมิภาคและในหน่วยงานท้องถิ่นยังคงเป็นอุปสรรคต่อการใช้สื่อออนไลน์และงานผังเมือง ปัญหาความต่อเนื่องของผู้บริหารและนโยบายในการดำเนินงาน ผู้นำท้องถิ่น (นายกเทศมนตรี นายกองค์การบริหารส่วนตำบล นายกองค์การบริหารส่วนจังหวัด ผู้ว่าราชการจังหวัด ฯลฯ) การเปลี่ยนวาระในการบริหารทุกสี่ปีทำให้เกิดความไม่ต่อเนื่องของนโยบายบริหารเนื่องจากวิสัยทัศน์และนโยบายในการดำเนินงานขับเคลื่อนจากผู้นำเป็นหลัก ดังนั้นเมื่อมีการเปลี่ยนผู้นำจึงส่งผลต่อความต่อเนื่องของการดำเนินนโยบาย นอกจากนี้ แนวคิดในการมุ่งสู่เมืองอัจฉริยะและการใช้สื่อออนไลน์เพื่อประสานการมีส่วนร่วมในงานผังเมือง มีความเกี่ยวข้องกับหลายหน่วยงาน ได้แก่ องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น เทศบาล กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม สำนักงานพัฒนารัฐบาลดิจิทัล สำนักงานโยธาธิการและผังเมือง เป็นต้น ปัจจุบันยังมีอุปสรรคในการบูรณาการแผนการดำเนินงาน เนื่องจากโครงสร้างขององค์กรภาครัฐที่ไม่เอื้ออำนวยต่อการประสานความร่วมมือระหว่างหน่วยงาน

4) Finware หมายถึงปัจจัยด้านงบประมาณ

การจัดสรรงบประมาณและโครงสร้างขององค์กรเป็นปัญหาที่มีความเกี่ยวเนื่องกัน การจัดการแบบแยกส่วนและการกระจายอำนาจ ส่งผลให้งบประมาณที่กระจายสู่ท้องถิ่นไม่สามารถนำมาใช้พัฒนาเฉพาะด้านใดด้านหนึ่งได้ เนื่องจากท้องถิ่นมีงานพัฒนาที่มีความจำเป็นหลายด้านโดยเฉพาะในเรื่องโครงสร้างพื้นฐานและการ

Veridian E-Journal, Silpakorn University
ISSN 1906 - 3431

พัฒนาด้านสังคมและเศรษฐกิจอื่นที่มีความจำเป็นเร่งด่วนมากกว่า ด้วยเหตุนี้ หน่วยงานท้องถิ่นจึงขาดความสามารถและแรงจูงใจที่จะพัฒนาด้านเทคโนโลยี ฐานข้อมูล แพลตฟอร์มและการใช้สื่อดิจิตอลซึ่งต้องการงบประมาณจำนวนมาก ปัจจุบันงบประมาณที่ได้รับจัดสรรยังไม่สามารถสะท้อนภาพการพัฒนาได้อย่างชัดเจน งบประมาณมีจำนวนน้อยเกินกว่าจะนำมาใช้ในการคิดค้นนวัตกรรมบริการและการบูรณาระบบข้อมูลสารสนเทศให้แก่หน่วยงานท้องถิ่นได้ (สำนักงานรัฐบาลอิเล็กทรอนิกส์, 2560) การนำสื่อออนไลน์มาใช้ในการประสานการมีส่วนร่วมในงานวางผังเมืองระดับท้องถิ่นจึงยังอยู่ในระยะที่ต้องการการพัฒนา

5) Ecoware หมายถึงสภาพแวดล้อมทางสังคมและบริบทวัฒนธรรมของแต่ละพื้นที่

สำหรับบริบทของประเทศไทยในอดีตที่ผ่านมานั้นกิจกรรมหรือโครงการพัฒนาเมืองยังมีลักษณะที่ถูกดำเนินการโดยรัฐเป็นผู้ริเริ่มตัดสินใจและดูแลการดำเนินงานโดยแจ้งให้ประชาชนทราบในภายหลังการเปิดโอกาสให้ประชาชนเข้าไปมีส่วนร่วมในกิจกรรมหรือโครงการอยู่ในระดับต่ำหรือแทบไม่มีเลย(จุฑารัตน์ ชมพันธุ์, 2555) ซึ่งทำให้แนวทางในการพัฒนาเมืองยังมีความเสี่ยงที่จะมิได้เกิดจากความต้องการของประชาชนอย่างแท้จริง นอกจากนี้ปัญหาสำคัญของบริบทวัฒนธรรมทางการเมืองของไทยคือความไม่คุ้นเคยกับการมีรัฐบาลที่สามารถตรวจสอบได้ เนื่องจากอดีตที่ผ่านมามีการปิดกั้นเสรีภาพทางความคิดของประชาชน ทำให้การเสาะหาข้อมูลและการให้ความสำคัญของการใช้ข้อมูลไม่ได้อยู่ในวัฒนธรรมของคนไทย ดังนั้น การสนับสนุนให้เกิดกระบวนการมีส่วนร่วมจึงต้องมีระยะเวลาในการพัฒนาความรู้และแนวปฏิบัติเพื่อให้เกิดสภาพแวดล้อมและบรรยากาศที่เอื้อต่อการมีส่วนร่วม

6) Polware หมายถึงปัจจัยด้านการเมืองการปกครองและการกำหนดนโยบายในการบริหารจัดการ

ประเทศไทยมีนโยบายในการสนับสนุนการใช้สื่อออนไลน์เพื่อส่งเสริมการมีส่วนร่วมที่เรียกว่า "แผนพัฒนารัฐบาลดิจิทัลของประเทศไทยระยะ 3 ปี (พ.ศ. 2559-2561)" จัดทำโดยสำนักงานรัฐบาลอิเล็กทรอนิกส์ (องค์กรมหาชน) ประกอบด้วยสี่ยุทธศาสตร์สำคัญ ได้แก่ 1) การบูรณาการเชื่อมโยงข้อมูลและการดำเนินงานร่วมกันระหว่างหน่วยงาน (Government Integration) 2) การนำเทคโนโลยีและอุปกรณ์ดิจิทัลมาสนับสนุนการปฏิบัติงานด้วยเทคโนโลยีดิจิทัลที่เหมาะสม (Smart Operations) ประหยัดและคุ้มค่า 3) การยกระดับงานบริการภาครัฐให้ตรงกับความต้องการของประชาชนที่เปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลา (Citizen-Centric Services) และ 4) การขับเคลื่อนการเปลี่ยนแปลงสู่รัฐบาลดิจิทัลในทุกระดับของบุคลากรภาครัฐ ซึ่งรวมไปถึงการเปลี่ยนแปลงองค์กรในขั้นตอนการทำงาน เทคโนโลยี และกฎระเบียบ (Driven Transformation)

โดยนโยบายได้ระบุถึงกิจกรรมที่สามารถเพิ่มโอกาสในการมีส่วนร่วมของประชาชน เช่น การบูรณาการข้อมูลจากหน่วยงานภาครัฐเพื่อยกระดับบริการ การยืนยันตัวตนและบริหารจัดการสิทธิ์ การให้ข้อมูล การรับฟังความคิดเห็น โครงสร้างพื้นฐานการให้บริการอิเล็กทรอนิกส์ การพัฒนาศักยภาพบุคลากรภาครัฐ เป็นต้น นอกจากนี้ ประเทศไทยยังกำหนดให้มีกฎหมายและนโยบายในการพัฒนารัฐบาลดิจิทัล การส่งเสริมการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลกับการดำเนินงานภาครัฐ ซึ่งในอนาคตจะมีการยกระดับไปสู่การเป็นรัฐบาลดิจิทัลที่มีความโปร่งใสและมีประสิทธิภาพในการให้บริการที่มากขึ้น รวมทั้งมีการเปิดเผยข้อมูลภาครัฐเพื่อสร้างความโปร่งใสและเพื่อให้ทุกภาคส่วนสามารถนำข้อมูลดังกล่าวไป ต่อยอดพัฒนานวัตกรรมใหม่ที่เป็นประโยชน์ต่อสังคมและเศรษฐกิจของประเทศได้

บทสรุป

การพัฒนาสู่ความเป็นเมืองอัจฉริยะเป็นแนวคิดที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาเมืองโดยใช้เทคโนโลยีที่มีประสิทธิภาพในการจัดการข้อมูลและการสื่อสาร ซึ่งงานศึกษาพบว่าการมีข้อมูลและช่องทางการสื่อสารที่มีประสิทธิภาพนี้ สามารถใช้เป็นเครื่องมือที่ช่วยเพิ่มศักยภาพของการประสานการมีส่วนร่วมในงานผังเมืองได้เป็นอย่างดี ทั้งนี้ การมีข้อมูลที่ครอบคลุมพฤติกรรมและการใช้งานพื้นที่ที่สามารถนำมาใช้ในงานผังเมือง การมีช่องทางในการสื่อสารที่สามารถสะท้อนความต้องการและความคิดเห็นของผู้คนในเมือง และการมีระบบฐานข้อมูลที่รองรับการเชื่อมโยงเครือข่ายของผู้มีส่วนเกี่ยวข้อง โดยสามารถทำได้สะดวกรวดเร็วบนแพลตฟอร์มออนไลน์รูปแบบต่างๆ ส่งผลให้กระบวนการมีส่วนร่วมในงานผังเมือง ปรับเปลี่ยนไปสู่รูปแบบที่เปิดกว้าง สามารถเข้าถึงและเชื่อมโยงกลุ่มคนได้หลากหลายมากกว่ารูปแบบดั้งเดิมที่เคยมีมา

แนวทางในการใช้สื่อออนไลน์เพื่อประสานการมีส่วนร่วมในงานผังเมืองภายใต้แนวคิดเมืองอัจฉริยะสามารถแบ่งตามระดับการมีส่วนร่วมออกเป็นสามระดับ โดยในระดับแรกเป็นการใช้สื่อออนไลน์ในการให้ข้อมูล (e-Enabling) ซึ่งเป็นการสื่อสารในระดับพื้นฐานเพื่อเผยแพร่ข้อมูลและประชาสัมพันธ์โครงการหรือกิจกรรม ระดับที่สองเป็นการใช้สื่อออนไลน์เพื่อการปรึกษาหารือ (e-Engaging) ซึ่งหมายถึงการใช้แพลตฟอร์มออนไลน์เพื่อแสดงความคิดเห็น (Discussion Forum) เป็นการเปิดโอกาสให้คนทั่วไปสามารถสะท้อนความต้องการและเสวนาโต้ตอบเพื่อหาข้อตกลงร่วมกัน และระดับที่สามเป็นการเสริมอำนาจในการตัดสินใจให้กับภาคประชาชน (e-Empowering) โดยการจัดเตรียมฐานข้อมูล (Open Data) ในรูปแบบที่เปิดเป็นสาธารณะและสามารถนำไปใช้งานได้สะดวก เพื่อเพิ่มโอกาสให้งานวางผังและงานพัฒนาเมืองสามารถริเริ่มและพัฒนาได้โดยคนทั่วไป เป็นการสร้างสภาพแวดล้อมที่เอื้ออำนวยต่อการประสานความร่วมมือและการสร้างเครือข่ายในการพัฒนาเมือง

สำหรับสถานการณ์การใช้สื่อออนไลน์เพื่อประสานการมีส่วนร่วมในประเทศไทยนั้น ปัจจุบันการจัดการมีส่วนร่วมในงานผังเมืองยังเป็นการควบคุมโดยหน่วยงานภาครัฐและมีรูปแบบที่เป็นทางการ สื่อออนไลน์ถูกใช้เพื่อเผยแพร่ข้อมูล (e-Enabling) อย่างชัดเจน ในขณะที่การใช้เพื่อการโต้ตอบและเสวนา (e-Engaging) ยังเป็นไปในลักษณะการแจ้งข้อร้องเรียนมากกว่าการนำไปสู่ข้อตกลงหรือการขับเคลื่อนกิจกรรม ส่วนการเสริมอำนาจประชาชน (e-Empowering) ในการประสานความร่วมมือและการสร้างเครือข่ายยังคงจำกัดอยู่เฉพาะหน่วยงานส่วนกลางและรูปแบบข้อมูลยังต้องกการพัฒนาให้อยู่ในรูปแบบดิจิตอลที่สามารถนำไปใช้งานต่อเนื่องได้ ส่วนปัจจัยที่เป็นอุปสรรคต่อการดำเนินงานพบอยู่ในองค์ประกอบทั้งหกด้าน (Hardware, Software, Orgware, Finware, Ecoware และ Polware) ทั้งนี้ โอกาสในการพัฒนาพบว่าประเทศไทยมีนโยบายและแผนพัฒนาการใช้สื่อออนไลน์เพื่อสนับสนุนการทำงานของภาครัฐ หากแต่ยังขาดการสนับสนุนการพัฒนาในระดับท้องถิ่น โครงสร้างของการบริหารในระบบราชการไม่เอื้อต่อการประสานการมีส่วนร่วมในรูปแบบใหม่ที่เน้นการสร้างเครือข่ายของกลุ่มผู้เกี่ยวข้องที่อาจจะอยู่นอกโครงสร้างของภาครัฐ และสิ่งสำคัญคือต้องการการเพิ่มขีดความสามารถของระบบฐานข้อมูลให้สามารถรองรับการสร้างเครือข่ายและการมีข้อมูลที่อยู่ในรูปแบบที่พร้อมใช้งานได้

Veridian E-Journal, Silpakorn University
ISSN 1906 - 3431

เอกสารอ้างอิง

ภาษาไทย

กุลชล กำธร, สิงหนาท แสงสีหนาท, กัตติกา กิตติประสาร, วิล์ลญา สงค์อิ่ม และ ญาดา สุคนธพันธุ์. (2561). แนวทางในการฟื้นฟูเคหะชุมชนเก่า: กรณีศึกษาเคหะชุมชนรามอินทรา. *Veridian E-Journal SU*, *11*(2), 240–254.

จุฑารัตน์ ชมพันธุ์.(2555). การวิเคราะห์หลัก “การมีส่วนร่วมของประชาชน” ใน “The Public Participation Handbook: Making Better Decisions through Citizen Involvement” ในบริบทประเทศไทย. *NIDA Journal of Environmental Management Volume*, 8(1), pp.123–141.

วันชัย วัฒนศัพท์, ถวิลวดี บุรีกุล และ เมธิศา พงษ์ศักดิ์ศรี.(2548). *คู่มือการมีส่วนร่วมของประชาชน การตัดสินใจที่ดีกว่าโดยให้ชุมชนมีส่วนร่วม*. ขอนแก่น: โรงพิมพ์ศิริภัณฑ์ ออฟเซ็ท.

ปิ่นจุฑา ยาตรา.(2560). The Implementation of Successful Public Participation in Thailand การศึกษาเรื่อง การมีส่วนร่วมของประชาชนที่ประสบความสำเร็จในประเทศไทย. *Thai Journal of Public Administration*, 15(1), pp.21–44.

ถวิลวดี บุรีกุล.(2552). *พลวัตการมีส่วนร่วมของประชาชนจากอดีต จนถึงรัฐธรรมนูญแห่งราชอาณาจักรไทย พุทธศักราช 2550. กรุงเทพฯ* : เอ.พี. กราฟิก ดีไซน์และการพิมพ์. 216 หน้า.

รัฐ กันภัย และ ธรรมนิตย์ วราภรณ. (2558). การรับรู้ข่าวสารและการมีส่วนร่วมของประชาชนที่ส่งผลต่อการพัฒนาท้องถิ่นในเขต องค์การบริหารส่วนต าบล จังหวัดภาคตะวันตกตอนล่าง. *Veridian E-Journal SU*, *8*(1), 1075–1088.

สำนักงานรัฐบาลอิเล็กทรอนิกส์, 2560. *รายงานสถานภาพการพัฒนารัฐบาลดิจิทัลของประเทศไทย ปี2560*. กรุงเทพฯ: บริษัท อมรินทร์พริ้นติ้งแอนด์พับลิชชิ่ง จำกัด (มหาชน). 96 หน้า.

สำนักงานสถิติแห่งชาติ.(2551). *รายงานผลที่สำคัญ สำรวจสถานภาพการพัฒนารัฐบาลอิเลคทรอนิคส์และพาณิชย์อิเลคทรอนิคส์ในหน่วยงานราชการ รัฐวิสาหกิจ องค์การมหาชน พ.ศ.2551*. กรุงเทพฯ: ห้างหุ้นส่วนจำกัด บางกอกบล็อก.

แสงเดือน ผ่องพุฒ.(2556). สื่อสังคมออนไลน์: แนวทางการนำมาประยุกต์ใช้ (Social media: How to application). สืบค้นเมื่อ 5 พฤษภาคม 2561.

อรทัย ก๊กผล.(2552). *คู่คิด คู่มือการมีส่วนร่วมของประชาชน สำหรับนักบริหารท้องถิ่น.* กรุงเทพฯ: จรัญสนิทวงศ์การพิมพ์. 128 หน้า.

อุดม ไพรเกษตร และ ปิยากร หวังมหาพร (2560). การมีส่วนร่วมของประชาชนผ่านทางสื่อสังคมเฟสบุ๊คของหน่วยงานภาครัฐไทย. วารสารการเมืองการปกครอง, 7(1), pp.39–59.

ภาษาต่างประเทศ

Angelidou, M. (2017). The Role of Smart City Characteristics in the Plans of Fifteen Cities. *Journal of Urban Technology*, *24*(4), 3–28.

Batty, M. (2013). Big data, smart cities and city planning. *Dialogues in Human Geography*, *3*(3), 274–279.

Berntzen, L., & Johannessen, M. R. (2016). The Role of Citizen Participation in municipal Smart City Projects: Lessons Learned from Norway. In *Smarter as the New Urban Agenda*.

Chourabi, H., Nam, T., Walker, S., Gil-Garcia, J. R., Mellouli, S., Nahon, K., … Scholl, H. J. (2012). Understanding smart cities: An integrative framework. *Proceedings of the Annual Hawaii International Conference on System Sciences*, (January 2012), 2289–2297.

Effing, R., & Groot, B. P. (2016). Social Smart City : Introducing Digital and Social Strategies for Participatory Governance in Smart Cities.

Gil-garcia, J. R., & Pardo, T. A. (2015). What makes a city smart ? Identifying core components and proposing an integrative and comprehensive conceptualization. *Information Polity*, *20*, 61–87.

Granier, B., & Kudo, H. (2016). How are citizens involved in smart cities? Analysing citizen participation in Japanese “smart Communities.” *Information Polity*, *21*(1), 61–76.

Healey, P. (1992). Planning through Debate: The Communicative Turn in Planning Theory. *The Town Planning Review*, *63*(2), 143–162.

Jorna, F. (2015). Openness and Urban Governance: How Transparency Erodes Local Government. *International Public Administration Review*, *13*(3–4), 161–183.

Krank, S., Wallbaum, H., & Grêt-Regamey, A. (2010). Constraints to implementation of sustainability indicator systems in five Asian cities. *Local Environment*, *15*(8), 731–742.

Kwast, J. (2016). Social Smart City -A Dream or a Reality? An Exploratory Case Study of Hamburg. In *7th IBA Bachelor Thesis Conference*. Retrieved from

Meijer, A., & Rodrı´guez Bolı´var, M. P. (2016). Governing the smart city: A review of the literature on smart urban governance. *International Review of Administrative Sciences*, *82*(2), 392–408.

Mueller, J., Lu, H., Chirkin, A., Klein, B., & Schmitt, G. (2018). Citizen Design Science: A strategy for crowd-creative urban design. *Cities*, *72*, 181–188.

Nielsen, S. B., Jensen, J. O., Hoffmann, B., & Elle, M. (2006). Practical implementation of sustainable urban management tools. In *International Conference on Sustainability Measurement and Modelling*. Retrieved from

Nummi, P. (2017). Social Media Data Analysis in Urban e-Planning. *International Journal of E-Planning Research*, *6*(4), 18–31.

Pereira, G. V., Cunha, M. A., Lampoltshammer, T. J., Parycek, P., & Testa, M. G. (2017). Increasing collaboration and participation in smart city governance : a cross-case analysis of smart city initiatives. *Information Technology for Development*, *23*(3), 526–553.

Saad-sulonen, J., & Horelli, L. (2010). The value of Community Informatics to participatory urban planning and design : a case-study in Helsinki. *The Journal of Community Informatics*, *6*(2).

Spil, T., Effing, R., & Kwast, J. (2017a). Smart City Participation : Dream or Reality ? A Comparison of Participatory Strategies from.

Spil, T., Effing, R., & Kwast, J. (2017b). Smart City Participation: Dream or Reality? A Comparison of Participatory Strategies from Hamburg, Berlin & Enschede. In *IFIP International Federation for Information Processing 2017* (pp. 122–134).

Vogt, S., & Haas, A. (2015). The future of public participation in Germany: Empirical analyses of administration experts' assessments. *Technological Forecasting and Social Change*, *98*, 157–173.