



มหาวิทยาลัยมหิดล บัณฑิตแห่งคุณ

ข่าวสภาคณาจารย์มหาวิทยาลัยมหิดล

ISSN 0857 - 989 x ปีที่ 49 ฉบับที่ 2 เดือนกุมภาพันธ์ 2566

<http://www.senate.mahidol.ac.th>



Sompop Prathanturong



Mahidol University



Mahidol University
Wisdom of the Lead

QS STARS
RATING SYSTEM

NAETI SUKSOMBOON



สารจากประธานสภาคณาจารย์

โดย อาจารย์ ดร.ธิตคม พิวพันธ์



สวัสดิประชาคมชาวมหิดลทุกท่าน

ในเดือนที่ผ่านมา สภาคณาจารย์ได้จัดสัมมนาเพื่อวางแผนการดำเนินงานของสภาคณาจารย์ ในปี พ.ศ. 2566 ให้สอดคล้องกับยุทธศาสตร์ทั้ง 4 ด้านของมหาวิทยาลัย โดยได้รับเกียรติจากรองอธิการบดีทั้ง 5 ท่านมาบรรยายเกี่ยวกับผลการดำเนินงานตาม Flagships ในปีที่ผ่านมาและแผนการดำเนินงานในปีงบประมาณนี้ ซึ่งกรรมการฝ่ายต่าง ๆ ของสภาคณาจารย์ได้ดำเนินการจัดทำแผนการดำเนินงานที่ครอบคลุมถึงด้านการศึกษา วิจัย สวัสดิการ การพัฒนาอาจารย์ และบุคลากรสายสนับสนุน ซึ่งจะได้มีการประชาสัมพันธ์กิจกรรมที่จะจัดขึ้นในเร็ว ๆ นี้ ให้แก่ผู้สนใจทราบต่อไป

ในเดือนนี้ สภาคณาจารย์ประกาศผลการคัดเลือกอาจารย์ตัวอย่างของสภาคณาจารย์ 6 ท่าน เพื่อเข้ารับรางวัลอาจารย์ตัวอย่างของสภาคณาจารย์ ประจำปี 2565 ในงานครบรอบ 54 ปี วันพระราชทานนาม และ 135 ปี มหาวิทยาลัยมหิดล ในวันที่ 2 มีนาคม พ.ศ. 2566 ณ มหิดลสิทธาคาร มหาวิทยาลัยมหิดล โดยรายละเอียดผลงานของอาจารย์ตัวอย่างฯ แต่ละท่านจะนำเสนอในฉบับถัดไปครับ

จากปก สภาคณาจารย์มหาวิทยาลัยมหิดลจัดสัมมนา เรื่อง “การดำเนินงานของสภาคณาจารย์กับยุทธศาสตร์มหาวิทยาลัยมหิดล” เพื่อให้สมาชิกสภาคณาจารย์ได้ร่วมกันจัดทำแผนงานของสภาคณาจารย์ด้านต่าง ๆ ให้สอดคล้องและร่วมเป็นส่วนหนึ่งในการขับเคลื่อนมหาวิทยาลัยตามยุทธศาสตร์ของมหาวิทยาลัยมหิดล โดยได้รับเกียรติจากรศ.ดร.ภก.เบญจมาภรณ์ ร่องอธิการบดีฝ่ายการศึกษารศ.ดร.นภเรณู สัจจรักษ์ ธีระฐิติ รองอธิการบดีฝ่ายวิเทศสัมพันธ์ และสื่อสารองค์กร รศ.ดร.ภก.สมภพ ประธานธรรมาภิบาล รองอธิการบดีฝ่ายพัฒนาคุณภาพและบริการวิชาการ ศ.ดร.นพ.ภัทรชัย ทิรตสิน รองอธิการบดีฝ่ายวิจัย และ ศ.นพ.วชิร คชการ รองอธิการบดีฝ่ายพัฒนากฎหมายมนุษยธรรมายพิเศษผ่านทางรูปแบบออนไลน์เกี่ยวกับผลการดำเนินงานประจำปี 2565 และแผนการดำเนินงานประจำปี 2566 เมื่อวันที่ 1-3 กุมภาพันธ์ 2566 ณ โรงแรม Centara Sonrisa Residences and Suites Sriracha อำเภอศรีราชา จังหวัดชลบุรี

สารจากประธานสภาคณาจารย์

2

สรุปการเสวนาวิชาการเรื่อง “ทิศทางการสนับสนุนพลังละมุน (Soft Power) และทุนมนุษย์ (Human Capital) เพื่ออนาคตการเติบโต ผ่านเศรษฐกิจสร้างสรรค์ไทย” (ตอนที่ 2)

3

คอลัมน์ “กินดี ปลอดภัย โกลโสด”

เรื่อง ทฤษฎีสัมคบคิด : ข้อมูลการบริโภค และผลกระทบต่อสุขภาพในยุคหลังการระบาดของโควิด19

8

บรรณาธิการแถลง

12



สรุปการเสวนาวิชาการ

เรื่อง “ทิศทางการสนับสนุนพลังละมุน (Soft Power) และทุนมนุษย์ (Human Capital) เพื่ออนาคตการเติบโต ผ่านเศรษฐกิจสร้างสรรค์ไทย” (ตอนที่ 2)

สรุปการเสวนาฯ โดย ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สมบูรณ์ วัฒน-
สมาชิกสภาคณาจารย์ประเภทผู้แทนส่วนงาน จากวิทยาลัยศาสนศึกษา

ผู้เสวนากำหนดที่สอง ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วรจิตต์ เศรษฐพรสรรค์

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วรจิตต์ เศรษฐพรสรรค์ รองผู้อำนวยการหน่วยบริหารและจัดการทุนด้านการพัฒนากำลังคน และทุนด้านการพัฒนา สถาบันอุดมศึกษาการวิจัยและการสร้างนวัตกรรม (บพค.) ได้เสวนาภายใต้หัวข้อเรื่อง “นโยบายและทิศทางการให้ทุนวิจัยเพื่อสนับสนุนการพัฒนาทุนมนุษย์ที่สอดคล้องกับการขับเคลื่อนนโยบายเศรษฐกิจสร้างสรรค์ด้วยพลังละมุน” โดยท่านได้เริ่มเปิดประเด็นให้เห็นความสำคัญของการขับเคลื่อนเศรษฐกิจสร้างสรรค์ว่าเป็นเรื่องใหญ่มาก ซึ่งจะส่งผลต่อเศรษฐกิจของประเทศ ดังนั้น ต้องมีหน่วยงานที่จะขับเคลื่อน ไม่ว่าจะเป็นหน่วยงานให้ทุน และหลากหลายภาคส่วน ในส่วนของกระทรวง อว. ก็สามารถร่วมผลักดันได้ส่วนหนึ่ง เพราะมีนักวิจัยในมหาวิทยาลัยภายใต้กระทรวงซึ่งสามารถดำเนินการได้

การพัฒนากำลังคนเพื่อมุ่งสู่เป้าหมาย Smart Nation

ในส่วนของ บพค. เพื่อร่วมผลักดันเศรษฐกิจสร้างสรรค์นี้ในภาพเป้าหมายใหญ่ ได้ขับเคลื่อนการพัฒนากำลังคนเพื่อมุ่งสู่เป้าหมาย Smart Nation และในส่วนของเศรษฐกิจสร้างสรรค์ทางหน่วยงานฯ หวังจะมุ่งไปสู่ Smart Creative Society ซึ่งต้องอาศัยเศรษฐกิจสร้างสรรค์ในการผลักดัน โดยผ่านอุตสาหกรรม Creative Content ดังนั้น กำลังคนที่หน่วยงานฯ มุ่งจะพัฒนาจึงพัฒนาทักษะด้านเทคนิค เทคโนโลยี การมีสมรรถนะด้านต่าง ๆ เช่น ความคิดสร้างสรรค์ จริยธรรม ภาษา ฯลฯ นอกจากนั้น ต้องมี Right Mindset ด้วย เนื่องจากหน่วยงานฯ ต้องการให้เกิด Soft Power ขับเคลื่อนความเป็นไทยสู่สากลด้วย ดังนั้น โจทย์คือ จะสามารถส่งต่อความเป็นไทยสู่สากลได้อย่างไร นั่นก็คือสร้างบุคลากรตามที่วางแผนไว้ นอกจากนั้น บพค. ยังได้ใช้งบประมาณส่วนใหญ่ไปทาง Frontier Research ซึ่งเศรษฐกิจสร้างสรรค์เป็นส่วนหนึ่งของการวิจัยประเภทนี้ เรียกว่า Frontier SHA หมายถึง Social Sciences, Humanities, Arts จะต้องบูรณาการกับทางด้านวิทยาศาสตร์ เพื่อให้เกิด Smart Innovation ในด้านต่าง ๆ โดยเบื้องต้น ทาง บพค. มุ่งไปที่ Smart Health Care, Personal Health AI โดยใช้ Big Data Platform Analytic ในส่วนของภาพใหญ่ก็จะเป็น Smart Citizen ที่ต้องพัฒนาออกมาให้เป็น Talent Pool โดย บพค. มุ่งส่งเสริมทักษะในทิศทางเดียวกันกับความต้องการของสำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจ



สร้างสรรค (องค์การมหาชน) โดย บพค. ได้สร้างแพลตฟอร์มส่งเสริมทักษะ แพลตฟอร์ม Reskill, Upskill, New-skill, Relearn, Unlearn และแพลตฟอร์มเรียนรู้ต่าง ๆ และ บพค. ยังได้ให้ความสนใจไปยัง Postgraduate และ Postdoctoral เพื่อมุ่งไปสู่อุตสาหกรรมด้วย นอกจากนี้ ยังมีแพลตฟอร์มอื่น ๆ เช่น แพลตฟอร์ม Talent Mobility, ASEAN Talent, Global Network, Global Leader ซึ่งจะเป็นการยกระดับการพัฒนาทักษะของบุคคลขึ้นมาให้มีทักษะสูง จะนำแพลตฟอร์มเหล่านี้ให้ไปอยู่ใน Academies เพื่อรวมกันให้เป็น Talent Pool ต่าง ๆ ซึ่งทั้งหมดนี้คือภาพใหญ่ ของ บพค. ที่จะส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรคร่วมกับองค์การ หน่วยงานต่าง ๆ ทั้งภาครัฐ และเอกชน

ภารกิจของ บพค. มุ่งดำเนินงานตามยุทธศาสตร์เกี่ยวกับการพัฒนาวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี การวิจัย และนวัตกรรมระดับขั้นแนวหน้าที่ก้าวหน้าล้ำยุคเพื่อสร้างโอกาสใหม่และความพร้อมของประเทศในอนาคต โดยมุ่งไปที่ Frontier Research และยุทธศาสตร์เกี่ยวกับการพัฒนากำลังคนและสถาบันด้านวิทยาศาสตร์ วิจัย และนวัตกรรมให้เป็นฐานการขับเคลื่อนการพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมของประเทศแบบก้าวกระโดดและอย่างยั่งยืน โดยใช้วิทยาศาสตร์การวิจัยและนวัตกรรม โดยแบ่งการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ออกเป็น 4 ด้าน ได้แก่

- 1) Frontier Science ซึ่งประกอบด้วย High Energy Physics/Plasma, Quantum, Earth Science/Earth Space
- 2) Frontier Tech ที่ประกอบด้วย Earth Science, Space, HEP-Med, Nuclear, Data Science (AI)
- 3) Frontier BCG ที่ประกอบด้วย Carbon Net Zero, Bioinformatics, Life Science, Future Food, Personalized Medicine, STI Policy Maker
- 4) High Caliber ที่ประกอบด้วย SHA, Film, Festival, Fashion

Soft Power หมายถึง การขยายอิทธิพลการเปลี่ยนแปลงความคิด การทำให้ผู้คนมีส่วนร่วม หรือการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของผู้อื่น โดยไม่ได้ใช้อำนาจบังคับขู่เข็ญ (Hard Power) เช่น อำนาจทางเศรษฐกิจ อำนาจทางทหาร เพื่อบีบบังคับให้ประเทศต่าง ๆ ยอมปฏิบัติตามความต้องการของผู้ใช้ Hard Power นั้น จะเห็นได้ว่า ประเทศไทยมี Soft Power มากมาย เช่น ในการประชุม APEC 2022 ที่กรุงเทพฯ ได้แสดงให้เห็น Soft Power ของประเทศไทย ในด้านอาหาร การแสดง บพค. จึงมุ่งไปที่โจทย์ที่ว่า จะส่งเสริมความเป็นไทยสู่ทั่วโลกได้อย่างไร และจะเน้นการพัฒนากำลังคนไปทิศทางใด

ในการจัดอันดับ Soft Power Ranking โดย Brand Finance, Worldometer ในปี 2022 ประเทศไทยอยู่ในอันดับที่ 35 จาก 120 ประเทศ อันดับที่ 1 คือประเทศสหรัฐอเมริกา ตามด้วยประเทศอังกฤษ เยอรมัน จีน ญี่ปุ่น ฝรั่งเศส แคนาดา สวิตเซอร์แลนด์ รัสเซีย และอันดับที่ 10 คือ อิตาลี หากวัดอันดับประเทศในทวีปเอเชีย ประเทศไทยอยู่ในอันดับที่ 6 โดยอันดับที่ 1 คือ จีน ตามด้วยญี่ปุ่น เกาหลีใต้ สิงคโปร์ และอันดับที่ 5 คือ อินเดีย

โอกาสในการพัฒนาของประเทศไทยที่จะขับเคลื่อนเศรษฐกิจสร้างสรรคนี้ บพค. มองว่า อุตสาหกรรมภาพยนตร์ ยังคงต้องสนับสนุนเพราะจะเป็นเครื่องมือถ่ายทอด Soft Power ไปสู่สากล ในด้านแฟชั่นที่มุ่งเป็นแฟชั่นฮับ และการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมตามเทศกาล ซึ่งประเทศไทยมีต้นทุนสูง แต่จะทำอย่างไร เพื่อยกระดับให้สูงขึ้นไปอีก โดย บพค. มองเห็นทิศทางในการยกระดับอุตสาหกรรมภาพยนตร์และอุตสาหกรรมท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมตามเทศกาล โดยจะผสมผสานระหว่าง ศิลปะ+วัฒนธรรม+ธุรกิจ+เทคโนโลยี+นวัตกรรม ให้ออกมาเป็นศิลปวิทยาการ ในการผสมผสานแบบนี้ นักวิจัยไทยที่มีต้นทุนเดิมอยู่แล้วในด้านศิลปะและวัฒนธรรม และนักวิจัยท่านอื่น ๆ ที่เน้นไปทางด้านเทคโนโลยีและด้านนวัตกรรม โดยหากนำมาเชื่อมกับภาคธุรกิจและภาคอุตสาหกรรมได้ ก็จะสามารถผสมผสานกันได้ ก่อให้เกิดอุตสาหกรรมสร้างสรรค (Creative Industries) ดังนั้น ในส่วนของ บพค. ที่จะสนับสนุนทุนวิจัยในเชิง Consortium Research ที่ไม่ใช่แค่มหาวิทยาลัยแห่งใดแห่งหนึ่ง มาจอกุณแบบเดี่ยว ๆ แต่ต้องจอกุณในรูปแบบของเครือข่าย เพื่อสร้างเป้าหมายการวิจัยร่วมกัน เช่น นำภาคเอกชน มาร่วมด้วย โดยมองไปถึง Core value chain ให้ได้ ซึ่ง บพค. มุ่งหวังให้นักวิจัยไทยมองมุมใหม่ ๆ ที่ไม่ใช่แค่วิจัยแล้วตีพิมพ์ แต่ให้มองไปที่การวิจัยมุ่งเป้าให้เกิดการพัฒนาให้เป็นผล ดังนั้น บพค. จึงวางรูปแบบวิธีการเงินโครงสร้างงานวิจัยใหม่ โดยทีมงานจะไม่ใช้นักวิจัยอย่างเดียว แต่ต้องมีเครือข่ายที่นักวิจัยจากส่วนอื่นมาร่วมด้วย ดังนั้น ในด้าน การวิจัยด้านเศรษฐกิจสร้างสรรคนี้ อาจจะยกระดับจาก Frontier Research อย่างอื่น เพื่อให้เกิดการผสมผสาน

กันของหลาย ๆ ภาคส่วนของผู้มีส่วนได้เสีย (Stake Holders) ด้วย

โอกาสของอุตสาหกรรมสร้างสรรค์

หากว่าสามารถขับเคลื่อนให้เกิดผลกระทบ (Impact) ตามที่มุ่งหวังได้ โอกาสในอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ยังมีอีกมาก ไม่ว่าจะเป็นความคาดหวังความเติบโตในระดับโลกของของอุตสาหกรรมบันเทิงและสื่อสารที่มีถึง 4.3% และความเติบโตส่วนใหญ่อยู่ในฝั่งเอเชียเช่นกัน ดังนั้น รูปแบบของอุตสาหกรรมสร้างสรรค์จะเห็นว่ามี การเปลี่ยนถ่ายกำลังไปสู่ความเป็นดิจิทัลมากยิ่งขึ้น เพราะฉะนั้นการสร้างรายได้จากดิจิทัลสตรีมมิง (Revenue-“Digital & Streaming”) นี้ จะมีเพิ่มมากขึ้นเรื่อย ๆ โดยเฉพาะในส่วนของ OOT Video, Video Games & E-sport หรือว่า Advertising เติบโตสูงมากเมื่อเทียบกับกลุ่มอุตสาหกรรมแบบเดิม ๆ ดังนั้น การเปลี่ยนแปลงผู้บริโภค การเปลี่ยนแปลงนิเวศน์โมเดลคิด จะเปลี่ยนจากแบบพิมพ์มาเป็นแบบดิจิทัล ทุกอย่างจะปรับกันหมด ดังนั้น กำลังคน งานวิจัย และอื่น ๆ ต้องพิจารณาว่า ในรูปแบบของดิจิทัลไลเซชัน (Digitalization) ในเชิงดิสรัปชัน (Disruption) ต่าง ๆ ที่กำลังเกิดขึ้น บุคลากรของเรามีทักษะอย่างไรเพื่อรองรับความเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วนี้ และเมื่อเกิดการเปลี่ยนแปลงในการพัฒนาทักษะกำลังคนนั้นได้เคยมีการศึกษาอุตสาหกรรมสื่อสาร และบันเทิง (Media & Entertainment Industry) ว่า ควรปรับกำลังคนไว้รองรับในด้านใดเพื่อที่จะยกระดับการสร้าง ผู้มีทักษะขั้นสูงในด้านนี้ เพราะทุกอย่างเปลี่ยนเร็วมาก บริษัทต้องการคนที่สามารถปรับเปลี่ยนเรียนรู้ได้เร็วได้ตลอดเวลา ดังนั้น จึงมีบริษัทใหม่ ๆ เกิดขึ้นมาอีกชั้นหนึ่ง เพราะบริษัทขนาดใหญ่ต้องปรับตัว ก็จะมีการส่งเสริมในรูปแบบนิเวศน์โมเดล (Business Model) หนึ่งในอุปสรรคที่ใหญ่ที่สุดต่อนวัตกรรมในบริษัทคือ คือ ทักษะและการฝึกอบรมที่ไม่เพียงพอ (30%) คนงานจำเป็นต้องย้ายเครือข่ายมูลค่า (Value chain) การปรับปรุงตัวเองใหม่ และการพัฒนาศักยภาพของตนเองอย่างต่อเนื่อง โซลูชันหนึ่งคือระบบเศรษฐกิจแบบกิ๊ก (the Gig Economy) ซึ่งช่วยให้เข้าถึงทักษะและความสามารถที่เกี่ยวข้องได้อย่างง่ายดายโดยไม่ต้องเสียค่าใช้จ่ายในระยะยาวสำหรับการฝึกอบรม และการยกระดับทักษะ ใช้ได้กับบริษัทขนาดเล็ก สามารถดึงผู้เชี่ยวชาญเข้ามาช่วย การสร้างสภาพแวดล้อมของการเรียนรู้และพัฒนาอย่างต่อเนื่อง การเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วของสื่อและความบันเทิงเป็นวิธีการที่มีประสิทธิภาพในการยืนยันความสามารถอย่างต่อเนื่อง

Gig Economy เป็นรูปแบบการขับเคลื่อนเศรษฐกิจแนวใหม่ที่เน้นตอบโจทย์ความต้องการของผู้บริโภคอย่างทันทีทันใดและตรงจุด (On Demand Economy) และเป็นเศรษฐกิจแบบแบ่งปัน ส่วนมากอาศัย Digital Technology เข้ามามีส่วนการเชื่อมต่อกิจกรรมระหว่างลูกค้าและผู้จำหน่ายสินค้า ทำให้ “งาน” ในปัจจุบันปรับเปลี่ยนมาอยู่บน

Viewing Worajit Setthapun's applicati... — 70% +

National Platform for Human Resources for the Future

ยุทธศาสตร์ที่ 1
 - พัฒนาบุคลากรที่มีทักษะขั้นสูง
 - พัฒนาบุคลากรที่มีทักษะขั้นสูง
 - พัฒนาบุคลากรที่มีทักษะขั้นสูง

ยุทธศาสตร์ที่ 2
 - พัฒนาบุคลากรที่มีทักษะขั้นสูง
 - พัฒนาบุคลากรที่มีทักษะขั้นสูง
 - พัฒนาบุคลากรที่มีทักษะขั้นสูง

ยุทธศาสตร์ที่ 3
 - พัฒนาบุคลากรที่มีทักษะขั้นสูง
 - พัฒนาบุคลากรที่มีทักษะขั้นสูง
 - พัฒนาบุคลากรที่มีทักษะขั้นสูง

ยุทธศาสตร์ที่ 4
 - พัฒนาบุคลากรที่มีทักษะขั้นสูง
 - พัฒนาบุคลากรที่มีทักษะขั้นสูง
 - พัฒนาบุคลากรที่มีทักษะขั้นสูง

Frontier Science
 • High Energy
 • Physical
 • Plasma
 • Quantum
 • Earth
 • Science/
 • Earth Space

Frontier Tech
 • Space
 • MEP-Med
 • Nuclear
 • Data Science
 • (AI)

Frontier BCG
 • Carbon Net Zero
 • Bioinformatics
 • Life Science
 • Future Food
 • Personalized
 • Medicine
 • STI Policy Maker

High Caliber
 • SHA
 • Film
 • Festival
 • Fashion

AI / Digital - Infrastructure
 • Postgraduate/
 • Postdoctoral
 • Talent Mobility
 • ASEAN Talent
 • Global Network
 • Global Leader
 • Upskill
 • Reskill
 • Newskill

Participants: Worajit Setthapun

Platform ออนไลน์มากยิ่งขึ้น โดยเน้นการผสมระหว่าง Sharing Economy/ On Demand Economy และ Platform Economy เน้นคนวัยทำงาน คนทำงานระดับมืออาชีพ ซึ่งสามารถนำมาเป็น กิ๊กเวอร์คเกอร์ (Gig Workers) ก็ได้ บพค. ก็ต้องการส่งเสริมด้านนี้เช่นเดียวกัน จึงสร้าง Platform เพื่อเพิ่มทักษะ ยกระดับทักษะ การเพิ่มทักษะขั้นสูง (Reskill/Upskill/New Skill) การพัฒนากำลังคนของ บพค. จะมุ่งพัฒนาคนแบบมุ่งเป้า ลดการส่งเสริมบุคลากรระดับปริญญา เช่น การมาจอกุณพัฒนากำลังคนระดับปริญญาโท-เอก จะยากต่อการได้รับพิจารณา แต่ บพค. ให้ กุณพัฒนบุคลากรในการ เพิ่มทักษะ ยกระดับทักษะ สร้างทักษะใหม่ขั้นสูง (Reskill/Upskill/New Skill) เพื่อสร้าง

กำลังคนเข้าสู่อุตสาหกรรมโดยตรง กล่าวคือพัฒนาคนให้มีทักษะเฉพาะด้านให้สามารถไปทำงานได้เลย ถึงกระนั้นระบบการพัฒนากำลังคนนี้ก็ยังสามารถเชื่อมต่อกับระบบการศึกษาอื่น ๆ ได้ ในรูปแบบแซนด์บ็อกซ์เพื่อพัฒนาทักษะนักศึกษาในระดับปริญญาที่สามารถทำได้ซึ่งนับว่าเป็นแนวทางที่ดี

บทบาทของ บพค.

วิสัยทัศน์ : เป็นหน่วยงานที่ขับเคลื่อนและส่งเสริมการพัฒนาคคนให้มีความสามารถและความพร้อมเพื่อการขับเคลื่อนประเทศด้วย ววน.

วัตถุประสงค์ : เพื่อสนับสนุนสถาบันอุดมศึกษา และสถาบันวิจัยและนวัตกรรม ในการดำเนินโครงการเพื่อสร้างระบบการพัฒนากำลังคนคุณภาพของประเทศในทุกระดับให้พร้อมรับการเปลี่ยนแปลงเทคโนโลยีของโลก สนับสนุนส่งเสริมการวิจัยขั้นแนวหน้า และสนับสนุนโครงสร้างพื้นฐานด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีเพื่อเพิ่มขีดความสามารถในการผลิตผลงานวิจัย และนวัตกรรมที่ประเทศไทยมีศักยภาพ

พันธกิจ : จัดสรรทุนด้านการพัฒนากำลังคนในสาขาที่จำเป็นต่อการพัฒนาประเทศตามนโยบายและยุทธศาสตร์การอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม และนโยบายของรัฐบาล กุณสนับสนุนนักวิจัยและบุคลากรอื่นหลังปริญญา สนับสนุนทุนด้านการพัฒนาสถาบันอุดมศึกษาและสถาบันวิจัยและนวัตกรรม สนับสนุนทุนด้านการพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี เพื่อการสร้าง Foundation ของประเทศและเป็น National Facility

บทบาทเหล่านี้ ของ บพค. ที่นักวิจัยที่จะขอทุนต้องคำนึงถึงในการออกแบบการวิจัยเพื่อขอทุนจาก บพค. ที่เน้น Frontier Research และการพัฒนากำลังคนเฉพาะทางเพื่อป้อนอุตสาหกรรมโดยตรง เป้าหมายการพัฒนากำลังคนของ บพค. คือ ในภาพใหญ่ต้องการกำลังคนแบบ Brain Power ที่มีทักษะขั้นสูง ซึ่งเข้าใจบริบทของประเทศที่เป็นไฮเทคเรเซอร์กลุ่มคนที่เป็นมันสมองทำหน้าที่สร้างความรู้และปัญญาที่นำไปสู่การพัฒนานวัตกรรมใหม่ ๆ ทั้งนวัตกรรมที่เกี่ยวกับผลิตภัณฑ์ บริการ กระบวนการ ฯลฯ ให้กับองค์กร ธุรกิจ/อุตสาหกรรม สังคม และประเทศ และกลุ่มคนที่เป็นกำลังขับเคลื่อนงานขององค์กรให้เกิดประสิทธิภาพและประสิทธิผล ตามบทบาทและภารกิจขององค์กร ซึ่งรวมถึงกลุ่มคนที่ทักษะสูงและกลุ่มคนที่เป็นแรงงาน

แพลตฟอร์ม (Platform) สำหรับการพัฒนากำลังคนจะมีหลายรูปแบบ ทั้งที่เป็น Reskill, Upskill, New Skill แพลตฟอร์มที่เป็น Talent Resource Management, ASEAN Talent Mobility ที่กำลังจะเปิดตัวในเร็ว ๆ นี้ แพลตฟอร์ม Academy ในด้านต่าง ๆ และ Postdoctoral/Post Graduate Researchers หมายความว่า การส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์นี้จะมีแพลตฟอร์มหนึ่งที่จะทำการเชื่อมต่อ (Plug in) ให้เป็น National Platform เพื่อสร้าง Talent Pool ให้กับประเทศ

ภาพใหญ่ในการสร้าง Talent Pool ทาง บพค. เน้นไปในด้านพัฒนา BCG Economy ในการวิจัย Frontier Research และ SHA เพื่อมุ่งไปสู่ประเด็น Soft Power และในแผน ปี 2566-2570 ได้แบ่งเป็นหลายภาคส่วน เช่น ในส่วนของ SHA Frontier จะเน้นไปในด้าน Film ก็จะเป็นเรื่อง Creative Content ในด้าน Fashion เน้นในเรื่องของ Fragrance/Fabric เพื่อนำเทคโนโลยีมาผสมผสานกับ Fashion และในด้าน Festival ก็จะเป็นดึงเอาอัตลักษณ์ของท้องถิ่นในเชิงวัฒนธรรมมาเป็นการผสมผสานให้เป็น Festival ได้อย่างไร และมุ่งสู่เวทีโลกได้อย่างไร ดังนั้นในภาพใหญ่ ทาง บพค. ต้องการส่งเสริมให้ประเทศไทยเป็น Digital Content Hub ที่เรามีต้นทุนสูงอยู่แล้วแต่โจทย์คือเราจะทำอย่างไรให้เข้มแข็งและมีความเป็น Hub ที่เข้มแข็งมากยิ่งขึ้น โดยที่มีการสนับสนุนจาก AI และ Infrastructure สนับสนุนโดย Global Partnership ด้วยเช่นกัน

แนวทางการสร้างงานวิจัย Frontier บพค. เน้นไปใน 2 ส่วน กล่าวคือ หากนักวิจัยเน้นไปในการสร้างองค์ความรู้ คือ ทำวิจัยออกมาเพื่อเป็นองค์ความรู้ และสามารถนำองค์ความรู้มาต่อยอดให้เป็น Creative Content ซึ่งเป็น Content ที่สามารถนำไปเผยแพร่และใช้ประโยชน์ได้ เช่น ต้นแบบภาพยนตร์ ต้นแบบสื่อ และจาก Content เหล่านี้แล้วนำไปสู่ความร่วมมือกับต่างประเทศ โดยปรับให้เป็น Creative Content ที่เหมาะแก่ชาวต่างชาติได้ด้วย ในเวทีโลก บพค. ส่งเสริมไปสู่ Creative global life Content โดยมีการทำ Bench Mark เพื่อค้นหาเนื้อหา หรือ องค์ความรู้ส่วนที่สามารถนำมาผลักดันให้ได้รับการยอมรับในเวทีโลกได้ นอกจากการขับเคลื่อนผ่านงานวิจัยตามที่กล่าวมาแล้ว ยังมีการขับเคลื่อนด้วยการพัฒนากำลังคน ซึ่ง บพค. ค้นพบว่า

ประเทศไทยยังขาดบุคลากรที่เน้นไปทาง Creative Content ได้แก่ โปรดิวเซอร์ นักเขียนบทภาพยนตร์ หรือ นักเขียน และผู้กำกับที่จะสามารถออกแบบ Content ออกมาแล้วสามารถผลักดันให้เป็นสื่อได้ ดังนั้น บพค. จึงมีโปรเจกต์ต่าง ๆ เช่น ค่ายหนังเพื่อฝึกนักเขียนบท ฝึกให้เขียนบทหนังแล้วผลิตออกมาในภาพรวมเบื้องต้น หรือ ทีเซอร์ (Teaser) โดยทำงานร่วมกับผู้กำกับชื่อดังต่าง ๆ ด้วย เพื่อคัดเลือกและส่งเสริมให้กลายเป็นภาพยนตร์ต่อไป นอกจากนี้ ยังมีแพลตฟอร์ม Metaverse ต่าง ๆ ที่สามารถใช้ฝึกพัฒนากิจกรรมต่าง ๆ เช่น ฝึกการเป็นพร็อดักชัน โปรดักชัน และ โพรสโตโปรดักชัน รวมทั้งจะเน้นไปทางการฝึกทักษะด้านอื่น ๆ เช่น ทักษะภาษาอังกฤษเพื่อรองรับการไปฝึกงานใน ค่ายหนังต่างประเทศ ทั้งนี้เพื่อยกระดับและให้เกิดขึ้นภายใต้อุตสาหกรรมอย่างแท้จริง

ดังนั้น จะเห็นได้ว่าแพลตฟอร์มการสร้างกำลังคนนี้ ต้องมีความร่วมมือที่หลากหลาย เช่น บพค. จะร่วมมือกับสมาคม กองทุนสื่อ องค์กรต่าง ๆ รวมทั้งเครือข่ายภายใต้ อว. เอง และท้ายสุดมุ่งให้เกิดเป็น National Platform เพื่อที่จะเชื่อมโยงต่อกันไป

การขับเคลื่อนนวัตกรรมและกำลังคนเพื่อสื่อสร้างสรรค์ในด้าน Creative Content มีเป้าหมายคือ การเป็น สังคมสร้างสรรค์ ในการขับเคลื่อนให้ถึงเป้าหมาย โดยการสร้าง Creative Content สร้างบุคลากรด้วยทรัพยากร ไม่ว่าจะจากงานวิจัย หรือ ในเชิงวัฒนธรรมที่ไทยเรามีต้นทุน การมีโครงสร้างพื้นฐานใหม่ ๆ เข้ามา การนำรูปแบบ การฝึกอบรมรูปแบบใหม่เข้ามา สร้าง content แล้วขับเคลื่อนด้วยเอกชน สมาคมสื่อต่าง ๆ และในรูปแบบการค้า ที่หลากหลาย เพื่อสร้างงาน สร้างอาชีพ อาจจะเป็น Gig Economy อุตสาหกรรมสร้างสรรค์แล้วภาพรวมก็เป็น สังคม Creative Society, Harmony and Wisdom และสังคมแห่งความดีงาม ในการขับเคลื่อนนี้ บพค. ได้ร่วมมือ กับ สอวช. กองทุนสื่อ สมาคมสื่อต่าง ๆ CEA และเครือข่ายที่เกี่ยวข้อง เพื่อรวมเป็นหน่วยงานขับเคลื่อนให้ เกิดเป็น Flagship Project ต่าง ๆ โดยเน้น 3 ด้าน ได้แก่ กำลังคน องค์ความรู้จากงานวิจัย และ Ecosystem ต่าง ๆ อย่างเหมาะสมแล้วดึงภาครัฐ ภาคเอกชน มหาวิทยาลัยเข้ามาเกี่ยวข้องในการขับเคลื่อนด้วย ซึ่งในการวางโครงการ ต่าง ๆ ต้องมองในภาพใหญ่กว่าเดิม กล่าวคือ หากเริ่มจาก Frontier research แล้ว สุดท้ายต้องนำไปสู่การ นำไปใช้ประโยชน์ได้

สรุปเป็นกรอบแนวคิดการขับเคลื่อนนวัตกรรมและกำลังคนเพื่อสื่อสร้างสรรค์ ที่ประกอบด้วย 3 ส่วน ได้แก่ กำลังคน องค์ความรู้จากงานวิจัย และ Ecosystem นั้นจะถูกขับเคลื่อนแบบ Strategic Co-Creation ด้วย Consortium ด้าน Creative Content ร่วมกับภาครัฐ ภาคประชาสังคม และภาคเอกชน จาก Demand-Driven แล้วผลักดันให้เกิดเป็น Soft Power เช่น กำลังคน บพค. จะเน้นสร้างกำลังคนที่เป็น Content Creator, Brain power, Highly-Skilled Human power โดยต้องร่วมมือกับฝ่ายต่าง ๆ เพื่อสร้างกำลังคนตามความต้องการ ด้วยเหตุนี้ หากหน่วยงานใดต้องการเขียนโครงการพัฒนากิจกรรมให้แก่กำลังคนจะใช้รูปแบบการฝึกอบรมระยะสั้น ไม่ใช้รูปแบบงานวิจัย และการฝึกอบรมนั้นต้องลงมือปฏิบัติจริง และตามความเหมาะสมของกลุ่มเป้าหมาย เช่น ต้องผ่านการฝึกอบรมอะไรจึงจะสามารถเป็น Creative Producer ได้ ซึ่งจำเป็นต้องมีการอบรมฝึกฝนโดยอาศัย ผู้รู้ ผู้เชี่ยวชาญที่มีชื่อเสียงจากต่างประเทศ เป็นต้น

ด้านองค์ความรู้ นอกเหนือจากงานวิจัยเพื่อตีพิมพ์แล้ว ต้องสกัดออกมา หรือ ปรับปรุงให้เป็น Creative Content และส่งเสริมความเป็นไทยสู่สากลให้ได้ ส่วนด้าน Creative Ecosystem ต้องเน้นว่าเป็นแหล่งในการเรียนรู้ หรือ ทดสอบอะไร หรือ มีระบบอะไรเพื่อเรียนรู้ในเรื่องนั้น ๆ นี่คือตัวอย่างของ Ecosystem ในด้าน อุตสาหกรรมก่อน หรือ มี Platform หรือ Festival ดังเช่น เทศกาลหนังเพื่อโซ่วคส เป็นแหล่งส่งเสริมประชาสัมพันธ์ ให้เชื่อมต่อกันได้

ท้ายสรุป บพค. เน้นการขับเคลื่อนแบบ Consortium หมายความว่าต้องมี Partners ต่าง ๆ ด้วยโมเดล Quadruple helix คือ การสร้างความร่วมมือกับหน่วยงานสำคัญ ทั้งภาครัฐ ภาคเอกชน และประชาสังคม หรือ มากกว่านั้นก็ได้ โดยเน้นเป็น Co-creating Values มุ่งหวังการร่วมมือกันในการสร้าง ไม่ใช่มหาวิทยาลัยขอร้อง มาแล้วก็ทำวิจัยไปแบบเดิม แต่ต้องร่วมมือหลายภาคส่วน เพื่อให้บรรลุความต้องการคือ สามารถนำไปใช้ได้ โดยอาศัยการทำงานร่วมกันอย่างมีเป้าหมาย

ในช่วงถาม-ตอบ วิทยากรทั้งสองท่านได้อธิบายไว้โดยสรุปได้ว่า การขอทุนวิจัยกับ บพค. ภายใต้ ววน. เป็นทุนปีต่อปี วัตถุประสงค์ปีต่อปี ให้เห็นความก้าวหน้า หากโครงการยาวนานกว่าหนึ่งปี ในการขอกุณนั้นต้องมี



Partnership เข้ามาเกี่ยวข้อง สร้างเป้าหมายร่วมกัน ไม่ใช่การให้ทุนแก่สถาบันใดสถาบันหนึ่ง พิจารณาทีมวิจัย การมีความร่วมมือกับภาครัฐ ภาคเอกชน และภาคประชาสังคม โดยเน้นผู้ใช้ประโยชน์ หรือ ผู้รับบริการเป็น จุดสำคัญ แต่อย่างไรก็ตามการขอทุนมีการแข่งขันสูง จึงต้องคัดเลือกผู้ขอทุนที่ดีที่สุดเพื่อให้โครงการบรรลุ เป้าหมาย โอกาสในการพัฒนาเศรษฐกิจสร้างสรรค์ที่มุ่งพัฒนาในด้านนี้คือ การพัฒนาคนในอุตสาหกรรม Creative Content เช่น โปรดิวเซอร์ สคริปไรเตอร์ ไรท์เตอร์ การโฆษณา การพัฒนาเทคโนโลยีการถ่ายทำ จากพื้นที่เสมือนจริง การโฆษณา ซึ่งในแต่ละปี บพค. มีงบประมาณปีละประมาณห้าพันล้านบาท ในการขับเคลื่อน การชีวิตความสำเร็จของโครงการวิจัย หรือ ทุนพัฒนากำลังคนจะมีการวัดผลจากประโยชน์ที่ใช้ได้จริง ในการ พัฒนาจะไม่เน้นวิจัยนำองค์ความรู้ไปตีพิมพ์ ในส่วนของสำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ การพัฒนา อุตสาหกรรมสร้างสรรค์เน้นการก่อให้เกิดผลลัพธ์ที่เป็น Economic Value เกิดผลกำไรที่วัดได้ หรือ หากในแง่ของ องค์กร หรือ บริษัทที่ได้รับการพัฒนาจะชีวิตด้วยร้อยละ 30 ของผลกำไรที่เพิ่มขึ้นในปีที่วัดหลังได้รับการพัฒนา จากสำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ในส่วนของ บพค. ภายใต้ อว. พัฒนากำลังคนระดับปริญญาและ หลังปริญญา พัฒนานักวิจัยเติบโตในสายอาชีพและสร้างผลกระทบต่อการพัฒนาสังคมในด้านต่าง ๆ และการ พัฒนาคอนเนกต์โดยพัฒนานักศึกษาฝึกงาน ศึกษาในองค์กร หรือ บริษัท หรือ อุตสาหกรรมนั้นโดยตรง โดยสร้างความร่วมมือกับองค์กร หรือ บริษัท ภาคอุตสาหกรรมในการออกแบบหลักสูตร และใช้ความร่วมมือ ที่จะเป็นปลายทางนั้นเป็นที่เรียนรู้และฝึกงานไปในตัว เป็นการพัฒนาคอนเนกต์และพัฒนากำลังคนแบบ Career Part ในรูปแบบ Sandbox เศรษฐกิจสร้างสรรค์ เป็นเศรษฐกิจที่เป็นองค์รวมเชื่อมประสานกันระหว่าง 3 องค์ประกอบ เป็นการใช Holistic Approach โดยการขับเคลื่อน 3 ส่วนหลัก ได้แก่ ทุนทางวัฒนธรรม ความคิดสร้างสรรค์ และเทคโนโลยี ที่ต้องมีการ Integrated ทำงานประสานร่วมกันทั้ง 3 ส่วน แต่อาจจะมีส่วน ภายนอกต่างกันไปแล้วแต่บริบท เช่น เรื่องแอนิเมชัน จะใช้นักทางเทคโนโลยีมากกว่าด้านอื่น แต่หากเป็น ด้านวัฒนธรรม อาจใช้นักทางเทคนิคน้อย และงานฝีมืออาจใช้ความคิดสร้างสรรค์และเทคโนโลยีเข้ามาช่วย เพื่อให้มีความน่าสนใจและ มีความทันสมัยมากขึ้น นั่นคือ 3 องค์ประกอบร่วมกัน และในส่วนของมหาวิทยาลัยมหิดลเอง สิ่งที่จะตอบโจทย์เศรษฐกิจสร้างสรรค์ได้ดี เช่น งานวิจัยที่เป็น Interdisciplinary Research เพราะมีทั้ง Science and Technology และ Social Sciences ตัวอย่างที่สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์กำลังดำเนินการ อยู่กับองค์กรหนึ่งที่มีเครือข่ายโรงพยาบาลจำนวนมาก คือ โครงการ Design Better Health Care เป็นการนำเอา Design Discipline เข้าไปทำงานร่วมกับ Health Industry และในต่างประเทศมีหลายตัวอย่างให้ศึกษา จะเห็นว่า ทั้งภาครัฐ และภาคเอกชนได้ทำงานร่วมกัน ให้ศาสตร์หนึ่งเข้าไปส่งเสริมอีกศาสตร์หนึ่งเพื่อผลักดัน ให้เกิดศาสตร์ใหม่ในอุตสาหกรรมต่าง ๆ ดังนั้น หากงานวิจัยสามารถดำเนินการให้สำเร็จตามแนวนี้อาจก่อให้เกิด มูลค่ามหาศาล ในระบบการศึกษา ทั้งวิทยาศาสตร์ และสังคมศาสตร์ต้องทำงานร่วมกัน หากขับเคลื่อนแล้ว สามารถใช้งานได้จริง นี่คื Soft Power แบบหนึ่ง ซึ่งมาในรูปแบบของการขยายอิทธิพลเชื่อมโยงข้ามศาสตร์ นำไปสู่ การเปลี่ยนแปลงความคิด และพฤติกรรม เช่น ในทางการแพทย์ ในเชิงของ personalized Medicine เราจะปรับเอา เทคโนโลยีร่วมกันอย่างไรให้สามารถปรับปรุงเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของมนุษย์ให้มีสุขภาพดีขึ้น ทั้งวิทยาศาสตร์ การแพทย์ เทคโนโลยี และสังคมศาสตร์ ต้องผสมผสานเชื่อมกันโดยมีภาคประชาสังคม ที่รับบริการเป็นศูนย์กลาง

สามารถรับชมการเสวนาฯ ย้อนหลังได้ทาง Facebook Fanpage : MU Faculty Senate

คอลัมน์ “กิบต์ ปลอดภัย โทสโรด”
จากหนังสือ 45 เรื่องเล่าอาหารและโภชนาการ
กิบต์ ปลอดภัย สดโรด
สถาบันโภชนาการ

ทฤษฎีสมคบคิด

ข้อมูลการบริโภค และผลกระทบต่อสุขภาพ ในยุคหลังการระบาดของโควิด19

อ.ดร.เพ็ญภพ พันธุ์เสือ
อาจารย์ประจำสถาบันโภชนาการ
มหาวิทยาลัยมหิดล

ทฤษฎีสมคบคิด เป็นแนวคิดที่ปรากฏมาช้านาน เป็นการส่งต่อชุดความเชื่อ หรือข้อมูลที่สามารถกระตุ้น และเน้นย้ำให้เกิดความหวังใจ หรือไม่ไว้วางใจต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่ง มีวัตถุประสงค์เพื่อผลประโยชน์บางอย่าง อาจเพื่อลบล้างความน่าเชื่อถือ หรือแม้กระทั่งเพื่อสร้างความมั่นคง ทว่าทฤษฎีสมคบคิดนี้อาจเรียกกว่าเป็นข้อเท็จจริงได้ เพราะสิ่งที่ถูกยกมาอธิบายโดยอิงทฤษฎีนี้อาจไม่มีความจริง หรืออาจมีความจริงเพียงบางส่วนเท่านั้น โดยในช่วงที่มีการระบาดของโควิด19 หรือเชื้อไวรัสโคโรน่า (SARS-CoV-2) ทฤษฎีสมคบคิดได้ส่งผลกระทบต่อเศรษฐกิจ การเมือง จนถึงกลุ่มผู้ประกอบวิชาชีพด้านสุขภาพ ตั้งแต่ การใช้ทฤษฎีสมคบคิดสร้างชุดความเชื่อในการบริโภคอาหาร และสมุนไพรชนิดต่าง ๆ เพื่อป้องกัน รักษาโควิด19 สิ่งเหล่านี้สามารถนำไปสู่ปัญหา ความรุนแรงที่กว้างขึ้น และควรได้รับการพิจารณาว่าเป็นปัญหาด้านการจัดการระบบสาธารณสุข ซึ่งอาจส่งผลกระทบในวงกว้างต่อการจัดการ

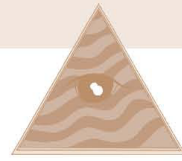
การระบาดของโควิด19 ส่งผลกระทบต่อผู้คนมากมายทั่วโลกทั้งทางตรง และทางอ้อม ตั้งแต่การปรับตัวต่อการดำรงชีวิตแบบใหม่ (New Normal) ไปจนปัญหาการถดถอยของเศรษฐกิจ การเมือง ระบบสาธารณสุข การศึกษาก่อนหน้ารายงานว่ามากกว่า 1 ใน 4 ของคนไทยเชื่อว่าการแพร่ระบาดของโควิด19 เกิดจากความตั้งใจของประเทศมหาอำนาจ บ้างเชื่อว่าการแพร่ระบาดเกิดครั้งแรกที่เมืองอูฮั่น ประเทศจีน จากการบริโภคค้างคาวที่อู๋ฮั่นที่ไม่สุกบ้าง เชื่อว่าเกิดจากการบริโภค ตัวนึ่ง ไปจนถึงข่าวการแถลงในวันที่ 1 พฤษภาคม 2020 โดยประธานาธิบดีโดนัลด์ ทรัมป์ แห่งสหรัฐอเมริกา ซึ่งได้ออกมากล่าวว่า เชื้อ SARS-CoV-2 ไม่ได้เกิดขึ้นเองตามธรรมชาติข้อมูลเหล่านี้ก่อให้เกิด



แรงกระตุ้นทางสังคม ความรู้สึกภายใต้สภาวะความกลัว และสับสนท่ามกลางการระบาดของโควิด 19 ร่วมกับนโยบายการเว้นระยะห่างเพื่อลดโอกาสในการติดเชื้อ การติดต่อสื่อสารผ่านช่องทางออนไลน์ การส่งข้อความ และคลิปวิดีโอถูกนำมาใช้อย่างแพร่หลาย

โดยเฉพาะอย่างยิ่ง พบว่ามีการส่งต่อข้อมูลเท็จเกี่ยวกับวิธีการต่างๆ ในการป้องกันการติดเชื้อ หรือรักษาโรคโควิด19 จำนวนมาก อาทิ การรับประทานยาแอสไพรินสามารถรักษาโควิด19 ได้โดยไม่ต้องไปโรงพยาบาล การบริโภคกระเทียมสามารถใช้รักษาโควิด19 การบริโภคมันเทศญี่ปุ่นต้มน้ำจึงช่วยต้านการติดเชื้อโควิด19 และ การรับประทานฟ้าทะลายโจร 3 แคปซูล ก่อนออกจากบ้าน สามารถป้องกันการเชื้อโควิด19 ได้ 12 ชม. เป็นต้น หากประชาชนได้รับการส่งต่อข้อมูลเหล่านี้จากบุคคลที่น่าเชื่อถือ จนเกิดเป็นความเชื่อและนำไปปฏิบัติตามข้อมูลเท็จที่ได้รับมา รวมถึงส่งต่อๆ กันไปเรื่อยๆ ตามทฤษฎีสมคบคิด ก็จะเกิดผลร้าย กระทั่งส่งผลกระทบต่อสุขภาพของตนเอง สังคมวงกว้างและระบบระบบสาธารณสุข

ทั้งนี้สถาบันโภชนาการ มหาวิทยาลัยมหิดล เป็นหนึ่งในภาคส่วนที่คอยสอดส่องดูแลการเผยแพร่ข้อมูลที่ถูกต้อง มีประโยชน์ และแก้ไขความเข้าใจผิด จากข้อมูลส่งต่ออันเป็นที่จากทฤษฎีสมคบคิดต่าง ๆ ในด้านที่เกี่ยวกับอาหาร และโภชนาการ โดยอาจารย์ผู้เชี่ยวชาญ จากทางสถาบัน ผ่านช่องทางออนไลน์ต่าง ๆ อาทิรายการชัวร์ก่อนแชร์อินโฟกราฟฟิค เผยแพร่ทางในเฟสบุ๊ค (Facebook) เพื่อหวังเข้าถึง สร้างความรู้ และมอบความมั่นใจสู่ประชาชน มุ่งลดการเกิดผลกระทบท่อสุขภาพกาย-ใจ ทั้งระยะสั้น ระยะยาวจากการได้รับข้อมูลข่าวสารเท็จ หรือการเชื่อตามกันจากทฤษฎีสมคบคิด



การใช้วิจารณญาณ
ตรวจสอบข้อมูลกับแหล่งที่น่าเชื่อถือ
ก่อนเชื่อ ก่อนส่งต่อ ทุกครั้ง จะสามารถ
ลดการเกิดผลร้ายจากการส่งต่อข้อมูล
ที่อาจก่อให้เกิดอันตรายต่อสุขภาพของเพื่อนมนุษย์
 อีกทั้งการตรวจสอบอีกครั้ง (Recheck)
จากแหล่งที่น่าเชื่อถือ
กลับกรองความถูกต้องของข้อมูลอยู่เสมอ
 ยังเป็นการร่วมสร้างสังคมอุดมปัญญา
ที่จะนำพาให้ประชาชนมีสุขภาพกาย และจิตที่ดี

เพื่อเป็นส่วนหนึ่งในการขับเคลื่อนสังคมไทยห่างไกลการโดนชักจูงจากทฤษฎีสมคบคิดเดิมนำพัฒนาได้เต็มศักยภาพในยุคหลังการระบาดของโควิด19 ผู้บริโภคสามารถตรวจสอบความน่าเชื่อถือของข้อมูลต่างๆได้ที่ศูนย์ต่อต้านข่าวปลอมประเทศไทยทางเว็บไซต์ <https://www.antifakenewscenter.com/>

เอกสารอ้างอิง

1. Niles, M. T., Bertmann, F., Belarmino, E. H., Wentworth, T., Biehl, E., & Neff, R. (2020). The early food insecurity impacts of COVID-19. *Nutrients*, 12(7). <https://doi.org/10.3390/nu12072096>
2. Leonard, M.-J., & Philippe, F. L. (2021). Conspiracy theories: A public health concern and how to address it. *Frontiers in Psychology*, 12. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2021.682931>
3. Wacharapluesadee, S., Tan, C. W., Maneerorn, P., Duengkae, P., Zhu, F., Joyjinda, Y., et al. (2021). Evidence for SARS-CoV-2 related coronaviruses circulating in bats and pangolins in Southeast Asia. *Nature Communications*, 12(1), 1-9. <https://doi.org/10.1038/s41467-021-21240-1>

Urrณาธิการแถลง

โดย ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.จรรยา รัญญาดี

Wisdom of the Land



สวัสดิค้ะ ชาวมหิดลทุกท่าน

สำหรับข่าวสภาคณาจารย์ฉบับนี้ มีบทความที่น่าสนใจ 2 เรื่อง โดยเรื่องแรก คือ สรุปลการเสวนาวิชาการ เรื่อง “ทิศทางการสนับสนุนพลังละมุน (Soft Power) และทุนมนุษย์ (Human Capital) เพื่ออนาคตการเติบโต ผ่านเศรษฐกิจสร้างสรรค้ไทย” (ตอนที่ 2) บรรยายโดย ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วรจิตต์ เศรษฐพรรค รองผู้อำนวยการหน่วยบริหารและจัดการทุน ด้านการพัฒนากำลังคนและทุนด้านการพัฒนา สถาบันอุดมศึกษาการวิจัยและการสร้างนวัตกรรม (บพค.) ซึ่งสรุปลการเสวนาโดย ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สมบูรณ์ วัฒนะ อาจารย์ประจำวิทยาลัย ศาสตศึกษา มหาวิทยาลัยมหิดล และเรื่องที่สอง คือ คอลัมน์ประจำฉบับ “กัณฑ์ ปลอดภัย โกลโรค” ให้ความรู้ทางโภชนาการ เรื่อง “ทฤษฎีสมคบคิด : ข้อมูลการบริโภค และผลกระทบต่อสุขภาพ ในยุคหลังการระบาดของโควิด 19” โดย อาจารย์ ดร.เพ็ญภพ พันธุ์เสื่อ อาจารย์ประจำ สถาบันโภชนาการ มหาวิทยาลัยมหิดล ซึ่งหวังว่าบทความทั้ง 2 บทความนี้จะเป็ประโยชน์แก่ ผู้อ่านทุกท่านค้ะ

ในเดือนกุมภาพันธ์ปีนี้ มีวันสำคัญหลายวัน ได้แก่ วันนักประดิษฐ์ วันเกษตรแห่งชาติ วันทหารผ่านศึก วันมะเร็งโลก วันอาสาฬหบูชาดินแดน วันรักนกเงือก วันศิลปินแห่งชาติ วันวิทยุกระจายเสียงแห่งชาติ วันสหกรณ์แห่งชาติ และวันที่รู้จักกันเป็นอย่างดี คือ วันแห่งความรัก หรือ วันวาเลนไทน์ จึงขอให้เป็นเดือนที่เต็มไปด้วยความสุข ด้วยการส่งความรัก ความห่วงใย และความปรารถนาดี ให้แก่กัลยาณมิตรของท่าน รวมทั้งดูแลสุขภาพกาย และใจของบุคคลที่ท่านรัก และตัวท่านเองด้วยนะค้ะ

พบกันใหม่ฉบับหน้า สวัสดิค้ะ

ข่าวสภาคณาจารย์

เป็นหนังสือใบมมหาวิทยาลัย และเป็นสื่อระหว่างคณาจารย์ในการรับฟังแลกเปลี่ยนทัศนคติ ข้อคิดเห็น ทั้งด้านการบริหาร ด้านวิชาการ ด้านสวัสดิการ และอื่น ๆ ของมหาวิทยาลัย บทความ ข้อคิด จดหมาย เป็นความเห็นของผู้เขียนเท่านั้น มิใช่ความเห็นของสภาคณาจารย์ เกณฑ์การพิจารณา บทความเป็นไปตาม www.senate.mahidol.ac.th/th/regulation.html

บรรณาธิการประจำฉบับ

พศ.ดร.จรรยา รัญญาดี

กองบรรณาธิการ

รศ.นพ.กรกฤษณ์ ชัยเจนกิจ พศ.นพ.คชินท์ วัฒนะวงษ์ พศ.ดร.ชาญยศ ปลัมปีตวิริยะเวช พศ.ดร.จรรยา รัญญาดี อ.ดร.ฐิตารีย์ บุญตันตราภักัฒน์ อ.ดร.กรงพล องคัฒนกุล ศ.ดร.นริศรา จันทรากิตย์ อ.ทพญ.ปณิศา ภาวิไล อ.ดร.ประทีป ว่องวีระยุทธ พศ.ดร.ฉวีวิสาภ ศรีสุเมธชัย พศ.ดร.สันติ มณีวัชร-รังษี

ประสานงานกลาง

พิชญา วงษ์ฉันทนัย์ ดาริน พรหมศิลป์

ออกแบบและจัดทำรูปเล่ม

พศ.ศิริ บุญมาวงค์

เจ้าของ

สภาคณาจารย์มหาวิทยาลัยมหิดล สำนักงานอธิการบดี มหาวิทยาลัยมหิดล ชั้น 5 999 ถนนพุทธมณฑลสาย 4 ต.ศาลายา อ.พุทธมณฑล จ.นครปฐม 73170 โทรศัพท์ : 0-2849-6351-2 โทรสาร : 0-2849-6350