

UNIVERSITY OF CAMBRIDGE INTERNATIONAL EXAMINATIONS
International General Certificate of Secondary Education

FIRST LANGUAGE THAI

0518/02

Paper 2 Reading and Directed Writing

May/June 2004

Additional Materials: Answer Booklet/Paper

2 hours 15 minutes

READ THESE INSTRUCTIONS FIRST

If you have been given an Answer Booklet, follow the instructions on the front cover of the Booklet. Write your Centre number, candidate number and name on all the work you hand in. Write in dark blue or black pen on both sides of the paper. You may use a soft pencil for any diagrams, graphs, music or rough working. Do not use staples, paper clips, highlighters, glue or correction fluid. Dictionaries are not permitted.

Answer **all** questions.

The number of marks is given in brackets [] at the end of each question or part question.

At the end of the examination, fasten all your work securely together.

คำสั่ง สำหรับผู้เข้าสอบ

เขียนชื่อและเลขประจำตัวนักเรียนผู้เข้าสอบ พร้อมทั้งหมายเลขประจำหน่วยสอบ
ลงในช่องว่างที่ให้ไว้ในสมุดคำตอบทุกเล่มหรือกระดาษเขียนคำตอบทุกแผ่น
ต้องใช้กระดาษที่แจกเท่านั้น สำหรับตอบข้อสอบ
เขียนคำตอบทั้งสองหน้าของกระดาษที่ใช้ทุกแผ่น เขียนด้วยหมึกสีน้ำเงินหรือหมึกดำ
ควรใช้ดินสอ เขียนร่างคำตอบ
ห้ามใช้ กาว น้ำยาลบคำผิด ที่หนีบกระดาษ หรือที่เย็บกระดาษ
ห้ามใช้พจนานุกรม

ต้องทำทุกข้อ ไม่มีให้เลือก

คะแนนสำหรับข้อสอบแต่ละข้อ อยู่ในวงเล็บท้ายข้อสอบนั้นๆ

หากนักเรียนใช้กระดาษตอบมากกว่าหนึ่งแผ่น ต้องผูกกระดาษคำตอบทุกแผ่นเข้าด้วยกัน

ข้อสอบตอนที่ 1

อ่านบทความต่อไปนี้อย่างถี่ถ้วนทั้ง 2 บทความ และตอบคำถามในตอนท้าย 2 ข้อ บทความที่หนึ่ง



“เกมออนไลน์” ทางอินเทอร์เน็ตเป็นประเด็นที่ได้รับความนิยมถกเถียงอีกครั้ง หลังจากที่นักศึกษาชาย 5 คน ทำร้ายร่างกายนักศึกษาหญิงด้วยมีดคัตเตอร์ เนื่องจากการตกลงซื้อ-ขาย บางสิ่งในการเล่นเกม

ชนวนปัญหาที่ก่อให้เกิดคดีนี้คือ เกมดั่งที่ชื่อว่า “แร็กนาร์อ็อก” หรือที่มีการเรียกย่อ ๆ ว่า “อาร์โอ” เกมนี้มีการถกเถียงในแง่ความก้าวร้าว รุนแรง ซึ่งเกิดขึ้นในหมู่ผู้เล่นที่ส่วนใหญ่เป็นเยาวชน

เกมนี้จินตนาการให้ผู้เล่นเป็นตัวละครอาชีพต่าง ๆ โดยแต่ละคนสามารถพูดคุยสื่อสารกันได้ ช่วยงานในเกมกันได้ ซึ่งสมัยแรก ๆ จะมีตัวละครอยู่ 6 ตัว คือ พ่อค้า นักบวช นักดาบ นักธนู โจร และจอมเวทย์ เปรียบเสมือนสังคมอีกสังคมหนึ่งที่จุดเริ่มต้นอยู่ที่

“สงครามระหว่างเทพเจ้า มนุษย์ และปีศาจ สร้างความเสียหายอย่างใหญ่หลวงแก่ทุกฝ่าย และเมื่อสงครามสิ้นสุดลง มนุษย์ก็ได้ทำสัญญาสงบศึกกับเทพเจ้าและปีศาจ

แม้สงครามจะยุติลงแล้ว แต่ช่วงเวลาสงบอันไม่ราบรื่นนี้ยังดำรงอยู่นานเป็นเวลานับพันปี ในโลกแห่ง Midgard มนุษย์เกิดความเห็นแก่ตัวขึ้น....

เหตุการณ์ประหลาดเกิดขึ้นอยู่หลายแห่ง เกิดการโจมตีจากสัตว์ร้าย แผ่นดินไหว และคลื่นยักษ์ เมื่อสันติภาพเริ่มจางหายไป เรื่องราวของ Ymir ผู้รักษาสันติภาพมาเป็นเวลานาน ก็ได้รับการกล่าวขานเล่าสู่กันฟัง นักผจญภัยผู้แสวงหาเริ่มออกหาร่องรอยของ Ymir บ้างก็แสวงหาความมั่งคั่ง บ้างก็หวังสร้างชื่อเสียง และบ้างก็เปลี่ยนจุดมุ่งหมายไป โดยไม่มีผู้ใดเข้าใจแก่นแท้ของ Ymir แต่อย่างใด...”

จุดเริ่มต้นเป็นการเปิดฉากเหมือนหนังสมัยยุคมืด ชวนให้ผู้เล่นติดตาม ค้นหา ผจญภัย

ภายหลังมีการพัฒนาตัวละคร มีตัวละครมากขึ้น จำนวนผู้เล่นก็มากขึ้น มีคนไทยสมัครเป็นสมาชิกถึง 6 แสนคน ไม่ว่าจะเป็นเด็กในระดับชั้นประถม จนถึงระดับผู้ใหญ่ที่ทำงานแล้ว

ในการเล่นเกมทุกคนจะต้องเริ่มต้นด้วยการเป็นนักรบฝึกหัด เมื่อเล่นได้ในระดับสูงแล้ว ก็สามารถเปลี่ยนอาชีพที่ต้องการได้ โดยแต่ละอาชีพจะมีความสามารถแตกต่างกันออกไป แต่ผู้เล่นจะต้องพยายามสะสมเงินสมมุติมาซื้ออาวุธที่ดี จะได้เล่นเกมได้อย่างสนุกสนาน จากจุดนี้เองที่ทำให้มีคนเข้าเล่นเกมนี้และติดกันอย่างมากมาย เป็นเหตุให้คนที่เล่นเก่ง ๆ โดยเฉพาะในหมู่นักเรียน นักศึกษา หันมานิยมทำการค้าด้วยเงินจริง ๆ กันมากขึ้น โดยใช้วิธีขายชื่อในการล็อกอินเข้าสู่เกม หรือขายไอดีให้กับผู้ที่ต้องการชื่อ จะได้ข้ามขั้นตอนในการสะสมเงินสะสมอาวุธ และสะสมอุปกรณ์เสริมได้

สนนราคาขึ้นอยู่กับความยากง่ายในการได้มา มีตั้งแต่หลักร้อยไปจนถึงหมื่น ๆ บาท และนี่คือชนวนคดีระหว่างนักศึกษาที่เกิดขึ้นล่าสุด

ในการผลิตคิดค้นเกมต่าง ๆ ออกมา ไม่ควรจะคิดถึงเรื่องความบันเทิงแต่เพียงอย่างเดียว ควรจะคำนึงถึงเรื่องการสร้างเสริมประสบการณ์ การใช้สมอง และยังคงต้องมีความรับผิดชอบต่อสังคม มิใช่มุ่งแต่ในแง่ธุรกิจ

ทางผู้ผลิตต้องมีการกำหนด “กฎกติกาการยาท” เกมแร็กนาร์อ็อกก็เช่นเดียวกันต้องมีกฎกติกาการยาท และมีบทลงโทษผู้ฝ่าฝืนไว้

กระนั้นก็ตาม ก็มิอาจหยุดยั้งความต้องการ หรือความโลภที่เกิดจากการเล่นเกมของผู้เล่น เมื่อความต้องการมีมากขึ้น กลโกงของผู้เล่นก็มีมากขึ้น ไม่ว่าจะเป็นการรวมตัวกันชิงปล้นทรัพย์สิน ขโมยอาวุธจากผู้เล่นคนอื่น ๆ หรือช่องสุ่มตั้งตัวเป็นโจร ปล้นฆ่ากันในเกม จนเกิดขึ้นกับ

คนจริง ๆ เงินจริง ๆ เกิดเรื่องร้าย ๆ เกิดคดีขึ้นอย่างที่เป็นข่าว
กรณีการ์ อาสาสันต์ อายุ 15 ปี ให้สัมภาษณ์ว่า เล่น
เกมเร็กนาร็อกมาเกือบปีแล้ว หลังเลิกเรียน จะนั่งเล่นเกม
วันละประมาณ 4 ถึง 5 ชั่วโมง

“ตอนนี้มีเพื่อนที่รู้จักกันเพราะเกมนี้เกือบ 10 คนแล้ว
เร็กนาร็อกเป็นเซตที่มีตัวเราเดินเข้าไปคุยกับเพื่อน ๆ เอง
หรือ ไม่เพื่อน ๆ ก็จะมาคุยกับเรา มีการแสดงความรักกันใน
เกม เช่นแอบบิงใครก็เอาดอกไม้ไปให้เขา มีเพื่อนหลายคน
แล้ว ที่เป็นแฟนกันเพราะเล่นเกมนี้ ตอนนี้พยายามเลิกอยู่
เพราะมีคนมาจีบเยอะมาก ไม่ใช่เกมที่ต่อสู้เพื่อเอาชนะอย่าง
เดียว แต่เป็นเกมที่เหมือนได้ลงไปเล่นจริง ๆ เป็นทางเลือกอีก
ทางที่ทำให้เด็ก ๆ มีความสุข”

มาถึงหนุ่มน้อยวัย 13 ปี มานิตย์ พงษ์สะอาด ให้
สัมภาษณ์ว่า

“ผมเคยฝันว่าอยากจะย้อนเวลาไปในอดีต ไปในยุคที่
มีการต่อสู้ มีการผจญภัย ออกมาแต่งตัวแบบนักรบโบราณ เกม
เร็กนาร็อกสร้างขึ้นมาอย่างเข้าใจเยาวชนมาก ๆ รู้ว่าเด็กชอบ
อะไร บางครั้งยังเคยนึกว่าคนสร้างเกมเข้าใจผมมากกว่าที่
บ้านผมเสียอีก จึงไม่แปลกที่เด็กรุ่นนี้จะติดเกมนี้ ผมอยาก
เตือนว่าเกมเล่นได้แต่ต้องรู้จักว่ามันคือเกม อย่าไปจริงจังกับ
มันมาก ไม่เช่นนั้นพวกคุณจะถูกเป็นเหยื่อ”

“เร็กนาร็อก” ทำให้หลายคนมีความสุข แต่ในอีกมุม
หนึ่งเกมนี้ได้สร้างความสะเทือนใจให้กับหนุ่มน้อยคนหนึ่งที
ระบายความทุกข์ให้เพื่อน ๆ ชาวโซเชียลฟังถึงความเจ็บปวด
จากการติดเกมนี้

“...เมื่อวันศุกร์ที่ 14 กุมภาพันธ์ หลังจาก
ผมไปเล่นเกมเร็กนาร็อกกับเพื่อน ๆ ที่ร้านเน็ตคาเฟ่
จนถึงตี 2 จึงค่อยกลับบ้าน ทั้งที่เมื่อก่อน ไม่เคยกลับบ้าน
1 ทุ่มเลย แต่เป็นเพราะเกมทำให้ผมกลับบ้านตี 2 ผมเบื่อ
สภาพที่บ้าน พ่อกับแม่ทะเลาะกัน บ้าน ไม่กลายเป็นบ้านอีก
ต่อไป ช่วงที่ติดเกมมาก ๆ และไม่มีเงินไปเล่น ผมขโมยเงิน
แม่ 1,500 บาท พ่อผมทะเลาะกับแม่ และก่อนที่พ่อจะออก
จากบ้าน ไป พ่อบอกว่าพ่อผิดหวังที่ผมเป็นแบบนี้ แล้วพ่อก็
ขับรถออกไปอย่างรวดเร็ว แม่ได้แต่นั่งร้องไห้ รุ่งเช้าเราทราบ
ภายหลังว่าพ่อประสบอุบัติเหตุรถชนถึงแก่ความตาย”

ครูยุ่น หรือ มนต์รี สนทวิชัย สมาชิกวุฒิสภา
สมุทรสงคราม ให้ความเห็นว่า “...ที่ผ่านมามีการให้
เทคโนโลยีกับเด็ก เราเพียงให้การเรียนรู้การใช้
คอมพิวเตอร์ ใช้อินเทอร์เน็ต แต่ไม่ได้สอนถึงสิ่งไม่ดีที่
เจอบน ไม่ได้ปลูกฝังการใช้เทคโนโลยีอย่างเหมาะสม
กฎหมายก็ไม่มีมาตรการตรวจสอบกลั่นกรองเพียงพอ ทำให้เด็ก
ใช้เทคโนโลยีมากเกินไป เกิดการปลุกเร้าอารมณ์ในเรื่อง
เพศ รวมถึงการเล่นเกมที่รุนแรงเพื่อเอาชนะ...เป็นปัญหาที่
เริ่มจะบานปลาย เรื่องการจัดระเบียบคิดว่าเป็นเรื่องยาก
เพราะกฎหมายไม่เอื้อ ตำรวจก็คงไม่สามารถทำอะไรได้
เพราะการเล่นเกมที่ออนไลน์ไม่จำเป็นต้องเล่นผ่านร้าน
อินเทอร์เน็ตคาเฟ่เท่านั้น รัฐจะออกมาตราการอย่างไรที่จะ
ควบคุมไปถึงในรั้วในบ้านของเด็กและเยาวชนได้”
ครูยุ่นกล่าวเชิงตั้งคำถาม

ล้อมคอกกรณีนี้...สายเกินไปหรือไม่...น่าคิด

พ่อแม่เต็มเวลา 24 ชั่วโมง...สู่เกมออนไลน์ 24 ชั่วโมง

กระแสการเล่นเกมออนไลน์ของเด็กและเยาวชนไทยในช่วงที่ผ่านมา ส่งผลให้พ่อแม่จำนวนไม่น้อยต้องเดือดเนื้อร้อนใจเป็นอย่างยิ่ง เนื่องจากไม่อยากเห็นลูกหลานของตนคลั่งคลอกคลอกอยู่กับเกมเหล่านั้น เด็กบางคนเล่นเกมวันละ 5 ถึง 8 ชั่วโมง บางคนถึงกับไม่ได้หลับไม่ได้นอน

ทุกภาคีในสังคม ไม่ว่าจะเป็นหน่วยงานภาครัฐ เอกชน พ่อแม่ผู้ปกครอง ต่างพยายามคิดหามาตรการ กฎระเบียบ ต่าง ๆ ออกมาควบคุมอย่างเข้มงวด อาทิ การควบคุมเวลาเปิดปิดเน็ตคาเฟ่ การบังคับให้บริษัทเกมออนไลน์ขึ้นข้อความเตือนใจเด็ก ๆ อย่าเล่นเพลินจนลืมเวลา เป็นข้อความสั้น ๆ แทรกลงไปในหน้าจอ เป็นต้น แต่อย่างไรก็ตาม การแก้ไขไปถึงต้นตอปัญหาที่แท้จริงนั้นจำเป็นอย่างยิ่งที่พ่อแม่จะต้องมีบทบาทร่วมด้วย

พ่อแม่ทุกคนควรตระหนักอยู่เสมอว่าปัจจุบันนี้เรากำลังอยู่ใน “ภาวะสงคราม” ซึ่งไม่ใช่สงครามรบราฆ่าฟัน แต่เป็นการสู้รบช่วงชิงพื้นที่ภายในใจลูกหลานเรา ในยุคโลกาภิวัตน์นี้เรากำลังต่อสู้กับศัตรูในรูปแบบใหม่ที่มีชั้นเชิงหลากหลาย สามารถทำงานได้ตลอดเวลาถึง 24 ชั่วโมง และเข้าถึงลูกเราได้ง่าย ไม่ว่าจะเป็น อินเทอร์เน็ต เกมออนไลน์ 24 ชั่วโมง รายการทีวี เคเบิลทีวีต่าง ๆ ที่ออกอากาศตลอด 24 ชั่วโมง เครื่องเล่นเกม Playstation ที่มีเกมใหม่ออกมาเป็นประจำ แหล่งบันเทิงกลางคืน ผับ เเรคต่าง ๆ แม้จะปิดตี 2 ตามกฎหมาย แต่ยังมีอีกจำนวนไม่น้อยที่ฝ่าฝืนเปิดตลอดคืน

ปัจจุบันนี้ พ่อแม่ใช้เวลาอยู่กับลูกน้อยลง จากการสำรวจของสวนดุสิตโพลล์ซึ่งถามความต้องการของเด็กไทยว่าอยากได้อะไรมากที่สุด คำตอบสูงสุดคือ 54.10% ตอบว่าอยากได้ความรัก ความเข้าใจ และให้พ่อแม่มาใช้เวลากับตน

จึงไม่น่าแปลกใจว่าเหตุใดพื้นที่ในจิตใจลูกถูกสิ่งล่อลวงต่าง ๆ ช่วงชิงไปโดยง่าย ด้วยเหตุนี้เองยุทธวิธีที่สำคัญที่พ่อแม่ต้องต่อสู้แย่งชิงพื้นที่ในใจลูกกลับคืนมาให้ได้ย่อมหมายถึงการเป็น “พ่อแม่ 24 ชั่วโมง” ที่พร้อมจะอ้าแขนรับลูกอยู่ตลอดเวลา

ไม่ได้หมายความว่า จะต้องคอยเกาะติดควบคุมดูแลทุกฝีก้าวตลอด 24 ชั่วโมง แต่หมายถึงการเตรียมพร้อมอยู่ตลอดเวลาในการเปิดชีวิต ยินดี เต็มใจให้ลูกสามารถเข้ามาหาได้เสมอ โดยไม่จำกัดเวลาและสถานที่แต่อย่างใด อีกทั้งเตรียมพร้อมในการปกป้องลูกจากภัยอันตรายต่าง ๆ ที่จะเข้ามาจู่โจมได้อย่างรู้เท่าทัน

พ่อแม่ 24 ชั่วโมงควรมีลักษณะดังต่อไปนี้

เตรียมพร้อมในด้านข่าวสารข้อมูล เกมออนไลน์เป็นเพียงปัญหาหนึ่งที่เกิดจากความเจริญรุดหน้าทางเทคโนโลยี ถ้า “เร็กรนาร็อก” เกมออนไลน์ยอดนิยมที่มีเด็กไทยมากกว่า 6 แสนคนลงทะเลเวียนเล่นกันวันละหลายชั่วโมง ส่งผลให้สังคมไทยตื่นตระหนกและหวาดวิตกกังวลถึงเพียงนี้ แล้วอนาคตจะเป็นเช่นไร

พ่อแม่ควรรู้เท่าทันเทคโนโลยีในด้านคุณประโยชน์ที่มีอย่างมากมายมหาศาล และพิชภัยที่อาจแอบแฝงปะปนมา เช่น ภัยจากความรุนแรง ภัยทางเพศ ภัยจากการถูกล่อลวง ฯลฯ พ่อแม่จะต้องเรียนรู้อยู่เสมอ หมั่นรับฟังข่าวสารบ้านเมือง ความเป็นไปของโลกยุคปัจจุบันให้มาก หรือพบปะพูดคุยแลกเปลี่ยนความรู้จากผู้เชี่ยวชาญเป็นประจำ อาทิ ครูบาอาจารย์ที่โรงเรียน หรือเครือข่ายผู้ปกครอง เป็นต้น

เตรียมพร้อมในการสร้างเกราะป้องกันภัยให้กับลูก โดยเริ่มจากการล้อมรั้วทางความคิดที่ถูกต้องตั้งแต่เล็ก ๆ ปลูกฝังค่านิยมและลักษณะชีวิตที่ดีงาม อาทิ ค่านิยมในเรื่องความซื่อสัตย์ ความรัก การวางแผนเป้าหมายในชีวิต ฯลฯ หล่อหลอมให้เป็นส่วนหนึ่งในชีวิต เป็นการสร้างกรอบความคิดให้ลูกเดินทางถูกต้องปลอดภัย และสามารถที่จะคิดวิพากษ์สิ่งต่าง ๆ ได้ด้วยตนเอง ช่วยให้เขาตัดสินใจเลือกสิ่งที่ดีที่สุดได้ การสอนลูกตั้งแต่ยังเป็นเด็กเล็กอยู่นั้นจะฝังแน่นในชีวิตเขาไปจนกระทั่งเติบโตเป็นผู้ใหญ่ ถ้าสอนในช่วงวัยรุ่น ซึ่งเป็นวัยที่เริ่มมีความเป็นตัวของตัวเองสูง เด็กจะไม่ค่อยเชื่อฟัง

พ่อแม่ควรตรวจสอบตราสอดส่องถึงภัยอันตรายต่าง ๆ ที่เข้ามาในชีวิตของลูกอยู่เสมอ พร้อมทั้งหาวิธีในการรับมือในเชิงรับและเชิงรุก เช่น ร้องเรียนฟ้องร้องทางกฎหมายในการจัดการกับสื่อลามกอนาจารต่าง ๆ ทางอินเทอร์เน็ต ติดตั้งโปรแกรมกันไวรัสคอมพิวเตอร์ อนุญาตให้ลูกสามารถเล่นเกมออนไลน์ หรือใช้อินเทอร์เน็ตได้โดยอยู่ในสายตาพ่อแม่ แทนที่จะใช้วิธีห้ามไม่ให้ลูกเล่นเลย

แม้ว่าในยุคนี้เป็นยุคแห่งการแข่งขัน เต็มไปด้วยความรีบเร่ง พ่อแม่ต้องเผชิญหน้ากับแรงกดดันหลายอย่างมากมาย อาทิ ปัญหาในเรื่องค่าใช้จ่าย ปัญหาความรับผิดชอบในหน้าที่การงาน ฯลฯ ซึ่งส่งผลให้พ่อแม่ใช้เวลาอยู่กับลูกน้อยลง แต่พ่อแม่ไม่ควรปล่อยให้ปัญหาเหล่านี้มาเป็นอุปสรรคในการปิดกั้นช่องทางไม่ให้ลูกเข้าถึงแต่อย่างใด พ่อแม่ที่ต้องการชัยชนะในสงครามนี้จึงต้องเป็นพ่อแม่เต็มเวลา 24 ชั่วโมง มีการเตรียมพร้อมอยู่ตลอดเวลา รู้เท่าทันข่าวสารข้อมูล และป้องกันระวังภัยอยู่เสมอ จะได้เป็นผู้ชนะในสงครามช่วงชิงพื้นที่ในใจเด็กยุคนี้

เรียบเรียงจากบทความของ ศาสตราจารย์ ดร.เกรียงศักดิ์ เจริญวงศ์ศักดิ์ ผู้อำนวยการสถาบันอนาคตเพื่อการพัฒนา

ข้อ 1 เขียนบทสรุปในประเด็นดังต่อไปนี้

ก. ทำไมเกมเร็กนาร์็อกจึงเป็นที่นิยม

ข. การเล่นเกมออนไลน์ เช่น เกมเร็กนาร์็อกมีผลดีหรือผลเสียเช่นไร

ค. พ่อแม่ควรเข้ามามีส่วนร่วมรับผิดชอบในเรื่องนี้อย่างไร

- ใช้ข้อมูลจากบทความทั้งสองบทนี้
- ห้ามสรุปด้วยความคิดของตัวเอง
- ใช้ถ้อยคำ หรือสำนวนตัวเองให้มากที่สุดเท่าที่จะทำได้
- เขียนให้ได้ความยาวโดยไม่เว้นบรรทัด ประมาณ 1 หน้า ถึง 1 หน้าครึ่ง ขึ้นอยู่กับขนาดลายมือ

[20 marks]

ข้อ 2 ให้นักเรียนเขียนจดหมายถึงบรรณาธิการหนังสือพิมพ์ *สยามรัฐสัปดาห์วิจารณ์* ในหัวข้อว่า “เร็กนาร์็อก: เกมออนไลน์อันตรายแก่เยาวชนเด็กไทย”

ใช้ข้อมูลจากบทความสองบทนี้มาสนับสนุนความคิดเห็นของตัวเอง โดยที่นักเรียนต้องเลือกว่า *เห็นด้วย* หรือ *ไม่เห็นด้วย* กับหัวข้อนี้อย่างไร เขียนให้ได้ความยาวโดยไม่เว้นบรรทัด ประมาณ 1 หน้าครึ่ง ถึง 2 หน้า ขึ้นอยู่กับขนาดลายมือ

[20 marks]

ข้อสอบตอนที่ 2

ข้อ 3 อ่านบทสัมภาษณ์นี้ แล้วเขียนบทความลงในหนังสือนิตยสารโรงเรียน ในหัวข้อเรื่อง “บุคคลที่ข้าพเจ้าประทับใจ” อีกทั้งเขียนวิงวอนให้เพื่อนนักเรียนทั้งหลายช่วยสมทบทุนช่วยเหลือมูลนิธิเพื่อนช้าง

- ต้องใช้ข้อมูลจากบทสัมภาษณ์นี้
- เขียนด้วยสำนวนตัวเอง
- ความยาวไม่เกินบรรทัดประมาณ หนึ่งหน้า ถึง หนึ่งหน้าครึ่ง ขึ้นอยู่กับขนาดลายมือ

[20 marks]

TALK TO THE CAPTAIN (C) โชโรดา ซาลาลามูลนิธิเพื่อนช้าง

ย้อนกลับไปเมื่อ 10 ปีที่แล้ว
องค์กรพัฒนาเอกชนที่ทำเฉพาะเรื่องช้าง
แห่งแรกเกิดขึ้นจากผู้ที่มีความผูกพันกับ
ช้าง 3 คน คือ โชโรดา ซาลาลา
นายสัตวแพทย์ปริชา พวงคำ และ คำอ้าย
เดชดวงตา ได้มีโอกาสนั่งพูดคุย
แลกเปลี่ยนความคิดเห็นกันกลางป่าใน
เรื่องปัญหาของช้าง รวมถึงการหา
แนวทาง ป้องกันแก้ไขปัญหา ในที่สุด
พวกเขาก็ตัดสินใจตั้ง “มูลนิธิเพื่อนช้าง”
ขึ้นมาเพื่อทำงานในเรื่องที่เกี่ยวกับช้าง
อย่างจริงจัง

ดิฉันสนใจเรื่องช้างมาตั้งแต่เด็ก ตัดใจมาจากการ์ตูนวอลต์ ดิสนีย์ เรื่อง ช้าง
น้อยต้มโอบ เวลาไปสวนสัตว์ก็จะไปดูลุงช้างก่อน ผนวกกับดิฉันมีปัญหาสุขภาพ
มาตั้งแต่เด็ก เลยจำเป็นต้องมีคนลงหมอปประจำตัว คือนายแพทย์บุญส่ง เลขะกุล
ผู้ก่อตั้งมูลนิธิคุ้มครองสัตว์ป่าและพรรณพืชแห่งประเทศไทยฯ ทำให้ได้เป็น
สมาชิก ผู้บริจาคและอาสาสมัครให้กับมูลนิธิ เลยมีโอกาสเข้าร่วมประชุมเรื่อง
สัตว์ป่าอยู่บ่อย ๆ

เหตุการณ์ช้างตกเหวครั้งแรก ราวปี พ.ศ. 2530 มีช้างตัวหนึ่งตาย อีกตัวยังไม่
ตาย น้ำหนักไม่น่าเกินตัน น่าจะใช้เฮลิคอปเตอร์ยกขึ้นมาได้ ก็โทรไปบอก
มูลนิธิฯ ให้ช่วยขอเฮลิคอปเตอร์ ขอยาสลบให้หน่อย เขาบอกว่าไม่มีใครให้
หรอก ช้างตายทุกวัน มาอยู่อะไรด้วย มัวมาทำเรื่องช้างตายก็ไม่ต้องทำเรื่องอื่น
ฟังแล้วเจ็บมาก พูดไม่ออก เลยย้อนกลับไปว่า ช้างไม่มีสิทธิ์ที่จะอยู่บนโลกใบนี้
หรือยังงั้น ทำไมไม่ช่วย นั่นก็คือที่มา เราไม่ได้เลือกทำงานกับช้างเพราะเป็น
สัตว์ใกล้สูญพันธุ์ แต่เราช่วยเพราะไม่มีใครช่วย

มูลนิธิเพื่อนช้างเป็นมูลนิธิแรกที่ทำเรื่องช้าง เราคิดเรื่องปัญหาช้างครอบคลุมทั้ง
หมดแล้ว และเราทำให้เกิดเป็นรูปธรรมแล้ว โครงการเกี่ยวกับช้างที่คนอื่นทำ
ต่อมาก็เหมือนเป็นเสียงสะท้อนจากเรา

เราเริ่มเป็นที่รู้จักครั้งแรกจาก "ฮันนี่" ที่ถูกรถชนเมื่อปีพ.ศ. 2536 ซึ่งเป็นข่าวทั่วโลก ตอนนั้นเราฝากเอาไว้ที่เขาดิน และเราก็เป็นคนรับผิดชอบค่าใช้จ่ายทั้งหมด เลยเริ่มได้รับบริจาคเรื่อยมา ส่วน "โมโตล่า" ที่เทียบกับระเบิดก็เป็นข่าวใหญ่ เราก็ดูแลอยู่ จากนั้นเราก็มียอดเงินมากขึ้น

รายได้ทั้งหมดมาจากเงินบริจาค ปีที่แล้วได้มาประมาณ 10 ล้านบาท เป็นน้ำใจเงินบาทที่มาทางธนาคาร จากกล่องบริจาค หรือบางทีก็ส่งมาจากต่างประเทศทีละ 5 ปอนด์ 10 ปอนด์ บางองค์กรใหญ่หน่อยก็โอนมาให้ 1,000 เหรียญ แต่ต้องบอกว่าเงิน 99.99 % เป็นเงินบริจาคที่มาจากในประเทศ

ปัญหาหลักคือเรื่องเงิน เราต้องใช้จ่ายอย่างระมัดระวัง เพราะติดลบมาตลอด เราไม่สามารถลดค่าใช้จ่ายได้ เพราะมีช่างป่วยเข้ามาเรื่อย ๆ

เราเน้นเรื่องความปลอดภัยเป็นอย่างมาก ทุกอย่างชัดเจน ตรวจสอบได้หมด เราทำงานอย่างตรงไปตรงมา เลยมีข้อขัดแย้งกับกลุ่มคนที่ค้าช่างและที่ทำงานในองค์กรที่เกี่ยวกับช่าง การที่ถูกพยายามเอาชีวิตหลายครั้งซึ่งก็เกือบสำเร็จ ไม่ใช่เรื่องใหญ่ ดินันโดนทั้งยางรถระเบิดสองล้อ มือปืนรอดักยิง เอาการบรรทุกมาดักอัดก็อปปี เอาจูจางยาวเมตรหกสิบมาปล่อย พุดจาวทำให้เสียหายก็มี เรากามตัวเองอยู่ตลอดเวลาว่าเรามาทำอะไรกัน แล้วมันจะจบลงตรงไหน เราไม่ได้ทำตามแฟชั่น แต่ทำด้วยความตั้งใจเหมือนยกอะไรมาวางบนป่าแล้วต้องรู้ว่าจะไปวางไว้ตรงไหน ต้องถามใจกันก่อนว่าไหวไหม เวลาเจอปัญหา เรถึงไม่ท้อ เพราะรู้ตั้งแต่แรกแล้วว่าต้องเจออะไรบ้าง

การทำงานของเรารเริ่มจากนำเสนอ ให้ประชาชนทราบว่าช่างไทย โดยเฉพาะช่างป่าประสบปัญหาอย่างไรบ้าง ซึ่งก็คือปัญหาจากพื้นที่ป่าไม้ลดลง ทำให้ช่างต้องออกมาบุกพื้นที่ชาวบ้าน ช่างบ้านเองก็ต้องการใช้พื้นที่ป่าเป็นที่พักเช่นกัน

เราต้องการให้มีการแก้ปัญหาที่ต้นเหตุ นั่นคือเราไม่ต้องการให้มีการนำช่างป่ามาเพิ่มจำนวนให้กับช่างบ้านอีก มันเป็นเรื่องของอิทธิพลที่ไปซื้อลูกช่างป่าออกมาเดิน เป็นกระบวนการที่ไม่รู้จบ เราต้องการให้กฎหมายมีผลบังคับใช้ ผลงานที่เราภูมิใจที่สุดคือโรงพยาบาลช่าง จังหวัดลำปาง ซึ่งเป็นแห่งแรกของโลก โรงพยาบาลช่างเรารักษาฟรีทั้งหมด ได้มาตรฐาน คือสะอาด มีการจัดระบบที่ดี ช่างไม่เครียดเพราะอยู่ห่างกัน และบรรยากาศก็ร่มรื่น เงียบ ไม่เหม็น เราไม่ต้องการให้ที่นี่เป็นแหล่งท่องเที่ยว ที่นี่เป็นสถานที่ฝึกงานของนักศึกษาสัตวแพทย์จากทั่วโลก เขาอยากมาฝึกงานกับเรา เพราะเรามีช่างป่วยจริง ๆ มีเกือบทุกโรค ทุกรูปแบบ เจ็บป่วยจากโรค เจ็บป่วยจากคน เราสอนแบบตัวต่อตัว ทำงานทุกวัน แต่หลัง ๆ เรามีกงานเยอะมาก จนดูแลอาสาสมัครจากต่างประเทศไม่ทั่วถึง เลยปิดรับนักศึกษาบางคนขอมากกว่าดชี้ช่างอย่างเดียวก็มี

ทีมของเรามีทั้งหมดเกือบ 30 คน มีผู้ก่อตั้ง ผู้ร่วมก่อตั้ง นายสัตวแพทย์ เจ้าหน้าที่ธุรการ ความรู้ช่าง ฯลฯ ทุกคนศรัทธาในตัวดินัน พร้อมจะสู้ด้วยกัน ทำงานด้วยใจเต็มร้อย ถ้าไม่เต็มร้อยจะลำบาก เพราะเราไม่มีเวลางานที่ตายตัว ยิ่งที่โรงพยาบาลช่าง ทำงานกัน 24 ชั่วโมง บางทีดินันก็ต้องตื่น ดินันทำทุกหน้าที่ เป็นกรรมการ หาทุน เป็นธุรการ รับเรื่อง ประชาสัมพันธ์ ถ้าความรูช่างไม่อยู่ก็อาบน้ำช่าง ให้อาหารช่าง ยกเว้นรักษาช่าง ตอนดินันยกไปพุดกับช่างบางคนบอกว่าคุณโซโรโรทำงานเอาหน้า ถ้าแค่ทำงานเอาหน้าดินันไม่ต้องมาทำอะไรขนาดนี้หรอก

สิบปีที่ผ่านมา เราได้รับบทเรียนว่าความจริงเป็นเรื่องเจ็บปวด แต่การพูดความจริงเป็นเรื่องเจ็บปวดกว่า แต่ก็จำเป็นต้องพูด เพราะช่างเป็นสิ่งมีชีวิตที่พูดด้วยตัวเองไม่ได้ มูลนิธิเพื่อนช่างและทีมงานกำลังพูดแทนช่างเหล่านี้อยู่ เราอยากเห็นช่างอยู่ในสภาพธรรมชาติโดยมีเราเป็นเพื่อนที่ดูแลซึ่งกันและกัน เราเป็นเพื่อนกับช่าง

