

การพัฒนาต้นแบบนวัตกรรมสื่อละครเร่แบบมีส่วนร่วมเพื่อการรู้เท่าทันความ
รุนแรงในเด็กและเยาวชน จังหวัดอุดรธานี

**Development of the Innovative Prototype in the Participatory Theatre in
Education for Violence-Prevention Literacy among Adolescents
in Uttaradit Province**

รตี ธนารักษ์,

ธัญญา จันทรตรง, อุษณีย์ มากประยูร และ จักภพ พานิช

มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี

Radee Thanarak,

Tanya Jantrong, Usanee Makprayoon and Jakpop Panich

Uttaradit Rajabhat University, Thailand

Corresponding Author, radeetfms@gmail.com

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อสร้างต้นแบบและประเมินนวัตกรรมสื่อละครเร่แบบมีส่วนร่วมเพื่อการรู้เท่าทันความรุนแรงในเด็กและเยาวชน จังหวัดอุดรธานี เป็นการวิจัยการสื่อสารเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วม กลุ่มเป้าหมายหลัก มี 2 กลุ่ม ประกอบด้วย กลุ่มเป้าหมายหลัก **CHANGE AGENT** คือ นักศึกษาสาขาวิชานิติศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี จำนวน 6 คน กลุ่มเป้าหมายรองกลุ่ม **ACTIVE AUDIENCE** คือ นักเรียนมัธยมต้น โรงเรียนองค์การบริหารส่วนจังหวัด จำนวน 23 คน และกลุ่ม **SUPPORTER** คือ ข้าราชการ การละคร สำนักกิจกรรมกึ่งก้านใบ จังหวัดอุดรธานี จำนวน 2 คน รวม 31 คน โดยเลือกแบบเจาะจง เป็นอาสาสมัครที่สนใจเข้าร่วม เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ การจัดกิจกรรมแบบสอบถาม การสนทนากลุ่ม สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณ ได้แก่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ข้อมูลเชิงคุณภาพ วิเคราะห์แบบอุปนัย และการวิเคราะห์เนื้อหา

ผลการวิจัยพบว่า การสร้างต้นแบบนวัตกรรมสื่อละครเร่แบบมีส่วนร่วมเพื่อการรู้เท่าทันความรุนแรงในเด็กและเยาวชน จังหวัดอุดรธานี มีกระบวนการสำคัญ 4 ขั้นตอน คือ 1. ขั้นตอนการเก็บข้อมูลและเสริมความรู้เกี่ยวกับความรุนแรงเพื่อหาจุด paint point ของกลุ่มเป้าหมาย เพื่อนำไปสู่การพัฒนาต้นแบบนวัตกรรมสื่อละคร โดยใช้กระบวนการอบรมเชิงปฏิบัติการละครเพื่อการเปลี่ยนแปลง 2. สรุปลักษณะสถานการณ์ความรุนแรงเพื่อวางโครงร่างและพัฒนาบทละคร 3. การผลิตสื่อละครเร่ ประกอบด้วย การพัฒนาโครงเรื่องและบท

* วันที่รับบทความ: 9 พฤษภาคม 2564; วันที่แก้ไขบทความ 30 พฤษภาคม 2564; วันที่ตอบรับบทความ: 31 พฤษภาคม 2564

Received: May 9, 2021; Revised: May 30, 2021; Accepted: May 31, 2021

ละคร การผลิตละคร การบันทึกคลิปวิดีโอการแสดงละคร ประเมินสื่อครั้งที่1 และนำมาปรับปรุงแก้ไข 4. การประเมินสื่อโดยผู้เข้าร่วมโครงการทั้งหมด

สำหรับผลการประเมินต้นแบบนวัตกรรมสื่อละครเร่ เรื่อง “เงาะโรงเรียน” พบว่า เป็นสื่อที่ช่วยสร้างความเข้าใจเนื้อหาความรุนแรงได้ในระดับมาก โดยองค์ประกอบในสื่อละครเร่ที่ทำให้เข้าใจเนื้อหาความรุนแรงมากที่สุด ในมุมมองของนักศึกษาผู้ผลิตสื่อ มี 3 องค์ประกอบ คือ การถ่ายทอดอารมณ์ของผู้แสดงในละคร ข้อความเปิดเรื่อง และข้อความปิดเรื่อง ส่วนนักเรียนผู้ให้ข้อมูลและมีส่วนร่วมในการผลิตละครเร่ มองว่า 6 องค์ประกอบในสื่อละครเร่ที่ทำให้เข้าใจเนื้อหาความรุนแรงได้มาก คือ คือ การถ่ายทอดอารมณ์ของผู้แสดง ข้อความปิดเรื่อง การตัดต่อภาพ ข้อความเปิดเรื่อง ดนตรีประกอบ และบทสนทนา

คำสำคัญ: นวัตกรรมสื่อ; ละครเร่; การรู้เท่าทัน; ความรุนแรง

Abstracts

Development of the Innovative Prototype in the Participatory Theatre in Education for Violence-Prevention Literacy among Adolescents in Uttaradit Province

The purposes of the research were to build and evaluate the innovative prototype in the participatory **Theatre in Education** for violence-prevention literacy among adolescents in Uttaradit province. This research was participatory action research with 2 targets including the primary target (Change Agent) was 6 students of communication arts major in Uttaradit Rajabhat University, the secondary target (Active Audience) was 23 junior high school students in Uttaradit Provincial Administrative Organization School and the supporters were 2 actors from Kho Ra-khang Drama in Kingkanbai Club, Uttaradit province. The 31 samples were selected through the purposive sampling method, the samples were volunteers interested in the research. The research instruments were activities, questionnaire and focus group. The quantitative data were analyzed by percentage, means and standard deviation. The qualitative data were analyzed by analytic induction and content analysis.

The research findings showed that there were 4 steps in the building of the innovative prototype in the participatory **Theatre in Education** for violence-prevention literacy among adolescents in Uttaradit province: 1) collecting data and educating the adolescents for finding the pain point of them and developing the drama-media innovation by using the drama workshop for making a difference 2) summarizing the information of violence among adolescents to provide the outline and write the script 3) producing the story line, the script and recording the rehearsal of the show, then evaluating and revising it 4) evaluating the media by the attendees.

The evaluation of the innovative prototype in the participatory **Theatre in Education** named “Nga-rong-rian” showed that the **Theatre in Education** helped educate the adolescents at the high level about the violence. There were 3 elements of the roadshow media that help the adolescents understand the violence by the producers’ aspects: 1) the emotions expressed by the actors 2) the opening dialog 3) the ending dialog. There were 6 elements of the roadshow media that help the adolescents understand the violence by the aspects of the attendees and the participating students: 1) the emotions expressed by the actors 2) the ending dialog 3) video editing 4) the opening dialog 5) the soundtrack 6) the dialog of the roadshow media.

Keywords: Media Innovation; Theatre In Education ; Literacy; Violence

บทนำ

จากรายงานประจำปี Ending Violence in Childhood: Global Report 2017 ที่จัดทำขึ้นโดย Know Violence in Childhood องค์การระหว่างประเทศที่เคลื่อนไหวเรื่องการใช้ความรุนแรงในเด็ก รายงานนี้ระบุว่า เด็กและเยาวชน 1 พัน 7 ร้อยล้านคน หรือคิดเป็น 3 ใน 4 ของเด็กและเยาวชนทั่วโลก ตกเป็นเหยื่อหรือมีส่วนเกี่ยวข้องกับการใช้ความรุนแรงทุก ๆ ปี รวมถึงการรังแก กลั่นแกล้ง การต่อสู้ การทารุณกรรม และความรุนแรงทางเพศ รวมทั้งการลงโทษทางร่างกายทั้งในบ้านและในสถานศึกษา (มูลนิธิเด็ก, 2560 : ออนไลน์)

สำหรับประเทศไทย เครือข่ายนักกฎหมายเพื่อเด็กและเยาวชน ได้ลงพื้นที่สำรวจความคิดเห็นเรื่อง “บูลลี่ กลั่นแกล้ง ความรุนแรง ในสถานศึกษา” ในกลุ่มเด็ก อายุ 10-15 ปี จาก 15 โรงเรียน พบว่า ร้อยละ 91.79 เคยถูกบูลลี่ ส่วนวิธีที่ใช้บูลลี่ คือ การตบหัว ล้อปุดการี พุดจาเหยียดหยาม และอื่นๆ เช่น นินทา ด่าทอ ขกต้อย ล้อปุดต้อย พุดเชิงให้ร้าย เสียดสี กลั่นแกล้งในสื่อออนไลน์ คนที่แกล้งคือ เพื่อน รุ่นพี่ รุ่นน้อง เด็กๆ ร้อยละ 68.93 มองว่า การบูลลี่ ถือเป็นความรุนแรงอย่างหนึ่ง และผลกระทบที่เห็นได้ชัด คือ ร้อยละ 42.86 คิดจะโต้ตอบเอาคืน ร้อยละ 26.33 มีความเครียด ร้อยละ 18.2 ไม่มีสมาธิกับการเรียน ร้อยละ 15.73 ไม่อยากไปโรงเรียน ร้อยละ 15.6 เกือบตัว และร้อยละ 13.4 ซึมเศร้า นอกจากนี้ เด็กๆ ยังต้องการให้ทางโรงเรียนมีบทลงโทษที่ชัดเจน มีครูให้คำปรึกษา จัดกิจกรรมสร้างความเข้าใจ” (กรุงเทพธุรกิจออนไลน์, 2563 : ออนไลน์)

สำหรับผลกระทบที่เกิดขึ้นกับเด็กและเยาวชนที่ถูกกระทำความรุนแรง แบ่งได้เป็น ทางด้านร่างกาย เช่น มีการเจริญเติบโตและพัฒนาการที่ผิดปกติ ขาดสารอาหาร พิกการ เป็นโรคติดต่อทางเพศสัมพันธ์หรือ ตั้งครรภ์ เป็นต้น ทางด้านจิตใจ ได้แก่ ขาดความมั่นคงทางจิตใจ รู้สึกไม่ปลอดภัย ซึมเศร้า หวาดระแวง มีปัญหาสุขภาพจิตหรือความเครียดอย่างรุนแรง จนนำไปสู่การพึ่งพายาเสพติด หรือการฆ่าตัวตาย เป็นต้น ทางด้านสังคม ได้แก่ ไม่มีความสุขในการดำเนินชีวิต แยกตัวออกจากสังคม ปรับตัวเข้ากับผู้อื่นไม่ได้ ต่อต้านสังคม กระทำความรุนแรงต่อบุคคลอื่น เป็นต้น

การศึกษาความต้องการของเยาวชน เมื่อปี 2561 ของโพลยูริพอร์ต รายงานว่าเยาวชนไทยกว่าร้อยละ 77 ต้องการพื้นที่ปลอดภัยและพื้นที่สร้างสรรค์ในสังคม และกว่า 1 ใน 3 ของพวกเขาต้องการมีส่วนร่วมในการสร้างพื้นที่ดังกล่าวให้สังคมด้วย โดยเยาวชนไทยส่วนใหญ่ ร้อยละ 31 ให้ความหมายพื้นที่ปลอดภัย หมายถึง พื้นที่ในสถานศึกษาที่ปราศจากความรุนแรง ทั้งในแง่ความรุนแรงทางกายและจิตใจส่วนพื้นที่สร้างสรรค์ที่เยาวชนร้อยละ 37 อยากเห็นมากขึ้น คือ พื้นที่ที่พวกเขาสามารถเรียนรู้และพัฒนาทักษะต่าง ๆ ได้ (ร้อยละ 37) หรือพื้นที่สำหรับพบปะเพื่อทำกิจกรรมสร้างสรรค์ร่วมกัน (ร้อยละ 21) และเยาวชน

1 ใน 3 อยากให้สังคมไทยมีสื่อที่ให้ข้อมูลและสาระที่กระตุ้นให้เกิดการเรียนรู้หรือเป็นประโยชน์ต่อชีวิตประจำวันของพวกเขา (Unicef Thailand, 2561 : online)

“นวัตกรรมสื่อ” (Media Innovation) หมายถึงความคิด การปฏิบัติ หรือสิ่งประดิษฐ์ใหม่ ๆ ที่ยังไม่เคยมีใช้มาก่อน หรือเป็นการพัฒนาดัดแปลงมาจากของเดิมที่มีอยู่แล้ว ให้ทันสมัยและใช้ได้ผลดียิ่งขึ้น เมื่อนำนวัตกรรมมาใช้จะช่วยให้การทำงานนั้นได้ผลดีมีประสิทธิภาพและประสิทธิผลสูงกว่าเดิม โดยจำแนกนวัตกรรมสื่อออกเป็น 4 ลักษณะ ได้แก่ (1) นวัตกรรมด้านผลิตภัณฑ์สื่อ (Product innovation) เทคโนโลยี บริการ และเนื้อหาของสื่อที่ถูกสร้างและพัฒนาขึ้น (2) นวัตกรรมกระบวนการ (Process innovation) คือการเปลี่ยนแปลงในกระบวนการผลิต การจัดจำหน่าย รวมถึงโครงการและกระบวนการทำงานขององค์กรสื่อ (3) นวัตกรรมจุดยืนของสื่อ (position innovation) คือ การเปลี่ยนแปลงบริบทของสื่อหรือบริการ เช่นการเปลี่ยน อัตลักษณ์ของแบรนด์ การเปลี่ยนแปลงกลยุทธ์ หรือ การเปลี่ยนแปลงกลุ่มเป้าหมาย และ (4) นวัตกรรมทางกระบวนการทัศน์ คือ การเปลี่ยนวิธีคิด วัฒนธรรม และรูปแบบธุรกิจขององค์กร (Bassant & Tidd, 2011 : 142)

กระบวนการละครนับเป็นกลไกสำคัญจะช่วยให้ในการสร้างเสริมสุขภาวะทางปัญญาของเยาวชนและสร้างสุขภาวะปัญญาของสังคมได้ด้วยวิธีต่าง ๆ ที่เน้นการเปลี่ยนแปลง (Transformation) จากภายในตัวของเยาวชน โดยเสริมพลัง คุณค่าเชิงบวก ด้วยฐานคิดทฤษฎี “การเรียนรู้เพื่อการเปลี่ยนแปลง” (Theory of Learning For Transformation) ของกระบวนการละคร โดยพฤษ หลกุลบุตร มุลนิธิสื่อชาวบ้าน (มะขามป้อม) หัวหน้าโครงการพัฒนาเครือข่ายละครสร้างปัญญาเพื่อเยาวชน (Theatre for Transformation Network) และสร้างสุขภาวะปัญญาของสังคม กล่าวว่า กระบวนการละครไม่ได้อยู่ที่ด้านการผลิตองค์ประกอบความสวยงาม แต่อยู่ที่การสร้างให้เยาวชนได้เห็นถึงปัญหาที่อยู่รอบตัว กระบวนการละครมุ่งให้เกิดการรับรู้ความจริง รู้เหตุ รู้ผล มีความเข้าใจและเห็นคุณค่าในตนเอง และการพัฒนาจิตอาสาโดยผ่านกระบวนการกลุ่ม (อาภาวรรณ โสภณธรรมรักษ์, 2558 : 54) ในขณะที่ ผศ.อรรถพล อนันตวรสกุล อาจารย์คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย กล่าวว่า ศิลปะการละคร เป็นกระบวนการพัฒนาตนเองและชุมชน เพื่อสร้างแรงบันดาลใจอันจะนำไปสู่การขับเคลื่อนสังคม กระทั่งเกิดการเปลี่ยนแปลงอย่างมีพลังและสร้างสรรค์รับรู้รับผิดชอบ ตัดสินใจ ใช้เหตุผล มีจินตนาการ กล้าแสดงออก สิ่งเหล่านี้ล้วนเรียนรู้และบ่มเพาะตนเองได้ในกระบวนการทำงานละครตั้งแต่เริ่มต้นจนปลายทางนอกจากการได้บ่มเพาะตนเองตั้งแต่เริ่มกระบวนการแล้ว ศิลปะการละครยังมีศักยภาพที่จะเรียกจิตสำนึกแห่งความเป็นพลเมืองแก่ผู้คน (ผู้แสดงและผู้ชม) ให้เกิดความมุ่งมั่นที่จะพัฒนาตนเอง ท้องถิ่นของตน และสังคมให้เจริญก้าวหน้าและมีความสุข

จากสถานการณ์ปัญหาความรุนแรงในเด็กและเยาวชน ประกอบกับกรอบค่านิยมนวัตกรรมสื่อและประสิทธิภาพของกระบวนการละครที่ใช้ในการเปลี่ยนแปลงขับเคลื่อนสังคม เบื้องต้น โครงการวิจัยฯ จึงทำการศึกษากระบวนการและหารูปแบบในการพัฒนานวัตกรรมสื่อ เนื้อหาและการเล่าเรื่อง เพื่อพัฒนาสื่อละครเพื่อการเรียนรู้เท่าทันความรุนแรงในเด็กและเยาวชนจังหวัดอุดรธานี โดยใช้กระบวนการมีส่วนร่วมในการ

วางแผน ออกแบบเนื้อหา และพัฒนาทักษะการผลิตสื่อ โดยผู้วิจัยคาดหวังให้ผู้เข้าร่วมโครงการจะเป็น change agent ที่รู้เท่าทันความรุนแรงและเป็นส่วนหนึ่งของการหยุดความรุนแรง ด้วยการผลิตสื่อสร้างสรรค์

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อสร้างต้นแบบนวัตกรรมสื่อละครเร่แบบมีส่วนร่วมเพื่อการรู้เท่าทันความรุนแรงในเด็กและเยาวชน จังหวัดอุดรดิตถ์
2. เพื่อการประเมินต้นแบบนวัตกรรมสื่อละครเร่กับกลุ่มเด็กและเยาวชน จังหวัดอุดรดิตถ์

ระเบียบวิธีวิจัย

การพัฒนาต้นแบบนวัตกรรมสื่อประเภทละครเร่แบบมีส่วนร่วมเพื่อการรู้เท่าทันความรุนแรงในเด็กและเยาวชน จังหวัดอุดรดิตถ์ เป็นการวิจัยแบบผสมผสานในรูปแบบของการวิจัยการสื่อสารเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วม (Communication Participatory Action Research) ระหว่างกลุ่มเยาวชนเป้าหมาย ภาควิชาเครื่องลายศิลป์กลุ่มนักเรียนละครและคณะผู้วิจัย โดยมีระเบียบวิธีการในการดำเนินการวิจัยดังต่อไปนี้

กลุ่มเป้าหมายในการศึกษา

การวิจัยการสื่อสารเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วมระหว่างกลุ่มนักเรียนเป้าหมายชั้นมัธยมต้น นักศึกษาสาขาวิชานิติศาสตร์ คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรดิตถ์ และภาควิชาเครื่องลายศิลป์ โดยวิธีเจาะจงเลือกอาสาสมัครที่มีสมัครใจและความพร้อมในการเข้าร่วมโครงการ ประกอบด้วยกลุ่มเป้าหมาย 3 กลุ่มดังนี้

กลุ่มเป้าหมายหลัก CHANGE AGENT

นักศึกษาศาขานิติศาสตร์ คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรดิตถ์ ซึ่งจะเป็นกลุ่มที่เข้าร่วมในการพัฒนานวัตกรรมสื่อละครเร่ สู่การรู้เท่าทันความรุนแรงเพื่อการเปลี่ยนแปลงตนเองและการมีส่วนร่วมในฐานะพี่เลี้ยง/กระบวนกรกลุ่มให้กับกลุ่มเป้าหมายรอง จำนวน 6 คน

กลุ่มเป้าหมายรอง ACTIVE AUDIENCE

นักเรียนมัธยมต้น โรงเรียนองค์การบริหารส่วนจังหวัดอุดรดิตถ์ โดยเจาะจงเลือกจากชั้นเรียนที่สะดวกและอาสาสมัครเข้าร่วมกิจกรรมในครั้งนี้ จำนวน 23 คน

กลุ่มเป้าหมายรอง SUPPORTER

กลุ่ม ฆ ระฆัง การละคร สำนักกิจกรรมกึ่ง ก้านใบ จังหวัดอุดรดิตถ์โดยเจาะจงเลือกจากภาควิชาเครื่องลายศิลป์ที่มีประสบการณ์ตรงในการทำงานที่เกี่ยวข้องกับการสร้างสื่อละครเร่ ละครชุมชนเพื่อรณรงค์การรู้เท่าทันความรุนแรงและยินดีที่จะเข้ามามีส่วนร่วมในกระบวนการวิจัย จำนวน 3 คน

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. กระบวนการอบรมเชิงปฏิบัติการละคร
2. แบบประเมินต้นแบบนวัตกรรมสื่อ
3. การสนทนากลุ่ม

การสร้างและหาคุณภาพเครื่องมือ

กระบวนการอบรมเชิงปฏิบัติการละคร เป็นเครื่องมือที่ใช้เพื่อถอดบทเรียนความรุนแรงและสร้างความตระหนักและรู้เท่าทันความรุนแรง ประกอบด้วย เครื่องมือละครเพื่อการเรียนรู้เท่าทันความรุนแรงสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนองค์การบริหารส่วนจังหวัดอุดรดิตถ์ และเครื่องมือละครเพื่อสร้างนวัตกรรมสื่อละครใช้สำหรับนักศึกษานิเทศศาสตร์ชั้นปีที่ 1 โดยผู้วิจัยได้ออกแบบเครื่องมือร่วมกับผู้เชี่ยวชาญด้านละครเพื่อการเปลี่ยนแปลง ได้แก่ สำนักกิจกรรมกึ่ง ก้านใบ โดย กลุ่ม ชม ระฆังการละคร โดยนำหลักสูตรละครเพื่อการเปลี่ยนแปลงที่เคยใช้ในโครงการวัยรุ่นไม่รุนแรง มาปรับปรุงโดยมีผู้ทรงคุณวุฒิด้านนิเทศศาสตร์และสื่อสารการแสดงให้ข้อเสนอแนะ โดยหลักสูตรกระบวนการละครประกอบด้วยหน่วยการเรียนรู้ 3 หน่วย คือ 1.เท่าทันความรุนแรง 2. เท่าทันสื่อ 3. เท่าทันความรุนแรงจากสื่อ ใช้เวลาอบรม 12 ชั่วโมง แบ่งเป็น 6 ครั้ง ครั้งละ 2 ชั่วโมง

การประเมินต้นแบบนวัตกรรมสื่อละครเร่ ผู้วิจัยดำเนินการ 2 ขั้นตอนคือ การสนทนากลุ่มกับกลุ่มเป้าหมายเพื่อนำข้อมูลเชิงคุณภาพกลับมาปรับปรุงละคร จากนั้นใช้แบบประเมินต้นแบบนวัตกรรมสื่อละครเร่เพื่อทดสอบประสิทธิภาพเบื้องต้น โดยมีการหาความตรงเชิงเนื้อหา (Content validity) ของแบบประเมินโดยผู้เชี่ยวชาญ โดยแบบประเมินสื่อแบ่งออกเป็น 2 ตอน คือ ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม ตอนที่ 2 ความเข้าใจเนื้อหาความรุนแรงของสื่อละครเร่ เรื่อง“เงาะโรงเรียน”

การสนทนากลุ่ม เป็นเครื่องมือที่ใช้ในการเก็บข้อมูลสถานการณ์ความรุนแรงในเด็กนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น โดยมีกรอบคำถามในการสนทนา เช่น สถานการณ์ความรุนแรงที่โดนกระทำคืออะไร มีวิธีการหาทางออกหรือแก้ปัญหาเมื่อถูกกระทำรุนแรง

การเก็บรวบรวมข้อมูล

ขั้นตอนดำเนินการผลิตและประเมินสื่อชุดละครเร่เพื่อรู้เท่าทันความรุนแรง

1. ประชุมร่วมกับสำนักกิจกรรมกึ่ง ก้าน ใบ (ภาควิชาประชาสังคม นักละครในพื้นที่) เพื่อพัฒนากระบวนการละครเพื่อลดความรุนแรงสำหรับนักเรียนมัธยมศึกษาชั้นปีที่ 3 โรงเรียนองค์การบริหารส่วนจังหวัดอุดรดิตถ์
2. สำนักกิจกรรมกึ่ง ก้าน ใบ โดย กลุ่ม ชม ระฆังการละคร อบรมเชิงปฏิบัติการ “ละครเท่าทันความรุนแรง” ให้กับนักเรียนมัธยมศึกษาชั้นปีที่ 3 โรงเรียนองค์การบริหารส่วนจังหวัดอุดรดิตถ์ เพื่อถอดบทเรียนเกี่ยวกับความรุนแรงของกลุ่มเป้าหมายและสร้างการเรียนรู้เท่าทันความรุนแรง จำนวน 6 ครั้ง

3. นักวิจัยและ กลุ่ม ฆ ระฆังการละคร สรุปข้อมูลสถานการณ์ความรุนแรง ที่ได้จากการทำกระบวนการละครกับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 เพื่อนำมาวางโครงร่างและพัฒนาบทละครเร่
4. นักศึกษานิเทศศาสตร์ ชั้นปีที่ 1 ที่สนใจทำละครเร่ ร่วมอบรมเชิงปฏิบัติการกระบวนการละคร ร่วมสังเคราะห์ข้อมูลความรุนแรงที่ได้จากนักเรียนชั้น ม.3 และร่วมพัฒนาบทละครเร่เท่าทันความรุนแรงกับ กลุ่ม ฆ ระฆังการละคร
5. นักศึกษานิเทศศาสตร์ ชั้นปีที่ 1 ทำการแสดงละครโดยการบันทึกเป็นคลิปวิดีโอความยาวประมาณ 14.46 นาที
6. นักวิจัยประสานครูโรงเรียนองค์การบริหารส่วนจังหวัดอุดรดิตถ์เพื่อให้นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ประเมินสื่อละครเร่

การวิเคราะห์ข้อมูล

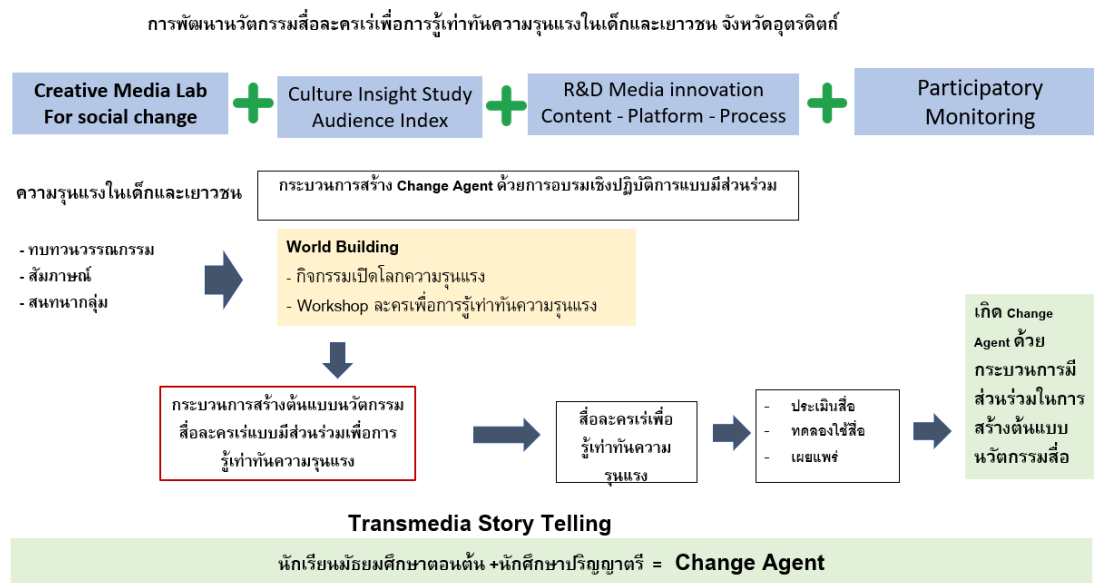
การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณในการประเมินต้นแบบสื่อนวัตกรรม ใช้สถิติเชิงพรรณนา ได้แก่ ค่าความถี่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน โดยมีเกณฑ์การให้คะแนนความเห็น 5 ระดับ แปลความหมายของข้อมูลดังนี้

เกณฑ์ในการให้ระดับความคิดเห็น 5 ระดับ แปลความหมายของข้อมูล มีดังนี้

- | | | |
|-------------|---------|------------------------------------|
| 4.51 – 5.00 | หมายถึง | มีความเข้าใจอยู่ในระดับ มากที่สุด |
| 3.51 – 4.50 | หมายถึง | มีความเข้าใจอยู่ในระดับ มาก |
| 2.51 – 3.50 | หมายถึง | มีความเข้าใจในระดับ ปานกลาง |
| 1.51 – 2.50 | หมายถึง | มีความเข้าใจในระดับ น้อย |
| 1.00 – 1.50 | หมายถึง | มีความเข้าใจอยู่ในระดับ น้อยที่สุด |

ส่วนการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพ ใช้วิธีการสร้างข้อสรุป โดยการวิเคราะห์แบบอุปนัย (Analytic Induction) และการวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) โดยใช้กรอบการเล่าเรื่องตามแนวคิดทรานส์มีเดีย (Transmedia Story Telling)

กรอบแนวคิดในการวิจัย



แผนภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

ผลการวิจัย

งานวิจัยเรื่องการพัฒนาต้นแบบนวัตกรรมสื่อละครแบบมีส่วนร่วมเพื่อการเรียนรู้เท่าทันความรุนแรงในเด็กและเยาวชน จังหวัดอุตรดิตถ์ ผู้วิจัยได้ออกแบบการนำเสนอผลการวิจัยตามวัตถุประสงค์ ดังนี้

1. ผลการสร้างต้นแบบนวัตกรรมสื่อละครแบบมีส่วนร่วมเพื่อการเรียนรู้เท่าทันความรุนแรงในเด็กและเยาวชน จังหวัดอุตรดิตถ์ พบว่า การพัฒนาต้นแบบนวัตกรรมสื่อละครแบบมีส่วนร่วมเพื่อการเรียนรู้เท่าทันความรุนแรงในเด็กและเยาวชน จังหวัดอุตรดิตถ์ ประกอบด้วยกระบวนการผลิตสื่อ 7 ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 จัดกิจกรรมอบรมเชิงปฏิบัติการละคร เพื่อใช้กระบวนการละครเก็บข้อมูลสถานการณ์ความรุนแรง ในด้านความรู้ ทักษะคิด และการปฏิบัติการสร้างสรรค์ละคร ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนองค์การบริหารปกครองส่วนจังหวัดอุตรดิตถ์ จำนวน 6 ครั้ง พบว่า

ครั้งที่ 1 อบรมเนื้อหาเกี่ยวกับทักษะละครภายนอก และเนื้อหาเกี่ยวกับนิยามของความรุนแรง นักเรียนกลุ่มเป้าหมายนิยาม ความหมายของความรุนแรง ว่าเป็น การกระทำที่ผู้กระทำมีเจตนาให้ตนเอง ผู้อื่น หรือสังคม ได้รับความเจ็บปวด เดือดร้อน ทั้งทางกายหรือทางใจ และส่วนใหญ่เห็นด้วยว่า ความรุนแรงเป็นเรื่องไม่ถูกต้อง โดยกลุ่มเป้าหมายสามารถบอกสถานการณ์ พฤติกรรม ที่แสดงถึงความรุนแรงได้ เช่น การเชือดคอ การกระโดดตึก การตบหัว ตี ต่อย ถีบหน้า ฟัน แทะ โดยความรุนแรงที่นักเรียนกลุ่มเป้าหมายสะท้อน

ออกมาจากทั้งประสบการณ์จริงและการพบเห็นผ่านสภาพแวดล้อมในโรงเรียน ครอบครัว และสื่อ สามารถสรุปเป็นหมวดหมู่ของความรุนแรงได้ดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 สรุปข้อมูลการสะท้อนพฤติกรรมความรุนแรงจากการสรุปเนื้อหาในการอบรม

หมวด	พฤติกรรม
ใช้กำลัง	ทะเลาะวิวาท ทำร้ายร่างกาย ทำร้ายข้าวของ ทำลายทรัพย์สินกลั่นแกล้ง ลงโทษ ทารุน รังแก ข่มขู่ ทรมาณสัตว์ ทำร้ายตัวเอง ปลุกปล้ำ ขื่นใจ ฆาตกรรม
ใช้คำพูด	ด่า เถียง โวยวาย นินทา ให้ร้าย ฟ้อง ยุแหย่ ยั่วยุ ดูถูก ดูหมิ่น โกหก หลอกลวง เหยียดหยาม เปรียบเทียบ
ละเมิดสิทธิ	ปิดกั้น กักขัง ครอบครอง ควบคุม บังคับ กดดัน ชูเชื้อ ช่มชู้ ออกคำสั่ง ลิดรอนสิทธิ คุกคามสิทธิ ถ่ายคลิป ประจาน
ยกยอกทรัพย์สิน	ขโมย ปล้น ชิงทรัพย์ ยึดครอง เอาเปรียบ คดโกง แข่งขัน เอาชนะ ยกยอก คอรัปชั่น
ทำลายสังคม	อันธพาล ก่อวุ่น ก่อเหตุจลาจล ค้ายาเสพติด ค้าอาวุธ ปลุกกระตม สร้างความแตกแยก ทำลายสิ่งแวดล้อม ผิดกติกา แหกกฎ
ละเลย	ไม่รับผิดชอบ เฉยชา เมินเฉย ละเลย ลำเอียง ไม่ยุติธรรม โดดเรียน หนีงาน



แผนภาพที่ 2 การกิจกรรมการจัดอบรมเชิงปฏิบัติการการละคร

ครั้งที่ 2 อบรมเนื้อหาเกี่ยวกับทักษะละครภายนอก ทักษะละครภายในและทัศนคติต่อความรุนแรงเพื่อสร้างความเข้าใจและเข้าถึงตัวเองเพื่อลองสร้างสรรค์ร่างกายในทักษะละคร รวมไปถึงการฝึก ตั้งสติ สมาธิ จินตนาการ และความเชื่อในเหตุการณ์ความรุนแรงต่างๆ จากการทำกิจกรรม พบว่า เหตุการณ์ความรุนแรงส่วนใหญ่ที่นักเรียนได้เจอทั้งในฐานะผู้กระทำ ผู้ถูกกระทำ เป็นความรุนแรงที่เกิดขึ้นในโรงเรียน และครอบครัว ตัวอย่างดังตารางที่ 2

ตารางที่ 2 ข้อมูลการสะท้อนตัวอย่างสถานะ เหตุการณ์ความรุนแรง ความรู้สึก และผลกระทบจากผู้เข้าร่วมอบรม

สถานะ	ชื่อเหตุการณ์ความรุนแรง	ความรู้สึก	ผลกระทบ
ผู้กระทำ	แก๊งหมา	สนุก	หมาเจ็บ/โดนตี
ผู้ถูกระทำ	โดนตบหัว	เจ็บปวดหัว/แค้น	สมองเสื่อม
ผู้เห็นเหตุการณ์	คู่อริตีกัน	ตกใจ	เกิดการบาดเจ็บ

ครั้งที่ 3 อบรมเนื้อหาเกี่ยวกับการจัดองค์ประกอบภาพและสำรวจความรุนแรงรอบตัว

ครั้งที่ 4 อบรมเนื้อหาการวางโครงเรื่องความรุนแรง โดยวิเคราะห์ปัญหาความรุนแรง ผลกระทบแนวทางแก้ไข เพื่อนำไปสู่การวางโครงเรื่องละครความรุนแรง

ครั้งที่ 5-6 อบรมเนื้อหาการพัฒนาเรื่องละครรู้เท่าทันความรุนแรง สรุปการเรียนรู้ และปรับใช้ในชีวิตสิ่งที่นักเรียนได้เรียนรู้ คือ ความรุนแรงคืออะไร ความรุนแรงมาจากหลายที่ ประเภทของความรุนแรงไม่ควรใช้ความรุนแรงกับเพื่อน ควรเคารพผู้อื่น ได้เรียนรู้การแสดงละคร ทักษะละครโครงเรื่องละครได้ความรู้เกี่ยวกับอารมณ์ของวัยรุ่น อารมณ์ ความรู้สึก การสะกดจิตใจตัวเอง เข้าใจความรู้สึกตนเองและผู้อื่น การฝึกความอดทนการเอาตัวรอดจากความรุนแรงจากคนรอบข้าง/เรียนรู้การอยู่กับตัวเอง การใช้สมาธิ การลดความรุนแรงเพื่อให้ดำรงชีวิตในสังคมได้ดี ไม่ใช้ความรุนแรงในการแก้ปัญหาต่างๆ



แผนภาพที่ 3 กิจกรรมการอบรมละคร และมีการแสดงบทบาทสมมุติ

สิ่งที่นักเรียนจะนำไปปรับใช้ คือ เปลี่ยนความรุนแรงเป็นมิตร ความจริงใจต่อกัน เชื่อสัจจะทำให้ไม่ทำร้ายกัน ไม่ควรใช้ความรุนแรงต่อกัน แก้ปัญหาความรุนแรงด้วยการตั้งสติ ใจเย็น นำทักษะละครไปประยุกต์ใช้ในห้องเรียนและงานอื่นๆของโรงเรียน ลดอารมณ์โกรธโมโหแล้วเป็นมิตรกับคนอื่นจะเข้าสังคมได้ง่าย มีสมาธิและใจเย็นจะทำให้ควบคุมอารมณ์ได้ กล้าแสดงออกมากขึ้น ควบคุมอารมณ์ คิดก่อนทำและพิจารณาสาเหตุก่อนทำ งดใช้ความรุนแรง

ขั้นตอนที่ 2 นักวิจัยและ กลุ่ม ข ระวังการละคร สรุปข้อมูลสถานการณ์ความรุนแรง ที่ได้จากการทำกระบวนการละครกับนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นโรงเรียนองค์การบริหารส่วนจังหวัด เพื่อนำมาวางโครงร่างและพัฒนาบทละคร โดย พบว่า นักเรียนกลุ่มเป้าหมายมีประสบการณ์ในสถานการณ์ความรุนแรงในโรงเรียนมากที่สุดโดยอยู่ในสถานะทั้งเป็นผู้กระทำความรุนแรง และผู้ถูกกระทำความรุนแรง โดยได้รับความรุนแรงทั้งทางร่างกายและจิตใจในรูปแบบต่างๆ จากข้อมูลดังกล่าวจึงนำมาสู่การกำหนดประเด็นในการสื่อสารที่จะนำมาเล่าเรื่องในการผลิตสื่อ ได้แก่ “ความรู้สึกต่อความรุนแรงทั้งในฐานะผู้กระทำและถูกกระทำภายใต้สถานการณ์การกลั่นแกล้งกันในโรงเรียน”

ขั้นตอนที่ 3 ผู้วิจัยทำการคัดเลือกอาสาสมัคร ได้นักศึกษานิเทศศาสตร์ ชั้นปีที่ 1 ที่สนใจทำละครเร่จำนวน 6 คน ในฐานะกลุ่ม CHANGE AGENT ร่วมสังเคราะห์ข้อมูลความรุนแรงที่ได้จากนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ร่วมพัฒนาบทละครรู้เท่าทันความรุนแรง และร่วมอบรมเชิงปฏิบัติการกระบวนการละครกับ กลุ่ม ข ระวังการละคร เพื่อเป็นผู้แสดงละครรู้เท่าทันความรุนแรงต้นแบบที่จะนำไปเผยแพร่ต่อไป

ผลการพัฒนาโครงเรื่องละครเร่รู้เท่าทันความรุนแรง มีรายละเอียด ดังนี้

แนวคิดในการพัฒนาโครงเรื่องละคร

ปัจจุบันสื่อสมัยใหม่ได้เข้ามามีบทบาทในชีวิตของคนเด็กและเยาวชนอย่างสูง โดยเฉพาะสื่อเทคโนโลยีที่อยู่ใกล้ตัวกับทุกคน เราต่างเสพย์สื่อกันอย่างล้นหลาม และไม่สามารถควบคุมได้ทั้งเนื้อหาที่มีความเสี่ยงและล่อแหลม ซึ่งเด็ก วัยรุ่น ต่างสามารถเข้าถึงได้ ที่สำคัญเป็นการเสพย์โดยขาดวิจารณญาณและการรู้เท่าทันสื่อ จนเกิดการซึมซับซึ่งนำไปสู่พฤติกรรมและความคิดที่เกิดขึ้นเป็นผลกระทบตามมา อาทิ ปัญหาความรุนแรง พฤติกรรมทางเพศ การบริโภคนิยม พฤติกรรมการลอกเลียนแบบ ฯลฯ

จากการดำเนินการงานการสร้างการเรียนรู้เนื้อหาความรุนแรงในสื่อของหลักสูตรสาขาวิชานิเทศศาสตร์มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรดิตถ์ ร่วมกับคณะ ข.ระวังการละคร โดยการใช้เครื่องมือละครในการสร้างกระบวนการเรียนรู้ให้กับเด็กนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นโรงเรียนองค์การบริหารส่วนจังหวัดอุดรดิตถ์ ซึ่งมีเนื้อหาในการเรียนรู้เท่าทันความรุนแรงในสื่อรวมถึงความรุนแรงที่เกิดขึ้นในระดับตัวเอง ระดับเพื่อน ระดับโรงเรียน เพื่อให้เด็กนักเรียนได้ตระหนักผลที่เกิดขึ้นจากความรุนแรงและสามารถควบคุมพฤติกรรมการใช้ความรุนแรงของตัวเองได้และใช้ชีวิตอย่างสร้างสรรค์

ในการใช้เครื่องมือละครสร้างการเรียนรู้ความรุนแรงทำให้เห็นและได้ข้อมูล พฤติกรรมความรุนแรงของเด็กนักเรียนที่เป็นเกิดขึ้นบ่อย เช่น การแกล้งกัน ด่า ชกต่อย จากการวิเคราะห์ข้อมูลและพฤติกรรมของเด็กเรียนทำให้ค้นพบว่า สาเหตุของการเกิดความรุนแรงที่กระทบทั้ง กาย และใจ ส่วนหนึ่งที่สำคัญคือเริ่มต้นจากการบูลลี่ ที่เป็นจุดชนวนในการก่อเกิดความรุนแรงที่ไม่สามารถควบคุมได้ ทางคณะทำงานจึงมองเห็นว่าการผลิตละครเพื่อสร้างการเรียนรู้และเป็นประเด็นในการชวนพูดคุยหาทางออกโดยใช้เนื้อหาของผลกระทบของการบูลลี่เป็นแกนหลักในการสื่อสารผ่านละครออนไลน์

โครงละครเรื่อง เงาะโรงเรียน

เงาะเป็นสัญลักษณ์ที่ทุกคนมองว่าเป็นสิ่งที่น่ารังเกียจ ไม่มีใครอยากคบเป็นเพื่อน ใครหลายๆคนเป็นผู้ที่สร้างเงาะขึ้นมาผ่านการใช้ความรุนแรง แกล้ง ล้อเลียน บูลลี่ มิวเป็นเด็กเรียนคนหนึ่งที่ถูกเพื่อนๆใช้พฤติกรรมความรุนแรงในการสร้างเงาะให้กับเขา เพื่อนต่างคิดว่าเป็นเรื่องตลกในกลุ่ม แต่สำหรับมิวมันไม่ใช่เรื่องตลกเลย เงาะที่ติดอยู่ในตัวมิวทำให้มิวไม่อยากเรียน และถูกมองว่าเป็นตัวตลก จนทำให้ผลกระทบที่เกิดขึ้นตามมาสร้างความเดือดร้อนกับตัวมิวที่ค่อยรุนแรงมากขึ้น ความรุนแรงไม่ใช่เรื่องตลกเลย

ขั้นตอนที่ 4 การทำงานผลิตละครโดยอาสาสมัครนักศึกษาวิทยาศาสตร์ชั้นปีที่ 1 ร่วมกับ กลุ่ม ฆ
ระฆังการละคร มีรายละเอียด ดังนี้

ครั้งที่ 1 ชี้แจงภาพรวมของการทำละครและทำความเข้าใจประเด็นความรุนแรงร่วมกัน ผ่านโชว์การแสดงเดี่ยวพฤติกรรมความรุนแรงของตัวเอง

ครั้งที่ 2 อบรมเชิงปฏิบัติการ ทักษะละครพื้นฐาน การใช้เสียง ร่างกาย สมาธิ จิตนาการ ความเชื่อ

ครั้งที่ 3 อบรมเชิงปฏิบัติการ การจัดองค์ประกอบภาพ และพัฒนาภาพในแต่ละฉากที่อยู่ในโครงละครรวมถึงการสร้างความรู้สึกละเอียดถึงตัวละครและเข้าใจตัวละครแบบฝึกหัด **Bully**

ครั้งที่ 4 อบรมเชิงปฏิบัติการการใช้คาแรคเตอร์ และ การเคลื่อนไหว

ครั้งที่ 5 ซ้อมบท

ครั้งที่ 6 ซ้อมเงาะฉาก

ครั้งที่ 7 ซ้อมใหญ่



แผนภาพที่ 4 กิจกรรมการอบรมและซ้อมละครของนักศึกษานิเทศศาสตร์ชั้นปีที่ 1

ขั้นตอนที่ 5 แสดงละครโดยการบันทึกเป็นคลิปวิดีโอความยาวประมาณ 14 นาที เนื่องจากเจอปัญหาสถานการณ์ COVID 19 จึงไม่สามารถไปแสดงละครให้กลุ่มเป้าหมายดูได้



แผนภาพที่ 5 เบื้องหลังการบันทึกวิดีโอการแสดงละคร “เงาะโรงเรียน” เพื่อนำไปให้กลุ่มเป้าหมายประเมิน

ขั้นตอนที่ 6 นักวิจัยประสานครูโรงเรียนองค์การบริหารส่วนจังหวัดอุดรดิตถ์ เพื่อนำสื่อละครเร่ตราฟ 1 ไปให้นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ประเมินโดยใช้วิธีการสัมภาษณ์ออนไลน์กับตัวแทนนักเรียนจำนวน 10 คน พบว่า ด้านเนื้อหาของละคร นักเรียนเข้าใจเนื้อหาของละครที่มุ่งสื่อสารเรื่องสถานการณ์ก่

แกล้งกันในโรงเรียน คนที่ถูกแกล้ง คือ เเงะ ซึ่งมีรูปลักษณ์ที่ไม่หล่อ ไม่สวย หน้าตาไม่ดี ผิวดำ ช่วงแรกเปิดมาไม่ค่อยเข้าใจหรือควรมีสรุปจบ ละครยาวไป

ขั้นตอนที่ 7 ปรับปรุงสื่อตามข้อเสนอแนะ โดยคณะผู้วิจัยกับนักศึกษานิเทศศาสตร์ได้มีการปรับแก้ละคร คือ เพิ่มข้อความเพื่อช่วยเชื่อมโยงเนื้อหาและอธิบายขยายเนื้อหาในแต่ละช่วง เช่น ช่วงเปิดเรื่องข้อความที่เป็นลักษณะการตั้งคำถามให้คิดและชวนติดตาม มีชื่อเรื่อง และตอนจบมีข้อความทิ้งท้ายเพื่อชวนคิดต่อ รวมถึงมี Subtitle ประกอบ



แผนภาพที่ 6 ตัวอย่างที่มีการเพิ่มข้อความสรุปปิดท้ายเรื่องเพื่อสรุปเนื้อหาจากละครให้เข้าใจมากขึ้น

2. ผลการประเมินต้นแบบนวัตกรรมสื่อละครเร่กับกลุ่มเด็กและเยาวชน จังหวัดอุดรดิตถ์ พบว่า

สำหรับผลการประเมินต้นแบบนวัตกรรมสื่อละครเร่ เรื่อง “เงาะโรงเรียน” ที่ผลิตขึ้นในการวิจัยครั้งนี้ อยู่ในรูปแบบของคลิปวิดีโอผ่านสื่อยูทูป (ลิ้งค์ <https://www.youtube.com/watch?v=qCzHNIrff0k>) มีความยาว 14.46 นาที โดยกลุ่มเป้าหมายในการประเมิน คือ นักศึกษาชั้นปีที่ 1 หลักสูตรนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรดิตถ์ ผู้ผลิตละครเร่ จำนวน 6 คน และนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนองค์การบริหารส่วนจังหวัดอุดรดิตถ์ จำนวน 23 คน ผลการประเมินสรุปได้ดังนี้

นักศึกษาชั้นปีที่ 1 หลักสูตรนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรดิตถ์ ในฐานะผู้ผลิตละครเร่ ได้ประเมินนวัตกรรมสื่อละครเร่ออนไลน์ เรื่อง “เงาะโรงเรียน” ในการสร้างความเข้าใจเนื้อหาความรุนแรงพบว่า นักศึกษาผู้ผลิตละครเร่ มีความเข้าใจเนื้อหาความรุนแรงของสื่อละครเร่ออนไลน์ เรื่อง “เงาะโรงเรียน” ในภาพรวมโดยเฉลี่ยอยู่ในระดับมาก ($\bar{x}=3.98$) และองค์ประกอบในสื่อละครเร่ที่ทำให้เข้าใจเนื้อหามากที่สุด มี 3 องค์ประกอบ คือ การถ่ายทอดอารมณ์ของผู้แสดงในละคร ($\bar{x}=4.67$) ข้อความเปิดเรื่อง “เงาะโรงเรียน เรื่องไกลที่ใกล้ตัว” ($\bar{x}=4.67$) และข้อความปิดเรื่อง “เงาะในโลกใบใหม่ เราทุกคนสร้างได้” ($\bar{x}=4.67$) องค์ประกอบที่ทำให้เข้าใจเนื้อหา มี 4 องค์ประกอบ คือ บทสนทนา ($\bar{x}=4.17$) การแต่งกายของนักแสดง ($\bar{x}=4.00$) การตัดต่อภาพ ($\bar{x}=4.00$) ดนตรีประกอบ ($\bar{x}=4.00$) ส่วนองค์ประกอบที่ทำให้เข้าใจใน

เนื้อหาปานกลาง มี 2 องค์ประกอบ คือ อุปกรณ์ประกอบฉาก ($\bar{x}=2.83$) และการจัดแสง ($\bar{x}=2.83$) ตามลำดับ ดังตารางที่ 3

ตารางที่ 3 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของระดับความเข้าใจเนื้อหาความรุนแรงในสื่อละครเร่ออนไลน์ เรื่อง “เงาะโรงเรียน” ของกลุ่มผู้ผลิตละครเร่

องค์ประกอบในสื่อละคร	ระดับความเข้าใจ เนื้อหาความรุนแรง		
	$\bar{x}$	S.D.	ระดับ
1. การถ่ายทอดอารมณ์ของผู้แสดงในละคร	4.67	0.516	มากที่สุด
2. ข้อความเปิดเรื่อง “เงาะโรงเรียน เรื่องไกลที่ใกล้ตัว”	4.67	0.816	มากที่สุด
3. ข้อความปิดเรื่อง “หยุด Bully ก็ไม่มีเงาะในโรงเรียน” เงาะในโลกใบใหม่ เราทุกคนสร้างได้	4.67	0.816	มากที่สุด
4. บทสนทนา	4.17	0.753	มาก
5. การแต่งกายของนักแสดง	4.00	0.000	มาก
6. การตัดต่อภาพ	4.00	1.095	มาก
7. ดนตรีประกอบ	4.00	0.894	มาก
8. อุปกรณ์ประกอบฉาก	2.83	0.753	ปานกลาง
9. การจัดแสง	2.83	0.983	ปานกลาง
เฉลี่ย	3.98	0.736	มาก

ส่วนนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนองค์การบริหารส่วนจังหวัดอุดรดิตถ์ ในฐานะผู้ให้ข้อมูลและมีส่วนร่วมในการผลิตละครเร่ จำนวน 23 คน ได้ประเมินนวัตกรรมสื่อละครเร่ออนไลน์ เรื่อง “เงาะโรงเรียน” ในการสร้างความเข้าใจเนื้อหาความรุนแรง พบว่านักเรียนมีความเข้าใจเนื้อหาความรุนแรงของสื่อละครเร่ออนไลน์ เรื่อง “เงาะโรงเรียน” ในภาพรวมเฉลี่ยอยู่ในระดับมาก ($\bar{x}=3.55$) องค์ประกอบในสื่อละครเร่ที่ทำให้เข้าใจเนื้อหาดีมาก มี 6 องค์ประกอบ คือ การถ่ายทอดอารมณ์ของผู้แสดงในละคร ($\bar{x}=3.86$) รองลงมา คือ ข้อความปิดเรื่อง “เงาะในโลกใบใหม่ เราทุกคนสร้างได้” ($\bar{x}=3.77$) การตัดต่อภาพ ($\bar{x}=3.69$) ข้อความเปิดเรื่อง “เงาะโรงเรียน เรื่องไกลที่ใกล้ตัว” ($\bar{x}=3.69$) ดนตรีประกอบ ($\bar{x}=3.63$) บท

สนทนา ($\bar{x}=3.57$) ส่วนองค์ประกอบที่ทำให้เข้าใจเนื้อหาปานกลาง มี 3 องค์ประกอบ คือ การจัดแสง ($\bar{x}=3.43$) การแต่งกายของนักแสดง ($\bar{x}=3.17$) และอุปกรณ์ประกอบฉาก ($\bar{x}=3.17$) ตามลำดับ ดังตารางที่ 4

ตารางที่ 4 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของระดับความเข้าใจเนื้อหาความรุนแรงในสื่อละครเร่ออนไลน์ เรื่อง “เงาะโรงเรียน” ของกลุ่มผู้ให้ข้อมูลและมีส่วนร่วมในการผลิตละครเร่

องค์ประกอบในสื่อละคร	ระดับความเข้าใจ เนื้อหาความรุนแรง		
	$\bar{X}$	S.D.	ระดับ
1. การถ่ายทอดอารมณ์ของผู้แสดงในละคร	3.86	0.944	มาก
2. ข้อความปิดเรื่อง “หยุด Bully ก็ไม่มีเงาะในโรงเรียน” เงาะในโลกใบใหม่ เราทุกคนสร้างได้	3.77	1.087	มาก
3. การตัดต่อภาพ	3.69	0.993	มาก
4. ข้อความเปิดเรื่อง “เงาะโรงเรียน เรื่องไกลที่ใกล้ตัว”	3.69	0.758	มาก
5. ดนตรีประกอบ	3.63	1.239	มาก
6. บทสนทนา	3.57	0.979	มาก
7. การจัดแสง	3.43	0.979	ปานกลาง
8. การแต่งกายของนักแสดง	3.17	0.747	ปานกลาง
9. อุปกรณ์ประกอบฉาก	3.17	1.071	ปานกลาง
เฉลี่ย	3.55	0.977	มาก

นอกจากนี้การเข้าร่วมกระบวนการศึกษาวิจัยของนักเรียน นักศึกษากลุ่มเป้าหมายเพื่อสร้างการรู้เท่าทันความรุนแรงนั้น สามารถสร้างการเปลี่ยนแปลงของกลุ่มเป้าหมายสองกลุ่มดังกล่าวในด้านการตระหนักรู้ทัศนคติและพฤติกรรมได้ โดยผู้วิจัยใช้วิธีการสนทนากลุ่มประกอบกับการสังเกตพฤติกรรม พบว่า นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาชั้นปีที่ 3 เกิดความตระหนักรู้และมีทัศนคติต่อความรุนแรงที่เปลี่ยนไปในช่วงเวลาที่อยู่ในกระบวนการอบรมละคร ถึงแม้ว่าในเวลาต่อมาเมื่อนำสื่อคลิปวิดีโอละครเร่ “เงาะโรงเรียน” ไปให้เด็กประเมินเด็กมีความเข้าใจในเนื้อหาและเป้าหมายในการสื่อสารของละครเฉลี่ยอยู่ในระดับมาก แต่การดูคลิปละครเร่ยังไม่เพียงพอในการที่จะทำให้เด็กเปลี่ยนพฤติกรรม นอกจากนี้จากการที่เด็กนักเรียนไม่ได้อยู่ในขั้นตอนของการสร้างสื่อละครเร่ ด้วยประสบปัญหาที่โรงเรียนปิดภาคเรียนและเกิดสถานการณ์การแพร่ระบาดของเชื้อไวรัสโควิด 2019 ขั้นตอนในการผลิตสื่อละครเร่จึงดำเนินการโดยนักศึกษาชั้นปีที่ 1 โดยใช้ข้อมูลสถานการณ์

ความรุนแรงและการกลั่นแกล้งกันของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนองค์การบริหารส่วนจังหวัด มาพัฒนาเป็นบทละคร

ผู้วิจัยพบว่า กลุ่มนักศึกษานิเทศศาสตร์ ชั้นปีที่ 1 ที่สนใจทำละครเร่ จำนวน 6 คน ในฐานะกลุ่ม CHANGE AGENT ซึ่งมีส่วนร่วมในการสังเคราะห์ข้อมูลความรุนแรงที่ได้จากนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ซึ่งอยู่ในกระบวนการพัฒนาบทละครรู้เท่าทันความรุนแรง และได้อบรมเชิงปฏิบัติการกระบวนการละคร กับกลุ่ม ฆ ระฆังการละคร เพื่อเป็นผู้แสดงละครรู้เท่าทันความรุนแรงต้นแบบที่จะนำไปเผยแพร่ นั้น มีความตระหนักรู้เกี่ยวกับเรื่องความรุนแรงมากขึ้น ส่วนใหญ่ให้ความเห็นว่า การเข้าร่วมกระบวนการผลิตสื่อละครเร่ ช่วยทำให้ตระหนักหรือลดการใช้ความรุนแรง เพราะ ทำให้เข้าใจพฤติกรรมความรุนแรง ได้เห็นถึงเหตุของการใช้ความรุนแรง และผลที่ตามมาของการใช้ความรุนแรง ทำให้คิดได้ว่าสิ่งไหนควรทำไม่ควรทำ ทำให้ปรับทัศนคติ ปรับความคิดใหม่ เข้าใจความรู้สึกของคนที่ถูกกระทำมากขึ้น ในขณะเดียวกันละครก็ทำให้ได้เรียนรู้ที่จะปรับตัวและรับความเสี่ยงจากความรุนแรงได้ ยิ่งไปกว่านั้นนักเรียนบางคนสามารถเป็นกระบอกเสียงช่วยลดความรุนแรงได้ด้วยการพัฒนาละครให้สามารถสื่อสารได้อย่างมีประสิทธิภาพมากขึ้น โดยในระยะเวลาต่อมา นักศึกษาได้รวมกลุ่มกันเพื่อกลับมาพัฒนาละคร มีการปรับบทสนทนา และสถานการณ์ให้สอดคล้องกับกลุ่มเป้าหมาย และได้นำละครไปเผยแพร่ในเวทีถอดบทเรียนของโครงการวิจัยฯ ในภาคเหนือ และภาคกลาง ทำให้นักศึกษารู้สึกภาคภูมิใจและมีแรงบันดาลใจที่จะเป็นผู้ผลิตสื่อเพื่อรณรงค์การลดความรุนแรงต่อไป

กระบวนการสร้างต้นแบบนวัตกรรมสื่อละครเร่แบบมีส่วนร่วมเพื่อการรู้เท่าทันความรุนแรงในเด็กและเยาวชนจังหวัดอุดรดิตถ์ เป็นกระบวนการมีส่วนร่วมของกลุ่มเป้าหมายที่ประกอบด้วย นักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น นักศึกษา นิเทศศาสตร์ ภาคนักสร้างสรรค์ละครและนักวิจัยในทุกขั้นตอน มีขั้นตอนการเก็บข้อมูลและเสริมความรู้เกี่ยวกับความรุนแรงเพื่อหาจุด paint point ของกลุ่มเป้าหมาย ขั้นตอนการสังเคราะห์ข้อมูลเพื่อนำมาสู่การผลิตนวัตกรรมสื่อละครเร่ ขั้นตอนการผลิตสื่อ ขั้นตอนการประเมินสื่อโดยกลุ่มเป้าหมาย ผู้เข้าร่วมโครงการ 4 ขั้นตอนดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 ขั้นตอนการเก็บข้อมูลและเสริมความรู้เกี่ยวกับความรุนแรงเพื่อหาจุด paint point ของกลุ่มเป้าหมาย เพื่อนำไปสู่การพัฒนาวัตกรรมสื่อละคร โดยใช้กระบวนการอบรมเชิงปฏิบัติการละครเพื่อการเปลี่ยนแปลงเพื่อศึกษาความตระหนักรู้เท่าทัน ทัศนคติและพฤติกรรมที่มีต่อความรุนแรงของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนองค์การบริหารส่วนจังหวัดอุดรดิตถ์ โดย ภาควิชาศิลปนิเทศละครในท้องถิ่น กลุ่ม ฆ ระฆัง การละคร สำนักกิจกรรมกึ่งก้านใบ ร่วมกับนักวิจัยและครู โดยมีการอบรมกระบวนการละครจำนวน 6 ครั้ง พบว่า นักเรียนกลุ่มเป้าหมายนิยามความหมายของความรุนแรง ว่าเป็น การกระทำที่ผู้กระทำมีเจตนาให้ตนเอง ผู้อื่น หรือสังคม ได้รับความเจ็บปวด เดือดร้อน ทั้งทางกายหรือทางใจ และส่วนใหญ่เห็นด้วยว่า ความรุนแรงเป็นเรื่องไม่ถูกต้อง โดยกลุ่มเป้าหมายสามารถบอกสถานการณ์ พฤติกรรม ที่แสดงถึงความรุนแรงได้ เช่น การเชือดคอ การกระโดดตึก การตบหัว ตี ต่อย ถีบหน้า ฟัน แทะ โดยความรุนแรงที่นักเรียน

กลุ่มเป้าหมายสะท้อนออกมาจากทั้งประสบการณ์จริงและการพบเห็นผ่านสภาพแวดล้อมในโรงเรียน ครอบครัว และสื่อ เหตุการณ์ความรุนแรงส่วนใหญ่ที่นักเรียนได้เจอทั้งในฐานะผู้กระทำ ผู้ถูกกระทำ เป็นความรุนแรงที่เกิดขึ้นในโรงเรียน และครอบครัว เด็กพบเห็นความรุนแรงในโรงเรียนมากที่สุด รองลงมาเป็นความรุนแรงในครอบครัว และสรุปว่าส่วนใหญ่เลียนแบบความรุนแรงมาจากรุ่นพี่ ครู พ่อแม่ และ สื่อ ซึ่งวิทยากรได้อธิบายเชื่อมโยงเพิ่มเติมว่า ความรุนแรงใน “สื่อ” อาจจะเป็นสิ่งที่หลายๆ คนมองข้าม และคิดว่าไกลตัวแต่ก็มีส่งอิทธิพลต่อพวกเรามากเช่นเดียวกัน เด็กมีแนวทางในการจัดการควบคุมความรุนแรง 3 ระดับคือ การหลบหลีก (เป็นวิธีการที่ใช้ในการลดการปะทะความรุนแรง) การควบคุม (เป็นวิธีการในการควบคุมความรุนแรงของตนเอง) การจัดการ (เป็นวิธีการเข้าไปจัดการกับสถานการณ์ความรุนแรงให้ยุติ) สิ่งนี้นักเรียนจะนำไปปรับใช้ คือ เปลี่ยนความรุนแรงเป็นมิตร ความจริงใจต่อกัน ชื่อสัตย์จะทำให้ไม่ทำร้ายกัน ไม่ควรใช้ความรุนแรงต่อกัน แก้ปัญหาความรุนแรงด้วยการตั้งสติ ใจเย็น นำทักษะละครไปประยุกต์ใช้ในห้องเรียนและงานอื่นๆ ของโรงเรียน ลดอารมณ์โกรธโมโหแล้วเป็นมิตรกับคนอื่นจะเข้าสังคมได้ง่าย มีสมาธิและใจเย็นจะทำให้ควบคุมอารมณ์ได้ กล้าแสดงออกมากขึ้น ควบคุมอารมณ์ คิดก่อนทำและพิจารณาสาเหตุก่อนทำ ดึงใช้ความรุนแรง

ขั้นตอนที่ 2 ขั้นตอนการสังเคราะห์ข้อมูลเพื่อนำมาสู่การผลิตนวัตกรรมสื่อละครเร่ โดย นักวิจัยกลุ่ม ฆ ระฆังการละคร และนักศึกษานิเทศศาสตร์ชั้นปีที่ 1 สรุปข้อมูลสถานการณ์ความรุนแรง ที่ได้จากการทำกระบวนการละครกับนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นโรงเรียนองค์การบริหารส่วนจังหวัด เพื่อนำมาวางโครงร่างและพัฒนาบทละคร โดย พบว่า นักเรียนกลุ่มเป้าหมายมีประสบการณ์ในสถานการณ์ความรุนแรงในโรงเรียนมากที่สุดโดยอยู่ในสถานะทั้งเป็นผู้กระทำความรุนแรง และผู้ถูกกระทำความรุนแรง โดยได้รับความรุนแรงทั้งทางร่างกายและจิตใจในรูปแบบต่างๆ จากข้อมูลดังกล่าวจึงนำมาสู่การกำหนดประเด็นในการสื่อสารที่จะนำมาเล่าเรื่องในการผลิตสื่อ ได้แก่ “ความรู้สึกต่อความรุนแรงทั้งในฐานะผู้กระทำและถูกกระทำภายใต้สถานการณ์การกลั่นแกล้งกันในโรงเรียน”

ขั้นตอนที่ 3 ขั้นตอนการผลิตสื่อ แบ่งเป็น 4 ระยะ ประกอบด้วย

ระยะที่ 1 การพัฒนาโครงเรื่องและบทละคร โดย ศิลปินกลุ่ม ฆ ระฆังการละคร นักศึกษานิเทศศาสตร์ ชั้นปีที่ 1 ได้บทละคร เรื่อง เงาะโรงเรียน ซึ่งมีแนวคิด คือ เงาะเป็นสัญลักษณ์ที่ทุกคนมองว่าเป็นสิ่งที่น่ารังเกียจ ไม่มีใครอยากคบเป็นเพื่อน ใครหลายๆคนเป็นผู้ที่สร้างเงาะขึ้นมาผ่านการใช้ความรุนแรง แกล้ง ล้อเลียน บูลลี่ มิวเป็นเด็กเรียนคนหนึ่งที่ถูกเพื่อนๆใช้พฤติกรรมความรุนแรงในการสร้างเงาะให้กับเขา เพื่อนต่างคิดว่าเป็นเรื่องที่สนุกในกลุ่ม แต่สำหรับมิวมันไม่ใช่เรื่องสนุกเลย เงาะที่ติดอยู่ในตัวมิวทำให้มิวไม่อยากรเรียน และถูกมองว่าเป็นตัวตลก จนทำให้ผลกระทบที่เกิดขึ้นตามมาสร้างความเดือนร้อนกับตัวมิวที่ค่อยรุนแรงมากขึ้น ความรุนแรงไม่ใช่เรื่องสนุกเลย

ระยะที่ 2 การทำงานผลิตละครโดยอาสาสมัครนักศึกษานิเทศศาสตร์ชั้นปีที่ 1 ร่วมกับ กลุ่ม ฆ ระฆัง การละคร จำนวน 7 ครั้ง

ระยะที่ 3 แสดงละครโดยการบันทึกเป็นคลิปวิดีโอความยาวประมาณ 14 นาที เนื่องจากเจอปัญหาสถานการณ์ COVID 19 จึงไม่สามารถไปแสดงละครให้กลุ่มเป้าหมายดูได้

ระยะที่ 4 นำสื่อละครกราฟ 1 ไปให้นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนองค์การบริหารส่วนจังหวัดอุดรดิตถ์ประเมินโดยใช้วิธีการสัมภาษณ์ออนไลน์กับตัวแทนนักเรียนจำนวน 10 คน และนำมาปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะ จนได้ชุดคลิปวิดีโอละครเรื่อง “เงาะโรงเรียน เรื่องไกลทีใกล้ตัว”

ขั้นตอนที่ 4 ขั้นตอนการประเมินสื่อโดยกลุ่มเป้าหมายผู้เข้าร่วมโครงการ โดยนักศึกษาชั้นปีที่ 1 หลักสูตรนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรดิตถ์ ในฐานะผู้ผลิตละครจำนวน 6 คน มีความรู้ความเข้าใจเนื้อหาความรุนแรงจากสื่อละครที่ผลิตขึ้น ในภาพรวมอยู่ในระดับมาก ($= 3.98$) องค์ประกอบที่ทำให้เข้าใจเนื้อหามากที่สุด คือ การถ่ายทอดอารมณ์ของผู้แสดง ข้อความเปิดเรื่อง และข้อความปิดเรื่อง ส่วนนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนองค์การบริหารส่วนจังหวัดอุดรดิตถ์ ในฐานะผู้ให้ข้อมูลและมีส่วนร่วมในการผลิตละครจำนวน 23 คน มีความรู้ความเข้าใจเนื้อหาความรุนแรงจากสื่อละครที่ร่วมผลิตขึ้น ในภาพรวมอยู่ในระดับมาก ($= 3.55$) โดยองค์ประกอบที่ทำให้เข้าใจเนื้อหา คือ การถ่ายทอดอารมณ์ของผู้แสดงในละคร ข้อความปิดเรื่อง การตัดต่อภาพ ($= 3.69$) ข้อความเปิดเรื่อง ดนตรีประกอบ และบทสนทนา

อภิปรายผลการวิจัย

จากผลการวิจัยการพัฒนาต้นแบบนวัตกรรมสื่อละคร โดยใช้เครื่องมือการอบรมเชิงปฏิบัติการละครเพื่อลดความรุนแรง สำหรับกลุ่มเป้าหมายที่เป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาชั้นปีที่ 3 โรงเรียนองค์การบริหารส่วนจังหวัดอุดรดิตถ์ จำนวน 6 ครั้ง หากใช้กรอบการอธิบายการสร้างสื่อแบบ Transmedia (Henry Jenkins, 2009) ที่เน้นแนวคิดการสร้างประสบการณ์ร่วมให้กลุ่มเป้าหมายได้เรียนรู้ในเนื้อหาที่ต้องการจะสื่อสารนั้นสรุปได้ว่า กิจกรรมเปิดโลกความรุนแรง และ กิจกรรมอบรมเชิงปฏิบัติการละครเพื่อลดความรุนแรง นี้เป็นการสร้างประสบการณ์ (Experience) ให้แก่กลุ่มเป้าหมายผู้เข้าร่วมโครงการให้ตระหนักถึงรับรู้สถานการณ์ ลักษณะ ความรุนแรง /เข้าใจความรู้สึกในฐานะผู้กระทำและผู้ถูกกระทำ /ตระหนักถึงความสำคัญในการลดความรุนแรง ทั้งในระดับรับรู้ (Passive Audience) จากการฟังบรรยาย และในระดับปฏิสัมพันธ์ต่อเนื้อหาและร่วมสร้างเนื้อหา (Active Audience) จากการระดมสมองและฝึกปฏิบัติ โดยเฉพาะอย่างยิ่งกลุ่มเป้าหมายที่ใช้กระบวนการละครในการสร้างความตระหนัก มีแนวโน้มที่จะเปลี่ยนพฤติกรรมลดการกลั่นแกล้งกันในห้องเรียนโดยเฉพาะอย่างยิ่งเรื่องการใช้คำพูดที่รุนแรง เป็นต้น แสดงให้เห็นว่ากระบวนการละครมีประสิทธิภาพในการสร้างการเรียนรู้ให้กลุ่มเป้าหมายเกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมบางอย่าง สอดคล้องกับการศึกษาของพรรัตน์ ดำรง (2563 : 23) ได้จัดทำสื่อการสอนประกอบวิชา การศึกษาเฉพาะบุคคลทางการละคร : Individual study in drama and theatre ในหัวข้อเรื่อง “ละครเพื่อการเปลี่ยนแปลง” (Theatre

for Transformation) ซึ่งได้กล่าวถึงคุณลักษณะทั่วไปของสื่อละครเพื่อการพัฒนามนุษย์และชุมชนว่าละครเพื่อการเปลี่ยนแปลง (Theatre for Transformation) เป็นการนำกระบวนการละครมาประยุกต์ (Applied Theatre) ใช้ในการพัฒนาผู้เข้าร่วมกิจกรรม ทั้งในฐานะผู้แสดงและผู้ชมให้มีส่วนร่วมในทุกขั้นตอน มุ่งเน้นให้เกิดกระบวนการเรียนรู้สู่การเปลี่ยนแปลง ระดับบุคคล ระดับกลุ่ม ระดับชุมชน ระดับสังคม เป็นต้น

จากกระบวนการเก็บข้อมูลการรับรู้ความรุนแรงในเยาวชนนำไปสู่การกำหนด **Paint Point** ในการสื่อสาร “ความรุนแรงไม่ใช่เรื่องปกติ” โดยสื่อสารความรู้สึกต่อความรุนแรงในฐานะผู้กระทำและผู้ถูกกระทำ ภายใต้สถานการณ์การกักกันแย่งกันในโรงเรียนได้ค้นคว้า รวบรวมข้อมูลจะทำให้พวกเขาเห็น **pain point** เรื่องความรุนแรง เข้าใจปัญหาความรุนแรงในสังคมมากขึ้น และนำ **pain point** ที่สนใจมาออกแบบการสื่อสารและผลิตสื่อเพื่อลดความรุนแรง ซึ่งจะนำไปสู่การมีส่วนร่วมเชิงพฤติกรรมของ **change agent** ต่อไป

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะทั่วไป

จากผลการศึกษาที่พบว่า การพัฒนาต้นแบบนวัตกรรมสื่อประเภทละครเร่แบบมีส่วนร่วม การออกแบบกระบวนการและเครือข่ายในการจัดการเรียนรู้เป็นสิ่งสำคัญ ดังนั้น ในกระบวนการผลิตและการเผยแพร่สื่อละครเร่ ควรดำเนินการร่วมกับเครือข่าย จัดหาอาสาสมัครร่วมผลิต อาจก่อเกิดเป็นชมรม หรือโครงการร่วมกับสถาบันการศึกษาทุกระดับในจังหวัด และเผยแพร่ผลงานทุกช่วงโอกาส ทุกพื้นที่ที่เปิดเวที หลังจากการแสดงละครเร่ อาจมีกิจกรรมเสริมเพื่อเน้นย้ำ เช่น เปิดเวทีช่วงละครพาคุย โดยมีนักจิตวิทยา แพทย์หรือผู้ที่เกี่ยวข้องกับประเด็นปัญหาที่นำเสนอผ่านสื่อละครเร่ได้มาให้ทางออก หรือเสริมแนวทางการป้องกันปัญหา สร้างการมีส่วนร่วม ถามตอบ ยกกรณีศึกษาอื่นในแง่มุมที่ต่างกันหรือเสริมสร้างความเข้าใจให้กับผู้ชมอีกครั้งด้วยการฉายภาพข่าวหรือคลิปสถานการณ์ความรุนแรงในประเด็นที่นำเสนอ ให้ตระหนักและเห็น แนวทางการป้องกันหรือแก้ปัญหา

2. ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป

1. ในการขับเคลื่อนกับกลุ่มเยาวชนอาสาสมัครในการดำเนินงาน เราควรเลือกกลุ่มเป้าหมายที่ต้องการเข้าร่วมกิจกรรมโดยตรง ในลักษณะการสมัครเข้าร่วม เพื่อจะสร้างพลังการขับเคลื่อนเพื่อการรณรงค์อย่างต่อเนื่องได้

2. ในเรื่องของการผลิตเนื้อหาความรุนแรงในละครเร่ ควรผลิตเนื้อหาความรุนแรงในหลากหลายมิติมากขึ้น เพื่อให้ครอบคลุมกับความสนใจของกลุ่มเป้าหมายที่อาจมีประสบการณ์ความรุนแรงที่ต่างกัน

3. อาจเพิ่มเวลาเพื่อให้เกิดกิจกรรมการมีส่วนร่วมในการนำสื่อที่ผลิตไปเผยแพร่เพื่อสร้างความเข้าใจ ความตระหนัก และเน้นย้ำให้เห็นถึงความสำคัญ โดยอาศัยความต่อเนื่องในการจัดกิจกรรม

เอกสารอ้างอิง

- กรุงเทพธุรกิจออนไลน์. (2563). 20 ก.ย. วันเยาวชนแห่งชาติ สรุปลสถานการณ์ 'เด็กและเยาวชน' ไทยกำลังเจอกับอะไร. *ออนไลน์*. สืบค้นเมื่อ 28 ธันวาคม 2563. แหล่งที่มา: <https://www.bangkokbiznews.com/news/detail/898515>
- พรรัตน์ ดำรุง. สื่อการสอนประกอบวิชา การศึกษาเฉพาะบุคคลทางการละคร : Individual study in drama and theatre ในหัวข้อเรื่อง “ละครเพื่อการเปลี่ยนแปลง” (Theatre for Transformation). *ออนไลน์*. สืบค้นเมื่อ 24 พฤศจิกายน 2563. แหล่งที่มา: <https://fineart.msu.ac.th/e-documents/myfile/ละครเพื่อการเปลี่ยนแปลง.pdf>
- มูลนิธิเด็ก. (2560). เขี้ยวของความรุนแรง. *ออนไลน์*. สืบค้นเมื่อ 28 ธันวาคม 2563. แหล่งที่มา: <https://www.voathai.com/a/childhood-violence/4047223.html>
- อภาววรรณ โสภณธรรมรักษ์. 2558. ละคร' สร้างการเรียนรู้ให้เยาวชน. *ออนไลน์*. สืบค้นเมื่อ 22 กันยายน 2563. แหล่งที่มา: <https://www.thaihealth.or.th/Content/27308- 'ละคร' สร้างการเรียนรู้ให้เยาวชน.html>
- Bassant & Tidd. (2011). Innovation and Entrepreneurship. (Edition: third). New York: wiley.
- Jenkins, Henry. (2009). The Revenge of the Origami Unicorn: Seven Principles of Transmedia Storytelling. Retrieved November 24, 2020, from http://henryjenkins.org/2009/12/the_revenge_of_the_origami_uni.html
- Unicef Thailand. (2561). ผลการสำรวจความต้องการของเยาวชนไทย ปี2561. *ออนไลน์*. สืบค้นเมื่อ 17 ตุลาคม 2562. แหล่งที่มา: <https://thailand.ureport.in/story/182/>