



อัตลักษณ์ร่วมของต้นเหตุการก่อเหตุความรุนแรงในสังคมไทย สู่ต้นแบบองค์ความรู้
การใช้การเล่าเรื่องและการสร้างอัตลักษณ์จากการ์ตูนเพื่อสนับสนุนการต่อต้าน
ความรุนแรงและการล่วงละเมิดทางเพศในสังคม*

THE COLLECTIVE IDENTITY OF THE CAUSE OF VIOLENCE IN THAI SOCIETY
TO THE MODEL OF KNOWLEDGE, THE USE OF STORYTELLING AND IDENTITY
CREATION FROM CARTOONS TO SUPPORT THE RESISTANCE TO VIOLENCE
AND SEXUAL HARASSMENT IN SOCIETY

วันวิสาข์ พรหมจัน*, พสนันท์ บุญช่วย

Wanwisa Promjeen*, Poschanan Boonchuai

คณะบริหารธุรกิจ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลรัตนโกสินทร์ นครปฐม ประเทศไทย

Faculty of Business Administration, Rajamangala University of Technology Rattanakosin, Nakhon Pathom, Thailand

*Corresponding author E-mail: wanwisa.pro@rmutr.ac.th

บทคัดย่อ

การศึกษาวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เพื่อหาอัตลักษณ์ร่วมของต้นเหตุการก่อเหตุความรุนแรงในสังคมไทย และ 2) สร้างองค์ความรู้เกี่ยวกับมิติด้านผลงานสร้างสรรค์ กลยุทธ์ศิลปะแห่งการสร้างตัวตนจากการเล่าเรื่องโดยใช้การ์ตูนช่องเป็นฐาน อันจะนำไปสู่แนวทางในการสร้างตระหนักรู้ให้แก่ประชาชนถึงแนวทางการลดความรุนแรงและล่วงละเมิดทางเพศต่อคนในสังคม การวิจัยครั้งนี้ดำเนินค้นคว้าสร้างแนวความคิดหรือมโนทัศน์งานสร้างสรรค์ที่สร้างจากพื้นฐานงานวิจัยที่มีฐานการหาข้อมูลจากวิธีวิจัยเป็นการทำงานสร้างสรรค์โดยให้การปฏิบัติเป็นเครื่องมือนำไปสู่ความรู้ใหม่ในงานวิจัย โดยใช้การวิจัยฐานราก เป็นวิธีการวิจัยเชิงคุณภาพอย่างเป็นระบบ เพื่อนำเสนอเป็นทฤษฎีกรอบแนวคิด อธิบายกระบวนการของเหตุการณ์ในประเด็นที่วิจัย การวิจัยนี้ใช้วิธีการสัมภาษณ์เชิงลึกกับผู้เชี่ยวชาญด้านการแก้ไขปัญหาความรุนแรงและผู้ประสบปัญหาความรุนแรงเพื่อวิเคราะห์และพัฒนาต้นแบบการเล่าเรื่องผ่านการ์ตูน เกณฑ์การคัดเลือกตัวแทนกลุ่มเป้าหมาย (Try Out) โดยใช้การสุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive Sampling) จำแนกตามเพศชาย หญิง อย่างละเท่า ๆ กัน จำนวน 30 คน และจำแนกตามช่วงอายุไม่ต่ำกว่า 18 - 29 ปี เป็นช่วงอายุที่มีประสบการณ์และความเข้าใจเกี่ยวกับการเล่าเรื่องและการใช้สื่อการ์ตูนช่องได้ดี สรุปผลการวิจัยจากการศึกษา พบว่า การ์ตูนช่อง เป็นเครื่องมือที่มีประสิทธิภาพ ผลการทดลอง พบว่า การใช้การ์ตูนช่องในการสื่อสาร การนำเสนอภาพที่สอดคล้องกับเนื้อหาและใช้ภาพเพื่อสร้างความหมายในแต่ละช่องของการ์ตูนเป็นสิ่งสำคัญในการถ่ายทอดอารมณ์และบรรยากาศ ซึ่งมีผลกระทบอย่างมากต่อความเข้าใจและความรู้สึกของผู้อ่าน

คำสำคัญ: การเล่าเรื่อง, อัตลักษณ์ร่วม, ความรุนแรงและการล่วงละเมิดทางเพศ, การ์ตูนช่อง, การสร้างตัวตน

Abstract

The objective of this research study is to 1) Find the common identity of the causes of violence in Thai society and 2) Create knowledge about the dimension of creative work. The art

of creating identity from storytelling using channel cartoons as a base Which will lead to a way to create awareness for people about how to reduce violence and sexual harassment to people in society. This research conducted research conducted research to create ideas or concepts. Creative works based on research based on finding information from research methods as creative work by giving them as a tool to lead to new knowledge in research. By using foundation research as a systematic qualitative research It is a qualitative research method. To present it is a conceptual framework theory. Explain the process of events on the issue of researched. This research uses an in-depth interview method with experts in solving violence problems and people to analyze and develop storytelling models through cartoons. Target representative selection criteria (Try Out) using specific sampling (Purposive Sampling) Classified by male and female equally, 30 people and classified by age range of at least 18 - 29 years old. It is an age group that has experience and understanding of storytelling and the use of cartoon media. The results of the study found that channel cartoons are effective tools. The experimental results found that the use of cartoon channels in communication. Presenting images that are consistent with the content and using images to create meaning in each channel of the cartoon is important to convey emotions and atmosphere. Which has a great impact on the understanding and feelings of readers.

Keywords: Storytelling, Collective Identity, Violence and Sexual Harassment, Comic Strips, Identity Creation

บทนำ

ปัญหาของการใช้ความรุนแรงที่สำคัญในสังคมไทย ได้แก่ การฆ่าตัวตาย ความรุนแรงในครอบครัว ความรุนแรงต่อเด็ก สตรี ผู้สูงอายุ ความรุนแรงที่เกิดจากอาชญากรรม ความรุนแรงที่เกี่ยวข้องกับอาวุธปืน ความรุนแรงของเด็กและเยาวชน ความรุนแรงที่เกี่ยวข้องกับการก่อการร้าย สาเหตุของปัญหาการใช้ความรุนแรงในสังคมไทยเกิดจากปัญหาครอบครัวแตกแยก ปัญหาสื่อที่มีการถ่ายทอดความรุนแรง เกิดจากปัญหาสุรา ยาเสพติด อาวุธปืน เป็นสิ่งที่ทำได้ง่ายในประเทศ ปัญหาเศรษฐกิจ ทศนคติต่อการใช้ความรุนแรงเป็นสิ่งปกติของสังคม สังคมไทยขาดจิตสำนึกที่ดีต่อการแก้ไขปัญหาความรุนแรง ปัญหาขาดแนวทางที่ดีในการป้องกันและแก้ไขปัญหาความรุนแรง ปัญหาความรุนแรงของสังคมไทยในแต่ละระดับมีดังต่อไปนี้ ความรุนแรงต่อตนเอง (Self-directed violence) ความรุนแรงระหว่างบุคคล (Interpersonal violence) และความรุนแรงระหว่างกลุ่ม (Collective violence) (สำนักงานส่งเสริมและสนับสนุนวิชาการ 12 สำนักงานพัฒนาชุมชนจังหวัดสงขลา, 2561)

ปัญหาความรุนแรงในครอบครัวปี 2565 มูลนิธิหญิงชายก้าวไกล สรุปสถานการณ์ความรุนแรงในครอบครัวจากข่าวปี พ.ศ. 2565 ที่มีการเผยแพร่ผ่านสื่อต่าง ๆ พบว่า ปี 2565 มีรายงานข่าวถึง 1,131 เหตุการณ์ เพิ่มขึ้นจากปี 2564 กว่า 3 เท่า (ปี 2564 พบรายงานข่าวความรุนแรงในครอบครัว 372 เหตุการณ์) โดยมี เครื่องดื่มแอลกอฮอล์เป็นตัวกระตุ้น 347 ข่าวคิดเป็น 30.7% และยาเสพติด 272 ข่าว คิดเป็น 24% (มูลนิธิหญิงชายก้าวไกล, 2565) รายงานการช่วยเหลือผู้ถูกกระทำด้วยความรุนแรงในครอบครัวปีงบประมาณ พ.ศ. 2567 รอบ 6 เดือน (ต.ค. 66 - มี.ค. 67) 76 จังหวัด และกรุงเทพฯ ประจำปี 2566 รอบ 6 เดือน การให้ความช่วยเหลือกรณีความรุนแรงในครอบครัว จำนวนทั้งสิ้น 1,296 ราย โดย 3 อันดับสูงสุด ความสัมพันธ์ของผู้กระทำ (คน) จำนวนรวม 956 คน อันดับที่ 1 คู่ชีวิต จำนวน 398 คน คิดเป็น 41.63% อันดับที่ 2 บุตร จำนวน 162 คน คิด

เป็น 16.95% และอันดับที่ 3 ได้แก่ บิดา จำนวน 111 คน คิดเป็น 11.61% เพศของผู้กระทำ (คน) จำนวนรวม 956 คน อันดับที่ 1 แบ่งเป็น เพศชาย 189 คน คิดเป็น 41.63% อันดับที่ 2 เพศหญิง 765 คน คิดเป็น 80.02% และอันดับที่ 3 ไม่ระบุ จำนวน 2 คน คิดเป็น 0.21% เพศของผู้กระทำ (คน) จำนวนรวม 898 คน อันดับที่ 1 แบ่งเป็น เพศชาย 749 คน คิดเป็น 83.41% อันดับที่ 2 เพศหญิง 147 คน คิดเป็น 16.37% และอันดับที่ 3 ไม่ระบุเพศ จำนวน 2 คน คิดเป็น 0.22% ช่วงอายุของผู้กระทำ (คน) จำนวนรวม 898 คน แบ่งเป็นวัยเด็กเล็กแรกเกิด 6 ปี เพศชาย จำนวน 2 คน วัยเด็กตอนกลาง 7 - 12 ปี เพศชาย จำนวน 4 คน วัยรุ่น 13 - 18 ปี เพศชาย จำนวน 13 คน วัยผู้ใหญ่ตอนต้น 19 - 35 ปี เพศชาย 294 คน เพศหญิง 52 คน ไม่ระบุเพศ จำนวน 1 คน วัยกลางคน 36 - 59 ปี แบ่งเป็นเพศชาย 377 คน เพศหญิง 67 คน ไม่ระบุเพศ จำนวน 1 คน วันสูงอายุ 60 ปีขึ้นไป แบ่งเป็นเพศชาย จำนวน 59 คน เพศหญิง 23 คน (กระทรวงพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์ กรมกิจการสตรีและสถาบันครอบครัว, 2567) ศูนย์เร่งรัดจัดการสวัสดิภาพประชาชน สรุปผลการดำเนินงาน ประจำเดือน เมษายน - พฤษภาคม 2567 พบว่า การช่วยเหลือและคุ้มครอง กรณีปัญหาความรุนแรงประจำเดือน เมษายน - พฤษภาคม 2567 มีจำนวน 373 กรณี (410 ราย) แบ่งเป็นประเด็นที่ 1 ความรุนแรงที่เกิดภายในครอบครัว มีจำนวน 281 ราย คิดเป็นร้อยละ 68.53 ประเด็นที่ 2 ความรุนแรงที่เกิดกับเพศหญิง มีจำนวน 302 ราย คิดเป็นร้อยละ 73.65 ซึ่งมากกว่าความรุนแรงที่เกิดกับเพศชายที่มี จำนวน 108 ราย คิดเป็นร้อยละ 26.34 ประเด็นที่ 3 ความรุนแรงเกิดขึ้นกับเด็กมากที่สุด มีจำนวน 223 ราย คิดเป็นร้อยละ 54.39 และประเด็นที่ 4 สิ่งที่น่าสนใจ คือ ความรุนแรงที่เกิดขึ้นกับเยาวชนและผู้สูงอายุนั้น เกิดขึ้นภายในครอบครัวเพียงอย่างเดียว โดยเป็นการถูกทำร้ายร่างกายเป็นส่วนใหญ่ แสดงให้เห็นถึงความสัมพันธ์ในครอบครัวที่เริ่มเปราะบางมากขึ้น หรือความเข้มแข็งของครอบครัวเริ่มอ่อนแอลง หรือรายได้ไม่เพียงพอต่อการใช้จ่าย (ศูนย์เร่งรัดจัดการสวัสดิภาพประชาชน, 2567) องค์การอนามัยโลก (WHO) ได้กำหนดความรุนแรงต่อผู้หญิงเป็นปัญหาสุขภาพและสิทธิมนุษยชนที่สำคัญ ซึ่งส่งผลกระทบต่อสุขภาพจิตและร่างกายของผู้ถูกรักษา ในประเทศไทย พบว่า ผู้หญิงประมาณ 1 ใน 3 เคยประสบกับความรุนแรงทางจิตใจ และมีสถิติความรุนแรงต่อเด็กและผู้หญิงติดอันดับ 1 ใน 10 ของโลกอย่างต่อเนื่อง (องค์การอนามัยโลก (WHO), 2563)

เรื่องเล่าเป็นวิธีวิทยาแนวใหม่ในการแสวงหาความรู้เพื่อการวิจัยทางสังคม การวิเคราะห์เรื่องเล่าเป็นกระบวนการและขั้นตอนที่วิเคราะห์ตัวบท จำแนกแยกแยะเรื่องราวจากเรื่องเล่าผ่านการสร้างความจริงของปรากฏการณ์ทางสังคม หลักในการวิเคราะห์เรื่องเล่า คือ การวิเคราะห์ตัวบท วิธีวิทยาในการวิเคราะห์เรื่องเล่าประกอบด้วย โลกทัศน์ของตัวบท และภาคปฏิบัติการของปรากฏการณ์วิทยา ผลลัพธ์สุดท้าย คือ การตีแผ่ให้เห็นเรื่องราว ประเด็นในการสร้างความรู้ และความจริงของสังคม (นรินทร์ สังข์รักษา, 2561) ยิ่งไปกว่านั้นจะเห็นได้ว่าแนวโน้มมีการศึกษาในวิธีวิทยาเรื่องเล่ามากขึ้น ซึ่งผู้วิจัยเห็นว่าในปัจจุบันสามารถประยุกต์ใช้ในหลายวงการ รวมไปถึงการใช้เพื่อรณรงค์ยุติการใช้ความรุนแรงและล่องละเมิดทางเพศต่อคนในสังคม นั้นเพราะปัญหาที่เห็นว่าการใช้ความรุนแรงเป็นเรื่องธรรมดาที่เกิดขึ้นในสังคมไทย ผู้ใช้ความรุนแรงส่วนหนึ่งเห็นว่าการใช้ความรุนแรงเป็นสิ่งที่สามารถนำไปสู่การแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้น ปัญหาด้านเศรษฐกิจที่ทำให้ผู้ใช้ความรุนแรงเกิดความเครียดและนำไปสู่การใช้ความรุนแรงในครอบครัว รวมทั้งการประกอบอาชีพการงานที่เกี่ยวข้องกับความรุนแรง ปัญหาเศรษฐกิจนำไปสู่ปัญหาความเหลื่อมล้ำ หรือ การขาดโอกาสทางสังคม ทำให้ผู้ใช้ความรุนแรงต้องหันไปประกอบอาชีพการงานที่เกี่ยวข้องกับความรุนแรง รวมทั้งบทลงโทษที่เกี่ยวข้องกับการใช้ความรุนแรงไม่มีความรุนแรง โดยเฉพาะบทลงโทษที่เกี่ยวข้องกับการมีอาวุธปืนไว้ครอบครองโดยไม่ถูกกฎหมาย หรือ ผู้กระทำผิดไม่มีความเกรงกลัวต่อการถูกลงโทษ จากปัญหาดังกล่าวข้างต้นผู้วิจัยเล็งเห็นว่า สิ่งสำคัญในการแก้ปัญหา คือ การเปลี่ยนแปลงค่านิยมและวัฒนธรรมที่ส่งเสริมต่อการใช้ความรุนแรง การป้องกันหรือลดปัญหาการใช้ความรุนแรงในครอบครัวต่อเด็กและสตรี การแก้ปัญหาสุราและยาเสพติด การควบคุมการใช้อาวุธปืน

ดังนั้น การวิจัยครั้งนี้มีจุดมุ่งหมายในการวิเคราะห์ต้นเหตุของความรุนแรงในสังคมไทย และพัฒนากลยุทธ์การเล่าเรื่องโดยใช้การ์ตูนเป็นเครื่องมือที่สามารถสร้างความตระหนักรู้และสนับสนุนการลดความรุนแรงในสังคมได้อันจะนำไปสู่การพัฒนาสังคมที่ยั่งยืน (The 2030 Agenda for Sustainable Development) โดยเฉพาะเป้าหมายที่ 16 อัน ได้แก่ ส่งเสริมสังคมสงบสุข ยุติธรรม ไม่แบ่งแยกเพื่อการพัฒนาที่ยั่งยืน จึงประกอบด้วยแนวทางในการลดความรุนแรงให้แก่สังคม เนื่องจากหากสังคมใดปราศจากความรุนแรงจะเป็นแนวทางหนึ่งที่สำคัญในการสร้างความสงบสุขและการทำให้สังคมเกิดการพัฒนาดังกล่าวได้อย่างยั่งยืนโดยแท้จริง

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อหาอัตลักษณ์ร่วมของต้นเหตุการก่อเหตุความรุนแรงในสังคมไทย
2. เพื่อสร้างองค์ความรู้เกี่ยวกับมิติด้านผลงานสร้างสรรค์ กลยุทธ์ศิลปะแห่งการสร้างตัวตนจากการเล่าเรื่องโดยใช้การ์ตูนช่องเป็นฐาน อันจะนำไปสู่แนวทางในการสร้างตระหนักรู้ให้แก่ประชาชนถึงแนวทางการลดความรุนแรงและล่องละเมิดทางเพศต่อคนในสังคม

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยดำเนินค้นคว้าสร้างแนวความคิดหรือมโนทัศน์ (Visual-Art Concept) งานสร้างสรรค์ที่สร้างจากพื้นฐานงานวิจัย (Practice Based Research) การสร้างสรรค์ที่มีฐานการหาข้อมูลจากวิธีวิจัยเป็นการทำงานสร้างสรรค์โดยให้การปฏิบัติเป็นเครื่องมือนำไปสู่ความรู้ใหม่ในงานวิจัย โดยเน้นถึงความรู้ที่ได้จากกระบวนการศึกษาและสร้างสรรค์ที่แสดงออกด้วยความเป็นเอกลักษณ์ของผลงาน (Originality) หรือการพัฒนาความรู้ในการปฏิบัติงานสร้างสรรค์ การค้นคว้าสร้างสรรค์เพื่อให้ได้ความรู้ใหม่โดยการปฏิบัติและผลลัพธ์ของการปฏิบัตินั้น โดยผลงานวิจัยจะแสดงผ่านผลของการสร้างสรรค์ในลักษณะของการออกแบบในรูปแบบต่าง ๆ โดยการนำเอาตัวแปรและประเด็นที่ต้องการทำวิจัยมาเชื่อมโยงกับแนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้องนำไปสู่การออกแบบงานวิจัยโดยเลือกใช้รูปแบบการวิจัยที่มีความเหมาะสม จึงสร้างกรอบแนวคิดการวิจัยเป็นข้อสมมติฐานเบื้องต้นที่จะดำเนินการศึกษาพิสูจน์ความจริงที่แท้จริงโดยผ่านกระบวนการวิจัย การสร้างกรอบแนวคิดการวิจัยเป็นขั้นตอนการนำเอาตัวแปรและประเด็นที่ต้องการทำวิจัยมาเชื่อมโยงกับแนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้องในรูปของคำบรรยาย แบบจำลอง แผนภาพหรือแบบผสมเพื่อกำหนดขอบเขตของการวิจัย การพัฒนาเครื่องมือในการวิจัย รูปแบบการวิจัย วิธีการรวบรวมข้อมูลและวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยทฤษฎีฐานราก (Grounded Theory Study) เป็นวิธีการวิจัยเชิงคุณภาพอย่างเป็นระบบของการรวบรวมข้อมูล การจำแนกข้อมูลออกเป็นหมวดและการเชื่อมโยงหมวดเหล่านั้น เพื่อนำเสนอเป็นทฤษฎีที่เป็นกรอบแนวคิดกว้าง ๆ อธิบายกระบวนการของเหตุการณ์ กิจกรรม การกระทำหรือการมีปฏิสัมพันธ์ ในประเด็นที่วิจัย ทฤษฎีที่เป็นผลจากการวิจัยทฤษฎีฐานรากจึงเป็นทฤษฎีเชิงกระบวนการที่อธิบายถึงกระบวนการ ของเหตุการณ์ กิจกรรม การกระทำหรือการมีปฏิสัมพันธ์ที่เกิดขึ้น (Charmaz, K., 2006) โดยยึดหลักของการทำความเข้าใจสิ่งต่าง ๆ จากนั้นจึงนำข้อมูลที่ได้มาสร้างมโนทัศน์หาความเชื่อมโยงระหว่างมโนทัศน์ต่าง ๆ เพื่อให้ได้ข้อสรุปเชิงทฤษฎีของปรากฏการณ์ที่ต้องการหาคำอธิบาย โดยการวิจัยครั้งนี้จะนำไปสู่การออกแบบ ศิลปะแห่งการสร้างตัวตนจากการเล่าเรื่องโดยใช้การ์ตูนช่องเป็นฐานเพื่อรณรงค์ยุติการใช้ความรุนแรงและล่องละเมิดทางเพศต่อคนในสังคม การ์ตูนช่อง (Comics) เป็นหนึ่งในสิ่งได้รับความนิยมอย่างสูงมานาน เป็นที่ทราบกันดีว่าความนิยมอ่านการ์ตูนแพร่หลายทั้งในเด็กและผู้ใหญ่ด้วยเนื้อเรื่องและรูปแบบที่หลากหลายจากแหล่งการ์ตูนทั้งต่างชาติและไทย การ์ตูนช่องเป็นรูปแบบวิธีการหนึ่งที่ศิลปินใช้แสดงออก ถ่ายทอดผ่านมุมมองและความคิดเพื่อสะท้อนสังคมจากโลกแห่งความจริงมุ่งไปสู่โลกของจินตนาการ จากรูปภาพ 1 ภาพ นำมารวมกับตัวอักษร 1 ตัวอักษรผสมผสานกันจนกลายเป็นภาษาการ์ตูนที่สมบูรณ์แบบที่ศิลปินทั้งหลายต่างพากันสรรหากลวิธีต่าง ๆ มาสร้างเอกลักษณ์

เฉพาะตัวเพื่อสร้างภาพของจินตนาการภายในการ์ตูน ซึ่งหนึ่งในเทคนิคที่การ์ตูนช่องใช้อธิบายภาพและเล่าเรื่องได้ชัดเจนที่สุด ก็คือ การเชื่อมต่อช่องช่องหรือเรียกในภาษาวิชาการว่า โคลสเซอร์ (Closure) ที่เกิดจากการเชื่อมโยงภาพมากกว่าหนึ่งภาพเพื่อเชื่อมต่อให้เกิดกระแสเวลาขึ้นนั่นเอง (Scott, M., 1994)

วิเคราะห์ผลงานสร้างสรรค์ที่เกี่ยวข้องกับการรณรงค์ยุติการใช้ความรุนแรงและล่วงละเมิดทางเพศ

- 1) โครงการรณรงค์ยุติความรุนแรงต่อเด็ก (End Violence Against Children) ภาพยนตร์โฆษณา ชุด “ห่างเหิน (Distance)” ของ Mahidol Channel ที่สรุปว่า แนวคิด “ความรุนแรง สร้างความห่างเหินในใจเด็ก” (UNICEFTHAILAND, 2558) แนวคิด ปัญหาการกระทำรุนแรงต่อเด็กที่นับวันจะมากขึ้นในสังคมไทย เนื่องจากความเชื่อและค่านิยมในการเลี้ยงดูเด็กที่ถูกปลูกฝังมานาน จึงร่วมมือกับกระทรวงการพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์ จัดทำภาพยนตร์โฆษณาเพื่อสร้างความตระหนักถึงผลกระทบของความรุนแรงที่มีต่อเด็ก และต้องการให้ผู้ใหญ่ปรับเปลี่ยนทัศนคติและพฤติกรรม โดยหยุดใช้ความรุนแรงต่อเด็กทุกรูปแบบ แล้วมาเริ่มต้น “เลี้ยงลูกอย่างเข้าใจ หยุดใช้ความรุนแรง 2) หยุดล่วงละเมิดทางเพศ หยุดโทษเหยื่อ (Mahidol Channel, 2564) แนวคิด หยุดกระทำความรุนแรงและโทษเหยื่อว่าเป็นต้นเหตุให้เกิดความรุนแรง ถ้ายทอดปัญหาการล่วงละเมิดทางเพศเป็นอีกปัญหาใหญ่ของประเทศไทยที่ทวีความรุนแรงขึ้นเรื่อย ๆ ค่าเฉลี่ยในรอบ 5 ปี เกิดคดีข่มขืนขึ้นปีละประมาณ 4,000 คดี และในจำนวนนี้เป็นเด็กและเยาวชนอายุระหว่าง 5 - 20 ปี คิดเป็น 60% และหลังจากเกิดเรื่องขึ้นบางคนก็มักจะโทษเหยื่อ เช่น ไปที่เสี่ยง ๆ มาหรือเปล่า แต่งตัวโป๊แบบนี้ถึงโดนอนาจาร 3) หนังสือรณรงค์ยุติความรุนแรงต่อเด็ก เรื่อง “ทฤษฎีแห่งความรุนแรง Theory Of Violence” โดย CPR มูลนิธิศูนย์พิทักษ์สิทธิเด็ก ที่สรุปว่า สังคมควรตระหนักถึงต้นเหตุของปัญหาการใช้ความรุนแรงต่อเด็กที่เกิดจากครอบครัว และช่วยกันยุติความรุนแรงต่อเด็กอย่างถาวร (CPR มูลนิธิศูนย์พิทักษ์สิทธิเด็ก, 2557) 4) Short 3D Animation “Safe Place” (Angelos, R., 2016) แนวคิด เล่าเรื่องความรุนแรงต่อเด็กที่เกิดจากพฤติกรรมของพ่อที่ชอบดื่มสุรา และกลับมาทำร้ายลูกชายทุกครั้งเมื่อกลับถึงบ้าน สะท้อนให้เห็นว่าไม่มีพื้นที่ปลอดภัยในความรุนแรงแม้กระทั่งสถานที่ที่เรียกว่าบ้าน และ 5) Short 3D Animation “Bruised” (Rok, W. H. & Samantha, T., 2019) แนวคิด เล่าเรื่องราวของเด็กสาวอนุบาลที่โดนกระทำความรุนแรงจากครอบครัว ทำให้เป็นคนเก็บกด เก็บตัว ไม่ชอบสูงส่งกับใคร โดยเด็กสาวคนนี้จะมียอย้ำ บบร่างกายที่มีชีวิต สามารถเคลื่อนย้ายไปที่ต่าง ๆ บนร่างกาย ซึ่งเด็กสาวพยายามจะปกปิดไว้ไม่ให้ใครมองเห็น แต่คุณครูสังเกตเห็นอาการแปลก ๆ ของเด็กคนนี้ และคุณครูมอบความรักความไว้วางใจให้เด็กคนนี้ โดยการกอดทำให้เด็กสาวรู้สึกปลอดภัย สะท้อนบาดแผลจากความรุนแรงบนชีวิตของผู้ถูกระทำ

หลังจากรวบรวมข้อมูลแนวคิดและการวิเคราะห์ครบถ้วนแล้ว ผู้วิจัยจึงได้ทำการออกแบบระเบียบวิธีวิจัยและวิธีดำเนินงานวิจัยโดยใช้กรอบทฤษฎีจากการวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยดำเนินการยึดกระบวนการผลิตสื่อ โดยการรวบรวมและวิเคราะห์อย่างเป็นระบบ การรวบรวมข้อมูลตามระเบียบวิธีวิจัยเชิงคุณภาพ ได้แก่ การสัมภาษณ์เชิงลึกจากกลุ่มตัวอย่างที่ 1 ผู้เชี่ยวชาญในการแก้ไขปัญหาความรุนแรง (Experts in solving violence problems) เป็นผู้ให้ประสบการณ์และความเชี่ยวชาญในการแก้ไขปัญหา ด้าน การพัฒนา พื้นฟูพฤติกรรม และการเล่าเรื่อง มีประสบการณ์ไม่น้อยกว่า 5 ปี และทำงานอย่างต่อเนื่อง ยิ่งไปกว่านั้นนักวิจัยได้ทำการลงพื้นที่เก็บข้อมูล การสังเกต พร้อมวิเคราะห์ข้อมูลและนำมาหาความสัมพันธ์ เพื่อใช้อธิบายการสร้างสรรคผลงานจากองค์ความรู้การใช้การเล่าเรื่องและการสร้างอัตลักษณ์จากการ์ตูนเพื่อสนับสนุนการต่อต้านความรุนแรงและการล่วงละเมิดทางเพศในสังคม จากนั้นจึงนำข้อมูลที่ได้นำมาหาหลักการ ในรูปลักษณะต่าง ๆ เพื่อให้ได้ข้อสรุปเชิงทฤษฎีโดยการวิจัยครั้งนี้จะนำไปสู่การออกแบบต่อไป โดยการวิจัยในครั้งนี้ได้ประยุกต์ใช้ทฤษฎีฐานราก รูปแบบกระบวนการที่เป็นระบบ ในการวิเคราะห์และตีความหมายข้อมูล โดยการคัดเลือกแบบเฉพาะเจาะจง จนได้ข้อสรุปเชิงทฤษฎีชั่วคราวแล้วจึงนำข้อสรุปที่ได้จากการเก็บรวบรวมข้อมูล โดยใช้การวิเคราะห์ถอดเทปสัมภาษณ์เชิงลึก โดยประยุกต์ใช้ทฤษฎีฐานราก (Grounded Theory) เป็นวิธีวิจัยเชิงคุณภาพที่เน้นการสร้างทฤษฎีขึ้นจากข้อมูลที่ได้จากภาคสนามหรือข้อมูลเชิง

ประจักษ์ โดยการวิเคราะห์ผ่านการเข้ารหัส (Coding) อัตลักษณ์ร่วมของความรุนแรงและการก่อเหตุผ่านการสังเคราะห์ผลเพื่อให้ได้แนวคิดการสร้างสรรค์ จากนั้นดำเนินการสร้างสรรค์ผลงานและประเมินคุณภาพผ่านแบบสัมภาษณ์เพื่อตรวจสอบการตระหนักรู้เรื่องความรุนแรงและล่องละเมิดทางเพศในการรับรู้และความเข้าใจสัมภาษณ์เชิงลึก (In-depth Interview) ถึงความเหมาะสมด้านการพัฒนางานการสร้างสรรค์ โดยกลุ่มตัวอย่างที่ 2 คือ ผู้รับข่าวสารปัญหาความรุนแรง (People who have experienced violence) ตัวแทนกลุ่มเป้าหมาย 18 - 29 ปี จำนวน 30 คน (Try out) เพื่อทดสอบการใช้สื่อ เนื่องจากกลุ่มนี้เป็นกลุ่มที่มีประสบการณ์ และความเข้าใจเกี่ยวกับการรับรู้สื่อหรือรับสารเกี่ยวกับการเล่าเรื่องและการใช้สื่อการ์ตูนช่องได้ดี และกลุ่มตัวอย่างที่ 1 ผู้เชี่ยวชาญในการแก้ไขปัญหาความรุนแรง (Experts in solving violence problems) สำหรับการประเมินคุณภาพกระบวนการออกแบบ ศิลปะแห่งการสร้างตัวตนจากการเล่าเรื่องโดยใช้การ์ตูนช่องเป็นฐานเพื่อรณรงค์ยุติการใช้ความรุนแรงและล่องละเมิดทางเพศต่อคนในสังคม เมื่อได้ข้อสรุปดังกล่าวข้างต้นคณะผู้วิจัยจึงดำเนินการทดลองสร้างสรรค์ตามขั้นตอน จากนั้นจึงประเมินคุณภาพการ์ตูนช่อง (Comic Strips) โดยกลุ่มตัวอย่างที่ 1 ผู้เชี่ยวชาญในการแก้ไขปัญหาความรุนแรง (Experts in solving violence problems) จากนั้น จึงนำแนวทางที่ได้มาพัฒนาในรูปแบบการ์ตูนเล่ม และนำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์ปรับปรุงเป็นผลงานต้นแบบ จากนั้นจึงนำมาสรุปผลและขยายไปสู่การสร้างสรรค์ผลงานชุดสรุปด้วยการ์ตูนช่อง จำนวน 5 ตอนต่อไป ซึ่งเครื่องมือทั้ง 2 ประเภท ได้ผ่านการนำเสนอขอพิจารณาจริยธรรมการวิจัยและได้รับการอนุมัติและรับรองผลการพิจารณาจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลรัตนโกสินทร์ เป็นที่เรียบร้อยแล้ว ซึ่งออกให้ ณ วันที่ 30 สิงหาคม 2567 เอกสารรับรอง เลขที่ COA No. 034/2024 โดยมี ศ.ดร.ทวี เชื้อสุวรรณ ประธานคณะกรรมการพิจารณาจริยธรรมวิจัยในมนุษย์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลรัตนโกสินทร์ เป็นผู้ลงนามรับรองผล

ผลการวิจัย

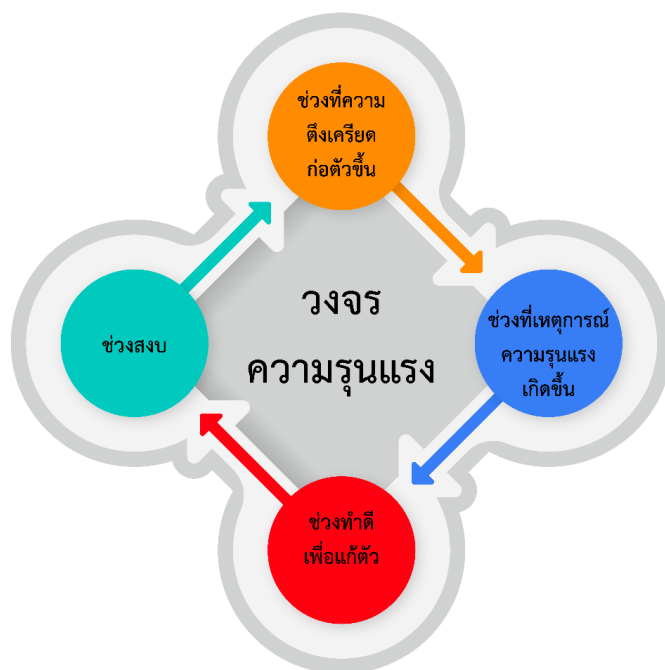
จากการศึกษาวิจัย สามารถสรุป โดยผู้วิจัยได้ทำการศึกษา วิเคราะห์ สังเคราะห์เพื่อให้ได้มาซึ่งองค์ความรู้แนวทางและเทคนิคในการสร้างสรรค์ต้นแบบองค์ความรู้ โดยสามารถสรุปผลให้เห็นภาพตามวัตถุประสงค์ได้ ดังนี้

วัตถุประสงค์ของการวิจัยข้อที่ 1 เพื่อหาอัตลักษณ์ร่วมของต้นเหตุการก่อเหตุความรุนแรงในสังคมไทย การศึกษาอัตลักษณ์ร่วมของต้นเหตุการก่อเหตุความรุนแรงในสังคมไทย

ผลการวิจัยพบว่า การวิเคราะห์เชิงลึกถึงสาเหตุเชิงโครงสร้าง (Structural Causes) ปัจจัยระบบที่ส่งผลต่อวงจรความรุนแรงในรูปแบบต่าง ๆ มีสาเหตุและผลพวงที่ต่อเนื่องกัน เปรียบเสมือนการเด็ดดอกไม้สะเทือนถึงดวงดาว เหตุความรุนแรงและล่องละเมิดทางเพศเริ่มจากช่วงเวลาทั้งหมด 4 ช่วงในการพัฒนาความสัมพันธ์หรือพฤติกรรมไปสู่การก่อเหตุดังกล่าว หรือมีอยู่ 4 ขั้นตอนในการพัฒนาสถานการณ์ 1) ช่วงตึงเครียดของสถานการณ์ หรือความตึงเครียดของผู้ก่อเหตุ 2) ช่วงที่เหตุการณ์ความรุนแรงหรือการล่องละเมิดทางเพศเกิดขึ้น 3) ช่วงทำดีเพื่อแก้ตัว และ 4) ช่วงสงบ เมื่อเหตุการณ์ปกติกลับสู่ช่วงสงบ จากนั้นจะกลับไปสู่วงจรความรุนแรงอีกครั้ง โดยที่วงจรนี้อาจจะเกิด 2 - 3 ครั้งต่อปี หรือ เกิดทุกเดือน พร้อม ๆ กันนั้นถ้าหน่วยงานที่เกี่ยวข้องในการให้ความช่วยเหลือ รวมถึงครอบครัวเครือญาติและเจ้าหน้าที่ ถ้าไม่เข้าใจวงจรนี้ก็จะหยุดความช่วยเหลือเหี่ยวไม่ได้ ผู้วิจัยเล็งเห็นว่าความเข้าใจผู้ถูกกระทำที่อยู่ในวงจรความรุนแรงนี้ เป็นสิ่งสำคัญ เนื่องจากหลังจากนั้นหน่วยงานที่ช่วยเหลือหรือครอบครัวข้างเคียงช่วยเหลือ เลิกฟัง ความรุนแรงจะเพิ่มขึ้น ช่วงสงบไม่มี จากนั้นจะมีแค่ 2 ช่วง คือ ตึงเครียดและทำร้าย และหลายกรณีนำไปสู่การเสียชีวิต นำไปสู่การฆาตกรรม ยิ่งไปกว่านั้นผู้วิจัยเล็งเห็นว่า หากผู้คนในสังคมเข้าใจวงจรความรุนแรงแล้ว จะสามารถช่วยคนที่ถูกทำร้ายได้ เนื่องจากความรุนแรงสามารถมีผลต่อจิตวิญญาณ จิตใจ ความเข้มแข็ง และอำนาจภายในของมนุษย์ทั้งหมด กล่าวคือ ระบบทางจิตวิทยาที่ทำให้เกิดวงจรความรุนแรง วน ๆ ซ้ำ ๆ และตัวโครงสร้างสังคมต่าง ๆ ที่อนุญาตหรือสนับสนุนให้มีการใช้ความรุนแรง โดยส่วน



ใหญ่จะเป็นเพศชายที่เป็นฝ่ายกระทำ วิธีการที่จะหยุดความรุนแรง หรือหยุดวิธีใช้อำนาจแบบผิด ๆ ที่นำไปสู่ความรุนแรง อันดับแรก คือ เมื่อพิจารณา พบว่า มีการนำอำนาจมาใช้ในการก่อเหตุความรุนแรง วิธีแก้ คือ ต้องแก้ด้วยอำนาจที่ใหญ่กว่า โดยใช้แหล่งอำนาจของสังคม ของครอบครัว ของสถาบันต่าง ๆ อันดับที่สอง กลุ่มผู้นำชุมชน หรือผู้นำองค์กร เล็งเห็นว่าเป็นปัญหาสำคัญ จักเข้าไปหยุดความรุนแรงโดยกล่าวถึงสิ่งที่ทำนั้นเป็นสิ่งผิดกฎหมาย ผิดศีลธรรม ผิดจริยธรรม



ภาพที่ 1 วงจรความรุนแรง

จากภาพวงจรความรุนแรง สรุปได้ว่า ผู้ก่อเหตุบางคนอาจมีปัญหาทางจิตใจหรือบุคลิกภาพที่เกี่ยวข้องกับการขาดความเห็นใจต่อผู้อื่น เช่น โรคจิตเภท (Psychopathy) หรือโรคบุคลิกภาพแปรปรวน (Personality Disorders) ซึ่งทำให้ผู้ก่อเหตุมีแนวโน้มที่จะใช้ความรุนแรงหรือการบังคับทางเพศ ก่อให้เกิดการขาดความยับยั้งชั่งใจและความผิดชอบ (Lack of Accountability and Remorse) ผู้ก่อเหตุบางคนขาดความรู้สึกผิดหรือการยอมรับความผิดชอบในการกระทำของตนเอง ขาดทักษะในการควบคุมอารมณ์ตนเอง ตอบสนองต่อความเครียด ความโกรธ หรือความหงุดหงิดด้วยการใช้ความรุนแรงหรือการบังคับทางเพศ การเสพสารเสพติดหรือการติดแอลกอฮอล์ (Substance Abuse or Alcohol Dependence) มักเป็นปัจจัยที่เพิ่มความเสี่ยงต่อการก่อเหตุความรุนแรงและการล่วงละเมิดทางเพศ สารเหล่านี้สามารถลดการยับยั้งชั่งใจและเพิ่มความก้าวร้าว การเข้าใจอัตลักษณ์ร่วมของการก่อเหตุความรุนแรงและการล่วงละเมิดทางเพศเป็นสิ่งสำคัญในการพัฒนาการสร้างสรรค์ตัวตนผ่านการเล่าเรื่องโดยใช้การทุนช่องเพื่อรณรงค์ยุติการใช้ความรุนแรงและล่วงละเมิดทางเพศในสังคม เพื่อสร้างมาตรการป้องกันและการแทรกแซงที่มีประสิทธิภาพในการลดปัญหาเหล่านี้ในสังคม

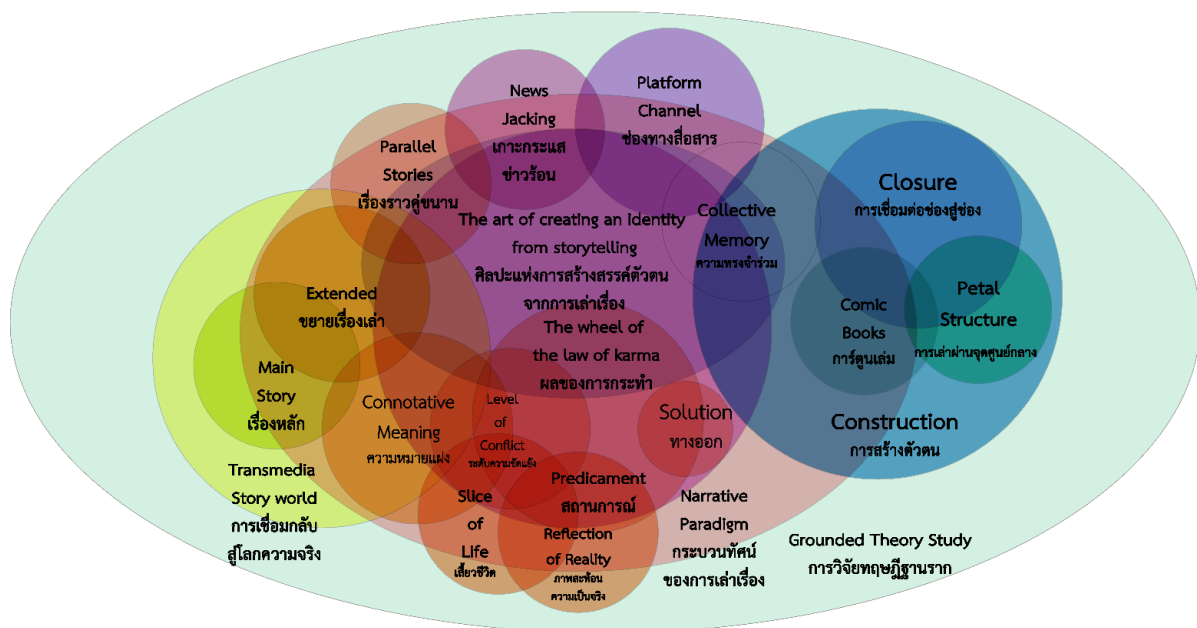
วัตถุประสงค์ของการวิจัยข้อที่ 2 เพื่อสร้างองค์ความรู้เกี่ยวกับมิติด้านผลงานสร้างสรรค์ กลยุทธ์ศิลปะแห่งการสร้างตัวตนจากการเล่าเรื่องโดยใช้การทุนช่องเป็นฐาน

วิเคราะห์ผ่านบริบทสังคมไทย พบว่า หลายคนสะท้อนให้เห็นถึงมิติความเชื่อที่ว่า “คนเราเกิดมาใช้เวรใช้กรรม” กล่าวคือ การถูกสมาชิกในครอบครัวทำร้ายอาจเป็นเพราะบุคคลนั้นได้ทำเวรทำกรรมร่วมกันมาในชาติปางก่อนหรือไม่ก็ชาตินี้กรอบความคิดนี้กรอบความคิดนี้ทำให้หลายคนยอมทนต่อความรุนแรง ไม่ได้ตอบหรือทำร้ายคนอื่น ทั้งนี้ อาจเป็นเพราะหลายคนเชื่อว่า ความรุนแรงที่ตนเผชิญเป็นสิ่งที่อยู่เหนือการควบคุมของมนุษย์ (หรือ



เป็นเวอร์กรรมที่ถูกสั่งสมมาตั้งแต่อดีตชาติ) หรืออาจเป็นพระบุคคลนั้นไม่ต้องการที่จะประสบเหตุการณ์ความรุนแรงเช่นนี้อีกในชาติหน้า (หรือไม่ต้องการเกิดมาชาติใช้กรรมเหล่านี้ในชาติต่อไปอีก) เป็นต้น โดยความคิดเหล่านี้ถือเป็นตัวแปรสำคัญทำให้หลายคนเลือกที่จะยอมจำนนต่อการถูกใช้ความรุนแรงโดยสมาชิกในครอบครัว รวมทั้งการปกปิดปัญหาความรุนแรงด้วยความเงียบ (Silence) ไม่ร้องขอความช่วยเหลือจากผู้อื่น ซึ่งอาจนำไปสู่ความรุนแรงที่ร้ายแรงแบบอื่น ๆ ต่อไปได้

จากการวิเคราะห์สังเคราะห์ข้อมูลดังกล่าวข้างต้น นำมาสู่ รูปแบบ กระบวนการสร้างสรรค์ แนวทางการนำเสนอ โดยงานวิจัยชิ้นนี้จะดำเนินการสร้างสรรค์ผลงานโดยการใช้วิธีวิทยาแบบเรื่องเล่า คือ กลวิธีหนึ่งในการใช้เรื่องเล่าจำนวนมากจากหลากหลายแง่มุม นำไปสู่การที่มาจากทุกด้านสู่การเยียวยาสังคม “การสร้างตัวตนในเรื่องเล่าเรื่อง” เพื่อให้ความชอบธรรมแก่สังคม ด้วยกระบวนการ “สร้างตัวตนจากเรื่องเล่าใหม่” กำกับลงบนสังคมในปัจจุบัน ยิ่งกว่านั้นกลวิธีและทิศทางการสร้างสรรค์นี้จะสามารถเยียวยาและประกอบสร้างความทรงจำร่วม (Collective Memory) ขึ้นมาใหม่ได้ โดยให้ความสำคัญกับการทำความเข้าใจปฏิบัติการของเรื่องเล่า ซึ่งสำคัญไม่น้อยไปกว่าการทำความเข้าใจวิธีเล่าเรื่อง การสร้างตัวตนในโลกแห่งการสร้างสรรค์ว่าเป็นอย่างไร และทำไม โดยใช้วิธีการทดลองและการประเมินการตัดสินใจสำหรับตัวแทนกลุ่มเป้าหมาย (Try out) อายุ 18 - 29 ปี ผู้ที่ได้ผ่านการตัดสินใจ วิธีการเก็บข้อมูลในการทดลองครั้งนี้ใช้การสัมภาษณ์เชิงลึก (In-depth Interviews) เพื่อประเมินความสามารถของการตัดสินใจในการสร้างความเข้าใจและส่งเสริมการเปลี่ยนแปลงทัศนคติต่อปัญหาความรุนแรงและการล่วงละเมิดทางเพศ ใช้แนวคิดเรื่องการเล่าเรื่องเชิงสร้างสรรค์และการสร้างตัวตน (Identity Creation) สร้างความตระหนักรู้เรื่องความรุนแรงและการล่วงละเมิดทางเพศ อิงโครงสร้างเรื่องที่มีเหตุและผลแบบวงจรกรรม (Karmic Cycle) และสัญลักษณ์เพื่อสื่อสารประเด็นสำคัญ การประเมินผล การเปลี่ยนแปลงทัศนคติ วัดระดับความตระหนักรู้และทัศนคติที่เกี่ยวข้องกับความรุนแรงหลังทดลอง ความเข้าใจในประเด็น วัดระดับความเข้าใจต่อปัญหาความรุนแรงและการล่วงละเมิดทางเพศ ยิ่งไปกว่านั้นต้นแบบที่ได้จักนำไปประยุกต์ใช้การตัดสินใจเป็นสื่อในแคมเปญระดับชาติเพื่อรณรงค์การยุติความรุนแรงโดยใช้การตัดสินใจในชุมชน



ภาพที่ 2 ทิศทางการสร้างสรรค์วิจัยและพัฒนา



อภิปรายผล

การทบทวนวรรณกรรมข้างต้นจักนำมาเป็นเครื่องมือในการสร้างศิลปะแห่งการสร้างตัวตนจากการเล่าเรื่องโดยใช้การ์ตูนช่องเป็นฐาน เพื่อรณรงค์ยุติการใช้ความรุนแรงและล่วงละเมิดทางเพศต่อคนในสังคม เนื่องจากศิลปะ เป็นสิ่งที่อยู่รอบตัวมนุษย์ อีกทั้งยังแทรกตัวอยู่ในทุกสาขาอาชีพ ไม่ว่าจะเป็นการเรียน การทำงาน หรือการทำธุรกิจ ทุกอย่างล้วนอาศัยศิลปะในการสร้างสรรค์ผลงานทั้งสิ้น ผู้วิจัยเล็งเห็นว่าการเล่าเรื่อง คือ ศิลปะการทำความเข้าใจในบริบทที่เป็นองค์ประกอบสำคัญ การสังเคราะห์สารทางความคิด ความเชื่อ ทศนคติ สถานที่ เวลา เพื่อบอกเล่าเรื่องราวผ่านกระบวนการทางความคิดอย่างเป็นเหตุเป็นผล เพื่อให้ผู้รับสารเข้าใจจุดมุ่งหมายของเรื่องจนสามารถคิด วิเคราะห์ ประเมินค่า ตีความ และสรุปความคิด จุดประกายพลังสร้างสรรค์และแรงบันดาลใจจนสามารถนำไปต่อยอดเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมทั้งต่อตนเอง ผู้อื่น รวมไปถึงสังคมได้ ซึ่งสอดคล้องกับ ทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคม (Social Learning Theory) ทฤษฎีนี้ของ Bandura, A. กล่าวถึงการเรียนรู้พฤติกรรมจากการสังเกตและเลียนแบบพฤติกรรมของผู้อื่น ผ่านการดูหรือสัมผัสกับสิ่งแวดล้อม เช่น สื่อและครอบครัว การนำทฤษฎีนี้มาใช้สามารถช่วยเสริมสร้างความเข้าใจเกี่ยวกับการถ่ายทอดและการเรียนรู้พฤติกรรมที่ไม่เหมาะสม โดยเน้นการสร้างสื่อที่เป็นแบบอย่างในการแสดงถึงพฤติกรรมที่ผิดและถูกต้อง เช่น การแสดงให้เห็นถึงผลกระทบของการล่วงละเมิดในสื่อ การนำเสนอความสำคัญของการเคารพและการยอมรับความเป็นมนุษย์ในสังคม (Bandura, A., 1977) การสร้างตัวตนจากการเล่าเรื่องจะใช้สัญลักษณ์ที่แฝงมาผ่านสิ่งต่าง ๆ ในการ์ตูนช่อง ได้แก่ ตัวละครที่มีความหมายในแง่สัญลักษณ์ (Symbolic Character) พฤติกรรมของตัวละครที่มีความหมายในแง่สัญลักษณ์ (Symbolic Act) ฉากที่ใช้ในแง่สัญลักษณ์ (Symbolic Setting) เพื่อตอกย้ำความคิดให้กับตัวผู้รับสาร และเพิ่มมิติให้กับเรื่องเล่า และทำให้มีความลุ่มลึก เกิดการตีความระหว่างผู้รับสารและตัวละคร ซึ่งสอดคล้องกับ ทฤษฎีสัญลักษณ์แห่งการกระทำ (Symbolic Interactionism) ทฤษฎีนี้โดย Mead, G. H., Blumer, H. เน้นไปที่การที่บุคคลสร้างความหมายผ่านปฏิสัมพันธ์ทางสังคม โดยการใช้สัญลักษณ์ในการสื่อสาร เช่น คำพูด ท่าทาง หรือสัญลักษณ์อื่น ๆ เช่น การ์ตูนช่องที่ใช้ตัวละครที่มีการสะท้อนผ่านสัญลักษณ์ต่าง ๆ เช่น พฤติกรรม สถานที่ หรือเหตุการณ์ในการเล่าเรื่อง เพื่อถ่ายทอดความหมายและปัญหาความรุนแรงและการล่วงละเมิดทางเพศ ผู้วิจัยใช้การเล่าเรื่องเชิงสัญลักษณ์ช่วยให้ผู้อ่านสามารถตีความเหตุการณ์และตัวละครในมุมมองที่มีความหมายเชิงลึก (Mead, G. H., 1934); (Blumer, H., 1969) สรุปผลการทดลองกับตัวแทนกลุ่มตัวอย่าง (Try out) สามารถสรุปได้ว่าการใช้การ์ตูนช่องร่วมกับการสร้างโลกแห่งการเล่าเรื่องและสัญลักษณ์ในการเล่าเรื่อง เป็นวิธีการที่มีประสิทธิภาพในการรณรงค์ยุติความรุนแรงและล่วงละเมิดทางเพศ การสร้างโลกที่มีความชัดเจนและการใช้สัญลักษณ์ที่เหมาะสม ช่วยให้เรื่องราวมีความลึกซึ้งและน่าสนใจ ส่งผลให้ผู้อ่านตระหนักถึงปัญหาและสามารถเชื่อมโยงกับประเด็นปัญหาได้ดียิ่งขึ้น นอกจากนี้ ยังสร้างแรงบันดาลใจและกระตุ้นให้เกิดการเปลี่ยนแปลงในทัศนคติและพฤติกรรมของผู้อ่านในระยะยาว

องค์ความรู้ใหม่

การสร้างสรรค์ตัวตนผ่านการเล่าเรื่องโดยใช้การ์ตูนช่องเพื่อรณรงค์ยุติการใช้ความรุนแรงและล่วงละเมิดทางเพศในสังคมเป็นกระบวนการที่ต้องพิจารณาทั้งในด้านการเล่าเรื่อง การออกแบบตัวละคร และการใช้ศิลปะในการสื่อสารแนวคิดอย่างลึกซึ้งและเข้าถึงอารมณ์ของผู้อ่าน คือ เทคนิคและวิธีการที่สำคัญในการสร้างสรรค์นี้ การสร้างตัวละครที่มีมิติ (Character Development) ความเป็นมนุษย์ (Humanity) ตัวละครควรมีมิติและความซับซ้อน ไม่ใช่แค่เป็นตัวแทนของแนวคิดหนึ่ง ๆ แต่เป็นบุคคลที่มีความคิด ความรู้สึก และแรงจูงใจที่สมจริง การสร้างตัวตนที่มีมิติทำให้ผู้อ่านรู้สึกเชื่อมโยงและเข้าใจได้ง่ายขึ้น การเล่าเรื่องเบื้องหลัง (Backstory) การให้ข้อมูลเกี่ยวกับประวัติของตัวละครช่วยเสริมสร้างความเข้าใจถึงสาเหตุที่ทำให้ตัวละครเกี่ยวข้องกับความรุนแรงหรือล่วงละเมิด และเหตุการณ์ที่ตัวละครเผชิญ การใช้สัญลักษณ์และสัญลักษณ์ (Symbolism and Imagery) โดยการ



สร้างสรรค์ผู้วิจัยได้ให้อารมณ์ของแสงแบ่งเป็น 2 ช่วง ได้แก่ ช่วงชีวิตสว่างไสว ขณะที่ตัวละครมีการทำดีต่อกันให้มีลักษณะของภาพแสงอาทิตย์ที่เลือนลางอบอุ่น ขณะที่ช่วงมืดหม่นของการทำร้ายการใช้ความรุนแรงและการล่องละเมิดทางเพศให้มีลักษณะของความมืดปกคลุมพื้นที่ส่วนใหญ่ของภาพ แสงที่เล็ดรอดมาอย่างน้อยนิดนั้นแสดงให้เห็นถึงด้านมืดของมนุษย์ การพัฒนาตัวละครที่เชื่อมโยงกับโลกของความเป็นจริง ตัวละครต้องมีแรงจูงใจและการกระทำที่สะท้อนถึงสถานการณ์ในโลกที่อาศัยอยู่ การกระทำของตัวละครจะไม่เพียงแค่มีผลต่อเนื้อเรื่องในทันที แต่ยังส่งผลกระทบต่อสภาพแวดล้อมและตัวละครอื่น ๆ ต่อเนื่องกันไป การพัฒนาตัวละครในบริบทของโลกที่มีการออกแบบอย่างดีช่วยสร้างความเชื่อมโยงทางอารมณ์ และทำให้เรื่องราวสามารถสะท้อนถึงปัญหาความรุนแรงและล่องละเมิดทางเพศในสังคมได้อย่างมีประสิทธิภาพมากขึ้น การนำโลกแห่งการเล่าเรื่องมาใช้จะช่วยให้การรณรงค์ผ่านการ์ตูนช่องมีความน่าสนใจ และสามารถเข้าถึงกลุ่มเป้าหมายได้อย่างมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น



ภาพที่ 3 องค์ประกอบสร้างตัวตนจากการเล่าเรื่องโดยใช้การ์ตูนช่องเป็นฐานสู่องค์ความรู้ เพื่อรณรงค์ยุติการใช้ความรุนแรงและล่องละเมิดทางเพศต่อคนในสังคม

สรุปและข้อเสนอแนะ

การสร้างตัวตนจากการเล่าเรื่อง (Identity Construction through Storytelling) เป็นกระบวนการที่บุคคลใช้การเล่าเรื่องเป็นเครื่องมือในการสร้างและแสดงตัวตนของตนเองต่อผู้อื่น ซึ่งมีความสำคัญอย่างยิ่งในบริบทของการพัฒนาตนเอง การสร้างความสัมพันธ์ทางสังคม และการเข้าใจความเป็นตัวเองผ่านมุมมองและประสบการณ์ของตนเอง กระบวนการนี้สามารถเกิดขึ้นได้ในหลากหลายรูปแบบ เช่น การเล่าเรื่องด้วยคำพูด การเขียน การใช้ภาพ หรือสื่ออื่น ๆ ซึ่งผู้วิจัยมีความเห็นว่าหากมีการพัฒนาและนำมาสร้างสรรค์ สู่รูปแบบองค์ความรู้



จะสามารถคัดกรองเทคนิคการสร้างสรรค์ผลงาน ทั้งนี้ ผู้วิจัยจัดทำการค้นคว้าและทดลองหาหลักการและวิธีการในการสร้างตัวตนจากการเล่าเรื่องโดยใช้การทุนช่องเป็นฐาน เพื่อรณรงค์ยุติการใช้ความรุนแรงและล่วงละเมิดทางเพศต่อคนในสังคมพร้อม ๆ กันนั้น การสร้างโลกของการเล่าเรื่องที่แตกขยายและเล่าให้เหมาะสมตามธรรมชาติและคุณสมบัติของสื่ออื่น ๆ โดยมีแก่นเรื่องหรือเส้นเรื่องหลักร่วมกัน ซึ่งเป็นการสร้างประสบการณ์ที่เกี่ยวข้องกับเรื่องนั้น ๆ อย่างหลากหลายให้แก่ผู้รับสาร กล่าวคือ เป็นการใช้นวัตกรรมด้านเนื้อหา (Content Innovation) มีเทคนิคในการสร้างสรรค์ผลงานเพื่อตอบสนองกลุ่มผู้รับสารที่ต่างกัน รวมถึงเป็นการสร้างปฏิสัมพันธ์เชิงลึกกับผู้รับสาร (Engagement) ที่จะทำให้เกิดความเชื่อมโยงระหว่างผู้รับกับผู้ส่งสาร และความรู้สึกผูกพันกับสารหรือเนื้อหาได้มากขึ้น โดยผู้วิจัยใช้ วิธีการเล่าเรื่องข้ามสื่อที่สร้างความสัมพันธ์ในรูปแบบ Open Worlds คือ การสร้างโลกแห่งเรื่องเล่า ที่ภายในมีเรื่องย่อย ๆ ซึ่งผู้รับสารสามารถเลือกรับเรื่องใดก่อนหรือหลังได้ตามความต้องการโดยไม่จำเป็นต้องตามลำดับ แต่ละเรื่องย่อยนี้จะช่วยกระตุ้นให้เกิดการแสวงหาเรื่องเล่าอื่น ๆ ต่อไป โดยใช้เทคนิคการขยายเนื้อหา (Content Expansion) เรื่องแต่ละเรื่องมีความครบถ้วนสมบูรณ์ในตัวของมันเอง แต่ขณะเดียวกันเรื่องนั้นก็ป็นองค์ประกอบของจักรวาลแห่งเรื่องเล่าเดียวกัน การขยายเรื่องเล่าหลักเพื่อการสร้างสรรค์ ต่อเติมเรื่องราวใหม่ ๆ เพื่อสร้างมูลค่าเพิ่มทั้งในทางธุรกิจและสร้างความสนใจอย่างต่อเนื่องกับผู้รับสารของเรื่องเล่าหลักนั้น ข้อเสนอแนะเชิงนโยบายการสะท้อนปัญหาทางสังคมผ่านการกระทำของตัวละคร เนื้อเรื่องควรสะท้อนถึงปัญหาทางสังคมที่มีอยู่จริง และแสดงให้เห็นว่าการกระทำของตัวละครสามารถนำไปสู่การเปลี่ยนแปลงหรือการสร้างความเข้าใจใหม่ในประเด็นเหล่านั้นได้ การสร้างความขัดแย้งที่สะท้อนปัญหาสังคม การสร้างความขัดแย้งในเรื่องราวที่มีรากฐานจากปัญหาจริง เช่น ความรุนแรงในครอบครัว การถูกกดขี่ หรือการเลือกปฏิบัติ เพื่อให้เรื่องราวมีความหมายและส่งสารถึงปัญหาในโลกแห่งความจริง ข้อเสนอแนะการทำวิจัยครั้งต่อไป ควรมีการนำเสนอแนวทางการแก้ปัญหาที่สามารถสร้างผลกระทบในระยะยาวและยั่งยืนในโลกที่สร้างขึ้น ซึ่งในท้ายที่สุดจะส่งผลต่อการเปลี่ยนแปลงในสังคมจริง ยิ่งไปกว่านั้นงานวิจัยชิ้นนี้ยังสอดคล้องกับเป้าหมายระดับประเทศเป้าหมายที่ 16 (สังคมสงบสุข) โดยผู้วิจัยวางแผนขยายผลในวงกว้าง ผ่านแนวทางการประยุกต์ใช้ผลการวิจัยเพื่อเป็นต้นแบบในการสร้างสรรค์การเล่าเรื่องผ่านการทุนช่องเพื่อรณรงค์ยุติปัญหาทางสังคม การทุนช่องอาจไม่เหมาะกับทุกกลุ่มเป้าหมาย หรือความยากในการวัดผลเชิงพฤติกรรม การแก้ไขข้อจำกัด ผู้วิจัยเล็งเห็นว่าควรมีการพัฒนาการตระหนักรู้หรือตัวชี้วัดที่เหมาะสมต่อไป

กิตติกรรมประกาศ

งานวิจัยนี้ได้รับการสนับสนุนการดำเนินงานโดยสำนักงานการวิจัยแห่งชาติ กองทุนส่งเสริมวิทยาศาสตร์วิจัยและนวัตกรรม (กองทุน ววน.) กลุ่มเรื่อง สังคมไทยไร้ความรุนแรง ประจำปีงบประมาณ 2567 สัญญาเลขที่ N32A670209 (20 เมษายน 2567) รหัสโครงการ 190986 โครงการวิจัยเรื่อง ศิลปะแห่งการสร้างตัวตนจากการเล่าเรื่องโดยใช้การทุนช่องเป็นฐาน เพื่อรณรงค์ยุติการใช้ความรุนแรงและล่วงละเมิดทางเพศต่อคนในสังคม

เอกสารอ้างอิง

- กระทรวงพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์ กรมกิจการสตรีและสถาบันครอบครัว. (2567). รายงานการช่วยเหลือผู้ถูกกระทำด้วยความรุนแรงในครอบครัว ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2567 รอบ 6 เดือน. เรียกใช้เมื่อ 21 ตุลาคม 2567 จาก <https://opendata.nesdc.go.th/dataset/violence2567-6>
- นรินทร์ สังข์รักษา. (2561). เรื่องเล่า: วิธีวิทยาแนวใหม่ในการแสวงหาความรู้เพื่อการวิจัยทางสังคม. วารสารศิลปการศึกษาศาสตร์วิจัย, 10(2), 1-18.

- มูลนิธิหญิงชายก้าวไกล. (2565). สรุปข้อมูลสถานการณ์ข่าวความรุนแรงในครอบครัว พ.ศ. 2565. เรียกใช้เมื่อ 21 ตุลาคม 2567 จาก <https://www.wmp.or.th/blog/10769/รายงานสถานการณ์ความรุนแรงในครอบครัว-ปี-2565>
- ศูนย์บริหารจัดการสวัสดิภาพประชาชน. (2567). รายงานผลการช่วยเหลือในพื้นที่สำนักงานส่งเสริมและสนับสนุนวิชาการ สถิติประจำเดือนเมษายน 2567. เรียกใช้เมื่อ 21 ตุลาคม 2567 จาก <http://tpso4.m-society.go.th/index.php/th/2017-04-23-09-05-18/1300/2838-3-2570>
- สำนักงานส่งเสริมและสนับสนุนวิชาการ 12 สำนักงานพัฒนาชุมชนจังหวัดสงขลา. (2561). ความรุนแรงในสังคมไทยลดลงได้ด้วย (ใคร ?). เรียกใช้เมื่อ 21 ตุลาคม 2567 จาก <https://songkhla.cdd.go.th/wp-content/uploads/sites/58/2018/11/%E0%B8%84%E0%B8%A7%E0%B8%B2%E0%B8%A1%E0%B8%A3%E0%B8%B8%E0%B8%99%E0%B9%81%E0%B8%A3%E0%B8%87%E0%B9%83%E0%B8%99%E0%B8%AA%E0%B8%B1%E0%B8%87%E0%B8%84%E0%B8%A1%E0%B9%84%E0%B8%97%E0%B8%A261120181114>
- องค์การอนามัยโลก (WHO). (2563). ความรุนแรงต่อผู้หญิงในสถานการณ์โควิด 19. เรียกใช้เมื่อ 11 พฤศจิกายน 2567 จาก <https://www.who.int/emergencies/diseases/novel-coronavirus-2019/question-and-answers-hub/q-a-detail/coronavirus-disease-covid-19-violence-against-women>
- CPCR มูลนิธิศูนย์พิทักษ์สิทธิเด็ก. (2557). หนังสือรณรงค์ยุติความรุนแรงต่อเด็ก เรื่อง “ทฤษฎีแห่งความรุนแรง Theory Of Violence”. เรียกใช้เมื่อ 13 ตุลาคม 2567 จาก <https://www.youtube.com/watch?v=nSoW9xjoVos>
- Mahidol Channel. (2564). หยุดล่วงละเมิดทางเพศ หยุดโทษเหยื่อ. เรียกใช้เมื่อ 13 ตุลาคม 2567 จาก <https://www.youtube.com/watch?v=m9YsIW5wpis&t=2s>
- UNICEFTHAILAND. (2558). โครงการรณรงค์ยุติความรุนแรงต่อเด็ก (End Violence Against Children) ภาพยนตร์โฆษณา ชุด “ห่างเหิน (Distance)”. เรียกใช้เมื่อ 13 ตุลาคม 2567 จาก <https://www.youtube.com/watch?v=It3UsiZjRWE>
- Angelos, R. (2016). CGI 3D Animated Short “Safe Place”. Retrieved October 13, 2024, from https://www.youtube.com/watch?v=W8L8Dz_j7l8&t=1s
- Bandura, A. (1977). Social learning theory. Englewood Cliffs: Prentice-Hall.
- Blumer, H. (1969). Symbolic interactionism: Perspective and method. Englewood Cliffs: Prentice-Hall.
- Charmaz, K. (2006). Constructing Grounded Theory: A Practical Guide through Qualitative Analysis. London: Sage Publications.
- Mead, G. H. (1934). Mind, self, and society: From the standpoint of a social behaviorist. Chicago: The University of Chicago Press.
- Rok, W. H. & Samantha, T. (2019). CGI Animated Short Film: “Bruised”. Retrieved October 13, 2024, from <https://www.youtube.com/watch?v=yq3Z9msqnOg&t=1s>
- Scott, M. (1994). Understanding Comics: The Invisible Art. Bangkok: Corporation4d.