

ศิลปะแห่งการสร้างตัวตนจากการเล่าเรื่องโดยใช้การ์ตูนช่องเป็นฐาน เพื่อรณรงค์ยุติ
การใช้ความรุนแรงและล่วงละเมิดทางเพศต่อคนในสังคม*

THE ART OF CREATING AN IDENTITY FROM STORYTELLING USING CARTOONS
AS A BASE TO CAMPAIGN TO STOP VIOLENCE AND SEXUAL HARASSMENT
AGAINST PEOPLE IN SOCIETY

วันวิสาข์ พรหมจัน*, พชชนันท์ 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

งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) สร้างองค์ความรู้เกี่ยวกับมิติด้านผลงานสร้างสรรค์ กลยุทธ์ศิลปะแห่งการสร้างตัวตนจากการเล่าเรื่องโดยใช้การ์ตูนช่องเป็นฐาน อันจะนำไปสู่แนวทางในการสร้างตระหนักรู้ให้แก่ประชาชนถึงแนวทางการลดความรุนแรงและล่วงละเมิดทางเพศต่อคนในสังคม 2) แสวงหาและศึกษาแนวทางในการป้องกันผู้ใช้ความรุนแรงและล่วงละเมิดทางเพศ เพื่อการขจัดปัญหาข้างต้นแก่สังคมในมิติต่าง ๆ และ 3) พัฒนาค้นแบบ Practice Based Research การสร้างสรรค์สื่อเพื่อแก้ไขและป้องกัน รวมทั้งแนวทางการแก้ไขปัญหาของประเทศแบบยั่งยืน เพื่อขจัดความรุนแรงและการล่วงละเมิดทางเพศทุกรูปแบบโดยใช้ระเบียบวิธีวิจัยฐานราก (Grounded Theory) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ แบบสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ แบบสัมภาษณ์ตัวแทนกลุ่มเป้าหมาย และแบบประเมินผลการตระหนักรู้ ผลการวิจัยสรุปได้ ดังนี้ 1) ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญในการแก้ไขปัญหาความรุนแรง ต่อคุณภาพความเหมาะสมของผลงาน จำนวน 9 ท่าน พบว่า คุณภาพความเหมาะสมของผลงานอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 3.78$) 2) ผลการสัมภาษณ์สำหรับตัวแทนกลุ่มเป้าหมาย (Try Out) ต่อความเหมาะสมในการพัฒนาผลงานสร้างสรรค์การ์ตูนช่อง จำนวน 30 ท่าน พบว่า การ์ตูนช่องและการเล่าเรื่องแบบมีโครงสร้างเชิงสัญลักษณ์ ช่วยให้ผู้อ่านเข้าใจปัญหาความรุนแรงและการล่วงละเมิดทางเพศในเชิงลึก และ 3) การประเมินผลการตระหนักรู้โดยกลุ่มเป้าหมายที่พบเห็นเหตุการณ์ความรุนแรงผ่านสื่อต่าง ๆ อายุ 18 - 29 ปี จำนวน 352 ท่าน โดยประเมินผลการตระหนักรู้ต่อผลงานสร้างสรรค์การ์ตูนช่อง มีความตระหนักรู้การเรียนรู้สูงสุดในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.90$) ถือเป็นแนวทางที่สร้างสรรค์ผลักดันให้เกิดสังคมที่ปลอดภัยและเท่าเทียมมากขึ้น

คำสำคัญ: การสร้างตัวตนผ่านการเล่าเรื่อง, การ์ตูนช่อง, สื่อรณรงค์, ความรุนแรง, การล่วงละเมิดทางเพศ



Abstract

This research has the purpose of 1) to create knowledge about the dimensions of creative work. The art strategy of creating identity from storytelling using channel cartoons as a base. Which will lead to guidelines for creating awareness for the public about the way to reduce violence and sexual harassment of people in society 2) Seek and study guidelines to prevent violence and sexual harassment users. For the elimination of the above problems to society in various dimensions 3) Develop a Practice Based Research model, creating media to fix and prevent Including sustainable solutions to the country's problems To eliminate all forms of violence and sexual harassment Using the foundation research methodology (Grounded Theory), the tools used in this research are the expert interview form, the interview form of the target group representative, and the awareness evaluation form. The results of the research can be summarized as follows: 1) The opinions of experts on the problem of severity. To the appropriateness of the work, 9 people found that the quality of the appropriateness of the work is at a very high level ($\bar{X} = 3.78$) 2) The results of the interview for the target group representatives (Try Out) on the suitability of developing channel cartoon creations, 30 people, found that channel cartoons and symbolic narratives help readers understand the problem of violence and sexual harassment in depth. 3) Assessment of awareness by the target group who witnessed violence through various media, aged 18-29 years old, 352 people by evaluating the awareness of the creation of the channel cartoon. There is a learning awareness at the highest level ($\bar{X} = 4.90$) It is considered a creative approach to promote a safer and more equal society.

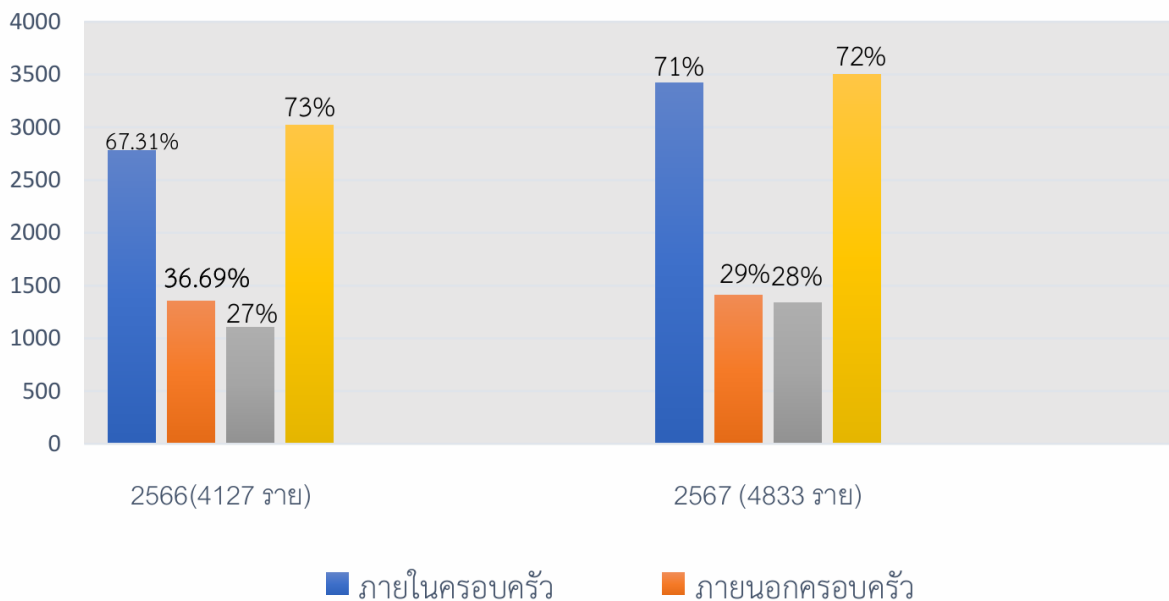
Keywords: Creating Identity Through Storytelling, Channel Cartoons, Campaign Media, Violence, Sexual Harassment

บทนำ

สถิติความรุนแรงประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2566 มีจำนวน 4,127 ราย 67.31% แบ่งเป็นภายในครอบครัว 2,778 ราย 36.69% ภายนอกครอบครัว 1,349 ราย จำแนกตามเพศแบ่งเป็น หญิง 73% จำนวน 3,024 ราย ชาย 27% จำนวน 1,103 ราย หน่วยเคลื่อนที่เร็ว (เฉพาะพื้นที่กรุงเทพมหานคร) (กระทรวงการพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์, 2566) สถิติความรุนแรงประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2567 มีจำนวน 4,833 ราย 71% แบ่งเป็นภายในครอบครัว 3,421 ราย 29% ภายนอกครอบครัว 1,412 ราย จำแนกตามเพศแบ่งเป็น หญิง 72% จำนวน 3,500 ราย ชาย 28% จำนวน 1,333 ราย หน่วยเคลื่อนที่เร็ว (เฉพาะพื้นที่กรุงเทพมหานคร) (กระทรวงการพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์, 2567)



สถิติความรุนแรงเปรียบเทียบปี 2566 และ 2567



ภาพที่ 1 รายงานสถิติความรุนแรง ปี 2566 และ 2567

จากข้อมูลที่มีอยู่ สถิติความรุนแรงในประเทศไทยในปีงบประมาณ 2567 มีแนวโน้มเพิ่มขึ้นอย่างชัดเจน โดยเฉพาะความรุนแรงที่เกิดขึ้นกับเด็ก ซึ่งยังคงเป็นกลุ่มที่ได้รับผลกระทบมากที่สุด ทั้งจากการถูกทำร้ายร่างกายและการล่วงละเมิดทางเพศ สาเหตุหลักที่นำไปสู่ความรุนแรงเหล่านี้มาจากปัญหายาเสพติด ความโกรธเคือง ความรู้สึกเชิงอำนาจ ความหึงหวง ปัญหาสุขภาพจิต และความเครียดทางเศรษฐกิจ ซึ่งล้วนเป็นปัจจัยที่กระตุ้นให้เกิดการใช้ความรุนแรงในครอบครัว อย่างไรก็ตาม ปรากฏการณ์ความรุนแรงที่พบเห็นทั่วไปเป็นภาพอันสมบูรณ์ของความรุนแรงแล้วหรือไม่ ในเมื่อสังคมมนุษย์เต็มไปด้วยภาพความอดอยาก ความยากจนข้นแค้น การถูกปฏิเสธสิทธิอันพึงมีพึงได้ หรือระบบกฎหมายที่เลือกปฏิบัติอย่างไม่เป็นธรรมรวมถึงปฏิบัติการทางกฎหมายก่อให้เกิดการลายนวลพันผิด ความรุนแรงจะปรากฏขึ้นได้ต่อเมื่อมนุษย์อยู่ในสถานการณ์ที่การบรรลุถึงเป้าหมายทั้งในทางร่างกายและจิตใจ ขัดแย้งกับขีดจำกัดความสามารถหรือศักยภาพที่มนุษย์มี ทั้งนี้ จุดสำคัญ คือ ศักยภาพหรือการบรรลุถึงความสามารถที่มีอยู่ (Potentiality) และสภาพความเป็นจริง (Actuality) ฉะนั้น ความรุนแรง คือ การเพิ่มระยะห่างระหว่างศักยภาพหรือความสามารถของมนุษย์กับความเป็นจริงที่เกิดขึ้น รวมถึงการขัดขวางการลดระยะห่างเหล่านั้น ซึ่งสำหรับกัลตุง ปรากฏการณ์ความรุนแรงหนึ่ง ล้วนประกอบไปด้วยความรุนแรงที่สอดรับกันอยู่สามระดับ ความรุนแรงทางตรง (Direct Violence) ความรุนแรงเชิงโครงสร้าง (Structural Violence) ความรุนแรงเชิงวัฒนธรรม (Cultural Violence) เป็นความรุนแรงที่แฝงตัว แทรกอยู่ในความเชื่อ คุณค่า วัฒนธรรม องค์ความรู้ อุดมการณ์ทางการเมือง และปริณิณทลเชิงสัญลักษณ์ของชีวิตผู้คนในสังคมหนึ่ง ซึ่งทั้งหมดล้วนมีหน้าที่ในการทำให้ความรุนแรงทางตรงและความรุนแรงเชิงโครงสร้างเป็นที่ยอมรับกันในสังคมและมีความชอบธรรม (Galtung, J., 1996)

Roland Barthes นักสัญวิทยาชาวฝรั่งเศส เล็งเห็นว่าทุกสิ่ง (Texts) ในสังคมรอบ ๆ ตัวเรานั้นล้วนเป็นสัญญาณที่มีบริบท (Context) ระบบวัฒนธรรมเป็นรหัสหรือกฎเกณฑ์ในการสร้างความหมาย แนวคิดของ Barthes

ให้ความสำคัญเชิงสัญญะกับสังคมและวัฒนธรรม โดยแบ่งความหมายของสัญญะเป็น 2 ลักษณะ คือ ความหมายตรง (Denotative Meaning) และ ความหมายแฝง (Connotative Meaning) และ Barthes ให้ความสำคัญกับการศึกษาความหมายในลักษณะของความหมายแฝง (Connotative Meaning) อย่างมาก ดังจะเห็นผลงานของ Barthes ที่ชื่อ “มายาคติ” (Mythology) ซึ่งเป็นแนวคิดที่ศึกษา สัญญะ ความหมาย กระบวนการสร้างความหมาย และการสื่อความหมายด้วยอคติ หรือความเชื่อทางวัฒนธรรมที่ถูกกลบเกลื่อน เปลี่ยนแปลง ลดทอน อำพราง บิดเบือน สัญญะความหมายให้เสมือนเป็นสิ่งที่ปกติธรรมดาหรือเป็นธรรมชาติทางสังคมและวัฒนธรรม (Lavers, A., 2009) สัญญะต่าง ๆ ตามทฤษฎีของ Peirce ซึ่งได้นำเอาระยะระหว่าง ตัวหมาย และตัวหมายถึง มาจัดประเภทของ Sign ได้เป็น 3 แบบ ดังนี้ ภาพเสมือน (Icon) หมายถึง เครื่องหมายที่มีความสัมพันธ์ระหว่างตัวหมายกับตัวหมายถึง เป็นไปในลักษณะของความคล้ายคลึงกับสิ่งที่มันบ่งถึง จากแนวคิดของ Peirce ดังกล่าว สามารถนำมาใช้เพื่อเป็นหลักในการอธิบายถึงลักษณะการสร้างสรรค์บุคลิกลักษณะตัวละครที่บ่งบอกถึงลักษณะร้ายหรือดี หรือตัวละครที่มีผลกระทบทางจิตใจที่ประสบพบเจอกับเหตุการณ์ความรุนแรงหรือล่องละเมิดทางเพศ ซึ่งเป็นรูปแบบลักษณะการออกแบบจากภายในสู่ภายนอก ซึ่งในการออกแบบเพื่อใช้ในงานภาพการ์ตูน นั้นมีรูปแบบที่หลากหลายแตกต่างกันไป โดยมีรูปแบบจากนามธรรมจนถึงใกล้เคียงความเป็นจริง และสามารถนำไปสู่การตีความหมายต่าง ๆ อีกด้วย (Peirce, C. S., 1958)

จากการที่ได้วิเคราะห์สังเคราะห์ข้อมูลเอกสารทางวรรณกรรม การสัมภาษณ์ การวิเคราะห์ผลงานสร้างสรรค์ที่มีในสังคม และการทดลองสร้างสรรค์ผลงาน ผู้วิจัยได้ประยุกต์สู่การกำหนดแนวคิดที่ได้มาจากการทดลองสร้างสรรค์และผ่านการประเมินความเหมาะสมจากผู้เชี่ยวชาญในการแก้ไขปัญหาความรุนแรง เพื่อนำไปสู่การสร้างสรรค์ผลงาน ศิลปะแห่งการสร้างตัวตนจากการเล่าเรื่องโดยใช้การ์ตูนช่องเป็นฐาน เพื่อรณรงค์ยุติการใช้ความรุนแรงและล่องละเมิดทางเพศต่อคนในสังคม ที่ได้จากการกระบวนการวิจัยฐานราก มาจากจากความคิดว่า ทฤษฎีจะปรากฏจากการศึกษา และมีรากฐานมาจากข้อมูลที่เก็บมาจากภาคสนามเป็นการศึกษาปรากฏการณ์จากมุมมองและการให้ความหมายของมนุษย์จากปรากฏการณ์ นำข้อมูลที่ได้มาสร้างมโนทัศน์ (Concept) และหาความเชื่อมโยงจากมโนทัศน์ต่าง ๆ ให้ได้ข้อสรุปเชิงทฤษฎีสำหรับอธิบายและทำความเข้าใจปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้น การที่ผู้วิจัยสร้างศิลปะแห่งการสร้างตัวตนจากการเล่าเรื่องโดยใช้การ์ตูนช่องเป็นฐาน เพื่อรณรงค์ยุติการใช้ความรุนแรงและล่องละเมิดทางเพศต่อคนในสังคม โดยมีแนวคิดการใช้โลกแห่งการเล่าเรื่องและการสร้างตัวตนที่พัฒนามาจากแนวคิดของการกระทำที่มีผลกระทบต่อกันในรูปแบบของ การสร้างสถานการณ์ที่มีผลกระทบต่อเนื่อง (Ripple Effect) เพื่อแสดงให้เห็นถึงการเชื่อมโยงระหว่างการกระทำและผลกระทบของตัวละครต่าง ๆ อย่างทรงพลัง ดังนั้นการวิจัยครั้งนี้มีจุดมุ่งหมายในการสร้างสรรค์ศิลปะแห่งการสร้างตัวตนจากการเล่าเรื่องโดยใช้การ์ตูนช่องเป็นฐาน เพื่อรณรงค์ยุติการใช้ความรุนแรงและล่องละเมิดทางเพศต่อคนในสังคมตามแนวคิดใหม่ที่ผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์สังเคราะห์เป็นองค์ความรู้ที่เกิดจากการทบทวนข้อมูลเอกสารทางวรรณกรรม และวิเคราะห์ข้อมูลการสัมภาษณ์ และวิเคราะห์ผลงานสร้างสรรค์ที่เกี่ยวข้องกับความรุนแรงสู่การสร้างสรรค์และพัฒนากลยุทธ์การเล่าเรื่องโดยใช้การ์ตูนเป็นเครื่องมือที่สามารถสร้างความตระหนักรู้และสนับสนุนการลดความรุนแรงในสังคมได้ อันจะนำไปสู่การพัฒนาสังคมที่ยั่งยืน (The 2030 Agenda for Sustainable Development) โดยเฉพาะเป้าหมายที่ 16 อันได้แก่ ส่งเสริมสังคมสงบสุข ยุติธรรม ไม่แบ่งแยกเพื่อการพัฒนาที่ยั่งยืน จึงประกอบด้วยแนวทางในการลดความรุนแรง



ให้แก่สังคม เนื่องจากหากสังคมใดปราศจากความรุนแรงจะเป็นแนวทางหนึ่งที่สำคัญในการสร้างความสงบสุขและการทำให้สังคมเกิดการพัฒนาดังอย่างยั่งยืนโดยแท้จริง

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อสร้างองค์ความรู้เกี่ยวกับมิติด้านผลงานสร้างสรรค์ กลยุทธ์ศิลปะแห่งการสร้างตัวตนจากการเล่าเรื่องโดยใช้การทุนช่องเป็นฐาน อันจะนำไปสู่แนวทางในการสร้างตระหนักรู้ให้แก่ประชาชนถึงแนวทางการลดความรุนแรงและล่องละเมิดทางเพศต่อคนในสังคม
2. เพื่อแสวงหาและศึกษาแนวทางในการป้องกันผู้ใช้ความรุนแรงและล่องละเมิดทางเพศ เพื่อการจัดปัญหาข้างต้นแก่สังคมในมิติต่าง ๆ
3. เพื่อพัฒนาต้นแบบ Practice Based Research การสร้างสรรค์สื่อเพื่อแก้ไขและป้องกัน รวมทั้งแนวทางการแก้ไขปัญหาของประเทศแบบยั่งยืน เพื่อจัดความรุนแรงและการล่องละเมิดทางเพศทุกรูปแบบ

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยเรื่องนี้ มีวิธีดำเนินการวิจัย ตามลำดับขั้นตอน ดังนี้ รูปแบบการวิจัยเป็นการวิจัยหลักคิดการวิจัยเชิงปฏิบัติ (Practice Based Research) กล่าวคือ การสร้างสรรค์ผลงานที่สร้างจากพื้นฐานงานวิจัย ได้แบ่งเป็น 4 ระยะ มีรายละเอียด ดังนี้

ระยะที่ 1 ศึกษาสภาพปัจจุบัน วิเคราะห์และสังเคราะห์รูปแบบการบูรณาการการเล่าเรื่อง สัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญในการแก้ไขปัญหาความรุนแรง (Experts in Solving Violence Problems) รวมจำนวนทั้งหมด 9 ท่าน ได้แก่ แพทย์ผู้เชี่ยวชาญด้านการพัฒนาการและพฤติกรรม 1 ท่าน จิตแพทย์ผู้เชี่ยวชาญด้านจิตวิทยาการรักษา 1 ท่าน ผู้เชี่ยวชาญด้านสังคมสงเคราะห์ส่วนพัฒนาพฤติกรรม และแก้ไขบำบัดฟื้นฟู 2 ท่าน นักประพันธ์การเล่าเรื่อง 2 ท่าน ผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อสมัยใหม่ จำนวน 1 ท่าน และนักวาดการ์ตูนจำนวน 2 ท่าน ได้มาโดยการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) เครื่องมือการวิจัย ได้แก่ แบบสัมภาษณ์เชิงลึกเพื่อศึกษาแนวทางการสร้างสรรค์ผลงานการวิเคราะห์ข้อมูล ใช้การวิเคราะห์เชิงเนื้อหา (Content Analysis) และสรุปเชิงพรรณนา โดยการเก็บข้อมูลมีมาตรการปกป้องข้อมูลส่วนบุคคลของผู้เข้าร่วมวิจัยและการได้รับความยินยอมก่อนการเข้าร่วม (Informed Consent) เพื่อให้เป็นไปตามหลักจริยธรรมวิจัยในมนุษย์

ระยะที่ 2 วิเคราะห์และสังเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยนำข้อสรุปเชิงทฤษฎีชั่วคราวที่ได้จากการสัมภาษณ์เชิงลึกจากกลุ่มผู้ให้ข้อมูล คือ ผู้เชี่ยวชาญในการแก้ไขปัญหาความรุนแรง (Experts in Solving Violence Problems) ได้แก่ แพทย์ผู้เชี่ยวชาญด้านการพัฒนาการและพฤติกรรม 1 ท่าน จิตแพทย์ผู้เชี่ยวชาญด้านจิตวิทยาการรักษา 1 ท่าน ผู้เชี่ยวชาญด้านสังคมสงเคราะห์ส่วนพัฒนาพฤติกรรม และแก้ไขบำบัดฟื้นฟู 2 ท่าน นักประพันธ์การเล่าเรื่อง 2 ท่าน ผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อสมัยใหม่ จำนวน 1 ท่าน และนักวาดการ์ตูนจำนวน 2 ท่าน รวมทั้งสิ้นจำนวน 9 ท่าน ได้มาโดยการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) เครื่องมือการวิจัย ได้แก่ แบบสอบถาม เพื่อศึกษาความเหมาะสมของผลงานการออกแบบ เพื่อแสวงหาแนวทางการสร้างสรรค์เพื่อขจัดปัญหาแก่สังคม โดยใช้วิธีการสร้างรหัสในการปฏิบัติของทฤษฎีฐานราก (Coding in Grounded Theory) เพื่อแยกข้อมูลออกเป็นองค์ประกอบ และทำการเลือกรหัส (Selective Coding) ข้อมูลจำเพาะในการสร้างสรรค์ โดยเลือกหมวดข้อมูล (Categories/Themes) ซึ่ง

เป็นการเชื่อมโยงรหัสที่มีความสำคัญ และดำเนินการพัฒนารูปแบบความสัมพันธ์เชิงเหตุผล (Development of a Logic Paradigm) (Charmaz, K., 2006) การวิเคราะห์ข้อมูล ใช้การวิเคราะห์เชิงเนื้อหา (Content Analysis) และสรุปเชิงพรรณนา โดยการเก็บข้อมูลมีมาตรการปกป้องข้อมูลส่วนบุคคลของผู้เข้าร่วมวิจัยและการได้รับความยินยอมก่อนการเข้าร่วม (Informed Consent) เพื่อให้เป็นไปตามหลักจริยธรรมวิจัยในมนุษย์

ระยะที่ 3 นำข้อมูลที่สังเคราะห์เป็นต้นแบบการสร้างสรรค์ผลงานและประเมินคุณภาพ ความเหมาะสม เครื่องมือการวิจัยได้แก่ 1) แบบสอบถามสำหรับ ผู้เชี่ยวชาญในการแก้ไขปัญหาความรุนแรง (Experts in Solving Violence Problems) เพื่อประเมินคุณภาพความเหมาะสมของผลงานการออกแบบ และ 2) แบบสัมภาษณ์ตัวแทน กลุ่มเป้าหมาย (Try Out) จำนวน 30 ท่าน การสุ่มตัวอย่างโดยไม่ใช้ความน่าจะเป็น (Nonprobability Sampling) โดยใช้การเลือกสุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive Sampling) เพื่อศึกษาความเหมาะสมในการสร้างสรรค์ ผลงาน การวิเคราะห์ข้อมูลด้วยค่าสถิติพื้นฐานประกอบด้วย ค่าเฉลี่ย ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และใช้การ วิเคราะห์เชิงเนื้อหา (Content Analysis) โดยการเก็บข้อมูลมีมาตรการปกป้องข้อมูลส่วนบุคคลของผู้เข้าร่วมวิจัย และการได้รับความยินยอมก่อนการเข้าร่วม (Informed Consent) เพื่อให้เป็นไปตามหลักจริยธรรมวิจัยในมนุษย์

ระยะที่ 4 ประเมินผลและสรุปผลการทดลอง ผู้วิจัยนำผลการศึกษาระยะที่ 1 ระยะที่ 2 และระยะที่ 3 มาประเมินความเหมาะสมของผลงาน ประชากร ได้แก่ ผู้ที่มีอายุระหว่าง 18 - 29 ปี มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการรับรู้สื่อ การสุ่มตัวอย่างโดยไม่ใช้ความน่าจะเป็น (Nonprobability Sampling) โดยใช้การเลือกสุ่มตัวอย่าง แบบเจาะจง (Purposive Sampling) จำนวน 352 ท่าน เครื่องมือการวิจัยได้แก่ แบบสอบถามสำหรับการศึกษา การตระหนักรู้ต่อสังคม การวิเคราะห์ข้อมูลด้วยค่าสถิติพื้นฐานประกอบด้วย ค่าเฉลี่ย ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และใช้การวิเคราะห์เชิงเนื้อหา (Content Analysis) โดยการเก็บข้อมูลมีมาตรการปกป้องข้อมูลส่วนบุคคลของผู้เข้าร่วมวิจัยและการได้รับความยินยอมก่อนการเข้าร่วม (Informed Consent) เพื่อให้เป็นไปตามหลักจริยธรรม วิจัยในมนุษย์ โดยยึดหลักของการทำความเข้าใจสิ่งต่าง ๆ จากนั้นจึงนำข้อมูลที่ได้มาสร้างมโนทัศน์หาความ เชื่อมโยงระหว่างมโนทัศน์ต่าง ๆ เพื่อให้ได้ข้อสรุปเชิงทฤษฎีของปรากฏการณ์ที่ต้องการหาคำอธิบาย โดยการวิจัย ครั้งนี้จะนำไปสู่การออกแบบ ศิลปะแห่งการสร้างตัวตนจากการเล่าเรื่องโดยใช้การ์ตูนช่องเป็นฐานเพื่อรณรงค์ยุติ การใช้ความรุนแรงและล่วงละเมิดทางเพศต่อคนในสังคม การ์ตูนช่อง (Comics) เป็นหนึ่งในสิ่งที่ได้รับความนิยม อย่างสูงมานาน เป็นที่ทราบกันดีว่าความนิยมอ่านการ์ตูนแพร่หลายทั้งในเด็กและผู้ใหญ่ด้วยเนื้อเรื่องและรูปแบบที่ หลากหลายจากแหล่งการ์ตูนทั้งต่างชาติและไทย การ์ตูนช่องเป็นรูปแบบวิธีการหนึ่งที่ศิลปินใช้แสดงออก ถ่ายทอด ผ่านมุมมองและความคิดเพื่อสะท้อนสังคมจากโลกแห่งความจริงมุ่งไปสู่โลกของจินตนาการ จากรูปภาพ 1 ภาพ นำมารวมกับตัวอักษร 1 ตัวอักษรผสมผสานกันจนกลายเป็นภาษาการ์ตูนที่สมบูรณ์แบบที่ศิลปินทั้งหลายต่างพากัน สรรหากลวิธีต่าง ๆ มาสร้างเอกลักษณ์เฉพาะตัวเพื่อสร้างภาพของจินตนาการภายในการ์ตูน ซึ่งหนึ่งในเทคนิคที่ การ์ตูนช่องใช้อธิบายภาพและเล่าเรื่องได้ชัดเจนที่สุด ก็คือ การเชื่อมต่อช่องช่องหรือเรียกในภาษาวิชาการว่า โคลสเซอร์ (Closure) ที่เกิดจากการเชื่อมโยงภาพมากกว่าหนึ่งภาพเพื่อเชื่อมต่อให้เกิดกระแสเวลาขึ้นนั่นเอง (McCloud, S., 1994)

ผลงานสร้างสรรค์ศิลปะแห่งการสร้างตัวตนจากการเล่าเรื่องโดยใช้การ์ตูนช่องเป็นฐาน เพื่อรณรงค์ยุติการใช้ความรุนแรงและล่วงละเมิดทางเพศต่อคนในสังคม การ์ตูนช่องเรื่อง “Stop Violence” ใช้ทฤษฎีและองค์ประกอบ

การวาดการ์ตูนช่องของ สกอตต์ แมคคลาวด์ โดยใช้เทคนิค โคลสเซอร์ (Closure) หรือการเชื่อมต่อช่องสู่ช่องในการ์ตูน โดยเนื้อเรื่องของการ์ตูนช่องนั้น หลังจากได้ดำเนินการวางโครงร่างการดำเนินเรื่อง การสร้างเรื่องราวปัญหา ความรุนแรงแบบลูกโซ่ โดยงานวิจัยชิ้นนี้สามารถแบ่งประเภทของความรุนแรงออกเป็นลำดับลูกโซ่ของความรุนแรง เพื่อแสดงให้เห็นว่าการกระทำของบุคคลหนึ่งอาจส่งผลไปยังบุคคลอื่น ๆ และก่อให้เกิดวงจรความรุนแรงที่ไม่สิ้นสุด หลังจากนั้นจึงดำเนินการร่างแบบตัวละครการออกแบบตัวละครควรมีพื้นหลังที่บ่งบอกถึงชีวิต ประสบการณ์ และอารมณ์ที่สามารถเชื่อมโยงกับผู้ชมได้ ทำให้ผู้อ่านรู้สึกเห็นอกเห็นใจและเข้าใจในมุมมองของตัวละครนั้น ๆ หลังจากได้ตัวละคร ผู้วิจัยได้ดำเนินการเขียนเนมการ์ตูนหรือสตอรี่บอร์ดเพื่อเล่าเรื่อง คือการวาดโครงเรื่อง กำหนดช่องวางตัวละคร และดำเนินเนื้อเรื่องตามที่คิดไว้ ทำให้ดำเนินเรื่องได้เป็นระบบ มองเห็นภาพรวมของเรื่อง ซึ่งเนม คือสเก็ทซ์คร่าว ๆ ก่อนร่างต้นฉบับจริง จะเน้นไปที่บทพูด การแบ่งช่อง และเนื้อเรื่อง (หมอก, 2559) หลังจากผู้วิจัยได้ทำการร่างเนมเรียบร้อยแล้ว จึงได้ทำการร่างต้นฉบับจริงจากเนม และทำการตัดเส้น การสร้างสกรีนโทน การสร้างฉากประกอบ เพื่อให้ผลงานเชิงจินตภาพในรูปแบบการ์ตูนช่องมีความสมบูรณ์ตามโครงร่างการดำเนินเรื่องมากที่สุด



ภาพที่ 2 รูปแบบการนำเสนอการ์ตูนช่องโดยใช้เทคนิค โคลสเซอร์ (Closure) การเชื่อมต่อช่องสู่ช่อง
สร้างสรรค์โดยผู้วิจัย



ภาพที่ 3 รูปแบบการนำเสนอการ์ตูนช่องโดยใช้เทคนิค โคลสเซอร์ (Closure) การเชื่อมต่อช่องสู่ช่อง
สร้างสรรค์โดยผู้วิจัย

เมื่อได้ข้อสรุปดังกล่าวข้างต้นคณะผู้วิจัยจึงดำเนินการทดลองสร้างสรรค์ตามขั้นตอน จากนั้นจึงประเมินคุณภาพการ์ตูนช่อง (Comic Strips) โดยกลุ่มตัวอย่างที่ 1 ผู้เชี่ยวชาญในการแก้ไขปัญหาความรุนแรง (Experts in Solving Violence Problems) ผลการสัมภาษณ์สำหรับตัวแทนกลุ่มเป้าหมาย (Try Out) ต่อความเหมาะสมในการพัฒนางานสร้างสรรค์การ์ตูนช่อง จำนวน 30 ท่าน พบว่า ความเหมาะสมการพัฒนางานสร้างสรรค์การ์ตูนช่องสามารถสร้างความรู้ความเข้าใจในตัวผลงาน จากนั้น จึงนำแนวทางที่ได้มาพัฒนาในรูปแบบการ์ตูนเล่ม และนำข้อมูลที่ได้อาวิเคราะห์ปรับปรุงเป็นผลงานต้นแบบ จากนั้นจึงนำมาสรุปผลและขยายไปสู่การสร้างสรรค์ผลงานชุดสรุปด้วยการ์ตูนช่อง 5 ตอน จำนวน 170 หน้า การประเมินผลการตระหนักรู้การเรียนรู้ที่มีต่อความรุนแรงและล่องละเมิดทางเพศ ในการพัฒนาการสร้างสรรค์ผลงานการ์ตูนช่อง กลุ่มตัวอย่างที่ 3 โดยกลุ่มเป้าหมายที่พบเห็นเหตุการณ์ความรุนแรงผ่านสื่อต่าง ๆ อายุ 18 - 29 ปี จำนวน 352 ท่าน 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 โดยผู้วิจัยได้ศึกษา วิเคราะห์ สังเคราะห์เพื่อให้ได้มาซึ่งองค์ความรู้แนวทางและเทคนิคในการสร้างสรรค์ต้นแบบ โดยสามารถสรุปผลให้เห็นภาพตามวัตถุประสงค์ได้ ดังนี้

วัตถุประสงค์ของการวิจัยข้อที่ 1 เพื่อสร้างองค์ความรู้เกี่ยวกับมิติด้านผลงานสร้างสรรค์ กลยุทธ์ศิลปะแห่งการสร้างตัวตนจากการเล่าเรื่องโดยใช้การ์ตูนช่องเป็นฐาน อันจะนำไปสู่แนวทางในการสร้างตระหนักรู้ให้แก่ประชาชนถึงแนวทางการลดความรุนแรงและล่องละเมิดทางเพศต่อคนในสังคม

ผลการวิจัยพบว่า การใช้สื่อที่เข้าถึงง่ายและดึงดูดความสนใจของผู้ชม สร้างสรรค์เนื้อหาเชิงสัญลักษณ์และการเล่าเรื่องที่กระตุ้นความเข้าใจและความเห็นใจ พร้อมทั้งประยุกต์ใช้ทฤษฎีทางสังคมและจิตวิทยาเพื่อวิเคราะห์ต้นตอของปัญหาและพัฒนาสื่อที่สอดคล้องกับปัจจัยที่กระตุ้นแรงจูงใจการใช้ความรุนแรงในสังคม

วัตถุประสงค์ของการวิจัยข้อที่ 2 เพื่อแสวงหาและศึกษาแนวทางในการป้องกันผู้ใช้ความรุนแรงและล่องละเมิดทางเพศ เพื่อการจัดปัญหาข้างต้นแก่สังคมในมิติต่าง ๆ

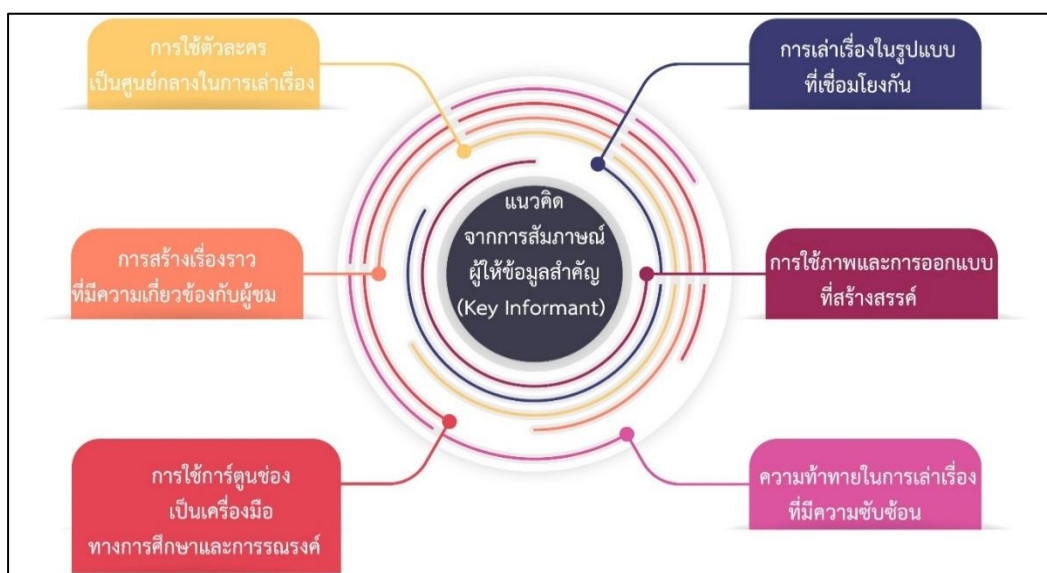
การป้องกันผู้ใช้ความรุนแรงและการล่องละเมิดทางเพศผ่านการสร้างตัวตนและการเล่าเรื่องเป็นแนวทางที่สำคัญในการสื่อสารและเปลี่ยนแปลงมุมมองของผู้คนในสังคม แนวทางเหล่านี้มีศักยภาพในการเปลี่ยนแปลงเชิงพฤติกรรมและช่วยให้เกิดความเข้าใจในเชิงลึกเกี่ยวกับปัญหาดังกล่าวผ่านมิติต่าง ๆ

วัตถุประสงค์ของการวิจัยข้อที่ 3 เพื่อพัฒนาต้นแบบ Practice Based Research การสร้างสรรค์สื่อ เพื่อสร้างสรรค์สื่อสำหรับการแก้ไขและป้องกันความรุนแรงและการล่องละเมิดทางเพศ การวิจัยเชิงปฏิบัติแบบสร้างสรรค์นี้เน้นการค้นหาแนวทางจากฐานข้อมูลและความเข้าใจเชิงลึกที่เป็นรากฐาน เพื่อสร้างองค์ความรู้ใหม่และแนวทางในการแก้ไขปัญหาอย่างยั่งยืน โดยใช้การ์ตูนช่องที่มีการสร้างโลกแห่งการเล่าเรื่อง ซึ่งมีลักษณะการเชื่อมโยงเรื่องราวให้สะท้อนคิด แนวทางการสร้างสรรค์ผู้วิจัยสามารถพัฒนาออกมาได้ในหลายมิติผ่านการวิเคราะห์และสร้างสรรค์จาก

ข้อมูลฐานราก (Foundational Data Analysis) รวบรวมข้อมูลเชิงลึกจากผู้มีประสบการณ์ตรง การสัมภาษณ์และการเก็บข้อมูลจากผู้ที่เคยประสบกับความรุนแรงหรือการล่วงละเมิด รวมถึงผู้ที่เกี่ยวข้องในการให้ความช่วยเหลือ เพื่อสร้างความเข้าใจในแง่ของแรงจูงใจและผลกระทบ ข้อมูลที่ได้รับจากการวิจัยสามารถนำมาใช้ในการออกแบบเรื่องราวและตัวละครที่สะท้อนปัญหาจากมุมมองที่หลากหลาย



ภาพที่ 4 สรุปประเด็นสำคัญจากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญในการแก้ไขปัญหาความรุนแรงและล่วงละเมิดทางเพศ (Experts in Resolving Sexual Violence and Abuse Issues)



ภาพที่ 5 สรุปประเด็นสำคัญจากการสัมภาษณ์ผู้ให้ข้อมูลสำคัญ (Key Informant)

ผลการประเมินความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญในการแก้ไขปัญหาความรุนแรง ต่อคุณภาพความเหมาะสมของผลงาน จำนวน 9 ท่าน พบว่า คุณภาพความเหมาะสมของผลงานอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 3.78$) ซึ่งสะท้อนให้เห็นว่า ผลงานได้รับการยอมรับในแง่ของคุณภาพ ความเหมาะสม และความสามารถในการสื่อสารเนื้อหาได้อย่างมีประสิทธิภาพ ผู้เชี่ยวชาญมองว่าการ์ตูนช่องมีความเหมาะสมในด้านเนื้อหา รูปแบบ และการนำเสนอในระดับที่ดี โครงสร้างของการ์ตูนช่องสามารถถ่ายทอดเรื่องราวได้อย่างมีประสิทธิภาพ ช่วยให้ผู้อ่านเข้าใจสาระสำคัญ การใช้สัญลักษณ์ การเล่าเรื่อง และองค์ประกอบศิลป์มีความกลมกลืนและช่วยส่งเสริมสาระของเนื้อหา ผลงานสามารถเป็นต้นแบบที่ดี สำหรับการสร้างสรรค์สื่อการ์ตูนช่องเพื่อการสื่อสารและการรณรงค์ ผลการประเมินสะท้อนว่า ผลงานการ์ตูนช่องที่สร้างสรรค์ขึ้น ได้รับการยอมรับในระดับที่ดีมาก สามารถพัฒนาให้สมบูรณ์ยิ่งขึ้น ผู้สร้างสรรค์อาจนำข้อเสนอแนะจากผู้เชี่ยวชาญไปปรับปรุงรายละเอียดด้านโครงเรื่อง องค์ประกอบศิลป์ และการสื่อสารเพื่อให้บรรลุเป้าหมายของงานอย่างมีประสิทธิภาพสูงสุด หลังจากปรับแก้ไขผลงานจากผู้เชี่ยวชาญในการแก้ไขปัญหาความรุนแรง ผู้วิจัยจึงนำไปใช้ในการสัมภาษณ์สำหรับตัวแทนกลุ่มเป้าหมาย (Try Out) ต่อความเหมาะสมในการพัฒนางานสร้างสรรค์การ์ตูนช่อง จำนวน 30 ท่าน พบว่า ความเหมาะสมการพัฒนาศักยภาพการ์ตูนช่องสามารถสร้างความรู้ความเข้าใจในตัวผลงาน การประเมินผลการตระหนักรู้การเรียนรู้ที่มีต่อความรุนแรงและล่องละเมิดทางเพศ ในการพัฒนาการสร้างสรรค์ผลงานการ์ตูนช่อง โดยกลุ่มเป้าหมายที่พบเห็นเหตุการณ์ความรุนแรงผ่านสื่อต่าง ๆ อายุ 18 - 29 ปี จำนวน 352 ท่าน โดยทำการประเมินผลการตระหนักรู้ต่อผลงานสร้างสรรค์การ์ตูนช่อง มีความตระหนักรู้การเรียนรู้ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.90$) กล่าวคือ กลุ่มเป้าหมายมีการตระหนักรู้การเรียนรู้ผ่านการ์ตูนช่อง อยู่ในระดับ สูงที่สุด เกือบทุกท่านที่ตอบแบบสอบถามเห็นว่าการ์ตูนช่องมีบทบาทสำคัญในการเรียนรู้สรุปได้ว่า การใช้การ์ตูนช่องเป็นสื่อการเรียนรู้ได้รับการยอมรับและมีประสิทธิภาพสูง ในกลุ่มตัวอย่างที่ศึกษา

ตัวอย่างเชิงลึกจากการนำผลงานสร้างสรรค์ไปเผยแพร่ผ่านนิทรรศการศิลปะและกิจกรรมศิลปะบำบัดโดยเปิดโอกาสและให้อิสระกับผู้รับชมผลงานได้สร้างสรรค์ผลงาน โดยมีต้องคำนึงถึงความสวยงามหรือหลักเกณฑ์องค์ประกอบทางศิลปะใด ๆ แต่มุ่งเน้นไปยังการสำรวจอารมณ์ ความรู้สึก ความคิด การเข้าใจ และอธิบายตัวตนผ่านการสร้างชิ้นงานของผู้รับชม โดยการใช้ศิลปะเป็นเครื่องมือหลักในการเยียวยารักษาอาการเจ็บป่วยทั้งทางร่างกายและจิตใจ พบว่า กลุ่มเป้าหมายมีการระบายความรู้สึกจากความเจ็บปวดในอดีต ทั้งจากครอบครัว สังคม จากตนเอง ซึ่งผู้รับชมส่วนใหญ่รู้สึกสะเทือนใจและมีการตระหนักรู้ถึงผลกระทบและมีการเขียนระบายความในใจสารภาพเรื่องราวความรุนแรงที่ตนเองได้ประสบพบมาผ่านกระบวนการต่าง ๆ ระหว่างการทำในขณะที่ชมผลงาน

การศึกษาปัญหาความรุนแรงในสังคมและการสร้างสรรค์สื่อเพื่อการรณรงค์ในปัจจุบัน เป็นการวิเคราะห์เพื่อหาแนวทางการแก้ไขปัญหาความรุนแรงที่มีประสิทธิภาพและสร้างความตระหนักรู้ในสังคม โดยใช้สื่อที่เข้าถึงง่ายและดึงดูดความสนใจของผู้ชม สร้างสรรค์เนื้อหาเชิงสัญลักษณ์และการเล่าเรื่องที่กระตุ้นความเข้าใจและความเห็นใจ พร้อมทั้งประยุกต์ใช้ทฤษฎีทางสังคมและจิตวิทยาเพื่อวิเคราะห์ต้นตอของปัญหาและพัฒนาสื่อที่สอดคล้องกับปัจจัยที่กระตุ้นแรงจูงใจการใช้ความรุนแรงในสังคม การสร้างความร่วมมือในระดับสังคมเพื่อการป้องกันปัญหาอย่างยั่งยืนจะช่วยให้ผลลัพธ์ของการวิจัยมีการขยายผลไปยังกลุ่มต่าง ๆ และส่งเสริมการเปลี่ยนแปลงในระดับประเทศ กล่าวโดยสรุป ผลงานสร้างสรรค์สอดคล้องกับสมมติฐานและแนวคิดเดิมที่ว่า การประยุกต์ใช้แนวคิดการวิจัยในการสร้างสรรค์อย่างยั่งยืน (Sustainable Research-Based Creative Practice) องค์ความรู้ที่

ได้จากการวิจัย สามารถพัฒนาและสรุปแนวคิดจากการสร้างสรรค์การ์ตูนในรูปแบบชุดองค์ความรู้ที่นำไปใช้ได้จริง เพื่อเป็นแนวทางให้กับการศึกษาและสื่อในอนาคตที่เน้นการแก้ไขปัญหาความรุนแรง การสร้างชุมชนและเครือข่าย การเรียนรู้ นำเสนอแนวคิดและผลการวิจัยต่อสาธารณะเพื่อสร้างเครือข่ายความร่วมมือในสังคมและเสริมสร้างความเข้าใจร่วมกันในการป้องกันและยุติความรุนแรงในระดับประเทศ

อภิปรายผล

ด้านการสร้างความเข้าใจเชิงลึกเกี่ยวกับปัญหาความรุนแรงและการล่วงละเมิดทางเพศ จากการสัมภาษณ์ ผู้มีประสบการณ์ตรงและการวิเคราะห์ข้อมูลฐานรากช่วยให้เกิดความเข้าใจอย่างแท้จริงต่อสาเหตุและผลกระทบ ของความรุนแรงและการล่วงละเมิดในสังคม โดยเนื้อหาจากข้อมูลดังกล่าวถูกนำไปประยุกต์ใช้ในกระบวนการ สร้างสรรค์ตัวละครและเรื่องราวในแบบที่สมจริงและเข้าถึงได้ สิ่งนี้ช่วยให้ผู้อ่านมีโอกาสสัมผัสถึงความซับซ้อนของ ปัญหาและเข้าใจถึงความสำคัญของการแก้ไขปัญหาอย่างจริงจังและยั่งยืน การเก็บรวบรวมข้อมูลจากผู้มีประสบการณ์ ตรงทำให้การออกแบบเนื้อหาและตัวละครมีความสมจริงมากขึ้น ทำให้สามารถสร้างสื่อที่สอดคล้องกับปัญหาจริง และสามารถสื่อสารได้อย่างมีพลัง การใช้ข้อมูลอ้างอิงจากประสบการณ์จริงนี้ช่วยให้เนื้อหาของการ์ตูนเข้าถึงกลุ่ม ผู้อ่านได้อย่างลึกซึ้ง และเพิ่มการตระหนักรู้ในประเด็นความรุนแรงได้อย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งสอดคล้องกับทฤษฎี การเรียนรู้ทางสังคม (Social Learning Theory) ทฤษฎีนี้ของ Albert Bandura (Bandura, A., 1977) กล่าวถึง การที่บุคคลเรียนรู้พฤติกรรมจากการสังเกตและเลียนแบบพฤติกรรมของผู้อื่น ผ่านการดูหรือสัมผัสกับสิ่งแวดล้อม เช่น สื่อและครอบครัว การนำทฤษฎีนี้มาใช้สามารถช่วยเสริมสร้างความเข้าใจเกี่ยวกับการถ่ายทอดและการเรียนรู้ พฤติกรรมที่ไม่เหมาะสม โดยเน้นการสร้างสื่อที่เป็นแบบอย่างในการแสดงถึงพฤติกรรมที่ผิดและถูกต้อง ยิ่งไปกว่า นั้นสอดคล้องกับการศึกษาวิจัยของ สุมนทิพย์ จิตสว่าง และคณะ เรื่อง ความรุนแรงในสังคมไทย ผลการศึกษา พบว่า ปัญหาการใช้ความรุนแรงที่สำคัญในสังคมไทย ส่วนหนึ่งเกิดจากปัญหาสื่อที่มีการถ่ายทอดความรุนแรง ปัญหาสุรา ยาเสพติด อาวุธปืนเป็นสิ่งที่หาได้ง่ายในประเทศ ปัญหาเศรษฐกิจ ทศนคติต่อการใช้ความรุนแรงเป็นสื่ อกติของสังคม สังคมไทยขาดจิตสำนึกที่ดีต่อการแก้ไขปัญหาความรุนแรง ข้อเสนอแนะของการศึกษาที่สำคัญ คือ การเปลี่ยนแปลงค่านิยมและวัฒนธรรมที่ส่งเสริมต่อการใช้ความรุนแรง (สุมนทิพย์ จิตสว่าง และคณะ, 2566)

ด้านโครงสร้างเรื่องราวเชิงสัญลักษณ์ (Symbolic Storytelling) การใช้สัญลักษณ์ในการเล่าเรื่องไม่เพียงแต่ สร้างอารมณ์ร่วมให้แก่ผู้อ่านเท่านั้น แต่ยังเปิดโอกาสให้ผู้อ่านได้ตีความเนื้อเรื่องในมุมมองของตนเอง ทำให้เกิด ความเข้าใจที่ลึกซึ้งยิ่งขึ้นและเปิดโอกาสในการสื่อสารประเด็นทางสังคมได้อย่างกว้างขวางและลึกซึ้ง ซึ่งสอดคล้อง กับทฤษฎีสัญลักษณ์แห่งการกระทำ (Symbolic Interactionism) ทฤษฎีนี้โดย George Herbert Mead (Mead, G. H., 1934) และ Herbert Blumer (Blumer, H., 1969) เน้นที่การที่บุคคลสร้างความหมายผ่าน ปฏิสัมพันธ์ทางสังคม โดยการใช้สัญลักษณ์ในการสื่อสารเช่น คำพูด ท่าทาง หรือสัญลักษณ์อื่น ๆ เช่น การ์ตูนช่อง ที่ใช้ตัวละครที่มีการสะท้อนผ่านสัญลักษณ์ต่าง ๆ

ด้านการสร้างโลกแห่งการเล่าเรื่อง (World-Building) ที่สะท้อนสังคมอย่างสมจริง โลกของการ์ตูนที่ พัฒนาขึ้นในการวิจัยนี้เป็นโลกที่สร้างขึ้นเพื่อจำลองปัญหาสังคมและความสัมพันธ์เชิงซ้อนของตัวละคร ผลการวิจัย ชี้ให้เห็นว่าการสร้างโลกที่มีความเป็นจริงในเชิงโครงสร้างและกฎเกณฑ์ช่วยให้ผู้อ่านรู้สึกถึงผลกระทบของการกระทำ



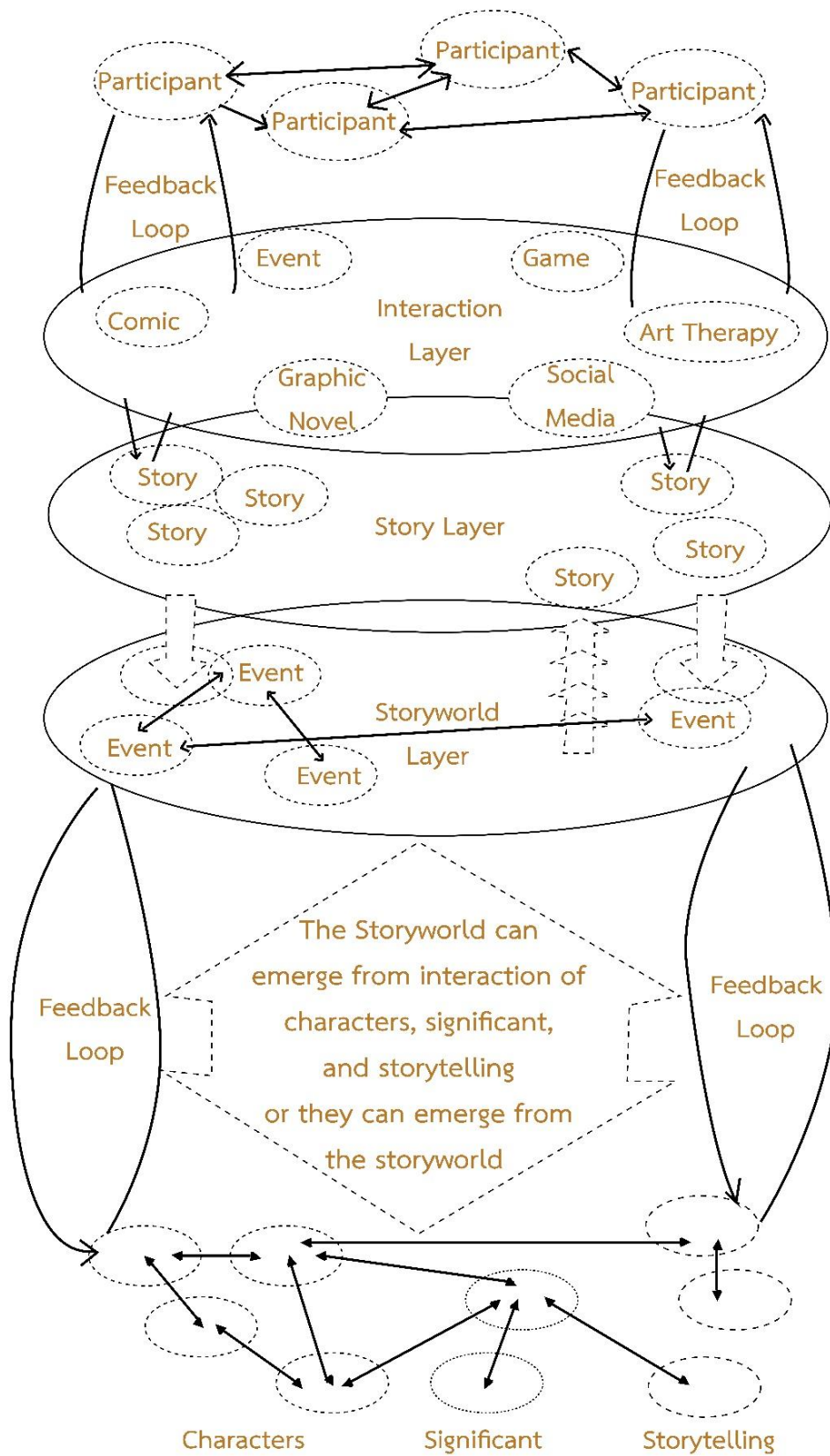
เชิงลบหรือเชิงบวกในสังคม ทำให้เห็นภาพรวมของความรุนแรงในมุมมองที่หลากหลายและมีความเป็นจริง การวางโครงสร้างของโลกในเรื่องราวแบบนี้ช่วยให้ผู้อ่านเห็นภาพชัดเจนถึงสิ่งที่สังคมควรตระหนักและ ซึ่งสอดคล้องกับทฤษฎีการสร้างโลก (Worldbuilding Theory) การสร้างโลก (Worldbuilding) (Jenkins, H., 2006) เป็นกระบวนการที่ใช้ในการสร้างสภาพแวดล้อมและบริบทที่ตัวละครดำเนินเรื่อง ทฤษฎีนี้สามารถใช้ได้ในการสร้างโลกแห่งการเล่าเรื่องที่มีการตั้งคำถามเกี่ยวกับความรุนแรงและการล่วงละเมิดทางเพศ ผ่านการวางโครงสร้างของโลกที่มีความสัมพันธ์เชื่อมโยงกับปัญหาที่เกิดขึ้น

ด้านการพัฒนาตัวละครที่มีการเปลี่ยนแปลงและเรียนรู้จากผลกระทบ (Character Development) ตัวละครหลักที่ผ่านการพัฒนาตัวตนและเติบโตจากการเผชิญปัญหาในเรื่องราว เป็นสิ่งที่มีความสำคัญในการทำให้ผู้อ่านเห็นความสัมพันธ์เชิงสาเหตุ-ผลที่เกี่ยวข้องกับการกระทำ ซึ่งสอดคล้องกับ ทฤษฎีจิตวิเคราะห์ (Psychoanalytic Theory) ทฤษฎีจิตวิเคราะห์ของ Sigmund Freud (Freud, S., 1923) และ Carl Jung (Jung, C., 1964) ใช้แนวคิดของจิตใต้สำนึกและสัญลักษณ์ในกระบวนการตีความความรู้สึกภายในจิตใจของบุคคล สัญลักษณ์ที่ปรากฏในเรื่องราว ซึ่งสะท้อนถึงกระบวนการทางจิตวิทยาที่เกี่ยวข้องกับการรับมือกับปัญหาต่าง ๆ

ผลกระทบของงานวิจัยในเชิงปฏิบัติและแนวทางการนำไปใช้จริง การวิจัยสร้างสรรค์ช่วยให้เกิดชุดองค์ความรู้ใหม่ที่นำไปประยุกต์ใช้ได้ในการสร้างสรรค์สื่อและการศึกษา ซึ่งให้เห็นว่าการสร้างการ์ตูนที่ใช้แนวทางการวิจัยเชิงปฏิบัติไม่เพียงแต่ช่วยแก้ไขปัญหามองในเชิงเนื้อหา แต่ยังเป็นเครื่องมือที่มีศักยภาพในการสร้างความรู้และความเข้าใจต่อปัญหาความรุนแรงและการล่วงละเมิดทางเพศในสังคม ซึ่งสอดคล้องกับ ทฤษฎีการเรียนรู้จากประสบการณ์ (Experiential Learning Theory) David Kolb (Kolb, D. A., 1984) กล่าวว่า การเรียนรู้ที่ดีที่สุดเกิดจากการปฏิบัติและการสะท้อนกลับจากประสบการณ์ ทฤษฎีนี้เกี่ยวข้องกับการเรียนรู้ที่เกิดจากการลงมือทำและการสะท้อนผลที่เกิดขึ้น การสร้างองค์ความรู้ การนำเสนอการเล่าเรื่องที่สอดคล้องกับประสบการณ์ชีวิตจริง

องค์ความรู้ใหม่

ผลลัพธ์จากการวิจัยครั้งนี้ไม่เพียงแต่เป็นประโยชน์ต่อการสร้างสื่อที่เกี่ยวข้องกับความรุนแรงและการล่วงละเมิดทางเพศ แต่ยังเป็นองค์ความรู้ที่สามารถนำไปปรับใช้ในการสร้างสรรค์สื่อประเภทอื่น ๆ ที่เน้นการแก้ไขปัญหาสังคมอย่างยั่งยืน องค์ความรู้ที่ได้จากการวิจัยนี้สามารถใช้เป็นพื้นฐานให้กับการศึกษา การพัฒนาแนวคิดการเล่าเรื่อง และการสร้างสื่อที่มีเป้าหมายเพื่อการพัฒนาสังคมในมิติต่าง ๆ



ภาพที่ 6 โมเดลกระบวนการสร้างสรรค์จากศิลปะแห่งการสร้างตัวตนจากการเล่าเรื่องโดยใช้การตูนช่องเป็นฐาน
เพื่อรณรงค์การใช้ความรุนแรงและล้วงละเมิดทางเพศต่อคนในสังคม



การสร้างตัวละครที่สื่อถึงการต่อสู้กับผลกระทบของความรุนแรง ตัวละครในเรื่องราวอาจมีทั้งบทบาทของ “ผู้ก่อ” และ “ผู้รับ” ของความรุนแรง ซึ่งการเล่าเรื่องในมุมมองนี้จะช่วยสร้างความเข้าใจในบริบทของการกระทำ ทำให้ผู้อ่านเห็นถึงเหตุผลที่ซับซ้อนของการใช้ความรุนแรง พร้อมทั้งเรียนรู้ถึงผลกระทบของมันต่อการสร้างตัวตนและความเปลี่ยนแปลงของตัวละครนั้น ๆ การสะท้อนมิติของสังคมผ่านโลกการเล่าเรื่อง ตัวละครแต่ละตัวเป็นตัวแทนของกลุ่มคนหรือประสบการณ์ต่าง ๆ ในชีวิตจริง ทำให้ผู้อ่านเข้าใจถึงปัญหาและความสำคัญของการกระทำเล็กน้อยที่อาจส่งผลกระทบใหญ่ในท้ายที่สุด

ยิ่งไปกว่านั้นระดับของปฏิสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นจากองค์ประกอบการจัดนิทรรศการศิลปะ (Art Exhibition) การจัดกิจกรรม (Events) และความเป็นพื้นที่ที่ปฏิสัมพันธ์ ช่วยสร้างพื้นที่ให้ผู้เข้าร่วมรับชมผลงานได้มีประสบการณ์ร่วมกับเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับ การ์ตูน และศิลปะบำบัด โดยใช้เป็นเครื่องมือในการบำบัดผู้ที่เคยประสบกับความรุนแรง ซึ่งเชื่อมโยงกับการ์ตูนช่อง ผ่านแนวคิดของ ศิลปะบำบัดที่ผสมผสานวิธีการแสดงออกที่มีความหลากหลายผ่านศิลปะแขนงต่าง ๆ (Expressive Arts Therapy) กล่าวได้นับเป็นพื้นที่สำคัญในการเชื่อมโยงศิลปิน นักเล่าเรื่อง นักบำบัด และผู้ที่ได้รับผลกระทบจากความรุนแรง เพื่อกระตุ้นให้เกิดการแลกเปลี่ยนมุมมองและการรับรู้ทางสังคม พร้อม ๆ กันนั้นยังมีศักยภาพในการนำไปสู่ “Participatory Storytelling” หรือการเล่าเรื่องแบบมีส่วนร่วม ซึ่งผู้เข้าร่วมสามารถมีบทบาทในกระบวนการสร้างเนื้อหา นอกจากนี้การใช้อุปกรณ์ประกอบเกม (Gamification) สามารถสร้างการมีส่วนร่วมที่ลึกซึ้งยิ่งขึ้น อีกทั้งยังเป็นพื้นที่ให้ผู้ที่เคยมีประสบการณ์กับความรุนแรงสามารถแบ่งปันเรื่องราวของตนผ่านการเล่าเรื่องในรูปแบบต่าง ๆ ได้แก่ Post it note การสร้างงานศิลปะที่สะท้อนเรื่องราวส่วนตัว ช่วยให้ผู้ใช้รับชมสามารถแสดงออกถึงอารมณ์ที่อาจอธิบายเป็นคำพูดได้ยาก ซึ่งช่วยให้ผู้ที่ได้รับบาดเจ็บทางจิตใจ (Trauma Survivors) สามารถเชื่อมโยงกับตัวละครและกระบวนการฟื้นฟูของตัวละครในเรื่อง การบูรณาการผลงานสร้างสรรค์กับการจัดนิทรรศการศิลปะ ช่วยให้ผู้ใช้ร่วมงานได้มีส่วนร่วมในกิจกรรมมากขึ้น เพื่อสร้างประสบการณ์ทางอารมณ์ และความรู้สึก โดยมีการ์ตูนช่องเป็นสื่อกลางในการเรียนรู้ (Multilayered Interactive Experience) ผ่านกิจกรรมศิลปะบำบัดในรูปแบบต่าง ๆ สร้างพื้นที่ให้เกิดปฏิสัมพันธ์และการเล่าเรื่อง สามารถขับเคลื่อนการเปลี่ยนแปลงในเชิงสังคมและการบำบัดทางจิตใจได้อย่างลึกซึ้ง

สรุปและข้อเสนอแนะ

การพัฒนาต้นแบบ Practice-Based Research เพื่อสร้างสรรค์สื่อสำหรับการแก้ไขและป้องกันความรุนแรงและการล่วงละเมิดทางเพศ การวิจัยเชิงปฏิบัติแบบสร้างสรรค์นี้เน้นการค้นหาแนวทางจากฐานข้อมูลและความเข้าใจเชิงลึกที่เป็นรากฐาน เพื่อสร้างองค์ความรู้ใหม่และแนวทางในการแก้ไขปัญหาอย่างยั่งยืน โดยใช้สื่อในรูปแบบของ การ์ตูนช่องที่มีการสร้างโลกแห่งการเล่าเรื่อง การสร้างโลกของการ์ตูนเพื่อเป็นพื้นที่สะท้อนสังคม (World-Building as Social Reflection) ออกแบบโลกที่สื่อถึงปัญหาสังคมอย่างแท้จริง โลกของการ์ตูนควรมีสภาพแวดล้อมที่สะท้อนปัญหาและการต่อสู้ที่เกิดขึ้นในสังคมจริง เพื่อให้ผู้อ่านรู้สึกใกล้ชิดกับเรื่องราวและเข้าใจความซับซ้อนของปัญหาอย่างแท้จริง ใช้บรรยากาศและองค์ประกอบที่สะท้อนถึงผลกระทบของการกระทำ เช่น การใช้ฉากและสัญลักษณ์ที่สะท้อนการแตกสลาย ความเยือกเย็น หรือความเปราะบางของสังคมที่ขาดความเข้าใจและการสนับสนุน การพัฒนาโครงสร้างการเล่าเรื่องที่เปิดกว้างและยืดหยุ่น (Open-Ended Narratives) การสร้างสรรค์บุคลิก



ตัวละครมุ่งเน้นการออกแบบตัวละครให้มีมิติและความน่าเชื่อถือ โดยใช้กลวิธีต่าง ๆ เช่น การสร้างภูมิหลังและแรงจูงใจที่สอดคล้องกับปัญหาหรือสถานการณ์ การใช้บุคลิกภาพที่หลากหลายเพื่อสะท้อนอารมณ์ ความคิด และทัศนคติของตัวละคร รวมถึงการนำเสนอความเปลี่ยนแปลงทางอารมณ์และพฤติกรรมของตัวละคร เพื่อให้ผู้อ่านเกิดความเข้าใจและเชื่อมโยงกับตัวละครได้อย่างลึกซึ้ง การออกแบบตัวละครควรคำนึงถึงองค์ประกอบทางสัญลักษณ์ เช่น การเลือกใช้สี การแสดงอารมณ์ และท่าทางของตัวละคร เพื่อสื่อถึงความหมายและส่งเสริมการเชื่อมโยงระหว่างตัวละครและผู้อ่าน ทำให้การรณรงค์มีพลังและสร้างความตระหนักรู้ได้อย่างยั่งยืน

กิตติกรรมประกาศ

งานวิจัยนี้ได้รับการสนับสนุนการดำเนินงานโดยสำนักงานการวิจัยแห่งชาติ กองทุนส่งเสริมวิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม (กองทุน ววน.) กลุ่มเรื่อง สังคมไทยไร้ความรุนแรง ประจำปีงบประมาณ 2567 สัญญาเลขที่ N32A670209 (20 เมษายน 2567) รหัสโครงการ 190986 โครงการวิจัยเรื่อง ศิลปะแห่งการสร้างตัวตนจากการเล่าเรื่องโดยใช้การ์ตูนช่องเป็นฐาน เพื่อรณรงค์ยุติการใช้ความรุนแรงและล่องละเมิดทางเพศต่อคนในสังคม

เอกสารอ้างอิง

- กระทรวงการพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์. (2566). สถิติความรุนแรง ปีงบประมาณ พ.ศ. 2566. เรียกใช้เมื่อ 17 กุมภาพันธ์ 2568 จาก <https://1300thailand.m-society.go.th/statyearly?page=1>
- กระทรวงการพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์. (2567). สถิติความรุนแรง ปีงบประมาณ พ.ศ. 2567. เรียกใช้เมื่อ 5 มกราคม 2568 จาก <https://1300thailand.m-society.go.th/statyearly>
- สุนนทิพย์ จิตสว่าง และคณะ. (2566). ความรุนแรงในสังคมไทย. วารสารสังคมสงเคราะห์ศาสตร์, 31(1), 47-88.
- หมอก. (2559). มหาลัย'สายมิ่งงะ. กรุงเทพมหานคร: บันลือบุ๊คส์.
- Bandura, A. (1977). Social learning theory. New Jersey: Prentice-Hall.
- Blumer, H. (1969). Symbolic interactionism: Perspective and methods. New Jersey: Prentice-Hall.
- Charmaz, K. (2006). Constructing Grounded Theory: A Practical Guide through Qualitative Analysis. London: Sage Publications.
- Freud, S. (1923). The Ego and the Id. In J. Strachey et al. (Trans.), The Standard Edition of the Complete Psychological Works of Sigmund Freud, Volume XIX. London: Hogarth Press.
- Galtung, J. (1996). Peace by peaceful means: Peace and conflict, development and civilization. Oslo: Sage Publications, Inc.
- Jenkins, H. (2006). Convergence Culture: Where Old and New Media Collide. New York: New York University Press.
- Jung, C. (1964). Man and his symbols. London: Aldus Books Ltd.
- Kolb, D. A. (1984). Experiential Learning: Experience as the Source of Learning and Development. New Jersey: Prentice-Hall.

- Lavers, A. (2009). Roland Barthes: Structuralism and after. London: Methuen & Co. Ltd.
- McCloud, S. (1994). Understanding Comics: The Invisible Art. Bangkok: Corporation4d.
- Mead, G. H. (1934). Mind, Self, and Society from the Standpoint of a Social Behaviorist. Chicago: University of Chicago Press.
- Peirce, C. S. (1958). Collected papers of Charles Sanders Peirce. Massachusetts: Harvard University Press Harvard University Press.