



**นวัตกรรมสื่อสร้างสรรค์เพื่อสร้างความตระหนักและรู้เท่าทันความรุนแรง
ในกลุ่มนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น**
The Innovation of Creative Media for Raising Awareness and Understanding
of Violence Literacy among Secondary School Students

เจริญเนตร แสงดวงแข. คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยหาดใหญ่.

Jarernnate Saengdounghae. Faculty of Communication Arts of Hatyai University.

E-mail : Jarernnate@hu.ac.th

Received: 28 May 2025; Revised: 6 June 2025; Accepted: 24 August 2025

บทคัดย่อ

งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อศึกษาประเด็นความรุนแรงในกลุ่มนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น 2) เพื่อศึกษากลยุทธ์การสร้างสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์ ผ่านนวัตกรรมสื่อจากกระบวนการวิจัยและทดลองเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วมกับกลุ่มนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น เป็นการวิจัยแบบผสมวิธี (Mixed method) ประกอบด้วย การวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative research) และการวิจัยเชิงปริมาณ (Quantitative research) เครื่องมือวิจัย ได้แก่ การประชุมกลุ่มย่อย การสัมภาษณ์ แบบสอบถาม การสังเกตการณ์แบบมีส่วนร่วม ใช้กระบวนการ Design Thinking ในการดำเนินกิจกรรม และใช้การวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วม (Participatory Action Research : PAR) ที่เน้นให้กลุ่มเป้าหมาย คือ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นโรงเรียนดวนายร้อย สงขลา และโรงเรียนการศึกษาคนตาบอดธรรมสาธิตหาดใหญ่ เข้ามามีส่วนร่วมในทุกกระบวนการ

ผลการวิจัยพบว่า 1) ประเด็นความรุนแรงในมุมมองของโรงเรียนดวนายร้อย สงขลา ประกอบด้วย การทะเลาะวิวาท การกลั่นแกล้ง การล้อเลียน การริตไถเงิน การรุมรังแก การทำร้ายร่างกาย การทำร้ายจิตใจ ประเด็นความรุนแรงในมุมมองของโรงเรียนการศึกษาคนตาบอดธรรมสาธิตหาดใหญ่ ประกอบด้วย การล้อเลียน การกลั่นแกล้ง คำรุนแรง การโดนเหยียด การทะเลาะวิวาท การถูกปฏิเสธด้วยคำว่าไม่เป็นไร 2) กลยุทธ์การสร้างสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์ผ่านนวัตกรรมสื่อ เป็นการมุ่งเน้นการมีส่วนร่วมของกลุ่มเป้าหมายในทุกกระบวนการ ประกอบด้วย การคัดเลือกนักศึกษาคณะนิเทศศาสตร์ที่เป็น Change Agent ในการขับเคลื่อนกิจกรรมการจัดกิจกรรมค้นหาประเด็นความรุนแรง จัดกิจกรรมเสริมสร้างความรู้ (Empower) การคัดเลือกประเด็นความรุนแรง การสร้างสรรค์และออกแบบสื่อ การผลิตสื่อ การพัฒนาสื่อ การประเมินผลสื่อ รวมทั้งการขยายผลองค์ความรู้สู่กลุ่มเป้าหมายใหม่ผ่านเวทีถอดบทเรียนในทุกภูมิภาค

คำสำคัญ : นวัตกรรม, สื่อสร้างสรรค์, ความตระหนัก, การรู้เท่าทัน, ความรุนแรง

Abstract

The objectives of this research were 1) to study the issues of violence among lower secondary school students 2) to study strategies for creating safe and creative media through the media innovation from research processes and experiments with participatory workshops of lower secondary school students. This research was a mixed method, consisting of qualitative research and quantitative research. Research tools included the Focus Group, Interviewing, Questionnaire, Participant observation and Design Thinking process. The researcher used the Participatory Action Research or PAR that focuses on target groups- lower secondary school students in Daonairoi school Songkhla and the Hatyai International Dhamma's Educational School for Blind to be involved in every process.

The results of the research found that 1) the issue of violence in the viewpoint of the Daonairoi school Songkhla target group consisted of controversy, bullying, mimicry, extorting money, group bullying, mayhem and mentality hurt. The issues of violence in the perspective of target groups at the Hatyai International Dhamma's Educational School for Blind consisted of mimicry, bullying, harsh words, derogation, controversy, rejection with the word "okay" or "Mai pen rai" in Thai. 2) The safe and creative media creation strategy through the media innovation focuses on the participation of the target group in all processes, including the selection of students from the Faculty of Communication Arts to be a Change Agent in driving activities, organizing activities to search for violence issues, organizing knowledge-building activities or Empower, selecting the issue of violence, media creation and design, media production, media development, and media evaluation, including the expansion of knowledge to new target groups through a Lesson-Learned Stage in every region.

Keywords: Innovation, Creative Media, Awareness, Literacy, Violence

บทนำ

จากกระแสโลกาภิวัตน์ โลกไร้พรมแดนของข้อมูลข่าวสารและความเจริญทางด้านเทคโนโลยีการสื่อสาร ส่งผลให้ประเทศไทยรับผลกระทบจากสิ่งที่เกิดขึ้นอย่างรวดเร็ว การได้รับข้อมูลข่าวสาร ตลอดจนแนวคิดและรูปแบบการดำเนินชีวิตใหม่ ๆ ทำให้วิถีชีวิตของคนไทยเปลี่ยนรูปแบบไปอย่างรวดเร็ว อันอาจนำมาซึ่งผลกระทบต่อสังคมไทย โดยเฉพาะต่อวัยรุ่นซึ่งเป็นวัยที่มีการเปลี่ยนแปลงตนเองทั้งทางร่างกาย จิตใจ และอารมณ์ เริ่มมีความสนใจในตนเอง รวมถึงสังคมและสิ่งแวดล้อมรอบตัว มีความอยากรู้อยากเห็น ความสนใจในเพศตรงข้าม เริ่มมีความคิดเป็นของตนเอง และต้องการเป็นที่ยอมรับของเพื่อน จึงอาจถูกชักจูงให้มีพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสม (กรมสุขภาพจิต กระทรวงสาธารณสุข, 2549) โดยเฉพาะพฤติกรรมที่เป็นความรุนแรงทางสังคม

ความรุนแรงนับเป็นปัญหาหนึ่งทางสังคม ถือเป็นภัยเงียบที่บางครั้งอาจเริ่มต้นจากความไม่รู้ตัว โดยความรุนแรงจะสะท้อนในรูปแบบต่าง ๆ เช่น การด่าทอ การพูดให้ร้าย การเหยียด การกลั่นแกล้ง การทุบตี หรือรูปแบบอื่น ๆ ซึ่งความรุนแรงดังกล่าวเกิดจากปัจจัยแวดล้อมที่มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมก้าวร้าว อันได้แก่ สัมพันธภาพในครอบครัว การพบเห็นความรุนแรง อิทธิพลของกลุ่มเพื่อน รวมถึงการเปิดรับสื่อที่มีความรุนแรง และหากปล่อยให้ความรุนแรงดังกล่าวลุกลามเรื่อย ๆ จะกลายเป็นปัญหาสังคมที่ยากจะแก้ไขในอนาคต โดยรูปแบบความรุนแรงในวัยรุ่นมีหลายลักษณะ ทั้งในฐานะเหยื่อจากการกระทำความรุนแรง ผู้กระทำความรุนแรง และเหยื่อและผู้กระทำความรุนแรงในเวลาเดียวกัน (ชาอิตะห์ เกศา และศรีสมภพ จิตรภิรมย์ศรี, 2558)

จากการศึกษาเรื่องพฤติกรรมความรุนแรงของนักเรียนวัยรุ่น (ศรัญญา อธิตะ, 2553) พบว่า สาเหตุที่ทำให้นักเรียนวัยรุ่นมีพฤติกรรมความรุนแรง ประกอบด้วย สาเหตุหลัก 3 ประการ คือ สาเหตุด้านตนเองซึ่งมาจากทัศนคติที่มีต่อพฤติกรรมความรุนแรงโดยมองว่าเป็นพฤติกรรมที่เป็นปกติธรรมดา สาเหตุด้านครอบครัวซึ่งเกิดจากการมีครอบครัวที่ไม่สมบูรณ์ ครอบครัวหย่าร้าง บิดามารดาเสียชีวิต ขาดการดูแลเอาใจใส่จากผู้ปกครอง สาเหตุทางสังคม เช่น การชักชวนจากเพื่อน การติดตามข่าวความรุนแรงจากสื่อ การเล่นเกมออนไลน์ โดยหากพิจารณาในมุมมองเชิงพฤติกรรมศาสตร์แล้ว ความรุนแรงมักเป็นพฤติกรรมที่มีปัจจัยมาจากหลากหลายสาเหตุร่วมกัน

ปัจจุบันสื่อได้เข้ามามีบทบาทสำคัญต่อชีวิตประจำวันของคนทุกกลุ่ม โดยสามารถทำหน้าที่อบรมบ่มเพาะให้กับผู้รับสารได้ทั้งทางตรงและทางอ้อม สื่อจึงนับได้ว่าเป็นปัจจัยหนึ่งที่มีส่วนในการบ่มเพาะความรุนแรงในกลุ่มเยาวชน โดยอิทธิพลของสื่อที่มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมความรุนแรงของเด็กและเยาวชน คือ เวลาที่เข้าชมสื่อแต่ละประเภทในหนึ่งวัน ซึ่งได้แก่ สื่อโทรทัศน์ สื่ออินเทอร์เน็ต และสื่อภาพยนตร์ และความรุนแรงที่อยู่ในสื่อ ซึ่งได้แก่ ความรุนแรงด้านภาพและเสียง ความรุนแรงด้านเนื้อหา (สิริภิญญา อินทรประเสริฐ, 2556) เยาวชนซึ่งเป็นช่วงวัยของการเรียนรู้ อายากลอง ชอบความท้าทาย และมักถูกชักจูงได้ง่าย หากไม่มีเกราะป้องกันทางจิตใจที่ดีพอ

ที่ผ่านมามีข้อเสนอแนะจากเยาวชนและผู้ผลิตสื่อที่น่าสนใจ ในเรื่องรูปแบบนวัตกรรมสื่อสร้างสรรค์เพื่อลดความรุนแรง โดยเยาวชนและผู้ผลิตสื่อได้เสนอให้มีการใช้สื่อวิดีโอในลักษณะเดียวกันกับรายการโทรทัศน์ที่กำลังเป็นที่นิยมในกลุ่มเยาวชน กล่าวคือ ควรเป็นสื่อบันเทิงที่สอดแทรกสาระสำคัญและชวนให้เยาวชนได้คิดต่อเกี่ยวกับตัวประเด็นความรุนแรง โดยควรนำเสนอในลักษณะที่เป็นมิตรกับเยาวชน ไม่น่าเบื่อ และมีลักษณะตรงไปตรงมาและควรใช้ศักยภาพของเครือข่ายสังคมออนไลน์ อย่างเช่น Facebook ในการนำเสนอเนื้อหาเพื่อประชาสัมพันธ์โครงการ และรณรงค์การใช้สื่อออนไลน์อย่างสร้างสรรค์ และทำให้เยาวชนเห็นถึงผลกระทบของความรุนแรงในพื้นที่ออนไลน์ (พิมพ์วิทย์ บุญมงคล และคณะ, 2557) จึงกล่าวได้ว่า หากสังคมไทยมีนิเวศสื่อที่ดี มีนวัตกรรมที่สร้างสรรค์ ก็จะสามารถเป็นส่วนหนึ่งในการขับเคลื่อนผลักดันเพื่อนำไปสู่การลดความรุนแรงที่เกิดขึ้นในสังคม

ด้วยเหตุนี้ ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะพัฒนานวัตกรรมสื่อสร้างสรรค์เพื่อเปลี่ยนแปลงสังคม ในประเด็นความรุนแรง โดยมีกลุ่มเป้าหมาย คือ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ซึ่งเป็นช่วงวัยที่มีพัฒนาการทางจิตใจและสังคม มีความรู้ความเข้าใจ และมีความสามารถในการคิดแก้ปัญหา เป็นวัยที่พร้อมเปิดรับการเรียนรู้ กลุ่มเป้าหมายประกอบด้วย นักเรียนในระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นจากโรงเรียนดาวนายร้อย สงขลา และโรงเรียนการศึกษาคนตาบอดธรรมสาธิตหาดใหญ่ เพื่อสะท้อนรูปแบบสื่อที่มีความหลากหลาย ผ่านการใช้ Design Thinking เป็นกระบวนการในการออกแบบการเรียนรู้ ที่เริ่มต้นจากการทำความเข้าใจกับความต้องการของกลุ่มเป้าหมาย การร่วมออกแบบ สร้างสรรค์ และผลิตสื่อภายใต้การมีส่วนร่วมของกลุ่มเป้าหมาย และการทดลองใช้สื่อ เพื่อให้สื่อดังกล่าวเป็นสื่อสร้างสรรค์ที่สามารถนำไปใช้ประโยชน์ได้สอดคล้องกับกลุ่มเป้าหมายอย่างแท้จริง

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อศึกษาประเด็นความรุนแรงในกลุ่มนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น
2. เพื่อศึกษากลยุทธ์การสร้างสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์ ผ่านนวัตกรรมสื่อจากกระบวนการวิจัยและทดลองเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วมกับกลุ่มนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

1. แนวคิดเรื่องความรุนแรง องค์การอนามัยโลก (2545) ให้ความหมายของการใช้ความรุนแรง หมายถึง การกระทำที่มีเจตนาที่แสดงออกทางร่างกาย การขู่บังคับ การแสดงอำนาจต่อตนเองบุคคลอื่น กลุ่มบุคคล หรือชุมชน เพื่อก่อให้เกิดการบาดเจ็บ การเสียชีวิต ความสะเทือนใจ ความสูญเสีย หรือการถูกทอดทิ้ง และจากความหมายของการกระทำความรุนแรงนี้เมื่อพิจารณาในมิติขององค์ประกอบของความรุนแรง (Components of Violence) พบว่า การเกิดภาวะความรุนแรงมี 3 องค์ประกอบหลัก ได้แก่ 1) ปัจจัยนำเข้า (Input) หมายถึง ความตั้งใจที่ทำให้เกิดผลของการกระทำ เช่น การกระทำความรุนแรงทางด้านร่างกาย การกระทำความรุนแรงทางด้านเพศ การกระทำความรุนแรงด้านจิตใจ เป็นต้น 2) เหยื่อ (Victim) หมายถึง ผู้ที่ถูกกระทำ ซึ่งมีหลายระดับ ได้แก่ บุคคล กลุ่ม ชุมชน สังคม เป็นต้น 3) ผลลัพธ์ (Results) หมายถึง ผลจากการกระทำที่จึงใจกระทำต่อเหยื่อ เช่น การบาดเจ็บ และการเสียชีวิต เป็นต้น สำนักงานคณะกรรมการส่งเสริมและประสานงานสตรีแห่งชาติ (2542) ให้ความหมายของความรุนแรงว่า การกระทำที่เป็นการล่วงละเมิดสิทธิส่วนบุคคล ทั้งทางกาย ทางวาจา และทางจิตใจ โดยการบังคับ ขู่เข็ญ ทุบตี คุกคาม ซึ่งเป็นผลทำให้เกิดความทุกข์ทรมานทั้งทางร่างกายและจิตใจของผู้ถูกกระทำ ทั้งนี้ ผู้วิจัยจะนำแนวคิดดังกล่าวมาใช้ศึกษาและวิเคราะห์ประเด็นความรุนแรงของกลุ่มเป้าหมาย

2. แนวคิดเรื่องนวัตกรรมสื่อ Dogruel (2014) วิเคราะห์ไว้ว่า ลักษณะของนวัตกรรมสื่อที่พิจารณาในเรื่องของเนื้อหา (Content) หรือตัวผลิตภัณฑ์สื่อที่เกิดขึ้น ต้องมีลักษณะของความใหม่ เป็นสิ่งที่เกิดขึ้นใหม่ มีความเสี่ยงในการทำ แต่เมื่อทำแล้วแต่ผลในเชิงสร้างสรรค์ที่ตอบโจทย์ได้ทั้งเรื่องเชิงธุรกิจ และสังคม นวัตกรรมมีทั้งเรื่องของเนื้อหา กระบวนการในการเปลี่ยนรูปแบบในการผลิต จัดจำหน่าย เผยแพร่ และบริโภคสื่อ โดยสุดท้ายแล้วนวัตกรรมที่เกิดขึ้นมีผลในเชิงสังคม โดยเฉพาะอย่างยิ่งกระบวนการเปลี่ยนแปลงสังคม (Social Change Process) ซึ่งหมายถึงการที่คนสามารถใช้ประโยชน์จากนวัตกรรมสื่อเพื่อให้เกิดความคิด แนวคิดและผลักดันพฤติกรรมที่เปลี่ยนแปลงสังคม หรือทำให้มีผลต่อทั้งตนเอง และสังคมได้ (Reca, 2006; Napoli, 2009; Mulgan, 2012) ดังนั้น นวัตกรรมสื่อมีอีกมิติหนึ่งที่มีมากกว่าการใช้สื่อและการสื่อสาร แต่ต้องทำบนเป้าหมายทางสังคม โดยเฉพาะเพื่อการสนับสนุนเป้าหมายที่สร้างสรรค์เชิงสังคม อาทิ การพัฒนาหรือให้ความรู้ต่อการใช้ชีวิต ที่ทำให้คนสามารถใช้ชีวิตได้ดีขึ้นกว่าเดิม ซึ่งเป็นการใช้ประโยชน์จากสื่อในเชิงสังคม ทั้งนี้ ผู้วิจัยจะนำแนวคิดดังกล่าวมาใช้ศึกษาและวิเคราะห์กลยุทธ์การสร้างสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์ในรูปแบบนวัตกรรมสื่อของกลุ่มเป้าหมาย

3. แนวคิดเรื่องการเล่าเรื่องข้ามสื่อ สุกุลศรี ศรีสารคาม (2561) กลยุทธ์การผลิตและเผยแพร่เนื้อหาข้ามสื่อ (Cross-media Strategy) ครอบคลุมทั้งการออกแบบกระบวนการทำงาน การผลิตเนื้อหาสำหรับแต่ละแพลตฟอร์ม ลำดับและวิธีในการเผยแพร่เนื้อหา และการสร้างปฏิสัมพันธ์กับผู้รับสารบนทุกช่องทาง การเล่าเรื่องเฉพาะบนแต่ละแพลตฟอร์มต้องแตกต่างกัน แต่สามารถนำมาเชื่อมโยง เสริมกันให้การเล่าเรื่องขยายเพิ่ม ส่วนการสร้างสื่อแบบ Transmedia คือ การสร้างโลกของเรื่องราวที่เนื้อหาแตกออกเป็นเรื่องราวใหม่ๆ จำนวนมาก เพื่อให้มีจุดเปิดทางเข้าสู่แก่นหลักของเรื่องที่แตกต่างกัน แต่ละเรื่องมีการเล่าเรื่องในรูปแบบของตัวเอง มีเรื่องราวที่จับได้ในตัวเอง แต่ทุกเรื่องก็สามารถโยงให้ผู้รับสารอยู่ในโลกของการเล่าเรื่อง และต้องการติดตามจากจุดหนึ่งไปสู่อีกจุดหนึ่ง และขยายผลไปถึงแก่นของเรื่องได้เหมือนการนำจิ๊กซอว์เรื่องราวมาต่อเรียงกัน แล้วได้ภาพประสบการณ์ต่อเรื่องราวที่ต้องการนำเสนอครบถ้วนมากที่สุด พลังสำคัญของ Transmedia ที่มากกว่า Cross-media คือ การสร้างประสบการณ์ร่วมเหมือนว่าเรื่องราวของโลกการเล่าเรื่องนั้นเป็นส่วนหนึ่งในชีวิตของผู้รับสารจริงๆ นำไปสู่การสร้างการ Engage ต่อเนื้อหา และผลักดันพฤติกรรมบางอย่างให้เกิดขึ้นได้ ทั้งนี้ ผู้วิจัยจะนำแนวคิดดังกล่าวมาใช้วิเคราะห์กลยุทธ์การสร้างสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์

ระเบียบวิธีวิจัย

การวิจัยในครั้งนี้ เป็นการวิจัยแบบผสมผสานวิธี (Mixed Method) ประกอบด้วย การวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) และการวิจัยเชิงปริมาณ (Quantitative Research) โดยมีระเบียบวิธีวิจัย ดังนี้

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง ใช้การเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเฉพาะเจาะจงเพื่อให้ได้ข้อมูลที่ครบถ้วน ประกอบด้วย นักศึกษาคณะนิเทศศาสตร์ที่ผ่านการอบรมในโครงการ Design Thinking and Transmedia ซึ่งนำความรู้มาใช้ในการเป็นผู้นำการเปลี่ยนแปลง (Change Agent) และเป็นแกนหลักในการดำเนินกิจกรรม จำนวน 15 คน นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นโรงเรียนดาวนายร้อย สงขลา จำนวน 30 คน และนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นโรงเรียนการศึกษาคณาบอดธรรมสาธิตหาดใหญ่ จำนวน 10 คน

2. เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา การวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) ใช้การจัดประชุมกลุ่มย่อย (Focus Group) สำหรับค้นหาประเด็นความรุนแรงและการประเมินคุณภาพสื่อ จากนักเรียนโรงเรียนดาวนายร้อย สงขลา ใช้การสัมภาษณ์ (Interview) สำหรับการค้นหาประเด็นความรุนแรงและการประเมินคุณภาพสื่อจากนักเรียนโรงเรียนคณาบอดธรรมสาธิตหาดใหญ่ การวิจัยเชิงปริมาณ (Quantitative Research) ใช้แบบสอบถาม (Questionnaire) สำหรับประเมินทักษะการคิด Transmedia Young Producer ของนักศึกษาคณะนิเทศศาสตร์ที่เป็นผู้นำการเปลี่ยนแปลง (Change Agent) รวมทั้งใช้การสังเกตการณ์แบบมีส่วนร่วม (Participant Observation) และใช้กระบวนการ Design Thinking ในการดำเนินกิจกรรมสร้างสื่อบล็อกภัยและสร้างสรรค์

3. การวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยวิเคราะห์ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับวัตถุประสงค์โดยนำแนวคิด ทฤษฎีมาใช้เป็นกรอบในการวิเคราะห์ และนำเสนอข้อมูลในรูปแบบของการบรรยาย การพรรณนาวิเคราะห์ (Analysis Description) รวมทั้งการหาค่าเฉลี่ยที่ได้จากแบบสอบถาม (Questionnaire)

สรุปผลการวิจัย

ผลการวิจัยสามารถวิเคราะห์ตามวัตถุประสงค์ของการวิจัยได้ ดังนี้

1. เพื่อศึกษาประเด็นความรุนแรงในกลุ่มนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น: ผู้วิจัยและนักศึกษาคณะนิเทศศาสตร์ที่มีบทบาทเป็นผู้นำการเปลี่ยนแปลง (Change Agent) ใช้การจัดประชุมกลุ่มย่อย (Focus Group) และการสัมภาษณ์ (Interview) ในการระดมความคิดเห็น ค้นหาประเด็นความรุนแรง จัดลำดับประเด็นความรุนแรงที่กลุ่มเป้าหมายต้องการรณรงค์ โดยมีประเด็นที่กลุ่มเป้าหมายสนใจ ดังนี้

ตารางที่ 1 มุมมองของกลุ่มเป้าหมายต่อประเด็นความรุนแรง

มุมมองของกลุ่มเป้าหมายต่อประเด็นความรุนแรง		
ประเด็นความรุนแรง	รายละเอียดความรุนแรง	
	โรงเรียนดาวนายร้อย สงขลา	โรงเรียนการศึกษาคณาบอดธรรมสาธิตหาดใหญ่
ปัญหา ปัจจัย สาเหตุของความรุนแรง	ความรุนแรงเกิดจากความไม่เข้าใจกัน การต้องการล้อเลียนหรือกลั่นแกล้งผู้อื่น เกิดจากความสนุกสนาน	ความรุนแรงเกิดจาก ความไม่เข้าใจ โดยเฉพาะการเลือกใช้คำพูดกับกลุ่มผู้พิการทางสายตา การมองความแตกต่างอย่างขาดความเท่าเทียม การต้องการล้อเลียนหรือกลั่นแกล้งผู้อื่น
รูปแบบความรุนแรงทางกาย	การทะเลาะวิวาท การกลั่นแกล้ง การรีดไถเงิน การรุมรังแก การทำร้ายร่างกาย	การกลั่นแกล้ง การทะเลาะวิวาท
รูปแบบความรุนแรงทางคำพูด	การล้อเลียน การรีดไถเงิน การทำร้ายจิตใจ	การล้อเลียน คำรุนแรง การโดนเหยียด การถูกปฏิเสธด้วยคำว่าไม่เป็นไร เพราะทำให้กลุ่มเป้าหมายรู้สึกถูกลดทอนศักยภาพ

ตารางที่ 1 มุมมองของกลุ่มเป้าหมายต่อประเด็นความรุนแรง (ต่อ)

มุมมองของกลุ่มเป้าหมายต่อประเด็นความรุนแรง		
ประเด็นความรุนแรง	รายละเอียดความรุนแรง	
	โรงเรียนดวนนายร้อย สงขลา	โรงเรียนการศึกษาค้นดาบอดธรรม สากลหาดใหญ่
พฤติกรรมทางกายภาพ ที่ปรากฏจากผู้กระทำ	การตบตีระชะ การกดตีระชะ การรัดไถ เงิน การรุมขี้น้ำดำ การชกต่อย การ รุมชกต่อย	การผลักไล่ การชกต่อย
พฤติกรรมทางกายภาพ ที่ปรากฏจาก ผู้ถูกระทำ	การทำพฤติกรรมที่ตนเองถูกระทำ กลับคืน เช่น การตบตีระชะ การชก ต่อย (สำหรับบางคนใช้วิธีการนิ่งเฉย)	ไม่มีรูปแบบความรุนแรงที่ปรากฏจาก ผู้ถูกระทำจากกลุ่มตัวอย่าง แต่มีการ บอกเล่าข้อมูลว่า บางครั้งมีการทำ พฤติกรรมที่ตนเองถูกระทำกลับคืน เช่น การชกต่อยสำหรับในกลุ่มเพื่อน คนอื่นๆ บางคน
รูปแบบความรุนแรงที่ ปรากฏจากผู้พบเห็น เหตุการณ์	การเข้าไปยุ่งส่งเสริมความรุนแรงที่ เกิดขึ้น	การเข้าไปยุ่งส่งเสริมความรุนแรงที่ เกิดขึ้น
ภาษาที่แสดง ความรุนแรงที่พบในโครงการ	คำล้อเลียนชื่อพ่อชื่อแม่ การตั้งฉายา ให้เพื่อน การล้อปมด้อย เช่น ไออ้วน	คำว่าไม่เป็นไร (สะท้อนมุมมองของ การดูถูกศักยภาพของผู้พิการทาง สายตา) โอบอด จะเรียนไหวมัย
ทัศนคติ/ พฤติกรรม ตอบสนองความรุนแรง ในฐานะผู้กระทำ	เป็นเรื่องสนุกสนาน สร้างความสนิท สนม ดูไม่รุนแรงเพราะแก่งกันเล่นๆ	เป็นเรื่องสนุกสนาน
ทัศนคติ/ พฤติกรรม ตอบสนองความรุนแรง ในฐานะผู้ถูกระทำ	รู้สึกไม่ชอบ เป็นทุกข์ โมโห หัวร้อน อยากต่อยกลับ หลีกเลี่ยงการ เผชิญหน้า รู้สึกเสียใจ ซึมเศร้า	รู้สึกไม่ชอบ หลีกเลี่ยงการเผชิญหน้า มีความอึดใจแต่ทำอะไรไม่ได้เลย เลือกนิ่งเฉย
ทัศนคติ/ พฤติกรรม ตอบสนองความรุนแรง ในบทบาท ผู้เห็นเหตุการณ์	มี 2 ลักษณะ คือ เป็นเรื่องสนุกสนาน กับมุมมองว่า เป็นเรื่องที่ไม่ควรทำ	มี 2 ลักษณะ คือ เป็นเรื่องสนุกสนาน กับมุมมองว่า เป็นเรื่องที่ไม่ควรทำ

โดยประเด็นความรุนแรงที่นักเรียนโรงเรียนดวนนายร้อย สงขลา คัดเลือกนำมาบรรณรงค์และใช้สำหรับการผลิตสื่อ คือ การทะเลาะวิวาท และการกลั่นแกล้งในรูปแบบต่าง ๆ ประเด็นที่นักเรียนโรงเรียนการศึกษาค้นดาบอดธรรมสากลหาดใหญ่คัดเลือกนำมาบรรณรงค์และใช้สำหรับการผลิตสื่อ คือ ความรุนแรงทางคำพูด ทั้งจากบุคคลภายนอก และกลุ่มผู้พิการด้วยกันเอง

2. เพื่อศึกษากลยุทธ์การสร้างสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์ ผ่านนวัตกรรมสื่อจากกระบวนการวิจัยและทดลองเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วมกับกลุ่มนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น : กลยุทธ์การสร้างสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์ มุ่งเน้นการมีส่วนร่วม และการออกแบบกระบวนการที่สอดคล้องกับกลุ่มเป้าหมาย ดังนี้ 1) การคัดเลือกนักศึกษาคณะนิเทศศาสตร์ที่มีบทบาทเป็นผู้ในการเปลี่ยนแปลง (Change Agent) เพื่อดำเนินกิจกรรมกับกลุ่มเป้าหมาย 2) การจัดกิจกรรมค้นหาประเด็นความรุนแรงในมิติต่าง ๆ ผ่านมุมมองของกลุ่มเป้าหมาย 3) การเสริมพลังความรู้ (Empower) ความเข้าใจเรื่องความรุนแรงในมิติต่าง ๆ 4) การระดมความคิดเห็นจากกลุ่มเป้าหมายในประเด็นความรุนแรง 5) การคัดเลือกประเด็นความรุนแรง โดยกลุ่มเป้าหมายร่วมกันวิเคราะห์ จัดลำดับ และคัดเลือกประเด็นความรุนแรงสำหรับใช้บรรณรงค์ 6) การสร้างสรรค์และออกแบบสื่อ โดยมีรูปแบบสื่อและแนวทางการเล่าเรื่องที่สอดคล้องกับความต้องการของกลุ่มเป้าหมาย

7) การพัฒนาสื่อโดยผู้เชี่ยวชาญ 8) การผลิตสื่อ โดยกลุ่มเป้าหมายมีส่วนร่วมในกระบวนการผลิตสื่อภายใต้บทบาทที่หลากหลาย 9) ผลผลิตสื่อสร้างสรรค์ และ 10) การประเมินผลสื่อโดยกลุ่มเป้าหมาย

ทั้งนี้ ในกลุ่มนักเรียนโรงเรียนการศึกษาค้นคว้าอรรถรสหลากหลายใหญ่ มีการเสริมพลังความรู้ (Empower) เพิ่มเติมในประเด็นเทคนิคการเขียนบทและทักษะด้านการแสดง เนื่องจากเป็นประเด็นที่กลุ่มเป้าหมายยังไม่คุ้นเคยและยังไม่เคยเรียนรู้

จากการวิเคราะห์เนื้อหา พบว่า ประเด็นสื่อสารของนักเรียนโรงเรียนดวนายร้อย สงขลา มีมุมมองความรุนแรง คือ ความรุนแรงเกิดจากความไม่เข้าใจกัน การต้องการล้อเลียน หรือกลั่นแกล้งผู้อื่น เกิดจากความสนุกสนาน โดยประเด็นหลักที่กลุ่มเป้าหมายเลือกนำเสนอ คือ การทะเลาะวิวาท และการกลั่นแกล้งในรูปแบบต่าง ๆ สื่อที่กลุ่มเป้าหมายเลือก คือ สื่อภาพยนตร์สั้น โปสเตอร์ อินโฟกราฟิก และแอนิเมชัน นักเรียนโรงเรียนการศึกษาค้นคว้าอรรถรสหลากหลายใหญ่มีมุมมองความรุนแรง คือ ความรุนแรงเกิดจากความไม่เข้าใจ โดยเฉพาะการเลือกใช้คำพูดกับกลุ่มผู้พิการทางสายตา การมองความแตกต่างอย่างขาดความเท่าเทียม การต้องการล้อเลียน หรือกลั่นแกล้งผู้อื่น โดยประเด็นหลักที่กลุ่มเป้าหมายเลือกนำเสนอ คือ ความรุนแรงทางคำพูด ทั้งจากบุคคลภายนอกและกลุ่มผู้พิการด้วยกันเอง สื่อที่กลุ่มเป้าหมายเลือก คือ สื่อภาพยนตร์สั้น

ดังนั้น เมื่อพิจารณาด้านนวัตกรรมเนื้อหา (Content Innovation) จึงเกิดจากการมีส่วนร่วมของกลุ่มเป้าหมายในการออกแบบประเด็นเนื้อหาความรุนแรงจากมุมมองของตนเอง ทั้งในฐานะการเป็นผู้กระทำ ผู้ถูกกระทำ และผู้พบเห็นเหตุการณ์ความรุนแรง ในส่วนของนวัตกรรมสื่อที่เกิดจากการดำเนินโครงการ พบว่า การดำเนินโครงการก่อให้เกิดนวัตกรรมด้านผลิตภัณฑ์สื่อ (Product Innovation) โดยมีการกำหนดประเด็นเนื้อหาของสื่อที่ถูกสร้างและพัฒนาขึ้นจากกลุ่มเป้าหมาย และเกิดนวัตกรรมกระบวนการ (Process Innovation) คือ การมุ่งเน้นการมีส่วนร่วมของกลุ่มเป้าหมายในกระบวนการผลิตทุกขั้นตอน และมีการเสริมสร้างศักยภาพ (Empower) ให้กับกลุ่มเป้าหมาย ทั้งด้านความรู้ และทักษะการผลิตสื่อ

จากการดำเนินโครงการ พบว่า กระบวนการมีส่วนร่วมสามารถสร้างความตระหนัก และรู้เท่าทันความรุนแรงให้กับกลุ่มเป้าหมายได้ โดยกลุ่มเป้าหมายมีความรู้ ความเข้าใจ (Knowledge) ในเรื่องความรุนแรงมากขึ้น มีการปรับทัศนคติ (Attitude) จากเดิมมองว่าการกลั่นแกล้งเป็นเรื่องสนุก เปลี่ยนเป็นการเข้าใจความรู้สึกในมุมมองของคนที่ถูกกลั่นแกล้ง และมีการสร้างความภาคภูมิใจโดยมอบบทบาทใหม่ให้กับกลุ่มเป้าหมายที่มีส่วนร่วมในการผลิตสื่อ คือ การเป็น Presenter ในสื่อโปสเตอร์รณรงค์ยุติความรุนแรง โดยยกระดับให้กลุ่มเป้าหมายเป็นทูตรณรงค์ยุติความรุนแรง การใช้กระบวนการ Design Thinking และนวัตกรรมสร้างสรรค์สื่อผ่านการมีส่วนร่วม และการเสริมสร้างความรู้ ทักษะให้กับกลุ่มเป้าหมาย จึงเป็นแนวทางหนึ่งที่สามารถนำไปสู่การลดความรุนแรงของกลุ่มเป้าหมายได้

การขยายผลองค์ความรู้ และผลงานสื่อผ่านเวทีถอดบทเรียน กิจกรรมรณรงค์ลดความรุนแรง โครงการพัฒนานวัตกรรมสื่อสร้างสรรค์เพื่อเปลี่ยนแปลงสังคม

ผู้วิจัยระดมความคิดเห็นร่วมกับกลุ่มเป้าหมายเพื่อจัดกิจกรรมรณรงค์ลดความรุนแรงในสังคม ขยายผลองค์ความรู้ไปยังพื้นที่อื่น โดยจัดเวทีถอดบทเรียนภาคใต้ กิจกรรมรณรงค์ลดความรุนแรง โครงการพัฒนานวัตกรรมสื่อสร้างสรรค์เพื่อเปลี่ยนแปลง ซึ่งมีนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นเป็นผู้ออกแบบกิจกรรม และมีนักศึกษาคณะนิเทศศาสตร์ที่มีบทบาทเป็นผู้นำการเปลี่ยนแปลง (Change Agent) ทำหน้าที่เป็นโค้ช (Coach) ดังนี้

1) โรงเรียนดาวนายร้อย ใช้กระบวนการกลุ่มในการระดมความคิดเห็นในประเด็น ชื่อโครงการ/กิจกรรม กลุ่มเป้าหมาย วัตถุประสงค์ ผลที่คาดว่าจะได้รับ วัน เวลาในการดำเนินกิจกรรม สถานที่ กิจกรรมย่อย สื่อที่ใช้ และงบประมาณ โดยนักศึกษาคณะนิเทศศาสตร์ที่มีบทบาทเป็นผู้นำการเปลี่ยนแปลง (Change Agent) ได้นำข้อมูลดังกล่าวมาประมวล และกำหนดรูปแบบกิจกรรมสำหรับการจัดขบวนรณรงค์ และเกมประจำบูธ 2) โรงเรียนการศึกษาคนตาบอดธรรมศาสตร์ใหญ่ ใช้การประชุมกลุ่มย่อย (Focus Group) ในการระดมความคิดเห็น การออกแบบกิจกรรม ประกอบด้วย การจัดทำบูธให้ผู้เข้าร่วมงานได้สัมผัสความรู้สึกของผู้พิการทางสายตา โดยใช้ผ้าปิดตาสำหรับการร่วมสนุกในแต่ละกิจกรรม มีของที่ระลึก คือ พวงกุญแจอักษรเบรลล์ที่มีชื่อของผู้ร่วมกิจกรรม ซึ่งจัดทำโดยนักเรียนกลุ่มเป้าหมาย

กิจกรรมขยายผลสู่กลุ่มเป้าหมายใหม่มีกิจกรรมหลัก คือ 1) นิทรรศการรณรงค์ลดความรุนแรงจากทีมวิจัยเครือข่ายและกลุ่มเป้าหมาย 2) กิจกรรมร่วมสนุกบริเวณบูธที่จัดโดยกลุ่มเป้าหมาย 3) กิจกรรมเดินขบวนรณรงค์ และ 4) กิจกรรมล้อมวงเสวนา: การสร้างความตระหนักและรู้เท่าทันความรุนแรง “เข้าใจ - ไม่กลั่นแกล้ง” จาก การขยายผลองค์ความรู้ และการเผยแพร่ผลงานสื่อผ่านเวทิตั้งกล่าว มีผู้เข้าร่วมกิจกรรมหลากหลาย ทั้งครูผู้สอน ในโรงเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษา นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น นักศึกษาระดับปริญญาตรี นักท่องเที่ยว และผู้สนใจทั่วไป ส่งผลให้เกิดการขยายผลความรู้จากงานวิจัยไปสู่สังคมภายนอก และขยายผลความรู้ไปสู่ผู้รับสารผ่านสื่อมวลชนท้องถิ่นในภาคใต้ จำนวน 6 สื่อ ทำให้เกิดการรับรู้ข้อมูลในวงกว้าง และสร้างความตระหนักรู้ในเรื่องของพฤติกรรมความรุนแรงสู่สังคมมากขึ้น

การประเมินทักษะการคิด Transmedia Young Producer

หลังเสร็จสิ้นการดำเนินโครงการ ผู้วิจัยใช้แบบสอบถามสำหรับประเมินทักษะการคิด Transmedia Young Producer ในมิติต่าง ๆ ของนักศึกษาคณะนิเทศศาสตร์ที่มีบทบาทเป็นผู้นำการเปลี่ยนแปลง (Change Agent) ซึ่งพบว่า มีทักษะด้านต่าง ๆ ดังนี้

ทักษะการคิดสร้างสรรค์ (Creative thinking) มีคะแนนเฉลี่ย 4.49 คะแนน (ระดับมาก) โดยมีคะแนนในมิติของการไม่ยึดติดกับความคิดเดิมของตัวเอง เปิดความคิดใหม่ ๆ ได้ 4.64 คะแนน (ระดับมากที่สุด) รองลงมาได้แก่ เกิดการคิดประเด็นเนื้อหาใหม่ ๆ เห็นมุมมองของเรื่องที่จะสื่อสารได้แตกต่าง การคิดในรูปแบบใหม่ ๆ ในการสื่อสาร คิดรูปแบบการสื่อสารได้หลากหลายแบบมากขึ้น ซึ่งมีคะแนนเท่ากันคือ 4.55 คะแนน (ระดับมากที่สุด) มีจินตนาการในการคิดประเด็น และรูปแบบที่จะสื่อสาร 4.45 คะแนน (ระดับมาก) และคิดการสื่อสารได้นอกกรอบ มองเห็นสิ่งใหม่ กระบวนการใหม่ในการสื่อสารประเด็น 4.18 คะแนน (ระดับมาก) ตามลำดับ

ทักษะการคิดเชิงวิเคราะห์ (Analytical thinking) มีคะแนนเฉลี่ย 4.31 คะแนน (ระดับมาก) โดยมีคะแนนในมิติของมีกระบวนการคิดที่เป็นระบบ เป็นขั้นตอน วิเคราะห์เหตุ และเป้าหมายที่ต้องการได้ 4.45 คะแนน (ระดับมาก) รองลงมาได้แก่แยกแยะส่วนต่าง ๆ ออกเป็นส่วนหลัก ส่วนย่อยเพื่อตรวจสอบวิเคราะห์ความเชื่อมโยง หรือความสัมพันธ์ของเนื้อหาต่าง ๆ ได้ 4.36 คะแนน (ระดับมาก) วิเคราะห์ผู้รับสาร และเข้าใจความเชื่อมโยงต่อการสื่อสาร และสร้างการมีส่วนร่วมต่อประเด็นได้ มีคะแนนเท่ากับวิเคราะห์เป้าหมาย และออกแบบกระบวนการสื่อสารเพื่อให้บรรลุเป้าหมายการสื่อสารได้ชัดเจนขึ้น 4.27 คะแนน (ระดับมาก) และวิเคราะห์ประเด็น เห็นความเชื่อมโยงความสัมพันธ์ของประเด็น เพื่อสร้างกระบวนการผลิตสื่อได้ 4.18 คะแนน (ระดับมาก) ตามลำดับ

ทักษะการคิดเชิงวิพากษ์ (Critical thinking) มีคะแนนเฉลี่ย 4.48 คะแนน (ระดับมาก) โดยมีคะแนนในมิติของมีการตัดสินใจประโยชน์และโทษ ข้อจำกัด และการใช้ประโยชน์จากรูปแบบการสื่อสารให้เหมาะสม 4.64 คะแนน (ระดับมากที่สุด) รองลงมา ได้แก่ ใช้เหตุผลในการวิเคราะห์ประเด็น รวมทั้งการรวบรวมข้อมูลต่าง ๆ

รอบด้าน 4.55 คะแนน (ระดับมากที่สุด) มีการสำรวจองค์ประกอบอื่น ๆ ที่อาจมีอิทธิพลต่อข้อสรุป เพื่อตรวจสอบพิจารณา ตัดสินและประเมินความถูกต้อง มีคะแนนเท่ากับมีการคำนึงถึงปัจจัยที่มีผลต่อการสื่อสารเพื่อให้ได้เป้าหมายอย่างมีความรับผิดชอบต่อผลที่เกิดขึ้น 4.36 คะแนน (ระดับมาก) ตามลำดับ

ทักษะการคิดเชิงนวัตกรรม (Innovative thinking) มีคะแนนเฉลี่ย 4.45 คะแนน (ระดับมาก) โดยมีคะแนนในมิติของคิดรูปแบบสื่อ และการสื่อสารต่าง ๆ ที่มีประโยชน์ต่อผู้คน สังคม ที่เป็นรูปธรรมและนำไปพัฒนาใช้ได้จริง 4.73 คะแนน (ระดับมากที่สุด) รองลงมา ได้แก่ เข้าใจบทบาทของการเป็นผู้ผลิตสื่ออย่างสร้างสรรค์ และเห็นแนวทางของการใช้สื่อเพื่อประโยชน์ต่อคนในสังคม 4.36 คะแนน (ระดับมาก) และเห็นทิศทางและรูปแบบการผลิตสื่อที่สร้างสรรค์ แปลกใหม่ ต่อยอดจากสิ่งที่เคยมีเพื่อขับเคลื่อนประเด็นที่ได้การสื่อสารได้ 4.27 คะแนน (ระดับมาก) ตามลำดับ

การดำเนินโครงการวิจัยนอกจากจะมีรายกระดับนักศึกษาให้เป็นผู้ผ่านการเปลี่ยนแปลง (Change Agent) ที่มีทักษะการคิด Transmedia Young Producer แล้ว ยังเป็นการยกระดับให้กลุ่มเป้าหมายที่เข้าร่วมโครงการวิจัยกลายเป็นทูตธรรมศาสตร์ลดความรุนแรง สามารถเป็นต้นแบบให้กับเพื่อนนักเรียนในสถาบัน และกลุ่มคนรอบข้างได้ และไม่เพียงแต่เป็นการสร้างความตระหนักรู้ในประเด็นความรุนแรงให้กับกลุ่มเป้าหมาย แต่ยังเป็นการบ่มเพาะวิธีคิด ปรับเปลี่ยนมุมมอง และทัศนคติที่กลุ่มเป้าหมายมีต่อประเด็นความรุนแรง โดยกลุ่มเป้าหมายเกิดความรู้สึกเข้าใจผู้อื่นมากขึ้น ทั้งในแง่มุมมองการเป็นผู้กระทำ ผู้ถูกระทำ และผู้พบเห็นเหตุการณ์ ซึ่งจะนำไปสู่การลดพฤติกรรมความรุนแรงในอนาคต

อภิปรายผลการวิจัย

จากผลการวิจัยนวัตกรรมสื่อสร้างสรรค์เพื่อสร้างความตระหนักรู้เท่าทันความรุนแรงในกลุ่มนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ซึ่งมีกลุ่มเป้าหมาย คือ นักศึกษาคณะนิเทศศาสตร์ที่มีบทบาทของการเป็นผู้ผ่านการเปลี่ยนแปลง (Change Agent) นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นโรงเรียนดาวนายร้อย สงขลา และนักเรียนโรงเรียนการศึกษาคนตาบอดธรรมศาสตร์ขนาดใหญ่ พบว่า ประเด็นความรุนแรงในกลุ่มเป้าหมายมีความแตกต่างกันตามบริบทเฉพาะ คือ กลุ่มเป้าหมายนักเรียนโรงเรียนดาวนายร้อย สงขลา ซึ่งในขณะดำเนินการวิจัยเป็นบริบทโรงเรียนชายล้วน มีมุมมองประเด็นความรุนแรง ประกอบด้วย การทะเลาะวิวาท การกลั่นแกล้ง การล้อเลียน การรีดไถเงิน การรุมรังแก การทำร้ายร่างกาย การทำร้ายจิตใจ กลุ่มเป้าหมายนักเรียนโรงเรียนการศึกษาคนตาบอดธรรมศาสตร์ขนาดใหญ่ ซึ่งเป็นบริบทโรงเรียนสำหรับผู้พิการทางสายตา มุ่งมองประเด็นความรุนแรง ประกอบด้วย การล้อเลียน การกลั่นแกล้ง คำรุนแรง การโดนเหยียด การทะเลาะวิวาท การถูกปฏิบัติด้วยคำว่าเป็นไร โดยมีตีความรุนแรงมีทั้งความรุนแรงจากบุคคลภายนอก ความรุนแรงจากครอบครัว ความรุนแรงจากเพื่อน และความรุนแรงในกลุ่มผู้พิการด้วยกันเอง

ในส่วนของการปฏิบัติการสร้างสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์ผ่านนวัตกรรมสื่อ จากกระบวนการวิจัยและทดลองเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วมกับกลุ่มนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น พบว่า มีกระบวนการเริ่มต้นจากการวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) ซึ่งเป็นการวิเคราะห์ประเด็นจากประสบการณ์กลุ่มตัวอย่าง การสัมภาษณ์ (Interview) และการจัดประชุมกลุ่มย่อย (Focus Group) เนื้อหาสื่อเกิดจากการออกแบบเนื้อหา (Message Design) โดยกลุ่มเป้าหมาย ซึ่งเป็นเนื้อหาหรือเรื่องเล่าที่กลุ่มเป้าหมายมีประสบการณ์ ทั้งประสบการณ์โดยตรงและโดยอ้อม การสร้างสื่อจึงเริ่มต้นจากการมีปฏิสัมพันธ์กับเนื้อหาของกลุ่มเป้าหมายซึ่งเป็นผู้รับสาร ส่งผลให้การเข้าถึงเนื้อหาเป็นไปได้ง่าย เนื่องจากเป็นประเด็นที่เชื่อมโยงกับประสบการณ์ของตนเอง

รูปแบบการเล่าเรื่อง ประเด็นสื่อสาร รูปแบบการสื่อสาร สื่อที่ใช้ และแพลตฟอร์มที่ใช้มาจากความต้องการของกลุ่มเป้าหมาย เนื่องจากโครงการวิจัยใช้กระบวนการที่มุ่งเน้นการมีส่วนร่วม (Participation) ของกลุ่มเป้าหมายในทุกขั้นตอน รูปแบบการเล่าเรื่องของนักเรียนโรงเรียนดาวนายร้อย สงขลา เป็นการเล่าเรื่องที่สอดคล้องกับรูปแบบการสื่อสาร คือ เล่าถึงเรื่องราวของผลเสียที่เกิดขึ้นจากการทะเลาะวิวาทผ่านสื่อภาพยนตร์สั้น และแอนิเมชัน นำเสนอข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรม Bully ผลกระทบที่เกิดขึ้น และแนวทางการแก้ไขผ่านสื่ออินโฟกราฟิก และสะท้อนการกลั่นแกล้งกันในรูปแบบของการทะเลาะวิวาท การชกต่อย การกลั่นแกล้ง การล้อเลียน การรีดไถเงิน การรุมรังแก การทำร้ายร่างกาย ผ่านสื่อโปสเตอร์ โดยใช้รูปแบบการสื่อสารที่ผู้รับสารสามารถเข้าใจและเปิดรับได้ง่าย และสื่อสารผ่านช่องทางสื่อ Online ทางเพจของ Thai Media Lab และสื่อสารผ่านสื่อ On Ground คือ การติดโปสเตอร์รณรงค์ลดความรุนแรงไว้ในห้องเรียน และบริเวณโรงเรียน

กลยุทธ์การสื่อสารข้ามสื่อ การดำเนินโครงการเป็นการสร้างประสบการณ์ร่วม โดยผู้รับสารมีส่วนร่วมในการสร้างโลกของการเล่าเรื่อง เนื่องจากเป็นเรื่องราวที่กลุ่มเป้าหมายร่วมกันคัดเลือกประเด็น ออกแบบเรื่องราว และคัดเลือกรูปแบบสื่อ ซึ่งเปรียบเสมือนว่าเรื่องราวนี้เป็นส่วนหนึ่งในชีวิตของผู้รับสาร โดยกลุ่มเป้าหมายมีส่วนร่วมในการผลิตสื่อภายใต้บทบาทที่หลากหลาย คือ ร่วมออกแบบบท เป็นผู้แสดงในสื่อภาพยนตร์สั้น พากย์เสียงตัวละคร สร้างสรรค์เสียงประกอบเพื่อสร้างบรรยากาศของเรื่องในสื่อแอนิเมชัน ร่วมถ่ายทอดเรื่องราว/ประเด็น/รูปแบบของการถูกกลั่นแกล้ง และร่วมเป็น Presenter รณรงค์ลดความรุนแรงในสื่อโปสเตอร์ ร่วมให้ข้อมูลประกอบการนำเสนอผ่านสื่ออินโฟกราฟิก โดยมีการวางแผนเผยแพร่สื่อผ่านช่องทางสื่อออนไลน์ จากประเด็นหลักภายใต้แนวคิดสำคัญเดียวกัน คือ Good Friend no Bully เพื่อนดี...ไม่กลั่นแกล้ง ของโรงเรียนดาวนายร้อย สงขลา นำไปสู่การสร้าง Journey Trip ให้ผู้รับสารเดินทางข้ามสื่อจากหลากหลายสื่อไปสู่ประเด็นเดียวกัน

นวัตกรรมเนื้อหา (Content Innovation) และนวัตกรรมกระบวนการ (Process Innovation) เกิดจากการมีส่วนร่วมของกลุ่มเป้าหมายในทุกกระบวนการดำเนินกิจกรรมตลอดโครงการ เนื่องจากเนื้อหาประเด็นความรุนแรงมาจากมุมมองของกลุ่มเป้าหมาย ซึ่งมีทั้งกลุ่มเป้าหมายที่เป็นผู้กระทำ ผู้ถูกระทำ และผู้พบเห็นเหตุการณ์ ในประเด็นความรุนแรง เมื่อเกิดการสร้างสรรค์สื่อ สื่อดังกล่าวจึงสามารถตอบโจทย์ของผู้อยู่ในสถานการณ์ความรุนแรงทั้ง 3 บทบาท นำไปสู่การสร้างตระหนักรู้ และรู้เท่าทันความรุนแรงให้กับกลุ่มเป้าหมาย

นอกจากนี้ จากการวิจัย ยังพบว่า การเสริมสร้างศักยภาพ (Empower) ให้กับกลุ่มเป้าหมาย สามารถนำไปสู่การสร้างตระหนักรู้ และรู้เท่าทันความรุนแรงได้ ซึ่งเป็นการเสริมสร้างความรู้ที่เป็นอาวุธทางปัญญา และเสริมสร้างทักษะการผลิตสื่อให้กับกลุ่มเป้าหมาย ซึ่งสามารถนำไปสู่การสร้างตระหนักรู้และรู้เท่าทันความรุนแรงได้ โดยในการดำเนินกิจกรรมกับกลุ่มเป้าหมายโรงเรียนดาวนายร้อย สงขลา ผู้วิจัยได้เสริมสร้างศักยภาพความรู้ (Empower) เรื่องหยุดการ Bully เป็นคนดีไม่กลั่นแกล้ง และเสริมสร้างทักษะการผลิตสื่อด้านการแสดงในภาพยนตร์สั้น การสื่อสารอารมณ์ผ่านสื่อโปสเตอร์ และการพากย์เสียงในแอนิเมชัน และในการดำเนินกิจกรรมกับกลุ่มเป้าหมายโรงเรียนการศึกษาคนตาบอดธรรมศาสตร์มหาไถ่ ผู้วิจัยได้เสริมสร้างศักยภาพความรู้ (Empower) เรื่องความรุนแรง และเสริมสร้างทักษะการผลิตสื่อ ด้านเทคนิคการเขียนบท และทักษะด้านการแสดงสำหรับการผลิตสื่อภาพยนตร์สั้น จากการดำเนินโครงการ พบว่า เมื่อกลุ่มเป้าหมายมีความรู้และทักษะใหม่ จะเกิดการเรียนรู้ เข้าใจ มีมุมมองต่อความรุนแรงในมิติที่กว้างขึ้น โดยเข้าใจในบทบาทของการเป็นผู้กระทำ ผู้ถูกระทำ และผู้พบเห็นเหตุการณ์ในสถานการณ์ความรุนแรงต่าง ๆ ส่งผลให้กลุ่มเป้าหมายเกิดความตระหนักรู้และรู้เท่าทันความรุนแรง และพร้อมที่จะเป็นส่วนหนึ่งในการรณรงค์ลดความรุนแรงที่เกิดขึ้นในสังคม

เมื่อเปรียบเทียบกับงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง พบว่า สอดคล้องกับงานวิจัยของรตี ธนารักษ์, ธัญญา จันทร์ตรง, อุษณีย์ มากประยูร และจักภพ พานิช (2564) ที่ศึกษาการพัฒนาต้นแบบนวัตกรรมสื่อประเภทละครเร่แบบมีส่วนร่วมเพื่อการรู้เท่าทันความรุนแรงในเด็กและเยาวชน จังหวัดอุดรธานี ซึ่งพบว่า การสร้างประสบการณ์ (Experience) ให้แก่กลุ่มเป้าหมายผู้เข้าร่วมโครงการให้ตระหนักถึงการรับรู้สถานการณ์ ลักษณะความรุนแรง เข้าใจความรู้สึกในฐานะผู้กระทำ และผู้ถูกกระทำ ตระหนักถึงความสำคัญในการลดความรุนแรง ทั้งในระดับรับรู้ (Passive Audience) จากการฟังบรรยาย และในระดับปฏิสัมพันธ์ต่อเนื้อหาและร่วมสร้างเนื้อหา (Active Audience) จากการระดมสมอง และฝึกปฏิบัติ โดยเฉพาะอย่างยิ่งกลุ่มเป้าหมายที่ใช้กระบวนการละครในการสร้างความตระหนักรู้ มีแนวโน้มที่จะเปลี่ยนพฤติกรรมลดการกลั่นแกล้งกันในห้องเรียน โดยเฉพาะอย่างยิ่งเรื่องการใช้คำพูดที่รุนแรง และสอดคล้องกับงานวิจัยของธาม เชื้อสถาปนศิริ (2558) ที่ศึกษา การเล่าเรื่องข้ามสื่อ (Transmedia: story-telling) ซึ่งพบว่า การเล่าเรื่องข้ามสื่อ คือ เทคนิคการเล่าเรื่องที่ใช้ประโยชน์จากการแบ่งเรื่องออกเป็นส่วยย่อย ๆ และผลิตเรื่องราวส่วยย่อย ๆ นั้นนำเสนอผ่านช่องทางสื่อที่แตกต่างกัน โดยที่เรื่องทั้งหมดนั้นต่างก็มีส่วนที่เป็นเนื้อหาสมบูรณ์ในตัวเองหรือไม่ก็ได้ และเรื่องต่าง ๆ สามารถนำมารวมกันเป็นเรื่องเดียวกันได้โดยผ่านประสบการณ์ผ่านสื่อต่าง ๆ ของผู้ชมหรือผู้ใช้งานสื่อ โดยการวิจัยในครั้งนี้มีการนำเสนอผลงานสื่อผ่านช่องทางสื่อออนไลน์ ซึ่งเป็นสื่อที่กลุ่มเป้าหมายมีความคุ้นเคย และนำเสนอแบบ On Ground คือ มีการติดโปสเตอร์ และเปิดสื่อให้นักเรียนกลุ่มเป้าหมายรับชมในโรงเรียน การเล่าเรื่องข้ามสื่อ นักเล่าเรื่องต้อง 1) เล่า ‘เรื่องเอก’ (Main story) ผ่านเรื่องย่อย (Sub story) หลายเรื่องที่เกี่ยวข้องกัน 2) โดยที่เรื่องย่อยนั้นต่างก็มีความครบถ้วนสมบูรณ์ได้ด้วยตัวเอง ไม่จำเป็นต้องมีประสบการณ์กับเรื่องใดเรื่องหนึ่งก่อน 3) ใช้เทคนิคการนำเสนอที่แตกต่างกัน ผ่านรูปแบบช่องทางสื่อต่าง ๆ กัน 4) คำนึงถึงธรรมชาติของสื่อ พฤติกรรมผู้รับสาร กิจกรรมประจำวัน ช่วงระยะเวลาที่เหมาะสม 5) เรื่องต่าง ๆ จะถูกเชื่อมโยงสัมพันธ์บูรณาการสสัมพันธ์กันโดยเจตนาของผู้ผลิตและความตั้งใจ และการมีส่วนร่วมของผู้รับสาร และ 6) ผู้ส่งสารเพียงให้กำเนิดเรื่องหลัก และพัฒนาเรื่องนั้นต่อไปพร้อมกับผู้ใช้ผู้รับสารด้วยประสบการณ์ และจินตนาการของเขาเอง ซึ่งจากการดำเนินโครงการที่มีการตั้งต้นเนื้อหาของเรื่องราวจากประสบการณ์ของผู้รับสารที่เป็นกลุ่มเป้าหมาย ส่งผลให้กลุ่มเป้าหมายสามารถเข้าใจสารนั้นได้โดยง่าย ภายใต้รูปแบบสื่อที่โดนใจ และเกิดความภาคภูมิใจที่มีส่วนร่วมในทุกกระบวนการผลิตสื่อ เกิดการส่งต่อสื่อดังกล่าวไปยังกลุ่มเป้าหมายใหม่ ผลผลิตที่เกิดขึ้นจากการดำเนินโครงการจึงไม่ได้เป็นเพียงผลลัพธ์ที่เป็นผลผลิตของตัวสื่อที่หลากหลาย แต่ยังได้สร้างความตระหนักและรู้เท่าทันความรุนแรงให้กับกลุ่มเป้าหมายจากการบ่มเพาะความรู้ การกำหนดบทบาทใหม่ของกลุ่มเป้าหมายในการเป็นพหุตรณกร์ลดความรุนแรง นับเป็นการติดตั้งองค์ความรู้ให้เกิดขึ้นในตัวบุคคล ซึ่งสามารถนำไปสู่การขยายผลสู่กลุ่มเป้าหมายใหม่ ๆ ต่อไป

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะทั่วไป

1. ผู้นำการเปลี่ยนแปลง (Change Agent) ควรนำความรู้ที่ได้จากการเข้าร่วมโครงการไปขยายผลสู่การสร้างสรรคและผลิตสื่ออื่น ๆ ในประเด็นที่หลากหลาย เพื่อก่อให้เกิดประโยชน์ต่อสังคม
2. โรงเรียนกลุ่มเป้าหมาย ควรนำผลผลิตสื่อที่ได้จากโครงการวิจัยไปใช้เผยแพร่สู่กลุ่มเป้าหมายใหม่ ๆ หรือขยายผลในพื้นที่เพิ่มขึ้น

ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรเพิ่มโรงเรียนกลุ่มเป้าหมายให้มากขึ้น เพื่อนำไปสู่การสร้างนวัตกรรมสื่อที่หลากหลาย และช่วยลดประเด็นความรุนแรงในมิติอื่น ๆ ที่เกิดขึ้นตามบริบทของกลุ่มเป้าหมาย
2. ควรเพิ่มจำนวน Change Agent ในการดำเนินโครงการวิจัย เพื่อบ่มเพาะทักษะการคิดของการเป็น Transmedia Young Producer และนำความรู้ที่ได้ไปประยุกต์ใช้และขยายผล

บรรณานุกรม

- กรมสุขภาพจิต กระทรวงสาธารณสุข. (2549). *ความรุนแรงของวัยรุ่นไทย : พฤติกรรมเสี่ยงต่อสุขภาพ*. กรุงเทพมหานคร: บริษัท ปิยอนด์ พับลิชชิง จำกัด.
- ชาอิตะห์ เกศา และศรีสมภพ จิตรภิมย์ศรี. (2558). วัยรุ่นกับความรุนแรงเชิงวัฒนธรรมในอำเภอเมือง จังหวัดสตูล. *วารสารปริทัศน์ มหาวิทยาลัยทักษิณ*, 28(3), 154 - 167.
- ชาม เชื้อสถาปนศิริ. (2558). เล่าเรื่องข้ามสื่อ (TRANSMEDIA : STORY-TELLING). *วารสารนิเทศศาสตร์และนวัตกรรมการนิเทศ*, 2(1), 59 - 88.
- พิมพ์วิทย์ บุญมงคล และคณะ. (2557). *สื่อดิจิทัลออนไลน์ของเยาวชน : นวัตกรรมสื่อสร้างสรรค์เพื่อลดความรุนแรง* (รายงานการวิจัย). โครงการวิจัยมหาวิทยาลัยแห่งชาติ กลุ่มสังคมศาสตร์. มหาวิทยาลัยมหิดล.
- รติ ธนารักษ์, ธิญา จันทร์ตรง, อุษณีย์ มากประยูร และจักภพ พานิช. (2564). การพัฒนาต้นแบบนวัตกรรมสื่อประเภทละครแบบมีส่วนร่วมเพื่อการรู้เท่าทันความรุนแรงในเด็กและเยาวชน จังหวัดอุดรธานี. *Journal of Roi Kaensarn Academi*, 6(6), 271 - 291.
- ศรีญา อธิเดช. (2553). *การศึกษาพฤติกรรมความรุนแรงของนักเรียนวัยรุ่น*. วิทยานิพนธ์ ปริญญาโทบริหารศิลป. กรุงเทพมหานคร: มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- สกุลศรี ศรีสารคาม. (2561). การพัฒนานวัตกรรมเชิงเนื้อหาด้วยกลยุทธ์การเล่าเรื่องข้ามสื่อสำหรับรายการโทรทัศน์. *วารสารนิเทศศาสตร์ธุรกิจบัณฑิต*, 12(1), 193 - 225.
- สิริภิญญา อินทรประเสริฐ. (2556). *อิทธิพลของสื่อที่มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมความรุนแรงของเด็กและเยาวชน* ในกรุงเทพมหานคร. (รายงานการวิจัย). กรุงเทพมหานคร: มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนดุสิต.
- สำนักงานคณะกรรมการส่งเสริมและประสานงานสตรีแห่งชาติ. (2542). *นโยบายและแผนงานในการพัฒนาครอบครัว*: กรุงเทพมหานคร, 27-28.
- องค์การอนามัยโลก. (2545). *กรอบแนวคิดและนิยามการกระทำความรุนแรง*. https://www.hiso.or.th/hiso/picture/reportHealth/report2_11_3.pdf
- Dogruel, L (2014). What is so special about Media Innovations? A Characterization of the Field. *The Journal of Media Innovations* 1.1 (2014): 52-69.
- Reca, A. A. (2006). Issues in Media Product Management. In A. B. Albarran, S. M. Chan-Olmsted & M. Wirth (eds.), *Handbook of Media Management and Economics* (pp. 181- 201). Mahwah: Lawrence Erlbaum Associates.