

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของการวิจัย

จากข้อมูลวิจัยการเฝ้าระวังสถานการณ์เด็กไทย หรือ Child Watch ของ ดร.อมรวิษณุ นาคทรรพ สถาบันรามจิตติ (จรรยาพร, 2549:1) ได้สรุปภาพรวมของสังคมไทยในส่วนของเด็กและเยาวชน ในมิติทางลบไว้ว่า ข้อมูลจากงานวิจัยยืนยันสถานการณ์ของเด็กปัจจุบันน่าเป็นห่วงเป็นอย่างยิ่ง เนื่องจากกำลังเผชิญปัญหาหลายด้านพร้อมกัน อาทิ สภาพครอบครัวอ่อนแอ เด็กเที่ยวกลางคืน ดื่มสุรา สูบบุหรี่ มีเพศสัมพันธ์ก่อนวัยอันควร และอุบัติเหตุที่เกิดจากการดื่มสุรา โดยเฉพาะอย่างยิ่งปัญหาที่ต้องเฝ้าระวังมากเป็นพิเศษในกลุ่มเยาวชน ได้แก่ การมีเพศสัมพันธ์ การตั้งครรภ์นอกสมรส การใช้ความรุนแรง ถูกทำร้าย และอุบัติเหตุ มีสถิติสูงขึ้นอย่างน่าตกใจ

ปัญหาเยาวชนมีมากมายหลายด้านที่หลายหน่วยงานในสังคมไม่ได้ให้ความสนใจ และพยายามช่วยกันเยียวยาปัญหามาโดยตลอด หากแต่หลายครั้งที่การแก้ไขปัญหาเยาวชนไม่ได้เกิดจากการมีส่วนร่วมของเยาวชน จึงอาจทำให้การแก้ไขปัญหาดังกล่าวบรรลุเป้าหมายเพียงด้านใดด้านหนึ่งเท่านั้น ในงานวิจัยชิ้นนี้จึงจะเปิดโอกาสให้เยาวชนได้เข้ามามีส่วนร่วมในการผลิตสื่อละครชุมชนเพื่อการสื่อสารประเด็นปัญหาเยาวชน ในฐานะ “ผู้ผลิต” หรือ “ผู้ส่งสาร” เต็มตัว ซึ่งจะให้เยาวชนได้มีส่วนร่วมตั้งแต่การร่วมคิดประเด็นปัญหาที่จะนำมาสื่อสาร โดยให้เยาวชนได้พิจารณาตัดสินใจเองว่าประเด็นใดควรเป็นประเด็นเร่งด่วนที่ควรเฝ้าระวังก่อนเป็นประเด็นแรก และผู้วิจัยคาดหวังว่าการให้เยาวชนได้เข้ามามีส่วนร่วมตลอดกระบวนการในครั้งนี้ จะทำให้เกิดกระบวนการสื่อสารประเด็นปัญหาเยาวชนในรูปแบบที่แตกต่างจากการสื่อสารของหน่วยงานอื่นที่ผ่านมา และน่าจะส่งผลให้เกิดประสิทธิผลที่เข้าถึงเยาวชนอย่างชัดเจนยิ่งกว่าการสื่อสารโดยผู้สื่อสารที่ไม่ใช่เยาวชนด้วยกัน จากนั้นเยาวชนก็จะได้เข้าร่วมกระบวนการผลิตละคร ซึ่งจะได้อีกฝนทักษะต่าง ๆ ทางละคร เชื่อมโยงกับความรู้จาก

ประสบการณ์ และจากงานวิชาการ ผสมผสานกัน เพื่อสื่อสารประเด็นปัญหาเยาวชน ออกแสดงสดตามสถานที่สาธารณะต่าง ๆ ซึ่งเยาวชนก็จะเป็นผู้กำหนดเองว่า ควรจะไปแสดงเผยแพร่ที่ใดบ้าง และสุดท้ายเยาวชนก็จะเป็นผู้ประเมินผลและถอดบทเรียนด้วยตนเอง

จากการสำรวจเบื้องต้น เมื่อวันที่ 21 มิถุนายน 2553 นั้น ผู้วิจัยได้จัดประชุม โดยเชิญเยาวชนที่สนใจจะสมัครเป็นเยาวชนกลุ่มเรียนรู้ในงานวิจัยชิ้นนี้ จำนวน 35 คน¹ มาประชุมร่วมกันเพื่อปรึกษาหารือถึงประเด็นที่จะนำมาทำเป็นละครว่าประเด็นใดสำคัญและน่าจะนำมาทำเป็นละครก่อนเป็นประเด็นแรก โดยเยาวชนทุกคนจะต้องไปสืบค้นข้อมูลเบื้องต้นเกี่ยวกับปัญหาและสภาพการสื่อสารประเด็นเยาวชนตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบันมาก่อน ทั้งจากสื่ออินเทอร์เน็ตและสื่ออื่น ๆ แล้วในวันประชุมให้ทุกคนนำเสนอประเด็นของตัวเองคนละหนึ่งประเด็น พร้อมยกเหตุผลประกอบ สุดท้ายก็ร่วมกันเลือกประเด็นที่เห็นว่าสำคัญด้วยการลงคะแนนเสียง สรุปการประชุมในวันนั้น เยาวชนกลุ่มเรียนรู้ได้เลือกประเด็น “การคบเพื่อน” เป็นประเด็นในการทำละครครั้งนี้ เพื่อจะได้สอดคล้องกับแนวคิดการวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วมที่ใช้เป็นแนวทางหลักในการดำเนินงานวิจัยนี้ กล่าวคือ

งานวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วม (Participatory Action Research) นั้น สุรางค์ จันทวานิช (2531) กล่าวไว้ว่า การวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วม เป็นการวิจัยที่นำแนวคิด 2 ประการมาผสมผสานกันคือการปฏิบัติการ (Action) ซึ่งหมายถึงกิจกรรมที่โครงการวิจัย(หรือนักวิจัย)จะต้องดำเนินการ และคำว่า การมีส่วนร่วม (Participation) อันเป็นการมีส่วนร่วมเกี่ยวข้องของทุกฝ่ายที่เข้าร่วมกิจกรรมวิจัย ในการวิเคราะห์สภาพปัญหาหรือสถานการณ์อันใดอันหนึ่ง แล้วร่วมในกระบวนการตัดสินใจและการดำเนินการจนกระทั่งสิ้นสุดการวิจัย โดยมีความหมายถึงวิธีการที่ให้ ผู้ถูกวิจัยหรือชาวบ้าน เข้ามามีส่วนร่วมในการวิจัย เป็นการเรียนรู้จากประสบการณ์ โดยอาศัยการมีส่วนร่วมอย่างแข็งขันจากทุกฝ่ายที่เกี่ยวข้องกับกิจกรรมวิจัย นับตั้งแต่การระบุปัญหาของการดำเนินการ การช่วยให้ข้อมูลและการช่วยวิเคราะห์ข้อมูล ตลอดจนช่วยหาวิธีแก้ไขปัญหาหรือส่งเสริมกิจกรรมนั้น ๆ

ในการให้ผู้ที่เกี่ยวข้องเข้าไปมีส่วนร่วมในการวิจัยตามแนวทางการวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วมนี้ นอกจากการประชุมระดมความเห็นจากเยาวชนกลุ่มเรียนรู้แล้ว ในขั้นตอนการรวบรวมข้อมูลเพื่อสร้างสรรค์ละคร ยังจะมีการสัมภาษณ์นันทรรสนะ (Vox pop) เยาวชนระดับอุดมศึกษาคณะอื่น ๆ ในสถาบันการศึกษาต่าง ๆ ในจังหวัดเชียงใหม่ ได้แก่ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่ และมหาวิทยาลัยแม่โจ้ โดยจะสัมภาษณ์เพื่อสำรวจความคิดเห็นและแนวทางปฏิบัติ

¹ ดูรายชื่อ และรายละเอียดการประชุมได้ที่ภาคผนวก ก

เกี่ยวกับการคบเพื่อน ซึ่งจะนำไปใช้เป็นข้อมูลส่วนหนึ่งในการสร้างสรรค์ละครต่อไป และนับเป็นการสร้างสรรค์ละครจากการมีส่วนร่วมของเยาวชนในขอบเขตที่กว้างขึ้นกว่าเยาวชนกลุ่มเรียนรู้เพียง 30-35 คนเท่านั้น

การให้เยาวชนทั้งสองกลุ่มได้เข้ามาร่วมคิดร่วมสื่อสารละครในประเด็นปัญหาเยาวชนด้วยตัวเองตั้งแต่ต้นจนจบนี้ น่าจะส่งผลให้เยาวชนทั้งกลุ่มผู้ผลิตและกลุ่มที่เป็นผู้ดูผู้ชม ได้สื่อสารเข้าใจกันมากขึ้น เพราะทั้งผู้ส่งสารและผู้รับสารเป็นเยาวชนระดับอุดมศึกษา อันเป็นวัยเดียวกันทั้งสองฝ่าย น่าจะทำให้เยาวชนได้เกิดความตระหนักและเข้าใจถึงปัญหาเยาวชนมากขึ้น รวมทั้งจะได้ทราบถึงแนวทางการแก้ปัญหาอย่างถูกวิธี ในแง่มุมหรือในด้านการสื่อสารแบบอื่นไม่เคยก่อให้เกิดขึ้นมาก่อน อันจะเป็นอีกหนึ่งมิติของการสื่อสารเพื่อการพัฒนาเยาวชน และสามารถใช้เป็นแนวทางในการสื่อสารประเด็นปัญหาเยาวชนต่อไปในอนาคตได้ด้วย

งานวิจัยชิ้นนี้จึงจะเปิดให้เยาวชนได้เข้าไปเป็นผู้สื่อสารประเด็น “การคบเพื่อน” ผ่านกระบวนการผลิตสื่อในรูปแบบ “ละครชุมชน” ที่คาดหมายว่าจะช่วยสร้างความรู้ ความเข้าใจให้กับเยาวชน และทราบถึงวิธีการแก้ปัญหาที่ถูกวิธี ในแง่มุมที่ชัดเจนและต่างจากที่สื่ออื่นเคยทำมา โดย “ศิลปะการละคร” เป็นเครื่องมือหนึ่งที่มีการนำมาใช้ทั้งที่เป็น กระบวนการสร้างสรรค์ การเรียนรู้ เป็นสื่อ และบางครั้งก็เป็นยาใจ ประสบการณ์หลากหลายจากความร่วมมือระหว่างนักการละครกับหน่วยงาน กลุ่ม หรือองค์กรที่ทำงานด้านการพัฒนา เป็นข้อพิสูจน์ถึงประสิทธิผลของการพัฒนาเยาวชนให้ค้นพบตนเอง สร้างทักษะการคิด วิเคราะห์ คิดสร้างสรรค์ ฝึกฝนการทำงานร่วมกับผู้อื่น มีทัศนคติที่ดีต่อตนเอง ได้เป็นส่วนหนึ่งในการสร้างสื่อละครสะท้อนปัญหาต่าง ๆ ของสังคม ได้รับการยอมรับจากชุมชน ได้เห็นและรับรู้ถึงการเชื่อมโยงตนเองกับชุมชนของตน ตลอดจนได้รับการเยียวยาฟื้นฟูจิตใจ (ละครสร้างสุข, ออนไลน์, 1 พ.ย.53)

สื่อ “ละคร” นั้นมีบทบาทในชีวิตและความเป็นอยู่ของมนุษย์มาตั้งแต่สมัยโบราณ นับตั้งแต่มนุษย์เริ่มมีการพัฒนาขั้นพื้นฐาน เริ่มรู้จักการแสดงออกด้วยท่าทาง การเคลื่อนไหวและน้ำเสียง เริ่มเห็นความสำคัญของการอยู่เป็นหมู่เป็นเหล่า การมีกิจกรรมและประสบการณ์ร่วมกัน มนุษย์แทบทุกเผ่าพันธุ์จะสามารถค้นคิดหาวิธีการแสดงออกที่มีลักษณะเป็นศิลปะสร้างสรรค์ซึ่งถือได้ว่าเป็นต้นกำเนิดของละครที่เรารู้จักกันในสมัยปัจจุบัน อริสโตเติล ได้กล่าวถึงสัญชาตญาณหรือความสามารถพิเศษในการเลียนแบบของมนุษย์ซึ่งเขาถือว่าเป็นบ่อเกิดของละครไว้ในหนังสือเรื่อง โปเอทิกส์ เป็นใจความว่า (สดใส,เอกสารองค์กร)

“มนุษย์มีสัญชาตญาณการเลียนแบบมาแต่กำเนิดซึ่งทำให้มนุษย์มีความเป็นเลิศเหนือสัตว์ทั้งปวง และสามารถเรียนรู้สิ่งต่างๆ ในชีวิตได้ ฉะนั้นมนุษย์จึงมีความชื่นชมในผลงานที่เกิดขึ้นจากความสามารถในการเลียนแบบนี้”

สำหรับธรรมชาติของมนุษย์ที่ชื่นชมในผลงานของการเลียนแบบซึ่งนำไปสู่การแสดงละครนั้น เราอาจสังเกตเห็นได้ชัดจากการเล่นของเด็กๆ ที่มักจะเล่นสมมติทำตัวเป็นคนอื่น เช่น เด็กผู้หญิงพอรู้ความก็มักจะนำเสื้อผ้าและรองเท้าของมารดามาสวมใส่และแสดงบทบาทเป็น “คุณแม่” เด็กที่ไปโรงเรียนใหม่ๆ มักจะชอบเล่น “ครูนักเรียน” เด็กผู้ชายมักชอบแสดงเป็นตำรวจ เป็นทหารหรือวีรบุรุษ ในนิยายโลดโผนผจญภัยต่างๆ ความสนุกสนานเพลิดเพลินที่เด็กๆ ได้รับในการ “แสดงตนเป็นคนอื่น” หรือ “แสดงละคร” ในขั้นพื้นฐานนี้อาจให้คำอธิบายแก่เราได้ว่า ทำไมมนุษย์ทุกชาติทุกภาษาจึงคิดสร้างสรรค์ละครขึ้น (สดใส, เล่มเดียวกัน)

ต่อมาเมื่อพัฒนาการไปสู่การละคร²ที่แท้จริงเกิดขึ้น ผู้เขียนบทละครทุกยุคทุกสมัยก็จะนำเรื่องราวของการต่อสู้ดิ้นรนของมนุษย์ที่จะบังคับชีวิตให้เป็นไปตามใจปรารถนาของตนมาเขียนขึ้นเป็นบทละครเป็นต้นว่า ในละครประเภทโศกนาฏกรรม ผู้เขียนจะแสดงให้เห็นความพยายามอย่างยิ่งใหญ่ของตัวละครเอกที่จะบังคับชีวิตของตน แต่ต้องประสบความหายนะเนื่องจากความผิดพลาดของการกระทำหรือการตัดสินใจ ซึ่งเมื่อเราได้ดูละครดังกล่าว เราก็สามารถเข้าใจถึงปัญหาของชีวิตและนำบทเรียนมาปรับใช้เพื่อบังคับชีวิตของเราให้เป็นไปในทางที่ถูกที่ควรได้ (สดใส, เล่มเดียวกัน)

นับได้ว่า ศิลปะการละครเกิดขึ้นจากความใฝ่ฝันของมนุษย์ที่จะเข้าใจมนุษย์ บางครั้งมนุษย์ไม่สามารถเข้าใจตนเองได้ เพราะปัญหาต่างๆ ที่เกิดขึ้นอยู่ใกล้ตัวเกินไป ไม่สามารถใช้ความคิดพิจารณาแยกแยะอย่างสุขุมและเป็นกลางได้ แต่เมื่อปัญหานั้นไปเกิดขึ้นกับผู้อื่นและตนเองไม่มีส่วนได้ส่วนเสียกับเรื่องนั้นๆ มนุษย์ก็มักจะสามารถมองเห็นปัญหาและวิธีแก้ปัญหานั้นได้อย่างแจ่มแจ้ง ทำนองเดียวกัน การไปดูละครเรามากจะใช้ความคิดพิจารณาได้เป็นอย่างดีว่าใครผิดใครถูก และใครควรจะทำอย่างไรเพื่อมิให้เกิดปัญหาดังที่ได้พบเห็นในละคร ซึ่งความเข้าใจที่ได้รับจากละครนี้เราสามารถนำมาใช้ให้เกิดประโยชน์ในชีวิตจริงได้ (สดใส, เล่มเดียวกัน)

เชกสเปียร์ได้กล่าวไว้ว่า ละครคือกระจกส่องชีวิต ส่วนอริสโตเติลพูดถึงละครว่าเป็นการเสนอเรื่องราวที่เลียนแบบการกระทำของมนุษย์ และได้พูดถึงจุดมุ่งหมายของละครประเภทโศกนาฏกรรมของกรีกว่าเป็นละครที่มุ่งให้ผู้ชมได้รับความบริสุทธิ์ทางจิตใจ ซึ่งถ้าเราจะพิจารณาศิลปะการละครที่

² คำว่า “ละคร” ในเอกสารอ้างอิงต้นฉบับซึ่งเป็นเอกสารขององค์กรกลุ่มละครชุมชนกับไพน์ สะกดว่า “ละครคอน” แต่เพื่อการสร้างความเข้าใจให้ตรงกันในการอ่านงานวิจัยชิ้นนี้ ผู้วิจัยจึงปรับตัวสะกดมาเป็น “ละคร” ซึ่งมีความหมายเช่นเดียวกัน

ดีเด่นของทุกยุคทุกสมัย เราก็จะพบว่าจุดมุ่งหมายสำคัญของการละครก็เพื่อที่จะตอบสนองความต้องการมนุษย์ใน 3 ระดับด้วยกันคือ (สดส, เล่มเดียวกัน)

1. **ระดับอารมณ์** ละครทุกรูปแบบมีจุดมุ่งหมายที่จะให้ความบันเทิงแก่นักและผู้ชมส่วนใหญ่ก็ไปดูละครเพื่อความสนุกเพลิดเพลิน เป็นการพักผ่อนหย่อนใจ ผ่อนคลายความตึงเครียดของอารมณ์ หรือบางครั้งคนเราก็ไปดูละครเพื่อที่จะได้รับความตื่นเต้นและการกระตุ้นอารมณ์ เป็นการเปลี่ยนแปลงชีวิตประจำวันที่น่าเบื่อหน่าย ให้ความบันเทิงใจที่มนุษย์ได้รับจากการดูละครนี้สามารถจัดความเบื่อหน่ายเฉื่อยชาทำให้มนุษย์มีสุขภาพจิตดีขึ้น และเกิดความกระตือรือร้นในการดำรงชีวิต
2. **ระดับสมอง** ละครที่ดี นอกจากจะให้ความบันเทิงแล้วยังมีคุณค่าในด้านสติปัญญาให้แง่ความคิดเห็น ถามปัญหาหรือตอบปัญหาที่สำคัญๆ เกี่ยวกับชีวิต ทำให้ผู้ชมต้องกลับไปพิจารณาปัญหาต่างๆ เกี่ยวกับตนเองเกี่ยวกับสังคมหรือมนุษยชาติโดยส่วนรวม
3. **ระดับจิตใจ** นอกจากจะให้คุณค่าในแง่ของความบันเทิงและในแง่ของความคิดดังได้กล่าวมาแล้ว ละครที่ถือกันว่าอยู่ในระดับสูงสุดเชิงศิลปะและวรรณกรรมจะต้องมีคุณค่าในแง่ของจิตใจอีกด้วย ความสัมพันธ์ของศิลปะการละครกับจิตใจของมนุษย์นั้นมีมาตั้งแต่สมัยแรกเริ่มดังจะเห็นได้ว่าการละครทั้งทางตะวันตกและตะวันออกล้วนถือกำเนิดมาจากพิธีบวงสรวงเทพเจ้าซึ่งมีขึ้นเพื่อผลทางด้านจิตใจของมนุษย์โดยตรง แม้ละครในปัจจุบันส่วนใหญ่อาจจะดูห่างไกลจากความหมายทางด้านจิตใจอยู่มาก แต่ก็ยังมีบางเรื่องที่สามารถให้ความรู้สึกสูงส่งแก่จิตใจของมนุษย์ได้เช่นกัน และเมื่อใดก็ตามที่ละครสามารถให้ความบันเทิงที่มีคุณค่าทางด้านศิลปะ ความคิด และจิตใจแก่นักและผู้ชม เมื่อนั้นละครก็ได้ทำหน้าที่อันสมบูรณ์ของศิลปะแขนงนี้แล้ว

สื่อละครนั้นมีหลายประเภทหลากหลายสายพันธุ์ ละครสายพันธุ์ที่ผู้คนส่วนใหญ่คุ้นเคยนั้นเป็นละครโทรทัศน์ซึ่งเป็น "สื่อละครกระแสหลัก" ละครแบบนี้เป็นละครที่ผู้คนร้อง "อ้อ" แต่ว่า "ไม่ใช่ละครเพื่อการพัฒนา" ส่วนละครที่ "ใช่" เพื่อการพัฒนานั้นเป็น "สื่อละครแสร้ง/กระแสทางเลือก" ที่คนทั่วไปยังไม่รู้จักมักคุ้น จึงมัก "ไม่อ้อ แต่มักจะเหီး" เราอาจจะกล่าวถึงข้อแตกต่างระหว่างสื่อละครทั้ง 2 ประเภทไว้ ณ ที่นี้อย่างคร่าวๆ ได้ว่า ละครแบบละครโทรทัศน์หรือละครเวทีนั้นเป็น "ละครสำหรับผู้ชม" มีการเน้นผลผลิตคือตัวละครที่ออกมา (product) แต่ละครเพื่อการพัฒนาเป็น "ละคร

สำหรับผู้เล่น" สิ่งที่น่าสนใจคือผลงานละครที่ออกมา แต่เน้นที่ "กระบวนการละคร" (process) (สุคนธ์ จิตร, 2549 อ้างถึงใน กาญจนา แก้วเทพ, เอกสารองค์การ, 2552:267-268)

ศศิสวัสดิ์ (2551) เราสามารถจะมอง "ละคร" ได้ใน 2 ลักษณะ คือ ละครในฐานะ "ผลงาน" (product) และละครในฐานะ "กระบวนการ" (process) ได้แก่

1. ละครในฐานะ "ผลงาน" (Product) คือ การแสดงเรื่องหนึ่ง ๆ ที่มี "ผลงานละคร" เป็นหัวใจหรือเป้าหมายสำคัญ เพื่อถ่ายทอดความคิด ความงาม ความบันเทิง ฯลฯ ผู้ผู้ชม ด้วยเหตุนี้ในการทำงานจึงมักเน้น "ความเป็นมืออาชีพ" (Professional)

2. ละครในฐานะ "กระบวนการ" (Process) คือ ชุดกิจกรรมละครที่ได้รับการออกแบบเป็นกระบวนการ โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อนำมาใช้ในการเรียนรู้และพัฒนาผู้เข้าร่วมกระบวนการเป็นสำคัญ จุดมุ่งหมายหลักอยู่ที่ "ระหว่างทาง" มิใช่ "ปลายทาง" นั่นคือหัวใจหลักหรือเป้าหมายสำคัญจะอยู่ที่ "การเข้าร่วม" ของกลุ่มเป้าหมายในกระบวนการเรียนรู้ กระบวนการพัฒนาทักษะ หรือกระบวนการทำงานสร้างชิ้นงาน ส่วน "ผลงานละคร" มักจะเป็นเป้าหมายรองที่นำมาเสริมเป้าหมายหลัก ดังนั้นผลงานที่ออกมาจึงมักมีลักษณะที่ไม่เน้นความเป็นมืออาชีพ (Non Professional) มากนัก

สำหรับงานวิจัยชิ้นนี้ จะเน้นศึกษา "กระบวนการสื่อสารจากเยาวชนไปถึงเยาวชน" ในประเด็น "การคบเพื่อน" ที่เกิดขึ้นจากการร่วมโครงการนี้ ซึ่งนับเป็นการศึกษาละครทั้ง 2 ฐานะข้างต้น กล่าวคือ "ละครในฐานะผลงาน" ก็จะวิเคราะห์สื่อละครที่เยาวชนกลุ่มเรียนรู้ผลิตขึ้นว่า มีการสร้างสรรค์อย่างไร และเมื่อออกแสดงแล้วเกิดประสิทธิผลที่ต้องการมากน้อยเพียงใด และ "ละครในฐานะกระบวนการ" ก็จะวิเคราะห์ว่าเยาวชนกลุ่มเรียนรู้ได้ตระหนัก เรียนรู้ และเข้าใจปัญหานี้ในระดับ โครงสร้างมากขึ้น นอกจากนั้นตัวเยาวชนเองก็จะได้พัฒนาทรัพยากรภายในตนเองเพิ่มขึ้นอีกด้วย ทั้งในด้านการรู้จักตัวเอง การเข้าใจผู้อื่น การทำงานเป็นทีม ทักษะทางการสื่อสาร และการแสดงออก เป็นต้น

ดวงแขและคณะ (2547) ระบุว่า ในชั้นเรียนละคร ผู้เรียนจะได้รับการส่งเสริมให้ทำการสำรวจตนเองในหลาย ๆ แง่มุม ทั้งจุดอ่อนและความสามารถเชิงสร้างสรรค์ของตนเอง และจากหลักการที่ว่า "เราจะไม่มีวันเข้าใจคนอื่นได้ หากเราไม่รู้จักตนเองเสียก่อน" ดังนั้นจึงต้องใช้การรู้จักตนเองเป็น "จุดเริ่มต้น" และเครื่องมือที่จะใช้สำรวจรู้จักตนเองก็คือการสื่อสารภายในตัวบุคคลนั่นเอง และหลังจากที่ผ่านกิจกรรมสำรวจ รู้จักและเข้าใจตนเองแล้ว ก็จะขยายกิจกรรมไปสู่การสำรวจ รู้จักและเข้าใจผู้อื่น ซึ่งเคลื่อนย้ายระดับไปสู่การสื่อสารระหว่างบุคคลต่อไป ดังนั้นการให้เยาวชนได้เข้ามาร่วมผลิตละครในครั้งนี้ น่าจะช่วยให้เยาวชนกลุ่มเรียนรู้ได้เกิดการพัฒนาด้านตนเองขึ้นในหลาย ๆ ด้าน ซึ่งเยาวชนกลุ่มดังกล่าวก็จะสามารถเติบโตไปเป็นทรัพยากรมนุษย์ที่มีคุณค่าของประเทศชาติต่อไป

ด้วยการสื่อสารในรูปแบบละครจะช่วยให้เยาวชนกลุ่มเรียนรู้หรือเยาวชนผู้ผลิตได้เกิดการพัฒนาตนเองขึ้นในหลาย ๆ ด้าน ประกอบกับสื่อละครชุมชนในลักษณะนี้ นักแสดงกับผู้ชมเป้าหมายเป็นเยาวชนวัยเดียวกัน อาศัยอยู่ในพื้นที่เดียวกัน จึงมีความคุ้นเคยกัน การสื่อสารดังกล่าวจึงน่าจะเข้าถึงกลุ่มเป้าหมายได้ดีกว่าสื่อประเภทอื่น โดยเฉพาะอย่างยิ่ง หากผู้ชมรู้จักนักแสดงด้วยแล้ว ละครชุมชนนั้นก็จะยิ่งน่าสนใจ สามารถดึงดูดผู้ชมได้มากยิ่งขึ้นไปอีก งานวิจัยชิ้นนี้จึงเลือกใช้การสื่อสารด้วยรูปแบบละครชุมชน ดังเหตุผลที่กล่าวมาทั้งหมดข้างต้น

ทั้งนี้ ผู้วิจัยได้ประสานงานกับนักวิชาชีพด้านสื่อละครชุมชน คือ นายอัมรินทร์ เปล่งรศมี ผู้อำนวยการกลุ่มละครชุมชนก๊ับไฟ เพื่อให้มาเป็นวิทยากรสำหรับการดำเนินงานผลิตละครในครั้งนี้ กลุ่มละครชุมชนก๊ับไฟ ก่อตั้งขึ้นเมื่อกลางปี 2539 ณ จังหวัดเชียงใหม่ เป็นองค์กรพัฒนาเอกชนด้านสื่อระดับย่อย ปราศจากการควบคุมจากลัทธิ กลุ่มการเมือง และกลุ่มทุนนิยมใดๆ มาครอบงำ ทำงานโดยใช้กระบวนการละครชุมชน ศิลปะ วัฒนธรรมร่วมสมัย สื่อทางเลือกและกิจกรรมสร้างสรรค์อื่นๆ เพื่อเสริมพลัง ศักยภาพ สร้างทางเลือกหรือสร้างพื้นที่ การเรียนรู้แลกเปลี่ยนที่หลากหลาย กับบุคคล ชุมชน องค์กร เครือข่าย หรือเพื่อขยายพื้นที่สื่อภาคประชาชนในการเข้ามามีส่วนร่วมทางสังคม เช่น เพื่อป้องกัน อนุรักษ์ หรือแก้ไขปัญหาตั้งแต่ระดับชุมชน สาธารณชน จนถึงระดับนโยบาย ด้วยสันติวิธี เพื่อสันติสุขอย่างทั่วถึงเท่าเทียม โดยมี “ก๊ับไฟ” เป็นกลุ่มสื่อองค์กรขององค์กร

กลุ่มละครชุมชนก๊ับไฟนั้น มีพัฒนาการของกลุ่มมายาวนาน แบ่งได้ 4 ช่วง (2539-2549) ดังนี้ (ก๊ับไฟ,ออนไลน์, 12 พ.ค. 53)

ช่วงที่ 1 ปีพ.ศ. 2539 – 2540 (1996 – 1997) สร้างกระบวนการเรียนรู้เพื่อสร้างคน และสร้างงานละครชุมชนรณรงค์เพื่อยุติการค้าประเวณีเด็ก (ชนบท-เมือง)

ช่วงที่ 2 ปีพ.ศ. 2541 (1998) ก่อตั้งโครงการละครชุมชน (ละครชุมชนกับรัฐธรรมนูญ ลดความรุนแรงในครอบครัว สิทธิหญิงชายเท่าเทียม)

ช่วงที่ 3 ปีพ.ศ. 2541 – 2543 (1998 – 2000) ลดทำงานละครชุมชน – ทำงานชุมชนภาคเหนือ (ป้องกันการค้าประเวณีเด็ก)

ช่วงที่ 4 ปีพ.ศ. 2543 – 2549 (2000 – 2006) งานขบวนพันธมิตรเครือข่าย การเมืองภาคประชาชน ขยายงานสื่อทางเลือก งานแกนนำชุมชน (ป้องกันรณรงค์การค้ามนุษย์)

กลุ่มละครชุมชนกับไฟนีออน จะมาเป็นทีมวิทยากรให้กับเยาวชนกลุ่มเรียนรู้ในงานวิจัยชิ้นนี้ และด้วยประสบการณ์กับความเป็นนักวิชาชีพด้านละครชุมชนมาอย่างยาวนาน จึงเชื่อมั่นได้ว่า เยาวชนที่เข้าร่วมกระบวนการละครจะสามารถเกิดการเรียนรู้ พัฒนาตนเอง และสามารถสร้างสื่ออย่างสร้างสรรค์ เกิดประโยชน์กับสังคมส่วนรวมได้

1.2 ปัญหานำวิจัย

- 1.2.1 กระบวนการสื่อสารผ่านสื่อละครชุมชนในประเด็นปัญหา“การคบเพื่อน” ที่เยาวชน (กลุ่มเรียนรู้) ผลิตขึ้นมีลักษณะอย่างไร
- 1.2.2 การสื่อสารประเด็นปัญหา “การคบเพื่อน” ผ่านสื่อละครชุมชน ที่เยาวชนกลุ่มเรียนรู้ผลิตขึ้นนั้น มีประสิทธิผลมากน้อยเพียงใด
- 1.2.3 การสื่อสารผ่านสื่อละครชุมชนเพื่อแก้ปัญหาเยาวชนต่อไปในอนาคต ควรเป็นอย่างไร

1.3 วัตถุประสงค์การวิจัย

- 1.3.1 เพื่อศึกษากระบวนการสื่อสารผ่านสื่อละครชุมชน ประเด็นปัญหา“การคบเพื่อน” ที่เยาวชนกลุ่มเรียนรู้ผลิตขึ้น
- 1.3.2 เพื่อศึกษาประสิทธิผลของการสื่อสารผ่านสื่อละครชุมชน ที่เยาวชนกลุ่มเรียนรู้ผลิตขึ้น
- 1.3.3 เพื่อศึกษาแนวทางในการสื่อสารผ่านสื่อละครชุมชนเพื่อแก้ปัญหาเยาวชนต่อไปในอนาคต

1.4 ขอบเขตการวิจัย

- 1.4.1 ขอบเขตด้านเนื้อหา เนื้อหาของละครชุมชนที่จะร่วมกันผลิตขึ้นนั้นจะเน้นไปที่ประเด็นปัญหา“การคบเพื่อน” ในพื้นที่อำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่
- 1.4.2 ขอบเขตด้านประชากร (กลุ่มเป้าหมาย)
 - เยาวชนกลุ่มเรียนรู้ เป็นนักศึกษาที่สมัครใจเข้าร่วมเป็นผู้ผลิตสื่อละครชุมชนในโครงการวิจัยชิ้นนี้ จำนวน 30-35 คน โดยจะต้องเป็นนักศึกษาคณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยพายัพ จังหวัดเชียงใหม่

- เยาวชนทั่วไป เป็นเยาวชนระดับอุดมศึกษาทุกเพศ ทุกสถาบัน ที่ได้รับชมละครชุมชนที่เยาวชนกลุ่มเรียนรู้ผลิตขึ้น และเผยแพร่ในช่วงระยะเวลาที่ดำเนินการวิจัย

1.5 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

- 1.5.1 ได้ทราบถึงกระบวนการสื่อสาร และแนวทางในการสื่อสารผ่านสื่อละครชุมชนเพื่อแก้ไขปัญหาเยาวชนในประเด็นเรื่องการคบเพื่อน
- 1.5.2 เยาวชนที่เข้าร่วมโครงการ ทั้งเยาวชนกลุ่มเรียนรู้และเยาวชนทั่วไป จำนวน 200-300 คน เกิดการตระหนักรู้ถึงประเด็นปัญหา “การคบเพื่อน” มากขึ้น รวมทั้งมีความเข้าใจและทราบถึงวิธีป้องกันและแก้ปัญหาดังกล่าวอย่างถูกวิธี
- 1.5.3 การฝึกปฏิบัติ (Workshop) ตลอดกระบวนการผลิตละครชุมชน จะเสริมสร้างให้เยาวชนกลุ่มเรียนรู้ ได้มีโอกาสในการพัฒนาตนเองในด้านต่าง ๆ เพิ่มขึ้น

1.6 นิยามศัพท์เฉพาะ

ละครชุมชน (ความหมายทั่วไป) หมายถึง การสื่อสารในรูปแบบของละครซึ่งแสดงสดตามสถานที่สาธารณะที่เอื้ออำนวยและสอดคล้องกับกลุ่มเป้าหมาย เช่น ลานวัด ศาลาเอนกประสงค์ของชุมชน และโรงเรียน เป็นต้น ทั้งนี้เพื่อให้เกิดการสื่อสารแลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างคนในชุมชน โดยมุ่งหวังให้เกิดทางเลือกในการสื่อสารที่หลากหลาย หรือเกิดการเปลี่ยนแปลงสังคมอย่างสร้างสรรค์ รวมถึงปราศจากลัทธิ การเมืองหรือกลุ่มทุนนิยมอื่นใดมาครอบงำ

ละครชุมชน (ความหมายในงานวิจัย) หมายถึง การสื่อสารในรูปแบบของละคร ที่เยาวชนกลุ่มเรียนรู้ได้ร่วมมือกันผลิตขึ้น โดยมีวัตถุประสงค์ในการแก้ไขปัญหาเยาวชนประเด็นปัญหา “การคบเพื่อน” ซึ่งเป็นประเด็นที่เยาวชนกลุ่มเรียนรู้ได้คิดและหารือตกลงร่วมกัน และจัดแสดงสดในสถานที่สาธารณะที่มีกลุ่มเป้าหมายที่เหมาะสม และเยาวชนกลุ่มเรียนรู้เป็นผู้กำหนด

เยาวชนกลุ่มเรียนรู้ หมายถึง นักศึกษาที่สมัครใจเข้าร่วมเป็นผู้ผลิตสื่อละครชุมชนในโครงการวิจัยชิ้นนี้ จำนวน 30-35 คน โดยจะต้องเป็นนักศึกษาคณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยพายัพ

เยาวชนทั่วไป หมายถึง เยาวชนระดับอุดมศึกษาทุกเพศ ทุกสถาบัน ที่ได้รับชมละครชุมชนที่เยาวชนกลุ่มเรียนรู้ผลิตขึ้น

กระบวนการสื่อสาร หมายถึง กระบวนการสื่อสารที่มีองค์ประกอบสำคัญอยู่ 4 ประการ ได้แก่ ผู้ส่งสาร (Sender) เนื้อหาสาร (Message) ช่องทางการสื่อสาร (Channel) และผู้รับสาร (Receiver) หรือเรียกโดยย่อว่า กระบวนการ S-M-C-R

การคบเพื่อน หมายถึง การแสดงปฏิสัมพันธ์กับคนที่สนิทสนมกัน และอยู่ในวัยเยาวชน ระดับอุดมศึกษาเหมือนกัน ไม่ว่าจะเป็นเพศหญิง เพศชาย หรือเพศอื่น

1.7 กรอบแนวคิดการวิจัย

งานวิจัยนี้ใช้หลักการวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วม (Participatory Action Research หรือ PAR) เป็นแนวทางในการดำเนินการ ซึ่งยึดหลักการของ Kemmis and McTaggart (1988:5 อ้างถึงใน Kaye Seymour-Rolls & Ian Hughes, 1995, online) ที่กล่าวถึงการวิจัยแบบ PAR นี้ไว้ว่า เป็นการวิจัยที่ต้องปฏิบัติการตาม 4 ขั้นตอนนี้ คือ (1) ไตร่ตรองและทำความเข้าใจกับสภาพปัญหา (Reflection) (2) วางแผนแก้ไขปัญหา (Planning) (3) ปฏิบัติการตามแผนที่กำหนดไว้ (Action) และ (4) สังเกตเพื่อประเมินผล (Observation) ทั้งนี้การดำเนินงานทั้งหมดยังต้องเป็นไปแบบวงเกลียววัฏจักร (Spiral) อีกด้วย นั่นคือ เมื่อดำเนินการขั้นตอนที่ 1 ถึง 4 เสร็จสิ้นแล้ว ก็จะต้องนำผลการประเมินจากขั้นตอนที่ 4 กลับไปไตร่ตรอง วางแผน และปฏิบัติการอีกครั้งตามขั้นตอนที่ 1, 2 และ 3 ตามลำดับ เพื่อให้ได้ผลการดำเนินงานที่ดียิ่งขึ้น ซึ่งกรอบแนวคิดของงานวิจัยสามารถแสดงเป็นแผนภาพได้ดังแผนภาพที่ 1.1 นี้

แผนภาพที่ 1.1 กรอบแนวคิดงานวิจัย

