

# “The Way” : The creation of a performance to reconcile social divisiveness

## “ทาง” : การสร้างสรรค์นาฏกรรมเพื่อสร้างความเข้าใจในสังคม

Pawaris Mina

ปาวริส มินา

*Faculty of Arts, Silpakorn University, Thailand*

### Corresponding author

e-mail: pawaris\_8@hotmail.com

Received 09-03-2023

Revised 11-05-2023

Accepted 22-05-2023

### Abstract

**Objectives:** The stage play titled “The Way” aims to suggest ways to reconcile present social conflicts.

**Methods:** The methodology can be divided into 10 steps: 1) data collection, 2) designing a questionnaire for the tests, 3) conducting a pre-test, 4) organizing a workshop and synthesizing data for a stage play, 5) designing visual elements, 6) rehearsing and recording the performance, 7) conducting a mid-test, 8) PR and performing the play, 9) conducting a post-test, and 10) analyzing data and writing the conclusion. The target group of the project were youths between 18 and 22 years old.

**Results:** As for the creative aspect of the performance, there was the creation of a stage play titled “The Way”, whose important theme was to point out ways to reconcile conflicts in the current society. As for the achievement evaluation of the research, there were 2 processes. First, a group conversation was conducted with 20 youths who participated in the workshop. A change in their attitude was detected. They saw that the current social and political conflicts were surmountable. Secondly, an evaluation of satisfaction was conducted with 108 youth viewers. The results showed that the average satisfaction of the experience, the content, and the idea gained from the play was 91.66 %, while 92.22 % found that the experience, the content, and the idea from the play could lead to reconciliation in the current social conflicts. These figures demonstrate that “The Way” is a performing art which was thought by the audience to have the potential to lead to the reconciliation in the current society. The reconciliation requires that adults communicate with youths openly, listen actively, be understanding, prioritize public interest, and learn to forgive one another.

**Application of this study:** “The Way” can provide the audience with values and morals which can be applied to their daily life, physically and mentally. The target group was able to realize, understand and accept different opinions which corresponded to the purposes of this research project.

**Keywords:** youth, reconcile, altruism, stage play

### บทคัดย่อ

**วัตถุประสงค์:** นาฏกรรมเรื่อง “ทาง” มีวัตถุประสงค์เพื่อสร้างสรรค์ละครเวทีที่มุ่งชี้แนะทางคลี่คลายความขัดแย้งที่เกิดขึ้นในสังคมปัจจุบัน

**วิธีการศึกษา:** การดำเนินการวิจัยแบ่งออกเป็น 10 ขั้นตอน ได้แก่ 1) การค้นคว้าและรวบรวมข้อมูล 2) การออกแบบคำถามเพื่อใช้ทดสอบ 3) การทดสอบเบื้องต้น (Pre-Test) 4) การอบรมเชิงปฏิบัติการ 5) การออกแบบองค์ประกอบศิลป์ 6) การฝึกซ้อมและบันทึกการแสดง 7) การทดสอบระหว่างการดำเนินงาน (Middle-Test) 8) การประชาสัมพันธ์การแสดงและจัดการแสดงผลงาน 9) การทดสอบหลังการดำเนินงาน (Post-Test) 10) การวิเคราะห์ข้อมูลและการสรุปผลการวิจัย โดยมีกลุ่มเป้าหมายคือเยาวชนที่มีอายุระหว่าง 18-22 ปี

**ผลการศึกษา:** ในด้านการสร้างสรรค์ผลงานการแสดง เกิดผลงานการแสดงละครเวทีเรื่อง “ทาง” ที่นำเสนอแก่นเรื่องสำคัญคือการชี้แนะทางคลี่คลายความขัดแย้งที่เกิดขึ้นในสังคมปัจจุบัน ส่วนในด้านการวัดผลสัมฤทธิ์ของงานวิจัยซึ่งแบ่งเป็น 2 กระบวนการนั้น ในกระบวนการแรก คือ กระบวนการสนทนากลุ่มกับเยาวชนกลุ่มเป้าหมายซึ่งเป็นที่มา จำนวน 20 คน พบว่าเยาวชนกลุ่มเป้าหมายมีทัศนคติที่แตกต่างออกไปจากเดิม โดยมองเห็นว่าปัญหาความขัดแย้งทางสังคมและการเมืองในปัจจุบันนั้นมีทางออก ในกระบวนการที่สอง คือ การประเมินผลความพึงพอใจกับผู้ชมที่เป็นเยาวชน จำนวน 108 คน พบว่าค่าเฉลี่ยความพึงพอใจด้านประสบการณ์ ละคร แนวคิดที่ได้รับก่อให้เกิดประโยชน์ต่อตนเอง อยู่ในระดับร้อยละ 91.66 และค่าเฉลี่ยความพึงพอใจในด้านประสบการณ์ ละคร แนวคิด ช่วยชี้แนะทางคลี่คลายความขัดแย้งที่เกิดขึ้นในสังคมปัจจุบัน พบว่าได้รับค่าเฉลี่ยความพึงพอใจร้อยละ

92.22 ซึ่งเป็นสิ่งที่สะท้อนให้เห็นว่าผลงานสร้างสรรค์ละครเวทีเรื่อง "ทาง" เป็นศิลปะการแสดงที่ผู้ชมนั้นมีความคิดเห็นที่สามารถชี้แนะแนวทางคลี่คลายความขัดแย้งที่เกิดขึ้นในสังคมปัจจุบัน ซึ่งก็คือการสื่อสารกันของผู้ใหญ่และเยาวชนที่ต้องสื่อสารกัน พูดคุยกันอย่างตรงไปตรงมา บนพื้นฐานของการรับฟัง การทำความเข้าใจ การเห็นแก่ประโยชน์ส่วนรวม และการให้อภัยกัน

**การประยุกต์ใช้:** ผลงานสร้างสรรค์ละครเวทีเรื่อง "ทาง" สามารถสร้างคุณค่าและแง่คิดให้กับผู้ชม เพื่อนำไปปรับใช้ในการดำเนินชีวิตทั้งทางกายและทางความคิด กลุ่มเป้าหมายนั้นเกิดการตระหนักรู้ เข้าใจ และยอมรับในความเห็นที่แตกต่างกัน สอดคล้องกับเป้าหมายของงานวิจัยตามที่ได้กำหนดไว้

**คำสำคัญ:** เยาวชน สร้างความเข้าใจ การเห็นแก่ประโยชน์ส่วนรวม ละครเวที

## บทนำ

ตลอดระยะเวลากว่า 10 ปีที่ผ่านมา สังคมไทยยังคงเผชิญกับสภาวะปัญหาความขัดแย้งทางความคิดอย่างต่อเนื่อง เกิดเหตุการณ์ความขัดแย้งผ่านการแสดงความคิดเห็นและการแสดงออกทั้งทางวาจาและทางการกระทำ โดยเฉพาะอย่างยิ่งคือพฤติกรรมแสดงความคิดเห็นด้านเนื้อหาประทุษวาจา (Hate Speech) ที่ปรากฏอย่างแพร่หลายทั้งในสังคมปกติและในรูปแบบสังคมออนไลน์ โดยมักเป็นผลมาจากทัศนคติทางการเมืองที่ไม่ตรงกัน การเอาตัวเองเป็นที่ตั้งตามแต่ละช่วงวัย ตลอดจนการหลงเชื่อข้อมูลเท็จโดยปราศจากการใช้วิจารณญาณตรวจสอบข้อเท็จจริง อันสะท้อนให้เห็นถึงสภาวะปัญหาในเรื่องความขัดแย้งทางความคิดและการเห็นแก่ประโยชน์ส่วนตนมากกว่าส่วนรวม และที่สำคัญคือปัจจุบันการแสดงออกซึ่งความขัดแย้งทางความคิดและการเห็นแก่ประโยชน์ส่วนตนมากกว่าส่วนรวมเหล่านี้เริ่มส่งอิทธิพลต่อเยาวชนที่กำลังจะเติบโตเป็นพลังสำคัญของชาติและเยาวชนเริ่มมีแนวโน้มที่จะแสดงความคิดเห็นด้านเนื้อหาประทุษวาจา (Hate Speech) มากยิ่งขึ้น ทั้งการแสดงออกทางวาจาและการกระทำในระหว่างการดำเนินชีวิตและการแสดงออกทางสื่อสังคมออนไลน์

ด้วยเหตุนี้ผู้วิจัยจึงประสงค์ที่จะสร้างสรรค์ละครเวที เพื่อชี้แนะแนวทางคลี่คลายความขัดแย้งที่เกิดขึ้นในสังคมปัจจุบัน ผ่านการอบรมเชิงปฏิบัติการแก่ผู้ที่เข้าร่วมกระบวนการสร้างสรรค์งาน ทั้งในด้านการทำความเข้าใจแนวคิดการส่งเสริมให้เกิดความสามัคคีและการเห็นแก่ประโยชน์ส่วนรวม การฝึกทักษะด้านศิลปะการแสดง เพื่อเป็นการเพิ่มพูนศักยภาพในการสร้างสรรค์ทางละครเวที อันจะนำไปสู่การสร้างสรรค์ร่วมกัน โดยมีการบันทึกการแสดงและเผยแพร่ผลงานทางสื่อออนไลน์ ทั้งนี้การวัดผลสัมฤทธิ์ของการผลงานสร้างสรรค์ ใช้การวัดผลทั้งจากผู้ที่เป็นผู้ร่วมสร้างสรรค์ผลงานละครเวที ผ่านกระบวนการสนทนากลุ่ม (Focus Group) และผู้ชมเป้าหมายซึ่งเป็นเยาวชนที่เข้ามารับชมทางสื่อออนไลน์

## วัตถุประสงค์การศึกษา

เพื่อสร้างสรรค์ละครเวทีที่มุ่งชี้แนะแนวทางคลี่คลายความขัดแย้งที่เกิดขึ้นในสังคมปัจจุบัน

## วรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง

ในการดำเนินการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้ดำเนินการศึกษาข้อมูลจากเอกสารต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง โดยแบ่งเป็นประเด็นต่าง ๆ ได้แก่ นาฏกรรมร่วมสมัยที่ผ่านการตีความใหม่ แนวคิดเรื่องประทุษวาจา (Hate Speech) แนวคิดเรื่องประโยชน์ส่วนรวม แนวคิดเรื่องสัญลักษณ์นิยม (Symbolism) และการเมืองของไทยในช่วง พ.ศ. 2553-2563 ผู้วิจัยพบว่าสาระเนื้อหาที่ได้จากการศึกษาวรรณกรรมที่เกี่ยวข้องนั้นเป็นประโยชน์อย่างยิ่ง โดยเฉพาะการนำข้อมูลไปใช้ในการจัดกิจกรรมอบรมเชิงปฏิบัติการ การออกแบบประเด็นคำถามในกิจกรรมสนทนากลุ่มในการทดสอบเบื้องต้น การทดสอบระหว่างการดำเนินงาน และการทดสอบหลังการดำเนินงาน ตลอดจนการสร้างสคริปต์ละคร และการออกแบบองค์ประกอบศิลป์ของการแสดงละครเวที

ข้อมูลสำคัญที่ผู้วิจัยค้นพบจากการศึกษาวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง ซึ่งเป็นประโยชน์ต่อกระบวนการวิจัยโดยเฉพาะการสร้างคำถามเพื่อใช้ในการทดสอบ คือ แนวคิดเรื่องประโยชน์ส่วนรวม และการเมืองไทยในช่วง พ.ศ. 2553-2563 โดยการศึกษาแนวคิด

เรื่องประโยชน์ส่วนรวมทำให้ผู้วิจัยเข้าใจบทบาทหน้าที่ของพลเมือง ตลอดจนความเสียสละอันเป็นคุณธรรมขั้นพื้นฐานที่ค้ำจุนให้สังคมอยู่รอด ทั้งนี้การตระหนักถึงบทบาทหน้าที่ของตนเองด้วยความรับผิดชอบและสอดคล้องกับหลักธรรม วัฒนธรรม ประเพณี หน้าที่ตามรัฐธรรมนูญ รวมถึงการเป็นพลเมืองที่เคารพกฎหมาย เคารพสิทธิเสรีภาพของผู้อื่น มีความรับผิดชอบต่อตนเอง คำนึงผลประโยชน์ส่วนรวมของสังคม จะช่วยส่งเสริมให้สมาชิกทุกคนในสังคมเป็นพลเมืองที่มีความเข้มแข็งและเกิดความเข้าใจซึ่งกันและกัน

ส่วนการศึกษาริบททางการเมืองในสังคมไทยในช่วง พ.ศ. 2553-2563 เนื่องจากในช่วงเวลาดังกล่าวสะท้อนให้เห็นถึงการตื่นตัวทางการเมืองของคนรุ่นใหม่ในสังคมไทย อันเนื่องมาจากความรวดเร็วของข้อมูลข่าวสาร ความทันสมัยของเทคโนโลยีที่ทำให้แต่ละช่วงวัยและแต่ละชนชั้นสามารถเข้าถึงข้อมูลข่าวสารผ่านโลกออนไลน์ได้มากขึ้น และเสรีภาพในการหาความรู้ (Wijitwatharak, 2020 : 102) ซึ่งการศึกษาข้างต้นเป็นประโยชน์อย่างยิ่งในการสร้างสรรค์บทละครและการตีความลักษณะนิสัยของตัวละคร

## วิธีการศึกษา

1. ค้นคว้าและรวบรวมข้อมูลแนวคิดเรื่องความสามัคคีและการเห็นแก่ประโยชน์ส่วนรวม ข้อมูลบริบทของความขัดแย้งในสังคมไทยปัจจุบัน
2. ออกแบบคำถามเพื่อใช้ดำเนินการทดสอบเบื้องต้น ทดสอบระหว่างการดำเนินงาน และทดสอบหลังการดำเนินงาน เพื่อวัดผลสัมฤทธิ์กับผู้เข้าร่วมการอบรมเชิงปฏิบัติการ ซึ่งเป็นเยาวชน จำนวน 20 คน ด้วยกระบวนการสนทนากลุ่ม (Focus Group)
3. ดำเนินการทดสอบเบื้องต้น (Pre-Test) ผ่านกระบวนการสนทนากลุ่ม (Focus Group) โดยมุ่งเน้นการสะท้อนความคิดเห็นที่มีต่อคำถามต่าง ๆ ได้แก่ สภาพสังคมปัจจุบัน ความสามัคคี การเห็นแก่ประโยชน์ส่วนรวม การมีส่วนร่วมในสังคมการเมือง และสิทธิพลเมือง ตลอดจนการตอบคำถามตามที่ผู้วิจัยได้ตั้งไว้



Figure 1 Focus Group

4. จัดการอบรมเชิงปฏิบัติการเพื่อร่วมกันวิเคราะห์สถานการณ์ทางการเมืองและการแสดงความคิดเห็นของเยาวชนในสังคมปัจจุบัน เพื่อสร้างแนวทางอันนำไปสู่การสร้างสรรค์บทละคร ตลอดจนอบรมทักษะทางการแสดง



Figure 2 Workshop and Performance Training

#### 5. ออกแบบองค์ประกอบศิลป์ ได้แก่ แสง เสียง ฉาก เครื่องแต่งกาย

ผู้วิจัยเลือกนำเสนอฉากในรูปแบบสมจริงและใช้ภาพเหตุการณ์ในสื่อออนไลน์มาเป็นฉากในการดำเนินเรื่อง ด้านแสงนั้นผู้วิจัยเลือกใช้แสงที่สัมพันธ์กับการนำเสนอเหตุการณ์ในสภาวะสมจริง เน้นความสว่างเพื่อให้เห็นการกระทำของนักแสดงและแสงที่สัมพันธ์กับการนำเสนอเหตุการณ์ในสภาวะเชิงความคิดและเชิงความหมาย โดยในการตัดต่อบันทึกการแสดงก็ใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์เพื่อปรับความสว่างและสีของแสงเพื่อสร้างบรรยากาศให้กับผู้ชม ในด้านเสียงนั้นผู้วิจัยบันทึกเสียงดนตรีประกอบการแสดง และนำไปใช้ตัดต่อเข้ากับภาพการแสดงที่ได้บันทึกไว้ โดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ในการปรับระดับเสียงในแต่ละช่วงของการแสดง

การออกแบบองค์ประกอบด้านเครื่องแต่งกาย จะสัมพันธ์กับช่วงอายุ สถานะภาพทางสังคมของตัวละครหลัก ส่วนตัวละครสมทบจะแต่งกายสัมพันธ์กับบทบาทที่ได้รับตามที่ปรากฏแต่ละฉาก เช่น อดีตนักศึกษาที่เคลื่อนไหวทางการเมืองในช่วงเดือนตุลาคม พ.ศ. 2516 และเยาวชนในปัจจุบัน

6. ฝึกซ้อมการแสดงและดำเนินการบันทึกการแสดงวีดิทัศน์ตามที่ได้วางแผนร่วมกันกับทีมงานไว้ ตามวันและเวลาที่กำหนด



Figure 3 Rehearsal and recording



Figure 4 Video editing for public relation via online platform

7. ดำเนินการทดสอบระหว่างการดำเนินงาน (Middle-Test) ผ่านกระบวนการสนทนากลุ่ม (Focus Group) เพื่อวัดความเข้าใจและทัศนคติของทีมงานผู้ร่วมสร้างสรรค์ละครเวที จำนวน 20 คน โดยมุ่งเน้นการสะท้อนความคิดเห็นที่มีต่อคำต่าง ๆ ได้แก่ การเมือง สิทธิพลเมือง การมีส่วนร่วมในสังคม ความสามัคคี การเห็นแก่ประโยชน์ส่วนรวม และสภาพสังคมปัจจุบัน โดยเปรียบเทียบกับคำตอบที่ได้รับจากการทดสอบเบื้องต้น (Pre-Test)

8. ประชาสัมพันธ์การแสดงและเผยแพร่ในช่องทางออนไลน์ (YouTube) ตามวันและเวลาที่ทุกโครงการวิจัยภายใต้แผนงานวิจัยการใช้นาฏกรรมเพื่อพัฒนาคุณภาพชีวิต ด้านการพัฒนาสุขภาพ สังคม และสิ่งแวดล้อม ได้ร่วมกันกำหนด



Figure 5 Poster of stage play called “The Way”

9. ดำเนินการทดสอบหลังการดำเนินงาน (Post-Test) เพื่อวัดผลความเข้าใจและทัศนคติของผู้ที่เป็นทีมงานสร้างสรรค์ละครเวที และเก็บข้อมูลจากแบบประเมินผลความพึงพอใจที่ได้รับจากผู้ชมกลุ่มเป้าหมาย

10. วิเคราะห์ข้อมูลและสรุปผลการวิจัย

## ผลการศึกษา

### 1. แรงแบบตาลใจในการสร้างสรรค์ผลงาน

ผลงานสร้างสรรค์ละครเวทีเรื่อง "ทาง" ได้รับแรงบันดาลใจจากสภาวะการณ์ความไม่สงบทางการเมืองที่ปรากฏในสังคมไทย ในช่วง พ.ศ. 2562 ถึงปัจจุบัน ที่เกิดการรวมกลุ่มของเยาวชนที่ต้องการเปลี่ยนแปลงและพัฒนาสังคมในด้านต่าง ๆ ให้ดีขึ้น และเริ่มมีแนวโน้มความรุนแรงของการชุมนุมที่เพิ่มมากขึ้น และที่สำคัญคือความขัดแย้งดังกล่าวเริ่มลุกลามสู่ความขัดแย้งกันภายในครอบครัว โดยเป็นความขัดแย้งระหว่างวัยเด็กและผู้ใหญ่ที่มีความเห็นไม่ตรงกัน อันเนื่องมาจากการไม่สื่อสารและรับฟังกันอย่างเปิดใจ ผู้วิจัยจึงสนใจที่สร้างสรรค์ผลงานการแสดงละครเวที เพื่อนำเสนอทางออกให้และชี้แนะแนวทางคลี่คลายความขัดแย้งที่เกิดขึ้นในสังคมปัจจุบัน โดยผู้วิจัยได้ตั้งชื่อผลงานสร้างสรรค์ละครเวทีเรื่องนี้ว่า "ทาง"

คำว่า "ทาง" ซึ่งปรากฏเป็นชื่อผลงานการแสดงนั้น ผู้วิจัยต้องการสะท้อนให้เห็นว่าในสังคมหนึ่ง ๆ นั้น ประกอบด้วยมนุษย์ที่มีความคิด ความเชื่อ และมีการกระทำที่แตกต่างกัน อันเนื่องมาจากการเจริญเติบโตของมนุษย์แต่ละคนนั้นมีความแตกต่างกันตามบริบทและสภาวะแวดล้อม เจตคติ และการเลือกตามปัจเจกบุคคล อย่างไรก็ตามแม้ทางของมนุษย์จะมีความแตกต่างกัน แต่มนุษย์ก็เป็นสัตว์สังคมที่ต้องมีปฏิสัมพันธ์กันอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ ซึ่งในความเป็นสังคมนั้นมีทางเป็นจำนวนมากที่ให้นมนุษย์ได้ใช้ร่วมกัน เพื่อก้าวไปสู่จุดหมายเดียวกันต่อไป

### 2. กระบวนการจัดทำบทละคร

ในกระบวนการจัดทำบทละครเวทีเรื่อง "ทาง" ผู้วิจัยนำข้อมูลจากการอบรมเชิงปฏิบัติการ และการร่วมกันวิเคราะห์สถานการณ์ทางการเมืองและสภาพสังคมในปัจจุบัน ตลอดจนข้อมูลจากการสะท้อนความคิดเห็นของเยาวชนที่มีต่อคำต่าง ๆ ได้แก่ สภาพสังคมปัจจุบัน ความสามัคคี การเห็นแก่ประโยชน์ส่วนรวม การมีส่วนร่วมในสังคม การเมือง และสิทธิพลเมือง ตามที่ได้ร่วมกันอภิปรายในกระบวนการสนทนากลุ่ม (Focus Group) ในช่วงการทดสอบเบื้องต้น (Pre-Test) มาสร้างสรรค์เป็นบทละครเวทีจากนั้นจึงดำเนินการฝึกซ้อม และบันทึกวีดิทัศน์เพื่อเผยแพร่สู่กลุ่มเป้าหมายที่เป็นเยาวชน โดยแก่นเรื่อง คือ "ความขัดแย้งทางสังคมขจัดได้ด้วยการสื่อสาร บนพื้นฐานของการเคารพสิทธิซึ่งกันและกัน"

จากการทดสอบเบื้องต้นอาจกล่าวได้ว่าผู้เข้าอบรมเชิงปฏิบัติการต่างเห็นว่าสภาพสังคมไทยในปัจจุบันนั้นยุ่งเหยิง โดยเป็นผลมาจากความขัดแย้งทางสังคมและการครอบงำทางความคิดและการใช้อำนาจเพื่อแสวงหาผลประโยชน์ของคนรุ่นเก่าที่มีบทบาทในสังคม ภาพรวมของสังคมไทยนั้นสะท้อนถึงการไม่มีความสามัคคี อาจเป็นเพราะช่วงวัยและความต้องการในแต่ละช่วงวัยนั้นแตกต่างกัน อันเป็นผลมาจากการเจริญเติบโตของเทคโนโลยีและระบบการเรียนรู้ รวมถึงการสั่งสอน ที่แตกต่างจากในอดีต ทำให้เกิดช่องว่างระหว่างช่วงวัย ประกอบกับสังคมปัจจุบันนั้นเป็นสังคมที่ผู้คนที่มีความเป็นเอกเทศมากขึ้น ยึดมั่นในมโนทัศน์เรื่องอิสรเสรีและความเสมอภาค (Equality and Liberty) เชื่อมมั่นในความคิดและการตัดสินใจด้วยตนเองมากขึ้น จนละเลยการรับฟังเสียงสะท้อนจากรอบข้าง โดยสังคมปัจจุบันควรเป็นสังคมที่มุ่งก่อให้เกิดการมีส่วนร่วมมากขึ้นในทุกๆระดับ

ผู้เข้าอบรมเชิงปฏิบัติการเห็นความสำคัญและต้องการมีส่วนร่วมในทางสังคมและการเมืองในฐานะพลเมืองคนหนึ่ง แต่มองว่าความขัดแย้งที่เกิดขึ้นในสังคมปัจจุบันนั้นหาทางออกไม่ได้เพราะผู้ใหญ่และนักการเมืองมีบทบาทและอำนาจในการครอบงำความคิดของคนในสังคม ตลอดจนการออกระเบียบหรือนโยบายที่ไม่ส่งเสริมให้เกิดการพัฒนา ทั้งนี้ทุกคนต่างสะท้อนความคิดเห็นให้ได้ทราบถึงความขัดแย้งทางความคิดที่มีต่อสภาวะการณ์ทางสังคมและการเมืองที่เกิดขึ้นในครอบครัวของตนเอง และอาจกล่าวได้ว่าทุกคนมองว่าผู้ใหญ่ทั้งในระดับครอบครัวและสังคมเป็นคู่ปรปักษ์ ไม่มีทางออกของปัญหานี้ ผู้ใหญ่และเยาวชนไม่สามารถเดินบนเส้นทางเดียวกันได้ และความเห็นเหล่านี้ผู้วิจัยได้นำไปเป็นแนวทางในการสร้างสรรค์บทละคร

ผลงานสร้างสรรค์ละครเวทีเรื่อง "ทาง" นำเสนอเรื่องราวสัมพันธ์ภาพที่มีรอยร้าวในครอบครัวหนึ่งของสังคมไทย ผ่านบทบาทและการใช้ชีวิตของตัวละครที่อยู่ในสามช่วงวัย ได้แก่ ผู้สูงวัย วัยกลางคน และเยาวชน โดยทั้งสามคนนั้นแม้จะเป็นสมาชิกครอบครัวเดียวกัน แต่ก็มีความเห็นที่ไม่ลงรอยกัน อันเป็นผลมาจากการให้ความสำคัญกับสิ่งที่อยู่รอบข้าง สภาวะแวดล้อม และกระแสสังคมของแต่ละช่วงวัย จนละเลยการให้ความสำคัญกับบุคคลในครอบครัว ตลอดจนการตั้งคำถามของเยาวชนเกี่ยวกับขนบธรรมเนียมแบบเก่า วิถีความต้องการของเยาวชนแตกต่างจากวิถีที่คนรุ่นเก่าอบรมสั่งสอนและต้องการให้เดิน ตลอดจนการถูก

ผลึกจากสมาชิกในสังคมเยาวชนกันเองให้กลายเป็นคนนอก ซึ่งส่งผลให้ตัวละครซึ่งเป็นเยาวชนนั้นไม่กล้าตัดสินใจ และไม่รู้ว่าอะไรถูก อะไรผิด อะไรควร หรืออะไรไม่ควร

อาทิซึ่งเป็นตัวแทนของผู้สูงวัยนั้นมุ่งสู่สรของพระธรรม เพื่อสร้างจิตใจให้สงบ ปล่อยวาง ส่วนมัชฌิมคือตัวแทนของวัยกลางคนที่ทำหน้าที่ดูแลครอบครัวและให้ความสำคัญกับการหารายได้เพื่อจุนเจือครอบครัวท่ามกลางภาวะเศรษฐกิจที่ตกต่ำ ส่วนปรีโยสานคือตัวแทนของเยาวชนคนรุ่นใหม่ในสังคมที่ให้ความสำคัญกับกระแสบริโภคนิยมและกระแสสังคมของวัยรุ่นเป็นหลัก

ปมความขัดแย้งในเรื่องเกิดจากการที่ปรีโยสานสับสนในความคิดว่าควรจะทำอย่างไรระหว่างการทำตามคำแนะนำตามคำสั่งสอนของคนในครอบครัวกับการร่วมทำกิจกรรมไปตามกลุ่มเพื่อนซึ่งเป็นการนิยามในหมู่เยาวชนรุ่นใหม่ โดยปรีโยสานเลือกที่จะปฏิเสธการเข้าประกวดดนตรีไทยตามความต้องการของครอบครัว เนื่องจากเวลาในการประกวดแข่งขันนั้นตรงกับเวลาที่จะต้องไปงานคอนเสิร์ต แต่ในการแต่งกายเข้าร่วมงานคอนเสิร์ต กลับทำให้ปรีโยสานถูกตั้งคำถาม ข้อสงสัย และถูกกีดกันจากสมาชิกในช่วงวัยเดียวกัน เพียงเพราะการแต่งกายที่แตกต่างจากคนอื่น ตลอดจนการเข้าร่วมชุมนุมทางการเมืองที่ทำให้ปรีโยสานรู้สึกถึงการต่อสู้ที่ไม่มีวันจบสิ้น ทำให้ได้กลับมาทบทวนตัวเองและพูดคุยกับสมาชิกในครอบครัว และทำให้เข้าใจได้ว่าการหาทางออกของปัญหาคือการร่วมมือกันโดยไม่แบ่งฝ่าย เคารพในการตัดสินใจ และเข้าใจในเหตุผลของการเลือกและการกระทำ โดยมีพื้นฐานที่สำคัญคือความอบอุ่นของครอบครัวที่สมาชิกในครอบครัวนั้นรับฟัง เข้าใจ และให้กำลังใจซึ่งกันและกัน

องก์ที่ 1 ฉากที่ 1 เป็นฉากเปิดเรื่องที่มีผู้เผยให้เห็นถึงชีวิตของตัวละครหลัก 3 ตัว โดยอาทิจะตื่นนอนแต่เช้าเพื่อมาไหว้พระสวดมนต์ด้วยบทสวดชุมนุมเทวดา มัชฌิมนั้นกำลังแต่งตัวและให้กำลังใจตัวเองเพื่อเตรียมตัวเข้ารับการสัมภาษณ์งาน หลังจากที่ต้องตกงานมาเป็นระยะเวลาหนึ่ง ส่วนปรีโยสานนั้นกำลังซ้อมการบรรเลงเพลงซอสามสาย โดยมีภาพของนางรำที่กำลังรำรำในเพลงมอญดูดาว แต่ทำรำนั้นไม่ได้เป็นไปตามชนบ และมีกรนำโบสเข้ามาผูกที่คอ เพื่อแสดงนัยยะให้ผู้ชมได้ทราบถึงสภาวะความขัดแย้งที่เกิดขึ้นในจิตใจของปรีโยสานและสะท้อนประเด็นที่ปรากฏในเรื่องนี้

องก์ที่ 1 ฉากที่ 2 เป็นฉากต่อเนื่องจากฉากที่ 1 นำเสนอวิถีชีวิตของครอบครัวนี้ช่วงรับประทานอาหารเช้า โดยผ่านการสะท้อนพฤติกรรมของคนตามแต่ละช่วงวัย ดังที่อาทิซึ่งเป็นชายสูงวัยยังคงติดกับการต้องอ่านหนังสือพิมพ์ในระหว่างการรับประทานอาหาร มัชฌิมซึ่งเป็นชายวัยกลางคน ทำหน้าที่ดูแลเรื่องอาหารการกินให้กับทุกคนในครอบครัว และปรีโยสานซึ่งเป็นเยาวชน ใช้โทรศัพท์มือถือเพื่ออ่านข่าวสารและสื่อสารผ่านเทคโนโลยีสมัยใหม่กับกลุ่มเพื่อน โดยในฉากนี้ยังแฝงเรื่องการสะท้อนแนวคิดเรื่องความเท่าเทียมกันระหว่างเพศที่เกิดขึ้น ค่านิยมการหย่าร้าง และการไม่นับถือศาสนา ที่ปรากฏในสังคมปัจจุบัน ผ่านบทสนทนาของตัวละครทั้ง 3 คน ที่เป็นตัวแทนของคน 3 ช่วงวัยในสังคมปัจจุบัน และปิดฉากด้วยการสื่อให้เห็นถึงความสนใจของปรีโยสานที่มีต่อสถานการณ์ความขัดแย้งทางการเมืองที่เกิดขึ้นในปัจจุบัน ผ่านการใช้เสียงพากย์และควันไฟที่ลอยคลุ้ง

องก์ที่ 1 ฉากที่ 3 เป็นฉากการย้อนความทรงจำของอาทิในสมัยที่มีอุดมการณ์ทางการเมืองอย่างแรงกล้า เคยต่อสู้ทางการเมืองจนต้องหนีเข้าป่าในช่วงสมัย 14 ตุลาคม พ.ศ. 2516 เพื่อร่วมเคลื่อนไหวทางการเมืองกับพรรคคอมมิวนิสต์แห่งประเทศไทย (พคท.) โดยบทสนทนาของอาทิสะท้อนให้เห็นว่าทุกความขัดแย้งที่เกิดขึ้นในสังคมนั้นเป็นสิ่งที่เกิดขึ้นอยู่เป็นประจำ และสักระยะเวลาหนึ่งก็จะผ่านพ้นไป แต่ละคนที่เคยร่วมอุดมการณ์ทางการเมืองในช่วงเวลาเดียวกันนั้น เมื่อเวลาผ่านไปก็จะเติบโตและมีเส้นทางชีวิตที่ต้องก้าวต่อ ทั้งนี้ในฉากนี้ยังมีการเสริมชุดความคิดทางการเมืองที่เคยเกิดขึ้นในอดีต ผ่านการให้ตัวละครสมทบที่สวมบทบาทเป็นกลุ่มคนที่ร่วมขบวนการในช่วง 14 ตุลาคม พ.ศ. 2516 พูดถึงยุทธศาสตร์ต่าง ๆ ในการพัฒนาประเทศในช่วงระยะเวลาที่ผ่านมาและความหมายของคำว่า "พัฒนา" ตามที่แต่ละคนตีความ

องก์ที่ 1 ฉากที่ 4 เป็นฉากต่อเนื่องจากองก์ที่ 1 ฉากที่ 2 ที่มุ่งนำเสนอมุมมองความคิดและการกระทำของปรีโยสาน โดยเปิดฉากให้เห็นว่าปรีโยสานในขณะนี้ปฏิเสธการฝึกซ้อมการบรรเลงซอสามสายตามความต้องการของครอบครัว แต่หันมาสนใจกับสภาวะการณ์ความขัดแย้งที่เกิดขึ้นในสังคม จากนั้นจึงนำข้อมูลความต้องการที่จะเปลี่ยนแปลงสังคมของเยาวชน และปิดท้ายฉากด้วยการตอกย้ำให้เห็นถึงการตัดสินใจของปรีโยสานที่จะร่วมเป็นส่วนหนึ่งของความเปลี่ยนแปลงที่อยากจะทำให้เกิดขึ้น โดยการนำเอาสัญลักษณ์ของการต่อสู้ทางการเมืองของเยาวชนในสังคมปัจจุบันมาผูกไว้ที่ซอสามสาย ซึ่งเปรียบเสมือนตัวแทนของชนบธรรมเนียมที่ไม่ทันสมัยในมุมมองของเยาวชน

องก์ที่ 1 ฉากที่ 5 เป็นฉากต่อเนื่องจากองก์ที่ 1 ฉากที่ 2 ที่มุ่งนำเสนอมุมมองความคิดและการกระทำของมัชฌิม โดยในฉากนี้มัชฌิมกำลังเข้ารับการสัมภาษณ์งานผ่านระบบออนไลน์ ด้วยโปรแกรมซูม (Zoom) เพื่อให้สอดคล้องกับสภาวะการณ์การแพร่ระบาดของเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 (โควิด-19) ทั้งนี้ฉากบทสนทนาที่ปรากฏในฉากนี้แสดงให้เห็นถึงสถานะทางครอบครัว

ของมชเมที่หย่าร้าง ต้องเลี้ยงดูลูกที่อยู่ในวัยเรียน และมีพ่อที่เกษียณอายุราชการอยู่ในบ้านด้วยกัน ตลอดจนการแสดงความคิดเห็นที่มีต่อสถานการณ์ทางการเมือง โดยผู้วิจัยให้มชเมเป็นตัวแทนของคนในช่วงวัยกลางคนของสังคมไทยที่ให้ความสำคัญกับการใช้ชีวิต สถานะทางการเงินในครอบครัว และภาระต่าง ๆ ของครอบครัว มากกว่าความสนใจที่มีต่อเหตุการณ์ทางการเมือง โดยในตอนท้ายในฉากนี้ จะเห็นได้ว่าการสัมภาษณ์งานครั้งนี้ของมชเมยังไม่ได้รับการตกลงจากผู้สัมภาษณ์แต่อย่างใด เพื่อสะท้อนให้เห็นว่าการหางานทำของคนในสังคมในสังคมปัจจุบันนั้นไม่ใช่เรื่องง่าย แม้ว่าจะมีประสบการณ์ในฐานะการเป็นเจ้าของบริษัทมาก่อน

องก์ที่ 2 ฉากที่ 1 เป็นฉากที่มุ่งสะท้อนให้เห็นความรู้สึกของเยาวชนในปัจจุบันที่ต้องการให้เกิดการเปลี่ยนแปลงในสังคมผ่านการพูดถึงการรัฐประหารที่เกิดขึ้นแต่ละครั้งในประเทศ ทั้งนี้เปิดฉากด้วยภาพของเยาวชนกำลังเดินสวนสนามไปตามจังหวัดกลอง เพื่อบ่งบอกว่าการเคลื่อนไหวเพื่อเปลี่ยนแปลงทางการเมืองและสังคมในครั้งนี้เป็นความต้องการร่วมกันอย่างพร้อมเพรียง จากนั้นจึงนำเสนอด้วยภาพของการถ่ายรูปตนเอง (Selfie) ในสมัยนิยมปัจจุบัน ต่อจากนั้นตัวละครแต่ละตัวจึงเริ่มพูดถึงรัฐธรรมนูญแต่ละฉบับที่ได้รับการร่างขึ้นเพื่อนำมาประกาศใช้ในการปกครองประเทศ เพื่อสะท้อนให้เห็นว่าสังคมทางการเมืองการปกครองของประเทศไทยเกิดการเปลี่ยนแปลงบ่อยครั้ง ทั้งนี้ผู้วิจัยเลือกให้ตัวละครเคลื่อนที่พร้อมกับการพูดถึงการรัฐประหารแต่ละครั้ง เมื่อพูดถึงจบก็จะหยุดนิ่ง เพื่อสะท้อนให้เห็นถึงการพัฒนาที่ไม่มีความต่อเนื่อง อันส่งผลต่อความไม่พอใจที่เกิดขึ้นในปัจจุบัน ผู้วิจัยสร้างสรรค์ลีลาการแสดงในฉากนี้ตามรูปแบบของเกม A-E-I-O-U โดยนำแนวคิดมาจากละครชุด (Series) เรื่อง Squid Game ที่ออกอากาศทาง Netflix ซึ่งเป็นที่นิยมในสังคมและได้รับการพูดถึงในสังคมเยาวชนไทย ช่วงเดือนกรกฎาคม - ตุลาคม พ.ศ. 2564 ในละครชุด (Series) เรื่อง Squid Game ตอนที่ตัวละครจะต้องเล่นเกม A-E-I-O-U นี้ เป็นฉากที่ตัวละครต้องหนีจากหุ่นยนต์ที่ตรวจจับการเคลื่อนไหว หากพบผู้เล่นคนใดเคลื่อนไหวก้าวก็จะต้องตาย เช่นเดียวกับการแสดงในฉากนี้ เมื่อตัวละครพูดถึงการรัฐประหารแต่ละครั้งจบก็ต้องนิ่ง เสมือนว่าการรัฐประหารแต่ละครั้งที่เกิดขึ้นนั้นได้ จบลงอย่างรวดเร็ว ในตอนท้ายของฉากนี้ตัวละครแต่ละตัวจะหยุดนิ่งในลักษณะรูปปั้นและใช้สัญลักษณ์ของการเคลื่อนไหวทางการเมืองของเยาวชนในปัจจุบันมานำเสนอว่าความมุ่งมั่นและความตั้งใจในการเคลื่อนไหวครั้งนี้ถูกหยุดไว้กลางคัน

องก์ที่ 2 ฉากที่ 2 เป็นฉากที่เผยให้เห็นเบื้องหลังของตัวละครหลักแต่ละตัวและนำเสนอปมความขัดแย้งที่เกิดขึ้นในเรื่อง ในช่วงเปิดฉากผู้ชมจะได้ทราบถึงความเครียดที่เกิดขึ้นกับมชเม หลังจากที่ถอนหุ้นออกจากบริษัทเพราะรักในศักดิ์ศรีตนเอง และบทสนทนาในเชิงประชดขันของอาทิที่ไม่พอใจในการถอนหุ้นออกจากบริษัทของมชเม โดยปัจจุบันก็ยังไม่สามารถหางานใหม่ทำได้และไม่สามารถกู้เงินเพื่อนำมาเป็นการศึกษาให้กับลูกชายได้ จากนั้นจึงนำเสนอบทสนทนาเชิงนัยยะเพื่อให้ผู้ชมได้ทราบว่าในครอบครัวนี้กำลังมีปัญหาผ่านการพูดถึงประตูบ้านที่ไม่สามารถเปิดออกได้ และนำเข้าสู่ประเด็นความขัดแย้ง (Conflict) ในเรื่องที่มีมชเมต้องการให้ปรีโยसानไปแต่งตัวเพื่อเตรียมประกวดดนตรีไทย โดยคาดหวังในเงินรางวัล แต่ปรีโยसानต้องการที่จะไปร่วมทำกิจกรรมการประกวดคอนเสิร์ตกับเพื่อน ๆ ตามความนิยมของวัยรุ่นกลุ่มหนึ่งในสังคมไทย และปิดท้ายด้วยการนำเสนอความขัดแย้งระหว่างมชเมกับอาทิ ผ่านการพูดเสียดสีการความรักที่มีต่อชาติและความมุ่งมั่นในการเปลี่ยนแปลงสังคมช่วง 14 ตุลาคม พ.ศ. 2516 ของอาทิ ที่มีมชเมรู้สึกว่าไม่ประสบความสำเร็จและไม่น่าภาคภูมิใจตามที่อาทิรู้สึก

องก์ที่ 2 ฉากที่ 3 เป็นฉากที่ปรีโยसानมาพบเพื่อน ๆ ในงานคอนเสิร์ต โดยงานคอนเสิร์ตนี้ผู้วิจัยให้ความหมายเปรียบเทียบเหมือนการชุมนุมทางการเมืองของเยาวชนในปัจจุบัน ทั้งนี้แม้ปรีโยसानจะแต่งคอนเสิร์ตแต่เลือกที่จะไม่ใส่หาง ซึ่งปรีโยसानสัญลักษณ์ร่วมกันในงานนี้ ทำให้เพื่อน ๆ มองว่าปรีโยसानเป็นคนอื่นและมีความผิด จากนั้นเพื่อน ๆ จึงไล่เรียงความผิดตามบทบัญญัติฉบับต่าง ๆ โดยผู้วิจัยแสดงนัยยะด้วยการให้ตัวละครสมทบพูดถึงรัฐธรรมนูญฉบับต่าง ๆ อีกครั้ง การข่มขู่ความผิดของปรีโยसानในครั้งนี้เป็นลักษณะการจำลองการชี้แจงข้อมูลในศาล ในตอนท้ายเกิดความสับสนวุ่นวายในกลุ่มของเพื่อน ๆ เมื่อพบว่านอกจากปรีโยसानจะไม่ใส่หางเข้ามาร่วมงานแล้ว ปรีโยसानยังมีลักษณะทางกายภาพบางประการจากการเล่นดนตรีไทย โดยปลายนิ้วก้อยของปรีโยसानมีลักษณะโค้งงอ ซึ่งเพื่อน ๆ มองว่าเป็นคนในชนบทธรรมเนียมวัฒนธรรมดั้งเดิมของไทย เพื่อน ๆ จึงเริ่มรวมกันไล่ปรีโยसानให้ออกจากงาน ผู้วิจัยให้ความหมายของความวุ่นวายที่เกิดขึ้นเปรียบเทียบเหมือนการชุมนุมทางการเมือง จากนั้นจึงมีเสียงจากด้านหลังฉากดังออกมาเพื่อระงับเหตุการณ์ความรุนแรง ซึ่งเปรียบเทียบเหมือนข้อการประกาศเพื่อให้ผู้เข้าร่วมชุมนุมสลายการชุมนุม อย่างไรก็ตามเมื่อการประกาศดังกล่าวจบลง กลับสร้างความไม่พอใจให้เกิดขึ้นในกลุ่มเยาวชนเพิ่มขึ้น จึงนำมาสู่การแถลงการณ์ ข้อเรียกร้องและเจตนารมณ์ของการชุมนุมที่ต้องการให้เกิดการเปลี่ยนแปลงในสังคมเพื่ออนาคตที่ดีของคนในสังคมต่อไป

องก์ที่ 3 ฉากที่ 1 เป็นฉากจุดสุดยอด (Climax) โดยเปิดฉากด้วยการสะท้อนให้เห็นถึงความไม่พอใจของมัชเมที่มีต่อการเข้าร่วมชุมนุมทางการเมืองของปรีโยसान แต่อาก็มีความเห็นตรงกันข้าม และภาคภูมิใจที่ปรีโยसानได้เป็นส่วนหนึ่งของการทำหน้าที่พลเมืองที่แสดงถึงความรักในชาติบ้านเมือง และเห็นควรที่ปรีโยसानจะสานต่ออุดมการณ์ของตนเอง จุดสุดยอดของเรื่องอยู่ที่การตัดสินใจที่จะออกไปร่วมชุมนุมทางการเมืองกับเพื่อนแทนที่การออกไปประกวดดนตรีไทยของปรีโยसान ซึ่งแสดงผ่านการรับไม้ (อาวุธ) ต่อจากอาทิ เพื่อไปสานต่ออุดมการณ์ทางการเมืองดังที่เคยอาทิเคยมีประสบการณ์ในอดีต และยื่นชอกกลับคืนไปให้อาทิ จากนั้นจึงเดินออกจากบ้านไป

องก์ที่ 3 ฉากที่ 2 เป็นฉากคลายปมของเรื่อง โดยปรีโยसानกลับมาบ้านในชุดสีเบื่อนไปด้วยสี และยื่นไม้ (อาวุธ) กลับคืนให้อาทิ พร้อมกับอธิบายของปรีโยसानเองที่มองว่าการเป็นส่วนหนึ่งของครอบครัวนั้นควรแยกออกจากเรื่องทัศนคติทางการเมืองที่ไม่ตรงกันภายในครอบครัว ตลอดจนการต่อสู้บนอุดมการณ์เพื่อการเปลี่ยนแปลงทางสังคมนั้นไม่มีวันจบสิ้น และไม่รู้ว่าจะทำอย่างไรดี อาทิจึงได้พูดคุยกับปรีโยसानถึงแนวทางในการหาทางออก ซึ่งเป็นแก่นเรื่องของเรื่องนี้ที่ต้องการจะสื่อสาร กล่าวคือการแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้นควรเริ่มต้นจากการพูดคุยกันบนพื้นฐานของการรับฟังกันอย่างไม่มีอคติและให้อภัยต่อกันเสมอ โดยเฉพาะอย่างยิ่งคือการพูดคุยกันภายใต้สถาบันที่เล็กที่เล็กที่สุดอย่างครอบครัว ที่ควรร่วมกันคิดและ ช่วยกันหา ทางออก เพราะทุกคน ทุกเพศ ทุกวัย ต่างมีจุดมุ่งหมายร่วมกัน โดยนำความฉลาดของเด็กและประสบการณ์ของผู้ใหญ่มาเสริมสร้างเป็นพลังในการสร้างสรรค์สังคมต่อไป

องก์ที่ 3 ฉากที่ 3 เป็นฉากจบของเรื่องที่สะท้อนให้เห็นเหตุการณ์ภายในครอบครัวหลังจากที่ตัวละครหลักทั้ง 3 รุ่น ได้ทำความเข้าใจกัน โดยนำเสนอภาพอาทิกำลังสวดมนต์บทธงเทวดาตามที่มัชเมได้เคยบอกไว้ มัชเมกำลังแต่งตัวเพื่อไปทำงาน และปรีโยसानกำลังบรรเลงซอสามสายที่มีโบสีชาผิววกไว้ที่คันทอ เพื่อแสดงนัยยะให้ทราบว่าความคิดของคนรุ่นเก่ากับคนรุ่นใหม่ที่เกิดขึ้นในสังคมปัจจุบันนั้น สามารถดำเนินไปบนเส้นทางเดียวกันได้ หากทุกฝ่ายหันมาพูดคุยกัน รับฟังกันด้วยความเข้าใจ และให้อภัยต่อกัน

### 3. การออกแบบของศิลปะประกอบศิลป์

#### 3.1 ด้านลีลาการแสดง

ในด้านลีลาการแสดงอาจกล่าวว่าเป็นลักษณะละครพูด (Spoken Drama) เป็นส่วนใหญ่ โดยในการฝึกซ้อมการแสดงผู้วิจัยเริ่มต้นจากการวิเคราะห์ตัวละครร่วมกับนักแสดงและสร้างกิจกรรมเพื่อให้นักแสดงได้เคลื่อนไหวร่างกายตามบทบาทของตัวละคร จากนั้นจึงเริ่มกระบวนการพูดต่อบท ทั้งนี้ฝ่ายการแสดงได้กำหนดให้นักแสดงและทีมงานร่วมกันอบอุ่นร่างกายและฝึกการออกเสียงก่อนการฝึกซ้อมในทุกวันที่มีการกำหนดฝึกซ้อม

ทั้งนี้นอกจากการนำเสนอในรูปแบบละครพูด (Spoken Drama) เป็นหลักแล้ว ยังมีการเคลื่อนไหว (Movement) ปรากฏในฉากเพื่อให้สัมพันธ์กับนัยที่แฝงไว้ เช่น องก์ที่ 1 ฉากที่ 3 เน้นการเคลื่อนไหวของนักแสดงสมทบในลักษณะเส้นดิ่ง ตามเจตนาารมณ์แนวหน้าของกลุ่มคนที่มีอุดมการณ์แน่วแน่เพื่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงในสังคมช่วง 14 ต.ค. 2516 จากนั้นจึงเริ่มเคลื่อนไหวเป็นเส้นโค้งโดยใช้เทียน ซึ่งเป็นสัญลักษณ์แห่งความหวังและความสว่างนำการเคลื่อนไหว เพื่อสะท้อนให้เห็นถึงการปรับตัวของกลุ่มคนกลุ่มนี้หลังจากที่เหตุการณ์ความไม่สงบทางการเมืองเริ่มคลี่คลาย

องก์ที่ 2 ฉากที่ 1 เน้นการเคลื่อนไหวที่และหยุดนิ่งสลับกันไปมา ตามรูปแบบของเกม A-E-I-O-U โดยผู้วิจัยได้นำแนวคิดมาจากละครชุด (Series) เรื่อง Squid Game ที่ออกอากาศทาง Netflix ซึ่งเป็นที่นิยมในสังคมและได้รับการพูดถึงในสังคมเยาวชนไทย ช่วงเดือนกรกฎาคม-ตุลาคม 2564 ในละครชุด (Series) เรื่อง Squid Game ตอนที่ตัวละครจะต้องเล่นเกม A-E-I-O-U นี้เป็นฉากที่ตัวละครต้องหนีจากหุ่นยนต์ที่ตรวจจับการเคลื่อนไหว หากพบผู้เล่นคนใดเคลื่อนไหวก็จะต้องตาย เช่นเดียวกับการแสดงในฉากนี้ เมื่อตัวละครพูดถึงรัฐธรรมนูญแต่ละฉบับก็ต้อหนึ่ง เสมือนว่าการใช้รัฐธรรมนูญฉบับนั้น ๆ ในการขับเคลื่อนประเทศเพื่อการพัฒนาหรือการเปลี่ยนแปลงได้จบลง และองก์ที่ 2 ฉากที่ 3 ปรากฏการเคลื่อนไหว (Movement) ท่าเต้นในลักษณะที่แข็งแรงคล้ายกับการออกกำลังกายในระหว่างการพูดถึงรัฐธรรมนูญแต่ละฉบับ เพื่อสะท้อนให้เห็นถึงพลังของข้อบัญญัติในการปกครองประเทศ



Figure 6 Movement inspired by TV series called "Squid Game"

ทั้งนี้หลังจากที่ฝึกซ้อมการแสดงในฉากต่าง ๆ จนลงตัวแล้ว ผู้วิจัยได้ดำเนินการบันทึกการแสดงแบบแยกฉาก และดำเนินการตัดต่อภาพแสดงร่วมกับดนตรี เพื่อนำไปเผยแพร่สู่สาธารณะที่สามารถเข้าถึงได้จากช่องทางการสื่อสารออนไลน์ (YouTube)

### 3.2 องค์ประกอบศิลป์

ผู้วิจัยออกแบบฉากและสถานที่ โดยฉากในบ้านจะมีโต๊ะกินข้าววางอยู่กลางบ้าน และมีชั้นวางของอยู่ด้านหลังของฉาก ส่วนฉากที่เป็นจินตนาการ ความคิด และการชุมนุมของกลุ่มเยาวชน จะเน้นพื้นที่โล่ง เพื่อให้ให้นักแสดงสมทบสามารถเคลื่อนที่ ตามการเคลื่อนไหวของท่าทางที่ได้รับการออกแบบไว้ ตลอดจนการนำภาพเหตุการณ์ในสื่อออนไลน์มาเป็นฉากในการดำเนิน เรื่องร่วมด้วย

ในด้านแสงนั้นการจัดแสดงนั้นเกิดขึ้นบนเวทีในโรงละครที่มีประเภทของไฟที่หลากหลาย โดยเทคนิคแสงจะสัมพันธ์กับความหมายที่ผู้วิจัยต้องการสื่อสารในแต่ละฉาก ซึ่งแบ่งเป็นแสงที่สัมพันธ์กับการนำเสนอเหตุการณ์ในสภาวะสมจริง ดังที่ปรากฏ ในฉากบ้านของมิซึเอะ ในองก์ที่ 1 ฉากที่ 2, 4-5 องก์ที่ 2 ฉากที่ 2 และองก์ที่ 3 ฉากที่ 1-2 เนื่องจากภายในฉากเหล่านี้นำเสนอ เหตุการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นภายในบ้าน โดยการให้แสงของฉากดังกล่าวข้างต้นสามารถจำแนกได้ ดังนี้

(1) การให้ความสว่าง (Intensity) มีลักษณะของความสว่างที่สมจริงคล้ายกับแสงไฟที่ถูกเปิดใช้ทั่วไปภายในบ้าน โดยให้ความสว่างในระดับปกติ (Normal Key) เพื่อสร้างการมองเห็นเหตุการณ์ การกระทำ และการแสดงความรู้สึกของตัวละครหลัก ทั้ง 3 คน ภายในบ้าน

(2) การให้สี (Color) สีของแสงภายในฉากจะไม่ใช้การย้อมสี เมื่อทำงานร่วมกับการถ่ายทำผ่านกล้องบันทึกภาพ จึงทำให้ภาพที่ออกมามีลักษณะของแสงสีขาวเพื่อให้รับรู้ถึงความสมจริงของสีภายในฉาก เช่น เสื้อผ้า หรืออุปกรณ์ประกอบฉาก

(3) การกำหนดทิศทางของแสง (Direction of Light) การจัดทิศทางของแสงหลักจะใช้ทิศทางของแสงจากด้านหน้าเพื่อให้ผู้ชมได้มองเห็นการแสดงออกของตัวละครอย่างชัดเจน โดยไม่มุ่งเน้นทิศทางของแสงจากด้านอื่น ๆ เพื่อลดการชี้นำความคิด และความรู้สึกของผู้ชมต่อการกระทำหรือความรู้สึกของตัวละครและทิศทางของแสงรองจากด้านข้างเพื่อลดความแตกต่างของแสง และเงาที่เกิดขึ้นบนใบหน้าให้มีสภาวะใกล้เคียงกับแสงที่เกิดขึ้นภายในบ้าน รวมไปถึงการใช้ทิศทางของแสงจากด้านบน เพื่อสร้างมิติให้ตัวละครดูโดดเด่นออกมาจากฉากด้านหลัง

(4) การเคลื่อนไหวของแสง (Lighting Movement) ลักษณะการเคลื่อนไหวของแสงภายในฉากจะเป็นแบบหยุดนิ่งไม่ถูกปรับเปลี่ยนไปตามพื้นที่ที่นักแสดงเคลื่อนที่ไปเพื่อสร้างความต่อเนื่องของผู้ชมให้อยู่ในฐานะผู้สังเกตการณ์การกระทำตัวละครที่เกิดขึ้นภายในบ้าน

(5) การกระจายตัว (Distribution of Light) การจัดวางฉากไว้บนพื้นที่เวทีขนาดใหญ่ จึงต้องจำกัดการมองเห็นของผู้ชมให้อยู่ในขอบเขตที่กำหนด จึงมีการเลือกใช้โคมไฟประเภทต่าง ๆ ในการให้แสงดังนี้ โคมไฟประเภท Fresnel Spot ใช้สำหรับการให้แสงหลักด้านหน้า เพื่อสร้างการมองเห็นที่ชัดเจน และมีลักษณะของแสงที่นุ่มนวลคล้ายแสงในบ้าน

ทั้งนี้โคมไฟที่ใช้ประกอบด้วยโคมไฟประเภท Par Can ใช้สำหรับการให้แสงเสริมผ่านการสะท้อนกับแผ่นสะท้อนแสงก่อนตกกระทบตัวละครเพื่อลดความแตกต่างของแสงและเงาบนใบหน้า เนื่องจากการถ่ายทำมีการใช้มุมกล้องหลายด้าน และโคมไฟ

ประเภท Profile Spot ใช้สำหรับการให้แสงจากด้านบนเพื่อสร้างลำแสงให้ตกกระทบกับร่างกายส่วนบน เช่น ศีรษะ เพื่อแยกนักแสดงออกจากฉากด้านหลังให้ชัดเจนและมีมิติ



Figure 7 Lighting - Act 1 Scene 2

การใช้แสงอีกวิธีการหนึ่งคือแสงที่สัมพันธ์กับการนำเสนอเหตุการณ์ในสภาวะเชิงความคิดและเชิงความหมายดังที่ปรากฏในองก์ที่ 1 ฉากที่ 1,3 องก์ที่ 2 ฉากที่ 1,3 และองก์ที่ 3 ฉากที่ 3 โดยมุ่งเน้นแนวความคิดหลักไปที่การนำเสนอบรรยากาศของเหตุการณ์ในแต่ละฉากเพื่อเสริมสร้างการรับรู้ของผู้ชมให้มีความรู้สึกร่วมไปกับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น ตลอดจนการสร้างความหมายแฝงในการสื่อสารความคิด อารมณ์และความรู้สึกของตัวละครหรือประเด็นของเนื้อหาที่ฉากนั้นต้องการนำเสนอ เช่น องก์ที่ 1 ฉากที่ 1 เป็นฉากที่มุ่งเผยให้เห็นถึงชีวิตของตัวละครหลัก 3 ตัว สื่อถึงบุคลิก และกิจวัตรของตัวละคร โดยมีการแบ่งส่วนย่อยของฉากนี้เป็น 3 ส่วน ได้แก่ ส่วนที่หนึ่ง เป็นการนำเสนอตัวละคร อาทิกำลังสวดมนต์อยู่ในยาม เช้ามืด โดยที่ตัวละครตัวนี้อยู่ในช่วงสูงวัยหันหน้าเข้าหาศาสนา การออกแบบแสงในส่วนนี้จึงมีการให้แสงจากด้านหน้า ด้วยแสงสีม่วงปนสีน้ำเงินเพื่อให้เห็นสีหน้าและท่าทางของตัวละครที่กำลังสวดมนต์อยู่อย่างสงบ แต่ก็ยังมีภาวะของการจมอยู่ในความคิดที่ไม่สามารถปล่อยวางจากเรื่องราวในอดีตและความสัมพันธ์ที่มีต่อครอบครัวในปัจจุบันได้ รวมถึงการให้ความสว่างในระดับต่ำ (Low Key) เป็นการสื่อแทนภาวะในจิตใจของตัวละครที่ยังคงมีดมัวและสับสน ไม่สามารถปล่อยวางได้จริง อีกทั้งยังเป็นการบอกช่วงเวลายามเช้ามืดที่มีความกำกวมระหว่างกลางคืนและกลางวัน



Figure 8 Lighting - Act 1 Scene 1

ในองค์ประกอบด้านเสียงและดนตรี ผู้วิจัยเลือกใช้ 2 เพลงหลัก คือ เพลง "ดอกไม้จะบาน" และเพลง "Soundtrack แอนิเมชันเรื่อง The Attack of Titan (Opening Theme - Feuerrotter Pfeil und Bogen)" ผ่านการเรียบเรียงทำนองขึ้นมาใหม่ด้วยเครื่องดนตรีชนิดต่าง ๆ ทั้งซอสามสาย ไวโอลิน เชลโล เปียโน และกลอง โดยทั้ง 2 เพลงนี้จะปรากฏขึ้นตามนัยที่ปรากฏในแต่ละฉากของเรื่องนี้ และจะสัมพันธ์กับนัยยะของภาพแสดงที่มุ่งสื่อสารสู่ผู้ชม นอกจากนี้ยังมีเพลงมอญดูดาวที่ใช้เครื่องดนตรี

ขอสาขมายในการบรรเลง และการนำเสียงกลองมาใช้ประกอบจังหวะของการแสดง ตลอดจนการใช้เสียงพิเศษ (Sound Effect) ต่าง ๆ เพื่อสร้างอารมณ์ความรู้สึกร่วมกับผู้ชม เช่น เสียงปืน เสียงไซเรน เสียงนาฬิกา เป็นต้น

การเลือกเพลง "ดอกไม้จะบาน" และเพลง "Soundtrack อนิเมชันเรื่อง The Attack of Titan (Opening Theme - Feuerroter Pfeil und Bogen)" มาเป็นเพลงหลักในการดำเนินเรื่อง มาจากความคิดเห็นร่วมกันของผู้วิจัยและทีมงาน โดยเพลง "ดอกไม้จะบาน" มีที่มาจากวีดิทัศน์เรื่อง "ดอกไม้จะบาน" ของคุณจิระนันท์ พิตรปรีชา ซึ่งแต่งขึ้นในปี พ.ศ. 2516 ตีพิมพ์ครั้งแรกใน "ผลิ" หนังสือปฐมนิเทศสำหรับนิสิตใหม่จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัยในช่วงเวลานั้น เพลงนี้ชี้ให้เห็นการส่งต่อพันธกิจเพื่อมวลชน จากรุ่นสู่รุ่น เป็น "ดอกไม้ที่บ้านให้คุณค่า แม้จะค่อยๆ บานช้าๆ แต่ว่ายั่งยืน" การเลือกเพลงนี้สอดคล้องกับการดำเนินเรื่องผ่านความคิดของตัวละครปรีโยธาน ซึ่งเป็นตัวแทนของคนรุ่นใหม่ที่ต้องการสะท้อนให้เห็นถึงพลังและความต้องการมีส่วนร่วมในการแสดงความคิดเห็นของคนรุ่นใหม่ ตลอดจนการแสดงถึงความกล้าหาญและความจริงใจของคนรุ่นใหม่

ส่วนเพลง "Soundtrack อนิเมชันเรื่อง The Attack of Titan (Opening Theme - Feuerroter Pfeil und Bogen)" มีที่มาจากการ์ตูนอะนิเมะญี่ปุ่นที่ได้รับความนิยมเป็นอย่างสูงในกลุ่มเยาวชน เรื่อง Attack on Titan (ผ่าพิภพไททัน) ซึ่งเรื่องนี้ไม่ใช่แค่การ์ตูนที่เน้นการต่อสู้ แต่กลับวิพากษ์สังคมการเมืองได้อย่างลึกซึ้ง และยังตั้งคำถามให้ผู้อ่านหรือผู้ชมว่าความคิดความเชื่อที่เราได้รู้มาทั้งชีวิต มันคือความจริงแท้หนึ่งเดียวจริงหรือไม่ โดยมนุษย์แต่ละคนผ่านเรื่องราวในอดีตมาแตกต่างกัน เด็บโตมาในสิ่งแวดล้อมที่แตกต่างกัน มีครอบครัวที่แตกต่างกัน ผ่านความเจ็บปวดและการถูกกระทำในรูปแบบที่แตกต่างกัน ส่งผลมนุษย์ให้มนุษย์แต่ละคนมี "ความเชื่อ" ที่แตกต่างกัน ไม่มีใครผิดไม่มีใครถูกภายใต้ความเชื่อตามแนวคิดทางการเมืองของแต่ละฝ่าย ทุกคนต่างต่อสู้เพื่อปกป้องหรือวิ่งตามความเชื่อของตน ซึ่งการ์ตูนเรื่องนี้ได้สะท้อนให้เห็นความเชื่อและการต่อสู้ตามความเชื่อทางการเมืองหลากหลายรูปแบบ แฝงไปด้วยแนวคิดภาวะผู้นำทางสังคมและการเมืองซึ่งซ่อนอยู่ในตัวละครแต่ละตัว และปรัชญาทางการเมือง และในหลายวิชาในสถาบันการศึกษาก็ได้นำไปถอดบทเรียนเพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาปรัชญาการเมือง ซึ่งสอดคล้องกับการดำเนินเรื่องบนความขัดแย้งของชุดความคิดทางการเมืองที่ไม่เหมือนกันของตัวละครที่มีช่วงวัยแตกต่างกัน

### 3.3 การนำเสนอ

หลังจากที่ฝึกซ้อมการแสดงในฉากต่าง ๆ ร่วมกับเทคนิคแสง เสียง และเครื่องแต่งกายจนลงตัวแล้ว ผู้วิจัยได้ดำเนินการบันทึกการแสดงแบบแยกฉาก และดำเนินการตัดต่อภาพแสดงร่วมกับดนตรี เพื่อนำไปเผยแพร่สู่สาธารณะในรูปแบบออนไลน์ ซึ่งสามารถเข้าถึงได้จาก [https://www.youtube.com/watch?v=q0xF16gl\\_s8](https://www.youtube.com/watch?v=q0xF16gl_s8) (ชื่อคลิปวิดีโอ : รักชาติ ชังชาติ นาฏกรรมสร้างสรรค์สู่การพัฒนาเยาวชน) โดยมีตัวอย่างภาพแสดงในแต่ละฉาก ดังนี้



Figure 9 Performance - Act 1 Scene 1



Figure 10 Performance - Act 2 Scene 2



Figure 11 Performance - Act 2 Scene 3



Figure 12 Performance - Act 3 Scene 3



Figure 13 Performance video published on YouTube

## อภิปรายผลการศึกษา

ผู้วิจัยได้ดำเนินการวัดผลสัมฤทธิ์ของผลงานสร้างสรรค์ละครเวทีเรื่อง "ทาง" โดยแบ่งออกเป็น 2 วิธี ได้แก่ การดำเนินการสนทนากลุ่ม (Focus Group) กับเยาวชนที่ร่วมเป็นทีมงาน จำนวน 20 คน ซึ่งแบ่งเป็นการทดสอบเบื้องต้น (Pre-Test) การทดสอบระหว่างการดำเนินงาน (Middle-Test) และการทดสอบหลังการดำเนินงาน (Post-Test) เพื่อวัดผลสัมฤทธิ์ ส่วนอีกวิธีหนึ่ง คือ การประเมินผลความพึงพอใจ (Satisfaction Survey Form) กับผู้ชมกลุ่มเป้าหมายที่มีอายุระหว่าง 18-22 ปี โดยสามารถสรุปข้อมูลได้ดังนี้

### 1. การวัดผลสัมฤทธิ์ด้วยกระบวนการสนทนากลุ่ม (Focus Group)

ในกระบวนการวัดผลสัมฤทธิ์กับเยาวชนที่เข้าร่วมเป็นทีมงาน จำนวน 20 คน ผู้วิจัยได้ออกแบบคำถามเพื่อใช้ดำเนินการทดสอบเบื้องต้น (Pre-Test) ทดสอบระหว่างการดำเนินงาน (Middle-Test) และทดสอบหลังการดำเนินงานเพื่อวัดผลสัมฤทธิ์ (Post-Test) โดยคำถามที่ใช้ในการทดสอบทั้งสามขั้นตอนข้างต้นนั้น มุ่งเน้นการสะท้อนความคิดเห็นที่มีต่อค่าต่าง ๆ ได้แก่ สภาพสังคมปัจจุบัน ความสามัคคี การเห็นแก่ประโยชน์ส่วนรวม การมีส่วนร่วมในสังคม การเมือง และสิทธิพลเมือง

แต่ละคำถามที่ใช้ในการทดสอบนั้นให้ผู้เข้าร่วมอบรมเชิงปฏิบัติการให้คะแนน โดยมีค่าคะแนน 5 ระดับ และมีการสนทนากลุ่มร่วมกันในแต่ละคำถาม เช่น คำถามที่แปรผลสู่ประเด็นความมุ่งมั่นของท่านในการขับเคลื่อนและมีส่วนร่วมในสังคม คือ คำถามที่ว่าท่านให้ความสำคัญต่อการเห็นแก่ประโยชน์ส่วนรวมมากเพียงใด และท่านคิดว่า "การมีส่วนร่วมในสังคม" มีความจำเป็นเพียงใด เป็นต้น ตลอดจนการออกแบบคำถามเพื่อใช้ในแบบประเมินผลความพึงพอใจ กับผู้ชมกลุ่มเป้าหมาย ทั้งนี้คำถามที่ใช้ในนั้นได้รับการพิจารณาจากที่ปรึกษาโครงการวิจัย

ทั้งนี้ผู้วิจัยได้นำประเด็นหลักที่เกิดขึ้นจากการสนทนากลุ่ม (Focus Group) มาวิเคราะห์ค่าร้อยละของความคิดเห็นตามประเด็นหลักในการสนทนากลุ่ม (Focus Group) เพื่อนำไปวิเคราะห์การรับรู้และการเปลี่ยนแปลงทางความคิด โดยนำไปใช้ในการทดสอบทั้งในส่วนดำเนินการทดสอบเบื้องต้น (Pre-Test) การทดสอบระหว่างการดำเนินงาน (Middle-Test) และการทดสอบหลังการดำเนินงาน (Post-Test) เพื่อวัดผลสัมฤทธิ์ ซึ่งเมื่อนำมาข้อมูลมาเปรียบเทียบจะพบค่าคะแนนดังนี้

**Table 1** The weighted average (percentage) of the main issue in Focus Group, Pre-test, Middle-test, and Post-test responded by the youths working as crew

Issues	Weighted average of opinions (percentage)		
	Pre-Test	Middle - Test	Post-Test
You intend to drive the society and participate in it.	100	100	100
Elder's perception and action significantly cause the conflict.	96.0	68.0	25.0
Youth's perception and action significantly cause the conflict.	25.0	54.0	22.0
Lacking of communication between elder and youth is a cause of conflict.	35.0	80.0	99.0
There are not solution for current social and political conflicts.	98.0	38.0	22.0

จาก Table 1 แสดงการเปรียบเทียบค่าน้ำหนักโดยเฉลี่ย (ร้อยละ) ของเยาวชนที่เป็นทีมงาน ตามประเด็นหลักในการสนทนากลุ่ม (Focus Group) ในช่วงการทดสอบเบื้องต้น (Pre-Test) การทดสอบระหว่างการดำเนินงาน (Middle-Test) และการทดสอบหลังการดำเนินงาน (Post-Test) เพื่อวัดผลสัมฤทธิ์ข้างต้น จะพบว่าในประเด็นที่หนึ่งนั้นเยาวชนกลุ่มเป้าหมายทุกคนล้วนมีความมุ่งมั่นในการขับเคลื่อนและมีส่วนร่วมในสังคม ซึ่งสะท้อนให้เห็นถึงการตระหนักรู้ในหน้าที่ของพลเมืองเป็นอย่างดี

ในประเด็น "ความคิดและการกระทำของผู้ใหญ่คือสาเหตุสำคัญของปัญหาความขัดแย้ง" และ "ความคิดและการกระทำของเยาวชนคือสาเหตุสำคัญของปัญหาความขัดแย้ง" จะพบว่าทีมงานซึ่งเป็นเยาวชนมีความคิดที่เปลี่ยนแปลงไปจากช่วงของการทดสอบเบื้องต้น (Pre-Test) อย่างเห็นได้ชัด กล่าวคือในช่วงการทดสอบเบื้องต้น (Pre-Test) ส่วนใหญ่จะมองว่าความคิดและการกระทำของผู้ใหญ่คือสาเหตุสำคัญของปัญหาความขัดแย้งที่เกิดขึ้นในสังคม (ร้อยละ 96) โดยเยาวชนไม่ได้มีส่วนสำคัญในการสร้างความขัดแย้งให้เกิดขึ้น (ร้อยละ 25) อย่างไรก็ตามเมื่อพิจารณาผลการทดสอบหลังการดำเนินงาน (Post-Test) จะพบว่าเยาวชนกลุ่มเป้าหมายแสดงความคิดเห็นที่แตกต่างไป ดังที่เหลือเพียงร้อยละ 25 เท่านั้น ที่แสดงความคิดเห็นว่าความคิดและการกระทำของผู้ใหญ่คือสาเหตุสำคัญของปัญหาความขัดแย้ง และมีเพียงร้อยละ 22 ที่แสดงความคิดเห็นว่าความคิดและการกระทำของเยาวชนคือสาเหตุสำคัญของปัญหาความขัดแย้ง

ข้อมูลข้างต้นสอดคล้องกับผลการประเมินค่าน้ำหนักในประเด็น "การไม่สื่อสารกันของผู้ใหญ่และเยาวชนคือสาเหตุหนึ่งของปัญหาความขัดแย้ง" กล่าวคือในช่วงการทดสอบเบื้องต้น (Pre-Test) ส่วนใหญ่มีความคิดเห็นว่าการไม่สื่อสารกันของผู้ใหญ่และเยาวชนคือสาเหตุหนึ่งของปัญหาความขัดแย้ง โดยเห็นว่าการกระทำของผู้ใหญ่คือสาเหตุสำคัญของปัญหาความขัดแย้งที่เกิดขึ้นในสังคม แต่เมื่อพิจารณาผลการทดสอบหลังการดำเนินงาน (Post-Test) จะพบว่าร้อยละ 99 มีความคิดเห็นว่าการไม่สื่อสารกันของผู้ใหญ่และเยาวชนคือสาเหตุหนึ่งของปัญหาความขัดแย้งที่เกิดขึ้นในสถานการณ์ปัจจุบัน และสัมพันธ์กับข้อมูลในประเด็นความคิดและการกระทำของผู้ใหญ่/เยาวชน (ฝ่ายใดฝ่ายหนึ่ง) คือสาเหตุสำคัญของปัญหาความขัดแย้งที่มีจำนวนค่าเฉลี่ยของการเห็นด้วยที่ลดลง

นอกจากนี้เมื่อพิจารณาประเด็น "ปัญหาความขัดแย้งทางสังคมและการเมืองในปัจจุบันนั้นไม่มีทางออก" จะพบว่าในช่วงการทดสอบเบื้องต้น (Pre-Test) มีจำนวนค่าเฉลี่ยที่เห็นด้วยกับประเด็นดังกล่าวถึงร้อยละ แต่เมื่อพิจารณาผลการทดสอบหลังการดำเนินงาน (Post-Test) จะพบค่าเฉลี่ยเพียงร้อยละ 22

ทั้งนี้ข้อค้นพบที่น่าสนใจ คือ ค่าน้ำหนักความเห็นในช่วงการทดสอบระหว่างการดำเนินงาน (Middle-Test) ในประเด็น "ความคิดและการกระทำของเยาวชนคือสาเหตุสำคัญของปัญหาความขัดแย้ง" ที่เพิ่มขึ้นจากช่วงการทดสอบเบื้องต้น (Pre-Test) อันเป็นผลมาจากการได้ร่วมวิเคราะห์บทละคร ตัวละคร ในระหว่างการฝึกซ้อมแต่ละวัน ซึ่งส่งผลให้ทีมงานซึ่งเป็นเยาวชนได้ทบทวนความคิดและการกระทำตนเอง ตลอดจนการพิจารณาเหตุการณ์ทางการเมืองที่เยาวชนได้เข้ามามีส่วนร่วมและแสดงออก ซึ่งหลายครั้งได้สร้างความเสียหายและทำให้สภาวะการณ์ความขัดแย้งในสังคมรุนแรงขึ้น อย่างไรก็ตามในช่วงการทดสอบหลังการดำเนินงาน (Post-Test) มีค่าน้ำหนักต่อประเด็นดังกล่าวลดลง เป็นผลมาจากการเรียนรู้พื้นฐานของการทำความเข้าใจในเหตุแห่งความขัดแย้งที่เกิดขึ้น ว่าทุกคน ทุกฝ่าย ทุกช่วงวัย ต่างเป็นส่วนหนึ่งของความขัดแย้ง

ผู้วิจัยค้นพบว่าปัจจัยสำคัญในตัวกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานที่ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงความคิดของทีมงาน คือกระบวนการหลังการฝึกซ้อมในแต่ละวันที่ผู้วิจัยได้จัดกิจกรรมแลกเปลี่ยนเรียนรู้จากการฝึกซ้อม โดยเฉพาะอย่างยิ่งคือการสร้างความเข้าใจในตัวละคร บทละคร และนัยยะแฝงที่ปรากฏผ่านบทสนทนาในแต่ละฉาก ซึ่งช่วยส่งเสริมให้ทีมงานเกิดความเข้าใจว่าปัญหาความขัดแย้งนั้นมีทางออก ซึ่งทางออกคือการรู้จักยอมรับในความแตกต่าง การสื่อสารกันอย่างตรงไปตรงมาบนพื้นฐานของการรับฟัง การทำความเข้าใจ และการให้อภัยกัน

## 2. การวัดผลสัมฤทธิ์ของงานวิจัยด้วยแบบประเมินความพึงพอใจ (Satisfaction Survey Form)

ในกระบวนการวัดผลสัมฤทธิ์ของงานวิจัยฉบับนี้ นอกจากการดำเนินการสนทนากลุ่ม (Focus Group) กับเยาวชนซึ่งเป็นทีมงาน จำนวน 20 คนแล้ว ผู้วิจัยยังได้กำหนดให้มีการดำเนินการประเมินผลความพึงพอใจ (Satisfaction Survey Form) เพื่อวัดผลสัมฤทธิ์กับผู้ชมกลุ่มเป้าหมายที่มีอายุระหว่าง 18-22 ปี จำนวน 100 คน ด้วยการให้กลุ่มผู้ชมใส่ระดับคะแนนความพึงพอใจตามประเด็นการประเมินต่าง ๆ ที่ผู้วิจัยได้กำหนดขึ้นหลังจากชมการแสดงเสร็จสิ้น โดยให้กลุ่มเป้าหมายใส่ระดับคะแนนความพึงพอใจตามประเด็นของการประเมินที่ได้ตั้งขึ้น

ทั้งนี้ผู้วิจัยได้นำผลงานสร้างสรรค์ละครเวทีเรื่อง "ทาง" ไปเผยแพร่ทางช่องทางออนไลน์และวัดผลสัมฤทธิ์กับผู้ชมที่มีอายุระหว่าง 18-22 ปี จำนวน 108 คน เมื่อพิจารณาค่าเฉลี่ยรวมที่มีต่อความพึงพอใจในด้านต่าง ๆ ตามประเด็นที่ผู้วิจัยได้กำหนดไว้ สามารถนำเสนอข้อมูลได้ดังตารางต่อไปนี้

Table 2 Average audience satisfaction score in the performance

Issues	Average satisfaction score (percentage)
1. Duration of the performance	74.44
2. Satisfaction in the performer	92.59
3. Satisfaction in art elements (stage and props)	88.88
4. Satisfaction in art elements (lighting)	95.92
5. Satisfaction in art elements (sound and background music)	90.74
6. Satisfaction in program (online)	88.88
7. Satisfaction in overall performance	93.88
8. Self-benefit from experience/content/concept	91.66
9. The guidance for solution of the conflict from experience/content/concept	92.22

เมื่อพิจารณาข้อมูลค่าเฉลี่ยความพึงพอใจต่อผลงานการแสดงในภาพรวม ตามที่ปรากฏใน Table 2 ข้างต้น จะพบว่าในด้านความเหมาะสมของระยะเวลาในการแสดงอาจสะท้อนให้เห็นว่าความยาวของระยะเวลาในการแสดง (1 ชั่วโมง) นั้นอาจไม่เหมาะกับผู้ชมในกลุ่มเยาวชน ซึ่งสอดคล้องกับความนิยมในคลิปวิดีโอขนาดสั้นในปัจจุบัน และงานวิจัยหลายฉบับที่ระบุว่าความนิยมวีดีโอขนาดสั้นนั้นพุ่งสูงขึ้นอย่างรวดเร็วในช่วงระยะเวลา 5 ปีที่ผ่านมา

ในด้านความพึงพอใจที่มีต่อนักแสดง พบว่ามีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ร้อยละ 92.59 ซึ่งอาจสะท้อนให้เห็นถึงความสามารถของผู้แสดงที่ฝึกซ้อมและตั้งใจสร้างสรรค์ผลงาน และถ่ายทอดอารมณ์ความรู้สึกให้ผู้ชมสัมผัสได้เป็นอย่างดี นอกจากนี้เมื่อพิจารณาเปรียบเทียบความพึงพอใจด้านองค์ประกอบศิลป์ จะพบว่าในด้านเทคนิคแสงมีค่าเฉลี่ยสูงสุด โดยได้รับค่าเฉลี่ยความพึงพอใจร้อยละ 95.92 รองลงมาคือด้านเทคนิคเสียงและองค์ประกอบ ได้รับค่าเฉลี่ยความพึงพอใจร้อยละ 90.74 และลำดับสุดท้ายคือด้านฉากและอุปกรณ์ประกอบฉาก ได้รับค่าเฉลี่ยความพึงพอใจร้อยละ 88.88 ซึ่งสะท้อนให้เห็นว่าผู้ชมพึงพอใจในการจัดแสงของการแสดงเรื่องนี้ ซึ่งมีความสัมพันธ์กับนิยยะที่ผู้วิจัยต้องการนำเสนอในแต่ละฉาก

ในด้านความพึงพอใจที่มีต่อสื่อบริการ (ออนไลน์) ได้รับค่าเฉลี่ยความพึงพอใจร้อยละ 88.88 แม้จะอยู่ในระดับดีมาก แต่เมื่อพิจารณาเปรียบเทียบกับด้านองค์ประกอบศิลป์ จะพบว่ามีค่าเฉลี่ยที่ต่ำกว่า ซึ่งอาจสะท้อนให้เห็นถึงการออกแบบสื่อบริการหรือเนื้อหาที่ยังไม่ตอบสนองความต้องการของกลุ่มผู้ชม

อย่างไรก็ตามจะพบว่าในด้านความพึงพอใจที่มีต่อภาพรวมของการแสดงนั้น ได้รับค่าเฉลี่ยความพึงพอใจ ร้อยละ 93.88 ซึ่งเป็นค่าเฉลี่ยที่สูงที่สุดเมื่อเปรียบเทียบกับทุกข้อ ซึ่งสะท้อนให้เห็นว่าผู้ชมนั้นชื่นชอบในผลงานการแสดง โดยผู้วิจัยมีความคิดเห็นว่าผลที่ได้รับนั้นเกิดจากการทุ่มเทของนักแสดง ทีมงานฝ่ายต่าง ๆ และผู้ที่ดำเนินการตัดต่อวีดีทัศน์

เมื่อพิจารณาในด้านประสบการณ์/สาระ/แนวคิด ที่ได้รับ ก่อให้เกิดประโยชน์ต่อตนเอง จะพบว่าได้รับค่าเฉลี่ยความพึงพอใจร้อยละ 91.66 และสะท้อนให้เห็นว่าผลงานสร้างสรรค์ละครเวทีเรื่องนี้สามารถสร้างคุณค่าและแง่คิดให้กับผู้ชม เพื่อนำไปปรับใช้ในการดำเนินชีวิตทั้งทางกายและทางความคิดต่อไป

เมื่อพิจารณาในด้านประสบการณ์/สาระ/แนวคิด ช่วยชี้แนะแนวทางคลี่คลายความขัดแย้งที่เกิดขึ้นในสังคมปัจจุบัน พบว่าได้รับค่าเฉลี่ยความพึงพอใจร้อยละ 92.22 ซึ่งเป็นสิ่งหลักฐานเชิงประจักษ์ที่สะท้อนให้เห็นว่าผลงานสร้างสรรค์ละครเวทีเรื่อง "ทาง" เป็นศิลปะการแสดงที่ผู้ชมนั้นมีความคิดเห็นว่าสามารถชี้แนะแนวทางคลี่คลายความขัดแย้งที่เกิดขึ้นในสังคมปัจจุบัน ผู้ชมซึ่งเป็นกลุ่มเยาวชนเกิดการตระหนักรู้ เข้าใจ และยอมรับ ในความเห็นที่แตกต่างกัน

ทั้งนี้จากการสร้างสรรค์ผลงานละครเวทีเรื่อง "ทาง" ผู้วิจัยพบว่าเยาวชนกลุ่มเป้าหมายที่ได้ร่วมกันสร้างสรรค์ผลงานการแสดงละครเวทีเรื่องนี้ มีทัศนคติที่แตกต่างออกไปจากเดิม โดยมุมมองในเชิงบวกมากขึ้น มองเห็นว่าปัญหาความขัดแย้งทางสังคมและการเมืองในปัจจุบันนั้นมีทางออก ซึ่งทางออกคือการสื่อสารกันของผู้ใหญ่และเยาวชน ที่ต้องสื่อสารกัน พุดคุยกัน

อย่างตรงไปตรงมา บนพื้นฐานของการรับฟัง การทำความเข้าใจ และการให้อภัยกัน เพราะทุกคนต่างมีจุดหมายปลายทางเดียวกัน คือ การมุ่งพัฒนาสังคมประเทศ และสิ่งที่ค้นพบอีกประการหนึ่ง คือ ท่ามกลางสภาวะการณ์ทางสังคมที่อ่อนไหว พลังของศิลปะสามารถกำหนดทิศทางการคิดทั้งต่อปัจเจกบุคคลและสังคมได้ การส่งเสริมให้เกิดการสร้างสรรคผลงานศิลปะอาจเป็นสิ่งที่ช่วยพัฒนาสังคมแห่งความคิดและสังคมแห่งการดำรงอยู่ให้เกิดความเข้าใจซึ่งกันและกันได้ต่อไป

### กิตติกรรมประกาศ

ผลงานสร้างสรรค์ละครเวทีเรื่อง "ทาง" เป็นส่วนหนึ่งของโครงการวิจัย "รักชาติ ชังชาติ : นาฏกรรมสร้างสรรค์สู่การพัฒนาเยาวชน" ซึ่งอยู่ภายใต้แผนงานวิจัยการใช้นาฏกรรมเพื่อพัฒนาคุณภาพชีวิต ด้านการพัฒนาสุขภาพ สังคม และสิ่งแวดล้อม ที่ได้รับทุนสนับสนุนจากสำนักงานการวิจัยแห่งชาติ (วช.) ประจำปีงบประมาณ 2563

### References

- Chaisukkosol, C. (2011). *Hate speech & harmful information: alternatives for political response*. Bangkok: Peace, Mahidol university.
- Manee Wattana, C. (2008). *Play script writing*. Bangkok: Department of Performing Arts, Faculty of Fine and Applied Arts, Suansunandha Rajabhat University.
- Ngonrot, J. (1970). *Origin and development of nationalism in Thailand*. Master Thesis, M.A. in Governance, Chulalongkorn University, Thailand. (In Thai)
- Parnnuch, P., & Nedpogaeo, A. (2020). Roles of Guys Fawkes Mask in Thai political movements. *Journal of Politics and Governance*, 10(1), 16-33. (In Thai)
- Pattarathamrong, P. (2016). *Exposure and attitudes toward social media hate speech on the Stopfakethailand facebook page*. Master Thesis, M.A. in mass communication, Thammasat University, Thailand. (In Thai)
- Ramsute, P. (2013). *Internet content governance*. Bangkok: Center of media policy, Faculty of Communication Arts, Chulalongkorn University.
- Seeha, P. (2014). Political conflict and the 2014 coup d'etat. *Political science of Kasetsart university review*, 4(2), 145-166. (In Thai)
- Suksanguan, N. (2014). *Media revolution for stopping hate speech*. Bangkok: The secretariat of the senate publisher.
- Sungkeaw, T., & Pankeaw, A. (2021). Shutdown Bangkok. Retrieved 13 January 2023, from [http://wiki.kpi.ac.th/index.php?title=Shutdown\\_กรุงเทพฯ](http://wiki.kpi.ac.th/index.php?title=Shutdown_กรุงเทพฯ) (In Thai)
- Vongprasert, V., Jeinpradit, T., & Kobut, S. (2020). Twitter and democratic political attitude of Thai youth at Siam square. *Rajapark Journal*, 14(32), 141-154. (In Thai)
- Wijitwatchararak, K. (2020). The political alertness of new generation in Thailand. *Journal of Yanasangvorn Research Institute*, 11(1), 93-103. (In Thai)