

Research Articles

Received : 21 April 2023

Revised : 21 June 2024

Accepted : 29 November 2024

อินเทอร์เน็ต ผจญภัยในโลกอินเทอร์เน็ต : การสร้างสรรค์ละครเวทีสำหรับเด็ก
เพื่อส่งเสริมการรับสื่ออย่างปลอดภัยรู้เท่าทัน
และป้องกันภัยจากสื่อสังคมออนไลน์

Inter Land: The Creation of Youth Theatre From the Issue of
Knowing and Preventing Dangers from Online Media to Encourage
Understanding the Selection of Safe Media

รัชนิกร จันทหาร¹

Ratchaneekorn Jantaharn

ดลย พละแสน²

Donlay Palasan

ปณณพร ศิลปะรายะ

Pannaporn Silparaya

พลพล แก้วดอนรี

Palaphon Kaewdonree

โสภางค์พิศ ภูแลสี

Sopangpit Phulaesri

อรชพร นันทศิริ

Aorachaporn Nansiri

คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น

Faculty of Fine and Applied Arts, Khon Kaen University

Corresponding author e-mail: Pannaporn.sil@kkumail.com

¹ อาจารย์ประจำสาขาวิชาการแสดง คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น

² นักศึกษาชั้นปีที่ 4 สาขาวิชาการแสดง คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น, รายชื่อลำดับที่ 2-6

บทคัดย่อ

บทความนี้อธิบายการดำเนินงานและข้อค้นพบจากกระบวนการ การสร้างสรรค์ละครเวทีสำหรับเด็ก เรื่อง อินเทอร์เน็ต ผจญภัยในโลกอินเทอร์เน็ต เพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันและป้องกันภัยจากสื่อสังคมออนไลน์ มีวัตถุประสงค์เพื่อสร้างสรรค์ละครเวทีสำหรับเด็ก ที่สามารถส่งเสริมทักษะการรู้เท่าทันในการใช้สื่อออนไลน์อย่างเหมาะสมได้ และค้นหาวิธีการสร้างสรรค์ละครเวทีสำหรับเด็ก เพื่อนำเสนอประเด็นการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์ แก่ผู้ชมกลุ่มเป้าหมายเด็กอายุ 6-9 ปี โดยใช้วิธีการสร้างสร้างงานด้วยกระบวนการดีไวส์ (Devised) โดยที่ผู้มีส่วนร่วม ร่วมกันสร้างสรรค์และพัฒนางาน โดยแบ่งเป็น 3 ส่วน ได้แก่ 1.การสร้างสรรค์บทและกำกับการแสดง 2.กระบวนการสร้างสรรค์ตัวละครและพัฒนาตัวละคร และ 3.การวางแผนและอำนวยการผลิต อันเป็นองค์ประกอบสำคัญในการสร้างสรรค์ผลงาน

ผลการดำเนินงานพบว่า 1. การนำเสนอละครเวทีสำหรับเด็ก มุ่งเน้นการเสริมสร้างทักษะการรู้เท่าทัน ด้วยเนื้อหาที่สอดแทรกสาระสำคัญที่สื่อสารประเด็นสำคัญคือ การรู้เท่าทันอันเป็นเกราะป้องกันภัยร้ายในสื่อออนไลน์ต่าง ๆ ได้ 2. บทละครที่สร้างสรรค์จากการนำข้อมูลสาระสำคัญเกี่ยวกับประเด็น การรู้เท่าทันและภัยจากสื่อออนไลน์ มาปรับใช้ในบทละคร สร้างและพัฒนาตัวละคร โดยการนำเสนอผ่านตัวละครหลัก ‘ต้นกล้า’ และ ‘พิชชิง’ ตัวละครตรงข้าม นำเสนอและสื่อสารประเด็นการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์ไปยังกลุ่มเป้าหมายอายุ 6-9 ปี

คำสำคัญ : การสร้างสรรค์, ละครเวทีสำหรับเด็ก, การป้องกันภัยจากสื่อออนไลน์, ละครประยุกต์

Abstract

This article discusses the operation and findings from the process of Interland : The Creation of Youth Theatre From the issue of knowing and preventing dangers from online media To encourage understanding the selection of safe media. The objective is to create a stage play for children. that can promote knowledge skills in using online media appropriately and find ways to create theater plays for children to present the issue of online media literacy. to the target audience of children aged 6-9 years. The play was created using the Devising method. Participants collaborated to design and develop the play in three parts: 1) creating and directing the play, 2) creating and developing the characters, and 3) planning and producing.

The results showed that 1. presenting the stage play for children aimed to promote their literacy skills and knowledge through content highlighting important information, emphasizing that literacy of online social media is a protective shield against

harm from various online social media. 2. The play was created using important information related to the issue of literacy using online social media to design and develop the characters, with the main character "Tonkla" representing the target group and "Fishing" as an opposing character. Present and communicate online media literacy issues to target groups aged 6-9 years.

Keywords : Creativity, Children Theatre, Protection from Online Media, Applied Drama

1. บทนำ

ในศตวรรษที่ 21 อินเทอร์เน็ตเป็นเทคโนโลยีที่ใกล้ตัวและมีบทบาทสำคัญอย่างยิ่งในการดำเนินชีวิตของมนุษย์ การเข้าถึงอินเทอร์เน็ตเป็นเรื่องที่ง่ายและสะดวกมากขึ้น อินเทอร์เน็ตคือเครือข่ายที่ทำให้เราเข้าถึงสื่อสังคมออนไลน์ได้ โดยอาจมีบางเนื้อหาที่มีความไม่เหมาะสมหรือมีภัยจากการเล่นสื่อสังคมออนไลน์ สื่อสังคมออนไลน์มีเนื้อหาที่หลากหลาย ทั้งข่าวจริง ข่าวปลอม รวมถึงการโจรกรรมข้อมูลทางออนไลน์ ในปัจจุบันสื่อสามารถเข้าถึงได้ง่ายละมีอิทธิพลเป็นอย่างมาก ซึ่งกลุ่มเป้าหมายอายุ 6-9 ปีที่ยังมีวุฒิภาวะที่ไม่สมบูรณ์มากพอ และยังต้องได้รับการปกป้องคุ้มครองจากผู้ปกครองหรือหน่วยงานที่มีอำนาจในการกำกับดูแล หากเข้าถึงหรือได้รับเนื้อหาภาพและเสียงที่ไม่เหมาะสม โดยปราศจากการรู้เท่าทันถึงสื่อสังคมออนไลน์ที่กำลังใช้งาน อาจนำมาสู่อันตรายต่อกลุ่มเป้าหมายได้ ซึ่งจะส่งผลต่อความเสี่ยงทางด้านพฤติกรรมของเด็กเป็นอย่างมาก เช่น การถูกล่อลวงผ่านทางสื่อสังคมออนไลน์ การนำเสนอเนื้อหาที่ไม่เหมาะสมหรือมีความรุนแรง ซึ่งอาจนำมาสู่การสูญเสียทางจิตใจหรือทรัพย์สินได้ (มนวิภา วรจุริระ, 2561) การส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์แก่กลุ่มเป้าหมายอายุ 6-9 ปี จำเป็นต้องอาศัย ทักษะรู้เท่าทันสื่อ (Media Literacy Skills) หรือ การคิดอย่างมีวิจารณญาณ (Critical Thinking) โดยเป็นทักษะที่เปิดการรับรู้แก่ผู้ใช้ ให้คิด วิเคราะห์ แยกแยะ ไม่เชื่อทุกอย่างที่เห็น (ศูนย์ประสานงานขับเคลื่อนการส่งเสริมและปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชนในการสื่อออนไลน์, 2561)

ผู้สร้างสรรค์จึงเล็งเห็นถึงความสำคัญ ต่อการนำเสนอประเด็น การรู้เท่าทันและป้องกันภัยจากสื่อสังคมออนไลน์ (Media Literacy) ในกลุ่มเป้าหมาย ช่วงอายุ 6-9 ปี โดยนำเสนอผ่านการสร้างสรรค์ละครเวทีสำหรับเด็ก เพื่อสื่อสารประเด็น และส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อไปยังกลุ่มเป้าหมาย และสามารถป้องกันตนเองได้จากภัยในสื่อออนไลน์

2. วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อสร้างสรรค์ละครเวทีสำหรับเด็ก ที่สามารถส่งเสริมทักษะการรู้เท่าทันในการใช้สื่อออนไลน์อย่างเหมาะสมได้
2. ค้นหาวิธีการสร้างสรรค์ละครเวทีสำหรับเด็ก เพื่อนำเสนอประเด็นการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์แก่ผู้ชมกลุ่มเป้าหมายเด็กอายุ 6-9 ปี

3. ขอบเขตของการวิจัย

การสร้างสรรค์ละครเวทีสำหรับเด็ก เรื่อง อินเทอร์เน็ต ผจญภัยในโลกอินเทอร์เน็ต การรู้เท่าทันและป้องกันภัยจากสื่อออนไลน์ เป็นหลักในการสร้างสรรค์ผลงานและพัฒนาผลงานละคร โดยกำหนดให้มีระยะเวลาการแสดง 40-45 นาที เพื่อนำเสนอให้กับกลุ่มเป้าหมายในช่วงวัย 6-9 ปี

ละครประยุกต์ (Applied theatre) ศาสตร์ทางด้านศิลปะการละครมาสร้างการเรียนรู้ รวมถึงพัฒนาดนเอง บุคคล จนเกิดเป็นสังคม ผ่านกระบวนการคิดวิเคราะห์และสร้างประเด็นจากสิ่งรอบตัว ให้เกิดเป็นละครสร้างสรรค์เพื่อการเรียนรู้ (พรรัตน์ ดำรุง, 2557)

ละครเวทีสำหรับเด็ก (Children Theatre) เด็กและเยาวชนเด็กในฐานะผู้ชมหรือผู้มีส่วนร่วม จะมีประสบการณ์ด้านการเรียนรู้เรื่องราว โครงเรื่อง วรรณกรรม การสร้างบทละคร การสื่อสาร การพัฒนาการวิพากษ์วิจารณ์และการแสดงความคิดเห็นของเด็กที่เป็นผู้ร่วมกระบวนการ (พรรัตน์ ดำรุง, 2557) เน้นความบันเทิงและประเด็นไปยังผู้รับสารที่เป็นเด็ก โดยการสื่อสารในรูปแบบละครเวทีสำหรับเด็กจะสื่อสารประเด็นผ่านการกระทำของตัวละครมากกว่าคำพูด ถูกนำเสนอให้เห็นความขัดแย้งระหว่างละครหลักและตัวร้ายให้เห็นชัดเจนและอยู่ในระดับที่ไม่ซับซ้อน โดยส่วนใหญ่ละครเด็กจะถูกนำเสนอในรูปแบบละครเร่ อุปกรณ์ประกอบฉากสามารถเคลื่อนย้ายได้ง่าย (มาริสาสแนกกุลศิริศักดิ์, 2532)

กระบวนการดีไวซ์ (Devised) เป็นกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานละครหรือการแสดงที่ไม่มีบทการแสดงหรือบทละคร ในช่วงเริ่มต้นของกระบวนการสร้างงานเกิดจากการแลกเปลี่ยนประสบการณ์ที่แตกต่างกัน รวมไปถึงทักษะความรู้ของผู้เข้าร่วมกระบวนการ และใช้กระบวนการต้นสด (Improvisation) ตั้งต้นจากประเด็นที่สนใจ ทดลองหาสิ่งใหม่ ๆ ในการค้นหามโนทัศน์ (จุฬาลักษณ์ เอกวัฒนพันธ์, 2564)

การรู้เท่าทันสื่อ คือ การรับสื่อและสามารถ คิดทบทวน วิเคราะห์และตั้งคำถามกับข้อมูลที่ได้รับได้ สามารถมองเห็นถึงจุดมุ่งหมายที่แท้จริงที่แฝงเข้ามาในสื่อได้ ไม่เชื่อในข้อมูลที่ได้รับในทันที (สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ, 2560)

4. วิธีดำเนินการวิจัย

การสร้างสรรค์ละครเวทีสำหรับเด็กเรื่อง อินเทอร์เน็ต ผจญภัยในโลกอินเทอร์เน็ต เป็นการดำเนินงานโดยใช้แนวคิดของละครสำหรับเด็ก (Children Theatre) ที่อยู่ภายใต้ร่มใหญ่ของละครประยุกต์ (Applied theatre) โดยตั้งต้นจากประเด็นการรู้เท่าทันสื่อมาสร้างสรรค์ละครสำหรับเด็กเรื่อง อินเทอร์เน็ต ผจญภัยในโลกอินเทอร์เน็ต โดยมีกระบวนการสร้างสรรค์ 3 ส่วน ดังนี้

1. กระบวนการตั้งต้น – การสร้างเรื่อง(บท)และกำกับการแสดง

1. ศึกษาและค้นคว้าข้อมูลที่เกี่ยวข้อง
2. กระบวนการสร้างเรื่อง - ค้นหาบท
3. กระบวนการพัฒนาบทและการแสดง

2. กระบวนการสร้างสรรค์ตัวละครและพัฒนาตัวละคร

1. เก็บรวบรวมข้อมูล
2. การสร้างสรรค์และพัฒนาตัวละคร
3. วิเคราะห์และพัฒนาตัวละคร

3. กระบวนการวางแผนและดำเนินการผลิต

1. การวางแผนกระบวนการก่อนนำเสนอการแสดง
2. กระบวนการพัฒนาบทและการแสดง (การเร่แสดง)
3. การนำเสนอผลงานการแสดง

5. ประโยชน์ของการวิจัย

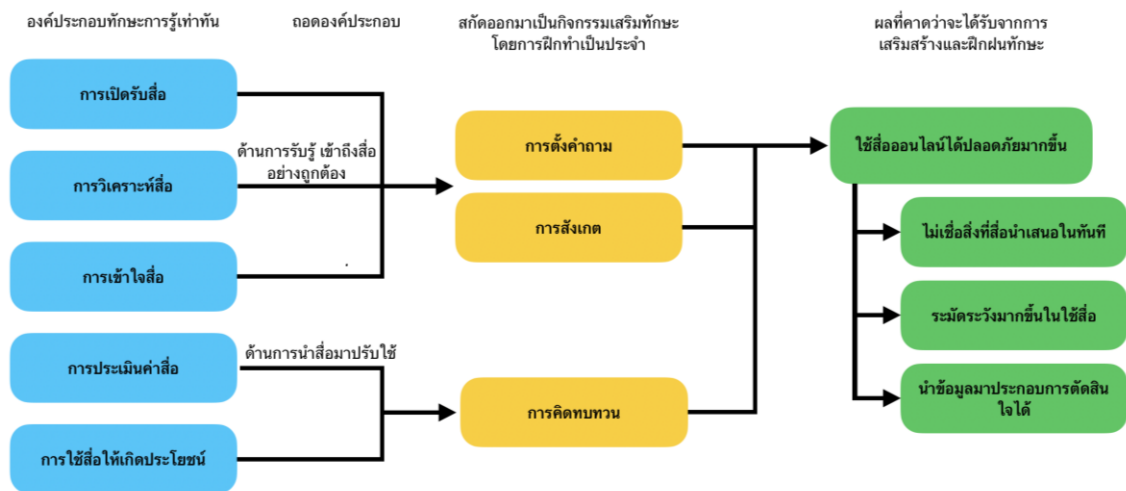
1. ละครเวทีสำหรับเด็ก สามารถสื่อสารประเด็น ส่งเสริมทักษะการรู้เท่าทันและสร้างทัศนคติที่ดีในการใช้สื่อออนไลน์อย่างเหมาะสมได้
2. ค้นพบวิธีการสร้างสรรค์ละครเวทีสำหรับเด็กเพื่อนำเสนอประเด็นการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์แก่ผู้ชมกลุ่มเป้าหมายเด็กอายุ 6-9 ปี

6. การวิเคราะห์ผลการวิจัย

6.1 กระบวนการตั้งต้น – การสร้างเรื่อง (บท)และกำกับการแสดง

ผู้สร้างสรรค์ในฐานะผู้กำกับการแสดง ต้องการสื่อสารประเด็น การรู้เท่าทันสื่อ ผ่านแก่นเรื่อง (Message) *การรู้เท่าทันคือเกราะป้องกันภัยจากสื่อออนไลน์* ด้วยวิธีการ สร้างสรรค์ละครสำหรับเด็กที่มีเนื้อหาที่ส่งเสริมให้กลุ่มเป้าหมายวัย 6-9 ปี *โดยมีทักษะรู้เท่าทันการใช้สื่อออนไลน์* ผ่านการรับชมละคร โดยทักษะการรู้เท่าทันจะเกิดขึ้นได้จำเป็นต้องมีองค์ประกอบดังนี้ 1.การเปิดรับสื่อ 2.การวิเคราะห์สื่อ 3.การเข้าใจสื่อ 4.การประเมินค่า 5.การใช้สื่อให้เกิดประโยชน์ (สำนักงานกองทุนสนับสนุน

การสร้างเสริมสุขภาพ, 2560) โดยผู้สร้างสรรค์ตระหนักว่า องค์ประกอบทั้ง 5 หากจะสื่อสารด้วยคำเชิงวิชาการ อาจจะยากต่อการทำความเข้าใจในกลุ่มเป้าหมายที่อยู่ในวัย 6-9 ปี ผู้สร้างสรรค์จึงถอดองค์ประกอบและสรุปได้ 3 ข้อสำคัญ ที่จำได้ง่ายสำหรับกลุ่มเป้าหมาย โดยมีกรอบแนวคิดในการสกัดองค์ความรู้ดังนี้



รูปที่ 1 แผนภาพกรอบแนวคิดในการสกัดองค์ความรู้ ทักษะการรู้เท่าทัน

ที่มา: ดลยา พลแสน และคณะ (2566)

6.2 ขั้นตอนการค้นหาและสร้างสรรค์บทละคร

ผู้สร้างสรรค์ใช้กระบวนการทำงาน ค้นหา และสร้างสรรค์บทด้วยกระบวนการตีไวซ์ (Devised) โดยผู้สร้างสรรค์/ผู้นำกระบวนการมอบโจทย์ให้กับผู้เข้าร่วมเพื่อสร้างสถานการณ์ตัวอย่างและค้นหาตัวละครร่วมกัน ขั้นตอนทั้งหมดสามารถแบ่งออกเป็น 3 ช่วงมีดังนี้

ช่วงที่ 1 ศึกษาและค้นคว้าข้อมูลที่เกี่ยวข้อง

ผู้สร้างสรรค์ศึกษาค้นคว้าข้อมูลที่เกี่ยวข้องเพื่อให้เกิดความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับประเด็นการรู้เท่าทันและป้องกันภัยจากสื่อออนไลน์ ให้มากที่สุดเพื่อให้ได้มาซึ่งข้อมูลที่น่าเชื่อถือและชัดเจน แบ่งออกเป็น 3 หัวข้อคือ 1.การรู้เท่าทันสื่อออนไลน์ 2.พฤติกรรมการใช้สื่อออนไลน์ และ 3.ภัยในสื่อออนไลน์

○ ทักษะรู้เท่าทันสื่อ (Media Literacy Skills)

องค์ประกอบของการรู้เท่าทันสื่อ และทักษะรู้เท่าทันสื่อ เป็นทักษะที่มุ่งเน้น ไปในการตั้งคำถาม ขวนคิดชวนสงสัย ทำให้เราเข้าใจมากขึ้น อีกทั้งยังชวนให้เราวิเคราะห์ สังเกต ทำให้เราได้คิดทบทวนกับตัวเองว่าสิ่งที่เราได้รับรู้นั้นสามารถเชื่อถือได้มากน้อยเพียงใด

ผู้สร้างสรรค์ได้นำข้อมูลจากการลงพื้นที่และค้นหาค้นหาบทความหรืองานวิจัยเพื่อสำรวจพฤติกรรมการใช้สื่อออนไลน์ของกลุ่มเป้าหมายวัย 6-9 ปีมาประกอบ ดังนี้ จากการสำรวจพฤติกรรมการใช้สื่อออนไลน์ โดย การสัมภาษณ์เกี่ยวกับแอปพลิเคชัน ที่กลุ่มเป้าหมายเลือกใช้งานมากที่สุด (คิดเป็นร้อยละ) จะเห็นได้ว่า แอปพลิเคชันที่กลุ่มเป้าหมายเลือกใช้มากที่สุด คือ Tiktok เป็นอันดับที่ 1 รองลงมา คือ Roblox, YouTube, Facebook ตามลำดับ

ผู้สร้างสรรค์จึงนำข้อมูลการใช้งานแอปพลิเคชัน 4 อันดับแรกที่ถูกใช้งานสูงสุดในกลุ่มเป้าหมาย มาสร้างสรรค์ตัวละครในเรื่องและค้นหา พัฒนาเรื่องในลำดับถัดไปได้ อีกทั้ง ผลสำรวจพฤติกรรมการใช้สื่อออนไลน์เด็กวัยเรียน จากบทความทางวิชาการ เรื่อง ความสัมพันธ์ระหว่างการใช้สื่อออนไลน์กับ ปัญหาสุขภาพองค์รวมของเด็กวัยเรียนในยุคไทยแลนด์ 4.0 โดยดำเนินการเก็บข้อมูลช่วงเดือนมิถุนายน ถึงกันยายน 2564 ในจังหวัดขอนแก่น

ตารางที่ 1 ผลสำรวจสถานการณ์เด็กไทยกับภัยออนไลน์ ประจำปี 2561

พฤติกรรมเสี่ยงภัยออนไลน์ การสำรวจสถานการณ์เด็กกับภัยออนไลน์	
ประจำปี 2561 เด็กอายุ 6-18 ปี จำนวน 15,318 คน	
พฤติกรรมเสี่ยง	คิดเป็นร้อยละ
เคยพูดคุยกับคนที่ไม่รู้จักผ่านสื่อออนไลน์	51.7
ให้ข้อมูลส่วนตัว เช่น ชื่อ ที่อยู่ เบอร์โทรศัพท์ วันเกิด ภาพถ่ายของตนเองหรือครอบครัว ผ่านสื่อออนไลน์	33.6
เปิดอ่านอีเมลที่ส่งมาจากคนที่ไม่รู้จัก หรือ คลิก Link ที่ไม่รู้จัก	25.5
เคยถ่ายภาพหรือวิดีโอลามกของตนเองส่งให้คนอื่น ๆ ทางออนไลน์	1.8

ที่มา: ศูนย์ประสานงานขับเคลื่อนการส่งเสริมและปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชนในการสื่อออนไลน์ (2561)

พฤติกรรมเสี่ยงเหล่านี้นำไปสร้างเป็นพฤติกรรมของตัวละครหลัก ที่เปิดใจ ไว้วางใจพูดคุยกับคนแปลกหน้า, มินิস্যอยากรู้อยากเห็น กล้าเปิดข้อความที่ไม่รู้ที่มาที่ไป โดยที่พฤติกรรมเสี่ยงเหล่านี้กำลังนำไปสู่เหตุการณ์ต่าง ๆ ในอนาคต

○ ภัยในสื่อสังคมออนไลน์

ฟิชซิง (Phishing) คือ กลวิธีของ ผู้ไม่หวังดี ที่ต้องการหลอกลวงผู้ใช้(User) ผ่านโลกออนไลน์ ซึ่งมีรูปแบบที่หลากหลาย และอันตราย หากคลิกไปโดยที่ไม่รู้เท่าทัน Link ก็จะทำให้การดาวน์โหลดไวรัสลงสมาร์ตโฟนทันที (Bitdefender, 2021)

ข่าวปลอม (Fake News) คือ ข่าวที่ไม่มีข้อเท็จจริง หรือบิดเบือนข้อเท็จจริง และรวมถึงข้อมูลต่างๆ สื่อต่างๆที่ไม่เป็นความจริง (สำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์, 2562) ซึ่งจุดประสงค์คือเพื่อหลอกลวงและสร้างความสับสน ซึ่งในปัจจุบันเราพบ พิษชิง และ ข่าวปลอม ได้ในทุกรูปแบบ ยกตัวอย่างเช่น คลิปวิดีโอ ชาวจีน ปลุกมัจจุรืไต้ดิน หรือโพสต์ข้อมูลขายสินค้าที่เกินจริง

○ นำผลลัพธ์ที่ได้จากการค้นคว้ามาสร้างบท และตัวละคร

ตารางที่ 2 ตารางการออกแบบตัวละครและให้ความหมาย

ตัวละคร/สถานที่/องค์ประกอบ	การให้ความหมาย เพื่อการออกแบบ
โลกอินเทอร์เน็ต (สถานที่)	พื้นที่ในโลกอินเทอร์เน็ตในสมาร์ทโฟนของผู้ใช้ (User) ที่มีสื่อออนไลน์
ดวงไฟตั้งคำถาม (องค์ประกอบ)	สัญลักษณ์ของทักษะการตั้งคำถาม โดยให้ความหมาย คือ การเปิดรับสื่อมดวงไฟ หมายถึง ความคิด การกระจำง้างทางความคิด การนำทาง
แว่นขยายคอยสังเกต (องค์ประกอบ)	สัญลักษณ์ของทักษะการคอยสังเกต โดยให้ความหมาย คือ การวิเคราะห์สื่อ แว่นขยาย หมายถึง การเพ่งพินิจ การมอง การค้นหา
คทาคิดทบทวนให้ดี (องค์ประกอบ)	สัญลักษณ์ของ ทักษะการคิดทบทวน โดยให้ความหมายว่า คือ การประเมินค่า คทา หมายถึง ความแข็งแรง ความรอบคอบ
ต้น (ตัวละคร)	ตัวละครหลัก ที่สะท้อนให้เห็นพฤติกรรมการใช้งานสมาร์ทโฟนของกลุ่มเป้าหมายและนำเสนอพฤติกรรมเสี่ยงแก่ผู้ชมเพื่อให้เห็นผลลัพธ์จากการกระทำ
ภูเกิล (ตัวละคร)	ตัวละครที่เป็นตัวแทนของแอปพลิเคชันหรือเว็บไซต์ด้านการค้นหาและสารพัดประโยชน์ โดยมาจากผลสำรวจพฤติกรรมการใช้งานของกลุ่มเป้าหมาย แอปพลิเคชันที่เป็นที่รู้จักกันเป็นวงกว้างทางด้านการค้นหาโดยเฉพาะ ร้อยละ 24.59
ยูทูบ (ตัวละคร)	ตัวละครที่กลุ่มเป้าหมายมีความคุ้นชินและรู้จักเป็นอย่างดีจากการใช้งานส่วนบุคคล โดยมาจากผลสำรวจพฤติกรรมการใช้งานของกลุ่มเป้าหมาย พบว่า ยูทูบ อยู่ใน 1 ใน 3 อันดับแรก ของการนิยมใช้งานมากที่สุด
โรบล็อกซ์ (ตัวละคร)	ตัวละครที่ มาจากผลสำรวจพฤติกรรมการใช้งานของกลุ่มเป้าหมาย พบว่า โรบล็อกซ์ เป็นเกมยอดนิยมในหมู่กลุ่มเป้าหมาย

ตัวละคร/สถานที่/องค์ประกอบ	การให้ความหมาย เพื่อการออกแบบ
ตึกตึก (ตัวละคร)	เป็นตัวละครที่มาจากผลสำรวจพฤติกรรมการใช้งานของกลุ่มเป้าหมาย คือ ดูหนัง/ละคร/บันเทิง ร้อยละ 51 อีกทั้งผลสำรวจจากการลงพื้นที่สัมภาษณ์กลุ่มเป้าหมาย พบว่า ตึกตึกเป็นอันดับ 1 ของความนิยมในการใช้งานของกลุ่มเป้าหมาย ร้อยละ 31
คุณแอนตี้ไวรัส (ตัวละคร)	ตัวละครที่ทำหน้าที่โดยตรงกับสมาร์ทโฟนและเชื่อมต่อกับแต่ละแอปพลิเคชัน คอยตรวจสอบ ดูแลแก่สมาร์ทโฟน ปกป้องอันตรายจากไวรัส
พิชชิง (ตัวละคร)	ตัวละครปะทะหลัก เพื่อนำเสนอภัยอันตรายจากสื่อออนไลน์แก่ผู้ชมกลุ่มเป้าหมาย นำเสนอให้เห็นกลวิธีของแฮกเกอร์ (ผู้ไม่หวังดี) ที่ต้องการหลอกลวงผู้ใช้ (user) โดยการสร้างความเชื่อใจจนหลงกล ให้กรอกข้อมูลส่วนตัวหรือคลิกลิงก์
เฟกนิวส์ (ตัวละคร)	กลวิธีของแฮกเกอร์ (ผู้ไม่หวังดี, เจตนาไม่ดี) ที่ต้องการ หลอกลวงผู้ใช้ (user) โดยการสร้างความเข้าใจผิด เพื่อหลอกลวงให้ผู้ใช้ (User) สับสนตัดสินใจผิดพลาด ตกใจ เกิดความขัดแย้ง

ที่มา: ดลยา พลแสน และคณะ (2566)

ช่วงที่ 2 กระบวนการพัฒนาบทและการแสดง

กระบวนการค้นหาบทละคร ผู้วิจัยนำผลที่พบจากการค้นคว้ามาตั้งต้นสร้างบทละครด้วยกระบวนการกระบวนการตีไวส์ โดยเริ่มจากการ กำหนดตัวละครหลักและตัวละครฝั่งตรงข้าม หลังจากนั้นจึงกำหนดสถานการณ์แก่ตัวละคร และเริ่มค้นหาคาแรคเตอร์ เพื่อค้นหา ภูมิหลัง เบื้องหลัง ของตัวละคร

○ โครงเรื่องบทละคร (Plot) ร่างที่ 1 (31 สิงหาคม 2565)

ตารางที่ 3 ตารางโครงเรื่องร่างที่ 1

โครงสร้างเรื่อง	เหตุการณ์
ปูพื้นเรื่อง	ต้นนั้งเล่นของเล่นคนเดียวอยู่ที่บ้านวันหนึ่ง ครอบครัวของต้นซื้อ สมาร์ทโฟนให้ต้น ต้นสามารถใช้ได้ตามใจ จนไปโหลดเกมแปลก ๆ มาทำให้หลุดเข้าไปในโลกอินเทอร์เน็ต
จุดเริ่มเรื่อง	ต้นสนุก แต่ต้นคิดว่าไม่สามารถอยู่ในโลกนี้ได้ตลอดไปและพยายามหาทางออกจากโลกอินเทอร์เน็ต จึงไปปรึกษาคุณเกิล และเกิดเป็นภารกิจตามหาของวิเศษทั้ง 3 ชิ้นที่ใจกลางโลกอินเทอร์เน็ต ที่แต่ละชั้นจะมีปีศาจเฝ้าประตูอยู่
จุดพัฒนาเรื่อง	ภารกิจทั้ง 3 ผ่านไปได้อย่างราบรื่น แม้จะมีปีศาจมาขัดขวางระหว่างหาของวิเศษจนได้ของวิเศษมาทั้ง 3 ชิ้นและประดิษฐ์เป็นเครื่องเปิดประตูมิติ ระหว่างที่กำลังติดตั้ง ปีศาจเข้ามาจับตัวเพื่อนแอปเอาไว้ และขู่ว่าจะยอมจำนนภารกิจทั้ง 3 ผ่านไปได้อย่างราบรื่น แม้จะมีปีศาจมาขัดขวางระหว่างหาของวิเศษ จนได้ของวิเศษมาทั้ง 3 ชิ้นและประดิษฐ์เป็นเครื่องเปิดประตูมิติ ระหว่างที่กำลังติดตั้ง ปีศาจเข้ามาจับตัวเพื่อนแอปเอาไว้ และขู่ว่าจะยอมจำนน
จุดวิกฤต	ต้นตัดสินใจใช้ของวิเศษที่ได้รับมาระหว่างทางเข้าต่อสู้กับปีศาจ
จุดพลิกผัน	ของวิเศษที่ได้รับมาต่อกรกับปีศาจไม่ได้เลย
จุดคลี่คลาย	ต้นขับไล่ปีศาจออก ไปได้สำเร็จ
จบเรื่อง	ถึงเวลาที่ต้นจะต้องกลับบ้าน ต้นบอกลา พี่ ๆ แอป และวาร์ปกลับมาโลกมนุษย์พร้อมกับ สิ่งประดิษฐ์ในมือ

ที่มา: ดลยา พละแสน และคณะ (2565)

ผู้สร้างสรรค์ผลงานเล็งเห็นถึงจุดบกพร่องในจุดการปูพื้นเรื่อง ในเรื่องมีการปูพื้นตัวละครน้อย ทำให้ไม่มีมิติและการเล่าเรื่องที่ไม่น่าติดตาม ส่งผลให้ จุดเริ่มเรื่อง มีความไม่สมเหตุสมผลเล่าเรื่องสลับไปมาทำให้เวลาในการเล่าเรื่อง และรวมถึงต้นที่เป็นตัวละครหลักที่ต้องการให้เป็นตัวดำเนินเนื้อเรื่องไม่เป็นไปตามต้องการ อีกทั้งจุดพัฒนาเรื่อง ภารกิจทั้ง 3 มีความง่ายมากเกินไปไม่ทำให้เกิดความสนุกจากความท้าทาย อาจส่งผลทำให้ผู้ชมเบื่อได้ จึงลำดับเหตุการณ์ใหม่ ตัดตัวละครที่ไม่เกี่ยวข้องออกเพื่อให้เรื่องกระชับมากขึ้น และที่สำคัญบทเพลงที่อยู่ในเรื่องควรให้ความสำคัญให้ชัดเจนว่าเพลงไหนสื่อถึงอะไรต้องการเล่าถึงอะไร จึงนำข้อค้นพบไปพัฒนาอย่างต่อเนื่องในบทร่างที่ 2-3 และเกิดเป็นบทร่างที่ 4 ที่เริ่มมีรายละเอียดที่ชัดเจนมากยิ่งขึ้น



รูปที่ 2 โครงเรื่องและเหตุการณ์ภายในฉบับสมบูรณ์

ที่มา: ดลยา พลแสน และคณะ (2565)

นำโครงร่างการแต่ง ทดลองเร่ แสดงแก่กลุ่มเป้าหมาย

เมื่อได้โครงร่างที่ 4 เสร็จสมบูรณ์ ในโครงร่างนี้ผู้สร้างสรรค์มีความเห็นว่าเป็นโครงร่างที่คาดว่าจะสามารถสื่อสารถึงประเด็นการรู้เท่าทันและป้องกันภัยจากสื่อออนไลน์แก่กลุ่มเป้าหมายได้ จึงต้องการนำผลงานการแสดงทดลองนำไปแสดงต่อกลุ่มเป้าหมายเพื่อพิสูจน์ว่า บทละครและการแสดงสามารถสื่อสารได้จริงจึงนำละคร ออกเร่ละคร สู่ชุมชนกลุ่มเป้าหมายทั้งในโรงเรียนและเขตชุมชน ทั้งหมด 7 โรงเรียน 1 ชุมชน เพื่อสังเกตและนำผลตอบรับมาพัฒนาบทละครและการแสดง สู่การแสดงฉบับสมบูรณ์

2. กระบวนการสร้างสรรค์ตัวละครและพัฒนาตัวละคร

กระบวนการค้นหาและสร้างสรรค์ตัวละครในเรื่อง อินเทอร์เน็ต ผจญภัยในโลกอินเทอร์เน็ต ได้สร้างสรรค์ตัวละครทั้งหมด 14 ตัวละครโดยกระบวนการค้นหาและสร้างสรรค์ตัวละครได้จำแนกเป็น ตัวละครหลัก และตัวละครสนับสนุนดังนี้



รูปที่ 3 การสร้างสรรค์ตัวละครและพัฒนาตัวละคร

ที่มา: ดลยา พลแสน และคณะ (2565)

3. กระบวนการวางแผนและดำเนินการผลิต เรื่อง อินเทอร์เน็ต ผจญภัยในโลกอินเทอร์เน็ต

ในกระบวนการวางแผนดำเนินงานด้านการผลิต สร้างสรรค์ละครเวทีสำหรับเด็ก เรื่อง อินเทอร์เน็ต ผจญภัยในโลกอินเทอร์เน็ต จะแบ่งออกเป็น 3 ช่วงสำคัญ ได้แก่ 1. การวางแผนกระบวนการก่อนการแสดง 2.การนำเสนอผลงานในรูปแบบของละครเวที 3.การนำเสนอผลงานละครเวทีใน Performing Arts Studio คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น โดยการทำงานเกิดขึ้นระหว่างเดือนกรกฎาคม พ.ศ. 2565 จนถึง เดือนมกราคม พ.ศ. 2566 ดังนี้

ช่วงที่ 1 กระบวนการวางแผนงาน (25 พฤศจิกายน 2565 – 15 มกราคม 2566)

การจัดการแสดงละครเรื่อง อินเทอร์เน็ต ผจญภัยในโลกอินเทอร์เน็ต ดำเนินการช่วงเดือนพฤศจิกายน 2565 ถึงวันที่ 15 มกราคม 2566 โดยแบ่งเป็น 2 ลักษณะ คือ 1. นำเสนอในรูปแบบละครเวที จำนวน 9 รอบ และ 2. นำเสนอละครผลงานการแสดงฉบับสมบูรณ์ ณ Performing Arts Studio จำนวน 8 รอบ รวมทั้งสิ้น 19 รอบ

ช่วงที่ 2 การนำเสนอผลงานในรูปแบบละครเวที 11 รอบ (พฤศจิกายน - ธันวาคม 2565)

การนำละครไปเร่ตามสถานศึกษา แบ่งออกเป็น 2 ระยะ คือ ระยะที่ 1 จำนวน 5 รอบ และระยะที่ 2 จำนวน 6 รอบ โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อวัดประเมินผลความรู้ความเข้าใจของผู้ชมกลุ่มเป้าหมาย ซึ่งผู้สร้างสรรค์จะนำผลลัพธ์ที่ได้จากการเร่ไปพัฒนาบทละครและการแสดง นอกจากนั้นยังเป็นการให้นักแสดงได้ทดลองเล่นกับผู้ชมจริง เพื่อเก็บผลตอบรับที่ดีและข้อควรปรับปรุงสำหรับการพัฒนาการแสดงต่อไป

การนำเสนอผลงานในรูปแบบละครเวที

ตารางที่ 4 ตารางการนำเสนอผลงานในรูปแบบละครเวที

รอบ	ภาพประกอบ	ผลลัพธ์
1		ณ โรงเรียนบ้านคำไฮหัวทุ่งประชาบำรุง จ.ขอนแก่น ผู้ชมในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 จำนวน 30 คน สามารถเข้าใจและตอบได้ว่าสารที่ละครต้องการจะสื่อสาร สามารถตอบคำถามที่ตัวละครในเรื่องถามได้ แต่ปัญหาที่พบ คือ สถานที่พื้นที่เปิด ทำให้เด็กพูดคุ้ยและเดินไปมาในขณะที่ทำการแสดง ภาษาที่ใช้ในการแสดงค่อนข้างยาก การแสดงยังไม่สามารถดึงดูดความสนใจของเด็กได้เท่าที่ควร
2		ณ โรงเรียนเทศบาลบ้านสามเหลี่ยม จ.ขอนแก่น

รูปที่ 9 การแสดงละครเวที รอบที่ 1
ที่มา: ดลยา พลแสน (2565)

รอบ	ภาพประกอบ	ผลลัพธ์
	 รูปที่ 10 การแสดงละครเร่ รอบที่ 2 ที่มา: ดลยา พลแสน (2565)	ผู้ชมในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2-3 จำนวน 65 คน สามารถเข้าใจในสิ่งที่ละครต้องการจะสื่อสารมีส่วนร่วมไปกับการแสดงเป็นอย่างมาก แต่ปัญหาที่พบคือ เนื่องจากสถานที่ที่เป็นพื้นที่เปิด และใช้เสียงนักแสดงสด ส่งผลไปถึงนักแสดงที่ไม่สามารถควบคุมสถานการณ์ได้ จึงทำให้ผู้ชมไม่สามารถรับสาระได้เท่าที่ควร
3	 รูปที่ 11 การแสดงละครเร่ รอบที่ 3 ที่มา: ดลยา พลแสน (2565)	ณ โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยขอนแก่น ฝ่ายมัธยมศึกษา (มอดินแดง) จ.ขอนแก่น ผู้ชมในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 60 คน สามารถเข้าใจสารที่ละครต้องการจะสื่อสารได้ สามารถโต้ตอบและติดตามตัวละครไปได้ตลอดทั้งเรื่องเป็นอย่างดี ช่วยตัวละครคิดแก้ไขปัญหาก็สามารถแยกแยะฝ่ายดีและฝ่ายร้ายได้ แต่ปัญหาที่พบ คือ จำนวนเด็กที่เยอะและสถานที่ที่เป็นพื้นที่เปิด ทำให้มีบางช่วงที่ผู้ชมบางส่วนสมาธิหลุดจากการแสดง
4	 รูปที่ 12 การแสดงละครเร่ รอบที่ 4 ที่มา: ดลยา พลแสน (2565)	ณ ชุมชนตะวันตกใหม่ จ.ขอนแก่น ผู้ชมในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-3 จำนวน 12 คน ผู้ชมจดจ่ออยู่กับเรื่องราวไปได้ตลอดทั้งเรื่อง ผู้ชมบางส่วนคิดหาวิธีการที่จะเข้าไปช่วยต้นตอที่ถูกทำร้ายจากวายร้าย บางส่วนรู้ว่าตัวละครของฟังกู้ 888 คือตัวละครประเภทใด ปัญหาที่พบสำหรับนักแสดง คือ พื้นที่ทำการแสดงเป็นสถานที่แคบเป็นอย่างมากจึงทำให้ภาพบนเวทีบีบเข้ามาแต่มีข้อดี คือ นักแสดงได้ใช้ไหวพริบแก้ไขปัญหเฉพาะหน้า

รอบ	ภาพประกอบ	ผลลัพธ์
5	 รูปที่ 13 การแสดงละครเร่ รอบที่ 5 ที่มา: ดลยา พลแสน (2565)	ณ โรงเรียนเทศบาลบ้านศรีฐาน จ.ขอนแก่น ผู้ชมในระดับประถมศึกษาปีที่ 2 จำนวน 50 คน เด็กสามารถจดจำและติดตามตัวละครไปได้ตลอดทั้งเรื่อง สามารถเข้าใจสารที่ละครต้องการจะสื่อสารได้ แต่ปัญหาที่พบ คือ เด็กยังไม่ค่อยกล้าที่จะส่งเสียงเชียร์พูดคุยกับตัวละครในช่วงต้นเรื่อง
6	 รูปที่ 14 การแสดงละครเร่ รอบที่ 6 ที่มา: ดลยา พลแสน (2565)	ณ โรงเรียนบ้านโนนม่วง จ.ขอนแก่น ผู้ชมในระดับประถมศึกษาปีที่ 2 จำนวน 50 คน ผู้ชมสามารถเข้าใจในสิ่งที่ละครต้องการจะสื่อสารมีส่วนร่วมโต้ตอบและติดตามสามารถกับตัวละครช่วยตัวละครคิดแก้ไขปัญหาคือ
7	 รูปที่ 15 การแสดงละครเร่ รอบที่ 7 ที่มา: ดลยา พลแสน (2565)	ณ โรงเรียนมหาไถ่ศึกษาบ้านน้อยสามเหลี่ยม จ.ขอนแก่น ผู้ชมในระดับประถมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 48 คน สามารถเข้าใจและตอบได้ว่าสารที่ละครเรื่องนี้ต้องการจะสื่อถึงอะไร และมีส่วนร่วมไปกับการแสดง สามารถตอบคำถามที่ตัวละครในเรื่องถามได้ แต่ปัญหาที่พบคือ สถานที่การแสดงเป็นพื้นที่เปิดทำให้เสียงรบกวนภายนอกเป็นอุปสรรคต่อนักแสดงและผู้ชมที่หลุดสมาธิจากการแสดง และในบางช่วงผู้ชมบางส่วนพูดคุยกันเสียงดัง จนทำให้ผู้ชมคนอื่นไม่มีสมาธิในการชมการแสดง

รอบ	ภาพประกอบ	ผลลัพธ์
9		ณ โรงเรียนมณีอนุสรณ์ศึกษา จ.ขอนแก่น ผู้ชมในระดับประถมศึกษาปีที่ 2 จำนวน 35 คน สามารถเข้าใจในสารที่ละครต้องการจะสื่อ ได้ตอบ กับตัวละครในเรื่องได้ ติดตามเรื่องราวได้ตลอดทั้ง เรื่อง ช่วยตัวละครแก้ไขปัญหาก็ได้ สามารถแยกตัว ละครฝ่ายดีและตัวละครฝ่ายร้ายได้
รูปที่ 16 การแสดงละครเร่ รอบที่ 8 ที่มา: ดลยา พลแสน (2565)		

ที่มา: ดลยา พลแสน และคณะ (2565)

ช่วงที่ 3 การพัฒนาและนำเสนอผลงานละคร

หลังจากการร่นแสดง จากโรงเรียนเป้าหมายทั้งหมด 11 รอบ ผู้สร้างสรรค์ได้นำผลสะท้อนจาก
กลุ่มผู้ชมมาพัฒนาผลงานให้ชัดเจนมากยิ่งขึ้น โดยได้มีการปรับแก้ไขฉากที่ยังเกิดความสับสนของผู้ชม
โดยปรับให้ผู้ชมได้เห็นถึงสาเหตุที่ทำให้ต้นหลุดเข้ามาในโลกอินเทอร์เน็ต นำเสนอให้ผู้ชมเห็นถึงการที่
ต้นกลดถึงที่แปลกปลอมก่อนจะถึงฉากที่ต้นหลุดเข้ามา และพัฒนาผลงานสู่การเสนอผลงานการแสดง
ฉบับสมบูรณ์ ณ Performing Arts Studio คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น จำนวน 8
รอบ (ระหว่างวันที่ 13 – 15 มกราคม 2566)

การนำเสนอผลงานละครใน Performing Arts Studio คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น

ละครเวทีเรื่อง อินเทอร์เน็ต ผจญภัยในโลกอินเทอร์เน็ต จัดแสดงขึ้นเมื่อวันที่ 13 - 15 มกราคม
จำนวน 8 รอบ โดยมีผู้ชมรอบละ 30-50 ท่าน ในระหว่างการแสดงผู้ชมมีความสนุกสนานไปกับการ
แสดงอย่างมาก ทั้งกลุ่มเป้าหมายและผู้ปกครอง ต่างมีพฤติกรรมที่ลุ้นและเอาใจช่วยกันไปพร้อม ๆ กัน
โดยหลังจบการแสดงผู้สร้างสรรค์ได้มีการสัมภาษณ์ผู้ชม โดยมีผลตอบรับจากผู้ชมไปในทิศทางเดียวกัน
ว่า ละครเวทีสำหรับเด็ก เรื่อง อินเทอร์เน็ต เป็นละครเวทีที่เหมาะสมสำหรับเด็กในยุคสมัยนี้เป็นอย่าง
มาก ไม่เพียงแต่เสริมสร้างทักษะแต่ยังช่วยกระตุ้นการรับรู้ในการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างไม่ประมาทอีก
ด้วย



รูปที่ 4 บรรยากาศหลังจบการแสดง ณ Performing Arts Studio

ที่มา: ดลยา พลแสน และคณะ (2566)

7. การสรุปผลและการอภิปรายผล

7.1 สรุปผล

การสร้างสรรค์ผลงานละครเวทีเรื่อง Interland ผจญภัยในโลกอินเทอร์เน็ต ผู้สร้างสรรค์สร้างสรรค์ผลงานขึ้นเพื่อกระตุ้นให้เด็กในวัย 6-9 ปี รู้เท่าทันการสื่อออนไลน์ เพื่อประเมินว่าละครเวทีสำหรับเด็กเรื่อง Interland ผจญภัยในโลกอินเทอร์เน็ต สามารถสร้างการรับรู้และป้องกันภัยในโลกอินเทอร์เน็ตให้แก่ผู้ชมเด็กและครอบครัวได้ ผู้สร้างสรรค์จึงมีการประเมินคุณค่าผลงานละครเวทีในลักษณะดังต่อไปนี้

1. การสังเกตและการมีส่วนร่วมของกลุ่มเป้าหมาย เป็นการประเมินจากตัวผู้สร้างสรรค์ผ่านการสังเกตพฤติกรรมของผู้ชมขณะรับชมการแสดงผู้สร้างสรรค์ได้สังเกตเห็นว่าผู้ชมที่เป็นกลุ่มเป้าหมายมีความเข้าใจในเนื้อหาที่ต้องการจะสื่อสาร หรือในระหว่างการแสดงของเรื่องได้มีการเปิดโอกาสให้ผู้ชมได้มีการมีส่วนร่วมในขณะที่แสดงในฉากที่ต้นกำลังหาไวรัสซึ่งได้มีการขอความช่วยเหลือจากผู้ชม

2. การมีส่วนร่วมของกลุ่มเป้าหมาย ในระหว่างการแสดงของเรื่องได้มีการเปิดโอกาสให้ผู้ชมได้มีการมีส่วนร่วมในขณะที่แสดงในฉากที่ต้นกำลังหาไวรัสซึ่งได้มีการขอความช่วยเหลือจากผู้ชม ปรากฏว่า ผู้ชมช่วยกันชี้ไวรัสให้ต้นทันทีพร้อมกับตอบเสียงดังฟังชัดว่าไวรัสอยู่ที่จุดไหนบ้าง และ ฉากที่ต้นขอความร่วมมือรวมพลัง 3 ข้อต้องจำจากผู้ชม ผู้ชมตอบรับเสียงดังฟังชัดจนทำให้ต้นมีพลังเอาชนะวายร้ายได้

7.2 อภิปรายผล

การดำเนินงานสร้างสรรค์และพัฒนาระบบละครเวทีสำหรับเด็ก เรื่อง อินเทอร์เน็ต ผจญภัยในโลกอินเทอร์เน็ต เพื่อนำเสนอประเด็นการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์ และส่งเสริมทักษะการรับรู้ในการใช้สื่อออนไลน์ได้อย่างเหมาะสม ซึ่งสามารถสรุปและอภิปรายผลตามวัตถุประสงค์ได้ดังนี้

วิธีการสร้างสรรค์ละครเวทีสำหรับเด็กเพื่อนำเสนอประเด็น เพื่อนำเสนอประเด็นการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์ แก่ผู้ชมกลุ่มเป้าหมายเด็กอายุ 6-9 ปี ผู้สร้างสรรค์เริ่มจากการกำหนดประเด็นและค้นคว้าหาข้อมูลสำรวจพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของกลุ่มเป้าหมาย เพื่อนำมาสร้างสรรค์บทและตัวละครโดยกระบวนการดีไวซ์ มีการเสนอความคิดระหว่างฝึกซ้อมของทีมงานทุกคนเพื่อให้ละครมีความสมบูรณ์มากขึ้น ในส่วนของการสร้างสรรค์ตัวละคร คาแรคเตอร์ของแต่ละตัวละครต้องชัดเจนและใช้ร่างกายได้ดี สามารถสื่อสารและถ่ายทอดความรู้สึกและเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นได้ โดยมีการลงไปแต่ละละครตามโรงเรียนในระดับประถมศึกษาทั้งหมด 7 โรงเรียน 1 ชุมชน เพื่อนำไปนำเสนอและความคิดเห็นจากการลงละครไปพัฒนางานต่อให้สำเร็จและเต็มรูปแบบในวันแสดงจริงที่ 13 – 15 มกราคม 2566

ผลลัพธ์ที่ได้จากกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานการแสดงเรื่อง อินเทอร์เน็ต ผจญภัยในโลกอินเทอร์เน็ต ที่สามารถส่งเสริมทักษะการรู้เท่าทันและสร้างทัศนคติที่ดีในการใช้สื่อออนไลน์อย่างเหมาะสม การแสดงละครสำหรับเด็กเรื่อง อินเทอร์เน็ต ผจญภัยในโลกอินเทอร์เน็ต สามารถสื่อสารประเด็นการรู้เท่าทันและป้องกันภัยจากสื่อออนไลน์ แก่กลุ่มเป้าหมายวัย 6-9 ปี และส่งเสริมทักษะการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์ได้มากยิ่งขึ้น วัดประเมินผลด้วยการมีส่วนร่วมระหว่างการแสดง และท้ายเรื่อง ที่ผู้ชมกลุ่มเป้าหมายสามารถปฏิเสธเฟกนิวส์ กับ ฟิชซิ่ง ที่ต้องการหลอกให้ตนหลงเชื่อในตอนสุดท้ายอีกทั้งจากการสังเกตการมีส่วนร่วมตลอดทั้งการแสดง ผู้ชมให้ความสนใจต่อกิจกรรมระหว่างการแสดง เช่น การช่วยดันและแอนตี้ไวรัสสังเกตและกำจัดไวรัส การมีส่วนร่วมช่วยดันตัดสินใจว่าควรเชื่อภัยอันตรายเหล่านั้นหรือไม่ อีกทั้งละครเวทีเรื่องอินเทอร์เน็ต ผจญภัยในโลกอินเทอร์เน็ต ไม่เพียงช่วยส่งเสริมทักษะการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์ แต่ยังสื่อสารให้ผู้ตระหนักถึงความไม่ประมาท และไม่เชื่ออะไรง่าย ๆ ขณะใช้งานในสื่อออนไลน์อีกด้วย

8. ข้อเสนอแนะงานวิจัย

1. การสร้างสรรค์ละครเกี่ยวกับประเด็นการใช้สื่อออนไลน์ในช่วงวัยเด็ก ควรศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับสถิติพฤติกรรมการใช้สื่อออนไลน์ของกลุ่มเป้าหมายช่วงอายุ 6-9 ปี เพราะพฤติกรรมการใช้งานในแต่ละช่วงวัยนั้นแตกต่างกัน เพื่อให้เกิดความเข้าใจและสามารถสร้างสรรค์ละครออกมาได้อย่างลึกซึ้ง

2. การรวบรวมข้อมูลเนื้อหาควรตรวจสอบความถูกต้องและความเหมาะสมกับช่วงวัยก่อนนำเสนอแก่ผู้ชม เพื่อป้องกันการผิดพลาดของข้อมูลและช่วยให้เรื่องราวมีความละเอียดแม่นยำมากยิ่งขึ้น

3. ในกระบวนการทำงานในฐานะตัวละครก่อนที่จะเริ่มกระบวนการฝึกซ้อมกับบท ควรที่จะฝึกฝนและพัฒนาร่างกายเป็นสิ่งสำคัญให้พร้อมใช้งานเสมอ เพราะเนื่องจากละครเด็กเป็นละครที่ต้องใช้ร่างกายและพลังของนักแสดงที่เยอะ เมื่อฝึกฝนร่างกายของตัวเองให้พร้อมแล้ว ต่อไปคือการพัฒนาจิตใจ และฝึกจินตนาการของนักแสดงให้พร้อม เพราะละครเด็กเป็นสิ่งที่แน่นอนอยู่แล้วว่าเราต้องเจอเด็ก สื่อสารผ่านเรื่องราวและจินตนาการที่สำคัญ

4. การสร้างสรรค์ละครสำหรับเด็ก สิ่งสำคัญที่ควรคำนึงถึงคือเนื้อหาข้อมูลที่ได้นำเสนอสื่อสารผ่านการแสดง จะต้องตรวจสอบข้อมูลให้ละเอียดแม่นยำ เพื่อเป็นการป้องกันความผิดพลาดของข้อมูลในการนำเสนอแก่ผู้ชม รวมไปถึงรูปแบบการนำเสนอที่สามารถดึงดูดความสนใจกลุ่มเป้าหมายที่อยู่ในช่วงอายุ 6-9 ปี ควรเปิดโอกาสให้ผู้ชมเด็กมีส่วนร่วมในการแสดง หากมีกิจกรรมให้กลุ่มเป้าหมายมีส่วนร่วมระหว่างการทำการแสดงควรเพิ่มกิจกรรมที่มีส่วนร่วมของกลุ่มเป้าหมายที่ช่วยเสริมสร้างทักษะได้มากยิ่งขึ้น เช่น กิจกรรมการช่วยตัวละครคิดแก้ปัญหา เพื่อเป็นการสร้างการเรียนรู้ผ่านประสบการณ์การมีส่วนร่วม และกลุ่มเป้าหมายที่มีส่วนร่วมควรมีจำนวนไม่เกิน 20 คน เพื่อการมีส่วนร่วมอย่างทั่วถึง

9. เอกสารอ้างอิง

จุฬาลักษณ์ เอกวัฒนพันธ์. (2564). การทดลองสร้างงานนาฏศิลป์ร่วมสมัยจากแนวคิดการใช้

กระบวนการละครแบบร่วมสร้าง. *วารสารศิลปกรรมบูรพา*, 24(1), 705-707.

พรรัตน์ ดำรุ่ง. (2547). การละครสำหรับเด็ก. *สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย*.

พรรัตน์ ดำรุ่ง. (2557). ละครประยุกต์: การใช้ละครเพื่อการพัฒนา. *สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย*.

มนวิภา วงจรุจีระ. (2561). การเข้าถึงเนื้อหาสื่อใหม่ที่ไม่เหมาะสมของเด็กและเยาวชน.

วารสารอิเล็กทรอนิกส์การเรียนรู้ทางไกลเชิงนวัตกรรม, 8(2), 249-266.

มาริสา แสนกุลศิริศักดิ์. (2532). การรับสารจากสื่อละครเวทีสำหรับเด็กในมิติของผู้แสดงและผู้ชม. *วารสารอักษรศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร*, 13(2), 97-105.

ศูนย์ประสานงานขับเคลื่อนการส่งเสริมและปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชนในการสื่อออนไลน์. (2561, 10 สิงหาคม). *แนวทางปกป้องคุ้มครองเด็กจากภัยออนไลน์*.

<http://www.thatoomhsp.com/userfiles/แนวทางปกป้องคุ้มครองเด็กจากภัยออนไลน์.pdf>

สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ. (2560, 10 สิงหาคม). 5 องค์ประกอบของการรู้เท่าทันสื่อ. <https://www.thaihealth.or.th/5-องค์ประกอบของการรู้เท่าทันสื่อ>

สำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์. (2562, 10 สิงหาคม). *Fake News* ลวงให้เชื่อ หลอกให้แชร์. <https://www.etda.or.th/th/Useful-Resource/knowledge-sharing/articles/IFBL/FakeNews.aspx>

Bitdefender. (2021, 10 Aug). ฟิชซิง (Phishing) คืออะไร. <https://www.bitdefender.co.th/post/phishing/>