

โครงการนำร่องการพัฒนาสื่อการละครถกแถลงเชิงสร้างสรรค์
เพื่อรณรงค์และป้องกันปัญหาการพนันในเยาวชนและชุมชนในภาคอีสาน¹
Pilot Project of Dialogue Theatre Creativity: A Campaign for
Gambling Problem Protection in Isan Youth and Communities

ปิ่นวดี ศรีสุพรรณ² Pinwadee Srisupan
กนกวรรณ มะโนรมย์³ Kanokwan Manorom
วัชรี ศรีคำ⁴ Watcharee Srikham

Received: 22 February 2020, Revised: 5 May 2020, Accepted: 21 May 2020

¹ บทความชิ้นนี้เป็นส่วนหนึ่งของโครงการวิจัย “โครงการนำร่องการพัฒนาสื่อการละครถกแถลงเชิงสร้างสรรค์เพื่อรณรงค์และป้องกันปัญหาการพนันในเยาวชนและชุมชนในภาคอีสาน” สนับสนุนโดย ศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน คณะเศรษฐศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ภายใต้การสนับสนุนของสำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (สสส.)

This article is a part of the research project, “Pilot Project of Dialogue Theatre Creativity: A Campaign for Gambling Problem Protection in Isan Youth and Communities”, supported by the Center for Gambling Studies, Faculty of Economics, Chulalongkorn University, under the support of the Thai Health Promotion Foundation (ThaiHealth).

² ผศ.ดร.ปิ่นวดี ศรีสุพรรณ อาจารย์ประจำ คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยอุบลราชธานี

Asst. Prof. Pinwadee Srisupan, Ph.D. Lecturer of Faculty of Liberal Arts, Ubon Ratchathani University

³ รศ.ดร.กนกวรรณ มะโนรมย์ อาจารย์ประจำ คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยอุบลราชธานี

Assoc. Prof. Kanokwan Manorom, Ph.D. Lecturer of Faculty of Liberal Arts, Ubon Ratchathani University

⁴ ผศ.ดร.วัชรี ศรีคำ อาจารย์ประจำ คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยอุบลราชธานี

Asst. Prof. Watcharee Srikham, Ph.D. Lecturer of Faculty of Liberal Arts, Ubon Ratchathani University
คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยอุบลราชธานี ตำบลเมืองศรีไค อำเภวารินชำราบ จังหวัดอุบลราชธานี 34190
Faculty of Liberal Arts, Ubon Ratchathani University, Muang Sri Kai Sub-district, Warin Chamrap,
Ubon Ratchathani Thailand 34190

Corresponding Author Email: pinwadee.s@ubu.ac.th

บทคัดย่อ

งานวิจัยชิ้นนี้เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพมีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาละคร ถกแถลงด้านการพนันในฐานะสื่อสร้างสรรค์ในการสร้างการเรียนรู้และความตระหนักรู้ต่อปัญหาการพนันในกลุ่มเยาวชนและชุมชน ทีมวิจัยใช้แนวทางการวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วม (Participatory Action Research: PAR) โดยทำการพัฒนาบทละครถกแถลง เครื่องมือการละครแนว “ละครถกแถลง” เพื่อแสดงและใช้รณรงค์การรู้เท่าทันปัญหาการพนัน และการถอดบทเรียนการทำงานเป็นเครื่องมือในการทำความเข้าใจประสิทธิภาพและประสิทธิผลของเครื่องมือที่ถูกพัฒนาขึ้น รวมถึงการสัมภาษณ์ผู้ที่เกี่ยวข้องเพื่อหาแนวปฏิบัติที่ดีในการส่งเสริมการเรียนรู้เรื่องการพนัน และการรู้เท่าทันปัญหาการพนันในพื้นที่จังหวัดร้อยเอ็ด ศรีสะเกษ และอุบลราชธานี

ผลการวิจัยพบว่า ละครถกแถลงเป็นเครื่องมือหนึ่งในการใช้รณรงค์การรู้เท่าทันปัญหาการพนัน โดยเป็นเครื่องมือเฉพาะหน้าที่สามารถทำให้ผู้เข้าร่วมได้มีปฏิสัมพันธ์ในการแสดงความคิดเห็นและมีส่วนร่วมในการพูดคุย และเล่าเรื่องได้เป็นอย่างดี นำไปสู่การกระตุ้นความคิดให้ผู้เข้าร่วมได้รู้เท่าทันปัญหาการพนันได้ แต่การรณรงค์ที่เกิดขึ้นเพียงชั่วครั้งชั่วคราวจะไม่สามารถเป็นเครื่องมือในการแก้ไขปัญหในระยะยาวได้ อย่างไรก็ตาม ในฐานที่ละครถกแถลง เป็นเครื่องมือที่เน้นให้เห็นการเปลี่ยนแปลงของผู้เล่นเป็นสำคัญนั้น ความเปลี่ยนแปลงที่มักแสดงได้สะท้อนจากการเข้าร่วมกระบวนการละคร คือ การเปลี่ยนมุมมองและองค์ความรู้ต่อการเล่นพนัน โดยเฉพาะความรู้และความตระหนักรู้ในมิติความถูกต้องตามหลักศีลธรรม ถูกใจกับกฎหมาย แต่อาจจะไม่ได้เปลี่ยนพฤติกรรมของผู้เข้าร่วมที่ตนเองสัมพันธ์กับการพนันโดยตัดขาดอย่างสิ้นเชิงได้อย่างทันที่ แต่การที่ผู้ชมซึ่งมีทั้งชาวบ้าน นักเรียน และนักศึกษา มีจินตนาการร่วมระหว่างชมละคร รวมทั้งได้เข้าร่วมถกเถียงแลกเปลี่ยนกันภายหลังการรับชมละครจบลง สามารถสร้างปฏิสัมพันธ์ กระตุก กระตุ้นความคิดและเกิดการแลกเปลี่ยนเกี่ยวกับปัญหาจากการพนัน การรู้เท่าทันการพนันโดยเชื่อมโยงกับประสบการณ์ของผู้ชมเกี่ยวกับการพนันได้เป็นอย่างดี

คำสำคัญ: การพนัน, ละครถกแถลง, การรณรงค์และแก้ไขปัญหาการพนัน

Abstract

This qualitative research aims to develop a dialogue theater on gambling as creative media for building learning and realization of gambling problems among youth groups and their communities. The research team applies Participatory Action Research (PAR) by which the team constructs the “dialogue theater” as the research tool in order to exhibit and launch campaigns that promote gambling literacy. The team then formulates lesson learned for facilitating comprehension of efficiency and effectiveness of the constructed tools. Furthermore, the team interviews various stakeholders as to seek for proper practical guides in promoting learning about gambling and gambling problem literacy among the participants in Roi-Et, Srisaket, and Ubon Ratchathani province.

Results of the research reveal that the dialogue theater is being used as the campaign tool for gambling literacy. It is the specifically functional tool that allows the participants to interact, demonstrate thoughts as well as well contribute to the dialogues and narratives. This then leads to impulsive stimulation of thoughts in which the participants become literate on gambling problems. However, the campaign only temporarily occurs. It is thus not meant to resolve the problems in a long term. Even so, since the dialogue theater is targeted to make change upon the players. Any changes that the players have reflected from being in the process of the theater are deemed as the changes point of view and knowledge toward gambling. Especially,

knowledge and realization of moral accuracy, egoistic correction, and legal justice. The participants may not immediately decide changes their relationships towards people who are involved in gambling, but the dialogue theater has shed light on ways in which the audiences; villagers, students, and undergraduates, mutually imagine while watching the plays. The mutual imagination should have drawn upon meaningful interactions, stimulation of thoughts, and exchange of gambling problems as well as promotion of gambling literacy due to the audiences' experiences are well associated with gambling. Such lessons could be retrieved from their active discussions in the post-dialogue theater.

Keywords: gambling, dialogues theatre, campaign for gambling problem protection

บทนำ

การพนันเป็นกิจกรรมที่แทรกซึมอยู่ในชีวิตประจำวันของผู้คนในสังคมไทยตามพื้นที่ต่าง ๆ หลากหลายลักษณะ แตกต่างกันไปตามบริบทสถานการณ์ ซึ่งมีทั้งที่ถูกกฎหมายและผิดกฎหมาย⁴

ปฏิเสธไม่ได้ว่าการพนันมีทั้งส่วนที่ไม่เป็นปัญหา ซึ่งมักถูกมองในเชิงของการเล่นเพื่อผ่อนคลายและความบันเทิง ในขณะที่ทุกวัน การพนันที่ก่อให้เกิดปัญหาที่มีจำนวนไม่น้อย ซึ่งส่งผลกระทบต่อในระดับปัจเจกและในเชิงโครงสร้าง

⁴ พระราชบัญญัติการพนัน พ.ศ. 2478 ไม่ได้มีการนิยามความหมายของการพนันไว้อย่างชัดเจน แต่ได้มีการระบุประเภทของการพนันที่ต้องห้าม และประเภทที่ต่อของอนุญาตไว้ อย่างไรก็ตาม พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2554 ได้นิยามคำว่า “พนัน” หมายถึง เล่นเอาเงินหรือสิ่งอื่นโดยอาศัยความฉลาด ความชำนาญ เล่ห์เหลี่ยม ไหวพริบ และฝีมือ รวมทั้งโชคด้วย

นักพนันหลายคนไม่ได้มองการเล่นพนันของตนเองว่ามีส่วนในการสร้างปัญหา หรือส่งผลกระทบต่อผู้อื่น แต่มักมองเป็นปัญหาส่วนตัว สำหรับหลายชุมชน ในประเทศไทย การเล่นพนันเป็นเรื่องปกติที่พบเห็นได้ทั่วไป แต่สิ่งที่น่าสนใจ คือ การสร้างความรู้ความเข้าใจต่อการเล่นพนัน การให้ภูมิคุ้มกันที่ทำให้ผู้ที่อยู่ใน สภาพแวดล้อมที่มีการพนันมีความสามารถในการยับยั้งชั่งใจ การตระหนักรู้ หรือรู้เท่าทันต่อปัญหาการพนันกลายเป็นเรื่องที่ถูกมองข้าม ซึ่งเป็นความเสี่ยง ที่ทำให้การพนันก่อให้เกิดปัญหาในสังคมมากขึ้น

ปัญหาหนึ่งที่สำคัญ คือ การพนันในกลุ่มเด็กและเยาวชนกลายเป็นปัญหา ที่ขยายใหญ่ขึ้นในสังคมไทย และมีแนวโน้มรุนแรงมากขึ้น ศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน (2561) เผยแพร่ผลสำรวจสถานการณ์การพนันกลุ่มเยาวชนปี พ.ศ. 2560 บ่งชี้ว่า เยาวชนไทยกำลังใช้ชีวิตอยู่ท่ามกลางความเสี่ยงที่จะถูกชักจูงเข้าสู่ วงจรการพนัน โดยผลสำรวจพบว่า เยาวชนที่มีประสบการณ์เล่นการพนันจะเริ่มด้น เล่นการพนันจากห่วยใต้ดิน ไพ่ และสลาकिनแบ่งรัฐบาล ซึ่งล้วนเป็นการพนันยอด นิยมอันดับต้น ๆ เยาวชนร้อยละ 95.6 มีบุคคลแวดล้อมเล่นพนัน ซึ่งส่วนใหญ่ เป็นคนในชุมชน ส่วนเหตุผลที่ชักนำเยาวชนเข้าสู่การพนัน คือ อยากรู้เสี่ยงโชค อยากรองเป็นสาเหตุหลัก ซึ่งผลสำรวจสะท้อนให้เห็นว่า เยาวชนไทยเป็นกลุ่ม ที่เปราะบางต่อปัญหาการพนัน เมื่อเข้าสู่วงจรการพนันแล้ว เยาวชนมีแนวโน้ม “ถลำตัว” เพราะเมื่อเริ่มเล่นแล้ว ยากที่จะเลิกเล่น และยิ่งเล่นการพนันไปเรื่อย ๆ ก็ยิ่งใช้เงินเล่นการพนันมากขึ้น ๆ สัญญาณอันตรายที่ปรากฏให้เห็นชัดเจนก็คือ เยาวชนไทยที่เล่นการพนัน จะขาดความยับยั้งชั่งใจ ไม่สามารถควบคุมตนเองได้ เล่นการพนันจนนำไปสู่ผลกระทบต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นปัญหาหนี้สิน สูญเสียศักยภาพ ในการเรียน และปัญหาครอบครัว เยาวชนส่วนหนึ่งถลำถึงขั้น “ถอนตัวไม่ขึ้น” ดังข้อมูลที่ประมาณการได้ว่า เยาวชนที่เล่นพนัน 406,387 คน คิดว่าตนเอง กำลังติดการพนัน ยิ่งเริ่มเล่นตั้งแต่อายุยังน้อยยิ่งติดการพนันมาก ความเปราะบาง ต่อการพนันของเยาวชนไทยอาจเป็นสัญญาณเตือนว่า เยาวชนของไทยอยู่ในภาวะ ภูมิคุ้มกันต่อการพนันบกพร่อง ซึ่งยังไม่สามารถสร้างเยาวชนที่เข้มแข็งพอ ที่จะรับมือกับสภาพแวดล้อมการพนันที่อยู่รายรอบตัวเยาวชน จำเป็นอย่างยิ่ง ที่จะต้องหาวิธีการ และสร้างกลไกที่เป็นระบบในการปกป้องเยาวชนไทยจากปัญหา

การพนัน เพื่อสร้างความเข้าใจที่ถูกต้อง รู้เท่าทัน และไม่กล้าตัวเข้าสู่วังวนปัญหาจากการพนัน

จากงานวิจัยของ กนกรวรรณ มะโนรัมย์, ปิ่นวดี ศรีสุพรรณ, และ วชิรี ศรีคำ (2561) พบว่า กลุ่มวัยรุ่นที่กำลังศึกษาในระดับมัธยมศึกษาส่วนหนึ่งถูกจับกุมด้วยคดีการพนันในขณะที่เล่นพนันในโรงเรียน โดยพบว่า สภาพแวดล้อมของโรงเรียนมีส่วนที่เอื้อให้เกิดการเล่นพนันได้ง่าย การเล่นพนันยังส่งผลกระทบต่อชีวิตของวัยรุ่นเนื่องจากหากถูกจับกุมในโรงเรียนก็อาจจะต้องถูกลงโทษ และมีบางกรณีที่ไม่เมื่อถูกลงโทษแล้วไม่กลับไปในระบบการศึกษา ในบางกรณีวัยรุ่นถูกจับกุมนอกพื้นที่โรงเรียนแต่ก็ยังเป็นผู้เรียนในระบบ ก็มีความกังวลว่า การถูกจับกุมจะส่งผลกระทบต่อ การประกอบอาชีพในอนาคตหรือไม่ กลุ่มวัยรุ่นส่วนหนึ่งไม่รู้ว่าเมื่อถูกจับกุมจะมีมาตรการที่ต้องถูกลงโทษอย่างไรบ้าง นอกจากนี้ ในระดับชุมชนยังพบว่า มีการเล่นพนันโดยทั่วไปโดยเฉพาะในงานศพ พ่อแม่ ผู้ปกครองบางคนเห็นว่าการเล่นพนันไม่ได้เป็นเรื่องที่ผิดขั้นร้ายแรงแต่อย่างใด และบางคนขาดความรู้ความเข้าใจต่อปัญหาในข้อกฎหมายเมื่อเยาวชนถูกจับกุมในคดีการพนัน ดังนั้น การสร้างความเข้าใจ สร้างการรู้เท่าทัน และสร้างการตระหนักรู้ให้กับเยาวชนและชุมชน จึงมีความสำคัญอย่างยิ่งที่จะเป็นหนทางหนึ่งในการป้องกันปัญหาการพนัน

การรณรงค์หยุดพนันเป็นโจทย์ที่ซับซ้อน ลุงป๊อป (2561) ซึ่งเป็นหนึ่งในคนทำงานสำคัญด้านการรณรงค์เพื่อเกิดการรู้เท่าทันการพนันเห็นว่า สื่อที่ใช้รณรงค์ต่อต้านการพนันแบบทิศทางเดียวอาจจะได้ผลสำหรับคนที่ไม่เห็นด้วยกับการพนันอยู่แล้ว แต่อาจจะไม่เพียงพอสำหรับคนที่คิดต่าง ซึ่งมักจะมีความแรงต่อต้านต่อการรณรงค์หรือการสื่อสารนั้น จึงต้องหาทางอื่นที่หลีกเลี่ยงการ “หักดิบ” ความคิดความเชื่อของผู้คน แต่ต้อง “ค่อย ๆ ปรับ” ให้เขาเปลี่ยนใจมาเห็นคล้อยตามกับเรา การรณรงค์ คือ การช่วยสร้างกระแสให้เกิดความสนใจและตื่นตัว แต่การสร้างการเรียนรู้จะเป็นสิ่งทะลุทะลวงไปสู่การเปลี่ยนแปลงทัศนคติและพฤติกรรมการทำงานรณรงค์จึงต้องทำงานในสองระดับ คือ ในเชิงกว้างต้องสร้างการรณรงค์ให้เกิดการรับรู้ และในเชิงลึก ต้องสร้างการเรียนรู้ให้เกิดการเปลี่ยนแปลง ในที่นี้ ผู้วิจัยจึงได้นำการละครมาใช้ในฐานะของกระบวนการในการสร้างการเรียนรู้

ปารีชาติ จึงวิวัฒนาการณ์ (2546) กล่าวถึงการใช้ละครสร้างสรรค์ในการพัฒนาผู้เรียน โดยมองว่าระบบการศึกษาของไทยที่ผ่านมามองข้ามความสำคัญของการใช้ “กระบวนการ” ของการละครในการสร้างประสบการณ์การเรียนรู้แก่ผู้เรียน ละครถูกใช้เป็นเพียง “สื่อ” (media) ใน “กิจกรรมเสริม” มากกว่าที่จะเป็น “วิธีการเรียนรู้” (learning methodology) โดยแท้จริงแล้ว ละครสร้างสรรค์เป็นรูปแบบการเรียนการสอน อีกทั้งยังเกิดผลพลอยได้แก่ตัวผู้เรียนมากมายหลายทาง สามารถช่วยให้ผู้เรียนเป็น “มนุษย์ที่สมบูรณ์” ทั้งร่างกาย จิตใจ อารมณ์ และสติปัญญาได้เป็นอย่างดี นอกจากนี้ ยังช่วยให้ผู้เรียนได้เชื่อมโยงกับผู้อื่นอันหมายถึงสังคมและโลกได้เป็นอย่างดีอีกด้วย

Boal (1975 อ้างถึงใน ภินท์ ภาวตาม, 2561) เขียนไว้ในบทนำหนังสือ การละครของผู้ถูกกดขี่ (Theatre of the Oppressed) ฉบับปี ค.ศ. 1974 ไว้ว่า การละครทุกชนิดล้วนแยกไม่ออกจากการเมือง เพราะในทุก ๆ การกระทำของมนุษย์หนีไม่พ้นความเป็นการเมือง และละครก็คือผลงานสร้างสรรค์ของมนุษย์ ละคร คือ อาวุธชนิดหนึ่งซึ่งมีประสิทธิภาพสูง และชนชั้นปกครองไม่เคยลดละความพยายามที่จะครอบครองศิลปะการละครเพื่อใช้เป็นเครื่องมือในการครอบงำมวลชน เมื่อละครตกอยู่ในมือของพวกเขา พวกเขาขูดรากถอนโคนและเปลี่ยนความหมายของศิลปะการละครไปเสียสิ้น แต่ละครสามารถเป็นอาวุธเพื่อการปลดแอกได้อีกด้วย จึงจำเป็นที่จะต้องสร้างรูปแบบการละครที่เหมาะสมขึ้นมา

ในงานวิจัยชิ้นนี้ จึงมุ่งเน้นการพัฒนากระบวนการสร้างความรู้ความเข้าใจต่อการพินันในสังคมร่วมสมัย และการรู้เท่าทันปัญหาการพินันที่ส่งผลกระทบต่อชุมชนและโดยเฉพาะกลุ่มเยาวชน โดยการส่งเสริมการนำเสนอเนื้อหา (content) ร่วมสมัยมาใช้ในกระบวนการรณรงค์เพื่อการตระหนักรู้ปัญหาดังกล่าว การผลิตสื่อด้านการละครจึงเป็นแนวทางหนึ่งที่น่าสนใจ เนื่องจากเป็นกระบวนการทำงานเชิงปฏิบัติการร่วมสมัย ที่เหมาะสำหรับการประยุกต์ใช้ในการสร้างความสนใจในกลุ่มวัยรุ่นและบุคคลทั่วไปได้ง่าย แม้ว่าละครจะถูกนำมาประยุกต์ใช้ในการรณรงค์ แต่ทว่าก็ยังเป็นการสื่อสารแบบทางเดียวโดยส่วนใหญ่ ทั้งนี้ การนำกระบวนการละครมาใช้ในการสร้างข้อถกเถียงในประเด็นใดประเด็นหนึ่งในสังคมไทยยังมีสื่อในรูปแบบดังกล่าวค่อนข้างน้อย โดยเฉพาะในปัญหา

ด้านการพนัน ดังนั้น ผู้วิจัยจึงสนใจพัฒนาละครที่สะท้อนปัญหาด้านการพนัน ในฐานะที่เป็นเครื่องมือในการทำงานเพื่อสร้างการเรียนรู้ผ่านกระบวนการละคร ถกแถลง

งานวิจัยชิ้นนี้ให้ความสนใจในการพัฒนาเครื่องมือด้านการละครที่ส่งเสริม การมีส่วนร่วมของชุมชนและเยาวชน ที่ไม่เพียงแค่การสื่อสารทางเดียว แต่ผู้ชมจะ เป็นส่วนหนึ่งในการสร้างการตระหนักรู้และมีส่วนร่วมในการพัฒนาเครื่องมือด้วย โดยผู้แสดงเป็นเยาวชนในฐานะที่เป็นกลไกสำคัญสำหรับการพัฒนาประเทศ รวมทั้งศึกษาประสิทธิภาพและประสิทธิผลของเครื่องมือที่ใช้ในการสร้าง การเรียนรู้ การรู้เท่าทันการพนันดังกล่าว

วัตถุประสงค์

เพื่อพัฒนาบทละครถกแถลงด้านการพนันในฐานะสื่อสร้างสรรค์ ในการสร้างการเรียนรู้และความตระหนักต่อปัญหาการพนันในกลุ่มเยาวชน และชุมชน

ระเบียบวิธีวิจัย

งานวิจัยนี้เป็นงานวิจัยเชิงคุณภาพ ใช้แนวทางการวิจัยเชิงปฏิบัติการ แบบมีส่วนร่วม (PAR) โดยทำการพัฒนาบทละครถกแถลง เครื่องมือการละครแนว “ละครถกแถลง” เพื่อใช้รณรงค์การรู้เท่าทันปัญหาการพนัน โดยใช้การถอดบทเรียน การทำงาน เป็นเครื่องมือในการทำความเข้าใจประสิทธิภาพและประสิทธิผล ของเครื่องมือที่ถูกพัฒนาขึ้น รวมถึงการสัมภาษณ์ผู้ที่เกี่ยวข้องเพื่อหาแนวปฏิบัติ ที่ดี ในการส่งเสริมการเรียนรู้เรื่องการพนันและการรู้เท่าทันปัญหาการพนันในชุมชน และกลุ่มเยาวชน

ประชากรกลุ่มเป้าหมาย และผู้ให้ข้อมูลสำคัญ

1) การพัฒนากระบวนการละคร โดยพัฒนาบทละครร่วมกับผู้แสดง ซึ่งเป็นกลุ่มนักเรียนระดับอุดมศึกษา นักแสดงสมัครใจเข้าร่วมโครงการโดยเห็นว่า

เป็นความท้าทายในการเรียนรู้กระบวนการพัฒนาสังคมในรูปแบบใหม่ จากนั้นนำไปแสดงให้กับกลุ่มเป้าหมาย จำนวน 4 รอบ ประกอบด้วย ผู้ชมจากคนในชุมชน จำนวน 3 ชุมชน นักเรียนในระดับมัธยมศึกษาจำนวน 1 โรงเรียน นักศึกษาระดับปริญญาตรีจำนวน 1 แห่ง โดยผู้ชมในฐานะผู้ร่วมอภิปราย เป็นบุคคลทั่วไป และเยาวชน สำหรับในการแสดงแต่ละครั้ง มีผู้เข้าร่วมชมจำนวนไม่เกิน 50 คน ซึ่งจะเป็นผู้ให้ข้อมูลสำคัญว่า ละครดังกล่าวมีประสิทธิภาพประสิทธิผลมากน้อยเพียงใด

2) การพัฒนาเครื่องมือวัดผล ผู้ให้ข้อมูลสำคัญ คือ ผู้ชมที่มีส่วนร่วมในกระบวนการละคร ซึ่งที่มิวิจัยพัฒนาเครื่องมือโดยการใช้แบบสอบถามอย่างง่าย สอบถามผู้ที่มีส่วนร่วม รวมถึงมีการสัมภาษณ์ผู้ที่พัฒนาเครื่องมือประกอบ

พื้นที่การศึกษา

คณะผู้วิจัยทำการพัฒนาละครในพื้นที่จังหวัดอุบลราชธานี และนำไปสื่อสารในพื้นที่ภาคอีสาน โดยเลือกพื้นที่การทำงานของเครือข่ายวิจัย ที่ศึกษาปัญหาการพนัน ประกอบด้วย

1) จังหวัดอุบลราชธานี โดยเลือกพื้นที่โรงเรียนมัธยมศึกษาแห่งหนึ่ง ซึ่งอยู่ในพื้นที่ชายแดนที่มีความเสี่ยงต่อการเล่นคาสีโน และเป็นพื้นที่ชุมชนแออัด

2) จังหวัดร้อยเอ็ด เป็นพื้นที่การดำเนินงานวิจัยเกี่ยวกับพนันในพื้นที่ดำเนินการธรรมนูญสุขภาพ โดยหนึ่งในกิจกรรมเด่นของธรรมนูญสุขภาพ คือ การงดการพนัน

3) จังหวัดศรีสะเกษ เป็นพื้นที่การดำเนินงานวิจัยโครงการวิจัย เรื่อง การสร้างเสริมกระบวนการกลุ่มเรียนรู้การพนันในมุมมองของเด็กและเยาวชนในพื้นที่ชุมชนท้องถิ่นชายแดนไทย-กัมพูชา

การพัฒนาละครทดลอง

การพัฒนาบทละครและฝึกซ้อมบท ในขั้นตอนนี้ใช้ระยะเวลาประมาณ 4 เดือน เพื่อคัดเลือกนักแสดง พัฒนาบทละคร และฝึกซ้อมบท โดยมีขั้นตอนดังนี้

1) การศึกษาตัวละครที่เกี่ยวข้องในการพนันในชุมชนอีสานและในบริบทสถานศึกษา ผู้วิจัยใช้แนวทางการศึกษาเอกสารและฐานความรู้เดิมในการพัฒนาบทละคร และศึกษาสถานการณ์หรือการประยุกต์ใช้บทละครที่ใกล้เคียงในการสื่อสารด้านการพนัน

2) การวางเค้าโครงเรื่องและเขียนบท ผู้วิจัยและผู้แสดงได้ร่วมกันวางเค้าโครงเรื่องและเขียนบทละครร่วมกัน เพื่อพัฒนาให้เกิดบทละครสั้นที่ใช้ระยะเวลาการเล่นไม่เกิน 15 นาที ประกอบด้วยบทละคร 1 เรื่อง

3) การคัดเลือกนักแสดงและการพัฒนาศักยภาพผู้แสดง ผู้วิจัยและผู้แสดงร่วมคัดเลือกและวางตัวนักแสดงตามความสมัครใจและความเหมาะสมกับบทละคร โดยผู้แสดงเป็นนักศึกษาระดับมหาวิทยาลัยที่มีความสนใจเป็นหลัก และอาจจะมียุคคลทั่วไปร่วมด้วยตามความเหมาะสม จากนั้น นักแสดงจะได้รับการฝึกอบรมจากผู้เชี่ยวชาญและเข้ารับการอบรมจากแหล่งฝึกเฉพาะ เช่น จากกลุ่มละครมะขามป้อม

4) การฝึกซ้อมการแสดงการทดลองแสดงละคร นักแสดงจะต้องศึกษาตัวละครและทำความเข้าใจตัวละครและฝึกซ้อม และทำการแสดงรอบแรก โดยมีผู้ชมเป็นนักศึกษาและบุคลากรในมหาวิทยาลัยเพื่อนำไปปรับปรุงบทละครและการแสดงก่อนการแสดงจริง

5) การแสดงละครในพื้นที่เป้าหมาย หลังจากได้ทดสอบการแสดงและปรับปรุงการทำงานแล้ว ทีมจะนำละครไปแสดงในพื้นที่เป้าหมายต่อไป

6) การศึกษามุมมองของผู้รับสารและการถอดบทเรียน ผู้วิจัยทำการสังเกตพฤติกรรมของผู้รับสาร ปฏิกริยาสะท้อนมุมมองต่อปัญหาการพนัน และหลังการแสดงแต่ละครั้งจะมีการถอดบทเรียน (after action review) ร่วมกันระหว่างทีมนักแสดง ผู้ฝึกสอน และทีมนักวิจัย หลังจากการแสดงทั้งหมดเสร็จสิ้น ได้ทำการถอดบทเรียนเพื่อวิเคราะห์แนวทางการพัฒนาเครื่องมือการเรียนรู้ร่วมกัน

ละครถกแถลง (dialogue theatre)

ละครถกแถลง (dialogue theatre) เป็นรูปแบบการแสดงที่มุ่งนำเสนอปัญหาความขัดแย้งต่าง ๆ ในสังคมผ่านการแสดงละคร โดยแบ่งโครงสร้างออกเป็น 2 ส่วน ส่วนที่ 1 อาจเรียกว่า ส่วนเนื้อเรื่อง หรือส่วนแสดงละคร ส่วนที่ 2 เป็นช่วงถกแถลง คือ การเปิดเวทีหลังการแสดง กระตุ้นให้ผู้ชมแลกเปลี่ยนถกเถียงกับตัวละครหลักในเรื่อง เพื่อทำความเข้าใจและหาทางคลี่คลายปัญหาความขัดแย้งร่วมกัน แนวคิดของละครถกแถลง คือ การนำเสนอปัญหาความขัดแย้งที่เกิดขึ้นจริงบนโลกเสมือน ตัวละครถอดแบบมาจากคนจริง ๆ แต่ไม่มีตัวตนอยู่จริง การถกแถลง

หลังละคร จึงเป็นพื้นที่ปลอดภัยในการแสดงความคิดเห็นที่แตกต่าง เนื่องจาก การโต้แย้งกันในเรื่องของบุคคลที่สาม ให้ความรู้สึกปลอดภัยมากกว่าการเผชิญหน้า กับคู่ขัดแย้งโดยตรง เมื่อผู้ชมรู้สึกปลอดภัย จะลดกำแพงในใจลง สามารถรับฟัง ทำความเข้าใจผู้อื่นได้ นำไปสู่การคลี่คลายความขัดแย้งในที่สุด (มูลนิธิสื่อชาวบ้าน (กลุ่มมะขามป้อม), ม.ป.ป.) ละครถกแถลงจึงไม่ใช่การดูเพื่อความบันเทิงเท่านั้น แต่ผู้พัฒนากระบวนการละครจะต้องฝึกวิถีคิด วิธีการสื่อสาร เพื่อให้ผู้รับสาร ได้รับสาระและได้ตระหนักถึงปัญหาาร่วมกัน นอกจากนี้ กระบวนการดังกล่าว ยังสามารถส่งต่อถ่ายทอดให้กับกลุ่มเยาวชนได้พัฒนากระบวนการในการรณรงค์ และสร้างการตระหนักรู้ในปัญหาการพนัน

กระบวนการละครเพื่อการพัฒนา คือ กระบวนการที่มุ่งพัฒนาผู้เล่น เป็นลำดับสำคัญ รองลงมา คือ สื่อที่ละครจะสื่อออกไปที่สื่อเป็นปลายทางของ การทำงาน กระบวนการละครที่คณะผู้วิจัยนำมาใช้ คือ แนวทางการละครที่เรียกว่า ละครถกแถลง (dialogue theatre) ที่พัฒนาตามแนวทางของกลุ่มมะขามป้อม โดยการประยุกต์กระบวนการละครมาใช้สอนให้ผู้แสดงได้คิดวิเคราะห์ปัญหา การพนันชุมชนและนำสื่อละครไปเป็นเครื่องมือในการเสนอทางออกให้กับสังคม โดยหัวใจสำคัญ คือ การเรียนรู้ที่จะเป็นส่วนหนึ่งในการร่วมกันสร้างสรรค์สังคม

วัตถุประสงค์ของการแสดง คือ

1. ตระหนักถึงความแตกต่าง ขยายขอบเขตเพื่อทำความเข้าใจในความ ซับซ้อนของปัญหา รวมถึงพื้นฐานของความขัดแย้งและมุมมองของ “คู่ตรงข้าม” ผ่านการสนทนาระหว่างตัวละครในฐานะผู้มีส่วนเกี่ยวข้องในปัญหาและผู้รับชม การแสดง

2. ร่วมสร้างบทสนทนา เปิดพื้นที่ให้เกิดการสนทนาอย่างมีส่วนร่วม ระหว่างตัวละครและผู้ชม ผ่านการทำทลายความคิดความเชื่อเดิม ๆ นำไปสู่การเปิด ทศนคติสู่ความคิดความเชื่อใหม่ ฟัง “เสียงใหม่” ที่อยู่นอกพื้นที่ปลอดภัยของตนเอง

3. เปลี่ยนตัวละครเพื่อเปลี่ยนแปลงตัวเอง การแลกเปลี่ยนวิธีการ แก้ไขปัญหาให้กับตัวละคร ทั้งในระดับปัจเจกและระดับสังคม จะสะท้อนกลับ สู่กระบวนการทางความคิดของผู้ชม ซึ่งนำไปสู่การเปลี่ยนแปลงวิถีคิดของผู้ชม

4. การเปลี่ยนแปลงที่จับต้องได้ นำข้อเสนอจากวงสนทนาไปปรับใช้

นอกเหนือขอบเขตของเวทีละคร โดยเฉพาะอย่างยิ่งกับผู้ชมที่เกี่ยวข้องในประเด็นปัญหา ข้อเสนอจากวงสนทนาจะยิ่งเป็นประโยชน์ในการสร้างการเปลี่ยนแปลงในบริบทจริง (มูลนิธิสื่อชาวบ้าน, 2562)

พฤษ หลหุลบุตร (2558) ให้รายละเอียดเกี่ยวกับละครถกแถลงว่า ละครถกแถลงพัฒนาขึ้นโดย ดร.ริชาร์ด บาร์เบอร์ ปองจิต สรรพคุณ และกลุ่มละครมะขามป้อม เป็นรูปแบบละครเพื่อสร้างการสนทนาสู่การจัดการความขัดแย้ง โดยมีความเชื่อว่า ความขัดแย้งจะบรรเทาลงได้ด้วยการเปิดพื้นที่ให้ผู้มีส่วนเกี่ยวข้อง กับปัญหา ได้มีโอกาสสร้างบทสนทนา (dialogue) กระบวนการละครจะพาให้ผู้ชมและผู้เข้าร่วมกระบวนการเข้ามามีส่วนร่วมในการแสวงหาทางออกจากปัญหาร่วมกัน ด้วยการคิดอย่างใคร่ครวญ วิเคราะห์ถึงสาเหตุของปัญหา และก้าวข้ามมายาคติบางอย่างที่ถูกสร้างขึ้น ด้วยการเข้าไปเป็นตัวละคร จนทำให้เกิดความเข้าใจถึงฐานคิดและพฤติกรรมของตัวละครบางตัวที่เคยมีอคติ จนอาจนำไปสู่ความเข้าใจใหม่ พฤติกรรมใหม่ หรือร่วมเป็นส่วนหนึ่งในการสร้างความเปลี่ยนแปลงร่วมกัน

ขั้นตอนกระบวนการสร้างละครถกแถลง

1. เริ่มต้นที่ร่วมกันค้นหาสถานการณ์ “กระอักกระอ่วนใจ” (dilemma) ผู้ร่วมกระบวนการเคยมีประสบการณ์ด้วยตัวเอง เป็นเหตุการณ์ที่ตัดสินใจลำบาก กลืนไม่เข้าคายไม่ออก แล้วเลือกสถานการณ์ที่กลุ่มมีความสนใจร่วมกันนั้น มาพัฒนาเป็นบทละครต่อไป

2. หาปมความขัดแย้งของสถานการณ์นั้น และตัวละครที่เป็นคู่ขัดแย้งหลัก รวมทั้งตัวละครที่เกี่ยวข้อง พร้อมทั้งสร้างประโยคหลัก 1 ประโยค ที่เป็นความต้องการ (need) ของตัวละครแต่ละตัว ในสถานการณ์นั้น ๆ

3. พัฒนาโครงเรื่องและบทละครด้วยการค้นหาความสัมพันธ์ของตัวละครแต่ละตัว โดยเฉพาะอย่างยิ่ง ความสัมพันธ์เชิงอำนาจว่า ตัวละครรักเกลียด เป็นที่พึ่งหรือปกป้องตัวละครตัวใด แล้วพัฒนาบุคลิกตัวละคร (characters development) ด้วยคำถามเชิงลึก 20 คำถาม เช่น เขาเป็นใคร อายุ เพศ การศึกษา ชอบหรือไม่ชอบอะไร มีความหวังอะไรในชีวิต กลัวอะไร มีความใฝ่ฝัน หรือเป็นห่วงกังวลอะไร เป็นต้น

4. พัฒนาเส้นเรื่อง (storyline) โดยการกำหนดลำดับการเข้าออกของตัวละคร จัดลำดับเหตุการณ์ในเรื่องไปสู่ปมขัดแย้งสูงสุดของเรื่อง (climax)

5. ฝึกทักษะการแสดง เพื่อให้ผู้เข้าร่วมสามารถมีทักษะในการสื่อสาร ถ่ายทอดบุคลิกลักษณะนิสัยของตัวเองได้ เช่น การฝึกระดับการเคลื่อนไหวบนเวที อย่างมีสมาธิ ฝึกแสดงอารมณ์ ฝึกออกเสียงและการหายใจ ฝึกแสดงเป็นตัวละคร เป็นต้น แล้วทดลองฝึกซ้อมซ้ำ ๆ โดยให้ผู้เข้าร่วมกระบวนการสร้างบทสนทนา ด้วยการฝึกการแสดงแบบด้นสด (improvisation) โดยละครไม่จำเป็นต้องมีเรื่องยาว หรือเสร็จสมบูรณ์ แต่ให้เน้นเหตุการณ์ความขัดแย้งหรืออุปสรรคที่ชัดเจน เห็นความต้องการของตัวเองที่ตรงข้าม และตัวละครที่มีส่วนร่วมตัวอื่น ๆ กระตุ้นความคิดหรืออารมณ์ของผู้ชมให้เกิดความสนใจที่จะเข้าร่วมถกเถียงโต้แย้ง หรือแสดงความคิดเห็นจากการชมละคร และที่สำคัญคือ ตัวละครควรมีจุด ประนีประนอมที่จะปรับเปลี่ยนตนเองเพื่อร่วมแก้ปัญหาด้วย ไม่ควรยืนกราน อยู่บนเหตุผลของตัวเองแต่เพียงอย่างเดียว

6. ฝึกซ้อมกระบวนการสนทนาหลังละคร (dialogue process) การสนทนาหลังละคร โดยแบ่งขั้นตอนออกเป็น 2 ส่วน คือ

6.1 Dialogue กระบวนการหลักในการสนทนาหลังละคร โดยมี ผู้ดำเนินการสนทนา (moderator) เป็นผู้กระตุ้นให้เกิดการสนทนาของตัวเอง กับการกับผู้ชม เริ่มด้วยการให้ตัวละครแต่ละตัวได้กล่าวถึงจุดยืนหรือความต้องการของตนเองต่อสถานการณ์นั้น (statement) อีกครั้งหนึ่ง แล้วถามผู้ชมด้วยคำถาม สำคัญ “ถ้าเราจะสามารถแก้ปัญหาที่มีอยู่ในละคร ท่านผู้ชมคิดว่าตัวละครตัวไหน ต้องเปลี่ยนแปลง เพราะเหตุใด” แล้วจึงเริ่มการสนทนาความคิดเห็นของผู้ชม โดยที่ตัวละครอาจร่วมถกเถียงหรือยอมรับคำแนะนำของผู้ชม บนจุดที่ตัวละคร สามารถประนีประนอมได้

6.2 กระบวนการสนทนาย่อย 4 รูปแบบ เพื่อให้ผู้ชมเข้าถึงตัวละคร และปัญหาได้อย่างรอบด้านมากยิ่งขึ้น ได้แก่

1) Hot Seat เก้าอี้ร้อน คือ ให้เลือกตัวละครที่ผู้ชมเห็นว่า ต้องเปลี่ยนแปลงมากที่สุดเพียงคนเดียว เพื่อสนทนาเชิงลึก เจาะประเด็นที่มีความสงสัยให้รอบด้านมากยิ่งขึ้น เทคนิคการถกเถียง คือ การเลือกตัวละครที่ผู้ชม เห็นว่าต้องเปลี่ยนแปลงมากที่สุดเพียงคนเดียวมาสนทนาเชิงลึก เจาะประเด็นที่มีความสงสัยให้รอบด้านมากยิ่งขึ้น และให้เห็นความเป็นมนุษย์ของคนๆ นั้น

อยากปะทะด้วยมากที่สุด การพูดคุยสามารถแสดงความรู้สึกได้ โดยมีการตั้งขอบเขตของการแสดงอารมณ์ร่วมกันก่อนเริ่มพูดคุย

2) Missing Voice เสียงที่หายไป จากการแสดงละครอาจยังไม่ครอบคลุมประเด็นปัญหาของผู้มีส่วนเกี่ยวข้องอย่างรอบด้านพอ อาจมีตัวละครบางตัวที่หายไป และน่าจะเข้ามามีส่วนร่วมในการสนทนา แล้วเชิญผู้ชมที่สามารถเป็นตัวแทนของตัวละครที่หายไปบนเวที เพื่อเติมเต็มบทสนทนาให้มีความสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น

3) Stage Debated การโต้ว่าที่ ถึงเหตุผลที่ผู้ชมสนับสนุนตัวละครคู่ขัดแย้งแต่ละฝ่าย โดยเชิญผู้ชมขึ้นบนเวทีเพื่อสนทนาหาเหตุผลของตัวละครที่ตนเองสนับสนุนฝ่ายละ 2 - 3 คน เทคนิคการถกหาที่คล้ายกับการโต้ว่าที่เหมาะสมกับเรื่องที่มีคู่ตรงข้ามที่ชัดเจน แต่ละฝ่ายจะเชิญตัวแทนผู้ชมมาร่วมทีมด้วย กระบวนการโต้แย้งเป็นไปตามขั้นตอนของการโต้ว่าที่ โดยมีผู้ชมอีกท่านหนึ่งเป็นผู้สังเกตการณ์และสรุปประเด็นในการโต้แย้ง

4) Chat Circle สนทนากลุ่มย่อย โดยให้ตัวละครแต่ละตัวลงไปสนทนากับผู้ชมในกลุ่มย่อยเพื่อทำความเข้าใจตัวละครอย่างใกล้ชิดและรอบด้านมากยิ่งขึ้น

7. ปิดวงสนทนา (closing) ให้ตัวละครแต่ละตัวกลับขึ้นบนเวทีเพื่อหาข้อสรุปจากการสนทนาว่า จากการสนทนาร่วมกันของทุกฝ่ายตัวละครเกิดความคิดใหม่ ๆ อย่างไร หรืออาจมีแนวทางในการปรับเปลี่ยน แสวงหาทางออกจากปัญหาร่วมกัน จากการเสนอความคิดในการสนทนาร่วมกับผู้ชม (พฤษ์ส พหลกุลบุตร, 2558)

ผลการวิจัย

1. การเตรียมและกระบวนการพัฒนาละครของทีมวิจัย

ในการพัฒนาละครทดลอง ประกอบด้วยผู้แสดงและทีมสนับสนุนรวม 10 คน โดยในเบื้องต้นยังไม่มีกำหนดชัดเจนว่าใครจะมีบทบาทอะไร ทีมวิจัยเริ่มต้นด้วยการปูพื้นฐานความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับโครงการและการพัฒนาพื้นฐานการละครโดยทีมผู้ฝึกสอน พัฒนาบทละครพร้อมกับผู้แสดง และเชิญวิทยากรจากกลุ่มมะขามป้อม⁶ เพื่อพัฒนาบทละคร

ทีมงานผู้แสดงหลักประกอบด้วย นักศึกษาจากคณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยอุบลราชธานี ระดับปริญญาตรี จำนวน 8 คน และระดับปริญญาโท จำนวน 2 คน รวม 10 คน โดยแต่ละคนจะทำหน้าที่แตกต่างกันไป ทั้งเบื้องหน้าและเบื้องหลังการแสดง โดยมีนักศึกษาระดับปริญญาตรีเป็นผู้แสดงสมทบอีก 1 คน ในการแสดง 2 รอบหลัง ซึ่งทีมนักแสดงเกือบทั้งหมดไม่เคยมีประสบการณ์ในการเล่นละครมาก่อน มีเพียง 1 คน ที่เคยเล่นละครเวที มีบทบาทเป็นตัวประกอบในระดับมัธยมศึกษา ผู้วิจัยคัดเลือกนักแสดงจากความสนใจและสมัครใจเข้าร่วมกิจกรรม พิจารณาจากความสมัครใจจะช่วยให้การทำงานมีความคล่องตัว และผู้แสดงมีความสนใจพัฒนาการแสดงตนเองได้ดี

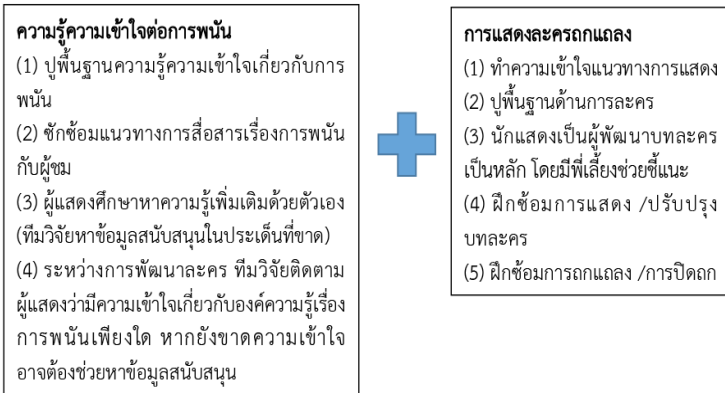
2. ประเด็นที่ทีมใช้ในการสื่อสาร (key message)

ทีมวิจัยได้อธิบายความเป็นมาของโครงการ ขอบเขต เป้าหมาย และความคาดหวังของโครงการที่คิดว่าจะได้รับ โดยทำความเข้าใจร่วมกันในการทำละครเพื่อการรณรงค์ว่า ละครดังกล่าวไม่ได้เน้นเพื่อให้ผู้ชมเลิกเล่นการพนันโดยสิ้นเชิง แต่ละครมีความมุ่งหวังให้ผู้ชม **“รู้เท่าทันตนเอง รู้เท่าทันการพนันและสังคมในแวดวงของการพนัน”** เพื่อไม่ให้ตกเป็นเหยื่อของการพนัน

⁶ “กลุ่มละครมะขามป้อม” เป็นองค์กรพัฒนาเอกชนกลุ่มแรก ๆ ในประเทศไทย ที่ใช้ละครเป็นเครื่องมือสำคัญในการทำงานพัฒนาบุคคลและสังคม สามารถศึกษารายละเอียดเกี่ยวกับกลุ่มได้ที่ <https://makhampom.org/>

จากนั้น ได้ดำเนินการพัฒนาทีมนักแสดงประกอบด้วย 2 ส่วนหลัก คือ
 1) การพัฒนาความรู้ ความเข้าใจต่อการพ่น และ 2) การพัฒนาด้านการแสดงละคร

ภาพที่ 1 แนวทางการพัฒนาบทธละคร



2.1 การเตรียมความพร้อม การดำเนินกิจกรรมมี 3 ขั้นตอน ดังนี้ ขั้นตอนที่ 1 การศึกษาแนวทางการแสดงละคร

1) ให้ทีมนักแสดงที่เป็นอาสาสมัคร นักศึกษาสาขาการพัฒนาสังคม คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยอุบลราชธานี ได้รู้จักการแสดงละครทดถดถด โดยมีตัวอย่างการแสดงละครทดถดถดของกลุ่มมะขามป้อมที่มีการเผยแพร่ผ่านเว็บไซต์ยูทูป คือ เรื่อง “กอดเวลา” ซึ่งมีเนื้อหาเชิงการเมืองให้ทีมนักแสดงได้ดู และสังเกตการดูละคร

2) ให้ผู้เข้าร่วมประชุมแสดงความคิดเห็น หลังจากที่ได้ดูละครทดถดถด ถึงความเข้าใจและสิ่งที่ละครทดถดถดต้องการสื่อสารให้คนดูทราบ

ข้อสรุปจากผู้เข้าร่วมประชุมที่ได้จากการดูละครทดถดถด คือ ช่วงแรกที่ดูละครทีมนักแสดงยังไม่ค่อยเข้าใจเนื้อหาและยังจับประเด็นไม่ได้ว่าละครต้องการจะสื่อสารอะไร เนื่องจากมีเนื้อหาเชิงเปรียบเทียบ แต่หลังจากที่ดูไปได้สักระยะหนึ่งก็จะทราบว่า ตัวละครต้องจะสื่ออะไรให้คนดู และตัวละครคนหนึ่งสามารถแสดงได้หลายบทบาท แม้นักแสดงจะไม่ได้แต่งตัว หรือมีอุปกรณ์

ในการแสดงมาก มีตัวละครที่หลากหลายและมีความคิดเห็นที่ต่างกัน เป็นละครที่นำตัวละครที่มีเหตุผลต่างกันมากกันเป็นละครให้คนดูได้ติดตาม เมื่อคนดูละครจบจะมีการเก็บข้อมูลจากคนดูว่าเขามีความคิดเห็นอย่างไร

ขั้นตอนที่ 2 การปูพื้นฐานความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการพนัน

ทีมนักแสดงได้แลกเปลี่ยนความคิดเห็นและเล่าประสบการณ์การเล่นการพนันของตนเองว่า เคยเล่นการพนันประเภทไหนบ้าง โดยพบว่าภายในทีมมีทั้งผู้ที่ไม่เคยเล่นการพนันเลย และมีผู้ที่เคยเล่นการพนันเกือบทุกอย่าง ซึ่งเป็นการเปิดโลกทัศน์และมุมมองต่อการพนันของทีมนักแสดง โดยจากการสะท้อนมุมมองต่อการพนันของทีม ผู้วิจัยพบว่า ความเข้าใจต่อมุมมองในเรื่องของการพนันของทีมผู้แสดงนั้น ในภาพรวมต่างมองว่าการพนันไม่ได้เป็นเรื่องที่ผิดร้ายแรงจากทั้งผู้ที่ไม่เคยเล่นการพนันเลยและผู้ que เล่นการพนัน

จากนั้น ให้ทีมนักแสดงเล่นเกมแฟนพันธุ์แท้การพนัน ซึ่งเป็นเกมที่มูลนิธิธรรมาภรณ์ใช้ในการจัดกิจกรรมกับกลุ่มเยาวชน เป็นเกมที่มีคำใบ้ที่บอกถึงลักษณะวิธีเล่นของการพนันนั้น ๆ และให้ทายว่า เป็นการพนันประเภทไหน โดยมีคำใบ้ทั้งหมด 14 ข้อ เพื่อทดสอบว่าผู้เข้าร่วมประชุมรู้จักการพนันนั้น ๆ ในระดับใด จากกิจกรรมนี้ ผู้ที่ตอบคำถามถูกมากที่สุด ตอบถูก 10 ข้อ และตอบได้น้อยที่สุด 3 ข้อ โดยส่วนใหญ่ตอบถูกที่ประมาณ 6-7 ข้อ อย่างไรก็ตาม พบว่าคนที่เล่นการพนันมากที่สุดไม่ได้เป็นคน que ตอบได้มากที่สุด แสดงให้เห็นว่า ทีมที่จะแสดงละครยังไม่รู้จักการพนันทุกประเภท

หลังจากการประเมินความรู้ความเข้าใจ และมุมมองต่อการพนันเบื้องต้นแล้ว ผู้วิจัยได้ชี้แจงจุดยืนหรือมุมมองให้กับผู้แสดงสำหรับการแสดงละครเพื่อใช้ในการรณรงค์ในเรื่องการพนันว่า โครงการละครการพนันผ่านการใช้ละครถกเถียงนั้น ภายหลังจากชมละครถกเถียงแล้ว ไม่ได้เน้นในการ “ห้ามผู้ชมและผู้ร่วมการถกเถียง ไม่ให้เล่นพนันโดยเด็ดขาด แต่ละครถกเถียงเน้นสร้างความตระหนักเพื่อให้อ่านกันการพนันโดยไม่ให้ตกเป็นเหยื่อของการพนัน”

ทีมนักแสดงจะมีหน้าที่ศึกษาข้อมูลจากการพนันเพิ่มเติมในประเด็นที่เกี่ยวข้อง เช่น การพนันชนิดนี้เล่นอย่างไร เกิดปัญหาอะไรขึ้น และมีประเด็นอะไรที่ต้องถกเถียงพูดคุยอย่างมีนัยสำคัญ

ขั้นตอนที่ 3 การพัฒนาพื้นฐานการละคร

ผู้วิจัยให้ผู้ฝึกสอนจากกลุ่มสื่อสวายทิน ซึ่งเป็นวิทยากรที่มีประสบการณ์สูงในการทำละครดกแกลงกับกลุ่มเยาวชน และได้รับการฝึกซ้อมจากทีมมะขามป้อม ซึ่งเป็นกลุ่มที่พัฒนาละครดังกล่าวเป็นผู้ปูพื้นฐานการละครประกอบด้วย 8 กิจกรรมหลัก เพื่อเป็นการเตรียมร่างกายให้พร้อมมีพลังในการแสดงประกอบด้วย 1) การฝึกการใช้ท่าทาง 2) การฝึกการออกเสียง 3) การใช้ลมหายใจ 4) การใช้สมาธิ 5) การใช้จินตนาการ 6) การแสดงบทบาทสมมุติ 7) กิจกรรมเชื่อมโยงประเด็นการพินัน และ 8) การทำงานเป็นทีม

จากการพัฒนาทักษะพื้นฐานการละคร ผู้แสดงได้เรียนรู้ทักษะต่าง ๆ การหายใจที่ถูกวิธี การแสดงที่ไม่แสดงแต่ใช้ความรู้สึก การใช้จินตนาการ การแก้ปัญหา การมีสมาธิจดจ่อ สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน และได้เรียนรู้วิธีการทำโครงเรื่อง เทคนิคต่าง ๆ ที่ใช้ลดความกังวล เทคนิคเบื้องต้นในการจัดฉากละคร รวมถึงได้รับความสนุกสนาน

โดยมีสิ่งให้ผู้เข้าอบรมกลัวหรือกังวล คือ เรื่องการออกเสียง เช่น ออกเสียงไม่ชัด การลิ้มบท กลัวทำได้ไม่ดีเพราะเขินอาย ยังไม่เชื่อมั่นในตัวเอง เนื่องจากผู้แสดงไม่ใช่นักแสดงมืออาชีพ กลัวทำไม่ได้ กลัวแสดงไปแล้วเกิดความผิดพลาด และกลัวแสดงออกมาแล้วคนไม่สนุก อย่างไรก็ตาม การที่ผู้ฝึกสอนมีความเชี่ยวชาญและมีทักษะเชิงกระบวนการในการฝึกสอน ทำให้นักแสดงมีความเชื่อมั่นในการแสดงมากขึ้น

2.2 การพัฒนาบทละคร

ทีมวิจัยได้ร่วมกับวิทยากรจากกลุ่มมะขามป้อม ซึ่งเป็นทีมพัฒนาละครดกแกลง มาให้ความรู้และแนวทางการทำละครเพิ่มเติม โดยลักษณะของบทละครจะนำไปสู่ข้อถกเถียงที่ทำให้เกิดการแก้ไขปัญหาพร้อมกันในท้ายที่สุด ก่อนจะให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมได้ระดมความคิดเห็นในการพัฒนาบทละคร ได้มีการเตรียมร่างกายเพื่อกระตุ้นการสร้างจินตนาการในการแสดง ประกอบด้วย

2.2.1) การพัฒนาด้านการแสดง ประกอบด้วย (1) การเปลี่ยนท่าทางตามจังหวะปรบมือ โดยให้ทีมนักแสดงเปลี่ยนท่าเป็นท่าที่แปลกที่สุดที่ไม่เคยทำ และ (2) การใช้จินตนาการในการแสดง โดยฝึกการใช้จินตนาการเฉพาะบุคคล

และจินตนาการร่วมของทีม โดยให้แต่ละคนทำท่าทางเป็นคน สิ่งของ สัตว์ ตามที่ตนเองคิด เช่น โด๊ะ โกว และให้เพื่อนทายการแสดงว่า แสดงเป็นตัวละครใด จากนั้น จับกลุ่มรวมท่าทางของแต่ละคนเป็นสิ่งของต่าง ๆ โดยแบ่งเป็น 2 กลุ่ม ให้กลุ่มหนึ่งแสดง และอีกกลุ่มทายว่าเพื่อนต้องการสื่อถึงอะไร

2.2.2) การพัฒนาบทละครถกแถลง เรื่อง “โคกนี้มีหยัง?” ประกอบ ด้วยขั้นตอนการดำเนินงาน ดังนี้

1) การค้นหาสถานการณ์ โดยการผสมผสานแนวคิดเรื่องการเล่น ในการแสดง โดยให้ตัวละครนึกถึงเรื่องของการพนัน และทำเป็นภาพนิ่ง โดยการ เข้าฉากทีละคน จากนั้น รวมกลุ่มโดยการแบ่งกลุ่มทำภาพนิ่งเกี่ยวกับการพนัน และเปลี่ยนเป็นภาพนิ่งต่อเนื่อง และให้เพื่อนทาย ซึ่งทีมผู้แสดงได้ทำภาพนิ่ง ซึ่งเป็นการตอบทด้วยการเข้าไปทีละคนโดยใช้จินตนาการจากเพื่อน จากนั้น ให้ผู้แสดงในฉากนั่งสุดท้ายมีบทบาทคนละหนึ่งประโยค โดยใช้ทักษะของตนเอง เชื่อมจินตนาการจากเพื่อนคนก่อนหน้า จากการทำกิจกรรมนี้มีฉากที่น่าสนใจ คือ เกี่ยวกับการพนันชนไก่ และการพนันหอย

ทีมได้มีการพูดคุยเกี่ยวกับประเด็นเรื่องพนันที่เป็นที่ถกเถียง การพนันที่น่าสนใจ ประเด็นที่จะสามารถนำมาถกเถียงกันได้ เช่น การถกเถียง ในเรื่องของการเล่นการพนันผิดศีลธรรม การพนันที่ผิดกฎหมายและไม่ผิดกฎหมาย ผลกระทบจากการเล่นการพนัน เช่น ผลกระทบด้านสุขภาพกาย สุขภาพจิต ประเด็นคนที่เล่นการพนันเพื่อผ่อนคลาย หรือติดพนัน เน้นการสร้างตระหนักรู้ ของการพนัน ตั้งประเด็นการพนันที่ต้องการสื่อสารให้กลุ่มเด็ก เยาวชน และกลุ่มผู้ใหญ่ ในชุมชน มีความแตกต่างกันอย่างไรบ้าง และทดลองสร้างบทละครจากภาพนิ่ง และภาพนิ่งต่อเนื่อง เพื่อหาประเด็นร่วมในการทำบทละครเกี่ยวกับการพนัน

2) หาปมความขัดแย้งของสถานการณ์ โดยมีการพัฒนาโจทย์ เป็น 6 ประเด็น ได้แก่ (1) การพาเด็กเข้าไปอยู่ในวงพนัน ไม่ดีจริงหรือ? (2) “การพนันเป็นทางออกในการหารายได้ที่ดีจริงหรือ? (ทุนระยะสั้น)” (3) ระหว่างความสัมพันธ์กับเพื่อน และความถูกต้องจะเลือกอะไร (4) จะยึดมั่น ในหน้าที่หรือจะหาประโยชน์จากหน้าที่ (5) จะภักดีกับหน้าที่หรือจะภักดีกับชุมชน (6) จะทำถูกกฎหมายหรือแหกกฎหมายเพื่อผลประโยชน์ที่มากกว่า โดยให้ทีมเลือกลำดับ

ประเด็นที่สำคัญ ด้วยการให้คะแนนจากเหตุผล 3 อย่าง คือ (1) ตัวเรามีความรู้สึกร่วม (2) คนดูชอบ (3) ตนเองมีข้อมูล/หาข้อมูลได้

จากกิจกรรมดังกล่าว ทีมละครมีข้อสรุปโจทย์สำคัญ ดังนี้

- โจทย์หลัก “การพนันเป็นทางออกในการหารายได้จริงหรือ?”

- โจทย์รอง “จะยึดมั่นในหน้าที่หรือจะหาประโยชน์จากหน้าที่”

และ “จะกัดติดกับหน้าที่หรือจะกัดติดกับชุมชน”

3) พัฒนาโครงเรื่องและเส้นละคร โครงเรื่องของละครถกแถลง จะมีความแตกต่างจากละครปกติ โดยละครถกแถลงให้ความสำคัญกับเนื้อหาเพียง 30% ส่วนอีก 70% เป็นการเปิดถกแถลงกับผู้ชม โดยจะไม่มีตอนจบแต่จะมีจุดที่ตัวละครต้องตัดสินใจเลือกในประเด็นใดประเด็นหนึ่ง

จากที่ได้โจทย์หลักแล้ว ทีมได้วางกราฟโครงเรื่อง หากจุดที่ละคร มีความเข้าใจมากที่สุด และเลือกตัวละครออกมาโดยการวางตัวละครที่เป็น สีขาว เทา ดำ เป็นการ Dilemma โดยในเบื้องต้น ทีมละครได้พัฒนาบทละคร สำหรับตัวละครหลัก 5 ตัว ตัวละครหนึ่งอยู่ระหว่างทางเลือกว่า จะตัดสินใจ ดำเนินการอย่างไรอย่างหนึ่ง และมีคู่ขัดแย้ง 2 คู่ นำไปสู่การหาข้อสรุปร่วมกัน

บทละครประกอบด้วยตัวละครหลัก ดังนี้

(1) สมพร ตัวละครเดินเรื่องกำลังเผชิญกับปัญหาทางการเงิน ต้องการเงินด่วนเพื่อนำไปรักษาสามีที่ป่วยและค่าเล่าเรียนลูก ที่จะนำไปสู่ข้อถกเถียงที่ว่า “การพนันเป็นทางออกในการหารายได้จริงหรือ?”

(2) เงิน นายจ้างของสมพร เศรษฐีในหมู่บ้าน เจ้าของรีสอร์ท ที่มีเวลาร่างเมื่อใด ต้องไปคาสิโนเป็นประจำ โดยเห็นว่าการเล่นพนันของตนเอง ไม่ได้เป็นเรื่องที่ผิด ไม่ทำให้ใครเดือดร้อน และไม่ผิดกฎหมาย

(3) อาก เจ้ามือไฮโลประจำหมู่บ้าน เล่นไฮโลอยู่เป็นประจำ ทำมาหากินอย่างอื่นไม่ค่อยได้เงินแต่เล่นพนันแล้วมีโชคในการเล่น แต่ก็รู้อยู่แก่ใจว่า การพนันเป็นสิ่งไม่ดี และมักไม่ให้เด็กเข้าไปยุ่งเกี่ยวในวงไฮโลของตน

(4) นายดาบชูชาติ ตำรวจสายตรวจในหมู่บ้าน โดยพื้นเดิม เป็นลูกหลานในหมู่บ้าน เล่นการพนันเป็น ไม่มีจุดยืนในการทำงานวิชาชีพ ขึ้นอยู่กับว่า นายสั่งให้ทำอะไร

(5)ครูหญิง ครูประจำโรงเรียนประถมศึกษาไม่เห็นด้วยกับการเล่นการพนันอย่างมาก เนื่องจากบิดาติดการพนันและเกือบทำให้สถานการณ์ที่บ้านเข้าสู่ภาวะวิกฤติ

สำหรับตัวละครประกอบเป็นชาวบ้าน คือ นางแดง และ นางตุ้ย ที่เป็นชาวบ้านทั่วไป ไม่ได้มีความคิดเห็นอย่างสุดโต่งเกี่ยวกับการเล่นหวย

4) สร้างคาแรคเตอร์ของตัวละคร

ในการพัฒนาบทละคร ผู้แสดงจะต้องไปศึกษาตัวละครเพิ่มเติมด้วยการใส่คาแรคเตอร์ให้กับตัวละคร โดยการเขียนคาแรคเตอร์ตัวละครด้วย 20 คำถาม เพื่อให้เข้าใจภูมิหลังของตัวละครด้วยตนเอง จากนั้น ตัวละครแต่ละตัวจะต้องแลกเปลี่ยนพูดคุยเพื่อเชื่อมโยงตัวละครแต่ละตัว เพื่อให้เห็นภาพความสัมพันธ์ระหว่างกัน และเห็นภาพประเด็นปัญหา ความขัดแย้ง และแนวทางการพัฒนาในระดับชุมชนด้วย

ในการพัฒนาบทละคร ไม่เพียงแต่การคำนึงถึงประเด็นหลักที่ต้องการสื่อในละครเท่านั้น แต่ต้องคำนึงถึงบทละครในฐานะที่เป็นความบันเทิงเพื่อดึงดูดผู้ชมด้วย ผู้ฝึกสอนได้ชักชวนทีมให้สร้างฉากที่เป็นการดึงดูดความสนใจของผู้ชมในการเชื่อมโยงองค์ความรู้เกี่ยวกับการพนัน จึงได้ฉากในการจัดงานบุญบั้งไฟเป็นการเปิดเรื่อง และการใส่เนื้อหาเรื่องการพนันในชีวิตประจำวัน เช่น การซื้อหวยใต้ดินเข้ามาในบทละครด้วย ทั้งนี้ ในการตั้งชื่อสถานที่ ทีมงานคำนึงถึงความรู้สึกของพื้นที่ และพยายามไม่ตั้งชื่อสถานที่ให้ใกล้เคียงกับพื้นที่ที่ไปแสดงชื่อเรื่องเป็นส่วนสุดท้ายที่ทีมคิดร่วมกันจากการพัฒนาการแสดง จนในที่สุดจึงได้ละครเรื่อง “โคกนี้มีหยง?”⁷

⁷ สามารถเข้าชมตัวอย่างการแสดงจริงรอบที่ 2 ได้ที่ https://www.youtube.com/watch?v=rx_9W--aGuM

เค้าโครง บทละคร

ลูกจ้างรายหนึ่ง (สมพร) ประสบปัญหาทางการเงิน และต้องการเงินด่วน เพื่อนำไปรักษาสามีที่ป่วยและจ่ายค่าเล่าเรียนลูก เมื่อไปขอเบิกเงินล่วงหน้ากับนายจ้าง (เจนี่) นายจ้างก็แนะนำให้ไปหาเงินทางลัดโดยการลองเล่นพนันที่คาสิโนที่ฝั่งชายแดนประเทศเพื่อนบ้าน

นายจ้างได้ให้ลูกจ้างติดรถไปกับตัวเองเพื่อไปรับลูกของลูกจ้างที่หน้าโรงเรียน ลูกจ้างได้พบกับเจ้ามือไฮโล (อากง) และถูกชักชวนให้หาเงินในบ่อนตัวเอง ครูที่ส่งนักเรียนอยู่บริเวณดังกล่าว (ครูหญิง) จึงห้ามโดยให้เหตุผลด้านลบที่จะเกิดขึ้น นายตำรวจท้องที่ที่มาตรวจในบริเวณดังกล่าว (ดาบชูชาติ) ได้ยินเข้าจึงห้ามปรามเนื่องจากนายมีนโยบาย “ชุมชนปลอดภัย”

ระหว่างนั้น นายจ้างที่รออยู่นานจึงลงมาดู และได้ยินเสียงการโต้เถียงและเข้าร่วมวงสนทนาโดยไม่เห็นด้วยที่ห้ามในเรื่องของการเล่นพนัน เนื่องจากโลกพัฒนาไปไกลแล้ว

การโต้แย้งของสองฝ่ายทำให้ลูกจ้างตัดสินใจไม่ได้ว่าจะทำอย่างไรดี....
(ต่อด้วยการถกแถลง)

5) บทบาทของนักแสดง สำหรับบทบาทของทีมนักแสดงในละครนั้น ผู้แสดงจะมีบทบาทที่แตกต่างกันไป โดยในการแสดงมีบทบาท 2 ส่วน คือ บทบาทของตัวละคร และบทบาทของผู้ดำเนินรายการ หรือที่เรียกสั้น ๆ ว่า MOD บทบาทของผู้ดำเนินการสนทนาหรือ MOD หรือ Moderator ซึ่งทำหน้าที่ในการสร้างข้อถกเถียงเชื่อมโยงระหว่างนักแสดงกับผู้ชม โดยมีหน้าที่หลักในการทบทวนบริบทเรื่องที่จะทำการถกแถลงและเปิดพื้นที่สนทนาให้กับผู้ชมชี้แจงกติกา ข้อกำหนดต่าง ๆ กระตุ้น ยั่วยุ และควบคุมการถกแถลง ทั้งในส่วนของประเด็นในวงคุยและบรรยากาศในการคุย ยกประเด็นที่มีความสำคัญ เช่น เป็นประเด็นที่คนพูดถึงบ่อย ๆ เป็นเรื่องใหญ่ เป็นโครงสร้างที่ครอบคลุมในสังคมเพื่อนำมากระตุ้นให้เกิดการพูดคุย ดำเนินกระบวนการไปให้ถึงจุดที่เกิดการเปิดพื้นที่เพื่อทำความเข้าใจระหว่างฝ่ายที่คิดเห็นต่างกัน ปิดการถกแถลงอย่างมีความหวัง

(มูลนิธิสื่อชาวบ้าน, 2562) สำหรับในบทละครเรื่องนี้มี MOD 2 คน โดยทั้ง 2 คน มีบทบาทเป็นนักข่าวที่มาทำข่าว และเปิดการถกแถลงหลังการแสดงละคร

6) การเลือกเทคนิคการถกแถลงและฝึกซ้อมกระบวนการ

ถกแถลง สำหรับการเลือกเทคนิคการถกแถลงในการแสดงละคร ทีมวิจัยได้ปรึกษาหารือกับผู้ฝึกสอนในการเลือกเทคนิคที่เหมาะสมสำหรับการถก และได้เลือกเทคนิคการถกวงใหญ่ ซึ่งเป็นการพูดคุยในประเด็นรวมที่ช่วยให้เห็นสถานการณ์และปฏิกริยาในภาพรวมของผู้ชม และการถกวงย่อย ซึ่งทำให้ตัวละครได้ใกล้ชิดกับผู้ชม และเป็นเทคนิคที่เหมาะสมกับระยะเวลา และความสามารถของตัวละคร

การถกแถลงถือเป็นขั้นตอนที่ยากที่สุดในการแสดง เพราะผู้แสดงไม่เพียงแต่แสดงละครตามบทบาทเพียงเท่านั้น แต่จะต้องมีความเข้าใจภูมิหลังของตัวละครทั้งหมด ซึ่งนักแสดงต้องทำความเข้าใจด้วยตัวเองในการถกรวม ทีมวิจัยและผู้ฝึกซ้อมจะเป็นคนตั้งคำถามให้กับผู้แสดง โดยสิ่งที่ทำหายในการถกแถลงเริ่มจากผู้นำถกหรือ MOD ซึ่งยังไม่มีประสบการณ์ในการพูดคุยแลกเปลี่ยนในวง

สำหรับการถกรวม คำถามที่ MOD จะชวนผู้ชมถก คือ สร้างกติกาอย่างง่ายเพื่อไม่ให้ผู้ชมใช้คำหยาบในการพูดคุย เนื่องจาก ภายในละครมีความเห็นต่างของตัวละคร โดยมีการกล่าว เช่น “ในที่นี่ ใครควรจะเปลี่ยนแปลงให้ยกมือ” แล้วให้ผู้ชมยกมือทีละคนและเลือกผู้แสดงที่มีผู้ชมยกมือน้อยที่สุดให้แสดงความคิดเห็น จากนั้นเป็นการถกวงย่อย ในการถกวงย่อย จะให้ทีมนักแสดงล้อมวงและถามไปที่ละคน

ในการถกวงย่อย จะมีผู้แสดงเป็นนักข่าวซึ่งทำหน้าที่ MOD เป็นคนจับเวลา ในการพูดคุยจะมีเวลาในการพูดคุยประมาณ 5-7 นาที ทั้งนี้ ขึ้นอยู่กับสถานการณ์ ซึ่ง MOD จะต้องทำหน้าที่สังเกตว่า ควรจะมีเวลามากขึ้นหรือน้อยลงเพียงใด ซึ่งตัวละครแต่ละคนจะได้รับคำแนะนำในการสร้างข้อถกเถียงในวงคุย ตัวละครแต่ละตัวจะสนทนากับผู้ชมในกลุ่มย่อยเพื่อให้ผู้ชมได้ทำความเข้าใจตัวละครอย่างใกล้ชิด และร่วมแสดงความคิดเห็นถึงแนวทางในการแก้ไขปัญหาของตัวละครนั้น ๆ ในการเข้าไปในวงถก ตัวละครแต่ละตัวจะแนะนำตัวเองสั้น ๆ เพื่อให้ผู้ชมได้รู้จักตัวละครเพิ่มขึ้น และรู้สึกเป็นกันเองในการซักถามพูดคุย โดยตัวละครเป็นผู้กระตุ้นให้ผู้ชมอยากพูดคุย โน้มน้าวให้ผู้ชมรู้สึกว่าจะต้องมีส่วนร่วม

ในการแก้ไข้ปัญหา และมีความรับผิดชอบบรว่ม โดยคำถำมหลักที่ตัวละครแต่ละตัว จะชวนคนในวงถกเถียงกันประกยุดตำมสถานการณ์ โดยมีประเด็นหลักรว่มกัน ดังนี้

(1) การเล่นพนันดีจรงหรือ (ดี หรือไม่ดีอย่างไร)

(2) เรำจะสร้งกฎมีค้้มกันให้กับคนในหมู่บ้านอย่างไร ให้รู้เท่าทันปัญหา ไม่ตกเป็นเหยื่อของการพนัน จะมีแนวทงพัฒนาหมู่บ้านโคกสูง (ชื่อหมู่บ้านในบทละคร) ให้เป็นชุมชนต้นแบบได้อย่างไร

(3) ข้อเสนอแนะสำหรับตัวละครตัวละครจะต้องเปลี่ยนแปลง ตนเองอย่างไร

สำหรับการปิดวงถก ทีมได้ให้ผู้แสดงสรูปสิ่งที่มีการพูดคุย โดยทีมได้แนะนำให้แต่ละคนสรูปข้อมูลที่ได้จากวงถกตำมความเป็นจรง ผู้แสดง จะสรูปประเด็นสั้น ๆ เพื่อสื่อสารประเด็นที่ชัดเจน โดยสมพรจะเป็นตัวละครสุดท้าย ที่สรูปปิด โดยทีมวางแนวทงที่ตัวละครแต่ละตัวสรูปประเด็นเพื่อใช้ในการณรงค้ เรื่องการพนัน ดังนี้

(1) สมพร มีสติในการดำเนินชีวิต นำข้อแนะนำที่ดี จากวงคุยไปใช้ ค่อย ๆ คิด นำจะมีทงออก

(2) ชาวบ้าน สรูปสถานการณ์ภาพรวมของชุมชนที่มีการ สะท้อนในวงถก

(3) เจินี ไม่ชวนสมพรไปเล่นพนัน เน้นให้คนที่เล่น เล่นอย่างมีสติ แต่ก็ไม่ได้รับปากว่าตนเองจะเลิก

(4) อาก ทรบว่ากรพนันเป็นสิ่งไม่ดี และแนะนำไม่ให้เด็ก เข้าไปเล่นในวงพนัน

(5) นายดาบชูชาติ นำข้อคิดเห็นของผู้ชมไปปรับใช้ โดยเฉพาะกรทำให้หมู่บ้านปลอดกรพนัน ปรับใช้ในเรื่องของนโยบายและสิ่งที่ ตำรวจควรปฏิบัติ

(6) ครูหญิง นำเรื่องกรณรงค้ภายในโรงเรียน มานั้นย้า ให้เห็นโทษของการพนัน

ปัญหาจากการซ้อมการถกแถลง

(1) การตอบปัญหานอกบท ไขว้เขวตามคณาม ได้กลับไม่ได้ เนื่องจากไม่มีประสบการณ์การตอบคำถาม และตอบคำถามติดขัด

(2) ตอบคำถามไม่ตรงประเด็น เนื่องจากผู้แสดงเข้าใจไม่ถึง หรือไม่อินกับตัวละคร หลังจากมีการซ้อมบ่อย ๆ ทำให้การตอบคำถามดีขึ้น

7) การพัฒนาความรู้ความเข้าใจต่อบทบาทของตัวละคร

เนื่องจาก พื้นฐานความรู้ความเข้าใจต่อการพินของนักแสดงแต่ละคนมีไม่เท่ากัน ดังที่กล่าวมาแล้ว ผู้วิจัยได้พัฒนาความรู้ความเข้าใจต่อบทบาทของตัวละครแต่ละตัว ด้วยการให้กรณีศึกษาจากงานวิจัยที่ผ่านมาให้แต่ละคนไปศึกษาเพิ่มเติม และได้ให้นักศึกษาไปทัศนศึกษาที่คาสีโนช่องสง่างา และการเล่นพนันที่ช่องอานม้า ด่านชายแดนกัมพูชา เพื่อให้เข้าใจว่าเป็นอย่างไร รวมถึงการแลกเปลี่ยนเพิ่มเติมกับนักแสดงภายในทีม เพื่อให้พัฒนาบุคลิกท่าทางที่ใช้ในการแสดง ซึ่งช่วยทำให้บทบาทมีความสมจริงมากขึ้น

8) การทดสอบก่อนการแสดงจริง หลังจากการซ้อมการแสดง เป็นการภายในจนนักแสดงมีความมั่นใจ มีจังหวะการแสดงที่ลงตัวแล้ว ทีมวิจัยได้ทำการแสดงรอบแรกให้กับผู้ชมซึ่งเป็นนักศึกษาในชั้นเรียนรายวิชา “วรรณกรรม ภาพยนตร์ และสังคม” ของหลักสูตรสาขาวิชาการพัฒนาสังคม จำนวนนักศึกษา ประมาณ 50 คน โดยให้ผู้ชมได้สะท้อนการแสดงทั้งกระบวนการเพื่อทำไปปรับปรุง ก่อนทำการแสดงในพื้นที่เป้าหมาย ผลจากการแสดงพบประเด็นสำคัญ ดังนี้

(1) **การแสดงเรื่องราว** ในระหว่างการแสดง ทีมผู้แสดง บางคนจำบทไม่ได้ และทำให้บทในส่วนที่เป็นจุดไคลแม็กซ์ของเรื่อง (climax) หลุดไป 1 บท อย่างไรก็ดี นักแสดงได้ใช้ปฏิภาณไหวพริบในการแสดงตามที่ได้ฝึกซ้อมไว้ คือ ให้ผู้แสดงกลมกลืนไปกับบท ทำให้การแสดงผ่านไปอย่างรวดเร็ว ซึ่งเกิดจากการฝึกซ้อมร่วมกันทำให้รับบท-ส่งบทได้อย่างต่อเนื่อง

(2) **การถกแถลง** จากการถกรวม คำถามที่ MOD จะชวนผู้ชม ร่วมถก คือ “ในที่นี่ ใครควรจะเปลี่ยนแปลง (ให้ยกมือ)” แล้วให้ผู้ชมยกมือทีละคน และเลือกผู้แสดงที่มีผู้ชมยกมือน้อยที่สุด ให้แสดงความคิดเห็น พบว่า ผู้ชมแม้จะมีความสนิทสนมกับผู้แสดงแต่กลับไม่กล้ายกมือถามคำถาม

แต่การถกถาย่อยทำให้แต่ละคนกล้าถามคำถามมากยิ่งขึ้น

(3) **ทีมผู้แสดง** ต่างมีความรู้สึกกระคนกันไป คือ ทั้งตื่นเต้นและกังวล แต่ต่างก็ได้เห็นข้อบกพร่องที่ตนเองเห็นว่าจะต้องนำไปพัฒนาให้ดีขึ้นได้อย่างไร เช่น ความสัมพันธ์ระหว่างตัวละคร และข้อมูลเพื่อใช้ในการถกถาย่อยที่ทำได้ไม่ดีนัก

3. ผลจากการใช้ละครในการรณรงค์และแก้ไขปัญหาการพนัน

3.1 ละครกับการสร้างความรู้ความเข้าใจต่อปัญหาการพนัน

จากบทละครที่พัฒนา พบว่า บทละครสามารถสร้างความรู้ความเข้าใจเรื่องปัญหาการพนันให้กับกลุ่มเป้าหมายแต่ละแห่งแตกต่างกันไป จากการสะท้อนผ่านวงพูดคุย ช่วงถกถาย่อยและถอดบทเรียนหลังการแสดงแต่ละครั้ง สิ่งที่น่าสนใจ คือ การถกถาย่อยช่วยเปิดเผยข้อมูลเชิงเปรียบเทียบ ที่ทำให้รู้ว่าการพนันยังไม่หมดไปจากสังคมในระดับหมู่บ้าน ชาวบ้านและนักเรียนนักศึกษาที่ชมการแสดงในแต่ละแห่งเผยให้เห็นพฤติกรรมการเล่น และช่วยสะท้อนความเป็นจริงในพื้นที่ที่มีลักษณะเทียบเคียงกับการแสดงในละคร โดยการมีส่วนร่วมของผู้ชมจะมีความแตกต่างกันไป ขึ้นกับว่าผู้ชมมีความคุ้นเคยกับการพนันประเภทใด โดยผู้วิจัยพบความสัมพันธ์ในเรื่องการพนันของผู้ชมดังนี้

1) ผู้ชมทุกที่จะมีความคุ้นเคยกับการพนันห่วยใต้ดินมากที่สุด โดยพบการซื้อขายมากกว่าการซื้อขายรัฐบาล เช่น ห่วยหุ้น ห่วยฮานอย ที่มีการซื้อขายถึงวันละ 4 ครั้ง

2) ไพ่ ไฮโล เป็นการพนันที่นิยมเล่นในหมู่เยาวชน โดยเฉพาะมีการใช้เครื่องมือออนไลน์เป็นอุปกรณ์ในการเล่น เช่น การเขย่าไฮโลโดยใช้มือถือ เป็นต้น

3) การเล่นพนันบั้งไฟ พบเฉพาะบางพื้นที่ ในพื้นที่เมืองจะไม่คุ้นเคยกับการเล่นประเภทดังกล่าวแม้ว่าจะรู้จักประเพณีนี้ก็ตาม

4) การเล่นพนันในคาสิโน พบว่า ในแต่ละพื้นที่มีการอำนวยความสะดวกในการพานักพนันไปเล่นที่คาสิโน หรือรับจ้างเป็นผู้เล่นพนันด้วย

ผู้ชมละครส่วนใหญ่เห็นว่า มีความเป็นไปได้ในการทำชุมชนให้เป็นชุมชนปลอดการพนัน แม้จะมีบางส่วนเห็นว่าเป็นไปไม่ได้ยาก หรือเป็นไปไม่ได้ แต่ส่วนใหญ่เห็นว่าทำได้ สำหรับผู้ชมที่เห็นว่าเป็นไปไม่ได้ยากที่จะทำให้ชุมชนปลอดการพนัน

เห็นว่า คนในชุมชนยังขาดความร่วมมือในสังคม คนส่วนใหญ่ยังเล่นกันอยู่ การทำให้หมดไปทำได้ยาก บางครั้งเป็นเรื่องส่วนบุคคล ทำได้แค่คอยดูแลให้มีน้อยที่สุด ส่วนผู้ชมที่เห็นว่าเป็นไปได้เลยที่จะทำให้ชุมชนปลอดการพนัน เนื่องจากคนส่วนใหญ่ชุมชนยังเล่นพนันอยู่ ตำรวจรับสินบน หากตำรวจมาจับลูกหลานชาวบ้านก็จะรู้สึกเกลียด คนเล่นการพนันไม่ถูกจับ หรือถูกจับแล้วเมื่อปล่อยตัวออกมา ก็กลับมาเล่นใหม่ อีกทั้งในชุมชนบางชุมชนยังมีอบายมุขเป็นจำนวนมาก

จากกิจกรรมสะท้อนการเรียนรู้หลังการแสดงในแต่ละครั้ง ผู้รับชมต่างมีความสนุกสนาน และเห็นว่าละครสร้างการมีส่วนร่วมและการแสดงความคิดเห็นได้อย่างมาก โดยผู้ชมต่างเห็นว่าละครเป็นประโยชน์ และได้ให้เหตุผลหลายประการ ดังนี้

1) ด้านเนื้อหา คือ ชุมชนมีความตระหนักรู้ป้องกันดีกว่าแก้ไข ได้ข้อเสนอแนะในการแก้ไขปัญหา ได้เห็นวิถีชีวิตของชุมชนและการพนันเป็นสิ่งไม่ดี ทำให้คนร่ำรวยกลายเป็นคนจนได้จริง ๆ

2) ด้านการมีส่วนร่วม คือ เป็นกิจกรรมที่ทำให้ได้แสดงความคิดเห็นของตนเองโดยมีส่วนร่วมอย่างเต็มที่ นอกจากนี้จากการถอดบทเรียนร่วมกับนักแสดง นักแสดงให้ข้อสังเกตว่า กิจกรรมที่ส่วนใหญ่ที่นักแสดงชื่นชอบมากที่สุด คือ การแสดงในรอบที่ 4 เนื่องจากผู้ชมมีความเป็นกันเอง อาจจะเป็นเพราะผู้ชมมีจำนวนไม่มาก จึงทำให้ผู้ชมเข้าถึงตัวละครได้ง่ายและเข้าใจว่านักแสดงคือตัวละครนั้นจริง ๆ แต่ก็ยังมีนักแสดงบางคนเลือกที่จะตอบว่า การแสดงในรอบที่ 2 เป็นการแสดงที่ผู้ชมชื่นชอบมากที่สุด เนื่องจากผู้ชมมีส่วนร่วมและให้ความร่วมมือและช่วยกันแสดงความคิดเห็นในช่วงถกแถลง

3) ด้านการสร้างความตระหนักรู้ คือ ทำให้รู้โทษของการพนัน รู้วิธีว่าควรทำอย่างไร และปรับปรุงตัวเองอย่างไร เพื่อหลีกเลี่ยงตนเองจากการพนัน เป็นแนวทางปรับปรุงตัวเองให้ดีขึ้น

4) ด้านการสร้างความบันเทิง ถือเป็นกิจกรรมที่น่าสนใจ มีประโยชน์สนุกสนานเพลิดเพลิน

3.2 พัฒนาการของผู้แสดงละครกับความเปลี่ยนแปลงต่อตนเอง

1) พัฒนาการด้านการแสดงละคร และการพัฒนาศักยภาพผ่านกระบวนการละคร เมื่อคู่พัฒนาการการแสดงละครของนักแสดง แม้ว่าในรอบแรกและรอบที่ 2 จะห่างกันไม่มากนัก แต่พัฒนาการด้านปฏิภาณไหวพริบในการโต้ตอบและการแสดงละครดีขึ้น เป็นไปตามที่ที่মনักวิจัยคาดไว้ แม้ว่าจะมีตัวละครหลักที่มีความกังวลแตกต่างกันไป ตัวอย่างเช่น ตัวละครสมพรซึ่งพูดภาษาอีสานไม่ค่อยถนัด แต่เมื่อเปลี่ยนบริบทให้เป็นคนภาคกลาง แต่อยู่ในพื้นที่นาน ก็ทำให้มีความมั่นใจในการพูดคุยมากขึ้น ตัวละครครูหญิงมีความไม่มั่นใจในเรื่องบุคลิกของตนเอง แต่ท้ายที่สุดก็ผ่านไปได้ด้วยดี ดาบชูชาติที่มีความกังวลจากรอบแรก ที่ตอบคำถามได้ไม่ดี แต่เมื่อมีข้อคิดเห็นเชิงบวก ไม่ลดทอนกำลังใจ ทำให้ในรอบที่สองทำได้ดี เป็นต้น

สิ่งที่เกิดขึ้นจากกระบวนการละครที่เห็นได้ชัดคือ การพัฒนาศักยภาพของผู้แสดง ผู้แสดงได้สะท้อนสิ่งที่ได้เรียนรู้จากการดำเนินงาน ดังนี้

- กระบวนการละครในรูปแบบละครถกแถลง ทำให้ผู้แสดงมีความกล้าแสดงออกมากขึ้น มีทักษะในการแสดงเพิ่มขึ้น ได้ความรู้ใหม่ ๆ ในการเตรียมความพร้อม เกมสนันทนาการต่าง ๆ สามารถเพิ่มสติและสมาธิก่อนการแสดง ได้เรียนรู้ถึงกระบวนการ ทักษะต่าง ๆ ในการใช้สมาธิ และวิธีการควบคุมสถานการณ์ต่าง ๆ ได้

- การเรียนรู้ที่ได้จากการเข้าร่วมกิจกรรมตั้งแต่เริ่มต้นกระบวนการสามารถพัฒนาศักยภาพ และทักษะการเรียนรู้ได้ ตัวอย่างเช่น การสื่อสารในชีวิตประจำวัน ในเรื่องของการสบตากับผู้ที่ต้องจะสื่อสารด้วย ทำให้ผู้ที่ต้องสื่อสารด้วยมั่นใจในคำพูดของผู้สื่อสารมากขึ้น และอาจส่งผลให้เกิดการส่งต่อกระบวนการเรียนรู้ได้ในอนาคตการทำงาน ที่จะต้องมีการจัดกิจกรรมต่าง ๆ รวมทั้งได้กระบวนการการเป็นวิทยากร

นอกจากนี้ การถกแถลงทำให้ผู้แสดงได้รู้จักวิธีการแก้ปัญหาเฉพาะหน้า และฝึกความกล้าในการตอบคำถาม เกิดการคิดเป็นระบบมากขึ้น สามารถเรียงลำดับความคิดของตนเองได้ดีขึ้น

2) ความเปลี่ยนแปลงต่อตนเอง

2.1) ความเปลี่ยนแปลงด้านทัศนคติต่อการพนัน จากที่ได้กล่าวไว้ถึงการที่ทีมได้แลกเปลี่ยนความคิดเห็น และเล่าประสบการณ์การเล่นการพนันของตนเองว่า เคยเล่นการพนันประเภทไหนบ้าง โดยพบว่า ภายในทีมมีทั้งผู้ที่ไม่เคยเล่นการพนันเลย และมีผู้ที่เคยเล่นการพนันที่บ้านเกือบทุกชนิด ซึ่งเป็นการเปิดโลกทัศน์และมุมมองต่อการพนันของทีม ทำให้ผู้เล่นหลายคนมีความเข้าใจต่อการพนันเปลี่ยนไป ได้แก่

- ความรู้เรื่องการพนัน บางคนเห็นว่าการเล่นหวยเป็นเรื่องปกติ จึงทำให้เข้าใจว่าการเล่นหวยเป็นการพนันอย่างไรบ้าง นอกจากนี้ ผู้แสดงได้เรียนรู้เกี่ยวกับความคิด ทัศนคติของผู้อื่นที่มีต่อการพนัน ซึ่งแต่ละคนจะมองว่าการพนันนั้น เป็นสิ่งที่ไม่ดี ไม่ควรเข้าไปเกี่ยวข้อง เพราะเมื่อเข้าไปยุ่งเกี่ยวแล้วจะไม่สามารถออกจากวงจรการพนันนั้นได้

- ทัศนคติต่อการพนัน หลายคนมีมุมมองที่เปลี่ยนไป โดยเฉพาะในประเด็นเรื่องเด็กหรือนักเรียนเกี่ยวกับการพนัน ตัวอย่างเช่น ผู้แสดงคนหนึ่งกล่าวว่า เดิมทีในช่วงวัยเด็กเห็นการพนันเป็นเรื่องปกติและสนุกสนาน ไม่ได้คิดว่าเป็นเรื่องผิด แต่ตอนนี้มีมุมมองที่เปลี่ยนไปและรู้ว่าต้องเท่าทันอีกคนหนึ่งเห็นว่า การพนันสามารถทำให้ผู้เล่นติดได้โดยง่าย และมีโอกาสที่จะทำให้เข้าไปเล่นอีกหากตนเองมีโชคจากการพนัน ซึ่งต้องควบคุมตนเองให้ได้ เป็นต้น

- การนำไปปรับใช้ในชีวิตประจำวัน สามารถนำเอาคำแนะนำจากผู้ชมละครมาปรับใช้ การใช้สติในการใช้ชีวิตประจำวัน เช่น การใช้สติในการยับยั้งชั่งใจตนเองในการเล่นการพนัน

3.3 **ถอดบทเรียนและสะท้อนความคิดของผู้วิจัย** จากการนำแนวทางการแสดงละครถกแถลง มาใช้ในการรณรงค์ด้านการรู้เท่าทันการพนัน ผู้วิจัยมีความคิดเห็น ดังนี้

ประการที่หนึ่ง ความคาดหวังของผู้ชมกับการแสดงละครเวที กับความไม่สมบูรณ์แบบ (imperfect) ในตัวเอง ของละครถกแถลง ทีมวิจัยค่อนข้างเผชิญกับความคาดหวังของผู้ชมชาวเมืองที่คาดหวังกับละครเวทีตามแบบละครของชนชั้นกลาง ที่ละครจะต้องมีความสมจริง สนุกสนาน หรือแม้กระทั่ง

สมบูรณ์แบบในระดับหนึ่ง อย่างไรก็ตามก็ดี ภายใต้ข้อจำกัดของนักแสดงที่แตกต่างกัน คือ ละครเวทีที่เราคุ้นเคยโดยทั่วไปเกิดจากการคัดเลือกนักแสดงที่มีความพร้อมสมบูรณ์ ผ่านการฝึกฝนมาเป็นอย่างดี ซึ่งแตกต่างจากการแสดงของดกแกลงในชุดนี้ ที่ทีมงานเป็นมือสมัครเล่น ใช้ความสนใจอยากเรียนรู้เป็นหลัก และนักแสดงเกือบทั้งหมดไม่เคยเล่นละครเวทีมาก่อน เพราะฉะนั้น จึงไม่ควรคาดหวังกับการแสดงของผู้แสดงมากจนเกินไป โดยเฉพาะหากจะต้องนำแนวทางการทำละครในลักษณะดังกล่าวไปแนะนำส่งต่อในกลุ่มเยาวชนมือสมัครเล่น นอกจากนี้ ทีมวิจัยเห็นว่า ละครดกแกลงไม่มีความสมบูรณ์แบบในตัวเอง ทีมงานควรต้องใช้ทรัพยากรให้น้อยลงและสมจริง และประยุกต์ให้เหมาะสมกับสถานการณ์ในแต่ละครั้ง

ประการที่สอง การทำละครดกแกลงมีระดับความยาก โดยเฉพาะหากผู้แสดงไม่มีความสนใจในเรื่องการรณรงค์อย่างชัดเจน จากการทำงานที่ทีมวิจัยพบว่า เนื่องจากระดับความสามารถในการสื่อสาร ความมั่นใจ ปฏิภาณไหวพริบของผู้แสดงมีความแตกต่างกัน ทีมนักแสดงส่วนหนึ่งซึ่งเป็นส่วนใหญ่มองมีความกังวลในการสื่อสาร เพราะต้องทั้งแสดง และมีความรู้ในเรื่องของการพินัยอย่างลึกซึ้งเฉพาะด้าน ความรอบรู้ในประเด็นที่เกี่ยวข้อง และต้องเป็นผู้นำวงคุยที่ดีด้วย ดังนั้น ผู้แสดงจะต้องมีวินัยในการหาความรู้อย่างสม่ำเสมอ และต้องเป็นผู้ที่มีปฏิภาณไหวพริบในการตอบข้อซักถาม ซึ่งในระดับขั้นของการฝึกฝนดังกล่าว ต้องอาศัยการบ่มเพาะความรู้ด้านวิชาการและประสบการณ์การแสดงด้วย ในหลายครั้ง เมื่อมีการซักถามในประเด็นที่ง่าย ทีมวิจัยก็อาจจะเข้าไปตอบคำถามนั่นเอง แต่ก็ต้องปล่อยให้การแสดงดำเนินไป และให้ผู้แสดงฝึกการแก้ไขปัญหา

ประการที่สาม ละครดกแกลงสามารถสร้างการมีส่วนร่วม และมีปฏิสัมพันธ์กับผู้ชมได้สูง ผู้วิจัยสังเกตว่า การแสดงละครดกแกลงได้สร้างการมีส่วนร่วมกับผู้ชมได้สูง โดยเฉพาะในช่วงของการถกวงย่อยที่ผู้แสดงได้เข้าไปถกเถียงพูดคุยกับผู้ชมอย่างใกล้ชิด ทั้งนี้ ปัจจัยเรื่องของเนื้อหา บทละครที่มีความใกล้เคียงกับประสบการณ์ของผู้ชม ก็มีส่วนสำคัญที่ทำให้เกิดการแลกเปลี่ยนซึ่งกันและกัน เกิดการแลกเปลี่ยนทั้งระหว่างผู้ชมกับผู้ชม และผู้ชมกับนักแสดงบนฐานของความเป็นจริง เพราะมีการให้ความเห็นทั้งในสิ่งที่ทำได้และทำไม่ได้

พร้อมกับเหตุผลที่เกิดขึ้นในชีวิตจริง ทำให้มองเห็นปัญหา และร่วมหาทางแก้ไข ปัญหาของแต่ละตัวละครได้จริง

4. การประยุกต์ใช้ละครถกแถลงสำหรับการรณรงค์ด้านการพนัก ในอนาคต

ละครถกแถลงมีความเหมาะสมในระดับหนึ่งในการสร้างการรณรงค์ในเรื่องปัญหาการพนัก แต่มีข้อจำกัดในหลายด้าน ซึ่งอาจจะไม่เหมาะสมกับการดำเนินงานของทีมงานที่เป็นทีมงานเฉพาะกิจที่มีเวลาดำเนินงานสั้น ได้แก่

1) ความสามารถของนักแสดงที่ต้องมีทั้งทักษะและความรอบรู้ในประเด็นเฉพาะ เพื่อสร้างข้อถกเถียงและสร้างบรรยากาศการพูดคุยในวงสนทนา ในการพัฒนาละครเพื่อการรณรงค์ในลักษณะของละครถกแถลง ผู้แสดงจำเป็นต้องมีองค์ความรู้เชิงลึกในเรื่องนั้น ๆ เป็นอย่างดี เพื่อให้ผู้ชมเข้าถึงความรู้สึกนึกคิดของตัวละคร และนำไปสู่การกระตุ้นและตระหนักต่อประเด็นปัญหานั้น

2) ในการทำละคร หากนักแสดงไม่ใช่มืออาชีพ ต้องใช้เวลาในการฝึกฝนด้านการแสดง การกระตุ้นให้ผู้แสดงมีพลังและความพร้อมในการแสดง เพื่อให้การแสดงออกมาดีที่สุดอยู่ตลอด จำเป็นต้องได้รับการฝึกฝนเป็นอย่างดี รวมถึงต้องมีผู้ฝึกซ้อมมืออาชีพในการฝึกซ้อมโดยเฉพาะ

3) วินัยและเวลาของผู้แสดงเป็นสิ่งท้าทายสำหรับละครที่ใช้ผู้แสดงจำนวนหนึ่ง และผู้แสดงที่มีเวลาว่างไม่ตรงกัน ซึ่งหากผู้แสดงมีเวลาว่างไม่ตรงกัน ก็จะทำให้เกิดความล่าช้าและจังหวะในการแสดงอาจจะทำได้ไม่ดี

ตารางที่ 1 เปรียบเทียบข้อดีและข้อจำกัดของการแสดง

ประเด็น	ข้อดี	ข้อจำกัด
นักแสดง	ใช้ผู้แสดงจำนวนน้อยได้	ผู้แสดงที่มีจำนวนน้อย อาจจะไม่ครอบคลุมตัวละครสำคัญในชีวิตจริง ทีมผู้แสดงต้องเลือกว่าจะให้ใครมีบทบาทนำในบทละครนั้น ๆ
ระยะเวลา/ ต้นทุน	ใช้เวลาแสดงน้อย ลงทุนด้านการแต่งกายน้อย ประหยัด	ผู้แสดงต้องเปลี่ยนท่าทางในการสื่อสารสถานการณ์ต่าง ๆ ในแต่ละฉาก ภายใต้เวลาจำกัด รวมถึงต้องใช้ระยะเวลาในการฝึกซ้อมนานสำหรับผู้ที่ไม่มีความเชี่ยวชาญเฉพาะ
บทละคร	นักแสดงต้องเป็นผู้พัฒนาบทเอง ทำให้เข้าใจตัวละครได้ดี	บทละครต้องพัฒนาให้สัมพันธ์กับพื้นที่ ต้องเป็นประเด็นที่ผู้ชมคุ้นเคย
การแสดง	ไม่ต้องมีบทตายตัว	ผู้แสดงต้องมีปฏิภาณไหวพริบในการแสดงสูง
การถกแถลง	สร้างการมีส่วนร่วมกับผู้ชมสูง	ผู้แสดงต้องมีความรู้ มีสมาธิในการแสดง ไม่ตกใจกับคำถามจนเกินไป และมีปฏิภาณไหวพริบในการตั้งคำถาม ตอบคำถาม และสรุปประเด็นในช่วงท้าย

อย่างไรก็ดี ในการประยุกต์ใช้ละครในพื้นที่อื่น ควรคำนึงถึงประเด็นดังต่อไปนี้

1) การสร้างบทละครที่มีความเหมาะสมกับพื้นที่ ทีมนักแสดงต้องมีความเข้าใจประเด็นการพินันในพื้นที่เพื่อสร้างบทละครที่สร้างการมีส่วนร่วม ผู้ชมจะได้เข้าใจประเด็นที่ต้องการสื่อสาร อย่างไรก็ตาม ฝั่งระมัดระวังการใช้ชื่อสถานที่ที่มีความใกล้เคียงกับพื้นที่ ควรคำนึงถึงอารมณ์และจิตใจของผู้ชมด้วย

2) บทละคร จะต้องไม่ใช่บทละครที่มีความเครียดมากเกินไป จะต้องไม่จืดจางและความพอดีของเรื่องราว และมีจุดที่สร้างข้อถกเถียงที่เหมาะสมไม่สุดโต่งเกินไป เช่น หากบทละครทำให้การพินันเป็นเรื่องเลวร้าย ให้เลิกเล่นก็จะทำให้รณรงค์ในพื้นที่ได้ยาก และบทละครควรช่วยในการสร้างการมีส่วนร่วมของชุมชน ซึ่งอาจจะดึงชุมชนมาร่วมพัฒนาบทละครถกเถียงไปด้วย

3) การวางบทบาทของตัวละครต้องมีความสมดุล ต้องมีตัวละครที่เป็นตัวกลางที่ไม่รู้จะไปทิศทางใด มีตัวละครในเชิงลบและบวก ด้วยจำนวนที่สมดุลเพื่อไม่ให้เกิดข้อถกเถียงที่เอียงข้าง

4) ผู้ดำเนินรายการและผู้แสดงต้องมีทักษะในการสร้างการมีส่วนร่วม และต้องมีความรู้ในประเด็นนั้นพอสมควรเพื่อให้เกิดการถกเถียงอย่างเป็นธรรมชาติ

5) สำหรับกลุ่มที่ไม่มีผู้เชี่ยวชาญเฉพาะ การพัฒนาบทละครต้องใช้เวลาในการฝึกฝน และทำความเข้าใจประเด็นเฉพาะเป็นเวลานาน ซึ่งอาจไม่เหมาะในการทำงานรณรงค์ระยะสั้นที่มีงบประมาณจำกัด

อภิปรายผลการวิจัย

ละครถกเถียง ถือเป็นละครสร้างสรรค์ประเภทหนึ่ง ซึ่ง Bailin (2011) กล่าวว่า ละครสร้างสรรค์เน้นการสร้างจินตนาการและช่วยพัฒนาวิสัยทัศน์เพื่อนำมาสู่การสร้างจินตนาการ เพราะทำให้เกิดความคิดสะท้อนย้อนทวนเกี่ยวกับตัวละคร บทละคร ผลลัพธ์ของการเล่นละคร เพราะละครที่เป็นละครสร้างสรรค์มักถูกผลิตผ่านกระบวนการเพื่อแก้ไขปัญหาบางอย่างในสังคมและช่วยเสริมทักษะการแก้ไขปัญหาสังคม นอกจากนี้ ละครสร้างสรรค์ยังพัฒนาขึ้นเพื่อนำการมีส่วนร่วม

ของผู้แสดงละครในการพัฒนาบท พัฒนาทักษะการแสดง ผลงานละครเวที การสร้างชิ้นของบทบาท การตัดสินใจหาทางออกของปัญหาด้วยการคิดวิเคราะห์ ดังนั้น ในทุกขั้นตอนของกระบวนการพัฒนาละครสร้างสรรค์ จึงต้องมีความคิดวิเคราะห์และการตัดสินใจอย่างจริงจัง เช่น การตีความหมายบทละคร การคาดการณ์ ปฏิกริยาของผู้ชมละคร การตัดสินใจจบของละคร เป็นต้น ละครประเภทนี้ เน้นนำมาใช้เสริมความรู้เกี่ยวกับปัญหาสังคมและความรู้ความเข้าใจในการ แก้ไขปัญหาสังคม ดังที่ เครือข่ายละครกรุงเทพ (2558 อ้างถึงใน กฤษณ์ภูมัญญ์ ดิลกศิริธนภัทร์ และ ปราบธนา คงสำราญ, 2562) กล่าวว่า “ศิลปะเป็นสิ่งที่เกิดขึ้น พร้อมกับการที่มนุษย์อยู่ร่วมกันเป็นสังคม” ดังนั้น กลุ่มผู้สร้างศิลปะการละคร จึงอยู่กันอย่างโดดเดี่ยวไม่ได้ แต่จำเป็นต้องมีความสัมพันธ์ มีความร่วมมือ ซ้ำกันและกันอยู่ตลอดเวลา ทั้งในกลุ่มคนผลิต (กระบวนการ) และกลุ่มคนดู

ในทำนองเดียวกัน Prendergast and Saxt (2009) กล่าวว่า การประยุกต์ ละครเพื่อการศึกษา มีทั่วโลกและหลายประเทศให้ความสำคัญกับละครแนวนี้ เช่น การแสดงเกี่ยวกับผู้ลี้ภัยในอังกฤษ ที่เต็มไปด้วยความขัดแย้ง และท้ายสุด เมื่อละครจบลงได้นำมาสู่การถกเถียงระหว่างนักแสดงและผู้ชมละครและ แสดงความเห็นอย่างกว้างขวาง ทั้งความหมายของบทและข้อเสนอทางออก ของปัญหา นอกจากนี้ ละครแนวนี้ยังนำไปใช้กับการทำความเข้าใจปัญหาของ คนชายขอบ หรือกลุ่มคนรากหญ้าในสังคมหรือชุมชนเล็ก ๆ ในมิติสุขภาพ จิตใจ หรือความยากจน โดยผู้อำนวยความสะดวก (facilitator) จะต้องมึทักษะความรู้ ประสบการณ์สูงเกี่ยวกับปัญหาโครงสร้างของสังคมและบริบทของพื้นที่ ในการแสดง เพราะต้องมีบทบาทสำคัญในการสื่อสารและเรียนรู้ประเด็น การนำเสนอ พร้อมกับเชิญชวนผู้ดูละครมาร่วมพูดคุยได้ ผู้อำนวยความสะดวก ต้องทำหน้าที่ในฐานะการนำการแลกเปลี่ยนอย่างมีพลัง แทรกแซงการนำเสนอ จับประเด็นระหว่างการพูดคุย และสร้างบรรยากาศของการผ่อนคลายระหว่างการ แลกเปลี่ยนความเห็นอยู่เสมอ ๆ

ละครถกเถียงของทีมิวจัย สอดคล้องกับแนวคิดละครเพื่อการศึกษา และแนวทางละครเพื่อการพัฒนาเป็นอย่างมาก ซึ่ง Prentki (2015) ได้กล่าวถึง ละครเพื่อการพัฒนา (Theatre for Development -TFD) ว่า เป็นการประยุกต์

ละครเพื่อสนับสนุนการพัฒนาและเรียนรู้เพื่อเปลี่ยนแปลงการพัฒนา เนื่องจากละครมักนำเสนอเรื่องราวของความอ่อนแอในสังคม ความทุกข์ยาก และความโศกสลดของผู้คนในสังคม เพื่อหวังให้ละครเป็นสื่อการทบทวนหรือปรับปรุงฟื้นฟูสังคมเพื่อกลุ่มคนทุกกลุ่มในสังคม การพัฒนาบทละครเรื่องนี้เกิดจากนักแสดงได้ร่วมกันพัฒนา โดยใช้ความรู้ประสบการณ์ของการมองเห็นปัญหาการพัฒนาและปรากฏการณ์การเล่นการพนันของคนในสังคมในภาคอีสาน ซึ่งผลการศึกษาจำนวนมากพบว่า การเล่นการพนัน คือ ความเสี่ยง ได้ไม่คุ้มเสีย และหลาย ๆ กรณีสามารถนำมาสู่ปัญหาทางสังคมและโรคติดการพนันได้ การนำละครถกแถลงไปใช้ในการรณรงค์เพื่อลดปัญหาการพนันมีความเป็นไปได้ เพราะบทละครพัฒนามาจากปัญหาที่เกิดขึ้นจริงในสังคม เป็นสิ่งที่คนในสังคมมีความคุ้นเคยอยู่แล้ว และตัวละครเป็นเสมือนจริงแต่ไม่มีตัวตนในพื้นที่ที่ละครถูกนำไปแสดง และร่วมถกเถียงเพื่อให้ทุกคนร่วมหาทางออกให้กับตัวละคร ซึ่งกระบวนการของละครถกแถลงเน้นการมีส่วนร่วมของผู้ชมการแสดง ทั้งด้านการร่วมแสดงหากมีความสนใจ เช่น ฉากเปิดเรื่อง การจินตนาการจากการแสดงที่แสดงออกทางท่าทาง ทั้งภาพนิ่งภาพเคลื่อนไหว ไม่เน้นใช้อุปกรณ์มาก เพราะเน้นความสนใจของผู้ชมละครไปที่บทพูดและการแสดงของนักแสดง และไม่ใช้ไมโครโฟน เพื่อให้ผู้ชมตั้งใจฟังอย่างจดจ่อ และใช้เวลาการแสดงไม่นาน แต่เน้นการใช้เวลาในการถกและแลกเปลี่ยนความเห็นต่อตัวละครมากกว่า ดังนั้น จึงกล่าวได้ว่าละครถกแถลงเป็นละครที่สร้างการศึกษาและการพัฒนาไปพร้อม ๆ กัน

ละครถกแถลงเป็นเครื่องมือหนึ่งในการใช้รณรงค์การรู้เท่าทันปัญหาการพนัน เป็นเครื่องมือเฉพาะหน้าที่สามารถทำให้ผู้เข้าร่วมได้มีปฏิสัมพันธ์ในการแสดงความคิดและมีส่วนร่วมในการพูดคุยและเล่าเรื่องได้เป็นอย่างดี และนำไปสู่การกระตุ้นความคิดให้ผู้เข้าร่วมได้รู้เท่าทันปัญหาการพนันสอดคล้องกับที่ วิจารณ์ พานิช (2558) เสนอว่า ละครเป็นตัวการสื่อความเข้าใจประสบการณ์ชีวิตผ่านสู่สาธารณะ ประสบการณ์ของผู้ชมจะผนวกเข้าเป็นส่วนหนึ่งของการแสดง ผู้ชมก็จะเกิดการสะท้อนคิดจากการแสดงละคร การแสดงละครจึงเป็นวิธีการหนึ่งที่ช่วยนำเอาความรู้สึกส่วนที่ซ่อนเร้นอยู่นั้น ออกมาสู่พื้นที่เปิดเผย สู่กระบวนการเกิดการเปิดใจต่อกัน ได้ทำความเข้าใจ

จนกระทั่งเกิดปัญหาและการเปลี่ยนแปลง และละครถกแถลงยังเป็นจุดเริ่มต้นสำคัญของการแสวงหาคำตอบ ตามที่ ศิริพร ยอดกมลศาสตร์ (2555) ให้ความเห็นว่า ละครถกแถลงทำให้ผู้ชมมีการอภิปรายประเด็นการพินัยอย่างกว้างขวาง ทำให้ผู้คนในชุมชนพูดคุยแลกเปลี่ยนเรื่องการพินัย รวมถึงสร้างข้อถกเถียงกัน ตั้งแต่ระดับชุมชน เพื่อให้สังคมรู้เท่าทัน มีภูมิคุ้มกันและสามารถจัดการตนเองในทุกระดับ

แม้ว่าละครถกแถลงจะเป็นการรณรงค์เกี่ยวกับปัญหาการพินัยชั่วคราวชั่วคราว ไม่สามารถเป็นเครื่องมือในการแก้ไขปัญหในระยะยาวได้ แต่ผู้ชมต่างเห็นว่าละครเป็นประโยชน์ ทั้งในด้านเนื้อหาที่ทำให้ชุมชนมีความตระหนักรู้ป้องกันดีกว่าแก้ไข ได้ข้อเสนอแนะในการแก้ไขปัญหา ได้เห็นวิถีชีวิตของชุมชน และการพินัยเป็นสิ่งไม่ดีทำให้คนร่ำรวยกลายเป็นคนจนได้จริง ๆ นอกจากนี้ ผู้ชมยังมีส่วนร่วมในกิจกรรมละครโดยการแสดงความคิดเห็นของตนสอดคล้องกับแนวคิดของ สุระชัย ชูผกา (2561) ที่ระบุว่า การรณรงค์เป็นการสื่อสารที่มุ่งให้เกิดการตอบสนองต่อเป้าหมายของการรณรงค์เพื่อการเปลี่ยนแปลงความคิดและพฤติกรรมเป็นสิ่งสำคัญ ไม่ใช่การสื่อสารทางเดียว การรณรงค์ผ่านการละครถกแถลงเกี่ยวกับปัญหาการพินัย จึงเป็นกลยุทธ์การรณรงค์หนึ่งที่ใช้แนวการใช้เรื่องเล่าสมมติที่เคยเกิดขึ้นจริงหรือเป็นส่วนหนึ่งของเรื่องจริงที่เกิดขึ้นในสังคมมาแล้ว การชักชวนคนใกล้ชิดเล่นพินันไฮโล หรือโปคาซิโน เป็นสถานการณ์ที่ผู้ชมมีประสบการณ์หรือเคยพบในชุมชนมาก่อน ผู้ชมสัมผัสได้หรือมีความรู้สึกร่วม สร้างความตระหนักรู้ทำให้รู้โทษของการพินัย รู้วิธีว่าควรทำอย่างไร และปรับปรุงตนเองอย่างไร เพื่อหลีกเลี่ยงตนเองจากการพินัย เป็นแนวทางปรับปรุงตัวเองให้ดีขึ้น การแสดงที่ผู้ชมมีส่วนร่วมให้ความร่วมมือและช่วยกันแสดงความคิดเห็นในช่วงถกแถลงเปิดโอกาสให้ผู้ชมได้สนทนากับตัวละคร และร่วมกันเสนอทางออกให้กับตัวละครที่นำไปใช้ได้ ในชีวิตประจำวัน การแสดงละครถกแถลงไม่เพียงแต่สามารถใช้ในการสนทนาปัญหาเกี่ยวกับการพินัย แต่สามารถนำไปเปิดวงสนทนาปัญหาอย่างอื่นได้ด้วย

ละครถกแถลงเป็นเครื่องมือที่เน้นให้เห็นการเปลี่ยนแปลงของผู้เล่นเป็นสิ่งสำคัญ เน้นการเปลี่ยนแปลงผู้เล่นก่อนเป็นลำดับแรก แล้วพัฒนาไปสู่การเปลี่ยนแปลงผู้ชมในลำดับถัดไป เน้นผู้เข้าร่วมกระบวนการให้มีบทบาทเป็น

ผู้กระทำมากกว่าการเป็นผู้ถูกกระทำ ความเปลี่ยนแปลงของนักแสดงที่ส่วนใหญ่เป็นนักศึกษาระดับปริญญาตรี นักแสดงได้สะท้อนการเปลี่ยนแปลงที่ได้จากการเข้าร่วมกระบวนการละคร คือ การเปลี่ยนมุมมองและองค์ความรู้ต่อการเล่นหนัง โดยเฉพาะความรู้และความตระหนักรู้ในมิติความถูกต้องตามหลักศีลธรรม สอดคล้องกับแนวคิดการละครเพื่อการเปลี่ยนแปลงที่ใช้ในการรณรงค์การรู้เท่าทันการพนันของมูลนิธิสื่อชาวบ้าน (2562) ที่ระบุว่า ละครเป็นกระบวนการเรียนรู้ (learning process) ในลักษณะกระบวนการทางปัญญา มุ่งให้เกิดการรับรู้ความจริง รู้เหตุ รู้ผล มีความเข้าใจเท่าทันต่อตนเองและเท่าทันต่อสถานการณ์ ด้วยสติและวิจาร์ณญาณของตนเอง เป็นการพัฒนาการเรียนรู้ของเยาวชนที่เกิดการเปลี่ยนแปลงจากภายในของตัวเยาวชนเอง เกิดการรับรู้ (reception) เข้าใจ (comprehension) และการเปลี่ยนแปลง (transformation) ทักษะคิดทางปัญญานอกจากนี้ นักแสดงยังมีการเปลี่ยนแปลงทัศนคติต่อการพนัน หลายคนมีมุมมองที่เปลี่ยนไป โดยเฉพาะในประเด็นเรื่องเด็กหรือนักเรียนเกี่ยวกับการพนัน นักแสดงคนหนึ่งกล่าวว่า ในช่วงวัยเด็กตนเห็นว่าการพนันเป็นเรื่องปกติและสนุกสนาน ไม่ได้คิดว่าเป็นเรื่องผิด แต่ตอนนี้มีมุมมองที่เปลี่ยนไปและรู้ว่าต้องเท่าทันการพนัน เพราะทำให้ติดได้ง่าย และมีโอกาสที่จะทำให้เข้าไปเล่นอีกหากตนเองมีโชคจากการพนัน ซึ่งต้องควบคุมตนเองให้ได้ นักแสดงมีพัฒนาการในการแสดงละคร มีปฏิภาณไหวพริบในการโต้ตอบและการแสดงละคร มีความมั่นใจในการแสดง มีบุคลิกภาพ มีความมั่นใจในตัวเองมากขึ้น สอดคล้องกับ Shu (2018) ที่พบว่า ทั้งนักแสดงและผู้ชมแสดงความรู้สึกที่เข้มแข็ง ซึ่งสะท้อนถึงความเข้าใจและการก่อตัวของบุคลิกภาพส่วนบุคคลและสังคม การละครเป็นโครงร่างทางสังคมที่สำคัญในการพัฒนาความรู้และความมั่นใจในการร่วมสนทนา ประเด็นทางสังคม การเป็นนักแสดงเป็นภาพสะท้อนที่ทำให้เห็นการเสริมพลังและการกำหนดคุณภาพลักษณะของตนเองของนักแสดง

นอกจากนี้ ละครถกแถลงช่วยเปิดเผยข้อมูลเชิงเปรียบเทียบที่ทำให้รู้ว่าการพนันยังไม่หมดไปจากสังคมในระดับหมู่บ้านและในกลุ่มนักเรียนนักศึกษา การแสดงในแต่ละแห่งเผยให้เห็นพฤติกรรมการเล่น และช่วยสะท้อนความเป็นจริงที่มีลักษณะเทียบเคียงกับการแสดงในละคร โดยการมีส่วนร่วมของผู้ชมจะมีความ

แตกต่างกันไป ขึ้นอยู่กับว่าผู้ชมมีความคุ้นเคยกับการพนันประเภทใด ผู้ชมเสนอแนะให้มีการรณรงค์เกี่ยวกับปัญหาการพนันโดยส่งเสริมกิจกรรมและการมีส่วนร่วมในชุมชน ในด้านคุณธรรม จริยธรรม โดยเฉพาะเยาวชนที่เป็นกำลังสำคัญของชุมชน เล็งเห็นปัญหาที่เกิดขึ้น ให้เยาวชนและชาวบ้านรู้เท่าทันโทษของการพนัน เพื่อเป็นการปลูกฝังให้คนรุ่นหลังไม่เล่นการพนัน มีการรณรงค์แนะนำผลกระทบของการพนัน ให้ความรู้ ความเข้าใจแก่ชุมชน แสดงให้เห็นว่าการพนันเป็นสิ่งไม่ดี ทำให้ชุมชนเห็นสภาพปัญหา ผลกระทบของการพนัน ให้ชุมชนรู้สึกดีผลเสีย เปิดให้มีผู้ให้ข้อมูล ชุมชนมีส่วนร่วมในการตัดสินใจ จัดการอบรมให้ความรู้เกี่ยวกับการพนัน ในหมู่บ้านว่ามีโทษเพียงใด ให้ความรู้เกี่ยวกับกฎหมายแก่ชาวบ้าน ทำกิจกรรมต่าง ๆ ที่ทำให้ชุมชนเห็นข้อเสียจากการพนัน ซึ่งสอดคล้องกับที่ ธีรารัตน์ วงศ์ธนะเอนก (2559) สรุปว่า มาตรการการป้องกันและแก้ไขปัญหาการพนัน ต้องปรับเปลี่ยนทัศนคติของสังคมที่มีต่อปัญหาการพนัน และสร้างทัศนคติที่ถูกต้องแก่ชุมชน และสังคม โดยต้องบูรณาการความร่วมมือจากโรงเรียน ผู้ปกครอง ครอบครัว และชุมชน ทำงานร่วมกันเพื่อให้สังคมโดยรวมตระหนักถึงอันตรายจากการพนัน ในกลุ่มเด็กและเยาวชน การจัดการปัญหาเรื่องการพนันอย่างมีความรับผิดชอบร่วมกัน และลดผลกระทบจากปัญหาการพนันให้เหลือน้อยที่สุด ในการรณรงค์เกี่ยวกับปัญหาการพนันในเยาวชน การใช้เรื่องจริงในการสื่อสารข้อความการป้องกันปัญหาการพนันกับเยาวชน ให้ผู้เข้าร่วมการสนทนาผ่านวงกลมกลองสามารถเชื่อมโยงกับประสบการณ์หรือปัญหาของตนเองและเพื่อน ทำให้ผู้เข้าร่วมได้มีส่วนในการสะท้อน และตระหนักถึงปัญหาดังกล่าวในตัวเองได้เป็นอย่างดี

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะสำหรับการนำผลวิจัยไปใช้

1. เนื้อหาและการออกแบบบทละคร ควรออกแบบให้มีความเหมาะสมกับผู้ชม ผู้ชมสามารถมีส่วนร่วมในการออกแบบบทละครได้ สำหรับการทดลอง เนื่องจากวงกลมกลองมีหลายแบบ วงกลมที่เหมาะสมที่สุด คือ วงกลมย่อ ซึ่งเปิดโอกาสให้ผู้ชมได้มีส่วนร่วม

2. ผู้แสดงต้องยืดหยุ่นพร้อมรับสถานการณ์ และแก้ไขสถานการณ์เฉพาะหน้าได้ ในการถกเถียง ผู้ชมอาจจะถามคำถามในประเด็นอื่น ๆ ที่ไม่เกี่ยวข้อง หรือมีคำถามที่ไม่สามารถตอบได้ ทีมผู้ฝึกซ้อมและผู้แสดงต้องเตรียมการรับมือ และสามารถแก้ไขสถานการณ์ได้ โดยไม่จำเป็นต้องสมบูรณ์แบบ รวมถึงต้องคำนึงถึงความสามารถของผู้แสดงที่แตกต่างกัน หากไม่ใช่นักแสดงมืออาชีพ การปรับบททันทีทำได้ยาก

3. การแสดงถกแถลงไม่ใช่การแสดงละครเวที จึงไม่จำเป็นต้องสมบูรณ์แบบ ผู้ประยุกต์ใช้ต้องทำความเข้าใจหลักการของการแสดง โดยไม่เอาความคาดหวังทั้งหมดไว้ที่ผู้แสดง แต่ต้องช่วยพัฒนาในเชิงบวกเพื่อให้การรณรงค์ได้ผลจริง และต้องไม่คาดหวังเรื่องของการเปลี่ยนแปลงในตัวผู้ชมมากเกินไป เพราะผู้แสดงไม่ได้เข้าไปผูกพันกับชุมชนเป้าหมายในระยะยาวจนสามารถเห็นผลการเปลี่ยนแปลงที่ชัดเจน แต่เน้นการกระตุ้นให้เกิดความคิดต่อประเด็นนั้น และเกิดการแลกเปลี่ยนความเห็นอย่างกว้างขวางจนเห็นแนวทางที่จะนำไปต่อยอดได้

4. การประเมินผล ต้องมีการพูดคุยหลังการแสดงทุกครั้ง (after action review) การทบทวนหลังจัดกิจกรรมเป็นสิ่งที่จำเป็นอย่างมากในการแสดง และต้องทำทันที (หรือหากมีปัญหาด้านเวลา ไม่ควรเกิน 1 วัน) เพื่อให้เกิดการปรับปรุงอย่างต่อเนื่อง

5. การใช้ละครเป็นตัวนำในการสร้างการมีส่วนร่วมการรณรงค์ เรื่องการพนันมีความเหมาะสม เพราะละครช่วยสร้างความบันเทิงและทำให้ผู้เข้าร่วมไม่รู้สึกละอาย ซึ่งเป็นกิจกรรมที่สามารถประยุกต์ใช้ในการรณรงค์ในทุกระดับ

รายการอ้างอิง

ภาษาไทย

กนกวรรณ มะโนรมย์, ปิ่นวดี ศรีสุพรรณ, และ วชิรี ศรีคำ. (2561). *วิถีพนันวัยใส: กรณีศึกษาเด็กและเยาวชนที่ถูกจับกุมด้วยคดีพนันในภาคอีสาน*. กรุงเทพฯ: ศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน คณะเศรษฐศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

- กฤษณ์ภูษิต ดิลกศิริธนภัทร์, และ ประรารณา คงสำราญ. (2562). การวิเคราะห์ กระบวนการในการทำละครของกลุ่มทำละครเพื่อการศึกษา. *วารสาร สถาบันวัฒนธรรมและศิลปะ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ*, 20(2), 152-161.
- ธีรารัตน์ วงศ์ชนะเอนก. (2559). *การวิจัยเพื่อสร้างชุดการเรียนรู้ต้นแบบ เกี่ยวกับการพนันสำหรับเด็กในวัยเรียน* (รายงานการวิจัย). สืบค้นเมื่อ 4 เมษายน 2562, จาก http://www.gamblingstudy-th.org/imgadmins/research_file/2559-Teerarut.pdf
- ปารีชาติ จีงวิวัฒนาภรณ์. (2546). *การใช้ละครสร้างสรรคในการพัฒนาผู้เรียน*. กรุงเทพฯ: สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ.
- พฤษ หลหุลบุตร. (2558). *Dialogue Theatre ละครถกแถลง*. สืบค้นเมื่อ 4 เมษายน 2562, จาก https://www.facebook.com/notes/10152789044800172/?_tn__=H-R
- มูลนิธิสื่อชาวบ้าน (มะขามป้อม). (2562). *ละครถกแถลง*. เอกสารประกอบการบรรยาย. เชียงใหม่: มูลนิธิสื่อชาวบ้าน (มะขามป้อม).
- มูลนิธิสื่อชาวบ้าน (มะขามป้อม). (ม.ป.ป.). *ละครถกแถลง*. สืบค้นเมื่อ 4 เมษายน 2562, จาก <https://makhampom.org/our-work/theatre-program/>
- ลุงป๊อ. (2561). รมรงค์หยุดพนันแต่ไม่หยุดเรื่องพนัน. *จตุสารทันเกม*, 7(19), 8-11.
- วิจารณ์ พานิช. (2558). *เรียนรู้สู่การเปลี่ยนแปลง*. กรุงเทพฯ: มูลนิธิสยามกัมมาจล.
- ศิริพร ยอดกมลศาสตร์. (2555). การพนันในสังคมไทย. *จตุสารทันเกม*, 1(1), 6-11.
- ศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน. (2561). *ผลสำรวจสถานการณ์การพนันกลุ่มเยาวชน ปี 2560*. สืบค้นเมื่อ 4 เมษายน 2562, จาก [http://www.gamblingstudy-th.org/imgadmins/book_file/\[ebook\]-factsheet-youth.pdf](http://www.gamblingstudy-th.org/imgadmins/book_file/[ebook]-factsheet-youth.pdf)
- สุระชัย ชูผกา. (2561). *สื่อสู่จริยะ* (พิมพ์ครั้งที่ 1). กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ กู๊ดเฮด พรินท์ติ้ง แอนด์ แพคเกจจิ้ง กู๊ดป.
- Boal, A., & ภินท์ ภารตมา. (2018). *การละครของผู้ถูกกดขี่* (พิมพ์ครั้งที่ 1). กรุงเทพฯ: สวนเงินมีมา.

ภาษาอังกฤษ

- Bailin, S. (2011). “Creativity and Drama Education”. in S. Schonmann (ed.), *Key Concepts in Theatre/Drama Education*, (pp. 209–213). Rotterdam: Sense.
- Prendergast, M. and Juliana Saxt. (2009). *Applied Theatre: International Case Studies and Challenges for Practice*. Bristol. Intellect.
- Prentki, A. (2015). *Applied Theatre: Development*. London: Bloomsbury.
- Shu, Jack. (2018). Forum theatre by ex-gambling addicts – the Chinese family. *NJ Drama Australia Journal*, 42 (1), 26 -36.