

**“The Capital: คุณเหลือหัวใจกี่ดวง”: การศึกษาการใช้เครื่องมือละครประยุกต์เพื่อสื่อสาร
ความสำคัญในการสร้างรัฐสวัสดิการภายใต้สังคมเสรีนิยมใหม่**

**“THE CAPITAL: HOW MANY HEARTS DO YOU STILL HAVE?”: A STUDY OF
UTILIZING APPLIED DRAMA TOOLS FOR COMMUNICATING THE SIGNIFICANCE OF
PROMOTING A WELFARE STATE AMID NEOLIBERAL SOCIETY**

รัชชัญญ์ ธรรมบุษดี

Rubkwan Thammaboosadee

ภาควิชาศิลปะการแสดง คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยกรุงเทพ

Department of Performing Arts, School of Communication Arts, Bangkok University

(Received : Aug 17, 2023 Revised : Aug 29, 2023 Accepted : Aug 31, 2023)

บทคัดย่อ

บทความวิจัยนี้เป็นการศึกษากิจกรรม “The Capital : คุณเหลือหัวใจกี่ดวง?” ที่ออกแบบจากกระบวนการผนวกแนวคิดทางสังคมศาสตร์เข้ากับกระบวนการละครประยุกต์ (Applied Drama) โดยใช้แนวคิด “ต้นทุนมนุษย์” ที่มนุษย์ในระบบเศรษฐกิจสังคมแบบเสรีนิยมใหม่ถูกบีบบังคับให้ต้องลงทุนในตัวเองเพื่อเอาชีวิตรอดในภาวะที่รัฐและทุนร่วมมือกันในการหากำไรกับชีวิตคนในทุกรูปแบบ งานวิจัยนี้มีจุดมุ่งหมายเพื่อใช้เครื่องมือทางการละครในการสื่อสารให้เห็นถึงผลกระทบต่อนิยามของมนุษย์คนหนึ่งที่มีภาระต้นทุนชีวิตที่ต้องแบกในแต่ละสถานการณ์ชีวิตที่เข้มข้นขึ้นภายใต้โครงสร้างเศรษฐกิจสังคมเสรีนิยมใหม่ ผลการวิจัยนำเสนอให้เห็นถึงกระบวนการละครประยุกต์ในการออกแบบกระบวนการโดยได้ผลลัพธ์ 6 กระบวนการได้แก่ 1) การเล่น 2) การสร้างตัวละคร 3) อุปกรณ์ประกอบการแสดง 4) การสร้างกติกา 5) การออกแบบสถานการณ์และการตัดสินใจ และ 6) การสะท้อนความคิด เพื่อให้ผู้เข้าร่วมได้เรียนรู้ผ่านประสบการณ์การมีส่วนร่วมใน ‘การเล่น’ ผ่านเส้นทางชีวิตของตัวละคร กระบวนการมุ่งเน้นไปที่การเปิดพื้นที่เพื่อแลกเปลี่ยนบทสนทนาผ่านกระบวนการทางการละครและการถอยออกจากตัวละครเพื่อร่วมกันถกเถียงแลกเปลี่ยนถึงข้อเสนอและความเป็นไปได้ร่วมกัน งานวิจัยนี้ได้วิเคราะห์ผลจากการนำกิจกรรมไปใช้ใน 3 พื้นที่ ได้แก่ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยกรุงเทพ และ มหาวิทยาลัยขอนแก่น ผลการวิจัยพบว่ากระบวนการทัศนทางการละครสามารถสร้างจิตสำนึกทางชนชั้นและสร้างความเห็นอกเห็นใจระหว่างผู้คนผ่านการนำร่างกายเข้ามาใกล้กันผ่านสถานการณ์ที่เป็นความเจ็บปวดร่วมกันในสังคม การเผยแพร่เครื่องมือและองค์ความรู้ของกิจกรรมสู่สาธารณะสามารถทำให้เกิดการต่อยอดในเชิงปฏิบัติการได้จริง และพบว่าปฏิบัติการทางวัฒนธรรมนั้นเป็นอีกเครื่องมือสำคัญในการสร้างความตื่นรู้ต่อการสร้างรัฐสวัสดิการผ่านการมองเห็นปัญหาความเหลื่อมล้ำจากล่างขึ้นบน

คำสำคัญ : ละครประยุกต์ เสรีนิยมใหม่ รัฐสวัสดิการ การเล่น อบรมเชิงปฏิบัติการ

ABSTRACT

This research investigates the transformative potential of the activity “The Capital: How Many Hearts Do You Still Have?” which combines socio-political concepts with applied drama. Focusing on the notion of ‘human capital’ and its relevance in a capitalist society, the study highlights how individuals are compelled to invest in themselves to navigate a system where the state and capital collude for their own interests. By employing applied drama techniques, the research aims to raise awareness about the structural challenges in economics, politics, and society. According to the research findings, six processes were applied in designing the activity including 1) Play 2) Characterization 3) Props 4) Rules 5) Situations Design and Decisions Making 6) Reflection. Through the process of ‘play’, participants engage in a life journey that illuminates the increasing burdens and intense situations faced within neoliberal logics. The process fosters dialogue, feelings exchange, and debate, encouraging collective exploration of solutions and possibilities for addressing systemic inequalities.

This research has analyzed the results of applying activities in three areas: Thammasat University, Bangkok University, and Khon

Kaen University. The findings reveal that the theatrical process can cultivate class consciousness and foster empathy among individuals through embodied engagement in shared experiences of pain within society. The findings highlight the significance of embodied experiences and cultural practices in cultivating class consciousness, empathy, and awareness, advocating for the creation of a welfare state that tackles social disparities.

Keywords : Applied Drama, Neoliberalism, Welfare State, Play, Workshop

บทนำ

แม้ประเทศไทยจะมีการเติบโตและการพัฒนาทางเศรษฐกิจในช่วงสองทศวรรษที่ผ่านมา ความเหลื่อมล้ำของรายได้ยังคงเป็นความท้าทายที่สำคัญ ประเทศไทยมีช่องว่างระหว่างคนรวยกับคนจนอย่างมาก ความมั่งคั่งในประเทศไทยกระจุกตัวเฉพาะชนชั้นนำและกลุ่มทุนใหญ่มาอย่างยาวนาน ข้อมูลในปี พ.ศ. 2559 แสดงให้เห็นว่ากลุ่มผู้มั่งคั่ง 10% บนของประเทศไทยถือครองความมั่งคั่งทั้งหมดถึง 79.9% ของทรัพย์สินทั้งหมด (Credit Suisse, 2016: 148) เพื่อเชื่อมโยงองค์ความรู้ทางสังคมศาสตร์เข้ากับมนุษยศาสตร์ในการสร้างความตระหนักถึงความเหลื่อมล้ำทางเศรษฐกิจนี้งานวิจัยนี้มุ่งเน้นการศึกษาวิเคราะห์กิจกรรมอบรมเชิงปฏิบัติการ “*The Capital: คุณเหลือหัวใจกี่ดวง*” ซึ่งเกี่ยวข้องกับแนวคิดทางสังคมศาสตร์และละครประยุกต์ โดยใช้แนวคิดเรื่อง Human Capital หรือ “ต้นทุนมนุษย์” เป็นแนวคิดตั้งต้น

Michel Foucault (2008) ได้แสดงความคิดเห็นไว้ในการบรรยายเรื่อง *Birth of Biopolitics* ว่าระบบเศรษฐกิจเสรีนิยมใหม่มองชีวิตของมนุษย์เป็นต้นทุนและเปลี่ยนปัจเจกบุคคลให้เป็นผู้ประกอบการ โดยวางภาระแห่งความสำเร็จหรือความล้มเหลวไว้บนบ่าของพวกเขาแต่เพียงผู้เดียว หลักคิดของเสรีนิยมใหม่มองชีวิตมนุษย์เป็นหน่วยลงทุนในการเลื่อนลำดับชั้นเพื่อให้พวกเขาสามารถมีชีวิตที่ดีขึ้นได้ Wendy Brown (2015) ได้ชี้ให้เห็นเพิ่มเติมว่า การลงทุนในระบบเสรีนิยมใหม่ไม่ใช่เพียงแค่เส้นทางที่จะเป็นผู้ชนะหรือแค่ทางเลือกในการไต่ขั้นบันไดในระบบเท่านั้น แต่เป็นข้อบังคับและข้อกำหนดที่ประชาชนส่วนมากไม่สามารถหลีกเลี่ยงได้ ลัทธิเสรีนิยมใหม่ได้ทำลายความสัมพันธ์ทางสังคมและการตลาด ส่งเสริมความรับผิดชอบส่วนบุคคลและการพึ่งพาตนเอง ยิ่งไปกว่านั้นยังเป็นการลดทอนอำนาจของประชาชนในระบอบประชาธิปไตยในการต่อรองสิทธิและการเข้าถึงปัจจัยในการดำรงชีวิต ด้วยเหตุนี้ชีวิตของเราจึงเปรียบได้กับ “กิจการ” ในระบบเศรษฐกิจสังคมแบบเสรีนิยมใหม่ที่ถูกล้อมรอบด้วยข้อบังคับให้ต้องลงทุนในตัวเองเพื่อความอยู่รอดในสถานะที่รัฐและทุนทำการร่วมมือกันเพื่อแสวงหาผลกำไรกับชีวิตของผู้คน ไม่ว่าจะเป็นเรื่องพื้นฐาน เช่น การรักษาพยาบาล การศึกษา และที่อยู่อาศัย ตัวอย่างเช่นการที่ประชาชนต้องลงทุนจ่ายเงินกับการศึกษาเพื่อเป็นใบเบิกทางให้กับการทำงานที่ดีในอนาคต การถูกบีบบังคับให้ลงทุนกับบริษัทประกันสุขภาพของเอกชนเพื่อรองรับความเสี่ยงทางสุขภาพ แต่สำหรับประชาชนที่ไม่มีต้นทุนที่มากพอกลับต้องใช้ชีวิตกับการแบกรับความเสี่ยงที่มากขึ้นเรื่อยๆ ในชีวิต เหตุการณ์ที่ชัดเจนที่สุดในการขานรับสภาวะดังกล่าวก็คือการเกิดขึ้นของโรคระบาดโควิด 19 รายงานจาก Oxfam (2023) เผยให้เห็นถึงความเหลื่อมล้ำทั่วโลกที่สูงขึ้นอย่างชัดเจนว่าผู้ที่มั่งคั่งมากกว่าสามารถผ่านพ้นวิกฤตไปได้อย่างราบรื่นและยังทำให้ช่องว่างทางชนชั้นสูงขึ้นซึ่งปรากฏให้เห็นเช่นกันในประเทศไทยที่ผู้ที่มีความมั่งคั่งสามารถเข้าถึงบริการสาธารณสุขที่มีคุณภาพมากกว่า มีพื้นที่และเวลาที่สอดคล้องกับการทำงานจากบ้านได้มากกว่าแรงงานรายวันที่หาเช้ากินค่ำและอาศัยอยู่กันอย่างแออัดในชุมชน และยังรวมถึงความเหลื่อมล้ำในการเข้าถึงการศึกษาที่มีคุณภาพ งานวิจัยชิ้นนี้จึงเป็นการใช้กรอบแนวคิดของละครประยุกต์ในการเป็นเครื่องมือเพื่อสื่อสารถึงเงื่อนไขและโครงสร้างเศรษฐกิจการเมืองวัฒนธรรมของลัทธิเสรีนิยมใหม่

เครื่องมือทางการละครประยุกต์เป็นการใช้เทคนิคทางศิลปะการละครเพื่อแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้นกับกลุ่มคนทั้งระดับเล็กและใหญ่ Philip Taylor (2003) สำรวจแนวคิดและแนวทางปฏิบัติของละครประยุกต์ โดยเน้นให้เห็นถึงศักยภาพในการสร้างการเผชิญหน้าการเปลี่ยนแปลงและการเปลี่ยนแปลงทางสังคมภายในชุมชน เช่นเดียวกับ James Thompson (2008) มองการเปลี่ยนแปลงผ่านกระบวนการของละครประยุกต์ที่สามารถนำสู่การทำลายบรรทัดฐานทางสังคม เพื่อมอบพลังให้กับผู้เข้าร่วมผ่านการออกแบบพื้นที่ เวลา และการกระทำ ที่ทำให้เกิดการมีส่วนร่วมอย่างเข้มข้น โดยผู้เข้าร่วมไม่เพียงแต่สามารถแสดงตัวตนและคิดเชิงวิพากษ์แต่ยังสามารถสร้างพื้นที่การทำลายเรื่องเล่า การกระตุ้นให้เกิดการเปลี่ยนแปลงทางสังคม และการสำรวจทางเลือกอื่นๆ โดยอาจเกิดขึ้นได้หลายรูปแบบไม่ว่าจะเป็น ละครแทรกสอด ละครแบบมีส่วนร่วม ละครชุมชน ละครเพื่อการพัฒนา และละคร

เพื่อการศึกษา แนวทางเหล่านี้ล้วนใช้วิธีการสำรวจ การแสดงออก การเล่น การสวมบทบาท และการแก้ปัญหา ผ่านสุนทรียะทางการละคร ทำให้ผู้เข้าร่วมสามารถสะท้อนประสบการณ์ของตน ทำทนายบรรทัดฐานที่มีอยู่ และจินตนาการถึงทางเลือกอื่นที่เป็นไปได้

ในฐานะผู้ทำงานด้านการศึกษาและการศึกษาศิลปะการแสดงผู้วิจัยจึงต้องการศึกษากระบวนการการใช้องค์ความรู้ทางการละครมาประยุกต์ใช้ในกระบวนการออกแบบกิจกรรมอบรมเชิงปฏิบัติการเพื่อให้ผู้เข้าร่วมได้เรียนรู้ผ่านประสบการณ์การเล่น (Play) โดยใช้ตัวละครเป็นเครื่องมือในการเข้าร่วมกระบวนการ ภายใต้บทบาทที่ชีวิตของบุคคลหนึ่งสะท้อนถึงภาระที่ต้องแบกภายใต้โครงสร้างเศรษฐกิจสังคมเสรีนิยมใหม่ กระบวนการนี้เน้นการเปิดโอกาสให้เกิดการแลกเปลี่ยนบทสนทนา และการถอยออกจากตัวละครเพื่อให้ผู้เข้าร่วมได้ร่วมถกเถียงแลกเปลี่ยนความคิดและความเป็นไปได้ต่าง ๆ เพื่อจัดการกับเงื่อนไขทางสังคมร่วมกัน ผู้วิจัยมุ่งหวังให้กิจกรรมนี้เปิดโอกาสให้เกิดการมองเห็นร่างกายที่ใกล้ชิดกันในระหว่างการทำกิจกรรมเพื่อเป็นเครื่องมือในการแสดงปัญหาทางสังคมผ่าน

ประสบการณ์ร่วม และนำเสนอให้เห็นว่าเครื่องมือทางศิลปะการแสดงเป็นเครื่องมือสำคัญในการสร้างความตื่นรู้และมองเห็นปัญหาความเหลื่อมล้ำเพื่อสร้างรัฐสวัสดิการเพื่อรองรับความเสี่ยงในทุกมิติของชีวิตประชาชน

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อวิเคราะห์การออกแบบกิจกรรมสะท้อนผลกระทบของแนวความคิดเสรีนิยมใหม่ผ่านเครื่องมือการละครประยุกต์
2. เพื่อนำเสนอแนวทางและแนวคิดในการใช้เครื่องมือทางการละครเพื่อเผยแพร่ผลกระทบของแนวความคิดเสรีนิยมใหม่ในการต่อยอดองค์ความรู้กับกลุ่มเป้าหมายที่สนใจในระดับสถานศึกษา ชุมชน หรือ สังคม

ระเบียบวิธีวิจัย

งานวิจัยชิ้นนี้เป็นการวิจัยผ่านการปฏิบัติการ (Practice as Research หรือ PAR) โดยมุ่งเน้นกระบวนการในการออกแบบกิจกรรมสร้างสรรค์ผ่านเครื่องมือทางการละครประยุกต์ กระบวนการของ PAR และ การละครประยุกต์มีความเกี่ยวข้องอย่างใกล้ชิดเนื่องจากการเป็นกรณีศึกษาของการปฏิบัติทางศิลปะการแสดงและการศึกษาทางวิชาการเพื่อเชื่อมโยงขอบเขตระหว่างทฤษฎีและการปฏิบัติ (Kershaw, 2009) แนวทางทั้งสองให้ความสำคัญกับประสบการณ์และความรู้ที่มาจากตัวตนและประสบการณ์ของผู้เข้าร่วม โดยตระหนักว่าการมีส่วนร่วมทางศิลปะการแสดงสามารถสร้างความเข้าใจและความเข้าใจใหม่ๆ ผ่านกระบวนการการมีส่วนร่วมในการดำเนินการในพื้นที่จริง ซึ่งกระบวนการการดำเนินวิจัยเป็นไปตามนี้

1. การรวบรวมข้อมูล ผู้วิจัยได้ดำเนินการรวบรวมข้อมูลผ่านกระบวนการดังนี้

- 1) ศึกษากรอบคิดเกี่ยวกับผลกระทบของระบบโครงสร้างเสรีนิยมใหม่ ทั้งในเชิงทฤษฎีเศรษฐศาสตร์การเมืองและผลกระทบในเชิงปฏิบัติ ผ่านตำรา หนังสือ และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง 2) ศึกษากรอบคิดทางการละครประยุกต์ เพื่อออกแบบพื้นที่และกิจกรรมในการสื่อสารผลกระทบของแนวความคิดเสรีนิยมใหม่ในกิจกรรม ‘The Capital คุณเหลือหัวใจกี่ดวง’ 3) นำกิจกรรมไปใช้ในการอบรมเชิงปฏิบัติการกับผู้เข้าร่วมกลุ่มเป้าหมาย เพื่อศึกษากระบวนการที่ผู้เข้าร่วมได้มีโอกาสเข้ามาสัมผัสและเรียนรู้ประสบการณ์ตรง 4) การบันทึกข้อมูลภาคสนามในขณะที่กำลังดำเนินการกิจกรรม มีการเก็บข้อมูลผ่านการจดบันทึกประสบการณ์ที่เกิดขึ้นในขณะที่กิจกรรมเกิดขึ้น การเขียนสะท้อนของผู้เข้าร่วม การบันทึกข้อความหรือความรู้สึกที่สำคัญ การตอบแบบสอบถาม การบันทึกภาพถ่าย และ การพูดคุยอย่างไม่เป็นทางการ 5) เผยแพร่หลักคิดของกิจกรรมสู่สาธารณะเพื่อสำรวจความเป็นไปได้ของบุคคลทั่วไปที่ต้องการนำไปใช้ประโยชน์ต่อไป

2. การวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยนำข้อมูลที่ได้ออกมาทบทวนและวิเคราะห์โดยมีลำดับขั้นตอนดังนี้

- 1) นำกรอบทฤษฎีเกี่ยวกับแนวความคิดเสรีนิยมใหม่มาเชื่อมโยงกับการออกแบบกิจกรรมผ่านทฤษฎีของละครประยุกต์ในกระบวนการออกแบบกิจกรรมต้นแบบ 2) ใช้ข้อมูลและประสบการณ์ที่ได้จากการนำกิจกรรมไปลงพื้นที่แต่ละครั้งมาวิเคราะห์เพื่อปรับและพัฒนากิจกรรมสำหรับครั้งต่อไป 3) วิเคราะห์ข้อมูลจากการลงภาคสนามเพื่อถอดบทเรียนและวางกรอบคิดเกี่ยวกับการใช้เครื่องมือทางการละครประยุกต์เพื่อออกแบบกิจกรรมในการเรียนรู้ 4) วิเคราะห์ข้อมูลจากกระบวนการทั้งหมดเป็นผลงานวิจัยเพื่อพัฒนาและต่อยอดผลงานต่อไป

ผลการวิจัย

ผู้วิจัยแบ่งผลการวิจัยเป็น 2 ส่วนหลักตามจุดประสงค์ของงานวิจัยได้แก่ 1) บทวิเคราะห์การออกแบบกิจกรรมผ่านการละครประยุกต์ และ 2) การนำกิจกรรมไปปฏิบัติในพื้นที่จริงและการเผยแพร่กระบวนการสู่สาธารณะ

1. บทวิเคราะห์ข้อมูลจากการออกแบบกิจกรรมผ่านการละครประยุกต์

ข้อมูลต่อไปนี้เป็นบทวิเคราะห์กระบวนการออกแบบกิจกรรมผ่านกรอบของการละครประยุกต์เพื่อสะท้อนให้เห็นถึงโครงสร้างของเศรษฐกิจสังคมเสรีนิยมใหม่ ผ่าน 6 ประเด็น ได้แก่ 1) การเล่น 2) การสร้างตัวละคร 3) อุปกรณ์ประกอบการแสดง 4) การสร้างกติกา 5) การออกแบบสถานการณ์และการตัดสินใจ และ 6) การสะท้อนความคิด

1) การเล่น (Play)

การเล่น เป็นกรอบคิดสำคัญในการออกแบบกระบวนการของกิจกรรม *The Capital: คุณเหลือหัวใจกี่ดวง* ในมุมมองของการแสดงศึกษา การเล่น เป็นกระบวนการที่มีขอบเขตกว้างกว่าแค่การเล่นเกมที่มิถุนการณ์และโครงสร้างตายตัว หรือกระบวนการที่นำสู่ความบันเทิงสนุกสนานเพียงอย่างเดียว แต่กระบวนการเล่นยังสามารถนำสู่การเปลี่ยนแปลงหรือกระตุ้นให้เกิดความคิดและความรู้สึกใหม่ ๆ (Schechner, 2006) จุดมุ่งหมายของการเล่นในการเข้าร่วมกิจกรรม *The Capital: คุณเหลือหัวใจกี่ดวง* ไม่ได้เป็นไปในลักษณะของเกมการแข่งขันเพื่อหาผู้ชนะ แต่เป็นการสร้างพื้นที่ในการจำลองสถานการณ์ (Mimicry or Simulation) ตามที่ Roger Caillois (1979) อธิบายไว้ว่าเป็นกระบวนการทำให้เชื่อผ่านการสมมติ (Make-Believe) เพื่อให้เกิดการจินตนาการ การเข้าสู่โลกที่ไม่ใช่ความจริง ดังที่ปรากฏในการแสดงละครเวที หรือละครเด็ก ซึ่งงานวิจัยชิ้นนี้มองการออกแบบกระบวนการการเล่น ผ่านคำอธิบายของ Richard Schechner (2006, 93) แม้เขาจะได้นำเสนอวิธีการทำความเข้าใจกระบวนการการเล่นไว้ 7 วิธี ได้แก่ Structure (โครงสร้าง), Process (กระบวนการ), Experience (ประสบการณ์), Function (บทบาท), Evolutionary species and individual development of play (วิวัฒนาการและการพัฒนาการเล่น), Ideology (อุดมการณ์) และ Frame (กรอบ) ซึ่งในแต่ละกระบวนการมีความคาบเกี่ยวกัน ผู้วิจัยได้เลือกกรอบคิด 5 ประเด็นในการออกแบบกระบวนการในกิจกรรมนี้ ได้แก่ 1) การวางโครงสร้างการเล่น 2) กระบวนการ 3) ประสบการณ์ 4) บทบาทในการเล่น และ 5) กรอบในการเล่น

การออกแบบการเล่นในกิจกรรม *The Capital: คุณเหลือหัวใจกี่ดวง* เป็นการวางโครงสร้าง (Structure) ในการมีส่วนร่วมของผู้เข้าร่วมอย่างชัดเจนตั้งแต่ต้นจนจบ กล่าวคือ ผู้วิจัยได้วางลำดับกิจกรรมต่างๆ รวมถึงกติกา เครื่องมือ และอุปกรณ์ต่างๆ สำหรับผู้เข้าร่วมอย่างชัดเจน อย่างไรก็ตามการกำหนดไม่ได้เป็นการกำกับอย่างตายตัว ผู้วิจัยใช้การออกแบบกระบวนการ (Process) ที่ประกอบด้วย การสร้างตัวละคร การตัดสินใจ และการสะท้อนความรู้สึก เพื่อเปิดพื้นที่ให้ผู้เข้าร่วมสามารถใช้ส่วนบุคคลและความเป็นตัวตนของตนเองในการตัดสินใจต่อเหตุการณ์ต่างๆ ได้อย่างอิสระ กระบวนการนี้ทำให้เกิดการสร้างประสบการณ์ (Experience) ทางอารมณ์และความรู้สึกผ่านการเล่น และประสบการณ์นี้จะเปลี่ยนแปลงไปตามสถานการณ์ต่างๆ เช่นกัน ก่อนที่ผู้เล่นจะสามารถกลับมาสะท้อนความรู้สึกและประสบการณ์ส่วนตัวผ่านกระบวนการสะท้อนความคิดและความรู้สึกต่อประเด็นเรื่องความเหลื่อมล้ำทางทรัพยากรและต้นทุนที่เกิดขึ้นระหว่างเกม รวมถึงความสำคัญของการมีรัฐสวัสดิการซึ่งเป็นจุดมุ่งหมายหลักของกิจกรรม (Function) โดยที่ผู้เข้าร่วมจะรับรู้ได้อย่างชัดเจนว่าเมื่อใดที่กระบวนการทางการเล่นได้เริ่มต้นและจบลง ซึ่งถูกออกแบบไว้เป็นกรอบ (Frame) ของการเล่นโดยผู้วิจัยอย่างชัดเจนตั้งแต่ก่อนเริ่มกิจกรรม

จากกระบวนการข้างต้นผู้วิจัยได้ออกแบบขั้นตอนของการเล่นในกิจกรรมนี้โดยสามารถอธิบายได้โดยย่อคือ เมื่อเริ่มกระบวนการ ผู้เล่นจะถูกแบ่งเป็นกลุ่ม กลุ่มละ 4 คน โดยที่ผู้เล่นแต่ละคนจะได้สร้างตัวละครและกำหนดความต้องการของตัวละครของตนเองได้อย่างอิสระ จากนั้นผู้เล่นในกลุ่มแต่ละคนจะได้รับแจกถุงทุนที่มีจำนวนต้นทุนแตกต่างกันเพื่อใช้ในการใช้จ่ายในแต่ละสถานการณ์ที่ตัวละครต้องเผชิญ โดยในกลุ่มเดียวกันผู้เล่นบางคนอาจมีต้นทุนชีวิตสูงมากในขณะที่บางคนแทบไม่ได้รับต้นทุนเลย โดยกติกาสำคัญของกิจกรรมนี้คือการที่ผู้เล่นต้องพยายามรักษา “การ์ดหัวใจ” ที่เป็นตัวแทนของความรักในตัวเอง คักดิ์ศรี ความภูมิใจ และความรักต่อเพื่อนมนุษย์ให้ได้มากที่สุด จากนั้นผู้ดำเนินกิจกรรมจะเป็นผู้ที่พาให้ผู้เล่นเห็นสถานการณ์ชีวิตและความต้องการของตัวละครไปทีละสถานการณ์ ผู้เล่นสามารถตัดสินใจได้ตามที่ตัวละครต้องการภายใต้ทรัพยากรของตัวเองว่าจะเลือกใช้จ่ายต้นทุนที่มีอย่างไร โดยหลังจากการตัดสินใจทุกครั้งผู้เข้าร่วมจะเลื่อนตัวละครของตัวเองบนแถบวัดความสุขเพื่อประเมินว่าความสุขของตัวละครเปลี่ยนแปลงไปอย่างไรหลังการตัดสินใจนั้น ขณะเดียวกันผู้ดำเนินรายการจะให้โอกาสผู้เล่นได้

แลกเปลี่ยนความรู้สึกในฐานะตัวละครในระหว่างดำเนินกิจกรรมจนครบทั้ง 10 สถานการณ์ จากนั้นผู้เข้าร่วมจะได้เขียนสะท้อนความรู้สึกของตัวละครต่อเส้นทางชีวิตที่ได้ดำเนินมา และสุดท้ายผู้ดำเนินนำกิจกรรมจะเชิญชวนให้ผู้เล่นถอยออกมาจากตัวละครเพื่อร่วมแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและสะท้อนความรู้สึกของตนในฐานะประชาชนในสังคมต่อประเด็นเรื่องรัฐสวัสดิการและความเหลื่อมล้ำที่เชื่อมกันระหว่างเหตุการณ์สมมติกับเหตุการณ์จริงที่เกิดขึ้นในสังคมไทย ทั้งนี้ผู้วิจัยได้อธิบายกระบวนการโดยละเอียดของแต่ละองค์ประกอบไว้ในบทวิเคราะห์ต่อจากนี้

2) การสร้างตัวละคร (Characterization)

การออกแบบตัวละครมีบทบาทอย่างมากในการละครประยุกต์ที่จะทำให้ผู้เข้าร่วมสามารถเชื่อมต่อกับตัวละครในระดับอารมณ์และนำสู่การกระตุ้นให้เกิดความรู้สึกเห็นอกเห็นใจ นอกจากนี้การออกแบบตัวละครและการสวมบทบาทยังเป็นเครื่องมือในการสำรวจมุมมองและบรรทัดฐานทางสังคมที่มีความแตกต่างด้วยการรวบรวมอัตลักษณ์ ประสบการณ์ และมุมมองที่หลากหลาย เมื่อผู้เข้าร่วมสวมบทบาทของตัวละครทำให้สามารถเผชิญหน้ากับประสบการณ์ของความยุติธรรมทางสังคม อนาคต และความเหลื่อมล้ำได้ (Preston, 2016)

ผู้วิจัยได้ใช้กระบวนการนี้ในการเริ่มต้นกิจกรรม เมื่อเริ่มกระบวนการ ผู้เข้าร่วมจะแบ่งกลุ่ม กลุ่มละ 4 คน และแต่ละคนจะได้รับแผ่นกระดาษรูปทรงหลากหลายให้ผู้เล่นออกแบบตัวละครที่จะใช้ในการดำเนินเรื่อง (Protagonist) ผ่านการวาดใบหน้าตัวละครของตัวเอง ซึ่งอายุเริ่มต้นของตัวละครคือ 17 ปี เป็นวัยที่กำลังก้าวผ่านสู่การเติบโตและความเป็นผู้ใหญ่ที่ต้องตัดสินใจทางเดินต่างๆ ในชีวิต ตัวละครนี้จะเป็ใครก็ได้ ไม่จำเป็นต้องเป็นตัวผู้เล่นเอง หรือ ไม่จำเป็นต้องมีความสมจริงแต่อย่างใด ผู้เข้าร่วมจะตั้งชื่อให้ตัวละครและเขียนความต้องการสูงสุดในชีวิตของตัวละคร ว่าตัวละครตัวนี้ต้องการมีชีวิตแบบไหน มีอาชีพในฝันคืออะไร โดยความต้องการนี้จะเป็อะไรก็ได้เช่นกัน เพื่อเป็นการสะท้อนให้เห็นถึงสิทธิของมนุษย์คนหนึ่งที่จะเลือกความปรารถนาตั้งต้นของตนเองได้

ในจุดนี้ผู้วิจัยต้องการใช้กระบวนการการยืดหยุ่นและเปิดกว้างเพื่อสะท้อนให้เห็นว่าเมื่อความฝันและความต้องการของมนุษย์นั้นมีความอิสระและไม่ถูกกำหนดด้วยกรอบโครงสร้างหรือสถานะทางสังคมแล้วนั้นความท้าทายในเส้นทางชีวิตของพวกเขาเมื่อเริ่มกิจกรรมไม่ได้ขึ้นอยู่กับสิ่งที่พวกเขาต้องการแต่กลับผูกติดกับโครงสร้างทางเศรษฐกิจสังคมที่ทำให้ความเปราะบางและสิ่งที่ต้องแลกในแต่ละสถานการณ์แตกต่างกัน นั้นจึงหมายถึงว่าหากผู้เล่นได้รับต้นทุนในชีวิตที่จำกัดการทำตามความฝันของตัวละครนั้นจะเป็นเรื่องยากเสมอไม่ว่าสิ่งที่ฝันนั้นจะเป็นอาชีพอย่างเกษตรกร หรือ นักบินอวกาศ เพราะระบบเศรษฐกิจเสรีนิยมไม่ได้เพียงแค่สร้างกำแพงกั้นเส้นทางสู่การสร้างชีวิตที่สมบูรณ์และเปรียบพร้อมเท่านั้นแต่ขีดเส้นแบ่งขีดตั้งแต่ปัจจัยพื้นฐานของเด็กคนหนึ่งที่จะเติบโตขึ้นมาในสังคมตั้งแต่ การเข้ารับการศึกษาศึกษาพื้นฐาน การได้มีความรัก การได้พักผ่อน หรือ การได้รับการรักษาพยาบาลที่มีคุณภาพ ซึ่งปัจจัยเหล่านี้เองที่ทำให้ภาพสะท้อนผ่านการสร้างตัวละครซับซ้อนให้เห็นถึงความผิดปกติของโครงสร้างเศรษฐกิจสังคมจึงไม่ใช่ความผิดที่ตัวละครมีความฝันหรือความต้องการ

การใช้กระบวนการนี้ทำให้ผู้เข้าร่วมเลือกที่จะออกแบบตัวละครของตัวเองเพื่อเป็นการแยกขาดกับประสบการณ์ส่วนตัว อันอาจนำมาซึ่งความเปราะบางทางอารมณ์ในระหว่างการทำกิจกรรม และการสวมบทบาทในโลกสมมติชั่วคราวนี้ช่วยให้ผู้เข้าร่วมตระหนักว่าสิ่งที่กำลังจะเกิดขึ้นนั้นไม่ได้มีผลต่อชีวิตจริงและมีจุดสิ้นสุดในตอนท้ายเหมือนกับตอนจบของละคร

3) อุปกรณ์ประกอบการแสดง (Props)

อุปกรณ์ประกอบการแสดงสามารถสร้างสภาพแวดล้อมที่จับต้องได้สำหรับผู้เข้าร่วมในการละครประยุกต์ ช่วยสร้างความรู้สึกของสถานที่ เวลา และบริบท นอกจากนี้ยังสามารถสื่อความหมายเชิงสัญลักษณ์อุปมาอุปไมยเพื่อสื่อสารประเด็นหรือข้อความที่ซับซ้อนได้อย่างเป็นรูปธรรมและเข้าถึงได้ง่ายยิ่งขึ้น ในงานวิจัยชิ้นนี้ได้ออกแบบอุปกรณ์สำคัญนั้นคือการ์ดต่างๆ ใน “ถุงทุน” หรือ Capital Bag อันเป็นสัญลักษณ์แทน ต้นทุนชีวิตในรูปแบบต่างๆ ของประชาชนที่อยู่ในบริบทเศรษฐกิจสังคมที่แตกต่างกัน และต้องใช้ต้นทุนเหล่านี้ในการ “จับจ่าย” เพื่อมีชีวิตรอดในสังคม

ในกิจกรรมนี้ ผู้เล่นแต่ละคนจะได้รับแจก “ถุงทุน” หรือ Capital Bag ในถุงจะประกอบด้วย การ์ดทุน 6 ประเภท คือ สุขภาพ เสรีภาพ การศึกษา เวลา เงินตรา และ หัวใจ โดยทุนเหล่านี้จะเป็นเหมือนกับสิ่งแลกเปลี่ยนที่ต้องใช้ในแต่ละสถานการณ์ชีวิต นอกจากเงินตราแล้วต้นทุนเหล่านี้เป็นภาพแทนของรัฐสวัสดิการที่เป็นเหมือนกับตาข่ายรองรับความเสี่ยงให้ชีวิตประชาชนตัวอย่างเช่น ผู้เล่นสามารถใช้การ์ดการศึกษาในการเรียนต่อมหาวิทยาลัยแทนการจ่ายเงินจำนวนมาก หรือ ผู้เล่นสามารถใช้การ์ด



เวลาในการลาหยุดพักผ่อนได้อันเป็นภาพแทนของสิทธิการพักผ่อนของมนุษย์ นอกจากนี้ผู้เล่นสามารถได้เงินได้หากมีเงินไม่พอในการใช้จ่าย แต่ต้องแลกกับใบแจ้งหนี้สีแดงที่ต้องเอาเงินมาถ่ถอนคืนเป็นสองเท่าอันเปรียบได้กับดอกเบี้ย

การออกแบบกองทุนนี้ได้รับอิทธิพลมาจากแนวคิด “Livability” ของ Ruut Veenhoven (1999) นักสังคมศาสตร์ชาวเนเธอร์แลนด์ ที่พูดถึงความสุขกับคุณภาพชีวิตของประชาชน และการศึกษารายงานจาก The Happiness Research Institute (2014, 25-27) ที่แสดงให้เห็นถึงเงื่อนไขการศึกษาความสัมพันธ์ของความสุขกับการสร้างสวัสดิการในประเทศเดนมาร์ก เงื่อนไขสำคัญในการคำนึงถึงการสร้างความสุขให้ประชาชนที่ไม่ใช่เป็นเพียงเรื่องของเศรษฐกิจหรือความมั่งคั่งเท่านั้น แต่ยังรวมถึงการสร้างสังคมที่ปลอดภัย (security) ทั้งทางเศรษฐกิจการเมืองและวัฒนธรรมผ่านการสร้างสวัสดิการ

ควบคู่กับความแข็งแรงทางประชาธิปไตย และการทำให้พลเมืองมีส่วนร่วมในการตัดสินใจเรื่องต่างๆ ในสังคม และนำสู่การมีชีวิตอย่างมีศักดิ์ศรีและเห็นอกเห็นใจผู้อื่นใจสังคมซึ่งผู้วิจัยจึงเลือกใช้สัญลักษณ์หัวใจแทนความหมายของสิ่งนี้ แม้ตัวละคร 4 ตัวจะได้การ์ดต้นทุนแตกต่างกัน มีสิ่งหนึ่งที่พวกเขาได้เท่ากันเมื่อเริ่มเกมคือการ์ด “หัวใจ” หัวใจในที่นี้แสดงความเป็นมนุษย์และความรักในแง่ของความรักและเคารพในตัวเองและผู้อื่นรวมถึงศักดิ์ศรีในการใช้ชีวิตของตัวเอง การออกแบบการ์ดหัวใจนี้ผู้วิจัยได้ประยุกต์แนวคิดเรื่องความต้องการพื้นฐานของมนุษย์จาก Maslow's Hierarchy of Needs ของ Abraham Maslow (1943) โดยผู้วิจัยได้ผสมผสานแนวคิดเรื่องความรักและการรู้สึกเป็นส่วนหนึ่ง (Love and Belonging) ความมั่นใจในตัวเอง (Self-Esteem) การเห็นคุณค่าในตัวเอง (Self-Actualisation) เพื่อสะท้อนออกมาในการ์ดหัวใจ โดยผู้วิจัยได้ออกแบบให้การ์ดนี้หมายรวมถึงความเห็นอกเห็นใจเพื่อนมนุษย์ ความคิดสร้างสรรค์และแรงบันดาลใจ ที่สะท้อนแก่นของความเป็นมนุษย์

การออกแบบกติกาของกิจกรรมนี้โดยให้ผู้เล่น “พยายามรักษาหัวใจ” ไว้ให้ได้มากที่สุดนั้นเป็นการขับเน้นให้เห็นถึงเงื่อนไขในการใช้ชีวิตของมนุษย์ที่ไม่ควรถูกพิจารณาถึงแค่ปัจจัยทางกายภาพอย่างเช่น ที่อยู่อาศัย อาหาร หรือ การรักษาพยาบาลเท่านั้น แต่การคำนึงถึงศักดิ์ศรีความเป็นมนุษย์เป็นส่วนสำคัญที่ต้องไปควบคู่กัน และกิจกรรมได้ออกแบบให้เห็นว่ายังมีมนุษย์ที่เกิดมาพร้อมต้นทุนที่จำกัดมากเท่าไร ทุกการตัดสินใจเพื่อให้พวกเขาได้ทำตามความฝันหรือเพียงแค่ความต้องการพื้นฐานในชีวิตกลับทำให้พวกเขายังต้องเสียหัวใจไปได้ง่าย ตัวอย่างเช่น การเลือกประกอบอาชีพที่รักหรือการเปลี่ยนงาน สำหรับผู้ที่เกิดในประเทศที่มีรัฐอุปถัมภ์ผ่านสวัสดิการอย่างเงินชดเชยการว่างงานที่ทำให้ใช้ชีวิตได้อย่างไร้กังวลในช่วงเวลาหนึ่ง หรือการสนับสนุนการเรียนรู้และฝึกทักษะ ทำให้การตัดสินใจเช่นนี้อาจเป็นเรื่องง่ายและทำให้พวกเขารักษาหัวใจไว้ได้ ในขณะที่กลุ่มคนที่เกิดมาพร้อมต้นทุนจำกัดการตัดสินใจดังกล่าวจำเป็นต้องแลกมากับราคาที่ต้องจ่าย ทั้งการแบกรับภาระทางการเงินและความไม่แน่นอนในชีวิต ดังนั้นเพื่อหลีกเลี่ยงความเสี่ยงดังกล่าวด้วยการต้องทนทำงานที่ตนไม่ได้รับและยอมทิ้งความฝันก็เหมือนปัจจัยให้พวกเขาค่อย ๆ สูญเสียตัวตนไป กระบวนการนี้จะสามารถเติมเต็มให้เห็นถึงมิติทางอารมณ์และความรู้สึกที่ไม่อาจวัดได้ผ่านเพียงแค่ข้อมูลเชิงสถิติและตัวเลขอย่างเดียวเท่านั้น

ความขัดแย้งสำคัญของโครงเรื่องในกิจกรรมนี้คือผู้เล่นแต่ละคนจะได้รับเงินที่มีจำนวนทุนที่แตกต่างกัน ซึ่งการออกแบบจำนวนทุนในถุงนี้ได้วางให้สอดคล้องกับความครอบคลุมของระบบสวัสดิการของแต่ละสังคม (ดูตารางที่ 1) ตัวอย่างเช่น ในถุง A ผู้เล่นจะได้การ์ด เสรีภาพ การรักษาพยาบาล การศึกษา และ เวลา เป็นจำนวนมาก แม้จะได้การ์ดเงินตราไม่มากมายแต่การ์ดเหล่านี้จะพาผู้เล่นผ่านสถานการณ์ต่างๆ ในชีวิตได้แบบไร้กังวลเปรียบกับได้เกิดในประเทศรัฐสวัสดิการถ้วนหน้าครบวงจร ในขณะที่ถุง B เป็นภาพของชนชั้นกลางในสังคมทุนนิยมสุดโต่งที่ไม่ได้มีสวัสดิการรองรับชีวิต โดยผู้เล่นจะได้การ์ดเงินตราจำนวนมาก ซึ่งในตอนต้นพวกเขาจะสามารถผ่านสถานการณ์พื้นฐานไปได้ด้วยการจ่ายเงิน แต่เมื่อต้องเจอกับเหตุการณ์อย่างการต้องเข้ารักษาพยาบาลติดๆ กันและไม่มีกองทุนสุขภาพมากพอทำให้ต้องแลกกับการจ่ายเงินจำนวนมาก และก็พบว่าหลายครั้งที่การ์ดเงินตราไม่สามารถแลกเวลาหรือหัวใจมาได้

ผู้เล่น/ การ์ด	การศึกษา	เงินตรา	เวลา	สุขภาพ	เสรีภาพ	หัวใจ
A	5	7	15	10	20	6
B	1	15	5	3	3	6
C	1	5	5	10	3	6
D	0	3	3	5	1	6

ตารางที่ 1: ตารางจำนวนการ์ดต้นทุนที่ผู้เล่นได้รับ
ที่มา: ผู้วิจัย

ลุง C เป็นลุงที่สะท้อนภาพชนชั้นกลางในประเทศไทยได้ดี มีการดการศึกษาพอประมาณที่จะทำให้เข้าถึงการศึกษาขั้นพื้นฐานได้หากจ่ายเงินเพิ่ม มีการรักษาพยาบาลพอให้รอด แต่มีการดเสรีภาพและเวลาจำกัด ซึ่งเมื่อสถานการณ์ผ่านไปแล้วจะเริ่มเห็นว่าตัวละครกลุ่มนี้จะติดกับอยู่กับการทำงานหาเงินมาเพื่อความจำเป็น บางครั้งอาจเป็นหนี้ แม้จะมีโอกาสปลดหนี้แต่ก็ไม่ก็รอบก็กลับมาเป็นหนี้อีกครั้ง สุดท้าย ลุง D คือภาพของต้นทุนชีวิตของตัวละครที่ถูกออกแบบมาเพื่อเปรียบกับกลุ่มชนชั้นล่างในประเทศไทยที่แทบไม่มีต้นทุนในชีวิตอะไร ต้นทุนการศึกษาเป็นศูนย์ การดเสรีภาพมีแค่เบเดียวเท่านั้น เงินมีเพียงแค่ประทังชีวิต ซึ่งเมื่อดำเนินเกมไป ตัวละครกลุ่มนี้เป็นกลุ่มแรกที่ต้องเป็นหนี้เพื่อให้เล่นฉากต่อไปได้และติดอยู่กับกับดักความจนที่ไม่ผ่านไปสักทีแทบไม่สามารถล้มตาอำปากได้เลย

กระบวนการในการจับจ่ายต้นทุนต่างๆในชีวิตนี้เป็นภาพสะท้อนสำคัญของระบบเศรษฐกิจเสรีนิยมใหม่ตามที่ Brown ได้เสนอไว้ ในแง่ของการแปรเปลี่ยนชีวิตผู้คนในสังคมเป็นกิจการและยิ่งผู้คนที่อยู่ได้เงื่อนไขเศรษฐกิจสังคมที่ไม่มีความประะบางก็ยิ่งทำให้พวกเขาสามารถใช้ชีวิตผ่านสถานการณ์พื้นฐานได้ยากมากขึ้น

4) การสร้างกติกา (Rules)

แม้กระบวนการของการละครประยุกต์จะสนับสนุนความลื่นไหลและการเปิดพื้นที่ให้เกิดการโต้ตอบที่คาดเดาไม่ได้ระหว่างผู้เข้าร่วม การออกแบบกฎกติกาถือเป็นเครื่องมือสำคัญในการที่ผู้นำกิจกรรมจะสามารถทำให้เป้าหมายของละครประยุกต์บรรลุผลได้ การกำหนดแนวทางและขอบเขตที่ชัดเจนสำหรับผู้เข้าร่วมทำให้ทุกคนเข้าใจความคาดหวังและข้อจำกัดของการมีส่วนร่วม (Prentki and Preston, 2009) ผู้วิจัยได้ออกแบบกติกาให้มีความเรียบง่ายที่สุดเพื่อที่ผู้เข้าร่วมที่ไม่มีประสบการณ์ทางการละครมาก่อนจะสามารถร่วมกิจกรรมได้โดยอาศัยเพียงการตัดสินใจส่วนบุคคลเท่านั้นในการบริหารทรัพยากรซึ่ง

สอดคล้องกับการตัดสินใจในการใช้ต้นทุนต่างๆในชีวิตจริงที่ทุกคนเคยประสบมาก่อน โจทย์ที่ผู้เล่นได้ก่อนเริ่มเกมคือ “ต้องพยายามรักษาหัวใจของตัวละครไว้ให้ได้มากที่สุด” นัยหมายความว่าผู้เล่นทุกคนกำลังเข้าสู่สถานการณ์ที่วางตัวเองเป็นมนุษย์คนหนึ่ง เกิดมาอยู่ในสังคมที่ได้ต้นทุนชีวิตแตกต่างกัน แต่กำลังจะต้องเผชิญเหตุการณ์เดียวกัน ซึ่งจะฉายภาพให้เห็นว่าในภาวะที่ชีวิตมีต้นทุนที่จำกัดพวกเขาต้องจำใจแลกหัวใจไปอย่างเลี่ยงไม่ได้

นอกจากนี้ก่อนเริ่มเกม แต่ละกลุ่มจะได้รับแผนภูมิความสุขที่แบ่งแถบวัดความสุขไว้ โดยตัวละครแต่ละตัวจะเริ่มที่จุดกึ่งกลาง ในเกมนั้นตัวละครจะต้องเดินทางผ่าน 10 ฉาก 10 สถานการณ์ ที่เป็นความต้องการของตัวละคร และต้องตัดสินใจว่าจะทำอย่างไร เมื่อจบสถานการณ์นั้นผู้เล่นแต่ละคนจะต้องเลื่อนตัวละครกระดานของตัวเองบนแถบความสุข ว่าความสุขนั้นมากขึ้นหรือน้อยลง โดยคิดในฐานะตัวละครตัวนั้นๆและอิงจากความต้องการของตัวละครที่เขียนไว้ด้านหลังของกระดานตัวละครของตนเอง จากกติกาดังกล่าวเป็นเพียงแต่การวางโครงสร้างและกรอบการเล่นเท่านั้น ผลสุดท้ายของกิจกรรมไม่ได้เข้าสู่การหาผู้ชนะ แต่เป็นการมุ่งเน้นให้ผู้เข้าร่วมได้สัมผัสประสบการณ์ “ในระหว่างทาง” ของการดำเนินผ่านสถานการณ์ต่างๆในฐานะตัวละครที่มีต้นทุนที่ถูกกำหนดมาแต่แรก

5) การออกแบบสถานการณ์และการตัดสินใจ (Situations Design and Decisions Making)

การออกแบบสถานการณ์ (Situations Design) ในการละครประยุกต์เป็นการจัดวางโครงสร้างการเล่าเรื่องอย่างตั้งใจและการจัดวางองค์ประกอบการแสดงละคร เช่น พื้นที่ เวลา ตัวละคร และความขัดแย้ง เพื่อกระตุ้นการตอบสนองที่เฉพาะเจาะจงและมีส่วนร่วมกับผู้เข้าร่วมในกระบวนการ การออกแบบสถานการณ์สามารถสร้างประสบการณ์ที่สมจริงซึ่งช่วยให้ผู้เข้าร่วมสามารถเข้าใจตัวละครและสถานการณ์ที่หลากหลายได้ ที่สำคัญกว่านั้นกระบวนการของละครประยุกต์ยังทำให้ผู้เข้าร่วมสามารถถอยออกมาวิเคราะห์อย่างมีวิจารณญาณและแสดงความคิดเห็นและความรู้สึกของพวกเขาต่อสถานการณ์ที่ได้เข้าร่วม การออกแบบสถานการณ์และความขัดแย้งสามารถเป็นบันไดให้ผู้เข้าร่วมมองเห็นทั้งภาพความขัดแย้ง ปัญหา รวมถึงความเป็นไปได้อื่นๆ และร่างกายอื่นๆในสังคม

สำหรับกระบวนการให้ทางเลือกในการตัดสินใจ (Decisions Making) เป็นปัจจัยสำคัญอย่างยิ่งในกระบวนการละครประยุกต์ ผู้วิจัยเลือกใช้กระบวนการการตัดสินใจที่ช่วยให้ผู้เข้าร่วมสามารถใช้สิทธิของตนเองในการเลือกทางเลือกผ่านสถานการณ์ที่สะท้อนถึงบริบทในชีวิตจริงได้ การตัดสินใจผ่านตัวละครสมมติต่อเหตุการณ์สมมติ ทำให้การพูดถึงประเด็นทางสังคมที่ซับซ้อนอย่างโครงสร้างเศรษฐกิจการเมืองเป็นเรื่องที่จับต้องได้ง่ายขึ้น และกระตุ้นให้เกิดการคิดเชิงวิพากษ์ระหว่างผู้เข้าร่วมในกลุ่มเดียวกัน อย่างไรก็ตามการวางเหตุการณ์สมมติให้ผู้เข้าร่วมตัดสินใจก็มีข้อจำกัดเช่นกัน Helen Nicholson (2015, 82) ได้ตั้งคำถามสำคัญต่อกระบวนการละครประยุกต์ไว้ว่าบ่อยครั้งที่การผนวกระหว่างโลกความจริงกับโลกสมมติอาจทำให้เป็นการยากสำหรับผู้เข้าร่วมในการตกผลึกประสบการณ์เพื่อนำสู่การประยุกต์ใช้ในชีวิตจริง เช่น ผู้เข้าร่วมอาจรู้สึกเจ็บปวดและเชื่อมโยงกับตัวละครในเหตุการณ์ที่ออกแบบในโลกสมมติ แต่ก็มีความเสี่ยงที่ความรู้สึกนั้นจะเป็นอารมณ์ร่วมทางการละครที่จบลงแค่ช่วงเวลานั้น



ด้วยเหตุนี้กระบวนการสำคัญในการการออกแบบสถานการณ์ผ่านเรื่องเล่าใน *The Capital คุณเหลือหัวใจกี่ดวง* จึงไม่ใช่เป็นเพียงการสร้างอารมณ์ร่วมผ่านกระบวนการละครและศิลปะการเล่าเรื่องอย่างเดียวนั้น แต่ยังเป็นการตั้งใจถอดเปลี่ยนให้เห็นโครงสร้างการเล่าเรื่องที่มีความซ้อนทับกับเส้นทางชีวิตนอกพื้นที่การจัดกิจกรรม กล่าวคือเป็นสถานการณ์ที่สามารถเกิดขึ้นได้ในชีวิตปกติ เช่น การเจ็บป่วย การมีความรัก การไปเที่ยว หรือ การพักผ่อน เพียงแต่เหตุการณ์ต่างๆที่เกิดขึ้นนั้นถูกจัดวางให้ชัดเจน ว่า “เป็นเรื่องสมมติ” สำหรับผู้เข้าร่วมตั้งแต่แรกผ่านการสร้างตัวละครสมมติ เพื่อมุ่งเน้นให้ผู้เข้าร่วมได้มองเห็นถึงความสัมพันธ์ทางอำนาจทางเศรษฐกิจการเมืองที่อยู่ในแต่ละสถานการณ์โดยไม่จำเป็นต้องนำประสบการณ์และความทรงจำของตัวเองมาประกอบการตัดสินใจทั้งหมดในระหว่างการเล่นกิจกรรมนี้

SITUATION 1

วันนี้เรียนจบ ม.ปลายแล้ว อยากจะเรียนต่อมหาวิทยาลัยจ้ะเลย



ภาพที่ 1 ตัวอย่างสถานการณ์ที่ 1
ที่มา: ผู้วิจัย

เมื่อเริ่มกิจกรรมผู้เข้าร่วมจะต้องเผชิญกับสถานการณ์โดยจะเริ่มจากเรื่องพื้นฐานอย่างการศึกษา สถานการณ์แรกคือการเข้ารับการศึกษาระดับมหาวิทยาลัย (ภาพที่ 1) ซึ่งหากผู้เล่นไม่ได้รับการศึกษา ก็ต้องทำงานทันทีโดยรับค่าแรงขั้นต่ำ แต่หากได้รับการศึกษาในฉากต่อไปผู้เล่นจะมีตัวเลือกในการทำงานที่รักและได้รายได้มากขึ้น เรื่องราวจะดำเนินไปและมีสถานการณ์ที่ทำให้ผู้เล่นต้องตัดสินใจภายใต้เงื่อนไขของทุนที่ตัวเองมีอยู่ เช่น ถ้าตัวละครต้องการลาพักร้อนไปพักผ่อนแต่ต้องแลกกับเงินและเวลาจำนวนมาก ผู้เล่นจะตัดสินใจอย่างไร และแน่นอนว่าการไม่ได้ทำในสิ่งที่ต้องการก็อาจส่งผลต่อระดับความสุขของตัวละครด้วย

SITUATION 10

บริษัทไลฟนังงานกะหนักหนา ไม่จ่ายค่าชดเชยเต็ม
จำนวน ฉันรู้สึกแย่มากกับความไม่เป็นธรรมและอยาก
ต่อสู้แต่บริษัทเสนอเงินค่าปิดปากให้ เราควรทำยังไงดี



ภาพที่ 2 ตัวอย่างสถานการณ์ที่ 10
ที่มา: ผู้วิจัย

หลังสถานการณ์ที่ 5 ผ่านมาครึ่งทางเป็นฉากที่ผู้เล่นต้องเสียภาษี ถึงตรงนี้จะเริ่มชัดขึ้นแล้วว่าตัวละครแต่ละตัวอยู่ในโครงสร้างสังคมที่ต่างกัน ในขณะที่ตัวละคร A เสียภาษีมากที่สุด แต่เขาได้คืนกลับมาทั้งต้นทุน เวลา สุขภาพ และเสรีภาพ ในขณะที่ตัวละครที่เสียภาษีน้อยและได้กลับมาแค่การ์ดสุขภาพใบเดียว จุดนี้จึงเป็นจุดที่เริ่มสะท้อนให้ผู้เล่นได้เห็นว่าพวกเขาไม่จำเป็นต้องมีการจ่ายเงินตรามากมายแต่สิ่งสำคัญคือหลักประกันชีวิตที่มั่นคงและปลอดภัย หลังจากจุดนี้ ในทางการละครจะเป็นจุดที่นำไปสู่จุดวิกฤติที่อุปสรรคเข้มข้นเรื่อย ๆ ในสถานการณ์โควิด 19 กิจกรรมนี้ได้จำลองภาพให้เห็นว่าทุกเหตุการณ์ต่อจากนี้ตัวละครจะต้องตกอยู่ในสถานการณ์ที่บีบบังคับให้ใช้ต้นทุนไม่ว่าจะเป็นการ Work from Home การต้องเข้ารับรักษาตัวในโรงพยาบาลเนื่องจากติดโควิด การถูกให้ออกจากงาน ซึ่งทั้งหมดต้องแลกด้วยต้นทุนหลายอย่าง ตัวละคร B C D มีแนวโน้มที่จะเริ่มก่อนหน้าเพื่อต้องเอาชีวิตรอด หรือยอมเสียหัวใจเพื่อแลกกับเงินเพื่อรักษาพยาบาล เมื่อมาถึงจุดสำคัญหรือจุดวิกฤตสุดท้ายของเกมคือฉากสุดท้ายนั้นคือตัวละครโดนเลิกจ้างอย่างไม่เป็นธรรมและบริษัทเสนอเงินปิดปากให้ตัวละคร หรือตัวละครสามารถเลือกที่จะเรียกร้องสิทธิของตัวเอง (ภาพที่ 2) กิจกรรมนี้ได้ออกแบบไว้แล้วว่าตัวละครทุกตัวจะเหลือต้นทุนอย่างน้อยที่จะเลือกแบบใดก็ได้และนำสู่จุดจบของกิจกรรม

6) Reflection การสะท้อนความคิด

กระบวนการการสะท้อนความคิดเป็นกลุ่มเป็นองค์ประกอบที่สำคัญของเครื่องมือละครประยุกต์ Palo Freire (1970) ได้บรรยายถึงกระบวนการ *Reflect* ในงานเขียน *Pedagogy of the Oppressed* ไว้ว่าการสะท้อนความรู้และประสบการณ์ของผู้เข้าร่วมเป็นส่วนสำคัญที่สุดในกระบวนการเรียนรู้ของผู้ถูกกดขี่ เป็นหัวใจในการเชื่อมโยงความคิดเข้ากับการกระทำ นอกจากนี้กระบวนการสะท้อนความคิดยังช่วยให้ผู้เข้าร่วมและผู้นำกิจกรรมสามารถตรวจสอบและวิเคราะห์ประสบการณ์ การเรียนรู้ และผลกระทบของกระบวนการละครร่วมกันได้ ผู้เข้าร่วมสามารถท้าทายสมมติฐาน อคติ และแบบแผนของตนเอง เป็นการแบ่งปันข้อสังเกตและอภิปรายประเด็นทางสังคม วัฒนธรรม หรือการเมืองที่แฝงอยู่ในกระบวนการ (Thompson 2008) ผู้วิจัยมองว่าการแยกส่วนกระบวนการสะท้อนความคิดนี้ออกจากตัวกิจกรรมการเล่น ช่วยส่งเสริมการคิดเชิงวิพากษ์และกระตุ้นให้ผู้เข้าร่วมตั้งคำถามกับเรื่องเล่าและความขัดแย้งที่เกิดขึ้นในกระบวนการได้อย่างละเอียดมากขึ้น

ในกิจกรรมนี้การตัดสินใจของผู้เล่นนี้ไม่มีคำตอบตายตัว ไม่มีถูกผิด สิ่งที่สำคัญมากพอ ๆ กับระหว่างการเดินทางไปฉากต่าง ๆ คือการพูดคุยแลกเปลี่ยนกันทั้งระหว่างและหลังจากฉากสุดท้ายที่จะนำไปสู่การสะท้อนความคิด (Reflection) ผ่านทั้งบทบาทของการเป็นตัวละครในระหว่างกระบวนการและการถอยห่างออกมาเพื่อมองย้อนและเทียบเคียงกับชีวิตของตัวเอง จุดมุ่งหมายสูงสุดของการจัดกิจกรรมนี้จึงเป็นการเปิดพื้นที่ปลอดภัยให้ผู้เล่นได้สำรวจรอยแยกทางชนชั้นของโครงสร้างในสังคมไปพร้อมๆ กับการสำรวจร่างกายและความทรงจำของตัวเองในฐานะประชาชนที่อยู่ท่ามกลางความเหลื่อมล้ำที่กว้างขึ้นในสังคมไทย และเปิดพื้นที่ในการจินตนาการและหาทางออกร่วมกัน

2. การนำกิจกรรมไปปฏิบัติในพื้นที่จริงและการเผยแพร่กระบวนการสู่สาธารณะ

2.1 กลุ่มกรณีศึกษา

กระบวนการการเลือกกลุ่มศึกษาเป็นการมุ่งเน้นกลุ่มนักศึกษาในระดับมหาวิทยาลัยเป็นหลัก เพื่อเป็นจุดเริ่มต้นในการนำเสนอองค์ความรู้ด้านเศรษฐกิจการเมืองและผลกระทบของอุดมการณ์เสรีนิยมใหม่ผ่านเครื่องมือสร้างสรรค์ กลุ่มกรณีศึกษาหลักที่ใช้วิเคราะห์ในงานวิจัยชิ้นนี้จึงเป็นการจัดกิจกรรมในพื้นที่การศึกษา 3 พื้นที่หลัก ได้แก่ 1) มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ 2) มหาวิทยาลัยกรุงเทพ และ 3) มหาวิทยาลัยขอนแก่น

1) พื้นที่ศึกษาที่ 1: มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ ท่าพระจันทร์

กระบวนการของการอบรมเชิงปฏิบัติการนี้ถูกคิดค้นและทดลองครั้งแรกในกระบวนการเรียนการสอนหัวข้อ “ความสุขกับรัฐสวัสดิการ” ในวิชา เศรษฐกิจการเมืองของกลุ่มประเทศรัฐสวัสดิการ หลักสูตรปริญญา การเมือง และเศรษฐศาสตร์ ณ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ เมื่อเดือนกุมภาพันธ์ปี พ.ศ. 2563 ผู้เข้าร่วมในกิจกรรมนี้เป็นนักศึกษา วิทยาลัยสหวิทยาการ อายุ 20-22 ปี จำนวนประมาณ 20 คน โดยนักศึกษากลุ่มนี้คือนักศึกษาที่มีความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับเศรษฐศาสตร์การเมืองและกรอบแนวคิดเกี่ยวกับลัทธิเสรีนิยมใหม่และรูปแบบรัฐสวัสดิการในแต่ละประเทศ การจัดวางลำดับการจัดกิจกรรมจึงเริ่มด้วยการบรรยายภาพความสัมพันธ์ทางเศรษฐกิจการเมือง ความสุข และ รัฐสวัสดิการก่อนการเริ่มจัดกิจกรรมเพื่อให้นักศึกษาได้เชื่อมโยงกับองค์ความรู้

เดิมที่พวกเขาได้ศึกษามา ก่อนที่จะพาพวกเขาเข้าพื้นที่ของกิจกรรมการละครประยุกต์ที่อาจเป็นรูปแบบการศึกษาที่พวกเขาไม่คุ้นเคย

จุดประสงค์ตั้งต้นของการจัดกิจกรรมครั้งนี้คือเพื่อโต้แย้งว่าความสุขนั้นแม้จะเป็นเป็นเรื่องปัจเจกแต่ก็มีความเกี่ยวข้องกับการเข้าถึงเสรีภาพและความเท่าเทียมกันในสังคมโดยเนื้อแท้ สังคมไทยมักเริ่มต้นด้วยการปลูกฝังให้บุคคลเห็นความสำคัญกับความสุขส่วนตัว โดยทำหน้าที่เป็นกลไกในการคัดสรรระบบเศรษฐกิจการเมืองที่ไม่ยุติธรรม แม้จะมีจุดเริ่มต้นที่แตกต่างกัน แต่ภายในกลุ่มเดียวกันและเผชิญสถานการณ์เดียวกัน ผู้เข้าร่วมคนหนึ่งอาจเริ่มต้นด้วยการติดลบทางต้นทุน ในขณะที่อีกคนหนึ่งเกิดมาในสังคมที่มีการกดขี่เสรีภาพไม่จำกัด

จากการดำเนินกิจกรรมผู้เข้าร่วมคนหนึ่งได้สะท้อนว่าต้นทุนที่ได้รับตั้งแต่เริ่มต้นนำไปสู่การเลือกชีวิตที่แตกต่างกันอย่างมาก ผู้เล่นที่ได้รับธง B แสดงความคิดเห็นว่าแม้ชีวิตของตัวละครที่เขาเล่นอาจไม่ราบรื่น แต่เขาก็รู้สึกดีขึ้นมากเมื่อเห็นตัวละคร D อยู่ในตำแหน่งที่ต่ำกว่าและไม่ได้รับโอกาสเช่นเดียวกับพวกเขา¹ ทำให้เขาเข้าใจภาพสะท้อนอันชัดเจนของความเหลื่อมล้ำทางชนชั้นในสังคมไทย เมื่อทุกครั้งที่มีปัจเจกชนประสบปัญหาพวกเขามักถูกบอกให้เปรียบเทียบกับคนที่ด้อยโอกาสกว่าเพื่อทำให้รู้สึกดีกับตัวเองมากขึ้น และเป็นการทำให้ปัจเจกมองข้ามความอยุติธรรมในสังคม ผู้เข้าร่วมอีกคนยังสะท้อนให้เห็นอีกว่า ในภาวะที่บุคคลหนึ่งตกอยู่ในสภาวะที่มีความไม่มั่นคงปลอดภัยทางเศรษฐกิจ การเลือกที่จะปกป้องตัวเองเป็นเรื่องที่ตัดสินใจได้ง่ายกว่าการเห็นอกเห็นใจคนอื่น ๆ ซึ่งเป็นการสะท้อนหลักคิดปัจเจกนิยมของเศรษฐกิจการเมืองเสรีนิยมใหม่อย่างชัดเจน

จากการดำเนินกิจกรรมครั้งแรกนี้ทำให้ผู้วิจัยเห็นได้ชัดเจนถึงความสำคัญของระหว่างการเดินทางระหว่างฉากต่างๆของผู้เล่นและบทสนทนาที่เกิดขึ้นในการแลกเปลี่ยนหลังจากฉากสุดท้าย ผู้วิจัยพบว่าแม้จุดแห่งความสุขของแต่ละคนนั้นแตกต่างกันไปต่อให้จะเป็นผู้เล่นที่จะได้รับทรัพยากรเริ่มต้นเท่ากันก็ตาม สิ่งที่สำคัญกว่าการวัดว่าใครมีความสุขมากน้อยกว่ากันคือต้นทุนชีวิตที่แตกต่างกันตั้งแต่จุดเริ่มต้นซึ่งสอดคล้องกับกลไกของกระบวนการ (Function) ที่ออกแบบไว้แต่ต้น

2) พื้นที่ศึกษาที่ 2: มหาวิทยาลัยกรุงเทพ (กรกฎาคม พ.ศ. 2565)

ในช่วงปี พ.ศ. 2563 การอุบัติขึ้นของโรคระบาดโควิด 19 ได้นำความท้าทายทุกรูปแบบมาสู่ระบบสาธารณสุขอย่างชัดเจน ไม่เพียงแต่สุขภาพเท่านั้น แต่ยังรวมถึงการศึกษา เศรษฐกิจ การคมนาคม และที่อยู่อาศัยด้วย การเกิดโรคระบาดได้พิสูจน์และยืนยันว่าการจัดการทรัพยากรของรัฐบาลเกี่ยวข้องกับคุณภาพชีวิตของประชาชน เมื่อรอยแผลแห่งความเหลื่อมล้ำได้เผยให้เห็นอย่างชัดเจนทำให้ผู้วิจัยได้พัฒนาเนื้อหาของกิจกรรมให้มีความสอดคล้องกับสถานการณ์โรคระบาดมากขึ้นเพื่อยืนยันให้เห็นว่าในภาวะที่สาธารณสุขของประเทศเปราะบางที่สุดนั้นผู้ที่ต้องแบกรับความลำบากที่สุดคือผู้ที่มีทรัพยากรน้อยที่สุดและบทบาทของการรับประกันความเสี่ยงของรัฐต่อประชาชนก็ส่งผลโดยตรงต่อคุณภาพชีวิตของประชาชน

กิจกรรมนี้จัดขึ้นเป็นส่วนหนึ่งของ งาน IDIERI 10th ซึ่งภาควิชาศิลปะการแสดง มหาวิทยาลัยกรุงเทพ ร่วมกับ ศูนย์วิจัย IDIERI (International Drama in Education Research Institute) University of Warwick ประเทศสหราชอาณาจักร เปิดพื้นที่ให้นักปฏิบัติการด้านศิลปะการแสดงในประเทศไทยเข้าร่วมจัดอบรมเชิงปฏิบัติการที่เกี่ยวข้องกับ Applied Theatre, Drama in Education, Theatre for Development และ Performance Studies ที่มีความตั้งใจในการทำลายกำแพงองค์ความรู้ทางวิชาการและเครื่องมือการปฏิบัติการทางศิลปะการแสดงไม่ใหักระจุกตัวอยู่เพียงแค่พื้นที่ในโลกตะวันตกเท่านั้น การจัดกิจกรรมเริ่มจากการจัดงานในพื้นที่ประเทศไทยก่อนจะนำองค์ความรู้และประสบการณ์ที่ได้จากการจัดกิจกรรมไปเสวนาต่อในการประชุมออนไลน์นานาชาติ ลักษณะเฉพาะของการจัดกิจกรรมในพื้นที่เมื่อวันที่ 2 กรกฎาคม พ.ศ. 2565 ณ ภาควิชาศิลปะการแสดง มหาวิทยาลัยกรุงเทพ (ภาพที่ 3) จึงเป็นการเชื่อมต่อองค์ความรู้จากการจัดกิจกรรมเข้าสู่พื้นที่ในระดับนานาชาติ รวมถึงผู้เข้าร่วมจำนวน 12 คน จากการจัดกิจกรรมครั้งนี้ยังมีความหลากหลายมากกว่ากิจกรรมที่จัดที่ชั้นเรียนในมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ ผู้เข้าร่วมประกอบด้วยนักศึกษาระดับนักศึกษามหาวิทยาลัยและบุคคลทั่วไปที่มีช่วงอายุระหว่าง 18 – 55 ปี ทำให้เปิดโอกาสให้เห็นถึงความแตกต่างของประสบการณ์และการร่วมแสดงความคิดเห็นที่มีความซับซ้อนในเรื่องของการมองความเปราะบางทางเศรษฐกิจ ความฝัน และความปรารถนาต่อสังคม

นอกจากนี้การออกแบบกิจกรรมครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ออกแบบสถานการณ์เพิ่มเติมเพื่อให้ตัวละครแต่ละตัวพยายามหาทางออกร่วมกันในช่วงเวลาที่ท้าทายที่สุดในตอนท้ายโดยได้คาดหวังว่าจะทำให้กิจกรรมนำสู่การสร้างจินตนาการสู่การแก้ไขปัญหาได้ด้วย แต่อย่างไรก็ตามผู้วิจัยค้นพบหลังจากการจัดกิจกรรมดังกล่าวผ่านการวิเคราะห์หลังการจัดกิจกรรมและการสนทนากับผู้เข้าร่วมว่า

¹ จากข้อมูลการจัดบันทึกของผู้วิจัยในการทำกิจกรรมเดือนกุมภาพันธ์ พ.ศ. 2563 มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ ท่าพระจันทร์

กระบวนการที่เพิ่มเติมมานั้นมีความซับซ้อนมากเกินไปสำหรับผู้ที่ยังไม่มีประสบการณ์ทางการละครมาก่อน และมีความท้าทายในการที่ตัวละครที่ได้รับต้นทุนน้อยตั้งแต่แรกจะหาทางออกในสถานะเงื่อนไขที่บีบบังคับให้พวกเขาต้องดิ้นรนเพื่อมีชีวิตรอด



ภาพที่ 3 ภาพระหว่างการดำเนินกิจกรรม
 ธีม: ผู้วิจัย

สำหรับประสบการณ์ในการเข้าร่วมกิจกรรมนั้นข้อคิดเห็นของผู้เข้าร่วมกิจกรรมท่านหนึ่งในฐานะนักศึกษา อายุ 18-22 ปี ได้สะท้อนให้เห็นถึงสถานะความเปราะบางและความหวังได้อย่างชัดเจน โดยผู้เข้าร่วมเป็นผู้ที่ได้รับทุนที่มีสวัสดิการรองรับทุกมิติในชีวิตได้ระบุว่าตนรู้สึกมีอำนาจ รู้สึกว่าการได้ใช้ชีวิตในโลกที่ทุกอย่างเป็นไปได้ทำให้ชีวิตเบาตัวขึ้นมาก และเมื่อเปรียบเทียบกับชีวิตจริงของตนที่ตรงข้ามกับเงื่อนไขที่สุดแล้ว ยิ่งทำให้เห็นว่าเงื่อนไขทางเศรษฐกิจสังคมเป็นตัวแปรสำคัญในการใช้ชีวิตในประเทศไทยซึ่งส่งผลต่อสุขภาพจิตโดยตรง นอกจากนี้ผู้เข้าร่วมที่เป็นบุคคลทั่วไปในวัยทำงานอายุ 30-40 ปี ก็ได้สะท้อนความคิดในเชิงเดียวกันว่าเมื่อตนได้สวมบทบาทผู้เล่นที่มีต้นทุนน้อยที่สุดทำให้เข้าใจถึงเงื่อนไขความอึดอัดที่ไม่อาจนำไปสู่การยกระดับคุณภาพชีวิตได้เลย และยังมีแนวโน้มที่จะส่งต่อความยากจนสู่ลูกหลานต่อไป²

การสะท้อนข้างต้นนี้ชี้ให้เห็นว่าแม้ผู้เข้าร่วมจะอยู่ในช่วงวัยและสถานะต่างกันในชีวิตจริง การเข้าร่วมกิจกรรมนี้ได้พาให้ผู้เข้าร่วมเห็นถึงแกนของปัญหาที่มากกว่าแค่การปรับทัศนคติและความพอใจส่วนบุคคล ดังที่ Lauren Berlant (2011) ได้วิเคราะห์ไว้ในงานเขียน *Cruel Optimism* ว่ากลไกทางวัฒนธรรมของลัทธิเสรีนิยมใหม่ที่พยายามปลุกฝังว่าการคิดบวกท่ามกลางความไม่เป็นธรรมจะสามารถประสบความสำเร็จได้มากกว่าคนที่เอาแค่นักด่าโครงสร้างและระบบ ผู้วิจัยต้องการฉายภาพให้เห็นผ่านกิจกรรมดังกล่าวว่าถึงแม้ความสุขของตัวละครแต่ละตัวจะอยู่ต่างหากกันเพียงใด มันไม่ได้ส่งผลต่อความสามารถในการเข้าถึงบริการสาธารณะและสวัสดิการพื้นฐาน อีกนัยหนึ่งคือการที่ตัวละครตัวหนึ่งมีความสุขหรือความพอใจกับชีวิตไม่อาจสรุปได้ว่าตัวละครนั้นไม่ได้รับผลกระทบจากความเหลื่อมล้ำทางเศรษฐกิจ เช่นเดียวกันกับการที่ตัวละครที่มั่งคั่งอาจไม่ได้มีความสุขมากนัก แต่นั่นก็ไม่ได้ส่งผลกระทบต่อโครงสร้างความเหลื่อมล้ำที่กดทับคนข้างล่างอยู่เช่นกัน ในทางกลับกันมายาคติของการที่ส่งเสริมปัจเจกให้พยายามมีความสุขหรือการมองโลกในแง่บวกมักถูกใช้เป็นเครื่องมือสำคัญในการทำให้ผู้คนมองข้ามโครงสร้างการกดขี่หรือการที่มันเป็นธรรม

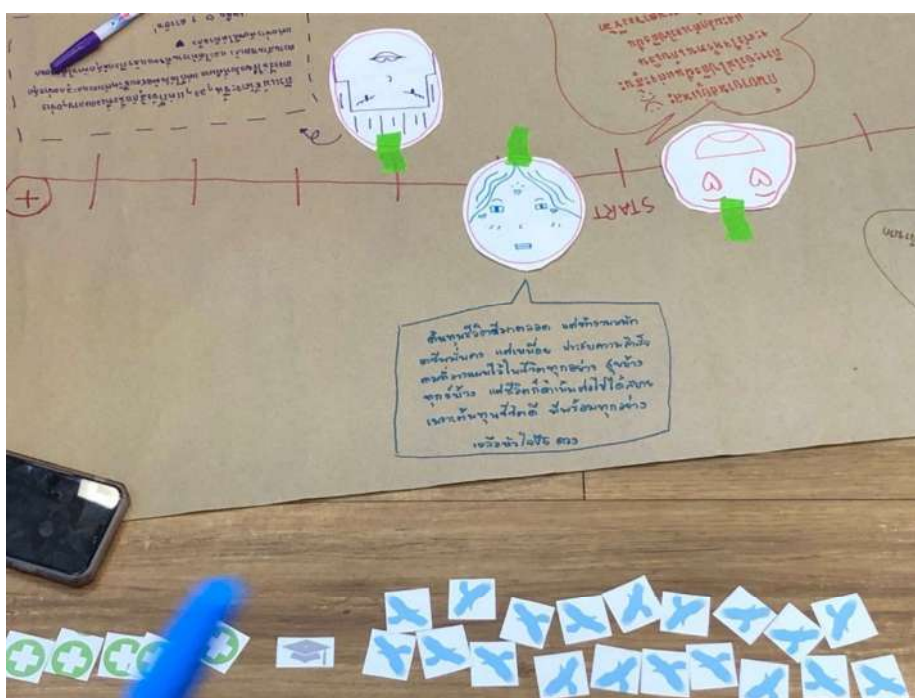
3) พื้นที่ศึกษาที่ 3: มหาวิทยาลัยขอนแก่น (กันยายน พ.ศ. 2565)

ผู้วิจัยได้จัดกิจกรรม อบรมเชิงปฏิบัติการ: *The Capital - คุณมีหัวใจกี่ดวง?* (ฉบับโควิด-19) ณ มหาวิทยาลัยขอนแก่น โดยเป็นส่วนหนึ่งของการนำเสนอผลงานโครงการประชุมวิชาการระดับชาติและนานาชาติ ศิลปกรรมวิจัยประจำปี 2565 (FAR8)

² จากข้อมูลการจัดบันทึกของผู้วิจัยในการทำกิจกรรมวันที่ 2 กรกฎาคม พ.ศ. 2565 มหาวิทยาลัยกรุงเทพ



“ศิลป์ทำเวลา เวลาทำศิลป์” The Future of Arts : The Challenges of Artists วันที่ 3-4 กันยายน พ.ศ. 2565 ณ อุทยานวิทยาศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น ในขณะที่ยังจัดกิจกรรม ณ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ และ มหาวิทยาลัยกรุงเทพ เป็นการเปิดพื้นที่ให้ผู้เข้าร่วมที่อาศัยอยู่ในเขตกรุงเทพและปริมณฑลเป็นหลัก การจัดกิจกรรมครั้งนี้เป็นการย้ายพื้นที่ในการเข้าร่วมสู่พื้นที่ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ แม้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมนี้จะเป็นนักศึกษาอายุ 18 – 25 ปี แต่กลุ่มนักศึกษาเหล่านี้คือผู้ที่มีประสบการณ์ในเชิงพื้นที่ที่ใกล้ชิดกับความเหลื่อมล้ำและความยากจนในพื้นที่ ซึ่งอาจรวมถึงความเหลื่อมล้ำในการเข้าถึงอาชีพและทรัพยากรที่แตกต่างจากพื้นที่กรุงเทพมหานครและปริมณฑล ภาคอีสานถือว่าเป็นพื้นที่ที่มีสภาพความยากจนสูงที่สุดในประเทศไทย และเป็นภาคที่พบปัญหาด้านเศรษฐกิจและสังคมอย่างรุนแรง (พอพันธ์, 2560) สาเหตุหลักของความยากจนในภาคอีสานมีหลายปัจจัย อาทิ เช่น อัตราการศึกษาที่ต่ำ การขาดสิทธิ์และการเข้าถึงทรัพยากรสาธารณะและบริการสาธารณะที่มีคุณภาพ เช่น การศึกษา การดูแลสุขภาพ การขาดสิทธิ์ในการเข้าถึงทรัพยากรสาธารณะส่งผลให้ประชากรมีโอกาสในการพัฒนาและฟื้นฟูชีวิตที่จำกัด ซึ่งมีความเกี่ยวข้องกับใจความสำคัญของกิจกรรมนี้โดยตรงที่ต้องการนำเสนอเรื่องความเหลื่อมล้ำทางต้นทุน



ภาพที่ 4 ตัวอย่างการเขียนสะท้อนความคิดของตัวละคร

ที่มา: ผู้วิจัย

Helen Nicholson (2015, 57) ได้เสนอไว้ในกระบวนการเรียงลำดับกิจกรรมในกระบวนการละครประยุกต์ว่าการออกแบบให้ผู้เข้าร่วมได้จุ่มเข้าไปกับประสบการณ์การละครตั้งแต่ต้นก่อนมีศักยภาพที่จะนำสู่การสร้างบทสนทนาเชิงลึกในภายหลังสามารถเป็นกลยุทธ์ทางการละครที่ไม่เหมือนกับศาสตร์อื่นๆ คือการทำให้ผู้คนได้ยึดโยงความคิดและความรู้สึกผ่านสุนทรียะและผัสสะทางอารมณ์ผ่านประสบการณ์ตรง รูปแบบของกิจกรรมที่มหาวิทยาลัยขอนแก่นจึงได้นำแนวคิดดังกล่าวมาพัฒนาต่อจากการจัดกิจกรรมที่มหาวิทยาลัยกรุงเทพ โดยการเริ่มกิจกรรมด้วยกระบวนการทางการละครตั้งแต่แรกและปิดท้ายกิจกรรมด้วยการเสวนาในกลุ่มแทนที่จะนำเงื่อนไขในการหาทางออกร่วมกันเข้ามาในกระบวนการละครโดยตรง เพื่อให้ผู้เข้าร่วมได้ถอยออกมาจากบทบาทเพื่อร่วมกันเสวนาถึงความเป็นไปได้ผ่านประสบการณ์ตรงของผู้เข้าร่วมมากกว่าในฐานะตัวละคร นอกจากนี้ยังมีการบรรยายสรุปความหมายและกระบวนการการสร้างรัฐสวัสดิการในต่างประเทศและในประเทศไทยในตอนท้ายของจัดกิจกรรมเพื่อให้นักศึกษาได้เห็นเงื่อนไขเศรษฐกิจการเมืองในโลกความเป็นจริงไปคู่ขนานกับการทำกิจกรรม

จากการเสวนาหลังกิจกรรมที่มหาวิทยาลัยขอนแก่นนี้ ทำให้ผู้วิจัยได้เห็นถึงความปรารถนาของผู้เข้าร่วมที่ต้องการให้สังคมดีขึ้นอย่างชัดเจน การเห็นอกเห็นใจเพื่อนมนุษย์ และความปรารถนาที่จะยืนหยัดร่วมกับผู้ที่เผชิญกับความยากลำบากแม้ตนอาจไม่ได้รับผลกระทบโดยตรง แม้หลายครั้งเป็นการง่ายกว่าที่จะตัดสินผู้อื่นผ่านอคติของตนที่ถูกกำหนดโดยกรอบศีลธรรมอันจำกัดต่างๆ เช่น “คนจนเพราะขี้เกียจ” หรือ “เป็นคนเลวถึงจน” ซึ่งวาทกรรมเหล่านี้ล้วนเป็นการผลิตสร้างผลลบความเหลื่อมล้ำ

ให้กับคนชนชั้นล่าง (Tyler, 2020) และทำให้เรามองข้ามโครงสร้างที่มีข้อบกพร่องโดยพื้นฐานซึ่งทำให้ความไม่เท่าเทียมกันทางสังคมยังคงอยู่ด้วยการแปะฉลากสาเหตุของความยากจนไว้ที่เรื่องของคุณธรรมส่วนบุคคล

นักศึกษาท่านหนึ่งซึ่งรับบทเป็นตัวละครเริ่มต้นทุนเริ่มต้นต่ำที่สุดได้ตัดสินใจสะสมหนี้เพื่อศึกษาต่อในระดับอุดมศึกษาตั้งแต่เริ่มกิจกรรมเพื่อค้นหาทางเลือกในชีวิตที่มากขึ้น อย่างไรก็ตามชีวิตของตัวละครนี้ไม่เคยง่ายขึ้นเลยหลังจากนั้น การมีทางเลือกในชีวิตมากขึ้นมาพร้อมกับภาระหนี้ที่ตามหลอกหลอนเขาจนจบเกม "ถ้าเล่นเกมแล้วเครียดขนาดนี้ ชีวิตจริงจะขนาดไหน" ³ เขาตั้งคำถามต่อเงื่อนไขในชีวิตความเป็นจริงที่เขายอมรับว่าบทบาทในเกมแตกต่างจากสถานะทางสังคมของเขา

นักศึกษาอีกท่านซึ่งรับบทตัวละครมีเงินทุนเริ่มต้นมากมายเลือกที่จะเข้าร่วมการต่อสู้ร่วมกับเพื่อนๆ ในฉากสุดท้ายแม้ตัวละครของเธอจะไม่ได้เดือดร้อนเลยก็ตาม เธอยืนยันว่าเธอต้องการการกระตือรือร้นมากกว่าความมั่งคั่ง และต้องการเห็นเพื่อนของเธอได้มีชีวิตที่มีทางเลือกเหมือนเธอเช่นกัน ในขณะที่นักศึกษาอีกท่านที่ได้รับบทตัวละครที่ต้นทุนน้อยที่สุดและต้องแบกความฝันไว้ตลอดทั้งเกม เธอตระหนักว่าเธอไม่เคยได้อะไรตอบแทนเลยนอกจากหนี้สิน แต่ตอนสุดท้ายเธอก็ยังเลือกที่จะไม่รับเงินปิดปากจากนายจ้างและยอมเพิ่มหนี้เพื่อออกมาเรียกร้องสิทธิของตัวเอง โดยระบุว่าตัวละครของเธอพยายามสะสมความมั่งคั่งมาตลอดทั้งเกม แต่ด้วยทุนที่เธอมี มันเป็นไปได้ เธอได้เรียนรู้ว่าเราไม่แค่ต้องการเงินเพื่อความอยู่รอด เราต้องการสิทธิขั้นพื้นฐานอื่นๆ เช่นกัน จากเรื่องเล่าจากผู้เข้าร่วมกิจกรรมเหล่านี้ได้ชี้ให้เห็นถึงแรงบันดาลใจในการสร้างสังคมที่บุคคลสามารถเข้าถึงความสุขและความสมหวังได้อย่างเท่าเทียมกันพวกเขาสนับสนุนการที่รัฐบาลควรเข้ามาจัดการในการสร้างทางเลือกในชีวิตที่หลากหลายและสนับสนุนให้ผู้อื่นมีโอกาสเช่นเดียวกัน

2.2 การเผยแพร่และต่อยอดองค์ความรู้

นอกจากการจัดกิจกรรมเชิงปฏิบัติการ ณ พื้นที่จริงแล้ว ผู้วิจัยได้นำกระบวนการดังกล่าวจัดทำเป็นข้อมูลสาธารณะเพื่อเผยแพร่ต่อบุคคลทั่วไปโดยเฉพาะผู้ปฏิบัติการด้านการศึกษาที่ต้องการนำข้อมูลไปพัฒนาต่อ โดยผู้วิจัยได้เขียนบทความเรื่อง “คุณเหลือหัวใจกี่ดวง? “The Capital”: ต้นทุน รัฐสวัสดิการ และ ความสุข”⁴ ในเว็บไซต์ของ We Fair หน่วยงานที่ขับเคลื่อนประเด็นเกี่ยวกับการสร้างรัฐสวัสดิการ หลังจากการเผยแพร่บทความทำให้กระบวนการนี้เป็นที่สนใจของกลุ่มคนทำงานในแวดวงทางการศึกษา ผู้วิจัยได้รับติดต่อจากมูลนิธิการศึกษาเพื่อสร้างพลเมืองไทย (Thai Civic Education Foundation) เพื่อให้สัมภาษณ์เกี่ยวกับกระบวนการการออกแบบกิจกรรมในบทความ “CIVIC CLASSROOM ตอนที่ 18 : เรียนรู้รัฐสวัสดิการผ่านเกม”⁵ เพื่อให้ข้อมูลนำสู่สาธารณะและมีการต่อยอดองค์ความรู้มากขึ้น

นอกจากนี้ผู้วิจัยยังได้จัดทำไฟล์ Digital Toolkits⁶ สำหรับการเรียนรู้เพื่อส่งต่อคู่มือการทำกิจกรรมให้กับผู้ที่สนใจ และได้ร่วมกับศูนย์วิจัยรัฐสวัสดิการทางความเป็นธรรมศึกษา มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ ในการส่งมอบกิจกรรมนี้ให้เป็นเครื่องมือหลักในการจัดกิจกรรมเพื่อสร้างความเข้าใจเกี่ยวกับรัฐสวัสดิการในงานเสวนาต่างๆ เพื่อทำให้องค์ความรู้ขยายวงต่อบุคคลในกลุ่มที่หลากหลายมากยิ่งขึ้น หลังจากการเผยแพร่ข้อมูลสู่สาธารณะที่ระบุไปข้างต้น ทำให้ผู้วิจัยได้รับติดต่อจากกลุ่มครูโรงเรียนมัธยมศึกษาจำนวนหนึ่งในการขอข้อมูลเพิ่มเติมไปเพื่อใช้ในการถ่ายทอดความรู้ต่อไป ตัวอย่างหนึ่งจากจดหมายที่ผู้วิจัยได้รับจากครูโรงเรียนมัธยมศึกษาแห่งหนึ่งระบุว่า

ได้อ่านงานเขียนเกี่ยวกับบอร์ดเกมรัฐสวัสดิการที่อาจารย์แชร์ไว้ในเว็บไซต์ We Fair จึงอยากขอไฟล์บอร์ดเกมของอาจารย์ มาปรับใช้ในวิชาพระพุทธศาสนา ชั้น ม.6 เพื่อชวนนักเรียนนิพากษ์ทฤษฎีเศรษฐกิจพอเพียงและระบบศีลธรรมแบบปัจเจกชน ถ้าอาจารย์ไม่ขัดข้อง ขออนุญาตปรับเกมเล็กน้อยให้เข้ากับวัตถุประสงค์นะคะ⁷

³ จากข้อมูลการจดบันทึกของผู้วิจัยในการทำกิจกรรม วันที่ 3 กันยายน พ.ศ. 2565 มหาวิทยาลัยขอนแก่น

⁴ เข้าถึงข้อมูลได้จาก <https://wefair.org/the-capital/>

⁵ เข้าถึงข้อมูลได้จาก <https://rb.gy/38fiw>

⁶ เข้าถึงข้อมูลได้จาก https://drive.google.com/drive/folders/141_KLR3am2-L_HAgAbG6MuRxBQef9ohR

⁷ ส่วนหนึ่งจากจดหมายอิเล็กทรอนิกส์ที่ผู้วิจัยได้รับจากผู้สนใจ (ธันวาคม, 2563)



นอกจากนี้หลังจากมีการนำกิจกรรมไปใช้อย่างต่อเนื่องโดยศูนย์วิจัยรัฐสวัสดิการทางความเป็นธรรมศึกษาตั้งแต่ปี พ.ศ. 2564 เป็นต้นมา ทำให้เครื่องมือนี้ยังคงเป็นที่สนใจสำหรับกลุ่มผู้ปฏิบัติงานทางการศึกษา อีกตัวอย่างข้อความที่ผู้วิจัยได้รับจากครูมัธยมศึกษาในจังหวัดระยองระบุว่า:

ผมอ่านบทความที่อาจารย์เขียนจบแล้วรู้สึกประทับใจมาก และสนใจนำกิจกรรมนี้ไปใช้ในการเรียนการสอนในภาคการศึกษาหน้า จึงขออนุญาตรบกวนอาจารย์เรื่อง "ไฟล์เพิ่มเติมสำหรับการทำเวิร์คชอป" ที่ระบุไว้ท้ายบทความ และขอสอบถามว่าอาจารย์พอมีคู่มือสำหรับการจัดกิจกรรมนี้นอกเหนือจากบทความข้างต้นบ้างไหมครับ สุดท้ายนี้ ผมขอขอบคุณและส่งกำลังใจมาให้อาจารย์และทีมงานที่สร้างสรรค์กิจกรรมนี้ขึ้นมา ผมเชื่อว่ากิจกรรมนี้เป็นประโยชน์มากๆ ไม่ใช่เฉพาะต่อความเข้าใจเรื่องรัฐสวัสดิการ แต่ต่อการสร้างสังคมไทยที่น่าอยู่ขึ้นในวันนี้และวันข้างหน้าด้วย⁸

ข้อความข้างต้นสะท้อนให้เห็นถึงความตื่นตัวและความสนใจของผู้ปฏิบัติงานทางการศึกษาที่ต้องการนำข้อมูลไปต่อยอดต่อโดยพัฒนาให้สัมพันธ์กับองค์ความรู้ที่หลากหลาย การเผยแพร่ข้อมูลกระบวนการเรียนรู้จึงเป็นการเน้นย้ำให้เห็นถึงความสำคัญในการเผยแพร่ข้อมูลและองค์ความรู้ให้เป็นสมบัติของสาธารณะเพื่อให้เกิดประโยชน์สูงสุดต่อสังคมในวงกว้าง

อภิปรายผล

จากการวิเคราะห์ข้อมูลข้างต้นสามารถสรุปและอภิปรายผลการวิจัยได้ดังนี้

1. กระบวนการใช้การละครประยุกต์ในการออกแบบกิจกรรมสามารถนำพาผู้เข้าร่วมให้ทำความเข้าใจประสบการณ์ตรงของความเหลื่อมล้ำทางต้นทุนชีวิตในมิติต่าง ๆ และเข้าใจถึงความจำเป็นของการจัดตั้งรัฐสวัสดิการและเน้นย้ำให้เห็นถึงความเหลื่อมล้ำทางชนชั้นในสังคมไทย ผ่านกระบวนการเล่น การสวมบทบาท การตัดสินใจ และการสร้างประสบการณ์ร่วม รวมถึงการสะท้อนความคิดผ่านการถ้อยแถลงเพื่อกลับมาเชื่อมโยงประสบการณ์นั้นกับสังคมปัจจุบัน
2. การเลือกใช้ความเจ็บปวดร่วมกันของสังคมเป็นความขัดแย้งหลักในเส้นเรื่องของสถานการณ์ในการจัดกิจกรรมสามารถชี้ให้เห็นถึงผลกระทบของการระบาดใหญ่ของโควิด-19 ต่อแง่มุมต่าง ๆ ของประชาชนในประเทศไทย โดยเฉพาะอย่างยิ่งในแง่ของความไม่เท่าเทียมกันทางเศรษฐกิจและสังคม
3. การจัดลำดับขั้นตอนในกิจกรรมมีความสำคัญอย่างยิ่ง ขึ้นอยู่กับความรู้และประสบการณ์พื้นฐานของผู้เข้าร่วม เครื่องมือทางการละครประยุกต์ควรเป็นเครื่องมือที่นำพาผู้เข้าร่วมที่มีประสบการณ์หลากหลายในการเข้าสู่พื้นที่สมมติและกติกากำหนดร่วมกัน ก่อนจะเปิดพื้นที่ให้เกิดการแสดงความคิดเห็นและประสบการณ์เชิงลึกตอนท้าย
4. การแลกเปลี่ยนความคิดและการสะท้อนความคิดหลังการจัดกิจกรรมเผยให้เห็นถึงความปรารถนาของผู้เข้าร่วมที่มีต่อสังคมที่ดีขึ้น ความเห็นอกเห็นใจต่อเพื่อนมนุษย์ และความมุ่งมั่นที่จะยืนหยัดต่อสู้กับปัญหาต่างๆ อย่างชัดเจน แม้ว่าพวกเขาจะไม่ได้ผลลัพธ์โดยตรงในชีวิตจริง เมื่อเทียบเคียงกรณีศึกษาแล้วประสบการณ์ร่วมที่เกิดขึ้นแสดงให้เห็นถึงความตระหนักในความจำเป็นในการเปลี่ยนแปลงขั้นพื้นฐานในโครงสร้างทางสังคมเพื่อให้บรรลุถึงสังคมที่เท่าเทียมกันมากขึ้น
5. จากการวิเคราะห์ผลจากการจัดกิจกรรมในแต่ละพื้นที่สะท้อนให้เห็นว่าความแตกต่างทางพื้นที่การจัดกิจกรรม อายุ และสถานะทางสังคมของผู้เข้าร่วม ส่งผลต่อการสะท้อนความคิดและความรู้สึกที่หลากหลายและคาดเดาไม่ได้จึงเป็นเรื่องจำเป็นที่ผู้นำกิจกรรมต้องอาศัยการรับฟังและประมวลผลในแต่ละครั้งเพื่อนำพาให้บทสนทนาหลังจากการจัดกิจกรรมไปสู่ขอบเขตของการวิพากษ์ระบบเศรษฐกิจเสรีนิยมใหม่
6. งานวิจัยชี้ให้เห็นถึงความสำคัญของการเผยแพร่ข้อมูลกิจกรรมเป็นความรู้สาธารณะ การใช้ศิลปะและการละครทำให้บุคคลสามารถเชื่อมโยงกับมนุษย์คนอื่นในสังคมและทำหน้าที่เป็นเครื่องมือในการตั้งคำถามเกี่ยวกับความเท่าเทียมกันทางสังคมและสิทธิมนุษยชน ทำให้หัวข้อที่ซับซ้อนสามารถเข้าถึงผู้ชมได้กว้างขึ้น ส่งเสริมความเข้าใจ เสียงตอบรับจากผู้เข้าร่วมบ่งชี้ถึงศักยภาพของกิจกรรมเหล่านี้ที่นอกจากจะเสริมสร้างความเข้าใจแล้วยังช่วยสร้างความเปลี่ยนแปลงในระดับวัฒนธรรมต่อความตื่นรู้ถึงประเด็นความเหลื่อมล้ำในสังคมได้

จากข้อมูลข้างต้นหากพิจารณาแล้วจะเห็นว่ากระบวนการทางการละครมีบทบาทสำคัญในการช่วยให้เรามองเห็นความเหลื่อมล้ำภายใต้แนวคิดเศรษฐกิจการเมืองเสรีนิยมใหม่อย่างชัดเจนผ่านการลงมือปฏิบัติและการมีประสบการณ์ร่วมกันใน

⁸ ส่วนหนึ่งจากจดหมายอิเล็กทรอนิกส์ที่ผู้วิจัยได้รับจากผู้สนใจ (มีนาคม, 2566)

สถานการณ์ที่สร้างขึ้น และเป็นช่องทางที่ผู้เข้าร่วมสามารถตั้งคำถามเกี่ยวกับตนเองและสิ่งที่เกิดขึ้นรอบตัวพวกเขาได้ หากเวลาผ่านไปแล้วผู้เข้าร่วมยังสามารถสังเกตและสอบถามว่าความฝันและความสุขของเขายังคงเดิมหรือเปลี่ยนแปลงไปอย่างไรโดยอ้างอิงถึงประสบการณ์จากกิจกรรมที่ได้เข้าร่วม กิจกรรมนี้ยังเป็นพื้นที่ในการจินตนาการและตัดสินใจเพื่อสร้างความเป็นไปได้ใหม่ในอนาคตผ่านการที่ผู้เข้าร่วมสามารถออกแบบตัวละคร การสวมบทบาท การตัดสินใจ และการสะท้อนความคิด ซึ่งเป็นการส่งเสริมการตั้งคำถามเกี่ยวกับความเท่าเทียมและสิทธิของมนุษย์ในสังคม ทำให้เกิดการสร้างความเข้าใจและทำให้เรื่องโครงสร้างเศรษฐกิจการเมืองที่มักถูกอธิบายอย่างซับซ้อนเรียบง่ายขึ้นและเข้าถึงได้สำหรับผู้ที่อยู่ในช่วงวัยและสถานะแตกต่างกัน

สุดท้ายนี้งานวิจัยนี้ยืนยันว่าศิลปะและการละครยังเป็นเครื่องมือที่ทำให้ผู้เข้าร่วมได้อยู่ใกล้ความเป็นมนุษย์ของผู้อื่นและเข้าใจถึงประสบการณ์และความรู้สึกของคนอื่น การสวมบทบาททำให้ผู้เข้าร่วมรับรู้ถึงสถานการณ์ที่ต่างกันและสามารถสังเกตและสัมผัสปัญหาและแง่มุมที่อาจแตกต่างจากชีวิตจริง และนำสู่สร้างการเชื่อมโยงและสร้างการพูดคุยที่สามารถส่งเสริมการเปลี่ยนแปลงทางสังคมได้ โดยสรุปแล้วการนำศิลปะและการละครประยุกต์มาใช้ในการบวนการการศึกษาในงานวิจัยชิ้นนี้ช่วยเสริมสร้างความเข้าใจและการตระหนักรู้ให้กับผู้เข้าร่วมเกี่ยวกับประเด็นปัญหาความเหลื่อมล้ำและความสำคัญของการสร้างรัฐสวัสดิการได้อย่างลึกซึ้งทั้งในระดับการมองเห็นปัญหาโครงสร้างและระดับอารมณ์ความรู้สึกและการเห็นอกเห็นใจผู้อื่นในสังคมเพื่อตระหนักถึงความสำคัญในการสร้างความเปลี่ยนแปลงต่อไป

ข้อเสนอแนะ

จากผลวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้ค้นพบถึงผลสำเร็จในการใช้เครื่องมือทางการละครประยุกต์เพื่อใช้ในการออกแบบกิจกรรมทางการศึกษาที่สามารถสื่อสารได้กับกลุ่มคนหลายช่วงวัย เพื่อให้ตระหนักถึงผลของโครงสร้างเศรษฐกิจสังคมเสรีนิยมใหม่อันเป็นการคงไว้ซึ่งความเหลื่อมล้ำ โดยผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะในเชิงปฏิบัติการและข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไปดังนี้

1. ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

ผู้ปฏิบัติงานด้านการศึกษาคือเป็นกลุ่มสำคัญในการนำผลของงานวิจัยชิ้นนี้ไปออกแบบและต่อยอดองค์ความรู้ในห้องเรียน เนื่องจากผลศึกษาจากกระบวนการวิจัยชิ้นนี้ชี้ให้เห็นว่ากระบวนการต้องอาศัยการมีส่วนร่วมของผู้เข้าร่วม พื้นที่ทางกายภาพ และพื้นที่ในการสร้างบทสนทนา ดังนั้นผู้ปฏิบัติการทางการศึกษาเป็นกลุ่มที่มีศักยภาพและทรัพยากรบุคคลในการสร้างการเรียนรู้ผ่านเครื่องมือต่างๆที่ทำให้ผู้เรียนได้เข้าถึงประสบการณ์ อารมณ์ และความรู้ ได้อย่างลึกซึ้ง นอกจากนั้นนักวิชาการด้านมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์สามารถนำงานวิจัยชิ้นนี้เป็นตัวอย่างของการผนวกองค์ความรู้แบบสหวิทยาการอันสามารถนำสู่การลดช่องว่างในการเข้าถึงและส่งต่อความรู้โดยใช้เครื่องมือทางศิลปะการละครเพื่อยึดโยงองค์ความรู้และทฤษฎีเข้ากับประสบการณ์และ อารมณ์ความรู้สึก

2. ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป

เนื่องจากงานวิจัยชิ้นนี้มุ่งเน้นที่การเผยให้เห็นปัญหาเชิงโครงสร้างของความเหลื่อมล้ำเป็นจุดเริ่มต้น งานวิจัยครั้งต่อไปควรมีการพัฒนาการวิจัยเครื่องมือทางศิลปะการแสดงให้ไปสู่การสร้างการเปลี่ยนแปลงในเชิงวัฒนธรรมที่เป็นรูปธรรมมากขึ้น นอกจากนี้งานวิจัยครั้งต่อไปควรมีการประสานงานร่วมกับเครือข่ายการศึกษาที่สามารถนำเครื่องมือไปเผยแพร่ต่อผู้ใช้ประโยชน์โดยตรงมากยิ่งขึ้น

เอกสารอ้างอิง

- พอพันธ์ อุยยานนท์. (2560). *เศรษฐกิจอีสาน: พัฒนาการและการเปลี่ยนแปลง*. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
- Berlant, L. (2011). *Cruel optimism*. USA: Duke University Press.
- Brown, W. (2015). *Undoing the demos: Neoliberalism's stealth revolution*. New York: Zone Books.
- Caillois, R. (1961). *Man, play, and games*. Chicago: University of Illinois Press.
- Credit Suisse. (2016). *Global Wealth Databook 2016*. Zurich: Credit Suisse AG.
- Freire, P. (2020). Pedagogy of the oppressed. *Toward a sociology of education*. 374-386.
- Foucault, M. (2008). The birth of biopolitics. *Lectures at the Collège de France, 1978-79* (M. Senellart, Ed.).



Palgrave Macmillan.

- Kershaw, B. (2009). *Practice-as-research: An introduction*. In L. Allegue, S. Jones, B. Kershaw, & A. Piccini (Eds.), *Practice-as-Research in performance and screen* (pp. 1-16). Palgrave Macmillan.
- Maslow, A. (1943). A theory of human motivation. *Psychological Review*, 50(4), 370-396.
- Nicholson, H. (2015). *Applied Drama: The Gift of Theatre* (Theatre and Performance Practices) (2nd ed.). USA: Springer.
- Prentki, T., & Preston, S. (2009). *The Applied Theatre Reader*. England: Routledge.
- Preston, S. (2016). *Applied Theatre: Facilitation: Pedagogies, Practices, Resilience*. London: Bloomsbury Publishing.
- Schechner, R. (2006). *Performance Studies: An Introduction* (3rd ed.). England: Routledge.
- Tyler, I. (2020). *Stigma, The Machinery of Inequality*. London: Zed Books.
- Taylor, P. (2003). *Applied Theatre: Creating Transformative Encounters in the Community*. Intellect Books.
- The Happiness Research Institute. (2014). *The Happy Danes*. Exploring the reasons behind the high levels of happiness in Denmark. Copenhagen.
- Thompson, J. (2008). *Applied Theatre*. Bewilderment and Beyond. Switzerland: Peter Lang.
- Veenhoven, R. (1999). Quality-of-life in individualistic society: A comparison of 43 nations in the early 1990s. *Social Indicators Research*, 48(2), 157-186.