

การออกแบบนิทรรศการการคุกคามทางเพศผ่านสื่อบันเทิง
SEXUAL HARASSMENT IN ENTERTAINMENT EXHIBITION DESIGN



ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชานิตศศิลป์ ภาควิชานิตศศิลป์ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
ปีการศึกษา 2562

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ใบอนุญาตศิลปนิพนธ์

การออกแบบนิทรรศการการคุกคามทางเพศผ่านสื่อบันเทิง
SEXUAL HARASSMENT IN ENTERTAINMENT EXHIBITION DESIGN



นายกฤษณะ ทรัพย์จตุพร
Mister Krishna Supjatuporn

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
อนุมัติให้ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปกรรมศาสตร์บัณฑิต
สาขาวิชานิตศศิลป์

อาจารย์ที่ปรึกษาศิลปนิพนธ์.....วันที่ 29/6/63
(อาจารย์พรรณศรี ชูอารยะประทีป)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หัวข้อศิลปนิพนธ์ การออกแบบนิทรรศการการคุกคามทางเพศผ่านสื่อบันเทิง
SEXUAL HARASSMENT IN ENTERTAINMENT EXHIBITION DESIGN
ชื่อ นายกฤษณะ ทรัพย์จตุพร
สาขาวิชา นิเทศศิลป์
ภาควิชา นิเทศศิลป์
คณะ สถาปัตยกรรมศาสตร์
ปีการศึกษา 2559
อาจารย์ที่ปรึกษา อาจารย์พรรณศรี ชูอารยะประทีป

บทคัดย่อ

ศิลปนิพนธ์การออกแบบนิทรรศการนี้เกิดขึ้นเพื่อย้ำเตือนให้ตระหนักถึงเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในปัจจุบัน ที่คนทั่วไปมองว่าการคุกคามทางเพศที่อยู่ในรายการบันเทิงเป็นเรื่องตลกเรื่องบันเทิง จนอาจจะส่งผลให้เกิดพฤติกรรมเลียนแบบนำมุกตลกคุกคามทางเพศที่อยู่ในรายการบันเทิงออกมาใช้ในสังคมจริงๆ ซึ่งในรายการทุกคนภายในเหตุการณ์ต่างเข้าใจว่าเป็นบทและสคริปของทางรายการ แต่ในสังคมจริงๆไม่มีใครรู้ว่าเกิดอะไรขึ้นเมื่อไหร่ และไม่มีใครรู้ว่าแต่ละคนสามารถรับได้มากน้อยขนาดไหนกับมุกตลกคุกคามทางเพศเหล่านี้

นิทรรศการนี้ประกอบด้วยเนื้อหา 7 ห้อง เพื่อให้เนื้อหาที่มีครอบคลุมสื่อสารและกระจายเข้าถึงผู้คนได้ง่ายที่สุด เนื้อหาภายในนิทรรศการจะเป็นข้อมูลและภาพประกอบและยังมีพื้นที่ส่วนหนึ่งที่ให้ผู้ที่มาชมงานได้ลองหยิบจับได้ดูได้ฟังได้ด้วย เนื้อหาทั้ง 7 ห้อง จะเล่าเรื่องเกี่ยวกับความบันเทิงที่มีเรื่องเพศเข้าไปเกี่ยวข้อง โดยสื่อและภาพประกอบที่ใช้ภายในงานจะเป็นภาพประกอบล้อเลียนบุคคลที่มีชื่อเสียงในวงการบันเทิงเพื่อให้ผู้เข้าชมเห็นภาพได้ง่ายและสามารถเข้าใจถึงข้อมูลที่จะสื่อได้อย่างตรงประเด็น

กิตติกรรมประกาศ

ขอบคุณครูทุกท่านที่ให้คำแนะนำดีๆ เสมอ โดยเฉพาะคุณครูแดง ที่ปรึกษาโครงการที่
มากไปด้วยความรู้รอบตัวในสังคม ที่คอยให้คำแนะนำแนวทางคอนเทนต์ต่างๆและให้กำลังใจ

ขอบคุณกำลังใจในช่วงสถานการณ์บ้านเมืองที่เต็มไปด้วยเชื้อไวรัส (covid-19)

ขอบคุณเพื่อนๆ ที่คอยแนะนำงานแบ่งปันตัวอย่างงานคอยถามไถ่ความคืบหน้าทักท้วงจุดบกพร่อง
ช่วยเหลือแบบเฟรนด์ลี่ ขอบคุณที่วิดีโอคอลมาแก้เหงาในตอนที่ไม่ได้เจอกันที่มหาลัย

ขอบคุณเพื่อนสน.ที่ช่วยเรนเดอร์งานให้ออกมาสวยปังกว่าในสเก็ทต่อฟ



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อ.....	ก
กิตติกรรมประกาศ.....	ข
สารบัญ.....	ค
สารบัญภาพ.....	จ
บทที่	
1 บทนำ.....	1
1.1 ความเป็นมาของโครงการ.....	1
1.2 วัตถุประสงค์ของโครงการ.....	1
1.3 ขอบเขตของโครงการ.....	1
1.4 แนวทางการบรรลุเป้าหมาย.....	2
1.5 ผลที่คาดว่าจะได้รับ	2
2 การคุกคามทางเพศในสื่อบันเทิง.....	3
2.1 ประวัติและความเป็นมา.....	3
2.2 ทำไมถึงมีสื่อลักษณะคุกคาม.....	4
2.3 ตลกไทย.....	4
2.4 มุกตลกที่สะท้อนการเหยียดหยามและเลือกปฏิบัติในสังคมไทย.....	5
2.5 การคุกคาม	7
2.6 การคุกคามทางเพศในสื่อ	8
3 การออกแบบนิทรรศการ.....	19
3.1 ความหมายของนิทรรศการ.....	19
3.2 ประเภทของนิทรรศการ.....	19
3.3 ความสำคัญของนิทรรศการ.....	20
3.4 กระบวนการออกแบบนิทรรศการ.....	20
3.5 หลักการออกแบบนิทรรศการ.....	20
3.6 กรณีศึกษาการออกแบบนิทรรศการ.....	22

บทที่	หน้า
4 การวิเคราะห์และสรุปข้อมูลเบื้องต้น.....	26
4.1 แนวคิดของนิทรรศการ.....	26
4.2 เนื้อหาภายในนิทรรศการ.....	26
4.3 กลุ่มเป้าหมาย.....	26
4.4 แนวทางในการออกแบบ.....	26
5 การออกแบบ.....	27
5.1 แนวทางการออกแบบนิทรรศการ.....	27
5.2 แนวทางการออกแบบโลโก้.....	28
5.3 Typograhpy ภายในนิทรรศการ.....	29
5.4 การวางเนื้อหา.....	29
5.5 การออกแบบนิทรรศการ.....	35
5.6การออกสื่ออื่นๆ.....	37
6 ผลงานสำเร็จ.....	39
6.1 นิทรรศการ ฉาวโซ้ว.....	39
6.2 ห้องที่ 1.....	40
6.3 ห้องที่ 2.....	41
6.4 ห้องที่ 3.....	42
6.5 ห้องที่ 4.....	44
6.6 ห้องที่ 5.....	44
6.7 ห้องที่ 6.....	46
6.7 ห้องที่ 7.....	48
7 บทสรุปและข้อเสนอแนะ.....	50
7.1 บทสรุป.....	50
7.2 ปัญหาและข้อจำกัดในการศึกษา.....	50
บรรณานุกรม.....	51
ประวัติผู้วิจัย.....	52

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญภาพประกอบ

ภาพที่	หน้า
2.1 ขุนแผน	9
2.2 รายการ the mask singer	10
2.3 รายการปริศนาฟ้าแลบ	11
2.4 รายการ take me out	11
2.5 รายการคนหน้าหมี่	12
2.6 รายการจันทร์ shock โลก	13
2.6 เพลงผู้ชายในฝัน	14
2.7 วงดีป्ली	14
2.8 ฮาย อาภาพร	15
2.9 จี๊ อาร์สยาม	15
2.10 เพลงครางชื่ออ้ายแน	16
2.11 สันตนาการ	17
2.12 ตีกลองพะเซียว	18
3.1 บรรยากาศนิทรรศการ	22
3.2 การจัดแสดงนิทรรศการ	22
3.3 การจัดแสดงนิทรรศการ	23
3.4 ภาพโปรโมทนิทรรศการ	23
3.5 บรรยากาศนิทรรศการ	24
3.6 โลโก้นิทรรศการ	24
3.7 โปสเตอร์นิทรรศการ	25
3.8 สิ่งจัดแสดง	25
5.1 ภาพ reference	27
5.2 ภาพร่างโลโก้ 1	28
5.3 ภาพร่างโลโก้ 2	28
5.4 โลโก้	29
5.5 บอร์ดห้อง intro 1	30
5.6 บอร์ดห้อง intro 2	30
5.7 บอร์ดห้อง วรรณคดี 1	31
5.8 บอร์ดห้อง วรรณคดี 2	31
5.9 บอร์ดห้อง รายการ 1	32
5.10 บอร์ดห้อง รายการ 2	32
5.9 ห้องลูกทุ่ง	33
5.10 บอร์ดห้อง สันตนาการ	33

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพที่	หน้า
5.11 บอร์ดห้อง LGBTQ	34
5.12 บอร์ดห้อง interactive 1	34
5.13 การออกแบบนิทรรศการครั้งที่ 1	35
5.14 การออกแบบนิทรรศการครั้งที่ 2	36
5.15 การออกแบบนิทรรศการครั้งที่ 3	36
5.16 ออกแบบร่างโปสเตอร์ 1	37
5.17 ออกแบบร่างโปสเตอร์ 2	37
5.18 ออกแบบการ์ดเชิญ 1	38
5.19 ออกแบบการ์ดเชิญ 2	38
6.1 ภาพรวมนิทรรศการ	39
6.2 โลโก้	39
6.3 ไฟล์บอร์ดห้อง intro 1	40
6.4 ไฟล์บอร์ดห้อง intro 2	40
6.5 ห้อง intro	41
6.6 ไฟล์บอร์ดห้อง วรรณคดี	41
6.7 ห้อง วรรณคดี	41
6.8 ไฟล์ภาพพื้นหลังเวที 1	42
6.9 ไฟล์ภาพพื้นหลังเวที 2	42
6.10 ไฟล์ภาพพื้นหลังเวที 3	43
6.11 ห้อง รายการ	43
6.12 ห้อง เพลงลูกทุ่ง	44
6.13 ไฟล์บอร์ดห้อง สันทนาการ	44
6.14 ไฟล์จอห้อง สันทนาการ 1	45
6.15 ไฟล์จอห้อง สันทนาการ 2	46
6.16 ไฟล์บอร์ดห้อง LGBTQ 1	47
6.17 ไฟล์บอร์ดห้อง LGBTQ 2	47
6.18 ห้อง lgbtq	47
6.19 ไฟล์บอร์ดห้อง interactive	48

ภาพที่

6.20 ห้อง interactive

48

6.21 ไฟล์บอร์ดห้อง interactive

49

6.22 กราฟิกห้อง interactive

49



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ความเป็นมาและความสำคัญ

ในปัจจุบันสื่อในโทรทัศน์และสื่อโซเชียลได้รับความนิยมอย่างแพร่หลายบุคคลทั่วไปต่างมีอิสระอย่างมากในการเสพสื่อ ในนิทรรศการเราไม่ได้บอกว่า เรื่องเซ็กซี่ เรื่องเพศ เป็นเรื่องที่น่าเกลียด ผิด หรือบดสีแต่อย่างใด เราแต่่มองว่าการที่มันเข้าไปอยู่ในสื่อบันเทิงต่างๆ ในรูปแบบของการลวนลาม ทะเลาะโลม มันเป็นเรื่องที่ไม่สมควร เพราะอาจจะเป็นแบบอย่างในบุคคลในสังคมลอกเลียนแบบโดยไม่ได้เข้าใจว่านั่นคือการแสดง

ในปัจจุบันสื่อ sexual harassment มีมากขึ้นและรุนแรงขึ้นเรื่อยๆ โดยผ่านความบันเทิงที่ทุกคนสามารถเข้าถึงได้ เช่น รายการ เพลง โฆษณา จากการหาข้อมูลและวิเคราะห์ว่าทำไมเรื่องราวที่ไม่เหมาะนี้จึงถูกนำมาสร้างความบันเทิงให้กับผู้ชม เหตุผลก็คือ การที่ทุกคนมีความสุขกับเรื่องได้สะอาด เป็นเพราะทฤษฎีการปลดปล่อย โดย ซิกมุนด์ ฟรอยด์ ที่อธิบายไว้ว่าอารมณ์ชั้นคือการปลดปล่อย ความเครียดความก้าวร้าว ความต้องการทางเพศ ออกมาในรูปแบบที่สังคมยอมรับได้ การหัวเราะไปกับมุกได้สะอาดจึงช่วยลดความเครียดที่เราสะสมมาจากความต้องการทางเพศนั่นเอง

เท่าที่เห็นในสังคมปัจจุบันการทำสื่อเกี่ยวกับเรื่องแบบนี้ออกมา ไม่ได้มีแค่รายการ หรือ เพลง แต่ยังมีถึง บทความ การ์ตูน รูปวาด คอนเทนต์ อีกด้วยคิดว่าคนทุกคนมีความต้องการทางเพศที่ต้องการจะปลดปล่อยในรูปแบบที่ไม่ซ้ำใครหรือจะเรียกได้ว่าหาช่องทางใหม่ๆ เพื่อให้เห็นที่ประหลาดใจและยอมรับ ในรูปแบบที่แปลกใหม่ แต่เราเลือกสื่อบันเทิงที่เป็นที่แพร่หลายอย่างเห็นได้ชัดนั่นคือรายการ ทีวี เพลง ลูกทุ่ง และ สันทน การ

1.2 วัตถุประสงค์ของโครงการ

1. ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับความเป็นมาของสื่อบันเทิงตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน
2. ศึกษาการออกแบบกราฟิกเพื่อประกอบนิทรรศการ
3. สะท้อนให้ผู้เข้าเห็นถึงสิ่งที่เกิดขึ้นในสังคมไทยอย่างชัดเจนและให้ผู้เข้าตระหนักถึงการคุกคามที่เกิดขึ้น
4. ให้ผู้เข้าชมมีส่วนร่วมในการแสดงความคิดเห็นเป็นพื้นที่อิสระทางความคิด
5. ให้ความรู้ในส่วนของประวัติทางวรรณคดีและความบันเทิงในอดีต

1.3 ขอบเขตของโครงการ

1. สัญลักษณ์ของนิทรรศการ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2. Poster ประชาสัมพันธ์นิทรรศการ ขนาด A3
3. นิทรรศการ 3D Online
4. สื่อสิ่งพิมพ์ บัตรเชิญ 0x0

1.4 แนวทางการบรรลุเป้าหมาย

1. ศึกษารวบรวมข้อมูล เนื้อหาทั้งหมดของการคุกคามและสื่อบันเทิง กำหนดขอบเขตข้อมูลของนิทรรศการ ว่าต้องการนำเสนอด้านไหนบ้าง เช่น การลำดับวิวัฒนาการของสื่อบันเทิง การแบ่งส่วนเนื้อหาภายในนิทรรศการว่าส่วนไหนจะเล่าเรื่องไหนบ้าง มีขอบเขตแค่ไหน
2. รวบรวมเนื้อหาที่ต้องการจะนำเสนอ หาแนวทางของ art direction เพื่อให้สัมพันธ์กับเรื่องราวความบันเทิง
3. เล่าเนื้อหาที่ตรงประเด็นและใช้การออกแบบ art ให้สัมพันธ์กันเพื่อให้หน้าดึงดูดและเข้าใจง่าย

1.5 ผลที่คาดว่าจะได้รับ

- 1 ได้ศึกษาและรับรู้ประวัติความเป็นมาของสื่อบันเทิงในไทยทั้งในแง่ของศิลปะและความเปลี่ยนแปลงจากอดีตมาเป็นปัจจุบัน
- 2 ได้เป็นสื่อบอกเล่าเรื่องราวสถานการณ์ที่กำลังเกิดขึ้นในสังคมไทย
- 3 ได้เรียนรู้การออกแบบนิทรรศการเพื่อตอบโจทย์เนื้อหามากขึ้น
- 4 ได้ทดลองสร้างสื่อในแบบที่แปลกใหม่เพื่อสื่อสารกับกลุ่มเป้าหมายได้ง่ายขึ้น

บทที่ 2

การคุกคามทางเพศในสื่อบันเทิง

2.1 ประวัติและความเป็นมา

ความหมายของ entertainment หรือ ความบันเทิง มีความหมายครอบคลุมมากมายไม่ว่าจะเป็น ภาพยนตร์ ดนตรี ละครเวที วรรณกรรม กิจกรรม คือการกระทำที่สร้างความสนุกสนานน่าสนใจ หากพูดถึงความเป็นมาคงเป็นเพราะในอดีตคนเราก็มีจุดประสงค์เดียวกันกับคนปัจจุบันคือ “หาอะไรสนุกๆทำกันดีกว่า” สำหรับในอดีตก็จะมีบทประพันธ์ต่างๆ ในวรรณคดีละคร การละเล่นที่เป็นพื้นฐาน และเกิดวิวัฒนาการมาจนปัจจุบันโดยปรับเปลี่ยนรูปแบบไปตามยุคสมัยและความเจริญก้าวหน้า

ความหมายของ sexual harassment หรือ การคุกคามทางเพศ มีความหมายคือการล่วงละเมิดสิทธิส่วนบุคคลหรือล่วงล้ำความเป็นส่วนตัวก่อให้เกิดความรู้สึกอึดอัดอับอายโดยเน้นไปในเรื่องทางเพศ ไม่ว่าจะด้วยการพูด สายตา การกระทำ ล้วนเป็นการคุกคามทางเพศทั้งสิ้น

ในปัจจุบันสื่อบันเทิงเหล่านี้มักใช้เรื่องเพศในการสร้างความบันเทิงสร้างเสียงหัวเราะสร้างเรตติ้งให้รายการซึ่งนำมาสู่ชื่อเสียงและรายได้เรียกได้ว่าเรื่องราวยิ่งฉาวมาเท่าไรผู้ชมก็ยิ่งชอบมากเท่านั้น สิ่งที่ตามมาคือความสนุกที่ฝังใจจนอยากนำออกมาใช้ในสังคมจริงๆ มุขลวนลามผู้หญิงที่รับชมมานำไปใช้ในที่ทำงานมากจริงๆ

นักวิชาการตะวันตกพยายามอธิบายเรื่องตลกและ อารมณ์ขันกันมากมาย ในปัจจุบันยังไม่มีความเห็นพ้องกันว่าทฤษฎีใดครอบคลุมมากที่สุด ที่มาของเรื่องตลกและ อารมณ์ขันสามารถอธิบายได้โดยมากกว่าหนึ่งทฤษฎี อาทิ Richard F. Taflinger (1996) อธิบายว่า “เรื่องตลกคือสิ่งที่ทำให้เราหัวเราะออกมาได้” Taflinger ได้ทำการศึกษาถึง พื้นฐานเกี่ยวกับเรื่องตลกที่ทำให้คนเราหัวเราะออกมาและ สรุปเป็นแก่นแท้ 6 ประการสำหรับการทำให้บางสิ่งเป็น เรื่องที่ขบขัน คือ

1. ต้องเป็นสิ่งที่เรียกร้องการใช้ความคิด สติปัญญามากกว่าการใช้อารมณ์ความรู้สึก
2. ต้องเป็นเรื่องกลไกปฏิกิริยาอัตโนมัติ
3. ต้องเป็นเรื่องของมนุษย์ที่มีมาแต่กำเนิด โดย สามารถเตือนเราให้ระลึกถึงเกี่ยวกับความเป็นมนุษย์ได้
4. ต้องเป็นบรรทัดฐานทางสังคมที่ยอมรับกันชุดหนึ่งซึ่งผู้อ่าน/ผู้ฟังมีความคุ้นเคย ไม่ว่าจะโดยผ่านชีวิตประจำวัน หรือการตระเตรียมขึ้นมานักเขียน/ผู้เล่า ในเนื้อหาที่แสดงออกมาก็ได้ และบรรทัดฐานเหล่านั้นได้ถูก ผ่าฝืน
5. ต้องเป็นสถานการณ์และองค์ประกอบต่าง ๆ (ท่าทีของพฤติกรรมและคำพูด) ที่ไม่สอดคล้องหรือเหมาะสม กับสภาพแวดล้อม หรือไม่สัมพันธ์กันกับบริบทนั้น ๆ
6. ต้องถูกรับรู้โดยผู้สังเกตการณ์ในฐานะที่ไม่เป็น ภัยอันตรายใด ๆ หรือสร้างความเจ็บปวดต่อผู้มีส่วนร่วม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ในแก่นข้อที่ 4 นั้นเป็นประเด็นที่สำคัญในบทความนี้กล่าวคือเรื่องตลกจะตลกหรือไม่ขึ้นกับบรรทัดฐานของสังคมมีหลายครั้งผู้คนที่ได้ยินเรื่องตลกไม่สามารถรู้สึกตลกไปด้วยได้ทั้งนี้เพราะพวกเขาไม่รู้หรือไม่เข้าใจบรรทัดฐานทางสังคมนั้นเองนี่เป็นเหตุผลที่ว่าทำไมเราจึงไม่สามารถอธิบายได้ถึงเรื่องตลกเรื่องหนึ่งเพราะการที่เราสามารถจะอธิบายมันได้แรกสุดเลยนั้นเราจะต้องชี้แจงถึงบรรทัดฐานทางสังคมนั้นได้ ต่อจากนั้นก็แสดงให้เห็นว่ามันได้ถูกฝ่าฝืนกฎอย่างไร การอธิบายนั้นจะยกย่ำความไม่ ลงรอยกันออกไปโดยแสดงให้เห็นภาพว่า มันทำงานภายใน บรรทัดฐานต่าง ๆ เรื่องตลกของคนไทย และเรื่องตลกของ ประเทศ อื่นๆ จึงต่างกัน เพราะบรรทัดฐานสังคมที่ แตกต่างกัน เกี่ยวกับบรรทัดฐานต่างๆ ของสังคมนี้อยู่ใช้ อธิบายด้วยว่า ทำไมเรื่องขบขันบางเรื่องจึงพ้นจากความเข้าใจ (ตลก) ไปแล้ว ละครตลกและเรื่องโจ๊กอาจจะล้ำสมัย ไปได้ สมเกียรติ ตั้งนโม (2551) วิพากษ์ถึงสังคมอเมริกันว่า ละครตลกสมัยต้นๆ ของ Neil Simon (ซึ่งเป็นนักเขียนบท ละครอเมริกันยอดเยี่ยมที่สุดในคริสต์ทศวรรษที่ 20) หลายๆ เรื่องขึ้นอยู่กับทัศนคติทางสังคมของยุคสมัย โดยเฉพาะอย่างยิ่งที่เกี่ยวกับความสัมพันธ์ระหว่างชายหญิง ในระยะแรกเรื่องตลกเกี่ยวกับบรรทัดฐานทางเพศของสังคม มีลักษณะมีอคติทางเพศต่อผู้หญิง แต่อย่างไรก็ตาม บทบาท และท่าทีในเรื่องเพศได้แปรเปลี่ยนไปค่อนข้างมากนับตั้งแต่ ปี ค.ศ. 1961 เป็นต้นมา ยกตัวอย่างเช่น ในเรื่อง Come Blow Your Horn และเรื่องขบขันในตัวละคร Alan Baker ค่อนข้างจะเป็นไปในลักษณะมีอคติทางเพศต่อผู้หญิง และ เรื่องเพศ แต่ปัจจุบันนี้เรื่องดังกล่าวถือว่าเป็นเรื่องที่ไร้ รสนิยมมากกว่าเรื่องที่จะทำให้นักหัวเราะออกมาได้ ประเด็นนี้สะท้อนให้เห็นว่า ในยุคหนึ่งสังคมใช้เรื่องเพศ สร้างความขบขัน แต่ในยุคปัจจุบันเรื่องเพศกลายเป็นเรื่องไร้ รสนิยมและเสี่ยงต่อการถูกตักเตือนจากสังคม

2.3 ทำไมถึงมีสื่อลักษณะการคุกคามทางเพศ

ด้วยในปัจจุบันในสังคมไทยเปิดกว้างมากขึ้นจึงมีการพูดถึงเรื่องทางเพศมากขึ้นตามไปด้วย เหตุผลก็คือการที่ทุกคนมีความสุขกับเรื่องได้สะอาดเรื่องทางเพศนั้นอธิบายได้โดยทฤษฎีการปลดปล่อย “ของซิกมุนด์ ฟรอยด์” ที่อธิบายไว้ว่าอารมณ์ขันคือการปลดปล่อยความเครียดความก้าวร้าว ความต้องการทางเพศออกมาในรูปแบบที่สังคมยอมรับได้ การหัวเราะไปกับมุกได้สะอาดจึงช่วยลดความเครียดที่เราสะสมมาจากความต้องการทางเพศหรือความอัดอั้นที่เราไม่สามารถพูดเรื่องทะเล่ได้อย่างอิสระนั่นเอง ผู้ชมจึงเลือกเสพสื่อที่มีการคุกคามเพื่อความสนุกสนานและผ่อนคลาย

อีกหนึ่งเหตุผลที่สื่อพวกนี้ยังคงมีอยู่ได้เพราะเมื่อมีผู้เสพสื่อที่ต้องการผู้ผลิตจึงต้องทำเพื่อรายได้ ซึ่งในความเป็นจริงแล้วเหล่าพิธีกรหรือดารานักร้องอาจจะไม่ได้มีความสุขหรือเห็นด้วยกับในสิ่งที่เกิดขึ้นก็ได้ แต่เป็นเพียงเพราะนั่นคืออาชีพที่ปรับเปลี่ยนไปตามความต้องการของลูกค้า

2.4 ตลกไทย

สยาม เจริญอินทร์พรหม (2553) วิเคราะห์มุก ตลกที่นำมาสร้างภาพยนตร์ตลกไทยร่วมสมัยที่ ทำให้คน หัวเราะได้ ซึ่งมีความหลากหลาย เช่น การล้อเลียนและ เสียดสี การสร้างความเหนือกว่าและต่ำกว่า การพูดหรือ แสดงความเห็นที่น่าหัวเราะ บุคลิกตัวละครที่ผิดแปลกไปจากรูปแบบที่ควรจะเป็น การสร้างความเอะอะโครมคราม การใช้ภาษาชาวบ้านหรือการบ่นด่าด้วยถ้อยคารุนแรงแต่อย่างไรก็ตาม

อารมณ์ขันที่ทำให้คนไทยหัวเราะต้องมี เงื่อนงำที่สำคัญคือ ง่ายและไม่คิดมาก เพื่อให้ผู้ชมสามารถ ตลก ได้ในทันที เช่น การตีหัวด้วยยอดแล้วมีเสียงดัง การขมูม ภาพเข้าไปใกล้ใบหน้าคนตาเหล่ ซึ่งผู้ชมไทยจะ เกิดอารมณ์ ขันกับการเจ็บตัวและความผิดปกติดังกล่าวในทันทีซึ่งลักษณะดังกล่าวอาจมีสาเหตุมาจาก สภาพสังคมไทยในปัจจุบันที่ผู้คนต่างมีความเครียดและมีความเร่งรีบในการใช้ชีวิต ความต้องการความ บันเทิงแบบง่ายๆ ไม่ต้องคิดอะไรมาก เพื่อตอบสนองความต้องการให้เข้าใจง่ายที่สุด อาจเป็น ความบันเทิงที่ผู้คนทั่วไปในสังคมไทยเรียกร้องและต้องการ ซึ่งหากเปรียบเทียบกับทฤษฎีของTaflinger แล้ว ในแก่นแท้ของเรื่องขบขันข้อที่ 1 ที่กล่าวว่า เรื่องตลกต้องเป็นสิ่งที่ เรียกร้องใช้ความคิดสติปัญญา มากกว่าการใช้อารมณ์ ความรู้สึก ดูจะไม่ตรงกับตลกที่ทำให้คนไทยหัวเราะที่ต้องมีเงื่อนงำที่สำคัญคือ ง่ายและไม่คิดมาก ในทางจิตวิทยาอารมณ์ขันมีความสำคัญต่อมนุษย์ ทั้งในแง่ต่อบุคคลและสังคม หลายประการ เช่น เป็น การละเล่นทางปัญญาชนิดหนึ่ง ช่วยรวมกลุ่มสมาชิก ลด ความตึงเครียดของ ข้อห้ามของสังคม ใช้เสียดสี วิพากษ์วิจารณ์สังคม เป็นกลไกป้องกันความกลัวและวิตก กังวล นอกจากนี้ นั้นแล้ว อารมณ์ขันยังใช้เป็นเครื่องมือตอบโต้ผู้มีอำนาจเหนือกว่าด้วย ตัวอย่าง ตลกคาเฟ่ของไทย หรือ นักแสดงตลกชาวอีสานมักจะขายความบันเทิงผ่าน ชีวิตประจำวันใกล้ตัว มีการเสียดสียั่วล้อ ใช้ การแสดงและ ถ้อยคำพูดที่ถือเป็นการเล่นที่ไม่มีน้ำหนัก แต่ภายใต้ สถานการณ์เช่นนั้น พวกเขาได้รับ สิทธิพิเศษให้พูดได้แทบ ทุกเรื่องโดยไม่มีใครถือสา คำพูดของตลกถือเป็นการบ่าบอ เหลวไหลไม่ใช่คา วิจารณ์ แต่แท้จริงแล้วพวกเขาวิจารณ์ใน รูปแฝงการเสียดสีโดยไม่มีใครคิด หากเป็นสถานการณ์ทั่วไป คนอื่นไม่สามารถพูดได้แต่เหล่าตลกคาเฟ่สามารถพูดได้ดังนั้น ตลกคาเฟ่มีสถานภาพเสรีในการสื่อสาร มากกว่าตลก ปัญญาชนเสียอีก (สุรพล บัณฑุเศรณี, 2539) ตลกชาว อีสานในรายการชิทคอม หรือ รายการโทรทัศน์ก่อนบ่ายคลายเครียด อารมณ์ขันใช้ล้อเลียน ทำทนาย เสียดสีกับผู้มีอำนาจมากกว่าดัง นั้นในสถานการณ์นี้ตลกภูมิลำเนาบ่ บทบาทในการลดความเครียดของตนเอง ที่ได้ตอบโต้ผู้มี อำนาจ แบบเนียน ๆ ในขณะที่เดียวกันก็เรียกเสียงฮาให้ผู้ชม ส่วนใหญ่ได้โล่งใจที่ตัวเองไม่ได้เป็นอย่างนั้น ประเด็นต่อไปที่จะกล่าวคือการใช้มุกตลกสร้างความขำขันของคนไทยบ่อยครั้งที่ใช้สื่อสารใช้ภาษา สื่อสารปล่อยมุกตลกโดยไม่คำนึงถึงว่าผู้ฟังจะรู้สึกขำไปด้วยหรือไม่มุกตลกเหล่านั้นอาจเป็นการใช้ อารมณ์ขันเชิงลบซึ่งที่จะ กล่าวถึง ได้แก่ มุกตลกสรีระร่างกาย มุกตลกเรื่องเพศ และ มุกตลกเหยียด เชื้อชาติ ชาติพันธุ์ พื้นเพ ภูมิภาคเนา

2.5 มุกตลกที่สะท้อนการเหยียดหยามและเลือกปฏิบัติในสังคมไทย

1. มุกตลกสรีระร่างกาย

แม้ว่ายังมีข้อถกเถียงกันว่าสนิยมความสวยงามของหน้าตาของคนเป็นสิ่งที่ถูกสังคมหล่อหลอมหรือ เป็น สัญชาติญาณที่ติดตัวมาแต่กำเนิดกันแน่ แต่มนุษย์ส่วนใหญ่ มีธรรมชาติในการชอบลักษณะรูปร่าง หน้าตาที่สวยงาม สมบูรณ์ เป็นสัญลักษณ์อย่างหนึ่งที่แสดงว่าคน ๆ นั้นมียืนส์ ดี สุขภาพดี และสามารถ ผลิตลูกที่แข็งแรงได้ สิ่งนี้เรียกว่า “health signal” ดังนั้นอะไรที่ตรงข้ามคือสิ่งที่น่าเกลียด ถ้ามีคนอ้วน ผอม สูง เตี้ย กว่าปกติก็จะถูกล้อ การล้อนี้มีอยู่ นานแล้ว Aristotle (อ้างถึงใน Morreal, 1987) ได้ กล่าวไว้ ว่าลักษณะที่เกินพอดีของมนุษย์ เช่น รูปร่างที่ผิดเพี้ยนไป จากคนปกติทำให้คนรู้สึกขำ

2. มุกตลกเรื่องเพศ

ตามทฤษฎีของ ฟรอยด์ (1905) อ้างใน Ryan and Kanjorski, 1998) การเล่าเรื่องตลกขบขันเป็นเครื่องมือแสดงออกถึงความเป็นศัตรู ดังที่ฟรอยด์ได้อธิบาย ว่าการทำให้ศัตรูของเราดูด้วยคำรู้สึกตัวเล็กลง ต่ำช้า น่ารังเกียจ ด้วยการทำให้เขากลายเป็นตัวตลก เรา รู้สึกสนุกสนานเบิกบานใจและรู้สึกถึงชัยชนะที่เรามีต่อเธอ/เขา และโดยเฉพาะอย่างยิ่งเมื่อมีบุคคลที่สามมาร่วมเป็นพยานด้วยการร่วมหัวเราะไปกับเรา ดังนั้น ตลกกลามสามารถใช้ เป็นเครื่องมือคุกคามบุคคล หรือกลุ่มบุคคล (ผู้หญิง) ในระหว่างเพื่อนร่วมงานด้วยกันเอง และผู้ฟังเรื่องตลกจะมี บทบาทสำคัญในแง่ที่ว่า การหัวเราะเข้าไปกับตลกนั้นเป็นการ ยืนยันค่านิยม ทศนคติ ที่แสดงออก (ทางความคิดหรือ ความรู้สึก) ในตลกนั้นเอง ตลกเรื่องเพศอาจถูกนำมาใช้ พร้อมกันเพื่อก่อความบุคคลหรือกลุ่มขณะที่เชื่อมโยงกับผู้อื่น ในลักษณะนี้ ผู้ชมจะกลายเป็นองค์ประกอบสำคัญของ อารมณ์ขันที่มีความโน้มเอียงและโดยการหัวเราะของผู้ชมได้ยืนยันมุมมองทางเพศที่แสดงในเรื่องตลกนั้นเอง (Greenberg, 1979)

แต่อย่างไรก็ตามเมื่อยุคสมัยเปลี่ยนไปการใช้มุกตลกเรื่องเพศไม่ใช่เป็นแค่เรื่องขำๆ แต่จัดเป็นการคุกคาม ทางเพศด้วยวาจาในรูปแบบหนึ่ง ในสังคมตะวันตกการเล่า เรื่องตลกกลามในที่ทำงาน ก่อให้เกิดสภาพแวดล้อมที่เป็นปฏิปักษ์ งานวิจัยเรื่องการละเมิด ทางเพศและผลกระทบต่อสุขภาพที่มีต่อผู้หญิงใน มหาวิทยาลัยอิลลินอยส์ตะวันตก (Chukwuka, 2019) พบว่ากลุ่มตัวอย่างร้อยละ 53.5 (จาก 198 คน) ระบุว่า การ เล่าเรื่องตลกกลามกอนาจารให้ฟังจัดเป็นการคุกคามทางเพศ อย่างหนึ่ง การสำรวจในสหรัฐอเมริกาของ The New York Times Surveyed (2017) รายงานโดย Leah Fessler (2017) ถามผู้ชายทำงานเต็มเวลา 615 คนในสหรัฐอเมริกา ว่า เคยเล่าเรื่องราวหรือตลกทางเพศ ที่บางคนอาจคิดว่าเป็น การคุกคามหรือไม่ ซึ่งร้อยละ 19 (เกือบ 1 ใน 5) ตอบว่า เคย ทั้งนี้การเล่าเรื่องตลกกลามเกี่ยวกับเพศถือว่าการ คุกคามทางเพศ (ด้วยวาจา) อย่างหนึ่งในสหรัฐอเมริกา ภายใต้พระราชบัญญัติสิทธิพลเมืองปี ค.ศ. 1964 สำหรับในประเทศไทย “ลามก” แปลว่า หยาบช้ำ ต่ำทรมาน หยาบโลน อันเป็นที่น่ารังเกียจของคนที่มีศีลธรรม เช่น หนังสือลามก พุดลามก ทาลามก มุกตลก ลามกเป็น เรื่องตลกเกี่ยวกับการกระทำที่น่ารังเกียจหรือการเสียศีล ทางเพศหรือสิ่งอื่นๆ ที่ผู้คนอาจเห็นว่าแปลกประหลาด มีคำพิพากษาศาลฎีกาได้เคยวางบรรทัดฐานไว้ว่าสิ่งใดอาจถือ ได้ว่ามีลักษณะอันลามก คือ นำอับอายในทางเพศต่อตา นำ อูจาตบตีสี ตรงกันข้ามกับสิ่งที่เป็นศิลปะอันแสดงถึงความงามและมีมือของศิลปินศิลปะหรือลามกพิจารณาตามความรู้สึกของวิญญูชนผู้มีใช้เคร่งต่อจารีตประเพณีโดยไม ยอมเปลี่ยนแปลงไปตามสมัยของโลก

3. มุกตลกเหยียดเชื้อชาติ ชาติพันธุ์ พื้นเพ ภูมิภาค

งานวิจัยของผู้เขียนเรื่อง อคติทางชาติพันธุ์ที่มีต่อ สาธารณรัฐประชาธิปไตยประชาชนลาวในสังคมไทย ที่ ปรากฏในสื่อสังคมออนไลน์ไทย (ปองปรารณ สุนทรเสถียร, 2562) พบว่าในสังคมไทยมีการใช้คำว่า “ลาว” เป็นคำต่ำ คำล้อ คำดูถูก โดยคนบางกลุ่มมองว่าเป็นเพียงการหยอกล้อ กันและผู้ที่ดีความว่าเป็นการเหยียดชาติพันธุ์เป็นพวกไร้ สาระ ในทางตรงกันข้ามกลุ่มที่ไม่เห็นด้วยกับคำพูดลักษณะ เช่นนี้มองว่าเป็นการดูถูกเหยียดหยามผู้อื่น ไม่ใช่วิสัยของ บุคคลที่เคารพศักดิ์ศรีความเป็นมนุษย์ของผู้อื่น

นอกจากนั้น คำว่าลาวที่ใช้ดำหรือล้อกันนั้นหมายถึงคน อีสาน ไม่ได้หมายถึงคนในประเทศ สปป.ลาว ซึ่งคนที่ทำ อะไรเขยๆ ก็จะมีคนในสังคมออนไลน์เข้ามาวิจารณ์ว่าลาว ปัจจุบันคำว่าลาวใช้ในความหมายว่าบ้านนอกด้วย ทั้งนี้กลุ่มที่ถูกล้อเองก็มองว่าคนไทยเป็นพวกที่ชอบดูถูกกันเอง และดูถูกคนที่ด้อยกว่าตน โดยสื่อมีบทบาทพร้อมในการผลิต ชำเนื้อหา/ข้อความลักษณะดังกล่าวจึงยากที่จะลบออกไปเพราะฝังรากลึกมายาวนานในสังคมไทย

2.6 การคุกคาม (harassment)

ในหลายประเทศการพูดถึงร่างกายผู้อื่นในทางลบ การทำเรื่องตลกเกี่ยวกับสีผิว ความพิการทางกายภาพ เช่น การแสดงความคิดเห็นที่ไม่เหมาะสมเกี่ยวกับรูปร่างหน้าตา ของเพื่อนร่วมงานหรือผู้ใต้บังคับบัญชาถือเป็นการคุกคาม ผู้อื่นด้วยวาจา จัดเป็นรูปแบบหนึ่งของการเลือกปฏิบัติในที่ทำงาน ดังนั้น การสื่อสารอารมณ์ขันที่ล้อเลียนผู้อื่นในด้าน เพศ สรีระร่างกายชาติพันธุ์ จึงเข้าข่ายการเหยียดด้วย และ ในทางกฎหมายถือว่าเป็นการละเมิดหรือคุกคามทางวาจาซึ่ง มีกฎหมายคุ้มครอง ตัวอย่าง เช่น การเล่าเรื่องตลกลามกในที่ ทำงานอาจเข้าข่ายเป็นการคุกคามทางเพศ ในสหรัฐอเมริกา ภายใต้ บทบัญญัติมาตรา 703 ของหัวข้อที่ 7 แห่ง พระราชบัญญัติสิทธิพลเมืองปี 1964 ถ้าการแสดงออกทาง วาจาดังกล่าวไม่เป็นที่พึงประสงค์ของผู้ถูกระทำ หรือมี ผลกระทบต่อบุคคล หรือสร้างสภาพแวดล้อมที่ไม่เหมาะสม ในที่ทำงาน (hostile, or offensive working environment) ในอังกฤษการล่วงละเมิดทางเพศเป็นการกระทำที่ผิด กฎหมาย ผู้หญิงและผู้ชายมีสิทธิ์ที่จะไม่ถูกคุกคามทางเพศ ในที่ทำงานภายใต้พระราชบัญญัติการเลือกปฏิบัติทางเพศ ค.ศ. 1975 (Sex Discrimination Act (SDA) 1975) ในศาลการจ้างงานยอมรับว่าการล่วงละเมิดทางเพศเป็นสิ่งที่ไม่พึงประสงค์ทั้งทางร่างกายวาจาหรือทางวาจา ตามกฎหมาย อังกฤษการคุกคามทางเพศอาจรวมไปถึงความคิดเห็นหรือ ตลกทางเพศ (sexual comments or jokes) ทานอง เดียวกันในเครือรัฐออสเตรเลีย การคุกคามทางเพศ ถูก ก าหนดไว้ภายใต้มาตรา 28A ของพระราชบัญญัติการเลือก ปฏิบัติทางเพศของเครือจักรภพอังกฤษ ค.ศ. 1984 (The Commonwealth Sex Discrimination Act, 1984)

ในงานวิจัยของผู้เขียนเกี่ยวกับการส่งข้อความหรือ ภาพเรื่องเพศ (sexting) ของวัยรุ่นจังหวัด ลาดปาง (ปองปรารณ์ สุนทรเกสัช, 2559) พบว่าการส่งข้อความตลกลามกเรื่องเพศ เป็นรูปแบบการสื่อสารทางเพศในโลกออนไลน์ที่พบมาก ที่สุดในกลุ่มวัยรุ่น และไม่มีปฏิกิริยาตอบสนองเชิงต่อต้าน แต่ อย่างไรก็ดี ดังนั้น จึงสนับสนุนว่าสังคมไทยเห็นว่าการ ล้อเลียนผู้หญิงที่มีนัยทางเพศเป็นเรื่องธรรมดา มากกว่าจะ มองว่าเป็นเรื่องของความรุนแรงทางเพศ แท้จริงแล้วการไม่ ตระหนักถึงรูปแบบความรุนแรงที่ถูกมองว่าเป็นเรื่อง เล็กน้อย อาจส่งผลร้ายตามมา เพราะความรุนแรงทางเพศ มักพัฒนาจากระดับเบา ไม่ชัดเจนว่าเป็นการคุกคามแล้วทวี ความรุนแรงขึ้นเรื่อย ๆ จากการคุกคามด้วยวาจาเป็นการ คุกคามทางร่างกาย

2.7 ทำไมถึงมีสื่อลักษณะการคุกคามทางเพศ

ด้วยในปัจจุบันในสังคมไทยเปิดกว้างมากขึ้นจึงมีการพูดถึงเรื่องทางเพศมากขึ้นตามไปด้วย เหตุผลก็คือการที่ทุกคนมีความสุขกับเรื่องได้สะอาดเรื่องทางเพศนั้นอธิบายได้โดยทฤษฎีการปลดปล่อย “ของซิกมุนด์ ฟรอยด์” ที่อธิบายไว้ว่าอารมณ์ขันคือการปลดปล่อยความเครียดความก้าวร้าว ความต้องการทางเพศออกมาในรูปแบบที่สังคมยอมรับได้ การหัวเราะไปกับมุกได้สะอาดจึงช่วยลดความเครียดที่เราสะสมมาจากความต้องการทางเพศหรือความอึดอัดที่เราไม่สามารถพูดเรื่องทะลึ่งได้อย่างอิสระนั่นเอง ผู้ชมจึงเลือกเสพสื่อที่มีการคุกคามเพื่อความสนุกสนานและผ่อนคลาย

อีกหนึ่งเหตุผลที่สื่อพวกนี้ยังคงมีอยู่ได้เพราะเมื่อมีผู้เสพสื่อที่ต้องการผู้ผลิตจึงต้องทำเพื่อรายได้ ซึ่งในความเป็นจริงแล้วเหล่าพิธีกรหรือดารานักร้องอาจจะไม่ได้มีความสุขหรือเห็นด้วยกับในสิ่งที่เกิดขึ้นก็ได้ แต่เป็นเพียงเพราะนั่นคืออาชีพที่ปรับเปลี่ยนไปตามความต้องการของลูกค้ำ

2.8 การคุกคามทางเพศในสื่อ

สื่อที่ยกตัวอย่างมาในนิทรรศการล้วนเป็นความบันเทิงที่ใช้เรื่องเพศมาเกี่ยวข้องทั้งสิ้น

2.4.1 วรรณคดี

บทประพันธ์ บทกลอน เรื่องราวที่มีพื้นฐานมาจากชีวิตจริงผ่านภาษาที่สวยงาม

“อัศจรรย์ครั้งครั้นเป็นคลื่นคลั่ง	เพียงจะพังแผ่นผาสุธาไหว
กระดกฉาดหาดเหวเป็นเปลวไฟ	พายุใหญ่เขยื้อนโยกกระชอกพัด
เมฆลาล่อแก้วแววสว่าง	อสุรขวางเขวียงขวานประหารหัต
พอฟ้าวาบปลาบแปลบแลลบลัด	เฉวียนฉวัดดวงรอบขอบพระเมรุ
พลาหกเทวบุตรก็ผุดพุ่ง	เป็นฝนฟุ้งฟ้าแดงดังแสงเสน
สี่ขรินทร์อิสินธรรก็อ่อนเอน	ยอดระเนนแนบน้าแทบทำลาย”

บทอัศจรรย์ของ พระอภัยมณีและนางเงือก จากเรื่องพระอภัยมณี ที่เล่าถึงความรุนแรงในการร่วมกันจนสะเทือนถึงแผ่นดินแยก ท้องฟ้าคลุ้มคลั่ง คลื่นน้ำรุนแรง ภูเขาเอนเอียง จะเห็นได้ว่ามีการใช้ธรรมชาติเข้ามาช่วยบรรยาย

“เกิดพยับพยุห์พัดอัศจรรย์
 ทะเลลึกดั่งจะลุ่มด้วยลมภาพ
 สำเภาจีนเจียนจมด้วยลมซัด
 ไหลลำน้แล่นตัดแหลมแคมตะแคง
 ถึงปากน้ำแล่นส่งเข้าตรงร่อง
 ด้วยร่องน้อยน้ำคับอับสำเภา
 พอกำลังลมจัดพัดกระโชก
 เข้าครึ้งลำหายแควลงไม่โคลงเคลง
 ด้วยคลองน้อยเรือถนัดจึงซัดซิง
 พอซึกใบขึ้นกรบรอกลมตอกท้าย
 พอฝนลงลมถอยเรือลอลาย
 ทั้งสองเสร็จจรสมชมขึ้นดั่งจินดา

สลาตันเป็นระลอกกระฉอกฉาน
 กระทบดานกระแทกดังกำลังแรง
 สลบลัดเลียบบังเข้าฝั่งแฝง
 ตลบตะแลงเลาะเลียมมาตามเลา
 ให้ซัดซ้องแข็งขึ้นไม่ใคร่เข้า
 ขึ้นติดตั้งหลังเต่าอยู่โคงเตง
 กระแทกโคกกระท้อนโชดเรือโศดเหยิง
 จุ้นจู้เกรงเรือหักค่อยัยกัยย้าย
 เข้าติดตริงครึ้งสำระสำระสาย
 ก็มิตหายเข้าไปทั้งลำพอน้ำมา
 ก็ตามน้ำแล่นล่องออกจากท่า
 ก็แนบหน้าผาสูกมาทุกวัน”



ภาพที่ 2.1 ชุนแผน

ที่มา : http://newtv.co.th/images/content/ct_20180405023833437.jpg

บทอัศจรรย์ของ ชุนแผนและนางบัวคลี่ จากเสภาขุนช้างขุนแผน ที่แทนความเป็นชายด้วยเรือสำเภาที่กำลังลัดเลาะเข้าร่องน้ำแคบๆ ที่เป็นสัญลักษณ์ของเพศหญิง และเล่าถึงจังหวะการเคลื่อนไหว บดเบียด เข้าออก ตะแคง มีการใช้น้ำเป็นสื่อเพื่อนึกถึงกิจกรรมร่วมรัก บอกเล่าความรุนแรงด้วยเหตุการณ์ธรรมชาติ ทั้งลมและพายุ

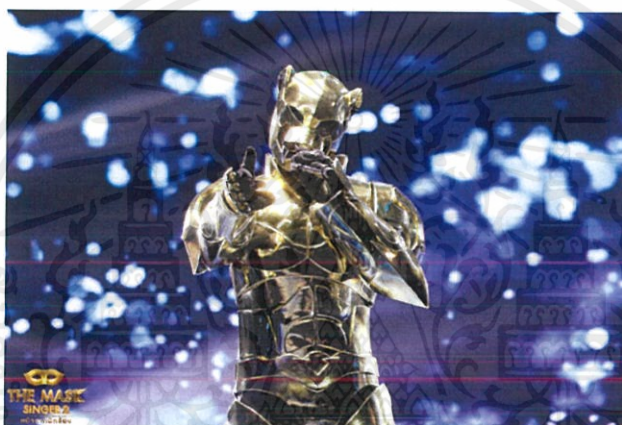
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.4.2 รายการบันเทิง

มีการพูดแซวทั้งกับพิธีกรเองและแขกรับเชิญเพื่อเรียกเสียงหัวเราะของผู้ชม โดยพูดเรื่องรูปร่างหน้าตา เพศสภาพ บริบททางเพศ โดยบางประเด็นนั้นถือว่าเป็นเรื่องตลกขบขัน ละเอียดอ่อนเฉพาะบุคคลหรือเป็นเรื่องส่วนตัว รายการที่มีการคุกคามจะมีอยู่สามประเภทใหญ่ๆ คือ

2.4.2.1 รายการเพลง

รายการเพลงในปัจจุบัน ไม่ว่าจะมิวสิกโชว์เป็นบุคคลทั่วไปหรือดารานักร้องด้วยกันเอง ส่วนแต่ได้รับคำแซวคำพูดที่มีลักษณะละเมิดคุกคามด้วยกันทั้งสิ้น



ภาพที่ 2.2 เมื่อกั๊กใจไปแล้ว หนูจับตุลิวาเคามีหางมัย
ที่มา : <https://scontent.fbkk22-6.fna.fbcdn.net/v/t31.0->

จากรายการ The mask singer รูปแบบคือให้ดารามาใส่หน้ากากร้องเพลงเพื่อให้กรรมการทายว่าเป็นใครโดยสามารถถามคำถามภายในเวลาที่กำหนดเพื่อเป็นคำใบ้หรือให้มีการ จับ สัมผัส บ้างในบางครั้งเพื่อสร้างความบันเทิง ให้ดารารายชยถอดเสื้อโชว์ ให้เพศที่สามลอบ หอมแก้ม

2.4.2.1 รายการเกมโชว์

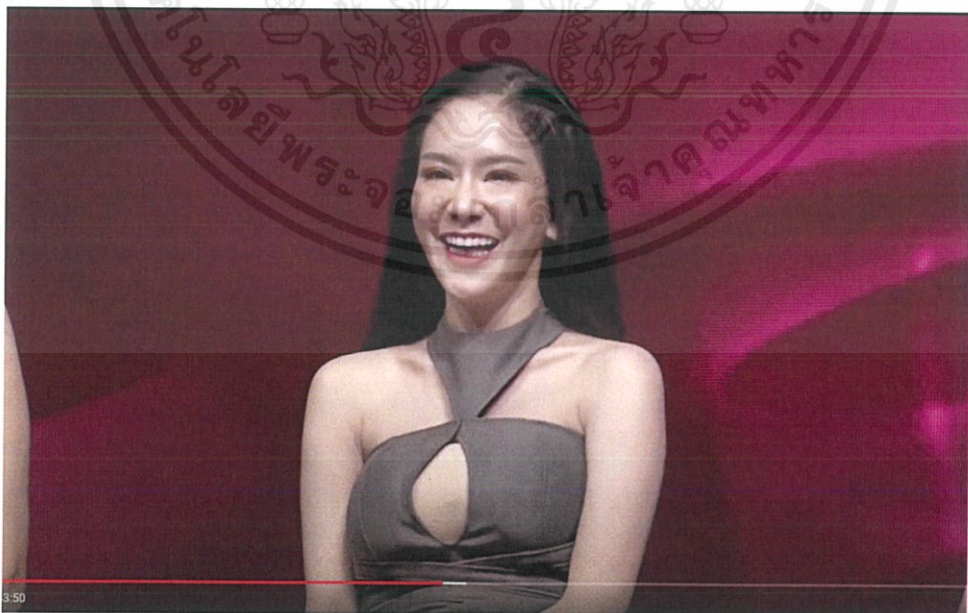
รายการเกมโชว์ในปัจจุบันต้องมีการเอนเตอร์เทนผู้ชมเยอะมากทั้งรายการที่ให้ความรู้และเพื่อความบันเทิงโดยเฉพาะ ซึ่งการเอนเตอร์เทนนี้ต้องอาศัยความร่วมมือจากแขกรับเชิญในการต่อบทต่อสคริปถึงแม้บางครั้งมักที่ผู้เล่นกันในรายการจะมีลักษณะคุกคามบ้างก็ตาม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 2.3 นี้อะเตงอยไอนันอะเตงอ ยินตึฯ อย่างอตัว

จากรายการ ปริศนาฟ้าแลบ รูปแบบคือให้ดาราคณดั่งมาตอบคำถามเพื่อสะสมคะแนนแขก
รับเชิญหรือทีมงานจะเป็นผ่านเอนเตอร์เทนผู้ชมมากกว่าพิธีกรโดยแซวเกี่ยวกับเรื่องเพศหน้าตาหรือ
ประเด็นทางสังคมต่างๆ



ภาพที่ 2.4 แซนด้า อือฮือตืดเต็งมากพอ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

จากรายการ take me out thailand รูปแบบคือเป็นรายการหาคู่โดยจะมีแขกที่เป็นคนทั่วไปมาประจำรายการและในแต่ละสัปดาห์จะมีคู่เข้ามาให้เลือก ซึ่งในรายการก็จะมีพิธีกรที่เอนเตอร์เทนในการนำร่องพูดจาไปทางเพศหรือแซวเรื่องรูปร่างหน้าตา

2.4.2.1 รายการออนไลน์

ด้วยเทคโนโลยีในปัจจุบันทำให้ทุกคนสามารถแชร์เรื่องราวต่างๆ ของตนเองได้อย่างง่ายดายผ่านทางช่องทางออนไลน์ ช่องทางนี้มีความเป็นอิสระมากในทั้งการแชร์และการเข้าถึงและมีการกลั่นกรองที่น้อยทำให้เรื่องราวที่สื่อออกมามีความรุนแรงมากกว่ารายการทีวีหลายเท่าทั้งในแง่ของคำพูด การกระทำ อีกทั้งผู้ชมทุกเพศทุกวัยสามารถเข้าถึงได้



ภาพที่ 2.5 เม็ดสีอะไร

จากรายการ คนหน้าหมี่ รูปแบบคือเป็นรายการที่มีแขกรับเชิญสาวสวยที่มีลักษณะเซ็กซี่มาร่วมทำกิจกรรมเล่นเกมและพูดคุยต่างๆ การพูดคุยจะออกไปในทางทะลอมและคุกคามทางเพศเพื่อความบันเทิงเป็นส่วนใหญ่

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 2.5 ผลัดกันแทงใหม่

จากรายการ จันทร shock โลก จริงๆ แล้วรายการนี้เป็นรายการวิทยุแต่มีการแพร่ภาพในรูปแบบออนไลน์ด้วย รูปแบบคำถามหรือเรื่องราวที่พูดคุยจะคล้ายๆ กับรายการคนหน้าหมี่แต่แขกรับเชิญจะเป็นดารานักร้องไม่ได้เจาะจงเพศ มีช่วงสำหรับผู้ฟังทางบ้านให้โทรเข้ามาเล่นเกมชิงรางวัลและแจกข้อมูลโซเชียลเช่น อินสตาแกรมหรือเฟสบุ๊ก

2.4.2 เพลงลูกทุ่ง

เพลงลูกทุ่งที่มีเนื้อหาสองแง่สองง่ามนั้นมีมาตั้งแต่ในอดีตโดยมีพื้นฐานมาจากเพลงพื้นบ้าน แต่ในอดีตคนจะรู้กาลเทศะเพลงพวกนี้จะถูกร้องเล่นกันในตอนดึกเป็นเวลาที่เด็กๆ เข้านอนแล้ว ในปัจจุบันเพลงพวกนี้ก็กลับแพร่หลายในโลกออนไลน์ที่ทุกคนสามารถรับรู้ได้ อีกทั้งบริบททางเพศที่เปลี่ยนไปอีกโดยในอดีตฝ่ายชายจะเป็นผู้ร้องเพลงเกี่ยวหญิงสาว และพูดเรื่องหน้าตากริยาเป็นต้น ในปัจจุบันหญิงสาวเป็นฝ่ายร้องเพลงบอก เชื่อเชิญฝ่ายชายว่าตนเองพร้อมแล้ว

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 2.6 เพลงผู้ชายในฝัน

ที่มา : <https://i.ytimg.com/vi/bmM8X8Yb1QA/0.jpg>

“เสียบหู ให้ตั้งหลายหนนะเสียบหล่นอะเสียบหล่น
ตั้งห้าหกที ตึกใจตื่นตอนตีสี่ แหม เสียดายจัง เฮ้อ เสียดายจัง”

ผู้ชายในฝัน โดย พุ่มพวง ดวงจันทร์ การใช้สัญลักษณ์ด้วยสิ่งที่สวยงามคือดอกไม้ที่เอามาทัดหูเพิ่มด้วยการใช้คำซ้ำ เป็นการบอกว่าเป็นสิ่งที่ทำซ้ำๆ ซ้ำๆ ออกๆ



วิจารณ์หึ่งเพลง

'เห็นหมีหนูม้ง' เพลงฮิตที่ไม่ถูกแบน!

ภาพที่ 2.7 วงตีป्ली

<https://www.thairath.co.th/media/HCTHFA7ele6Q2dU.jpg>

“หมีพองพอง เห็นหมีหนูใหม่ เห็นหมีหนูใหม่
เห็นหมีหนูม้งใหม่ มันทัวไม่ใหญ่ มันทัวไม่ใหญ่ ขนดำดำ”

เห็นหมีหนูใหม่ โดย วงตีป्ली การร้องทำเด่นไม่ได้มีอะไรหือหวาแต่เนื้อหา นี้อคิดไม่ได้แถมท่อนฮุคคำผวนที่ติดหู ทำเอาผวนทะเล่สิ่งอัตโนมัติ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 2.8 คอนเสิร์ตชาย อาภาพร

<https://www.youtube.com/watch?v=I2vFmocLOps>

“เอาปิ่นจ้อง จะยิงตรงนั้น เอาปิ่นจ้อง จะยิงตรงนี้
แล้วจ้องปิ่น แล้วเล็งตรงนั้น แล้วจ้องปิ่น มาเล็งตรงนี้
ว้าย..หนูก็ตกใจตื่น.... ทำท่า จะฉกตรงนั้น
ทำท่า จะฉกตรงนี้ ทำท่า จะกัดตรงนั้น
แล้วทำท่า จะกัดตรงนี้ ว้าย..หนูก็ตกใจตื่น...”

น้องนอนไม่หลับ โดย อาภาพร นครสวรรค์ ด้วยการใช้น้ำเสียงและน้ำเสียงทำให้เราเริ่มคิดลึกไปในทุกๆ
ครั้งที่ร้องท่อนนี้ออกมา ยิ่งฟังยิ่งแน่ใจ แน่นอนที่สุด



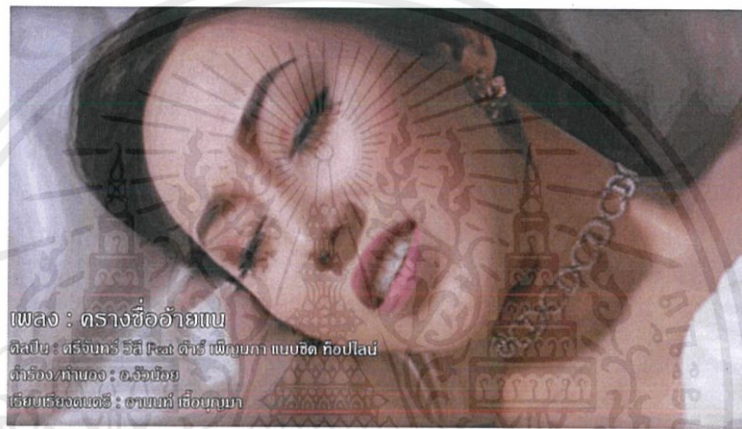
ภาพที่ 2.9 จ๊ะ อาร์สยาม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
https://uimg.7mth.com/pics/20120219/20120219_whywzx02xr22rcj_rwt2.jpg

ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

“อู๊อู๊ คันทู ไม่รู้ว่าเป็นอะไร เอาสำลีมาป้อนก็ไม่หาย
 คันทูจริงมันคันทูอยู่ข้างใน คันทูที่ไร ขนลุกทุกที
 พอเริ่มเป็นสาว ได้แค่สองสามปี หูกก็เริ่มมีอาการคันคัน”

คันทู โดย จ๊ะ คันทู ด้วยสไตล์การร้อง บวกกับท่าเต้นสุดสยิวทำให้เพลงธรรมดาๆ กลายเป็นเพลงติด
 เรททะเล่ิ่งในทันที



เพลง : ครางชื่ออ้ายแน
 ศิลปิน : ศรีจันทร์ วีลี Feat. ต๋าว เพ็ญภภา แอบซัด ทือปไตน์
 ทำนอง/ทำนอง : ต.จันน้อย
 เรียบเรียงดนตรี : อาชนนั เตือบบมา

ภาพที่ 2.8 เพลง ครางชื่ออ้ายแน

<https://imgs.mcot.net/images/2018/10/1540544124931.gif>

“ลิจัดให้ตามคำขอ หลูโตนอยู่พอที่แต่งงานหนี
 แล่งนี้ลิจัดชื่อพี่ ยามเขาขึ้นขี่ให้พี่ชื่นใจ
 อู๊อู๊ อู๊อู๊ อู๊อู๊ อู๊อู๊ โอ๊ะ โอ๊ะ โอ๊ะ โอ๊ะ โอ๊ะ โอ๊อู๊
 อี อี อี อี อ้าย อ้าย อ้าย อ้าย อ้าย อ้ายจ๋า”

ครางชื่ออ้ายแน ศรีจันทร์ วีลี Feat. ต๋าว เพ็ญภภา ทั้งเรื่องราวในเพลง ที่บอกกันโต่งๆ ว่าครางชื่ออ้าย
 ตอนมีอะไรกับคนใหม่ โต่งดั่งและฉาวมากจนต้องเปลี่ยนมิวสิกวิดีโอจากฉากครางเพราะมีเพศสัมพันธ์
 เป็นเป็นฉากกินส้มตำแทน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.4.1 สันทนการ

โขว่บางโขว่ไม่ต้องมีเวทีก็โขว่ได้ ต้องใช้คำนี้เลยจริงๆ มันสื่อได้ตรงมากกับสิ่งที่เกิดขึ้นสิ่งที่น่าจะแย่มากที่สุดคือเพลงและกิจกรรมพวกนี้เกิดขึ้นในสถานศึกษาเป็นส่วนมากอาจจะเข้าใจได้ว่า การที่เพลงมีเนื้อหาลามกสองแง่สองง่ามอาจจะช่วยผ่อนคลาย ลดความประหม่า ตึงเครียดซึ่งเป็นส่วนหนึ่งในการละลายพฤติกรรม แต่มันใช้ได้จริงๆ กับทุกคนหรือ ในอดีตอาจเป็นไปได้ แต่ในปัจจุบันความรุนแรงและการคุกคามมีมากขึ้นจนมากเกินไปที่จะทำให้รู้สึกสนุกและผ่อนคลายอยู่หรือเปล่า

แต่หากจะทำให้อดีตและอับอายมากกว่าถ้าจะบอกว่าทำไปเหอะครั้งหนึ่งในรั้วโรงเรียน มหาวิทยาลัยถ้ามันจะเป็นความทรงจำทำไม่สร้าง ความทรงจำที่ดีกันละ ตัวอย่างเนื้อเพลงเชียร์กีฬาและกิจกรรมที่มีเนื้อหาสองแง่สองง่ามเช่น

มะหมี มะหมี มะหมีชุดมะพร้าวทำกับข้าวอยู่ในครัว
มะหมีไม่รู้ตัวถูกคนชั่วลากออกไป เอาไม้แห่รู้ ฎุๆ ไถๆ
แสบๆ คั่นๆ มั่นๆ ปนกันไป เอาออกก็ไม่ได้ ใครก็ได้ ช่วยเอาออกที

ข้าเจอะโยคี ท่านมีวิชามากมาย
ข้าสุดดีใจ ได้เรียนวิชาซั๊กว่า
เป็นบุญตา ได้เรียนวิชาตัวเบา
ให้กับตัวเรา ได้ซั๊กว่าเป็น
ข้าไม่ง้อหญิงใด ข้าซั๊กข้าได้ข้าใช้มือซั๊ก
ซั๊กสักพัก 2 พัก น้ำเหลืองทะลักออกมา



ภาพที่ 2.9 สันทนการ

https://image.dek-d.com/contentimg/2018/kookkai/Recommend/04Sunthana karn/27658502_1793520820692513_1070299467_n-007.jpg

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 2.10 ตีกอล์ฟมะเขือยาว

https://www.klongkhudcity.go.th/album/picture/b_1290419_012627.jpg

ตีกอล์ฟมะเขือยาว

อุปกรณ์

- 1.มะเขือยาว 2.มะนาว 3.เชือก

วิธีการเล่น

- 1.นำมะเขือยาวผูกติดไว้กับเชือก
- 2.ผูกเชือกติดกับเอว
3. ผู้เล่นนำมะเขือยาวที่ผูกติดกับเอว แล้วเล็งมะนาวไปยังเส้นชัย

2.5 ความสำคัญของสื่อบันเทิง

ให้ความบันเทิงแก่ผู้รับสารเพื่อผ่อนคลายลดความเครียดเรียกว่าการให้ความบันเทิงโดยตรงอีก รูปแบบหนึ่งคือให้ความบันเทิงแฝงความรู้การให้ความบันเทิงโดยตรงเป็นการตอบสนองความต้องการขั้นพื้นฐานของมนุษย์ เช่นความต้องการด้านความรู้สึก ความต้องการด้านบุคคล ความต้องการด้านสังคม ความต้องการด้านการหลบหนีจากโลกความจริงเพื่อทดแทนสิ่งที่ไม่สามารถเกิดขึ้นได้ในชีวิตจริง

สำหรับเพลงลูกทุ่งเป็นเพลงที่สะท้อนวิถีชีวิต สภาพสังคม อุดมคติและวัฒนธรรมไทยโดยมีท่วงทำนอง คำร้อง สำเนียงและลีลาการร้อง การบรรเลง ที่เป็นแบบแผนมี ลักษณะเฉพาะซึ่งให้บรรยากาศความเป็นลูกทุ่ง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 3

การออกแบบนิทรรศการ

3.1 นิทรรศการ

นิทรรศการ ตรงกับภาษาอังกฤษว่า “Exhibitions” มีความหมายใกล้เคียงกับคำว่า “Display” ซึ่ง แปลว่า “การจัดแสดง”

นิทรรศการ หมายถึง การให้การศึกษาย่างหนึ่งด้วยการแสดงงานให้ชม เป็นการจัดแสดง และนำ โสตทัศนวัสดุรวมถึงวัสดุต่างๆ ที่ให้ข้อมูล ข่าวสาร ที่ผู้ชมสามารถสัมผัส เรียนรู้ ทดลองใช้ หรือมีกิจกรรม เสริมประกอบ นิทรรศการเป็นสื่อในการให้การศึกษ ความรู้ความเข้าใจ เพื่อกระตุ้น ความสนใจ ตอบสนอง และเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของผู้ชมให้บรรลุเป้าหมายในเรื่องนั้นๆ

3.2 ประเภทของนิทรรศการ

3.2.1 นิทรรศการถาวร (Permanent Exhibition)

นิทรรศการถาวร เป็นการจัดประจำ ณ ที่ใดที่หนึ่ง การจัดนิทรรศการแบบนี้ใช้ทุนสูง อายุการใช้งาน ยาวนาน ดังนั้นต้องมีการเตรียมวางแผนอย่างดี ต้องวิเคราะห์เนื้อหา วิเคราะห์รูปแบบ และการนำเสนอที่เหมาะสม สอดคล้องหลักวิชาการ นิยมจัดทั้งกลางแจ้งและในอาคาร ส่วนใหญ่การจัดนิทรรศการถาวรมักจะมุ่งเน้น วัตถุประสงค์ที่เนื้อหา เป็นการให้ความรู้ สาระและแทรกด้วยการสร้างทัศนคติ และค่านิยม

3.2.2 นิทรรศการชั่วคราว (Temporary Exhibition)

นิทรรศการชั่วคราวนิยมใช้แสดงเรื่องราว เนื้อหาในเรื่องใดเรื่องหนึ่งในวาระ หรือโอกาสพิเศษ มีระยะเวลา ของการจัดแสดงสั้นๆ อาจเป็นเวลา 2-3 วัน หรือ 1 เดือน การจัดนิทรรศการชั่วคราวจะมุ่งเน้น ไปยังเนื้อหา ข้อมูลใหม่ หรืออาจมุ่งเน้นกลุ่มผู้ชมเฉพาะกลุ่ม รูปแบบการจัดต้องแปลกใหม่ มีน่าสนใจ สูงซึ่งการจัดอาจ จัดแทรกในส่วนของการจัดนิทรรศการถาวรก็ได้ ทั้งนี้เพื่อดึงดูดใจ และชักชวนให้ผู้ชมได้กลับเข้ามาชม นิทรรศการถาวรอีก

3.2.3 นิทรรศการเคลื่อนที่ (Travelling Exhibition) นิทรรศการเคลื่อนที่มุ่งเน้นการเข้าถึง กลุ่มเป้าหมายเป็นสำคัญ ดังนั้นเพื่อความสะดวกในการจัดสื่อต่างๆ จึง จะต้องมีการออกแบบ และผลิตในลักษณะสื่อสำเร็จรูปที่สะดวกในการจัดแสดง รวมทั้งวัสดุอุปกรณ์ก็จะต้อง เหมาะสมกับการเคลื่อนย้าย และซ่อมแซม

3.3 ความสำคัญของนิทรรศการ

นิทรรศการเป็นสื่อที่มีคุณค่าและมีศักยภาพสูงในการดึงดูดความสนใจของผู้ชมได้ดีเนื่องจากความหลากหลายของสื่อสามารถตอบสนองความแตกต่างระหว่างบุคคลของผู้ชมได้ ดังนั้นนิทรรศการที่ดีจะมีอิทธิพลต่อผู้ชมในด้านความรู้ความเข้าใจการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมด้านอารมณ์และความรู้สึก การเปลี่ยนแปลงเจตคติ

3.4 กระบวนการออกแบบนิทรรศการ

3.4.1 ขั้นตอนวางแผนการก่อนการจัดนิทรรศการ

3.4.1.1 กำหนดหรือทำความเข้าใจในวัตถุประสงค์อย่างชัดเจน (Define Objective)

3.4.1.2 การวิเคราะห์กลุ่มเป้าหมาย (Target Group Analysis) โดยพิจารณาจากข้อมูลต่อไปนี้คือ

- ลักษณะทั่วไป (Demographics)
- พิจารณาว่า เพศใด ช่วงอายุ ระดับการศึกษา รายได้ หน้าที่การงาน และภูมิสำเนา
- ลักษณะทางจิตวิทยา (Psychographic)
- พิจารณาจากบุคลิก, การดำเนินชีวิต, ความเป็นอยู่, ทัศนคติ
- ผลการวิจัย (Research Data)

3.4.1.3 กำหนดเนื้อหา และวิธีการนำเสนอ (Content Analysis and Presentation Technique)

3.4.2 ขั้นตอนเตรียมการและดำเนินการจัดนิทรรศการ

1 ออกแบบสถานที่ กำหนดจัดวางวัสดุอุปกรณ์ สื่อ ในขนาดและบริเวณขนาดพื้นที่ สำหรับ การจัดนิทรรศการ

2 เตรียมวัสดุ อุปกรณ์ และเครื่องมือ

3 จัดทำ และผลิตสื่อประกอบการจัดนิทรรศการ 4 การบรรจุและเคลื่อนย้าย

และติดตั้ง

3.4.3 ขั้นตอนหลังการจัดนิทรรศการ

1 การวางแผนและเตรียมการเรือ่ถอน 2 การประเมินผล

3.5 หลักการออกแบบนิทรรศการ

3.5.1 ความโดดเด่น (Outstanding) เช่น ทิศทางของเส้น ความเด่นของแบบ หรือรูปร่าง ขนาด และสี สิ่งเหล่านี้จะทำให้นิทรรศการดึงดูดความสนใจและสะดุดสายตาดูผู้ชม ไม่ควรใช้สีเกิน กว่า 2-3 สี โดย ใช้สีที่เป็นสีกลางเป็นพื้นหลัง และใช้สีเข้มเพื่อดึงดูดความสนใจ

3.5.2 ความไม่ซ้ำซาก (Fresh) ทำให้เกิดความสนใจของผู้ดูอยู่ได้นาน

3.5.3 ความสมดุล (Balancing) ทำให้ความสนใจของผู้ดูไม่หันเหออกจากเนื้อเรื่องนั้น

3.5.4 ความต่อเนื่อง (Continuity) การใช้เส้น สี และแบบ จะช่วยแนะให้ผู้ดูสามารถดูและเข้าใจเนื้อหาได้ตามจังหวะที่จัดไว้

3.5.5 การเน้นจุดสนใจ (Emphasis) ในป้ายนิทรรศการ เป็นการจัดให้ภาพ และข้อความที่มีความสำคัญเด่นชัดขึ้นซึ่งอาจทำได้โดยยึดหลัก

- ภาพที่แยกจากภาพอื่น จะทำให้ดูว่ามีความสำคัญ
- ภาพที่มีขนาดใหญ่กว่าภาพอื่นทั้งหมดย่อมดึงดูดความสนใจ
- สีและรูปร่างของภาพสามารถแข่งกับขนาดได้ หลักสำคัญในการวางจุดสนใจ คือ วางไว้ในระดับสายตาสูงจากพื้นขึ้นประมาณ 5 ฟุต ระดับ ที่อยู่เหนือ 7 ฟุต ขึ้นไปและต่ำกว่า 3 ฟุต ลงมาจะไม่อยู่ในระดับ ที่ผู้ดูสนใจ

3.5.6 ความเป็นเอกภาพ (Unity)

- จัดภาพที่มีความเกี่ยวพันเด่นชัดมากมารวมกัน อาจใช้วัสดุขนาด และรูปร่าง ซ้ำๆ กัน
- จัดวัสดุที่มีลวดลายแปลก ซ้ำๆ กัน ทำให้เป็นหมวดหมู่และเรื่องราวที่สัมพันธ์กัน

3.5.7 ความแตกต่าง (Contrast) เป็นการจัดที่มีความประสงค์ให้มีการขัดแย้งเพื่อแก้ปัญหาความซ้ำซากจำเจ หรือเบื่อหน่ายจากการจัดลักษณะในทำนองเดียวกันหมดไม่มีลักษณะเด่นเด่นแอบแฝงอยู่ ดังนั้น การออกแบบโดยอาศัยหลักความแตกต่าง โดยการทำให้มีบางส่วน หรือหลายส่วนทำให้เกิดความขัดแย้ง กัน จะเป็นเส้นที่ติดกัน ผิวเรียบ นุ่มนวล ตัดด้วยผิวขรุขระ หรือการใช้สีตรงกันข้าม เพื่อให้รู้สึกขัดแย้งกัน บ้างในส่วนเล็กๆ น้อยๆ อันจะช่วยให้มีชีวิตชีวาเพิ่มขึ้น เพิ่มรสชาติแตกต่างกันออกไป

3.5.8 ความกลมกลืน (Harmony) ในที่นี้หมายถึงการพิจารณาในส่วนรวมทั้งหมดแม้จะมี บางอย่างที่แตกต่างกันก็ตาม แต่เมื่อมองดูแล้วให้ความรู้สึกผสมผสานกลมกลืนเข้ากันได้

3.5.9 ความเรียบง่าย (Simplicity) เป็นสิ่งสำคัญในการจัดนิทรรศการ เพราะสิ่งต่างๆ ไม่ว่า จะเป็นภาพอักษรที่สื่อความหมายชัดเจนจะช่วยให้ผู้ชมเกิดความเข้าใจได้เร็วขึ้น ควรระลึกเสมอว่า จุดมุ่งหมายที่สำคัญของการจัดนิทรรศการ เพื่อให้คนดูเข้าใจเรื่องราวที่เราแสดง การใช้วัสดุหรือสิ่งที่ แสดงเกินความจำเป็นหรือมีลักษณะแปลกพิศดารไม่ตรงกับเนื้อหาอย่าอย่าไม่เกิดผลดี ดังนั้นการประหยัด และความชัดเจนเรียบง่ายจะทำให้นิทรรศการนั้นน่าสนใจมีใช้น้อย

3.5.10 ความสมบูรณ์ขั้นสำเร็จ (Finish) เป็นการสำรวจขั้นตอนสุดท้าย ที่จะสรุปผลการ ออกแบบ อันมีผลโดยตรงต่อส่วนรวมทั้งหมด มีส่วนใดบกพร่องไม่เหมาะสมต้องปรับปรุงเปลี่ยนแปลง แก้ไข โดยใช้ความคิด หรือถ้ายังไม่พอใจ อาจต้องมีการทดลองจัดตามที่คิดว่าถูกต้องเหมาะสมแล้ว ก็พิจารณาเปรียบเทียบกับประสบการณ์ที่เคยจัดมาแล้ว เมื่อรู้สึกว่าจะไม่ดีเท่าที่โยกย้ายกลับที่เดิมถือว่า เป็นการประลองความคิดเมื่อได้ทดลองเช่นนี้ ก็ช่วยให้มีการตัดสินใจถูกต้องยิ่งขึ้นอันเป็นผลดีกับการ จัดนิทรรศการ

3.6 กรณีการศึกษาการออกแบบนิทรรศการ

3.6.1 นิทรรศการพลังสังคมหยุดคุกคามทางเพศ - #DontTellMeHowToDress

นิทรรศการในครั้งนี้ จัดขึ้นที่ ชั้น 4 หอศิลป์วัฒนธรรมกรุงเทพมหานคร ระหว่างวันที่ 4-15 กรกฎาคม 2561 โดยนิทรรศการนี้เป็นส่วนหนึ่งของโครงการ #DontTellMeHowToDress ที่พยายามเปลี่ยนทัศนคติเรื่องการทำร้ายร่างกายที่ไม่ควรพาตัวเองในสถานการณ์เสี่ยงเพราะว่าเป็นสาเหตุของการข่มขืน โดยมีส่วนที่จัดแสดงเสื้อผ้าในวันเกิดเหตุของผู้ถูกคุกคามทางเพศ และส่วนที่จัดแสดงนิทรรศการภาพถ่ายดาราหลายคนของไทย ในประเด็นการถูกล่วงละเมิดและถูกคุกคามทางเพศมีจุดมุ่งหมายเพื่อลบมายาคติในสังคมว่า การที่ผู้หญิงแต่งตัวล่อแหลมหรือไปอยู่ในสถานการณ์ที่สุ่มเสี่ยง เป็นสาเหตุให้เกิดการล่วงละเมิดทางเพศและการคุกคามทางเพศ แต่ต้องการให้สังคมตั้งคำถามกับผู้กระทำผิดเมื่อเหตุความรุนแรงทางเพศเกิดขึ้น



ภาพที่ 3.1 บรรยากาศนิทรรศการ

https://spcdn.springnews.co.th/wp-content/uploads/2018/06/thumbnail_7516845056_IMG_6851.jpg



ภาพที่ 3.2 การจัดแสดงนิทรรศการ

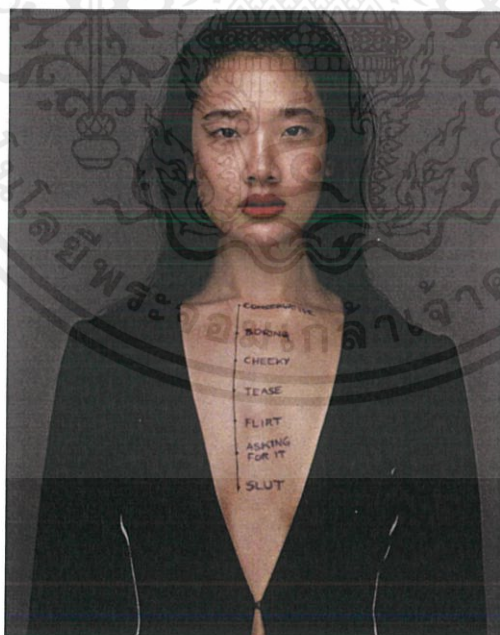
<https://d1wlypst4s8b83.cloudfront.net/wp-content/uploads/2018/06/28173836/3342331.jpg>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 3.3 การจัดแสดงนิทรรศการ

https://spcdn.springnews.co.th/wp-content/uploads/2018/06/thumbnail_7516845056_IMG_6851.jpg



ภาพที่ 3.4 ภาพโปรโมทนิทรรศการ

https://d1wlypst4s8b83.cloudfront.net/wp-content/uploads/2018/06/28174526/35934491_2072470066335118_2587969983434719232_n.jpg

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.6 กรณีการศึกษาการออกแบบนิทรรศการ

3.6.2 “วิวาห์พระสังข์” The Marriage of Sang Thong โดย วิภู ศรีวิลาศ

ณ ห้องแสดงนิทรรศการ ชั้น 1 อาคารหอศิลป์ ศุภโชค ดี อาร์ท เซ็นเตอร์ กรุงเทพฯ

23 พฤศจิกายน 2019 – 19 มกราคม 2020 “วิวาห์พระสังข์” ที่มีเนื้อหาเข้มข้นถึงประเด็นปัญหาระดับโลกอันกระทบกับชีวิตจริงของเขา ในเรื่องการแต่งงานของคู่รักเพศเดียวกัน (LGBTQ) บอกเล่าผ่านนิยายคลาสสิกของไทยเรื่อง สังข์ทอง ด้วยรูปลักษณะเปรียบเสมือนนิทานภาพสามมิติจากตัวละครหลากหลายที่มีคาแร็คเตอร์น่ารัก นุ่มนวล ชวนฝัน ในรูปแบบประติกรรมหลากหลายเทคนิคผสมวัสดุต่างๆ ตื่นตาไปกว่าที่เคยทำมาทั้งหมด ไม่จะเป็นวัสดุ ทองแดง ไม้แกะสลัก และ แก้วใส จำนวนกว่า 50 ชิ้น ส่งตรงมาจากประเทศออสเตรเลีย



ภาพที่ 3.5 บรรยากาศการจัดแสดงนิทรรศการ

https://www.klongkhudcity.go.th/album/picture/b_1290419_012627.jpg

The Marriage of Sang Thong

ภาพที่ 3.6 โลโก้ นิทรรศการ

https://www.klongkhudcity.go.th/album/picture/b_1290419_012627.jpg

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

The Marriage of Sang Thong



BY VIPOO SRIVILASA
#sacViipo
#sacvivalsa

ภาพที่ 3.7 โปสเตอร์นิทรรศการ
<https://www.sac.gallery/wp-content/uploads/2019/09/web.jpg>



ภาพที่ 3.8 สิ่งแสดงนิทรรศการ
<https://www.sac.gallery/wp-content/uploads/2019/09/DSC06792-700x438.jpg>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 4

การวิเคราะห์และสรุปข้อมูลเบื้องต้น

4.1 แนวคิดของนิทรรศการ

ในนิทรรศการเราไม่ได้บอกว่า เรื่องเซ็กซ์ เรื่องเพศ เป็นเรื่องที่น่าเกลียด ผิด หรือบัดสีแต่อย่างใด เราแต่มองว่าการที่มันเข้าไปอยู่ในสื่อบันเทิงต่างๆ ในรูปแบบของการลวนลาม ทะเลาะ มันเป็นเรื่องที่ไม่สมควร เพราะอาจจะเป็นแบบอย่างในบุคคลในสังคมลอกเลียนแบบโดยไม่ได้เข้าใจว่านั่นคือการแสดงในปัจจุบันสื่อ sexual harassment มีมากขึ้นและรุนแรงขึ้นเรื่อยๆ โดยผ่านความบันเทิงที่ทุกคนสามารถเข้าถึงได้

เท่าที่เห็นในสังคมปัจจุบันการทำสื่อเกี่ยวกับเรื่องแบบนี้ออกมา ไม่ได้มีแค่รายการ หรือ เพลง แต่ยังมีถึง บทความ การ์ตูน รูปภาพ คอนเทนต์ ด้วยความคิดที่ว่าคนทุกคนมีความต้องการเพศที่ต้องการจะปลดปล่อย ในรูปแบบที่ไม่ซ้ำใคร ในรูปแบบที่แปลกใหม่เพื่อการเป็นที่ยอมรับของสังคม

4.2 เนื้อหาภายในนิทรรศการ

นิทรรศการนี้แบ่งเนื้อหาออกเป็น 7 ส่วน ดังนี้

- 4.2.1 Intro เป็นการเกริ่นนำเรื่องที่มาที่ไปของสื่อบันเทิงและการคุกคาม
- 4.2.2 วรรณคดี แสดงให้เห็นว่าในอดีตเรื่องเพศมีความสำคัญต่อบทประพันธ์
- 4.2.3 รายการบันเทิง จำลองห้องส่งของรายการบันเทิง
- 4.2.4 เพลงลูกทุ่ง เป็นการบอกเล่าเรื่องราวความเปลี่ยนแปลง
- 4.2.5 สันทนการ การคุกคามที่ไม่ต้องใช้เวที
- 4.2.6 LGBTQ เพศที่สามโดนหนักที่สุด
- 4.2.7 ทำไมเราจึงชอบดู ห้องบอกเล่าเหตุผลและinteractive

4.2 กลุ่มเป้าหมาย

คนที่สนใจรับชมสื่อรายการโทรทัศน์ เน้นที่อายุหว่าง 13-35 ปี คือตั้งแต่วัยรุ่นถึงวัยผู้ใหญ่

4.2 แนวทางการออกแบบ

รูปแบบของสื่อใช้เป็นกราฟิกและภาพประกอบที่เข้าใจง่าย ใช้ภาพประกอบเป็นหลักในการนำเสนอเนื้อหาต่างๆ โดยภาษาที่ใช้ภายในการนำเสนอเนื้อหานั้นจะเป็นรูปแบบที่เป็นกันเองไม่เป็นทางการมากขนาดนั้นเน้นการถามกลับไปให้ผู้ชม เพื่อให้มีการติดตาม ภายในนิทรรศการจะมีการใช้สื่อเป็น interactive ในการสร้างปฏิสัมพันธ์ ระหว่างผู้ชมและเนื้อหา

บทที่ 5

การออกแบบ

5.1 แนวทางการออกแบบ

จากการวิเคราะห์และสรุปแนวคิดทั้งหมดในนิทรรศการสรุปการออกแบบได้ดังนี้

5.1.1 ชื่อของนิทรรศการ

“ฉาวโซ่ว” ฉาว เป็นคำวิเศษณ์ที่หมายความว่า อื้ออึง เอิกเกริก เกรียวกราว เลื่องลือ มักมีความหมายไปในทางลบจะเห็นได้จากช่างชุบฉาบที่เน้นไปในเรื่องเพศ

โซ่ว เป็นคำทับศัพท์จากภาษาอังกฤษที่มีความหมายว่า การปรากฏ การแสดง ให้ผู้อื่นเห็น หรือไปจนถึงการโอ้อวดในมุมของบุคคลทั่วไปพูดกัน เช่น เรามีอะไรจะมาโชว์ด้วยแหละ

จึงนำสองคำนี้มารวมกันให้รู้สึกถึงรายการบันเทิงแต่มีความโป๊เปลือยเป็นเรื่องฉาวร้ายแรง ผสมอยู่ในโซ่วนั้นด้วย

5.1.2 นิทรรศการนี้จะทำออกมาในรูปแบบนิทรรศการกึ่งถาวร และทำห้องต่างๆ ให้นึกถึงเรื่องที่เราสื่อเช่นห้องที่เป็นลักษณะห้องส่งสื่อถึงเรื่องรายการห้องที่เป็นลักษณะสนามกีฬาสื่อถึงเรื่องรายการ เป็นต้น



ภาพ 5.1 ภาพ reference

ที่มา : www.pinterest.com

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5.2 แนวทางการออกแบบโลโก้ภัตตาคาร

ออกแบบให้มีความรู้สึกอารมณ์ที่แสดงถึงรายการบันเทิงโดยใช้สีและความอิสระของตัวอักษร และยังแฝงไปด้วยเรื่องราวทางเพศ

5.1 แนวทางการออกแบบแรกคือใช้สัญลักษณ์ที่สื่อถึงเรื่องเพศ แต่มีความเหมือนไอคอน ลองปรับแก้ไข



ภาพที่ 5.2 ภาพร่างโลโก้

5.2 แนวทางการออกแบบที่สองคือเป็น typo ออกแบบให้เหมือนกับโลโก้รายการบันเทิง



ภาพที่ 5.3 ภาพร่างโลโก้ 2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

โดยแต่ละพาร์ทจะนำเสนอเนื้อหาและใช้สื่อที่แตกต่างกันออกไป ดังนี้

5.4.1 ห้องที่1

เป็นการเกริ่นเข้าเรื่องของนิทรรศการฉาวโฉ่ ซึ่งก็คือพูดถึงเรื่องความหมายของสื่อที่มีอยู่ ที่เกิดขึ้นอยู่ในปัจจุบันให้ผู้เข้าชมเริ่มเข้าใจประเด็นที่เราจะสื่อมากขึ้น

แนวทาง : information board

นำเสนอเนื้อหาในรูปแบบของบอร์ดให้ความรู้ โดยมีเนื้อหาที่กระชับ จับใจความง่าย เข้าใจในประโยคในไม่กี่บรรทัดและดึงดูดความสนใจจากผู้ชมได้

การจัด Layout บนบอร์ดนั้นเน้นให้เป็นย่อหน้าสั้นๆ เพื่อที่จะสามารถไปวางบนจุดที่เราจำกัดพื้นที่ได้ เช่นในตัวนิทรรศการของเราจะจับย่อหน้าไว้บนภาพที่เป็นภาพหน้าอก ให้เหมือนกับเป็นการใช้สายตาคุกคามขณะอ่านไปด้วย



ภาพที่ 5.5 บอร์ดห้อง intro ครั้งที่ 1

ในการออกแบบครั้งที่ 1 เนื้อหาลงตัวแล้วแต่มีรูปเพียงรูปเดียวจากผนังสองฝั่งและใช้สื่อที่เป็นเพศหญิงเพียงอย่างเดียวไปซึ่งยังไม่สอดคล้องครบถ้วนกับเรื่องที่เราเสนอ จึงได้มีการพัฒนาการออกแบบเพิ่มเติม



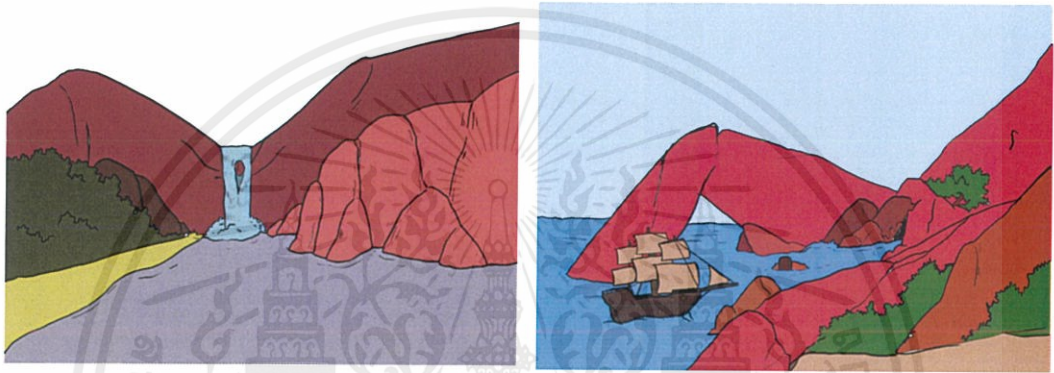
ภาพที่ 5.6 บอร์ดห้อง intro ครั้งที่ 2

ในการออกแบบครั้งที่ 2 เพิ่มภาพกราฟิกในผนังฝั่งตรงข้าม และวาง Layout ในจุดดึงดูดสายตาตามการเคลื่อนไหวของผู้ชมที่เดินชมนิทรรศการ ซึ่งเน้นสื่อที่เกี่ยวข้องกับการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5.4.2 ห้องที่ 2 วรรณคดี

ในห้อง 2 จะเป็นการนำเสนอสื่อแอนิเมเตอร์เทนเมนต์ในอดีตนั้นก็คือวรรณคดีนั่นเอง ทั้งในด้านการใช้ภาษา
แฝงที่สวยงามในห้องจะมีรูปกราฟิกจากในวรรณคดี รูปต่างๆ ที่นำมาวาดนั้นล้วนเป็นสัญลักษณ์ทางเพศที่อยู่ใน
ในวรรณคดีทั้งนั้น เช่นเรือสำเภา ดอกไม้ ดอกบัว แม่น้ำ

โดยจะแยกตัวบอร์ดข้อมูลออกมาเพื่อไม่ให้รบกวนภาพประกอบ ภายในห้องมีเสียงบรรยาย
บทกลอนคลอไปด้วย



ภาพที่ 5.6 บอร์ดห้อง วรรณคดี ครั้งที่ 1

ในการออกแบบครั้งที่ 1 มีความต้องการในการตัดทอนมากจึงวาดเป็นลายเส้นง่ายๆ และแฝงไปด้วยเรื่อง
ทางเพศในรูปแบบเดียวกัน



ภาพที่ 5.7 บอร์ดห้องวรรณคดี ครั้งที่ 2

ในการออกแบบครั้งที่ 2 ปรับแก้ให้มีสัญลักษณ์ทางเพศจากวรรณคดีมาใช้ คุ่มสีให้อยู่ในทางเดียวกัน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5.4.3 ห้องที่ 3 รายการบันเทิง

ในห้อง 3 จะเป็นการนำเสนอสื่อแอนเตอร์เทนเมนต์ในปัจจุบันนั่นก็คือรายการบันเทิง ในห้องนี้จะเลียนแบบห้องส่งรายการ ให้เห็นถึงคำพูดแซวคุกคามในรายการโดยมี interactive ในผู้เข้าชมได้มีส่วนร่วมคือให้เสกนคิ้วอาร์โค้ดแล้วพิมพ์คำพูดแซวต่างๆ คำพูดเหล่านั้นจะไปปรากฏอยู่บนเวที

โดยตัวบอร์ดหรือพื้นหลังของเวทีนั้นจะเป็นจอที่มีรูปวาดกราฟิกล้อเลียนดาราร่วมกับช่องคำพูดซึ่งสามารถเปลี่ยนไปได้เรื่อยๆ



ภาพที่ 5.8 บอร์ดห้องรายการ ครั้งที่ 1

ในการออกแบบครั้งที่ 1 ยังไม่ได้ใส่ลูกเล่นที่ให้ภาพพื้นหลังเปลี่ยนและยังไม่ได้เพิ่มช่องคำพูด

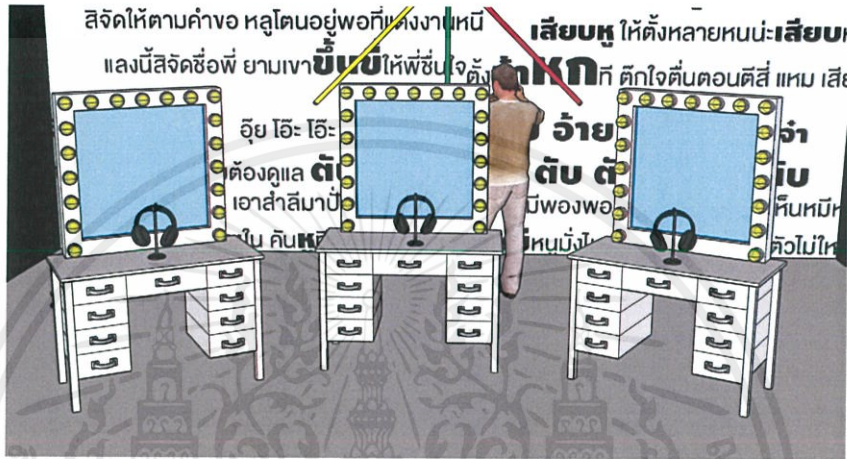


ภาพที่ 5.9 บอร์ดห้องรายการ ครั้งที่ 2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5.4.4 ห้องที่ 4 เพลงลูกทุ่ง

ในห้อง 4 จะเป็นการนำเสนอสื่อเอนเตอร์เทนเมนต์ที่เป็นที่นิยมกันมาก ออกแบบห้องให้มีความเป็นลูกทุ่ง โดยใช้หลอดไฟสีที่เหมือนไฟแต่งตามงานกินเลี้ยงในต่างจังหวัด กลางห้องให้มีโต๊ะแต่งหน้าเหมือนหลังเวที ตรงนี้จะมี interactive ให้นักเรียนจกเป็นจอสวมจอเปรียบเทียบลูกทุ่งในแต่ละยุคมีหูฟังให้ผู้เข้าชมหยิบมาฟังได้

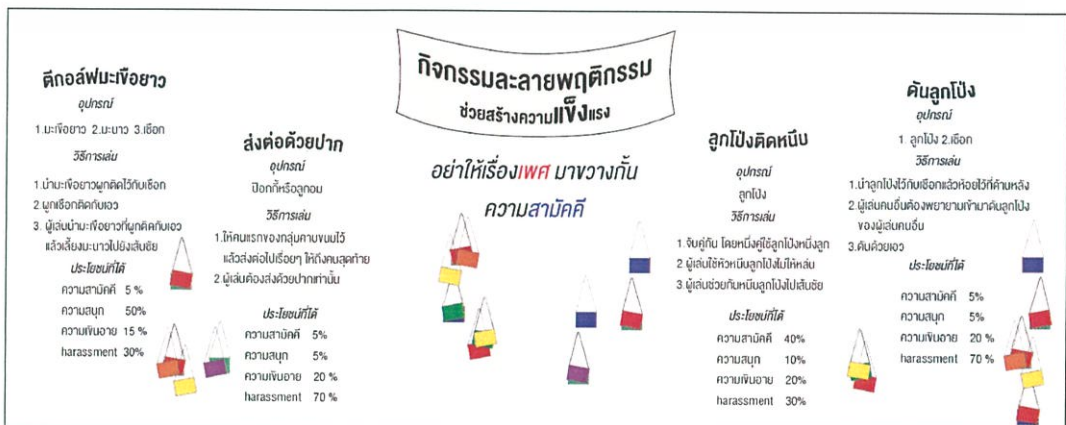


ภาพที่ 5.10 ห้องลูกทุ่ง

5.4.5 ห้องที่ 5 สันทนาการ

ในห้อง 5 จะเป็นการนำเสนอสื่อเอนเตอร์เทนเมนต์ภายในรั้วโรงเรียนมหาวิทยาลัยหรือสถานที่จัดกิจกรรมต่างๆ ออกแบบห้องให้นักถึงลานกว้างๆ เช่นสนามกีฬา สนามฟุตบอลโดยมีสแตนด์เชียร์เพิ่มบรรยากาศใช้ element ของลูกโป่งให้นักถึงเวลาจัดกิจกรรม มีการเขียนสื่อต่างๆ ให้เหมือนในกิจกรรมรับน้อง

- ตัวอย่างเพลงและการละเล่นสันทนาการ
- ความคิดเห็นจากบุคคลทั่วไปกับกิจกรรม



ภาพที่ 5.11 บอร์ดห้องสันทนาการ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น มิอนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5.4.6 ห้องที่ 6 LGBTQ

ในห้อง 6 จะเป็นการนำเสนอเรื่องราวของเพศที่สาม ด้วยความเป็นเพศที่สามจึงถูกกระทำมากกว่าเพศอื่น ออกแบบบอร์ดเนื้อหาให้เป็นบอลรูมคำพูดแปะบนผนังรูปวาดกราฟิกของเหล่าคนดังเพศที่สาม มีตัวอย่างรายการที่เอาเพศที่สามมาทำให้ดูเป็นตัวตลก

- คำถามเมื่อถามเพศชายหญิงกับเพศที่สาม



ภาพที่ 5.12 บอร์ดห้อง lgbtq

5.4.7 ห้องที่ 7 ทำไมเรายังชอบดู

ในห้อง 7 เป็นห้อง interactiven

- มีบอร์ดส่วนของเหตุผลที่เราชอบดู

- sexual harassment เป็นยังไง



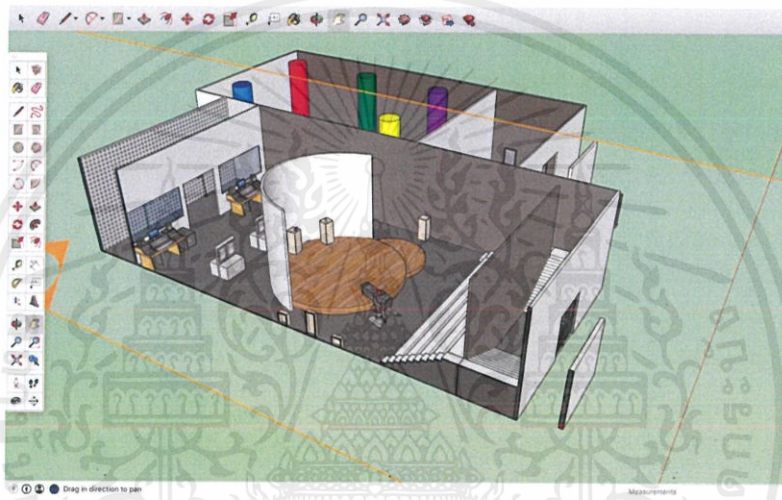
ภาพที่ 5.13 บอร์ดห้อง interactive 1

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับกรใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5.5 การออกแบบตัวนิทรรศการ

จากการที่ได้วางแนวทางในการเล่าเรื่องและการออกแบบสื่อสารที่ใช้เป็นที่เรียบร้อยแล้ว ขั้นตอนต่อไปก็คือออกแบบตัวนิทรรศการที่จะใช้ในการบรรจุสื่อต่างๆ ลงไป ซึ่งได้มีการวางคุณสมบัติของนิทรรศการไว้ดังนี้

- นำเสนอสื่อได้ครบถ้วน
- จัดสรรพื้นที่ได้เข้ากับสื่อที่จะนำเสนอ

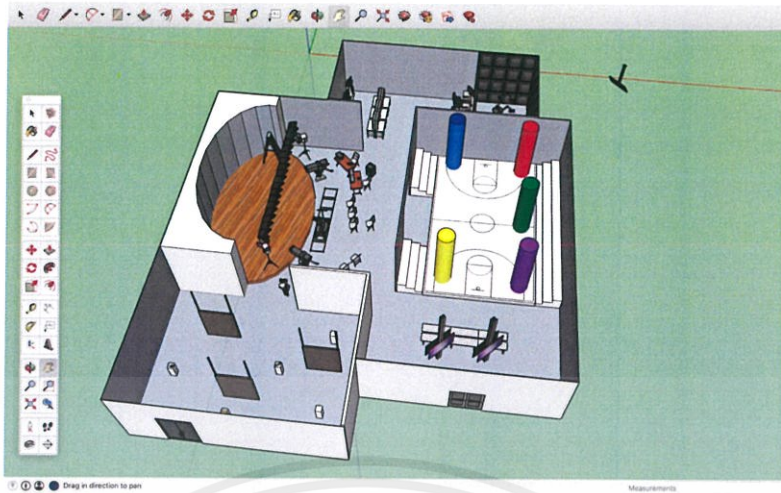


5.14 ภาพ การออกแบบตัวนิทรรศการ ครั้งที่ 1 ร่างผังงานนิทรรศการแบ่งห้องเพื่อกระจายหัวข้อต่างๆ

โดยห้องแรกห้องรายการ ออกแบบให้มีความเหมือนกับโรงหนังผสมโรงละครและห้องส่ง ต่อด้วยห้องเพลงลูกทุ่งที่มีกระจกแต่งหน้าหลังเวทีกับห้องอัดเสียง ห้องถัดไปเป็นห้องสนทนาการรวมห้องกับวรรณคดีและห้องสุดท้ายห้อง interactive

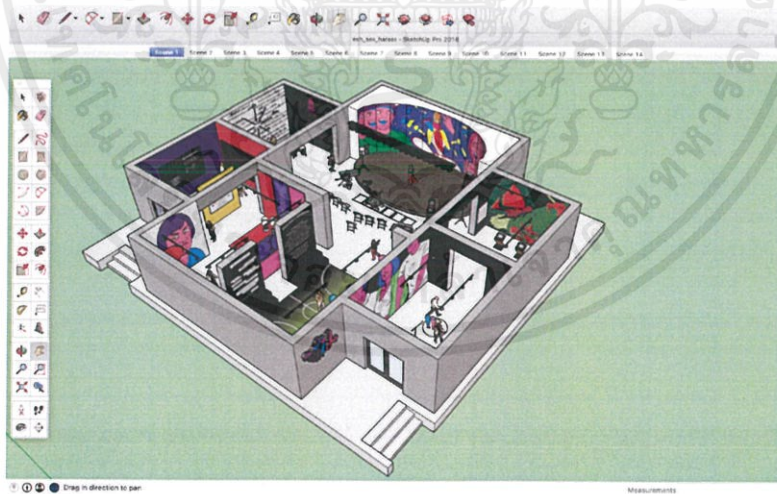
หลังจากได้มีการคุยกับอาจารย์ที่ปรึกษาได้มีการให้คำแนะนำปรับปรุงในเรื่องของการลำดับความสำคัญของเนื้อหา จึงได้ทำการจัดห้องใหม่โดยเริ่มที่เกริ่นนำให้รู้จักกับงานที่เราต้องการจะเสนอนอกจากนั้นยังให้ปรับแก้พื้นที่มุมอับหรือผนังบางส่วนที่น่าจะนำมาใส่ข้อมูลได้เช่นทางเข้าด้านหน้า เป็นต้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



5.15 ภาพ การออกแบบตัวนิทรรศการ ครั้งที่ 2 จัดวางห้องใหม่โดยการลำดับเรื่องราวจากอดีตจนถึงปัจจุบัน

ในการออกแบบครั้งที่สอง ออกแบบแก้ไข เพิ่มห้องแรกขึ้นมาเป็นการเกริ่นนำนิทรรศการต่อการแก้ไขมุมอับเพิ่มพื้นที่ให้กว้างขึ้นจะเห็นได้จากห้องที่สอง ปัญหาที่ยังอยู่คือไม่ได้เรียงลำดับห้องและยังมีเนื้อหาบางส่วนที่เกินความจำเป็นและบางส่วนที่ขาดไปอยู่ อาจารย์จึงให้คำปรึกษาว่าให้เรียงลำดับจากเรื่องราวที่เกิดขึ้นอันดับแรกหรืออดีตจนถึงปัจจุบัน และให้แยกห้องสันตนาการกับวรรณคดีออกจากกัน



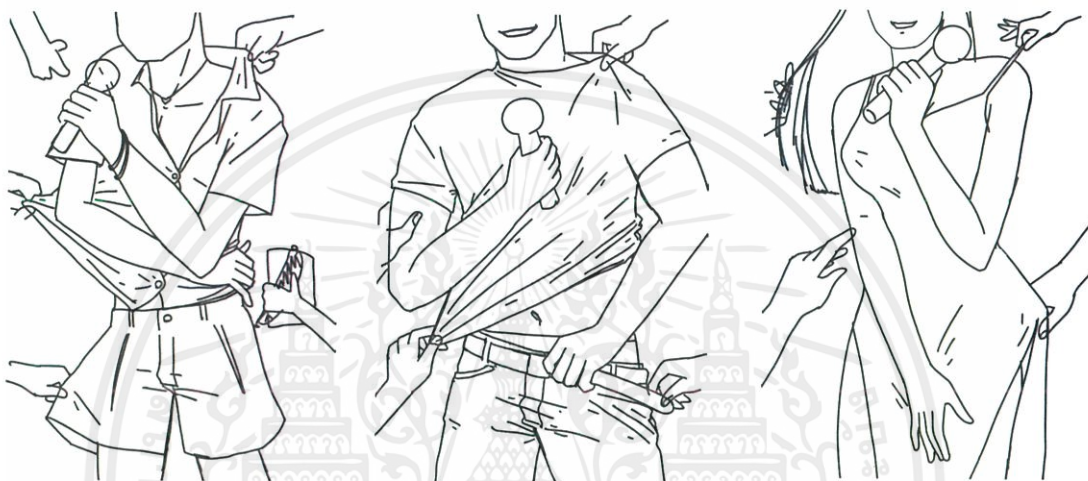
5.16 ภาพ การออกแบบตัวนิทรรศการ ครั้งที่ 3 เพิ่มลดขนาดบางห้องเพื่อแบ่งหัวข้อสำคัญออกมาและลำดับห้องใหม่

ในการออกแบบครั้งที่สาม ออกแบบแก้ไข การลำดับห้องโดยให้ห้องแรกขึ้นมาเป็นการเกริ่นนำนิทรรศการต่อด้วยวรรณคดี รายการบันเทิง เพลงลูกทุ่ง สันตนาการ เพิ่ม lgbtq และสุดท้าย interactive วนตอนแรกห้องสันตนาการจะใหญ่เท่ากับห้องรายการบันเทิงแต่เนื้อหาของห้องนี้ไม่ได้มีเยอะมากขนาดนั้นประกอบกับยังขาดเนื้อหาของ lgbtq จึงแบ่งพื้นที่จากห้องสันตนาการมาให้เป็นห้อง lgbtq เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

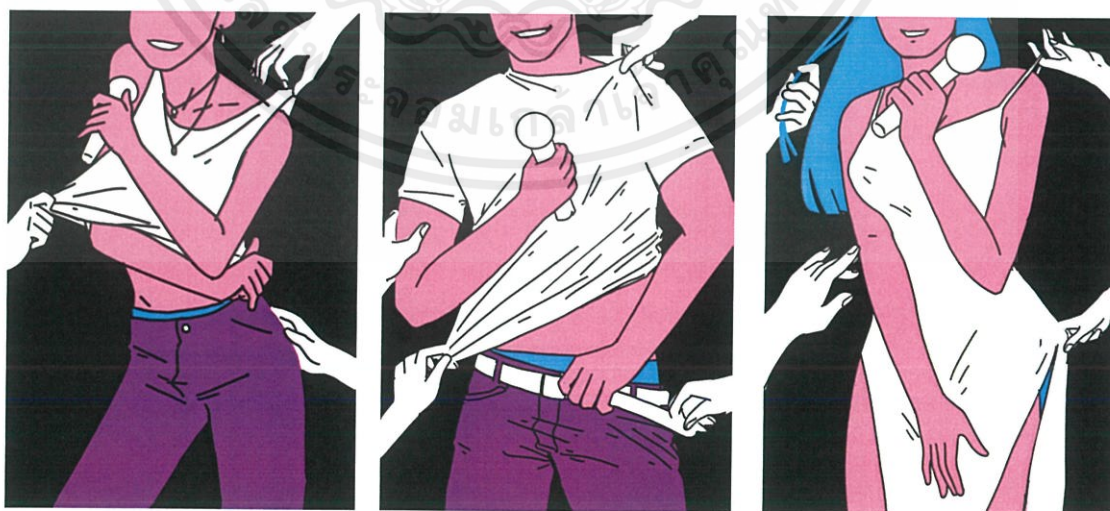
5.6 การออกแบบสื่ออื่นๆ

จากการที่ได้วางแนวทางในการเล่าเรื่องและการออกแบบสื่อสารที่จะใช้เป็นที่เรียบร้อยแล้ว ขั้นตอนต่อไปก็คือออกแบบตัวสื่อประชาสัมพันธ์

- โปสเตอร์
- การ์ดเชิญ



5.17 ภาพ การออกแบบร่างโปสเตอร์



5.18 ภาพ การออกแบบร่างโปสเตอร์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ออกแบบการ์ดให้ดูมีลักษณะของการคุกคาม ด้วยคำพูดบนการ์ดใช้คำแสลงบุคคล แทนการเขียนชื่อ



5.19 ภาพ การออกแบบการ์ดครั้งที่ 1



5.20 ภาพ การออกแบบการ์ดครั้งที่ 2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 6

ผลงานสำเร็จ

6.1 นิทรรศการ การคุกคามทางเพศผ่านสื่อบันเทิง

จากขั้นตอนการออกแบบและลงมือทำทั้งหมด ทำให้เกิดเป็นนิทรรศการ เพื่อให้เราได้มองเห็นความจริงความเปลี่ยนแปลง ทำให้เราได้เห็นปัญหาที่มาในรูปแบบคล้ายเครียด ที่เกิดขึ้นในอุตสาหกรรมความบันเทิงของไทย



ภาพ 6.1 ภาพรวมนิทรรศการ ‘การคุกคามทางเพศผ่านสื่อบันเทิง’



ภาพ 6.1 ภาพโลโก้ในนิทรรศการ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

6.2 ห้องที่ 1 Intro



ภาพ 6.3 ไฟล์บอร์ดห้อง intro ที่ 1



ภาพ 6.4 ไฟล์บอร์ดห้อง intro ที่ 2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพ 6.5 ภาพห้อง intro ที่ 1

6.3 ห้องที่ 2 วรรณคดี



ภาพ 6.6ไฟล์บอร์ดผนังห้อง วรรณคดี

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

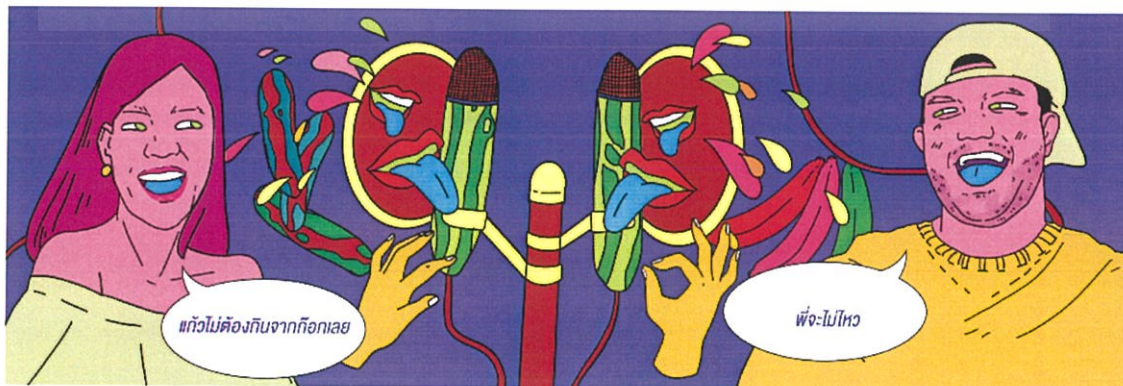


ภาพ 6.7 ภาพห้อง วรรณคดี

6.4 ห้องที่ 3 รายการบันเทิง

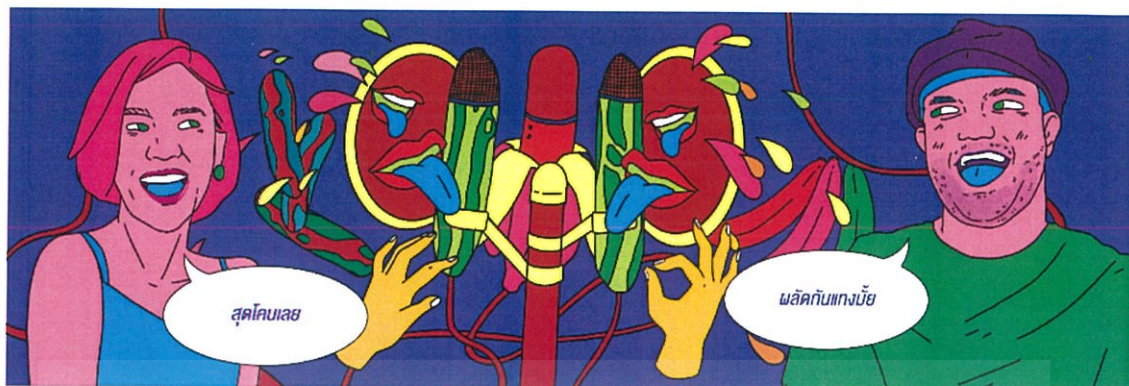


ภาพ 6.8 ไฟล์ภาพพื้นหลังเวทีห้องรายการบันเทิง 1

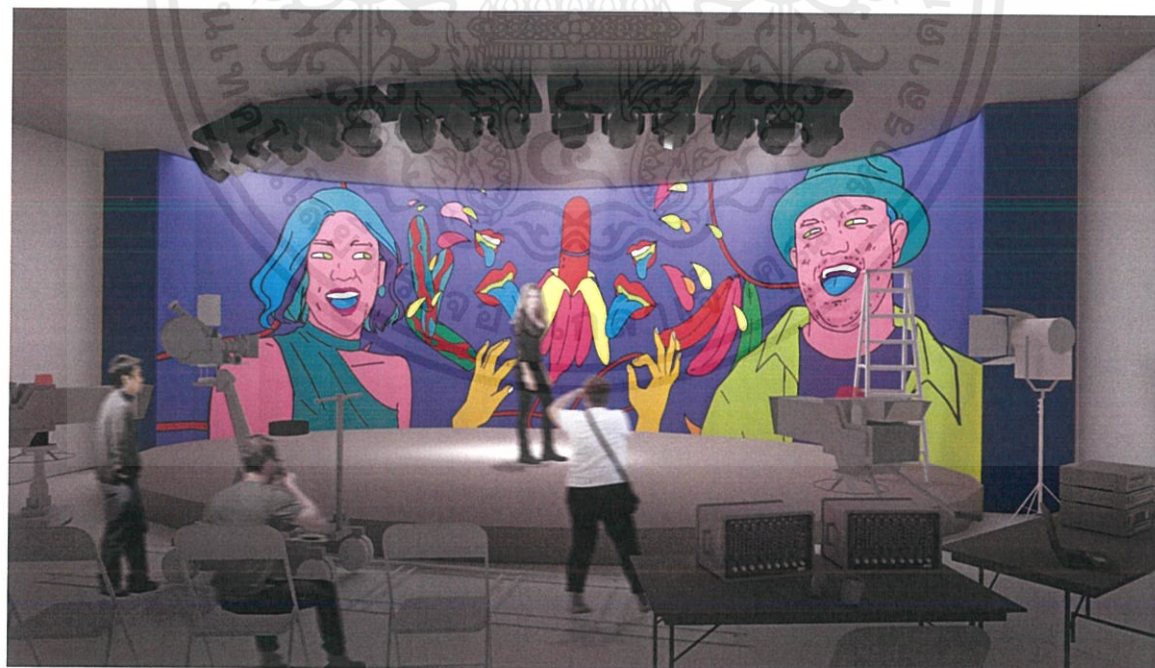


ภาพ 6.9 ไฟล์ภาพพื้นหลังเวทีห้องรายการบันเทิง 2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



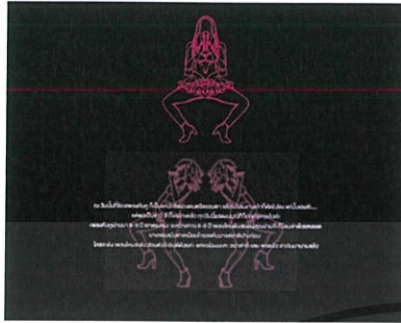
ภาพ 6.10 ไฟล์ภาพพื้นหลังเวทีห้องรายการบันเทิง 3



ภาพ 6.11 ไฟล์ภาพบอร์ดห้องเพลงลูกทุ่ง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

6.5 ห้องที่ 4 เพลงลูกทุ่ง



เอา**ปิ่นจ้อง** จะ**ชิง**ตรงนั้น บุษยกุญชรจากบนธรรมาเสาศาสนา**มาบอ**
 ่งไหน มันคือไม้ใหญ่มันคือไม้ใหญ่ ขบ**ดำดำ** คบจริงมันคบอยู่ข้างใน **คินหู**ก็โร ขบ
 พอเริ่มเป็นสาว ได้แค่สองสามปี **หู**ก็เริ่มมือ
จ้องปิ่น แล้ว**สิงตรงนั้น** **หมี่**พองพอง เห็น**หมี่**หูไหน เห็น**หมี่**
 มี**ว้าย**..หูก็ตกใจตื่น... ทำท่า จะจากตรงนั้น เห็น**หมี่**หูหนึ่งไหน ขบ**ดำดำ**
 ะกิด**ตรงนั้น**แล้วท่าท่าจะกิด**ตรงนี้** อ้าย **คินหู**ไม่รู้ว่าเป็นอะไร เอาสำลีมา**ปิ่น**ก็ไม่หา
 ว้าย..หูก็ตกใจตื่น... **คินจ้อง**มันคบอยู่ข้างใน **คินหู**
 พอเริ่มเป็นสาว ได้แค่สองสามปี **หู**ก็เริ่มมีอาการคัน
 สิงจิดให้ตามท่าจอก หลุดนอนอยู่พอที่แต่งงานหนี **เลียบหู**ให้ตั้งหลายหมื่น**เลียบ**ห
 แลนี่สิงจิดชื่อพี่ ยามเงา**ขึ้น**ก็ให้พี่ขึ้นใจตั้ง**ท่า**ทักก็ ตกใจตื่นตอนดึกสี่ หมื่น **เสี่ย**
ร **อ้าย อ้าย อ้าย** อ้าย โอ๊ะ โอ๊ะ โอ๊ะ **อ๊ อ๊ อ๊** **อ๊ อ๊ อ๊** **อ๊ อ๊ อ๊** **อ๊ อ๊ อ๊** **อ๊ อ๊ อ๊**
 ยก ยก ยก เลยกคืองูแผล **ตบ ตบตบ ตบ ตบ ตบตบ ตบ ตบ**
 อ้าย **คินหู** เอาสำลีมา**ปิ่น**ก็ไม่หา หมี่พองพอง เห็น**หมี่**หูไหน เห็นหนี
 คินจ้องมันคบอยู่ข้างใน **คินหู**ก็โร ขบลกทก ก็เห็น**หมี่**หนึ่งไหน มันคือไม้ใหญ่มันคือไม้ใหญ่



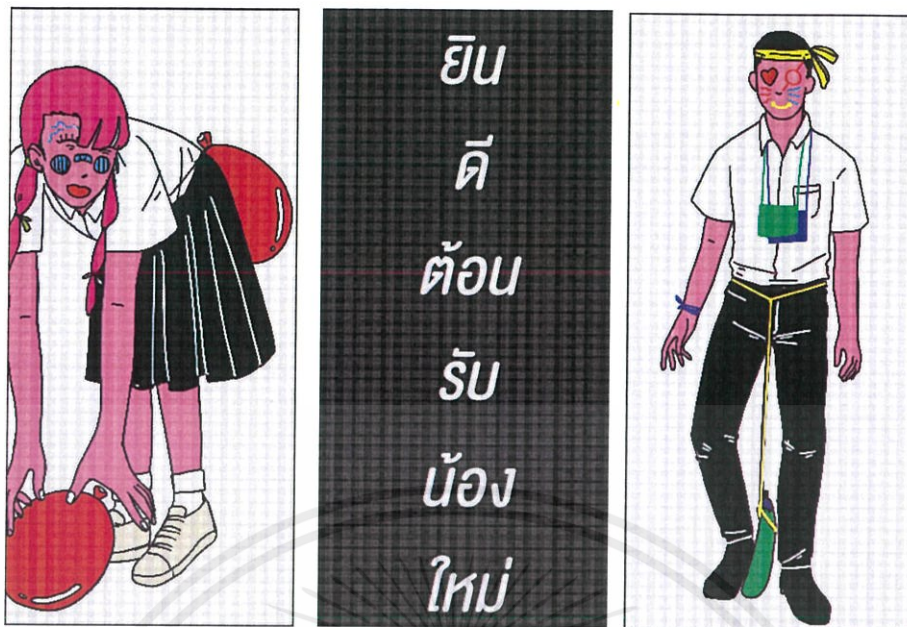
ภาพ 6.12 ไฟล์ภาพบอร์ดห้องเพลงลูกทุ่ง

6.6 ห้องที่ 5 สันตนาการ



ภาพ 6.13 ไฟล์ภาพบอร์ดห้องสันตนาการ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพ 6.15 ไฟล์ภาพจอห้องสนทนาการ

6.7 ห้องที่ 6 LGBTQ



ภาพ 6.16 ไฟล์ภาพบอร์ดห้อง lgbtq

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพ 6.17 ไฟล์ภาพบอร์ดห้อง LGBTQ



ภาพ 6.18 ไฟล์บอร์ดข้อมูลห้อง interactive

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพ 6.21 ไฟล์ภาพบอร์ด Interactive ห้อง Interactive



ภาพ 6.22 ไฟล์ภาพกราฟิกบนผนัง ห้อง Interactive

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 7

บทสรุปและข้อเสนอแนะ

7.1 บทสรุป

การออกแบบนิทรรศการครั้งนี้สำเร็จและบรรลุเป้าหมาย ซึ่งหวังว่าจะตอบสนองการใช้งานตามจุดประสงค์ที่ได้ตั้งเอาไว้ สร้างความตระหนักให้กับผู้ที่มาชมงานว่าสิ่งที่กำลังเกิดขึ้นในสื่อบันเทิงของไทยเราอาจกำลังเป็นต้นเหตุของปัญหาใหญ่ที่เกิดขึ้นอย่างกว้างขวางในปัจจุบันโดยที่ไม่มีใครเห็นเป็นเรื่องใหญ่

7.2 ปัญหาและข้อจำกัดในการศึกษา

ในการออกแบบนิทรรศการเพื่อเป็นการสร้างความเข้าใจใหม่ให้แก่ผู้ที่มาชมนิทรรศการนี้ว่าหนังยางนั้นมีคุณค่าและประโยชน์ต่อเรามากกว่าที่คิด เกิดปัญหาและพบข้อจำกัดในการศึกษา ดังนี้

1. ในการค้นคว้าข้อมูล พบว่าข้อมูลที่จะนำมาใช้ในนิทรรศการเป็นข้อมูลที่มีอยู่มากแต่มีการกระจายจัดกระจายและค่อนข้างเป็นข้อมูลดิบมีหัวข้อที่ได้รับการวิเคราะห์โดยหลักการน้อย ดังนั้นจึงต้องใช้เวลารวบรวมคัดกรองและวิเคราะห์อย่างละเอียดให้ข้อมูลที่จะนำเสนอที่น่าสนใจและเป็นกลางไม่โอนเอียงไปทางใดทางหนึ่ง
2. พบว่าการทำตัวนิทรรศการโดยขึ้นในโปรแกรม sketch up ควรมีความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับโครงสร้างสำหรับตัวผู้จัดทำเองยังขาดความเชี่ยวชาญในเรื่องดังกล่าวอีกทั้งไม่ได้ใช้โปรแกรมเป็นประจำจึงทำให้มีข้อบกพร่องไปอยู่บ้าง ทำให้ชิ้นงานบางส่วนขาดความเรียบร้อยและสมบูรณ์แบบ
3. พบว่าในการทำตัวนิทรรศการหาทางเลือกสำรองเป็นอีกหนึ่งสิ่งที่สำคัญในกรณีที่เกิดเหตุไม่คาดคิด
4. งานออกแบบชิ้นนี้มีบางส่วนที่อาจยังสามารถนำไปพัฒนาต่อได้อีกในภายภาคหน้า

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บรรณานุกรม

วารสารนิเทศศาสตร์ ปีที่ 38 ฉบับที่ 1 เดือนมกราคม – เมษายน 2563

Website

- แหล่งที่มา <https://pantip.com/topic/32805962>
ดิฉันอยากฝากถึง ผู้มีที่มีสื่ออยู่ในมือทุกท่านให้ตระหนักถึงเรื่องเพศ
หลากหลายให้มากขึ้นอีกนิดคะ
- แหล่งที่มา <https://m.mgonline.com/live/detail/9590000056418>
Take Guy Out Thailand! ย้ายีเพศเกย์!! กลายเป็นตัวตลก
- โทยหาร่านเซ็กซ์
- แหล่งที่มา <https://thematter.co/social/not-every-gay-is-funny/84190>
ไม่ใช่กะเทยทุกคนเป็น ‘คนตลก’ : การผลิตซ้ำที่ปิดบังความหลากหลาย
- แหล่งที่มา <https://www.nationtv.tv/main/program/378666299/>
เพลงสองแ่งสองง่าม อยู่คู่สังคมไทย
- แหล่งที่มา <https://pantip.com/topic/33289093>
คุณรู้สึกอย่างไรกับการพูดจาสองแ่ง สองง่าม หรือ การลวนลาม แซกซ์
เชิญ ในรายการทีวี
- แหล่งที่มา <https://www.komchadluek.net/news/hotclip/349852>
เพลงสองแ่งสองง่าม อยู่คู่สังคมไทย
- แหล่งที่มา <https://pantip.com/topic/31404452>
เพลงเชียร์กีฬาสิ บางเพลงทำไมต้องสองแ่งสองง่าม

ประวัติผู้วิจัย

ชื่อ - ชื่อสกุล
ที่อยู่

กฤษณะ ทรัพย์จตุพร
39/9 หมู่7 ต.พระแท่น อ.ท่ามะกา
จ.กาญจนบุรี 71130

การติดต่อ

E-mail: gramjogram@gmail.com
โทรศัพท์: 089-12992265

ประวัติการศึกษา

พ.ศ. 2553

ประถมศึกษา โรงเรียนอนุชนศึกษา

พ.ศ. 2559

มัธยมศึกษา โรงเรียนสารสิทธิ์พิทยาลัย

พ.ศ. 2562

สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้