

โครงการออกแบบหนังสือนิยายภาพ
เพื่อสร้างความตระหนักเกี่ยวกับการตีตราทางสังคม
GRAPHIC NOVEL TO PROMOTE UNDERSTANDING
ABOUT SOCIAL STIGMA



ชลิดา สิริวัฒน์ชัย
CHALIDA SIRIWATTANACHAI

ศิลปินพจน์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชาศิลปะ ศิลปะ ภาควิชาศิลปะ
คณะสถาปัตยกรรม ศิลปะ และการออกแบบ
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
ปีการศึกษา 2566

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หัวข้อศิลปนิพนธ์	โครงการออกแบบหนังสือนิยายภาพเพื่อสร้างความตระหนัก เกี่ยวกับการติตราทางสังคม
นักศึกษา	ชลิตา สิริวัฒนชัย
รหัสประจำตัว	62020237
ปริญญา	ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชา	นิเทศศิลป์
พ.ศ.	2566
อาจารย์ที่ปรึกษา	อ.พีรพงศ์ พงษ์ประภาพันธ์

บทคัดย่อ

การติตราทางสังคม หมายถึง ความอคติของผู้คนส่วนมากที่มีต่อกลุ่มบุคคลกลุ่มใดกลุ่มหนึ่ง ซึ่งเชื่อมโยงกันด้วยคุณลักษณะที่ไม่ตรงตามค่านิยมบางอย่างของสังคม ทำให้กลุ่มบุคคลเหล่านั้นถูกเหมารวม ได้รับการเลือกปฏิบัติ และถูกเหยียดหยามอย่างไม่เป็นธรรมด้วยเจตคติรังเกียจกลุ่ม ซึ่งไม่ได้ส่งผลกระทบเพียงทำให้ได้รับความอับอายและเสื่อมเสียเกียรติ แต่ยังหมายถึงการสูญเสียสถานภาพบางอย่างไปต่อผู้ได้รับผลกระทบ เช่น สิทธิ ความเสมอภาค และความเท่าเทียมในฐานะมนุษย์คนหนึ่ง

เพื่อที่จะศึกษา สร้างความตระหนัก และถ่ายทอดผลกระทบจากพฤติกรรมดังกล่าวออกไปสู่วงกว้างได้อย่างน่าสนใจ ผู้วิจัยจึงจัดทำโครงการออกแบบหนังสือนิยายภาพนี้ขึ้น โดยมีเป้าหมายนอกจากจะให้ข้อคิด ทศนคติที่ดี แล้วยังทำให้กลุ่มเป้าหมายได้รับความจรรโลงใจในการอ่าน โดยอ้างอิงจากค่านิยมการเสพสิ่งพิมพ์ของผู้คนในปัจจุบัน โดยผลงานทั้งหมดประกอบด้วย หนังสือนิยายภาพ เรื่อง Stigma Story ขนาด B5 จำนวน 1 เล่ม รวมทั้งสิ้น 76 หน้า, โปสเตอร์ประชาสัมพันธ์หนังสือ 1 ชิ้น, สื่อประชาสัมพันธ์ออนไลน์ 3 ชิ้น และสื่อประชาสัมพันธ์อื่น ๆ ได้แก่ กระเป๋าผ้าและพวงกุญแจ โดยประโยชน์ที่จะได้รับยังรวมถึงการที่ผู้จัดทำได้เรียนรู้องค์ประกอบและขั้นตอนในการจัดทำนิยายภาพ และสามารถนำแนวคิดการออกแบบนิเทศศิลป์มาใช้ในการออกแบบงานภาพประกอบที่เหมาะสมกับการจัดทำสื่อสิ่งพิมพ์ประเภทหนังสือได้อีกด้วย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลุล่วงไปด้วยดี ผู้วิจัยขอขอบคุณ อาจารย์พีรพงศ์ พงษ์ประภาพันธ์ ที่ให้ความอนุเคราะห์เป็นที่ปรึกษา ให้คำแนะนำและการช่วยเหลือในการดำเนินงาน ตลอดจนชี้แนะข้อบกพร่องเพื่อให้ผู้วิจัยสามารถแก้ไขได้อย่างถูกต้อง

ขอขอบคุณคณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์ ที่แนะนำแนวทางในการปรับปรุงและพัฒนาโครงการ รวมถึงคณะอาจารย์ ภาควิชานิเทศศิลป์ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ ศิลปะ และการออกแบบ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบังทุกท่าน ที่ถ่ายทอดวิชาความรู้ และประสบการณ์ต่าง ๆ ที่ได้นำมาใช้ในการทำวิจัยครั้งนี้

ขอขอบคุณ ศ.ดร.กิติพัฒน์ นนทบุรีมະคูล อาจารย์ประจำสาขาวิชาสังคมสงเคราะห์ทางการแพทย์ คณะสังคมสงเคราะห์ศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ ที่ช่วยตรวจสอบต้นฉบับของโครงการ และให้คำแนะนำที่เป็นประโยชน์มากมาย วิทยานิพนธ์ฉบับนี้จะสำเร็จสมบูรณ์ไม่ได้เลยหากไม่ได้รับความอนุเคราะห์จากท่าน

ขอขอบคุณกลุ่มเพื่อนสนิท กัปตัน โข โบ ฟา อ้าย และแจน ที่คอยสนับสนุน ให้กำลังใจและผลักดันให้โครงการนี้ก้าวเดินต่อไป รวมถึงเพื่อน ๆ นิเทศศิลป์รุ่น 37 และ 38 ทุกคนที่เป็นแรงบันดาลใจของความเป็นไปได้ให้แก่ผู้วิจัยอยู่เสมอ

ขอขอบคุณคุณริ้วและพี่ไม้ ที่เข้ามาเป็นเรื่องราวดี ๆ ในช่วงเวลาที่ยากลำบาก

ขอขอบคุณตนเองที่ไม่ย่อท้อต่ออุปสรรคใด ๆ และก้าวข้ามผ่านจนโครงการสำเร็จลุล่วงมาได้

สำหรับคุณประโยชน์อันใดที่เกิดจากวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ ข้าพเจ้าขอมอบให้แก่ครอบครัวที่เคารพรัก ผู้คอยให้ความช่วยเหลือดูแลจนข้าพเจ้ามีโอกาสได้จัดทำหนังสือเล่มนี้ขึ้น และครูอาจารย์ที่ประสาทวิชาให้แก่ข้าพเจ้ามาตลอด รวมถึงขออุทิศให้แก่ผู้คนที่ยังต้องทนทุกข์ด้วยอคติจากการตีตรา ข้าพเจ้าหวังว่าสังคมของเราจะพัฒนาไปในทางที่ดีขึ้น เพื่อการอยู่ร่วมกันที่สงบสุขและยั่งยืนสืบไป

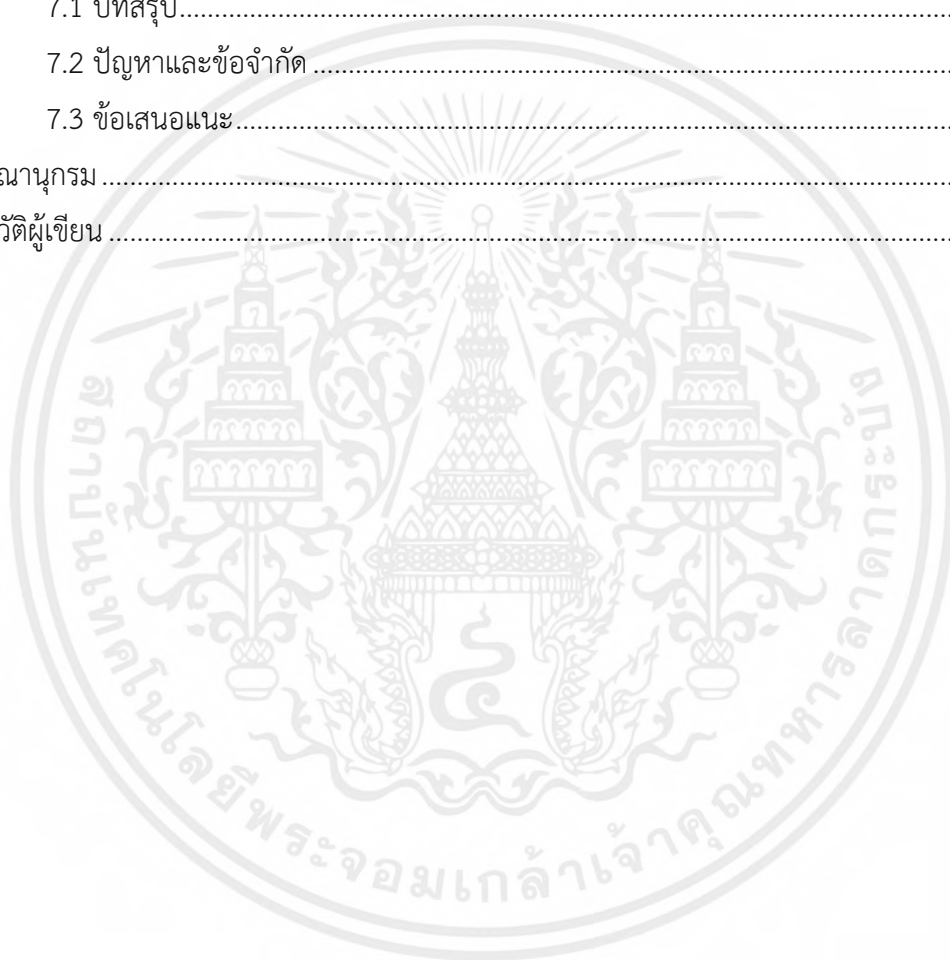
ชลิตา สิริวัฒนชัย

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อ	I
กิตติกรรมประกาศ.....	II
สารบัญ.....	III
สารบัญรูปภาพ	V
บทที่ 1 บทนำ.....	1
1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา	1
1.2 วัตถุประสงค์.....	3
1.3 ขอบเขตของงาน	3
1.4 ขั้นตอนของการดำเนินงาน	4
1.5 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	6
บทที่ 2 วรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง.....	7
2.1 ความหมายและผลกระทบที่เกิดจากการตีตราทางสังคม.....	7
2.1 ความหมายและบทบาทของนิยายภาพ	12
บทที่ 3 ข้อมูลทางด้านการออกแบบ	16
3.1 การออกแบบและองค์ประกอบของนิยายภาพ	16
3.1 ลักษณะของภาพประกอบในนิยายภาพ	17
บทที่ 4 วิธีการดำเนินงาน	20
4.1 กลุ่มเป้าหมาย.....	20
4.2 วิธีการเก็บข้อมูล	20
4.3 ขอบเขตของเนื้อหา.....	21
4.4 ขอบเขตของชิ้นงาน	21
4.5 แนวทางการออกแบบ	22
บทที่ 5 การดำเนินการออกแบบ.....	25
5.1 การพัฒนาโลโก้.....	25
5.2 การออกแบบตัวละคร.....	26
5.3 การออกแบบฉากและภาพประกอบภายในเล่ม.....	32
5.4 การออกแบบภาพหน้าปก.....	33
5.5 การออกแบบภาพโปสเตอร์.....	34
5.6 การออกแบบสื่อประชาสัมพันธ์ออนไลน์.....	35

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 6 ผลงานสำเร็จ.....	37
6.1 หน้าปกและภาพประกอบภายในเล่ม.....	37
6.2 โปสเตอร์ประชาสัมพันธ์.....	43
6.3 สื่อประชาสัมพันธ์ออนไลน์.....	44
6.4 กระเป๋าผ้าแคนวาส.....	44
6.5 พวงกุญแจอะคริลิก.....	45
บทที่ 7 บทสรุปและข้อเสนอแนะ.....	46
7.1 บทสรุป.....	46
7.2 ปัญหาและข้อจำกัด.....	46
7.3 ข้อเสนอแนะ.....	47
บรรณานุกรม.....	48
ประวัติผู้เขียน.....	52



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญรูปภาพ

ภาพที่	หน้า
ภาพที่ 2.1.1 สื่อความรู้เกี่ยวกับเจตคติรังเกียจกลุ่ม โดยคณะจิตวิทยา มหาวิทยาลัยจุฬาลงกรณ์	7
ภาพที่ 2.1.2 สื่อความรู้เกี่ยวกับการเลือกปฏิบัติ โดย SDG MOVE	9
ภาพที่ 2.1.3 คู่มือการจัดการกับปัญหาการตีตราทางสังคมที่เกี่ยวข้องกับโควิด-19 โดย WHO	10
ภาพที่ 2.1.4 แผนผังอธิบาย Social Stigma ในผู้ป่วย Covid-19 โดย ชาญณรงค์ วงศ์ชัย	10
ภาพที่ 2.1.5 ภาพตัวอย่างคลิปวิดีโอการสัมภาษณ์ในโครงการ Anti-Stigma โดย WHO EMRO	11
ภาพที่ 2.1.5 ภาพตัวอย่างจากโฆษณาในแคมเปญ HIV Stigma โดย Terrence Higgins Trust	11
ภาพที่ 2.2.1 นิยายภาพ เรื่อง Watchman โดย Alan Moore และ Dave Gibbons	13
ภาพที่ 2.2.2 นิยายภาพเรื่อง NOW โดย Art Jeeno	14
ภาพที่ 2.2.3 นิยายภาพในชุด My Playlist จัดทำร่วมกับวงดนตรี Pop โดย Kanis	14
ภาพที่ 2.2.4 นิยายภาพและภาพยนตร์ เรื่อง Heartstopper โดย Alice Oseman	15
ภาพที่ 2.2.5 นิยายภาพเรื่อง Nine Lives และอาร์ตทอย โดยทรงศีล ทิวสมบูรณ์	15
ภาพที่ 3.1.1 นิยายภาพเรื่อง Stories of Bobby Swingers โดย ทรงศีล ทิวสมบูรณ์	16
ภาพที่ 3.1.2 ตัวอย่าง Sound Effect และ Dialog Balloons จากนิยายภาพเรื่อง Watchman	17
ภาพที่ 3.1.3 นิยายภาพ เรื่อง LANN โดย Franks Thrones	18
ภาพที่ 3.1.4 นิยายภาพ เรื่อง Forbidden Worlds โดย Richard E. Hughes และ Harry Lazarus	18
ภาพที่ 3.1.5 ภาพประกอบจากนิยายภาพ เรื่อง The Sandman โดย Neil Gaiman	18
ภาพที่ 3.1.6 นิยายภาพ เรื่อง การศึกษาของกระเบื้องมีฟัน โดย สะอาด	19
ภาพที่ 4.1 แนวทางการออกแบบที่ 1	22
ภาพที่ 4.2 แนวทางการออกแบบที่ 2	23
ภาพที่ 4.3 แนวทางการออกแบบที่ 3	24
ภาพที่ 5.1 แบบร่างโลโก้	25
ภาพที่ 5.2 โลโก้สำเร็จ	26
ภาพที่ 5.3 ภาพการออกแบบตัวละครนักเดินทางและดาวนำทาง	26
ภาพที่ 5.4 ภาพสำเร็จตัวละครนักเดินทางและดาวนำทาง	27
ภาพที่ 5.5 ภาพการออกแบบตัวละครอัศวินและยมทูต	27
ภาพที่ 5.6 ภาพสำเร็จตัวละครอัศวิน	28
ภาพที่ 5.7 ภาพสำเร็จตัวละครยมทูต	28
ภาพที่ 5.8 ภาพการออกแบบตัวละครชายสีแดงและหญิงสีขาว	29
ภาพที่ 5.9 ภาพสำเร็จตัวละครชายสีแดงและหญิงสีขาว	29

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพที่ 5.10 ภาพการออกแบบตัวละครบาทหลวงสีขาวและชาวบ้าน	30
ภาพที่ 5.11 ภาพสำเร็จตัวละครบาทหลวงสีขาวและชาวบ้าน.....	30
ภาพที่ 5.12 ภาพการออกแบบตัวละครชายไร้นามและครอบครัว.....	31
ภาพที่ 5.13 ภาพสำเร็จตัวละครชายไร้นามและครอบครัว.....	31
ภาพที่ 5.14 ภาพร่างของภาพประกอบภายในเล่ม.....	32
ภาพที่ 5.15 ภาพลงสีโดยคร่าวของภาพประกอบภายในเล่ม.....	32
ภาพที่ 5.16 ภาพสำเร็จของภาพประกอบภายในเล่ม.....	33
ภาพที่ 5.17 ภาพร่างปกหนังสือกับโลโกทั้งสามแบบ.....	33
ภาพที่ 5.18 ภาพสำเร็จของปกหนังสือ	34
ภาพที่ 5.19 ภาพร่างโปสเตอร์กับโลโกทั้งสามแบบ	34
ภาพที่ 5.20 ภาพสำเร็จของโปสเตอร์.....	35
ภาพที่ 5.21 ภาพร่างสื่อประชาสัมพันธ์ออนไลน์.....	35
ภาพที่ 5.22 การทำภาพเคลื่อนไหวของตัวละครนักเดินทางในสื่อประชาสัมพันธ์ออนไลน์	36
ภาพที่ 5.23 ตัวอย่างภาพนิ่งจากคลิปสำเร็จของสื่อประชาสัมพันธ์	36
ภาพที่ 6.14 ภาพหน้าปก Stigma Story.....	37
ภาพที่ 6.2 ภาพประกอบด้านในคู่ที่ 1-2 Stigma Story	37
ภาพที่ 6.3 ภาพประกอบด้านในคู่ที่ 3-4 Stigma Story	38
ภาพที่ 6.4 ภาพประกอบด้านในคู่ที่ 5-6 Stigma Story	38
ภาพที่ 6.5 ภาพประกอบด้านในคู่ที่ 7-8 Stigma Story	38
ภาพที่ 6.6 ภาพประกอบด้านในคู่ที่ 9-10 Stigma Story.....	39
ภาพที่ 6.7 ภาพประกอบด้านในคู่ที่ 11-12 Stigma Story.....	39
ภาพที่ 6.8 ภาพประกอบด้านในคู่ที่ 13-14 Stigma Story.....	39
ภาพที่ 6.9 ภาพประกอบด้านในคู่ที่ 15-16 Stigma Story.....	40
ภาพที่ 6.10 ภาพประกอบด้านในคู่ที่ 17-18 Stigma Story.....	40
ภาพที่ 6.11 ภาพประกอบด้านในคู่ที่ 19-20 Stigma Story.....	40
ภาพที่ 6.12 ภาพประกอบด้านในคู่ที่ 21-22 Stigma Story.....	41
ภาพที่ 6.13 ภาพประกอบด้านในคู่ที่ 23-24 Stigma Story.....	41
ภาพที่ 6.14 ภาพประกอบด้านในคู่ที่ 25-26 Stigma Story.....	41
ภาพที่ 6.15 ภาพประกอบด้านในคู่ที่ 27-28 Stigma Story.....	42
ภาพที่ 6.16 ภาพประกอบด้านในคู่ที่ 29-30 Stigma Story.....	42
ภาพที่ 6.17 ภาพประกอบด้านในคู่ที่ 31-32 Stigma Story.....	42
ภาพที่ 6.18 ภาพประกอบด้านในคู่ที่ 33-34 Stigma Story.....	43

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพที่ 6.19 โปสเตอร์ประชาสัมพันธ์ Stigma Story.....	43
ภาพที่ 6.20 ตัวอย่างภาพนิ่งจากสื่อประชาสัมพันธ์ Stigma Story.....	44
ภาพที่ 6.21 กระเป๋าผ้าแคนวาส Stigma Story	44
ภาพที่ 6.22 พวงกุญแจอะคริลิค Stigma Story.....	45



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

การศึกษาด้านสังคมวิทยาและมานุษยวิทยา คือการศึกษาเกี่ยวกับมนุษย์ วิถีชีวิต วัฒนธรรม และโครงสร้างทางสังคม เพื่อให้มนุษย์เราสามารถเข้าใจ ปรับตัว พัฒนา และอยู่ร่วมกันได้อย่างสมดุลในสังคม แต่เนื่องจากมนุษย์ต่างเป็นปัจเจกและมีความหลากหลายอันนำมาสู่ประเด็นที่ยกย่องที่ควรศึกษา ทำให้เกิดการคิดค้นทฤษฎีมากมายขึ้นมารองรับในปัจจุบัน โดยเฉพาะประเด็นเกี่ยวกับค่านิยมของมนุษย์ที่แสดงออกผ่านพฤติกรรมที่ปรากฏในสังคม

ความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์และสังคมนั้นไม่สามารถแยกขาดจากกันได้ การรวมกลุ่มเพื่อความอยู่รอดตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบันล้วนมีความจำเป็นในการจัดระเบียบและตั้งกฎเกณฑ์ขึ้น เมื่อมนุษย์มีการวิวัฒนาการไปตามยุคสมัย ทำให้โครงสร้างของสังคมมีความเจริญและซับซ้อนมากขึ้น ผลที่ตามมา นอกจากจะเป็นผลดีในด้านต่าง ๆ เช่น ศิลธรรม กฎหมายและการปกครองที่เข้มแข็ง อารยธรรม ความก้าวหน้าทางสติปัญญา นวัตกรรม และเทคโนโลยี เป็นต้น แล้วยังสามารถส่งผลกระทบเสียได้มากมาย เช่น ความเหลื่อมล้ำ การแบ่งแยก ความขัดแย้ง และความรุนแรงต่าง ๆ สืบเนื่องมาจากต้นสายปลายเหตุที่แตกต่างกันไป

ดังนั้น ผู้จัดทำจึงยกเอาลักษณะนิสัยและพฤติกรรมไม่พึงประสงค์ที่เกิดขึ้นจากความสัมพันธ์ของผู้คนหลายหลายรูปแบบ ซึ่งเป็นหนึ่งในสาเหตุของความแตกแยกจนนำไปสู่ปัญหาทางสังคมอยู่บ่อยครั้งคือ การตีตราทางสังคม (Social Stigma) มาเป็นหัวข้อของโครงการ

การตีตราทางสังคม หมายถึงการเชื่อมโยงกลุ่มบุคคลกับคุณลักษณะบางอย่างที่มีความเบี่ยงเบนไปจากมาตรฐานสังคม ทำให้กลุ่มบุคคลนั้น ๆ มีตราบาป (Stigma) อันทำให้เกิดการเหมารวมและการเหยียดหยามทางสถานะ หรือเรียกอีกอย่างว่า เจตคติรังเกียจกลุ่ม (Prejudice) อันหมายถึงความอคติอันมีที่มาจากการจัดกลุ่มทางสังคม

โดยกลุ่มบุคคลดังกล่าวจะถูกเลือกปฏิบัติ ถูกดูแคลน ถูกรังเกียจ และถูกแบ่งแยกกีดกันออกไปจากสังคมส่วนใหญ่ รวมไปถึงอาจทำให้กลุ่มบุคคลนั้น ๆ ได้รับความอับอาย และสูญเสียสถานะบางอย่าง ตั้งแต่สิทธิ เสรีภาพ ความยุติธรรม ไปจนถึงอาชีพและชื่อเสียง เนื่องจากความเชื่อมโยงกับปัจจัยอื่น ๆ ยกตัวอย่างเช่น การเหยียดชนชาติ (Racism) การเหยียดผู้มีความหลากหลายทางเพศ (Homophobe) การดูแคลนผู้ค้าบริการทางเพศ การเหยียดรูปลักษณ์ (Body Shaming) ฐานะ ชาติกำเนิด และอื่น ๆ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

แม้แต่ในปัจจุบัน พฤติกรรมนี้ก็ยังคงปรากฏขึ้นในหมู่ผู้คนรุ่นใหม่โดยไม่รู้ตัว เช่น Social Stigma ที่เกิดขึ้นกับผู้ป่วย Covid-19 นั่นเอง

โดยผู้จัดจะนำประเด็นที่เกี่ยวข้องกับ Social Stigma ที่สำคัญทั้ง 3 ประเด็นหลักมานำเสนอได้แก่

- 1) การตัดสินผู้อื่น (Judgmentalness)
- 2) การแบ่งแยกและเลือกปฏิบัติ (Discrimination)
- 3) ความเพิกเฉย (Ignorance)

โดยประเด็นดังกล่าวจะมีการใช้ทฤษฎีดังต่อไปนี้มาใช้ในการวิเคราะห์เป็นหลัก

- 1) ทฤษฎีการตัดสินทางสังคม (Social Judgment Theory)
- 2) ทฤษฎีการกีดกันทางสังคม (Social Discrimination Theory)
- 3) ทฤษฎีการเมินเฉยร่วมกัน (Pluralistic Ignorance Theory)

นอกจากการศึกษาด้านสังคมวิทยาและมานุษยวิทยาแล้ว ผู้จัดทำยังมีความสนใจในวัฒนธรรมการอ่าน และพบว่าจากการวิจัยพัฒนาตัวชี้วัดวัฒนธรรมการอ่านของเครือข่ายเสียงประชาชน หรือ We Voice ในปี 2559 ค่าดัชนีวัฒนธรรมการอ่านของคนไทยมีค่าเพียงร้อยละ 40.4 ซึ่งหมายความว่าประเทศไทยมีพฤติกรรมการอ่านในระดับที่ต่ำกว่าเกณฑ์มาตรฐาน และเมื่อสำรวจถึงสาเหตุที่ทำให้คนไทยไม่อ่านหนังสือแล้ว ยังพบว่าร้อยละ 30.7 ชอบรับข้อมูลข่าวสารผ่านสื่ออื่น ๆ มากกว่า เช่น วิทยุ โทรทัศน์ เป็นต้น ร้อยละ 29 ไม่มีเวลาว่างสำหรับการอ่าน ร้อยละ 19.4 มีปัญหาทางสายตา และร้อยละ 4.3 อ่านหนังสือไม่ออก

การสำรวจนี้สอดคล้องกับการมาถึงของ วัฒนธรรมภาพทางสายตา (Visual Culture) ซึ่งกลายเป็นปัจจัยสำคัญที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการบริโภคสื่อสมัยใหม่ โดยเฉพาะในกลุ่มผู้บริโภคที่เติบโตมากับเทคโนโลยีดิจิทัล ซึ่งมีความแพร่หลายอย่างรวดเร็ว โดยอัตราการใช้งานอินเทอร์เน็ตได้เติบโตอย่างก้าวกระโดดจากปี 2547 ที่มีจำนวนผู้ใช้งานประมาณ 7 ล้านคน เพิ่มเป็นจำนวนกว่า 18 ล้านคนในปี 2556 อีกทั้งยังมีกระแสวัฒนธรรมประชานิยม (Pop Culture) ซึ่งเน้นการสื่อสารผ่านทางรูปภาพมากกว่าการอ่าน เช่น การดูโทรทัศน์ ภาพยนตร์ การ์ตูน หรือการใช้สื่อดิจิทัลมีเดียต่าง ๆ

นิยายภาพ (Graphic Novel) จึงกลายมาเป็นวรรณกรรมทางเลือกใหม่ ที่เข้าถึงได้ง่ายและได้รับความนิยมไม่น้อยจากนักอ่านในปัจจุบัน โดยเฉพาะในกลุ่มเยาวชนและผู้ใหญ่ตอนต้น ซึ่งเป็นกลุ่ม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เจนเนอเรชันวาย (Generation Y) และเจนเนอเรชันซี (Generation Z) ซึ่งรวมไปถึงผู้ที่เกิดในช่วงระหว่างปีค.ศ. 1981-2012 นิยายภาพนั้นมีการใช้ภาพประกอบควบคู่ไปกับบทบรรยายตัวอักษรเพื่อเพิ่มความน่าสนใจ อีกทั้งยังช่วยถ่ายทอดเรื่องราวในแง่มุมต่าง ๆ ที่ผู้เขียนต้องการจะสื่อ นิยายภาพยังมีเนื้อหาที่หลากหลายทั้งในเชิงสารคดีและบันเทิงคดี รวมถึงมีการดำเนินเรื่องที่ลึกซึ้งมากขึ้นเพื่อกลุ่มเป้าหมายที่มีอายุมากกว่าสื่อประเภทอื่น ๆ ที่มีรูปแบบคล้ายคลึงกัน เช่น หนังสือนิทาน และหนังสือการ์ตูน

โครงการการออกแบบนิยายภาพชุดนี้จึงมีจุดประสงค์ในการจัดทำขึ้นเพื่อศึกษาองค์ประกอบและขั้นตอนในการออกแบบนิยายภาพ เพื่อตอบสนองต่อค่านิยมในการอ่านของผู้คนในปัจจุบัน โดยมีการประยุกต์ใช้แนวคิดทางนิเทศศิลป์ในการออกแบบ และต้องการยกเอาลักษณะนิสัยและพฤติกรรมที่มักนำไปสู่การตีตราทางสังคมต่อกลุ่มบุคคลมาถ่ายทอดผ่านการดำเนินเรื่องเพื่อสร้างความตระหนักรู้ และให้ข้อคิดแก่ผู้อ่านในปัจจุบัน

1.2 วัตถุประสงค์

1.2.1 เพื่อศึกษาองค์ประกอบและขั้นตอนในการออกแบบนิยายภาพ เพื่อตอบสนองต่อค่านิยมในการอ่านของกลุ่มเป้าหมายตามยุคสมัย

1.2.2 เพื่อประยุกต์การออกแบบนิเทศศิลป์มาช่วยในการออกแบบงานภาพประกอบ และการจัดทำสิ่งพิมพ์ เพื่อส่งเสริมคุณภาพของนิยายภาพ และเพิ่มพูนทักษะของผู้จัดทำ

1.2.3 เพื่อออกแบบหนังสือนิยายภาพที่สามารถสร้างความตระหนักรู้ และให้ข้อคิดเกี่ยวกับการตีตราทางสังคม (Social Stigma) แก่ผู้อ่านได้

1.3 ขอบเขตของงาน

1.3.1 ลักษณะของกลุ่มเป้าหมาย

ด้านประชากรศาสตร์ : เพศชาย / เพศหญิง / ผู้มีความหลากหลายทางเพศ อายุประมาณ 20 ถึง 30 ปี สำเร็จการศึกษาตั้งแต่ระดับมัธยมศึกษา ถึง อุดมศึกษา มีรายได้เดือนละประมาณ 18,000 ถึง 30,000 บาท ประกอบอาชีพนักเรียน นักศึกษา ข้าราชการ พนักงานบริษัท รับจ้างอิสระ และอื่น ๆ

ด้านจิตวิทยา : คนชั้นกลาง มีเวลาในการทำงานอดิเรก สามารถเข้าถึงสื่อดิจิทัลมีเดียได้ง่าย มีแนวโน้มความสนใจตามกระแสนิยม มีพฤติกรรมในการเสพสื่อประเภทต่าง ๆ อยู่เป็นประจำ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1.3.2 ขอบเขตของเนื้อหา

ศึกษาข้อมูลด้านมานุษยวิทยาและสังคมวิทยาผ่านทางแหล่งข้อมูลต่าง ๆ ดังต่อไปนี้

1) เอกสารและสื่อต่าง ๆ ที่มีความเกี่ยวข้อง เช่น หนังสือ เอกสารประกอบการสอน รายงานวิจัย วิทยานิพนธ์ บทความ

2) การสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านมานุษยวิทยาและสังคมวิทยา

3) การทำแบบสอบถามออนไลน์เพื่อรวบรวมข้อมูลจากกลุ่มเป้าหมาย

และ ศึกษาองค์ประกอบและขั้นตอนการออกแบบนิยายภาพ เพื่อนำมาใช้ในการผลิตชิ้นงาน รวมถึงประยุกต์การออกแบบนิเทศศิลป์มาใช้ในการออกแบบงานภาพประกอบ

3. ขอบเขตของชิ้นงาน

1) สื่อประเภทหนังสือนิยายภาพ (Graphic Novel) จำนวน 1 เล่ม จำนวนหน้าทั้งหมด 76 หน้า จำนวนรูปประกอบรวม 35 รูป

2) สื่อประชาสัมพันธ์ออนไลน์แบบเคลื่อนไหว แนวตั้ง สัดส่วน 16 : 9 จำนวน 3 ชิ้น

3) โปสเตอร์ประชาสัมพันธ์ ขนาด A2 จำนวน 1 ชิ้น

4) สื่อประชาสัมพันธ์อื่น ๆ ได้แก่ กระเป๋าผ้า และพวงกุญแจ จำนวนประเภทละ 1 ชิ้น

1.4 ขั้นตอนของการดำเนินงาน

1. กำหนดวัตถุประสงค์ แบ่งเป็น 2 ข้อ ดังนี้

1) วัตถุประสงค์เพื่อการศึกษาด้านนิเทศศิลป์คือ ศึกษาองค์ประกอบของนิยายภาพ และขั้นตอนการจัดทำสื่อสิ่งพิมพ์จำพวกหนังสือ ศึกษาเทคนิคในการออกแบบภาพประกอบ รวมถึงการทำสื่อประชาสัมพันธ์ที่น่าสนใจ

2) วัตถุประสงค์เพื่อสังคมคือ เพื่อศึกษาลักษณะพฤติกรรมของมนุษย์ที่ก่อให้เกิดปัญหาทางสังคมคือ การตีตราทางสังคม (Social Stigma) แล้วนำสื่อสารผ่านสื่อประเภทหนังสือนิยายภาพ เพื่อให้เกิดความตระหนักรู้และให้ข้อคิดแก่ผู้อ่าน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2. รวบรวมข้อมูลจากแหล่งต่าง ๆ

1) ศึกษาองค์ประกอบและขั้นตอนการออกแบบนิยายภาพ จากการศึกษาข้อมูลประเภทเอกสารต่าง ๆ และผลงานที่ประสบความสำเร็จทั้งจากศิลปินผู้สร้างสรรค์ในไทยและต่างประเทศ

2) สัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านสังคมวิทยาหรือมานุษยวิทยา และรวบรวมข้อมูลจากกลุ่มเป้าหมายที่ต้องการผ่านแบบสอบถามออนไลน์

3) ศึกษาและรวบรวมข้อมูลด้านมานุษยวิทยาและสังคมวิทยา รวมถึงปัญหาที่เกิดขึ้นจริง สถิติต่าง ๆ ในอดีต และกรณีตัวอย่างในประเด็นที่ต้องการนำเสนอ

3. วิเคราะห์และสรุปข้อมูล

วิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากการรวบรวม และสรุปขั้นตอนการดำเนินงาน

4. เรียบเรียงเนื้อหา

ออกแบบเนื้อเรื่องให้สอดคล้องกับข้อมูลที่ได้จากการวิเคราะห์มาแล้ว ลำดับภาพ การดำเนินเรื่อง และองค์ประกอบต่าง ๆ ของหนังสือตามขั้นตอนที่ถูกต้อง

5. กำหนดแนวทางการการออกแบบ

กำหนดรูปแบบงานภาพประกอบที่เหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมายเพื่อใช้ในการจัดทำ

6. ดำเนินงานการออกแบบ

1) ออกแบบโครงภาพของเนื้อเรื่องตามที่ได้กำกับไว้ในการเรียบเรียงเนื้อหาโดยใช้รูปแบบงานที่กำหนด รวมถึงจัดวางตัวอักษร และเลย์เอาต์งานพิมพ์

2) ทดลองพิมพ์เล่มตัวอย่างเพื่อทดสอบคุณภาพการอ่าน และแก้ไขส่วนที่ผิดพลาดก่อนดำเนินการพิมพ์เล่มผลงานจริง

7. สรุปผลการดำเนินงาน

ตรวจสอบความถูกต้องของงาน ชี้แจงปัญหาที่เกิดขึ้นและประโยชน์ที่ได้รับ

1.5 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1.6.1 ผู้จัดทำได้เรียนรู้องค์ประกอบและขั้นตอนในการทำนิยายภาพ โดยสามารถดึงดูดความสนใจ และตอบสนองความต้องการของผู้อ่านกลุ่มเป้าหมายได้

1.6.2 ผู้จัดทำสามารถนำแนวคิดการออกแบบนิเทศศิลป์มาใช้ในการออกแบบงานภาพประกอบให้เข้ากับการจัดทำสื่อสิ่งพิมพ์ประเภทหนังสือได้

1.6.3 ผู้จัดทำสามารถออกแบบหนังสือนิยายภาพที่ตรงต่อจุดประสงค์ด้านสังคม คือ สร้างความตระหนักรู้ และให้ข้อคิดเกี่ยวกับการติตราทางสังคมที่อาจนำไปสู่ปัญหาของผู้คนในสังคม



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 2

วรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง

2.1 ความหมายและผลกระทบที่เกิดจากการตีตราทางสังคม (Social Stigma)

Stigma เป็นคำที่มีรากมาจากภาษากรีก มีความหมายดั้งเดิมคือ a Dot (เครื่องหมายจุด) ซึ่งมีที่มาจากการทำสัญลักษณ์โดยการกรีด หรือการเผาตราประทับลงบนผิวหนังของบุคคลที่มีสถานะเป็นทาส หรือบุคคลที่มีประวัติอาชญากรรม

นอกจากนี้ ในบริบทของศาสนาคริสต์ คำว่า Stigma ยังหมายถึงรอยแผลที่หลงเหลืออยู่บนพระวรกายของพระเยซูหลังจากการตรึงกางเขนเพื่อไถ่บาปของมวลมนุษย และในบริบททางการแพทย์ จะหมายถึงลักษณะของโรคทางกายภาพที่สามารถมองเห็นได้ด้วยตาเปล่า

ในปัจจุบัน ความหมายตามความเข้าใจของคนทั่วไปของ Stigma คือ ปานหรือรอยแผลเป็น (Scar) และมลทิน (Guilt) แต่เมื่อรวมกับคำว่า Social (สังคม) เป็นคำว่า “Social Stigma” แล้ว จึงทำให้เกิดความหมายใหม่ทางมานุษยวิทยาและสังคมวิทยา ซึ่งแปลเป็นภาษาไทยได้ว่า “การตีตราทางสังคม” (เฉลิมพรรณ เมฆลอย, 2564)

ความหมายของ Social Stigma สามารถอธิบายได้ว่าหมายถึงพฤติกรรมการเชื่อมโยงกลุ่มบุคคลกับลักษณะบางอย่างที่ไม่ตรงตามค่านิยมของผู้คนส่วนมากในสังคม จนนำไปสู่การเหมารวม (Stereotype) และแบ่งแยกด้วยการเลือกปฏิบัติโดยมีความใกล้เคียงกับหมวดหมู่เจตคติรังเกียจกลุ่ม (Prejudice) อันหมายถึง ความอคติและความรู้สึกในแง่ลบที่บุคคลมีต่อผู้อื่นหรือกลุ่มบุคคลอื่น เนื่องจากการจำแนกคุณลักษณะแบบเหมารวม จนนำไปสู่พฤติกรรมกีดกันและมุ่งร้ายนั่นเอง



ภาพที่ 2.1.1 สื่อความรู้เกี่ยวกับความหมายและองค์ประกอบของเจตคติรังเกียจกลุ่ม (Prejudice) โดยคณะจิตวิทยา มหาวิทยาลัยจุฬาลงกรณ์ (2016)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

นักสังคมศาสตร์ของมหาวิทยาลัย UNSW Sydney ชื่อ Peter Aggleton อธิบายว่าการตีตราทางสังคมเป็นปรากฏการณ์เชิงโครงสร้าง (Structural Phenomenon) จากการเสริมสร้าง และทำซ้ำความไม่เท่าเทียมของกลุ่มที่มีความแตกต่างในด้านต่าง ๆ เช่น ชนชั้น เชื้อชาติ วัฒนธรรม และเพศ ผ่านกระบวนการอำนาจซึ่งทำให้เกิดการกีดกันภายใต้บรรทัดฐานในสังคม โดยเป็นการส่งเสริมแนวคิด “ความรุนแรงเชิงโครงสร้าง” (Structural Violence) (Farmers, 2004) อันนำไปสู่ “ความรุนแรงเชิงสัญลักษณ์” (Symbolic Violence) (Farmers, 2004) ซึ่งสร้างความชอบธรรมให้แก่กลุ่มอำนาจกลุ่มใดกลุ่มหนึ่งในการตีตราบุคคลอย่างปราศจากความเท่าเทียม

จากข้อความข้างต้น จึงก่อให้เกิดความเครียดของบุคคลชายขอบ (Minority Stress Model) (Meyer's, 2003) ซึ่งหมายถึงภาวะความเครียดระดับสูงของชนกลุ่มน้อยอันมีเหตุมาจากการตีตราทางสังคม ทำให้ไม่ได้รับการยอมรับโดยคนหมู่มากจนนำไปสู่การตกอยู่ในสถานะที่ด้อยกว่า เช่น สถานะการเงินที่ตกต่ำ ความเป็นอยู่ที่ย่ำแย่ และยังได้รับการเลือกปฏิบัติ (Discrimination) อย่างไม่เป็นธรรม จนส่งผลให้ร่างกายตอบสนองต่อความเครียดในรูปแบบของความเจ็บป่วย เช่น โรคความดันโลหิตสูง จนสุขภาพจิตและกายทรุดโทรมลงไปด้วย

จากแบบจำลองความเครียดของบุคคลชายขอบ (Minority Stress Model) (Meyer's, 2003) เราสามารถจำแนกประเภทของการตีตราทางสังคมได้ 3 ประเภท ดังต่อไปนี้

- 1) การตีตราตนเอง (Internalized Stigma) เกิดจากการที่บุคคลได้รับอิทธิพลจากทัศนคติเชิงลบที่ผู้อื่นมีต่อบุคคลที่มีสถานะคล้ายคลึงกับตน ทำให้เกิดความอับอาย ยอมรับว่าตนเองมีสถานะด้อยกว่า และกังวลว่าจะถูกกีดกันและเลือกปฏิบัติเช่นเดียวกัน บุคคลประเภทนี้จึงมักแยกตัวออกไป และไม่เรียกร้องความช่วยเหลือจากผู้อื่น
- 2) การตีตราที่ถูกรับรู้กันโดยทั่วไป (Perceived Stigma) คือ การมีอยู่ของทัศนคติเชิงลบและความอคติที่ชัดเจนของผู้คนในสังคม จนทำให้การตีตรานั้นถูกเหมินเฉย ไปจนถึงได้รับการยอมรับกันเป็นเรื่องปกติ
- 3) การตีตราที่แสดงออกอย่างชัดเจน (Enacted stigma) คือ การตีตราทางสังคมที่เกิดขึ้นโดยตรงต่อกลุ่มบุคคล และมีการเลือกปฏิบัติที่แสดงออกมาให้เห็นโดยไม่ปิดบังอย่างชัดเจน (Herek, 2007; Meyer, 1995)

ในปัจจุบัน การตีตราทางสังคมยังคงแทรกซึมอยู่ในชีวิตของผู้คน ซึ่งถูกนำเสนอออกมาในแง่ของประเด็นสังคมต่าง ๆ เช่น การเหยียดเชื้อชาติ (Racism) การเหยียดผู้มีความหลากหลายทางเพศ (Homophobe) การดูแคลนผู้ค้าบริการทางเพศ การเหยียดรูปลักษณ์ (Body Shaming) สถานะทางการเงิน สถานภาพ ชาติกำเนิด และอื่น ๆ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เราสามารถจำแนกองค์ประกอบสำคัญที่ทำให้เกิดผลกระทบต่อสังคมของ Social Stigma ในแต่ละประเภทออกเป็น 3 ประเด็นที่เกี่ยวข้องได้ ดังนี้

- 1) การตัดสินผู้อื่น (Judgmentalness) การตัดสินผู้อื่นโดยปราศจากการไตร่ตรอง มีอคติเจือปน และไม่มีเหตุผลที่เหมาะสมรองรับ
- 2) การแบ่งแยกและเลือกปฏิบัติ (Discrimination) การกีดกันหรือจำกัดสิทธิ เสรีภาพของกลุ่มคน กลุ่มใดกลุ่มหนึ่งด้วยการเหมารวม ทำให้เกิดความไม่เสมอภาคขึ้นในสังคม เป็นพฤติกรรมที่อยู่ตรงข้ามกับหลักการความเท่าเทียม (Equality)



ภาพที่ 2.1.2 สื่อความรู้เกี่ยวกับการเลือกปฏิบัติ (Discrimination) โดย SDG MOVE

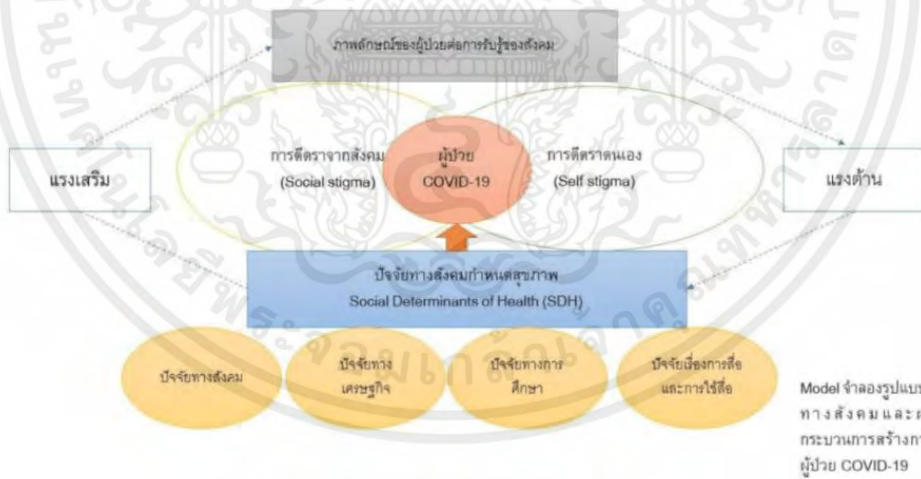
- 3) ความเพิกเฉย (Ignorance) ภาวะที่ผู้คนขาดความรู้ ความเข้าใจ และไม่ตระหนักถึงการมีอยู่ของข้อมูลหรือปัญหาที่เกิดขึ้น ซึ่งในที่นี้หมายถึงปัญหาการตีตราทางสังคมนั่นเอง

จนกระทั่งในปี 2020 เมื่อเกิดวิกฤตการณ์การระบาดของ Covid-19 ที่ส่งผลกระทบต่อเนื่องมาให้เกิดการเลือกปฏิบัติต่อผู้คนบางกลุ่มอย่างชัดเจน เช่น กลุ่มคนที่มีเชื้อชาติจากประเทศในภูมิภาคเอเชีย กลุ่มคนที่มีแนวโน้มจะติดโรคตามความเชื่อที่ผิด ไปจนถึงกลุ่มคนที่ติดโรคไปแล้ว จึงได้มีการหยิบยกคำนี้มาใช้อีกครั้งในวงกว้างจากประกาศขององค์การอนามัยโลก (WHO)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



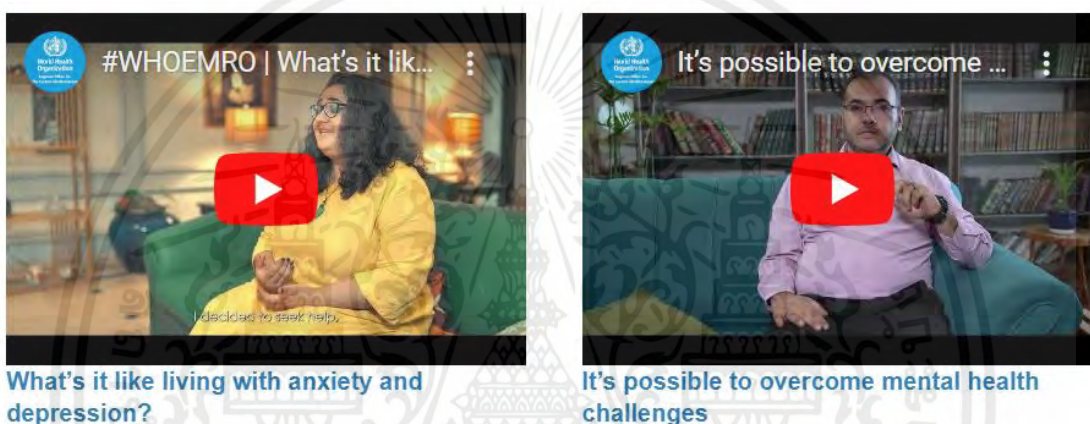
ภาพที่ 2.1.3 คู่มือการป้องกันและจัดการกับปัญหาการตีตราทางสังคมที่เกี่ยวข้องกับโควิด-19 โดยองค์การอนามัยโลก (WHO) (2020)



ภาพที่ 2.1.4 แผนผังอธิบาย Social Stigma ในผู้ป่วย Covid-19 โดย ชาณณรงค์ วงศ์วิชัย ผู้อำนวยการฝ่ายวิจัยและขับเคลื่อนสังคมกองทุนพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์ (2020)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ในช่วงทศวรรษที่ผ่านมา มีแคมเปญรณรงค์เกี่ยวกับการตีตราทางสังคม (Social Stigma) เกิดขึ้นมากมายโดยองค์กรระดับสากลต่าง ๆ เช่น Anti-Stigma Campaign ในปีค.ศ. 2015 ซึ่งจัดทำโดย World Health Organization Eastern Mediterranean Region (WHO EMRO) หรือ องค์การอนามัยโลกประจำภูมิภาคเมดิเตอร์เรเนียนตะวันออก โดยเป็นโครงการจัดทำชุดวิดีโอเกี่ยวกับผู้มีประสบการณ์ชีวิต (PWLE) ที่มาให้สัมภาษณ์เกี่ยวกับสาเหตุที่ทำให้พวกเขาต้องพบเจอกับการถูกเลือกปฏิบัติอย่างไม่เป็นธรรม รวมถึงวิธีก้าวข้ามผ่านอุปสรรคต่าง ๆ โดยแคมเปญนี้เกี่ยวข้องกับปัญหาด้านสุขภาพจิตของผู้สัมภาษณ์เป็นจำนวนมาก อาทิ ผู้ป่วยโรคเครียด ผู้ป่วยโรคซึมเศร้า ผู้ป่วยโรคไบโพลาร์ และผู้บำบัดอาการเสพติดเฮโรอีน เป็นต้น



ภาพที่ 2.1.5 ภาพตัวอย่างจากคลิปวิดีโอการสัมภาษณ์ในแคมเปญ Anti-Stigma

นอกจากนี้ในปีค.ศ. 2023 ยังมีการจัดทำ HIV Stigma Campaign โดย องค์กร Terrence Higgins Trust องค์กรการกุศลในสหราชอาณาจักรที่รณรงค์เกี่ยวกับโรคเอดส์และโรคติดต่อทางเพศสัมพันธ์ โดยแคมเปญนี้มุ่งเน้นไปที่การสร้างความตระหนักต่อการตีตราทางสังคมที่เกิดขึ้นต่อผู้ติดเชื้อ HIV ซึ่งส่งผลต่อไปเนื่องไปถึงอคติที่เกิดขึ้นกับผู้มีความหลากหลายทางเพศอีกด้วย โดยมีการจัดทำในรูปแบบของสื่อโฆษณาทางโทรทัศน์ ลักษณะคล้ายภาพยนตร์สั้นที่แสดงเหตุการณ์ที่ผู้ติดเชื้อ HIV ต้องพบเจอ เช่น การปฏิเสธการจ้างงาน การถูกล้อเลียนให้อับอายและเสียชื่อเสียง การถูกรังเกียจโดยผู้คนรอบข้างซึ่งรวมไปถึงแม้แต่ครอบครัวของตนเอง

โดย Title ของโฆษณานี้คือ “Stigma is more harmful than HIV” ซึ่งสามารถแปลได้ว่า “การตีตราอันตรายยิ่งกว่าเชื้อเอชไอวีเสียอีก”

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 2.1.6 ภาพตัวอย่างจากโฆษณาในแคมเปญ HIV Stigma โดย Terrence Higgins Trust

2.2 ความหมายและบทบาทของนิยายภาพ (Graphic Novel)

นิยายภาพ (Graphic Novel) เป็นวรรณกรรมประเภทหนึ่งที่เพิ่งเกิดขึ้นตามมาจากวัฒนธรรมประชานิยม (Popular/Pop Culture) อันเป็นกระแสวัฒนธรรมที่ปรับเปลี่ยนไปตามความนิยมของผู้คนในสมัยปัจจุบัน และวัฒนธรรมภาพทางสายตา (Visual Culture) อันเป็นกระแสวัฒนธรรมที่เน้นเฉพาะประสาทสัมผัสการมองเห็น ทั้งสองกระแสวัฒนธรรมนี้ต่างก็มีอิทธิพลสำคัญในการเปลี่ยนแปลงทัศนคติ ทิศทาง และวิธีการสร้างสรรค์ผลงานด้านสื่อและการเสพสื่อประเภทต่าง ๆ ทั้งศิลปะ แฟชั่น ดนตรี กีฬา ภาพยนตร์ และที่ขาดไปไม่ได้คือ สื่อสิ่งพิมพ์ หรือ วรรณกรรม นั่นเอง

องค์ประกอบของนิยายภาพ ได้แก่ ส่วนที่หนึ่งคือ การสื่อสารทางตัวอักษรเพื่อบอกเล่าเนื้อหาอย่างวรรณกรรมรูปแบบเดิม และส่วนที่สองคือ การสื่อสารผ่าน “ภาพประกอบ” ที่ถูกใช้เป็นกลวิธีหลักในการถ่ายทอดมุมมองและประสานเรื่องราวไปพร้อม ๆ กับส่วนแรก โดยทั้งสองส่วนล้วนมีบทบาทที่เทียบกัน เพื่อที่จะสามารถถ่ายทอดแก่นเรื่องออกมาได้อย่างสมบูรณ์

แม้จะแพร่กระจายในวงสังคมได้ไม่นาน แต่นิยายภาพก็ได้รับความนิยมในหมู่นักอ่านรุ่นใหม่เป็นอย่างมากโดยเฉพาะในหมู่เยาวชน เนื่องจากในปัจจุบัน ผู้คนมักจะซึมซับข้อมูลและข่าวสารต่าง ๆ จากรูปภาพมากกว่าการอ่าน ซึ่งเห็นได้ชัดผ่านการใช้แพลตฟอร์มโซเชียลมีเดียและโทรทัศน์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

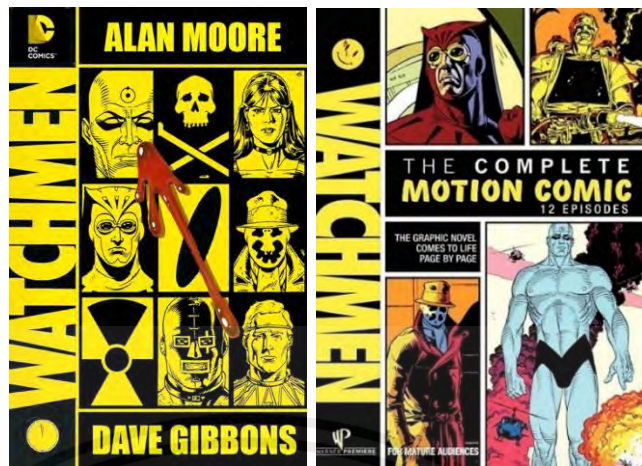
สุวิทย์ กิ่งแก้ว (2559) รองกรรมการผู้จัดการอาวุโส บมจ.ซีพีออล และเลขานุการคณะกรรมการกิตติมศักดิ์ประจำโครงการการประกวดหนังสือดีเด่น งาน Seven Book Awards ครั้งที่ 13 กล่าวว่าได้เห็นปรากฏการณ์หนึ่งที่สามารถสะท้อนให้เห็นถึงการเปลี่ยนแปลงของวงการวรรณกรรมท่ามกลางกระแสของวัฒนธรรมประชานิยมได้อย่างชัดเจน เพราะท่ามกลางผลงานที่ส่งเข้าประกวดกว่า 255 เล่มนั้น เป็นผลงานประเภทนิยายภาพถึง 77 เล่ม นับเป็นประเภทผลงานที่มีจำนวนสูงที่สุด อันแสดงให้เห็นว่านิยายภาพกำลังมีบทบาทสำคัญในแวดวงนักเขียนมากทีเดียว

ปิยพัชร์ จีโน (2559) เจ้าของนามปากกา “Art Jeeno” ผู้ได้รับรางวัลดีเด่นในการประกวดประเภทการ์ตูนและนิยายภาพทั่วไป ในงานประกวดครั้งที่ 12 กล่าวว่า ในอดีต ผู้ใหญ่มักมองว่าการอ่านการ์ตูนเป็นเรื่องของเด็ก แต่ในปัจจุบันเมื่อกลุ่มเด็กเหล่านั้นเติบโตขึ้นเป็นผู้ใหญ่ พวกเขาก็ยังคงอ่านหนังสือการ์ตูนและนิยายภาพกันอยู่ นี่เป็นอีกปัจจัยที่ทำให้นิยายภาพเติบโตขึ้นเพราะนิยายภาพเองก็มีหลายประเภท มีทั้งจัดทำเพื่อให้เด็กอ่านและผู้ใหญ่อ่าน มีทั้งเรื่องของปรัชญาและวิทยาศาสตร์ ถ้านักเขียนคนไหนแต่งเรื่องได้ลึกซึ้งก็จะไม่ต่างจากวรรณกรรมชั้นดี โดยเขาได้ยกตัวอย่างนิยายภาพเรื่อง “Watchmen” ที่ได้รับการจัดอันดับให้เป็นหนึ่งในร้อยวรรณกรรมภาษาอังกฤษที่ดีที่สุดจากทั่วโลก ซึ่งเราจะสามารถเข้าใจเนื้อเรื่องได้มากขึ้นเมื่อได้เติบโตและสั่งสมประสบการณ์ชีวิตมาแล้ว



ภาพที่ 2.2.1 นิยายภาพเรื่อง NOW ได้รับรางวัลดีเด่นในการประกวดงาน Seven Book Awards ครั้งที่ 12 โดย Art Jeeno

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 2.2.2 นิยายภาพเรื่อง Watchman โดย Alan Moore และ Dave Gibbons

นิวัตติ ธาราพรค์ (2559) ประธานคณะกรรมการหมวดหมู่การ์ตูนและนิยายภาพทั่วไป ยังกล่าวว่าภาพรวมของผลงานประเภทนิยายภาพในปี 2559 นั้น มีการพัฒนาขึ้นอย่างเด่นชัดในแง่ของคุณภาพผลงาน โดยมีการนำเสนอที่ร่วมสมัยทั้งเนื้อหาและกลวิธี ซึ่งส่วนใหญ่มีก่นำเสนอประเด็นที่สะท้อนสภาพสังคม และชีวิตของคนในยุคสมัยปัจจุบันได้อย่างมีจินตนาการและมีเอกลักษณ์อีกด้วย

ในปัจจุบัน นิยายภาพยังมีบทบาทเป็นสื่อที่เชื่อมโยงและช่วยส่งเสริมกระแสวัฒนธรรม Pop culture อื่น ๆ ทั้งในสื่อภาพยนตร์ วงดนตรี และวงการศิลปะ ซึ่งมีตัวอย่างให้เห็นชัดทั้งในประเทศไทยและต่างประเทศ



ภาพที่ 2.2.3 นิยายภาพในชุด My Playlist ซึ่งจัดทำร่วมกับวงดนตรี 4EVE และ Whal & Dolph โดย Kanis

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 2.2.4 นินยายภาพเรื่อง Heartstopper และภาพยนตร์เรื่อง Heartstopper ที่เกิดจากการดัดแปลงต่อมาจากนินยายภาพ โดย Alice Oseman



ภาพที่ 2.2.5 นินยายภาพเรื่อง Nine Lives และอาร์ตทอยที่ดัดแปลงมาจากตัวละครในเรื่อง โดย ทรงศีล ทิวสมบูรณ์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

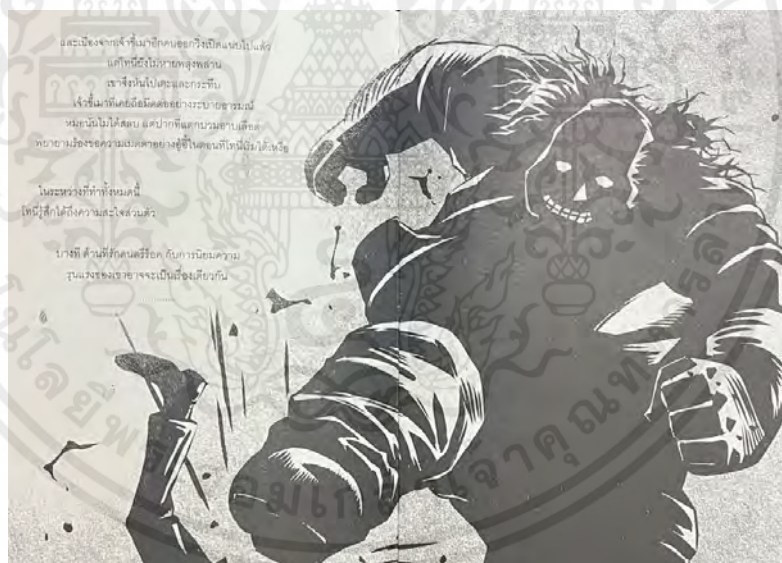
บทที่ 3

ข้อมูลทางการออกแบบ

3.1 การออกแบบและองค์ประกอบของนิยายภาพ

องค์ประกอบของนิยายภาพนั้น นอกจากส่วนประกอบทั่วไปที่จำเป็นสำหรับการจัดทำหนังสือเล่ม อันได้แก่ ส่วนปก (binding/cover) สันหนังสือ (spine) เนื้อหา (body of the book) และรายละเอียดย่อยอื่น ๆ เช่น คำนำ สารบัญ เชิงอรรถและภาคผนวก เป็นต้น ยังมีองค์ประกอบ 2 ส่วนที่ต้องให้ความสำคัญเป็นพิเศษ ดังนี้

- 1) คำอธิบายภาพ (Caption) เนื้อหาที่ใช้ในการอธิบายเรื่องราวที่เกิดขึ้นในฉาก รายละเอียดของการกระทำ และข้อมูลเกี่ยวกับตัวละครต่าง ๆ
- 2) ภาพประกอบ (Illustration) รูปภาพที่ใช้ในการถ่ายทอดเรื่องราว มุมมอง และลักษณะของฉากหรือตัวละครให้ผู้อ่านสามารถเห็นภาพทางสายตา (Visual) ได้ชัดเจน



ภาพที่ 3.1.1 ตัวอย่าง Caption และ Illustration จากนิยายภาพเรื่อง Stories of Bobby Swingers Afterlife Diaries โดยทรงศีล ทิวสมบุรณ์

นอกจากนี้ ยังมีองค์ประกอบอื่น ๆ ที่สามารถเพิ่มเติมเข้ามาเพื่อสร้างไดนามิก และความน่าสนใจให้แก่การดำเนินเรื่องได้ เช่น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- 1) Panels หมายถึง กรอบหรือช่องที่ใช้ในการใส่รูปภาพ เพื่อเพิ่มการเคลื่อนไหว ตัดฉาก และเรียงลำดับเหตุการณ์ โดยมักจะเรียงลำดับจากซ้ายไปขวา
- 2) Gutters หมายถึง ช่องว่างระหว่าง Panels
- 3) Dialog/Thought Balloons หมายถึง ช่องที่ใช้ในการใส่คำพูดหรือความคิดของตัวละคร มักจะมีลักษณะเป็นช่องวงกลมหรือเมฆ โดยสามารถปรับเปลี่ยนรูปแบบไปตามเนื้อหาและโทนเสียงของตัวละครได้
- 4) Sound Effects หมายถึง เสียงเอฟเฟกต์ที่เกิดขึ้นระหว่างการดำเนินเรื่อง มักจะเป็นตัวอักษรที่ตกแต่งให้เข้ากับที่มาของเสียง เช่น เสียงระเบิดจะเป็นตัวอักษรสีแดงและมีแฉกกระจายเพื่อให้ดูรุนแรง เป็นต้น

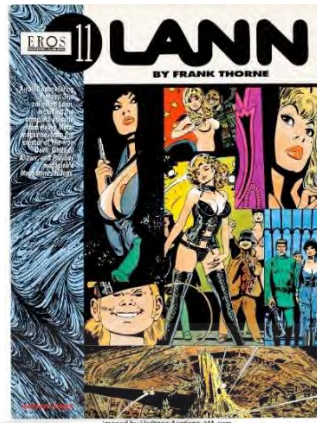


ภาพที่ 3.1.2 ตัวอย่าง Sound Effect และ Dialog Ballons จากนิยายภาพ เรื่อง Watchman

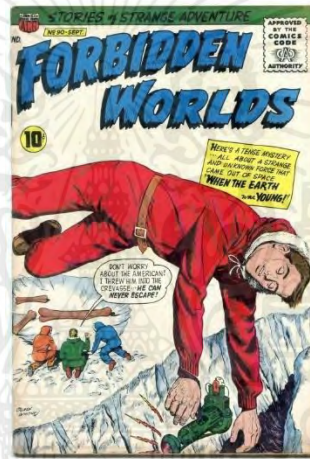
3.2 ลักษณะของภาพประกอบในนิยายภาพ

ลักษณะของภาพประกอบในนิยายภาพนั้นมีความแตกต่างกันออกไปในแต่ละประเทศ ตามกระแสวัฒนธรรมและค่านิยมของศิลปินผู้จัดทำและกลุ่มเป้าหมายผู้อ่าน โดยในสหรัฐอเมริกาจะมีอิทธิพลชัดเจนจาก American Comics ซึ่งส่งผลให้นิยายภาพของศิลปินชาวอเมริกันในยุคแรกเริ่ม จะมีลักษณะใกล้เคียงกับหนังสือคอมมิกเป็นอย่างมากทั้งในด้านของเนื้อหาและการจัดวางภาพประกอบ โดยมักจะมีภาพประกอบที่สมจริง และการดำเนินเรื่องเสียดสีสังคมในสมัยนั้น มีความรุนแรง และเน้นกลุ่มผู้อ่านเพศชายเป็นหลัก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 3.1.3 นิยายภาพเรื่อง LANN โดย Frank Thorne นักเขียนชาวอเมริกันในยุค 1960s



ภาพที่ 3.1.4 นิยายภาพเรื่อง Forbidden Worlds โดย Richard E. Hughes และ Harry Lazarus



ภาพที่ 3.1.5 ภาพประกอบจากนิยายภาพเรื่อง The Sandman โดย Neil Gaiman

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

แต่ในปัจจุบัน นิยายภาพที่ถูกตีพิมพ์ในสหรัฐอเมริกามีการเปลี่ยนเป็นอย่างมาก เนื่องจากกลุ่มผู้อ่านที่ขยายกว้างขึ้นไปถึงเด็ก ผู้หญิง รวมถึงผู้ที่มีความหลากหลายทางเพศ ประเด็นที่ถูกหยิบยกมาก็มีการเปลี่ยนไปตามบริบทของยุคสมัย ตัวอย่างเช่น แนวสืบสวนสอบสวน ประเด็นเกี่ยวกับชีวิตและความตาย สะท้อนสังคม และแฟนตาซี โดยเฉพาะแนว coming of age (การก้าวพ้นวัย) ที่ได้รับความนิยมและส่งผลต่อไปยังสื่อประเภทต่าง ๆ ค่านิยมเหล่านี้ยังทำให้นิยายภาพในนานาประเทศรวมถึงประเทศไทยมีความหลากหลายเช่นเดียวกัน



ภาพที่ 3.1.6 นิยายภาพเรื่อง การศึกษาของกระป๋องมีฝัน โดยสะท้อนประเด็นปัญหาของการศึกษาในประเทศไทย

ด้วยเหตุดังนี้ ภาพประกอบที่ปรากฏในนิยายภาพ จึงมีเทคนิคการนำเสนอและการจัดวางที่แตกต่างกันไปตามหมวดหมู่ของเนื้อเรื่อง เสมือนกับนวนิยายประเภทหนึ่งที่แยกประเภทไปตามความพึงพอใจและรสนิยมของผู้คน ผสมกับเทคโนโลยีการวาดภาพประกอบที่ไม่จำกัดอยู่แค่เพียงในกระดาษ แต่ยังสามารถจัดทำด้วยเทคนิคจากเครื่องคอมพิวเตอร์ และอุปกรณ์อื่น ๆ ที่อำนวยความสะดวกในการออกแบบภาพได้อีกด้วย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 4

วิธีการดำเนินงาน

แนวทางการดำเนินงานของโครงการออกแบบหนังสือนิยายภาพนี้ เริ่มต้นจากการกำหนดหัวข้อที่สนใจ และค้นคว้าข้อมูลที่เกี่ยวข้องจากเอกสารและเว็บไซต์ต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง รวมถึงหนังสือนิยายภาพที่ได้รับการตีพิมพ์ออกมาเป็นรูปเล่มจริง ว่ามีองค์ประกอบ เนื้อหา และกลวิธีในการดำเนินเรื่องอย่างไร แล้วจึงนำข้อมูลที่ได้มาเรียบเรียงแล้ววิเคราะห์อย่างละเอียด เพื่อกำหนดขอบเขตของงานและแนวทางการออกแบบ จากนั้นจึงได้ติดต่อขอคำปรึกษาจากผู้เชี่ยวชาญในสาขาสังคมวิทยาเพื่อตรวจสอบความเหมาะสมของเนื้อหา ก่อนจะวางแผนการดำเนินงาน และปฏิบัติงานตามขั้นตอนจนแล้วเสร็จ

4.1 กลุ่มเป้าหมาย

ด้านประชากรศาสตร์ : เพศชาย / เพศหญิง / ผู้มีความหลากหลายทางเพศ ช่วงอายุประมาณ 20 ถึง 30 ปี สำเร็จการศึกษาตั้งแต่ระดับมัธยมศึกษาถึงอุดมศึกษา มีรายได้เดือนละประมาณ 20,000 ถึง 30,000 บาท ประกอบอาชีพนักเรียน นักศึกษา ข้าราชการ พนักงานบริษัท รับจ้างอิสระ และอื่น ๆ

ด้านจิตวิทยา : คนชั้นกลาง มีเวลาว่างในการทำงานอดิเรก สามารถเข้าถึงสื่อโซเชียลมีเดีย และดิจิทัลมีเดียได้ง่าย มีแนวโน้มความสนใจตามกระแสนิยม มีพฤติกรรมในการเสพสื่อประเภทต่าง ๆ โดยเฉพาะสื่อสิ่งพิมพ์หรือวรรณกรรมอยู่เป็นประจำ

4.2 วิธีการเก็บข้อมูล

ข้อมูลที่ใช้ในการจัดทำโครงการได้มาจากการค้นคว้าเอกสารและเว็บไซต์ที่เกี่ยวข้อง โครงการวิจัยของมหาวิทยาลัยต่าง ๆ รวมถึงหนังสือนิยายภาพที่ได้รับการตีพิมพ์มาก่อนทั้งจากในประเทศไทยและต่างประเทศ นอกจากนี้ยังมีการทำแบบสอบถามออนไลน์แบบกลุ่มจากกลุ่มเป้าหมายในโซเชียลมีเดีย และการสัมภาษณ์แบบเชิงลึกจากผู้เชี่ยวชาญในสาขาวิชาสังคมวิทยา

4.2.1 ผู้ให้ข้อมูลสำคัญ

ศ.ดร.กิติพัฒน์ นนทปัทมดูล ผู้เชี่ยวชาญด้านสังคมวิทยา ตำแหน่งอาจารย์ประจำภาควิชาสังคมสงเคราะห์การแพทย์ คณะสังคมสงเคราะห์ศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.2.2 แบบสอบถาม

ทำแบบสอบถามออนไลน์แบบกลุ่ม จำนวน 115 คน มีวัตถุประสงค์เพื่อเก็บข้อมูลความคิดเห็น และประสบการณ์ที่ผู้ทำแบบสอบถามได้ประสบมาเกี่ยวกับการตีตราทางสังคม แบ่งเป็น 3 หมวดคำถาม ดังต่อไปนี้

หมวดที่ 1 ถามคุณลักษณะของผู้ทำแบบสอบถาม (ช่วงวัยและเพศ)

หมวดที่ 2 ถามความเข้าใจและความคิดเห็นที่ผู้ทำแบบสอบถามมีต่อแนวคิดการตีตราทางสังคม

หมวดที่ 3 ถามประสบการณ์เกี่ยวกับการตีตราทางสังคมที่ผู้ทำแบบสอบถามได้เคยประสบมาทั้ง ในฐานะผู้กระทำ ผู้ถูกกระทำ และผู้พบเห็น

4.3 ขอบเขตของเนื้อหา

ศึกษาข้อมูลทางด้านสังคมวิทยาและมานุษยวิทยาเกี่ยวกับการตีตราทางสังคม (Social Stigma) จากแหล่งข้อมูลต่าง ๆ ตั้งแต่ความหมาย ที่มา ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง เหตุการณ์ที่เคยเกิดขึ้นในอดีต และสถานการณ์ในปัจจุบัน ไปจนถึงหนทางในการแก้ไขปัญหาความอคติต่อกลุ่มบุคคลในสังคม โดยมุ่งเน้นไปที่วิธีการป้องกันคือ การให้ข้อคิดและเปิดกว้างทัศนคติของผู้รับสาร เพื่อให้เกิดความตระหนัก ความเข้าใจต่อปัญหา และความเห็นอกเห็นใจต่อเพื่อนมนุษย์

4.4 ขอบเขตของชิ้นงาน

1) สื่อประเภทหนังสือนิยายภาพ (Graphic Novel) จำนวน 1 เล่ม ขนาด B5 (18x25 cm) จำนวนหน้าทั้งหมด 76 หน้า จำนวนรูปประกอบไม่ต่ำกว่า 35 รูป สามารถกางหนังสือได้ 180 องศา ผลิตชิ้นงานหนังสือโดยการพิมพ์แบบแบบ Digital เข้าเล่มด้วยเทคนิค Lay Flat สามารถกางหนังสือได้ 180 องศา ปกแข็ง เคลือบแบบด้านทั้งเล่ม

2) สื่อประชาสัมพันธ์ออนไลน์แบบเคลื่อนไหว แนวตั้ง สัดส่วน 16 : 9 จำนวน 3 ชิ้น

3) โปสเตอร์ประชาสัมพันธ์ ขนาด A2 จำนวน 1 ชิ้น

4) กระเป๋าผ้าแคนวาส 8 ออนซ์ สกรีนเต็มใบ ระบบซิปลิเมชั่น ขนาด 35x40 cm จำนวน 1 ชิ้น

5) พวงกุญแจอะคริลิก เคลือบ Spot UV เต็มชิ้น ใดคัทตามทรง ขนาด 8x6 cm จำนวน 1 ชิ้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

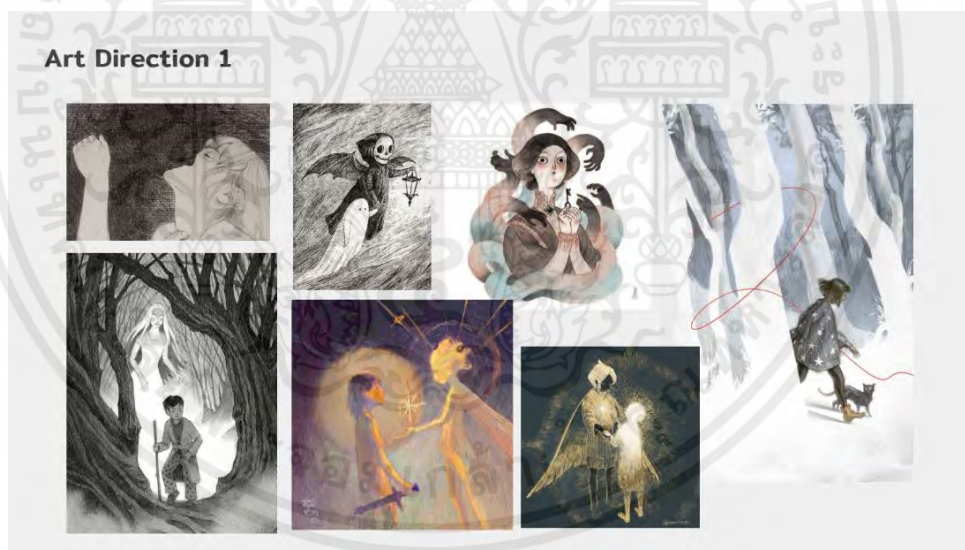
4.5 แนวทางการออกแบบ

4.5.1 แนวทางที่ 1: ดวงดาวและนักเดินทาง

อธิบายคอนเซปต์ : นักเดินทางผู้มีรอยเป็นที่ออกผจญภัยไปยังดินแดนต่าง ๆ เพื่อรวบรวมเรื่องราวทั้งสุขและเศร้าในจักรวาล โดยมีคูหุเป็นดวงดาวที่คอยส่องแสงสว่างนำทางภายใต้ความมืดมิด พวกเขาได้ประสบพบเจอกับความอคติ ความรัก ความเกลียดชัง และการเสียสละของผู้คนมากมายจากดินแดนทั้ง 3 ในเรื่อง

สารที่ต้องการจะสื่อ : ตัวละครนักเดินทางนั้นใช้แทนตัวผู้อ่านที่ได้ผจญภัยไปพร้อม ๆ กันผ่านนิยายภาพ ซึ่งประกอบไปด้วยเรื่องราวที่เปรียบเทียบมาจากเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในชีวิตจริง ส่วนตัวละครดาวนำทางเป็นตัวละครที่คอยพูดคุย และให้ข้อคิดจากเหตุการณ์เหล่านั้น

มู้ดโทน : มีบรรยากาศของการผจญภัยผ่านเรื่องราวของผู้คน ใช้สีสันโทนอุ่นเป็นหลัก เพื่อให้ดูสดใสและเป็นมิตร แต่ก็แฝงด้วยมุมมืดของสังคมในบางจุด ตัวละครมีการออกแบบให้มีลักษณะแฟนตาซี และใช้เทคนิคการสานเส้นเพื่อให้คล้ายคลึงกับภาพประกอบในนิทานสมัยก่อน



ภาพที่ 4.1 แนวทางการออกแบบที่ 1

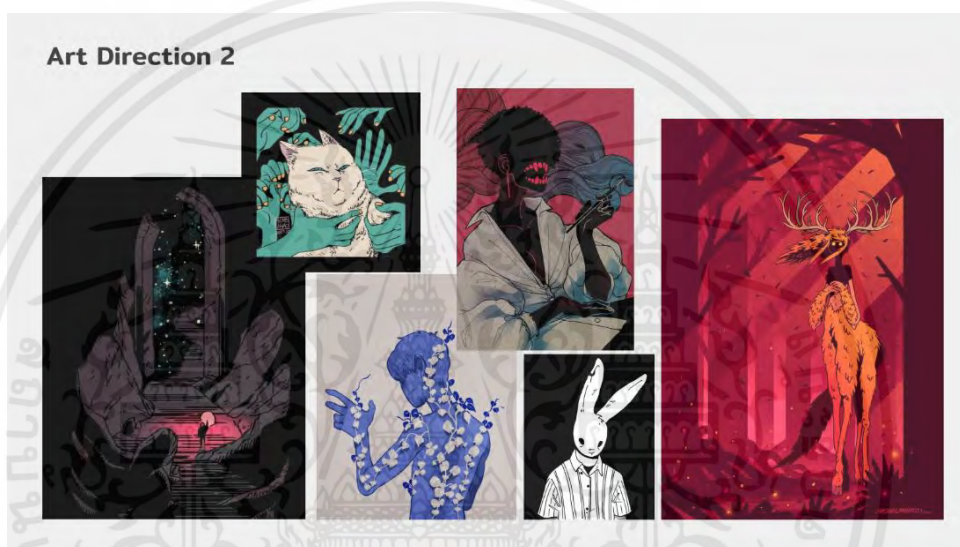
4.5.2 แนวทางที่ 2: เมืองแห่งความบิดเบี้ยว

อธิบายคอนเซปต์ : เรื่องสั้น 3 เรื่องเกี่ยวกับเหตุการณ์ปริศนาที่เกิดขึ้นในเมืองประหลาดเมืองหนึ่ง ซึ่งแต่ละเรื่องนั้นแม้จะสื่อถึงความอคติของชาวเมือง แต่ก็มีจุดจบที่แตกต่างกันออกไปตามการกระทำของตัวละคร ทั้งจุดจบที่นำมาสู่ความสงบ และจุดจบที่นำไปสู่ความโกลาหลวุ่นวายยิ่งกว่าเดิม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารที่ต้องการจะสื่อ : เมืองประหลาดนี้ใช้แทนสังคมเมืองของเราในยุคปัจจุบัน ที่เต็มไปด้วยผู้คนหลากหลาย อันนำมาสู่ทัศนคติที่ขัดแย้งและความอคติที่เกิดขึ้นอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ แต่จุดจบที่แตกต่างกันตามการกระทำของตัวละครประจำเรื่องสั้น ก็แสดงให้เห็นว่าเราสามารถมีส่วนร่วมในการเปลี่ยนแปลงและแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้นได้

มู้ดโทน : ใช้โทนสีดำแดงและมีความคอนทราสต์จัดเพื่อให้ดูมีปริศนาและความน่าหวงเกรง ลายเส้นที่จะใช้จะคล้ายคลึงกับคอมมิคตะวันตก (American Comics) เพื่อให้ตัวละครและฉากดูสมจริง



ภาพที่ 4.2 แนวทางการออกแบบที่ 2

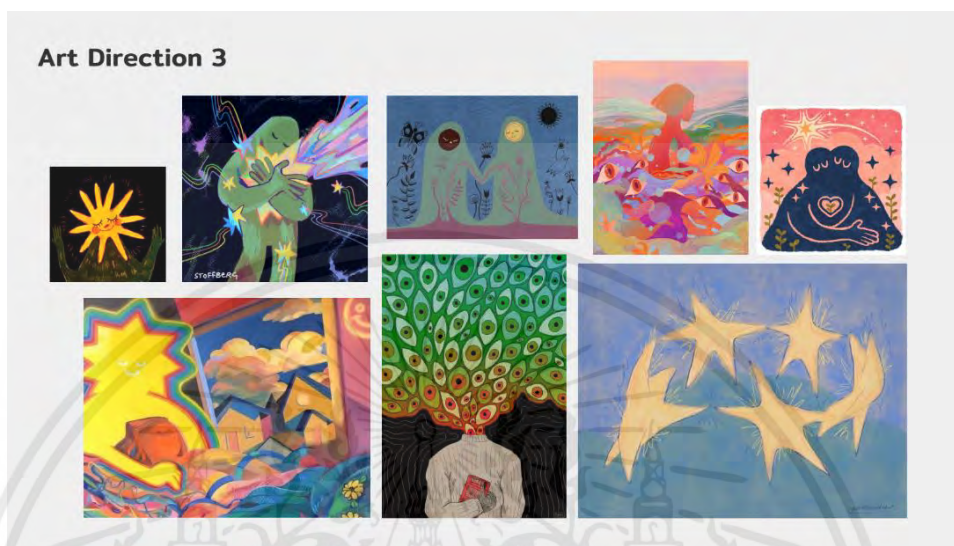
4.5.3 แนวทางที่ 3: เด็กไร้นาม

อธิบายคอนเซปต์ : เรื่องราวของสสารไร้รูปร่างที่อยากเรียนรู้เรื่องราวของมนุษย์ จึงเดินทางไปยังที่ต่าง ๆ ผ่านมิติเหนือจริง ความฝัน และตามซอกหลืบของมุมเมือง เพื่อจะได้สัมผัสถึงความรู้สึก ความรัก ความเกลียดชัง มิตรภาพ ไปจนถึงความอคติที่ลুকกลมอยู่ในสังคมมาตั้งแต่อดีต

สารที่ต้องการจะสื่อ : ตัวละครหลักของเรื่องเปรียบเหมือนกับเด็กที่ยังไม่ประสากับโลก และอยากรู้อยากเห็นต่อเรื่องราวต่าง ๆ ซึ่งล้วนมีทั้งเรื่องดีและเรื่องร้าย ความไร้เดียงสาของตัวละครจะทำให้ผู้อ่านสามารถรับรู้มุมมองต่อความอคติที่แตกต่างออกไปได้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

มู้ดโทน : ใช้ลายเส้นและสีสันจัดจ้าน มีความฉูดฉาด เน้นให้ผู้อ่านเกิดความรู้สึกประทับใจ แต่ก็มีส่วนที่มีบรรยากาศสยองขวัญ บิดเบี้ยว ทำให้ดูเสียดสีประชดประชัน ไม่ไว้วางใจ และคาดเดาไม่ได้



ภาพที่ 4.3 แนวทางการออกแบบที่ 3

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 5

การดำเนินการออกแบบ

จากแนวทางการออกแบบทั้ง 3 แบบ ได้เลือกแบบที่ 1 คือ “ดวงดาวและนักเดินทาง” มาใช้เป็นแนวทางในการจัดทำโครงการต่อไป เนื่องจากเป็นการเล่าเรื่องผ่านตัวละครหลักที่มีความใกล้เคียงกับกลุ่มเป้าหมายมากที่สุด ซึ่งสามารถทำให้ผู้อ่านสามารถเชื่อมโยงเรื่องราวกับตนเองได้ อีกทั้งยังมีเนื้อเรื่องที่สามารถเข้าใจได้ง่าย มีความเป็นมิตร และกลวิธีสื่อสารไม่ซับซ้อนแต่ก็ไม่ตรงไปตรงมาจนเกินไป ในขณะที่แนวทางที่ 2 อาจทำให้ผู้อ่านเกิดความรู้สึกตึงเครียด และให้ความสนใจกับสิ่งอื่น ๆ มากกว่าแก่นเรื่อง ส่วนแนวทางที่ 3 มีเนื้อหาอ้อมค้อม อาจทำให้ผู้อ่านไม่เข้าใจหรือเข้าใจผิด รวมทั้งยังอาจสื่อสารประเด็นที่ต้องการออกไปได้ไม่ถูกต้องอีกด้วย

5.1 การพัฒนาโลโก้

ในการออกแบบหนังสือนิยายภาพเพื่อสร้างความตระหนักเกี่ยวกับการตีตราทางสังคม (Social Stigma) ได้กำหนดชื่อเรื่องว่า Stigma Story และออกแบบภาพร่างดังนี้



ภาพที่ 5.1 แบบร่างโลโก้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สรุปการเลือกแบบ ผู้จัดทำได้เลือกแบบในแถวที่ 2 มาพัฒนาและนำไปใช้ต่อ เนื่องจากมีลักษณะของลายมือที่เกิดจากการขีดเขียน ซึ่งตรงกับมู้ดโทนของเรื่องราว และแนวทางในการออกแบบที่ต้องการให้มีความแฟนตาซีคล้ายนิทานสมัยก่อน



ภาพที่ 5.2 โลโก้สำเร็จ

5.2 การออกแบบตัวละคร

5.2.1 นักเดินทาง เป็นตัวละครหลักของหนังสือ มีบทบาทในการเป็นตัวเชื่อมโยงเนื้อเรื่องของดินแดนทั้ง 3 เข้าด้วยกัน และยังใช้เปรียบเทียบกับตัวผู้อ่าน โดยออกแบบให้เป็นเด็กหนุ่มที่มีรอยแผลเป็นบนใบหน้า นักเดินทางสวมเครื่องแต่งกายคล้ายกับเครื่องแบบนักบินสมัยก่อน มีสิ่งของประจำตัวคือแว่นกันลม เข็มทิศ แผนที่ และกระเป๋าเป้ใบใหญ่

นักเดินทางมีตัวละครผู้ช่วย (Side Kick) คือ ดาวนำทาง ซึ่งเป็นดวงดาวที่คอยส่องแสงสว่าง พุดคุยและให้ข้อคิดกับนักเดินทางในตอนท้ายของการผจญภัยในแต่ละดินแดน



ภาพที่ 5.3 ภาพการออกแบบตัวละครนักเดินทางและดาวนำทาง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 5.4 ภาพสำเร็จตัวละครนักเดินทางและดาวนำทาง

5.2.2 อัคริน เป็นตัวเอกประจำดินแดนที่ 1 มีจิตใจที่อ่อนโยน กล้าหาญ รักความยุติธรรม คอยปกป้องดูแลอาณาจักรมาตลอด ออกแบบให้รูปร่างโดยรวมเป็นทรงสามเหลี่ยมคว่ำเพื่อให้ดูแข็งแกร่ง และใช้สีโทนสว่างคือสีเหลืองทองกับสีฟ้าอ่อน โดยอัครินจะมีตัวละครยมทูตคอยติดตามอยู่เสมอ ยมทูตเป็นตัวแทนของจิตใจด้านลบ ที่คอยยุแยงให้อัครินเกิดความรู้สึกอคติต่อผู้คน จึงใช้โทนสีดำแดง และมีรูปร่างเหมือนงาเม็ดที่ไม่แน่นอน

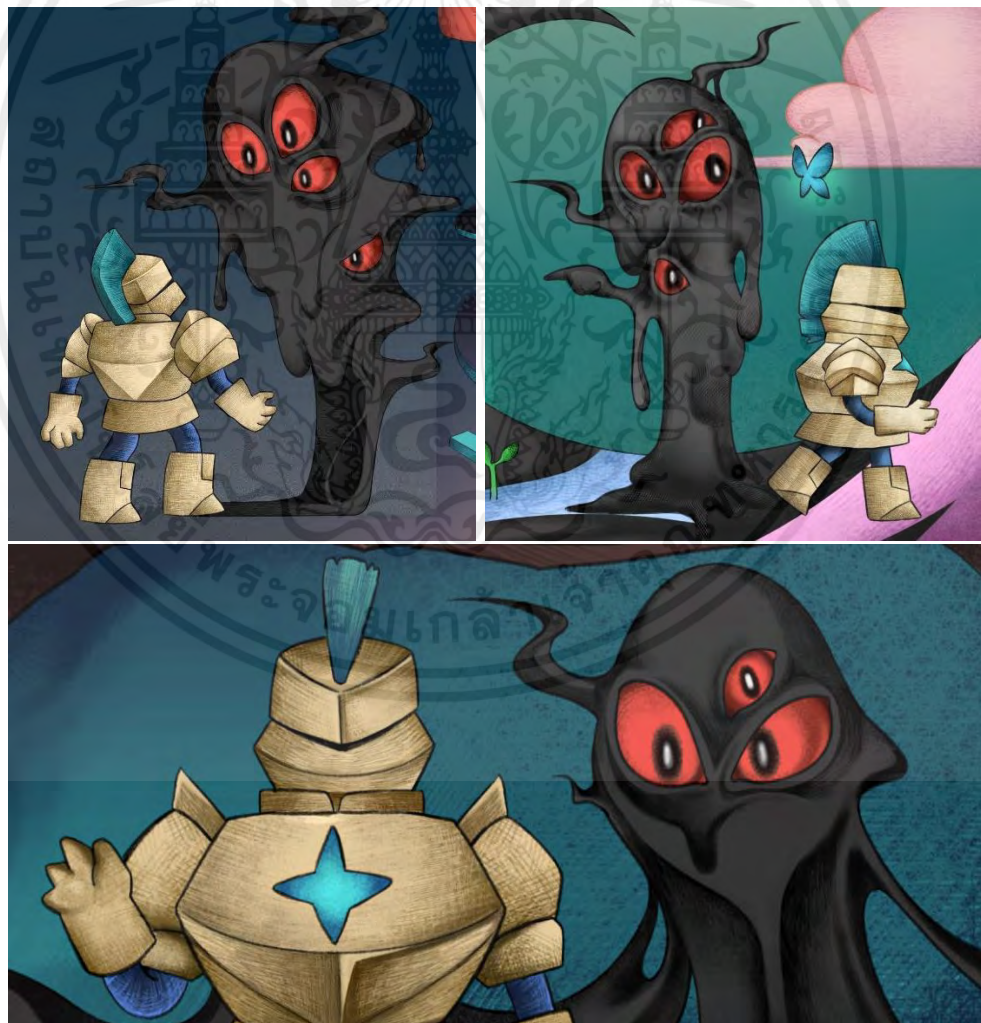


ภาพที่ 5.5 ภาพการออกแบบตัวละครอัครินและยมทูต

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 5.6 ภาพสำเร็จตัวละครอศวิน



ภาพที่ 5.2 ภาพสำเร็จตัวละครยมทูต

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5.2.3 ชายสีแดง เป็นตัวเอกประจำดินแดนที่ 2 ชายสีแดงเป็นคนจากเผ่าสีแดงที่กำลังทำสงครามกับเผ่าสีขาว แต่ด้วยอุปนิสัยรักสงบทำให้เขาหนีไฟสงครามเข้าไปในป่า จนกระทั่งได้เจอเข้ากับหมู่บ้านเล็ก ๆ ของคนสีขาวที่กำลังหลบซ่อนตัวอยู่เช่นกัน

ชายสีแดงมีร่างกายสีแดงตามลักษณะของเผ่าพันธุ์ แต่เขาย้อมร่างเป็นสีขาวเพื่อที่จะเข้าไปอยู่ในหมู่บ้าน โดยมีตัวละครสมทบสำคัญคือหญิงสีขาว ซึ่งเป็นหญิงสาวในหมู่บ้านที่ชายสีแดงได้พบเจอและตกลงมารักซึ่งกันและกัน การออกแบบตัวละครทั้งสองใช้รูปร่างแบบไม่สมจริง มีลักษณะเป็นตัวการ์ตูนมากกว่าเรื่องอื่น ๆ เนื่องจากเซ็ตติ้งของดินแดนที่มีความแฟนตาซี



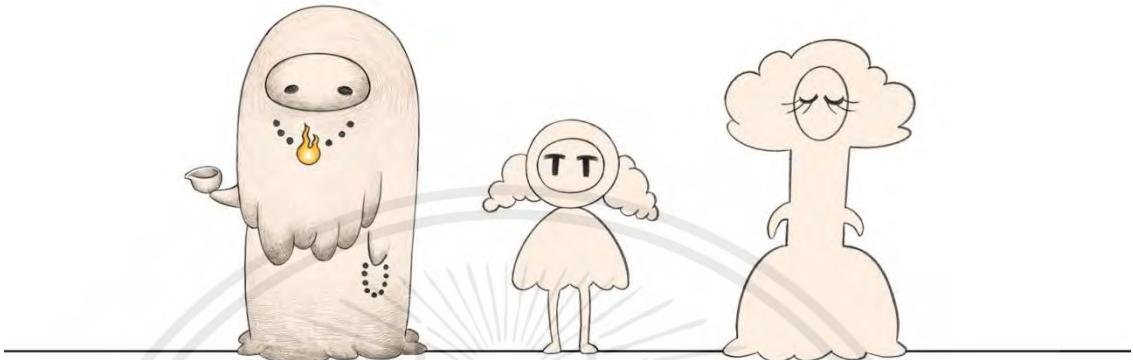
ภาพที่ 5.3 ภาพการออกแบบตัวละครชายสีแดงและหญิงสีขาว



ภาพที่ 5.4 ภาพสำเร็จตัวละครชายสีแดงและหญิงสีขาว

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5.2.4 บาทหลวงสีขาวและชาวบ้านคนอื่น ๆ เป็นตัวประกอบของดินแดนที่ 2 มีรูปร่างแปลกประหลาดและสีขาวล้วนตามเซตตั้งของดินแดน ตัวละครเหล่านี้เป็นตัวแทนของการรวมกลุ่มของสังคมอันนำมาสู่ทัศนคติอันหลากหลาย



ภาพที่ 5.10 ภาพการออกแบบตัวละครบาทหลวงสีขาวและชาวบ้าน



ภาพที่ 5.11 ภาพสำเร็จตัวละครบาทหลวงสีขาวและชาวบ้าน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5.2.5 ชายไร้นาม เป็นตัวละครเอกประจำดินแดนที่ 3 ซึ่งมีเซตตั้งใกล้เคียงกับสังคมในปัจจุบันของเรามากที่สุด ชายไร้นามเป็นพนักงานบริษัทธรรมดา ๆ จึงออกแบบให้มีรูปร่างหน้าตาไม่โดดเด่น มีตัวละครสมทบสำคัญคือครอบครัวของเขา ประกอบด้วยภรรยาและลูกชาย ทั้ง 3 ตัวละครนี้ใช้โทนสีมืด อึมครึมแบบเดียวกันตามโทนของเนื้อเรื่องที่หดหู่กว่าดินแดนอื่น ๆ



ภาพที่ 5.12 ภาพการออกแบบตัวละครชายไร้นามและครอบครัว



ภาพที่ 5.13 ภาพสำเร็จตัวละครชายไร้นามและครอบครัว

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

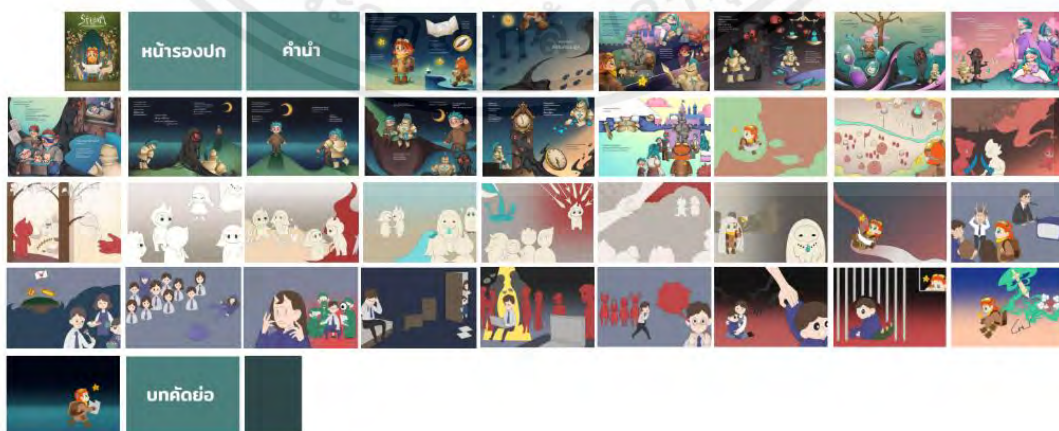
5.3 การออกแบบฉากและภาพประกอบภายในเล่ม

เนื่องจากเหตุการณ์ในเรื่อง “Stigma Story” คือเรื่องราวของนักเดินทางที่ผจญภัยไปยังดินแดนต่าง ๆ จึงแบ่งฉากในเรื่องออกเป็น 4 ฉาก ได้แก่

- 1) ฉากจักรวาลที่ใช้ในการเปิดเรื่องและเชื่อมระหว่างการเดินทางไปยังฉากที่เหลือ
- 2) ฉากของดินแดนที่ 1 “อัศวินและยมทูต” มีพื้นหลังเป็นอาณาจักรที่รุ่งเรือง มีปราสาทและสถานที่อยู่อาศัยหลากหลาย
- 3) ฉากของดินแดนที่ 2 “หมู่บ้านสีขาว” มีพื้นหลังเป็นหมู่บ้านสีแดงและหมู่บ้านสีขาว ประกอบไปด้วยบ้านเรือนที่ก่อสร้างขึ้นตามธรรมชาติ
- 4) ฉากของดินแดนที่ 3 “โรคเขาสัตว์” มีพื้นหลังเป็นเมืองใหญ่ที่ดูอึมครึมและมีประชากรหนาแน่น ประกอบไปด้วยตึกสูงและฝูงชนพลุกพล่าน

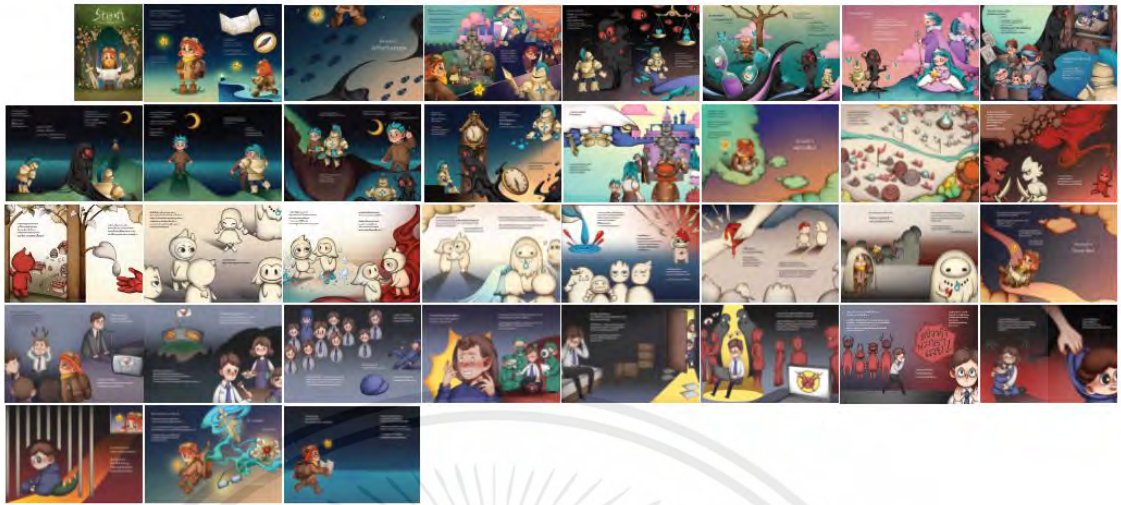


ภาพที่ 5.14 ภาพร่างของภาพประกอบภายในเล่ม



ภาพที่ 5.15 ภาพลงสีโดยคร่าวของภาพประกอบภายในเล่ม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 5.16 ภาพสำเร็จของภาพประกอบภายในเล่ม

5.4 การออกแบบภาพหน้าปก

ในการออกแบบหนังสือนิยายภาพ กำหนดชื่อเรื่องว่า Stigma Story ได้ออกแบบภาพประกอบบนหน้าปกเป็นฉากที่ตัวละครหลักคือนักเดินทางและดาวนำทาง กำลังยืนดูแผนที่ในป่าท่ามกลางสิ่งของต่าง ๆ อันสื่อถึงดินแดนทั้งสามในเรื่อง ได้แก่ ดาบ กวาง และดอกไม้สีแดงขาว และทดลองจัดวางโลโก้ทั้ง 3 แบบ ดังนี้



ภาพที่ 5.17 ภาพร่างปกหนังสือกับโลโก้ทั้งสามแบบ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 5.18 ภาพสำเร็จของปกหนังสือ

5.5 การออกแบบภาพโปสเตอร์

ในการออกแบบโปสเตอร์สำหรับประชาสัมพันธ์หนังสือนิยายภาพ Stigma Story นั้น มีการออกแบบภาพประกอบเป็นฉากที่ตัวละครหลักคือนักเดินทางและดาวนำทาง กำลังเคลื่อนย้ายไปยังดินแดนอื่น ๆ ผ่านมิติพร้อมกับดูแผนที่ไปด้วย โดยมีสิ่งของต่าง ๆ อันสื่อถึงดินแดนทั้งสามในเรื่อง ได้แก่ ดาบ ดอกไม้สีแดงขาว หมวก เนคไทด์ และเข็มทิศ กระจายอยู่รอบตัว



ภาพที่ 5.19 ภาพร่างโปสเตอร์กับโลโก้ทั้งสามแบบ

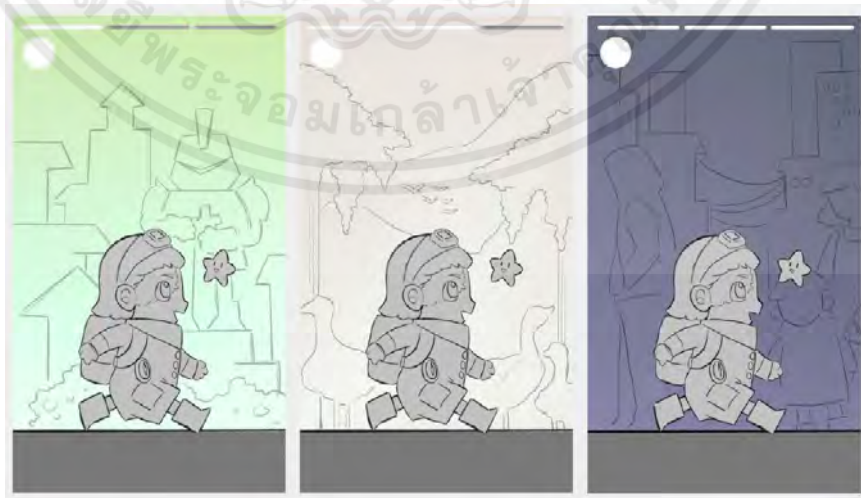
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 5.20 ภาพสำเร็จของโปสเตอร์

5.6 การออกแบบสื่อประชาสัมพันธ์ออนไลน์

ในการออกแบบสื่อประชาสัมพันธ์ออนไลน์สำหรับหนังสือนิยายภาพ Stigma Story นั้น ได้ออกแบบเป็นรูปแบบของ Instagram Story หรือ Reels ซึ่งเป็นคลิปสั้น ๆ ที่สามารถอัปโหลดผ่านบัญชีผู้ใช้ของผู้จัดทำ สำนักพิมพ์ หรือผู้ใช้บัญชีอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องได้ โดยแบ่งเป็น 3 คลิปด้วยกัน แต่ละคลิปจะมีฉากหลังที่มาจากองค์ประกอบในดินแดนทั้ง 3 ก่อนจบท้ายลงชื่อหนังสือและช่องทางการติดตาม

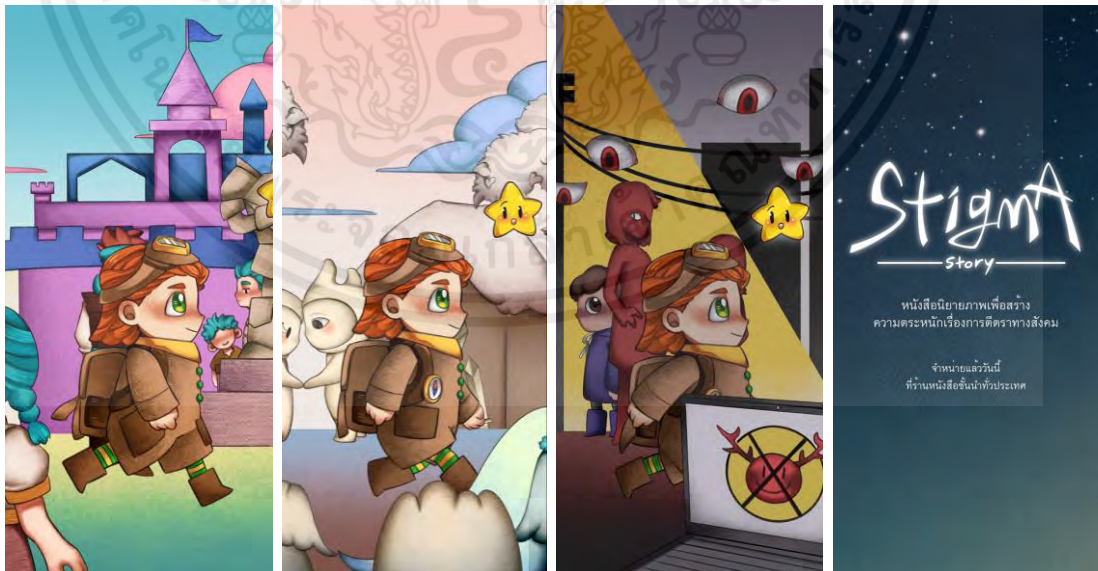


ภาพที่ 5.21 ภาพร่างสื่อประชาสัมพันธ์ออนไลน์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 5.22 การทำภาพเคลื่อนไหวของตัวละครนักเดินทางในสื่อประชาสัมพันธ์ออนไลน์



ภาพที่ 5.23 ตัวอย่างภาพนิ่งจากคลิปสำเร็จของสื่อประชาสัมพันธ์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 6

ผลงานสำเร็จ

6.1 หน้าปกและภาพประกอบภายในเล่ม

ตัวอย่างภาพประกอบในหนังสือนิยายภาพ เรื่อง “Stigma Story”



ภาพที่ 6.1 ภาพหน้าปก Stigma Story



ภาพที่ 6.2 ภาพประกอบด้านในคู่ที่ 1-2 Stigma Story

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 6.3 ภาพประกอบด้านในคู่ที่ 3-4 Stigma Story



ภาพที่ 6.4 ภาพประกอบด้านในคู่ที่ 5-6 Stigma Story



ภาพที่ 6.5 ภาพประกอบด้านในคู่ที่ 7-8 Stigma Story

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 6.9 ภาพประกอบด้านในคู่ที่ 15-16 Stigma Story



ภาพที่ 6.10 ภาพประกอบด้านในคู่ที่ 17-18 Stigma Story

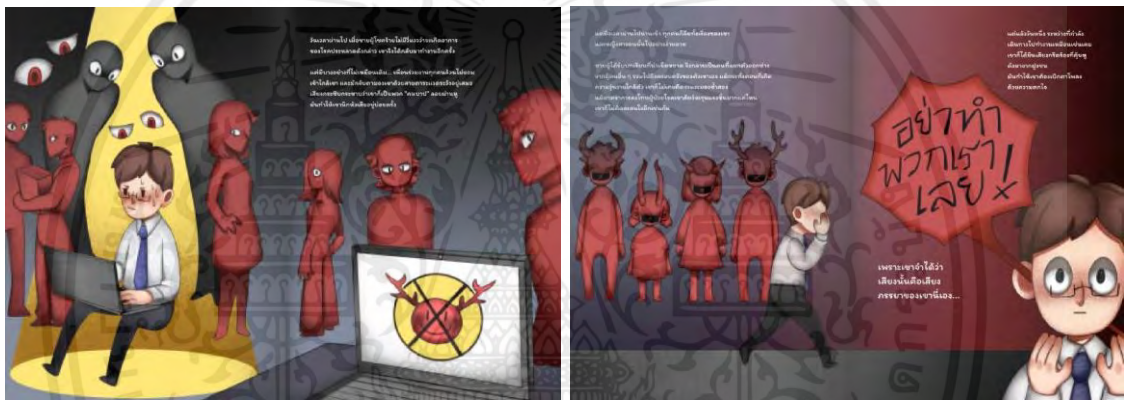


ภาพที่ 6.11 ภาพประกอบด้านในคู่ที่ 19-20 Stigma Story

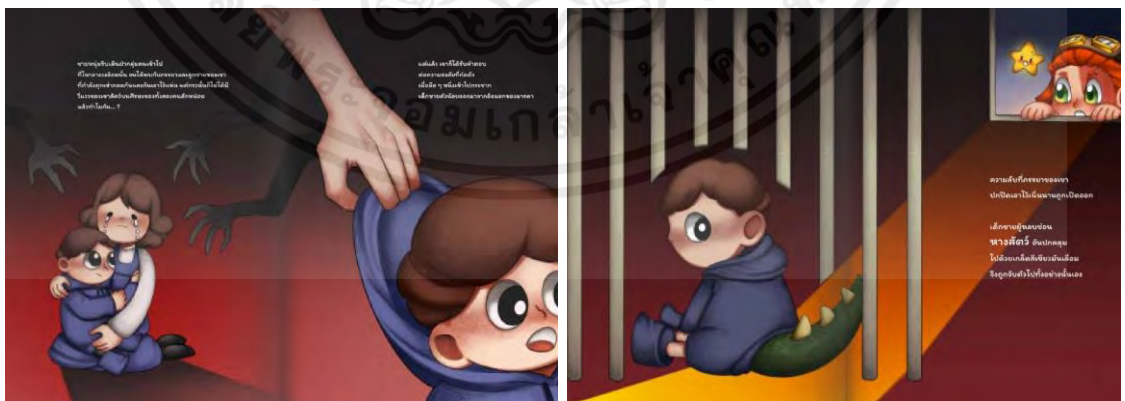
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 6.15 ภาพประกอบด้านในคู่ที่ 27-28 Stigma Story



ภาพที่ 6.16 ภาพประกอบด้านในคู่ที่ 29-30 Stigma Story



ภาพที่ 6.17 ภาพประกอบด้านในคู่ที่ 31-32 Stigma Story

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 6.18 ภาพประกอบด้านในคู่ที่ 33-34 Stigma Story

6.2 โปสเตอร์ประชาสัมพันธ์

ภาพโปสเตอร์ที่ใช้ในการประชาสัมพันธ์หนังสือนิยายภาพ

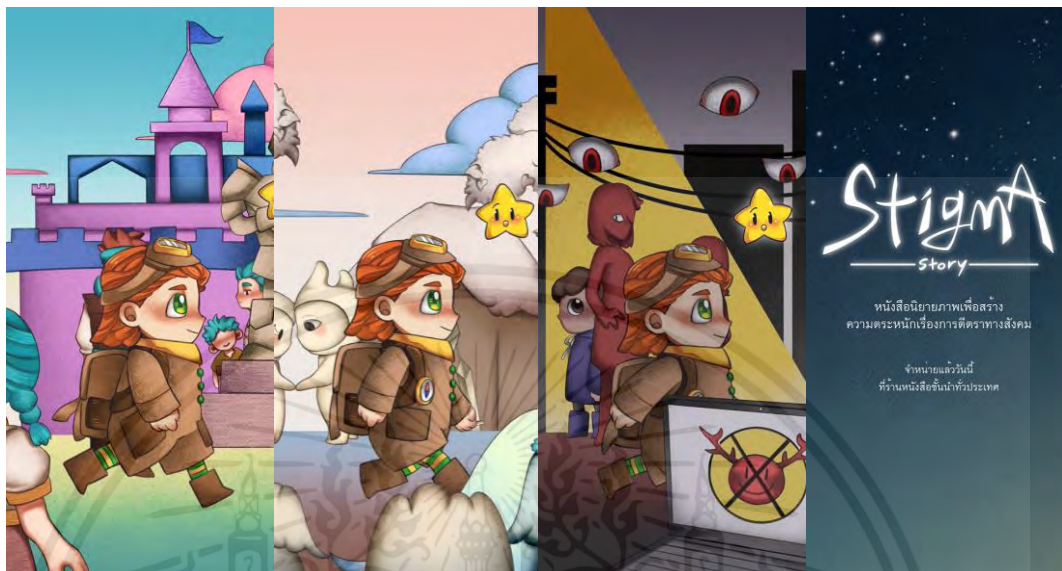


ภาพที่ 6.19 โปสเตอร์ประชาสัมพันธ์ Stigma Story

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

6.3 สื่อประชาสัมพันธ์ออนไลน์

รวมเป็นคลิปประชาสัมพันธ์ทั้งหมด 3 คลิป ความยาวคลิปละ 17 วินาที



ภาพที่ 6.20 ตัวอย่างภาพนิ่งจากสื่อประชาสัมพันธ์ Stigma Story

6.4 กระเป๋าผ้าแคนวาส

กระเป๋าผ้าแคนวาส สกรีนลายเต็มใบ สำหรับการประชาสัมพันธ์



ภาพที่ 6.21 กระเป๋าผ้าแคนวาส Stigma Story

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

6.5 พวงกุญแจอะคริลิก

พวงกุญแจอะคริลิก ไค้ท์เต็มขึ้น สำหรับการประชาสัมพันธ์



ภาพที่ 6.22 พวงกุญแจอะคริลิก Stigma Story

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 7

บทสรุปและข้อเสนอแนะ

7.1 บทสรุป

โครงการออกแบบหนังสือนิยายภาพเพื่อสร้างความตระหนักเกี่ยวกับการตีตราทางสังคมนี้สามารถสำเร็จจุลวงได้ด้วยดีตามขอบเขตของงานและระยะเวลาที่ได้กำหนดไว้ โดยได้ออกแบบและจัดพิมพ์หนังสือนิยายภาพเรื่อง Stigma Story จนสำเร็จสมบูรณ์ และจัดทำสื่อประชาสัมพันธ์อื่น ๆ ได้แก่ โปสเตอร์ สื่อประชาสัมพันธ์ออนไลน์ กระเป๋าผ้า และพวงกุญแจอย่างครบถ้วน โดยตรงตามวัตถุประสงค์ดังต่อไปนี้

7.1.1 ได้ศึกษาองค์ประกอบและขั้นตอนในการออกแบบนิยายภาพ เพื่อตอบสนองต่อค่านิยมในการอ่านของกลุ่มเป้าหมายตามยุคสมัย

7.1.2 สามารถประยุกต์การออกแบบนิเทศศิลป์มาช่วยในการออกแบบงานภาพประกอบ และการจัดทำสิ่งพิมพ์ ซึ่งส่งเสริมคุณภาพของนิยายภาพ และเพิ่มพูนทักษะของผู้จัดทำ

7.1.3 สามารถออกแบบหนังสือนิยายภาพที่สามารถสร้างความตระหนัก และให้ข้อคิดเกี่ยวกับการตีตราทางสังคม (Social Stigma) แก่ผู้อ่านในกลุ่มเป้าหมายได้

7.2 ปัญหาและข้อจำกัด

ปัญหาที่พบเจอคือปัญหาด้านการจัดพิมพ์ พบว่าเมื่อทำการตีพิมพ์แล้ว สีของภาพประกอบภายในหนังสือมีความเข้มและหม่นกว่าความเป็นจริงอยู่พอสมควร ทำให้มองไม่เห็นรายละเอียดบางส่วนหรือเห็นได้ไม่ชัดเจน จนอาจทำให้เสียรรถรสในการอ่านได้ โดยมีแนวทางแก้ไขปัญหาคือ ต้องตรวจสอบการตั้งค่ารหัสสีในการวาดภาพประกอบให้ละเอียด และหาข้อมูลของโรงพิมพ์ที่สามารถตีพิมพ์หนังสือในรหัสสีที่ต้องการได้ล่วงหน้า

7.3 ข้อเสนอแนะ

สำหรับผู้ที่อ่านศิลปะนิพนธ์นี้ และต้องการนำข้อมูลไปใช้ในการอ้างอิง ปรับปรุง หรือต่อยอดตามความเหมาะสมนั้น สามารถทำการค้นคว้าเพิ่มเติมจากผู้เชี่ยวชาญที่เกี่ยวข้องในสาขาแยกย่อยอื่น ๆ เช่น นักสังคมสงเคราะห์ จิตแพทย์ หรือผู้เชี่ยวชาญด้านจิตวิทยาสังคม เป็นต้น รวมถึงทำแบบสอบถามที่จำกัดกลุ่มเป้าหมายเป็นวงแคบ เช่น กลุ่มเป้าหมายซึ่งเคยได้รับผลกระทบจากเหตุการณ์ที่เกี่ยวข้องโดยตรง เป็นต้น เพื่อให้สามารถทำความเข้าใจต่อปัญหาดังกล่าวได้มากขึ้น

การสร้างความตระหนักผ่านวรรณกรรมประเภทนิยายภาพเป็นอิทธิพลที่มีขอบเขตจำกัด เนื่องจากเป็นอิทธิพลในวงการสื่อสารสิ่งพิมพ์ หากมีการจัดทำสื่อประเภทอื่น ๆ ในอนาคต เช่น โมชันกราฟิก โครงการโฆษณา หรือนิทรรศการ ซึ่งทำให้เกิดการลงมือผ่านกิจกรรมจริง จะทำให้ผลงานเกิดความสมบูรณ์ตามวัตถุประสงค์ของผู้จัดทำได้มากขึ้นอย่างแน่นอน

บรรณานุกรม

- กรมสุขภาพจิต. (2562). กรมสุขภาพจิตชี้ “ทัศนคติสุดโต่ง” มีโอกาสทำให้เกิดความทุกข์ได้ง่าย. เข้าถึงได้จาก กรมสุขภาพจิต: <https://dmh.go.th/news-dmh/view.asp?id=29611>
- กรุงเทพธุรกิจ. (2566). ปัญหาการคิดแบบ 2 ขั้วตรงข้ามสุดโต่ง. เข้าถึงได้จาก กรุงเทพธุรกิจ: <https://www.bangkokbiznews.com/blogs/columnist/110657>
- โครงการพัฒนาแห่งสหประชาชาติประจำประเทศไทย. (2563). เรื่องราวแห่งการตีตรา: การศึกษา การตีตราและการเลือกปฏิบัติต่อบุคคลข้ามเพศในประเทศไทยขณะเข้ารับบริการด้านสุขภาพและบริบทต่างๆที่เกี่ยวข้อง. เข้าถึงได้จาก โครงการพัฒนาแห่งสหประชาชาติ ประจำประเทศไทย: https://www.undp.org/sites/g/files/zskgke326/files/migration/th/UNDP_TH-Stories-of-Stigma_Thai.pdf
- จันทมา ช่างสลัก. (2566). 6 สัญญาณคิดบวกเป็นพิษ (Toxic Positivity) และวิธีปรับความคิดให้พอดี. เข้าถึงได้จาก ISTRONG.co: <https://www.istrong.co/single-post/toxic-positivity>
- ซัค ชัชพงศ์. (2565). ลดการตัดสินที่เหมารวมแล้วเพิ่มความเข้าใจต่อกันมากขึ้น(Empathy). เข้าถึงได้จาก The Potential: <https://thepotential.org/life/empathy-2/>
- นำชัย ชิววิวรรณ. (2565). คิดแบบไหนก็ได้แบบนั้น : เอาตัวรอดด้วยหลักจิตวิทยา. เข้าถึงได้จาก The 101 .world: <https://www.the101.world/psychological-survival/>
- ดร.พัชรา เบ็ญจรัตน์นพร. (2558). Stigma and Discrimination. เข้าถึงได้จาก คณะทำงานวิชาการ เครื่องมือพัฒนาการสำรวจสถานการณ์การตีตราและเลือกปฏิบัติ: <https://webportal.bangkok.go.th/upload/user/00000150/plan/SameDayResult/Stigma%20and%20Discrimination.pdf>
- นำชัย ชิววิวรรณ. (2565). คิดแบบไหนก็ได้แบบนั้น : เอาตัวรอดด้วยหลักจิตวิทยา. เข้าถึงได้จาก the 101 word: <https://www.the101.world/psychological-survival/>
- เนตรจิตร์ บุนนาค. (2565). SDG Vocab 33-Discrimination-การเลือกปฏิบัติ. เข้าถึงได้จาก SDG MOVE: <https://www.sdgmove.com/2021/07/15/sdg-vocab-33-discrimination/>
- พัชรินทร์ ว่องไชยกุล. (2565). Pop Culture วัฒนธรรมฉาบฉวยที่ทรงพลัง. เข้าถึงได้จาก Blockdit: <https://www.blockdit.com/posts/630d9f3671d25f835c52d481>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภิญญา รอดคงคำ. แนวทางลดการตีตราทางสังคม. เข้าถึงได้จาก กลุ่มส่งเสริมการจัดการ

การศึกษา สำนักเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา จังหวัดตาก เขต 2:

http://www.takesa2.go.th/download/ITA/O13/O13_51_3.pdf

รองศาสตราจารย์สมเกียรติ ตั้งนโม. (2546). การวิจัยวัฒนธรรมภาพทางสายตา [โครงการวิจัยศิลปะตามโครงการสนับสนุนการวิจัย]. คณะจิตรศิลป์, มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.

ศิริกมล ตาน้อย. (2565). Empathy Bias แม้แต่ ‘ความเข้าใจ’ ก็หนีไม่พ้นอคติ.

เข้าถึงได้จาก Mappa Media: <https://mappalearning.co/empathy-bias/>

สหพันธ์สภาภาษาและสภาเสี้ยววงเดือนแดงระหว่างประเทศ (2563). การตีตราทางสังคมที่

เกี่ยวข้องกับ COVID-19. เข้าถึงได้จาก สหพันธ์สภาภาษาไทย:

<https://www.who.int/docs/default-source/searo/thailand/covid19-stigma-guide-th-final.pdf>

สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ. (2559). วัฒนธรรมการอ่าน นิยามสื่อออนไลน์เพิ่ม.

เข้าถึงได้จาก สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ:

<https://www.thaihealth.or.th/?p=241940>

สุภาพร สารเรือน. (2557). ผลของการจินตนาการถึงการปฏิสัมพันธ์กับคนนอกกลุ่มต่อเจตคติ

รังเกียจกลุ่ม : การศึกษาตัวแปรส่งผ่านหลายตัว. เข้าถึงได้จาก คลังปัญญาจุฬาฯ:

<https://cuir.car.chula.ac.th/handle/123456789/44516>

สุภาวดี ไชยชโล. (2564). ฉันทิกว่าเธอ? เธอแย่กว่าฉัน? ...ทำไมคนเราชอบตัดสินกัน?. เข้าถึงได้

จาก Thairath Online: <https://plus.thairath.co.th/topic/everydaylife/100823>

สุพร เกิดสว่าง. (2561). อ้าว.. นึกว่าใครๆก็รู้ : เรื่องของ Pluralistic Ignorance.

เข้าถึงได้จาก Johjai online: [http://johjaionline.com/opinion/อ้าว-นึกว่าใครๆก็รู้-](http://johjaionline.com/opinion/อ้าว-นึกว่าใครๆก็รู้-เรื่องของ-pluralistic-ignorance/)

[เรื่องของ-pluralistic-ignorance/](http://johjaionline.com/opinion/อ้าว-นึกว่าใครๆก็รู้-เรื่องของ-pluralistic-ignorance/)

หลักสูตรพุทธศาสตร์บัณฑิต มหาวิทยาลัยจุฬาลงกรณ์ราชวิทยาลัย. (2551). มนุษย์กับสังคม [เอกสารที่

ไม่มีการตีพิมพ์]. เข้าถึงได้จาก คณะกรรมการพัฒนาอาหารรายวิชา มหาวิทยาลัยจุฬาลงกรณ์:

<http://pbs.mcu.ac.th/wp-content/uploads/2016/03/มนุษย์กับสังคม.pdf>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- Alljit. (2565). Cognitive Bias เรากำลังตัดสินคนอื่นอยู่หรือเปล่า?. เข้าถึงได้จาก Alljit:
<https://www.alljitblog.com/cognitive-bias/>
- BBC NEWS ไทย. (2564). วิจัยพบ กลุ่มคลังแนวคิดแบบสุดโต่ง ใช้สมองวิเคราะห์ปัญหาซับซ้อนได้ไม่ดีนัก. เข้าถึงได้จาก BBC NEWS ไทย:
<https://www.bbc.com/thai/international-56195188>
- BBC NEWS ไทย. (2560). คนควรได้รับสิทธิในการตายหรือไม่?. เข้าถึงได้จาก BBC NEWS ไทย:
<https://www.bbc.com/thai/international-40692105>
- BBC NEWS ไทย. (2565). ความคิดติดลบจนเป็นพิษ แก้ได้อย่างไร. เข้าถึงได้จาก BBC NEWS ไทย:
<https://www.bbc.com/thai/articles/c253y73x3q9o>
- ChillyPeacePeak. (2559). ใครที่สมควรตาย!. เข้าถึงได้จาก ChillyPeacePeak:
<https://www.choojaiproject.org/2017/05/who-should-die/>
- Dinesh Bhugra. (2559). Social discrimination and social justice. เข้าถึงได้จาก Taylor & Francis Online: <https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/09540261.2016.1210359>
- Graham Thornicroft, Diana Rose, Aliya Kassam, Norman Sartorius. (2550). Stigma: ignorance, prejudice or discrimination? เข้าถึงได้จาก PubMed:
<https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/17329736/>
- High country behavioral health. (2564). Managing Judgment in a Judgmental World. เข้าถึงได้จาก High country behavioral health: <https://www.hcbh.org/blog/posts/2021/February/managing-judgement-in-a-judgmental-world/>
- Jenna Alley, Lisa M. Diamond. (2565). Rethinking minority stress: A social safety perspective on the health effects of stigma in sexually diverse and gender diverse populations. เข้าถึงได้จาก Science Direct: <https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S0149763422002093>

Mary W. Atwell. WHO DESERVES TO DIE: CONSTRUCTING THE EXECUTABLE SUBJECT.

เข้าถึงได้จาก Law and Politics Book Review:

<http://www.lpbr.net/2012/02/who-deserves-to-die-constructing.html>

Northumbria University Newcastle. 5 Lessons Social Psychology Has Taught Us

About The Human Mind. เข้าถึงได้จาก Northumbria University Newcastle:

<https://www.northumbria.ac.uk/study-at-northumbria/courses/msc-psychology-distance-learning-dtdppy6/lessons-social-psychology-taught-us-about-mind/>

PPTV Online. (2559). “นิยายภาพ” วรรณกรรมอีกรูปแบบใหม่ ตอบโจทย์กระแส “ป๊อบ คัลเจอร์”.

เข้าถึงได้จาก PPTVHD36.com: <https://www.pptvhd36.com/news/ไลฟ์สไตล์/31590>

Sarah Regan. (2566). 15 Toxic Traits to Watch For In Relationships, From Psychologists.

เข้าถึงได้จาก mindbodygreen.com: <https://www.mindbodygreen.com/articles/toxic-traits>

Vanessa Pepper. (2562). JUDGMENTAL DISCRIMINATION IN THE WORKING WORLD.

เข้าถึงได้จาก LinkedIn: <https://www.linkedin.com/pulse/judgmental-discrimination-working-world-vanessa-pepper/>

