

การสร้างสรรค์และออกแบบสารใน TEDxBangkok



บทคัดย่อและแฟ้มข้อมูลฉบับเต็มของวิทยานิพนธ์ตั้งแต่ปีการศึกษา 2554 ที่ให้บริการในคลังปัญญาจุฬาฯ (CUIR)
เป็นแฟ้มข้อมูลของนิสิตเจ้าของวิทยานิพนธ์ ที่ส่งผ่านทางบัณฑิตวิทยาลัย

The abstract and full text of theses from the academic year 2011 in Chulalongkorn University Intellectual Repository (CUIR)
are the thesis authors' files submitted through the University Graduate School.

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาโทศาสตรมหาบัณฑิต
สาขาวิชานิติศาสตร์
คณะนิติศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
ปีการศึกษา 2560
ลิขสิทธิ์ของจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

CREATION AND MESSAGE DESIGN IN TEDXBANGKOK



A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements
for the Degree of Master of Arts (Communication Arts) Program in Communication

Arts

Faculty of Communication Arts

Chulalongkorn University

Academic Year 2017

Copyright of Chulalongkorn University

หัวข้อวิทยานิพนธ์

การสร้างสรรค์และออกแบบสารใน TEDxBangkok

โดย

นางสาวกนกอร เรืองศรี

สาขาวิชา

นิเทศศาสตร์

อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. สุกัญญา สมไพบูลย์

คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย อนุมัติให้หัวข้อวิทยานิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่ง
ของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาวิทยาศาสตรบัณฑิต

.....คณบดีคณะนิเทศศาสตร์

(ศาสตราจารย์ ดร. ปารีชาติ สถาปัตตานนท์)

คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์

.....ประธานกรรมการ

(อาจารย์ ดร. ปัทมสรุภ ชัยวงศ์)

.....อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. สุกัญญา สมไพบูลย์)

.....กรรมการภายนอกมหาวิทยาลัย

(อาจารย์ ดร. อติศร จันทรสุข)



จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

กนกอร เรืองศรี : การสร้างสรรค์และออกแบบสารใน TEDxBangkok (CREATION AND MESSAGE DESIGN IN TEDXBANGKOK) อ.ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก: ผศ. ดร. สุกัญญา สมไพบูลย์, 149 หน้า.

งานวิจัยชิ้นนี้เป็นงานวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษา การสร้างสรรค์เวทีการพูด TEDxBangkok และศึกษาลักษณะเนื้อหาและการออกแบบเนื้อหาที่ ปรากฏในการพูด TEDxBangkok ผู้วิจัยเก็บข้อมูลโดยรวบรวมเอกสาร (Documentary Research) การสัมภาษณ์เชิงลึก (In-depth Interview) จากคุณพิริยะ กุลกาญจนาชีวิน Co-Organizer และคิวเร เตอร์ (Curator) ของ TEDxBangkok รวมถึงสัมภาษณ์ทีมงานผู้จัดทำ TEDxBangkok เพื่อให้ได้ข้อมูล ครอบคลุมยิ่งขึ้น

จากผลการวิจัยพบว่าการสร้างสรรค์ TEDxBangkok แบ่งเป็น 2 องค์ประกอบ ได้แก่

1) การสร้างสรรค์ด้านโปรดักชัน (Production) ประกอบไปด้วยการคัดเลือกอาสาสมัคร ทีมงาน และการจัดการโปรดักชัน 2) การสร้างสรรค์เนื้อหา ประกอบไปด้วยการกำหนดแนวคิดหลัก (Theme) การค้นหาผู้พูด (Speaker) และการคิดค้นเนื้อหา

ด้านลักษณะเนื้อหา และการออกแบบ พบว่าลักษณะเนื้อหาของ TEDxBangkok โดยส่วนใหญ่เป็นเรื่องการสร้างสรรค์ และส่งเสริมสังคม และการสอน หรือจูงใจ ซึ่งตรงกับแนวคิดหลักของ TEDxBangkok คือ การถ่ายทอดไอเดียเพื่อผลักดันสังคมให้ไปข้างหน้า และการออกแบบเนื้อหาจะใช้ การวางแผนเรื่องซึ่งเป็นไอเดียหลักให้ชัดเจน แล้วนำเหตุการณ์อื่น ๆ มาประกอบเพื่อสนับสนุนให้ ไอเดียนั้นชัดมากขึ้น เพื่อให้ผู้ฟังเข้าใจไอเดียที่ผู้พูดต้องการจะสื่ออย่างถ่องแท้ ซึ่งอาจส่งผลดีในการ กระตุ้นให้เกิดการเปลี่ยนแปลงสังคมได้ในอนาคต

การวิจัยครั้งนี้ทำให้เห็นว่า การสร้างสรรค์ TEDxBangkok มีการจัดทำอย่างเป็นระบบ สอดแทรกไปด้วยความคิดสร้างสรรค์ และความละเอียดพิถีพิถันทุกขั้นตอน และกว่าจะได้เนื้อหาที่พูด บนเวที 12-15 นาทีนั้น ต้องใช้เวลาการจัดทำกว่า 6 เดือน เพื่อขัดเกลาให้ได้ไอเดียที่ดีที่สุดเหมาะสม กับการเป็น “Ideas Worth Spreading” ตามสโลแกนของ TED

สาขาวิชา นิเทศศาสตร์

ปีการศึกษา 2560

ลายมือชื่อนิสิต

ลายมือชื่อ อ.ที่ปรึกษาหลัก

5984651628 : MAJOR COMMUNICATION ARTS

KEYWORDS: TEDXBANGKOK / CREATION / MESSAGE DESIGN

KANOK-ON RUANGSRI: CREATION AND MESSAGE DESIGN IN TEDXBANGKOK.

ADVISOR: ASST. PROF. DR. SUKANYA SOMPIBOON, 149 pp.

This research aims to study the Creation and Message Design in TEDxBangkok. The data were collected by using documentary research and in-depth interview from Piriya Kulganchancheewin, Co-organizer and curator of TEDxBangkok. The finding showed that the creation of TEDxBangkok consists of two main parts, which is the creation of production and the creation of content. Firstly, the creation of production contains 1.) Crew recruitment 2.) Production Management. Secondly, the creation of content contains 1.) Theme creation 2.) Speaker selection 3.) Content design.

The roles and responsibilities of production team is to manage the event from the start to finish, including to communicate with attendees and create the communication areas for attendees through activities. The content creation shows the process of creating the content to communicate the ideas within 12-15 minutes. To make the idea worth spreading, the curators of TEDxBangkok spent almost 6 months to crystalize the ideas.

In term of content and its design, most of TEDxBangkok's contents are to make or foster community and to teach or persuade, which matched the core idea of TEDxBangkok, spreading ideas to drive the society forward. For the design of content, core idea of the story is clarified. Other side events are brought up to support the core idea and to make the audience understand more what speakers want to convey, which may evoke the change in society in the future

This research shows that TEDxBangkok are created systematically with creative ideas and meticulous processes. In order to final the content for each speech, it takes 6 months to digest and refine the best ideas that suitable to be on stage and also matches TED's slogan, "idea worth spreading".

Field of Study: Communication Arts

Student's Signature

Academic Year: 2017

Advisor's Signature

กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้เป็นวิทยานิพนธ์ที่ผู้เขียนตั้งใจเขียนเป็นอย่างมาก พยายามกลั่นกรองความคิดให้ออกมาได้ดีที่สุดในช่วงระยะเวลาอันจำกัดตลอด 4 เดือนที่ผ่านมา

ขอบคุณครูโอ้ ผศ.ดร. สุกัญญา สมไพบูลย์ ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ ที่คอยช่วยเหลือ ให้คำปรึกษาทุกอย่าง ดีใจที่ได้เจอครูในวันนั้น และได้มาเป็นลูกศิษย์ของครูในวันนี้ ไม่มีอะไรจะตอบแทนครูได้มากไปกว่าความรักและความเคารพที่มอบให้ครูเต็มหัวใจ รักครูมาก ๆ ค่ะ

ขอบคุณครูผึ้ง อ. ดร. ปภัสสรฯ ชัยวงศ์ ที่กรุณามาเป็นประธานวิทยานิพนธ์ให้ รู้สึกยินดี และดีใจมาก ๆ ค่ะ ที่ได้เรียนกับครู ขอบคุณครูผึ้งมากนะคะที่เชื่อว่ากนกอรสามารถทำได้ทุกอย่าง และขอบคุณครูอื่น อ.ดร. อติศร จันทรสุข ที่สละเวลามาเป็นกรรมการให้ ทำให้วิทยานิพนธ์เล่มนี้สำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี

วันนี้ชีวิตประสบความสำเร็จไปอีกก้าวหนึ่งแล้ว ดีใจ และปลาบปลื้มใจทุกครั้งที่ทุกคนต่างชื่นชมและแสดงความยินดี แต่สำหรับตัวเอง คนที่อยากขอบคุณที่สุด คือ คนที่เดินจับมือมาด้วยกันตลอดระยะทางที่ยากลำบากนี้ ขอขอบคุณครอบครัว ตา ยาย ปู่ ย่า แม่ พี่ชาย และหลาน ขอขอบคุณที่เป็นทุกอย่างของชีวิต ขอขอบคุณที่พยายามเข้าใจความคิดที่เหนือโลก และการใช้ชีวิตแบบโลดโผนของหนู และขอโทษค่ะที่ทำให้ทุกคนเป็นห่วงอยู่เสมอ ขอขอบคุณพอ ที่มาหา มากอดให้กำลังใจ แม้จะเป็นเพียงในความฝัน แต่ทำให้ชีวิตมีพลังมาก ๆ ค่ะ ขอขอบคุณโคม เพื่อนที่รักที่สุด เราอยู่ด้วยกันมาอย่างยาวนานตั้งแต่ประถมมัธยม มหาวิทยาลัย วันนี้เราจบปริญญาโทกันแล้ว เชื่อว่าสักวันหนึ่งเราจะประสบความสำเร็จอย่างที่ใจหวัง ดีใจที่มีเธออยู่ในชีวิต ขอขอบคุณน้องนิง น้องรหัสที่น่ารัก ตอนนี้อยู่กันคนละไหมโซน แต่ได้คุยกันบ่อยกว่าคนอื่น ๆ ซะอีก ขอขอบคุณนิเทศ 7 ที่คอยช่วยเหลือกันตลอด โดยเฉพาะ พี่ปิ่น มายดี ฝน เอื้องยีน ฝ้าย บี พีโธม

เซอร์มี และขอบคุณน้อง ๆ ในภาควิชานิเทศ ขอขอบคุณที่คอยช่วยเหลือ และไว้วางใจในตัวพี่ แม้ว่าอาจจะไม่ได้เป็นที่ดีมากที่สุดตาม ขอขอบคุณพี่ พิริยะ กุลกาญจนาชีวิต แห่ง TEDxBangkok ที่ให้ข้อมูลทุกอย่าง แม้ว่างานจะล้นมือแต่เที่ยงคืน ดีหนึ่ง ก็ยังมาตอบคำถามให้พี่เสมอ ขอขอบคุณนิเทศสาร A Day ที่เอื้อเพื่อข้อมูล และทำที่สุดขอบคุณตัวเองที่อดทน ต่อสู้กับความคิด และความรู้สึกภายในใจหลายอย่าง เกือบยอมแพ้ตั้งหลายครั้งกว่าจะมาถึงวันนี้ เชื่อว่าวันหนึ่งสิ่งเหล่านี้จะเป็นบทเรียนที่ดีให้กับชีวิตอย่างที่ผ่านมา ๆ มา

หวังว่าทุกคนที่ได้อ่านวิทยานิพนธ์เล่มนี้จะได้ความรู้ และเห็นช่องว่าง หรือความน่าสนใจ บางอย่างนี้อาจจะนำไปต่อยอดได้ หากมีอะไรผิดพลาดต้องขออภัยไว้ ณ ที่นี้ด้วยค่ะ

ขอให้อ่านวิทยานิพนธ์เล่มนี้มีความสุขนะคะ

สารบัญ

หน้า

บทคัดย่อภาษาไทย.....	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	จ
กิตติกรรมประกาศ.....	ฉ
สารบัญ.....	ช
สารบัญภาพ.....	ฌ
บทที่ 1 บทนำ.....	1
ที่มาและความสำคัญของปัญหา.....	1
วัตถุประสงค์ของงานวิจัย.....	3
คำถามนำวิจัย.....	3
ขอบเขตของงานวิจัย.....	3
นิยามศัพท์เฉพาะ.....	7
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	7
บทที่ 2 แนวคิด ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	8
1. แนวคิดเรื่องการออกแบบสาร (Message Design).....	8
1.1 ทฤษฎีหลักเกณฑ์ทั้ง 5 ของวาทศาสตร์ (The Five Canons).....	10
1.2 ทฤษฎีการโน้มน้าวใจ.....	10
1.3 แนวคิดเรื่องจุดจูงใจในสาร (Message Appeals).....	12
2. แนวคิดเรื่องการเล่าเรื่อง (Storytelling).....	14
3. แนวคิดเรื่องศิลปะการแสดงบนเวที (Stage Performance).....	17
3.1 หน้าที่ของการแสดง (Functions of Performance).....	19
3.2 ขั้นตอนทางการแสดง (Performance Process).....	23
4. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	27

บทที่ 3 ระเบียบวิธีวิจัย	34
ขั้นตอนการหาข้อมูล	34
แหล่งข้อมูลวิจัย และการเก็บข้อมูล.....	34
เครื่องมือที่ใช้วิจัยและเก็บข้อมูล.....	37
การนำเสนอข้อมูล	37
บทที่ 4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล.....	38
ส่วนที่ 1 ผลการวิจัยเรื่องการสร้างสรรค์ TEDxBangkok.....	38
ส่วนที่ 2 ผลการวิจัยเรื่องลักษณะเนื้อหาและการออกแบบเนื้อหาของ TEDxBangkok.....	72
บทที่ 5 สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ	135
ส่วนที่ 1 สรุปผลการวิจัยเรื่องการสร้างสรรค์ TEDxBangkok	135
ส่วนที่ 2 สรุปผลการวิจัยเรื่องลักษณะเนื้อหาและการออกแบบเนื้อหาของ TEDxBangkok.....	139
การอภิปรายผลการวิจัย	140
ข้อเสนอแนะ	142
รายการอ้างอิง.....	143
ประวัติผู้เขียนวิทยานิพนธ์.....	149

สารบัญภาพ

ภาพที่ 1 แสดงภาพพื้นที่การเชื่อมต่อกันของหน้าที่ของการแสดง โดยริชาร์ด เซ็กเนอร์	19
ภาพที่ 2 แสดงภาพแผนผังการทำงานของ TEDxBangkok	40
ภาพที่ 3 แสดงภาพแผนผังการทำงานในรูปแบบ Bottom-Up.....	41
ภาพที่ 4 แสดงภาพบรรยากาศบนเวทีของ TEDxBangkok ปีที่ 3	46
ภาพที่ 5 แสดงภาพกิจกรรม “อุโมงค์ Unlearn” ในงาน TEDxBangkok ปีที่ 2.....	47
ภาพที่ 6 แสดงภาพกิจกรรม “Give the Gift” ในงาน TEDxBangkok ปีที่ 2.....	47
ภาพที่ 7 แสดงภาพแผนผังการคิดค้นแนวคิดหลัก (Theme) ของ TEDxBangkok.....	52
ภาพที่ 8 แสดงภาพแผนผังก้างปลา - Fish Bone Diagram.....	57
ภาพที่ 9 แสดงภาพแผนผังกราฟก้างปลาของทีม TEDxBangkok.....	58
ภาพที่ 10 แสดงภาพแผนผังกราฟก้างปลาการวางโครงร่างเรื่อง “โปรดเรียกฉันด้วยนามอัน แท้จริง”	59
ภาพที่ 11 แสดงภาพแผนผังกราฟก้างปลาการวางโครงเรื่อง “เลี้ยงลูกให้เป็นคนปกติ”	66
ภาพที่ 12 แสดงภาพแผนผังลักษณะเนื้อหาของ TEDxBangkok ปี พ.ศ. 2558	73
ภาพที่ 13 แสดงภาพแผนผังลักษณะเนื้อหาของ TEDxBangkok ปี พ.ศ. 2559	75
ภาพที่ 14 แสดงภาพแผนผังลักษณะเนื้อหาของ TEDxBangkok ปี พ.ศ. 2560	79
ภาพที่ 15 แสดงภาพแผนผังลักษณะเนื้อหาของ TEDxBangkok ปี 2558-2560.....	140

บทที่ 1

บทนำ

ที่มาและความสำคัญของปัญหา

TED คือ องค์กรไม่แสวงผลกำไร ที่ก่อตั้งขึ้นเพื่อเผยแพร่แนวคิดใหม่ๆ แก่ผู้ฟัง ผ่านการพูดที่ทรงพลังและสร้างแรงบันดาลใจ ภายในเวลา 18 นาที โดย TED มีที่มาจากคำ 3 คำ คือ เทคโนโลยี (Technology) เอนเตอร์เทนเมนต์ (Entertainment) และดีไซน์ (Design) ริชาร์ด ซอล เวอร์แมน (Richard Saul Wurman) คิตรีเริ่มการประชุม TED ขึ้นมาในปี 1984 ภายใต้แนวคิด “Ideas Worth Spreading” ต่อมาในปี 2001 คริส แอนเดอร์สัน (Chris Anderson) เจ้าของนิตยสารด้านเทคโนโลยี ได้ซื้อ TED ต่อจากริชาร์ด ซอล เวอร์แมน และพัฒนาองค์กร TED ให้กลายเป็นองค์กรไม่แสวงผลกำไร ในปี 2005 คริส แอนเดอร์สัน ได้เริ่มจัด TED ขึ้นเป็นงานประจำปี คือ จัดขึ้นปีละ 1 ครั้ง ครั้งละ 4 วัน มีผู้พูดทั้งหมด 50 คน และใช้เวลาในการนำเสนอคนละ 18 นาที และในปีเดียวกันนั้นเอง คริส แอนเดอร์สันก็ได้คิตรีเริ่มงานการประชุมลูกของ TED ขึ้นมา โดยใช้ชื่อว่า “TEDGlobal” เพื่อให้เข้าถึงผู้ชมในระดับนานาชาติมากขึ้น (Gallo, 2014) จนกระทั่งในปี 2009 องค์กรต่าง ๆ ต่างยื่นขอใบอนุญาตเพื่อให้สามารถจัดงานขึ้นมาได้เองในระดับชุมชน โดยใช้ชื่อว่า “TEDx” ซึ่งภายในระยะเวลา 3 ปี มีการพูดกว่า 16,000 เรื่องที่เกิดขึ้นใน TEDx ซึ่งการจัดงานในหลาย ๆ ประเทศนี้เอง ทำให้ TED Talks กลายเป็นที่นิยมจากผู้ฟังทั่วโลก

ตลอดระยะเวลาที่ผ่านมา การพูดบนเวที TED ได้รับความนิยม และมีชื่อเสียงเป็นที่รู้จักหลายเรื่องด้วยกัน เช่น การบรรยายเรื่อง “Do Schools Kill Creativity?” โดยเซอร์เคน โรบินสัน (Sir. Ken Robinson) นักการศึกษาชาวอังกฤษ ที่ได้กล่าวถึงเรื่องระบบการศึกษาที่เราถูกสอนมาตั้งแต่เด็กว่า ระบบนั้นกีดกันความคิดสร้างสรรค์ในวัยเด็กไป ทำให้เด็กหลาย ๆ คนไม่ได้ใช้ความสามารถของตัวเองอย่างเต็มที่ เพียงเพราะสิ่งที่ทำนั้นไม่เข้ากันกับที่ “ระบบการศึกษา” ได้กำหนดไว้ หรือการบรรยายเรื่อง “How Do You Define Yourself?” โดยลิซซี เวเลสเกซ (Lizzie Velasquez) ผู้หญิงที่ได้ชื่อว่าอัปลักษณ์ที่สุดในโลก เธอสร้างแรงบันดาลใจให้กับคนทั่วโลกจากประสบการณ์อันเลวร้ายที่เธอได้รับการดูถูกเหยียดหยามจากมนุษย์ด้วยกัน เพียงเพราะเธอมีหน้าตาและรูปร่างที่อัปลักษณ์ เธอใช้วิกฤติดังกล่าวในการสร้างพลังให้ตัวเอง โดยกล่าวว่า “ไม่มีใครกำหนดชีวิตคุณได้ นอกจากตัวคุณเอง” วิดีโอดังกล่าวมีผู้เข้าชมกว่า 3,000,000 ครั้ง ปัจจุบันมีการจัด TED ขึ้นทุกวันในกว่า 130 ประเทศทั่วโลก มีผู้เข้าชมวิดีโอ TED Talks แล้วกว่าวันละ 1,000,000 ครั้งและแปลไปแล้วกว่า 100 ภาษาทั่วโลก ทำให้ TED Talks กลายเป็นปรากฏการณ์คลิปวิดีโอไวรัล (Viral Video Phenomenon) ที่สร้างแรงบันดาลใจให้ผู้คนไปทั่วทุกมุมโลก TED กลายเป็นปัจจัยหนึ่งที่ทำให้

ไปมีอิทธิพลต่อชีวิตมนุษย์ในทางใดทางหนึ่ง กระตุ้นให้เกิดความรู้สึกอยากเปลี่ยนแปลง และเชื่อว่ามนุษย์มีศักยภาพในการเปลี่ยนแปลงโลกได้ ซึ่งการส่งต่อแนวคิดนี้ทำให้ TED ประสบความสำเร็จเป็นอย่างสูงในฐานะเวทีการพูดที่สร้างแรงบันดาลใจ (Inspiration) และสร้างแรงจูงใจ (Motivation) ให้กับผู้ฟัง ซึ่งทั้ง 2 คำนี้มีความหมายในเชิงบวกทั้งสิ้น Inspirational Videos คือ “วิดีโอที่สามารถปลดปล่อยอารมณ์ความรู้สึก และความพร้อมในการเปลี่ยนแปลง การค้นพบ และไอเดียเพื่อนำไปสู่สิ่งที่ดีขึ้นในตัวเอง” ในขณะที่ Motivational Videos คือ “แรงจูงใจ แรงกระตุ้น หรืออิทธิพล สิ่งกระตุ้น ดังนั้น จึงหมายถึง วิดีโอที่สะท้อนเรื่องราวเฉพาะสาขาของชีวิต ที่มีอิทธิพลต่อบุคคลหนึ่งในการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม ทศนคติ หรือหนทางสู่ความสำเร็จของคนนั้น ๆ” (Rogers, 2017) ซึ่งทั้งสองคำนี้สามารถนิยามจุดประสงค์ของเวทีการพูด TED ได้เป็นอย่างดี

TEDx ในประเทศไทย

เมื่อ TED ประสบความสำเร็จไปทั่วโลก ในประเทศไทยจึงมีผู้สนใจนำ TEDx มาจัดด้วยเช่นกัน โดย TEDx ในประเทศไทยที่เป็นที่รู้จักที่แรก คือ “TEDxDoiSuthep” ที่จัดขึ้นในจังหวัดเชียงใหม่ โดยชาวต่างชาติที่รวมกลุ่มกันผลักดันให้เกิดเวทีการพูดนี้ขึ้น ซึ่งการจัดในครั้งนั้นประสบความสำเร็จเป็นอย่างมาก วิดีโอการพูดเรื่อง “Life is Easy. Why Do We Make It So Hard?” ของคุณโจน จันโต ผู้บุกเบิกการสร้างบ้านดินในประเทศไทย มีผู้เข้าชมกว่า 6,000,000 ครั้ง ในปีถัดมาจึงมีการจัด TEDx ขึ้นมาอีกครั้งในชื่อ “TEDxThapaeGate” ก่อนจะเปลี่ยนชื่อเป็น “TEDxChiangmai” อย่างเป็นทางการในครั้งที่ 3 เมื่อ TEDxChiangmai ได้รับความนิยมมากขึ้น คุณอรณนุฉิ ลิไพศาลสุวรรณ ผู้ที่ร่วมงานกับ TED มาอย่างยาวนานในฐานะนักแปลซับไตเติ้ล (Subtitle) และเป็นทีมงานในการจัด TEDxChiangmai ร่วมกับทีมงานอื่น ๆ จึงสนใจนำ TEDx มาจัดที่กรุงเทพมหานคร ทำให้เวทีการพูด TEDx เกิดขึ้นครั้งแรกในกรุงเทพมหานครในชื่อ “TEDxBangkok” เมื่อปี พ.ศ. 2558 ซึ่งปัจจุบันคุณอรณนุฉิ ลิไพศาลสุวรรณ เป็นผู้ถือลิขสิทธิ์ TEDxBangkok และเป็นผู้จัดงานร่วมกับคุณพิริยะ กุลกาญจนาชีวิน ที่มีหน้าที่เป็น Event Manager และ Co-organizer ปัจจุบัน TEDxBangkok จัดขึ้นมาแล้วทั้งหมด 3 ครั้ง (ข้อมูลถึงวันที่ 25 พฤษภาคม พ.ศ. 2561) ครั้งแรกจัดขึ้นเมื่อวันที่ 13 มิถุนายน พ.ศ. 2558 ใช้ชื่อธีมว่า “Catching the Ripples” ซึ่งมีทอล์กทั้งหมด 18 เรื่อง มีผู้พูด (Speaker) จำนวน 18 คน ครั้งที่สองจัดขึ้นเมื่อวันที่ 20 สิงหาคม พ.ศ. 2559 ใช้ชื่อธีมว่า “Learn, Unlearn, Relearn” มีทอล์กทั้งหมด 20 เรื่อง ผู้พูด (Speaker) จำนวน 19 คน กับ 2 กลุ่มการแสดง และครั้งล่าสุดเมื่อวันที่ 5 สิงหาคม 2560 ใช้ชื่อธีมว่า “Little Things Mingle” มีทอล์กทั้งหมด 15 เรื่อง ผู้พูด (Speaker) จำนวน 14 คนกับ 1 กลุ่มการแสดง ซึ่งทั้ง 3 ครั้งได้รับการตอบรับเป็นอย่างสูง กลายเป็นเวทีการพูดที่มีคนติดตามจำนวนมาก ส่งผลให้เวที TEDx เป็นที่รู้จัก มีผู้ชมทุกเพศ ทุกวัยเข้าร่วมชมเวทีการพูด TEDxBangkok

ด้วยเหตุผลดังกล่าว จึงทำให้สนใจศึกษา TEDxBangkok ตั้งแต่ปี 2558 – 2560 เพื่อดูการสร้างสรรค์และออกแบบเนื้อหาที่ปรากฏในการพูดบนเวที TEDxBangkok ซึ่งจากการอ่านงานวิจัยที่ผ่านมา พบว่างานวิจัยส่วนใหญ่เป็นงานวิจัยของต่างประเทศทั้งสิ้น และประเด็นที่ศึกษาโดยส่วนใหญ่เป็นเรื่องการวิเคราะห์เทคนิคการพูดให้ประสบความสำเร็จ การวิเคราะห์แบบแผนการพูดของ TED Talks เพื่อปรับใช้กับการเรียนการสอนในโรงเรียน วิเคราะห์แพลตฟอร์มของ TED Talks ที่ประสบความสำเร็จผ่านมุมมองของผู้ชม รวมถึงการวิจัยในเชิงการตลาดที่ส่งผลให้ TED Talks ประสบความสำเร็จ ผู้วิจัยเห็นว่ายังไม่มีการศึกษาวิจัยเรื่องเกี่ยวกับ TEDx ในประเทศไทย จึงมีความสนใจที่จะศึกษาทั้งในเชิงกระบวนการการจัดทำ เพื่อให้เห็นองค์ประกอบต่าง ๆ ของการจัด TEDxBangkok และการสร้างสรรค์เนื้อหา ว่าการคิดค้นเนื้อหาเป็นอย่างไร และจุดที่ทำให้เกิดแรงบันดาลใจ หรือเกิดการขับเคลื่อนสังคมเป็นอย่างไร อันจะเป็นประโยชน์อย่างมากต่อการเรียนรู้ในด้านการสื่อสาร ทั้งในเชิงการปฏิบัติ และเชิงทฤษฎี รวมถึงเป็นประโยชน์ต่อบุคคลทั่วไปที่สนใจในเรื่องการพูดและการนำเสนอในที่สาธารณะอีกด้วย

วัตถุประสงค์ของงานวิจัย

1. เพื่อศึกษาการสร้างสรรค์เวทีการพูด TEDxBangkok
2. เพื่อศึกษาลักษณะเนื้อหาและการออกแบบเนื้อหาที่ปรากฏในการพูด บนเวที TEDxBangkok

คำถามนำวิจัย

1. การสร้างสรรค์เวทีการพูด TEDxBangkok มีรูปแบบและลักษณะอย่างไร
2. ลักษณะเนื้อหาและการออกแบบเนื้อหาที่ปรากฏในการพูดบนเวที TEDxBangkok เป็นอย่างไร

ขอบเขตของงานวิจัย

งานวิจัยนี้ศึกษาเนื้อหาในการพูดจากงาน TEDxBangkok ตั้งแต่ปี 2558 – 2560 จำนวน 53 เรื่อง จาก 3 แนวคิดหลัก (Theme) ดังจะแสดงในรูปแบบตาราง ดังนี้

- ปี 2558 แนวคิด “Catching the Ripples” จำนวน 18 เรื่อง ได้แก่

ปีที่จัด/ แนวคิด	ผู้พูด	หัวข้อเรื่องที่พูด
2558 Catching the Ripples	คุณชลิตา คุณาลัย	“จงใช้ชีวิตด้วยสุนทรียะแห่งกลิ่น”
	คุณไชยฤทธิ์ อิ่มเจริญ	“เข้าถึงใจไปเปลี่ยนชีวิต”
	คุณภัทรพล มณีอ่อน	“เราจะอยู่รอดไปด้วยกัน”
	คุณภูรินทร์ พานิชพันธ์	“Tricking your head to follow your heart”
	คุณวรรณสิงห์ ประเสริฐกุล	“How not to hate”
	คุณบรรยง พงษ์พานิช	“ทุนนิยมสามัญ”
	คุณพิมพ์ใจ ใจเย็น	“แนวคิดวิทยาศาสตร์และการพัฒนาตน”
	คุณกฤษณ์ สงวนปิยะพันธ์	“หากคุณเหนื่อย ลองวิ่งอีกก้าวสิ”
	คุณพิเชษฐ กลั่นชื่น	“ถอดความเทพพนม”
	คุณมหิศร ว่องผาดิ	“หุ่นยนต์และหนทางข้างหน้าของประเทศไทย”
	คุณพลิศร โนจา	“ภัยใกล้ตัว ปัญหาการค้ามนุษย์และเด็กถูกล่วงละเมิด”
	คุณณัฐวุฒิ พิงเจริญพงศ์	“ไปให้ถึงเศรษฐกิจดิจิทัล ด้วยการเปลี่ยน SME ไทยให้เป็นสตาร์ทอัพ”
	คุณนิศรา การุณอุทัยศิริ	“ฝัน”
	คุณอริยะ พนมยงค์	“ทำไมจะเป็นประเทศไทยไม่ได้?”
	คุณณัฐรดา เลขะธนชลท์	“นักเรียนบันดาลใจ”
	คุณพล หุยประเสริฐ	“ความบันเทิงที่คุณออกแบบได้”
	คุณนิรมล กุลศรีสมบัติ	“กรุงเทพฯจะเดินได้-เดินดีได้อย่างไร?”

- ปี 2559 แนวคิด “Learn. Unlearn. Relearn.” จำนวน 20 เรื่อง ได้แก่

ปีที่จัด/ แนวคิด	ผู้พูด	หัวข้อเรื่องที่พูด
2559 Learn.Unlearn.Relearn.	คุณอนุทิน วงศ์สรรคกร	“เสียงที่มองเห็น”
	คุณอศวิณ นาคพงศ์พันธุ์ และคุณพรพิมล นาคพงศ์พันธุ์	“เลี้ยงลูกให้เป็นคนปกติ”
	คุณจากรุวรรณ สุพลไร่	“Humanity is borderless”
	พระอาจารย์จิตรี จิตตสวโร	“สุขสันต์วันปล่อยวาง”
	คุณจอมทรัพย์ สิทธิพิทยา	“Creative + Craftmanship = Emerging Technology”
	คุณกันตภณ สุระประสิทธิ์	“โลกดีก็ดำบรรพ์ในฝันทีเดียว”
	คุณกษิณีเดช ธีรนิทายาธาร	“ศักยภาพงานวิจัย สร้างครัวไทยไปครัวโลก”
	คุณนักรบ มุลมานัส	“ใด ๆ ในโลกล้วนคอลลาจ”
	คุณนवल อารังรัตนฤทธิ	“ความจริงจริง ๆ”
	คุณนิรันดร์ บุญยรัตพันธุ์	“ไหม้แมชชีนการตูน สู่ความฝันวัยเด็ก”
	คุณพิมพ์วรรณ ติศกุล ณ อยุธยา	“อยู่ร่วมอย่างไรให้อยู่รอด”
	คุณนิติ ชัยชิตาทร	“โปรตเรียกฉันด้วยนามอันแท้จริง”
	คุณสมชัย กวางทอง พานิชย์	“ประวัติศาสตร์ละแวกบ้าน”
	คุณสมเกียรติ ตั้งกิจวานิชย์	“จะเข้าสู่ยุคดิจิทัล ต้องคิดแบบดิจิทัล”
	คุณทิวา ณ นคร	“เด็กก้าวพลาด ผลผลิตจากการกระทำ และไม่กระทำของเราทุกคน”
	คุณยศชนัน วงศ์สวัสดิ์	“คืนความเป็นมนุษย์ด้วยเทคโนโลยี ทางสมอง”

ปีที่จัด/ แนวคิด	ผู้พูด	หัวข้อเรื่องที่พูด
	คุณชยะพงษ์ นະวิโรจน์ และกลุ่มบางกอกสวิง (Bangkok Swing)	“Create your community”
	Rap is Now	“แตกต่างอย่างแตกต่าง”
	คุณรัสมิ เวระนะ	“เสียงแห่งอีสานโซล”
	คุณสุวิชาน พัฒนาไพรวัลย์	“เสียงของชนเผ่าพื้นเมืองประเทศไทย”

■ ปี 2560 แนวคิด “Little Things Mingle” จำนวน 15 เรื่อง ได้แก่

ปีที่จัด/ แนวคิด	ผู้พูด	หัวข้อเรื่องที่พูด
2560 Little Things Mingle	คุณชลากรณ์ ปัญญาโณม	“ผมรู้ว่าคุณอยากทำอะไร”
	คุณสุกัญญา สมไพบูลย์	“ละครไทยบอกอะไรเรา”
	คุณโชคชัย วงษ์ธานี	“ขอสันติสุขจงมีแต่ท่าน”
	คุณณภาพร ไตรวิทย์วารีกุล	“อย่าให้รักเดียวเป็นเรื่องมหัศจรรย์”
	คุณภาวิอร วัชรศิริ	“เหตุผลของการมีชีวิตอยู่”
	คุณพงษ์สรวง คุณประสพ	“สิ่งที่ผมเรียนรู้จากงานปาร์ตี้”
	คุณสารินทร์ ภูมิรัตน์	“ปลูกกระดุกชาติด้วยนวัตกรรม”
	คุณศิริชัย อรุณรักษ์ติชัย	“สร้างแรงกระเพื่อมด้วยเครื่องมือของคุณ”
	คุณศุภวัจน์ พรหมตัน	“ทำงานอย่างไรภายใต้ข้อจำกัด”
	วง The Charapaabs (เดอะชราภาพ)	“แ่งงามของความชรา”
	คุณอุดมศิลป์ เหมสถาปัตย์	“用意不用力 (ย่งอ๊ปปู่ย่งลี่) ใช้จิตไม่ใช่กำลัง”
	คุณวิโรจน์ จิรพัฒนกุล	“สมองกลแทนสมองคนได้จริงหรือ”
	คุณวิทธิธรร สุขสบาย	“ให้รถเมล์ได้แสดงศักยภาพ”
	คุณวินัย ฉัยรักษ์พงศ์	“พลังแห่งความคิด(ไร้)สาระ”
	คุณยิ่งชีพ อัจฉมานนท์	“เข้าใจก่อนตัดสิน(ใจ)”

นิยามศัพท์เฉพาะ

1. TED หมายถึง เวทีการพูดเพื่อเผยแพร่แนวคิดใหม่ๆ แก่ผู้ฟังจากทั่วทุกมุมโลก ผ่านการพูดที่ทรงพลังและสร้างแรงบันดาลใจ ภายในเวลา 18 นาที ภายใต้แนวคิด “Ideas Worth Spreading”

2. TEDx หมายถึง โปรเจกต์ย่อยของ TED ที่ขยายมาเปิดในชุมชน องค์กร หรือท้องถิ่นต่างๆ เพื่อเผยแพร่ความคิดในวงกว้างมากขึ้น

3. TEDxBangkok หมายถึง เวทีการพูดที่จัดขึ้นในประเทศไทย เป็นหน่วยย่อยของ TED ซึ่งเริ่มจัดขึ้นเมื่อปีพ.ศ. 2558 จนถึงปัจจุบัน TEDxBangkok จัดขึ้นมาแล้วทั้งหมด 3 ครั้ง ภายใต้ 3 แนวคิดหลัก ได้แก่ Catching the Ripples, Learn. Unlearn. Relearn และ Little Things Mingle

4. ทอล์ก (Talk) คือ เรื่องที่พูดบนเวที ซึ่งทีม TEDxBangkok จะใช้เรียกเรื่องที่ผู้พูดนำเสนอไปพูดบนเวทีโดยใช้คำทับศัพท์ภาษาอังกฤษ

5. สปิกเกอร์ (Speaker) คือ คนที่ขึ้นพูดบนเวที TEDxBangkok ซึ่งทีม TEDxBangkok ใช้เรียกว่า สปิกเกอร์ทับศัพท์ภาษาอังกฤษ

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ในเชิงวิชาชีพ

- เพื่อให้เข้าใจวัตถุประสงค์และกระบวนการของการจัด TEDxBangkok อันจะเป็นประโยชน์ต่อวงการการพูดและการนำเสนอในที่สาธารณะ
- เพื่อให้เข้าใจการออกแบบสาร และการนำเสนอเนื้อหาของ TEDxBangkok เพื่อเป็นตัวอย่างในการออกแบบสารเพื่อการพูดในประเภทและเวทีอื่น ๆ

2. ในเชิงวิชาการ

- เพื่อเป็นแนวทางในการศึกษาวิจัย และพัฒนาทฤษฎีรวมทั้งการปฏิบัติการเชิงวาทนิเทศที่แตกต่างและหลากหลายรูปแบบต่อไป

บทที่ 2

แนวคิด ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

งานวิจัยเรื่อง “การสร้างสรรคและออกแบบสารใน TEDxBangkok” เป็นงานวิจัยเชิงคุณภาพที่เน้นศึกษากระบวนการการสร้างสรรค และการออกแบบเนื้อหาที่ปรากฏในการพูด TEDxBangkok ซึ่งการวิเคราะห์และทำความเข้าใจเรื่องดังกล่าว ผู้วิจัยได้เลือกทฤษฎีและแนวคิดหลักในการวิเคราะห์ดังนี้

1. แนวคิดเรื่องการสร้างสรรค (Message Design)

- 1.1 ทฤษฎีหลักเกณฑ์ทั้ง 5 ของวาทศาสตร์ (The Five Canons)
- 1.2 แนวคิดทฤษฎีการโน้มน้าวใจ (Persuasive Appeals)
- 1.3 แนวคิดจุดจูงใจในสาร (Message Appeals)

2. แนวคิดเรื่องเล่าเรื่อง (Storytelling)

3. แนวคิดเรื่องศิลปะการแสดงบนเวที (Stage Performance)

- 3.1 หน้าที่ของการแสดง (Functions of Performance)
- 3.2 ขั้นตอนทางการแสดง (Performance Process)

4. เอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

1. แนวคิดเรื่องการออกแบบสาร (Message Design)

สาร (Message) เป็นองค์ประกอบสำคัญในกระบวนการสื่อสารของมนุษย์ ตามรูปแบบจำลองการสื่อสาร SMCR ของเดวิด เค เบอร์โล (David K. Berlo) ซึ่งประกอบไปด้วยผู้ส่งสาร (Source) สาร (Message) ช่องทางในการสื่อสาร (Channel) และผู้รับสาร (Receiver) สาร (Message) เป็นกระบวนการในลำดับที่สอง ซึ่งเกี่ยวข้องกับเนื้อหา สัญลักษณ์ที่สอดแทรกอยู่ในสาร รวมถึงวิธีการการส่งสารเหล่านั้นถึงผู้รับด้วย สาร (Message) จึงมีความสำคัญที่สุด ที่จะทำให้ทั้งผู้รับและผู้ส่งเข้าใจวัตถุประสงค์ของการสื่อสารไปในทางเดียวกัน ทั้งนี้การสื่อสารให้มีประสิทธิภาพต้องอาศัยการออกแบบสารให้เหมาะสม เพื่อให้เข้าถึงกลุ่มเป้าหมายได้มากที่สุด ซึ่งการออกแบบสาร

หมายถึง กระบวนการสื่อสารที่ผู้สร้างสารปรุงแต่งสารที่ส่งไปให้ผู้รับสารเกิดความเข้าใจสารนั้น ตามเจตจำนงและวัตถุประสงค์ของผู้สร้างสาร เพื่อให้ผู้รับสารรับรู้และเข้าใจสารตามวัตถุประสงค์อันเป็นผลของการสื่อสารที่ผู้สร้างสารตั้งใจหรือวางแผนไว้ (อวยพร พานิช, 2549) กระบวนการการสร้างสารนั้นต้องอาศัยทั้งทักษะการสื่อสารทั้งทางวจนภาษา และอวจนภาษา เพื่อให้สารนั้นบรรลุเป้าประสงค์ของผู้ส่ง

ทั้งนี้การออกแบบสารในแต่ละครั้ง ต้องคำนึงปัจจัยหลายประการ ทั้งการวิเคราะห์ข้อมูล การกำหนดเป้าหมายของการส่งสาร รวมถึงการเลือกใช้สื่อให้เหมาะสม การพิจารณาเรื่องการออกแบบสารต้องคำนึงถึงปัจจัย 6 ประการ (กาญจนา แก้วเทพ, 2549) ดังนี้

1. ปัจจัยด้านผู้ส่งสาร หรือผู้ผลิตสาร ซึ่งหมายถึงประชากรทั่วไป เช่น เพศ อายุ อาชีพ ปัจจัยภายในด้านจิตวิทยา เป็นต้น

2. ปัจจัยด้านผู้รับสาร คือ การวิเคราะห์ผู้รับสารว่ามีแนวคิด ทักษคติแบบใด และผู้ส่งสารมีทัศนคติแบบใดต่อผู้รับสาร เช่น ทัศนคติที่ว่าผู้รับสารเป็นแบบตั้งรับ (Passive) หรือเป็นผู้รับสารแบบมีความตื่นตัวในการรับสาร (Active)

3. ปัจจัยด้านสาร คือ การคำนึงถึงเนื้อหาหลักกว่าประเด็นสำคัญที่เราจะสื่อสารคืออะไร พยายามสร้างสารให้อยู่ในขอบเขตของเรื่อง แล้วหาวิธีการการนำเสนอที่เหมาะสม ทั้งด้านรูปแบบลีลาและวิธีการนำเสนอ

4. ปัจจัยด้านสื่อ คือ การคำนึงถึงประเภทของสื่อจะใช้ในการบรรจุสาร เช่น หนังสือพิมพ์ ควรเน้นลีลาการเขียนให้เข้าใจง่าย และเข้าถึง ไม่เยิ่นเย้อ หรือโทรทัศน์ ควรผลิตสารให้มีความน่าสนใจ มีภาพประกอบที่ดึงดูดสายตา เป็นต้น

5. เป้าหมายของการสร้างสาร คือ การวิเคราะห์ผู้รับซึ่งจะส่งผลต่อการเลือกและเรียบเรียงเนื้อหา วิธีการนำเสนอ รวมถึงการบรรจุรหัสลงในสารด้วย

6. บริบทของการสื่อสาร คือ พื้นที่ที่มีการสื่อสารเกิดขึ้น และอาจหมายรวมถึง ระดับของการสื่อสาร เช่น การสื่อสารระดับบุคคล การสื่อสารในองค์กร และความเป็นทางการ และความไม่เป็นทางการด้วย

ดังนั้นจึงสรุปได้ว่า การออกแบบสารจำเป็นต้องคำนึงถึงปัจจัยหลายประการ เนื่องจากสารเป็นองค์ประกอบที่สำคัญที่สุดของการสื่อสาร การออกแบบสารให้ถูกต้องและเหมาะสม จึงมักทำให้การสื่อสารประสบความสำเร็จไปด้วย เช่นเดียวกับการพูดบนเวที TED Talks ที่ผู้พูดต้องออกแบบสารให้น่าสนใจ และตรงกับกลุ่มเป้าหมาย เพื่อให้เรื่องที่ถ่ายทอดนั้นเข้าถึงผู้ฟังได้มากขึ้น และสามารถถ่ายทอดไอเดียได้อย่างเกิดประโยชน์สูงสุด ซึ่งแนวคิดที่จะใช้นำมาวิเคราะห์การออกแบบสาร มีดังนี้

1.1 ทฤษฎีหลักเกณฑ์ทั้ง 5 ของวาทศาสตร์ (The Five Canons)

ทฤษฎี The Five Canons เป็นทฤษฎีสำคัญของวาทศาสตร์ ที่มีขึ้นเพื่อใช้เป็นแนวทางในการแสดงการพูดและการเขียนที่ดี และเป็นแม่แบบในการตัดสินความงามทางวาทศาสตร์ เป็นทฤษฎีที่เกิดขึ้นในยุคโรมันโดยซีเซโร (Cicero) ต่อมาควินทิลเลียน (Quintilian) ก็ได้ศึกษาและพัฒนาทฤษฎีนี้ให้ลึกยิ่งขึ้น ทำให้หลังจากนั้น The Five Canons กลายเป็นทฤษฎีหลักในการศึกษาวาทศาสตร์ในยุคต่อ ๆ มา ซึ่งองค์ประกอบของ The Five Canons มีดังนี้

1) Invention คือ การคิดค้นเนื้อหา โดยผู้พูดต้องรู้ว่าตัวเองจะพูดเรื่องอะไร แล้วนำมาสรุปเป็นหัวข้อที่น่าสนใจ และมีเนื้อหาที่น่าสนใจ

2) Arrangement คือ การเรียบเรียงเนื้อหาให้มีความน่าสนใจ ซึ่งการจัดเรียงเนื้อหานั้นมีหลายวิธีด้วยกัน ขึ้นอยู่กับความสำคัญของเรื่องที่ต้องการนำเสนอ สุนทรพจน์ หรือการพูดของตะวันตกส่วนใหญ่จะประกอบไปด้วย 3 ส่วนหลัก ได้แก่ บทนำ เนื้อเรื่องและสรุป (Jaffe, 2007)

3) Style คือ ความงามของการใช้ภาษา พูดได้กระชับและเที่ยงตรง ทั้งนี้การเลือกใช้ภาษาต้องเลือกใช้ภาษาที่เหมาะสมและให้ความหมายอย่างครบครัน ซึ่งผู้พูดต้องคำนึงถึงปัจจัยหลายประการ เช่น อาชีพ อายุ ระดับการศึกษาของผู้ฟัง เลือกภาษาที่เข้าใจง่าย หลีกเลี่ยงศัพท์เฉพาะ (Jargon) หรือศัพท์แสลง เป็นต้น

4) Memory คือ การพูดจากความทรงจำ แสดงให้เห็นความเชี่ยวชาญของผู้พูดในเรื่องที่พูด

5) Delivery คือ การนำเสนออย่างเป็นระบบ ทั้งการออกเสียง การใช้น้ำเสียง ภาษากายและการแสดงสีหน้า

ทฤษฎีนี้จะใช้ในการวิเคราะห์เนื้อหาและวิธีการนำเสนอของผู้พูดบนเวที TEDxBangkok ซึ่งจะทำให้เห็นว่าผู้ที่ขึ้นไปพูดบนเวทีนี้ และมีลักษณะการนำเสนอเรื่องอย่างไรบ้าง

1.2 ทฤษฎีการโน้มน้าวใจ

การโน้มน้าวใจ คือ การที่ผู้โน้มน้าวมีความตั้งใจที่จะมีอิทธิพลเหนือผู้ถูกโน้มน้าว โดยปกติแล้วผู้ที่ถูกโน้มน้าวใจจะมีทางเลือกมากกว่าหนึ่ง และผู้โน้มน้าวใจจะพยายามชักจูงผู้ถูกโน้มน้าวใจให้ยอมรับทางเลือกที่ตนเสนอ ซึ่งวัตถุประสงค์ที่ผู้โน้มน้าวใจต้องการ คือ การเปลี่ยนแปลง การสร้างหรือการดำรงไว้ซึ่งความคิดเห็น ทศนคติ ค่านิยม และความเชื่อของผู้ถูกโน้มน้าวใจ ซึ่งจะส่งผลต่อปัจจัยอื่น ๆ ด้วย ได้แก่ อารมณ์ความรู้สึก ความรู้และสำนึก รวมถึงพฤติกรรมของผู้โน้มน้าวใจด้วย (อรรถวรรณ ปิลาพันธ์โอวาท, 2549)

คริส แอนเดอร์สัน เจ้าของ TED Talks คนปัจจุบัน ได้กล่าวถึงการโน้มน้าวใจไว้ 3 ประการ (Anderson, 2017) ได้แก่

- 1) การโน้มน้าวใจ คือ การแทนที่โลกทัศน์ของใครสักคนด้วยโลกทัศน์ใหม่ที่ดีกว่าเดิม
- 2) หัวใจของการโน้มน้าวใจคือ พลังของเหตุผล ซึ่งสามารถส่งผลกระทบต่อระยะยาวได้
- 3) เหตุผลควรมาคู่กับเครื่องอัดฉีดความรู้สึกตามสามัญสำนึก เรื่องราวแนวสืบสวน ภาพประกอบที่เด่นชัด หรือเครื่องมือประกอบการโน้มน้าวใจอื่น ๆ

นิยามการโน้มน้าวใจที่กล่าวมาข้างต้น สอดคล้องกับแนวคิดการโน้มน้าวใจของอริสโตเติล (Persuasive Appeals) ซึ่งอริสโตเติลได้อธิบายไว้ว่าคนเราจะสามารถโน้มน้าวใจผู้อื่นได้ ต้องมีองค์ประกอบครบทั้ง 3 ประการ (อรวรรณ ปิลันธน์โอวาท, 2549) ได้แก่

1) Ethos คือ ตัวผู้พูดเอง ที่เมื่อพูดต้องมีความสามารถในการสร้างความน่าเชื่อถือให้กับตัวเอง โดยต้องแสดงให้เห็นว่าตนเองเป็นผู้มีคุณธรรม (moral character) มีปัญญา เฉลียวฉลาด (Intelligence) และมีความหวังดีต่อผู้ฟัง ที่จะถ่ายทอดเรื่องราวที่จะเป็นประโยชน์แก่ผู้ฟังอย่างแท้จริง (good will)

2) Logos คือการแสดงเหตุผล หรือหลักฐานประกอบเรื่องที่พูด เพื่อให้เรื่องที่พูดมีน้ำหนัก และน่าเชื่อถือมากขึ้น เช่น การอ้างสถิติ หรือยกเรื่องราวในประวัติศาสตร์มาเป็นหลักฐาน

3) Pathos คือ การที่ผู้พูดสามารถดึงผู้ชมให้อยู่ในสถานะที่แน่นอน สามารถวิเคราะห์เรื่องที่ฟังได้อย่างเหมาะสม สามารถเข้าถึงความรู้สึกนึกคิด และอารมณ์ความรู้สึกของผู้ฟังได้เป็นอย่างดี

ในกระบวนการการสื่อสารเพื่อโน้มน้าวใจ ดังที่กล่าวไปข้างต้นแล้วว่าสิ่งที่สำคัญที่สุด คือ สาร (message) ซึ่งสารที่ดี (ideal message) จะสามารถดึงดูดความสนใจ มีความน่าสนใจ กระตุ้นให้เกิดความต้องการ และนำมาซึ่งการปฏิบัติได้ (Kotler, 1982) คอทเลอร์ได้แบ่งสารออกเป็น 3 ประเภทด้วยกัน ได้แก่

1) สารที่เป็นเหตุเป็นผล (Rational Messages) เป็นสารที่มีจุดมุ่งหมายที่จะให้ข้อมูลข่าวสาร และ/หรือดึงความสนใจจากกลุ่มเป้าหมาย สารประเภทนี้จะเป็นการแสดงให้กลุ่มเป้าหมายเห็นว่าพวกเขาจะได้รับผลประโยชน์ที่คาดหวังอย่างไรบ้าง

2) สารที่เกี่ยวข้องกับอารมณ์ความรู้สึก (Emotional Messages) เป็นสารที่ออกแบบมาเพื่อกระตุ้นอารมณ์ความรู้สึกในเชิงบวก หรือในเชิงลบอันจะนำมาสู่การตัดสินใจเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม การสื่อสารจะเป็นเรื่องที่เกี่ยวข้องกับความกลัว ความละอาย ความรู้สึกผิด ซึ่งมักใช้เมื่อต้องการให้กลุ่มเป้าหมายเริ่มต้นกระทำพฤติกรรมบางอย่าง หรือหยุดพฤติกรรมอันไม่พึงประสงค์

3) สารที่เกี่ยวกับศีลธรรมและจริยธรรม (Moral Messages) เป็นสารที่สื่อไปยังกลุ่มเป้าหมายตรง ๆ ว่าอะไรคือสิ่งที่ถูกต้องและเหมาะสม โดยมาจะเป็นสารที่เชิญชวนให้กลุ่มเป้าหมายเสริมสร้างสังคมในด้านต่าง ๆ

ซึ่งการสื่อสารเพื่อการโน้มน้าวใจนั้น คือ การตั้งใจจะมีอิทธิพลต่อการเลือกของผู้รับสาร เป็นการแสดงให้เห็นว่าปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นมีการใช้สัญลักษณ์บางอย่างเกิดขึ้น และมีปฏิสัมพันธ์กันระหว่างฝ่ายผู้ส่งสารและผู้รับสาร โดยมีความตั้งใจโน้มน้าวใจเพื่อให้เกิดผลตามวัตถุประสงค์ และมีอิทธิพลต่อความมุ่งหมายที่จะเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม และการเลือกรับสารของผู้รับสารที่มีสิทธิ์จะเลือกได้ (กรรณิการ์ อัครดรเดชา, 2550)

ส่วนขั้นตอนการโน้มน้าวใจนั้น วิลเลียม เจมส์ แมคไคร์ (William James McGuire) นักจิตวิทยาสังคมเจ้าของผลงานเรื่อง “The Psychology of Persuasion” ได้นำเสนอขั้นตอนการโน้มน้าวใจไว้ 6 ขั้นตอน ดังนี้ (อ้างถึงในอรรถวรรณ ปิรันธนีโอวาท, 2549)

1) **ขั้นตอนการนำเสนอ (Presentation)** การนำเสนอข่าวสารในการโน้มน้าวใจ ผู้โน้มน้าวใจต้องคำนึงถึงวิธีการนำเสนอสารให้เหมาะสมโดยเลือกช่องทางการสื่อสารให้เหมาะสมกับเนื้อหา ข่าวสารตลอดจนต้องให้ผู้รับสารอยู่ในสถานที่และเวลาที่เหมาะสมในการรับสารด้วย

2) **ชั้นให้ความสนใจ (Attending)** การโน้มน้าวใจต้องก่อให้เกิดความสนใจจากผู้รับสาร

3) **ชั้นความเข้าใจ (Comprehending)** เป็นชั้นที่มีความสำคัญเป็นอย่างมาก เนื่องจากหากผู้รับสารไม่เข้าใจความหมายของสาร การโน้มน้าวใจก็จะไม่ประสบความสำเร็จ

4) **ชั้นคล้อยตาม (Yielding)** เมื่อผู้รับสารเข้าใจในตัวสารแล้ว ควรทำให้ผู้รับสารคล้อยตามเนื้อความในสารนั้นด้วย

5) **ชั้นยึดเหนี่ยวสิ่งใหม่ (Retaining the new position)** คือ เมื่อผู้รับสารเกิดความคล้อยตามแล้ว ต้องทำให้ผู้รับสารเกิดการยึดเหนี่ยวสิ่งใหม่ ตามที่ผู้ส่งสารต้องการ

6) **การลงมือทำ (Acting)** คือ การนำแนวคิดใหม่ไปปฏิบัติ อาจปฏิบัติทันที หรือทิ้งระยะไว้แล้วค่อย ๆ นำไปปฏิบัติก็ได้

ทฤษฎีการโน้มน้าวใจนี้จะใช้ในการวิเคราะห์เนื้อหาและวิธีการนำเสนอของผู้พูดบนเวที TEDxBangkok ซึ่งจะทำให้เห็นว่าผู้ที่ขึ้นไปพูดบนเวทีนี้ มีลักษณะการนำเสนอเรื่องอย่างไร และมีเนื้อหาอย่างไรบ้าง

1.3 แนวคิดเรื่องจุดจูงใจในสาร (Message Appeals)

การจูงใจในสาร (Message Appeals) มีความเกี่ยวข้องกับการโน้มน้าวใจโดยตรง เนื่องจากการโน้มน้าวใจจะได้ผลหรือไม่ขึ้นอยู่กับการสร้างสารให้มีจุดจูงใจที่เหมาะสม และเข้าถึงผู้รับสารได้ ซึ่งจุดจูงใจในสารอาจทำให้เกิดความต้องการทางด้านสรีระ (ความต้องการภายนอก) หรือจุดจูงใจ

ที่ทำให้ผู้รับสารเกิดการเรียนรู้ (Learn Motives) ซึ่งองค์ประกอบสำคัญที่จะมีอิทธิพลต่อการจูงใจได้แก่

1. ผู้ส่งสาร หรือแหล่งข่าว (Source)
2. สาร (Message)
3. ตัวกลาง หรือช่องทางการสื่อสาร (Medium or Channel)
4. กลุ่มเป้าหมาย หรือผู้รับสาร (Audience or Receiver)
5. ผลของการจูงใจ (Effect)

ทั้งนี้ในการสร้างสาร ในการเขียนข้อความ หรือนำเสนอเนื้อหาสารนั้นจำเป็นต้องมีการเรียบเรียงอย่างเป็นขั้นตอนเพื่อกระตุ้นให้เกิดความน่าสนใจ จึงจำเป็นต้องมีการใช้จุดจูงใจในสาร (message appeals) เพื่อให้สารนั้นบรรลุจุดประสงค์ของผู้ส่งสารได้อย่างสมบูรณ์แบบ ซึ่งจุดจูงใจในสาร (Message Appeals) ประกอบไปด้วย 6 ประการ (อรวรรณ ปิรันธน์โอวาท, 2546) ดังนี้

1) จุดจูงใจโดยใช้ความกลัว (Fear Appeals) การใช้ความกลัวมาเป็นจุดจูงใจ เป็นแนวทางที่โดยส่วนใหญ่ใช้ในการสร้างสารเพื่อการรณรงค์ หรือโฆษณา เช่น การสูบบุหรี่ ทำให้เสี่ยงต่อการเป็นโรคหัวใจ และโรคมะเร็ง หรือออกกำลังกายวันละนิด ชีวิตห่างไกลจากโรคอ้วน เพื่อกระตุ้นให้ผู้รับสารเกิดความกลัว และพยายามหลีกเลี่ยงจากพฤติกรรมเหล่านั้น ทั้งนี้พบว่าความกลัวที่ใช้ในสารต้องอยู่ในระดับต่ำ กลัว คือ ต้องไม่ทำให้ผู้รับสาร เกิดความกลัวถึงขั้นตื่นตระหนก เพราะจะทำให้ผู้รับสารสนใจอยู่กับความตระหนก มากกว่าที่จะสนใจในตัวสาร และจากการศึกษายังพบอีกว่า ความกลัวในระดับต่ำมีผลในการโน้มน้าวใจมากกว่าความกลัวในระดับสูง

2) จุดจูงใจโดยใช้อารมณ์ (Emotional Appeals) สารที่ใช้อารมณ์จะโน้มน้าวใจได้มากกว่าสารที่ไม่ใช้อารมณ์ ซึ่งโดยปกติจะมีวิธีการ ดังนี้

- ใช้ภาษาที่เจืออารมณ์ เพื่อบรรยายสถานการณ์หนึ่งสถานการณ์ใด ซึ่งจะก่อให้เกิดความตระหนัก (Awareness) ในตัวผู้รับสาร แต่อาจสร้างทัศนคติได้ทั้งบวกและลบ

- เชื่อมโยงความคิดที่เสนอใหม่เข้ากับความคิดที่มีอยู่เดิม โดยความคิดเดิมอาจเป็นเชิงบวกหรือเชิงลบก็ได้

- การเชื่อมโยงความคิดที่เสนอเข้ากับเรื่องที่สามารถเร้าอารมณ์ได้ เช่น การเสนอรูปเด็กผู้หญิงที่วิ่งหนีระเบิดในสงคราม ซึ่งสามารถสร้างอารมณ์ความรู้สึกสะเทือนใจให้กับผู้รับสารได้

- การทำให้วังวนสาร และอวัจนสารสอดคล้องกันโดยผู้ส่งสาร กรณีนี้เป็นกรณีพิเศษสำหรับการพูด ถ้าผู้พูดพูดเรื่องที่ต้องใช้อารมณ์เข้าเจือปน ผู้พูดจะต้องมีท่าทาง และน้ำเสียงประกอบด้วย

3) จุดจูงใจโดยใช้ความโกรธ (Anger Appeals) ผู้ส่งสารจะสร้างความโกรธแก่ผู้รับสาร แล้วจึงพูดเพื่อลดความเครียดแก่ผู้รับสาร

4) **จุดจูงใจโดยใช้อารมณ์ขัน (Humorous Appeals)** ลดความเครียดให้แก่ผู้ฟัง อาจทำได้โดยการพูดจาประชดแดกดัน เช่น การติดป้ายหน้าบ้านว่า “บ้านนี้ไม่มีของให้ขโมยแล้ว”

5) **จุดจูงใจโดยใช้รางวัล (Reward as Appeals)** ยังมีรางวัลมาก ก็ยิ่งจูงใจได้มาก ซึ่งของรางวัลอาจเป็นทั้งแบบรูปธรรมและนามธรรม

6) **จูงใจโดยใช้แรงจูงใจ (Motivation Appeals)** มีแรงจูงใจบางอย่างที่มนุษย์เรียนรู้ผ่านประสบการณ์ในชีวิต และสามารถนำจุดนั้นมาใช้ในการจูงใจได้ เช่น ความรักชาติ ความรักที่มีต่อเพื่อนมนุษย์ ศาสนา และค่านิยมต่าง ๆ

ในการวิจัยเรื่อง “การสร้างสรรค์และออกแบบสารใน TEDxBangkok” ผู้วิจัยจะใช้แนวคิดเรื่องจุดจูงใจในสาร มาวิเคราะห์การออกแบบสารใน TEDxBangkok เพื่อให้เห็นแนวคิดที่สอดแทรกอยู่ในเนื้อหาของการพูดใน TEDxBangkok

2. แนวคิดเรื่องการเล่าเรื่อง (Storytelling)

โดยปกติธรรมชาติของมนุษย์มักจะชอบฟังเรื่องที่เบาสมอง เข้าใจง่ายและเน้นอารมณ์เป็นหลัก เนื่องจากมนุษย์มักใช้อารมณ์ในการเข้าไปเกี่ยวข้องกับบุคคล หรือเรื่องราวต่าง ๆ เรื่องเล่า จึงเป็นสิ่งที่สามารถเข้าถึงผู้ฟังได้ง่าย เพราะเราต่างเชื่อว่าเรื่องเล่า คือ เรื่องที่เกิดขึ้นจากองค์ประกอบทางอารมณ์เป็นหลัก ซึ่งตามทฤษฎีการเล่าเรื่องของฟิชเชอร์ (Fisher, 1984) ประกอบด้วย 3 ปัจจัยหลัก ได้แก่

1. เรื่องเล่าที่มีความสอดคล้องกับความเป็นจริง
2. เรื่องเล่าที่มีความเป็นไปได้ หรือเกี่ยวข้องกับความรู้สึกบางอย่างของผู้ฟัง
3. เรื่องเล่าที่มีเหตุผลที่ดี และเป็นเรื่องที่มีคุณค่า

นอกจากนี้วอลเตอร์ ฟิชเชอร์ (Walter Fisher) (กาญจนา แก้วเทพ, 2549) กล่าวว่ามนุษย์เราเป็นสัตว์เล่าเรื่อง ที่เล่าเรื่องที่ผ่านเข้ามาเป็นประสบการณ์และเข้ามาสัมผัสกับชีวิตของเรา จนดูคล้าย ๆ ว่าชีวิตของเราก็คือ เรื่องราวที่มีตัวละคร มีเหตุการณ์ที่ดำเนินต่อเนื่องกันไป มีความขัดแย้ง มีการเริ่มต้น การพัฒนาคลี่คลายและมีจุดจบ ทั้งนี้การเล่าเรื่อง เป็นการกระทำเชิงสัญลักษณ์ ไม่ว่าจะเป็นการพูด หรือการกระทำก็ตามที่มีลำดับขั้นตอน และมีความหมายสำหรับผู้ที่มีชีวิตอยู่ หรืออาศัยอยู่ในเรื่องเล่านั้น ไม่ว่าจะผู้อาศัยนั้นจะเป็นผู้สร้างเรื่องเล่า หรือเป็นผู้ฟัง ผู้ตีความเรื่องเล่านั้นก็ตาม

จากทฤษฎีการเล่าเรื่องของฟิชเชอร์ อาจกล่าวได้ว่าการสื่อสารที่ได้ความหมายมากที่สุดคือรูปแบบของการเล่าเรื่อง (Carlo, 2014) เนื่องจากการเล่าเรื่องสามารถทำลายกำแพงระหว่างผู้พูดและผู้ฟังได้ แม้จะต้องพูด หรือฟังในเรื่องที่ยากเกินจะเข้าใจ แต่หากผู้พูดเลือกใช้การเล่าเรื่อง จะทำให้ช่องว่างระหว่างผู้พูดและผู้ฟังน้อยลง

ลักษณะของเรื่องเล่า 3 ประเภท (Miller, 2011) ได้แก่

1. เรื่องเล่าที่เป็นประสบการณ์ส่วนบุคคล (Personal Experience Stories)
2. เรื่องเล่าแบบประเพณี - ความเชื่อ (Traditional Stories) เช่น นิทานพื้นบ้าน ตำนานบรรพบุรุษ มหาकाพย์ นิทานปรัมปรา เป็นต้น
3. เรื่องเล่าที่ถูกสร้างสรรค์ขึ้น (Created Stories) ซึ่งเรื่องเล่าในรูปแบบนี้ มักเกิดขึ้นจากการผสมผสานของเรื่องเล่าในแบบที่ 1 กับ 2

ซึ่งโดยทั่วไปเรื่องเล่าจะมีองค์ประกอบ (อุบลวรรณ เปรมศรีรัตน์, 2558) ดังต่อไปนี้

1) โครงเรื่อง (Plot) หมายถึง การลำดับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นให้เชื่อมต่อกัน เพื่อนำเรื่องไปสู่ตอนจบอย่างเป็นเหตุเป็นผล กำหนดทิศทางของเรื่อง สร้างปมปัญหา รวมถึงกำหนดบทบาทของตัวละครให้เหมาะสมด้วย

2) แก่นเรื่อง (Theme) คือ แนวคิดหลักของเรื่อง เป็นองค์ประกอบที่สำคัญในการเล่าเรื่อง เนื่องจากเป็นสิ่งที่บอกรับสารได้ว่าเรื่องเล่านี้ ต้องการส่งสารว่าอย่างไร

3) ตัวละคร (Character) คือ บุคคล หรือสิ่งใด ๆ ที่ผู้เขียนสร้างขึ้นมาเพื่อเป็นตัวดำเนินเรื่อง ตัวละครที่ดี จะต้องมีการพัฒนาทางความคิด อุปนิสัย ทศนคติ และการกระทำ ซึ่งจะสามารถเห็นการเปลี่ยนแปลงไปได้เรื่อย ๆ จนกว่านิยาย หรือละครเรื่องนั้นจะจบลง ตัวละครแบ่งได้เป็น 2 ประเภท ดังนี้

3.1 ตัวละครลักษณะเดียว หรือตัวละครแบบแบน (Flat Character)

3.2 ตัวละครหลายลักษณะ หรือตัวละครแบบกลม (Round Character)

4) ฉาก (Setting) คือ สถานที่ที่เหตุการณ์ต่าง ๆ เกิดขึ้น โดยส่วนใหญ่ฉากจะสามารถบอกความหมายบางอย่างในเรื่องได้ และมีอิทธิพลต่อความคิดและการกระทำของตัวละคร ฉากในการเล่าเรื่องแบ่งออกเป็น 2 ส่วน ดังนี้

4.1 ช่วงเวลา (Time)

4.2 สถานที่ (Location)

5) บทสนทนา (Dialogue) คือ สิ่งที่แสดงปฏิสัมพันธ์ระหว่างกันของตัวละคร บทสนทนามีความสำคัญต่อเรื่องเล่าเป็นอย่างมาก เนื่องจากเป็นสิ่งที่สะท้อนอารมณ์ ความคิด และบ่งบอกลักษณะนิสัยของตัวละคร รวมถึงยังเป็นส่วนที่เชื่อมเหตุการณ์ในเรื่องให้ดำเนินไปตามที่ผู้ส่งสาร หรือผู้เขียนต้องการอีกด้วย

6) มุมมอง (Point of View) คือ ทศนคติ หรือความคิดที่ผู้แต่งใช้ในการเล่าเรื่อง โดยผู้เขียนจะกำหนดว่าจะเล่าเรื่องผ่านมุมมองของตัวละครตัวใด ซึ่งการเลือกผ่านมุมมองของตัวละครนั้น

เป็นเสน่ห์อย่างหนึ่งของเรื่อง เนื่องจากการเล่าผ่านมุมมองที่แตกต่างกัน ก็จะทำให้รสของเรื่องแตกต่างกันไปด้วย มุมมองในการเล่าเรื่องจึงสามารถแบ่งได้หลายวิธี ได้แก่

- 6.1 บุรุษที่หนึ่งที่เป็นตัวละครสำคัญในเรื่องเป็นผู้เล่า
- 6.2 บุรุษที่หนึ่งซึ่งเป็นตัวละครรองในเรื่องเป็นผู้เล่า
- 6.3 ผู้เขียนในฐานะที่เป็นผู้รู้ทุกอย่างเป็นผู้เล่า (The Omniscient Author)
- 6.4 ผู้เขียนในฐานะที่เป็นผู้สังเกตการณ์เป็นผู้เล่า (The Author as an Observer)
- 6.5 บุรุษที่หนึ่งเป็นผู้เล่าด้วยกระแสสำนึก (Stream of consciousness) คือ การให้ตัวละครสำคัญเล่าเรื่องของตัวเองเล่าสิ่งที่อยู่ภายในใจตัวเองออกมาผ่านความนึกคิด หรือความทรงจำ

7) สัญลักษณ์พิเศษ (Special Symbol) เป็นการใส่สัญลักษณ์ในการสื่อความหมายบางอย่างในเรื่อง ทั้งในรูปแบบคำพูด และการกระทำ ซึ่งโดยทั่วไปที่พบในละคร หรือภาพยนตร์ แบ่งเป็น 2 ชนิด ได้แก่

- 7.1 สัญลักษณ์ที่เป็นภาพ
- 7.2 สัญลักษณ์ที่เป็นเสียง

การเล่าเรื่อง (Storytelling) ได้รับความนิยมมากในปัจจุบัน กล่าวได้ว่า TED Talks ประสบความสำเร็จไปทั่วโลก ส่วนหนึ่งเกิดจากพลังแห่งการเล่าเรื่อง เพราะจริง ๆ แล้วเรื่องเล่า คือ รูปแบบการสื่อสารของมนุษย์ที่เกิดขึ้นในชีวิตประจำวัน ซึ่งบทสนทนาเหล่านั้น จะมาในรูปแบบการเล่าเรื่อง โดยที่เราไม่รู้ตัว เราเรียนรู้จากประสบการณ์ชีวิตของผู้อื่นผ่านเรื่องเล่า และบอกเล่าเรื่องราวของตัวเองผ่านการเล่าเรื่องเช่นเดียวกัน

อาจกล่าวได้ว่า การเล่าเรื่อง (Narratives) และเรื่องเล่า (Stories) เป็นพื้นฐานของการสื่อสารของมนุษย์ในการรับรู้ และสร้างความหมายร่วมกัน รวมถึงการแลกเปลี่ยนประสบการณ์ และถ่ายทอดเรื่องราวระหว่างกัน (Bordwell, 1993) ซึ่งแนวคิดเรื่องการเล่าเรื่อง (Storytelling) มักถูกนำมาใช้เพื่อวิเคราะห์เรื่องราวองค์ประกอบของเรื่องในภาพยนตร์ นิยาย ละคร และสื่อบันเทิงอื่น ๆ เพื่อวิเคราะห์การนำเสนอสาร และการถ่ายทอดเรื่องราวที่อยู่ในเรื่องนั้น ๆ

คำว่า “การเล่าเรื่อง” เป็นการกระทำเชิงสัญลักษณ์ไม่ว่าจะเป็นการพูดหรือการกระทำก็ตามที่มีลำดับขั้นตอนและความหมายสำหรับผู้ที่มีชีวิตอยู่หรืออาศัยอยู่ในเรื่องเล่านั้นไม่ว่าพวกเขาจะเป็นผู้สร้างเรื่องเล่าหรือเป็นผู้ฟังผู้ตีความเรื่องเล่านั้นก็ตามทั้งนี้หน้าที่ของข่าวสารจากเรื่องเล่านั้นก็จะเป็นตัวกำหนดวิถีทางที่เราจะมีชีวิตอยู่ในเรื่องราวของเรานั่นเอง

ในงานวิจัยชิ้นนี้ ผู้วิจัยจะนำแนวคิดนี้ มาวิเคราะห์การโครงสร้างการเล่าเรื่องของ TEDxBangkok โดยมีองค์ประกอบในการวิเคราะห์ 8 ประการ (ประภัสสร จันทร์สถิตย์พร, 2554: 26-27) ได้แก่

1) **ผู้เล่าเรื่อง (Narrator)** การพิจารณาการเล่าเรื่องในแง่ของผู้เล่าเรื่องนั้นต้องหาคำตอบว่าใครคือผู้เล่าเรื่องเรื่องเล่ามีสื่อสารโดยตรงไปยังผู้ฟังหรือผ่านกระบวนการทางความคิดของผู้เล่า

2) **แก่นของเรื่อง (Theme)** คือ ประเด็นหรือเนื้อหาหลักที่แสดงออกจากเรื่องที่เล่าโดยพิจารณาให้ได้ว่ามีความเกี่ยวข้องอะไรเป็นแก่นความคิดแนวระดับไหน

3) **เหตุการณ์ (Event)** หมายถึงการกระทำการเกิดขึ้นหรือการเปลี่ยนแปลงของผู้คนหรือสิ่งใดสิ่งหนึ่งสภาวะใดสภาวะหนึ่ง เหตุการณ์นี้จะมีอิทธิพลต่อการเปลี่ยนแปลงของการดำเนินไปของเรื่อง

4) **ตัวละคร (Character)** เป็นองค์ประกอบที่เน้นไปที่บุคคลหรือสิ่งที่ซึ่งทำหน้าที่ถ่ายทอดแก่นของเรื่องหรือสื่อสารความคิดหลักของเรื่องข้อควรพิจารณาเกี่ยวกับตัวละครคือบุคลิกลักษณะที่ปรากฏของตัวละครในเรื่องเป็นอย่างไรส่งผลอย่างไรต่อเรื่องที่ดำเนินไป

5) **ฉาก (Setting)** คือการระบุทั้งเวลาและสถานที่ที่ส่งผลให้เหตุการณ์เกิดขึ้นอาจจะจะมีอิทธิพลต่อบรรยากาศของเรื่องข้อควรพิจารณาคือฉากและส่งเสริมหรือสร้างประโยชน์ต่อเรื่องหรือตัวละครในเรื่องเหตุการณ์ต่าง ๆ หรือไม่

6) **ความสัมพันธ์เชิงเวลา (Temporal Relations)** เป็นการพิจารณาการดำเนินไปของเหตุการณ์ว่ากินเวลายาวนานเท่าใดเกิดขึ้นในลักษณะสั้นกระชับติดต่อเนื่องยาวนานและแต่ละเหตุการณ์เรียงลำดับเวลาอย่างต่อเนื่องหรือไม่

7) **ความสัมพันธ์เชิงเหตุผล (Causal Relations)** เป็นปัจจัยที่ใช้พิจารณาว่าเหตุการณ์ในเรื่องที่ดำเนินไปมีลักษณะเป็นเหตุเป็นผลกันอย่างไรอาจจะเป็นความสัมพันธ์แบบไปผลหรือผลไปเหตุก็ได้

8) **ผู้ฟัง (Audience)** คือ บุคคลที่ผู้เล่าเรื่องต้องการให้เรื่องที่เราขึ้นไปถึงอาจเป็นเพียงคนเดียวคนหนึ่งหรือเป็นกลุ่มคนก็ได้

ทั้งนี้ ในการวิจัยเรื่อง “การสร้างสรรค์และออกแบบสารใน TEDxBangkok” ผู้วิจัยจะใช้นำมาศึกษาเนื้อหาที่ปรากฏในการพูด TEDxBangkok โดยใช้วิธีการเก็บข้อมูลจากเว็บไซต์ยูทูปช่อง TEDxTalks เลือกเฉพาะวิดีโอของ TEDxBangkok เท่านั้น โดยจะเน้นวิเคราะห์เนื้อหา (Content) และความหมาย (Meaning) ของเรื่องเล่า และนำเสนอโดยเขียนบรรยายตามเรื่องเล่าที่ได้ข้อมูลมา

3. แนวคิดเรื่องศิลปะการแสดงบนเวที (Stage Performance)

ในชีวิตประจำวันของเรา ทุกคนต่างมีบทบาทหน้าที่ของตัวเอง จึงต้องแสดงบทบาทออกไปแตกต่างกัน เอิร์ฟวิง กอฟฟ์แมน ได้กล่าวไว้ว่า “เราทุกคนต่างออกแบบสร้างสรรค์ และนำเสนอภาพลักษณ์ที่เหมาะสมกับจุดประสงค์ของเราในโอกาสที่หลากหลาย เราต่างรู้ว่าเราจะแสดงความมั่นใจในตัวเองได้อย่างไรในการสัมภาษณ์งาน เรารู้สึกเสียใจเมื่อเราทำให้ผู้อื่นโกรธ และแสดงท่าทีที่เราสนใจแม้ว่าเราจะเบื่อหน่ายมากแค่ไหนก็ตาม” (Goffman, 1956)

เอิร์ฟวิง กอฟฟ์แมน (Erving Goffman) ได้เขียนหนังสือชื่อ “The Presentation of Self in Everyday life” เมื่อปี ค.ศ.1956 โดยอาศัยวิธีการเปรียบเทียบกับละคร (Dramaturgical Analogy) ตามแนวทางของวิลเลียม เชกสเปียร์ กอฟฟ์แมนเห็นว่าความสัมพันธ์ระหว่างกันของคนเรานั้นเหมือนการเล่นละคร ที่แต่ละคนต้องแสดงพฤติกรรมต่อกันไปตามบทบาท (Social Role) และกฎเกณฑ์ (Rule) เขาเห็นว่า “ตราบใดที่บุคคลปรากฏกายต่อหน้าคนอื่น เขาจะต้องสร้างกิจกรรมที่แสดงข้อมูลเกี่ยวกับตัวเองให้ดูเป็นที่น่าประทับใจของคนเหล่านั้น เพื่อให้ได้ผลประโยชน์ที่เขาต้องการ” ดังนั้นอาจกล่าวได้ว่าทุกคนล้วนมีบทบาทของตัวเองที่จะต้องแสดงออกอย่างเหมาะสมในแต่ละสถานการณ์ และวัตถุประสงค์ของเหตุการณ์นั้น ๆ

หากจะกล่าวถึงความหมายของการแสดง (Performances) กล่าวคือ การแสดง คือ การกระทำ หรือสถานการณ์ที่มนุษย์สร้างขึ้นผ่านทางกระบวนการบนเวทีอันหลากหลาย ทั้งการฝึกซ้อมเตรียมการ แล้วหลังจากนั้นพวกเขาก็วางแผน นำเสนอ เน้นจุดเด่น และแสดงออกมาให้ผู้อื่นเห็น ในทางธุรกิจ กีฬา และกิจกรรมทางเพศ “การแสดง” คือการกระทำบางอย่างที่กระทำได้สูงกว่ามาตรฐานเพื่อผลลัพธ์แห่งความสำเร็จ เช่น นักกีฬา ต้องฝึกฝนกีฬานั้น ๆ จนชำนาญ และเหนือกว่าผู้อื่น จึงจะสามารถเป็นผู้ชนะได้ ในทางศิลปะ “การแสดง” คือการเริ่มต้นโชว์ เล่นละคร การเต้นคอนเสิร์ต ในชีวิตประจำวันการแสดงคือการทำบางอย่างให้โดดเด่นออกมา (show off) เน้นการกระทำเพื่อให้คนมอง แต่ในศตวรรษที่ 21 เราไม่ได้ใช้การแสดงในชีวิตประจำวันในรูปแบบนั้นเพียงอย่างเดียว แต่รวบรวมความหมายของการแสดงทั้งหมดให้มาอยู่เป็นกลุ่มก้อนเดียวกัน ดังนั้น “การแสดง” จึงสามารถเข้าใจความเกี่ยวข้องกันได้ในความหมายเหล่านี้ (Schechner, 2013: 28 - 29)

- Being คือ การมีอยู่ของตัวเอง
- Doing คือ การทำกิจกรรมจากสิ่งที่มีอยู่ทั้งหมด
- Showing doing คือ การแสดง การทำให้เห็น การแสดงให้เห็นภาพ
- Explaining “showing doing.” คือ การศึกษาเรื่องการแสดง (Performance Studies)

ด้วยความหมายดังกล่าวริชาร์ด เช็กเนอร์ (Richard Schechner) ศาสตราจารย์ด้านการสื่อสารการแสดงศึกษา (Performance Studies) แห่งวิทยาลัยศิลปกรรมศาสตร์ทิช (Tisch School of the Arts) มหาวิทยาลัยนิวยอร์ก ได้แบ่งประเภทของการแสดงออกเป็น 8 ประเภท โดยกล่าวว่า การแสดงนี้ จะเกิดขึ้นในช่วงเวลาที่แตกต่างกัน ในขณะที่เดียวกันก็อาจจะเกิดขึ้นในสถานการณ์ที่ทับซ้อนกัน ซึ่งการแสดงทั้ง 8 ประเภท (Schechner, 2013: 31) ได้แก่

1. ในชีวิตประจำวัน เช่น การทำกับข้าว การพบปะกับคนในสังคม หรือความหมายที่เข้าใจได้โดยง่าย คือ การใช้ชีวิตปกติของคนเรา
2. ในงานศิลปะหลากหลายประเภท
3. ในกีฬา หรือความบันเทิงอื่น ๆ

4. ในทางธุรกิจ
5. ในด้านเทคโนโลยี
6. กิจกรรมทางเพศ
7. ในพิธีกรรม ทั้งความเชื่อและศาสนา
8. ในด้านศิลปะการละคร

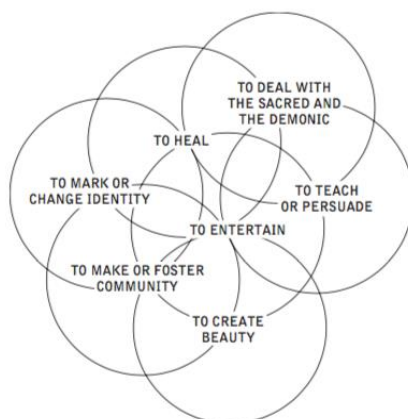
ดังนั้นจึงสามารถสรุปได้ว่า การแสดง คือ การถ่ายทอดอารมณ์ ความรู้สึกนึกคิด จินตนาการ ออกมาเป็นท่าทาง การกระทำที่สามารถมองเห็นได้ ทั้งนี้การแสดงไม่ได้จำกัดอยู่แค่ในวงการการละคร หรือศิลปะรูปแบบที่ให้ความบันเทิงเท่านั้น แต่การแสดงยังหมายรวมถึงการเล่น การกระทำ หรือการนำเสนอในรูปแบบอื่น ๆ อีกด้วย เช่น การเล่นกีฬา การเล่นดนตรี การนำเสนองาน เป็นต้น

3.1 หน้าที่ของการแสดง (Functions of Performance)

ริชาร์ด เช็กเนอร์ (Richard Schechner) (Schechner, 2013) ได้แบ่งหน้าที่ของการแสดง ออกเป็น 7 ประการ ได้แก่

- เพื่อสร้างความบันเทิง
- เพื่อสร้างสรรค์ความงดงาม
- เพื่อรักษา หรือเปลี่ยนแปลงตัวตน
- เพื่อสร้างสรรค์ หรือส่งเสริมสังคม
- เพื่อรักษาเยียวยา และบำบัด
- เพื่อสอน หรือโน้มน้าวใจ
- เพื่อจัดการกับความเชื่อ และการถูกครอบงำ

ซึ่งการแสดงในแต่ละการแสดงนั้น สามารถทำหน้าที่ได้หลายประการในเวลาเดียวกัน ซึ่งหน้าที่เหล่านั้น จะมีความเกี่ยวเนื่องและทับซ้อนกันไม่ทางใดก็ทางหนึ่ง ดังแผนภาพด้านล่าง



ภาพที่ 1 แสดงภาพพื้นที่การเชื่อมต่อกันของหน้าที่ของการแสดง โดยริชาร์ด เช็กเนอร์

หากจะกล่าวว่า “การแสดง” (Performance) คืออะไร ผลลัพธ์ของการแสดงคืออะไร ค่อนข้างยากที่ระบุบทบาทหน้าที่ของการแสดง ด้วยกาลเวลาที่ผ่านไป ด้วยวัฒนธรรมที่แตกต่างกัน หน้าที่ของการแสดงในแต่ละซ็อกก็ย่อมที่จะถูกตีความหมายแตกต่างกันออกไป หากจะพูดถึงการแสดง ที่ให้ความหมายได้ครอบคลุมที่สุด คงต้องกล่าวถึงภรตมุนี (Bharata Muni) นักปราชญ์ชาวอินเดีย นักการละครโบราณ (Theatrologist) และนักการดนตรีวิทยา (Musicologist) ผู้เขียนคัมภีร์ “นาฏยศาสตร์” (Natya Sastra) ซึ่งเป็นตำราเกี่ยวกับทฤษฎีและการปฏิบัติทางการละคร (Treatise on dramaturgy) ผู้ที่รู้สึกว่าการแสดง คือ คลังเก็บความรู้ และเป็นยานพาหนะในการขับเคลื่อน อารมณ์ ในขณะที่โฮเรซ (Horace) กวีชาวโรมัน ได้กล่าวไว้ใน “Ars Poetica” ว่าการละครจะนำมาสู่ ความบันเทิง และการสั่งสอน (Schechner, 2013: 45) ซึ่งแนวคิดนี้มีอิทธิพลอย่างมากในยุคต่อมา โดยนักคิดสมัยเรอเนสซองส์ และนักเขียนบทละครและผู้กำกับชาวเยอรมัน “แบร์ตอลท์ แบร์ชท์” (Bertolt Brecht) ซึ่งได้กล่าวถึงหน้าที่ของการละคร (Function of Epic Theatre) ไว้ 7 ประการ (Shukla and Purohit, 2016: 47-48) ได้แก่

1. เพื่อสะท้อนสังคมซึ่งเปลี่ยนแปลงได้ตลอดเวลา
2. เพื่อสะท้อนธรรมชาติของมนุษย์ซึ่งเปลี่ยนแปลงได้ตลอดเวลา
3. เพื่อสะท้อนว่าธรรมชาติของมนุษย์ขึ้นอยู่กับชนชั้นทางสังคม
4. เพื่อสะท้อนความขัดแย้งทางสังคม
5. เพื่อสะท้อนความแตกต่างของตัวละคร
6. เพื่อสะท้อนพัฒนาการของตัวละคร เหตุการณ์ และสถานการณ์
7. เพื่อสร้างระบบวิภาษวิธีในการมองสิ่งต่าง ๆ อย่างมีนัยยะ
8. เพื่อเก็บภาพความสำเร็จของศิลปะ ความมั่งคั่งอันเป็นอมตะของการแสดง ด้วยวิธีแห่ง ปัญญาหรือการศึกษา

9. เพื่อสร้างจุดร่วมระหว่างความเป็นจริงและบทกวี

ทั้งนี้การจะให้ความหมายตาม 7 ประการ ก็จะแตกต่างกันไปตามสังคมและวัฒนธรรม เช่น การแสดงเกี่ยวกับการประท้วงบนท้องถนนหรือโฆษณาชวนเชื่อ (Propaganda) ส่วนใหญ่จะเกี่ยวข้องกับ การสอน การโน้มน้าวใจ และการชวนเชื่อ แต่ในการแสดงที่นำเสนอเรื่องราวนั้น ยังให้ความบันเทิง และอาจจะส่งเสริมสังคมด้วย คนทรงเจ้า ให้การเยียวยารักษา แต่ในขณะเดียวกันพวกเขาก็ให้ความ บันเทิง ส่งเสริมสังคม และจัดการกับความเชื่อต่าง ๆ ด้วย บทบาทของหมอที่แสดงต่อคนไข้ เพื่อให้ ผู้ป่วยพึงพอใจ (A doctor’s “bedside manner”) เป็นการแสดงเพื่อให้กำลังใจ สอน และเยียวยา รักษา ดังนั้นหน้าที่ 7 ประการของการแสดงจึงนำเสนอได้ดีที่สุดในฐานะที่มีพื้นที่ที่เกี่ยวข้อง

เกี่ยวพันกัน เชื่อมโยงเป็น จากเนื้อหาที่ยกมาด้านบน ผู้วิจัยจึงสรุปหน้าที่ 7 ประการของการแสดงเพื่อเป็นกรอบในการวิจัยได้ว่า

1. เพื่อสร้างความบันเทิง คือ การได้รับความพึงพอใจในการรับชมทอล์กนั้น ๆ ซึ่งความพึงพอใจนี้อาจหมายถึงความเพลิดเพลิน ความสนุกสนาน ความสามารถในการเติมเต็มความต้องการด้านจินตนาการ หรือทำให้เกิดความรู้สึกทางบวกหลังจากได้ฟังเรื่องเหล่านั้น แอนนี่ โฟล์ก (Annie Falk) นักเขียนชาวอเมริกันผู้เขียนหนังสือเรื่อง “Hamptons Entertaining: Creating Occasions to Remember” ได้กล่าวไว้ว่า “ความบันเทิง เกี่ยวข้องกับการแบ่งปันกันอย่างเป็นมิตร และการสร้างบรรยากาศอันดี เสมือนกับบรรยากาศเมื่ออยู่กับเพื่อน ” เครือข่าย ความบันเทิง (Entertainment) หมายถึง สิ่งที่ทำให้ผู้ชมพึงพอใจ แต่ในขณะเดียวกัน ความพึงพอใจก็ไม่ได้เกิดขึ้นกับผู้ชมทุกคน บางคนอาจชื่นชอบ ในขณะที่บางคนอาจไม่รู้สึกละเลยกับการแสดงนั้น ๆ ดังนั้นโดยพื้นฐานจึงสรุปได้ว่าความบันเทิงก็คือการทำให้คนรู้สึกดี รู้สึกพึงพอใจ

2. เพื่อสร้างสรรค์ความงาม ด้านความงาม (Beauty) ค่อนข้างยากที่จะให้คำจำกัดความ ความงามไม่ได้มีค่าเท่ากับความน่ารัก (Pretty) เช่น ละครโศกนาฏกรรมของกรีก ไม่ได้น่ารัก หรือ ภูติผีปีศาจที่ถูกปลุกขึ้นโดยผู้มีวิชาอาคม แต่ความสามารถทำให้เกิดความกลัว ความน่าสยงของขวัญเหล่านั้น คือ ความงาม และทำให้เกิดความงามทางสุนทรียะ ดังนั้นอาจกล่าวได้ว่า ความงามคือความรู้สึกภายในที่ผู้ชมจะได้รับ ซึ่งส่งผลต่อจิตใจโดยตรง

3. เพื่อรักษา หรือเปลี่ยนแปลงตัวตน คำว่า “ตัวตน” ในภาษาไทย สามารถแปลเป็นภาษาอังกฤษได้หลายคำ เช่น Self, Identification และ Subjectivity ซึ่งหมายถึงปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับตัวเอง นอกจากนี้หมายถึง โครงสร้างทางสังคมที่กำหนดพฤติกรรมการแสดงออกที่เกี่ยวข้องกับบทบาท หน้าที่ ความสัมพันธ์ทางสังคม ปัจเจกบุคคลต่อคนอื่น ๆ และเกี่ยวข้องกับความคิดและการตีความของปัจเจกบุคคลอีกด้วย (ปริตตา เฉลิมเผ่า กอนันทกุล, 2545) ซึ่งในการที่บุคคลจะเข้าใจเกี่ยวกับการแสดงตัวตนของตัวเองนั้น บุคคลต้องรับรู้เกี่ยวกับตัวเอง ซึ่งการมองตัวเองนั้นสามารถแบ่งออกได้ 2 ประเภท คือ บุคคลที่เห็นคุณค่าในตัวเองสูง และบุคคลที่เห็นคุณค่าในตัวเองต่ำ ซึ่งการมองตัวเองนั้น หากบุคคลประเมินตัวเองเป็นไปในรูปแบบใด ก็มีแนวโน้มว่าจะมีพฤติกรรมไปในรูปแบบนั้นด้วย ซึ่งการรับรู้เกี่ยวกับตนเอง (Self-Concept) ทำให้สามารถเข้าใจตนเอง ทั้งจุดเด่น และจุดด้อยในตัวเอง โดยการรับรู้เกี่ยวกับตนเองในเรื่องคุณสมบัติ หรือลักษณะต่าง ๆ ของตนเองนั้น อาจเกิดจากการสังเกต และรับรู้จากประสบการณ์ต่าง ๆ ทำให้บุคคลนั้นรู้คุณสมบัติทั้งในแง่บวกและแง่ลบ เช่น ความสามารถ ความดีงาม ความบกพร่องในด้านใดด้านหนึ่งของตัวเอง (สมร ทองดี, 2542)

4. เพื่อสร้างสรรค์ หรือส่งเสริมสังคม โรเบิร์ต อเล็กซ์ซานเดอร์ นิสเบท (Robert Alexander Nisbet) ศาสตราจารย์ และนักสังคมวิทยาชาวอเมริกัน ได้ให้ความหมายของการเปลี่ยนแปลงทางสังคมไว้ว่า “การเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นกับพฤติกรรมของคนในสังคม โดยเฉพาะ

พฤติกรรมสังคม (Social Behaviour) หรือการกระทำทางสังคม (Social Action) ที่สืบเนื่องมาจากการมีความสัมพันธ์ทางสังคมต่อกัน (Social Relation) โดยทั่วไปจะเกิดขึ้นมาจาก 2 สาเหตุ ได้แก่ สาเหตุจากธรรมชาติ ซึ่งอยู่เหนือการควบคุมของมนุษย์ และสาเหตุจากมนุษย์ ซึ่งการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นอยู่ตลอดเวลานั้นก็เพื่อให้สังคมเกิดความสมดุล” (Nisbet, 1969; อ้างถึงใน สมบัติ อารงธัญวงศ์, 2539) ดังนั้นสามารถสรุปได้ว่าการสร้างสรรค์ หรือส่งเสริมสังคมที่เกิดขึ้นบนเวที TEDxBangkok คือ การพูดเรื่องที่มีเนื้อหา และพลังในการขับเคลื่อนสังคม สามารถสร้างแรงกระตุ้นให้เกิดการขับเคลื่อนสังคมไปในทางใดทางหนึ่ง ซึ่งแรงกระตุ้นในการขับเคลื่อนสังคมนี้จะทำให้เกิดการปฏิบัติใหม่ ๆ ในสังคม หรือพัฒนาสังคมให้ดีขึ้น

5. เพื่อเยียวยา และบำบัด คำว่า “เยียวยา” (Heal) จะมีความหมายใกล้เคียงกับคำว่า “การรักษา” (Cure) “การรักษาทางการแพทย์” (Medicinal) และการบำบัด (Therapeutic) ซึ่งการเยียวยา (Healing) จะมีความหมายครอบคลุมถึงการรักษาทั้งทางร่างกายและจิตใจ (Chiang, 2008) ดังนั้นในทางศิลปะ การเยียวยาก็คือการทำให้ทั้งร่างกายและจิตใจของผู้ที่ได้รับชมงานศิลปะนั้น ๆ ดีขึ้นไม่ทางใดก็ทางหนึ่ง ทั้งในระดับอารมณ์ความรู้สึก จนกระทั่งถึงระดับการบำบัดเยียวยาจิตใจ ซึ่งในปัจจุบันจะเห็นได้ว่ามีการใช้ศิลปะในการเยียวยาบำบัดมากขึ้น เช่น ดนตรี (Music Therapy)

6. เพื่อสอน หรือเพื่อโน้มน้าวใจ การสอน หมายถึง การให้ความรู้ หรือการอบรมผู้อื่น เพื่อให้เกิดความรู้ และทักษะ ส่วนการโน้มน้าวใจ คือ กระบวนการที่ผู้ส่งสารพยายามจูงใจเพื่อให้เปลี่ยนความเชื่อ ทศนคติ หรือพฤติกรรมของผู้รับสาร ผ่านการถ่ายทอดของแหล่งสารไปยังผู้รับสารในบริบทต่าง ๆ ซึ่งผู้ถูกโน้มน้าวใจมีเสรีภาพที่จะเลือกว่าจะเชื่อหรือไม่เชื่อก็ได้ (Perloff, 2010: 3-4)

7. เพื่อจัดการกับความเชื่อ และการถูกครอบงำ หมายถึง การเปลี่ยนแปลงความคิด หรือความเชื่อดั้งเดิมของผู้ฟัง ที่เกิดจากความเชื่อที่ผ่านกาลเวลา ไม่ได้ได้รับการพิสูจน์ เช่น ความเชื่อเรื่องแม่มดที่ถูกประนามว่าเป็นสิ่งชั่วร้าย ทำให้เกิดการล่าแม่มดในช่วงยุคกลางของยุโรป หรือความเชื่อเรื่องผีแถนของชาวไทยดำ เพราะเชื่อว่าธรรมชาติที่อยู่รอบตัวที่ให้คุณประโยชน์กับชาวไทยดำนั้น จะมีดวงวิญญาณต่าง ๆ สิ่งสถิตอยู่ จึงต้องมีพิธีกรรมในการเคารพบูชาเพื่อให้ชีวิตประสบแต่ความสุข และสามารถประกอบอาชีพได้อย่างราบรื่น ความเชื่อด้านประเพณี หรือพิธีกรรม พิธีกรรมเป็นความทรงจำส่วนรวมจากวัฒนธรรม ประเพณี ซึ่งจะเปลี่ยนแปลงมาเป็นการปฏิบัติ ซึ่งโดยปกติแล้ว พิธีกรรมจะแบ่งออกเป็น 2 ประเภท ได้แก่ เรื่องเกี่ยวกับศาสนา และเรื่องความเชื่อ พิธีกรรมทางศาสนา จะเกี่ยวข้องกับการแสดงออก หรือกฎความเชื่อทางศาสนา ซึ่งสันนิษฐานว่าระบบความเชื่อทางด้านศาสนาเกี่ยวข้องกับการสื่อสารพูดคุย การสวดมนต์ หรือการแสดงออกถึงสิ่งเหนือธรรมชาติอื่น ๆ (Schechner, 2013: 53)

3.2 ขั้นตอนทางการแสดง (Performance Process)

ขั้นตอนทางการแสดง คือ กระบวนการตั้งแต่เตรียมการแสดงไปจนถึงการแสดงเสร็จสิ้น ซึ่งโดยส่วนใหญ่จะใช้วิธีการที่คล้ายคลึงกัน เราจะเห็นได้บ่อย ๆ ในกระบวนการสร้างละครเวทีในปัจจุบัน ที่นิยมถ่ายกระบวนการทั้งหมดก่อนที่จะเล่นให้ผู้ชมดู เพื่อให้ผู้ชมเข้าใจในขั้นตอนของละครเวทีมากขึ้น ทั้งนี้ขั้นตอนเหล่านี้ไม่ได้จำกัดอยู่แค่เพียงด้านการละครเท่านั้น แต่สามารถนำมาปรับใช้ได้กับทุกกิจกรรมที่ต้องมีการนำเสนอในที่สาธารณะ เช่น การเล่นเกม การนำเสนองาน การพูดสุนทรพจน์

ขั้นตอนทางการแสดงแบบเรียงลำดับตามเวลาและพื้นที่ (The Performance Process as a Time-Space Sequence)

กระบวนการทางการแสดงที่เรียงลำดับตามเวลาและพื้นที่ ประกอบไปด้วยกระบวนการก่อนการแสดง (Proto-performance) ระหว่างการแสดง (Performance) และหลังการแสดง (Aftermath) ซึ่งทั้ง 3 ช่วงนี้สามารถแบ่งกิจกรรมในแต่ละช่วงออกมาได้ ดังนี้ (Schechner, 2013: 225-249)

1. กระบวนการก่อนการแสดง (Proto-Performance) ได้แก่

- **การฝึกอบรม (Training)** คือ กระบวนการที่จัดขึ้นเพื่อพัฒนาและปรับปรุงพฤติกรรมและการกระทำของบุคคลนั้นให้เป็นที่ไปตามแผนขององค์กร หรือกลุ่ม ๆ นั้น หากกล่าวถึงด้านการแสดง การฝึกอบรม (Training) เป็นกระบวนการหนึ่งของการแสดงที่จะได้เรียนรู้ทักษะด้านการแสดง เป็นการฝึกอบรมขั้นต้นเพื่อให้ผู้เข้าอบรมมีทักษะเพิ่มมากขึ้น ได้เรียนรู้ข้อดี ข้อเสียของตัวเอง รวมถึงการเรียนรู้ว่าทักษะใดที่จำเป็นต่อการแสดง และสามารถนำไปต่อยอดได้ ซึ่งการฝึกอบรม (Training) อาจทำให้บุคคลนั้นได้ทักษะใหม่ ๆ เพิ่มขึ้น ในขณะที่เดียวกันการฝึกอบรมก็ทำให้วิถีปฏิบัติของสายงานนั้น ๆ ชัดเจนมากขึ้น เช่น ในด้านศิลปะ หรือกีฬา หากต้องการมีทักษะเพิ่มมากขึ้นก็ต้องฝึกฝนไปเรื่อย ๆ และอาจจะต้องฝึกไปตลอดชีวิต ดังนั้นในอีกแง่หนึ่งการฝึกฝน (Training) ก็หมายถึง การทำซ้ำ ๆ เดิม ๆ ให้อยู่ในรูปในรอย มากกว่าการฝึกฝนเพื่อให้ได้ทักษะใหม่ ๆ
- **การอบรมเชิงปฏิบัติการ (Workshop)** คือ วิธีการที่ศิลปิน หรือนักแสดงจะใช้ในการค้นหาแนวทาง หรือกระบวนการใหม่ ๆ ที่

สามารถนำไปใช้ให้เกิดประโยชน์สูงสุดได้ในการซ้อมการแสดง รวมถึงการค้นหาความสามารถของแต่ละคนที่จะสามารถนำไปใช้ในการแสดงได้ หากการเวิร์กช็อปประสบความสำเร็จ ผู้เข้าร่วมจะสามารถเปลี่ยนบุคลิก หรือพฤติกรรมบางอย่างได้ ซึ่งจะเป็นผลดีต่อการแสดง เวิร์กช็อปกับการเทรนนิ่งมีความคล้ายคลึงกัน มีความทับซ้อนกันในบางส่วน แต่ผู้เข้าร่วมจะได้รับประสบการณ์แตกต่างกัน เทรนนิ่งจะใช้เวลาเป็นไปอย่างช้า ๆ เกิดขึ้นซ้ำ ๆ เป็นกระบวนการที่เกิดจากการทำซ้ำ ๆ และทำเป็นประจำ ในขณะที่เวิร์กช็อปจะใช้ระยะเวลาสั้น ๆ แต่ทำอย่างเข้มข้น และเห็นการเปลี่ยนแปลง ดังนั้นเวิร์กช็อปจึงใช้ “อุปสรรค หรือความยาก” บางอย่างมาใช้ในการลดแรงต้านของบุคคลเพื่อการเรียนรู้ และในการสร้างแนวคิด ความรู้ให้เป็นไปในแบบเดียวกัน ซึ่งรวมเข้าเป็นหนึ่งเดียวกันเพื่อองค์กร หรือกลุ่มนั้น ๆ

- **การซ้อม (Rehearsal)** คือ การนำสิ่งที่ได้จากการเวิร์กช็อปมา รวมเข้าด้วยกัน และเติมเต็มสิ่งที่ขาดหายไป สิ่งที่ค้นพบจากการเทรนนิ่งและเวิร์กช็อป จะช่วยไปเสริมการแสดงให้เหมาะสมกับบทบาทในการเล่นจริง รวมถึงการวางตำแหน่ง (blocking) และ คิดท่าทางให้เหมาะสมกับเรื่อง

2. ระหว่างการแสดง (Performance) ได้แก่

- **การบริหารร่างกาย (Warm-up)** นักแสดงหลายคนจะทำสมาธิ ก่อนขึ้นบนเวที นักร้องบางคนอาจวอร์มเสียงก่อนขึ้นไปร้องเพลง หรือเช็กหน้าผมของตัวเองก่อนการแสดง นักพูดทวนลำดับการพูด หรือซ้อมพูดก่อนขึ้นเวที นักกีฬา ยืดหยุ่นร่างกาย ทำสมาธิก่อนลงทำการแข่งขัน สิ่งเหล่านี้ล้วนเป็นสิ่งจำเป็นสำหรับนักแสดง เพื่อเตรียมความพร้อมให้กับตัวเอง เรียกสมาธิ ความมั่นใจ รวมถึงลดอาการประหม่าก่อนขึ้นเวทีอีกด้วย
- **การขึ้นแสดง (Public performance)** หมายถึง การแสดงที่มีเวลาเริ่มต้นและเวลาจบไว้ชัดเจน เช่น ในศิลปะการแสดง (Performing Arts) การค่อย ๆ ลดความสว่างของไฟในโรงละคร

(Lowering the houselights) และค่อย ๆ เปิดไฟบนเวที ยกม่าน หรือเปิดม่าน และวิธีการอื่น ๆ ที่เป็นการบ่งบอกว่าเป็นจุดเริ่มต้นของการแสดง ส่วนการปิดม่าน ค่อย ๆ หรี่ไฟบนเวทีลง เสียงปรบมือของผู้ชม และการโค้งคำนับขอบคุณของนักแสดง เป็นสัญญาณว่าการแสดงได้เสร็จสิ้นลงแล้ว ซึ่งวิธีการนี้เราจะเห็นกันจนชิน ในการแสดงทั่ว ๆ ไป โดยเฉพาะการแสดงละครเวที

- **ปัจจัยล้อมรอบการแสดง/ บริบทสนับสนุนการแสดง (Events/contexts sustaining the public performance)**

กล่าวคือทุก ๆ การแสดงจะล้อมรอบด้วยบริบทหลากหลาย ล้อมรอบการแสดงเอาไว้ การเรียนรู้เรื่องงาน หรือบริบทที่ใหญ่กว่าเป็นเรื่องสำคัญ เนื่องจากสิ่งเหล่านี้จะเป็นประโยชน์อย่างใดอย่างหนึ่งแก่การแสดง เช่น เป็นช่องทางในการสื่อสารกับผู้คน สังคม ดึงดูดโฆษณาเพื่อมาสนับสนุนการแสดง ดึงดูดผู้ชมเข้ามาในเวลาเดียวกัน ไม่มีการแสดงใดอยู่อย่างโดดเดี่ยว ปัจจัยอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องกับการแสดง มักจะมีผลต่อกิจกรรมและความสนใจที่มีต่อการแสดงนั้น ๆ เช่น สื่อนำเสนอข่าว โปรดิวเซอร์คำนวณผลกำไรที่จะได้หลังการแสดงจบ นักแสดงต้องการได้รับบทที่ดีเป็นที่ถูกพูดถึงและการชื่นชมจากผู้ชม (Schechner, 2013) ซึ่งเหล่านี้ล้วนเป็นปัจจัยที่เกี่ยวข้องและมีอิทธิพลต่อ “การแสดง” และสามารถต่อยอดผลหลังจากการแสดงออกไปได้ เช่น ถ้าการแสดงประสบความสำเร็จ นักแสดงก็อาจจะได้รับโอกาสในการแสดงมากขึ้น ได้รับความสนใจจากผู้คน เป็นที่ต้องการของโปรดิวเซอร์ เป็นต้น

- **การผ่อนคลาย (Cooldown)** เมื่อไรก็ตามที่การแสดงจบลง ปฏิกริยาที่ผู้ชมเดินออกจากสถานที่แสดง แดนเซอร์ (Dancer) เดินกลับไปห้องแต่งตัวเปลี่ยนเสื้อผ้าเป็นชุดปกติ นักแสดงออกมาข้างนอกเพื่อมาพบปะกับผู้ชม ผู้ชมยินดีคุยกันเรื่องการแสดงที่เกิดขึ้น ทุกอย่างกลับสู่สภาวะปกติ ในช่วงระยะเวลาดังกล่าว มักเป็นขั้นตอนที่ถูกลมองข้ามเสมอทั้งที่ในความเป็นจริงแล้วเป็นระยะเวลาที่สำคัญมาก เปรียบได้กับการอบอุ่นร่างกาย (Warm-

up) ถ้าการอบอุ่นร่างกาย (Warm-up) คือ การเตรียมพร้อมของนักแสดงก่อนขึ้นเวที การผ่อนคลาย (Cooldown) คือการดึงนักแสดงทุกคนออกมาจากบทบาทที่ได้รับ และพาทุกคนกลับไปยังชีวิตประจำวันปกติ เหตุผลที่ต้องทำเนื่องจากว่าเมื่อการแสดงจบลง ทุกคนจะต้องปลดปล่อยคาแรกเตอร์ที่เล่นออกไป เพื่อผ่อนคลายจากบทบาทที่ตัวเองได้รับ เช่น นักกีฬาจะไปห้องเทนนิสเพื่อผ่อนคลาย และคู่อการเจ็บที่ได้รับจากการแข่งขัน คนคู่ส่วนใหญ่จะออกไปหาอะไรกิน หรือดื่ม พุดคุย สังสรรค์กันทั่วไป ไม่ได้เฉพาะเรื่องที่เพิ่งดูมาเท่านั้น แต่เพื่อผ่อนคลายร่างกายตัวเองด้วย เพราะระหว่างการแสดง ผู้ชมจะต้องนั่งอยู่กับที่ และอยู่ในความเงียบ ซึ่งอาจจะทำให้รู้สึกว่าคุณกักขังไว้และรู้สึกว่างเปล่า ด้านการกีฬา นอกจากการดื่ม สังสรรค์แล้ว ส่วนใหญ่จะพูดถึงข้อดีข้อเสียของเกมการแข่งขัน (Schechner, 2013) จุดประสงค์ของการผ่อนคลายก็เพื่อแยกจุดโฟกัสจากกิจกรรมที่ทำอยู่ เพื่อให้เปิดรับกับประสบการณ์ในชีวิตประจำวันมากขึ้น

3. หลังการแสดง (Aftermath) กระบวนการนี้มีขึ้น ก็เพื่อให้ผู้แสดงสามารถใช้ชีวิตต่อได้อย่างปกติซึ่งอาจใช้ระยะเวลาสั้น หรือยาวก็ได้ ไม่มีข้อจำกัดที่แน่นอน เพราะผลที่ตามมาหลังการแสดงมีทั้งดีและไม่ดี การได้รับคำแนะนำ คำวิจารณ์ และความคิดเห็นของผู้ชม มีผลโดยตรงต่อผู้แสดง ซึ่งจะปรากฏเป็นหลักฐานในรูปแบบคำวิจารณ์ (Critical Responses) ผลงานที่ถูกเก็บไว้ (Archives) และความทรงจำ (Memories) ผ่านสื่อต่าง ๆ เช่น ภาพถ่าย วิดีโอ อินเทอร์เน็ต การบอกเล่าแบบปากต่อปาก ข่าวหนังสือพิมพ์ ซึ่งระยะเวลาในระยะนี้ก็ไม่มีการกำหนดเช่นเดียวกัน อาจจะถูกกล่าวถึงในระยะสั้นหรือระยะยาวก็เป็นไปได้ทั้งสิ้น บ้างก็เป็นกรณีศึกษาของนักวิจัย บ้างก็ถูกยกมาอ้างอิง บ้างก็เป็นแรงบันดาลใจให้กับงานของคนรุ่นหลัง เป็นต้น

การเข้าใจในกระบวนการนี้ จะทำให้รู้ได้ว่าการแสดงต่าง ๆ เกิดขึ้นได้อย่างไร และสามารถจัดการการแสดงได้อย่างถูกต้อง เพื่อให้การแสดงออกมาอย่างสมบูรณ์แบบที่สุด

แนวคิดเรื่องศิลปะการแสดงบนเวที (Stage Performance) ที่ยกมาข้างต้น ทำให้สามารถสรุปได้ว่า TED Talks คือการแสดง (Performance) ในรูปแบบหนึ่งที่ต้องอาศัยขั้นตอนกระบวนการในการจัดงาน และมีพันธกิจหลักในการเผยแพร่ไอเดียที่มีคุณค่าต่อสังคม ซึ่งสอดคล้องกับหน้าที่ของการแสดง (Performance) ในเรื่องการสร้างสรรค์ และส่งเสริมสังคม อีกทั้งยังได้สอน และจูงใจผู้ฟังควบคู่ไปกับการให้ความบันเทิงได้เป็นอย่างดี ซึ่งแนวคิดนี้จะนำมาวิเคราะห์กระบวนการสร้างสรรค์

TEDxBangkok ว่าเป็นไปในรูปแบบใด โดยจะวิเคราะห์จากการสัมภาษณ์ผู้จัดทำ และผู้ที่เกี่ยวข้องกับการจัด TEDxBangkok ซึ่งน่าจะทำให้เห็นกระบวนการการจัดทำได้ชัดเจนมากขึ้น

4. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

งานวิจัยเรื่อง “การสร้างสรรคและออกแบบสารใน TEDxBangkok” เป็นงานวิจัยที่มุ่งเน้น การศึกษาการสร้างสรรค TEDxBangkok และศึกษาลักษณะและการออกแบบเนื้อหาที่ปรากฏในการ พูดบนเวที และเพื่อตอบคำถามวัตถุประสงค์ของงานวิจัย ผู้วิจัยจึงได้ทบทวนวรรณกรรมที่มีความ เกี่ยวข้องกับงานวิจัย ดังนี้

4.1 งานวิจัยงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการนำเสนอบนเวที (Stage Performance)

วาเนสซา เอ็ดเวิร์ด และแบรนดอน โวน (2015) ทำวิจัยเรื่อง “5 Secrets of a Successful TED Talks” โดยได้ศึกษาวิเคราะห์แพลตฟอร์มของ TED Talks ที่ประสบความสำเร็จ โดยใช้คำถาม นำวิจัยว่า ทุกเรื่องที่พูดบนเวที TED Talks เป็นเรื่องที่ดี แต่เหตุใดมีแค่บางเรื่องที่ประสบความสำเร็จ โดยให้อาสาสมัคร 760 คนช่วยกันให้คะแนน และวิเคราะห์ TED Talks แต่ละเรื่องโดยใช้เวลากว่า 1 ปีในการเก็บข้อมูล ซึ่งการศึกษารั้งนี้เก็บข้อมูลจากวิดีโอที่อยู่ในเว็บไซต์ TED.com ในปี 2010 เท่านั้น และเป็นวิดีโอที่มีความยาวระหว่าง 15-20 นาที ซึ่งผลการวิจัยสรุปว่ารูปแบบของ TED Talks ที่ประสบความสำเร็จ มีดังนี้

1. ผู้พูดต้องให้ความสำคัญกับวิธีการพูด มากกว่าจะไปเน้นแค่เรื่องที่จะพูด กล่าวคือ วิธีการในการพูดสำคัญกว่าเนื้อหาที่จะพูด เนื่องจากโดยทั่วไปแล้ว คนเราจะประเมินผู้พูดว่าพูดดี หรือไม่ดีนั้น จะพิจารณาจากองค์ประกอบ 3 ประการ คือเสน่ห์ของเขาเมื่ออยู่บนเวที (Charisma) ความน่าเชื่อถือ (Credibility) และความเฉลียวฉลาดที่ถูกถ่ายทอดออกมาในขณะที่พูด (Intelligence) ซึ่งพบว่าองค์ประกอบเหล่านี้มีความสำคัญมากกว่าหัวข้อ หรือการลำดับเนื้อหาของ เรื่อง การศึกษาพบว่า 60-93% ของการสื่อสารของมนุษย์ สิ่งสำคัญที่สุดคือ กระบวนการทาง อวัจนภาษา (Nonverbal) ซึ่งการสื่อสารด้วยอวัจนภาษาที่ดี ทำให้การพูดได้รับความนิยมมากขึ้น ดังนั้นการเน้นเรื่องการถ่ายทอดผ่านอวัจนภาษาให้เท่า ๆ กับวัจนภาษา (Verbal) จึงเป็นวิธีการที่ สำคัญที่จะทำให้เรื่องที่พูดน่าสนใจมากขึ้น ซึ่งในผลวิจัยยังบอกด้วยว่าถ้าผู้พูดมีอวัจนภาษาที่ดี แม้ว่า จะปิดเสียง และให้ผู้ชมดูแค่อวัจนภาษาที่ออกมาโดยไม่ได้ฟังเรื่องราว ความนิยมต่อเรื่องราวหรือผู้พูด ก็ยังมากกว่าเรื่องอื่น ๆ

2. การใช้มือให้ถูกจังหวะ เนื่องด้วยผลวิจัยที่ว่า การสื่อสารทางอวัจนภาษามีความสำคัญ เช่นเดียวกับการสื่อสารด้วยวัจนภาษา ผู้วิจัยจึงได้ศึกษาเฉพาะเจาะจงด้านรูปแบบของอวัจนภาษา พบว่ายิ่งใช้มือเป็นท่าทางประกอบในการพูดมากเท่าไร การพูดก็จะยิ่งประสบความสำเร็จมากขึ้น โดย

สรุปได้จากวิดีโอที่ประสบความสำเร็จ คือวิดีโอที่ผู้พูดมีกรใช้มือเป็นท่าทางประกอบจำนวนมาก โดยมีค่าเฉลี่ยจำนวนคนดูอยู่ที่ 7,360,000 ครั้ง และใช้มือเป็นท่าทางประกอบเฉลี่ยอยู่ที่ 465 ครั้ง ในขณะที่วิดีโอที่มีจำนวนผู้ชมน้อย เฉลี่ยอยู่ที่ 124,000 ครั้ง ผู้พูดจะใช้มือเป็นท่าทางประกอบ 272 ครั้งในระหว่างการพูด 18 นาที

3. การท่องจำเนื้อหา และฝึกฝนให้แม่นยำ การสื่อสารด้วยอวัจนภาษาไม่ได้เกี่ยวข้องกับกรใช้มือเพียงอย่างเดียว แต่ยังเกี่ยวข้องกับการใช้เสียงอีกด้วย โดยปกติแล้วเมื่อคนเราพูด จะมีการใช้น้ำเสียงที่แตกต่างกันตามเรื่องที่พูด ทั้งโทนเสียง ระดับความดัง และจังหวะการพูด ดังนั้นการฝึกฝนการพูดให้แม่นยำ จะช่วยให้เราพูดด้วยน้ำเสียงที่เป็นธรรมชาติ และมีความเหมาะสม จากการศึกษาพบว่ายิ่งผู้พูดใช้น้ำเสียงที่หลากหลายมากเท่าไร ก็จะมีผู้ชมสนใจเรื่องนั้นมากขึ้น เพราะนอกจากจะน่าสนใจแล้ว น้ำเสียงยังเป็นสิ่งที่เสริมความน่าเชื่อถือ และเพิ่มเสน่ห์ให้กับผู้พูดอีกด้วย ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของเคลลี ร็อกกา (Kelly Rocca) ที่ศึกษาเรื่อง “College student attendance: Impact of instructor immediacy and verbal aggression” พบว่าครูที่ใช้น้ำเสียงที่แตกต่างกันในการสอน นักเรียนจะให้ความสนใจมากขึ้น ซึ่งการใช้น้ำเสียงก็มีความเกี่ยวข้องกับธรรมชาติของการเล่าเรื่อง หากผู้พูดสามารถเล่าเรื่องได้ โดยไม่ติดขัดก็จะทำให้น่าสนใจมากขึ้น

4. รอยยิ้มสร้างเสน่ห์ การค้นพบในข้อนี้เป็นแบบเดียวกับที่แตกต่างจากการวิจัยครั้งก่อน ๆ ที่พบว่าลักษณะร่วมของคนที่เป็นหัวหน้า หรือมีลักษณะความเป็นผู้นำจะไม่ค่อยยิ้ม ซึ่งนักวิจัยเรื่องอวัจนภาษาได้เคยกล่าวไว้ว่าการยิ้ม คือลักษณะอำนาจระดับต่ำ (Low Power) ซึ่งในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้พบว่ายิ่งผู้พูดยิ้มมากเท่าไร ผู้ชมก็จะรับรู้ความเฉลียวฉลาด ความมีเสน่ห์มากขึ้น แม้ว่าจะพูดในหัวข้อที่ค่อนข้างเครียดก็ตาม

5. เวลา 7 นาทีแรกคือสิ่งสำคัญที่สุด สิ่งสำคัญในการค้นพบครั้งนี้ คือ ไม่ว่าผู้พูดจะใช้เวลาในการพูดเท่าไร ผู้ชมจะตัดสินความน่าสนใจของผู้พูดและเรื่องที่จะพูดไปแล้วด้วยความประทับใจครั้งแรก (First Impression) ในระยะเวลา 7 วินาทีแรก ซึ่งนาลินี แอมบาดี (Nalini Ambady) นักจิตวิทยาสังคม ผู้เชี่ยวชาญด้านพฤติกรรมทางอวัจนภาษาและการรับรู้ระหว่างบุคคล และอาจารย์จากคณะจิตวิทยา มหาวิทยาลัยสแตนฟอร์ด (Stanford University) เรียกสิ่งนี้ว่า “thin-slicing” ซึ่งสมองของคนเราจะตัดสินคนที่เพิ่งเจอกันครั้งแรกในไม่กี่วินาที ซึ่งจะเกิดขึ้นก่อนที่จะเริ่มการสนทนาด้วยซ้ำ ดังนั้นจึงสรุปได้ว่าเพื่อเพิ่มความสนใจให้กับผู้ชม ผู้พูดต้องมีประโยคขึ้นต้นที่น่าสนใจ (Opening Line) และสามารถเปิดตัวบนเวทีได้อย่างยิ่งใหญ่ เพื่อเรียกความสนใจจากผู้ชม

4.2 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการวิเคราะห์เนื้อหาและการออกแบบสาร (Message Design)

ทาร์ชา โรเจอร์ (2017) ศึกษาเรื่อง “Understanding Public Perceptions of TED Talks: Influence and Impact of a Multi-Platform, Multi-Venue Non-Profit Organization as a Communicative Space” โดยศึกษาองค์กร TED ผ่านมุมมองของผู้ชม โดยเฉพาะในด้านการให้แรงบันดาลใจ และอิทธิพลที่ส่งผลให้เกิดการเปลี่ยนแปลงในชีวิตของผู้ชม รวมถึงการเปลี่ยนแปลงของสังคมรอบตัวด้วย การค้นพบของวิจัยฉบับนี้พบว่า TED มีอิทธิพลในชีวิตของคนที่มีความชื่นชอบ หรือติดตาม (Engage) การพูดบนเวที TED talks อย่างมากที่สุด ไม่ว่าจะเป็นการเข้าร่วมในงาน TED Talks หรือการดู TED Talks ในรูปแบบออนไลน์และการค้นพบยังกล่าวอีกว่าผู้คนในทุกชนชั้น ทุกสาขาอาชีพใช้ TED เพื่อจุดประสงค์ที่แตกต่างกัน ไม่ว่าจะเป็นการใช้เพื่อการพัฒนาความเป็นมืออาชีพ เพื่อการตั้งต้นทางธุรกิจ เพื่อแสวงหาความรู้และการสร้างเครือข่าย และการศึกษาพบว่าในระดับลึกที่สุด คนดูจะพบการเปลี่ยนแปลงบางอย่างในชีวิตหรือเปลี่ยนแปลงประสบการณ์มุมมองในหลาย ๆ ประเด็นหลังจากได้เข้าร่วมชมเวทีสนทนา TED Talks

เจ็สปีนา สก็อตโต ดี คาร์โล (2014) ศึกษาวิจัยเรื่อง “Pathos as a Communicative Strategy for Online Knowledge Dissemination: The Case of TED Talks” ศึกษาความสำคัญของการใช้ Pathos ในการพูดบนเวที TED Talks โดยมีจุดประสงค์ในการถ่ายทอดความรู้ (Knowledge Dissemination) การศึกษาครั้งนี้ศึกษาจากวิดีโอ TED Talks เรื่อง “My Stroke of Insight” ของจิลล์ โบลต์ เทย์เลอร์ (Jill Bolte Taylor) ที่เล่าเรื่องภาวะอาการเส้นโลหิตในสมองแตกอย่างเฉียบพลัน ซึ่งเป็นวิดีโอที่มีคนดูกว่า 12 ล้านครั้ง การศึกษาต้องการชี้ให้เห็นว่า Pathos ที่ผู้พูดใช้ สามารถนำไปสู่การประสบความสำเร็จในการพูดได้อย่างไร ทั้งในการขึ้นเวทีพูดสด ๆ และผู้ชมที่ดูวิดีโอผ่านออนไลน์ ผลการวิจัยพบว่ากลยุทธ์ในการสื่อสารที่ใช้เพื่อเพิ่ม Pathos ของตัวผู้พูด ประกอบไปด้วย

1. **รูปแบบและประเด็นของเรื่อง (Themes and Points)** ผู้พูดมักจะเลือกประเด็นที่จะพูดตามระยะเวลา โดยจะเน้นการใช้พลังของอารมณ์ ซึ่งจิลล์ โบลต์ เทย์เลอร์ (Jill Bolte Taylor) เลือกองค์ประกอบของเรื่องที่จะพูดตามแนวทางที่เธอนัด นั่นคือ เรื่องภาวะอาการเส้นโลหิตในสมองแตกอย่างเฉียบพลัน (Stroke) ซึ่งเธอเป็นนักประสาทกายวิภาคศาสตร์อยู่แล้ว ทำให้เรื่องที่พูดนั้นมีน้ำหนักมีความน่าเชื่อถือมาก

2. **การเลือกใช้คำ อุปมาและอุปมัย (Words, Analogies and Metaphors)** การพูดของจิลล์ โบลต์ เทย์เลอร์ (Jill Bolte Taylor) ใช้คำพูดง่าย ๆ ซึ่งผู้ฟังสามารถเข้าใจได้ และพยายามหลีกเลี่ยงการใช้ศัพท์เฉพาะ และอธิบายเรื่องที่ยากให้เข้าใจได้ง่าย ๆ เพื่อให้ผู้ฟังเข้าใจได้อย่างละเอียด

3. ศิลปะการเล่าเรื่อง (Storytelling) จากทฤษฎีการเล่าเรื่องของฟิชเชอร์ (Fisher) กล่าวได้ว่าการสื่อสารที่ได้ความหมายมากที่สุดคือ รูปแบบของการเล่าเรื่อง (a form of storytelling) การพูดของเทย์เลอร์ประสบความสำเร็จ โดยเฉพาะในด้านอารมณ์ที่เข้าไปกระทบจิตใจของผู้ฟังโดยตรง เพราะเธอใช้การสื่อสารแบบเล่าเรื่อง โดยใช้ตัวเองเป็นต้นเรื่อง เป็นเจ้าของเรื่องราวทั้งหมด ทำให้ผู้ฟังสามารถเข้าถึงเรื่องราวได้มากขึ้น

4. ความตลกขบขัน และการหัวเราะ (Humour) ถือเป็นวัฒนธรรมที่สามารถเข้าใจได้เหมือนกันทั่วโลก จึงเป็นเหตุผลที่ว่าทำไมนักวิจัยจึงได้สนใจที่จะศึกษาเรื่องราวของความตลกขบขัน การศึกษาในเรื่องนี้ เป็นส่วนหนึ่งของวาทศาสตร์ เป็นกระบวนการการโน้มน้าวใจที่ถูกใช้ในสื่อใหม่ อาจกล่าวได้ว่าความตลกขบขันอยู่ในทุกส่วนของสังคม ดังนั้นการศึกษาเรื่องความตลกขบขัน จึงเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาเรื่องเครื่องมือในการสื่อสาร เมเยอร์ (Meyer) ได้กล่าวไว้ว่า ความตลกขบขันในการสื่อสาร เปรียบเสมือนเป็นน้ำมันหล่อลื่นให้บทสนทนาเป็นไปอย่างราบรื่น ความตลกขบขัน สามารถสร้างความสัมพันธ์อันดีระหว่างผู้พูดกับผู้ฟังได้ เช่นเดียวกับการพูดของเทย์เลอร์ ก็ใช้ความตลกขบขันเป็นองค์ประกอบสร้างความสนุกสนานในการฟังเรื่องราว มากกว่าความเคร่งเครียดจากเนื้อหาวิชาการเพียงอย่างเดียว

5. เทคนิคด้านการดึงดูดสายตาและการนำเสนอ (Visuals and Delivery Techniques) การพูดของเทย์เลอร์ ใช้เทคนิคมากมายในด้านการนำเสนอ โดยเฉพาะอย่างยิ่งน้ำเสียง ระดับเสียง และการเว้นระยะการพูด ทำให้ผู้ชมได้รับรู้ถึงอารมณ์ไปพร้อม ๆ กับเธอด้วย นอกจากนี้ภาษากายของเธอ คือการสื่อสารอย่างหนึ่งที่ทำให้ผู้ชมเข้าถึงเนื้อหาที่เธอพูดได้มากขึ้น เช่น เธอใช้มือช่วยประกอบท่าทางการเล่าเรื่องสมองซิกขวา และใช้มือขวาในการชี้ภาพ ด้วยท่าทางและเนื้อหาที่ไปด้วยกัน ทำให้ผู้ชมติดตามฟังตลอดเวลา นอกจากนี้ด้านความน่าสนใจของ Visual ทั้งภาพและกราฟประกอบเรื่อง ก็ยังทำให้การนำเสนอของเธอน่าสนใจมากขึ้น

ซาร่า หง ยูยี หลิว และจาว เซียว (2016) ศึกษาวิจัยเรื่อง **“Visual Analysis of TED Talk Topic Trends”** งานวิจัยเรื่องนี้ศึกษา Visual Analysis ของวิดีโอ TED Talks และการจัดเรียงเพลย์ลิสต์ เพื่อให้ได้ความเข้าใจเรื่องความนิยม (Trends) และความสัมพันธ์ระหว่างหัวข้อของ TED Talks ประโยชน์ของการศึกษาเรื่องนี้ จะแสดงให้เห็นความนิยมของ TED Talks ในช่วงเวลาใดเวลาหนึ่ง เพื่อให้เห็นแนวทางในการปรับเปลี่ยนหัวข้อ เรื่องราว หรือรูปแบบของ TED Talks ให้เหมาะสมกับความนิยมในยุคหนึ่ง ๆ ซึ่งในการศึกษาครั้งนี้ จะเน้นศึกษาจากหัวข้อ (Topics) ของ TED Talks เพื่อดูว่าหัวข้อเรื่องมีความเกี่ยวข้อง และมีความเปลี่ยนแปลงอย่างไรในช่วงเวลาหนึ่ง ๆ และส่งผลส่งการจัดเรื่อง TED Talks ในเพลย์ลิสต์บนยูทูปอย่างไร โดยการรวบรวมข้อมูล ผู้วิจัยรวบรวมข้อมูลจากเว็บไซต์ TED ทั้งหัวข้อ ผู้พูด การจัดลำดับเรื่อง ยอดคนดูทั้งหมด และการแสดงความคิดเห็น เวลาและสถานที่ที่จัดเวที TED Talks ได้ผลวิจัย ดังนี้

1. เว็บไซต์ของ TED แบ่งกลุ่มวิดีโอ TED Talks ตามชื่อหัวข้อที่คล้ายคลึงกัน แล้วจัดเรียงเป็นเพลย์ลิสต์ และพบว่าวิดีโอเหล่านั้นจะถูกเล่นใหม่ในเพลย์ลิสต์วิดีโอที่มีหัวข้อคล้ายคลึงกัน ด้วยเหตุนี้จึงศึกษาความสัมพันธ์ของหัวข้อ (Topics) ของ TED Talks โดยการวิเคราะห์จากสิ่งที่เห็นจากเพลย์ลิสต์ และวิดีโอที่ถูกแชร์ในเพลย์ลิสต์เดียวกัน ทำให้ได้ผลออกมาว่า

ในขั้นตอนแรกพบว่าการพูดในหัวข้อที่เกี่ยวข้องกันจะเชื่อมโยงเข้าด้วยกัน คือ ถ้าหัวข้อเรื่องคล้ายกันก็จะถูกจัดอยู่ในเพลย์ลิสต์เดียวกัน ขั้นที่สองเพลย์ลิสต์ที่เกี่ยวข้องกับการพูดเหมือนกัน จะมีความเชื่อมโยงกันคือ เพลย์ลิสต์ที่มีชื่อหัวข้อใกล้เคียงกันมากเท่าไร ก็มีความเกี่ยวพัน หรือถูกจัดอยู่ใกล้กันกว่าหัวข้ออื่น ๆ

จึงสรุปได้ว่า หัวข้อที่ได้รับความนิยมมากที่สุดมักจะเป็นไปตามความเกี่ยวพันกับเรื่องที่ถูก วิเคราะห์ได้ว่าความสัมพันธ์ของ TED Talks จะขึ้นอยู่กับความบ่อยของคีย์เวิร์ดในหัวข้อเรื่อง ซึ่งจะส่งผลกระทบต่อความนิยมในวิดีโอการพูดนั้น ๆ ด้วย คือ ยิ่งหัวข้อเรื่องมีความคล้ายคลึงกันมากเท่าไร ก็เป็นไปได้ว่าวิดีโอเหล่านั้นจะถูกเล่นซ้ำ และมีจำนวนคนดูมากขึ้น

ศิริเพ็ญ เกษตรศิริกุล และพนม คลี่ฉายา (2556) ศึกษาเรื่อง “**สารเพื่อการโน้มน้าวใจ และผลกระทบต่อการตัดสินใจเข้าร่วมธุรกิจขายตรง**” งานวิจัยเรื่องนี้ศึกษาเรื่องสาร (Message) ที่ใช้สื่อสารเพื่อโน้มน้าวใจ และผลกระทบต่อการตัดสินใจเข้าร่วมธุรกิจขายตรง โดยศึกษาจากเอกสารประกอบผลการทดลองที่ได้จากการวิเคราะห์ด้วยบท และตอบแบบสอบถาม ผลการศึกษาในด้านการใช้สารเพื่อการโน้มน้าวใจ พบว่าสารที่ใช้ในการสื่อสารโน้มน้าวใจของธุรกิจขายตรงมีอยู่ 12 ชุด ความหมาย ได้แก่ 1) ความสำเร็จจากการทำงานในอาชีพอิสระ 2) เครือข่ายคือฐานแห่งความสำเร็จ 3) สัมพันธไมตรี ความผูกพันกับครอบครัวและเพื่อนร่วมงาน 4) ความเชื่อถือและไว้วางใจต่อกัน 5) ความเอื้อเฟื้อช่วยเหลือกัน 6) คุณคือผู้สร้าง 7) การใช้ชีวิตอย่างมีอิสระภาพ 8) การเปลี่ยนชีวิตที่ดีขึ้น ในระยะเวลาอันสั้น 9) การทดแทนคุณบุญการี 10) ความภูมิใจในเกียรติยศ 11) ความสำเร็จในการยกระดับฐานะให้สูงขึ้น 12) การเปลี่ยนแปลงไปสู่สิ่งใหม่ ซึ่งลักษณะและรูปแบบของสารที่ใช้เพื่อการโน้มน้าวใจในสื่อสิ่งพิมพ์ของบริษัทขายตรงจะมีการแยกประเภทกลุ่มของเนื้อหาสาระที่จะนำเสนอ เช่น เนื้อหาที่นำเสนอเกี่ยวกับกฎระเบียบจรรยาบรรณ ข้างในเป็นเนื้อหาเกี่ยวกับคำนิยาม คำศัพท์ต่าง ๆ ระเบียบปฏิบัติของนักธุรกิจที่ต้องปฏิบัติตามในฐานะสมาชิกนักธุรกิจ ภาษาที่ใช้เป็นเชิงกฎหมาย เพื่อสื่อความหมายที่เป็นทางการ หรือนำเสนอเนื้อหาที่มีลักษณะเป็นสินค้าและแผนการจ่ายผลตอบแทน มีการนำเสนอเนื้อหาของผู้ที่ประสบความสำเร็จและการโน้มน้าวใจให้เห็นถึงข้อดีของการเข้าร่วมธุรกิจ และจากการวิเคราะห์ด้วยบทพบว่ามีการใช้จุดจูงใจในการสารเพื่อโฆษณา ที่มีการใช้มากที่สุด คือ การผจญภัยและการเปลี่ยนแปลง (Adventure and Change) และจุดจูงใจเรื่องความสำเร็จและการเปิดเผย (Achievement and Display) ซึ่งจะเน้นไปที่การใช้รูปภาพมากกว่าคำ

และข้อความ โดยนำเสนอผ่านชุดความหมายเรื่องความสำเร็จจากการทำงานในอาชีพอิสระในธุรกิจชายตรง ถือเป็นแบบแผนที่พบมากที่สุดในการบรรยายบริษัทชายตรงที่ผู้วิจัยนำมาเป็นกรณีศึกษา

ชลรวี เกิดผล (2551) ศึกษาเรื่อง “วาทะนางองซาน ซูจี” มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาเนื้อหาของวาทะของนางองซาน ซูจี ใน 2 แนวทาง ได้แก่ วาทะที่สะท้อนแนวคิดและโลกทัศน์เกี่ยวกับสันติประชาธิปไตย และศึกษาวิธีการเรียบเรียงวาทะ และการใช้จุดมุ่งใจในวาทะของนางองซาน ซูจี ผลการวิจัยในด้านการเรียบเรียงสารในวาทะพบว่าองซาน ซูจี ได้ปรับวาทะให้เข้ากับกลุ่มผู้ฟัง ซึ่งออกเป็น 5 กลุ่มด้วยกัน ได้แก่ พระสงฆ์และพุทธศาสนิกชน นิสิตและนักศึกษา ประชาชนและชนกลุ่มน้อยที่อาศัยอยู่ในประเทศพม่า ทหารและข้าราชการ และประชาคมโลก ซึ่งล้วนเป็นกลไกสำคัญในการขับเคลื่อนประชาธิปไตย ส่วนการใช้จุดมุ่งใจในสารพบว่ามีการใช้จุดมุ่งใจในสาร 3 รูปแบบ คือ 1) การเชื่อมโยงถึงบิดา 2) การกระตุ้นเร้าอารมณ์สงสารและความเป็นพวกพ้อง (Emotional Appeals) และ 3) การใช้สถิติและการยกตัวอย่าง เช่น การกล่าวถึงความน่าสงสาร ความอดอยาก ความยากจน รวมถึงความขาดแคลนสาธารณสุขที่เหมาะสมของประชาชนชาวพม่า อีกทั้งยังกล่าวถึงการถูกกดขี่ข่มเหง ความไม่เป็นธรรม การคอร์รัปชัน และอัตราการตายที่เกิดขึ้นอย่างมากมายในประเทศพม่า ทำให้ประชาชนชาวพม่าเดือดร้อนและทุกข์ยากแสนสาหัส ซึ่งการยกเรื่องดังกล่าวมาอ้าง เป็นการใช้จุดมุ่งใจโดยกระตุ้นเร้าอารมณ์สงสาร (Pathos) ให้ผู้ฟังเกิดความรู้สึกคล้อยตามได้

ปานมุก บุญญพิเชษฐ (2554) ศึกษาเรื่อง “การออกแบบสารในการประชาสัมพันธ์การตลาดผ่านเฟซบุ๊กแฟนเพจของกลุ่มเครื่องสำอางตราสินค้าหุ” โดยศึกษาวัตถุประสงค์ลักษณะการใช้ และการออกแบบสารที่ใช้ในการประชาสัมพันธ์การตลาดผ่านเฟซบุ๊กแฟนเพจของกลุ่มเครื่องสำอางตราสินค้าหุ จำนวน 3 ตราสินค้า ได้แก่ Shu Uemura Bobbi Brown และ The Balm ผลการวิจัยพบว่าวัตถุประสงค์ในการทำการประชาสัมพันธ์การตลาดผ่านเฟซบุ๊กแฟนเพจของกลุ่มเครื่องสำอางตราสินค้าหุ ได้แก่ 1) ด้านการสร้างการรับรู้ให้ผลิตภัณฑ์และบริการ 2) ด้านการสร้าง ความไว้วางใจ และภูมิใจในตัวผลิตภัณฑ์และบริการ และ 3) ด้านการกระตุ้นให้เกิดพฤติกรรมสนับสนุนการขาย ส่วนผลการวิจัยด้านการออกแบบสารในการประชาสัมพันธ์การตลาดพบว่ามีลักษณะการใช้สารที่เป็นกันเอง ให้ความรู้สึกเหมือนเพื่อนคุยกับเพื่อน โดยใช้จุดมุ่งใจในสาร ได้แก่ จุดมุ่งใจโดยใช้อารมณ์ จุดมุ่งใจด้วยความมีเหตุผล จุดมุ่งใจโดยใช้รางวัล และจุดมุ่งใจโดยใช้แรงจูงใจ นอกจากนี้รูปแบบสารที่พบในการประชาสัมพันธ์ ได้แก่ กระตุ้นข้อความ รูปภาพ คลิปวิดีโอ และแอปพลิเคชัน ส่วนเนื้อหาสารที่พบมี 5 ประเภท ได้แก่ 1) การให้ข้อมูลผลิตภัณฑ์ 2) การเสริมความรู้ 3) การให้ข้อมูลกิจกรรมพิเศษต่าง ๆ 4) การส่งเสริมการขาย และ 5) การใช้บุคคลที่มีชื่อเสียงสนับสนุนผลิตภัณฑ์ และในการตอบสนองเนื้อหาสารจากสมาชิกเฟซบุ๊กแฟนเพจพบว่า มีการใช้จุดมุ่งใจในสารแบบความมีเหตุผล และใช้แรงจูงใจ ได้รับการตอบสนองจากสมาชิกมากที่สุด

งานวิจัยในเรื่องนี้ ผู้วิจัยจะนำไปใช้ประกอบการวิเคราะห์เพื่อตอบคำถามนำวิจัยข้อที่ 2 เรื่อง ลักษณะเนื้อหาและการออกแบบสาร ว่ามีเทคนิค และวิธีการอย่างไรบ้างที่ TEDxBangkok ใช้ในการ คิดค้นเนื้อหาเพื่อให้ผู้พูดนำไปพูดบนเวที



บทที่ 3

ระเบียบวิธีวิจัย

การศึกษาเรื่อง “การสร้างสรรคและออกแบบสารใน TEDxBangkok” มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษากระบวนการสร้างสรรค์เวทีการพูด TEDxBangkok และศึกษาลักษณะเนื้อหา และวิธีการออกแบบเนื้อหาที่ปรากฏในการพูด TEDxBangkok ผู้วิจัยใช้ระเบียบวิธีวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ วิธีการสัมภาษณ์แบบเจาะลึก (In-depth interview) เพื่อศึกษากระบวนการการสร้างสรรค์ TEDxBangkok และการวิเคราะห์ตัวบท (Textual Analysis) เพื่อศึกษากระบวนการการออกแบบและคิดค้นเนื้อหา ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้

ขั้นตอนการหาข้อมูล

1. ศึกษาประวัติ ที่มาที่ไปของเวทีการพูด TED Talks และปรากฏการณ์ TED Talks ที่เกิดขึ้นในประเทศไทย
2. สัมภาษณ์ผู้พูด ผู้จัดงาน TEDxBangkok และผู้เกี่ยวข้อง เพื่อนำข้อมูลมาวิเคราะห์กระบวนการการสร้างสรรค์ TEDxBangkok
3. ศึกษาวิเคราะห์วิดีโอการพูดบนเวที TEDxBangkok และถอดเนื้อหาออกมาเพื่อวิเคราะห์และตีความหาปัจจัยที่ส่งผลให้เกิดเนื้อหา

แหล่งข้อมูลวิจัย และการเก็บข้อมูล

แหล่งข้อมูลในการศึกษาแบ่งเป็น 2 ส่วนด้วยกัน ได้แก่

1) แหล่งข้อมูลบุคคล

รวบรวมข้อมูลจากการสัมภาษณ์บุคคลที่เกี่ยวข้องกับการจัด TEDxBangkok โดยต้องสามารถเล่าเรื่องราว ขั้นตอน กระบวนการในการจัดทำ TEDxBangkok ได้

2) แหล่งข้อมูลเอกสาร

รวบรวมข้อมูลจากเว็บไซต์ tedxbangkok.net และเว็บไซต์ youtube.com ช่อง TEDxTalks โดยดูข้อมูลเนื้อหาของ TEDxBangkok ตั้งแต่ปี 2558 – 2560 จำนวน 53 เรื่อง

การเก็บข้อมูล

1) การสัมภาษณ์

การสัมภาษณ์ (Interview) ผู้วิจัยใช้วิธีการสัมภาษณ์อย่างไม่เป็นทางการ (Informal Interview) เพื่อให้ได้ข้อมูลที่ลึก และมีมุมมองใหม่ ๆ มากขึ้น โดยมีการออกแบบโครงสร้างของคำถามที่สามารถนำไปใช้ในการสัมภาษณ์แบบกึ่งโครงสร้าง หรือการสัมภาษณ์แบบชี้นำ (Guided Interview) กล่าวคือ เป็นการสัมภาษณ์แบบไม่มีโครงสร้างหรือเป็นการสัมภาษณ์แบบปลายเปิด ซึ่งเป็นกระบวนการวิจัยที่มีความยืดหยุ่น และเปิดกว้างหรือมีการนำคำสำคัญ (Keywords) มาใช้ประกอบในการสัมภาษณ์ กล่าวคือ มีการร่างคำถามปลายเปิดที่มีคำสำคัญพร้อมกับลักษณะของคำถามที่มีความยืดหยุ่น สามารถปรับเปลี่ยนได้ตามสถานการณ์ และสอดคล้องกับการสัมภาษณ์ในแต่ละครั้ง ซึ่งจะช่วยให้ได้ข้อมูลที่มีความหลากหลายมากขึ้น ข้อมูลการสัมภาษณ์ มีดังนี้

1. สัมภาษณ์ผู้จัดงาน TEDxBangkok

คุณพิริยะ กุลกาญจนาชีวิน License Holder และคิเวเตอร์ของ TEDxBangkok

- ก่อนการสัมภาษณ์

ก่อนการสัมภาษณ์ผู้วิจัยได้ศึกษารายละเอียดของการจัดงาน TEDxBangkok และติดต่อไปยังผู้จัดงานเวทีการพูด TEDxBangkok เพื่อแนะนำตัวและบอกรายละเอียดคร่าว ๆ เกี่ยวกับงานวิจัย รวมถึงขออนุญาตสัมภาษณ์เพื่อนำเนื้อหาามาใช้ในงานวิจัยด้วย หลังจากนั้นผู้วิจัยก็ได้เตรียมคำถามที่จะนำไปสัมภาษณ์เพื่อขอข้อมูลจากผู้ให้ข้อมูลด้วย ซึ่งคำถามคร่าว ๆ มีดังนี้

- คำถามเกี่ยวกับที่มาและที่ไปของการจัดเวทีการพูด TEDxBangkok
 - TEDxBangkok เริ่มขึ้นได้อย่างไร
 - แนวคิดและแรงบันดาลใจในการเริ่มต้นจัดทำ TEDxBangkok คืออะไร
 - การรวบรวมข้อมูล และหาทีมงานในการจัดทำเป็นอย่างไร
 - ทำไมจึงคิดว่าการจัดเวทีการพูด TED Talks ในกรุงเทพมหานครและในประเทศไทยจะประสบผลสำเร็จ
- คำถามเรื่องขั้นตอนการจัดงาน TEDxBangkok
 - วิธีการเตรียมงานเป็นอย่างไร
 - มีวิธีการคิดรูปแบบและธีมงานในแต่ละปีเป็นอย่างไร
 - วิธีการรวบรวมทีมงานในแต่ละปีเป็นอย่างไร
 - การประชุมแผนงาน แบ่งหน้าที่แต่ละฝ่ายเป็นอย่างไร

- การหาข้อมูลของนักพูด ใช้วิธีการอย่างไร
- หลังจากได้รายชื่อักพูดในแต่ละครั้ง มีวิธีการสัมภาษณ์ หรือเก็บข้อมูลอย่างไร
- คัดสรรเนื้อหาามาใช้อย่างไร
- ปัญหาในการเตรียมงานเป็นอย่างไร มีอะไรบ้าง
- คำถามเรื่องความสำเร็จของเวที TEDxBangkok
 - ผลตอบรับของการจัดงานในแต่ละปีเป็นอย่างไร
 - คิดว่าปัจจัยความสำเร็จของเวทีนี้คืออะไร
 - ปัจจัยที่ทำให้คนเข้ามาดู และความยากของการเข้ามาดูคืออะไร
 - การพูดบนเวที TED Talks และเนื้อเรื่องถ่ายทอด จะมีผลอย่างไรต่อผู้ฟังและสังคม
- คำถามเรื่องแนวโน้มและการจัดงานต่อไปในอนาคต
 - แนวโน้มความสำเร็จ และทิศทางของ TEDxBangkok ในอนาคตเป็นอย่างไร
 - คาดหวังว่าการพูดบนเวที TEDxBangkok จะมีผลอย่างไรต่อสังคม

- การสัมภาษณ์

การสัมภาษณ์ ผู้วิจัยจะใช้การสัมภาษณ์แบบพบหน้า โดยจะนัดหมายวันและเวลา และบอกระยะเวลาที่ใช้ในการสัมภาษณ์แต่ละครั้ง ซึ่งการสัมภาษณ์อาจจะไม่เสร็จสิ้นภายในครั้งเดียว ผู้วิจัยจึงจะใช้วิธีการนัดหมายผู้ให้สัมภาษณ์เป็นครั้ง ๆ ไป นอกจากนี้หากมีคำถามเล็ก ๆ น้อย ๆ ผู้วิจัยจะใช้การสัมภาษณ์ผ่านโปรแกรมสนทนาออนไลน์ เช่น ไลน์ (Line) ข้อความทางเฟซบุ๊ก (Facebook) อีเมล (E-mail) เป็นต้น ทั้งนี้ก่อนการคุยแต่ละครั้ง จะขออนุญาตและนัดหมายเวลาที่เหมาะสมก่อน และในระหว่างการสัมภาษณ์จะใช้วิธีการอัดเสียง และจดบันทึก

- หลังการสัมภาษณ์

หลังการสัมภาษณ์ผู้วิจัยจะถอดเทปจากการสัมภาษณ์ และนำข้อมูลมาวิเคราะห์เพื่อเขียนเป็นรายงานสรุปผลวิจัยต่อไป

2. การรวบรวมข้อมูลจากเอกสาร

ผู้วิจัยใช้วิธีการดูวิดีโอ TEDxBangkok เว็บไซต์ tedxbangkok.net และเว็บไซต์ youtube.com ช่อง TEDxTalks โดยดูข้อมูลเนื้อหาของ TEDxBangkok ตั้งแต่ปี 2558 – 2560

จำนวน 53 เรื่อง แล้วถอดเนื้อความของแต่ละเรื่องออกมา สรุปใจความสำคัญของแต่ละเรื่อง รวมถึงศึกษาหาประวัติของผู้พูด เพื่อวิเคราะห์เนื้อหาและปัจจัยที่สอดคล้องกัน

เครื่องมือที่ใช้วิจัยและเก็บข้อมูล

- ก. ผู้วิจัย
- ข. เครื่องบันทึกเสียง
- ค. กรอบคำถามการสัมภาษณ์

การนำเสนอข้อมูล

งานวิจัยเรื่อง “การสร้างสรรค์และออกแบบสารใน TEDxBangkok” เป็นงานวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) โดยจะนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลในรูปแบบเชิงพรรณาวิเคราะห์ (Descriptive Design) ตามรายละเอียด ดังนี้

บทที่ 4 นำเสนอข้อมูลผลการวิจัยเรื่องการสร้างสรรค์เวทีการพูด TEDxBangkok และลักษณะเนื้อหา และการออกแบบเนื้อหาที่ปรากฏในการพูดTEDxBangkok

บทที่ 5 สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

งานวิจัยเรื่อง “การสร้างสรรคและออกแบบสารใน TEDxBangkok” ผู้วิจัยให้ความสนใจกับกระบวนการสร้างสรรค์เวทีการพูด TEDxBangkok และการออกแบบสารที่ใช้นำเสนอบนเวที TEDxBangkok ในบทนี้ผู้วิจัยจะนำเสนอข้อมูลเรื่องการสร้างสรรค์เวทีการพูด TEDxBangkok และลักษณะเนื้อหา การออกแบบสาร โดยแบ่งการนำเสนอออกเป็น 2 ส่วน ได้แก่

ส่วนที่ 1 ผลการวิจัยเรื่องการสร้างสรรค์ TEDxBangkok

ส่วนที่ 2 ผลการวิจัยเรื่องลักษณะเนื้อหาและการออกแบบเนื้อหาของ TEDxBangkok

โดยผลการวิจัย มีดังนี้

ส่วนที่ 1 ผลการวิจัยเรื่องการสร้างสรรค์ TEDxBangkok

ผู้วิจัยได้สัมภาษณ์เชิงลึกจากคุณพิริยะ กุลกาญจนาชีวิน ผู้จัดทำ TEDxBangkok รวมถึงทีมงานผู้จัดทำ TEDxBangkok โดยข้อมูลที่ได้จะนำมาวิเคราะห์กับแนวคิดเรื่องศิลปะการแสดงบนเวที (Stage Performance) โดยริชาร์ด เช็กเนอร์ (Richard Schechner) ซึ่งผลการวิเคราะห์ข้อมูลจากการสัมภาษณ์เชิงลึก เพื่อนำไปตอบปัญหาวินิจฉัยเรื่องกระบวนการสร้างสรรค์เวทีการพูด TEDxBangkok มีดังนี้

1. ที่มา และระบบโครงสร้างของ TEDxBangkok

1.1 การเริ่มต้นของ TEDxBangkok

TEDxBangkok เริ่มจัดขึ้นครั้งแรกในปีพ.ศ. 2558 โดยทีมงานเริ่มต้นได้แก่ โอ - อรรถวุฒิ ลิไพศาลสุวรรณ ผู้ถือลิขสิทธิ์เท็ดเอ็กซ์ (License Holder) และพิ - พิริยะ กุลกาญจนาชีวิน ซึ่งเป็นทีมที่เคยทำงานร่วมกันใน TEDxChaingmai ทั้งนี้ TEDxBangkok ไม่ใช่ครั้งแรกในการจัด TEDx ในเมืองไทย และไม่ใช่ที่ ๆ ใหญ่ที่สุด แต่กล่าวได้ว่าจุดเริ่มต้นหลักของ TEDx ในไทย คือ TEDxChaingmai ซึ่งผู้ให้สัมภาษณ์ คือ พิ - พิริยะ กล่าวว่ หลังเรียนจบได้ไปสมัครเป็นอาสาสมัครงาน TEDxChaingmai ในฐานะอีเวนท์ เมเนเจอร์ (Event Manager) ซึ่งทำให้ได้เรียนรู้ขั้นตอนการทำงาน ว่าทำงานกันอย่างไร ทั้งในแนวทางดำเนินงานและการติดต่อสปีกเกอร์ ต่อมาได้เข้าไปทำด้านเนื้อเรื่อง (Content) ให้กับทีมด้วย ซึ่งการทำงานใน TEDxChaingmai ทำให้เจอทีมงานหลาย ๆ คน ที่มีแนวความคิดเดียวกัน และสามารถต่อยอดงานกันได้

ต่อมาหลังจากจบ TEDxChaingmai ต่างคนต่างแยกย้ายกันไปทำงาน และมีความคิดในการริเริ่ม TEDxBangkok เนื่องจากมองว่ากรุงเทพฯเป็นศูนย์กลาง และทีมงานล้วนเป็นคนกรุงเทพฯ

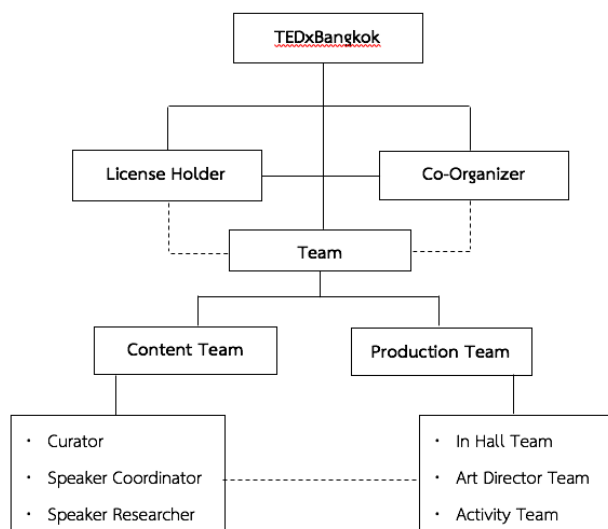
ด้วยกัน จึงตัดสินใจเริ่ม TEDxBangkok ขึ้นในปี 2558 โดยคุณโอ-อรณวุฒิ ธิไพศาลสุวรรณ ซึ่งเคยทำซับไตเติ้ล (Subtitle) ภาษาไทยใน www.ted.com และเป็นคนเดียวในทีมที่เคยไปร่วมงาน TED ใหญ่มาก่อน เลยรับหน้าที่เป็นผู้ถือลิขสิทธิ์ TEDxBangkok (License Holder) ซึ่งการเข้าร่วม TED ใหญ่นั้นมีผลต่อการจัด TEDx เป็นอย่างมาก เนื่องจากเงื่อนไขการจัด TEDx ที่มีว่า “โดยทั่วไปทุกคนสามารถยื่นขอจัด TEDx ได้ แต่ถ้ายังไม่เคยไปร่วมงาน TED ใหญ่จะไม่สามารถจัดงานที่มีคนดูได้เกิน 100 คน เพราะยังไม่เคยมีประสบการณ์จริงในการเข้าร่วมงาน TED” อย่างไรก็ตาม หากในทีมไม่มีผู้ไปเข้าร่วมงานใหญ่ ก็ยังสามารถขอลิขสิทธิ์ TEDx ได้ แต่สามารถขอได้เป็นชื่อยี่ห้อต่าง ๆ ในพื้นที่ แต่ไม่สามารถใช้ชื่อเมืองได้ เช่น TEDxสาทร TEDxพระราม9 แต่ TEDxBangkok สามารถจัดงานขนาดใหญ่และสามารถขอลิขสิทธิ์ในชื่อจังหวัดได้ ด้วยเหตุผลดังกล่าวไปแล้วข้างต้น

หลังจากได้รวมทีมกันเรียบร้อยแล้ว TEDxBangkok จึงได้จัดขึ้นครั้งแรกในปี พ.ศ. 2558 และจัดอย่างต่อเนื่องมาถึงครั้งที่ 3 ในปี พ.ศ. 2560 ซึ่งการจัดตลอด 3 ปีที่ผ่านมา TEDxBangkok ประสบความสำเร็จในด้านการสร้างพื้นที่ในการเผยแพร่ไอเดียเป็นอย่างมาก ทำให้ TEDxBangkok เปรียบเสมือนเป็นองค์กรหนึ่ง ที่ต้องดำเนินงานอย่างเป็นระบบเพื่อให้สามารถดำเนินงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ ดังที่จะกล่าวถึงในส่วนต่อไป

1.2 รูปแบบโครงสร้างของ TEDxBangkok

ในผลการวิจัยครั้งนี้ ขั้นตอนก่อนการแสดงในกระบวนการสร้างสรรค์ TEDxbangkok จะเริ่มต้นตั้งแต่การรับสมัครทีมงาน อาสาสมัครที่จะเข้ามาช่วยงาน จนสามารถสร้างทีมที่จัดงานขึ้นมาได้ เนื่องจาก TEDxBangkok ไม่ได้มีทีมงานประจำที่สามารถทำงานได้เหมือนองค์กรอื่น ๆ อาจกล่าวได้ว่า TEDxBangkok มีสถานะเป็นอีเวนท์ (Event) แต่เป็นอีเวนท์ที่มีโครงสร้างในลักษณะองค์กร ที่ประกอบด้วยสมาชิก และมีตำแหน่งหน้าที่อย่างเป็นสัดส่วน

โดยปกติแล้วในประเทศไทย อีเวนท์ มักจะเป็นที่รู้จักกันในชื่อ “อีเวนท์ ออแกไนเซอร์” (Event Organizer) แต่ในระดับสากลจะเรียกการจัดงานนี้ว่า “อีเวนท์ แมเนจเมนต์” (Event Management) ซึ่งทำหน้าที่ตั้งแต่ให้คำแนะนำ ออกแบบความคิด วางกลยุทธ์ในการจัดอีเวนท์ (Strategic Event Planning) ตลอดจนดำเนินงานจนเสร็จสิ้น (เกรียงไกร กาญจนะโกคิน, 2549) ซึ่งโดยปกติการจัดอีเวนท์เป็นวิธีการทางการตลาดรูปแบบหนึ่ง ที่จะเห็นได้มากในวงการโฆษณา วงการโทรทัศน์ หรือวงการธุรกิจ เพื่อสื่อสารแบรนด์ให้ผู้บริโภคเกิดความประทับใจ ในขณะที่ TEDxBangkok เป็นผู้จัดอีเวนท์เพื่อนำเสนอไอเดีย ตามแนวทางของ TED ที่ก่อตั้งขึ้นเพื่อเผยแพร่ไอเดียที่ควรค่าต่อการเผยแพร่ ซึ่งข้อมูลที่ได้รับมา ทำให้สามารถสรุปเป็นโครงสร้างของทีม TEDxBangkok ได้ดังนี้

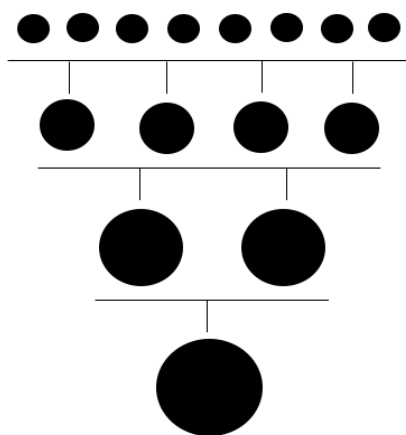


ภาพที่ 2 แสดงภาพแผนผังการทำงานของ TEDxBangkok

จากโครงสร้างด้านบน สามารถอธิบายได้ ดังนี้

TEDxBangkok เริ่มจากผู้เริ่มต้นจัดงาน นั่นคือ คุณโอ-อรรณวุฒิ ลิไพศาลสุวรรณ ผู้ถือลิขสิทธิ์เท็ดเอ็กซ์ (License Holder) และคุณพิ-พิริยะ กุลกาญจนาชีวิน Co-organizer ต่อมาคือการฟอร์มทีมเพื่อกระจายงานในฝ่ายต่าง ๆ ซึ่งทีมเหล่านั้นล้วนเป็นอาสาสมัคร (Volunteer) ที่จะเข้ามาช่วยงานในแต่ละปี ซึ่งหลัก ๆ แล้ว ทีมจะแบ่งออกเป็น 2 ทีม ได้แก่ ทีมที่ทำเรื่องเนื้อหา เรียกว่า “Content Team” ซึ่งประกอบไปด้วยทีมย่อย ๆ 3 ทีม ได้แก่ ทีมคิวเรเตอร์ (Curator) ทีมประสานงานสปีกเกอร์ (Speaker) และทีมค้นหาข้อมูลของสปีกเกอร์ (Speaker Researcher) และทีมอแกนเซอร์ ที่จัดการดูแลเรื่องโปรดักชันทั้งหมดที่จะเกิดขึ้นในงาน ประกอบไปด้วย 3 ทีมย่อย ได้แก่ ทีมจัดการภายในฮอลล์ (In Hall Team) ทีมกราฟิก (Art Director Team) และทีมกิจกรรม (Activity Team) ซึ่งแต่ละทีมล้วนเป็นอาสาสมัครที่ผ่านการคัดเลือกมาแล้วทั้งสิ้น ทั้งนี้ ในช่วงการทำงาน License Holder และ Co-Organizer ก็จะลงมาทำงานร่วมกับทีมด้วยในฐานะคิวเรเตอร์ (Curator)

ในด้านระบบการทำงาน TEDxBangkok จะใช้ระบบการทำงานแบบ Bottom – up หรือโครงสร้างองค์กรจากล่างขึ้นบน ซึ่งมีลักษณะโครงสร้าง ดังนี้



ภาพที่ 3 แสดงภาพแผนผังการทำงานในรูปแบบ Bottom-Up

ปรับปรุงจาก <http://www.tuw.edu/content/business/top-down-bottom-up-management/>

กระบวนการแบบ Bottom – up จะให้ความสำคัญกับตัวละคร หรือผู้มีบทบาททุกคนในขั้นตอนต่าง ๆ กล่าวคือเขาเหล่านั้นเข้ามามีบทบาทได้อย่างไร และมีวิธีการในการทำงานอย่างไร การทำงานในรูปแบบนี้จึงเน้นการพิจารณาถึงเครือข่าย (Network) (สุพร ว่องไว ตระกูล, 2543) ดูปฏิสัมพันธ์ระหว่างกัน ความสำเร็จหรือความล้มเหลว แต่จะดูว่ามีผลอะไรเกิดขึ้นตามมาบ้าง ซึ่งสอดคล้องกับแนวทางการทำงานของ TEDxBangkok ที่เน้นการทำงานเป็นทีมโดยให้ทุกคนมีส่วนร่วม คือ ทีมงานในแนวทางจะเป็นผู้กำหนดแนวทางการทำงาน กำหนดทิศทางของเรื่องที่จะนำเสนอ สมาชิกในทีมจะมีส่วนร่วมในทุกขั้นตอนของการทำงาน การตัดสินใจจะขึ้นอยู่กับสมาชิกในทีมทุกคน วิธีการทำงานทางเลือกในการดำเนินงานจะขึ้นอยู่กับทีม ซึ่งข้อดีของการทำงานในรูปแบบนี้คือ จะสนับสนุนให้สมาชิกในทีมสามารถคิดงานได้อย่างสร้างสรรค์มากขึ้น และรู้สึกมีส่วนร่วมในงาน ทำให้สมาชิกในทีมมีแรงกระตุ้นในการทำงาน และทำให้งานประสบความสำเร็จไปกว่า 2 เท่า กระบวนการวางแผนงานจะดำเนินไปด้วยจำนวนสมาชิก ซึ่งจะช่วยให้งานเสร็จเร็วมากยิ่งขึ้น ตารางงาน เงิน และผลงานจะออกมาอย่างโปร่งใส เพราะทุกคนรับรู้ด้วยกัน (Filev, 2008)

นอกจากนี้ TEDxBangkok ยังใช้ระบบที่เรียกว่า “Weekly Meeting” เพื่อสนับสนุนการทำงานในรูปแบบ Bottom – up คือ การใช้เวลานัดหมายที่ตรงกันในแต่ละสัปดาห์ เพื่อมาอัปเดตงานของแต่ละทีม ว่าการทำงานเป็นไปอย่างไรบ้าง พูดคุยปรึกษาปัญหากัน เพื่อหาแนวทางแก้ไขในท้ายที่สุด รวมถึงการสร้างกลุ่มในแอปพลิเคชันไลน์ (Line) เพื่ออัปเดตงาน และพูดคุยกันในเวลาเร่งด่วนที่ต้องมีการตัดสินใจ หรือแก้ไขปัญหาอย่างทันที่ ซึ่งจะเห็นได้ว่าการทำงานของ

TEDxBangkok แอปพลิเคชัน และเทคโนโลยีสมัยใหม่เข้ามามีบทบาทเป็นอย่างมาก เนื่องจากการทำงานในองค์กร TEDxBangkok ทุกคนต่างทำหน้าที่เป็นอาสาสมัคร ที่บ้างก็มีงานประจำอยู่แล้ว บ้างก็ยังเรียนหนังสือ การนัดเจอกันจึงเป็นเรื่องยาก การใช้โซเชียลมีเดีย (Social Media) เข้ามาช่วยจึงเป็นเครื่องมือหลักที่สำคัญในการสื่อสารของทีม TEDxBangkok

การประชุมงานของ TED อาจกล่าวได้ว่าไม่ได้เป็นการประชุมที่มีประสิทธิภาพมากที่สุด เพราะความเป็น non-profit หมายความว่าทุกคนมีงานประจำอยู่แล้ว การประชุมจึงต้องเกิดขึ้นหลังจากเลิกงาน เวลาประมาณหนึ่งทุ่ม - ทุ่มครึ่ง ไปสิ้นสุดอยู่ที่ประมาณห้าทุ่มหรือมากกว่านั้น แต่งาน TEDxBangkok เป็นงานของทุกคน ความเห็นของทุกคนจึงสำคัญหมด ต้องมีส่วนร่วมในการตัดสินใจ นอกจากนี้ การทำงานของ TEDxBangkok ยังมีเป้าหมายเรื่องการสร้างชุมชน หรือคอมมูนิตี้ (Community) ของคนที่มีความชอบในเรื่องเดียวกัน มีไอเดียในการแบ่งปัน เพื่อนำไปสู่การขยายขอบเขตงานได้ในอนาคต หรือการร่วมมือในการสร้างไอเดียให้เกิดเป็นรูปธรรม

2. กระบวนการการสร้างสรรค TEDxBangkok

จากการสัมภาษณ์เชิงลึก และการรวบรวมข้อมูลเอกสาร ทำให้ได้ผลการวิจัยเรื่องการสร้างสรรค TEDxBangkok ดังนี้

2.1 การสร้างสรรคด้านโปรटकชั้น

2.1.1 การคัดเลือกอาสาสมัคร

2.1.2 การจัดการด้านโปรटकชั้น

2.2 การสร้างสรรคเนื้อหา

2.2.1 การคิดค้นแนวคิดหลัก

2.2.2 การค้นหาผู้พูด

2.2.3 การคิดค้นเนื้อหา

2.1 การสร้างสรรคด้านโปรटकชั้น

การสร้างสรรคด้านโปรटकชั้นที่ผู้วิจัยจะกล่าวถึง จะเริ่มตั้งแต่การคัดเลือกอาสาสมัครที่เข้ามาร่วมงานกับ TEDxBangkok เนื่องจากทีมงานเป็นส่วนสำคัญที่สุดที่ทำให้การดำเนินงานของโปรटकชั้น TEDxBangkok ดำเนินไปได้ด้วยดี

2.1.1 การคัดเลือกอาสาสมัคร (Volunteer)

ขั้นตอนการคัดเลือกอาสาสมัคร หรือวอลันเทียร์ ที่จะเข้ามาช่วยงานนั้น TEDxBangkok ไม่ได้มองถึงการคัดเลือกเฉพาะคนเก่งเท่านั้น แต่พิจารณาถึงความสามารถในการทำงานร่วมกับผู้อื่นเป็นหลัก เนื่องจาก TEDxBangkok เป็นงานอาสาสมัคร ที่ไม่มีค่าตอบแทนเป็นเงิน แต่ค่าตอบแทน

คือ ประสบการณ์ที่จะได้ทำงานในสนามจริง รวมถึงการปรับตัวในการทำงานกับบุคคลหลากหลาย อาชีพ และหลากหลายวัย โดยทีมใหญ่ ๆ ที่แบ่งตามหน้าที่ของทีม TEDxBangkok ได้แก่

- Content Team ประกอบด้วยทีมย่อย ๆ 3 ทีม คือ
 - Curator คือ ผู้ดูแลจัดการเรื่องเนื้อหาเป็นหลัก เริ่มตั้งแต่การสัมภาษณ์ สปีคเกอร์ วางเค้าโครงของเนื้อหา จนกระทั่งเขียนเนื้อหาจนสำเร็จ
 - Speaker Coordinator คือ ผู้ดูแลประสานงานกับสปีคเกอร์ นับตั้งแต่การติดต่อ ขอชื่อ-นามสกุลที่ถูกต้อง สอบถามเรื่องวันและเวลาในการฝึกซ้อม ชี้แจงรายละเอียดต่าง ๆ ของงาน จนกระทั่งถึงวันขึ้นเวที
 - Speaker Researcher คือ ผู้ที่มีหน้าที่ค้นหาข้อมูลของสปีคเกอร์ในแต่ละปี
- Production Team ประกอบด้วยทีมย่อย ๆ 3 ทีม คือ
 - In Hall Team คือ ทีมที่ดูแลกิจกรรม รูปแบบ โครงสร้าง และบรรยากาศ ภายในสถานที่จัด TEDxBangkok ทั้งหมด
 - Art Director Team คือ ทีมกราฟิก ที่ต้องสร้างสรรค์งานให้สามารถสื่อสารกับผู้ชมได้
 - Activity Team คือ ทีมกิจกรรม ที่จะจัดกิจกรรมขึ้นในงาน TEDxBangkok แต่ละปี เพื่อให้ผู้ชม รวมถึงผู้พูดบนเวที มีกิจกรรมให้ทำร่วมกัน สร้างพื้นที่ ในการพูดคุยและแลกเปลี่ยนไอเดียกันให้มากขึ้น

และนอกจากนี้ยังมีตำแหน่งอื่น ๆ ที่ประกอบอยู่ในภาระงานแต่ละฝ่าย เช่น Activity Coordinator ที่จะทำหน้าที่ประสานงานและสนับสนุนงานทีม Activity ภายในงาน ช่างภาพ หรือ Doorman ผู้ดูแลประตู เป็นต้น

ซึ่งการคัดเลือกอาสาสมัครในแต่ละฝ่ายนั้น ผู้สมัครจะต้องกรอกเอกสารใบสมัคร และ นำเสนอแนวคิดของตัวเองลงในใบสมัคร ตามคำถาม หรือข้อกำหนดนั้น ๆ ซึ่งเป็นกระบวนการที่ แคนนำทีม TEDxBangkok คือ License Holder และ Co-organizer จะนำมาพิจารณารับอาสาสมัคร เข้ามาทำงาน ซึ่งหลัก ๆ แล้ว องค์กรประกอบที่ TEDxBangkok ใช้พิจารณา ได้แก่

1) มายด์เซ็ท (Mindset) คือ กระบวนการคิด หรือแนวคิด ซึ่งดร. แครอล ดเวก (Carol Dweck) ศาสตราจารย์ด้านจิตวิทยา แห่งมหาวิทยาลัยสแตนฟอร์ด ประเทศสหรัฐอเมริกา ผู้ศึกษา เรื่อง “Mindset: The New Psychology of Success” ระบุว่า Mindset มีที่มาหลักจากความเชื่อ และค่านิยมที่เกิดจากประสบการณ์ที่สั่งสมมา ซึ่ง Mindset มี 2 ประเภทใหญ่ ๆ คือ Fixed Mindset คือ คนที่เชื่อว่าความสามารถของบุคคลถูกกำหนดมาแล้ว ไม่สามารถเปลี่ยนแปลงได้ และ Growth

Mindset คือ คนที่เชื่อว่าความสามารถของบุคคล สามารถพัฒนาได้ (Dweck, 2008) โดยทั่วไปความเข้าใจของคำว่า “Mindset” จะถูกใช้ในความหมายที่หมายถึง วิธีคิดและกระบวนการความคิด ในปัจจุบัน Mindset มีความสำคัญต่อการทำงานในรูปแบบทีมเป็นอย่างมาก โดยเฉพาะในองค์กร ที่ Mindset กลายเป็นเครื่องมือสำคัญในการค้นหาบุคลากรในการทำงาน TEDxBangkok ก็เช่นเดียวกัน การค้นหาอาสาสมัครจะค้นหาคนที่มี Mindset ที่ตรงกัน มีความเชื่อ และแนวคิดไปในทิศทางเดียวกัน ซึ่งแนวคิดที่สำคัญที่สุดของ TEDxBangkok คือ ความเชื่อเรื่อง “ไอเดีย” ที่ถูกถ่ายทอดผ่าน “เรื่องเล่า” ว่าจะสามารถขับเคลื่อนสังคมได้ ขณะเดียวกันก็ต้องมีความเคารพในไอเดียที่แตกต่าง เพื่อหาไอเดียหรือแนวคิดที่ดีที่สุดในการถ่ายทอดสู่ผู้ฟัง

2) เวลา ในความหมายของทีม TEDxBangkok เวลา คือ ความทุ่มเท และการเสียสละเวลา เนื่องจากทีมงาน TEDxBangkok ล้วนเป็นอาสาสมัครที่มีงานประจำอยู่แล้ว การแบ่งเวลาจากงานประจำ เพื่อมาทุ่มเทกับงานอย่างเต็มที่จึงเป็นเรื่องสำคัญ เพราะทุกขั้นตอนของการจัด TEDxBangkok ต้องใช้ระยะเวลาในการดำเนินการ และต้องวางแผนให้ดีที่สุดเพื่อให้ผลลัพธ์ของงานออกมาดีที่สุด

ในแต่ละปี TEDxBangkok จะมีทีมงานประมาณ 100 คน ที่แตกต่างกันไปทั้งเรื่องอายุ ประสบการณ์การทำงาน และความถนัดในสาขาต่าง ๆ สิ่งหนึ่งที่ TEDxBangkok เน้นย้ำคือการเคารพในความหลากหลาย และการแลกเปลี่ยนไอเดีย การสร้างไอเดียให้เกิดขึ้นให้มากที่สุดระหว่างการทำงาน TEDxBangkok จึงเปรียบตัวเองเหมือน “สนามเด็กเล่น” ที่ให้ทุกคนเข้ามาร่วม “เล่น” และ “แบ่งปัน” ไอเดียร่วมกัน

ทั้งนี้ ด้วยจำนวนทีมงานที่มีจำนวนมาก และทีม TEDxBangkok ใช้ระบบการทำงานแบบ Bottom-Up ที่เน้นให้ทุกคนมีส่วนร่วมในกระบวนการคิด และการสร้างสรรค์ทุกขั้นตอน จึงเป็นไปได้ยากที่กลุ่มคนที่มีความหลากหลายทั้งด้านอายุ อาชีพการงาน และประสบการณ์จะมีความเห็นพ้องต้องกันไปทุกอย่าง TEDxBangkok จึงได้คิดโมเดลที่เรียกว่า “I like, I wish” ขึ้นมา เพื่อเป็นเครื่องมือในการหาข้อสรุปในการประชุมแต่ละครั้ง ซึ่งความหมายของแนวคิดนี้ คือ

I like คือ สิ่งที่ชอบในไอเดียนั้นคืออะไร

I wish คือ แนวทางในการแก้ไขคืออะไร ถ้าหากไม่ชอบ หรืออยากเพิ่มเติมไอเดียอื่น ๆ

ดังนั้น เมื่อไรก็ตามที่มีความเห็นไม่ตรงกัน แต่ละคนต้องให้เหตุผลว่า สิ่งที่ชอบในไอเดียนำเสนอคืออะไร และถ้าไม่ชอบ มีแนวทางในการทำให้ไอเดียนั้นดีขึ้นอย่างไร ซึ่งเป็นวิธีการที่เน้นการรักษาความสัมพันธ์ระหว่างทีม ทำให้ได้ข้อสรุปที่ตรงกัน ในขณะเดียวกันก็รักษาบรรยากาศในการทำงานเป็นทีมด้วย

2.1.2 การจัดการด้านโปรตักชัน

เมื่อถึงวันงานทีมโปรดักชันของ TEDxBangkok จะกระจายกันไปทำงานตามหน้าที่ที่ได้รับมอบหมาย เช่น ดูแลความเรียบร้อยของสถานที่จัดงาน เตรียมงานพรีเซนต์เทชัน (Presentation) เตรียมกิจกรรมในงานให้ผู้ร่วมงานได้ร่วมกิจกรรม เป็นต้น ทีมโปรดักชัน (Production Team) ประกอบด้วยทีมย่อย ๆ 3 ทีมดังที่กล่าวไปแล้วข้างต้น คือ

- In Hall Team คือ ทีมที่ดูแลกิจกรรม รูปแบบ โครงสร้าง และบรรยากาศภายในสถานที่จัด TEDxBangkok ทั้งหมด
- Art Director Team คือ ทีมกราฟิก ที่ต้องสร้างสรรค์งานให้สามารถสื่อสารกับผู้ชมได้
- Activity Team คือ ทีมกิจกรรม ที่จะจัดกิจกรรมขึ้นในงาน TEDxBangkok แต่ละปี

ขั้นตอนการทำงานของทีมโปรดักชันขั้นแรก คือ การช่วยกันตีความตามแนวคิดหลัก หรือ อิมเมจของงานในปีนั้น ๆ ว่าสามารถคิดไปในแนวทางใดบ้าง เพื่อจะกำหนดเป็นคีย์วิซวล (Key Visual) หรือภาพหลักของงาน ที่จะทำให้ผู้เข้าร่วมงานสัมผัสกับบรรยากาศของ TEDxBangkok ในแต่ละปีได้เป็นอย่างดีนอกเหนือจากการมาฟังทอล์กบนเวที ส่วนสำคัญที่สุดที่ทีมโปรดักชันต้องดูแล คือ บริเวณเวที และห้องทอล์ก ซึ่งทีมต้องช่วยกันคิด และสร้างบรรยากาศให้มีความน่าสนใจแตกต่างกันไปในแต่ละปี ซึ่งในส่วนนี้จะเป็นที่ของ In Hall Team คือ ทีมที่ดูแลกิจกรรม รูปแบบ โครงสร้าง และบรรยากาศภายในสถานที่จัด TEDxBangkok ทั้งหมด ร่วมกับทีมอาร์ต ไดเรกเตอร์ (Art Director) ที่จะช่วยกันสร้างสรรค์บรรยากาศภายในงานให้สามารถสื่อสารกับผู้เข้าร่วมงานได้

การสร้างบรรยากาศภายในงานของทีมโปรดักชันมีแนวคิดหลัก คือ การพยายามทำให้บรรยากาศแตกต่างออกไปจากชีวิตประจำวัน แต่ต้องสามารถสื่อสารให้ผู้เข้าร่วมงานเข้าใจได้สิ่งเหล่านั้นมีความหมายว่าอะไร ดังจะยกตัวอย่างในปีที่ 3 อิม “Little Things Mingle” ที่ทีมโปรดักชันประชุมงาน และร่วมกันเสนอไอเดีย จนได้เป็นแนวคิด “Little Things Mingle” กับความเป็นกรุงเทพฯ สุดท้ายภาพที่ออกมาบนเวที คือ ฉากท้องถนนในกรุงเทพฯ ที่มีสายไฟระยงระยง มีกำแพงสังกะสี มีโปสเตอร์ติดอยู่บนกำแพง ดังจะแสดงภาพเพื่อเป็นตัวอย่างด้านล่างนี้



ภาพที่ 4 แสดงภาพบรรยากาศบนเวทีของ TEDxBangkok ปีที่ 3

ที่มา: https://www.facebook.com/pg/tedxbangkok/photos/?ref=page_internal

นอกจากเรื่องเวทีแล้ว ยังเห็นได้ว่าการจัดแสง และสีให้เหมาะสมกับเรื่องราวในแต่ละทอล์กก็เป็นเรื่องสำคัญ ในส่วนนี้ทีมโปรดักชันจึงต้องทำงานร่วมกับทีมคิวเรเตอร์ เพื่อดูแนวทางของเรื่อง และออกแบบแสง ให้เข้ากับบรรยากาศของเรื่องมากที่สุด

สำหรับทีมกิจกรรม (Activity Team) จะรับหน้าที่บริเวณนอกห้องทอล์กเป็นหลัก สร้างพื้นที่กิจกรรมให้กับผู้เข้าร่วมงาน โดยวัตถุประสงค์หลักของการจัดกิจกรรมเหล่านี้ก็เพื่อให้ผู้เข้าร่วมงานได้มีพื้นที่ในการได้แลกเปลี่ยนไอเดีย บอกเล่าเรื่องราวซึ่งกันและกัน ซึ่งเป็นไปตามความตั้งใจข้อหนึ่งของ TEDxBangkok ที่ว่า “TEDxBangkok ต้องการสร้างชุมชน หรือคอมมูนิตี้ (Community) ให้คนได้มีพื้นที่ในการแลกเปลี่ยนไอเดียกันมากขึ้น และสามารถนำไอเดียเหล่านั้นไปต่อยอดได้ในอนาคต” ในแต่ละปีทีมกิจกรรมจึงสร้างสรรค์กิจกรรมใหม่ ๆ ขึ้นมา ขึ้นอยู่กับธีมของแต่ละปี ดังที่จะยกตัวอย่างกิจกรรมในแต่ละปี ดังต่อไปนี้

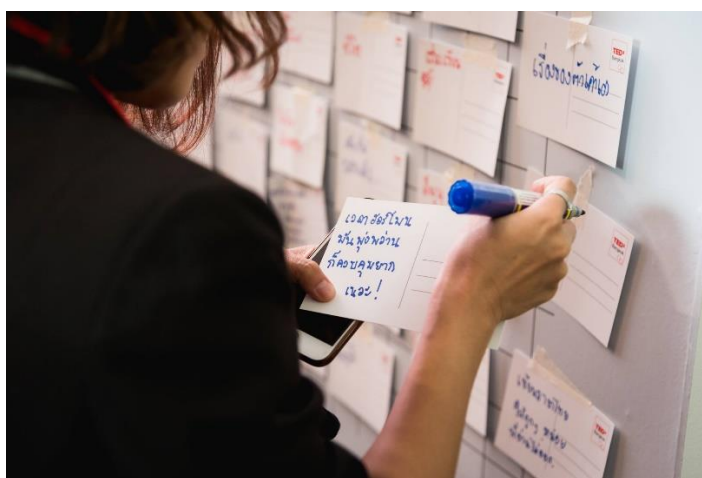
ปีที่ 1 พ.ศ. 2558 ธีม “Catching the Ripples”

กิจกรรม “Blind Theatre” ที่เปิดโอกาสให้ผู้ชมที่เข้าร่วมงานดูละครเวทีโดยใช้ประสาทสัมผัสอย่างอื่นที่ไม่ใช่ตา โดยให้แต่ละคนใช้ผ้าปิดตาก่อนเดินเข้าไป และงูมมือเดินเข้าไปด้วยกัน ระหว่างทางก็จะเจอกับรูป รส สัมผัส ที่แตกต่างกัน โดยที่ผู้เข้าร่วมงานไม่รู้ว่าจะระหว่างทางตัวเองจะต้องเจออุปสรรคอะไรบ้าง จนเดินเข้าไปถึงบริเวณในสถานที่จัดงานภายใน ทีมงานจะให้ผู้เข้าร่วมงานนั่งเก้าอี้ แล้วแสดงละครเวทีที่ประกอบไปด้วยประสาทสัมผัสทั้งเสียง กลิ่น แร่งสั้นไหว การสัมผัส แต่ไม่ได้เห็นด้วยตา ให้ใช้ความรู้สึกในการดูละครเวทีเรื่องนี้แทน ซึ่งกิจกรรมนี้ได้ไอเดียมาจากเรื่อง “หากคุณเหนื่อย ลองวิ่งอีกก้าวสิ” ของคุณกฤษณ์ สงวนปิยะพันธ์ สปีกเกอร์ที่ขึ้นพูดบนเวที TEDxBangkok ในปีนั้นด้วย

ปีที่ 2 อิม “Learn, Unlearn, Relearn”

กิจกรรม “อิมจังก์ Unlearn” ที่ให้ผู้ชมเดินเข้าไปในอิมจังก์ที่ข้างในมีข้อมูลเป็นอินโฟกราฟิก (Infographic) ที่เป็นเรื่องที่คุณจะคาดไม่ถึง เช่น มีเช็กส์ครั้งแรกเมื่อไร และให้ทุกคนร่วมแสดงความคิดเห็นต่อเรื่องนั้น ๆ ด้วย เพื่อที่จะได้ “Relearn” ใหม่ไปพร้อม ๆ กัน

กิจกรรม “Give the Gift” เป็นกิจกรรมที่เปิดโอกาสให้ผู้เข้าร่วมงานได้ทำความรู้จักกัน โดยผู้เข้าร่วมงานจะเขียนสิ่งที่ตัวเองนำมาแลกเปลี่ยนและเบอร์โทรศัพท์ลงในกระดาษ แล้วนำไปห้อยไปที่ซุ้ม เพื่อให้ผู้เข้าร่วมงานคนอื่น ๆ ได้อ่าน และใครสนใจเรื่องใด ของซุ้มใด ก็สามารถติดต่อหากันได้ที่



ภาพที่ 5 แสดงภาพกิจกรรม “อิมจังก์ Unlearn” ในงาน TEDxBangkok ปีที่ 2

ที่มา: <https://www.facebook.com/pg/tedxbangkok/photos/>



ภาพที่ 6 แสดงภาพกิจกรรม “Give the Gift” ในงาน TEDxBangkok ปีที่ 2

ที่มา: www.facebook.com/tedxbangkok/photos/

ปีที่ 3 ธีม “Little Things Mingle”

กิจกรรมในปีนี้จะมีความเกี่ยวข้องกับธีม คือ การนำกิจกรรมจากหลากหลายหน่วยงาน หลากหลายสาขามารวมกัน เพื่อให้เห็นว่าเมื่อความแตกต่างกันเหล่านี้มา Mingle กันแล้วจะได้ไอเดีย ที่เกิดใหม่อย่างไรบ้าง ซึ่งไอเดียเหล่านี้จะสามารถนำไปพัฒนา และต่อยอดได้ในอนาคต เช่น

กิจกรรม “Brain Smells” ที่ให้ผู้เข้าร่วมงานได้สำรวจความรู้สึกผ่านกระบวนการการทำงาน ของสมอง ผ่านการดมกลิ่นต่าง ๆ โดยเชื่อมต่อสมองของคุณเข้ากับอุปกรณ์เซนเซอร์ แล้วดูว่ากลิ่นที่ แตกต่างกันจะทำให้สมองรับรู้ต่างกันได้อย่างไร ซึ่งกิจกรรมนี้ได้ไอเดียมาจากคุณชลิตา คุณาลัย นักออกแบบกลิ่น ที่เคยพูดเรื่อง “จงใช้ชีวิตด้วยสุนทรีย์แห่งกลิ่น” บนเวที TEDxBangkok ปีพ.ศ. 2558

จะเห็นได้ว่า กิจกรรมส่วนใหญ่ที่ TEDxBangkok จัดขึ้น จะเป็นกิจกรรมที่เปิดโอกาสให้ ผู้เข้าร่วมงานได้แสดงความคิดเห็น และเสนอไอเดียใหม่ ๆ ต่อเรื่องนั้น ๆ สร้างเป็นชุมชนแห่งการ แลกเปลี่ยนขึ้นมา เพื่อให้ผู้เข้าร่วมงานได้มีโอกาสในการเผยแพร่ไอเดียของตัวเองมากขึ้น เข้าใจตัวเอง มากขึ้น และเคารพในความคิดอันหลากหลายของกันและกันมากขึ้น

2.2 การสร้างสรรค์เนื้อหา (Content)

การสร้างสรรค์เนื้อหาของ TEDxBangkok แบ่งออกได้ 3 ขั้นตอนหลัก ดังต่อไปนี้

2.2.1 การคิดค้นแนวคิดหลัก หรือธีม (Theme)

2.2.2 การค้นหาผู้พูด หรือสปีกเกอร์

2.2.3 การคิดค้นเนื้อหา

2.2.3.1 การสัมภาษณ์

2.2.3.1.1 ประเด็นในการสัมภาษณ์

2.2.3.2 การวางโครงเรื่อง และการพัฒนาบท

2.2.3.2.1 การตั้งชื่อเรื่องของ TEDxBangkok

2.2.3.3 การฝึกซ้อม

ขั้นตอนการคิดค้นเนื้อหา เป็นขั้นตอนที่สำคัญที่สุดของ TEDxBangkok เนื่องจาก “เนื้อหา” คือ ผลิตภัณฑ์หลักของ TED ที่ใช้นำเสนอไอเดียที่ควรค่าแก่การเผยแพร่ ดังนั้นการคิดค้นเนื้อหาจึงมี ความสำคัญเป็นอย่างมาก ด้วยระยะเวลาที่จำกัดเพียงแค่ 12 – 18 นาที เนื้อหาที่นำเสนอจึงต้องอัด แน่นไปด้วยเรื่องราวที่มีคุณภาพ และไอเดียที่จะสามารถส่งถึงผู้ฟังได้มากที่สุด ดังนั้นในขั้นตอนนี้ จึง ต้องใช้ระยะเวลาอย่างยาวนาน นับตั้งแต่การสร้างแนวคิดหลัก หรือธีมในแต่ละปี การค้นหาสปีกเกอร์

และการสร้างสรรค์เนื้อหาเพื่อขึ้นเวที TEDxBangkok ซึ่งหน้าที่ในส่วนนี้ที่ทีมที่จะรับผิดชอบ คือ ทีมคิวเรเตอร์ (Curator)

สำหรับคำว่า “คิวเรเตอร์” (Curator) เดิมทีคิวเรเตอร์เป็นคำที่ใช้ในวงการพิพิธภัณฑ์ หมายถึง ผู้ที่เกี่ยวข้องกับการบริหารจัดการกามิวเซียม (Museum) อย่างมีพื้นฐานภูมิรู้ และประสบการณ์เรียนรู้แบบสากลโลก (สุจิตต์ วงษ์เทศ, 2560) แต่ในปัจจุบันคำว่า “คิวเรเตอร์” สามารถพบเห็นได้ทั่วไปในทุกวงการ จัสติน แฮมมอนด์ (Justin Hammond) คิวเรเตอร์แห่ง The Catlin Art Prize กล่าวว่า “ปัจจุบัน ทุกคนล้วนเป็นคิวเรเตอร์” (Char, 2012) เนื่องจากในปัจจุบันโลกนี้เต็มไปด้วยข้อมูลข่าวสาร ผู้คนรับข้อมูลข่าวสารจนล้นมือ ดังนั้นจึงต้องจัดการกับข้อมูลเหล่านั้นอย่างเป็นระบบ ซึ่งหมายถึงการค้นหาโครงสร้าง แนวทางที่เหมาะสม เพื่อคัดกรองข้อมูลที่ไม่จำเป็นออกไป (Rosenbaum, 2015) รวมถึงการใส่ใจในทุก ๆ รายละเอียด และจัดการให้ทุกอย่างเป็นไปอย่างที่ต้องการ ด้วยความหมายดังกล่าวคิวเรเตอร์ใน TEDxBangkok จึงหมายถึงผู้สร้างสรรค์ วางโครงสร้าง และขัดเกลาเรื่องราวทั้งหมดที่จะถูกเล่าบนเวที

ทีมคิวเรเตอร์ (Curator) ของ TEDxBangkok ประกอบด้วย 3 ทีม ได้แก่ คิวเรเตอร์ (Curator) คือ ผู้ดูแลจัดการเรื่องเนื้อหาเป็นหลัก ผู้ประสานงานสปีกเกอร์ (Speaker Coordinator) และผู้ค้นหาข้อมูลของสปีกเกอร์ (Speaker Researcher) ซึ่งคิวเรเตอร์ทั้ง 3 ตำแหน่ง มาจากการคัดเลือกอย่างเข้มข้น เนื่องจาก “เนื้อหา” เป็นองค์ประกอบที่สำคัญที่สุดของ TEDxBangkok ผู้ที่จะเข้ามาทำหน้าที่คิวเรเตอร์ได้ จึงต้องถูกทดสอบในเบื้องต้นอย่างเข้มข้น เช่น การนำเสนอไอเดีย การทดลองวางโครงสร้างของทอล์กที่จะพูดบนเวที วิธีการการค้นหาข้อมูลของสปีกเกอร์ เป็นต้น ทั้งนี้ นอกจากความรู้ความสามารถในการจัดการกับเรื่องเล่าแล้ว คุณสมบัติที่สำคัญของคิวเรเตอร์ที่ TEDxBangkok มองหา คือ คิวเรเตอร์ต้องเป็นคนที่ “เกลียดไม่ลง” หมายถึง คนที่มีความสามารถในการทำงานกับคนเป็นจำนวนมาก และมีพลังบวกส่งถึงผู้อื่นตลอดเวลา เนื่องจากคิวเรเตอร์เป็นหน้าที่ที่ต้องพบปะกับผู้คนจำนวนมาก ต้องจัดการกับข้อมูลอย่างเป็นระบบและมีประสิทธิภาพ เพื่อให้ได้ข้อมูลเรื่องเล่าที่ประกอบด้วยไอเดียที่ดีที่สุดในการนำเสนอบนเวที

2.2.1 การคิดค้นแนวคิดหลัก (Theme)

ในขั้นตอนการคิดค้นเนื้อหา เริ่มต้นจากการหาแนวคิด หรือธีม (Theme) ในแต่ละปี โดยแนวคิดของ TED จะเน้นเรื่อง “Diversity” หรือความหลากหลาย ซึ่งจะนำมาซึ่งผลลัพธ์ที่ดีที่สุด ดังนั้นการคิดธีมของ TEDx จึงควรเป็นธีมที่กว้าง และฟัง ไม่ควรจะเป็นเรื่องที่ชี้ชัดไปในเรื่องใดเรื่องหนึ่ง แต่จะฟังกระจาย จับไม่ได้ว่ามันคืออะไร กระตุ้นให้ผู้ฟังเกิดความสงสัย นำมาสู่การพูดคุย

แลกเปลี่ยนความคิดเห็นระหว่างกัน (Discuss) ซึ่งจะนำมาสู่ไอเดียใหม่ ๆ แต่อย่างไรก็ตามธึมนั้นจะโอบอุ้มเรื่องราวทั้งหมดที่ถูกบอกเล่าบนเวทีไว้ด้วยกัน

การกำหนดแนวคิดหลัก หรือธึมของ TEDxBangkok นั้น การตัดสินใจจะเป็นของคุณโอ - อรรถนวุฒิ ลิโพศาสสุวรรณา ผู้ถือลิขสิทธิ์ TEDxBangkok เนื่องจากความคิดเห็นของคนในทีมมักจะกว้าง มีมุมมองไปคนละทาง และต้องใช้เวลาานกว่าที่ไอเดียเหล่านั้นจะมาบรรจบกันได้ แม้จะประชุมกันอย่างยาวนานก็ตามดังนั้นสิทธิ์ทั้งหมดจึงตกเป็นของ License Holder

ธึมปีแรกของ TEDxBangkok ชื่อว่า “Catching the Ripples” เกิดขึ้นจากที่คุณโอ - อรรถนวุฒิ ได้ไปเข้าร่วมงาน TEDGlobal 2013 สปีคเกอร์ชื่อว่า “อัน เซียว มินา” (An Xiao Mina) นักเขียน นักเทคโนโลยี และนักวิจัยที่ศึกษาเกี่ยวกับ “Chinese memes” ได้กล่าวไว้ว่า “If you want to see where the world is heading to, don't look at the waves, look at the ripples.” หมายถึง “หากอยากรู้ว่าคลื่นมาจากทิศทางใด จงเฝ้าดูระลอกคลื่นที่กำลังเคลื่อนไหว” กล่าวคือ หากต้องการจะรู้ว่าคลื่นของสังคม ของโลกกำลังเคลื่อนไปในทิศทางใด จะดูจากคลื่นอย่างเดียวไม่ได้ ต้องดูจากแรงกระเพื่อมที่อยู่ภายใต้คลื่นที่ส่งผลให้เกิดคลื่นนั้น ซึ่งเป็นแนวคิดที่มีความน่าสนใจ และตรงกับแนวคิดของ TED คือ ธึมต้องกว้างและพุ่ง ซึ่งอาจจะสามารถอธิบายการเคลื่อนไหวของสังคมที่เกิดจากความรู้และแนวคิดจากหลาย ๆ สาขาวิชาได้ ดังนั้นจึงเป็นที่มาของธึมธึมในปีแรก พร้อมแนวคิดที่ว่า

“เราเชื่อว่าทุกคนเปรียบเสมือนระลอกคลื่นใต้น้ำ ที่ส่งแรงสั่นสะเทือนจนก่อตัวเป็นคลื่นลูกใหญ่ และเราไม่สามารถมองเห็นทิศทางคลื่นในสังคมจากสิ่งที่ถูกป่าวประกาศโดยใครคนใดคนหนึ่ง หากแต่มาจากแรงกระเพื่อมของคนทุกคนที่กำลังใช้ชีวิตอยู่ในสังคมนั้น ๆ”

ธึมของปีที่ 2 เป็นแนวคิดที่ได้จากผลตอบรับ (Feedback) ในปีแรก ที่โดยส่วนใหญ่จะเป็นไปในแนวทางเดียวกันว่าทอล์กบนเวที จะเป็นเรื่องราวส่วนบุคคล (Personal Story) มากเกินไป ด้วยเหตุนี้เองทำให้ทีม TEDxBangkok ได้เรียนรู้ว่าหัวใจหลักของ TEDxBangkok นอกจากจะเป็นเรื่องเนื้อหาแล้ว ยังเกี่ยวข้องกับการพูดคุย แลกเปลี่ยนของผู้ชมด้วย ซึ่งเมื่อทอล์กจบลง ผู้ชมจะมีการพูดคุย แลกเปลี่ยนความคิดเห็นกัน ซึ่งเป็นแนวทางที่ทำให้ไอเดีย และแนวคิดต่าง ๆ ที่ส่งผ่านไปสู่อื่น แนวคิดหลักในปีที่ 2 จึงเป็นเรื่องที่เกี่ยวข้องกับการเรียนรู้ แลกเปลี่ยน เพื่อให้เห็นมุมมองใหม่ ๆ ของโลก ประกอบกับการได้รับแรงบันดาลใจจากคำพูดของ “อัลวิน ทอฟฟ์เลอร์” (Alvin Toffler) นักเขียนชาวอเมริกัน ที่กล่าวไว้ว่า “ในศตวรรษที่ 21 คนที่มีการศึกษา ไม่ได้แบ่งกันที่ใครอ่านออกเขียนได้ หรือไม่ได้ แต่แบ่งกันที่คนไหนสามารถเรียนรู้ได้เร็ว แล้วพร้อมที่จะล้มล้างความคิดที่

เราเรียนรู้ออกมาทั้งหมด แล้วเรียนรู้สิ่งใหม่ ๆ ที่มันอาจจะตรงกันข้ามกับสิ่งที่เราเชื่อ” ดังนั้นธีมในปีที่ 2 จึงสรุปออกมาเป็นชื่อธีมว่า “Learn, Unlearn, Relearn” พร้อมกับแนวคิดที่ว่า

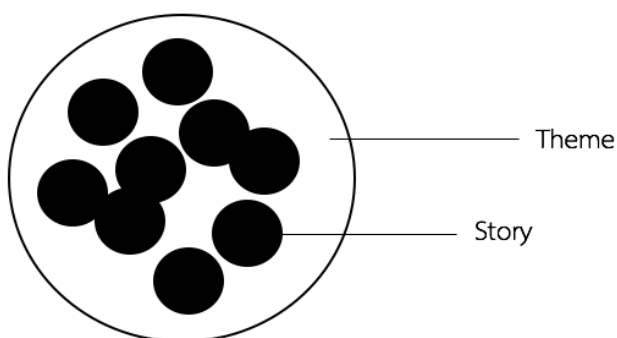
“Learn เพื่อเรียนรู้สิ่งใหม่เพิ่มเติมจากที่เคยรู้มา
Unlearn เลิกยึดติด และยอมสละความเชื่อในสิ่งที่เคยรู้มา
Relearn กล้าที่จะเรียนรู้สิ่งเดิมด้วยมุมมองใหม่ เขย่าความคิดเดิม ๆ ของคุณออกไป”

ธีมของปีที่ 3 TEDxBangkok พยายามทำให้เห็นถึงความหมายของ “Ideas Worth Spreading” มากขึ้น โดยมองว่าไอเดียควรมาจากเรื่องราวที่หลากหลาย ในปีนี้สปีกเกอร์บนเวทีจึงมาจากหลากหลายอาชีพ แต่ในความหลากหลายนี้ TEDxBangkok เชื่อว่าเมื่อทุกอย่างมารวมกันจะเกิดเป็นพลังอันยิ่งใหญ่ที่สามารถขับเคลื่อนสังคมไปได้ และจะก่อให้เกิดการพูดคุย ถกเถียงกันในวงกว้าง แนวคิดหลักในปีจึงใช้ชื่อว่า “Little Things Mingle” โดยเกิดจากแนวคิดที่ว่า

“เมื่อสิ่งเล็กสิ่งน้อยธรรมดา เดินทางมาผสมผสานกับจินตนาการและไอเดีย
สุดสร้างสรรค์ พลังที่ยิ่งใหญ่จึงได้ก่อตัวขึ้น และพร้อมที่จะเป็นฐานรากแห่งการต่อยอด
ไปสู่พลังที่ยิ่งใหญ่กว่า คนเพียงคนเดียวกับไอเดียหนึ่งไอเดีย อาจมีพลังไม่เพียงพอ
ที่จะเปลี่ยนแปลงโลกได้ แต่ที่นี่เราเชื่อว่าคนหนึ่งคนสามารถสร้างความเปลี่ยนแปลงบนเวทีแห่งการ
ถ่ายทอดความคิดสร้างสรรค์ และเชื่อมโยงคนที่มีพลังจากหลากหลายภาคส่วนเข้าด้วยกัน
เพื่อสร้างปรากฏการณ์ใหม่ที่เรอาจคาดไม่ถึง”

ซึ่งหากพิจารณาจากทอล์ก หรือเนื้อหาบนเวทีในปีนี้ จะพบว่าแนวคิดหลัก (Theme) จะเป็นแค่แนวคิดที่โอบอุ้มเรื่องราวทั้งหมดเอาไว้ โดยทอล์กแต่ละเรื่องจะไม่ได้เกี่ยวข้องกับแนวคิดหลักโดยตรง แต่เป็นส่วนหนึ่งของแนวคิดหลักที่ประกอบกันเป็นเรื่องราวเดียวกัน ซึ่งจะทำให้เกิดการแลกเปลี่ยนไอเดียกันต่อไปไม่มีที่สิ้นสุด

ดังนั้นเมื่อพิจารณาจากทั้ง 3 ปี จะสามารถสรุปการคิดค้นแนวคิดหลักหลักของ TEDxBangkok ได้ออกมาเป็นแผนผังดังนี้



ภาพที่ 7 แสดงภาพแผนผังการคิดค้นแนวคิดหลัก (Theme) ของ TEDxBangkok

กล่าวคือ แนวคิดหลัก (Theme) ของ TEDxBangkok จะเป็นแค่แนวคิดที่โอบอุ้มเรื่องราวทั้งหมดเอาไว้ โดยทอล์กแต่ละเรื่องจะไม่ได้เกี่ยวข้องกับแนวคิดหลักโดยตรง แต่เป็นส่วนหนึ่งของแนวคิดหลักที่ประกอบกันเป็นเรื่องราวเดียวกัน เรื่องจะมีทั้งความเหมือน และความแตกต่างดังที่แสดงไว้ในแผนผังที่มีทั้งวงกลมที่ติดกัน และไม่ติดกัน ไม่ได้มีข้อกำหนดตายตัว ว่าในแต่ละปีจะสร้างสรรค์แนวคิดไปในทิศทางใด แต่จะคงแก่นเดิมของ TED ไว้ นั่นคือ แนวคิดหลักนั้นจะต้องกว้างและค่อนข้างเป็นนามธรรม ไม่ชี้ชัดไปในทิศทางใด แต่จะครอบคลุมเรื่องทั้งหมดที่ผู้พูดนำมาพูดบนเวที ซึ่งการสร้างสรรค์แนวคิดหลักในรูปแบบนี้ มีจุดประสงค์เพื่อให้เกิดการวิเคราะห์ ถกเถียง และแบ่งปันไอเดียซึ่งกันและกันระหว่างผู้เข้าร่วมงาน ผู้พูด รวมถึงผู้ชมที่ชม TEDxBangkok ผ่านสื่ออื่น ๆ อีกด้วย

2.2.2 การค้นหาสปีกเกอร์

การค้นหาผู้พูดหรือสปีกเกอร์ที่มาจากพื้นที่พูดใน TEDxBangkok เป็นอีกขั้นตอนที่ต้องใช้ระยะเวลา ซึ่งในการค้นหาจะยึดจากธีม และโจทย์จากการประชุมกับทีมที่กำลังมองหาไอเดียในรูปแบบและทิศทางใดบ้าง เมื่อได้ข้อสรุปแล้วทีมก็จะแยกย้ายกันไปค้นหาข้อมูลของสปีกเกอร์ โดยเกณฑ์การคัดเลือกสปีกเกอร์ของ TEDxBangkok ทั้ง 3 ปีนั้นแตกต่างกัน ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้

ปีที่ 1 ปี พ.ศ. 2558 แนวคิดหลัก (Theme) คือ “Catching the Ripples” การค้นหาสปีกเกอร์มีโจทย์ตั้งต้น คือมีโควตาคนดัง คนที่เป็นที่รู้จักในสังคมวงกว้าง

ปีที่ 2 ปี พ.ศ. 2559 แนวคิดหลัก (Theme) คือ “Learn, Unlearn, Relearn” การค้นหาสปีกเกอร์ ยังคงมีโควตาสำหรับคนดัง หรือผู้มีชื่อเสียง แต่สิ่งที่เพิ่มขึ้นมา คือ การมองหาสปีกเกอร์ที่มีความเป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัว มีเรื่องเล่าที่น่าสนใจ และมีไอเดียใหม่ ๆ ที่ไม่ต้องยิ่งใหญ่ แต่มีผลกระทบต่อสังคมวงกว้าง ซึ่งจะเห็นได้จากทอล์กเรื่อง “ประวัติศาสตร์ละแวกบ้าน” ของคุณสมชัย

กวางทองพานิชย์ ที่เป็นคนธรรมดาทั่วไป แต่มีความสนใจเรื่องประวัติศาสตร์ของที่อยู่แถวบ้านของตัวเอง และเริ่มศึกษาอย่างละเอียดด้วยตัวเอง จนได้เป็นองค์ความรู้มาถ่ายทอดบนเวที TEDxBangkok

ปีที่ 3 ปี พ.ศ. 2560 แนวคิดหลัก (Theme) คือ “Little Things Mingle” ทีม TEDxBangkok นำประสบการณ์จากปีที่ 2 มาปรับใช้ โดยการลดโควตาคนดังลง แล้วมองหาผู้พูดที่มีเรื่องราวที่น่าสนใจมากขึ้น อาจเป็นคนที่ไม่มีใครรู้จักเลย แต่มีมุมมองต่อเรื่องใดเรื่องหนึ่งที่น่าสนใจ เป็นเรื่องราวที่ควรค่าต่อการเผยแพร่ และสามารถสร้างการต่อยอดได้ในอนาคต

ดังนั้นสามารถสรุปได้ว่า ใน 2 ปีแรกการค้นหาสปิกเกอร์ นอกจากจะมองเรื่องเนื้อหาและไอดีเป็นหลักแล้ว ยังมีโควตาสำหรับผู้มีชื่อเสียง ปัจจัยสำคัญก็เพื่อดึงดูดให้คนสนใจเข้าร่วมงาน แต่เมื่อถึงปีที่ 3 พบว่าสปิกเกอร์ที่จะขึ้นไปพูดบนเวทีนั้น ไม่จำเป็นต้องเป็นคนดัง แต่เป็นผู้ที่มีเรื่องราวที่น่าสนใจ มีไอดีที่ควรค่าแก่การเผยแพร่ แต่ไม่เป็นที่รู้จัก และยังไม่มีส่วนในการเผยแพร่ไอดีเหล่านั้น

ทั้งนี้ในการพิจารณาเรื่องเล่าที่จะถูกเล่าบนเวทีของ TEDxBangkok ประกอบไปด้วยหลักเกณฑ์ 3 ประการ ได้แก่

1. Unlearn คือ ไอดีที่แปลกใหม่ที่ไม่มีใครรู้จักมาก่อน อาจไม่จำเป็นต้องเป็นเรื่องยาก แต่เป็นไอดีที่ตั้งคำถามกับชุดความเชื่อเดิม ๆ เปิดมุมมอง โลกทัศน์ใหม่ ๆ ให้กับผู้ที่ได้ฟัง ซึ่งเป็นหลักเกณฑ์หลักที่ใช้พิจารณาเลือกเรื่องเล่าในแต่ละปี

2. Urgent คือ ไอดีที่ใกล้ตัว ที่เราอาจมองข้าม ทั้งที่ควรจะหยิบยกขึ้นมาพูด และแก้ไขปัญหากันอย่างเร่งด่วน เช่น เรื่องปัญหาการจราจร ปัญหาเรื่องกฎหมาย ปัญหาเรื่องรถเมล์ เป็นต้น ซึ่งล้วนเป็นเรื่องที่อยู่รอบตัวเรา แต่ด้วยความเคยชิน ปัญหาเหล่านี้จึงมักจะถูกมองข้ามไปเสมอ กลายเป็นฝุ่นใต้พรมที่ก่อตัวเป็นปัญหาเรื้อรังของสังคมมาอย่างยาวนาน

3. Impact คือ เรื่องเหล่านั้นมีผลต่อสังคมอย่างน้อยเพียงใด หลักเกณฑ์ในข้อนี้ไม่ได้จำกัดแค่ว่าต้องเป็นไอดีที่เกี่ยวข้องกับเรื่องใหญ่ ๆ ระดับประเทศเท่านั้น แต่จะเกี่ยวเนื่องกับหลักเกณฑ์ 2 ข้อที่ผ่านมา คือ เป็นเรื่องเล็ก ๆ แต่มีผลกระทบยิ่งใหญ่ต่อสังคม และสามารถเข้าถึงผู้ชมได้ เช่น เรื่องป้ายรถเมล์ เรื่องทางเดินในกรุงเทพฯ ความรู้เรื่องประวัติศาสตร์ละแวกบ้าน

เมื่อได้แนวคิดหรือไอดีที่ตรงต่อความต้องการของทีมแล้ว ต่อมาทีมคิวเรเตอร์ก็จะค้นหาสปิกเกอร์ โดยช่องทางในการค้นหาหลัก ๆ แล้วจะมี 3 ช่องทางด้วยกัน ได้แก่

1. การเสนอชื่อผ่านระบบออนไลน์ (Online Nomination) ผ่านกูเกิลฟอร์ม (Google Form) โดยเปิดโอกาสให้ทุกคน สามารถนำเสนอรายชื่อผู้ที่ยอยากให้ขึ้นมาพูดบนเวทีได้ ซึ่งการค้นหาในรูปแบบนี้อาจได้ผลน้อยที่สุด แต่ทำให้เห็นทิศทางของเรื่องที่คนอยากฟัง และไอดีอันหลากหลายที่กำลังเกิดขึ้นในสถานการณ์ปัจจุบัน

2. การค้นหาโดยการสอบถามจากคนในแวดวงนั้น ๆ หรือสปีกเกอร์ที่เคยร่วมงานกับ TEDxBangkok รวมถึงผู้ชม (Audience) ที่มีเรื่องราวที่น่าสนใจ สามารถยกระดับมาเป็นเรื่องที่สามารถถ่ายทอดบนเวทีได้ เพื่อดูว่าในเวลานั้นมีเรื่องอะไรที่กำลังเป็นที่นิยม หรือใครกำลังมีโปรเจกต์งานที่น่าสนใจ แปลกใหม่ และควรค่าแก่การถูกพูดถึง

3. การลงพื้นที่ค้นหาด้วยตัวเอง โดยคิวเรเตอร์จะค้นหาสปีกเกอร์ในแวดวงการทำงานของ ซึ่งจะทำให้ได้สปีกเกอร์ที่มาจากหลากหลายสาขาอาชีพ และได้ค้นพบคนที่มีเรื่องราวที่น่าสนใจเพิ่มมากขึ้น

ในแต่ละปี ทีม TEDxBangkok ใช้วิธีการค้นหาสปีกเกอร์กันอย่างเข้มข้น โดยในขั้นตอนแรก จะรวบรวมรายชื่อบุคคลที่น่าสนใจให้ได้จำนวนมากที่สุด โดยจะมีผู้ที่ถูกเสนอชื่อผ่านระบบออนไลน์ (Online Nomination) ประมาณ 3 – 400 คน และคนที่ทีมคิวเรเตอร์ค้นหาประมาณ 40 – 50 คน แล้วนำมาเข้าที่ประชุมเพื่อคัดเลือกให้เหลือจำนวนสปีกเกอร์ที่ต้องการ ขั้นตอนในการประชุมเพื่อเลือกสปีกเกอร์นั้น มีดังนี้

1. หากชื่อซ้ำกัน จะนำมาพิจารณาก่อน โดยให้แต่ละทีมนำเสนอข้อมูลที่ตัวเองได้มา ถกเถียงกันถึงเหตุผล และความน่าสนใจของสปีกเกอร์คนนั้น ๆ ประกอบกับดูทิศทาง การเล่าเรื่องว่าสามารถนำเรื่องไปในทิศทางใดได้บ้าง

2. เมื่อได้จำนวนสปีกเกอร์ที่น่าสนใจแล้ว ให้จัดลำดับความน่าสนใจของบุคคล โดยพิจารณาจากหลักเกณฑ์ในการเลือกของ TEDxBangkok ได้แก่ Unlearn Urgent และ Impact เป็นหลัก

3. จัดกลุ่มสปีกเกอร์ไว้ในหมวดต่าง ๆ เช่น หมวดวิทยาศาสตร์ สังคม ประสบการณ์ส่วนบุคคล เป็นต้น

4. พิจารณาเรื่องความเป็นเอกลักษณ์ และความใหม่ของเรื่อง กล่าวคือ จะดูว่าเรื่องใดที่ยังไม่เคยถูกถ่ายทอดผ่านสื่ออื่น ๆ และเป็นเรื่องที่ยังไม่มีใครได้ฟัง ไม่มีใครรู้ แต่น่าสนใจเหมาะสมกับการนำไอเดียนั้นมาเผยแพร่

5. นำเข้าที่ประชุม เพื่อพิจารณาอีกครั้งให้ได้เรื่องที่เกี่ยวข้องกับแนวคิดหลักในแต่ละปีมากที่สุด

เมื่อคัดเลือกตามขั้นตอนทั้งหมดแล้ว จะเหลือรายชื่อสปีกเกอร์อยู่จำนวน 30 – 40 คน เมื่อได้จำนวนนี้ ทีมคิวเรเตอร์ก็จะเริ่มหาข้อมูลเชิงลึกของบุคคลเหล่านั้น ร่างประเด็น และเนื้อหาคร่าว ๆ เพื่อขอเข้าไปสัมภาษณ์หาข้อมูลเพิ่มเติม ทั้งนี้จำนวนของผู้พูดที่คัดเลือกมา อาจจะมีจำนวนไม่เท่ากันในแต่ละปี

2.2.3 การสร้างสรรค์เนื้อหา

2.2.3.1 การสัมภาษณ์

จากข้อมูลที่กล่าวไปข้างต้น เมื่อทีมคิวเรเตอร์ได้สปีคเกอร์ และข้อมูลมาในรอบแรกแล้ว ต่อมาก็เป็นขั้นตอนการขอเข้าไปสัมภาษณ์ ซึ่งจะมีทั้งผู้ที่สามารถให้สัมภาษณ์ได้ และไม่ได้ หรือในบางครั้ง หากเข้าไปพูดคุยแล้ว พบว่าเรื่องยังไม่เข้ากับแนวคิดหลักเท่าที่ควร และสปีคเกอร์ยังไม่มีเวลามากพอในการเข้าร่วม TEDxBangkok ในปีนั้น ๆ ในกรณีนี้จำเป็นต้องสำรองจำนวนของสปีคเกอร์ที่คัดเลือกไว้ด้วย

ขั้นตอนการเข้าไปสัมภาษณ์ ครั้งแรก TEDxBangkok จะไม่ได้เข้าไปสัมภาษณ์ในรูปแบบการสัมภาษณ์ที่จริงจัง แต่จะใช้การ “พูดคุย” เพื่อค้นหาเรื่องราว และไอเดียที่น่าสนใจจากตัวผู้พูด หลังจากคุยแล้ว ผู้พูดคนใดมีไอเดียที่น่าสนใจ ก็จะมีการสัมภาษณ์เกิดขึ้นหลังจากนั้น เมื่อได้แนวคิดที่ตรงกันแล้วจึงจะมีการพูดคุยตกลงเรื่องวัน เวลา ภาระหน้าที่ของสปีคเกอร์ ซึ่งการพูดคุยในแต่ละครั้งใช้เวลาประมาณ 2-3 ชั่วโมง เพื่อให้ได้เรื่องราวและไอเดียที่สามารถนำมาถ่ายทอดได้

เมื่อสัมภาษณ์จนได้ไอเดียที่น่าสนใจแล้ว ทีมคิวเรเตอร์ก็จะนำเรื่องราวของสปีคเกอร์มาเข้าที่ประชุม ถกเถียงหารือกันในที่กันว่าใครน่าสนใจมากกว่ากัน เรื่องราวมีความน่าสนใจในระดับใด โดยพยายามเฉลี่ยให้ได้สปีคเกอร์ในหลากหลายสาขาจำนวนเท่า ๆ กัน

ขั้นตอนหลังจากนั้น เมื่อทีมคิวเรเตอร์สามารถสรุปกันได้แล้วว่าผู้พูดเป็นใครบ้าง และสรุปว่าจะเอาไอเดียใดเป็นไอเดียหลักในการพูด ข้อมูลเหล่านี้จะถูกส่งกลับไปยังสปีคเกอร์ เพื่อบอกเล่ารายละเอียดของเรื่อง และร่วมกันหาข้อมูลเพิ่มเติมที่สามารถนำมาประกอบเรื่องได้ เช่น สถิติ ข้อมูลภาพประกอบ เพื่อให้เรื่องน่าสนใจและเข้าใจได้ง่ายขึ้น รวมถึงการนัดหมายเพื่อพูดคุยรายละเอียดกันอย่างต่อเนื่อง

การเข้าไปพูดคุยและแลกเปลี่ยนไอเดียกับสปีคเกอร์ของทีม TEDxBangkok นั้น ทีมคิวเรเตอร์ไม่ได้เข้าไปอย่างเป็นทางการ ที่อาจจะก่อให้เกิดบรรยากาศตึงเครียด และเกิดช่องว่างในการพูดคุย แต่จะเน้นใช้การพูดคุยแบบ “สปีคเกอร์ดินเนอร์” คือนัดทีมคิวเรเตอร์ และสปีคเกอร์ทุกคน มาร่วมพูดคุย และรับประทานอาหารกัน เพื่อทำความรู้จัก และสร้างสายสัมพันธ์ระหว่างกัน สร้างชุมชน หรือคอมมูนิตี้ (Community) ในการพูดคุยแบ่งปันไอเดียให้เกิดขึ้น ซึ่งการสร้างชุมชนนี้เป็นอีกภารกิจหลักของ TEDxBangkok ที่ต้องการสร้างพื้นที่ในการพูดคุยและแลกเปลี่ยนไอเดียซึ่งกันและกัน หลังจากนั้น ทีมคิวเรเตอร์ก็จะเข้าไปสัมภาษณ์สปีคเกอร์แต่ละคนอีกครั้งเพื่อหาใจความหลักของเรื่อง (Key Message) เพื่อพัฒนาสู่การวางโครงร่างบท และการเขียนบทในขั้นตอนถัดไป

2.2.3.1.1 ประเด็นในการสัมภาษณ์

ประเด็นคำถามที่ควเรเตอร์ของ TEDxbangkok จะใช้ในการสัมภาษณ์สปีกเกอร์เพื่อหาข้อมูล จะแบ่งออกเป็น 3 ประเด็นใหญ่ ได้แก่

1) การสัมภาษณ์เรื่องราวในอดีต (Past) การสัมภาษณ์เรื่องราวในอดีตของสปีกเกอร์ เช่น เรื่องครอบครัว ประวัติการเรียน ประสบการณ์ชีวิต วิธีการดำเนินชีวิต จุดเปลี่ยนของการมาทำงานเพื่อสังคม เป็นต้น ซึ่งการสัมภาษณ์เรื่องอดีตของสปีกเกอร์จะทำให้เห็นที่มาที่ไป และแรงขับเคลื่อน (Drive) ของการลุกขึ้นมาเพื่อทำสิ่งนั้น ๆ ซึ่งหากสัมภาษณ์แล้วพบว่าสปีกเกอร์มีแรงขับเคลื่อน หรือแรงบันดาลใจที่ชัดเจน ก็จะทำให้เห็นไอดีจากเรื่องที่เขาพูดมากขึ้น การสัมภาษณ์เรื่องอดีตของสปีกเกอร์เป็นปัจจัยสำคัญที่สุดที่จะทำให้สปีกเกอร์ผู้นั้นมีความน่าสนใจมากกว่าสปีกเกอร์คนอื่น ๆ ในเรื่องราวหมวดเดียวกัน

2) การสัมภาษณ์เรื่องราวในปัจจุบัน (Present) การสัมภาษณ์เรื่องราวในปัจจุบันก็เพื่อหาว่าจากแรงกระตุ้นในอดีต ในปัจจุบันนี้เขากำลังดำเนินการไปในทิศทางใดบ้าง และลงมือทำไปถึงขั้นใด รวมถึงการแลกเปลี่ยนแนวคิดระหว่างสปีกเกอร์ และควเรเตอร์ในประเด็นนั้น ๆ เพื่อหาข้อมูลที่น่าสนใจเพิ่มมากขึ้น เช่น ข้อมูลสถิติ ผลการวิจัย หรือข้อมูลที่กำลังอยู่ในกระแสโลก เป็นต้น

3) การสัมภาษณ์เรื่องราวในอนาคต (Future) คือ การถามมุมมองต่อประเด็นนั้น ๆ ว่าควรเป็นไปในทิศทางใด และการวางแผนจากจุดที่เป็นอยู่ในปัจจุบันเป็นอย่างไร และสิ่งที่สำคัญที่สุดคือ ในท้ายที่สุดแล้วสิ่งที่สปีกเกอร์กำลังทำ เขาต้องการเห็นผลลัพธ์อะไรจากสิ่งนั้น รวมถึงการสอบถามถึงปัญหาและอุปสรรคที่อาจจะทำให้การดำเนินงานของเขาเองยังไม่ประสบความสำเร็จ เพื่อหาช่องว่างในการแก้ไขอุปสรรคนั้น และช่วยกันดำเนินการให้เรื่องนั้นประสบความสำเร็จ

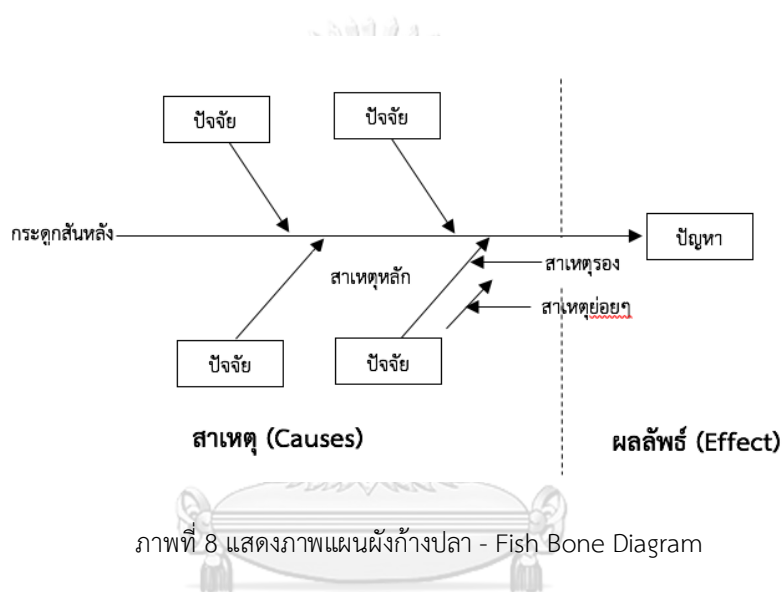
เมื่อควเรเตอร์ ได้ข้อมูลทั้งหมดมาแล้วก็จะนำข้อมูลมาเรียบเรียงให้เนื้อหาเชื่อมโยงกัน และหาไอดีที่เด่นชัดที่สุดจากเรื่องเหล่านั้น แล้วเลือกประเด็นที่สามารถตอบเป้าหมายของสปีกเกอร์ได้มากที่สุดเพื่อนำไปเสนอบนเวที TEDxBangkok

2.2.3.2 การวางโครงเรื่อง และการพัฒนาเป็นบท

ขั้นตอนสำคัญที่สุดของงาน TEDxBangkok คือการวางโครงร่างของเรื่อง และพัฒนาสู่เรื่องเล่าที่สมบูรณ์แบบบนเวที TEDxBangkok ซึ่งขั้นตอนนี้จะใช้เวลา 5 – 6 เดือนนับตั้งแต่ทีมควเรเตอร์ตกลงเลือกสปีกเกอร์ ซึ่งใน 2 เดือนแรกทีมควเรเตอร์จำเป็นต้องเลือกใจความหลัก (Key Message) ของสปีกเกอร์แต่ละคนแล้ว เพื่อให้ได้แนวทางในการพัฒนาเป็นบทที่แน่นอน สิ่งสำคัญอีกอย่างหนึ่งที่ทีมควเรเตอร์ของ TEDxBangkok ใช้พิจารณาในการวางโครงเรื่อง คือ เรื่องเล่านั้นต้องมีคุณค่าเหนือกาลเวลา คือไม่ว่าเวลาจะผ่านไปนานกี่ปี แต่เมื่อกลับมาฟังเรื่องนั้นอีกก็ครั้งก็ยังคงได้รับฟังเรื่องที่มีประโยชน์ ดังนั้นควเรเตอร์จึงพยายามหลีกเลี่ยงประเด็นอ่อนไหวที่กำลังเกิดขึ้นในช่วงเวลานั้น ๆ ที่

อาจจะส่งผลแค่ในระยะสั้น แต่จะเลือกเรื่องที่จะมีผลส่งต่อไปในอนาคต หรือเรื่องที่ต้องการให้เกิดขึ้นในสังคม เพื่อผลักดันให้สังคมเคลื่อนไปข้างหน้าได้อย่างมั่นคง

ในการออกแบบโครงร่างของบท เครื่องมือสำคัญที่ทีมคิวเรเตอร์ใช้ในการออกแบบ คือ “แผนผังก้างปลา” (Fish Bone Diagram) ซึ่งแผนผังก้างปลา มีชื่ออย่างเป็นทางการว่า “แผนผังสาเหตุและผล” (Cause and Effect Diagram) บางครั้งเรียกว่า “Ishikawa Diagram” ตามชื่อของคาโอรุ อิชิคาวา (Kaoru Ishikawa) ผู้ริเริ่มใช้แผนผังนี้ในปี ค.ศ. 1953 (วิยะดา สังข์โชติ, 2558) แผนผังก้างปลาเป็นผังที่ใช้แสดงความสัมพันธ์ระหว่างสาเหตุต่าง ๆ และผลกระทบที่เกิดขึ้นอย่างเป็นระบบ โดยมีโครงสร้างความสัมพันธ์แต่ละส่วน ดังนี้



โดยทั่วไปแผนผังก้างปลาจะถูกนำมาใช้ในวงการการผลิตอุตสาหกรรม หรือการทำงานในองค์กรต่าง ๆ เพื่อค้นหาสาเหตุของปัญหา และการหาแนวทางแก้ไข โดยส่วนใหญ่แล้วแผนผังก้างปลา มักจะถูกหยิบมาใช้เพื่อประโยชน์ (วิยะดา สังข์โชติ, 2558) ดังนี้

- 1.) ต้องการค้นหาสาเหตุของปัญหา
- 2.) เมื่อต้องการศึกษา และทำความเข้าใจกับกระบวนการการทำงาน
- 3.) เพื่อเป็นแนวทางในการระดมสมอง ในการหาแนวทางในการแก้ปัญหา

เมื่อได้ก็ตามที่สถานการณ์ในการทำงานเกิดปัญหา การประชุมทีม โดยใช้แผนผังก้างปลาเป็นเครื่องมือหลัก จะทำให้เกิดประสิทธิภาพ ดังต่อไปนี้

- 1.) สามารถระบุปัญหาได้อย่างถูกต้องและแม่นยำ
- 2.) ตัดสาเหตุที่ไม่จำเป็นออก และทำให้เห็นองค์ประกอบของปัญหาอย่างชัดเจน

- 3.) ระบุความสัมพันธ์ระหว่างสาเหตุแต่ละข้อได้อย่างเป็นระบบ
- 4.) กระตุ้นการคิด และหาแนวทางในการแก้ไขปัญหาอย่างเป็นขั้นตอน

ดังนั้น ด้วยประสิทธิภาพของเครื่องมือแผนผังก้างปลา ทำให้ทีม TEDxBangkok นำมาใช้เป็นเครื่องมือในการคิดโครงสร้างบทของเรื่องเล่า ที่จะถูกนำไปเล่าบนเวที โดยปรับเปลี่ยนให้เข้ากับการใช้งานของทีมให้มากที่สุด ทีมคิวเรเตอร์ของ TEDxBangkok มองว่าทอล์ก หรือเรื่องที่พูด มีเส้นหลักเส้นหนึ่งที่จะนำสารบางอย่างออกไปสู่ผู้ฟัง ซึ่งนั่นก็คือ “ใจความสำคัญ” (Key Message) หรือแก่นเรื่องที่ต้องการนำเสนอ และประกอบด้วยองค์ประกอบที่ทำให้เรื่องเล่าเหล่านั้นครบถ้วนสมบูรณ์

ขั้นตอนการสร้างโมเดลกราฟก้างปลาของ TEDxBangkok เริ่มต้นจากการกำหนด “ใจความสำคัญ” ที่เกิดจากไอเดียที่ได้พูดคุยกับสปีกเกอร์ว่าจะนำข้อมูลเรื่องใดมาเป็นแก่นเรื่องหลัก ซึ่งส่วนใจความสำคัญ คือ “กระดูกสันหลังของปลา” จากนั้นไล่บทนำลงไปตรงบริเวณหางปลา แล้วไล่เนื้อหาที่เป็นองค์ประกอบของเรื่องเข้าไปในแต่ละก้าง ซึ่งเนื้อหานี้ได้มาจากการพูดคุยกับสปีกเกอร์ และการประชุมของทีมคิวเรเตอร์เอง ว่าควรนำประเด็นใดมาเพิ่มเติมสนับสนุนใจความหลักบ้าง เช่น ประสบการณ์ของสปีกเกอร์ งานวิจัย การยกตัวอย่างเหตุการณ์จริง ทั้งนี้เนื้อความที่นำมาประกอบต้องมีความเกี่ยวข้องกับใจความหลักของเรื่อง กล่าวคือส่วนกระดูกสันหลังของปลาจะทำหน้าที่เหมือนกรอบที่ทำให้ข้อมูลทั้งหมดเป็นเรื่องเดียวกัน กระชับและไม่ออกนอกประเด็น และส่วนสุดท้ายคือ “Call to Action” ที่อยู่บริเวณหัวปลา หมายถึงเป้าหมายในการถ่ายทอดเรื่องนี้กระตุ้นให้ผู้ฟังเกิดพฤติกรรม หรือเปลี่ยนแปลงแนวคิดเพื่อการพัฒนา และเปลี่ยนแปลงสิ่งใดสิ่งหนึ่งได้ในอนาคต

ทั้งนี้แม้ว่าจะมีกราฟก้างปลาเป็นเครื่องมือหลักในการวางโครงสร้างเนื้อเรื่อง แต่คิวเรเตอร์ทุกคน ก็ต่างมีแนวทางในการเล่าเรื่องที่แตกต่างกัน ดังนั้นจึงจะเห็นได้ว่าปลาแต่ละตัว เรื่องเล่าแต่ละเรื่องจะมีลักษณะแตกต่างกัน แต่สิ่งสำคัญคือ “แก่นเรื่อง” และ “ไอเดีย” ที่จำเป็นต้องรักษาไว้ให้มั่นคงที่สุด ซึ่งรูปแบบโมเดลกราฟก้างปลาของ TEDxBangkok สามารถแสดงเป็นแผนผังได้ ดังนี้



ภาพที่ 9 แสดงภาพแผนผังกราฟก้างปลาของทีม TEDxBangkok

จากแผนผังกราฟก้างปลาข้างต้น จะยกตัวอย่างโครงร่างจากกราฟก้างปลาของ TEDxBangkok ปี พ.ศ. 2559 เรื่อง “โปรดเรียกฉันด้วยนามอันแท้จริง” และ “เลี้ยงลูกให้เป็นคนปกติ” เพื่อให้เห็นกระบวนการคิดของทีมวิศวกรอย่างชัดเจนยิ่งขึ้น ดังนี้



ภาพที่ 10 แสดงภาพแผนผังกราฟก้างปลาการวางโครงร่างเรื่อง “โปรดเรียกฉันด้วยนามอันแท้จริง”
ปรับปรุงจาก “กัณฑ์พร สวนศิลป์พงศ์ และคณะ. (สิงหาคม 2560). Content เติมเนื้อหาเปี่ยมพลังให้ทอล์ก. a day,
204, 86-87.

จากโครงร่างที่ยกมาเป็นตัวอย่างข้างต้น ได้พัฒนามาเป็นเรื่องเล่าที่ใช้ถ่ายทอดบนเวที TEDxBangkok ดังต่อไปนี้

1. แก่นเรื่อง (Key Message)

2. บทนำ (Introduction)

3. เนื้อเรื่อง (Content) ในเนื้อเรื่องจะประกอบด้วยเนื้อเรื่องย่อย และเนื้อเรื่องย่อย ๆ เหล่านี้จะประกอบด้วยประเด็นหลัก และประเด็นย่อยที่จะถูกนำมาใส่ในเรื่องเพื่อขยายแก่นเรื่อง ซึ่งในส่วนนี้ ไม่ได้จัดว่าต้องมีประเด็นมาก หรือน้อยเพียงใด ขึ้นอยู่กับความสมเหตุสมผลของเนื้อเรื่อง ซึ่งเรื่อง “โปรดเรียกฉันด้วยนามอันแท้จริง” ประกอบด้วยเนื้อเรื่องย่อย ดังนี้

3.1 เนื้อเรื่องย่อยส่วนที่ 1 - Stereotype ของตุ๊ด

3.2 เนื้อเรื่องย่อยส่วนที่ 2 - การเปรียบเทียบกับละคร/ สร้าง Stereotype ทำให้มีทัศนคติด้านลบ แล้วไปแปะป้ายผู้อื่น

3.3 เนื้อเรื่องย่อส่วนที่ 3 - แปะป้าย Labelization

3.4 เนื้อเรื่องย่อส่วนที่ 4 - แสดงภาพ Diagram ประกอบการเล่าเรื่อง

4. Call to action คือ การแนะนำแนวทาง หรือการเรียกร้องให้เกิดการเปลี่ยนแปลง จากเรื่องนั้น ๆ

ดังจะแสดงให้เห็นตามรายละเอียด ดังนี้

1. แก่นเรื่อง (Key Message)

แก่นเรื่องของเรื่อง “โปรดเรียกฉันด้วยนามอันแท้จริง” คือ เรื่องการถูกแปะป้ายของเพศที่ 3

2. บทนำ (Introduction) - เราเป็นใคร

บทนำของเรื่องนี้ ใช้การแนะนำให้รู้จักกับผู้พูด โดยแนะนำอาชีพทั้งอาชีพที่เป็นทางการ และอาชีพที่ไม่เป็นทางการ ซึ่งเป็นมุกตลกของผู้พูดเอง เพื่อนำเข้าสู่ใจความสำคัญของเรื่อง คือการเป็นเพศที่ 3 แล้วถูกสังคมแปะป้าย ดังที่กล่าวไว้ว่า

“ถ้าตรงนั้นนะคะ ใครมีกระดาษปากกานะคะ หยิบขึ้นมาเขียนหน่อย ถ้าไม่มีเขียนกับโน้ตในโทรศัพท์มือถือก็ได้ ตอบคำถามสั้น ๆ “เราเป็นใคร” สำหรับตัวป้อมแป้มเองนะครึบ ป้อมแป้มเป็นพิธีกร โปรดิวเซอร์ นักแสดง ล่าสุดเพิ่งเป็นแอลกอฮอล์ (Alcoholic) นะคะ แล้วป้อมแป้มก็เป็นกระเทยคะ ซึ่งบางคนก็บอกว่าไม่ใช่ะนะ ป้อมแป้มเป็นแค่ตุ๊ดก็เลยงงนะคะ ประเทคนัการเป็นตุ๊ดมีลำดับขั้นทางสังคมด้วยนะคะ...”

3. เนื้อเรื่อง (Content)

เมื่อเข้าสู่เนื้อเรื่อง ในเรื่องนี้จะประกอบด้วยประเด็นต่าง ๆ ที่ถูกยกขึ้นมาเพื่อประกอบแก่นเรื่องให้ชัดเจนมากยิ่งขึ้น โดยเนื้อเรื่องในเรื่องนี้ มีองค์ประกอบ ดังนี้

3.1 เนื้อเรื่องย่อส่วนที่ 1 - Stereotype ของตุ๊ด

ในส่วนแรก ผู้พูดต้องการให้เห็น Stereotype ของเพศที่ 3 ที่เปลี่ยนแปลงไปในแต่ละยุค ซึ่งเกิดจากการแปะป้ายของสังคมที่กำหนดให้บทบาททางสังคมของเพศที่ 3 ในแต่ละยุคสมัยให้แตกต่างกัน ดังที่กล่าวไว้ว่า

“เด็ก ๆ นะคะ เราเป็นโรคจิตนะคะ เพราะว่าก่อนเป็นตุ๊ดสมัยก่อนเขาบอกว่ามันเป็นโรคจิต เพื่อนเล่าให้ฟังว่า พ่อส่งไปบำบัด โดยการให้หมอสะกดจิต โดยการชูดคางคกไม้ เพื่อนบอกว่ามันจะเลิกเป็นตุ๊ด แต่จะกลายเป็นคางคกแทน เวลาต่อมาพอโตขึ้นจากที่เป็นโรคจิต เราเป็นโรคเอดส์ ไข้ไหม เราอยู่ในยุคที่เป็นตุ๊ดเป็นเกย์ เราเป็นตัวแปรเชื้อเอดส์ เหมือนเราคาบมันออกมาเหมือนซ่อนเงินซ่อนทองยังไงไม่รู้

อยู่ไปอยู่มาพอโตขึ้น เป็นยุคที่การเรียกร้องสิทธิต่าง ๆ มันบูมมาก การเรียกร้องสิทธิสตรี สิทธิชนกลุ่มน้อย สิทธิเพศที่สาม เราอยู่ในยุคที่ถ้าเราไม่ยอมรับเพศที่สาม เราจะกลายเป็นคนที่เอาท์ (Out) เลว เซมมาก เพราะฉะนั้นอยู่ดี ๆ จากที่เราเป็นคนโรคจิต เป็น

คนโรคเอดส์ อยู่ดี ๆ ถูกกลายเป็นคนที่มีความคิดสร้างสรรค์ เป็นคนที่สร้างสีสันให้กับโลก ขึ้นมาซะอย่างงั้นยอมรับว่าแง แต่ถามว่าจริงหรือเปล่าว่า กระทบเป็นคนที่มีความคิดสร้างสรรค์ แล้วก็เก๋เทร่อ...”

นอกจากนี้ ยังใช้การยกตัวอย่างเหตุการณ์มาประกอบเพื่อให้เห็นทัศนคติของคนในสังคมที่มีต่อเพศที่ 3 ซึ่งเนื้อหาส่วนนี้จะไปสนับสนุนประเด็นหลักในเรื่องเรื่องส่วนแรก คือเรื่องการถูกมองแบบเหมารวม (Stereotype) ของเพศที่ 3 โดยที่ไม่รู้ว่าตัวตนที่แท้จริงของเพศที่ 3 เป็นอย่างไร แต่จะมองเฉพาะภาพที่สังคมโดยส่วนใหญ่กำหนดมาแล้ว ซึ่งในเรื่องนี้ผู้พูดใช้ประสบการณ์จริงในการนำมายกตัวอย่าง ดังที่ว่า

“เคยไปถ่ายรายการในตลาดแห่งหนึ่ง ก็เหมือนเมาทักกับลูกค้า เมาทักอยู่ดี ๆ แม่ค้าก็หน้าตึงแล้วบอกว่า ถามจริง ๆ มีความสุขหรือ แต่เขาไม่ได้มีน้ำเสียงแตกดันหรือประชดประชันนะ คือเขาไม่รู้จริง ๆ อายากรู้จริง ๆ มันมีความสุขหรือ เราก็บอกเขาว่า เลือก ... เปล่าไม่ได้ตอบอย่างนั้น ไม่ได้พูดอย่างนั้น คิดในใจ เพราะสิ่งนั้นมันทำให้รู้ว่า มันมีคนที่เขาไม่รู้จริง ๆ ว่าคนอย่างเรา คิดอะไร เป็นอย่างไร ชอบอะไร และมีชีวิตอย่างไร ที่ได้ยินมาก็จากคนนั้นบอก คนนี้บอก ถูกบ้างผิดบ้าง แต่ผิดซะเป็นส่วนใหญ่ อย่างเวลาผู้ชายมาแซวกระเทยแบบเดินมา อู๊ย ๆ เจ็บตูด มึงจะต้องไปเอาตูดเขา มึงจะเจ็บตูดได้ไง เล็ก ๆ น้อย ๆ นึกออกปะ คือจริง ๆ นะ เราสแกนไปโรงเรียนของเรา ที่ทำงานของเรา ซอยบ้านเรา มันมีคนที่เป็นแบบนี้เยอะ แต่ทำไมเรารู้อะไรเกี่ยวกับเขาน้อยจังเลย...”

3.2 เนื้อเรื่องย่อยส่วนที่ 2 - การเปรียบเทียบกับละคร/ สร้าง Stereotype ทำให้มีทัศนคติด้านลบ แล้วไปแปะป้ายผู้อื่น

ในส่วนที่ 2 ผู้พูดนำเสนอให้เห็นที่มาของการถูกมองแบบเหมารวม (Stereotype) ผ่านสื่อต่าง ๆ โดยเฉพาะละคร ซึ่งเป็นการยกตัวอย่างที่ทำให้เห็นภาพได้อย่างชัดเจน เนื่องจากละครโทรทัศน์เป็นสื่อที่สามารถเห็นภาพบทบาทของเพศที่ 3 ในสังคมได้เด่นชัดที่สุด เรามักจะเห็นว่าบทบาทของตัวละครที่เป็นเพศที่ 3 มักจะไม่ใช่ตัวเอกของเรื่อง และไม่ค่อยจะมีบทบาทมากนัก จะมีบทบาทแค่การสร้างสีสันให้กับเรื่องเท่านั้น ซึ่งในส่วนนี้ผู้พูดก็ได้ยกตัวอย่างไว้ว่า

“คือเราเลยอยากจะเปรียบเทียบเหมือนเวลาตัวเองดูหนัง อ่านนิยาย ยิ่งตัวเรา เราเคยเล่นละคร ก็จะมีโปรดักชันไนต์ คาแรกเตอร์ไนต์ ตัวพระเอกนางเอกนะ ก็จะแจกแจกมาทุกสิ่งอย่าง เกิดที่ไหน ตายยังไง อย่างคุณอุบลต้องบอกว่าตายยังไงถูกไหม ชอบอะไร ไม่ชอบอะไร ปมชีวิตคืออะไร บางทีนะกระเป๋านางเอกใส่อะไรบ้าง มันยังต้องแจกแจกขนาดนั้นเลย แต่ตัดภาพไปยังตัวละครสมทบ จำพวก เพื่อนอ้วน เพื่อนเนิร์ด เพื่อนตุ๊ด มันไม่บอกอะไรกุเลยค๊ะ มันบอกว่าเพื่อนอ้วน เป็นคนตลกขบขันและรักเพื่อน เพื่อนเนิร์ด เซย ๆ มักจะเป็น

เหยื่อถูกแก๊งและรักเพื่อน เพื่อนตัดแคว้นเสียงดัง และรักเพื่อน มีแค่นี้ เราอยู่ในประเทศที่ การเป็นคนแบบนี้เป็นตัวละครสมทบ เราไม่เคยเห็นคนใหญ่คนโต สามารถออกสาวได้อย่าง ใหญ่โต แล้วก็จะเป็นตัวละครแบบนี้ต่อไป เราก็จะเห็นเขาแค่ด้านเดียว เปรียบเทียบนะ ถ่ายรูปออปเจกต์ (Object) อะไรมาอย่างหนึ่ง เวลาถ่ายรูปก็ต้องจัดแสง ออปเจกต์ที่อยู่ตรง กลางเราต้องจัดแสง 35-35-40 ถูกปะ ก็จะได้เห็นแบบทุกมุมชัดเจนแจ่มจ้าแหว แต่พวกก้อนหิน ลูกเต๋า ต้นไม้ ที่เป็นที่ประกอบฉากอยู่ตรงขอบ ๆ มันก็จะมีไฟส่องรำไร ๆ แล้วก็เห็นมันแค่ ฝั่งเดียว...”

3.3 เนื้อเรื่องย่อส่วนที่ 3 - แปะป้าย Labelization

เนื้อเรื่องส่วนที่ 3 จะเกี่ยวโยงกับการยกตัวอย่างที่ผ่านมา คือเมื่อคนได้รับภาพ เหล่านั้นจากสื่อแล้ว ก็จะทำให้เกิดทัศนคติที่มองเพศที่ 3 เป็นไปในรูปแบบนั้น เมื่อคนในสังคมมอง เพศที่ 3 เป็นไปในรูปแบบเดียวกัน ก็กลายเป็นว่าเพศที่ 3 ถูกกำหนดให้มีบทบาทเป็นแค่ตัวประกอบ หรือ ตัวละครที่สร้างความตลกขบขันเท่านั้น ส่งผลต่อการถูก “แปะป้าย” คือการถูกมองด้วยทัศนคติเพียง ด้านเดียว ดังที่กล่าวไว้ว่า

“เมื่อทัศนคติบวกกับสเตอริโอไทป์ พอมันแปะกันปุ๊บ สเตอริโอไทป์ของเขา แอดติจูด (Attitude) ของเขา แปะกันปุ๊บ มันจะกลายมาเป็นการแปะป้ายหรือที่เรียกว่า “Labelization” ใช่มั้ยคะ คนเราแปะป้ายกันทำไมวะ เราแปะป้ายกันว่าเป็นเกย์ เรา แยกกันด้วยเรื่องอะไร การมีเพศสัมพันธ์หรือเปล่า เราแยกคนเป็นเกย์ เพราะเขามี เพศสัมพันธ์แบบหนึ่ง แต่ถามหน่อยเหอะ อาทิตยหนึ่ง อัยอาทิตยหนึ่งเลย เดือนหนึ่งดีกว่า เดือนหนึ่งใช้เวลากับเพศสัมพันธ์เท่าไร ของดิฉันเดือนที่ผ่านมาคุณย่าที่...แต่มันต้องใหญ่โต ขนาดกลายมาเป็นป้ายแปะอกเราเลยเหอวะ ถูกปะ แล้วเราถามกันไปทำไม เราารู้สึกว่าเรา กำลังขุด ขุดหาความต่าง ซึ่งเป็นความต่างในทางลบ...”

3.4 เนื้อเรื่องย่อส่วนที่ 4 - แสดงภาพ Diagram ประกอบการเล่าเรื่อง

นอกจากนี้เพื่อการสนับสนุนให้เห็นภาพการถูกแปะป้ายให้เด่นชัดมากขึ้น ผู้พูดจึงใช้การ อธิบายโดยการยกตัวอย่างฟลิปชาร์ต เพื่อแสดงให้เห็นทัศนคติของคนแบบการมองแบบเหมารวม (Stereotype) ซึ่งการถูกมองแบบเหมารวมนั้น จะมาคู่กับทัศนคติที่ทำให้เกิดการตัดสิน การถูกแปะ ป้ายที่ไม่มีเหตุผล ซึ่งผู้พูดต้องการแสดงให้เห็นว่าการแปะป้าย คือการกำหนดกรอบความคิดของคน เหล่านั้นให้มองผู้ที่ถูกแปะป้ายเพียงด้านเดียว และความคิดเหล่านั้นมักจะเป็นไปในแนวทางที่ สนับสนุนความเชื่อเดิมของบุคคล ดังที่ผู้พูดได้กล่าวและยกตัวอย่างไว้ดังนี้

“สิ่งหนึ่งคือการหาสเตอริโอไทป์ คือการหาว่าคนอื่นเขาเหมือนหรือต่างกันยังไง แสดงว่ามันเป็นเรื่องของเขา แต่การแปะป้ายเป็นการที่เราบอกว่า เราพร้อมที่เชื่อแล้วว่า เขาเป็นแบบนี้ และเขาเป็นแค่นั้น เพราะฉะนั้นการแปะป้ายมันเป็นเรื่องของเรา...

	SUBJECT	ACTION	RESULT
ไม่แปะป้าย			
โดนแปะป้าย			

จะเปรียบเทียบให้ดู จากสมการอันนี้ ถ้าแบบจะแทนค่า Action ทุกการกระทำนะ เป็นค่า X

	SUBJECT	ACTION	RESULT
ไม่แปะป้าย		X	
โดนแปะป้าย			

คนที่ไม่แปะป้าย เราไม่มี Attitude อะไรให้เขา เราไม่มีทัศนคติอะไรให้เขาเพิ่ม เขาจะมีค่ากลางเท่ากับ 0

	SUBJECT	ACTION	RESULT
ไม่แปะป้าย	0	X	
โดนแปะป้าย			

แต่คนที่โดนแปะป้าย เราบวกทัศนคติให้เขาเสมอ เพราะฉะนั้นเขาจะมีค่าเป็น $\pm Y$

	SUBJECT	ACTION	RESULT
ไม่แปะป้าย	0	X	
โดนแปะป้าย	$\pm Y$		

เพราะฉะนั้นถ้าคนไม่ถูกแปะป้ายทำอะไรก็แล้วแต่ การกระทำของเขา ก็จะมีผลลัพธ์เป็น X

	SUBJECT	ACTION	RESULT
ไม่แปะป้าย	0	X	X
โดนแปะป้าย	$\pm Y$		

แต่คนที่โดนแะป้ายนั้น ไม่ว่าจะทำอะไรก็ตาม ผลลัพธ์ที่ออกมา ก็จะเป็น $X \pm Y$

	SUBJECT	ACTION	RESULT
ไม่แะป้าย	0	X	X
โดนแะป้าย	$\pm Y$		$X \pm Y$

...หมายความว่ายังไงจะยกตัวอย่างให้ฟัง การมีเพศสัมพันธ์กับคนแปลกหน้ามากหน้าหลายตา ควรเป็นเรื่องดีหรือแย่ มันควรเป็นเรื่องแย่ถูกไหม มีคนบอกว่าดีนะคะ เยี่ยมค่ะ มันควรเป็นเรื่องที่ไม่ดีถูกไหม แต่ผู้ชายมีเพศสัมพันธ์กับคนเยอะแยะมากมาย มันเป็นเรื่องโก้เท่ากับบวก ผู้หญิงมีเพศสัมพันธ์กับคนมากหน้าหลายตา แปลว่า ร่าเริง (เท่ากับ) ลบ กะเทยมีเพศสัมพันธ์กับคนมากหน้าหลายตา เป็นเรื่องปกติ (เท่ากับ) ศูนย์ เฮ้ย เป็นไปได้ไง เจอมากับตัว ตอนไปแซวคุณยายแล้วคนด่าว่าปากหมา มีคนเถียงแทนบอกว่ามันเป็นกะเทยมันก็ต้องปากหมา...”

ซึ่งการที่ผู้พูดแสดงให้เห็นข้อเสียของการถูกแะป้าย ที่มักจะมาพร้อมทัศนคติอันไร้เหตุผล ทำให้ข้อมูลเหล่านี้ไปสนับสนุนแก่นเรื่องให้ชัดเจนยิ่งขึ้น อีกทั้งยังทำให้เห็นความเชื่อมโยงกันของเนื้อเรื่องในแต่ละส่วนอีกด้วย

4. Call to Action

บทสรุปของเรื่อง คือการนำเสนอแนวคิดเพื่อต้องการให้เกิดการเปลี่ยนแปลงทัศนคติ หรือมุมมองของคนในสังคมที่มีต่อเพศที่ 3 ซึ่งผู้พูดกล่าวไว้ว่า

“คนที่แะป้ายคนอื่นนะ ถ้าคุณแะป้ายคนอื่นแล้ว ด้วยสมการเหล่านี้ แปลว่าคุณจะไม่สามารถ Value อะไรในโลกนี้ได้เลย จนกว่าคุณจะต้องหาว่าใครเป็นคนกระทำสิ่งนั้น การแต่งงานจะไม่ใช้เรื่องน่ายินดีจนกว่าคุณจะรู้ว่าใครแต่ง ความรักจะไม่ใช้สิ่งสวยงามจนกว่าคุณจะรู้ว่าใครรักกัน เพราะงั้นหมายความว่าระบบศีลธรรมของคุณทั้งหมดมันพังครืน คุณไม่สามารถหยิบจับ หรือมีหลักความดีความงามความเลวอะไรได้เลย...”

นอกจากนี้ผู้พูดยังยกตัวอย่างเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นจริงในชีวิตของผู้พูด เพื่อโยงเข้าสู่บทสรุปของเรื่อง คือการนำเสนอแนวความคิดของผู้พูด ในการกระตุ้นให้คนมองเพศที่ 3 ในมุมมองรอบด้าน ไม่ใช่มองและตัดสินจากทัศนคติเพียงด้านเดียว ดังที่กล่าวว่า

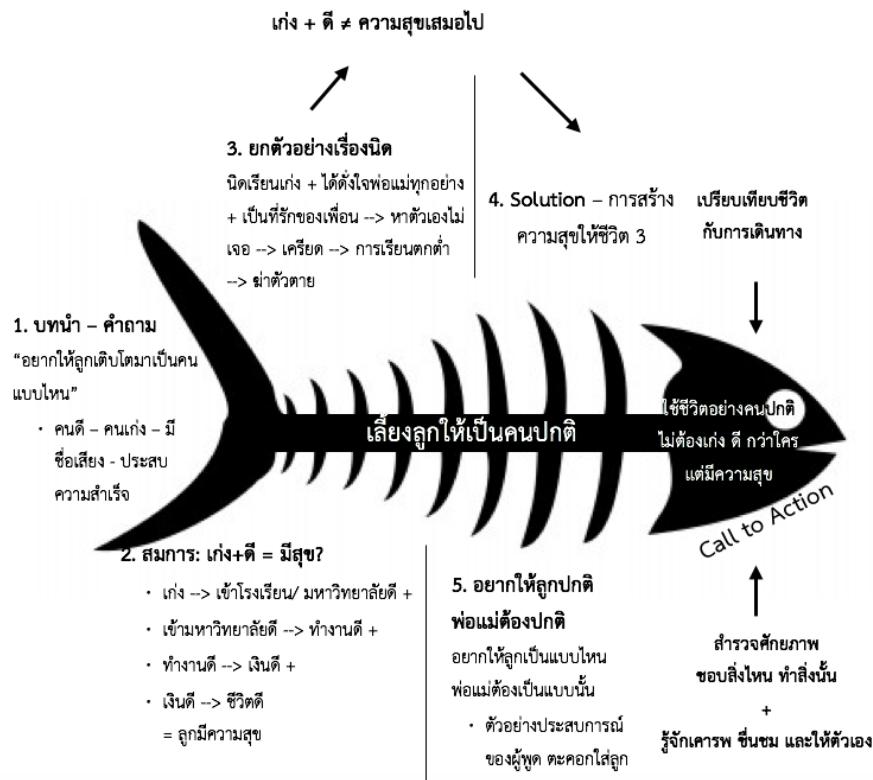
ตัวป้อมแป้มเองตอนทำเทยเที่ยวไทยครั้งแรกนะ ป้อมแป้มเองก็ถูกแะป้ายนะว่าเป็นกะเทย บางคนก็พูดด้วยซ้ำนะว่า เนี่ยมาอีกและ จะทำให้กะเทยกลายเป็นตัวตลกอีกและ แต่เมื่ออยู่ ๆ ไปนะ ป้อมแป้มเริ่มบิตตัวเอง บิตด้านอื่น ๆ ของตัวเองให้คุณผู้ชมเห็น เรามีด้านของการเป็นนักท่องเที่ยวที่ดี เรามีด้านของการเป็นคนส่งเสริมการใช้ภาษาไทยที่

ถูกต้อง เรามีด้านของมิตรภาพระหว่างเพื่อน ที่มันพีคสุด มันมีเทปหนึ่งที่เราพาแม่ของเราไปเที่ยวในวันแม่ เมื่อเทปนั้นออนไลน์ไป ก็มีคุณแม่คนหนึ่งส่งจดหมายเข้ามาที่รายการ เขาบอกว่าเขามีลูกที่เป็นอย่างเรา ปัญหาคือเป็นกะเทย หรือเป็นคนกักขฬะแม่ก็บอกเป็นกะเทย แม่บอกว่าตอนแรกเขาดีกับลูกเขาไม่คิดว่าจะต้องทำอย่างไร จนเขาดูรายการของเรา และเขาก็พบว่ากะเทยสามคนนี่ มันมีด้านของการเป็นลูกกตัญญูอยู่ด้วย หลังจากนั้นคุณแม่ก็บอกว่าเขามองลูกของตัวเองเปลี่ยนไป เขาบอกว่าเขาเลิกมองว่าลูกเขาเป็นกะเทย และเขาสัญญาว่าเขาจะเลี้ยงลูกของเขาให้ดีที่สุด ให้ลูกของเขาเป็นคนดีของสังคมให้มากที่สุด

ถามว่าป้อมแป้มต้องเหนื่อยอะไรเปล่าอะ เราต้องเปลี่ยนแปลงตัวเองให้เขาเห็นใหม่ เราต้องวิ่งไปบอก คุณแม่คะ หรือต้องตะโกน เราไม่ได้ทำอะไรเลย สิ่งที่ป้อมแป้มทำคือ ป้อมแป้มแค่บิดด้านอื่นของตัวเองที่ไม่ใช่ด้านกะเทยให้คนเขาเห็นก็เท่านั้นเอง และการบิดตัวเองให้คนอื่นเห็นนะ มันไม่ใช่มีประโยชน์กับแค่คนอื่นนะ ตัวของเราเองนะ บางครั้งถ้าเรา รู้จักบิดตัวเองเข้าหาแสงนะ เราอาจจะค้นพบศักยภาพที่มันสวยงาม ที่มันยิ่งใหญ่ ที่มันเจ๋งมาก แต่เราไม่เคยรู้เลยว่าเรามี เพราะมันแค่ซ่อนอยู่ในความมืดเท่านั้นเอง...”

จากที่ยกตัวอย่างที่ยกไปข้าง ทำให้เห็นว่าเนื้อเรื่อง “โปรดเรียกฉันด้วยนามอันแท้จริง” มีความเป็นเหตุเป็นผล และเชื่อมโยงกันตลอดทั้งเรื่อง ทำให้เนื้อเรื่องมีความเป็นเอกภาพ สามารถถ่ายทอดให้คนเข้าใจแก่นเรื่องได้เป็นอย่างดี ซึ่งทำให้เห็นว่าการใช้เครื่องมือกราฟก้างปลาเข้ามาช่วยในการออกแบบเนื้อเรื่อง สามารถวางกรอบการเล่าเรื่องได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ตัวอย่างเรื่อง “เลี้ยงลูกให้เป็นคนปกติ” โดยคุณอัศวิน นาคพงศ์พันธุ์ และคุณพรพิมล นาคพงศ์พันธุ์ ซึ่งแสดงออกในรูปแบบผังก้างปลา ได้ดังนี้



ภาพที่ 11 แสดงภาพแผนผังกราฟิกวางโครงเรื่อง “เลี้ยงลูกให้เป็นคนปกติ”

ดังจะแสดงให้เห็นตามรายละเอียด ดังนี้

1. แก่นเรื่อง (Key Message)

แก่นเรื่อง “เลี้ยงลูกให้เป็นคนปกติ” คือ การให้ลูกใช้ชีวิตแบบเรียบง่าย ทั่วไป ไม่ต้องเก่งหรือดีกว่าใคร แต่มีความสุขในสิ่งที่ตัวเองเลือก

2. บทนำ (Introduction)

บทนำในเรื่องนี้ใช้การตั้งคำถามว่า “อยากให้ลูกโตขึ้นมาเป็นคนแบบไหน” และนำเสนอแนวคิดของผู้ปกครองโดยส่วนใหญ่ คือ อยากให้ลูกโตมาเป็นคนดี คนเก่ง มีชื่อเสียงและประสบความสำเร็จ ดังที่ว่า

“คุณอยากให้ลูกของคุณโตขึ้นไปเป็นคนแบบไหนคะ หมอถามคำถามนี้กับคุณพ่อคุณแม่หลาย ๆ ท่านคะ คำตอบที่ได้ก็จะประมาณว่าอยากให้ลูกเป็นคนเก่ง เป็นคนดี เป็นคนที่มีชื่อเสียง เป็นคนที่ประสบความสำเร็จในชีวิต แล้วเราเคยสงสัยไหมคะว่าเราอยากให้ลูกของเราเก่งและดีไปทำไม...”

3. เนื้อเรื่อง (Content)

3.1 เนื้อเรื่องย่อส่วนที่ 1 – สมการเก่ง + ดี = มีความสุข?

ในส่วนแรกผู้พูดเชื่อมโยงจากบทนำ คือ การนำคำตอบมาสร้างเป็นสมการ เพื่อตั้งคำถามต่อไปว่าปัจจัยเหล่านั้นทำให้ลูกมีความสุขจริงหรือไม่ ประกอบกับการนำเสนอแนวความคิดของผู้ปกครองว่าเหตุใดจึงอยากให้ลูกมีชีวิตในรูปแบบนั้น ดังที่ผู้พูดได้กล่าวไว้ว่า

“...คุณพ่อคุณแม่ก็จะบอกว่าถ้าลูกเป็นคนเก่ง ลูกก็จะได้เข้าเรียนในโรงเรียนดี ๆ ได้เข้ามหาวิทยาลัยชื่อดัง และมันดีอย่างไรคะหมอต้ม

ก็ถ้าเราได้เข้ามหาวิทยาลัยที่มีชื่อเสียงใช้ไหมครับ จบออกมาเราก็น่าจะหางานดี ๆ ทำได้ไม่ยาก ซึ่งเมื่อได้ทำงานดี ๆ แล้วก็น่าจะได้เงินเดือนแต่ละเดือนสูงอยู่ เงินเดือนสูงแล้วดี ยังไงต่อคะ ก็ต้องดีสิครับ เงินเดือนสูงเราก็จะได้มีเงินเอาไปซื้อของกินดี ๆ ใช้ไหมครับ เราจะซื้อเสื้อผ้าสวย ๆ ใส่ตลอด จะได้ขับรถราคาแพง หรือไม่ก็อยู่ในบ้านหลังโต ๆ โตใช้ไหม หรืออาจจะได้ไปเที่ยวต่างประเทศอยู่บ่อย ๆ เพราะเราคิดว่าถ้าลูกมีของเหล่านั้น ได้ทำสิ่งเหล่านั้น ลูกของเราน่าจะมีความสุขคะ ส่วนคุณพ่อคุณแม่ที่อยากให้ลูกเป็นคนดี ก็จะบอกว่าถ้าลูกเป็นคนดี ลูกก็จะเป็นที่รักของคนรอบข้าง ใคร ๆ ก็น่าจะอยากอยู่ใกล้เขา ลูกของเราก็น่าจะมีความสุข...”

3.2 เนื้อเรื่องย่อส่วนที่ 2 – นำเสนอให้เห็นคำตอบของสมการเก่ง + ดี = มีความสุข อาจจะไม่จริงเสมอไป/ ยกตัวอย่างเรื่องของ “นิด”

ในส่วนนี้ผู้พูดใช้การยกเรื่องราวของ “นิด” มาแสดงให้เห็นว่าสมการความสุขที่เกิดจากการเป็นคนเก่ง คนดีอย่างที่พ่อแม่คาดหวังนั้น อาจจะไม่เป็นจริงเสมอไป เพราะการกำหนดให้ลูกต้องเดินในเส้นทางที่พ่อแม่ต้องการ ถึงแม้ลูกจะเก่งและดีแค่ไหน สุดท้ายก็อาจทำให้ลูกไม่รู้จักตัวเอง ไม่รู้จักแก้ปัญหา ทำให้เมื่อเกิดความผิดหวังในชีวิต ลูกไม่สามารถแก้ปัญหาให้ตัวเองได้ เพราะไม่เคยได้ใช้ชีวิตเป็นของตัวเอง ดังตัวอย่างที่ผู้พูดได้กล่าวถึง “นิด” ไว้ว่า

“นิดเป็นเด็กที่เก่งมากนะครับ เเท่าที่เคยเล่าให้ผมฟังคือ เธอเรียนได้ไม่เคยต่ำกว่า 3.8 นะครับ ซึ่งเป็นเกรดที่ผมยังไม่เคยได้เลยนะครับ เธอสอบในแต่ละครั้ง เธอติดอันดับ 1 ใน 5 ของห้องตลอด จนเพื่อนเรียกเธอว่าเธอเป็นหนึ่งในสี่จตุรเทพของห้องนะครับ แน่แน่นอนว่าคนเก่งแบบนี้ต้องเข้าคณะอะไรครับ แพทย์ครับ ใช่ เพราะฉะนั้นช่วงมัธยมปลายเป็นช่วงที่เธอกำลังเตรียมจะเป็นหมอนะครับ ก็จะเป็นคนเก่งระดับนั้น พ่อแม่ของนidayังบอกว่าจริง ๆ แล้วเธอเป็นลูกที่ได้ตั้งใจพ่อแม่มาก เธอไม่เคยมีปากมีเสียง เธอเชื่อฟังพ่อแม่ เป็นลูกที่พ่อแม่รู้สึกภาคภูมิใจนะครับ เพื่อนของเธอก็บอกว่านิดเป็นเพื่อนที่แสนดี เวลาต้องการความ

ช่วยเหลือ ไม่ว่าจะดีชั่วช่วย ดีก่อนสอบ ไม่ว่าจะช่วยสอนการบ้านข้อที่ยาก นิดก็ยินดีช่วย โดยไม่เคยปฏิเสธ...”

ซึ่งความเป็นคนดีและคนเก่งของนิด ทำให้นิดไม่กล้าออกนอกเส้นทางที่พ่อแม่ได้วางไว้ให้ และไม่กล้าปฏิเสธในสิ่งที่เพื่อนร้องขอให้ช่วย จนในที่สุดก็ทำให้นิดเครียดจนหาทางออกให้ตัวเองไม่ได้ นำมาสู่การแก้ปัญหาโดยการเลือกที่จะจบชีวิตตัวเอง ดังที่ผู้พูดกล่าวไว้ว่า

“...ความกังวลเรื่องเกี่ยวกับอนาคต แล้วด้วยความเหน็ดเหนื่อยจากการเตรียมตัวสอบ และการช่วยเหลือคนอื่น ประมาณสักเทอมต้นของมัธยมศึกษาปีที่ 6 บังเอิญนิดมีปัญหาเรื่องการนอน นอนไม่ค่อยหลับ แล้วมีอาการปวดหัว ปวดท้องบ่อย ๆ แบบที่แพทย์จะบอกว่า ทาสาเหตุไม่เจอ แล้วก็บอกว่ามันน่าจะมาจากความเครียด และทำให้ในห้องเรียนเธอเริ่มมีปัญหาเรื่องสมาธิ เริ่มเรียนหนังสือไม่ค่อยรู้เรื่อง ซึ่งทั้งหมดนั้น มันทำให้สิ่งที่เธอกลัวที่สุด มันก็เกิดขึ้นครับขึ้น ในช่วงเริ่มต้นของมัธยมศึกษาปีที่ 6 นิดสอบได้คะแนนน้อยลง ไม่ใช่แค่ไม่ติด 1 ใน 5 นะครับ แม้แต่ 1 ใน 10 ในก็ไม่ติด ซึ่งมันก็ไม่ได้แย่มาก แต่ว่ามันเป็นสิ่งที่เธอรับไม่ได้ มันเลยเป็นเหตุให้ผมได้เจอเธอครั้งแรกในห้องฉุกเฉินของโรงพยาบาล เนื่องจากว่าเธอตัดสินใจกินพาราเซตามอลประมาณ 1 กำมือเพื่อจะฆ่าตัวตาย”

ซึ่งหากดูเนื้อหาใน 2 ส่วนแรกแล้วพบว่าเนื้อเรื่องมีความเชื่อมโยง และเป็นเหตุเป็นผลซึ่งกันและกัน อยู่ในประเด็นที่แสดงให้เห็นสมการที่ผู้พูดยกมาเพื่อเล่าเรื่อง ว่าความเชื่อของผู้ปกครองอาจจะไม่ได้เป็นจริงเสมอไป

3.3 เนื้อเรื่องย่อส่วนที่ 3 – นำเสนอ Solution ในการแก้ปัญหาให้ให้ชีวิตมีความสุข/ สิ่งที่พ่อแม่ควรทำ และแนะนำให้แก่ลูก

เนื้อหาในส่วนนี้ ผู้พูดได้นำเสนอวิธีการแก้ปัญหาที่จะทำให้ลูกมีความสุขอย่างแท้จริง คือการแนะนำให้พ่อแม่เข้าใจ และหาวิธีในการสอนลูก โดยวิธีแก้ปัญหาที่ผู้พูดนำมาเล่า มี 3 ประการได้แก่

- คนเราต้องรู้จักชื่นชมตัวเองได้ ให้อภัยตัวเองเป็น เมื่อผิดพลาดก็ต้องให้อภัยตัวเองได้
- การเดินตามความฝัน ต้องเป็นสิ่งที่เราอยากจะทำด้วยตัวเอง และเป็นสิ่งที่เราชอบ ไม่ใช่มาจากการถูกบีบบังคับ
- การทำความดี คือการทำสิ่งดี ๆ ให้คนอื่นมีความสุข แต่ทั้งนี้การทำสิ่งเหล่านั้นก็ไม่ต้องไม่เบียดเบียนตัวเอง หรือไม่ทำให้ตัวเองเป็นทุกข์

เมื่อผู้พูดชี้ให้เห็นปัจจัยในการใช้ชีวิตให้มีความสุขแล้ว ผู้พูดก็ได้แนะนำวิธีการสอนที่พ่อแม่ควรทำ เมื่อลูกเจอกับปัญหา เช่น เมื่อลูกเจอกับความผิดพลาด พ่อแม่ควรให้กำลังใจและสอนให้ลูกยอมรับ และให้อภัยตัวเอง ดังที่กล่าวไว้ว่า

“ดั่งนั้นหมอคิดว่าคุณพ่อคุณแม่จำเป็นอย่างยิ่งคะที่จะต้องสอนลูก ให้รู้ว่าคนเราทุกคนบนโลกนี้ไม่มีใครที่สมบูรณ์แบบ เราต่างมีข้อดี มีจุดเด่น มีความสามารถ มีความสำเร็จที่ล้วนแต่ควรค่าที่จะชื่นชม และเราก็มีข้อที่อาจจะเป็จุดอ่อน เป็นจุดด้อย หรือในบางครั้งแล้วก็อาจจะทำอะไรผิดพลาด ล้มเหลว มนุษย์เป็สิ่งมีชีวิตที่ต้องพัฒนาตัวเองอยู่เสมอ นะครับ ”

3.4 เนื้อเรื่องย่อส่วนที่ 4 - อยากให้ลูกปกติ พ่อแม่ต้องปกติ

เนื้อหาส่วนนี้ผู้พูดได้นำเสนอวิธีการแก้ปัญหาของพ่อแม่ ซึ่งต่อเนื่องมาจากเนื้อหาในส่วนที่แล้ว เป็นข้อสรุปที่ทำให้เห็นว่า หากพ่อแม่จะคาดหวังอะไรในตัวลูก พ่อแม่ก็ควรเป็นแบบอย่างอันดีให้ลูกก่อน เพื่อที่ลูกจะได้เข้าใจวิธีการดำเนินชีวิต และการเดินทางสู่การประสบความสำเร็จในชีวิตตามพ่อแม่ ไม่ใช่แค่การบอกลูกว่าต้องประสบความสำเร็จ แต่ไม่มีการแนะนำแนวทางที่ลูกต้องให้กับลูก ดังที่ผู้พูดกล่าวไว้ว่า

“การเลี้ยงลูกก็ไม่ใช่แค่การใส่อะไรเข้าไปในตัว ในสมอง หรือในหัวใจของลูก โดยผ่านเพียงแค่คำพูดเท่านั้น แต่หมายถึงคนที่เป็พ่อแม่ต้องเปลี่ยนแปลงตัวเอง กับวิธีคิด บางอย่างในสมอง จัดการกับบางสิ่งบางอย่างที่อยู่ในใจ เพื่อที่จะให้ลูกเห็นเป็นตัวอย่างว่าพ่อแม่เอง ก็ไม่ใช่คนที่สมบูรณ์แบบ แต่เราก็ยังคงเดินทางปรับปรุงแก้ไขสิ่งที่เป็นจุดอ่อนของเรา ยังไม่ลดละ หรือถ้าเราอยากจะให้ลูกเราไปได้ไกลแค่ไหน ในการพัฒนาตัวเองนะครับ พ่อแม่ต้องไปถึงจุดนั้นให้ได้ก่อนนะครับ ต้องก่อนลูกด้วยนะครับ เพื่อที่คุณจะได้หันกลับมาบอกเขาได้ว่า ถ้าอยากจะทำถึงจุดนี้ อยากจะเป็นแบบนี้เหมือนที่พ่อแม่เป็น มันต้องทำยังไง...”

นอกจากนี้ผู้พูดยังยกตัวอย่างประสบการณ์ของตัวเองที่มีปากเสียงกับลูก ซึ่งทำให้เห็นว่าหากพ่อแม่แสดงท่าทีออกไปอย่างไรก็ย่อมจะมีผลต่อพฤติกรรม และความคิดของลูกเสมอ

4. Call to Action

เมื่อผู้พูดเล่าเรื่องราวที่ทำให้เห็นแก่นเรื่องอยากชัดเจนแล้ว ในส่วนสุดท้าย ผู้พูดก็ได้ฝากข้อคิดไว้โดยการเปรียบเทียบชีวิตกับการเดินทาง ซึ่งอาจจะเจออุปสรรคบ้าง แต่ท้ายที่สุดก็ต้องลุกขึ้นและต่อสู้ใหม่ รู้จักให้อภัยตัวเอง และทำในสิ่งที่ตัวเองชอบ ถึงแม้จะผิดพลาดไปบ้าง ก็เป็เรื่องปกติ เพราะโลกนี้ไม่มีใครสมบูรณ์แบบ นำมาสู่บทสรุปของเรื่องที่ให้ข้อคิดกับผู้ฟังว่า ชีวิตคนเราไม่ต้องเก่งและดีกว่าใคร แต่ใช้ชีวิตแบบปกติในเส้นทางที่ตัวเองได้เลือกเองอย่างมีความสุข ดังที่ว่า

“อะไรที่เป็ความฝันของเรา อะไรที่เป็สิ่งที่เราอยากทำ อะไรที่เป็เป้าหมายสูงสุดที่เราคิดว่าเมื่อถึงปลายทางของชีวิตแล้วเราอยากจะไปให้ถึงจุดนั้นนะครับ เพราะทุกอย่างนี้มันจะเป็นตัวกำหนดว่าเราจะเดินไปทางไหนครับ ซึ่งเมื่อหาเจอแล้ว แล้วก็เริ่มออกเดินทางระหว่างทาง แน่แน่นอนครับ มันต้องมีความสำเร็จแน่นอน อาจจะเป็นเรื่องเล็ก ๆ น้อย ๆ หรือเป็เรื่องใหญ่ อะไรก็ตามที่ควรค่าแก่การชื่นชม ขอให้ชื่นชมตัวเองให้ได้นะครับ และแน่นอน

ว่าการเดินทางมันก็จะต้องพบกับอุปสรรคปัญหาใช่ไหมครับ เราอาจจะผิดพลาดล้มเหลว อาจจะพบว่าบางอย่างมันไม่ได้เป็นอย่างที่เราคาดหวังไว้ อาจจะล้มลงก็ขอให้ลอบใจ ให้กำลังใจตัวเอง และสำคัญมาก ขอให้ภัยตัวเองให้ได้ แล้วลุกขึ้นเดินต่อไปนะครับ...เรา อาจจะไม่ได้เป็นคนเก่ง ประสบความสำเร็จมีชื่อเสียงอย่างที่เราหรือว่าพ่อแม่ของเราเคย ตั้งเป้าหมาย เคยคาดหวังไว้นะครับ แต่ผมเชื่อว่าเราทุกคนในที่นี่ ก็ยังมีสิทธิ์ที่จะเป็นคนปกติ ที่ก็สามารถจะมีความสุขไปกับการใช้ชีวิตอยู่ในโลกใบนี้ได้อยู่เสมอครับ”

ซึ่งเป็นบทสรุปที่สอดคล้องกับแก่นเรื่อง ทำให้ผู้ฟังเกิดความคิดในการแก้ไข และพัฒนาตัวเอง รวมถึงผู้ปกครองที่มีแนวคิดว่าคุณจะมีความสุขจากการได้เป็นคนเก่งคนดีเหนือผู้อื่น ก็อาจจะเปลี่ยนความคิดให้คุณมีความสุขในเส้นทางที่คุณเลือกเองมากขึ้น ทำให้เห็นความสัมพันธ์ของเรื่องทั้งหมด ที่ร้อยเรียงกันอย่างต่อเนื่อง และดำเนินไปอย่างเป็นเอกภาพ

ดังนั้น จะเห็นได้ว่าการใช้กราฟก้างปลาในการวางโครงร่างของเรื่อง ทำให้เรื่องดำเนินไปอย่างเข้าใจ กระชับ และตรงประเด็น ทำให้สามารถเข้าใจไอเดียของผู้พูดที่ถ่ายทอดออกมาในขณะที่เล่าเรื่องได้ดีและครบถ้วนตามความตั้งใจของคิวเรเตอร์

อย่างไรก็ตามการคิดค้นเนื้อหาของทีม TEDxBangkok แม้จะมีทีมคิวเรเตอร์ทำหน้าที่ส่วนนี้เป็นหลัก แต่จริง ๆ แล้ว เนื้อหาเป็นการ Co-Create การร่วมมือกันระหว่างคิวเรเตอร์ และสปีกเกอร์ เพราะท้ายที่สุดคนที่จะนำเนื้อเรื่องนี้ไปนำเสนอก็คือตัวสปีกเกอร์เอง อีกทั้งยังช่วยกันคิดกลวิธีการนำเสนอบนเวที เพื่อให้การพูดน่าสนใจมากยิ่งขึ้น ดังนั้นการคิดงานร่วมกัน จึงเป็นแนวทางที่ดีในการถ่ายทอดไอเดียให้ไปถึงผู้ฟังมากที่สุด ดังที่เห็นในตัวอย่างเรื่อง “โปรดเรียกฉันด้วยนามอันแท้จริง” ช่างต้น ที่คิวเรเตอร์วางโครงเรื่องและลำดับเรื่องไว้อย่างเป็นขั้นเป็นตอน แต่เรื่องการนำเสนอก็เป็นไปในแนวทางของสปีกเกอร์เอง ทำให้การเล่าเรื่องเป็นไปอย่างเป็นธรรมชาติ และสนุกสนาน เข้าถึงผู้ฟังได้เป็นอย่างดี

2.3.2.1 การตั้งชื่อเรื่อง

การตั้งชื่อเรื่องของ TEDxBangkok เป็นขั้นตอนที่เกิดขึ้นหลังสุดของการพูด อยู่ในกระบวนการ “Post-Production” หลังจากตัดต่อออกมาเป็นวิดีโอเรียบร้อยแล้ว ทีม TEDxBangkok ก็จะมานำเสนอไอเดียในการตั้งชื่อเรื่อง และนำไปปรึกษากับสปีกเกอร์ เพื่อให้สปีกเกอร์ตัดสินใจเลือกชื่อเรื่องในท้ายที่สุด ซึ่งแนวคิดในการตั้งชื่อเรื่องของทีม TEDxBangkok โดยหลัก ๆ แล้วจะมี 5 ข้อด้วยกัน ได้แก่

1. บอกรประโยชน์ (benefit) ของเรื่องนั้น ๆ โดยตรง ว่าผู้ฟังฟังแล้วจะได้อะไรจากเรื่องนี้ เช่น เรื่อง “พลังแห่งความคิด (ไว้) สารระ” ของคุณวินัย ฉัยรักษ์พงศ์ เรื่อง “ละครไทยบอกอะไรเรา” ของคุณสุกัญญา สมไพบุลย์ หรือเรื่อง “สิ่งที่ผมเรียนรู้จากงานปาร์ตี้” ของคุณพงษ์สรวงคุณประสพ เป็นต้น

2. บอก “ใจความสำคัญ” (Key Message) ของเรื่องนั้น เช่น เรื่อง “ประวัติศาสตร์ละแวกบ้าน” ของคุณสมชัย กวางทองพานิชย์ เรื่อง “เลี้ยงลูกให้เป็นคนปกติ” ของคุณอัศวิน นาคพงศ์พันธุ์ และคุณพรพิมล นาคพงศ์พันธุ์

3. ใช้แนวคิดแบบสร้างสรรค์ (Creative) ทียบมุมมอง หรือคำพูดมาสร้างสรรค์ให้น่าสนใจ เช่น เรื่อง “สุขสันต์วันปล่อยวาง” ของพระจิตร์ จิตตสวโร ที่ล้อคำว่า “สุขสันต์วันเกิด” เพื่อให้ดูเป็นคำที่มีเรื่องคำสอนของพุทธศาสนาแทรกอยู่ หรือเรื่อง “ใดใดในโลกล้วนคอลลาจ” ของคุณนักรบ มุลมานัส ที่มาจาก “ใดใดในโลกล้วนอนิจจัง”

4. การกระตุ้นด้วยประโยคให้เกิดความสงสัย เช่น เรื่อง “ผมรู้คุณอยากทำอะไร” โดยคุณชลากรณ์ ปัญญาโณม เรื่อง “หากคุณเหนื่อย ลองวิ่งอีกก้าวสิ” ของคุณกฤษณ์ สงวนปิยะพันธ์

5. การตั้งคำถามตรง ๆ ต่อเรื่องนั้น เช่น เรื่อง “สมองกลแทนสมองคนได้จริงหรือ” ของคุณวิโรจน์ จิรพัฒน์กุล เรื่อง “How not to hate” ของคุณวรรณสิงห์ ประเสริฐกุล

นอกจากนี้ยังมีรูปแบบอื่น ๆ ที่ไม่ได้อยู่ใน 5 รูปแบบนี้ หากแต่ทำให้เห็นแก่นเรื่อง หรือแนวทางของเรื่องได้ เช่น เรื่อง “โปรดเรียกฉันด้วยนามอันแท้จริง” ของคุณนิติ ชัยชิตาทร ที่นำมาจากบทกวีเรื่อง “Call Me by My True Name) ของหลวงปู่ติช นัท ฮันห์ (Thich Nhat Hanh) พระภิกษุชาวเวียดนาม ที่พูดเรื่องการมองให้ลึกถึงข้างใน ซึ่งทีมคิวเรเตอร์มองว่ามีความน่าสนใจและเกี่ยวข้องกับแก่นเรื่องนี้โดยตรง

ดังนั้นจึงอาจกล่าวได้ว่าการตั้งชื่อเรื่องของ TEDxBangkok เกิดจากปัจจัยอันหลากหลาย และเป็นขั้นตอนที่เกิดขึ้นหลังจากงานทอล์กจบไปแล้ว ทำให้เห็นว่าชื่อเรื่องไม่ได้มีผลต่อความน่าสนใจของเรื่อง อย่างไรก็ตามเมื่อ TEDxBangkok นำเสนอในรูปแบบวิดีโอแล้ว ชื่อเรื่องก็อาจเป็นปัจจัยหนึ่งในที่ทำให้คนเลือกเข้ามาดูวิดีโอในเว็บไซต์ยูทูป (Youtube) และอาจมีผลต่อการจดจำทอล์กนั้น ๆ อีกด้วย

2.3.3 การฝึกซ้อม

หลังจากที่สปีกเกอร์ทุกคนได้แก่นเรื่อง และมีโครงร่างของเรื่องที่จะพูดบนเวทีแล้ว สปีกเกอร์ทุกคนต้องมีการฝึกซ้อมก่อนขึ้นเวที กฎของ TEDxBangkok คือ ก่อนการขึ้นเวทีจริง ต้องมีการนัดหมายฝึกซ้อม ประมาณ 5-7 ครั้ง อย่างน้อยที่สุด คือ ต้องฝึกซ้อมให้ได้ 3 ครั้งและต้องไม่น้อยไปกว่านั้น เพราะการมาฝึกซ้อม ไม่ใช่แค่การเตรียมตัวขึ้นเวทีอย่างเดียวเท่านั้น แต่ระหว่างการซ้อมจะมีการพูดคุย แนะนำ รวมถึงช่วยกันขัดเกลาไอเดียให้ดีที่สุดในขั้นต้น ชัดที่สุดก่อนจะถึงวันงาน ซึ่งการพูดของสปีกเกอร์นั้น สปีกเกอร์จะเป็นผู้เลือกเองว่าจะถ่ายทอดเรื่องออกเป็นภาษาอะไร ในปีที่ผ่านมา ๆ มาจึงมีทั้งผู้ที่พูดภาษาอังกฤษ และภาษาไทย แต่ในปีที่ 3 TEDxBangkok จะเน้นให้พูดเป็นภาษาไทยเท่านั้น

ในส่วนของคิวเรเตอร์ เมื่อได้โครงเรื่องของสปีกเกอร์ทุกคนแล้ว คิวเรเตอร์จะช่วยกันจัดวางลำดับการพูด โดยพยายามจัดให้มีความหลากหลายในแต่ละช่วง สิ่งที่สำคัญที่สุดคือ เรื่องกราฟอาร์มณที่จะทำให้ผู้ฟังรู้สึกตื่นเต้นกับการได้ฟังโอเดียใหม่ ๆ ตลอดเวลา

ส่วนทีมงานโปรดักชัน หลังจากทีเนื้อหา หรือคอนเทนต์ของงานนิ่งแล้ว ต้องช่วยกันทำพรีเซนต์เทชันให้เหมาะสมกับเรื่องของผู้พูดเพื่อนำไปใช้จริงในวันงานด้วย

จากข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์เชิงลึกดังที่ได้นำเสนอไปข้างต้น จะเห็นได้ว่ากระบวนการจัดงานของ TEDxBangkok ใช้ระบบการทำงานเช่นเดียวกับองค์กรการทำงานอื่น ๆ แต่จะเน้นที่กระบวนการมีส่วนร่วมของทีมงานทุกคน และใช้ระบบยืดหยุ่นให้เหมาะสมกับเวลา จะเป็นไปในรูปแบบที่เรียกว่า “สนามเด็กเล่น” กล่าวคือมีการปรับเปลี่ยนรูปแบบ และเปลี่ยนแปลงวิธีการให้เหมาะสมกับแต่ละปี

แต่สิ่งสำคัญคือ กระบวนการสร้างเนื้อหา ที่ต้องใช้หลักเกณฑ์ในการค้นหาเนื้อหาที่ค่อนข้างละเอียด เพราะผลผลิตที่สำคัญของ TEDxBangkok คือ “โอเดีย” และ “เนื้อหา” ที่จะสามารถถ่ายทอดออกไปได้อย่างมีประสิทธิภาพ และทำให้เกิดการพูดคุย แลกเปลี่ยนความคิดเห็นกันในสังคมอย่างกว้างขวาง เกิดเป็นชุมชนแห่งการแลกเปลี่ยนโอเดียที่สามารถต่อยอด และพัฒนาโอเดียเหล่านั้นไปได้อีกในอนาคต

ส่วนที่ 2 ผลการวิจัยเรื่องลักษณะเนื้อหาและการออกแบบเนื้อหาของ TEDxBangkok

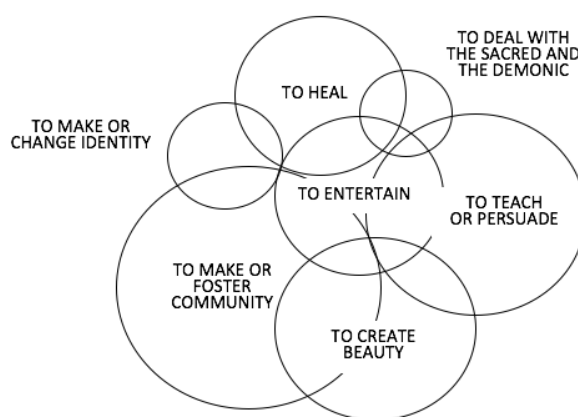
ดังที่กล่าวไปแล้วว่าองค์ประกอบที่สำคัญที่สุดของ TEDxBangkok คือ เนื้อหา (Content) ดังนั้นการศึกษาเรื่องลักษณะเนื้อหาและการออกแบบเนื้อหาของ TEDxBangkok จึงน่าจะเป็นประโยชน์อย่างมากในการวิจัยครั้งนี้ ในบทนี้ผู้วิจัยจึงจะวิเคราะห์แนวโน้มการเปลี่ยนแปลงของเนื้อหาในแต่ละปีผ่านวิธีการ Textual Analysis โดยวิเคราะห์ภาพรวมของเนื้อหาทั้ง 3 ปีว่ามีเนื้อหาอย่างไร และเนื้อหาเคลื่อนไหวในทิศทางใดบ้างในแต่ละปี รวมถึงวิเคราะห์เนื้อหาของ TEDxBangkok โดยให้คิวเรเตอร์ของ TEDxBangkok เป็นผู้เลือกปีละ 5 เรื่อง และนำมาพิจารณาประกอบกับจำนวนผู้เข้าชมเรื่องนั้น ๆ ในเว็บไซต์ยูทูปให้เหลือปีละ 3 เรื่อง

ในส่วนแรกผู้วิจัยจะนำเสนอเรื่องลักษณะเนื้อหาของ TEDxBangkok ทั้ง 3 ปี จะทำให้เห็นลักษณะเนื้อหาว่าเป็นไปในรูปแบบใด โดยใช้แนวคิดหน้าที่ของการแสดง (Functions of Performance) โดยริชาร์ด เช็กเนอร์ (Richard Schechner) (schechner, 2013) มาเป็นกรอบแนวคิด และส่วนที่ 2 ผู้วิจัยจะนำเสนอเรื่องการเล่าเรื่องของ TEDxBangkok เพื่อวิเคราะห์การออกแบบเนื้อหาของ TEDxBangkok โดยใช้แนวคิดเรื่องการเล่าเรื่องในฐานะที่เป็นการสร้างสารมาเป็นกรอบแนวคิด

จากข้อมูลทั้งหมดสามารถวิเคราะห์ผลได้ดังนี้

1. ลักษณะเนื้อหาของ TEDxBangkok ปี 2558-2560

ปี 2558 เป็นปีแรกของการจัด TEDxBangkok ใช้ชื่อธีม (Theme) ว่า “Catching The Ripples” เนื้อหาของทอล์กโดยส่วนใหญ่จะเป็นเรื่องราวประสบการณ์ส่วนบุคคล (Personal Experience Stories) ดังนั้นการทอล์กจึงเหมือนการแชร์ประสบการณ์ ที่กลั่นกรองออกมาทำให้เกิดไอเดียที่ดีในการเผยแพร่เพื่อขับเคลื่อนสังคม ซึ่งสามารถสรุปออกมาเป็นแผนผังได้ ดังนี้



ภาพที่ 12 แสดงภาพแผนผังลักษณะเนื้อหาของ TEDxBangkok ปี พ.ศ. 2558

จากแผนภาพข้างต้นแสดงให้เห็นเนื้อหาของทอล์กในปีที่ 1 ทำให้เห็นว่าเนื้อหาของทอล์กในปีนี้วงกลมที่ใหญ่ที่สุด คือ เนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับ “การสร้างหรือส่งเสริมสังคม” (To make or foster community) รองลงมาคือเรื่อง “การสอนหรือจูงใจ” (To teach or persuade) ในขณะที่เรื่องอื่น ๆ มีจำนวนเท่า ๆ กัน เนื้อหาที่มีน้อยที่สุดคือเรื่อง “การจัดการกับความเชื่อ และการถูกครอบงำ” (To deal with the sacred and the demonic) และ “การรักษาหรือเปลี่ยนแปลงตัวตน” (To make or change identity) ทั้งนี้ดังที่กล่าวไปแล้วว่าหน้าที่ของการแสดงนั้นมักจะไม่ได้เกิดขึ้นอย่างโดดเดี่ยว แต่จะมีหน้าที่ทับซ้อนกัน บางเรื่องจึงมีการผสมผสานกันหลายหน้าที่ ขึ้นอยู่กับว่าคิวเรเตอร์ (Curator) และผู้พูดจะให้เนื้อหาเหล่านั้นนำผู้ฟังไปด้านใดมากกว่ากัน ดังจะยกตัวอย่างเรื่องต่อไปนี้

เรื่อง “ถอดความเทพพนม” โดยคุณพิเชษฐ์ กลิ่นชื่น เนื้อหาของเรื่องนำเสนอให้เห็นความซ้ำซากจำเจของวิถีปฏิบัติของคนไทย อันเกิดจากการถูกครอบด้วยกฎเกณฑ์ของวัฒนธรรม ทำให้คนเรามีความเชื่อไปในรูปแบบเดียวกัน โดยไม่ได้ตั้งคำถามต่อความเชื่อเหล่านั้น ซึ่งหากพิจารณาจากเนื้อเรื่องโดยรวมของทอล์กเรื่องนี้ พบว่ามีหน้าที่ที่สอดแทรกอยู่ในเนื้อหาของเรื่องถึง 4 ประการด้วยกัน ได้แก่ เพื่อสร้างสรรค์ หรือส่งเสริมสังคม เพื่อสร้างสรรค์ความงาม เพื่อสร้างความบันเทิง และเพื่อจัดการกับความเชื่อและการถูกครอบงำ โดยการนำเสนอข้อคิดให้คนตั้งคำถามกับแนววัฒนธรรมดั้งเดิมว่าเหตุใดเราถึงยังเชื่อในกฎเกณฑ์ต่าง ๆ เหล่านั้นโดยไม่มีข้อโต้แย้ง และใช้การยกตัวอย่างโดยให้ผู้ชมขำวงรองเท้าขึ้นมาบนเวที เพื่อนำเสนอแนวคิดที่ว่าเหตุใดจึงคิดว่าการกระทำนี้เป็นสิ่งที่ไม่ดี รวมถึงนำเสนออนุศิลป์ไทยที่เป็นเอกลักษณ์ชาติ ที่เมื่อถอดความจากทำรำเหล่านั้นแล้ว

ก็พบว่าประกอบด้วยโครงสร้างที่เป็นเส้นสายไทยที่เชื่อมต่อกันทำให้เกิดเป็นท่ารำที่งดงาม โดยไม่มี เทพซ่อนอยู่ภายใน ในขณะที่หน้าที่ด้านการสร้างสรรค์ความงาม คือ เมื่อนำเสนอท่ารำแล้ว ผู้ชมก็ได้รับชมความงดงาม อิ่มเอิบทางใจที่เกิดจากการแสดง และการจัดการกับความเชื่อ และการถูกครอบงำ ในที่นี้หมายถึงการพยายามนำเสนอให้ผู้ชมเลืกยึดติดกับความเชื่อเดิม ๆ อันเกิดจากวัฒนธรรมที่ถูกสั่งสมมาอย่างยาวนาน

เรื่อง “ภัยใกล้ตัว ปัญหาการค้ามนุษย์และเด็กถูกล่วงละเมิด” โดยคุณพนิตรา โนจา ที่นำเสนอให้เห็นปัญหาของสังคมไทยเรื่องปัญหาการค้ามนุษย์และเด็กถูกล่วงละเมิด โดยเนื้อเรื่องทั้งหมดเป็นการนำข้อมูลจริงที่เคยเกิดขึ้นในสังคมมานำเสนอ กระตุ้นให้เกิดอารมณ์ความรู้สึกในการอยากเปลี่ยนแปลงสังคม ดังที่ผู้พูดได้กล่าวว่า

“สิ่งที่เมืองไทยเราถูกดูถูกเหยียดหยาม ผมเจ็บใจมาก โดยเฉพาะชาวต่างชาติที่เข้ามาละเมิดเด็กไทยนะครับ เขาบอกว่าเมืองไทยซื้อได้ทุกอย่าง แต่บางครั้งก็เป็นอย่างนั้นจริง ๆ คนที่รวยมหาศาล คิดส่วนใหญ่หลุดนะครับ เหลือแต่คดีที่นักท่องเที่ยวเข้ามา อาจจะไม่มีทุนทรัพย์เพียงพอ หรือเป็นนักท่องเที่ยวกลุ่มอิสระกลุ่มนี้จะได้รับการลงโทษ แต่กลุ่มที่ส่วนใหญ่ที่มีเงินจะใช้วิธีการเอาเงินก้อนใหญ่ให้ทนาย ให้ครอบครัว เพื่อที่จะให้เด็กกลับมาให้การ หรือพาเด็กไปอยู่ที่อื่น ๆ เพื่อไม่ให้ได้รับหมายศาลมาเป็นพยานในศาล”

ซึ่งทอล์กเรื่องนี้ทำหน้าที่หลักคือ เพื่อสร้างสรรค์ และส่งเสริมสังคม และสอดแทรกด้วยเรื่องการจูงใจให้คนช่วยกันสอดส่องดูแลสังคม ทอล์กเรื่องนี้ส่งผลให้แก่ผู้ฟังอย่างมาก เนื่องจากการสะท้อนปัญหาที่ยังเกิดขึ้นอยู่มากในสังคมไทย และยังไม่สามารถแก้ไขได้ เนื่องจากกลุ่มคนทำงานด้านนี้มีจำนวนจำกัด ในขณะที่ปัญหายังคงเกิดขึ้นทุกวัน

ตัวอย่างเรื่อง “หากคุณเหนื่อย ลองวิ่งอีกก้าวสิ” โดยคุณกฤษณ์ สงวนปิยะพันธ์ ที่นำเสนอเรื่องความไม่ย่อท้อต่ออุปสรรค ผ่านการเล่าประสบการณ์เรื่องการทำละครเวที ที่ไม่ค่อยได้รับความนิยมในประเทศไทย บางครั้งจึงทำให้เกิดความย่อท้อ เหน็ดเหนื่อย แม้ว่าจะตั้งใจดีแค่ไหน แต่สุดท้ายผลลัพธ์ก็อาจจะเป็นอย่างที่คาดหวัง สปีกเกอร์เล่าให้เห็นว่าหากคนเราเหนื่อย ให้ลองวิ่งอีกสักก้าว กล่าวคือ แม้เหนื่อย ก็อย่าหยุดพัก สิ่งที่ได้ในท้ายที่สุดอาจจะไม่ใช่ผลลัพธ์ที่เราคาดหวังเสมอไป แต่อาจจะเป็นประสบการณ์ใหม่ที่จะสร้างทักษะให้กับชีวิตมากขึ้น ซึ่งทอล์กเรื่องนี้ปลุกพลังให้ผู้ฟังได้เป็นอย่างดี ดังนั้นหน้าที่ที่เด่นชัดที่สุดของทอล์กนี้ คือ การสอนและโน้มน้าวใจ กล่าวคือ สปีกเกอร์ไม่ได้ตั้งใจสอนผู้ฟังโดยตรง แต่ให้ผู้ฟังคล้อยตามไปกับเรื่องที่เล่า โน้มน้าวใจให้ผู้ฟังลุกขึ้นมาสู้ และมีพลังในการดำเนินชีวิต แม้ว่าการกระทำสิ่งใดสิ่งหนึ่งจะยากจนท้อ สปีกเกอร์ดึงให้ผู้ชมย้อนกลับไปคิดถึงช่วงเวลาที่ยังเป็นเด็กที่ทุกคนยังมีจิตใจที่ดี และอยากทำสิ่งที่ดีให้สังคม ดังที่สปีกเกอร์ได้กล่าวไว้ตอนหนึ่งว่า

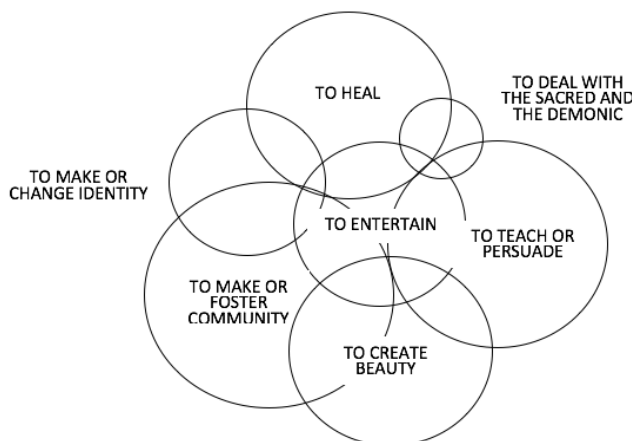
“ถ้าหัวใจวัยเด็กของคุณ มันยังคงดีอยู่ ถ้ามันยังคงดีอยู่ ลุกขึ้นมาทำใหม่ แต่ผมบอกว่า มันอาจจะเหนื่อยนิดหน่อย มันเหนื่อยแน่นอน เมื่อคุณทำตามหัวใจที่ดีของคุณ แต่ผมบอกว่า ความเหนื่อยนั้นมันจะเป็นรางวัลที่ล้ำค่าของชีวิตของคุณ”

เมื่อผู้ฟังได้ฟังแล้วจะทำให้เกิดมุมมองที่ดี และมีพลังบวก ส่งผลต่อความเชื่อมั่นในการทำสิ่งใดสิ่งหนึ่งมากขึ้น และการสร้างสรรค์สังคม ที่สอดแทรกอยู่ในเรื่องนี้คือ การที่เราทุกคนมีพลังที่ดีไม่

จำเป็นต้องได้รับผลตอบแทนที่ดี แต่คือการได้ช่วยขับเคลื่อนสังคมในทางใดทางหนึ่งให้สนใจในสิ่งที่เราทำ ซึ่งสารที่ผู้พูดส่งมานี้ทำให้เกิดทัศนคติที่ดี และเคลื่อนไหวของผู้ฟังให้เกิดอารมณ์ความรู้สึกที่งดงามในการทำดีเพื่อสังคม

ดังนั้นจึงจะเห็นได้ว่าเนื้อเรื่องของทอล์กในปีแรก โดยส่วนใหญ่จึงเป็นเรื่องการสร้างสรรค์ และส่งเสริมสังคม ที่ถ่ายทอดผ่านประสบการณ์ชีวิตของสปีกเกอร์ ทำให้ผู้ฟังเกิดจากการเรียนรู้ และส่งผลต่อแนวคิดและพฤติกรรมที่อาจจะเปลี่ยนแปลงไปในอนาคตเพื่อการขับเคลื่อนสังคม

ปี 2559 TEDxBangkok ใช้ชื่อธีมว่า “Learn, Unlearn, Relearn” เนื้อหาโดยส่วนใหญ่ในปีนี้ยังคงเป็นเรื่อง “การสร้างสรรค์ ส่งเสริมสังคม” และ “การสอนหรือจูงใจ” แต่จะเน้นเรื่องประสบการณ์ส่วนบุคคล (Personal Experience Stories) ผสมผสานกับการนำเสนอบทเรียนของผู้พูดที่ได้จากประสบการณ์นั้น ๆ อาจเรียกได้ว่าเป็นเรื่องเล่าที่ถูกสร้างสรรค์ขึ้น (Created Stories) โดยเน้นจากประสบการณ์ส่วนบุคคลเป็นหลัก และให้แนวคิดแก่ผู้ฟังโดยการเพิ่มมุมมองเชิงสังคมเข้ามาด้วย อีกทั้งในปีนี้มีทอล์กที่นำเสนอเรื่อง “การรักษา และเปลี่ยนแปลงตัวตน” รวมถึง การเยียวยาด้วยหลักคิดทางพุทธศาสนาเข้ามาด้วย ทำให้เห็นการเปลี่ยนแปลงทิศทางของเรื่องที่ TEDxBangkok ได้เลือกมานำเสนอ ซึ่งทอล์กในปี 2559 สามารถแสดงเป็นแผนผังได้ ดังนี้



ภาพที่ 13 แสดงภาพแผนผังลักษณะเนื้อหาของ TEDxBangkok ปี พ.ศ. 2559

นอกจากนี้ในปีนี้รูปแบบการนำเสนอไม่ได้มีเฉพาะการยืนพูดบรรยายเพียงอย่างเดียวเท่านั้น แต่ยังมีการนำเสนอในรูปแบบของการแสดงอีกด้วย ดังนั้นในด้านการให้ความบันเทิงจึงมีเพิ่มขึ้นมากกว่าปีแรก ในขณะที่เดียวกันเรื่องการจัดการกับความเชื่อ ยังไม่พบว่ามีเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับประเด็นเหล่านั้น ผู้วิจัยจะยกตัวอย่างทอล์กใน TEDxBangkok ปีที่ 2 เพื่อให้เห็นทิศทางของเนื้อหาจากเรื่องต่อไปนี้

ทอล์กเรื่อง “เลี้ยงลูกให้เป็นคนปกติ” โดยนายแพทย์อัศวิน นาคพงศ์พันธุ์ และแพทย์หญิงพรพิมล นาคพงศ์พันธุ์ แพทย์ผู้เชี่ยวชาญด้านจิตเวชเด็กและวัยรุ่น ที่กล่าวถึงเรื่องการเลี้ยงลูกให้เป็นคนปกติ โดยไม่ต้องพยายามไปยึดเยียดให้ลูกเป็นดังใจหวังของผู้ปกครองทุกอย่าง การเล่าเรื่องเล่าผ่านบริบทของสังคมทำให้เห็นสังคมไทยว่าทุกคนรอบคร้วต่างคาดหวังให้ลูกเป็นคนดี คนเก่ง เป็นคนที่ประสบความสำเร็จในชีวิตตามค่านิยมของสังคม แต่การประสบความสำเร็จในนี้ ไม่ได้ขึ้นอยู่กับปัจจัย

ด้านความสุขของตัวเอง แต่เป็นปัจจัยทางสังคมที่กำหนดว่าให้เด็กต้องเก่ง ต้องดี ต้องอยู่เหนือผู้อื่น เรียนดี ทำงานดี เงินเดือนดี เป็นคนดี วางแผนให้ลูกเดินทางไปในทิศทางที่พ่อแม่ต้องการ โดยที่ไม่รู้เลยว่าความรู้สึก และความต้องการของลูกคืออะไร สุดท้ายผลลัพธ์ของการถูกกดดัน คือ ชีวิตที่ล้มเหลวของลูก สปีกเกอร์ทั้ง 2 ท่าน ยกตัวอย่างให้เห็นว่าการที่บังคับให้ลูกเดินทางตามเส้นทางที่พ่อแม่วางไว้ ไม่ได้ส่งผลกระทบต่อการดำเนินชีวิตของลูกเพียงอย่างเดียว แต่ยังส่งผลกระทบต่อจิตใจของลูกอีกด้วย ดังนั้นการเลี้ยงลูกให้เป็นคนปกติจึงมีความสำคัญมากที่สุด ให้ความรู้โลกว่าโลกนี้ไม่มีใครสมบูรณ์แบบ ทุกคนมีความแตกต่างกัน มีข้อดี ข้อด้อย มีความสำเร็จที่แตกต่างกัน สปีกเกอร์ชี้ให้ผู้ฟังตระหนักว่าการให้ลูกมีพัฒนาการและดำเนินชีวิตเป็นของตัวเอง ชีวิตก็มีความสุขโดยไม่ต้องไปวางกฎเกณฑ์เพื่อตีกรอบชีวิตลูก

เมื่อฟังทอล์กเรื่องนี้จบ จะเห็นได้ว่าหน้าที่หลักของทอล์กเรื่องนี้คือการสอน และจูงใจเพื่อให้กลุ่มผู้ฟังที่เป็นผู้ปกครองได้เข้าใจและตระหนักถึงความรู้สึกของลูกให้มากขึ้น มากกว่าการตระหนักถึงปัจจัยทางสังคมเพียงอย่างเดียว เพราะความสุขควรเกิดจากตัวบุคคลเอง ไม่ใช่เกิดจากบรรทัดฐานสังคม หรือสิ่งที่สังคมอยากให้เป็น อีกทั้งในท้ายเรื่องสปีกเกอร์ได้ฝากไว้ว่า

“หากเปรียบชีวิตคนเรานั้นเหมือนการเดินทางนะครับ ก่อนเดินทางผมคิดว่าสำคัญมากที่เราจะต้องสำรวจตัวเองเสียก่อนนะครับ ว่าจริง ๆ แล้วเราเป็นใคร เราต่างจากคนอื่นบนโลกนี้อย่างไร อะไรเป็นข้อดี อะไรเป็นจุดเด่น อะไรเป็นพรสวรรค์ของเรา อะไรเป็นปมด้อย อะไรเป็นจุดอ่อน เป็นเรื่องที่ต้องพัฒนาครับ และที่สำคัญมากก็คือ อะไรที่เป็นความฝันของเรา อะไรเป็นสิ่งที่เราอยากทำ อะไรที่เป็นเป้าหมายสูงสุดที่เราคิดว่าเมื่อถึงปลายทางของชีวิตแล้วเราอยากจะไปให้ถึงจุดนั้น เพราะทุกอย่างนี้ มันจะเป็นตัวกำหนดว่าเราจะเดินไปทางไหนครับ ซึ่งเมื่อหาเจอแล้ว แล้วก็เริ่มออกเดินทางระหว่างทาง แน่นนอนครับ มันต้องมีความสำเร็จแน่นอน อาจจะเป็นเรื่องเล็ก ๆ น้อย ๆ หรือเป็นเรื่องใหญ่ อะไรก็ตามที่ควรค่าแก่การชื่นชม ขอให้ชื่นชมตัวเองให้ได้นะครับ...”

ซึ่งทำให้เห็นภาพรวมของเรื่องว่าต้องการสอนและจูงใจให้คนเคารพในตัวเอง สร้างชีวิตของตัวเอง เพราะโลกนี้ไม่มีใครสมบูรณ์แบบแม้แต่ตัวพ่อแม่เอง ดังนั้นลูกก็ไม่จำเป็นต้องสมบูรณ์แบบตามแนวทางที่พ่อแม่กำหนดไว้ อีกนัยหนึ่งทอล์กนี้กำลังบอกสังคมว่ากำลังตั้งบรรทัดฐานที่ไม่ถูกต้องให้กับสังคมนี้หรือไม่ ซึ่งสารในส่วนนี้ทำให้ทอล์กทำหน้าที่ในการสร้างสรรค์หรือส่งเสริมสังคมอีกด้วย

นอกจากนี้เนื้อเรื่องที่เพิ่มขึ้นมาในปีที่เห็นชัดที่สุด คือ เรื่องการรักษาและเปลี่ยนแปลงตัวตนที่จะนำไปสู่การสร้างสรรค์ และส่งเสริมสังคม ซึ่งจะยกตัวอย่างดังต่อไปนี้

ทอล์กเรื่อง “โปรดเรียกฉันด้วยนามอันแท้จริง” โดยคุณนิติ ชัยชิตาธร ทอล์กเรื่อง “โปรดเรียกฉันด้วยนามอันแท้จริง” นำเสนอเรื่องมุมมองของสังคมที่มีต่อเพศที่ 3 ว่าคนกลุ่มนี้โดนปะปายให้อยู่ในสถานะต่าง ๆ ตามความคิดเห็นของสังคมและการเปลี่ยนแปลงของสังคมในแต่ละยุคสมัย ดีคุณค่า ตัดสินตัวตน และบทบาทของคนกลุ่มนี้ โดยที่ไม่รู้เลยว่าเนื้อแท้ และตัวตนของคนกลุ่มนี้เป็นอย่างไร บางครั้งการดำเนินชีวิตในสังคมของเพศที่ 3 จึง ‘จำเป็น’ ต้องไหลไปตามบทบาท ที่สังคมมอบให้ ดังที่สปีกเกอร์ได้พูดไว้ว่า

“เด็ก ๆ นะคะ เราเป็นโรคจิตนะคะ เพราะว่าการเป็นตุ๊ดสมัยก่อนเขาบอกว่ามันเป็นโรคจิต เพื่อนเล่าให้ฟังว่า พ่อส่งไปบำบัด โดยการให้หมดสะกดจิต โดยการชูดวงคอกไม้

แกร็ก แกร็ก แกร็ก เพื่อนบอกว่ามันจะเลิกการเป็นตุ๊ด แต่จะกลายเป็นคางคกแทน เวลาต่อมาพอโตขึ้น จากที่เป็นโรคจิต เราเป็นโรคเอดส์ ไข้ใหม่ เราอยู่ในยุคที่เป็นตุ๊ดเป็นเกย์ เราเป็นตัวแพร่เชื้อเอดส์ เหมือนเราคาบมันออกมาเหมือนซ่อนเงินซ่อนทองยังงี้ไม่รู้ อยู่ไปอยู่มาพอโตขึ้น เป็นยุคที่การเรียกร่องลิตีต่าง ๆ มันบูมมาก การเรียกร่องลิตีสตรี ลิตีชนกลุ่มน้อย ลิตีเพศที่ 3 เราอยู่ในยุคที่ถ้าเราไม่ยอมรับเพศที่ 3 เราจะกลายเป็นคนที่เอาท์ (Out) เลว เซมมาก เพราะฉะนั้นอยู่ดี ๆ นะ จากที่เราเป็นคนโรคจิต เป็นคนโรคเอดส์ อยู่ดี ๆ ูกกลายเป็นคนที่มีความคิดสร้างสรรค์ เป็นคนที่สร้างสีสันให้กับโลกขึ้นมาซะอย่างงั้น”

ซึ่งทำให้เห็นว่าตัวตนของเพศที่ 3 ถูกกำหนดไว้ด้วยกฎเกณฑ์ของสังคม เหมือนกับแปะป้ายให้เห็น Stereotype ของเพศที่ 3 ทำให้คนในสังคมมีมุมมองต่อเพศที่ 3 เพียงด้านเดียว ซึ่งความตั้งใจในการนำเสนอเรื่องนี้คือ ต้องการให้คนเข้าใจ และอย่าไปแปะป้ายผู้อื่นด้วยทัศนคติของตัวเอง เพราะคนเราไม่ว่าจะเป็นเพศไหน ทำยที่สุดก็คือมนุษย์เหมือนกัน และมนุษย์ทุกคนก็ล้วนมีศักยภาพในตัวเองเช่นเดียวกัน

ดังนั้น ทอล์กเรื่องนี้สิ่งที่เด่นชัดที่สุด คือการนำเสนอเรื่องการรักษาตัวตนของเพศที่ 3 ที่ไม่จำเป็นต้องเปลี่ยนแปลงตัวเองเพื่อให้คนในสังคมยอมรับ แค่แสดงด้านอื่น ๆ เช่น ความสามารถ ให้สังคมได้เห็นและยอมรับ ดังที่สปีกเกอร์ได้พูดไว้ว่า

“ถามว่าป้อมแป้มต้องเหนื่อยอะไรเปล่า เราต้องเปลี่ยนแปลงตัวเองให้เขาเห็นใหม่ เราต้องวิ่งไปบอก คุณแม่คะ หรือต้องตะโกน เราไม่ได้ทำอะไรเลย สิ่งที่ป้อมแป้มทำคือ ป้อมแป้มแค่ปิดด้านอื่นของตัวเองที่ไม่ใช่ด้านกะเทยให้คนเขาเห็นก็เท่านั้นเอง และการปิดตัวเองให้คนอื่นเห็นนะ มันไม่ใช่มีประโยชน์กับแค่นั่นนะ ตัวของเราเอง บางครั้งถ้าเรารู้จักปิดตัวเองเข้าหาแสงนะ เราอาจจะค้นพบศักยภาพที่มันสวยงาม ที่มันยิ่งใหญ่ ที่มันแจ่มมาก แต่เราไม่เคยรู้เลยว่าเรามี เพราะมันแค่ซ่อนอยู่ในความมืดเท่านั้นเอง...”

ซึ่งทัศนคติที่สปีกเกอร์ส่งผ่านเรื่องเล่าออกมา ทำให้ผู้ฟังเข้าใจ และเห็นทัศนคติเชิงบวกในตัวของสปีกเกอร์เอง ซึ่งทำให้เกิดความเข้าใจ และสร้างความงดงามด้านความรู้สึกจากพลังบวกเหล่านั้น ที่อาจจะส่งผลต่อการลดอคติ ลดการแปะป้ายต่อบุคคลอื่น ๆ และส่งผลไปยังพฤติกรรมในการอยู่ร่วมกันในสังคม นอกจากนี้ทอล์กเรื่องนี้ยังให้ความบันเทิงจากการนำเสนอจากสปีกเกอร์ด้วย โดยการยกตัวอย่างจากประสบการณ์จริง และเล่าเรื่องด้วยท่วงทำนองการพูดที่สนุกสนาน ผสมผสานกับความตลกขบขัน แต่แฝงไปด้วยแนวคิดในการรักษาตัวตน และสร้างทัศนคติที่ดีให้แก่คนในสังคม

นอกจากทอล์กเรื่อง “โปรดเรียกฉันด้วยนามอันแท้จริงแล้ว” ทอล์กเรื่อง “แตกต่างอย่างแตกต่าง” โดยกลุ่ม Rap is now เป็นอีกเรื่องหนึ่งที่น่าสนใจเรื่องตัวตน และการถูกแปะป้ายจากสังคม Rap is now เป็นกลุ่มคนที่มีใจรักในการแร็ป (Rap) ที่ปัจจุบันถือเป็นสังคมของแร็ปเปอร์ที่มีชื่อเสียงมากในประเทศไทย แต่ในขณะที่กลุ่มพวกเขา กำลังสร้างความสามารถให้เป็นที่ยอมรับ กลับถูกสังคมมองว่าเป็นเด็กที่รวมกลุ่มกันทำสิ่งที่ไม่ดีมีประโยชน์ต่อสังคม เป็นเด็กนอกกรอบ ถูกมองด้วยทัศนคติด้านลบ โดยไม่ได้มองลึกไปถึงความสามารถที่แท้จริงของกลุ่มคนเหล่านี้ที่มีใจรักในการแร็ปและรวมกลุ่มกันเพื่อทำในสิ่งที่ชอบ แม้จะแตกต่างจากสิ่งที่สังคมอยากให้เป็นก็ตาม Rap is Now ใช้การแร็ปในการนำเสนอ เปรียบเทียบความแตกต่างให้เห็นว่าทุกสิ่งในโลกก็ย่อมมีความแตกต่างกันทั้ง

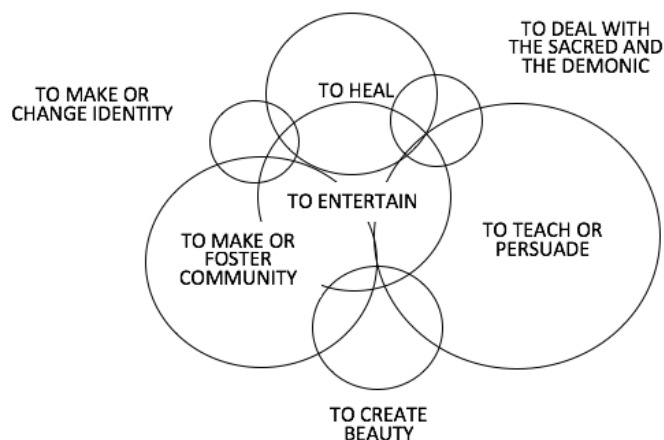
ค่านิยม วัฒนธรรมและ ทักษะคติ แต่ท้ายที่สุดแล้วการเคารพซึ่งกันและกัน ไม่เอามาตรฐานของตัวเอง ไปตัดสินผู้อื่น จะทำให้สามารถอยู่ร่วมกันด้วยความแตกต่าง โดยไม่จำเป็นต้องตีค่าว่าใครอยู่สูงหรือต่ำไปกว่ากัน จากทอล์กเรื่องนี้จึงทำให้เห็นหน้าที่หลักของเรื่องคือ การรักษาตัวตนของกลุ่มคนที่มีใจรัก ในการแรบ ประกอบกับการให้ข้อคิดในการสร้างสรรค์ และส่งเสริมสังคม ในการสร้างทัศนคติที่ดี และการเคารพในความแตกต่างซึ่งกันและกัน ดังเนื้อหาของแรบส่วนหนึ่งที่ว่า

“จากชีวิตที่เคยผ่าน จากหนทางที่เคยเดิน
โลกนี้มีสอนอะไรได้หลายอย่างเหลือเกิน
มุมมองที่คุณคิด และความต่างที่คุณเห็น
ทั้งสูง-ต่ำ ดำ-ขาว หรือสีเทาที่ยังคงเดิม
จงอย่ามองคนที่เขาคิดต่าง ไม่เหมือนคุณว่านอกกรอบ
เพราะว่าคุณเองนั้นอาจจะชอบ แต่เขาคงจะไม่ชอบ
กลับกันถ้าเกิดกับคุณ ต่างคนต่างพูดว่าคุณนั้นเองไม่เข้าระบบ
คุณคงจะคิดว่าโลกมันร้าย ทั้งขวาทั้งซ้ายคงมีดบาด
ผมว่าบางครั้งคุณใจเย็นอย่าตีงครียดมันเกินไป...”

ทั้งนี้การนำเสนอของเรื่องนี้ ยังทำให้เกิดความบันเทิงจากการใช้ท่วงทำนองการแรบในการนำเสนอเรื่องด้วย

จากลักษณะเนื้อหาของทอล์กในปี 2559 ทำให้เห็นว่าเรื่องมีความหลากหลาย อาจไม่ได้ สอดคล้องกับธีมมากนัก แต่หน้าที่หลักของเรื่องก็ยังคงใกล้เคียงกับปีแรก คือ เรื่องการสร้างสรรค์และ ส่งเสริมสังคม รวมถึงเรื่องการสอน และการจูงใจที่มีในปริมาณเท่า ๆ กัน ในขณะที่เรื่องการสร้าง ตัวตนเป็นเรื่องที่มีเพิ่มเข้ามาในปีนี้ การนำเสนอให้เห็นความหลากหลายของสังคม ทั้งด้านสาขาอาชีพ ทักษะคติ หรือการดำเนินชีวิต ทำให้ทอล์กในปีนี้มีที่น่าสนใจ และเข้าถึงผู้ชมในหลายกลุ่มมากขึ้น

ปี 2560 TEDxBangkok ใช้ชื่อธีมว่า “Little Things Mingle” โดยแนวคิดหลักของปีนี้คือ การรวบรวมเรื่องที่มีความหลากหลายมาถ่ายทอดเป็นไอเดีย ซึ่งเมื่อไอเดียที่หลากหลายมารวมกันแล้ว จะก่อให้เกิดพลังอันยิ่งใหญ่ในการขับเคลื่อนสังคม และจะก่อให้เกิดการพูดคุย ถกเถียงกันในวงกว้าง ดังนั้นทอล์กในปีนี้จึงมีเรื่องจากหลายสาขาอาชีพ ที่เนื้อหาก็ยังคงอยู่ในเรื่อง “การสร้างสรรค์และ ส่งเสริมสังคม” และ “การสอน หรือจูงใจ” เป็นส่วนใหญ่ แต่ในปีนี้เรื่องการสอนและจูงใจจะเด่นชัด กว่า อย่างไรก็ตามทั้ง 2 ประเด็นนี้ก็มีความสัมพันธ์เชื่อมโยงกัน คือ การนำเสนอเนื้อหาเพื่อสอนและ จูงใจเพื่อให้ผู้ฟังเกิดพลัง กระตุ้นความคิดในการสร้างสรรค์ และร่วมกันขับเคลื่อนสังคม ซึ่งเนื้อหาของ ปีที่ 3 สามารถสรุปออกมาเป็นแผนภาพ ได้ดังนี้



ภาพที่ 14 แสดงภาพแผนผังลักษณะเนื้อหาของ TEDxBangkok ปี พ.ศ. 2560

ซึ่งจะยกตัวอย่างทอล์ก ดังนี้

เรื่อง “อย่าให้รักเดียวเป็นเรื่องมหัศจรรย์” โดยตีเจอ้อย นภาพร ไตรวิทย์วารีกุล ซึ่งนำเสนอเรื่องราวของความรักว่า ในสังคมปัจจุบันการซื้อสัตย์ต่อความรัก ถูกมองเป็นเรื่องมหัศจรรย์ทั้ง ๆ ที่ในความเป็นจริงแล้ว การมีรักเดียวควรเป็นเรื่องปกติของความสัมพันธ์ ซึ่งทอล์กเรื่องนี้สอนให้คนเข้าใจปัญหาของความรัก และรู้จักรับมือกับปัญหาที่อาจจะเกิดขึ้นได้อย่างถูกต้อง โดยสปีกเกอร์สะท้อนให้เห็นปัญหาของสังคมในปัจจุบันที่คนเห็นว่าการมีแฟนหรือการมีความรักไม่ได้เป็นเรื่องระหว่างคนสองคนต่อไป แต่มักจะมีคนที่ 3 เข้ามาเกี่ยวข้องในความสัมพันธ์เสมอ การนอกใจจึงถูกมองเป็นเรื่องปกติในสังคม ซึ่งตลอดทั้งเรื่องสปีกเกอร์ได้ให้ข้อคิดแก่ผู้ฟังอยู่เป็นระยะเพื่อเตือนใจ และกระตุ้นให้คนมองเรื่องการนอกใจเป็นเรื่องไม่ปกติ เช่น

“เวลาที่เรารักใครความซื่อสัตย์คือคุณสมบัติง่ายที่สุดของคนรักกันนะคะ รักเขามากแค่ไหน เขามีเขาคนเดียวไม่ได้เลย...”

“ความรักของเราต้องไปทำร้ายใครแม้แต่ใจของตัวเองนะคะ อย่าให้การรักเดียวใจเดียวเป็นเรื่องมหัศจรรย์ การนอกใจกันเป็นเรื่องปกติ”

“รักเป็นเรื่องไม่แน่นอนที่สุดในโลกคะ ซึ่งก็ถ้าเรารู้สึกว่าโลกมีรักแท้อาจจะดูแลเขาเป็นแค่ของตายก็ได้ ถ้ารู้ว่าวันพรุ่งนี้อาจไม่รักจะเท่าวันนี้ จะได้ดูแลกันดี ๆ ชีวิตก็เช่นเดียวกันเมื่อวานมีลมหายใจ วันนี้มีลมหายใจ พรุ่งนี้ยังหายใจอยู่หรือเปล่าไม่มีใครรู้เลย ความรักกับชีวิตเหมือนกันตรงนี้ ดูแลคนที่อยู่ข้างๆตัวเราให้ดีที่สุดทำทุกวันให้ดีที่สุด สุดแต่จะหมดอายุรัก หรือหมดอายุใจ เมื่อไหร่ก็เมื่อนั้น...”

ดังนั้นจึงจะเห็นได้ว่าในทอล์กนี้ประเด็นที่ต้องการนำเสนอคือการเรื่องการนอกใจ และความซื่อสัตย์ต่อความรัก สอนให้คนรู้จักเคารพคนรักของตัวเอง โดยการรักเดียวใจเดียว และเมื่อทุกคนมองเรื่องการรักเดียวเป็นเรื่องปกติแล้ว ก็จะส่งเสริมให้สังคมมีค่านิยมที่ดีขึ้นด้วย

ตัวอย่างทอล์กเรื่อง “สิ่งที่ผมเรียนรู้จากงานปาร์ตี้” โดยคุณพงษ์สรวง คุณประสพ ที่ได้มาบอกเล่าเรื่องราวประสบการณ์ชีวิตตัวเอง ที่เคยประสบความสำเร็จอย่างสูงสุดในฐานะผู้จัดงานปาร์ตี้ที่ใหญ่ที่สุดในประเทศไทย จนกระทั่งวันที่ตกต่ำที่สุดในชีวิต สปีกเกอร์ถ่ายทอดเรื่องชีวิตตัวเองให้เห็นว่าในยุคที่ตัวเองเฟื่องฟูนั้น สปีกเกอร์หลงใหลกับชีวิตที่ประสบความสำเร็จเป็นอย่างมาก จนอุปนิสัยเริ่มเปลี่ยนแปลงไป เงินทอง ชื่อเสียงเป็นสิ่งที่หามาได้ง่าย ๆ เขาไม่เคยเตรียมรับมือกับความล้มเหลว และในช่วงชีวิตแห่งความล้มเหลวนั้น เขาได้กลับมาทบทวนตัวเอง และชวนขวายหาความรู้เพิ่มทักษะ ปัจจุบันเขาก็ใช้ชีวิตอยู่อย่างมีความสุขกับชีวิตเรียบง่าย ทำงานและทำกิจกรรมต่าง ๆ ให้ชีวิตได้เรียนรู้ตลอดเวลา โดยไม่จำเป็นต้องอยู่ในวงปาร์ตี้และมีชื่อเสียงเช่นเดิม

ทอล์กเรื่องนี้ทำให้เห็นประสบการณ์ชีวิตของสปีกเกอร์ตั้งแต่จุดสูงสุดจนถึงจุดต่ำสุด การนำเสนอสารจึงทำให้ผู้ฟังได้เรียนรู้บทเรียนจากประสบการณ์ชีวิตที่ทั้งประสบความสำเร็จและล้มเหลว ดังนั้นหน้าที่ที่สำคัญที่สุดในเรื่องนี้จึงเป็นเรื่องการสอนให้รู้จักการเตรียมตัวรับมือกับเรื่องต่าง ๆ ที่อาจจะเกิดขึ้นชีวิต เพราะชีวิตเป็นเรื่องไม่แน่นอน ขณะเดียวกันยังทำหน้าที่สร้างความบันเทิงให้กับผู้ชม ด้วยวิธีการนำเสนอของสปีกเกอร์ และตัวอย่างเหตุการณ์ที่เคยเกิดขึ้นในชีวิตของผู้พูด ซึ่งทำให้ทอล์กเรื่องนี้ได้ทั้งความสนุกสนาน และข้อคิด แม้ว่าแก่นเรื่องจริง ๆ จะเป็นเรื่องเครียดก็ตาม

ตัวอย่างเรื่อง “สร้างแรงกระตุ้นด้วยเครื่องมือของคุณ” โดยคุณศิริชัย อรุณรักษ์ติชัย ช่างภาพสารคดี ที่ใช้ภาพถ่ายในการแสดงภาพความเสื่อมโทรมของทะเลไทย ที่เกิดจากความมั่งคั่งและความเห็นแก่ตัวของมนุษย์ นำเสนอประเด็นเรื่องการอนุรักษ์ทะเลไทย และการอนุรักษ์ธรรมชาติ เพื่อให้เกิดแรงกระตุ้นในสังคมในการช่วยกันดูแลทรัพยากรธรรมชาติให้มากขึ้น ซึ่งสปีกเกอร์กล่าวว่า ‘แม้ว่าในภาพถ่ายนี้จะไม่ได้แสดงความจริงที่เป็นสถิติหรือว่าตัวเลขให้ดู แต่นำเสนอความจริงโดยการใช้ภาพถ่ายเป็นตัวเชื่อมในการสื่อสารระหว่างวงการอนุรักษ์และสังคม’ ซึ่งนอกจากจะใช้ภาพถ่ายในการเล่าเรื่องแล้ว สปีกเกอร์ยังได้บอกเล่าเรื่องราวผลกระทบที่เกิดจากการรุกรานธรรมชาติของมนุษย์ ทำให้ผู้ฟังได้คิดถึงกับปัญหาที่กำลังเกิดขึ้นกับทรัพยากรธรรมชาติของประเทศไทย ดังที่ตอนหนึ่งได้กล่าวว่า

“บางภาพอาจจะไม่ได้สวยงามเท่าไร แต่มันก็สามารถเล่าเรื่องราวที่ต้องเล่า เช่น สิ่งมีชีวิตที่กำลังจะหายไป ปูที่ดูธรรมดา น่าเบื่อ ๆ จริง ๆ แล้วเป็นปูชนิดใหม่ของโลกที่เพิ่งถูกค้นพบมาไม่นานมานี้เองโดยนักวิจัยชาวไทยชื่อว่า "ปูทหารยักษ์ปากบารา" ปูนี้ทำให้ผมต้องลงไปวิ่งไล่จับมันกลางแดดกลางฝนอยู่สองวันเพราะว่าปูตัวนี้มีแหล่งที่อยู่อาศัยเพียงไม่กี่หาดเท่านั้นในโลก ก็คือชายหาดของพื้นที่ปากปาราของไทยนี้แหละครับ แต่ว่าพวกมันอาจจะสูญหายไปตลอดกาลในไม่ช้าจากผลกระทบของโครงการพัฒนาท่าเรือน้ำลึกที่ปากปารา...”

ซึ่งกระบวนการเล่าเรื่องของสปีกเกอร์ทำให้เห็นภาพความสวยของธรรมชาติ ที่กระตุ้นให้ผู้ฟังรู้สึกหวงแหน และกระตุ้นให้ผู้ฟังรู้ว่าสิ่งแวดล้อมไม่ใช่เรื่องที่อยู่ไกลตัวเรา แต่เป็นเรื่องที่เกี่ยวข้องกับเราทุกคน ธรรมชาติเอื้อประโยชน์ให้มนุษย์มากมาย แต่มนุษย์ก็ยังพยายามทำลายธรรมชาติ

จากทอล์กเรื่องนี้ทำให้เห็นว่าสารที่สปีกเกอร์พยายามนำเสนอ คือการโน้มน้าวใจให้คนหันมาสนใจดูแลธรรมชาติ โดยเริ่มจากเครื่องมือสำคัญ คือ ตัวเราเอง และยังทำหน้าที่ในการสร้างสรรค์สังคม โดยพยายามให้ทุกคนตระหนักรู้ว่าปัญหาธรรมชาติจะส่งผลกระทบต่อสังคมอย่างไร และในทาง

กลับกันสังคมที่เปลี่ยนแปลงไป ส่งผลอย่างไรต่อธรรมชาติบ้าง เพื่อให้สามารถรับมือและดูแลรักษาทรัพยากรได้อย่างยั่งยืน ดังที่ได้กล่าวไว้ตอนหนึ่งว่า

“ตอนนี้ปัญหาสิ่งแวดล้อมอาจจะดูเยอะแยะรอบด้านทั่วไปหมด อาจจะดูสิ้นหวัง นี่คือทำไมถึงยังจำเป็นที่จะต้องหันมาสนใจมัน ถ้าไม่คิดที่จะเริ่มมองมันตอนนี้ ไม่พูดถึงเรื่องพวกนี้ตอนนี้ ผมก็ไม่รู้มันจะทำเมื่อไหร่ จริง ๆ มาที่ได้ไม่ได้เอายากมาบอกว่าต้องทำอะไร อยากให้เห็นภาพ อยากให้รู้สึก คิด ไปคุยกันต่อว่า "พวกเราแต่ละคนจะทำอะไรได้บ้าง" เพราะจริง ๆ สิ่งที่เราทำได้ก็ทำอ่านได้ไม่ยากในยุคของข้อมูลข่าวสารตอนนี้ หลาย ๆ สิ่งสามารถเริ่มได้ที่ตัวพวกเราเอง อย่างเช่นเรื่องขยะพลาสติก การพกกระติกน้ำ ประหยัดไฟฟ้า ลดใช้เชื้อเพลิงซึ่งเป็นการลดผลกระทบโดยตรง เป็นส่วนเล็ก ๆ แต่สามารถขับเคลื่อนคนรอบตัวเรา ขับเคลื่อนคอมมูนิตี (community) ให้เปลี่ยนแปลงในวงกว้าง”

นอกจากนี้สปีคเกอร์ยังต่อกัยการมานำเสนอเรื่องราวในวันนี้ ว่าเขาไม่ได้คาดหวังว่าการมาพูดในวันนี้จะสามารถส่งผลไปได้มากแค่ไหน แต่ก็หวังว่าอย่างน้อยจะช่วยให้คนในสังคมหันกลับมาตระหนักถึงปัญหาธรรมชาติมากขึ้น ดังที่กล่าวไว้ว่า

“สุดท้ายแล้วเราก็ไม่อาจพูดได้เต็มปากว่าเรื่องที่เราเล่าออกไปจะส่งผลได้แค่ไหน มันไม่มีอะไรเป็นหลักประกันให้เราหรอกครับ ที่ทำได้คือการไม่หยุดยั้งในการเอาเรื่องเหล่านี้ออกไปให้มันมีโอกาสให้คนได้เห็น ให้คนพูดคุย เชื่อว่าสักวันหนึ่งจะขับเคลื่อนหมากตัวอื่น ๆ ในกระดานให้ออกเดินไปพร้อมกันได้ และเชื่อว่าสักวันเรื่องราวที่เราเล่าออกไปมันอาจจะสามารถช่วยสังคมไปในทิศทางที่ดีขึ้นได้...”

ทอล์กเรื่องนี้ เป็นทอล์กที่ทรงพลังอีกเรื่องหนึ่ง ที่สามารถเคลื่อนใจผู้ฟังได้เป็นอย่างดี เนื่องจากเป็นประเด็นที่ถูกมองว่าเป็นปัญหาไกลตัว มีน้อยคนที่จะสนใจอย่างจริงจัง อีกทั้งคนภายนอกก็ไม่เคยได้รับรู้ปัญหาเหล่านี้อย่างละเอียด เมื่อผู้พูดนำเสนอปัญหานี้แล้ว ก็ทำให้ผู้ฟังมีแรงกระตุ้นในการอยากรักษาธรรมชาติมากขึ้น อย่างน้อยที่สุด คือ การได้ตระหนักรู้ปัญหาที่มีอยู่ ซึ่งอาจจะส่งผลทำให้เกิดการร่วมมือกันในการดูแลทรัพยากรธรรมชาติอย่างยั่งยืนได้ในอนาคต

จากการวิเคราะห์ลักษณะเนื้อหาของ TEDxBangkok ทั้ง 3 ปีพบว่าเนื้อหาของเรื่องส่วนใหญ่เป็นเรื่องการสร้างสรรค์ หรือส่งเสริมสังคมควบคู่กับเรื่องการสอนหรือจูงใจ ซึ่งหน้าที่เหล่านี้สอดคล้องเป้าหมายของ TEDxBangkok ที่ต้องการชี้นำสังคมให้ขับเคลื่อนไปข้างหน้า และเป็นเรื่องที่มีประโยชน์เหนือกาลเวลา คือไม่ว่าเวลาจะผ่านไปนานเพียงใด แต่เรื่องราวเหล่านี้จะยังคงจะมีพลังในการสร้างสรรค์และพัฒนาสังคมให้ดีขึ้น

2. ลักษณะการเล่าเรื่องและการออกแบบเนื้อหาของ TEDxBangkok

การวิเคราะห์ในส่วนนี้ จะใช้การวิเคราะห์จากทอล์กจำนวน 9 เรื่องซึ่งมาจากการเลือกของคิวเรเตอร์ จำนวน 15 เรื่องนำมาพิจารณาร่วมกับยอดคนดูในเว็บไซต์ยูทูป และคัดเลือกเหลือปีละ 3 เรื่อง เพื่อวิเคราะห์เรื่องการออกแบบสารเพื่อให้เห็นโครงสร้างของเรื่องที่น่าเสนอบนเวที TEDxBangkok ซึ่งเรื่องที่คิวเรเตอร์เลือกมา 15 เรื่อง (เรียงตามลำดับยอดคนดูในเว็บไซต์ยูทูป) ได้แก่

- TEDxBangkok ปี 2558

1. “ถอดความเทพพนม” คุณพิเชษฐ กลั่นชื่น จำนวนคนดูในเว็บไซต์ยูทูป 171,200 ครั้ง
2. “ทุนนิยมสามัญ” คุณบรรยง พงษ์พานิช จำนวนคนดูในเว็บไซต์ยูทูป 37,108 ครั้ง
3. “ความบันเทิงที่คุณออกแบบได้” คุณพล หุยประเสริฐ จำนวนคนดูในเว็บไซต์ยูทูป 27,178 ครั้ง
4. “จงใช้ชีวิตด้วยสุนทรียะแห่งกลิ่น” คุณชลิตา คุณาลัย จำนวนคนดูในเว็บไซต์ยูทูป 15,268 ครั้ง
5. “หุ่นยนต์และหนทางข้างหน้าของประเทศไทย” คุณมทิตร ว่องผาติ จำนวนคนดูในเว็บไซต์ยูทูป 9,601 ครั้ง

- TEDxBangkok ปี 2559

1. “โทมัสแมชชินการ์ตูน สู่ความฝันวัยเด็ก” คุณนิรันดร์ บุญยรัตพันธุ์ จำนวนคนดูในเว็บไซต์ยูทูป 300,865 ครั้ง
2. “เสียงของชนเผ่าพื้นเมืองประเทศไทย” คุณสุวิชาน พัฒนาไพรวลัย จำนวนคนดูในเว็บไซต์ยูทูป 161,162 ครั้ง
3. “เด็กก้าวพลาด ผลผลิตจากการกระทำและไม่กระทำของเราทุกคน” คุณทิตา ณ นคร จำนวนคนดูในเว็บไซต์ยูทูป 33,175 ครั้ง
4. “ประวัติศาสตร์ละแวกบ้าน” คุณสมชัย กวางทองพานิชย์ จำนวนคนดูในเว็บไซต์ยูทูป 28,937 ครั้ง
5. “คืนความเป็นมนุษย์ด้วยเทคโนโลยีทางสมอง” คุณยศชนัน วงศ์สวัสดิ์ จำนวนคนดูในเว็บไซต์ยูทูป 28,261 ครั้ง

- TEDxBangkok ปี 2560

1. “พลังแห่งความคิด (ไร้) สาระ” คุณวินัย ฉัยรักษ์พงศ์ จำนวนคนดูในเว็บไซต์ยูทูป 154,256 ครั้ง
2. “เหตุผลของการมีชีวิตอยู่” คุณภาวิอร วัชรศิริ จำนวนคนดูในเว็บไซต์ยูทูป 83,896 ครั้ง
3. “ทำงานอย่างไรภายใต้ข้อจำกัด” คุณศุภวัจน์ พรหมตัน จำนวนคนดูในเว็บไซต์ยูทูป 31,863 ครั้ง
4. “เข้าใจก่อนตัดสินใจ” คุณยิ่งชีพ อัชฌานนท์ จำนวนคนดูในเว็บไซต์ยูทูป 17,601 ครั้ง
5. “ให้รถเมล์ได้แสดงศักยภาพ” คุณวริทธิ์ธร สุขสบาย จำนวนคนดูในเว็บไซต์ยูทูป 7,084 ครั้ง

โดยผู้วิจัยจะนำเรื่องใน 3 ลำดับแรกในแต่ละปีมาวิเคราะห์การสร้างสรรค์ ซึ่งผลการวิเคราะห์มีดังนี้

วิเคราะห์การออกแบบเนื้อหาของ TEDxBangkok ปี 2558

1. เรื่อง “ถอดความเทพพนม” คุณพิเชษฐ กลั่นชื่น

ทอล์กเรื่อง “ถอดความเทพพนม” เป็นเรื่องราวที่ว่าด้วยการตั้งคำถามเรื่องความเหมาะสมของวัฒนธรรมที่เราถูกสอนให้เชื่อมาตลอด โดยไม่ได้วิเคราะห์และตั้งคำถามว่าเหตุใดวัฒนธรรมจึงมีแนวทาง และกฎเกณฑ์ให้เราดำเนินชีวิตในรูปแบบนั้น ซึ่งมีเนื้อเรื่องดังนี้

(พิธีกรแนะนำ) “ประธานบริษัทพรท้าว จำกัด ประธานที่ปรึกษาโรงละครช้าง และผู้ก่อตั้งคณะเต้นพิเชษฐ์ กลั่นชื่น แดนซ์ คอมพานี นะครับ เจ้าของรางวัลพลเมืองคนกล้าจากสถาบันสัญญา ธรรมศักดิ์เพื่อประชาธิปไตย เจ้าของรางวัลศิลปินร่วมสมัยดีเด่นสาขา ศิลปะการแสดง รางวัลศิลปินจากสำนักงานศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัย เจ้าของรางวัล ‘Routes’ จาก ECF Princess Margriet Award for Culture จาก European Cultural Foundation ประเทศเนเธอร์แลนด์ นะครับ เจ้าของเครื่องราชอิสริยาภรณ์ “Chevalier of the French Arts and Literature Order” จากกระทรวงวัฒนธรรมและการสื่อสารประเทศฝรั่งเศส เจ้าของรางวัล John D. Rockefeller 3rd Award จากสภาวัฒนธรรมแห่งเอเชีย (Asian Cultural Council) ประเทศสหรัฐอเมริกาคุณพิเชษฐ์ กลั่นชื่นครับ”

(พิธีกรแนะนำ) “ครับแล้วเรามาถึงสปีกเกอร์ท่านต่อไป นะครับ ท่านเป็นอดีตอาจารย์ประจำ สาขานาฏศิลป์ไทย วิทยาลัยครูสวนสุนันทา และครีนิครินทรวิโรฒ นะครับ ปัจจุบันเป็นอาจารย์พิเศษ ให้กับจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย และก็มีมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ นะครับ อาจารย์พิเชษฐ์ กลั่นชื่นครับ”

(พิธีกรแนะนำ) “แล้วเราก็มามาถึงสปีกเกอร์ท่านถัดไป นะครับ บิดาชื่อ ‘นายโฆง กลั่นชื่น’ มารดาชื่อ ‘นางพิสมัย พูนผล’ กำเนิดที่ตำบลสองคลอง อำเภอบางปะกง จังหวัดฉะเชิงเทรา นะครับ เป็นครอบครัวชาวประมงปัจจุบันมีอายุ 46 ปี นะครับ นายพิเชษฐ์ กลั่นชื่นครับ”

(สปีกเกอร์) เราจะแยก 3 สิ่งนี้ออกจากกันได้ยังไงครับ ครั้งที่ 1 นั้นเป็นการแนะนำตัวทางด้านวัฒนธรรม มันต้องยิ่งใหญ่ ครั้งที่ 2 เป็นการแนะนำตัวทางด้านความเชื่อ และคุณเป็นอาจารย์นะ แค่ว่าอาจารย์ท่านนั้นแหละครับ ทุกคนไหว้คุณหมด แล้วคุณจะดีหรือคุณจะไม่สนใจ ครั้งที่ 3 เป็นการแนะนำตัวแบบความจริง แล้วก็ผมชื่อ ‘นายพิเชษฐ์ กลั่นชื่น’ ครับ อันนี้คือความจริง มีหลาย ๆ ท่านบอกว่าไม่จริงแท้ ไม่เป็นไร ค่อยว่ากันอีกที 3 สิ่งนี้มันชอบมัดรวมกัน มัดรวมกันจนเราแยกไม่ออก แล้วประเทศนี้ครับมันดำเนินกิจการความคิดด้วยวัฒนธรรมและความเชื่อครับ ก็ครั้งครับที่วัฒนธรรมและความเชื่อผลักดันท่านจนไปติดอยู่ข้างฝาครับ ท่านควรจะได้เลื่อนตำแหน่ง ทั้ง ๆ ที่ท่านมีสิทธิ์มากกว่า แต่เพราะว่ามันเป็นวัฒนธรรมไงครับ ท่านจึงต้องไปอยู่ที่หลัง แล้วเราตัดสินสิ่งเหล่านี้ผ่านวัฒนธรรมทั้งหมดครับ ตั้งแต่เรื่องที่ใหญ่ที่สุดในระดับชาติ จนถึงเรื่องเล็กๆที่สุดในระดับครอบครัว เราใช้วัฒนธรรมทั้งหมดครับ ท่านไหนใส่รองเท้าผ้าใบมาบ้างครับวันนี้ เอาเอาง่าย ๆ ไกล ๆ แล้วกันนะครับ น้องผู้ชายที่ใส่แว่นนั้นแหละครับ (ผู้ชม) ถอดรองเท้าผ้าใบให้ผมหน่อยครับ ถอดเลยครับ ไข่เลยครับ เขียวมาหาผมครับ ตรงนั้นเลยครับ เขียวมา..ไม่เหมาะสมใช่ไหมครับ คำถามคืออะไรไม่เหมาะสมครับ วัฒนธรรมไง นี่มันประเทศไทย คุณจะเขี่ยรองเท้า

ขึ้นมาบนนี้ได้ยังไง ถูกไหมครับ แล้วความจริงล่ะครับ ความจริงคือผมบอกให้ถอด แล้วเขี้ยว
มา คุณยินดีที่จะเขี้ยวไหมครับ ยินดีใช่ไหมครับ อะไรคือปัญหาครับ ช่วยบอกผมหน่อย
วัฒนธรรมไหนครับ วัฒนธรรมคือ ตัวปัญหาที่ทำให้คุณตัดสินใจต่าง ๆ โดยที่ไม่มีเหตุผล เพราะ
เพียงแค่มันเป็นวัฒนธรรม บางคนก็นั่งอยู่ข้างหน้าอาจจะโกรธนะครับ เอ้ย มันเอารองเท้า
เขี้ยวข้ามหัว โกรธอะไร ผมถามว่าคุณโกรธอะไรครับ มีบางคนบอกว่าเอ้ย โกรธ เพราะฉัน
อายุเยอะแล้วฉันแก่แล้ว คำถามคืออายุที่เยอะกับไอ้คำว่าแก่ของคุณนั้นคือความหมายว่า
อะไร ความหมายก็คือคุณใช้คำว่าวัฒนธรรมที่เป็นผู้ใหญ่มาจัดการ ก็เรื่องวัฒนธรรมอีกอยู่ดี

ผมจบการศึกษาทางด้านนาฏศิลป์ไทยจากจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ผมเรียน
นาฏศิลป์ไทยครับ นาฏศิลป์ไทยแบบร้อยเปอร์เซ็นต์ ที่เขารำกันสวย ๆ ไม่คิดใช่ไหมครับว่า
คนอย่างผมจะทำได้ เราต้องแยกกันนะครับระหว่างความจริงกับวัฒนธรรม ต้องแยกกันนะ
ครับ ผมไม่มีความจำเป็นต้องใส่ผ้าไหมนะครับ เพราะการใส่ผ้าไหมไม่ได้ช่วยให้ผมรำดีขึ้นนะ
ครับ นี่คือนี่ที่ผมเรียนมาที่อยู่ข้างฝา เรามีความเชื่อครับ เรามีความเชื่อกันว่านาฏศิลป์ไทย
ถือกำเนิดมาจากพระศิวะนาคราชครับ เป็นผู้ร่ายรำเป็นคนหนึ่ง แล้วสืบทอดมาให้กับ
พระพรตมุนีเป็นคนที่สอง แล้วพระพรตมุนีถ่ายทอดต่อมายังมนุษย์โลกนะครับ เพราะฉะนั้น
เรามีความเชื่ออีกความเชื่อหนึ่งว่า คนที่เรียนนาฏศิลป์ไทยนะครับ จะเป็นคนที่มี

ครูบาอาจารย์คอยปกป้อง คอยดูแล เป็นคนพิเศษ อย่าคิดไม่ดีกับผมนะ ผมบอกไว้ก่อนนะ
ครับผมเป็นคนมีครูนะครับ ถ้าวันนี้นะครับใครคิดไม่ดีกับผมนะครับเวลานั่งอยู่ท่านจะรู้สึก
เมื่อยนะครับ เวลานั่งอยู่ท่านจะรู้สึกว่ายากจะวางนอน ยากจะหลับ นั่นครูผมกำลังทำโทษ
ท่านอยู่นะครับ เรามีความเชื่อกันแบบนี้แล้วมันเป็นสิ่งที่สูงครับ มันเป็นเรื่องที่สำคัญมากกับหัว
นะครับ ซึ่งไม่มีใครบอกได้ว่ามันสำคัญยังไง หรือว่าอะไรนะ มันเป็นเรื่องที่ทุกคนไม่ยอมทำ
อะไรทั้งสิ้นนะครับ แล้วก็รู้สึกว่าย่ำ เอ้ย สิ่งนี้เป็นสิ่งที่ต้องห้าม การเอารองเท้าไปไว้บนหัว ขอโทษ
นะ ไม่ต้องคนนาฏศิลป์หรอก ท่านปกติท่านยังรู้สึกประหลาดเลยที่ผมรองเท้าไว้บนหัว เคย
ถามตัวเองใหม่ทำไม คำตอบแรกคือวัฒนธรรมไม่เหมาะสม แต่ถ้าคำตอบที่ดีที่สุดก็คือ ว่า
รองเท้ามันสกปรก อันนี้ควรจะเป็นคำตอบที่ถูกที่สุดครับ แต่คำตอบทุก ๆ คำตอบและทุก
ครั้งที่ท่านตอบท่านจะบอกว่าเพราะมันเป็นวัฒนธรรม หัวเนี่ยไม่ควรเอาอะไรไปยุ่ง นี่ใจครับ
ในปีค.ศ. 2001 ผมได้รับเชิญไปที่สหรัฐอเมริกาเลยครับ แล้วผมไปทำการแสดงที่นั่นครับ ทำ
การแสดงจบไปครับ มีใครเตอร์ริงเข้ามาหาผมแล้วบอกว่า ‘พิเชษฐ์ คุณทำอะไรเนี่ย มันสุด
ยอดจริง ๆ เลย’ ผมบอกว่า ‘อ้อ นี่เรียกว่ารำไทย เป็นศิลปะของประเทศผมเลยนะ เป็น
ศิลปะสืบทอดกันมานานหลายร้อยปีแล้ว’ เขาบอกว่าฉันมีคำถามฉันถามคุณหน่อยได้ไหมไอ้สิ่งที่
มันเป็นสิ่งที่สวยงามที่มันเป็นวัฒนธรรม ยูเอามาจากไหน ก็ตอบว่า ‘จากครูฉันนะสิ รู้ไหมว่า
ครูฉันเก่งมาก ฉันเรียนมาจากคุณครูฉันทุกอย่าง ฉันอนุรักษ์เอาไว้จากครูทั้งหมดเลย’ ฉันมี
อีกคำถามหนึ่งเว้ยพิเชษฐ์ ‘แล้วรำไทยของคุณคืออะไร’ เข้าใจไหมฮะ ตอนนั้นผมคิดในหัวเลย
เอ้ย มันฝรั่ง มันไม่รู้เรื่องวัฒนธรรม มึงไม่เข้าใจประเทศชาติของกูนี่มันชนชาติหนึ่งเข้าใจ
ไหม อันนี้มันเป็นเรื่องจิตวิญญาณ มึงมาถามกูได้ยังไง มึงมาถามกูได้ยังไงอะไรคือรำไทย
ของกู ไอ้เชี่ยกูเป็นคนดินะเว้ย ทำทุกอย่างตามที่ครูสั่งสอน อนุรักษ์ทุกอย่าง ครูบอกว่าให้จับ
แล้วม้วนก็จับ แล้วก็ม้วน เห็นไหมครับทำทุกอย่างแล้ว ก็อนุรักษ์ทุกอย่าง แต่มาถามคำถามนี้

กับผมได้ยังไง ไม่เป็นไร ในใจผมเดี่ยวพุงนี้ผมกลับบ้านละ กลับมาก็มาเป็นอาจารย์สอนอยู่ที่กรุงเทพฯ ได้ประมาณปีกว่านะครับ ก็สอนแล้วก็รู้สึกท้อสสารกับคนอื่นไม่ได้นะ แล้วก็ถูกเชิญไปแล้วก็มาอาจารย์หัวหน้าสาขาวิชานะครับ แล้วก็คอมดก็เริ่มที่จะมาบอกว่าอาจารย์ครับ ผมคิดว่าอาจารย์ไม่น่าจะใส่เสื้อยืดมาสอนนะครับ ผมคิดว่าอาจารย์ไม่น่าจะใส่กางเกงยีนส์มาสอนนะครับ เพราะว่ามันทำให้เด็กไม่เคารพนะครับ ผมก็รู้สึกท้อ ไอ้โห เสื้อยืดกางเกงยีนส์มันมีผลกับความรู้อยู่ มันทำให้เราดูโง่งม เด็กจะไม่เชื่อเรา เพราะว่าเราใส่เสื้อยืดกับกางเกงยีนส์ เอาละ อีกวันหนึ่งผมลาออกครับ ผมคือข้าราชการนะครับ ข้าราชการรุ่นสุดท้ายนะครับ ที่เป็นข้าราชการบำนาญแบบยาว ๆ ออกเลยครับ พอผมตัดสินใจลาออก ตอนนั้นผมก็ไป (หา) ทุกคนในห้องธุรการก็ 'สวัสดีครับอาจารย์ เป็นยังไงบ้างคะ สบายดีนะคะ' ครับโอเคไม่มีปัญหา เข้าอีกวันหนึ่งผมไปเก็บของครับ แล้วก็เดินเข้าไปที่ห้องธุรการเหมือนเดิม แล้วก็ 'เป็นยังไงบ้างครับ สบายดีไหมครับ' ทุกคนเงียบ ไม่มีใครไหว้ผมเลยแม้แต่คนเดียว คืออะไรวะเนี่ย แล้วผมก็นึกขึ้นได้ว่าเขาแยกอาจารย์พิเศษกับนายพิเศษ ลูกตาโง่งออกจากกัน เอ้ย มันคนละคนนี่หว่า อ้อประเทศนี้เขาเป็นแบบนี้หรือ คุณงามความดีมันหมดไปแล้วหรือ จะอยู่ยังไงละที่เงินเดือนก็ไม่มี อยากร่ำ อยากร่ำไทย อยากอยู่ต่อ ที่ไหนที่เป็นที่ร่ำไทยวะ มองหา ก็จะต้องมีชีวิตอยู่ให้ได้ อยากร่ำไทยใช้ไหม ง่ายนิดเดียวเนี่ย ใจ โรงแรม ใจ ร้านอาหาร ใจ งานบวช ใจ ตั้งศาลพระภูมิ ใจ ก็ไปดี นี่มันลูกจ้างนี่หว่า ลูกจ้างคนอื่น แล้วนี่มันเป็นวัฒนธรรมไม่ใช่หรือ ทำไมผมจะต้องร่ำไทยไปพร้อมกับมีคนสิริฟปลาปะพงไปด้วย ไหนช่วยบอกผมหน่อย ทำไม ทำไม ทำไม ทำไม สิ่งที่ผมถูกสอนมามันเป็นศิลปะวัฒนธรรมประจำชาติเนี่ย มันจึงมีปลาปะพงยิ่งใหญ่มากกว่า ผมไม่เอา ผมไม่ทำ ผมไม่ทำร้านอาหารผมไม่ทำโรงแรม ผมไม่ทำอะไรทั้งสิ้น แล้วเราจะอยู่ได้อย่างไร อยู่ไม่ได้ครับ เกิดการตั้งคำถามว่าแล้วอะไรมันคือความจริงกันแน่ ผมจะอยู่ได้อย่างไรโดยไม่หลีกหนีสิ่งนี้ อะไรมันคือวัฒนธรรม อะไรมันคือความเชื่อ อะไรมันคืออกติกา อะไรมันคือสิ่งที่เป็นตัวกำหนด เหมือนวันนี้ครับ เอ้ย ทำไมมันต้องอยู่ในสีแดงด้วยวะ เขาบอกว่าให้อยู่ในสีแดง เขาวากล่อง 3 ตัวมันจะได้จับได้ แล้วมันจะได้ถ่ายทอดออกไป เพราะมีคนดูอยู่ทั่วโลก ก็ตามมาสิ ตามมา ๆ ไม่ได้มีปัญหาที่ตั้ง 3 ตัวก็ช่วย ๆ กันสิ ก็ไม่เห็นมีปัญหา แล้วจะมาจำกัดความคิดผมทำไม จะมาจำกัดการเคลื่อนไหวในชีวิตผมทำไม หลังจากนั้นผมจึงตั้งคำถามที่ยิ่งใหญ่ว่าจริง ๆ แล้วร่ำไทยคืออะไรกันแน่ สิ่งที่อยู่ข้างฟานะครับ เราเรียกมันว่า 'วัฒนธรรม' เราไม่เรียกมันว่าร่ำไทยนะครับ เพราะว่ามันใส่เสื้อผ้า มันมีชฎา มันมีอะไรก็ไม่รู้ร่วนวายไปหมด เราเรียกมันว่า 'วัฒนธรรม' เพราะฉะนั้นเนี่ยสิ่งนี้อย่าไปยุ่ง ยุ่งแล้วเดือดร้อน ยุ่งแล้วเดือดร้อนนะ เพราะว่ามันมีคนที่ไม่รู้เรื่องชอบจะมาสร้างความเดือดร้อนให้กับเรา เพราะฉะนั้นเอาเสื้อผ้าออกไปเหลือแต่ร่างกายอย่างเดียว ดูอะผมมีนิกเต้นครับคอมพะเนี่ยม (เปิดวิดีโอ) เห็นไหมครับถ้าเราไม่มีเสื้อผ้า เหลืออะไรครับ ก็เหลือมนุษย์สิครับ ไม่มีเทพนะครับ มันก็เหลือแค่มนุษย์ครับ ก็มีอยู่แค่นี้ครับ แล้วอะไรคือสิ่งที่มันซ่อนอยู่ครับ อะไรคือสิ่งที่มันซ่อนอยู่ในการเคลื่อนไหวของศิลปะของชนชาตินี้ ที่มันเป็นเส้นโค้งแบบนี้ เขาคิดอะไรกันอยู่ ทำไมเขาถึงต้องทำมือให้มันโค้งแบบนี้ละ ลำบากก็ลำบาก ดัดมือมันก็เจ็บ คิดอะไรกันอยู่วะ ผมคิดแบบนี้จริง ๆ นะคุณ แล้วสิ่งที่ผมค้นพบก็คือว่า เนี่ยครับสุดท้ายมันเหลือแค่เส้นนะครับ (เปิดวิดีโอ) เราจะเห็นว่าระบบโครงสร้างทั้งหมดเลยครับ ของ

นาฏศิลป์ไทยมันเป็นเส้นครับ มันเป็นเส้นที่ 1 ควบกับเส้นที่ 2 เชื่อมกันเป็นเส้นโค้ง ๆ แบบนี้ แล้วก็กลับเข้าหาจุดศูนย์กลางของร่างกาย ในจุดศูนย์กลางของร่างกายเนี่ยครับ เราใช้หลักคิดเป็นหลักคิดในเชิงพุทธศาสนา ก็คือส่งพลังงานออกไปจากจุดศูนย์กลางแล้วก็หมุนพลังงานเป็นวงกลม ๆ แล้วมันจะกลับเข้ามาหาตัวอีกครั้งหนึ่ง เมื่อเราไปเทียบเคียงกับงานด้านสถาปัตยกรรมเราจะเห็นว่า ท่าที่ 1 ที่เรียกว่า “เทพพนม” มันก็คือหน้าบันของโบสถ์นั่นแหละครับ มันก็คือวิธีการนั่งของพระพุทธเจ้า มันก็คือระบบโครงสร้างที่เป็นเส้นสายไทยทั้งหมด เพราะฉะนั้นอันนี้มันคือหลักคิดครับ หลักคิดที่เป็นความจริงที่ไม่มีเทพซ่อนอยู่ ที่ไม่มี ความเชื่อใด ๆ ซ่อนอยู่ มันเป็นความจริงทั้งหมดที่เกิดขึ้น เนื้อเพลงที่ร้องนะครับ เป็นเนื้อเพลงที่เอามาจากแม่บทใหญ่ที่คนเรียนนาฏศิลป์ไทยทุกคนจะต้องรำ แต่ถ้าที่เห็นทั้งหมดนะ ครับมันคือท่าที่ถูกรื้อแล้ว ออกมาเป็นอีกวิธีหนึ่ง แต่ยังคงจับรูปแบบ หัวใจ และวิธีการของนาฏศิลป์ไทยเอาไว้ เราลองมาอยู่กับความจริงกันนะครับวันนี้ เดี่ยววันนี้ผมพูดจบนะครับ ถ้าใครชอบในสิ่งที่ผมพูดนะครับ ถอดรองเท้าข้างนึงแล้วยกขึ้นครับ ถ้าใครไม่ชอบในสิ่งที่ผมพูดนะครับ ถอดรองเท้าข้างนึงแล้วก็ยกขึ้นครับ แต่มีข้อแม้ห้ามเขวี้ยงนะลองดูสิครับว่าเราจะกล้าเผชิญหน้ากับความจริงไหม ในวัฒนธรรมเดิมการปรบมือมันคือการแสดงซึ่งอารมณืและความรู้สึกที่เราได้ชื่นชอบ ในสิ่งที่เราได้รับ ทำไมเราจะสร้างอีกวัฒนธรรมหนึ่งไม่ได้ วัฒนธรรมแห่งความจริงใจ นี่มันฉันชอบแกละ เอารองเท้าไป เพราะรองเท้ามันสำคัญมาก มันพาให้ชีวิตฉันเดินไปสู่จุดหนึ่ง แล้วก็ไปถึงจุดนึงได้ อีก 22 วินาที ผมกราบเรียนนะครับ ผมไม่เคยปฏิเสธวัฒนธรรม ผมไม่เคยปฏิเสธความเชื่อ แต่สังคมนี้ต้องการความจริงครับ เราต้องการความจริงในสังคมนี้ควบคู่ไปกับความเชื่อ และวัฒนธรรมด้วยครับ หหมดเวลาครับ (ยกรองเท้า) ขอขอบคุณครับ”

จากทอล์กเรื่อง “ถอดความเทพพนม” สามารถวิเคราะห์ที่ได้ ดังนี้

1. **ผู้เล่าเรื่อง (Narrator)** ในเรื่องนี้ผู้เล่าเรื่องใช้มุมมองในการเล่าเรื่องในฐานะที่ตัวเองเป็น “ผม” ผู้ที่เคยถูกตัดสินจากบรรทัดฐานของคำว่า “วัฒนธรรม” และเป็นผู้ที่กล้าท้าทายกับการนำวัฒนธรรมมาตีความใหม่ กระบวนการเล่าเรื่องของผู้เล่าเรื่องใช้จึงเป็นการบอกเล่าเรื่องราวประสบการณ์ และตั้งคำถามให้ผู้ฟังฉุกคิดต่อคำว่า “วัฒนธรรม” ที่ถูกสั่งสอนมาอย่างยาวนานให้เชื่อและปฏิบัติตามอย่างไม่มีเงื่อนไข

ทั้งนี้ผู้เล่าเรื่องไม่ได้แสดงตนว่าสิ่งที่ตัวเองทำนั้นถูกต้อง หรือเหมาะสม แต่ให้ผู้ฟังตัดสินใจด้วยตัวเองว่าเป็นเรื่องที่ถูกต้องหรือไม่ โดยผู้เล่าเสนอแนวคิดของตัวเองผ่านประสบการณ์ที่เคยเผชิญ และการเรียนรู้เรื่องวัฒนธรรม ผ่านองค์ความรู้เรื่องนาฏศิลป์ไทย แสดงให้เห็นว่าหากรู้จักวิเคราะห์ หรือตั้งคำถามกับสิ่งที่มีอยู่เดิม อาจจะทำให้เห็นความจริงที่ซ่อนอยู่ในความเชื่อนั้น โดยผู้เล่าไม่ได้ยึดยึดยึดให้ผู้ฟังยอมรับแนวคิดของตัวเอง แต่กระตุ้นให้ผู้ฟังคิดและตั้งคำถามต่อเรื่องวัฒนธรรม

2. **แก่นของเรื่อง (Theme)** แก่นของเรื่องนี้คือการทำให้ผู้ฟังเห็นการตีความของวัฒนธรรมที่กำหนดบทบาทและความเชื่อของเราโดยไร้เหตุผล โดยการที่ผู้พูดให้ผู้ฟังขำขันเรื่องเท้าขึ้นมาบนเวทีด้วยวัฒนธรรมไทยรองเท้าคือของต่ำที่ไม่ควรนำมาขำขันหัวเราะจะถือว่าไม่ให้เกียรติ อีกทั้งหากนำขึ้นมาวางอยู่บนศีรษะอาจทำให้คนรู้สึกว่าเป็นเรื่องผิด และบาป ทั้ง ๆ ที่เป็นเรื่องไม่เกี่ยวข้องกัน

ซึ่งผู้พูดก็นำเสนอความคิดของตัวเองว่าเหตุผลจริง ๆ ที่ไม่ควรนำร่องเข้ามาวางไว้บนศีรษะ ก็เพราะ ร่องเท้าสกปรก จากการเหยียบย่ำพื้น

การสื่อความคิดหลักของเรื่องนี้สื่อผ่านสัญลักษณ์ คือ ร่องเท้า และการรำไทยซึ่งเป็น วัฒนธรรมที่ได้รับการสืบทอดมาอย่างยาวนานโดยที่เราไม่เคยรู้ความหมายของท่ารำเหล่านั้นเลย รู้ เพียงว่ารำไทยคือสิ่งที่ต้องเรียน ประกอบกับประสบการณ์การทำงานของผู้เล่าเรื่องในตอนหนึ่งที่โดน ตัดสินจากภายนอกทั้งเรื่องการแต่งกาย และเรื่องการประกอบอาชีพ ดังที่ผู้เล่าเรื่องพูดไว้ตอนหนึ่งว่า

“...พอผมตัดสินใจลาออก ตอนนั้นผมก็ไป (หา) ทุกคนในห้องธุรการก็ ‘สวัสดิ์ครับ อาจารย์เป็นยังไงบ้างคะ สบายดีนะคะ’ ครับโอเคไม่มีปัญหา เข้าอีกวันหนึ่งผมไปเก็บของ ครับ แล้วก็เดินเข้าไปที่ห้องธุรการเหมือนเดิม แล้วก็ ‘เป็นยังไงบ้างครับ สบายดีไหมครับ’ ทุก คนเงียบ ไม่มีใครไหว้ผมเลยแม้แต่คนเดียว คืออะไรวะเนี่ย แล้วผมก็นึกขึ้นได้ว่าเขาแยก อาจารย์พีเชษฐ์กับนายพีเชษฐ์ ลูกตาโฉงออกจากกัน”

นอกจากนี้ยังย้ำแก่นของเรื่องคือเรื่องวัฒนธรรมตลอดทั้งเรื่อง จุดเด่นในเรื่องนี้คือการ นำเสนอทั้งการใช้น้ำเสียงเชิงเสียดสี ดังในตอนที่ว่า

“...เขาบอกว่าฉันมีคำถามฉันถามหน่อยได้ไหมไอ้สิ่งที่มันเป็นสิ่งที่สวยงามที่มันเป็น วัฒนธรรม ยูเอามาจากไหน ก็ตอบว่า ‘จากครูฉันนะสิ รู้ไหมว่าครูฉันเก่งมาก ฉันเรียนมาจาก คุณครูฉันทุกอย่าง ฉันอนุรักษ์เอาไว้จากครูทั้งหมดเลย’ ฉันมีอีกคำถามหนึ่งเว้ยพีเชษฐ์ ‘แล้ว รำไทยของยูคืออะไร’ เข้าใจไหมฮะ ตอนนั้นผมคิดในหัวเลย เอ้ย มันฝรั่ง มันไม่รู้เรื่อง วัฒนธรรม มึงไม่เข้าใจประเทศชาติของกู นี่มันชนชาติหนึ่งเข้าใจไหม อันนี้มันเป็นเรื่องจิต วิญญาณ มึงมาถามกูได้ยังไง มึงมาถามกูได้ยังไงว่าจะอะไรคือรำไทยของกู ไอ้เชี่ยกูเป็นคนดีนะ เว้ย ทำทุกอย่างตามที่ครูสั่งสอน อนุรักษ์ทุกอย่าง ครูบอกว่าให้จิบ แล้วม้วนก็จิบ แล้วก็ม้วน เห็นไหมครับทำทุกอย่างแล้ว ก็อนุรักษ์ทุกอย่าง” หรือ

“...ได้ อัยการำไทยใช้ไหม ง่ายนิดเดียวเนี่ย โรงแรมโรง ร้านอาหารโรง งานบวชโรง ตั้ง ศาลพระภูมิโรง ก็ไปดี นี่มันลูกจ้างนี่หว่า ลูกจ้างคนอื่น แล้วนี่มันเป็นวัฒนธรรมไม่ใช่ เหรอ ทำไมผมจะต้องรำไทยไปพร้อมกับมีคนเลิรฟปลากระพงไปด้วย ไหนช่วยบอกผมหน่อย ทำไม ทำไม ทำไม ทำไมสิ่งที่ผมถูกสอน มาว่ามันเป็นศิลปะวัฒนธรรมประจำชาติเนี่ย มันจึงมี ปลากระพงยิ่งใหญ่มากกว่า”

หรืออวัจนภาษาของผู้พูดที่ทำให้เรื่องน่าสนใจ ทำให้ผู้ชมเข้าใจเรื่องที่ต้องการนำเสนอมาก ขึ้น โดยเฉพาะการนำเสนอด้วยการวางร่องเท้าไว้บนศีรษะที่ทำให้เห็นมุมมองต่อวัฒนธรรมของผู้พูด อีกทั้งเรื่องนี้ยังโดดเด่นเรื่องการกระตุ้นให้คนตั้งคำถามต่อวัฒนธรรม และกล้าที่จะท้าทายกับความ เชื่อเดิม ๆ มากขึ้น โดยผู้พูดได้กล่าวสรุปในท้ายที่สุดว่าหากผู้ชมชอบและเห็นด้วยในเรื่องที่ผู้พูดพูดบน เวทีให้ยกร่องเท้าขึ้นมาข้างหนึ่ง ซึ่งเรื่องนี้นำเสนอทั้งความจริงและการตีความหมายตามความเชื่อของ ผู้เล่าเองว่าวัฒนธรรมต้องเปลี่ยนแปลงได้และนำเหตุผลจากประสบการณ์ส่วนบุคคลมาประกอบทำให้ เรื่องเล่านี้มีความน่าสนใจ สอดคล้องกับแนวคิดที่ผู้เล่าเรื่องต้องการสื่อ คือ การกระทำนั้น เปรียบเสมือนกับวัฒนธรรมที่เราเรียนรู้แค่ภายนอก ไม่เคยตั้งคำถามหรือตีความเลย

3. เหตุการณ์ (Event) เหตุการณ์ที่ผู้เล่าใช้เล่าเรื่อง เป็นเหตุการณ์ที่เคยเกิดขึ้นในชีวิตของผู้ เล่า เริ่มต้นจากการแนะนำตัวในช่วงเริ่มต้น และอธิบายให้เห็นความแตกต่างของการแนะนำตัวทั้ง 3

แบบเพื่อให้เห็นความแตกต่างของมุมมองที่มีต่อตัวบุคคลเมื่อได้รับการแนะนำตัวที่แตกต่างไปซึ่งการเริ่มต้นก็เป็นเนื้อหาที่ไปสนับสนุนเรื่องการรู้จักวัฒนธรรมแค่เปลือกนอกไม่ได้สนใจด้านจริง ๆ หรือตัวตนจริง ๆ ของผู้พูด และให้ผู้ชมมีส่วนร่วมเพื่อเป็นตัวอย่างเรื่องวัฒนธรรม คือการให้ขว่างรองเท้า ซึ่งเชื่อว่าเป็นของต่ำไม่ควรนำมาขว่างมาบนเวที แล้วเชื่อมโยงเข้าสู่เรื่องวัฒนธรรมว่าทุกสิ่งทุกอย่างในประเทศนี้ขับเคลื่อนด้วยคำว่า ‘วัฒนธรรม’ ที่เป็นบรรทัดฐานในการตัดสินการกระทำทุกอย่างในสังคม

4. ตัวละคร (Character) ตัวละครหลักในเรื่องเล่าเรื่องนี้ คือ ตัวผู้พูดเอง และผู้คนในสังคมไทย

5. ฉาก (Setting) ฉากในที่นี้คือสังคมไทยที่ถูกล้อมกรอบด้วยวัฒนธรรม ที่กำหนดกฎเกณฑ์และวิถีปฏิบัติของคนในสังคม

6. ความสัมพันธ์เชิงเวลา (Temporal Relations) ในทอล์กเรื่องนี้ไม่ได้ใช้การเรียงลำดับตามเวลาที่เกิดขึ้น แต่เป็นการเรียงสลับกันระหว่างเรื่องที่เกิดขึ้นในปัจจุบัน และอดีต โดยนำเสนอผ่านแนวคิดที่ผู้พูดเรียนรู้ได้ในปัจจุบัน และใช้เหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในอดีตมายกตัวอย่าง ซึ่งทำให้เห็นพัฒนาการแนวคิดของผู้พูด ที่ทำให้เกิดเป็นไอดีหลักของเรื่อง

7. ความสัมพันธ์เชิงเหตุผล (Causal Relations) เรื่องนี้ดำเนินไปตามลำดับเหตุไปผล กล่าวคือ ผู้พูดยกเรื่องความเชื่อเรื่องวัฒนธรรมของคนไทยขึ้นมาแนะนำก่อน ซึ่งชี้ให้เห็นเหตุของความเชื่อที่ไร้เหตุผล แล้วนำไปสู่การตั้งคำถามเรื่องวัฒนธรรม และการตีความใหม่ที่ผู้พูดนำเสนอผ่านท่ารำไทย ที่เมื่อถอดคำว่าวัฒนธรรม และความเชื่อต่าง ๆ ออกไปแล้ว ก็ทำให้เห็นบทเรียนที่แท้จริงของท่ารำเหล่านั้น เช่นเดียวกับวัฒนธรรมที่เราต้องเรียนรู้และตั้งคำถาม เพื่อให้ได้ความจริง เช่นเรื่องรองเท้า ที่ห้ามวางบนศีรษะเพราะสกปรก ไม่ใช่เพราะวัฒนธรรมกำหนดมาว่าเป็นของสูงหรือต่ำ

8. ผู้ฟัง (Audience) คือ คนทั่วไปในสังคมไทย ที่ถูกวัฒนธรรมครอบงำวิถีการดำเนินชีวิตมาอย่างยาวนาน ให้เกิดการฉุกละเอิบและตั้งคำถามต่อความคิดเหล่านั้น

จากการวิเคราะห์เรื่อง “ถอดความเทพพนม” ทำให้เห็นวิธีการเล่าเรื่องของผู้พูดเป็นผู้เล่าเรื่องนำเสนอแนวคิดของตัวเองที่มีต่อเรื่องการตีความวัฒนธรรม สิ่งที่น่าสนใจที่สุดในเรื่องนี้ คือการนำเสนอที่ใช้รองเท้ามาเป็นสัญลักษณ์ของความเชื่อทางวัฒนธรรม ประกอบกับท่าทาง และน้ำเสียงของผู้พูดที่มีนัยยะชัดเจน ทำให้เรื่องมีความน่าสนใจ และทำให้ผู้ฟังเข้าใจแก่นเรื่องมากยิ่งขึ้น เพราะหากการนำเสนอเรื่องมีแค่เรื่องการถอดความจากท่ารำ ผู้ฟังอาจจะเข้าใจแก่นเรื่องได้ไม่ชัดเจนเท่ากับการใช้รองเท้า ซึ่งเป็นสิ่งที่อยู่ในชีวิตประจำวัน และเป็นสัญลักษณ์การรับรู้ร่วมกันของคนในสังคมว่ารองเท้าเป็นของต่ำ เมื่อผู้พูดหยิบมาใช้ยกตัวอย่าง ก็ทำให้ผู้ฟังจดจำสารสำคัญที่ผู้พูดต้องการส่งให้ผู้ฟังได้เป็นอย่างดี

2. เรื่อง “ทุนนิยมสามัญ” คุณบรรยาย พงษ์พานิช

เรื่อง “ทุนนิยมสามัญ” เป็นเรื่องที่น่าสนใจเรื่องทุนนิยมในสังคมไทย ที่มักจะถูกตีตราว่าเป็นระบบนายทุนที่เอาไรต์เอาเปรียบ เป็นลัทธิแห่งการบูชาเงิน ทำให้ความเชื่อเรื่องทุนนิยมในสังคมไทยเป็นเรื่อง “สามัญ” ที่เมื่อใครพูดถึงก็จะถูกมองด้วยทัศนคติเชิงลบทันที มีเนื้อเรื่องดังนี้

“สวัสดิศรีครับผมเป็นคนที่ไม่ดีที่สุดในห้องนี้ด้วยหรือเปล่า นอกจากจะแก่แล้วการทรงตัวยังไม่ค่อยดีไปแล้วชักงงสยว่าแก่ที่สุดในห้องนี้ด้วยหรือเปล่า นอกจากจะแก่แล้วการทรงตัวยังไม่ค่อยดี

ครับตั้งแต่เสียสัญญาจากวิกฤติเศรษฐกิจต้มยำกุ้งเมื่อ 10 กว่าปีที่แล้ว ก็เลยขออนุญาตนั่งคุยวันนี้จะมาคุยกันเรื่องของทุนนิยม ผมชื่นชอบในระบบทุนนิยม เวลาพูดอย่างนี้ในเมืองไทยนะครับ มันเหมือนกับเป็นคนบ้า เป็นคนโง่ เป็นคนอยากดัง ขวางโลก มันก็เอาเครื่องหมายสามัญไปแปะบนหน้าผาก คำว่าทุนนิยมในประเทศนี้เป็นคำค่อนข้างที่จะหยาบ คนไทยเวลาพูดถึงทุนนิยมแล้วก็จะเรียกรวมกันไปเลยว่าเป็นคนสามัญ และนั่นก็ทำให้เกิดคำถามว่าถ้าทุนนิยมมันชั่วช้า ถ้าทุนนิยมมันสามัญจริง แล้วทำไมเกือบทุกประเทศในโลกนี้โดยเฉพาะประเทศที่เขาเจริญแล้วถึงสมานทานเอาระบบทุนนิยมกันทั้งสิ้น ทำไมระบบอื่น ๆ อย่างเช่น สังคมนิยม คอมมิวนิสต์ ชาตินิยมที่ชื่อแล้วแต่เป็นเรื่องของส่วนรวม เป็นเรื่องของสังคม จึงไม่ได้รับความสำเร็จ จึงไม่ได้รับความนิยม กล่าวได้ว่าล้มเหลวเลยก็ว่าได้

ก่อนอื่นต้องบอกก่อนนะครับว่าระบบทุนนิยมมันไม่ใช่ลัทธิ มันไม่ใช่ศาสนา จึงไม่ใช่ศีลธรรมความจริงเที่ยงแท้ใด ๆ มันเป็นเพียงกระบวนการพัฒนาการที่มีอายุยังสั้นนัก ถ้าเทียบกับอายุโลก 4 พันล้านปี อายุของมนุษยชาติแสนปี อายุของอารยธรรมหมื่นปี ทุนนิยมมีอายุเพียงแค่นี้เอง มันเป็นระบบที่ยังต้องพัฒนาการต่อไป ยิ่งห่างไกลจากความสมบูรณ์ คำว่า “ทุนนิยม” จริง ๆ แล้วก็พัฒนามาพร้อมพร้อมกับคำว่า “เสรีชน” ที่มาพร้อมกับคำว่า “ประชาธิปไตย” ย้อนกลับไปแค่ 200 กว่าปี ลองคิดดูว่าเมื่อ ปี ค.ศ. 1800 เชื้อโหมครับ ทั้งโลกมีประชากรอยู่แค่พันล้านคน อีก 200 ปีมาถึงปัจจุบันเรามี 7 พันล้านคน เติบโตหมายถึง 7 เท่า ลองคิดดูถ้าเราไม่มีระบบที่จะสร้างผลผลิต ที่เติบโตในอัตราที่เท่ากันหรือมากกว่า โลกจะต้องขาดแคลนจะต้องแก่งแย่งชิงกันขนาดไหน โชคดีที่ระบบทุนนิยมที่เฟื่องฟู มาในระยะเดียวกันสามารถที่จะสร้างผลผลิตขึ้นมาถึง 230 เท่า มนุษย์เพิ่มขึ้น 7 เท่า แต่ผลผลิตของโลกเพิ่มขึ้นถึง 230 เท่า แน่นอนครับทุนนิยมมันก็มีส่วนทำให้คนมากขึ้น 7 เท่าด้วย เพราะความเจริญเนี่ยมันก็ทำให้อัตรารอดในวัยเด็กสูงขึ้นมากมาย มันทำให้ช่วงชีวิตของคนเราก็ดียาว โลกถึงแม้จะแออัด แต่คุณภาพชีวิตของผู้คนบนโลกนี้ก็ดีขึ้นแทบทุกมุมโลก หลักการของทุนนิยม หลักที่สำคัญที่สุดก็คือ ยอมรับในความโกลาหล ยอมรับในความเห็นแก่ตัวของมนุษย์ เสร็จแล้วก็พยายามที่จะหาระบบ พยายามจะหากฎกติกาเข้าไปครอบ ไม้ให้ความโกลาหล ความเห็นแก่ตัวนั้น ไปเบียดเบียน ไปลดทอนสิทธิเสรีภาพของคนอื่น ไปเบียดเบียนสังคม เบียดเบียนสิ่งแวดล้อม และเหนือกว่านั้น ทำอย่างไรให้ระบบกลไกตลาดที่ระบบมันสร้างขึ้น ไปส่งเสริมให้ความเห็นแก่ตัวของคนแต่ละคนสามารถขึ้นมารวมกัน แล้วก็นำไปประกอบกิจการให้ได้ผลผลิตที่เพิ่มสูงขึ้น และนำมาแบ่งปันกัน นั่นคือหลักการสำคัญที่สุดในประวัติศาสตร์ของโลกนะครับ

ระบบที่ถือว่าเป็นคู่ขนาน แล้วก็ขัดแย้งกับทุนนิยมโดยตรงก็คือระบบสังคมนิยมคอมมิวนิสต์ ซึ่งเริ่มโดยปรัชญาของคาร์ล มาร์กซในช่วงกลางศตวรรษที่ 19 แล้วนำไปใช้ในรัสเซียในช่วงต้นศตวรรษที่ 20 หลังสงครามโลก 30 กว่าประเทศ ก็สมานระบบสังคมนิยมคอมมิวนิสต์ และโลกก็เกิดสงครามเย็น 40 กว่าปี 40 ปีผ่านไป ผลมันก็ออกระบบสังคมนิยมคอมมิวนิสต์นั้น ถึงแม้เจตนาจะดีขนาดไหน ถึงแม้จะมุ่งเน้นถึงความเป็นธรรมความเท่าเทียมกันของมนุษย์ ถึงแม้จะพยายามที่จะขจัดความเอาเปรียบความบิดเบือนความชั่วร้ายต่าง ๆ แต่มันก็ไม่สามารถที่จะสร้างผลผลิต และความก้าวหน้าทางเศรษฐกิจได้ เทียบกันแล้ว

ผลผลิตเฉลี่ยเทียบกับระบบทุนนิยมต่างกันหลายเท่าตัว ขอยกตัวอย่างนะครึบอย่างเช่น ประเทศจีนในปี 1979 ปีที่เพิ่งเสี้ยวผิงประกาศเปลี่ยนระบบเศรษฐกิจเข้าสู่ระบบเศรษฐกิจแบบตลาด ซึ่งก็คือทุนนิยม ในปีนั้น จีนมีผลผลิตต่อหัวต่อคนต่อปียังไม่ถึง 300 เหรียญ ขนาดที่ได้หัววันซึ่งเคยเป็นประเทศเดียวกันและแยกมามีผลผลิตถึง 2,400 เหรียญ แปรเท่าตัวเลยทีเดียว พอจีนเปลี่ยนระบบ 35 ปีที่ผ่านมาเศรษฐกิจก็เติบโตขึ้น 40 เท่าตัว จนกระทั่งปัจจุบัน จีนก็กลายเป็นเศรษฐกิจอันดับ 2 ของโลก หรือจะไปดูเยอรมันปีที่กำแพงเบอร์ลินล่มสลายปี 1989 เยอรมันตะวันตกมีผลิตผลต่อคนสูงกว่าเยอรมันตะวันออกถึง 2 เท่าครึ่ง รัสเซียเองจากการที่ไม่ประสบผลสำเร็จในการพัฒนาเศรษฐกิจภายใต้ระบบมาร์กซิส ในปี 1991 สหภาพโซเวียตก็ล่มสลายแล้วก็แตกออกเป็น 12 ประเทศ และทั้ง 12 ประเทศก็เปลี่ยนมาใช้ระบบทุนนิยม และก้าวหน้ามาได้ตามลำดับ มองไปทั่วโลก แทบจะเหลือไม่กี่แห่งที่ยืนหยัดชัดเจนก็คงจะเป็นคุณคิมจองอิล เชื่อไหมครึบเกาหลีเหนือวันนี้เนี่ยต่อหัวต่อคน 1,200 เหรียญ เทียบกับเกาหลีใต้ 24,000 20 เท่าตัวจากประเทศที่เคยเป็นประเทศเดียวกันแท้ ๆ อย่างที่คุณมิลตัน ฟรีดแมน (Milton Friedman) เขาเคยพูดครึบว่าปัญหาของสังคมนิยมคอมมิวนิสต์ ก็คือเป็นระบบที่ไม่ยอมให้คนมีความโลภ ไม่ยอมให้คนมีความเห็นแก่ตัว ในขณะที่ระบบทุนนิยมเป็นระบบที่ออกแบบมาเพื่อจัดการกับความเห็นแก่ตัวของมนุษย์ และนั่นก็คือคีย์สำเร็จนี่ก็คือความแตกต่าง

อย่างไรก็ดีนะครึบ ทุนนิยมในโลกก็ยังไม่มีการไหนบรรลุอุดมการณ์อย่างแท้จริง แทบทุกแห่งก็ยังมีปัญหา ยังต้องเผชิญวิกฤตบ้าง โดยเฉพาะปัญหาการกระจาย ปัญหาเรื่องสิ่งแวดล้อม และก็เห็นนะครึบถึงความพยายามที่จะปรับปรุงแก้ไขมันขจัดปัญหาต่าง ๆ เหล่านั้น หลายคนอาจจะบอกว่าทุนนิยม ซึ่งมุ่งเน้นให้กิจการทำกำไรสูงสุด ย่อมเป็นประโยชน์กับนายทุนและเป็นภาระกับผู้บริโภคซึ่งเป็นประชาชนส่วนใหญ่ แต่ในทุนนิยมอุดมการณ์ เขาจะไม่ยอมให้คนทำกำไรได้โดยการผูกขาด โดยการครอบงำตลาด ถ้าคุณจะทำกำไรคุณก็ต้องไปเพิ่มประสิทธิภาพ กำไรที่ได้มานั้นจะมาจากการแข่งขันที่สมบูรณ์ แล้วจะทำให้ประสิทธิภาพการผลิตของโลกมีเพิ่มขึ้นเรื่อย ๆ ไม่ได้มาจากการขูดรีด หรือที่พูดว่าในระบบทุนนิยมเป็น “ระบบกินรวบ” (Winner-Take-All) ในระบบทุนนิยมที่ตีนะครึบการแข่งขัน มันจะต้องมีกติกาที่เป็นธรรม ทุกคนวิ่งแข่งกันได้วิ่งในกฎกติกาในลู่อของตัวเอง ไม่ใช่ยื่นขาไปขัดคนอื่นเขา ในระบบอย่างนั้น แน่นนอนครึบผู้ชนะก็ได้ส่วนแบ่งอาจจะมากกว่าแต่ผู้แพ้ก็จะแข็งแรงขึ้น วิ่งเร็วขึ้น แล้วก็ได้รับส่วนแบ่งตามสมควร ประเทศไทยซึ่งเรายึดหลักปรัชญาพุทธศาสนา ถ้าดูเผิน ๆ เราจะเห็นว่าปรัชญาทุนนิยมกับปรัชญาพุทธศาสนานี้ดูเหมือนกันนั่นบอกว่าทรัพยากรมีอยู่อย่างจำกัด ทุกอย่างขาด มนุษย์ต้องมีแรงจูงใจต้องอยากถึงจะทำ ในขณะที่พุทธศาสนา เราก็ได้รับการสั่งสอนมาว่าทุกอย่างพอ ต้องละถึงจะสุขแท้ ดู 2 ระบบแล้วก็ดูเหมือนกันนั่นก็คือ มันวิ่งแข่งกันไม่ได้ ก็จะต้องเป็นปฏิบัติขัดขวาง แต่ถ้าเรามองต่อไปให้ลึก ๆ สังคมปัญหาที่แท้จริงนั่นก็คือ ของมันมีอยู่ไม่พอ แต่ความอยากของมนุษย์มันมีไม่มีที่สิ้นสุด ทุนนิยมนั่นมุ่งจัดการด้านอุปทาน พยายามเอาของที่มีไม่พอมาสรางให้เกิดผลมากที่สุด แต่ปัญหาของทุนนิยมก็คือความอยากมันวิ่งหนี ไม่มีที่สิ้นสุด มีร้อยอยากได้พัน มีพันอยากได้หมื่นได้แสนได้ล้านไปเรื่อย ๆ ถ้าเราใช้หลักปรัชญาของพุทธศาสนา

ประกอบซึ่งมุ่งที่จะแก้ปัญหาทางด้านไม่ให้นุชโยไปมีความต้องการที่ไร้เหตุผล ความต้องการที่ไม่ได้นำมาซึ่งประโยชน์สุขที่แท้จริง ลองคิดดูครับว่าถ้า 2 ระบบมาประกอบกันได้ สังคมจะเข้าสู่สมดุลได้

หลักสำคัญของทุนนิยม นอกจากที่จะสร้างระบบกำกับแล้ว ธรรมชาติเป็นหัวข้อสำคัญ ระบบทุนนิยมที่ดี เขาจะไม่ยอมรับการเอาเปรียบ การฉ้อฉล การครอบงำตลาดกัน คอร์รัปชัน สิ่งต่าง ๆ เหล่านี้ถึงแม้จะยังมีอยู่ แต่จริง ๆ มันเป็นที่ไม่ยอมรับ ทุนนิยมที่ดีก็จะพยายามขจัดเรื่องพวกนี้ไป อีกเรื่องหนึ่งก็คือเรื่องของโอกาส ในระบบที่ดี เมื่อเราสร้างให้คนอยากทำ เขาต้องมีโอกาสจะได้ทำ ทุนนิยมที่ดีนั้นจะทำให้คนในสังคม มีโอกาสที่จะเข้าถึงบริการขั้นพื้นฐาน โอกาสที่จะได้รับการศึกษาในมาตรฐานคุณภาพที่ไม่แตกต่างกันมากนัก โอกาสที่ได้เข้าถึงทรัพยากร บทบาทรัฐก็ยังเป็นเรื่องสำคัญที่นอกจากจะคอยกำกับดูแลตลาดให้มีการแข่งขันอย่างเป็นธรรมแล้ว ก็ยังต้องคอยส่งเสริมโอกาสต่าง ๆ รวมทั้งในยามที่ตลาดมันไม่เกิดความสมดุล รัฐก็อาจจะต้องเข้าแทรกแซงเพื่อสร้างสมดุลให้เกิดขึ้นในตลาด ที่พูดมาแล้วทั้งหมดแล้วนะครับ มันก็เป็นเรื่องของทุนนิยมในอุดมคติ ทุนนิยมในอุดมการณ์ แต่ในโลกแห่งความเป็นจริงนะครับ ในหลายที่ หลาย ๆ ประเทศหลาย ๆ สังคมแล้ว ก็มีทุนนิยมที่ชั่วร้ายอยู่ไม่น้อย ระบบที่บิดเบือนยังส่งเสริมการผูกขาด การครอบงำตลาด ยังมีการเอาเปรียบ การฉ้อฉลคดโกง มีคอร์รัปชันกันทุกหย่อมหญ้า ระบบอย่างนั้นเราเรียกได้เต็มปากเลยครับว่านั่นเป็น “ทุนนิยมสามัญ” หันกลับมามองประเทศไทยที่รักยิ่ง ไม่ต้องบอกว่าเราอยู่ค่อนข้างไหน ระหว่างทุนนิยมอุดมการณ์และทุนนิยมสามัญ แล้วเรามีทางเลือกอะไรหรือครับ ผมคิดว่าเรามี 4 ทางเลือก ทางเลือกที่ 1 ก็พัฒนาต่อไปในระบบสามัญนี้แหละ อย่างน้อยเราก็ยังดีกว่าพม่า เวียดนาม เขมร ลาว ที่ไปหลงสมิทานคอมมิวนิสต์หลายสิบปี จนตอนนี้ก็ยังไม่ได้ขึ้นด้วยคอนเราเลย อย่างน้อยเราก็ไม่คอร์รัปชันตะกละมูมมามเหมือนท่านมาคอร์ส (Ferdinand Marcos) และคณะ ที่จนวันนี้ประชาชนฟิลิปปินส์ก็ยังโง่หัวไม่ขึ้น ยังใช้หนี้ของท่านไม่หมด ในระดับปัจเจก ทุกคนก็รู้อยู่แล้วว่าประเทศนี้เป็นระบบพรรคพวกนิยม เราก็ควรจะตะเกียกตะกายเข้าไปสู่ระบบพรรคพวก ไปเอาประโยชน์จากมัน ยังไงเสียถ้าเป็นคนมั่งคั่งในประเทศนี้ เขาก็ยังตามมาด้วยเกียรติยศ ตามมาด้วยสรรเสริญ มั่งคั่งขึ้นมาแล้วก็ค่อยมาแบ่งปัน ค่อยมาทำบุญแก่กรรมกันไปนั่นเป็นทางเลือกที่ 1 ทางเลือกที่ 2 แล้วก็สวนทางกลับไปเป็นสังคมนิยมคอมมิวนิสต์ที่เราไม่เคยล้มลอง เพิ่มบทบาทขนาดอำนาจรัฐเหมือนอย่างที่เขอาบ ๆ ทำ ๆ กันอยู่ทุกวันนี้ เสรีแล้วก็ไปยึดคณิศกรทางคณิศกรที่เป็นของเอกชนให้มาเป็นของรัฐให้หมด สวนกระแสโลกให้มันเกิดไปเลยไม่ต้องไปเชื่อไอ้ 30 กว่าประเทศที่ตะเกียกตะกายหนีคอมมิวนิสต์ ทางเลือกที่ 3 มันก็มีคนพูดกันมาก ว่ามันน่าจะมียุทธศาสตร์ที่เหมาะสมกับบริบทความเป็นไทย ใช้ภูมิปัญญาไทยเป็นหลักเหมือนกัน อย่างที่พม่า ที่เนปาลเขาเคยเชื่ออย่างนั้นแล้วก็ปิดประเทศไปประมาณ 40 ปี เชื่อผมนะครับ ประเทศเรา เปิดกว้างเชื่อมโยงประเทศที่มีการนำเข้าส่งออกรวมกันเกือบร้อยห้าสิบลเปอร์เซ็นต์ของ GDP อย่างเราเนครับ เราไม่มีทางที่จะไปทดลองระบบที่ไม่ได้รับการพิสูจน์ที่ไม่ได้สอดคล้องเชื่อมโยงกับใคร มันเป็นเรื่องที่สุ่มเสี่ยงเกินไปแล้วแทบจะเป็นไปไม่ได้เลย งั้นก็เหลือทางเลือกที่ 4 ก็คือตามกระแสของโลก พยายามศึกษา เข้าใจว่าระบบทุนนิยมที่ดีมัน

เป็นยังไง ทุนนิยมที่อยู่ในอุดมการณ์นั้นควรจะทำอะไร เรายังขาดระบบอะไรอยู่ เรายังมีความชั่วช้าสามานย์อยู่ตรงไหนบ้าง ยังมีการเอารัดเอาเปรียบ การได้เปรียบ การผูกขาด โดยเฉพาะการฉ้อฉลคอร์รัปชัน พยายามขจัดคำว่า “สามานย์” ออกไปให้เหลือเป็นทุนนิยมในอุดมการณ์ นั้นเป็น 4 ทางเลือก ผมคงไม่ต้องบอกนะครับว่าเราควรที่จะเลือกทางไหน สวัสดิ์ครับ”

จากทอล์กเรื่อง “ทุนนิยมสามานย์” สามารถวิเคราะห์ได้ดังนี้

1. ผู้เล่าเรื่อง (Narrator) ในเรื่องนี้ผู้เล่าเรื่องนำเสนอเรื่องผ่านมุมมองแนวคิดของตัวเองซึ่งผู้พูดเป็นผู้ที่ทำงานด้านการเงิน-เศรษฐศาสตร์ นำเสนอเรื่องทุนนิยม ที่ขัดแย้งกับแนวคิดของสังคมไทยที่ทุนนิยมได้ชื่อว่าเป็นระบบสามานย์ ในขณะที่ตัวเองนั้นชอบระบบทุนนิยม ดังนั้นในการเล่าเรื่องผู้พูดจึงเปรียบเป็นผู้ที่มากบอกเล่าเรื่องราวเรื่องทุนนิยมตามกระบวนการทางความคิดของผู้เล่า โดยที่ผู้เล่าไม่ได้ต้องการโน้มน้าวใจ หรือชักจูงให้ผู้ฟังเห็นคล้อยตามแนวคิดของตัวเอง แต่นำเสนอแนวคิดให้เห็นข้อดีและข้อเสีย และเสนอแนวทางให้ผู้ฟังคิดวิเคราะห์ตาม

2. แก่นของเรื่อง (Theme) แก่นความคิดของทอล์กเรื่องนี้ คือ เรื่องทุนนิยมในสังคมไทยที่ถูกตีค่าว่าเป็นสิ่งสามานย์ โดยคนไทยมีความเชื่อมาอย่างยาวนานว่าระบบทุนนิยมคือ ระบบผูกขาดของนายทุน ที่ทำให้เกิดการเหลื่อมล้ำและการเอารัดเอาเปรียบทางเศรษฐกิจของสังคมไทยมาอย่างยาวนาน

3. เหตุการณ์ (Event) เหตุการณ์ที่ใช้เล่าเรื่องทุนนิยมของผู้พูด คือ เหตุการณ์ในประเทศไทยที่ผู้เล่าเล่าให้เห็นถึงแนวคิดเรื่องทุนนิยมของคนไทยว่าเมื่อพูดถึงทุนนิยมในประเทศไทย คนนั้นก็จะถูกแปะป้ายว่าเป็นคนโลภ แล้วโยนเข้าสู่เหตุการณ์ในประเทศต่าง ๆ ทั่วโลกที่เปรียบเทียบให้เศรษฐกิจของประเทศก่อนและหลังการปรับเปลี่ยนมาใช้ระบบทุนนิยม เช่น ประเทศจีน ประเทศเยอรมัน ประเทศรัสเซีย ประเทศเกาหลีใต้ เป็นต้น

4. ตัวละคร (Character) ตัวละครในเรื่องเล่านี้ คือ ตัวผู้พูดเองที่นำเสนอแนวคิดผ่านการเล่าเรื่องกระบวนการความคิดเรื่องระบบทุนนิยมของตัวเอง โดยบุคลิกลักษณะของผู้พูดในขณะที่เล่า ผู้พูดไม่ได้แสดงตนเป็นคนที่อยู่เหนือกว่าผู้ฟัง แต่ใช้การนำเสนอในรูปแบบการนั่งเล่าเรื่อง พูดคุยกัน ทำให้ผู้ฟังฟังแล้วรู้สึกว่าการนั่งฟังเรื่องราวจากครอบครัว หรือเพื่อน อีกทั้งการนำเสนอมุมมองของเรื่อง ผู้เล่าไม่ได้ใช้ภาษาหรือน้ำเสียงในการบีบบังคับ หรือทำให้ผู้ฟังรู้สึกอึดอัดในการฟังเรื่องระบบเศรษฐกิจ ซึ่งถือว่าเป็นเรื่องที่ค่อนข้างเข้าใจยาก และมักจะเป็นเรื่องที่คนทั่วไปไม่สนใจมากนัก

5. ฉาก (Setting) ในที่นี้คือสังคมไทย และประเทศต่าง ๆ ในโลกที่ผู้พูดยกตัวอย่าง ได้แก่ ประเทศจีน ประเทศรัสเซีย ประเทศเยอรมนี ประเทศเกาหลีใต้และเกาหลีเหนือ ซึ่งการใช้บริบทจากพื้นที่ใกล้ตัว ไปสู่พื้นที่ที่ใหญ่ขึ้น ทำให้ผู้ฟังเห็นความแตกต่างของระบบทุนนิยมในแต่ละประเทศ และการเปลี่ยนแปลงเชิงสังคมและเศรษฐกิจของประเทศเหล่านั้น ในขณะที่ประเทศไทยยังติดอยู่กับแนวคิดที่ว่าระบบทุนนิยมคือระบบสามานย์ เป็นระบบที่ต้องห้าม และไม่เหมาะสมกับสังคมไทย

6. ความสัมพันธ์เชิงเวลา (Temporal Relations) การเล่าเรื่องนี้ ผู้เล่าเล่าเรื่องใช้การยกแนวคิดของคนไทย ซึ่งเป็นแนวคิดที่มีมาอย่างยาวนานอย่างเรื่องทุนนิยมมานำเสนอ ทำให้เห็นแนวคิดผ่านกาลเวลาที่ไม่เคยถูกนำเสนอถึงแนวคิดที่แท้จริงของระบบ และนำมาเชื่อมต่อกับเรื่องพัฒนาการ

ของระบบทุนนิยมที่เกิดขึ้นในประเทศต่าง ๆ ทำให้เห็นระยะเวลาพัฒนาการของระบบทุนนิยม แล้วผู้พูดก็วกกลับมาถึงความคิดของคนไทยที่ยังคงไม่เปลี่ยนแปลง ยังคงไม่ยอมรับในระบบนี้ ซึ่งการเล่าเรื่องของผู้พูด ทำให้เห็นความสัมพันธ์เชิงเวลา คือ ระยะเวลาของความเชื่อเรื่องทุนนิยมในสังคมไทยมีมาอย่างยาวนานและยังคงดำเนินอยู่เป็นเช่นนั้น ในขณะที่แนวคิดของสังคมไทยยังเป็นเส้นตรง ในระหว่างนั้นประเทศต่าง ๆ ในโลกที่มีการปรับตัว ก็เลือกใช้ระบบทุนนิยม ซึ่งทำให้เห็นว่าระบบเศรษฐกิจของประเทศนั้นค่อย ๆ พัฒนาขึ้น และชี้ให้เห็นสถิติตัวเลขการเติบโตทางธุรกิจของประเทศนั้น ๆ เช่น

“ประเทศจีนในปี 1979 ปีที่เติ้งเสี่ยวผิงประกาศเปลี่ยนระบบเศรษฐกิจเข้าสู่ระบบเศรษฐกิจแบบตลาด ซึ่งก็คือทุนนิยม ในปีนั้น จีนมีผลผลิตต่อหัวต่อคนต่อปียังไม่ถึง 300 เหรียญ ขนาดที่ได้หัววัน ซึ่งเคยเป็นประเทศเดียวกันและแยกมา มีผลผลิตถึง 2,400 เหรียญ แปรเท่าตัวเลยทีเดียว พอจีนเปลี่ยนระบบ 35 ปีที่ผ่านมาเศรษฐกิจก็เติบโตขึ้น 40 เท่าตัว...”

ทั้งนี้ในระหว่างการเล่าเรื่อง ผู้พูดก็พยายามสอดแทรกเรื่องประวัติศาสตร์ของทุนนิยม และชี้ให้เห็นข้อดีและข้อเสียของทุนนิยม ทำให้เห็นว่าผู้พูดไม่ได้ตัดสินว่าความเชื่อ หรือแนวคิดของคนไทยนั้นผิด แต่เพราะระบบสังคมไทยที่เอื้อให้เกิดช่องว่างในการทุจริต เอาไรต์เอาเปรียบกันได้ง่าย นอกจากนี้ผู้พูดยังชี้ให้เห็นว่าระบบทุนนิยมไม่ใช่ระบบที่ดีที่สุดในโลก ยังต้องมีพัฒนาการต่อไปเรื่อย ๆ พร้อม ๆ กับการเปลี่ยนไปของโลกเพื่อคัดสรรแนวทางปฏิบัติที่ดีที่สุดในการพัฒนาระบบเศรษฐกิจ

7. ความสัมพันธ์เชิงเหตุผล (Causal Relations) การเล่าเรื่องนี้ผู้เล่าเล่าแนวคิดเรื่องระบบทุนนิยมในมุมมองของตัวเอง ในฐานะบุคคลที่ชื่นชอบระบบทุนนิยม แต่การเล่าเรื่องของผู้พูดเป็นการเล่าแบบผู้ที่เข้าใจระบบทุนนิยมอย่างถ่องแท้ ไม่ได้ตัดสินว่าเมื่อฟังเรื่องนี้จบทุกคนต้องสนับสนุนระบบทุนนิยม แต่ใช้การเล่าเรื่องโดยการชี้ให้เห็นข้อดีและข้อเสียของระบบ และการนำเสนอ มุมมองว่าที่ระบบทุนนิยมยังไม่เป็นที่ยอมรับอาจเป็นเพราะการนำมาใช้ยังเอื้อประโยชน์ให้กับคนเพียงกลุ่มเดียว ซึ่งไม่ใช่แค่ประเทศไทยเท่านั้น แต่ทุนนิยมในโลกนี้ ยังไม่มีประเทศใดสามารถปฏิบัติตามแนวคิดของระบบได้อย่างบรรลุผล และหยิบยกเรื่องธรรมาภิบาลของระบบทุนนิยมขึ้นมาสนับสนุนแนวคิดที่ว่าแก่นของระบบทุนนิยมที่ดี คือ การไม่เอาเปรียบซึ่งกันและกัน การพยายามจำกัดคอร์รัปชัน ความไม่เท่าเทียมกันของสังคม แต่สิ่งที่ทำให้ทุนนิยมถูกมองด้านลบมาตลอดคือ ธรรมาภิบาลของผู้ใช้ระบบทุนนิยม ที่ยังคงใช้ช่องว่างของระบบในการคอร์รัปชัน ดังที่ผู้เล่ากล่าวไว้ว่า

“ในหลายที่ หลาย ๆ ประเทศหลาย ๆ สังคมแล้ว ก็มีทุนนิยมที่ชั่วร้ายอยู่ไม่น้อย ระบบที่ปิดเปื้อนยังส่งเสริมการผูกขาด การครอบงำตลาด ยังมีการเอาไรต์เอาเปรียบ การฉ้อฉลคดโกง มีคอร์รัปชันกันทุกหย่อมหญ้า อีกทั้งโครงสร้างของสังคมในบางประเทศยังเอื้อต่อระบบผูกขาดทางเศรษฐกิจ ซึ่งทำให้ระบบทุนนิยมกลายเป็นระบบสามัญ ซึ่งแตกต่างจากทุนนิยมอุดมการณ์อย่างสิ้นเชิง...”

ซึ่งผู้พูดแสดงให้เห็นสาเหตุหนึ่งของการที่ระบบทุนนิยมไม่ถูกยอมรับ ทำให้เห็นความสัมพันธ์ในเชิงเหตุผลของผู้เล่า ในแง่ของการแสดงให้เห็นสาเหตุ และผลของประเด็นต่าง ๆ อย่างเหมาะสม

8. ผู้ฟัง (Audience) คือ คนในสังคมไทยที่ยังคงมองเรื่องระบบทุนนิยมด้วยทัศนคติด้านลบ และไม่เข้าใจระบบทุนนิยมอย่างชัดเจน

จากการวิเคราะห์การเล่าเรื่องของเรื่องนี้ ทำให้เห็นว่าผู้พูดมีวิธีการพูดที่ทำให้เรื่องที่น่าสนใจ น่าสนใจ ให้เป็นเรื่องที่น่าสนใจ และเข้าใจได้ง่าย อีกทั้งการนำเสนอเรื่องที่ขัดแย้งกับแนวความคิดของคนในสังคม เช่น เรื่องทุนนิยม ยังเป็นเหมือนการท้าทายให้คนหันกลับมาตั้งใจฟังเรื่องนี้มากขึ้น เพราะยิ่งคนไม่เห็นด้วยกับเรื่องนั้นมากเท่าไร ความสนใจในการฟังฝ่ายตรงข้ามก็จะมีมากขึ้น ทอล์กเรื่องนี้ นำเรื่องทุนนิยมมาเป็นแกนหลักของเรื่อง ที่โดยปกติทัศนคติของคนไทยที่มีต่อทุนนิยมจะเป็นไปในเชิงลบ แต่วิธีการเล่าเรื่องของผู้พูดทำให้เรื่องดูเบาลง และที่น่าสนใจ คือใช้การนั่งเล่าเรื่อง ทำให้เกิดความรู้สึกเหมือนการนั่งคุย ปรึกษาหารือกัน อีกทั้งผู้พูดยังไม่ได้ใช้น้ำเสียง หรือวิธีการเล่าที่ทำให้ผู้ฟังรู้สึกว่าการกำลังถูกจู่ใจ ประกอบกับการนำเสนอเรื่องที่ทำให้เห็นข้อดี และข้อเสียของระบบทุนนิยม เป็นการให้ทางเลือกแก่ผู้ฟังในการเลือกจะเชื่อด้วยตัวเอง ทำให้เห็นได้ว่าทอล์กเรื่องนี้สามารถเคลื่อนไหวผู้ฟังได้เป็นอย่างดี เพราะเรื่องมีความเป็นเหตุเป็นผลสัมพันธ์กัน ผู้วิจัยมองว่าเป็นเรื่องที่ดีเยี่ยม ๆ แต่ทรงพลังเป็นอย่างมาก โดยเฉพาะการทำให้ผู้ฟังเปลี่ยนทัศนคติที่มีต่อระบบทุนนิยมได้

3. เรื่อง “ความบันเทิงที่คุณออกแบบได้” คุณพล หุยประเสริฐ

เรื่อง “ความบันเทิงที่คุณออกแบบได้” นำเสนอเรื่องอาชีพนักออกแบบคอนเสิร์ต ที่เป็นผู้อยู่เบื้องหลังในการสร้างมวลาอารมณ์ให้เกิดขึ้นในคอนเสิร์ต ซึ่งเป็นอาชีพที่ยังไม่ค่อยเป็นที่รู้จักมากนักในประเทศไทย ซึ่งมีเนื้อเรื่อง ดังนี้

“สวัสดีครับผมชื่อพลนะครับ ผมเป็นคอนเสิร์ตดีไซเนอร์ (Concert Design) นะครับ ก็คงจะมี แต่อาจจะงง ๆ กันว่าอาชีพนี้มันมีด้วยหรือ หรือว่าเขาทำอะไรกันในงานอาชีพนี้ บางคนอาจจะคิดว่าผมทำแสงสีให้ตื่นเต้นนะครับ ผมทำสิ่งที่มากกว่าแค่แสงสีนะครับ เรามาดูกันว่าจริง ๆ แล้ว ผมมาจากไหนนะครับ จริง ๆ ผมจบ Industry Designer แล้วก็ชอบเล่นดนตรีนะครับ พื้นฐานก็จะมาจากตรงนี้ ผมจบมาผมทำงานออกแบบเป็นเวลาถึง 10 ปีนะครับ ทำงานออกแบบทุกอย่าง จนกระทั่งวันหนึ่งผมได้มาเจอคุณสายทิพย์ มนตรีกุล ณ อยุธยา เขาเป็นคนที่ทำคอนเสิร์ตเยอะ ๆ แล้วก็ให้ผมทำเวทีคอนเสิร์ต วันนั้นเป็นวันแรกที่ผมได้เอางานออกแบบไปเจอกับดนตรีนะครับ แล้วก็หลังจากวันนั้นผมก็เลยทำคอนเสิร์ตมากมายครับ ก็มีกล่องมกรู มีสล็อตต แมชชีน (Slot Machine) ก๊อต จักรพรรณ บอดี้สแลม (Bodyslam) เจ เจตริน สครับ (Scrubb) อ็อฟ ปองค์คัตด้วยนะครับ ผมทำคอนเสิร์ตมาทุกแนว ทุกประเภท และทุกเพศนะครับ หลังจากที่ทำคอนเสิร์ตมาก ๆ ครับ ผมก็รู้สึกว่าอยากพัฒนาวงการดนตรี หรือเอางานออกแบบนี้เข้าไปในนั้น ขอย้อนกลับไปที่วงการดนตรีนิดนึงครับ วงการดนตรีนี่ก็คือ สิ่งที่ศิลปินอยากจะมีแรงบันดาลใจแต่งเพลงให้กับคนครับ พอถึงยุคประมาณ 1900 ครับ ดนตรีมันถูกส่งสารให้กับคนได้มากขึ้น เพราะว่ามีเทป มีแมสโปรดักชัน (Mass Production) มีไวนิล มีซีดี เพลงที่ส่งมาจากศิลปินมันก็มาถึงคนดูมากขึ้น แบบนี้ครับ ... (เปิดเพลง) หรือเพลงแบบนี้ครับ... (เปิดเพลง) พอมาถึงยุคปี 2000 นะครับ เข้าสู่ยุคดิจิทัล เพลงพวกนี้ก็จะถูกเปลี่ยนไป เพราะสื่อที่เราขายดีวีดี (DVD) ซีดี (CD) มันขายไม่ได้ อย่างที่เรารู้ เงินส่วนใหญ่จะไปอยู่กับการที่เราเอาเพลงไปอยู่ในริงโทน นั่นเป็นรายได้หลักของศิลปินเลยนะครับ ดังนั้นเนื้อเพลงที่อยู่ในยุคริงโทนทั้งหลายก็เปลี่ยนไปอีกครั้ง (เปิดเพลง... หากตรงนั้นมีใครใจดีได้ยินเสียงนี้ตั้ง) หรือแบบนี้ครับ (เปิดเพลง... ทำไม่มารับสักที)

ช่วงนี้จะเป็นช่วงที่เราได้ยินเพลงเกี่ยวกับโทรศัพท์มากนะครับ ท้ายสุดริงโทนเราก็ไม่ได้ใช้ เพราะเราเลิกโทรศัพท์กันไป เราก็กี่มาแซทกันแล้ว เพลงก็ถูกปรับเปลี่ยนเนื้อหาไปอีกครับ ศิลปินก็จะแต่งเพลงเพื่อเอาไปเล่นสดในผับ เช่นเพลงนี้ (เปิดเพลง...ตักเย็นโทรถามเพื่อนสาว) หรือ (เปิดเพลง...บอกมาคืนนี้ อยากรู้ได้กี่ครั้ง) คือเพลงเหล่านี้จะถูกแต่งให้ศิลปินไปร้องในผับ เป็นรายได้หลักของศิลปิน แต่จริง ๆ แล้วศิลปินทุกวันนี้ ไม่ได้ขายได้ด้วยเพลง ทุกคนต้องขายพร้อมทัศนคติครับ เพลงที่ขายพร้อมทัศนคติคืออะไรครับ แบบนี้ครับ (เปิดเพลง...ชีวิตมันต้องเดินตามหาความฝัน) ซึ่งเพลงแบบนี้ร้องในผับไม่ได้ครับ ดังนั้นศิลปินต้องการพื้นที่ละครับ พื้นที่ที่เขาจะได้คุยกับแฟน ๆ ตรง ๆ พื้นที่นั่นคือ คอนเสิร์ตครับ คราวนี้การที่มีคอนเสิร์ตมาก ๆ เข้า มันเลยต้องมีดีไซเนอร์ที่เข้าไปออกแบบคอนเสิร์ต ให้แต่ละคอนเสิร์ตมันดูต่างกัน คอนเสิร์ตดีไซเนอร์มีหน้าที่อะไรครับ ก็คือครีเอทีฟ ทำรีเสิร์ชข้อมูลต่าง ๆ แล้วก็ทำระบบในการทำคอนเสิร์ตให้มันดี เราจะเอาข้อมูลจากอาร์ตทิสต์ (Artist) ศึกษาคาแรกเตอร์ของอาร์ตทิสต์ ศึกษาคาแรกเตอร์ของผู้ฟัง ศึกษาเรื่องสถานที่ที่เราจะไปเล่น หลังจากที่เราได้ข้อมูลเหล่านี้เสร็จ เราก็จะได้เฟรมเวิร์ก (Framework) มาอันหนึ่ง เฟรมเวิร์กอันนี้เราก็นำมาคุยกับศิลปินต่อ ว่าศิลปินอยากจะพูดอะไร คนฟังอยากจะฟังอะไร ละเรานำเสนอข้อมูลอะไรให้กับคนฟัง ซึ่งอันนี้มันจะทำให้เราสรุปมาได้เป็นสคริปท์โชว์ สคริปท์โชว์เป็นสิ่งสำคัญในการทำคอนเสิร์ต เพราะมันเป็นโครงสร้างของโชว์ สิ่งที่สองที่เราต้องเรียนรู้จากคอนเสิร์ตคือ ผมเรียกมันว่า “มวลอาร์มณ” นะครับ มวลอาร์มณคืออะไร ก็คือมวลแห่งความเครียดของผมนะครับ (หัวเราะ) ที่ส่งมาจากความตั้งใจของพวกคุณนะครับ พวกคุณหัวเราะผมก็รู้สึกดี อันนี้คือมวลอาร์มณที่มันทะลักออกมาจากคุณนะครับ มวลอาร์มณมันจะมีหน้าตาเปลี่ยนแปลง และเป็นสิ่งเดียวที่คุณจะได้รับจากการดูคอนเสิร์ต เพราะว่าคอนเสิร์ตคุณไม่ได้ขออะไรกลับไป คุณจะได้แค่อาร์มณกลับไป นี่คือน้ำตาของมวลอาร์มณนะครับ (เปิดวิดีโอ) ความตื่นเต้น เมื่อกี้เสียงกรี๊ดที่ก้องนะครับ ความตื่นเต้น ความตื่นเต้น อินเนอร์ร้องตามท้ายสุดก็มีอาร์มณอยากจะแชร์ อันนี้คือมวลอาร์มณที่เหลือจากคุณออกมา หน้าตาของผมนะครับ คือทำยังไงก็ได้ให้มวลอาร์มณนี้มันโต ให้มันใหญ่ เมื่อมวลอาร์มณนี้เอาเข้ามาใส่กับสคริปท์โชว์ที่ผมบอกเมื่อกี้นะครับ มันก็จะถูกเล่าไปตามเรื่อง ถูกปรับเปลี่ยนไปตามช่วงเวลาที่มีมันผ่านไป ท้ายสุดถ้ามวลอาร์มณตอนจบมันพองโตที่สุด คนดูจะรู้สึกปีติ แล้วก็กลับบ้านด้วยความอึ้งอึ้ง เข้าห้องน้ำก็ร้องเพลงที่ฟังจากคอนเสิร์ตเมื่อสักครู่ นี่ตื่นเช้ามาก็ยังคงฟังเพลงนี้อยู่ อันนี้คือโจทย์การทำงานของผมนะครับ ก็คือเอามวลอาร์มณไปใส่ในสคริปท์โชว์ เมื่อกี้เล่ามันดูซีเรียสมาก ทีนี้เรามาดู Case Study กันดีกว่าว่าจริง ๆ แล้วมันเป็นยังไง

รู้จักวงนี้ไหมครับ (เปิดภาพ Paradox) วงนี้ชื่อวง ‘พาราดีออกซ์’ นะครับ

วงพาราดีออกซ์เป็นวงที่มีความสนุกสนานมาก วงนี้จะมีธรรมชาติก็คือ เล่นดนตรีอย่างเดียว แล้วก็จะมีวากเกอร์ 2 คน เป็นคนที่คอยช่วยบิวท์คนดู นี่คือนักร้อง นี่คือนักร้อง นักร้องจะร้องเพลงอย่างเดียว อาจจะเอนเตอร์เทนลำบาก อาจจะมึนเรื่องราวได้บ้าง เป็นวงที่ทาร์เก็ตไม่ได้ รวยมากนะครับ คำเดียวที่ผมรู้สึกเหมาะกับวงนี้มาก คือคำว่า “เรื่อน” ครับ ผมไม่รู้ว่าจะใช้คำไหนกับวงนี้จริง ๆ นะครับ ถ้าใครไม่รู้จักคำว่าแปลนี้ต้องถามเด็กวัยรุ่นครับ เด็กแนวเขา

อาจจะให้คำแปลคุณได้ แต่ผมให้ไม่ได้จริง ๆ งานนี้ผมจะทำงานร่วมกับคุณยุทธนา บุญอ้อมนะ ครับ พี่เต๋ต แล้วก็ทำงานกับศิลปินด้วย ทำครีเอทีฟร่วมกัน ก็หน้าหนังสือจะดูเป็นอะไรเรื่อย ๆ ที่ดูแล้วก็ยังไม่รู้ว่าเป็นคอนเสิร์ตหรือเปล่า พอเรามีหน้าหนังสือ 1 ครั้ง เราก็จะเริ่มปล่อยสปอต (Spot) ตัวแรก สปอตตัวแรกจะเป็นการเล่าเรื่องเกี่ยวกับคอนเสิร์ตนั้นๆ ครับ (เปิดวิดีโอ) อันนี้ คือตัวสปอตตัวแรกที่ปล่อยไป สปอตตัวนี้บอกอะไรกับพวกเราบ้าง บอกอะไรกับทีมงานบ้าง บอกอะไรกับคนดูบ้าง คือมีความอยากจะทำมากนะ ครับ นักร้องเอนเตอร์เทนไม่ได้เลย เห็นแล้วว่าเขาพูดตั้งแต่ตรงนั้นแล้ว มีความเพี้ยน มีความสนุก แล้วก็คนดูไม่ได้มีตั้งค์มาก คนดูก็ไม่น่าจะเยอะถ้าเกิดจะพูดตามสคริปท์ของสปอตตัวนี้ บอกจะเล่น 20-30 เพลง แต่จริง ๆ แล้วไม่ใช่ครับ วงบอกอยากเล่น 50 เพลง 50 เพลงคือ 4 ชั่วโมงขึ้นแน่นอน คราวนี้พอได้ โจทย์อันนี้มาก่อน ผมก็รู้แล้วว่าไม่มีตั้งค์มากทำยังไงดี ก็ไปดูว่าวากเกอร์งั้นชอบเขี่ยตุ๊กตา เราก็ต้องไปเอาข้อมูลเหล่านี้มาทำให้เกิดเซ็ทฉาก ก็เลยไปดูเรื่องตุ๊กตาเป่าลม ซึ่งเซ็ทเป็น สเตจ คอนเซ็ปต์มันคือการเอาสเตจกับพร็อพ (Props) ให้เป็นเรื่องเดียวกัน เพื่อว่าเราจะได้ ประหยัดตั้งค์ เพื่อเอาฉากที่เราสามารถโยนให้คนดูได้เลยหรือสามารถเล่นได้เลย เราก็ลอง ไปซื้อพวกตุ๊กตาเป่าลมมานะ ครับ เป่าทำเป็นรูปทรงต่าง ๆ เอาเชือกมาตัด ทำไม่เชือก ถูกครับ ไม่ต้องคิดมาก เราเอาเชือกธรรมดาทำเป็นทรง ณ วันเซ็ทก็จะเต็มไปด้วยตุ๊กตาเป่าลม นะ ครับกับเชือก แล้วก็เซ็ทเป็นกอง เราก็จะได้ตุ๊กตาเป่าลมที่เป็นฉากที่พร้อมจะโยนให้คนดู เรา ได้เฟรมเวิร์กละ เฟรมเวิร์กไม่พอสำหรับการทำโชว์ จะเล่นยังไง 50 เพลง เราจะต้องมีการทำ โชว์ให้ศิลปินที่ร้องเพลงได้อย่างเดียว ทำอย่างไรให้คนดูอยู่กับโชว์นี้ได้นาน ๆ เราต้อง มีสคริปท์โชว์ละ ที่ผมบอกในโครงสร้างเมื่อกี้ แต่จริง ๆ แล้วในสคริปท์โชว์แบบนี้มันคือการ เรียงมวลอารมณ์ที่ผมเล่าให้ฟังในแต่ละช่วงว่าจะให้เขาสนุก ตรงนี้เขาซึ้ง ตรงนี้เขาหล่อ เขา เท่ ก็จะทำให้สนุกเรื่อยกันไปเรื่อย ๆ ลองมาดูนะ ครับสุดท้ายคอนเสิร์ตนี้เป็นยังไง เปิดเข้ามาปุ๊บ ที่เห็นคือฉากนี้เลย ครับ ฟ้าดำ โลโก้ (Logo) แปะห่วย ๆ แบบนี้เลย ครับ แล้วก็ตุ๊กตาเป่าลม วางระเกะระกะอยู่ข้างล่าง เนื่องจากบอกแล้วว่าไม่มีตั้งค์มาก คนดูก็สนุกกับการได้เจอศิลปิน ในช่วงแรก ก็สนุกกันไป สัก 3-4 รัสเซียกว่าไม่พอแล้ว ต้องหาอะไรใส่เข้าไปแล้ว ก็เปิดซินต่อมา ครับ ชื่อเพลง “กลิ่นโรงพยาบาล” นะ ครับ ก็มีหอมมาฆ่าตัดนะ ครับ แล้วก็มัมมี่ (Mummy) เดินออกมา มัมมี่ก็จะเดินไปบนเวทีแล้วก็เขี่ยทิชชูใส่คนดูครับ ทิชชูนี้ครับ ทำไมเป็นทิชชู เพราะมันถูกครับ ทิชชูก็เขี่ยออกไป คนดูก็จะกระโดดรับทิชชู หลังจากพอจบตรงช่วงนี้ ประมาณ 7-8 เพลง กราฟมันเริ่มต้องเปลี่ยน ก็จะมีเสียงคุณยุทธนา พี่เต๋ตเข้ามา คุณยุทธนา จะบอกวาก็บอกแล้วว่าไม่ให้จัด ไม่ให้จัด ยังจะจัดอยู่ได้ ไหนใครออกแบบฉาก ทำไม่มันถึง ง่อยอย่างนี้ พี่ต๋าก็บอก งั้นผมมีอีกฉากนึงครับที่จะลองดูใหม่ครับ แล้วเราก็จะเปิดฉากอีก ฉากขึ้นมาเป็นฉากที่เราดีไซน์เอาไว้ เราก็จะเห็นตุ๊กตาเป่าลมจำนวนมาก พร้อมกับตปิศาจ เราจะเล่นอยู่แบบนี้ประมาณ 7-8 เพลง เป็นเรื่องของแสง สี เสียงเลย ครับ คนดูก็จะตื่นตาตื่นใจ คิวที่เปิดฉากทุกคนยกมือถือขึ้นถ่ายนะ ครับ ด้วยความตื่นตา เราจะเล่นอยู่อย่างนี้สัก พักนึงครับ 6-7 เพลง ซึ่งหลังจากตื่นตาเสร็จ ต้องหาอย่างอื่นมาใส่ ลูกสมุนของวากเกอร์ออกมาแล้วครับพร้อมตุ๊กตาเป่าลมเอามาโชว์ เพลงนี้ชื่อเพลง “โดดน้ำตาย” เราจะโชว์เชิรฟปลา ครับ เราจะเชิรฟปลา คนดูก็จะสนุกกับการเชิรฟปลา เชิรฟปลาไม่พอเราเป่าปี่เรียกงูครับ อัน

นี่เพลง “ทัชมาฮาล” ครับ เพลง “วัยรุ่นมันเหนื่อย” ผมก็จะให้รู้สึกว่าเป็นคอนเสิร์ตของวงเรื่อน ดังนั้นทาร์เก็ตของวงเรื่อนคือเด็กเกรียนครับ เกรียนคืออะไรไม่รู้ต้องถามกันเองนะครับ เด็กเกรียนคือแบบนี้ครับ ถือป้ายขึ้นไป มีคำว่า “Hate” อยู่ดี ๆ ก็วิ่งขึ้นไปเลยครับ อันนี้ก็เป็นภาระของทีมงานละต้องไล่จับ สังเกตเลยว่านักร้องไม่ทำอะไรครับ ร้องไปเรื่อย ๆ ครับ จบตรงส่วนนี้เสร็จ เราก็ต้องไล่กราฟความสนุกไปอยู่ถึงจุดที่พีคที่สุดนะครับ ก็คือ เพลง “ไฟ” นะครับ ผักผักบั้งไฟแดงครับ ไมพอ โยนผักบั้งลงไปให้คนดูครับ คนดูนี้รับด้วยความเมามันนะครับ อยากรู้ผักบั้งกันทุกคนครับ จริง ๆ มีขนมปังด้วยนะครับ คราวนี้กราฟของโชว์ ความสนุก ความเรื่อน มันมาถึงจุดที่สูงที่สุดแล้ว เราไปทางนี้ต่อไม่ไหวแล้ว ไปอยู่ประมาณ 15 เพลง คราวนี้ต้องพลิกแนวกลับมาหล่อบ้าง พี่ต๋าร์ก็จะออกมากับแทนแทนนี้ก็จะเลื่อน เข้าไปหาคนดู พร้อมกับปลา ทานและปลาเป่าลม ว้ายไปหาคนดู ด้วยเพลงซึ้ง ๆ คนดูก็จะรู้สึกว่าเป็นเพลงเพราะ และจะยกมือถือขึ้นถ่าย เป็นภาพสวย ๆ งาม ๆ ลอยอยู่ท่ามกลางคนดู แทนนี้ก็จะเล่นกลับเข้าไปเก็บ แล้วจะเข้าโชว์พาร์ทต่อมา พาร์ทต่อมาจะเริ่มกลับไปโชว์บนเวที พอเมื่อกี้ซึ้ง ๆ เราก็ต้องติดกลับขึ้นมาให้มันดูสนุก แล้วก็ใส่แพชั่นโชว์ท้ายสุดก็จะมีแม่บ้านมีหมวด มาเล่นแพชั่นโชว์เพื่อเรียก กระตุ้นให้คนหันกลับมามองที่เวที พอเริ่มกลับมาบนเวที เราก็เริ่มเปลี่ยนอาวุธ เพราะทำโชว์บ่อย ๆ มันก็จะเบื่อ เราก็เอาเกสต์เข้ามา ก็คือหาคนใหม่ ๆ เข้ามา มวลมันก็เปลี่ยน กรีดกราดกับคุณลูล่า พอโชว์คุณลูล่าใกล้จบ เราจำเป็นต้องกลับมาที่เมนสเตจใหม่ เราก็เซ่ทสิ่งที่เรียกว่าหาดยักษ์ครับ หาดยักษ์จะงอกออกมาจากด้านข้าง จะเห็นห่านเป่าลมและถูกเป่าขึ้นมา ว้ากเกอร์จะบูชาห่านนะครับ เวทีก็จะดูเรื่อนขึ้นกว่าเดิม เวทีก็จะเรื่อนมากครับ เต็มไปด้วยอะไรก็ไม่รู้ แล้วก็จะมีเด็กมาแจกห่าน ก็โยนให้คนดู หลังจากนั้นมาผมก็จะระเบิดภูเขา เผลอกระท่อม คือ โยนลูกโป่ง เป่าฟองสบู่ จบสุดท้ายด้วยเพลง “ผงาดเจ้าคำโลก” ผมจะแห่มะเขือครับ โยนมะเขือให้คนดูครับ แล้วบนเวทีก็จะเต็มไปด้วยสัพเพเหระ เหมือนไม่ได้ซ้อมอะไรครับ จบตรงนี้ก็จบโชว์ แต่จบตรงนี้ยังไปได้แค่ 42 เพลง ยังมีอีก 8 เพลง ทางทีมงานก็คิดว่าต้องเป็นมุกใหม่ จบโชว์นี้ ป่าเต็ดก็ต้องเดินออกมาบอกว่าคอนเสิร์ตเราจบแล้วนะ ที่เหลือ เหลือแต่เพลงโหด ๆ ถ้าพวกคุณจะฟังไหว คุณก็ฟัง ถ้าพวกคุณฟังไม่ไหวก็เชิญกลับบ้านได้ เฉพาะแฟนตัวจริงเท่านั้นที่จะฟังท่อนนี้ ท้ายสุดมวลของคนดูมันสนุกมากในโชว์ ดังนั้นทุกคนก็พร้อมจะอยู่กับเรา ดังนั้นผมไม่ได้ทำอะไรเลย นอกจากแสง สี เสียงที่สนุกสนาน คนดูทุกคนเต้นด้วยความสนุกสนาน และจบคอนเสิร์ตนี้ด้วยความอิมเมม แล้วก็กลับไปแชร์กันในพันทิป อันนี้คือมิชชั่นที่ผมทำ แล้วมันก็คอมพิริท (Complete) ด้วยความอิมเมมของคนดูนะครับ จริง ๆ แล้วคอนเสิร์ตมันมีหลายประเภทมากครับ ผมไม่สามารถเอาคอนเสิร์ตทุกประเภทมาได้ เพราะมันจะต้องเล่ากันเป็นวัน ๆ

ผมอยากเล่าบางเรื่องเล็ก ๆ ก่อนจะจบ นั่นคือเรื่อง inspiration ของการที่ผมมาเป็นนักร้องแบบคอนเสิร์ตได้ การเป็นนักร้องแบบคอนเสิร์ตได้ ผมมีเรื่องบางเรื่องที่ผมได้ยินมา แล้วผมรู้สึกว่ามัน inspire ผม การที่เราจะสร้างบ้านหนึ่งหลัง สมัยก่อนเราจะไปหาผู้รับเหมา หรือช่างมาสร้างบ้านให้เรานะครับ วันนี้คนเราจะสร้างบ้าน เราไม่คิดถึงช่าง คนแรกที่เราจะคิดถึงคือ ‘สถาปนิก’ สถาปนิกคนที่คิดการทำบ้านให้เรา ในวันที่นี้ถ้าคุณอยากทำ

คอนเสิร์ต คุณก็อาจจะมาหาผมเพราะผมเป็นคนออกแบบคอนเสิร์ต ผมมีความคิดว่าทำไมเราถึงไม่สามารถทำแบบนี้กับทุก ๆ วงการได้ ทำไมเราไม่หานักออกแบบในทุก ๆ วงการ ถ้าเราอยากจะได้พันธุ์ข้าวดี ๆ เราควรจะหานักออกแบบพันธุ์ข้าว ถ้าเราอยากจะได้งานแต่งงานดี ๆ เราก็หานักออกแบบงานแต่งงาน ซึ่งจริง ๆ แล้วผมมองว่างานออกแบบ งานความคิดสร้างสรรค์ ผมให้มูลค่ามันสูงมาก มันคือ ‘Creative Value’ แล้วผมเชื่อว่าจริง ๆ แล้ว Creative Value หรือการออกแบบ มันมีอยู่ในทุก ๆ คนเลยครับ ทุกคนสามารถทำได้เลยครับว่าตัวเองชอบอะไร คิดสร้างสรรค์สิ่งไหนมา ถ้าเราได้สิ่งนี้จากตัวเราแล้ว ผมอยากให้คุณคนนำมาออกมา แล้วก็สร้างมูลค่าให้กับมัน พอสร้างมูลค่าให้กับมันเสร็จ เรามารวมตัวกันเป็นกลุ่มของนักออกแบบ นักความคิดสร้างสรรค์ กลุ่มนี้ผมเชื่อว่าจะสามารถพัฒนาตัวเรา พัฒนาสังคมของเรา พัฒนาประเทศของเรา และพัฒนาโลกของเรา ขอขอบคุณมากครับ”

จากทอล์กเรื่อง “ความบันเทิงที่คุณออกแบบเองได้” สามารถวิเคราะห์ ได้ดังนี้

1. ผู้เล่าเรื่อง (Narrator) ผู้เล่าเรื่องนี้เป็นนักออกแบบคอนเสิร์ต หรือคอนเสิร์ต ดีไซน์เนอร์ (Concert Designer) โดยผู้เล่ามีมุมมองในการเล่าว่าตัวเองเป็นผู้ที่ทำอาชีพนี้ และมาบอกเล่าประสบการณ์ผ่านการทำงาน เพื่อให้เป็นองค์ความรู้อย่างหนึ่งแก่ผู้ฟัง ดังนั้นกระบวนการการเล่าเรื่องที่ผู้เล่าใช้คือการให้ข้อมูลเกี่ยวกับอาชีพของตัวเอง และยกตัวอย่างให้ผู้ฟังเข้าใจ เนื่องจากอาชีพคอนเสิร์ตดีไซน์เนอร์ ยังไม่เป็นที่แพร่หลาย และเป็นที่รู้จักมากนักในสังคมไทย

2. แก่นของเรื่อง (Theme) แก่นเรื่องนี้ คือ การเสนอกระบวนการการออกแบบความสุขในคอนเสิร์ต ในขณะที่แก่นเรื่องรองคือการบอกเล่าเรื่องอาชีพออกแบบคอนเสิร์ตให้คนทั่วไปรู้จัก โดยผู้พูดนำเสนอแก่นเรื่องผ่านการเล่าประสบการณ์การออกแบบคอนเสิร์ต โดยเสนอองค์ความรู้เรื่องมวลอารมณ์ของผู้ฟัง ที่มีความเกี่ยวข้องและมีความสำคัญที่สุดในการออกแบบคอนเสิร์ต ดังที่นำเสนอไว้ในชื่อเรื่องตั้งแต่ตอนแรก คือ “ความบันเทิงที่คุณออกแบบได้”

3. เหตุการณ์ (Event) เหตุการณ์หลักที่ผู้เล่าใช้เล่าในเรื่อง คือ เหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในคอนเสิร์ต โดยยกตัวอย่างคอนเสิร์ตพาราด็อกซ์ (Paradox) ซึ่งการยกตัวอย่างคอนเสิร์ตนี้ ทำให้เห็นแก่นเรื่องทั้งหมดของเรื่องนี้ เนื่องจากในตัวอย่งจะทำให้ผู้ฟังเข้าใจการทำงานของอาชีพนักออกแบบคอนเสิร์ต และกระบวนการสร้างสรรค์คอนเสิร์ตที่สร้างมวลอารมณ์ทำให้ผู้ชมมีความสุขจากการดูคอนเสิร์ตทั้งในระหว่างคอนเสิร์ต และหลังจบคอนเสิร์ตอย่างไม่มีที่สิ้นสุด

4. ตัวละคร (Character) ตัวละครหลักที่ผู้พูดใช้ในเรื่องนี้ ผู้วิจัยมองว่าตัวละครหลักคือผู้ชมในคอนเสิร์ตที่ผู้เล่ากล่าวถึง เพราะเป็นตัวละครที่ทำให้เกิดการดำเนินเรื่องตั้งแต่ต้นจนจบ เป็นกลุ่มเป้าหมายที่ทำให้เกิดการออกแบบคอนเสิร์ต โดยยึดจากมวลอารมณ์ที่ผู้ฟังจะได้รับเป็นหลัก ทำให้รู้สึกเสมือนว่าผู้ฟังที่กำลังนั่งฟังทอล์กเรื่องนี้ เป็นส่วนหนึ่งในคอนเสิร์ตที่ผู้พูดเลือกมานำเสนอด้วย อีกทั้งการเล่าถึงบทสนทนาที่เกิดขึ้นจริงระหว่างผู้เล่า และศิลปินที่จะจัดคอนเสิร์ต ทำให้ผู้ฟังเห็นกระบวนการตั้งแต่การเตรียมงาน จนกระทั่งงานคอนเสิร์ตเสร็จสิ้น ทำให้รู้สึกตัวละครในเรื่องของผู้เล่ามีความเคลื่อนไหว และผู้ฟังเป็นส่วนหนึ่งในบทสนทนานั้นด้วย

5. ฉาก (Setting) ฉากในเรื่องนี้ผู้เล่าพาผู้ฟังเข้าไปอยู่ในโลกแห่งคอนเสิร์ต ในขณะที่เล่าเรื่องจะเสมือนว่าผู้ฟังกำลังนั่งชมคอนเสิร์ตไปพร้อม ๆ กับผู้เล่า ทำให้ผู้ชมมีส่วนร่วมไปกับผู้พูดด้วย

สังเกตได้จากปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้พูดและผู้ฟังในขณะที่ฟังทอล์กเรื่องนี้ ที่บรรยากาศเต็มไปด้วยมวลอารมณ์แห่งความสุขและความสนุกสนาน

6. ความสัมพันธ์เชิงเวลา (Temporal Relations) การนำเสนอเรื่องเล่า “ความบันเทิงที่ ออกแบบได้” ใช้การเล่าเรื่องตามลำดับความต่อเนื่องของเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในขั้นตอนการออกแบบ คอนเสิร์ต ส่วนในภาพรวมของเรื่อง ผู้พูดเริ่มต้นด้วยการแนะนำให้ผู้รู้จักกับอาชีพนักออกแบบคอนเสิร์ต ซึ่งเป็นอาชีพที่ยังไม่เป็นที่รู้จักมากนัก และอธิบายเรื่องพัฒนาการของวงการเพลงไทย ที่ส่งผลทำให้เกิดอาชีพนี้ ทำให้เห็นความสัมพันธ์ของเรื่องผ่านการลำดับเวลา เห็นกระบวนการการออกแบบมวล อารมณ์ในคอนเสิร์ต ซึ่งการเล่าเรื่องค่อนข้างกระชับและเข้าใจง่าย เนื่องจากผู้พูดเล่าผ่านตัวอย่างการ จัดงานคอนเสิร์ตจริง ๆ ทำให้ผู้ฟังเข้าใจเรื่องและเข้าใจความสำคัญของอาชีพนี้ได้ดี

7. ความสัมพันธ์เชิงเหตุผล (Causal Relations) การดำเนินเรื่องเป็นไปตามลักษณะเหตุ และผล กล่าวคือ ผู้พูดเล่าประวัติศาสตร์ของเพลงไทยในแต่ละยุคสมัย สืบเนื่องมาจนถึงการสื่อสาร ของศิลปินในรูปแบบต่าง ๆ รวมถึงการจัดคอนเสิร์ต ซึ่งนั่นคือสาเหตุที่ทำให้เกิดอาชีพนักออกแบบ คอนเสิร์ตขึ้นเพื่อให้ศิลปินสามารถสื่อสารกับแฟนเพลงได้อย่างใกล้ชิด และเมื่อผู้พูดเล่าถึง รายละเอียดการทำงาน ผู้พูดก็สามารถชี้ให้เห็นความสำคัญของการออกแบบคอนเสิร์ต ที่จะสร้างมวล อารมณ์ให้กับผู้ชมจนกระทั่งจบงาน ผ่านกระบวนการและแนวคิดที่ผู้พูดได้จากประสบการณ์ทำงาน ของตัวเอง ทำให้เห็นความสัมพันธ์ของเรื่องที่น่าสนใจ และส่งเสริมซึ่งกันและกันอย่างเป็นเหตุเป็นผล อย่างไรก็ตามในบทสรุปของเรื่อง ที่ผู้พูดกล่าวถึงเรื่องแรงบันดาลใจ (Inspiration) ผู้วิจัยมองว่าเนื้อหา ในส่วนนี้ ไม่ค่อยมีความสัมพันธ์กับแก่นเรื่องเท่าที่ควร เป็นประเด็นที่เพิ่มเข้ามาเพื่อสร้างความ เกี่ยวพันระหว่างเรื่องเล่านี้และสังคม ทำให้ส่วนบทนำของเรื่อง และบทสรุปไม่ค่อยสัมพันธ์กัน อีกทั้ง การเล่าเรื่องกระบวนการทำงาน และยกตัวอย่างคอนเสิร์ตก็ทำให้ผู้ฟังรู้สึกอึดอัด และได้รับองค์ ความรู้ที่เป็นผลลัพธ์จากแก่นเรื่องไปอย่างสมบูรณ์แบบแล้ว อย่างไรก็ตามเนื้อหาส่วนนี้ทำให้เห็น มุมมองของผู้พูดต่ออาชีพด้านการสร้างสรรค์ในสังคมไทย ที่อาจจะยังไม่ได้ถูกให้ความสำคัญ ซึ่งการฟัง เรื่องนี้อาจทำให้ผู้ฟังเปลี่ยนมุมมอง หรือทัศนคติต่องานออกแบบสร้างสรรค์ในสังคมไทยในทางที่ดีขึ้น

8. ผู้ฟัง (Audience) คือ บุคคลทั่วไป ผู้ที่สนใจงานออกแบบ และผู้ที่ชื่นชอบงานแสดง รวมถึงกลุ่มคนที่อยู่ในวงการการออกแบบและสร้างสรรค์ ที่ผู้พูดได้ส่งข้อความไปถึงกลุ่มคนเหล่านั้น โดยตรงในตอนท้ายว่า

“ผมมองว่างานออกแบบ งานความคิดสร้างสรรค์ ผมให้มูลค่ามันสูงมาก มันคือ ‘Creative Value’ แล้วผมเชื่อว่าจริง ๆ แล้ว Creative Value หรือการออกแบบ มันมีอยู่ในทุก ๆ คนเลยครับ ทุกคนสามารถหาได้เลยครับว่าตัวเองชอบอะไร คิดสร้างสรรค์สิ่งไหนมา ถ้าเราได้สิ่งนี้จากตัวเราแล้ว ผมอยากให้ทุกคนนำมันออกมา แล้วก็สร้างมูลค่าให้กับมัน พอ สร้างมูลค่าให้กับมันเสร็จ เราสามารถตัวกันเป็นกลุ่มของนักออกแบบ นักความคิดสร้างสรรค์ กลุ่มนี้ผมเชื่อว่าเราสามารถพัฒนาตัวเรา พัฒนาสังคมของเรา พัฒนาประเทศของเรา และ พัฒนาโลกของเรา...”

จากการวิเคราะห์เรื่องนี้ พบว่าการเล่าเรื่องเป็นไปอย่างเรียบง่าย แต่สิ่งที่ทำให้ผู้ฟังเข้าใจ โดดเดี่ยวของเรื่องได้ดีที่สุด คือ การยกตัวอย่างประกอบ ทำให้เห็นกระบวนการการออกแบบคอนเสิร์ต โดยเน้นเรื่องมวลอารมณ์ของผู้ชมเป็นหลัก เป็นข้อมูลที่ทำให้เห็นแก่นเรื่องได้ชัดขึ้น นอกจากนี้ยังเห็น

ว่าผู้เล่ามีความเป็นธรรมชาติในการเล่าเรื่อง มีความจริงใจในการเล่า ทำให้สามารถดึงผู้ฟังให้เข้าไปอยู่ในอารมณ์เดียวกับผู้เล่าได้ตลอดทั้งเรื่อง

สรุปการวิเคราะห์ทอล์กในปี 2558 พบว่าทั้ง 3 ผู้พูดเล่าเรื่องประสบการณ์และแนวคิดผ่านมุมมองของตัวเองทั้งหมด แต่สิ่งที่แตกต่างกันคือ เหตุการณ์ในเรื่องที่นำมาเป็นองค์ประกอบในการเล่า รวมถึงวิธีการนำเสนอที่มีการนำเสนอที่แตกต่างกันออกไป เรื่องที่ 1 “ถอดความเทพพนม” ทำให้คนจดจำและเข้าใจแก่นเรื่องได้เป็นอย่างดี เพราะการยกตัวอย่างที่ขัดแย้งกับวัฒนธรรมความเชื่อของสังคม และการใช้ท่วงทำนองการพูดเชิงประชดประชันสังคมของผู้พูดประกอบ เรื่องที่ 2 ประเด็นของเรื่องมีความน่าสนใจ เพราะเป็นเรื่อง “ทุนนิยม” ที่กล่าวได้ว่าเป็นศัตรูของสังคมไทยมาอย่างยาวนาน แม้การเล่าเรื่องจะไม่ได้หวือหวา แต่แสดงให้เห็นองค์ประกอบทุกด้านของระบบทุนนิยม ทั้งข้อดีและข้อเสีย รวมถึงการให้แนวทางในการตัดสินใจให้เป็นเรื่องของผู้ฟัง ทำให้ผู้ฟังได้ลึกลับคิดกับเรื่องทุนนิยมที่ถูกตีค่าว่าสามัญมาอย่างยาวนาน เรื่องที่ 3 เป็นเรื่องความบันเทิง ที่โดยรวมเหมือนกับการเล่าเรื่องอาชีพของผู้พูดเองไปเรื่อย ๆ แต่เมื่อผู้พูดยกตัวอย่างมาประกอบ ทำให้เห็นไอเดียของเรื่อง คือ การออกแบบความบันเทิงเพื่อขับเคลื่อนมวลอารมณ์ของผู้ฟังในคอนเสิร์ตได้อย่างชัดเจน และเมื่อมีตัวอย่างมาประกอบก็ทำให้ผู้ฟังเข้าใจ และมีอารมณ์ร่วมไปกับเรื่องได้โดยง่าย

ทำให้เห็นว่าการออกแบบเนื้อหาของ TEDxBangkok องค์ประกอบหนึ่งที่สำคัญ คือ การยกตัวอย่างให้เหมาะสม ที่จะช่วยอธิบายแก่นเรื่องให้ชัดเจนมากยิ่งขึ้น จากทอล์กทั้ง 3 เรื่อง ทำให้เห็นว่า ผู้พูดอาจจะไม่รู้เรื่องที่เขาจะสามารถทำให้คนเข้าใจไอเดียได้มากนักน้อยเพียงใด แต่สิ่งที่จะอยู่ในความทรงจำของผู้ฟัง คือ “ตัวอย่าง” และ “วิธีการนำเสนอ” ที่จะกระตุ้นความสนใจของผู้ฟังได้มากยิ่งขึ้น

วิเคราะห์การออกแบบเนื้อหาของ TEDxBangkok ปี 2559

1. เรื่อง “โทมัสแมชชินการ์ตูน สู่ความฝันวัยเด็ก” โดยคุณนิรันดร์ บุญยรัตพันธุ์
ทอล์กเรื่อง “โทมัสแมชชินการ์ตูน สู่ความฝันวัยเด็ก” นำเสนอเรื่องการ์ตูน ซึ่งเป็นความฝันและแรงบันดาลใจของทุกคนในวัยเด็ก โดยนำเสนอว่าในสังคมไทยมองว่าการ์ตูนคือเรื่องไร้สาระ ทั้งที่ในความเป็นจริงแล้ว หากมองข้ามความเป็นตัวการ์ตูนที่ให้แก่ความบันเทิงไป ก็จะมีข้อคิด หรือแนวคิดที่สอดแทรกอยู่ในนั้น แม้ว่าเราจะโตขึ้นมากแค่ไหน แต่เมื่อคิดถึงการ์ตูนก็จะทำให้หวนระลึกถึงความงามของชีวิตในวัยเด็กเสมอ ซึ่งเนื้อเรื่องมีดังนี้

(พากย์การ์ตูนเรื่อง “โตราเอมอน”)

(ช่อง 9 อสมท. ภูมิใจนำเสนอโตราเอมอน)

“สวัสดีครับ 36 ปี กับการพากย์การ์ตูน เหมือนเหมือนกันนะเนี่ย ผมแก่ลงนะครับ (อัย อาราเล่ บอกแล้วว่าบ้านมีประตู ไม่ใช่วังทะเลลูก้าแพงแบบนั้น/ กัสจังอย่าทะเลที่วิฉัน/ พลังคลื่นเต่าสะท้านฟ้า)

น้ำตอยไฝ่ฝันในการพากย์การ์ตูนมาตั้งแต่เด็ก ตั้งแต่ 10 ขวบ แล้วก็ใช้แรงมานะทุ่มเทอย่างหนักในการที่จะมาเป็นนักพากย์การ์ตูน การ์ตูนสอนอะไรบ้าง (ถามผู้ชม) สนุก ตื่นเต้น เข้า มันให้ความเป็นอะไร ความเป็นฮีโร่ในสมัยก่อน เราดูการ์ตูนในสมัยเด็ก ๆ ตอนนี่เราหลับตานึกถึงตอนที่น้ำตอยพากย์การ์ตูนมา 35 ปี ตอนนั้นพวกเราทุกคน 5 ขวบ 7 ขวบ เรา

ดูการ์ตูนด้วยความสนุกสนาน แต่เราก็ได้คุณธรรมจากการ์ตูน เราอยากเป็นฮีโร่ในการ์ตูน ไม่มีใครอยากเป็นตัวร้ายเลยใช่ไหมครับ การ์ตูนให้ความสนุกสนานในช่วงเวลานั้น และความไฝ่ฝันในอดีต แต่เมื่อโตขึ้นเราเป็นผู้ใหญ่ เราทำงานแล้ว แล้วเราก็เรียนหนัก บางคนก็จะลืมความรู้สึก สัมผัสความสุข คุณธรรมในอดีตไปบ้าง เพราะเราต้องมาพบกับการทำงานหนัก ทนกับเจ้านายที่ขี้แง เราหวนคิดสักนิดนึงว่าเราเคยเป็นเด็ก เราเคยมีความสุขไสยง อย่ายังความสุขใสในอดีตนั้นหมดไป พากย์การ์ตูนมา การ์ตูนให้อะไรกับน้ำตอยบ้าง การ์ตูนให้ความรู้สึกดี ๆ กับน้ำตอยมากเลยนะครับ ทำให้รู้สึกว่าเราต้องเป็นคนดีของสังคมน้ำตอยได้ ออกทีวี ตอนนั้นมีบรรดาแฟน ๆ เขียนจดหมายมาว่าอยากเห็นคนที่พากย์การ์ตูนเป็นใจ แอนท์ ผมก็อ่านออกอากาศ ‘สวัสดีครับวันนี้การ์ตูนมีอะไร มีจดหมายจากน้องเขียนมาแบบนี้ครับ...’ ผมก็อ่านไปแบบนี้ ปรากฏว่าลีลาเด็กชอบไป เพราะมันเป็นอะไรที่ธรรมชาติ พูดไปก็ยิ้มแฉะจุมกไป เด็กถาม ‘น้ำ ๆ ชื่ออะไร’ ผมบอกชื่อนิรันดร์ เด็กบอกว่า ‘โห เซย’ เลยกบอกว่า ‘ชื่อน้ำตอย’ โห หน้าเหมือนดร. เซมเบ้จัง เรียก ‘น้ำตอย เซมเบ้’ แล้วกัน หลังจากนั้นก็เป็นน้ำตอย เซมเบ้เป็นต้นมา ก็เป็นความไฝ่ฝันของผมในการสร้างความรู้สึกดี ๆ ให้กับเด็ก ๆ จนกระทั่งการ์ตูนมันล่อหลอมผม และล่อหลอมทุกคนไปพร้อม ๆ กัน ผมได้เป็นฮีโร่ของเด็ก ๆ เด็ก ๆ ตื่นเข้ามาน้ำตอยเดือนอะไรเขาจะเซื่อหมดเลย แล้วตัวสั้นเวลาผมเรียกชื่อใครออกอากาศ ‘อ๊วชชัย แม่บอกว่าไม่ยอมแปรงฟันมาดูการ์ตูนใหม่’

ช่วงเวลาที่เป็น้ำตอย เซมเบ้ใหม่ ช่วงนั้นผมก็ยังหนุ่ม ๆ อยู่ มีอยู่วันหนึ่งผมไปทานเลี้ยงกับเพื่อน เพื่อนเปิดบริษัทวิดีโอแห่งแรกของเมืองไทย ทำวิดีโอ สมัยก่อนจะเป็นวีซีดี เอ้ย เป็นวิดีโอเทป นั่งทานอยู่ตรงสี่แยกสุทธิสาร เป็นร้านอาหารร้านหนึ่ง ก็นั่งทานแล้วเพื่อน ๆ ก็สั่งเปียร์มา ปกติแล้วผมจะไม่ถูกกับแอลกอฮอล์ ต้มแล้วผมจะไต่ตั้งแต่เด็ก วันนั้นก็ดื่มไปเป็นพิธิ 2 แก้ว มีคุณแม่คนนึงจำได้ก็ค่อย ๆ เดินมาหาผม บอกว่า ‘โทชนะคะ น้ำตอยใช้ไหมคะ’ ตอนนั้นเริ่มกลัวแล้ว ‘คือจ้ะคะน้ำตอย มากับลูกคะ ไม่อยากเห็นน้ำตอยดื่มเปียร์ต่อหน้าลูก’ ความรู้สึกผมนะตกไปที่ตาตุ่มเลย ทำยังไงดี ผมอยากออกไปนอกร้านเลย ผมก็บอกเพื่อนว่าไปห้องน้ำก่อนนะแล้วผมหายไปเป็นชั่วโมง ตั้งแต่นั้นมาความรู้สึกของผมบอกว่าเออเราเป็นฮีโร่ในดวงใจของเขาแล้ว เราควรทำตัวให้ดี เราสอนเขา เราต้องสอนตัวเองด้วย ตั้งแต่นั้นผมก็พยายามทำตัวเป็นน้ำตอย เซมเบ้ที่ตีตลอดมา ก็พากย์หนึ่งการ์ตูนมาเรื่อยเปื่อย สร้างความฝันของตัวเอง ผมอยากเป็นนักพากย์หนึ่ง ผมก็ฝึกฝนนะครับไม่ใช่ได้มาง่าย ๆ เสียดตาแทบกระเด็นเหมือนกัน พากย์ฟรีก็เอาสมัยก่อนนะครับเพื่อเป็นนักพากย์ แล้วก็มีความฝันอยากจะทำอะไรในเมืองไทยเยอะ ๆ เด็กดูการ์ตูนก็อยากเอาของจริงมาให้ดู ก็เอาโชว์จากญี่ปุ่นมาสองโชว์ อุตราแมนโชว์ แจ็กแมนโชว์ เอาดาราดูจริงมาเล่น สองงานนี้ลงทุนไปสิบกว่าล้าน เจิง เก็บเงินได้แค่เจ็ด ขาดทุนไป 3 ล้าน ไม่เป็นไร สู้ต่อ ช่วงเวลานั้นโดนโจมตีอย่างมากในช่วงปี 2530 จำได้ โดนหนักเลย เรื่องดราก้อนบอล (Dragon Ball) กับซิติ ฮันเตอร์ (City Hunter) ใครเคยดูซิติ ฮันเตอร์บ้าง ยกมือขึ้นซาเอบะ เรียว (Saeba Ryo) มันทะเล่ิงมากใช้ไหมครับ ญี่ปุ่นเขาสร้างมาให้เป็นเรื่องตลก แต่เราชอบไปซื้อชนวน ซ้จุดให้เป็นเรื่องลมก เรื่องเซ่กส์ไป เด็กมันก็สนใจ ผมบอกอย่าไปซ้จุดตรงนั้น จนกระทั่งมีนักฟุตบอลเข้ามาอีก มีการกระโดดเตะ นักการเมืองสมัยก่อนก็คิดว่าทำไงให้ตัวเองเด่นดี โจมตีการ์ตูนดีกว่า โจมตี

รายการเด็กดีกว่า การ์ตูนมอมเมา ก็มีการประชุมที่คุรุสภาใหญ่มาก อาจารย์ประถมปลายนะ ครับ มา 3-400 คนในคุรุสภา นักข่าวมาเพียบเลยครับ ทุกสาขาเลยนะครับ แล้วก็จั่วหัวว่า การ์ตูนมอมเมา เครียดเลยนะครับ ผมมองตาทุกคน ผมก็อธิบายไป การ์ตูนมันมีบ้างที่เป็น เรื่องทะเลาะ แต่มันเป็นเรื่องขบขัน แต่ถ้าเราไปเชื่อว่ามันเป็นเรื่องลามกอนาจาร เด็กมันก็สนใจ ถ้าเราไม่ชี้เป็นเรื่องอนาจาร ชี้เป็นเรื่องขบขันเด็กมันก็ไม่สนใจ เรื่องการ์ตูนรุนแรง ทำไมมัน ต้องรุนแรงด้วย ถ้าการ์ตูนมันไม่ต่อสู้กันเด็กมันก็ไม่ดู คนเรามันยังชอบความรุนแรง Violence อยู่ เขาก็สร้างมา แต่เขามีเรท (Rate) คนดู 3 ขวบ 7 ขวบเค้ามี แต่เราไปเหมารวมว่ามอมเมาเพื่ออุปโลกน์ตัวเองให้ดูดี มันก็ต้องมีการต่อสู้บ้าง แต่มันดีกว่าใหม่ให้เด็ก ไปดูละคร ไปดูหนังเงินแพงกันเลือดสาด แล้วเด็ก 3 ขวบ 5 ขวบ ดูคนเล่นแทงกันจริง ๆ ความสมจริงมันสูง มันย่อมฝังจิตฝังใจเด็ก ถูกต้องไหมครับ แต่ว่าการ์ตูนเป็นความคิดเพื่อฝัน ผมเคยไปถามเด็กอนุบาล ‘ดรากร้อนบอลมันกระโดดจากเขาหนึ่งไปเขาหนึ่งหนูทำได้รึเปล่า’ เด็กตอบ ‘บ้าหรือเปล่าน้า คนธรรมดาทำได้ยังไง’ เด็กตัวขนาดนี้ยังรู้เลย เด็กเขามี วิจารณ์ญาณในการดูอยู่แล้ว ถ้าเด็กไม่ดูการ์ตูนแล้วจะดูอะไร หรือปล่อยให้เล่นข้างนอกตั้งแต่ เข้าเลย แปะโม่งตื่นแล้ว มาวิ่งเล่นกันข้างถนน เป็นห่วงลูกไหม การ์ตูนทำให้เป็นสังคม ครอบครัวยุคก่อน 30 ปีบ้านมันก็มีทีวีกันเครื่องเดียวใช้ไหมครับ แล้วก็มานั่งดูกับ พ่อแม่ แม่ทำกับข้าว พ่อเพิ่งจะตื่นมา ลูกก็มานั่งดูการ์ตูน มันเป็นครอบครัวที่อบอุ่นใน สมัยก่อน สมัยนี้ไม่มีแล้ว พ่อแม่มีตั้งค์ชะอย่าง ก็ซื้อโทรทัศน์ ทีวีกัน ก่อนกลับก็มีคนถาม ขึ้นมา ‘น้ำตอย การ์ตูนให้อะไรเด็ก’ ตอบได้สบายมาก ‘การ์ตูนให้ความเป็นครอบครัว ลูกอยู่ กับพ่อแม่เวลาเช้า มันเป็นอะไรที่พิเศษมาก แล้วการ์ตูนก็สอนสั่งให้ทุกคนมีคุณธรรม การ์ตูน ก็ทำเป็นฮีโร่ ทุกคนคงไม่อยากเป็นคนไม่ดีใช่ไหมครับ’ มีคำถามอีกว่า ‘แล้วเด็กที่ดูการ์ตูนโต ขึ้นจะเป็นคนยังไง’ อึ้งเลย จะตอบยังไง จะตอบยังไงเด็กยังเล็กอยู่เลย ‘เขาคงจะเป็นคนดี ของประเทศชาติ คงดูการ์ตูนแล้วไม่ได้เป็นโจรผู้ร้ายหรือครับ คงเป็นคนดีของประเทศชาติ เชื่อผมเถอะครับ’ นั่นคือปี 2530

จากนั้นผมก็ทำงานพิธีกร สร้างงานของตัวเอง อยากสร้างอะไรเกี่ยวกับการ์ตูน ผมมี ความฝักใฝ่กับการ์ตูนมาก ผมก็ทำงานอย่างหนักนะครับ อายุประมาณใกล้เลข 5 มีกลางบอก เหตุ พุดภาษาพ่อขุนรามนิคนะครับ ‘นี่กูจะอยู่รอดถึง 60 ไหม’ ผมก็มีความใฝ่ฝันอย่างหนึ่ง อยากจะสร้างซูเปอร์ฮีโร่ของคนไทยขึ้นมา รวบรวมเงินมาสร้างหนัง 10 กว่าล้านแต่ไม่กล้า บอกเมีย ผมเดินทางไปถึงวัดเส้าหลินเลยนะ ได้เป็นศิษย์วัดเส้าหลินคนแรกของเมืองไทย แล้วนี่คือหนังที่ผมสร้าง สร้างประมาณ 18 ตอน ฉายได้ 9 ตอน ทางช่อง 5 เปลี่ยนผู้บริหาร ใหม่ก็ไม่ได้ฉายก็เลยขาดทุนไปอีกตามฟอร์ม แต่มันเป็นผลงานจากใจที่อยากจะสร้าง เป็น ความมานะบากบั่นที่อยากจะสร้าง และเป็นหนทางให้กับเด็ก ๆ รุ่นต่อไปได้สร้างฮีโร่ของ เมืองไทย

พอสร้างเสร็จประมาณปี 51-52 เริ่มล้มป่วยนะครับ ผมมีอาการหนักเลย มันเจ็บ หลังเป็นอะไรก็ไม่รู้นะครับ หืดหอบหนักมากต้องสูดยาขยายหลอดลมถ้าไม่สูดก็เสร็จแล้ว หายใจไม่ออกเลยครับ จนกระทั่งต้องลาวงการการ์ตูนไปในปี 2554 - 2555 ไม่พากย์การ์ตูน อีกเลย หลังจากนั้นมาปีสองปี เข้าโรงพยาบาลหนักเลย...เกือบตาย กระจกสันหลังแตก มีพิษมาก

เลย หมอบอกน้ำต้อยเป็นโรคที่ 1 ใน 1,000 จะเป็น ผมเป็นวัณโรคกระดูกสันหลัง ปกติแล้ว วัณโรคมันจะอยู่ที่ปอด แต่มันลงกระดูกสันหลัง ผมก็สงสัยมันเป็นไปได้ไง เมื่อตอนปี 54 น้ำท่วม ผมชอบช่วยชาวบ้าน เอารถลงไปช่วยเขา มือไปจับน้ำท่วมหรือล้างไม้สะอาดกินมันก็ ลงคอ ลงกระดูกสันหลัง ผมเกือบตายแล้วมันเจ็บมาก แล้วก็หืดหอบ ไข้น้ำอักเสบ มันมารุม ล้อมวันเดียวกัน ในช่วงเวลานั้น ผมเกือบตายนะครับ ผมนอนเจ็บมากกระดูกสันหลังแตก ผม คิดว่าชีวิตนี้ผมไม่รอดแล้ว นึกถึงแม่ นึกถึงพระแล้ว แต่แวบหนึ่งใจ นึกถึงใครรู้ไหมครับ ‘ซุน โจ กุน’ ตอนที่มันสู้กับ ‘ฟรีเซอร์’ สู้กับ ‘เซลล์’ ตอนสู้กับ ‘จอมมารบู’ มันเจ็บเลือด กระจักมันยังลุกขึ้นมาสู้ แล้วเราเป็นคนพากย์เองจะยอมแพ้ตายไปเหรอ ผมก็เลยอึด มีชีวิต ต่อไป แล้วช่วงนั้นโชคดีที่ลูกพาไปโรงพยาบาลทัน หมอเอกซเรย์แล้วบอกน้ำต้อยโชคดีมาก กระดูกสันหลังแตก แล้ววันนี้ผมอยู่โรงพยาบาลดี เป็นหมอมือหนึ่งนะครับ เป็นพันตำรวจเอก มือหนึ่งของประเทศไทยเรื่องผ่าตัดกระดูกสันหลังนะครับ แก้กี้มากุมมือผม ‘น้ำต้อยรู้อะไร ใหมครับ ผมจะช่วยชีวิตน้ำต้อยให้ได้เลย ผมดูการ์ตูนน้ำต้อยมาตั้งแต่เด็ก’ แต่ก็มีคามภูมิใจ มากนะครับ พอสักพักพูดเสร็จ มาเลย หมอถามยามา ‘น้ำต้อยหนูก็ดูเซลเลอร์มูนตั้งแต่เด็ก นะคะ หนูดูใจแอนท์มานะคะ พวกหนูจะช่วยชีวิตน้ำต้อยให้ได้นะคะ’ แล้วก็พับกลับไป การ ผ่าตัดเรียบร้อย ผมไม่ตาย พอตื่นขึ้นมา มานึกได้อะไรรู้ไหม ถอยกลับไป 30 ปีที่แล้วไปที่ ครูสภา คำถามที่สองที่ถามว่า ‘น้ำต้อย เด็กที่ดูการ์ตูนเนี่ย เมื่อโตขึ้นมันจะเป็นคนยังไง’ คำตอบก็คือ ‘เมื่อเขาโตขึ้นแล้ว เขาก็มาช่วยชีวิตผมไงครับ’

นี่ใจครับคือแรงบันดาลใจจากการ์ตูนที่ผมให้หนู ๆ ในสมัยนั้น ซึ่งตอนนั้นก็คือพวก คุณแล้ว แล้วพวกคุณก็มีกำลังใจตอบแทนผม ตอนที่ผมเจ็บป่วย ลูกชายคนเล็กก็มาสร้าง แพนเพจให้ ไม่น่าเชื่อ มีคนเข้ามาเป็นแสน มาให้กำลังใจผมอย่างมาก เด็กก็เขียนแฟนเพจมา หาผมเยอะแยะ ขอขอบคุณมากนะครับ ช่วงผ่าตัดครั้งที่ 2 ‘น้ำต้อยผมส่งพลังให้น้ำต้อย ให้ น้ำต้อยรอดชีวิตนะครับ’ หลายคนมาก ทั้งทหาร คนในเครื่องแบบ โจอี้ บอยก็มีด้วย ก็ต้อง ขอขอบคุณทุกคนนะครับที่เป็นแฟนของผมมา เพราะฉะนั้นการ์ตูนมันสร้างความรู้สึกดี ๆ ให้ พวกเรา เรามองแต่สิ่งที่ดี ๆ แล้วเราก็จะได้สิ่งเหล่านั้นมา

ตอนนี้คุณเป็นผู้ใหญ่ คุณหยุดหึงดู คุณเครียด หลับตานึกถึงตอนสมัยเด็ก มันจุด ประกายความรู้สึกดี ๆ ขึ้นมา จุดพลังขึ้นมา พลังแห่งคุณธรรม พลังแห่งฮีโร่ขึ้นมาในดวงใจ เรา เราก็จะสามารถมีชีวิตอยู่ต่อไปได้ การเป็นฮีโร่ ไม่ได้บอกว่าคุณจะต้องสร้างงานนั้นสำเร็จ ความฝันคุณมีไม่จำเป็นว่าต้องสำเร็จหรอกครับ ความสุขของความฝันคืออะไรครับ คือการได้ ทำในสิ่งที่คุณอยากจะทำ คือความสุขไม่ใช่ความสำเร็จ ผมทำโชว์มาเจ็ด แต่ผมก็ยังอยากทำ เพราะมันเป็นความรู้สึกที่อยากทำ และผมได้ทำ นี่คือความสุขของผม ให้คนได้ดูกัน เนี่ย แหะละครับคือความสุขที่ได้รับจากการ์ตูน ขอขอบคุณครับ”

ก่อนจะจากลา กัน สมัยก่อนเคยพูดว่า ‘หนู ๆ ดูการ์ตูนเสร็จแล้ว ทำการบ้านนะ แล้ว ก็อยากจะทำอะไรก็ทำ’ แต่คิดก่อนว่าสิ่งที่เราทำนั้นมันเดือดร้อนตัวเองไหม เดือดร้อนพ่อแม่ ไหม เดือดร้อนคนรอบข้างไหม เรามาลากัน ผมลาคุณ คุณลาผม ด้วยคำ 7 พยางค์นี้ ‘พลัง คลื่นเต่าสะท้านฟ้า’”

จากทอล์กเรื่อง “ไทม์แมชชีนการ์ตูน สู่ความฝันวัยเด็ก” สามารถวิเคราะห์ ได้ดังนี้

1. ผู้เล่าเรื่อง (Narrator) ผู้เล่าเรื่องในเรื่องนี้ ใช้การเล่าเรื่องผ่านประสบการณ์ชีวิตของตัวเอง โดยเรียกตัวเองว่า “น้ำตอย” ซึ่งผู้พูดเป็นที่รู้จักอยู่แล้วในฐานะนักพากย์การ์ตูนผู้เป็นแรงบันดาลใจให้กับเด็กไทยมาอย่างยาวนาน ดังนั้นกระบวนการเล่าเรื่องจึงเป็นการถ่ายทอดประสบการณ์สอนและให้แนวคิดแก่ผู้ฟัง ในฐานะที่เป็นผู้ใหญ่ที่เป็นที่เคารพและชื่นชอบของเด็ก ๆ และเป็นแบบอย่างของเด็กไทยมาอย่างยาวนาน

นอกจากนี้การแทนตัวเองว่า “น้ำตอย” ทำให้ผู้ฟังรู้สึกผูกพันกับผู้พูดมากยิ่งขึ้น ด้วยประสบการณ์และการรับรู้เรื่องการ์ตูนร่วมกัน ทำให้สามารถเชื่อมต่อกับความคิดและความรู้สึกระหว่างผู้พูดและผู้ฟังได้เป็นอย่างดี

2. แก่นของเรื่อง (Theme) แก่นเรื่องนี้ คือ การ์ตูนคือความสวยงามของโลกวัยเด็ก ที่ไม่ว่าใครจะเติบโตขึ้นมามากมายเพียงใด แต่ทุกครั้งที่คิดถึงการ์ตูนก็เหมือนได้นั่งไทม์แมชชีน กลับไปสู่โลกแห่งความฝันในวัยเด็กอีกครั้ง ซึ่งผู้เล่าเรื่องได้ถ่ายทอดแก่นเรื่องไว้ตั้งแต่เริ่มต้นเรื่องที่ว่า

“เราดูการ์ตูนในสมัยเด็ก ๆ ตอนนี่เราหลับตานึกถึงตอนที่น้ำตอยพากย์การ์ตูนมา

35 ปี ตอนนั้นพวกเราทุกคน 5 ขวบ 7 ขวบ เราดูการ์ตูนด้วยความสนุกสนาน แต่เราก็ได้คุณธรรมจากการ์ตูน เราอยากเป็นฮีโร่ในการ์ตูน ไม่ มีใครอยากเป็นตัวร้ายเลยใช้ไหมครับ การ์ตูนให้ความสนุกสนานในช่วงเวลานั้น และความ ใฝ่ฝันในอดีต แต่เมื่อโตขึ้นเราเป็นผู้ใหญ่ เราทำงานแล้ว แล้วเราก็เรียนหนัก บางคนก็จะลืมความรู้สึก ลืมความสุข คุณธรรมในอดีตไปบ้าง เพราะเราต้องมาทนกับการทำงานหนัก ทนกับเจ้านายที่ขี้แง เราหวนคิดสักนิดนึงว่า เราเคยเป็นเด็ก เราเคยมีความสุขไสยง อย่าให้ความสดใสในอดีตนั้นหมดไป...”

3. เหตุการณ์ (Event) เหตุการณ์ในทอล์กเรื่องนี้ คือการให้ผู้ฟังได้ทวนระลึกถึงความทรงจำอันงดงามในวัยเด็ก ผ่านการ์ตูนที่เสมือนเป็นโลกแห่งความฝัน และเติมไปด้วยจินตนาการ ในขณะที่เมื่อเราโตขึ้น พบเจอเรื่องราวมากมายที่อาจจะทำให้ชีวิตในช่วงหนึ่งเราหลงลืมช่วงเวลาดี ๆ ในช่วงนั้นไป โดย “น้ำตอย” ได้ยกตัวอย่างชีวิตของตัวเองในยามที่ต้องเผชิญกับโรคร้ายจนเกือบเสียชีวิต แต่ในช่วงห้วงเวลาหนึ่งของความคิดก็ได้ย้อนกลับไปนึกถึงการ์ตูนที่เคยดูในวัยเด็ก นึกถึงตัวละคร “ซุนโกกุ” จากเรื่องดราก้อนบอล (Dragon Ball) ที่ต่อสู้กับตัวละครตัวร้ายจนเกือบเอาชีวิตไม่รอด แต่ไม่มีสักครั้งที่ตัวละครนี้จะยอมแพ้ ซึ่งการเล่าเรื่องของผู้พูดทำให้ผู้ชมได้ย้อนเหตุการณ์ไปสู่วัยเด็ก ที่ทุกคนต่างมีความทรงจำ และประสบการณ์ร่วมกัน ซึ่งเหตุการณ์นี้ส่งผลต่อการดำเนินเรื่อง ในประเด็นที่ว่าการ์ตูนที่มักถูกมองว่าเป็นเรื่องไร้สาระในสังคมไทย แต่ในจุดหนึ่งก็สามารถสร้างพลังและให้แนวคิดในการใช้ชีวิตได้

4. ตัวละคร (Character) ตัวละครในเรื่องนี้ทำหน้าที่ถ่ายทอดแก่นเรื่อง คือตัวผู้พูดเอง แก่นเรื่องนี้คือการพาผู้ฟังกลับสู่โลกแห่งความฝันวัยเด็ก โดยผู้พูดใช้ตัวเองเป็นตัวแทนในการเล่าเรื่องว่าในขณะที่เราโตเป็นผู้ใหญ่เราอาจลืมโลกแห่งวัยเด็กไป แต่เมื่อเจอเรื่องราว ๆ ให้คิดถึงการ์ตูนที่เราเคยชื่นชอบ ชื่นชมในความสามารถและความดีของตัวละครเหล่านั้น แล้วนำมาเป็นพลังในการดำเนินชีวิต บุคลิกลักษณะของผู้พูดในฐานะตัวละครของเรื่องนี้คือ การพูดในฐานะ “น้ำตอย เขมเบ้” ซึ่งเป็นตัวแทนของวงการการ์ตูนไทยและเป็น “ฮีโร่” ของเด็กไทยมาอย่างยาวนาน ทำให้พื้นที่ในการพูดคุย

ระหว่างผู้พูดและผู้ฟังใกล้ชิดกันมากขึ้น ส่งผลต่อการถ่ายทอดแก่นเรื่องให้เข้าถึงผู้ชมให้เข้าใจทั้งใน
ด้านความคิดและความรู้สึก

5. ฉาก (Setting) ฉากในเรื่องนี้คือช่วงเวลาชีวิตในวัยเด็กและวัยผู้ใหญ่ของผู้ฟังทุกคน ช่วง
เปลี่ยนผ่านระหว่างวัยเด็กและวัยผู้ใหญ่ที่ทำให้ทัศนคติหรือแนวคิดบางอย่างของเราเปลี่ยนไป ผู้พูดใช้
การดูย้อนมาเป็นสัญลักษณ์ของเวลาวัยเด็ก ซึ่งฉากในเรื่องนี้ทำให้เห็นแก่นเรื่องชัดเจนขึ้นในแง่ที่ทำให้เรา
เห็นความแตกต่างของการดำเนินชีวิต วัยเด็กเปรียบเสมือนวัยแห่งความฝันที่มีการดูเป็นเพื่อนในโลก
ใบนั้น ในขณะที่เมื่อเราเติบโตมาใช้ชีวิตอยู่ในโลกอีกใบที่อาจจะทำลายความสดใสในวัยนั้นไป การใช้
ฉากเป็นช่วงเวลานี้ทำให้บรรยากาศของเรื่องอบอวลไปด้วยความงดงามของความทรงจำที่ผู้ฟังมี
ร่วมกันในช่วงวัยเด็ก ทั้งจากผู้พูดที่เปรียบเสมือนฮีโร่ในวัยเด็ก และจากตัวการ์ตูนที่ผู้พูดได้ยกขึ้น
มาเล่า

6. ความสัมพันธ์เชิงเวลา (Temporal Relations) การเล่าเรื่องในทอล์กเรื่องนี้เป็นการ
เล่าเรื่องย้อนอดีตและลำดับเวลามาจนถึงปัจจุบัน คือนับตั้งแต่ผู้เล่าซึ่งเป็นตัวละครหลักด้วยนั้น เริ่ม
เข้ามาทำงานพากย์การ์ตูนจนกระทั่งประสบความสำเร็จในการทำงาน เป็นต้นแบบของเด็ก ๆ จนถึง
ช่วงเวลาที่เป็จุดหักเหของชีวิตด้วยอาการป่วย ในขณะที่เดียวกันในมุมมองของผู้ฟังก็เหมือนได้เดินทาง
เติบโตผ่านกาลเวลามาพร้อมกับผู้พูด แม้เรื่องเล่าจะใช้เวลาพูดเพียงแค่ 20 นาที แต่ผู้ฟังกลับรู้สึกว่า
ตลอดทั้งเรื่องคือ การได้อยู่ในช่วงเวลาอันยาวนานของชีวิตตั้งแต่เด็กจนถึงวัยปัจจุบัน ได้กลับไปใช้
ชีวิตแบบเด็ก ๆ อีกครั้ง ทำให้เห็นว่าความสัมพันธ์เชิงเวลาในเรื่องนี้สามารถดึงผู้ฟังเข้าไปอยู่ในเรื่อง
และเข้าใจไต่เต้าของเรื่องได้อย่างสมบูรณ์แบบ

7. ความสัมพันธ์เชิงเหตุผล (Causal Relations) วิธีการดำเนินเรื่องผู้เล่าการใช้การดำเนินเรื่อง
แบบเป็นลำดับเวลาทำให้เห็นพัฒนาการของเรื่องได้อย่างเป็นลำดับ เริ่มตั้งแต่บทนำที่นำต่อเล่าเรื่อง
ประสบการณ์ชีวิตที่นำมาสู่การเป็นนักพากย์การ์ตูนเล่าให้เห็นเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นระหว่างทางที่ทำให้
เห็นชีวิตคนที่เมื่อเติบโตขึ้นก็มักลืมนความฝัน ความสนุกในวัยเด็ก แต่แวบหนึ่งผู้เล่าก็อยากให้ผู้ฟังทุก
คนได้หวนกลับไปคิดว่าวัยเด็กการ์ตูนเคยให้พลังอะไรกับเรา และนำต่อยกตัวอย่างเรื่องของตัวเอง
ที่กำลังป่วยอย่างหนัก แต่การ์ตูนที่นำต่อยเคยพากย์ก็เป็นพลังทำให้มีกำลังใจในการต่อสู้กับความ
เจ็บป่วยมากขึ้น

นอกจากนี้ผู้พูดยังนำเสนอประเด็นเรื่องการ์ตูนกับสังคมไทยที่มักถูกมองว่าเป็นเรื่องไร้สาระ ใน
ยุคหนึ่งก็ถูกแปะป้ายว่าเป็นสิ่งมอมเมาเยาวชน จนถูกตั้งคำถามจากสังคมว่า ‘เด็กที่ดูการ์ตูนโตขึ้นมา
จะเป็นอย่างไร’ ซึ่งนำต่อยก็เคยตอบไปว่า ‘การ์ตูนให้ชีวิต ให้พลังบวก เป็นฮีโร่ของเด็ก ๆ’ แต่ในช่วง
ที่นำต่อยกำลังป่วย นำต่อยก็สามารถหาคำตอบให้กับคำถามนี้ได้อย่างชัดเจน ดังที่ผู้เล่าได้เล่าไว้ว่า

“แล้ววันนี้ผมอยู่โรงพยาบาลดี เป็นหมอมือหนึ่งนะครับ เป็นพันตำรวจเอกมือหนึ่ง
ของประเทศไทยเรื่องผ่าตัดกระดูกสันหลังนะครับ แก่ก็มากุมมือผม ‘นำต่อยรู้อะไรไหมครับ
ผมจะช่วยชีวิตนำต่อยให้ได้เลย ผมดูการ์ตูนนำต่อยมาตั้งแต่เด็ก’ แต่ก็มีทศวรรษใจมากนะ
ครับ พอสักพักพูดเสร็จ มาเลย หมอถามมาว่า ‘นำต่อยหนูก็ดูเซเลอร์มูนตั้งแต่เด็กนะคะ
หนูดูใจแอนท์มานะคะ พวกหนูจะช่วยชีวิตนำต่อยให้ได้นะคะ’ แล้วก็พับกลับไป การ
ผ่าตัดเรียบร้อย ผมไม่ตาย พอตื่นขึ้นมา มานึกได้อะไรรู้ไหม ถอยกลับไป 30 ปีที่แล้วไปที

คุรุสภา คำถามที่สองที่ถามว่า ‘น้ำต้อย เด็กที่ดูการตูนเนี่ย เมื่อโตขึ้นมันจะเป็นคนยังไง’ คำตอบก็คือ ‘เมื่อเขาโตขึ้นแล้ว เขาก็มาช่วยชีวิตผมไงครับ’”

พิจารณาคูความสัมพันธ์ของเหตุและผลพบว่าเป็นเหตุเป็นผลกันทั้งเรื่อง เริ่มจากแก่นหลักของเรื่องคือการตูนกับความฝันวัยเด็ก ผู้พูดก็นำเหตุการณ์ต่าง ๆ มาเป็นตัวอย่างมากมายที่ทำให้เห็นความงดงามในวัยเด็ก จนกระทั่งการนำมาสู่ความงดงามที่สุดที่ผู้พูดต้องการนำเสนอ คือการสามารถให้คำตอบได้ว่าการ์ตูนให้อะไรกับเรา เราดูการ์ตูนก็เพื่อความบันเทิง แต่ในความบันเทิงนั้นก็ยังมีข้อคิดสอดแทรกอยู่เสมอ และแรงบันดาลใจจากการตูนที่น้ำต้อยให้เด็ก ๆ ในวันนั้นทำให้เด็ก ๆ โตมาได้ช่วยเหลือชีวิตของน้ำต้อยเอง และผู้พูดได้ฝากข้อคิดไว้ท้ายเรื่องอย่างงดงามว่า

“การเป็นฮีโร่ ไม่ได้บอกว่าคุณจะต้องสร้างงานนั้นสำเร็จ ความฝันคุณมีไม่จำเป็นว่าต้องสำเร็จหรอกครับ ความสุขของความฝันคืออะไรครับ คือการได้ทำในสิ่งที่คุณอยากจะทำ คือความสุขไม่ใช่ความสำเร็จ ผมทำโชว์มาเจ็ด แต่ผมก็ยังอยากทำ เพราะมันเป็นความรู้สึกที่อยากทำ และผมได้ทำ นี่คือความสุขของผม ให้คนได้ดูกัน เนี่ยแหละครับคือความสุขที่ได้รับจากการตูน”

ซึ่งบทสรุปนี้ทำให้เห็นความเป็นเหตุเป็นผลของเรื่องที่เกี่ยวข้องกันได้เป็นอย่างดี

8. ผู้ฟัง (Audience) ผู้ฟังที่ผู้พูดต้องการส่งสารไปถึงคือ คนทั่วไปในสังคม ที่อาจจะยังมีทัศนคติที่ไม่ดีต่อการตูน หรือคนที่กำลังเคร่งเครียดกับชีวิตในวัยผู้ใหญ่ ที่อาจจะกำลังทำตามความฝันมุ่งหาการประสบความสำเร็จในชีวิต แต่เมื่อได้ฟังเรื่องนี้อาจจะได้ใช้ช่วงเวลาในห้วงระยะหนึ่งที่จะย้อนกลับไปหาความสุขในวัยเด็กอีกครั้ง

จากการวิเคราะห์ทำให้เห็นว่าการเล่าเรื่องนี้สามารถเข้าถึงใจผู้ฟังได้เป็นอย่างมาก เพราะการเล่าเรื่องใช้การ์ตูนเข้ามาเป็นองค์ประกอบในการเล่า ซึ่งเรื่องการ์ตูนเปรียบเสมือนความทรงจำในวัยเด็กของผู้ฟัง ถือเป็นอีกสัญลักษณ์หนึ่งที่ทำให้ผู้ฟังสามารถสร้างการรับรู้ร่วมกัน และทำให้เกิดความรู้สึกมีส่วนร่วมได้ สิ่งสำคัญที่สุดในเรื่องนี้ คือ ผู้เล่าเรื่อง (Narrator) หรือ “น้ำต้อย” ที่เป็นเหมือนฮีโร่ของเด็กทุกคน ที่วันนี้เติบโตมาเป็นผู้ใหญ่และมานั่งฟังฮีโร่ในวัยเด็ก ของตัวเองเล่าเรื่องประสบการณ์ชีวิต ในทุก ๆ ช่วงของเรื่องเล่า จึงเหมือนการได้ย้อนอดีตไปอยู่ในช่วงเวลาเดียวกันระหว่างผู้พูดและผู้ฟัง ทำให้เห็นได้ว่าผู้เล่าเรื่องส่งผลกระทบต่อพลังของทอล์กเรื่องนี้เป็นอย่างมาก

2. เรื่อง “เสียงของชนเผ่าพื้นเมืองประเทศไทย” คุณสุวิชาน พัฒนาไพรวลัย

ทอล์กเรื่อง “เสียงของชนเผ่าพื้นเมืองประเทศไทย” นำเสนอเรื่องชีวิตของชาวปกากะญอที่มีวิถีชีวิตอยู่กับธรรมชาติ มีขนบประเพณีและวัฒนธรรมของตัวเองมากอย่างยาวนาน แต่เมื่อถึงวันหนึ่ง กลับกลายเป็นว่าสิ่งเหล่านั้นคือ ความกล้าหลัง ชาวปกากะญอถูกเบียดเบียนจากคนภายนอก ทำให้วิถีชีวิตของพวกเขาเปลี่ยนไป ทอล์กเรื่องนี้นำเสนอผ่านบทเพลง และเครื่องดนตรีพื้นบ้านผสมผสานกับการเล่าเรื่อง ซึ่งเนื้อเรื่องมีดังนี้

[ดนตรีพื้นเมือง]

“ก่อนโน้น เราคือครอบครัวเดียวกัน ชนเผ่าเดียวกัน ฟ้าก็เครือเดียวกัน
ด้วยสายลมแสงแดดแปรเปลี่ยน ฟ้าก็ออกดอกผล แผ่นดินแคบลง

คนเพิ่มขึ้น รุกราน แกร่งแย่ง โลกจึงร้องไห้ ญาติหญิงเฮ้ย ญาติชายเฮ้ย

*กลับมาร่วมกินชั้นโตกเดียวกันเถิด กลับมาร่วมกินแกงฟักเขียวกับไก่สีขาว
กลับมาร่วมกินปลอบโยน ให้โลก หยุ่ร้องไห้”*

ขอบคุณมากครับผม ผมเรียกตัวเองว่า “ปกากะเณอ” นะครับผม ก็ดีใจนะครับที่
คนยังรู้ว่าปกากะเณออย่างน้อยอยู่ที่เชียงใหม่ ไม่ได้บอกว่ายู่ปัตตานีนะครับ
ปกากะเณอ แปลว่า ‘คนหรือมนุษย์’ นะครับ นั่นหมายความว่าเรามองคุณค่า ศักดิ์ศรี
ความเป็นมนุษย์เท่าเทียมกัน คนอื่นก็เท่ากับเรา เราก็เท่ากับคนอื่นนะครับ แต่คนมักจะเรียก
พวกผมว่า ‘กะเหรี่ยง’ บ้าง ‘คาเรน’ บ้าง ‘กายน’ บ้าง ‘ยาง’ บ้างนะครับ ซึ่งผมไม่เข้าใจ
ความหมายว่ามันแปลว่าอะไรนะครับผม แต่นั่นมันไม่สำคัญเท่าคนมองเราว่า เราเป็นอย่างไร
มากกว่านะครับ บรรพบุรุษของผมไม่เคยสอนว่า ต้องไปทำให้น้ำท่วมที่กรุงเทพฯ หรือที่ไหน
นะครับ ไม่เคยสอนว่าต้องทำให้ฝนแล้ง ไม่เคยสอนว่าต้องทำให้เกิดหมอกควันนะครับ
แต่เวลาเกิดเรื่องเหล่านั้น คนมักจะชี้มาที่พวกเราเสมอ ๆ นะครับผม

บรรพบุรุษของผมไม่เคยสอนเลยว่า ถ้าอยากกินปลา ต้องตกปลาเป็นเท่านั้นนะ
ครับ แต่บอกว่าถ้าอยากกินปลา ต้องดูแลรักษาลำห้วย ลำธารซึ่งเป็นที่อยู่ของปลานะครับ
แล้วก็ถ้ากินข้าวนะครับ ต้องดูแลผืนดินซึ่งเป็นแหล่งกำเนิดของเมล็ดพันธุ์ข้าว ถ้าอยากกินน้ำ
ต้องดูแลป่า เพราะว่าเป็นแหล่งกำเนิดลำห้วยนะครับ

บรรพบุรุษของผมไม่เคยสอนว่าต้องไปตกปลาที่บ่อปลาของคนอื่นนะครับ ไม่เคย
สอนว่า ต้องไปตกปลาที่แม่น้ำของคนอื่นนะครับ และไม่เคยสอนว่า ต้องไปปลูกข้าวที่ผืนนา
ของคนอื่น ไม่เคยสอนว่าต้องไปปลูกไร่ข้าวโพดที่บ้านของคนอื่น ไร่ของคนอื่น ไม่เคยสอนว่า
ต้องไปปลูกกล้วยที่แผ่นดินของคนอื่น และไม่เคยสอนว่าต้องเป็นเจ้าของและผูกขาด
เมล็ดพันธุ์พืชพรรณธัญญาหาร ไม่เคยสอนว่าต้องเป็นเจ้าของและผูกขาดสัตว์นานาพันธุ์ ไม่
เคยสอนว่าต้องเป็นเจ้าของและผูกขาดยารักษาโรค ไม่เคยสอนว่าต้องเป็นเจ้าของและผูกขาด
ความรู้และอำนาจนะครับ แล้วใครที่ทำเรื่องเหล่านั้นครับ บรรพบุรุษของผมสอนแล้วว่า ทำ
เท่าที่เรากิน กินเท่าที่เรามีนะครับ แต่มีวันหนึ่งนะครับ เราก็ถูกรุกถูกเร้า ถูกผลักดัน ถูก
กดดัน และถูกสอนว่าต้องเปลี่ยนนะครับ ด้วยเหตุผลของคำว่า ‘การพัฒนา’ มาวันนี้พี่น้อง
ของผมส่วนหนึ่งก็เปลี่ยนตามนะครับ แต่ก็ถูกกล่าวหาว่าไม่พอเพียง ทำลายล้างนะครับ
ในขณะที่พี่น้องของผมอีกส่วนหนึ่ง พยายามที่จะรักษาวิถีวัฒนธรรมดั้งเดิมตามบรรพบุรุษได้
สอนไว้ แต่ก็ถูกหาว่า ล้าหลัง ไม่มีการศึกษา ด้อยพัฒนา ไม่มีอารยธรรม

ผมมาที่วันนี้ะครับ ก็เพื่อที่จะมาถามครอบครัวชาว TEDx ว่าแล้วผมควรจะทำ
อย่างไรนะครับ ลูกผมจะอยู่อย่างไร เหลนผมจะกินอย่างไร เมื่อคนกินข้าวไม่เคยเห็นต้นข้าว
คนกินน้ำไม่เคยดูแลผืนป่าและต้นน้ำ คนกินข้าว คนกินพืชพรรณธัญญาหารไม่เคยดูแลใส่ใจ
ผืนแผ่นดินแม่ะครับ

ผมรู้สึกว่ามันเครียดเกินไปหรือเปล่าครับ มันไม่ใช่ธรรมชาติของผมนะครับ แต่ว่า
ชีวิตบางทีมันก็ต้องแบบนี้บ้างนะครับ

[ดนตรีพื้นเมือง]

“พี่น้องเอ๋ย เออะ เออะ เอ๋ย พี่น้องเอ๋ย เออะ เออะ เอ๋ย

พี่น้องเอ๋ย เออะ เออะ เอ๋ย พี่น้องเอ๋ย เออะ เออะ เอ๋ย

เรากินปลา ต้องรักษาห้วย รักษา นะ นะ น้ำ
 เรากินเขียด ต้องดูแลป่า ดูแล ปะ ปะ ป่า
 อย่าไปชื่นชม อย่าคิดอิจฉา
 บ้านเขาดี เขาก็ต้องซื้อ น้ำเขาดี เขาก็ต้องซื้อ
 อย่ามาพลิกพื้นแผ่นดินบ้านเรา
 มีผ้าพอห่ม มีข้าวพอกิน
 เบเล เบเลเบ...
 อย่าไปชื่นชม อย่าคิดอิจฉา
 บ้านเขาดี เขาก็ต้องซื้อ น้ำเขาดี เขาก็ต้องซื้อ
 อย่ามาพลิกพื้นแผ่นดินบ้านเรา
 มีผ้าพอห่ม มีข้าวพอกิน
 เบเล เบเลเบ...”

พิธีกร: ขอบคุณมากเลยนะคะ เมื่อกี้ฟังแล้วเชื่อว่าหลายคนคงจะจับใจไปกับบทเพลงนี้เลยคะ พี่ชิคะ จะสังเกตว่านอกจากเครื่องดนตรีของปกากะญอ เห็นมีเครื่องดนตรีอย่างอื่นด้วย อยากจะให้พี่เล่าถึงคอนเซ็ปต์การผสมผสานนี้หน่อยหนึ่งคะ

สปีกเกอร์: เครื่องดนตรีที่เรามาเล่นด้วยกันนะคะ ก็หลากหลายนะคะ ก็เริ่มจากเครื่องดนตรีปกากะญอเรียกว่า ‘เตหน่ากู’ นะครับผม บางทีคนไทยฟังก็บอกว่าเครื่องดนตรีปกากะญอชื่อจิ้ง เตหน่ากู นะครับ ไม่ได้ไปเตะไคร นะครับ ที่นี้เราก็เอาเครื่องดนตรีของตะวันตกมา ตะวันออกมา แล้วก็ดนตรีชนเผ่า เวลาเราพูดถึงดนตรีชนเผ่า คนจะไม่ค่อยนึกถึงเครื่องดนตรีชนเผ่าที่เป็นชนพื้นเมืองเท่าไรนะครับ ถ้าเราพูดถึงดนตรีล้านนา ก็จะพูดถึง สะล้อ ซอ นะครับ ถ้าพูดถึงดนตรีไทยก็ไปจะเข้ ไปอะไรไกล นะครับ เพราะฉะนั้นเรารู้สึกว่าเครื่องดนตรี เหล่านี้มันไม่ได้เป็นส่วนหนึ่งของการนับวงศาตามาติของดนตรีแบบพื้นบ้านแบบไทย ๆ เท่าไรนะครับผม ที่นี้ที่เรามาด้วยกันเพื่อจะให้เราเห็นว่าดนตรีไม่ว่าจะพื้นบ้าน ไม่ว่าจะบนบ้าน ใต้ถุน หรืออะไรก็แล้วนะครับ มันก็สามารถเล่นด้วยกันได้ บรรเลงบทเพลงด้วยกัน บนพื้นฐานของการยอมรับและการเคารพให้พื้นที่ซึ่งกันและกัน บางพื้นที่เราก็ให้พื้นที่ของอันหนึ่ง บางพื้นที่เราก็ให้ของอีกอันนะครับ ที่นี้ผมต้องการชี้ให้เห็นว่าเครื่องดนตรี วัฒนธรรมมันอยู่ด้วยกันได้ แล้วทำไมคนถึงจะอยู่ด้วยกัน อยู่ร่วมกันไม่ได้ครับผม ขอขอบคุณครับ

พิธีกร : ขอเสียงปรบมือให้พี่ชิตั้ง ๆ อีกครั้งครับผม

จากทอล์กเรื่อง “เสียงของชนเผ่าพื้นเมืองในประเทศไทย” สามารถวิเคราะห์ ได้ดังนี้

1. ผู้เล่าเรื่อง (Narrator) ผู้เล่าเรื่องบอกเล่าเรื่องราวผ่านมุมมองของการเป็นคนปกากะญอที่มานำเสนอเรื่องราววิถีชีวิตของชาวปกากะญอ ที่มีวิถีชีวิตเกี่ยวพันกับธรรมชาติ มีประเพณี วัฒนธรรมเป็นของตัวเอง แต่มักจะถูกมองว่าเป็นวิถีชีวิตที่แตกต่างจากบรรพบุรุษสังคมภายนอก ผู้เล่าใช้การเล่าเรื่องโดยนำคำสอนของบรรพบุรุษมานำเสนอให้เห็นแนวคิดและวิถีชีวิตที่เรียบง่าย ไม่เคยเบียดเบียนใคร ซึ่งในขณะที่เล่าเรื่องผู้พูดก็ไม่ได้ตั้งตัวว่าเป็นผู้ที่จะมาสอนหรือมีสถานะเหนือกว่าผู้ฟัง แต่เป็นเพียงชาวปกากะญอคนหนึ่งที่ยากออกมาเล่าเรื่องราวของ

ชาวปกากะญอให้คนภายนอกได้รับรู้ ให้รู้จักวิถีชีวิต และวัฒนธรรมที่ทำให้ชาวปกากะญอใช้ชีวิตอย่างมีความสุขมาอย่างยาวนาน แต่การเปลี่ยนแปลงของสังคมทำให้ชีวิตของชาวปกากะญอถูก ‘บังคับ’ ให้ปรับเปลี่ยนไปในแนวทางที่คนภายนอกต้องการ

2. แก่นของเรื่อง (Theme) แก่นของเรื่องนี้คือการต้องการนำเสนอว่าวิถีชีวิตของชาวปกากะญอ ที่ถูกเข้าไปเบียดเบียนทำให้วิถีชีวิตเปลี่ยนไป โดยบรรทัดฐานของสังคมที่เรียกว่า “การพัฒนา” ทำให้วัฒนธรรมอื่นที่มีอยู่ในสังคมไทย กลายเป็นความแตกต่าง และถูกตีค่าว่าล้าหลัง วิถีชีวิตที่เคยมีความสุข ก็เปลี่ยนแปลงไปเป็นการดิ้นรนปรับตัวเพื่อการเอาชีวิตรอด ดังที่ผู้เล่าได้เล่าไว้ตอนหนึ่งว่า

“บรรพบุรุษของผมสอนแคว่ว่าทำเท่าที่เรากิน กินเท่าที่เรามีนะครับ แต่มีวันหนึ่งนะครับ เราก็ถูกรุกถูกเร้า ถูกผลักดัน ถูกกดดัน และถูกสอนว่าต้องเปลี่ยนนะครับ ด้วยเหตุผลของคำว่า ‘การพัฒนา’ มาวันนี้พี่น้องของผมส่วนหนึ่งก็เปลี่ยนตามนะครับ แต่ก็ถูกกล่าวหาว่าไม่พอเพียง ทำลายล้างนะครับ ในขณะที่พี่น้องของผมอีกส่วนหนึ่ง พยายามที่จะรักษาวิถีวัฒนธรรมดั้งเดิมตามบรรพบุรุษได้ สอนไว้ แต่ก็ถูกหาว่า ล้าหลัง ไม่มีการศึกษา ด้อยพัฒนา ไม่มีอารยธรรม...”

อีกทั้งผู้เล่ายังนำเสนอมุมมองเรื่องความแตกต่าง ที่กีดกันวัฒนธรรมออกจากกัน และตีค่าสูงต่ำ ไม่เท่าเทียมกัน ผ่านสัญลักษณ์คือ เครื่องดนตรีที่นำมาเล่นบนเวที ซึ่งเป็นการผสมผสานระหว่างเครื่องดนตรีของชาวปกากะญอที่ชื่อว่า “เตหน่ากู” และเครื่องดนตรีทั้งตะวันออกและตะวันตก เพื่อแสดงให้เห็นว่าแม้แต่เครื่องดนตรีต่างถิ่น ต่างวัฒนธรรมยังมาบรรเลงเป็นเพลงอันไพเราะด้วยกันได้ แล้วเหตุใดคนเราจึงยังมีอคติต่อกันและกันอยู่ ดังที่ผู้เล่าเรื่องได้กล่าวไว้ในตอนท้ายเรื่องว่า

“ดนตรีไม่ว่าจะพื้นบ้าน ไม่ว่าจะบนบ้าน ใต้ถุน หรืออะไรก็แล้วนะครับ มันก็สามารถเล่นด้วยกันได้ บรรเลงบทเพลงด้วยกัน บนพื้นฐานของการยอมรับและการเคารพให้พื้นที่ซึ่งกันและกัน บางพื้นที่เราก็ให้พื้นที่ของอันหนึ่ง บางพื้นที่เราก็ให้ของอีกอันนะครับ ที่นี้ผมต้องการชี้ให้เห็นว่าเครื่องดนตรี วัฒนธรรม มันอยู่ด้วยกันได้ แล้วทำไมคนถึงจะอยู่ด้วยกันอยู่ร่วมกันไม่ได้ครับผม...”

3. เหตุการณ์ (Event) เหตุการณ์ในเรื่องนี้ เล่าจากเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นจริงในสังคมชาวปกากะญอ เริ่มตั้งแต่การปูเรื่องให้เห็นวิถีชีวิตของชาวปกากะญอ จนถึงวันที่ถูก “การพัฒนา” เข้ามาแทรกแซงวัฒนธรรมและสังคมของชาวปกากะญอ ที่ทำให้วิถีชีวิตเปลี่ยนไป และยังคงถูกมองว่าล้าหลัง เพราะมีวิถีชีวิตและแนวคิดไม่เหมือนอย่างสังคมภายนอกอยากให้เป็น เรื่องเล่านี้ดำเนินไปอย่างเรียบง่ายและกระชับ แฝงไปด้วยความจริงใจของผู้เล่า ทำให้ผู้ฟังรู้สึกคล้อยตาม และกระตุ้นความคิดให้ทุกคนเข้าใจและตระหนักถึงความแตกต่างทางวัฒนธรรมที่สามารถอยู่ร่วมกันได้ บนพื้นฐานของการเคารพซึ่งกันและกัน

4. ตัวละคร (Character) ตัวละครหลักที่อยู่ในเรื่องนี้เป็นชาวปกากะญอ ที่ผู้เล่านำเสนอให้เห็นบุคลิกลักษณะของชาวปกากะญอ รวมถึงวิถีชีวิตที่เรียบง่ายไม่เบียดเบียนผู้อื่น ซึ่งตัวละครในเรื่องนี้มีความสำคัญมากต่อการเล่าเรื่อง เนื่องจากทำให้เห็นว่าในขณะที่ชาวปกากะญอไม่เคยเบียดเบียนใคร แต่คนภายนอกก็เข้าไปเบียดเบียนวิถีชีวิตของพวกเขาด้วยคำว่า “การพัฒนา” ซึ่ง

การเล่าเรื่องของตัวละคร เป็นการขับเคลื่อนให้ผู้ฟังเข้าใจแก่นเรื่อง และทำให้เกิดความรู้สึกถึงความสุขและความเรียบง่ายของชาวปากาเกะญอที่แฝงอยู่ในเรื่องเล่าเหล่านั้นได้ เช่นในตอนที่ว่า

“บรรพบุรุษของพวกผมไม่เคยสอนคำว่า ถ้าอยากกินปลา ต้องตกปลาเป็นเท่านั้นนะ ครับ แต่บอกว่าถ้าอยากกินปลา ต้องดูแลรักษาลำห้วย ลำธารซึ่งเป็นที่อยู่ของปลานะครับ แล้วก็ถ้ากินข้าว นะครับ ต้องดูแลผืนดินซึ่งเป็นแหล่งกำเนิดของเมล็ดพันธุ์ข้าว ถ้าอยากกินน้ำ ต้องดูแลป่า เพราะว่าเป็นแหล่งกำเนิดลำห้วย นะครับ...”

ความสวยงามของวิถีชีวิตที่ผู้พูดสะท้อนผ่านเรื่องเล่าที่ยกตัวอย่างข้างต้น ทำให้ผู้ฟังเริ่มตั้งคำถามกับการที่สังคมภายนอกยึดยึดความเปลี่ยนแปลงให้กับชาวปากาเกะญอ ทั้ง ๆ ที่ไม่จำเป็นและไม่ทำให้เกิดประโยชน์ใด ๆ แก่สังคม เพราะสังคมประกอบขึ้นจากความหลากหลาย ไม่ใช่การเปลี่ยนแปลงให้ทุกอย่างต้องเหมือนกันหมด

ดังนั้นจึงเห็นได้ว่าในเรื่องนี้ ตัวละครมีความสำคัญที่สุดในขับเคลื่อนเรื่องราวให้เข้าถึงผู้ฟัง และตั้งคำถามกับสังคมในเรื่องการพัฒนาในรูปแบบที่ไม่จำเป็นมากขึ้น

5. ฉาก (Setting) ฉากในเรื่องนี้คือหมู่บ้านหรือชุมชนที่อยู่ของชาวปากาเกะญอรวมถึงวิถีชีวิตที่อิงกับธรรมชาติ ถ่ายทอดผ่านเรื่องเล่าที่ทำให้เห็นความเรียบง่ายของการใช้ชีวิต และแสดงให้เห็นการเปลี่ยนแปลงของวิถีชีวิตที่ถูกผลักดันให้เกิดการพัฒนา แต่กลายเป็นว่าการพัฒนานั้น คือการเข้าไปเปลี่ยนแปลงวิถีชีวิต และทำให้สังคมของชาวปากาเกะญอเปลี่ยนไป

ฉากในเรื่องนี้ มีความสำคัญเช่นเดียวกับตัวละคร เพราะทำให้เห็นสังคม วิถีชีวิตของชาวปากาเกะญอได้ชัดเจนมากขึ้น ทำให้ผู้ฟังเข้าใจประเด็นที่ผู้เล่านำมาสื่อสารได้มากขึ้น

6. ความสัมพันธ์เชิงเวลา (Temporal Relations) ความสัมพันธ์เชิงเวลาการดำเนินไปของเหตุการณ์ในเรื่องนี้ค่อนข้างกระชับคือเริ่มต้นด้วยการกล่าวถึงปากาเกะญอสะท้อนวิถีชีวิตผ่านคำสอนที่ผู้เฒ่านำมาเล่าและจบลงที่การสะท้อนให้เห็นว่าตอนนี้ชาวปากาเกะญอถูกเบียดเบียนจากการพัฒนาถูกกีดกันให้เกิดความแตกต่างและสมุดตอนจบในตอนท้ายว่าโดยเปรียบเทียบกับคนตรีนี้ (ยกตัวอย่าง) ซึ่งทำให้เห็นว่าคนตรีแตกต่างกันยังสามารถเล่นด้วยกันได้อย่างไพเราะลงตัวทำไมความแตกต่างของมนุษย์ถึงอยู่ร่วมกันไม่ได้ทำไมต้องเปลี่ยนแปลงและพัฒนาที่ทำให้วิถีชีวิตของคนเปลี่ยนไป

7. ความสัมพันธ์เชิงเหตุผล (Causal Relations) คือ ความสัมพันธ์เชิงเหตุและผลของเรื่องนี้เห็นได้ว่ามีความสัมพันธ์กันทั้งเรื่องโดยประเด็นหลักที่ยกให้เห็นคือความสัมพันธ์ของเรื่องการปูให้เห็นเรื่องวิถีชีวิตของชาวปากาเกะญอที่ท้ายที่สุดกลับถูกเบียดเบียนจากบุคคลภายนอกที่เข้าไปพัฒนาทำให้วิถีชีวิตของชาวปากาเกะญอเปลี่ยนไปอีกทั้งยังมีประเด็นเรื่องการสร้างความแตกต่างระหว่างคนเมืองกับชาวปากาเกะญอทั้งนี้ในเรื่องไม่ได้ระบุว่าผู้ที่พยายามผลักดันให้ชาวปากาเกะญอเปลี่ยนแปลงนั้นคือใคร แต่ผู้ฟังสามารถตี 3 ได้เองว่าคนที่เข้าไปเบียดเบียนนั้นคือบุคคลภายนอกที่นำแนวคิดหรือมาตรฐานของตัวเองนั้นไปตัดสินวิถีชีวิตของผู้อื่น ทำให้เห็นการดำเนินเรื่องที่เชื่อมโยงกันและเข้าใจแก่นเรื่องได้ดี

8. ผู้ฟัง (Audience) บุคคลภายนอกคุณหน่วยงานและองค์กรต่าง ๆ ที่พยายามเข้าไปเปลี่ยนแปลงวิถีชีวิตของชาวปากาเกะญอ

จากทอล์กเรื่องนี้สิ่งที่เด่นชัดที่สุดคือ แก่นเรื่อง และเหตุการณ์ประกอบที่เข้าใจได้ง่าย ไม่ซับซ้อน ดำเนินเรื่องโดยการแสดงให้เห็นความสัมพันธ์ของเหตุและผลของเรื่อง คือ การปูให้เห็นเรื่องวิถีชีวิตของชาวปกากะญอที่อยู่ด้วยวิถีชีวิตที่เป็นธรรมชาติ มีวัฒนธรรมของตัวเอง และอยู่กันอย่างสงบสุขมาเป็นเวลานาน แต่ท้ายที่สุดกลับถูกเบียดเบียนจากบุคคลภายนอกที่เข้าไปพัฒนาทำให้วิถีชีวิตของชาวปกากะญอเปลี่ยนไป ทำให้วิถีชีวิตของชาวปกากะญอถูกมองว่าเป็นเรื่องแปลกและแตกต่าง อีกทั้งการยกตัวอย่างในตอนสุดท้าย โดยการยกตัวอย่างดนตรีที่ใช้เล่นบนเวทีว่าเป็นเครื่องดนตรีต่างชาติพันธุ์กัน ก็ยังสามารถบรรเลงเพลงร่วมกันได้อย่างไพเราะ ทำไมคนจึงจะอยู่ร่วมกันไม่ได้ ทำให้แก่นเรื่องชัดเจน และเข้าใจมากยิ่งขึ้น

การปูเรื่องเล่า โดยการเล่าถึงคำสอนของบรรพบุรุษ ที่แสดงถึงวิถีชีวิตของชาวปกากะญอ ประกอบกับท่วงทำนอง จังหวะการเล่าเรื่องของผู้เล่าในฐานะชาวปกากะญอ ทำให้เห็นภาพความเรียบง่ายของวิถีชีวิต ประกอบกับอารมณ์ความรู้สึกของการเป็นคนถูกเบียดเบียนที่แฝงอยู่ในการเล่าเรื่อง ทำให้ผู้ฟังที่ถือเป็นส่วนหนึ่งของ “คนนอก” ที่นำการพัฒนาเข้าไปเปลี่ยนแปลงบรรยากาศเหล่านั้น ได้ถูกคิดถึงเสียงที่ผู้พูดส่งมาถึงผู้ฟังได้เป็นอย่างดี

3. เรื่อง “เด็กกำพร้าพลาด ผลผลิตจากการกระทำและไม่กระทำของเราทุกคน”

คุณทิชา ณ นคร

ทอล์กเรื่อง “เด็กกำพร้าพลาด ผลผลิตจากการกระทำและไม่กระทำของเราทุกคน” นำเสนอเรื่องมุมมองที่มีต่อระบบสังคมของคุณทิชา ณ นคร ผู้อำนวยการศูนย์ฝึกและอบรมเด็กและเยาวชน (ชาย) บ้านกาญจนาภิเษก ที่มองว่าระบบในสังคมอาจเป็นสาเหตุที่ทำให้เยาวชนกระทำผิด และปิดกั้นโอกาสในการกลับตัวให้กับเยาวชนเหล่านั้น ซึ่งเนื้อเรื่องทั้งหมดมีดังนี้

“ก่อนอื่นเลยนะคะ ป้าคงต้องขออนุญาตลูกหลานป้า ซึ่งก็นั่งอยู่ในนี้ด้วย 6 คน แล้วก็ต้องขอโทษ และขอบคุณที่วันนี้ป้าจะนำเรื่องราวในบ้านกาญจนาภิเษกมาแบ่งปันให้พวกเราในห้องนี้ได้รับทราบ ป้าจะเริ่มเลยนะคะ

ที่จริงบ้านป้ามีเยาวชนซึ่งเป็นเยาวชนผู้ชายเป็นร้อย แต่ว่าอยากจะขอเริ่มด้วยเยาวชนหนึ่งคนที่ยอยากจะเล่าให้เราฟังเรื่องราวของเขา คนแรกนะคะ ‘เอ’ เอเขา บอกว่าในวันที่เขาได้ลั่นไกใส่คูริของเขา วันนั้นคูริของเขาไม่ตาย กระสุนพลาดเป้าไป แต่ว่าในเหตุการณ์วันนั้นเอง มีการเดินยินยอม มีการสรรเสริญ มีการชื่นชม มีความรู้สึกภักดี แก่งนายกล้า ซึ่งสำหรับเอ สิ่งเหล่านี้ไม่เคยมีมาก่อนในวันที่ยังเป็นหนุ่มน้อย ดังนั้นมันเหมือนกับเป็นพันธะสัญญาที่เอมีต่อตัวเอง การลั่นไกครั้งที่ 2 ต้องมีคนตาย เพราะไม่อยากให้คนที่ชื่นชมยินยอมสรรเสริญผิดหวังนะคะ ส่วน ‘บี’ บีบอกว่าแม่ของผมนะครับ สามารถที่จะคว่ำอุปสรรคทุกอย่างตีผมได้ ถ้าผมกลับบ้านดึก ก็จะปิดประตูบ้านไม่ให้ผมเข้าไป ไข่ ผมไม่เอาคืนหรอก เพราะเขาคือแม่ของผม แต่ว่าผมจะเก็บทุกอย่างเอาไว้ในกล่องความทรงจำของตัวเอง วันหนึ่งเมื่อคุณโตขึ้นมาเป็นวัยรุ่น ผมก้าวร้าว ผมใช้ความรุนแรง ผมไม่มีความละเอียดใจ ต่อการกระทำใด ๆ ทั้งสิ้น ต่อหลายคน ต่อหลายชีวิต กว่าผมจะถูกจับกุม ป้ามาที่นี่ไม่ใช่เพื่อจะบอกว่าหลานป้าทั้งเอและบี และอีกร่วมร้อยคนในบ้านกาญจนาภิเษก และอีกหลายพันคนที่ปล่อยไปแล้ว เขาทำในสิ่งที่ถูกต้อง ป้าไม่ได้ตั้งใจจะมาบอกเช่นนั้น แต่ป้าอยากบอก

กับพวกเราทุกคนว่าใกล้ถึงเวลาแล้วหรือยัง ที่เราจะทบทวน การใช้ความรุนแรงของเด็กวัยรุ่น การกระทำผิดกฎหมาย และที่สำคัญก็คือทบทวนกระบวนการยุติธรรม การฟื้นฟูเหยี่ยวาเด็กที่อยู่ในสถานควบคุม เรามองมุมใหม่ได้ไหม หรือว่าเราลบความรู้เก่าออกไปบ้างได้ไหม ป้าคิดว่าถ้าหากว่าเราทำสิ่งนี้ บางทีเราอาจจะได้คำตอบ อยากให้ลองดู ลองจินตนาการดูง่าย ๆ สั้น ๆ ว่าเราทุกคนที่อยู่ในห้องนี้ เป็นเอหรือปิ๊กได้เรามีเงื่อนไขในชีวิตเหมือนเขาทุกประการ มีแผลกาย มีแผลใจ มีครอบครัวที่กระปรองกระแพรง สภาพแวดล้อมทุกอย่างเหมือนเลยนาที่แห่งการตัดสินใจมาถึง คำถามคือว่าเราจะตัดสินใจแบบไหน ระหว่าง ยิ่ง ไม่ยิ่ง ซ้ำ ไม่ซ้ำ พวกเราที่นั่งอยู่ในห้องประชุมนี้ทราบความจริงเรื่องนี้หรือเปล่า ความจริงที่ว่าในประเทศไทยของเรานี้ ในแต่ละปีเรามีเด็กนักเรียนเดินเข้าไปในโรงเรียนในแต่ละปีประมาณ 1 ล้านคนต่อปี นี่เป็นตัวเลขกลม ๆ นะคะ ขณะเดียวกันเราก็มีเด็กเดินออกจากประตูโรงเรียนปีละ 100,000 คน ตัวเลขกลม ๆ แต่ว่าตอนที่เขาออก เขาเป็นเด็กที่ชื่อ “Drop out” ในขณะเดียวกัน เขาก็มีตัวเลขจากกระทรวงยุติธรรมซึ่งดูแลนักโทษที่เป็นเด็กและผู้ใหญ่ กระทรวงยุติธรรมก็บอกกับเราว่าในแต่ละปีมีเด็กถูกจับ 35,000 - 50,000 คน ตัวเลขจะเหวี่ยงไปเหวี่ยงมา เกือบ 70% เป็นเด็ก “Drop out” ถ้าเราหยุดตรงภาพนี้ เราจะเห็นชัดเจนนะคะว่ามันมีการเคลื่อนที่จากกระทรวงศึกษาธิการ จากโรงเรียนเข้าสู่กระทรวงยุติธรรม เข้าสู่คุก เหตุผลสำคัญมันเกิดขึ้นเนื่องจากว่าเวลาเราให้เด็กหนึ่งคน Drop out เขาไม่ได้เอาแค่ร่างกาย ไม่ได้เอาชื่อ ไม่ได้เอานามสกุลออกไปเท่านั้น แต่เขายังได้เอาความพ่ายแพ้ติดตัวไปด้วย และเมื่อความพ่ายแพ้เหล่านี้ได้บวกกับเวลาว่างอันมาก บวกกับอายุซึ่งไม่มากพอ การก่ออาชญากรรมจึงเป็นสิ่งที่เกิดขึ้นได้ง่ายแม้ว่าเขาไม่ได้ born to be แม้ว่าเขาไม่ได้มีเจตจำนงที่อิสระ คำถามก็คือว่า เราเคยตั้งคำถามเหล่านี้กับสังคมไทยบ้างหรือเปล่า หรือว่าเรายังสนุกกับการที่จะจัดการกับปัจเจกหนึ่งคน มากกว่าที่จะตั้งคำถามกับระบบที่ผิดพลาด

สิ่งที่ป้าอยากบอกกับพวกเราตรงนี้อีกนิด ก็คือว่าเมื่อกี้เราพูดถึงว่า ถ้าที่นี้คือ คุณสมมติแบบนี้ป้าก็เกรงใจ แต่มันได้อารมณ์มาก และพวกเราที่นั่งอยู่เป็นนักโทษ คุณคิดว่าคำสั่ง อำนาจ กฎเหล็ก การกลั่นแกล้ง ความสัมพันธ์แนวตั้ง วิถีวัฒนธรรมคุกที่เล่นกับด้านมืดของเราตลอดเวลา คุณเชื่อหรือว่าสิ่งเหล่านี้ สามารถที่จะสร้างจุดเปลี่ยนให้กับคนที่ทำผิดได้ และแน่นอนคุกก็เป็นแบบนี้ทั้งประเทศ 43 แห่ง คุกเด็ก 19 แห่งก็เป็นเช่นนี้ สำหรับบ้านกาญจนาภิเษกนะคะ ในฐานะที่เราเป็น 1 ใน 19 ของคุกเด็กในประเทศไทย เราไม่เชื่อเช่นนั้น บ้านกาญจนาภิเษกก็เลยมีแบบของตัวเองให้ห่างไกลจากความเป็นคุก ที่นี้ไม่มีประตูเหล็กหนา เขาเรียกว่าลั่นกลอนกันหลายชั้น ไม่มีรั้ว ไม่มีการตรวจค้นร่างกาย ไม่มีการควบคุมสูง และที่สำคัญอะไรก็ตามที่เป็นสัญลักษณ์ของคุก ในบ้านหลังนี้จะถูกเอาออกไปหมด เช่น ที่นี้ไม่มีกุญแจมือ ไม่มีไม้กระบอง ไม่มีวิทยุสื่อสาร นี่คือบ้านกาญจนาภิเษกที่ท่านเห็นในรูป ขณะเดียวกันนอกจากเราเอาสัญลักษณ์คุกออกไปหมดแล้ว ที่บ้านกาญจนาภิเษกก็ยังพยายามจะสร้างพื้นที่เป็นพื้นที่ ๆ เขาเรียกว่าเล่นกับด้านดี เล่นกับด้านสว่างของมนุษย์ พื้นที่ ๆ เราสร้างขึ้นมามีใหม่ในคุก เชื่อว่าถ้าเราไปหา มัน จะไม่มี แต่ที่บ้านกาญจนา เราเชื่อว่าเด็กทุกคนนะคะ จะต้องถูกเคารพในคุณค่าและศักดิ์ศรีความเป็นมนุษย์ แน่แน่นอนเด็กเหล่านี้คือผู้ก่ออาชญากรรมในภาษากฎหมาย แต่เด็กเหล่านี้เขาคือมนุษย์ในภาษาลิทธิ

มนุษย์ชน ดังนั้นการที่เราเคารพเด็กเหล่านี้ ไม่ใช่เป็นเพราะว่าเรากลัวเขา แต่ว่าในตัวเขายังมีความเป็นมนุษย์อยู่ ถึงแม้เขาจะเป็นผู้ก่ออาชญากรรมก็ตาม บ้านกาญจนนาภิเษกเรียนสิ่งทีโรงเรียนไม่เคยสอนเด็ก ๆ เราเรียกสิ่งนี้ว่า “วิชาชีวิต” และที่นี่เราเชื่อว่าเราต้องทำให้ลูกหลานของเราไม่เป็นคนอื่นของสังคม แนนอนคุกชอบเอาคนไปไว้หลังกำแพง แล้วจากนั้น 3 ปี 5 ปี 7 ปี ทำอะไรกับเขาไม่รู้ แล้วก็ส่งออกมา ถึงที่สุด เขาคอนนั้นก็กลายเป็นคนอื่นของสังคม ที่บ้านกาญจนนาภิเษกเราเคร่งครัดกับเรื่องนี้มากกว่าเราจะต้องไม่เป็นคนอื่นของสังคม ทุกครั้งที่เกิดเหตุการณ์ทางอุบัติเหตุใด ๆ ก็แล้วแต่ ถ้าเราไปได้เราจะไป เรารอกไปช่วยคนชราที่ไม่มีญาติ ปรับสภาพบ้านให้เหมาะกับเขา ไปช่วยคนพิการซึ่งมาพิการตอนหลังและไม่มีญาติ เราก้ไปด้วยกันกับธนาคารจิตอาสา หรือใด ๆ ก็แล้วแต่ เพื่อให้เห็นว่าเราไม่ใช่คนอื่นของสังคม และที่สำคัญที่นี่เราเชื่อว่าพ่อแม่คือโอกาส พ่อแม่คือหุ้นส่วน ที่บ้านกาญจนนาประมาณ 3 เดือนต่อ 1 ครั้ง ที่ป่าและเจ้าหน้าที่จะทิ้งบ้านหลังนี้ไป แล้วก็ทิ้งเด็ก ๆ เอาไว้ที่นั่นด้วย และคนที่จะมาอยู่ดูแลเด็ก ๆ ทั้งวัน คือพ่อแม่ของเขา และตั้งแต่เราทำมาหลายครั้งมากในรอบหลายปี ยังไม่เคยมีสักวันหนึ่งที่พ่อแม่เอาลูกหนีไปทิ้ง ๆ ที่เราไม่อยู่กันสักคน สิ่งที่สำคัญ ที่นี่ทุกคนจะต้องผ่านพิธีกรรมอันศักดิ์สิทธิ์ที่เราเรียกว่า “พิธีกรรมขอขมา” เหยื่อผู้เสียหาย และสังคม แต่ป่าอาจจะไม่มีเวลาที่จะพูดในรายละเอียดพวกนี้มากนัก แต่ว่าอาจจะต้องสักนิดหนึ่งก็คือว่าเมื่อกี้ป่าพูดถึงวิชาชีวิต หลายคนคงอยากรู้ว่าเขาเรียนอะไรกันที่บ้านกาญจนนาภิเษก เราไม่เรียน 8 กลุ่มสาระแบบที่กระทรวงศึกษาธิการกำหนด เพราะเรียนไปเยอะแล้วก็ติดคุกกัน เราก้เลยเลิกเรียน วิชาที่บ้านกาญจนนาออกแบบ 8 วิชา คือ ผู้รอดบนทางขาดพร่อง วิชานี้ถูกออกแบบมาด้วยเงื่อนไขที่ชัดเจนมากเลย เด็ก ๆ มักจะคิดว่าการไม่มีพ่อ ไม่มีแม่ ความยากจนคือปัญหา และเขาก็หุนปัญหานั้นไปหาปมด้อย แล้วก็เอาปมด้อยนั้นพาตัวเองติดคุกไป ซึ่งทั้งหมดนี้เป็นความรู้เชิงมายา เป็นความรู้ที่ไม่จริง แต่วิธีที่เราจะทำให้เด็กเหล่านี้เข้าใจได้ ก็คงจะต้องเอาตัวอย่าง บ้านกาญจนนาภิเษกเราถึงต้องเรียนรู้เรื่องของผู้คนเหล่านี้ ไม่ได้มีแค่ 3 คนนะคะ เป็นร้อยเป็นพัน ทำไมเราต้องเรียนเรื่องสตีฟ จ๊อบส์ (Steve Jobs) ในฐานะที่เขาเปลี่ยนโลกใบนี้ได้ แปลว่าข้อมูลในตัวสตีฟ จ๊อบส์ ซึ่งน่าจะเป็นครูที่ดีของเด็กบ้านกาญจนนาก็คือว่ามนุษย์คนนี้ ผู้เปลี่ยนโลก เขาไม่มีพ่อ ไม่มีแม่ นิค (Nick Vujicic) ซึ่งเป็นคนพิการเดินทางไปทั่วโลกเพื่อสร้างแรงบันดาลใจให้กับทุกคน เขาก้มีอะไรที่ขาดไป ดังนั้นที่โรงเรียน เรื่องพวกนี้ สิ่งที่เราจะต้องทำก็คือตั้งคำถามสิ่งที่หายไปคืออะไร สิ่งที่เหลือคืออะไร ระหว่างสิ่งที่หายกับสิ่งที่เหลือเราจะให้คุณค่ากับอะไร ถ้าเราจะเป็นผู้รอด อันนี้คือหลักการเรียน พื้นที่ที่สำคัญอีกที่หนึ่งที่เราจำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องมิก้คือพื้นที่ขอขมาเหยื่อ พื้นที่นี้มันเกิดขึ้นโดยสถานการณ์วิกฤตจริง ๆ นะคะ วิกฤติทำให้เกิดโอกาส ในปีพ.ศ. 2548 บ้านกาญจนนาภิเษกบังเอิญมีวัยรุ่นคนหนึ่งมาจากโรงเรียนชั้นม. 3 ด้วยคดีฆ่าผู้ใหญ่ 2 คนเสียชีวิต ทันที ตอนที่ “เล็ก” มาอยู่กับเรานะคะ ความเชื่อของเราก้อยู่ในตัวเล็กนั่นแหละ ก็คือในตัวเล็กมีคนดีคนหนึ่งอยู่ ซึ่งก็เติบโตองงาม มั่นใจกับทุกคน แต่แล้วในตอนที่ตัวเอง เราก้รับเด็กใหม่เข้ามาอีกคน และในเด็กใหม่นั้นปรากฏว่ามีหนึ่งคนชื่อ “ใหญ่” ใหญ่ไม่ใช่เป็นเพียงแค่เด็กที่เวียนเข้าออกสถานพินิจเป็นรอบที่ 4 เท่านั้น ใหญ่ยังเป็นลูกของคนตาย 1 ใน 2 ที่เล็กได้เคยฆ่าไว้ ซึ่ง 2 คนนี้ก็มาเจอกัน จริง ๆ แล้วใหญ่ตั้งใจเข้ามา

บ้านกาญจนภิเษกเพื่อมาฆ่าเล็กโดยเฉพาะ แต่ว่าถึงที่สุดแล้วความเชื่อของเราก็ถูกพิสูจน์ว่า มันจริง ในตัวใหญ่ ก็มีอีกคนที่เป็นคนดี ซ่อนอยู่เงียบ ๆ ในที่สุดบ้านกาญจนภิเษกก็ใช้เวลา 16 วันในการทำให้ 2 ครอบครัวนี้ดีกันได้ ในคำคืนนั้นใหญ่ได้เห็นว่าการบอกรับขอขมาของเล็กได้กราบขอขมาของใหญ่ คืนนั้นทุกคนมีความสุขมาก ป้าจำได้ว่าใหญ่ได้กลับไปเขียนบันทึกความรู้สึกของตัวเอง แล้วก็บอกว่า “นี่เป็นคำคืนที่นอนหลับสบายที่สุด ตั้งแต่เกิดมาหลายปีแล้ว ไม่เคยหลับสบายแบบนี้ รู้แบบนี้ให้อภัยไปตั้งนานแล้ว” ในขณะที่บันทึกของเล็กก็พูดประมาณว่า “ขอบคุณในความกล้าหาญของใหญ่และย่าที่กล้าให้อภัยผม เพราะผมได้ฆ่าพ่อของเขา” ขณะเดียวกันบันทึกของเด็ก ๆ อีกนับร้อยคนในบ้านกาญจนภิเษกก็บอกว่า “ป้าครับ ช่วยผมหน่อยได้ไหมครับ ผมอยากขอขมาเหยื่อของผมบ้าง ป้าช่วยผมหน่อยได้ไหมครับ” ในที่สุด เสียงคร่ำครวญเพื่ออยากออกมาจากความมืดบอดนั้น ก็นำไปสู่พิธีกรรมอันยิ่งใหญ่ของบ้านกาญจนภิเษกทุกวันที่ 16 สิงหาคม ที่บ้านกาญจนภิเษกเราจะมีวันสันติภาพ เนื่องจากเราไม่สามารถที่จะหาเหยื่อมาให้เด็ก ๆ ทุก ๆ คนได้ เราก็กเลยต้องสร้างในเชิงสัญลักษณ์แทน ถ้าท่านไปอยู่ในพิธีกับเราเด็กจะอินมาก มีสวดภาวนา จะมีพระสงฆ์ ทำให้เด็กรู้สึกได้ว่า ณ บัดนี้ ในนาทีที่เท่านี้ เหยื่อได้มานั่งตรงหน้าเราแล้ว เหยื่อไม่ได้ต้องการอะไรจากเรา เหยื่อต้องการแค่คำขอโทษ ที่ออกมาจากเบื้องลึกในใจของเราเท่านั้น ซึ่งเด็ก ๆ จะต้องเขียนบันทึกความรู้สึก แล้วถึงที่สุดพิธีกรรมนี้ก็จะสิ้นสุดลง ด้วยความรู้สึกที่เด็กคิดว่าตัวเองมีจิตใจที่สะอาดขึ้น เมื่อสะอาดขึ้นก็อยากที่จะรักษา อยากที่จะปกป้องที่จะดูแลคน ๆ นั้น ป้าไม่แน่ใจ เอาจริง ๆ การทำคุณไม่ให้เหมือนคุณนั้นมันไม่ย้งดั่งนั้นที่บ้านกาญจนภิเษก เราจึงมีเรื่องราวมากมาย ที่เราอาจไม่สามารถเล่าให้ฟังได้ทั้งหมด แต่สุดท้ายสิ่งที่ป้าอยากบอกกับทุกคนก็คือว่า เราอาจจะต้องเปลี่ยนวิธีคิด เราอาจจะต้องเปลี่ยนมุมมอง เราอาจจะต้องตั้งคำถามในเชิงระบบ เราต้องตั้งคำถามในเชิงนโยบายบ้างว่า ถ้าประเทศไทยหยุดให้เด็ก Drop out สัก 10 ปี ป้าเชื่อว่าอาชญากรรมเด็กในประเทศไทยจะลดลง ขอบคุณค่ะ...”

จากทอล์กเรื่อง “เด็กก้าวพลาด ผลผลิตจากการกระทำและไม่กระทำของเราทุกคน” สามารถวิเคราะห์ ได้ดังนี้

1. ผู้เล่าเรื่อง (Narrator) ผู้เล่าเรื่องนี้คือป้ามลผู้ชำนาญการศูนย์ฝึกและอบรมเด็กและเยาวชนชายบ้านกาญจนภิเษกที่เล่าเรื่องผ่านมุมมองของตัวเองในฐานะที่เป็นผู้บุกเบิกการดูแลเยาวชนที่ทำผิดพลาดในชีวิตด้วยวิธีการและมุมมองแบบใหม่ ที่มานำเสนอแนวคิดเรื่องการลงโทษเยาวชนและการนำเสนอความคิดที่มีต่อระบบต่าง ๆ ในสังคมไทยทั้งระบบการศึกษา ระบบ Drop out หรือกระบวนการยุติธรรม ที่อาจเป็นสาเหตุสำคัญที่ผลักดันให้เด็กที่ทำผิดมีชีวิตที่แย่กว่าเดิม ดังนั้นกระบวนการเล่าเรื่องของเรื่องนี้จึงเป็นการเล่าเรื่องในแนวทางการสอนหรือจูงใจให้เห็นข้อผิดพลาดของระบบในสังคมไทย รวมถึงการตั้งคำถามกับสังคมผ่านกระบวนการทางความคิดของผู้เล่าเอง ซึ่งผู้เล่ามีความเชื่อว่าเด็กทุกคนไม่มีใครเกิดมาเพื่อเป็นคนเลว แต่ต้องดูปัจจัยบริบทด้วยว่าเด็กมีพฤติกรรมเช่นนั้นเพราะอะไร และหากเด็กเหล่านั้นมีโอกาสก็อาจจะเปลี่ยนแปลงตัวเองเป็นคนดีได้

2. แก่นของเรื่อง (Theme) แก่นของเรื่องนี้คือการนำเสนอมุมมองว่าเด็กที่ทำผิดพลาด แท้จริงเกิดจากอะไร ตัวเด็กเอง หรือระบบสังคม ทั้งระบบครอบครัว ระบบการศึกษา และระบบความยุติธรรม และเมื่อเด็กกระทำผิดแล้ว สังคมได้ให้โอกาสเด็กด้วยวิธีการใดบ้าง ผู้เล่าชี้ให้เห็นความผิดพลาดของสังคมหลาย ๆ ประการที่ทำให้เห็นภาพว่าสังคมกำลังดำเนินไปอย่างผิดทาง ทำให้เด็กหรือเยาวชนไม่สามารถใช้ชีวิตได้อย่างถูกต้อง และไม่มีโอกาสได้แก้ตัวหลังจากที่เขาได้ทำผิดไปแล้ว ดังที่ผู้เล่าได้กล่าวไว้ตอนหนึ่งถึงระบบการศึกษาว่า

“เหตุผลสำคัญมันเกิดขึ้นเนื่องจากว่าเวลาเราให้เด็กหนึ่งคน Drop out เขาไม่ได้เอาแค่ร่างกาย ไม่ได้เอาชื่อ ไม่ได้เอานามสกุลออกไปเท่านั้น แต่เขายังได้เอาความพ่ายแพ้ติดตัวไปด้วย และเมื่อความพ่ายแพ้เหล่านี้ได้บวกกับเวลาว่างอันมาก บวกกับอายุซึ่งไม่มากพอ การก่ออาชญากรรมจึงเป็นสิ่งที่เกิดขึ้นได้ง่ายแม้ว่าเขาไม่ได้ born to be แม้ว่าเขาไม่ได้มีเจตจำนงที่อิสระ...”

หรือการแสดงความคิดเห็นเรื่องการลงโทษของระบบยุติธรรมของไทย ที่ส่งเด็กไปอยู่ในสถานที่ที่อาจจะยิ่งทำให้ชีวิตของเด็กแย่ลง ซึ่งผู้พูดก็ได้ให้ผู้ฟังลองจินตนาการสมมติตัวเองเป็นเยาวชนเหล่านั้นแล้วคิดถึงความรู้สึกของตัวเองที่ต้องถูกส่งตัวไปอยู่ในสภาพแวดล้อมที่แย่กว่าเดิม ทว่า

“ถ้าที่นี้คือ คุณ สมมติแบบนี้ป้าก็เกรงใจ แต่ว่ามันได้อารมณ์มาก และพวกเราที่นั่นอยู่เป็นนักโทษ คุณคิดว่า คำสั่ง อำนาจ กฎเหล็ก การกลั่นแกล้ง ความสัมพันธ์แนวตั้ง วิถีวัฒนธรรมคุณที่เล่นกับด้านมืดของเราตลอดเวลา คุณเชื่อหรือว่าสิ่งเหล่านี้ สามารถที่จะสร้างจุดเปลี่ยนให้กับคนที่ทำผิดได้ และแน่นอนคุณก็เป็นแบบนี้ทั้งประเทศ 43 แห่ง คุณเด็ก 19 แห่งก็เป็นเช่นนี้...”

โดยแก่นเรื่องผู้พูดได้นำเสนอให้เห็นผ่านตัวอย่างเยาวชนของบ้านกาญจนาภิเษกที่เคยกระทำผิด แต่เมื่อมีคนเข้าใจ ให้ความใส่ใจ และให้โอกาส ทำให้เด็กเหล่านั้นสามารถปรับตัวเป็นคนดีได้ ทำให้เห็นแนวคิดอีกอย่างหนึ่งของผู้เล่าคือ การปรับเปลี่ยนมุมมองในการแก้ไขปัญหาว่าทุกครั้งที่เกิดทำผิดผู้ใหญ่ต้องพยายามทำความเข้าใจ และแนะนำ ปรับปรุงให้ดีขึ้น ไม่ใช่มองความผิดและนำความผิดทุกอย่างไปไว้ที่เด็ก ซึ่งทำให้เด็กเสียอนาคตตั้งแต่ยังไม่ได้มีโอกาสเป็นผู้ใหญ่ ซึ่งทำให้เห็นว่าตลอดทั้งเรื่อง เหตุการณ์ที่ผู้เล่าหยิบยกมาเล่านั้น ไปสนับสนุนแก่นเรื่องได้อย่างมีความสัมพันธ์กัน และทำให้ผู้ฟังเข้าใจแก่นเรื่องที่ผู้พูดต้องการนำเสนอมากขึ้น

3. เหตุการณ์ (Event) เหตุการณ์ที่ผู้เล่าใช้เล่าเรื่อง “เด็กก้าวพลาด ผลผลิตจากการกระทำและไม่กระทำของเราทุกคน” จะเป็นลักษณะของเหตุการณ์ที่สร้างให้เยาวชนซึ่งเป็นตัวละครหลักในเรื่องนี้ทำผิด เช่น เหตุการณ์การถูกลงโทษจากคนในครอบครัว ดังที่ผู้เล่าเล่าว่า

“บ๊อบบอกว่าแม่ของผมนะครับ สามารถที่จะคว้าอุปกรณ์ทุกอย่างตีผมได้ ถ้าผม กลับบ้านดึก ก็จะมีประตูบ้านไม่ให้ผมเข้าไป โช้ ผมไม่เอาคืนหรอก เพราะเขาคือแม่ของผม แต่ ว่าผมจะเก็บทุกอย่างเอาไว้ในกล่องความทรงจำของตัวเอง วันหนึ่งเมื่อคุณโตขึ้นมาเป็น วัย รุ่น ผม ก้าวร้าว ผมใช้ความรุนแรง ผมไม่มีความละอายใจ ต่อการกระทำใด ๆ ทั้งสิ้น”

หรือการกล่าวถึงการ Drop out ในระบบการศึกษาที่ทำให้เด็กไม่มีโอกาสได้เรียน และใช้ชีวิตตามครรลองของชีวิตเด็ก ทำให้ชีวิตเด็กต้องหยุดลง โดยไม่มีหนทางอื่น ๆ ให้เขาได้เลือกเดิน และนำเสนอภาพของคุกไทย ที่เป็นสัญลักษณ์แห่งการลิดรอนเสรีภาพทุกด้าน รวมถึงเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น

ในบ้านกาญจนภิเษก ที่ผู้เล่านำมาเปรียบเทียบกับให้เห็นว่าหากเด็กที่เคยทำผิดได้รับโอกาส และได้อยู่ในสังคมที่มีระบบที่ดี เปิดกว้างให้พวกเขาได้มีตัวตน เด็กเหล่านั้นก็จะสามารถเปลี่ยนแปลงตัวเองได้ ดังที่ผู้เล่าเล่าเรื่องของ “ใหญ่” และ “เล็ก” ที่เมื่อได้รับโอกาสในการขอขมาแล้ว ก็ทำให้เขาเห็นโอกาสในการปรับตัวและเห็นคุณค่าของชีวิตมากขึ้น ซึ่งเหตุการณ์เหล่านี้ที่ผู้เล่านำเสนอ ล้วนมีความสัมพันธ์กับแก่นเรื่อง เป็นเหตุการณ์ที่สนับสนุนให้แก่นเรื่องชัดเจนมากยิ่งขึ้น

4. ตัวละคร (Character) ตัวละครในเรื่องนี้คือเยาวชนในบ้านกาญจนภิเษกที่ถูกยกเป็นตัวอย่างแสดงให้เห็นถึงความผิดพลาดของสังคม ซึ่งสนับสนุนแก่นเรื่องของเรื่องเล่าให้มีความแข็งแรงและตอบรับกับความเชื่อและมุมมองของผู้เล่า โดยบุคลิกลักษณะของตัวละครที่ถูกเล่าผ่านมุมมองของผู้เล่าล้วนเป็นเด็กที่มีคนติดยุ่อกันในตัวของพวกเขา แต่ด้วยบริบทสังคมทำให้เด็กทำผิดพลาดและซ้ำเติมจนเด็กไม่มีโอกาสในการได้กลับมาใช้ชีวิตปกติ

5. ฉาก (Setting) ฉากในเรื่องนี้คือครอบครัว สังคมภายนอกโรงเรียน โครงสร้างสังคม และสังคมในบ้านกาญจนภิเษก ที่ผู้พูดชี้ให้เห็นว่าสังคมภายนอกเป็นปัจจัยที่กดดันให้เด็กกระทำผิดในขณะเดียวกันก็ยิ่งปิดกั้นโอกาสในการแก้ตัวของเด็ก โดยเฉพาะในระบบการเรียนแบบ Drop out ที่เหมือนเป็นตัวการสำคัญที่ทำให้เด็กถูกผลักออกจากสังคม และฉากที่เป็นสังคมในบ้านกาญจนภิเษก ดังที่ผู้เล่าได้กล่าวไว้ว่า

“...ที่นี่ไม่มีประตูเหล็กหนา เขาเรียกว่าลั่นกลอนกันหลายชั้น ไม่มีรั้ว ไม่มีการตรวจค้นร่างกาย ไม่มีการควบคุมสูง และที่สำคัญอะไรก็ตามที่เป็นสัญลักษณ์ของคุณ ในบ้านหลังนี้จะถูกเอาออกไปหมด เช่น ที่นี่ไม่มีกุญแจมือ ไม่มีไม้กระบอง ไม่มีวิทยุสื่อสาร นี่คือบ้านกาญจนภิเษกที่ท่านเห็นในรูป ขณะเดียวกันนอกจากเราเอาสัญลักษณ์คุณออกไปหมดแล้ว ที่บ้านกาญจนภิเษกก็ยังพยายามจะสร้างพื้นที่ที่เป็นพื้นที่ ๆ เขาเรียกว่าเล่นกับด้านดี เล่นกับด้านสว่างของมนุษย์ พื้นที่ ๆ เราสร้างขึ้นมามีใหม่ในคุณ เชื่อว่าถ้าเราไปหา มัน จะไม่มี แต่ที่บ้านกาญจนภิเษก เราเชื่อว่าเด็กทุกคนนะคะ จะต้องถูกเคารพในคุณค่าและศักดิ์ศรีความเป็นมนุษย์...”

ซึ่งทำให้เห็นว่าเมื่อเด็กได้รับโอกาสในการได้ปรับพฤติกรรมของตัวเอง เด็กก็สามารถเปลี่ยนแปลงตัวเองเป็นคนดีได้ ซึ่งฉากในเรื่องนี้เป็นส่วนสำคัญในการขับเคลื่อนเรื่องราวเช่นเดียวกัน เพราะทำให้เห็นความแตกต่างของสังคมภายนอก และสังคมภายในบ้านกาญจนภิเษก ที่เปรียบเสมือนบ้านที่ให้โอกาสกับเด็กที่กระทำผิด ได้มีโอกาสแก้ตัว

6. ความสัมพันธ์เชิงเวลา (Temporal Relations) ความสัมพันธ์เชิงเวลาในเรื่องนี้มีความเกี่ยวข้องกับฉาก คือ การแสดงให้เห็นช่วงเวลาในชีวิตของเด็กที่ต้องเผชิญกับเหตุการณ์ต่าง ๆ ในชีวิต ตั้งแต่การถูก Drop out การถูกทำร้ายจากคนในครอบครัว จนกระทั่งชีวิตหักเห ทำผิด และไม่มีโอกาสได้แก้ตัว ซึ่งความสัมพันธ์เชิงเวลาในเรื่องนี้ไม่ชัดเจนมากนัก เพราะการดำเนินไปของเหตุการณ์แต่ละช่วงนั้นไม่ได้บ่งบอกเวลา แต่เป็นการนำเสนอผ่านมุมมองของผู้เล่าที่ต้องการชี้ให้เห็นข้อดี และข้อเสียของระบบสังคมที่ไปสนับสนุนความเชื่อและมุมมองของผู้เล่าเท่านั้น

7. ความสัมพันธ์เชิงเหตุผล (Causal Relations) ความสัมพันธ์เชิงเหตุผลในเรื่องนี้ใช้การดำเนินเรื่องจากเหตุไปสู่ผล โดยยึดจากตัวละครหลักของเรื่องคือ เยาวชนที่เคยกระทำผิด โดยผู้เล่าเล่าถึงปัญหาครอบครัว ปัญหาของระบบการศึกษา และระบบของกระบวนการยุติธรรมที่ปิดกั้นพื้นที่

สำหรับเด็กที่เคยกระทำผิด นำไปสู่ผลคือ เด็กเหล่านั้นไม่มีโอกาสได้กลับตัว ไม่มีพื้นที่ในการแก้ไขตัวเอง และแสดงให้เห็นสังคมบ้านกาญจนาภิเษก ทำให้เห็นความแตกต่างของระบบทั้งวิชาเรียนที่เรียกว่า “วิชาชีวิต” และพื้นที่ในบ้านที่พยายามปรับเปลี่ยนคุณให้เป็นเหมือนบ้าน ที่ทำให้เด็กสามารถปรับเปลี่ยนพฤติกรรม และเปลี่ยนแปลงตัวเองได้ ซึ่งเป็นข้อมูลที่ไปสนับสนุนทำให้แนวคิดของผู้เล่าเรื่องระบบสังคมส่งผลต่อพฤติกรรมของเด็กได้ชัดเจนยิ่งขึ้น

8. ผู้ฟัง (Audience) คือ คนในสังคม รวมถึงผู้ที่มีอำนาจในสังคมที่สามารถเปลี่ยนแปลงระบบและโครงสร้าง ในการให้โอกาสกับเด็กที่เคยทำผิด

จากเรื่องนี้เป็นเรื่องเล่าที่สะท้อนเรื่องที่เกิดขึ้นในสังคม โดย “ป้ามล” ซึ่งเป็นที่รู้จักกันดีในฐานะผู้อำนวยการศูนย์ฝึก และอบรมเด็กบ้านกาญจนา แก่นเรื่องคือการชี้ให้เห็นถึงความผิดพลาดของระบบโครงสร้างต่าง ๆ ในสังคม ที่ส่งผลให้เด็กทำผิดพลาด และไม่มีโอกาสในการแก้ตัว ซึ่งการเล่าเรื่องนี้ทำให้เห็นพลังความเมตตาของผู้เล่าที่ส่งผ่านออกมาในระหว่างการเล่าเรื่อง ทั้งนี้ทอล์กเรื่องนี้ อาจทำให้ความคิดเห็นของผู้ฟังแบ่งออกเป็น 2 ฝ่าย คือทั้งเห็นด้วย และไม่เห็นด้วย ซึ่งทำให้ทอล์กเรื่องนี้มีประเด็นที่ทำให้เกิดการถกเถียงกันในหมู่ผู้ฟัง ในอีกนัยหนึ่งการชี้ให้เห็นถึงความผิดพลาดของสังคมทำให้ผู้ฟังในฐานะสมาชิกคนหนึ่งของสังคมได้คิดทบทวนไปพร้อม ๆ กับผู้เล่าเรื่อง ทำให้รู้สึกอยากเป็นส่วนหนึ่งในการเปลี่ยนแปลงบางอย่างในสังคม พลังที่ออกมาจากเรื่องนี้มากที่สุด คือ การนำเสนอชีวิตจริงของเยาวชนในบ้านกาญจนา ทำให้เห็นพัฒนาการ และการปรับปรุงตัวให้เป็นคนดีจากการได้รับโอกาสเหล่านั้น

จากการวิเคราะห์เรื่องเล่าในปีที่ 2 พบว่าเนื้อหาทั้ง 3 เรื่อง นำเสนอไอเดียที่แตกต่างกัน คือ 1) เรื่อง “ไหม้แม่ชชินการ์ตูน สูความฝันวัยเด็ก” เป็นเรื่องการเล่าประสบการณ์ชีวิตเพื่อสอนและให้ข้อคิด เป็นเรื่องระดับตัวบุคคล 2) เรื่อง “เสียงของชนเผ่าพื้นเมืองในประเทศไทย” นำเสนอเรื่องวิถีชีวิตของชาวปกากะญอ ที่ถูก “การพัฒนา” เข้าไปเปลี่ยนแปลงวิถีชีวิต ผู้ฟังคือตัวแทนของคนภายนอกที่พยายามเข้าไปเปลี่ยนแปลงวิถีชีวิต เป็นเรื่องระดับสังคม ที่ทำให้คนเข้าใจและเคารพในความแตกต่างมากยิ่งขึ้น และ 3) เรื่อง “เด็กก้าวพลาด จากการกระทำและไม่กระทำของเราทุกคน” เป็นเรื่องราวสะท้อนสังคม ที่ทำให้ผู้ฟังในฐานะสมาชิกคนหนึ่งในสังคม อยากเป็นส่วนหนึ่งในการเปลี่ยนแปลงสังคมให้ดีขึ้น เพื่อให้เยาวชน หรือสมาชิกคนอื่น ๆ ในสังคมได้รับโอกาสในการใช้ชีวิตที่ดีขึ้น แต่ทั้ง 3 เรื่องมีจุดร่วมกัน คือ การเล่าเรื่องที่เรียบง่าย ไม่หวือหวา เมื่อเทียบกับตัวอย่างจากปีแรก แต่มีแนวคิดที่น่าสนใจบางอย่างอยู่ในเรื่องเหล่านั้น กระตุ้นการรับรู้ของผู้ฟัง ทำให้เห็นลักษณะบางอย่างของเรื่องเล่านี้ คือ เรื่องเหล่านี้มีความเกี่ยวข้องกับชีวิตของผู้ฟังไม่ทางใดก็ทางหนึ่ง อาจไม่ได้เกี่ยวข้องโดยตรง แต่ให้ความรู้สึกของการเป็นกลุ่มสังคมที่ควรรับรู้ปัญหา และเปลี่ยนแปลงสังคมไปด้วยกัน

วิเคราะห์การออกแบบเนื้อหาของ TEDxBangkok ปี 2560

1. เรื่อง “พลังแห่งความคิด (ไร้) สาระ” คุณวินัย ฉัยรักษ์พงศ์

ทอล์กเรื่อง “พลังแห่งความคิด (ไร้) สาระ” นำเสนอแนวคิดเรื่องการประกอบสร้างความคิดสร้างสรรค์ ที่เกิดจากความคิดไร้สาระที่มักจะถูกมองว่าเป็นความคิดที่ไม่มีประโยชน์ ซึ่งผู้เล่าเป็นนัก

ออกแบบที่ต้องใช้ความคิดสร้างสรรค์ในการทำงาน ดังนั้นในเรื่องนี้ผู้เล่าจึงนำเสนอพลังแห่งความคิดสร้างสรรค์จากประสบการณ์ของตัวเอง ซึ่งเนื้อเรื่องมีดังนี้

“ยังจำได้ที่ได้รับโทรศัพท์จากทีม TEDx ที่ได้ติดต่อให้ผมมาเป็นหนึ่งในสปีคเกอร์ในวันนี้ ตอนนั้นผมรู้สึกภูมิใจแล้วเป็นเกียรติมาก แต่หลังจากวินาทีที่ตอบตกลงไปนั้นความรู้สึกนั้นหายไปหมดเลย กลายเป็นความเครียดและความกดดันมหาศาล ที่ทางทีม TEDx ได้ทิ้งไว้หลังจากวางหู พร้อมกับตัวเลขนี้ คือตัวเลข 12 นาที ซึ่งเป็นเวลาที่ผมจะต้องมายืนอยู่กับทุกท่านบนเวทีนี้ แล้วมันกลายเป็นตัวเลขที่ฝังอยู่ในหัวผม หลังจากวันนั้นเป็นต้นมา มันกลายเป็นส่วนหนึ่งในชีวิตประจำวันของผมไปในทันทีที่ผมอยากรู้ว่า เฮ้ย 12 นาที จริง ๆ มันนานแค่ไหน ถ้ามองเพื่อน เพื่อนก็ตอบไม่ได้ วันนั้นผมไปนอนวาดเท่าผมรู้สึกว่ามี 12 นาทีผ่านไปเร็วมาก ชิว รู้สึกชิว เลยลืมเรื่องที่ต้องเตรียมการมาพูด จนผ่านไป 3 อาทิตย์ และวันหนึ่งบังเอิญผมไปว่ายน้ำ แล้วผมตกใจมากกว่าผมว่ายน้ำไปกลับ 5 รอบยังไม่ถึง 10 นาทีเลย แล้วนึกต่อไปอีกว่า โห้ย นี่ถ้ากูดำน้ำได้สักนาทีครึ่งโดยเฉลี่ย ผมดำแล้วตาย แล้วเกิดใหม่ แล้วตาย 7 รอบนั้นผมยังไม่ถึง 12 นาที แต่ว่ายังดีที่ทางทีม TEDx โทรมาปลอบใจ บอกว่า “ที่ครับขอให้เรื่องที่พี่พูดว่าด้วยนะพี่” ซึ่งเวลาก็ผ่านไปตอนนั้นก็เดือนกว่าแล้วผมก็คิดว่าใครวะที่จะทำให้อันนี้ 12 นาทีผมก็เลยไปหาข้อมูลจนไปเจอว่าชาลี แชปลิน (Charlie Chaplin) คือคนนั้น ชาลี แชปลินได้รับการตบมือยืน standing ovation แล้วได้รับการตบมือยาวนานที่สุดในประวัติศาสตร์ออสการ์ (Oscar) เป็นเวลาถึง 12 นาที เพราะฉะนั้นถ้าชาลี แชปลินมาวันนี้เขาจะไม่ต้องพูดอะไรเลย เพราะฉะนั้นผมก็เลยอยากรู้ว่าผมไม่ใช่ชาลี แชปลินแล้วผมไม่พูดในชีวิตผมจะเกิดอะไรขึ้น บนเวทีนี้ ผมก็ค้นพบว่าถ้าผมไม่พูดเลยผมต้องกดสไลด์ประมาณ 2,160 สไลด์ หรือว่า 12 นาทีเส้นผมผมจะยาวขึ้นได้ถึง 0.0081 เซน แล้วความเครียดที่อยู่ต่อหน้าทุกท่านตอนนี้ มันทำลายเซลล์ผนังกระเพาะผมไป 60,000 เซลล์ แล้วถ้ามีใครอยากจะหลับตอนนี้ผมจะบอกว่าการงีบ 12 นาทีต่อวันช่วยพัฒนาสมองได้ดีมาก แล้วอีกอย่างหนึ่งคือถ้าผมพูดเกิน 12 นาทีมันจะเกินความสนใจของเด็ก 6 ขวบ เพราะฉะนั้น ถ้าเกินเด็ก 6 ขวบ จะนั่งฟังผมต่อไม่ได้แล้ว หลังจากนั้นผมก็เริ่มค้นหาข้อมูลอะไรต่าง ๆ อีกมากมาย ซึ่งดูจากความตั้งใจที่ส่งมาตอนนี้ของทุกท่านคงคิดว่าผมกำลังพูดเรื่องไร้สาระอะไรอยู่ จริง ๆ แล้วผมจะบอกว่าทุกคนพูดถูก ผมก็รู้สึกเหมือนกันนะเพราะว่าผมเป็นคนที่พูดเรื่องไร้สาระมาตลอดชีวิต ไม่พูดเปล่านะ ผมคิดกับมันด้วย คิดถึงขั้นหมกมุ่น แล้วผมก็กล้าบอกด้วยว่าตัวเองนี่เป็นคนเชื่อในพลังของความคิดแบบไร้สาระ เพราะพลังนี้มันเป็นส่วนหนึ่งที่ทำให้ผมใช้มันในการทำงานโดยตลอดมา ผมเคยสร้างห้องที่ทำให้คนหลงทางครับ ผมเคยออกแบบผนังน้ำแข็งที่มันจะสร้างน้ำแข็งขึ้นมาเองได้ ไม่ว่าคุณจะไปไหนจะเขียนอะไรไปบนตัวมัน ไม่ว่าคุณจะไปเขียนค่าสถาบันไหนมันจะฟูขึ้นมาเพิ่ม ผมเคยทำห้องมืดที่คุณจะหนีออกจากมันได้ด้วยความกลัวคุณ ผมเคยออกแบบเกาะส่วนตัวขึ้นมากในทะเลสาบกลางกรุงเทพฯ เพื่อจัดงานแฟชั่น ผมเคยสร้างบันไดจากปลัดขิกยักษ์ แล้วผมเคยจับความตายมาใส่ตู้ เพื่อให้คนเห็นความเกิดและการตายต่อหน้าต่อตา กว่า 20 ปีในชีวิตของการเป็นนักออกแบบ ผมจะสารภาพ ณ บนเวทีนี้ว่าทุกอย่างมันเกิดขึ้นได้เพราะความคิดแบบไร้สาระล้วน ๆ เลย หลายคนบอกว่าผมเป็นคนโชคดีที่ได้ทำในสิ่งที่ชอบ แต่ผมอยากจะบอกว่าการได้ทำในสิ่งที่ชอบ ก็คือการต้องทำในสิ่งที่

ชอบ มันไม่เหมือนกัน ถ้าคุณต้องทำในสิ่งที่คุณชอบทุกวัน วันหนึ่งก็อาจจะเกลียดสิ่งที่คุณชอบเลยก็ได้ นะครับ ผมก็ยังไม่เคยเห็นนักเทนนิสอาชีพ พักผ่อนในวันหยุดเสาร์อาทิตย์ ด้วยการไปตีเทนนิส เพราะฉะนั้นอะไรที่นำมาทำให้เราอยู่กับมันได้ตลอดชีวิตของเรา เพราะฉะนั้นเราต้องการพลังอะไรบางอย่างที่มันมากกว่าคำว่าชอบ

นี่คืออาร์คิมิดีส (Archimedes) อาร์คิมิดีสเป็นนักฟิสิกส์ชาวกรีกเขาค้นพบการหาปริมาตรวัตถุ ในขณะที่เขาก้าวลงไปอ่างอาบน้ำ และวินาทีนั้นเขาตีใจมากจนวิ่งแก้ผ้าออกมาจากโรงอาบน้ำแล้วตะโกนว่า “Eureka Eureka” ซึ่งภาษากรีก แปลว่า “I found it” หรือว่า “ฉันทพบแล้ว” และหลังจากนั้นเป็นต้นมาวินาทีที่ความคิดสร้างสรรค์เกิดขึ้นเราจะเรียกมันว่า “Eureka Moment” คนในระดับที่เปลี่ยนโลกได้หลายคนล้วนแต่มี “Eureka Moment” ในชีวิตมาแล้วทั้งนั้น บางคนอาจจะมีแค่ครั้งเดียวและเกิดในเวลาไม่กี่นาที แต่มันมีพลังมากพอที่ทำให้เขาทุ่มทั้งชีวิตให้กับวินาทีนั้น แล้วเปลี่ยนโลกได้ แต่ผมนี่ไม่ใช่โชคดีขนาดนั้น อาชีพของผม ผมต้องการ Eureka moment ตลอดเวลา ผมไม่สามารถจะไปลองอ่างได้บ่อย ๆ เหมือนอาร์คิมิดีส เพื่อจะได้ความคิดดี ๆ หรือผมไม่สามารถจะไปนอนใต้ต้นไม้เปิดรอให้แอปเปิลตกลงมาเหมือนไอแซก นิวตัน (Isaac Newton) ได้ เพราะฉะนั้นผมต้องหาวิธีบางอย่างที่จะสร้างความคิดสร้างสรรค์เกิดขึ้นมาได้ในทุกที่และทุกเวลาที่ผมต้องการ เพราะฉะนั้นผมจะทำยังไงดี ผมก็เลยต้องศึกษาว่า ความคิดสร้างสรรค์จริง ๆ มันคืออะไรแล้วผมก็ได้ค้นพบไดอะแกรม (Diagram) ซึ่งผมขอเรียกมันว่า “Eureka Moment Diagram” มันจะเป็นจุดที่เปลี่ยนทุกคนในที่นี้ ให้มองความคิดสร้างสรรค์ในอีกมิติรูปแบบหนึ่ง เราเริ่มต้นไดอะแกรมด้วยรูปนี้ ถูกครับ การหาความคิดสร้างสรรค์ไม่ต่างจากการปลดทุกข์ คนกว่าประชากร 78 เปอร์เซ็นต์ของประชากรทั้งโลก ต้องการปลดทุกข์ให้ถูกที่ถูกเวลา ผมสมมติขึ้นมาอยากให้ไดอะแกรมผมดูดีเหมือนคนอื่นบ้าง ก็เลยมีเปอร์เซ็นต์เข้ามา ซึ่งข้อสำคัญของการปลดทุกข์นี้เราจะต้องเข้าใจวิธีด้วยนะ สมองไม่สามารถสั่งให้เราปลดทุกข์ได้ เรายังสั่งมันยังไม่ออก เรายังเบ่ง อียิ่งไม่ออกนะ เพราะฉะนั้นวิธีการที่เราทำเรากลับทำสิ่งที่มันตรงข้ามกับการปลดทุกข์ทั้งหมดเลย ตอบไลน์ นั่งอ่านหนังสือ ดูขอบประตู เขียนขีดเขียนบนฝาผนัง นั่งทำเล็บอะไรก็ว่าไป เพื่อให้ทุกอย่างออกมาจากกระบวนการร่างกาย ที่จะทำการปลดทุกข์ แล้วเรารอคอยวินาทีนั้น วินาทีที่สัญญาณบางอย่างมันส่งมาที่ห้องน้อยคุณแล้วคุณจะรู้สึกว่าคุณชนะแล้ว ร่างกายถูกคุณหลอกแล้ว แล้วคุณจะทำทุกอย่างที่ทำอย่างไรสาระทั้งหมด มาโฟกัสเพื่อรอ “Eureka Moment” ที่ออกมา เพราะฉะนั้นสมองไม่สามารถสั่งให้เราอ้อได้นะ และเช่นเดียวกัน นี่คือหัวใจสำคัญ สมองไม่สามารถสั่งให้เราเกิดความคิดสร้างสรรค์ได้นะ เมื่อไหร่ที่เราพยายามจะเกิดความคิดสร้างสรรค์ เมื่อนั้นเรามาผิดทางแล้วนะ เพราะความคิดสร้างสรรค์เป็นสิ่งที่สมองสร้างไม่ได้

แล้วความคิดสร้างสรรค์เกิดมาอย่างไร อันนี้เป็นคำถามที่ผมถูกถามมาตลอดในชีวิตการทำงาน วันนี้ผมจะอธิบายอย่างลึกที่สุดว่าความคิดสร้างสรรค์เกิดขึ้นได้อย่างไร มันต้องเริ่มจากการปฏิเสธของมันเป็นก่อน หน้าตา มันจะประมาณนี้ ความคิดสร้างสรรค์เกิดไม่ต่างกับพวกเราทุกคน เชื่อไหมว่าพ่อแม่ผมไม่ได้ตั้งใจเฉพาะเจาะจงให้ผมเกิดมา เขาแค่ต้องการมีลูกเท่านั้นเอง สิ่งที่ผมทำคือสร้างความน่าจะเป็นจำนวนมหาศาลเกิดขึ้น ผมคือสเปิร์มซึ่งมีความ

เป็นไปได้สูงสุดในหมู่ของเพื่อนอีกสี่สิบล้านสเปิร์มที่ถูกทิ้งไป พ่อแม่ผมไม่เคยคุย พ่อไม่เคยคุย กับแม่ผมก่อนผมเกิดนะว่าแม่ พ่อว่าสเปิร์มตัวนี้เวิร์ก ตัวที่มีหนวดเวิร์กมาก มันจะไม่เกิด เหตุการณ์นี้ขึ้น เพราะฉะนั้นสิ่งที่พ่อผมทำได้ไม่สามารถสั่งให้ผมเกิดได้ แต่เขาสร้างความ น่าจะเป็นได้ ความคิดสร้างสรรค์เหมือนกัน สิ่งที่เราทำได้ คือสร้างกลุ่มก้อนของความคิด จำนวนมหาศาลให้เกิดขึ้น ยิ่งสร้างมากเท่าไร โอกาสเกิดความคิดสร้างสรรค์ ยิ่งมากขึ้น เท่านั้น แล้ววิธีที่เวิร์กที่สุดในการสร้างกลุ่มก้อนของความคิดคือการคิดแบบไร้สาระ เพราะว่า ความคิดแบบไร้สาระนี้มันไม่มีถูกไม่มีผิด มันไม่มีความเป็นไปได้หรือเป็นไปได้ มันไม่มีอดีต มันไม่มีปัจจุบัน มันบอกไม่ได้ว่าคนจบปริญญาเอกจะมีความคิดแบบไร้สาระดีกว่าคนจบ ประถม แล้วที่สำคัญที่สุดเมื่อไรที่คุณคิดเรื่องไร้สาระ มันจะเป็นเรื่องของคุณคนเดียว คุณไม่สามารถคิดเรื่องไร้สาระซ้ำกับคนอื่นได้ เพราะฉะนั้นสำหรับผม ความคิดแบบไร้สาระมันคือ ชื่อเล่นของคำที่เราเรียกว่า “จินตนาการ” ครับ ผมถามว่าครั้งสุดท้ายที่คุณคิดเรื่อง จินตนาการเมื่อไร บางคนอาจจะบอกว่าเมื่อตอนประถม บางคนอาจจะกลับไปถึงตอน อนุบาลด้วยซ้ำ แต่ถ้าผมถามกลับอีกว่าคุณคิดเรื่องไร้สาระเมื่อไรครั้งสุดท้าย คุณอาจจะบอก เมื่อ 5 นาทีที่แล้ว เพราะฉะนั้นการคิดไร้สาระ คือ วิธีที่ง่ายที่สุด ที่คนเข้าสู่โหมดจินตนาการ เดียวผมให้ลองดูคำนี้ นะครับ แล้วคิดภาพไปด้วย ผมเชื่อว่าคนส่วนใหญ่ในห้องนี้ คงมีภาพ อะไรประมาณนี้เกิดขึ้นในหัว ถามว่าทำไม มีใครเคยเห็นมนุษย์ต่างดาวไหม แล้วทำไมถึงมี ภาพประมาณนี้เกิดขึ้นในหัว นั่นหมายถึงว่า ณ จุดที่สมองเราสามารถมีโอกาสคิดเรื่องไร้สาระ ได้มากที่สุด มันยังพยายามกลับมาเรื่องที่มีสาระอยู่ดี ซึ่งตรงนี้เป็นจุดที่อันตรายมากของ กระบวนการความคิดสร้างสรรค์ เพราะว่าต่อให้ผมเต็มใจเข้าไปมากมายแค่ไหนนะครับ ภาพที่ออกมามันก็จะประมาณนี้นะครับ เพราะฉะนั้นตรงนี้เป็นจุดซึ่งทำให้รู้ว่าเมื่อไรที่เรา เริ่มต้นกระบวนการ ภาพแรกของเรา มันไม่ใช่สิ่งใหม่ มันจะไม่มีอะไรเป็นกระบวนการที่ใหม่ อีกต่อไปเลยนะครับ นี่คือเจ้าคอบู (Corbu) เป็น Golden Retriever ที่ผมเลี้ยงตอนที่อยู่ อเมริกา คอบูเป็นหมาโลกแคบ โลกของคอบูจะมีแค่ห้องนอนกับห้องรับแขก เพราะฉะนั้น ชีวิตมันจะวิ่งไปวิ่งมาระหว่าง 2 ห้องนี้ เพราะผมไม่มีเวลาพาออกไปข้างนอก เพราะฉะนั้นทั้ง ชีวิตสิ่งที่มันเห็นคือ 2 ห้องนี้ แต่สิ่งที่ผมเห็นมันทำมันน่าสนใจมาก ทุกเช้าจะตื่นตื่นกับของ ทุกอย่างใน 2 ห้องนี้ มันจะตื่นตื่นกับโซฟาตัวเดิม ๆ เก้าอี้ตัวเดิม ๆ พรมผืนเดิม ๆ ทีวีเครื่อง เดิม ๆ เหมือนมันไม่เคยเห็นมาก่อน จนบางทีผมรำคาญ ตอนหลังหลังเริ่มสงสัยและแอบกลัว ว่าหรือมันเห็นอะไรที่เราไม่เห็น หลังจากนั้นผมเริ่มคิดต่อไปว่าหรือมันไม่เห็นโซฟาแบบที่เรา เห็น หรือมันใช้ตมกลิ้งหรือว่ากลิ้งโซฟาเปลี่ยน นั่นคือโซฟาตัวใหม่สำหรับมัน ผมว่าภาพ มนุษย์ต่างดาวในหัวคอบูต้องน่าสนใจมาก ๆ ดังนั้นผมเลยยกให้คอบูเป็นอาจารย์ ผมอยากให้ คอบู สิ่งที่คอบูทำ มันได้สอนและเปลี่ยนมุมมองของการให้ความหมายกับทุกสิ่งทุกอย่าง สำหรับผมไปโดยสิ้นเชิง มันทำให้ผมรู้ว่าไม่มีสิ่งใดเลยในโลกนี้ที่มีความหมายที่ตายตัว แล้ว ผมใช้สิ่งนั้นกับทุกคนที่ผมทำงานตลอด แม้กระทั่งโปรเจกต์ (Project) นี้ นะครับ นี่คื อร้านอาหารที่นิวยอร์กนะครับ ที่ผมได้มีส่วนในการวางคอนเซ็ปต์แล้วก็ออกแบบร่วมกับ มิสเตอร์เดวิด ฟร็อกเวลล์ (Mr. David Forkwell) สถาปนิกที่นั่น ความน่าสนใจของ ร้านอาหารนี้ คือ แทนที่เราจะทำร้านอาหารที่มีเซฟที่ดังที่สุด ซึ่งมันเป็นเรื่องที่ยากมากใน

มหานครนิวยอร์กที่เต็มไปด้วยเซฟทั่วโลกมารวมกัน แต่เรากลับสร้างครัวที่ดีที่สุด เราเปลี่ยนครัวให้กลายเป็นเวทีของเซฟ แล้วเปลี่ยนร้านอาหารให้กลายเป็นคอนเสิร์ตของคอนเสิร์ตฮอลล์ ที่นี่จะไม่มีเซฟตายตัว ไม่มีเซฟประจำ เซฟทุกคนจะเหมือนซูปเปอร์สตาร์ที่อ่อนท้วรคนที่มานั่งทานจะต้องจองตัวแล้วมานั่ง เรามีที่นั่งที่เป็นแบบ front row ที่จ่ายแพงขึ้น เพราะฉะนั้นวันที่เปิดร้านคนนิวยอร์ก เขาจะไม่ได้รู้สึกว่วันนี้ร้านอาหารใหม่เปิด แต่เขาจะรู้สึกว่วันนี้เป็นวันแรกที่นิวยอร์กจะมีเมดิสัน สแควร์ การ์เด้น (Madison Square Garden) ของเซฟเกิดขึ้น ต่อให้เราจะมีสเปิร์มไร้สาระจำนวนมากมายแต่ไหนก็ตาม เราไม่สามารถปฏิเสธออกมาเป็นความคิดสร้างสรรค์ได้เลย ซึ่งตรงนี้สำคัญมาก เพราะความคิดสร้างสรรค์ต้องการแม่ แม่ของความคิดสร้างสรรค์มีชื่อว่า “ปัญหา” และกลุ่มก้อนของความคิดไร้สาระจำนวนมาก มันจะมีตัวหนึ่งซึ่งเป็นเหมือนผม ที่เกิดมาได้ ที่มีความเป็นไปได้สูงสุด มันจะมองเห็นปัญหานั้นเป็นโอกาสเสมอ แล้วเมื่อไหร่ที่ความคิดที่เป็นจินตนาการและความคิดไร้สาระนั้นมันเปลี่ยนโอกาสนี้ให้เป็น creativity นี่ตรงนั้นคือจุดเกิดของ creativity แล้วเมื่อไรที่เรามีความคิดสร้างสรรค์ที่แรงมาก ๆ สิ่งนั้นมันจะทำให้เราเกิดความรักกับมัน แล้วเราจะเรียกความรักนั้นว่า “แรงบันดาลใจ” เคยเป็นเหมือนผมไหมครับ เวลาเราเข้าไปในซูปเปอร์มาร์เก็ต เป็นที่ ๆ มีของให้เลือกเต็มไปหมดเลย แต่สิ่งหนึ่งที่ผมเกิดขึ้นประจำเลย คือ กูจะกินอะไรดีวะ และในที่สุดมันจะกลับมาที่ 4-5 เมนูเดิม ๆ ในชีวิตเราเสมอ เพราะว่าเงื่อนไขของปัญหามันไม่เกิด แต่ที่เรามองเราสั่งให้ภาพเรากลับไปที่มีมนุษย์ต่างดาวที่เหมือนทุกคนคิด เพราะว่าปัญหาตรงนั้นมันคือเราขี้เกียจอยู่นานแล้ว ดังนั้นกลับไปเมนูเดิมละกัน สำหรับผมตรงนี้คือกระบวนการของความคิดสร้างสรรค์ที่มันไม่เกิดขึ้น แต่กระบวนการของความคิดสร้างสรรค์มันจะเกิดขึ้นตอนที่คุณพยายามอดข้าวเย็นเพื่อจะลดความอ้วน แต่คุณอดไม่ถึงเช้า คุณเกิดโยโย่และหิวสุดขีดตอนตี 3 คุณต้องกลานเข้ามาที่ห้องครัวและหยิบมาม่า แล้วคุณรู้สึกว่ามาม่ามันเล็กกว่าเดิม 2 เท่า แล้วคุณก็เปิดตู้เย็นแล้วเจออาหารทุกอย่างที่คุณรู้สึกว่ามันไร้สาระมากเลยในเวลาที่คุณไม่หิว แต่คุณรู้สึกว่ามาม่ามันเล็ก คุณเลยเอาทุกอย่างมารวมกันในชาม เพื่อให้เป็นเมนูใหม่ของคุณ และที่สำคัญทุกครั้งที่คุณทำแบบนี้มันจะโคตรอร่อยเลย แล้วมันก็จะเป็เมนูที่คุณไม่เคยเห็นที่ไหนมาก่อน ซึ่งมีคน ๆ หนึ่ง ดึงมันก้าวไปไกลกว่าจุดนี้ เขาคนนี้เป็นคุณยายฮี จี ซุก (Heo Gi Suk) คุณยายเป็นคนเกาหลี ใช้ชีวิตผ่านช่วงเมื่อ 50 ปีที่แล้ว ของสงครามเกาหลีในยุคที่เกาหลีแร้นแค้น ดังนั้นวิธีเดียวที่จะประทังชีวิตได้ คือ เศษอาหารที่สามีนำเอากลับมาจากค่ายทหารอเมริกัน ประกอบด้วย ไส้กรอก ชีส สแปมต่าง ๆ วิธีการ คือ คุณยายเอาทุกอย่างมาโยนใส่หม้อ และโยนกิมจิลงไป เมื่อนั้น มีชื่อว่า “บูแดจิกเก” (Budae Jjigae) เป็นหนึ่งในเมนูประจำชาติของเกาหลี ซึ่งมันก้าวข้ามผ่านคำว่ารสชาติ ไปแล้ว มันมีความทรงจำของประเทศอยู่ในนั้นด้วย คุณยายโดยไม่รู้ตัวได้นำมามาตอนตี 3 ก้าวข้ามผ่านเส้นแห่งความคิดสร้างสรรค์จนนำมันไปสู่นวัตกรรมนะครับ

มาถึงจุดนี้ผมเชื่อว่าหลาย ๆ คนคงเริ่มสนใจอยากเป็นคนที่ยึดแบบไร้สาระแบบอัจฉริยะแล้วใช่ไหม ผมจะบอกว่พวกเราโชคดีมาก เพราะว่ามนุษย์เป็นสัตว์ชนิดเดียวในโลกที่คิดเรื่องไร้สาระได้นั้นคือทำไมมนุษย์ถึงแตกต่างกับสัตว์ทุกสปีชีส์บนโลกนั้นะครับ เราเกิดมาพร้อมความคิดแบบไร้สาระเต็มเปี่ยมตั้งแต่เด็ก แต่เมื่อเราโตขึ้นเรากลือคฤงแจมันไว้ ยิ่ง

หน้าที่การงานดีขั้นเท่าไร ยิ่งเป็นนักวิชาการยิ่งลือลือไว้เพิ่มขึ้นเรื่อย ๆ แล้วเราติดป้ายเขียนไว้ว่าความกลัว ความกลัวที่จะดูโง่ ความกลัวที่จะดูปัญญาอ่อน ความกลัวที่จะดูแปลกแยก สิ่งที่ทำง่ายมากแค่ปลดกฏูญแจนี้ออก ถ้าคุณเป็นนักเรียน อย่างกลัวที่จะยกมือถามคำถามโง่ ๆ กับอาจารย์เพราะคำถามนั้นอาจจะเป็นคำถามที่ดีที่สุดในชีวิตการเป็นอาจารย์ของเขา ถ้าคุณเป็นพนักงานออฟฟิศ อย่างกลัวที่จะแชร์ความคิดที่ปัญญาอ่อนในห้องประชุม เพียงเพราะว่าคุณไม่ได้มีอาชีพ ตำแหน่งคุณไม่ใช่เป็นครีเอทีฟ และถ้าคุณเป็นเจ้านายหรือเจ้าของบริษัทจงเปิดรับฟังทุกความคิดเพี้ยน ๆ และไร้สาระของพนักงานทุกคน เพราะสิ่งนั้นอาจจะเป็นจุดที่แก้วิกฤตในบริษัทคุณได้ และเมื่อถูกญแจทั้งหมดถูกปลดออก คุณจะเห็นความเป็นไปได้ใหม่ ๆ มากมาย มันคือความเป็นไปได้ที่ทำให้คุณเกิดความคิดสร้างสรรค์ที่มีสาระจากโลกที่เต็มไปด้วยความไร้สาระใบนี้ครับ ขอให้มีความสุขกับ “Eureka Moment” ทุกวัน ชอบคุณครับ

จากทอล์กเรื่อง “พลังแห่งความคิด (ไร้) สาระ” สามารถวิเคราะห์ ได้ดังนี้

1. **ผู้เล่าเรื่อง (Narrator)** ผู้เล่าเรื่องนี่คือ คุณวินัย ฉัยรักษ์พงศ์ นักออกแบบผู้ก่อตั้ง “b l u l g Studio” จึงเล่าเรื่องในมุมมองที่ตนเองเป็นผู้ทำงานที่เน้นการใช้พลังแห่งความคิดสร้างสรรค์ในการทำงาน ทำให้ผู้เล่าเรื่องเห็นประโยชน์และความสำคัญของการคิดไร้สาระ กระบวนการเล่าเรื่องจึงเป็นการแสดงให้เห็นประโยชน์ของการคิดไร้สาระที่ก่อให้เกิดเป็นงานสร้างสรรค์ในที่สุด

2. **แก่นของเรื่อง (Theme)** แก่นเรื่องที่คุณพูดนำเสนอ คือ ความคิดไร้สาระที่มักถูกมองว่าไร้ประโยชน์ แท้จริงคือพลังสำคัญที่ทำให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ ซึ่งความคิดไร้สาระนั้นเรียกอีกอย่างหนึ่งว่า “จินตนาการ” ที่อาจจะเริ่มต้นด้วยความว่างเปล่า แต่เมื่อได้เริ่มขึ้นอะไรบางอย่างขึ้นมา ก็จะสามารถต่อยอดเรื่องราวต่อไปได้

3. **เหตุการณ์ (Event)** เหตุการณ์ที่คุณพูดใช้เล่าเรื่อง คือเหตุการณ์ในชีวิตของผู้พูดเอง เช่น การได้รับการติดต่อให้มาพูดบนเวที TedxBangkok ที่มีโจทย์สำคัญคือต้องพูดเรื่องที่ “ว้าว” ภายใน 12 นาที ทำให้ผู้พูดต้องตีความว่า “ว้าว” นั้นคืออะไร นำมาสู่การนำเสนอกระบวนการคิดของผู้เล่าเองในการตีความ เพื่อหาคำตอบของโจทย์นั้น ดังที่คุณพูดได้กล่าวไว้ว่า

“...ผมก็คิดว่าใครวะที่จะทำให้คนว้าวได้ 12 นาทีผมก็เลยไปหาข้อมูลจนไปเจอว่า ชาลี แชปลิน (Charlie Chaplin) คือคนนั้น ชาลี แชปลินได้รับการตบมือยืน standing ovation แล้วได้รับการตบมือมากที่สุดในประวัติศาสตร์ออสการ์ (Oscar) เป็นเวลาถึง 12 นาที เพราะฉะนั้นถ้าชาลี แชปลินมาวันนี้ เขาจะไม่ต้องพูดอะไรเลย เพราะฉะนั้นผมก็เลยอยากรู้ว่าผมไม่ใช่ชาลี แชปลินแล้วผมไม่พูด ในชีวิตผมจะเกิดอะไรขึ้น บนเวทีนี้ ผมก็ค้นพบว่าถ้าผมไม่พูดเลยผมต้องกลไลด์ประมาณ 2,160 สไลด์ หรือว่า 12 นาที เส้นผมผมจะยาวขึ้นได้ถึง 0.0081 เซน แล้วความเครียดที่อยู่ต่อหน้าทุกท่านตอนนี้มันทำลายเซลล์ผนังกระเพาะผมไป 60,000 เซลล์ แล้วถ้ามีใคร อยากรจะหลับตอนนี้ผมจะบอกว่าการจับ 12 นาทีต่อวันช่วยพัฒนาสมองได้ดีมาก แล้วอีกอย่างหนึ่งคือถ้าผมพูดเกิน 12 นาทีมันจะเกินความสนใจของเด็ก 6 ขวบ เพราะฉะนั้น ถ้าเกิน เด็ก 6 ขวบ จะนั่งฟังผมต่อไม่ได้แล้ว...”

ซึ่งทำให้ผู้ฟังเข้าใจว่ากระบวนการคิดเชิงสร้างสรรค์ เกิดขึ้นจากองค์ประกอบจากข้อมูลที่ดูเหมือนไม่เกี่ยวข้อง แต่สามารถทำให้เข้าใจแก่นเรื่องได้เป็นอย่างดี

4. **ตัวละคร (Character)** ตัวละครในเรื่องนี้ คือ ตัวผู้เล่าเอง

5. **ฉาก (Setting)** ฉากที่ผู้พูดนำมาเล่าเป็นฉากในชีวิตประจำวันของผู้เล่าเองที่ส่งผลให้เกิดเนื้อหาเรื่องความคิดสร้างสรรค์ที่ถูกกลั่นกรองจากประสบการณ์ในชีวิต ฉากในเรื่องนี้อาจไม่ชัดเจนมากนักเนื่องจากเรื่องไม่ค่อยมีความเคลื่อนไหว แต่เป็นการนำเสนอกระบวนการความคิดของผู้เล่าที่เป็นเหมือนการแบ่งปันประสบการณ์ และแนะนำแนวทางในการริเริ่มความคิดสร้างสรรค์

6. **ความสัมพันธ์เชิงเวลา (Temporal Relations)** ความสัมพันธ์เชิงเวลาในเรื่องนี้มีความสอดคล้องกับฉากของเรื่องคือเรื่องไม่ค่อยมีความเคลื่อนไหว ทำให้ความสัมพันธ์เชิงเวลาไม่ชัดเจน แต่สิ่งที่เห็นได้ชัด คือ ช่วงระยะเวลาที่ผู้พูดกำลังคิดหากระบวนการการค้นหาความคิดสร้างสรรค์ เป็นช่วงเวลาที่สนับสนุนแก่นเรื่องได้เป็นอย่างดี คือ ผู้พูดกล่าวว่าสมองไม่สามารถสั่งให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ได้ ทุกคนจึงต้องพยายามหา Eureka Moment หาวิธีการที่ทำให้มีความคิดสร้างสรรค์ ซึ่งในช่วงเวลานั้นเองสิ่งที่ผู้พูดคิดได้ก็คือความคิดสร้างสรรค์ คือ ความคิดที่ต้องเกิดจากความคิดที่ไร้สาระ ยิ่งเรารวบรวมความคิดไร้สาระได้มากเท่าไร ก็จะมีโอกาสสร้างความคิดสร้างสรรค์ได้มากขึ้น

7. **ความสัมพันธ์เชิงเหตุผล (Causal Relations)** ความสัมพันธ์เชิงเหตุผลของเรื่องเล่านี้เชื่อมโยงมาจากแก่นเรื่องคือการพยายามหาแนวทางที่ทำให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ สิ่งที่เด่นชัดที่สุดในเรื่องนี้เป็นกระบวนการเล่าเรื่องที่มีความสร้างสรรค์และแหวกแนวซึ่ง แต่ละประเด็นที่ผู้พูดยกขึ้นมาพูดเหมือนไม่มีสาระ แต่มีความเป็นเหตุเป็นผลกันดี เช่น ใช้การเปรียบเทียบให้ความคิดสร้างสรรค์เหมือนกับการปลดทุกข์ที่ผู้พูดกล่าวไว้ว่า

“...สมองไม่สามารถสั่งให้เราปลดทุกข์ได้ เรายังสั่งมันยังไม่ออก เรายังเบ่ง อียิ่งไม่ออกนะ เพราะฉะนั้นวิธีการที่เราทำเรากลับทำสิ่งที่มันตรงข้ามกับการปลดทุกข์ทั้งหมดเลย ตอปไลน์ นั่งอ่านหนังสือ ดูขอบประตู เขียนขีดเขียนบนฝาผนัง นั่งทำเล็บอะไรก็ว่าไป เพื่อให้ทุกอย่างออกมาจากกระบวนการร่างกาย ที่จะทำการปลดทุกข์ แล้วเรารอคอยวินาทีนั้น วินาทีที่สัญญาณบางอย่างมันส่งมาที่ท้องน้อยคุณ แล้วคุณจะรู้สึกว่าคุณชนะแล้ว ร่างกายถูกคุณหลอกแล้ว แล้วคุณจะทำทุกอย่างที่ทำได้ไร้สาระทั้งหมดมาโฟกัสเพื่อรอ “Eureka Moment” ที่ออกมา เพราะฉะนั้นสมองไม่สามารถสั่งให้เราอ้อได้นะ และเช่นเดียวกัน นี่คือหัวใจสำคัญ สมองไม่สามารถสั่งให้เราเกิดความคิดสร้างสรรค์ได้นะ เมื่อไหร่ที่เราพยายามจะเกิดความคิดสร้างสรรค์ เมื่อนั้นเรามาผิดทางแล้วนะ เพราะความคิดสร้างสรรค์เป็นสิ่งที่สมองสร้างไม่ได้”

แล้วนำไปสู่ข้อสรุปที่ว่าความคิดสร้างสรรค์ก็เช่นเดียวกัน ซึ่งองค์ประกอบต่าง ๆ ของเรื่องที่คุณพูดนำมาเล่าดูเหมือนเป็นเรื่องไร้สาระ ไม่มีความเกี่ยวข้องกัน แต่ท้ายที่สุดผู้ฟังก็สามารถเข้าใจไอเดียของเรื่องได้อย่างชัดเจนว่าทั้งหมดนี้คือพลังของความคิดไร้สาระของผู้พูดที่ถ่ายทอดออกมาเป็นเรื่องราว

8. **ผู้ฟัง (Audience)** ผู้ฟังในเรื่องนี้คือบุคคลทั่วไป โดยเฉพาะบุคคลที่ทำงานในเชิงความคิดสร้างสรรค์ที่อาจจะได้ประโยชน์จากเรื่องเล่านี้โดยตรง

จากการวิเคราะห์เรื่องนี้ทำให้เห็นสไตล์การเล่าเรื่องของผู้พูดได้อย่างเด่นชัด แก่นเรื่องคือเรื่องที่สามารถเข้าใจได้ง่าย มีความ “ง่าย” ในการตีความ ไม่ซับซ้อน ฟังแล้วสามารถเข้าใจได้ทันทีว่า

“ความคิดไร้สาระคือที่มาของความคิดสร้างสรรค์” แต่ทอล์กเรื่องนี้มีความน่าสนใจเรื่องวิธีการนำเสนอที่ผู้พูดสามารถดึงกระบวนการคิดของตัวเองมาเล่าให้ผู้ฟังเข้าใจไปพร้อม ๆ กัน ประกอบกับการผูกด้วยเรื่องที่คุณเหมือนไร้สาระเข้าด้วยกันเป็นก้อนใหญ่ ทำให้เห็นความคิดสร้างสรรค์ของกระบวนการคิดของผู้เล่าที่ทำให้ผู้ฟังรู้ว่านี่คือพลังจากการคิดไร้สาระ ได้ประกอบกับทำนองการพูดที่เรียบง่าย สบาย ๆ ทำให้เรื่องนี้เข้าถึงผู้ฟังได้เป็นอย่างดี

2. เรื่อง “เหตุผลของการมีชีวิตอยู่” คุณภาริอร วัชรศิริ

ทอล์กเรื่อง “เหตุผลของการมีชีวิตอยู่” นำเสนอเรื่องราวประสบการณ์ชีวิตของคุณพาย

ภาริอร วัชรศิริ ผู้เขียนหนังสือเรื่อง “How I love MY MOTHER” ที่ชีวิตเปลี่ยนไปเมื่อคุณแม่ของเธอล้มป่วย ซึ่งนั่นก็เป็นเหตุผลสำคัญที่ทำให้เธอได้เข้าใจความหมายของชีวิต ดังที่เธอได้ถ่ายทอดเรื่องราวไว้บนเวที TEDxBangkok ดังนี้

“เวลาเห็นฮอลลีวู้ดๆแบบนี้แล้ว ช่างในใจพยายมันสั้นทุกทีเลยคะ มันชวนให้นึกไปถึงเรื่องหนึ่งที่เคยเกิดขึ้นเมื่อ 13 ปีที่แล้ว ตอนนั้นพยายไปแสดงเปียโนที่สถาบันที่หนึ่ง คนดูแน่นเต็มฮอลล์แบบนี้เลย กดดันมาก คนข้างหน้าเราเขาทำไว้ดีมากเลย พยายแบกความกังวลขึ้นเวทีไปชนิดที่ว่าตอนที่เล่นจริง พยายลืมนोटไปหลายห้องเลย จนสุดท้ายมันเกิดเป็นเดดแอร์ (Dead air) กลางอากาศ ซึ่งถือว่าเป็นเรื่องซีเรียสมากสำหรับการแสดงเปียโน ตอนที่ลุกขึ้นมาโค้งให้คนฟังตอนเล่นจบ พยายอายจนหน้าชา มือขาไปหมด กลับไปบ้านได้แต่บอกกับแม่ว่า ‘เรื่องที่เกิดขึ้นวันนี้ จะต้องติดอยู่ในใจพยายไปอีกนานแน่ ๆ เลยคะ’ ซ้อมมาอย่างดี พยายามาตั้งเยอะ ทุ่มเทเต็มที่ แต่สุดท้ายพยายไม่เป็นอย่างที่แม่ปลอบกลับมาว่า ‘ไม่เป็นไรนะ ไว้รอบหน้าก็ค่อยเอาใหม่’ เสียหายที่ มันไม่มีครั้งหน้า วันนั้นเป็นวันสุดท้ายที่พยายได้ขึ้นไปแสดงเปียโนบนเวที แล้วครั้งนั้นก็เป็ครั้งสุดท้ายเหมือนกันที่แม่ไปดูพยายขึ้นโชว์ หลังจากนั้น 3 ปี แม่พยายเส้นเลือดในสมองแตกแล้วก็กลายเป็นอัมพฤกษ์ครึ่งซีกคะ วันแรกที่แม่ล้มลงไปกับพื้น วันนั้นพยายช็อกไปเลย ตอนนั้นพยายอายุ 16 ปี ยังไม่พ้นมัธยมปลายเลย แต่ว่าโชคดีหน่อยที่แม่ทำบ้านเป็นโฮมออฟฟิศ ชั้นล่างเป็นบริษัทก็เลยยังมีคนพาเขาไปส่งที่โรงพยาบาลอยู่ ความกลัวอย่างแรกสุดของพยายในวันนั้นเลยก็คือ พยายกลัวว่าแม่จะตาย บางทีอาจจะเป็นเพราะที่บ้านเรามีคนอยู่แค่สองคนด้วยคะ แม่เป็นซิงเกิลมัม (Single Mum) พยายเป็นลูกคนเดียว นั่นเท่ากับว่าถ้าแม่ตาย พยายจะไม่เหลืออะไรให้ยึดเหนี่ยวเลย เหมือนอยู่ ๆ โลกนี้มันก็ไม่เหลืออะไรเลย แต่ว่านอกจากความกลัวอย่างที่ว่ามานี้ ตอนนั้นมันดันมีความกลัวอีกอย่างที่โผล่ขึ้นมาโดยที่พยายเองก็ไม่ต้องรู้ตัว อยู่ ๆ พยายก็เป็นคนกลัวการกลับบ้านตัวเอง เหมือนทุกวัน ๆ ที่มันต้องไปกลับระหว่างไอซียูที่โรงพยาบาลซึ่งมันค้างไม่ได้กับที่บ้าน พยายต้องกลับมาเจอกับบ้านที่คนในบริษัทของแม่เขากลับหมดแล้ว มันทั้งมืดแล้วก็เงียบ พยายไม่รู้จะอธิบายความโดดเดี่ยวในนาที่นั้นยังไงว่าบ้านมันว่างเปล่ามากจริง ๆ มันไม่มีความหมายอะไรบรรจุอยู่ในสถานที่แห่งนั้นเลย อยู่ ๆ บ้านมันกลายเป็นอิฐปูนธรรมดาที่ไม่มีความหมายอะไรเลย พยายว่าถ้าจะให้เปรียบเป็นคน ตอนนั้นบ้านคงเหมือนเป็น ‘คนแปลกหน้า’ ทั้ง ๆ ที่พยายกิน อยู่ นอนอาศัยในบ้านหลังนั้นมา 16 ปีเต็ม แต่ว่าบ้านมันไม่เหลืออะไรเลย ความรู้สึกน่าจะคล้าย ๆ

กับเวลาที่ใครสักคนในบ้านเราไปเที่ยวต่างประเทศนาน ๆ มุมเดิม ๆ ที่เคยมีเขาอยู่ มันดูไม่ค่อยเหมือนเดิมเลย ดูโหวง ๆ แปลกๆ ไม่ค่อยคุ้นเท่าไร เป็นความรู้สึกแบบนั้น ผ่านจากช่วงเวลานี้มาประมาณ 2 เดือน พอหมอเขาเห็นว่าแม่ฟื้นชิตอันตรายพอที่เราจะย้ายเขากลับมาอยู่ที่บ้าน ทั้ง ๆ ที่สถานการณ์รอบข้างตอนนั้นมันแย่มาก หมายถึงเราจะทำยังไงกับการงาน การเงินของแม่ การเรียนของพวย ชีวิตของเราสองคนต่อจากนี้ ทั้ง ๆ ที่มันแย่นขนาดนั้น แต่การที่แม่กลับมาอยู่บ้านมันทำให้ความรู้สึกอะไรก็ไม่รู้ ในใจพวยค่อย ๆ ดีขึ้น รู้สึกเหมือนไม่เป็นไรหรอก เดี่ยวมันก็เข้าที่เข้าทาง เดี่ยวทุกอย่างมันก็โอเค เป็นความรู้สึกเชื่อมั่นแบบนั้นเลย ตลอด 10 ปีที่ผ่านมาที่พวยดูแลแม่ที่เรามีปฏิสัมพันธ์กันในด้านต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นการป้อนข้าวป้อนน้ำ เช็ดถ่าย อุ้มกันไปอาบน้ำ ออกกายภาพ พาเดิน พวยได้เจอกับสิ่งต่าง ๆ ที่พวยเคยไม่ชอบแม่ในอดีต เช่น พวยเคยรำคาญที่แม่เป็นคนขี้บ่น แต่แล้ววันหนึ่งที่พวยกลายเป็นคนดูแลแม่ พวยก็กลายเป็นคนขี้บ่น หรือพวยเคยเบื่อกับแม่เป็นคนที่จะต้องคาดหวัง ต้องวางแผน ต้องเปะกับทุกเรื่อง แต่แล้ววันหนึ่งพวยกลายเป็นทุกวันนี้ พวยกลายเป็น Perfectionist เลเวลที่ใครก็ดิ่งไม่ลงแล้ว สรุปว่าพวยกลายเป็นทุกอย่างที่พวยเคยเกลียด คงเพราะแบบนั้นเลยค่อย ๆ เข้าใจมากขึ้นทุกทีว่าที่จริงแล้วการเป็นพ่อเป็นแม่ หรือว่าเป็นคนที่ต้องไปดูแลคนอื่น มันไม่เคยเป็นเรื่องง่ายเลย บางทีมันอาจจะไม่ได้มีคำว่าสัญชาตญาณของคนเป็นพ่อเป็นแม่อยู่จริงเลยก็ได้ พอลองมายืนตรงนี้ด้วยตนเองกลายเป็นว่า มันมีก็แต่คน ๆ หนึ่งแหละ มนุษย์ธรรมดาที่อยากจะอดทน อยากจะพยายาม เข้าใจเต็มที่ให้มากขึ้นอีกทั้ง ๆ ที่จริง ๆ ทุกวัน ๆ ที่ผ่านไปสำหรับเขามันก็ยากแล้วก็เหนื่อยมาก ๆ อยู่แล้ว พอชีวิตมันพลิกแบบนี้แล้ว พวยได้ลองมาสัมผัสบทบาทกับแม่ดูบ้าง กลายเป็นว่าพวยค่อย ๆ เข้าใจวิธีคิดหรือว่าเหตุผลหลายๆอย่างของแม่มากขึ้น ที่จริงแล้วมีครั้งนึงเลยด้วยซ้ำที่ได้รู้ไปถึงเหตุผลของการมีชีวิตอยู่ของแม่ ช่วงหลายปีก่อนหน้านั้นเราทะเลาะกันแรงมากเรื่องแม่ไม่ยอมออกกายภาพ ไม่ยอมเดิน ตอนนั้นพวยก็ยังเด็กกว่านี้แล้วก็โมโห หลุดจากการคอนโทรลอารมณ์ทุกอย่างเลยคะ แล้วก็สาดประโยคหนึ่งใส่แม่ไปว่า ‘ก็ถ้าแม่จะกลัวล้มแล้วไม่คิดจะเดินเลยแบบนี้ แม่จะมีชีวิตอยู่ต่อไปทำไม ในเมื่อแม่ทำอะไรไม่ได้แล้ว’ แม่ในวันนั้นตอบพวยกลับมาว่า ‘ก็อยู่เพื่อแกไงล่ะ’ ใจคำว่า "อยู่เพื่อแก" ของแม่ในวันนั้น มันไม่ใช่การลุกขึ้นมาทำอะไรเพื่อพวยหรอกเพราะว่าแม่ทำอะไรไม่ได้แล้ว แต่ว่ามันเป็นการอยู่เพื่อพวยในลักษณะที่ ‘แม่จะขอแค่มีชีวิตอยู่ต่อไป’ เพียงเพื่อแค่ได้มองเห็นความเป็นไปของพวยในแต่ละวัน วันนี้มีความสุขดีไหม ทุกข์ใจ เสียใจ ร้องให้กับเรื่องอะไรหรือเปล่า รับมือกับสิ่งต่าง ๆ ที่ผ่านเข้ามาในชีวิตไหวไหม แม่มีชีวิตอยู่เพื่ออะไรแบบนี้คะ ทุกวันนี้เวลาที่คนเขาพูดถึงแม่ นึกภาพแม่เขาจะคิดว่าแม่น่าจะมีชีวิตที่น่าเบื่อหรือว่าหดหู่มาก ๆ เลย เพราะเหมือนเป็นชีวิตที่ต้องพึ่งพาคนอื่นตลอด จะพูด จะกิน จะเดินด้วยจังหวะของตัวเอง เขาทำไม่ได้ เหมือนถูกขังอยู่ภายใต้ร่างกายของตัวเอง แต่เชื่อไหมว่าเวลาที่ถามแม่ แม่ตอบเหมือนเดิมทุกครั้งเลยนะคะ ว่าแม่มีความสุข ซึ่งกับความสุขมันเป็นเรื่องนามธรรม เวลาที่เราพูดถึงอะไรที่นามธรรมมาก ๆ กับคนป่วย เราต้องให้เขาให้ระดับเป็นคะแนนจะได้รู้ความมากมายได้ง่ายหน่อย กับความสุขนี้แม่ให้ 9 หรือว่า 10 คะแนนตลอดเลย ซึ่งสำหรับพวยมันเป็นเรื่องที่เซอร์ไพรส์คะ มันแปลกมาก คนป่วยคนหนึ่งทำไม่ถึง 9 แล้วทำไม่ถึง 10 เราเป็นคนธรรมดา

เราให้ตัวเองเท่าไร อย่างพายนีย์ได้ซัก 8/8.5 ก็คือหุแล้วคะ พายเคยถามคำถามเรื่องนี้กับแม่อยู่เหมือนกัน แม่ตอบพายกลับมาเป็นประโยคหนึ่งซึ่งเราใช้เวลาตีความกันทั้งวันเลย เพราะเวลาที่แม่พูด เสียงเขาเป็นลมๆ ไม่เป็นเนื้อเสียงเท่าไร แม่ตอบพายกลับมาว่า ‘แม่แค่ดีใจว่า...ในวันหนึ่งที่แม่หมดประโยชน์แล้ว แม่ยังมีค่าสำหรับใครสักคนอยู่’ ประโยคนั้นมันจุกมากเลยคะ พายถามตัวเองทุกครั้งเลยที่นึกถึงเรื่องนี้ว่า ‘มันจะเกิดอะไรขึ้น ถ้าวันนั้นหมอช่วยแม่ไว้ไม่ทันแล้วแม่เกิดตาย’ พายจะไม่ได้มีโอกาสแม่กระทั่งสักครั้งเดียวจริง ๆ เหมอ ที่จะพิสูจน์ให้แม่ได้เห็นว่ามันมีอยู่จริง ๆ นะบนโลกใบนี้ คนที่รักแม่แม่ในวันแม่ทำอะไรไม่ได้เลยสักอย่างเดียว รู้ไหมคะว่าลึก ๆ แล้ว อะไรคือสิ่งที่แย่ที่สุดของการเป็นคนดูแลแม่ตลอด 10 ปีของพาย คนส่วนใหญ่จะบอกว่าจะต้องเป็นการที่แกไม่สามารถออกไปใช้ชีวิตได้อย่างมีอิสระได้อย่างคนอื่น เหมือนต้องตัวติดเป็นปาห้องโง่กับแม่ตลอด จะออกต้องรีบ ๆ ออก จะกลับต้องรีบ ๆ กลับ แต่ว่าที่จริงแล้วไม่ใช่เรื่องพวกนี้เลย สิ่งถึงขนาดทำให้ร้องไห้หนัก ๆ ได้เลย ก็คือเช้าบางวันที่ตื่นขึ้นมาแล้วยังจำความฝันของเมื่อคืนได้อยู่ ฝันที่พายเห็นภาพแม่เป็นคนปกติ พายเห็นภาพเขาพูดได้ เดินได้เหมือนคนอื่น ทำกับข้าวให้พายกินหรือว่าขับรถพาพายไปส่งที่ไหนสักที่ สิ่งเหล่านี้ต่างหากคือความปรารถนาลึก ๆ ในใจของพาย แต่ว่าที่ร้ายก็คือ ทุกครั้งที่อยู่ในความฝัน พายรู้ตัวทุกครั้งเลยว่ากำลังฝันอยู่ เพราะว่าภาพที่อยู่ตรงหน้ามันไม่ใช่ความจริง ภาพแม่ที่กำลังเคลื่อนไหวอยู่ตรงหน้าทั้งหมดมันไม่มีทางเป็นของจริง

ทุกวันนี้ พายจำภาพแม่ที่หัวเราะเสียงดัง ๆ ด้วยความสบายใจ หรือว่าจำความรู้สึกที่เราสองคนกอดกันด้วยแขนทั้งสองข้างไม่ได้แล้ว บางทีเหตุผลที่เป็นแบบนี้นี้อาจจะเพราะว่า ณ วินาทีที่สิ่งเหล่านั้นมันเกิดขึ้น พายไม่เคยรู้ตัวเลยว่ามันพิเศษ พายไม่เคยรู้ตัวเลยว่ามันอาจจะไม่เกิดขึ้นอีก คำถามก็คือ แล้วทุกวันนี้พายทำอะไรกับมันได้บ้างนอกจากความรู้สึกเสียใจ ดีที่สุดที่พายทำได้ก็คือแค่นั้นเอง เพราะว่าความจริงที่จริงที่สุดแล้วก็ชัดเจนที่สุดเสมอที่ติดตัวพายมาตั้งแต่วันแรกที่แม่ล้มลงไป หรือแม่กระทั่งในความฝัน มันคือความรู้สึกที่ว่า ‘แกมาช้าไปแล้วอะ ไม่ทันแล้ว’ เรื่องพวกนี้ยังงี้ก็ไม่เกิดขึ้นอีกแล้วคะ คำว่าโอกาส หรือว่าความโชคดีต่าง ๆ นานาที่คนเขาพูดถึงกันมันไม่ใช่ของทุกคนเสมอไป ใครจะไปรู้เราอาจจะเป็นคน ๆ นั้นก็ได้ คนที่ความโชคดีแค่สักครั้งเดียวมันยังไม่พามาถึงเราเลย แต่ว่าที่สุดแล้วเราจะเป็นคนโชคดีแค่ไหนกันถ้าเราไม่ต้องอาศัยความโชคดี จริง ๆ แล้วการขึ้นมาทอลักบนเวทีนี้ในวันนี้ของพายมันคงไม่คอมพริท (Complete) ไม่บรรลุวัตถุประสงค์ 100% เพราะแม่ไม่ได้มานั่งฟังด้วย มันไม่เหมือนเมื่อ 13 ปีที่แล้ว แต่ว่าไม่ว่ามันจะเวิร์กหรือไม่เวิร์กสุดท้ายแล้วมันเป็นความรู้สึกอุ่นใจ วันนี้ตอนที่พายกลับบ้านไปมันจะยังมีใครสักคนรอพายอยู่ที่บ้าน มันไม่ได้โดดเดี่ยวอีกต่อไปแล้ว มันจะมีแม่อย่างน้อยก็หนึ่งคนที่ไม่ได้มาฟังทอลักวันนี้กับเขาเลยนะแต่สามารถพูดได้ว่า ‘ทำดีแล้ว’ หรือบางทีแม่อาจจะพูดว่า ‘ไม่เป็นไรนะไว้ครั้งหน้าเอาใหม่’ สำหรับพาย แค่นั้นทุกอย่างมันโอเคแล้ว มันไม่เป็นไรแล้ว ดังนั้นจริง ๆ แล้วสิ่งที่พายอยากบอกกับทุกคนในที่นี้มันเลยไม่ได้มีอะไรมาก ไม่ได้มีอะไรมากไปกว่าถ้าความหมายของคำว่า ‘บ้าน’ ของคุณกับพายไม่ได้ต่างกัน ถ้าที่จริงแล้วมันหมายถึงใครสักคนพายยินดีด้วยจากใจจริง ๆ นะคะ ที่คุณยังมีบ้านให้กลับไป"

จากทอล์กเรื่อง “เหตุผลของการมีชีวิตอยู่” สามารถวิเคราะห์ ได้ดังนี้

1. ผู้เล่าเรื่อง (Narrator) ผู้เล่าเรื่องเล่าเรื่องในมุมมองของคนที่เป็นลูก โดยนำเสนอประสบการณ์ชีวิตการเลี้ยงดูแม่ที่เป็นอัมพฤกษ์ ที่ถือว่าเป็นจุดพลิกผันครั้งใหญ่ในชีวิตที่ทำให้ผู้เล่าเรียนรู้คุณค่าและเหตุผลของการมีชีวิตอยู่ กระบวนการเล่าเรื่องนี้จึงเต็มไปด้วยอารมณ์ความรู้สึกที่ทำให้ผู้ฟังเข้าใจ และมีอารมณ์ร่วมกับผู้เล่าได้เป็นอย่างดี ทั้งในฐานะลูก ในฐานะแม่ และในฐานะสมาชิกคนหนึ่งของครอบครัว

2. แก่นของเรื่อง (Theme) แก่นเรื่องนี้คือการนำเสนอเรื่องเหตุผลของการมีชีวิตอยู่ของผู้พูดที่นำเสนอเรื่องความคิดในการใช้ชีวิตที่เปลี่ยนแปลงไปหลังจากที่แม่ของเธอป่วย และต้องกลับมาดูแลแม่ ทำให้ช่วงชีวิตวัยรุ่นของผู้พูดไม่ได้สนุกเหมือนผู้อื่น หากแต่กิจวัตรประจำวันแบบนี้ทำให้ผู้พูดได้เรียนรู้ว่าแม่คือเหตุผลของการมีชีวิตของเธอ ในขณะที่ตัวผู้พูดเองก็เป็นเหตุผลที่สำคัญที่สุดในการมีชีวิตอยู่ของแม่ โดยผู้พูดถ่ายทอดมุมมองที่มีต่อการใช้ชีวิตของแม่ว่าชีวิตของแม่นั้นดูน่าเบื่อและน่าหดหู่ เพราะไม่สามารถทำอะไรได้เอง แต่เพราะความรักที่มีให้กันและกันทำให้การมีชีวิตอยู่ของทั้งคู่มีเหตุผลและมีคุณค่าสำหรับการและกัน

3. เหตุการณ์ (Event) เหตุการณ์ที่ผู้พูดใช้เล่าเรื่องเป็นเหตุการณ์ตั้งแต่วันที่แม่ของเธอเส้นเลือดในสมองแตก และเป็นอัมพฤกษ์ครึ่งซีกที่ทำให้ชีวิตของเธอพลิกผัน และตลอด 10 ปีที่เธอดูแลแม่ ซึ่งผู้เล่าเรื่องได้เล่าเรื่องสะท้อนความรู้สึกของตัวเองที่เปลี่ยนไปนับตั้งแต่วันที่เกิดเหตุการณ์ ทำให้เห็นช่วงเวลาที่ยากลำบากที่สุดของผู้พูดในช่วงแรก ดังที่ผู้พูดได้กล่าวไว้ว่า

“...ตอนนั้นมันคันมีความกลัวอีกอย่างที่ไม่รู้ ชื่นมาโดยที่พยายเองก็รู้อันนี้ อยู่ ๆ พายก็เป็นคนกลัวการกลับบ้านตัวเอง เหมือนทุกวัน ๆ ที่ มันต้องไปกลับ ระหว่างไอซียูที่โรงพยาบาลซึ่งมันค้างไม่ได้กับที่บ้าน พายต้องกลับมาเจอกับ บ้านที่คนในบริษัทของแม่เขากลับหมดแล้ว มันทั้งมืดแล้วก็เงียบ พายไม่รู้จะอธิบายความโดดเดี่ยวในนาที่นั้นยังไม่ว่าบ้านมันว่างเปล่ามากจริง ๆ มันไม่มีความหมายอะไรบรรจอยู่ในสถานที่แห่งนั้นเลย อยู่ ๆ บ้านมันกลายเป็นอัฐิปูนธรรมดาที่ไม่มีความหมายอะไรเลย...”

จนกระทั่งถึงวันที่ผู้เล่าเรื่องเข้าใจว่าความสำคัญของชีวิตของตัวเองคืออะไร จากการได้รู้แลแม่ตลอด 10 ปีที่ผ่านมา ซึ่งผู้เล่าเรื่องได้กล่าวไว้ในตอนท้ายเรื่องว่า

“วันนี้ตอนที่พายกลับบ้านไปมันจะยังมีใครสักคนรอพาย อยู่ที่บ้าน มันไม่ได้โดดเดี่ยวอีกต่อไปแล้ว มันจะมีแม่อย่างน้อยก็หนึ่งคนที่ไม่ได้มาฟังทอล์ก วันนี้กับเขาเลยนะแต่สามารถพูดได้ว่า ‘ทำดีแล้ว’ หรือบางทีแม่อาจจะพูดว่า ‘ไม่เป็นไรนะ ไว้ครั้งหน้าเอาใหม่’ สำหรับพาย แค่นั้นทุกอย่างมันโอเคแล้ว มันไม่เป็นไรแล้ว...”

ซึ่งเหตุการณ์ในเรื่องทำให้เห็นพัฒนาการความคิดของผู้เล่า ที่กลั่นกรองมาจากการใช้ชีวิตในทุก ๆ วันไปกับการดูแลแม่ จนท้ายที่สุดผู้เล่าก็สามารถตอบคำถามของตัวเองได้ว่าเหตุผลสำคัญของการมีชีวิตอยู่ระหว่างเธอกับแม่ คือการมีอยู่ของกันและกัน ซึ่งเหตุการณ์ในเรื่องมีความเชื่อมโยงกับแก่นเรื่องคือ ผู้พูดเข้าใจว่าคุณค่าของการมีชีวิตอยู่คืออะไร

4. **ตัวละคร (Character)** ตัวละครหลักที่ผู้พูดใช้เล่าเรื่อง คือตัวผู้พูดเองในฐานะที่เป็นลูก และแม่ที่มีบทบาทสำคัญที่ทำให้ผู้พูดได้เรียนรู้ความสำคัญของการมีชีวิตอยู่ ซึ่งทำให้เรื่องนี้กระทบใจผู้ฟังได้มากเพราะเป็นเรื่องครอบครัวที่ผู้ฟังทุกคนสามารถเชื่อมต่อกับความรู้สึกกับผู้เล่าได้

5. **ฉาก (Setting)** ฉากสำคัญที่ผู้พูดใช้เล่าเรื่องคือ บ้าน สถานที่เริ่มต้นของเหตุการณ์ทั้งหมด และเป็นสถานที่ที่ทำให้ผู้พูดเข้าใจชีวิต และเข้าใจแม่มากขึ้น

6. **ความสัมพันธ์เชิงเวลา (Temporal Relations)** การนำเสนอเรื่องเหตุผลของการมีชีวิตอยู่ ผู้เล่าเล่าเรื่องตามลำดับเวลา โดยใช้เวลาช่วงก่อนและหลังที่แม่เป็นอัมพฤกษ์มาแสดงให้เห็นความแตกต่างของแนวคิดในการใช้ชีวิตของผู้พูดเอง การดำเนินเรื่องทำให้เห็นความคิดภายในใจของผู้พูดที่เปลี่ยนแปลงไปตามกาลเวลาจากการที่ได้อยู่ดูแลแม่ ทำให้ทุก ๆ วันผู้พูดเข้าใจชีวิตมากขึ้น

7. **ความสัมพันธ์เชิงเหตุผล (Causal Relations)** เชื่อมโยงจากการกำหนดความสัมพันธ์เชิงเวลา ซึ่งแก่นของเรื่องคือเหตุผลของการมีชีวิตอยู่ ส่วนความสัมพันธ์เชิงเวลาทำให้เห็นช่วงเวลาและเหตุการณ์ที่ทำให้ผู้พูดได้เรียนรู้ความหมายชีวิต ได้เรียนรู้ว่าแม่คือสิ่งที่สำคัญที่สุดในชีวิต ผ่านเหตุการณ์หลากหลายที่เกิดขึ้นตลอดมาหลังจากที่แม่ป่วย ทำให้ผู้พูดได้กลับไปย้อนดูความคิดตัวเองก่อนที่แม่จะป่วย ซึ่งทำให้เห็นความสัมพันธ์เชิงเหตุผลได้อย่างชัดเจน คือการเริ่มต้นเล่าเรื่องจากเหตุคือการที่แม่ป่วย และนำไปสู่ผลคือการที่ทำให้เธอสามารถคิดว่าชีวิตของเธอมีชีวิตอยู่เพื่ออะไร

8. **ผู้ฟัง (Audience)** ผู้ฟังคือบุคคลทั่วไป โดยเฉพาะผู้ที่เป็นลูกที่มีกจะไม่ค่อยเห็นความสำคัญของการดูแลพ่อแม่ จนเมื่อถึงเวลาที่สายเกินไป ผู้พูดจึงได้ฝากข้อคิดให้กับผู้ฟังให้เห็นคุณค่าของการมีอยู่ของกันและกัน เพราะท้ายที่สุดแล้ว “โอกาส” ในการแก้ไขเรื่องที่ผิดพลาด อาจไม่ได้เป็นของทุกคน ดังที่ว่า

“คำว่าโอกาส หรือว่าความโชคดีต่าง ๆ นานาที่คนเขาพูดถึงกันมันไม่ใช่ของทุกคนเสมอไป ใครจะไปรู้เราอาจจะเป็นคน ๆ นั้นก็ได้ คนที่ความโชคดีแค่สักครั้งเดียวมันยังไม่ผ่านมาถึงเราเลย...”

ซึ่งข้อความที่ผู้พูดส่งถึงผู้ฟังตลอดทั้งเรื่องนี้ ทำให้ผู้ฟังเกิดอารมณ์ความรู้สึกร่วมกับผู้พูด และเข้าใจประเด็นที่ผู้พูดต้องการสื่อได้เป็นอย่างดี

ทอล์กเรื่องนี้ทรงพลังเป็นอย่างมากในการใช้อารมณ์ความรู้สึกในการขับเคลื่อนเรื่องราว ทำให้ผู้ฟังคิดถึงเรื่องครอบครัว ซึ่งเป็นหน่วยที่เล็กที่สุดในสังคม แต่มีความสำคัญมากที่สุด เรื่องเล่านี้เข้าถึงผู้ฟังได้ง่าย และลึกถึงระดับอารมณ์ โดยเฉพาะการที่ผู้พูดมาเล่าเรื่องในฐานะ “ลูก” ก็ยิ่งทำให้เรื่องยิ่งทรงพลัง เพราะทำให้ผู้ฟังได้หันกลับมามองตัวเองว่าในระหว่างที่เรากำลังดิ้นรนกับการใช้ชีวิตในสังคมภายนอก แต่เราอาจจะละเลยสังคมครอบครัวที่เป็นส่วนสำคัญของชีวิต ซึ่งทำให้ได้แนวคิดที่แท้จริง ๆ แล้วเราไม่จำเป็นต้องทำเรื่องยิ่งใหญ่ให้กับสังคม แต่ให้ดูแลสังคมเล็ก ๆ ใกล้ตัวอย่างครอบครัวให้ดีที่สุด ทอล์กเรื่องนี้ดำเนินไปพร้อมกับอารมณ์ความรู้สึกของผู้เล่าตลอดทั้งเรื่อง ทำให้เรื่องนี้ “จับใจ” ผู้ฟังได้เป็นอย่างดี

3. เรื่อง “ทำงานอย่างไรภายใต้ข้อจำกัด” คุณศุภวัจน์ พรหมตัน

ทอล์กเรื่อง “ทำงานอย่างไรภายใต้ข้อจำกัด” นำเสนอเรื่องราวข้อจำกัดทางการศึกษาของครูมะนาว - ศุภวัจน์ พรหมตัน และนักเรียน ที่ทำให้การเรียนการสอนนั้นไม่เป็นไปอย่างที่ใจหวัง พร้อมทั้ง

ได้นำเสนอแนวทางในการกำจัดข้อจำกัดเหล่านั้นผ่านประสบการณ์ของครูมะนาวเอง ดังที่ครูมะนาว ได้ถ่ายทอดไว้บนเวที TEDxBangkok ดังนี้

“ท่านกำลังประสบปัญหาอยู่กับการตั้งใจจะทำอะไรแล้ว แต่ไม่ได้ทำเพราะมีข้อจำกัดมาปิดกั้นไว้หมดครับ อยากจะคิด อยากจะทำอะไรใหม่ ๆ แต่ก็ติดกรอบและรูปแบบเดิม ๆ อยากจะสร้างสรรค์สิ่งดีมีคุณค่า อยากจะทำโครงการใหญ่ ๆ แต่เสนออะไรไปก็ถูกตีกลับมาทุกที หรืออยากจะทำใครสักคน ก็ติดตรงที่เรามีคนที่ชอบอยู่แล้ว ผมเชื่อว่าทุกคน ทุก ๆ ชีวิตย่อมต้องมีข้อจำกัดมาตีกรอบชีวิตของเราอยู่ตลอดเวลาครับ ทำให้บางครั้งเราถูกจำกัดอยู่ในพื้นที่แคบ ๆ ขาดอิสรภาพ รู้สึกไม่มีชีวิตชีวา และบางครั้งก็ไม่มีความสุขครับ

อาชีพครูเป็นอีกหนึ่งอาชีพหนึ่งที่มีข้อจำกัดพอสมควรครับ เราอยากเป็นครูที่สอนแบบสนุก ๆ ในชั้นเรียนแต่ด้วยจำนวนบุคลากร หรือภาระงานอื่น ๆ ที่บางครั้งก็ต้องดึงตัวเราออกมาจากห้องเรียน เราอยากจะทำโครงการให้กับเด็ก ๆ แต่ติดขัดตรงที่เราไม่มีงบประมาณ ยิ่งโรงเรียนขนาดเล็กครับ แค่ว่าจ่ายค่าน้ำค่าไฟในแต่ละเดือนก็แทบจะหมดเนื้อหมดตัวเลยทีเดียวครับ แล้วพอนักเรียนไม่ตั้งใจเรียนครับครูเราก็ทำได้แค่... เราห้ามคุณครับ ห้ามตี ห้ามด่า ห้ามบ่น ทำได้แค่สอน จนครั้งหนึ่งผมรู้สึกว่า นี่เราทำอะไรไม่ได้เลยหรือนอกจากก้มหน้าก้มตาสอนไปวัน ๆ มีนโยบายอะไรมาให้ทำ ก็ทำไปตามนั้น เขาสั่งอะไรก็ทำไป ตอนเช้ามาโรงเรียน กลางวันสอน ตอนเย็นกลับ นักเรียนจะได้อะไรหรือไม่ได้อะไรก็นั่นก็เรื่องของนักเรียน จนวันหนึ่งผมรู้สึกว่านี่มันไม่ใช่ครูแบบที่เราอยากจะเป็นมันไม่ใช่ครูแบบที่เราเคยฝันไว้ เรารู้สึกว่าเราถูกอะไรบางอย่างดึงเอาความเป็นครูของเราออกไป แล้วผมก็กลับมาตั้งคำถามกับตัวเองใหม่ครับว่า เรายอมแพ้อยู่กับข้อจำกัดเหล่านั้นง่ายเกินไปหรือเปล่า วันนี้ผมก็เลยจะมาชวนทุกท่านนะครับ มาช่วยกันหลายข้อจำกัดเหล่านั้นลง แล้วเรามาดูกันว่าถ้าเราผ่านข้อจำกัดเหล่านั้นไปนะครับ เราจะมีความสุขอยู่กับงานที่เราทำหรือเปล่า

ข้อจำกัดแรกที่ผมเจอ คือ ข้อจำกัดด้านตัวชีวิตแล้วก็การจัดการเรียนรู้ครับ เราพบว่าตั้งแต่ ป. 1 จนถึงม. 6 นะครับมีตัวชีวิตที่นักเรียนจะต้องเรียนนะครับ 2,165 ตัวชีวิตครับ เฉลี่ยแล้วประมาณ 180 ตัวต่อปีครับ ถ้ามันเป็นตัวอะไรสักอย่างหนึ่งมันจะยุบยับเต็มตัวไปหมดเลยนะครับ ที่นั่นมันก็มีตัวแปรอีกอย่างหนึ่งก็คือว่า เรามีเวลาในการสอน ที่จะต้องแบ่งไปทำกิจกรรมอื่น ๆ นอกเหนือจากการเรียนในชั้นเรียนนะครับ เพื่อประเมินกับมาตรฐานอีก 65 ตัวบ่งชี้ ที่จะมาดูว่าโรงเรียนนี้ผ่านเกณฑ์หรือเปล่า นโยบายส่วนตัวจึงต้องเกิดขึ้นครับ เพื่อมาข้ามข้อจำกัดนี้ครับ นั่นคือการเลือกสิ่งที่เราคิดว่าจำเป็นสำหรับนักเรียนในยุคนี้ครับมาทำสิ่งที่เขาต้องเรียนรู้ให้ชัดครับ นั่นคือการเรียนรู้ด้วยตนเองครับ ไม่ใช่ครูไม่สอนนะครับ ครูจะทำหน้าที่นะครับสอนให้น้อยลง แต่ว่าสร้างแรงบันดาลใจในการให้เรียนไปค้นคว้าหาความรู้ด้วยตนเองครับ มันจะมีคำกล่าวหนึ่งที่ว่าเด็กสมัยนี้ไม่สนใจการเรียนครับ คำกล่าวนี้เอาจริงผมว่าเด็กทุกยุคทุกสมัยก็สนใจในเรื่องอื่นมากกว่าการเรียนอยู่แล้วใช่ไหมครับ เพียงแต่ว่าในปัจจุบันอาจจะมีบางเรื่องหรือมันมีสิ่งเร้าต่าง ๆ ที่มันดึงความสนใจนักเรียนออกไปได้มากขึ้นนะครับ และครูอย่างผมก็ต้องพยายามหาอะไรที่มันเรียกร้องความสนใจบ้างครับ ท่านจำการสอบอ่านออกเสียงแบบเดิม ๆ ได้ใช่ไหมครับ ก็จะมีนักเรียนมายื่นอ่าน ครูมานั่งฟังครับ เพื่อน ๆ นั่งดูครับ ครบหรือยังครับ ทำเราก็จะมีครูที่ชวนนักเรียนเข้ามารวมทีม

ครับ เราเปลี่ยนเป็น The Voice Reading ครับ ที่เปลี่ยนการสอบอ่านธรรมดาเป็นการแข่งขันอ่านหนังสือครับ นักเรียนจะต้องไปฝึกการอ่านออกเสียงด้วยตัวเอง แล้วก็ต้องหาเทคนิควิธีการที่จะทำยังไงให้โค้ชกดหันมารับเข้าสู่ทีมครับ ครูไม่ต้องสอนอะไรมากเลยนะครับเขาจะพยายามของเขาเองครับ หรือเปลี่ยนจากการเขียนเรียงความ ในที่นี้ใครชอบเขียนเรียงความใหม่ครับ เราก็เปลี่ยนมาเป็นการเขียนรีวิว การรีวิวที่มันน่าสนใจคือ เรามาชวนคนมาท่องเที่ยวในตำบลของเรา ในชุมชนของเรา ทั้ง ๆ ที่มันไม่ใช่แหล่งท่องเที่ยวครับ เขาก็ทำขึ้นมาครับมันก็เกิดปรากฏการณ์ขึ้นมา อย่างหนึ่ง คือ ว่าคนในชุมชนแล้วก็คนที่อยู่ไกล ๆ บ้านเขาก็มาแชร์อัลบั้มนี้ไปกันเยอะแยะมากมายครับ มันแชร์ไปด้วยความภาคภูมิใจครับและด้วยความคิดถึงบ้านนะครับ แต่คนที่ภูมิใจกว่า คือ คนที่ทำขึ้นมาครับ เป็นการเขียนที่ทำให้หัวใจพองโตได้ครับ การสอบพูดหน้าชั้นเรียนครับ ทุกครั้งเราก็จะเจอวิธีการพูดแบบเดิม ๆ ครับ ‘สวัสดิ์ครับท่านอาจารย์ที่เคารพและเพื่อนๆที่รักทุกคนครับ วันนี้ผมจะมาพูดเรื่องข้อจำกัดครับ’ ซึ่งมันจะเป็นแบบเดียวกันหมดเลยนะครับ ผมก็เปลี่ยนวิธีการใหม่ครับเราจะไม่สอบพูด แต่เราจะมาจัดทอล์กโชว์กันครับ งานมากครับ วิธีนี้ผมก็เปิดคลิป TED Talk ให้เขาดูครับ แล้วบอกว่าครูอยากได้ประมาณนี้ นักเรียนมองว่าจะไปหาวิธีการไปหาคลิปตัวอย่างที่มันตรงกับกับตัวตนของเขา แล้วเรื่องนี้เขาจะพูดครับ ที่ความจริงมันหลากหลายกว่าเรื่องที่ครูจะต้องสอนด้วยซ้ำครับ เวลาเราไปดูคอนเสิร์ตแล้วก็จะต้องมีความสนใจที่จะไปดูว่าใครมาเป็นศิลปินใหม่ครับ แล้วนอกเหนือจากนั้นก็คิดว่าใครจะมาเป็นแขกรับเชิญ เป็นครูก็มีเกสต์ (Guest) ได้นะครับเพื่อมาดึงความสนใจ บางเรื่องเราก็ไม่รู้ไปทุกเรื่องอะครับ เราก็ต้องมีเกสต์ (guest) มาช่วยสอนหน่อยครับ คนแรกคือเพื่อนสมัยเรียนมหาวิทยาลัยครับ “ตอง” มาช่วยสอนวาดการ์ตูนครับ คนต่อมา คือ “อิสระ ฮาตะ” ครับ วิดีโอคอลมาจากนิวยอร์กครับเพื่อจะมาสอนนักเรียนตัดต่อวิดีโอครับ นอกจากจะได้ความรู้แล้วนักเรียนยังได้แรงบันดาลใจมหาศาลเลยครับจากอิสระ ฮาตะเพราะว่าเขาเป็นไอดอลของนักเรียนหลาย ๆ คน คนนี้ภรรยาผมครับ ก็มาสอนพูดประชาสัมพันธ์ การใช้น้ำเสียง การใช้ไมโครโฟนนะครับ ถ้าคิดว่าภรรยาคือที่สุดแล้วนะครับ พ่อตาผมท่านเป็นหัวหน้าไปรษณีย์จังหวัดครับ ท่านก็มาสอนเรื่องการค้าออนไลน์ และเรื่องการส่งของทางไปรษณีย์ครับ คือบางเรื่องเราไม่รู้อะครับ แต่ว่าเราก็ต้องหาคนที่มาช่วยให้ความรู้ได้นะครับ มาถึงตอนนี้มันอาจจะเลยเถิดเกินคำว่าครูภาษาไทยของผมไปแล้วนะครับ จริง ๆ จะบอกว่าครูแต่ละท่านมีงานนอกเหนือจากการสอนเป็นของแถมด้วยนะครับ แต่ละคนก็ได้มีงานพิเศษ งานการเงิน หรือว่างานธุรการนะครับ ผมก็จะมียาน เรียกว่าเป็นครูบรรณารักษ์ครับช่วยทำหน้าที่ส่งเสริมการอ่าน และเป้าหมายสูงสุดคือ ทำยังไงก็ได้ให้นักเรียนอ่านหนังสือให้ได้มากที่สุด在这段时间ครับ พอเราจะแย่งส่วนแบ่งทางการตลาดจากสมาร์ตโฟนในเวลานี้ได้นะครับ มันก็ต้องมีกิจกรรมที่ตอบโจทย์วัยรุ่นรุ่นใหม่จัดใหญ่ จัดเต็มครับ พอเราคิดจะทำโครงการอะไรใหญ่ ๆ ขึ้นมามันก็จะมีข้อจำกัดตามมานั่นคือ ข้อจำกัดด้านงบประมาณครับ ผมใช้วิธีการข้ามข้อจำกัดนี้ไปนะครับ โดยที่เราไม่ต้องใช้งบประมาณสิครับ เวลาไปยื่นขอจัดโครงการจากผู้อำนวยการที่นั่นนะครับ ผู้อำนวยการจะยิ้มให้นะครับเพราะว่ามันไม่ต้องใช้งบ แล้วทำยังไงถึงจะไม่ใช้งบประมาณครับ ไปดูกันเลยนะครับ

ข้อที่ 1 ครับ เราก็ตัดสิ่งที่ไม่จำเป็นออกครับ สิ่งไหนที่มันไม่ได้เกี่ยวกับการเรียนรู้ของเด็กครับ พิธีเปิดป้ายไวเนลที่บอกว่างานนี้คืองานอะไร หรือว่าอุปกรณ์ตกแต่งอะไรต่าง ๆ ถ้ามันทำให้สิ้นเปลืองประมาณ เราก็ตัดออกครับ

อย่างที่ 2 ครับคือมองทรัพยากรที่เรามีครับใช้สิ่งรอบตัวแล้วมาช่วยครับ เป็นยังไงครับ มาดู ผมจัดคอนเสิร์ตในห้องสมุดครับชื่อว่า ‘The Soundtrack of Book’ เพลงรักประกอบหนังสือครับที่จะเปลี่ยนการแนะนำหนังสือหน้าเสาธงให้เป็นการเล่นคอนเสิร์ตจบ เพลงนี้เราก้จะโยงเข้าว่ามันเกี่ยวข้องกับหนังสือเล่มใด เพื่อให้เห็นภาพได้ชัดแล้วก็เป็นการประชาสัมพันธ์นะครับแล้วก็ทำขึ้นมาจริงจังเลยนะครับทำโปสเตอร์ขึ้นมา ทำตัวเข้าชมนะครับ มีเลขที่นั่งนะครับ Sold out ภายในครึ่งชั่วโมงครับ แจกฟรีประมาณ 100 กว่าที่นั่งครับ ทีนี้ในคอนเสิร์ตห้องสมุดนะมันก็ต้องมีเวทีใช้ไหมครับ เราก้ใช้โต๊ะครับมาเรียงต่อกันเป็นโต๊ะอ่านหนังสือในชั้นเรียนในห้องสมุดนะครับ ต่อมาเราจัด ‘The Mask Singer รักการอ่าน’ ครับ ก้ใช้โต๊ะชุดเดิมนะครับมาตั้งเป็นฉากเวทีครับ มีผ้าปูโต๊ะลายสีส้ม คือเราพยายามจะทำให้มันมีฉากให้มันมีอะไรที่มากกว่าชั้นวางหนังสือในห้องสมุดนะครับ นักเรียนก็แต่งตัวกันมาแข่งขันร้องเพลง แล้วก็แนะนำตัวตนผ่านหนังสือของเขาเนะครับ

ข้อที่ 3 ครับ สิ่งไหนเราไม่มีครับมันก็ง่าย ๆ เลยนะครับ ก้ไปยืมเขาคครับ ครั้งหนึ่งเราจัดกิจกรรม ‘ปลูกวิญญาน (นักอ่านในตัวคุณ)’ นะครับ เป็นการเอาหนังสือดีในห้องสมุดมาเล่าแทนการเล่านิทานครับ ให้มันตอบใจห่วยร้ายรุ่นมากกว่า ทีนี้การจะเล่าเรื่องผีตอนกลางวัน แสก ๆ นะครับมันค่อนข้างยาก เพราะว่าห้องมันสว่างครับ ห้องสมุดมีกระจกรอบทิศก็ต้องหาอะไรมาปิดแสงให้มันให้มันดูหลอน ๆ นิดนึงนะครับ ตอนแรกเราใช้แผ่นฟิวเจอร์บอร์ดหลาย ๆ สีมาแปะแล้วมันกลายเป็นเวทีลูกทุ่งไปแทน นักเรียนเลยเสนอว่าเราไปยืมผ้ามาจากวัดไหม ตอนแรกเราก้ไม่ได้เห็นอะไรครับ แต่ผ้าที่ได้ก้เป็นผ้าที่วัดก้ใช้งานจริงอะครับแล้วก็ไม่ต้องบอกว่าเป็นงานอะไร เราได้ทั้งความมืด แล้วก็ความหลอนมาอยู่ในที่เดียวกัน แล้วก็เป็นการจัดงานที่เป็นการจัดงานงานเดียวที่เราเยี่ยมอุปกรณ์มาแล้วเราจบงานแล้วส่งคืนทันทีครับ หรือเก้าอี้ที่เห็นในภาพนะครับ จะเป็นเก้าอี้ของโค้ช The Voice ใช้ไหมครับ อันนี้ก้ไปยืมมาจากห้องผู้อำนวยการก้แอบไปเข็นมาตอนผู้อำนวยการไม่อยู่ นะครับ จะเรียกว่าจะเรียกว่ายืมก็กระไรอยู่ นะครับ เราก้พยายามใช้ทุกสิ่งที่อยู่รอบตัวของเราอะครับมาทำให้กิจกรรมของเรามันดูมีอะไร ถึงแม้ว่าโรงเรียนเราจะเล็กงบประมาณเราจะน้อยแต่นักเรียนของเราไม่น้อยหน้าใครครับ ผลงานกิจกรรมมันทำให้นักเรียนได้สนใจในการอ่านหนังสือมากขึ้นเข้ามาร่วมกิจกรรมของเรามากขึ้นก้เป็นความสำเร็จที่มันเกิดขึ้นกับห้องสมุดนะครับ อันนี้เป็นสิ่งที่นักเรียนทำนะครับเขาก้ใช้หลักการคิดเดียวกันครับปุนชาวที่โรยสนามก้กระสอบนึ่งก้หลายตั้งค้อย เขาก้ใช้แถบที่ขอได้จากโรงสีนะครับมาโรยเส้นสนามแทน ก้เห็นเป็นเส้นเหมือนกันครับ ถ้าครูดิได้ทำไมนักเรียนจะคิดไม่ได้ครับ

ข้อจำกัดสุดท้ายครับเป็นข้อจำกัดที่บางครั้งเราอาจจะบอกว่ามันไม่ใช่ข้อจำกัดก้ได้ เราอาจจะมองข้ามไปครับนั่นก็คือบทบาทของครูที่มีต่อศิษย์ ครั้งหนึ่งผมเคยตั้งปณิธานว่าจะไม่รับแอดเฟซบุ๊ก (Facebook) นักเรียนนะครับ คือแแก่เป็นลูกศิษย์ แแก่จะมาขอเป็นเพื่อนได้ อย่างไรก็ตาม เมื่อก่อนคิดอย่างนี้จริง ๆ แต่ว่าพอมันผ่านไปสักพักหนึ่งเราจะเห็นว่า ไม่ใช่ นักเรียน

เข้าไม่ถึงเรา แต่มันกลายเป็น เรานั้นแหละเข้าไม่ถึงนักเรียน ผมก็เลยตอนหลังรับแอดนักเรียนนะครับ นักเรียนก็จะเห็นตัวตนที่แท้จริงไม่ใช่แค่มาดของครูที่มาที่โรงเรียน แต่เขาจะเห็นมุมที่เราอยู่กับเพื่อน เราอยู่กับแฟน เรามีความสุข เรามีอารมณ์ความรู้สึกอะไรต่าง ๆ มันก็อยู่ในเฟซบุ๊ก จนวันที่ผมรู้สึกว่ามันผิดถูกที่ผมทำแบบนี้ คือวันที่นักเรียนทักแชนมาปรึกษาเรื่องปัญหาครอบครัว แล้วก็ปัญหาเรื่องความรักครับ เขาถามว่าเขาเคยเห็นสเตตัส (Status) เพื่อ ๆ ของผมช่วงหนึ่ง และเขาถามว่าครูผ่านช่วงเวลานั้นมาได้ยังไงครับ นี่ก็ครูมันไม่ได้จำเป็นจะต้องเป็นตัวอย่างที่ดีงาม เป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์แบบ แต่เราเป็นมนุษย์ที่นักเรียนจับต้องได้ครับ เราเป็นมนุษย์จริง ๆ ที่มันมีอยู่ในสังคม และเราเป็นตัวอย่างแบบนั้นได้ครับ พอผมข้ามข้อจำกัดนี้ไปนะครับ มันทำให้ความเป็นครูมันกลับมาอีกครั้งนะครับ เราได้ทำหน้าที่ของครู ได้ชี้แนะแล้วก็มีความสุขกลับมาอีกครั้ง มันมีพลัง มันมีแรงที่จะกลับไปเข้าไปเจอนักเรียนในแต่ละวัน แล้วก็เราก็ข้ามข้อจำกัดเหล่านี้ไปนะครับ

มันยังมีข้อจำกัดหลายข้อที่ผมไม่ได้พูดถึง รวมทั้งยังมีครูอีกหลายท่านที่กำลังต่อสู้กับข้อจำกัดที่อาจจะหนักหนากว่าผมด้วยซ้ำครับ แต่ทุกท่านก็คงคิดเหมือนกันว่าแต่ละคน แต่ละองค์กร มันก็มีข้อจำกัดด้วยกันทั้งนั้นครับ เพียงแต่ว่าเราต้องไม่ทำให้ข้อจำกัดนั้นนะครับ มาปิดกั้นความสุขในการทำงานของเราครับ ในแต่ละองค์กรก็จะมีภาระประเมินคนในองค์กร มีมาตรฐานที่องค์กรต้องควบคุมไว้ เราก็ตั้งมาตรฐานกับตัวเองด้วยครับ ว่าเราจะเป็นคนอย่างไรในประเทศไทย เราจะเป็นคนแบบไหนในสังคม เราจะเป็นครูแบบไหนอย่างที่เรฝันไว้ แล้วพยายามทำตามมาตรฐานของตัวเองให้ได้มากที่สุดครับ เราจะมองข้ามข้อจำกัดเหล่านี้ไปครับ และเราจะสนุกกับการเอาชนะข้อจำกัดในแต่ละวัน เพื่อรักษามาตรฐานของตัวเองครับ ทั้งหมดแล้วมันไม่ใช่เพื่อใครครับ เราไม่ต้องจับเด็กมาเป็นตัวประกันว่าถ้าคุณไม่ปลดข้อจำกัดนี้ออก เราก็จะไม่ทำหน้าที่นะ เด็ก ๆ เขาต้องเรียนรู้ครับไม่ใช่เพื่อใครเพื่อตัวเด็ก และที่สำคัญคือเพื่อคุณค่า เพื่อมาตรฐานของตัวเองเราเองครับ และตัวเรานั้นแหละครับที่ต้องไม่เป็นข้อจำกัดของตัวเองครับ ขอขอบคุณครับ”

จากทอล์กเรื่อง “ทำงานอย่างไรภายใต้ข้อจำกัด” สามารถวิเคราะห์ได้ดังนี้

1. ผู้เล่าเรื่อง (Narrator) ผู้เล่าเรื่องนี้มีอาชีพเป็นครู เล่าเรื่องในมุมมองของครู นำเสนอข้อจำกัดในการทำงานของหน้าที่ครูที่ในปัจจุบันไม่ได้มีหน้าที่แค่สอนนักเรียนเพียงอย่างเดียว กระบวนการเล่าเรื่องนี้เป็น การสะท้อนให้เห็นข้อจำกัดของการทำงาน บอกเล่าประสบการณ์และนำเสนอแนวการสอนแนวสร้างสรรค์ตามที่ผู้เล่าเคยได้ทำมาเพื่อกำจัดข้อจำกัดเหล่านั้น

2. แก่นของเรื่อง (Theme) แก่นของเรื่องนี้คือ การนำเสนอข้อจำกัดต่าง ๆ ของการเป็นครู โดยผู้พูดได้แจกแจงให้เห็นข้อจำกัดเป็นประเด็น แล้วแนะนำวิธีการจัดการกับข้อจำกัดเหล่านั้นเพื่อให้เห็นว่าวิธีการสอนของตนเองนั้นยังคงมีประสิทธิภาพ และสร้างความสนุกสนานให้กับนักเรียนได้ ดังที่ผู้พูดกล่าวถึงเรื่องข้อจำกัดด้านตัวชีวิตที่ว่า

“ข้อจำกัดด้านตัวชีวิตแล้วก็การจัดการเรียนรู้ครับ เราพบว่าตั้งแต่ ป. 1 จนถึงม. 6 นะครับมีตัวชีวิตที่นักเรียนจะต้องเรียนนะครับ 2165 ตัวชีวิตครับ เฉลี่ยแล้วประมาณ 180 ตัวต่อปีครับ ถ้ามันเป็นตัวอะไรสักอย่างหนึ่งมันจะยุบยับเต็มตัวไปหมดเลยนะครับ ที่นี้มันก็

จะมีตัวแปรอีกอย่างหนึ่งก็คือว่า เรามีเวลาในการสอน ที่จะต้องแบ่งไปทำกิจกรรมอื่น ๆ นอกเหนือจากการเรียนในชั้นเรียนนะครับ เพื่อประเมินกับมาตรฐานอีก 65 ตัวบ่งชี้ ที่จะมาดูว่าโรงเรียนนี้ผ่านเกณฑ์หรือเปล่า...”

ทำให้ผู้ฟังเข้าใจวิถีการทำงานอย่างมีข้อจำกัดของครูได้เป็นอย่างดี

3. เหตุการณ์ (Event) เหตุการณ์ที่ใช้เล่าเหตุการณ์ที่เกี่ยวข้องกับหน้าที่ของผู้ทำให้เห็นข้อจำกัดของการทำหน้าที่ เช่น การต้องแบ่งเวลาไปทำกิจกรรมอื่น ๆ เพื่อประเมินกับมาตรฐานตัวชี้วัด การรับผิดชอบงานด้านการเงิน งานพัสดุ ซึ่งสอดคล้องกับแก่นเรื่องคือการชี้ให้เห็นข้อจำกัดในการสอนให้มีประสิทธิภาพ แต่แม้มีข้อจำกัด แต่ครูก็ทำให้เด็กมีความหวัง สร้างพื้นที่จากที่ที่น่าเบื่อ ให้เป็นพื้นที่สร้างสรรค์ เช่น การเรียนในรูปแบบใหม่ ๆ ที่ผู้พูดได้กล่าวไว้ในตอนหนึ่งว่า

“ท่านจำการสอบอ่านออกเสียงแบบเดิม ๆ ได้ใช่ไหมครับ ก็จะมีนักเรียนมายืนอ่าน ครูมานั่งฟังครับ เพื่อน ๆ นั่งดูครับ ครบหรือยังครับ ทำเราก็จะมีครูที่ชวนนักเรียนเข้ามาร่วมทีมครับ เราเปลี่ยนเป็น The Voice Reading ครับ ที่เปลี่ยนการสอบอ่านธรรมดาเป็นการแข่งขันอ่านหนังสือครับ นักเรียนจะต้องไปฝึกการอ่านออกเสียงด้วยตัวเอง แล้วก็ต้องหาเทคนิควิธีการที่จะทำยังไงให้โค้ชกดหันมารับเข้าสู่ทีมครับ ครูไม่ต้องสอนอะไรมาเลยนะครับ เขาจะพยายามของเขาเองครับ หรือเปลี่ยนจากการเขียนเรียงความ ในที่นี้ใครชอบเขียนเรียงความไหมครับ เราก็เปลี่ยนมาเป็นการเขียนรีวิว การรีวิวที่มันน่าสนใจคือ เรามาชวนคนมาท่องเที่ยวในตำบลของเรา ในชุมชนของเรา...”

ซึ่งทำให้เห็นความตั้งใจของการพยายามเปลี่ยนแปลงการสอนของผู้พูดในฐานะครูที่อยากให้การเรียนการสอนเป็นไปอย่างสนุกสนานและเกิดประสิทธิภาพสูงสุด เนื้อความในส่วนนี้ก็เป็นส่วนสนับสนุนให้แก่เรื่องมีความชัดเจนมากยิ่งขึ้น

4. ตัวละคร (Character) ตัวละครสำคัญคือตัวผู้พูดเองในฐานะครู และนักเรียนที่เป็นลูกศิษย์ของผู้พูด โดยตัวละครที่ผู้พูดนำมาเล่าทำหน้าที่แสดงให้เห็นข้อจำกัด และการทำลายข้อจำกัดด้วยวิธีการใหม่ ๆ ทำให้การเรียนการสอนเกิดประโยชน์สูงสุด และนักเรียนได้เรียนอย่างมีความสุข

5. ฉาก (Setting) ฉากในเรื่องผู้เล่าเล่าเรื่องในโรงเรียนทั้งหมด ดังนั้นในระหว่างที่เล่าทำให้ผู้ฟังเข้าใจและเห็นภาพบรรยากาศในโรงเรียนได้อย่างชัดเจน

6. ความสัมพันธ์เชิงเวลา (Temporal Relations) การเล่าเรื่องในเรื่องนี้ค่อนข้างกระชับและเรียงลำดับ โดยการแบ่งแยกเป็นประเด็นทำให้สามารถเข้าใจเรื่องได้ง่าย ทำให้เห็นช่วงเวลาในการทำงานของผู้พูดที่ทำให้เกิดแนวคิดและการปรับตัวในการทำงานของตนเองให้มีประสิทธิภาพ

7. ความสัมพันธ์เชิงเหตุผล (Causal Relations) การเล่าเรื่องในเรื่องนี้มีความเป็นเหตุเป็นผลเชื่อมโยงกันเป็นอย่างดี ใช้การเล่าเรื่องจากเหตุไปสู่ผล คือ เหตุที่อาชีพครูมีข้อจำกัดมากมายทำให้ผู้พูดต้องปรับตัว เพื่อให้การสอนยังคงมีประสิทธิภาพ และเกิดประโยชน์สูงสุดแก่นักเรียน เมื่อเจอปัญหา ก็หาวิธีแก้ไข เช่น ข้อจำกัดด้านงบประมาณที่อาจทำให้การสร้างสรรคการเรียนการสอนถูกจำกัด แต่ทุกคนก็สามารถร่วมมือกันเพื่อทำลายข้อจำกัดเหล่านั้นได้ ดังที่ผู้เล่ากล่าวไว้เป็นข้อ ๆ ว่า

“ข้อที่ 1 ครับ เราก็ตัดสิ่งที่ไม่จำเป็นออกครับ สิ่งไหนที่มันไม่ได้เกี่ยวกับการเรียนรู้ของเด็กครับ พิธีเปิดป้ายไวนิลที่บอกว่างานนี้คืองานอะไร หรือว่าอุปกรณ์ตกแต่งอะไรต่าง ๆ ถ้ามันทำให้สิ้นเปลืองงบประมาณ เราก็ตัดออกครับ

อย่างที่ 2 ครีบกคือมองทรัพยากรที่เรามีครีบใช้สิ่งรอบตัวแล้วมาช่วยครีบ เป็นยังไง ครีบ มาดู ผมจัดคอนเสิร์ตในห้องสมุดครีบชื่อว่า ‘The Soundtrack of Book’ เพลงรัก ประกอบหนังสือครีบที่จะเปลี่ยนการแนะนำหนังสือหน้าเสาธงให้เป็นการเล่นคอนเสิร์ตจบ เพลงนี้เราก็จะโยงเข้าว่ามันเกี่ยวข้องกับหนังสือเล่มใด เพื่อให้เห็นภาพได้ชัดแล้วก็เป็นการประชาสัมพันธ์ครีบแล้วก็ทำขึ้นมาจริงจังเลยนะครีบทำโปสเตอร์ขึ้นมา ทำตัวเข้าชมะ ครีบ มีเลขที่นั่งนะครีบ Sold Out ภายในครึ่งชั่วโมงครีบ แจกฟรีประมาณ 100 กว่าที่นั่ง ครีบ...”

8. ผู้ฟัง (Audience) คือ คนในสังคม โดยเฉพาะผู้ที่ทำอาชีพครูที่สามารถเข้าใจเรื่อง ข้อจำกัดเหล่านี้ได้เป็นอย่างดี

ทอล์กเรื่องนี้ทำให้เห็นกระบวนการการแก้ไขปัญหาที่ผู้พูดพยายามหาแนวทางเพื่อแก้ไข ข้อจำกัดต่าง ๆ ทำให้เห็นความพยายามของผู้เล่าเรื่องในฐานะ “ครู” ที่พยายามทำหน้าที่ของตัวเอง ให้ดีที่สุดภายใต้ข้อจำกัดหลายประการ คิดและลงมือปฏิบัติจนเกิดผลสำเร็จ ซึ่งการเล่าเรื่องนี้ทำให้ เห็นความจริงใจของผู้เล่าที่พยายามหาหนทางในการแก้ไขปัญหาด้วยตัวเอง โดยไม่โทษสังคมหรือ ระบบใด ๆ ที่อาจทำให้เกิดข้อจำกัดในการทำงานเหล่านั้น

จากการวิเคราะห์การเล่าเรื่องของ TEDxBangkok ในปีที่ 3 ทำให้เห็นว่าเรื่องมีความ หลากหลาย แต่เมื่อมารวมกันก็ทำให้เกิดพลังในการขับเคลื่อนสังคม เป็นทอล์กที่เป็นเรื่องใกล้ตัว แต่ ทำให้เกิดพลังบางอย่างแก่ผู้ฟัง โดยที่ผู้พูดไม่ต้องใช้วิธีการนำเสนอที่หวือหวา แต่ใช้เรื่องและ องค์กรประกอบของเรื่องที่ทรงพลังเข้าถึงใจผู้ฟังได้อย่างดี

จากการวิเคราะห์โครงสร้างของเรื่องเล่าที่ถ่ายทอดบนเวที TEDxBangkok ตั้งแต่ปี 2558 – 2560 ทั้ง 9 เรื่องทำให้พบว่าเรื่องส่วนใหญ่มีแก่นเรื่องที่เป็นใจความหลักเพียงประเด็นเดียว และใช้ วิธีการนำเหตุการณ์อื่น ๆ ที่เกิดขึ้นในชีวิตของผู้พูดมาประกอบให้เกิดเป็นเรื่องราว ทั้งนี้การที่แก่น เรื่องและองค์ประกอบของเรื่องจะชัดเจนหรือไม่ นั่น ก็ขึ้นอยู่กับคิวเรเตอร์ด้วย ซึ่งจากการวิเคราะห์ก็ ทำให้เห็นลักษณะการออกแบบเรื่องเล่าของ TEDxBangkok ได้ว่าการออกแบบเนื้อหาไม่ได้ซับซ้อน แต่เน้นการเน้นย้ำให้แก่เรื่องชัด ซึ่งเป็นประโยชน์ในการสามารถถ่ายทอดไอเดียออกไปให้ผู้ฟังเข้าใจ ได้อย่างชัดเจน

บทที่ 5

สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

งานวิจัยเรื่อง “การสร้างสรรคและออกแบบสารใน TEDxBangkok” เป็นงานวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) ที่มุ่งหาคำตอบเรื่องการสร้างสรรค และการออกแบบสารใน TEDxBangkok ผู้วิจัยเก็บข้อมูลโดยการสัมภาษณ์เชิงลึก (In-depth interview) และรวบรวมข้อมูลจากเอกสาร (Documentary Research) โดยใช้การวิเคราะห์ตัวบท (Textual Analysis) และนำเสนอในรูปแบบพรรณนาวิเคราะห์ (Descriptive Analysis) โดยใช้แนวคิดและทฤษฎีเรื่องศิลปะการแสดงบนเวที (Stage Performance) แนวคิดเรื่องการเล่าเรื่อง (Storytelling) และแนวคิดเรื่องการสร้างสาร (Message Design) มาใช้ในการวิเคราะห์

จากการศึกษาดังที่กล่าวไปข้างต้น ผู้วิจัยจะสรุปผล และอภิปรายผลการศึกษาเรียงลำดับตามวัตถุประสงค์งานวิจัย โดยแบ่งออกเป็น 2 ส่วนได้แก่

ส่วนที่ 1 นำเสนอผลการวิจัยเรื่องการสร้างสรรค TEDxBangkok

ส่วนที่ 2 นำเสนอผลการวิจัยเรื่องลักษณะเนื้อหาและการออกแบบเนื้อหาที่ปรากฏในการพูด TEDxBangkok ซึ่งสามารถสรุปผลการวิจัย ได้ดังนี้

ส่วนที่ 1 สรุปผลการวิจัยเรื่องการสร้างสรรค TEDxBangkok

1. การสร้างสรรคด้านโปรดักชัน

1.1 การคัดเลือกอาสาสมัครทีมงาน การคัดเลือกอาสาสมัครในแต่ละฝ่ายนั้น ผู้สมัครจะต้องกรอกเอกสารในใบสมัคร และนำเสนอแนวคิดของตนเองลงในใบสมัครด้วย โดยปัจจัยหลักที่ทีม TEDxBangkok จะใช้ในการพิจารณารับอาสาสมัคร ได้แก่ เรื่องมายด์เซต (Mindset) ที่ตรงกัน โดยเฉพาะความเชื่อเรื่องพลังของ “ไอเดีย” ที่จะสามารถขับเคลื่อนสังคมได้ ถูกถ่ายทอดออก และปัจจัยด้านเวลา หมายถึง ความทุ่มเท และการเสียสละเวลา เนื่องจากอาสาสมัคร TEDxBangkok ล้วนมีงานประจำ และต้องแบ่งเวลาให้การทำงานเพื่อทีมด้วย ดังนั้นจึงต้องมองหาคนที่สามารถแบ่งเวลาให้ทีมได้อย่างเต็มที่ ในแต่ละปี TEDxBangkok จะมีทีมงานประมาณ 100 คน ที่แตกต่างกันไป ทั้งเรื่องอายุ ประสบการณ์การทำงาน และความถนัดในสาขาต่าง ๆ สิ่งหนึ่งที่ TEDxBangkok เน้นย้ำคือการเคารพในความหลากหลาย และการสร้างไอเดียให้เกิดขึ้นให้มากที่สุดในช่วงการทำงาน

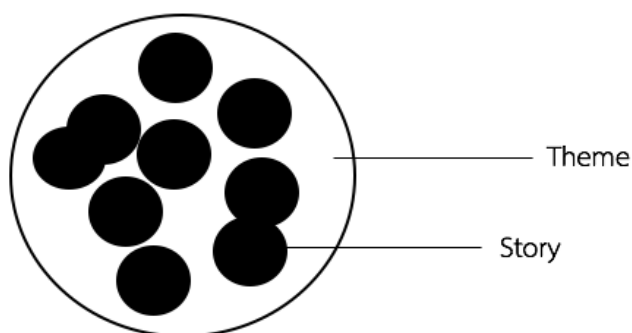
1.2 การจัดการด้านโปรดักชัน สำหรับทีมโปรดักชันจะประกอบไปด้วย 3 ทีมหลัก ได้แก่ 1) In Hall Team คือ ทีมที่ดูแลกิจกรรม รูปแบบ โครงสร้าง และบรรยากาศภายในสถานที่จัด TEDxBangkok ทั้งหมด 2) Art Direction Team คือ ทีมกราฟิก ที่ต้องสร้างสรรค์งานให้สามารถ

สื่อสารกับผู้ชมได้ และ 3) Activity Team คือ ทีมกิจกรรม ที่จะจัดกิจกรรมขึ้นในงาน TEDxBangkok แต่ละปี เพื่อให้ผู้ชม รวมถึงผู้พูดบนเวที มีกิจกรรมให้ทำร่วมกัน สร้างพื้นที่ในการพูดคุยและแลกเปลี่ยนไอเดียเดียวกันให้มากขึ้น

2. การสร้างสรรค์เนื้อหา

ขั้นตอนการคิดค้นเนื้อหา เป็นขั้นตอนที่สำคัญที่สุดของ TEDxBangkok เนื่องจาก “เนื้อหา” คือ ผลิตภัณฑ์หลักของ TED ที่ใช้นำเสนอไอเดียที่ควรค่าแก่การเผยแพร่ ซึ่งหน้าที่ในส่วนนี้ทีมที่จะรับผิดชอบ คือ ทีมคิวเรเตอร์ (Curator) ที่ประกอบด้วยทีมย่อย 3 ทีมด้วยกัน ได้แก่ 1) Curator คือ คิวเรเตอร์หลักที่ดูแลด้านเนื้อหา เริ่มตั้งแต่การสัมภาษณ์ สปีคเกอร์ วางเค้าโครงของเนื้อหา จนกระทั่งเขียนเรื่องราวจนสำเร็จ 2) Speaker Coordinator คือ ผู้ดูแลประสานงานกับสปีคเกอร์ นับตั้งแต่การติดต่อ ขอชื่อ-นามสกุลที่ถูกต้อง สอบถามเรื่องวันและเวลาในการฝึกซ้อม ชี้แจงรายละเอียดต่าง ๆ ของงาน จนกระทั่งถึงวันขึ้นเวที 3) Speaker Researcher คือ ผู้ที่มีหน้าที่ค้นหาข้อมูลของสปีคเกอร์ในแต่ละปี ซึ่งขั้นตอนการสร้างสรรค์เนื้อหา มีดังนี้

2.1 การคิดค้นแนวคิดหลัก (Theme) การคิดค้นแนวคิดหลักของ TED จะเน้นเรื่อง “Diversity” หรือความหลากหลาย ดังนั้นการคิดธีมของ TEDx จึงเป็นธีมที่กว้าง และฟุ้ง ไม่ชี้ชัดไปในเรื่องใดเรื่องหนึ่งซึ่งจะทำให้ผู้ฟังเกิดการถกเถียงกัน (Discuss) ซึ่งจะนำมาสู่ไอเดียใหม่ ๆ ธีมจะทำหน้าที่โอบอุ้มเรื่องราวทั้งหมดที่ถูกบอกเล่าบนเวทีไว้ด้วยกัน โดยทอล์กแต่ละเรื่องไม่จำเป็นต้องเกี่ยวข้องกับธีมโดยตรง ซึ่งการคิดค้นแนวคิดหลักหลักของ TEDxbangkok สามารถแสดงออกมาเป็นแผนผัง ดังนี้



2.2 การค้นหาสปีคเกอร์ เกณฑ์การคัดเลือกสปีคเกอร์ของ TEDxBangkok จะเลือกจากเรื่องของสปีคเกอร์คนนั้นเป็นหลัก ซึ่งเกณฑ์ในการพิจารณาเรื่องเล่า ประกอบไปด้วย

- 1) Unlearn คือ ไอเดียที่แปลกใหม่ที่เราไม่เคยรู้มาก่อน อาจไม่จำเป็นต้องเป็นเรื่องยาก แต่เป็นไอเดียที่เปิดมุมมองใหม่ ๆ ให้กับผู้ฟัง
- 2) Urgent คือ ไอเดียที่ใกล้ตัว ที่เราอาจมองข้าม ทั้งที่ควรจะ

หยิบยกขึ้นมาพูด และแก้ไขปัญหากันอย่างเร่งด่วน เช่น เรื่องปัญหาการจราจร 3) Impact คือ เรื่องเหล่านั้นมีผลต่อสังคมมากน้อยเพียงใด อาจเป็นเรื่องเล็ก ๆ แต่มีผลกระทบยิ่งใหญ่ต่อสังคม เมื่อได้แนวคิดที่ตรงกับความต้องการของทีมแล้ว ทีมคิวิเรเตอร์ก็จะค้นหาสปีกเกอร์จาก 3 ช่องทางหลัก ได้แก่ 1) การเสนอชื่อผ่านระบบออนไลน์ (Online Nomination) 2) การค้นหาโดยการสอบถามจากคนในแวดวงนั้น ๆ หรือสปีกเกอร์ที่เคยร่วมงานกับ TEDxBangkok และ 3) การลงพื้นที่ด้วยตัวเอง ค้นหาสปีกเกอร์จากประสบการณ์การทำงานของทีมคิวิเรเตอร์เอง ทั้งนี้จำนวนที่คัดเลือกผู้พูดในขั้นตอนนี้อาจจะมีจำนวนไม่เท่ากันในแต่ละปี

2.3 การคิดค้นเนื้อหา

2.3.1 การสัมภาษณ์

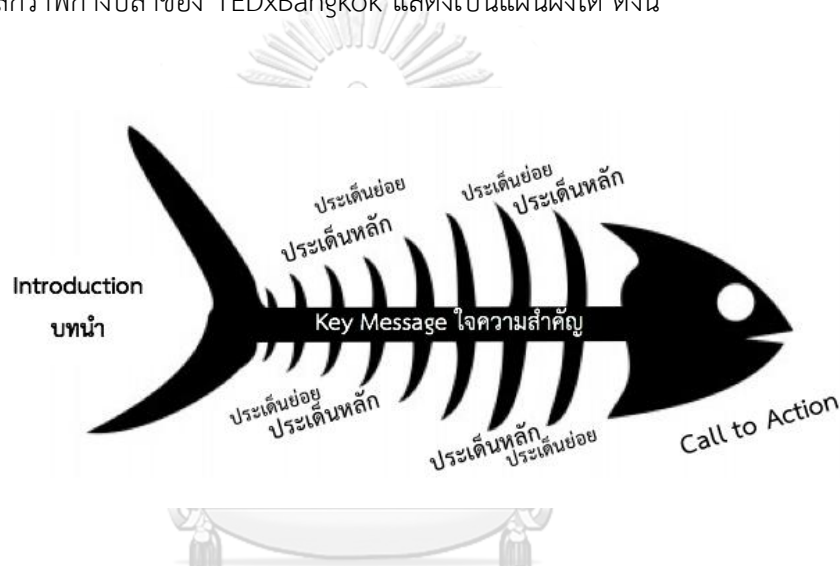
ขั้นตอนการเข้าไปสัมภาษณ์ ครั้งแรก TEDxBangkok จะใช้การพูดคุยเพื่อหาเรื่องราวและไอเดียที่น่าสนใจจากผู้พูด ซึ่งการพูดคุยในแต่ละครั้งใช้เวลาประมาณ 2-3 ชั่วโมง เพื่อให้ได้เรื่องที่ดีที่สุดจากสปีกเกอร์ เมื่อสัมภาษณ์จนได้ไอเดียที่น่าสนใจแล้ว ทีมคิวิเรเตอร์ก็จะนำเรื่องราวของสปีกเกอร์มาเข้าที่ประชุม เมื่อทีมคิวิเรเตอร์สามารถสรุปกันได้แล้วว่าผู้พูดเป็นใครบ้าง และสรุปว่าจะเอาไอเดียใดเป็นไอเดียหลักในการพูด ข้อมูลเหล่านี้จะถูกส่งกลับไปยังสปีกเกอร์ เพื่อบอกเล่ารายละเอียดของเรื่อง รวมถึงการนัดหมายเพื่อพูดคุยรายละเอียดกันอย่างต่อเนื่อง TEDxBangkok จะเน้นใช้การพูดคุยแบบ “สปีกเกอร์ดินเนอร์” ซึ่งเป็นการนัดเจอทีมคิวิเรเตอร์ และสปีกเกอร์เพื่อทำความรู้จักกัน สร้างชุมชน หรือคอมมูนิตี (Community) ให้เกิดขึ้น เพื่อเป็นพื้นที่ในการพูดคุยและแลกเปลี่ยนไอเดียซึ่งกันและกัน หลังจากนั้น ทีมคิวิเรเตอร์ก็จะเข้าไปสัมภาษณ์สปีกเกอร์แต่ละคนอีกครั้งเพื่อหาใจความหลักของเรื่อง (Key Message) เพื่อพัฒนาสู่การวางโครงสร้างบท และการเขียนบทในขั้นตอนถัดไป ซึ่งประเด็นในการสัมภาษณ์หลัก ๆ จะมี 3 เรื่องด้วยกัน ได้แก่ 1) การสัมภาษณ์เรื่องราวในอดีตเพื่อหาแรงผลักดันบางอย่างของสปีกเกอร์ในการลงมือทำสิ่งใดสิ่งหนึ่ง 2) การสัมภาษณ์เรื่องราวในปัจจุบัน (Present) เพื่อหาว่าจากแรงกระตุ้นในอดีต ในปัจจุบันนี้เขากำลังดำเนินการไปในทิศทางใดบ้าง และลงมือทำไปถึงขั้นใด 3) การสัมภาษณ์เรื่องราวในอนาคต (Future) คือ การถามมุมมองต่อประเด็นนั้น ๆ ว่าควรเป็นไปในทิศทางใด และการวางแผนจากจุดที่เป็นอยู่ในปัจจุบันเป็นอย่างไร และสิ่งที่สำคัญที่สุดคือ ในท้ายที่สุดแล้วสิ่งที่สปีกเกอร์กำลังทำ เขาต้องการเห็นผลลัพธ์อะไรจากสิ่งนั้น รวมถึงการสอบถามถึงปัญหาและอุปสรรคที่อาจจะทำให้การดำเนินงานของเขาเองยังไม่ประสบความสำเร็จ เพื่อหาช่องว่างในการแก้ไขอุปสรรคนั้น และช่วยกันดำเนินการให้เรื่องนั้นประสบความสำเร็จ

2.3.2 การวางโครงเรื่อง และการพัฒนาเป็นบท

ขั้นตอนสำคัญที่สุดของงาน TEDxBangkok คือการวางโครงร่างของเรื่อง และพัฒนาสู่เรื่องเล่าที่สมบูรณ์แบบบนเวที TEDxBangkok ซึ่งขั้นตอนนี้จะใช้เวลา 5 – 6 เดือนนับตั้งแต่ทีมคิวิเรเตอร์

ตกลงเลือกสปีคเกอร์ ซึ่งใน 2 เดือนแรกทีมคิวเรเตอร์จำเป็นต้องเลือกใจความหลัก (Key Message) ของเรื่องของสปีคเกอร์แต่ละคนแล้ว เพื่อให้ได้แนวทางในการพัฒนาเป็นบทที่แน่นอน

ในการออกแบบโครงร่างของบท เครื่องมือสำคัญที่ทีมคิวเรเตอร์ใช้ในการออกแบบ คือ “แผนผังก้างปลา” (Fish Bone Diagram) ซึ่งแผนผังก้างปลา เริ่มต้นจาก “กระดูกสันหลังของปลา” คือ “ใจความสำคัญ” จากนั้นไล่บทนำลงไปตรงบริเวณหางปลา แล้วไล่เนื้อหาที่เป็นองค์ประกอบของเรื่องเข้าไปในแต่ละก้าง เนื้อความที่นำมาประกอบ ต้องมีความเกี่ยวข้องกับใจความหลักของเรื่อง และส่วนสุดท้าย คือ “Call to Action” ที่อยู่บริเวณหัวปลา หมายถึงเป้าหมายในการถ่ายทอดเรื่องนี้ กระตุ้นให้ผู้ฟังเกิดพฤติกรรม หรือเปลี่ยนแปลงแนวคิดบางอย่าง เพื่อการพัฒนาต่อไปในอนาคต รูปแบบโมเดลกราฟก้างปลาของ TEDxBangkok แสดงเป็นแผนผังได้ ดังนี้



2.3.2.1 การตั้งชื่อเรื่อง

การตั้งชื่อเรื่องของ TEDxBangkok เป็นขั้นตอนที่เกิดขึ้นหลังสุดของการพูด อยู่ในกระบวนการ “Post-Production” หลังจากตัดต่อออกมาเป็นวิดีโอเรียบร้อยแล้ว ทีม TEDxBangkok ก็จะมานำเสนอไอเดียในการตั้งชื่อเรื่อง และนำไปปรึกษากับสปีคเกอร์ เพื่อให้สปีคเกอร์ตัดสินใจเลือกชื่อเรื่องในท้ายที่สุด ซึ่งแนวคิดในการตั้งชื่อเรื่องของทีม TEDxBangkok โดยหลัก ๆ แล้วจะมี 5 ข้อด้วยกัน ได้แก่

1. บอกประโยชน์ (benefit) ของเรื่องนั้น ๆ โดยตรง
2. บอก “ใจความสำคัญ” (Key Message) ของเรื่อง
3. ใช้แนวคิดแบบสร้างสรรค์ (Creative) หยิบคำพูดมาสร้างสรรค์ให้น่าสนใจ
4. การกระตุ้นด้วยประโยคให้เกิดความสงสัย
5. การตั้งคำถามตรง ๆ ต่อเรื่องนั้น

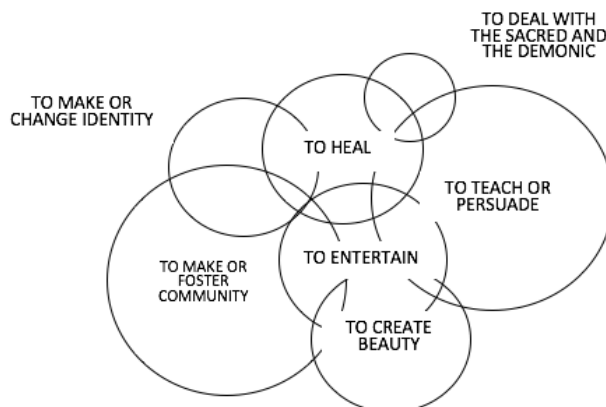
นอกจากนี้ยังมีรูปแบบอื่น ๆ ที่ไม่ได้อยู่ใน 5 รูปแบบนี้ หากแต่ทำให้เห็นแก่นเรื่อง หรือแนวทางของเรื่องได้ เช่น เรื่อง “โปรดเรียกฉันด้วยนามอันแท้จริง” ของคุณนิติ ชัยชิตาทร ที่นำมาจากบทกวีเรื่อง “Call Me by My True Name) ของหลวงปู่ติช นัท ฮันห์ (Thich Nhat Hanh) พระภิกษุชาวเวียดนาม ที่พูดเรื่องการมองให้ลึกถึงข้างใน ซึ่งทีมคิวเรเตอร์มองว่ามีความน่าสนใจและเกี่ยวข้องกับแก่นเรื่องนี้โดยตรง

2.3.3 การฝึกซ้อม

หลังจากที่สปีกเกอร์ทุกคนได้แก่นเรื่อง และมีโครงร่างของเรื่องที่จะพูดบนเวทีแล้ว สปีกเกอร์ทุกคนต้องมีการฝึกซ้อมก่อนขึ้นเวที กฎของ TEDxBangkok คือ ก่อนการขึ้นเวทีจริง ต้องมีการนัดหมายฝึกซ้อม ประมาณ 5-7 ครั้ง อย่างน้อยที่สุด คือ ต้องฝึกซ้อมให้ได้ 3 ครั้งและต้องไม่น้อยไปกว่านั้น เพราะการมาฝึกซ้อม ไม่ใช่แค่การเตรียมตัวขึ้นเวทีอย่างเดียวเท่านั้น แต่ระหว่างการซ้อมจะมีการพูดคุย แนะนำ รวมถึงช่วยกันขัดเกลาไอเดียให้ชัดที่สุดก่อนจะถึงวันงาน ส่วนคิวเรเตอร์จะช่วยกันจัดวางลำดับการพูด โดยพยายามจัดให้มีความหลากหลายในแต่ละช่วง สิ่งที่สำคัญที่สุดคือ เรื่องกราฟอารมณ์ที่จะทำให้ผู้ฟังรู้สึกตื่นเต้นกับการได้ฟังไอเดียใหม่ ๆ ตลอดเวลา

ส่วนที่ 2 สรุปผลการวิจัยเรื่องลักษณะเนื้อหาและการออกแบบเนื้อหาของ TEDxBangkok

ลักษณะเนื้อหาของ TEDxBangkok ตั้งแต่ปี 2558 – 2560 โดยส่วนใหญ่จะเป็นเรื่องประสบการณ์ส่วนบุคคล (Personal Experience Stories) ผสมผสานกับการนำเสนอบทเรียนของผู้พูดที่ได้จากประสบการณ์นั้น ๆ เรียกได้ว่าเป็นเรื่องเล่าที่ถูกสร้างสรรค์ขึ้น (Created Stories) โดยเน้นจากประสบการณ์ส่วนบุคคลเป็นหลัก และให้แนวคิดแก่ผู้ฟังโดยการเพิ่มมุมมองเชิงสังคมเข้ามาด้วย ซึ่งจากการวิเคราะห์พบว่าเนื้อเรื่องของ TEDxBangkok ส่วนใหญ่เป็นเรื่อง “การสร้างสรรค์ หรือส่งเสริมสังคม” (To make or foster community) และเรื่อง “การสอนหรือจูงใจ” (To teach or persuade) ให้เกิดการขับเคลื่อนสังคม ซึ่งจากการวิเคราะห์ทอล์กของ TEDxBangkok ทั้ง 3 ปี พบว่าหน้าที่ทั้ง 2 อย่างนี้จะมาควบคู่กันเสมอ ในขณะที่เรื่องอื่น ๆ มีจำนวนเท่า ๆ กัน เนื้อหาที่มีน้อยที่สุดคือเรื่อง “การจัดการกับความเชื่อ และการถูกครอบงำ” (To deal with the sacred and the demonic) ดังนั้นเมื่อพิจารณาเนื้อหาทั้ง 3 ปีแล้วสามารถสรุปออกมาเป็นแผนผังได้ดังนี้



ภาพที่ 15 แสดงภาพแผนผังลักษณะเนื้อหาของ TEDxBangkok ปี 2558-2560

จะเห็นได้ว่าเนื้อหาของ TEDxBangkok ไม่ได้เคลื่อนที่มากนัก เพราะเป้าหมายหลักของ TEDxBangkok คือการนำเสนอเรื่องเพื่อ “นำ” สังคม ไม่ใช่การสะท้อนปัญหาระยะสั้น แต่เรื่องที่น่าสนใจจะอยู่เหนือกาลเวลา คือ ไม่ว่าจะกลับมาฟังเมื่อใด เรื่องจะยังคงมีประโยชน์ต่อสังคมเสมอ

ด้านการวิเคราะห์โครงสร้างของเนื้อหา จากการวิเคราะห์โครงสร้างของเรื่องเล่าที่ถ่ายทอดบนเวที TEDxBangkok ตั้งแต่ปี 2558 – 2560 ทั้ง 9 เรื่องเพื่อคุณลักษณะการเล่าเรื่องและการออกแบบเนื้อหา พบว่าการออกแบบเนื้อหาไม่ได้ซับซ้อน แก่นเรื่องของเรื่องจะมีเพียงแก่นเดียว และใช้วิธีการนำเหตุการณ์อื่น ๆ ที่เกิดขึ้นในชีวิตของผู้พูดมาประกอบให้เกิดเป็นเรื่องราวเพื่อไปถ่ายทอดบนเวที TEDxBangkok

การอภิปรายผลการวิจัย

จากการศึกษาเรื่อง “การสร้างสรรคและออกแบบสารใน TEDxBangkok” พบประเด็นที่น่าสนใจดังนี้

ด้านกระบวนการการสร้างสรรค ผู้วิจัยมองว่า TEDxBangkok มีการพยายามสร้างโครงสร้างการทำงานอย่างเป็นระบบเช่นเดียวกับองค์กร คือการแบ่งหน้าที่เป็นฝ่ายต่าง ๆ เพื่อรับผิดชอบหน้าที่ของตนเอง แต่ในขณะเดียวกันทุกฝ่ายก็สามารถทำงานข้ามตำแหน่งกันได้ ในด้านการสร้างสรรคการพูด เมื่อเทียบกับทฤษฎีด้านการแสดงที่ผู้วิจัยใช้วิเคราะห์ข้อมูลแล้วพบว่าขั้นตอนอาจจะไม่เหมือนกันทุกอย่าง แต่มีความใกล้เคียงกัน กระบวนการก่อนการแสดง (Proto-performance) ของ TEDxBangkok คือ การซ้อมการพูดก่อนขึ้นเวที สิ่งสำคัญคือในระหว่างการซ้อมนั้น ก็จะมีการปรับเปลี่ยนเนื้อหา และปรับปรุงวิธีการนำเสนอให้ออกมาดีที่สุดใน โดยไม่มีการฝึกอบรม (Training) หรือการอบรมเชิงปฏิบัติการ (Workshop) แต่จะเป็นการสัมภาษณ์ และการพูดคุยระหว่างคิวเรเตอร์และสปีกเกอร์ เพื่อค้นหาข้อมูลและแลกเปลี่ยนแนวความคิดซึ่งกันและกัน เมื่อถึงวันแสดง ระหว่างการแสดง (Performance) การพูดก็จะมีเวลากำหนดในการพูด แต่เวลาไม่ได้เคร่งครัด และจะมีกระบวนการที่เกิดขึ้นพร้อม ๆ กัน คือกิจกรรมภายในงานที่เป็นปัจจัยล้อมรอบการแสดง ทำให้เกิด

พื้นที่ในการแบ่งปันข้อมูล และทำให้ผู้เข้าร่วมงานเข้าใจแนวคิดของงานมากขึ้น ส่วนหลังการแสดง (Aftermath) จะมีการบันทึกการพูดเพื่อนำไปลงในเว็บไซต์ยูทูป จะเห็นได้ว่าขั้นตอนสามารถเทียบเคียงได้กับขั้นตอนทางการแสดง แต่มีบางส่วนที่อาจจะแตกต่างกัน เช่น การตั้งชื่อเรื่อง ในการแสดง การตั้งชื่อเรื่องมักจะอยู่ในขั้นตอนแรก ๆ ในขณะที่ TEDxBangkok การตั้งชื่อเรื่องจะอยู่ในขั้นตอน Post Production ซึ่งจะเกิดขึ้นหลังจากการพูดจบลงไปแล้ว ทั้งนี้การทำงานของ TEDxBangkok ไม่ได้เรียงลำดับเวลา แต่จะมีความทับซ้อนกันในบางกระบวนการทั้งในเรื่องเวลา และหน้าที่ที่ทุกฝ่ายสามารถช่วยเหลือซึ่งกันและกันได้ในทุกหน้าที่

ด้านการออกแบบเนื้อหา ผู้วิจัยมองว่าการออกแบบเรื่องโดยเน้นย้ำแก่นเรื่องเพียงประเด็นเดียว เป็นเรื่องที่ดีที่จะทำให้ผู้ฟังเข้าใจไอเดียที่ผู้พูดต้องการถ่ายทอดได้อย่างชัดเจน แต่ในขณะเดียวกันก็ทำให้เห็นความยากของการออกแบบข้อมูลในส่วนต่าง ๆ ที่นำมาประกอบ เพราะหากข้อมูลเหล่านั้นไม่เชื่อมโยงกับแก่นเรื่อง ก็อาจทำให้เรื่องกระจัดกระจายไม่เป็นเอกภาพ ซึ่งอาจจะทำให้การรับรู้ของผู้ฟังไม่ชัดเจนไปด้วย ในเรื่องมุมมองของการเล่าเรื่องการให้ผู้เล่าเป็นตัวละครเอกของเรื่องก็เป็นปัจจัยสำคัญที่ทำให้เรื่องมีความน่าสนใจ เพราะทำให้เห็นว่าเรื่องนี้สามารถเป็นจริงได้ผ่านประสบการณ์ของบุคคลเหล่านี้ ที่ไม่จำเป็นต้องมีชื่อเสียง แต่สามารถทำสิ่งต่าง ๆ ได้ประสบความสำเร็จ และการแสดงความสัมพันธ์เชิงเหตุผล (Causal Relations) ของเรื่องได้อย่างชัดเจน ก็ทำให้เรื่องมีน้ำหนักและมีความน่าเชื่อถือมากขึ้น ด้วยปัจจัยต่าง ๆ เหล่านี้ทำให้เห็นว่าการออกแบบเรื่องของ TEDxBangkok มีความเกี่ยวเนื่องกับแนวคิดหลักของ TEDxBangkok ในการนำเสนอประเด็นเชิงสังคมที่มีพลังส่งผลให้เกิดการขับเคลื่อนสังคมได้ไม่ทางใดก็ทางหนึ่ง สอดคล้องกับที่คุณพิริยะ กุลกาญจนาชีวิน Co-organizer และคิเวเตอร์ของ TEDxBangkok ได้กล่าวไว้ว่า “TEDxBangkok ทำหน้าที่ในการนำเสนอเรื่องราวที่ ‘น่า’ สังคม ไม่ใช่แค่สะท้อนสังคมเพียงอย่างเดียว ในเมื่อเราอยากให้สังคมเคลื่อนไปข้างหน้า เราก็ควรนำเสนอประเด็นที่จะสามารถดึงสังคมไปในทิศทางที่เราอยากให้เป็นได้” ซึ่งแตกต่างจากการทบทวนวรรณกรรมที่พบว่า TED ถูกมองว่าเป็นเวทีในการถ่ายทอดไอเดียเพื่อเป็นแรงบันดาลใจ (Inspiration) แก่ผู้ฟัง แต่ TEDxBangkok ไม่ได้อยากนำเสนอเรื่องเพื่อเป็นแรงบันดาลใจเท่านั้น แต่เพื่อให้เกิดแรงขับเคลื่อนสังคมให้เดินไปข้างหน้าได้อย่างมั่นคง

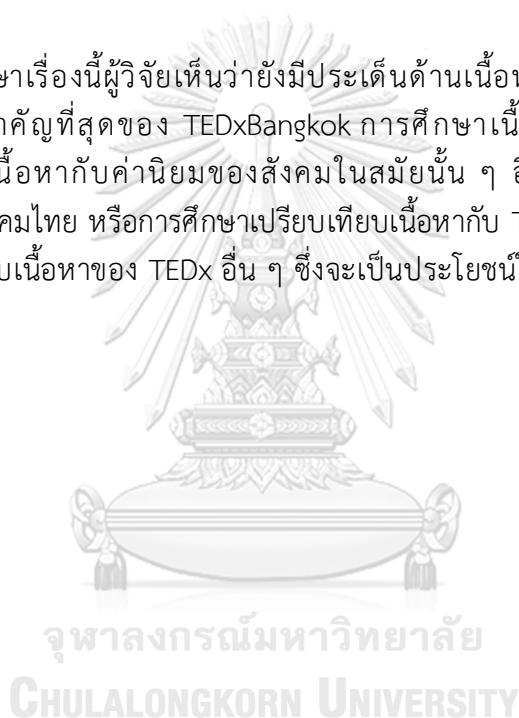
ด้านองค์ความรู้ในการพูด และการเล่าเรื่อง พบว่าการพูดบนเวที TEDxBangkok ไม่ได้เหมือนกับการพูดสุนทรพจน์ ที่ต้องมีขั้นตอน กระบวนการที่ชัดเจน แต่เน้นการนำเสนอที่หลากหลายจากการวิเคราะห์การเล่าเรื่องพบว่า เรื่องที่เข้าถึงใจผู้ฟังได้มาก คือ เรื่องที่ผู้เล่าสามารถนำเสนอได้อย่างน่าสนใจ มี Delivery และ Style ในการนำเสนอที่โดดเด่น อีกทั้งจะเห็นได้ว่าทักษะการพูด ก็ยังเป็นเรื่องสำคัญที่ต้องเรียนรู้ เพราะแม้เรื่องนั้นจะมีแก่นเรื่องหรือไอเดียที่น่าสนใจ แต่หากผู้พูดไม่มีทักษะการพูดที่เพียงพอก็จะทำให้เรื่องไม่เป็นที่จดจำ ในขณะเดียวกันผู้พูดที่มีความสามารถในการพูด และมีวิธีการการนำเสนอที่น่าสนใจ ก็จะจับใจผู้ฟังได้มากกว่า ในส่วนนี้จะเห็นได้จากเรื่องทอล์กที่ได้รับความนิยมในเว็บไซต์ยูทูปโดยส่วนใหญ่จะเป็นเรื่องของผู้พูดมีทักษะในการถ่ายทอดที่ดี แม้ว่าเรื่องจะโดดเด่นหรือไม่ก็ตาม เพราะฉะนั้นแม้ว่าใคร ๆ ก็สามารถขึ้นไปพูดบนเวที TEDxBangkok ได้

หากแต่ทักษะการพูดและการนำเสนอให้มีประสิทธิภาพก็ยังคงเป็นสิ่งสำคัญที่ต้องเรียนรู้ และฝึกฝนจนเกิดความชำนาญ

นอกจากนี้จากการศึกษายังเห็นความพยายามในการสร้างสังคมแห่งการสื่อสาร และการแบ่งปันความรู้ ผ่านกิจกรรมต่าง ๆ ที่จัดขึ้นในงานเปิดโอกาสให้ผู้ชมได้พูดคุยกันในพื้นที่เหล่านั้น ทำให้เกิดเป็นเครือข่ายแห่งการแบ่งปันความรู้ และขยายต่อไปในการจัดงาน TEDx ในพื้นที่ต่าง ๆ อีกมากมาย ทั้งในสถาบันการศึกษา และพื้นที่ท้องถิ่นอื่น ๆ เช่น TEDxSilpakornU TEDxThammasatU TEDxDonModDang TEDxPattaniPhiromRoad ซึ่งการสร้างเครือข่ายเหล่านี้ทำให้เห็นศักยภาพของ TEDxBangkok ในการสร้างพื้นที่เครือข่ายเพื่อแบ่งปันไอเดียให้เกิดขึ้นในประเทศไทยอีกด้วย

ข้อเสนอแนะ

จากการศึกษาเรื่องนี้ผู้วิจัยเห็นว่ายังมีประเด็นด้านเนื้อหาให้ศึกษาอีกมาก เนื่องจาก “เนื้อหา” เป็นสิ่งสำคัญที่สุดของ TEDxBangkok การศึกษาเนื้อหาในประเด็นต่าง ๆ เช่น ความสัมพันธ์ของเนื้อหา กับ ค่านิยมของสังคมในสมัยนั้น ๆ อิทธิพลของเรื่องเล่าบนเวที TEDxBangkok ต่อสังคมไทย หรือการศึกษาเปรียบเทียบเนื้อหา กับ TEDx อื่น ๆ เพื่อให้เห็นลักษณะเด่น และการออกแบบเนื้อหาของ TEDx อื่น ๆ ซึ่งจะเป็นประโยชน์ในวงการวิจัยด้านนิเทศศาสตร์ต่อไป



รายการอ้างอิง

- กัณฑ์พร สอนศิลป์พงศ์ และคณะ. (2560). “TED believes in people’s idea, so do we”. ใน คิวะภาค เจียรวนาลี, บรรณาธิการ. a day, น.55-113. กรุงเทพฯ: คอมพิวเตอร์.
- กาญจนา แก้วเทพ. (2549). **ทฤษฎีการสร้างสาร**. ใน เอกสารการสอนชุดวิชาการสร้างสารในงาน นิเทศศาสตร์หน่วยที่ 1-7, (น. 127-128). นนทบุรี: มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.
- เกรียงไกร กาญจนะโกคิน. (2549). “Event Marketing”. กรุงเทพฯ: แบรินด์เอจบุ๊คส์.
- กรรณิการ์ อัครเดชา. (2550). **การสื่อสารเพื่อการโน้มน้าวใจ**. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์แห่ง จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ชลรวี ผลเกิด. (2551). **วาทะขององซาน ซูจี**. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต, สาขาวิชาวาทวิทยา ภาควิชาวาทวิทยาและสื่อสารการแสดง คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- นภาพรณ หะวานนท์. (2552). “**วิธีการศึกษาเรื่องเล่า: จุดเปลี่ยนของการวิจัยทางด้าน สังคมศาสตร์**”. วารสารสังคมลุ่มน้ำโขง. ปีที่ 5 ฉบับที่ 2. (พฤษภาคม - สิงหาคม 2552): 1-22.
- ปานมุก บุญพิเชษฐ. (2554). **การออกแบบสารในการประชาสัมพันธ์การตลาดผ่านเฟซบุ๊ก แพนเพ็จของกลุ่มเครื่องสำอางตราสินค้าหรรุ**. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต, สาขาวิชา นิเทศศาสตร์ คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ประภัสสร จันทร์สถิตย์พร. (2554). **การสร้างสารเพื่อเสริมแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของ หน่วยงานภาครัฐในประเทศไทย**. วิทยานิพนธ์นิเทศศาสตรดุษฎีบัณฑิต, สาขาวิชา นิเทศศาสตร์ คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ปริตตรา เฉลิมเผ่า กอนันตกุล. (2545). **คนใน: ประสบการณ์ภาคสนามของนักมานุษยวิทยาไทย**. กรุงเทพฯ: ศูนย์มานุษยวิทยาสิรินธร (องค์การมหาชน).
- พันธ์เทพ วิทิตอนันต์ และคณะ. (2549). **การศึกษาจัดทำสาระสำคัญของกฎหมายเกี่ยวกับการ ส่งเสริมการมีส่วนร่วมของประชาชน**. กรุงเทพฯ: สำนักงานเลขาธิการวุฒิสภา.
- วิยะดา สังข์โชติ. (2558). **การเพิ่มประสิทธิภาพการจัดการคลังสินค้าสำเร็จรูป กรณีศึกษา:**

- โรงงานผลิตกระดาษเคลือบซิลิโคน. ปริญญาวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต, สาขาวิชาการจัดการโลจิสติกส์ และโซ่อุปทาน คณะโลจิสติกส์ มหาวิทยาลัยบูรพา.
 วิรัช ลภีรัตน์กุล. (2549). “การประชาสัมพันธ์ฉบับสมบูรณ์”. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
- ศิริเพ็ญ เกษตรศิริกุล และพนม คลี่ฉายา.(2556). “สารเพื่อการโน้มน้าวใจ และผลกระทบต่อการตัดสินใจเข้าร่วมธุรกิจขายตรง”. วารสารการประชาสัมพันธ์และการโฆษณา. ปีที่ 6 ฉบับที่ 1 2556: 83-110.
- สมบัติ อารังธัญวงศ์. (2539). การเปลี่ยนแปลงทางสังคม: สาเหตุ ความสำคัญ และผลกระทบ. กรุงเทพฯ: สำนักบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์.
- สุจิตต์ วงษ์เทศ. มิวเซียมในสากลโลก กับพิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติในไทย. มติชนออนไลน์, 3 ตุลาคม 2560. (ออนไลน์). จาก https://www.matichon.co.th/news-monitor/news_684492. (เข้าถึงเมื่อ 28 พฤษภาคม 2561).
- สุพร ว่องไวตระกูล. (2543). ความเสียหายของภาคเอกชนจากการปฏิบัติตามนโยบายรัฐกรณีศึกษา: ธนาคารไทยทุน จำกัด (มหาชน). ปริญญาวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต คณะรัฐศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- สุภาภรณ์ สุธรรมโกศล. (2547). การสร้างภาพลักษณ์เกี่ยวกับความน่าเชื่อถือของบุคคลในวงการบินที่เข้าทำงานทางการเมือง. ปริญญานิเทศศาสตรมหาบัณฑิต. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สมร ทองดี. (2542). ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับพฤติกรรมมนุษย์ในมนุษย์กับสังคม. (พิมพ์ครั้งที่ 5). นนทบุรี: มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช.
- แอนเดอร์สัน, คริส. (2560). “TED Talks: The Official Guide to Public Speaking”. แปลโดยทิพย์นภา หวนสุริยา. กรุงเทพฯ: โอเพ่นเวิลด์ส พับลิชซิง เฮาส์.
- อุบลรัตน์ เปรมศรีรัตน์. (2558). การเล่าเรื่องทางนิเทศศาสตร์:ศึกษาจากงานวิจัย. วารสารนิเทศศาสตร์และนวัตกรรม นิต้า. ปีที่ 2 ฉบับที่ 1. (มกราคม - มิถุนายน 2558): 31-58.
- อรวรรณ ปิรันธน์โอวาท. (2546). การสื่อสารเพื่อการโน้มน้าวใจ. พิมพ์ครั้งที่ 3 กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

อรรวรรณ ปิรันธน์โอวาท. (2549). **การสื่อสารเพื่อการโน้มน้าวใจ**. พิมพ์ครั้งที่ 4 กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

อวยพร พานิช. (2549). **แนวคิดเรื่องการสร้างสรรค์ด้วยการเขียน**. ใน เอกสารการสอนชุดวิชา การสร้างสรรค์ในงานนิเทศศาสตร์ หน่วยที่ 1-7, (น. 316-322). นนทบุรี: มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช.

Char, J., **Meet Justin Hammond: massive in the art game**. Artslant, 20 October 2012. [Online]. Available from: [artslant.com/lon/articles/show/32693-meet-justin-hammond-massive-in-the-art-game](https://www.artslant.com/lon/articles/show/32693-meet-justin-hammond-massive-in-the-art-game). [25 April 2018].

Chiang, M.M., (2008). **Research on Music and Healing in Ethnomusicology and Music Therapy**. Master of Arts, Faculty of the Graduate School of the University of Maryland.

Ducoffe, R. H., (1996). **Advertising Value and Advertising on the Web**. *Journal of Advertising Research*, 21–35.

Dweck, C.S., (2008). **Mindset: The New Psychology of Success**. New York: Ballantine Books.

Edwards, V.N.S, V. **5 Secrets of a Successful TED Talk**. [Online]. 2015. Available from: <https://www.scienceofpeople.com/2015/03/secrets-of-a-successful-ted-talk>. [2017, October 16]

Elliot, Jane. (2005). **Using narrative in social research**. London: Sage.

Ferreira, John. **Why is storytelling important? What would you say to inspire, provoke, or dissuade young storytellers?** [Online]. 2015. Available from: <https://www.quora.com/Why-is-storytelling-important-What-would-you-say-to-inspire-provoke-or-dissuade-young-storytellers>. [2018, February 14].

Filev, A. **“Top-down and Bottom-up Project Management: Leveraging the Advantages of the Two Approaches”**. [Online]. 2008. Available from:

<https://www.wrike.com/blog/top-down-and-bottom-up-project-management-leveraging-the-advantages-of-the-two-approaches/>. [2018, March 14].

Fisher, W. R. (1984). **Narration as a human communication paradigm: The case for public moral argument**. *Communication Monographs*, 51, 1-21.

Gallo, C. (2014). **Talk like TED**. New York, St. Martin's Press.

Gallo, C. (2016). **The Storyteller's Secret**. New York, St. Martin's Press.

Goffman, E. (1956). **The Presentation of Self in Everyday Life**. University of Edinburgh, Social Sciences Research Centre.

Hong, S., Liu, Y. and Xiao, Z. **Visual Analysis of TED Talk Topic Trends**. Conference Paper September 2016: the 9th International Symposium.

Philip Kotler. **Marketing for Nonprofit Organizations**. New Jersey: Prentice-Hall, 1982, pp. 361-363.

Moen, Torill. (2006). **Reflection on narrative approach**. *International Journal of Qualitative Methods*, 5 (4), 1-16.

Perloff, Richard M. (2010). **The Dynamics of Persuasion: Communication and Attitudes in the 21st Century**. 4th ed. New York: Routledge.

Rogers, T.S. (2017). **Understanding Public Perceptions of TED Talks: Influence and Impact of a Multi-Platform, Multi-Venue Non-Profit Organization as a Communicative Space**. Doctoral dissertation, School of Communication and the Arts, Regent University.

Rosenbaum, Steven. **A Framework For Living The Curated Life**. *Forbes*, 10 May 2015. [Online]. Available from:

<https://www.forbes.com/sites/stevenrosenbaum/2015/05/10>

[/living-the-curated-life-a-framework/#4a1619ce295d](https://www.forbes.com/sites/stevenrosenbaum/2015/05/10/living-the-curated-life-a-framework/#4a1619ce295d)>. [4 May 2018].

Schechner, R. (2013). **Performances Studies: An introduction**. (Third edition).

Routledge 2 Park Square, Milton Park, Abingdon, Oxon.

Schramm, W. (1954). **How communication works**. In W. Schramm (Ed.), *The process and effects of communication* (pp. 3–26). Urbana, IL: University of Illinois Press.

Shukla, S.K. and Purohit, D.R. (2016). **Purpose and Function of Bertolt Brecht's Epic Theatre**. *Language in India*: www.languageinindia.com. ISSN 1930-2940 16. (12 December 2016).

Scotto Di Carlo, G.P.N. (2014). **Pathos as a Communicative Strategy for Online Knowledge Dissemination: The Case of TED Talks**. *The Southeast Asian Journal of English Language Studies* 21: 23 – 34.

Wrench, J. S., McCroskey, J. C., & Richmond, V. P. (2008). **Human communication in everyday life: Explanations and applications**. Boston, MA: Allyn & Bacon,

p. 17., W. R., . (1984). "Narration as a human communication paradigm: The case for public moral argument." *Communication Monographs* 51: 1-21.



ภาคผนวก

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

ประวัติผู้เขียนวิทยานิพนธ์

นางสาวกนกอร เรืองศรี เกิดเมื่อวันที่ 20 สิงหาคม พ.ศ. 2533 จบการศึกษาระดับ
ประถมศึกษาจากโรงเรียนอนุบาลพัทลุง มัธยมศึกษาจากโรงเรียนสตรีพัทลุง จังหวัดพัทลุง

จบการศึกษาระดับปริญญาตรีจากภาควิชาภาษาไทย คณะอักษรศาสตร์ มหาวิทยาลัย
ศิลปากร และเข้าศึกษาต่อในระดับนิเทศศาสตรมหาบัณฑิต คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์
มหาวิทยาลัย ปีการศึกษา 2558

