

สื่อสร้างสรรค์จากเพื่อนสู่เพื่อน
เพื่อส่งเสริมพฤติกรรมป้องกันการเสพยาบ้า: กรณีศึกษา
ชุมชนแออัดแห่งหนึ่งในกรุงเทพฯ

*Creative Media from Friend to Friend to Promote
Behavior of Amphetamines Protection:
A Slum Community Case Study in Bangkok*

ภัทรพรรณ เล่านิรามัย
อรพินทร์ ไชยพยอม
รัตนา ลำโรงทอง

การศึกษาครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์หลักเพื่อสร้างและทดลองใช้กิจกรรมสื่อสร้างสรรค์ในการส่งเสริมความรู้เกี่ยวกับยาบ้า ความตระหนักถึงความรุนแรงของยาบ้า และทักษะชีวิตที่ส่งเสริมพฤติกรรมป้องกันการเสพยาบ้า ให้แก่วัยรุ่นในชุมชนแออัดแห่งหนึ่งในกรุงเทพฯ โดยผู้ที่เข้ามามีส่วนร่วมประกอบด้วย ตัวแทนวัยรุ่นในชุมชน เจ้าหน้าที่องค์กรพัฒนาเอกชนในชุมชน และคณะผู้วิจัย โดยมุ่งเน้นให้วัยรุ่นได้มีส่วนร่วมในการจัดกิจกรรมต่างๆ เพื่อให้ได้กิจกรรมที่เหมาะสมกับสภาพชุมชน และตรงตามความต้องการของวัยรุ่นในชุมชนที่เลือกเป็นกรณีศึกษา โดยใช้เวลาในการทดลองดำเนินกิจกรรมประมาณ 1 ปี

กิจกรรมต่างๆ ประกอบด้วย การจัดตั้งมุมเพื่อนใจวัยรุ่น การเปิดให้บริการโทรศัพท์สายด่วนเพื่อนใจวัยรุ่น การจัดค่ายเยาวชน การฝึกอบรมการจัดทำสื่อ การจัดทำจดหมายข่าว และกิจกรรมย่อยอื่นๆ และติดตามประเมินผลการจัดกิจกรรมโดยใช้การสังเกตการณ์แบบมีส่วนร่วม การสัมภาษณ์โดยใช้แบบสอบถาม การสัมภาษณ์แบบเจาะลึก และการสนทนากลุ่ม

ผลการดำเนินการจัดกิจกรรม สรุปได้ว่า กิจกรรมในรูปแบบค่ายเยาวชนหรือค่ายอบรมที่จัดขึ้นภายนอกชุมชนเป็นรูปแบบกิจกรรมที่วัยรุ่นส่วนใหญ่ในชุมชนอยากจะเข้าร่วมมากที่สุด แต่มีข้อจำกัดบางประการ เช่น ใช้งบประมาณสูง และวัยรุ่นในชุมชนไม่สามารถเข้าร่วมได้อย่างทั่วถึง ส่วนการจัดตั้งมุมเพื่อนใจวัยรุ่น และการเปิดให้บริการโทรศัพท์สายด่วน ได้รับการตอบรับจากวัยรุ่นในระดับปานกลาง และยังมีจำกัดกลุ่มผู้ใช้บริการอยู่เพียงบางกลุ่ม แต่เป็นประโยชน์อย่างยิ่งในการใช้เป็นช่องทางในการประชาสัมพันธ์กิจกรรม สำหรับสื่อสิ่งพิมพ์ที่เหมาะสมกับวัยรุ่นในชุมชน ควรให้ความสำคัญกับรูปแบบของสื่อที่ดึงดูดความสนใจ ทั้งสีสัน การตกแต่ง รูปภาพ และศิลปกรรม นอกจากนี้ ควรคำนึงถึงความสม่ำเสมอในการเผยแพร่ ความทั่วถึงในการเผยแพร่ และประโยชน์ใช้สอยของสื่อด้วย เพื่อให้วัยรุ่นได้รับทั้งความรู้ และความเพลิดเพลินในการอ่านในเวลาเดียวกัน แต่สิ่งสำคัญของการจัดกิจกรรม คือ การเปิดโอกาสให้วัยรุ่นในชุมชนได้มีทางเลือกในการใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์ แทนที่จะนำเวลาว่างไปใช้ในทางที่ผิด ส่วนประโยชน์อื่นๆ เช่น ความรู้ ความตระหนัก และทักษะชีวิต ถือเป็นผลที่ได้จากการเข้าร่วมกิจกรรมซึ่งจะมองเห็นผลในระยะยาวต่อไป



Abstract

The main purpose of this action research is to build and test the effectiveness of creative media in promoting drug awareness, to realize the severity of drug and effect on life's skills in order to promote behavior of drug protection for adolescents in slum community in Bangkok.

The major participants included the representative of adolescents in a specific community, non-government organization officers and researchers which promote adolescents participation in the appropriate activities to meet their needs. The trial period was processed in one year.

The activities included buddy corner, hotline buddy services, youth camping, media design training, newsletter design training and other activities. The participative observation, questionnaires, in-depth interview and focus group discussion were used to follow up the evaluation.

The results of the activities show most of adolescents are interested in youth camping. However, there is a limitation such as the high budget involve which caused some not to participate in youth camp. Other adolescents appreciate buddy corner and hotline buddy. As a result, these activities are useful for public relations to use the media however the limitation of the service, is that it provides only some groups. Media design should adjust to meet teenager's needs which emphasize teenager's attraction and impression such as color, design, picture and art. Besides, it should consider the regularly distribution, throughout distribution and the benefit that adolescents would learn and enjoy at the same time. However, the most important reason for the designed activities is to give adolescents' opportunities to choose the way to effectively make use their leisure time instead of wasting their free time. Other benefit of gaining knowledge, realizing their own potential and skills which will have an effect in a long term.

