

แนวทางการออกแบบสื่อเคลื่อนที่สำหรับเด็กหญิงก่อนวัยรุ่นเพื่อการป้องกันตนเอง จากความเสี่ยงในการถูกล่วงละเมิดทางเพศ*

Mobility Media for pre-adolescent female to learning about self-protection from the risk of sexual abused

นพพรณ อัสวสันตกุล**

บทคัดย่อ

สาเหตุส่วนใหญ่ของคดีล่วงละเมิดทางเพศกับเด็ก เกิดมาจากการควบคุมอารมณ์ตนเองไม่ได้ของผู้กระทำผิด เช่น ความผิดปกติทางเพศ การติดสารเสพติด เด็กหญิงที่อยู่ในช่วงก่อนวัยรุ่นนี้มีโอกาสสูงที่จะถูกเป็นเหยื่อของคนร้ายเพราะร่างกายที่อ่อนแอกว่า และการไม่เท่าทันกลลวง ดังนั้นการล่วงละเมิดของคน ร้ายมักจะทำให้เด็กหลงกลพาตัวเองเข้าไปในสถานที่ที่จะสามารถลงมือล่วงละเมิดทางเพศได้โดยง่ายหากเด็กไม่รู้เท่าทัน การล่วงละเมิดก็จะอยู่ในสภาวะที่เสี่ยงมากขึ้น การบอกให้เด็กรู้ถึงสถานการณ์เสี่ยงไม่พาตัวเองเข้าไป อยู่ในสถานการณ์นั้น ๆ จึงเป็นการป้องกันที่มีประสิทธิภาพทางหนึ่ง และจะต้องสร้างความมั่นใจให้รู้ว่า “ตนเอง” คือคนแรกที่จะสามารถช่วยให้พ้นจากสถานการณ์ ล่วงละเมิดทางเพศได้นอกจากการสอนเรื่อง ป้องกันตนเองจากพ่อแม่ ผู้ปกครองหรือครูแล้วหากเด็กได้เรียนรู้ผ่านประสบการณ์จะทำให้เด็กจดจำเรื่อง รวหรือความรู้เหล่านั้นได้ดี เช่นการออกไปเรียนภาคสนามดังนั้นการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ทำขึ้นเพื่อทดลองสร้าง สื่อการเรียนรู้ที่เกี่ยวกับการป้องกันตนเองจากการถูกล่วงละเมิดทางเพศในรูปแบบที่ต่างออกไปจากเดิม

การศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ผู้วิจัยใช้การผสมผสานระหว่างการใช้เชิงคุณภาพเป็นหลัก และใช้การวิจัยเชิงปริมาณมาสนับสนุนงานออกแบบ เช่นการหาความสูงเฉลี่ยของเด็กหญิงที่เป็นกลุ่มเป้าหมายที่จะส่งผลกระทบต่อ ระยะเวลา และระยะการมองเห็น ส่วนการวิจัยเชิงคุณภาพนั้นเป็นการศึกษาหาข้อมูลเกี่ยวกับการสอน ปัญหา ผลกระทบ และการป้องกันอันตรายทางเพศกับเด็กรวมถึงความรู้ทางการออกแบบ เชิงความคิดสร้างสรรค์ การออกแบบนิทรรศการ เพื่อนำมาประยุกต์ใช้ในการออกแบบผลงาน เริ่มจากการสร้าง Content (การคิดก่อนรับ, คิดก่อนเชื่อ, คิดก่อนไป) เชื่อมโยงไปสู่ Concept (คนแรกที่จะช่วยให้พ้นจากอันตราย คือ ตนเอง) จนเกิดเป็นวิธีการ (พาตัวเองออกจากสถานการณ์ ที่เสี่ยงด้วยการใช้ความคิด) และสร้างสรรค์ออกมาเป็นชิ้นงานออกแบบที่ถูกออกแบบมาเป็นแนวทางเพื่อให้ผู้ใช้ได้เข้าไปพบสถานการณ์จำลองโดยแทนด้วยคำถามที่ต้องคิดว่า จะเลือกเดินไปทางไหนเพื่อให้ถึงทางออกจากแนวทาง โดยแบ่งการวัดผลออกเป็น 2 ส่วน ดังนี้ 1) ส่วนการสื่อสารกับกลุ่มตัวอย่าง โดยจำแนกออกมาเป็นสองส่วนย่อย A) 75 % สามารถการรับรู้ เรื่องคนแรกที่จะช่วยให้พ้นอันตรายคือตนเอง B) หลังจากที่ใช้งานออกแบบแล้วกลุ่มตัวอย่างได้คะแนนจาก แบบทดสอบในเรื่องการ ป้องกันตนเองจากการถูกล่วงละเมิดทางเพศ เพิ่มขึ้น 62.5 %, เท่าเดิม 25 % และลดลง 12.5 % 2) ในส่วนรูปแบบของงานออกแบบ ผลจากการประเมินโดยผู้เชี่ยวชาญจำนวน 6 คน มีความเห็นชอบเรื่องประโยชน์ที่จะเกิดขึ้นกับสังคมในวงกว้างแนวคิด และวิธีสื่อสารในการออกแบบมีความ คิดสร้างสรรค์และสอดคล้องกับวัตถุประสงค์อีกทั้งยังเห็นว่าสามารถนำแนวทางการออกแบบมาพัฒนาเป็น เรื่องอื่น ๆ ต่อได้

* บทความนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อเผยแพร่ผลงานการศึกษา This article aims for publishing Thesis project

** นักศึกษาหลักสูตรศิลปบัณฑิต ที่มหาวิทยาลัยศิลปากร ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วัฒนพันธุ์ คุรุฑเสน และ

อ. ไพบุลย์ จิระประเสริฐกุล

Abstract

Child sexual abuse problem might cause from unable to control emotion of the sex offender when being addicted to drugs. Pre-adolescent female have high risk to be victims as they might not aware of harmful that might happened due to relationships or even strangers. Sex offenders always procure child to their place. If victim is deceived by sex offenders and mislead to their place, sexual abuse of children will be happened very easy. To help Pre-adolescent female to aware and understand is an important factor that can save themselves from harmful situations. It is worth to make them understand and induced their confidence of the teenagers that they are the one who can avoid sexual abuse. To make them be careful at all time to be in the save situations, the direct experience in field work study will benefit to them as top up from teaching by parents or teachers. Thus, this study is designed and proposed for an Instructional Media to raise awareness and preventive from sexual abuse to children in effective way.

There are combined between qualitative and quantitative to support this study for example gathering height information from focused group which is applied to dimension of the experimental design. Qualitative part is about gathering and analysis information about methodology of teaching and raising awareness on preventing children from sexual abuse as well as presenting this project by content and concept design to link to objective of this study. The evaluation processes of this project will be evaluated into 2 parts: Content design layout and sexual abuse awareness level of sample group. The experimental design is maze. In the maze user will meet the question that refer to risky situation. User have to consider and choose the way that they want to go.

Assessment of learning outcomes in term of awareness level from sample group (pre-adolescent female ages 9-12 years) is 75% understanding that they themselves will be the main person who can avoid sexual abuse. The evaluation score of self-awareness on sexual abuse from samples after learning from this experimental design compare to original are as follow: 62.5% of sample can increase their awareness, 25% of sample get same awareness and 12.5% of sample decrease the awareness. The evaluations by expertise in design agree on benefit of this concept and also the design as well as trust that it can be developed for better results.

บทนำ

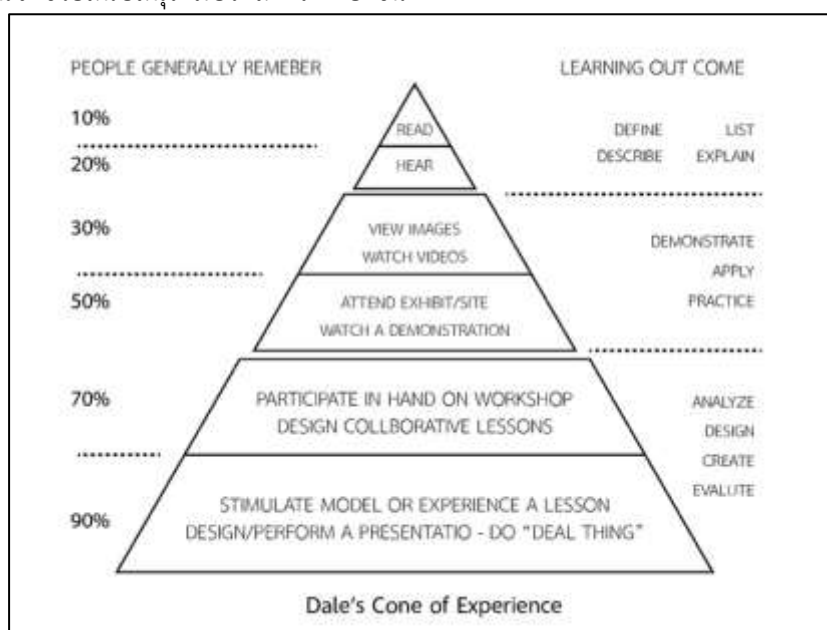
การล่วงละเมิดทางเพศนั้นไม่ใช่แค่เรื่องการข่มขืนเท่านั้นแต่รวมถึงพฤติกรรมใด ๆ ที่บุคคลหนึ่งกระทำการแสดงกริยาทำทางใช้คำพูดล่วงเกินใช้กำลังขู่เข็ญ กลั่นแกล้งกดขี่ข่มเหงกับอีกบุคคลหนึ่งให้ได้รับความอับอายเสียหายไม่สบายใจ วิตกกังวลกับพฤติกรรมที่ได้รับสามารถ แบ่งตามรูปแบบได้ดังนี้แบบที่ ไม่มีการสัมผัสโดนร่างกาย เช่นการใช้สายตาจ้องมองแอบดูอวัยวะส่วนต่าง ๆ อวัยวะปิดปิดการเปิดเผย อวัยวะเพศของตนให้ผู้อื่นได้เห็นการบังคับให้ดูสื่อลามกจนถึงการพูด การใช้วาจาสองแง่สองง่าม และแบบ ที่สัมผัสโดนร่างกายเช่น การลูบคลำส่วนต่าง ๆ ของร่างกายอวัยวะเพศของฝ่ายที่ถูกกระทำ หรือบังคับให้ จับอวัยวะเพศ การสำเร็จความใคร่ด้วยการสัมผัส

เด็กที่ถูกทารุณทางเพศ โดนข่มขืน หรือถูกล่วงละเมิดทางเพศนั้นน่าสงสาร เพราะบาดแผลที่เกิดขึ้นกับตัวเด็กไม่ใช่แค่เพียงร่างกายที่บอบช้ำบางรายอาจจะท้อง หรือถึงขั้นเสียชีวิต ส่วนผลกระทบที่เกิดขึ้น ภายในจิตใจของเด็กที่ถูกกระทำสามารถเกิดอาการเหล่านี้ได้ เช่น อาการหวาดกลัว วิตกกังวลเกิดความ เครียด มองตัวเองในแง่ลบ ขาดความเชื่อมั่นในตนเองหวาดระแวงคนรอบข้างเกิดภาวะถดถอยทางจิตใจ บางรายอาจถึงขั้นเสพติดทางเพศ หรือมีแนวโน้มล่วงละเมิดทางเพศต่อผู้อื่นเมื่อเติบโตขึ้น

เพราะการป้องกันสำคัญกว่าการแก้ไข การสอนให้เด็กรู้ถึงการป้องกันตนเองนั้นเป็นหน้าที่ สำคัญของ พ่อ แม่ ผู้ปกครอง เพื่อที่จะสร้างปรากฏการณ์แรกให้กับบุตรหลานของตนให้ปลอดภัยจาก เรื่องร้าย ๆ นั้นได้แต่ ในความเป็นจริงแล้วเด็กในประเทศที่กำลังพัฒนาอย่างประเทศไทยเรานั้น พ่อ แม่ ผู้ปกครองส่วนมากไม่มีเวลา มาให้ความสนใจกับเรื่องเหล่านี้อย่างจริงจังบ้าง อาจคิดว่าเป็นเรื่องไกลตัวบ้าง ก็อาจหรือไม่กล้าที่จะบอกเล่าข้อมูล ที่เกี่ยวกับเรื่องเพศพวกนี้เพราะเด็ก (ที่มีอายุต่ำกว่า 18 ปี) ทุกคนมี สิทธิ์ที่จะได้รับการคุ้มครองจากความรุนแรง และการทารุณกรรม ซึ่งการล่วงละเมิดทางเพศก็เป็นประเภท หนึ่งในสื่อของการทารุณกรรมเด็ก

ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยศึกษาวิธีการให้ความรู้กับเด็ก โดยมุ่งเน้นไปที่เด็กหญิงช่วงอายุ 9 - 12 ปี (Pre-Adolescence) ซึ่งเป็นช่วงวัยที่กำลังเปลี่ยนผ่าน (Transition-Preiod) วัยนี้จะเริ่มมีการเปลี่ยนแปลง ทางฮอร์โมนเด็กจะเติบโตอย่างรวดเร็วทั้งภายนอกร่างกาย และภายในจิตใจ ทำให้เกิดปัญหาทางอารมณ์ ได้ง่าย เด็กวัยนี้เริ่มจะแบ่งกลุ่มทำกิจกรรมที่ต่างเพศหญิงและชายกันออกไปความสนใจในเรื่องเพศก็แปร เปลี่ยนไปจากเมื่อก่อน ต้องการเป็นที่ยอมรับจากกลุ่มเพื่อน จากพ่อแม่ ต้องการคำชมเชย ต้องการการปฏิบัติ ที่เป็นผู้ใหญ่วัยนี้ จึงเป็นก้าวแรกต่อการเริ่มเป็นผู้ใหญ่ ซึ่งเป็นช่วงวัยที่ต้องความเข้าใจในการเจริญเติบโตทาง ธรรมชาติเพิ่มระบบระบบการคิดวิเคราะห์มองเห็นผลที่จะเกิดขึ้นในอนาคตการออกแบบสื่อที่ถ่ายทอดความรู้เรื่องการป้องกันการถูกล่วงละเมิดทางเพศกับเด็กในวัยนี้จึงมีความสำคัญ

ผลการศึกษาของ Edga Dale ผู้เชี่ยวชาญทางด้านการศึกษาได้แสดงให้เห็นว่าวิธีการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพมากที่สุดคือจากประสบการณ์ตรง เช่นการออกไปเรียนภาคสนาม การเรียนรู้จาก ประสบการณ์ตรง มุ่งแสดงให้เห็นถึงความเป็นจริงชีวิตประจำวันช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจ และจดจำได้ถึง 90% เพราะประสาทสัมผัสต่าง ๆ ของผู้เรียนจะช่วยสนับสนุนให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น*



* Heidi Milia Anderson. (n.d.), Perspectives for Pharmacy Educators Successful Teaching Excellence.

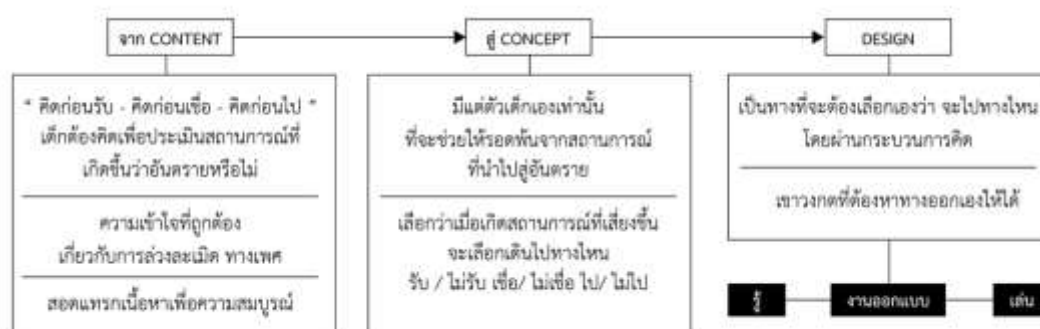
รูปที่ 1 : สามเหลี่ยมประสบการณ์ Edga Dale 's cone expreance **

ปัญหา และทฤษฎีการเรียนรู้ผ่านประสบการณ์ที่กล่าวมาข้างต้นผู้วิจัยจึงเล็งถึงความสำคัญใน การนำองค์ความรู้ทางการออกแบบสื่อสารทางนิเทศศิลป์ และการจัดการพื้นที่มาผสมผสานหาแนวทางการ ออกแบบสื่อในพื้นที่ที่สามารถออกแบบประกอบเพื่อการขยายไปใช้ในสถานที่ต่างๆ เช่น โรงเรียน ชุมชน เพื่อบอกข้อมูลกับเด็กหญิงก่อนวัยรุ่นให้ตระหนักถึงอันตรายทางเพศที่ซ่อนอยู่ในสังคม และรู้ว่าจะทำอย่างไร ให้ตัวเองห่างจากอันตรายนั้น รวมถึงการค้นหารูปแบบวิธีที่แตกต่างไปจากการสอนด้วยปากด้วยคำพูดของ พ่อ แม่ ผู้ปกครอง

วิธีการศึกษา

ผู้วิจัยได้ใช้การศึกษาแบบผสมผสานเชิงคุณภาพ และเชิงปริมาณ โดยมีรายดังนี้ เรื่องการสอน เด็กเกี่ยวกับการสอนเรื่องการป้องกันตนเองจากความเสี่ยงในการถูกล่วงละเมิดทางเพศจากการศึกษา ข้อมูลที่มีมาในอดีต และจากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญที่ทำงานในด้านการให้ความรู้เรื่องการป้องกันตนเอง จากการถูกล่วงละเมิดทางเพศกับเด็กพบว่าการสอนให้เด็กเกิดความมั่นใจในตนเองกล้าที่จะยอมรับในสิ่งที่ตนเองเป็น (SELF-ESTREEM) รู้ กล้าปฏิเสธและหลีกเลี่ยงจากอันตรายที่กำลังจะเข้ามาสู่ตนก็จะทำให้เด็กมี โอกาสรอดจากอันตรายที่จะเกิดขึ้น ซึ่งการปฏิเสธอันตรายที่กำลังจะเข้ามาสู่ตนจะต้องมาจากความรู้เดิมที่เด็กมี โดยจะต้องสามารถประเมินสถานการณ์ที่กำลังเกิดขึ้นว่าสถานการณ์นั้นมีอันตรายซ่อนอยู่หรือไม่ จะต้องไม่ เปิดโอกาสให้คนร้ายสามารถเข้ามาประชิดตัวได้โดยง่าย เช่น ไม่พาตัวเองไปอยู่ในที่ลับตาคน 2 ต่อ 2 กับคนที่เข้ามาล่อลวง และที่สำคัญเด็กจะต้องจำไว้ว่ามีแต่ตัวเด็กเองเท่านั้นที่จะเป็นคนแรกที่จะช่วยให้ตัวเอง รอดพ้นจากสถานการณ์ที่นำไปสู่อันตรายดังกล่าว และการประเมินสถานการณ์ที่เกิดขึ้นจะต้องผ่านกระบวนการของ “ความคิด”

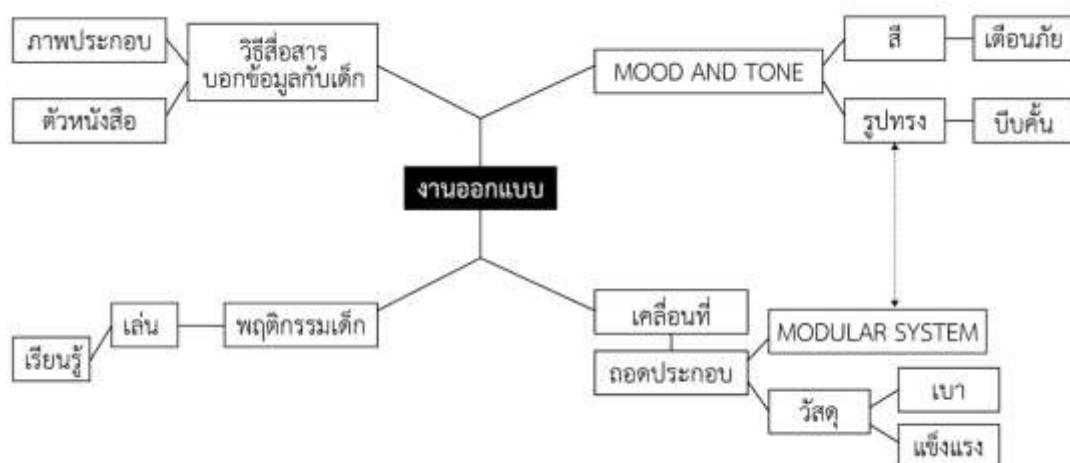
ผู้วิจัยได้สังเคราะห์ข้อมูลที่ศึกษามาข้างต้น และนำมาออกแบบเนื้อหาที่มีใจความสำคัญ (Key Content) ซึ่งเกี่ยวกับ “ความคิด” คือเมื่อเกิดสถานการณ์อะไรขึ้นให้เด็กได้คิดก่อนที่จะตัดสินใจทำอะไรลง ไป โดยได้ออกมาดังนี้ “คิดก่อนรับ คิดก่อนเชื่อ คิดก่อนไป” ซึ่งสามารถนำมาเชื่อมโยงสู่แนวความคิด เพื่อนำมาเป็นเป้าหมายในการออกแบบ ซึ่งสามารถอธิบายได้ ดังนี้



แผนภูมิที่ 1 : อธิบายกระบวนการคิดงานออกแบบ

หลังจากได้แนวทางการออกแบบแล้วผู้วิจัยจึงแตกโครงสร้าง และข้อมูลที่ต้องศึกษาเพื่อนำมาสนับสนุน และสร้างสรรค์งานออกแบบดังนี้

** Heidi Milia Anderson. (n.d.), Perspectives for Pharmacy Educators Successful Teaching Excellence.



แผนภูมิที่ 2 : อธิบายโครงสร้างสิ่งที่ต้องศึกษาเพื่อนำมาออกแบบ

ผลการศึกษา

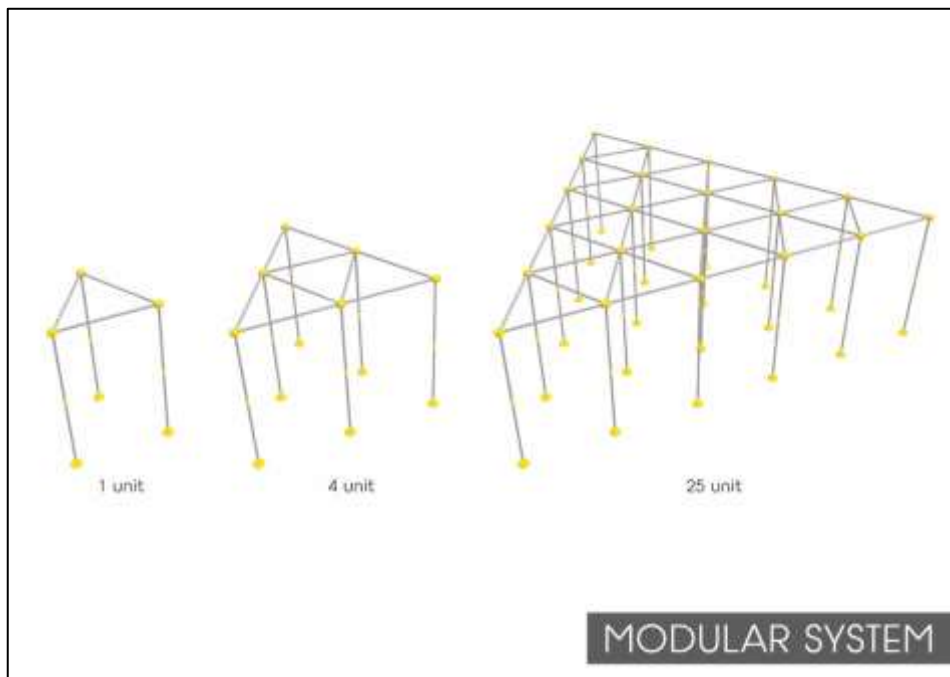
ผู้ออกแบบได้วิเคราะห์ข้อมูลลักษณะพฤติกรรมการเรียนรู้ และพัฒนาการของเด็ก โดยเด็กวัยนี้ ยังมีนิสัยที่ชอบเล่นอยู่ และกระบวนการเรียนรู้ของ Edga Dale การเรียนรู้ที่จะทำให้เด็กสามารถจดจำ ได้นั้นจะต้องให้เด็กได้ลองพบประสบการณ์เหล่านั้นด้วยตนเอง

รูปแบบสัญลักษณ์ และสีที่สามารถสื่อสารถึงการป้องกันอันตรายพบว่าสามเหลี่ยมด้านเท่าของ ระบบป้ายเตือนความปลอดภัยสามารถนำมาผนวกกับงานออกแบบได้

	สื่อความในเชิง บวก	สื่อความในเชิงลบ	ความเชื่อมโยง
	ความเบิกบาน ความกระฉับกระเฉง ความมีสติปัญญา การแสดงออก ความเขรยวีย	ชี้อาตร คคโง ความเจ็บป่วย ความล่งเลใจ สัญญาณเตือนอันตราย	ป้ายจราจร ป้ายเตือนระวังภัย องศาสนามาวัด

ตารางที่ 1 : สรุปลักษณะความรู้สึที่ที่ต่อ สามเหลี่ยมที่เป็นสีเหลือง

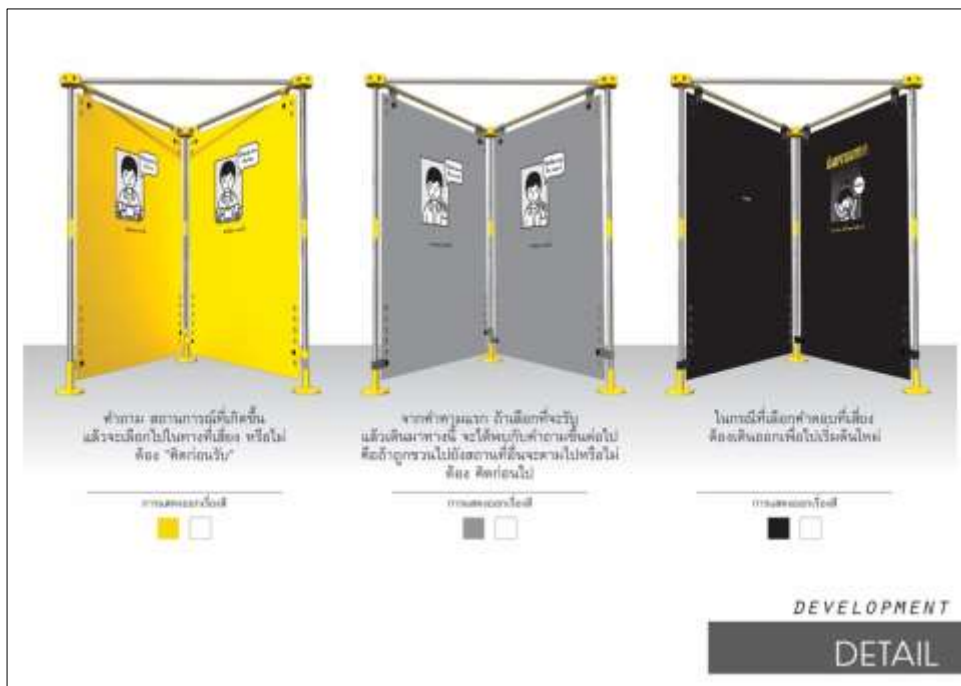
ซึ่งรูปสามเหลี่ยมด้านเท่านี้สามารถเชื่อมโยงกันตามระบบโมดูล่า คือการประกอบหน่วยย่อย หนึ่งส่วนที่สามารถรวมกันเป็นหน่วยรวมได้โดยแต่ละส่วนจะมีขนาด และสัดส่วนที่มีความสัมพันธ์กันเองซึ่ง จะสัมพันธ์กับหน่วยใหญ่รวมอุปบายได้ดังนี้



รูปที่ 1 : อธิบายโครงสร้างของ modular system ที่เป็นสามเหลี่ยมด้านเท่า

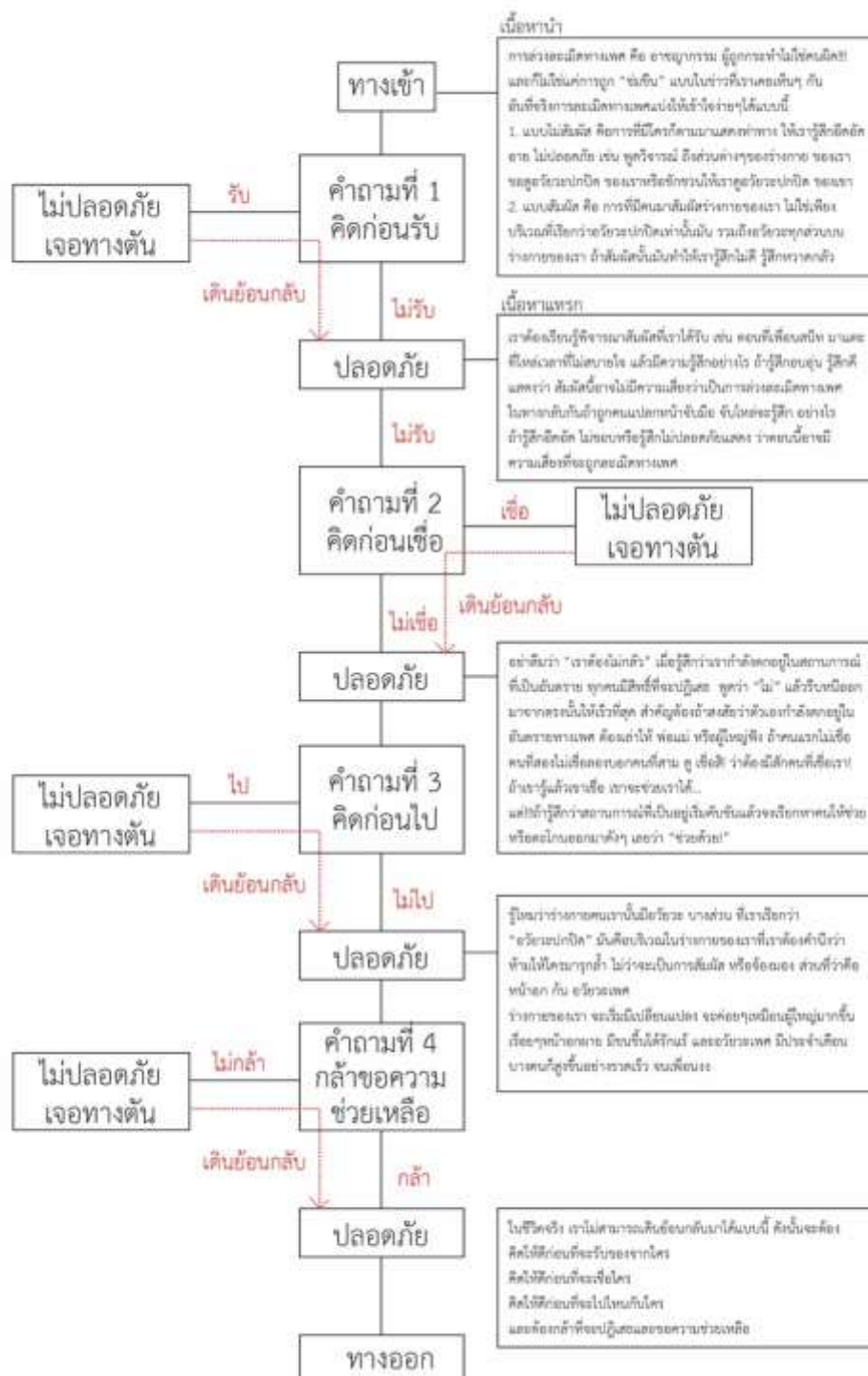
วัสดุที่นำมาใช้จะแยกเป็นสองส่วนคือส่วนของโครงสร้างใหญ่โดยวัสดุคือเหล็ก ส่วนของการใส่เนื้อหานั้นจะเป็นวัสดุคือผ้าที่มีน้ำหนักไม่มากนัก สามารถทำความสะอาดได้ ซึ่งในปัจจุบันนี้ (ปี 2559) เทคโนโลยีของการพิมพ์ระบบดิจิทัลหรืออิงค์เจ็ทสามารถทำให้เราพิมพ์ภาพลงบนชิ้นงานที่หลากหลายมากขึ้น เช่น สติกเกอร์, ผ้าใบพลาสติก, ผ้าเนื้อต่าง ๆ

ภาพ และเนื้อหาที่ใช้สื่อสารภายในเป็นรูปแบบของภาพลายเส้นการ์ตูนเพื่อความดึงดูดกับกลุ่มเป้าหมาย ตัดทอน และลดรายละเอียดของตัวหนังสือให้น้อยที่สุด และใช้สีสื่อถึงอันตรายที่ใกล้เข้ามามากขึ้นเรื่อย ๆ



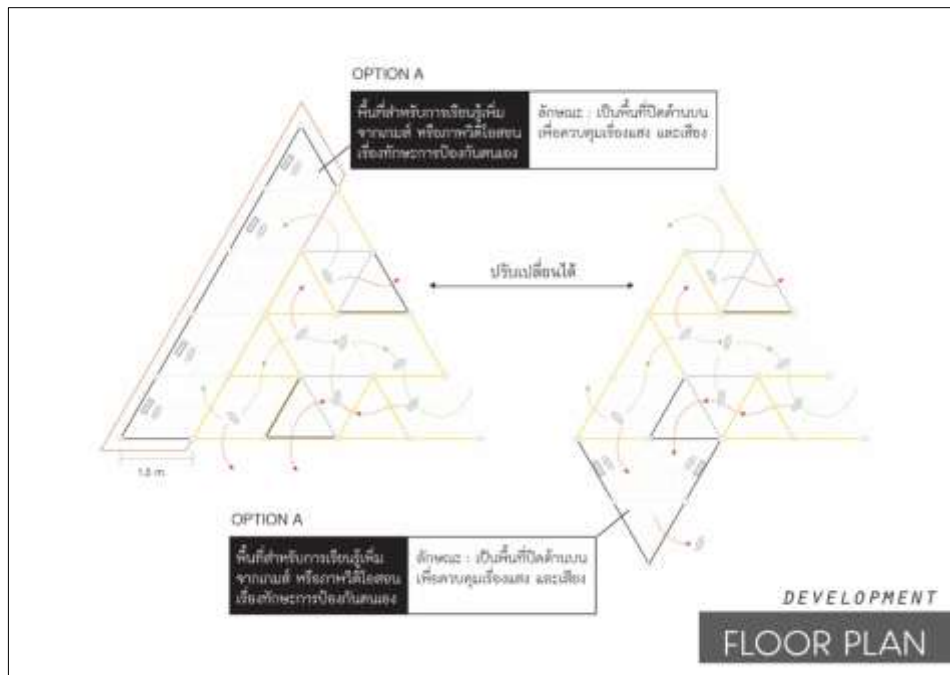
รูปที่ 2 : ส่วนหนึ่งในงานออกแบบ แสดงลักษณะของคำถาม ที่สัมพันธ์กับสี

การสัญจรภายในงานออกแบบจะถูกกำหนดขึ้นผ่านข้อคำถามภายใน และคำตอบที่ผู้ใช้งาน เลือกที่จะเดินไป โดยการใช้งานผู้ใช้งานต้องเข้าไปเพียงคนเดียวเพื่อให้ได้เทียบเคียงกับสถานการณ์จริงที่คนร้ายมักเลือกเด็กที่อยู่ เพียงลำพัง โดยมีโครงสร้างของการสัญจร และอธิบายผ่านแผนภูมิดังนี้



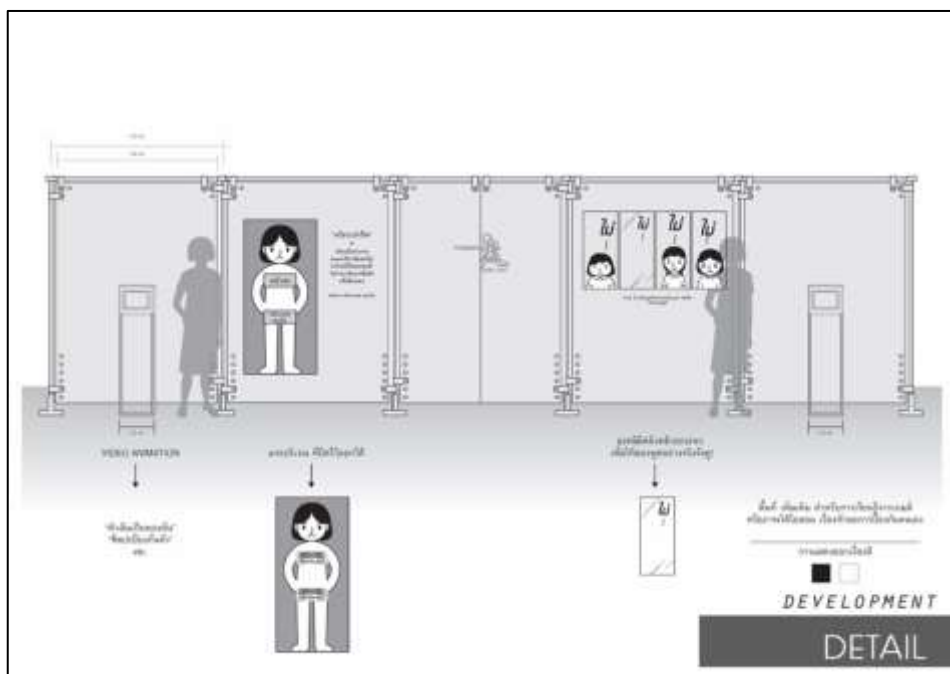
แผนภูมิที่ 3 : อธิบายโครงสร้างของคำถาม และการสัญจรภายใน

เมื่อนำโครงสร้างมาประกอบกับผังของงานออกแบบ จะอธิบายเป็นการสังเคราะห์ภายใน

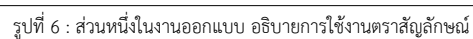


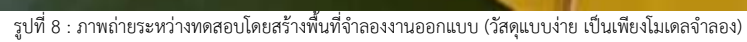
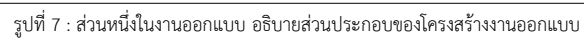
รูปที่ 3 : ผังการสังเคราะห์งานออกแบบ

ด้วยลักษณะของโครงสร้าง สามารถทำให้พื้นที่สามารถปรับเปลี่ยนเพิ่มเติมออกมากได้เรื่อยๆ สามารถขยายเพิ่มพื้นที่สำหรับการให้ข้อมูลที่เพิ่มมากขึ้นได้ โดยขยายออกได้หลายรูปแบบ(ตัวอย่างด้านบน)



รูปที่ 4 : ส่วนหนึ่งในงานออกแบบ ลักษณะของเนื้อหาที่จะเกิดขึ้นในพื้นที่ส่วนขยาย





ผลการดำเนินงาน

ผู้วิจัยได้ทำการประเมินงานออกแบบ โดยแยกออกมาเป็นสองส่วนคือ ส่วนการสื่อสาร ความเข้าใจของผู้ใช้งาน และส่วนของหมายส่วนแนวคิดกระบวนการรูปแบบงานออกแบบ มีรายละเอียดต่าง ๆ ดังต่อไปนี้ จากการความคิดเห็นจากผู้เชี่ยวชาญ

- 1) ทุกท่านชอบกระบวนการคิดที่ถอดความหมายออกมาเป็นชิ้นงานออกแบบ
- 2) ส่วนใหญ่คิดว่าได้ระดับที่ถอดความหมายจากการเตือนภัยมีผลกระทบต่อการสื่อสารเนื่องจากสร้างความจดจำ และทำให้สะดวกได้
- 3) มีความน่าสนใจเป็นประโยชน์ต่อสังคมส่วนรวมเนื่องจากการพูดถึงเรื่องการ ล้วงละเมิดทางเพศแล้วสื่อที่สอนนั้นถือว่าน้อยมาก
- 4) สามารถพัฒนารูปแบบจากลักษณะที่ออกแบบมาที่ออกแบบมาปรับเปลี่ยนเป็นการสอนในเรื่องอื่น ๆ ได้
- 5) ในแง่ธุรกิจสามารถต่อยอดงานออกแบบออกมาเป็นโครงการเพื่อประชาสัมพันธ์ของบริษัทที่ต้องการมอบสิ่งดีกลับคืนสู่สังคม
- 6) เรื่องของวัสดุสามารถทำได้จริง และสามารถผลิตซ้ำ ๆ เพื่อปรับให้เข้ากับจำนวน ผู้ใช้งาน อาจจะทำเพิ่มจำนวนออกมาเป็น สอง – สามชุดได้

ข้อเสนอแนะจากผู้เชี่ยวชาญ

- 1) เรื่องวิธีการสื่อสาร และภาพภายในงานออกแบบ สามารถแบ่งเป็นสามประเด็นคือ
 - a. ลักษณะเนื้อหา เช่น เช่นแสดงให้เห็นการพลัด พากจากพ่อแม่ สถานการณ์ ที่น่ากลัวกว่านี้
 - b. วิธีการนำเสนอให้อ่านข้อมูลมากๆ ไม่เหมาะสมกับเด็กนักอาจเกิดความเบื่อ ไม่อยากอ่านได้
 - c. ลักษณะของภาพการใช้เป็นลายเส้นการ์ตูนทำให้อารมณ์ในงานเปลี่ยนไปสามารถใช้ เป็นลักษณะของรูปภาพคนจริงแทนก็ได้
- 2) เรื่องภาษาที่ใช้ภายในไม่ควรเป็นภาษาที่เป็นทางการ หรืออาจใช้ภาษาพูดเพื่อการสื่อสารกับกลุ่ม เป้าหมายที่ง่ายกว่านี้ เรื่องภาษานั้นถ้าจะให้ดีจะต้องใช้ผู้ที่เชี่ยวชาญ ทางด้านนั้นจริงๆ เช่น นักเขียน บรรณาธิการ
- 3) น่าจะเพิ่มช่องทางการขอความช่วยเหลือเช่นเบอร์โทรศัพท์ อยู่ใน
- 4) ในกรณีที่เด็กได้รับโอกาสการศึกษาที่ต่างถึงแม้ว่าอายุจะเท่ากันแต่ความสามารถใน อ่านนั้นไม่เท่ากันซึ่งจะใช้วิธีแก้ปัญหาในข้อ 1 และ 2 ก็ได้
- 5) เรื่องการใช้งานสามารถปรับให้เกิดความสนุกได้มากขึ้นแต่จะมีผลถึงเรื่องของวัสดุ เช่น การใช้งานเพิ่มให้สมารถหมุน และปรับเส้นทางการเดินไปได้เรื่อยๆ

สรุปผลการวัดความเข้าใจในเนื้อหาด้วยแบบทดสอบก่อน และหลังการใช้งานโดยการเทียบ เคียงเป็นค่าร้อยละ ได้ดังนี้ 1) ค่าคะแนนที่ได้เพิ่มขึ้น คิดเป็นร้อยละ 62.5 2) ค่าคะแนนที่ได้เท่าเดิม คิดเป็นร้อยละ 25 3) ค่าคะแนนที่ได้ลดลง คิดเป็นร้อยละ 12.5 ส่วนเป้าหมายของการสื่อสารในเรื่อง “คนที่ช่วยเหลือให้พ้นจากอันตรายทางเพศคือตนเอง” ได้คำตอบที่ “ใช่” คิดเป็น ร้อยละ 75

จากการสอบถามความรู้สึกระหว่างการใช้งาน ได้คำตอบจากเด็ก ๆ ว่ารู้สึกตื่นเต้น และกลัวกับคำถาม รู้สึกกลัวว่าจะหาทางออกไม่เจอ กลัวว่าตอบผิดเลยไม่รู้ว่าจะข้างหน้าจะเป็นอย่างไร มีความรู้สึก อึดอัด แต่ก็รู้สึกว่าจะแคบจนเกินไปยังสามารถเดินได้สะดวก รู้สึกว่าร้อนจึงรู้สึกอึดอัดเช่นกัน รู้สึกกลัวส่วน ที่เป็นสีดำ พอเห็นแล้วก็รีบเดินกลับเลย ถึงแม้ขณะที่เดินเข้าไปด้านในจะน่ากลัวแต่ก็รู้สึกสนุกดี และอยาก กลับเข้าไปเล่น อีกพร้อมเพื่อนคู่หูของตน ซึ่งผู้วิจัยเห็นว่า การที่ได้ก๊อปปี้ที่จะเดินกลับเข้าไปอีกครั้งถือเป็น ประโยชน์ เพราะ

สามารถทำให้กลับไปย้อนข้อมูลที่เป็นความรู้ด้านในอีกครั้ง ถึงแม้ว่าจะได้รับรูปแบบอารมณ์ ที่แตกต่างไปจากเดิมก็ตาม

ทำการสังเกตพฤติกรรมของเด็กระหว่างการใช้งานพบว่า มีเด็กจำนวน ร้อยละ 12.5 พยายาม หาทางออกเพียงอย่างเดียวโดยไม่ได้ให้ความสำคัญกับเนื้อหาที่อยู่ภายใน และถึงแม้ว่างานออกแบบจะถูก คิดวิธีการมาเพิ่มเติม เช่น มีการเก็บคะแนนเมื่อตอบถูก หักลบคะแนนเมื่อตอบผิด หรือทำให้มีทางออกที่ผิด เพื่อไปเริ่มต้นใหม่ก็ตามแต่ทุกคนสามารถออกมาทางออกที่ถูกต้องได้ โดยไม่มีใครเดินออกมาจากทางออกที่ ผิดเลย เพราะเมื่อรู้ว่าทางที่เลือกมาผิดแล้วก็เดินจะกลับออกมาเพื่อไปอีกทางทันที ดังนั้นการกำหนดให้เด็ก ต้องเก็บแต้มเมื่อเดินถูกทาง หรือเดินผิดทางนั้นถือเป็นการกดดันอย่างหนึ่ง อีกทั้งก็จะไม่สามารถได้คะแนน หรือได้คำตอบที่แท้จริงอยู่ดี

จากการทำโครงการศึกษาขึ้นนี้สิ่งที่ได้ตอบกลับมาคือ ได้เห็นปัญหาที่เกิดขึ้นในสังคมได้ชัดเจน มากขึ้นได้รับรู้เรื่องเหล่านั้นอย่างแท้จริง และในระหว่างการทำงานก็ตระหนักได้ว่าไม่มีสื่อหรือสิ่งใดที่ สามารถแก้ไข ปัญหาได้อย่างครบถ้วนสมบูรณ์ซึ่งการศึกษาของผู้วิจัยเป็นแค่เพียงแนวทาง หรือส่วนหนึ่งใน การออกแบบสื่อ บางอย่างเพื่อบอกกับผู้ที่มีโอกาสได้ใช้ หรือสัมผัสงานออกแบบเท่านั้นแต่การที่จะทำให้ ปัญหาการล่องละเมิดทางเพศนั้นหมดไปมันต้องเกิดขึ้นจากการร่วมมือกันของทุกคน

เอกสารอ้างอิง

ภาษาไทย

- จรรยา สุวรรณทัต, ดวงเดือน พันธุมนาวิน. (2521). พฤติกรรมศาสตร์ เล่ม 1. กรุงเทพมหานคร: ไทยวัฒนาพานิชย์.
- ณรงค์ ทองปาน. (2526). การสร้างหนังสือสำหรับเด็ก. หน่วยศึกษานิเทศก์. กรมการฝึกหัดครู.
- ปราลบล พรหมล้วน. (2549). การสอนเรื่องสัมผัสและทักษะการป้องกันการล่องละเมิดทางเพศในเด็กอนุบาล โรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานครเขตบางคอแหลม หลักสูตรปริญญาวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาแพทยศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหิดล.
- เพ็ญพิไล ฤทธาคนานนท์ (2549). พัฒนาการมนุษย์. กรุงเทพมหานคร: ธรรมดาเพรส
- มูลนิธิศูนย์พิทักษ์สิทธิเด็ก. (ไม่ปรากฏ) คู่มือกิจกรรมตัวฉันเป็นของฉัน. ไม่ปรากฏ. กรุงเทพมหานคร: จริยสุนิวงศ์การพิมพ์.
- วัฒนะ จุฑะวิภาต. (2540). ศิลปะการจัดนิทรรศการ. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- วิรุณ ตั้งเจริญ. (2537). ออกแบบ 2 มิติ. กรุงเทพมหานคร: โอ.เอส. พรินต์ติ้ง เฮ้าส์.

ภาษาต่างประเทศ

- Heidi Milia Anderson. (n.d.). PerspectiveS for Pharmacy Educators Successful Teaching Excellence. 21 มกราคม 2559. <http://content.themat.Com>.
- Karen Debord. Elementary School Children Ages 9-12. GH6321
- Sutida Klatthong. 2006. Program Development on Prevention Skills Against Sexual Assault Among School Aged Children In Maung District, Uttaradit Province. Master of science Mahidol University.