

ความเท่าเทียมของการเข้าถึงสื่อ: สื่อการ์ตูนกับผู้ที่มียุทธาทางการมองเห็น

An Equality of Media Accessibility: Comics with Vision Impairment

ศรินทร์ ศิริสุน

Saran Sirisoonthorn

บทคัดย่อ

ปัจจุบันมีสื่อที่น่าสนใจต่างๆ มากมายที่สามารถเข้าถึงได้บนอินเทอร์เน็ต เช่น การ์ตูน รูปภาพ วีดีโอ เป็นต้น แต่ไม่ใช่ทุกคนจะสามารถเข้าถึงสื่อกลุ่มนี้ได้ โดยเฉพาะผู้พิการทางสายตา (Vision impairment or visual impairment) ซึ่งหมายถึง บุคคลตาบอด หรือบุคคลที่มีปัญหาเกี่ยวกับการมองเห็นในรูปแบบต่าง ๆ เช่น ตาบอดสี หรือผู้ที่มีปัญหาเกี่ยวกับกระจกตา ซึ่งเป็นผู้ที่มีสิทธิในการเข้าถึงอย่างเสมอภาค โดยปราศจากการเลือกปฏิบัติ ดังปฏิญญาสากลว่าด้วยสิทธิมนุษยชนแห่งสหประชาชาติ ค.ศ. 1948 (Universal Declaration of Human Rights 1948) ที่ว่า มนุษย์ทุกคนซึ่งรวมถึงคนพิการจะต้องมีความเท่าเทียมกันในทุก ด้าน ได้รับความคุ้มครองตามกฎหมายอย่างเสมอภาคกัน โดยปราศจากการเลือกปฏิบัติใด ๆ และมีสิทธิในการประกอบอาชีพ รวมถึงสิทธิพลเมือง สิทธิทางการเมือง สิทธิทางเศรษฐกิจ สังคม และวัฒนธรรม บทความฉบับนี้แสดงให้เห็นถึงการพัฒนาเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารสำหรับผู้ที่มีปัญหาเกี่ยวกับการมองเห็น โดยมุ่งเน้นให้มีโอกาสเข้าถึงสื่อการ์ตูนออนไลน์ได้อย่างบุคคลทั่วไป ปัจจุบันพบว่าสื่อการ์ตูนสำหรับผู้มีปัญหาด้านการมองเห็นมีช่องทาง

ทั้งสิ้น 4 ช่องทาง ได้แก่ Alternative Text (ALT Text), Graphic Audio, เว็บไซต์ The Comics Empower, และหนังสือ Life A Tactile Comic for Blind People

คำสำคัญ: คนพิการ / การสื่อสาร / การ์ตูนออนไลน์

Abstract

Nowadays, with the evolution of technology, online media, such as comics, cartoons, photos, and videos, has become unrestrictedly accessible. However, this Information is inaccessible for some groups of people, especially people with the visual impairment or the blind. The Universal Declaration of Human Rights 1948 stated that all human beings are born free and equal in dignity and rights Human rights, regardless of nationality, sex, national or ethnic origin, race, religion, language, or other status. This article focused on the development of information and

นักศึกษาปริญญาเอก คณะนิเทศศาสตร์และนวัตกรรมการจัดการ สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์

communication technology, Online Comics Technology, for people with Visual Impairment through Alternative Text (ALT Text), Graphic Audio, The Comics Empower website, and Braille comic book "Life A Tactile Comic for Blind People", in order to overcome this issue.

Keywords: Vision Impairment / Communication / Comic Online

บทนำ

ปัจจุบันหนังสือการ์ตูนเป็นสื่อที่ได้รับความนิยมเป็นอย่างมากในหมู่เด็ก วัยรุ่น ไปจนถึงผู้ใหญ่บางกลุ่ม เพราะหาซื้อง่าย และมีเนื้อหาที่ดึงดูดความสนใจของผู้อ่าน หนังสือการ์ตูนเป็นสื่อที่สามารถถ่ายทอดเรื่องราว สามารถแปลงนามธรรมให้ออกมาเป็นรูปธรรม และสามารถทำให้ผู้อ่านมีความกระตือรือร้น และอยากที่จะติดตามอ่านโดยไม่เบื่อหน่าย อย่างไรก็ตาม ไม่ใช่ผู้รับสื่อทุกกลุ่มจะมีความสามารถในการรับสื่อหนังสือการ์ตูนได้อย่างเท่าเทียมกันเนื่องจากความบกพร่องทางการมองเห็น อาทิเช่น ผู้มีปัญหาทางการมองเห็น (Vision impairment or visual impairment) ดังนั้นการเพิ่มช่องทางการเข้าถึงสื่อหนังสือการ์ตูนสำหรับผู้มีปัญหาทางการมองเห็น โดยมุ่งเน้นไปที่การเพิ่มโอกาสเข้าถึงสื่อหนังสือการ์ตูนได้อย่างบุคคลทั่วไปจึงเป็นสิ่งที่สังคมหรือผู้ออกแบบสื่อควรตระหนักในโอกาสต่อไป

คนพิการในบริบทการสื่อสาร

จากการศึกษากรอบแนวคิดสากลที่เกี่ยวข้องว่าด้วยสิทธิของคนพิการในบริบทการสื่อสาร และ

การส่งเสริมให้มีบริการเพื่อเข้าถึงข้อมูลข่าวสารของคนพิการ สามารถจำแนกรูปแบบแนวคิดสากลได้ออกเป็น 4 กรอบแนวคิดดังนี้

1. ปฏิญญาสากลว่าด้วยสิทธิมนุษยชนแห่งสหประชาชาติ ค.ศ. 1948 (Universal Declaration of Human Rights 1948) ว่า มนุษย์ทุกคนซึ่งรวมถึงคนพิการจะต้องมีความเท่าเทียมกันในทุก ๆ ด้าน และได้รับความคุ้มครองตามกฎหมายอย่างเสมอภาคกัน ปฏิญญานี้ไม่ได้กล่าวถึงสิทธิของคนพิการโดยตรง แต่กำหนดสิทธิพื้นฐานสำหรับมนุษย์ทุกคนในเรื่องความเสมอภาค โดยปราศจากการเลือกปฏิบัติใด ๆ และมีสิทธิในการประกอบอาชีพและได้รับค่าตอบแทนอย่างเป็นธรรม ปฏิญญาสากลว่าด้วยสิทธิมนุษยชนมีทั้งหมด 30 ข้อ สิทธิที่ได้รับความคุ้มครองแบ่งออกได้เป็น

2 ประเภท คือ สิทธิของพลเมืองและสิทธิทางการเมือง สิทธิทางเศรษฐกิจ สังคม และวัฒนธรรม (Office of the United Nations High Commissioner for Human Rights, 2017a)

2. กติการะหว่างประเทศว่าด้วยสิทธิของพลเมือง และสิทธิทางการเมือง ค.ศ. 1966 (International Covenant on Civil and Political Rights 1966) กติกาฉบับนี้มีข้อความรวมทั้งสิ้น 53 ข้อ เป็นบทบัญญัติที่เป็นสารบัญญัติ (การรับรองสิทธิเสรีภาพ) 27 ข้อ คือ ข้อ 1-27 และเป็นบทบัญญัติที่เป็นวิธีบัญญัติ (วิธีการดำเนินงานเพื่อบังคับการให้เป็นไปตามสิทธิเสรีภาพที่รับรองไว้) 25 ข้อ คือ ข้อ 28-53 สารระสำคัญของกติกา คือ การรับรองสิทธิของพลเมือง และสิทธิทางการเมืองของบุคคลและกลุ่มชน โดยไม่มีการเลือกปฏิบัติซึ่งยอมรับถึงสิทธิของคนพิการด้วย กติการะหว่างประเทศว่าด้วยสิทธิของพลเมืองและสิทธิทางการเมืองฉบับนี้ เป็นข้อตกลงระหว่างประเทศ ซึ่งมีผลผูกพันรัฐภาคี สมัชชาใหญ่สหประชาชาติได้ให้การรับรองกติการะหว่างประเทศว่าด้วยสิทธิพลเมืองและสิทธิทางการเมือง (สิทธิมนุษยชน, 2017a)

3. ปฏิญญาว่าด้วยสิทธิคนพิการ ค.ศ. 1975 (Declaration of the Rights of Disabled Persons 1975) ปฏิญญาว่าด้วยสิทธิคนพิการนี้มีสาระสำคัญ คือ การคุ้มครองสิทธิขั้นพื้นฐานของคนพิการ โดยพวกเขามีสิทธิในการได้รับความเคารพในศักดิ์ศรีของความเป็นมนุษย์เช่นเดียวกับคนทั่วไป เช่น การมีสิทธิได้รับการบำบัดรักษาและการฟื้นฟูสมรรถภาพโดยวิธีการทางการแพทย์ การได้รับบริการทางสังคม การศึกษา และการฝึกอบรมวิชาชีพ (Office of the United Nations High Commissioner for Human Rights, 2017b)

4. อนุสัญญาว่าด้วยสิทธิของพลเมืองและสิทธิทางการเมือง ค.ศ. 2006 (Convention on the Rights of Persons with Disabilities 2006) อนุสัญญาฉบับนี้เกิดขึ้นจากการที่องค์การสหประชาชาติเห็นว่ากฎหมายสิทธิมนุษยชนที่มีอยู่นั้นยังไม่คุ้มครองสิทธิมนุษยชนและเสรีภาพขั้นพื้นฐานและความเสมอภาคของคนพิการได้อย่างเต็มที่ อนุสัญญาฉบับนี้ให้ความสำคัญในเรื่องการจัดการเลือกปฏิบัติต่อคนพิการทุกรูปแบบ และเป็นกฎหมายมนุษยชนระหว่างประเทศที่ส่งเสริม พิทักษ์ และรับรองให้คนพิการได้รับการคุ้มครองสิทธิมนุษยชน เสรีภาพขั้นพื้นฐาน และมีความเสมอภาคอย่างเต็มที่ พร้อมทั้งส่งเสริมการเคารพศักดิ์ศรีที่มีมาแต่กำเนิดของคนพิการ นอกจากนี้ยังเป็นอนุสัญญาฉบับแรกที่ครอบคลุมประเด็นเกี่ยวกับสิทธิมนุษยชนของคนพิการ ไม่เฉพาะด้านสิทธิพลเมืองและการเมืองเท่านั้น แต่ยังรวมถึงด้านเศรษฐกิจ สังคม ศิลปวัฒนธรรม ชีวิตครอบครัว และที่สำคัญคือ ใน

บริบทการสื่อสารและการเข้าถึงบริการข้อมูลข่าวสารและเทคโนโลยีอีกด้วย (สิทธิมนุษยชน, 2017b)

จากกรอบแนวคิดสากลที่ว่าด้วยคนพิการในบริบทการสื่อสารข้างต้น ทำให้ผู้มีส่วนได้ส่วนเสียต่างๆ ได้แก่ หน่วยงานภาครัฐ องค์กรเอกชน บริษัทเอกชน และภาคประชาชน มีการพัฒนาเทคโนโลยีเพื่อช่วยให้ผู้ที่มีปัญหาทางการมองเห็นสามารถเข้าถึงสื่อต่างๆ ได้ อาทิ ปัจจุบันมีการพัฒนาโปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่สามารถสแกนเนื้อหาบนหน้าเว็บไซต์แล้วแปลงออกมาเป็นเสียงพูดสำหรับผู้ที่มีปัญหาทางการมองเห็น (Screen Reader) หรือมีเทคโนโลยีที่สามารถแปลงเนื้อหาต่างๆ บนอินเทอร์เน็ตให้เป็นภาษาอักษรเบรลล์ (Braille) อย่างไรก็ตามผู้ที่มีปัญหาทางการมองเห็นอาจยังไม่สามารถเข้าใจความหมายของรูปภาพต่างๆ ที่มีอยู่บนหน้าเว็บไซต์ได้สมบูรณ์ โดยเฉพาะ สื่อประเภทหนังสือการ์ตูนซึ่งเป็นสื่อที่นำเสนอในรูปแบบรูปภาพ และคำอธิบายเรื่องราวต่างๆ ปัจจุบันหนังสือการ์ตูนเป็นสื่อที่ได้รับความนิยมเป็นอย่างมากในหมู่เด็ก วัยรุ่น ไปจนถึงผู้ใหญ่บางกลุ่ม เพราะหาซื้อง่าย และมีเนื้อหาที่ดึงดูดความสนใจของผู้อ่าน การที่เด็กได้อ่านหนังสือนั้นถือได้ว่าเป็นการเรียนรู้ทางสังคมรูปแบบหนึ่ง

การ์ตูนกับการเรียนรู้ทางสังคม

แนวคิดการเรียนรู้ทางสังคมเริ่มขึ้นในช่วงทศวรรษ 1960 เนื่องจากนักวิชาการมองว่า สื่อโทรทัศน์เป็นสื่อที่มีพลังอำนาจสูงสุด จึงทำให้เกิดผลกระทบต่างๆ โดยเฉพาะอย่างยิ่งผลกระทบต่อเยาวชน โดย A. Bandura ตั้งข้อสังเกตไว้ว่า เนื้อหาบางประเภทในสื่อโทรทัศน์ เช่น ความรุนแรง ซึ่งเป็นประเด็นความวิตกกังวลของผู้ใหญ่ต่อเด็กจะส่งผลกระทบในลักษณะที่ค่อยๆ หล่อหลอมพฤติกรรมของเด็ก กล่าวคือ สื่อโทรทัศน์อาจไม่ใช่ปัจจัยที่สร้างผลกระทบแบบทันทีทันใดให้แก่เด็กๆ แต่สื่อโทรทัศน์จะสร้างอิทธิพลระยะยาวที่เรียกว่า สร้างการเรียนรู้ทางสังคมให้กับเด็กมากกว่า (Stanley J. Baran & Dennis K. Davis, 2006, pp.195-198)

สำหรับหนังสือการ์ตูนถือเป็นสื่อในดวงใจของเด็กทุกยุคทุกสมัยมาโดยตลอดอย่างไม่เคยมีการเปลี่ยนแปลง ดังงานวิจัยของ ริชชี ศิริเอกวัฒน์ (2526), (อ้างถึงใน กาญจนา แก้วเทพ ภัทรา บุรารักษ์ และตปากร พุฒเกษ, 2555) พบว่า คนทุกรุ่นชอบอ่านหนังสือการ์ตูน เพียงแต่เป้าหมายการอ่านแตกต่างกัน เช่น เด็กในวัย 3-5 ปีจะชอบอ่านเพื่อสร้างจินตนาการ เด็กในวัย 6-12 ปีจะอ่านเพื่อออก

ไปผจญภัยในโลกกว้าง ส่วนเด็กในวัย 13-19 ปีจะอ่านเพื่อสัมผัสกับเรื่องราวโรแมนติก และผู้ใหญ่จะอ่านเพื่อคลายเครียด สำหรับการเรียนรู้ทางสังคมกับสื่อการ์ตูนเนื่องจากการตูนมีลักษณะบางอย่างที่ไม่เหมือนกับสื่ออื่น ๆ จึงทำให้การ์ตูนเป็นที่ยอมรับอย่างกว้างขวางในสังคม และมีการนำไปใช้ประโยชน์ในด้านต่าง ๆ โดยเฉพาะในด้านการเรียนรู้ เพราะสื่อการ์ตูนเป็นสิ่งที่ดึงดูดความสนใจ เข้าใจง่าย จำได้นาน และแม่นยำ ทั้งยังช่วยทำให้ผู้อ่านสนุกสนานเพลิดเพลิน รู้จักการใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์ และส่งเสริมให้ผู้อ่านเกิดความคิดสร้างสรรค์

เนื่องจากคุณสมบัติเด่นของหนังสือการ์ตูนที่อ่านง่าย เข้าใจง่าย เป็นรูปแบบสื่อ (รูปภาพ) ที่ตรงกับธรรมชาติความสนใจของเด็ก จึงมีการนำสื่อการ์ตูนมาใช้ในการพัฒนาเด็ก ดังเช่น การศึกษาความสามารถในการรับรู้อารมณ์ของเด็กออทิสติก ที่ได้รับการสอนโดยหนังสือการ์ตูน โดย บุญล้อม ดั่งวิเศษ (2550) มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ที่ศึกษาความสามารถในการรับรู้อารมณ์ของเด็กออทิสติกที่ได้รับการสอนโดยหนังสือการ์ตูน เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการรับรู้อารมณ์ของเด็กออทิสติกก่อนและหลังการสอนโดยหนังสือการ์ตูน กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยเป็นเด็กออทิสติกที่มีความบกพร่องทางทักษะสังคม ด้านการรับรู้อารมณ์ของผู้อื่น ช่วงอายุ 6-10 ปี จำนวน 3 คน พบว่า การ์ตูนช่วยพัฒนาการเรียนรู้ด้านอารมณ์ให้แก่เด็กออทิสติก (บุญล้อม ดั่งวิเศษ, 2550)

อย่างไรก็ตามเมื่อพิจารณาสิทธิการเข้าถึงสื่อการ์ตูนของเด็กผู้ที่มีปัญหาทางการมองเห็นพบว่า จากการพัฒนาของเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร โดยเฉพาะสื่ออินเทอร์เน็ต และเกิดสภาวะที่เรียกว่า “สังคมเครือข่าย” ทำให้เกิดพลังอำนาจของการสื่อสารที่ก้าวข้ามข้อจำกัดทางกายภาพและนำมาสู่การพัฒนาเทคโนโลยีการสื่อสารที่สามารถเข้าถึงสังคมเครือข่ายของผู้ที่มีปัญหาทางการมองเห็น

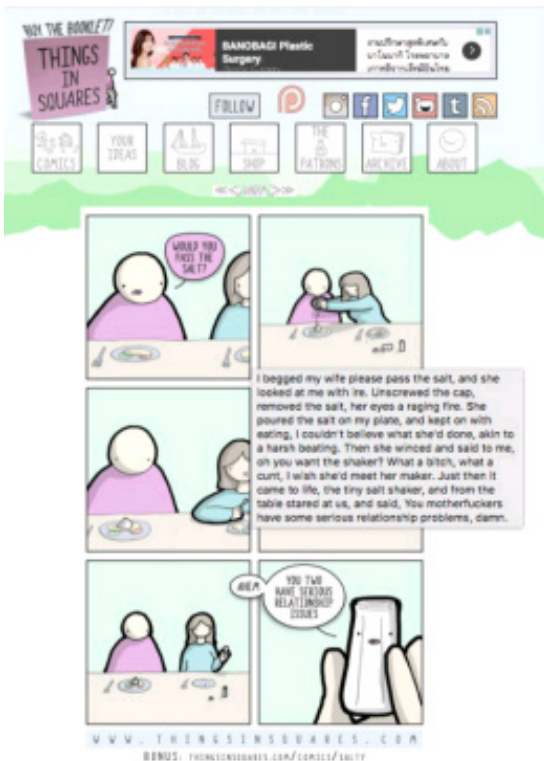
เทคโนโลยีการสื่อสารกับการเข้าถึงสังคมเครือข่ายผู้ที่มีปัญหาทางการมองเห็น

ปัจจุบันเครื่องมือที่ช่วยในการอ่านข้อมูลที่เป็นภาพเพื่อเป็นช่องทางให้ผู้ที่มีปัญหาทางการมองเห็นสามารถเข้าถึงข้อมูลได้สามารถจำแนกได้ 4 รูปแบบ ดังนี้

1. Alternative Text (ALT Text) มีวัตถุประสงค์เพื่อช่วยในการอ่านข้อมูลที่เป็นภาพ เนื่องจากเทคโนโลยีด้าน

คอมพิวเตอร์ และโปรแกรมต่างๆ ไม่สามารถวิเคราะห์ความหมายของรูปภาพได้ Alternative Text ทำหน้าที่เป็นตัวกลางในการสื่อความหมายระหว่างผู้อ่านที่เป็นผู้ที่มีปัญหาทางการมองเห็น และผู้เขียนว่าต้องการจะสื่ออะไรในรูปภาพนั้นๆ โดย Alternative Text สามารถใช้งานบนหน้าเว็บไซต์ผ่านโปรแกรม Screen Readers ซึ่งเป็นโปรแกรมที่สามารถช่วยให้ผู้ที่มีปัญหาทางการมองเห็นเข้าถึงเนื้อหาที่เป็นรูปภาพ เช่น หนังสือการ์ตูนออนไลน์ เป็นต้น

โดยทั่วไป การใส่รูปภาพต่างๆ ในระบบ HTML นั้นจะใช้ Code ในการเขียน Tag เพื่อเรียกรูปภาพให้โหลดขึ้นมา เช่น การเขียน Tag ของรูปภาพ ซึ่ง "image.jpg" ก็คือ File รูปภาพที่ใช้ระบบ Link File ในการโหลดภาพขึ้นมา อย่างไรก็ตาม Alternative Text หรือ ALT Text เป็นคุณลักษณะการใช้ Tag อย่างหนึ่งของการเขียน HTML ซึ่งจะมีการเขียน Code เพิ่มเติมไปภายใน Tag ของรูปภาพ เช่น การเขียนในลักษณะนี้ทำให้มีคำอธิบายปรากฏอยู่ขึ้นมาอยู่บนรูปภาพ และโปรแกรมคอมพิวเตอร์ เช่น Screen Readers ก็จะสามารถสแกนเนื้อหาที่ปรากฏแล้วแปลงออกมาเป็นเสียงพูดสำหรับผู้ที่มีปัญหาทางการมองเห็น ดังภาพที่ 1 ต่อไปนี้



ภาพที่ 1 ตัวอย่าง Alternative Text

ที่มา: <http://www.thingsinsquares.com/comics/salty/>.

ทั้งนี้ Alternative Text จะมีการแสดงผลอยู่เสมอ แม้ว่าการแสดงผลของรูปภาพจะขัดข้องด้วยเหตุผลต่างๆ สำหรับ รูปภาพอื่นๆ บนเว็บไซต์หนังสือการ์ตูนที่ไม่ใช่ตัวหนังสือการ์ตูนก็ควรจะมีการใช้ Alternative Text เช่น ภาพลูกศรนำทาง (navigational arrows), ปุ่มเมนูหลัก (menu buttons) และ ปุ่มการกดแชร์ต่างๆ (social buttons) เนื่องจาก จะเป็นการง่ายในการใช้งานสำหรับผู้ที่มีปัญหาทางการมองเห็น ดังนั้น Alternative Text จึงเป็นมากกว่าแค่กลไกในการอธิบายเนื้อหาที่มีอยู่ในรูปภาพนั้น แต่ยังเป็นสิ่งที่เชื่อมความหมายของเนื้อหาต่างๆ โดยรวมของสื่อนั้นๆ อีกด้วย

2. Graphic Audio คือหนังสือที่ใช้เสียงเป็นสื่อแทนการใช้ภาพ หรือการชมภาพยนตร์ในจินตนาการ (Movie in your Mind) รูปแบบการทำ Graphic Audio นั้นจะมีการวางตัวแสดงให้อ่านบทพูดต่างๆ ด้วยเสียงที่เป็นเอกลักษณ์ตามตัวละคร (Cast Actors) มีเสียงการบรรยายถึงฉากและเรื่องราวที่เกิดขึ้น (Narration) มีการใช้เสียงในการสร้างอารมณ์ในลักษณะต่าง ๆ (Sound Effects) และรวมไปถึงการใช้เสียงเพลงประกอบฉาก (Cinematic Music) โดยบริษัท Cutting Corporation ซึ่งเป็นบริษัทที่มีชื่อเสียงด้านการผลิต และเป็นกองคลังของเสียง effects ต่างๆ เริ่มผลิตตั้งแต่ปี ค.ศ. 2004



ภาพที่ 2 ตัวอย่าง Graphic Audio

ที่มา: <http://www.graphicaudiointernational.net/>

3. The Comics Empower เป็นเว็บไซต์การ์ตูน และนวนิยายออนไลน์ ซึ่งสร้างระบบขายการ์ตูน และนวนิยายให้กับผู้ที่มีปัญหาทางการมองเห็นโดยเฉพาะ สื่อการ์ตูนและนวนิยายของ The Comics Empower มีความแตกต่างจาก Graphic Audio ที่เป็นการใช้เสียงที่เป็นเอกลักษณ์ตามตัวละครหรือการใช้เสียงประกอบ ด้วยการที่ การ์ตูนและนวนิยาย ของ The Comics Empower นั้นจะใช้เสียง

พากย์คนเดียวตลอดการ์ตูนหนึ่งเรื่อง และไม่มีการใช้เสียงประกอบฉากแต่อย่างใด เนื่องจาก The Comics Empower เชื่อในการให้ประสบการณ์จากการอ่านหนังสือการ์ตูน และนวนิยายในแต่ละหน้ามากกว่าการให้ประสบการณ์จากการดูภาพยนตร์ และเห็นว่าวิธีนี้เป็นวิธีที่ใกล้เคียงที่สุดกับการอ่านหนังสือการ์ตูนของบุคคลธรรมดา กล่าวคือ ในขณะที่อ่านหนังสือการ์ตูน เสียงที่พากย์อยู่ในจินตนาการของผู้อ่านควรจะมีเสียงเดียว (เสียงของผู้ที่กำลังอ่าน)

การออกแบบเว็บไซต์ The Comics Empower มีลักษณะเฉพาะ สำหรับผู้ที่มีปัญหาทางการมองเห็นโดยใช้คำสีเดียวกันระหว่างข้อความ กับพื้นหลัง บนหน้า Contents ต่างๆ ซึ่งการออกแบบเว็บไซต์ในลักษณะนี้ เป็นแนวคิดของผู้ก่อตั้ง ที่ต้องการให้ผู้ที่มีสายตาดูได้สัมผัส และเข้าใจประสบการณ์ของคนพิการทางสายตาดูขณะเดินเข้าร้านหนังสือ ดังภาพที่ 3 ต่อไปนี้



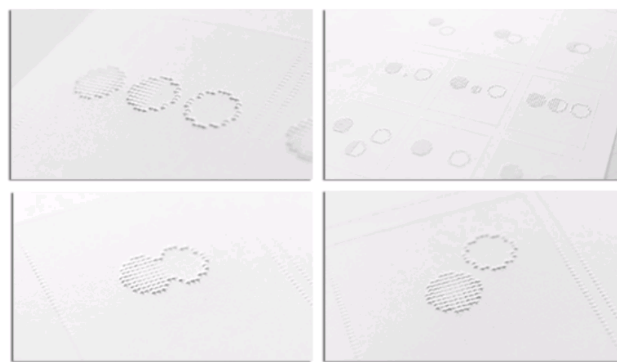
ภาพที่ 3 ตัวอย่าง The Comics Empower ที่มา: <http://comicsempower.com/>

(อย่างไรก็ดี The Comics Empower มีเคล็ดลับ ในการใช้งานซ่อนอยู่สำหรับบุคคลธรรมดาทั่วไป ที่ไม่มีปัญหาทางการมองเห็น โดยหากต้องการอ่านข้อความในเว็บไซต์ได้ขอเพียงกดปุ่ม Ctrl-A ในระบบปฏิบัติการวินโดวส์ หรือหากเป็นระบบปฏิบัติการแมคอินทอชก็กดปุ่ม Command-A ซึ่งจะทำให้ข้อความที่ซ่อนอยู่ปรากฏออกมา ตามรูปด้านขวาบน)

สำหรับหนังสือการ์ตูนและนวนิยายที่มีวางจำหน่ายในเว็บไซต์ The Comics Empower แบ่งได้เป็นสองลักษณะ

คือ กรณีผู้ที่มองไม่เห็นอย่างสิ้นเชิงจะมีการพากษ์เสียงของการ์ตูนแต่ละเรื่อง ซึ่งจะพากษ์เสียงเรียงลำดับไปตามแต่ละช่องแต่ละหน้าของหนังสือ รวมถึงมีเสียงประกอบ และคำอธิบายภาพเพิ่มเติม แต่หากกรณีของผู้ที่มองเห็นเลือนลาง ผู้ผลิตจะมีหนังสือที่ใช้ภาพที่เพิ่มความคอนทราสต์ไว้ที่ระดับสูง โดยเนื้อหาหนังสือการ์ตูนและนวนิยายมีเนื้อหาหลากหลายตั้งแต่การ์ตูนจากค่าย Graphics Audio Comics การผลิตสื่อการ์ตูนของเว็บไซต์ รวมทั้งเชิญชวนบุคคลภายนอกที่สนใจเข้าร่วมกระบวนการผลิตด้วย

4. Life A tactile comic for blind people เป็นหนังสือการ์ตูนเล่มแรกที่ใช้อักษรเบรลล์ (Braille) ผสมกับรูปทรงเลขาคณิตต่างๆ ในการเล่าเรื่อง เช่น วงกลม และการไล่ความหนักเบาของการพิมพ์ที่คล้ายๆ กับการไล่แสงเงาของการวาดภาพ โดยมีเนื้อหาเล่าถึงความหมายของความรัก เพราะเนื้อหาเป็นที่เข้าใจของผู้อ่านทุกเพศทุกวัย แม้จะได้ผลตอบรับที่ดีจากผู้อ่านที่มีปัญหาทางการมองเห็น แต่หนังสือการ์ตูนในรูปแบบของ Tactile Comic ยังคงอยู่ในช่วงการผลิต การทดลอง และปัจจุบันเพิ่งมีการผลิตเพียงเรื่องเดียวเท่านั้น ดังภาพที่ 4 ต่อไปนี้



ภาพที่ 4 ตัวอย่าง Life A tactile comic for blind people ที่มา: <http://www.hallo.pm/life/>

สำหรับประเทศไทยแม้ยังไม่มีสังคมเครือข่ายโดยเฉพาะในเรื่องการสนับสนุนการเข้าถึงการ์ตูนสำหรับเด็กที่มีปัญหาทางการมองเห็นโดยตรง อย่างไรก็ตามนับเป็นนิมิตรหมายที่ดีในการใช้พลังของสื่ออินเทอร์เน็ตเพื่อเข้าถึงสิทธิทางการศึกษาของเด็กที่มีปัญหาทางการมองเห็นดังเช่น โครงการ “The Guide Light” ซึ่งเป็นเว็บไซต์สื่อกลางที่ขยายทางเลือกให้เด็กที่มีปัญหาทางการมองเห็นมีโอกาสเรียนหนังสือด้วยสื่อการสอนที่เหมาะสมและเข้าถึงง่าย โดยเปิดพื้นที่ให้อาสาสมัครช่วยกันพิมพ์ตำราเรียน เอกสาร

ประกอบการเรียนและตัวอย่างข้อสอบ ซึ่งจะมีโปรแกรมช่วยแปลงเนื้อหาให้เป็นไฟล์เสียง เพื่อให้นักศึกษาผู้มีปัญหาทางการมองเห็นสามารถเข้าถึงการศึกษาได้อย่างเสมอภาค

สรุป

ในสังคมยุคปัจจุบัน มีบุคคลที่มีความบกพร่อง บุคคลที่มีข้อจำกัดในการปฏิบัติกิจกรรมต่างๆ ในชีวิตประจำวัน และบุคคลที่มีข้อจำกัดในการเข้าไปมีส่วนร่วมในด้านต่างๆ ทางสังคม อาทิ บุคคลที่มีปัญหาเกี่ยวกับการมองเห็น การเคลื่อนไหว การสื่อสารทางจิตใจ อารมณ์ พฤติกรรม สติปัญญา และการเรียนรู้ จึงมีความจำเป็นเป็นพิเศษที่บุคคลเหล่านั้นควรจะได้รับความช่วยเหลือ เพื่อให้สามารถปฏิบัติกิจกรรมในชีวิตประจำวัน หรือเข้าไปมีส่วนร่วมในทางสังคมได้อย่างบุคคลทั่วไป บทความชิ้นนี้แสดงให้เห็นถึงการพัฒนาเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร รวมไปถึงการเพิ่มช่อง

ทางการเข้าถึงสื่อหนังสือการ์ตูนสำหรับผู้มีปัญหาทางการมองเห็น โดยมุ่งเน้นไปที่การเพิ่มโอกาสเข้าถึงสื่อหนังสือการ์ตูนได้อย่างบุคคลทั่วไปจึงเป็นสิ่งที่สังคมหรือผู้ออกแบบสื่อควรตระหนักในโอกาสต่อไป

Mark Twain นักเขียนชาวอเมริกัน เคยกล่าวไว้ว่า “ความเอื้ออารีคือภาษาที่คนหูหนวกได้ยินและคนตาบอดมองเห็น” (อ้างถึงในเมธาวิ ทัศนเสถียรกิจ, 2015) การพัฒนาของเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารถือเป็นนวัตกรรมที่ช่วยขยายทางเลือก เพื่อลดช่องว่างการเข้าถึงสื่อ และเพื่อขยายความเท่าเทียม ให้บุคคลที่มีปัญหาเกี่ยวกับการมองเห็นมีโอกาสเข้าถึงสื่อหนังสือการ์ตูนอย่างบุคคลทั่วไป เนื่องจากบุคคลที่มีปัญหาเกี่ยวกับการมองเห็นมักจะไม่ค่อยมีโอกาสได้มองเห็นสิ่งต่างๆ เป็นสื่อกลางที่ช่วยกระชับช่องว่างของบุคคลที่มีปัญหาเกี่ยวกับการมองเห็น และสังคมให้แคบลง เพราะสื่อหนังสือการ์ตูนสามารถช่วยเสริมสร้างความรู้ และจินตนาการ อีกทั้งเป็นการสร้างความเพลิดเพลินให้กับผู้อ่าน

เอกสารอ้างอิง

กาญจนา แก้วเทพ ภัทรา บุรารักษ์ และตปากร พุทเกษตร. (2555). **สื่อที่ใช่ ของใครที่ชอบ**. กรุงเทพฯ: ภาพพิมพ์.

กาญจนา แก้วเทพ นันทกา สุธรรมประเสริฐ และเอกธิดา เสริมทอง. (2554). **ผู้คนที่หลากหลาย ในการสื่อสาร: เด็ก สตรี และผู้สูงอายุ**. กรุงเทพฯ: ภาพพิมพ์.

บุญล้อม ดั่งวิเศษ (2550). **การศึกษาความสามารถในการรับรู้อารมณ์ของเด็กออทิสติก ที่ได้รับการสอนโดยหนังสือการ์ตูน**. วิทยานิพนธ์ ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ สาขาวิชาการศึกษาศึกษาพิเศษ

เมธาวิ ทัศนเสถียรกิจ. (2015). **“The Guide Light”**. จาก <http://theguide-light.com/>. สืบค้นวันที่ 17 กุมภาพันธ์ 2017

สิทธิมนุษยชน. (2017a). **“Human Rights”** จาก <http://humanrights.mfa.go.th/th/humanrights/obligation/international-human-rights-mechanism/ICCPR.php>. สืบค้นวันที่ 11 กุมภาพันธ์ 2017

_____. (2017b). **“Human Rights”** Retrieved February 11,2017. from <http://humanrights.mfa.go.th/th/humanrights/obligation/international-human-rights-mechanism/CRPD.php>.

Alternative Text. (2015). “**Introduction to web accessibility: Alternative Text**”. Retrieved February 11,2017. from <http://webaim.org/techniques/alttext/>.

Graphic Audio. “**what is Graphic Audio**”. Retrieved February 11,2017. from <http://www.graphicaudiointernational.net/>.

Life A tactile comic for blind people. (2015). “**Comics Braille language**”. Retrieved February 11,2017. from <http://www.hallo.pm/life/>.

Office of the United Nations High Commissioner for Human Rights. (2017a). Retrieved February 11,2017. from http://www.ohchr.org/EN/UDHR/Documents/UDHR_Translations/thj.pdf.

_____. (2017b). Retrieved February 11,2017. from <http://www.ohchr.org/EN/ProfessionalInterest/Pages/RightsOfDisabledPersons.aspx>.

Stanley J. Baran & Dennis K. Davis (2006). **Mass Communication Theory: Foundations, Ferment, and Future**. CA: Thomson wadsworth.

The comics empower. “**Comics audio online**”. Retrieved February 11,2017. from <http://comicsempower.com/>.

Things In Squares. “**Things in squares comics online**”. Retrieved February 11,2017. from <http://thingsinsquares.com/> .